

강원특별자치도 인제군 문화예술 기반 자산학 협력 활성화 방안

리빙랩 기반 지역문화 생태계 구축을 중심으로

A Study on Revitalizing University-Industry-Community Collaboration Based on Arts and Culture in Inje County, Gangwon State:
Focusing on the Establishment of a Living Lab-Based Local Cultural Ecosystem

김명준^{••} · 조정래^{•••}

국문요약 본 연구는 강원특별자치도 인제군의 자연, 생태, 역사, 문화, 생활 문화 자원을 기반으로 리빙랩을 활용한 문화예술 기반 자산학 협력 활성화 방안을 제시하는 데 목적이 있다. 인제군은 풍부한 문화예술 자원을 보유하고 있으나 인구 감소와 고령화, 청년 유출, 문화 자원의 분산적 활용, 주민 참여 및 협력 체계의 부족 등으로 지역문화 생태계가 충분히 구축되지 못한 실정이다. 이에 본 연구는 문화예술 기반 지역재생, 리빙랩, 자산학 협력에 관한 이론을 검토하고 인제군의 문화예술 자원과 지역 여건을 분석하였다. 이를 바탕으로 문화예술 협의체와 정책 환류 체계 구축, 리빙랩·솔버톤·문화예술 캠프를 활용한 공동 프로젝트 운영, 지역문화 아카이브와 데이터 플랫폼 구축, 원통역 문화예술 복합 거점 조성 및 DMZ, 생태, 문화, 축제를 연계한 체류형 문화관광 콘텐츠 개발, 현장실습과 PBL 등을 활용한 지역혁신형 인재 양성 방안을 제안하였다. 특히 이러한 전략을 강원형 RISE(앵커) 사업과 연계함으로써 대학의 교육·연구 역량을 지역사회와 연결하고, 주민 참여와 청년 정착, 문화관광 활성화 및 지역산업 육성을 아우르는 지속 가능한 지역문화 생태계 구축의 가능성을 제시하였다.

핵심어 인제군, 동서고속철도, 자산학, 리빙랩, 문화예술, 지역문제해결

- 차례**
1. 서론
 2. 이론적 배경
 3. 인제군 적용 가능성
 4. 인제군 지역 여건
 5. 인제군 문화예술 기반 자산학 협력 활성화 방안
 6. 결론

1. 서론

이 논문의 목적은 강원특별자치도 인제군의 문화예술 자원을 바탕으로 지역, 산업, 대학이 협력하는 지역(地域), 산업(産業), 대학(大學), 자산학 협력 모델을 구축하여 지속 가능한 지역문화 생태계와 지역혁신 체계를 마련하는 데 있다.

최근 대한민국은 지방 소멸, 인구 감소, 초고령화, 청년 유출 등 복합적인 지역 위기에 직면하고 있다. 특히 강원특별자치도 인제군은 풍부한 자연 생태 자원과 역사 문화 자원을 보유하고 있음에도 불구하고 지속적인 인구 감소와 청년층 유출로 인해 지역의 활력을 잃어가고 있다. 인제군의 청년 인구는 2021년 8,395명에서 2023

• 본 과제는 교육부와 한국연구재단의 재원으로 지원을 받아 수행된 한림대학교 대학혁신지원사업의 연구결과입니다.

•• 한림대 국어국문학과전공 교수

••• 한림대 중국학과 교수

년 8,036명으로 감소하였으며, 65세 이상 고령인구는 전체 인구의 23.81%를 차지하여 이미 초고령사회에 진입하였다. 또한 소멸 위험지수가 0.5 미만으로 지방 소멸 위험 지역에 해당한다. 이러한 상황은 지역 경제 침체는 물론 문화예술 생태계의 위축으로도 이어지고 있다.¹

인제군은 만해문학관, 내설악미술관, 원통도서관, 백담사 등 다양한 문화예술 자원을 보유하고 있으나 시설 간 연계성이 부족하고 주민 참여형 문화 프로그램이 제한적이다. 또한 문화예술이 관광, 산업, 교육과 연결되는 선순환 구조가 충분히 형성되지 못하고 있다. 이에 문화예술을 지역 발전의 전략적 자산으로 활용하고, 이를 통해 지역문제를 해결할 수 있는 새로운 접근이 요구된다.

이러한 상황에서 2027년 동서고속화철도 개통과 원통역세권 개발은 인제군 발전의 새로운 전환점이 될 것으로 전망된다. 또한 DMZ 접경지역 및 평화경제특구 기본 구상은² 인제군이 보유한 역사, 생태, 안보 자원을 문화콘텐츠로 확장할 수 있는 기회이기도 하다.

이러한 지역적, 정책적 환경 속에서 문화예술은 단순한 문화 복지 영역을 넘어 지역사회 통합, 청년 정착, 관광 활성화, 지역경제 성장, 주민 삶의 질 향상을 동시에 달성할 수 있는 전략적 수단으로 주목받고 있다. 그러나 현재 인제군에는 행정, 대학, 지역산업, 주민, 문화예술인이 유기적으로 협력할 수 있는 지산학 협력 체계가 충분히 구축되어 있지 않다. 따라서 문화예술을 매개로 한 지산학 협력 모델을 구축하고 이를 통해 지역문제 해결과 지역혁신을 실현할 수 있는 실천적 연구가 필요한 시점이다.

한편, 본 연구 대상은 강원특별자치도 인제군 전역과 이곳에서 존재하는 유무형의 일체인 인제군의 문화예술 자원, 문화시설, 지역 예술인, 주민, 청년, 행정기관, 지역산업체 등이다. 이외에 인제군과 관련된다고 판단되는

것들도 연구 진행에 따라 포함하도록 한다.

2. 이론적 배경

2.1. 문화예술 기반 지역재생

지역재생은 인구 감소, 산업구조 변화, 도시의 무분별한 확장, 주거 환경의 노후화 등으로 쇠퇴한 지역을 경제적·사회적·물리적·환경적으로 활성화하여 지속 가능한 발전을 도모하는 종합적인 지역 발전 전략이다. 초기의 지역재생은 노후 기반 시설 정비와 물리적 환경 개선을 중심으로 추진되었으나, 최근에는 지역의 역사와 문화, 예술, 주민의 삶을 핵심 자원으로 활용하는 문화예술 기반 지역재생으로 정책 패러다임이 확대되고 있다. 이는 지역 고유의 문화 자원을 활용하여 지역의 경쟁력을 높이고 주민 삶의 질을 향상하게 하는 방향으로 발전하고 있다.³

문화예술 기반 지역재생은 문화예술을 단순한 문화 행사나 시설 조성의 수단으로 활용하는 것이 아니라, 지역의 역사와 장소성, 문화유산, 주민의 생활 문화, 예술 활동 등을 종합적으로 연계하여 지역의 지속가능한 발전을 실현하는 전략이다. 문화체육관광부의 <문화를 통한 지역재생 정책 추진 방안 연구>에서는 문화를 통한 지역재생을 지역문화콘텐츠, 지역문화 인력, 생활 문화 공간을 유기적으로 연결하는 ‘지역문화 창조 클러스터링’으로 제시하고 있으며, 지역문화의 창조와 주민 참여, 문화산업의 육성을 동시에 추진하는 통합적 정책으로 설명하고 있다. 특히 문화콘텐츠, 문화공간, 문화예술인, 지역 주민, 행정이 상호 협력하는 문화 파트너십을 구축하는 것이 지역재생의 핵심 요소임을 강조하였다.⁴

3 김혜천, 「한국적 도시재생의 개념과 유형, 정책방향에 관한 연구」, 『도시행정학보』 26(3), 한국도시행정학회, 2013, 5~7쪽.

4 추미경 외, 『문화를 통한 지역재생 정책추진 방안 연구』, 문화체육관광부, 2012, 128~133쪽.

1 인제군청 통계연보, <https://www.inje.go.kr>.

2 통일부 보도자료(통일부, 2025), 4월 10일자.

문화예술 기반 지역재생은 지역의 유·무형 문화 자원을 재해석하여 지역 정체성을 강화하고, 주민과 문화예술인이 함께 참여하는 공동체 활동을 통해 사회적 자본을 축적하며, 문화관광과 창조산업을 활성화하는 선순환 구조를 형성한다. 특히 최근의 지역재생은 문화예술, 복지, 관광, 비즈니스, 주거 등 다양한 분야가 복합적으로 추진되는 융합형 정책으로 발전하고 있으며, 주민과 문화예술인이 다양한 파트너십을 구축하여 지역문제를 공동으로 해결하는 거버넌스 체계를 요구하고 있다. 또한 주민협의체 중심의 자율적 운영과 공공부문의 지원이 결합될 때 지속 가능한 지역재생이 가능하다고 제시하고 있다.

문화예술 기반 지역재생의 효과는 크게 네 가지로 정리할 수 있다. 첫째, 지역 정체성의 강화이다. 지역의 역사와 문화 자원을 현대적으로 재해석하여 장소성을 회복하고 지역 브랜드를 구축함으로써 주민의 자긍심을 높이고 지역의 차별성을 확보할 수 있다. 역사문화 지역 재생은 물리적 환경 개선보다 지역 고유의 역사와 문화 자원의 보존 및 활용, 장소성 회복을 중심으로 추진될 때 지속 가능성이 높아진다.⁵

둘째, 주민 참여와 공동체 회복이다. 문화예술 활동은 주민들이 지역문화의 생산자이자 주체로 참여하도록 유도하며, 공동창작과 문화활동을 통해 공동체 의식을 회복하고 사회적 자본을 형성한다. 지역재생의 성공을 위해서는 주민과 문화예술인, 행정이 협력하는 거버넌스 구축과 주민 주도의 운영 체계가 중요하다.

셋째, 지역경제 및 관광 활성화이다. 문화예술 콘텐츠는 지역의 역사와 장소성을 관광자원으로 전환하여 방문객을 유치하고, 지역 소비와 문화산업을 활성화함으로써 경제적 파급효과를 창출한다. 특히 문화공간과 문화콘텐츠를 연계한 지역문화 클러스터는 지역경제의 새

로운 성장동력으로 활용될 수 있다.

넷째, 청년 유입과 지속 가능한 문화 생태계 조성이다. 문화예술 기반 지역재생은 창작활동과 문화 창업의 기회를 제공하고 지역문화 전문인력을 육성함으로써 청년의 지역 정착을 촉진한다. 또한 문화 예술교육과 지역 문화 활동가의 양성은 지역문화 생태계를 지속 가능하게 유지하는 기반이 된다.⁶

이와 같이 문화예술 기반 지역재생은 물리적 공간의 개선을 넘어 지역의 문화 자원과 주민 참여를 중심으로 지역의 정체성과 공동체를 회복하고, 문화관광과 지역 경제를 활성화하며, 지속 가능한 지역 발전을 실현하는 통합적 지역재생 전략으로 평가된다. 이러한 접근은 풍부한 자연 생태와 역사문화 자원을 보유한 인제군의 문화예술 기반 지산학 협력 모델을 구축하는 데 중요한 이론적 토대가 될 수 있다.

2.2. 리빙랩(Living Lab)

리빙랩은 사용자가 생활하는 실제 환경을 혁신의 실험 공간으로 활용하여 다양한 이해관계자가 함께 문제를 정의하고 해결 방안을 공동으로 개발, 실증하는 사용자 중심의 개방형 혁신 모델이다. 리빙랩은 2004년 미국 MIT의 William J. Mitchell이 제안한 Place Lab에서 시작되었으며, 초기에는 사용자의 생활행태를 관찰하는 연구방법론으로 활용되었다. 이후 유럽연합(EU)은 2006년 European Network of Living Labs(ENoLL)를 구축하면서 리빙랩을 사용자 중심의 개방형 혁신 생태계로 발전시켰으며, 현재는 실제 생활현장에서 다양한 이해관계자가 공동으로 사회문제를 해결하고 지속 가능한 가치를 창출하는 혁신 플랫폼으로 확장되었다.⁷

최근 리빙랩은 단순한 기술 실증을 넘어 사회 혁신

5 신중진 외, 「역사문화지역재생을 위한 사업의 연계 수법에 관한 연구」, 『대한건축학회논문집계획계』 29(9), 대한건축학회, 2013, 120쪽.

6 추미경 외, 앞의 책, 128~110쪽.

7 김나은 외, 「국가연구개발사업의 리빙랩 연구 동향」, 『한국정책학회보』 31(4), 한국정책학회, 2022, 271~273쪽.

을 실현하는 핵심 방법론으로 이해된다. 기존 연구개발이 전문가와 공급자 중심으로 이루어졌다면, 리빙랩은 지역 주민, 사용자, 연구자, 기업, 지방정부 등이 혁신의 전 과정에 참여하여 문제를 공동으로 정의하고 해결책을 설계·실험·평가하는 과정을 강조한다. 이러한 접근은 공급자의 일방적인 문제 해결이 아니라 사용자와 이해관계자의 경험과 요구를 혁신 과정에 적극 반영한다는 점에서 기존 연구개발 방식과 차별성을 가진다.⁸

리빙랩의 핵심 특성은 첫째, 사용자 중심성이다. 사용자는 기술이나 서비스의 수혜자가 아니라 혁신을 공동으로 창조하는 핵심 주체로 참여한다. 둘째, 실생활 기반 실증이다. 연구실이 아닌 실제 생활환경에서 서비스를 개발하고 검증함으로써 현실 적합성과 활용 가능성을 높인다. 셋째, 개방형 혁신이다. 정부, 기업, 대학, 시민사회, 지역 주민 등 다양한 이해관계자가 협력하여 혁신을 추진한다. 넷째, 지속적인 피드백과 순환적 개선을 통해 문제를 반복적으로 수정, 보완하면서 혁신의 질을 향상시킨다.⁹

최근의 리빙랩은 사회 혁신의 관점에서 지역사회 문제를 해결하는 협력 거버넌스로 발전하고 있다.¹⁰ 사회 문제는 단일 기관이 해결하기 어려운 복합적 특성을 지니므로 정부, 대학, 기업, 시민사회, 지역 주민이 네트워크를 형성하여 공동으로 문제를 탐색하고 해결하는 과정이 중요하다. 이러한 협력 구조는 다양한 주체의 참여와 상호작용을 통해 새로운 사회적 가치를 창출하는 사회 혁신 모델로 평가되며, 리빙랩은 이러한 협력적 문제 해결을 구현하는 대표적인 실천 방식으로 활용되고 있다.

국내에서 리빙랩은 스마트도시, 도시재생, 문화예술,

사회복지, 교육, 에너지 등 다양한 분야로 확산되고 있다.¹¹ 특히 지역사회에서는 주민이 지역문제를 직접 발굴하고 해결하는 상향식 혁신 모델로 활용되고 있으며, 도시재생에서는 주민과 공공기관, 전문가가 함께 지역의 문제를 해결하는 지속 가능한 거버넌스로 발전하고 있다. 이러한 리빙랩은 지역 주민의 참여를 확대하고 지역 역량을 강화하며, 지역의 지속 가능성과 공동체성을 높이는 새로운 지역혁신 모델로 평가된다.

대학에서도 리빙랩은 지역사회와 연계한 교육혁신 모델로 활용되고 있다.¹² 대학은 학생, 지역 주민, 전문가, 지방정부가 함께 참여하는 프로젝트를 운영하여 실제 지역문제를 해결하도록 지원하며, 학생들은 지역 현장에서 문제를 발견하고 지역 주민과 전문가의 지속적인 피드백을 반영하여 해결 방안을 개선하는 경험을 축적하게 된다. 이러한 과정은 창의적 문제 해결 능력, 협업 능력, 시민의식 등 핵심역량을 향상시키는 동시에 대학이 지역사회와 공동으로 사회적 가치를 창출하는 플랫폼으로 기능하도록 한다.

문화예술 분야에서 리빙랩은 더욱 높은 활용 가능성을 가진다.¹³ 문화예술은 지역의 역사·문화·생활문화를 기반으로 주민과 예술인, 청년, 대학, 지방정부가 함께 지역의 문화 자원을 발굴하고 새로운 콘텐츠를 공동으로 기획·제작하는 과정 자체가 중요한 의미를 지닌다. 문화예술 리빙랩은 지역 주민이 문화콘텐츠 생산의 대상이 아니라 공동 생산자로 참여하며, 지역문화의 재해석과 지역 브랜드 형성, 문화관광 활성화, 공동체 회복을 동시에 실현할 수 있다는 점에서 문화예술 기반 지산학 협력의 효과적인 실천 모델로 활용될 수 있다. 이

8 위의 글, 274~277쪽.

9 최정내 외, 「홍성군 주민참여 스마트도시 리빙랩 사례 연구」, 『한국도시지리학회지』 25(1), 한국도시지리학회, 2022, 56~57쪽.

10 오영삼 외, 「지역사회 문제 해결과 혁신 도구로서 리빙랩(Living Lab)과 콜렉티브 임팩트(Collective Impact) 간 비교」, 『Social Science Studies』 23(2), 사회과학연구소, 2025, 101~103쪽.

11 유하나, 「지속 가능한 도시재생 방안으로서 리빙랩의 특성 분석: '대구×청년 소셜리빙랩'을 사례로」, 『한국지역지리학회지』 29(2), 한국지역지리학회, 2023, 179~181쪽.

12 김규은, 「지역사회 문제해결을 위한 리빙랩 프로그램 개발- A대학의 사례를 중심으로」, 『지역사회연구』 32(4), 지역사회연구학회, 2024, 359~360쪽.

13 김나은 외, 앞의 글, 272쪽.

러한 점에서 리빙랩은 대학, 지방정부, 산업체, 문화예술 기관, 지역 주민이 함께 지역문제를 해결하는 문화예술 기반 지산학 협력의 핵심 플랫폼으로서 중요한 의의가 있다.

2.3. 지산학 협력

지산학 협력은 지방정부, 산업체, 대학을 중심으로 지역사회의 다양한 주체들이 협력하여 지역 문제를 해결하고 지역혁신을 촉진하는 협력 체계를 의미한다. 기존의 산학협력이 대학과 기업 간 기술개발 및 인력 양성에 초점을 두었다면, 지산학 협력은 지방정부와 지역사회가 적극적으로 참여하여 지역산업 육성, 지역인재 양성, 일자리 창출, 지역 정주 여건 개선 등을 동시에 추진하는 지역혁신 생태계 구축을 핵심 목표로 한다. 최근에는 지역 주민과 시민사회까지 포함하는 협력 체계로 확대되면서 지역의 지속 가능한 발전을 실현하기 위한 핵심 정책 수단으로 인식되고 있다.¹⁴

우리나라에서도 지역 소멸과 수도권 집중이 심화되면서 지역혁신을 위한 새로운 협력 체계의 필요성이 커지고 있다. 이에 따라 RISE(앵커사업), 글로벌대학 30 등 지역혁신정책에서는 대학을 지역혁신의 핵심 거점으로 활용하고, 지방정부와 산업체, 지역사회가 공동으로 지역 발전 전략을 수립하는 지산학 협력을 중요한 추진 전략으로 제시하고 있다. 이러한 정책은 대학을 단순한 교육기관이 아니라 지역문제를 해결하는 혁신 플랫폼으로 전환하는 데 목적이 있다.

지산학 협력은 혁신 주체 간 관계의 변화에 따라 협력모델 또한 진화하였다. 초기의 트리플 헬릭스(Triple Helix)는 정부, 대학, 기업을 중심으로 혁신을 설명하였으며, 이후 시민사회를 포함한 쿼드리플 헬릭스(Quadruple

Helix), 그리고 환경까지 포함하는 펜타 헬릭스(Penta Helix) 모델로 발전하였다. 특히 펜타 헬릭스 모델은 경제적 성과뿐 아니라 사회문제 해결과 지속 가능성을 동시에 추구하는 지역혁신 모델로 평가되며, 최근의 지산학 협력은 이러한 다중 혁신 주체 간 협력과 상호작용을 기반으로 이루어지고 있다.¹⁵

지산학 협력에서 대학은 교육과 연구를 수행하는 기관을 넘어 지역혁신의 핵심 거점으로 기능한다. 대학은 지역 현안을 분석하고 연구 성과를 지역사회에 환원하며, 지역산업이 요구하는 인재를 양성하고 지역사회 문제 해결을 위한 다양한 프로젝트를 수행한다. 또한 지방정부는 정책과 행정적 지원을 통해 협력 기반을 조성하고, 산업체는 기술개발과 사업화 역량을 제공하며, 시민사회와 지역 주민은 실제 지역 수요와 현장 경험을 제공함으로써 협력의 실효성을 높인다. 이처럼 지산학 협력은 각 혁신 주체가 역할을 분담하면서도 상호 연계되는 거버넌스 체계를 기반으로 운영된다.

지산학 협력은 단순한 기술개발 중심 협력을 넘어 지역사회 문제를 해결하는 실천적 모델로 확대되고 있다. 대표적으로 리빙랩, 사회문제 해결형 산학협력, 인문·사회·예술 분야 협력, 적정기술 활용 모델 등이 제시되고 있으며, 이들 모델은 지역 주민과 대학, 산업체가 공동으로 지역 현안을 발굴하고 해결하는 과정을 강조한다. 이러한 접근은 지역사회가 혁신의 수혜자가 아니라 혁신의 공동 생산자가 된다는 점에서 기존 산학협력과 차별성을 가진다.¹⁶

문화예술 분야에서 지산학 협력의 활용 가능성은 더욱 크다. 문화예술은 다양한 이해관계자의 참여와 협력이 전제되는 분야로서, 지역문화 콘텐츠 개발, 문화관광 활성화, 지역 브랜드 구축, 문화도시 조성 등에서 지방정

14 김봉문 외, 「지산학 협력 활성화를 통한 지역혁신 생태계 구축 방안 연구」, 『KOREAN COMPARATIVE GOVERNMENT REVIEW』 28(1), 2024, 240~242쪽.

15 김태훈 외, 「지산학 협력 기반 융합인재 양성에 대한 인식 조사」, 『KOREAN COMPARATIVE GOVERNMENT REVIEW』 28(4), 2024, 382~383쪽.

16 김봉문 외, 앞의 글, 242~243쪽.

부, 문화예술 기관, 대학, 지역 주민, 산업체 간 협력이 필수적이다. 문화예술은 지역의 역사와 문화 자원을 창의적으로 재해석하여 새로운 지역 가치를 창출할 수 있으므로, 문화예술 기반 지산학 협력은 지역혁신 생태계 구축과 지역 정체성 강화, 지역 경제 활성화를 동시에 실현할 수 있는 효과적인 전략으로 평가된다. 또한 최근의 지산학 협력은 교육과정에서도 현장 기반 프로젝트, 디자인 씽킹, 리빙랩 등을 활용하여 학생들이 지역사회 문제를 직접 해결하도록 하는 실천적 교육 모델로 발전하고 있으며, 지역사회와 대학이 공동으로 지역혁신을 추진하는 새로운 협력 방식으로 주목받고 있다.¹⁷

3. 인제군 적용 가능성

앞서 살펴본 문화예술 기반 지역재생, 리빙랩, 지산학 협력에 관한 논의는 인제군이 직면한 지역문제를 해결하고 지속 가능한 지역문화 생태계를 구축하는 데 유용한 분석 틀을 제공한다. 문화예술 기반 지역재생이 지역의 역사, 문화, 생태 자원을 활용하여 지역 정체성과 공동체를 회복하는 전략이라면, 리빙랩은 주민과 문화예술인, 대학, 행정, 산업체가 실제 생활 현장에서 문제를 발굴하고 해결 방안을 공동으로 실험하는 방법론이다. 지산학 협력은 이러한 활동이 일회성 사업에 그치지 않도록 각 참여 주체의 역할과 자원을 제도적으로 연결하는 지역혁신 거버넌스라 할 수 있다.

인제군은 설악산과 백두대간, 내린천, 소양호, 대암산 용늪, 자작나무숲 등 우수한 생태 자원과 백담사, 만해한용운 관련 문화유산, 인제아리랑, 전쟁 및 접경지역의 역사 등 다양한 유·무형 자원을 보유하고 있다. 그러나

이들 자원은 관광 명소나 개별 시설 단위로 활용되는 경향이 강하며, 자원 간 연계와 서사화, 주민 참여형 콘텐츠 개발, 지역산업과의 결합은 상대적으로 충분하지 않다. 따라서 인제군에 문화예술 기반 지역재생을 적용하기 위해서는 개별 자원을 단순히 소개하는 방식에서 벗어나 자연, 생태, 역사, 문학, 생활 문화를 통합적으로 해석하고, 이를 지역 고유의 문화콘텐츠와 체험 프로그램으로 전환할 필요가 있다.

리빙랩은 이러한 전환을 실현하는 구체적인 방법으로 활용될 수 있다. 주민과 청년, 예술인, 학생이 지역의 문화 자원을 공동 조사하고 지역 현안을 문화예술적 관점에서 재정의한 뒤 전시, 공연, 영상, 출판, 관광 프로그램, 상품 등의 시제품을 제작하여 현장에서 실험하는 방식이다. 이 과정에서 주민은 단순한 문화 행사의 관람자가 아니라 지역 지식과 생활 경험을 제공하는 공동 기획자이자 생산자가 된다. 대학은 자원 조사, 기록화, 콘텐츠 기획, 디자인, 성과 분석을 담당하고, 지방정부와 문화기관은 사업 공간과 행정, 재정 기반을 제공하며 지역 산업체는 콘텐츠의 제작, 유통, 사업화를 지원할 수 있다.

인제군은 인구 감소와 청년 유출로 인해 문화예술 전문인력과 창작 기반이 취약한 만큼, 대학과의 협력을 통해 청년과 학생이 일정 기간 지역에 체류하며 주민 및 문화예술인과 공동 프로젝트를 수행하도록 하는 방안이 필요하다. 현장 조사와 문화예술 교육, 로컬 콘텐츠 제작, 창업과 관광 연계 활동을 교육과정 및 비교과 프로그램으로 운영한다면 학생의 지역 이해와 실천 역량을 높이는 동시에 지역에는 새로운 콘텐츠와 관계 인구를 축적할 수 있다. 이는 대학의 교육, 연구 기능과 지역의 문화적 수요를 연결하는 문화예술 기반 지산학 협력의 대표적인 적용 방식이다.

다만 인제군에서 이러한 모델이 안정적으로 운영되기 위해서는 문화 자원 발굴, 창작자와 기획자 육성, 주

¹⁷ Hyunmi Do 외, 「A Case Study on the Implementation of a Course Integrating Design Thinking and University-Industry-Community Collaboration」, 『Journal of The Korea Society of Computer and Information』 30(9), 2025, 211쪽.

민 참여 확대, 문화시설 간 연계, 관광·산업과의 결합, 지산학 협력 거버넌스 구축이 동시에 추진되어야 한다. 문화 자원 조사나 단기 콘텐츠 제작에 머무르지 않고, 기획 → 실험 → 평가 → 개선 → 확산으로 이어지는 리빙랩의 순환 구조를 제도화해야 한다. 또한 주민과 청년, 문화예술인이 사업 종료 이후에도 활동을 지속할 수 있도록 중간 지원 조직과 지역문화 플랫폼, 소규모 창업 지원체계를 마련할 필요가 있다.

이러한 관점에서 다음 장에서는 인제군이 보유한 지역 여건과 문화예술 자원을 분석하고, 문화예술 기반 지산학 협력을 추진하기 위한 잠재력과 구조적 한계를 검토하고자 한다.

4. 인제군 지역 여건

4.1. 인구 감소와 지방 소멸 위험

앞서 언급한 바 있듯이 인제군은 강원특별자치도 북부에 위치한 접경지역으로, 넓은 산림과 우수한 자연, 생태 환경을 보유하고 있다. 그러나 지리적 특성과 풍부한 자원에도 불구하고 지속적인 인구 감소, 청년층 유출, 고령화 등 복합적인 지역 위기에 직면해 있다. 인제군 인구는 2021년 31,835명에서 2025년 31,005명으로 감소하였으며, 청년인구도 2021년 8,395명에서 2023년 8,036명으로 줄어들었다. 반면 2023년 기준 65세 이상 인구는 7,627명으로 전체 인구의 23.81%를 차지하여 초고령사회에 진입하였다.

인구 감소와 고령화는 지역 경제의 축소뿐 아니라 문화예술 활동에도 직접적인 영향을 미친다. 청년과 창작자의 지역 이탈은 새로운 문화콘텐츠의 생산과 문화기획 인력의 확보를 어렵게 하고, 지역 내 문화예술 활동이 행정 주도의 행사나 특정 시설 중심으로 제한되는 원인이 된다. 또한 인구가 넓은 지역에 분산되어 있어 문

화시설과 프로그램에 대한 접근성의 차이가 발생하며, 면 단위 주민의 문화 향유 기회도 상대적으로 제한될 가능성이 크다.

이러한 상황에서 문화예술 정책은 단순한 여가나 복지 제공을 넘어 지역 주민의 관계 형성, 세대 간 교류, 청년 참여, 지역 정체성의 재구성을 위한 전략으로 접근할 필요가 있다. 특히 청년과 대학생이 지역문화 프로젝트에 참여하고, 지역 주민의 경험과 지식을 콘텐츠로 전환하는 리빙랩은 문화예술 활동의 주체를 확대하고 관계 인구를 형성하는 데 기여할 수 있다.

4.2. 동서고속화철도 개통과 지역 발전 가능성

동서고속화철도 개통은 인제군의 외부 접근성을 개선하고 관광 및 생활권의 변화를 가져올 중요한 지역 발전 요인이다. 원통역을 중심으로 역세권과 생활 기반 시설이 조성될 경우 방문객뿐 아니라 청년, 은퇴자 등 새로운 체류 인구가 유입될 가능성이 있다. 이는 인제군의 자연관광 중심 구조를 문화예술, 교육, 체류형 관광으로 확장할 수 있는 계기가 될 수 있다.

그러나 교통 접근성 향상이 곧바로 지역경제와 문화 활성화로 이어지는 것은 아니다. 방문객이 단시간에 주요 관광지만 둘러보고 지역 밖으로 이동하는 통과형 관광이 확대될 경우 지역 내 소비와 체류 효과는 제한될 수 있다. 따라서 철도 개통에 대응하여 원통역과 각 읍면의 문화 자원을 연결하는 관광 동선, 지역 서사를 활용한 전시와 공연, 주민 참여형 체험, 야간 및 계절 프로그램, 문화예술 상품 등을 선제적으로 개발해야 한다.

역세권은 교통 거점에 그치지 않고 인제군의 문화 자원과 로컬 콘텐츠를 소개하는 관문이자 지역문화 플랫폼으로 조성할 필요가 있다. 대학과 지역문화 기관, 관광·콘텐츠 기업이 협력하여 역세권 문화 안내 콘텐츠, 지역 작가 전시, 청년 팝업 스토어, 주민 제작 상품, 생태, 문학, 평화관광 프로그램 등을 실증한다면 철도 개통의

효과를 지역 전역으로 확산할 수 있을 것이다.

4.3. 인제군 문화예술 자원 현황¹⁸

4.3.1. 자연·생태 자원

인제군의 가장 큰 지역 자산은 산림과 하천, 습지, 국립공원 등으로 구성된 자연, 생태 환경이다. 인제군은 백두대간 중심부에 위치하고 있으며 설악산, 점봉산, 방태산, 대암산 등 고산 지형이 분포한다. 군 전체 면적에서 산림이 차지하는 비율이 높고, 인제 자작나무숲, 점봉산 원시림, 방태산 자연휴양림 등은 생태관광과 산림문화 콘텐츠를 개발할 수 있는 대표 자원이다.

대암산 용늪은 고층습원으로서 생태적·학술적 가치가 높으며, 설악산 일대는 국립공원과 생물권보전지역의 특성을 갖는다. 내린천, 인북천, 소양호와 여러 계곡은 수상 레포츠뿐 아니라 생태교육, 물 문화, 치유관광, 자연음향과 경관을 활용한 예술 활동의 기반이 될 수 있다.

이러한 자연 자원은 관광지로 이용하는 데 그치지 않고 예술적 해석과 기록을 통해 새로운 문화 자원으로 전환할 필요가 있다. 다만 자연 자원의 문화예술적 활용은 환경 훼손과 과잉 관광을 방지하는 원칙 아래 추진되어야 한다. 보호지역과 이용 가능 지역을 구분하고, 소규모·예약형 프로그램과 전문가 해설, 생태교육을 결합하는 방식이 바람직하다.

4.3.2. 역사 자원

인제군에는 선사 및 문화 자원과 함께 한국전쟁 및 접경지역의 역사적 경험이 축적되어 있다. 지역에 분포한 유적과 전적비, 군사 관련 공간은 인제군 주민의 생활사와 지역 정체성을 형성해 온 중요한 자산이다. 접경

지역이라는 특성은 인제군을 전쟁과 분단의 공간으로 규정하는 한편, 평화와 생태, 치유를 함께 이야기할 수 있는 독특한 문화적 기반을 제공한다.

이러한 역사 자원은 전적지 중심의 일방향적 설명에서 벗어나 주민의 기억과 생활 경험, 군과 지역사회의 관계, 전쟁 이후 마을의 변화 등을 포함하는 다층적 콘텐츠로 재구성할 필요가 있다. 지역 주민과 참전 세대의 구술 기록, 청년 세대가 참여하는 평화 콘텐츠 제작, 군사시설과 자연 생태를 결합한 탐방 프로그램, 전쟁과 치유를 주제로 한 공연과 전시 등이 그 예가 될 수 있다.

4.3.3. 전통 문화 자원

인제군의 전통 문화 자원에는 인제아리랑을 비롯한 민요와 농경 생활, 산촌문화, 마을 제의, 민속놀이 등이 포함된다. 이러한 자원은 문헌이나 공연 형태로 보존하는 것뿐 아니라 지역 주민의 생활 경험과 결합된 살아 있는 문화로 이해할 필요가 있다.

산림과 하천, 농업, 군부대와 접경지역이라는 환경은 인제군 주민의 언어와 음식, 노동, 공동체 문화에 영향을 미쳐 왔다. 황태를 비롯한 지역 먹을거리, 산나물과 약초, 마을의 지명과 설화, 장터와 이동의 기억 등도 생활 문화 자원에 포함될 수 있다. 이들 자원은 주민 구술 조사와 사진·영상 기록, 세대 간 공동창작, 지역 음식과 공예를 결합한 콘텐츠로 발전해 나갈 수 있다.

인제아리랑 역시 공연 행사에 한정하지 않고 주민의 기억, 지역어, 삶의 서사와 연계하여 기록, 교육, 창작 프로그램으로 확장할 필요가 있다. 청년 음악가와 주민이 함께 만드는 현대적 편곡, 마을별 노랫말 조사, 지역 경관을 배경으로 한 영상 제작 등은 전통 문화의 현재적 계승을 가능하게 한다.

4.3.4. 문학·종교·예술 자원

백담사와 만해 한용운 관련 자원은 인제군의 대표

¹⁸ 인제군의 문화예술, 관광 및 축제 관련한 정보는 인제군청 홈페이지 인제문화관광 홈페이지 참조. <https://tour.inje.go.kr>.

적인 문화 자산이다. 백담사는 만해가 출가하고 수행하며 사상과 문학적 기반을 형성한 공간으로, 만해문학과 만해축전 등 관련 문화 사업과 연계할 수 있다.¹⁹ 이를 통해 인제군은 자연경관과 불교문화, 근대문학, 독립운동의 가치를 통합한 문학 관광 콘텐츠를 구축할 수 있다.

다만 만해 한용운은 인제 출신이 아니라 충청남도 홍성 출신이므로 ‘인제 출신 시인’으로 한정해서는 안 된다. 인제군과의 관계는 백담사에서의 출가, 수행 및 문학 사상 형성의 차원에서 살필 수 있다.

시각예술 분야에서는 설악산과 산촌, 접경지역의 경관과 역사성을 활용한 전시, 공공미술 활동의 가능성이 있다. 공연 예술은 지역 축제와 군민 행사, 국악·풍물 활동을 중심으로 이루어지고 있으나, 지역의 장소성과 서사를 반영한 창작 공연으로 발전시킬 필요가 있다. 자연의 소리, 인제아리랑, 전쟁과 평화의 기억, 만해의 시 등을 연계한 음악, 연극, 무용 작품은 인제만의 차별화된 콘텐츠가 될 수 있다.

4.3.5. 축제 및 행사 자원

인제군에서는 계절과 지역 특산물, 자연환경, 문학을 활용한 다양한 축제와 문화 행사가 개최되어 왔다. 대표적으로 겨울철 빙어를 활용한 인제빙어축제, 용대리 황태를 주제로 한 황태축제, 가을 경관을 활용한 인제가을꽃축제, 만해 한용운의 문학과 사상을 기리는 만해축전, 군민 화합을 위한 합강문화제 등이 있다.

이들 축제는 지역 인지도를 높이고 방문객을 유치하는 데 기여하지만 일부 행사는 먹을거리와 체험, 공연 중심으로 구성되어 지역의 역사와 문화적 맥락을 충분히 전달하지 못하는 한계가 있다. 또한 축제 간 콘텐츠와 운영 주체가 분절되어 있어 연중 문화관광 체계로 연

결되지 못하는 경우가 있다.

따라서 축제는 개별 행사 중심에서 벗어나 인제군의 핵심 서사와 계절별 자원을 연결하는 방식으로 재편할 필요가 있다. 겨울에는 빙어와 소양호의 생활 문화, 봄에는 산림과 야생화, 여름에는 내린천과 생태 및 레포츠, 가을에는 꽃과 인제아리랑, 문학과 평화라는 주제를 연계할 수 있다. 대학과 청년, 지역예술인이 축제의 콘텐츠 기획과 기록, 디자인, 평가에 참여하도록 하면 축제의 정체성과 주민 참여도를 동시에 높일 수 있다.

4.4. 인제군 문화예술 시설 및 활동 기반

4.4.1. 미술관

인제군에는 공공 및 민간 미술관과 전시·창작 공간이 구성되어 있으며, 이들 시설은 지역 주민의 문화 향유와 예술교육, 작가 교류의 거점으로 활용될 가능성이 있다. 인제내설악미술관은 지역의 자연 환경과 연계한 전시와 교육 프로그램을 운영할 수 있는 공공 문화 거점이며, 민간 예술공간은 외부 작가와 지역을 연결하고 실험적인 전시와 체류형 창작 프로그램을 운영하는 역할을 수행할 수 있다.

4.4.2. 도서관 공간

인제군의 공공도서관과 작은 도서관은 단순한 독서 공간을 넘어 주민 커뮤니티와 생활문화 활동의 거점으로 활용할 수 있다. 원통 지역의 군립도서관과 읍면의 작은 도서관은 아동·청소년 프로그램, 작가 초청 강연, 주민 기록 사업, 독서동아리, 디지털 콘텐츠 교육 등을 통해 지역문화 참여의 접근성을 높일 수 있다.

면 지역의 작은 도서관은 문화시설이 부족한 마을에서 주민과 대학, 예술인을 연결하는 소규모 리빙랩 거점으로 기능할 수 있다. 주민이 마을의 역사와 생활문화를 기록하고, 학생과 전문가가 이를 출판물·영상·전시로

19 최병현, 『설악산 百潭寺』, 인제문화원, 2013. 이 책은 백담사와 관련하여 전반적인 내용을 담고 있다.

제작하는 프로젝트를 운영한다면 도서관은 지역문화 아카이브이자 콘텐츠 생산 공간으로 전환될 수 있다.

4.4.3. 문학·역사·평화 관련 시설

만해문학관과 백담사 일대는 문학, 종교, 역사 교육을 결합한 문화 거점으로서 높은 잠재력을 가진다. 만해의 문학과 독립운동, 불교사상을 전시와 강연에 한정하지 않고 문학 창작, 명상, 생태 걷기, 청소년 인문교육, 국제 교류 프로그램으로 확장할 수 있다.

전쟁 및 접경지역 관련 시설과 기념 공간은 안보 교육 중심의 기능을 넘어 평화와 치유, 생태 보전, 주민 기억을 다루는 문화 공간으로 재구성할 필요가 있다. 이를 통해 인제군의 역사적 특수성을 현재의 문화적 가치와 연결할 수 있다.

5. 인제군 문화예술 기반 지산학 협력 활성화 방안

2026년 인제군의 관광 정책 분야 주요 업무를 살펴보면 1,000만 관광 인제 실현이라는 비전 달성을 위해 대규모 관광지 조성, 체류형 관광 여건 조성, 다양한 관광 상품 개발 및 홍보 등을 전략목표로 내세우고 있다. 이와 관련 인제군과 대학 간 협력 사업 추진을 통한 지역의 현안 문제 해결과 지산학 동반성장으로 지속 가능한 지역 발전 생태계 구축을 강조하고 있으며, 구체적인 사업으로는 한림 M-Campus와 강원RISE(앵커) 사업을 통한 지역 현안 문제 해결이다.²⁰

인제군의 체류형 관광 중심지 육성, 지역 축제 고도화, 문화관광 활성화 등 다양한 정책 목표를 유기적으로 연결하는 문화예술 기반 지산학 협력이 요구되며, 우선 '문화예술을 통한 지역혁신과 지속 가능한 지역문화

생태계 구축'을 비전으로 설정하여야 한다. 이를 위해 다음 네 가지 추진 기본 방향을 제시한다. ① 지산학 협력 거버넌스 구축 ② 문화예술 자원의 발굴·아카이브 구축 ③ 문화산업 및 관광 연계 강화 ④ 지역혁신형 인재 양성 체계 구축 등이 그것이다.

5.1. 지산학 협력 거버넌스 구축

지산학 협력 거버넌스 구축은 단순한 협력 체계가 아니라 인제군 축제와 문화예술 콘텐츠의 지속 가능성을 확보하기 위한 운영 체계이다. 특히 인제군은 DMZ, 생태 환경, 접경지역, 관광 자원 등 다양한 문화 자원을 보유하고 있으므로 이를 지속적으로 발굴·연구·사업화하기 위해서는 지역사회, 산업계, 대학 간 협력이 필수적이다.

5.1.1. 인제 문화예술 협의체 구성

인제군 축제와 연계한 문화예술 콘텐츠를 발굴하고 운영하기 위해서는 지역사회와 지역대학, 문화 기관, 산업계가 참여하는 상설 문화예술 협의체를 구축할 필요가 있다. 문화예술 협의체는 지역의 문화 자원을 공동으로 발굴하고, 축제 기획과 운영, 정책 개발, 연구 및 평가를 수행하는 협력 거버넌스의 중심 조직으로 기능해야 한다.

협의체의 구성 대상은 인제군을 중심으로 한림대학교를 비롯한 연구 기관, 지역문화예술 단체, 예술인, 관광사업체, 축제 운영위원회, 지역 상공인, 주민대표 등으로 구성한다. 또한 강원특별자치도와 문화예술 관련 공공기관, 관광 관련 기관, 민간기업이 참여하는 협력 체계를 마련하여 정책과 사업의 연계성을 강화한다. 나아가 국제적 협력 확대하기 위해 DMZ, 생태관광, 평화문화 분야에서 활동하는 해외 대학, 문화기관, 국제 예술 단체 및 국제 문화 교류 기관과의 네트워크를 구축하여 공동 연구, 예술 교류, 국제포럼 및 레지던시 프로그램을 추진

20 2026 군정 업무보고, <https://www.inje.go.kr>.

할 수 있다.

협업체 운영은 정기 회의와 분과위원회 중심으로 이루어지는 것이 바람직하다. 문화예술 콘텐츠 분과, 축제 기획 분과, 관광 산업 마케팅 분과, 연구·교육 분과를 구성하여 분야별 전문성을 확보하고 축제 기획 단계부터 운영, 평가 및 환류까지 공동으로 참여하는 협력 체계를 구축한다. 또한 지역문화 아카이브와 문화예술 데이터 플랫폼을 기반으로 문화 자원을 공동 관리하고, 연구 결과와 정책자료를 공유하여 지속적인 콘텐츠 개발이 이루어질 수 있도록 한다.

5.1.2. 공동 프로젝트 운영

지산학 공동 프로젝트를 단순한 행사 운영이 아니라 지역 문제 해결과 축제 콘텐츠 개발을 위한 협력 모델이 되어야 한다. 인제군 축제와 연계한 문화예술 콘텐츠의 지속적인 개발을 위해서는 지역사회, 산업계, 대학이 함께 참여하는 지산학 공동 프로젝트를 운영할 필요가 있다. 공동 프로젝트는 지역의 문화 자원을 활용하여 현안을 해결하고 새로운 문화예술 콘텐츠를 개발하는 협력 모델로서, 지역문화의 지속 가능성을 확보하는 데 중요한 역할을 한다.

첫째, 리빙랩을 운영하여²¹ 주민, 예술인, 대학 연구자, 행정기관이 함께 지역문제를 발굴하고 해결하는 체계를 구축한다. 예를 들어 인제 빙어축제와 인제 가을꽃축제의 체험 프로그램 개선, 원통 문화예술특구 조성, 지역 유희 공간의 문화예술 활용 등을 주제로 현장 중심의 실증 사업을 추진할 수 있다. 이를 통해 주민의 의견을 반영한 문화예술 콘텐츠를 개발하고 축제 운영의 완성도를 높일 수 있다.

둘째, 솔버톤을²² 개최하여 대학생, 청년 예술인, 관광

사업체, 지역기업이 팀을 구성하고 인제군 축제의 발전 방안을 공동으로 모색한다. 주요 과제로는 축제 브랜드 개발, 디지털 홍보 콘텐츠 제작, 지역 특산품 디자인 개선, 관광상품 기획, 야간 관광 프로그램 개발 등이 있으며, 우수 아이디어는 실제 축제와 연계하여 시범 사업으로 추진할 수 있다.

이와 함께 문화예술 캠프를 운영하여 대학과 지역 예술인, 주민이 함께 참여하는 창작 프로그램을 마련한다. DMZ 평화문화, 전쟁, 내린천과 백담계곡의 생태환경, 원통의 병영 문화, 지역 전통문화 등을 주제로 공연, 전시, 공공미술, 미디어아트, 디자인 프로젝트를 추진하고, 그 결과물을 지역 축제에서 전시·공연 콘텐츠로 활용한다.

셋째, 인제군의 실제 축제와 지역 자원을 기반으로 한 프로젝트 주제로는 인제빙어축제의 겨울 문화 콘텐츠 고도화, 인제 가을꽃축제의 경관 예술 및 야간 프로그램 개발, 용대리 황태축제와 연계한 로컬푸드 문화예술 프로젝트, 합강문화제와 마의태자 문화제를 활용한 역사 문화 스토리텔링 프로그램, 원통 문화예술특구와 '원통 오로라길'을 연계한 공공미술 및 야간 경관 콘텐츠 개발 등을 들 수 있다. 이러한 사업은 대학의 연구와 디자인 역량, 지역 예술인의 창작 역량, 주민의 참여 경험, 관광사업체의 사업화 역량을 결합함으로써 지역 축제의 경쟁력을 높이고 문화관광 콘텐츠를 생산하는 기반이 될 수 있다.

5.1.3. 정책 연계 시스템 구축

인제군 축제와 연계한 문화예술 콘텐츠를 개발하기 위해서는 연구 결과와 문화예술 콘텐츠가 실제 군정과 지역 개발 정책에 반영되는 정책 체계를 구축할 필요가 있다. 정책 연계 시스템은 문화예술 분야의 연구 성과를 축제 운영, 관광 정책, 도시재생, 지역경제 활성화 사업과 연계하여 실행력을 높이는 협력 체계로 기능해야

21 <인제 PBL 아이디어 생성 캠프>를 예로 삼을 수 있다(2026.5.13~15; 인제 만해마을). 한림대학교 교수 학생 33명 참여.

22 <인제 아이디어 생성 캠프>를 예로 삼을 수 있다(2025.10.16~17; 인제 넷강마을, 만해마을). 한림대학교 교수 학생 등 22명 참여.

한다.

첫째, 인제군과 지역대학, 문화예술 기관, 관광 관련 단체, 주민대표가 참여하는 정책협의회를 구성하여 연구 결과를 정기적으로 공유하고, 이를 군정 정책과 중장기 발전 계획에 반영하는 체계를 마련하여야 한다. 협의회는 문화예술 콘텐츠 개발, 축제 운영 개선, 관광 활성화, 문화예술 인력 양성 등의 과제를 공동으로 검토하고 정책 추진 방향을 제안하는 역할을 수행하며, 지역 축제와 연계한 문화예술 콘텐츠를 인제군의 주요 지역개발 사업과 연계하여 추진한다. 예를 들어 원통 문화예술특구 조성, '원통 오로라길' 조성 사업, DMZ 평화관광 활성화, 백담권 생태관광, 내린천 관광 활성화 사업 등에 연구 성과를 반영하여 지역 축제와 관련 다양한 문화예술 콘텐츠를 적용할 수 있다.

둘째, 인제빙어축제, 인제 가을꽃축제, 용대리 황태 축제 등 지역 대표 축제의 운영 결과를 분석하고, 방문객 만족도, 체류시간, 지역경제 파급 효과 등을 평가하여 다음 연도 축제 기획에 반영하는 환류 체계를 구축한다. 이를 통해 축제의 품질을 개선하고 정책의 효과성을 높일 수 있다.

셋째, 정책 연계 체계는 문화예술 데이터 플랫폼과 연계하여 운영하는 것이 바람직하다. 축제 운영 자료, 관광객 통계, 문화시설 이용 현황, 주민 참여 실적 등을 통합 관리하고 분석함으로써 객관적인 정책 의사결정을 지원할 수 있다. 또한 분석 결과를 인제군의 문화관광 정책, 지역 브랜드 전략, 예산 편성 및 신규 공모사업 발굴에 활용하여 문화예술 정책의 지속 가능성을 확보할 필요가 있다.

5.2. 문화예술 자원의 발굴 및 아카이브 구축

5.2.1. 지역문화아카이브 구축

인제군의 문화예술 콘텐츠를 발굴하고 지역 관광과

연계하기 위해서는 지역문화 아카이브 구축이 선행되어야 한다. 지역문화 아카이브는 역사, 생태, 생활 문화, 예술 자원 등 지역의 문화 자산을 체계적으로 조사, 수집, 기록, 보존하는 기반으로, 향후 문화예술 콘텐츠 개발과 축제 프로그램 기획을 위한 핵심 자료로 활용될 수 있다.

아카이브 구축 대상은 크게 역사 문화 자원, 생태 환경 자원, 생활 문화 자원, 축제 및 문화 예술 자원으로 구분할 수 있다. 역사 문화 자원은 원통 병영 군사 문화, 한국전쟁과 분단의 역사, 지역의 근대문화유산 등을 대상으로 하며, 생태 환경 자원은 DMZ, 백담계곡, 내린천, 설악산권 생태 자원과 계절별 자연경관을 포함한다. 생활 문화 자원은 지역 주민의 구술사, 전통생활, 향토 음식, 민속놀이, 공예 기술 등을 조사하여 기록하고, 축제 및 문화 예술 자원은 인제빙어축제, 인제 가을꽃축제, 합강문화제, 용대리 황태축제 등 지역 축제의 운영 자료와 공연, 전시, 기록영상, 홍보물 등을 체계적으로 수집, 보존한다.

아카이브 구축은 문헌조사, 현장 조사, 주민 인터뷰, 전문가 자문, 사진 및 영상 기록, 드론 촬영, GIS 기반 문화 자원 조사 등 다양한 조사 방법을 활용하여 추진한다.

구축된 아카이브는 디지털 플랫폼을 통해 누구나 활용할 수 있도록 개방하고, 축제 기획, 문화예술 교육, 관광 해설, 전시 콘텐츠, 미디어아트, 스토리텔링 프로그램 개발 등에 활용한다. 또한 지역문화예술인과 주민, 연구자, 행정기관이 공동으로 참여하는 운영 체계를 구축하여 아카이브를 갱신하고, 이를 기반으로 인제군의 문화예술 브랜드를 강화할 필요가 있다. 이와 같은 지역문화 아카이브 구축은 단순한 기록 보존을 넘어 지역의 역사와 문화적 정체성을 축적하는 과정이며, 인제군 관광과 연계한 문화예술 콘텐츠의 지속적인 생산과 확산을 가능하게 하는 핵심 인프라로 기능할 것이다.

5.2.2. 문화예술 데이터 플랫폼 구축

인제군의 문화예술 콘텐츠를 체계적으로 관리하고 축제와 문화관광 정책의 효율성을 높이기 위해서는 문화예술 데이터 플랫폼 구축이 필요하다. 문화예술 데이터 플랫폼은 지역의 문화 자원과 축제, 예술인, 문화시설, 관광자원 등의 정보를 통합적으로 관리하는 시스템으로, 문화예술 콘텐츠 개발과 정책 수립을 위한 핵심 기반으로 활용될 수 있다.

첫째, 플랫폼 구축 대상은 역사 문화 자원, 생태 자원, 생활 문화 자원, 축제 콘텐츠, 문화예술인, 공연 및 전시 자료, 문화시설, 관광자원 등으로 구성한다. 특히 인제빙어축제, 인제 가을꽃축제, 합강문화제, 마의태자문화제, 용대리 황태축제, 백담 마가목축제, 진동계곡 산나물축제 등 지역 축제의 운영자료와 프로그램, 사진, 영상, 홍보자료 및 방문객 데이터를 체계적으로 축적하여 활용할 수 있도록 한다.

또한 원통역 문화예술특구를 중심으로 DMZ 평화문화, 군사병영문화, 생태관광 자원을 통합 관리하고, 축제별 콘텐츠와 연계 가능한 문화예술 프로그램을 데이터베이스화하여 새로운 콘텐츠 개발의 기초 자료로 활용한다. 이와 함께 지역문화예술인, 공연단체, 공예인, 청년예술가 등의 활동 정보를 구축하여 축제 기획과 문화예술 사업의 협력 네트워크 형성에 활용할 수 있도록 한다.

둘째, 문화예술 데이터 플랫폼은 GIS 기반 문화 자원 지도, 디지털 아카이브, 온라인 전시, 축제 일정 관리, 문화예술인 정보, 관광 정보 등을 통합 제공하는 디지털 플랫폼으로 운영하는 것이 바람직하다. 이를 통해 방문객은 인제군의 축제와 문화관광 정보를 한곳에서 확인하고 여행 동선을 계획할 수 있으며, 지역 주민과 문화예술인은 콘텐츠를 공유하고 새로운 문화예술 프로그램 개발에 참여할 수 있다.

아울러 플랫폼에 축제 방문객의 이용 행태, 만족도,

관광 동선, 소비 패턴 등의 데이터를 축적·분석하여 축제 운영의 개선과 문화관광 정책 수립에 활용할 필요가 있다. 이러한 데이터 기반 정책은 축제의 경쟁력을 높이고 지역문화의 지속 가능한 발전을 지원하는 중요한 기반이 될 것이다.

따라서 인제군의 문화예술 데이터 플랫폼은 지역의 문화 자원을 통합적으로 관리하는 정보체계를 넘어, 축제와 문화예술, 관광을 연계하는 디지털 기반의 문화관광 생태계를 구축하고 지역의 문화경쟁력을 강화하는 핵심 인프라로 기능할 것이다.

5.3. 문화 관광 및 지역 산업 연계

문화예술 관광 분야는 예술, 스포츠 및 여가 관련 서비스에 해당하며, 예술 창작 관련 서비스업과 스포츠 및 오락 관련 서비스업을 포함하는 산업 분야를 의미하며, 지역산업과의 연계가 필수적이다. 인제는 2028년 개통 예정인 원통역을 중심으로 인제읍과 덕산, 원통을 하나의 생활권으로 묶는 도시 통합계획과 미래형 복합환승센터를 추진하며, 주요 관광지까지 쉽게 이동할 수 있도록 도시 계획 기반 시설을 확충하고 있다.

5.3.1. 원통역 문화예술 복합 특구 조성

원통역 문화예술 특구는 과거 병영문화를 바탕으로 군사, 상업이 중첩된 공간이라는 점에서 문화적 잠재력이 크다. 역사 문화유산을 현대적 문화콘텐츠로 재해석하여 지역 브랜드를 강화하고, 문화예술 중심으로 전환을 추구하며 민관 협력 체계 구축, 지역 주민의 적극적인 참여, 체계적인 정책 지원, 문화·관광 기반 시설 확충 등 다각적인 전략을 통해 지역의 공간적 가치를 재창출하고 지속 가능한 지역재생 거점으로 발전시킬 필요가 있다. 공간 재생 과정에서 장소성의 유지와 재해석은 기존의 지역적 맥락을 보존하면서도 현대적인 기능과 가치를 부여하는 데 필수적이다. 특히, 만해문학관, 내설악

미술관, 원통도서관 등을 연결하는 문화 벨트를 구축하여 인제의 자연경관을 유지하면서도 예술창작과 향유 활동이 가능한 공간으로 기존의 장소성과 새로운 문화적 의미가 결합된 지역재생 모델로서 의미와 기능을 부여가 필요하다.

원통역 일대는 역사 더불어 지역시장, 공공건축물, 골목길, 군사문화, 생활 문화 등 다양한 문화 자원을 보유하고 있어 이를 활용한 문화예술 관광 콘텐츠 개발 가능성이 높다. 철도 역사는 철도문화관 조성 및 철도 예술 축제 개최를 통해 지역의 근대성과 정체성을 알리는 문화 공간으로 활용할 수 있으며, 전시장은 로컬푸드 판매, 야시장, 예술시장 운영 등을 통해 지역경제 활성화와 관광객 유입을 도모할 수 있다.

또한 기존 건축물은 갤러리와 예술가 창작 공간으로 재생하여 문화예술 거점으로 활용할 수 있으며, 골목 공간은 벽화와 공공미술을 조성하여 관광객이 체험하고 머무를 수 있는 문화 공간으로 발전시킬 수 있다. 아울러 군사문화 자원은 기록 전시와 평화문화 콘텐츠 개발을 통해 지역의 근대적 가치를 재조명할 수 있으며, 생활 문화 자원은 주민들의 구술사, 사진전, 시민 아카이브 구축 등을 통해 지역의 생활사와 공동체 문화를 보존하고 공유하는 기반이 될 수 있다. 이와 함께 철도와 자연이라는 지역의 특성을 살려 예술가 레지던시, 북카페, 여행자센터 등을 조성한다면 문화예술과 관광이 융합된 복합문화공간으로 발전할 수 있을 것이다.

5.3.2. DMZ 문화예술 관광 콘텐츠 개발

접경지역인 인제는 오랫동안 군사도시로 발전해 왔으며, 다양한 군부대가 주둔하면서 군인, 가족, 지역 주민이 함께 생활하는 독특한 도시 문화를 형성해 왔습니다. 이러한 역사적 배경은 강원 접경지역과 연계한 평화·안보·생태 문화 콘텐츠로 확장할 수 있는 중요한 자산이다. 고성군 DMZ 박물관의 안보 중심의 시각 전시

를 넘어 생태·평화 체험을 결합 차별화된 DMZ 문화예술 관광 콘텐츠는 접경지역이 지닌 역사적 기억, 생태환경, 평화의 가치와 금강산을 포함하면 새로운 관광자원으로 발전시킬 수 있다.

특히, DMZ 및 접경지역의 문화관광 활성화를 위해서는 역사 문화, 생태 환경, 평화 예술, 문화 관광을 연계한 융복합 콘텐츠 개발이 필요하다. 먼저 역사 문화 콘텐츠는 한국전쟁과 분단의 역사, 군사도시의 형성과 발전 과정을 스토리텔링 방식으로 재구성하여 지역의 역사적 정체성을 효과적으로 전달할 수 있다. 또한 군사 병영 문화와 지역 주민의 생활사를 연계한 전시 및 해설 프로그램을 운영하고, 평화와 공존의 가치를 담은 문화 예술 콘텐츠를 개발함으로써 군사 병영의 기억을 문화적 자산으로 전환할 수 있다.

생태관광 분야에서는 DMZ 일원의 우수한 생태환경과 자연경관을 활용한 탐방 프로그램을 운영하고, 철새, 습지, 산림 생태 등을 주제로 한 생태교육 및 체험 프로그램을 개발할 필요가 있다. 또한 지역 주민과 생태 전문가가 함께 참여하는 해설 프로그램을 운영함으로써 지역 생태 자원의 보전과 지속 가능한 관광을 동시에 실현할 수 있다.

평화 예술 콘텐츠는 접경지역의 상징성을 기반으로 국내외 예술가가 참여하는 평화 미술제와 예술가 레지던시를 운영하고, 공공미술과 미디어아트를 활용한 평화문화 공간을 조성하는 방향으로 추진될 수 있다. 아울러 음악, 공연, 판화, 사진 등 다양한 예술 장르를 활용한 노마드형 평화 예술 축제를 개최하여 지역의 문화적 경쟁력을 강화하고 국내외 관광객의 문화 향유 기회를 확대할 수 있다.

문화관광 프로그램은 주변 지역 화천, 양구, 고성 등 접경지역을 연계하는 광역 문화 관광 벨트를 구축하고, 지역 교통망과 연계한 DMZ 문화 관광 코스를 개발하는 것이 필요하다. 또한 지역 특산물, 전통시장, 로컬 푸

드 등 지역경제 자원과 연계한 체류형 관광상품을 운영함으로써 관광객의 체류시간을 확대하고 지역경제 활성화와 지속 가능한 문화관광 기반을 구축할 수 있을 것이다.

5.3.3. 지역 축제와 연계한 콘텐츠 확산

원통 문화예술 특구나 DMZ 문화의 지속 가능한 활성화를 위해서는 인제군에서 개최되는 기존 축제와 연계한 문화예술 콘텐츠를 개발하여 지역 전체로 확산시키는 전략이 필요하다. 이를 위해 계절별 축제와 지역의 역사·생태·문화 자원을 연계한 문화예술 프로그램을 운영하고, 축제 간 연계성을 강화하여 연중 지속되는 문화관광 네트워크를 구축할 필요가 있다.

첫째, 계절별 문화예술 프로그램을 운영한다. 여름 사랑 인제 사랑 빠지다, 인제 캠프레이크 페스티벌, 인제 빙어축제, 인제 가을꽃축제 등 계절축제와 연계하여 공연예술, 미디어아트, 야간경관 콘텐츠, 거리예술, 체험형 전시 등을 운영함으로써 축제의 문화적 가치를 확대한다.

둘째, 지역 특화 자원을 활용한 예술 콘텐츠를 개발한다. 용대리 황태축제, 백담 마가목축제, 진동계곡 산나물축제, 미산고로쇠축제, 하늘여울소치마을 수리취떡축제 등 지역 특산물 축제와 연계하여 푸드아트, 로컬푸드마켓, 공예 전시, 지역 예술인 공연, 체험 프로그램을 운영함으로써 지역경제와 문화예술을 융합한다.

셋째, 역사 문화 콘텐츠를 강화한다. 합강문화제, 마의태자문화제, 하추리 도리깨축제, 내린천문화제 등 지역의 역사와 전통을 기반으로 스토리텔링 공연, 전통예술 재현, 주민참여형 퍼레이드, 기록전시 및 미디어 콘텐츠를 개발하여 지역의 역사적 정체성을 문화관광 자원으로 활용한다.

넷째, 원통 문화예술특구와 축제 간 연계 프로그램을 구축한다. '원통 오로라길' 조성 사업을 중심으로 철도문화, DMZ 평화문화, 생태관광을 결합한 문화예술 콘텐츠

를 개발하고, 각 축제와 연계한 문화예술 패스, 순회전시, 예술가 레지던시, 버스킹 공연, 플리마켓 등을 운영하여 축제 간 시너지 효과를 창출한다.

다섯째, 지속 가능한 문화관광 플랫폼을 구축한다. 축제별 콘텐츠를 개별적으로 운영하는 데 그치지 않고, 인제군 전역의 축제를 하나의 문화관광 네트워크로 연결하여 통합 홍보와 공동 마케팅을 추진한다. 이를 통해 관광객의 체류시간을 확대하고 재방문을 유도하는 한편, 지역문화예술인과 주민이 지속적으로 참여하는 문화예술 생태계를 조성함으로써 원통 문화예술 특구를 인제군 문화관광의 거점으로 발전시킬 수 있을 것이다.

5.4. 지역혁신형 인재 양성 체계 구축

5.4.1. 교육, 연구, 지역 실천 연계

지역혁신형 인재 양성은 단순한 교육 프로그램이 아니라 축제와 문화관광을 이끌 전문인력을 양성 가능한 체계가 설립되어야 한다. 인제군 축제와 연계한 문화예술 콘텐츠의 지속 가능한 발전을 위해서는 지역사회에서 활동할 수 있는 문화예술 전문인력을 체계적으로 양성하는 교육, 연구, 지역 실천 연계 체계를 구축할 필요가 있다. 이를 위해 한림대학교와 인제군이 협력하여 대학의 교육과정을 지역 현장과 연계하고, 학생들이 지역 문제 해결과 문화콘텐츠 개발에 직접 참여할 수 있는 현장 중심 교육을 확대해야 한다.

첫째, 문화콘텐츠, 관광, 디자인, 미디어, 경영 등 관련 전공 학생들이 인제군의 대표 축제와 문화예술 사업에 참여하는 프로젝트 기반 학습을 운영할 필요가 있으며, 학생들은 지역 축제의 기획, 홍보, 공연 운영, 콘텐츠 제작, 방문객 조사 등에 참여하며 실무 경험을 축적할 수 있다. 또한 대학과 인제군이 공동으로 지역문화 조사 및 연구 프로젝트를 수행하여 학생들이 지역의 역사, 생태, 생활 문화를 조사하고, 이를 축제 콘텐츠와 관광 프로그램

램으로 개발하는 교육과정을 운영한다. 이러한 과정은 지역문화 아카이브 구축, 주민 구술사 조사, 문화예술 데이터 플랫폼 구축 등과 연계하여 교육과 연구가 동시에 이루어지는 실천형 학습 모델로 발전시킬 수 있다.

둘째, 현장실습과 인턴십도 확대할 필요가 있다. 학생들이 인제군청, 지역문화예술 기관, 축제 운영조직, 관광사업체 등에서 일정 기간 실습하며 문화행정, 축제 기획, 문화마케팅, 디지털 콘텐츠 제작 등의 실무를 경험하도록 지원한다. 이를 통해 대학에서 습득한 이론을 지역 현장에서 적용하고, 졸업 후 지역문화산업과 관광 산업으로 진출할 수 있는 기반을 마련할 수 있다.

셋째, 인제군과 한림대학교, 지역문화예술 단체가 공동으로 문화 기획 워크숍, 리빙랩, 캡스톤디자인, 아이디어 공모전 등을 정례화하여 학생과 주민, 예술인이 함께 지역 현안을 해결하는 협력 체계를 구축한다. 우수한 프로젝트는 실제 축제 프로그램과 지역개발 사업에 적용하여 교육 성과가 지역사회에 환류될 수 있도록 한다.

이와 같은 교육, 연구, 지역 실천 연계 체계는 대학의 교육 역량과 지역사회의 문화 자원을 유기적으로 연결하는 지역혁신 모델이다. 학생들에게는 실무 경험과 지역문제 해결 역량을 제공하고, 인제군에는 문화예술 콘텐츠를 기획·운영할 전문인력을 공급함으로써 축제와 문화관광의 경쟁력을 높이는 기반이 될 것이다.

5.4.2. 강원형 RISE(앵커) 모델 확산을 위한 연계 방안

인제군 축제와 연계한 문화예술 콘텐츠 개발은 지역의 문화 자원과 대학의 교육·연구 역량을 결합한 지역혁신 모델로 발전할 가능성이 높다. 특히 강원도가 추진하는 RISE사업(앵커)과 연계하여 한림대학교와 인제군이 협력 체계를 구축한다면, 지역문화 기반의 혁신 모델을 실현하고 문화관광 경쟁력 강화에 기여할 수 있다.

첫째, 인제군에서 구축한 문화예술 거버넌스, 지역문화 아카이브, 문화예술 데이터 플랫폼, 주민 참여형 기록

사업, 청년 문화콘텐츠 창작 프로그램 등을 RISE사업(앵커)의 지역혁신 과제로 연계 대학교의 교육·연구 역량을 활용한 지역혁신 프로젝트를 추진할 필요가 있다. 대학은 교육과 연구를 담당하고, 지역 축제의 콘텐츠 기획, 홍보, 디지털 미디어 제작, 관광 프로그램 개발 등 현장 중심의 교육을 수행하며, 인제군은 대학의 전문성을 활용하여 지역 실증과 정책 지원을, 문화예술 기관과 산업계는 콘텐츠 개발과 사업화를 담당하는 협력 체계를 구축함으로써 지역 맞춤형 혁신 모델을 실현할 수 있다.

둘째, RISE사업(앵커)을 통해 인제군에서 개발된 축제 연계 문화예술 콘텐츠를 도내 다른 시군과 공유하고 공동 프로그램으로 확대하는 방안도 필요하다. 예를 들어 철원의 평화관광, 화천의 산천어축제, 양구의 DMZ 생태관광, 고성의 해양관광 등 지역별 특화 자원과 인제군의 생태·평화·문화예술 콘텐츠를 연계하여 광역 문화관광 네트워크를 구축할 수 있다. 이를 통해 지역 간 협력을 강화하고 관광객의 체류시간과 이동 범위를 확대하는 효과를 기대할 수 있다.

셋째, RISE 사업을 활용하여 대학생과 청년이 참여하는 현장실습, 캡스톤디자인, 리빙랩, 창업지원 프로그램을 공동 운영하고, 문화예술 전문인력을 양성하는 산학협력형 문화예술 프로그램을 마련해야 한다. 이러한 교육·연구·지역 연계 프로그램은 청년의 지역 정착을 유도하고, 지역사회가 필요로 하는 문화기획자와 콘텐츠 개발자를 양성하는 기반 즉, 청년 창업과 지역 정착을 지원하는 협력 체계의 모델이 될 것이다.

강원형 RISE(앵커) 모델의 확산 가능성은 강원도가 보유한 풍부한 문화, 생태, 관광 자원과 지역대학의 연구 역량을 연계할 수 있다는 점에서 높다. 특히 인제군은 DMZ, 백담계곡, 내린천, 설악산권 자연환경, 원통 문화예술 권역 등 다양한 지역 축제 등 차별화된 문화 자원을 보유하고 있어 문화예술 기반 지역혁신 모델의 실증 지역으로 적합하다. 또한 인제군에서 축적된 성과를

바탕으로 철원, 화천, 양구, 고성 등 강원도 내 접경지역으로 협력 모델을 확산한다면, 지역 간 문화관광 네트워크를 강화하고 지속가능한 지역혁신과 문화예술 생태계 조성에 기여할 수 있을 것이다.

따라서 강원형 RISE(앵커) 모델은 교육, 연구, 문화예술, 관광, 지역산업을 유기적으로 연계하는 협력 체계로서 인제군의 문화예술 콘텐츠 개발과 지역 축제 활성화를 지원하는 핵심 전략이 될 수 있으며, 장기적으로는 강원도의 대표적인 지역혁신 모델로 발전할 가능성이 있다.

또한 인제군에서 축적된 성과를 바탕으로 철원, 화천, 양구, 고성 등 강원도 내 접경지역으로 협력 모델을 확산한다면, 지역 간 문화관광 네트워크를 강화하고 지속가능한 지역혁신과 문화예술 생태계 조성에 기여할 수 있을 것이다.

6. 결론

본 연구는 강원특별자치도 인제군이 보유한 자연, 생태, 역사, 문학, 생활 문화 자원을 바탕으로, 리빙랩을 활용한 문화예술 기반 지산학 협력 활성화 방안을 제시하는 데 목적이 있다. 인제군은 설악산권 자연환경, 내린천과 백담계곡, 접경지역의 역사, 백담사와 만해 한용운 관련 문화 자원, 인제아리랑과 지역 축제 등 풍부한 자산을 보유하고 있다. 그러나 인구 감소와 고령화, 청년 유출이 심화하는 가운데 문화 자원과 시설이 개별적으로 운영되고 있으며, 주민 참여, 전문인력 양성, 관광·산업 연계, 대학과 행정의 협력 체계도 충분히 구축되지 못한 것으로 나타났다. 이에 본 연구는 문화예술 기반 지역재생, 리빙랩, 지산학 협력을 결합한 지역문화 생태계 구축에 대해 살폈다. 추진 방향으로는 첫째, 인제군, 대학, 문화예술인, 주민, 관광 업체 등이 참여하는 상설 문화예술

협의체와 정책 환류 체계 구축, 둘째, 리빙랩, 솔버톤, 문화예술 캠프를 활용한 공동 프로젝트 운영, 셋째, 지역의 생태, 역사, 생활 문화, 축제 자료를 통합하는 문화 아카이브와 데이터 플랫폼 구축을 제안하였다. 넷째, 원통역 일대를 문화예술 복합 거점으로 조성하고 DMZ, 생태, 문학, 축제를 연계한 체류형 문화관광 콘텐츠를 개발하며, 다섯째, 현장실습, 캡스톤디자인, PBL, 창업 지원 등을 통해 지역혁신형 인재를 양성할 필요가 있다. 특히 이러한 과제를 강원형 RISE(앵커) 사업과 연계할 경우 대학의 교육, 연구 성과를 지역 정책과 산업에 환류하고, 인제군의 성과를 강원 접경지역으로 확산할 수 있다. 따라서 인제군의 문화예술 기반 지산학 협력은 문화 자원의 보존과 활용을 넘어 주민 참여, 청년 정착, 관광 활성화, 지역산업 육성을 함께 실현하는 지속 가능한 지역혁신 모델이 될 수 있다.

참고문헌

1. 기본 자료

인제군청 2026 업무보고(<https://www.inje.go.kr>).
인제군청 통계연보(<https://www.inje.go.kr/>).
인제문화관광(지금 여기 인제:<https://tour.inje.go.kr/>).
통일부 보도자료(통일부, 2025). 4월 10일 자.

2. 단행본 및 논문

Hyunmi Do 외, 「A Case Study on the Implementation of a Course Integrating Design Thinking and University-Industry-Community Collaboration」, 『Journal of The Korea Society of Computer and Information』 30(9), 2025.
김규은, 「지역사회 문제해결을 위한 리빙랩 프로그램 개발: A대학의 사례를 중심으로」, 『지역사회연구』 32(4), 지역사회연구회, 2024.
김나은 외, 「국가연구개발사업의 리빙랩 연구 동향」, 『한국정책학회보』 31(4), 한국정책학회, 2022.
김봉문 외, 「지산학 협력 활성화를 통한 지역혁신 생태계 구축 방안 연구」, 『KOREAN COMPARATIVE GOVERNMENT REVIEW』 28(1), 2024.
김태훈 외, 「지산학 협력 기반 융합인재 양성에 대한 인식 조사」, 『KOREAN COMPARATIVE GOVERNMENT REVIEW』 28(4), 2024.
김혜천, 「한국적 도시재생의 개념과 유형, 정책방향에 관한 연구」, 『도시행정학회보』 26(3), 도시행정학회, 2013.
신종진 외, 「역사문화지역재생을 위한 사업의 연계 수법에 관한 연구」, 『대한건축학회논문집계획계』 29(9), 대한건축학회, 2013.
오영삼 외, 「지역사회 문제 해결과 혁신 도구로서 리빙랩(Living Lab)과 콜렉티브 임팩트(Collective Impact) 간 비교」, 『Social Science Studies』 23(2), 사회과학연구회, 2025.
유충동, 「글로벌대학 정책과 지역산업화 리빙랩의 운영 양상: 강원도와 강원대의 사례를 중심으로」, 『글로벌 어문학 문화 연구』 22, 글로벌어문학문화연구소, 2026.
유하나, 「지속 가능한 도시재생 방안으로서 리빙랩의 특성 분석: '대구×청년 소셜리빙랩'을 사례로」, 『한국지역지리학회지』 29(2), 한국지역지리학회, 2023.
최병현, 『설악산 百潭寺』, 인제문화원, 2013.
최정내 외, 「홍성군 주민참여 스마트도시 리빙랩 사례 연구」, 『한국도시지리학회지』 25(1), 한국도시지리학회, 2022.
추미경 외, 『문화를 통한 지역재생 정책추진 방안 연구』, 문화체육관광부, 2012.

Abstract

A Study on Revitalizing University-Industry-Community Collaboration Based on Arts and Culture in Inje County, Gangwon State

Focusing on the Establishment of a Living Lab-Based Local Cultural Ecosystem

Kim, Myung-Joon | Hallym University

Jo, Jeong-Rae | Hallym University

This study aims to propose strategies for revitalizing university-industry-community collaboration (UIC) based on arts and culture through a Living Lab approach, utilizing the natural, ecological, historical, literary, and cultural resources of Inje County, Gangwon State, South Korea. Although Inje County possesses abundant cultural and artistic assets, it faces significant challenges, including population decline, population aging, youth outmigration, fragmented utilization of cultural resources, and insufficient community participation and collaborative governance, all of which hinder the development of a sustainable local cultural ecosystem. To address these issues, this study reviews the theoretical foundations of arts and culture-based regional regeneration, Living Labs, and university-industry-community collaboration, while analyzing the cultural resources and regional conditions of Inje County. Based on the findings, the study proposes several strategies, including the establishment of a cultural governance council and policy feedback system; the implementation of collaborative projects through Living Labs, solve-a-thons, and arts and culture camps; the development of a regional cultural archive and data platform; the creation of a cultural complex around Wontong Station; the development of stay-oriented cultural tourism programs integrating the DMZ, ecology, literature, and local festivals; and the cultivation of regional innovation talent through field-based education, capstone design, and project-based learning (PBL). Furthermore, by linking these strategies with the Gangwon RISE (Regional Innovation System & Education) Anchor Project, this study suggests that universities can effectively connect their educational and research capacities with local communities, thereby contributing to sustainable regional development through enhanced community participation, youth retention, cultural tourism, and regional industrial revitalization.

Keywords Inje County, Dongseo High-Speed Railway, University-Industry-Community Collaboration (UIC), Living Lab, Arts and Culture, Regional Problem Solving

이 논문은 2026년 7월 20일에 투고 완료되어

2026년 7월 25일부터 8월 15일까지 심사위원회 심사하고

2026년 8월 20일에 심사위원 및 편집위원 회의에서 게재가 결정된 논문임.