

# System Dynamics를 활용한 백제역사문화도시 구성사업의 동태적 효과 분석

A System Dynamics Approach on Constructing Baekje Historical &  
Cultural City

정혜진\* · 우창빈\*\* · 이명석\*\*\*

Jung, Hye-Jin · Woo, Chang-Bin · Lee, Myung-Suk

## Ⅰ 목 차 Ⅰ

- I. 서론
- II. 이론적 논의
- III. 연구 설계
- IV. 분석결과
- V. 결론

본 연구는 시스템 다이내믹스를 활용하여 백제역사문화도시 구성사업이 가져올 수 있는 여러 가지 효과들을 동태적으로 분석하고자 하였다. 인과지도를 바탕으로 작성된 시뮬레이션을 수행한 결과는 다음과 같다. '정부간 갈등', '정당간 경쟁' 등 정치·사회부문 변수들과 경제·문화 부문의 변수들은 주민과 지역사회 관심 외에도 관광객 수 변화에 영향을 주었으며, 정치·사회부문 변수보다는 경제·문화적 변수들의 영향이 상대적으로 보다 큰 것으로 나타났다. 그러나 서로 다른 부문의 추세를 바꿀 정도로 영향을 주지는 못하여, 시뮬레이션 상에서 정치·사회부문과 경제·문화부문 사이에 연관관계는 깊지 않았다. 한편, 도시문화적 요인으로서 '쾌적성'의 정도나, '지형공간의 용량'이 경제·문화 부문의 관광객의

\* 성균관대학교 국정관리대학원

\*\* 성균관대학교 국정관리대학원 박사과정, 국회 비서관

\*\*\* 성균관대학교 국정관리대학원 교수

수에 큰 영향을 끼침은 물론, 주민참여 등 정치·사회 부문에도 큰 영향을 미치는 것을 확인할 수 있었다.

□ 주제어: 시스템 다이내믹스, 백제, 역사문화도시

This paper explores the dynamic effects of what constructing Baekje Historical & Cultural City will bring with system dynamics approach. For this purpose, this study designed a causal map, compiling evidence from previous studies and empirical cases related to Historical & Cultural City, and it executed simplified model simulations. The simulations showed that the economic & cultural variables and political & societal variables such as conflicts among governments and those among political parties had some effects upon the economic variables like the number of tourists as well as upon the interests of residents & regional societies. They also indicated that the economic & cultural variables relatively had greater effects than political & societal ones. However, those effects were not large enough to change the trend of each other in different area, indicating that a material relationship between the political & societal area and the economic & cultural area does not exist. On the other hand, amenity and land space had a considerable effect upon the residents' participations in the political & societal area, as well as the number of tourists in the economic & societal area.

□ Keywords: System Dynamics, Baekje, Historical & Cultural City

## I. 서론

여가문화와 관광산업은 현대사회와 공간구조를 변화시키는 지배적 현상인 동시에 삶의 양식에 있어서 중요한 부분이며, 또한 그 자체로 지역개발의 주요한 수단이 되고 있다(백선희, 2004: 888). 이는 도시가 가진 문화를 상품으로 전환시켜 지금까지와는 다른 지역발전을 이루게 하는 구현장치로서의 역할을 담당할 수 있다는 믿음에 근거한 것으로 볼 수 있다. 즉, 예술이나 유산으로서의 문화라는 전통적인 개념에서 벗어나 문화를 도시 발전의 핵심으로 인식하여 도시 재생을 위한 촉매제(catalyst)로서, 경제적 자산과 시장가치가 있는 재화관점으로

변화되는 현상은 비단 한국 뿐 만 아니라 유럽 및 미국에서도 나타나는 현상이다(Garcia, 2004: 312-314).

최근 우리나라에서 추진되고 있는 문화도시 조성도 이러한 흐름 속에서 진행되고 있다. 광주의 아시아문화중심도시, 부산의 영상도시, 경주의 역사문화도시, 전주의 전통문화도시 등은 중앙정부에서 불균형발전 해소를 위해 전략적 차원에서 특정지역을 문화적 거점으로 집중 지원하는 지역거점문화도시라 하겠다(김세훈, 2006: 164). 이와 달리 통영 국제음악제, 부산 국제영화제 등은 지자체 차원에서 자신들의 도시를 문화적으로 조성하기 위해 축제나 문화거리, 각종 도시문화 콘텐츠 개발 등 유무형의 문화적 자산을 상품화하는 문화도시조성 방식이다. 여기서 문화는 문화산업, 지역축제, 관광과 장소 마케팅 등을 포함하여 도시 발전을 이끄는 핵심동력으로 설정되고 있다(박해광·김기곤, 2007: 43).

충청남도와 공주·부여는 역사문화자산의 계획적인 보존·관리와 함께 백제문화의 특성을 살려 도시경쟁력을 높이고, 지역경제를 활성화시키기 위해 2007년도부터 백제역사문화도시 조성을 위해서 많은 노력을 기울여왔다. 그러나 광주, 전주, 부산, 경주 등 다른 문화중심도시들과 비교하여 공주·부여는 차별화된 역사적 중요성을 가졌음에도 불구하고 도시의 낙후 정도는 심각한 상황에 놓여있다. 도시 성장력의 원동기 되는 인구는 공주·부여에서 지난 10년 간 지속적으로 감소하고 있을 뿐만 아니라 산업 기반 수준도 열악한 상황이다. 또한 관광객들에게 공주·부여의 이미지는 역사문화재와 자원은 풍부하지만 이를 상품화시키는 과정에서 매력적인 관광지로 인식되지 않고 있는데다가, 지역 주민들 역시 '역사도시'라는 정체성과 도시경관이 조화롭지 않다고 느끼고 있다.

이에 본 연구는 백제역사문화도시 사업 추진에 따른 여러 가지 효과들을 동태적으로 분석하고자 한다. 이를 위해 필요한 핵심적인 요소들을 많은 선행연구들에서 추출하여, 요소들 간의 인과관계를 인과지도를 통해 살펴보았다. 또한 인과지도를 기초로 하여 단순화된 시뮬레이션을 실행하여 여러 가지 상황에 따른 동태적 효과를 비교분석하여 시사점을 모색해보고자 하였다. 이러한 분석과정을 위해 본 연구에서는 시스템 다이내믹스 응용프로그램인 VENSIM<sup>1)</sup>을 활용하였다.

1) VENSIM은 미국 VENTANA社에서 개발한 시뮬레이션 프로그램으로서 시스템 다이내믹스의 그래픽 기능이 강화된 소프트웨어이다. 이는 컴퓨터를 응용하여 사회현상을 분석·예측하는 기술로서, 가상현실에서 현실과 같은 실험을 행함으로써 과학적 의사결정을 할 수 있도록 하는 프로그램이다.

## II. 역사문화도시에 관한 논의와 분석틀

### 1. 역사문화도시에 관한 논의와 선행 연구 검토

역사문화도시는 도시계획적 측면이 강조된 개념으로 도시가 지닌 역사적 가치와 자산의 적극적·창조적 활용을 통해 궁극적으로는 문화도시<sup>2)</sup>에 도달하는 목적을 함축하고 있다. 따라서 도시가 지닌 자산은 역사성 뿐 만 아니라 현재성과 미래성을 중심으로 구성되어야 하며, 역사를 만들어가는 문화적 자산이라는 적극적인 의미를 표방하게 된다(김효정, 2004: 13). 그러나 역사문화도시 또한 그 도시가 지닌 역사성을 바탕으로 살기 좋은 도시, 또는 살고 싶은 도시가 궁극적인 목표가 되어야 할 것이다(김순자, 2009: 92). 따라서 역사문화도시의 지향점과 그 의미를 고려한다면 ‘역사문화도시’는 여러 문화도시의 유형 중 하나로 볼 수 있다.

이러한 문화도시는 1990년대 후반부터 도시 마케팅 기법과 도시 브랜드 전략을 추진하면서 도시 정책과 정치의 핵심으로서 문화를 바라보기 시작하면서 문화정책을 통한 도시재생전략이 각광을 받게 되었다(Kong, 2000: 387). 도시 브랜드화를 위한 노력은 문화유산이나 관광 자원을 단순히 보존하고 지키는 수준을 넘어 대외적인 광고와 효율적인 임지 통합작업 등을 위한 노력에서 쉽게 찾아볼 수 있다. 한편, 도시재생의 순환체계는 문화도시 이미지 구축을 통해 도시경제·사회의 활성화를 순환적으로 이루어지도록 하는 것을 의미한다. 즉, 문화도시 이미지가 ①주거인구 확대, ②투자과 산업 유입, ③산업구조의 변화, ④경제 활성화, ⑤고용창출, ⑥기반시설의 강화 등 순환적으로 영향을 미치면서 도시를 점차로 변화시켜 나가는 것이다. 이러한 순환체계의 구축은 문화도시전략을 실행함에 있어 중요한 과제로 여겨지고 있다(Landry, 2000; Bianchini & Parkinson, 1993; Paddison, 1993).

한편, 문화도시에 관한 논의들과 선행연구들에서 주요하게 다루지는 요소들은 크게 정치, 경제, 사회, 역사문화 측면에서 정리해 보면 다음과 같다. 먼저 정치적 측면에서 역사문화정책의 인지와 발의의 주체는 크게 공무원, 역사문화전문가, 정치인, 시민단체, 일반시민의 집단

<sup>2)</sup> 문화도시에 대한 정의는 보는 관점과 시각에 따라 매우 다양한 정의가 가능하다. 황동렬 외(2000)는 ‘문화도시란 풍부한 문화자원과 문화시설 등 문화적 기반이 구비되어 있으며 문화지구, 문화의 거리, 도시문화벨트가 1개 이상 존재하고, 문화예술에 대한 정책지원이 갖춰진 도시’로 정의하였다. 한편 백대흠·김세용(2008)은 문화도시는 문화적 기반과 문화예술에 대한 정책지원이 풍부하고, 도시의 모든 문화적 자원들이 충분히 활용가능한 도시라고 개념화하였다. 또한 김효정(2004)은 ‘지역의 문화예술과 자원을 결합한 산업육성과 이를 뒷받침하는 문화적·친환경적 환경조성을 통한 창의성을 발현할 수 있는 도시인 동시에, 주민의 입장에서는 매력, 느낌, 즐거움이 있는 도시’라고 정의하였다.

으로 나누어 볼 수 있다. 이러한 관계자들 중에 대부분의 정책은 공무원과 역사문화전문가 및 시민단체들의 여론에 의해 주도되어 오고 있다. 일단 역사문화정책을 추진한다는 결정이 정치적으로 내려진 이후에는 정책 관계자들의 의지와 추진력에 따라 관련 계획과 제도적 장치가 달라질 수 있다(박병식, 2007: 53-54).

둘째, 역사문화도시와 관련한 경제적 관점에서는 한 지역의 문화가 지역 내 투자를 유도하고, 고용창출과 관광 및 소득증대의 효과가 있다는 점에서 장소마케팅(place marketing)의 수단으로도 활용되고 있다. 장소를 상품화하여 판매한다고 할 때 그 목적은 장소가 가지고 있는 장점을 잘 선전하여 인구와 자본을 해당 장소로 끌어들이는 것이다. 장소는 그 자체로서 '고유한 집합(special ensemble)'이며, 복잡한 요소로 이루어져 있기 때문에(Lukermann, 1976: 170), 장소의 대표자산과 그 외 다른 요소들이 결합된 복합적 이미지로 포장되어 판매된다. 따라서 물리적 차원의 도시계획과 사회경제적 차원의 지역경제 활성화 전략이 장소성의 '생산'과 '판매'라는 관점에서 동전의 양면과도 같이 상호 연계·통합되어 있음을 시사하는 것이다. 또한, 문화도시는 문화를 향유하는데 머물지 않고, 낙후된 도시환경에 변화를 가져오게 함으로써 도시경제에 활력을 불어 넣어 도시의 전반적인 경제·사회재생을 가져오게 하는 도시재생의 순환체계를 확립하게 한다. 문화를 통한 도시재생은 도시 이미지 개선과 지역 정체성을 구축 해주며, 지역 주민들에게 문화향수 기회부여가 가능해질 뿐 아니라 문화시설 등과 함께 관광에 연결되어 경제적 효과를 가져온다(석혜준·이만형, 2006: 179).

셋째, 역사문화도시를 사회적 측면에서 볼 때 중요한 요소 중에 하나는 바로 참여의 문제이다. 도시가 새롭게 조성되면서 주민결속을 통한 공동체에 대한 애착 및 정체성이 확고해지며(Healey, 1994), 장소마케팅의 목표 달성과 지역 이미지를 지속적으로 홍보하는 원동력이 될 수 있기 때문이다. 지역주민의 지지와 참여, 합리적 의사결정체계의 구축은 관광개발의 부정적인 영향을 최소화하는 데 있어서 매우 중요하다(염미경·한석지, 2006). 그러나 역사문화유적은 지역주민들의 일상생활과 밀접한 관련을 맺고 있기 때문에 관광개발에 있어서 토지소유문제, 생활양식과 전통에 대한 변화, 재산권의 문제, 관광객과 주민들과의 갈등, 문화재와 유적지의 보존을 위한 주민생활공간의 파괴 등과 같은 갈등 문제가 나타날 수 있다(김규호, 2005). 역사문화정책에 있어서 갈등원인은 이러한 이해관계갈등과 구조적 갈등을 포함하고 있고, 갈등 주체측면에서는 집단 대 집단의 갈등이나 개인/집단 대 정부의 갈등의 형태를 지니고 있다. 지역의 의사결정과정은 해당 지역의 내부 정치의 특성에 따라 상이한 양식으로 전개될 가능성이 크기 때문에 거버넌스 차원에서 갈등을 조기에 해소하거나 조정하는 것이 중요하며, 이를 위한 제도적 기반을 갖추는 것이 중요하다(조영석, 2003: 18-19).

마지막으로, 역사문화적 관점에서 문화도시의 자원 개발을 위한 주요 전략으로는 개발가능한 문화자원의 발굴, 문화자원과 공간과의 연계성 강화, 문화공간의 복합화 추구, 지역의 문화 브랜드 창출, 테마파크<sup>3)</sup> 조성 등의 전략이 있다(진광배·이낙운, 2008: 88). 지역문화콘텐츠는 지역주민과의 비전공유를 통해 구체적인 콘텐츠를 개발하여 특화하는 개발 전략이 추진되어야 하며, 일회성·이벤트성 행사가 아닌 지역사회의 역사적·문화적 토양을 기반으로 개발될 수 있도록 해야 하고, 연계 관광코스 개발을 통한 연관 산업 시너지에도 중점을 두어야 한다(조창희, 2006). 특히 생산유발효과 측면에서 문화콘텐츠 산업의 생산유발 계수와 고용유발계수는 제조업이나 서비스업보다 높은 효과를 보이는 점을 감안할 때,<sup>4)</sup> 문화도시와 관련한 지역문화콘텐츠 개발은 매우 중요한 사안임을 알 수 있다. 다음 <표 1>은 선행연구에서 다른 내용 및 관련 변수들에 대한 설명을 요약해 놓은 것이다.

<표 1> 역사문화도시와 관련한 선행연구 검토

	하위 시스템	관련 변수	선행 연구
정치	자원 확보	정부간 인식차이, 예산 및 조직 인력 확보, 법·제도 수립	원도연(2008), 김대성(2007), 박혜자(2003), 이태중(2003), 김일태·임우석(1997)
경제	도시 마케팅	지역홍보, 지역이미지 제고, 지역문화브랜드, 관광객 유치	서순복(2006), 이준성·남수현·장미현(2006), 박난순·이석환·주효진(2005), 박홍식(2005), 최막중·김미옥(2001),
	지역 발전	도시 재생과 지역 경제발전	최광림·이승환(2009), 진광배·이낙운(2008), 서준교(2006) Garcia(2004), Davies(2002), Kong(2000), Kearns & Philo(1993)
사회	참여	지역주민협동, 민간기업지원, 지역시민단체·NGO참여	노재천(2008), 김영기·한선(2007), 박영주(2006)

3) 테마파크는 단순한 놀이시설을 제공하는 곳이 아니라 자연, 역사문화, 동화, 과학 등 특정 테마를 중심으로 꾸며진 공간이며, 적절한 소재를 활용하여 방문객에게 일상생활을 떠나 역사·문화적 또는 오락적 체험을 제공하는 관광지의 한 형태이다. 테마파크의 사업적 특성으로는 막대한 초기 투자비용과 소프트웨어 부문 이용주기의 단명, 지역 산업적 성격, 노동집약형 산업으로서 높은 인건비 비중, 대규모 장치 산업적 성격 등을 들 수 있다.

4) 생산유발 효과측면에서 문화콘텐츠산업의 생산유발계수는 2.11로 제조업평균(1.96)이나 서비스업 평균(1.68)보다 높으며, 부가 가치 유발효과 측면에서도 0.84의 계수를 보여 제조업 평균인 0.63보다 높은 편이다. 또한 고용유발계수도 제조업평균(9.39), 서비스업평균(14.89)보다 높은 15.96으로 높은 고용유발효과를 나타내고 있으므로 제조업이나 서비스업보다 그 경제적 파급효과가 높은 것을 확인할 수 있다(한국문화콘텐츠진흥원, 2004).

	갈등	보상갈등, 이해관계상충	박광무·이언용(2008), 박병식(2007), 박해광·김기곤(2007)
역사 문화	관광자원	문화기반시설, 문화적 경관, 문화콘텐츠, amenity	백대흠·김세용(2008), 김은경·변병설(2006), 조창희(2006), 김경호(2003)

## 2. 시스템사고와 시스템 다이내믹스 방법론의 도입

지금까지 역사문화도시에 대한 이러한 다양한 논의들을 통해 시사하는 바는 많았으나, 이를 통합적이고 동태적으로 해석하려 한 시도는 부족했다고 하겠다. 본 연구에서는 기존에 수행된 다양한 선행연구를 바탕으로 하여 백제문화도시에 있어서 핵심적인 요소를 도출한 후 요소들 간의 관계를 동태적으로 분석하기 위해 시스템 다이내믹스를 활용하였다. 시스템 다이내믹스는 기존의 정태적 사고방식을 대체하는 사고틀로서 시스템 사고(System thinking)를 제시하고 있다(Forrester, 1993; Richmond, 1993; Richardson, 1991; Senge & Sterman, 1992). 시스템 사고는 문제에 대하여 사전지향적이고 패턴지향적인 대응이 아니라 문제를 지속적으로 야기하는 구조를 이해하고, 이를 수정함으로써 문제를 근본적으로 해결하는 대응을 가능하게 하는 사고방식이다<sup>5)</sup>(문태훈, 2007: 91).

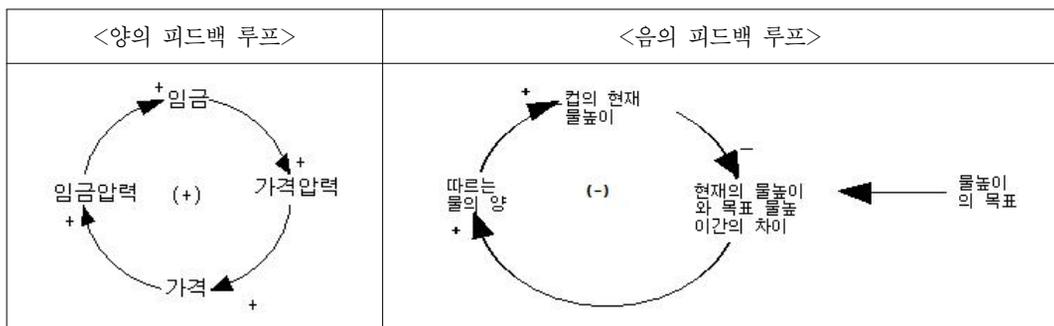
시스템 다이내믹스의 인과지도는 연구방법의 핵심적인 부분이라고 할 수 있다. 일반적으로 인과지도는 세 가지 요소로 구성되는데(Weick, 1979; Hall, 1994), 변수와 변수 간의 인과관계의 방향을 화살표로 표시하고, 이러한 화살표와 함께 +나 -부호를 사용하여 요인들 간의 방향성을 나타나게 된다. 마지막으로 여러 개의 인과관계들이 하나의 폐쇄된 원을 형성하게 될 때 이를 피드백 루프(feedback loop)라고 한다. 사실상 인과지도를 구축하는 근본적인 목적은 피드백 루프의 존재를 확인하는데 있다. 먼저 양(陽)의 피드백 루프(positive feedback)는 종종 ‘자기 강화피드백(self-reinforcing feedback)’으로도 불리는데, 마이너스 화살표의 개수가 짝수 일 때 원의 중심에 + 기호로 표시된다. 이러한 상승작용을 일으키는 피드백 루프와 달리

5) 이러한 시스템 사고는 다음과 같은 네 가지 특성을 강조한다. 첫째, 시스템 사고는 문제 요인들의 순환적 인과관계와 피드백 루프를 강조한다. 따라서 종속변수와 독립변수의 구분은 유지될 수 없으며, 모든 인과 관계도 결국 순환적인 관계로 귀결된다. 둘째, 시스템 사고는 문제를 유발하는 요인의 상대적 중요성이 고정되어 있는 것이 아니라, 시간의 흐름에 따라 변하는 것으로 본다. 셋째, 문제 요인을 찾아 낼 뿐만 아니라 요인들이 어떻게 문제를 야기 시키는지 설명하고자 한다. 마지막으로 시스템 사고는 분석적 사고와 통합적 사고의 조화를 강조한다. 다시 말해, 시스템을 구성하는 부분들을 분석하고 차례로 부분들을 연결함으로써 시스템 전체를 이해하고자 하는 것이다(김도훈·문태훈·김동환, 1999: 31-33).

시스템을 일정한 목표치로 이동시키는 안정적인 작용을 일으키는 피드백 루프도 있다. 이러한 피드백 루프는 변수의 움직임이 반대 방향이라고 표시하는 마이너스 기호의 화살표가 홀수로 존재할 때 나타나며, 원의 중심에 -기호로 표시된다. 이러한 음(陰)의 피드백 루프(negative feedback)를 가지는 체제는 일정한 목표치로 접근해가는 안정화 경향(balancing feedback)을 보여주는 것이 특징이다(김도훈·문태환·김동환, 1999: 62-64). 또한 인과지도를 구성하는데 있어서 요소들은 그들 간의 관계를 고리로 하여 전체의 시스템 구조를 형성한다. 또한 부분적 사실들은 맥락의 흐름 속에서 의미를 부여 받는다. 시스템의 부분은 구체성을 지니지만 이들을 연결함으로써 전체로서의 개념을 획득하며, 시스템이 더욱 명료하게 부각되어 궁극적으로는 현재 진행되고 있는 시스템의 특징이나 행태가 시스템의 어느 부분에 의해 일어나고 있는지에 대한 이해가 가능하게 된다(김동환, 2004: 64-72).

이러한 인과지도는 <그림 1>에서 볼 수 있는 바와 같이 크게 두 개의 피드백 루프로 나누어 살펴볼 수 있다. 먼저 양(陽)의 피드백 루프는 종종 ‘자기 강화피드백(self-reinforcing feedback)’으로도 불리는데, 마이너스 화살표의 개수가 짝수 일 때 원의 중심에 + 기호로 표시된다. 위의 왼쪽 그림에서도 볼 수 있듯이 임금과 가격 간에 상호 양(陽)의 순환관계가 있음을 볼 수 있다. 임금의 상승은 가격 상승의 압력을 유발하고 가격 상승은 다시 임금 압력의 가중으로 나타나며, 결국 다시 임금의 상승으로 이어지는 순환관계를 되풀이하게 된다.

<그림 1> 피드백 루프의 이해



자료: 김도훈·문태환·김동환(1999)

상승작용을 일으키는 피드백 루프와 달리 시스템을 일정한 목표치로 이동시키는 안정적인 작용을 일으키는 피드백 루프도 있다. 이러한 피드백 루프는 변수의 움직임이 반대 방향이라고 표시하는 마이너스 기호의 화살표가 홀수로 존재할 때 나타나며, 원의 중심에 -기호로 표

시된다. 오른쪽 다이어그램에서 ‘물을 따르는 양과 ‘컵의 현재 물높이’는 같은 방향으로 움직이고 ‘컵의 현재 물높이’와 ‘현재의 물높이와 목표 물높이 간의 차이’는 반대 방향으로 움직인다. 이러한 음(陰)의 피드백 루프를 가지는 체제는 일정한 목표치로 접근해가는 안정화 경향을 보여주는 것이 특징이다(김도훈·문태환·김동환, 1999: 62-64).

이상에서 논의한 시스템 다이내믹스의 방법론적인 위상은 단선적인 인과관계가 아닌 순환적인 인과관계에 기초하고 있다는 점, 그리고 정태적인 분석이 아닌 동태적인 분석을 수행할 수 있다는 점에서 기존의 연구방법에 비해 고유한 특성을 갖는다고 할 수 있다. 시스템 다이내믹스는 동적인 행위가 일어나거나 시스템의 반응에 피드백이 중요한 영향을 주는 복잡한 문제를 해결하는데 효과적인 방법론으로서 시스템을 구성하는 요소들 간의 인과관계를 구조화하고 그 구조 내에서 전략적 정책결정으로 인한 동적인 변화를 분석할 수 있게 해주는 유용성이 있다(Sterman, 2001). 따라서 본 연구에서 백제역사문화도시가 가져올 수 있는 여러 가지 효과들을 동태적으로 분석하는데 있어서 시스템 사고와 VENSIM을 통한 시뮬레이션의 결과는 단편적인 사고가 아닌, 시스템적 관점에서 현실적인 함의를 도출해 내는데 활용할 수 있을 것이다.

### 3. 시스템다이내믹스를 활용한 백제역사문화도시 인과지도

시스템다이내믹스 접근법을 백제역사문화도시에 적용하여, 선행연구에서 나타난 여러 변수들을 정치·사회, 경제, 역사문화적 측면에 따라 선정하고, VENSIM 프로그램을 활용하여 인과지도를 도출하였다. 먼저 정치·사회적인 측면에서 ‘지자체장의지’ ‘정부간 갈등’, ‘정당간 경쟁’, ‘특별법제정가능성’ 등, 그리고 ‘지역여론관심’, ‘주민참여’, ‘주민갈등’, ‘주민과 지역사회 관심’ 등을 주요변수로 선정하였다.

특별법이 제정되면 대규모 국책사업이 진행되기 때문에 엄청난 재정수요를 받게 되는데(전명래, 2007), 특히 ‘지자체장의지’는 특별법제정가능성에 긍정적인 영향을 줄 수 있다. 그러나 중앙정부 차원에서 공급할 재정 역량이 한정되어 있기 때문에 특별법에 의해 추진되는 국책 사업이 여러 개일 경우 지자체 간의 예산확보를 위한 정치적인 경쟁이 심화될 수 있다는 점을 감안하여야 한다. 예산 확보를 위해 다른 문화도시들과의 정부간 갈등이 발생하게 수 있고, 각 지역의 정당과 국회의원까지 간여하게 된다면 오히려 예산 확보의 핵심관건이라고 할 특별법 제정이 어려움을 겪을 수 있다. 따라서 ‘정부간 갈등’이나 ‘정당간 경쟁’은 ‘지자체장의지’와는 달리 특별법제정가능성에 부정적인 영향을 미치게 된다. 더 나아가, ‘특별법제정가능

성'이 높아지게 되면 특별법 제정과 개발이익에 대한 기대와 복잡한 이해관계로 대립하는 주민들 간의 갈등이 해소되는 측면이 있기 때문에 '주민갈등'은 줄어들 수 있다.

다음으로, '주민갈등'과 직접적으로 관련된 '주민참여', '지역여론관심', '주민과 지역사회관심' 등의 관계에서는 두 개의 루프를 발견할 수 있게 된다. '지역여론관심'이 높아짐에 따라 '주민참여'가 높아지고, 다시 '주민과 지역사회관심'이 높아지는 양상을 보일 수 있다(R1). 그러나 '주민과 지역사회관심'의 증가는 '주민참여'를 다시 높이게 되어 이는 소위 '양의 피드백 루프(positive feedback, reinforcing feedback loop)'를 형성하게 되는 것이다.

한편, 지역 언론의 보도 등을 중심으로 관심이 증가하게 될 경우 주민들과 지역사회 내의 시민단체 및 연구기관들의 참여를 높이게 되는데, 이러한 관심은 정치적인 지지와 목적<sup>6)</sup>으로 인해 주민 간의 갈등을 높일 수 있다(B1). 즉, '주민과 지역사회관심'은 '주민갈등'을 높이고, '주민갈등'의 증가는 '주민과 지역사회관심'을 낮추게 되는 '음의 피드백 루프(negative feedback loop)'를 형성하여, 주민갈등의 증가가 관심을 낮추는 안정화(balancing) 효과가 있다.

다음으로 경제적인 측면에서 관광산업은 타 산업에 비해서 고용유발효과가 높고 부가가치 유발효과가 뛰어난 산업으로 평가되고 있다(조광익·임재영, 2001; 이강욱·류광훈, 1999; 김규호·김사현, 1998). 관광객의 소비지출은 관광지내의 입장에서는 추가적인 독립지출이므로 생산, 고용, 소득유발 효과가 여러 산업에 걸쳐있어 파급효과가 크다(정의선, 2004: 3). 여기서는 이러한 경제효과의 가장 중요한 요소로 '관광객 수'의 변화를 중심으로 인과지도를 도출하였다(R2). 관광객 유입을 증가시키는 요인으로 '문화컨텐츠 개발률'과 '쾌적성'을 고려하였으며, 관련 기업들의 '수익성' 증가는 '문화컨텐츠 개발률'에 긍정적 효과를 미치는 것으로 보았다.

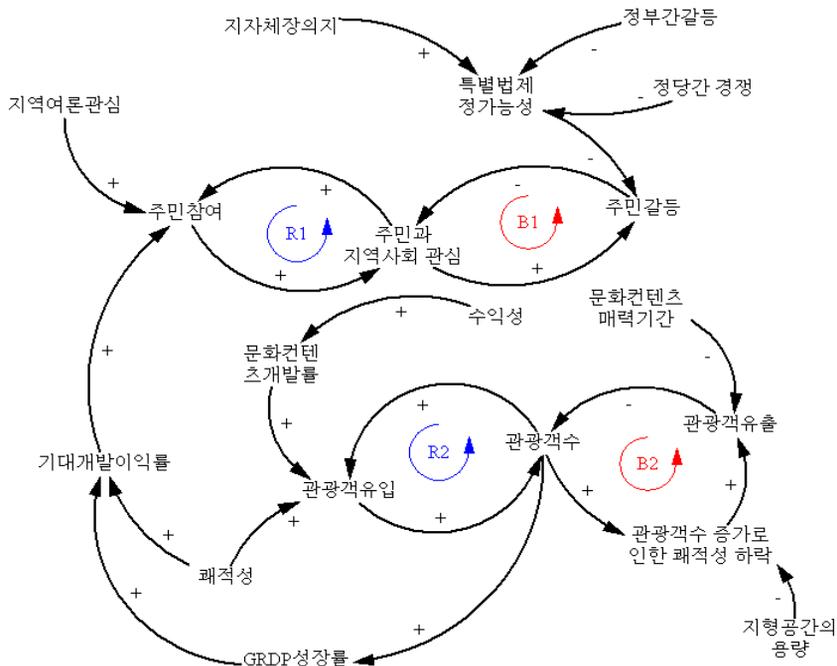
관광산업은 도시를 경제적으로 재활성화(regeneration)하는 역할을 담당하며(이영주, 2003: 45; Law, 1992; Owen, 1990; McNulty, 1985) 도시 쾌적성의 증가는 관광객을 끌어들이는 효과가 있다. 도시 쾌적성 또는 '어메니티(Amenity)'란 인간이 도시에서 개성적인 생명체로 생활해 가는데 필요한 쾌적함을 제공할 수 있는 자연, 역사, 문화, 안전, 심미성, 편리성을 갖추는 것을 의미한다(추용욱, 2006). '쾌적성'이 증가하면 '관광객유입'의 증가를 가져오고, 또 쾌적성의 증가는 이 외에도 '기대개발이익률'을 높여준다. '기대개발이익률'은 '관광객 증가', 그

6) 지방정부의 정책 지향성에 관한 기존 연구들로부터 지방자치 제도와 지역경제간의 인과관계를 유추할 수 있다. 지방정부의 정책 지향성에 관한 이론은 크게 개발 지향론과 복지 지향론으로 분류된다. 복지 지향론은 지방정부의 정책 결정자들이 정치적 지지의 극대화를 위하여 사회복지정책을 추진하게 된다는 것이다(Rourke, 1984; Wildavsky, 1974). 이와 반대로 개발 지향론은 지방정부의 정책 결정자들이 경제성장이 대중적인 지지를 확보할 수 있는데다가 지방정부의 재정력 확보가 가능해지기 때문에 지역경제성장정책에 우선권을 둔다는 것이다(Hibbs, 1987; Kernell, 1986; Peterson, 1981).

리고 이에 따른 'GRDP성장률'이 상승하게 되는데, 이는 다시 주민들의 참여에도 긍정적으로 작용할 것으로 보인다. 그러나 제한된 지역공간에서 관광객 수가 늘어남에 따라 도시 쾌적성은 줄어들 수 있다. '관광객 수' 증가는 '쾌적성하락'을 가져오고, '쾌적성하락'으로 인해 관광객 유출은 늘어날 것이다. '관광객유출'이 늘어남에 따라 '관광객 수'는 줄어들어 또 다른 음의 피드백루프가 생긴다(B2).

한편 관광객유출에 영향을 주는 변수로 문화컨텐츠의 매력도가 있는데, 이 매력도가 지속되는 정도를 '문화컨텐츠 매력기간'이라 하면, 이 기간이 길어질수록 관광객유출은 적어질 수 있다. 또한 문화도시도 제한된 자연공간에서 조성될 수밖에 없는 것이지만, 특별법 등을 통한 도시개발로 더 넓은 공간을 확보하는 것도 가능할 것이다. 이러한 '지형공간의 용량'이 증가하면 할수록 쾌적성 하락은 감소하고, '관광객유출'이 적어질 것이다. 도시 문화적 요인으로서의 '쾌적성'이나, 장기간의 문화투자가 수반되어야 할 '문화컨텐츠 매력기간', 자연계약이라 할 '지형공간의 용량' 등의 변수는 쉽게 변화시키기 어려운 것으로, 근본적이고 구조적인 외재변수로 작용한다고 하겠다. 이러한 종합적인 검토에 따라 각 변수들의 관계를 인과지도로 나타내면 다음 <그림 2>와 같이 설명할 수 있다.

<그림 2> 백제역사문화도시 조성사업의 인과지도



### Ⅲ. 백제역사문화도시 조성에 따른 동태적 모델 구축

#### 1. 백제역사문화도시 조성계획

제 4차 국토종합계획 수정계획과 1차 국가균형발전 계획을 통해서 문화가 지역개발에 매우 큰 비중을 차지하게 되었다. 즉 관광산업의 일부로서 문화자원을 활용하는 것 뿐 만 아니라, 문화산업 자체가 지역 개발의 원동력으로 작용하게 되었다. 아울러 지역민의 생활환경 측면에서도 도로와 주택 등 기본적인 여건 외에 문화적 환경 조성이 이슈가 되면서, 지역을 문화적 성격에 따라 특화 발전시켜 국가의 균형적 발전을 도모하고 문화적 다양성을 증진시키고자 하는 노력은 광주, 전주, 부산, 경주 등의 문화도시조성사업을 통해 국가적 차원에서 이루어졌다. 다른 문화중심도시조성사업들과 비교하여 공주·부여는 차별화된 역사적 중요성을 가졌으나 도시의 낙후 정도가 심각한 상황에 직면해 있다. 그럼에도 불구하고 공주·부여가 문화중심도시사업에 포함되지 않게 되자 지역출신 국회의원들과 충남도지사는 2007년도부터 문화관광부에 백제역사문화도시 조성사업을 건의하는 한편 백제역사문화도시 조성을 위한 특별법 등을 국회에 제출하여 제도적 기반을 마련하고자 하였다. 특히 정부가 추진하고 있는 '4대강 살리기 사업'에 포함된 금강 살리기 프로젝트를 최대한 활용하여 단순한 하천 정비수준을 넘어서 금강 주변의 공주·부여를 연계하여 백제역사문화도시를 조성할 수 있는 기회를 모색하였다.

백제역사문화도시를 조성하게 된 지역적 배경으로는 공주·부여의 도시 쇠퇴와 도시의 정체성 강화 및 이미지 개선이라는 두 가지 요인을 꼽을 수 있다. 첫째, 2007년 기준으로 공주·부여의 인구는 각각 약 12만 명, 8만 명 수준으로 지난 10년 간 지속적으로 감소하고 있을 뿐만 아니라, 사업체수와 종사자수로 알 수 있는 산업 기반 수준도 열악한 상황이다. 또한 지방재정 자립도는 전국 평균이 약 54%임에 반해, 공주는 17%, 부여는 15% 수준으로 지방재정이 매우 열악한 사정에 놓여 있다. 즉, 백제역사문화도시 조성사업을 통하여 지역의 경제를 활성화하고 문화관광을 통한 지역의 지속가능발전 가능성을 모색할 필요성이 존재한다고 볼 수 있다.

둘째, 공주·부여가 보유한 역사문화재와 자원은 풍부하지만 이를 상품화시키는 과정에서 관광객들에게 매력적인 관광지로 인식시키기에는 한계가 있었을 뿐만 아니라, 지역 주민들 역시 '역사도시'라는 정체성과 도시경관이 조화롭지 않다고 느낀다는 것이다. 백제문화에 대해 '패망국가'라는 이미지가 국민들에게 강하게 인식되고 있으며 백제역사문화에 대해서 43%

가 잘 모르고 있는 상황은(연합뉴스, 2008년 2월 5일 보도), 백제문화권 중에서도 특히 공주·부여가 관광객을 끌어들이기 위한 요소가 충분하지 않다는 것을 나타낸다. 또한 공주와 부여 지역주민들도 지역을 대표할 수 있는 랜드마크나 상징물로서의 차별성을 인식하지 않고 있다(정용문·변재상, 2005). 다시 말해 공주와 부여가 가지고 있는 관광지로서의 매력도는 그다지 높은 편이 아니라는 것을 확인할 수 있으며, 이러한 한계로 인해 공주와 부여는 충남지역 내에서도 매우 낮은 관광객 비율을 보이고 있다.<sup>7)</sup>

이러한 사업 추진 목적에 따라 백제역사문화도시는 ‘역사·자연·사람이 미래를 만드는 살맛나는 백제왕도, 공주·부여’라는 비전과 ‘간직하고 싶은 곳·찾고 싶은 곳·살고 싶은 곳’이라는 3대 목표 하에 백제고도 참모습 되살리기, 창조적 역사문화 기반 만들기, 아름답고 편리한 도시 공간 가꾸기라는 핵심 과제를 계획하고 있다. 또한 단계적으로 역사문화자원의 보존과 활용, 역사문화 진흥기반 조성, 역사문화도시 인프라 구축 등 30개 사업을 추진하고자 하고 있다. 2009년 5월 현재 백제역사문화도시 조성사업과 관련하여 2030년까지 총 1조 3000억 원의 예산을 투입하기로 하였으며, 올해 확보된 80억 원의 예산으로 ‘공주 무령왕릉 거리 조성’, ‘부여주작대로 역사거리 조성’ 사업 등에 착수하였다. 다음 <표 2>는 백제역사문화도시의 조성 기본방향에 대한 비전과 목표 및 핵심과제를 요약한 것이다.

<표 2> 백제역사문화도시 조성 기본방향

비전	역사·자연·사람이 미래를 만드는 살맛나는 백제왕도, 공주·부여		
↓			
3대 목표	간직하고 싶은 곳	찾고 싶은 곳	살고 싶은 곳
↓			
핵심과제	백제고도 참모습 되살리기	창조적 역사문화기반 만들기	아름답고 편리한 도시 공간 가꾸기
추진방향	1) 유적의 체계적 조사, 발굴, 복원 2) 주요 유적지 주변 환경 정비	3) 문화·예술·산업 진흥기반 마련 4) 관광거점 및 활성화 인프라 조성 5) 역사문화도시로서 지역 역량 강화	6) 개성있고 활력있는 도시분위기 조성 7) 지역간, 자원 간 접근성 및 연계성 강화

7) 충남지역을 방문하는 관광객의 분포를 해양관광권, 백제금강문화관광권, 내포문화관광권, 역사온천관광권, 대도시근교권으로 나누어 살펴 볼 수 있는데 해양관광권(57.4%)에 절반 이상의 관광객이 편중되어 있으며, 상대적으로 공주 부여를 비롯한 백제문화권에 대한 관광객 비율은 9.3% 수준으로 매우 낮은 편에 속한다(이인배·최영문, 2006: 82).

## 2. 백제역사문화도시의 동태성에 대한 유량-저량 시뮬레이션<sup>8)</sup>

백제역사문화도시 조성에 따른 효과를 동태적으로 분석하기 위해서 앞에서 검토된 인과지도를 기초로 그 변화 패턴을 시뮬레이션 할 수 있도록 유량-저량 모형을 작성하였다. 본 연구에서는 VENSIM 프로그램을 사용하여 정치·경제, 사회·문화와 관련된 핵심적인 변수를 추려 단순화된 모형을 작성하고 각각의 상황들을 설정하여 시뮬레이션을 수행하였다. 주요한 조작변수로는 정치·사회 부문에서 ‘정부간 갈등’, ‘정당간 경쟁’, ‘지자체장의지’, ‘지역여론 관심’ 등을 보고, 경제·문화 부문에서는 ‘수익성’, ‘문화컨텐츠 매력기간’, ‘지형공간의 용량’의 변화를 조절하였다. 이러한 변수들을 조절함으로써 정치·사회 부문에서는 주민과 지역사회 관심 제고 정도를, 경제·문화 부문에서는 관광객 수의 변화를 중점적으로 분석하였다.

### 1) 시뮬레이션 설정

앞서 인과지도를 통해 설명했으나 시뮬레이션을 위해 모형의 구조를 변수들 간의 관계, 특히 레벨변수를 중심으로 다시 간단하게 정리하면 다음과 같다. 정치·사회 부문에서는 레벨변수인 ‘주민과 지역사회관심’은 ‘주민 참여율’에서 ‘주민 갈등률’을 제한 것으로 정의하였으며, 이들 ‘주민참여율’과 ‘주민 갈등률’은 다시 ‘주민과 지역사회관심’의 영향을 받도록 설계하였다. 또한 ‘주민과 지역사회 관심’은 경제·사회 변수인 ‘문화컨텐츠개발률’에 긍정적으로 작용하여 정치·사회 부문과 경제·문화 부문을 연결하는 역할을 하고 있다.

‘주민 갈등률’은 정치변수라 할 ‘정부간 갈등’, ‘정당간 경쟁’과 양의 영향을, 그리고 ‘지자체장 의지’에 음의 영향을 받는 ‘특별법제정가능성’에 의해 음의 영향을 받도록 하였다. ‘주민참여율’은 ‘지역여론관심’에 양의 영향을 받는 한편, 경제·사회 변수인 ‘기대개발이익률’에도 양의 영향을 받도록 하여 ‘관광객 수’가 증가함에 따라 ‘GRDP 성장률’이 ‘기대개발이익률’에 긍정적 영향을 주어 ‘주민참여율’에도 도움이 되도록 설계하였다.

경제·문화 영역의 레벨변수인 ‘관광객 수’는 ‘관광객유출’에서 ‘관광객유입’을 제한 것으로 정의되고, ‘관광객유입’과 ‘관광객유출’ 각각에 영향을 주도록 하였다. ‘관광객유입’은 ‘문화컨텐츠 개발률’과 ‘쾌적성’에 의해 긍정적인 영향을 받고, ‘관광객유출’은 ‘관광객수’ 증가로 인한

<sup>8)</sup> 본 연구에서는 변수간의 관계를 수식으로 정의하는데 있어서 기초관계균등단위모델링 방식을 적용하였다. 기초관계균등단위모델링은 인과지도의 내용을 그대로 시스템 다이내믹스 모형으로 전환시키기 위한 방법으로 저량(수준변수)과 유량(변화율 변수) 간의 관계를 모두 기초적인 관계로 설정하고, 이들 변수들의 측정단위를 0에서 1까지의 값으로 균등화시키는 방법이다.

‘쾌적성하락’에 양의 방향으로 영향을 받되, ‘문화컨텐츠매력기간’에 의해 음의 방향으로 영향 받도록 하였다. 또한 ‘지형공간의 용량’이 일정한 상황에서 ‘관광객수’ 증가는 도시 문화적 요소인 쾌적성 하락을 가져와, ‘관광객 수’는 증가는 하되 그 증가율은 감소하여 비선형적으로 증가하도록 하였다.<sup>9)</sup>

다음으로 시뮬레이션을 하기 위해 상황을 6가지로 가정하였는데, 첫째로 가정한 기초상황의 정치·사회 영역 변수인 정부간 갈등과 정당간 경쟁이 낮고, 지자체장 의지와 지역여론 관심은 강하여 주민과 지역사회관심에 긍정적 영향을 주는 경우를 상정하였다. 두 번째 상황은 기초 상황에 비해 정부간 갈등과 정당간 경쟁이 낮으며, 지자체장의 의지와 지역여론의 관심 정도가 높은 상황으로 비교적 긍정적인 상황을 설정하였다. 세 번째 상황은 기초 상황에 비해 수익성과 문화 컨텐츠 매력기간이 상대적으로 오래 유지될 경우로 설정하였다. 한편, 상황 4는 기초상황에 비해 각각 정부간 갈등과 정당간 경쟁이 심한데다가 지자체장의 의지나 지역여론의 관심도 낮은 편이다. 상황 5는 기초상황에 비해 수익성이 낮고 문화 컨텐츠의 매력기간도 짧은 상황이며 마지막으로 상황 6은 예외적인 상황으로, 지형공간의 용량이 커지고 쾌적성이 높아지는 경우를 가정하였다. 다음 <표 3>는 백제역사문화도시 조성 사업의 시뮬레이션 상황들을 요약한 표이다.

<표 3> 시뮬레이션 설정

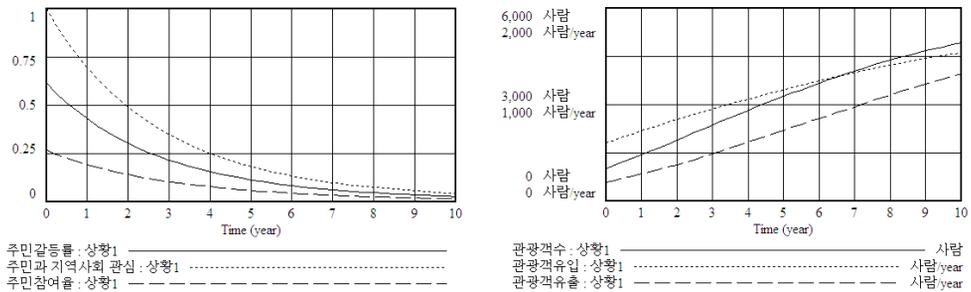
주요 변수	상황1(N)	상황2(Gp)	상황3(Ge)	상황4(Bp)	상황5(Be)	상황6(E)
정부간 갈등	0.3	0.1	0.3	0.7	0.3	0.3
정당간 경쟁	0.3	0.2	0.3	0.7	0.3	0.3
지자체장 의지	0.7	0.8	0.7	0.1	0.7	0.7
지역여론 관심	0.7	0.8	0.7	0.1	0.7	0.7
수익성	1	1	1.5	1	0.5	1
문화컨텐츠 매력기간	5	5	10	5	3	5
지형공간의 용량	2000	2000	2000	2000	2000	3000
쾌적성	0.3	0.3	0.3	0.3	0.3	0.5

<sup>9)</sup> 이는 VENSIM의 Lookup 기능을 활용한 것으로 실제의 현실세계에서 선형적인 결과 값을 얻을 가능성이 존재하지 않기 때문에, INPUT과 OUTPUT의 값을 표준화하여 현실상의 한계와 제한 조건을 추가하여 미래에 예상되는 값들을 고려한 것이다.

## 2) 시뮬레이션 결과

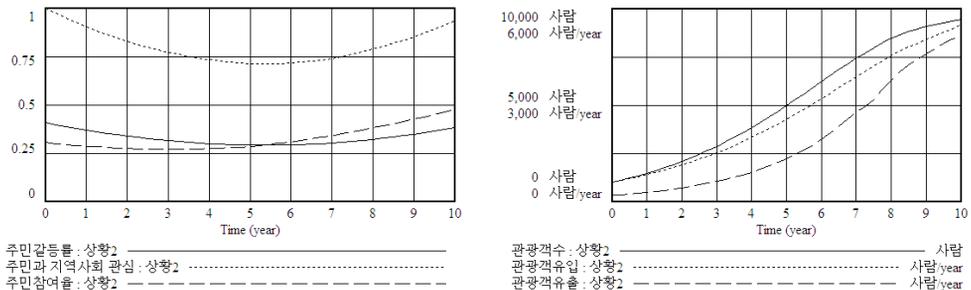
상황1은 기초 상황으로 정치·사회 영역에서 ‘주민 갈등률’, ‘주민참여율’이 점차로 낮아져 ‘주민과 지역사회관심’ 또한 체감하는 비율로 낮아지게 된다. 경제·문화영역의 관광객 수와 관광객 유입·유출도 함께 거의 선형에 가깝게 증가하는 형태를 보이게 된다.

<그림 3> 상황1(N)



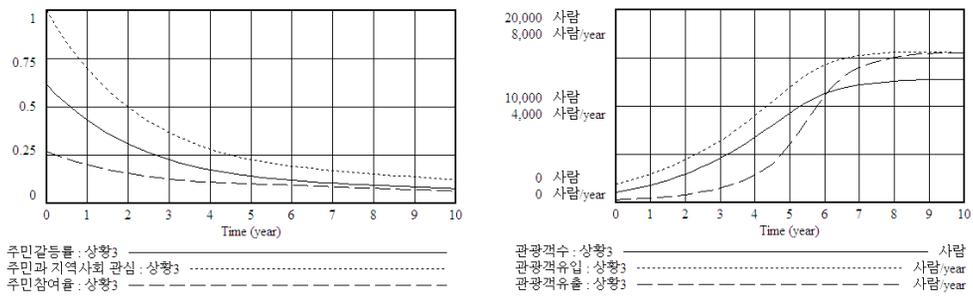
상황2는 초기상황에 비해 정치·사회 영역 변수인 ‘정부간 갈등’ 및 ‘정당간 경쟁’이 낮고, ‘지자체장의지’와 ‘지역여론관심’이 높은 경우로, 시뮬레이션 결과는 ‘주민 갈등률’과 ‘주민참여율’, ‘주민과 지역사회관심’이 체감하는 비율로 감소하다가 체증하는 비율로 증가하는 모양으로 변화하게 된다. 또한 ‘관광객 수’와 ‘관광객 유입·유출’은 기초상황에서 선형에 가까운 모습이다. 마지막 해인 10년째는 관광객 수가 상황1보다 매우 높은 수준으로 늘어나게 되지만, 그 형태를 보면, 성장곡선과 같이 체증하는 비율로 증가하다 점차 증가 비율이 하락하여 체감하는 비율로 증가하게 된다.

<그림 4> 상황2(Gp)



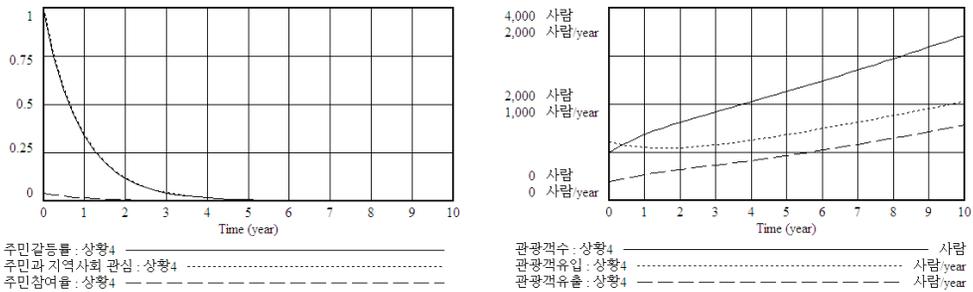
상황3은 기초상황에 비해 경제·문화 영역 변수인 ‘수익성’이 높고, ‘문화컨텐츠 매력기간’이 긴 경우이다. 시뮬레이션 결과 역시 ‘관광객 수’의 증가가 정치·사회 영역의 ‘주민과 지역 사회 관심’에 비해 크게 증가하여 마지막해인 10년째에는 상황1이나 상황2보다 많은 관광객이 방문하게 된다. 또한 ‘주민과 지역사회관심’의 경우 역시 0에 수렴하지 않고 일정하게 유지되는 모습을 보여준다.

<그림 5> 상황3(Ge)



상황4와 5의 경우는 상황 2와 3의 경우들과 달리 상황1에 비해 각각 정치·사회 영역과 경제·문화 영역에서 부정적인 상황들을 가정하여 시뮬레이션을 하였다. 상황 4의 경우는 기초상황에 비해 ‘정부간 갈등’과 ‘정당간 경쟁’이 높고, ‘지자체장의지’와 ‘지역여론관심’은 낮은 경우로서, ‘주민과 지역사회관심’이 초창기부터 급속도로 나빠져 거의 0에 가까워지는 모습을 보인다. 경제·문화 영역의 ‘관광객 수’는 상황1의 경우와 유사한 선형 형태이지만, 마지막 해의 관광객수를 기준으로 상황 1의 경우에 비해 70% 정도 감소한 모습을 보여준다.

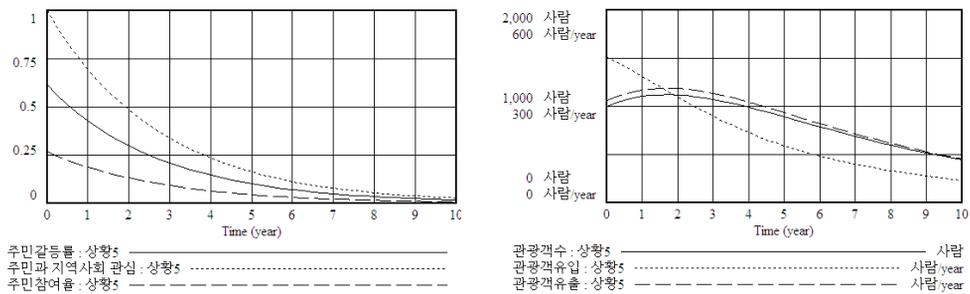
<그림 6> 상황4(Bp)



또 상황 5의 경우에는 상황1에 비해 경제·문화 영역 변수인 ‘수익성’이 낮고, ‘문화컨텐츠

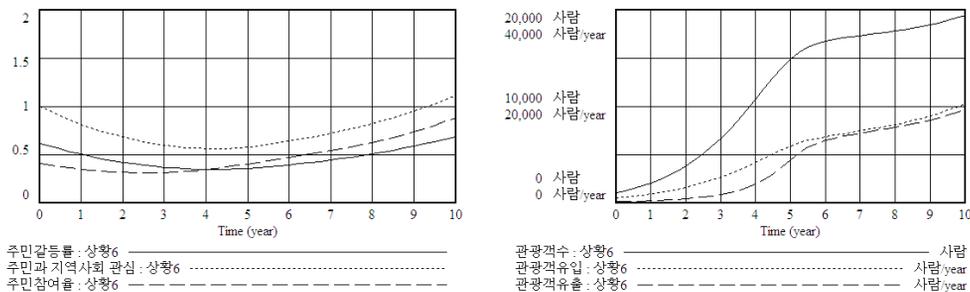
매력기간'이 짧은 경우이다. 이러한 경우에는 '관광객 수'가 감소하는 추세를 보여 마지막 해인 10년째에는 '관광객 수'가 시물레이션 시작 상태에 비해서도 절반으로 줄게 된다. 또 '주민과 지역사회관심'의 그래프 기울기가 완만해져 보다 빨리 0에 가까워지는 모습을 보여 준다.

<그림 7> 상황5(Be)



마지막으로는 자연제약이라 할 '지형공간의 용량'과 도시 문화적 요인인 '쾌적성'이 변화하는 경우를 가정하였다. 만약 도시계획이 전향적으로 이루어져 제대로 이루어진다면 '지형공간의 용량'이 확대될 것이며 '쾌적성' 또한 증가할 것이다. 이 경우 '관광객 수'는 현격히 증가하여 마지막 해인 10년째에는 6가지 상황 중 가장 많은 관광객이 방문하게 된다. 그리고 '주민과 지역사회관심'의 경우도 체감하는 비율로 하락하다가 체증하는 비율로 증가하는 모습을 보이게 된다.

<그림 8> 상황6(E)



### 3) 시뮬레이션의 현실적용과 함의

이상에서 백제역사문화도시 조성을 추진하는 상황에서 정치·사회적 주요변수인 ‘정부간 갈등’, ‘정당간 경쟁’, ‘지자체장의지’, ‘지역여론관심’ 등과 경제·문화적 요소인 ‘수익성’, ‘문화컨텐츠 매력기간’, 그리고 외부변수라 할 ‘지형공간의 용량’, ‘쾌적성’이 변화함에 따라 ‘주민과 지역사회관심’, ‘관광객 수’가 변화하는 모습을 시뮬레이션을 통해 분석하였다.

모형에서 정치·사회적 주요변수인 ‘정부간 갈등’, ‘정당간 경쟁’, ‘지자체장 의지’, ‘지역여론 관심’ 등의 변화는 ‘주민참여율’과 ‘주민 갈등률’에 직접적인 영향을 주어 ‘주민과 지역사회관심’에 영향을 미치는 물론이고, 경제·문화영역의 ‘관광객 수’에도 영향을 주었다. 경제·문화적 변수인 ‘수익성’과 ‘문화컨텐츠 매력기간’ 또한 ‘관광객 수’에 영향을 주었으며, 정치·사회적 영역의 ‘주민과 지역사회관심’에도 영향을 미쳤다. 또한 ‘지형공간의 용량’이나 ‘쾌적성’의 변화는 가장 큰 영향을 주는 높은 민감도를 지니고 있었다. 또한 이러한 결과는 대체로 현실의 모습을 충실히 반영하고 있다고 하겠다.

상황<sup>2</sup>처럼 정치적으로 갈등이 적고 지역적 관심이 많은 경우 성공사례는 많이 찾아볼 수 있다. 일본의 교토는 중앙정부가 1966년에 「고도(古都)시의 역사적 풍토보존에 관한 특별법」을 제정하면서 유적과 자연환경이 일체가 되면서 보존이 이루어졌다. 현재는 1996년에 마련된 새로운 경관제도에 따라 미관지구, 건조물수경지구, 녹지보전지구, 풍치지구, 자연풍경보전 지구 등이 지정되어 있으며, 이들 지구의 경관은 지역의 소규모 축제들과 결합하여 많은 관광객의 방문을 이끄는 원동력이 되고 있다(유승호, 2008).

이와 반대의 경우인 상황<sup>4</sup>와 같이 정치적 갈등이 큰 경우 또한 어렵지 않게 찾을 수 있다. 2006년에 경주역사문화도시특별법 제정을 둘러싼 논쟁을 예로 들어보겠다. 2006년에 경주역사문화도시특별법 제정 여부를 두고 광주의회에서 광주 문화중심도시조성사업의 위상이 약해지고, 타 지역 문화도시조성사업과 차별성이 상실될 우려가 있다고 보고 경주특별법 제정 반대 결의안을 만장일치로 통과시킨 바 있다. 이는 정부의 한정된 예산에서 경주특별법이 제정될 경우 광주특별법에 따른 지원의 효율성이 떨어질 것이라는 판단에서 결정된 것이었다. 광주의 반대 뿐 만 아니라, 국회에서 법안 통과를 두고 정당 간 의견차이로 인해 경주 특별법이 무산되자, 경주는 실질적인 국비지원 보장을 받을 수 없게 되었다<sup>10)</sup>. 각 지역의 문화도시

10) 경주는 2035년까지 30년 동안 3조가 넘는 예산이 필요한 것으로 계획했으나 최근 3년간 지원된 예산이 400억 원에 그치고 있어서 목표연도까지 확보할 수 있는 예산은 4000억원 수준에 그쳐 사업 자체가 차질을 빚게 되었다.

관련 예산을 두고 정부간 갈등의 골이 깊어지고, 정당간 경쟁으로까지 치닫게 되어 특별법 통과까지 부결되어 사업을 추진하는데 차질을 빚게 된 것이다. 이러한 상황은 시뮬레이션 모델에 의한 상황4의 경우로, ‘주민과 지역사회관심’의 급격한 저하로 인해 ‘관광객 수’의 하락까지는 아니더라도 증가율의 현저한 저하를 가져오는 경우라고 하겠다.

수익성 못지않게 문화컨텐츠 매력이 중요한 역할을 하는 상황3은 문화도시 추진과정에서 전략적인 함의를 지닌다고 하겠다. 경주세계문화엑스포의 예를 들면, 전통문화유적의 이미지는 보여주려고 했을지라도 경주의 문화유적을 직접 연계하는 이벤트연출시도 등이 부족했다는 지적을 많이 받고 있다. 즉, 많은 투자비를 쏟으려 하기 보다는 기존의 문화유적을 적극 활용하여 문화상품화 한다면 ‘문화컨텐츠 매력기간’을 지속시킬 수 있어 결국 투자비 절감효과도 거두면서 ‘관광객 수’를 늘릴 수 있을 것이다.

쾌적성과 관련해서는, 경주문화도시 조성과 관련한 주민들 간 갈등을 참고해 볼 만하다. 경주문화도시 조성 과정에서 문화재보호구역 안의 증축이나 개축을 허용되지 않게 되자, 지가가 낮아지고 매매가 거의 이루어지지 않게 되었다. 반면 문화재보호구역 외의 개발 지역은 개발 가치가 높아져 경주지역 내의 주민 갈등이 심화되었다. 또한 법제에 의한 개발 제한과 주민들의 고층화에 대한 요구가 소송으로 이어져 많은 지역적 갈등을 낳게 되었다(시사저널, 2005). 이 경우에 있어 시뮬레이션 모델에 의하면 상황 6의 경우처럼 쾌적성을 높이거나, 사례와 같이 규제완화 등을 통해 쾌적성에 대한 기대를 높인다면 기대개발이익률 상승을 통해 주민참여율까지 올릴 수 있게 될 것이다.

또, 소위 관광체증(tourism congestion)의 경우가 있다. 관광객의 숫자는 주말 혹은 국경일이나 휴가 및 방학시기 그리고 축제시기에 따라 급격한 변동을 보일 수 있는데, 넘쳐나는 관광객으로 인해 관광 체증을 겪을 수 있는 것이다. UN 세계관광기구에서는 자연관광지 및 문화유적지에서 관광객들이 문화재나 유적지를 훼손하는 이기적인 행동이나 과도한 쓰레기 발생으로부터 유적지를 보호해야 할 것을 주장하였다. 즉 문화적 가치가 있는 장소들을 보호하기 위해서는 관광지의 규모와 수용능력을 초과하는 관광객유입에 대한 관리가 필요하다는 것이다(UN World Tourism Organization, 2004). 이런 경우에 상황 6에서처럼 지형공간의 용량을 늘려야 하는데, 현실적으로 문화도시 조성 중이나 완성 단계에서는 어려울 것이며, 특히 초창기에 이를 예정할 필요성이 있을 것이다.

이와 같은 논의를 통해 시뮬레이션 결과의 함의를 현실에 적용한다면 다음과 같은 시사점을 도출할 수 있다. 첫째, 상황3의 경우처럼 경제·문화영역의 ‘수익성’과 ‘문화컨텐츠 매력기간’이 중요한 요소로 관광객의 수를 기하급수적으로 늘리는 효과가 있고 반대로 그렇지 않은

상황5와 같은 경우에는 급속한 하락을 보인다. 다만 ‘문화컨텐츠 매력기간’은 ‘수익성’보다 더 중장기적인 요소라고 할 수 있어 장기적 비전을 가지고 투자를 해야 할 부문이기에 더 중요할 수 있다. 둘째, 상황4와 같이 ‘정부간 갈등’, ‘정당간 경쟁’이 높아진다면 ‘관광객 수’가 줄지 않고 증가는 하되 선형적으로 증가하는 모습을 보여, 적어도 높아지지 않도록 방어적인 의미에서 적절히 관리해야 할 부분이라 하겠다. 셋째, 지형공간의 용량이나 쾌적성은 구조적으로 쉽게 변하지 않는 요소이기는 하나, 이들이 변화할 경우 파급효과도 가장 크기 때문에 이러한 요소들을 개선하려는 장기적 계획, 특히 특별법제정단계에서 지형공간의 대규모 확충을 예정할 필요가 있다. 다만, 모형에서 고려되지 않았으나 지형공간의 확충으로 수익성이 하락하는 효과가 있으므로 신중하게 검토해야 할 것이다.<sup>11)</sup> 넷째, 정치·사회부문의 갈등 및 경쟁 정도가 낮아지면 관광객 수의 증가에 긍정적인 영향을 미쳤고 반대의 경우는 부정적 영향을 주었으나 추세를 바꿀 만큼 결정적이라 할 수는 없었다. 또한, 경제·문화부문 변수들의 긍정적 변화는 정치·사회 부문의 주민과 지역사회 관심을 전반적으로 높여주기는 하였으나 하락 추세를 변화시키지는 못하여, 정치·사회부문과 경제·문화부문 관계가 연결되지 못하고 괴리되는 모습을 보이고 있다. 마지막으로 ‘지형공간의 용량’과 ‘쾌적성’의 긍정적인 변화는 경제·문화부문과 함께 정치·사회 부문에 긍정적인 영향을 주어, 정책당국으로서 어렵더라도 이러한 요인들에 주력해야 한다는 함의를 얻을 수 있다. 즉, 단순히 ‘수익성’의 상승 등에 의한 ‘관광객 수’ 증가보다는 중장기적으로 도시문화적 삶의 ‘쾌적성’의 증가가 경제적인 효과 뿐만 아니라, 주민참여 제고에 기여하는 효과가 더 클 것이라고 할 수 있을 것이다.

### 3. 백제역사문화도시에 대한 시뮬레이션의 함의 적용

시뮬레이션의 현실적인 사례를 백제역사문화도시사업 추진배경과 상황에 적용한다면 향후 발생할 수 있는 상황에 효과적으로 대응할 수 있을 것이다. 앞선 논의에서도 지적하였던 바와 같이 가장 현실적인 문제는 백제역사문화도시와 관련한 특별법 제정 문제이다. 백제역사문화도시와 관련한 특별법이 제정이 순조롭게 이루어지지 않을 경우에 대비하여 현재 세워 놓은 사업의 현실성을 제고하기 위한 방안이 필요하다. 더욱이 지방재정 자립도는 전국 평균이 약 54%임에 반해 공주는 17%, 부여는 15% 수준으로 지방재정이 매우 열악한 사정에 놓여 있는

11) 행사장 부지매입의 단점으로 집중개발 효과로 도심에 파급가능성 약화(경제파급효과 배분 불균형), 시설 유지관리 및 보수비의 증가, 투자금액 회수 가능성 불확실(지속적인 수익성 보장), 일회성 행사로서 지속적인 후자운영 불확실, 구입예정부지의 행사공간으로서 부적절하다(임배근, 2000).

형편이다. 백제역사문화도시에 필요한 예산은 공주와 부여의 재정자립도로는 충분히 감당할 수 없는 상황이기 때문에, 중앙정부의 의존도가 높아지게 되고 정부 정책에 따라 사업의 내용을 확대 또는 축소하는 경향을 보일 수 있다.

이러한 문제점을 예방하기 위해서는 지역기업과 지역민, 전문가들의 참여를 통해 정책에서부터 예산, 인력, 운영·관리에 이르기까지 자립적이고 자율적으로 추진할 수 있는 제도적 지원체계에 대한 검토가 필요하다. 그러나 지난 11월 백제역사문화도시 조성사업 타당성 조사 및 기본계획 수립연구 공청회가 개최되었으나 공청회 참석자들은 대부분 공무원들로 공청회의 의견 참여가 전혀 이루어지지 않았다는 점에 있어서(e 백제신문, 2009년 11월 3일 보도) 향후 백제역사문화도시의 목표달성을 위해서는 주민들의 참여가 독려되어야 할 필요성이 존재한다. 게다가 백제역사문화도시의 경우 공주와 부여라는 2핵 중심체제의 사업이 추진할 예정이므로, 공주와 부여의 주민들은 상대방의 지역보다 더 많은 관광객을 유치하고자 경쟁관계에 놓이게 될 가능성이 존재한다. 공주와 부여의 협력적 분위기가 백제역사문화도시조성사업의 약점(weak)으로 지적된 만큼(국토연구원, 2009) 공주·부여의 협력기구 창설과 협력 사업을 추진함으로써 공주와 부여의 주민 간 갈등을 최소화하거나 예방하고자 하는 노력이 필요하다.

한편, 문화컨텐츠의 매력기간은 관광객 수의 변동에 매우 중요한 요소로 드러난 만큼 백제역사문화도시의 컨텐츠를 개발하기 위한 노력이 필요하다. 국민들에게 백제문화는 ‘패망국가’라는 이미지가 강하게 인식되고 있고, 백제역사문화에 대해서 홍보가 잘 되어 있지 않으므로(한국문화관광연구원, 2008), 다른 역사문화도시와의 차별성을 통한 매력적인 컨텐츠가 필요하다. 현재 백제역사문화도시는 역사문화재현단지, 견고싶은거리 조성, 금강 워터프론트 사업, 백제전통호텔 건립 등 문화기반시설 등을 조성할 계획을 가지고 있다. 그러나 인공적으로 조성된 테마파크 위주의 건설 계획은 전통적으로 이어져온 현지 주민들의 삶과 생활문화나 정신문화를 반영하지 못하고, 매력기간도 충분히 길지 않다는 문제점을 지니고 있다. 따라서 지나치게 관광자원으로서 문화 인프라건설과 관광객을 대상으로 한 체험관광 위주로 도시가 조성된다면 역사문화경관의 조화에 오히려 해를 끼칠 수 있음을 고려해야 한다.

또한 지형공간의 용량과 쾌적성과 관련하여 향후 관광객 체증이 가져올 수 있는 문제점에 대해서도 충분한 준비를 할 필요가 있다. 백제역사문화도시 조성사업과 관련하여 2010년에 개최되는 대백제전과 금강 살리기 사업 추진에 따른 리버투어리즘이 연계되면 관광객 수가 증가할 수 있을 것이다. 그러므로 공주와 부여가 수용할 수 있는 관광객과 지형공간의 용량을 고려하여 관광수요에 대한 과학적인 예측과 체계적인 문화재 관리 체계를 갖추는 것이 바람

직하다. 지리적 공간 범위와 수용할 수 있는 관광객의 제약을 고려하지 않을 경우에는 쾌적성이 하락하여 관광객의 불편함과 지역주민들의 삶의 질이 저하될 수 있음을 고려해야 할 것이다.

궁극적으로 ‘역사·자연·사람이 미래를 만드는 살맛나는 백제왕도, 공주·부여’라는 비전과 ‘간직하고 싶은 곳·찾고 싶은 곳·살고 싶은 곳’이라는 3대 목표를 달성하기 위해서는 백제역사문화도시 사업이 가져올 수 있는 부수적인 효과들을 복합적으로 고려하여 체계적인 준비가 필요하다. 다시 말해서, 백제역사문화도시 추진사업이 관광객 수의 증가와 지역경제 활성화를 가져올 수 있다는 단편적인 사고에 머무르기보다는 전반적인 정치, 경제, 사회, 역사·문화적 관점에서 사업을 추진해야 한다.

#### IV. 결 론

문화를 통한 지역발전의 사례들은 도시 이미지 자체가 하나의 브랜드로 인식되고 있으며, 문화를 도시의 발전을 위한 전략으로 채택하고 있음을 시사한다. 이를 위해 지역의 고유한 문화와 역사를 기반으로 도시의 활성화를 시도하고, 문화중심적인 도시계획이 이루어지고 있다. 이러한 계획들의 궁극적인 목적은 지역이 가지고 있는 유·무형의 역사적, 문화적 자원을 유지하여 지역의 전통성을 계승하고, 지역 주민들의 쾌적성을 향상 시키고자하는 것이다. 그러나 한국의 경우 ‘바람직한’ 문화도시에 대한 고민과 성찰 없이 문화산업이라는 이윤창출과 공공의 문화서비스업에만 초점을 두는 경향이 강하다(임동근, 2006). 때문에 문화도시가 건설되기만 한다면 지역경제가 발전하리라는 기대심리도 팽배해 있다. 뿐만 아니라, 관광객의 유입을 극대화하기 위한 여러 가지 문화시설과 문화지구나 거리 조성에 대한 사업들은 많지만, 정작 지역문화정체성 확보와 정주공간의 쾌적성을 증대하기 위한 주민들의 참여방안 등은 경시되고 있는 실정이다. 따라서 문화도시 조성에 따른 긍정적인 효과 외에도 파생될 수 있는 각종 문제점과 현실적인 예산 확보 문제 등을 종합적으로 고려할 필요가 있다.

본 연구에서는 백제역사문화도시 조성사업에 대해 시스템다이내믹스를 통해 분석적이고 통합적인 동태적 효과를 분석해보고자 하였다. 이를 위해서 국내외 사례에서 경험적으로 발생한 갈등과 문제점들을 참고하고, 사업에 주는 긍정적인 요소들과 부정적 요소들을 함께 고려하여, 통합적인 인과지도를 작성하였다. 또한 인과지도를 분석하여 향후 기대효과와 문제

점과 대응방안을 모색하기 위해 VENSIM 프로그램을 사용하여 정치·경제, 사회·문화와 관련된 변수들의 값을 달리하여 각각의 시뮬레이션 상황을 설정하고 시뮬레이션 결과를 살펴본다.

시뮬레이션 결과 ‘정부간 갈등’, ‘정당간 경쟁’ 등 정치·사회부문 변수들과 경제·문화 부문의 변수들은 주민과 지역사회 관심 외에도 관광객 수 변화에 영향을 주었으며, 정치·사회부문 변수들의 영향보다는 경제·문화적 변수들의 영향이 상대적으로 보다 큰 것으로 나타났다. 그러나 서로 다른 부문의 추세를 바꿀 정도로 영향을 주지는 못하여, 정치·사회부문과 경제·문화부문 사이에 일종의 구분이 존재하였다. 한편, 도시문화적 요인으로서 삶의 질과 관련 있는 ‘쾌적성’의 정도나, ‘지형공간의 용량’이 경제·문화 부문의 관광객의 수에 큰 영향을 끼침은 물론, 주민참여 등 정치·사회 부문에도 큰 영향을 미치는 것을 확인할 수 있었다.

이러한 시뮬레이션을 통해 전략적으로 제시된 주요 변수들에 대한 통합적인 접근이 필요함을 보여주었으며, 중장기적으로는 보다 근본적이고 구조적인 문제로 시간과 비용이 많이 요구되는 지형 공간 확대나 쾌적성 제고를 위한 지속적인 방안들을 강구해야 할 필요성을 보여주었다. 본 연구는 백제역사문화도시를 위주로 분석하였기 때문에 문화도시에 일반적으로 적용하기에는 한계가 있을 수 있으나, 기존의 역사문화도시에서 발생한 문제점과 향후 계획될 문화도시의 현실적인 사안들을 검토할 수 있다는 점에서 의의가 존재한다. 아울러 시뮬레이션의 구체적인 수치들이 자료와 시간상의 한계로 등 여러 가지 제약으로 인해 구체적인 수치들과 자료를 활용한 현실성 검정(reality check), 최적화 등 작업을 실행하지는 못하였으나 향후 연구과제로 남기도록 하겠다.

## 【 참고문헌 】

- 국토연구원.(2009). 백제역사문화도시 조성사업 타당성 조사 및 기본계획 수립연구.
- 김경호.(2003). 문화수도를 위한 경주의 문화시설 제고. 『경주연구』, 12: 49-62.
- 김규호.(2005). “역사문화도시 조성을 위한 경주관광시스템 개선방안”. 국회문화관광위원회, 경주역사문화도시 조성방안 정책토론회.
- 김규호·김사현.(1998). 지역산업연과모형에 의한 관광산업의 경제적 효과분석: 경주지역을 중심으로. 『관광학연구』, 22(1): 151-171.
- 김대성.(2007). 문화정책 변동의 담론분석. 『서울행정학회 학술대회 발표논문집』, 546-561.
- 김도훈·문태훈·김동환.(1999). 『시스템 다이내믹스』. 서울: 대영문화사.
- 김동환.(2004). 『시스템 사고』. 서울: 선학사.
- 김세훈.(2006). 『문화클럽 조성 및 활성화 방안』. 한국문화관광연구원.
- 김영기·한선.(2007). 문화도시 만들기에 대한 인식유형 연구: 광주문화중심도시조성사업 관련자들에 대한 Q-방법론 연구. 『언론과학연구』, 7(3): 39-80.
- 김은경·변병설.(2006). 문화도시의 충족조건: 인천 남구의 문화환경정책을 중심으로. 『한국경제지리학회지』, 9(3): 441-458.
- 김일태·임우석(1997). 도시행정의 문화화를 위한 전략. 『도시행정학보』, 10: 1-20.
- 김효정.(2006). 행정중심복합도시 건설의 추진현황과 향후과제: 사람과 도시가 하나 되는 문화도시 조성. 296: 26-34.
- 노재천.(2008). 시민이 만드는 문화도시와 성남문화재단 5대정책사업: 문화도시의 정체성을 창조해 나가는 ‘사랑방 문화클럽’을 중심으로. 『아시아문화연구』, 15: 25-68.
- 문태훈.(2007). 『시스템사고로 본 지속가능한 도시』. 서울: 집문당.
- 박광무·이언용.(2008). 문화도시조성 관련 갈등해소 과정의 네트워크 거버넌스 작동 사례연구. 『한국행정학회 학술대회 발표논문집』, 675-702.
- 박병식.(2007). 역사문화정책에 있어 갈등과 조정방안: 역사문화도시 거주자들의 갈등원인을 중심으로. 『한국행정학회·구미시 춘계공동학술대회』, 39-55.
- 박난순·이석환·주효진.(2005). 장소마케팅 전략을 활용한 지역발전: 부천시를 대상으로. 『한국사회와 행정연구』, 16(2): 341-362.
- 박영주.(2006). 문화관광정책, 지역경제, 거버넌스의 Match. 『한국거버넌스학회보』, 13(1): 143-164.
- 박해광·김기곤.(2007). 지역혁신과 문화정치: 광주 문화중심도시 조성사업을 중심으로. 『경제와사회』, 75: 39-75.
- 박혜자.(2003). 광주문화수도론의 정책논리 개발 및 육성방향 모색을 위한 시론. 『한국거버넌스학회보 발표논문』, 10: 53-65.

- 박홍식.(2005). 도시브랜드 슬로건의 개발. 『한국거버넌스학회보』, 12(2): 1-25.
- 백대흠·김세용.(2008). 서울시 자치구를 대상으로 한 문화도시 지표개발에 관한 연구: 구청별 문화 정책, 시설 및 프로그램의 분석을 중심으로. 『대한건축학회논문집』, 24(2): 225-235.
- 백선혜.(2004). 소도시의 문화예술축제 도입과 장소성의 인위적 형성. 『대한지리학회지』, 39(6): 888-906.
- 서순복.(2006). 문화수도 선정을 통한 도시 장소마케팅 전략활동의 연구: 영국 글래스고우 문화수도 선정사례를 중심으로. 『한국사회와 행정연구』, 17(2): 131-157.
- 서준교.(2006). 문화도시전략을 통한 도시재생의 순환체계 확립에 관한 연구: Glasgow의 문화도시 전략을 중심으로. 『한국거버넌스학회보』, 13(1): 197-221.
- 석혜준·이만형.(2006). 문화산업을 활용한 도시재생에 관한 연구. 『대한 국토·도시계획학회』, 169-195.
- 손상락 외 40인.(2008). 『창조적 발상과 지역 경쟁력』. 서울: 한울아카데미.
- 염미경·한석지.(2006). 십지코지의 관광지화와 지역거버넌스. 『지역사회학』, 8(1): 123-146.
- 원도연.(2006). 『도시문화와 도시문화산업전략』. 한국학술정보.
- \_\_\_\_\_.(2008). 참여정부 문화정책의 의미와 차기정부의 과제. 『경제와사회』, 79: 156-183.
- 유승호.(2008). 『문화도시: 지역발전의 새로운 패러다임』. 서울: 일신사.
- 이강욱·류광훈.(1999). 『관광산업의 경제적 파급효과』. 한국관광연구원.
- 이원희.(2007). 수원화성 역사도시의 문화관광전략. 『문화유산 관광과 지속가능한 발전을 위한 국제심포지엄』. 172-198.
- 이영주 (2003). 관공목적지로서 도시공간의 개발방향, 『서울도시연구』4(2): 43-56.
- 이인배·최영문.(2006). 『충청남도 관광수요 변화분석과 대응과제』. 충남발전연구원.
- 이준성·남수현·장미현.(2006). 지역개발 전략으로서의 장소마케팅에 관한 연구: 울진군 죽변 드라마 세트장 활용계획을 통한 장소 마케팅 방안의 제안. 『대한건축학회논문집』, 22(4): 241-249.
- 이태중.(2003). 지역문화정책의 분석과 추진과제. 『한국사회와 행정연구』, 13(4): 247-274.
- \_\_\_\_\_.(2007). 신라문화의 국제경쟁력 제고를 위한 역사문화자원 개발 방안. 『서울행정학회 학술대회 발표논문집』, 427-447.
- 임동근.(2006). 바람직한 ‘문화도시’를 만들기 위한 정책 제안. 『문화과학』, 46: 237-249.
- 전명래.(2007). 개발 특별법과 신개발주의 균형발전 정책. 『환경과 생명』, 53: 55-70.
- 정용문·변재상(2005). 시민의식에 기초한 공주시 도시 이미지 분석. 『한국조경학회지』, 33(3): 18-30.
- 정의선.(2004). 단양 관광산업 성장동력의 혁신과제. 『단양국제관광 학술심포지엄』, 3-14.
- 조광익·임재영.(2001). MRIO 모형과 관광사업의 경제 파급효과. 『관광학연구』, 24(3): 209-229.
- 조영석.(2003). 갈등 조정기체로서의 협력적 지역거버넌스에 관한 연구: 주민기피시설의 갈등사례를 중심으로. 『서울행정학회 학술대회 발표논문집』, 355-381.

- 조창희.(2006). 지역문화콘텐츠와 지역산업 개발. 『인문콘텐츠』, 8: 59-82.
- 진광배·이낙운.(2008). 도시재생을 위한 문화시설 개발전략과 구성유형에 관한 연구. 『대한건축학회논문집』24(11): 85-92.
- 최강림·이승환.(2009). 역사문화환경을 활용한 도시재생계획 사례연구. 『국토계획』, 44(2): 219-230.
- 최막중·김미옥.(2001). 장소성의 형성요인과 경제적 가치에 관한 실증분석. 『국토계획』, 36(2): 153-162.
- 추용욱.(2006). 문화도시의 가로경관 재생을 위한 연계전략 연구. 홍익대학교 일반대학원 박사논문.
- 한국문화콘텐츠진흥원(2004). 『문화콘텐츠산업의 경제적 파급효과』.
- 황동렬 외.(2000). 문화벨트 및 문화도시 조성방안 연구. 한국문화관광정책연구원.
- Bianchini, F. & Parkinson, M.(1993). Cultural Policy and Urban Regeneration: The West European Experience. Manchester: Manchester University Press.
- Davies, J. S.(2002). The Governance of Urban Regeneration: A Critique of the 'Governing without Government' Thesis. *Public Administration*, 80(2): 301-322.
- Forrester, J. W.(1969). Urban Dynamics, Cambridge, MIT Press.
- Garcia, B.(2004). Cultural Policy and Urban Regeneration in Western European Cities: Lessons from Experience, Prospects for the Future. *Local Economy*, 19(4): 312-326.
- Healey, L.(1994). Modernity, identity and constructions of Malay womanhood. La Torbe University Press.
- Hibbs, A.(1987). The American Political Economy: Macroeconomics and Electoral Politics in the United States. Cambridge: Harvard University Press.
- Kerns, G. & Philo, C.(1993). Selling Places: the City as Cultural Capital, Past and Present. Oxford: Pergamon.
- Kernell, S.(1986). Going Public: New Strategies of Presidential Leadership. Washington, DC: Congressional Quarterly Press.
- Kong, L.(2000). Culture, Economy, Policy: Trends and Developments, Geoforum, Special issue on Cultural Industries and Cultural Polices, 31(4): 385-390.
- Landry, C.(2000). The Creative City. A Toolkit for Urban Innovators. London: Earthscan.
- Law, C. M.(1992). Urban Tourism and its contribution to urban regeneration. *Urban Studies*, 29: 599-618.
- Lukermann, F. E.(1964). Geography as a Formal Intellectual Discipline and the Way in Which it Contributes to Human Knowledge. *Canadian Geographer*, 8:167-172.
- McNulty, R.(1985). Revitalizing industrial cities through cultural tourism. *International Journal of Environmental Studies*, 25: 225-228.
- Paddison, R.(1993). City Marketing, Image Reconstruction and Urban Regeneration. *Urban Study*,

30: 339-349.

Peterson, P.(1981). *City Limits*. Chicago: University of Chicago Press.

Richardson, G. P.(1991). *Feedback Thought in Social Science and System Theory*, Philadelphia, University of Pennsylvania Press.

Richmond, B.(1993). *Systems Thinking: Critical Thinking Skills for the 1990s and Beyond*. *System Dynamics Review*, 9: 113-133.

Rourke, E.(1984). *Bureaucracy, Politics and Public Policy*. Boston: Little.

Senge, P.T.(1990). *The Leader's New Work: Building Learning Organizations*. *Sloan Management Review*, 32: 7-23.

UN World Tourism Organization.(2004). *Guidebook on Tourism Congestion Management at Natural and Cultural Sites*.

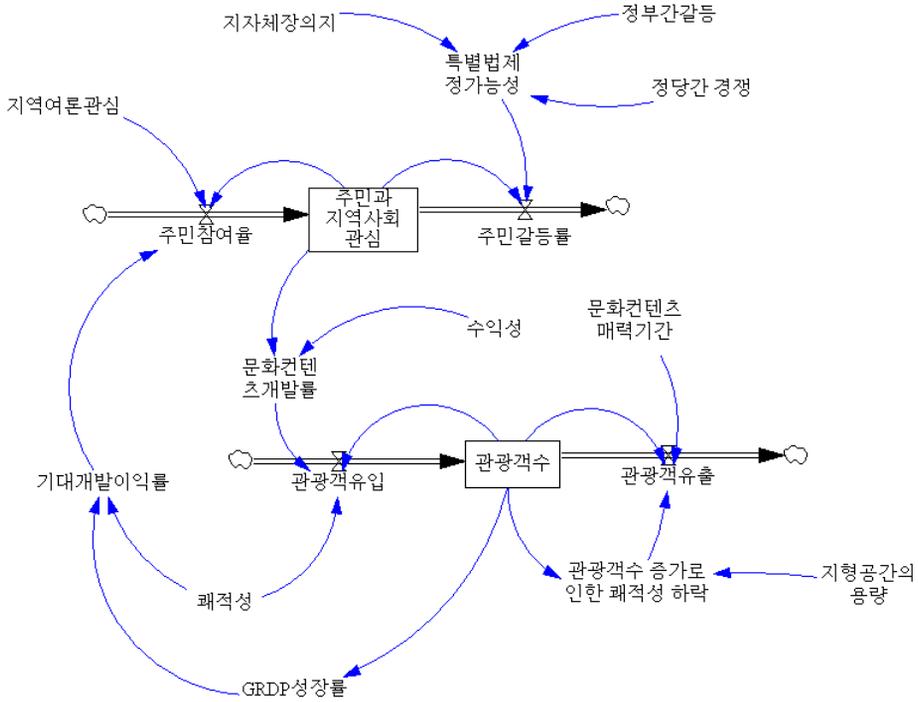
Wildavsky, A.(1974). *The Politics of the Budgetary Process*. Boston: Little.

<인터넷 검색>

e백제신문 <http://www.ebaekje.co.kr/news/articleView.html?idxno=6564>(검색일: 2009. 12. 24)

연합뉴스 <http://www.yonhapnews.co.kr/bulletin/2008/02/05/0200000000AKR20080205202700063.HTML>  
(검색일 2009. 6. 12)

부록. 시뮬레이션 모형에 사용한 함수



특별법제정가능성=지자체장의지*exp(-(정당간 경쟁+정부간갈등))
주민과 지역사회 관심=주민참여율-주민갈등률
주민갈등률=주민과 지역사회 관심*(1-특별법제정가능성)
주민참여율=주민과 지역사회 관심*(기대개발이익률*지역여론관심)
문화컨텐츠개발률=수익성+주민과 지역사회 관심
관광객수=관광객유입-관광객유출
관광객유입=관광객수*(문화컨텐츠개발률*패적성)
관광객유출=(관광객수/문화컨텐츠매력기간)*관광객수 증가로 인한 패적성 하락
관광객수 증가로 인한 패적성 하락=관광객수/지형공간의 용량
기대개발이익률=GRDP성장률+패적성
관광객 수는 최초 1,000명, 기간은 10년으로 4분기씩 진행