

해외 창조도시 사례 및 시사점¹⁾

오민근 | 문화체육관광부 전문위원

머리말

지난 7월 4일 서울역사박물관 강당에서는 '산업유산과 지역재생'이라는 국제심포지엄이 개최되었다. 미국, 영국, 일본(가나다순)의 관련 전문가가 세 가지 주제를 가지고 발표를 하였다. 특히 영국 내용은 셰필드 창조산업구역(Sheffield Cultural Industries Quarter)에 의한 도시재생이었다. 발표 내용을 보면 전 세계에서 벌어지고 있는 문화와 예술에 의한 도시재생과 창조적 도시로 일컫는 다양한 사례들을 담고 있다. 대개의 도시재생과 창조적 도시 사례의 특성 중 하나가 도시 내 유희공간 및 유희시설을 그 거점으로 삼고 전개해 나간다는 것인데, 그러한 공간 및 시설의 하나인 산업유산(industrial heritage)은 역사적 가치와 지역 랜드마크로서의 역할을 하고 있어 주로 활용되고 있는 좋은 소재이기도 하다.

이와 같이 외국에서는 중심시가지활성화 및 도시활성화, 도시재생 등의 다양한 시도를 통하여 경험과 노하우를 축적해왔다. 특히, 기존 굴뚝산업과는 달리 문화와 예술이 도시를 되살리고, 지역의 정체성을 유지 및 형성하는 가치가 있고, 이를 바탕으로 하는 사례들이 성공적인 것으로 평가되기 시작하면서, 이를 가리키는 '창조적 도시' 및 '창조적 계급'이라는 개념도 등장하게 되었다. 반면, 동양

1) 기존의 창조도시 사례를 소개하는 글에서 나타나는 것처럼, 이 글에서는 많은 사례를 소개하지는 않는다. 사례의 다양성보다 한두 가지의 사례를 깊이 들여다보는 것이 오히려 독자의 '창의적 사고'를 풍부하게 해줄 수 있을 것이다. 따라서 우리가 알아야 하는 것은 창조도시 조성과정상에서 나타나는 일련의 특징인 것이다. 이와 관련한 이론 등에 관해서는 다음 기회에 소개하고자 한다.

의 경우는 여전히 경제발전이 큰 화두가 되고 있지만 일본, 싱가포르 등 일부 국가에서 인간의 창의성에 바탕을 두고 도시발전을 도모하려는 시도가 나타나고 있다.

영국: 게이트헤드(Gateshead)의 문화중심 도시재생²⁾

게이트헤드시는 영국 북동부에 있으며 타인(Tyne)강을 가운데 두고 뉴캐슬시와 마주하고 있다. 인구 20만 명의 소도시인 게이트헤드시는 석탄, 탄광과 타인강의 조운(漕運)에 의한 공업이 발전하였는데, 제철, 조선, 유리, 피혁, 도자기, 화학 등의 중화학공업이 성행하였고 조선업이 발달했다. 제2차 세계대전 이후 시대적 패러다임의 변화로 1980년대까지 대부분의 제조업이 퇴락하여 실업률이 15%를 초과한 적도 있을 만큼 도시가 활력을 잃어 갔다.

그러나 이러했던 곳이 1980년대에 들어서면서 문화에 의한 도시재생 프로젝트를 계획하고

차근차근 추진하게 되었다.

이와 같은 타인강변의 문화적 랜드마크 조성 프로젝트가 성공하게 되어 기존의 상업도시이자 관광도시인 뉴캐슬과 함께 Newcastle-Gateshead로 명명되는 결과가 나타났다. 2002년 9월호 뉴스위크지에서는 게이트헤드시를 세계의 창조적 도시로 소개하기에 이르렀다³⁾.

1. 타인강변의 문화적 재생

게이트헤드시의 문화중심 도시재생 프로젝트는 세 가지 건조물을 중심으로 구성되었다. 게이트헤드 밀레니엄 브리지(Gateshead Millenium Bridge), 발틱 현대미술관(BALTIC Center for Contemporary Art), 세이지 음악당(The Sage Gateshead)이 그것이다.

그중에서 도시재생을 성공적으로 이끈 것은 밀레니엄 브리지의 건설이다. 이 다리는 복권기금을 활용한 밀레니엄 프로젝트에 의해 2001년에 개통된 것으로 차량은 다니지 못하고 보행전용으로 설계되었다. 다리의 모양은 눈썹처럼 곡선으로 휘어져 있어 곡선을 따라 타인강을 건너게 된다⁴⁾. 밀레니엄 브리지는 하루에 두 번 들어올려져 마치 윙크하는 것 같아 '윙크하는 다리(winking bridge)'라는 별명을 갖고 있다.

발틱 현대미술관(BALTIC Center for Contemporary Art)은 타인강변의 제분소 건물을 리모델링하여 2002년 7월에 개관한 것으로, 제

〈표 1〉 영국 게이트헤드의 문화 중심 도시재생 프로젝트

시기	내용
1990	제4회 가든축제(National Garden Festival) 개최
1998	Angel of North 건립 이후 진행된 공공미술 프로젝트로 인해 문화적 변화 촉발
2001	게이트헤드 밀레니엄 브리지 개통
2002	발틱 현대미술관 개관
2003	SAGE 음악당 개관

2) 게이트헤드시에 관한 도시재생 사례는 지난해 말부터 중앙일간지에 몇 번 소개된 적이 있다.

3) 대개 도시 관련 프로젝트의 총 감독은 건축가 아니면 도시계획가가 담당할 거라고 당연히 추측하지만, 당시 게이트헤드시 문화에 의한 도시재생 프로젝트 총감독인 Peter Stark는 연극 전공자라는 사실이 놀랍다.

4) 대개 우리가 알고 있는 '다리'는 신속한 이동이라는 기능적 목적에 의해 직선으로 놓이지만 밀레니엄 브리지는 그 고정관념을 깬 신선한 디자인이 적용되었다.

분소 건물 철거비용 문제로 철거가 지연되자 이를 문화공간으로 조성한 것이다. 두 개의 거대한 원통형 저장고(silo)를 5층으로 나누어 전시공간으로 개조하였으며, 소장품을 갖지 않고 새로운 작품생산(New Production)을 지향하는 21세기형 미술관으로 만들어 운영하고 있다.

마지막으로 세이지 음악당(The Sage Gateshead)은 1990년도부터 10여 년 이상 공사해 2004년 12월에 개관하였다. 세이지 음악당⁵⁾은 세계적 건축가인 Norman Foster경이 설계를 맡았고, 소라껍질 모양의 외관으로 그 건축미를 자랑하고 있다.

연중 개방되는 중앙홀(concourse)은 주민회합공간, 공연공간으로 활용하고 있으며 몸이 불편한 노인이나 장애우들이 음악당 바깥에서 진입할 경우에도 불편을 느끼지 않고 자유롭게 진입할 수 있도록 유니버설 디자인이 적용되었다. 최근에는 세계적 문화예술정책 관련 단체의 주요회의 개최 장소로 이용되고 있다.⁶⁾

2. 3개 문화거점공간조성 영향과 시사점

게이츠헤드시의 문화 중심 도시재생 프로젝트에 의해 황량한 들판과 공장들이 자리하고 있었던 곳이 개발되기 시작하였다. 첫 번째로 힐튼호텔이 2006년에 개관하였으며, Bellway Homes가 힐튼호텔 배후지역의 버려진 철도역 일대에 630가구, 레저클럽, 호텔, 식당, 사무실 등을 건립할 계획이다. 그리고 고급아파트인 Taylor Woodrow가 발틱 현대미술관 배후에 건설되었다.

우선 문화에 의한 도시재생 프로젝트 추진에 의해 창조산업 분야 종사자가 2002년에 2만 2천 명이었던 것에 비해 2006년에는 5만 9천 명으로 증가하여 약 400개의 신규 일자리가 창출되었고 26억 파운드의 연매출을 올렸다. 아울러 3개 문화거점공간은 연간 167만 명의 관광객을 유치하였으며 그중 약 44%의 관광객이 일반 근로자계층으로 나타난 것은 주목할 만하다.

게이츠헤드시 문화 중심 도시재생 프로젝트의 총감독인 피터 스타크는 프로젝트의 성공요인으로서 '지역의 문화, 역사, 정체성에 기반한 정책 수립'을 첫 번째로 들고 있으며, 두 번째로는 지역 문화정책 전문가와 시의회 등 다양한 이해주체들

5) 시설의 특징을 보면 1,700석 규모의 클래식공연장으로 세계적 수준의 음향시설을 자랑하며, 400석 규모의 원형 소극장, 리허설룸, 음악정보센터, 세미나실 등이 있다. 지하에서는 음악아카데미가 운영되어 주민교류공간의 역할을 하고 있다.

6) ISPA Congress(2005년 6월), IFACCA World Summit on Arts & Culture(2006년 6월), Creative Clusters International Conference(2006년 11월) 등.

이 '만장일치'의 원칙하에 상호 협력한 것을, 세 번째로는 외부 관광객의 눈에 맞추지 않고 철저히 주민을 위한 문화서비스를 우선시한 것을 꼽는다⁷⁾.

일본의 문화예술창조도시 요코하마

요코하마는 우리나라 인천과 같은 개항장으로, 개항을 전후로 지어진 근대건축물들⁸⁾과 산업시설들이 다수 남아 있다. 요코하마시에서는 이러한 역사적 건축물들을 활용하여 요코하마의 도시디자인에서 중요한 요소로 다루어 왔다⁹⁾.

미나토미라이21 재개발과 모토마치(元町) 상업가의 형성으로 원래 중심시가지였던 칸나이(関内)·야마시타마치(山下町)가 쇠락하게 되자 2002년 '문화예술과 관광진흥에 의한 도심부 활성화검토위원회'를 통해 중심시가지의 활성화 방안에 대하여 논의하게 되었다. 그 결과, 유럽에서 도시재생사업으로 추진하고 있는 Creative City에 착안하여, 2004년 1월에 '문화예술도시 - Creative City' 형성을 향한 제언'을 작성하기에 이르렀다. 이 제언에서 ① 예술가, 크리에이터가 살고 싶은 창조적 환경(creative milieu)의 실현,

② 창조적 산업클러스터의 형성에 의한 경제활성화, ③ 매력 있는 지역자원의 활용, ④ 시민이 주도하는 문화예술창조도시 만들기라는 네 가지 기본 방향이 마련되었다.

도시의 매력이 거리를 살아나게 한다는 인식하에 문화예술을 중심으로 한 마치즈쿠리¹⁰⁾를 추진하여 요코하마의 개성을 만들어 내는 것을 주요 제언내용으로 하고 있다. 이러한 제언에 따라 2006년 1월 (가칭)국가예술공원(National Art Park) 구상 제안서가 작성되어 창조도시를 향한 본격적인 정책이 시작되었다¹¹⁾.

1. 역사적 건축물의 현대적 활용:

BankART1929사업¹²⁾

BankART1929는 역사적 건축물을 문화예술에 활용하고, 도심부 재생의 기점으로 하는 프로젝트의 하나다. 옛 제일은행을 개수·재현한 BankART1929 Yokohama, 옛 후지은행, 일본창고를 개수한 BankART Studio NYK 건물을 요코하마시에서 무상대여(수광열비포함)하고 있다¹³⁾. 이러한 사업은 행정이 지금까지 행한 적이 없는 2년간의 실험프로그램으로서, 현재는 본격

7) 이것은 접근성(accessibility)으로써 유니버설 디자인을 채택·적용하게 된 이유이기도 하다.

8) 실제로 메이지기(明治期)~소화(昭和) 초기에 지어진 역사적 근대건축물은 이 지구에 30개 정도만 남아 있다.

9) 1988년에 제정한 「역사를 살린 마치즈쿠리 요강」에 의해 많은 민간건축물들이 스스로 보존되거나 활용하도록 추진해 왔으며, 이러한 정책 방향에 맞추어 바사미치에 있는 후지은행(1929년 건설), 히혼오도리(日本大通り)의 옛 관동제무국·옛 노동기준국(1927년 건설), 옛 제일은행(1929년 건설)을 요코하마시에서 매입하였다.

10) 마치즈쿠리의 개념에 관해서는 필자의 줄고 "경관에 의한 자주적 지역활성화(2004. 문화정책논총 16집, 한국문화관광연구원, p219)"를 참조 바란다. 본 글에서는 흔히 쓰는 '마을만들기' 대신 '마치즈쿠리'로 대신한다.

11) 이러한 정책을 전담하기 위하여 개항150주년·창조도시사업추진본부를 설치하고 창조도시추진과를 두어 창조도시형성을 위한 사업을 실시하고 있다. 민간조직으로는 창조핵심형성추진위원회(創造界隈形成推進委員会, 위원 8명)와 내셔널아트파크구상추진위원회(위원장 12명) 등을 두어 각 사업의 구상 및 추진을 담당하도록 하고 있다.

12) 이 사업은 현재 요코하마를 창조적 도시라고 일컬어지게 한 계기가 되었다. 필자가 2004년에 요코하마의 해당 사례를 소개(2004. 문화예술창조도시를 향한 요코하마의 문화예술·관광에 의한 도심재생, 문화도시문화복지 No.161, pp76-79. 한국문화관광정책연구원)한 이후 약 4년여 동안 여러 장소에서 요코하마시의 문화예술창조도시사업의 중요성에 대해 언급한 바 있다. 지난해부터 국내에서도 이에 대한 관심을 보이기 시작하면서 약 40여 지자체 담당자가 요코하마를 방문한 바 있다.

〈그림 1〉 BankART1929사업의 역사적 건축물 활용 사례: 옛 제일은행(좌) / 옛 후지은행(우)



출처: <http://blog-ings-12.fc2.com/n/e/m/nemuiakuma2/20071020233845.jpg>(우)

화되어 BankART1929라는 단체에서 운영을 담당하고 있다.

옛 후지은행에 유치한 동경예술대학 대학원 영상연구과 유치는 창조도시의 특성 중의 하나인 ‘학습’ 기능을 포함한 공간을 갖춘 것으로서 당초 예상했던 것보다 큰 성과라고 할 수 있다. 영상연구과 유치를 통해 요코하마시에 거주하는 영상 관련 종사자와 관심이 있는 시민, 학생들은 굳이 도쿄까지 가지 않아도 배울 수 있게 되었다. 사람이 모여서 하나의 문화를 만들어나가는 계기가 되도록 여건을 조성하였다는 점에 의의가 있다.

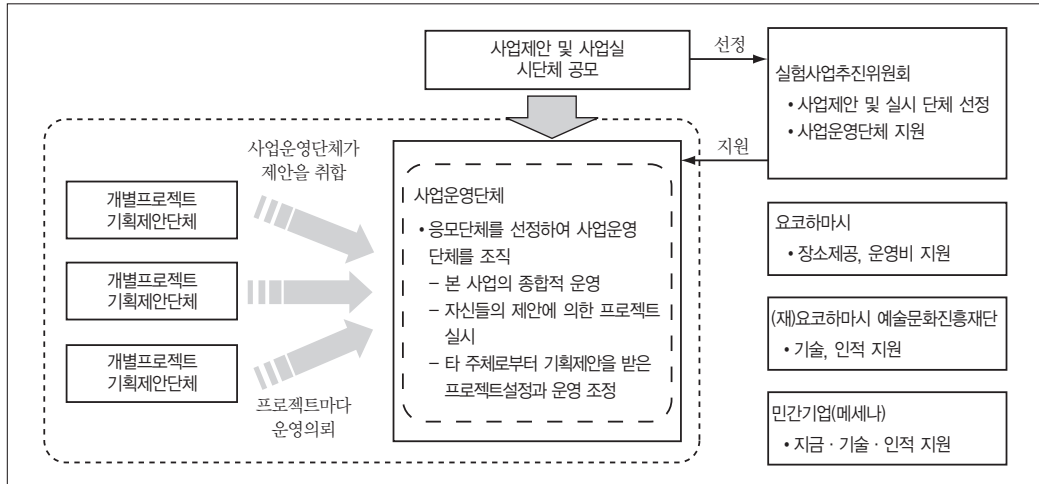
또한 BankART1929사업 추진에서 나타나는 또 하나의 중요한 특징은 두 개의 역사적 건물에 입주하여 문화와 예술 관련 프로그램을 운영할 민간단체를 공모한 것이다¹³⁾. 이 활동이 기폭제가 되어 도심임해부(都心臨海部)에 다양한 파급효과를 가져오게 되었으며 그 실험의 성공을 바탕으로 BankART1929사업은 2006년부터 본격적 사업으로 계속되고 있다.

BankART1929사업은 상점, Pub 및 카페, 아티스트가 활용하는 스튜디오, 강좌 개설, 기획전, 임대사업 등 기본적으로 기존의 문화시설의 구성을 갖추고 있지만, 그 추진체제와 운영 특성으로 인해 타 도시 및 해외에서도 주목하고 있다(〈그림 2〉 참조).

13) 두 개의 건물에 설비, 청소, 경비, 인건비를 포함하는 관리업무의 비용으로 약 6,500만 엔을 요코하마시에서 해당 단체에게 보조하고, BankART1929사업에서 거둔 수익금 약 6,500만 엔을 합해 전체적 운영은 약 1,300만 엔으로 운영되고 있다.

14) 운영단체가 행하는 활동을 평가하고 조언하는 위원회를 만들고, 매월 1회 회의를 개최하는 성격이다. 따라서 운영단체뿐만 아니라 평가 주체도 긴장감이 생겨나고, 이를 지원하는 행정도 어떠한 성과가 생겨나는지 지켜보게 되었다.

〈그림 2〉 BankART1929 추진 체제와 운영 특성



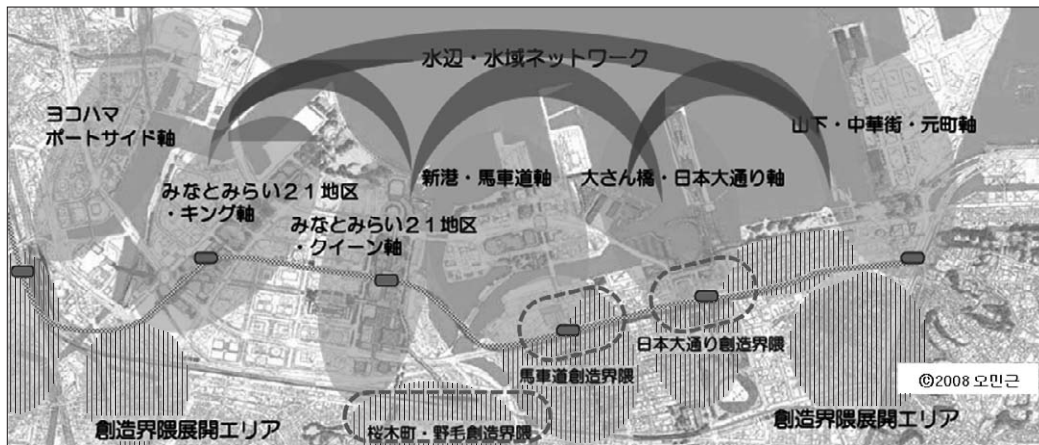
출처: 오민근, 2008. “문화와 예술에 의한 도시재생·창조도시”, 2008. 지역문화아카데미 발표자료 일부 수정.

2. 창조핵심지구의 조성

‘제언’의 실현을 위한 추진전략 중 하나는 역사적 건조물의 활용과 함께 그 주변에 아티스트 및 크리에이터가 창작·발표·체재(거주)할 수 있는

창조핵심(Creative Core)을 형성하는 것이다¹⁵⁾. 디자인, 영상 음악, 미술 등의 창조적 산업은 항상 움직이는 동적(dynamic)인 특성을 가지고 있고, 독창성이 풍부하고 새로운 가치관과 분야를 만들어낸다고 하는 의미에서 ‘창조성’이 높은

〈그림 3〉 문화예술창조도시 요코하마의 창조핵심형성지구와 NAP(National Art Park)



주: 1) NAP: 타원형 표시 지역을 모두 연계하여 형성.

2) 점선 지구(좌→우): 사쿠라키·노게/바사미치/니혼오도리

3) 빗금표시 지역은 창조도시사업 전개지역.

출처: ナショナルアートパーク構想, 제언서 개요판, p1 수정보완.

〈표 2〉 창조핵심형성지구 개요

대상지구	현황	역사적 건축물	용도
니혼오도리 (日本大通り)	현청, 재판소 등이 들어서 있는 관청가, 근처에는 개항자료관 및 신문박물관 등의 시설 존재	<ul style="list-style-type: none"> • 옛 관동재무국 • 옛 노동기준국 	<ul style="list-style-type: none"> • 2005년에 개최한 요코하마 트리엔날레의 자원봉사자 및 작가의 활동거점 • 아티스트의 스튜디오
사쿠라키초 (桜木町) · 노게(野毛)	<ul style="list-style-type: none"> • 저층음식점이 모여 있는 변화가 • 미나토미라이선의 관통에 따른 토요코센 폐선으로 사쿠라키초역 폐지되어 경제적 쇠퇴 진행 	노게야마 (野毛山)의 옛 결혼식장	<ul style="list-style-type: none"> • 무대예술 창조활동의 거점(急な坂 스튜디오) - 요코하마의 부족한 연습장 확보 및 지역연계사업 진행
바사미치 (馬車道)	<ul style="list-style-type: none"> • 개항 시 외국인 거류지(居留地) • 미나토미라이21 지구 발전으로 경제적 잠재력 감소 • 주변에 역사적 건조물 다수 존재 	<ul style="list-style-type: none"> • 옛 제일은행 • 옛 후지은행 	<ul style="list-style-type: none"> • 문화예술용도(전시, 공연 등)로 이용 • 동경예술대학 대학원 영상연구과 유치

산업이라고 일컬어지고 있다. 현재, 창조핵심형성의 모델지구에 대해서는 역사성 가로의 골격 풍토가 모두 다른 3개소를 선정하여 사업을 진행하고 있다. 니혼오도리(日本大通り)지구, 바사미치(馬車道)지구, 사쿠라키초(桜木町)·노게(野毛)지구가 그것이다.

3. 문화예술창조도시사업에 의한 경제적 파급효과

문화예술창조도시가 활동을 본격적으로 시작한 2004년 2월~2007년 3월까지 약 3년간에 걸쳐 바사미치(馬車道) 및 니혼오도리(日本大通り)지구의 창조핵심 형성과 그곳에서의 문화예술활동에 의해 나타난 요코하마시에서의 경제파급효과에 대한 조사를 실시하였는데 놀라운 결과가 나왔다¹⁵⁾.

창조핵심거점시설에서의 경제적 파급효과가 약 120억 엔으로 산출되었는데, 창조핵심의 형성은 공공에서 설치하고 민간이 운영하는 창조핵심거점인 BankART1929사업이 2004년 2월에 시작하여 착실히 그 집적효과를 나타내고 있

15) 다른 용어로는 '창조적 구역(creative quarter)' 이라고 할 수 있다. 우리나라의 경우는 시설 중심으로 이해되는 경향이 일반적이어서 실제로 해당 시설에 생기를 불어넣는 주체들의 생활공간과 창작공간에 대해서는 정작 고려하지 못하는 것이 현실이다.

16) 요코하마시가 (주)銀浜종합연구소에 위탁하여 조사하였으며 조사대상시설은 BankART1929 Yokohama 외 8개 시설이다.

〈표 3〉 문화예술창조도시에 의한 사업활동·창작활동에 의한 경제파급효과(매년)

시기	총 파급효과(백만 엔)	해당 시설 사업
2004년	731	○ BankART1929 Yokohama
2005년	1,726	○ BankART Studio NYK ○ 영상문화시설(동경예술대학 馬車道교사) ● 기타나카(北仲)Brick&White
2006년	4,066	○ ZAIM ○ 영상문화시설(동경예술대학 新港교사) ● 반코쿠바시소코(万國橋)SOKO ● 혼쵸우빌딩 시고카이(シゴカイ)

- 주: 1) 시설정비에 의한 효과는 약 39억 엔이다.
 2) 입주기업 및 단체의 사업활동 및 창작활동에 의한 효과는 약 65억 엔이다.
 3) 이벤트 방문객의 소비활동에 의한 효과는 약 16억 엔이다.
 4) ●는 민간이 설립하고 민간이 운영, ○는 공공이 설립하고 민간이 운영하는 형태임.

는 것으로 조사되었다.

BankART1929사업에 이어서 동경예술대학 대학원 영상연구과를 유치하게 되었고, ‘반코쿠바시소코(万國橋SOKO)’ 및 혼쵸우빌딩 시고카이(シゴカイ) 등의 민간건물에서 창조핵심거점이 형성되었다.

2007년 이후의 예상경제파급효과를 분석하면 현 사업활동이 지속되면 연간 약 63억 엔 이상의 경제파급효과가 있을 것으로 예상하고 있다. 그리고, 향후 다양한 사업전개가 예정되어 있어 지금보다 큰 경제적 파급효과를 기대할 수 있다고 보고하고 있다.

향후 사쿠라키초, 노게지역을 중심으로 다양한 사업을 전개하게 되어 새로운 경제파급효과가 예상되며, 또한 바사미치·니혼오도리지구에서도 대학의 분과 신설 및 조성제도 등의 활용에 의해 민간시설에 대한 입주가 진행되고 있어, 2008년에는 트리엔날레, 2009년에는 개항150주년기념사업도 예정되어 있어 이번에 계산된 것 이상의 경제적 파급효과를 예상하고 있다.

맺음말

현재 국내에서는 일부 지자체에서 ‘창조도시’를 표방하며 이를 도시발전의 지향점으로 제시하고 있다. ‘창조’ 혹은 ‘창조도시’라는 표현이나 개념을 사용하고 있는 지자체는 9개에 달하고 있다. 특히 김해시와 같은 경우는 가야역사문화와 디자인을 접목하고 있고, 전주시의 경우는 전통문화와 음식을 결합하여 도시발전을 도모하고 있을 뿐만 아니라, 대전시의 경우는 도시 자체의 슬로건이 ‘창조도시’일 정도로 의욕적이다. 그러나 아직 초창기에 불과한 우리나라 지자체에서는 문화예술과 도시를 유기적으로 관련지어 추진하고 있지 못하다. 즉, 대체로 문화예술용도의 시설을 설치하는 것이 문화수준 향상이라고 여기는 것에서 자유롭지 못한 실정이다. 따라서, 도시를 비롯한 공간 분야와 문화예술 분야와의 충분하고 깊은 교류를 통한 상호 이해를 높여가는 것이 중요하다.

이를 위해서는 창의적인 인재를 기르고 창조 계층(Richard Florida의 Creative Class에도 해당 하는)이 모여 살 수 있는 공간을 만들고, 그 공간

에서 그들의 창의적 활동이 창조적 산업으로 자연스럽게 연계·발전할 수 있도록 공간을 계획하는 이론과 설계 기법의 개발이 필요하다¹⁷⁾. 즉, 문화와 예술을 어떻게 공간에 도입하여 사람의 삶에 영향을 미치도록 해당 공간을 계획하고 설계할 것인가 하는 것이다.

또한 다양한 사례 고찰을 통해 우리의 실정에 맞는 이론과 방법을 도입하거나 창출할 필요가 있다. 기존의 공간계획 관련 법제는 지역문화의 보존과 형성, 발전에 크게 기여하지 못하고 있어 도시 및 지역재생과 장래 도시문화 발전을 위해 이를 개선해 나갈 필요가 있다. ㉓

참고문헌

- 박지혜, 2007. “문화계획(Cultural Planning)의 개념에 관한 연구”. 추계예술대학 문화예술경영대학원 석사학위논문.
- 오민근, 2003. “마을만들기와 마치즈쿠리, 그리고 지역활성화”. 문화도시문화복지 제148호, pp72-75.
- 오민근, 2004. “경관에 의한 자주적 지역활성화”. 문화정책논총 16집, 한국문화관광연구원.
- 오민근, 2004. “문화예술창조도시를 향한 요코하마의 문화예술·관광에 의한 도심재생”. 문화도시문화복지 제161호, pp76-79, 한국문화관광연구원.
- 오민근, 2005. “경관교육 - 아름다운 공간만들기 첫걸음”. 문화도시문화복지, 제171호, pp80-85.
- 오민근, 2005. “문화에 의한 도시활성화 방안”. 문화정책논총 17집, pp41-82, 한국문화관광연구원.
- 오민근, 2005. “일본의 경관법 제정과 그 의미”. 월간 국토 1월호, 통권 279호, pp106-121, 국토연구원.
- 오민근, 2006. “도시재생, 문화와 예술로 공간을 빛어낸다”. 문화도시네트워크 겨울호, 부산문화도시네트워크.
- 오민근, 2008. “문화의 창조적 활용, 도시재생에서 창조도시로”. 계간 황해문화 58, pp181-212, 인천: 새얼문화재단.
- 오민근, 정현일, 2008. 기획연재 ‘창조도시와 창조산업’. 월간 너울 vol. 203, 한국문화관광연구원.
- 조성태 외, 2006. “일본 가나자와 역사문화경관관리 특성”. 한국도시설계학회지 vol. 7, no. 3, pp33-52.
- Peter Stark, 2006. “Revitalising a City-The Case Study of NewcastleGateshead”. SINSFO, Seoul Foundation for Arts & Culture 발표자료.
- Simon Roodhouse, 2006. Cultural Quarters, 오민근 외 역, 2008. 문화적구역, 서울: 미세움(발간예정)
- Ulrich, Dave & Norm Smallwood, 2004. Capitalizing on Capabilities, Harvard Business Review vol. 82, no. 6, pp119-127.
- 横浜市, 2006. NAP 구상 제언서.
- 松永安光, 2005. まちづくり新潮流. 東京: 彰國社.
- 佐々木雅幸・総合研究開発機構, 2007. 創造都市への挑戦. 学芸出版社. 오민근 외 역, 2008. 창조도시의 전망, 서울: 미세움(발간예정).

17) 이를 위해서는 창의적 인재가 필요하며, 이러한 인재를 기르기 위해서는 기존의 ‘문화예술교육’, ‘경관교육’, ‘환경교육’ 등에 대한 횡적 연계 방안도 함께 연구할 필요가 있다.