

2006 문화재청 학술연구용역

문화재 활용을 위한 정책기반 조성연구

I 최종보고서 I



문화전략연구소

2006 문화재청 학술연구응역

문화재 활용을 위한 정책기반 조성연구

2006. 12

문화전략연구소

문화재청장 귀하

본 보고서를 『문화재 활용을 위한 정책기반 조성 연구』 학술 용역 최종보고서로 제출합니다.

2006. 12.

문화전략연구소장

심 승 구

문화재 활용을 위한 정책기반 조성 연구진

연구책임자 : 심승구 (문화전략 및 총괄, 문화전략연구소장)

공동연구원 : 옥성수 (문화경제, 한국문화관광연구원 책임연구원)

심광호 (문화행정, 숭실대학교 교수)

이상빈 (해외문화, 르몽드코리아 편집상임이사)

박준용 (문화관광, 배재대학교 교수)

유동환 (교육·콘텐츠, 호서대학교 교수)

고선우 (산업기술, 전주대학교 교수)

연구보조원 : 김민옥 (한국외국어대 강사)

남정은 (한신대학교 강사)

박성연 (국립민속박물관 연구원)

박유미 (상명대학교 박물관 조교)

임동욱 (한국외국어대 박사과정)

■ 목 차 ■

1. 서론	21
1) 연구목적 _21	
2) 연구범위 _23	
3) 연구방법 _23	
2. 문화재 활용의 필요성 및 의의	24
1) 문화재 활용의 필요성 _24	
2) 문화재 활용의 의의 _27	
3. 문화재 활용의 개념 및 이념	29
1) 문화재 활용의 개념과 범주	
(1) 문화재의 개념 _29	
(2) 문화재 활용의 개념 _31	
(3) 문화재 활용의 범주 _32	
2) 문화재 활용의 원리	
(1) 문화재 활용의 기본 원리 _36	
(2) 문화재 보존과 활용의 관계 _37	
3) 문화재 활용의 유형 _40	

4. 문화재 활용 기반 조사 42

1) 문화재 활용 기반의 현황 분석

- (1) 행정제도 분석 _42
- (2) 예산분석 _44

2) 문화재 활용을 위한 기반 시설

- (1) 문화재 활용 관련 법제· 운영구조 _49
- (2) 프랑스 문화재 활용 제도 및 운영 구조 _51

5. 문화재 활용의 기반구축 방안 57

1) 관련제도 정비 및 실행방안

- (1) 문화재 활용 제고를 위한 행정법제적 기본 전략 _57
- (2) 문화재 활용 제고를 위한 행정법제적 체계 _57

2) 활용재원 확충 방안

- (1) 문화재 활용예산의 조달 방안 _62
- (2) 문화재 보호 및 활용기금의 조성 _64
- (3) 문화재 가치평가 연구현황 _67

3) 문화재 경제가치 모델 연구 _68

- (1) 문화재의 시장가치의 평가 방법 _69
- (2) 문화재 가치평가 주요 방법론 _73
- (3) 문화재 평가 및 활용정책 연구 강화 방안 _84
- (4) 문화재 활용정책 연구의 기대효과 _85
- (5) 문화재 활용정책 연구 시스템 _86

6. 문화재 활용의 사례 연구 89

1) 문화재 유형별 활용 사례

- (1) 유적건조물 _89
- (2) 유물 _91
- (3) 기록유산 _93
- (4) 무형유산 _95
- (5) 자연유산 _97

2) 국내 문화재 활용 사례 _99

- (1) 문화관광 _100
- (2) 문화교육 _109
- (3) 문화기술·상품 _127
- (4) 문화산업 _143

3) 해외 문화재 활용 사례 _187

- (1) 프랑스 _187
- (2) 미국 _203
- (3) 일본 _216

7. 문화재 활용의 단계적 중장기 발전 계획 218

1) 기본계획 _218

- (1) 문화재 활용정책의 목표 _218
- (2) 문화재 활용정책의 기본 방향 _219
- (3) 문화재 활용정책의 비전과 목표 _220
- (4) 문화재 활용행정의 제도 기반 조성 _223

2) 중장기 세부추진 계획 _228

- (1) 해외사례 _228
- (2) 문화관광 _229
- (3) 문화교육 _235
- (4) 문화기술·상품 _237
- (5) 문화산업 _247

▣ 별첨 ▣

I. 국내 문화재유형별 활용 사례 분류

1. 유적건조물
2. 유물
3. 기록유산
4. 무형유산
5. 자연유산

II. 문화재 활용 관광축제 사례

III. 문헌조사 자료

IV. 전문가 인터뷰

V. 회의자료

VI. 중간보고 회의결과 보고

VII. 문화전략연구소 연구진총괄표

【 표 목차 】

<표 3-1 문화유산 활용사업 추진현황 (2006. 6월 간행 『문화재연감』 의거)>	33
<표 3-2 2006 주요정책 세부단위 과제 중 문화재 활용사례>	35
<표 4-1 문화재 활용 관련 세입항목>	44
<표 4-2 문화재 활용관련 세출 예산 분석>	46
<표 5-1 문화·예술진흥 및 문화유산보존사업 복권기금 사용내역>	62
<표 5-2 문화재 활용 재원확충 로드맵>	66
<표 5-3 비시장재화의 가치추정방법론>	71
<표 5-4 단일지역 산업연관모형>	77
<표 5-5 다수지역 산업연관모형>	78
<표 5-6 지역기술계수 산출>	79
<표 5-7 지역교역계수 산출>	79
<표 5-8 목포 문화산업클러스터 구축 사업비>	80
<표 5-9 목포 문화산업클러스터 조성사업: 전국지역별 파급효과>	81
<표 5-10 목포 문화산업 클러스터 조성사업: 전국 산업별 파급효과>	82
<표 5-11 목포 문화산업 클러스터 조성사업: 목포 산업별 파급효과>	83
<표 5-12 문화재의 비용과 가치>	87
<표 6-1 문화재 유형별 관광 활용의 특징>	101
<표 6-2 2006 전통문화 재현행사 현황 조사>	102
<표 6-3 2006년 국립중앙박물관 문화재 교육 현황>	118
<표 6-4 주요 박물관 문화강좌 프로그램>	119
<표 6-5 문화재 활용상품의 범위>	128
<표 6-6 문화재 활용산업 분석을 위한 Framework>	129
<표 6-7 문화재 산업체 평균 손익계산>	131

<표 6-8 문화재 업종별 소재별 브랜드 보유형태>	132
<표 6-9 문화유산 디지털화기술의 발전단계, 경쟁력, 시장성속도 분석>	137
<표 6-10 문화재 산업 기술별 경쟁력 분석>	138
<표 6-11 문화재 모델링 및 재현 기술의 발전단계, 경쟁력, 시장성속도 분석>	139
<표 6-12 3차원정밀 측정 방법에 따른 장단점 비교>	141
<표 6-13 문화재 기술 개발 프로젝트 현황>	142
<표 6-14 국내외 테마파크 유형>	151
<표 6-15 역사문화유산 소재 영화/드라마 세트장 현황>	156
<표 6-16 국·내외 웹사이트의 평가요인>	162
<표 6-17 중요 전적문화재 원문 DB 구축 연차별 사업 내역(2003~2006)>	168
<표 6-18 국가문화유산 종합시스템구축사업 연차별 사업 내역(1999~2005)>	169
<표 6-19 지역문화관광 웹사이트>	171
<표 6-20 문화원형 선정과제 현황 총괄표>	177
<표 6-21 GPS와 모바일 RFID 방식의 장단점 비교>	181
<표 6-22 '2006년도 문화유산의 날' 각국별 주제>	193
<표 6-23 일본 건축 유물의 활용 유형>	217
<표 7-1 문화재 활용정책의 목표>	218
<표 7-2 문화재 활용 정책 방향>	219
<표 7-3 문화재 활용을 위한 세부 추진 전략>	226
<표 7-4 문화재 활용의 유형별 매트릭스>	227
<표 7-5 해외사례 중장기 추진 계획>	228
<표 7-6 문화관광 중장기 추진 계획>	229
<표 7-7 문화재 관광자원 데이터 구축>	231

<표 7-8 문화재를 활용한 관광코스 개발>	232
<표 7-9 문화교육 중장기 추진 계획>	235
<표 7-10 문화기술·상품 중장기 추진계획>	237
<표 7-11 문화재 상품개발 추진일정>	246
<표 7-12 문화산업 중장기 추진 계획>	247

Ⅰ 그림 목차 Ⅰ

<그림 1-1 연구용역의 목적>	22
<그림 2-1 문화재 활용의 필요성>	24
<그림 2-2 문화재 활용의 의의>	27
<그림 2-3 문화재의 단계적 활용방안>	28
<그림 3-1 문화재의 협의개념과 광의개념>	29
<그림 3-2 현 단계에서 문화재 활용사례 범주화 개념도>	34
<그림 3-3 문화재 가치의 확대 과정>	37
<그림 3-4 현 단계에서의 문화재 활용구조>	38
<그림 3-5 향후 문화재의 활용구조 방향>	39
<그림 3-6 문화재 활용의 유형과 범주>	40
<그림 4-1 문화재 활용의 제도적 저해요인>	43
<그림 4-2 문화재 활용체계 정립을 위한 행정법제적 방향>	50
<그림 5-1 국가차원의 문화재 활용제고를 위한 행정법제적 체계>	58
<그림 5-2 문화유산의 문화산업에 대한 영향>	65
<그림 5-3 문화재 가치 평가 연구 현황>	69
<그림 5-4 CVM과 MRIO모형을 활용한 문화재 운영 계획>	88
<그림 6-1 유관순열사 생가>	90
<그림 6-2 제주고산리선사유적>	90
<그림 6-3 해인사 마애불>	91
<그림 6-4 간의>	92
<그림 6-5 이충무공난중일기(부)서간첩·임진장초>	94
<그림 6-6 교첩>	94
<그림 6-7 강릉단오제>	95

<그림 6-8 무형유산(무예, 춤)>	96
<그림 6-9 반딧불이>	97
<그림 6-10 소쇄원>	98
<그림 6-11 해외문화재 관광사례 모형>	104
<그림 6-12 아놀드 하우스(arnold House) 전경>	107
<그림 6-13 교육 분야의 요구와 방향>	111
<그림 6-14 만화 문화유산탐험대>	117
<그림 6-15 한국의 인물과 문화유산 시리즈>	118
<그림 6-16 “역사문화도시 경주를 찾아서” 모집 공고문>	125
<그림 6-17 서라벌 달빛 기행 & 돌에 새긴 신라인의 예술혼을 찾아서 모집 공고문>	126
<그림 6-18 문화재 활용 기술의 범위>	127
<그림 6-19 문화재 활용기술의 발전 추세>	135
<그림 6-20 3차원 측정 및 데이터 제작 과정>	140
<그림 6-21 도면 치수 추출 사례>	141
<그림 6-22 문화 콘텐츠의 활용 범주>	143
<그림 6-23 활용사 9층탑의 디지털 복원도>	146
<그림 6-24 일본 유니버설 스튜디오 4D라이드필름 “스파이더맨”>	146
<그림 6-25 영화 “혈의 누”>	147
<그림 6-26 영화 “왕의 남자”>	147
<그림 6-27 드라마 “대장금”>	148
<그림 6-28 드라마 “주몽”>	148
<그림 6-29 2003년 경주엑스포 주제 영상 “화랑영웅 기과랑전”>	149

<그림 6-30 진주박물관 입체영상 '진주대첩'>	149
<그림 6-31 2001 경주엑스포 4D 영상>	150
<그림 6-32 금산사 미륵전 4D 영상>	150
<그림 6-33 에도도쿄박물관>	154
<그림 6-34 에도도쿄박물관 내부>	155
<그림 6-35 전국 지자체 세트장 현황>	156
<그림 6-36 선비촌 강학당 전경>	159
<그림 6-37 ECAI의 역사지도 사이트>	163
<그림 6-38 Hyper History 사이트>	163
<그림 6-39 교토 문화 관광 안내 시스템>	164
<그림 6-40 문화포털(www.culture.go.kr)>	165
<그림 6-41 국가문화유산종합정보서비스>	166
<그림 6-42 국가기록유산포털>	167
<그림 6-43 유교문화권 기록 DB>	174
<그림 6-44 문화유적 기반 역사체험콘텐츠 내용 구성도>	174
<그림 6-45 문화콘텐츠닷컴 메인화면>	175
<그림 6-46 문화콘텐츠닷컴의 구성도>	176
<그림 6-47 문화재 기반 유비쿼터스 구현 사례>	181
<그림 6-48 미국 쿨타운 박물관 유비쿼터스 사례>	182
<그림 6-49 서비스 구상도>	183
<그림 6-50 인증실험 서비스 구상도>	183
<그림 6-51 오노미치시 거리박물관 안내도>	184
<그림 6-52 UC를 IC 태그에 접축 → 상세한 정보 제공>	184

<그림 6-53 시립하코다테 박물관 / 홋카이도 개척기념관 / 홋카이도 신궁>	185
<그림 6-54 국립중앙박물관 PDA 서비스>	185
<그림 6-55 창덕궁 MP3 서비스>	186
<그림 6-56 김대중 도서관 모바일 안내시스템>	186
<그림 6-57 등록문화재 가상체험 사이트>	205
<그림 6-58 등록문화재 가상체험 인터랙티브 지도>	206
<그림 6-59 등록문화재 가상체험 사이트를 통한 역사유적 교육>	206
<그림 6-60 어린이를 위한 고고학 사이트의 오프라인 프로그램>	207
<그림 6-61 1680년부터 1912년까지의 주택 건설 방식 변화>	207
<그림 6-62 블루 릿지 문화유산 프로그램 사이트와 체로키 인디언 부족 관련 프로그램>	208
<그림 6-63 래커워나 문화유산 계곡 프로그램의 철도 복원 프로그램>	209
<그림 6-64 복원 후 활용되는 보몬트 호텔>	209
<그림 6-65 레이븐 자연자원 교육 센터>	210
<그림 6-66 레녹스 마운트 저택의 복원 후 모습>	210
<그림 6-67 10개 테마로 나뉜 텍사스 문화유산 코스 프로그램>	211
<그림 6-68 볼듀크 역사유적 복원 작업>	212
<그림 6-69 이사야 데이븐포트 저택 박물관>	213
<그림 6-70 메릴랜드 문화유산지구>	213
<그림 6-71 산 루이스 전도관 복원과 관광 프로그램>	214
<그림 6-72 플리머스 항구의 기념비와 알래스카 주의 산타클로스 조형물>	214
<그림 6-73 토크 월드 디스커버리 프로그램>	215
<그림 7-1 문화재 활용 정책의 개념도>	220

<그림 7-2 문화재 활용을 위한 세부 추진 전략>	221
<그림 7-3 기록유산의 osmu를 통한 관광자원화 방안 1단계 사례>	234
<그림 7-4 기록유산osmu를 통한 관광자원화 방안 2단계 사례>	234
<그림 7-5 3D Scanning Data의 획득(1)>	239
<그림 7-6 3D Scanning Data의 획득(2)>	239
<그림 7-7 정밀복제상품 개발을 위한 CAM 데이터>	240
<그림 7-8 CAD 데이터의 구축 및 단면등 상세도면의 작성>	240
<그림 7-9 문양을 활용한 귀금속 제품 개발의 예>	241
<그림 7-10 가전제품에 문양(삼죽오)을 활용한 예>	242
<그림 7-11 생활용품에 당초문을 활용한 예>	242
<그림 7-13 문화재에 나타난 문양의 다양성>	243
<그림 7-12 금동백제대향로 정밀복제 제품 개발>	243
<그림 7-14 2개의 전통상을 활용한 신상품의 개발>	244
<그림 7-15 금동백제대향로 데이터를 활용한 상품개발>	245
<그림 7-16 건조물 가상 조립체험 콘텐츠의 예>	245

1. 서론

1) 연구목적

■ 문화재청의 활용정책을 위한 중장기 비전과 전략 체계화

○ 문화재청이 문화재 활용정책을 효율적으로 추진하기 위한 정책기반을 조성하되, 거시적 관점에서 활용정책을 추진하기 위한 방안으로 중장기 발전계획 내지 문화재 활용 로드맵과 관련한 비전과 전략을 체계화하는 것을 목적으로 한다.

■ 문화재 활용의 개념과 원리, 그리고 의의를 제시함으로써 문화재 활용의 활성화를 위한 정책기반의 이론적 기초 마련

○ 문화재 보존 개념의 확대에 따른 정책영역의 확장과 문화재 활용 기본 정책 및 추진방향을 위한 새로운 지표를 마련하기 위해 문화재 활용의 신 개념과 원리, 보존과 활용의 관계, 문화재 활용의 의의를 제시한다. 이를 통하여 문화재 활용 활성화를 추진해 나가기 위한 정책기반의 이론적 기초를 마련한다.

■ 선진 사례의 분석을 통한 문화재 활용의 활성화 방안 제시

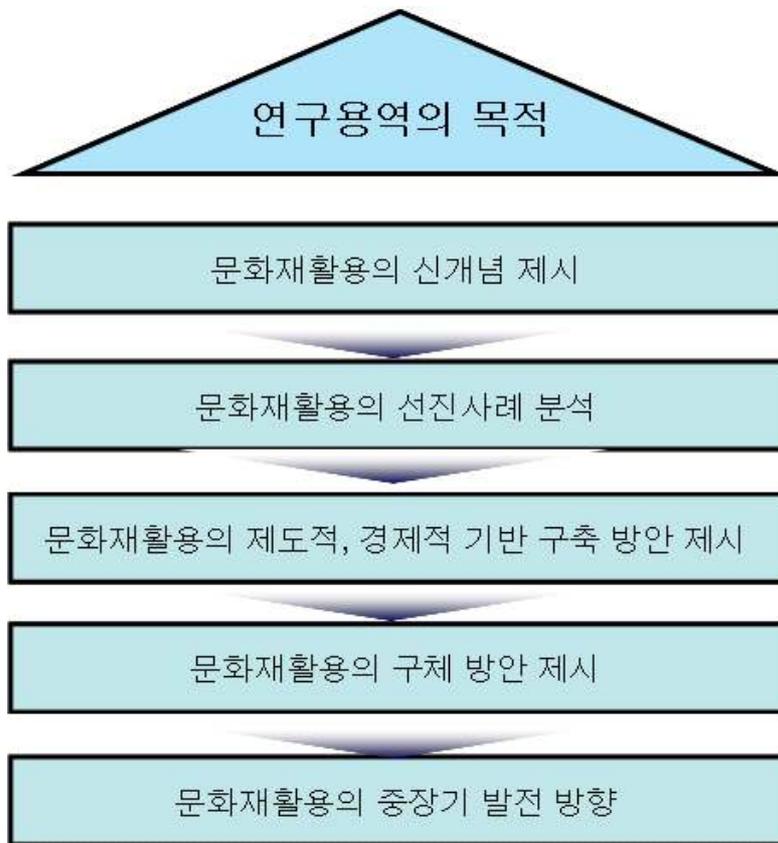
- 국내·외 문화재 활용의 사례 분석을 통하여 문화재 활용 활성화를 위한 방안을 마련한다. 특히 프랑스를 비롯한 영국, 미국, 일본 등의 해외 문화재 활용에 대한 선진사례 분석을 통해 우리 문화재의 유형별 특성에 맞는 활용방안을 교육·콘텐츠·관광·산업화 등 제반 분야에서 모색한다.
- 해외의 성공사례 가운데 제도 및 운영 구조 등을 조사하여 우리 문화재 활용정책을 위한 방안으로 활용한다.

■ 21세기 문화재 환경의 변화에 능동적으로 대처하는 문화재 활용정책의 새로운 패러다임과 기반구축 방안 제시

- 대외적인 환경의 변화에 따라 문화유산 활용의 필요성이 재평가되고 국민의 경제수준 향상과 민족적 자긍심에 따른 문화재에 대한 인식제고로 교육적 사회적 경제적 활용이 요청되는 시점에 능동적으로 대처한다.
- 현 단계 문화재청의 문화재 활용정책과 함께 행정구조와 문제점을 진단하고, 문화재 활용을 위한

행정·재원·조직 등 법제적 개선방향을 제안한다. 이를 통하여 문화재 활용정책을 위한 새로운 패러다임을 수립하는 동시에 이를 뒷받침할 수 있는 기반구축 및 실행을 위한 방안을 제시한다.

○ ‘문화재 활용’이란 보존·관리를 소홀히 하거나 활용만을 위한 개념이 아니다. 오히려 문화재의 발굴·복원·보존·관리·활용의 순환 구조를 재인식하고, 그 가운데 활용 가능한 대상과 상태에 따라 다양한 부가 가치를 창출하는데 목적이 있다. 문화재 활용이란 ‘민족문화의 재발견인 동시에 새로운 문화 가치의 창조과정’이다.



<그림 1-1 연구용역의 목적>

2) 연구범위

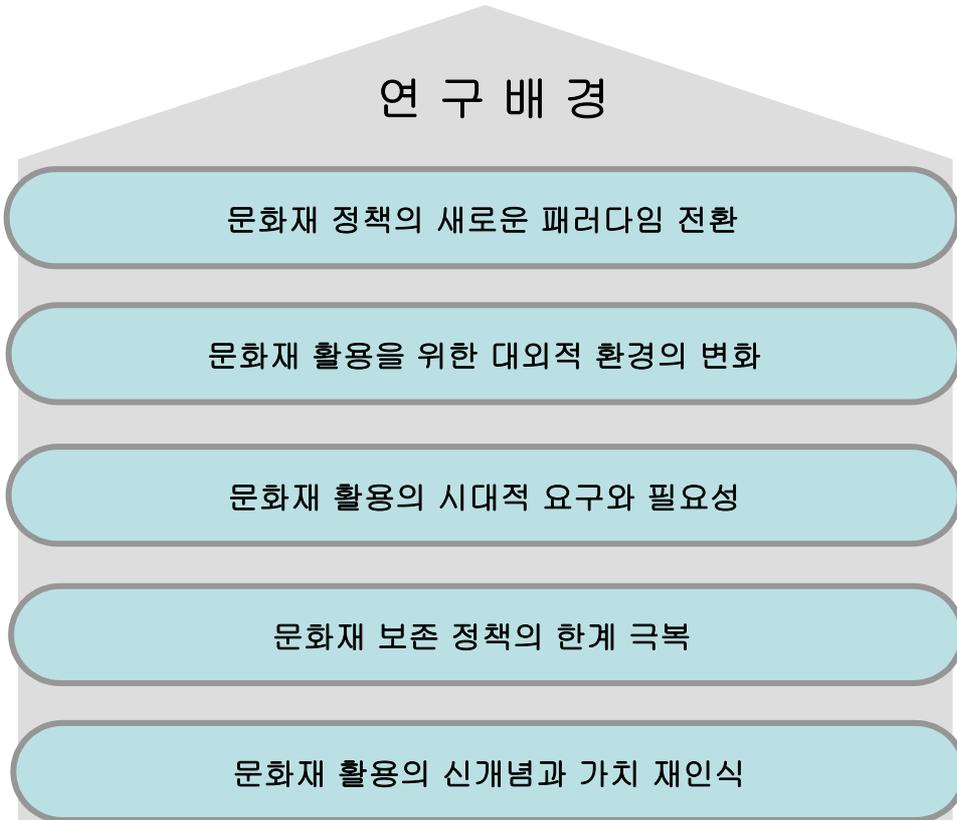
- 문화재청이 새롭게 추진하려는 문화재 활용정책의 의미와 중요성을 해석한다.
- 문화재 보존 개념의 확대에 따라 확산되는 활용정책의 목표와 기존의 활용정책의 재평가를 통해 새로운 활용정책의 가이드라인을 제시한다.
- 국내외 문화재 활용 사례와 기반 조사를 통해 문화재 활용 기반 구축 및 실행을 위한 후속조치 방안을 제시한다.
- 2007년을 기준으로 향후 10년간 문화재 활용정책 추진을 위한 문화재 정책 분야와 목표수행을 위한 장기, 중기, 단기의 발전계획과 분야별 과제를 큰 틀에서 제시한다.

3) 연구방법

- 2.5개월의 연구기간 (2006.10.15~12.26)을 감안하여 문화재 활용정책의 총론을 제시하기 위한 방안에 집중한다.
- 그동안 문화재청에서 발간한 연감을 비롯한 보고서 자료를 검토하고, 국내외 문화재 정책에 관련된 문헌, 연구보고서 등을 분석한다.
- 해외 문화재 활용 사례를 조사 분석한다. 프랑스, 미국, 일본 등의 대표사례를 중심으로 자료를 수집 분석한다.
- 전문가 면담을 통해 문화재 활용 정책에 대한 의견을 수렴한다. 중간 단계에서 담당부서 및 관계 직원, 전문가 등이 참여하는 협의회 개최를 통한 용역결과를 사전에 점검한다.
- 외국 문화재 활용정책 사례에서 문화재 환경의 변화에 대한 인식과 정책적 대응에 대하여 고찰한다.

2. 문화재 활용의 필요성과 의의

1) 문화재 활용의 필요성



<그림 2-1 문화재 활용의 필요성>

■ 문화재 활용의 신개념 등장과 가치 재인식

○ 민족문화의 상징 가치를 대변하는 문화재는 한 민족의 정체성과 주체성의 기반이며 인류 문화의 다양성과 차이를 생산하는 원천이다.

○ 특히 문화가 꿈과 힘이 되는 21세기에 문화재 활용은 다양하고도 품격 있는 부가가치를 창출하는 원동력일 뿐 아니라 한국 문화의 세계적 위상을 확보하고 나아가 국가경쟁력 제고에 중추적 역할을 담당하는 핵심 사안이다.

○ 한국문화의 우수성과 고유성을 대표하는 문화재를 체계적이고 효율적으로 활용하기 위한 방안이 다각적으로 마련되는 것이 요구된다. 최근 문화재의 '활용이 곧 보존'이라는 사회적 인식이 새로운 화두로 떠오르고 있다.

■ 문화재 보존 정책의 한계 극복

○ 지금까지 문화재청의 정책기조는 '문화재의 원형보존', '문화재의 체계적 관리', '문화재의 효율적 활용' 등 크게 3가지로 요약된다. 이를 위해 문화유산이 국민과 친숙하고 생명력이 살아있는 핵심적인 역사·문화·관광자원이 될 수 있는 다양한 정책들을 펼쳐져 왔다.

예) 문화재 보존관리의 국민 참여 확대(국민신탁법 제정·1문화재1지킴이 확산·문화유산상 제정 등), 문화유산의 보존역량 강화(복권기금 운영·재난 대응시스템 구축 등), 국민의 문화재 접근성 제고(궁능 및 숙정문 개방), 문화재 국제교류의 활성화(판소리·강릉단오제 세계무형문화유산 등재), 문화유산을 통한 민족화합의 실현(남북문화재 교류협력 강화 등) 등이 그것이다.

○ 하지만 문화재 원형 보존과 체계적 관리에 무게를 둔 종래의 정책기조로 인해 문화재의 효율적 활용이 제대로 마련되지 못한 실정이다.

■ 문화재 활용을 위한 대내외적 환경의 변화

○ 문화다양성이 존중되는 현실 사회에서는 국내외의 문화 환경이 급속한 변화를 맞이하고 있다.

○ 대외적으로는 역사·문화·자연 환경에 대한 국제적 관심이 확산되고 문화재 개념과 범주가 확대되는가 하면, 문화유산을 활용한 각국의 고부가가치 경제정책이 활발하게 추진되고 있다.

○ 대내적으로는 국민의 경제수준의 향상에 따른 삶의 질에 대한 인식제고와 여가문화의 확산, 시민사회의 성장에 따른 Amenity 추구, 개발과 보존의 조화 등 사회적 배경에 크게 변화하고 있다. 문화재 보존·관리에 대한 국민의 관심과 참여 속에서 문화유산의 관광자원화, 산업자원화를 통한 국가경쟁력 강화의 필요성이 대두되고 있다.

○ 국내외적으로 문화재 활용을 위한 요구 증대에 능동적으로 대처할 수 있는 이론적 기반과 실천적 전략이 절실히 요구되고 있다.

■ 문화재 유형과 특성에 맞는 문화재 활용 정책 요구

- 오늘날 문화재는 대부분 박물관의 유물 내지 체험하거나 접근하기 어려운 보물로 인식되는 경향이 강하다. 그 배경에는 모든 문화재를 ‘보존 제일주의’ 라는 하나의 잣대로 바라보는 획일적인 문화재 정책에서 크게 벗어나지 못해 왔기 때문이다.
- 국민과 격리된 문화재 보호정책의 한계와 함께 문화재의 활용을 위한 정책적 기반의 미비로 인하여 문화재 활용 활성화는 아직 방향을 잡지 못하고 있다. 더구나 문화재 활용에 대한 뚜렷한 기준과 원칙이 없이 보존과 개발의 갈등 속에서 끊임없이 조정력의 한계를 경험하고 있다.
- 문화재는 유일무의, 희소성 등으로 인하여 보존 위주의 정책이 불가피하다. 하지만, 문화재는 그 유형과 특성에 따라 또는 보존·관리 상태에 따라 다양한 활용정책이 절실히 요구된다. 이를 위해 2005년 문화재청에서는 국민들의 문화재 향유권을 신장하고 문화재의 효율적 활용을 위한 문화재활용과를 신설한다.

■ 문화재 정책의 새로운 패러다임 전환

- 오늘날 우리는 하나의 ‘지구촌’에서 다양한 문화를 접하고 살아간다. “다가올 미래 문화를 어떻게 책임 있게 짊어질 것인가?” 라는 점을 함께 생각하고 구상해야할 과제를 안고 있다.
- “문화의 다양성과 차이를 좀더 생산적으로 활용할 방안이 없겠는가?”라는 문제의식이 곧 현실의 화두이다. 이와 같은 물음은 동양과 서양의 가치가 그 어느 곳보다 강하게 서로 영향을 미치고 있는 우리나라에서 그 해답의 실마리가 기대된다. 최근 세계 각처에 불고 있는 ‘한류’ 에서 알 수 있듯이, 한국은 그 점에서 인류 공동체 안에서의 독특한 위치와 과제를 지니고 있다.
- 현 시점에서 우리의 문화정책 내지 문화재 활용정책이 보편적인 가치를 기반으로 하는 비전과 목표, 그리고 실용적이고도 창조적 차원의 새로운 문화전략이 절실히 요구된다.
- “문화는 명사가 아니라 동사이다.”라는 말처럼, 문화는 현재 우리 자신의 활동이고 우리 자신의 책임아래 만들어진다는 사실을 재인식할 필요가 있다. 우리나라의 문화재 정책도 이젠 보존·관리 위주의 논리와 인식에서 벗어나 적극적인 활용을 위한 발상의 전환이 요구되는 시점이다.

2) 문화재 활용의 의의

<그림 2-2 문화재 활용의 의의>



문화재 활용은 문화유산의 보존과 전승을 넘어선 창조적 문화생산의 기반이다. 문화재 활용의 의의를 몇 가지로 나누어 살펴보면 다음 몇 가지와 같다.

첫째, 문화재 활용은 문화재 보존을 강화하고 신 가치의 창출기반이 된다. 문화재 활용정책은 보존을 소홀히 하는 개념이 아니다. 오히려 보존을 강화하고 새로운 문화가치를 생산하는데 있다. 또한 문화재는 우리가 아끼고 또한 활용해야 할 '오래된 미래'로서 무궁한 창작소재인 동시에 다양한 가치개발의 방법론을 함유하고 있다. 따라서 문화재 활용은 우수하고 고유한 민족문화를 새롭게 발전시키는데 크게 기여할 수 있다.

둘째, 문화재 활용은 문화의 창조, 소통, 나눔의 과정을 함의한다. 문화재 활용은 과거와 현재, 현재와 미래를 연결하는 가교로서의 역할을 담당하며 문화재의 가치를 재발견하고 공유하고 확산시키는 새로운 문화 창조의 과정이다. 과거로부터 전해져 온 소중한 문화재는 미래에 물려줄 유산인 동시에 우리 시대에 문화 창조의 원동력이다. 문화재를 통해 과거와 소통하고 가치를 나누며 새로운 가치를 창조하는 것을 의미한다.

셋째, 문화재 활용은 국가경쟁력 강화와 문화다양성 실현의 기반이다. 문화의 시대인 21세기에 문화재의 다양한 활용은 문화국가로서의 국가적 이미지를 제고할 뿐 아니라 관광 산업화에 활용함으로써 국가경쟁력 강화에 기여한다. 또한 문화재의 활용은 일국사적 관점에서 한 민족문화의 발전을 도모하는 동시에 문화다양성을 실현하는 기반이자 인류 문화의 다양성을 이해하는데 기여하는 계기가 될 수 있다.

<그림 2-3 문화재의 단계적 활용방안>



결국 문화재는 곧 민족 문화의 상징가치이다. 따라서 문화재의 진정한 가치는 보존을 넘어 활용을 통해서 달성될 수 있다. 실제로 보존의 가치는 보존에 묶이는 것이 아니라 기본적으로 보존을 전제한 활용에서, 보존과 활용의 조화, 적극적 활용, 이를 넘어 창조적 파괴를 위한 원천으로 제공될 때 더욱 빛을 발휘할 수 있다.

3. 문화재 활용의 개념 및 이념

1) 문화재 활용의 개념과 범주

(1) 문화재의 개념

문화재 활용이란 문화재를 대상으로 이루어진다. 따라서 문화재 활용의 개념을 언급하기에 앞서 문화재의 개념부터 살펴보아야 문화재 활용의 개념 정립이 가능하다. '문화재'의 개념은 문화재보호법(제2조 제1항)에 의하면 "인위적·자연적으로 형성된 국가적·민족적·세계적 유산으로서 역사적·예술적·학술적·경관적 가치가 큰 것을 말한다." 라고 정의되고 있다. 다시 말하면, '문화재(Cultural Heritage)'란 '한 민족이 이룩한 유형·무형의 모든 인위적·자연적 전승물로서 역사적·예술적·학술적·경관적으로 보존할 가치가 있는 문화유산'을 말한다.

이를 좀더 구체적으로 나누면 크게 세가지로 구분된다. 첫째 문화재 성격에 따른 유형화(유형문화재, 무형문화재, 기념물, 민속자료), 둘째 문화재 지정여부에 따른 유형화(지정문화재, 비지정문화재), 셋째 지정권자인 행정주체에 따른 유형화(국가지정문화재, 시도지정문화재 및 문화재자료) 등으로 구분된다. 1962년부터 사용하기 시작한 문화재 개념 정의는 복잡한 의견과 입장 차이로 인해 아직 여러 가지 어려움을 겪고 있다. 따라서 문화재에 대한 보다 분명한 개념의 정립이 요구된다. 이를 위해 여기서는 문화재를 협의의 개념과 광의의 개념으로 구분해 파악하였다.

<그림 3-1 문화재의 협의개념과 광의개념>



문화철학자 하인리히 리케르트(Heinrich Rickert)는 그의 저서 『문화과학과 자연과학』(1926)에서 문화란 ‘가치와 연관된 객체의 총체’ 라고 정의하였다. 그런 의미에서 본다면, 문화재란 한 민족문화의 우수성과 고유성을 대표하는 ‘최고의 상징가치’ 라고 규정된다. 다만, ‘문화재’란 용어는 1962년 문화재보호법을 제정할 당시에 일본의 ‘문화재보호법’(1950)에 근거하여 처음 사용하기 시작한 이래 오늘날까지 계속되고 있다. 다만, 현재 문화재의 개념은 종래 국가의 유·무형의 재화(財貨) 내지 자산(資産)적 ‘가치(value)’ 중심의 문화재에서 ‘의미(signification)’ 중심의 문화유산으로 변화되는 추세이다.

이러한 문화재 인식의 변화에도 불구하고, 현재까지 우리나라 문화재의 범주는 크게 문화재, 문화유산, 문화자원 등으로 크게 3가지로 구분된다.

첫째, ‘문화재’는 이미 국가 내지 시도 지방 자치단체에 의해 지정된 문화유산을 뜻한다. 이는 좁은 의미의 문화재로서, 현 시점에서 대상물이 갖는 희소성과 보존가치가 우선적으로 있다고 판단하여 국가가 지정한 가장 대표적인 유무형의 민족적 자산이다.

둘째, 문화재의 외연을 둘러싼 민족자산이 ‘문화유산’이다. 문화유산은 과거로부터 전해 내려온 유무형의 민족자산으로서 현재 국가나 시도에 의해 지정되지는 않았지만 보호·관리되거나 계승·발전시켜야 할 잠재적 문화재이다.

셋째, 문화유산의 외연을 둘러싼 민족자산이 ‘문화자원’이다. ‘문화자원’은 과거로부터 전해 내려온 유무형의 민족자산으로서 아직 문화적 가치가 드러나거나 인정되지는 않았지만, 잠재적인 문화유산 내지 문화재를 의미한다. 문화자원은 문화재의 가장 큰 범주로서 문화재와 문화유산을 포함한 이외의 문화자원의 총체를 일컫는다. 이와 같이 광의의 문화재란 곧 문화재, 문화유산, 문화자원을 포괄한다.

다만, 우리나라의 문화재는 문화라는 용어아래 자연까지 포괄하는 의미로 사용한다. 문화재로 지정된 대상은 문화유산 뿐만 아니라 자연유산도 포괄하고 있다. 이때 자연유산이란 문화재 가운데 ‘천연기념물’과 ‘명승’의 예와 같이 곧 자연환경이 자산이라는 의미이다. 이점은 문화유산 또는 문화자원도 마찬가지이다. 따라서 이 점을 고려할 때 한국의 문화재는 곧 문화유산과 자연유산을 포괄하는 민족유산을 의미한다고 하겠다. 그런데 정부 내에서 사용하는 문화재 용어는 문화유산과 혼용하여 사용하는 예가 자주 발견된다. 1997년 문화재청이 선포한 문화유산현장의 예에서 알 수 있듯이, 아직까지도 문화재와 문화유산에 대한 명확한 구분없이 편의적으로 사용하는 관행이 지속되고 있다.

최근 문화재가 양적 질적으로 크게 증가하면서 문화재 개념이 갈수록 확장되고 있다. 그럼에도 불구하고, 지금까지 문화재의 정책은 종래와 같이 보존 위주의 정책을 크게 벗어나지 못해 왔다. 문화재를 다양하고 효율적으로 활용하기 위해서는 보존과 활용의 조화를 이룰 수 있는 정책이 필요할 뿐 아니라 후술하듯이 활용이 곧 보존이라는 발상의 전환이 필요하다.

(2) 문화재 활용의 개념

문화재 활용이란 한마디로 문화재를 효율적으로 이용하는 행위를 말한다. 원래 '문화재 활용'이라는 개념은 1997년 문화재보호법을 개정하면서 처음으로 등장하였다. 종래까지 문화재의 '보존, 관리 위주의 정책에서 '활용' 을 새로이 첨가하면서 본격화 되기 시작한 것이다.

그러나 문화재 활용은 이미 문화재의 보존과 관리의 과정에서 관광, 전시 등의 형태로 꾸준히 전개되어 온 개념이다. 다만, 원형 보존 내지 보호라는 범위 아래서 특정한 대상물을 한정하여 제한적으로 활용되었다. 물론 문화재의 원형을 보존하고 이를 훼손됨이 없이 관리하는 것이 문화재정책의 가장 중요한 목표이다. 하지만, 문화재는 원형의 보존에만 그칠 수는 없다.

원래 '활용(application)'의 사전적인 의미는 '본래 그것이 지닌 능력이나 기능을 잘 살려 사용하는 행위' 라고 정의하고 있다. 이 정의에 따르면 활용은 기본적으로 대상물의 능력이나 기능을 훼손하지 않는 것을 전제한다. 이 점에서 문화재 활용은 문화재를 훼손하지 않고 이용하는 지속가능한 특성(sustainability)을 띠고 있다.

문화재 활용이란 문화재를 단순히 이용하는 것이 아니라 그것이 지닌 가치나 기능 또는 능력(무형 문화재의 경우)을 잘 살려 지속가능하게 이용하는 행위를 의미한다. 결국 문화재 활용은 문화재가 지닌 역사적·예술적·학술적·경관적 가치나 기능 또는 능력을 살려 효율적으로 사용하는 행위이다.

문화재는 한 민족 또는 국가에 의해 구축된 문화적 산물인 만큼 그 민족의 정체성과 개성을 드러내는 동시에 인류문화의 다양성을 유지하는 원천이다. 이와 관련하여 최근에는 그 나라의 문화재가 그 대상 자체 뿐 아니라 대상물의 주변 환경까지 확대되는 추세이다. 즉 문화재 자체만 대상으로 하는 점 단위가 아니라 그 주변 환경과 역사문화 환경까지 포괄하는 면 단위로 확장되었으며, 지속가능한 발전을 위한 개발과 보존의 합리적 조정을 통한 문화재 영역으로 확대되고 있다. 또한 문화재 보존에 대한 질적 양적인 요구가 증대되는 동시에 근·현대 문화유산의 등록제를 통하여 문화재 영역이 갈수록 확장되는 추세에 있다.

문화재는 무엇보다도 그 자체로 역사의 교훈을 배우고 전통문화의 멋과 향취를 느낄 수 있다는 점에서 교육 및 관광자원으로서의 가치가 크다. 또한 문화재는 다양한 문화상품, 영상자료, 문화콘텐츠 개발 등의 산업자원으로 활용할 수 있다는 점에서 국가경쟁력을 강화하는데 기여할 가능성이 크다. 따라서 현 단계에서는 문화재를 원형대로 보존하고 체계적으로 관리하는 한편, 국민들이 문화재를 알고 찾고 향유하는 동시에 다양한 사회경제적 가치를 창출해 나갈 수 있도록 적극적인 활용정책을 종합적으로 마련하는 노력이 필요하다.

현실적으로 문화재 보존과 활용은 종래 국가의 영역으로부터 벗어나 시민의 참여 영역으로 발전하고 있다. 특히 문화재 향유권은 국민 스스로 문화재를 알고 배우고 느끼는 권리를 누린다는 적극적인 의미까지 확대되어야 한다. 예를 들어 근대문화유산이나 면단위 문화재의 보호를 전담할 만큼 지

정보보호제도를 통한 국가의 관리에는 예산과 인력 등의 어려움이 있다. 이러한 상황에서 지역사회와 긴밀하게 연계된 시민참여는 절대적인 힘이 된다. 앞으로 문화재 보존과 활용을 둘러싼 시민과 국가 모든 영역이 주체가 되며, 상호 긴밀한 관계를 맺어가도록 해야 할 것이다.

(3) 문화재 활용의 범주

2005년부터 문화재청은 문화재 보존 위주의 정책에서 문화관광자원으로 활용할 수 있는 방안을 적극 발굴하여 추진할 계획이다. 문화재 종별의 가치와 성격이 현저히 차이가 있는 바, 이를 고려한 활용방안이 모색되고 있는 가운데 특히 근래에 문화유산의 활용방안 등에 대한 논의가 활발하게 이루어지고 있다. 이러한 문화재 활용을 위한 정책을 종합적·체계적으로 수립하고 관리 추진하기 위하여 2005년도 8월 문화재청 문화재정책국에 문화재활용과를 설치하였다.

우선, 2006년도 문화재연감에 나타난 문화재 활용의 정책과 그에 따른 세부단위 과제를 살펴보기로 한다.



<표 3-1 문화유산 활용사업 추진현황 (2006. 6월 간행 『문화재연감』 의거)>

정책과제	세부단위 과제	내용
조선왕궁의 관광자원화	궁중의례 재현사업 궁중생활상 재현 전시	1995-2005년 23건 경복궁 근정전
문화유적의 관광자원화	유교문화권 관광개발사업 남해안관광벨트 개발사업 백제역사재현단지 조성사업 지역문화유산 개발사업	경북 4개시, 7개군 부산~해남 유적 17개 1994~2010년 1994~2008년
문화관광 상품화 지원	전승공예대전 중요무형문화재 보유자작품전 공예원료 단지조성	2005년 당시 30회 개최 2004~2005 2004~2007
문화재 안내판 정비	문화재 안내판 정비	1983~2005
문화재 전시관 건립	주요 유적지 전시관 건립 사찰 등 유물전시관 건립	1970년대~2006년 현재 56개소 서울 4, 부산 2, 인천 1, 광주 1, 경기 7, 충북 4, 충남 8, 전북 4, 전남 6, 경북 7, 경남 9, 제주 3 건립 추진 10개소, 국가균형발전 회계 보조사업 9개소 2005년 현재 35개소

위의 도표에 따르면, 문화재청의 활용은 크게 5가지로 구분된다. 첫째 조선왕궁의 관광자원화, 둘째 문화유적의 관광자원화, 셋째 문화관광의 상품화 지원, 넷째 문화재 안내판 정비, 다섯째 문화재 전시관 건립 등으로 구분된다. 이때만 해도 문화재 활용정책은 아직 별도의 부서없이 기존의 문화재청 각 과에서 추진하는 업무를 활용이라고 구분한 정도였다.

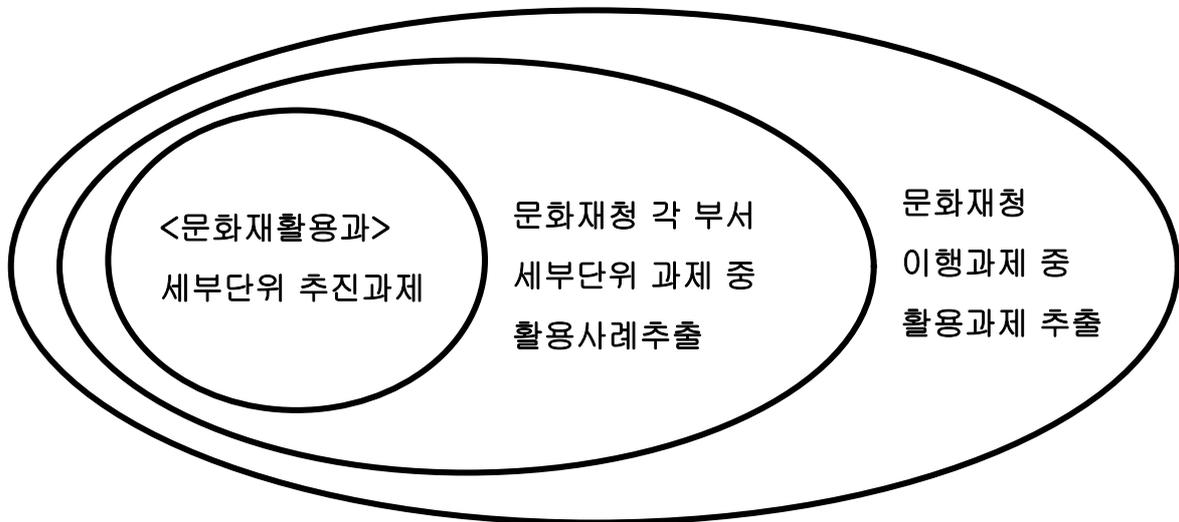
따라서 현재까지 문화재청에서 추진해 온 정책이나 추진과제를 통해 문화재 활용의 범주를 규정하 기란 매우 모호하다. 왜냐하면 그동안 보존 관리 위주로 문화재 정책을 수립하였고, 현재있는 문화재 청의 조직과 구성도 이러한 보존 관리체제를 뒷받침하는 제도로 이루어져 있기 때문이다. 향후 좀더 구체적인 분석과 평가가 이루어져야 하겠지만, 현재까지 전개되어온 기반을 근거로 문화재 활용정책 의 방향성을 제시할 필요가 있다. 다만, 방향성을 언급하기에 앞서서 문화재 활용 개념 내지 범주를 설정해 보면 다음과 같다.

문화재 활용 개념은 본래 보존 내지 관리의 개념과 동떨어진 개념이 아니라 하나의 개념이라고 할 수 있다. 다만, 그동안 문화재청 내의 활용정책이 매우 미미한 상태에서 활용 개념이나 범주를 정하

는 작업 역시 수월하지 않다. 따라서 현 단계에서 보존과 관리 개념과 중첩되어 이를 구분하기가 매우 어려운 것이 사실이다. 물론 문화재 활용 개념을 새로이 범주화하고 이를 기초로 문화재 활용정책을 수립할 수도 있지만, 여기서는 우선 현실적 여건을 감안한 문화재 활용 범주를 설정하는 것이 바람직해 보인다.

이를 위해 2006년 문화재청 주요정책 자체평가위원회 회의자료(49~52페이지 참조)에 따르면, 현재 문화재청의 올해 사업 내용 가운데 문화재 활용 범주는 다음의 기준을 전제로 가능해 보인다. 우선 문화재청 주요정책 가운데 '문화재활용과' 의 추진과제가 그 하나이다. 둘째, 문화재 활용 세부단위 과제 가운데 활용 사례를 추출하는 것이다. 셋째, 문화재 활용 세부단위 과제의 상위개념인 이행과제(또는 대주제) 가운데 문화재 활용과 관련된 과제를 구분하는 작업이다.

위의 개념도를 좀 더 구체적으로 도식화하면 다음과 같다.



<그림 3-2 현 단계에서 문화재 활용사례 범주화 개념도>

자료 : <<2006년도 3/4 분기 주요정책 자체평가위원회 회의자료>>, '주요정책 세부단위과제 추진실적', 49-52쪽, 문화재청)에 의거

<표 3-2 2006 주요정책 세부단위 과제 중 문화재 활용사례>

대과제	세부단위 과제	소관부서	활용 개념
4. 문화유산의 관광산업 자원화	조선왕릉 전시관 설치(태강릉)	공능관리과	전시활용
	공능관람 편의시설 개선	공능관리과	전시활용
	고궁체험 프로그램 개발	각 공능원	체험
	고궁 청소년 여름학교 체험프로그램 운영	각 공능원	체험
	문화재 관광콘텐츠 및 상품개발	문화재활용과	상품개발
	학생대상 문화재 교육 프로그램개발 및 보급	문화재활용과	교육
	전문가 및 관리자 대상 문화재 교육	문화재활용과	교육
	고궁박물관 어린이 고궁학교 운영	전시홍보과	교육
5. 국민의 문화재 접근성 제고	숙정문 권역 개방	사적과	관광
	문화재 안내판 정비	문화재활용과	관광/교육
	전시관 활성화 대책 마련	전시관지원팀	전시활용
	전시관 건립지원	전시관지원팀	전시활용
6. 문화재 국제교류협력 활성화	유네스코 세계유산 등록 확대 및 활동강화	문화재교류과	교류
	국제교류 협력 확대 및 내실화	문화재교류과	교류
	무형문화재 국제간 교류증진	무형문화재과	교류
	해외소재 한국문화재 조사	미술공예연구실	교류
	국제교류 및 공동조사 연구	보존과학연구실	교류
7. 문화유산을 통한 민족 화합실현	남북문화재 교류협력 강화	문화재교류과	교류
	북한문화재 인터넷 자료관 운영 및 도록발간	미술공예연구실	정보/교육
8. 문화유산의 체계적 기록보존 및 조사연구	문화재기록정보 활용기반 마련	기록정보담당실	정보/교육
	중요동산 문화재DB구축 대국민 온라인 서비스	동산문화재과	정보/교육
	학술조사연구정보 디지털 아카이브 구축	정책기획과	정보/교육
	금석문 영상종합조사 및 영상 DB구축	미술공예연구실	정보/교육
	한국전통문양 자료수집 및 도록 발간	미술공예연구실	정보/교육
9. 무형유산의 전승활성화	무형문화재 전승지원	무형문화재과	활성화

상기 자료는 2006년도 주요정책 이행과제 중 <1. 국민참여 문화유산 보호확산>, <2. 문화유산보존역량 제고>, <3. 유형별 특성에 맞는 문화재 보존관리>를 제외한, 문화유산 관광산업 자원화, 국민의 문화재 접근성 제고, 문화재 국제교류 협력 활성화, 문화유산을 통한 민족화합 실현, 문화유산의 체계적인 기록보존 및 조사연구, 무형유산의 전승활성화 등이 문화재 활용 사례에 해당한다. 다만, 이 이행과제의 세부단위 내용이 모두 다 활용사례에 포함되는 것은 아니다. 그 가운데 주로 복원, 실측조사, 평가체제, 제도개선, 연구역량 강화, 기록보존, 병원건립, 문화유적 보존, 전승기반 구축 등은 활용 사례에서 제외하였다. 여기에 문화재 활용과에서 시행한 세부단위 계획은 모두 활용의 범주에 포함하였다.

이상에서 살핀 바와 같이, 문화재 활용 개념은 현재 문화재청에서 시행하고 있는 이행과제, 세부과제, 관련부서 등을 고려하여 정리하였다. 여기서 문화재 활용과 관련하여 우선 문화재활용과의 항목을 활용 사례로 편성하였다. 둘째, 타 부서에서의 시행과제 가운데 보존이나 관리가 아닌 활용에 해당하는 과제를 활용사례로 적용하였다. 이를 다시 정리하면, 문화재의 전시, 상품개발, 정보, 교류, 전시, 관광, 교육, 활성화 등이 활용사례에 해당한다고 하겠다. 이러한 사실은 현재 문화재청의 사업 가운데 상기 범주에 드는 과제들의 예산이나 정책을 문화재 활용을 위한 가이드라인으로 삼을 수 있음을 시사한다.

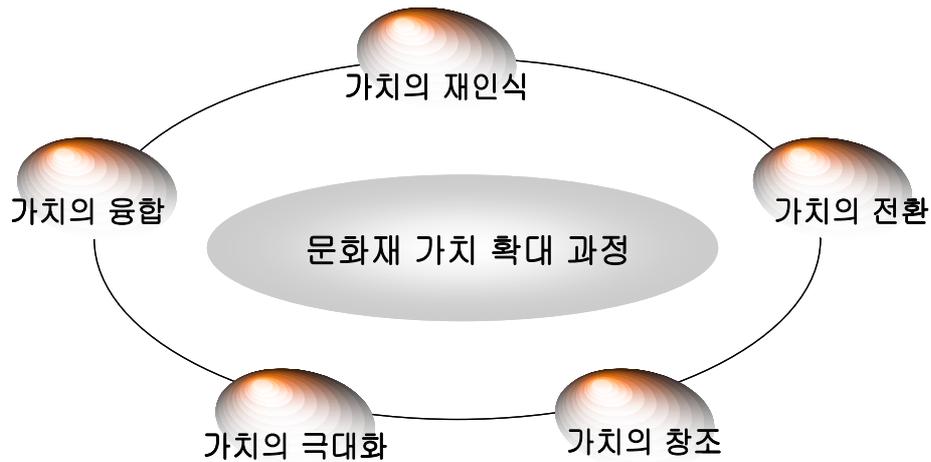
2) 문화재 활용의 원리

(1) 문화재 활용의 기본 원리

무엇보다 문화재 활용은 그 대상의 유형별 특성을 전제로 해야 한다. 유형별 특성을 전제로 하되 현재 문화재의 보존과 관리 상태에 따라 다원적인 전략이 수립되어야 한다. 무엇보다 문화재 활용은 보존을 전제로 한 그 가치(기능, 능력)의 확대과정이라고 할 수 있다. 이 점에서 문화재 활용의 기본 원리는 바로 가치의 확대과정 내지 재창출의 과정이라고 평가된다. 가치의 확대과정은 크게 5가지 유형으로 구분된다. 즉 가치의 재인식, 가치의 전환, 가치의 극대화, 가치의 융합, 가치의 재창조 등이다.

첫째, 가치의 재인식은 기존 문화재에 대한 새로운 해석과 분석을 통해서 인식을 확장하는 것이다. 현재 알려진 문화재의 가치를 새로운 의미체계로 재해석하는 것을 말한다. 따라서 문화재는 시대를 넘어선 초유기체로서의 성격을 지닐 수밖에 없다.

둘째, '똥도 문화유산이 될 수 있다'는 예에서 알 수 있듯이, 가치의 전환이란 문화유산을 새롭게 해석하고 가치를 부여하면 얼마든지 새로운 문화유산으로 거듭날 수 있음을 의미한다. 따라서 다양

<그림 3-3 문화재 가치의 확대 과정>

한 문화자원을 새로운 가치로 전환시켜 문화유산으로 활용하는 노력이 필요하다.

셋째, 가치의 창조이다. 문화재는 현재 국가문화재로 지정된 문화재 이외에도 비지정문화재가 더 많다. 따라서 비지정문화재 가운데 새로운 가치를 발굴하려는 노력과 함께, 문화재 이외에 문화유산과 문화자원 가운데서도 새롭게 가치를 창출하는 작업이 필요하다.

넷째, 가치의 극대화란 통합적 인식체계로 문화재의 가치를 바라보는 관점이다. 현재까지의 문화재는 특수한 분야에 국한하여 해석되고 이해되는 측면이 강했다. 하지만, 하나의 문화재 가치를 역사, 문학, 기술, 과학, 건축, 회화, 공예, 음악 등 다양한 학문 영역으로 해석할 경우에 그 가치는 극대화될 수 있다.

다섯째, 가치의 융합이란 문화재의 가치를 다른 가치체계와 결합시켜 이해하는 것이다. 이때 문화재와 스토리, 문화재와 인간, 문화재와 문화재(무형과 무형, 유형과 유형, 무형과 유형, 무형과 기념물, 유형과 기념물, 무형과 민속자료, 유형과 민속자료), 문화재와 문화유산, 문화재와 전통문화, 문화재와 테크놀로지 등이 그것이다. 이러한 융합과정은 문화재 가치의 극대화를 넘어 새로운 문화의 창조 과정으로 연결된다.

(2) 문화재 보존과 활용의 관계

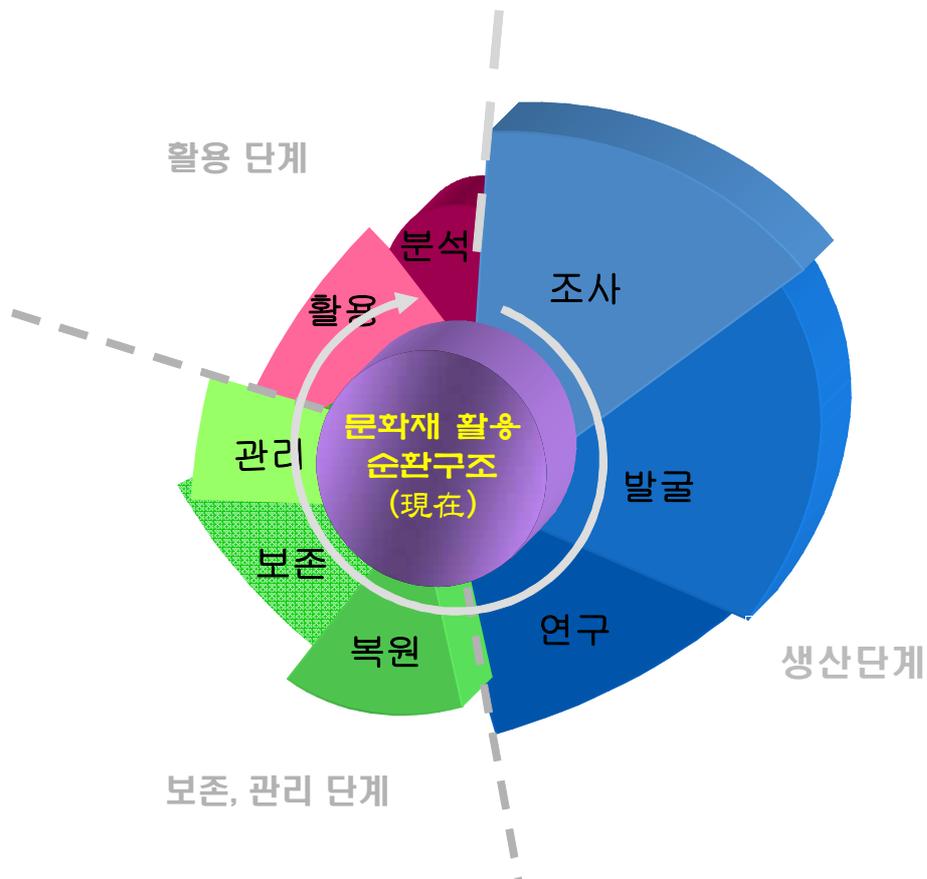
문화재 활용은 '문화재 보존의 적극적 개념'이다. 문화재 활용이 보존을 전제로 한다는 의미이다. 다만, 보존을 전제로 하되, 보존에 머물지 않고 그 가치와 기능 또는 능력을 다방면에서 활용할 수 있는 방법을 찾아내자는 것이 요구된다. 문화재 활용은 크게 생산단계(조사·발굴·연구), 보존관리

단계(복원·보존·관리), 활용단계(활용·분석)이라는 순환구조를 갖는다. 이러한 사실은 문화재 보존과 활용이 별개의 개념이 아니라 하나의 순환구조 속에 존재하고 있음을 의미한다.

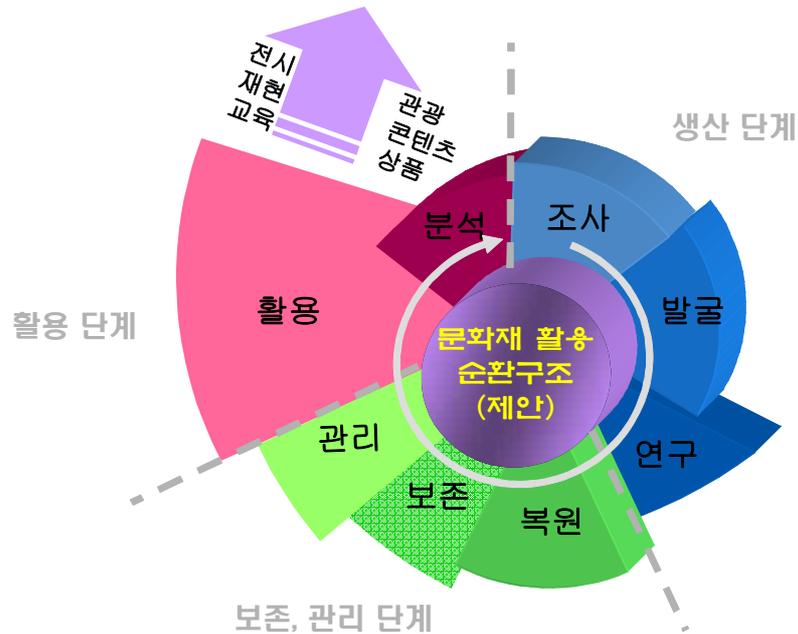
아래의 그림에서 알 수 있듯이, 활용이란 원래는 생산단계와 보존단계를 거쳐 활용단계에 이르러 본격화 된다. 하지만 활용은 박물관 전시와 같은 보존 관리 단계에서는 물론이거니와 발굴현장의 체험과 같이 생산단계에서도 얼마든지 가능하다. 따라서 문화재 활용은 문화재가 순환구조의 전 단계에서 발생할 수 있다. 따라서 문화재 활용은 생산단계, 보존관리단계, 활용단계의 전 과정에서 다양한 방법론을 활용하는 것이 필요하다.

그러나 현 단계에서 문화재의 활용은 아래의 표에서와 같이, 생산단계에서는 많은 노력과 예산이 투입되어 진행되지만 보존관리단계를 거쳐 활용단계에 이르면 그 규모가 작아지는 구조를 갖는다. 이러한 순환구조는 문화재 활용의 구조가 매우 비효율적이라는 점을 시사한다. 또한 문화재 보존 위주의 문화재 정책이 가져다 준 결과로 평가된다.

<그림 3-4 현 단계에서의 문화재 활용구조>



<그림 3-5 향후 문화재의 활용구조 방향>



문화재 활용이 원활하게 이루어지려면 생산단계에서 활용 방안이 모색되어야 한다. 또한 보존관리 단계를 거쳐 활용단계에는 그 활용의 범위와 영역이 더욱 확대되어 새로운 창조가치로 발전하는 순환구조로 변화시켜야 한다.

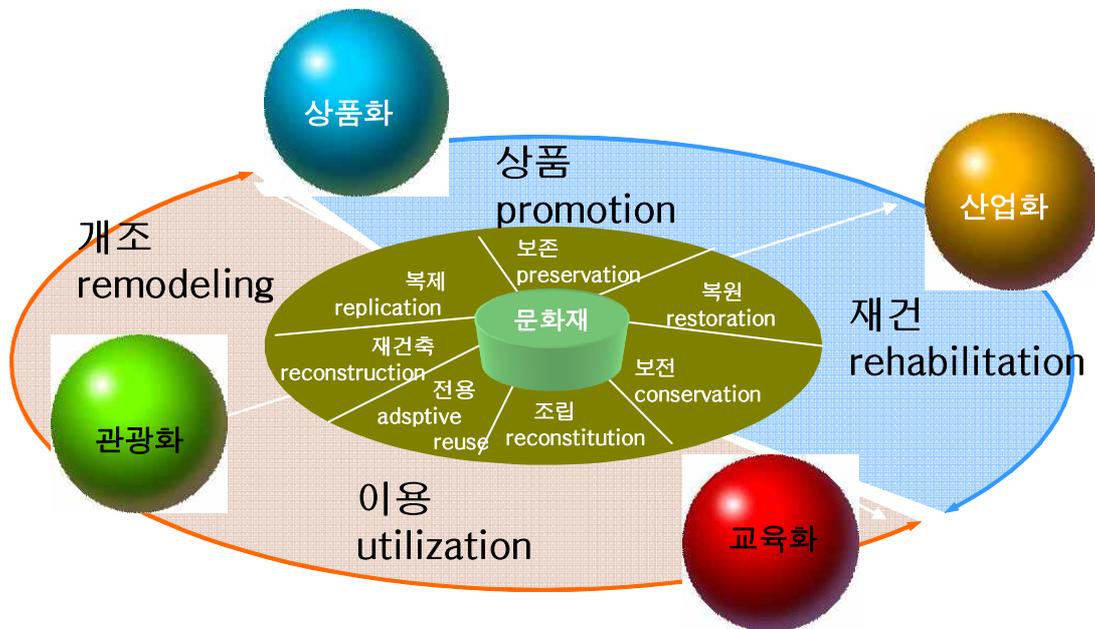
문화재는 유일무이, 희소성 등의 개성을 지닌 민족자산이다. 또한 후세에 전해주어 할 문화재는 보존, 관리가 중시될 수 밖에 없다. 그렇다고 문화재 활용은 보존과 관리를 소홀히 하거나 활용만을 위한 개념이 아니다. 오히려 문화재의 발굴, 조사, 연구, 복원, 보존, 관리, 활용, 재발굴 등의 선순환구조를 재인식하고 그 속에서 새로운 부가가치를 창출하는 과정을 함의한다. 동시에 문화재의 원형질 또는 원형성을 넘어선 다양한 응용과 창작, 그리고 융합을 가로지르는 무한의 소통과정이다.

문화재 활용이란 곧 민족문화의 재발견인 동시에 새로운 문화가치의 창조과정이다. 이와 같이, 문화재의 진정한 가치는 보존을 넘어 활용을 통해서 달성될 수 있다. 실제로 보존의 가치는 보존에 묶이는 것이 아니라 이를 넘어 창조적 파괴를 위한 원천으로 제공될 때 더욱 빛을 발휘한다. 또한 활용이 곧 보존이 되는 경우도 적지 않다. 예를 들어 폐허가 된 유적지를 활용하기 위해 조사 발굴하고 보존할 수 있는 것도 또 하나의 보존 방식이다. 이제 문화재 보존 관리를 넘어 생산적인 활용정책은 향후 문화재청이 나가야 할 방향이자 시대의 소명이다.

3) 문화재 활용의 유형

문화재 활용의 범위는 기본적으로 보존의 논리를 전제로 한다. 다만, 문화재 보존의 기본 원칙인 원형유지를 현상동결로만 파악할 것이 아니라 보존방식의 다양성을 허용하여 사회환경의 변화에 따른 요구에 유연하게 대처하는 노력이 필요하다. 예컨대 보존(preservation), 복원(restoration), 보전(conservation), 재조립(reconstitution), 전용(adaptive reuse), 재건(reconstruction), 복제(replication) 등의 허용이 그것이다(James M. Fitch, 1998; 김창규, 류호철 재인용).

<그림 3-6 문화재 활용의 유형과 범주>



첫째, 보존(preservation)은 조상으로부터 물려 받았을 때의 그 물리적 상태로 유지하는 것을 의미한다. 구조체의 미학적 부분에 대해서는 어떠한 가감도 없다. 유적의 물리적 완전성을 보존함에 필요한 조치들(화재 및 도난방지, 냉난방, 조명장치)은 미적으로 문제가 되지 않아야 한다. 즉 유적이 거의 완벽한 상태로 보존되어진 경우 화재예방을 위한 스프링클러의 설치나 도난방지를 위한 CCTV의 설치 등과 같은 조치를 말한다.

둘째, 복원(restoration)은 현 유적의 형태학적 발전의 이전 단계였을 물리적 상태로 현 유적을 되돌리는 것이다. 여기에서는 어떤 특정시점을 복원의 기준시점으로 볼 것인가 하는 것이 문제가 된다.

1990년부터 시작된 경복궁 복원 사업의 경우 전체적인 관점에서 부분적으로 변형되고 훼손된 왕궁을 보수한 것으로 볼 때에는 여기에 해당한다. 경복궁 복원시 문화재청은 경복궁 전각이 가장 많이 들어섰었던 1888년을 경복궁 복원의 기준연도로 채택하였다.

셋째, 보전(conservation)은 유적의 지속적인 구조적 안전성을 보장하기 위하여 유적의 실제적 구성재료에 대한 외적 개입, 즉 경미한 수리부터 대규모의 전체적인 공사행위를 말한다. 기울어진 외관을 바로잡기 위하여 1999년부터 시작되어 2002년에 종료한 경복궁 근정전 보수공사가 여기에 해당한다.

넷째, 재조립(reconstitution)은 유적의 보존을 위하여 어쩔 수 없이 유적이 있던 원래의 장소나 새로운 장소에 기존 유적을 새롭게 조립하는 것을 말한다. 원래 철도의 추가적인 건설을 위해 철거될 예정이었지만, 시민들의 보전요구에 따라 유압책으로 들어올려져 미리 설치된 레일 위를 달려 철도 건설에 방해가 되지 않는 10미터 떨어진 장소로 이전된 일본의 나라 역사가 여기에 해당한다.

다섯째, 전용(adaptive reuse)은 유적이 건축되었던 당시와는 다른 새로운 사회환경 속에서 달라진 새로운 시대적 요구에 부응하여 사용될 수 있도록 건축물의 외부는 가능한 보존하면서 내부를 새로운 사용환경에 맞도록 고쳐서 유적을 새롭게 탄생시키는 것을 말한다. 요코하마 개항 당시에 지어진 항구의 물품보관창고를 외관은 원 모습대로 복원하고, 내부를 개조하여 공연장과 갤러리로 이용하고 있는 예가 여기에 해당한다.

여섯째, 재축(reconstruction)은 이미 사라진 유적을 원래의 자리에 재건축하는 것을 말한다. 경복궁 복원사업의 일환으로 이루어진 경복궁 흥례문과 행각의 재건이 여기에 해당한다.

일곱째, 복제(replication)는 남아있는 유적을 그대로 복제하는 것이다. 복제는 오리지널과 동시에 존재한다. 공기의 오염 또는 산성비 등에 따른 훼손을 막기 위해 오리지널을 통제된 박물관 환경에 옮겨 보호할 필요가 있을 때 유용한 보존방법이 된다.

이상의 내용은 기본적으로 문화재 원형유지를 위한 보존이 원래의 양식, 원재료, 전통기법 등 현실적으로 어려워짐에 따라 보존방식의 다양성을 허용하는 방법이다. 이러한 방법론은 사실상 원형의 보존인 동시에 다양한 활용의 요소와 논리를 포괄하고 있다. 예를 들면 전용이 공간의 개조를 통해 현실적으로 활용할 수 있는 새로운 공간으로 거듭나게 하는 형태가 있다. 또한 복제는 곧 원형을 보호하기 위한 방식만이 아니라 유물의 체험을 비롯한 다양한 이용을 할 수 있는 활용 방식이기도 하다. 이외에도 활용을 위한 유형으로는 문화재와 관련한 상품 판촉(promotion), 재건(rehabilitation), 이용(utilization), 개조(remodeling) 등의 방식이 추가로 적용될 수 있다.

결국 문화재 활용은 기본적으로 보존 관리를 위한 기반위에서 이를 활용하여 관광, 교육, 산업, 상품, 콘텐츠 등에서 다양한 부가가치를 창출하는 과정이자 행위이다. 다시말하면 문화재 활용은 문화재가 지닌 역사적·예술적·학술적·경관적 가치나 기능을 살려 관광, 교육, 산업, 상품, 콘텐츠 분야에서 효과적으로 이용하는 것이다.

4. 문화재 활용 기반 조사

1) 문화재 활용 기반의 현황 분석

(1) 행정제도 분석

○ 본 연구를 위해 문화재보호법 및 각 지방자치단체의 조례 분석, 문화재 활용 사례의 파악을 위해 문화재청 관계자와의 전화 면담, 문헌조사 및 인터넷 조사, 행정법제 관련 학계의 연구논문을 분석하였다.

○ 1962년 문화재보호법이 제정·공포된 이후 40여 년간의 문화재 행정에도 불구하고, 우리나라는 문화재 활용을 위한 행정법제적 정치가 제대로 마련되지 않아 각종 문화재 활용이 체계적으로 이루어지지 못하고 있다.

○ 그나마 1970년 이후 관련 연구로 박동석(1996)의 "한국 문화재행정체제의 발전방향에 관한 연구"(동국대 석사논문), 김종혁(1997)의 "문화재 행정의 발전방향"(문화재 30 pp. 55-73), 정문교(2000)의 "문화재 행정과 정책"(지식산업사), 박현우(2002)의 "문화재보호법과 문화재 활용에 관한 관광객과 주민들의 인식 및 태도에 관한 연구: 경주를 중심으로"(동국대 석사논문), 임승빈(2002)의 "문화재보존관리체계의 개선방안"(한국행정학회 동계학술대회 발표논문), 임승빈(2003)의 "문화재의 보존과 활용방안"(정부행정 제4권 pp. 155-187), 주재현(2004)의 "문화재행정환경의 변화와 정책방향 설정"(사회과학논집 제22집 pp. 175-190), 임정수(2006)의 "문화재 보존 및 활용에 관한 연구: 오산시 독산성을 중심으로"(홍익대 석사논문) 등이 있다.

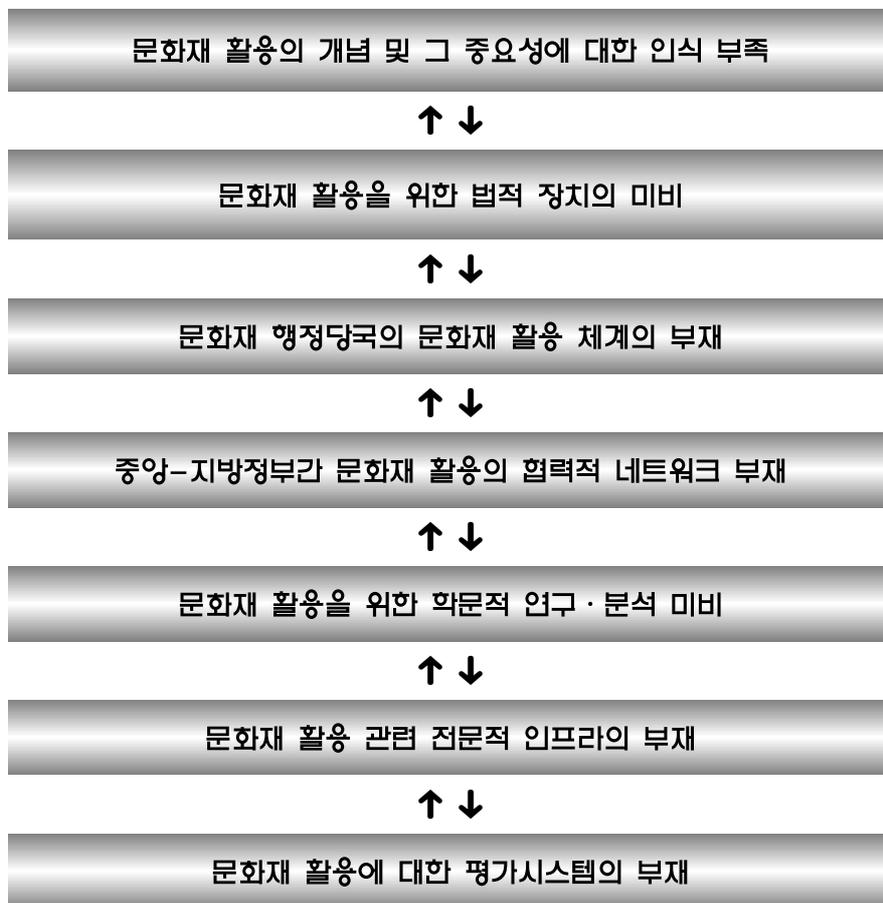
○ 아래 <그림 4-1>에서와 같이 우리나라에 있어서 문화재의 체계적인 활용을 저해하는 근간은 한마디로 문화재 및 그 활용에 대한 개념정의가 정부와 학계에서 확립되지 못한 채, 문화재 활용의 중요성에 대한 인식 부족에 있다고 하겠다.

○ 문화재 활용의 중요성이 빈약한 사회문화적 근간은 정부가 문화재 활용을 위한 법적 장치를 제대로 마련하지 못하게 된 정부실패에 직접 연결된다. 이러한 법적 장치의 부재는 문화재위원회 및 문화재청 등 행정당국에 위한 문화재 활용체계의 미확립과 연결되며, 중앙-지방정부간 문화재 활용을 위한 협력적 네트워크가 부재한 행정적 현실과도 직접적으로 관련 된다.

○ 법적·행정적 장치의 흠결은 또다시 사회적·학문적 인프라의 흠결과 연계되는데, 즉 문화재 활용 제고를 위한 학문적 연구 및 분석 또한 미비한 실정이며, 문화재 활용 관련 전문적 인프라의 부재 및 그 양성을 위한 교육·훈련 체계도 마련되고 있지 못하다.

○ 제반 요인들과 또한 직·간접적으로 연관되는 또 다른 주요한 요인은 문화재 활용의 문제점과 그 개선을 위한 피드백 장치로 체계적인 평가시스템이 마련되어 있지 못하다는 것이다. 이러한 모든 요인들은 우리나라 문화재의 체계적 활용을 어렵게 하고 있으며, 나아가 문화재의 보존 및 관리의 효율적 개선을 저해하고 있다고 하겠다.

<그림 4-1 문화재 활용의 제도적 저해요인>



(2) 예산분석

아직 문화재 활용의 대상에 대한 구체적인 원칙과 기준이 잡히지 않은 단계에서 문화재 활용예산을 분석하기란 어려운 일이다. 다만, 이 글에서는 『2006년도 세입세출 예산 각목 명세서』의 검토를 통하여 문화재 활용과 관련한 세입예산과 세출예산에 대한 분석을 시도하고자 한다.

가. 세입 예산

○ 『2006년도 세입세출 예산 각목 명세서』에 따르면, 문화재 활용과 관련한 세입항목으로는 관유물의 대여료 및 입장료 수입 등으로 확인된다. 즉 2006년 예산을 기준으로 중요한 문화재 활용수입은 재산수입 중 관유물 대여료 1,005백만원, 재화 및 용역판매수입 중 입장료 수입 1,143백만원, 수입대체경비수입 중 입장료수입 5,023백만원으로 나타난다.

<표 4-1 문화재 활용 관련 세입항목>

관 항	과목명	2005년 예산(A)	2006년 예산(C)	증감(C-A)	%
총계		10,994,4	17,589,3	6,594,9	60.0
11	재산수입				
51	관유물대여료	700,1	1,004,7	304,5	43.5
13	재화 및 용역판매수입				
64	입장료수입	246,2	1,143,2	897,0	364.4
14	수입대체경비수입				
64	입장료수입	2,936,0	5,023,0	2,087,0	71.1
합계		38,823	71,709	32,885	

(백만원)

나. 세출

○ 세출항목을 기준으로 문화재 활용과 관련한 예산은 항1200 문화재관리와 항 1300 문화재 기관의 세세항에서 주로 발견할 수가 있다. 또한 국가 균형발전 특별회계의 경우도 전체적으로 문화재 활용과 관련한 세출항목으로 분류할 수가 있다. 다음의 세출항목은 각 목 명세서 세세항 분류를 기준으로 정리한 것이다.

○ 일반회계에는 항1100 문화재행정에서 약 108억원, 항1300 문화재기관에서 약 22억원 등 약 130억원이 문화재 활용을 위한 지출로 분류되었다. 보다 세부적으로는 문화재행정에서 궁능관리에 2개 세세항에 약 52억원, 문화재정책국에 7개 세세항에 약 41억원, 문화유산국에 3개 세세항에 약 15억원이 지출되었으며, 문화재연구소에서 4개 세세항 약 22억원이 문화재 활용과 관련한 지출로 분류되었다. 균형발전 특별예산으로 약 377억원은 전체적으로 문화재 활용과 관련한 예산으로 분류되었다.

<표 4-2 문화재 활용관련 세출 예산 분석>

항	세항	세세항	목	내역	2006년예산
[1200]				문화재관리	
	[1213]			공능관리	
		[214]		고궁관광자원화	3,034,072
		[218]		능원산림관리 및 관람환경개선	2,196,972
	[1215]			문화재정책국	
		[211]		문화재국제교류	736,995
		[212]		유네스코신탕기금출연	200,000
		[214]		세계유산관리 및 홍보	904,390
		[232]		문화유산방문교육지원	500,000
		[294]		정보기술아키텍처구축	300,000
		[295]		문화재정보통합서비스환경구축	588,000
		[299]		문화재지리정보체계구축	824,000
	[1223]			문화유산국	
		[222]		문화재실측 및 DB구축	1,291,752
		[225]		민속마을디자인가이드라인마련	181,238
		[227]		한일건조물문화재교류협력	26,966
				합계	10,784,385
[1300]				문화재기관	
	[1301]			문화재연구소	
		[157]		해외유적발굴조사연구	177,496
		[220]		국외소재문화재조사	479,381
		[221]		금석문영상DB구축	500,000
		[222]		무형문화재기록화	999,740
				합계	2,156,617
중간합계					12,941,002
국가균형발전 특별회계					
[1400]				문화재개발	
	[1401]			사적명승국	
		[216]		유교문화관광자원화	13,139,000
		[217]		남해안관광벨트	8,646,000
		[001]		남해안관광벨트	8,646,000
		[218]		백제역사재현단지조성	8,900,000
		[221]		지역문화유산개발	4,118,000
		[001]		연천전곡리선사유적지	2,000,000
		[002]		양주회암사지	700,000
		[005]		아차산보루군발굴조사 및 정비	818,000
		[006]		근대문화유산관광자원화	600,000
	[1402]			문화유산국	
		[212]		무형문화재전수지원	2,928,000
				합계	37,731,000
총 합 계					50,672,002

[단위:천원,1\$]

다. 예산총괄표

<표 4-3 세입>

관 항	과목명	2005년 예산(A)	2006년 예산(C)	증감(C-A)	%
계		10,994,4	17,589,3	6,594,9	60.0
11	재산수입	700,6	1,008,7	308,0	44.0
51	관유물대여료	700,1	1,004,7	304,5	43.5
54	기타이자수입 및 재산수입	0,5	4,0	3,5	700.0
12	경상이전수입	6,699,3	10,008,6	3,309,3	49.4
57	변상금 및 위약금	1,101,2	2,444,3	1,343,2	122.0
59	경상이전수입	5,598,1	7,564,3	1,966,2	35.1
13	채화 및 용역판매수입	575,5	1,478,1	902,6	156.8
64	입장료수입	246,2	1,143,2	897,0	364.4
65	면허료 및 수수료	24,5	21,4	-3,0	▲12.4
66	입학금 및 수업료	298,9	306,4	7,5	2.5
69	잡수입	6,0	7,0	1,0	16.7
14	수입대체경비수입	3,019,0	5,094,0	2,075,0	68.7
64	입장료수입	2,936,0	5,023,0	2,087,0	71.1
69	잡수입	83,0	71,0	-12,0	▲14.5

<표 4-4 세출>

장 관 항	세 항	과목명	2005년 예산(A)	2006년 예산(C)	증감(C-A)	%
계			341,549,0	369,538,0	27,988,9	8.2
일반회계			295,230,0	331,807,0	36,576,9	12.4
320		문화 및 관광	295,230,0	331,807,0	36,576,9	12.4
321		문화예술	295,230,0	331,807,0	36,576,9	12.4
	1100	문화재행정	22,562,6	26,841,1	4,278,5	19.0
	1101	기관운영	17,925,2	20,965,2	3,040,0	17.0

	1111	정책홍보실관리	554,1	715,3	161,2	29.1
	1113	궁능관리	1,343,9	1,324,4	-19,5	▲1.5
	1115	문화재정책국	645,1	1,059.3	414,2	64.2
	1121	사적명승국	751,1	731,7	-19,3	▲2.6
	1123	문화유산국	1,343,2	2,045,2	702,0	52.3
1200		문화재관리	233,962,9	256,322,7	22,359,8	9.6
	1201	기관운영	837,0	1,125,1	288,1	34.4
	1211	정책홍보관리관실	161,195,3	176,211,6	15,016,4	9.3

(백만원)

장 관	항	세항	과목명	2005년예산(A)	2006년예산(C)	증감(C-A)	%
		1213	궁능관리	34,288,2	36,274,8	1,986,5	5.8
		1215	문화재청국	4,282,7	7,334,1	3,051,5	71.3
		1221	사적명승국	10,403,4	8,049,5	-2,353,9	▲22.6
		1223	문화유산국	22,956,3	27,327,6	4,371,3	19.0
1300			문화재기관	38,704,5	48,643,1	9,938,6	25.7
		1301	문화재연구소	18,964,1	23,624,8	4,660,7	24.6
		1303	한국전통문화학교	10,480,6	14,142,4	3,661,8	34.9
		1305	해양유물전시관	2,688,8	3,942,3	1,253,5	46.6
		1307	현충사관리소	2,837,4	3,142,9	305,5	10.8
		1309	세종대왕유적관리소	2,492,3	2,577,7	85,4	3.4
		1311	칠백의총관리소	1,241,3	1,213,1	-28,3	▲2.3

국가균형발전특별회계				46,319,0	37,713,0	-8,588,0	▲18.5
320			문화 및 관광	46,319,0	37,713,0	-8,588,0	▲18.5
	321		문화예술	46,319,0	37,713,0	-8,588,0	▲18.5
		1400	문화재개발	46,319,0	37,713,0	-8,588,0	▲18.5
		1401	사적명승국	43,337,0	34,803,0	-8,534,0	▲19.7
		1402	문화유산국	2,982,0	2,982,0	-54,0	▲1.8

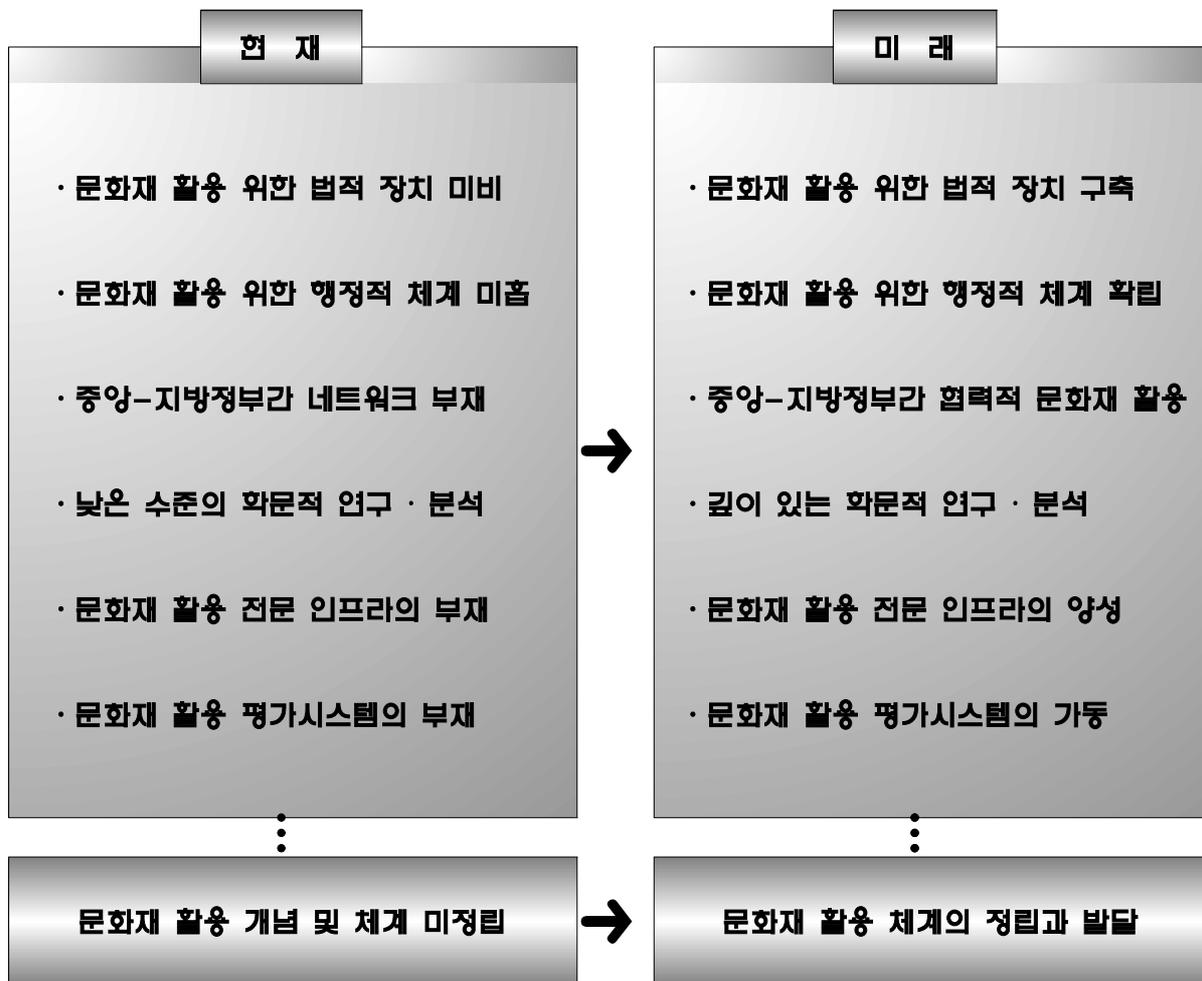
2) 문화재 활용을 위한 기반 시설

(1) 문화재 활용 관련 법제·운영 구조

가. 국가차원의 문화재 활용체제 정립을 위한 행정법제적 기본 방향

- 문화재 활용제고를 위한 국가체제를 정립하기 위한 기본 방향은 다음 <그림 4-2>에 정리한 바와 같이, 문화재의 체계적인 활용을 저해하는 제 요인들과 대조적인 국면들(counterparts)로서 이를 요약하면 이렇다.
- 첫째, 문화재 활용을 제고하기 위한 국가적 체제를 뒷받침하는 법 및 시행령 등을 제정하여 국가적 차원의 문화재 활용체제의 법적 기반을 최우선적으로 구축해야 한다.
- 둘째, 문화재 활용제고를 제도적 차원에서 실질적으로 도출하기 위해서는 행정적 체계의 마련 및 정비의 필요한데, 이를 위해 기존의 문화재 활용과 관련된 각종 행정체제를 재정렬하고 궁극적으로 국가차원의 문화재 활용체제를 중심으로 이끌고 갈 총괄행정기관의 지정 및 설립을 고려할 필요가 있다.
- 셋째, 국가 전체차원에서 문화재 활용제고의 효과를 도출하기 위해서는 문화재 관리와 관련된 각종 중앙정부부처와 지방자치단체간, 정부와 관련 민간기관간에 협력적인 문화재 활용 네트워크를 조직적 및 물리적(즉 전산시스템) 차원에서 구축·운영하여야 한다.
- 넷째, 학계와 정부간에 문화재 활용 관련 연구네트워크 체계를 형성하여 관련 문화재 전문가들간 및 전문가와 정부실무자간에 수평적이고 쌍방향적인 방식으로 문화재 활용 연구체계를 실질적으로 가동해야 한다. 이와 관련 문화재 관련 국가기관들의 문화재 활용체제의 문제를 과감히 공개하고 다양한 연구자가 접근할 수 있는 제도적인 연구 환경을 조성해야 한다.

- 다섯째, 국가차원의 문화재 활용체계의 정립, 원활한 가동 및 지속적 발전을 위해서는 국가차원에서 문화재 활용 관련 전문 인프라의 마련과 지속적인 문화재 활용 교육과 훈련을 추진해야 한다.
- 마지막으로, 문화재 활용체계의 지속적인 점검과 개선을 위한 체계적 평가시스템을 도입하여 문화재 활용과 관련된 행정조직 및 예산 등 제반사항에 대한 분석·평가를 수행할 수 있도록 하여야 한다.



<그림 4-2 문화재 활용체계 정립을 위한 행정법제적 방향>

(2) 프랑스 문화재 활용 제도 및 운영구조

○ 문화재와 문화유산을 보전·활용하는 방법은 프랑스를 비롯한 유럽에서 상당히 다양한 방식으로 이루어지고 있다. 각국의 문화재 활용방식은 문화재를 단순히 역사와의 접촉으로 끝나는 것이 아니라 이 시대의 새로운 가치로 발굴하여 대중들과 함께 새롭게 숨 쉬는 대상으로 만들고 있다. 이 글에서는 프랑스 문화재 활용제도 및 운영구조를 중심으로 살펴보고자 한다. 다만, 본고에서 문화재 활용을 위한 기본 개념으로 설정하고 있는 문화재 스스로 말하게 하는 방식, 문화재와 문화재 또는 문화재와 문화유산을 결합하여 말하게 하는 방식, 문화재와 인적 자원의 결합하여 말하게 하는 방식, 문화재와 매체의 결합하여 말하게 하는 방식, 문화재와 테크놀로지의 결합하여 말하게 하는 방식을 중심으로 파악해 보고자 한다.

○ 오늘날 신자유주의 세계화가 국가와 국가 간의 문화적 다양성을 위협하고 있고, 21세기 문화전쟁을 최후의 경제전쟁의 하나로 인식하고 있는 프랑스는 문화가 경제 영역과 불가분의 관계를 이루고 있음을 누구보다도 인식하고 있다. 반면에 프랑스의 주도로 2001년 채택된 유네스코 문화 다양성 선언은 문화 다양성을 인류의 공동유산으로, 문화 다양성 수호를 개인과 민족의 존엄으로부터 양도할 수 없는 민족적 책무로 규정하고 있다. 이러한 표현들 속에는 문화의 경제화를 인정하되 시장경제에 종속되는 문화를 경계하는 프랑스의 입장이 담겨 있다. 이런 논리는 문화재나 문화유산의 보존과 활용에 대한 우리의 시각과도 일치한다. 게다가 프랑스는 WTO 규정에서 문화적 창조 부문을 분리하기 위해 '문화적 예외(exception culturelle)'라는 개념을 제안한 바 있다.

○ 문화와 관련된 주제에 대한 도식적인 분류에도 불구하고, 근본적으로 역사와 문화에 대한 인식을 뒤바꾸어놓으면서 문화재를 삶과 분리해 생각할 수 없도록 만든 최근 현상을 거론하지 않을 수 없다. 프랑스 역사를 구성하고 있는 기념비적 공간들에 역사성을 부여하면서 기존의 역사 해석을 전면적으로 뒤엎고 있는 피에르 노라(Pierre Nora)의 저서 『기억의 장소들(Les Lieux de la mémoire)』은 넓은 의미에서의 문화유산(혹은 문화재)에 대한 정의가 지식 차원의 정리보다 훨씬 복잡한 양상을 보여준다는 사실을 입증한다. 노라에 따르면 문화재를 포함한 프랑스의 각 기념물들은 단순히 역사 속에 한정된 공간을 뛰어넘어 오늘날에도 살아 숨쉬고 있는 현재적 공간으로 화하고 있는 것이다. 이 경우 프랑스 역사는 왕조사나 전쟁의 역사가 아닌, 프랑스라는 공간을 채워왔던 유형 혹은 무형의 문화재 역사의 총합에 다름 아니다. 각 '문화재' 공간은 프랑스라는 시공간을 채우고 있는 개별적 역사인 것이다. 문화재에 대한 적극적인 해석이 요구되는 것은 바로 이러한 이유에서이다.

○ 당연히 프랑스의 문화재 활용은 각 장소에 역사성을 부여하는 동시에 그 공간의 현재적 의미를

극대화시키는 방식을 취하면서 정부기관, 지방자치단체 및 유관기관들이 유기적인 협력관계를 구축하는 가운데 이루어진다. 또 지역별로 특화된 전략은 대상지역의 방대함으로 인해 일일이 거론하는 것이 불가능할 정도로 방대하다. 예를 들어 프랑스는 효과적인 문화행정이, 독일은 유럽적인 차원에서 문화재 활용이, 미국은 보존과 활용 정책의 원만한 추진이 돋보인다. 프랑스의 경우 문화재 활용과 관련하여 파악한 기관만도 박물관 담당국(DMF), 프랑스 박물관협회(RMN), 건축 및 문화유산국(DAPA), 지방문화 사업국(DRAC), 건축 및 문화재국(SDAP) 등 다양한 모습을 보여준다. 또 유형 및 무형 문화재의 활용은 중앙정부와 지방자치단체의 문화재 활용 사례, 교육적 효과를 극대화시킨 문화재 활용, 관광과 모험을 위한 공간으로서의 문화재 활용, 교류와 교환을 강조하는 문화재 활용, '작가의 고향'처럼 문학예술과 연계시킨 문화재 활용 등 상당히 다채로운 방식으로 이루어진다.

○ 하지만 프랑스의 경우 국가가 전문가들 대부분을 확보하고 있기에 분명 경쟁력을 지니고 있지만, 행정구조의 비중 때문에 과감한 개혁을 시도하기 힘들다는 한계를 동시에 안고 있다. 프랑스 대혁명 이후 고착화된 중앙집권적 구조는 국경의 소멸이라는 대세에 적응하지 못하고 있고, 또 지방자치단체는 문화유산 분야에서 자신에 걸 맞는 위상을 누리지 못하고 있는 중이다. 독일과는 달리 건축이나 기념물, 도시공학, 박물관 차원에서 물적, 인적, 법률적인 의미를 확보하고 있지 못했기 때문이다. 그럼에도 불구하고 1980년대 지방분권에 관한 법률이 통과된 후 점차 가속화되고 있는 지방주의와 그에 따른 문화행정의 변모는 프랑스 문화행정의 외양을 상당히 바꿔놓았다. 세 번째 주체인 일반인들의 활동은 협회들을 통해 이루어지고 있는데, 1980년 문화유산의 해가 처음 실시된 이래 일반인들의 적극적이고도 능동적인 역할이 강조되기 시작했다.

○ 문화재 활용을 주도하는 몇몇 단체에 대한 설명은 다음과 같다.

첫째, 박물관 담당국(DMF : Direction des musées de France)

프랑스 박물관들을 관리하는 책임을 맡은 문화부 산하기관이다. 주소는 6 rue des Pyramides, 75041 Paris. 주로 RMN(Réunion des musées nationaux)을 관리한다.

이 기관의 임무는 1991년 8월 5일 법령에 의해 최초로 규정되었으며, 1992년 1월 22일 법령에 의해 보완되었다. DMF는 박물관 문화유산 쪽의 국가 정책을 담당하고 있는데, 그 방식은

- 국가의 선매권을 내세운 예술품 구입, 보존 및 보호, 복원, 연구, 보급
- 박물관 전문인력 양성
- 지방자치단체와 협회에 소속된 1천 개 이상의 박물관이 소장하고 있는 컬렉션의 관리 및 감독
- 박물관 업무와 관련된 국제 협력
- 박물관 및 공공 컬렉션에 대한 법 적용
- 1992년 12월 31일 포고되고 2000년 7월 10일 수정된 법령이 규정하는 테두리 내에서 문화재 유

통을 감독

- 국립박물관 관리 형식을 띠고 있다.

또 DMF는 행정적 분권을 염두에 두고 지방의 문화담당국과 밀접한 연관을 맺으면서 상기 임무 전부를 행사한다.

둘째, 프랑스 박물관협회(RMN : Réunion des musées nationaux)

RMN은 1895년 소장 미술품의 규모를 늘리기 위해 재정 확보를 목적으로 처음 창설되었다가 1990년 법령을 통해 산업적이고도 상업적인 목적을 가진 공공기관으로 탈바꿈한 조직이다. 프랑스의 가장 권위 있는 34개 국립박물관들을 관리하는 책임을 맡고 있다. 애초 이 기관은 국가적 차원에서 예술품 컬렉션을 늘려나가는 책임을 맡고 있었으나, 위상이 변한 후 현재 박물관 방문객들의 관리, 기획전 개최, 기획전 및 상설전시회와 관련된 파생상품들의 판매라는 세 가지 새로운 임무를 떠맡고 있다. 문화부 산하기관인 박물관 담당국(Direction des Musées de France)에 배속되어 있다. 1995년에는 후지 TV 네트워크Fuji TV Network와 파트너를 맺어 RMN 일본 지부(RMN-J)를 설립했으며, 도쿄와 고베에서 '오르세 박물관 소장품 전시회'를, 도쿄와 교토에서 '루브르 박물관 소장품 전시회'를 개최한 바 있다. RMN-J는 박물관 소장품에 관련된 책과 CD-ROM들을 출간하고, 홍보하는 역할도 수행하고 있다.

34개 박물관들 중 15개는 파리에, 7개는 수도권 지역에, 12개는 지방에 소재해 있다.

<파리 소재>

- 기메 아시아박물관(Musée des Arts asiatiques-Guimet)
- 민속예술전통박물관(Musée des arts et traditions populaires)
- 외젠-들라크루아 미술관(Musée Eugène-Delacroix)
- 에느리 미술관(Musée d'Ennery)
- 에베르 미술관(Musée Hébert)
- 장-자크 에네르 미술관(Musée Jean-Jacques Henner)
- 루브르 박물관(Musée du Louvre)
- 귀스타브-모로 미술관(Musée Gustave-Moreau)
- 클뤼니 중세박물관(Musée du Moyen Age-Thermes et Hôtel de Cluny)
- 오랑주리 미술관(Musée de l'Orangerie)
- 오르세 박물관(Musée d'Orsay)
- 피카소 미술관(Musée Picasso)
- 로댕 미술관(Musée Rodin)
- 그랑 팔레 미술관(Galeries nationales du Grand Palais)

- 포트 도레 해양박물관(Palais de la Porte Dorée-Aquarium tropical)

<수도권 소재>

- 에쿠앙 르네상스미술관(Musée de la Renaissance à Ecoen)
- 퐁텐블로 성 미술관(Musée du château de Fontainebleau)
- 마니-레-아모 미술관(Musée de Port-Royal des Champs à Magny-les-Hameaux)
- 말메종 미술관(Musée des châteaux de Malmaison et de Bois-Préau à Rueil-Malmaison)
- 생-제르맹-앙-레 고고학박물관(Musée d'archéologie nationale à Saint-Germain-en-Laye)
- 세브르 도자기미술관(Musée de Céramique à Sèvres)
- 베르사이유 박물관(Musée des châteaux de Versailles et de Trianon à Versailles)

<지방 소재>

- 코르시카 아작시오 소재 나폴레옹기념관(Musée de la Maison Bonaparte à Ajaccio en Corse)
- 일텍스 소재 나폴레옹 박물관 및 아프리카미술 박물관(Musée napoléonien et musée africain à Île-d'Aix en Poitou-Charentes)
- 비오 소재 페르낭-레제 미술관(Musée Fernand-Léger à Biot en Provence-Alpes-Côte d'Azur)
- 블레랑쿠르 소재 프랑스-미국 박물관(Musée franco-américain du château de Blérancourt à Blérancourt en Picardie)
- 콩피에뉴 박물관(Musée du château de Compiègne en Picardie)
- 디종 소재 마냉 미술관(Musée Magnin à Dijon en Bourgogne)
- 예지-드-타야 선사시대박물관(Musée de Préhistoire à Les Eyzies-de-Tayac-Sireuil en Aquitaine)
- 리모주 소재 도예박물관(Musée de la Porcelaine - Adrien-Dubouché à Limoges dans le Limousin)
- 무이유-앙-파레 소재 클레망소 박물관(Musée Clemenceau et de Lattre de Tassigny à Mouilleron-en-Pareds en Pays de la Loire)
- 니스 소재 마르크 샤갈 성서미술관(Musée Message Biblique Marc Chagall à Nice en Provence-Alpes-Côte d'Azur)
- 포 미술관(Musée du château de Pau en Aquitaine)
- 발로리스 소재 피카소 미술관(Musée Picasso La Guerre et la Paix à Vallauris en Provence-Alpes-Côte d'Azur)

셋째, 건축 및 문화유산국(DAPA : Direction de l'architecture et du patrimoine)

주소는 182, rue Saint-Honoré - 75033 Paris cedex 01. 문화유산국과 건축국이 통합되면서 1998년에 생겨난 부처로, 1995년 이후 문화부에 배속되어 있다.

주 임무는 건축문화의 활성화를 돕고, 역사적, 미학적, 문화적 차원에서 유의미한 건축물들을 보호하는 책임을 떠맡고 있다. 또 건축문화유산을 조사하고, 연구하며, 보호하고 보존하고, 대중에게 알리는 역할도 담당한다.

DAPA의 주 업무는 다음과 같다 :

- 고고학, 건축, 도시, 인종, 사진 관련 유산 및 프랑스의 문화적 풍요로움을 조사하고, 연구하며, 보호하고, 보존하고, 알리는 역할을 담당한다.
- 문화재로 지정된 지역 안에서 건축 창조를 용이하게 하고, 건축물의 품질을 높이는 역할을 담당한다.
- 건축가들의 활동을 지원하고, 관련 법령의 적용을 감시한다.
- 문화유산 관련 직종의 실행조건을 검토하고, 그들 지식의 활용도를 조사한다.
- 건축 및 문화유산에 관련된 교육, 연구 등을 조직화한다.

또 DAPA는 유적의 보존 및 활용을 지원하고, 문화유산 보호가 국토 균형발전에 부합하는지를 감시한다. 레지옹(régions)과 데파르트망(départements) 등 지방에서는 건축 및 문화유산 정책이 문화부의 지방부처, 지방 문화 담당국(DRAC), 지방 건축 및 문화유산국(SDAP) 등에 의해 공동 관리되고 있다.

주소 : Direction de l'architecture et du patrimoine, 182 rue Saint-Honoré, 75001 Paris(Tél. : 01 4015 8000, 인터넷 사이트 : www.culture.fr)

넷째, 지방문화 사업국(DRAC : Directions Régionales des Affaires Culturelles)

지방문화 사업국은 문화통신부에 배속된 지방 소재 기관으로서, 각 도지사의 지시를 받는다. 1977년 만들어진 이 기관은 문화부가 사전에 정한 원칙에 따라 문화재 관련 업무를 실현하는 동시에, 여러 지방자치단체나 지방의 문화 파트너들에게 전문적인 도움을 주는 것을 주 업무로 삼고 있다. 문화유산 외에도 도서, 음악, 무용, 연극, 문서보관, 영화 조형예술 등 거의 모든 문화 쪽 업무를 담당한다. 하지만 문화예술 분야에 대한 극히 제한적인 참여는 많은 예술가로부터 불충분하다고 평가받고 있다. 문화의 보급, 창작에 대한 지원, 교육에도 주력하며, '유럽문화유산의 날' 이 지방에서 원활히 수행되도록 관장하는 역할도 담당한다. 지방의 정체성과 관련된 문화행사들을 개발하고, 지방 문화재들의 활성화에 관련된 활동들을 지원하는 책임도 맡고 있다.

다섯째, 건축 및 문화재국(SDAP : Services départementaux de l'architecture et du patrimoine)

1979년 3월 6일 법령에 의해 생겨난 기관이자, 1970년대부터 삶의 질에 대한 논의가 중시되면서

서 문화유산 차원에서 중요한 역할을 수행하고 있는 조직이다. 집단적인 기억의 산물인 문화유산이 새롭게 조명되기 시작하면서 과거의 유적이 단순히 과거의 흔적을 보존하는 대상이기를 그치고, 우리 환경에 적극적으로 활용해야 하는 대상으로 대두된 것이다. 19세기에 태동한 개념이자 고급 건축물에만 적용되던 개념인 '문화유산'이라는 단어는 그에 따라 인간 활동이 이루어진 모든 장소, 곧 공장을 포함한 도시의 건축물 전체, 자연 전체에 적용되기 시작했다. 보존과 창조라는 두 개념을 화해시키기 위해 문화재를 효과적으로 활용하기 위한 다양한 프로그램들을 개발하고 있다.

임무는 크게 다음의 5가지로 나뉜다.

- 보호구역 내 역사적, 미학적, 문화적 공간의 관리와 보호
- 고고학적, 건축, 도시, 민족학적, 사진학적 문화재의 연구, 풍부한 예술적 가치를 가지는 문화재의 조사, 연구, 보호 및 보존
- 건축가의 활동을 감독하고, 그에 대한 관련법령 적용
- 문화재 관리에 필요한 기술적 조건 조사, 그것의 보존과 유지
- 건축 및 문화재에 관련된 조사연구와 교육

5. 문화재 활용의 기반구축 방안

1) 관련제도 정비 및 실행 방안

(1) 문화재 활용 제고를 위한 행정법제적 기본 전략

가. 과정적 전략

○ 국가차원의 문화재 활용체계를 정립하고 발전시키는 과정에 있어서의 전략은 실천적(action-oriented)인 정립 방안의 수립과 즉각적인 실행 절차를 모색하는 것이다. 이 실행 절차는 이론적이고 규범적인 국면과 행정적이고 제도적인 국면에서 동시에 추진되어야 한다.

○ 실천 방안과 실행 절차는 실질적인 문화재 활용체계의 정립과 발달에 도움을 줄 수 있는 방향으로 마련되어야 하며, 추진결과는 유용한 정보로 환류되어 국가차원의 문화재 활용체계의 내·외연 확대를 위한 중요한 요소로 재활용되어야 한다.

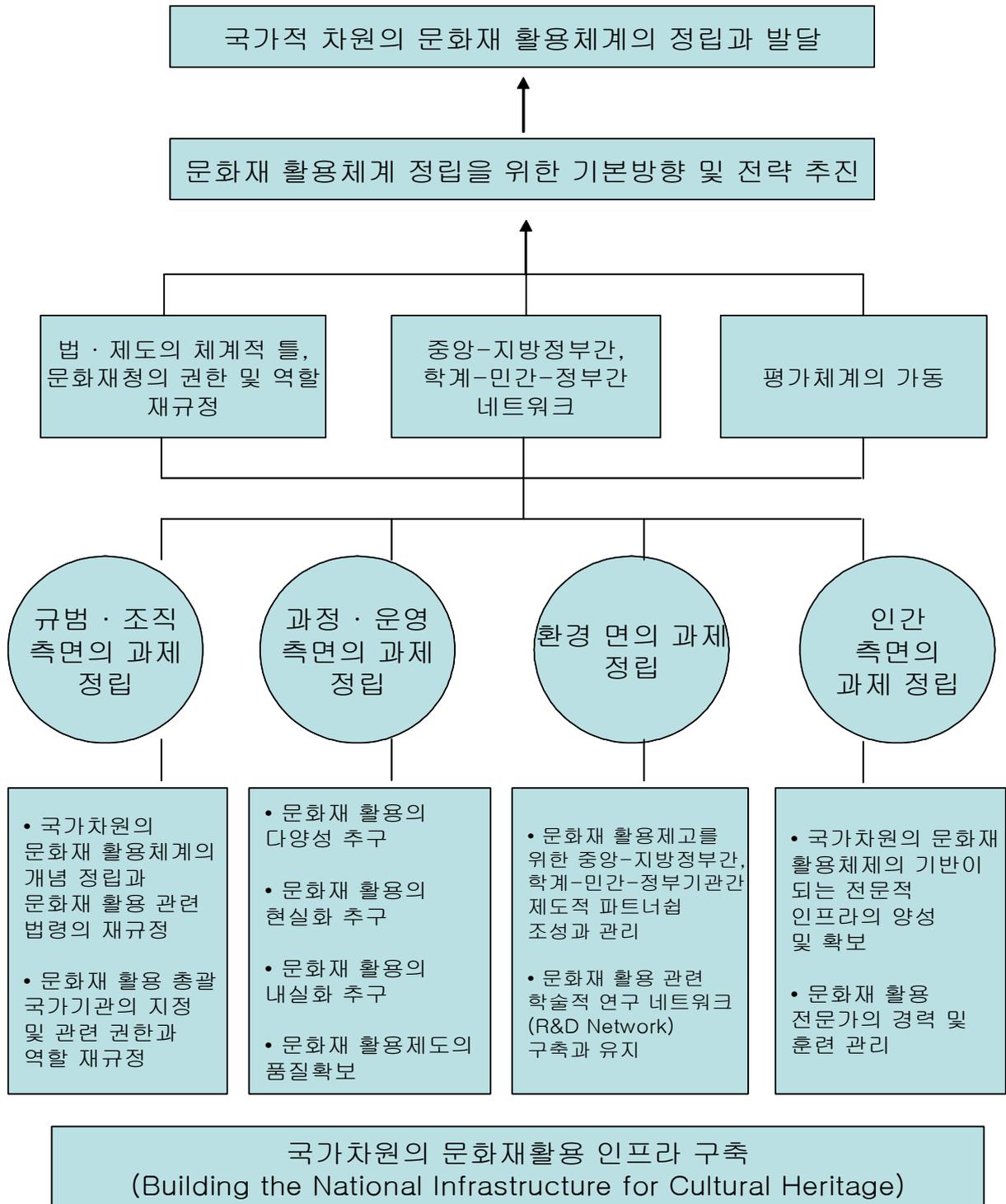
나. 내용적 전략

○ 국가적 차원의 문화재 활용체계의 정립 내용은 우선 학계와 정부기관의 수요자 중심적(customer-oriented)으로 구성되어야 하고, 기존의 문화재 활용 체계의 법적·제도적인 전면적 부정이 아니라 점진적인 재편을 유도하는 방향에서 마련되어야 하며, 정립과정의 투명성을 통하여 학계 및 학회, 정부, 정치계 등 여러 정치·행정적이고 학술적인 이해관계자의 이해와 요청을 구현하는 것으로 보완되고 완성되어야 한다.

(2) 문화재 활용 제고를 위한 행정법제적 체계

○ 국가차원의 문화재 활용 제고를 위한 행정법제적 기본전략을 토대로 구체적인 행정법제적 체계를 도식화해 보면 다음과 같다.

<그림 5-1 국가차원의 문화재 활용제고를 위한 행정법제적 체계>



가. 규범 및 조직측면의 과제 정립

■ 국가차원의 문화재 활용체계의 개념정립과 기존 법령의 재규정

우선 국가적 차원의 문화재 활용체계를 통한 문화재행정의 효율을 제고하기 위해서는 국가차원의 문화재 활용체계의 중요성 및 필요성에 대한 인식 제고가 선행되어야 하는데 이를 위해 "종합적인 국가문화재 활용체계(가칭)"의 개념과 기본 특징을 정의하고 설정할 필요가 있다. 이를 잠정적으로 정의해 본다면, 종합적인 국가문화재 활용체계란 "정부 및 민간부분에서 분산 운영되고 있는 각종 문화재 활용제도를 제도적 및 전산시스템적으로 연계하여 문화재 관련 총괄위원회 및 총괄기구를 통해 종합적이고 통합적으로 추진·관리하는 체계"라 할 수 있다.

현재 문화재보호법 및 지자체의 각종 문화재보호조례 등에 따라 각종 국가문화재가 관리·보호되고 있으나, 문화재보호법이 문화재 활용과 관련된 법적 조항을 구비하고 있지 못한채 문화재 활용 관련 중앙정부 및 지방정부의 각종 법령의 총괄적 운영 권한을 확보하지 못하고 있어 중앙 및 지방부처간에 필요한 협의의 실효성이 미흡한 실정인바 이에 문화재 활용과 관련하여 문화재보호법의 권한 강화 등의 재규정 및 관련 법령의 재조정 노력이 필요하다.

■ 문화재 활용 총괄 국가기관의 지정 및 관련 권한과 역할 재규정

우리나라의 문화재 활용행정은 문화관광부 소속기관인 문화재청 등 중앙정부기관 및 지방자치단체와 각종 민간기관들이 다양한 문화재 관련 활용업무를 분산하여 수행하고 있다고 할 수 있겠으나, 문화재 활용 관련 문화재보호법 및 법령과 제도 운영의 주무부서가 국가적 차원에서 확립되어 있지 못한 실정이고, 국가적 차원의 문화재관련 심의기구로 문화재위원회가 운영되고 있으나 문화재 활용과 관련된 역할 및 총괄 조정권한이 규정되지 아니하여 국가적 차원에서 효율적인 국가문화재 활용과 그를 통한 긍정적인 경제사회적 파급효과도 도출되지 못하고 있다고 할 수 있다.

따라서 국가차원의 문화재 활용 추진체계가 제대로 정립되고 발전되기 위해서는 과감히 중앙 및 지방정부기관의 각종 문화재 활용업무를 기능을 중심으로 통·폐합 하든지, 아니면 각 정부기관을 관련분야의 문화재 활용 업무 주관기관으로 재정립하되 각종 유형별 문화재를 국가적 차원에서 종합적으로 조정·관리하는 총괄기구를 설치할 필요가 있다. 그러한 총괄기구는 중앙 및 지방정부기관이 관리하는 국가문화재는 물론 민간이 관리하는 각종 문화재의 활용을 통괄하는 기능과 권한이 부여되어야 하며, 그를 위해서는 문화재 활용제고와 관련 기존의 문화재보호법의 일부 개정 및 문화재위원회의 역할 재규정은 물론 이와 동시에 국가문화재 활용 관련 법령 및 제도를 행정적으로 총괄관리할 수 있도록 문화재청의 역할과 권한을 재규정할 필요도 있을 것이다.

물론 이를 위해서는 종합적인 국가문화재 활용체계의 효과 및 기능, 그 형태는 물론, 필요한 적정 운용예산 및 인적 자원에 대한 연구·분석이 선행되어야 할 것이다.

나. 과정 및 운영측면의 과제 정립

■ 국가차원의 문화재 활용체계의 다양성과 현실화 추구

물론 종합적인 국가문화재 활용체제가 국가차원의 위원회 및 총괄기관에 의해 관리된다고 해도 각 정부부처 및 지방자치단체 등 기존 문화재관리 정부기관 및 각종 민간기관 및 조직 등에 의한 문화재 활용 업무의 재정립을 통해 문화재 활용의 다양성을 유지하는 선에서 통합관리할 필요가 있다.

그러나 국가차원의 문화재 활용체계가 각종 유형의 문화재 활용방법 및 양식을 가이드한다 하더라도 실제 활용효과를 도출할 수 있도록 현실적이고 실용적인 활용방법이 모색되어야 한다. 물론 이러한 다양한 차원의 현실적 활용방법의 개발과 적용은 국가차원의 총괄기관에서 주도적으로 담당하여 전파하여야 한다.

■ 국가차원의 문화재 활용체계의 내실화 및 품질확보 추구

국가차원의 종합적인 문화재 활용체제가 구축된다해도 실제 운영의 효율은 각종 세부 운영체계가 연속적으로 재정립되고 관련 기관간의 실질적 협력체제가 가동되어야 가능하다. 이를 위해서는 국가총괄기구(위원회 및 총괄기관)에 의한 중·장기적인 국가문화재 활용 전략계획(strategic plan)의 수립이 이루어져야 하고 이를 바탕으로 세부적인 문화재 활용 운영지침(guideline)도 체계적으로 마련되어야 한다.

또한 종합적인 국가문화재 활용체제의 내실화를 위해서는 그 운영 및 결과면의 품질제고가 필요한데, 이를 위해서 국가문화재 활용체제의 운영에 대한 체계적인 분석과 지속적인 평가제도 도입이 요청된다.

다. 환경 측면의 과제 정립

■ 중앙-지방정부간 및 학계-민간-정부기관간 제도적 파트너십 조성 및 관리

국가차원의 종합적인 문화재 활용체제에 의한 문화재행정은 국내적으로는 문화재 활용 총괄기구, 유형별 문화재관리 정부기관, 민간단체 등 문화재 활용 관련 직접적인 이해기관들은 물론 언론, 기업, 국회 등과도 간접적인 관계 속에서 작동하게 되며, 나아가 문화재 활용 관련 국제영역에서 외국 및 외국 문화재 관련 기구 등과도 직·간접적으로 영향을 주고받게 된다.

따라서 종합적인 국가문화재 활용체제의 총괄기구가 중심이 되어 적극적으로 내·외부 다양한 이해

관계인들과의 다양한 문화재 활용 파트너십(partnership)을 조성하기 위한 제도적 장치를 마련해야 할 것이다. 이러한 파트너십은 국가문화재 활용 총괄기구가 중심이 되어 정부기관간 및 민간단체간에 다양한 채널을 조성함은 물론 이를 지속적으로 관리하여야 한다.

■ 국가차원의 문화재 활용 관련 학술적 연구네트워크(R&D Network) 구축과 유지

국가차원의 종합적인 문화재 활용체제의 정립, 효율적인 가동 및 지속적인 발달을 위해서는 학회, 대학교, 연구단체 등 학술기관간 및 문화재 활용 관련 정부기관간의 문화재 활용 연구개발 네트워크(Research & Development Network for Cultural Heritage application)가 구축되어야 한다. 이러한 R&D 네트워크는 종합적인 문화재 활용체제 자체의 역할, 운영, 그 내연 및 외연의 확장과 유지 등에 대한 연구 추진에 기여할 것이며, 그를 통해 각종 국가문화재의 체계적인 활용이 가능하게 될 것이다.

라. 인간 측면의 과제 정립

■ 국가차원의 문화재 활용체제의 기반이 되는 전문적 인프라의 양성 및 확보

국가차원의 종합적인 문화재 활용체제를 밑에서 지탱하는 주요 이념은 문화재 활용관련 전문성(speciality)이다. 종합적인 문화재 활용체제의 지속적 발달은 문화재 활용 관련 각종 전문기관은 물론 전문인의 양성 및 확보에 의해 가능하다. 특히 국가문화재 행정은 국내외 문화재 환경요인은 물론 정치경제적 환경요인에 의해서도 급격한 영향을 받고 있기 때문에 문화재 활용 행정 및 문화재 활용 연구개발 관련 기관 및 전문인에 필요한 전문적이고 현실적인 활용기술, 지식 및 능력 등에 대한 분석이 병행되어야 할 것이다.

■ 문화재 활용 전문조직 및 전문가에 대한 국가차원의 경력 및 훈련 관리

국가차원의 종합적인 문화재 활용체제가 확립되고 효율적으로 가동되기 위해서는 문화재 관련 인간(human-being)에 대한 관리가 지속되어야함을 강조하고자 한다. 문화재 활용 관련 전문인이 확보된 후에도 국내외 문화재 활용 환경의 변화에 효율적으로 대처하기 위해서는 국가차원의 문화재 활용 관련 교육 및 훈련 시스템이 구축되어 문화재 활용 관련 전문성을 지속적으로 제공하여야 한다. 구체적으로 문화재 활용 관련 전문적 역량(standards capacity for cultural heritage use)을 확보시켜 줄 수 있는 국가차원의 다양한 교육과정이 체계적으로 마련되고 그 내용도 지속적으로 보완되어야 할 것이다. 이와 아울러 문화재 활용 관련 전문인이 갖추어야 할 규범 등 세부 윤리준칙 등의 마련도 필요할 것으로 보이며, 물론 이에 대한 연구가 선행되어야 할 것이다.

2) 활용 자원 확충 방안

(1) 문화재 활용예산의 조달 방안

문화재 활용예산의 조달재원으로서 유력한 국무총리실 산하 복권위원회의 복권기금사업과 한국정보문화진흥원 「지식정보 관리사업」의 문화재 관련부문 예산 현황을 살펴보기로 한다.

가. 국무총리실 복권위원회 복권기금사업

① 복권기금의 사용

복권 및 복권기금법 23조 3항에 의거 복권위원회는 복권기금의 70%를 「문화·예술진흥 및 문화유산보존사업」 등 5개 항목에 지출하고 있다.

<표 5-1 문화·예술진흥 및 문화유산보존사업 복권기금 사용내역>

(단위: 백만원)

사업내역	기관	건수 2005 (전체)	금액 2005 (전체)
문화예술진흥 및 문화유산보존사업	문화부	11 (28)	44,559 (144,981)
문화예술진흥 및 문화유산보존사업	문화재청	10 (32)	10,864 (42,161)
전체 예산		50 (128)	719,311 (2,440,165)

② 복권기금의 신청

복권 및 복권기금법 26조는 제 23조 3항에 의한 복권기금의 사용에 대한 신청을 규정하고 있다.

제26조(복권기금의 사용신청 등) ①제23조제3항의 규정에 의한 사업에 필요한 복권기금을 신청하고자 하는 중앙행정기관의 장은 복권기금의 사용 용도·신청금액 등 대통령령이 정하는 사항이 포함된 다음 연도의 복권기금에 관한 사용신청서(이하 “복권기금사용신청서”라 한다)를 매년 3월 말일까지 복권위원회에 제출하여야 한다.

나. 한국정보문화진흥원 「지식정보 관리사업」

① 사업개요

■ 국가적으로 보존 및 이용가치가 높은 지식정보의 디지털화를 지속적으로 추진하여 지식정보자원의 개발 촉진 및 효용가치 극대화
과학기술, 정보통신, 교육학술, 문화, 역사 등 5대 분야 및 기타 보존 및 이용가치가 높은 지식정보를 집중 디지털화하고 국가지식정보자원의 체계적 유통기반 마련

② 주요 사업 내용

■ 주요 지식정보자원의 디지털화 확충

43개 과제에 370억원을 지원하여 지식정보자원 약 2천만건을 구축

■ 범국가적 지식정보DB 네트워크 강화

공공·민간기관이 보유한 DB의 국가지식포털과의 연계 추진 확대

주요 지식DB 검색시스템의 업그레이드 추진

지식정보자원의 구축·유통·관리 분야의 표준체계 정립

- 지식정보 메타데이터 및 분류체계 표준화 지침 개발 및 보급

- 디지털콘텐츠 식별체계 시범적용 및 지식정보 메타데이터 레지스트리 구축 및 운영

■ 지식정보자원의 서비스 고도화 및 활용촉진

「지식정보 유료화 운영지침」 마련하여 과금기준, 수익금 분배 원칙 등에 관한 사항을 시범 적용
부가가치 창출모델 개발 및 서비스

■ 지식정보자원의 관리체계 강화 및 평가체계 효율화

국가지식포털과 연계기관 회원들에게 국가지식사업 정책, 동향, 사례 등을 소개하는 웹진(Webzine)

발간, 보급

지식정보DB 이용촉진을 위한 학생·연구자 등 일반국민 대상 대중매체 활용 홍보 및 우수사례 발굴, 보급

(2) 문화재보호 및 활용기금의 조성

가. 문화재 기금의 필요성

■ 예측이 불가능하고 신축적인 집행이 요구되는 사업에 대해서는 별도의 예산 방안을 강구하여야 함.

문화재 예산의 정부예산 총액대비 비율은 2003년 0.3%에서 2006년 0.25%로 감소하고 있다.

그러나, 문화재에 대한 수요 및 보상비의 상승 등 문화재 보존의 비용단가는 상승하고 있다.

그러나, 이러한 비용은 일반회계에 반영하기 어려우며, 예비비 등에 반영하더라도 사업시행의 적기를 놓치기 쉬움.

■ 기금의 일부는 문화재의 홍보 및 활용을 통한 문화재의 가치 증가를 위하여 투입되어 지속적인 재생산 기반이 요구됨.

나. 기금 규모 및 재원

■ 문화 유산은 문화자본의 기능을 하는 국가적인 공공재이므로 일반회계 및 문화적 가치로부터 부가가치를 창출하는 문화산업, 관광 등의 분야에서 부담하는 것이 바람직함. (<부록> 문화자본 참조)
문화재는 옵션가치, 유산가치, 존재가치 등 비시장 가치를 가지고 있다.

문화재는 국민의 여가생활과 관광지출의 근원임.

문화재는 교육을 통한 인적자본의 형성으로 국가 경제발전에 기여함.

문화재의 문화콘텐츠 소재제공 및 교육기능은 문화산업의 부가가치의 근원임 ([그림] 참조)

■ 연간 500억원 운용목표

문화재청예산과 지자체 문화재 보존관리예산을 합한 5천억원의 10%

■ 목표 기금규모는 약 1조원이 되어야 함.

타기금 운용수익률 참조

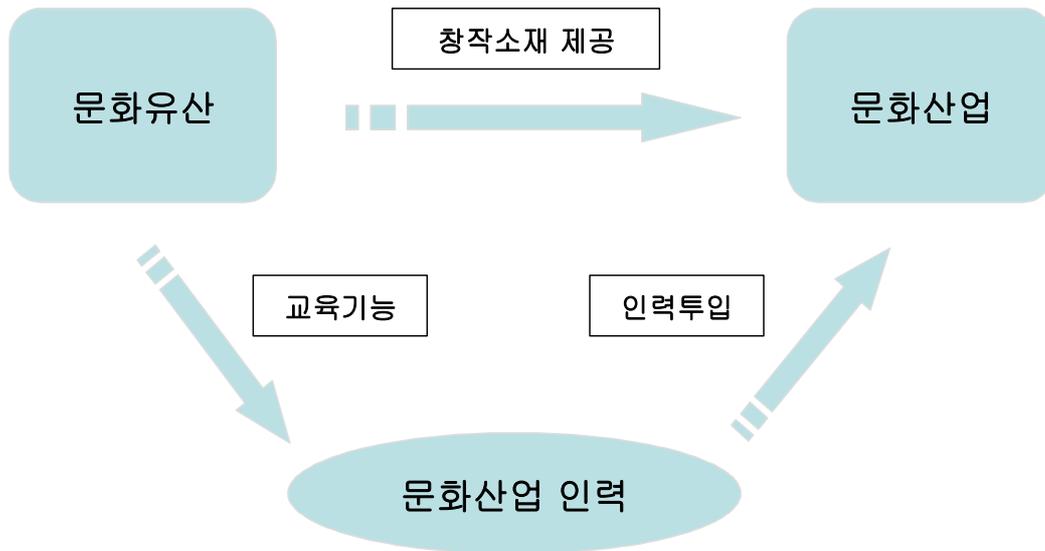
다. 기금 조성 자원

■ 조성기간 5년 기준

■ 주요 출연 자원

문화재 관람료 및 문화산업, 관광기금	1,000억원/년
문화재 관람료	500억원
문화예술진흥기금	50억원
복권발행	200억원
관광진흥기금	250억원

■ 국고출연 1,000억원/년



<그림 5-2 문화유산의 문화산업에 대한 영향>

<표 5-2 문화재 활용 재원확충 로드맵>

구분	단계	예산			
		문화재 활용 평가	문화재 보호 및 활용 기금	문화재 활용 예산	비고
2007	단기	- 문화재 활용정책 연구팀 신설	- 문화재 보호 및 활용 기금 조성 - 문화재 보호 및 활용 기금 운용 계획	- 복권기금 확보 - 지식 정보화사업을 활용한 문화재 활용사업 발굴	
2008		- 문화재 가치평가 모형 개발 - 문화재 활용과 시장가치 평가모형개발			
2009	중기	- 문화재 활용정책 장기 계획 수립	- 문화재 보호 및 활용 기금 조성 - 문화재 보호 및 활용 기금 운용	- 복권기금 사용 확대 - 지식 정보화사업을 활용한 문화재 활용사업 확대	
2010					
2011					
2012	장기	- 문화재 활용정책 장기 계획 시행 및 평가	- 문화재 보호 및 활용 기금 운용 및 평가	- 복권기금 사용 확대 - 지식 정보화사업을 활용한 문화재 활용사업 확대 및 평가	
2013					
2014					
2015					
2016					

(3) 문화재 가치평가 연구현황

가. 문화재 정책연구 현황

한국문화관광정책연구원의 정책제안 문화재 관련 연구, 한국개발연구원의 문화시설에 대한 예비타당성분석 등 관련된 연구기관에서 문화시설, 관광시설의 경제적, 관광정책적 측면에서 문화재에 대한 연구보고서는 증가하고 있다. 그러나, 문화재정책을 위한 문화재 자체의 가치평가 및 경제적인 측면에서의 본격적인 연구는 거의 전무하며 연구시스템도 취약한 실정이다.

나. 연구인프라 현황

문화재는 비시장재로서 그 활용의 경제적 측면들을 분석하고자 하는 경우 특별한 방법론이 요구된다. 그러나 연구인프라는 극히 빈약하여 연구 활성화를 기대하기 어렵다. 문화재 활용의 경제적 측면에 대한 연구를 가로 막는 장애 요인들은 대략적으로 다음과 같이 정리될 수 있다.

첫째, 문화재 활용정책에 대한 연구지원의 부족을 들 수가 있다. 예산의 분석 등에서 보는 바와 같이 문화재에 대한 예산 및 연구조직은 거의 전적으로 문화재의 보존활동을 지향하고 있으며 종합적인 문화재 정책 및 문화재 활용을 위한 예산과 연구조직은 거의 없다. 이러한 연구기관 및 연구시스템의 부재는 문화재의 평가 및 활용을 위한 연구의 필요성에 대한 이해의 확산을 부족하게 한다.

둘째, 비시장재로서 연구데이터가 절대적으로 부족하다. 경제적 연구는 데이터의 축적을 기본조건으로 하는 것으로서 데이터의 축적이 없이는 전혀 진행할 수 없는 연구들이 많다.

셋째, 문화재에 대한 기존 연구의 누적이 부족하다. 연구방법론이 상대적으로 잘 확립된 사회과학으로서 경제학적인 접근은 기존의 연구의 누적이 새로운 연구에 도움이 되는 경우가 많다. 문화재 분야는 외국에서도 1990년대 이후 대두되기 시작하는 연구분야로서 기존의 연구가 부재하여 성과의 창출이 어려우며, 연구수요의 시장이 협소하므로 현재 교육기관 및 다른 연구조직의 연구인력들에게 연구의 인센티브를 제공하지 못한다.

넷째는 연구인력의 부족을 들 수가 있다. 문화재 평가 및 활용분야에 이론과 자질을 겸비한 우수한 연구인력이 부족하여 연구네트워크의 형성이 어려우므로 문화재 평가 및 활용정책 연구의 단기적인 발전을 기대하기 어렵다.

3) 문화재 경제가치 모델 연구

■ 문화재 가치 평가모델의 전무

○ 문화재의 가치평가에 관한 본격적인 연구는 전무한 실정이나, 부분적으로 관련된 연구기관에서 부수적으로 문화시설, 관광시설에 대한 연구결과를 산출하고 있다. 현재, 한국개발연구원의 문화시설에 대한 예비타당성분석, 한국문화관광정책연구원의 정책제안 용역과제 등이 진행되고 있다.

■ 관련 연구 방법론

○ 문화재에 대한 가치평가의 관점에서 종합적이고 포괄적으로 접근한 연구는 없다. 그러나 예비타당성분석, 환경영향평가 등 아래의 연구방법론과 공유하는 부분이 있으므로 참고할 수 있다.

○ CVM(Contingent Valuation Method) : 소비자들의 지불의사를 설문을 통하여 물어보는 방법으로 사안별로 설문의 작성에 전문성이 요구된다.

○ 산업연관분석(Input-Output Analysis) : 한국은행에서 5년 단위로 공표하는 산업연관표를 사용하여 산업간 파급효과를 분석한다.

○ MRIO(Multi-Regional Input-Output Analysis) : 특정한 투자사업에 대하여 지역간에 부가가치, 총산출, 고용의 파급효과를 측정하는 방법으로 산업연관표에 기반하고 있으나, 보다 가공된 모델이 필요하다.

○ AHP(Analytical Hierarchy Process) : 정량적인 평가와 정성적인 평가가 혼재되어 있는 경우 정책적인 의사결정을 위하여 적용하는 대표적인 다기준 분석의 방법론이다.

■ 연구인프라 현황

○ 문화재 활용의 경제성 분석에 특별한 방법론이 필요한 반면 연구인프라는 극히 빈약하여 연구활성화를 기대하기 어렵다.

○ 연구데이터 및 기존 연구의 부족, 비시장재로서 연구데이터가 축적되지 않았다.

○ 연구지원의 부족, 연구기관 및 시스템이 부재하여 연구의 필요성에 대한 이해도가 낮다.

○ 연구 인력의 부족, 기존의 연구가 부재하여 성과의 창출이 어려우며, 선구적인 연구수행을 위하여 우수인력의 유치가 필요하다.

<그림 5-3 문화재 가치 평가 연구 현황>



(1) 문화재의 시장가치의 평가 방법

가. 문화재의 가치

- 문화재의 가치는 우선 사용가치와 비사용가치로 나누어진다. 문화재는 사용가치 뿐만이 아니라 비사용가치가 매우 큰 재화로서 일상적인 상품과는 특히 구별되는 속성을 가진다.
- 사용가치란 문화재를 물리적으로 이용한다고 기대되는 경제주체들 에게 직·간접적으로 현재 발생하는 편익을 통틀어 일컫는다. 반면에 존재가치 또는 수동적 사용가치라고도 불리는 비사용 가치는 공공재의 직·간접적인 이용과 관련되지 않는 여러 가지 이유로부터 발생하는 편익을 말한다.

① 시장가치와 여행가치

- 문화재를 보존, 유지, 개선을 위한 예산을 책정하기 위하여 문화재의 가치를 측정하려고 하는 경우 우리는 평가의 수단을 필요로 한다. 그러한 재화를 위하여 시장가치평가는 출발점을 제공할 것이다. 예를 들자면, 도시에 있는 개인소유의 역사적인 저택은 거래될 수 있을 것이며 순수한 물질적 가치에 비교하여 문화자산의 가치를 보여줄 것이다. 우리는 이러한 거래가 문화재의 가치를 포함하기

를 바라지만 재산의 역사적인 위치는 시장가치를 낮추는 경우도 있을 것이다. 보존 혹은 다른 통제하에 있는 경우, 혹은 사용이 제한되어 구매자에게 구입의 매력을 낮추는 경우. 다른 경우로는, 예를 들자면 대성당 등, 아예 시발점으로서 시장가치를 매기는 것이 불가능한 경우도 있을 것이다.

○ 주거지의 주변에 문화재가 있는 경우 우리는 직접적으로 문화재를 방문하여 편익을 누릴 수 있을 것이다. 여행비용 접근은 기본적으로 문화재의 가장 주된 가치가 여행을 통하여 직접적으로 누리는 편익이라는 가설을 필요로 한다. 그런데 문화재의 간접 사용가치 및 비사용가치에 대한 비중이 커지면 커 질수록 이러한 가치평가법은 적절치 않은 것으로 여겨진다.

② 문화재의 비시장가치

○ 모든 경우에, 시초의 시장지표가 가능하든 하지 않든, 문화재의 중요한 가치는 시장 밖에서 올 것이다. 이러한 점은 대부분의 경우 문화재의 보존을 결정하는 사람들이 시장거래의 당사자가 아니기 때문에 더욱 그러하다. 지역적 차원이든, 국가적 차원이든, 혹은 세계적 차원이든 문화재를 통한 이익은 공동체를 통하여 퍼져나간다. 정도는 중요성에 따라 다르다. 그것은 일반적으로 옵션가치(option value), 유산가치(bequest value), 존재가치(existence value)를 포함한다.

○ 잘 알려진 바처럼, 옵션가치는 자신의 혹은 남을 위하여 그 재화를 유지하여 미래의 어느 시점에 이득을 보고 싶은 개인의 열망으로부터 도출되는 것으로 정의된다;

○ 유산가치는 문화자산을 파손하지 않고 보존하여 자신의 후세대에 유산으로 물려주고자 하는 욕구에서 비롯되는 가치를 의미한다.

○ 그리고 존재가치는 개인이 그것을 사용하든 하지 않든 그 유산이 존재하는 것 자체를 아는 것으로서 누리는 가치로 표현되는 것을 말한다.

나. 문화재의 가치 측정

① 문화재의 가치측정방법과 여행비용법의 한계

○ 시장에서 거래행위가 관찰되는 보완재를 이용하여 간접적으로 가치를 추정하는 대표적인 방법론은 여행비용 접근법(Travel Cost Method; TCM), 헤도닉 가격기법(Hedonic Price Technique; HPT) 등이 있다. 한편 조건부 가치측정법(Contingent Valuation Method; CVM)은 대상재화에 대한 지불의 사액을 응답자에게 직접적으로 질문하는 방식이며, 컨조인트 분석법은 가격을 포함한 여러 가지 속성들로 이루어진 대안들을 활용하여 대상재화의 가치를 간접적으로 추정하는 방법이다.

○ 일반적으로 시장에서의 거래행위를 관찰한 후 간접적으로 추정하는 여행비용 접근법이나 헤도닉

가격기법은 사후적인 가치추정 방법론이며, 가상적인 시장을 가정하는 조건부 가치추정법과 컨조인트 분석법은 사전적인 가치추정 방법론이다.

<표 5-3 비시장재화의 가치추정방법론>

구 분	시장에서의 거래행위 관찰	가상적 시장 제안
직접적 추정	경쟁시장 가격	조건부 가치추정법
간접적 추정	여행비용 접근법 헤도닉 가격기법	컨조인트 분석법 (조건부 선택법, 조건부 순위결정법, 조건부 등급결정법)

*참고:한국개발연구원(2004), 『문화·과학 시설의 가치추정 연구』

○ 여행비용 접근법은 Hotelling 이 1947년 미국 국립공원국(National Park Service) 에 보낸 편지에서 처음으로 제안한 이후 널리 사용되고 있다. 비시장재화의 가치추정방법으로는 가장 먼저 제안된 방법으로서 비시장재화의 가치를 그 재화와 관련되어 있는 시장에서의 소비행위에 연관시켜서 간접적으로 추정한다. 즉, 특정 재화를 이용하기 위해 사람들이 얼마만큼의 액수를 지불할 의사가 있는지를 추정하기 위해 그 지역에 도달하는 데 소요된 시간과 비용에 대한 정보를 이용하는 것이다. 이 방법은 등산, 낚시, 사냥, 숲의 이용 등 야외 여가활동과 관련된 휴양시설의 가치추정에 많이 이용되는 방법이다.

○ 여행비용 접근법은 여가지역 혹은 휴양지역에서 특정 시설이나 유물 등 속성의 질이 개선되었을 때 발생하는 편익을 추정하는 데 유용한 방법이다. 통상적으로 여행비용은 그 자체로 여가지역에서 제공되는 서비스의 총 가치로 간주된다. 여행비용 접근법에서는 입장료의 증가가 수요량을 감소시키는 것과 같이 여행비용의 증가가 휴양지역에 대한 방문율을 감소시킨다는 전제 아래 수요곡선을 도출한다. 이와 같은 접근은 휴양지역의 편익을 구할 때 소비자 잉여를 포함하는 지불용의액(WTP)을 사용한다. 이런 점에서 여행비용 접근법은 이론적인 배경을 갖고 있다고 할 수 있다.

한편 여행비용 접근법은 다음과 같은 문제점을 갖고 있다. 첫째, 여행목적이 여러 개라면 각 목적들 간에 시간 및 화폐의 기회비용을 적절하게 배분하여야 하는데, 그것은 대단히 자의적일 수밖에 없다. 예컨대, 설악산 국립공원 관광뿐만 아니라 주변의 온천을 이용하기 위해 설악산을 방문하는 사람이 사용한 비용을 설악산 방문의 목적으로만 분리하는 것은 대단히 어려운 작업이다. 둘째, 사용가치만 측정하게 되고 비사용가치에 대한 편익은 배제된다. 셋째, 여행비용을 산정할 때 포함되는 시간의 범위를 설정하는 어려움이 존재한다. 예를 들어, 설악산 방문을 위해 출발하기 며칠 전에 자동차를 정비하였다면 정비에 들어간 비용을 여행비용에 포함시킬 것인지 말아야 할 것인지를 결정하는 것은 복잡한 문제일 것이다. 넷째, 이 방법은 관심 대상 재화를 실제로 방문한 사람들에 대해서만 편익이 측정되므로 그렇지 않은 사람들을 배제하는 표본선택편의(sample selection bias)의 문제를 피하

기는 어렵다. 최근에는 이를 해결하기 위한 복잡한 통계학적 기법들이 개발되었지만 적용하기는 쉽지 않은 편이다.

② CVM(Contingent Valuation Method; 가상시장 접근법)

문화재 및 환경 등 비시장재의 가치평가에는 CVM(contingent valuation methodes)이 가장 널리 사용된다. CVM은 가상적인 조건하에서 잠재적인 수혜자의 WTP (혹은 willingness to accept compensation for its loss)로 측정된다. 그러한 기법은 환경경제학에서 널리 사용되는데 문화측면 특히 문화유산의 가치측정에 잠재적인 역량을 가지고 있다.¹⁾

조건부가치평가법(CVM)은 1947년 Ciriacy-Wantrup이 공공재의 가치를 경제주체의 지불의사 금액에 대한 직접적 조사를 통해 추론할 수 있다는 입장을 표명한 이래 1980년대에 환경분야를 중심으로 크게 확산되었다. CV의 장점은 사용가치, 비사용가치, 옵션가치를 모두 측정한다는 것이다. 즉, 시나리오가 응답자들에게 적절해야 한다는 중요한 제약만 충족된다면, CVM 연구자들은 재화와 재화의 공급상황의 다양한 상태를 쉽게 지정할 수가 있으므로 문화재에 대해서도 보존 및 활용의 다양한 시나리오에 대하여 납세자들의 지불의사를 추정할 수가 있다.

③ MRIO(Multi-Regional Input-Output Model)

문화재의 발굴 및 보존활동을 통해서나 문화재를 활용한 문화행사의 개최 등을 통하여 비용 및 수입이 발생하면 지역경제에 파급효과를 미치게 된다. 지역에서의 경제적 파급효과는 지역간 교역활동을 통하여 다른 지역의 사업들에게도 광범한 산업연관효과를 일으키게 된다. 이러한 지역간-산업간 연관효과를 분석하는 모형이 다지역산업연관모형(MRIO)이다. 다지역산업 연관모형은 문화재의 가치를 측정하기보다는 문화재로 인한 지역에서의 다양한 문화활동이 다른 지역 및 다른 산업들에 미치는 전후방효과에 대한 정책적인 관점 중심의 분석이라고 할 수 있다.

1) 문화부문에 대한 적용은 Bill Hansen.(1995)을 참조하시오.

(2) 문화재 가치평가 주요 방법론

가. CVM(Contingent Valuation Method)

① CVM의 의의

CVM은 시장에서 거래되지 않거나 시장 메카니즘에 의하여 가격이 매겨지지 않는 재화에 대하여 소비자들이 부여하는 가격을 알아보는 것이다. CV의 주목적은 수요곡선을 측정하는 것이며 수요 곡선의 아래는 소비자잉여(consumer's surplus)로 간주한다.

CV는 샘플집단의 사람들에게 시장에서 거래되지 않는 재화의 WTP혹은 WTA를 물어본다. WTP(Willingness to pay)는 양적 질적 증가에 따른 지불의사를 묻는 것이도 WTA(willingness to accept) 양적 질적 감소를 수용하는 보상을 묻는 것이다.

문화재나 문화적 유산(CH)은 공공재의 비배제성과 비경합성의 두가지 속성으로 사기업이 공급을 통하여 이득을 볼 수 없는 전형적인 예이다. 개인들이 프리라이더로 행동한다면 어떠한 기업도 이윤을 창출 불가하다. 한편, 가격 제로의 조건은 CH에 대한 난개발과 돌이킬 수 없는 손상을 의미한다.

CVM은 CH에 대하여 효율적인 경제적 수단을 제시하는 첫 단계 작업이다. 소비자들이 매기는 가격을 금전적으로 평가하여, 현세대와 미래세대를 위하여 회복불능의 손실을 막고 경제적 조건을 동원한 간접 행사한다. 비슷한 이유로 CV는 환경문제에도 널리 응용된다.

② CVM의 장단점과 유의사항

CV는 유연하여 다른 목적의 분석에 쉽게 적용되며, 복합적인 재화의 가치를 추정해낼 수 있다는 장점으로 다른 평가수단에 비해 상대적으로 널리 사용한다. World Bank 등 국제기구들은 선후진국 모두에서 자연 및 문화자본이 개발계획 평가에 중요하게 사용되는 것을 권장하고 있다.

공공 프로젝트의 평가에 있어서 CV에 의존한다는 것은 정치적인 관점에서는 중요한 혁신을 의미한다. CH의 보존 및 사용과 관련한 공공적 결정을 애국심에 기대기보다는 개인의 기호를 정책의 근거로 삼는 것을 의미한다.

CH는 사람들의 사용가치에 크게 의존하는 경향이 있다. 비사용가치가 문화재의 가치에서 큰 역할을 하면 CH는 과소평가되는 경향이 있다. 이 것이 CH의 보존에 과소투자를 하게 하는 요인이 된다.

③ CVM 연구의 구조.

■ CVM 연구의 방법

CV는 직접적인 선호 선언방법(direct stated preference method)이다. 분석자가 비시장재가 거래되는 가설적인 시장상황을 재생산한 구조적 설문에 답함으로써 개인들이 그들의 공공재에 대한 선호를 직접적으로 선언한다. CV분석의 주요 단계는 1)sample selection, 2)조건부시장(contingent market)의 묘사, 3)지불의사를 추출하는 기법의 선택으로 이루어진다.

그러나 개인들의 WTP나/와 WTA에 관한 믿을 만한 정보를 얻어내기 위해서는 경제학적, 심리학적, 정치적 관점에서 문제점들이 해명되어야 한다. 1) 무엇을 측정할 것인가? WTP와 WTA간에 선택해야 한다. CV연구에서는 일반적으로 WTP가 WTA보다 선호된다. 그러나 일반적으로 WTA가 WTP를 능가하는 것은 경제이론적 기반이 있다. WTA는 거부되거나 혹은 과잉반응 되기도 한다. 2) 두 번째 민감한 문제는 표본의 선정이다. 누구의 WTP가 측정될 것인가 하는 것은 가치측정의 대상이 되는 자산의 상태와 위치에 따라 결정된다. 세계적으로 알려진 자산의 경우 이것은 쉽지 않다. 샘플이 커지므로, 이러한 CV서베이를 진행하는 것은 비용이 비싸다. 비용의 문제는 설문조사의 방법을 택하는데도 영향을 미친다(면접, 전화, 메일 등). 그리고 이러한 조사방법은 응답률에 영향을 미친다. 3) 세 번째 문제는 설문지의 문제이다. 설득력 있는 시나리오를 설명하는 것이 중요하다. 가능하면 시각적인 요소를 포함하는 것이 권장된다. 이는 분석대상에 대한 답변자의 친밀도를 향상시킨다. 질문이 적용되는 WTP의 타겟과 개인이 담당해야 하는 지불의 방법을 선택해야 한다.

WTP 도출을 위한 questioning format의 선택은 CVM과 관련하여 지속적으로 연구되고 있는 주제이다. ‘얼마가 최고액인가?’하는 식의 오픈 질문은 바람직하지 않다.답변자는 참고자료가 없으므로, 답변을 하지 않거나 분산이 아주 커질 가능성이 있으므로 응답자에게 특정금액을 제시하거나 범위를 제시하는 지불카드법의 사용이 권장된다. 최근에는 closed-ended format(dichotomous choice)이 가장 일반적으로 사용된다. 이는 답변자에게 오직 yes-no 만을 요구하는데, 무임승차 문제를 배제하는 효과가 있다. NOAA panel 에서도 투표적 방식을 권장한다.

공공재의 가치평가를 위하여 CV가 가장 흔히 사용되지만 기술적인 개선은 필요하다. 지나치게 큰 값이나 제로 값은 피하도록 한다. 측정된 CV값이 신뢰성은 여러 방법으로 검증될 필요가 있다

■ CVM에 대한 이론적 논쟁

CV법의 부정적인 측면은 응답의 신뢰성이다. 가상의 지불금액은 현실적인 금액과 다를 가능성이 있으며, 사람들은 전략적으로 행동한다. Hoevenagel(1996)은 CV는 경제이론과 부합되지 않는다고 주장한다. 그가 내세우는 이유는 예를 들자면 한개의 기념물을 설립하는 WTP는 2개 또는 그 이상의 기념물 설치하는 비슷한 WTP가 나온다. 이는 많은 것이 좋다는 경제학의 가정과는 상치되는 것이다. CV와 관련된 추가적인 문제는 다음과 같다. 선호가 얼마나 안정적인가? WTP 값으로 표현된 것은

무엇이며, 배경이 되는 효용함수가 허용하는 것은 무엇인가? 소득 등 영향력이 큰 변수에 대하여 WTP는 어떠한 움직임을 보이는가?

④ CVM의 주요 고려사항

환경에 대한 CVM 연구는 많으나 문화재에 대한 연구는 아직 상대적으로 적다. 그러나 현 추세로 볼때 이러한 경향은 역전될 것이다. 일반인들은 더 많이 사용할수록 그들은 문화재를 높이 평가하나 적게 사용할수록 낮게 평가하는 경향이 있다.

CV연구는 이론연구와 실증연구의 두가지로 발전해야 한다. 둘 다 CV의 신뢰성을 높이기 위해 중요하다. CH의 특성은 전문가의 의견을 필요로 한다. 그러나, 온정적인 접근을 피하기 위해, 전문가의 역할은 제한되어야 한다. 점차 한정되어가는 공공자원을 고려할 때, 문화정책은 공중보건, 사회안전망, 교육, 실업감소 등 다른 목표들과 경쟁해야 한다. CV서베이를 통한 소비자잉여 측정 결과를 CBA(Cost Benefit Analysis)에 포함하면 문화정책의 선택가능성이 높아질 것이다.

CVM은 옵션가치, 유증가치, 존재가치 등 비사용가치를 포함한다. 그러나, 그러한 결론의 유지를 위해서는 엄격한 전제조건이 요구된다. 두명의 노벨경제학자를 공동의장으로 고용(Kenneth Arrow and Robert Solow)한 NOAA의 패널보고서(1993)는 CVM의 결론의 왜곡을 피하기 위하여 다음의 조건들은 제시한다.

- ① 메일조사 보다는 전화서베이, 전화서베이 보다는 면접조사를 할 것;
- ② 시나리오는 고려중인 프로그램의 기대효과를 정확하고 완전하게 나타내도록 서술되어야 한다. (물론, 의도적으로 설문조사 내용이 바람직하다는 결과를 유도해서는 안된다.)
- ③ 지불수단 혹은 기회비용을 명확히 설명해야 한다; 즉, 이 사업을 위해 포기해야 할 자산을 분명히 해야 한다.
- ④ 응답자는 이 재화의 대체재에 대한 정보를 충분히 제공받아야 한다. 즉, 다른 곳에 야생적인 조건이 있다든지 혹은 이와는 별개로 다른 것이 만들어 질 수 있다든지.
- ⑤ 질문과 주어진 선택을 응답자가 충분히 이해해야 한다.

나. 다지역투입산출분석(MRIO)

① MRIO모형의 이론적 개요

지역산업연관모형은 대상지역수에 따라 단일지역모형(Single Region Model)과 다수지역모형(Many Region Model)으로 나누어진다. 다수지역모형은 다시 직접조사 방식인 지역간산업연관모형(Inter-Regional Input Output Model)과 간접조사 방식인 다지역산업연관모형(Multi-Regional Input Output Model)으로 나누어질 수 있다.

여기에서는 체너리-모제스형의 MRIO에 대해 살펴보기로 하되, MRIO 모형의 구조를 쉽게 파악할 수 있도록 간단한 모형을 예로 들어 지역기술계수 및 지역교역계수와 지역투입계수의 관계 및 구축과정을 살펴보기로 하자. 체너리모제스모형은 비조사방식이면서도 직접조사 방식에 의하여 지역투입계수를 산정하는 IRIO모형과 형태 면에서 비슷하고, 상대적으로 지역투입계수의 작성이 용이한 다수 지역산업연관 모형의 대표적인 방법이다. 직접조사방식(survey)에 의한 지역투입계수의 작성은, 이 방법은 모든 지역별, 산업별 자료가 요구되므로 많은 시간과 비용을 필요로 하므로 지역별 자료가 부족한 경우에는 비조사방식(추정)에 의존한다.

② MRIO 구조

단일지역모형은 국가를 대상으로 하는 전국산업연관모형과 같이 단일 지역 내에서 직접조사방식에 의해 얻어지는 산업간의 지역투입 자료로부터 모형을 구축한다. 따라서, 해당지역 내에서의 중간투입계수 및 중간수요만을 직접조사를 통해 산출하는 방법을 사용한다. 그러나, 다수 지역인 경우는 해당지역 내에서의 투입 및 산출 자료와 더불어 지역간의 이·출입 자료도 함께 필요로 한다. 예를 들어 <표 7-1>과 같이 지역 L과 지역 M 각각을 대상으로 하는 단일지역모형을 상정해 보자. 이 경우 지역 L과 M을 각각 대상으로 하는 지역내산업연관모형은 각각의 지역자료 ZL 혹은 ZM 만을 직접 조사하거나 추정하면 된다.

<표5-4 단일지역 산업연관모형>

산출 투입			중간수요						최종수 요		총 수 요	수 입	총 산 출
			지역 L			지역 M			소 비 등	수 출			
			산업 1	산업 2	산업 3	산업 1	산업 2	산업 3					
중 간 투 입	지역 L	산업 1 산업 2 산업 3	ZL			•							
	지역 M	산업 1 산업 2 산업 3	•			ZM							
부가 가치													
총 투입													

그러나 2지역(L, M), 3산업(1, 2, 3)이 있는 다수지역 경제 <표 2>를 상정해 보면, 지역간 거래를 포괄하는 다수지역모형을 구축하려면 ZLL 혹은 ZMM 자료는 물론이거니와 ZLM 혹은 ZML 과 같은 지역간교역자료도 생산되어야 한다. 다시 말해서 단일지역모형 구축의 경우라면 <표 7-2>의 지역간 교역관계를 고려하지 않는 $ZL(=ZLL+ZML)$ 혹은 $ZM(=ZLM+ZMM)$ 부분의 지역자료만 생산하면 되지만, 다수지역모형을 구축하려면 음영처리된 부분인 ZLM 혹은 ZML의 지역간 교역자료도 함께 있어야 하는 것이다.

<표 5-5 다수지역 산업연관모형>

산출 투입			중간수요			최종수 요		총 수 요	수 입	순 이 입	총 산 출		
			지역 L		지역 M							소 비 등	수 출
			산업 1	산업 2	산업 1	산업 2	산업 3						
중 간 투 입	지역 L	산업 1 산업 2 산업 3	ZLL	ZLM									
	지역 M	산업 1 산업 2 산업 3	ZML	ZMM									
부가 가치													
총 투입													

비조사방식을 통하여 다수지역 모형(MRIO)을 구축 하는 방법은 <표 1>에서의 지역 L 자료 ZL을 <표 7-2>의 ZLL 및 ZML로 분할하고, 마찬가지로 <표 7-1>에서의 지역 M 자료 ZM을 <표 7-2>의 ZLM 및 ZMM으로 분할하는 방식을 이용하는 것이다.

결국 MRIO는 상대적으로 자료구득이 용이한 ZLM 혹은 ZML의 지역간 교역량을 간접적으로 산출 하여 아래 <표 3> 및 <표 4>을 작성한 후, 양자를 결합하여 <표 2>를 완성하는 접근방법을 취하는 것이다.

<표 3>은 투입요소의 원산지에 관계없이 각 지역산업의 투입액을 나타내는 표로서 원산지를 구별하는 작업을 요하지 않으므로 상대적으로 작성이 용이하다. <표 4>는 최종생산물의 지역간 교역자료로서 생산물이 어느 산업에 투입되는지 또는 중간수요인지 최종수요인지를 구별할 필요가 없다. <표 3>으로부터 지역기술계수를 산정하고 <표 4>로부터 지역교역계수를 산정한 다음 양자를 결합하여 지역투입계수를 도출한다. 이러한 방식을 적용하는 이유는 <표 2>를 직접 추정하는 것보다 <표 3>과 <표 4>를 각각 추정한 후 간접적으로 <표 2>를 추정하는 것이 자료의 획득 측면이나 관측 측면

에서 유리하기 때문이다.

<표 5-6 지역기술계수 산출>

산출 투입	지역 L			지역 M		
	산업 1	산업 2	산업 3	산업 1	산업 2	산업 3
산업 1						
산업 2						
산업 3						

<표 5-7 지역교역계수 산출>

	산업 1		산업 2		산업 3	
	지역L	지역 M	지역L	지역 M	지역L	지역 M
지역 L						
지역 M						

③ 승수분석

(a) 모형의 구성

다지역 모형은 지역간 파급효과 및 환류효과 등 지역경제의 구조분석에 적합하다. 다지역 산업연관 모형(MRIO)에서는 각 지역이 독자적인 경제단위로 기능하며, 지역간 교역계수가 지역경제를 연계하게 된다.

지역별 투입계수에 의해서 지역별 경제적 파급효과의 격차가 발생하며, 지역별 투입계수는 지역 간 교역계수와 결합되어 지역 내·외에서 공급하는 중간투입재와 최종재의 규모(지역수요의 주입 및 누출)를 결정한다. 지역·산업별 부가가치 항목에 지역·산업별 부가가치율의 차이가 반영되므로, 지역·산업별 최종수요변화에 따른 승수효과의 격차를 평가할 수 있다.

MRIO모형을 이용한 승수분석은 수요측면의 분석을 위주하는데, 일반적으로 지역, 광역시도, 서울의

3개 구역모듈로 나누어서 분석할 수가 있다. MRIO 분석에서 수요측면의 승수분석은 최종수요(민간 소비, 정부소비, 원천투자·운용투자, 수출 등) 변화의 경제적인 파급효과를 추정하는데 주로 이용된다. MRIO분석은 지역·산업이 초과생산 능력을 가지고 있다는 가정, 즉 유희생산설비·유희노동력이 있는 상황을 가정하고 있다.

(b) 사업비의 구분

MRIO 분석을 위해서는 우선 사업지역의 투입비용 및 수요유발액이 항목별로 아래의 <표 5-8>처럼 구분되어야 한다. 예를 들자면 건축분야, 전력 및 통신, 사업서비스, 공공행정 교육 등에 대한 세세한 투입비용이 구분되어야 하며 중복계산은 피하여야 한다.

<표 5-8 목포 문화산업클러스터 구축 사업비>

(단위 : 억원, %)

산업별\사업별	시설구축(억원)	운영비(억원)	합계(억원)	비중(%)
건축분야				
전력 및 통신				
정보통신기기				
SW 및 문화/콘텐츠				
사업서비스				
가구				
정보통신서비스				
공공행정				
교육				
합 계				

(c) 경제적 파급효과의 분석

특정 지역의 문화재 활용사업으로 인한 경제적 파급효과는 국가경제에 미치는 총량적인 파급효과와 지역별·산업별로 나타나게 되는 생산유발효과, 부가가치 유발효과, 고용유발효과를 포괄하게 된다. 각 지역은 경제적으로 서로 연계되어 있어 MRIO 모형 내에서 5개 지역이 상호 작용하게 되므로 특정 지역의 최종수요 증가는 다른 지역에 파급효과(spill-over)를 미치게 되며, 타 지역으로부터 특정 지역으로 환류되는 효과(feed-back)를 포괄하고 있다.

전국 지역별 파급효과

특정지역의 문화재 활용사업으로 인한 전국적인 효과는 아래의 <표 5-9>처럼 지역 구분 별로 생산유발효과, 부가가치 유발효과²⁾, 고용유발효과로 분해될 수 있다.

<표 5-9 목포 문화산업클러스터 조성사업: 전국지역별 파급효과>

(단위 : 억원, 명, %)

	생산유발효과		부가가치유발효과		고용유발효과	
	유발효과 (억원)	비중(%)	유발효과 (억원)	비중(%)	유발효과 (명)	비중(%)
지역						
광역시(도)						
서울						
기타지역						
전국합계						

2) 승수분석에서 지역의 최종수요가 해외수요로 누출되지 않을 경우 최종수요와 부가가치의 합은 같게 된다. 따라서 최종수요가 '1억원'으로 설정되면 부가가치 생산은 "1억원"이 된다.

전국 산업별 파급효과

총화된(aggregated) 수준에서 지역의 문화재 활용사업은 전국 산업별 파급효과는 아래의 <표 5-10>와 같이 분해될 수가 있다.

<표 5-10 목포 문화산업 클러스터 조성사업: 전국 산업별 파급효과>

(단위 : 억원, 명, %)

		생산유발효과		부가가치유발효과		고용유발효과	
		유발효과 (억원)	비중(%)	유발효과 (억원)	비중(%)	유발효과 (명)	비중(%)
1	농림광업						
2	음식료 및 담배						
3	섬유, 의류, 신발						
4	목재, 종이						
5	석유, 화학						
6	비금속광물						
7	금속, 기계						
8	전기, 반도체						
9	정보통신						
10	정밀기기						
11	자동차, 조선항공						
12	가구 및 기타제조						
13	전력가스수도						
14	건설						
15	도소매, 물류						
16	문화						
17	정보통신서비스						
18	금융, 보험						
19	부동산, 사업서비스						
20	공공, 기타서비스						
	합 계						

지역 산업별 파급효과

지역의 문화재 활용사업은 지역의 차원에서 산업별 파급효과가 아래의 <표 5-11>와 같이 분해될 수가 있다.

<표 5-11 목포 문화산업 클러스터 조성사업: 목포 산업별 파급효과>

(단위 : 억원, 명, %)

		생산유발효과		부가가치유발효과		고용유발효과	
		유발효과 (억원)	비중(%)	유발효과 (억원)	비중(%)	유발효과 (명)	비중(%)
1	농림광업						
2	음식료 및 담배						
3	섬유, 의류, 신발						
4	목재, 종이						
5	석유, 화학						
6	비금속광물						
7	금속, 기계						
8	전기, 반도체						
9	정보통신						
10	정밀기기						
11	자동차, 조선항공						
12	가구 및 기타제조						
13	전력가스수도						
14	건설						
15	도소매, 물류						
16	문화						
17	정보통신서비스						
18	금융, 보험						
19	부동산, 사업서비스						
20	공공, 기타서비스						
	합 계						

(3) 문화재 평가 및 활용정책 연구 강화 방안

가. 문화재 평가 및 활용정책 연구의 필요성

문화재 활용의 경제적 효과 극대화를 위한 시스템 구축은 단순히 경제적 분석의 문제가 아니며 문화재를 활용한 산업화 및 상품개발 등과 관련하여 종합적으로 수행되어야 할 부분이다.

기존의 문화재 관련 연구의 문제점은 극단적인 과대평가와 과소평가의 양극단에서 평가가 이루어지는데 있다. 예비타당성을 중심으로 하는 연구는 문화재의 사회적 외부효과를 충분히 고려하지 않은 기계적인 적용으로 과소평가의 문제점 노출한다. 반면, 관광단지개발을 중심으로 하는 연구는 수요의 과대평가의 문제점을 노출하는데, 과대평가는 신뢰성 상실을 초래하여 과소평가 보다 더 큰 문제점 초래한다. 따라서, 정확한 문화재 가치평가 모델 개발을 추진하고 지원하기 위한 시스템을 구축할 필요가 있다.

나. 문화재 활용의 경제적 연구를 위한 시스템 구축

현재의 연구조직은 주로 문화재의 보존 및 발굴을 위한 기술적인 연구만이 중심이 되고 있으므로 문화재의 경제성 분석 및 활용정책의 연구를 위한 부서를 신설할 필요가 있다. 연구조직의 규모는 문화재활용정책연구실을 신설하되 2개 팀으로 구성하는 것이 적절할 것으로 판단된다. 문화재활용정책연구실의 주요과제는 문화재의 관광자원활용을 통한 가치의 분석, 문화산업의 가치실현 가치의 분석, 비시장가치를 포함하는 문화재의 전체적인 가치의 경제적 분석 및 가치평가 모델의 개발 및 향상이 주 업무가 될 것이다.

다. 문화재활용정책연구실 구성과 업무

문화재 정책은 다른 부분과 구별되는 특수한 영역으로서 독립적인 장기적인 정책의 발전을 위한 독립적인 연구조직의 구축이 필요하다. 특히 문화산업의 특수성에 입각한 예산관련부처의 설득을 위해서는 정책의 종합적인 효율성을 경제적인 가치로 환산하는 연구조직의 운영이 필요하다.

문화재 가치평가와 관련한 배경이론이 복잡하며 특유하여 관련데이터를 통계청 등에 의존할 수가 없으며 독자적으로 축적시스템을 구축해야 한다. 문화재 경제적 가치평가 모델 개발을 위한 데이터베이스의 구축 시스템을 연구하며, 문화재 가치평가 모델 개발의 지원을 위한 수단 및 협력시스템 구축이 필요하다.

별도의 연구조직을 구축한다고 하더라도 비용의 과다를 고려할 경우 모든 연구 인력의 내부화는 불가능하며 비효율적이다. 대학, 연구소 등 외부의 연구조직과 연계하여 네트워크를 수립하고 관리하는 시스템이 필요하다.

문화재활용정책연구실은 문화재활용 동향분석팀과 문화재활용 정책분석팀으로 구성된다.

① 문화재활용 동향분석팀

문화재 동향분석팀의 주요업무는 문화재 활용관련 데이터의 수집 및 분석 시스템과 외국의 문화재 관련 정책 동향을 분석하는 것을 주 업무로 한다.

- 문화재 정책 및 통계관련 해외동향 수집
- 문화재관련 데이터베이스 구축과 DB 시스템 연구

② 문화재 활용 정책분석팀

문화재 정책분석팀은 문화재의 가치평가를 위한 이론적인 모델에 대한 심화연구를 중심으로 하는 팀이다.

- 문화재 가치평가 이론 연구
- 문화재 가치평가 모델의 개발
- 문화재 활용정책 및 효과의 측정 연구

(4) 문화재 활용정책 연구의 기대효과

가. 문화재 정책의 전반적 효율성 제고

문화재의 보존과 활용의 전반을 연계하고 평가하는 정책결정의 기준이 수립됨.

문화재 정책결정의 객관성이 높아지며 문화재 정책에서 보존과 활용을 연계한 장기적인 정책의 변화를 구사하는 유연한 정책의 수립이 가능하다.

계획에 의한 정책으로 문화재 정책의 효율성이 지속적인 개선이 기대된다. 평가기준의 수립과 시스템의 구축을 중심으로 하는 본 연구를 바탕으로 Plan-Do-See의 관리시스템을 구축할 수가 있으며 시스템 자체의 지속적인 진화가 예상된다. ([그림]참조).

나. 문화재 정책을 위한 자원 확대

문화재정책의 효과에 대한 이해를 높임으로써 기금의 확보가 보다 용이해 질 것이다. 기금의 확보는 궁극적으로 국민들에 대한 설득을 기반으로 한다. 객관적인 방법론을 통한 설득은 국민들의 지불의

사(WTP)를 높이기 될 것이며, 예산관련 기관에서도 정책자금의 효과에 대한 이해도가 높아져 기금 조성이 용이해 질 것으로 기대된다.

다. 문화재 정책의 대외신인도 제고와 업무협조 향상

문화재 정책의 객관성이 향상되면 문화재정책의 대외적 인식이 제고되며 소비자 국민들의 만족도가 제고될 것이다.

전반적인 인식의 향상과 시스템적인 접근은 관련기관과의 유기적인 협조체계를 높여 줄 것이다. 문화재 정책은 많은 부처와 관계된다. 객관적인 설득과 조직적인 접근은 문화재정책에 대한 범부처적인 유기적인 협조를 제고하는 동시에 관련부처들에 대한 문화재청의 위상을 높여줄 것이다.

(5) 문화재 활용정책 연구 시스템

아래의 [그림1]은 문화재의 가치와 운영비용 조달의 관계를 문화재 활용의 경제적 연구와 관련하여 설명한 것이다. 이는 문화재 활용에 관한 경제적 연구의 중요성을 강조하는 의미도 내포하고 있다.

가. 문화재의 가치와 비용

그림에서 보는 바처럼 문화재는 가치와 비용의 측면이 있다. 비용과 가치는 동전의 양면이다. 문화재의 가치를 향유하기 위하여 비용이 필요한 것이며, 비용을 투입함으로써 문화재의 가치를 국민들 간에 적절히 배분할 수가 있는 것이다.

아래의 <표>는 문화재를 기준으로 차변에 비용을 대변에 수익을 나타낸 것이다. 그림에서 보는 바처럼 문화재의 활용을 위하여 투입하는 비용은 사용가치와 밀접하게 관련이 있다. 그러나 문화재의 보존상태도 문화재의 시장가치에 영향을 미치므로 활용비용만이 단독으로 시장가치와 연결되어 있다고 말할 수는 없다. 그림에서 보는 바처럼 문화재의 활용과 보존을 통한 시장가치의 극대화를 위하여 국민들의 문화재에 대한 선호 및 비용지불의 방식을 연구하기 위하여 자료를 수집과 분석을 통하여 문화재 활용의 경제적 효과를 분석하는 모델을 지속적으로 개발하여 문화재 활용의 효율성을 높이는 것은 문화재에 대한 국민 인식을 제고하여 문화재의 가치를 향상시키고 예산 관련 부처에 대한 설득을 통하여 문화재 보존 및 활용을 위한 재원의 조달을 원활하게 하기 위하여 매우 중요한 과정이다.

<표 5-12 문화재의 비용과 가치>

비용	가치
보존비용 활용비용	비시장가치 시장가치

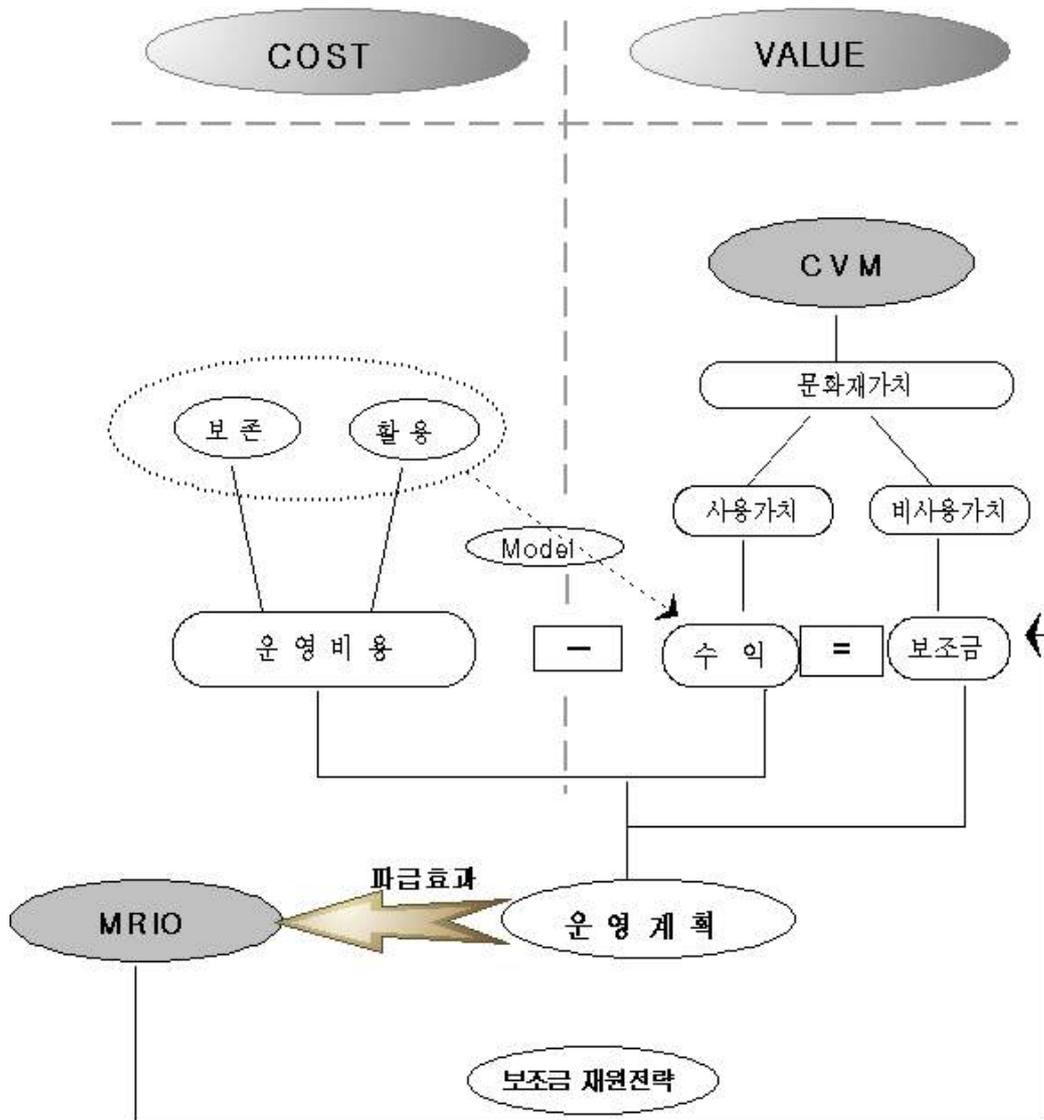
나. CVM과 문화재의 가치

[그림]에서 보는 바처럼 통상 문화재는 국민들이 직접 문화재에 대하여 지불하는 사용가치만으로 문화재의 보존 및 활용비용을 조달하지 않고 문화재의 활용과 보존을 위하여 세금 및 기부금 등을 통한 보조금을 지급한다. 이것은 문화재가 시장가치 만을 갖는 것이 아니고 옵션가치, 유증가치, 존재가치 등 비시장가치를 갖기 때문이다. 이러한 비시장가치를 포함하여 문화재의 전체적인 가치를 평가하는 것이 CVM이다. CVM을 통한 자세한 분석은 응답자의 속성에 따른 시장가치 및 비시장가치의 측정을 가능하게 하므로 CVM은 보조금의 조달수단에도 부분적인 기여를 한다.

다. MRIO와 문화재 운영비용

문화재 운영비용을 항목별로 투입하여 극 산업 및 지역에 미치는 파급효과를 분석한 것이 MRIO분석이다. 따라서 MRIO분석은 문화재 운영비용의 조달 특히, 세금을 통한 보조금 조달의 지역별, 산업별 배분에 중요한 참고자료가 된다. MRIO분석은 문화재의 보존 및 활용을 위한 지출이 지역산업에 미치는 세부적인 효과를 분석한 것이므로 문화재에 대한 지출을 통하여 균형발전 등 지역경제에 부양 효과를 부여하고자 하는 경우 중요한 고려사항이 된다.

<그림 5-4 CVM과 MRIO모형을 활용한 문화재 운영 계획>



6. 문화재 활용의 사례 연구

1) 문화재 유형별 활용 사례

(1) 유적건조물

가. 활용방향

○ 유적건조물은 유형별 활용보다는 각 유형의 통합을 통해 활용이 이루어짐. 즉 유적건조물의 각 유형 구분은 단순히 형태별 분류를 위한 것일 뿐, 그 쓰임은 유적건조물이 전부 하나의 문화적 주제 아래서 여러 방법으로 통합되어 활용되는 것임. 따라서 자체로 소프트웨어를 구성한다기보다 주제에 따른 조합이 이루어져야 비로소 그 활용의 가치가 발생. 내러티브와의 결합은 주변의 문화재를 아우를 수 있는 시너지효과를 가져오며 현재와 과거를 자연스럽게 연결시켜줄 수 있는 방법이 됨.

○ 유적건조물 중 사유재산이 문화재인 경우 그에 대한 개인생활 침해 및 사유재산 훼손 등의 문제가 발생할 가능성이 높다. 따라서 개인과 국가 또는 개인과 관공서간의 마찰 없이 무난하게 문화재 보존이나 활용 작업을 진행하기 위해서는 사전에 이에 대한 대책을 마련해야 함.

○ 발굴, 조사가 끝난 후 나온 매장 유물의 경우에는 대부분이 유물을 인근 박물관에 전시하고 발굴지를 보존하는 형태로 활용되고 있다. 유적지의 경우 관리상태가 미약하거나 농경지 등 기 활용되고 있는 관계로 보존에 어려움이 따르는 경우가 있다. 따라서 활용에 앞서 보존하는 일이 시급함.

나. 활용사례

○ 유적건조물 중 유관순열사 생가 사례. 충청남도 천안시 병천면 용두리에 위치한 열사의 생가는 1972년 10월 14일 사적 제230호로 지정됨. 1919년 아우내 만세운동 당시 일본관헌들이 가옥과 헛간을 불태워 유품 한점 없이 모두 전소되어 빈터만 남아 있었던 것을 1991년 12월 30일 복원. 생가 주변의 유적지 기념관과 추모각, 초혼묘와 연계되어 시너지효과를 발생

○ 유적건조물 중 제주고산리선사유적 사례. 제주특별자치도 제주시 한경면 고산리 차귀관광지구 안에 있는 유적지로 사적 제412호로 지정되었다. 유물분포지역이 대부분 경작지이기 때문에 트랙터, 경운기 등 농기계의 사용으로 인한 유물 포함층이 불안정한 상태이며 일부 유물은 1977년 경지정리사업 때 유물층이 교란된 상태로 경작지에서 발견되었다. 석기 99,000점과 토기 조각 1,000여점은 제주대학교 박물관에 보관



<그림 6-1 유관순열사 생가>

자료출처 : 천안시 유관순열사기념관(<http://www.yugwansun.com>)



<그림 6-2 제주고산리선사유적>

자료출처 : 제주특별자치도 역사문화예술 홈페이지(<http://culture.jeju.go.kr>)

(2) 유물

가. 활용방향

○ 회화의 경우 관광, 교육 및 문화콘텐츠 분야에서의 활용이 활발함. 관광 분야에서는 답사지역의 구성요소로 활용되고 있으며, 교육 분야에서는 교과서를 비롯한 서적 등에서 첨부자료로 정보를 전달하는 방향으로 활용되고 있다. 문화콘텐츠 분야에서는 회화를 소재로 한 콘텐츠 제작 및 전시 등의 방향으로 활용되고 있다.

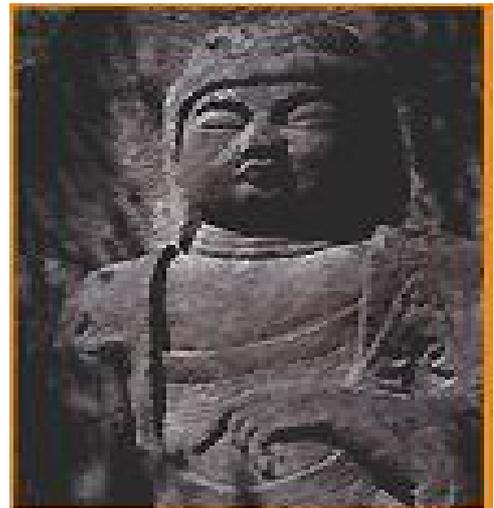
○ 조각의 경우 관광과 문화콘텐츠 분야에서 활발하게 활용되고 있다. 관광 분야에서는 회화의 경우와 마찬가지로 답사지역의 구성요소로 활용되고 있으며, 문화콘텐츠 분야에서는 특히 불교조각을 소재로 한 콘텐츠화 작업이 활발

○ 공예의 경우 관광 및 문화콘텐츠 분야에서의 활용이 활발함. 관광 분야에서는 조각의 경우와 마찬가지로 답사지역의 구성요소로 활용되고 있으며, 문화콘텐츠 분야에서는 특히 의복과 장신구를 주요 소재로 한 콘텐츠화 작업이 활발하게 이루어지고 있다.

○ 과학기술의 경우 문화콘텐츠 분야에서 활발하게 활용되고 있다. 천문, 풍수지리 등 선조들의 과학기술이 반영된 유산을 소재로 한 콘텐츠화 작업이 활발하다.

나. 활용사례

○ 관광분야에서 불교공예를 소재로 한 사례. 보물 제222호로 지정되어 가야산 중턱 중봉 뒤편에 새겨진 해인사 마애석불은 해인사 답사 시 접할 수 있는 문화재이다.



<그림 6-3 해인사 마애불>

자료출처 : 해인사(<http://www.haeinsa.or.kr>)

- 문화콘텐츠 분야에서 과학기술을 소재로 한 사례. 조선시대에 만든 천문관측의기인 간의의 작용 원리를 활용하여 3D VR로 콘텐츠화



<그림 6-4 간의>

자료출처 : 조선 궁중 과학기술관-천문(<http://cheonmun.culturecontent.com>)

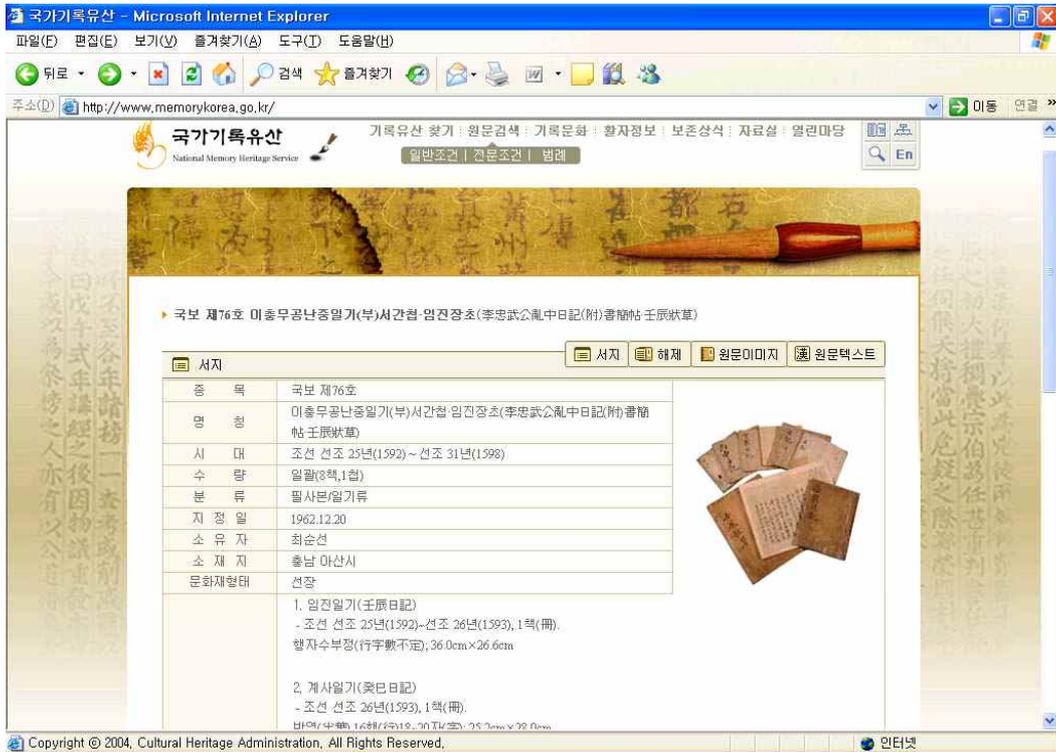
(3) 기록유산

가. 활용방향

- 지금까지 기록문화 유산은 다른 문화유산에 비해 제한적으로 활용되고 있다.
- 지정 기록유산의 경우는 국가기록유산(<http://www.memorykorea.go.kr>)이라는 독립된 사이트를 통해 모두 소개되고 있다. 생소한 기록유산에 대한 이해와 중요성을 강조하는 방향으로 소개. 이미지와 텍스트를 적절히 배치하여 설명. 포털에는 검색 서비스뿐 아니라 온라인 박물관인 '사이버관'과 한국 기록문화의 이해를 돕는 20여편의 교육용 콘텐츠도 마련되어 있다. 현재는 개별 기록유산에 대한 각종 정보들이 콘텐츠화되지 않아 미비한 단계이지만 앞으로는 해제·이미지·원문이 단계적으로 제공될 예정
- 비지정 기록유산의 경우 한국역사정보통합시스템 구축사업을 통해 경상대학교 문천각, 국가보훈처, 국사편찬위원회, 독립기념관, 명지대학교 국제한국학연구소, 민족문화추진회, 민주화운동기념사업회, 서울대학교 규장각, 성균관대학교 존경각, 전쟁기념관, 한국국학진흥원, 한국여성개발원, 한국학중앙연구원, 국립중앙도서관 고전운영실, 국가지식포털 등의 관련 기관이 함께 기록유산이라 할 수 있는 각종 전적류들을 데이터베이스화. 따라서 지정 기록유산 뿐만 아니라 비지정 기록유산들에 대한 정보가 이미지는 물론 텍스트로 입력되어 한국역사정보통합시스템(<http://www.koreanhistory.or.kr>) 사이트를 통해 서비스되고 있다.
- 기록유산의 활용은 평면적이고 문자중심의 성격이 강하기 때문에 관광 산업분야 보다는 교육 콘텐츠 쪽의 활용이 대부분을 차지. 즉 유산의 데이터베이스화 및 온라인 아카이브 구축을 통해 교육 분야에서 활용되고 있다. 하지만 점차적으로 문자중심의 정보를 이미지, 동영상 등의 멀티미디어를 활용하여 시각적으로 제시하려는 노력들이 보임

나. 활용사례

- 기록유산 중 지정 기록유산의 사례. 국가기록유산 사이트에서 제공되고 있는 국보 제76호 이충무공난중일기(부)서간첩·임진장초 예시. 서지, 해제, 원문이미지, 원문텍스트의 다양한 형태로 제공



<그림 6-5 이충무공난중일기(부)서간첩·임진장초>

자료출처 : 국가기록유산(<http://www.memorykorea.go.kr>)

○ 기록유산 중 비지정 기록유산의 사례. 한국역사정보통합시스템[한국학중앙연구원] 사이트에서 제공되고 있는 교첩 중 하나.

教牒

史曹嘉慶五年十二月

初五日奉

教 將仕郎 朴南源

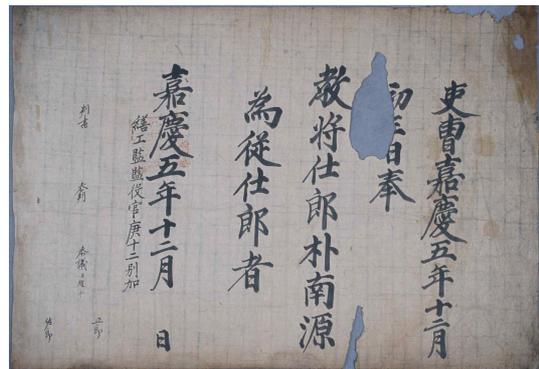
爲 從仕郎 者

嘉慶五年十二月 日

繕工監 監役官 庚十二別加

判書 參判 參議 臣趙 (着名) 正郎

佐郎



<그림 6-6 교첩>

자료출처 : 한국역사정보통합시스템[한국학중앙연구원](<http://yoksa.aks.ac.kr>)

(4) 무형유산

가. 활용방향

- 무형유산의 경우 유적건조물, 유물, 기록유산, 자연유산 등에 비해 상대적으로 활발한 활용이 이루어지고 있다.
- 축제, 공연, 관광, 재현, 행사 및 공연 등의 오프라인콘텐츠 형태로 활용이 두드러짐. 그 중 재현 행사 및 공연의 경우는 원형적 형태를 유지하는 일반 공연이나 재현행사와, 혼합적 형태를 보이는 뮤지컬, 연극, 마당극, 야외극 등으로 분류되고 있다.
- 2000년 이후 디지털 기술의 발달 및 확대에 의해 온라인콘텐츠의 개발이 활발하게 이루어지고 있다. 특히 2002년부터는 한국문화콘텐츠진흥원의 '우리문화원형' 사업을 통해 다양한 무형유산이(원형적 소리, 움직임, 의식 등) 디지털콘텐츠로 개발되어 현재 '문화콘텐츠닷컴'(<http://www.culturecontent.com>)을 통해 서비스되고 있다.

나. 활용사례(대표사례)

- 무형유산을 소재로 한 오프라인 콘텐츠 사례. 2005년 유네스코 인류구전 및 세계무형유산 걸작에 선정된 중요무형문화재 제13호 강릉단오제를 소재로 한 축제



<그림 6-7 강릉단오제>

자료출처 : 강릉단오제(<http://www.danojefestival.or.kr>)

○ 2000년 이후 디지털 기술의 발달 및 확대로 활발하게 진행 중인 무형유산을 소재로 한 온라인 콘텐츠 사례. 왼쪽부터 한국무예 원형 및 무과시험 복원의 제독검, 한국의 춤의 이매방류 살풀이춤 전통놀이와 춤의 제주도 영감놀이 개발 실례



<그림 6-8 무형유산(무예, 춤)>

자료출처 : 문화콘텐츠닷컴(<http://www.culturecontent.com>)

(5) 자연유산

가. 활용방향

○ 자연유산은 인간의 환경을 구성하는 유산이기 때문에 지금까지 보존에 중점을 두고 있다. 그러나 점차적으로 자연유산을 활용한 교육, 관광, 산업 등 다양한 분야에서의 성공사례가 나타남으로써 다각적인 활용에 관심이 증가하고 있는 상황

○ 산업 소재로서의 재(材)의 측면에서 자연유산은 자연유산 자체가 산업의 소스가 되는 경우. 자연유산이 박물관이나 테마파크, 생태공원 등의 전시물이 되거나, 캐릭터, 애니메이션, 게임 등의 산업에서 각종 장르의 소재로 등장

○ 공간으로서의 장(場)의 측면에서 자연유산은 일정한 목적을 가진 상황이 펼쳐질 수 있는 공간으로서의 역할. 축제나 생태체험 학습장의 장이 될 수도 있으며, 영상(방송, 영화, 애니메이션 등)촬영지로서의 활용

나. 활용사례

○ 자연유산의 활용사례 중 산업 소재로서의 재(材)의 측면에서 본 사례. 성공 축제 사례로 평가받고 있는 무주반딧불축제의 소재로 활용되고 있는 천연기념물 제322호 반딧불이



<그림 6-9 반딧불이>

자료출처 : 무주반딧불축제(<http://www.firefly.or.kr>)

- 자연유산의 활용사례 중 공간으로서의 장(場)의 측면에서 본 사례. 영화 <가을로>의 촬영지로서 활용되었던 담양 소재원 전경



<그림 6-10 소재원>

자료출처 : 경향신문(<http://www.khan.co.kr>)

2) 국내 문화재 활용 사례

■ 통합적 방법론을 통한 신 가치 창출

○ 문화재는 단순히 대상과 소재가 아니고 그 스스로 가치와 의미를 드러낼 수 있는 방법론을 함유하고 있다. 다만, 이를 위해서는 어느 특정한 분야에서 문화재를 바라보는 시각을 지양하고 통합적 인식체계로 문화재를 연구하는 방법론이 요구된다. 특히 인문과학과 사회과학, 그리고 자연과학과 예술학 등의 통합적 방법론을 통해 교육, 관광, 산업, 상품 개발 등 다양한 활용전략이 모색될 것으로 기대한다.

■ 문화재 가치의 융합과 활용 활성화

○ 한 문화재가 갖는 가치를 높이기 위해서는 문화재와 문화재와의 결합과정을 통해 가치를 확장시켜 활용하는 방안, 예를 들면, 한 지역의 관아, 서원, 사당, 장터 등을 결합하여 테마관광의 코스로 개발하는 형태

■ 문화재와 사람과 결합한 활용전략

○ 원래 문화재는 당대 사회 속에서 사람들의 삶의 공간 속에서 이루어졌다.
○ 오늘날 문화재는 사람이 없는 홀로 존재하는 문화재에 그치고 있다. 따라서 가능한 그 문화재를 활용했던 사람들을 결합시켜 문화재를 활용하는 방안을 검토할 필요, 예를 들면 오늘날 수문장 교대 의식과 같이 빈 궁궐에 당시 사람들의 일상이나 의식들을 복원한 의례 재현을 할 경우에는 문화재가 그 본래의 기능과 가치를 드러나게 하는 계기가 된다.

■ 매체와 결합한 문화재 활용방안

○ 문화재 활용을 위해서는 인터넷을 비롯한 다양한 매체와의 결합을 통해 활용전략을 활성화하는 방안이 필요, 이른바 문화재의 디지털문화콘텐츠 전략이 그것이다. 디지털문화콘텐츠의 전략은 시공을 초월해 문화재의 가치와 의미를 다양하게 향유할 수 있는 매체적 특성을 지닌다. 특히 애니메이션, 게임 등 교육용 콘텐츠 개발을 비롯하여 캐릭터, 문화상품 등 다양한 활양 방안이 가능하다.

■ 장르와 결합한 문화재 활용방안

○ 문화재의 활용을 위해서는 다양한 장르를 적극적으로 활용하는 방안이 요구된다. 특히 문화재의 향유를 위해서는 문화 주체에 따라서 그 활용 방법과 장르를 달리할 필요가 있다. 예를 들어 문화재를 활용한 영화, 연극, 공연, 뮤지컬, 음악, 테마파크, 축제 등 다양한 장르와의 결합이 필요하다.

■ 문화재 교류를 통한 문화재 활용방안

- 문화재는 민족문화를 대변하는 상징가치를 지닌다.
- 따라서 문화다양성 시대에 문화재 교류는 단순히 한국문화의 소개를 넘어 국가적 이미지나 브랜드 가치를 제고시키는데 큰 역할을 수행할 것이다.
- 문화재를 한류로 지속화시키는 방안과 연계해 활용하는 방안이 적극적으로 모색될 필요가 있다. 한류가 확산되는 나라에 우리 문화재를 전시하는 방안이나 공연문화를 함께 선보이는 전략은 한류의 지속화 방안을 위해 유용한 방법이 될 수 있다.

(1) 문화관광

가. 개요

- 본 연구는 관광을 위한 문화재의 활용이 아니라 문화재의 다양한 활용적 가치의 분석과 평가를 통해 관광자원으로서의 방안을 제안한다.
- 유형·무형 및 자연유산을 비롯한 문화자원을 활용하여 현대사회의 소비자의 취향과 욕구에 적합한 형태로 관광자원화 할 수 있도록 한다.
- 연구를 위해 국내·외의 관광사례의 대표적 사례를 분석한다. 국내 사례의 경우 문화재의 유형별 특징에 따라 유적건조물, 유물, 기록유산, 무형유산, 자연유산으로 나누어 각각의 문화재 유형에 따라 관광자원화 된 특성을 파악한다.
- 해외사례의 경우 <문화재 활용의 전략 및 컨셉>에 따라 6가지 측면에서 분석 한다. 이를 통해 문화재를 활용한 관광자원화에 있어서 활용방안을 보다 세분화시켜 파악해 볼 수 있고, 또한 본 연구의 전략에 따른 방법론을 구체화 한다.

○ 문화재 활용을 통한 관광자원화의 방안으로 크게 3단계의 전략을 제시한다. 1단계, 관광자원으로서 문화재 데이터 구축(문화재관광자원 매트릭스). 2단계, 향유·체험으로서 문화재 관광개발. 3단계, 문화재의 컨버전스를 통한 관광자원 개발이다.

나. 문화재 활용 관광 사례 분석

① 국내 사례

<표 6-1 문화재 유형별 관광 활용의 특징>

유형	관광자원화의 특징
유적건조물	역사 유적·사적지 및 건조물을 중심으로 한 관광코스로 문화재의 개별적 관광에서 최근에는 테마와 스토리텔링의 방법으로 관광코스 및 상품이 개발되고 있으며, 최근 고택스테이, 템플스테이는 급격히 증가하는 추세임
유물	유물의 전시형태가 주로 관광과 연계되어 이루어지며 미술관, 박물관, 도서관, 종교기관 및 각 문화센터에서의 전시가 이루어지며, 유물의 전시의 성격 및 시기에 따라 특별전 및 주제전시회를 통해 관광화되고 있다. 최근에는 유물의 제작 및 체험을 통한 교육프로그램의 개발로 체험관광형태로 확대되고 있음
기록유산	전시형태가 주를 이루며, 최근 기록유산의 내용적 측면(스토리)을 활용한 관광코스를 개발하거나, 축제형태로 발전시키고 있고, 가장 대표적인 사례가 청주 직지축제임
무형유산	다른 유형의 문화재에 비해 활발히 이루어지고 있고, 오프라인콘텐츠로 개발되는 축제, 공연, 체험 형태는 관광자원으로서 중요한 문화자원이 되고 있으며, 무형문화재는 무대의 일반공연 형태, 혹은 의례 재현행사로 원형적 형태로 개발되고 있으며, 뮤지컬, 연극, 마당극 등 혼합적 형태로까지 활용되고 있음
자연유산	지금까지 보존에 중점을 두어 보존되어 왔으나, 최근 문화산업의 소재로서 적극적으로 활용되고 있음. 무주반딧불 축제(천연기념물 제 332호)를 비롯하여 자연물을 소재로 축제들이 열리고 있으며, 생태공원 및 테마파크의 소재로 혹은 직접적인 공간으로 활용되며, 이는 관광자원으로서 크게 성장하고 있음

<표 6-2 2006 전통문화 재현행사 현황 조사>

no	날 짜	주 관	행사명 및 내용	장 소
1	03 / 01	군산3.1운동 기념사업회	'3.5만세운동' 재현	군산 구암동산
2	03 / 11	부산시	'만세운동' 재현	동래여고, 구포시장
3	03 / 01	마산시	'봉화점화' 재현	마산 가을포 봉수대
4	~	서울시	'조선시대 도성문 파수의식' 재현	승례문
5	03 / 12	오수JC	'3.10만세운동'	오수면
6	03 / 13	밀양향토청년회	'3.13 밀양만세운동' 재현	밀양시 내일동
7	03 / 14	연기군	'왕의 물 이동' 재현 <왕의 물'축제>	.
8	03 / 19 ~	서울시	'민속놀이' 재현	청계천
9	04 / 11 ~	대구시	'경상감영풍속' 재현	경상감영공원
10	04 / 13	영광군	'백제불교전래' 재현	.
11	04 / 15	서울시	'고종·명성후가례' 재현	운현궁
12	05 / 05	서울시	'세종대왕즉위식' 재현 <하이서울페스티벌>	경복궁
13	05 / 04	성북구 선잠제 보존위원회	'선잠제' 재현	선잠단지
14	05 / 19	진주시	'의암별제' <진주논개제>	축성루
15	06 / 05	남제주문화원 강진문화원	'탐라국 뱃길' 재현	북제죽군 화북항 강진군 마량항
16	06 / 11~	한국민속촌	'세시풍속' 재현	한국민속촌
17	08 / 11	울산시	'고래잡이' 재현 <울산고래 축제>	장생포 해양공원
18	07 / 12~	서울시 종로구	'인사동 포도대장과 순라군' 재현	인사동
19	08 / 04	울산시	'후리'재현 *후리:멸치잡이	울산진하백사장
20	.	.	'소금 배' 재현	괴산군 불정면 목도감

21	08 / 14	통영시	한산대첩 <한산대첩축제>	통영시 한산도 앞바다
22	09 / 02~ 10 / 02	서울시	궁중의례 재현 '궁중의 일상'	경희궁
23	09 / 08	대구시	수문병교대의식	경상감영공원
24	09 / 08	한국문화재보호재단	'전통혼례' 재현	한국의 집
25	09 / 25	서울시 종로구	'조선왕조 친잠례' 재현	.
26	10 / 09	한글날큰잔치 조직위원회	'훈민정음반포 어가행렬' 재현	광화문 일대
27	10 / 09	한글날큰잔치 조직위원회	'영조 오순잔치'	경복궁
28	10 / 13	한국문화재보호재단	'영조대 대사례' 재현	경복궁
29	10 / 14	서울시	'고종·명성황후 가례' 재현	운현궁
30	10 / 20	서울시 관악구	'강감찬 장군 행렬' 재현	낙성대 공원
31	10 / 28	.	'명랑해전' 재현 <명랑대첩제>	해남(목포앞바다)
32	10 / 29	.	'조선통신사행렬' 재현	도쿄
33	11 / 01	군산문화원	'진포대첩' 재현	군산내항 뜬부두
34	11 / 02	서울시 종로구	'과거시험' 재현	대학로

② 해외 사례

○ 해외 문화재 활용 사례의 대표적인 현상은 관광의 대중화라고 할 수 있다. 이와 같이 대중화현상이 기존관광에서 소외되어 왔던 계층에게까지 기회를 확대시켜주면서 문화재를 통한 관광산업을 성장시키는데 커다란 공헌을 하였다. 해외 문화재 활용 사례를 통하여 더 차별적이고 세분화된 관광경험이 마련되어 있음을 느끼고자 한다.

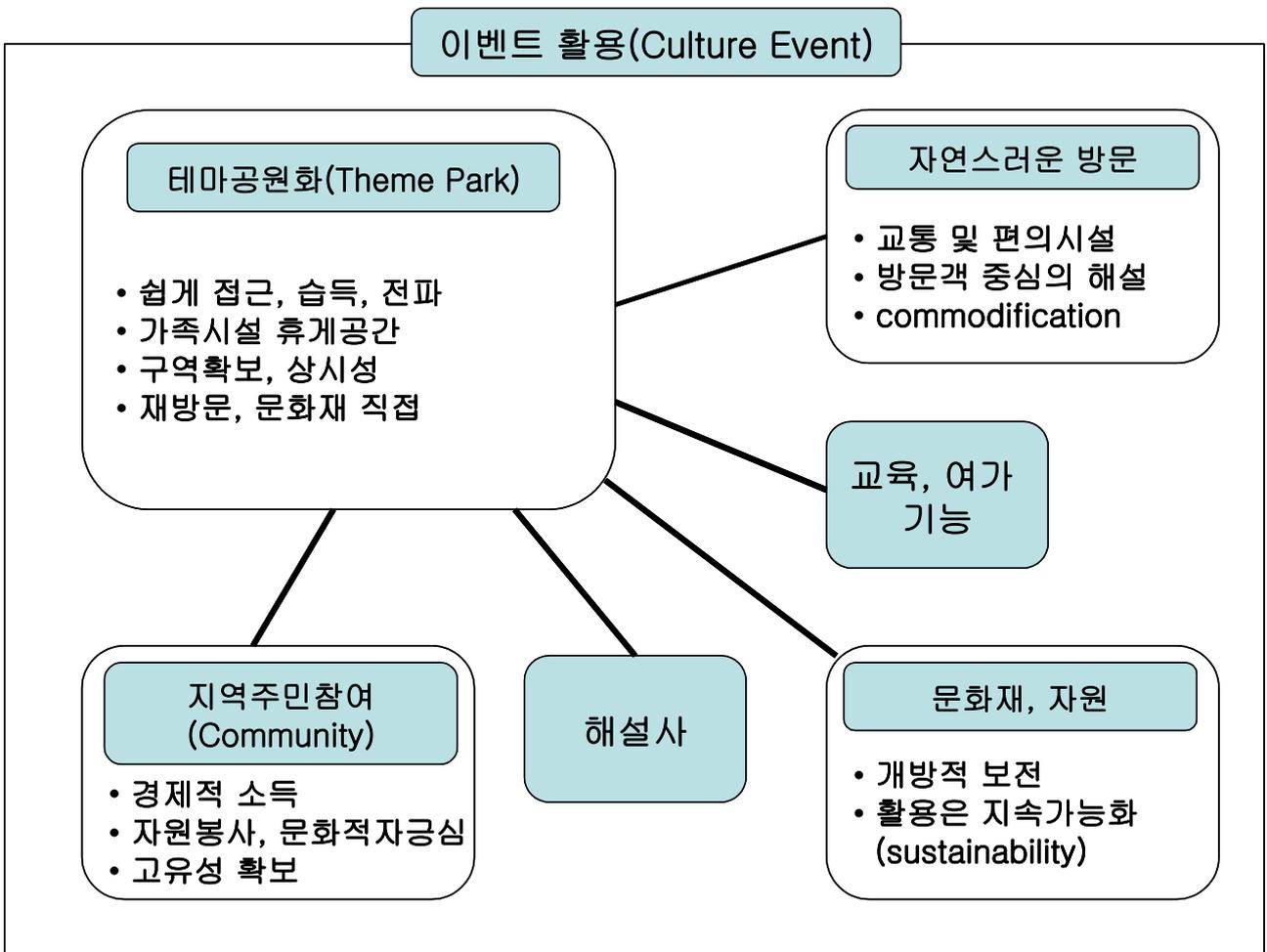
○ 문화재 활용 해외 사례(미국 중심) 모형은 대부분의 문화재활용을 통한 관광이 문화행사(cultural event)가 항상 마련되어 있으며 테마공원화 되어 있다. 지역주민의 참여와 자연스러운 방문 유도

문화재의 자부심을 느끼게 하며 자연스럽게 보존하게 하는 전략을 가지고 있다.

○ 본 분석에서는 문화재 활용을 통한 관광자원화 가운데 지역의 인물을 중심으로 한다. 역사적 인물을 체험 관광 상품으로 개발하여 지역의 삶의 질과 경제적 여건을 발전시킨 해외 사례를 중심으로 한다.

○ 분석의 방법은 본 연구의 <문화재 활용의 전략 및 컨셉>에 따라 6가지 측면에서 분석 한다. 이를 통해 문화재를 활용한 관광자원화에 있어서 활용방안을 보다 세분화시켜 파악해 볼 수 있고, 또한 본 연구의 전략에 따른 방법론을 구체화 시킬 수 있기 때문이다.

<그림 6-11 해외문화재 관광사례 모형>



■ 영국의 셰익스피어 (Shakespeare : 1564-1616)

○ 수집 보존 - 문화재 스스로 말하게 하라

영국의 스트랫퍼드 어펜 에이븐(Stratford-upon-Avon) 시는 ‘로미오와 줄리엣’, ‘베니스의 상인’, ‘햄릿’, ‘맥베드’ 등으로 유명한 극작가 셰익스피어의 고향마을이라고 주장되고 있는 마을이다. 이 마을에는 셰익스피어 기념관과 생가(Birthplace)가 있는데, 이들 건물은 현재 셰익스피어재단이 관리하고 있다.

○ 고증 복원 - 문화재와 문화재를 결합하여 말하게 하라

이러한 기념관을 지나 셰익스피어의 가계도, 부엌, 식기, 16세기의 가정생활, 침대와 요람에 누운 아기모형 등을 전시해 놓고 있다. 이곳은 1997년 셰익스피어 탄생 150주년을 기념하여 국가적 기념물로 조성하기 위해 영국정부가 The Birthplace Project 사업으로 복원한 것이다. 이 마을에는 셰익스피어의 부인이 시집오기 전에 살았다고 하는 처갓집이라는 곳도 있고, 딸이 살았다고 하는 집까지도 관광상품화시키고 있다.

○ 향유 체험 - 문화재와 사람의 결합을 통해 말하게 하라

셰익스피어의 출생일인 4월 24일을 전후하여 목요일부터 일요일까지 4일간에 걸쳐 셰익스피어 축제를 개최하여 많은 관광객을 불러들이고 있다.

○ 학문 예술 - 문화재와 장르를 결합하여 말하게 하라

‘로미오와 줄리엣’, ‘베니스의 상인’, ‘햄릿’, ‘맥베드’ 등으로 유명한 극작가 셰익스피어의 생가와 기념관이 있다.

○ 문화콘텐츠 - 문화재와 매체를 결합하여 말하게 하라

셰익스피어 기념관은 4.9파운드(약 9,200원)의 입장료를 내고 들어가면 셰익스피어가 살던 거리의 모습을 그림으로 그려놓고, 형제자매, 출생기록부, 어린시절, 학교생활, 런던으로 가는 길(지도), 지역의 농산물과 조류, 글 쓰는 모습, 책과 편지, 초상화 등을 전시하고 있다.

○ 해외 교류 - 문화재의 교류를 통해서 말하게 하라

캐나다의 온타리오주에 있는 ‘스트레트퍼드’라는 도시는 영국의 셰익스피어의 고향마을인 ‘스트랫퍼드 어펜 에이븐’과 이름이 같다는 이유로 매년 셰익스피어 축제를 개최하여 약 50만명의 관광객을 끌어들이고 있다는 점도 주목할만하다

■ 오스트리아의 모차르트 (Wolfgang Amadeus Mozart : 1756-1791)

○ 수집 보존 - 문화재 스스로 말하게 하라

오스트리아 잘츠부르크는 중부지방에 위치한 인구 약 15만명의 중소도시로서 세계에서 가장 아름다운 도시중의 하나이다. 이 도시는 천재음악가 모차르트의 고향이며, 20세기 최고의 지휘자 카라얀의 고향인 곳이다. 모차르트는 이곳 잘츠부르크에서 궁정음악가의 아들로 태어나 네 살 때부터 밖에서 들려오는 교회 종소리를 오선지에 옮겨놓았으며, 다섯 살에 피아노 소품을 작곡하였다고 한다. 이러한 모차르트의 생가는 잘츠부르크의 구시가지인 게트라이데 거리(Getreidegasse)에 잘 보존되어 있는데, 이곳은 그가 태어나서 17세까지 살았던 곳으로 이곳에는 그가 사용하던 피아노와 바이올린, 자필로 쓴 악보, 가족끼리 주고받은 편지 등이 전시되어 있다.

○ 고증 복원 - 문화재와 문화재를 결합하여 말하게 하라

모차르트 생가는 1985년에 국제 모차르트협회가 원래의 생가만으로는 전시공간이 부족하다고 판단하여 이웃집들을 편입하여 전시공간을 마련하였다.

○ 향유 체험 - 문화재와 사람의 결합을 통해 말하게 하라

모차르트를 기념하여 1920년부터 시작된 잘츠부르크음악제는 세계적으로 가장 수준높고 유명한 음악 축제로서 매년 7월 하순에서 8월 하순까지 약 6주간 열리는데 개최일자와 기간은 해마다 약간씩 변한다.

○ 학문 예술 - 문화재와 장르를 결합하여 말하게 하라

음악사상 가장 놀라운 천재인 모차르트는 오페라 작곡을 11세부터 시작해 '피가로의 결혼', '돈 조반니', '마술피리', 그리고 '코지 판 튜테(여자란 모두 그래)' 등의 오페라만 22편을 남긴 신기록을 세웠다. 따라서 잘츠부르크 음악제에는 모차르트의 이런 작품들이 단골로 공연되고 있다.

○ 문화콘텐츠 - 문화재와 매체를 결합하여 말하게 하라

잘츠부르크음악제 기간에는 수많은 음악팬들과 일반관광객들이 몰리고 있는데, 2000년도의 경우에 40일 동안 236,500명이 페스티벌에 참석하였다.

○ 해외 교류 - 문화재의 교류를 통해서 말하게 하라

잘츠부르크음악제 기간에 외국인 방문자들이 78%로 나타나 예년과 비슷한 수준을 이루었다. 전체 티켓판매 수입만하여도 2억8,140만 실링(132억원)이었다고 한다

■ 애브라함 링컨 (Abraham Lincoln : 1809~1865)

○ 수집 보존 - 문화재 스스로 말하게 하라

링컨 생가(Lincoln Home)

링컨 생가는 애브라함 링컨 가족이 17년(1844-1861)동안 살았던 집으로 스프링필드를 둘러보려면 이 곳을 먼저 들려야 한다. 1860년대의 건물외양을 복원해 놓았다.

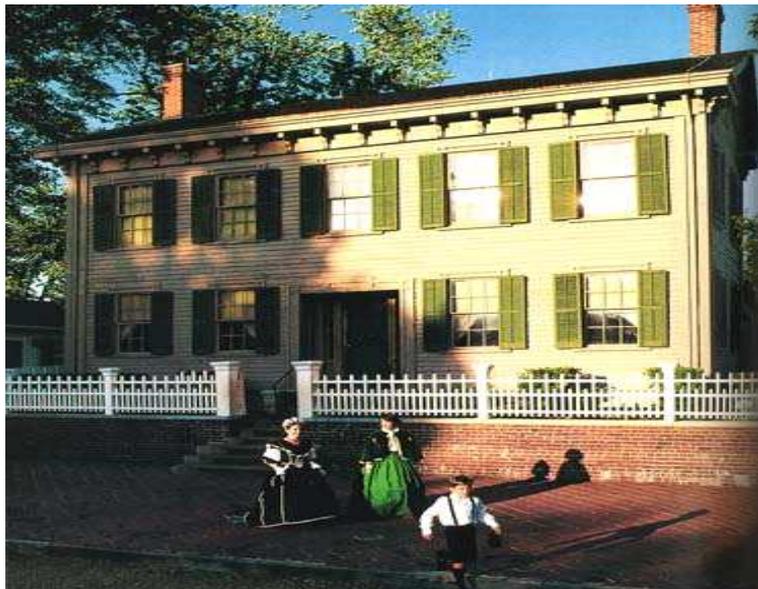
○ 고증 복원 - 문화재와 문화재를 결합하여 말하게 하라

아놀드 하우스(Arnold House)

역시 링컨홈의 길 건너편에 위치한 집으로 1860년 당시의 모습으로 복원되어 있다. 미국의 역사를 말해주는 전시가 비정기적으로 개최된다.

○ 향유 체험 - 문화재와 사람의 결합을 통해 말하게 하라

시대의상을 입은 이들은 링컨이 일리노이주 스프링필드에 위치한 이 집에서 살았던 그 당시로 되돌아가게 한다. 그가 사용했던 말털로 만든 흔들의자는 독창적인 것으로 높이 평가받고 있다. 1861년에 그가 팔았던 몇 개의 가구들은, 1871년의 시카고 대화재 당시에 연료로 쓰여 재가 되었을 것이다.



<그림 6-12 아놀드 하우스(arnold House) 전경>

○ 학문 예술 - 문화재와 장르를 결합하여 말하게 하라

링컨스 뉴 샐럼(Lincoln's New Salem)

링컨스 뉴 샐럼(Lincoln's New Salem)은 애브라함 링컨(Abraham Lincoln)이 1831년 부터 1837년까지 6년간 거주했던 650에이커 넓이의 마을이다. 링컨은 이 마을에 살면서 상점점원으로 일했고, 블랙호크 전쟁(Blackhawk War)에 징병되었고 법학을 공부해서 법률가가 되었다.

현재 이곳은 12개의 통나무집, 10곳의 작업실(workshop), 상점, 방앗간, 학교, 교회 등을 복원해 1830년대의 생활을 생생하게 보여주는 역사유적지로 구성되어 있다. 식사를 할 만한 패밀리 레스토랑이 마련되어 있고 최대 2주간의 캠핑도 가능하다. 스프링필드에서 루트97번(Rt.97)도로를 타고 북서쪽으로 20마일 정도 더 가면 도착한다.

○ 문화콘텐츠 - 문화재와 매체를 결합하여 말하게 하라

던 하우스(Dean House)

"링컨의 집은 너무 즐거워!(What a Pleasant Home Abe Lincoln Has!)"라는 전시관이 있는 곳으로 링컨홈의 바로 길 건너편에 위치해 있다. 이곳은 애브라함 링컨에게 많은 영향을 주었던 아이템들을 전시하고 있다. 입장은 무료이다.

○ 해외 교류 - 문화재의 교류를 통해서 말하게 하라

링컨 묘지(Lincoln Tomb)

링컨 묘지(Lincoln Tomb)는 애브라함 링컨이 잠들어 있는 곳이다. 링컨의 장남 로버트를 제외한 매리 토드, 태드, 에드, 윌리 링컨이 묻혀 있는 곳이기도 하다.

1865년 저격 후 부인의 요구로 이 곳에 묻히게 되었다. 묘지의 기념상은 조각가 라킨 메드(Lakin Mead)가 1874년 완성하였고, 모든 시설은 시민들의 기부금으로 만들어졌다.

링컨이 잠들어 있는 Oak Ridge Cemetery는 미국에서 두번째로 방문객이 많은 묘지이다.

(2) 문화교육

가. 문화유산 교육의 개념과 필요성

① 문화유산 교육의 개념과 현상

- 문화유산 교육의 기본개념(「문화유산 교육의 시범학교 운영과 활성화 방안」, 임경애)
 - 문화재에 대한 학습 : 문화재에 대한 기본적인 지식 습득 학습
 - 문화재를 통한 학습 : 문화유산을 소재로 조상들의 생활, 문화, 역사 학습
 - 문화행하기 : 문화유산 만들기, 따라 배우기, 문화의 구성, 문화 창조과정 참여를 통한 행복감과 자신의 존재를 깨달음
 - 문화재에 대한 학습(내용), 문화재를 통한 학습(자료), 문화유산 행하기(체험)가 통합 운영되어야 진정한 문화유산 교육

- 문화유산 교육의 실제(「문화유산 교육의 시범학교 운영과 활성화 방안」, 임경애)
 - 실제 학교 현장에서는 일반적으로 문화유산에 대한 지식과 기능을 배우고 관련된 시대를 이해하는 수준. 문화유산 교육의 필요성과 중요성을 공감하지만 현실적인 제약과 교과서 상의 문화유산 관련 서술의 문제점 등으로 문화유산 자체의 교육보다 역사 사회 수업의 이해자료로서의 활용에 그침.
 - 직접 체험 기회의 부족, 현장 학습시 안전지도 우려, 전문적 지식의 부담, 역사수업을 위한 나열식 전달 등의 문제점이 교육의 제약.
 - 문화유산 교육의 개념이 불명확하며 박물관 학습과 향토사(지역) 학습으로 통용. 박물관 및 지역사 교육기능의 중요성이 강화되는 경향.
 - 박물관 교육은 역사를 비롯한 여러 분야의 자료를 수집, 보관, 전시함으로써 학생들에게 과거에 대한 흥미와 호기심을 유발하고 스스로 학습할 수 있는 기회를 제공. 최근 다양한 종류의 강연과 강좌, 그리고 체험 프로그램을 통하여 교육기능 강화.
 - 지역사교육은 국가와 민족 중심의 국사교육을 보완하여 자기 고장의 자긍심과 애향심 고취(박물관과 지역사 = 향토사 교육은 문화유산을 활용한 교육 방법 중의 하나)
 - 최근 민간단체에서 문화유산 교육 활성화가 이뤄져 현장안내, 방문교육, 체험학습, 테마역사답사 등이 운영.

② 문화유산 교육의 변화 필요성

○ 역사 사회문화 교육 개선에 대한 요구

- 교과서 중심의 평면적인 문화재 관련 교육에서 문화재 현장에서 실제로 체험하는 입체적인 역사 사회문화 교육에 대한 필요성 대두. 무형문화재, 기록문화유산에 담겨져 있는 다양한 측면을 교육방법론에 대입시켜 개발 필요성.

○ ICT교육에서 문화재 활용에 대한 요구

- 제7차교육과정에서 집중적으로 강조한 인터넷 활용 교육(ICT)에서 문화재를 활용한 교육자료의 적극적인 개발 필요성. 초중고등학교 교육과정 속에 등장하는 문화재 관련 소재를 다양한 멀티미디어 정보로 개발 필요성

○ 세계 문화재 이해를 위한 소통의 교육 요구

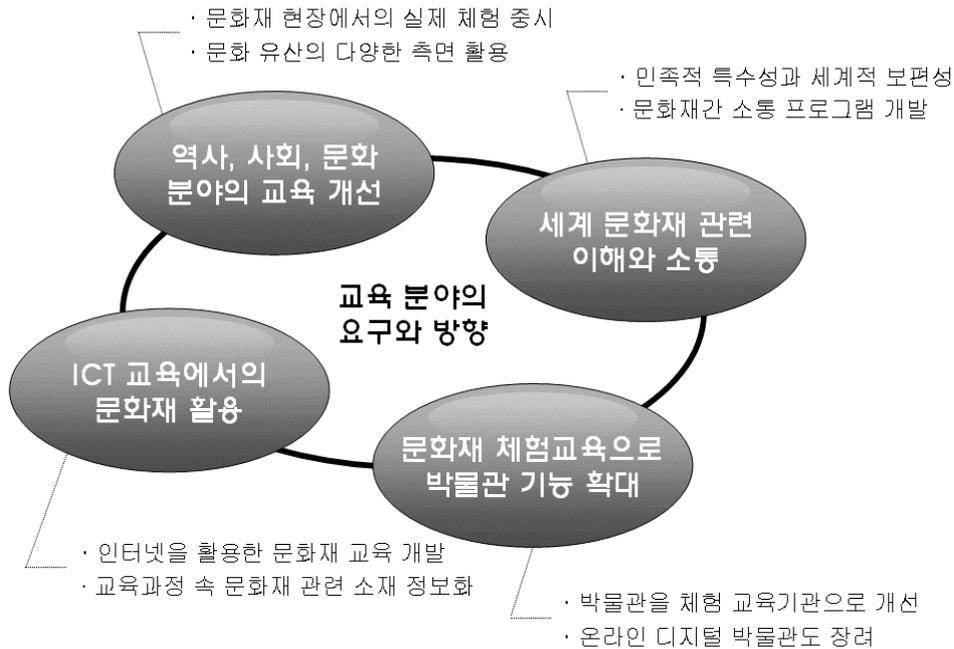
- 문화재는 민족적 특수성과 함께 세계문화유산으로써의 보편성을 함축하고 있다. 우리나라 문화재와 세계문화재에 대한 '소통'의 교육프로그램을 개발하기 위한 정책적인 배려 필요성.

○ 박물관의 기능이 문화재 보존기능에서 문화재 체험교육으로의 확대 발전 요구

- 문화재를 보존하고 교육시키는 주요한 기관인 박물관의 중점을 다감각·다체험 교육기관으로 확대 발전하도록 예산과 정책적인 장려 정책 필요성. 오프라인 박물관 뿐만 아니라 온라인 디지털박물관과 문화재 소재 사적지와 전통마을 등 다양한 공간 속에서의 교육 장려정책 필요성.

○ 감동과 재미가 있는 소프트(Soft) 관광정책과 교육정책 제안

- 최근의 경향은 감동과 재미가 있는 콘텐츠 기반 관광과 교육(contents based travel & education) 전략을 수립하여 사적지 - 문화재 - 학교 - 박물관 - 온라인뮤지엄 - 축제 이벤트 - 온·오프라인 테마파크 - 유비쿼터스 환경으로 이어지는 소프트 가치사슬(soft value-chain)에 의한 입체적이고 유연한 정책 제안.



<그림 6-13 교육 분야의 요구와 방향>

③ 선진사례 및 실천 방안

- 선진사례(일본, 영국, 프랑스, 미국, 독일)가 우리나라 문화유산교육에 주는 시사점
 - 학교와 사회간의 유기적인 결합 필요(일본의 학사융합을 통한 문화재교육의 네트워크화)
 - 문화재교육을 위한 기본적인 소프트웨어 구축 필요
 - (다양한 형태의 교육프로그램 및 전문인력의 양성 요청)
 - 프로그램 개발에 있어서 지역 문화재가 최대한 반영된 자료 확보 필요
 - 학생들이 문화재를 직접 접하고 봉사할 수 있는 기회와 여건 조성 필요
 - (프랑스 문화재의 날)

- 효과적인 문화재교육을 위한 실천방안
 - 교육과정내의 문화재교육
 - ① 문화재의 성격, 문화재의 목표와 내용, 그리고 성취표준을 중심으로 한 교육과정 제시
 - ② 반영원리
 - 중요성의 원리, 타당성의 원리, 확실성의 원리를 고려
 - 예) 역사의 전체적인 흐름을 설명하는 데 빠져서는 안 되는 역사의 핵심적 문화재

역사교육 목표를 달성하는 데 적합한 문화재

- 학교급별, 학년별 발달계를 고려한 계열성(sequence)의 원리 반영
 - 예) 3학년은 영역 간의 통합적 성격의 관점으로 지역의 대표적 문화재를 반영
 - 4학년은 영역 내 기능적 관점에서 지역 문화재를 반영
- 학생들의 심리적인 면을 고려한 교수학습법 제공
 - 예) 아동의 흥미와 수준을 고려한 학습 방법
 - 다양한 교육적 도구를 활용한 방식의 접근
- 사회적 유용성의 원리 반영
 - 예) 생활 주변과 지역의 문화재를 학습할 수 있는 문화재교육의 실시
 - 국가, 사회적으로 관심이 있는 문화재교육
 - 다른 민족의 문화를 상대적인 시각으로 이해하는 문화재교육

나. 문화유산 교육 사례 분석1 - 해외사례

■ 미국

○ 미국 초등학교 문화재 활용 역사학습

- 미국 초등학교 사회과는 그 교육내용이 매우 통합적인 특성. 사회 교과서는 미국의 역사와 지리뿐만 아니라 지역 공동체의 생활과 문화에 대한 내용을 지역별로 혹은 주제별로 다루고 있다. 초등학교 저학년에서는 주로 학생들의 이웃과 주변 공동체에 대한 이해를 강조하며, 고학년이 되면 각 州의 역사와 지리, 미국의 역사, 세계문화 등의 주제가 선정. 따라서 학생들이 살고 있는 州와 미국의 역사를 이해하는 데 도움이 될 수 있는 문화재나 박물관 그리고 유적지 등을 활용하는 수업도 널리 시도.

‘역사적 장소를 활용한 수업(Teaching with Historic Places)’ 혹은 ‘박물관 수업(Using Museum Resources in the Social Studies Curriculum)’ 등은 지역 사회와 지역 공동체를 곧 학생들의 탐구 교실로 활용. 여러 유적지와 그 유물 및 박물관의 자료들은 오랜 세월을 걸친 조상의 역사적 경험과 문화 생활의 유형을 보여준다는 점에서 교육적 의의. 따라서 이러한 문화재를 활용한 교육은 학교 학생들뿐만 아니라 지역사회의 주민 혹은 다른 지역의 주민이나 관광객을 위해 이루어지도록 연방 정부와 주 정부에서 적극적인 재정 지원.

미국 정부는 유물, 유적 등의 각종 문화재를 각 주와 국가 유산의 일부로 관리하며 그것을 교육의 자료로 활용하는 프로젝트를 적극 후원한다. ‘역사적 장소를 활용한 수업’(Teaching with Historic Places)이라는 프로그램은 미국 내무부(Department of the Interior) 산하 국립공원관리공단 내의 ‘국가유적지명부(National Register of Historic Places, National Park Services)’와 ‘문화유산 네셔널 트러

(National Trust for Historic Preservation)의 후원을 받아 개발. '국가유적지명부(NRHP)'는 1966년에 제정된 '문화재보호법(National Historic Preservation Act)'에 의해 설치된 것으로, 보존할 가치가 있는 문화 자원에 대한 공식적인 리스트이며 약 80,000개가 넘는 문화 자원들이 등재. 이 중에는 미국의 역사, 건축, 고고학, 공학, 문화에 있어서 중요한 유물, 구조물, 건물, 유적지 등이 포함.

이 단체와 기관들은 미국 학교에서의 문화재를 활용한 교육에 있어서 중추적인 역할을 담당. 이들은 미국의 역사적, 고고학적 자원을 찾아내고, 평가하고, 보호하는 공적, 사적 노력을 후원하는 연방프로그램을 운영. 또한 기관들 간의 협동을 통해 문화재를 소개하고 활용할 수 있는 교육자료를 개발, 보급할 뿐만 아니라, 교사, 박물관 학예사, 유적지 안내자들을 전문적으로 훈련시키고 개발시키는 프로그램을 제공. 문화재와 역사 유적지를 교육적 목적을 위해 사용하기 위해서는 전문적이고 기술적인 훈련과 도움이 가장 중요하다고 보기 때문.

문화재, 박물관, 혹은 '역사적 유적지'와 함께 하는 수업은, 지역 공동체의 역사와 문화를 그 곳에 살고 있는 사람들과 방문자들을 위해 소개하려는 광범한 노력의 일환. 이 프로그램은 주변 지역에 있는 건축물, 구조물, 유적지, 유물 등을 소재로 이루어지며, 초등학교의 어린 학생들부터 자신의 지역 사회 환경을 돌아보고 지역 공동체의 유산인 문화재와 유적지 등의 중요성을 이해하게 하는 데 도움. 교사들은 역사, 지리뿐만 아니라 여러 교과를 통합한 수업을 할 수 있으며, 학생들은 그들의 공동체에 있는 역사적, 문화적으로 중요한 장소를 직접 조사, 탐구하고 해석하는 경험을 한다. 이러한 수업은 교과서에서 배우는 추상적인 개념과 사실을 보다 구체적이고 이해하기 쉬운 대상으로 변형시킴으로써, 특히 초등학교의 학생들에게 유익한 학습 경험이 될 수 있다.

문화재와 유적지를 활용한 수업은 먼저, 각 주의 문화재보존국(State Preservation Historic Office)이나 국가유적지명부(National Register of Historic Places)에 연락을 취하여, 지역사회에 있는 역사 유적지가 무엇이 있는지 알아보고 그 장소들에 대한 정보를 얻는 것에서 시작. 그리고 국가유적지명부에 등재된 것들 중에서 사회나 역사 수업의 주제와 함께 활용할 수 있는 적합한 장소를 선정한 뒤, 향토사학자, 도서관 사서, 고고학자, 보존학자(preservationists), 박물관 학예사 등에게 선정된 장소에 대한 추가 정보와 안내 자료를 수집. 그리고 교사는 그러한 유적지와 문화재 등을 활용하여 사회과에서 가르칠 수 있는 주제를 선택. 예를 들어 서부 이주운동, 산업 혁명, 도시 발전, 1차 대전, 대공황, 사회 개혁과 같은 주제를 생각. 이러한 주제를 다루는 사회 수업에서 교사는 역사적, 문화적, 환경적, 기술적, 그리고 미적 관점을 통합하여, 역사적 유적지에 대한 이야기를 더 광범한 주제 및 사건과 연결. 수업의 학습목표는 역사적 유적지에 관한 사실(facts)들을 알고 그 의미를 해석. 교사와 학생들은 문자 자료와 시각적 자료를 조사하고, 관련된 지역사회의 문화재와 장소들을 탐구. 이처럼 문화재나 유적지를 활용하여 이루어지는 수업안은 대체로 다음과 같은 내용을 포함.

- ① 학생과 교사의 흥미를 이끌어낼 수 있고 그 유적지를 州의 역사 및 미국의 역사와 연결시키는 도입부.

- ② 지역사회 공동체에 있는 유적지, 문화재에 대한 탐구에 있어서, 학생의 비판적 사고를 강화할 수 있는 학습목표를 설정.
- ③ 학생들이 '역사적 사실(facts)'을 추론할 수 있도록 그 유적지, 문화재에 대한 문서 자료와 시각 자료를 제시.
- ④ 문화재의 소재지와 유적지, 혹은 관련 박물관을 교사의 인솔하에 직접 견학하여, 전문가 가이드의 안내와 설명.
- ⑤ 학생들이 모든 것을 통합하도록('put it all together') 장려하는 학습활동을 전개한다. 즉 학생들이 지역의 역사와 지역문화에서 그 유적지가 갖는 중요성을 해석하기 위하여 수집한 모든 정보들을 활용.

특히 초등학교 수업에서는 학생들이 직접 유물을 만들어 보거나 유적지에 대한 그림을 그리게 하거나 견학 소감문을 작성하게 하는 등의 활동이 병행. 예를 들어, 인디언 보호구역을 방문하여 인디언들의 토기나 공예품을 제작하는 기술을 익히는 활동을 하고, 보호구역에 거주하는 인디언들의 생활을 관찰하고 탐문하여 글이나 그림으로 표현하게 하는 것이다. 또 인디언들의 시와 노래, 춤 등을 소개. 즉 사회과 수업이지만 국어, 음악, 미술 등 다른 교과와 통합하여 한 주제에 대한 깊이 있고 종합적인 접근을 시도.

■ 일본

○ 일본의 문화재 교육 현황

- 일본에서 지역에 남아 있는 일상적인 문화재에 대한 학습을 국가적인 수준에서 처음 본격적으로 실시한 것은 1978년 학습지도요령의 개정부터. 당시 중학교 사회과 학습지도요령 역사분야의 내용의 취급이란 항목에서 "향토의 사적, 그 밖의 문화재를 견학·조사시켜 우리 나라의 역사 사실을 구체적으로 파악시킴과 동시에, 지리적 분야와의 관련을 도모하고, 또한 민속학의 성과를 활용하여, 향토의 생활문화에 접하도록 하는 것이 바람직하다." 일본의 문화재 학습은 향토학습, 지역학습, 생활문화 학습의 맥락 속에서 본격화.

당시까지는 일상의 의식주와 관혼상제 등의 제행사는 역사로서 격조가 떨어지는 것으로 생각하는 경향. 중앙의 정치와 경제 조직·기구 등만을 역사의 대상으로 한정. 중앙의 사건이나 제도를 중심으로 구성된 역사 내용으로부터, 여기에 친근한 생활의 전개도 포함시킴으로써 현재와 역사를 연결시키는 시도. 이것은 동시에 중앙사에 대한 지방사(지역학습)의 중시이며, 사건사 중심에서 생활사의 중시로의 전환의 틀을 마련하는 것. 특히 문화재 학습은 지역의 문화, 생활문화를 중심으로 전환.

일본의 소학교와 중학교의 지역학습에서 문화재 학습이 어떻게 이루어지고 있는지를 千葉縣 館山市의 구체적인 사례를 통해서 관찰.

- 館山小學校는 館山市의 城下村에 있는 유서깊은 소학교인데, 국제이해교육을 교내 역점 실천 사항으로 삼아 적극적으로 실천하는 학교. 이 학교에서는 3·4학년뿐만 아니라 거의 전학년에 걸쳐 지역적인 내용을 통해 학습을 지도하고 있었는데, 해마다 개발한 교재 혹은 지도안을 엮어서, <<교실로부터 지역으로 - 지역교재활용의 지침서 ->>라는 자료집을 매년 발간.

위의 자료 중에서 가장 많은 것은 향토사 관련 자료이고, 반 이상을 차지하고 있다. 향토사 중에서도 향토의 생활문화에 관한 것이 압도적으로 많다. 그리고 향토에 있는 사적에 대한 조사도 이루어지고 있다.

그런데 향토의 생활 문화나 사적 등에 대한 조사 중심의 수업을 하기 위해서는 교사 스스로의 교재 개발이 없이는 행해지기 어려운 측면이 있다. 그렇기 때문에 이 소학교에서는 매년마다 향토의 문화재를 비롯한 지역학습을 위한 교재를 개발하여 자료집을 만드는 작업을 학교차원에서 행하고 있었다. 자료집의 내용을 보면, 주제에 따라 다양하기는 하지만, 지도안 뿐만 아니라 수업기록, 학생의 감상문까지도 실려 있다. 대체로 수업의 모습을 생생하게 알 수 있을 정도의 자료이다. 이러한 자료가 몇 년분 정도 축적이 되면, 처음 발령을 받은 초임 교사라 할지라도 해당 지역의 문화재 학습을 커다란 어려움없이 지도해 나갈 수 있을 것으로 보인다.

- 일본에서는 문화재 학습이 지역학습을 통하여, 자기 고장에 있는 문화재를 중심으로 행해지고 있음을 알 수 있다. 그리고 문화재 학습의 방법도 직접적인 견학이나 조사를 통한 체험학습의 방법으로 행해지는 경우가 많다.

<일본의 문화재 체험 학습 사례>

1. 공장견학 - 코미야아지 공업을 방문하여
2. 우리들의 생활과 상점가
3. 시의 변천
 - 옛날의 생활을 조사한다
 - 마을에 남아 있는 오래된 것을 조사한다
 - 館山小學校의 역사
 - 가마솥으로 밥을 지어보자
 - 館山市의 史蹟
4. 독서 지도 - 八犬傳 이야기

■ 독일

○ 독일의 역사수업과 문화재

- 독일의 학교교육은 만 6세에 시작. 한국의 초등교육에 비유할 수 있는 이른바 그룬트슐레(Grundschule) 과정은 4년. 그룬트슐레의 4학년 과정이 끝나면 5학년부터 시작되는 상급학교의 과정이 이어진다.

독일의 그룬트슐레에서는 역사과목이 따로 배정되어 있지 않다. 역사는 사회과(Sozialkunde), 예능(Kunst), 향토사(Landeskunde) 등에 포함되어 있는, 부분적으로 등장하는 전통과 민속에 관한 것이 전부이다.

독일의 초등학교에 역사 시간이 따로 배정되어 있는 것은 아니지만, 역사교육은 엄연히 이루어진다. 그룬트슐레에서 강조하는 것은 어린이들에게 자기의 고장을 소개하고 고장의 전통, 문화를 익히게 하는 데 역점을 둔다. 대표적인 예로 2월의 사육제, 4월경의 부활절 행사 그리고 12월의 크리스마스 준비 등. 이들 전통 행사는 아이들에게 '교육'의 의미보다는 놀이와 오락을 뜻하며, 학교측에서는 고장과 민족의 전통과 문화를 계승하도록 도모하는 역사의 산 교육. 원시시대부터 이어져 왔다는 사육제 놀이는 아이들이 자기가 원하는 분장으로 빨간 도깨비라든가, 인디언 등의 변장을 하고 하루를 지내는 것이다. 교사들이 이 사육제 놀이 기간에 설명하는 것은, 옛날 지금처럼 따뜻한 난방이나 환한 전깃불이 없던 시절 우리 할아버지 할머니들이 가장 무서워했던 것은 추위와 어둠. 그들은 추위의 귀신과 어둠의 귀신들을 물리치고 싶어했으며 이를 위해 스스로를 무시무시한 가면이나 분장으로 무장하였다는 것. 이것이 시간이 지나면서 지금의 사육제 놀이 형태가 되었다는 것을 전래동화처럼 이야기.

독일 그룬트슐레에서의 이와 같은 전통놀이에서는 '역사'를 의도적으로 거론하지는 않는다. 그러나 이러한 전통놀이 행사는 실질적으로 가장 확실한 역사의 산 교육. 그룬트슐레에서의 4년 동안은 이러한 전통놀이의 체험적인 반복행위를 통해 어린이들과 그들의 전통문화의 자연스러운 친화를 도모. 그룬트슐레의 역사교육은 몸으로 익히고 행하는 체험위주의 교육인데 이는 그룬트슐레 어린이들의 연령이 만 6세에서 9세라는 아동 심리 발달 단계를 깊이 의식하고 배려한 까닭이다. 그룬트슐레를 마칠 무렵의 어린이들은 이제 국가의 대략적인 민족 행사와 전통 놀이의 시기, 특징을 몸에 익히고 상급학교로 진학한다.

- 독일의 역사 수업에 유물과 유적이 이처럼 널리 이용되면서 함께 발달한 것이 박물관학. 역사 수업에 있어서 유물과 유적을 통한 학습 효과가 크게 인정받으면서 이를 확산, 보다 효과적으로 이용하려는 노력이 박물관과의 공동학습이라는 결실을 맺고 있다. 70년대에 많은 박물관이 신설되면서 박물관 자체에 교육 담당 부서가 등장하였고, 이 박물관 교육부는 역사수업에 있어서 유물 유적의 역할을 극대화시키고 보편화시키는 데 지대한 공헌.

독일의 박물관은 19세기 민족주의의 성장과 함께 독일의 단합을 꾀하는 기치 아래 급속도의 성장.

지금도 국가와 주정부 차원의 박물관 육성책은 꾸준히 이루어진다. 박물관에서 유물과 유적을 수집, 전시, 연구하고 보존한다면, 박물관 교육부는 수집, 전시된 유물과 유적을 학생들을 상대로 교육하는 즉, 역사의 전달에 주력한다.

다. 문화유산 교육 사례 분석 2- 국내사례

■ <만화 문화유산 탐험대> 1권, 2권(10권 예정)

- 우리 문화유산을 둘러싼 재미있는 궁금증들을 풀어주는 만화책 '문화유산 길라잡이'를 자칭하는 <만화 문화유산 탐험대> 1권과 2권. 모두 10권으로 출간될 예정. 우리나라 문화유산 가운데 초등학교생이라면 반드시 알아야 할 상식들을 지역별로 정리.

1권에는 부여 낙화암과 삼천궁녀의 투신, 낙화암 고란사 약수에 얽힌 할아버지의 전설, 곰사당 곰나루와 인간이 되고 싶어했던 곰 이야기 등이 4명의 주인공들의 모험담.

- 한국문화콘텐츠진흥원(원장 서병문)이 추진 중인 지역문화산업연구센터(CRC) 사업의 지원을 받아 만들어진 이 책은 청주시문화산업진흥재단(기획), 한국교원대학교 교육공학연구소(고증), 에듀테인먼트콘텐츠전문개발사 픽셀즈(스토리) 등이 지난해부터 공동으로 개발.



<그림 6-14 만화 문화유산탐험대>

■ 에듀테인먼트콘텐츠 <한국의 인물과 문화유산>

- 픽셀즈(대표 신창훈)가 시장에 내놓은 '한국의 인물과 문화유산'은 우리나라 인물과 문화유산을 보면서 역사와 설화, 전설을 알 수 있는 교육용 솔루션.

가상현실 체험과 재미있는 캐릭터의 설명으로 쉽게 문화 유적 역사를 배울 수 있는 교육문화 콘텐츠.

'한국의 인물과 문화유산'은 초등학교 3~6학년 현장학습체험 교재로 유익하게 활용할 수 있다. 실제 전국 11개 지역 초등학교 정보화 담당 선생님과 3·4학년 사회과 담임선생님 조연으로 개발. 우선

학생들은 한국 인물과 문화유산을 보며 역사와 설화, 전설을 배울 수 있다. 다른 지역 학생과 온라인 커뮤니티 안에서 여러 지역 유물·유적을 함께 학습. 교사는 애니메이션과 게임, 이미지 자료 등과 함께 제공되는 학습지와 평가지, 현장학습 사전 계획서, 사후 보고서 등 양식을 활용해 수업 준비에 필요한 시간과 노력을 줄일 수 있다. 주5일 근무제 정착에 따라 가족 체험학습에 대한 다양한 기회와 정보를 원하는 학부모에게도



<그림 6-15 한국의 인물과 문화유산 시리즈>

적합. 또 다양한 역사적 사실과 설화를 바탕으로 한국 문화유산을 삼차원(3D) 입체화면으로 제공. 이를 통해 학습자가 직접 조절하며 학습할 수 있어 학생 스스로 학습능력을 향상.

■ 국립중앙박물관 문화재교육현황

<표 6-3 2006년 국립중앙박물관 문화재 교육 현황>

토요명사특강	7	우리는 박물관 탐험대	9	금속공예	4
박물관학교	4	이야기가 있는 박물관	8	서화교실	4
고대로의 여행을 떠나요	4	도자기에 담긴 조상의 혼	6	실버충판화	4
도자기교실	4	엄마, 아빠 그림속에는요	6	대동여지도목판과김정호	3
전통염색	4	삼국의 찬란한 금속장신구	6	초.중등학교 문화연수	1
여성문화특강	8	학부모강좌	2	나전칠기	4
합 계					88

- 2006년 한 해 88개의 교육 프로그램이 운영되고 있다.
- 성인 프로그램, 가족·어린이 프로그램, 학교 연계 프로그램중심으로 운영
- 장애인, 외국인을 위한 프로그램도 존재하나 신청자가 없는 관계로 운영되고 있지는 않다

- 특별기획전 혹은 전시관 답사 후 이와 관련한 체험 프로그램이 대부분을 차지

예) [성인프로그램] 실버층을 위한 다색 판화체험

특별전 <아시아의 색채:폴 자쿨레 판화>특별전개최와 함께

[가족·어린이 프로그램] 영롱한 빛의 세계, 우리 나전칠기를 찾아서

기획특별전 <나전칠기-천년을 이어온 빛> 전시해설 및 감상

[가족·어린이 프로그램]대동여지도 목판과 김정호

강의, 영상물 관람, 대동여지도 목판 인출 체험, 관련 전시 관람

- 체험프로그램이 대부분이며 강의(특강)프로그램이 그 뒤를 따름

■ 주요 박물관 문화강좌 프로그램 사례

<표 6-4 주요 박물관 문화강좌 프로그램>

<p>[어린이프로그램] 어린이 역사 탐험교실</p>	<p>겨울방학 2006.1.10~1.26 (매주 화, 수, 목, 금) 여름방학 2006.8.1~8.18 (매주 화, 수, 목, 금) 10:00~13:00</p>	<p>낮선 옛 생활유물(선비부채 등) 을 직접 만들어보고 전시실의 유물관람을 통해 전통 문화를 쉽게 이해할 수 있도록 체험학습 제공</p>	<p>초등학교 4~6 학년(1회 30 명씩)</p>	
<p>[어린이프로그램] 전통문화 체험교실</p>	<p>상반기 2006.4.6~6.16 (주 2회) 하반기 2006.9.7~11.17 (주 2회) 10:00~13:00</p>	<p>학교 교육과 관련된 주제(한양- 도성만들기)를 선정하여 조선시 대 서울을 재현하고 생활유물을 직접 만들어보는 자리</p>	<p>초등학교 4~6 학년(1회 1학 급)</p>	
<p>[청소년프로그램] 청소년박물관교실</p>	<p>상반기 2006.4.8~6.17 (주 1회) 하반기 2006.9.9~11.18 (주 1회) 10:00~13:00</p>	<p>서울의 역사, 문화재발굴과 복 원 과정에 대한 학습 토기복원, 해시계를 만들어 시 간 측정(전통문화체험교실)</p>	<p>중학생(1학년 약 40명)</p>	
<p>[성인프로그램] 서울역사박물관대학</p>	<p>상반기 2006.5.10~7.12 (주 1회) 하반기 2006.9.13~11.22 (주 1회) 2:00~5:00</p>	<p>박물관 전시내용과 연계하여 서 울의 역사와 문화와 관련된 분야별 전문가를 초빙하여 강연</p>	<p>20세 이상의 성인 (기 별 250명)</p>	

<p>[성인프로그램] 서울역사박물관체험교실</p>	<p>상반기 2006.5.2~6.27 (주 1회) 하반기 2006.10.24~12.12 (주 1회) 2:00~5:00(주간) 7:00~9:00(야간)</p>	<p>박물관 전시유물 중 조선시대 특유의 공예품 직접 제작 (하반기 : 침선)</p>	<p>20세 이상의 성인 (기별 250명)</p>	
<p>[가족프로그램] 오늘은 엄마·아빠와 함께 박물관에서</p>	<p>특별전 개최기간 내</p>	<p>특별전 전시내용을 주제로 전시 관람 및 실기수업</p>	<p>초등학교 1~3학년 1명과 부모 중 1명 회당 20가족</p>	
<p>[가족프로그램] 아빠와 함께하는 전시 체험</p>	<p>2006.3.7~연중 매주 화요일</p>	<p>가족단위 관람객들에게 전시설명 부모그룹과 자녀그룹으로 나누어 설명을 들은 후 자녀는 부모에게 부모는 자녀에게 재설명</p>	<p>4인가족 기준 회당 15가족 이내</p>	
<p>[외국인프로그램] 외국인 역사문화교실</p>	<p>2006.5월중 매주 수요일 2006.10월중 매주 수요일 2:00~4:00</p>	<p>외국인을 대상으로 고유의 전통 문화를 배우고 체험할 수 있도록 하는 학습장</p>	<p>외국인 학생 및 개인 신청자</p>	
<p>[어린이프로그램] 청계천문화관 「열린 청계천 복원체험카드」, "뚝뚝뚝뚝 청계천 복원놀이"</p>	<p>2006.11.21~11.30 총 5회 10:00~12:30 또는 14:30~17:00 중 택1</p>	<p>놀이를 통해 청계천 복원의 역사 학습</p>	<p>7~10세 (유치원 및 초등학생 학급별, 방과 후 교실, 동아리 등의 단체)</p>	<p>무료</p>
<p>[어린이프로그램] 「열린 청계천 도시자연생태학교」, <북아트에 담은 청계천의 자연이야기></p>	<p>2006.10.31~11.9 매주 화, 목 10:00~1:00</p>	<p>시청각교육, 청계천 야외관찰학습, 북아트 제작 등의 다양한 방식으로 서울의 자연환경의 변화상을 이해</p>	<p>초등학교 4~6학년 학급별</p>	<p>무료</p>
<p>[어린이프로그램] 「열린 청계천 도시역사문화학교」, <청계천의 다리를 찾아서></p>	<p>2006.9.19~9.28 매주 화, 목 10:00~1:00</p>	<p>청계천의 22다리를 중심으로 그 주변에 얽힌 역사 및 문화 이야기를 다루며 청계천 현장탐방과 보드게임형식의 대형 놀이판을 이용해 서울의 변천에 따른 청계천의 역할 및 역사 문화 이야기를 배우는 기회</p>	<p>초등학교 4~6학년 학급별</p>	<p>무료</p>
<p>[성인프로그램]</p>	<p>2006.4.26~4.27 총 2회</p>	<p>전통 등 만들기 전문강사와 합</p>	<p>매회 55명</p>	<p>재료비만</p>

「열린 청계천 도시역사문화학교」, <전통 등 만들기>	10:00~1:00	깨 전통 등의 역사와 상징성을 알아보고 직접 등을 제작	총 110명	부담
[가족프로그램] 우리웃이야기	2006.4.29~5.28 매주 토, 일 3:00~5:00	조선시대 전통복식과 문양에 대 한 학습 후 전시실을 감상하고 전통문양을 그려보는 체험	초등학교 1~3 학년과 부모 2인	흰색면직 물로 된 웃이나 손수건
[어린이프로그램] 「열린 청계천 도시역사문화학교」, <희망과 기원의 빛, 전통 연등 이야기> <서울무형문화재교육 전시장>	2006.4.1~4.29 매주 토 1:00~4:00	청계천변의 전통 민속놀이의 하 나인 전통 등을 직접 제작	초등학교 1~3 학년 동반가 족 (2인 1조)	재료비만 부담
나전과 입사	2006.9.7~10.8	옹기, 민화, 나전칠 등의 작품 제작과정의 시 연 공개 기획전시		
민화와 은공	2006.7.4~7.30			
악기와 옹기	2006.4.6~4.30			
침선과 매듭	2006.3.15~4.2			
<국립공주박물관>				
교과서에 나오는 문화 재 체험학습	2005.03.12~6.25	전시실 유물관찰과 일부 문화재 사용방법 등의 체험으로 구성 백제시대 벽돌과 기와 문양 찍 어보기 팔만대장경 목판인쇄 실습 해시계의 원리 (박물관 관계자)	초등학생5~6, 인솔교사	
<국립경주박물관>				
금요일 밤의 국보순례	2004.11.12~12.7	강당에서 강의를 한 뒤 2,3개조 로 나눠 현장 설명 제작기법과 당시 문화생활 수준 등에 대한 자세한 설명/문화재 전문가	200명 선으로 제한 교사, 학생, 의사, 검사, 주부 등 다양	
<경기문화재단>				
천연염색으로 읽는 우 리의 색 전문인력 양성과정	2006.7.5~12.20 (매주 수 요일) 10:00~4:00	우리의 색을 이해하고 천연염색 실습과 전통 염색법연구를 병행 하여 우리 색에 대한 다양한 접 근이 이루어지도록 함/조미숙 (기전문화대학 "전통색감의 이 해" 프로그램 3년간 강의, 서울	일반인 20명 (기전문화대 학 "전통색감 의 이해" 수강생 우대, 문화예술교육	1,500,000 원

		모드 패션 직업전문학교, 한국 농업전문대학, 농업진흥청 산하 각 시군 농업기술센터에서 활동)	관련 강사 및 교사, 천연염색 교 육에 관심있는 일 반인)	
실학축전 2006 경기 실학길잡이 양성 프로 그램	2006.8.7~9.18 매주 월 10:00~12:00 2006.9.27~10.1 현장활동 참여	실학축전 2006경기에서 관람객 들에게 실학에 대한 정보를 전달하여 축제와 관람객과의 생 동감 있는 소통의 장을 마련 하고 학습축제로서의 기반을 다 지기 위해 실학 및 축전에 대해 배우고 현장활동도 병행	남양주 및 경기도 주민 축전에 관심 있는 사람 모두	
<국립문화재연구소>				
외부강사초청특별강연 <조선시대 왕릉풍수 이야기-의릉을 중심으 로>	2006.11.25 10:30~12:30 2:00~4:00	최근 일부분을 복원한 의릉과 전통풍수사상을 접목시킨 이야 기/목을수(前 문화재청 화성지 구관리소장)	학생 및 시민	
<다산연구소>				
중·고등교사 여름방학 실학기행 2006	2006.8.15~8.17	남양주 다산유적지, 수원화성, 안산 성호기념관, 부안 반계유적지, 흑산도 손암 유적지, 강진 다산유적지 등	중·고등교사 25명	50,000원
대학생 실학순례(여름 캠프) 2006 "다산선생 유배길 따 라 역사를 성찰하고 실학 을 배운다"	2006.7.11~7.15	남양주다산생가-문경새재-포항 장기(예천, 안동으로 대체)-함양 군 안의(연암 박지원 유적지)-강 진-해남-부안(반계 유형원 유적 지)-예산(추사 김정희 유적지)	대 학생 (또는 이에 준하는 자) 100명 이내	50,000원
<한국역사문화연구원>				
한국역사강좌 제6기	2006.9.7~12.21 목 6:00~8:00	조선의 사당(11월 2일 과정)/정 순우(한국학중앙연구원 교수)	40명	1,000,000 원
<호남문화재연구원>				
제9회 호야가족 문화 유적 답사 <고창지역의 문화유 적을 찾아서>	2006.11.25 토 9:30~3:00	고창읍성-무장읍성 발굴현장-고 창고인돌군 -고창용계리 발굴현장 고창지역에서 발굴중인 유적들 을 직접 답사	광주지역-호 야가족회 원 약 40명 전주지역-호 야가족회 원 약 40명	5,000원
제1회 매장문화재 보 조원 양성교육	2006.9.11~9.23 1차과정 2006.9.25~10.14 2차과정	토기복원, 토기실측, 잉킹	11명	

	월~토, 9:00~5:30			
호야와 함께하는 선사 문화체험교실	2006.8.16~8.19 10:00~12:00	발굴조사에서 출토된 문화재를 직접 보고 선사인들의 생활상을 체험해볼 수 있는 기회	초등학생 20명	5,000원
가족과 함께 하는 전주시내 신유적탐방	2006.6.10 10:00~3:20	발굴현장 견학, 백제시대 친구에게 편지쓰기 탐방후기 글짓기 대회		
어머니들과 함께 찾아가는 우리고장 문화재 탐방 <증심사 및 운림동 석실고분 답사>	2006.5.30 10:00~	증심사 및 운림동 석실고분 답사		
<전통문화예술연구소>				
겨울방학 특수분야(풍물, 단소) 교사 직무연수	2006.1.16~1.21 합숙	풍물기초, 단소, 태평소, 판소리, 모듬북 등의 전통문화예술분야	전국 유·초·중등관련 교과(특기적성)교원	190,000원
겨울방학 학생(풍물, 단소) 체험활동	2006.1.16~1.21 합숙	풍물기초, 단소, 팽과리, 판소리, 설장구 등의 전통문화예술분야	전국 초·중·고등학생	160,000원

■ 문화재 테마 여행 - 지방자치단체 사례

- 경상북도청 관광산업과(<http://myhome.konetic.or.kr/Gyeongju/main>)

○ “경북의 국보순례(경주, 영천, 안동, 영주)”

일정별 : 2박 3일

경유지 : 불국사, 거조암, 봉정사, 안동신세동칠층석탑, 부석사

계절별 : 사계절

소요경비 : 12만원 정도

특징 : 우리의 대표적인 문화유산 가운데 국보만 자료를 발췌하여 여행코스를 설정

○ “걸어서 서라벌 한바퀴!”

일정별 : 당일

경유지 : 대릉원, 첨성대, 경주계림, 경주월성, 안압지, 국립경주박물관, 황룡사터

계절별 : 사계절

특징 : 이정표를 따라 여유롭게 걷는 일정

○ “국토사랑순례1”

일정별 : 당일

경유지 : 경주세계문화엑스포공원, 불국사, 석굴암, 국립경주박물관

계절별 : 가을

- 경북관광공사(http://www.ktd.co.kr/ktdc/tour/tour_0101.html)

○ “체험! 경북가족여행”

▶ 추진배경 및 목적

삶의 질적 향상과 주5일 근무제의 도입으로 여가 시간이 늘어남에 따라 가족단위 여행에의 관심이 늘어나고 있으며, 실제로 해외여행 자유화 이후 해외로 빠져 나가는 여행객들의 수가 갈수록 늘어나 여행적자수지가 해마다 늘어나고 있는 이러한 실정을 감안하여 해외여행에 앞서 외국보다 뛰어난 자연경관과 역사유물 등이 많은 내 나라부터 바로 아는 것이 올바른 것이라 판단되어, 경북의 잘 알려진, 그리고 잘 알려지지 않은 명소를 소개하고 눈으로 보는 것만이 아닌 몸으로 직접 체험하는 가족단위의 역동적인 여행코스를 개발하여 국내여행을 유도하고, 국내를 여행하고자 하는 가족 및 여행객들에게 도움이 되었으면 하는 바람으로 『2006 체험! 경북가족여행』을 실시.

▶ 세부사업 계획

○ 사업기간 : 2006년 3월 ~ 2006년 12월

- 주최 : 경북관광개발공사
- 후원 : 경상북도, 한국관광공사, 경상북도내 각 지자체
- 여행일정 : 1박2일(지역에 따라 2박3일 일정으로 편성할 수 있음)
- 여행지역 : 안동, 영주, 문경일원, 영천일원, 고령, 성주, 영덕, 울진, 경주일원 등
※ 여행지역은 다소 변경될 수 있음.
- 모집인원 : 매월 16가족 60명(4인가족 12가족, 3인가족 4가족)
- 여행경비 : 참가자 50%, 공사 50% 지원
※ 지자체 예산이 편성된 경우 참가자 50%, 공사 25%, 지자체 25% 지원
- 권역별 체험관광 개최 계획 : 총 30회

▶ 방향

- 체험 경북가족여행 3년차를 맞이하여 사업의 내실화를 기하기 위해 공사 단독이 아닌 경상북도 및 도내 지자체가 함께 하는 프로그램으로 유도
- 경상북도 전 지역을 관광상품화하여 다양한 프로그램 개발 및 체험관광 추진
- 체험관광 활성화 및 관광객 유치 증진을 위해 체험관광 소요경비의 50%를 우리 공사에서 지원
※ 지자체 예산이 편성된 경우 우리공사 25%, 지자체 25% 지원
- 기존의 관광인프라가 잘 구성된 지역과 잘 알려지지 않은 지역에 대한 관광상품 병행 개발 및 체험관광 실시

○ “역사문화도시 경주를 찾아서”

<그림 6-16 “역사문화도시 경주를 찾아서” 모집 공고문>

- **답사기간** 2006년 1월 14일(토) ~ 2월 5일(일) 총 6회 행사
- **참가대상** 제한 없음(전국 초/중/고/대학생 및 일반인)
- **참가비** 1인당 5천원(자료집&여행자보험) * 불참시 환불 불가
- **답사코스**
 토) 1일차 - 신라의 과학문화재를 찾아서
 천마총-만안지-성덕대왕신종-탁본-엑스포공원(기파랑전관람)-신라역사과학관-포석정
 일) 2일차 - 신라속에 숨은 조선의 건축문화
 양동민속마을(연날리기, 줄다리기, 투호, 널뛰기, 굴렁쇠놀이, 엿치기)-
 점심-체험(은귀걸이만들기)-경주최부자집-월정교-탑곡마을 조상군
- **답사시간** 오전 9시 ~ 오후 5시까지
- **식사** 보문단지 식당가에서 개별 점심 식사
- **출발장소** 국립경주박물관 대형주차장 및 경북관광개발공사 앞 주차장 오전 9시
- **답사일정** 1차-1월 14일(토) 2차-1월 15일(일) 3차-1월 21일(토) 4차-1월 22일(일)
 5차-2월 04일(토) 6차-2월 05일(일)

경주를 찾는 관광객들에게 올바른 여행문화보급과 겨울철 관광활성화를 위해 「경북관광개발공사」의 도움으로 "역사문화도시 경주를 찾아서"를 기획

우리문화재의 아름다움을 일깨우며 문화재 현장 체험과 과학적 분석을 통해 신라문화와 문화재에 얽힌 조상의 숨결과 과학적인 사고방식을 배워가며, 진취적이고 우리문화에 대한 자부심과 자존심을 갖게 하고 다시 찾고 싶은 경주를 만드는데 목적

경주는 천년이라는 시공을 뛰어넘어 과거와 현재가 공존하는 문화역사도시

우리 문화유산의 아름다움을 느끼며 현장 체험과 과학실험을 통해 우리것의 아름다움을 과학적인 사고방식을 통해 배워가며, 미래를 준비할 수 있는 역사속으로 초대

○ “서라벌 야간기행 & 돌에 새긴 신라인의 예술혼을 찾아서”

<그림 6-17 서라벌 달빛 기행 & 돌에 새긴 신라인의 예술혼을 찾아서 모집 공고문>

답사기간 2006년 8월 26일(토) ~ 9월 24일(일) *기간중 6회 진행
 참가대상 제한 없음(전국 초/중/고/대학생 및 일반)
 참가비 제1인당 5,000원 * 불참시 환불 되지 않습니다.

답사코스	토요일	8월 26일	9월 9일	9월 23일
답사시간	침성대-계림-안압지-보문아외공연장(국악공연 관람). 오후 6시 ~ 저녁 10시.			
점심식사	개별적으로 저녁식사 후 집결장소로 집결.			
집결장소	대릉원 대형주차장 6시 / 경북관광개발공사 주차장 5시 30분.			
	* 우천시 프로그램 : 박물관-영상감의-금속공예-국악공연			
답사코스	일요일	8월 27일	9월 10일	9월 24일
답사시간	패물-불국사-동리&목월기념관(아사달아사녀사랑탑)-점심(보문단지)- 체험(은사&은목걸이 만들기, 한지뜨기 중 택일)-태종무열왕릉(김인문묘)-배리석불입상. 오전 9시 ~ 오후 5시. 보문단지내에서 개별 점심 식사(도시락 또는 식사비 개별 준비). 박물관 대형주차장 오전 8시 50분 / 경북관광개발공사 주차장 오전 9시			
	* 우천시에도 일정대로 진행됩니다.			

경주를 찾는 관광객들에게 올바른 여행문화보급과 여름철 관광활성화를 위해'경북관광개발공사'가 주최하는 "서라벌 달빛기행 & 돌에 새긴 신라인의 예술혼을 찾아서"를 개최

우리문화재의 아름다움을 일깨우며 문화재 현장 체험을 통해 신라문화와 문화재에 얽힌 조상의 숨결과 지혜 배워가며, 진취적이고 우리문화에 대한 자부심과 자존심을 갖게 하고 다시 찾고 싶은 경주를 만드는 것이 목적.

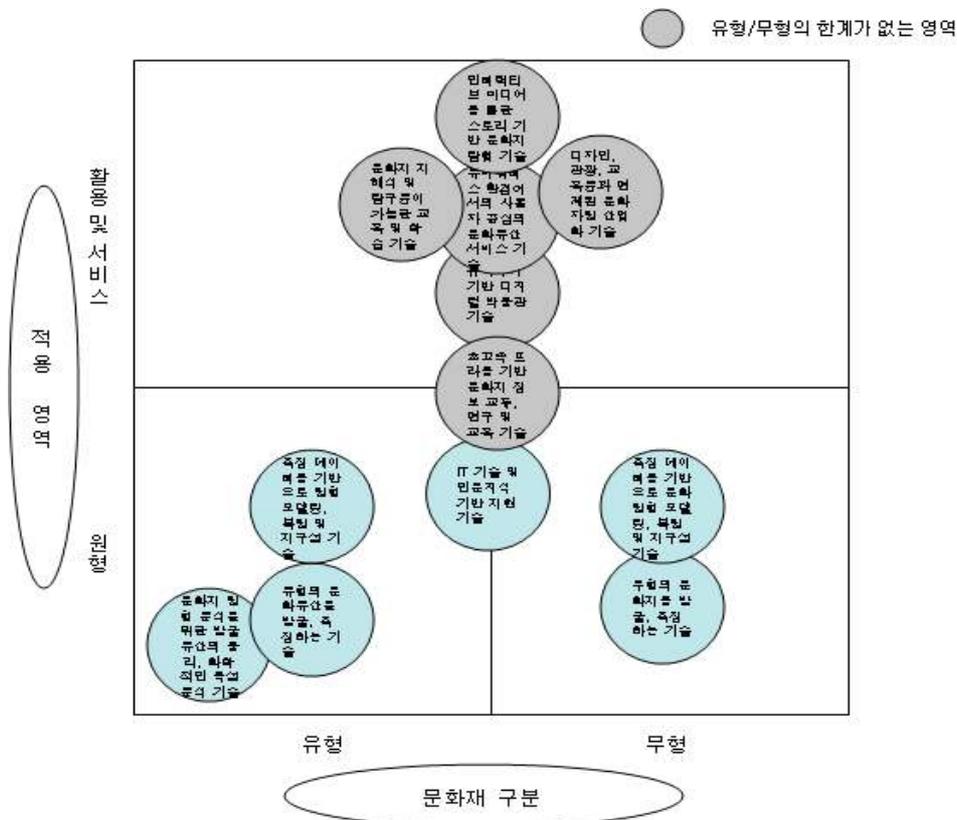
(3) 문화기술 · 상품

가. 개요

■ 정의

○ 유형의 문화재와 전승되고 있거나 문화주체의 경험과 기억 속에 존재하는 무형의 문화재를 실물복제기술 및 디지털 기술을 통해 가시화된 원형으로 복원하고, 복제된 문화재 및 디지털화된 문화원형을 기반으로 한 문화유산의 재현 및 체험 원천 기술을 개발하며, 개발된 원천 기술을 이용하여 현대 사회의 소비자 니즈 및 취향에 적합한 형태의 문화유산상품을 개발할 수 있도록 하는 분야의 기술

■ 범위



<그림 6-18 문화재 활용 기술의 범위>

- 유무형의 문화유산을 발굴, 측정하여 디지털화하는 기술
- 디지털로 측정된 데이터를 기반으로 문화 원형 모델링, 복원 및 재구성 기술
- 문화유산 원형 추정을 위한 발굴 문화유산의 물리, 화학적인 특성 분석 기술
- 첨단 IT 기술 및 인문·사회·역사·예술지식을 기반으로한 문화유산 재현 및 체험 기술

- 디지털 문화유산 전시를 위한 뉴미디어 기반 디지털 박물관 기술
- 유비쿼터스 네트워크 환경에서의 사용자 중심의 편리한 문화유산 서비스 기술
- 새로운 시각에서의 문화유산 재해석 및 탐구등이 가능한 문화유산 교육 및 학습 기술
- 인터랙티브 미디어를 통한 스토리 기반 문화유산 탐험 기술
- 디지털 문화 콘텐츠, 디자인, 관광, 교육등과 연계된 문화유산 자원의 산업화 기술
- 초고속 네트워크 인프라를 기반으로 한 문화 유산 교류, 연구 및 교육 기술

■ 문화재 활용상품의 범위

문화재란 국가의 문화유산 중 역사적으로 유서가 깊고 학술적, 예술적 가치가 큰 것을 말하며 발굴 또는 보존되어온 유형의 문화유산과 연극, 음악, 공예기술 등 무형의 문화적 소산으로 역사상 또는 예술적 가치가 큰 것을 무형문화재를 말한다.

따라서 문화재를 활용한 상품의 범위는 유형문화재 및 무형문화재를 다음과 같이 그 범위를 정의할 수 있다.

- 유형문화재는 실물형상과 동일한 정밀복제 또는 축소/확대한 1차상품과 원형을 현대적 감각에 맞게 재창조한 2차 상품과 이를 다양한 형태로 콘텐츠화한 상품을 생각할 수 있다.
- 무형문화재는 예능분야와 공예분야로 구분하고 실제 공연을 의미하는 원형자체가 상품이 될 뿐 아니라 이를 현대화한 2차 상품과 이를 콘텐츠화 상품으로 구분할 수 있다.

<표 6-5 문화재 활용상품의 범위>

	대구분	세구분	원형			콘텐츠				예
			원형	1차	2차	2D	3D	체험	기타	
유형	건조물 문화재	건물		○	○	○	○	○		복제, 정밀축소 모형
		탑, 비		○	○					복제, 정밀축소 모형, 탁본
		기타								
	동산 문화재	회화, 서지		○		○				영인
		자기		○	○	○	○	○		
		금속		○	○	○	○	○		
목재			○	○	○	○	○			
	기타		○	○	○	○				
무형	예능 분야	연극	○		○	○	○	○		공연
		무용	○		○	○	○	○		공연
		음악	○		○	○	○	○		공연

공예 분야	의식	○		○	○	○	○		
	예능분야 용구		○	○	○	○	○		
	섬유공예	○		○	○		○		인형, 수예품, 민속의상, 기타
	목공예	○		○	○		○		목각, 장식용 조각, 가구, 화각 등
	칠기공예	○		○	○		○		나전칠기, 건칠공예 등
	도자기공예	○		○	○		○		청자, 분청사기, 백자, 점토 등
	석공예	○		○	○		○		석각, 벼루, 화병, 용기 등
	보석/금속공예	○		○	○		○		금, 은, 동, 합금공예품, 질보, 옥 등
	지, 피혁공예	○		○	○		○		지함, 지등, 가방 등
	목공예	○		○	○		○		
음식 및 기타	○		○	○		○			

■ 문화재 활용상품의 특성

먼저 문화재상품산업은 일반적으로 다음과 같은 특성을 갖고 있다.

- 문화재상품산업은 예술적, 산업적, 문화적 특징을 고루 갖춘 복합형 산업
- 전통적 문화와 민족 고유성을 표현하는 예술성이 가미된 공예품을 생산하는 정체성 높은 산업
- 현대인의 소득수준 및 문화생활 수준 향상에 따라 수요가 증가하는 산업
- 대표적인 관광기념품, 국가를 상징하는 기념품으로 유망한 산업
- 대표적인 중소기업형 전문업종이며, 노동집약적인 산업
- 레저·관광산업을 부양하는 기반사업

나. 문화재 활용상품 산업의 특성

■ 문화재 활용상품 산업의 특성

문화재 활용 산업의 파악을 위해 다음과 같은 Framework을 적용한다.

<표 6-6 문화재 활용산업 분석을 위한 Framework>

적용 Framework	의미
Structure	- 산업을 구성하고 있는 Value Chain의 이해 - 산업을 구성하고 있는 Main Player의 특성을 파악함
Performance	- 현재 및 향후의 사업성과를 파악함 - 매출, 이익 및 성장성

Conduct	- 사업환경 내에서 경쟁력 확보 및 영속성 확보를 위한 주요 활동을 파악함
Environment	- 법, 제도적 특성 - 상관습등을 파악함

○ 문화재 활용산업의 Structure

- 문화재 활용산업은 제작업체와 유통업체로 구분하여 볼 수 있다.
- 문화재상품산업은 제작과 유통이 전문화되어 있지 않음을 알 수 있다.
 - 전문유통의 부재로 제작업체가 유통을 겸하고 있는 비율이 높은 현상을 볼 수 있다
 - 구체적으로는 전체 업체수중 제작업체가 76.7%를 점유하고 있고 유통업체는 23.3%에 그치는 것으로 나타나 제작업체의 상당수가 제작과 판매를 겸하고 있다.
- 지역별로는 서울 27.2%, 경기/인천 31.0%로 합계 58.2%가 수도권에 편중되어 있다.
- 주요 소재별 취급형태와 취급용도를 살펴보면 각각 도자가 59.9%, 생활용품이 37.3%로 가장 많은 부분을 차지하고 있다.
- 유통환경의 영세성과 전근대적인 유통구조를 아직도 답습하고 있다.
- 문화재상품산업의 인력구조를 보면 정규직과 비정규직의 평균 종사자수는 각각 24명, 31명으로 나타났다, 1~2명을 둔 업체가 전체 중 66.2%를 차지하고 있을 정도로 종사자 현황은 매출액의 영세성 못지않게 문화재상품산업 인력구조의 취약성을 단적으로 나타내고 있다.
- 주요 대상 고객으로 내국인이 91.2%, 외국인이 8.6%로 나타나고 있어 아직 내수에 크게 의존하고 있다는 것을 알 수 있으며, 수출과 외국인 대상 시장으로의 전환 발전도 필요하다고 본다.

○ 문화재상품산업의 Performance

- 2003년도 제작업체 총생산액 규모는 약 6,430억원에 이른다.
- 최종 소비시장 매출액을 기준으로 추정하면 시장규모는 약 16,075억원~19,290억원에 이를 것으로 추정된다. 이는 일반적으로 공예업계에서 공유된 인식으로 최종소비시장의 매출규모는 제작업체의 매출 규모 보다 약 2.5배에서 3배정도 크다는 점을 감안해서 산출한 것이다.
- 제작·유통부문의 현황에서 가장 두드러진 특성은 문화재상품산업의 영세성을 들 수 있다.
 - 2003년 매출액 분포를 살펴보면, 2천만원 미만인 16.9%, 2~5천만원 미만이 24.8%, 5천~1억 미만이 26.4%, 1억원 이상이 32.0%로 나타났다.
 - 업종별로 매출액을 살펴보면, 제작업체의 2003년 평균 매출 규모가 약 1억 600만원에 불과하였으며 2004년도 평균매출액도 약 1억 3200만원으로 분석되었다.
 - 유통업체의 평균 매출액은 약 1억 6200만원에 불과한 실정이다.
- 업체의 손익구조는 연간 1천만원에서 2천만원 정도의 이익구조를 가지고 있는 것으로 추정된다.

○ 문화재상품산업의 Conduct

- 소비자 지향적인 상품개발, 판매방법 및 촉진활동 등이 매우 미흡한 실정이다.
- 제작업체 상품제작 내용을 보면 자체기획 생산품이 81.4%, 제작 방법에서는 수공제작이 87.7%, 제작과정에서는 자체제작이 92.1%, 상품디자인부문에서는 자체 디자인 기획개발이 84.7%로 높은 비중을 차지하고 있다.

<표 6-7 문화재 산업체 평균 손익계산>

구 분	2002년 손익계산			2003년 손익계산		
	총 계 (단위: 천원)	평균 (단위: 천원)	비율 (단위: %)	총 계 (단위: 천원)	평균 (단위: 천원)	비율 (단위: %)
1. 총매출액(①+②)	24,104,795	79,554	100%	103,667,938	118,885	100%
① 내수	22,742,095	75,056	94.3	101,161,288	116,011	97.6
② 수출	1,362,700	4,497	5.7	2,506,650	2,875	2.4
2. 비 용(①+②)	21,662,988	71,495	89.9	88,100,451	101,033	85.0
① 직접경비(a+b)	17,340,339	57,229	71.9	60,409,552	69,277	58.3
a. 인건비	6,010,507	19,837	24.9	33,299,770	38,188	32.1
b. 원자재비	11,329,832	37,392	47.0	27,104,382	31,083	26.1
② 간접경비(a+b+c+d)	4,322,649	14,266	17.9	27,690,899	31,756	26.7
a. 운반비	544,742	1,798	2.3	3,283,970	3,766	3.2
b. 포장비	643,304	2,123	2.7	3,141,381	3,603	3.0
c. 임차료	1,246,412	4,114	5.2	8,638,033	9,906	8.3
d. 관리비	1,888,191	6,232	7.8	12,632,615	14,487	12.2
3. 영업이익(1-2)	2,441,807	8,059	10.1	15,567,487	17,853	15.0

구 분	합 계	수공제작	기계제작	
	응답수	평균 %	평균 %	
■ 전 체 ■	1,250	87.7	12.3	
용도별	가구	72	80.1	19.9
	생활소품	484	88.8	11.2
	주방/욕실용품	162	82.5	17.5
	장신구/잡화	241	88.4	11.6
	문방용품	69	80.6	19.4
	기타용품	222	89.0	11.0

- 설비 재투자에 대해서는 업체의 47.8%가 필요성을 절감하고 있으며 시설확장(37.9%)과 매장인테리어(32.5%) 개선의 필요성을 크게 느끼고 있다.

- 소재별 브랜드 보유형태를 살펴보면 금속이 72.9%로 가장 많은 브랜드를 보유하고 있으며, 브랜드를 가지고 있지 않은 소재 부문은 목/죽세가 38.5%의 비율로 가장 적게 브랜드를 보유하고 있는 것으로 나타났다.

<표 6-8 문화재 업종별 소재별 브랜드 보유형태>

구 분		업체수	자체브랜드	OEM	자체/OEM	브랜드안함
			%	%	%	%
■ 전 체 ■		665	65.9	1.4	5.7	27.1
제 작	도 자	399	68.4	1.3	5.5	24.8
	금 속	48	72.9	2.1	8.3	16.7
	유리/석	21	52.4	0.0	9.5	38.1
	목/죽세	91	54.9	1.1	5.5	38.5
	종 이	19	68.4	5.3	0.0	26.3
	섬 유	24	66.7	0.0	8.3	25.0
	가 죽	2	100	0	0	0
	기 타	61	62.3	1.6	4.9	31.1

- 홍보방법으로는 자체 홍보물이 63.1%로 월등히 높고, 매장형태는 일반상가가 51.0%로 주류를 차지하고 있다.

○ 문화재상품산업의 Environment

- 정부 지원 희망 분야를 보면 다음과 같다.

- 전체업체의 24.5%가 정부가 마케팅/판매확대 지원을 희망
- 전체업체의 19.6%가 투자지원을 희망
- 전체업체의 19.0%가 상품개발/제작의 지원을 희망

다. 문화재 활용상품 산업의 문제점

■ 문화재 활용상품 관련 업체의 영세성

- 전체 산업 중 문화재 활용상품의 비중이 아직은 매우 낮아 체계적인 산업육성 프로그램이 부족하여 영세한 관련 기업의 경쟁력 확보가 지연되고 있다
- 참여기업의 자본 영세성으로 기술축적, 신규디자인 개발 및 필요 인력양성의 육성이 지연 또는 정체되어 있고 이는 다시 참여 기업의 영세성으로 이어지는 악순환 고리를 탈피하고 있지 못하고 있다.

■ 문화재 활용상품 개발상품의 사장

- 특정업체가 개발한 신제품에 대해 경쟁업체가 이를 일부 변형하여 유사한 제품을 출시함으로써 개발업체의 의욕을 감퇴시키고 있다.
- 전국적 규모 뿐 아니라 각 자치단체에서 지속적으로 행해지고 있지만 각 공예대전, 상품대전을 통해 개발된 제품에 대한 체계적인 상품화 개발지원의 부족으로 출품작품은 행사용 작품으로 전락하고 있다. 이러한 문제를 극복하기 위한 제도적 보완이 절실한 실정이다.

■ 문화재 활용상품 판매 장소의 부재

- 내수 수요 진작을 위한 백화점, 할인점등 일반 유통점의 점유면적비율은 1%미만일뿐 아니라 각 공항 또는 시내 면세점에 문화재 활용상품의 전시면적도 거의 확보되지 않은 실정이다.
- 정부 또는 공공기관에서 운영하고 있는 박물관의 뮤지엄숍이나 아트숍등에 일부 상품이 전시 판매되고 있다.
- 그러나 전국 공예품이 동시에 전시 판매될 수 있는 대규모 판매센터로 익산의 보석판매장이 유일할 정도로 전문유통센터가 필요한 실정이지만 절대적으로 부족한 상태이다.

■ 문화재 활용상품 품질보증 및 인증제도의 미흡

- 많은 업체들이 개발상품에 대해 브랜드 개발에 노력하고 있으나, 중국 저가 수입모방품을 통해 가격경쟁이 가속화됨으로써 상품의 품질경쟁을 통한 부가가치의 창출이 아닌 저가 가격경쟁으로 시장이 치닫고 있다.
- 이러한 문제의 해결을 위해 디자인 보호를 위한 제도적인 장치와 품질을 보증 또는 인증해주는 장치가 필요하지만 아직은 미흡한 상태이다

■ 문화재 활용상품 개발을 위한 전문연구기관의 부재

- 참여 기업의 영세성으로 개발제품의 전체 단계인 상품기획, 디자인개발, 가공 및 제품생산, 판매 및 마케팅의 어느 부분도 충분한 자원을 투자하기 힘든 여건이 지속되고 있음에도 불구하고 이를 지원할 수 있는 전문연구기관이 부재한 실정이다.
- 정부는 문화재 관련 유용한 자료를 지속적으로 구축하여 왔지만 이러한 데이터를 참여기업에 체계적으로 공급할 수 있는 시스템이 아직 정비되어 있지 않아 기존 구축데이터베이스의 효용성이 극대화되고 있지 않은 상태이다.

■ 문화재 활용상품 관련 산업의 법, 제도상의 문제점

- 문화재 활용 산업의 대표성을 가질 수 있는 전통공예산업 진흥에 관한 법령으로 중소기업진흥법

이 있으나 생산자와 판매자가 바라는 일관성 있는 정부지원체계와는 달리 분산, 비합리적으로 지원되고 있어 업계의 혼란을 초래하고 있다

○ 수출상품은 산자부에서 농가부업 상품에 대해서는 농림부가 문화재상품은 문화관광부가 각각 관리하고 있어 이에 따른 비효율 지원이 문화재활용상품의 문제점이 되고 있다.

라. 문화 상품 기술 분석

① 기술동향

■ 문화재 데이터 측정 및 서비스 기술

○ 문화재 정밀데이터 측정 분야에서는 고정밀 자동화 기술들이 개발되어 측정의 생산성과 정밀도가 높아지는 방향으로 기술이 발전되고 있다.

○ 비접촉 측정기술로부터 얻어진 초기의 문화원형 포인트 데이터를 3차원 형상 모델 데이터로 변환, 합성 및 편집하기 위한 기술이 미국, 독일, 영국, 일본, 한국 등을 중심으로 십여 개의 업체에서 선도적으로 개발되고 있다.

○ 무형문화재를 위한 동작측정기술은 현재 자기장을 이용하거나 두 대 이상의 카메라 영상을 이용하여 관절의 3차원 좌표를 추출하는 기술이 상용화 되어있으나, 마커를 사용하지 않고도 동작의 3차원 정보가 측정 가능한 마커프리 측정 기술 및 관절이 없는 유연체의 3차원 동작도 측정이 가능하게 하는 기술이 개발될 것으로 예상된다.

○ 문화재 복원에 필요한 원형 추정, 시대예측, 제작방법 추정, 복원 절차 등 인문학적, 사회학적 지식 및 체계적 연구와 경험 등이 디지털화되어 지식베이스로 구축되어 활용되는 기술이 개발되고, 또한 인문·사회학에서 주로 사용되는 정성적 표현이 정량화 되는 기술이 개발될 것으로 예상된다.

○ 문화원형의 데이터베이스로부터의 검색 기술 및 문화원형의 특징요소 추출, 모델링 기술 및 응용 기술을 개발하기 위하여, 일본 등은 차세대 디지털박물관 구축사업과 같은 구심점이 될 수 있는 사업을 통하여 관련기술을 통합하고 발전시키고 있다.

○ 문화유산 분석 기술로서 벽화 색상의 화학적 특성 분석, 도검류의 성분 분석 기술등이 이테리등

■ 문화재 데이터 측정 및 서비스 기술의 위치

○ 그림 1에 나타난 기술의 적용 영역에 따라 원형기술과 활용 및 서비스 관련 기술로 구분하여 현재 보유 기술의 Position을 검토한다.

■ 원형기술

○ 문화재 측정 및 서비스를 위한 기술 수준 검토를 위해 표1에 나타난 5대 기술 분야로 구분 하여 현재의 기술 수준을 평가한다.

- 형상정보 처리 기술(3차원)
- 색상정보 처리기술
- 모션정보 처리기술
- 음향정보 처리기술
- 인문사회 및 정보처리기술

○ 각 기술 분야는 주요 세부 분야로 구분하고 기술의 발전단계, 기술 경쟁력 및 기술의 성숙도로 구분하여 검토한다.

<표 6-9 문화유산 디지털화기술의 발전단계, 경쟁력, 시장성속도 분석>

핵심기술내용		발전단계			경쟁력					시장성속도			
		미래 원천	응용 핵심	기반 기술	매우 강함	강 함	보 통	약 함	매우 약함	태 동	성 장	성 숙	쇠퇴
3차원 형상정보 처리 기술	표면형상측정기술 내부형상측정기술 다층형상측정기술 3차원 형상 특징추출기술 3차원 형상정합 기술	0	0	0		0	0	0	0	0	0		
색상정보 처리기술	CCD기반 삼원색측정기술 색파장 측정기술 색상보정기술 절대색감 평가기술	0	0	0	0		0	0		0	0	0	
모션정보 처리기술	센서기반 모션측정기술 마커프리 모션측정기술 운동센서 기술 운동역학모델 기술 인체 모델기술 유체역학 기술	0	0	0		0	0	0	0	0	0	0	
음향정보 처리기술	음원제작기술 음향측정기술 입체음향측정기술 음원 3차원 공간 매핑기술 공간 입체음 편집 기술	0	0	0		0	0	0	0	0	0	0	
인문사회, 정보처리 기술	인문사회지식 디지털화기술 고증지식 디지털화 기술 감성 정량화 기술	0		0			0	0	0	0	0		

출처: 국제기술협력지도: “디지털 정보디자인 및 문화원형 복원기술”

■ 원형기술

○ 문화재 활용 및 서비스 기술의 검토를 위해 표2에 나타난 5대 기술 분야로 구분 하여 현재의 기술 수준을 평가한다.

- 문화재 모델링 기술
- 시나리오 저작기술
- 컴포넌트 통합모델 기술
- 유실훼손복구기술
- 재현 표준화 기술
- 시각화 기술

○ 각 기술 분야는 주요 세부 분야로 구분하고 기술의 발전단계, 기술 경쟁력 및 기술의 성숙도로 구분하여 검토한다.

② 기술 경쟁력 분석

■ 기술 경쟁력 종합

○ 기술경쟁력의 구성요소를 연구개발시스템, 보유인력 및 자금지원으로 구분하여 평가하여 보면 전체적으로 낮은 상황이다.

- 특히 연구개발시스템은 기반이 형성되지 않은 상황이다.
- 관련 설비, 장비에 대한 표준화 준비되어 있지 않아 사업별로 진행되고 있는 상황이다.

<표 6-10 문화재 산업 기술별 경쟁력 분석>

기술명 \ 항목	보유인력	자금지원	연구개발시스템*	기타 고려사항
문화재 정밀측정기술	낮음	낮음	매우 낮음	- 일부 실용화 기술수준 낮음 - 전략적 제휴, 교류 일부 공동연구
문화재 데이터 모델링기술	낮음	낮음	매우 낮음	- 일부 실용화 기술수준 낮음 - 전략적 제휴, 교류 일부 공동연구
문화재 데이터 복원기술	매우 낮음	매우 낮음	매우 낮음	- 일부 실용화 기술수준 낮음 - 전략적 제휴 공동연구 활성화
문화유산 체험/활용기술	매우 낮음	매우 낮음	매우 낮음	- 미래기술/기술수준 낮음 - 산학연공동연구필요

* 설비, 장비, 체제 등

- 관련 기술의 향상을 위해서는 연구개발시스템의 정비와 보유인력 양성을 위해 자금지원 프로그램을 통하여 기반을 형성하는 것이 필요하다.
- 문화재 관련 분야의 경우 산업기반이 형성되어 있지 않아 산업계에서의 기술 개발 노력이 절대 부족한 상황이다.
- 문화재 활용을 위한 기반 기술 및 인력양성을 위해서는 우선 정부가 주도적으로 산업을 이끌 수 있는 견인차 역할을 수행해야하는 상황이다.

<표 6-11 문화재 모델링 및 재현 기술의 발전단계, 경쟁력, 시장성속도 분석>

핵심기술내용		발전단계			경쟁력				시장성속도			
		미래원천	응용핵심	기반기술	매우강함	강함	보통	약함	매우약함	태동	성장	성숙
문화재 모델링 기술	문화원형 특징 추출 기술	0					0			0		
	문화원형분류체계 모델링기술		0	0			0			0		
	컴포넌트 정합/분해기술		0							0		
	단위동작 분석기술			0		0				0		
	음원 분석기술			0					0		0	
	패턴추출기술		0			0				0	0	
	고증지식베이스 모델링 기술	0								0		
시나리오 저작기술	고증분석기술		0							0		
	플랫 모델링 기술	0		0					0			
	플랫 분석 기술	0							0		0	
	시나리오 각색/생성 기술		0			0						0
컴포넌트 통합모델 기술	문화유산 제작 시나리오기술								0			
	시간 공간 시나리오 기술	0							0			
	멀티 컴포넌트 동기화기술		0							0		
유실훼손복구기술	시나리오기반 통합 기술		0							0		
	훼손부 추정기술	0					0			0		
	고증기반 유실부 추정기술	0					0			0		
	주관적 복구기술			0	0							0
	모델기반 복구기술			0						0		
재현 표준화 기술	지식기반 복구기술	0							0	0		
	재현정보 표준화			0		0				0		
	대용량 정보압축기술			0		0					0	
시각화 기술	미디어 표준화			0		0				0		
	그래픽/실사 3D 렌더링기술			0		0					0	
	현실공간내 3D 시각화 기술	0								0		
	애니메이션기술			0			0				0	
	색상 QOS 기술			0						0		
	축각 재생기술	0							0			
공간 입체음 재생 기술	공간 입체음 재생 기술			0						0		

출처: 국제기술협력지도: “디지털 정보디자인 및 문화원형 복원기술”

■ 문화재 활용을 위한 기반 기술 현황

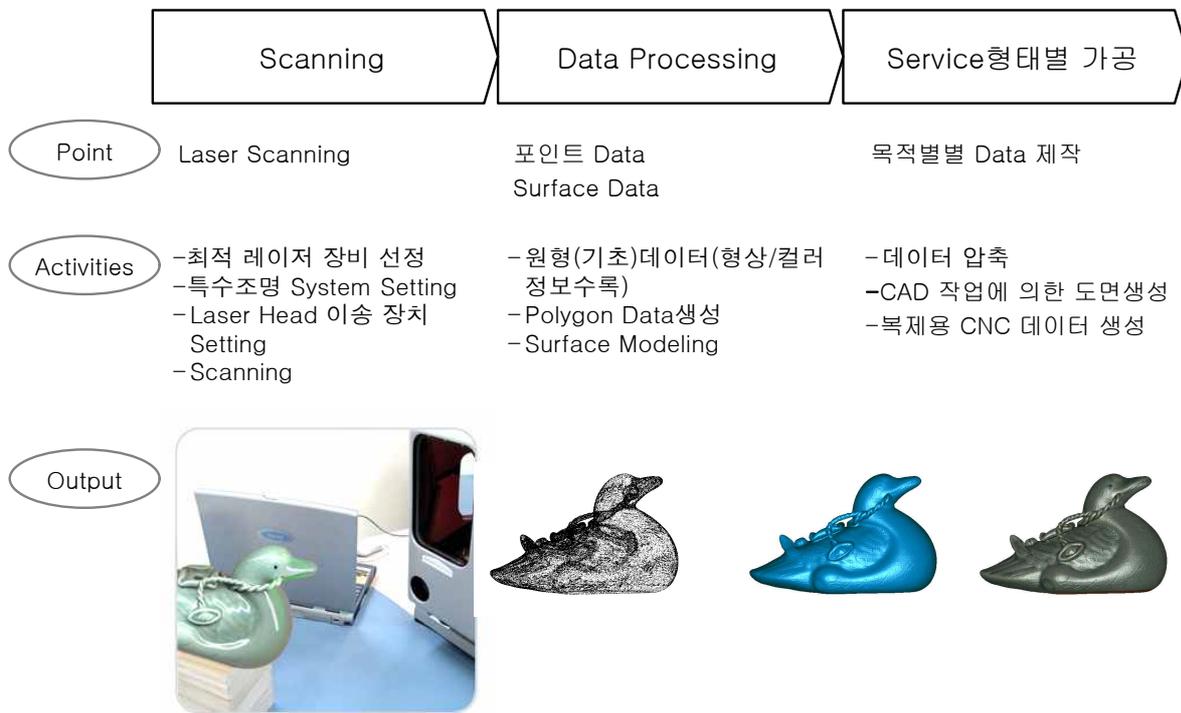
3D 정밀측정 기술

- 국내외에서 3차원 정밀측정 기술에 대한 필요성을 크게 부각되고 있으며, 이에 대한 활용기술개

발이 활발히 이루어지고 있다

- 특히 문화유산 측정의 경우에는 3차원 정밀측정기술, 3차원 정보합성기술 등을 통한 3차원 디지털 모델링 기술과 손상부나 훼손부를 복원하기 위한 영상처리 기술 그리고 디지털화된 3차원 물체를 표시장치에 원형에 가깝게 표현하는 디지털 영상 표시기술이 필요하다.
- 도면이 존재하지 않고 실물만이 존재하는 설계 프로세스의 경우에는 대상이 되는 실물의 형상 데이터를 정확하게 획득하여 이를 2차적인 설계 및 제조, 생산 데이터로 변환, 전달하는 것이 관건이다.
- 이러한 과정에서 제시된 방법론이 역공학(Remove Engineering)이며 역공학에 기반을 둔 다양한 솔루션들이 제시되어 왔으며, 최근에는 일반적인 설계 솔루션으로서 현장에서 활발히 활용되고 있으며, 일반 설계 및 제조과정 뿐 아니라 이를 유물들에 적용하여 문화재를 디지털화하려는 사업들이 활발히 이루어지고 있다.
- 3차원 정밀 측정의 과정은 다음 그림과 같다

3차원 측정 및 데이터 제작 과정



<그림 6-20 3차원 측정 및 데이터 제작 과정>

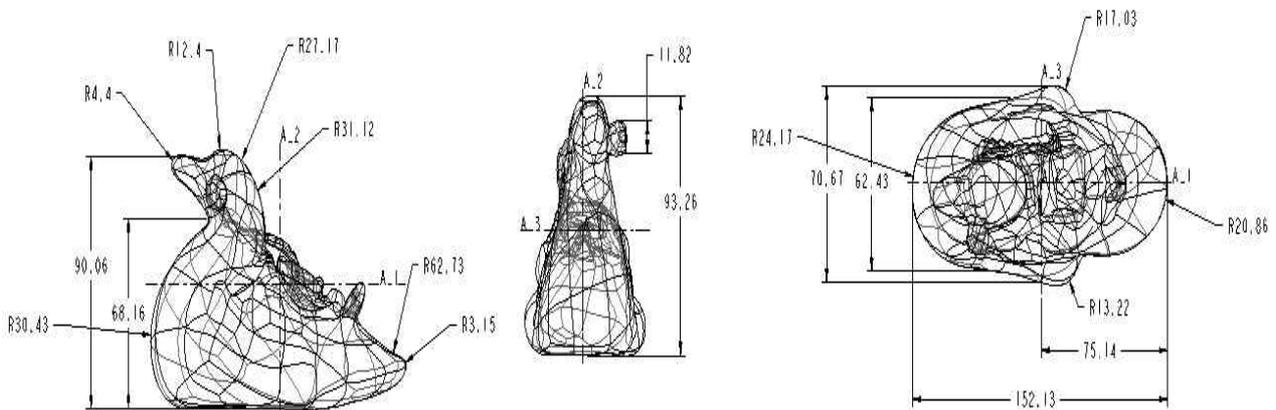
○ 3차원정밀 측정 기술로는 측정 원리에 따라 다음과 같이 구분할 수 있다

측정방법	원리	장점	단점
CMM(Coordinate Measuring Machine) 방식	대상 물체의 표면을 특정 간격으로 측정하여 3차원 형상 정보를 획득하는 방식	- 장비 보급률이 높음 - 저가의 장비	- Probe가 측정하지 않은 부분에 대해서는 형상 데이터를 얻지 못함 - 측정데이터의 정확도가 낮음 - 측정시간이 매우 오래 소요
3 차 원 정밀 스캐너 이용 방법	장비내의 광전 소자에 반사 빔의 위치를 역산하는 방법	- 측정점간의 간격을 10um 까지 정밀하게 측정이 가능 - 빠른 측정속도: 1회 측정에 30만 Point의 데이터 측정이 가능	- 장비 가격이 고가 - 측정 후 데이터 Modeling작업이 복잡하고 전용 3D SW의 활용이 필수
시간 계산법	대상물에 투사된 레이저 빔이 반사되어 오는 시간을 계산하는 방법		

<표 6-12 3차원정밀 측정 방법에 따른 장단점 비교>

■ 형상치수 생성기술

- 대부분의 문화유산의 경우 정확한 치수데이터가 존재하지 않고 실물만이 존재하여 복제품 가공이나 유관 상품을 개발하기 위해서는 많은 어려움이 있다.
- 이러한 문제를 극복하기 위해 3차원정밀측정 데이터로부터 임의의 도면치수를 얻어내기 위한 방법이 활발히 전개 되고 있다.
- 다음의 그림은 3차원정밀측정 후 관련 도면 치수를 추출한 예임



<그림 6-21 도면 치수 추출 사례>

■ 세계 기술 활용 현황

○ 세계적으로 자국의 문화재 기록 보존 및 복원을 위한 관련기술 개발이 활발히 이루어지고 있으며 다음과 같은 대표적인 프로젝트가 진행되고 있다.

<표 6-13 문화재 기술 개발 프로젝트 현황>

기술 구분	프로젝트 명	국 가	주요내용
문화유산 정밀 측정 관련	미켈란젤로 프로젝트	미국	미켈란젤로의 대표적 조각품에 대한 디지털 복원자료를 제작
	데브레갈 온라인	프랑스	문화통신성 주도의 문화콘텐츠 디지털화 사업
	국립고궁박물관	대만	중국의 역대 유물 정보들을 디지털화
	문화디지털라이브리	일본	디지털기술을 활용해서 문화유산의 기록, 교육용 콘텐츠

자료 출처 : 2003 국가기술지도 로드맵

■ 국내 기술 및 활용 현황

○ 국내에서도 주요 문화재들에 대한 디지털화 과정에서 광학 스캐너가 활용되고 있으나 대부분의 개발 솔루션을 해외에서 도입하여 사용하고 있는 실정이며, 국내 개발 기술로는 3차원 Point Streaming Viewer (백만 Point) 등을 적용한 정도

○ 국내 응용 기술 개발 수준은 '컴퓨터 그래픽스 및 영상처리 기술에 의한 문화원형 복원 기술' 개발 사업이 수행되어 관련기술을 개발한 바 있다

(4) 문화산업

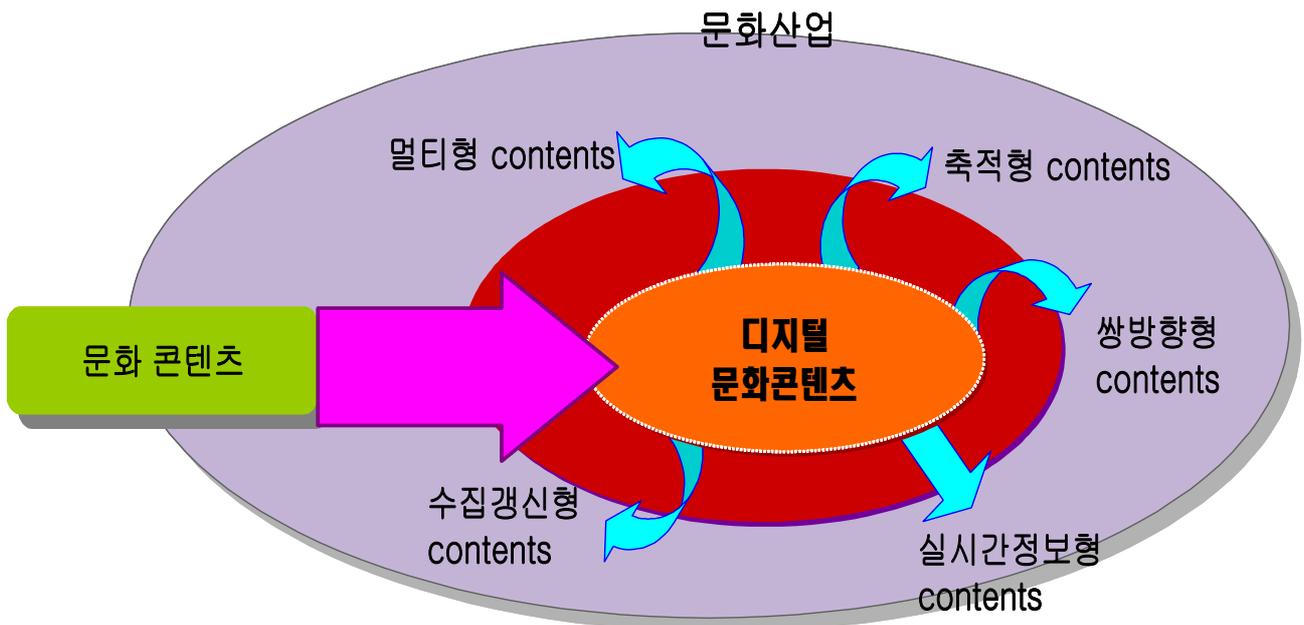
가. 개요

■ 2000년 이후 문화산업의 성장은 디지털 정보처리 기술의 응용을 통해 가속화

○ 광대역 유무선 통신, 디지털 그래픽 및 사운드 기술 등 IT(Information Technology)가 문화콘텐츠의 제작 및 유통분야로 급속히 확산되고 또한 디지털 문화콘텐츠에 대한 수요 확산이 IT 기술의 발전을 견인하고 있다. 또한 대용량 동영상 데이터 등 엔터테인먼트 데이터에 대한 수요의 급증이 광대역 통신망의 확산을 가속화시키고 있다.

○ 현재 디지털 콘텐츠 중 출판, 영화, 애니메이션, 게임, 음반 등 문화콘텐츠가 70%이상을 차지하고 있으며, 문화콘텐츠의 디지털화 과정에서 IT는 CT로 변용(Transform)되고, CT는 디지털 문화콘텐츠의 주요 발전 요인으로 등장하고 있다.

<그림 6-22 문화 콘텐츠의 활용 범주>



※ 대표적인 CT기술로는 디지털 영상 제작 및 편집, 저작툴, 엔진 기술 등이 있다

○ 콘텐츠는 부호, 문자, 음성, 음향, 이미지 또는 영상 등으로 표현되는 자료 또는 정보의 총체를 이룬다. 콘텐츠는 디지털 콘텐츠와 아날로그 콘텐츠로 세분화 할 수 있으며, 디지털 콘텐츠는 온라인 콘텐츠와 오프라인 콘텐츠로, 온라인 콘텐츠는 유선 콘텐츠와 무선 콘텐츠로 분류할 수 있다.

○ 최근 역사극과 판타지물의 붐(boom)은 전통문화유산의 문화산업자원화를 강력히 요구하고 있다. 따라서 본 장에서는 문화콘텐츠 영역 가운데 문화유산과 밀접한 관련을 갖고 있는 테마파크, 웹콘텐츠, 유비쿼터스 영역의 사례를 분석하고 문화유산 활용의 방향을 모색해 보고자 한다.

나. 영상콘텐츠

■ 문화유산 기반 영상콘텐츠 제작 배경

○ 문화유산 소재 역사물과 판타지물의 열기

- 최근 영화에서 ‘혈의 누’, ‘왕의 남자’, 드라마에서는 ‘대장금’, ‘주몽’ 등 다양한 문화유산소재 콘텐츠가 크게 성공을 거두고 있다. 이러한 역사물은 우리 문화유산에 대한 국민들의 친근한 이해와 애정을 고취시킬 뿐만 아니라, 해외의 세계인들에게는 한국 문화유산에 대한 관심을 넘어서 ‘한류’라고 하는 새로운 문화상품의 근본 에너지를 이루게 한다.

○ 문화유산의 디지털복원을 넘어서 실감체험 특수영상으로 개발

- 문화유산은 매우 매력적이고 강력한 영상소재이다. 영화, 방송드라마, 애니메이션 뿐만 아니라 박물관과 테마파크의 특수영상(입체영상, 4D영상,ライド영상, IMAX 등) 등 다양한 영상형식으로 문화유산이 표현되고 활용되었다. 문화유산의 심층적인 아우라를 드러내어 다감각, 다차원 체험이 가능한 4D영상에 대한 수요가 증대하고 있다.

○ 데이터베이스의 정보검색을 넘어서 영상체험콘텐츠화로

- 최근의 콘텐츠 트렌드는 광범위한 영상의 창조와 소비과정이 일상생활 곳곳에 파고 들고 있다. 그리하여 국민들의 향유욕구는 문화유산 데이터베이스의 지식정보 검색을 넘어서 영상적 해석에 의한 체험콘텐츠화를 요청하고 있다. 이를 통하여 시간과 공간을 넘어서 타임머신 여행이 실현시켜주는 실감형 영상체험이 가능해진다.

○ 박물관의 전시유물과 결합된 실감형 영상체험

- 유형 문화원형을 3차원 복원하는 기술 단계에서 가상현실과 결합된 체험형 단계로 급속히 변화하고 있다. 최근 박물관은 생태 박물관, 유적지 박물관, 디지털 박물관의 신경향이 발생하고 있다. 그 가운데 문화유산의 시대별, 공간별 재구성을 통한 문화유산 DB 자료와 3차원 디스플레이기술 등의 가상현실 기술을 활용하는 버추얼 인터랙티브 디오라마(문화체험 타임머신) 관련 기술이 비약적으로 발전하고 있다. 단지 1차원 텍스트, 2차원 영상 및 소리가 함께 제공된다는 것만으로는 그 자료 제공의 '일방성'에서 오는 단조로움과 한계를 지닌다. 이러한 한계를 3차원 가상현실 기술로 극복하여, 최종적으로 현실과 유사한 체험을 가능하게 한다. 이제 박물관은 유형'유물'(자료)보관형 박물관에서 무형'체험'(콘텐츠)참여형 박물관으로 변화한다.

■ 문화유산 디지털복원 영상콘텐츠의 개념

○ 영상콘텐츠 제작을 위한 디지털복원 단계

- 1단계 정보 보존 단계 : 문화유산을 발굴할 때에는 일차적으로 X, Y, Z좌표 값 안에 형상(모양), 위치(조립, 배치), 속성(재질, 색감) 값 등을 채취하여 그 정보를 영구 보존한다. 이러한 물리적, 화학적 수치값의 디지털화는 문화유산을 재발견(Find It)하는 과정이다. 기존의 유물발굴과 보존의 전문가들이 첨단 3차원 측정기술을 동원하여 정확한 문화유산의 상태를 정보화하는 단계이다.

- 2단계 원형 복원 단계 : 그런데 문화유산은 발견되거나 발굴될 때 훼손 또는 멸실되어 흔적만 남아 있는 경우가 대부분이다. 이러한 훼손 멸실된 문화유산 정보를 문화유산이 처음 생성되었을 때의 상태로 원형 복구하는 단계이다. 이 단계는 각종 인문예술지식 기반의 고증작업을 거쳐서 문화유산의 진면목을 느낄 수 있게(Feel It) 만드는 단계이다. 인문학과 예술전문가들이 집중적으로 원형 상태를 고증 복원해내는 매우 복잡한 단계이다.

- 3단계 가상체험 단계 : 원형을 복원한 문화유산을 창조 단계의 배경, 행위, 배역과의 관련성을 시나리오로 만들어서 문화유산 체험을 하는 영상이나 가상현실콘텐츠로 제작한다.

<그림 6-23 황룡사9층탑의 디지털 복원도>



이는 문화유산이 실제 의미 있게 활용되던 시대로 타임머신 여행(Visit It)을 하는 효과가 담겨져 있어서 매우 큰 몰입감을 느끼게 해주는 콘텐츠로 가공하는 단계이다. 이 단계는 전문가들과 디지털 영상 개발자들이 함께 참여하여 시나리오제작과 영상개발을 완성하는 산학연계의 단계이다.

- 이러한 디지털복원 특수영상 작업은 문화유산처럼 훼손-멸실되거나, 뜯어볼 수 없는 문화유산의 내부 구조나 조립 분해 과정을 보여주거나, 고정되어 전시되거나 수장된 문화유산의 원래 기능과 동작 등의 변화 과정을 묘사하여 대단히 큰 충격을 준다.



<그림 6-24 일본 유니버설 스튜디오 4D라이드필름>

“스파이더맨”

○ 문화유산의 특성을 잘 표현하는 4D Ride 영상

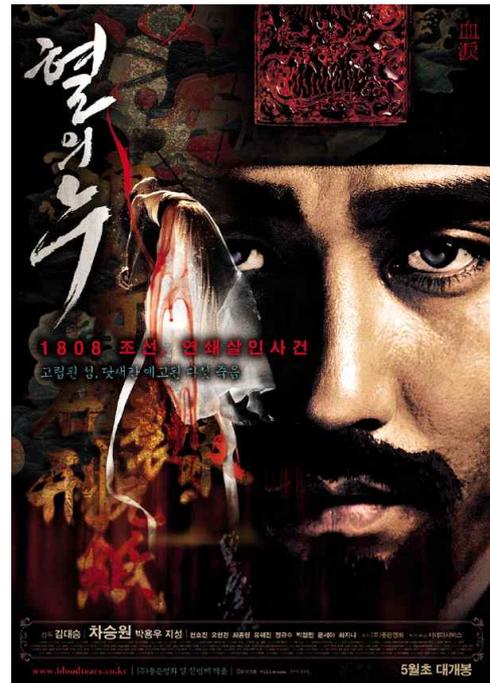
- Ride는 "무엇을 타다"라는 의미로 자동차, 우주선, 모터싸이클 등을 탑승하여 대형화면에서 카메라가 관객의 시점이 되어 가상의 세계를 질주함과 동시에 관객의 의자는 연동하여 실감나는 가상의 세계를 느낌을 갖게 하는 영상이다.

- 이 특수영상은 관객이 Ride film 관람 시 시각, 청각, 촉각, 후각 등에 까지 반응하며 자극을 주는 총체적인 다감각 체험영상이다. 대체로 3-10분 정도의 분량으로 영화보다 많은 프레임제작으로 더욱 실감나는 영상을 제공한다. 특히 라이더에 올라타면 가상현실 속에서 관객이 탑승을 통하여 실제상황 같은 몰입을 유도하는 기계적 자유도운동을 하기 때문에 타임머신 여행의 효과가 배가된다.

■ 영상콘텐츠 사례 분석

○ 영화

- 혈의 누(血의 淚: Blood Tears, 2005). 감독 김대승, 제작 좋은 영화. 검안기록인 <증수무원록>이라는 매우 특수한 기록자료를 기반으로 영화화한 작품이다. 조선시대 제지소의 제지과정, 수사와 형벌 체험 과정 등이 영상으로 잘 녹아 있는 작품이다.



<그림 6-25 영화 "혈의 누">

○ 왕의 남자(2006), 감독 이준익, 제작 정진완(이글픽쳐스). 공길에 관한 기록은 <<연산군일기>> 연산 11년 12월 "이보다 앞서 배우 공길(孔吉)이 늙은 선비 장난을 하며 아뢰기를, '전하는 요순 같은 임금ियो, 나는 고요 같은 신하입니다. 요순은 어느 때나 있는 것이 아니나 고요는 항상 있는 것입니다'"



<그림 6-26 영화 "왕의 남자">

"또 '논어'를 외워 말하기를, '임금은 임금다워야 하고 신하는 신하다워야 하고 아버지는 아버지다워야 하고 아들은 아들다워야 한다. 임금이 임금답지 않고 신하가 신하답지 않으면 아무리 곡식이 있더라도 내가 먹을 수 있으랴'. 하니, 왕은 그 말이 불경한데 가깝다 하여 곤장을 쳐서 먼 곳으로 유배하였다". 이 구절

을 모티브로 연극 ‘이(爾)’가 탄생하고, 이를 다시 영화의 영상문법으로 위계화하는 전략을 사용하였다.

이 영화 촬영시 문화유산인 궁궐의 세트활용에 관한 문제, 각종 궁중연희에 대한 고증문제 등 문화유산 활용에 관한 여러 가지 숙제와 요구를 보여준다.

○ 드라마 영상



- 대장금(2003), 이병훈 연출, 문화방송 제작. <<조선왕조실록>>에 중종 때의 여의이자 요리사였던 대장금의 이야기를 극화한 것이다. 역시 궁궐의 촬영이 어려워 대장금테마파크 등 세트장에서 촬영한 사례이며, 의술과 음식 등 무형문화 요소의 전문적 고증이 요청되는 작품이었다.

<그림 6-27 드라마 “대장금”>



- 주몽(2006), 이주환 김근홍 연출, 초록뱀미디어 올리브나인 제작. 고구려의 건국신화를 소재로 하여 복식, 무기, 제도, 왕궁 등 다양한 요소의 문화유산을 활용하고 있다.

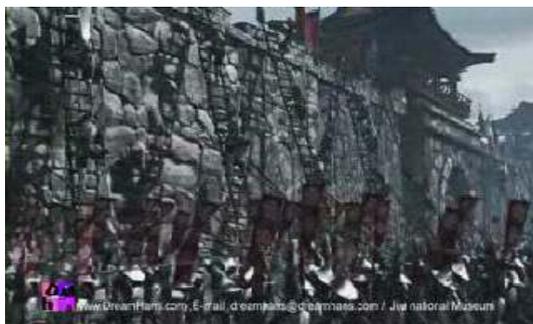
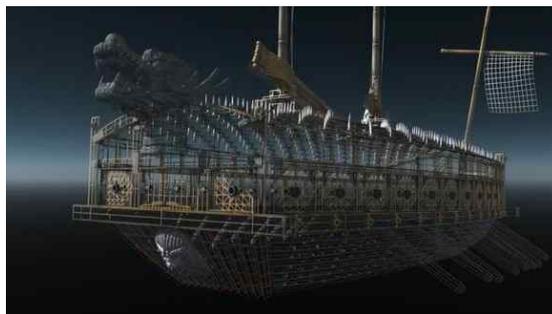
<그림 6-28 드라마 “주몽”>

○ 3D 입체영상 관련 콘텐츠

<그림 6-29 2003년 경주엑스포 주제 영상 "화랑영웅 기파랑전">



<그림 6-30 진주박물관 입체영상 '진주대첩'>



○ 4D 영상

- 2001 경주엑스포 주제 4D 영상 '신라 천년의 숨결 속으로'. 우리나라 최대의 Reality Theatre에서 상영된 작품이다. 신라의 왕경인 서라벌의 모습을 디지털 복원, 관객의 선택을 쌍방향으로 인지하여 반응하는 특수영상이다.



<그림 6-31 2001 경주엑스포 4D 영상>

- 2006 한국문화콘텐츠진흥원 CT기술개발사업 “미륵의 꿈을 찾아서 - 금산사 미륵전 4D 영상”. 문화콘텐츠기술(CT)개발 과제 가운데 <문화유산 체험시나리오 복원기술 개발과제>의 시제품으로 개발된 특수영상이다. 전라북도 김제의 모악산 자락에 자리한 금산사의 탄생과 진표율사의 기원을 거대한 4D 영상으로 제작하였다.



<그림 6-32 금산사 미륵전 4D 영상>

다. 테마파크(Theme Park)

① 테마파크의 개념과 유형

○ 오늘날 테마파크는 다음과 같은 이름으로 수없이 나타나고 있다.

Adventure park, Movie park, Fairy-tale park, Computer park, Aqua park, Holiday park, Fun park, Sea-world park, Safari park, Animal park, Water park, Play park, Entertainment park, Family Fun park, Happyland park, Dreamland park…….

이같이 뒤에 공원(동산, park)이라는 말이 붙은 전 세계의 모든 놀이동산(Amusement park)은 테마파크(Theme Park)로 볼 수 있으며, 독일의 레저공원협회에서는 이러한 시설물들을 다음과 같이 정의 내리고 있다.

“테마파크란 울타리로 닫힌 공간 안에 건설된 고정설치물과 그것으로 운영되는 하나의 통합 사업 (Enterprise)으로써, 그 안에는 게임, 스포츠시설, 대형조형물, 동물, 식물원, 첨단기술이나 문화시설들이 개별적 혹은 함께 전시되어 있으며, 일반인들 누구나 이용할 수 있도록 만들어진 장소를 말한다. 그리고 이곳은 반드시 입장료를 지불해야 들어갈 수 있다.”

○ 오늘날의 모든 테마파크는 이러한 기본개념 위에서 세워진 것들이며, 그 영향력 아래에 놓여있다. 심지어 이러한 테마파크적 요인들은 놀이공원뿐만 아니라 테마박물관(Theme Museum), 테마도시 (Theme City), 테마스트리트(Theme Street), 테마쇼핑센터(Theme Shopping-center) 등으로 그 파급효과가 점점 더 커지고 있는 실정이다.

○ 테마파크의 유형은 크게 4가지로 구분할 수 있다.

<표 6-14 국내외 테마파크 유형>

구 분	테 마 파 크	중심 시설	기대효과
Entertainment	디즈니랜드	Attraction	Fun
	도쿄 디즈니랜드, 디즈니시, 세가 조이폴리스, 유니버설스튜디오		
	에버랜드, 롯데월드		
Environment	엠폿 센터, 에덴 프로젝트	Nature	Sustainability
Education	캘리포니아 사이언스센터	Contents	Creativity
	동경과학미래관, 오사카역사박물관, 에도도쿄박물관		
	삼성어린이박물관, 경기도 어린이박물관		
City & Town	라스베가스	Game, Show & Shopping	Desire
	오다이바		
	교자테마파크		
	신 요코하마 라면 박물관		

○ 오락 테마파크(Entertainment, Amusement Theme park)

가장 일반적이면서 가장 대표적인 놀이동산형 테마파크로 디즈니랜드가 그 원형을 만들어낸 형태. 이곳의 중심 시설물은 관람객들의 흥미와 관심을 유발할 있는 스토리가 담긴 놀이기구(이것을 Attraction이라 하는데)로 구성되어 있고 관람객들에게는 재미(Fun)를 선사하는 것을 지상최대의 목표로 삼는다. 대표적인 테마파크로 디즈니랜드와 유니버설스튜디오를 꼽을 수 있다.

○ 환경 테마파크(Environment Theme park)

21세기 들어와서 그 중요성이 부쩍 커진 지구환경과 인간 삶의 조화라는 자연친화적 주제를 구현한 테마파크로 인간의 삶과 자연의 중요성을 깨닫게 함으로써 지속가능한 삶의 환경을 만들어 나가는 것을 목적으로 한다. 식물원, 농장, 농원 등과 같은 시설물들이 테마파크적인 요소를 도입하면서 최근 가장 주목받고 있는 테마파크가 되고 있다. 대표적인 곳으로는 영국의 에덴프로젝트, 일본의 허브농원 등이 있다.

○ 교육 테마박물관(Education Theme park)

교육형 테마박물관은 기존의 박물관이 고정된 이미지를 탈피하고 보다 적극적이고 창의적인 전시를 고민하면서 테마파크적인 구성과 구조를 건축과 전시에 도입한 박물관형 테마파크를 이른다. 이러한 박물관형 테마파크는 기존의 정통적인 유물박물관에서의 기능과 역할보다는 이야기와 흥미로운 요소, 또는 원리와 창조적인 응용의 세계에 보다 큰 중점을 두고 있다. 그런 점에서 어린이박물관이 그 시초라 할 수 있다. 그밖에 과학관, 자연사박물관, 그리고 크고 작은 테마박물관 등이 수없이 생겨났으며, 최근에는 역사박물관의 형태도 기존의 유물박물관 개념에서 테마박물관 형태로 발전(진화)하고 있다. 대표적인 교육 테마박물관은 일본의 오사카 역사박물관, 동경 미래과학관, 미국의 캘리포니아 사이언스센터, 그리고 교육 테마박물관의 효시라 할 수 있는 것이 올랜도의 디즈니가 세운 엡콧(Epcot)센터 등을 꼽을 수 있다.

○ 도시형 경제테마파크(Economy Theme park)

도시형 테마파크는 테마파크가 21세기 건축과 쇼핑, 그리고 인간의 현대생활에 어떤 영향을 끼쳤으며, 오늘날 모든 도시 건축물들이 예전과 다르게 그 형태가 점점 더 애니메이션화 되어가고 있는지를 알 수 있다. 즉 미래도시의 건설은 한마디로 도시 전체를 테마파크로 만들어가는 것과 같은 방향. 그 대표적인 것이 미국의 라스베가스이다. 이러한 도시형 테마파크는 신도시 건설의 기준으로 검토되고 있으며, 일본의 신도시들은 모두 도시형 테마파크를 지향하고 있다. 또한 기존의 거리를 현대화시키려는 노력, 이것은 현대속의 전통, 혹은 전통이 살아있는 미래라는 슬로건을 내걸고 도시형 테마파크를 받아들여 건설하였다.

대표적으로 미국의 라스베가스, 일본의 오다이바, 그리고 좀 더 작은 거리로 일본의 라멘테마스트리

트, 우리나라의 종로 인사동거리, 일산의 라페스타거리 등을 꼽을 수 있다.

② 문화유산 기반 테마파크 국내 사례분석1 - 교육형 테마박물관(Education Theme park)

○ 교육형 테마파크는 테마박물관으로 더 많이 불리고 있다. 이것은 주로 박물관의 진화에 의해서 태어난 테마파크형 박물관이기 때문이다. 그래서 에듀테인먼트(Edutainment)라는 말이 만들어졌으며, 전 세계 박물관이나 문화센터들의 경우, 이제는 엔터테인먼트(entertainment) 요소를 고려하지 않는 경우는 드물다고 할 것이다. 오늘날, 박물관들은 의사소통(communication)과 유희(entertainment)의 수단(instrument)으로 인식되고 있다. 박물관은 이제 전시된 미술품들을 단순히 눈으로 보는 곳에 그치지 않고, 다각적이고 상호작용적인 용도를 가진, 시대에 따른 새로운 기능들이나, 지식을 소통하는데 있어 즐거움을 기본목적으로 하는 정치적, 문화적 수요까지 충족시키는 공간으로 탈바꿈하고 있다.

○ 이 교육형 테마박물관은 크게 세 가지로 분류된다. 첫째는 어린이박물관이고, 두 번째는 과학관, 세 번째는 이야기가 있는 역사박물관이다. 이 세 카테고리 속에는 수많은 소주제의 테마박물관들이 존재한다. 예를 들자면 과학관에는 자연사박물관, 공룡박물관, 미래과학관, 천문박물관 등등 이다. 이들의 공통점은 모두 체험이라는 점을 가장 중요하게 여기고 있다는 점이며, 또한 관람자 목표(user target)가 매우 분명하다. 어린이, 유아, 소아, 어린이, 청소년 등 그 성장발육이나 지적수준에 맞춰서 콘텐츠를 풀어간다. 이러한 관점에서 이 박물관들의 사례분석을 하였으며 이 가운데 직접 관련성이 있는 역사박물관을 분석하였다.

■ 일본

○ 오사카역사박물관(大阪歴史博物館)

- 이 박물관은 오사카시 추오구 오테마에 4-1-30, 오사카 성 서쪽 출구에서 약 200미터 지점에 위치하고 있다. 이 박물관의 최상층은 나니와궁의 내부를 실제 크기로 재현해 놓았으며, 7층까지 각각의 층들은 전시품을 이용해 오사카의 각기 다른 시기를 소개하고 있어 고대에서 최근까지의 오사카를 경험할 수 있다. 박물관은 실물 크기를 재현한 모델과 주요사진 그리고 영상으로 방문객이 오사카의 1,400년 역사를 다차원적으로 경험할 수 있도록 설계했다.

- 오사카의 태동에서 현재에 이르기까지 변천사를 다양한 자료와 모형으로 소개 상식을 깨고 발상의 전환을 이룬 도심 고층 박물관으로 유명하다. 박물관 내부에서 고대부터 근대까지 오사카 역사유물과 복원모형을 관람하고 박물관 창밖으로는 나니와 궁터를 내려다보면서 과거와 현대를 동시에 체험하도록 설계했다.

- 핵심은 박물관(건축) - 등신형 및 실제형 디오라마(모형) - 복원영상(디지털 영상) 3요소를 적절히 조화시키고 있으며 층별 스토리라인(과거에서 현대로의 시간 여행) 설계 주목할 필요가 있다. 상부에서 아래로 내려오는 스토리 설계와 층별로 좌측(복원 영상)과 우측(유물 체험)의 전시 컨셉 분리가 특징이다.

○ 에도도쿄박물관(江戸東京博物館)

- 도쿄도 스미다구 요코야미 1-4-1에 위치하고 있다. 에도 도쿄박물관은 전통건축양식인 고상식(高床式) 공간인 '구라'를 묘사하여 축조하였다. 높이는 가장 높은 데가 62.2미터. 이것은 에도 성(城)에 있었던 천수각(天守閣, 일본 성의 중심에서 있는 높은 건조물)높이이며, 부지 면적은 약 3만 m²로 도쿄 돔 운동장의 2.4배에 이른다.

- 도쿠가와 이에야스가 에도로 들어 와서부터 도쿄 올림픽까지 약 400년간 일본 정치·문화의 중심지인 에도·도쿄의 거리 모습이나 생활의 변천과정을 대형모형, 영상, 실물 등을 통해 보여주는 역사박물관이다. 6층에서 5층으로 내려가는 색다른 코스가 특징이다. 니혼바시(日本橋) 교량 복원 모형을 건너 전시실로 들어가서 '에도존', '도쿄존', '통사존'으로 구성된 전시 공간관람한다. 역사(스토리) - 공중빌딩(건축) - 대형디오라마(모형)의 융합을 통한 모형 전시 기법의 일본적 모습을 보여준다.



<그림 6-33 에도도쿄박물관>

- '에도존'은 도시로서 에도가 구성된 과정이나 막부(幕府·藩)로 이루어지던 체제 구조를 상세하게 소개한다. 나아가 5층으로 내려가면, 당시의 외교 관계, 에도 거리에서 사는 사람들의 생활 모습과 그것을 지탱하였던 유통이나 경제, 또 지금까지 전해진 에도 문화의 특색과 그것을 기른 도시의 생활 등도 알 수 있다.

- '도쿄존'은 에도로부터 도쿄로 시대가 변천하는 속에서 수도로서 재건되고, 구미 문화 도입과 함께

발전되어 온 도쿄의 모습을 소개한다. 시민 생활과 문화를 근대 도시의 형성과 함께 다루고, 점차 전쟁으로 치닫는 과정, 전쟁에서 고도 성장기에 이르는 도쿄의 모습을 알 수 있다.

- '통사존'은 구석기 시대로부터 현대까지의 현 도쿄도의 오랜 역사를 소개한다. 토기와 기와, 고문서 등 실물 자료나 모형, 연표나 도시 계획도 등의 패널을 사용하며 전시하고 있다.



<그림 6-34 에도도쿄박물관 내부>

③ 문화유산 기반 테마파크 사례분석2 - 역사극 테마파크(Film Theme park)

○ 역사 소재의 드라마와 영화 제작이 붐을 이루면서 영상세트 기반의 테마파크 조성도 붐을 이루고 있다. 특히 영상 로케이션의 중요성 혹은 영상 콘텐츠와 특정 지역의 결합 양상은 전국 곳곳에 산재한 영화·드라마 촬영장·세트장을 통해서도 확인할 수 있다. 영화나 드라마의 촬영장과 세트장은 영화관광(Film induced Tourism)과 맞물리면서 전국 각 지자체의 관심을 끌고 있다. 하지만, 상당수의 세트장과 촬영장 기반의 테마파크는 적자를 면치 못하거나 유명무실한 상황에 처해 있는 실정이다. 여기에는 운영 및 마케팅 등의 문제가 작용했겠지만, 콘텐츠 내적인 측면에서의 문제 또한 존재한다. 대다수의 경우, 특정 지역공간이나 문화유적이 영화의 무대로 등장하였을 뿐, 그 지역이나 문화유적의 문화적 요소와 긴밀하게 연관되어 있지는 못했기 때문에 지속적인 관심을 모을 수 없었다.

<그림 6-35 전국 지자체 세트장 현황>



전국 영화·드라마 세트장 현황은 아래의 표와 같다.

<표 6-15 역사문화유산 소재 영화/드라마 세트장 현황>

지역	영화/드라마 세트장	현황
경북 문경	‘태조 왕건’ ‘연개소문’	2000년 문경에 건립된 ‘태조왕건’ 세트장(시비 4억 원, KBS 26억 원)은 문경을 전국에 홍보하는데 결정적 역할을 했다. 문경시는 이에 고무돼 2006년 7월 SBS에 60억 원의 예산을 지원해 ‘연개소문’ 촬영장을 만들어줬다. 문경 가은읍 왕릉리에 위치한 세트장에는 드라마가 한창 방영되고 있지만 기와·초가집들만 모여 있을 뿐 관광객은 눈에 띄지 않았다.
경남 합천	합천 영상 테마파크 (‘서울 1945’ ‘태극기 휘날리며’ 촬영지)	100억원을 들여 제작했으며 ‘태극기 휘날리며’의 세트장으로 유명해졌다. 소폭의 흑자를 기록하는 중이며 2004년 이후 10만 명의 관광객이 다녀갔다.
전남 완도군	‘해신’ 세트장 해상왕 장보고 테마	드라마가 종영되었던 2005년 5월 즈음에는 이전 평균 관광객보다 3.6배 늘고 경제효과도 600억원에 달했으나 드라마가 종영된 후

	파크로 확장	관광객은 감소하고 경제효과 역시 소폭의 흑자를 기록하는 데 그치고 있다. 해상왕 장보고 테마파크로 확장 개발 중에 있다.
충북 제천	‘태조왕건’ 세트장	초기 12억원을 들여 건설한 후 개장 첫해인 2000년 100만 여명의 관광객을 유치했고, 드라마 인기에 힘입어 다음해는 406만 여명을 기록했으나 드라마 종영 후 100만 여명으로 감소했다. 드라마가 한창 인기를 끌 때보다 70~80%나 관람객이 감소해 관리 비용이 수입을 초과하고 있는 실정이다. 4억 5000만원짜리 고려 군함 3척도 관리 부실로 철거된 상태이다.
전북 부안	부안 영상 테마파크 (‘불멸의 이순신’ ‘왕의 남자’ 촬영지)	‘불멸의 이순신’으로 이름을 알린 부안 영상 테마파크는 한국 영화 역대 흥행 2위의 ‘왕의 남자’ 촬영지로 유명해져 관람객이 70% 증가했다.
경기 양주	대장금 테마파크	규모가 큰 편은 아니지만 수라간 등의 세트가 잘 보존된데다 촬영 당시의 의상이나 소품이 전시되고 관광객에게 드라마를 체험할 수 있는 서비스를 제공함으로써 여전히 관광객이 이어지고 있다는 평가다. 한류의 힘입어 아직까지 관광객들이 선호하는 장소이다.
충북 충주	‘풍운’ ‘상도’ ‘어사 박문수’ ‘다모’ ‘대장금’ 보조촬영장	충주시가 살미면 재오개리 3천832평의 부지에 사업비 10억원(충주시 5억, MBC 5억원 부담)을 들여 마련한 사극 촬영장은 지난 2001년 2월 18일 준공돼 ‘풍운’ ‘홍국영’ ‘상도’ ‘어사 박문수’ ‘다모’, ‘대장금’ 등을 촬영했지만 대부분 보조촬영장으로 사용됐으며 주촬영지로는 활용되지 못했다.
충남 태안	‘장길산’ 세트장	드라마 자체의 시청률도 좋지 못했고 따라서 관광객들 발걸음도 뜸한 상태이다.
충남 금산	‘상도’ 촬영장	종영 후 방치되다 2003년 홍수로 유실되었다.
충남 부여	‘서동요’ 세트장	부여군이 1년 예산의 2.4%나 되는 60억원을 쏟아부어 백제시대 마을을 재현해 냈는데 드라마가 종영 후 찾는 이가 계속 줄고 있다.
경남 하동	‘토지’ 세트장	약양면 평사리에 펼쳐진 2000여 평 규모에 12억원을 지원하여 세트장을 건립했다. 드라마가 끝난 이후에도 평일 하루 3000명, 주말 5000~1만여 명의 관광객이 몰리고 있다. 관광객의 숙박비나 기념품 구입비 등으로 1인당 평균 1만~2만원을 지출하고 있으며, 지역경제에 20억~40억 원대의 파급효과를 가져온 것으로 분석되고 있다. 이는 드라마 방영 이전부터 소설 ‘토지’의 무대로 ‘평사리’ ‘최 참판댁’ 등이 널리 알려졌던 게 가장 큰 성공요인이라고 볼 수 있다. 여기에 드라마의 힘이 보태지고 기존의 지역 관광 상품과 연계한 투자가 시너지 효과를 가져온 것이다.
전남 나주	‘주몽’ 세트장	전남 나주 공산면 신곡리에 올해초 개장한 ‘삼한지 테마파크’는

		<p>부지 4만2000평에 건축부지만 2만4000평에 이르는 드라마·영화 촬영용 오픈세트로 '대장금' 오픈세트의 15배에 달한다. 100% 완공된 것은 아니지만 동부여성, 철기제작소, 신단, 해자성문 등을 중심으로 철저한 고증을 거쳐 고대 도시의 왕궁 과 성벽, 한옥, 저잣거리를 재현했다. 소유권은 80억원을 투자해 시설을 조성한 나주시가 갖고, MBC는 10년간 무상으로 독점 사용 하도록 돼 있다.</p> <p>드라마 '주몽'촬영이 시작된 지난 4월말부터 지금까지(11월 7일) 삼한지 테마파크를 방문한 관람객은 나주시 인구(9만7000여명)의 4배가 넘는 40만여명이다. 이는 지난해까지 연간 평균 나주를 방문한 관광객이 10만여명에 불과했음을 고려해볼 때 매우 높은 수치이다.</p> <p>관광객들이 나주에서 직접 지출하는 돈을 연간 200억원, 드라마 방영 및 언론매체 홍보로 인한 특산품 판매 증가 등 간접 소득을 연간 510억원으로 추산했다.</p> <p>하지만 '주몽' 세트장은 지리적 접근성이 떨어지고 관광시설이 갖춰지지 않아 드라마 방영이 끝난 뒤 애물단지로 전락할 우려가 높다는 지적이다. 이에 따라 '주몽 세트장'을 관광 자원으로 활용하기 위해서는 후속드라마를 유치하는 등 대책마련이 필요하다.</p>
강원 속초	'대조영 세트장'	세트장이 완공된 지 얼마 되지 않았고 현재 드라마 방영도 초반 단계라 좀 더 추이를 지켜봐야 한다.
경기 남양주	서울종합촬영소	'공동경비구역 JSA' 판문점 세트장이 있는 곳으로 유명한 서울종합촬영소는 지리적 접근성이 좋고 많은 영화들의 세트장으로 사용되는 곳이어서 꾸준히 관광객을 유치하고 있다.
강원 평창	'웰컴투 동막골' 세트장	강원도 평창군 미탄면 울치리 일원 3,000여평의 부지에 7억여원 사업비를 들여 너와집과 굴피집 등 영화촬영에 필요한 세트장을 조성했다. 영화 개봉 이전에도 관광객들이 조금씩 있었지만 영화 흥행 이후 100만 명이 넘는 관광객이 모였다.
전남 여수	'혈의 누' 세트장	'혈의 누' 세트장은 방문객이 감소하고 있는데다 촬영했던 세트장 철거비 부담을 놓고 제작사 측과 법정 소송을 벌이고 있다.
경기 양평	'황진이' 세트장	현재 방영 중인 인기 드라마로 '황진이' 세트장이 방문객 증가를 유도할 것이라는 기대를 모았으나 불법 건립 논란으로 오픈 세트장이 철거된다.
경남 산청	'단적비연수' 세트장	영화 자체에 대한 흥행도 실패했고 주말에도 방문객이 없어 황량한 모습이다.

○ 지방자치단체들이 충분한 사업타당성 조사 없이 앞 다투어 세트장을 짓는 바람에 환경 훼손 등의 문제가 발생하고 있으며, 개발 당시 기대했던 효과가 단기간에 나타나지 않자 촬영장을 방치하는 등의 문제 또한 발생하고 있다. 영화/ 드라마와 관련한 세트장, 촬영지에 대한 인식 부족, 혹은 시장분석과 전략이 없는 과잉투자가 문제가 되고 있다. 한번 만들어진 세트장, 촬영지가 리뉴얼되고 지속적으로 재활용될 수 있는 방안과 기획력이 필요한 시점이다. 세계일보 취재팀이 전국 지자체를 대상으로 세트장 현황을 조사한 결과 28개 시·군에 35개 세트장이 지어진 것으로 확인되었으며, 조사 결과, 지자체 예산이 투입된 세트장(29곳) 중에서 전남 완도군 <해신> 세트장과 경남 합천의 <영상테마파크> 등 5곳만 소폭의 흑자를 기록하고 있을 뿐 대부분 운영적자에 허덕이고 있는 것으로 나타나고 있다. 충북 제천의 <태조 왕건> 세트장 등 15곳은 적자가 누적되고 있으며, 전북 부안의 영상테마파크는 겨우 현상유지만 하고 있는 것으로 조사되었다.(『애물단지' 된 전국 영화 드라마 세트장』, 『세계일보』, 2006.9.18.)

④ 문화유산 기반 테마파크 사례분석3 - 문화유적 체험단지

○ 영주 선비촌

- 조선시대 유교문화를 고스란히 체험해 볼 수 있는 테마파크형 문화유적 체험단지다. 1997년 7월 선비촌 건설을 위한 실시 설계를 마치고 1997년 12월 17일 1단계 1차 공사가 착공된 뒤, 여러 차례 나누어 진행된 공사를 거쳐 2004년 9월 22일 문을 열었다. 경상북도 영주시 순흥면 청구리 354번지 일대에 자리잡고 있으며 근처에 소수서원, 청소년수련관, 소수서원박물관, 부석사, 풍기온천, 소백산 등의 관광지가 있다.

<그림 6-36 선비촌 강학당 전경>



- 죽계천(竹溪川)에 접한 논을 흙과 돌로 메워 마련한 1만7,459평(57,717m²) 부지에 들어선 선비촌은 문화쇼핑영역, 전시숙박영역, 휴게영역, 교육영역, 편익시설 등으로 구성되었다. 특히 선비촌의 핵심을 이루는 12채의 고택은 영주시 관내 여러 마을에 흩어져 있던 지정 및 비지정 기와집과 초가집의 본디 모습을 되살려 지었다. 입신양명(立身揚名), 거무구안(居無求安), 우도불우빈(憂道不憂貧) 등의 선비정신을 표현하고 있다.

- 만죽재 고택, 해우당 고택, 김문기 가옥, 인동장씨 종택, 김세기 가옥, 두암 고택, 김상진 가옥 등 기와집 7채와 장휘덕 가옥, 김퇴진 가옥, 김규진 가옥, 두암 고택 가람집, 이후남 가옥 등 초가집 5채는 문화유산의 실측보고서를 근거로 그대로 복원되었다. 이곳은 가족 관광객들이 숙박할 수 있도록 개방되었으며, 또 고택에 따라 옷놀이, 제기차기, 장작패기, 지게지기, 새끼꼬기 등 전통문화를 체험할 수 있는 다양한 행사가 개최되고 있다. 고택 12채 외에 정자, 물레방아, 강학당, 원두막, 대장간 등의 민속시설과 강학시설, 음식점, 주차장 등도 마련되어 있다.

○ 백제역사재현단지(百濟歷史再現團地)

- 1400년 전 백제의 마지막 수도였던 충청남도 부여의 규암면 합정리에 들어서게 될 역사문화단지로 1994년부터 충청남도와 문화관광부가 부소산과 낙화암 맞은편 백마강변에 백제의 역사와 문화를 재현하기 위해 짓고 있는 단지다. 총 100만평 규모로 역사재현촌·백제역사민속박물관·연구교육촌으로 나뉘어 2010년에 완공 예정으로 건설중이다.

- 이 중 역사재현촌에는 개국촌·왕궁촌·전통민속촌·군사통신촌·장제묘지촌·산업교역촌·풍속종교촌 등 7개의 기능별 촌이 들어서고, 백제역사민속박물관에는 지하 1층, 지상 2층 건물에 첨단 영상기법과 매체를 활용한 전시시설이 구성될 예정이다. 이밖에 연구교육촌에는 백제시대 연구와 학술교류 중심지로 활용할 한국전통문화학교·예술인마을·호텔·컨벤션센터 등이 건축 중에 있다.

- 이 단지에는 전문학자들의 고증을 거쳐 백제시대 고건축을 복원중이다. 그 가운데 가장 대표적이고 상징적인 건물인 능사 5층 목탑은 최근 상륜(相輪)까지 설치되었다. 능사는 1992년 발견된 능산리 사지(陵山理寺址)의 줄임말로 부여 능산리 고분군과 나성(사적 제58호) 사이에서 발굴된 절터로 일반 사찰과 달리 능(陵)을 수호하고 왕이 제(祭)를 지내던 특별한 사찰이었던 것으로 학계에서 고증하고 있으며 백제금동대향로(국보 287호), 창왕명석조사리감(국보 288호) 등이 출토된 사찰이다. 정면3칸(7.4m), 측면3칸(7.4m), 연면적 16평, 높이 37.5m의 초대형 규모로 이중 상륜은 높이가 9m에 이르며, 국내 최초로 지어지는 백제 목탑으로 건축양식에 있어서도 난이도가 높기로 유명한 백제시대 특유의 하양식(下昂式) 공법을 적용하고 있다.

- 충남발전연구원은 일본의 '스이젠시쥬쥬엔(水前寺成趣園)', '해양박물관기념공원(海洋博物館)' 등에 대한 사례분석을 통해 단순한 재현단지에서 온천, 테마가든, 해양박물관 등과 연계한 프로그램 개발을 주문했다. 다양한 축제, 비밀상적 체험, 정통성 확보 등을 위해 전통의상 및 옛거리 테마화 등의 새로운 모습을 통해 지역의 문화 창조 공간인 한국형 테마파크로 조성 계획을 추진중이다.

라. 웹콘텐츠(Web Contents)

① 웹콘텐츠의 개념

○ 웹콘텐츠는 인터넷이라는 특정 전송매체를 통해 고객에게 전달되는 디지털 콘텐츠다. 기존에 사용되었던 '인터넷 콘텐츠'라는 용어는 PC를 기반으로 한 브로드밴드 콘텐츠다. 그러나 실제로 인터넷은 ADSL, VDSL, 케이블과 같은 유선 방식과 위성 등과 같은 무선 방식이 있으므로, '인터넷'이 곧 'PC를 기반으로 한 인터넷'이라고 정의하는 것은 '망'의 기준과 '플랫폼'의 기준이 불분명하게 섞여있다고 할 수 있다. 여기서는 웹사이트 형태로 구축되어 온라인(on-line)으로 서비스되는 콘텐츠를 가리킨다.

○ 문화재, 넓게는 문화유산을 대상으로 하는 웹콘텐츠는 크게 3가지 형태로 분류가 가능하다. 첫째, 유형, 무형, 기록문화유산 형태별로 대상 정보를 데이터베이스로 구축한 문화유산정보서비스 형태, 둘째, 1차적인 문화유산 정보를 활용한 문화관광 정보서비스 형태, 셋째, 문화유산을 문화산업의 요구를 바탕으로 재분류하고, 멀티미디어 형태로 재가공하여 산업자원화하는 문화원형사업 형태이다.

<표 6-16 국·내외 웹사이트의 평가요인>

구분	평가사이트	평가요인
국내	한국관광공사 (http://www.knto.or.kr)	콘텐츠, 사용성(사용자 편의), 디자인, 상호작용성
	한국인터넷대상 (http://www.contest.co.kr)	정보가치성, 주제충실도, 표현성, 디자인, 구현기술난이도
	삼성경제연구소 (http://www.seri.org)	유저인터페이스, 디자인, 콘텐츠, 커뮤니티, 기술, 신뢰성, 전략, 비즈니스
	한국능률협회 (http://www.kma.or.kr/)	시스템평가(상호작용성, 편리성, 시각디자인 보완성), 상품/정보의 다양성, 상품/정보의 신뢰성, 비용, 정보의 개별성, 종합적 만족
	한국웹사이트평가개발원 (http://www.kwi.or.kr)	3C-D-T(Contents, Community, Commerce, Design, Technology)
	HuNet (http://www.hunet.co.kr)	Contents, Commerce, Communication, Community, Customer, Design, Safety&Technology
국외	PC Magazine (http://www.pcmag.com)	Design, Performance, Security, Usability
	Webjective (http://www.webjectives.com)	Site Contents, Site Design, Site Usability, Online Tactics, Partner Site, Competitor site의 구성요소(Components)
	The Webby Awards (http://www.webbyawards.com)	Contents, Structure and Navigation, Visual Design, Functionality, Interactivity, Overall Experience

② 문화유산 기반 웹콘텐츠 해외사례

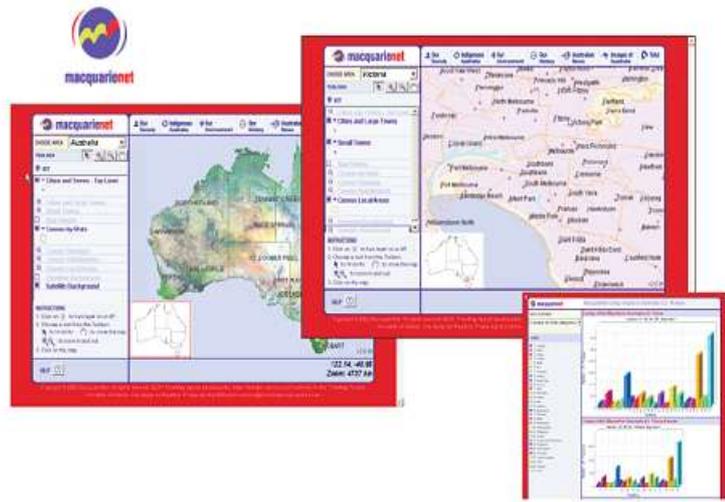
■ 미국

○ ECAI(Electronic Cultural Atlas Initiative) 세계전자문화지도협회

- 버클리 대학(루이스 랭커스터 교수)에서 운영하는 역사지도 사이트로 전세계적인 역사전문가와의

네트워크를 통해 지역별 역사지도 콘텐츠를 제작했다. 기록문화 정보를 공간 - 시간 - 주제의 세 축의 정보와 결합하여 서비스하고 있다. 한국에서는 고려대학교 민족문화연구원에서 조선시대 전자문화지도 구축작업이 진행 중이다.

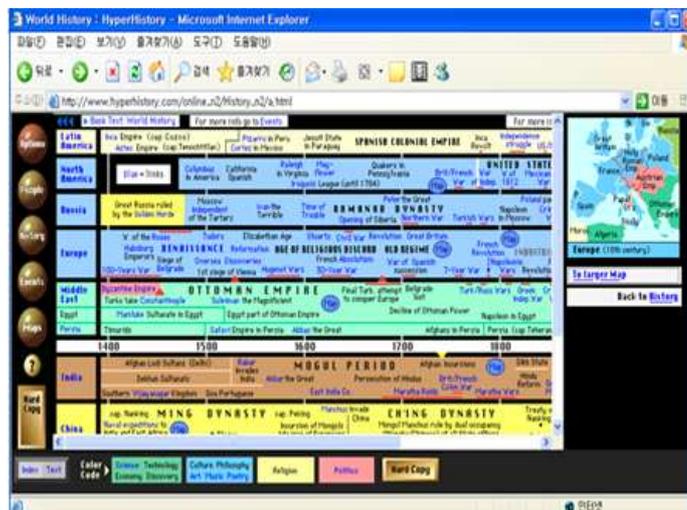
- 각종 문화유산의 시간(생성, 변이, 소멸 등), 공간(위치 및 이동 정보), 주제(생활, 사상, 정치, 풍속 등) 정보를 지도 위에서 관찰할 수 있는 서비스다.



<그림 6-37 ECAI의 역사지도 사이트>

○ Hyper History(www.hyperhistory.com)

- 브리태니커가 극찬한 온라인 역사연표 서비스로 건축가 앤드류 노티거에 의해 1980년대에 제작된 연표 출판물을 온라인화한 것이다. 문화유산의 시간적 변화과정을 잘 관찰할 수 있는 시스템이다.

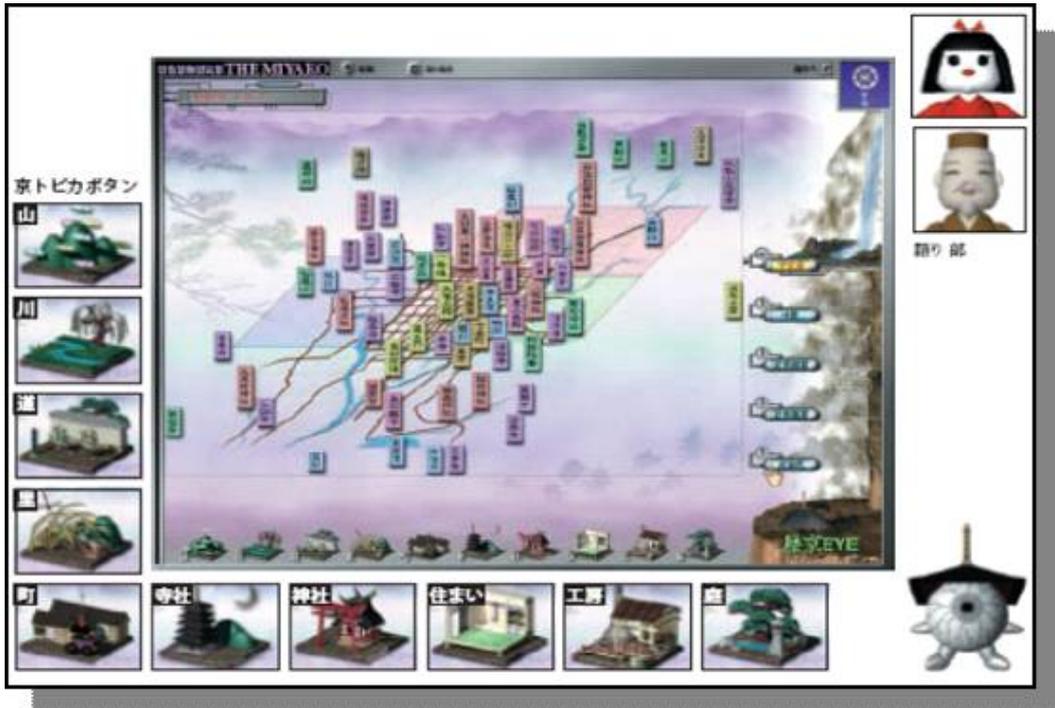


<그림 6-38 Hyper History 사이트>

■ 일본

○ 교토 문화관광 안내 시스템(MIYAKO)

- 3개층의 토피카 모델로 명소, 계절, 퀴즈 안내 등 다양한 문화유산 정보를 서비스하며, 특히 시공간 여행시나리오, 노인과 소녀 캐릭터의 안내 시스템을 적용하고 있다.



<그림 6-39 교토 문화 관광 안내 시스템>

③ 문화유산 기반 웹콘텐츠 국내사례1 - 문화유산정보서비스

○ 문화정보지식포털시스템(문화포털, www.culture.go.kr)

- 문화관광부와 한국문화정보센터에서 구축, 운영하는 문화 분야 통합 검색 사이트로 문화예술 종합 정보 시스템, 국가문화유산 종합정보 서비스, 박물관 종합 정보 안내, 관광 상품 개발 등 문화와 관련한 정보를 한 곳에서 찾아 볼 수 있는 원스톱(One-Stop) 서비스다.

<그림 6-40 문화포털(www.culture.go.kr)>



- 이 문화포털은 문화관광부 및 소속기관, 산하 단체, 공공 및 민간의 문화 분야 전문기관 및 단체 등 500여 사이트에서 제공하는 190만 건의 메타데이터를 문화예술, 문화유산, 문화산업, 관광, 체육, 청소년, 도서관 정보화 여건 등 문화관련 8대분야로 분류하여 서비스. 포털이 가져야할 중요한 기능인 검색기능과 커뮤니티 기능이 미약하여 활성화 저조.

○ 국가문화유산 종합정보서비스(www.heritage.go.kr)

- 국가문화유산종합시스템 구축사업은 1999년부터 2005년까지 6년간(160억원 예산 규모) 진행되었다. 이 사업은 문화유산 보급과 문화 서비스 및 전통문화 탐구 체계 구현, 그리고 문화유산의 통합관리 및 과학적 영구 보존 등을 목적으로 추진되었다. 전국 박물관에 소장되어 있는 국보, 보물, 지정문화재 등 문화유산을 지식정보 DB화하여 온라인 서비스를 통해 언제든지 접근할 수 있도록 지식 데이터베이스를 구축하였다.

<그림 6-41 국가문화유산종합정보서비스>



- 국가문화유산종합정보시스템 1차년도 구축사업은 문화재청, 국립중앙박물관 및 박물관 중심의 정보인프라 구축 및 유물, 지정문화재 등에 대한 지식정보 DB화와 문화유산포털, 박물관 포털 구축이 이루어졌으며, 2차년도 사업은 교육학습 동영상, 명품유물 동영상 및 사이버문화재탐방 등 동영상 서비스를 제공했고 3차년도 사업은 사이버박물관, 3D 등의 신규 콘텐츠제작 서비스를 진행했다., 4차년도 사업은 보다 많은 박물관들의 참여를 통한 지식정보 데이터베이스를 확대했고, 5차년도 사업은 교육학습 동영상과 민속 동영상을 비롯한 멀티미디어 영상물을 확대 구축하였으며, 6차년도 사업은 사이버박물관의 확대와 역사탐방 동영상을 신규로 제작하여 서비스를 제공했다. 박물관 정보 중심의 전문적 포털 사이트로 현재 104개 기관 65만 건의 문화재 정보에 대한 확인이 가능하다.

- 국가문화유산의 전산화에 대해서는 『2005년도 지식정보자원관리사업 제안요청서 : 국가문화유산 종합시스템 구축 사업』(문화관광부, 2005. 2.)을 참조.

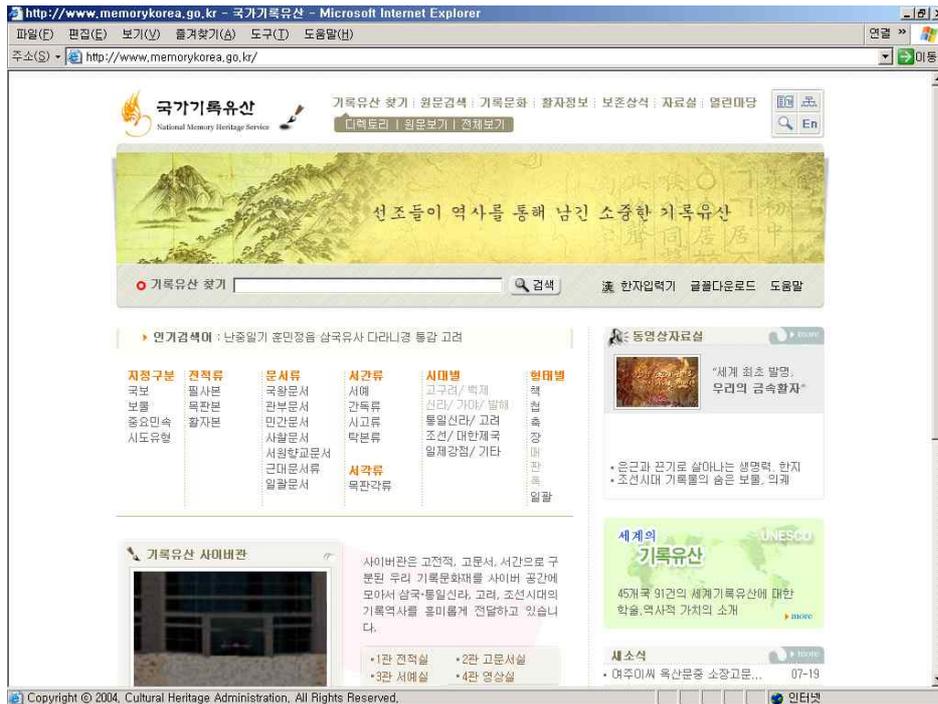
- 문화재 관련 사이트로는 문화재청에서 운영하는 문화재지식정보센터(<http://info.cha.go.kr>)가 있다. 문화재 찾기, 문화재 길잡이, 문화재 관련 제도 등에 관한 정보를 얻을 수 있다.

○ 국가기록유산 포털(www.memorykorea.go.kr)

- 이 사이트는 문화재청이 주관하여 2003년부터 3년간 86억원의 예산을 투입하여 추진해 온 '국가지정 중요전적문화재 원문DB 구축사업' 결과물을 금년(2006) 2월에 공개한 것이다. 국보 8건, 보물 529건 등 국가지정 문화재와 각 시도의 유형문화재, 민속 자료 등 모두 930건의 국가지정 중요전적문화재가 디지털 자료로 구축되어 있다. 그리고 서지정보, 해제, 원문 이미지와 텍스트 원문 정보 등을

제공하고 있다.

<그림 6-42 국가기록유산포털>



- 이를 통해서 국가 및 시도 지정 구분(국보, 보물, 중요민속 자료 등), 전적, 문서, 서간, 목판각류로 기록 유산을 찾을 수 있으며, 시대별, 형태별로도 접근할 수 있다. 기록문화와 보존상식에 대한 설명도 수록하고 있어 교육용 콘텐츠로 활용 가능하며, 특히 고해상도로 제공되는 국가기록유산 원문 보기와 용어사전은 매우 유용하다.

<표 6-17 중요 전적문화재 원문 DB 구축 연차별 사업 내역(2003~2006)>

구 분	대상자료량	사 업 내 용
1차년도 (2003년)	125,000면 21,000,000자 250건	<ul style="list-style-type: none"> ○ 국보·보물 전적문화재 원문DB 구축 <ul style="list-style-type: none"> - 250건 125,000면 원문이미지 구축 - 330건 145,000면의 21,000,000자 원문텍스트 구축 (기 구축 80건 20,000면 포함) - 250건의 목록 및 해제 구축 ○ 서비스 체계 구축 <ul style="list-style-type: none"> - 국가기록유산 포탈 구축 - 중요전적문화재 종합관리시스템 구축 - 지식정보관리사업의 관련분야 통합연계 서비스 구축
2차년도 (2004년)	100,000면 14,000,000자 200건	<ul style="list-style-type: none"> ○ 국보·보물 전적문화재 원문DB 구축 <ul style="list-style-type: none"> - 200건 100,000면 원문이미지 구축 - 200건 14,000,000자의 원문텍스트 구축 - 200건의 목록 및 해제 구축 ○ 국가기록유산 포탈 및 중요전적문화재 종합관리시스템 기능개선 및 운영지원
3차년도 (2005년)	100,000면 12,000,000자 250건 20편 1동	<ul style="list-style-type: none"> ○ 국가지정 중요전적문화재 원문DB 구축 <ul style="list-style-type: none"> - 250건 100,000면 원문이미지 구축 - 250건 12,000,000자의 원문텍스트 구축 - 250건 서지 및 해제 구축 ○ 다양한 콘텐츠 구축 : 20편 ○ 사이버관 구축 : 1개동 ○ DRM 구축
4차년도 (2006년)	41,000면, 7,200,000자 102건	<ul style="list-style-type: none"> ○ 국가지정 중요전적문화재 DB 구축 <ul style="list-style-type: none"> - 41,000면 원문이미지 구축 - 7,200,000자 원문텍스트 구축 - 102건의 서지 및 해제 구축 - 700건의 도장석문 - 3,000건의 인장정보 ○ 해외소재 중요전적문화재 자료조사 ○ 서비스 체계 성능 개선 <ul style="list-style-type: none"> - 포탈 리뉴얼 및 인장정보 구축 - 지식정보관리사업의 관련분야 통합연계 서비스 구축

<표 6-18 국가문화유산 종합시스템구축사업 연차별 사업 내역(1999~2005)>

세부 과제	항목	사업기간						비고
		1차	2차	3차	4차	5차	6차	
		1999	2000	2002	2003	2004	2005	
국가 문화 유산 지식 정보 (DB 구축)	유물 및 지정문화재 DB구축	27관	14관	18관	26관	10관	10관	문화재청 /대상박물관
	사이버박물관 구축	3동		12동	25동	25동	11동	대상박물관
	3D대상체 구축			5관	25관	20관	11관	대상박물관
국가 문화 유산 멀티 미디어 콘텐츠 구축	교육학습동영상		2편	2편		10편	10편	국립박물관
	박물관특별전동영상	26편	14편			10편	10편	국립박물관
	민속동영상			20편		10편	100건	국립민속박물관 동영상 Encoding
	명품유물동영상		2편	2편		10편	-	국립박물관
	유물동영상			5편		50편	50편	국립박물관
	사이버문화재 탐방	300개	200개					문화유산포털
	역사탐방 (인터랙티브)동영상						12편	국립박물관
국가 문화 유산 종합 정보 시스템 (응용 SW)	기본문화재정보시스템	구축	확대					문화재청
	문화유산 포털	구축	확대	확대	확대	확대	확대	문화재청
	박물관 포털	구축	확대	확대	확대	확대	확대	국립중앙박물관
	통합검색서비스	구축	확대	확대	확대	확대	확대	포털서비스/대상박물관
	표준유물관리시스템	26개	14개	18개	25개	10개	10개	대상박물관
	박물관 홈페이지 구축	27개	14개	18개	25개	10개	10개	대상박물관
	문화콘텐츠관리시스템(CMS)			30개	25개	10개	10개	대상박물관

④ 문화재 기반 웹콘텐츠 국내사례2 - 문화관광 웹사이트

○ 지역문화관광 웹사이트 선정

- 웹사이트 순위 전문 사이트인 100hot(<http://www.100hot.co.kr>)과 랭키닷컴(<http://www.rankey.com>)을 기준으로 하였다. 방문자 수로 순위가 매겨지는 두 사이트에서 방문률이 높은 지역문화관광웹사이트를 개 선정. 100hot은 패널 유저를 성별, 연령, 학력, 지역, 소득별로 분류하여 실생활에서의 인터넷 이용 형태를 분석하여 추출된 데이터를 근거로 하고 있으며, 데이터는 주간 단위별로 순위 랭킹이 분석되어 순위가 발표된다. 순위의 기준은 트래픽이고 질적 평가는 고려되지 않는다. 랭키닷컴은 시간당 방문자 수로 순위를 산정한다. 패널들은 인위적으로 모집.

- 선정된 지역문화관광웹사이트

- 부산광역시 문화관광정보시스템(<http://visit.busan.kr/kor/index.html>)
- 경북나드리(<http://www.gbtour.net/>)
- 전라북도문화관광정보(<http://210.95.219.5/index.jsp>)
- Cyber 강원관광정보(<http://www.gangwon.to/frameset.asp>)
- 파주시 관광사이트(<http://tour.paju.ro.net/>)
- 가평군 문화관광정보(<http://www.gptour.go.kr/index.html>)

○ 지역문화관광 웹사이트의 특징

- 무형성 : 문화관광정보는 관광지의 문화유산의 상황이나 현황에 대한 소식이나 자료로서 일반 소비자와는 달리 손에 잡히는 유형 형태를 취하고 있지 않다.

- 가치특정성 : 문화관광정보는 그것을 필요로 하는 사람에게만 가치를 갖는 지식.

- 매체 의존성 : 문화관광정보는 관련 서적, TV, 관광안내소, 관광안내원, 관광안내자료, 웹사이트 등을 통하여 전달되고 제공.

- 지역문화 연계성 : 관광은 지역의 문화유산과 밀접한 관련을 가진다. 지역의 문화유산, 유래, 산업, 특산물, 입지조건 등을 고려하지 않을 수 없다.

○ 관광정보 웹사이트의 정의

- 관광정보 웹사이트란 관광정보를 제공하는 웹사이트로서 인터넷의 장점을 살려 타 매체들과 차별화된 관광목적지 및 관광관련 정보를 제공하는 서비스를 말한다. 사용자들의 자발적인 방문으로 자신들의 needs를 충족하기에 적합하고, 시간적, 공간적, 경제적 제약이 없어서 사용이 용이.

○ 관광정보 웹사이트의 특징

- 우리나라의 관광정보 웹사이트는 한국관광공사, 지방자치단체, 민간업체로 구별할 수 있으며, 한국관광공사와 지방자치단체의 관광정보는 관광지, 관광시설의 소개, 숙박, 교통, 음식 등 개괄적인 정보의 제공이 주가 되어 운영목적이 관광공사와 지자체 홍보에 일차적인 목표를 두고 있다. 민간업체의 경우는 관광지, 관광시설의 소개는 개괄적으로 정보를 제공하고, 자회사의 정보나 회원사와의 연계를 통한 실질적인 정보, 교통, 숙박시설의 예약, 가격정보 서비스 등을 제공.

○ 지역문화관광 웹사이트의 분석

- 1995년 지방자치단체의 출범 이후 지방정부의 역할은 점차 증가. 지역문화의 활성화 역시 중앙정부에서 지방정부의 책임으로 옮겨짐. 특히 문화관광은 산업기반이 갖추어지지 않은 지방정부가 가장 쉽게 접근할 수 있는 수단이 됨. 지역발전을 위한 가장 핵심적인 수단이 문화관광산업이라고 여기고 사용자를 위한 문화관광정보서비스를 효율적으로 제공하려고 노력. 지방자치단체들은 어디를 막론하고 웹사이트를 운영하고 있으며, 여러 내용 중 문화관광의 비중이 날로 증가.

<표 6-19 지역문화관광 웹사이트>

구분	지역	URL	비고
특별시	서울	http://www.visitseoul.net/visit2006/index.jsp	1
광역시	부산	http://visit.busan.kr/kor/index.html http://www.busan.go.kr/open_content/tour/6260000-arc-2.0-001.jsp	6
	대구	http://tour.daegu.go.kr/kor_index.php http://www.daegu.go.kr/Culture_Tourism/index.aspx	
	인천	http://incheon.go.kr/inpia/servlet/html?pgm_id=INPIA000221	
	대전	http://tour.daejeon.go.kr/index.jsp	
	울산	http://guide.ulsan.go.kr/	
	광주(광주전남포탈)	http://www.namdokorea.com/	
도	경기	http://www.visit2005.com/main.jsp http://www.ggitour.or.kr/main.jsp	8
	강원	http://www.gangwon.to http://www.provin.gangwon.kr/	
	충남	http://tour.chungnam.net/ctnt/ptal/index.jsp	

	충북	http://www.cbtour.net/	
	전북	http://210.95.219.5/index.jsp	
	경남	http://gntour.com/	
	경북	http://www.gbtour.net/	
	제주	http://cyber.jeju.go.kr/	
	한국관광공사	http://www.visitkorea.or.kr/index.html	1
	다도해테마파크	http://www.dadohae.or.kr/	3
	전주한옥마을	http://hanok.jeonju.go.kr/	
	설악산종합관광	http://www.toursorak.com/	

○ 접속 방법

- 서울, 경기도· 강원도· 충청남도· 충청북도· 전라북도· 경상남도· 제주도 문화관광에 관한 정보는 두 가지 URL로 접속할 수 있는데 같은 내용을 보여줌.

- 경상북도는 문화관광 정보시스템인 경북나드리가 구축이 되어 있으면서 지자체 웹사이트 에서도 문화관광 정보를 얻을 수 있다. 하지만 부산, 대구, 경기도· 강원도· 충청남도· 충청북도· 전라북도· 경상남도· 제주도와는 달리 경로만 다른 것이 아니라 내용과 구성에 있어서도 차이가 나서 경로는 2가지로 하되 구성과 내용을 통일시킬 필요. 사용자로 하여금 시간적 낭비와 혼동을 가져올 수 있다.

- 문화관광에 관한 정보는 점점 중요해지고 있으므로 웹사이트의 접근 경로를 단순화하고, 사이트의 부속적인 개념이 아니라 부산, 대구, 울산, 광주와 같이 각 지역 문화관광 정보시스템을 구축하여 독립된 사이트이자 지역 문화관광 포털사이트로서의 문화관광 의 통합적 정보를 제공하여 그 역할을 충분히 수행할 수 있도록 개발되어야 함.

○ 내용

지방자치단체마다 약간씩의 차이는 있지만 크게 관광정보의 내용은 관광지 정보, 숙박 정보, 교통 정보, 역사·문화정보, 레저·스포츠 정보, 음식 정보, 쇼핑 정보, 이벤트 정보, 링크 사이트 등으로 분류.

① 관광지 정보 : 유형별, 지역별로 나누어 정보를 제공. 서울특별시의 경우에는 '문화, 관광, 테마, 영상'의 유형으로 나누어서 정보를 제공. 부산광역시 시의 경우에는 '추천관광, 축제/공연, 관광명소, 여행정보, 문화/예술, 참여공간'으로 구분하여 문화관광정보를 주는데 사용자들이 내용구성 메뉴만으로 바로 접근할 수 있도록 구성. 대구광역시의 경우에는 '행사/축제, 문화/관광, 대구의 인물, 생활체육, 음식/쇼핑, 대구관광가이드'로 구성하여 부산과 유사한 구성을 가지고 있다. 광주의 경우에는 전라남도과 통합하여 '1000가지 맞춤형코스, 관광명소,남도문화유산, 웰빙/레저, 관광가이드, 관광

커뮤니티, 사이버관광, 남도명품관' 로 나누었는데 사용자맞춤 관광정보를 선택할 수 있게 구성한 것이 특징.

② 숙박 정보 : 호텔과 여관 등 숙박시설에 대한 정보를 기본적으로 제공하고, 콘도미니엄, 민박, 야영시설 등의 정보를 제공. 미디어를 활용하여 숙박시설의 안과 밖을 사진이나 영상을 통해서 보여주어 예약을 유도. 그러나 사이트에서 바로 예약을 할 수 있는 사이트가 있고 그렇지 않은 사이트가 있어서 체계화된 숙박예약시스템도입이 절실.

③ 교통 정보 : 숙박과 마찬가지로 철도, 공항, 버스 등의 정보를 제공하고 있으나 웹사이트에서 바로 예약할 수 있는 서비스는 미비한 상태. 교통노선이나 시간표, 전화번호 등을 제공하는 수준. 광주 전남의 관광웹사이트의 경우에는 각 항공사의 예약시스템과 바로 연결.

④ 역사·문화정보 : 역사·문화정보는 볼거리, 즐길거리와 직결되는 정보이므로 정보의 양이나 질의 수준이 보장. 그리고 외국인들이 정보를 얻을 수 있도록 외국어 사이트가 반드시 구비. 이 부분은 위 표에 제시한 웹사이트에서는 비교적 충실하게 제공.

⑤ 레저·스포츠 정보 : 월드컵 관련 정보가 많고, 레저스포츠의 대중화로 지역 환경에 어울리는 레저스포츠들을 소개함으로써 관광객을 유도. 레저스포츠는 계속적으로 개발되는 분야이므로 지속적인 업데이트가 요구되는 부분.

⑥ 음식 정보 : 지방의 특색있는 음식에 대한 소개와 이미지, 대표적인 음식점 등의 정보를 제공.

⑦ 쇼핑 정보 : 지역의 특산물을 소개하거나 사이버 마켓으로 운영.

⑧ 이벤트 정보 : 지역의 이벤트의 개최시기, 개최지역, 주최, 관련 이미지나 영상, 연락처 등을 제공.

⑨ 링크 사이트 : 문화관광부, 한국관광공사, 다른 지자체의 문화관광 웹사이트와 연결되어 있고, 그 외에도 관련 문화관광 웹사이트의 배너 등을 배치하여 연계.

○ 문화관광부가 구축한 중앙의 문화관광사이트와 연계하거나 정보를 공유할 수 있도록 표준화하고, 각지의 문화유산을 특성화된 콘텐츠로 구축하는 노력이 필요.

○ 유교문화권 기록자료DB 및 역사체험콘텐츠(tour.koreastudy.or.kr)

- 국가지식정보화사업의 데이터베이스사업과 문화관광사이트를 연계 발전시킨 새로운 개념의 웹콘텐츠.

- 경상북도 북부 11개시군 유교문화권 소재 지식정보자원(서책 40만권, 목판 20만책)의 지속적인 수탁과 디지털화 요구를 반영하여 5년간 지식정보화사업 추진. 이를 통해 구축된 원문정보를 번역, 해설, 멀티미디어 정보를 적용하여 일반인들이 쉽게 이용할 수 있는 문화관광사이트 구축.

- 1차년도인 2005년에는 안동지역 문화유적 140개 곳을 선정하고(유적), 이 문화유적에 살고 있던 조선시대 선비(사림) 81명, 그리고 안동에서 일어났던 다양한 시대별 사건(연표)에 관한 정보를 기초로 하여 전문기사번역, 사이버안동읍성, 멀티미디어 유물정보 등을 살펴 볼 수 있다. 2차년도인 2006년

에는 영주와 봉화지역의 문화유적지와 선비들의 정보를 구축하여 서비스 예정.

- 2008년 이후 본격화될 와이브로 서비스가 개시되면 PDA를 기반으로 하는 유비쿼터스 문화정보를 서비스할 예정. 이를 대비하여 유적에 게시되어 있는 각종 현판, 시판, 기문 등에 대한 번역정보 등이 체계적으로 축적되어 있다.



<그림 6-43 유교문화권 기록 DB>



<그림 6-44 문화유적 기반 역사체험콘텐츠 내용 구성도>

⑤ 문화제 기반 웹콘텐츠 국내사례3 - 문화원형 웹사이트

■ 문화콘텐츠닷컴(www.culturecontent.com)

○ 문화콘텐츠닷컴은 2002년부터 시행된 한국문화콘텐츠리소스센터(KCRC) 시스템 개발 및 구축사업에 의해서 우리 문화원형 콘텐츠를 포함한 다양한 공공 부문의 디지털 문화콘텐츠를 인터넷 환경에서 유통하는 온라인 공간. '문화원형전시관'에서 문화원형 콘텐츠를 둘러보고, '창작소재뱅크'에서 편리하고 효율적으로 검색과 구매할 수 있는 공공문화콘텐츠 전자상거래 시스템. 기본적인 메뉴구성은 다음과 같다.

<그림 6-45 문화콘텐츠닷컴 메인화면>



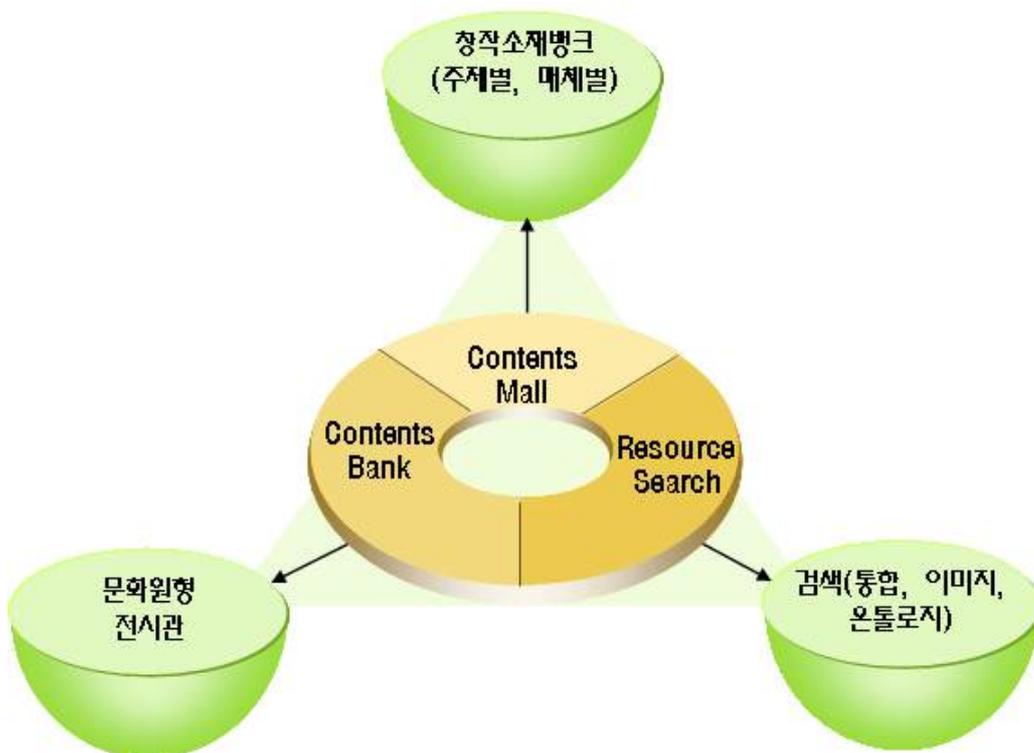
○ 기본 메뉴 구성

- 문화원형전시관 : 문화원형 사업별 List up, 하위사이트 링크. 공공기관콘텐츠. 시선집중! 금주의 테마.
- 창작소재뱅크 : 주제별, 매체유형별 분류체계.
- 검색 : 방대한 메타데이터, 통합검색, 이미지검색, 온톨로지 기법을 도입한 첨단 멀티미디어 검색기능.
- 문화사랑방 : 문화콘텐츠뉴스, 네티즌세상, 보도기사.
- 사업정보 : 사업, 창작 프로젝트, 콘텐츠저작권, 사업제휴 안내.

이들 메뉴 가운데 가장 중요한 부분이 상품의 저장고인 콘텐츠뱅크 부분과 유통 쇼윈도우인 콘텐츠물, 양자를 연결하는 검색 기능이라고 할 수 있다. 문화콘텐츠닷컴이 사용자들과 만나는 가장 중요한 메뉴.

- 이상의 메뉴만으로 보면 2002년부터 현재까지 진행된 문화원형 사업의 결과물(개별 사업 사이트 링크)을 모아 놓은 문화원형 전시관과 문화원형 결과물을 주제별 분류와 매체별 분류 방식에 따른 창작소재뱅크는 저장(Bank)과 유통(Mall)의 관계라고 할 수 있다

<그림 6-46 문화콘텐츠닷컴의 구성도>



<표 6-20 문화원형 선정과제 현황 종합표>

구분	통시대	선사	고대	고려	조선	근현대	글로벌	가상 시공간	년도
상상 (이야기형 소재)	오방대제 제주도신화 바리공주 한국신화		연오랑세 오녀		토정비결 대학소설 검안 암행어사			산해경	2002
	죽음의레 도깨비		화랑		기녀			태평광기	2003
	백두산 금강산 불교설화 무속, 굿 인귀	건국설 화			여항문화 궁중여성 아동교육	만민공동 회 신여성 기생	러시아이 주		2004
	바닷속상상세계 설화인물유형 저승세계 한국승려 첩보활동 호랑이 땅벌지기			운주사 삼별초	조선유배문 화			천년고택시 나라 한국정령 연구	2005
감동 (예술 형 소재)	전통복식 소리는행 불화 단청문양 전통복식 음원			고려복식	탈 전통자수 디자인, 색체 민화 풍속화 산조 종묘제례				2002
	서체 감로탕 동물아이콘 부적 국악장단 국악선율				길상 궁중문양 악학궤범				2003
	치레거리 전통가장인물 능화문 춤 장신구 아리랑	암각화	고구려 벽 화		강릉단오제	음악지도 근대음악			2004
	전통팔경 불전사물		백제금동대 향로		하회탈 조선백자 정간보				2005

역동 (경영·전략형 소재)	전투원형 진법 전통무기 문 스터		실크로드	팔관회	대동여지도 도성방위체제		실크로드 조선통신 사		2002
					궁궐의례 상인 근대유통경제				2003
			발해, 말 갈 택견		수영 남사당 무예	근대변화			2004
					암호 공술 기산풍속도				2005
지혜 (과학·기술형 소재)	사이버한옥마 을(여금) 전통건축 선박 한선				한양도성 대동여지도 화성의궤 사이버한옥				2002
	천문 사찰(여금)	고인돌			식문화(조리서)				2003
	얼굴 산성 한의 옛길 학 옛길 전통 풍수 수렵 지리 전통 석탑 어로 형구 목조 가구 건축				궁궐과 의례 옛길 궁중과학유산 (여금)	서울근대 공간			2004
	독도 전통 전통 일간 가례 전통 음식 주 다리 도량 당제				궁궐조경 사가전통가례	전래동요	와인문화 앙코르와 트		2005

라. 유비쿼터스 콘텐츠(Ubiquitous Contents)

① 문화재 유비쿼터스 서비스의 배경

○ 컴퓨터, 통신 및 방송기술의 발전에 따라 물과 공기처럼 언제(anytime), 어디서나(anywhere), 누구라도(anybody) 인터넷 등 정보통신망에 접속, 활용할 수 있는 유비쿼터스(Ubiquitous) 컴퓨팅 시대가 도래 하고 있다.

○ 개인 휴대단말기 (PDA), 인터넷TV, 스마트폰 등의 휴대성과 편리성을 갖춘 포스트 PC 단말기 및 모든 정보화 기기와 IT 분야에 IP가 제공될 수 있는 IPv6의 표준화 등으로 유비쿼터스 컴퓨팅이 점차 확대될 것으로 전망된다.

○ 노천 건조문화재는 주로 스치고 지나가는 경관 위주의 관람에 그치고 있고, 박물관 전시물의 관람 역시 외형적인 관찰에만 그치고 있음. 또한 관람자의 소감을 피드백 할 수 있는 모바일과 온라인 콘텐츠가 필요하다.

○ 문화재 관련 웹사이트와 연동하여 개인용 정보전달 단말기에서 관심 문화재 및 유적을 등록하고, 향후 자신의 관심 문화재에 대한 상세한 정보를 획득 할 수 있도록 지속적인 서비스 지원 시스템이 필요하다.

○ 외국인 및 개별 관광객을 위한 콘텐츠 부족하다. 외국인 및 주5일 근무제가 정착됨에 따라 안동을 찾는 가족단위의 관광객이 늘어나고 있다. 이러한 외국인과 개별관광객을 위한 프로그램 및 관광 안내 시스템이 부족함. 문화유산해설사는 주로 단체관광객에게 투입하고, 외국인 및 개별 관광객에게는 안동의 문화재에 대해 설명 해줄 수 있는 개인용 정보전달 단말기 제공해야 한다.

○ 안내판 위주의 수동적인 문화유산 정보 제공에서 벗어나 다양한 멀티미디어를 이용한 문화재 정보를 선호하는 경향이 있다. 문화재 및 유적에 대한 음성과 사진, 텍스트를 이용한 기본정보는 물론 다양한 멀티미디어 기술을 동원하여 문화재와 관련있는 인물 및 설화 등에 대해서도 입체적인 안내가 되도록 멀티미디어 콘텐츠 개발해야 한다.(학습 효과 및 관람 만족도 향상 기대).

② 문화재 기반 유비쿼터스 콘텐츠 개발 목표 및 기대효과

○ 위치(지리정보) 기반 서비스 개발.

- 전국의 문화유산에 대하여 GPS단말기를 대여하여 자동으로 관광자원을 안내하는 위치기반 서비스

개발. 그리고 이러한 서비스가 효율적으로 진행되기 위하여 다양한 문화재 정보나 관광자원에 대한 표준화된 DB를 구축 하고, 관광객에게 정보를 효율적으로 전달하기 위한 멀티미디어 콘텐츠 개발해야 한다..

○ 관광객이 단말기 대여 후 입장하면 고가와 종택 등의 건조문화재와 해당 건조문화재 속의 의식주와 풍속 등 다양한 콘텐츠가 자동으로 제공되며, 관련 인물, 관련 유적 등에 대한 다양한 관광정보도 제공되어야 한다.

○ 지속적인 개인화 서비스 지원한다. 관광객이 관람 후 문화재 등에 대해 더 상세 내용을 알기 위해 단말기에서 북마크하면, 향후 홈페이지를 통해 지속적인 개인화 서비스 지원. 문화유산에 대한 정보를 스스로 편집하고 조절하여 맞춤형 정보를 만들 수 있다.

○ 이러한 정보는 우선 재미있고 유용한 맞춤 정보로서 기존의 지루한 안내문 형식에서 탈피, 흥미로운 스토리텔링 방식의 시나리오 개발해야 함. 또한 갖가지 문화, 건축, 지역사, 생활사 등 대상을 큰 틀 안에서 볼 수 있는 체계적 정보 제공해야 한다.

○ 모바일 기술을 통한 관광의 편의성 제공하고. GPS 및 RF-ID 등 첨단 IT기술을 활용하여 관광의 편리함과 정보의 즉시성 제공해야 한다.

○ 정보화 측면에서의 기대효과는 전국에 산재하는 건조문화재 또는 관광정보에 대한 표준화된 멀티미디어 DB구축하고, 유비쿼터스 환경 구축을 위한 GPS, 모바일RFID 등의 IT기술 도입해야 한다.

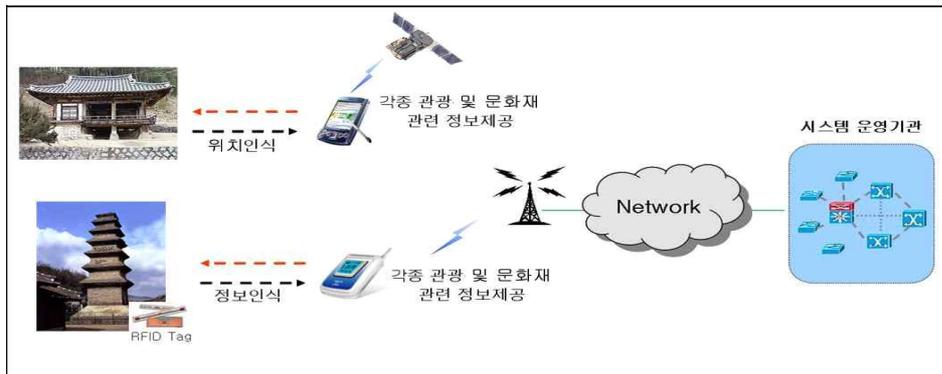
○ 문화홍보적 측면에서의 기대효과는 문화재정보에 대한 일반인의 관심유도 및 관광객의 방문을 촉진하여 다양한 문화재 및 문화에 대한 이해의 폭을 넓힐 수 있다. 향교, 서원, 종택 등 다양한 고건축물, 전답 등의 문화재, 탈춤을 비롯한 다양한 축제 등 고유한 문화를 홍보하는 효과가 있다.

○ 경제적 측면에서는 문화유적 지역에 국내외 관광객 증가를 유도함으로써, 지역경제 활성화에 기여한다. 서비스이용 관람객에게 온라인 쿠폰을 제공하여 지역에서 소비를 유도하고, 특산물 정보제공 및 구매서비스 등 제공해야 한다.

③ 문화재 기반 유비쿼터스 콘텐츠 구현방안

- 방안1. GPS 방식 : GPS칩이 내장된 단말기를 이용하여 관광자원의 위치인식을 통한 정보 제공
- 방안2 모바일 RFID방식 : 모바일 RFID 단말기를 이용하여 관광자원에 부착된 태그정보인식을 통한 정보 제공
- 방안3. 기타 방식 : 적외선을 이용한 방식이 있으나, 적외선방식은 실내 박물관이나 전시관 등에 적합한 방식임.

<그림 6-47 문화재 기반 유비쿼터스 구현 사례>



<표 6-21 GPS와 모바일 RFID 방식의 장단점 비교>

구분	GPS 방식	모바일 RFID 방식
개요	<ul style="list-style-type: none"> - GPS는 1970년 초 미국 국방부에서 군사적인 목적으로 만든 시스템이지만, 현재는 민간에서도 사용이 가능함 - 현재 지구주위에는 24개의 GPS 위성(실제로는 보충 위성 3개 포함 27개)이 서로 다른 궤도로 지구 대기권을 계속 회전하고 있음. 이는 지구상 어느 시간 어느 곳에서도 4개 이상의 위성신호를 얻을 수 있도록 하기 위함이며 위치를 측정하기 위해서는 동시에 최소 4개의 위성으로부터 신호를 받아야 한다. - 즉, GPS를 이용한 안내시스템이란 GPS 위성에서 계속적으로 송신하는 좌표를 GPS단말기에 장착된 GPS 모듈에서 수신을 받아 그 좌표에 해당하는 관광안내 정보를 출력하는 시스템입니다. - 인식방법 : 관광자원의 위치를 기반으로 	<ul style="list-style-type: none"> - 모든 사물에 전자태그를 부착하고 무선통신 기술을 이용하여 사물의 정보 및 주변 상황정보를 감지하는 센서기술인 RFID(Radio Frequency Identification)기술을 휴대용 단말기에 접목한 기술 - 모바일 RFID 서비스란 휴대폰 등에 RFID 태그를 읽을 수 있는 리더기(동글 또는 칩 형태)를 넣고 이를 통해 사물의 RFID태그 코드 정보를 받아들인 뒤, 별도 서버에서 관련 정보를 무선인터넷으로 받아보는 서비스 ex) 영화포스터에 단말기를 갖다 대면, 단말기의 리더가 해당 코드를 인식하고 이 코드와 부합되는 관련정보(영화소개 30초 동영상 등)를 무선 인터넷망(HSDPA, 와이브로 등)으로 고객에게 서비스 해 줌 - 인식방법 : 관광지에 부착된 RFID태그를 기반으로 인식

	로 인식	
단말기	- GPS모듈을 장착한 PDA 등의 전용단말기를 개발하여 입장 시 대여 및 관람 후 회수하는 방식	- RFID 리더기(동글형)를 장착한 PDA 및 휴대폰을 입장 시 대여 및 관람 후 회수하는 방식 - RFID 리더기(동글형)만을 대여하고, - 단말기는 관람객의 단말기를 이용하도록 할 수 있으나, RFID tag의 정보를 분석할 수 있는 프로그램을 관광객 휴대폰에 설치해야 함
장점	- 자동 방식 - 이동이 불가능한 문화재와 관광지를 대상으로 함으로 위치정보만 있다면 유지보수의 노력이 거의 필요 없음	- 대부분의 관람객이 가지고 있는 휴대폰을 사용할 수 있기 때문에 전용단말기가 필요 없음
단점	- 외부 통신망을 이용하는 것이 아니라, 전용단말기의 메모리에 탑재한 콘텐츠를 이용하기 때문에 콘텐츠를 중앙에서 관리하기가 힘들	- 기후여건 등으로 인해 RFID tag의 훼손 가능성이 있음 - 핸드폰을 이용하는 경우 통신사의 망을 이용하게 되므로, 통신요금 발생

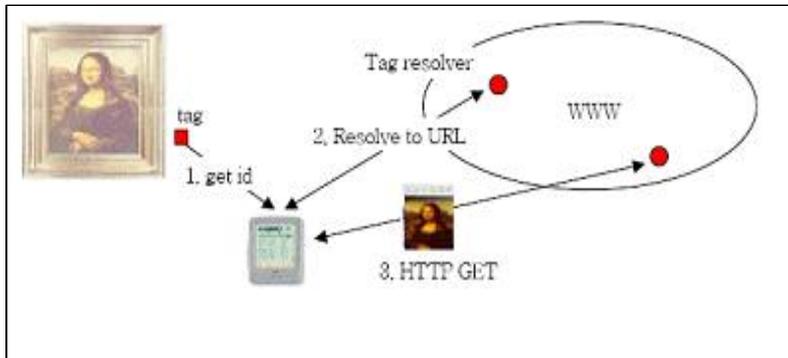
④ 문화재 기반 유비쿼터스 콘텐츠 사례 분석

■ 해외사례

○ 미국 쿨타운 박물관

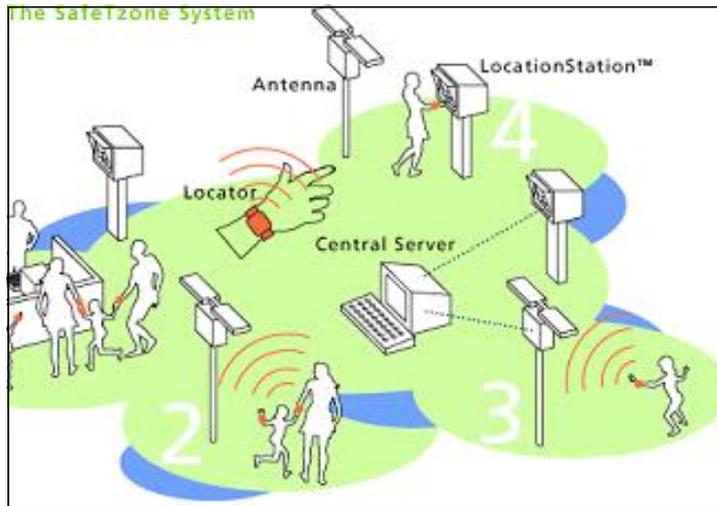
- 송수신기(beacon)를 활용, 사물의 엔트리를 무선 적외선 신호로 발신. 전시물은 자체 엔트리 발신용 무선 적외선 비콘 부착. 전시물의 비콘이 관람객의 PDA에 수신한 URL을 이용, 전시물 관련정보를 제공. 밀של관 직원은 각 전시물의 비콘이 발신하는 URL을 사용하여 전시물 현황을 파악.

<그림 6-48 미국 쿨타운 박물관 유비쿼터스 사례>



- Dolly's Splash Country ; 유비쿼터스 테마파크
- 손목시계형 무선통신 단말기 제공, 키오스크로 동행자 위치 파악 가능. 자동예약, Cashless 쇼핑, 동행자에게 메일 발송 등의 정보서비스 제공.

<그림 6-49 서비스 구상도>



- 일본 우에노 마치 실증실험
- 공원의 주요지점에 IC Tag 등 설치, 휴대정보단말기를 이용하여 길안내, 장소정보 제공. 실험용 UC(Ubiquitous Communicater), 혹은 UC 탑재 전동카트 이용, 위치정보나 관광정보를 취득. 단말기를 가지고 300개 이상의 IC 태그와 무선 마커로부터 U-code를 읽어들이어 정보제공

<그림 6-50 인증실험 서비스 구상도>



○ 일본 오노미치시 Ubiquitous Museum

- 여행객에게 휴대전화 통해 관광 안내, 마을 정보 제공. GPS, ID센서 등 특수기술 사용하지 않고, 휴대전화를이용 '지금있는 그 장소, 그 오르막길'의 기억을 현지에서 확인하도록 설계.

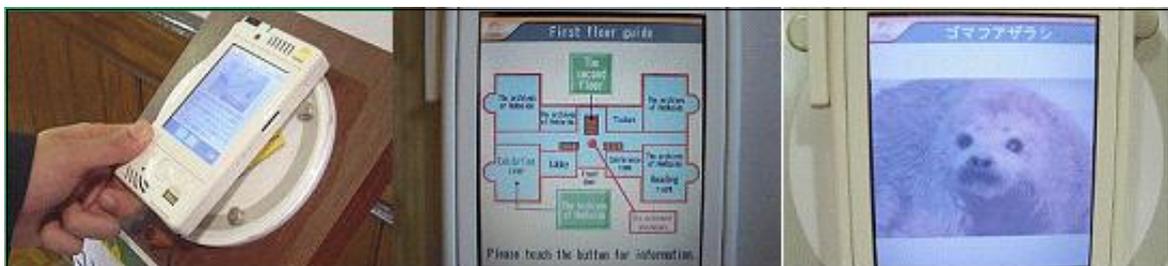
<그림 6-51 오노미치시 거리박물관 안내도>



○ 일본 홋카이도 실증실험

- 시스템 적용 위한 UC 이용 정보제공, UC의 안정성, 저온에서의 내구력 조사 실험. 서비스 방식은 UC와 IC 태그를 이용하여 자세한 전시물 정보 취득. 적외선 리더기 통해 UC를 인식, 자동으로 정보 제공.

<그림 6-52 UC를 IC 태그에 접촉 → 상세한 정보 제공>



<그림 6-53 시립하코다테 박물관 / 홋카이도 개척기념관 / 홋카이도 신궁>



■ 국내사례

○ 국립중앙박물관

- 송신기를 진열장에 부착하여 고유한 ID를 계속해서 발신하고, 적외선 수신 모듈이 부착된 PDA와 MP3단말기를 관람객에게 제공하여 유물에 대한 음성정보 및 멀티미디어 정보 제공.
- 신호방식은 적외선 방식으로 유사 서비스 실시 박물관으로 국립고궁박물관, 리움박물관 등이 있다.

<그림 6-54 국립중앙박물관 PDA 서비스>

	<ul style="list-style-type: none"> ● 서비스 개시일 : 2005년 10월 28일 ● 단말기 : PDA 300대 MP3 200대 ● 서비스 방식 : RF ID 및 무선LAN 이용 ● 콘텐츠 : <ul style="list-style-type: none"> * 대표유물 약 800점에 대한 안내문 제공 * 명품100선 코스, 수학여행코스, 어린이관람안내 등 * 관람객의 취향에 맞춘 테마관람코스 제공 * 관람동선보기 서비스 제공

○ 창덕궁

- 관람객이 설명을 듣고자 하는 장소에 가면 GPS를 이용하여 자동으로 음성정보를 제공하는 방식. 현재 MP3단말기만 제공.



<그림 6-55 창덕궁 MP3 서비스>

○ 김대중 도서관 모바일 안내시스템



<그림 6-56 김대중 도서관 모바일 안내시스템>

○ 국립중앙과학관

- 컬러코드(일종의 바코드)를 부착하고 PDA단말기의 카메라를 통해 인식하여 해당 정보를 제공하는 서비스이나, 컬러코드의 인식율이 떨어지는 단점이 있다. 신호방식은 컬러코드 방식임.

3) 해외 문화재 활용 사례

(1) 프랑스

가. 활용방향

○ 문화재와 문화유산을 보존, 활용하는 방법은 프랑스를 비롯한 유럽에서 상당히 다양한 방식으로 이루어지고 있다. 스스로 드러내는 방식, 문화재와 문화재의 결합, 문화재와 문화유산의 결합, 문화재와 인적 자원의 결합, 문화재와 매체의 결합, 문화재와 테크놀로지의 결합 등의 방식을 띠고 있는 문화재 활용방식은 문화재를 단순히 역사속의 공간이 아니라, 오늘날에도 여전히 대중들과 호흡하며 살아 숨쉬는 공간으로 만들고 있다.

○ 이 장에서는 다양한 방식으로 표출되고 있는 유럽의 문화재 활용사례들을 사례별로 정리한 후 각 방식이 어떤 전략을 동원하고 있는지를 심층적으로 연구한다.

○ 아래의 사례들은 문화재 활용에 대한 극히 일부분에 대한 언급에 불과하다. 예를 들어 ‘문화유산의 날’ 속에 기술된 부분을 살펴보면, 아직 정의하기 어려운 개념이기는 하지만 ‘기술’, ‘직업’, ‘콩트’, ‘상송’ 등도 ‘비물질적 문화유산’ 범주에 포함시키려는 논의가 개진되고 있기 때문이다. 만약 이러한 개념들을 문화재 개념에 포함시킬 경우 문화재 활용의 범위는 상당히 확장될 수 있으며, 그에 따라 문화재가 문화산업과 만나는 영역도 훨씬 확장될 수밖에 없다.

○ 연구는 좁은 의미에서의 문화재를 어떻게 활용하고 있는지를 행사 위주로 먼저 다루고, 문화재 활용이 산업의 각 영역과 만나면서 어떤 부가가치를 창출하고 있는지 종합적으로 고찰해봄을 장기적인 목표로 삼는다.

○ 행사별, 주제별, 시기별, 대상별로 차별화된 문화상품이 어떤 방식으로 만들어지고 있으며 또 그런 것들이 문화재의 의미를 어떻게 드높이며 시너지 효과를 창출하고 있는지 살펴보는 일은, 세계화와 더불어 더욱 좁아지고 있는 지구촌에서 향후 우리가 어떻게 우리 문화재를 보존하고 활용해야 하는가 전략을 수립하는 일과 맞닿아 있다.

나. 활용사례

① 국가 주도 문화재 홍보 행사

■ 문화유산의 날

○ 1984년 당시 문화부장관 자크 랑(Jack Lang)이 최초로 제안한 후 시작된 ‘문화유산의 날’은 시간의 흐름과 더불어 점점 더 성공을 거두고 있다. 일반인들이 문화유산에 대한 의미를 새로이 하고, 자신의 역사와의 본격적 화해를 시도하는 이 행사는 현재 연중 낮의 길이가 제일 긴 하짓날 개최되는 ‘음악의 축제(Fête de la musique)’와 더불어 프랑스에서 가장 대중적인 이벤트로 자리잡고 있다. 1996년의 경우 700만 명이 넘는 사람들이 일반에게 개방된 10000개 이상의 장소를 방문한 데 비해, 1997년에는 참가 인원이 1000만 명, 1998년에는 무려 1150만 명에 달하고 있다. 10주년을 맞이했던 1993년의 동원 인원이 500만 명이었으니, 5년 사이에 그 수가 2배 이상 늘어났다.

○ 프랑스 인구를 고려해볼 때 성공은 더욱 자명해지는데, 현재 프랑스 인구가 5650만 명으로 추산되고 있으니 5명 중 1명이 이 행사에 참가한 셈이다. 15년째를 맞이한 1998년에는 9월 20~21일 양일 동안 프랑스 전역에서 행사가 개최되었는데, 새로 추가된 장소와 행사만도 1246개에 달한다. 프랑스 문화부가 루이~헤리스 여론조사 기관에 의뢰하여 1993년 9월 16일 실시한 앙케트 결과를 살펴보면 이 행사가 지니는 의미가 얼마나 큰지 짐작할 수 있다. 응답자의 72%가 이 행사에 대해 알고 있다고 답했으며, 가장 인기 있는 문화행사의 제 1위로 대답했다. 또 응답자의 87%는 이 행사가 ‘흥미롭다’고 대답했고, 그중 ‘아주 흥미롭다’고 대답한 비율이 50%에 달한다.

○ 이 행사에 직접 참여해본 사람들에게 있어서는 이 비율은 73%로 올라간다. 특히 행사에 참여한 사람들의 경우 98%가 자신의 방문지에 대해 만족감을 표시하고 있을 정도로 ‘문화유산의 날’은 프랑스인들로부터 전폭적인 지지를 얻고 있다. 또 이 결과에 따르면 문화유산의 일반 개방과 관련 행사 개최가 가장 효과적이고도 적극적인 보호 방식이라는 견해에 동의하는 사이 82%에 달한다. 그런 연유로 프랑스인들은 좌, 우파 구분 없이 이 행사를 통해 노스텔지어와 현대성, 쾌락과 지식의 이상적인 결합을 꿈꾸고 있다. 상대적으로 짧은 기간에 이 행사가 가장 인기 있는 행사로 자리잡게된 데는 몇 가지 설명이 가능하다.

○ 먼저 위기에 처한 문화유산들에 대한 일반의 주의를 환기시키기 위해 TV가 지대한 역할을 수행했다. 또 아직 불완전하기는 하지만, 각 지방 자치단체도 새로운 소재들을 발굴하기 위해 불철주야 노력하고 있다. 크고 작으며, 유무명의 건물 거의 대부분이 이 행사에 참여하고 있기 때문에 어떤 의미에서는 과거와의 진정한 만남이 이때 이루어진다. 행사기간 이틀 동안 무수한 건축물들이 시대를

뛰어넘어 현대를 살아가는 프랑스인들에게 그 자태를 선보이지만, 그 만남은 대혁명의 피로 얼룩진 살육의 역사나, 유럽 전역을 공포로 뒤덮었던 압제자의 위용을 되새기며 기념하는 자리가 아니다. 관용(톨레랑스)의 정신을 프랑스 사회를 지탱하는 가장 중요한 정신으로 간주하는 프랑스인들이, 관대한 시선으로 바라보는 과거와의 만남이다.

○ 그러나 이 행사는 전문가들의 지식 덕분이 아니었다라면 불가능했을 것이다. 국가는 4600개의 복원 작업과 3500개의 개보수 작업에 종사하는 총 8000명의 인력을 고용하고 있으며, 1000여 개의 기업들이 메세나의 형태로 각종 문화행사를 지원하고 있다. 그리고 현재 프랑스에서는 34000명의 인력이 문화유산 보존과 관련된 직종에 종사하고 있다. 문화유산의 보호를 위한 국가의 적극적 개입 빈도는 지방자치 단체가 계획하는 여러 프로젝트들과 더불어 증가 일로에 있다. 이 행사가 일반의 관심을 끌게된 결정적 이유는 평소 접근이 원천적으로 불가능한 건물들을 포함하여 프랑스 전역의 건물들이 비록 이를 동안이기는 하지만 완전히 공개된다는 점이다.

○ 종교적 건물, 성, 정원, 군사시설, 공장, 연구소, 학교 등의 건축물들뿐만 아니라, 엘리제 궁, 상원 및 하원, 프랑스 국립은행, 대부분의 정부 부처 등 평소 일반인의 접근이 힘든 장소들도 예외 없이 이 행사에 참여하고 있으며, 유서 깊은 식당 등 매년 독특한 성격의 명소들도 리스트에 추가되고 있다. 참고로 사람들이 즐겨 찾는 건물들로는, 1997년 기준으로 파리의 경우 생트 샤펬 성당(18000명), 하원(16000명), 지방의 경우 루아르 강변의 샹보르 성(15000명)과 양제 성(12462명), 누아지엘Noisiel에 소재한 므니에Menier 초콜릿 제조공장(15000명), 리용 시청(15000명) 등이 있다. 이 이벤트는 최근 들어 매년 특별 주제를 선정하고 있다. 예를 들어 9월 14~15일 개최된 1996년 행사의 경우 '문화유산'을 특별 주제로 11116개의 명소를 개방한 바 있다. 1998년에는 '장인 직업과 기술'을 주제로 선정했으며, 1999년의 특별 주제는 '문화유산과 시민 정신', 2000년의 주제는 '20세기의 문화유산'으로 이미 정해져 있다. 또 몇몇 지방의 경우 '인권', '세계대전', '낭트 칙령', '성채' 등 독자적인 주제를 설정하고 거기에 맞춘 행사를 가지기도 한다. 직업과 장인 정신에 대한 관심을 부각시키고 있는 1998년의 경우, 보존, 복원, 연구, 자료화, 예술품 중개업 등 문화유산 보존 및 전수와 관련된 수많은 분야에 종사하는 사람들과의 만남을 주선하고 있다. 그중 몇몇 분야는 오늘날 오로지 몇 명에 의해서만 전수가 가능할 정도로 희귀성을 보이고 있으며, 일부 분야는 최근 개발된 최첨단 기술에 의지하기도 한다. 문화유산의 일상적 관리는 국가, 지방 자치단체, 개인이 함께 담당하고 있다. 보존과 복원작업은 문화부 산하 '건축 및 문화유산 담당국'이 관장하고 있는데, 특히 1990년부터 1993년 사이에 이 부서의 국장을 담당했던 크리스티앙 뒤파비용(Christian Dupavillon)은 일반인들이 문화유산에 대해 관심을 기울이도록 적극적 노력을 경주한 바 있다. 또 1983년부터 도시 건축 문화유산 보호지역(ZPPAU : Zones de protection du patrimoine architecturale et urbain)이 최초로 지정되면서, 특히 취약하다고 간주되던 도시 지역에서도 그 보호가 본격화된다. 1913년 12월 31일 법률 제정 이후,

현재 프랑스에는 2개 등급의 문화재(Monuments historiques)가 존재한다.

○ 보존이 절대적으로 필요한 주요 문화재의 경우 국가가 ‘지정’하며, 중요성이 덜한 문화유산일 경우 문화재 목록에 ‘등록’하게 하는데 이 경우 전자에 비해 구속력이 상대적으로 적은 편이다. 하지만 문화재라는 개념은 최근 그 의미가 확장되고 있다. 현재 이 개념 속에는 모든 시대의 건물 및 물품 뿐만 아니라 역사적, 예술적, 과학적 가치를 지니는 모든 물건들이 포함된다. 따라서 성, 호텔, 교회, 수도원, 정원, 선사시대 동굴 등 전통적 성격의 문화재를 위시해서, 레스토랑, 가게, 영화관 등 상업적, 문화적 용도의 건물들, 공장, 역사(驛舍), 배나 기관차처럼 산업적, 기술적 성격의 물건 등이 전부 포함된다. 여기에 ‘비물질적 문화유산’의 개념이 추가될 수 있다.

○ 아직 정의하기 어려운 개념이지만, ‘기술’, ‘직업’, ‘콩트’, ‘상송’ 등도 보호해야할 문화유산임에 틀림없다. 현재 프랑스의 문화재를 시대별로 분류해볼 경우, 선사시대 및 고대의 것이 5.75%, 중세(6~15세기)의 문화재가 34.75%, 근대(16~18세기)의 문화재가 47.21%, 그리고 현대(19~20세기)의 문화재가 12.29%로 나뉘어진다. 현대의 문화재가 의외로 많이 포함된 사실에 놀랄 수도 있지만, 특히 18~24세의 젊은이층(56%)과 35~49세의 중년층(54%)이 ‘현대의 물건도 문화유산의 범주에 포함시킬 수 있는가?’라는 질문에 ‘그렇다’고 답한 프랑스인 전체 비율 45%에 비해 월등히 개방적인 관점을 드러내고 있다.

○ 그러나 문화유산에 대한 관심의 고조와 더불어 적지않은 문제점이 노출되고 있다. 국가 입장에서는 모든 것을 다 보존할 수 없다. 법률적으로 따지면 합법적 보호란 단순한 동결을 지칭한다. 만약 ‘올랭피아(L'Olympia)’ 같은 유명 상송 공연장을 문화유산으로 지정할 경우, 이 극장의 활용에 필요한 모든 보수작업을 할 수 없게 된다. 건물의 전면(前面)이나 계단 등 부분적으로 문화재에 지정된 건물을 개보수할 때도 건물 전체의 해체에 적용되는 법률에 따른다. 또 시간에 의해 잠식된 건물을 무조건 보존하는 것이 타당한가? 건물의 보존을 원한다면, 건물의 원래적 기능을 되살리는 것이 옳은가 아니면 그 장소에 새로운 기능을 부여하는 것이 옳은가? 건물의 상태가 아무리 아름답다 할지라도 텅빈 성(城)이나 사람들이 더 이상 방문하지 않는 교회 등은 이미 의미를 부분적으로 상실하고 있지 않은가? 이러한 의문들을 공장 건물에 적용하면 더욱 복잡해진다. 모든 기능을 상실한 공장 등을 그대로 보존하는 것이 합당한가? 레니에르 드 루베(Lainière de Roubaix) 우유공장은 오늘날 노동세계 자료보관소로 변모해 있다. 모든 공장 건물을 일률적으로 문화센터로 전환시킬 수 없는 까닭에, 당시 산업을 대표하던 기계들 일부를 전시하며 박물관 역할을 담당하게 할 수도 있다.

○ 그렇지만 생-강탱(Saint-Quentin)에 위치한 시두(Sidoux) 방직공장의 경우 수 세대에 걸쳐 사용한 기계들이 아직 작동중 임에도 불구하고, 문화유산 보호 차원에서 이 장소를 활용 가능하게 해줄 재

정후원자가 아직 나타나지 않고 있다. 농촌의 문화유산에 대해서 말하기도 쉽지 않다. 프랑스 정부 당국의 통계에 따르면 현재 약 20만 채의 농가가 위협 당하고 있다. 이미 유례없는 경제 위기를 체험한 바 있는 농부들이 옛 농가들을 부유층을 위한 별장으로 개조하는 것을 정부가 어떤 명분으로 저지할 수 있을까?

○ 이러한 기술적인 어려움에도 불구하고, 문화유산에 대한 프랑스인들의 인식은 확대되고, 다변화되며, 끊임없이 쇄신되는 모습을 보여주고 있다. 특히 젊은 세대의 경우 예술작품의 보호와 복원에 상당한 관심을 보이고 있다. 새 세대가 과거의 유산에 대해 관심을 가지기 시작한 것은 환경보호 운동이 본격화하면서부터인 것으로 추산된다. 전통적인 정치 양태에 환멸을 느끼기 시작한 새로운 프랑스 및 유럽의 젊은이들은 개인적 행복의 질을 우선적 가치로 간주하기 시작하면서, 과거의 문화와 역사를 돌이켜보며 미래의 전망을 모색하고 있는 중이다. 문화유산과 환경보호의 연계는 '문화'와 '자연'을 무리 없이 조화시킨다. 그런 점에서 오래된 돌, 숲이나 자연보호 구역 등을 관리와 보호가 필요한 문화재와 분리시켜 별도로 간주할 이유가 없다.

○ 1984년 프랑스가 이 행사를 최초로 시도한 후 유럽 여러 나라에서도 동일한 행사가 벌어지고 있다. 1991년부터 유럽연합의 후원 하에 유럽위원회는 공식적으로 유럽 문화유산의 날(JEP)을 지정해놓고 있다. 이 행사에 참여하는 국가의 숫자는 연차적으로 늘어나 1994년의 경우 24개국, 1995년 35개국, 1996년 40개국으로 확대되었으며, 올해는 터키의 참여로 44개국으로 늘어났다. 이 행사의 목적은 각 국가와 지방의 정체성을 존중하는 동시에 유럽 공동의 문화유산을 유럽인들에게 주지시키고자 하는 것이다. 1997년의 경우 1800만 명 이상의 유럽인들이 26000개의 유적, 박물관, 복원 현장, 공공 기관, 정원, 개인 저택 등을 방문한 바 있다.

○ 1998년에는 '올해의 문화도시'로 선정된 스톡홀름에서 9월 5일 공식적으로 이 날을 기념하는 행사가 열렸다. 국경을 뛰어넘어 40개 이상의 참가국들이 약 30여 개의 주제를 공유하고 있기 때문에, 동일한 주제의 문화유산을 자국이 아닌 타 국가에서 맞볼 수도 있다. 2000년 9월 16~17일에 개최된 2000년 '문화유산의 날'의 주제는 '20세기'였으며, 그에 따라 1900~1930년대에 지어진 빌라를 위시해 수영장, 카지노, 백화점, 학교, 극장, 역, 공장 등 14000여 개의 유적이 일반에게 공개되었다. 하지만 20세기에 지어진 건물들 숫자는 전체 프랑스 유적의 2.5%에 불과하다.

■ 유럽 문화유산의 날

○ 문화유산 개념을 시간과 주제 차원에서 유럽으로 확대시킨 것이 '유럽 문화유산의 날'이다. 1991년부터 시작되었다. 유럽연합이 사회의 주도 하에 유럽 47개국이 이 행사에 참가하고 있다. 이 행사를 통해 유럽인들은 엘리제 궁, 상원, 정부부처, 대사관, 시청, 극장, 병원, 학교, 체육관 등의 공공건물과 저택이나 성, 혹은 공장 같은 민간건물들을 방문할 기회를 얻는다. 규칙적으로 일반에게 개방되던 유

적들은 가이드가 딸린 안내, 콘서트, 연극 등 독창적이고도 다양한 성격의 이벤트들을 마련한다. 여러 국가들은 국경을 넘어서는 행사를 마련하기도 한다.

○ 1995년부터 각 국가가 하나 혹은 여러 주제를 선정하는 방식을 택하고 있으며, 각 주제는 각 지방들을 연합시키기도 하고, 문화유산의 독특한 양상을 부각시키며, 서로간의 소통을 극대화시킨다. 이러한 주제들은 특별한 문화행사들을 낳기도 한다. 예를 들어 1995년의 주제는 ‘문화유산과 영화’ 및 ‘공원과 정원’이었고, 1996년은 ‘문화유산과 문학’과 ‘문화유산과 빛’, 1997년은 ‘문화유산, 축제와 놀이’와 ‘산업 문화유산’, 1998년은 ‘직업과 지식’, 1999년은 ‘문화유산과 유럽 시민성’, 2000년은 ‘20세기의 문화유산’, 2002년에는 ‘문화유산과 영토’를 주제로 택하고 있다. 반면 2003년에는 ‘정신적인 문화유산’, ‘메리메 탄생 100주년’, ‘뤼네빌 소재 뒝 성(城) 복원’ 등의 3개 주제를 택했으며, 2004년에는 ‘문화유산, 과학과 기술’이라는 주제를 택한 바 있다. 2005년에는 ‘문화유산 사랑’을 주제로 택하면서 개인과 문화유산 사이의 거리를 좁히는 데 주력하고 있다. 2006년의 주제는 ‘우리 문화유산을 살리자’이다. 이 주제를 통해 유럽 각국은 문화유산으로 분류된 장소에서 콘서트를 열고 연극과 영화 등을 보여준 바 있다.

○ 행사기간 중 국가 소유 건축물 관람은 무료이다. 또 개인 소유 공간에의 입장에는 특별가격을 적용하기도 한다.

<표 6-22 '2006년도 문화유산의 날' 각국별 주제>

국 가 명	각 국 별 주 제
독일	역사적 정원과 공원
안도라	철의 길
아르메니아	중세에 대한 시선
오스트리아	물
벨기에 브뤼셀	육체와 정신
벨기에 플랑드르 지방	수입과 수출
벨기에 왈로니 지방	문화유산과 시민성
보스니아/헤르체고비나	문화유산과 문화관광 : 오래된 도시들
불가리아	정보사회에서의 문화유산
크로아티아	문화유산의 소리
키프로스	사회생활 속에서의 전통적 직업들
체코공화국	영광스런 이름의 지문들 - 유명인의 역사적 건물들
덴마크	르네상스 시대의 건물들
에스토니아	출발과 도착 장소
스페인	과거를 위한 미래
스페인 카탈루냐 지방	청소년과 문화유산
핀란드	출발과 도착 장소
프랑스	우리 문화유산을 살리자
그루지야	포도주라는 문화유산
그리스	식문화 - 식문화사를 다루는 여러 방식
바티칸	자선과 연대
헝가리	최근 역사 속의 건축물
아이슬란드	출발과 도착 장소
아일랜드	문화유산 주간 - 우리의 정체성
이탈리아	먼 곳으로부터 온 문화유산
리투아니아	공동의 문화유산 유럽 - 과거를 보존하기
룩셈부르크	공동의 공간
모나코	벨 에포크 시대의 문화유산
네덜란드	문화유산의 날 20주년을 축하하자
노르웨이	출발과 도착 장소
폴란드	지역문화의 다양성/위대한 문화 창조자들을 찾아서
포르투갈	우리들은 문화유산이다
루마니아	문화유산의 원천 고고학
러시아	문화유산의 날 제정 축하 및 '유럽 문화유산의 가치들' 학술대회
세르비아	나무
슬로바키아	공동의 문화유산 유럽

슬로베니아	성과 성채
스웨덴	출발과 도착 장소
스위스	정원, 문화와 시
영국	공동의 문화유산 유럽

■ 유럽 박물관의 봄 페스티벌

○ 박물관의 대중화, 유럽 박물관들의 우수성 홍보, 그리고 박물관과 관련된 유럽 제 기관의 상호 협력 구축을 목적으로 시작된, 유럽의 각 박물관들의 무료 개방 행사이다. 1999년부터 프랑스 문화성의 주도하에 처음 시작된 이 행사는 무료입장 및 매년 하나의 주제를 선정하고 그 주제와 관련된 행사를 개최하는 것을 원칙으로 삼고 있다. 그에 따라 2000년 1월 1일 이후 33개 국립박물관은 매달 첫 일요일을 무료입장시키고 있다. 3-4월 사이 ‘박물관0000의 봄’ 행사가 열릴 동안에는 800개 이상의 박물관이 무료로 문호를 개방한다. 프랑스 내에서 벌어지는 행사의 경우, 박물관 담당국(DMF : Direction des musées de France)이 프랑스 박물관협회(RMN : Réunion des musées nationaux)와 지방 문화 담당국(DRAC : Directions Régionales des Affaires Culturelles)의 협조를 얻어 행사를 주관한다. 2002년 4월 7일에는 제4회를 맞이했으며, 프랑스의 800개 박물관, 유럽의 200개 박물관 등 총 1000개의 박물관이 참여한 바 있다. 제4회의 주제는 ‘오감(五感) : 보고, 듣고, 만지고, 느끼고, 맛보기’로 잡았다. 행사에 참여한 박물관 및 아틀리에들은 사진, 회화, 조각에 할애된 전통적인 전시회 뿐만 아니라 유적 발굴 현장이나 음악회, 루아르-아틀랑티크 지방에 위치한 생-나제르 생활사박물관에서 전통적인 빵 제조과정 관람 및 시식, 부르고뉴 지방의 부르봉-랑시에 소재한 생-나제르 박물관에서 꽃과 향수 체험 등 아주 특별한 행사를 마련하기도 한다.

■ 과학의 축제

○ 매년 10월 프랑스 전역에서 벌어지는 행사. 3일 동안 과학 관련 직종에 종사하는 수천 명의 연구원들이 자신들의 직업, 수행중인 연구에 대해 설명해주고, 애니메이션 상영, 페스티벌 개최, 토론회 및 각종 전시회를 마련한다. 일부 연구소나 박물관들은 일상생활 속에서의 과학의 역할을 직접 보여주고 설명하기 위해 문호를 일반에게 개방한다. 세계에서 유일한 아주 독창적인 이 행사의 목적은 특히 종종 신비스럽고 어렵게 느껴지는 과학을 대중화시키기 위한 것이다. 역사적으로 고찰해볼 때, 프랑스는 과학 분야에서도 선구자적 역할을 수행한 바 있다. 1257년에 소르본 대학이 개교하고, 1530년에 콜레주 드 프랑스가 문을 열며, 1626년에는 자연사 박물관이 개관하게 된다. 데카르트, 라부아지에(Lavoisier), 파스퇴르, 마리 퀴리 등 프랑스를 빛낸 과학자도 수없이 많다. 또 국내총생산 대비 연구 투자 비율이 2.4%로 미국, 일본 다음으로 세계 제3위를 차지하고 있다. 1996년 기준으로 그 액수는 1800억 프랑에 달하고 있다. 연구원의 숫자는 총 14만 명이며, 그중 67000명이 사기업에서 근무

하고 있다. 또 프랑스는 160개의 과학 관련 고등 교육기관, 23개의 연구소를 자랑하고 있는데, 그중 가장 유명한 기관은 CNRS이다. 3일 동안 벌어지는 '과학의 축제'를 위해 총 2천개의 행사가 마련되고 있다.

■ 불어 및 불문화권 주간(Semaine de la langue française et de la francophonie)

○ 2003년에 100주년을 맞이한 불어의 제전이다. 2003년의 경우 3월 17일부터 23일까지 프랑스 작가 레이몽 크노(Raymond Queneau)의 작품에서 발췌한 10개 단어('일요일(Dimanche)', '비상(vol)', '시골(campagne)', '실행하다(exercer)', '푸른(bleu)', '개밀(chiendent)', '거친(rude)', '천(mille)', '순간(instant)', '달리다(courir)')를 가지고 콩트나 시, 혹은 상송을 짓거나, 그림이나 조각을 만드는 식의 경선을 치렀다. 문화통신부와 외무부의 공동 주관 하에 매년 봄 개최되는 이 행사는 불어와 프랑스를 좋아하는 사람들이 문학 게임을 통하여 불어라는 문화유산에 대한 의미를 되새길 수 있는 기회가 되고 있다. 프랑스 국내외의 수많은 문화단체들도 이 행사에 참여했다. 현재 전 세계에는 약 1억2천만 명의 불어 사용자들이 있는 것으로 추정되고 있다.

② 교류와 교환을 통한 문화재 활용

■ 아랍세계연구소

○ 파리 제5구 세느 강변의 옛 포도주 시장을 헐고 장 누벨Jean Nouvel의 설계에 따라 1987년 12월 완공한 후 1988년 문을 열었다. 프랑스 및 아랍 제국 19개 국가의 주도하에 건설되었고, 1988년 이집트인 나지브 마푸즈가 노벨문학상을 수상한 것에 힘입어 아랍 19개국의 예술, 과학, 기술 등 아랍권 문화를 전파하고 있다. 학술연구뿐만 아니라 박물관, 도서관, 전시장, 공연장, 사무실 및 식당을 구비한 종합문화센터이기도 하다. 이 건물 남쪽 전면의 240개 전기 개폐식 무샤라바예(moucharabiej, 아라비아 건축의 덧문)로 구성된 외관은 아랍 문화와 서구 문화의 합작품이다. 건물의 설계사인 장 누벨은 라 데팡스 타워, 카르티에 재단건물 등으로 유명하며, 이 건물의 디자인으로 이슬람 문화의 건축 전통을 잘 살려냈다고 해 영예로운 아가 칸 건축상을 받기도 했다. 특히 아랍 미술을 프랑스에 소개하는 기획전들은 문화재의 의미를 알리고 아랍 문화에 대한 이해를 돕는데 결정적인 역할을 담당하고 있다. 재정 지원 체제가 달라지면서 오늘날 이 장소는 변화를 모색하고 있는 것처럼 보인다. 1992년 6월부터 아랍 영화 비엔날레를 개최하고 있으며, 다양한 성격의 콘퍼런스와 페스티벌, 시청각 전시회를 개최하는 등 적극적으로 외부 상황 변화에 대처하고 있다. 출판 분야에서도 활발한 활동을 전개하고 있는데, 1990년 이후 신드바드 출판사와 함께 유럽-아랍 도서 전시회를 개최하고 있고, 문화 쪽에 할애된 계간지 <퀀타라Qantara('인도교'의 의미)>도 발간하고 있다. 도서관은 5만 권의 장서와 1000여종의 아랍 관련 잡지를 소장하고 있어 유럽 내 아랍 연구의 본산으로 간주된다.

■ 빌레트 과학산업 파크(Cité des sciences et de l'industrie)

○ 파리 동북쪽 제19구 소재 빌레트 공원 내에 자리 잡은 테마파크. 상설 전시회 '엑스플로라(Explora)'와 생명과학, 재료과학, 전기통신과 우주항공 산업 관련 특별 전시회들이 열린다. 총면적이 15만m²에 달하며, 과학과 기술의 대중화에 할애된 세계에서 가장 큰 구조를 자랑한다. 박물관인 동시에 오락과 교육의 두 가지 기능을 수행하고 있는 이 테마파크는 발레리 지스카르 데스탱(Valéry Giscard d'Estaing) 대통령에 의해 구상되고, 아드리앵 팡실베르(Adrien Fainsilber)에 의해 옛 빌레트 도살장 자리에 건축된다. 도살장은 엄청난 규모에 비해 거의 수익을 올리지 못했기에 1970년대에 정치, 법률상의 많은 논란을 불러일으키던 중이었다. 마침내 1986년 3월 우르크 운하(canal de l'Ourcq)가 관통하는 55헥타르 면적의 공원 안에 개관된 이 테마파크는 '과학과 기술, 산업과 관련된 노하우의 발전을 모두가 접할 수 있게 할 것', '프랑스 및 외국에 그것들의 보급에 적극적으로 노력할 것', '방문객들, 특히 아이들의 감성적 반응을 자극하여 그들의 지식을 풍부히 하고 우주에 대해 더 잘 이해할 수 있도록 해줄 것' 등 아주 구체적인 목적을 가지고 출발했다. 1990년대 초 빌레트 테마파크는 '문화 바캉스'와 교육에 활동을 집중시켰다. 그에 따라 이곳에서는 상설 및 기획전, 콘퍼런스, 토론회, 미디어테크, 과학 관련 행사들이 수시로 개최되며, 방문객들은 자신이 원하는 행사를 고를 수 있다. 또 외국 박물관과의 교류를 통하여 전시회를 개최하고, 저명인사들을 초청하고 있다. '아이들의 도시(Cité des enfants)'는 어린이들에 과학에 대해 눈뜨게 하기 위한 공간이다. 나이에 따라 1시간 반 걸리는 2개 코스로 나뉘어 있다. 3-5세의 아이들은 모의 집짓기 등 80여 개의 기기를 조작한다. 6-12세의 어린이들은 '커뮤니케이션 테크닉', '기계와 메커니즘', '너와 타인들', '생체 탐구'의 4개 주제에 대해 실험해 본다. 또 TV 스튜디오에서 PD가 되어볼 수도 있고, 자기 심장소리를 듣거나, 달리기 속도를 측정해볼 수 있다. 또 이 파크는 음악당(Cité de la musique)뿐만 아니라 반구형 초대형 스크린이 설치된 영화관 제오드(La Géode)도 갖추고 있다.

③ 관광과 모험을 위한 공간으로의 활용

■ 뤼뒤푸의 '씨네쎬니'

○ 뤼뒤푸(Puy du Fou)의 문화행사가 자원봉사자들의 자발적 참여를 바탕으로 유럽 최대의 테마파크를 꿈꾸고 있다. 또 뤼뒤푸는 자연과 인적 자본, 민과 관의 협력을 극대화시키고, 타 행사와의 연대를 통하여 방데(Vendée) 지방의 문화벨트를 공고히 하고 있다. 입장객 숫자를 살펴볼 때 뤼뒤푸는 디즈니랜드 파리(1310만 명)에 훨씬 뒤지지만 아스테릭스 테마파크(180만)와, 특히 3년 전부터 증가속도가 현저히 떨어진 뤼튀로스코프(150만)에 근접하고 있다. 하지만 빛과 소리의 축제인 '씨네쎬니

(cinéscénie) 창시자인 필립 드 빌리에(Philippe de Villiers)가 지속적으로 자부심을 표명했을 정도로, 이 지역 문화상품들은 정부나 지방자치단체의 보조금과 무관하게 운영되고 있다. 자원봉사자들은 자체 협회를 결성해 행사 전반에 관여하고 있고, 미래를 위해 5년 전부터 독자적으로 공연전문가들을 양성하고 있는 중이다.

○ 뒤뮈르는 지정학적으로 프랑스 중서부 문화벨트 요지에 위치해 있다. 뒤뮈르는 '3대륙 영화제'를 매년 개최하고 있는 낭트로부터 70km, 솔레(Cholet)에서 20km, 라 로슈 쉬르 욘(La Roche-sur-Yon)에서 45km 떨어진 곳에 위치해 있고, 지역간의 연계는 점점 공고해지고 있다. 예를 들자면 방데 지방관광청은 뒤뮈르 티켓을 구입할 경우 푸아티에(Poitiers)의 뒤튀로스코프를 할인가격에 방문할 수 있는 티켓을 최근 발매하기 시작했으며, 프랑스 최대의 상송페스티벌이자 여름 한철 대서양에 면한 라로셀(La Rochelle)을 뜨겁게 달구는 '프랑코폴리(Francofolies)'와의 협력도 본격화되고 있다. 예를 들자면 상송제 참가가수 중 일부는 행사가 끝난 다음에도 뒤튀로스코프에 일정기간 머무르면서 행사를 갖는다.

○ "국민의 역사를 이야기하게 한다"는, 당시 국립행정학교 학생이자 현재 방데 지방 국회의원인 필립 드 빌리에(Philippe de Villiers)의 상상력에 동조해 '씨네쎬니' 행사는 1978년 처음 빛을 보게 된다. 그에 따라 18헥타르의 땅이 개간되었고, 인근 15개 코뮌은 그 역사(役事)에 자발적으로 동참했다. 뒤뮈르 성 앞에서 벌어지는 이 행사는 젊음과 기억, 구전적(口傳的) 전통과 최첨단기술을 집약시키고 있다. 의상 4천벌, 컴퓨터가 조종하는 200개의 조명기구, 분수와 불의 절묘한 배합, 알랭 들롱을 위시한 쟁쟁한 배우들의 육성 녹음 등 이 공연을 채우는 요소들은 아주 화려하다. 배우 300명과 자원봉사자 700명이 25000시간의 준비를 거쳐 무대에 올린 첫 공연을 8만 명이 관람했으나, 10주년을 맞이한 1987년에는 자원봉사자가 1800명, 관람객 숫자가 2백만 명을 돌파했을 정도로 발전 속도가 놀랍다. 1996년에는 방문객 수가 6백만을 돌파했으며, 2002년에는 73만 명이 그랜드파크를, 37만5천명이 씨네쎬니를 방문하고 있다. 2003년의 경우 '록(Rock)', '라이온 킹 2'의 영화음악을 담당했던 닉 글레니 스미스(Nick Glennie-Smith)가 음악을 담당하고 음향시스템을 전면 교체하면서 씨네쎬니는 제2의 도약을 준비하고 있다.

그리고 뒤뮈르를 항구적으로 찾게 만든다는 전략 하에 1989년에는 역사와 자연을 주제로 한 테마파크인 '그랜드파크(Grand Parcours)'를 개장하고, '18세기 마을'을 건설한다. 또 1995년에는 '중세 마을'을, 1997년에는 '서기 1000년의 성채'를, 2001년에는 '갈로-로마 스타디움'을 그랜드파크 내에 연차적으로 건설했다. 2003년에는 '유령 새들의 무도회(Le Bal des oiseaux fantôme)' 공연을 추가시키고 있다.

○ 뒤뮈르의 두 축은 상호보완적이다. 23헥타르에 달하는 야외에서 벌어지는 씨네쎬니는 규모 측면

에서 세계 최고를 자랑하며, 인간과 하이테크놀로지를 결합시킨 독보적이고도 새로운 예술표현 양식으로 간주되고 있다. 또 40헥타르의 녹지대 위에 세워진 그랜드파크는 프랑스에서 4번째 규모의 테마파크로서 진정성, 교육, 오락을 결합시킨 가장 독특한 형태의 테마파크로 인식되고 있다. 30분 전후의 4개 공연, 3개의 장인마을, 가족을 위한 10여개의 공연들은 관객들로 하여금 프랑스사를 충분히 반추하게 만든다. 하지만 퀴뒤푸는 오로지 보여주는 데에만 만족하지 않는다. 퀴뒤푸는 1984년에 배우인 이브 몽땅의 주도하에 인도주의적 목적의 첫 행사를 가졌다. 1993년과 1999년에는 프랑스 전국 일주도로사이클대회인 '투르 드 프랑스'의 출발지점으로 퀴뒤푸를 정하고, 반체제작가 알렉상드르 솔제니친의 유럽 귀환을 맞이하여 그가 주재하는 집회를 개최하기도 했다. 2002년에는 '퀴뒤푸 성과 고장 발전협회'가 25주년을 맞이했는데, 1984년 이후 협회는 행사수익금으로 2백만 유로(26억원) 이상을 자선단체 및 인도주의적 단체에 기부하고 있다.

○ 그러나 왜 20년 동안 600백만 이상의 사람들이 퀴뒤푸에 열광한 것일까? 씨네셰니 25주년을 맞이한 2003년의 경우 2750명의 자원봉사자가 행사를 돕고, 1000명의 배우가 14000명의 관객 앞에서 공연하고 있다. 그 해답은 '방데 사람들의 역사를 1000명 정도의 배우가 출연하는 역사적 프레스코 형태로 이야기하려는' 초심(初心)에서 찾을 수 있다. 대혁명 당시 프랑스 왕을 지지하던 방데 지방 농민들을 대학살한 역사가 공연의 주요 주제를 이루고 있다. 관객들은 중세부터 2차대전까지 700년에 걸친 퀴뒤푸의 역사 속으로 들어가 그 영욕(榮辱)을 함께 체험한다. 씨네셰니 참여 배우 전부가 자원봉사자이고, 인근 코뮌에 거주하는 사람들이 이 행사에 참여하는 것을 대단히 자랑스러워한다는 사실은 이 공연의 목적이 방데의 기억을 재현하며, 정체성 문제를 인식시켜주었기 때문일 것이다. 따라서 향토애가 무엇보다도 중요한 역할을 수행하고 있다. 또 진정성에 바탕을 둔 작품의 독창성을 한결같이 유지하면서 퀴뒤푸는 '인간'이라는 주제를 문화산업의 차원으로 승화시키고 있다.

○ 퀴뒤푸는 개인의 정체성과 지방의 정체성이 행복하게 조우하는 장(場)이기도 하다. 퀴뒤푸는 비정형적인 '공동체' 기업모델을 제시한다. 2800명의 자원봉사자 중 1000명은 씨네셰니 공연에 출연한다. 정규직은 68명에 불과하고, 공연이 열리는 5월부터 9월말까지 임시직으로 일하는 사람이 750명에 달한다. 2002년의 경우 총매출액은 2270만 유로(약 295억원), 순수익은 150만 유로(약 20억원)에 달했지만, 수익 역시 자원봉사자들이 공동으로 관리하고 있다. 어떤 의미에서 퀴뒤푸는 공동체애의 귀속감, 독창성과 열정이 자본보다 더 중요하다는 방데 식의 모델을 우리에게 제시하고 있다. 그리고 디즈니랜드 파리나 퀴뒤로스코프보다 훨씬 덜 투자하면서도 독창적인 아이템을 개발하여 훨씬 더 고부가가치를 창출하고 있는 점에서 우리의 관심을 끈다. 비록 이 모험이 애당초 자원봉사의 도움 없이는 불가능했을지라도, 퀴뒤푸 프로그램은 향후 2500명의 고용을 추가로 창출하는 효과를 낼 것이라고 평가받는다. 각 마을이 지역발전을 위해 동일한 금액을 쓴다는 조건으로 현재 퀴뒤푸 협회는 주변 13개 마을에게 매년 4000유로씩 보조하고 있는 중이다.

■ 보야르 성채(城砦)

○ 보야르 성채는 길이 68m, 폭 31m, 높이 28m로 모래톱 위에 지어진 성채이다. 진정한 건축학상의 금자탑으로서, 소모나르(Saumonards) 성채와 엑스 섬(île d'Aix) 성채의 대포 사거리가 두 개 섬 사이의 거리를 커버하지 못하는 이 성채의 건축이 계획되었다. 처음에는 보방(Vauban)이 프로젝트를 짜다가 곧 포기하였고, 나폴레옹 치하에서야 성채가 건축된다. 1804년에 올레롱 섬(île d'Oléron)(차후 보야르빌 Boyardville로 불리게 됨)에 나무 구조물을 세우면서 공사가 시작된다. 제국이 무너지면서 공사도 중지되지만, 7월 왕정 때 다시 재개되어 제2제국 때 끝난다. 샤랑트(Charente)로의 진입을 차단하고, 로슈포르 Rochefort에의 접근을 막기 위하여 고안되었던 이 성채는 건축기간 동안 해군의 대포 성능이 월등히 향상되었기에 완공되자마자 쓸모가 없어져버렸다. 파리 코뮌 당시 반도들을 가두기 위한 감옥으로 사용되었다가, 일차세계대전 직전부터 완전히 방기된다. 현재 TV 프로그램 「포르 보야르」를 촬영하기 위한 세트장으로 사용되고 있는 중이다.

■ 생활사 박물관(Écomusée)

○ 인간박물관(1938)과 민속전통박물관을 만든 조르주-앙리 리비에르(Georges-Henri Rivière)의 주창에 따라 1968년부터 생겨나기 시작한 새로운 형태의 박물관이다. 방직기에서 기관차에 이르기까지, 가장 간단한 농업도구에서 자동제조 시스템에 이르기까지, 어떤 환경이나 사회를 대표하는 독특한 문화재나 자연적 요소들을 연구, 보존, 전시하는 3가지 기능을 수행한다. 또 지역문화의 정체성을 가장 잘 반영하는 장소로서 인식되어, 문화관광을 즐기는 관광객들과 학교기관들에게 교육적 기능을 제공하고 있다. 일반적으로 학제간 학술위원회, 사용자 위원회, 지방의원들 및 출자자들로 구성된 관리 위원회 등의 3개 기구로 구성되어 있고, 국립박물관협회가 지도를 담당하고 있다. 또 여러 장소에 수 개의 '안테나(antennes)'를 보유하고 있어 기구, 농업 관련 활동, 수작업, 산업 활동을 종합적으로 보여준다. 예를 들어 라 브렌(la Brenne) 지역의 생활사 박물관은 나이락(Naillac) 성에 소재해 있어 정기적 혹은 부정기적으로 전시회를 개최하고 있지만, 이와 병행하여 동시에 '양어(養魚)의 집', '농기구의 집', '석회(石灰)의 집' 등 3개의 안테나를 통해 지역의 자연 및 생활사를 총체적으로 접할 수 있게 해주고 있다.

④ 지방자치단체 주도의 문화재 홍보 행사

■ '백야(白夜)' 축제

○ 파리 시민과 관광객들로 하여금 전위예술을 포함한 다양한 문화 행사를 즐기게 하고 관광도시 파리에 활력을 불어넣기 위해 파리 시가 개최하는 축제. 파리 시 문화담당관인 크리스토프 지라르

(Christophe Girard)의 주도하에 탄생하였다. 2002년 7-8월 사이에 세느 강변을 해변으로 꾸몄던 ‘파리 플라주’ 행사가 성공을 거둔 이후, 파리 시는 2002년 10월 5일 밤에 통상 문호를 개방하지 않는 에펠 탑, 파리 시청, 팔레-루아얄(Palais-Royal) 등의 건물들과 수영장, 카타콤 등을 파리 시민들에게 무료로 개방하는 야간 축제를 개최했다. 이날 해프닝, 콘서트, 낭송회, 영화 상영, 퍼포먼스, 패션쇼 등 30여 개의 행사가 저녁 7시 반부터 다음날 8시까지 계속되었는데, 10만여 명이 건물들을 방문하고 35만 명이 밤을 지새우며 대성황을 이룬 이 행사가 ‘백야’ 축제의 시작이다. 2003년 10월 4일 밤 제2회를 맞이한 ‘백야’ 축제는 음악회, 행위예술, 무용 등 수십 개의 공연을 개최하고, 100여 개의 전시회, 영화, 음악회, 수영장 등을 저녁 6시부터 다음날 새벽까지 무료로 개방했다. 이탈리아가 2003년에 이를 모방한 축제를 개최하려다 정전사태로 실패한 바 있다.

■ ‘파리 플라주(파리 해변, Paris-Plage)’

○ 세느 강 주변으로는 루브르, 오르세 박물관, 노트르담 대성당 등 프랑스 굴지의 유적들이 총집결해 있다. ‘파리 플라주’는 파리 문화관광의 의미를 극대화시키고, 강이라는 공간을 문화재와 효과적으로 연계시키기 위한 의도에서 시작되었다. 파리 시가 2002년 처음 시작하여 230여만 명이 참여한 행사로, 7월부터 8월까지 파리의 세느 강변에 모래, 비치파라솔, 나무, 탈의장, 간이주점, 샤워시설, 지중해 식물들과 월계수 등으로 비치로 조성하고 롤러스케이트, 테니스, 암벽 등반 등 놀이시설을 설치해 시민과 관광객이 시내에서 한여름을 즐길 수 있도록 하고 있다. 대부분의 시설은 무료다. 예술의 다리(Pont des Arts)로부터 앙리4세(Henri IV) 다리까지, 평소 도시고속도로였던 3km에 달하는 아스팔트 위에 해수욕장을 만들어 한 달 동안 행사 참여자들은 피서지 분위기를 한껏 느낄 수 있다. 2002년에 부족했던 시설을 대폭 개선하여 2003년 행사시에는 하루 24시간 개장과 함께 1000톤에 그쳤던 모래를 3000톤으로 늘리고, 150개였던 간이침대를 300개로, 100개였던 비치파라솔을 240개로 각각 늘렸다. 2003년의 경우 무대미술가 장-크리스토프 쇼블레(Jean-Christophe Choblet)가 행사를 지휘했으며, 1회 행사를 본받아 현재 프랑스 남부 도시 툴루즈, 헝가리 부다페스트, 독일의 베를린도 유사한 행사를 개최하고 있다.

⑤ 문화재 공간의 효과적 활용

■ 팔레 드 라 데쿠베르트(Palais de la Découverte)

○ 프랑스 과학에 할애된 최초의 인터랙티브 박물관이다. 만국박람회를 위해 노벨물리학상 수상자인 장 페랭(Jean Perrin)의 주도로 1937년 파리에 건설되었지만, 마리 퀴리와 같은 많은 과학자들의 지원을 받아 페랭은 ‘순수과학’을 위한 박물관을 만들자고 제안한다. 기초과학 연구를 활성화시키려는 그의 의도는 독일 과학관의 모델에 배치되었다. 설립 초기부터 ‘팔레 드 라 데쿠베르트’의 기능은 학업

을 계속할 수 없었던 사람들에게 교육적 역할을 수행하고자 하는 것이었고, 게다가 박물관인 동시에 연구실 역할을 겸하고 있는 기능은 실험과 전시를 통해 실질적 교육을 가능케 해줄 것이었다. '팔레 드 라 데쿠베르트'는 과학적 사실을 눈에 보이게 만들고, 전시와 조작을 통하여 과학에 대한 방문객들의 호기심을 끌어올리며, 초등 및 중등교육 과정의 학생들에게 살아있는 과학 표본을 제공하고, 과학적 질문에 대중이 더 끌려 소명의식을 느끼게 한다는 초창기의 목표를 오늘날까지도 견지하고 있다. 그리고 전시공간의 증가, 일부 공간의 개조와 개설은 이 공간으로 하여금 '방문객들에게 과학과의 구속 없는 접촉을 제공하고, 지시의 습득을 넘어서서 과학적 실천에 대해 성찰해보게끔 유도한다'는 새로운 목표를 달성하게 해주고 있다.

■ 루아요몽(Royaumont) 수도원

○ 파리 북쪽, 발두아즈(Val-d'Oise) 지방 아니에르-쉬르-우아즈(Asnières-sur-Oise) 코뮌에 소재한 유적이다. 생 루이(Saint Louis) 왕이 1228년에 건립했으나, 1791년 대혁명 당시 심각하게 훼손되었다. 시토 수도회 소속의 이 수도원에는 아름다운 수도원, 구내식당, 옛날식 주방이 들어서 있으나 수도원 부속교회(13세기)로부터 남은 것이라고는 오직 폐허뿐이다. 인간에 대한 학문의 진보를 도모하고, 1937년 H. 구앵(H. Guin)이 창설한 문화원의 전통을 이어받고 있는 루아요몽-구앵-랑 재단(Fondation Royaumont-Gouin-Lang)이 1964년 이후 이곳에 입주한 후 세미나, 콘서트, 문화행사 등 다양한 문화재 활용이 이루어지고 있는 중이다.

■ 카르나발레 박물관(musée Carnavalet)

○ 르네상스 스타일의 이 파리 저택은 파리에서 가장 오래된 유적 중 하나다. 마레(Marais) 지구 세비네 가(rue de Sévigné)에 위치해 있다. 1544년경 피에르 레스코(Pierre Lescot)와 장 구종(Jean Goujon)이 건축을 시작하나, 1548년부터 레스코와 구종이 루브르 건설에 차출되면서 뷔랑(Bulland)이 마무리 지었다. 1654년에 집사였던 클로드 부알레브(Claude Boislève)가 프랑수아 망사르(François Mansart)에게 위임해 전면과 두 개의 날개를 덧붙이게 했으며, 푸케(Fouquet)와 불화를 겪은 부알레브 집사가 파면된 후 1677년부터 1696년까지 세비네 부인(Mme de Sévigné)의 파리 거주공간으로 사용되었다. 1866년 파리 시가 구입한 카르나발레 저택은 현재 1880년 이후 파리 시 역사에 관련된 컬렉션을 전시하고 있는데, 특히 혁명기의 컬렉션이 풍부하다.

■ 베르시 종합경기장(Palais omnisports de Paris Bercy)

○ 1983년에 파리의 옛 베르시 포도주 시장 자리에 건설된 후 1984년에 개장한 운동장. 약 8헥타르에 달하는 방대한 면적의 파리 종합경기장은 최대 17000명의 관중들을 수용할 수 있는 중앙관과 그 밖의 별관들로 구성되어 있다. 이곳은 22가지 종목의 경기를 개최하고 있을 뿐만 아니라 오페라, 버라이어티 쇼와 같은 문화 행사장으로도 활용되고 있다.

■ 카르투슈리 드 뱅센(Cartoucherie de Vincennes)

○ 1970년 겨울 파리 북쪽 클리쉬(Clichy) 광장에 면한 한 영화관 창고로부터 쫓겨났던 연출가 장-마리 세로(Jean-Marie Serreau)와 위게트 파게(Huguette Faget) 등이 파리 동쪽 뱅센 숲속의 옛 병기고에 정착한 것이 계기가 되었다. 그들은 셰익스피어와 그의 작품을 연출했던 에메 세제르(Aimé Césaire)를 기념해 이 공간을 템페스트 극장(Théâtre de la Tempête)이라 명명했다. 1973년 장-마리 세로가 사망한 후 극단 창설자 중 한 사람이었던 자크 데를롱(Jacques Derlon)은 이 장소에 극단이 들어서게 해달라고 문화부장관과 파리 시장에게 청원하며, 그의 청원은 받아들여진다. 극단 '연극 연구 및 제작 아틀리에(ARRT)'가 1985년부터 이곳에 상주하고 있으며, 필립 아드리앵(Philippe Adrien)이 1994년부터 '템페스트 극단 예술감독' 직을 맡고 있다. 현재 이 공간은 프랑스에서 가장 독창적인 연극들을 만들어내는 공간으로 이름이 높다.

■ '코레지 도랑주(Chorégies d'Orange)'

○ 1869년부터 시작된, 프랑스에서 가장 오래된 페스티벌 중의 하나이다. 시간이 흐르면서 이 행사는 다른 지역의 음악제와 완전히 차별화되는 모습을 갖추게 되었다. 그리스어 'choreos'로부터 음악제의 호칭을 차용한 사실을 통해 살펴볼 수 있듯이 그리스-라틴 전통에 충실하고 있는 이 음악제는 완벽하게 보존된 '고대 극장(Théâtre Antique)'에서 매년 여름 행사를 개최하고 있는데, 그 공간은 약 8600명 정도의 인원을 수용할 수 있다. 또 '성벽(Mur)' 역시 아주 뛰어난 음향을 전달하는데 기여하고 있다. 이러한 뛰어난 조건 때문에 '코레지 도랑주'는 프랑스 음악제 중 최고봉을 차지하고 있으며 국제적으로도 명성을 얻고 있는 중이다. 세계의 유명 성악가들이 이 행사를 찾고 있으며, 장대한 무대 덕분에 주로 오페라, 오라토리오 등 대곡들과 바그너, 비제, 오르프 등의 음악들이 무대에 많이 올려진다.

■ 볼테르 성(Château de Voltaire)

○ 페르네(Ferney)가 프랑스에서 가장 유명한 장소 중 하나이던 때가 있었다. '유럽의 여인숙 주인'으로 불리던 볼테르가 스위스와의 국경 근처에 위치한 이 조용한 마을에 정착했던 것이다. 60세의 나이였던 볼테르는 이곳에서 노동과 사회에 대한 자신의 생각을 작품화하고, 나무를 심고 공장을 만들며, 연극작품을 만들고 거기에 직접 출연도 하면서 시간을 보냈다. 또 이 철학자는 사상의 자유를 옹호하고, 『철학사전』 및 『관용론』을 집필했다. 오랫동안 개인의 소유였던 성은 수차례에 걸쳐 개조되었지만, 정원과 건물들 사이의 조화는 완벽하다. 국가가 이 사유지를 사들인 후에는 국립유적센터가 대규모 복원공사를 실시했다. 2000년 12월 16일 국가, 론-알프(Rhône-Alpes) 지방 및 페르네-볼테르 시를 연결시키는 협약이 체결된 후, '유럽 여인숙(L'Auberge de l'Europe)'이라는 문화센터가 탄생했다. 이 센터는 현재 자기 나라에서 박해받아 프랑스에 망명중인 예술가들을 위한 숙소로 사용되고

있다.

■ ‘작가의 집을 찾아서(Route des écrivains)’ 사례 : 프랑수아 모리악의 집(Domaine de Malagar)

○ 프랑수아 모리악의 상속자들이 ‘도멘 드 말라가르’를 아키텐(Aquitaine) 지방의회에 1985년 기증하면서 생겨난 장소. 보르도로부터 그다지 멀지 않은 곳에 위치한, 포도밭을 갖춘 이 사유지는 작가에게 있어 평화의 안식처이자, 글쓰기의 영감을 얻었던 고향이었다. 가론(Garonne) 계곡을 향해 아름다운 테라스가 만들어져 있으며, 이곳에서 제공하는 뛰어난 요리는 이 집을 문화와 연구, 그리고 만남의 장소로 자리 잡게 했다. ‘프랑수아 모리악 센터(centre François-Mauriac)’는 2001년에 캐나다 퀘벡에서 열린 ‘프랑스문화권 랑데부’ 행사에도 참여한 바 있다.

■ 엘랑쿠르 프랑스 미니어처(France Miniature à Elancourt)

○ 파리 근교에 위치한 프랑스 미니어처는 5헥타르의 공간 위에 프랑스 전역에 산재한 140개 이상의 유적과 기념물을 재현해놓고 있다. 모형들은 상보르 성, 프랑스 국립경기장인 스타드 드 프랑스, 브르타뉴 항구, 알프스 지방의 마을 등 아주 다양한 장소들을 1/30 축도로 제작되었다. 이 모든 장소들에 대한 설명은 안내서에 잘 나와 있는데, 어린이용 안내서는 각 장소에 얽힌 일화와 수수께끼가, 보다 진지한 부모용 안내서는 각 장소의 역사를 기술하고 있다. 미니어처의 왕국을 위하여 미술가인 댄 올만(Dan Ohlmann)은 초일류 레스토랑인 맥심(Maxim’s), 혹은 유럽 12개국의 크리스마스와 같은 실내 풍경을 50개나 제작하기도 했다. 테마파크를 조성하는 데에만 15년의 시간이 걸렸다.

(2) 미국

가. 활용 방향

○ 미국의 문화재 보존 및 활용에 관련된 주요 기관은 내무부 산하의 국립공원청(National Park Service)이다. 국립공원청은 약 390개소의 미국의 국립공원을 관리하는 일뿐만 아니라 해당 지역 내의 문화재 및 거주민을 보호, 관리하고 관련 정보를 홍보하는 임무도 담당하고 있다.

현재 국립공원 내의 유물로는 중요 건축물 27,000건, 고고학 유적 66,000건, 소장 유물 1억 1,500만건 등이 있고, 국립공원 외의 유물 및 관련 사항으로는 보존 기금 12억 달러, 등록 문화유적(National Register of Historic Places) 8만건, 국가 문화유적 랜드마크 2,400건, 문화유적 복원 프로젝트 기금 300억 달러, 국가 문화유적 지구 27건 등이 있다.

○ 국립공원청의 문화재 보존 관리 업무를 강화하기 위해 2003년 3월 3일에 조지 부시 미국 대통령은 <미국 보존 프로그램(Preserve America)>이라는 명칭으로 <행정 명령 제13287호(Executive Order

13287)>를 발표했다. 이 법안은 문화재의 보존뿐만 아니라 경제적 활용에 대한 가이드라인을 제시하기 위한 것이다. 명예의장은 영부인인 로라 부시(Laura Bush) 여사가 맡고 있다. 이 법안의 전체 항목을 요약하자면 아래와 같다. 원문 위치 : <http://www.preserveamerica.gov/EOText.html>

- 연방 정부는 역사유적 자산(Historic Property)을 국가 구성원들의 경제적 도움을 주는 유물로서 인식하고 관리해야 한다.
- 각 행정 기관은 역사유적 자산의 장기적 보존과 보호뿐만 아니라 지속적인 사용과 생산적인 활용을 위해 정책을 진행시켜야 하며, 이러한 자산이 주는 경제적 이득을 깨닫고 문화유산의 보존을 도모해야 한다.
- 자산 관리 책임을 지닌 각 기관은 공공 접근성과 장기간 보존을 고려하여 문화유산 관광(Heritage Tourism)을 포함한 역사유적 자산이 지역 공동체 경제 발전에 미치는 기여도에 관해 3년마다 평가서를 작성해야 한다.
- 각 기관 소유의 역사유적 자산은 그 실물이 훼손되지 않는 범위 내에서 지역 공동체의 경제 활동에 기여하는 방식으로 관리되어야 한다.
- <역사유적 자산>은 역사적 구역, 장소, 건물, 구조물과 국가유적지를 포함한 물체를 의미한다.
- <문화유산 관광>은 해당 지역의 독특한 역사, 경관, 문화와 관련된 지역으로 관광객들을 끌어들이거나 수용하는 사업과 행위를 말한다.

○ <미국 보존 프로그램>에서는 2004년부터 매년 <문화유산 관광>과 <민간 차원 보존(Private Preservation)>의 두 가지 부문에 있어서 대통령상을 선정, 수상하고 있다. 선정 요건은 아래와 같다.

- 문화/자연 유산의 지속적인 보존과 활용 부문에 있어서의 모범적 성과
- 미국 문화/자연 유산의 보존과 해석에 대한 실제적인 공약
- 문화/자연 유산을 현재의 지역 생활에 조화시키는 작업
- 역사 자원을 소개하려는 혁신적이고 창의적이며 신뢰성 있는 접근을 서로 조합시키는 작업

이 법안의 내용 중에서 주목할 점은 역사유적 자산이 공공 교육 차원을 넘어서 지역 경제 활성화를 위해 관리되어야 한다고 누차 강조하고 있다는 점이다. 이것은 미국이라는 체제가 근본적으로 가지고 있는 자본주의의 속성에서 기인한 것으로 보인다. 국가와 지역 공동체가 역사유적 자산을 발굴, 보존해서 경제 효과를 창출해내는 노력을 기울이면, 민간 기업에서는 이를 활용하여 엔터테인먼트 산업 위주의 다양한 문화 상품을 개발하는 방식으로 진행되는 것이다.

○ 또한 역사유적 자산의 주된 활용 방식으로 문화유산 관광을 꼽는다는 점도 특이하다. 미국의 관광 산업 규모는 연간 1조 3천억 달러에 이르며, 2005년에는 미국 성인의 56%에 달하는 1억1,800만 명이 문화유산 관광을 경험하였다. 펜실바니아 주의 경우에는 관광이 두번째 주요 산업 분야일 만큼

관광 산업은 미국 내부에서도 주요한 산업 위치를 점유하고 있다. 이러한 이유로 미국은 문화유산 관광을 통해 지역 경제 활성화를 도모하려는 것이다.

나. 활용 사례

① 교육과 콘텐츠

■ 등록문화재 가상체험(National Register Travel Itineraries)

미국 국립공원청 산하의 역사문화 분과에서는 <등록문화재 가상체험(National Register Travel Itineraries)>이라는 웹사이트를 운영하고 있다. 이 사이트는 약 8만 건의 등록 문화재 데이터베이스를 수십 가지의 테마에 따라 북동부, 남동부, 남서부, 중서부, 서부 등 5개의 지역별로 여정(itineraries)을 설정하고 재배치하여 일반인들이 손쉽게 등록 문화재를 접하고 배울 수 있는 기회를 제공한다. 각 여정에는 아래와 같은 사항이 포함되어 있다.

- 각 역사유적의 역사적 중요성 설명과 관련 에세이
- 역사유적에 대한 관광 정보 (개장 시간, 관광 가능 여부, 전화번호, 웹사이트)
- 인터랙티브 방식의 지도
- 흑백, 컬러 사진 자료
- 보존과 관광을 담당할 관련 부서 링크

<그림 6-57 등록문화재 가상체험 사이트>

<http://www.cr.nps.gov/nr/travel>



예를 들어 북동부 지역의 <메사추세츠 연안의 역사(Maritime History of Massachusetts)>라는 테마 여정을 선택하면 지역의 역사에 대한 자세한 설명이 담긴 페이지와 함께 세부 클릭이 가능한 상세 지도가 등장한다. 하지만 이 사이트는 관련 사진과 에세이 등 일정 분량의 텍스트와 이미지를 전달하는 것에 국한되지 않고, 실제 관광 정보와 관련 역사 정보뿐만 아니라 담당 지방단체 사이트로의 하이퍼텍스트를 제공한다. 상세 지도에서 <앨러튼 기지 인명 구조대(Point Allerton Lifesaving

Station)>를 클릭하면 당시의 구조대 운영 시스템, 인근 지역의 등대(Lighthouse) 분포, 미국 해군의 역사, 선박 건조 방식, 해상 무역 상황 등 다양한 관련 정보를 제공함으로써 인터넷이 가진 하이퍼텍스트 기능을 이용하여 무한한 정보 서핑을 가능하게 하고, 단편적인 지식을 넘어서는 교육 콘텐츠를 제공한다.

<그림 6-58 등록문화재 가상체험 인터랙티브 지도>

http://www.cr.nps.gov/nr/travel/graphics/travelmap12_r1_c2.gif



등록문화재 가상체험 사이트에서는 <역사유적 교육(Teaching with Historic Places)> 코너가 마련되어 있어서 역사학, 문화학, 인류학, 지리학 등의 교육을 통합 병행하여 정규 교육에서도 이를 활용할 수 있게 한다.

<그림 6-59 등록문화재 가상체험 사이트를 통한 역사유적 교육>

<http://www.cr.nps.gov/nr/twhp>



아동을 위한 프로그램도 마련되어 있는데, 그 중에는 주어진 단서를 통해 고고학적인 발견의 기쁨을 누리게 하는 <어린이를 위한 고고학 Archeology for Kids> 사이트가 있다. 여기서는 장소 조사, 측정, 발굴, 지층 조사 및 연대 측정, 선별, 기록, 의견 조합 등 일반적인 고고학 진행 방식을 체험할 수 있도록 한다. 이 사이트는 온라인 교육뿐만 아니라 실제 장소에서 진행되는 오프라인 교육 프로그램도 연계 운영한다.

<그림 6-60 어린이를 위한 고고학 사이트의 오프라인 프로그램>

<http://www.cr.nps.gov/archeology/public/kids>



또한 1,500년 전에 그려진 동굴 벽화에서 최근의 건축물까지 다양한 삽화를 통해 미국 지역의 역사를 배우는 <위대한 미국 랜드마크 모험(The Great American Landmarks Adventure)> 사이트도 있다. 그 중에서 <과거의 주택(House of Our Past)>를 클릭하면 각 지역에 남겨진 고택 스케치와 상세한 설명을 통해 과거의 주택 건설 방식 변화를 한눈에 볼 수 있다.

<그림 6-61 1680년부터 1912년까지의 주택 건설 방식 변화>

http://www.cr.nps.gov/hps/pad/adventure/houses_past.htm



② 관광과 산업 분야

■ 블루 릿지 문화유산 프로그램(Blue Ridge Heritage Initiative)

행정 명령 제13287호 <Preserve America>는 미국의 문화/자연 유산의 보호와 소개 노력을 보여주는 <문화유산 관광>와 민간 투자 혹은 민/관 협동 기금을 통해 문화유산을 보존하려는 <민간 차원 보존>의 두 가지 부문에 있어서 매년 대통령상을 수상한다.

2004년도 대통령상에 선정된 <블루 릿지 문화유산 프로그램(Blue Ridge Heritage Initiative)>은 노스 캐롤라이나, 테네시, 버지니아, 조지아 등 4개 주에 걸친 블루 릿지 산맥을 소재로 전통 음악, 체로키(Cherokee) 인디언 유산, 민속 공예품, 농장과 정원 등을 이용한 관광 코스를 개발하였다. 이러한 가이드북 개발 덕분에 관광객들은 문화가 담긴 이야기와 장소, 전통을 음미하며 남부 산맥을 돌아볼 수 있게 되었다. 이 프로그램은 각 개발 업체뿐만 아니라 이 지역의 원주민인 체로키(Cherokee) 인디언 부족과의 긴밀한 협조를 통해 진행되었으며, 부족의 역사와 유적 현황과 더불어 기금의 마련과 용처까지 밝힌 보고서를 공개하고 있다. 이 프로그램은 문화유산 관광을 통해 고용 기회와 경제적 가치를 창출하고 이 지역의 독특한 역사를 보여줌으로써 역사 교육과 여가 생활에 활용하는 것이 목적이다.([http://www.blueridgeheritage.com/pdfs/Cherokee County Heritage Plan.pdf](http://www.blueridgeheritage.com/pdfs/Cherokee%20County%20Heritage%20Plan.pdf))

<그림 6-62 블루 릿지 문화유산 프로그램 사이트와 체로키 인디언 부족 관련 프로그램>

<http://www.blueridgeheritage.com>



■ 래커워나 문화유산 계곡 프로그램(Lackawanna Heritage Valley)

2004년 문화유산 관광 부문 수상작인 북동 펜실바니아 주의 <래커워나 문화유산 계곡 프로그램(Lackawanna Heritage Valley)>은 관광 센터와 박물관 건립, 축제 문화행사 개최 등의 환경 개선을 통해 교육적 효과와 지역 경제 활성화를 이루어냈다.

<그림 6-63 래커워나 문화유산 계곡 프로그램의 철도 복원 프로그램>

<http://www.lhva.org>

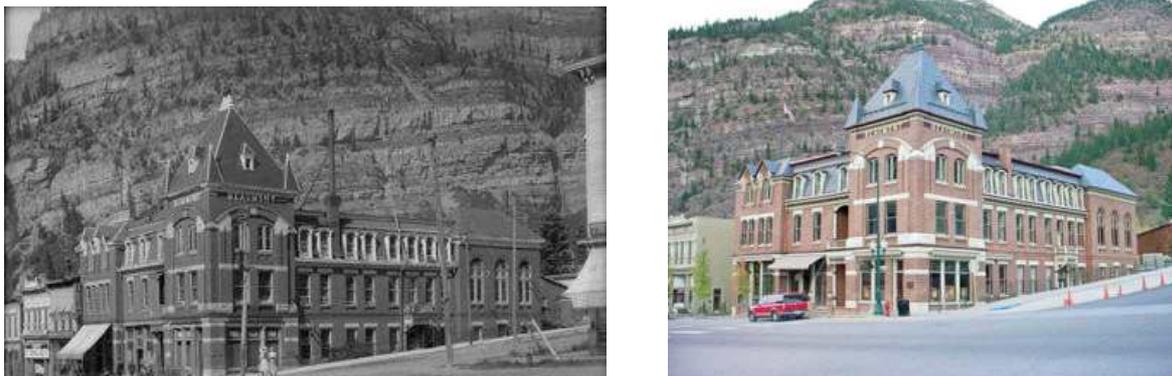


■ 보몬트 호텔(Beaumont Hotel) 복원 프로그램

<민간 차원 복원> 부문에서 2004년 대통령상을 수상한 콜로라도 주의 <보몬트 호텔(Beaumont Hotel) 복원 프로그램>은 1880년대 금광 지역이었던 오레이(Ouray)에 지어진 호텔을 복원하였다. 1973년에 등록 문화재로 지정되었음에도 34년간 방치되었던 이 건물은 6백만 달러의 복원 기금과 수행 연구 덕분에 철거 위기에서 벗어났고, 현재는 지역 명소로 발돋움했다.

<그림 6-64 복원 후 활용되는 보몬트 호텔>

[http://en.wikipedia.org/wiki/Beaumont_Hotel_\(Ouray,_Colorado\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Beaumont_Hotel_(Ouray,_Colorado))



■ 레이븐 자연자원 교육 센터(Historic Raven Natural Resources Learning Center)

몬타나 주의 <레이븐 자연자원 교육 센터(Historic Raven Natural Resources Learning Center)>는 1906년에 쿠테네이(Kootenai) 국립공원에 세워진 산림청 감시소를 복원한 것이다. 현재는 학생과 교사들에게 문화/자연 자원의 중요성을 일깨워주는 교육 장소로 활용되고 있다.

<그림 6-65 레이븐 자연자원 교육 센터>



<http://www.providerpals.com/raven/ravenpartners.htm>

■ 레녹스 마운트 복원(Restoration of the Mount Lenox)

2005년에는 문화유산 관광 부문에서 매사추세츠 주의 <레녹스 마운트 복원(Restoration of the Mount Lenox)>과 텍사스 주의 <텍사스 문화유산 코스 프로그램(Texas Heritage Trails Program)>이 대통령상을 수상했다. <레녹스 마운트 복원>은 작가 이디스 워튼(Edith Wharton)의 고향이 흉물스럽게 변하는 것을 보다 못한 이디스 워튼 복원 재단이 다양한 파트너십을 통해 1천1백만 달러의 복원 기금을 마련함으로써 달성될 수 있었다. 저택을 꼼꼼히 복원하여 2002년에 재개장하자 방문객은 3배 이상으로 급증했으며, 인근 지역의 경제 상황에도 큰 변화를 가져왔다.

<그림 6-66 레녹스 마운트 저택의 복원 후 모습>

<http://www.lenox.org>



■ 텍사스 문화유산 코스 프로그램(Texas Heritage Trails Program)

<텍사스 문화유산 코스>는 텍사스 지역을 10개의 테마로 나눠서 자동차 여행 코스를 개발한 것이다. 이를 통해 텍사스 주의 254개 도시들은 문화유산 관광 보조금을 받게 되었으며, 관광객 수도 약 20%의 증가율을 보였다. 특히나 이 프로그램은 ‘역사자원을 보존하고 보호하기, 신빙성과 품질에 집중하기, 해석을 통해 장소에 생명 불어넣기, 지역 공동체와 관광 사이의 접합점 찾기, 자연환경과 조화시키기’라는 5개 원칙을 설정하고, ‘잠재력 평가, 계획과 조직, 준비와 보호 그리고 관리, 지역 주민의 마인드 고취’라는 4단계를 통해 엄밀하게 진행된 것이 특징이다.

<그림 6-67 10개 테마로 나뉜 텍사스 문화유산 코스 프로그램>

<http://www.texasmountaintrail.com>

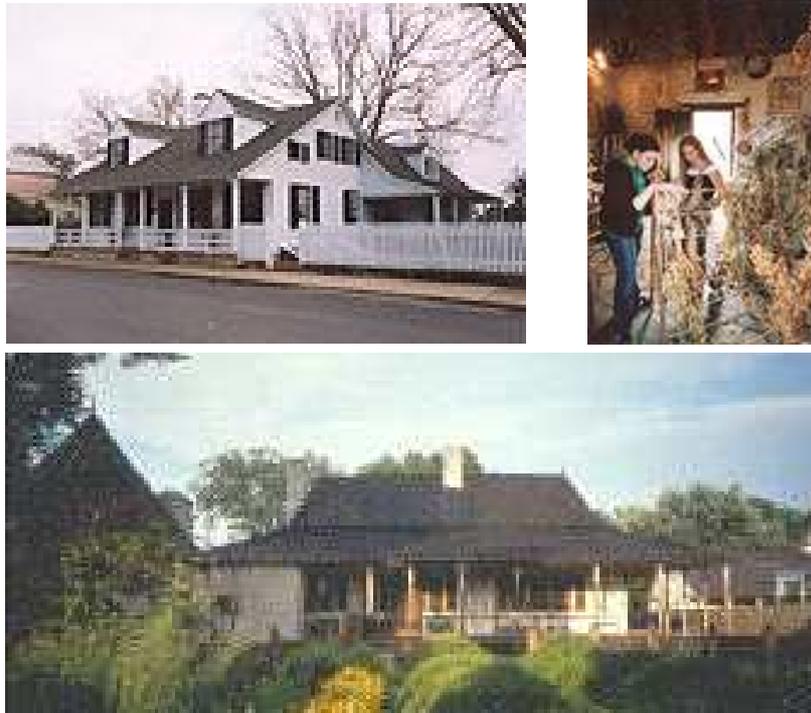


■ 볼듀크 역사유적 자원(Bolduc Historic Properties)

<민간 차원 복원> 부문의 2005년 수상작은 미주리 주의 <볼듀크 역사유적 자원(Bolduc Historic Properties)>과 조지아 주의 <이사야 데이븐포트 저택 박물관(Isaiah Davenport House Museum)>이다. <볼듀크 역사유적>은 미시시피 강변에 위치한 3개의 프랑스 식민 정착촌을 당시의 프랑스풍 가구와 정원까지 살려가며 2004년까지 10년 동안 복원한 프로그램이다.

<그림 6-68 볼듀크 역사유적 복원 작업>

<http://www.bolduchouse.com>



■ 이사야 데이븐포트 저택 박물관(Isaiah Davenport House Museum)

<이사야 데이븐포트 저택>은 1820년에 지어진 건물로서 1960년대에 1차 복원이 있었지만 2000년에 민간 기금 모금에 성공하여 3년간의 복원 작업을 통해 다시 태어났다. 현재는 정원 박람회 등의 다양한 행사를 통해 이 지역에 연간 10억 달러의 수익을 안겨주고 있다.

<그림 6-69 이사야 데이븐포트 저택 박물관>

<http://www.davenportmuseum.org>

■ 메릴랜드 문화유산지구 프로그램(Maryland Heritage Areas Program)

<메릴랜드 프로그램>은 친환경적 보존 전략으로 부가가치를 창출해낸 대표적 사례로 꼽힌다. 1997년에 문화유산지구 담당국(MHAA)을 신설하여 공인 제도를 실시한 이후 현재까지 10개의 문화유산지구가 인증을 받았고, 차후로 3개의 지구가 더 선정될 계획이다. 이 프로그램으로 인해 현재 메릴랜드 주의 거의 모든 지역은 문화유산지구와 맞닿아 있다.

<그림 6-70 메릴랜드 문화유산지구>

<http://www.marylandhistoricaltrust.net>

■ 산 루이스 전도관(Mission San Luis)

<산 루이스 전도관>은 16~17세기에 북플로리다 주에 건설된 100개 이상의 스페인 전도관 중에서 1704년에 화재로 소실된 산 루이스 전도관을 60에이커에 이르는 잣더미 속에서 발굴, 복원함으로써 관련 유적과 해당 지역에 새 생명을 불어넣은 작업이다.

<그림 6-71 산 루이스 전도관 복원과 관광 프로그램>

www.missionsanluis.org



■ 햄튼 호텔의 랜드마크 보존 프로그램(Hampton Hotel “Explore the Highway with Hampton, Save A Landmark™” Program)

<햄튼 호텔 프로그램>은 햄튼 호텔의 지원과 자원봉사자들의 참여하에 고속도로 주변에 위치한 전국 26개소의 문화유산을 복원하고 테마파크를 건설한 작업이다. 여기에는 1620년에 102명의 청교도가 영국에서 미국으로 최초 이주한 매사추세츠 주 플리머스(Plymouth) 항구의 기념비 건립과 알래스카 주의 세계 최대 산타클로스 조형물 설치 등이 포함된다.

<그림 6-72 플리머스 항구의 기념비와 알래스카 주의 산타클로스 조형물>

<http://www.hamptonlandmarks.com>



■ 토크 월드 디스커버리(Tauck World Discovery Yellowstone Guest Volunteer Program)

<토크 월드 디스커버리>는 1925년부터 시작된 자원봉사 방식의 여행 프로그램으로서 1년에 3천만 명의 방문객을 맞이하는 세계 최대 규모의 옐로우스톤 국립공원을 보호, 관리하는 자원봉사자 운영 프로그램으로 대통령상을 받았다. 5천명 이상의 자원봉사자들이 1만 시간 이상의 노력을 기울인 이 프로그램의 목적은 자연 역사 경관 자원의 체험을 통해서 보존의 필요성을 절감하게 만드는 것이다. 설문 조사 결과에 따르면 이 프로그램 참가자의 84%가 만족감을 느꼈으며, 94%는 다시 체험하고 싶다는 대답을 하기도 했다.

<그림 6-73 토크 월드 디스커버리 프로그램>

<http://www.tauckworlddiscovery.com>



(3) 일본

가. 활용 방향

○ 일본의 문화재보호법 상에서 정의하고 있는 문화재의 유형은 유형문화재, 무형문화재, 민속문화재, 기념물, 전통적 건조물군이 있다. 기존의 문화재보호법의 핵심은 지정제도로서 문화재를 중점적으로 엄선하여 극히 가치가 높은 것은 강한 규제와 지원을 통한 보호제도로 영구적으로 보존하려는 데 목적이 있다

○ 근대의 다양하면서 많은 수량의 문화재에 대한 역사적 중요성의 인식과 개발 등에 의한 소멸의 위기에 따른 보호의 필요성이 대두되면서 일본의 문화재 활용은 문화재의 유형별 특성에 따라 활용의 방향 및 범위를 설정하고 개발을 추진하고 있다.

○ 유물 가운데 건축물의 경우 활용의 형태에 따른 분류는 크게 계속형, 전용형, 부활형이 있고 이벤트형, 공개형이 이에 추가된다. 그 중 전용형 활용은 가장 일반적인 형태이며 활용 사례에서는 주택에서의 전용(전용형 1)과 창고에서의 전용(전용형 2)에 대해 살펴보고 있다. 공개형 활용은 건물을 그대로 보여주는 것으로 사례에서는 다루고 있지 않다.

- ① 계속형 활용 - 건물의 용도를 바꾸지 않고 종래의 그대로 계속 사용하는 것
- ② 전용형 활용 - 당초의 용도를 변화시켜, 다른 용도로 계속하여 사용하는 방법
- ③ 부활형 활용 - 일정기간 동안 사용하고 있지 않던 건물과 여러 가지 용도변경을 거쳐 온 건물을 새롭게 건물 당시의 목적대로 본래의 용도로 사용하는 방법
- ④ 이벤트형 활용 - 일시적인 개최에 사용하는 방법
- ⑤ 공개형 활용 - 건물의 모두 또는 일부를 일반에게 공개하는 방법

나. 활용 사례

<표 6-23 일본 건축 유물의 활용 유형>

규모	형태	건물명	활용방법
개별 활용	계속형	澁谷家住宅, 弥生正縁	양관(洋館)을 게스트룸으로 창고를 사무실로 활용
		石場家住宅	상점으로 이용, 전통적인 상품을 본래의 모습으로 판매하는 것, 상품과 그것이 진열된 장소가 일체가 되어 옛날의 형태가 남아 있는 것이 신선
		道後温泉本館	근대일본풍건축의 전형적인 작품, 용도 변경없이 그대로 이어짐.
		동경대학공학부 1호관	明治21년 최초의 건물이 관동대지진 이후 원래의 건물을 적극적으로 살려 개축
		북해도대학 농학물식물원박물관 본관	건축된 이래 원래의 기능을 계속 유지
		中崎公會堂, 八多교류센터	강연회장, 집회장소, 소체육관 등 지역 교류의 중심지
	전용형 1	루리스 덴 라바레, がんこ平野郷屋敷	주택을 레스토랑으로 부호농가의 부지를 음식점과 박물관으로
		はん亭, 三光荘	게다 양말집에서 꼬치구이집으로 주류제조공장을 여관으로
		土居家	초가 민가에서 숙박, 체험학습 시설로 이용
		旧杉山家住宅, 旧中家住宅	양조장으로 사용되던 공유화된 민가를 이벤트, 갤러리 대관사업을 하는 곳으로
		나라시, 미야자키현 日向市 美律지구	전통가옥을 지역주민의 거점으로
		旧松本家, 豊平館	중요문화재이면서 결혼식장으로 이용
		鳩山회관, 林芙美子記念館	주택을 기념관으로
		田中本家博物館, 毛利博物館	부호상의 건물을 박물관으로
	전용형 2	三宅章彦邸, 三邸宅	창고를 주거공간으로
		갤러리 ef, 공간이 작은 집	창고를 갤러리와 무대로
		白雪블루워리빌리지 장수창, 키자쿠라 캣파컨트리	주류창고를 지역맥주 레스토랑으로
	대규모 계획과 재개발에서의 활용	전체 활용형	金澤市民芸術村
倉敷아이비스퀘어, 카니발프라자江坂, 에스카뮤즈			방적공장을 재생해 레스토랑, 연회장, 호프, 결혼식장으로 활용
토요타 상업기술기념관, 倉敷아이비스퀘어 내 倉敷기념관			방적공장을 기념관이나 자료관으로
洲本·신도심 지대			뮤지엄 파크 알파비아, 淡路고찌소우관 식당, 洲本市립도서관 - 방적공장부지를 시민의 광장으로
門司港			보존을 계기로 복고적인 재개발이 이뤄짐
부분 활용형		호텔佐勘	창고를 호텔의 노래방으로
		삿포로 팩토리	맥주공장을 marketplace로 재개발
		東大路高野第三住宅	공장건물을 활용하여 그 추억을 계승하여 주택단지 개발
지역적 활용	上芳我家住宅	주된 가옥을 중심으로 마을의 역사를 상징하는 대규모상가와 시설을 조성	
	박물관명치촌, 에도동경타테모노원	역사적 건물을 이축하여 박물관으로	

7. 문화재 활용의 단계적 중장기 발전 계획

1) 기본계획

(1) 문화재 활용정책의 목표

○ 현 단계에서 문화재 활용정책의 가장 큰 과제는 정책의 목표와 비전, 그리고 단기·중기·장기적인 전략을 수립하는 것이다. 이에 앞서 문화재 활용정책의 목표는 국가적 차원, 지역적 차원, 개인적 차원에서 국민 모두 공감할 수 있도록 설정하는 것이 필요하다.

첫째, 국가적 차원의 목표는 ‘민족문화의 재발견과 가치 재창출을 통한 국가경쟁력 강화’이다.

둘째, 지역적 차원의 목표는 ‘지역문화의 지속가능한 발전과 Amenity 실현’이다.

셋째, 개인적 차원의 목표는 ‘문화재 향유권 확대와 삶의 질 제고’이다.

<표 7-1 문화재 활용정책의 목표>

구분	정책목표
국가적 차원	민족문화 재발견과 국가경쟁력 강화
지역적 차원	지역문화의 지속가능한 발전과 Amenity 실현
개인적 차원	문화재 향유권 확대와 삶의 질 제고

○ 문화재 활용정책은 기본적으로 보존과 관리를 거쳐 원형을 훼손하지 않는 범위 내에서 활용하는 것이 원칙이다. 다만, 문화재는 그 종별 유형 가운데는 활용이 오히려 보존과 관리 기능이 강화하는 사례도 확인된다. 특히 건축물의 경우에는 사람이 생활하는 공간으로 활용함으로써 오히려 그 건물의 수명을 유지하는 방안이 예이다. 이처럼 문화재 활용정책은 문화재 종별의 가치와 성격을 고려하여 보존 형태와 상태에 따라 다양하게 활용방안이 모색되어야 한다.

(2) 문화재 활용정책의 기본 방향

문화재 활용정책의 기본방향은 정책대상의 측면, 정책기능의 측면, 정책의 추진방법의 측면에 제시될 수 있다.

<표 7-2 문화재 활용 정책 방향>

구분	활용정책의 기본방향
정책 대상 측면	특정 문화재에서 전체 문화재로 지정 문화재에서 비지정 문화재로 전통문화유산 위주에서 근현대문화유산 전체로
정책 기능 측면	보존 위주에서 보존과 활용의 조화, 적극적 활용으로
정책 방법 측면	정부 중심에서 정부, 자치단체, 민간, 산업, 학계 협력으로

첫째, 정책 대상의 측면은 특정 문화재에서 전체 문화재로, 지정 문화재에서 비지정 문화재로, 전통문화유산 위주에서 근현대문화유산 전체로 확대할 필요가 있다.

둘째, 정책 기능의 측면은 보존 위주에서 보존과 활용의 조화, 더 나아가 적극적 활용으로 대상을 확대할 필요가 있다.

셋째, 정책 방법의 측면은 정부 중심에서 정부, 자치단체, 민간, 산업계, 학계의 협력으로 확대할 필요가 있다.

문화재 활용을 위한 정책은 기본적으로 비전과 목표 아래 정책과제 아래 세부추진 과제를 단기, 중기, 장기적인 발전계획을 수립하고자 한다. 그 정책 수립의 방향성은 크게 두 가지 점을 고려하고자 하였다.

첫째 '주체적이고도 창의적인 문화재 활용전략의 수립'이라고 할 수 있다. 우리 문화재를 둘러싼 가치, 의미, 환경, 여건 등을 감안하여 활용정책을 수립하는 것이 무엇보다 중요하다. 문화재는 단순히 활용을 위한 대상이나 소재가 아니라 그 가치와 의미를 드러낼 수 있는 다양한 방법론을 함유하고 있기 때문이다.

둘째, 문화재 활용정책에서 모범적인 해외사례를 통해 한국 문화재 활용정책의 기반으로 삼아야 한다. 이를 위해서는 해외사례를 조사하되 외형만이 아닌 그것이 가능한 제도적 기반과 지원체계등

을 함께 추적할 필요가 있다. 이때 해외의 모범적인 사례란 소위 선진해외사례만이 아닌 주체적인 문화재 활용을 수행하는 제3세계 가운데 사례까지 고려한 개념이다.

결국 향후 문화재 활용 전략은 국내 문화재의 유형별 특성을 고려하고 우리의 문화재의 현실과 여건을 감안한 주체적인 문화재 활용정책을 수립하는 방안이 필요하다.

(3) 문화재 활용정책의 비전과 목표

문화재 활용정책의 비전은 '창의적 문화국가의 실현에 둔다. 문화재 활용정책의 비전에 대한 정책목표는 '문화가치의 창출과 국가 경쟁력 강화'로 둔다. 이러한 정책목표는 크게 4가지 특성을 전제로 한다. 첫째 민족문화의 정체성 강화, 둘째 전통문화에 뿌리를 둔 창의성 개발, 셋째 문화재를 통한 문화복지 실현, 넷째 문화재를 활용한 사회경제적 부가가치 창출 등이 그것이다.

문화재 활용의 정책과제는 문화관광, 문화교육, 문화산업, 문화기술상품 등 크게 네가지 영역으로 나뉘어 설정되어 있다. 첫째 관광의 핵심컨셉은 문화재 테마관광을 통한 마케팅 활성화다. 둘째 교육의 핵심컨셉은 '놀이'를 배우자를 주제로 한 프로그램 개발이다. 셋째, 문화산업의 핵심컨셉은 문화재를 활용한 영상콘텐츠 제작이다. 넷째, 상품의 핵심컨셉은 문화재를 활용한 대표적 국가상품 개발이다. 정책과제는 세부단위 과제로 나뉘어 실현하되, 각각 단기(2007~2008), 중기(2009~2011), 장기(2012~2016) 과제로 진행된다. 이에 대한 개념도를 그림으로 그려보면 다음과 같다.

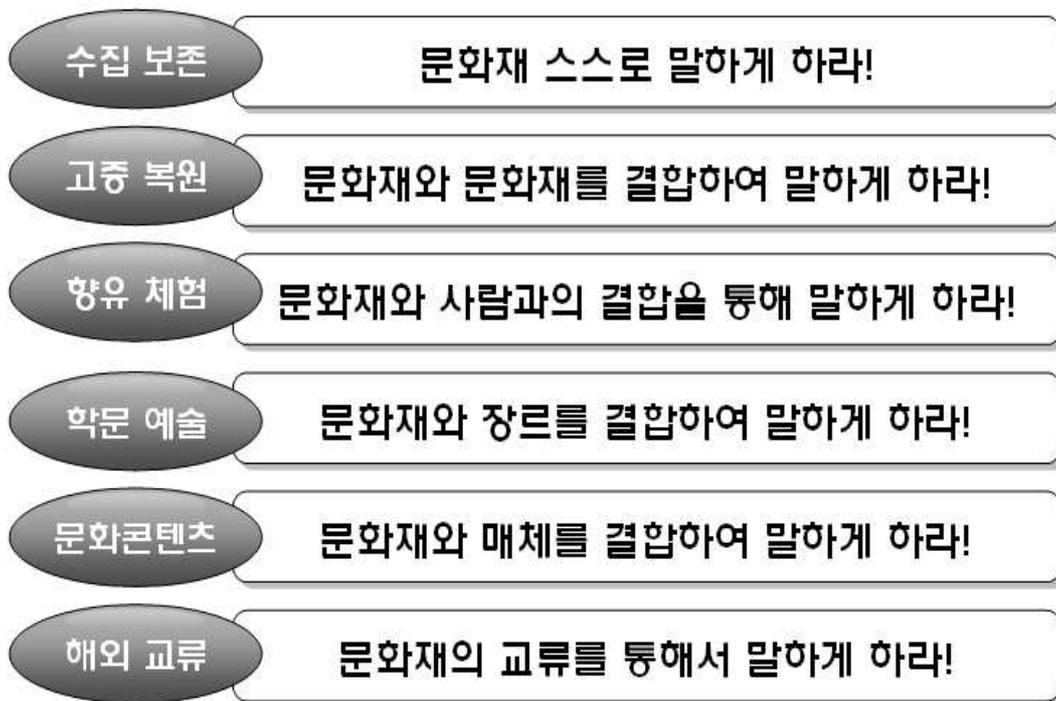
<그림 7-1 문화재 활용 정책의 개념도>



현 시점에서 우리나라 문화재 활용 방향은 크게 문화관광, 문화교육, 문화산업, 문화상품 등으로 구분할 수 있다. 이러한 방향으로 간다고 해도 문화재가 갖고 있는 다양한 주제의식을 좀더 구체적으로 드러내는 방법론이 요구된다. 이에 본 보고서에서는 6가지 주제로 문화재 활용 전략을 제시하고자 한다.

첫째, ‘문화재 스스로 말하게 하라’ 이다. 이 개념은 문화재가 지닌 의미와 가치를 가장 잘 드러낼 수 있는 방법론을 찾아야 한다는 말이다. 이를 위해서는 내재적 가치를 드러내는 방법론과 외재적 가치를 드러내는 방법론으로 구분할 수 있다.

우선 내재적 가치를 드러내는 방법론은 통합적 인식을 전제로 한 역사적 문화적 의미를 살리는 방법론이 될 것이다. 현재 문화재는 특정한 분야에 국한하여 그 가치와 의미를 설명하는 방식이 대부분이다. 따라서 이제부터는 통합적인 시각으로 문화재의 가치를 연구하고 설명함으로써 문화재의 가치를 고양시키는 노력이 필요하다. 이는 향후 문화재의 발굴, 보존, 관리, 활용 시에 다양한 분야의 전문가가 함께 참여하여 그 가치를 종합적으로 고찰할 수 있는 새로운 문화재 발굴 문화 내지 보존



<그림 7-2 문화재 활용을 위한 세부 추진 전략>

문화를 만들어 나가야 한다는 것을 의미한다.

그 다음 외재적 가치를 드러내는 방법론은 내재적 가치를 기반으로 이를 효과적으로 알리고 홍보하는 일이다. 예를 들면, 문화재를 소개하는 패널, 이를 안내하는 홍보책자, 주변지역의 정리 등 이를 찾는 이로 하여금 문화재의 가치를 충분히 느낄 수 있도록 새로운 문화재 보존 관리 활용 환경을 조성하는 노력이 필요하다. 특히 활용을 염두한 보존 관리 정책은 문화재 활용을 위한 공간성과 편의 시설 등 쾌적한 문화재 향유 계획의 수립을 통해 발전해 나가야 할 것이다.

그런 의미에서 문화재 스스로 말하게 하라는 의미는 외부적인 요소를 개입시키기 전에 문화재의 가치와 의미를 충분히 드러낼 수 있는, 그래서 문화재를 찾는 또는 문화재를 접하려는 사람들이 문화재를 이해하는데 불편함이 없게 만드는 전략이라고 할 수 있다. 하나의 문화재도 소홀히 하지 않고 이를 잘 활용할 수 있도록 문화재 활용 환경을 수립하는 것이 관건이다.

둘째, ‘문화재와 문화재를 결합하여 말하게 하라’다. 한 문화재가 갖는 가치를 높이기 위해서는 문화재와 문화재와의 결합과정을 통해 그 각각의 가치를 확장시켜 활용하는 방안이 필요하다. 예를 들면 한 지역의 관아 건물, 서원, 사당, 장터 등을 하나의 권역으로 묶어 테마관광의 코스로 개발하는 형태가 하나의 사례가 된다.

셋째, ‘문화재와 사람을 결합하여 말하게 하라’다. 원래 문화재는 당대 사회에 삶의 공간속에서 사람들에게 의해 이루어진 결과물이다. 하지만, 오늘날 문화재는 사람은 존재하지 않는 문화재로 존재하고 있다. 따라서 가능한 그 문화적 공간에 그 시대의 분위기를 살릴 수 있는 사람을 결합시켜 문화재를 활용하는 방안을 적극적으로 검토하는 자세가 필요하다. 예를 들면 오늘날 경복궁에서 거행하는 ‘조선시대 궁성문 개폐 및 수문장 교대의식’과 같이 빈 궁궐에 당시 사람들의 일상이나 의식들을 복원한 의례 재현을 할 경우에 문화재는 그 본래의 기능과 가치를 드러낼 수 있는 계기가 될 수 있다.

넷째, ‘문화재와 장르를 결합하여 말하게 하라’다. 문화재의 활용을 위해서는 다양한 문학, 연극, 공연, 예술 등의 장르와 결합하는 작업이 필요하다. 하나의 문화재를 소설이나 드라마, 영화, 연극, 공연의 시나리오의 대상이 되었을 때 그 가치와 감동은 훨씬 더 커질 가능성이 크다. 예를 들어 문화재를 활용한 영화, 연극, 공연, 뮤지컬, 음악, 테마파크, 축제 등 다양한 장르와의 결합은 문화재의 활용가치를 그만큼 고조시킬 수 있다.

다섯째, ‘문화재와 매체와 결합하여 말하게 하라’다. 문화재 활용을 위해서는 인터넷을 비롯한 다양한 미디어 매체와의 결합을 통해 활용전략을 활성화하는 전략이 필요하다. 이른바 문화재의 디지털 문화콘텐츠 전략이 그 하나다. 우리나라의 IT기술을 접목한 다양한 활용방법은 시공을 초월해 우리 문화재의 가치와 의미를 다양하게 소통시킬 수 있는 장점을 지니고 있을 뿐 아니라 해외에 한국을 소개하는데도 크게 기여할 수 있다.

여섯째, ‘문화재를 교류하여 말하게 하라’. 문화재는 민족문화를 대변하는 상징이다. 따라서 문화다양성 시대에 문화재 교류는 단순히 한국문화의 소개를 넘어 국가적 이미지나 브랜드 가치를 제고시

키는데 큰 역할을 수행한다. 문화재를 한류를 지속시키는 방안과 연계해 활용하는 방안이 적극적으로 모색될 필요가 있다. 한류가 확산되는 나라에 우리 문화재를 전시하는 방안이나 공연문화를 함께 패키지로 묶어 선보이는 전략도 한류의 발전을 위해 유용한 전략이라고 생각한다.

(4) 문화재 활용행정의 제도 기반 조성

가. 조직적 재정적 측면

문화재 활용행정의 효율적 운영을 위해서는 무엇보다도 현재 문화재청의 각 부서에서 시행하는 다양한 활용 정책 내지 활용 예산을 문화재활용과로 이관하여 통합적으로 운영하는 방안이 필요하다. 이를 위해서는 먼저 문화재 활용과 관련한 원칙과 기준을 구체적으로 세워 문화재청 내의 활용과 관련된 부서의 업무와 예산을 분담하는 작업이 요구된다. 다만, 이 조치는 한편으로는 문화재청 내 해당 각 부서의 업무 효율화 즉 발굴, 보존, 활용의 선순환구조가 유기적으로 연관되어 효율성을 높이는 방식으로 이루어지는 것이 바람직하다.

이와 관련하여 점진적으로는 문화재활용과를 문화재활용국으로 확대·개편하여 문화재 활용을 통합적이고도 효율적으로 운영하는 방안을 검토할 필요가 있다. 문화가 곧 국가경쟁력을 좌우하는 시대를 맞이하여 문화재는 '보존의 가치' 인 동시에 철저히 '활용의 기반' 이 된다는 현실여건을 감안할 때 문화재 활용정책을 보다 적극적으로 수행할 수 있는 조직개편이 요구되는 것이다. 예를 들면 문화재청을 문화재 발굴조사국, 보존관리국, 활용정책국, 정보홍보국 등의 재편이 하나의 안으로 고려할 만하다. 이러한 조직구성은 문화재의 발굴 생산, 보존 관리, 활용 평가라는 기본 구조를 문화재청의 장기적인 개편방향으로 삼을 수 있다. 다만, 이 개편안은 문화재청 전체 조직과 구성을 재편하는 문제와 관련이 되기 때문에 철저한 준비와 연구가 요구된다.

문화재청의 기구 개편 방안은 향후 철저한 비전과 목표, 그리고 장기적인 문화전략을 기반으로 추진해야 할 문제이다. 하지만 분명한 사실은 문화재청의 현 조직이나 구조로는 미지정 문화재는 물론이고 문화유산이나 문화자원까지를 아우르는 문화정책을 추진하기가 곤란하다는 점이다. 따라서 중장기적으로는 현 문화재청을 문화유산청 내지 문화자원청으로의 확대하는 방안을 신중하게 검토하는 자세가 필요하다.

문화재 활용을 위해서는 무엇보다 이를 추진하기 위한 재정기반이 뒷받침되어야 할 것이다. 이를 위해서는 문화재 활용을 위한 바람직한 예산규모가 편성되어야 할 것이나 현재의 조직과 편제 내에서는 각 부서의 문화재 활용에 해당하는 예산을 우선 합의 이관하는 작업이 요구된다. 사실 현실적으로 보존관리가 위주인 현 문화재청의 조직과 편제 하에서 활용 예산을 크게 확장한다는 것은 혹 보존관리를 약화시킬 가능성도 배제할 수 없다. 따라서 이제부터는 철저히 활용까지를 염두한 효율적인 발굴, 보존, 관리 예산계획을 마련하는 작업이 필요하다.

이와 함께 문화재 활용을 위한 예산확충을 위해서는 첫째, 중앙정부의 일반회계 가운데 문화재 예산을 안정적으로 확보하는 방안이 필요하다. 둘째, 국립문화유산기금을 조성하는 방안이 필요하다. 셋째, 민간 내지 기업의 문화유산 투자 및 기부 활성화를 위한 법제 제도적 장치를 마련한다. 넷째, 문화재 활용을 통한 수익 환수제도의 도입이다.

나. 제도적 법률적 측면

○ 문화재 유형별 활용 가이드라인 설정 및 운용

그동안 문화재는 유형별로 활용의 원칙과 기준이 마련되지 못했을 뿐 아니라 보존과 관리 위주의 방안에 초점을 맞추어왔다. 하지만 문화재의 활용은 무엇보다 그 대상의 유형에 따라 또는 보존·관리의 상태에 따라 다양한 전략이 필요하다. 이를 위해서는 현재 국보, 보물, 사적, 명승, 천연기념물, 중요무형문화재, 중요민속자료, 시도지정문화재 및 문화재자료 등 지정여부를 기준으로 문화재의 유형별 특성을 참작하고, 해당 문화재의 보존 관리 상태에 따라 활용방안의 원칙과 기준을 정하는 유형별 활용 지침의 설정이 요구된다.

따라서 향후 문화재의 안정적이고 체계적인 활용을 위해서는 문화재 유형별 활용 가이드라인 설정을 위한 연구프로젝트가 먼저 시급히 마련되어야 한다. 문화재 활용이란 바로 이 가이드라인을 전제로 효율적으로 추진해 나가는 바람직한 방식이다. 이는 앞서 전제한 문화재의 활용이 곧 문화재의 파괴나 훼손이 아니라 철저한 보존을 전제로 이루어진다는 원칙을 뒷받침하는 하나의 기반이 될 것으로 기대한다.

○ 지자체·민간의 문화재 활용 촉진을 위한 재정지원 확대

문화재 활용정책에서 고려해야 할 또 하나의 사안은 지자체나 민간의 문화재 활용을 위한 방안이 마련되어야 한다는 점이다. 이미 위에서 언급한 문화재 유형별 활용 가이드 라인 설정의 부재도 지자체나 민간 문화재의 활용을 어렵게 만드는 점이지만, 이들 문화재를 활용할 수 있는 재정적 한계도 지적하지 않을 수 없다. 특히 보존과 개발의 조화를 통해 주민불편을 해소하고 바람직한 활용방안을 마련하기 위해서는 문화재 활용을 촉진하기 위한 재정지원의 확대가 무엇보다도 선행되어야 할 것이다.

○ 올바른 문화유산 소개를 위한 “문화유산해설 현지가이드 자격 인증제도”

문화재 활용은 기본적으로 가능한 모든 국민과 관람객들에게 문화유산의 가치와 의미를 알고 체험하게 하는 일로부터 출발한다. 특히 문화유산에 대한 올바른 이해를 도모하는 것은 문화재의 접근성을 제고하는 일과 함께 향유권의 신장에 중요한 관건이 된다.

현재 문화재청에서 운영하는 문화유산 해설사는 2001년 문화유산 해설사 양성 및 활용사업계획에

의거하여 추진되어 왔다. 전국 16개 광역지자체에 위탁하여 각 지역의 대학, 박물관, 문화원 등을 교육기관으로 선정하여 퇴직교원이나 향토사학자, 외국어 능통자를 대상으로 문화유산해설사 양성교육 과정을 운영하고 있다. 해설 인력의 활용 및 배치는 해당 시군의 관광과에서 담당하고 있는 문화유산 해설사는 활동을 위한 교통비, 식비 등의 일정한 활동비를 지급한다.

시 단위로 운영되는 문화유산 해설사 제도는 문화유산의 대국민 접근성과 참여도를 높이는 좋은 방식임에도 불구하고 교육시스템의 한계와 참여자의 전문성에 대한 한계를 안고 있다. 따라서 종래 문화유산 해설사의 제도를 보완할 수 있는 좀더 체계적이고도 전문화된 문화유산 해설사 제도의 마련이 필요하다. 즉 문화유산 해설 현지가이드 자격 인증제도를 새로이 도입하는 방안이 필요하다.

다. 기타

그 밖의 문화재 활용행정의 제도 기반을 조성하기 위해서는 첫째, 문화재 활용을 위한 대국민 공감대 조성을 위한 방안이 요구된다. 특히 문화재 활용을 위한 공청회 또는 우수 활용사례의 발표 등 다양한 학술대회 개최를 통해 문화재 활용에 대한 국민적 인식을 제고시키는 노력이 필요하다. 둘째, 국민들의 문화유산의 접근성과 향유권을 적극적 신장시키는 한편, 문화유산을 산업계가 다양하게 활용할 수 있는 행정적 재정적 여건과 제도적 기반을 마련하는 작업이 필요하다. 셋째, 문화유산에 대한 가치와 의미를 다각도로 알리고 활용할 수 있는 사회적 여건을 마련하기 위한 정부와 지자체 홍보방안을 적극적으로 확대하는 자세가 요구된다. 이를 위해서 지금까지의 문화재 활용 실태조사 및 홍보자료를 발간하여 문화재의 활용이 곧 보존과 관리는 물론 다양한 부가가치를 창출하는 동력이 될 수 있다는 사실을 적극적으로 알릴 필요가 있다. 마지막으로 문화재 활용을 위한 이를 위해서는 정부와 지방자치단체, 시민단체의 협력 즉 partnership networking 체계의 구축을 통해 활용의 시너지 효과를 제고하는 노력이 요구된다.

<표 7-3 문화재 활용을 위한 세부 추진 전략>

구분	보존고증	문맥복원	재형향유	학문예술	문화콘텐츠	국내외교류
주제	문화재 스스로 말하게하라	문화재와 문화재를 결합하여 말하게하라	문화재와 사람과의 결합을 통하여 말하게하라	문화재와 장르를 결합하여 말하게하라	문화재와 매체(플랫폼)의 결합을 통하여 말하게하라	문화재의 교류를 통하여 말하게하라
문화재활용 전략수립	발굴수집 전략	원형복원 전략	체험전략	확산전략	산업화전략 (콘텐츠부분)	국내문화 이미지 브랜드전략
	보존전략	고증전략	서비스전략	융합전략	활용전략	문화교류 소통전략
국내외 사례조사	해외사례	해외사례	해외사례	학문(교육) 결합	해외콘텐츠 사례	국가간 문화유산 교류사례
	국내사례 (국가-박물관 정보화 사례)	국내사례 (복원고증 사례)	국내사례	예술결합	국내콘텐츠 사례	국가간 문화유산 교류사례
행정-경제 분석	보존정책	통합복원 정책	무형문화 유산복원 정책	문화정책학	문화재 콘텐츠화관련 정책 검토	해외문화 유산정책
	관리정책	학제간연구 정책	박물관 체험관 활성화정책	문화경제학	활용가치의 문화경제학적 검토	문화유산 교류정책
기술-상품	채취기술	고증기술 (대조해석기술 / 인문예술헌 사회과학활용기술)	무형문화 유산복원 기술(동작, 소리 등)	미디어아트	체험기술 (시나리오 구성/체험관 관련기술)	아카이브 기술
	보존기술	시나리오 추정기술	전시기술 (AR, VR)	에듀테인먼트기술	문화상품 관련기술 (형상조각, 문양,이미지등)	해외정보 서비스
관광-콘텐츠	문화재 테마관광		무형문화(의례, 생활, 예술 등)활용 이벤트 콘텐츠	관광콘텐츠	인터랙티브 콘텐츠(온라인, 모바일,게임)	국가브랜드 마케팅
	출판		U-travel/ e-tourism cyber-museum	교육콘텐츠	논인터랙티브 콘텐츠(출판, 연극,양상,애니메이션)	국가홍보 콘텐츠

<표 7-4 문화재 활용의 유형별 매트릭스>

정책대상		정책기능	정책기능			
			문화관광	문화교육	문화상품	문화산업
문화유산	부동산문화재	건조물문화재	궁궐공간, 성곽, 한옥체험프로그램	궁궐공간 및 한옥체험교육	한옥조립 3D Paper	복원 영상테마파크
		사적	사적지 테마답사프로그램	문화답사여행	Photo CD 출판 달력	디지털복원 영상사업
		민속마을	유비쿼터스 가이드시스템	동성마을체험교육	Photo CD/만화출판	마을민속 공연체험프로그램
	동산문화재	유형문화재	박물관체험프로그램	박물관체험교육	문양활용 2차상품 (패션, 장신구, 문구 등)	영상산업 활용 복원재현사업
		민속자료	민속놀이 축제 답사 프로그램	지역사조사교육	소리음원타이틀	콘텐츠활용 민속스토리뱅크사업
	무형문화재		복원의례 및 공연프로그램 관광	의례체험교육	의례 동작형 완구	의례복원 및 공연콘텐츠사업
	근현대문화재		근현대 공간 활용 쉼터	근현대문화재조사활동	3D Paper	근현대 서구건축물 공간활용프로그램
	세계문화유산		세계문화유산	세계인과 함께 문화체험	복본기념품	세계문화유산 복본제작사업
	매장문화재	지하문화재	문화유산 탐정프로그램	유물발굴 현장 체험	발굴도구 학습세트	디지털 탐사 및 발굴기술 도입
		수중문화재	수중문화유산 탐사프로그램	해양문화유산 조사	한선모형	디지털 원형복원 기술 도입 및 콘텐츠화
	해외문화재	북한문화재	사이버 투어시스템	북한문화재(자연유산) 조사 및 교류	북한문화재 복원상품	북한문화유산 복원재현사업
		해외문화재	해외문화재 탐방 관광프로그램	해외유출문화재 조사 및 교류	해외유출문화재 보원상품	해외반출문화재 데이터베이스사업
	자연유산	천연기념물	천연기념물 보호 체험프로그램	생명교육	캐릭터상품	영상콘텐츠 소재정보화 서비스사업
		명 승	자연학습장, 전시체험관	명승 탐방	Photo CD/출판/달력	영상 로케이션 지리정보 서비스사업

2) 중장기 세부추진 계획

(1) 해외사례

<표 7-5 해외사례 중장기 추진 계획>

구분	단계	해외사례			
		연구	전략수립	활용	기타
2007	단기	- 선진국을 중심으로 한 각국별 문화재 활용 사례조사	- 국가적 차원의 데이터베이스 구축	- 당장 가능한 문화재부터 활용하기 시작하면서 문화의 생활화를 도모한다.	
2008		- 문화재 활용 담당주체들의 편제 및 역할 연구 (담당기관별, 중앙정부 및 지방자치단체별...) - 세계 우수 축제의 벤치마킹	- 활용 가능성 검토 및 우리의 실정에 맞는 시스템으로의 전환 - 한류를 지속적으로 유지하기 위한 지역별 전략 수립	ex) 문화유산의 날 - 해당 행사의 홍보를 통한 문화재의 대중화 주력 - 다양한 부대행사 개최	
2009	중기	- 각국별 문화재 활용 사례 연구를 심화시키되, 장르별 연구로 연구대상 세분화	- 전 세계 주요 문화재 활용 사례의 아카이브 구축	- 문화재 활용 방식의 세계화 도모(인적 물적 교류, 상호협력 가능성 모색,	
2010		- 문화재 활용과 관련된 다양한 출판 지원	- 학술행사들을 통해 효과적인 문화재 활용 방식 찾기를 적극 도모	- 세계화를 통한 국가간 교류 활성화	
2011					
2012	장기	- 아프리카, 남미 등으로 문화재 활용 사례 연구 확대	- 전 세계 주요 문화재 활용 사례에 대한 아카이브 구축 계속	- 세계민으로서의 의식 고취	
2013		- 문화재 활용을 통한 한국적 정체성 모색	- 아시아 각국의 문화 통합에 대비한 전략 수립	- 경제성장에 걸맞는 의식의 세계화 확보	
2014		- 우리 문화의 아시아적 정체성 탐구	- 국력 확보 차원에서의 문화재 인프라 지원	- 문화재와 관련된 국제 연대 모색	
2015				- 통일한국에 대비한 문화재 활용정책 수립	
2016					

(2) 문화관광

<표 7-6 문화관광 중장기 추진 계획>

구분	단 계	문화 관광			
		전략	관광객 (방문자)	관광매체 (조직위)	관광자원 (문화재 보유지역)
2007	단 기	관광자원으로서 문 화재 데이터 구축 -문화재 관광자원 메 트릭스	문화재 관광의 초 기화 -자연스러운 방문 - 방문객 중심의 해 설,안내	문화재 활용 관광 전문가 설립 (Heritage Interpreter)	문화유적지 기 반조성
2008					
2009	중 기	체험 향유로서의 문 화재 관광자원 개발	문화재 관광의 대 중화 -지나친 상업화 방 지	이벤트 축제 활용 (Cultural Event)	지역주민 참여 (Community) · 경제적 소득 · 자원봉사, 문화 적자공심 · 고 유 성 (authenticity) 확보
2010					
2011					
2012	장 기	문화재 컨버전스를 통한 관광자원 개발	문화재 관광의 정 착화 -활용은 지속가능화 (sustainability) '재방문, 문화재 직 접체험	엑스포 (EXPO) · 개방적 보전 ·	테마공원화 (Theme Park) · 쉽게 접근, 습득, 전파 · 가족시설 휴게공간 · 구역 확보, 상 시성
2013					
2014					
2015					
2016					

1단계 관광전략 : 관광자원으로서 문화재 데이터 구축

수집보존 : 문화재 스스로 말하게 하라

고증복원 : 문화재와 문화재를 결합하여 말하게 하라

2단계 관광전략 : 체험, 향유로서의 문화재 관광자원 개발

향유체험 : 문화재와 사람의 결합을 통해 말하게 하라

학문예술 : 문화재와 장르를 결합하여 말하게 하라

3단계 관광전략 : 문화재의 컨버전스를 통한 관광자원 개발

문화콘텐츠 : 문화재와 매체(미디어)를 결합하여 말하게 하라

해외교류 : 문화재의 교류를 통해서 말하게 하라

① 문화재를 활용한 1단계 관광전략 : 관광자원으로서 문화재 데이터 구축

■ 관광자원으로서 문화재의 수집보존 및 고증복원

관광자원으로서 문화재의 수집보존 및 고증복원의 단계이다. 관광자원으로서 문화재의 가치를 들어 낼 수 있도록 데이터를 정리하고, 문화재의 특성과 유형에 따라 제작지침을 마련한다. 이를 토대로 호환성, 통합성을 고려한 가이드라인(로드맵)을 구축한다.

문화재 데이터는 문화재청에서 2006년 2월부터 시행중인 문화재기록화사업 표준데이터 제작 기준에 따라 1차 데이터 구축한다. 이후 문화재 각 영역의 전문가와 관광전문가의 논의를 통해 가이드라인을 제시한다.

■ 문화재의 매트릭스 구조를 정립

문화재의 위치(지역적 위치, 소장처 등), 특성(보존정도, 활용정도), 유형(유형, 무형, 자연유산 등)에 따라 관광자원으로서의 활용형태 및 방향에 따른 구조를 만든다. 문화재가 관광자원으로서의 접근정도, 향유정도, 체험정도를 분석하여 매트릭스 구조를 정립한다.

<표 7-7 문화재 관광자원 데이터 구축>

구분	대분류	소분류	문화재 관광자원 데이터					
			보존정도	활용정도	접근정도	향유정도	체험정도	
문화유산	국가지정문화재	유적건조물	주거생활					
			무덤					
			정치국방					
			산업생산					
			교통통신					
			종교신앙					
			교육문화					
			인물					
			유적지					
		유물	일반회화					
			종교회화					
			일반조각					
			종교조각					
			생활공예					
			종교공예					
			과학기술					
		기록유산	전적류					
			서간류					
			문서류					
	무형유산	전통연행						
		공예기술						
		음식						
	자연유산	천연기념물						
		천연보호						
		구역						
		명승						

② 문화재를 활용한 2단계 관광전략 : 체험, 향유로서의 문화재 관광개발

■ 문화재의 다중연결 구조를 통한 멀티관광화

에디팅 툴(editing tool)을 활용한 문화재의 다중연결방법 개발을 통해 문화재기록화사업 표준데이터와 매트릭스 구조를 중심으로 다양한 문화관광자원으로 개발, 상품화 한다.

<표 7-8 문화재를 활용한 관광코스 개발>

주 제 별	탐 방 코스
한국의 세계유산을 찾아서	<p><문화유산></p> <p>창덕궁→종묘→화성→해인사장경판전→불국사→석굴암→경주역사유적지구→강화지석묘→고창지석묘→화순효산리,대신리 지석묘군</p> <hr/> <p><기록유산></p> <p>훈민정음(간송미술관)→조선왕조실록(규장각)→승정원일기(원본:규장각,영인본:국사편찬위원회)→직지심체요절(활자영인본 : 흥덕사지, 청주고인쇄박물관)</p>
조선의 왕릉을 찾아서	<p>동구릉→태릉.강릉→정릉→의릉→선릉.정릉→헌릉.인릉→광릉→서오릉→서삼릉→사릉→흥릉.유릉→과주장릉→공릉.순릉.영릉→온릉→김포장릉→율릉.건릉→영릉</p>
잊혀진 왕국 가야	<p>동래북천동고분군→수로왕릉→수로왕비릉→파사석탑→김해대성동고분군→김해회현리패총→김해양동고분군→김해예안리고분군→창원성산외동패총→함안말산리고분군→창녕교동고분군→고령지산동고분군→합천옥전고분군</p>
한국의 종교유적지를 찾아서	<p><불교 - 대표사찰을 중심으로></p> <p>조계사→봉선사→월정사→신흥사→용주사→법주사→수덕사→마곡사→금산사→선운사→백양사→대흥사→관음사→송광사→선암사→화엄사→쌍계사→범어사→통도사→불국사→은혜사→고운사→동화사→해인사→직지사</p> <hr/> <p><천주교 - 지정문화재를 중심으로></p> <p>명동성당→약현성당→용산신학교,원효로성당→인천담동성당→해미읍성→전주전동성당→화산천주교회→대구계산동성당</p> <hr/> <p><개신교 - 지정문화재를 중심으로></p> <p>정동교회→제암리유적(경기화성)→강화 서도중앙교회→금산 교회(전북김제)→제일교회(대구)</p> <hr/> <p><민족종교 - 지정문화재 중심></p> <p>천도교중앙대교당→수운교천단→상주동학교당</p>
자랑스런 한국의 세계 최고	<p><한국의 발명품></p> <p>무구정광대다라니경→직지심체요절(청주고인쇄박물관,흥덕사지)→훈민정음→침성대→거북선(현충사,해사박물관)→앙부일구</p>
한국인의 얼굴을 찾아서 (석불)	<p>서산마애삼존불→정읍보화리석불입상→관룡사석조여래좌상→창녕송현동석불좌상→불곡사석조비로자나좌상→청량사석조석가여래좌상→간월사지석조여래좌상→석굴암→동화사비로암석조비로자나불좌상→직지사석조약사여래좌상→고운사석조석가여래좌상→상주증촌리석불입상.석불좌상→안동안기동석불좌상→청룡사석조여래좌상</p>

	상→후석사석조여래좌상
신화, 설화로 만나는 문화재 여행	<유형문화재 중심> 강화참성단→인용사지→망덕사지→남산리사지쌍탑→염불사지→삼화령→용장 사지→천룡사→구지봉
한국의 전탑여행	신륵사다층전탑→안동동부동오층전탑→안동신세동칠층전탑→안동조탑동오층전탑→ 의성탑리오층석탑→송림사오층전탑→분황사석탑
한국의 공동 탐구	화성고정리의공동알화석산출지→의성제오리의공동발자국화석포함지→천전리공동발
한국의 소리를 찾아서 - 범종	<신라시대> 상원사동종→성덕대왕신종 <고려시대> 여주출토“청녕4년”명동종(국립중앙박물관)→성거산천흥사동종(덕수궁)→용주사범종 →내소사고려동종→탑산사동종(해남대흥사=대둔사)→오어사동종

2005 연차보고서-문화관광부

③ 문화재를 활용한 3단계 관광전략 : 문화재의 컨버전스를 통한 관광자원 개발

■ 문화기술(culture technology)을 활용한 문화재의 재창조

1단계에서 문화재의 성격 및 유형에 따라 관광자원으로서의 방향을 결정하는데, 특히 문화재의 접근정도에 따라, 활용방안(관광자원)을 결정하는 중요한 기준으로 작용한다. 문화재의 특성상 접근이 매우 어렵거나, 훼손정도가 심한 경우는 다양한 기술을 이용한 문화재의 재생산이 필요하다.

스페인 알타미라동굴벽화 한국의 3D 스캐닝 기술을 활용하여 실제모습 그대로 복원하여 관광자원으로 활용 하고 있다. 이는 실제 알타미라동굴벽화에 접근하고자하는 인간의 욕구를 오늘날의 문화기술로 해소하는 사례라고 볼 수 있다.

제안 : 울산 반구대 암각화의 관광자원화를 위해 반구대 주변을 무분별하게 개발시키고 있어, 많은 논란이 발생하고 있다.

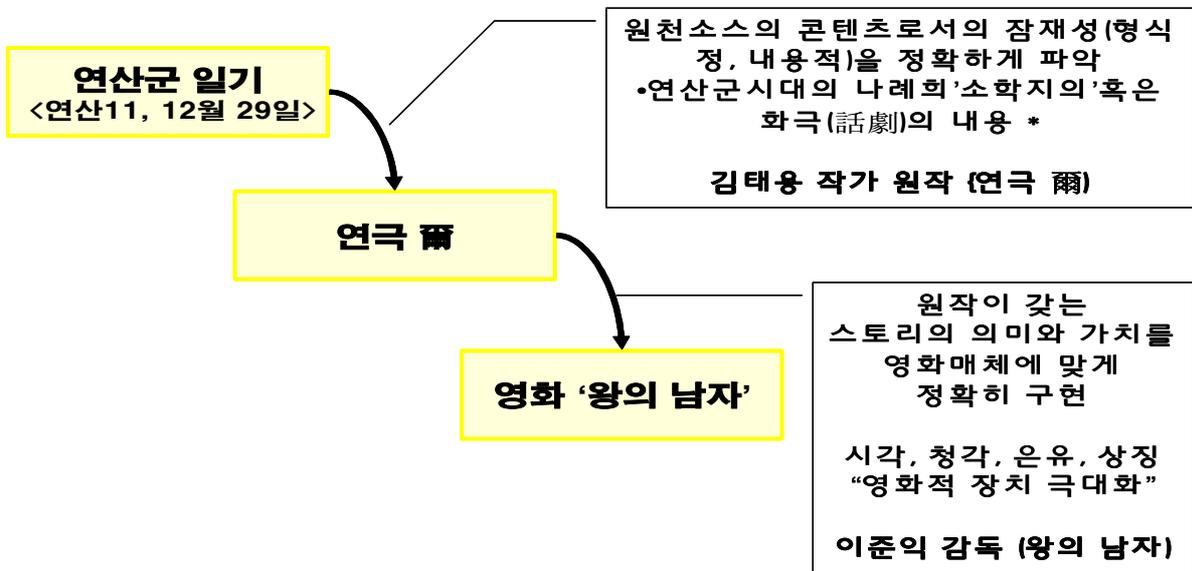
그러나 현재의 기술력으로 반구대 암각화를 그대로 복원하여, 21세기 '반구대 암각화' 제작이 가능하다. 이를 통해 직접 접근이 불가능한 반구대 암각화를 직접 보고, 만지고, 체험할 수 있는 문화재를 재창조해 낼 수 있다.

■ 영화, 드라마, 게임, 애니 등의 대중매체와 결합한 문화재의 관광화

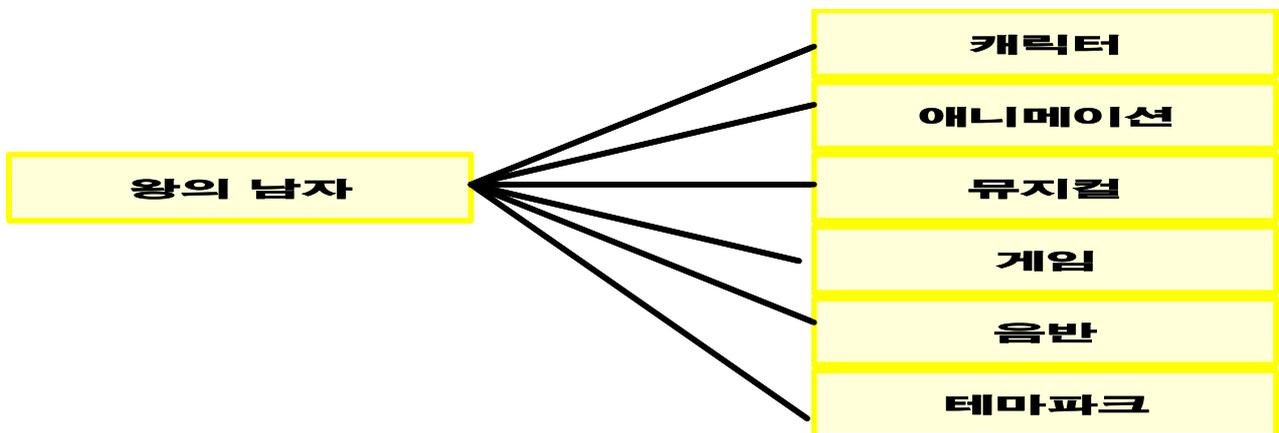
○ 영화, 드라마, 애니메이션, 게임 등에서 문화재를 소재 및 모티브, 배경으로 사용하여, 문화재에 접근하게 하는 것. 문화재의 가치를 대중의 취향과 니즈의 충족시키고 이러한 충족은 다시 문화의 원형적 관심과 가치로 연결되는 효과를 발생시킨다.

○ 대중에서 소통되고, 확대되면 문화재의 새로운 문화가치의 창출과 함께 다른 문화산업으로 확대되는 시너지 효과(연계성)를 갖는다.

<그림 7-3 기록유산의 osmu를 통한 관광자원화 방안 1단계 사례>



<그림 7-4 기록유산osmu를 통한 관광자원화 방안 2단계 사례>



(3) 문화교육

<표 7-9 문화교육 중장기 추진 계획>

구분	단계	문화교육		
		에듀테인먼트(중점)	문화유산 및 향토사 현장활용 교육	박물관 학습
2007	단기	문화유산 활용 방송용 애니메이션 프로젝트 로드맵 수립 용역	문화유산 기반 교과서 부교재 개 발 계획 용역	어린이 만화 문화유산 박물관 계획수립
2008		문화유산 활용 방송용 애니메이션 프로젝트 1차	문화유산 기반 교과서 부교재 개 발 - 초등학교용	어린이 만화 문화유산 박물관 사업1
2009	중기	문화유산 활용 방송용 애니메이션 프로젝트 2차	문화유산 기반 교과서 부교재 개 발 - 중학교용	교과서 연계 문화유산 박물관 프로그램 개발
2010		ICT 교육용 에듀테인먼트 콘텐츠 개발사업 1차	문화유산 기반 교과서 부교재 개 발 - 고등학교용	교과서 연계 문화유산 박물관 프로그램 보급
2011		ICT 교육용 에듀테인먼트 콘텐츠 개발사업 2차	향토사 기반 문화유산 탐사 프로 그램 경진대회	교과서 연계 문화유산 박물관 프로그램 보급
2012	장기	문화유산 활용 쌍방향 게임형 에듀테인먼트 콘텐츠 개발 설계	문화유산 기반 멀티미디어 교과서 개발 - 초등학교용	RFID 기반 U-박물관 교육 콘텐츠 개발사업 ISP 사업
2013			문화유산 기반 멀티미디어 교과서 개발 - 중학교용	RFID 기반 U-박물관 교육 콘텐츠 개발사업 1차
2014		문화유산 활용 쌍방향 게임형 에듀테인먼트 콘텐츠 개발	문화유산 기반 멀티미디어 교과서 개발 - 고등학교용	RFID 기반 U-박물관 교육 콘텐츠 개발사업 2차
2015			문화유산 기반 멀티미디어 교과서 개발 - 일반용	RFID 기반 U-박물관 교육 콘텐츠 개발사업 3차
2016		문화유산 활용 쌍방향 게임형 에듀테인먼트 콘텐츠 완성 보급	문화유산 기반 멀티미디어 교과서 개발 - 외국인용	RFID 기반 U-박물관 교육 콘텐츠 개발사업 4차

■ 문화유산 교육 활용 전략

○ 학교와 가정의 문화유산 교육에 대한 인식 전환 필요성

- 문화유산 교육은 문화재에 대한 학습인 동시에 문화유산을 통한 학습이기도 함. 문화유산이 학습의 내용자료로써 역할도 하지만, 학습내용 자체로도 역할. 그러므로 문화유산 교육은 궁극적으로 문화유산으로부터 행복감을 느끼고 정체성을 깨달을 수 있도록 체험 위주의 교육방법을 강화해야 함.

○ 문화유산 교육의 체계적인 전략 수립

- 문화재조사, 문화재 읽기, 문화재체험활동의 학습단계를 나뉘어 구체적으로 설계. 문화재조사에 있어서 학생들이 능동적 탐구자로 사실, 인과관계 등에 대해서 서적조사, 인터넷조사, 인터뷰, 견학 등 다양한 방법을 통해 조사하도록 구성. 문화재읽기 단계에서는 교사와 학생 사이에 상호작용을 통하여 질문하고 답변하는 과정이 이루어지도록 구성. 마지막으로 문화재 체험활동 단계에서 학생들은 흥미진진한 학습이 되기 위해 '창조적 제작 활동' 등과 같이 직접 만들어 보며 역사를 실감나고 생동감 있게 접근하여 역사 속으로 감정이입이 되어 문화창조자로 거듭나게 설계.

○ 멀티미디어 콘텐츠를 활용하여 개인별 수준별 맞춤 교육

- 문자 중심의 문화유산 교육에서 현장 중심의 교육으로, 다시 멀티미디어를 활용하여 입체적이고 몰입도가 높은 체험 교육으로 확장 발전. 이를 위해서 전문적인 멀티미디어 문화유산콘텐츠 기획 및 제작 전문가의 육성 필요. 기구축된 문화유산 정보포털과 지식정보 데이터베이스를 활용하여 교육프로그램 구축. 특히 ICT학습 프로그램의 활용 요구.

○ 상상력을 자극하는 박물관 학습기회의 활용

- 박물관 학습을 전시 유물을 보면서 지나가는 것이 아니라 다면적인 접근과 실제적인 체험학습을 통하여 학생 스스로 역사 속의 상황을 재구성하는 단계로 발전. 이를 위한 전시기법, 체험프로그램의 개발이 필요.

○ '놀면서 배우는' 에듀테인먼트 콘텐츠의 활용

- 문화유산이야말로 수동적인 학습이 아닌 놀이형 학습이 필요한 대상. 명확한 주제 아래 매력적인 스토리텔링 개념을 가지고 설계된 에듀테인먼트 콘텐츠를 활용하여 즐겁게 문화유산을 학습하도록 설계.

(4) 문화기술 · 상품

<표 7-10 문화기술·상품 중장기 추진계획>

구분	단계	문화기술 · 상품			
		동산문화재	부동산문화재	무형문화재	기타
2007	단기	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> 기 구축 문화재 데이터를 활용을 위한 기초연구 <input type="checkbox"/> 현상 파악 <ul style="list-style-type: none"> - 구축 데이터 종류 및 유형 - 데이터 보존 및 서비스 유형 <input type="checkbox"/> 활용을 위한 서비스 방식의 변경 <ul style="list-style-type: none"> - 데이터 유형의 분류(보존용/서비스용등) - 데이터 서비스 방식의 개발(서비스 기관의 인증방법/Web활용방법 등) - 서비스 데이터의 불법적인 활용방지를 위한 시스템개발 (DRM: Watermarking등의 방법) <input type="checkbox"/> 문화재 데이터 인증제도에 관한 기초연구 <ul style="list-style-type: none"> - 인증의 범위: 데이터의 구축 및 활용 - 인증기준 <ul style="list-style-type: none"> . 문화재 데이터 원형의 활용 여부 . 문화재 의미의 보존정도 - 인증자: 문화재청 - 피인증자: 문화재 데이터를 활용한 제품 또는 회사 <input type="checkbox"/> 문화재 데이터 활용을 위한 설명회 <ul style="list-style-type: none"> - 문화재청 Web Site를 통한 홍보 - 각 지자체 문화관련 담당자에 대한 사업 설명 안내문 			
2008		<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> 동산문화재를 활용한 대한민국 특화제품 개발 사업 - 대한민국을 대표하는 정밀 복제 문화재 상품의 개발 - 수요처의 발굴: 외교통상부 등 각 중앙부처 국민 및 내빈용 - 대한민국 걸작 문화재 시리즈의 개발 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> 부동산문화재를 활용한 지역 특화제품 개발 사업 - 삼존마애불등 지역을 대표할 수 있는 문화재 데이터를 활용한 제품 및 특화 데이터/콘텐츠 개발사업 - 광역별 1개 개발사업 지원 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> 무형문화재 보유/전수자 기술 현대화 지원사업 - 무형문화재 보유 및 전수자 중 상품화가 가능한 부분의 도출 - 기존의 제조방법 개선을 통한 산업화 영역 발굴 - 산업화를 위한 기술 개발 지원사업 추진 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> 문화재 교육을 위한 교육용 복제 제품 Set의 개발 - 초중고용 - 일반인용 및 전문 컬렉터용

2009	중기	<input type="checkbox"/> 동산문화재를 활용한 대한민국 특화제품 개발 사업	<input type="checkbox"/> 부동산문화재를 활용한 지역 특화제품 개발 사업	<input type="checkbox"/> 무형문화재 보유/전수자 기술 현대화 및 제품개발 지원사업	<input type="checkbox"/> 대한민국 Cyber Museum의 구축
2010		- 국보/보물급	- 지방유형문화재	- 구축된 문화재 데이터를 총망라한 Cyber Museum의 구축	
2011		- 기타 순으로	- 기타 순으로	- 각 지역 국립박물관/공사립 박물관의 주요 소장물 데이터를 활용	
2012	장기	<input type="checkbox"/> 연구과제 - 문화재의 체험을 위한 기술 개발 연구 - 문화재 체험용 문화재 데이터 보완사항에 대한 연구 - 문화재 체험을 위한 기초 체험 모듈 개발 사업			
2013					
2014		<input type="checkbox"/> 활용과제 - 문화재 체험을 위한 지원 사업			
2015		. 각 체험관에 포함된 문화재 체험을 위한 기반 시설 임대 지원 . 각 체험관 문화재 체험 시나리오 등의 기술지원			
2016					

① 상품 개발을 위한 데이터 구축

■ 문화재 데이터의 구축

- 향후 구축되는 문화재 데이터는 문화재청에서 2006년 2월부터 시행중인 문화재기록화사업 표준데이터 제작 기준에 따라 구축함으로써 고품질의 데이터를 구축하도록 한다.
- 이러한 데이터 제작지침에 따라 데이터를 구축함으로써 구축데이터 간의 호환성, 통합 DB 구축, 공동활용에 지장이 없도록 한다.
- 특히, 3D 스캐닝 데이터를 구축하는 경우 제작지침을 준수한 3D 원시데이터의 구축 뿐 아니라 향후 활용성을 고려하여 특정 문양부위 등에 대해서는 보다 높은 정밀도의 데이터를 구축하도록 한다.

<그림 7-5 3D Scanning Data의 획득(1)>

Cut 설계



레이저 스캐닝

- 측정 Cut의 설계
- 최적 장비의 할당
 - Vivid
 - Breukmann
 - OptoTOP
- 특수조명
- 시스템준비
- 이송 시스템 준비

Point Data



Point 데이터

- Cut별 원형(기초)데이터 (영상/필러 정보수록) 획득
- 전체 Cut 측정 관리

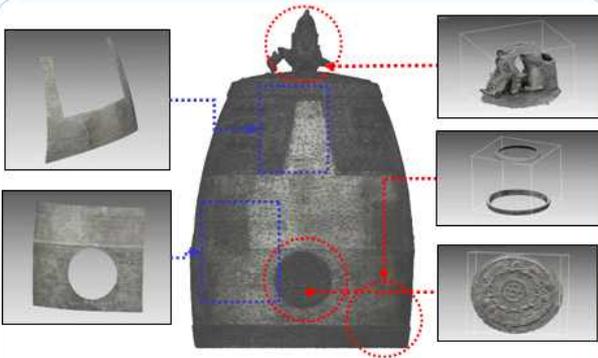
<그림 7-6 3D Scanning Data의 획득(2)>

전체 영상



정밀도 : 80 μ m

중간 정밀도의 전체 모델



중간 정밀도의 전체 모델과 고해상도 부분 모델의 병합

부분 영상



정밀도 : 40 μ m

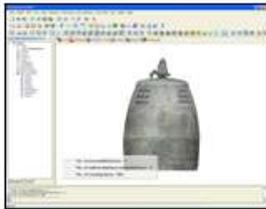
고해상도 부분/부위 모델

* 문화재청 정밀 DB 구축 기준은 100 μ m

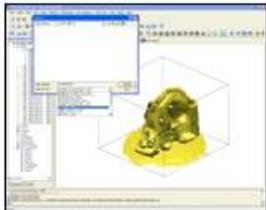
○ 실측설계 도면(CAD)와 모형 가공 등을 위한 금형정보(CAM)데이터를 동시에 구축함으로써 구축된 문화재 데이터를 활용한 다양한 상품 개발이 가능하도록 지원한다.

<그림 7-7 정밀복제상품 개발을 위한 CAM 데이터>

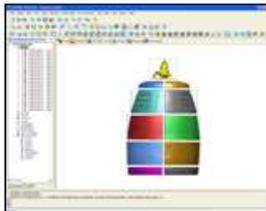
모델의 분할을 위한 사전처리



고해상도 모델의 분할을 위한
Crossing 제거 및
non-manifold 제거

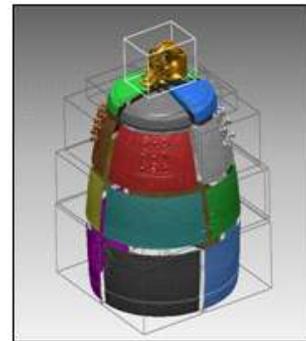


가공용 모델을 분할을 위한
508 x 508 x 584 mm XYZ의
정교한 Divide Cutting

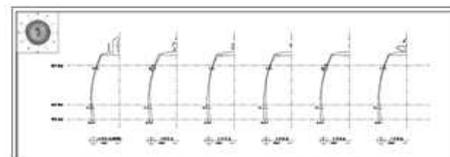
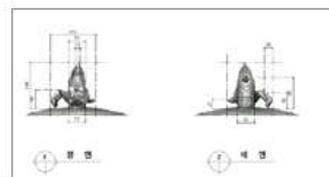
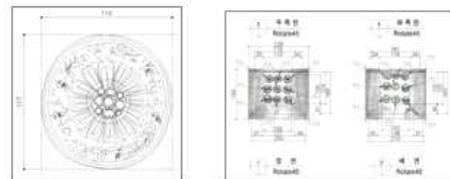


문양부위를 피하여
Non-boundary
정교한 Divide Cutting

가공용 모델: 전체모델의 분할 예



<그림 7-8 CAD 데이터의 구축 및 단면등 상세도면의 작성>

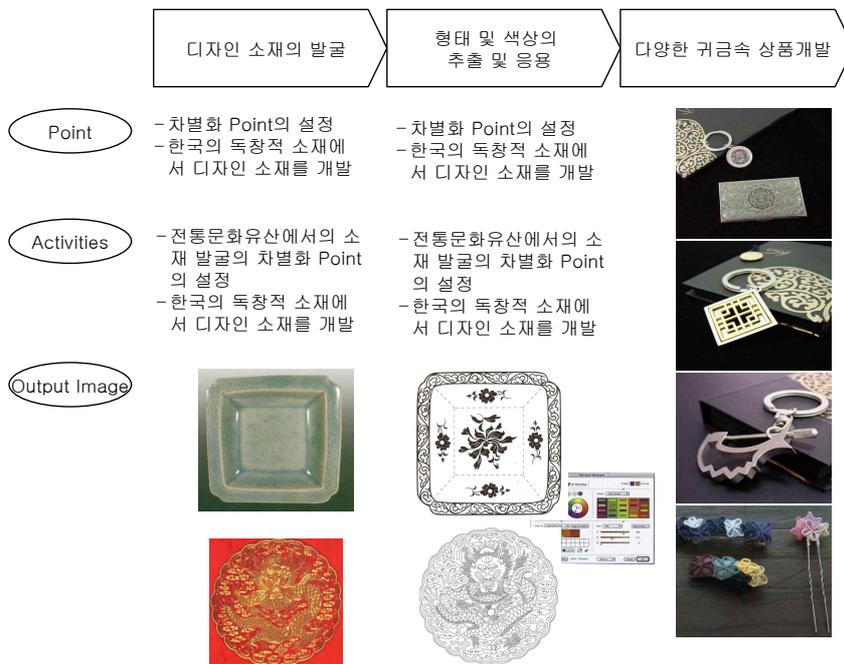


② 문화재 데이터를 활용한 상품 개발

○ 2D 문양을 활용한 상품 개발

- 2D 데이터의 경우 문화재 표면에 나타난 문양을 활용하는 경우 표면제(벽지, 바닥재 및 데코쉬트 등) 제품군에 대한 상품 개발로 연결될 수 있다. 다음 그림은 문화재에 표현된 문양을 활용한 상품 개발의 예를 제시한 것이다.

<그림 7-9 문양을 활용한 귀금속 제품 개발의 예>



- 실제로 우리의 생활 속에 이러한 많은 예가 존재하며 다음 예는 전자제품 및 생활용품을 개발, 활용한 예이다.

- 문화재에 나타난 문양은 그 수량 뿐 아니라 다양한 형태로 존재하여 벽지, 바닥재 데코쉬트 등 표면재 제품에 적용될 수 있는 수 범위는 무게 존재한다고 볼 수 있다.

○ 3D 데이터를 활용한 상품 개발

- 복제상품 개발: 문화재의 3D 데이터를 활용하는 경우 임의의 축척에 대한 정밀 복제상품의 개발이 가능해져 고품질에 의한 고가의 상품의 개발이 가능하다.

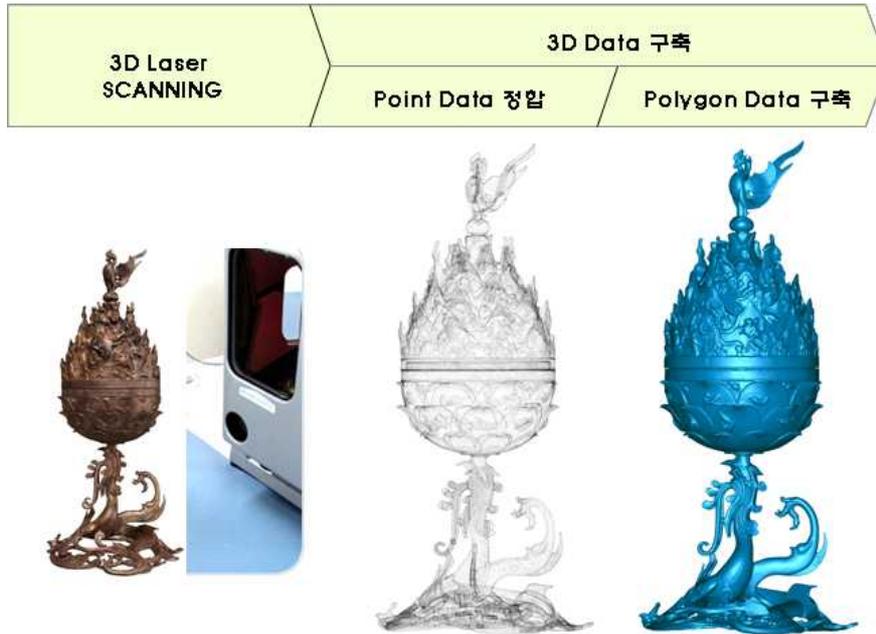
<그림 7-10 가전제품에 문양(삼죽오)을 활용한 예>



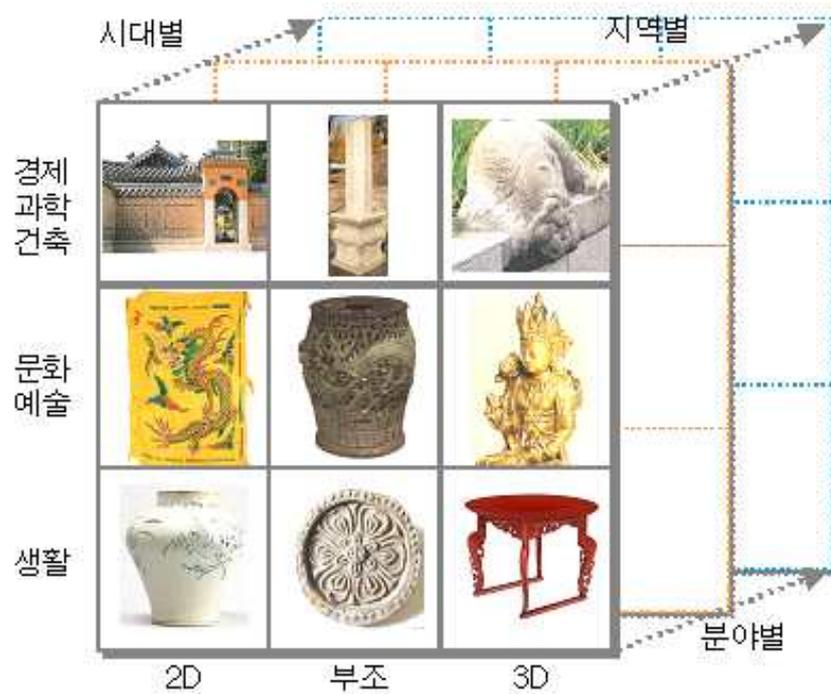
<그림 7-11 생활용품에 당초문을 활용한 예>



<그림 7-12 금동백제대향로 정밀복제 제품 개발>



<그림 7-13 문화재에 나타난 문양의 다양성>



- Mix 상품의 개발: 2개 이상의 3D 데이터를 활용한 신상품개발



<그림 7-14 2개의 전통상을 활용한 신상품의 개발>

- 현대적 개념 상품개발: 3D Data를 다양한 재질의 표면, 내부 등에 표현하여 다양한 상품을 개발하는 경우로 다음 그림은 백제대향로 3D 데이터를 Crystal 내에 표현하여 조명용 실내 스탠드 제품이다.

○ 문화재 구축 데이터를 활용한 가상체험 상품 개발

- 구축된 문화재 데이터는 다양한 가상체험 콘텐츠의 개발에 활용될 수 있다. 다음그림은 다양한 종류의 건조물 문화재 데이터를 활용하여 한국의 전통한옥의 구조를 이해하고 건물의 조립과정을 가상 공간에서 체험할 수 있도록 구성된 콘텐츠의 구성도이다.

(5) 문화산업

<표 7-12 문화산업 중장기 추진 계획>

구분	단계	문화산업			
		영상콘텐츠(중점)	테마파크	웹콘텐츠	유비쿼터스
2007	단기	문화유산 디지털복원 4D영상 사업 로드맵 용역	문화관광산업 활용 문화유산 복원 재현 수요 조사 및 로 드맵 수립	문화유산 소재 콘텐 츠 개발 로드맵 수립	지리정보 기반 국가 문화유적정 보 사업 수립
2008		문화유산 디지털복원 4D영상 사업 1차	활용 기반 문화유산 복원 재 현 실행 계획 수립	정부와 지방 문화유 산 및 문화관광 사이 트 연계 표준화 사업	지리정보 기반 국가 문화유적정 보화 사업
2009	중기	문화유산 디지털복원 4D영상 사업 2차	동산 및 무형문화재 복원 복제 사업(1차)	문화유산 정보서비스 다국어 서비스 구축 사업	유비쿼터스 테마 박물관 사업
2010		문화유산 디지털복원 4D영상 사업 3차	문화유산 복원 복제 기반 역사체험 테마파크 설립계획 수립	문화유산 정보서비스 와 문화콘텐츠닷컴 연계 및 활용사업계 획 수립	
2011		문화유산 디지털복원 4D영상 사업 4차		문화유산 정보서비스 와 문화콘텐츠닷컴 연계 및 활용사업	
2012	장기	문화유산 특수영상 복합관 사업 계획 수립	동산 및 무형문화재 복원 복제 사업(3차)		무형문화유산 기 반 U-Tour 서비 스 사업
2013		문화유산 특수영상 복합관 설계			
2014		문화유산 특수영상 복합관 시공			
2015		문화유산 특수영상 복합관 건설			
2016		문화유산 특수영상 복합관 완공			
			문화유산 복원 복제 기반 역사체험 테마파크 건설	문화유산 디지털복원 및 특수영상콘텐츠화 사업	

■ 문화유적 기반 테마파크 발전방향 제안

○ 역사박물관의 맞춤형, 쌍방향성, 다감각, 다차원 테마파크화

역사박물관은 정태적인 유물전시나 분리된 문화교실 운영이 아닌 전시와 체험의 완전한 통합 필요. 문화재인 유물에 대한 쌍방향, 다감각, 다차원 콘텐츠를 추가 개발. 증강현실(AR), 가상현실(VR), 멀티미디어 영상 등을 활용하여 '놀면서 배우는' 테마파크의 체험을 극대화.

○ 영화, 드라마 등 영상세트 수요 반영 거대 건축군의 복원 기반 테마파크화

1편의 영화나 드라마를 위해서 우후죽순으로 건설된 역사극 대상 영상세트는 내구성, 지역성, 예술성, 테마연결성, 관리용이성 등에서 많은 문제점. 증대하는 영화와 드라마의 문화유적에서 촬영 수요를 충족하고 이를 영구적인 테마파크 공간화하는 전략 수용 필요성. 예를 들면 경복궁 촬영이 어려워 부안영상테마파크에서 촬영한 <왕의 남자> 등의 경우처럼, 경복궁을 지방의 최적지에 전체 건축물을 복원하는 방안 고려 필요. 공간만 복원하는 것이 아니라 그 안에 경복궁에서 영위되었던 각종 국가의례, 궁중음식, 궁중복식, 천문과학, 군사무예 등 공간이 가지고 있던 갖가지 이벤트를 체험이벤트로 개발하여 테마파크화.

○ 문화유적 복원 집적을 통한 문화재체험 숙박단지

지역적으로 널리 흩어져 있는 지정 및 비지정 문화유산은 그대로 보존하고, 이를 그대로 한 곳에 모아 복원함으로써 숙박 및 체험시설로 재활용하는 전략을 적용. 문화유산은 손대지 않고 복원된 고건축 속에 유교문화의 다양한 체험프로그램을 담는 방식은 활용 가능성 높다.

■ 문화유산 기반 웹콘텐츠 개발 제안

○ 남과 북의 문화유산이 DB로 구축되면 국보, 보물, 지정문화재 등 소중한 국가문화유산 지식 및 유물정보를 고고학이나 민속학 등 전문분야를 연구하는 남과 북의 학자들이나 일반 시민, 역사를 공부하는 학생들이 손쉽게 문화유산정보를 접할 수 있다. 문화재청 차원에서 현재 진행중인 북한문화유산 DB화를 좀더 적극적인 활용콘텐츠사업으로 발전시킬 필요성.

○ 문화관광사이트의 경우 문화유산을 관광적 차원에서만 접근, '문화'가 사라져 버리는 경우가 많다. 보다 내실 있는 문화관광 정보 제공을 위해서, 그리고 문화유산 정보의 창작과정과 표준화 방안 등의 구축에서, 인문학 연구자들의 적극적인 참여가 필요.

- 지금까지 구축되어 있는 e-문화관광 정보는 문화재청, 지자체, 민간에 따라 상당한 격차. 예컨대 국가지식포털과 전문 문화관광포털에서 제공하는 문화 관광정보를 보면, 전자는 문화재 및 문화유산의 전문 정보를, 후자는 관광 차원의 일반적인 정보를 제공 따라서 그런 문화관광 정보와 서로 유기적인 정보 교류 및 지식 교류를 위한 정보인프라 체계 구축이 필요.
- 구축된 정보의 중복과 구축 관광 정보의 비표준화로 인해서 정보 공유체계 구축 등의 어려움. 가장 바람직한 것은 문화관광부가 주체가 되어 전통과 현대를 아우르는 '국가문화관광정보통합시스템'을 구축 필요. 전통문화와 문화유산 및 관광 정보가 지자체의 홈페이지에 효율적으로 연계되도록 하고, 문화관광과 관련한 콘텐츠를 한층 더 고도화된 산업 자원으로 발전시키는 방안 모색.
- 문화유산 정보를 현대적, 체계적으로 구축하여 문화관광과 문화콘텐츠 자원으로 확대 발전시킬 필요성. 각각의 정보화 작업에 로드맵을 부여하고 최종적인 활용 요구에 맞춘 개발메뉴얼과 서비스 프레임을 제시할 필요성.
- 한국 문화유산 및 관광정보는 세계를 향해서 열려있어야 함. 다국어 서비스를 함께 구축하여 세계인들이 한국 문화유산에 대한 관심을 갖도록 구성할 필요성. 이는 21세기 문화관광과 문화산업 대국 실현을 위한 인프라 구축 작업이라 할 수 있다.
- 웹콘텐츠의 세분화된 내용적 분류의 문제. 예컨대 문화재는 지정문화재와 비지정문화재를 나뉘어 지며, 지정문화재의 경우 문화관광부에서 지정하는 '국가' 지정문화재와 시도에서 지정하는 '시도' 지정문화재로 분류. 그런데 문화유산포털에서는 '시도'지정문화재의 경우 '시도유형'으로 한데 묶여 있다. 하지만 도와 시 등의 하위 구분이 없이 서울부터 제주도까지 나열되어 있어 찾아보기가 쉽지 않다. 문화유산을 분류할 때 법률적 구분법 뿐만 아니라 내용별, 주제별, 특성별, 활용사용자별로 다양한 분류법을 적용할 필요.
- 문화콘텐츠닷컴에 탑재되는 콘텐츠인 문화원형 리소스를 생성할 때 한국의 지정 비지정 문화유산을 원소재로 사용하는 경우가 필수. 문화재의 훼손 등의 이유로 이용허락이 어려운 경우가 많이 발생. 문화유산지식정보화 사업에 포함되어 있는 각종 사진, 영상을 포함한 실측정보 및 물리 화학정보를 이용할 수 있는 제도적인 장치 마련 시급.

■ 문화재 기반 유비쿼터스 콘텐츠 방향 제안

- 단순 문화재 또는 박물관 콘텐츠에서 다국어 테마 관광콘텐츠로 발전
 - 가상 투어리즘(U-Tourism) 관광콘텐츠 사업으로 연계 개발이 가능. 문화유적 또는 박물관 중심으로 외곽방향으로 모바일 시스템을 활용한 관광콘텐츠를 개발하고, 이를 다국어로 만들어진 모바일 콘텐츠를 통해 새로운 관광객 유치를 위한 서비스 제공.

- 떠다니는 위치 기반 정보서비스와 도보 관광의 하모니
 - 문화 유적지를 비롯하여 각종 길과 강물 등 다양하게 개발한 도보관광 코스에 모바일 관광서비스를 적용 가능. 특히 도보관광은 개인화 체험을 중시하는 가족 또는 연인 등 소규모 관광객 단위에서 갈수록 선호도가 높는데 이에 가장 잘 맞는 관광시스템으로 모바일시스템을 적용.

- 텅 빈 건축 공간 속에 삶과 행위를 복원하는 모바일 체험
 - 서울시의 필수 관광코스인 왕궁의 경우, 생활과 의례가 죽어 있는 텅빈 공간. 모바일 시스템은 그 공간을 이동할 때, 일상생활, 특수문화, 건축예술 등 다양한 정보를 제공해 줄 수 있다. 현재 문화유산해설사가 담당하는 문화해설의 단점을 극복할 수 있는 장점.

- 의례, 연희, 무용, 무예 등 무형문화유산 공연 중 개인화 체험 서비스
 - 경복궁 수문장 교대식, 남대문 연무시범, 세종문화회관 앞 공연 등 다양한 무형문화유산의 공연이 진행되는 중간에 다양한 정보를 제공하여 전통 무형문화유산을 한층 친근하고 체계적으로 이해하고 즐길 수 있도록 서비스.

■ 문화유산 활용 영상콘텐츠 개발 제안

- 문화유산 영상진흥 특별위원회 구성
 - 최근의 역사극 형식의 영화와 드라마의 붐을 내실 있고, 체계적으로 유지할 뿐만 아니라 콘텐츠를 통한 문화유산 홍보와 교육의 간접효과를 제고하기 위한 특별위원회의 구성이 필요하다. 이 위원회는 문화유산 소재의 영상개발에 필요한 제 지원책과 활용홍보전략에 대한 전문적인 자문과 정책 개발을 목적으로 한다.

- 영화와 드라마용 부동산 문화재 재현 테마파크 건설
 - 영화와 드라마산업에서 가장 큰 요구는 부동산 문화재의 영상세트장으로서의 활용요구이다. 궁능이나 고택 등 건조문화재의 활용에 대한 끊임없는 논쟁을 피하기 위해서 일정한 규모의 궁능을 재현하

는 단지나 공간 속 기능을 복원한 영상테마파크의 건설을 장기적으로 설계하고 건설할 필요가 있다.

○ 영상산업의 동산 및 부동산문화재 접근 및 활용을 위한 유물 복원재현사업

- 영상산업계는 시나리오 소재, 복식과 무기 등 소품의 원천자료인 동산 및 무형문화유산에 대한 접근요구와 복제품 활용 요구가 큰 상황이다. 기존에 박물관 전시를 위한 모형복제의 사례를 확대 발전시켜 영상산업에서 자유롭게 사용하거나 내부구조의 조립분해가 가능한 모형의 복제 재현사업을 권위있는 전문가와 문화재청의 실측자료를 바탕으로 지속히 시행할 필요가 있다.

○ 문화유산의 아우라를 확대시켜 감동을 주는 특수영상 제작 전략

- 수동적으로 정지되어 있는 문화유산의 전시방식에서 특수영상을 통해서 문화유산의 본래적인 의미와 역동적인 행위와 작동과정을 소재로 재미와 감동이 함께하는 첨단 특수영상물을 제작, 국내·외 박물관과 문화유산 관련기관에 홍보 및 교육자료로 사용하게 한다.

○ 문화유산 유형별 특수영상 제작과 콘텐츠리소스전략의 통합

- 부동산, 동산, 무형문화유산 등 유형별 특수영상의 형식과 설계방향을 수립하여야 한다. 영상제작 작업은 OSMU전략에 따라 그 영상에서 멈추는 것이 아니라 개발된 디지털복원 그래픽 리소스를 바탕으로 다양한 교육과 홍보콘텐츠를 만드는 원천자료로 활용한다.

○ 문화유산 소재 특수영상 개발의 의의

- 보존과 전시 및 공개를 넘어서 감동을 주는 영상체험을 통한 문화유산 애호의식의 고취
- 훼손이나 멸실된 문화재의 디지털 복원을 통한 시물레이션 효과
- 고품질의 3차원 문화원형 데이터의 추정을 통한 연구활동의 폭 확대 및 강화
- 문화재에 대한 대국민 서비스 향상을 통한 문화의식 고취
- 고품질의 3차원 문화유산 데이터의 정보공유를 통한 학예연구 활동 강화
- 문화유산 정보 DB의 콘텐츠화를 통한 디지털 체험관, 전시산업 활성화
- 3D 데이터 가상전시와 콘텐츠 기획 분야 적용
- 다양한 문화유산 콘텐츠를 소재로한 관광, 테마파크 조성 등을 위한 기반기술 확보
- 역사적 배경의 애니메이션, 게임 등의 사실적, 교육적 콘텐츠 개발