

한국문화재단 제2회

헤리티지 정책포럼

2023.01.31.(화) 14시
한국의집 민속극장

주최



KCHP 한국문화재정책연구원
Korea Cultural Heritage Policy Institute



제2회 헤리티지 정책포럼
세/부/일/정

사회: **채경진**(한국문화재정책연구원 정책연구실장)

14:00~14:05	개회	포럼 주제 및 참석자 소개
14:05~14:10	환영사	재단 이사장
14:10~14:15	축사	문화재청 문화재활용국장
14:15~14:25	기념촬영	참석자 전원

강연 및 발제

14:25~14:45	기초 강연	무형문화유산 활성화를 위한 쟁점 이형환 (중앙대 안성부총장, 한국문화정책학회장)
14:45~15:05	발제 ①	문화재 정책의 최근 이슈와 방향 정상철 (한국전통문화대 문화재관리학과 교수)
15:05~15:25	발제 ②	무형문화유산 산업 활성화 방안 정준호 (전북대 행정학과 교수)
15:25~15:40	휴식	장내 정리

자유토론

15:40~16:30	박광국 (가톨릭대 행정학과 교수, 정부업무평가위원회 민간위원장, 좌장) 김시범 (안동대 문화산업대학원 교수) 김종호 (경희대 행정학과 교수) 김 면 (한국문화관광연구원 문화예술공간연구실장) 이치헌 (한국무형문화재진흥센터 센터장) 정창호 (한국문화예술위원회 정책혁신부장)	
16:30	폐회	마무리 및 폐회



기조강연

무형문화유산 활성화를 위한 쟁점 1

이 형 환 (중앙대 안성부총장, 한국문화정책학회 회장)

발제 ①

문화재 정책의 최근 이슈와 방향 11

정 상 철 (한국전통문화대 문화재관리학과 교수)

발제 ②

무형문화유산 산업 활성화 방안 33

정 준 호 (전북대 행정학과 교수)

자유토론

김 시 범 (안동대 문화산업대학원 교수) / 51

김 종 호 (경희대 행정학과 교수) / 52

김 면 (한국문화관광연구원 문화예술공간연구실장) / 54

이 치 현 (한국무형문화재진흥센터 센터장) / 56

정 창 호 (한국문화예술위원회 정책혁신부장) / 58

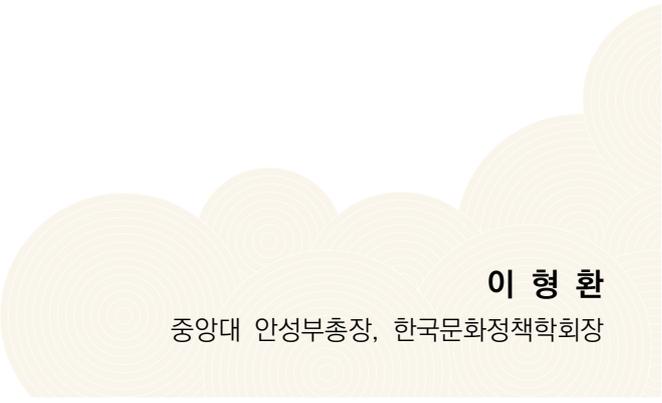


제2회 헤리티지 정책포럼 기조강연

무형문화유산 활성화를 위한 쟁점

이 형 환

중앙대 안성부총장, 한국문화정책학회 회장



<기조강연>

무형문화유산 활성화를 위한 쟁점

이 형 환 (중앙대학교)

목차

1. 들어가는 말
2. 무형문화재 분류 및 현황
3. 무형문화재 전승의 제 문제
 - 1). 전수교육관 및 전승 제도
 - 2). 기·예능무형문화재 전승환경 제고
 - 3). 무형문화재 콘텐츠 개발
4. 맺음말

1. 들어가는말

o. 문화재의 정의

"문화재"란 인위적이거나 자연적으로 형성된 국가적·민족적 또는 세계적 유산으로서 역사적·예술적·학술적 또는 경관적 가치가 큰 것.

o. 법령 구비

- 문화재보호법(1962년)
- 문화재보호기금법(2010년, 分法)
- 무형문화재 보존 및 진흥에 관한 법률(2015년, 分法)

o. 문화재 조직

- 문화재청 설립(1999년)
- 문화재정책국, 문화재활용국

o. 무형문화재 보전 및 진흥 기본계획

무형문화재 보전 및 진흥에 관한 법률 제7조 및 제8조에 따라 「제2차 무형문화재 보전 및 진흥 기본계획(2022~2026)」의 체계적이고 일관된 추진을 위하여 **연도별 시행계획 수립**

- 제7조(기본계획의 수립) ① 문화재청장은 특별시장·광역시장·특별자치시장·도지사 또는 특별자치도지사와의 협의를 거쳐 무형문화재의 보전 및 진흥을 위하여 다음 각 호의 사항이 포함된 기본계획을 5년마다 수립하여야 한다.
- 제8조(시행계획의 수립·시행) ① 문화재청장 및 시·도지사는 기본계획에 관한 시행계획을 매년 수립·시행하여야 한다.

- 제 1차 무형문화재 보전 및 진흥 기본계획(2017~2021)

- 제 2차 무형문화재 보전 및 진흥 기본계획(2022~2026)

o. 제 2차 무형문화재 보전 및 진흥 기본계획

「제2차 무형문화재 보전 및 진흥 기본계획(2022~2026)」	
추진 전략	<p>모두가 함께하는 무형문화재 보전</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ 미래 지향적 무형문화재 보호체계 마련 ▶ 무형유산 자원의 가치 발굴 및 확산 ▶ 지역 문화유산 보호기반 강화 ▶ 다양한 전승공동체 육성
	<p>지속적이고 창조적인 무형문화재 전승</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ 종목별 전승자별 특성화된 지원 ▶ 무형문화재 공개 및 교류기반 강화 ▶ 시대에 부응하는 전승체계 구축 ▶ 무형유산 산업화 및 다양한 일자리 창출
	<p>일상에서 공감하는 무형문화재</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ 국민 친화형 무형유산 체험교육기반 강화 ▶ 무형유산 콘텐츠 및 향유기반 강화 ▶ 세계가 공감하는 K-무형유산

출처: 문화재청(2022), 무형문화재 보전 및 진흥 시행계획

2. 무형문화재 분류 및 현황

o. 무형문화재 분류

- 무형문화재: 여러 세대에 걸쳐 전승되어 온 무형의 문화적 유산

전통적 공연·예술, 공예, 미술 등에 관한 전통기술, 한의약, 농경·어로 등에 관한 전통지식, 구전 전통 및 표현, 의식주 등 전통적 생활관습, 민간신앙 등 사회적 의식, 전통적 놀이·축제 및 기예·무예

o. 현황

- 국가지정문화재 총 154종목 지정, 보유자 169명, 보유단체 71단체, 전승교육사 237명,

명예보유자 59명

- 공동체 종목: 특정 보유자를 인정하지 않는 종목(제다, 씨름, 해녀, 제염, 온돌문화, 장 담그기,

전통어로방식-어살, 활쏘기, 인삼 재배와 약용문화, 막걸리 빚기, 떡 만들기, 갯벌어로, 한복생활)

3. 무형문화재 전승의 제 문제

1) 무형문화재 전승교육관 및 전승 제도

- o. 무형문화재 전승교육관: 무형문화재 기·예능 보유자 및 단체의 전승활동이 이루어지는 공간으로, 다양한 전통공연과 전시, 체험 등 국민들이 우리의 아름다운 전통문화를 경험하고 향유할 수 있도록 구성된 시설
- o. 전승교육관 현황

(2021.12.31.기준) (단위: 개소, 종목)

구분	지역	서울	부산	대구	인천	광주	대전	울산	세종	경기	강원	충북	충남	전북	전남	경북	경남	제주	합계
		전승교육관수	4	5	1	2	2	4	-	1	17	15	9	18	13	25	19	24	5
입주 종목수	국가 지정	21	5	2	5	1	-	-	1	4	3	3	5	7	18	8	18	6	107
	시도 지정	26	17	10	23	1	22	-	3	14	12	6	18	11	18	16	24	8	229
	합계	47	22	12	28	2	22	-	4	18	15	9	23	18	36	24	42	14	336

o. 전승제도

- 무형문화재 명칭 및 제도 변화
- 과거) 국가중요무형문화재 보유자, 준문화재, 전승교육자, 이수자, 전승장학생
- 현재) 국가중요무형문화재 보유자, 전승교육사, 이수자, 전승장학생
- 1980년 후반 이수자 인증 제도 변화(전승계보 문제), 보유자에 한해 전승자 교육
- 현재) 보유자, 전승교육사, 이수자들도 전승자 육성 가능

Issue)

o. 국가 및 시도 운영 전승교육관의 경우 기능 분야 중심으로 운영

- 예능 분야의 개인 및 단체 종목의 경우 개인 운영 사설기관에서 전승교육 운영
- 전승 교육 관리 측면: 국가 지정 종목의 경우 희망 개인, 단체에게 전승공간 제공 필요

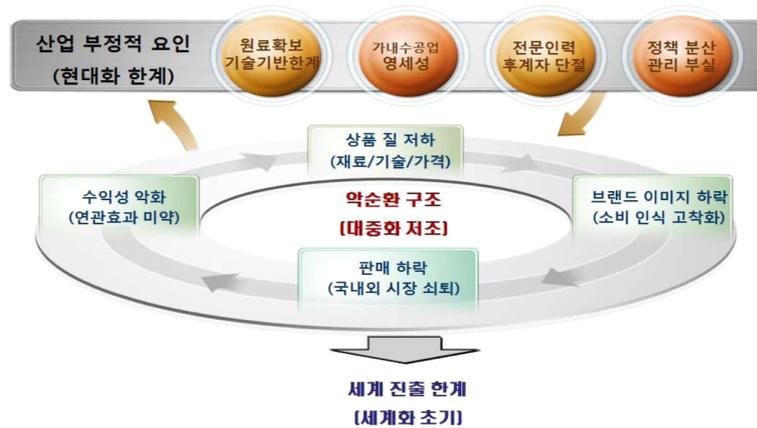
o. 무형문화재 제도 변화에 따른 피해자 발생(전승계보 왜곡)

2) 기·예능 무형문화재 전승환경 제고

o. 무형문화재 분야는 가치재(Merit Goods)

- 정부개입이 필요한 분야(시장실패 발생)

o. 기능(공예) 분야



출처: 문화체육관광부(2011), 「전통문화산업육성 진흥방안 연구」

o. 공예산업체의 총 매출액 (출처: 한국공예디자인문화진흥원, KCDF)

- 전체 4조4,537억원 / 수공예중심 1조2,774억원

- 월평균 1,379만원 / 연평균 16,551만원, 공예산업체 종사자 현황: 63,332명

- 판매처: 한국공예·디자인문화진흥원, 한국문화재단, 국립박물관문화재단, 한국관광공사 등

o. 예능 분야

- 다양한 공연을 통한 전통문화의 대중화 및 향유기회 확대

“명인오마주” 등 상설공연 및 “전통연희 판놀음” 등 기획공연 등 운영

* '21년 상설공연(21회), 기획·특별공연(28회) / 온라인송출 39회, 조회수 5,424건

Issue)

- 기능분야 전통문화상품의 정부 직접 구매 대폭 확대, 구매기관 인센티브 제공

- 해외 및 국내 판로 개척 필요

- 예능 분야 국내외 공연, 지원금 확대, 공연국가 장소 및 정보 제공 등 positive 한 노력

3) 무형문화재 콘텐츠 개발

o. 정책환경의 변화

- ▶ 사회문화 인구구조의 변화
 - 인구감소(저출산, 초고령화, 비혼, 1인 가구)
 - 다문화, Multi Culturalism 인식의 문제
 - 지역 소멸(특성있는 무형문화재 소멸, 도시집중화)
- ▶ 4차 산업혁명과 Digital 시대
 - Big Data, AI, Metaverse, IoT
 - 초연결사회 진입
- ▶ K-Culture, 한류 문화 확산
 - K-Heritage, 한류문화콘텐츠 글로벌 확산 및 Sustainable Development
 - 무형유산 보호를 위한 국제적 네트워크 협력

Issue)

- o. 인구 감소에 따른 무형문화재 보호 정책
 - 저출산, 초고령사회, 전승자 고갈에 따른 전승자유입의 다양화, 무형문화재 지원제도 현실화....
- o. 지역 문화의 위축에 따른 해법
 - 중앙 중심의 문화 집중화를 지역 문화 균형발전 차원에서 대안 탐색
 - 지역 소멸위기에 대한 대안 필요
- o. 다문화, 문화다양성 측면에서 인식 개선(Melting pot or Salad bowl...)
- o. 디지털 및 빅데이터 기반의 적극적인 무형문화재 콘텐츠 개발
 - 무형문화재 디지털화, 디지털 정보화 및 공유, 학령별 다양한 버전의 무형문화재 교육콘텐츠 및 교육프로그램 개발
- o. 유·무형유산 콘텐츠 개발 및 홍보
 - 무형유산콘텐츠의 정통성 확보 및 다양한 變容(transfiguration), 유네스코 인류무형유산 지정 확대, 해외 판로 개척....

맺음말

< 백범 김구 선생 >

- o. “가장 富強한 나라가 되기를 원하지 않는다.
내가 남의 침략에 가슴이 아팠으니 남을 침략하는 것을 원치 않는다.”

- o. “우리의 富力이 우리의 생활을 풍족히 할 만하고 우리가 강력히 남의 침략을 막을만 하면 족하다.”

- o. “오직 한없이 가지고 싶은 것은 높은 문화의 힘이다.
문화의 힘은 우리 자신을 행복하게 하고 나아가서 남에게 행복을 주기 때문이다.”



제2회 헤리티지 정책포럼 발제 ①

문화재 정책의 최근 이슈와 방향

정상철

한국전통문화대 문화재관리학과 교수



문화재 정책의 최근 이슈와 방향

정상철 (한국전문문화대학교)



목차

I. 연구 배경 및 목적

II. 기후변화와 국가유산기본법

1. 기후변화와 대응동향
2. 국가유산 체계로의 전환
3. 시사점

III. 디지털 전환과 규제개선

1. 문화유산 디지털 대전환
2. 문화재 규제개선
3. 『문화유산 가치보존을 위한 한국원칙』 제정
4. 시사점

02

Ⅰ. 연구 배경 및 목적

○ 최근 문화유산 정책의 동향과 이슈 검토

- 기후 변화와 대응방향
- 국가유산 체계로의 전환
- 문화유산 디지털 대전환
- 문화재 규제개선
- 한국원칙 제정

○ 문화유산 정책의 방향과 시사점 도출



문화재에서 '국가유산(國家遺産)'으로
60년 만에 가진 새로운 이름

legislation
+디지털, 기후

Ⅱ

Ⅱ. 기후변화와 국가유산기본법

1. 기후변화와 대응동향

1. 기후변화 대응 동향

1) 용어 정의

기후변화(climate change)

인간의 활동에 의한 온실 효과 등의 인위적인 요인과 화산폭발,

성층권 에어로졸의 증가 등의 자연적 요인에 의한 효과를 포함하는 전체 자연의 평균 기후변동(일반적 개념)

장기간에 걸친 기간(수십 년 또는 그 이상)동안 지속되면서 기후의 평균상태나 그 변동 속에서 통계적으로 의미 있는 변동

"인간 행위로 인한 것"이든 "자연적인 변동(variability)"이든 시간의 경과에 따른 기후의 변화를 포괄(IPCC)

적응(adaptation)

실제로 일어나고 있거나 일어날 것으로 예상되는 기후 자극과 기후 자극의 효과에 대응한 자연, 인간 시스템의 조절작용.

기후 변화의 결과로 발생하는 새로운 기회를 활용하여 기회로 삼는 행동 또는 과정을 포함함(IPCC)

완화(mitigation)

미래의 기후변화 정도를 감소시키는 것을 말하며,

기후변화 완화를 '온실가스 배출량(GIG)을 줄이거나 온실가스 흡수원을 늘림으로써 온실가스 배출량을 줄이는 활동'(IPCC)

◆ IPCC(Intergovernmental Panel on Climate Change)

기후변화 대책을 마련하기 위해 세계기상기구(WMO)와 유엔환경계획(UNEP)이 공동 설립한 UN 산하 국제협약체

1. 기후변화 대응 동향

2) 해외 주요 동향과 특징

1. 미국

NPS 문화자원 기후변화전략

- 기후변화 영향과 정보연계, 문화자원 인벤토리, 모니터링, 관리, 교육, 해석, 협업 및 공유 등 추진

2. 유럽연합

European Cultural Heritage Green Paper

- 유럽 그린딜(Green Deal)에 문화유산 관련 정책을 포함할 수 있도록, 유럽의 문화유산이 그린딜 정책에 어떻게 도움이 될 수 있는지 제시

3. 영국

UK Climate Change Risk Assessment 2022

- 유적지 침수, 과습, 역사정원 위협 지하수 수위변화, 경관 위협 해충 등 위험요소 구분

4. 중국

문물 보호와 과학기술 혁신계획을 적극적으로 반영한 문화유산의 기후변화 대응기반 구축

- 기후변화 대응을 위한 적극적인 공간정보기술(GIS)과 모니터링기술 활용 장려

5. 국제기구

(UNESCO)기후변화 행동을 위한 유네스코 전략(2018-2021)

(UNESCO) Policy Document on Climate Action for WH(2021)

(ICOMOS) Cultural Heritage & Climate Action(2021)



SCIENTIFIC COUNCIL OF ICOMOS
TRIENNIAL SCIENTIFIC PLAN (TSP) 2021-2024
CULTURAL HERITAGE AND
CLIMATE ACTION



[ICOMOS 문화유산과 기후행동]
출처: www.icomos.org

1.기후변화 대응 동향

2) 해외 주요 동향과 특징



KEY WORD

[해외 기후대응 계획에서 주요 키워드]

특징

- 문화재 중심의 기후변화 대응방안 제시
 - 범국가차원의 기후변화 대응 의제에 문화재 관점의 대응이 포함될 수 있도록 노력
- 지역에서의 대응 노력
 - 지방정부 차원에서 주도적인 문화재 분야 기후변화 대응계획 마련
- 주요 전략방안 중 하나로 학술연구 고려
 - 미국은 NPS 기후변화대응전략의 주요의제 중 하나로 학술연구 설정
 - 과학기술 기반의 문화재 분야 기후변화 대응
- 이해관계자 네트워크 구축 노력
 - 관리자, 협력자, 대중(방문객)등 이해관계자와의 협력 노력

1.기후변화 대응 동향

3) 국내 기후 변화 대응 현황

제3차 국가 기후변화 적응대책(2021-2025) 과제 선정

제3차 국가 기후변화 적응대책(2021-2025)의 세부이행과제 중 문화재청 담당 사업 선정
기후리스크 적응력 제고, 감시·예측 및 평가 강화, 적응 주류화 실현의 세 가지 정책 방향 중
문화재청은 '기후리스크 적응력 제고'와 관련한 세부이행과제 담당

2022년도 문화재청 주요정책과제로 기후변화 대응 보존역량 강화 정책 과제 선정

2022년 문화재청 주요 정책의제로 기후변화와 관련한 논의가 최초로 제시하였고 자연유산과 관련한
기후변화 대응 관련 세부 사업들이 주로 확인되며, 기후변화 감축과 관련한 사업보다는 적응에 관한
사업이 주로 제시되고 있음

전담 조직 부재 및 인력 부족

기후변화와 관련하여 일부 부서(천연기념물과, 국립문화재연구원 안전방재연구실)에서만 대응을
해왔고 이로 인해 해당 부서 담당 문화재 유형 위주의 대응 전략이나 과제, 사업 등만 단편적으로 제안

'기후대응기금 신설'

- 탄소중립 추진과정에서, 환경변화에 따른 정책수요에 탄력적으로 대응하고 안정적으로 예산을 지원하기 위해 2.4조원 규모로 2022년 신설

✓기후대응기금 중점지원 분야

- 온실가스 감축(최우선 지원)
- 신유망·저탄소 산업 생태계 조성
- 공정한 전환
- 제도·기반 구축

(출처: 국무조정실 보도자료 '탄소중립 비전과 온실가스 감축 의지 법제화', 2022.3.22)

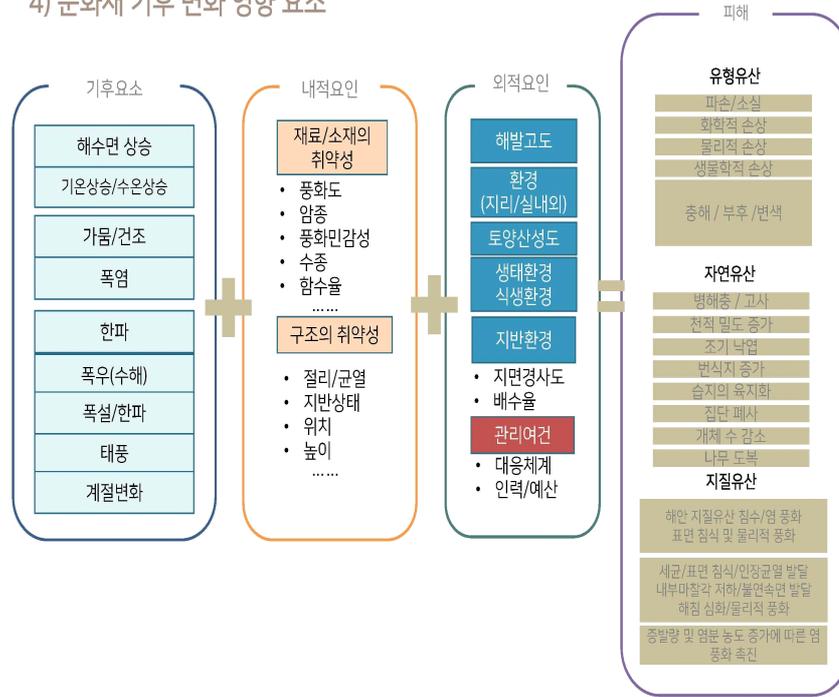


범정부 탄소인지 예산제 도입

차년도 예산수립 시 문화재분야
예산의 온실가스 감축효과를
평가·반영하는 온실가스감축인지
예산안 제출

1. 기후변화 대응 동향

4) 문화재 기후 변화 영향 요소



1. 기후변화 대응 동향

5) 문화재 기후변화 대응 정책방향(안)

비전	기후위기를 기회로 전환하는 문화재		
목표	<ul style="list-style-type: none"> 기후위기 속에서 지속가능한 문화재의 보존 전통문화 지식과 문화재 가치의 재발견과 활용을 통한 기후변화 대응 		
3대 정책방향과 12대 주요 과제	1. 문화재의 기후변화 적응력 제고	2. 탄소중립 문화재 보존관리	3. 문화재의 기후변화 대응기반 구축
	1.1. 선제적 대응을 위한 위험분석 및 평가 1.2. 문화재 유형별 맞춤형 모니터링 체계 및 데이터 구축 1.3. 관리체계 전환을 통한 적응력 강화	2.1. 문화재관련 탄소 배출원 감소 2.2. 문화재분야 탄소 흡수원 확대 2.3. 문화재분야 온실가스 감축을 위한 데이터(인벤토리) 구축	3.1. 대응 실효성 제고를 위한 제도 정비 3.2. 문화재 기후변화 대응을 위한 거버넌스 구축 3.3. 안정적 사업 이행을 위한 자원 확보 3.4. 문화재 기후변화 대응을 위한 연구 및 기술 개발 지원 3.5. 문화재 기후변화 대응 인력 양성 및 인식 제고
핵심전략	선제적 대응	문화재 기후지식 활용	거버넌스 구축

1. 기후변화 대응 동향

5) 문화재 기후변화 대응 정책방향(안)



정책방향	추진과제	과제
1. 문화재의 기후변화 적응력 제고	1.1. 선제적 대응을 위한 위험분석 및 평가	1.1.1 문화재분야 영향 기후변화 전망 시스템 개발 1.1.2 취약성 및 위험도 평가체계 구축
	1.2. 문화재 유형별 맞춤형 모니터링 체계 및 데이터 구축	1.2.1 문화재 보존상태 기후변화 영향 모니터링 체계 구축 1.2.2 문화재 현황과 기후변화 기록화 연계 강화
	1.3. 관리체계 진화를 통한 적응력 강화	1.3.1 기후변화 취약 문화재 관리체계 강화 1.3.2 기후변화 대비 문화재 주변환경 정비 1.3.3 기후변화 적응력 제고를 위한 R&D 구축

1. 기후변화 대응 동향

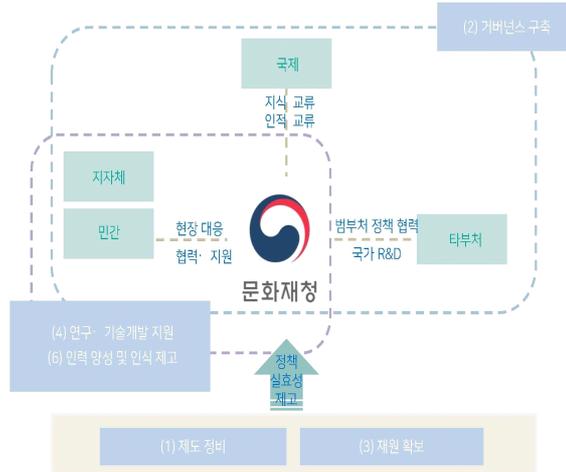
5) 문화재 기후변화 대응 정책방향(안)



2. 탄소중립 문화재 보존관리	2.1. 문화재관련 탄소 배출원 감소	2.1.1 문화재 보존관리 시설 에너지소비효율 제고 2.1.2 전통기술 활용 탄소감축
	2.2. 문화재분야 탄소 흡수원 확대	2.2.1 문화재 구역 및 주변환경 녹지공간 확대 2.2.2 탄소저감 문화재 관리체계 구축
	2.3. 문화재분야 온실가스 감축을 위한 데이터 구축	2.3.1 문화재분야 온실가스 감축을 위한 데이터 구축

1. 기후변화 대응 동향

5) 문화재 기후변화 대응 정책방향(안)



3. 문화재의 기후변화 대응기반 구축	3.1. 대응 실효성 제고를 위한 제도 정비	3.1.1 기후변화 대응 정책 및 계획 수립을 위한 법률 개정 3.1.2 기후변화 대응 문화재 관리 지침 제·개정 3.1.3 기후변화 대응 문화재 관리체계 전환을 위한 제도 마련
	3.2. 문화재 기후변화 대응을 위한 거버넌스 구축	3.2.1 문화재분야 기후변화 대응 추진체계 구축 3.2.2 기후변화 대응 협력체계 고도화
	3.3. 안정적 사업 이행을 위한 자원 확보	3.3.1 문화재 분야 온실가스 감축 자원 마련
	3.4. 문화재 기후변화 대응을 위한 연구 및 기술 개발 지원	3.4.1 문화재 기후변화 대응 연구 및 기술개발 전략 수립
	3.5. 문화재 기후변화 대응 인력 양성 및 인식 제고	3.5.1. 기후변화 대응 교육 강화 및 전문 인력 양성 3.5.2. 국민 참여 및 기후변화 속 문화재의 대응 인식 확산



II. 기후변화와 국가유산기본법

2. 국가유산체계로의 전환

2. 국가유산체계로의 전환

1) 추진배경

“문화재 정책 환경의 변화와 국제사회 유산 분류체계에 부합”

- (국제기준) 유네스코 유산 분류체계와 국내 분류체계가 상이하여 일관된 기준 필요

국내 분류체계	유네스코 분류체계
유형문화재(국보·보물), 무형문화재, 기념물(사적·명승·천연기념물), 민속문화재	세계유산(문화유산, 자연유산, 복합유산) 무형유산, 기록유산

- (명칭체계) ‘문화재(財)’ 용어가 확장된 문화재 정책범위를 포괄하는데 한계 내포, 시대변화를 반영한 재정립 필요

◆ [참고]

- ▷ 자연물과 사람을 ‘문화재’로 표현 부적합 지적
- ▷ ‘문화유산’ 용어와 혼용 등 명칭 변경 필요성 지속 제기

문화재 (문화재보호법)		국가유산 (국가유산기본법)
유형문화재	→	문화유산 (유형문화유산/ 기념물(사적지류)/ 민속문화유산)
기념물(사적지류)		
민속문화재		
기념물(명승류, 천연기념물류)	→	자연유산
무형문화재	→	무형유산

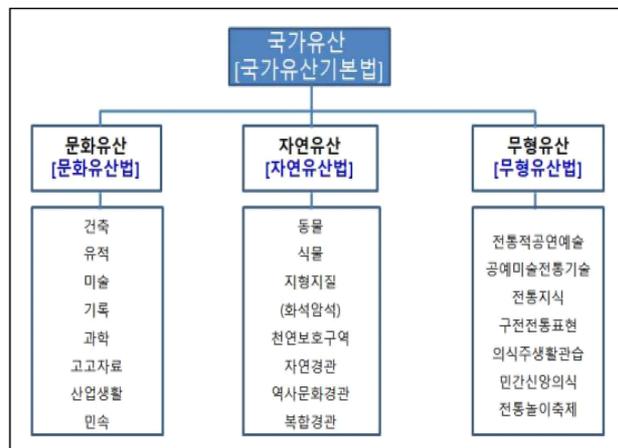
국가유산체계 도입 시 문화재 분류체계의 변화

2. 국가유산체계로의 전환

2) 추진방향

“국제협약의 분류방식원용, 문화재법 및 행정체계와의 연계성 확보, 사회적 공론화 및 공감대 형성”

- (명칭개선) 문화재(財)라는 명칭을 ‘유산(遺産)’으로 변경
 - ▶ 문화재 (재화/사물/가치/행정/규범적 한정) ⇒ 유산 (계승/활용/미래/포괄적 보호로의 의미 확장)
- (분류체계 개선) △문화유산 △자연유산 △무형유산 등으로 대 분류하고, 포괄적 통칭으로 ▲국가유산 용어 채택
 - ▶ 하위 분류는 개별 유산의 속성·형태 고려 및 지정 체계와 연계하여 검토



국가유산기본법(안) 주요 내용

○ 국가유산기본법안 (2022.09.23. 발의)

- 제정 안은 본칙 (6개 장, 34개 조문)과 부칙 (3개 조문)으로 구성
- 제정 안은 문화재 분야의 기본법적 성격을 갖고 있던 「문화재보호법」에서 용어의 정의 및 모든 유산에 공통적·기본적으로 적용될 사항을 추출한 후 그 내용을 변경·확대·보완하여 편입시키고, 문화재 관계 법률에서도 필요한 내용을 일부 추출하여 편입시키고 있음.

○ 주요 내용 (확대 및 신설사항)

3조 기본이념

- 이 법은 국가유산의 가치를 온전하게 지키고 향유하며 창조적으로 계승·발전 시켜 다음 세대에 더욱 값지게 전해주는 것을 기본이념으로 함.
- 국가유산 정책은 보존과 활용간의 조화·균형, 국민의 사회 경제적 활동 및 가른 정책·시책과의 조화, 다양한 공동체의 활성화와 **지역발전에 이바지 하도록 함.**

국가유산기본법(안) 주요 내용

14조 포괄적 보호체계의 마련

- 국가와 지방자치단체는 지정, 등록되지 아니한 국가유산의 현황관리, 목록작성 등 체계적 보호 방안을 강구하여야 함.
- 국가와 지방자치단체는 미래에 국가유산이 될 잠재자원을 선제적으로 보호, 관리할 수 있도록 노력하여야 함.

22조 기후변화에 대응

- 국가와 지방자치단체는 기후변화에 따른 자연환경 변화나 자연재해 등으로 부터 국가유산을 안전하게 관리하도록 기후변화가 국가유산에 미치는 영향과 국가유산의 취약성을 조사하여야 함.
- 국가와 지방자치단체는 국가유산 정책이 **기후변화에 미치는 영향을 진단하고 저감 방안을 모색 하여야 함.**

27조 산업육성

- 국가와 지방자치단체는 국가유산을 매개로 하는 콘텐츠, 상품의 개발·제작·유통 등을 통해 새로운 부가가치를 창출할 수 있도록 **국가유산 산업을 장려하여야 함.**
- 국가와 지방자치단체는 국가유산을 통한 일자리 창출을 위해 취업, 창업 등을 촉진시키고 국가유산 분야 종사자의 고용안정을 위하여 노력하여야 함.



II. 기후변화와 국가유산기본법

3. 시사점

3. 시사점

○ 기후변화 위기 속에서 문화유산의 역할

- 문화유산은 기후변화 속에서 대응해 온 “경험과 지혜” 이므로 문화유산을 보호관리 하는 것이 탄소 저감 및 기후변화 적응에 효과적인 수단
- 천연보호 구역과 명승 그 자체는 탄소 흡수원으로 기능

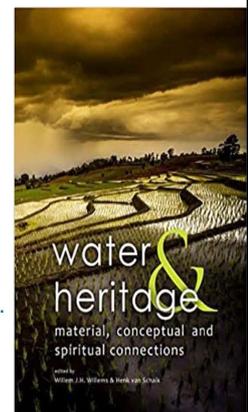
전통적 지혜 (Traditional Knowledge) : “과거의 기후변화 뿐만이 아니라 재해의 경험을 바탕으로, 그 영향과 피해를 완화/저감하기 위해 처해진 대응방법”으로, 문화유산이야말로 긴 역사속에서 얻은 경험치를 통해서 축적된 전통적 지혜의 살아있는 박물관이라 할 수 있음.

○ 문화재분야 기후변화 대응을 위한 법적 기반 마련

- 국가유산기본법(안) 22조 기후변화에 대응: 국가와 지방자치단체는 국가유산 정책이 기후변화에 미치는 영향을 진단하고 저감 방안을 모색 하여야 함.

문화재보호법 상 문화재기본계획 세부수립기준에 기후변화 대응을 포함하도록 개정 중.

- 위의 법적 근거에서 더 나아가 **문화재 기후변화 관련 위험분석평가 의무화 조항 신설**, 각종 문화재 보존관리계획을 수립할 때 **기후변화 영향 평가를 도입할 수 있는 근거 마련**

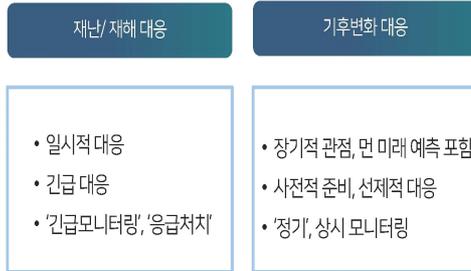


2015년 Water & Heritage
(UNESCO & ICOMOS)

3. 시사점

○ 문화재보호법(국가유산기본법(안)) 상의 유사 용어간 위계(포괄범위)에 대한 정리

- 기후변화, 안전관리, 화재예방, 재해예방, 방재, 재난방지 시설 등
- 예) 재난재해 대응 vs. 기후변화 대응



○ 기후변화 대응에 범부처간 협력과 활용

[기후대응기금]

탄소중립 추진과정에서, 환경변화에 따른 정책수요에 탄력적으로 대응하고 안정적으로 예산을 지원하기 위해 2.4조원 규모로 2022년 신설

[온실가스감축인지 예산제도]

국가와 지방자치단체가 운용하는 예산과 기금이 온실가스 감축 및 기후변화에 미치는 영향을 평가하고 그 결과를 정부의 예산 편성과 집행 등 재정운용과정에 반영하는 제도 → 효과측정을 해야 함

- 각 부처는 2023회계연도 예산안부터 온실가스감축에 대한 기대효과, 성과목표, 감축효과 분석 내용이 포함된 온실가스감축인지 예산서 또는 기금운용계획서를 국회에 제출해야 함

3. 시사점

○ 기후변화에 대한 거버넌스 구축

- 국제-중앙-지자체-공동체의 협력
- 지역과 공동체를 주체로 세우기
- 지역주민의 인식제고

○ 기후변화 대응에 대한 기관장의 선언: 인식, 비전 제시 선언

- 기후변화는 세계적, 국가적 과제. 문제에 대한 인식, 기관장의 비전 선언(고개가 아니라 몸을 틀어야 할 때)



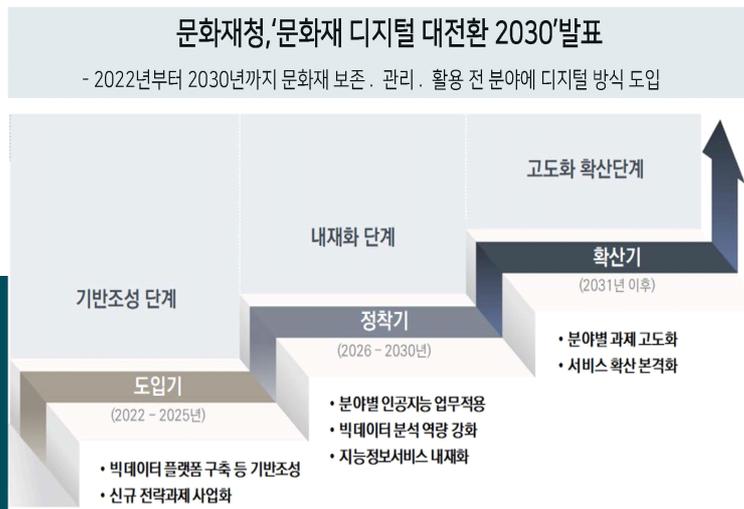
※ 당산나무 할아버지 제도 2022년부터 신설된 문화재청의 '당산나무 할아버지' 제도는 천연기념물로 지정된 노거수(老巨樹·수령이 오래된 나무)를 상시 모니터링하고 관리하도록 마을 대표를 명예직 보존 주체로 지정하는 제도



Ⅲ. 디지털 전환과 규제개선

1. 문화유산 디지털 대전환

1. 문화유산 '디지털 대전환 2030'



- 4차 산업혁명 시대와 지능정보사회 진입에 따른 사회·경제 전반의 디지털 대전환에 체계적으로 대응하기 위해 문화재 보존, 관리, 활용하는 방식을 디지털로 전환하는 '문화재 디지털 대전환 계획'
- 문화재 분야에 있어서 중요한 의사 결정 방식이나 대국민 서비스에 과학적인 자료와 지능정보기술을 폭넓게 접목함

1. 문화유산 '디지털 대전환 2030'



1. 문화유산 '디지털 대전환 2030'

	중전에는	앞으로는
(의사 결정)	◆ 전문가 판단, 설문조사	◆ 데이터 기반 통찰(Insight)
(정보서비스)	◆ 공급자 위주	◆ 수요자 국민 개인 맞춤형
(정보 범위)	◆ 망라적 파일단위	◆ 맥락, 가치중심 상세데이터
(관리 대상)	◆ 문화재(물리적) 위주	◆ 문화재 + 사람 + 주변환경
(관리 범주)	◆ 현재중심	◆ 과거, 현재, 미래(예측)데이터
(정보화 개념)	◆ 업무효율, 편의개선	◆ 데이터 축적, 지능정보화

※ 제1차 문화유산 보존·관리 및 활용 연구개발 기본계획('21~'25) 내 디지털관련 내용

- 문화유산 데이터 관리 및 대국민 서비스 제공을 위한 "개방형 빅 데이터 플랫폼" 개발 및 구축
- 구전으로 전승되는 무형문화재를 유형별·시대별로 디지털화하고, 전통기술의 유형별·공정별 시뮬레이션 기술 개발
- 전통소재와 기술을 발굴·복원 및 표준화하여, 첨단기술과의 접목을 통해 문화유산 상품 개발 등 산업적 가치 창출
- 문화유산 원형 보존 원천 기술과 디자인 협업 등을 통한 고부가가치 상품 개발 및 사업화하여 새로운 시장 개척 및 확장



III. 디지털 전환과 규제개선

2. 문화재 규제개선

2. '문화재 규제 개선 방안' 발표 ('22.11.09)

문화재청

- 제2차 규제 혁신강화 전략회의에서 문화재 규제 개선방안 국무총리 보고
- 역사문화환경 보존지역 내 행위 규제 조정·발굴규제 간소화

01 역사문화환경 보존지역 규제 합리적 조정



· 시도문화재보호조례에 용도지역별로 역사문화환경 보존지역의 범위가 정해져있으나 일부 문화재의 경우 일률적으로 500m로 정하고 있어 조례에서 정한 범위에 맞게 주거·상업·공업지역의 경우 200m로 조정

· 대상 문화재별 특성을 고려, 역사문화환경 보존지역 내 문화재청 허가를 받아야 하는 개별심의구역을 조정하고 지자체 자율권을 확대하는 등 규제 강도 완화

※ 효과: 부산 구포동 당숲(천연기념물)의 경우 규제범위 59% 해제

현행	개선
문화재 주변 (일부)일률 500m 설정	주거·상업·공업지역 200m, 녹지용 500m 설정
부산 구포동 당숲(천연기념물) 규제범위 59% 해제	

[사례] 역사문화환경 보존지역 행위 허용기준 및 규제범위 합리적 조정

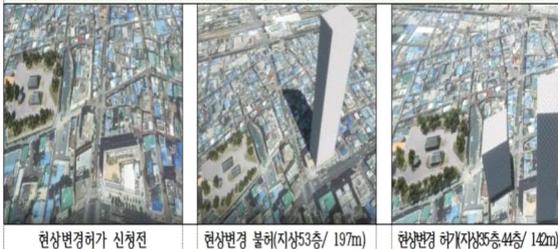
경기도 광주에 거주하는 A씨는 지난해 역사문화환경 보존지역에 해당하는 토지를 매입하고 2층 규모의 카페 신축을 위한 건축허가를 신청하였으나, 문화재 경관에 영향을 준다는 이유로 불허 처분을 받았다. 이후, 토지의 처분이 어려워 경제적 손실로 생계에 어려움을 겪던 A씨, 최근 역사문화환경 보존 지역의 허용기준 조정으로 규제사항이 완화되어 건축을 신속히 가능하게 되었다는 소식을 들었다. 이에 따라 A씨는 건축허가를 받고 마침내 카페를 열 수 있었다.

02 디지털규제시스템 및 문화재 영향진단제도 도입



현행	개선
· 원안 규제 결과 예측 어려움	· 디지털 규제시스템 구축으로 규제결과 3D 확인 가능
· 각종 허가 이면화	· 보존조치 영향변경 허가 일원화
· (디지털규제시스템) 예측가능한 규제행정 실현	
· (문화재영향진단제도) 인문처리기간 30일 단축	

예시) 대구 경상감영 현상변경 3D 시뮬레이션 결과



2. '문화재 규제 개선 방안' 발표 ('22.11.09)

03 매장문화재 규제이행 절차 간소화

현행	개선
개발사업시 개방이 지표조사 의무 실시	전국 매장문화재 분포지도 구축 발굴조사 의무 지자체 판단
↓ 개발사업 착수 전 지표조사 절차 40~50일 단축	

개발사업 시 개인이 의무적으로 지표조사를 실시하거나 문화재청장과 협의를 거쳐야 하나, 전국 광역지표조사를 통해 개발압력이 높은 도심지역에 대한 매장문화재 분포지도를 구축(~25)하여 해당 지역에서는 순차적으로 지표조사·별도 협의 없이 발굴조사 여부를 지자체가 자체 판단하도록 개선(23~)

↳ 효과: 개발사업 착수 전 지표조사 절차 40~50일 단축

04 매장문화재 유존지역 조사 및 보존조치 부담 완화

현행	개선
소규모 건설공사업 발굴조사비 지원 및 보존조치로 개발 불가시 토지매입지원	매립문화재 진단조사(표본·시굴) 비용 및 보존조치 지원·관리 부담완화
↓ 개발사업자 조사·보존조치 비용 부담 경감(142.5억원)	

소규모 건설공사에 한해 지원하는 발굴조사 비용을 매장문화재 진단조사(표본·시굴조사) 비용까지 지원을 확대, 그리고 발굴조사 결과 보존조치로 개발이 불가한 경우 해당 토지에 한하여 매입을 지원하였으나 보존조치 이행·관리(복토·공원조성, 이전보존 등) 비용까지 국가 지원을 확대

↳ 효과: 개발사업자 조사·보존조치 비용 부담 경감(142.5억원)

05 민속마을 등 문화재지역 주민 생활 여건 개선

현행	개선
8개 민속마을 발굴 국제형유 개선 고도 지역 건축자산 소유자(42억원) 부담 경감	민속마을 정비사업 일몰 기간이율 할부대출 등 지원방안 등 정비 국제형유 확대
↓ 민속마을 주민(19억원) 및 고도지역 건축자산 소유자(42억원) 부담 경감	



Ⅲ. 디지털 전환과 규제개선

3. 『문화유산 가치보존을 위한 한국원칙』 제정

3. 『문화유산 가치보존을 위한 한국원칙』제정

1) 추진배경

- 그간의 국내 문화재 보존의 경험과 성과를 반영하고, 국제적으로 통용되고 있는 원칙을 감안하여 국내 현장에 적용할 수 있는 『문화유산 가치보존을 위한 한국원칙』을 제정 발표함(2022년 12월 20일)
- 국내 문화재 보존의 성과와 한계에 대한 그간의 고민은 있는 『문화유산 가치보존을 위한 한국원칙』이라는 결과물로 산출하여, 대외적으로 문화재 보존의 수준을 알리고, 대내적으로 보존에 대한 올바른 방향을 정립하는데 대한 자극이 될 것으로 기대
- 문화유산의 '무엇을,'어떻게' 지킬 것인지에 대한 숙의를 바탕으로 이를 효과적으로 보존하기 위한 방법론에 대한 정립과 합의. 즉, 문화유산의 가치보존을 위한 대원칙을 있는 『문화유산 가치보존을 위한 한국원칙』에 담음.



Indian National Trust for Art and Cultural Heritage
INTACH 인도 현장

3. 『문화유산 가치보존을 위한 한국원칙』제정

3) 주요 내용

‘사회적 가치’ 추가 (9조)

※ 현행의 **예술적, 경관적 가치는 미적 가치로 통합**하고 기존에는 없던 사람들이 문화유산에 대하여 가지는 의미와 연관, 전통적인 사용 등의 **무형적 측면의 가치인 사회적 가치를 신설**

역사적 가치

• 문화유산의 역사적 가치는 정치, 경제, 사회, 문화, 과학, 종교, 생활 등의 분야에서 인간의 역사를 이해하는 데에 필요한 유·무형적 자료에 내재

미적 가치

• 문화유산의 미적 가치는 디자인, 형태, 재질, 표현방식과 기법, 구성요소 간 조화와 주변 환경 등에 내재

학술적 가치

• 문화유산의 학술적 가치는 다음과 같은 물리적 요소, 문화유산 관련 정보 등에 내재

사회적 가치

• 문화유산의 사회적 가치는 그 사용 방식과 공동체의 유형에 따라 다양하게 평가될 수 있으며 사회적 가치를 구성하는 항목은 상징성, 중요한 의미 등으로 나뉨

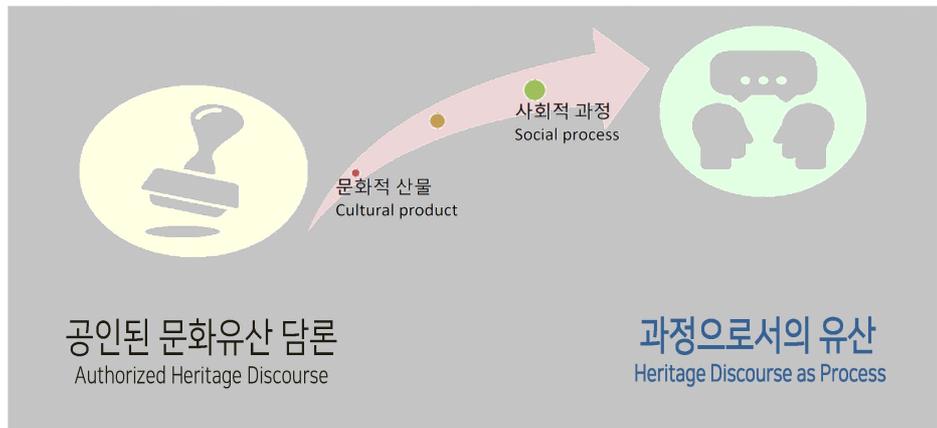
ㄷ

Ⅲ. 디지털 전환과 규제개선

3. 시사점

3. 시사점

○ 문화유산을 바라보는 관점의 변화: 디지털기술의 잠재력 발견



- 전통적으로 '문화적 산물 (cultural product)'로 문화유산을 해석
- 문화유산은 전문가(문화재위원회/유네스코자문기구)들에 의해 선택/결정된 권위있는 것으로 하나의 동일한 기준이 세계적으로 적용이 된다고 믿음
- 문화유산이 미학적, 학술적 기준에서 태생적으로 가치 있는 것으로 이해

- 현재의 정치적, 사회적, 경제적 필요성에 의해서 과거의 유산이 선택적으로 사용되고 받아들여지며 형성된다는 의식 속에서 문화유산의 의미는 끊임없이 변화하는 개념으로 발전
- 문화유산은 물질적 대상이 아닌, 현재를 이해하고 관계 맺는 과정을 만들어 내는 과정이며 기억하는(remembering) 행위
- 유적과 같은 문화재 자체는 이러한 과정을 촉진하는 도구로 인식

3. 시사점

○ 문화재분야에서의 "Digital Turn": 가치창출 방향

- 디지털 기술**
 - 디지털 기술의 도입은 문화유산 보존·관리·활용의 전반에 걸쳐 효율성·효과성·접근성 등을 개선
- 디지털 보존**
 1. 입체적 기록: 3차원 형상과 비형상 정보의 입체적 기록으로 과학적 근거자료 제공
 2. 유지관리 용이: 기록정보는 지속적으로 최신화 될 수 있는 체계를 갖추어야 함.
 3. 의사결정 지원: 보존조치의 효과와 영향의 예측 등을 통해 적절한 의사결정을 지원
- 디지털 관리**
 1. 모니터링 지원: 사람의 접근이 어려운 장소나 관리하기 어려운 시간에 모니터링 지원
 2. 행정절차의 전산화: 문화유산의 보존/ 관리/ 활용의 제반 행정절차를 효율화 하고 해당 과정에서 생산, 수집되는 모든 정보를 체계적으로 관리
- 디지털 활용**
 1. 접근성 향상: 디지털 기술 기반의 가상 전시와 해석을 통해 시간공간차원의 제약을 뛰어넘는 문화유산의 향유와 교육전개
 2. 디지털 재현: 보다 생동감 있게 문화유산을 이해하고 체험할 수 있는 디지털 재현을 검토하여 적용할 수 있음



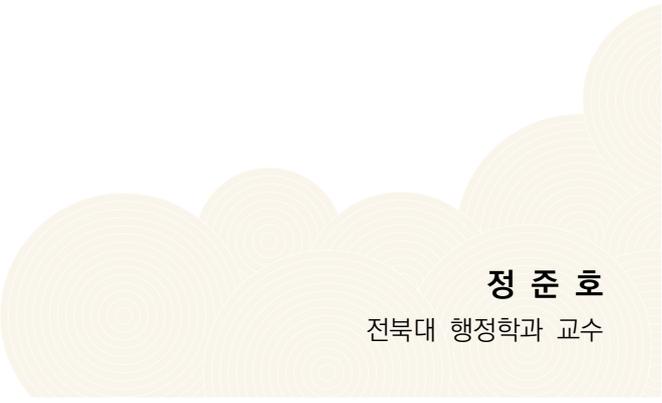


제2회 헤리티지 정책포럼 발제 ②

무형문화유산 산업 활성화 방안

정준호

전북대 행정학과 교수



무형문화유산 산업 활성화 방안

정 준 호



Contents

1. 무형문화유산의 환경 변화
2. 무형문화유산 관련 정책 방향
3. 무형문화재 지정 현황
4. 무형문화유산 관련 산업 현황
5. 무형문화산업의 개선 과제

무형문화유산의 환경 변화

1. 전통문화의 가치에 대한 인식 변화

- 소품종·대량생산 방식에서 다품종·소량생산 방식으로의 전환: 다양성의 향상
- 자연 및 환경 친화적 전통문화의 가치 제고: 전통지식과 생활양식의 과학성 및 건강성 검증
- 전통문화에 대한 산업적 수요 확대: 창조경제의 자원화

2. 전통문화 산업화의 기대 효과

- 지역 기반 생활양식의 전승으로 삶의 질 향상
- 관광 등 고부가가치 산업을 통한 지역경제 활성화
- 문화적 매력 향상으로 국가브랜드 제고

무형문화유산 관련 정책 방향

1. 국가 차원의 무형문화유산 산업 관련 주요 지원 정책

- 1990년: 문화발전 10개년 계획
- 2000년: 전통문화산업단지 조성계획
- 2007년: 한(韓)스타일 육성 종합계획
- 2008년: 문화비전 2008-2012
- 2012년: 전통문화의 창조적 발전전략
- 2015년: 전통문화의 세계화 방안
- 2018년: 문화비전 2030

무형문화유산 관련 정책 방향

2. 제2차 무형문화재 보전 및 진흥 기본계획(2022-2026)

추진 전략	모두가 함께하는 무형문화재 보전	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 미래 지향적 무형문화재 보호체계 마련 ▶ 무형유산 자원의 가치 발굴 및 확산 ▶ 지역 문화유산 보호기반 강화 ▶ 다양한 전승공동체 육성
	지속적이고 창조적인 무형문화재 전승	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 종목별·전승자별 특성화된 지원 ▶ 무형문화재 공개 및 교류기반 강화 ▶ 시대에 부응하는 전승체계 구축 ▶ 무형유산 산업화 및 다양한 일자리 창출
	일상에서 공감하는 무형문화재	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 국민 친화형 무형유산 체험교육기반 강화 ▶ 무형유산 콘텐츠 및 향유기반 강화 ▶ 세계가 공감하는 K-무형유산

출처: 문화재청, 2022년도 무형문화재 보전 및 진흥 시행계획(2022).

무형문화유산 관련 정책 방향

3. 2022년도 무형문화재 보전 및 진흥 시행계획

- 비전: 함께 보전하여 모두가 누리는 무형문화재

	중점과제	핵심과제
1	모두가 함께하는 무형문화재 보전	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 미래지향적 무형문화재 보호체계 마련 ▶ 무형유산 자원의 가치 발굴 및 자료 개방 확대 ▶ 지역 무형문화유산 보호 및 전승공동체 육성
2	지속적이고 창조적인 무형문화재 전승	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 종목별·전승자별 특성화된 지원 ▶ 국가무형문화재 브랜드가치 제고 ▶ 전승인프라 확충 및 지원강화 ▶ 전승공예품 산업화 기반 마련
3	일상에서 공감하는 무형문화재	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 무형유산 향유기회 확대로 사회적 저변 강화 ▶ 세계가 공감하는 K-무형유산

출처: 문화재청, 2022년도 무형문화재 보전 및 진흥 시행계획(2022).

무형문화재 지정 현황

1. 무형문화재의 유형

- 전통 공연·예술: 음악, 춤, 연희, 종합예술, 그 밖의 공연·예술
- 전통기술: 공예, 건축, 미술
- 전통지식: 민간의약지식, 생산지식, 자연·우주지식, 그 밖의 전통지식
- 구전 전통 및 표현: 언어표현, 구비전승, 그 밖의 구전표현
- 전통 생활관념: 절기풍속, 의생활, 식생활, 주생활, 그 밖의 생활관습
- 의례·의식: 민간신앙의례, 일생의례, 종교의례, 그 밖의 의식·의례
- 전통 놀이·무예: 놀이, 축제, 기예, 무예

2. 국가무형문화재 현황(2022.12. 기준): 155종목

- 보유자 172명, 보유단체 71단체, 전승교육사 233명, 명예보유자 53명

3. 시도무형문화재 현황(2021.12. 기준): 585종목

무형문화유산 관련 산업 현황: 전통문화산업 실태조사(2022)

1. 전통문화산업의 정의

- 전통문화산업은 전통문화상품의 기획·개발·제작·생산·유통·소비 등과 이에 관련된 산업으로서 문화산업진흥기본법 제2조 제2호의 문화상품 중 전통문화를 활용한 문화상품을 의미

○ 문화상품(문화산업진흥기본법 제2조 제2호): 예술성·창의성·오락성·여가성·대중성(이하 "문화적 요소"라 한다)이 체화되어 경제적 부가가치를 창출하는 유형·무형의 재화(문화콘텐츠, 디지털문화콘텐츠 및 멀티미디어문화콘텐츠를 포함한다)와 그 서비스 및 이들의 복합체

무형문화유산 관련 산업 현황: 전통문화산업 실태조사(2022)

2. 전통문화산업의 범위

- 전통문화의 직접 활용 산업: 문화산업진흥기본법 제2조 제1호 중 ‘마’, ‘자’목
- 전통문화의 연계 산업: 문화산업진흥기본법 제2조 제1호 중 ‘마’, ‘자’목 이외의 산업

○ 문화산업의 (문화산업진흥기본법 제2조 제1호)

- 가. 영화·비디오물과 관련된 산업
- 나. 음악·게임과 관련된 산업
- 다. 출판·인쇄·정기간행물과 관련된 산업
- 라. 방송영상물과 관련된 산업
- 마. 문화재와 관련된 산업**
- 바. 만화·캐릭터·애니메이션·에듀테인먼트·모바일문화콘텐츠·디자인(산업디자인은 제외한다)·광고·공연·미술품·공예품과 관련된 산업
- 사. 디지털문화콘텐츠, 사용자제작문화콘텐츠 및 멀티미디어문화콘텐츠의 수집·가공·개발·제작·생산·저장·검색·유통 등과 이에 관련된 서비스를 하는 산업
- 아. 대중문화예술산업
- 자. 전통적인 소재와 기법을 활용하여 상품의 생산과 유통이 이루어지는 산업으로서 의상, 조형물, 장식품, 소품 및 생활용품 등과 관련된 산업**
- 차. 문화상품을 대상으로 하는 전시회·박람회·견본시장 및 축제 등과 관련된 산업. 다만, 「전시산업발전법」 제2조제2호의 전시회·박람회·견본시장과 관련된 산업은 제외한다.
- 카. 가목부터 차목까지의 규정에 해당하는 각 문화산업 중 둘 이상이 혼합된 산업

무형문화유산 관련 산업 현황: 전통문화산업 실태조사(2022)

3. 전통문화산업의 분류:

- 전통문화산업을 9개 대분류, 29개 중분류, 60개 소분류 업종으로 구분하였음

대분류	중분류	소분류
제조업	식음료제조업, 섬유제품 제조업, 의복 및 신발 제조업, 목제품 및 가구 제조업, 종이제품 제조업, 공예품 제조업, 의약품 및 의료기기 제조업, 기타 제조업	16개
건설업	건물건설업, 전문직별 공사업	4개
도매 및 소매업	식음료 도소매업, 의복 및 신발 도소매업, 목재 및 가구 도소매업, 종이제품 도소매업, 공예품 도소매업, 의약품 및 의료기기 도소매업, 기타 도소매업	13개
관광업	관광 숙박 및 음식점업, 박물관 및 사적지 운영업, 기타 관광업	6개
콘텐츠물 제작 및 유통업	콘텐츠 제작업, 콘텐츠 유통업	7개
전문, 과학 및 기술 서비스업	연구개발업, 건축기술 서비스업, 전문디자인업	7개
교육업	전문교육 및 일반교육업	2개
보건업	의원	1개
예술 서비스업	공연업, 공연 관련 서비스업	4개

무형문화유산 관련 산업 현황: 전통문화산업 실태조사(2022)

4. 전통문화산업 분야별 현황

1) 실태조사 대상: 한국표준산업분류(KSIC)와 연계하여 1,009개 표본을 대상으로 전통문화산업 현황을 분석

- 전통문화산업 분류: 전통식품(식품명인+전통식품) 257개(25.5%), 전통건축(한옥건축+한옥교육+한옥체험) 240개(23.8%), 전통공예(전통공예+전통놀이+한지) 306개(30.3%), 전통의복(한복) 206개(20.4%)

- 사업체 형태: 개인사업체 594개(58.9%), 회사 법인 379개(37.6%), 회사 외 법인 12개(1.2%), 비법인 단체 24개(2.4%)

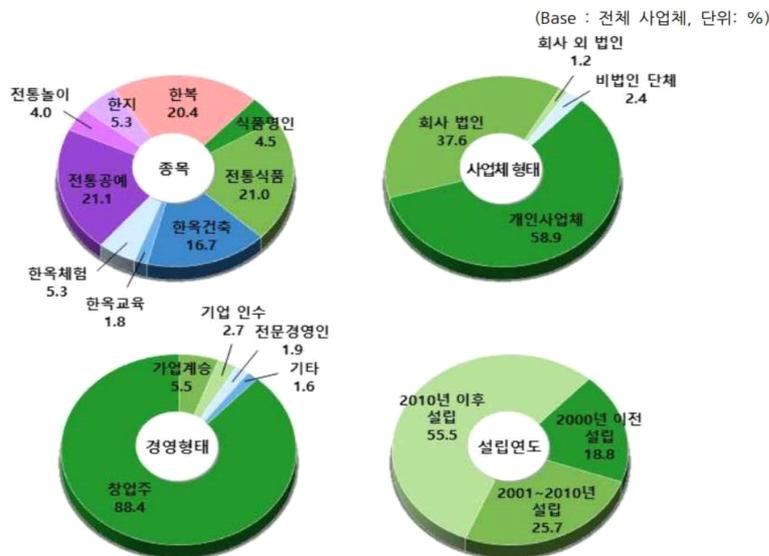
- 경영 형태: 창업주 892개(88.4%), 가업 계승 55개(5.5%), 기업 인수 27개(2.7%), 전문경영인 19개(1.9%), 기타 16개(1.6%)

- 설립 연도: 2000년 이전 190개(18.8%), 2001~2010년 259개(25.7%), 2010년 이후 560개(55.5%)

무형문화유산 관련 산업 현황: 전통문화산업 실태조사(2022)

4. 전통문화산업 분야별 현황

1) 실태조사 대상: 한국표준산업분류(KSIC)와 연계한 1,009개 표본 현황



출처: 문화체육관광부, 2021 전통문화산업 실태조사(2021).

무형문화유산 관련 산업 현황: 전통문화산업 실태조사(2022)

4. 전통문화산업 분야별 현황

2) 전통문화산업의 사업 형태

(단위 : %)

구분		사례수	제조/생산	유통/판매	교육	체험
전체		1,009	63.8	18.6	7.8	9.8
산업	전통식품	257	83.1	16.4	0.1	0.4
	전통건축	240	70.5	0.0	5.9	23.6
	전통공예	306	52.9	16.0	18.9	12.2
	전통의복	206	48.2	46.7	3.3	1.7
사업체 형태	개인사업체	594	54.3	23.1	10.5	12.1
	회사 법인	379	83.6	12.8	1.5	2.1
	회사 외 법인	12	17.1	5.0	23.3	54.6
	비법인 단체	24	11.7	4.4	33.5	50.4
경영 형태	창업주	892	64.5	19.5	8.0	8.1
	가업계승	55	80.0	10.8	3.8	5.4
	기업 인수	27	65.0	16.5	1.1	17.4
	전문경영인	19	32.1	6.8	18.4	42.6
	기타	16	7.2	12.2	12.8	67.8
설립 연도	2001년 이전	190	73.8	13.9	6.9	5.4
	2001~2010년	259	65.9	17.3	6.9	9.9
	2010년 이후	560	59.5	20.7	8.6	11.2

출처: 문화체육관광부, 2021 전통문화산업 실태조사(2021).

무형문화유산 관련 산업 현황: 전통문화산업 실태조사(2022)

4. 전통문화산업 분야별 현황

3) 전통문화산업의 종사자 규모

(단위 : 명)

구분		사례수	전체	여성 근로자	전문교육이수자
전체		1,009	24.5	5.4	1.5
산업	전통식품	257	19.2	9.2	0.4
	전통건축	240	74.5	8.2	3.0
	전통공예	306	4.7	2.3	1.3
	전통의복	206	2.4	1.9	1.3
사업체 형태	개인사업체	594	4.5	1.8	1.1
	회사 법인	379	55.9	10.4	2.0
	회사 외 법인	12	12.0	6.0	2.8
	비법인 단체	24	29.5	14.3	2.0
경영 형태	창업주	892	24.1	5.2	1.5
	가업계승	55	19.9	2.3	1.2
	기업 인수	27	33.2	8.6	1.6
	전문경영인	19	47.1	16.5	2.5
	기타	16	20.7	8.9	2.1
설립 연도	2001년 이전	190	32.8	8.9	1.8
	2001~2010년	259	21.6	4.8	1.2
	2010년 이후	560	23.0	4.4	1.5

출처: 문화체육관광부, 2021 전통문화산업 실태조사(2021).

무형문화유산 관련 산업 현황: 전통문화산업 실태조사(2022)

4. 전통문화산업 분야별 현황

4) 전통문화산업의 매출액 규모

(단위 : 백만원)

구분	사례수	2019		2020		2021		
		전체	전통	전체	전통	전체	전통	
전체	1,009	1,685.2	1,416.8	1,779.2	1,480.3	1,715.2	1,448.1	
산업	전통식품	257	4,455.2	4,441.2	4,729.5	4,701.2	4,727.1	4,700.6
	전통건축	240	1,934.8	996.5	1,916.3	1,045.9	1,671.6	907.7
	전통공예	306	327.0	171.2	446.8	148.0	405.5	146.8
	전통의복	206	198.0	198.0	167.8	167.8	183.8	183.6
사업체 형태	개인사업체	594	316.3	269.4	347.6	309.2	348.8	301.8
	회사 법인	379	3,574.4	3,007.3	3,760.7	3,099.5	3,578.1	3,013.9
	회사 외 법인	12	1,475.3	204.6	1,341.9	177.4	1,234.7	163.0
	비법인 단체	24	9,827.5	9,346.2	9,360.7	9,020.7	11,207.0	10,817.0
경영 형태	창업주	892	1,486.0	1,288.9	1,608.1	1,357.0	1,549.9	1,326.3
	가업계승	55	1,673.4	521.5	1,599.1	467.3	1,530.2	446.5
	기업 인수	27	5,162.0	4,747.4	4,996.2	5,055.2	4,903.3	4,753.3
	전문경영인	19	8,274.0	7,176.1	7,858.7	6,930.2	8,067.2	7,611.7
설립도	기타	16	749.3	749.3	712.3	712.3	580.4	580.4
	2001년 이전	190	2,847.3	2,124.8	2,995.0	2,166.0	2,901.7	2,195.0
	2001~2010년	259	1,966.7	1,667.8	1,986.2	1,786.5	1,962.7	1,740.7
	2010년 이후	560	1,124.0	1,035.0	1,253.6	1,092.1	1,199.8	1,057.8

출처: 문화체육관광부, 2021 전통문화산업 실태조사(2021).

무형문화유산 관련 산업 현황: 전통문화산업 실태조사(2022)

4. 전통문화산업 분야별 현황

5) 전통문화산업의 수출액 규모

(단위 : 천불)

구분	사례수	2019		2020		2021		
		전체	전통	전체	전통	전체	전통	
전체	1,009	673.9	644.2	645.5	615.2	432.4	384.8	
산업	전통식품	257	938.8	938.8	894.9	894.9	519.7	519.7
	전통건축	240	-	-	-	-	-	-
	전통공예	306	220.0	119.0	222.0	119.0	275.0	72.5
	전통의복	206	30.0	30.0	20.0	20.0	15.0	15.0
사업체 형태	개인사업체	594	437.5	436.7	438.3	435.8	521.0	519.0
	회사 법인	379	802.9	757.5	758.5	713.1	395.5	328.8
	회사 외 법인	12	-	-	-	-	-	-
	비법인 단체	24	-	-	-	-	-	-
경영 형태	창업주	892	635.5	597.1	629.8	591.3	381.3	314.7
	가업계승	55	50.0	45.0	60.0	45.0	60.0	50.0
	기업 인수	27	307.5	307.5	312.5	312.5	238.3	238.3
	전문경영인	19	2,530.0	2,530.0	2,102.0	2,102.0	2,000.0	2,000.0
설립도	기타	16	-	-	-	-	-	-
	2001년 이전	190	528.3	527.5	451.2	448.7	385.7	384.3
	2001~2010년	259	1,187.2	1,187.2	1,189.7	1,189.7	579.7	579.7
	2010년 이후	560	232.8	132.8	225.8	125.8	293.3	93.3

출처: 문화체육관광부, 2021 전통문화산업 실태조사(2021).

무형문화유산 관련 산업 현황: 전통문화산업 실태조사(2022)

4. 전통문화산업 분야별 현황

6) 전통문화산업의 새로운 상품/제품 개발 필요성 및 고려사항

(단위 : %)

구분	사례수	필요하다	필요없다	
전체	1,009	65.8	34.2	
산업	전통식품	257	51.8	48.2
	전통건축	240	43.3	56.7
	전통공예	306	80.1	19.9
	전통의복	206	88.3	11.7
사업체 형태	개인사업체	594	79.0	21.0
	회사 법인	379	45.1	54.9
	회사 외 법인	12	91.7	8.3
	비법인 단체	24	54.2	45.8
경영 형태	창업주	892	65.8	34.2
	가업계승	55	63.6	36.4
	기업 인수	27	66.7	33.3
	전문경영인	19	63.2	36.8
	기타	16	75.0	25.0
설립 연도	2001년 이전	190	57.4	42.6
	2001~2010년	259	68.0	32.0
	2010년 이후	560	67.7	32.3

출처: 문화체육관광부, 2021 전통문화산업 실태조사(2021).

(단위 : %)

구분	사례수	전통성	트렌드	제품 디자인	제품 실용성	제품가격	기타	
전체	664	33.6	24.1	20.2	11.7	8.9	1.5	
산업	전통식품	133	43.6	18.0	12.8	0.8	24.1	0.8
	전통건축	104	58.7	16.3	5.8	17.3	0.0	1.9
	전통공예	245	31.4	22.0	24.9	18.0	2.9	0.8
	전통의복	182	14.8	35.7	27.5	8.2	11.0	2.7
사업체 형태	개인사업체	469	31.1	25.6	23.2	12.4	6.6	1.1
	회사 법인	171	40.4	18.1	13.5	9.4	15.8	2.9
	회사 외 법인	11	27.3	54.5	0.0	18.2	0.0	0.0
	비법인 단체	13	38.5	23.1	15.4	15.4	7.7	0.0
경영 형태	창업주	587	31.9	24.2	21.3	11.9	9.2	1.5
	가업계승	35	45.7	20.0	17.1	14.3	2.9	0.0
	기업 인수	18	55.6	22.2	5.6	0.0	16.7	0.0
	전문경영인	12	58.3	25.0	0.0	16.7	0.0	0.0
	기타	12	25.0	33.3	16.7	8.3	8.3	8.3
설립 연도	2001년 이전	109	38.5	18.3	25.7	11.0	6.4	0.0
	2001~2010년	176	30.1	23.9	16.5	17.0	11.4	1.1
	2010년 이후	379	33.8	25.9	20.3	9.5	8.4	2.1

무형문화유산 관련 산업 현황: 전통문화산업 실태조사(2022)

4. 전통문화산업 분야별 현황

7) 전통문화상품의 강점

(단위 : %)

구분	사례수	제품의 품질	합리적인 가격	독특한 디자인	사업체의 지명도 또는 명성	제품의 용도 및 실용성	적극적인 홍보	기타	
전체	977	31.7	22.0	16.2	12.3	8.8	2.8	6.2	
산업	전통식품	225	30.2	49.8	4.4	7.6	2.2	5.3	0.4
	전통건축	240	42.1	15.8	9.2	11.7	3.8	1.3	16.3
	전통공예	306	18.0	10.1	24.8	22.9	15.4	2.6	6.2
	전통의복	206	41.7	16.5	24.3	2.4	12.1	1.9	1.0
사업체 형태	개인사업체	587	27.9	18.9	22.7	14.0	11.2	1.2	4.1
	회사 법인	354	40.1	29.1	6.5	7.6	4.2	4.2	8.2
	회사 외 법인	12	16.7	0.0	0.0	50.0	16.7	8.3	8.3
	비법인 단체	24	8.3	4.2	8.3	20.8	12.5	16.7	29.2
경영 형태	창업주	861	31.8	22.2	17.2	11.6	8.7	2.3	6.2
	가업계승	54	42.6	16.7	11.1	16.7	9.3	0.0	3.7
	기업 인수	27	33.3	40.7	14.8	3.7	3.7	3.7	0.0
	전문경영인	19	10.5	21.1	0.0	10.5	10.5	21.1	26.3
	기타	16	12.5	0.0	0.0	50.0	18.8	12.5	6.3
설립 연도	2001년 이전	184	29.9	21.7	13.0	19.0	8.2	1.6	6.5
	2001~2010년	253	30.4	20.2	18.2	14.6	8.3	3.2	5.1
	2010년 이후	540	33.0	23.0	16.3	8.9	9.3	3.0	6.7

출처: 문화체육관광부, 2021 전통문화산업 실태조사(2021).

무형문화유산 관련 산업 현황: 전통문화산업 실태조사(2022)

4. 전통문화산업 분야별 현황

8) 전통문화산업의 판매 경로 및 판로 개척 애로사항

(단위 : %)

(단위 : %)

구분	사례수	직접 고객에게 판매	유통/판매업체 납품을 통해 판매	
전체	1,009	82.7	17.3	
산업	전통식품	257	86.4	13.6
	전통건축	240	99.2	0.8
	전통공예	306	68.0	32.0
	전통의복	206	80.6	19.4
사업체 형태	개인사업체	594	78.8	21.2
	회사 법인	379	88.7	11.3
	회사 외 법인	12	75.0	25.0
	비법인 단체	24	87.5	12.5
경영 형태	창업주	892	82.5	17.5
	가업계승	55	74.5	25.5
	기업 인수	27	88.9	11.1
	전문경영인	19	94.7	5.3
	기타	16	93.8	6.3
설립 연도	2001년 이전	190	82.1	17.9
	2001~2010년	259	79.9	20.1
	2010년 이후	560	84.1	15.9

구분	사례수	각종 초기 비용 문제	복잡한 서류 절차	과도한 원가 절감 요구	까다 로운 품질/ 안전성 검사	포장 및 송재	과도한 배분 요구	납품 문제	경쟁 심화	상품 하자 과도한 배상 요구	기타	없음	
전체	1,009	44.1	11.7	7.6	6.6	5.1	3.2	2.0	1.3	0.8	12.8	4.9	
산업	전통식품	257	43.2	18.3	2.3	11.7	10.1	1.2	4.3	0.0	1.6	7.4	0.0
	전통건축	240	37.9	15.8	9.2	2.1	0.8	0.4	2.5	5.4	0.4	5.0	20.4
	전통공예	306	49.0	4.9	14.7	2.3	4.6	8.5	0.0	0.0	0.3	15.7	0.0
	전통의복	206	45.1	8.7	1.9	12.1	4.4	1.0	1.5	0.0	1.0	24.3	0.0
사업체 형태	개인사업체	594	50.0	8.1	7.6	6.4	4.4	4.5	1.3	0.2	0.7	15.0	1.9
	회사 법인	379	36.1	17.9	6.9	7.7	6.6	1.3	3.2	3.2	1.1	6.9	9.2
	회사 외 법인	12	33.3	8.3	33.3	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	25.0	0.0
	비법인 단체	24	29.2	4.2	8.3	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	45.8	12.5
경영 형태	창업주	892	44.8	11.4	7.2	7.1	5.3	3.0	1.9	1.3	0.9	12.2	4.8
	가업계승	55	43.6	7.3	10.9	5.5	3.6	7.3	0.0	1.8	0.0	12.7	7.3
	기업 인수	27	29.6	29.6	11.1	3.7	0.0	3.7	11.1	0.0	0.0	7.4	3.7
	전문경영인	19	31.6	15.8	15.8	0.0	5.3	0.0	0.0	0.0	0.0	31.6	0.0
	기타	16	43.8	6.3	6.3	0.0	6.3	0.0	0.0	0.0	0.0	31.3	6.3
설립 연도	2001년 이전	190	40.0	9.5	11.6	6.8	3.7	4.2	1.6	1.1	0.0	14.7	6.8
	2001~2010년	259	41.3	13.1	9.7	10.8	5.0	2.7	1.2	0.4	0.8	11.6	3.5
	2010년 이후	560	46.8	11.8	5.4	4.6	5.5	3.0	2.5	1.8	1.1	12.7	4.8

출처: 문화체육관광부, 2021 전통문화산업 실태조사(2021).

무형문화유산 관련 산업 현황: 전통문화산업 실태조사(2022)

4. 전통문화산업 분야별 현황

9) 전통문화산업 부문의 공공기관 사업 참여 및 참여 기관

(단위 : %)

(단위 : %, 복수응답)

구분	사례수	있다	없다	
전체	1,009	23.3	76.7	
산업	전통식품	257	14.0	86.0
	전통건축	240	15.4	84.6
	전통공예	306	41.5	58.5
	전통의복	206	17.0	83.0
사업체 형태	개인사업체	594	26.8	73.2
	회사 법인	379	16.4	83.6
	회사 외 법인	12	41.7	58.3
	비법인 단체	24	37.5	62.5
경영 형태	창업주	892	21.9	78.1
	가업계승	55	40.0	60.0
	기업 인수	27	14.8	85.2
	전문경영인	19	36.8	63.2
	기타	16	43.8	56.3
설립 연도	2001년 이전	190	27.4	72.6
	2001~2010년	259	25.1	74.9
	2010년 이후	560	21.1	78.9

구분	사례수	지방 자치단체	문화체육 관광부	한국 공예 디자인 문화 진흥원	중소벤처 기업부	국토 교통부	농림수산 식품부	산업통상 자원부	기타	
전체	235	57.9	27.2	20.9	2.6	1.7	1.7	1.3	8.9	
산업	전통식품	36	80.6	0.0	0.0	5.6	0.0	11.1	0.0	2.8
	전통건축	37	62.2	29.7	0.0	0.0	8.1	0.0	0.0	5.4
	전통공예	127	63.8	26.8	29.9	3.1	0.8	0.0	2.4	9.4
	전통의복	35	8.6	54.3	31.4	0.0	0.0	0.0	0.0	17.1
사업체 형태	개인사업체	159	54.7	32.1	22.6	2.5	0.6	1.3	1.9	10.7
	회사 법인	62	64.5	16.1	14.5	3.2	3.2	3.2	0.0	4.8
	회사 외 법인	5	80.0	40.0	20.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	비법인 단체	9	55.6	11.1	33.3	0.0	11.1	0.0	0.0	11.1
경영 형태	창업주	195	57.4	26.2	18.5	2.1	1.5	2.1	0.5	9.7
	가업계승	22	63.6	45.5	40.9	9.1	0.0	0.0	9.1	0.0
	기업 인수	4	50.0	25.0	25.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	전문경영인	7	71.4	28.6	0.0	0.0	14.3	0.0	0.0	0.0
	기타	7	42.9	0.0	42.9	0.0	0.0	0.0	0.0	28.6
설립 연도	2001년 이전	52	55.8	23.1	36.5	3.8	1.9	0.0	3.8	5.8
	2001~2010년	65	69.2	21.5	15.4	1.5	1.5	3.1	1.5	6.2
	2010년 이후	118	52.5	32.2	16.9	2.5	1.7	1.7	0.0	11.9

출처: 문화체육관광부, 2021 전통문화산업 실태조사(2021).

무형문화유산 관련 산업 현황: 전통문화산업 실태조사(2022)

4. 전통문화산업 분야별 현황

10) 전통문화산업에 대한 정부 및 지자체의 시급한 지원정책

(단위 : %)

구분	사례수	기술개발 자금지원	세계상 의 지원	개발 상품에 대항장보	기술보 공	연구발 의 양성 및 공급	기술 지도	기술 등의 보호 장치	기술 회 지 원	기술 도 입 의 선 발 지 원	산·학· 연 협 동	기타	
전체	1,009	37.3	19.8	9.3	5.0	5.0	2.8	2.8	1.9	1.6	1.0	13.7	
산업	전통식품	257	34.6	35.4	7.8	8.2	2.3	3.5	1.6	0.8	4.3	1.6	0.0
	전통건축	240	32.5	24.2	4.6	3.3	7.9	2.1	0.8	0.0	0.8	0.8	22.9
	전통공예	306	48.0	7.2	12.4	2.9	3.9	1.6	3.6	3.6	0.7	0.7	15.4
	전통의복	206	30.1	14.1	12.1	5.8	6.3	4.4	5.3	2.9	0.5	1.0	17.5
사업체 형태	개인사업체	594	38.6	17.0	10.9	4.2	4.4	2.9	4.2	3.2	0.7	1.0	13.0
	회사 법인	379	34.3	25.6	7.1	6.6	6.1	2.9	0.8	0.0	3.2	1.1	12.4
	회사 외 법인	12	50.0	8.3	8.3	0.0	8.3	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	25.0
경영 형태	비법인 단체	24	45.8	4.2	4.2	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	45.8
	창업주	892	37.3	20.5	8.9	5.4	4.8	2.9	2.7	2.1	1.7	1.1	12.6
	가업계승	55	36.4	16.4	14.5	0.0	3.6	3.6	5.5	0.0	1.8	0.0	18.2
	기업 인수	27	33.3	22.2	14.8	7.4	7.4	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	14.8
	전문경영인	19	42.1	10.5	5.3	0.0	10.5	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	31.6
설립 연도	기타	16	37.5	0.0	12.5	0.0	6.3	0.0	6.3	0.0	0.0	0.0	37.5
	2001년 이전	190	33.7	15.3	12.6	6.8	5.3	2.6	2.1	2.6	2.1	1.6	15.3
	2001~2010년	259	40.2	18.9	8.5	6.2	2.7	4.2	2.3	2.3	2.3	0.8	11.6
2010년 이후	560	37.1	21.8	8.6	3.8	5.9	2.1	3.2	1.4	1.1	0.9	14.1	

출처: 문화체육관광부, 2021 전통문화산업 실태조사(2021).

무형문화유산 관련 산업 현황: 전통문화산업 실태조사(2022)

4. 전통문화산업 분야별 현황

11) 전통문화산업 업체의 가장 큰 애로사항

(단위 : %)

구분	사례수	매출 감소	마케팅/ 판로 부족	새로운 기술 개발 부족	인력확 보 부족	자금 부족	관련 부족	관련 사업 확 충 부족	기타	
전체	1,009	42.7	15.0	11.0	10.4	8.8	5.0	1.6	5.6	
산업	전통식품	257	40.1	12.8	28.0	5.1	7.8	1.2	0.0	
	전통건축	240	47.5	10.0	2.1	19.6	8.8	1.7	6.7	
	전통공예	306	49.0	18.3	5.9	5.2	13.4	1.6	5.6	
	전통의복	206	31.1	18.4	7.8	14.1	6.8	7.8	2.9	11.2
사업체 형태	개인사업체	594	47.3	15.7	7.4	8.1	8.9	4.5	1.7	6.4
	회사 법인	379	38.0	13.5	16.6	14.0	7.7	6.1	1.6	2.6
	회사 외 법인	12	33.3	8.3	33.3	8.3	0.0	0.0	0.0	16.7
경영 형태	비법인 단체	24	8.3	25.0	0.0	12.5	29.2	0.0	0.0	25.0
	창업주	892	43.6	14.5	11.0	10.7	8.4	5.0	1.7	5.2
	가업계승	55	41.8	16.4	10.9	7.3	12.7	3.6	1.8	5.5
	기업 인수	27	44.4	22.2	14.8	0.0	7.4	11.1	0.0	0.0
	전문경영인	19	21.1	15.8	10.5	26.3	5.3	0.0	0.0	21.1
설립 연도	기타	16	18.8	25.0	6.3	6.3	25.0	0.0	0.0	18.8
	2001년 이전	190	42.1	13.7	14.2	10.0	8.9	3.2	1.6	6.3
	2001~2010년	259	42.1	13.9	13.1	9.3	9.3	5.8	1.9	4.6
2010년 이후	560	43.2	15.9	8.9	11.1	8.6	5.2	1.4	5.7	

출처: 문화체육관광부, 2021 전통문화산업 실태조사(2021).

무형문화유산 관련 산업 현황

5. 전통문화산업의 정책 영역별 한계



출처: 문화체육관광부, 전통문화 산업화의 길을 열다(2011).

무형문화유산 산업의 개선 과제

1. 무형문화유산 산업의 구체적 실태 파악

- 무형문화유산 산업의 실태에 대한 전반적이고 지속적인 자료가 확보되지 않아서 체계적이고 실효성 있는 지원정책의 수립에 제약 요인으로 작용함
- 문화재산업의 측면에서도 무형문화유산 산업 분야는 우선 순위가 낮음

2. 무형문화유산 산업의 불균형적 발전에 대한 전략적 접근

- 무형문화유산 산업의 활성화를 위해서는 무형문화유산의 생활화(대중화)·현대화·세계화를 추진해야 하지만 분야별·지역별로 격차가 존재
- 무형문화유산 산업에 대한 보편적 지원과 맞춤형 지원 간의 장기적·조화적 추진

무형문화유산 산업의 개선 과제

3. 무형문화유산 산업과 현대과학기술과의 융합적 발전 지원 강화

- 전통문화산업 업체가 가장 시급하게 필요로 하는 정책적 지원은 기술개발자금 지원이며, 기술 정보 제공, 기술지도, 기술도입 알선 및 지원 등에 대한 수요도 있음
- 현대과학기술과의 융합은 무형문화유산의 현대화뿐만 아니라 새로운 트렌드 형성을 위한 효과적인 방식임

4. 정부 부처 간의 불합리한 중복적 지원 최소화 및 종합적인 제도적 기반 구축 방안 모색

- 무형문화유산에 대한 정책적 관심이 증가하면서 다수의 정부 부처에서 다양한 지원정책을 추진하고 있으나 상호 연계성이 낮음
- 한식, 한옥, 한복, 한지 등 개별 분야에서 무형문화유산 관련 입법이 추진되면서 점차 무형문화유산의 분야별 입법이 확대되는 추세임

감 사 합 니 다 !



제2회 헤리티지 정책포럼 **자유토론**

김 시 범 (안동대 문화산업대학원 교수)

김 종 호 (경희대 행정학과 교수)

김 면 (한국관광연구원 문화예술공간연구실장)

이 치 현 (한국무형문화재진흥센터 센터장)

정 창 호 (한국문화예술위원회 정책혁신부장)



제2회 헤리티지 정책포럼

토 론 문

김시범 (안동대 문화산업대학원 교수)

이형환 중앙대 부총장님의 <무형문화유산 활성화를 위한 쟁점>과 정준호 전북대 교수님의 <무형문화유산 산업 활성화 방안>에서 무형문화유산의 활성화에 대한 논의가 있었습니다. 전통문화는 과거에 시작되었지만 과거에 머무는 문화는 아니며, 과거 특정 시기에 많은 사람들이 공유했던 문화라 하더라도 그 문화가 현재까지 이어지지 않으면 그 문화는 전통 문화라고 할 수 없습니다.¹⁾ 1962년에 제정된 「문화재보호법」이 2011년 개정되면서 무형문화재 정의가 “여러 세대에 걸쳐 전승되어 온 무형의 문화적 유산 중 (가)전통적 공연·예술 (나)공예, 미술 등에 관한 전통기술 (다)한의학, 농경·어로 등에 관한 전통지식 (라)구전 전통 및 표현 (마)의식주 등 전통적 생활관습 (바)민간신앙 등 사회적 의식(儀式) (사)전통적 놀이·축제 및 기예·무예에 해당하는 것”으로 바뀌어, 무형문화재를 특수 분야의 전문적 전통문화뿐만 아니라 일반인의 생활에 녹아있는 민간 전통문화를 광범위하게 포함하는 개념으로 확장된 것은 바람직한 변화입니다.²⁾ 이러한 변화에 맞추어 무형문화유산의 활성화를 위해서는 일반 대중이 일상생활에서 무형문화유산을 향유할 수 있도록 ‘예술성·창의성·오락성·여가성·대중성’이라는 문화적 요소를 고려한 사업화 노력이 필요합니다.

한국전통문화대 정상철 교수님의 <문화유산 정책의 최근 이슈와 방향>에서는 기후변화, 국가유산기본법, 문화유산 디지털 전환, 문화재 규제개선, 문화유산 가치보존을 위한 한국원칙 제정 등에 대한 논의가 있었습니다. 앙코르와트유적 사례에서 알 수 있듯이 기후변화와 자연환경에 대한 대응은 문화유산, 자연유산, 무형유산 모두에 큰 영향을 주기에 국제적 협력의 중요성을 강조하고자 합니다. 국가유산기본법(안)에서 제시되고 있는 국가유산을 매개로 하는 콘텐츠, 상품의 개발·제작·유통 등은 매우 바람직하며, 중국의 박물관 지식재산권 활용사업 사례에서 알 수 있듯이 권리활용(Licensing)방식이 제대로 작동되려면 세심한 검토와 체계적인 노력이 필요합니다.

세 분의 논의를 통해서 많이 배우고 생각하는 기회를 가지게 되어 감사드립니다.

1) 국제미래학회(2015), 『대한민국 미래보고서』, 전통문화산업(401-427쪽, 김시범 집필), 교보문고

2) 김시범 (2016), 「대한민국 전통문화산업 관련 법제도 고찰」, 『유라시아연구』, 제13권, 제1호(통권 제40호), 235-256쪽, (사)아시아·유럽 미래학회.

제2회 헤리티지 정책포럼

토 론 문

김종호 (경희대 행정학과 교수)

1. 무형문화유산 산업의 활성화 방안 - 정준호 (전북대학교)

■ 전통문화산업 실태조사(2022)

한국표준산업분류(KSIC)와 연계하여 1,009개 표본

: 주체? 1차 자료? 표본추출(sampling)방법?: 전통식품(식품명인+전통식품) 257개(25.5%),
전통건축(한옥건축+한옥교육+한옥체험) 240개(23.8%), 전통공예(전통공예+전통놀이+한지)
306개(30.3%), 전통의복(한복)206개(20.4%)

: slide 14: 단위가 명? 구성비율(%)?

: slide 15 등: 연도별 추이가 의미가 있나? 코로나라는 특수 환경하에서...

- 본 조사는 무형문화재 산업의 활성화를 위한 정책대안을 제시하기에는 방법론에서 무리가 있음. 현황의 파악을 위해서는 매우 유익한 조사이지만 무형문화유산은 무형이라는 특성과 산업화를 위한 상품(product)는 2차 산물이기에 설문조사를 통한 교차분석으로 대안제시하기 보다는 정책마케팅차원에서의 접근을 고려할 수 있을 것이다.

- 즉, Kotler(1994)는 경영마케팅의 마케팅 믹스(Marketing Mix)는 4P로 구성된다고 하였다. 조직이 표적시장(target market)에서 원하는 반응을 얻기 위해 사용하는 통제 가능한 전술적인 마케팅수단들의 집합으로 4P를 제안하였다. 4 P는 제품(Product: 소비자 욕구나 필요 충족시켜 줄 수 있는 상품, 서비스 또는 아이디어), 유통(Place: 제품이 생산자→ 소비자 및 최종사용자로 옮기는 과정), 가격(Price: 화폐비용과 기회비용), 촉진(Promotion: 정보제공, 설득하려는 마케팅 노력/홍보나 광고)을 말한다.

이를 정책마케팅에 적용하여 4 C로 변환하여 무형문화유산의 산업 활성화 방안에 적용할 수 있을 것이다. 정책마케팅 믹스로서 4 C로서 고객욕구(Customer needs and wants: 고객의 욕구에 대한 '정확한' 정책적 반영 필요), 편의성(Convenience: 실생활에 활용하기 위해 편리한 접근), 고객의 비용(Cost to the customer: (금전적)직접비용과 기회비용으로서 (육체적·심리적)간접비용 수준을 정확히 산정) 커뮤니케이션(Communication: 정책공급자와 정책수용자간의 의사교환 채널의 유무와 활성화 정도)를 4개의 변수로 분석하여 효과적 정책대안을 제시할 수 있을 것이다.

2. 문화재 정책의 최근 이슈와 방향 - 정상철 (한국전통문화대학교)

- 문화재정책의 방향을 기후변화와 디지털 시대라는 환경변화를 고려하여 제시하는 연구논문이 라기 보다는 현황을 잘 기술해주는 보고서이다.
- P.7; 키워드 분석 결과과 해외동향이 제시한 특징과 어떤 관련?
- 기후변화에 따른 국가유산에 영향을 예측하는 (환경/기후변화)영향평가제도의 확충이 필요할 것이다. 발표에서 논의했듯이 기후요소뿐만 아니라 내적 및 외적요인의 고려가 중요하다점에 동의한다.(P.9)
하지만 영향평가제도는 용어와 같은 평가(evaluation)이 아니라 예방 및 사전적 의미가 포함된 Assessment가 되어야 한다.
- ‘문화재’ 개념의 확대 재정비를 통한 ‘국가유산’ 개념 적용은 의미있는 주장이다:
예를 들면, ‘문화재단’의 명칭 및 역할도 확대 개편되어야 할 필요가 있다. 예를 들면 ‘국가유산보존진흥원’ 과 같이 기관의 역할도 보존, 승계, 발전 및 잔흥으로 확대될 수 있을 것이다.

제2회 헤리티지 정책포럼

토 론 문

김 면 (한국문화관광연구원 문화예술공간연구실장)

헤리티지 정책포럼에서 발표된 「무형문화유산 활성화를 위한 쟁점」, 「문화유산 정책의 최근 이슈와 방향」, 「문화유산 산업 활성화 방안」 발표원고들은 오늘날 문화유산 진흥정책 및 산업 활성화 방향 그리고 국가유산기본법제로 영역확장을 추구하고 있는 문화유산관련 정책방향에 시의 적절한 의미성을 가지고 있다고 볼 수 있습니다. 발표내용의 의미성을 가치 있게 평가하면서도 함께 고민해야하는 몇 가지 논의점을 추가하여 언급하고자 합니다.

이형환 교수님의 「무형문화유산 활성화를 위한 쟁점」은 무형문화 전승의 문제로 전수교육 및 제도, 무형문화재 전승환경 제고, 무형문화재 콘텐츠 개발을 주요한 이슈로 주요하게 다루고 있습니다. 그럼에도 무형문화유산 제도지원에 대한 여러 이견도 존재하고 있는 것도 현실인 바, 몇 가지 논의점도 말씀드리고자 합니다.

문화재에서 유산의 미래 활용에 무게중점을 옮기는 상황에서 무형문화유산제도에 대해서도 기본 토대에 대한 근원적인 성찰이 필요하다고 봅니다. 특히 무형문화재의 유형과 범주는 유네스코 협약과 분명한 차이를 여전히 보이고 있습니다. 우리의 경우 문화재보호법을 근거로 다소 경직된 원형성 보존을 강조하고 있고, 보유자인정과 전수교육 실시 지원 등 국가중심의 전형성보존주의 및 인적전승주의가 유달리 강조되고 있습니다. 국제사회의 협약은 문화의 창조성을 촉진하는 한도 내에서 지원하고 국가는 보다 중립성을 띠고 정책지원을 하는 것이 취지라고 볼 수 있습니다. 따라서 국가중요무형문화재 보유자, 전수교육사 등 무형문화유산제도에 대해 총체적으로 국가의 직접적인 관리방식 문제 및 역할과 함께 다양한 개선의견도 검토될 필요가 있다고 봅니다.

정준호 교수님의 「무형문화유산 산업 활성화 방안」은 무형문화유산관련 산업현황 및 최근 전통문화 산업 실태조사를 근거로 산업 진흥기반 조성을 위해서 여러 현황을 분석하고 있습니다. 특히 무형문화유산 산업의 개선점을 세밀히 정리해 주셨습니다. 여기에 몇 가지 검토사항을 추가하고자 합니다.

무형문화유산 산업 활성화와 관련 정부보호가 필요한 전통영역과 경쟁이 가능한 산업 영역의 구분을 통해 전략적 지원이 시도되어야 할 필요가 있습니다. 기존 전통문화산업 활성화를 위한 다양한 정책이 있음에도 정책효과를 얻을 수 없었던 문제점을 파악하여서, 산업고도화 지원 강화를 위하여 중첩된 영역을 구분하고 정책 대상을 명확히 하여 규제완화를 통한 지원사업을 확장할 필요가 있다고 봅니다.

또한 한복, 한식, 한지분야에서 타분야와의 육성 연계도 보다 적극적으로 고려되어야 한다고 판단됩니다. 그리고 교수님도 지적하였듯이, 각 분야 안에서 산업과 관련된 데이터를 정확하게 파악할 수 있도록 정기적인 분야별 실태조사 파악이 중요한 점도 다시한번 강조하고 싶습니다.

정상철 교수님의 「문화재 정책의 최근 이슈와 방향」은 국가유산기본법을 중심으로 기후변화 대응 및 데이터 기반 문화유산 디지털 전환에 따른 혁신을 제시하고 있습니다. 문화유산 영역에서 국민의 문화향유 및 미래가치 창출을 위한 다양한 영역 및 역량 확대의 다양한 정책 방안을 체계적으로 정리하고 있습니다.

여기에 제시되고 있는 국가유산기본법 체제의 도입과 함께 논의가 필요한 점들을 적어 보았습니다. 국가유산체제로의 전환에 따른 정당성은 이미 많은 측면에서 사회적인 공감대를 이루고 있는 상황이라고 판단됩니다. 그러나 문화재의 재화개념에서 활용 역할을 강조하면서 도입되는 국가유산체제의 당위성은 공감하면서도 그와 함께 문화유산의 포괄적 보호체계에 따라 문화재청의 역할확대만이 강조되고 있는 점은 재고의 여지가 있습니다.

문화재 보호법에 근거하는 문화재 영역에 국한되지 않고 헤리티지로 확대되는 상황에서도 문화재청이 유산정책의 중심이 되어야 한다는 논의가 활발합니다. 그러나 유산영역을 문화재청의 업무 확장에 국한시키는 좁은 시각은 분명히 고민될 필요가 있다고 생각합니다.

문화유산 정책은 미래 국가경쟁력과 직결되기에, 국가차원의 체계적인 추진, 관리체계 마련이 중요하다고 봅니다. 앞서 발표문들에서 포함되었듯이 문화유산 산업진흥기반 육성, 기후변화 대응 및 데이터 기반 문화유산 디지털 전환으로의 혁신 등 활동영역의 확대로 범부처·지자체와의 협력·소통이 필요한 업무영역까지 범주가 확대되는 체제변화를 동반하고 있습니다.

이러한 상황에서 필요한 것은 중앙부처 및 관련 기관들, 지자체 등의 협력연계가 특히 중요시된다고 판단됩니다. 중앙부처 내에서도 관련 부처·부처간, 부처·지자체 등의 협력 사항에 대한 고민이 보다 필요하다고 생각합니다.

무형문화유산 활성화를 위한 토론 자료

이치헌 (한국무형문화재진흥센터 센터장)

□ 고민의 출발과 배경

- 국가무형문화재전수교육관의 역사
 - 1962년 문화재보호법 제정, 1964년 종묘제례악을 시작으로 국가무형문화재 종목 지정
 - 서울에 처음 무형문화재전수회관 건립(성북구 석관동 한국국악예술학교 구내, 1973 준공, 1975.5.2. 개관)
 - 당시 전국에 설립된 무형문화재전수회관은 부산, 충무(통영) 포함 총 3곳 / 현재 전국 164곳 (2021.12.31.기준)
 - 이후 현 국가무형문화재전수교육관 자리에 1981.10.27. 완공 / 1982.4.15.부터 한국문화재단 단 운영
 - * 무형문화재전수교육관 연합회 ? : 무형유산 전승교육을 위한 유기적 지원·관리 (사례 : 전국문화일연합회)
- 용어(전수와 전승)의 문제 (*이형환 부총장님 기조강연)
 - 국어사전 용어 정의
 - **전수** : 기술이나 지식 따위를 전하여 받음. / **전승** : 문화, 풍속, 제도 따위를 이어받아 계승함. 또는 그것을 물려주어 잇게 함.
 - 명칭 변경 검토 : 무형문화재전수교육관 > 무형문화재전승교육관 (*사례: 전수교육조교 → 전승교육사)
- 무형문화유산에 대한 인식전환
 - 유·무형유산을 통합적으로 이해하는 과정 필요 : 교육콘텐츠의 통합적 개발 모색 필요
 - 문화유산을 바라보는 관점의 변화 (*정상철 교수님 발표문)
 - * 문화유산은 물질적 대상이 아닌 현재를 이해하고 관계 맺는 과정을 만들어내는 과정, 기억하는 행위.
 - 전통문화에 대한 인식전환 : 가성비에 대한 고민
 - 뮤지컬, 유명가수 콘서트는 비싸도 표를 구하기 어렵다, 관광상품 위주로 생각하면 가격대가 비싸다
 - * (당연히) 콘텐츠도 개선해야 하지만 인식도 개선할 필요가 있음.
- 한국무형문화재진흥센터의 중장기 역할과 위상 확대에 대한 고민
 - 근거법령 : 무형문화재 보전 및 진흥에 관한 법률 제46조(한국무형문화재진흥센터)

- 현 사업 : 무형문화재 전승지원 및 진흥 활성화
(장기조사 및 공개행사 지원 점검, 전승활동 지원, 전승 공예 산업회 기반구축, 향유기회 확산 등)

□ 무형문화유산 활성화를 위한 개선사항의 모색

- 무형문화유산 활성화를 위한 4자(정부, 공공기관, 무형문화재, 민간) 간 역할 분담

구분	정부(문화재청)	공공기관(재단)	무형문화재	민간
역할	정책 마련	전승활성화 기반 조성	전승활동	산업화 등 활용확대
	“판”의 구축 및 환경조성			

- 한국무형문화재진흥센터의 역할 확대
 - ‘무형문화재’와 ‘민간’이 무형문화유산 활성화에 적극적으로 참여할 수 있게끔 “판”을 만들고 열어줘야
 - 원천 콘텐츠 제공, 홍보와 판로확대 지원, 산업 활성화를 위한 성공적인 사례 개발 및 전파 등
 - “판”의 기능 (*정준호 교수님 발표문 : 2022년 무형문화재 보전 및 진흥 시행계획(비전) : 함께 보전하여 모두가 누리는 무형문화재)

구분	판의 기능	
무형문화재	공연, 전시 등 전승활동 기회의 장	향유확산 및 정보교류와 논의의 장 홍보와 판로확대를 위한 기반
민간	향유기회 및 산업화를 위한 정보교류의 장	

□ 인식 개선, 정보제공과 논의, 홍보·활용을 위한 ‘판’의 마련

- 무형문화유산 통합 커뮤니티 구축과 무형문화유산 대국민 서포터즈 조성 지원
 - 정보와 소통의 기능 통합 : 무형문화유산 전문 포털 + 무형문화유산 팬카페 형식의 커뮤니티
 - 종목별 홈페이지 : 무형문화재 단체 일부에만 존재
 - 국가문화유산포털, 무형유산 디지털 아카이브 등의 한계 극복 : 정보접근성, 스토리 및 소통의 장 마련
 - MZ세대들이 적극 참여할 수 있는 무형문화재 종목별 팬클럽 조성 지원
- 기대효과
 - 전국단위 공개행사, 기획행사, 무형문화재 관련 공연, 전시, 교육, 체험 등 통합 홍보채널
 - 공동체종목의 경우 다양한 전승공동체 육성 지원효과
 - 무형문화유산 활성화를 위한 무형문화재 전승자와 대국민 논의의 장
 - 문화유산 디지털 활용을 펼칠 수 있는 온라인상의 공간 제공

제2회 헤리티지 정책포럼

기후변화 대응과 문화유산 정책

정창호 (한국문화예술위원회 정책혁신부장)

미래 문화자산으로서 전통문화유산 보존과 가치 제고의 일환으로 기후변화 이슈를 생각하는 것이 필요하다고 생각한다. 이미 2020년 <탄소중립 추진전략 발표>, 2021년 <기후위기 대응을 위한 탄소중립 녹색성장 기본법>이 제정되면서 우리나라도 기후변화 대응을 위한 제도적 기반을 구축해가고 있다. 동법 제 3조 기본원칙에 온실가스 감축과 기후위기 적응에 관한 정책수립이 포함되어 있고, 4조에서는 국가와 지방자치단체의 책무로서 문화 등 모든 부문에 3조의 기본원칙이 반영될 수 있도록 제반여건을 마련해야 한다고 규정하고 있다.

이런 측면에서 먼저 문화유산 보존의 경우 기후변화 대응을 통해 그 간의 관리체제를 전체적으로 정비하고 개선해야 할 부분은 보완할 수 있는 좋은 계기라고 생각한다. 기후변화 대응을 위한 문화유산 정비, R&D 구축, 관리의 디지털화, 체계적 보존을 위한 기술개발, 문화유산별 특성을 반영한 맞춤형 모니터링 체계 등도 근거기반 문화재 관리체계로서 중요하다.

문화유산 활용의 경우 기후변화에 대한 경각심과 대응 필요성을 인식시키는 사회적 역할기능을 더 강화하면 좋겠다. (1) 문화유산을 활용한 시민참여 중심의 기후변화 프로젝트를 시도하는 것도 좋은 방법이다. 한국문화예술위원회도 2020년부터 기후위기를 주제로 한 국내 최대규모의 공공예술 프로젝트로서 '기후시민 3.5'를 추진한 사례가 있다. 인구의 3.5%가 참여하면 사회적 변화가 가능하다는 연구에서 착안했는데, 전국적으로 120여개의 예술, 연구, 출판, 캠페인 활동을 통해 시민들의 기후위기에 대한 관심과 대응의지를 촉발했고, 시각, 건축, 디자인 등 예술인, 연구자, 국내외 시민단체, 환경단체, 연구기관 등 전문가들과 협업으로 진행했다. 문화유산의 경우 역할을 할 수 있는 영역이 많을 것으로 본다. (2) 기후변화와 문화유산 아젠다를 시민들에게 지속적으로 발신하고, 기후-문화유산 정책개발을 위한 거버넌스를 구축해야 한다. 재단 중심으로 오피니언 리더를 포함, 관련 이해관계자들 간에 지속적으로 발제, 토론할 수 있는 자리, 현장과 공유하는 주기적인 공론의 기회를 마련하고, 최종적으로 그 간의 논의를 담은 정책제안서를 제작하여 문화유산 관계자들과 공유하는 것도 방법이다. 문화유산 기후변화 대응기반 구축을 위한 제도, 예산마련 등 대부분의 정책지원 내용이 될 것이다. (3) 전국 단위의 체계적인 기후변화 대응을 위해 지역 간 보존관리체계의 편차를 줄이고, 해당 역량을 강화할 필요가 있다. 교육방식보다는 현장의 관계자분들과 함께 사례를 공유하고, 문제를 해결해가는 정기적인 실무 협의체 방식으로 운영하는 것이 좋다. 이런 참여형 기구가 잘 운영되면 현장의 다양한 문제 뿐만 아니라 좋은 아이디어도 많

이 나올 것으로 기대한다. 한국문화예술위원회는 문화예술기관의 ESG 접목가능성을 탐색하기 위해 2022년에 전국의 지역문화재단에서 신청을 받아 함께 ESG 워킹그룹을 만들어 운영하면서 상호학습의 기회를 가졌는데 함께 같은 고민을 하는 분들 간의 모임이라는 점에서 참가자들의 반응이 매우 좋았다.

마지막으로 최근 3년 간 코로나가 장기화되면서 우리 모두의 생활양식 패러다임 자체가 바뀌었다고 생각한다. 특히 온라인 생활방식인데, 문화유산이 직접 눈으로 보고 느껴야 하는 특성으로 다른 분야보다는 상대적으로 현장방문 방식의 회복력이 빠를 것이라 생각되더라도, 어떻게 하면 문화유산 인지도를 높이고 호기심 유발 등 현장방문의 동기부여를 할 것인지에 대해 철저하게 방문자, 수요자 관점에서 온라인 서비스 수준을 높이는 노력이 병행되어야 할 것이다.

