



## 저작자표시 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

- 이 저작물을 복제, 배포, 전송, 전시, 공연 및 방송할 수 있습니다.
- 이차적 저작물을 작성할 수 있습니다.
- 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 있습니다.

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.

- 귀하는, 이 저작물의 재이용이나 배포의 경우, 이 저작물에 적용된 이용허락조건을 명확하게 나타내어야 합니다.
- 저작권자로부터 별도의 허가를 받으면 이러한 조건들은 적용되지 않습니다.

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

이것은 [이용허락규약\(Legal Code\)](#)을 이해하기 쉽게 요약한 것입니다.

[Disclaimer](#) 

이 자 원 교수지도

석사학위청구논문

서울시 창작공간의 창조도시적  
특성에 관한 연구

2012

성신여자대학교 대학원

지리학과

이 하 나

서울시 창작공간의 창조도시적  
특성에 관한 연구

이 자 원 교수지도

이 논문을 석사학위논문으로 제출함

2011년 11월

성신여자대학교 대학원

지리학과

이 하 나

# 인 준 서

이하나의 석사학위 논문으로 인준함.

심사위원 \_\_\_\_\_인

심사위원 \_\_\_\_\_인

심사위원 \_\_\_\_\_인

성신여자대학교 대학원

## 논문개요

후기산업화 시대를 거치면서 도시의 물리적 팽창과 양적 성장은 환경오염과 위생문제를 야기하였고, 도시발전 전략으로 지속가능한 도시의 논의가 끊임없이 이어지고 있다. 이러한 지속가능한 도시의 양안으로 창조도시가 등장하였고, 수많은 담론 속에서 많은 나라에서 창조도시를 표방하고 있다. 유엔무역개발협의회는 2008년 창조경제보고서 발간을 시작하였고, 유네스코는 창의도시 네트워크를 통해 창조도시 간 교류를 도모하고 있다. 창조都市는 문화와 창조성을 바탕으로 다양성·자족성이 풍부한 도시이며, 유연한 창조환경을 통해 창의적인 인재를 유입하고, 창의적인 인재는 혁신적인 도시를 이루어 도시의 경제적인 부와 일자리를 창출한다. 그 결과 도시는 다양성이 풍부한 도시로 변모하여 창의적인 인재를 유입하는 선순환을 가져온다.

서울시도 창조도시를 도시발전 전략으로 내세우며 컬처노믹스 정책의 일환으로 창작공간 조성사업을 추진하고 있다. 2008년 창의문화도시 마스터플랜을 수립하고 서울시 창작공간 조성사업을 추진한 결과 현재 서교예술실험센터, 금천예술공장, 신당창작아케이드, 연희문학창작촌, 문래예술공장, 성북예술창작센터, 관악어린이창작놀이터, 홍은예술창작센터, 장애인창작스튜디오, 남산예술센터, 남산창작센터 등 총 11개 창작공간이 운영중에 있다. 선행연구 결과 서울시 창작공간은 창조도시의 해외사례와 비교를 통한 연구만 이루어지고 있어, 창작공간의 창조도시적 입지특성에 대한 접근이 부족하다고 판단되어 본 연구를 진행하였다. 지속가능한 창작공간의 운영을 위해서 수립단계에 지역적 특성이 반영

되었는지 고찰하고, 문화향유를 통해 주민의 삶의 질을 도모하는 프로그램 운영이 이루어지고 있는지 평가하기 위하여 객관적 지표를 통해 분석을 수행하였다.

창작공간이 입지하는 지역의 창조성을 측정하기 위해 플로리다의 3T 지수를 통해 기술, 인재, 관용성 지표를 분석한 결과 지역의 특성을 반영하지 못한 창작공간을 발견할 수 있었다. 이는 창작공간의 위협요인으로 작용할 가능성이 있으나 운영 프로그램 강화 등을 통해 극복이 가능할 것으로 예상된다. 이와 더불어 지역의 창조환경을 살펴보기 위하여 행정동별로 창조산업 비율을 분석하고 지도화하여 지역적 특성을 통해 창작공간 활성화 가능성을 알아보았다. 다수의 창작공간이 창조산업의 비율이 높은 곳에 입지하여 창작공간을 발전 가능성을 보였다. 또한, 창작공간 잠재적 참여자이자 활성화 주체가 되는 유동인구를 분석하여 보완된 프로그램을 제안하였다. 종합적인 결과와 SWOT 분석을 통해 창작공간이 예술가만의 공간으로 전락하지 않고 문화향유를 통해 시민의 삶의 질을 고취하고, 시민과 네트워크를 구축할 수 있는 방안을 제시하였다.

예술가와 참여자 모두 다양한 경험을 통해 창작공간을 미지의 공간에서 창조환경이라는 장소성을 부여한다. 이러한 경험은 프로그램 운영을 통해 이루어지므로 11개 공간에 특화된 프로그램 운영이 필요하다. 창작공간은 도시의 창조성을 자극하여 다양성이 풍부하며, 창의적인 인재가 활동하고, 혁신적·관용적인 도시를 변화해 나간다. 또한 문화의 생산과 소비가 동시에 발생하는 자족적인 도시를 일구어 문화·예술을 통해 경제적 가치와 일자리를 창출하는 효과를 가져 올 것이다. 지역의 특성 파악과 보완된 프로그램 운영을 통해 서울시 창작공간은 창조도시로 발전 가능성이 매우 높다고 판단된다.

# 목차

## 논문개요

<b>제1장 서론</b> .....	1
제1절 연구의 배경 및 필요성 .....	1
제2절 연구의 목적 .....	2
제3절 연구의 방법론 .....	5
<b>제2장 창조도시의 개념정립 및 선행연구</b> .....	8
제1절 창조도시의 개념 및 정의 .....	8
1. 창조도시 (Creative City) .....	8
2. 창조산업 (Creative Industry) .....	9
3. 창조계급 (Creative Class) .....	12
4. 창의도시 네트워크 (Creative Cities Network) .....	13
제2절 선행연구 고찰 .....	15
1. 창조도시에 관한 연구 .....	15
2. 문화·예술 창작공간에 관한 연구 .....	19

<b>제3장 서울시 창작공간과 창조도시적 특성에 관한 분석</b> .....	22
제1절 창작공간의 조성 배경 .....	22
제2절 서울시 창작공간 프로그램 및 분석 .....	26
1. 서교예술실험센터 .....	26
2. 금천예술공장 .....	30
3. 신당창작아케이드 .....	34
4. 연희문학창작촌 .....	38
5. 문래예술공장 .....	42
6. 성북예술창작센터 .....	46
7. 관악어린이창작놀이터 .....	50
8. 홍은예술창작센터 .....	54
9. 장애인창작스튜디오 .....	56
10. 남산예술센터 .....	60
11. 남산창작센터 .....	63
<b>제4장 논의 및 제언</b> .....	66

제5장 결론 ..... 74

참고문헌

ABSTRACT

부록

## 표 목차

〈표 1〉 다양한 모델에서 파생된 창조산업 분류시스템 .....	11
〈표 2〉 창의도시 네트워크 분야별 도시 .....	14
〈표 3〉 창의문화도시 마스터플랜 연차별 투자계획 .....	23
〈표 4〉 서울시 창작공간 11개소 .....	25
〈표 5〉 서교예술실험센터 개요 .....	27
〈표 6〉 금천예술공장 개요 .....	31
〈표 7〉 신당창작아케이드 개요 .....	35
〈표 8〉 연희문학창작촌 개요 .....	39
〈표 9〉 문래예술공장 개요 .....	43
〈표 10〉 성북예술창작센터 개요 .....	47
〈표 11〉 관악어린이창작놀이터 개요 .....	51
〈표 12〉 홍은예술창작센터 개요 .....	55
〈표 13〉 장애인창작스튜디오 개요 .....	57
〈표 14〉 남산예술센터 개요 .....	62
〈표 15〉 남산창작센터 개요 .....	64
〈표 16〉 서울시 창작공간 SWOT 분석 .....	70

## 그림 목차

〈그림 1〉 마포구의 3T 지수 .....	28
〈그림 2〉 마포구의 동별 창조산업 종사자 비율 .....	29
〈그림 3〉 서교동의 시간대별 유동인구 .....	29
〈그림 4〉 금천구 3T 지수 .....	32
〈그림 5〉 금천구의 동별 창조산업 종사자 비율 .....	33
〈그림 6〉 독산동의 시간대별 유동인구 .....	33
〈그림 7〉 중구의 3T 지수 .....	36
〈그림 8〉 중구의 동별 창조산업 종사자 비율 .....	37
〈그림 9〉 황학동의 시간대별 유동인구 .....	37
〈그림 10〉 서대문구의 3T 지수 .....	40
〈그림 11〉 서대문구의 동별 창조산업 종사자 비율 .....	41
〈그림 12〉 연희동의 시간대별 유동인구 .....	41
〈그림 13〉 영등포구의 3T 지수 .....	44
〈그림 14〉 영등포구의 동별 창조산업 종사자 비율 .....	45
〈그림 15〉 문래동의 시간대별 유동인구 .....	45
〈그림 16〉 성북구의 3T 지수 .....	48
〈그림 17〉 성북구의 동별 창조산업 종사자 비율 .....	49
〈그림 18〉 종암동의 시간대별 유동인구 .....	49
〈그림 19〉 관악구의 3T 지수 .....	52

〈그림 20〉 관악구의 동별 창조산업 종사자 비율 .....	53
〈그림 21〉 은천동의 시간대별 유동인구 .....	53
〈그림 22〉 홍은2동의 시간대별 유동인구 .....	56
〈그림 23〉 송파구의 3T 지수 .....	59
〈그림 24〉 송파구의 동별 창조산업 종사자 비율 .....	59
〈그림 25〉 잠실2동의 시간대별 유동인구 .....	60
〈그림 26〉 필동의 시간대별 유동인구 .....	63

## 사진 목차

〈사진 1〉 (좌)서교예술실험센터 외부 모습 (우)서적이 비치된 예술다방 .....	26
〈사진 2〉 (좌)공장의 흔적이 남아있는 내부 (우)금천예술공장 창고동 .....	30
〈사진 3〉 (좌)홍+정 가게 (우)벽화로 꾸며진 지하상가 입구 .....	34
〈사진 4〉 (좌)연희문학창작촌 입구 (우)연희문화학교 프로그램 모습 .....	38
〈사진 5〉 (좌)남아있는 폐철공소 (우)문래예술공장 외부 모습 .....	42
〈사진 6〉 (좌)성북예술다방 (우)입주단체 스튜디오 .....	46
〈사진 7〉 (좌)단체 프로그램 공연장 (우)옥상 프로그램 공간 .....	50
〈사진 8〉 (좌)홍은예술창작센터 외부 모습 (우)자연을 주제로 한 마당 .....	54
〈사진 9〉 (좌)종합스포츠 상가 내 입구 (우)입주작가의 작업실 .....	57
〈사진10〉 (좌)남산예술센터 드라마센터 (우)예술교육관 도서관 .....	61
〈사진11〉 (좌)남산창작센터의 외부 모습 (우)대규모 공연연습실 .....	64

# 제1장 서론

## 제1절 연구의 배경 및 필요성

근대 이후 산업화와 과도한 도시화를 거치면서 획일적인 양적 성장을 추구한 결과 도시공간은 환경오염과 같은 위생문제와 삶의 질 저하 등 다양한 도시문제에 빠졌다. 20세기 포드주의 대량 생산의 성장은 미국의 디트로이트를 극적인 예로 대규모 산업도시의 성장 및 확산과 관련있다. 이후 포스트모더니즘 시대가 도래하면서, 기존의 도시를 더 이상 물리적 개발이 아닌 지속 가능한 도시로 재창조해야 된다는 논의가 시작되었고 다양한 도시재생의 패러다임이 생성되었다. 도시공간의 환경부하를 줄이고 집약적 개발과 고밀도 이용을 추구하는 콤팩트시티(compact city)와 인간적인 척도를 지닌 근린주구가 중심인 도시로 회귀하자는 뉴어바니즘(new urbanism)은 지속 가능한 도시와 같은 개념이다. 국가에서 도시 간 경쟁으로 패러다임의 이행에 따라 국가의 경쟁력을 도시의 경쟁력에서 찾을 수 있는 시대가 도래하면서 지속 가능한 도시를 통해 다른 도시와의 경쟁에서 수위를 차지하고자 하는 많은 도시의 노력이 이어지고 있다.

이러한 지속 가능한 도시에 대한 양안으로 창조도시가 등장하였고, 미국, 유럽, 일본 등지에서 지리학 이외에도 건축학, 도시계획학 분야 등에서 많은 연구와 논의가 진행되고 있다. 창조都市는 창조성을 도시의 동력으로 삼고 이를 도시성장의 다양한 분야로 확산하는 일련의 과정을 의미한다. 제인 제이콥스(Jane Jacobs)가 그녀의 저서 「Cities and the Wealth of Nation」(1984)에서 도시 발전의 핵심은 창조성에 있고 도시 경제발전은 창조하는 과정 속에서 이루어진다고 주장하듯이 창조성은 도시 활성화의 원동력이다. 창조都市는 하이테크산업, 장인정신 제조업, 비즈니스 및 금융 서비스, 문화 산업 등으로 구성되어 있으며, 이러한 부분이 경제적 가치를 창출한다. UNCTAD(유엔무역

개발협의회)는 2008년부터 창조경제보고서를 발간하고 있으며, 유네스코를 위시하여 창조도시 간 네트워크를 구축하려는 움직임도 끊임없이 일어나고 있다.

창조도시의 담론 속에 많은 나라에서 도시의 경쟁력을 확보하고 지속가능한 도시 발전을 일구기 위해 도시의 창조성에 주목하였고, 다양한 문화·예술 활동을 통해 개인의 창의력을 극대화 할 수 있는 방안을 모색하였다. 이러한 시대적 흐름은 문화·예술을 육성하여 지역의 정체성을 형성하고, 사회·경제·문화적으로 도시의 발전을 꾀하고자 하는 창작공간의 형태로 전개되고 있다. 사례지역인 서울시 창작공간은 도시의 유희시설을 문화·예술의 창의적인 발신지로 조성하여 예술인의 창작활동 및 창작공간을 지원하고, 나아가 도시민의 삶의 질을 높이하고자 서울시 컬처노믹스(culturenomics) 정책의 일환으로 시행되었다. 2008년 4월 ‘창의문화도시 마스터플랜’이 수립되고, 2011년 5월 홍은예술창작센터를 마지막으로 총 11개 창작공간이 개관 완료되었다. 서울시 창작공간은 도시의 창조성이 발현될 수 있는 창조환경을 제공하고, 도시의 경쟁력을 도모할 뿐만 아니라, 창조산업의 기반으로써 도시의 경제적 효과와 일자리를 창출할 것으로 기대되어 그 의미가 크다.

## 제2절 연구의 목적

본 연구는 서울시 창작공간의 특성과 프로그램의 운영을 분석함으로써 서울시의 창조도시적 성격과 그 특성에 관한 연구를 진행하여 우리나라 창조도시의 역할과 개발에 관한 논의를 하고자 한다.

창조도시의 의미를 살펴보고자 찰스 랜드리가 정의한 창조도시가 발현되는 일련의 장소를 의미하는 창조환경과 리차드 플로리다가 명시한 창조도시를 구성하는 3T 요소와 도시 내 혁신적인 개인이나 집단을 지칭하는 창조계급의 정의, 그리고 영국문화미디어스포츠부에서 정의한 개인의 창의성에 관련된 창조산업을 통해 창조도시에 관한 용어의 개념과 정의를 살펴보고자 한다.

창조도시에 관한 개념 정의와 함께 우리나라 창조도시에 관한 선행연구를 통하여 창조도시, 창조산업, 창조계급, 유네스코 창의도시 네트워크의 개발과정과 연구 방향을 분석함으로써 우리나라형 창조도시의 성격과 개발과정을 살펴보기로 한다. 2000년대 활발하게 논의되기 시작한 창조도시에 관한 연구는 유럽과 미국을 중심으로 진행되어 아직 국내에서는 창조도시의 개념이 모호하며, 창조산업과 창조계급에 관한 연구도 외국의 사례를 바탕으로 이루어지고 있는 실정이다. 2010년 서울시가 창의도시 네트워크에 지정되어 도시 활성화 방안으로 창조도시가 제안됨에 따라 국내 적용 가능한 창조도시, 창조산업, 창조계급의 개념을 정립하고자 한다. 국내 선행연구를 통해 국내에서는 어떠한 방식으로 창조도시의 논의가 이루어지고 있는지 알아 보았다. 2007년을 전후하여 도시 경쟁력을 확보하기 위한 도시발전전략으로 창조도시가 활발히 논의되기 시작하였고, 이러한 창조도시의 논의는 문화예술이 지닌 창조적인 가치에 주목하여 창작공간의 형태의 문화공간을 통해 도시 발전을 꾀하려는 시도로 나타나고 있다. 대부분 우리나라의 창조도시에 관한 개발은 문화예술 창작공간을 중심으로 사례가 이루어지고 있는 점에 주목하여, 창조도시를 구성할 수 있는 창작 공간에 관한 이론적 선행연구를 살펴보고, 본연구의 실질적 사례지역인 창작공간에 대한 개념 및 창작공간이 창조도시 형성에 미치는 영향에 관한 이론적 동향을 분석하고자 한다.

창조도시에 관한 개념 정립 및 창작공간의 의미를 파악하고 서울시 11개 창작공간에 대한 장소성 및 지역구조에 관한 연구를 통해 서울시의 창조도시 개발에 대한 논의를 하고자 한다. 서울시 창작공간의 지속가능한 운영을 위해서는 설립단계에서부터 지역적 특성이 반영되어야 한다. 유희시설의 재활용만 강조되어 지리적 배경 역시 간과되어서는 안된다. 서울시 창작공간은 사업 초기라는 한계점을 가지고 있으나 정책적 분석과 학문적 접근이 다소 부족하여, 문제점의 발견과 지속가능성을 지니고 있는지 평가가 어려운 실정이다. 이를 통해 본 연구는 도시발전 전략의 도구로서 창작공간이 입지하고 있는 지역의 창조성을 객

관적인 지표로 측정하고자 한다.

이를 통해 본 연구는 첫째, 서울시 창작공간의 설립단계에 지역적 특성이 반영되었는지 분석하기 위하여 플로리다의 3T 지수를 통해 창조도시를 구성하는 요소를 지니고 있는지 파악하고, 창작공간이 입지한 지역의 특성을 분석하여 입지의 타당성을 밝히고자 한다. 둘째, 창작공간이 입지한 지역의 행정동 단위의 창조산업 종사자 비율을 분석하여 지역의 창조환경을 살펴보고자 한다. 창조도시 내에서는 창조산업 종사자 비율이 높게 나타나며, 창조산업의 비율이 높은 지역은 유연한 창조환경을 가지고 있다고 판단되어 이를 토대로 창작공간의 활성화 방안을 고찰한다. 셋째, 해당 지역의 시간대별 유동인구를 주중, 주말으로 나누어 분석한 후 현재 운영중인 프로그램과 비교하여 유동인구를 고려한 보완된 프로그램을 제안한다. 유동인구는 잠재적 참여자로 창작공간의 활성화 주체이자, 창작공간과 지역사회의 매개체로 창작공간이 예술인만을 위한 공간으로 전락할 위험요소를 극복할 수 있는 수단으로 간주할 수 있다.

서울시에 분포되어 있는 창작공간에 대한 개별공간마다 SWOT 분석을 실시함으로써 각각의 창작공간이 가지고 있는 프로그램 운영상 나타나는 제약점과 창조도시 개발에 가치를 지니는 요인들을 파악하고자 한다. 이를 통하여 서울시 창작공간의 내부적 강점과 약점, 외부적 기회와 위협 요인을 도출하여, 강점과 기회를 활용하고 약점과 위협을 배제하여 창조도시를 지향하는 창작공간 조성 사업 취지에 부합하는 프로그램 운영을 제안하고자 한다. 이를 토대로 서울시 창작공간의 입지 특성 및 운영 프로그램을 활성화 가능성 측면에서 분석결과를 평가하고 시사점 및 제언을 논의하고자 한다.

### 제3절 연구의 방법론

창조도시에 관한 개념과 정의 및 창조성을 규정하기 위하여 리처드 플로리다(Richard Florida)의 3T 즉, 기술(Technology), 인재(Talent), 관용성(Tolerance)을 창조도시를 구성하는 기본요소로 설정하였다. 도시의 창조성을 측정하는 객관적인 지표로써 플로리다가 제시한 3T 지수를 이루는 개별지수<sup>1)</sup> 중에서 한가지 지수를 선택하고, 종합적인 3T 지수를 통해 창작공간이 위치하고 있는 자치구의 창조성을 분석하여, 창작공간의 입지특성을 고찰해보았다. 창조도시 내에서 인간의 창조성이 바탕이 되는 저작권의 중요성이 강조됨에 따라 기술지표는 특허지수를 선택하여 특허청 지방자치단체별 특허 출원수를 기준으로 2000년~2009년에 지역 내 인구 10,000명당 특허출원건수로 설정하였다. 아직 국내에서는 창조계급의 발현에 대한 연구가 진행중이므로 인재지표는 2010년 통계청 인구주택총조사자료에서 대학교졸업·대학원석사과정·대학원박사과정 인구를 추출하여 인구 1000명당 학사학위 이상 소지자의 비율로 설정하였다. 게이지수는 우리나라에서 적용하기 힘들다고 판단되어 관용성지표는 김의준 외(2009) 선행연구에서 적용된 바 있는 멜팅팟지수를 선택하여 2010년 법무부 외국인 등록인구자료를 바탕으로 인구 1000명당 외국인 등록인구의 비율로 설정하였다.

UNCTAD에서 발간한 창조경제보고서에 따르면 창조산업 분류시스템은 문화산업과 창조산업을 다소 비슷한 범주에 분류하고 있다. 그러나 창조산업은 문화산업을 포괄하며, 문화산업은 문화의 활성화를 통해 지역의 경제적 발전과 일자리를 창출하며 창조산업의 기반으로 작용한다. 창조산업의 비율이 높은 지역이 문화의 부흥에 좀 더 유연한 창조환경을 가지고 있다고 사료되어, 창작공간의

---

1) 플로리다는 그의 저서 「The Rise of the Creative Class」 (2002)에서 3T를 이루는 개별지수를 기술지표는 혁신지수와 하이테크 지수, 인재지표는 창조계층과 인재지수, 관용성지표는 게이지수와 멜팅팟 지수, 보헤미안 지수로 제시하였다.

활성화를 목적으로 지역의 창조환경을 파악하기 위해 창작공간이 위치한 지역의 창조산업 종사자 비율을 분석하였다. 국내에서는 아직 창조산업으로 명명된 통계자료가 없으므로 2009년 실시된 사업체총조사 세세분류(5-digit) 자료를 기준으로 장윤정 외(2009), 정의홍(2011) 등 다수의 논문에 인용된 황은정(2007)의 창조산업 분류를 인용하였다. 기존의 창조산업 분류에 제9차 한국표준산업분류 코드 및 항목명 개정에 따른 산업분류코드를 적용한 후 창작공간이 위치한 행정동의 창조산업 종사자수를 도출하였다. 이를 바탕으로 창조산업 종사자 비율을 지도화하여 결과를 가시화하고 창작공간이 입지한 지역의 창조산업 특성을 살펴보고 창작공간의 지속가능성을 창조환경 측면에서 고찰해보았다.

창작공간의 활성화를 위한 프로그램 조직은 지역적 특성이 반영되어야 하며, 지역 주민밀착형 프로그램과 커뮤니티 아트는 참여자의 역할이 중요하다. 서울시 창작공간의 활성화를 위해서 유동인구를 잠재적 참여자로 설정하고, 프로그램의 조직과 운영을 파악하기 위해 서울시에서 조사한 2009 유동인구조사백서를 활용하여 창작공간이 위치한 행정동의 시간대별 유동인구를 조사 및 분석하였다. 특히, 답사 결과 대중교통의 이용이 다소 불편한 연희문학창작촌과 평상시 유동인구가 적은 종합운동장 내 스포츠종합상가 입구에 위치한 장애인창작 스튜디오의 경우 유동인구의 파악이 중요할 것으로 판단된다.

각각의 창작공간에 대한 운영 프로그램 및 지역구조적 특성을 논의하기 위한 미국의 경영컨설턴트 알버트 험프리(Albert Humphrey)가 제안한 SWOT 분석을 실시하였다. SWOT분석은 기업의 마케팅을 위해 사용되는 것으로 기업의 내부환경 분석을 통해 강점과 약점을 발견하고, 외부환경 분석을 통해 기회와 위협을 찾아내 이를 토대로 강점은 취하고 약점은 보완하고, 기회는 활용하고 위협은 억제하는 마케팅 전략을 수립하는 것이다. SWOT 분석은 내·외부 환경을 동시에 분석이 가능해 서울시 창작공간의 외부 입지특성과 내부 프로그램의 분석이 용이하다고 판단되었다. SWOT 분석을 통해서 서울시 창작공간의 강점(strength), 약점(weakness), 기회(opportunity), 위협(threat) 요인을 분

석하고, 창작공간의 운영 프로그램을 평가하였다. 강점과 약점은 입주예술가, 운영 프로그램 등 창작공간 내부 환경 자체가 지니고 있는 강점과 약점을 찾아내고, 기회와 위협은 창작공간 외부 환경으로부터 비롯된 기회와 위협을 찾아내었다. 따라서 본 연구는 창작공간의 강점을 활용하고 약점은 개선하며, 기회를 살리고 위협을 회피하기 위해 기존의 운영 프로그램보다 보완된 운영 프로그램을 제안하였다.

## 제2장 창조도시의 개념정립 및 선행연구

### 제1절 창조도시의 개념 및 정의

#### 1. 창조도시 (Creative City)

창조도시를 가장 먼저 지지한 도시이론가 제인 제이콥스(Jane Jacobs)는 저서 「The Death and Life of Great American Cities」 (1961)에서 도시의 비전을 제시하면서 도시의 다양성과 창의력을 강조하였다. 다양성은 상상력과 창의력을 자극하여 창의적인 도시로서 도시를 발전시키며, 다양성이 내재된 도시는 창의적 인재를 유입한다. 창조도시의 경제적 실현은 산업의 다양화를 통해 이루어지고, 국가 경제에 미치는 영향 역시 지대하다. 경제 창조능력은 창의력 육성에 달려있으며, 이를 통해 오래된 지구가 새로운 지구에 적합하게 창의적으로 변화하기도 한다.

창조도시에서는 문화·예술이 가지는 가치가 강조되며, 영국의 도시계획가 찰스 랜드리(Charles Landry)는 문화·예술 분야의 창조성을 살려서 도시의 잠재적 에너지를 이끌어내려고 하였다. 도시문제 해결을 위하여 지속가능한 사회적·문화적 환경(milieu)이 중요성이 증대되면서 창조都市는 새로운 장(場)으로서 제안되었다. 즉, 창조환경(creative milieu)이란 아이디어와 발명이 지속적으로 흐름을 유지할 수 있도록 하드 인프라와 소프트 인프라를 필수조건으로 하는 하나의 장소를 말한다.<sup>2)</sup> 기존의 자원 고갈과 제조업 쇠퇴에 맞물려 문화·예술은 창의적 자원으로 등장하였고, 도시발전 전략의 도구이자 도시재생의 보편적인 기법으로 활용되고 있다.

---

2) Landry, C., 2000, *The Creative City : a Toolkit for Urban Innovators*, Earthscan, London, p.17, p.133.

창조성을 자원으로 창조도시를 구성하는 기본적인 요소를 리차드 플로리다(Richard Florida)는 3T 즉, 기술(Technology), 인재(Talent), 관용성(Tolerance)이라 명시하였다. 그 중 창조적 인재의 유입을 중요한 문제로 제시하였는데, 인재의 유입은 창조적 활동을 통해 도시 전체의 분위기와 구조를 변화시키고, 기업의 유치와 일자리 창출의 효과를 발생시키며, 나아가 도시경쟁력 향상을 도모하여 인재의 유입을 가속화시키는 선순환을 이룬다. 랜드리 역시 역동적인 정체성을 지닌 창조적 개인(creative individuals)을 언급하였는데, 창조적 개인이란 풍부하고 솔직하며 유연적으로 사고하고, 기꺼이 지적 리스크를 감수하고, 문제점을 새롭게 사고하고 성찰하는 사람을 말한다. 이들은 도시를 개조할 수 있다.

오사카시립대 교수인 가모 도시오(加茂利男)는 세계도시와 창조도시를 비교하여 개념을 정의하였는데, 세계도시는 경제적으로 세계 도시의 체계에서 상위의 대도시를 의미하지만, 창조도시는 중·소규모의 우수한 산업과 문화·예술의 창조력을 바탕으로 국제적 네트워크를 형성한 도시의 개념이다.<sup>3)</sup> 20세기 모노즈쿠리(もの造り)<sup>4)</sup>의 거점이었던 도시를 제조업 중심의 개인의 창조성이 무시되었던 도시로 지적하였으나, 동대학 교수인 사사키 마사유키(佐々木雅幸)는 인재육성을 통한 제조업발전 즉, 장인정신을 강조하여 일본의 가나자와를 창조도시의 성공적인 사례로 꼽았다. 이는 제인 제이콥스가 전통산업과 장인기업이 풍부하였던 이탈리아의 작은 도시 볼로냐에서 창조성을 발견한 관점과 유사하다.

## 2. 창조산업 (Creative Industry)

창조산업의 개념이 널리 퍼진 것은 영국의 문화미디어스포츠부(Department

---

3) 사사키 마사유키·종합연구개발기구, 이석현(역), 2010, 창조도시를 디자인하라, 미세움.

4) 혼신의 힘을 쏟아 최고의 제품 만들기라는 뜻을 지닌 일본말.

for Culture, Media and Sports : DCMS)가 ‘창조산업 전략보고서 (Creative Industries Mapping Document)’ (1998)를 발표하면서 창조산업이 경제성장의 원동력이 될 것이라는 전망을 내놓으면서라고 할 수 있다. DCMS는 창조산업을 “개인의 창의성, 기술과 재능에 근본적으로 관련된 산업, 지적 재산권의 생성과 개발을 통해 고용과 부를 창출하는 잠재력 있는 산업.” 이라 정의하고, 기존 문화산업에 광고, 골동품, 건축, 공예, 디자인, 패션, 영화, 레저, 음악, 예술, 출판, 소프트웨어, TV와 라디오 분야를 포함하였다.

창조도시의 산업집합체를 구성하는 기업과 노동자는 다양한 혁신적인 에너지를 발휘하는데 도움이 되는 방식으로 서로 끊임없이 접촉하게 되는데, 앨런 스콧(Allen J. Scott)은 이러한 산업집합체 내에서 개인의 창의력 표현을 자극하고 통로를 제공하는 일련의 상호관계로서 “창의적인 분야(creative field)”를 언급하였다.<sup>5)</sup> 창의적인 분야에서 일련의 상호작용은 기업과 노동자의 네트워크 수준, 이러한 네트워크의 혁신적인 역량을 보완하는 대학, 연구시설 등과 같은 사회기반시설 수준, 나아가 문화와 관습 수준에서 표현된다.

창조산업은 문화산업을 아우르며 때로는 혼용되기도 하지만, 좀 더 넓은 범주의 산업으로써 동의어가 될 수 없다. 문화산업은 무형의 문화적 콘텐츠를 창조·생산·상품화하는 과정을 결합한 산업을 의미하며, 보통 저작권을 통해서 보호받고, 상품 혹은 서비스의 형태를 취한다. 일반적으로 공예품, 디자인뿐만 아니라 인쇄, 출판과 멀티미디어·음향과 영상·음반·영화 생산물을 포함한다. 반면 창조산업은 기존의 문화산업에 개인단위로 생산되기도 하는 문화적·예술적 생산물을 더하여 넓은 범위의 활동을 의미한다. 창조산업은 건축과 광고는 물론, 예술적·창조적 노력을 요구하는 상품 및 서비스를 포함한다.<sup>6)</sup>

---

5) Scott, A. J., 2006, Entrepreneurship, Innovation and Industrial Development : Geography and the Creative Field Revisited, *Small Business Economics*, 26(1), pp.1~24.

6) The Global Alliance, 2006, *Understanding Creative Industries - Cultural statistics for public-policy making*, UNESCO.

리차드 플로리다 역시 창조적 경제를 언급하면서 핵심 산업을 규정하였는데, 창조산업은 R&D, 출판, 소프트웨어, TV와 라디오, 디자인, 음악, 영화, 장난감 및 게임, 광고, 건축, 공연예술, 공예, 비디오 게임, 패션, 미술을 포함한다. 각국에서 통용되는 창조산업의 모델은 매우 다양하며, UNCTAD에서 발간한 2010 창의산업 보고서(Creative Economy Report 2010)에서 소개한 창조산업 모델은 <표. 1>과 같다.

표 1. 다양한 모델에서 파생된 창조산업 분류시스템

영국 DCMS 모델	상징적 텍스트 모델	동심원 모델	WIPO 저작권 모델
광고	<b>중심 문화산업</b>	<b>중심 창작예술</b>	<b>중심 저작권산업</b>
건축	광고	문학	광고
골동품	영화	음악	저작권 관리 사업
공예	인터넷	예술	영화 및 비디오
디자인	음악	시각예술	음악
패션	출판		예술
영화 및 비디오	TV 및 라디오	<b>기타 중심 문화산업</b>	출판
음악	비디오 및 컴퓨터 게임	영화	소프트웨어
예술		박물관 및 도서관	TV 및 라디오
출판	<b>주변 문화산업</b>		시각그래픽예술
소프트웨어	창작 예술	<b>넓은 문화산업</b>	
TV 및 라디오		문화유산 서비스	<b>상호의존적 저작권산업</b>
비디오 및 컴퓨터 게임	<b>경계 문화산업</b>	출판	무기명 녹음자료
	가전제품	녹음	가전제품
	패션	TV 및 라디오	약기
	소프트웨어	비디오 및 컴퓨터 게임	신문
	스포츠		복사기, 사진장비
		<b>관련 산업</b>	
		광고	<b>부분적 저작권산업</b>
		건축	건축
		디자인	의류, 신발
		패션	디자인
			패션
			가정용품
			인형

자료 : UNCTAD, 2010, Creative Economy 2010, p.7.

### 3. 창조계급 (Creative Class)

창조계급의 개념이 등장하기 이전에 미국의 사회학자 앨빈 굴드너(Alvin W. Gouldner)는 상위 고용계층의 발현을 “새로운 계급(the new class)” 라는 용어로 표현하였다. 새로운 계급은 합리적 개인으로 구성된 지식계급 겸 지배계급으로서 기술관료를 의미한다.<sup>7)</sup> 도시의 경제적 성장의 원동력으로 인간의 창조성이 강조되면서 리차드 플로리다는 새로운 계급의 등장을 "창조계급(creative class)"으로 규정하였고, 창조계급이란 도시 내의 창조적이고 혁신적인 개인이나 집단이라 지칭하였다. 창조계급은 상위 창조적 핵심계층(super-creative core)과 창조적 전문가(creative professionals)로 구성되어 있으며, 상위 창조적 핵심계층은 과학자와 기술자, 대학교수, 시인과 소설가, 예술가, 연예인, 연기자, 디자이너, 그리고 건축가뿐만 아니라 현대 사회의 선구자적인 사상가로서 논픽션 작가, 편집자, 문화계 인사, 두뇌집단 연구원, 분석가, 그리고 여론 형성가를 포함한다. 또한 창조적 전문가는 하이테크 부문, 금융 서비스, 법률과 보건 전문직, 그리고 경영관리와 같은 넓은 범위의 지식집약형산업 종사자를 포함한다. 창조계급은 교통과 같은 물리적인 인프라보다 그들의 창조성을 극대화하고 정체성을 확인할 수 있는 다양성인 용인된 관용적인 장소를 선호하며, 그곳으로 인재를 찾아 기업이 입지하거나 창조계급(때때로 개인)이 기업을 설립한다. 일찍이 프랑스의 사회학자 멩거(Pierre-Michel Menger)는 고급 노동 인력의 야망이 실현될 수 있는 특권이 부여된 장소는 재능있는 노동자의 지속적인 이주로 강화된다고 지적한 바 있다.<sup>8)</sup> 질적으로 풍부하고 다양한 공동체의 분위기는 창조계급을 유인하고, 그들은 혁신적인 에너지의 원천이다.

---

7) Gouldner, A., 1979, *The Future of Intellectuals and the Rise of the New Class*, Seabury Press : New York.

8) Menger, P. M., 1993, L'hégémonie parisienne. Économie et politique de la gravitation artistique, *Annales*, 48(6), pp.1565~1600.

#### 4. 창의도시 네트워크 (Creative Cities Network)

2004년 10월 유네스코는 창의도시 육성 및 지원을 위한 ‘창의도시 네트워크(Creative cities Network, CNN)’ 를 구축하였다. 기 사업은 도시의 문화적 자산과 잠재력을 문학, 영화, 음악, 공예와 민속예술, 디자인, 미디어아트, 음식 등 7개 분야로 특화하여 문화산업을 발전시키고, 문화산업을 육성하여 경제적 성장을 도모할 뿐만 아니라 지속가능한 문화 발전으로 문화의 다양성 증진하는데 궁극적 목적이 있다. 창의도시 간 협력과 발전경험을 공유하고, 경제·사회·문화 전반에 걸친 창조성에 기초한 문화적 자산을 바탕으로 지속가능성의 관점에서 도시의 발전을 꾀한다. 2010년 7월 서울시는 다양한 디자인산업을 바탕으로 디자인 창의도시에 지정된 바 있다. 또한 2011년 11월 창의도시 간 네트워크 형성을 위한 컨퍼런스를 개최할 예정에 있다.

창조도시 네트워크에 가입하기 위해서는 지자체가 연계하여 신청서를 작성하여 신청하며, 신청서 내용은 이미지를 포함하여 50~80쪽 가량 작성하고, 신청서 작성과정에서 해당 도시의 지자체장의 지원을 받을 수 있다. 신청서 내용은 앞서 언급한 7개 분야 중 지원 분야의 문화적 자산을 평가할 수 있어야 하며, 신청서는 지원 분야의 국제 NGO 단체 등 전문가들로 구성된 자문기구의 엄격한 심사를 거쳐 최종적으로 유네스코 사무총장이 가입을 승인한다. 심사기준은 창의 산업이 발달된 도시보다는 발전가능성이 있는 도시를 우선하여, 앞으로 창의도시로서 국제적으로 활동할 의지가 있는지 평가한다. 창조도시 네트워크 도시에 선정되면 UNESCO City of Design, UNESCO City of Crafts and Folk Art와 같은 공식명칭을 사용할 수 있으며, 영구적으로 회원자격이 유지되고, 매년 지역적·국제적 활동상황 보고서를 제출하여야 한다.

현재 창의도시 네트워크는 <표. 2>와 같이 디자인 분야 10개 도시, 공예와 민속예술 분야 4개 도시, 문학 분야 5개 도시, 음악 분야 4개 도시, 음식 분야 3개 도시, 영화 분야 2개 도시, 미디어아트 분야 1개 도시 총 29개 도시가 지

정되었으며, 한국은 2010년 디자인 분야에 서울과 공예와 민속예술 분야에 인천이 지정되었다.

표 2 . 창의도시 네트워크 분야별 도시

분야	도시	국가	연도	내용
디자인	부에노스아이레스	아르헨티나	2005	국제디자인 관련 행사
	베를린	독일	2005	혁신적 거주환경 조성
	몬트리올	캐나다	2006	디자인산업 클러스터 조성
	나고야	일본	2006	디자인 관련 인적자원 육성
	고베	일본	2008	시민 참여와 협력을 통한 도시복원
	선전	중국	2008	문화 기반 도시, 문화경제 원칙 수립
	상하이	중국	2010	클러스터 건설 및 창의산업 활성화 추진
	서울	한국	2010	다양한 디자인산업 진흥 사업 추진
	생테티엔	프랑스	2010	생테티엔 디자인비엔날레 개최
	그라츠	오스트리아	2011	인쇄·석판술 및 교육·문화의 중심지
	공예와 민속예술	산타페	미국	2005
아스완		이집트	2005	공예, 보석 세공 등 문화유산
가나자와		일본	2009	조각박물관, 수공업 교육센터
이천		한국	2010	지역축제 개최
문학	에든버러	영국	2004	저명 문학인 및 문학작품
	멜버른	호주	2008	출판산업 활성화
	아이오와시티	미국	2008	국제도서축제 개최
	더블린	아일랜드	2010	도서관, 작가박물관 등
	레이카비크	아이슬란드	2011	1인당 세계 최고의 출판 활동
음악	볼로냐	이태리	2006	풍부한 음악적 전통 소유
	세비아	스페인	2006	인종과 언어를 초월한 커뮤니케이션
	글래스고	영국	2008	국제적 네트워크 구축
	겐트	벨기에	2009	음악 원자료 확보
음식	포파얀	콜롬비아	2005	음식산업 개발
	청두	중국	2010	음식에 대한 연구조사
	외스테르순드	스웨덴	2010	음식거리 조성과 전통음식 개발
영화	브래드포드	영국	2009	영화산업의 발생지로 다양한 영화산업 발달
	시드니	호주	2010	풍부한 영화 관련 시설
미디어아트	리옹	프랑스	2008	활발한 민간 디지털 게임산업

## 제2절 선행연구 고찰

### 1. 창조도시에 관한 연구

국내에서는 2007년을 전후하여 세방화(glocalization) 시대의 도시 경쟁력을 확보하기 위한 도시발전전략으로 창조도시가 활발히 논의되었다. 창조도시란 문화도시와 비슷한 개념으로도 사용되었으나 앞서 언급하였듯이 창조도시의 속성은 문화와 창조성으로 창조도시란 문화도시를 포괄하는 개념이다. 경쟁적인 창조도시 조성인 아닌 인재를 유입하고 혁신적이며 다양성이 풍부한 창조도시를 제안하고, 창조성을 측정할 수 있는 지표의 개발이 논의되고 있다.

김동규(2007)<sup>9)</sup>는 공단배후도시로서 공업의 발전을 통해 성장하였던 안산시가 제조업의 급격한 쇠퇴에 따라 지역경제가 침체에 빠지자, 안산시의 환경오염과 칙칙한 이미지를 문제점으로 인식하고, 창조적 인재를 유인하기 위하여 안산시를 전환할 필요가 있다고 지적하였다. 창조적 계층이 유입됨에 따라 우수한 기업을 유치할 수 있게 되고, 새로운 일자리가 창출되고, 궁극적으로 세계화에 걸맞는 지역으로 거듭나게 되는 창조성의 선순환을 강조하며 창조적인 안산시 문화모델을 제시하였다.

라도삼(2008) 외<sup>10)</sup>는 심미적 어메니티를 창조도시를 구현할 수 있는 외적 조건이라고 규정하고, 유럽과 일본의 사례를 통해 창조도시가 가지는 의의를 고찰하였으며, 창의적인 것은 결과나 상태가 아니라 문제에 접근하는 과정임을 강조하였다. 핀란드 헬싱키의 창조적인 도시 실험을 다각도에서 조명하고, 유럽 도시들의 다양성, 진정성, 유연성 등이 창조계층을 유치하고 커뮤니티와 지식경제

---

9) 김동규, 2007, 지방분권화 이후 도시 마케팅을 위한 문화콘텐츠산업 육성방안에 관한 연구 : 창조적인 안산시 문화도시 모델, 한양대학교 행정대학원 도시행정 석사학위논문.

10) 라도삼·박은실·오민근·우윤석, 2008, 창조도시의 의의와 사례, 도시정보, 317, pp.3~18.

를 발전시키는 최적의 조건임을 밝혔다. 도시를 재생시키는 문화적 구역과 창조적 환경으로서 유희공간의 중요성을 인식하고, 내적·외적 인프라를 갖춘 인간을 위한 도시계획으로써 창조도시를 제안하였다.

이희연(2008)<sup>11)</sup>은 창조도시란 도시의 창조성을 이끌어 가는 창조적 인재들이 도시 내에서 활동하면서 그들의 창조성을 발휘할 수 있는 문화와 혁신적이고 유연한 도시경제 시스템을 갖춘 도시라 정의하고, 창조도시 육성을 위한 전략으로 창조적 인재들의 창조적 아이디어가 발휘될 수 있는 환경의 제공, 혁신적 조직문화, 공공과 민간의 파트너십 형성 및 네트워킹과 하드웨어적 창조환경의 조성을 제시하였다. 더불어 우리나라의 경우 창조도시의 육성에 있어 도시의 개방성과 관용성을 바탕으로 도시의 다양성을 극대화하는 것이 중요하다고 강조하였다.

강병수(2009)<sup>12)</sup>는 창조산업을 문화산업 또는 지적소유권과 관련된 산업으로 10년 동안 빠르게 성장하는 신경제산업이라 정의하고, 이상적인 창조都市는 고용자의 다수가 창조계급으로 구성되어 있고, 첨단산업과 창조산업을 지역경제를 주도하는 경쟁력이 높은 도시라 하였다. 대전의 현황을 살펴보고 창조도시 전략으로써 기업의 지사공장 플랫폼을 유치하고, 공공연구소, 민간연구소, 대기업 등이 연합체를 형성하여 연구개발과 투자결정이 대전으로 이전하도록 유도할 것을 제안하였다. 또한 지역어메니티의 구축과 운영의 중요성을 강조하였다.

강병주(2009)<sup>13)</sup>는 창조도시계획은 도시가 보유하고 있는 창조성을 발굴하고 육성하여 타 도시와 차별화되는 도시 만들기라 하였으며, 대전시의 창조도시계획이 선진국이나 타 도시들과 경쟁적으로 시간적 준비도 없이 수립되어 문제점을 가지고 있을 것이라고 비판하였다. 계획의 집행 가능성을 분석하여 집행 가

---

11) 이희연, 2008, 창조도시 : 개념과 전략, 국토, 322, pp.6~15.

12) 강병수, 2009, 창조계급과 창조도시전략 : 대전을 중심으로, 한국지역개발학회지, 21(2), pp.1~12.

13) 강병주, 2009, 창조도시계획의 집행가능성 분석에 관한 연구 : 대전시를 사례로, 한국지역개발학회지, 21(2), pp.65~85.

능성은 낮은 편이나 문제점은 향후 해결될 수 있다고 평가하였으며, 대전은 과학이라는 두드러지는 요소를 지니고 있으므로 창조도시 대전에서는 과학과 관련된 분야를 다루어야 할 것이라고 제안하였다.

김유미(2009)<sup>14)</sup>는 플로리다의 3T이론을 바탕으로 한국과 일본 도시들의 창조성을 비교 분석하였다. 종속변수는 도시의 총인구 대비 도시산업의 취업자 수, 독립변수는 플로리다의 3T이론을 설정하였다. 한국의 경우 첨단산업과 창조계급으로 측정되는 기술변수(technology)와 재능변수(talent)의 비율이 높았고, 일본의 경우 관용 즉, 외국인의 비율(tolerance)이 높았다. 또한 한국의 경우는 창조성지수가 도시산업의 취업자 수의 비율 즉, 도시경쟁력과 높은 상관성을 보이는데 반해 일본의 경우는 한국의 도시에 비해 상관성이 약하게 나타났다. 비교 분석 결과를 바탕으로 도시의 특성을 파악한 창조성 증진 정책의 수립, 창조성이 상대적으로 취약한 도시에 대한 정책적 대안, 창조성 지표의 개발의 필요성을 주장하였다.

김의준(2009) 외<sup>15)</sup>는 우리나라 창조산업의 절대규모는 작지만 경제성장에 있어서 창조산업의 잠재성은 높다고 강조하면서, 도시고용의 효과분석을 실시하였다. 분석 결과 고용과 창조계급의 상관계수는 고용과 첨단산업 간의 상관계수보다 높고, 첨단산업 고용자증가 변수와 비교하여 창조산업 고용자증가 변수가 고용성장에 미치는 영향력이 매우 높다는 결론을 도출하였다. 지역의 소득과 창조산업은 밀접한 관계를 가지며, 외국인비중 역시 창조산업과 연계성이 있음을 밝혔다. 분석 결과를 바탕으로 사회 환경의 유연성 증대와 교육 수준의 향상, 도시의 재정기반 확충 등을 제안하였다.

정철모(2009) 외<sup>16)</sup>는 지방도시의 인구유출이 지속되고 있는 상황 속에 새로

---

14) 김유미, 2009, 도시의 창조성이 도시경쟁력에 미치는 영향 : 한국과 일본의 비교, 이화여자대학교 행정학과 석사학위논문.

15) 김의준·윤민경·이창근·최명섭, 2009, 창조산업의 도시 고용 효과 분석, 한국지역개발학회지, 21(2), pp.13~34.

16) 정철모·노형규, 2009, 도시재생을 통한 창조도시만들기 : 지방도시재생을 중심으로, 한국지역개발학회지, 21(2), pp.35~63.

은 정책지원이 없다면 지방도시의 정주기반이 붕괴될 것이라고 지적하며, 다양한 창조도시의 사례를 살펴보고 창조도시의 필요성을 주장하였다. 스페인의 바르셀로나, 이탈리아의 볼로냐, 영국의 게이츠헤드, 스페인의 발렌시아의 사례를 바탕으로 창조도시의 조성은 각 지방도시의 역사적·문화적 특성을 바탕으로 다양한 창조환경을 조성하고, 파트너십 육성을 위한 제도적인 대책이 뒷받침되어야 한다고 강조하였다. 창조적 재생을 위해서는 개방적인 지역사회문화의 창출을 필요조건으로 제시하였다.

조성철(2009) 외<sup>17)</sup>는 현대 경제가 신경제로 급속하게 이행하면서 지역 경쟁력을 확보하기 위한 방안으로서 지역 수준의 창조성에 주목하고 있음을 지적하고, 지속가능한 도시 경쟁력 확보를 위한 전략으로 창조도시를 제안하였다. 창조도시가 총체적인 전망을 아우르지 못하는 경우 도시의 장기적인 성장을 저해할 수 있다는 문제점을 인식하고, 지속가능한 개발의 개념을 고찰하여, 도시의 지속적인 성장은 경제적 성장과 환경 어메니티, 사회적 통합이 어우러질 때 확보될 수 있음을 주장하였다. 또한, 창조도시가 배타적이지 않은 공간 질서를 형성하기 위해 정책적인 노력이 필요하다고 강조하였다.

이유직(2010) 외<sup>18)</sup>는 도시의 창조성을 구성하는 중요한 요소로 창조자본을 산출할 수 있는 창조산업과 그 원동력이 될 수 있는 창조계급을 제시하고, 도시재생과 발전 전략의 새로운 패러다임으로써 거창군의 창조도시 전략을 살펴보았다. 거창군 고유의 지리적 환경과 교육을 도시브랜드화하려는 노력을 거창군의 특성으로 평가하고, 거창군·거창읍의 창조도시적 특성을 창조지수의 분석과 인근 시·군과의 비교 및 분석을 통하여 규명하였으며, 거창군이 도시의 창조성을 극대화하여 혁신적인 도시개발을 이루어 나가고 있음을 밝혔다.

---

17) 조성철·임업, 2009, 창조도시의 지속가능성과 지속가능한 창조도시, 한국지역개발학회지, 21(3), pp.367~384.

18) 이유직·이자원, 2010, 거창군의 창조도시적 특성에 관한 분석, 국토지리학회지, 44(4), pp.671~682.

## 2. 문화·예술 창작공간에 관한 연구

창조도시의 논의와 함께 많은 도시에서 문화·예술이 지닌 창조적인 가치에 주목하여 문화공간을 통해 도시의 발전을 모색하기 시작하였다. 도시가 지닌 역사적인 문화자원을 활용하고 도시의 유휴공간을 창작공간으로 새롭게 구성하여, 도시의 아이덴티티를 형성하고 관광수입과 같은 경제적 효과를 창출하였다. 이를 바탕으로 서울시 창작공간이 가지는 역할에 대한 논의가 이루어져야 한다.

이은화(2007)<sup>19)</sup>는 삭막하고 건조한 도시에 의미를 부여하고 도시민의 삶의 질을 높일 수 있는 양안으로 문화에 주목하고, 독일의 프라이부르크와 영국의 글래스고의 사례를 살펴보고, 한·중·일 문화도시로서 서울, 베이징, 도쿄의 문화정책을 고찰하였다. 서울의 경우 대표 상징공간 조사 결과 고궁의 상징성이 높다는 점에서 서울 역사에 대한 관심 증대의 필요성을 강조하였고, 문화자원이 집중되어 있는 반면에 문화시설 이용률이 낮은 점, 서울 페스티벌이 지역축제로서 정체성이 모호하고 시민축제로서 정체성도 미약한 점을 문제점으로 지적하였다. 앞으로 서울의 이상적인 미래상으로 문화자원을 활용하여 다양한 축제 프로그램을 활성화하고, 시민들이 쉽게 문화를 접할 수 있는 기회를 제공하고, 역사문화 경관을 조성할 것을 제안하였다.

김동영(2009)<sup>20)</sup>은 문화적 창조성을 도시의 다양한 분야로 확산하는 대안전략으로 창조도시를 제시하였으며, 창조도시의 관점에서 뉴욕시의 문화·예술정책을 살펴 보았다. 뉴욕시의 문화·예술 분야에 대한 관심은 'I♥N.Y운동'과 '예술활동을 위한 재료지원 프로그램(Materials for the Arts, MFTA)' 처럼 민간영역에서 출발하였으며, 뉴욕시는 시 차원에서 예산을 지원하여 활동을 활성화하고 있고, 소호(Soho)와 같은 도시공간을 새롭게 구성하는 전략을 운영하

---

19) 이은화, 2007, 한중일 문화도시 기반 형성과 문화정책에 관한 연구 : 서울, 베이징, 도쿄 중심으로, 성균관대학교 석사학위논문.

20) 김동영, 2009, 창조도시를 지향하는 뉴욕시 문화정책의 시사점, 문화정책논총, 21, pp.135~156.

고 있다. 크고 작은 축제 속에서 가치관의 다양성과 예술가 및 지역주민의 창조성이 발현되고 있으며, 궁극적으로 예술산업은 관광같은 여타 산업에도 영향을 미침을 강조하였다.

위승복(2009)<sup>21)</sup>은 문화·예술의 관점에서 일본 요코하마의 지역재생계획을 살펴 보았다. 장기 불황에 빠져있는 일본에서 창조도시와 문화에 의한 도시재생의 관심이 높아짐에 따라, 항구도시라는 강점을 가진 요코하마의 역사와 문화에 창조성을 입혀 도시의 정체성을 살리고 경제를 활성화하는 것을 목표로 Creative City Yokohama 플랜이 제안되었다. 5가지 프로젝트(National park, BankART1929, 영상문화도시, 요코하마 triennale, 창조의 담당자)가 추진되었고, 그 결과 요코하마의 2005년 관광객 수는 3,994만명으로 증가하였다. 지역재생계획의 성공요인은 지역자원을 유효하게 활용하고, 도쿄와 근접한 입지특성, 360만에 이르는 요코하마 인구가 인적자원으로 작용한 것으로 평가하였다.

오세경(2010) 외<sup>22)</sup>는 원 기능을 상실한 이전의 산업시설과 같은 유휴공간을 문화공간으로 탈바꿈 시켜 도시경쟁력을 강화한 사례를 통해, 변형된 문화공간들은 대개 문화예술창작공간으로 활용되고 있음을 밝혔다. 문화예술창작공간은 예술가와 일반 시민들의 소통을 통한 문화 커뮤니티 구성에 목적이 있음을 강조하고, 인천시의 아트 플랫폼을 중심으로 유휴공간이 문화예술창작공간으로 변모하는 과정을 고찰하였다. 독일의 타헬레스와 베타니엔 작가의 집, 미국 뉴욕의 P.S.1 현대미술센터의 사례를 살펴보고, 문화예술창작공간의 프로그램 참여를 통해 지역 공동체 의식을 강화하고, 궁극적으로 지역의 문화예술 발전 및 지역 활성화를 도모할 것을 제안하였다.

김담비(2011)<sup>23)</sup>는 유휴공간 활용으로 도시의 낙후된 이미지를 탈피하고, 창

---

21) 위승복, 2009, 창조도시를 위한 일본 요코하마의 지역재생계획에 관한 연구, 조선대학교 산업대학원 석사학위논문.

22) 오세경·전영은, 2010, 유휴공간을 활용한 문화예술창작공간 개선 방안 연구 : '인천 아트플랫폼' 프로그램을 중심으로, 문화산업연구, 10(3), pp.133~150.

조성을 매개로 한 도시재생에 초점을 맞춘 도시재개발정책의 관점에서 일본의 'Creative City Yokohama(문화예술창조도시 요코하마)' 정책을 서울시 창작공간 프로그램과 비교하였다. 서울시 창작공간 프로그램 분석 결과 기존의 방식에서 크게 벗어나지 못한 점과 지역성의 반영이 미흡하다는 문제점을 제시하였고, 예술가의 작업공간과 지역주민을 위한 창작공간의 기능을 한꺼번에 수행하는 것은 현실적인 한계를 지니고 있음을 지적하고, 창의적이고 자발적인 주민참여활동을 도모하기 위한 프로그램 개발이 필요하다고 주장하였다.

---

23) 김담비, 2011, 서울시창작공간 프로그램 개선방안 연구 : 문화예술창조도시 요코하마 사례와의 비교를 중심으로, 성균관대학교 석사학위논문.

## 제3장 서울시 창작공간과 창조도시적 특성에 관한 분석

### 제1절 창작공간의 조성 배경

창조도시란 도시의 창조성을 기반으로 도시와 지역을 부흥하고자 하는 논의에서 시작하였다. 전 세계를 강타한 경제 불황의 상향식(bottom-up) 극복은 국가적 측면보다 지역적 측면이 강조되면서 지자체의 역할이 중요해지고, 기후변화와 같은 환경문제가 대두되면서 더 이상 산업을 통한 물리적 도시개발이 아닌 지속가능한 도시재생이 주목받고 있다. 많은 나라에서 다른 도시와의 경쟁에서 수위를 차지하고 지속가능한 도시의 발전을 꾀하기 위해 도시의 창조성에 주목하였고, 문화·예술 활동을 통해 개인의 창의력을 극대화할 수 있는 방안을 모색하였다. 영국은 도시의 경제적 발전을 위해 문화정책을 통해 창조산업을 적극 육성하였고, 창조계급이 도시의 경제를 주도하며 고용과 부를 창출하였다. 그 결과 영국의 창조산업은 2000년 GDP의 7.9%를 차지하였다.<sup>24)</sup> 이러한 시대적 패러다임은 문화·예술로 지역의 아이덴티티를 형성하고, 사회·경제·문화적으로 도시의 발전을 유도하고자 하는 창작공간의 형태로 전개되고 있다.

현재 서울시는 도시의 창조성을 기반으로 컬처노믹스(culturenomics)<sup>25)</sup> 정책의 일환인 ‘서울시 창작공간’ 조성사업을 통해 도시민의 삶의 질을 높이고, 예술가의 문화·예술활동을 정책적으로 지원하고 있다. 2008년 4월 ‘창의문화도시 마스터플랜’ 수립 당시 예술적 창의기반, 도시의 문화환경, 도시 가치와 경쟁력 3개 분야에서 10대 핵심과제를 제시하였고, 148개 단위사업을 추진하였다. 10대 핵심과제를 중심으로 투자계획이 수립되고(표. 3), 도시의 유희시

24) 인천발전연구원, 2006, ‘창조도시 인천’ 조성을 위한 공간적 문화정책의 방향, 인천발전연구원, p.15.

25) 1990년 덴마크 코펜하겐대학교의 페테르 두엘룬(Peter Duellund) 교수가 처음으로 주장한 컬처(culture)와 경제(economics)를 합성한 용어이다. 문화와 산업의 융합, 문화의 상품화 등으로 고부가가치를 창출하는 개념으로 이해할 수 있다.

설을 문화예술의 창의적인 발신지로 조성하기 위하여 서울시 창작공간 프로젝트가 진행된 결과 2007년 10월 남산창작센터를 시작으로 2011년 5월 홍은예술창작센터까지 총 11개 창작공간이 개관 완료되었다. 서울시 창작공간은 창조환경(creative milieu)을 제공함과 동시에 지역 주민의 문화 공간 참여를 통해 지역의 활성화를 유도하고, 예술가에게는 작업공간을 제공할 뿐만 아니라 창작 활동 전반에 걸쳐서 지원 및 교류 프로그램을 운영하고 있다.

**표 3 . 창의문화도시 마스터플랜 연차별 투자계획**

(단위 : 백만원)

10대 과제	2008	2009	2010
1. 유희시설을 문화예술 창의발신지 재생	29,305	26,100	26,100
2. 유구한 역사복원으로 도시매력 증대	49,221	75,006	93,108
3. 문화예술에 대한 기업투자 활성화	-	5,100	7,600
4. 문화특화지역 육성	130,290	195,184	119,219
5. 한강 서울상징 문화공간 조성	65,128	140,320	215,570
6. 곳곳에 문화의 샘 조성	23,174	54,194	37,697
7. 일상적인 삶 속에 문화환경 조성	47,379	41,767	45,780
8. 세계 최고의 디자인 도시	70,989	26,520	33,180
9. 창의문화산업 육성	37,055	78,383	41,868
10. 관광객 1200만 시대	50,151	55,984	31,878
합	502,692	698,538	652,000

출처 : 서울시 문화국, 2008, 창의문화도시 마스터플랜, 서울시 문화정책과.

서울시 창작공간은 도시의 낙후된 폐교 및 공장 등을 창작공간으로 재생하여 문화 프로슈머(prosumer)<sup>26)</sup>를 육성하고 창의적인 지역 커뮤니티 형성을 목표

26) 앨빈 토플러(Alvin Toffler)가 그의 저서 「제3의 물결」에서 주장한 생산자(producer)와 소비자(consumer)를 합성한 용어이다. 소비만 하는 수동적인 소비자가 아닌 능동적으로 제품의 생산과 개발에도 참여하는 생산적 소비 주체를 뜻한다.

로 한다. 문화의 생산과 소비가 동시에 이루어짐으로써 문화자족공간을 형성하며, 이는 제인 제이콥스가 강조하였던 창조도시의 자족성과 일치하는 성격이다. 창작공간을 통해 지역 주민은 문화를 향유하고, 예술가는 예술활동의 교류와 협력의 장으로 창작공간을 활용하며, 나아가 창작공간 참여자의 자유로운 소통을 통해 지역 공동체로 그 활기를 확장하는데 그 의의가 있다. 또한 장기적인 관점에서 지역에 관광객을 유치하여 도시의 부를 창출하는 효과도 기대할 수 있다. 스페인 빌바오의 구겐하임 미술관은 쇠퇴한 공업도시에 문화공간을 설립하여 도시재생을 이룬 성공적인 사례로, 1997년 개관 이후 6년간 경제적 효과가 관광수입 등을 포함하여 1조 5천억 원에 이른다.<sup>27)</sup> 서울시 창작공간은 도시의 창조성이 발현될 수 있는 공간이자, 도시의 경쟁력을 도모하고, 창조산업의 기반으로써 도시의 경제적 효과를 창출할 수 있는 문화공간으로써 그 의미가 크다.

---

27)곽수정, 2007, 유희공간의 문화공간화를 위한 콘텐츠 연구, 국민대학교 테크노디자인 대학원 박사학위논문, p.138.

표 4 . 서울시 창작공간 11개소

창작공간	개관	(구)시설명
서교예술실험센터	2009년 6월	(구)서교동사무소
금천예술공장	2009년 10월	(구)인쇄공장
신당창작아케이드	2009년 10월	(구)중앙시장 지하상가
연희문학창작촌	2009년 11월	(구)시사편찬위원회
문래예술공장	2010년 1월	(구)철재상가
성북예술창작센터	2010년 7월	(구)성북구보건소
관악어린이창작놀이터	2010년 12월	(구)은천동사무소
홍은예술창작센터	2011년 5월	(구)서부도로교통사업소
장애인창작스튜디오	2007년 10월	(구)중소기업 제품전시장
남산예술센터	2009년 6월	(구)드라마센터
남산창작센터	2007년 10월	(구)남산실내테니스장

주 : 1) 장애인창작스튜디오는 2007년 10월 개관하여 (사)장애인미술협회에서 운영하였고, 2011년 1월 서울문화재단이 서울시로부터 위탁받아 운영하고 있음.

2) 남산창작센터는 2007년 10월 독립된 센터로 개관하여 서울문화재단이 운영해오다 서울시 창작공간 조성사업이 추진됨에 따라 창작공간으로 포함하여 운영하고 있음.

## 제2절 서울시 창작공간 프로그램 및 분석

### 1. 서교예술실험센터

#### 1) 운영 프로그램

서교예술실험센터는 동교동사무소와 통폐합에 따라 유휴공간으로 방치된 구 서교동사무소를 개보수하여 2009년 6월 서울시 창작공간으로 개관하여 홍대 지역의 문화·예술 공간으로 거듭났다. 시설은 지하 1층과 지상 2층, 옥상으로 구성되어 있으며 지하 1층은 다목적공간, 1층은 예술다방·갤러리, 2층은 작업실, 옥상은 하늘공작소로 운영되고 있다. 운영시간은 9:00~22:00시이며 2층 입주예술가의 작업실은 24시간 개방된다.



사진 1 . (좌)서교 예술실험센터 외부 모습 (우)서적이 비치된 예술다방

서교예술실험센터는 자체 프로그램 운영 외에도 정기공모사업을 통해 선정된 프로그램을 운영하고 있으며, 외부 대관이 가능하다. 1층의 서교 아카이브 룸(Seogyo Archive Room)은 홍대 지역 문화예술단체의 포트폴리오 및 예술도서 등이 비치되어 있어 방문객이라면 누구나 열람이 가능하고, 예술다방은 복합문

화공간으로서 역할을 담당하고 있다. 홍대 앞의 우수한 문화콘텐츠와 제휴 및 연계를 통해 문화생태계 네트워크를 구축하고, 시민들의 문화 향유를 위한 문화 공간의 역할을 수행하기 위하여 다양한 공연과 전시를 개최하고, 소규모 문화단체의 창작공간을 제공하고, 시민을 대상으로 한 문화강좌 프로그램을 운영하고 있다. 주요 프로그램은 신진작가 지원 프로그램인 ‘I will survive’, 공방체험 프로그램인 ‘서교동하늘공작소’, 지역주민 대상 프로그램인 ‘서교음악사랑’ 등이 있다. 2011년 정기공모사업을 통해 12개 단체(개인)에 총 6,000만원의 창작지원금을, 16개 단체(개인)에 창작공간을 지원한다.

## 2) 지역 분석

서교예술실험센터는 홍대라는 독창적인 지역성을 가진 서교동에 위치해 있다. 홍대 지역은 길거리 공연, ‘클럽데이’, 곳곳에 그려져 있는 벽화, 수많은 예술가 지망생 등 다양성 있는 문화 콘텐츠의 본거지이다. 서교예술실험센터는 홍대 앞 밀집한 문화 콘텐츠의 네트워크 구축과 창조적 활동 지원을 목표로 개관하였다.

표 5 . 서교예술실험센터 개요

서교예술실험센터		서교동 지리적 특성	
위치	마포구 서교동 369-8	면적	1.63km <sup>2</sup>
면적	416m <sup>2</sup> /연면적 551m <sup>2</sup>	인구	29,760명(2010)
시설	지상 1층, 지하 2층	인구밀도	18,258(명/km <sup>2</sup> )

창작공간이 위치한 마포구의 3T 지수는 인재지표 26.27, 기술지표 56.01, 관용성지표 2.14로 서울시 평균 인재지표 23.68, 기술지표 54.24, 관용성지표 2.48과 비교해 볼 때, 인재지표와 기술지표가 약간 높게 나타난다(그림 2). 이

것은 대학가가 위치해 있고, 기업체의 사무실이 다수 입지해 있기 때문으로 판단된다. 관용성지표는 오히려 서울시 평균보다 낮게 나타났는데 이는 홍대 문화공간 향유를 위해 서교동으로 모여드는 타지역 외국인이 많기 때문이라고 생각된다. <그림 3>과 같이 창조산업 종사자의 비율은 마포구 내에서 서교동 16.75, 상암동 15.24, 공덕동 16.46 순으로 높게 나타났다. 서교동은 전문, 과학 및 기술 서비스업이 창조산업의 큰 비중을 차지하여 전문적인 창작공간 활성화에 긍정적인 영향을 미칠 것으로 예상된다. 서교동의 유동인구는 점심부터 시작하여 저녁까지 꾸준히 증가하고, 마포구의 일평균 보다 유동인구의 유입이 많아 잠재적 참여자가 다수 존재함을 알 수 있다(그림 4). 22시까지 운영되는 서교예술실험센터는 다른 창작공간에 비해 늦은 시각까지 창작활동 및 문화체험이 가능하고, 오후와 저녁시간대에 프로그램을 구성하여 활발한 참여가 발생할 수 있도록 하는 것이 효과적인 것으로 보인다.

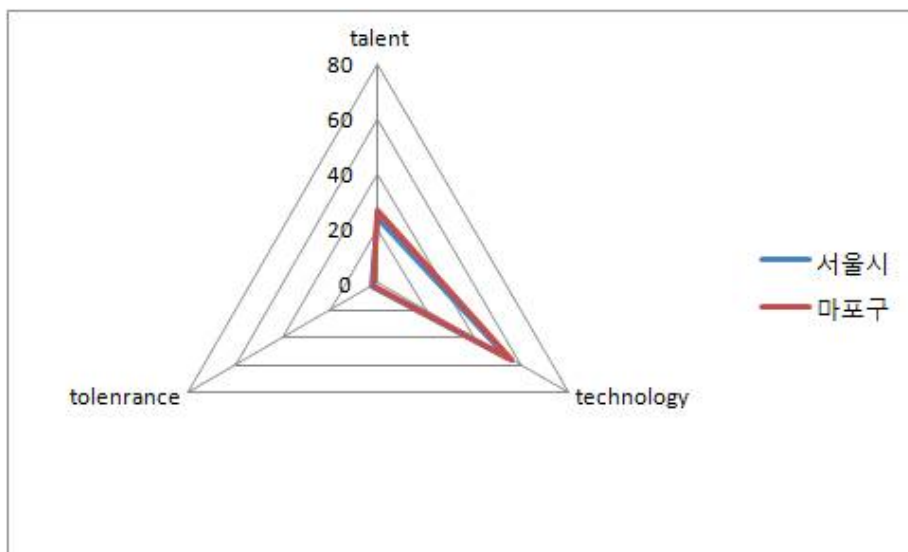


그림 1 . 마포구의 3T 지수

출처 : 지방자치단체별 특허 출원수 2000~2009, 인구주택총조사 2010, 외국인 등록인구 2010 자료를 통해 작성

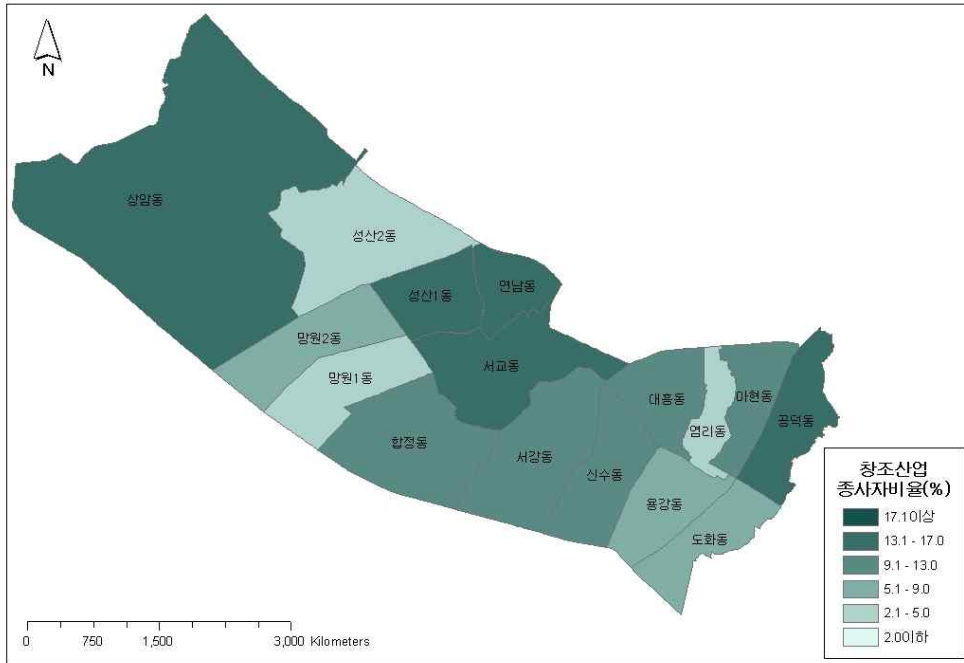


그림 2 . 마포구의 동별 창조산업 종사자 비율

출처 : 사업체조사 2009 세세분류(5-digit) 자료를 통해 작성

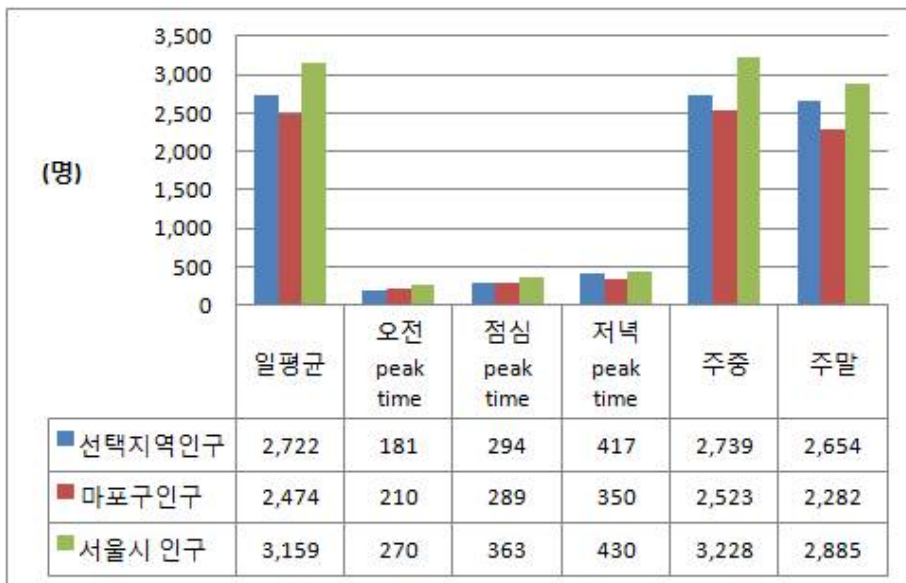


그림 3 . 서교동의 시간대별 유동인구

출처 : 서울시 유동인구조사백서 2009 자료를 통해 작성

## 2. 금천예술공장

### 1) 운영 프로그램

금천예술공장은 독산동 공업지역의 폐쇄된 인쇄공장을 개보수하여 2009년 10월 서울시 창작공간으로 개관하여, 글로컬(glocal)을 지향하며 국제적인 레지던시와 예술 스튜디오를 조성하였다. 시설은 지하1층과 지상3층, 그리고 부속 창고에 레지던시 19개실, 호텔 5개실, 공동 작업실, 공연연습실 등이 있으며, 현재 공모를 통해 심사를 거친 12개팀의 예술가들이 입주하여 있다. 운영시간은 9:00~18:00시이며 입주공간은 24시간 개방하고 있다. 입주예술가들은 6개월에서 1년 단위로 창작작업을 하고 있으며, 이들 이외에도 프로젝트를 통해 국내외 예술가들도 입주하여 창작활동 중이다. 문화적 기반이 다소 취약한 금천구 내에서 문화적 부흥을 통한 도시재생과 예술가에게는 안정적인 창작공간 및 국제적인 교류를 지원하여 글로벌 작가의 육성이 금천예술공장의 목표이다.



사진 2 . (좌)공장의 흔적이 남아있는 내부 (우)금천예술공장 창고동

개관 이후 금천예술공장과 상호교류협정을 체결한 해외 예술가 레지던시와 작가를 교환하는 '해외 예술가 교환 프로그램'을 통해 스페인 바르셀로나의 앙가

(Hangar), 미국 뉴욕의 에이펙스아트(Apexart), 일본 요코하마의뱅크아트(BankART) 1929와 작가 교류를 추진하였으며, 주요 프로그램은 국제심포지엄 개최, 지역 학생·주민을 대상으로 한 ‘예술재능나누기 프로그램’, 커뮤니티아트 ‘가리봉 영상 탐색전’, ‘가리봉 동네 한바퀴’ 프로그램 등이 있다. 특히, 예술가 교환 프로그램은 해외에 국한된 것이 아니라 국내에서도 적극 추진되어 2011년 9월 대전 지역 레지던시 예술가들과 교류전을 개최한 바 있다.

## 2) 지역 분석

금천예술공장이 입지한 독산동은 서울의 서남부 준공업지역인 금천구에 위치해 있다. 금천구는 가산디지털단지과 대규모 패션아울렛몰, 다수의 홈쇼핑 업체들이 들어 선 곳으로, 금천예술공장은 공업지역의 장소성을 살린 이름이다. 금천예술공장은 국제 레지던시 창작공간과 해외 예술 교류를 목표로 개관하였다.

표 6 . 금천예술공장 개요

금천예술공장		독산1동 지리적 특성	
위치	금천구 독산1동 333-7	면적	2,08km <sup>2</sup>
면적	2,358m <sup>2</sup> /연면적 3,070m <sup>2</sup>	인구	37,956명(2010)
시설	지상 1층, 지하 3층	인구밀도	18,248(명/km <sup>2</sup> )

창작공간이 위치한 금천구의 3T 지수는 인재지표13.31, 기술지표 68.10, 관용지표 7.31으로 서울시 평균 인재지표 23.68, 기술지표 54.24, 관용성지표 2.48과 비교해 볼 때, 인재지수는 매우 낮게 나타나는 반면에 관용성지표는 매우 높게 나타나고, 기술지표 역시 높게 나타난다(그림 6). 이는 금천구가 영등포구 다음으로 외국인 등록인구가 많기 때문으로, 실제 금천구에는 공장 근로 외국인이 다수 거주한다. 기술지표 역시 첨단 IT 산업단지인 가산디지털단지의

영향이 큰 것으로 보인다. <그림 7>과 같이 금천구 내 창조산업 종사자의 비율은 가산동에서 19.00로 가장 높게 나타나고, 그 다음 금천예술공장이 위치한 행정동 독산1동에서 3.87로 인접한 동에 비해 높게 나타난다. 가산디지털단지의 영향으로 가산동의 창조산업 종사자 비율이 높게 나타나는 것으로 보이며, 독산1동은 가산동의 배후지역으로 금천구 내에서 비교적 높게 나타나는 것으로 판단된다. 창작공간 역시 창조산업의 배후지에서 문화적 가교 역할을 할 것으로 예상된다. <그림 8>과 같이 유동인구는 서울시 평균과 금천구 평균과 비교해 볼 때 낮은 편으로, 창작공간의 활성화를 위해서는 홍보의 중요성이 강조된다. 답사 당시, 독산역 전광판을 통해 적극적으로 홍보하고 있는 현장을 목격할 수 있었다. 홍보와 커뮤니티 아트 프로그램을 통해 주택가에 위치하고 있는 약점 또한 극복할 수 있을 것으로 보인다.

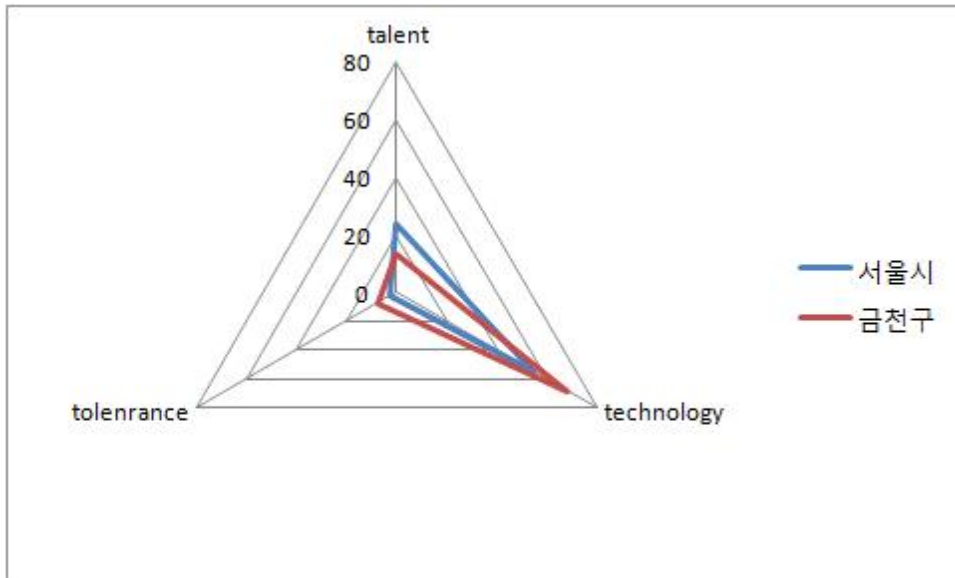


그림 4 . 금천구의 3T 지수

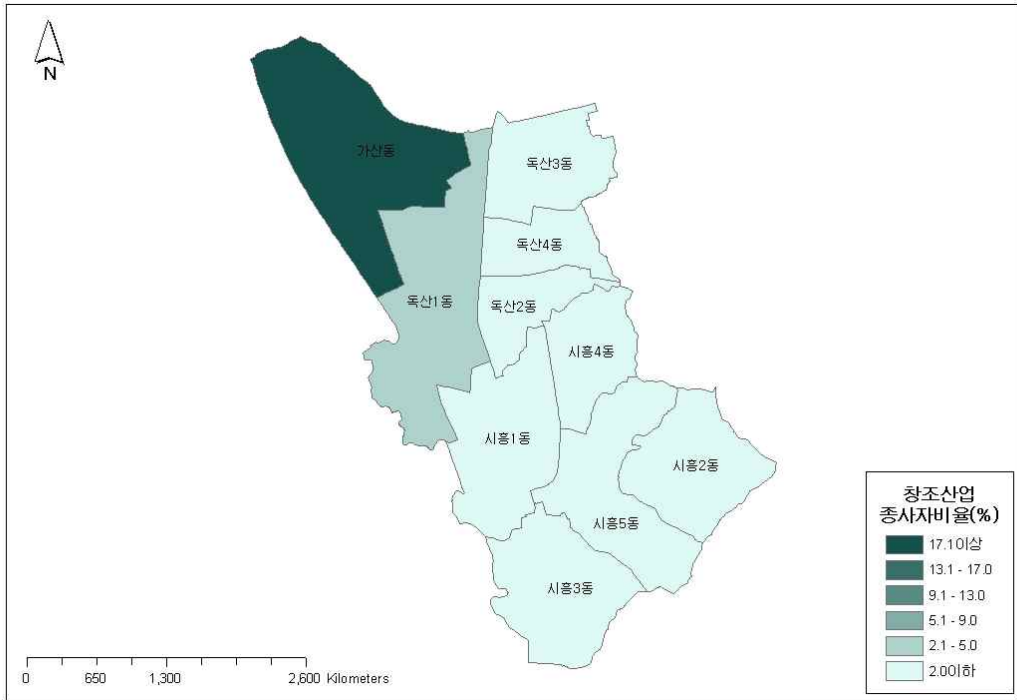


그림 5 . 금천구의 동별 창조산업 종사자 비율

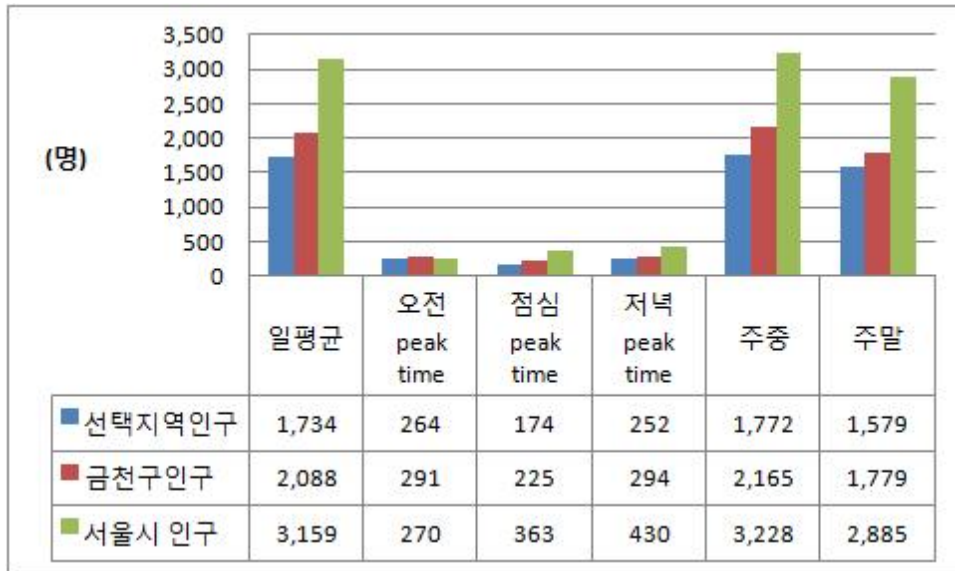


그림 6 . 독산동의 시간대별 유동인구

### 3. 신당창작아케이드

#### 1) 운영 프로그램

신당창작아케이드는 경기침체와 대형마트의 영향으로 공실이 되어버린 중앙시장 지하상가 내 52개 점포를 40개실로 개보수하여 2009년 10월 개관한 공방 중심의 창작공간이다. 시설은 창작공방, 전시실, 공동작업장 등이 운영중이며, 운영시간은 09:00~22:00시이다. 공예, 판화, 북아트, 사진, 일러스트 디자인, 미디어 영상 등 다양한 분야의 예술가들이 입주하여 창작활동 및 문화콘텐츠를 생산하고 있으며, 재래시장이라는 특징적인 측면에서 상인들과 교류를 위한 지역밀착형 문화 프로그램을 운영하여 재래시장 활성화에 기여를 목표로 하고 있다. 입주예술가에게는 창작공간 지원과 최대 500만원의 창작비가 지원되며, 현재 2기 입주예술가는 순수창작 9인, 문화산업 5인, 예술교육 3인 총 17인이 선정되어 활동중이다.



사진 3. (좌)홍+정 가게 (우)벽화로 꾸며진 지하상가 입구

주요 프로그램은 체험공방 ‘나도 예술가’, 체험프로그램 ‘화요예술클럽’ 등이 있으며 특히, 공공미술프로젝트 ‘시장골목 살리기’와 ‘홍+정 가게’는

상인과 입주예술가를 이어주는 상징적 프로그램이다. 시장골목 살리기는 지하상가의 기둥, 출입구 등 공용공간을 벽화, 오브제 등으로 꾸며 시장의 심미성을 북돋우고, 흥+정 가게는 입주예술가들이 영업중인 지하상가 한 점포를 새롭게 꾸며 시장의 기능과 예술성이 공존하는 공간을 조성한다.

## 2) 지역 분석

신당창작아케이드는 황학동 중앙시장 지하상가에 위치하고 있다. 중앙시장 지하상가는 1972년 문을 연 최초의 민자형 지하상가로 과거 99개 점포가 꽉 차 있던 활성화된 시장이었으나, 경기침체와 대형마트의 영향으로 절반 이상의 점포가 공실로 방치되어 왔다. 이후 서울시 컬처노믹스 사업이 추진되고, 2009년 신당창작아케이드는 흥과 정이 넘치는 공예중심 예술시장을 목표로 개관하였다.

표 7 . 신당창작아케이드 개요

신당창작아케이드		황학동 지리적 특성	
위치	중구 황학동 119번지	면적	0.33km <sup>2</sup>
면적	연면적 5,057m <sup>2</sup>	인구	12,691명(2010)
시설	창작공방 40실 외	인구밀도	38,458(명/km <sup>2</sup> )

창작공간이 위치한 중구의 3T 지수는 인재지표 18.48, 기술지표 39.86, 관용성지표 5.93로 서울시 평균 인재지표 23.68, 기술지표 54.24, 관용성지표 2.48과 비교해 볼 때, 인재지표와 기술지표는 모두 서울시 평균보다 낮은 편이나 관용성지표는 매우 높게 나타난다(그림 10). 이는 중구의 다양성이 공존하는 특성을 보여주며, 다양성을 바탕으로 여러 장르의 창작활동이 가능할 것으로 판단된다. 외국인 등록인구가 높은 결과에 비추어 볼 때 외국인의 재래시장 체험과 연계된 공예 프로그램의 구성을 제안해 볼 수 있다. <그림 11>과 같이 중구

의 창조산업 종사자 비율은 황학동에서 가장 낮게 나타나는데, 재래시장이 입지해 있고, 제조업 분야 종사자의 비율이 많기 때문으로 판단된다. 황학동의 유동인구는 중구 평균보다 낮지만 서울시 평균을 고려해본다면 다소 높은 편이다(그림 12). 황학 아크로타워를 중심으로 주택가가 입지하여 주거인구가 많은 강점과 사람들의 움직임이 활발한 지역에 입지하고 있는 강점을 이용하여 창작공간 활성화를 통해 지역의 특히, 중앙시장의 경제적 가치를 창출하는 역할을 할 것으로 예상된다.

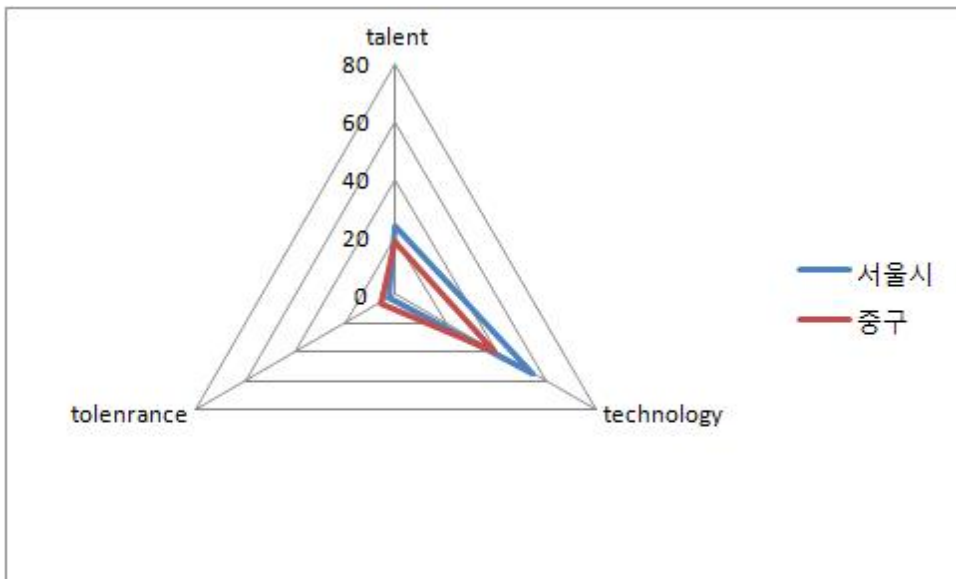


그림 7 . 중구의 3T 지수



## 4. 연희문학창작촌

### 1) 운영 프로그램

연희문학창작촌은 연희동 시사편찬위원회가 이전한 자리에 문학인 전용 집필실로 지하 1층, 지상 1층으로 구성된 4개동(끌림, 흘림, 올림, 들림)을 2009년 11월 개관하였다. 문학인의 순수문학 창작을 지원하고, 해외 문학인과 교류를 위한 국제 레지던시 집필실을 운영하고 있으며, 시민들의 자유로운 참여가 가능한 야외무대와 문학미디어랩 등을 조성하였다. 운영시간은 주중 10:00~17:00 시이며, 입주작가의 경우는 24시간 개방된다. 2011년 4월~2012년 3월까지 입주작가는 총 60명으로 입주기간은 3개월 단위로 4차에 걸쳐 입주할 예정이며, 매월 15일 이상 창작공간을 실제 사용하여야 한다.



사진 4 . (좌)연희문학창작촌 입구 (우)연희문학학교 프로그램 모습

주요 프로그램은 ‘연희목요낭독극장’, 지역친화형의 문화 활동을 위한 연희 문학학교, 글로벌 문학네트워크 구축을 위한 국제교류 프로그램 ‘LINK’ 등이 있다.

## 2) 지역 분석

연희문학창작촌은 서울의 역사를 연구하고 편찬하는 시사편찬위원회가 올림픽 공원 인근으로 이전하고 방치되어 있던 자리에 전원형의 문학인 전용 집필실로 개관하였다. 연희동의 대저택 담장 사이에 조용하게 위치하고 있어 공간의 특성이 문학장르의 창작공간으로 적합하다. 문학이라는 장르를 고려하여 창작활동에 몰입할 수 있도록 독립된 형태의 4개동으로 구성되어 있다.

표 8 . 연희문학창작촌 개요

연희문학창작촌		연희동 지리적 특성	
위치	서대문구 연희동 203-1	면적	3.05km <sup>2</sup>
면적	6,915m <sup>2</sup> /연면적 1,480m <sup>2</sup>	인구	44,373명(2010)
시설	집필실 4개동	인구밀도	14,549(명/km <sup>2</sup> )

〈그림 14〉와 같이 연희동이 위치한 서대문구의 3T 지수는 인재지표 22.51, 기술지표 48.19, 관용성지표 2.79로 서울시 평균 인재지표 23.68, 기술지표 54.24, 관용성지표 2.48과 비교해 볼 때, 인재지표와 기술지표는 낮은 편이고 관용성지표는 약간 높은 편이다. 서대문구의 동별 창조산업 종사자 비율을 살펴 보면 충현동 5.93, 연희동 3.47, 신촌동 2.97 순으로 높게 나타나는데, 이는 인근에 연세대학교, 홍익대학교, 명지대학교 등 대학교가 다수 입지하고, 정보·기술서비스업 종사자가 많기 때문으로 판단된다(그림 15). 창조산업 종사자 비율과는 달리 연희동의 유동인구는 시간대별 모두 서울시·서대문구 평균보다 크게 낮은 편이다(그림 16). 이는 지하철과 떨어져 있어 대중교통이 불편하고, 차들의 통행이 비좁은 2차선 도로때문으로 사료된다. 낮은 유동인구는 연희문학창작촌에 약점으로 작용할 것으로 보이고, 답사 결과 창작공간 안내표지판이 부족하여 참여자를 유인하지 못하는 원인을 제공할 수 있다. 창작공간의 활성화

를 위해서 연희동이 한적한 주택가라는 특성상 지역 주민을 대상으로 한 홍보 보다는 홈페이지와 자체적으로 운영중인 인터넷 포털사이트 카페를 통하여 프로그램 정보를 적극 공유하여 타 지역의 참여자를 이끌어 내는 것이 필요할 것으로 판단된다. 지역 주민은 물론이고 대학생을 대상으로 프로그램을 구성할 것을 제안해 볼 수 있다.

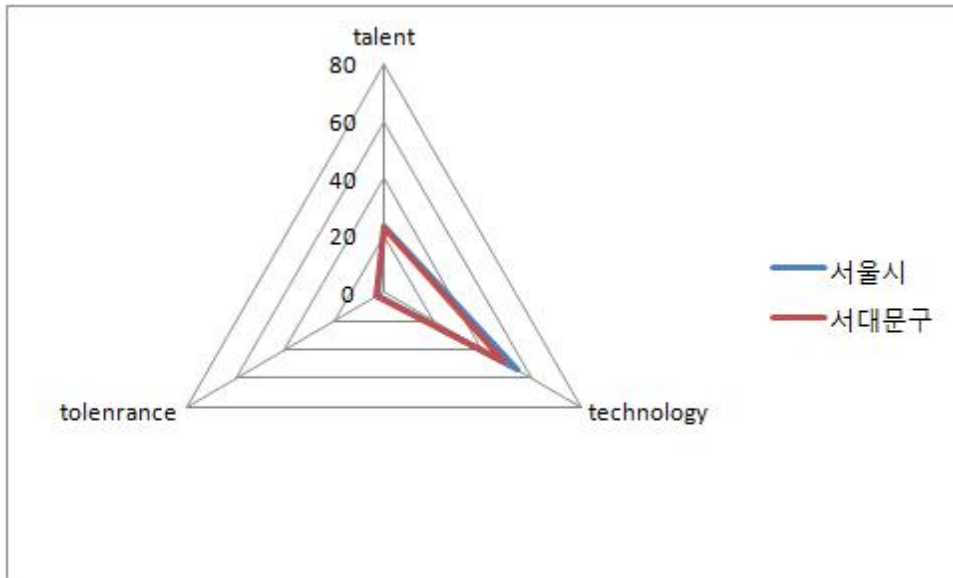


그림 10 . 서대문구의 3T 지수

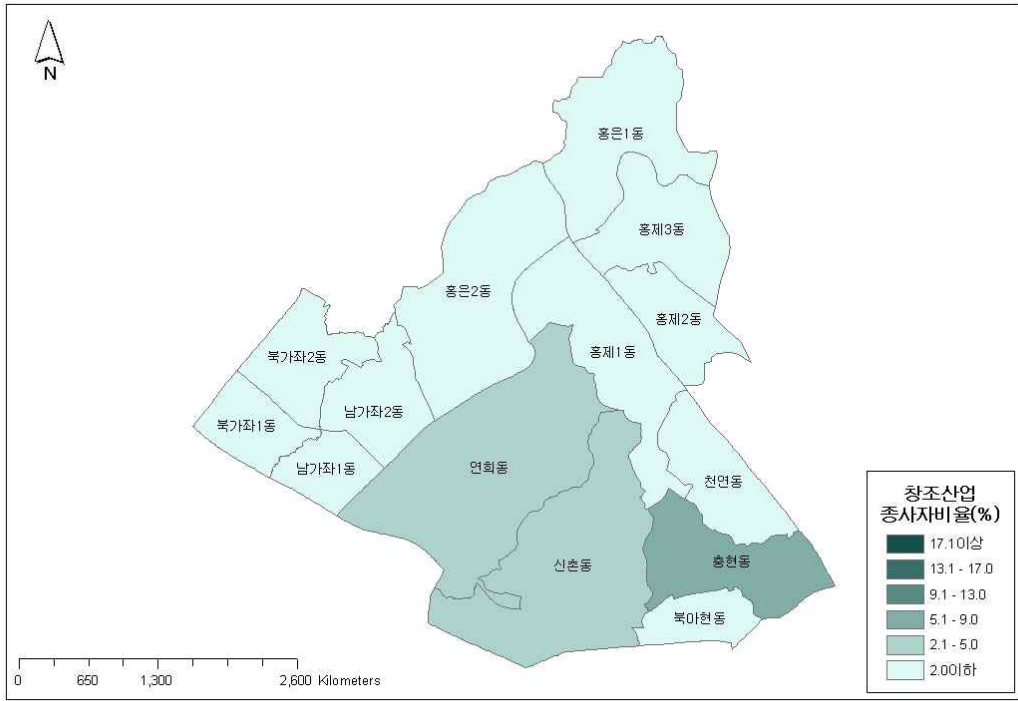


그림 11 . 서대문구의 동별 창조산업 종사자 비율

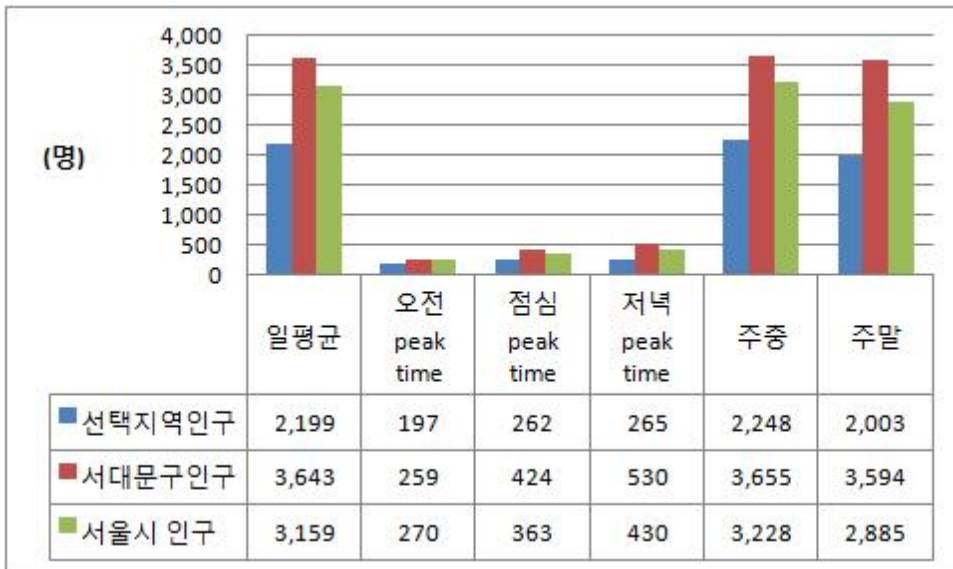


그림 12 . 연희동의 시간대별 유동인구

## 5. 문래예술공장

### 1) 운영 프로그램

문래예술공장은 문래동 철재상가 자리에 창작지원센터의 기능을 가진 창작공간을 신축하여 2010년 1월 개관하였다. 서울시 창작공간은 도심의 유휴시설의 재활용하여 조성하는 것을 목표로 하고 있지만, 건물이 개보수가 힘들 정도로 노후하여 유일하게 신축된 곳이 문래예술공장이다. 시설은 지하 1층, 지상 4층의 규모로 대규모 공동작업장, 공연장 겸 연습실, 녹음실, 영상편집실, 세미나실 등이 있으며, 운영시간은 연중무휴로 9:00~22:00시까지 운영된다. 또한 전문 장비와 시설 뿐만 아니라 예술가 호스텔 9실을 갖추어 국내외 예술교류의 플랫폼 역할을 하고 있다.



사진 5 . (좌)남아있는 폐철공소 (우)문래예술공장 외부 모습

주요 프로그램은 창작공간 지원 프로그램과 예술가 발굴·육성 프로젝트 'MAP(Mullae Arts Plus)', 지역예술역량강화 프로그램 'MEET(Mullae! Emerging&EnergeTic!)', 시민문화향유 프로그램 '장롱 속 기타 꺼내기', 창의예술교육 프로그램 '상상아지트' 등이 있다. 이 외에도 호주 REM

Theatre와 양해각서를 체결하여 국제교류 공동창작 프로그램을 운영하였다. 특기할만한 점은 문래예술공장의 배경이 된 문래창작촌이다. 문래창작촌은 문래동 3가를 중심으로 2003년부터 형성된 자생적으로 발생한 예술인 마을으로, 저렴한 임대료를 찾아 이주해온 예술가들의 행태가 미국 소호와 비견되며 젠트리피케이션 연구의 대상이 되었다. 문래예술공장을 문래창작촌과 약간의 물리적 거리를 두고 건립하여 문래창작촌에 대한 창작지원 기능은 유지하되 독립적인 창작센터로서도 거듭날 수 있었다.

## 2) 지역 분석

문래예술공장 기존 문래동 철공소 공업단지에 자생적으로 발생한 문래창작촌의 공동 창작지원을 위해 신축되었다. 현재 대다수의 철재상가가 폐업한 상태이며, 운영중인 곳도 여러곳 있다. 문래창작촌과 거리를 두고 신축되어 창작지원 기능의 창작공간이 아닌 공동 창작지원과 독립적인 센터로 거듭날 수 있었다.

표 9 . 문래예술공장 개요

문래예술공장		문래동 지리적 특성	
위치	영등포구 문래동1가 30	면적	1.49km <sup>2</sup>
면적	1,017m <sup>2</sup> /연면적 2,820m <sup>2</sup>	인구	32,657명(2010)
시설	지하 1층, 지상 4층	인구밀도	21,917(명/km <sup>2</sup> )

영등포구의 3T 지수는 인재지표 23.67, 기술지표 58.17, 관용성지표 8.7로 서울시 평균 인재지표 23.68, 기술지표 54.24, 관용성지표 2.48과 비교해 볼 때, 기술지표가 약간 높게 나타나며 관용성지표는 매우 높게 나타난다(그림 18). 이는 영등포구에 증권가와 금융기관이 입지한 금융중심지 여의도가 위치해 있고, 외국인 등록인구가 서울시에서 가장 높기 때문으로 판단된다. <그림

19)와 같이 영등포구의 동별 창조산업 종사자 비율은 양평1동 14.38, 여의동 11.63, 문래동 8.77 순으로 나타나며, 양평1동의 창조산업 종사자수를 살펴보면 가장 많은 비중을 차지하는 창조산업 종사자는 건물 및 토목엔지니어링 서비스업 종사자 974명으로 양평1동 창조산업 종사자에 약 38%를 차지한다. 이는 양평1동이 준공업지역으로 주거·상업·업무기능이 보완된 공업우세지역이기 때문으로 보인다. 문래동은 문래창작촌의 영향으로 유연한 창조환경이 조성되어 낙후된 공업지대임에도 불구하고 창조산업 종사자가 높게 나타난 것으로 사료된다. 문래동의 시간대별 유동인구는 서울시·영등포구 평균보다 낮은 편이나, 170여명에 이르는 예술가들이 활동하는 문래창작촌<sup>28)</sup>과 문화향유를 추구하는 방문객의 방문 목적이 뚜렷하여 문래예술공장은 타 창작공간에 비해 강점을 가지고 있는 것으로 보인다(그림 20).

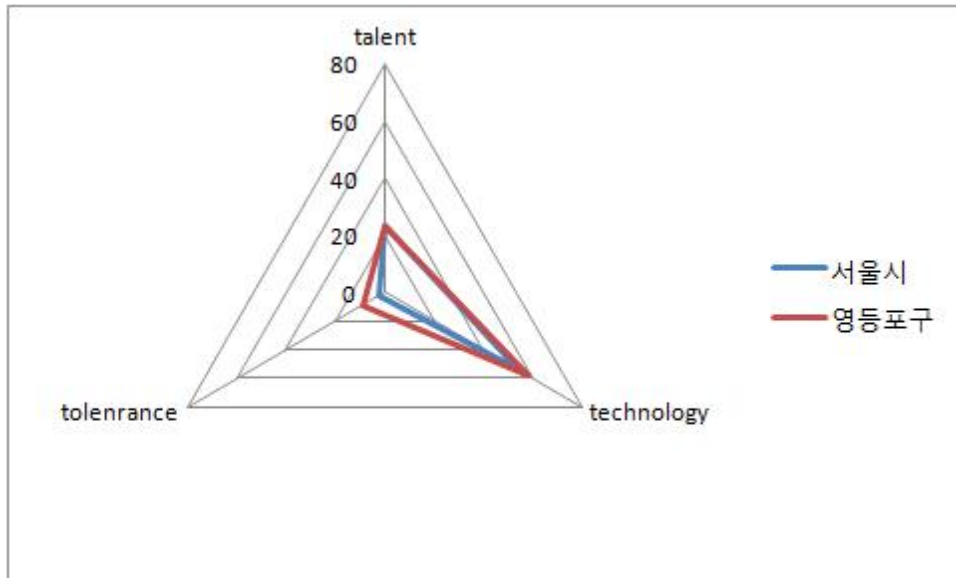


그림 13 . 영등포구의 3T 지수

28) 서울시 창작공간 [http://www.seoulartspace.or.kr/space\\_mullae/mullae\\_space.asp](http://www.seoulartspace.or.kr/space_mullae/mullae_space.asp)

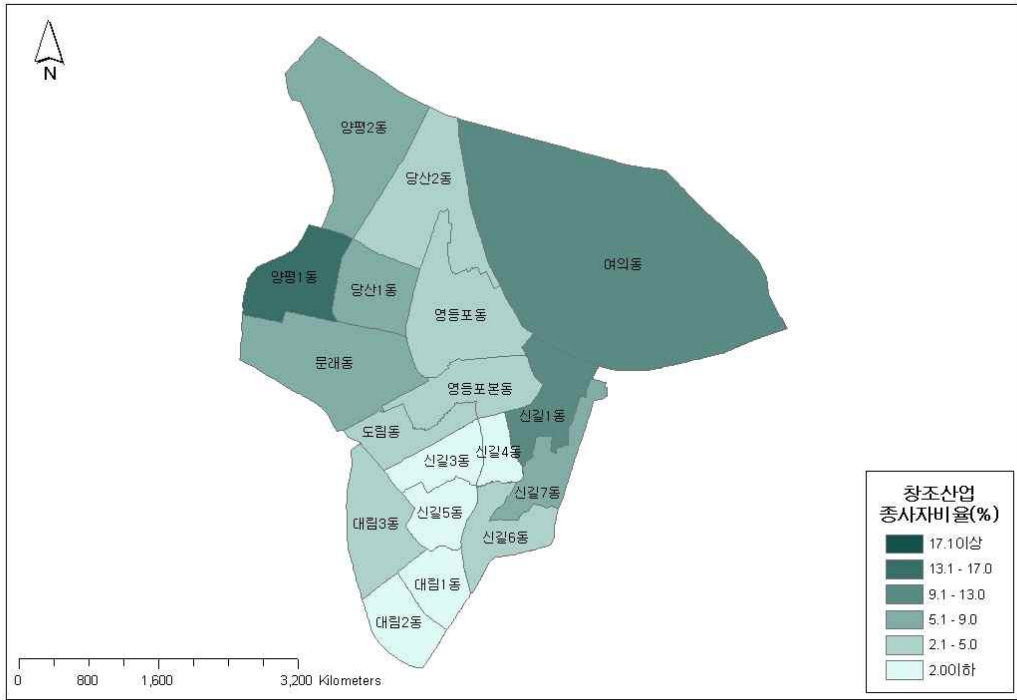


그림 14 . 영등포구의 동별 창조산업 종사자 비율

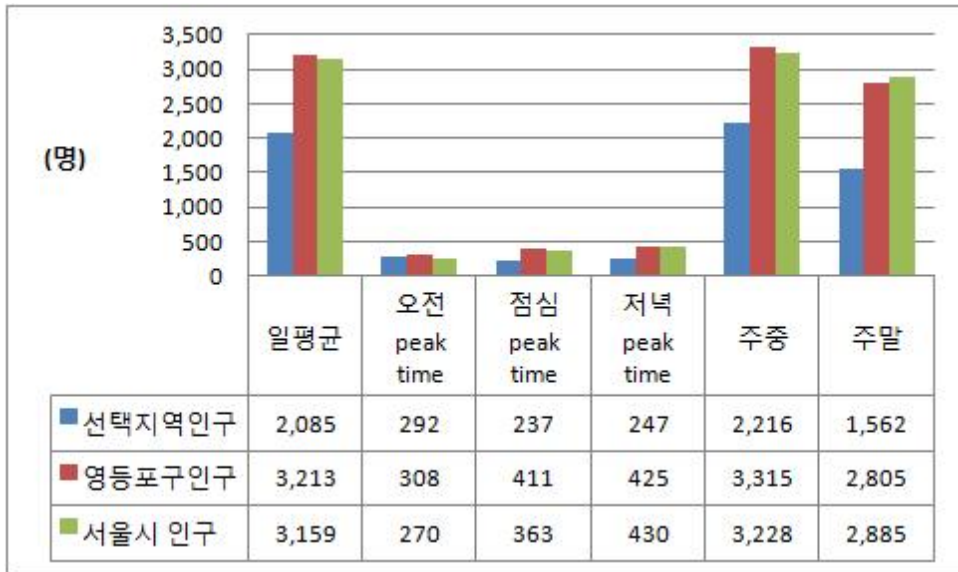


그림 15 . 문래동의 시간대별 유동인구

## 6. 성북예술창작센터

### 1) 운영 프로그램

성북예술창작센터는 종암동 성북구보건소가 하월곡동으로 이전함에 따라 방치된 보건소건물을 활용하여 창작공간으로 2010년 7월 개관하였다. 시설은 지하 1층, 지상 4층, 옥상으로 구성되어 있으며, 지하는 주민창작실, 1층은 다목적홀·예술다방, 2층은 음악실·갤러리, 3층과 4층은 입주예술가 스튜디오, 옥상은 하늘공방으로 운영하고 있다. 운영시간은 주중 9:00~18:00시이며, 주말은 프로그램 일정에 따라 탄력적으로 운영한다. 보건소의 장소적 맥락을 고려하여 치유·소통·나눔의 공간을 지향하며, 커뮤니티로부터 집합적으로 창조되어지는 커뮤니티 아트(community art)<sup>29)</sup>를 목표로 한다.



사진 6. (좌)성북예술다방 (우)입주단체 스튜디오

자체 기획 및 정기공모사업을 통해 선정된 프로그램 중심으로 운영되며, 주요 프로그램은 예술치료 프로그램, 지역주민예술창작 프로그램 ‘성북밴드’,

29) A. Goldbard, 2006, *New Creative Community : The Art of Cultural Development*, New Village Press, p.21.

‘월요일N하늘공방’ 등이 있다.

## 2) 지역 분석

성북예술창작센터는 성북구 종암동 성북보건소 자리에 장소적 맥락을 고려하여 치유·소통·나눔의 공간과 커뮤니티 아트를 목표로 개관하였다.

표 10 . 성북예술창작센터 개요

성북예술창작센터		종암동 지리적 특성	
위치	성북구 종암동 28-358	면적	1.46km <sup>2</sup>
면적	787m <sup>2</sup> /연면적 1,997m <sup>2</sup>	인구	43,371명(2010)
시설	지하 1층, 지상 4층	인구밀도	29,706(명/km <sup>2</sup> )

〈그림 22〉와 같이 성북구의 3T 지수는 인재지표 20.67, 기술지표 39.03, 관용성지표 1.76으로 서울시 평균 인재지표 23.68, 기술지표 54.24, 관용성지표 2.48과 비교해 볼 때, 인재지표와 관용성지표는 다소 낮게 나타났고 기술지표는 극히 낮게 나타났다. 특히 성북구의 기술지표는 11개 창작공간이 위치한 자치구 중에서 가장 낮으며, 이러한 결과로 바탕으로 성북구가 경직된 창조환경을 가지고 있는 것으로 볼 수 있다. 성북구의 창조산업 종사자 비율은 성북동 12.35, 안암동 4.17, 월곡2동 5.39 순으로, 성북동의 창조산업 종사자는 컴퓨터시스템 통합 자문 및 구축 서비스업 종사자가 213명으로 약 36%를 차지한다(그림 23). 또한, 성북구에서 성북동 다음으로 창조산업 종사자 비율이 높은 안암동과 월곡2동에 위치한 성신여자대학교, 고려대학교, 한국과학기술연구원으로 미루어 보아 창조산업은 대학·연구소와 상호 관계가 있음을 알 수 있다. 창작공간이 위치한 종암동은 창조산업 종사자 비율이 1.58으로 다소 낮은 편이다. 종암동의 유동인구는 서울시 평균보다 낮지만 성북구 평균보다 높은 편으로 주

말과 주중의 유동인구의 차이가 크게 없어 대다수 지역 주민일 것으로 판단된다(그림 24). 경직된 창조환경 속에서 창작공간의 활성화를 위해서는 지역 주민을 타겟으로 한 커뮤니티 아트 프로그램과 지역밀착형 프로그램의 구성이 중요한 역할을 할 것으로 보인다.

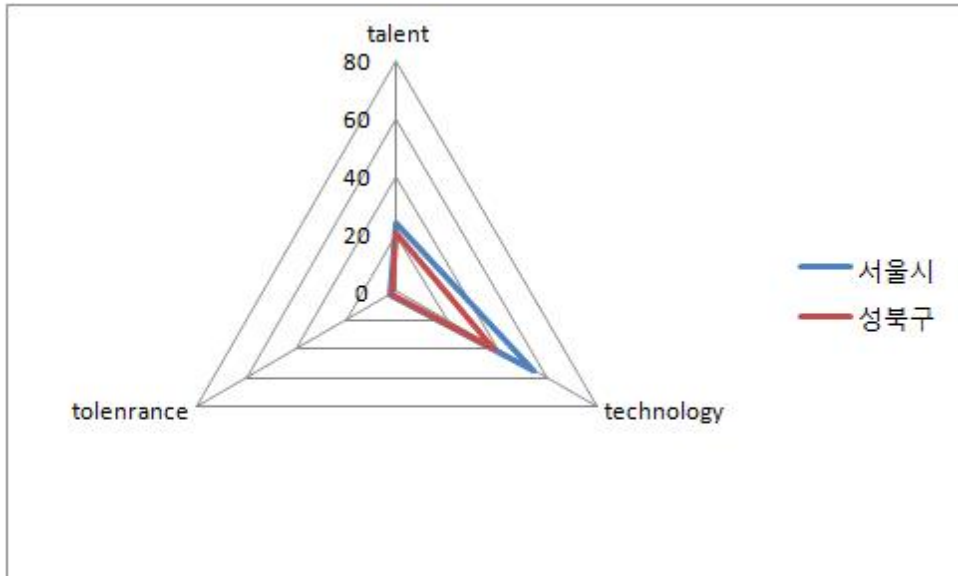


그림 16 . 성북구의 3T 지수

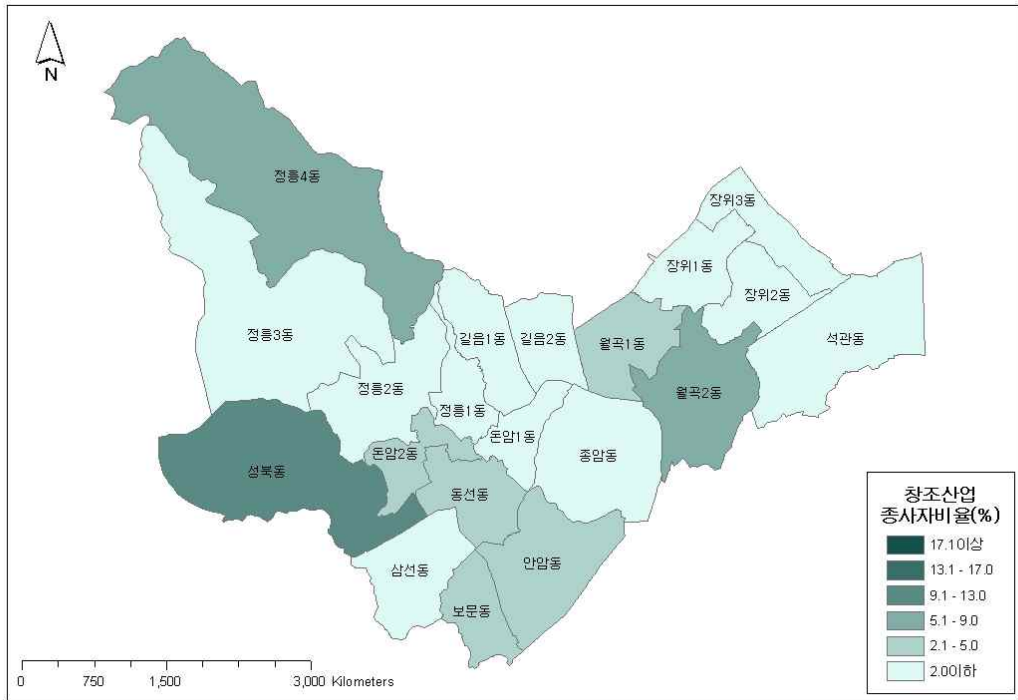


그림 17 . 성북구의 동별 창조산업 종사자 비율

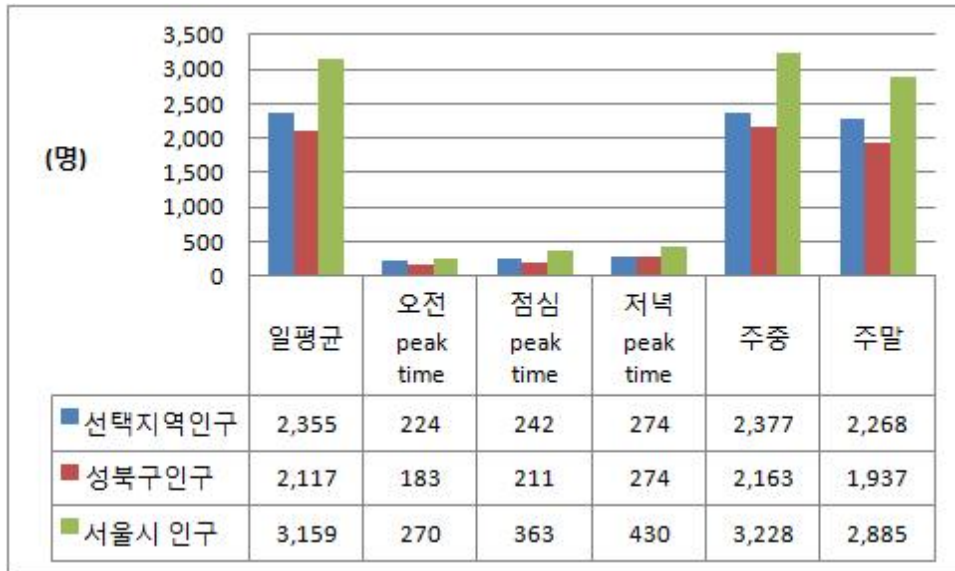


그림 18 . 중암동의 시간대별 유동인구

## 7. 관악어린이창작놀이터

### 1) 운영 프로그램

관악어린이창작놀이터는 봉천동사무소와 통폐합으로 이전한 은천동사무소 자리에 어린이를 대상으로 한 예술체험공간으로 2010년 12월 개관하였다. 공연, 미디어, 시각, 문학, 복합영역의 프로그램 체험과 예술가와 만남의 기회를 제공함으로써 어린이 사고력과 창의력 증진을 목표로 한다. 6세에서 10세의 어린이를 타겟으로 프로그램을 제공하며, 운영시간은 10:00~17:00시로 일요일은 운영하지 않는다. 시설은 지상 2층과 옥상을 운영중이며, 1층은 발표장·공연장, 2층은 단체 프로그램실, 옥상은 야외 프로그램공간으로 구성되어 있다.



사진 7 . (좌)단체 프로그램 공연장 (우)옥상 프로그램 공간

프로그램은 교육 측면을 강조하여 구성되어 있으며, 우수 공연물을 통해 문화·예술체험 기회를 확대하는 공연영역, 영상·빛·소리를 이용하여 예술과 친숙해질 수 있는 경험을 제공하는 미디어영역, 시각예술을 통해 사고력을 증진하는 시각영역, 다양한 문학을 접하여 인문학의 흥미를 유도하는 문학영역, 복합장르 프로그램을 통하여 창의력을 고취하는 복합영역 등 다섯 가지 영역으로

운영된다. 주요 프로그램은 미디어영역 프로그램 ‘은천동, 은천이’, 복합영역 프로그램 ‘출동! 어린이과학수사대’ 등이 있다.

## 2) 지역 분석

관악어린이 창작놀이터는 관악구 은천동에 위치한 어린이 창의력과 사고력 증진을 목표로 하는 문화·예술 체험공간이다.

표 11 . 관악어린이창작놀이터 개요

관악어린이창작놀이터		은천동 지리적 특성	
위치	관악구 은천동 936-4	면적	0.79km <sup>2</sup>
면적	308m <sup>2</sup> /연면적 377m <sup>2</sup>	인구	15,190명(2010)
시설	지하 1층, 지상 2층	인구밀도	19,227(명/km <sup>2</sup> )

창작공간이 위치한 관악구의 3T 지수는 인재지표 25.11, 기술지표 69.57, 관용성지표 3.32로 서울시 평균 인재지표 23.68, 기술지표 54.24, 관용성지표 2.48과 비교해 볼 때, 인재지표와 관용성지표는 조금 높은 편이고 기술지표는 매우 높은 편이다(그림 26). 관악구는 녹지지역(관악구의 46.5%)을 제외한 대부분의 지역이 주거지역(관악구의 52%)<sup>30)</sup>으로 인구밀도가 높고, 이와 같은 요인이 기술지표에 작용하였을 것으로 판단된다. <그림 27>과 같이 관악구의 창조산업 종사자 비율은 남현동이 9.26으로 가장 높게 나타나고 성현동 6.72, 보라매동 5.31 순으로 높게 나타난다. 남현동의 창조산업 종사자 561명 중 363명이 건물 및 토목엔지니어링 서비스업에 종사하는 것으로 나타났고, 남현동의 창조산업 종사자 비율이 높게 나타나는 것은 남부순환도로와 동작대교의 교차점이자 지하철 2호선과 4호선의 환승센터인 남현동의 지리적 이점이 작용하였

30) 관악구, 2010 구정백서.

을 것으로 보인다. 창작공간이 위치한 은천동은 <그림 28>과 같이 지하철 신림역과 서울대입구역 사이 봉천역이 위치해 있어 대학생과 학원생의 유동이 활발한 강점을 가지고 있다. 주택지의 특성상 오전과 저녁시간의 유동인구가 많으며 점심시간 유동인구는 감소한다. 관악어린이창작놀이터의 대상이 어린이인 점을 감안할 때 부모의 출퇴근 시간을 피한 운영시간이 필요하며, 현재 운영시간은 적절한 것으로 보인다. 주택가에 위치하여 한적한 약점을 보완하기 위해서 인근 유치원·초등학교와 연계한 교류 프로그램 운영이 필요할 것으로 사료된다.

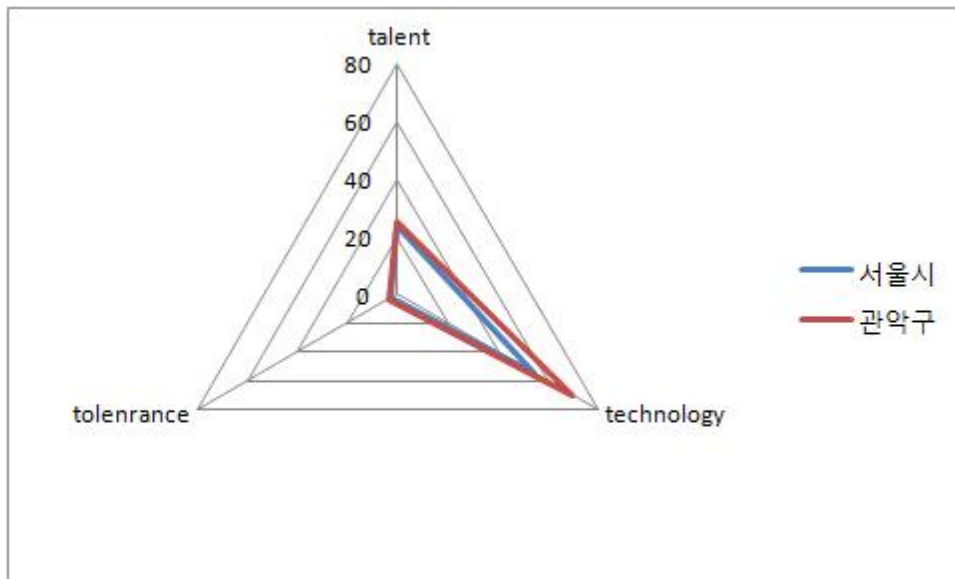


그림 19 . 관악구의 3T 지수

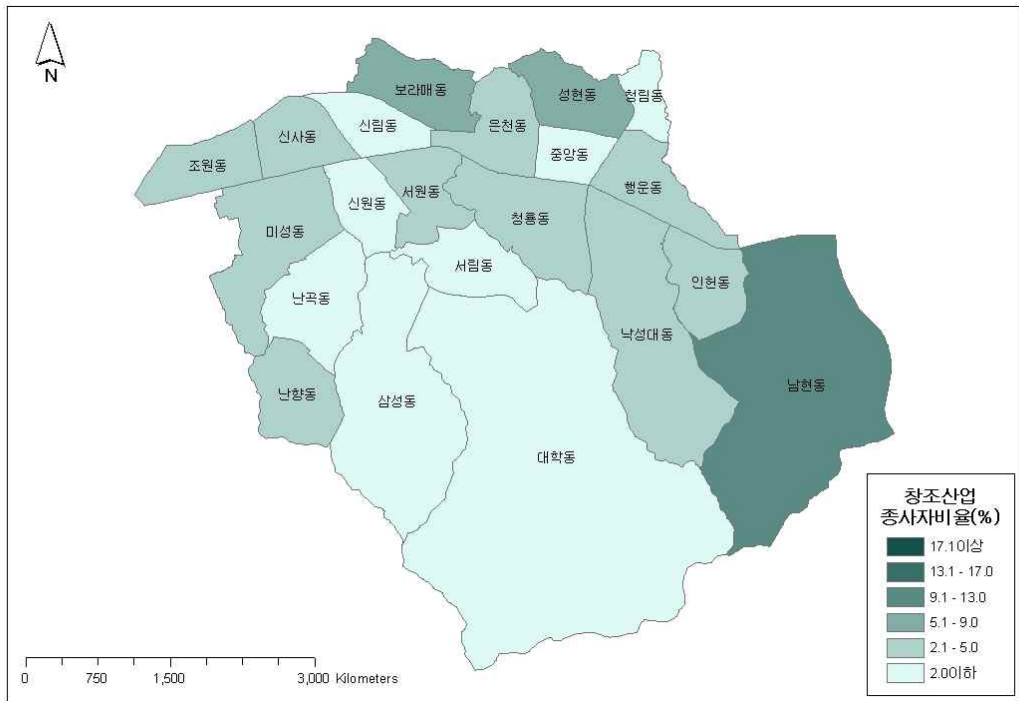


그림 20 . 관악구의 동별 창조산업 종사자 비율

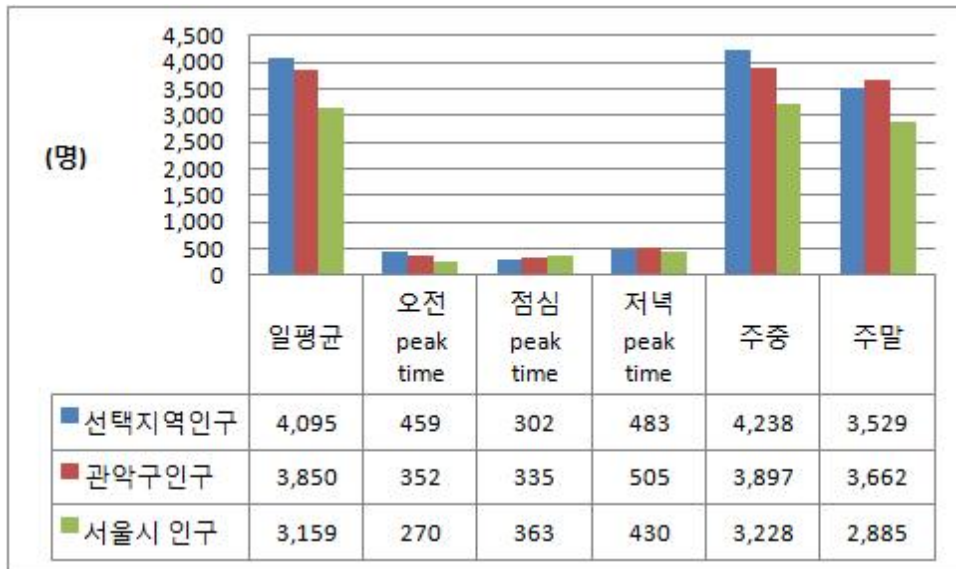


그림 21 . 은천동의 시간대별 유동인구

## 8. 홍은예술창작센터

### 1) 운영 프로그램

홍은예술창작센터는 서부도로교통사업소 이전으로 발생한 유휴공간과 부지를 개축 및 신축하여 2011년 5월 개관하였다. 북한산 자락에 위치하고, 명지초·중·고등학교 등 교육시설과 주택가 중심이라는 장소적 성격을 고려하여 자연친화적인 창작활동과 생활밀착형 예술교육을 지향한다. 예술과 자연과 사람이 공존하는 공간을 목표로 무용가 및 예술가의 창작활동 및 창작공간을 지원하고, 시민을 대상으로 한 다양한 문화·예술프로그램을 운영하고 있으며, 시설은 지상 2층으로 구성되어 있다. 운영시간은 평일은 10:00~18:00시, 주말은 10:00~20:00시이고, 입주예술가에게는 24시간 개방된다.



사진 8 . (좌)홍은예술창작센터 외부 모습 (우)자연을 주제로 한 마당

주요 프로그램은 입주예술가 무용 공연 ‘춤, 열다’, 창의체험프로그램 ‘Let's move’ 등이 있으며, 무용연습실과 세미나실을 수시 대관하고 있다.

## 2) 지역 분석

홍은예술창작센터는 사람과 자연의 자연친화적인 창작공간을 목표로 조성된 센터로 서대문구 홍은2동에 위치하고 있다. 홍은예술창작센터 인근에는 명지초·중·고등학교와 명지전문대학 등 교육시설이 있으며, 주택가에 위치하여 주민을 대상으로 생활밀착형 예술교육 프로그램을 운영하고 있다.

표 12 .홍은예술창작센터 개요

홍은예술창작센터		홍은2동 지리적 특성	
위치	서대문구 홍은2동 304-1	면적	2.06km <sup>2</sup>
면적	1,070m <sup>2</sup> /연면적 2,040m <sup>2</sup>	인구	30,380명(2010)
시설	지상 2층	인구밀도	14,748(명/km <sup>2</sup> )

창작공간이 위치한 서대문구의 3T 지수는 <그림 14>에서 보는 바와 같이 서울시 평균 3T 지수와 비교해 볼 때, 인재지표와 기술지표는 낮은 편이고 관용성지표는 약간 높은 편이다. 앞서 언급하였듯이 창조산업 종사자의 비율이 인근 대학의 상호 관계가 있는 것으로 판단되어 명지전문대학이 위치한 홍은2동의 창조환경이 유연함을 유추해 볼 수 있다. 홍은2동의 시간대별 유동인구는 서울시와 서대문구 평균보다 낮으며, 주중과 주말에 차이를 보여 인근 교육시설을 목적지로 하는 유동인구가 많음을 알 수 있다(그림 30). 운영 프로그램을 주중에 다양한 연령대의 교육시설 이용자의 참여 프로그램을 운영하고, 주말에는 지역 주민 대상의 교육 프로그램을 운영하는 것을 제안해 볼 수 있다. 입주작가 외에 인근에 위치한 대학의 무용공연 프로그램을 구성하는 것도 창작공간의 활성화에 도움이 될 것으로 보인다.

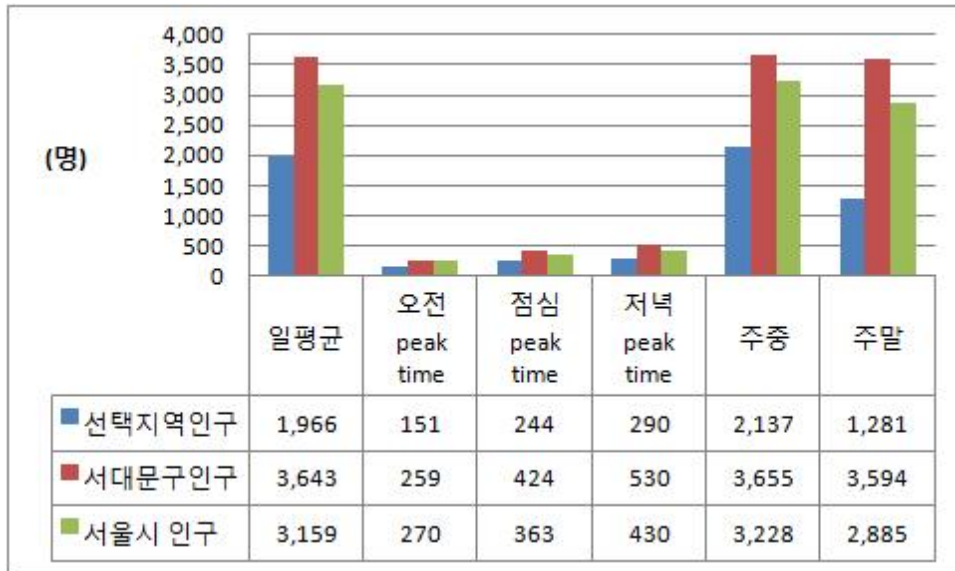


그림 22 . 홍은2동의 시간대별 유동인구

## 9. 장애인창작스튜디오

### 1) 운영 프로그램

장애인창작스튜디오는 종합운동장 옆 중소기업 제품전시장이던 곳을 창작공간으로 2007년 10월 개관하여 한국장애인미술협회에서 운영해 오다 2011년 1월 서울시창작공간으로 서울문화재단이 위탁운영을 시작하였다. 장애예술가들의 비장애인예술가와 동등한 창작활동을 보조하기 위해 창작공간 및 전시와 교육의 장소를 제공하고, 나아가 장애인의 문화·예술 향유를 도모하여 문화분야 뿐만 아니라 복지분야의 발전을 목표로 한다. 또한 장애예술의 사회적 교류를 위한 문화네트워크 구축과 장애인 예술공간의 시발점으로 도약을 비전으로 제시한다. 시설은 지상 1층에 창작 스튜디오, 전시와 교육장을 운영하고 있으며, 외부에 공동작업장을 갖추고 있다. 운영시간은 10:00~18:00시로 주말은 휴관하며, 작

업실은 24시간 개방한다.



사진 9 . (좌)종합스포츠 상가 내 입구 (우)입주작가의 작업실

주요 프로그램은 창작활동 역량강화를 위한 기획자 비평가 멘토링 프로그램, 입주 예술가가 참여하는 공공미술 프로젝트, 전시발표사업 ‘Able Fine Art Festival’, 시민을 대상으로 한 교육 프로그램 ‘스튜디오 스쿨링’ 등이 있으며, 이 외에도 다양한 장애인 문화복지사업을 진행하고 있다.

## 2) 지역 분석

장애인창작스튜디오는 장애예술가를 지원하는 창작공간으로 송파구 잠실2동 종합운동장 내 종합스포츠 상가 입구에 위치하고 있다.

표 13 . 장애인창작스튜디오 개요

장애인창작스튜디오		잠실2동 지리적 특성	
위치	송파구 잠실2동 10번지	면적	2.18km <sup>2</sup>
면적	472m <sup>2</sup> /연면적 514m <sup>2</sup>	인구	36,960명(2010)
시설	지상 1층	인구밀도	16,954(명/km <sup>2</sup> )

〈그림 32〉와 같이 송파구의 3T 지수는 인재지표 30.55, 기술지표 71.47, 관용성지표 1.13으로 서울시 평균 인재지표 23.68, 기술지표 54.24, 관용성지표 2.48과 비교해 볼 때, 인재지표는 높게 나타나고 기술지표는 매우 높게 나타났으나 관용성지표는 낮게 나타났다. 높은 기술지표는 송파구 관내로 우량기업을 유치하려는 송파구 도시전략의 결과로 보이며, 관용성지표로 미루어 보아 송파구는 다소 관용적이지 못한 지역으로 보인다. 낮은 관용성 측면에서 장애예술의 사회적 소통을 목표로 제시하는 장애인창작스튜디오의 입지는 적절하지 못한 것으로 판단된다. 송파구의 동별 창조산업 종사자 비율은 석촌동 16.36, 장지동 13.59, 송파2동 13.52 순으로 높게 나타났으며, 창조산업 종사자 비율이 높은 석촌동은 전문, 과학 및 기술 서비스업 종사자 중 건물 및 토목엔지니어링 서비스업의 종사자 비율 39%로 가장 높은 것으로 나타났다(그림 33). 특히 장지동과 송파2동은 창조산업 종사자 중 건물 및 토목엔지니어링 서비스업의 종사자 비율이 60%로 매우 높게 나타났다. 〈그림 34〉와 같이 잠실2동의 유동인구는 송파구의 평균 유동인구보다 많으며, 저녁 유동인구는 오전의 3배 이상 증가하는 것을 볼 수 있다. 이는 신천역 중심으로 유흥시설이 밀집한 변화가이기 때문으로 보이며, 장애인창작스튜디오의 유동인구로 이어지지 않는다. 장애인창작스튜디오는 종합운동장 안에 위치하여 운동경기 시즌이 아닌 경우에는 유동인구가 적을뿐더러, 유동인구를 고려한 프로야구 봄시즌 기간에 운영되는 전시 발표사업인 ‘송파랑 오월이’ 역시 종합운동장 내 스포츠종합상가 야외 테라스에서 진행되기 때문에, 입주예술가만의 공간으로 전략할 위험요소를 가지고 있는 것으로 사료된다. 그러나 답사 당시 입주예술가의 활발한 창작활동과 예술 교육 현장을 몸소 체험하면서 체계적인 프로그램 운영을 통하여 약점을 극복할 수 있는 가능성을 확인할 수 있었다. 창작공간 활성화를 위해 문화 부흥이라는 동일한 관심사를 가진 타 서울시 창작공간과의 교류 프로그램을 제안해 볼 수 있다.



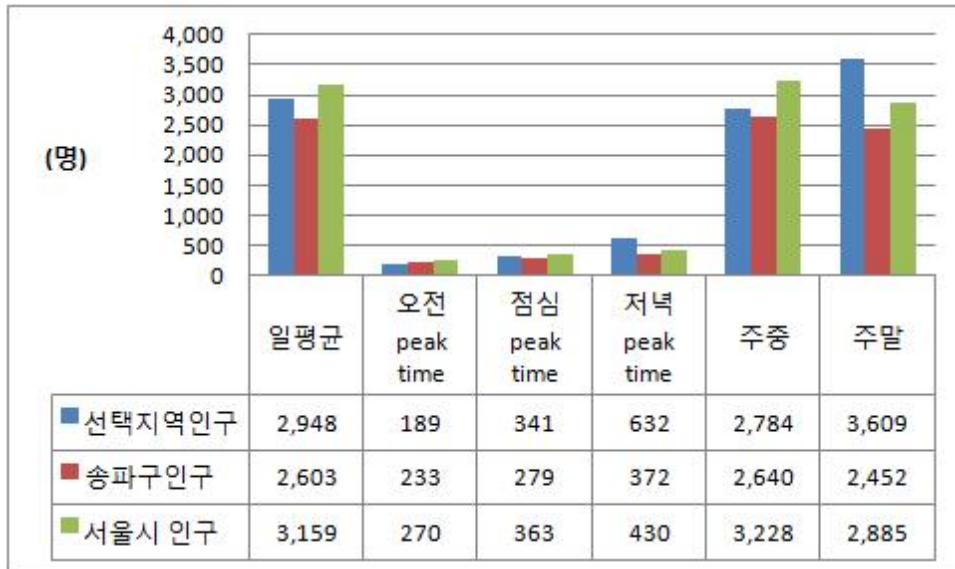


그림 25 . 잠실2동의 시간대별 유동인구

## 10. 남산예술센터

### 1) 운영 프로그램

남산예술센터는 연극전문 소극장이었던 드라마센터를 개보수하여 공연예술 창작과 예술교육 체험이 가능한 복합문화공간으로 2009년 6월 개관하였다. 시설은 전문공연장 드라마센터와 문화·예술 체험 및 교육을 위한 지상 4층 예술교육관으로 구성되어 있으며, 예술교육관 1층은 세미나실, 2층은 회의실, 3층은 도서관, 4층은 연습실로 구성되어 있다. 운영시간은 예술교육관 9:00~18:00시, 드라마센터는 공연일정에 따라 유동적으로 운영하고 있으며, 자체제작 및 공동제작 공연으로 프로그램을 운영하고 있고 외부 대관은 하지 않는다.



사진 10. (좌)남산예술센터 드라마센터 (우)예술교육관 도서관

우수 현대연극 중심의 공연과 복합장르의 공연양식을 발굴하고 극장 축제를 기획할 뿐만 아니라, 현대연극의 국제교류 활성화를 위하여 뉴욕 링컨센터예술교육원(Lincoln Center Institute), 독일 샤우뷔네(schaubuehne) 극단 등과 양해각서를 체결하고 공연의 제작 및 유통 등 국제교류를 진행하고 있다. 남산 예술센터는 2011년 8월 링컨센터예술교육원과 국제예술교육워크숍을 개최한 바 있다. 드라마센터는 예술성과 대중성을 바탕으로 제작중심의 작품이 공연되고, 예술교육관은 예술교육 프로그램 개발 및 운영을 담당하고 있다. 대표적인 프로그램은 서울창의예술학교로 창조적 지성, 문화적 감성, 사회공헌적 인성을 교육 철학으로 내세우며, ‘서울창의예술 중점학교’ 등 공교육 지원 프로그램, TA(Teaching Artist) 양성과정 등 전문가 양성 프로그램, ‘꿈꾸는 청춘예술 대학’ 등 창의시민 육성 프로그램, 서울국제창의예술교육심포지엄(Seoul International Symposium for Arts in Education & Creativity) 개최 등 창의거버넌스 구축 프로그램 등을 진행하고 있다. 이 외에도 문화·예술교육 관련 인프라 및 네트워크 구축, 프로그램 지원 등 광역단위 지원기관인 서울문화예술지원센터와 문화·예술교육 관련 전문정보를 제공하는 예술교육정보자료를 운영하고 있다.

## 2) 지역 분석

남산예술센터는 공연예술을 활성화하고, 예술교육을 통하여 시민의 창의성 증진을 도모하기 위한 공간으로 중구 필동 (구)드라마센터 자리에 위치하고 있다.

표 14 . 남산예술센터 개요

남산예술센터		필동 지리적 특성	
위치	중구 필동 8-19번지	면적	1.14km <sup>2</sup>
면적	3,264m <sup>2</sup> /연면적 4,408m <sup>2</sup>	인구	5,241명(2010)
시설	드라마센터, 예술교육관	인구밀도	4,597(명/km <sup>2</sup> )

중구의 3T 지수는 앞선 언급하였듯이 인재지표와 기술지표는 모두 서울시 평균보다 낮은 편이나 관용성지표는 매우 높게 나타나 중구의 다양성이 공존하는 특성을 보여준다(그림 10). <그림 11>과 같이 중구의 창조산업 종사자 비율은 창작공간이 위치한 필동에서 매우 높게 나타났다. 필동의 창조산업 종사자는 제조업 분야의 종사자가 총 7914명 중 3997명으로 가장 높게 나타났으며, 세계 분류 종사자는 신문발행업 종사자가 722명으로 가장 높은 비율 9%를 차지하였다. 이는 필동에 신문사 본사가 다수 입지하여 있기 때문으로 보인다. 필동의 유동인구는 중구의 유동인구보다 매우 적은 편이나 드라마센터는 외부대관을 하지 않고, (구)드라마센터 개관 이래로 운영 프로그램이 체계적으로 이어지고 있기 때문에 방문객에 대한 홍보가 잘 이루어진다면 유동인구가 적은 약점은 극복 가능한 것으로 판단된다(그림 36). 예술교육관 역시 서울문화재단의 예술교육 프로그램 ‘서울창의예술학교’가 운영중으로, 참여자의 목적지가 확실하여 적은 유동인구는 약점으로 작용하지 않을 것으로 보인다. 가장 손쉽게 정보에 접근할 수 있는 가상공간 즉, 남산의 대표시설 홈페이지의 연계홍보현황(웹브로셔)<sup>31)</sup>을 살펴본 결과 남산예술센터는 남산 주변 관광지 혹은 추천코스

소개되어 있지 않다. 남산 한옥마을, 케이블카 등과 마찬가지로 남산 즐길거리에 연극 공연을 적극적으로 연계홍보할 것을 제안해 볼 수 있다.

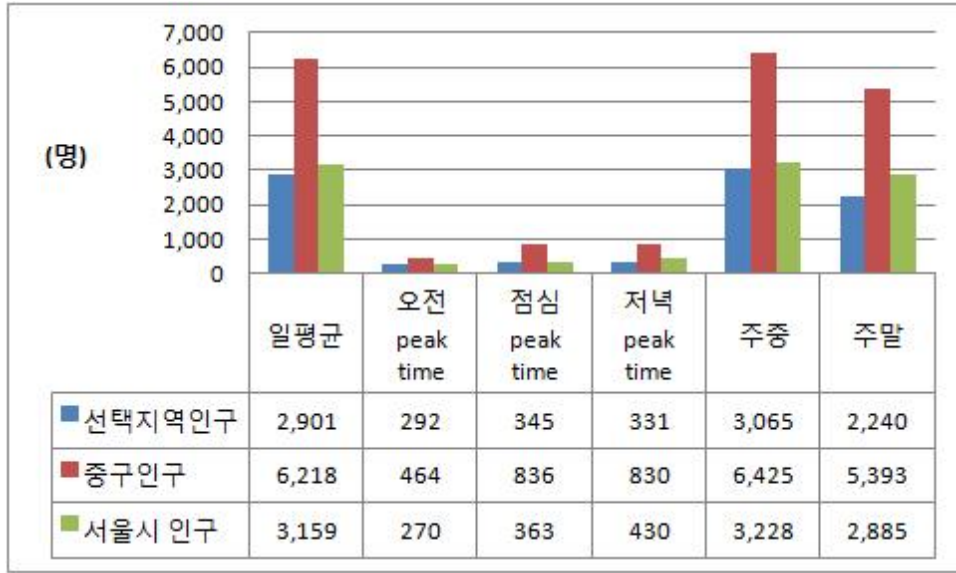


그림 26 . 필동의 시간대별 유동인구

## 11. 남산창작센터

### 1) 운영 프로그램

남산창작센터는 2007년 10월 개관하였다. 뮤지컬 · 오페라 등의 대규모 무대 공연 예술을 위한 지상 2층의 국내 최대 규모의 전용 연습실로, 남산 자락에 위치하여 쾌적한 환경 속에서 민간 예술가의 창작공간을 제공한다. 면적은 1966.2㎡로 시설은 3개의 공연연습실, 부대시설로 구성되어 있으며, 대관 운영

31) 남산공원 <http://parks.seoul.go.kr/>  
 남산케이블카 <http://www.cablecar.co.kr/>  
 N서울타워 <http://www.nseoultower.co.kr/>

시간은 9:30~22:30분이다. 최소 20,000만원에서 최대 80,000원(4시간)의 저렴한 대관료로 무대 예술가들을 지원하며, 대관현황은 홈페이지에서 확인가능하고 신청은 온라인과 오프라인으로 가능하다.



사진 11. (좌)남산창작센터의 외부 모습 (우)대규모 공연연습실

## 2) 지역 분석

남산창작센터는 대규모 무대공연예술의 창작공간을 지원하는 센터로 남산 실내테니스장을 개보수하여 315m<sup>2</sup>(약 100평) 규모의 국내 최대 공연연습실을 무대 예술인들에게 제공하고 있다.

표 15 . 남산창작센터 개요

남산창작센터		필동 지리적 특성	
위치	중구 필동 산 5-84	면적	1.14km <sup>2</sup>
면적	1966m <sup>2</sup> /연면적 m <sup>2</sup>	인구	5,241명(2010)
시설	지상 2층	인구밀도	4,597(명/km <sup>2</sup> )

앞선 언급하였듯이 중구는 다양성이 풍부한 유연적 창조환경을 가지고 있으

며, 필동 역시 창조산업 종사자 비율이 높게 나타나 창작공간이 창조산업의 기반으로 도약할 수 있는 조건을 갖추었다. 답사 결과 전문적으로 대관이 이루어지는 남산창작센터의 특성상 일반인의 자유로운 방문 및 관람이 어려웠으며, 일반 참여자를 대상으로 한 운영 프로그램도 확인할 수 없었다. 그러나 인터넷을 통하여 남산창작센터의 기사를 수집해본 결과<sup>32)</sup>, 전문 공연인에게 대규모의 연습실을 제공하여 문화·예술 부흥에 크게 기여하고 있는 것을 확인할 수 있었다. <그림 36>과 같이 적은 유동인구는 전문대관센터인 남산창작센터에 약점으로 작용하지 않을 것으로 보인다.

---

32) 남산창작공간에 대한 인터넷 뉴스기사는 2008년 147건, 2009년 379건, 2010년 1218건, 2011년 2008건으로 가파르게 증가하였다. (2011년 11월 네이버 뉴스 기준)

## 제4장 논의 및 제언

서울시 창작공간은 서울시 켄치노믹스 정책에 따라 도시 활성화 프로젝트의 일환으로 시작되었다. 서교예술실험센터, 금천예술공장, 신당창작아카데미, 연희문학창작촌, 문래예술공장, 성북예술창작센터, 관악어린이창작놀이터, 홍은예술창작센터, 장애인창작스튜디오, 남산예술센터, 남산창작센터 등 현재 모두 11개의 서울시 창작공간이 운영 중이다. 동사무소, 지하상가, 시사편찬위원회 등 도시에서 기능을 상실한 공간을 재활용하여 예술의 생산지와 발신지로 창의력과 자족성이 풍부한 도시 공간으로 변모하고 있다. 2009년 정식으로 시작된 서울시 창작공간은 시행된 지 2년이 지났고, 많은 이들은 방문 및 프로그램 참여를 통해 직접적으로, 블로그 및 포털사이트 인터넷 뉴스와 같은 가상공간을 통해 간접적으로 서울시 창작공간의 존재를 인식하고 있다.

창작공간 조성 사업의 목표는 첫째, 저렴한 임대료와 대관료를 통해 창작공간을 제공하고 자유로운 창작활동을 지원하여 예술가와 같은 사회적 인재를 양성하는 것이다. 둘째, 도시민의 문화향유 공간을 제공하고 다양한 전시 및 공연과 체험 프로그램을 통하여 시민과 예술가가 교류할 수 있는 기회의 장을 제공하는 것이다. 셋째, 나아가 고용과 부를 창출하여 커뮤니티 활성화와 도시 경쟁력을 확보하는 것이다. 낙후되고 버려진 공간을 문화공간으로 탈바꿈한 서울시 창작공간은 새로운 개발이 아닌 창의적인 재생으로 도시의 아이덴티티를 확립하고, 서울을 인재의 유입과 다양성이 풍부한 도시로 만들고자 한다.

개발이 아닌 재생을 선택한 것은 창작공간 자체뿐만 아니라 명칭과 프로그램도 재생을 선택하여 기존 장소의 성격을 유지하였다. 홍대의 실험정신을 바탕으로 실험적이고 창의적인 예술활동이 이루어지는 서교예술실험센터, 공장지대였던 옛 지역을 이름에 담은 금천예술공장과 문래예술공장, 보건소였던 특성을 살린 예술치유 프로그램을 운영하는 성북예술창작센터 등 창의력을 원동력으로

삼아 창작공간을 조성하였다.

창작공간의 프로그램은 주민 대상의 지역밀착형 프로그램과 커뮤니티 아트 등을 구성하여 지역 주민의 관심과 참여를 유도하였다. 서교예술실험센터의 ‘서교음악싸롱’, 금천예술공장의 ‘예술재능나누기 프로그램’, 신당창작아케이드의 ‘화요예술클럽’, 연희문학창작촌의 연희문학학교, 문래예술공장의 ‘장롱속 기타 꺼내기’, 성북예술창작센터의 ‘성북밴드’, 장애인창작스튜디오의 ‘스튜디오 스쿨링’, 남산예술센터의 ‘꿈꾸는 청춘예술대학’ 등이 있다. 커뮤니티 아트는 공동체의 이해에서 출발하여 전문예술가 뿐만 아니라 지역 주민의 욕구로부터 발생할 수 있으며, 다수를 위한 예술, 대중이 직접 참여하는 예술, 공동체의 관심을 반영하는 예술을 지향한다.<sup>33)</sup> 금천예술공장은 균형개발촉진지구로 지정되어 급격하게 변화한 가리봉동의 장소성을 커뮤니티 아트로 접근한 ‘가리봉 영상 탐색전’, ‘가리봉 동네 한바퀴’ 프로그램을 운영하였고, 신당창작아케이드는 커뮤니티 아트를 통해 시장 상인들과 공존하며 예술시장이라는 새로운 장소성을 창작공간에 부여하였다.

창작공간은 문화 플랫폼 역할을 하여 예술가와 지역 주민은 다양한 방식으로 교류한다. 폐쇄적인 입주공간이 아닌 열린 공간으로 ‘입주 작가 오픈 스튜디오’ 프로그램을 통해서 창작 활동을 공개하고, 전시회와 공연을 통해서 작품을 발표한다. 홍은예술창작센터는 ‘춤, 열다’ 프로그램을 통해서 입주 작가의 무용공연을 개최하였고, 장애인창작스튜디오는 장애예술가의 창작활동 활성화를 위한 전시발표사업 ‘Able Fine Art Festival’을 추진하고 있다. 나아가 문화·예술의 국제 교류를 위한 다양한 프로그램도 진행하고 있다. 금천예술공장은 2011년 1차 스페인 바르셀로나의 앙가(Hangar)와 미국 뉴욕의 에이펙스아트(Apexart)와, 2차 일본 요코하마의뱅크아트(BankART) 1929와 협력하여 예술가 교환 프로그램을 운영하였으며, 문래예술공장은 호주 Rem Theatre와 공동창작 프로그램을 운영하였다. 남산예술센터에서는 링컨센터예술교육원 초청

---

33) 전병태, 2007, 커뮤니티 아트 진흥방안 연구, 한국문화관광연구원, p.17.

국제예술교육워크숍 프로그램을 운영하고 있으며, 연희문학창작촌의 국제문학 교류를 위한 'LINK' 프로그램 등 글로벌 문화 네트워크 구축을 위한 다양한 프로그램 운영을 통해 인재의 양성 뿐만 아니라 창작공간의 국제적 경쟁력을 고취하고 있다.

도심의 낙후된 유휴공간을 창조 활동의 발신지로 재활용하는 사례는 외국에서도 찾을 수 있다. 폐교된 초등학교를 개보수하여 현대미술관으로 사용한 미국 뉴욕의 P.S.1, 폐공장지대에서 예술창의지구로 변모한 중국 베이징의 따산즈 798, 과거 파리시 장례식장을 문화예술공간으로 조성한 프랑스 파리의 Le 104 등은 창작공간을 통해서 도시의 경쟁력을 확보한 성공적인 사례이다. 국내에서도 서울시 창작공간 뿐만 아니라 인천 아트플랫폼, 경기창작센터, 강릉 하슬라 국제 레지던시, 부산 아트팩토리 인 다대포 등 다수의 창작공간이 운영 중에 있다. 이는 창작공간을 창조산업의 기반으로 활용하여 도시의 고용과 부를 창출하고, 도시민의 삶의 질을 고취하여 다양성과 창의성이 풍부한 도시를 조성한다. 창작공간을 통해서 인재를 유입하고, 다양성이 용인되며, 경쟁력있는 도시를 만들기 위해서는 지속가능한 창작공간의 운영이 바탕이 되어야 한다.

도시의 문화 부흥을 위해 박물관 혹은 미술관과 같은 문화 기반시설을 설립할 경우 막대한 예산이 투입되는 반면 기존 건물을 재활용하고 유지에 상대적으로 적은 예산이 투입되는 창작공간은 지역 내 문화 기반시설 확충에 긍정적인 영향을 미칠 것이다. 이푸 투안(Yi-Fu Tuan, 1995)<sup>34)</sup>은 장소성의 개념을 정의하면서 인간이 공간을 이해하는 것은 운동지각, 시각, 촉각을 통해서이며 인간은 이를 통해 다양한 경험을 하는데 이때 미지의 공간이 친밀한 장소로 바뀐다고 말한다. 단순히 문화시설인 창작공간에서 모든 이는 다양한 창작활동과 프로그램을 체험하게 되고, 그러한 경험을 통해서 창작공간은 창조환경의 장소성을 가지게 된다. 창조환경은 이동의 선택에서 자유로운 인재의 유입을 가속화하고, 인재는 그 지역에서 활동하며 경제적인 가치를 창출한다.<sup>35)</sup>

34) 이푸 투안, 1995, 구동희·심승희 역, 공간과 장소, 대운.

서울시 창작공간의 프로그램 조사 결과 창작공간은 창작활동과 창작공간의 지원을 통한 문화예술인의 양성, 지역밀착형 문화 프로그램과 커뮤니티 아트를 통한 지역주민 문화·예술교육 프로그램, 해외 우수 예술가 및 전시·공연 교류에 이르기까지 많은 프로그램을 조직하고 추진하여 왔다. 창작공간은 다양한 프로그램 운영을 통해 알프레드 마샬(Alfred Marshall, 1919)이 언급한 지역사회 위의 분위기(atmosphere over the local community)를 형성하게 되는데, 창조성이 풍부한 지역만의 분위기를 획득하고 이는 경쟁적인 도시 우위의 원천이 될 수 있다.

지속가능한 창작공간의 운영은 설립단계에서부터 지역적 특성이 반영되어야 한다. 3T 지수와 창조산업 종사자 비율, 시간대별 유동인구 분석을 통하여 창작공간이 입지한 8개 구, 10개 행정동의 지역적 특성을 살펴 보았다. 지역적 분석과 함께 SWOT 분석은 창작공간의 약점을 보완하고 강점을 활용하여 프로그램 운영에 도움이 될 수 있다(표 16). 창조성이 높은 지역일수록 창의적인 인재를 유입하고, 소득과 일자리를 창출한다. 그 결과 유연한 창조환경이 조성되고, 인재는 선택의 자유 속에서 해당지역을 선택하여 정착하는 순환을 이룬다.

---

35) R. Florida · G. Gates · B. Knudsen · K. Stolarick, 2006, *The University and the Creative Economy*, Creative Class Group, p.13.

표 16 . 서울시 창작공간의 SWOT 분석

	강점 (strength)	약점 (weakness)	기회 (opportunity)	위협 (threat)
서교예술 실험센터	<ul style="list-style-type: none"> <li>예술집결지 홍대의 장소성</li> <li>홍대문화 콘텐츠의 네트워크 구축</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>다소 획일적인 복합문화공간 지향</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>높은 유동인구</li> <li>다른 지역보다 예술인의 비중이 높음</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>주변지역의 낮은 관용성</li> <li>홍대의 상업성</li> </ul>
금천예술공장	<ul style="list-style-type: none"> <li>장소성의 보존</li> <li>해의 레지던시 예술가와 교환 프로그램</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>지역성을 부각한 프로그램의 지나친 강조</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>주변지역의 높은 관용성</li> <li>가산디지털단지의 영향으로 높은 창조산업의 비율</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>한적한 주택가에 위치</li> <li>낮은 유동인구</li> </ul>
신당창작 아케이드	<ul style="list-style-type: none"> <li>커뮤니티 아트</li> <li>예술과 시장의 공존</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>지하공간에 위치하여 전시사업, 작품 발표에 불리</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>주거인구가 많은 인근 주택가</li> <li>중구의 다양성</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>높은 제조업 종사자 비율</li> <li>주차장의 부재</li> </ul>
연희문학 창작촌	<ul style="list-style-type: none"> <li>국제 작가 교류 프로그램</li> <li>문학 장르 전용 집필실</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>안내표지판의 부족</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>인근에 입지하고 있는 대학과의 교류</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>불편한 대중교통</li> <li>한적한 주택가</li> </ul>
문래예술공장	<ul style="list-style-type: none"> <li>자생적인 문래 창작촌과 공동 창작 프로그램</li> <li>지속적인 홍보</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>문래창작촌의 지원 기능이 강조됨</li> <li>유일한 신축 창작공간</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>주변지역의 높은 관용성</li> <li>문래창작촌과 연계한 축제</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>인근 폐철공소의 노후한 경관</li> </ul>
성북예술 창작센터	<ul style="list-style-type: none"> <li>장소적인 맥락의 보존</li> <li>커뮤니티 아트</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>홍보의 부족</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>지역 주민을 대상으로 프로그램 구성</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>유연하지 못한 창조환경</li> </ul>
관악어린이 창작놀이터	<ul style="list-style-type: none"> <li>어린이를 대상으로 한 창작 공간의 운영</li> <li>타켓이 분명함</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>타켓이 어린이로 제한됨</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>인근 유치원·초등학교와 연계 교류</li> <li>홍보를 통해 타지역 참여자를 유인</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>한적한 주택가에 위치</li> </ul>

표 16 . 서울시 창작공간의 SWOT 분석 (계속)

	강점 (strength)	약점 (weakness)	기회 (opportunity)	위협 (threat)
홍은예술 창작센터	<ul style="list-style-type: none"> <li>자연친화적인 창작공간</li> <li>예술교육 프로그램</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>개관 초기단계</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>인근에 위치한 다수의 교육시설과 교류</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>한적한 주택가에 위치</li> <li>주말동안 낮은 유동인구</li> </ul>
장애인창작 스튜디오	<ul style="list-style-type: none"> <li>장애예술의 창작활동과 공간 지원</li> <li>예술교육프로그램</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>시민을 대상으로 한 프로그램의 부족</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>운동경기 시즌 동안 유동인구 증가</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>주변지역의 낮은 관용성</li> <li>평상시 유동인구의 유입이 매우 어려움</li> </ul>
남산예술센터	<ul style="list-style-type: none"> <li>드라마센터의 체계적인 프로그램</li> <li>공교육 창의예술교육 프로그램</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>홍보의 부족</li> <li>드라마센터 위주의 운영</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>중구의 높은 다양성</li> <li>높은 창조산업 종사자 비율</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>남산 문화시설과 연계성 부족</li> </ul>
남산창작센터	<ul style="list-style-type: none"> <li>국내 최대 규모의 연습실</li> <li>대관 전문 프로그램 운영</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>자유로운 방문이 어려움</li> <li>시민을 대상으로 한 프로그램의 부재</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>중구의 높은 다양성</li> <li>높은 창조산업 종사자 비율</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>다른 창작공간과 연계성 부족</li> </ul>

창작공간이 위치한 지역의 3T 지수 분석 결과 서교예술실험센터가 위치한 마포구는 대학가가 위치해 있고, 기업체의 사무실이 다수 입지해 있기 때문에 인재지표와 기술지표가 높게 나타난 것으로 보인다. 금천예술공장이 위치한 금천구는 서울시에서 두 번째로 많은 외국인 등록인구와 가산디지털단지의 영향으로 관용성지표는 매우 높게 나타나고, 기술지표 역시 높게 나타남을 알 수 있었다. 신당창작아케이드, 남산예술센터, 남산창작센터가 위치한 중구의 경우 관용성지표가 매우 높게 나타나 중구의 다양성이 공존하는 특성을 볼 수 있었다. 문래예술공장이 위치한 영등포구는 기술지표가 약간 높게 나타나고 관용성지표가 매우 높게 나타나며, 이는 금융중심지 여의도와 서울시에서 가장 높은 외국인 등록인구의 영향으로 판단된다. 성북예술창작센터가 위치한 성북구는 인재지

표·기술지표·관용성지표 모두 낮게 나타나 성북구가 경직된 창조환경을 가지고 있는 것으로 보여진다. 관악어린이창작놀이터가 위치한 관악구는 높은 인구 밀도가 원인으로 작용하였을 것으로 보이는 매우 높은 기술지표를 확인할 수 있었고, 장애인창작스튜디오가 위치한 송파구는 기술지표는 매우 높게 나타나는 반면 관용성지표는 낮게 나타나 송파구는 다소 관용적이지 못한 지역으로 창작 공간의 입지가 부적절한 것으로 사료되었다.

지역별 창조산업 종사자 비율은 서교예술실험센터가 위치한 서교동이 마포구 내에서 가장 높게 나타나 창작공간 활성화에 긍정적인 영향을 미칠 것으로 예상되었다. 금천예술공장이 위치한 독산1동은 금천구 내에서 가산동 다음으로 창조산업 종사자 비율이 높게 나타나 인접한 동에 문화적 가교 역할을 할 것으로 보여지며, 신당창작아케이드가 위치한 황학동은 재래시장과 다수의 제조업 분야 종사자의 영향으로 중구 내에서 비율이 가장 낮게 나타난 것으로 보인다. 서대문구의 창조산업 종사자 비율은 연세대학교, 홍익대학교, 명지대학교 등 대학교가 다수 입지하고 있는 충현동, 연희동, 신촌동 순으로 높게 나며, 성북구는 성신여자대학교, 고려대학교, 한국과학기술연구원이 위치한 안암동과 월곡2동이 성북동 다음으로 비율이 높아 창조산업이 대학·연구소와 상호 관계가 있음을 유추해 볼 수 있다. 창조산업이 대학·연구소와 상호 관계로 이루어보아 연희동의 연희문학창작촌과 명지전문대학이 있는 홍은2동의 홍은예술창작센터는 유연한 창조환경을 가지고 있는 것으로 보인다. 문래예술공장이 위치한 문래동은 문래창작촌의 영향으로 낙후된 공업지대임에도 불구하고 창조산업 종사자가 높게 나타난 것으로 사료되며, 남산예술센터, 남산창작센터가 위치한 필동은 창조산업 종사자 비율이 매우 높게 나타나 중구의 특성인 다양성과 함께 창작 공간이 창조산업의 기반으로 발전하는데 긍정적인 영향을 미칠것으로 예상된다.

시간대별 유동인구의 분석 결과 서교동 서교예술실험센터의 유동인구는 마포구의 일평균 보다 유동인구의 유입이 많아 잠재적 참여자가 다수 존재함을 알 수 있었고, 독산동 금천예술공간은 유동인구가 서울시 평균과 금천구 평균보다

낮은 편으로 창작공간의 활성화를 위해서는 홍보가 중요하다고 판단되었다. 황학동 신당창작아케이드는 주택가가 입지하여 주거인구가 많고 사람들의 움직임이 활발한 지역에 입지하고 있는 강점이 창작공간 활성화를 도모할 것으로 예상되었다. 연희동 연희문학창작촌은 지하철과 떨어져 있어 대중교통이 불편하고, 차들의 통행이 비좁은 2차선 도로때문에 유동인구가 적은 편으로 한적한 주택가라는 특성상 지역 주민을 대상으로 한 홍보보다는 가상공간을 통한 홍보의 필요성이 강조되었다. 문래동의 문래예술공장은 유동인구가 평균보다 낮은 편이나, 문래창작촌의 영향과 문화향유를 추구하는 방문객의 방문 목적이 뚜렷하여 유동인구가 약점으로 작용하지 않을 것으로 보인다. 종암동의 성북예술창작센터는 주말과 주중의 유동인구의 차이가 크게 없어 대다수 지역 주민일 것으로 예상되어 창작공간의 활성화에 주민의 역할이 클 것으로 판단된다. 은천동의 관악어린이창작놀이터는 대학생과 학원생의 유동이 활발하나 주택가에 위치하여 다소 한적하기 때문에 인근 유치원·초등학교와 연계한 교류 프로그램 운영이 필요할 것으로 사료된다. 홍은2동의 홍은예술창작센터는 거주 주민으로 보이는 주말의 유동인구와 교육시설 이용자로 보이는 주중의 유동인구가 크게 차이를 보여, 지역 주민을 대상으로 한 주말 프로그램과 교육시설 이용자를 대상으로 한 주중 프로그램의 운영을 제안하였다. 잠실2동의 장애인창작스튜디오와 필동의 남산예술센터, 남산창작센터는 매우 낮은 수준의 유동인구를 확인할 수 있었으나 장애인창작스튜디오는 약점을 극복할수 있는 가능성을 보였으며, 남산예술센터와 남산창작센터는 약점이 크게 작용하지 않을 것으로 사료된다.

## 제5장 결론

창조도시의 등장으로 도시는 일련의 자원으로 도시의 창조성에 주목하였다. 많은 도시들은 창조도시를 표방하며 문화·예술 활동을 통해 개인의 창의력을 극대화하고, 지역 아이덴티티를 형성하여 도시 경쟁력 확보를 통해 도시 발전을 유도하고자 하는 방안으로 창작공간을 제시하고 있다. 이러한 흐름 속에서 서울시는 컬처노믹스 정책의 일환으로 도심의 유휴시설을 재활용하여 창작공간을 조성해 도시민의 삶의 질을 고취하고자 하였다. 창작공간은 문화의 생산과 소비가 함께 이루어지는 문화자족공간을 형성하여 다양성이 풍부한 창조환경을 제공함으로써, 인재를 유입하고 경제적 가치를 창출하는 역할을 한다.

서울시 창작공간에 관한 분석을 통해 서울시 창조도시적 성격을 연구하고자 본 연구는 다양성·자족성이 풍부하고 문화예술의 가치가 중시되며 창의적인 인재와 혁신적인 기술, 그리고 관용성을 가진 창조도시, 창조도시의 경제적 가치와 일자리를 창출하는 창의적인 산업들로 구성된 창조산업, 창조도시의 혁신적인 에너지를 이끌어가는 창조계급의 개념을 선행연구로 통해 살펴보았다. 이와 더불어 2007년을 전후하여 국내에서 활발하게 논의되기 시작한 도시발전 전략으로써 창조도시의 개념을 정립하였다. 이를 토대로 서울시 창작공간의 조성 배경을 고찰하고, 현재 운영중인 11개 공간을 대상으로 설립단계에 지역적 특성이 반영되었는지 플로리다의 3T 지수를 통해 분석하였다.

서울시 11개 창작공간을 분석한 결과 금천예술공장이 입지한 금천구와 문래예술공장이 입지한 영등포구는 관용성이 매우 높게 나타나 앞으로도 다양한 문화·예술 공간의 활성화가 가능할 것으로 예상된다. 그러나 장애인창작스튜디오가 위치한 송파구는 관용성이 매우 낮게 나타나 장애예술스튜디오의 입지로 부적절한 것으로 판단된다. 서교예술실험센터는 홍대 특유의 장소성과 홍대 문화콘텐츠의 네트워크 구축을 을 바탕으로 창작공간의 활성화가 기대되며, 신당창

작아케이드는 예술과 시장이 공존하는 커뮤니티 아트와 공방 체험 중심의 창작 공간으로 창작공간 및 중앙시장의 활성화에 기여할 것으로 예상된다.

또한, 창조산업 비율을 분석하여 지역의 창조환경을 비교해 본 결과 다양성을 바탕으로 창작공간의 활성화 가능성이 큰 곳과 다소 경직된 창조환경으로 창작공간의 성장 가능성이 낮은 곳이 확인되었다. 문래동의 문래예술공장은 창조사업의 비율이 매우 높아 유연한 창조환경을 유추할 수 있었으며, 창작공간의 활성화가 매우 기대되는 바이다. 남산예술센터와 남산창작센터가 위치한 필동 역시 신문업 종사자의 영향으로 창조산업 종사자 비율이 매우 높게 나타나 유연한 창조환경을 가지고 있음을 짐작할 수 있고, 다양성이 풍부한 창조환경을 바탕으로 창작공간의 활성화를 기대할 수 있다. 다소 유연하지 못한 창조환경을 성북예술창작센터와 같은 창작공간은 대중의 참여를 이끌어 내는 커뮤니티 아트 프로그램과 같이 지역주민을 대상으로 한 프로그램의 강화가 이루어져야 할 것이다. 그리고 창조산업의 비율 분석 결과 도시의 창조성은 인근 대학 간 상호 관계가 있다는 사실을 발견할 수 있었다. 창작공간 활성화를 위해 연희문학창작촌과 홍은예술창작센터는 인근 대학과 교류 프로그램 및 대학생을 대상으로 한 참여 프로그램을 제안하였다.

유동인구를 창작공간의 잠재적 참여자, 창작공간의 활성화 주체로 간주하고 분석한 결과 유동인구를 고려한 좀 더 보완된 프로그램의 운영이 필요한 것으로 나타났다. 연희문학창작촌이 위치한 연희동은 유동인구가 매우 적기 때문에 유동인구의 유입을 위한 홍보의 중요성이 강조되며, 장애인창작스튜디오 역시 유동인구의 유입이 매우 어려운 실정이기 때문에 시민이 배제된 예술가만을 위한 공간이 될 우려가 있다. 홍은예술창작센터의 경우 대부분 지역주민으로 추정되는 주말 유동인구에 비해 인근 교육시설로 향하는 주중 유동인구가 활발하므로 주중 프로그램의 강화가 필요할 것으로 예상된다.

데이터의 한계로 답사 및 SWOT 분석 결과 창작공간의 가능성을 확인할 수 있었으나, 주변의 유연하지 못한 창조환경을 지닌 성북예술창작센터와 장애인창

작스튜디오와 남산창작공간에서 입주예술가 위주의 공간으로 전락할 수 있는 위험성도 발견하였다. 입주예술가의 창작공간 지원과 창작활동 지원 뿐만 아니라 지역의 문화적 부흥과 지역 주민의 창의력 증진에 기여하기 위해서는 체계적인 운영 프로그램을 통해 지역 주민과 활발히 교류하여야 한다. 그리고 연희문학창작촌과 관악어린이창작놀이터의 경우 창작공간의 장르와 대상이 정해져 있어 강점으로 작용하나, 이는 약점으로도 작용하는 것으로 보인다. 본래 장르와 대상은 지키되 좀 더 복합적인 장르와 대상의 조율이 필요한 것으로 판단된다.

문화기반시설이 다소 부족한 지역에 창작공간을 조성하여 해당 지역 내 문화시설 인프라를 확충하였지만, 도심의 유휴 시설 재활용에만 치우쳐 창작공간의 입지와 관련하여 지역적 특성을 간과한 부분도 문제점으로 발견된다. 계획단계에 지역적 특성이 간과되었다는 것은 가장 창작공간이 필요한 지역이 창작공간에서 배제되어 있을 가능성도 있음을 시사한다. 그러나 금천예술공장, 문래예술공장, 성북예술창작센터와 같이 폐공장, 보건소 등 기존의 장소적인 맥락과 성격을 보존하여 창작공간에 적용한 사례는 개발이 아닌 재생을 선택한 창작공간의 취지와 부합하여 주목할 만하다.

종합적인 분석을 바탕으로 11개 창작공간의 운영 프로그램을 고찰해 본 결과 각 창작공간은 입지한 지역만의 특색을 가지고 있다. 각 공간의 강점을 좀 더 특화하여 전문적인 예술인의 지원, 참여자에게 확실한 방문목적을 제공하는 것이 중요하다. 지속적인 홍보와 시민과의 네트워크 구축을 통해 예술인만을 위한 공간에서 벗어나다면 서울시 창작공간 조성사업이 다른 지역 창작공간의 본보기로 자리 잡을 수 있는 가능성이 매우 높다. 서울시가 창조도시로 거듭나기 위해 창작공간은 창조산업의 기반으로서 경제적인 효과를 높이고, 문화향유를 통해 시민의 삶의 질을 도모하는 것이 창작공간의 목표임을 상기하여야 한다.

창작공간은 예술가와 참여자의 다양한 경험을 통해 창조환경의 장소성을 가지게 되고, 창의적인 지역사회 분위기를 담은 공간이 하나 둘씩 모여 도시를 살고 싶은 곳으로 변모해 나간다. 이러한 선순환 속에 ‘경험’의 수단이 되는

창작공간의 프로그램이 중요하다고 사료되어 지역적 분석을 통하여 방향을 제시해 보았다. 앞으로는 지속적인 창작공간의 운영을 위하여 적극적인 홍보 외에 프로그램과 도시 활성화 효과 등에 대한 적절한 평가 지표 설정에 대한 연구가 진행되어야 할 것이다.

## 참 고 문 헌

### 단행본

- 리처드 플로리다, 이원호 · 이종호 · 서민철 (역), 2008, 도시와 창조계급, 푸른 길.
- 리처드 플로리다, 이길태 (역), 2002, Creative class : 창조적 변화를 주도하는 사람들, 전자신문사.
- 사사키 마사유키 · 종합연구개발기구, 이석현 (역), 2010, 창조도시를 디자인하라, 미세움.
- 이푸 투안, 구동희 · 심승희 (역), 1995, 공간과 장소, 대운.
- 제인 제이콥스, 서은경 (역), 2004, 도시와 국가의 부, 나남.
- 제인 제이콥스, 유강은 (역), 2010, 미국 대도시의 죽음과 삶, 그린비.
- 찰스 랜드리, 임상오 (역), 2005, 창조도시, 해남.
- 찰스 랜드리, 메타기획컨설팅 (역), 2009, 크리에이티브 시티 메이킹, 역사넷.
- A. Goldbard, 2006, *New Creative Community : The Art of Cultural Development*, New Village Press.
- Florida, R., 2004, *Cities and the Creative Class*, Routledge.
- Florida, R., 2008, *The Rise of the Creative Class*, Basic Books.
- Gouldner, A., 1979, *The Future of Intellectuals and the Rise of the New Class*, Seabury Press : New York.
- Jacobs, J., 1984, *Cities and the Wealth of Nations*, Random House, NY.
- Jacobs, J., 1993, *The Death and Life of Great American Cities*,

Modern Library.

Landry, C., 2006, *The Art of City Making*, Earthscan, London.

Landry, C., 2000, *The Creative City : a Toolkit for Urban Innovators*, Earthscan, London.

Marshall, A., 1919, *Industry and Trade : A Study of Industrial Technique and Business Organization*, Macmillan, London.

## 학위논문

곽수정, 2007, 유희공간의 문화공간화를 위한 콘텐츠 연구, 국민대학교 테크노 디자인대학원 박사학위논문.

김담비, 2011, 서울시창작공간 프로그램 개선방안 연구 : 문화예술창조도시 요코하마 사례와의 비교를 중심으로, 성균관대학교 석사학위논문.

김동규, 2007, 지방분권화 이후 도시 마케팅을 위한 문화콘텐츠산업 육성방안에 관한 연구 : 창조적인 안산시 문화도시 모델, 한양대학교 행정대학원 도시행정 석사학위논문.

김유미, 2009, 도시의 창조성이 도시경쟁력에 미치는 영향 : 한국과 일본의 비교, 이화여자대학교 행정학과 석사학위논문.

위승복, 2009, 창조도시를 위한 일본 요코하마의 지역재생계획에 관한 연구, 조선대학교 산업대학원 석사학위논문.

이은화, 2007, 한중일 문화도시 기반 형성과 문화정책에 관한 연구 : 서울, 베이징, 도쿄 중심으로, 성균관대학교 석사학위논문.

정의홍, 2011, 창조산업의 가치사슬 분류에 따른 산업별 입지요인, 한양대학교 석사학위논문.

황은정, 2007, 창조산업의 분포특성과 프로젝트 조직의 군집화, 서울대학교 환경대학원 석사학위논문.

## 학술지 및 연구보고서

- 강병수, 2009, 창조계급과 창조도시전략 : 대전을 중심으로, 한국지역개발학회지, 21(2), pp.1~12.
- 강병주, 2009, 창조도시계획의 집행가능성 분석에 관한 연구 : 대전시를 사례로, 한국지역개발학회지, 21(2), pp.65~85.
- 김동영, 2009, 창조도시를 지향하는 뉴욕시 문화정책의 시사점, 문화정책논총, 21, pp.135~156.
- 김의준 · 윤민경 · 이창근 · 최명섭, 2009, 창조산업의 도시 고용 효과 분석, 한국지역개발학회지, 21(2), pp.13~34.
- 라도삼 · 박은실 · 오민근 · 우윤석, 2008, 창조도시의 의의와 사례, 도시정보, 317, pp.3~18.
- 오세경 · 전영은, 2010, 유휴공간을 활용한 문화예술창작공간 개선 방안 연구 : ‘인천 아트플랫폼’ 프로그램을 중심으로, 문화산업연구, 10(3), pp.133~150.
- 이유직 · 이자원, 2010, 거창군의 창조도시적 특성에 관한 분석, 국토지리학회지, 44(4), pp.671~682.
- 이희연, 2008, 창조도시 : 개념과 전략, 국토, 322, pp.6~15.
- 인천발전연구원, 2006, ‘창조도시 인천’ 조성을 위한 공간적 문화정책의 방향, 인천발전연구원.
- 장윤정 · 이승일, 2009, 서울의 창조산업 분포특성과 도시상업활력의 공간회귀 분석, 대한국토계획학회지, 44(6), pp.51~64.
- 정철모 · 노형규, 2009, 도시재생을 통한 창조도시만들기 : 지방도시재생을 중심으로, 한국지역개발학회지, 21(2), pp.35~63.
- 전병태, 2007, 커뮤니티 아트 진흥방안 연구, 한국문화관광연구원.

조성철 · 임업, 2009, 창조도시의 지속가능성과 지속가능한 창조도시, 한국지역  
개발학회지, 21(3), pp.367~384.

Menger, P. M., 1993, L'hegemonie parisienne. Economie et politique  
de la gravitation artistique, Annales, 48(6), pp.1565~1600.

R. Florida · G. Gates · B. Knudsen · K. Stolarick, 2006, *The University  
and the Creative Economy*, Creative Class Group.

Scott, A. J., 2006, Entrepreneurship, Innovation and Industrial  
Development : Geography and the Creative Field Revisited, *Small  
Business Economics*, 26(1), pp.1~24.

The Global Alliance, 2006, *Understanding Creative Industries -  
Cultural statistics for public-policy making*, UNESCO.

## 웹사이트

국가통계포털 <http://kosis.kr/>

남산공원 <http://parks.seoul.go.kr/>

남산케이블카 <http://www.cablecar.co.kr/>

서울시 창작공간 [http://www.seoulartspace.or.kr/space\\_mullae/mullae\\_sp  
ace.asp](http://www.seoulartspace.or.kr/space_mullae/mullae_space.asp)

서울통계 <http://stat.seoul.go.kr/>

N서울타워 <http://www.nseultower.co.kr/>

## Abstract

# **A Study on the Characteristic of Creative City in Seoul Art Space**

Lee, Ha Na

Department of Geography

Graduate School

of Sungshin Women's University

During the age of modernism, physical expansion and quantitative development of cities have brought about environmental pollution and sanitary problems, and thus development of sustainable cities has been constantly discussed as a city development strategy. Especially, creative city has come to the fore as an alternative of this sustainable city, and lots of countries are claiming to creative cities with various discourses in progress. According to this tendency, the UN Conference on Trade and Development began to publish creative economic reports in 2008 and also, the UNESCO is promoting an exchange between creative cities through a network of creative cities.

Creative city has an abundance of diversity and self-sufficiency, based on culture and creativity, and attracts creative talents through its creative environment. Also, creative talents form an innovative city and create economic wealth and jobs. As the result, it leads to a

virtuous circle that creates a city with diversity and attracts creative talents.

Currently, Seoul city is pushing forward an Art Space Project as part of culture economics policy, focusing on a creative city as its development strategy. Starting with establishment of master plans for a creative culture city and implementation of the art space project in 2008, now there are total 11 art spaces such as Seogyo Art Experimental Center, Geumcheon Art Factory, Shindang Creation Arcade, Yeonhee Literature Creation Village, Namsan Art Center and Namsan Creation Center in Seoul.

This study analyzes these art spaces with an objective index for their sustainable management, since there is a lack of academic approaches to consider whether regional characteristics have been reflected in the establishment process and there are programs to improve the quality of residents' life with cultural enjoyment.

To measure creativity of regions where art spaces are located, Florida's 3T indices, Technology, Talent and Tolerance were analyzed. As the result, there were some art spaces that failed in properly reflecting regional characteristics in. Although it is likely to be threats of art spaces, it is expected to be able to be overcome, by strengthening management programs. In addition, it analyzed and mapped the proportion of creative industry in each administrative district to see the creative environment of each region and then, considered the possibility of revitalizing art spaces using regional characteristics.

A majority of art spaces were located in regions with a high

percent of the creative industry and had the possibility of development. Moreover, this study presents a complementary program, by analyzing the floating population that is the potential participant of art spaces and revitalizes them. Lastly, it lays out plans to improve the quality of residents' life with cultural enjoyment and to build up a network with citizens, based on overall results and SWOT analysis.

Artists and participants both give placeness to art spaces in unknown spaces through a variety of experience. Programs specialized for the 11 art spaces should be developed, as this experience is made, based on their management. Art spaces have an abundance of diversity, by stimulating urban creativity, attract creative talents to do activities and expand to innovative and tolerant cities. They would also form self-sufficient cities where produce and consume culture at the same time, and create huge economic values and jobs through culture and art. In conclusion, it is considered that art spaces in Seoul city can be developed into creative cities, by understanding regional characteristics and running complementary programs.

## 부 록. 창조산업 분류코드

산업부문	항목명	분류코드
건축	건축설계 및 관련 서비스업	72111
	도시계획 및 조경설계 서비스업	72112
	건물 및 토목엔지니어링 서비스업	72121
	환경컨설팅 및 관련 엔지니어링 서비스업	72122
	기타 엔지니어링 서비스업	72129
전문디자인업	인테리어 디자인업	73201
	제품 디자인업	73202
	시각 디자인업	73203
	기타 전문 디자인업	73209
광고	광고 대행업	71310
	옥외 및 전시 광고업	71391
	광고매체 판매업	71392
	광고물 작성업	71393
	그외 기타 광고업	71399
뉴스 제공 및 방송	뉴스 제공업	63910
	방송 프로그램 제작업	59114
	라디오 방송업	60100
	지상파 방송업	60210
	프로그램 공급업	60221
	유선방송업	60222
	위성 및 기타 방송업	60229
	방송장비 제조업	26421
	이동전화기 제조업	26422
	기타 무선 통신장비 제조업	26429
음악 및 음반	음반 및 비디오물 도매업	46461
	음반 및 비디오물 소매업	47620
	음악 및 기타 오디오물 출판업	59201
	녹음시설 운영업	59202
소프트웨어 및 게임	기타 게임 소프트웨어 개발 및 공급업	58219
	컴퓨터 및 주변장치, 소프트웨어 도매업	46510
	컴퓨터 및 주변장치, 소프트웨어 소매업	47311

	컴퓨터시스템 통합 자문 및 구축 서비스업	62021
	영상게임기 제조업	33402
	게임용구, 인형 및 장난감 소매업	47640
	온라인·모바일 게임 소프트웨어 개발 및 공급업	58211
	기타 게임 소프트웨어 개발 및 공급업	58219
연구 및 개발	물리, 화학 및 생물학 연구개발업	70111
	농학 연구개발업	70112
	의학 및 약학 연구개발업	70113
	기타 자연과학 연구개발업	70119
	경제학 연구개발업	70201
	기타 인문 및 사회과학 연구개발업	70209
문화재 관련 산업	박물관 운영업	90221
	사적지 관리 운영업	90222
	식물원 및 동물원 운영업	90231
	자연공원 운영업	90232
	기타 도서관, 사적지 및 유사 여가관련 서비스업	90290
공연예술	공연시설 운영업	90110
	연극단체	90121
	무용 및 음악단체	90122
	기타 공연단체	90123
	공연 예술가	90131
	공연 기획업	90191
	공연 및 제작관련 대리업	90192
	그외 기타 창작 및 예술관련 서비스업	90199
	매니저업	73901
	악기 도매업	46462
	악기 소매업	47593
	피아노 제조업	33201
	현악기 제조업	33202
	전자악기 제조업	33203
	국악기 제조업	33204
	기타 악기 제조업	33209
	전시 및 행사 대행업	75992
	의류 임대업	69292

	비공연 예술가	90132
출판	잡지 및 정기간행물 발행업	58122
	정기 광고간행물 발행업	58123
	신문 발행업	58121
	교과서 및 학습서적 출판업	58111
	만화 출판업	58112
	기타 서적 출판업	58119
	경 인쇄업	18111
	스크린 인쇄업	18112
	기타 인쇄업	18119
	제판 및 조판업	18121
	제책업	18122
	기타 인쇄관련 산업	18129
	서적, 잡지 및 신문 도매업	46453
	서적 및 잡지류 소매업	47611
	서적 임대업	69291
	영화 비디오 사진 미술품	일반 영화 및 비디오물 제작업
애니메이션 영화 및 비디오물 제작업		59112
광고 영화 및 비디오물 제작업		59113
영화, 비디오물 및 방송프로그램 제작 관련 서비스업		59120
영화, 비디오물 및 방송프로그램 배급업		59130
영화관 운영업		59141
비디오물 감상실 운영업		59142
사진용 화학제품 및 감광재료 제조업		20491
사진기, 영사기 및 관련장비 제조업		27322
사진장비 및 광학용품 도매업		46493
사진기 및 사진용품 소매업		47823
인물사진 및 행사용비디오 촬영업		73301
상업용 사진 촬영업		73302
사진 처리업		73303
음반 및 비디오물 임대업		69220
예술품 및 골동품 소매업		47841
사무 및 회화용품 제조업	33920	