

서울경제

Seoul Economic Bulletin

8

August 2006

| 이달의 이슈 |

문화환경과 지역가치

라 도 삼(서울시정개발연구원 문화연구센터장)

| 경제포커스 |

서울시 창조산업의 경제적 성과와 집적화 동향

구 문 모(한라대학교 미디어콘텐츠학과 교수)

새로운 영화산업의 중심지 서울 강남지역의 특성

주 성 재(경희대학교 지리학과 교수)

| 자치구경제이슈 |

「첨단업무단지조성」을 통한 지역경제 활성화

정 성 용(강동구청 생활복지국장)

| 경제동향 |

경기/고용/금융/부동산

| 부록 |

통계표

서울경제

2006.08

차 례

이달의 이슈	3 문화환경과 지역가치 라도삼(서울시정개발연구원 문화연구센터장)
경제포커스	13 서울시 창조산업의 경제적 성과와 집적화 동향 구문모(한라대학교 미디어콘텐츠학과 교수)
	25 새로운 영화산업의 중심지 서울 강남지역의 특성 주성재(경희대학교 지리학과 교수)
자치구경제이슈	39 「첨단업무단지조성」을 통한 지역경제 활성화 정성용(강동구청 생활복지국장)
경제동향	51 요약
	52 경 기
	60 고 용
	69 금 융
	78 부동산
부록	89 통계표

문화환경과 지역가치



라도삼*

서울시정개발연구원 문화연구센터장

kuber21@sdi.re.kr

1. 문화, 도시를 재생하는 힘

문화가 갖는 가치는 무엇일까? 최근 각 도시에선 문화를 이용해 도시를 재생하는 일이 비일비재하게 발생하고 있다. 스페인 빌바오(Bilbao)는 구겐하임 미술관을 유치함으로써 도시 전체를 재생시켰다. 미술관 개관 이후 빌바오시를 방문한 관광객은 한 달 평균 11만3천 명. 미술관이 없었을 당시보다 34.6% 늘어났고, 외국관광객은 44.6% 늘었다. 4,136개의 일자리가 만들어 졌으며, 8억1천6백만 유로에 달하는 경제적 효과를 유발시켰다고 한다. 미술관 하나로 바스크 분리주의자들의 테러도시로 악명을 떨쳤던 낙후된 탄광 도시가 유럽 제일의 관광-문화도시가 된 것이다.

* 저자 학력, 경력 및 최근 연구:

- 중앙대학교 대학원 신문학과(언론학 박사)
- 서울시정개발연구원 연구위원, 서울시정개발연구원 문화연구센터장
- 문화향수촉진을 위한 문화마케팅 방안
대학로 문화지구 지정 및 관리계획 수립
은평 뉴타운 문화시설 확충계획
서울시 문화시설 확충방안 연구 등

<표 1> 구겐하임 미술관 개관 전후 관광객 추이

분류	개관 이전 (1994년 1월-1997년 9월, 한달 평균)	개관 이후 (1997년 10월-1999년 7월, 한달 평균)	미술관 개관 전후 차이	
			수	증감 율
전체 방문객(명)	83,893	112,887	28,989	34.6
외국인 방문객(명)	22,175	32,058	9,883	44.6
평균 체류일수(일)	1.87	1.83	-0.04	-2.1
1박 이상 숙박(체류)(일)	159,009	207,909	48,900	30.8
호텔 점유율(%)	37.8	45.4	8	20.0
구겐하임 방문객(명)	-	97,953	97,953	-

자료 : Beatriz Plaza(2000a)



<그림 1> 스페인 빌바오시 구겐하임 미술관

이와 같은 현상은 단지 빌바오에 있는 것만은 아니다. 영국의 런던과 프랑스 파리, 독일과 미국, 일본, 심지어는 중국의 도시들에서조차 발생하는 일이다. 영국 런던은 이미 오래 전부터 템즈 강 남쪽 사우스웍(Southwark) 지역을 개발하고자 했다. 산업주의 시대 영광이었던 지역은 배터시(Battersea) 화력발전소를 비롯하여 오랜 창고시설과 항만시설, 공장 등이 폐허로 남아 있는 환경오염과 범죄의 온상지대였다.

<밀레니엄 프로젝트>라 명명된 이 프로젝트는 배터시(Battersea) 화력발전소를 문화적으로 재생하는데서부터 출발하였다. 프로젝트는 발전소의 건물을 그대로 두고, 미술관을 조성했다. 오늘날 영국 최대의 현대예술 집하장이 된 <테이트 모던 갤러리>(Tate Modern Gallery). 2004년 한 해 동안 무려 409만 명 방문하였고, 2004년 7월 시간당 관람인원이 6천여 명에 달한 미술관은 그렇게 해서 탄생했다.



〈그림 2〉 테이트모던 갤러리 내외부 전경

독일의 티센제철소는 더욱 더 유명한 사례를 남겼다. 티센 제철소는 독일 북서부 노르트라인 베스트팔렌주 뒤스부르크 시에 있는 제철소다. 루르공업지대의 중심지이자 최대 철강도시였던 뒤스부르크는 그러나 1980년대 제철산업이 쇠퇴하면서 도시의 애물단지로 티센제철소를 남기게 된다. 황량한 벌판으로 남겨졌던 티센 제철소를 넘겨받은 주 정부는 이 건물을 철거할 것인지 말 것인지를 놓고 고민하게 된다. 여러 안을 검토한 결과 주정부는 제철소를 그대로 둔 채 문화와 여가가 결합된 생태공원을 조성하기로 하고, 대대적인 <티센 프로젝트>를 추진하게 된다.

프로젝트 결과 티센 제철소는 뒤스부르크, 아니 독일을 넘어 세계적으로 유명한 장소가 되었다. 제철소는 그대로 보존되었다. 나무를 높게 심어 제철소를 가리는 대신, 제철소가 보일 수 있을 정도의 높이로 공원이 조성되었다. 환경과 생태를 문화적인 전경으로 연결하는 프로젝트가 추진된 것이다. 또한 공장의 거대한 굴뚝은 암벽타기 코스가 되었다. 가스 저장탱크는 수영장이 되었고, 용광로는 스킨 스쿠버장이, 제철소 건물에 있던 70m 굴뚝은 전망대로 활용되었다. 복잡한 철골구조물은 서바이벌 게임장이 되었고, 철광석을 보관했던 창고에는 450여 종이 넘는 외래 식물을 재배, 다양한 식물들이 독일에 어떻게 적응해 가는지를 살펴보는 실험실이 되었다. 폐허가 되었던 공장을 완벽히 재생시킨, 독일 최대의 도시재생사례. 우리는 인간의 창의력이 주정부의 의지에 의해 어떻게 공장을 문화공간으로 바꾸었는지 보게 된다.



〈그림 3〉 티센제철소 전경(재생전)



〈그림 4〉 티센제철소의 문화적 재생

실험은 서구에만 있지 않다. 우리보다 열악하다고 생각하는 중국은 지금 새로운 도전을 하고 있다. 다산쯔(大山子) 지역 ‘798’공장. 이 공장은 본래 중국 개방이전 동독이 조성했던 군수공장이다. 1950년 초반 설립된 이 공장은 1990년대 들어 폐허로 변했다. 낡은 벽돌과 지지분한 창고, 붉은 혁명구호만이 여기저기에 붙어 여기가 중국 원자폭탄과 인공위성 부품이 생산되었던 곳임을 알려주었다.

그러나 이 공장에 미국인 아티스트 로버트 버넬이 입주하면서 달라지기 시작했다. 그는 2002년 현대미술과 디자인, 건축을 다루는 예술잡지와 원서로 가득한 서점을 개설했다. 개점 당시 아무도 입주하지 않았으나, 높은 천장과 넓은 내부공간에 매력을 느낀 예술가들이 버넬 서점을 끼고 하나 둘 입주하기 시작했다. 지금은 디자인 스튜디오 180여 곳과 화랑 100여 곳, 레스토랑 및 카페 50여 곳이 혼재하며 중국 최대의 예술특구가 된 ‘다산쯔 798공장’. 미래 예술은 중국으로 갈 것이라는 얘기가 나올 정도로, 아시아를 넘어 세계 창의인구를 끌어당기는 힘이 되고 있다. 이미 중국정부는 이곳을 ‘문화창의산업 특구’로 지정하고 11차 5개년 경제사회발전계획에 포함시키는 한편, 약 600억원을 별도로 배정하여 지원하고 있다. 2004년부터 798 국제예술축제가 열렸으며, 2006년 4월 제3회 대회를 1만 명이 참가한 가운데 개최했다.

어디 이뿐인가? 일본 요코하마는 항만에 남아있던 오래된 창고건물인 <붉은 벽돌 건물>을 아트샵으로 만든 다음, 도시 내 있던 두 은행건물(구 제일은행건물과 후지은행 건물)을 미술관으로 조성하는 <BankART1929>를 추진하고 있다. <BankART1929>란 이 건물이 세워진 연도를 나타내는 동시에 대공황이 시작된 시점, 그리고 뉴욕현대미술관(MoMA)가 개관한 연도를 기념하는 것이다.

또한 최근 우리의 관심을 끌고 있는 일본 가나자와시는 과거 방적공장 건물을 그대로 이용, 시민예술촌을 만들어 세계적인 창의인구들을 끌어들이고 있고, 일본 교토 또한 시내 한복판에 있던 폐교된 <명륜초등학교>를 그대로 살려 세계적인 창작스튜디오인 <교토 아트센터>를 운영하고 있다.

2. 도대체 왜 이럴까?

세계 주요도시가 낙후된 지역을 문화적으로 재생하는 프로젝트를 추진하는 것은 무엇일까? 매킨지가 연구한 뉴욕예술이 뉴욕주에 미치는 영향연구는 그에 대한 답을 준다. 연구에 따르면, 뉴욕주의 예술은 총 145억 달러의 경제적 효과가 있다고 한다. 초기투자비용의 2배가 넘는 조세수입을 발생시키며, 연간 1백만의 관광객을 유치하고 있다는 것이다.

그러나 그것만이 아니다. 문화예술에 대한 시민들의 참여를 유발하고 있고, 다양한 직업기회를 창출하며, 이웃 간의 관계를 활성화시키고, 911처럼 참혹한 테러 앞에 사람들의 마음을 달래주는 역할을 하고 있다고 한다.

다른 한편, <영국예술위원회>가 작성한 『예술을 위한 1%』에 따르면, 문화예술은 다음과 같은 효과가 있다고 한다.

- 장소를 더욱 흥미롭고 매력적으로 보이게 한다.
- 일반 대중이 현대 미술과 공예에 더욱 가까이 접근할 수 있게 한다.
- 하나의 건물이나 공동체의 서로 다른 부분을 통합하고 아이덴티티를 강화한다.
- 도시, 국가, 회사의 미술투자를 증대시킨다.

<표 2> 문화예술이 뉴욕주 경제에 미친 효과

항 목	내 용
경제적 효과	<ul style="list-style-type: none"> - 총 145억 달러의 경제적 효과: 비영리문화단체 발생수익 57억 달러/영리단체 발생수익 88억 달러 - 초기투자비용의 2배가 넘는 조세수입발생 - 뉴욕시 지원의 5배가 넘는 민간기부 촉발 - 비영리적인 문화산업으로 인해 연간 최소 1백만 명 이상의 관광객 유치
시민의 이익	<ul style="list-style-type: none"> - 문화예술활동에 대한 시민참여: 시민 중 49% 이상 뮤지컬 관람, 43% 이상이 예술전시회나 박물관 관람, 36% 이상이 극장 관람 시민 중 80%가 전년보다 문화예술을 관람하길 원함 - 학생들의 학업성취를 복돋우며, 창의성을 활성화시키고, 이웃간의 교류 증대
직업 창출	<ul style="list-style-type: none"> - 문화관련 부문에서 13만개의 일자리 창출 - 문화관련 비영리부문에서 약 5만개의 일자리 창출 - <포춘>지에 의해 2000년 '창의적 자본' (creative capital)이 활동하기 가장 좋은 도시 선정 - 예술은 고용을 촉진하며, 노동자의 창의적인 재능을 끌어올림
공동체의 안정화	<ul style="list-style-type: none"> - 이웃간의 관계 재활성화: 뉴욕(Newark)에서만 매년 1천2백만 달러 세수 발생 및 경제활성화 유발 런던의 사우스웍(Southwark)에 건설 중인 글로브극장과 테이트박물관은 지역의 재산가치(property value)와 상업적 개발, 직업의 기회를 급상승시킴 - 9.11사태의 비극으로부터 뉴욕시민들이 벗어나도록 함

- 시각환경을 풍요롭게 함으로써 경제적 재건의 여건을 개선한다.
- 미술가, 공예가, 조각자, 재료공급자 및 제작자, 운송업자등의 취업영역을 넓힌다.
- 건축, 조경, 디자인과 엔지니어링 등 환경을 조성하는 전문가와 미술가들의 유대를 강화한다.

예술은 장소를 개발하고, 새로운 예술체험기회를 주며, 사회와 도시를 통합시키고, 새로운 직업기회를 유발하는 한편, 예술가와 시민 간의 유대감을 강화시킨다는 것이다.

<표 3> 캐나다의 문화예술의 가치

부문	효과
경제의 엔진으로서 문화	<ul style="list-style-type: none"> - 직접적인 경제적 이익 창출 - 문화부문 및 전체 부문에서 일자리 확장 - 전문가 유입을 통한 도시 중심능력 강화 - 문화관광의 '목적도시' (destination city)화 - 독창성에 바탕을 둔 기업적 파급효과 - 도시재활성화를 통한 지속적인 경제적 재생산
도시재생과 활성화	<ul style="list-style-type: none"> - 도심 재생 조력 - 스테레오타입화된 공동체에 새로운 아이덴티티 부여 - 전통과 지역역사의 재활성화 - 예술가와 문화활동가를 통한 도시공간 재활성화 - 문화예술적인 도시하부구조 형성 - 도시미학과 매력의 증진
공동체의 정체성과 금지 강화	<ul style="list-style-type: none"> - 사회적 결속력 강화 - 공동체 브랜드 개발 및 타공동체와의 차별화 - 공동체에 대한 소속감과 금지 육성 - 과거와의 대화를 통한 공동체 기억 보존
공동체의 긍정적 변화	<ul style="list-style-type: none"> - 공적 대화 강화 - 창의성에 바탕을 둔 공동체 육성 - 건강한 공동체 행위 개발 - 공동체의 동기화 및 활동을 위한 강력한 동기 부여
삶의 질과 장소의 질	<ul style="list-style-type: none"> - 삶의 질을 강화시키는 공동체의 형성과 문화적 결속 강화 - 문화·예술에 바탕을 둔 건강한 라이프스타일과 외부활동 견인 - 평생학습을 통한 삶의 질 증진 - 저소득계층과 취약계층에 대한 예술소비 기회 제공 - 시민유대와 접근성 강화
개인과 청소년의 사회적 개발	<ul style="list-style-type: none"> - 청소년을 포용하는 효과적인 복지수단 제공 - 일반적 학문영역의 학습역량 제고 - 청소년의 회복력과 자기존중력 형성 - 청소년들의 건강과 청소년을 위한 공동체 창출 기여 - 성인으로서 성공적 전환을 기여하고 직업능력 개발 - 청소년들의 리더쉽 개발 및 공동체 내에서 긍정적 변화 기여

캐나다의 창의도시 네트워크(Creative City Network of Canada)는 이보다 더 구체적으로 예술이 갖는 효과를 경제적 효과, 도시재생효과, 공동체 강화 및 공지부여 효과, 공동체의 긍정적 변화효과, 삶의 질과 장소개발 효과, 개인과 청소년의 개발효과 등으로 세분하여 지적한다.

예술은 지역과 사회, 개인과 공동체를 발전시키는 효과가 있다는 것이다. 이것은 예술은 그 자체의 가치를 뛰어넘어 도시와 사회에, 도시를 재생하고 공동체를 복원하는 힘으로 자리잡고 있음을 보여주는 것이다. 예술은 이미 혁신하고 변화하는 수단으로서 자리잡고 있는 것이다.

3. 우리는 어떻게?

우리 또한 2002년 월드컵 이후 청계천 복원과 서울광장 조성이라는 대규모 도시재생 프로젝트를 추진했다. 그 성과는 매우 고무적이고 성공적인 것이었다. 이미 수많은 관광객이 서울을 방문하였고, 도시재생의 성공적 모델로서 다른 도시에 학습교재를 제공했다.

그러나 서울의 재생모델은 창의성 면에서 아직 부족한 면을 드러내고 있다. 대부분 재생은 문화적인 경관이나 여가공간 조성에 머무른다. 선유도 공원이나 난지도의 재생, 서울숲 조성 등이 그 예이다. 그것은 단지 환경적 복원, 여가공간 조성이었을 뿐, 지속가능성 창출은 아니었다.

서구 및 일본, 중국의 경험은 단지 재생에만 있지 않다. 그것은 지속가능한 성장동력, 즉 창의적인 인력과 산업, 예술프로젝트, 축제과 관광객을 어떻게 유치할 것인가에 달려 있다. 이들은 과거의 공장과 창고, 폐시설과 낙후지대를 살려 예술가의 창의성과 관광적 가치, 콘텐츠의 개발을 어떻게 유발할 것인가에 목적을 두고 있다. 하나의 공간을 재생하는 데 목적을 두는 것이 아니라 사람과 콘텐츠를 재생시켜 어떻게 하면 지역을 지속가능한 발전지대, 창의지대로 만들 것인가에 초점을 맞추고 있는 것이다. 때문에 우리 또한 지속가능성을 염두해 두고, 창의성을 증대하고 콘텐츠를 개발하는 방향으로 나가야 한다.

첫째, 우선 개발의 방식과 방향을 확정하지 말아야 한다. 개발은 많은 논란을 불러일으켜야만 한다. 또한 많은 토론을 야기하고, 다수의 시민과 예술가, 도시계획가, 건축가를 참여시켜야 한다. 그 자체로 하나의 이벤트가 되고, 뭔가 새로운 것을 창출하는 ‘창의적 과정’이 되어야만 세계적인 이벤트가 될 수 있다. 세계가 주목하지 않는 것, 그것은 서울의 가치를 그다지 높이지 않는다.

둘째, 공간보다는 사람과 콘텐츠 개발에 집중해야 한다. 중요한 것은 사람이다. 사람이 유치되어야만 공간도 살고, 콘텐츠도 개발될 수 있다. ‘다산쯔 798’이 유명한 것도 모든

도시가 미술관이나 공연장, 창작스튜디오 등으로 개발하는 것도 바로 창의적인 사람, 예술가의 유치에 중점을 두기 때문이다. 그렇다면 재생의 목표는 사람이 되어야 한다. 창의로운 예술가가 활동할 수 있는 창구를 개방하는 것, 그것이 21세기 도시재생의 전략과 기술이다.

재생은 그 자체론 쉽다. 그러나 문화적 재생이거나 예술적 재생, 특히 도시의 경제와 활동, 공동체의 가치에 새로운 생명을 불어넣는 재생은 그다지 쉽지 않다. 여기엔 지난한 과정이 필요하며, 다소 거친 논쟁이 필요하다. 이제 막, 재생의 패러다임을 건설에 앞선 일상적·보편적 패러다임으로 받아들이고 있는 서울시와 우리나라 주요도시들. 그들을 보며 뭔가 새로운, 그리고 무척이나 재밌는 이벤트와 재생프로그램을 기대해 본다. **SDI**