



행복한 변화, 새로운 충남

2016. 12. 26.[월]
충남연구원 회의실

- 문화로 행복한 -
도민 문화향유 기회 확대방안 세미나

주 최 : 충청남도, 충남문화재단, 충남문화산업진흥원
주 관 : 충남연구원

- 문화로 행복한 -

도민 문화향유 기회 확대방안 세미나

I 행사개요

- 때 · 곳 : 2016. 12. 26.(월) 15:00, 충남연구원 회의실
- 대 상 : 50명(문체부 1, 도 4, 도의회 1, 시군 30, 공공기관 7, 문화예술단체장 3, 정책자문 교수 1, 언론인 1, 현장활동가 2 등)
- 주 최 : 충청남도, 충남문화재단, 충남문화산업진흥원
- 주 관 : 충남연구원
- 주 제 : 도민 문화향유 기회 확대 방안
- 진 행 : 정책 및 주제발표(50')┃토론 및 질의응답(100')┃종합정리 및 폐회(10')

II 세미나 진행계획

① 정책 및 주제발표 : 15:10~16:00(50')

- 제1주제 : 국민 문화향유 정책(문체부 문화정책관)
- 제2주제 : 도민 문화향유 기회확대 방안(충남도 문화정책과장)
- 제3주제 : 도민 문화향유를 통한 지역활성화(이선철 감자꽃 스튜디오 대표)

② 토 론 : 16:00~17:40(100')

- 토론 진행(주재) : 충남연구원장
- 토 론 : 발제자 및 참석자 자유토론

구 분	직 위	성 명	비 고
계		15명	
문화체육관광부	문화 정책 관	이 형 호	
충 청 남 도	문화체육관광국장	이 창 규	
	청년정책T/F팀장	정 근 범	
충 청 남 도 의 회	문화복지위원장	정 정 희	
공 공 기 관	공공기관장 (3)	강현수 · 이종원 · 전성환	
한국문화관광연구원	연 구 실 장	류 정 아	
문화원연합회 · 예총	문화원연합회장 · 예총회장	나태주 · 오태근	
순 천 향 대	교 수	변 재 란	
굿 모 닝 충 청	충남취재본부장	장 찬 우	
자연미술가협회 야 투	대 표	고 승 현	
민 간 인	현 장 활 동 가	양승호 · 복권승	

③ 종합정리 및 폐회 : 17:40~17:50(10')

순서

- **국민 문화향유 정책** 1
【 이형호 문화정책관(문화체육관광부) 】

- **도민 문화향유 기회 확대방안** 19
【 조한영 문화정책과장(충청남도) 】

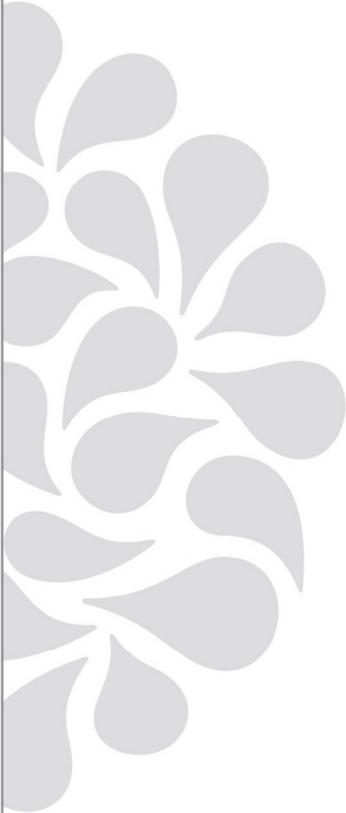
- **도민 문화향유를 통한 지역활성화** 35
【 이선철 감자꽃스튜디오 대표 】

- [부록] **도민 문화향유 증진을 위한 기본방향 마련연구** 67

문화로 행복한 도민 문화향유 기회 확대방안 세미나



국민 문화향유 정책



이형호 문화정책관(문화체육관광부)

국민 문화향유 정책

2016.12.26.(월)

문화체육관광부

I. 문화란 무엇인가

MEGA TREND

세계경제성장 둔화

· 低유가, 중성장속도 둔화, 美기준금리 인상 등의 요인

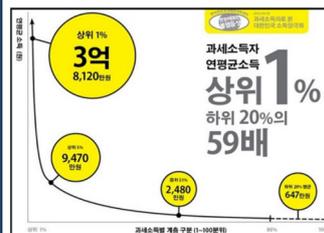
· 글로벌 금융 불안 야기



사회양극화

· 계층별 과세소득 비교결과, 하위 20% 소득 상위 1%에 비해 무려 약 59배 차이

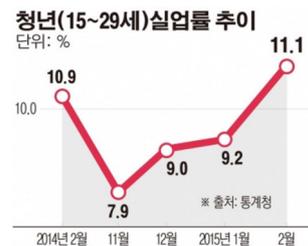
· '금수저', '흙수저' 신조어 등장



청년실업

· 한국 청년실업률 11.1%, 사상 최대치(15. 2월 기준)

· 세계 청년실업률 12.6% (13년 기준)



I. 문화란 무엇인가

MEGA TREND

고령화

- 세계에서 가장 빠른 한국의 고령화 속도
- 2050년까지 한국 평균연령 53.9세로 **세계 최고령 국가** 될 것으로 예측

65세 이상 노인 인구 **600만명 돌파**

고령자(65세 이상 기준) 인구비중 전망 (단위: %)
* 출처: 통계청

저출산

- 여성 1명이 평생 낳을 것으로 예상하는 평균 출생아 수, **한국 1.25명**
- 한국 출산율, 세계 224개국 중 219위, **OECD 중애선 꼴찌**(14년 추정치)

미국 중앙정보국 월드팩트북 The World Factbook - CIA

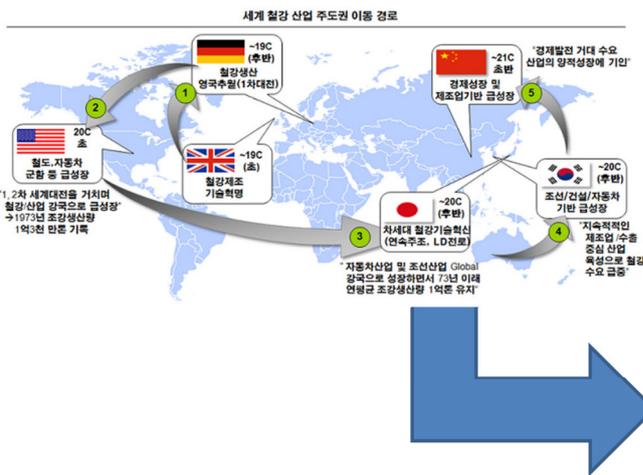
OECD 회원국 출산율	
75위 이스라엘	2.62명
94위 멕시코	2.29명
122위 미국	2.01명
208위 일본	1.40명
219위 한국	1.25명

OECD **하위권** 중 **꼴찌**

인구절벽의 위기

※ 미국 경제학자 해리 덴트의 『The Demographic Cliff』(14)에서 제시된 개념으로 생산가능인구(15~64세) 비율이 급속도로 줄어들어 2018년경 한국은 인구절벽에 직면해 경제불황을 겪을 가능성이 높다고 예상

I. 문화란 무엇인가



삼성중공업-대우조선해양, 1분기 선박 수주 '제로'

김영삼 기자 | 입력 : 2016.03.31 10:38



삼성중공업과 대우조선해양이 올 1분기에 1척의 선박도 수주하지 못한 것으로 나타났다.

31일 업계에 따르면 올 들어 국내 조선사들은 지난 30일까지 총 8척을 수주하는 데 그쳤다. 건조 난이도를 감안한 표준 환수인 'CGT' 기준으로는 17만CGT로 지난해 동기 대비 6%에 불과하다.

8척 가운데 5척은 현대중공업 현대삼호중공업 현대미포조선 등이, 3척은 중견 조선사들의 수주 물량이다.

반면 두 회사를 합쳐 직원이 3만여명이 넘는 삼성중공업과 대우조선해양은 3개월째 수주 실적도 없다.

업계 관계자는 "연세 최대 건조지 영도의 몰입은 있지만 시급 같은 상황이 이어지면 연

세계 철강 해운 산업 주도권의 이동, 한국 철강 해운산업의 사양화

I. 문화란 무엇인가

문화는...

- 공동체의 구성원들이 공유하는 생활 양식, 관습, 사고방식 및 가치관의 총체를 의미
- 아름다움을 추구하는 예술의 영역에 국한되지 않는 포괄적인 개념

→ 결국 사회구성원들이 공유하는 가치관, 태도 및 관습 등 가치의 형성과 유지에 관련된 모든 것

4

I. 문화란 무엇인가

개념적 정의

- 한 집단의 사람들이 공유하는 **생각(사고), 습관, 행동 양식**의 총체를 의미



'생각이 습관을 만들고 습관이 다시 생각을 바꾼다'

- 윈스턴 처칠

5

I. 문화란 무엇인가

두 번은 없다

지금도 그렇고 앞으로도 그럴 것이다
우리는 아무런 연습 없이 태어나서
아무런 훈련 없이 죽는다

우리가 '세상'이란 이름의 학교에서
가장 바보같은 학생일지라도
여름에도 겨울에도 낙제란 없는 법

반복되는 하루는 단 한번도 없다
두번의 똑같은 밤은 없고,
두번의 한결같은 입맞춤도 없고,
두번의 동일한 눈빛도 없다



I. 문화란 무엇인가

두 번은 없다

그렇다면

태어나서 죽을 때까지

삶은 '연습과 훈련'이다

I. 문화란 무엇인가

문화의 시대란
문화가 전면에 등장한 것이다.
'문화콘텐츠'가 대표적이다.

이는 **문화적 정체성**을 바탕으로
사회를 통합하고 유지해가는 상징적
기능에서

문화적 창의성을 바탕으로 타 영역과
융복합하여 새로운 가치를 창출
하는 핵심 영역이 된 것이다.

8

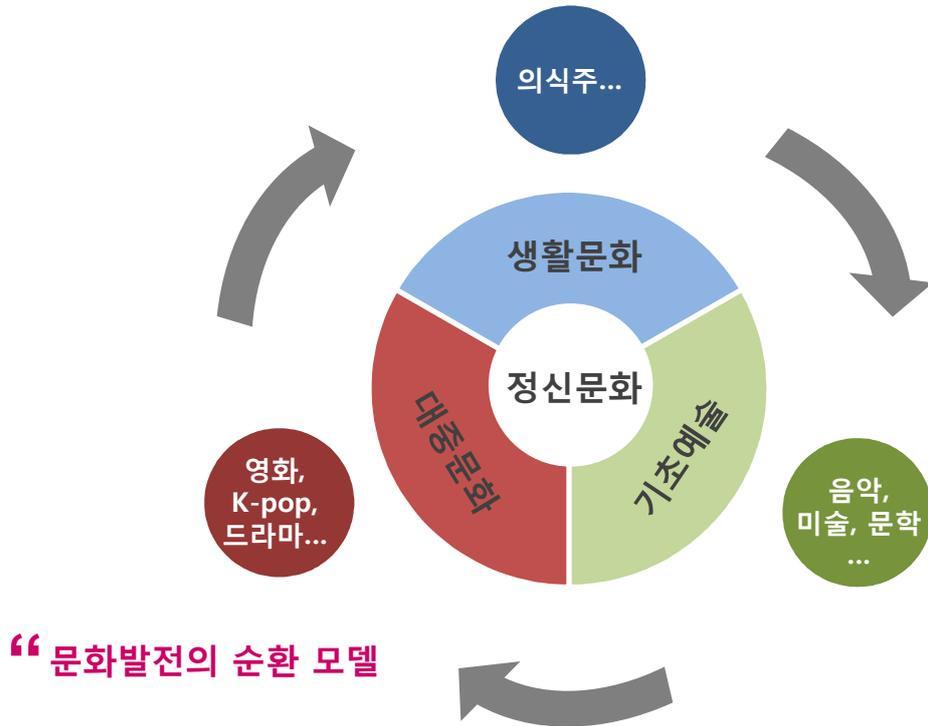
I. 문화란 무엇인가

'문화'의 용례 변화



9

I. 문화란 무엇인가



10

II. 국민 문화향유 정책

1. 국민 문화향유 진흥 법률 제정

(추진현황) 국정기조인 문화융성을 법·제도적으로 뒷받침하기 위해 이번 정부 출범이후 문화정책 근간을 이루는 다양한 법률이 제·개정

- 문화기본법('13.12월 제정)
- 지역문화진흥법('14.1월 제정)
- 문화다양성의보호와증진에관한법률('14.5월 제정)
- 국민여가활성화기본법('15.5월 제정)
- 한국수화언어법('16.2월 제정)
- 점자법('16.5월 제정) 등

* 문화기본법 개정('16.5월)을 통해 문화가 있는 날 법적근거 및 문광연 법정법인화 근거 마련

11

<국민여가활성화기본법 주요내용>

- 제1조(목적) 이 법은 여가 활성화에 관한 정책의 수립 및 시행 등에 관한 기본적인 사항을 규정함으로써 자유로운 여가활동 기반을 조성하고, 국민들이 다양한 여가활동을 통하여 삶의 질을 향상시킬 수 있도록 하는 것을 목적으로 함
- 제4조(국가및지방자치단체의책무) 국가와 지방자치단체는 국민의 삶의 질을 향상시킬 수 있는 여가 활성화 관련 정책을 수립·시행해야 함
- 제9조(여가프로그램의개발및보급) 국가와 지방자치단체는 국민들의 여가 수요를 고려한 다양한 여가프로그램을 지속적으로 개발·보급하여야 함
- 제12조(여가시설과공간의확충) 국가와 지방자치단체는 국민들이 편리하고 자유롭게 이용할 수 있는 여가시설과 공간의 개선 및 확충을 위하여 필요한 시책을 강구하여야 함
- 제14조(사회적약자의여가활동지원) 국가와 지방자치단체는 여가정책을 수립·시행함에 있어 장애인, 노인, 저소득층 및 다문화 가정 등 사회적 약자의 여가활동을 증진하기 위하여 필요한 시책을 강구하여야 함

12

2. 문화가 있는 날

생활 속 문화 확산을 위하여 **매달 마지막 수요일**을
'문화가 있는 날' 지정, 다양한 문화혜택 제공 ('14. 1월 ~)

문화가 있는 날 주요혜택

-  영화 저녁 5시~9시 5천원
-  공연·전시 할인
-  경복궁 등 5대 궁 무료, 도서관 연장 개방
-  스포츠경기 50% 할인(초등학생 이하 자녀 동반 시) 등

13

'문화가 있는 날' 주요 사업



'문화가 있는 날'의 전국 확산을 위한 기획사업 실시

- 지역 거점 특화 프로그램(19개 지역)
- 청춘마이크 사업(88팀 242명)
- 맞춤형 프로그램(총 2천 여 회)



'문화가 있는 날' 협력 강화

- 기업, 대학교, 각종 단체 등과의 MOU 체결 및 협력사업 발굴 시행



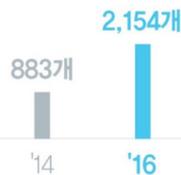
참여 활성화

- 대국민 홍보 및 지역별 집중 홍보

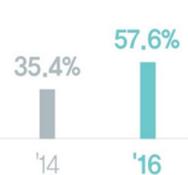
민간사업자 및 참여 프로그램 증가, 국민 일상 속에 자리매김
'문화가 있는 날' 지정·운영 근거 마련을 위한 문화기본법 개정('16.5.29 공포)



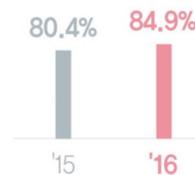
프로그램 수



인지도



만족도



기업('16년 90개) 및 대학('16년 12개교) 협력 활성화

1. '문화가 있는 날' 운영 지원 조례 제정



지자체에서 실질적인 실행을 담보하기 위해서는 '문화가 있는 날 운영 지원 조례' 등 제정 필요

지자체의 '문화가 있는 날' 운영 지원 조례 제정

공립문화시설의 참여 활성화 및 문화예술 프로그램 확대를 위한 지자체 지원 등 규정

제정 내용 문체부에서 공유, 필요 시 지원방안 검토

2. 지역 '문화가 있는 날' 활성화 방안 마련



'문화가 있는 날' 인지도 증가 대비 참여율 증가는 더딘 실정

(참여율)

'15. 8월 37.2%
→ '16. 5월 38.1%

지역민의 참여 여건 개선 등 지역 '문화가 있는 날' 활성화 방안 마련

관련 전문가, 지역민 등이 참여한 지역의견 수렴

지역의 현실을 반영한 '문화가 있는 날' 활성화 방안 마련, 중앙과 지방 간 상호 협력 확대 및 관련 지원 협의

3. 지역 문화시설 참여 유도 및 2017년 지방비 편성 등



생활 밀접 문화시설의 특별 프로그램 또는 혜택 제공 등을 통해 지역민의 '문화가 있는 날' 체감 극대화

지자체 합동평가 대상 시설에 대한 예산 지원 등 특별 프로그램에 대한 지자체의 집중 홍보를 통해 지역민의 참여율 제고

2017년 문화가 있는 날 지방비 편성 요청 (국고 50억 원 내외 지원 예정)

4. 전담 인력 및 협조 체계 구축



'문화가 있는 날' 전담 인력 배치 및 관계 공무원 업무 협력 네트워크 구축

지역 문화시설의 지원 및 관리, 지역민에 대한 정보의 제공 및 홍보, 지자체 합동평가를 위한 조사 및 사후 관리 등 담당

2016년 문화전문인력양성 사업(한국문화예술위원회)과 연계하여 전문인력 지자체 지원 가능('16.7월~12월)

< 문화가 있는 날 확산 >

- '청춘마이크'사업: 청년예술인(88팀/242명) 전국 공연 기회 제공
- **지역 거점 특화 프로그램**(24개 지역) 지자체 참여 및 홍보 지원 등
- 지역 문화예술단체 또는 문화기획자가 거리, 골목, 지역 상권 등에 특화된 '문화가 있는 날' 프로그램 시행 (24개 지역)
- 지자체 합동 평가로 **지역 문화시설의 문화가 있는 날 참여율 조사** ('16.8월 ~)
- 지역 신문, 방송, SNS 등 참여 프로그램의 사전 홍보 지원
- **지역문화기관 간 협력**을 통해 문화행사 및 지역축제 공동기획 등 연계사업 추진
- 한국문화원연합회, 한국광역문화재단연합회, 한국문화예술회관연합회 등 가칭 지역문화진흥 네트워크 구성

20

3. 문체부 지역사업 추진현황

- 주민의 자발적 문화참여공간 확대
- 지역 문화예술 선순환 생태계 조성
- 문화특화지역조성 및 지역문화전문인력 양성
- 인문정신문화 확산의 지역적 토대 마련
- 지역 원천콘텐츠DB화 및 문화콘텐츠활용 지원

21

<주민의 자발적 문화참여공간 확대 >

- 생활문화센터 성공사례 창출('16년 6개소)
 - 인력·프로그램 등 맞춤형 지원을 통한, **통합 온라인 시스템** 구축('16.10월~)
 - 전국 생활문화제 개최('16.10월)등 센터 간 네트워크 형성
- 청년 문화기획인력 선발·교육 및 생활문화센터 대상 권역별 시범 파견('16.7월~/5명, 1인당 8~9개 센터 전담)운영 지원
- 지방문화원에 대한 직접 재정 지원은 현행 법령* 상 불가,
 - 전국 문화시설 지원프로그램 중 지방문화원 간접 지원** 확대 등 지방문화원 재정 기반 강화('17년~)
- * 「보조금 관리에 관한 법률 시행령」제4조 상 '지방문화원 사업활동 지원'은 지자체 고유사무로 보조금 제외 사업
- ** '16년 공모사업을 통해 어르신 문화 프로그램, 청소년 지역문화 창조프로그램 등 총 81억원 간접 지원
- 생활문화공동체 : 문화를 매개로 소외지역(임대아파트, 서민단독주택) 주민 대상 문화예술프로그램 지원

22

< 지역 문화예술 선순환 생태계 조성 >

- 시·도별 창작 활성화 및 지역 간 예술교류 추진('16년 제3회 전국 공연장 상주단체 페스티벌 지원)
- '소외계층문화순회' 사업(3,000회, 200억원) 실시로 지역 내 문화향유 확산 및 문화양극화 해소
 - '15년 2,000회, 100억원 → '16년 3,000회, 200억원
- 지역의 일상공간을 문화예술공간으로 재창조하는 공공미술프로젝트
- 작은미술관, 산업단지·폐산업시설 문화재생 등 지역의 기존·유휴 공간 문화적 재해석
- 공공디자인으로 행복한 공간 만들기('16년 6개소 선정)
 - 논산(연산역), 충주(삼탄역), 대전(범죄예방개과천선), 부여(마을이 그림책이다), 곡성(기차마을 뚝방마켓), 평창(농특산물전시판매장)
- 지역공예마을 선정·육성(4개 지역)
 - 공주('14년, 계룡산도예촌), 강릉('15년, 오죽헌공방마을), 남원('15년, 옷칠공예마을), 제주('16년, 제주말총마을)

23

< 문화특화지역 조성 및 지역문화 전문인력 양성 >

- 문화특화지역 조성(문화도시, 문화마을)
 - 도시 및 지역 자체가 고유 브랜드로 발전할 수 있도록 문화도시, 문화마을 지원('15년 20개소 → '16년 46개소)
 - (문화도시) 문화적 자산이 풍부하고 중장기 문화기본계획을 수립하여 문화·창조 도시 사업을 추진 중인 시·군(지원액 : 국비3억, 지방비 4.5억)
 - (문화마을) 주민협의체를 통한 문화적 사회활동이 활발하거나 잠재적 문화역량이 높은 마을(지원액 : 국비 0.8억, 지방비 1.2억)
- 지역문화 전문인력 양성
 - 권역별 전문인력 양성기관 지정 및 교육('15.6월~'17년 5월/2년간, 5개소 지정 지원, 총 150여명)
 - 운영기관 : 광주문화재단, 경남문화예술진흥원, 대전문화재단, 제주문화예술재단(서울문화재단 공동주관), 전북대학교

24

< 인문정신문화 확산의 지역적 토대 마련 >

- **도서관·박물관 건립 사전타당성 평가 본격 실시('17),**
 - 건립 시 인구, 시설 분포 우선 고려 및 지자체 협력 강화로 지역간 불균형 개선
- **지역 도서관·박물관의 인문프로그램 확대**
 - 지역 문화자산과 인문강연 '길 위의 인문학'(22만명), 주제별 심화 강좌인 인문독서아카데미(1.2만명) 등
 - 1관1단 문화예술커뮤니티 운영, 독서동아리, 공간 프로그램 지원, 지역내 인문학자 등 인문활동가 파견('17)
 - 도서관·박물관을 자생적 인문향유 거점으로 조성

25

<지역 원천콘텐츠 DB화 및 문화콘텐츠 활용 지원>

- 지방문화원이 보유한 **설화, 향토사, 인물사** 등 원천콘텐츠 발굴 - DB구축, 통합문화콘텐츠 포털서비스 및 콘텐츠 제작·활용
- ('16년) 시범사업(14개 지방문화원 대상 DB화)
⇒ ('17년) 전국 지방문화원(228개)으로 확대

- 지역원천콘텐츠를 활용하여 광역별 원천콘텐츠 DB 구축 및 지역 문화콘텐츠 제작 활용

▶ 설화, 향토사, 인물사 등 원천콘텐츠 제공 및 생성
지방문화원

▶ 지역문화자원 체계적 정리 및 분류 DB 구축
16개 시도문화원연합회 + 지역 콘텐츠코리아랩

▶ 온라인 서비스
▶ 문화콘텐츠 개발
한국콘텐츠진흥원

26

4. 충남도민 문화향수 및 여가실태

- 예술행사 관람률(출처:2014 문화향수실태조사)
(전체) 71.3%, (충남) 67.5%
- 예술행사 관람 횟수(출처:2014 문화향수실태조사)
(전체) 4.98회, (충남) 4.46회
- 가장 많이 하는 여가활동(출처:2014국민여가활동조사)
(전체) 휴식활동(59.3%), 취미오락활동(20.9%), 스포츠참여활동(8.6%)

* (전체) 휴식활동 중 TV시청(51.4%), 인터넷검색(11.5%), 산책(4.5%)

(충남) 휴식활동(58.9%), 취미오락활동(22.6%), 스포츠참여활동(8.8%)

* (충남) 휴식활동 중 TV시청(47.7%), 산책(6.9%), 인터넷검색(6.8%)

27

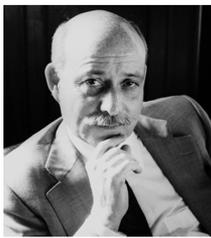
Ⅲ. 문화와 창의성

문화를 바꾸는 힘, 창의성

“**창의성**이란 미처 생각하지 못한 시장, 고객, 기술과 가치를 남보다 먼저 생각하는 것을 찾고 강력한 추진력으로 효율적인 업무를 가능하게 하는 경영이라고 정의할 수 있다.”



- 세계적인 창의력 전문가
알츠슐러(Genrich Altshuller)

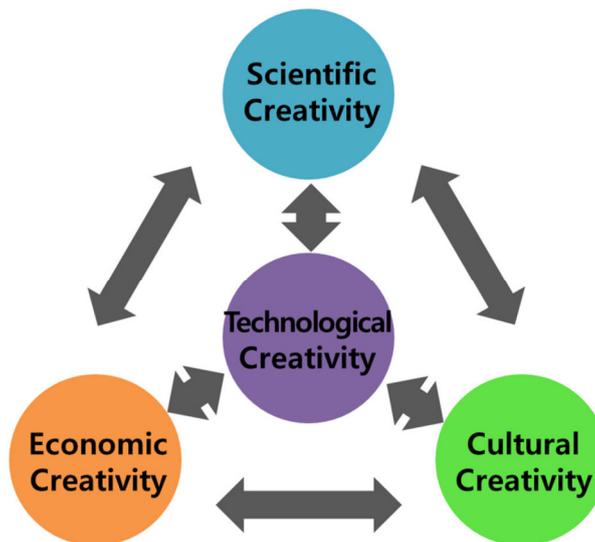


- 제러미 리프킨(Jeremy Rifkin)
『소유의 종말』 중에서...

“부는 이제 물적 자본에서 나오지 않는다. 부는 인간의 **상상력**과 **창조력**에서 나온다.”

Ⅲ. 문화와 창의성

창의적 활동 영역의 상호관계



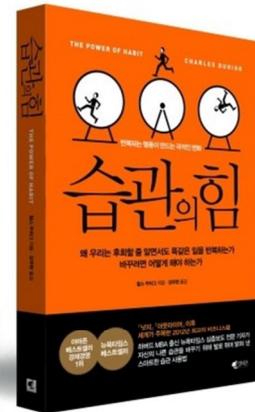
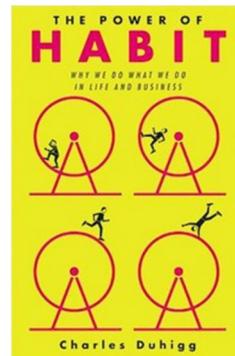
* 출처 : Mitchell, W.J., Inouye, A.S. and Blumenthal, M.S.(2003). *Beyond Productivity: Information Technology, Innovation, and Creativity*. THE NATIONAL ACADEMIES PRESS. USA, p. 22.

Ⅲ. 문화와 창의성

문화의 힘, 개인과 사회의 습관을 바꾸다

“ 습관이 우리를 지배하고 있고
기억은 사라져도 습관은 남는다.
의지력도 습관이며 사회도 습관
이 있다. ”

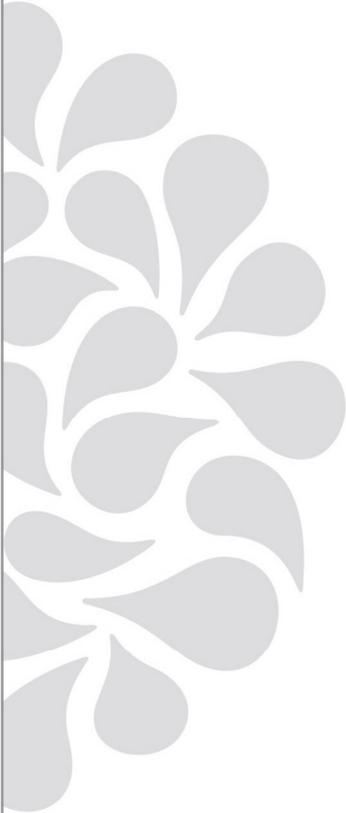
- 찰스 두히그(Charles Duhigg)
『습관의 힘』 중에서



문화로 행복한 도민 문화향유 기회 확대방안 세미나



도민 문화향유 기회 확대방안



조한영 문화정책과장(충청남도)

문화로 행복안 도민 문화향유 기회 확대 방안



Contents

목차

- I. 추진배경 및 경위
- II. 문화향유 체계 및 접근 개념
- III. 추진여건
- IV. 국내·외 문화향유 시책 사례
- V. 도민 문화향유 확대 기본방향 및 추진전략
 - 1. 기본방향
 - 2. 추진전략
- VI. 전략별 정책과제
 - 1. 일상생활 속 문화향유로 도민 행복도 제고
 - 2. 도민 문화예술 브랜드 개발
 - 3. 건강한 공급기반 구축
 - 4. 문화향유 접근성 개선을 통한 향유기회 확대
 - 5. 도민 문화향유를 위한 기반구축
- VII. 문화향유 시책 추진방안
- VIII. 토의해 주실 사항

참고 : 2017년도 신규시책



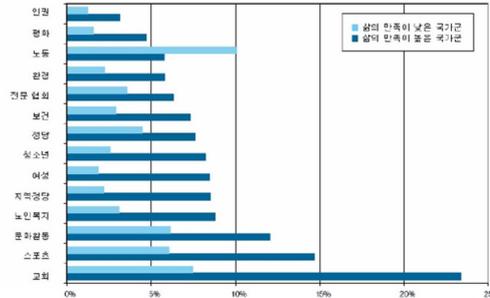
I. 추진배경 및 경위

1. 추진배경

- 경제·사회적 변화에 따라 도민의 삶의 질·행복에 대한 욕구 증대
 - 경제소득이 향상됨에 따라 **일과 삶의 균형**을 찾고 **삶에 만족**과 **행복**하고자 하는 욕구 증대
 - 삶의 만족도가 높은 국가는 **종교활동, 문화·스포츠분야에 활동과 참여율이 높음**



출처 : 연합뉴스



출처 : 양현미, 2007, 문화의 사회적 가치, 한국문화관광연구원, p26

- 2016년 한국의 행복지수는 36개국 중 24위(2012년 34개국 중 32위)로 아직도 매우 낮은 상태임

- 충남의 경우 문화예술 활동이 낮아 도민의 삶의 만족도 제고를 위한 문화예술정책이 요구됨
 - 문화예술 활동지수는 전국 17개 시도 중 14위로 하위권(문예연감, 2015)
 - 문화예술 활동과 **향유 촉진(즐길거리, 볼거리 등)**을 위한 문화예술 정책적 접근 필요



I. 추진배경 및 경위

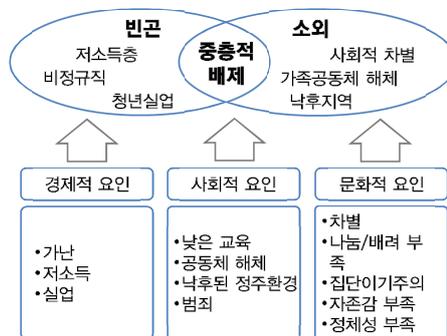
1. 추진배경

- 도내 농촌지역의 인구감소 및 고령화 등 인구 구조변화와 사회적 문제 대두
 - 우울, 고립, 소외감 등으로 자살률이 **전국대비 높은 수준**
 - **보건, 경제적** 측면 뿐만 아니라 **문화**가 포함된 **협업적 정책** 요구

‘행복한 나라는 자살률 낮아’ 그러나 한국은...

행복지수 상위 10개국 중 순위(점수)	국가	WHO 조사 대상 194개국 중 자살률 순위
1위 (89점)	파라과이	110위
2위 (84점)	볼리비아	120위
2위 (84점)	에콰도르	79위
2위 (84점)	과테말라	86위
5위 (82점)	온두라스	118위
5위 (82점)	파나마	131위
5위 (82점)	베네수엘라	158위
8위 (81점)	코스타리카	103위
8위 (81점)	엘살바도르	40위
8위 (81점)	니카라과	71위
11위 (80점)	필리핀	153위
...		
공정경제지수는 최하위권 118위 (59점)	대한민국	자살률은 최상위권 3위

자료: 2014년 OECD 공정경제지수 조사 결과, 세계보건기구(WHO) 자살 예방 보고서(2014년)
KBS 디지털뉴스국 데이터팀자료출판



- 문화 향유를 통한 도민의 사회적 자본 및 일자리 창출
 - 문화 향유·체험을 통해 도민의 자존감, 소속감, 연대감, 나눔·배려 등 사회적 자본을 형성
 - 특히, **충남의 청년들이 문화를 통해 지역내에서 활동할 수 있는 여건 마련** 필요



I. 추진배경 및 경위

2. 추진경위

- 「도 문예회관 활성화 방안」 회의 개최 : 2회(' 16. 3.~ 4월)
- 「도민 문화향유 기회 확대방안」 회의 개최 : 5회(' 16. 6.~ 10월)

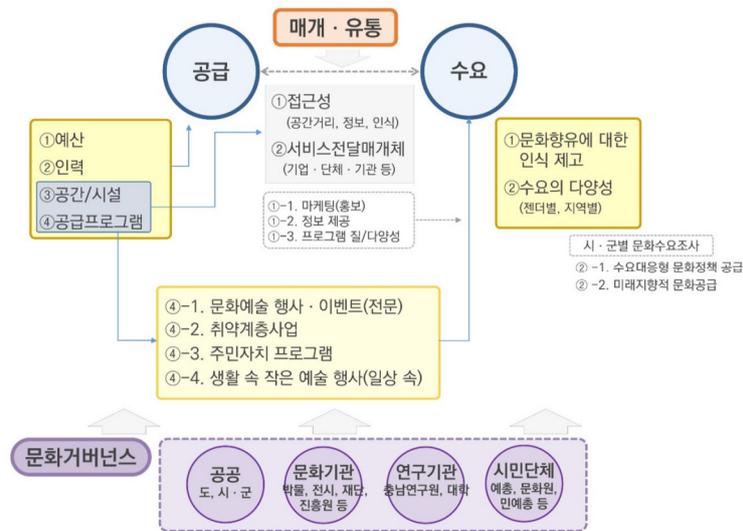
구분	일시 / 장소	참석자	내용
	5	46	
1	'16. 6. 24. /	9 - 3 - 2 - 4	
2	'16. 7. 15. /	8 - 3 - 2	
3	'16. 8. 17. /	6 - 3	(78)
4	'16. 9. 19. /	10 - 5	
5	'16. 10. 7. /	13 - 5 - 6 - 2	



II. 문화향유 체계 및 접근개념

- 문화향유 체계는 공급, 매개, 수요(소비)와 이를 연결하고 작동시키는 거버넌스로 구성

[문화향유 체계도]



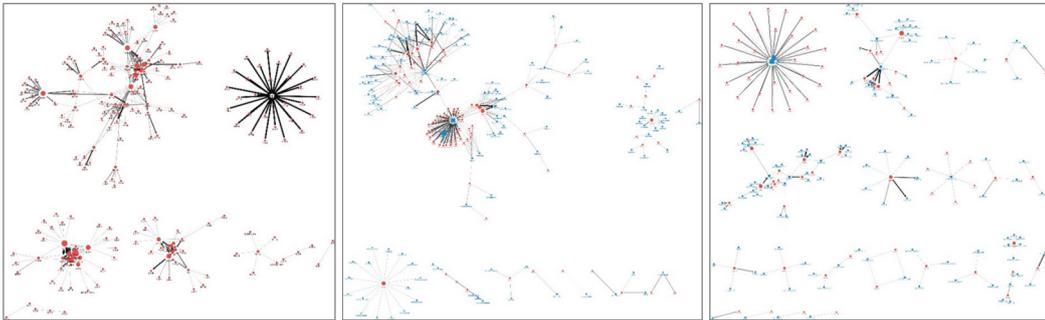


Ⅲ. 정책 추진여건

1. 문화여건 및 실태

□ [공급측면] 문화예술 시설 인프라가 미흡, 문화예술인 클러스터가 잘 형성되어 있지 않음

- 문화시설 인프라는 양적인 측면에서는 중위권(전국 7위권)이나 도민 문화예술 향유에 직접적인 영향을 주는 **예술인력 규모, 문화예술인 클러스터***가 형성되어 있지 않음
- * 문화예술인 클러스터란 문화예술인들의 협력네트워크가 지역사회(기관 또는 주민)와 다양한 형태로 연결되어 있는 상태를 말함
- 결과적으로, 문화예술 운영(활동)지수가 낮음



- 충남지역 주요 예술인간 협력네트워크 망 - 충남지역 주요 예술인과 기관간 네트워크 망 - 충남지역 주요 예술인과 장소간 네트워크 망

출처 : 박철희, 2016, 충남 문화예술인 클러스터 실태분석 및 정책방향, 충남연구원

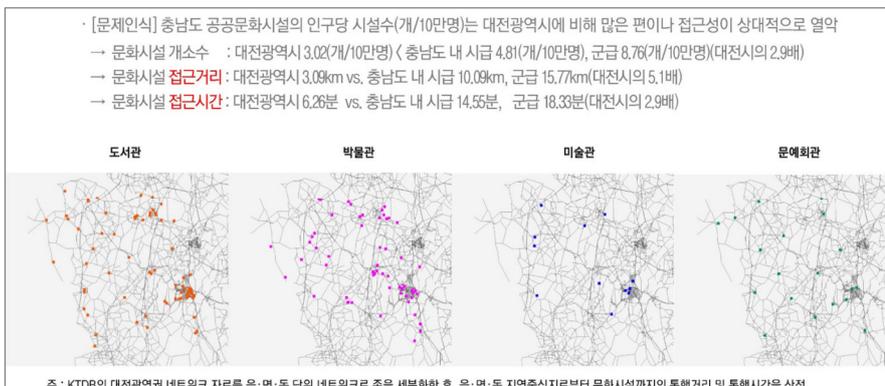


Ⅲ. 정책 추진여건

1. 문화여건 및 실태

□ [매개측면] 문화 향유에 필요한 도민의 접근성 부족

- 문화시설 · 공간에 대한 거리적 접근성 부족
- 생활권 및 인근 지역의 문화예술 프로그램에 대한 정보제공 부족



주 : KTDB의 대전광역시 네트워크 자료를 읍·면·동 단위 네트워크로 준을 세부화한 후, 읍·면·동 지역중심지로부터 문화시설까지의 통행거리 및 통행시간을 산정

출처 : 오용준 외, 2016, 충청남도 생활인프라 구축실태 및 정책과제, 충남연구원

□ [수요측면] 도민 중심의 맞춤형 문화 정책 부족

- 지역, 젠더(gender), 교육, 소득 수준별로 요구되는 문화향유 수요조사가 이루어지지 않은 상태
- 문화예술의 향유 · 체험의 역할 및 기능에 대한 낮은 인식

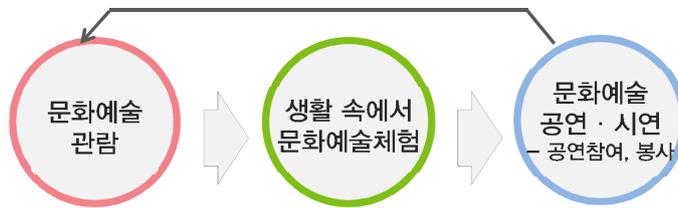


Ⅲ. 정책 추진여건

- [거버넌스측면] 문화향유 정책을 수행하기 위한 도·시군·공공기관 등의 수평적인 조직체(네트워크)가 구성되어 있지 않음

2. 시사점

- [공급측면] 도민이 원하는 문화예술 향유·체험 프로그램 공급, **문화소비자가 공급자로 역할** 할 수 있는 정책 프로그램 마련
- [매개측면] 도민이 체감할 수 있는 공공문화시설과 프로그램 **접근성 제고 방안** 필요
- [수요측면] 도민이 원하는 문화수요 조사 연구 필요
- [거버넌스측면] 도·시군·문화재단이 함께하는 문화거버넌스 구축 필요



[도민 입장에서의 문화향유 체계도]



Ⅳ. 국내·외 문화향유 시책 사례

1. 국내사례

1) 조사개요

- 대상 : 16개 시·도 자체시행사업
- 내용 : 지역민 문화향유기회 확대 시책(78건) 중 주요 시책 12건 검토
- 세부내용은 부록 자료 참조

2) 주요시책 사례(12건)

- 문화예술 프로그램 (공급적 측면)
 - '문화힐링' 찾아가는 도민 예술단 운영 (경남)
 - 경북예술마을 가꾸기 사업 추진 (경북)
 - 동문예술거리 운영 (전주)
 - 지역 창작 뮤지컬 제작 지원 (경북)
 - 문화예술단체 해외교류 지원 (경남)
- 문화향유 촉진을 위한 서비스 기반 (매개적 측면)
 - 문화예술 정보제공 포털사이트 운영 (서울, 인천, 제주)
 - 미술작가 창작지원을 위한 작품유통 지원 (경기, 광주, 전남)
 - 기업 후원 메세나 사업 추진 (울산, 경남)



Ⅳ. 국내 · 외 문화향유 시책 사례

□ 주민을 배려한 문화정책 (수요적 측면)

- 소외계층 및 소외지역 문화향유 사업 (부산, 대구, 광주, 전남, 경북, 경남)
- 장애인 공연활동 지원 (서울)
- 생활 속 시민예술동아리 대제전 개최 (서울)
- 생활문화예술동호회 플랫폼 사업추진 (충북)

3. 시사점

- [공급측면] 지역 예술단, 민간단체를 활용한 문화 프로그램 공급, 생활속 문화 환경 조성(마을, 거리 가꾸기 등)추진 및 지역별 특성화 프로그램 지원
- [매개측면] 문화향유 증진을 위한 종합적 정보제공 시스템을 구축하고, 작품유통을 통해 공급자와 수요자가 연계하고 있으며, 기업과 연계한 문화프로그램을 공급
- [수요측면] 문화 접근성 향상을 위한 찾아가는 문화서비스를 제공하고 있으며, 생활 속에서 문화를 향유할 수 있는 생활문화예술 사업을 추진하고 있음

11



Ⅳ 국내 · 외 문화향유 시책 사례

2. 국외 사례

1) 조사개요

- 문화에 많은 참여와 접근정책은 유럽에서도 최근 논의 되고 있음.
- ‘문화로의 접근성 개선과 폭넓은 참여를 위한 공공예술과 문화기관의 정책과 우수사례 보고서(EU)’ 내용을 중심으로 정리

2) 주요시책 사례

□ 수요적 측면

- 주민들의 문화 수요에 대한 조사, 문화접근 증진 방안, 관객개발에 대한 연구 및 정책을 추진
- National User Survey(덴마크), ‘Cultural Barometer’ (독일), The Participation survey(벨기에)
- Promoting access to art and culture(핀란드, 교육문화부), Obligation for publicly funded institutions to promote access(독일)
- 관객개발은 정부기관, 문화기관 차원에서 교육을 통해 문화예술에 대한 이해와 흥미를 만드는 연구가 진행, 공급자 중심에서 수요자 중심의 관객 수요에 대응에 대한 연구와 정책이 추진되었음

12



Ⅳ. 국내·외 문화향유 시책 사례

□ 매개적 측면

- 소외자(특히, 장애인)들의 문화향유에 필요한 물리적인 장벽을 없애는 것, 소득과 관련된 장벽을 없애는 것, 거리공간적 측면에서 장벽을 없애는 연구와 정책을 추진

□ 공급적 측면

- 관객에서 예술활동가로 유도할 수 있는 연구와 정책 추진. 문화를 향유하는 관객에서 문화 활동에 참여하는 아마추어 예술가로의 전문예술가의 역할과 협력에 대해 연구하고 정책을 추진하고 있음

3. 시사점

- **[공급측면]** 정책수립시 정책 이유와 목적을 명확히 정립, 종합적인 접근과 문화정책에 주목
- **[매개측면]** 문화기관으로의 접근성 제고는 관련기관과의 협력 확보(예를 들어 장애인의 경우 장애인관련기관), 중앙·광역보다는 지자체 및 단위문화기관의 매개역할이 중요
- **[수요측면]** 문화향유 수요자 중심의 정책마련이 중요, 잠재수요를 창출하는 학교레벨에서의 문화교육 필요성
- **[거버넌스측면]** 교류협력 플랫폼 구축 필요



Ⅴ. 도민 문화향유 기회 확대 기본방향 및 추진전략

1. 기본방향

- 비전 : 문화로 행복한 도민, 살맛 나는 충남!
- 목표
 - 일상 속에 문화를 통한 도민 행복도 제고
 - 문화가 있는 건강한 공동체 형성 및 문화를 매개로 한 지역활성화

2. 추진전략

전략내용	전략별 추진과제
1. 일상생활 속 문화 향유로 도민행복도 제고	<ul style="list-style-type: none"> • 일상 속 생활문화 활성화 지원 • 수요자 중심의 찾아가는 문화서비스 제공 • '문화가 있는 날' 지역 확산
2. 도민 문화예술 브랜드 개발	<ul style="list-style-type: none"> • 예술로 감동받고 행복한 문화예술 공연 개발 • 충남 역사문화가 융합된 특색 있고 재미있는 프로그램 공급
3. 건강한 문화 공급 기반 구축	<ul style="list-style-type: none"> • 충남 문화예술인 클러스터 구축 • 생활문화센터(공간) 확충
4. 문화예술의 접근성 개선으로 향유기회 확대	<ul style="list-style-type: none"> • 충남문화예술 통합 정보시스템 구축과 알림 서비스 제공 • 충남문화예술 향유 플랫폼 구축, 문화 DRT, 문화사무장 제도 도입
5. 도민 문화향유를 위한 기반 구축	<ul style="list-style-type: none"> • 도민 문화수요 조사·연구 • 문화예술 교육을 통한 인식 제고, 문화향유 정책거버넌스 구축



Ⅵ. 전략별 정책과제

1. 일상생활 속 문화향유로 도민행복도 제고

□ 추진방향

- 도민 누구나 일상 생활 속에서 문화예술 활동을 통한 문화예술 향유 실현
- 지역의 주민자치 프로그램, 평생교육 과정의 문화예술 프로그램 고도화로 일상 속에서 감동과 행복 제고

□ 세부 추진과제

① 일상 속 생활문화 활성화 지원

- 문화동아리 등 생활 속 예술단체 활동 지원
 - 생활예술활동 지원사업 강화, 문화동아리 역량사업, 소외계층 생활예술활성화 사업 등
- 주민자치 및 평생교육과정에 문화예술 접목으로 프로그램 고도화

② 수요자 중심 찾아가는 문화서비스 제공

- 소외계층, 지역을 대상으로 한 문화서비스의 모니터링 강화와 지원 확대를 통하여 양질의 프로그램공급
- 프로그램의 질 개선을 위해 필요시 추가지원 검토

③ '문화가 있는 날' 지역 확산

- '문화가 있는 날' 내실 운영을 통한 문화향유기회 확대
 - 공립예술단의 기업 · 단체 방문공연 등

④ 생활공간의 문화화를 통한 문화환경 조성

15



Ⅵ. 전략별 정책과제

2. 도민 문화예술 브랜드 개발

□ 추진방향

- 도민이 문화예술로 감동 받고 행복감을 느낄 수 있는 기회 제공
- 도 전체를 아우르는 문화예술 사업의 브랜드화로 효율적 사업 확산

□ 세부 추진과제

① 충남도민 문화예술 브랜드 개발 및 마케팅사업 추진

- 문화예술 창작지원(한산모시, 이순신 등 전국적 인지도가 높은 문화자원을 소재로한 문화예술) 및 브랜드화 추진

② 예술 충만, 감동 충만, 행복충남 문화유람단 운영

- 찾아가는 문화향유 서비스를 정책적으로 추진
 - 시 · 군별 문예회관 등을 활용한 고품격 대규모 공연 프로그램 지원
 - 공연 프로그램에 문화향유 브랜드 반영

16



Ⅵ. 전략별 정책과제

3. 건강한 문화 공급 기반 구축

□ 추진 방향

- 충남예술인에 의한 문화향유 공급과 서비스 전달로 문화예술창작 촉진 및 지역문화 진흥

□ 세부 추진과제

① 충남 문화예술인 클러스터 구축

- 지역 문화에 기반을 둔 문화예술인 협력네트워크, 문화관련 기관과 지역사회와 연계 강화로 자생적이며 창조적인 문화공급 기반 확보
- 문화예술을 통한 지역일자리 창출, 우리 도만의 창조적인 문화 경쟁력 확보

② 생활문화센터 확충

- 생활문화센터(공간) 확충 지원을 통해 생활권별로 문화 활동에 중심 역할
- 유희공간, 빈공간 등을 주민들이 문화향유 및 활동을 할 수 있는 공간 조성

17



Ⅵ. 전략별 정책과제

4. 문화예술 접근성 개선으로 향유기회 확대

□ 추진 방향

- 문화예술 행사에 대한 정보 제공, 물리적 접근성 등 장애요소 개선으로 문화향유 확대
- 문화예술에 쉽게 접근할 수 있는 시스템을 구축하여 도민이 언제, 어디서(anytime, anywhere)나 접근이 가능토록 함

□ 세부 추진과제

① 충남 문화예술 향유 정보플랫폼 구축

- 도, 시 · 군, 단체에서 개최하는 문화행사/프로그램(문화 캘린더), 문화 공간 이용(대관서비스), 관련 일자리 등에 대한 종합정보 제공
 - 문화예술 정보 시스템 및 문화예술, 교육, 관광 연계 기반 구축
- 충남 Culture App 개발과 알리미(정보제공) 운영을 통해, 학부모 등이 어린이, 청소년과 방과 후 문화향유를 할 수 있도록 유도
 - 이메일, SNS 문자 등 문화예술 행사 정보 제공 및 홍보마케팅

② 문화 DRT, 문화사무장 제도 도입을 통한 문화 접근성 개선

- 문화 행사시 접근이 어려운 주민 등에게 DRT 서비스, 문화품앗이, 문화사무장 제도 운영

18



Ⅵ. 전략별 정책과제

5. 도민 문화향유를 위한 기반구축

□ 추진 방향

- 수요자 입장에서 지역, 교육, 소득, 젠더 등 다양한 문화수요계층을 고려한 문화향유 정책 개발
- 문화향유 수요에 대한 지속적인 조사연구, 이에 대응할 수 있는 공급기반, 경쟁력 구축을 통해 문화향유 정책의 효과 극대화

□ 세부 추진과제

① 도민의 문화수요 조사 · 연구

- 지역(도시/농 · 산 · 어촌), 젠더(연령별, 성별), 소득, 교육 등이 반영된 도민 문화향유 수요 및 소비패턴에 대한 조사분석을 통해 효과적인 문화정책 및 향유 프로그램 제공

② 문화예술 교육 지원

- 도민을 대상으로 문화예술의 가치, 기능과 역할에 대한 문화정책 효과를 확대
 - 문화매개자(기획자, 마을단위 활동가) 양성, 문화예술 교육 수요자 문화동아리 활동 지원 등

③ 지속가능한 문화향유 정책시스템 구축

- 충남 문화예술정책 거버넌스 및 도민 참여형 정책 플랫폼 구축, 도민 문화향유 정책제도 기반 마련

19



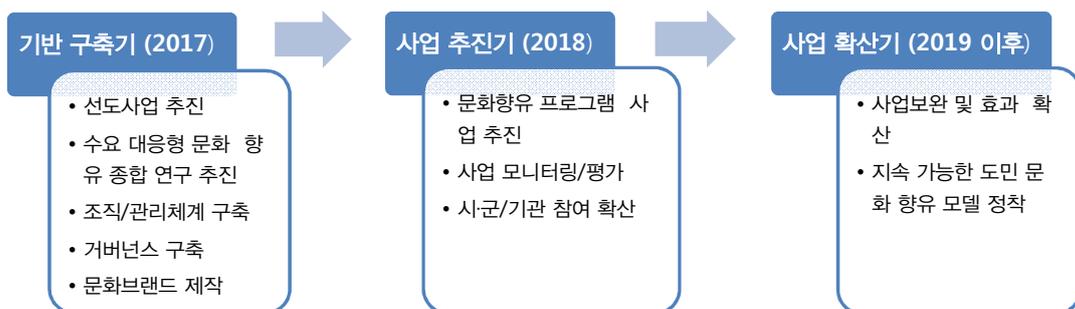
Ⅶ. 문화향유 시책 추진방안

1. 추진방안

□ 추진방향

- 도민 문화향유 확대를 위해 단기적으로 꼭 필요한 사업, 추진 가능한 사업을 선도적으로 추진
- 2017년 도민 문화수요 실태조사 후 중 · 장기 사업 발굴추진
 - 수요자 중심의 문화 향유 정책에 대한 연구를 통한 지속 가능한 정책기반 확보
- 문화향유정책의 지속가능 추진을 위해서는 다양한 주체들이 참여할 수 있는 기반 제공 및 제도, 인력 등 지원
- 문화예술 향유의 공급, 매개, 수요자의 참여시스템 및 도민의 문화향유권에 대한 제도적 기반 구축

[도민 문화향유 확대정책 추진 프로세스]



20



Ⅶ. 문화향유 시책 추진방안

1. 추진방안

□ 세부 추진과제

① 문화예술 정책거버넌스 및 도민 참여형 플랫폼 구축

- 다양한 주체(예술인, 기관, 도민 등)가 참여하여 정책제안 및 교류할 수 있는 시스템 구축
- 대상 : (행정)도 · 시군, (공공기관)충남연구원, 충남문화재단, 충남문화산업진흥원, (단체) 문화원, 예총, 단체 등
- 기능 : 문화예술 정책 개발연구 및 평가

② 도민 문화향유 정책의 지속적 추진을 위한 제도적 기반 구축

- 문화향유 정책의 체계적인 추진기반 구축으로 효율적 추진
- 지역문화진흥계획 수립, 문화예술 메세나 등

③ 문화향유 정책에 대한 모니터링 및 성과 평가

- 문화향유 정책에 대한 지속적인 모니터링을 통해 중장기적으로 정책효과가 파급 확산될 수 있는 평가 및 환류 시스템 도입



Ⅶ. 문화향유 시책 추진방안

2. 2017년도 신규시책 및 2018년 이후 시책

구 분	사 업 명	사업비(단위:백만원)	비 고
합 계	9개 사업	2,260	
2017년도 사업 (3개 분야)	소 계	750 (150)	
	○ 생활문화예술 활성화 지원	150	
	- 생활문화예술 동호회 지원	50	
	- 거점별 문화예술기획자(문화사무장)운영	30	
	- 생활문화예술 페스티벌 개최	70	
	○ 전통문화 육성 사업	450	
○ 도민 문화수요 실태조사	150 (150)	제1회 추경 반영 검토	
2018년도 이후 (6개 분야)	소 계	1,510	
	○ 생활문화예술 활성화 지원(2차년도 사업추진)	300	
	○ 충남문화예술 정보제공 사이트 구축·운영	200	
	○ 문화향유 프로그램 모니터링 및 성과 평가	50	
	○ 농산어촌 예술제 개최	500	
	- 농촌(천안, 아산, 홍성, 예산)		
	- 산촌(계룡, 청양)		
	- 어촌(보령, 서산, 당진, 태안)		
※ "이제는 금강이다" 사업추진 제외 (공주, 논산, 금산, 부여, 서천)			
○ 유희 공간 활용, 소극장 운영	450		
○ 음악이 흐르는 마을사업 추진	10		



Ⅷ. 토의해 주실 사항

1

도민 문화향유를 위한 킬러콘텐츠 발굴

- 도민이 만족하고 우리도 특성을 반영한 킬러콘텐츠가 없음. 도내는 물론 국제적으로 알릴 수 있는 프로그램 발굴 필요
 - 생활문화예술(문화동아리 육성), 공연(시군 순회공연) 등 방향 제시
- ☞ 대표적인 장르, 소재, 공간 등 제시

2

문화향유 통합브랜드 및 종합플랫폼 구축

- 우리도의 문화예술을 체계화, 통합화할 수 있는 통합브랜드 발굴
 - 통합브랜드 아래서 개별사업 추진 등 종합플랫폼 구축
- ☞ 통합브랜드 및 종합플랫폼 아이디어 제시

3

충남도의 문화예술 정책방향에 대한 제안

- 도민은 일상생활에서 문화예술 욕구가 많은 것으로 나타남에 따라,
 - 1차적으로 생활문화예술 동호회 지원사업을 추진하고,
 - 2차적으로 도민 문화향유 수요조사를 통해 연차별 사업계획 수립 추진
- ☞ 문화예술 정책방향의 좋은 의견 제시

23



참고 : 2017 신규시책

2017년도 신규시책

- 대상 사업 및 사업비 : 3개 사업/750백만원
 - 생활문화 활성화 지원사업(150백만원)
 - 전통문화 육성사업(450백만원)
 - 도민 문화수요 실태조사 추진(150백만원), '17 추경예산 반영 검토

<1> 생활문화 활성화 지원사업

- 추진 배경
 - 도민은 일상생활에서 문화예술 활동 욕구가 높으나 참여율은 낮아 생활 속 문화예술 생태계 기반 구축 필요
 - 일상 생활문화예술활동 선호 68.6%, 연간 문화예술 관람횟수는 0.56회
 - ※ 충남문화재단 중장기 발전계획(2015.12.)
 - 중앙정부에서 문화를 통한 국민 행복, 사회 통합을 위해 국민의 일상 생활 속 문화 참여 기회 확대 정책 강화(2016 문화체육관광부 업무보고)
 - 생활문화센터 조성 확대, 생활문화 1인1기 붐 조성, '문화가 있는 날' 확대 운영 등
- 사업 내용
 - 사업량/사업비 : 3개 사업/ 150백만원(도비 150)

24



〈1〉 생활문화 활성화 지원사업

① 생활문화예술 동호회 지원

- 대상 : 도내 문화예술동아리 150개
- 사업비 : 45백만원
- 방법 : 공모로 선정지원
- 내용 : 문화예술 활동 및 발표



② 거점별 문화예술 시범기획자(문화사무장) 운영

- 대상 : 문화예술활동(문화기획) 3년 이상 활동자
- 인원 : 15명
- 사업비 : 30백만원
- 방법 : 공모로 선정지원
- 내용 : 동호회의 공연, 전시, 기획 활동지원



〈1〉 생활문화 활성화 지원사업

③ 생활문화예술 페스티벌 개최

- 대상 : 도내 공모로 선정된 150개 동아리
- 인원 : 동호회 회원 1,500명
- 사업비 : 70백만원
- 내용 : 시군별 페스티벌(7회), 통합 페스티벌(1회)



〈2〉 전통문화 육성사업

- 대 상 : 8개 분야(8개시군)
- 사업비 : 450백만원(도 225, 시군비 225)
- 사업비 : 시군별 전통문화 사업



〈3〉 도민 문화수요 실태조사

○ 배경 및 목적

- 도민 문화향유 증진을 위해서는 수요자인 도민들의 문화향유 수요(Needs) 및 소비 패턴에 대한 조사가 필요
- 도민 문화 수요에 적합한 문화예술 프로그램 디자인, 지역에 적합한 문화정책 수립 및 프로그램 공급을 위한 종합적인 실태 조사 추진

○ 추진계획

- 조사 기간 : 2017. 5 ~ 10월
- 조사 기관 : 충남연구원, 충남문화재단 등
- 조사 내용

① 선호 문화예술 장르

- 지역별(도시, 농 · 산 · 어촌별), 젠더(연령별, 성별), 소득, 교육수준별

② 문화소비 패턴

- 문화소비 방법, 장소(과거, 현재, 미래)

- 조사 · 분석 내용을 GIS로 공간별로 구현하여 정책/사업에 쉽게 이용할 수 있도록 작성

③ 문화향유 정책 방향 및 문화예술 프로그램 공급 가이드라인 제시

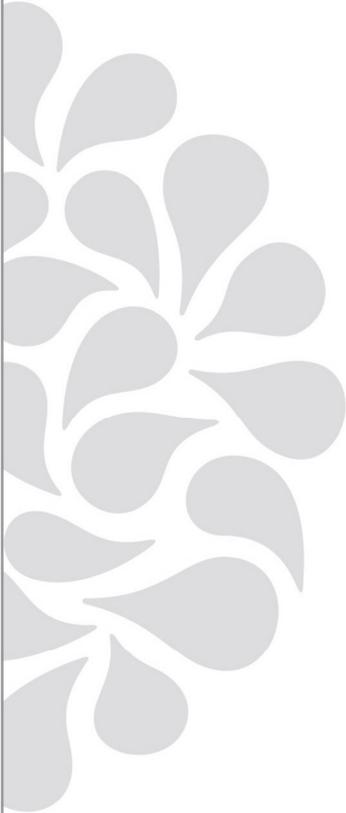


감사합니다

문화로 행복한 도민 문화향유 기회 확대방안 세미나



도민 문화향유를 통한 지역 활성화



이선철 감자꽃스튜디오 대표

도민 문화향유를 통한 지역 활성화

Why Culture?

감자꽃
스튜디오

프로필

www.potatostudio.org

감자꽃스튜디오



가치

- arts: 문화/예술
- nature: 자연/생태
- community: 마을/지역

자원

- space: 문화공간, 시설, 장소
- contents: 문화, 예술, 교육, 축제, 관광 분야
- network: 문화예술인, 다양한 분야의 전문가 협력

활동

- planning: 공간, 프로그램, 프로젝트 기획
- producing: 출판, 음반, 영상물 제작
- education: 문화예술교육, 문화예술경영
- research: 조사, 연구
- consulting: 정책/사업 자문

+ 이선철



현재

- 감자꽃스튜디오 대표
- 숙명여대 정책산업대학원(문화예술행정) 겸임교수

-학력

- 연세대학교 사회학과
- 영국 런던 시티대학교 문화정책대학원(예술경영)

경력

- 김덕수패사물놀이(현 사물놀이한울림) 사무국장
- 공연/음반제작 벤처기업 (주)폴리미디어 대표이사/사장
- 용인대학교 문화콘텐츠학과 교수

수상

- 문화체육관광부/농림수산식품부 장관 표창
- 평창군민대상(지역개발)/평창읍민대상(문화예술)

지역발전

- 지역 region, 지방 local, 마을 community, 지구 district ?
- 고장의 개념(김형국교수: 고장의 문화판촉): 고향의 감성
- 지역의 발전과 개발 및 활성화 전략의 필요성
- 초기단계에서는 경제의 양적 성장이나 능률성 증진 강조
- 성숙단계에서는 지역간 형평성 제고나 균형발전 촉진이 중요
- 안정단계에서는 삶의 질과 생태 및 지속 가능성의 중요성 대두
- 도시만의 문제가 아닌 농산어촌 지역에서도 필요



도시와 마을의 실질가치 창출

지역 개발의 대안적 방법론: 도시재생 / 원도심 활성화 / 어메니티

- 새로운 4Ps의 설정
- Place: 시설 공간 인프라 환경
- Program: 자원 콘텐츠 상품
- Promotion: 홍보 교류 네트워킹
- People: 인력 주민 역량 운영

장소마케팅(place marketing)

- 후기산업사회로 들어오며 도시와 농촌의 불균형으로 기인한 구조조정
- 신성장 동력과 지속 가능성 필요
- 지역 자원의 보존과 개발 및 활용의 필요성
- 지방자치제의 시작: 개발 유치 홍보 투자 보조
- 문화시설 / 지역축제 / 공동체활성화 / 도심재생 / 커뮤니티비즈니스 / 지역브랜드



제주올레길



전주한옥마을



통영동피랑마을

SPECIAL FEATURE

우리 동네를 주인공으로 만든 지역 브랜드

· 기사 공유 [f](#) [t](#)

대도시를 제외한 지역은 인구감소와 경제 활동 둔화 등으로 어려움을 겪고 있다. 이런 난관을 극복하기 위한 방안 중 하나로 지역 브랜드가 떠오르고 있다. 지역 고유의 문화, 자연, 인력, 기술 자원을 활용해 만든 상품과 서비스 브랜드로 지역 이미지를 개성화하는 것이다. 지역을 가꾸어 활기 넘치게 하기 위해서는 무엇보다 지역을 가꾸어주는 게 호 과적일지도 모른다. 그러나 지역만을 살려서라고 지극히 능력이기 위해선 지역만이 주도하는 프로그램과 상품 개발 이 더 중요하다. 이번 특집에서는 지역 고유의 자원을 활용해 브랜드를 구축한 사례를 중심으로 살펴본다.



지역 브랜드를 위해 디자이너가 할 수 있는 일

브랜드는 기업에만 필요한 것이 아니다. 우리 동네 지역을 알리기 위한 수단으로도 활용된다. 지역 고유의 문 화 자산과 자원을 활용하거나 인력 자원, 서비스 등의 인프라를 구축해 하나의 브랜드를 만드는 것이다. 이것 을 통틀어 지역 브랜드라고 한다. 즉 지역 브랜드란 지역 고유의 상품과 서비스 등을 가리키며 소비자로부터 좋은 평가를 받아 지역 자체가 좋은 이미지를 형성함으로써 지역 상품과 관광객 증가로 이어져 지역 경제의 활성화와 연계되는 것을 목적으로 한다. 지역마다 자원은 있기 마련이다. 다만 적든 없는 것이 없 을 것이다. 지역마다 흩어진 자원을 찾아 자산으로 만드는 게 지역 브랜드의 목표다. 지방자치단체에서도 지 역 브랜드에 관심을 갖고 있다.

지역의 전통문화와 자원을 살려 성공한 브랜드

공예 브랜드 '12공방', 우리나라 최대의 침묵 생산지라는 지역 자원을 활용해 론칭한 목가구 브랜드 이든, 섬유 도시의 자원을 활용한 다나누기 프로젝트 등 지역 자원을 적극 활용해 어엿한 브랜드로 자리 잡 은 국내 사례를 모았다. 이들의 공통점은 좋은 디자인과 믿을 가는 품질은 기본이고, 서울디자인페스티벌이나 서울리빙디자인페어 같은 주요 생활 디자인 전시회에 참여하는 등 브랜드 프로모션에도 적극적이라는 것이다.



1 목가구 이든

지식경제부가 지역 경제 활성화를 위해 지원하는 지역 연구 산업 육성 사업(RIS)으로 강원도 강릉시와 동해시, 기암, 정안, 태백이 서로 간담하게 협력해 만든 가구 브랜드다. 관동대학교 산학협력단이 주관하며 목재에 영장인 계강계호를 비롯해 장산우, 류수연, 송유섭, 위현범, 조준상 교수가 디자이너로 참여해 각각 개성이 담긴 가구 시리즈를 선보이고 있다.

2 부여 전통 만들기 프로젝트

매물이 지역 문화 화석우기의 절경으로 시작한 부여 전통 만들기 프로젝트 부여에 있는 한국전통문화대학교 최승호 교수와 젊은 장인들, 일본 유수에서 지역 문화 살리기 운동을 이끄는 디자이너 고혜미 씨로 구성된 팀이 이끌고 있다. 부여에 서 재워한 편을 사용해 진회색 전통을 연상시키는 데스크 램프, 옷을 사용하지 않는 전통 짜임 방식을 활용한 목공예물 등을 선보였다.

문화자원

역사(history)

- 유산(heritage)
- 전통(tradition)
- 민속(folklore)
- 풍습(customs)
- 인물 사건 장소

* To know your past



문화자원

예술(the arts)

- 장르: 음악 미술 연극 무용 문학 영화 공예 사진 디자인 등
- 예술가와 예술단체의 지역 내 역할 증대
- 전문성과 수월성과 일탈성의 특징
- 창조성과 상상력의 제공
- 이미지와 텍스트로 구현
- 예술의 사회적 역할과 책임



문화자원

생활(life)

- 음식 주거 의복 환경 관습 등 생활문화의 자원화
- 생활문화공동체의 개념
- 주민의 체험 프로그램의 소재
- 여가와 삶의 질의 제고
- 일상성
- 시민창작의 토대



창조도시

- 창조도시 개념의 이해: 문화도시? 유네스코 창의도시? ...
- 문화적 기반 + 프로그램의 운영 + 시민의 참여
- 지역의 맥락과 특성에 맞는 정책적 접근과 사업의 전개
- 성공사례의 소개: 게이츠헤드 / 빌바오 / 가나자와 / 볼로냐 등



게이츠헤드



가나자와



볼로냐

이론적 배경



찰스 랜드리 Charles Landry

Creative City & Creative City Making

- 창조환경의 강조

- 예술/문화의 창조적인 힘,
- 창조적 문화활동을 자유롭게 영위할 수 있는 문화인프라
- 창의적 사고, 창의적 계획, 창의적 활동의 유기적 체계
- 개인 자질, 의지, 리더십, 다양한 재능을 가진 사람들
- 창의적 조직문화, 지역 아이덴티티,
- 도시공공공간/시설, 네트워킹/연대구조 동태성



이론적 배경



리처드 플로리다 Richard Florida

Rise of Creative Class / 창조계급

- 창조계급의 창의적 경제활동을 위한 도시문화
- 창조계급들의 도시산업구조에서 창의적 성과물 창출
- 도시성장이 좌우됨
- 창조계급 : 새로운 노동문화, 라이프스타일 추구
- 전문성/ 강도 높은 업무환경
- 문화를 즐기며 다양하고 적극적인 삶 추구
- 건강, 여가, 교육 등에 관심 증대



이론적 배경



마사유키 사사키 Masayuki Sasaki

창조하는 도시

- 창조도시의 도전 / 자족적인 도시경제 시스템

- 자유로운 창조적 활동 -> 문화/산업의 창조성
- 탈대량생산, 혁신적이고 유연한 도시경제시스템
- 예술가, 창작자, 시민이 연계된 창의활동
- 혁신/창의적 산업 활성화, 환경문제에도 영향

나는 믿는다,
예술이 사회를 변화시킬 수 있음을

영국 문화예술교육기관 CCE(Creative, Culture and Education) 대표

폴로 길라드

적 효과에 대해 비판적이 되었습니다. 한국 역시 그런 위험 요소를 가지고 있다고 생각합니다. 모든 한국사람이 좋은 대학을 졸업하고 좋은 직장에 들어가면 좋겠지만, 경제적 실력 자체가 바뀌고 있기 때문에 모두가 그럴 수는 없습니다. 그렇게 되면 한국도 겉엔 안에는 교육의 효과를 믿지 않게 될지도 모릅니다. 어쨌든 그 상황에 대비해야 합니다. 하지만 저는 한국의 예술교육 프로그램에서 상당히 흥미롭고 재미있는 것을 배우고 있습니다. 한국은 창의성과 인식적인 면을 동시에 추구합니다. 저에게는 그것이 매우 중요하다고 보는데요, 책임감 없는 혁신이 이루어진다면 그것은 재앙이 될 수도 있기 때문입니다. 한국에서 창의성과 인성을 함께 이야기하는 것이 그래서 매우 중요합니다.

같은 꿈을 꾸는 사람들로 있다고 한다. CCE의 폴 길라드 대표와 김자문스튜디오의 이산철 대표가 그랬다. 영국 출신의 폴 길라드와 영국에서 공부한 이산철은 둘 다 일본 예술경영 분야에서 경력을 쌓다 어떠한 계기로 문화예술교육 분야에 참여하게 됐다. 또한 최근에는 도시재생 프로젝트와 축제기획을 활발히 수행하고 있으며, 심지어 해외에서 살고 있는 장서도 똑같다.

그들은 문화예술교육이 사회적 변화시킬 힘을 가지고 있다고 믿고, 그것을 실천시키는 것은 꿈을 꾸고 있다. 언뜻보기에는 낯선 주제도 영국과 한국의 문화예술교육에 대해 이야기하는 데 대해가 많이 있지 않았다. 그들의 꿈이 바뀌지 않았기 때문이다. 다양한 색채로 빛날지 기대된다.

요. 이산철 사장은 일본 출신이고 문화예술 사업을 하면서 서울문화재단 예술교육지원 업무로 2009년부터 업무에 뛰어들었다. 요. 사장은, 2010년 문화재단 이사장이 된 한 젊은 사장이 한 일로 '요. 사장은'이라고 소개했다.

왜 문화인가?

- 경쟁력 <- 차별성 고유성
- 정체성의 구축과 감성의 발현
- 자원 개발과 콘텐츠화 및 마케팅 전략
- 스토리텔링과 이미지 창출의 결합
- 산업에서도 문화가 결합해야 생존과 고부가 창출 가능

• 문화의 역할증대: 본원적 가치 -> 도구적 가치

- 자원: 역사 / 예술 / 생활
- 활용: 정체성 / 공간 / 디자인 / 축제 / 관광 / 교육 / 복지 / 공동체 / 교류 / 경제 등
- 성과: 다양한 영역에서의 복합적 성과 / 창조경제 창의교육 문화융성의 아젠다

전략적 접근

• 왜 어려운가?

- 인식의 부족: 개념의 이해
- 실체의 모호함 : 유형의 제시
- 경험의 부재: 사례연구
- 효과의 추상성: 수치와 성과 구체화
- 전문성의 결여: 네트워킹
- 다양한 관점과 체감의 정도

인식의 전제

- 문화를 추상적 개념이 아니라 실제적 도구로서의 인식
- 공간을 자산(property)이 아니라 자원(resource)의 개념으로 인식
- 효과적이고 단계적인 문화 프로그램 전략과 실천 방안의 구상
- 지속적이고 자생적인 운영과 활성화를 위한 체계 구축과 인력양성 방안

* 문화활용의 성공요인

- 호의: 문화에 대한 친근함과 일상화
- 선의: 선용의 의지와 전략의 수립
- 신의: 효과에 대한 믿음과 로드맵 작성

문화 향유 강화

교육(education)

- 주민의 문화 향유력 증진과 일상화
- 창의성과 상상력 증진이 생산성과 직결
- 체험과 과정을 중시하는 교육에 있어서의 문화의 활용
- 주민 역량강화를 통한 문화에 대한 인식제고
- 인성학교, 평생학습, 전문교육



문화 향유 강화

복지(welfare)

- 지역사회 구성원들의 삶의 질 제고
- 취약계층에 대한 배려
- 장애인, 다문화, 노인, 저소득층아동, 군장병, 재소자
- 문화복지 개념의 등장



문화 향유 강화

공동체(communitiy)

- 주민들의 일상 생활 속에서 활용되는 프로그램의 활용
- 주민들의 자존감과 사회적 통합 및 소통의 도구
- 새로운 매개를 통한 활성화와 동력의 회복
- 생활문화공동체 의 등장
- 도시커뮤니티에로의 확산
- 생활문화센터



실천 전략

청소년 예술교육의 강화(학교 안과 학교 밖)

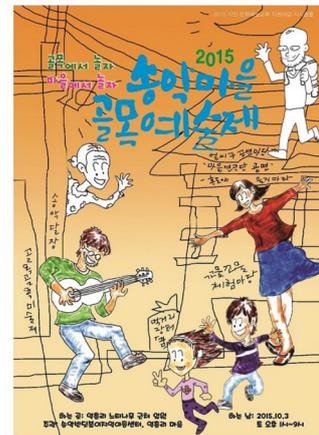
- 과정을 중시하며 예술을 활용한 인성교육과 창의성, 상상력 및 리더십 증진을 위한 방편
- 문화적이고 창조적인 시민으로서 성장하는 데 필요한 소양을 닦는데 중요한 역할
- 엘시스테마 / 우드로윌슨학교 / 블라스트비트
- 창의적체험활동 방과후교실 꿈다락토요문화학교



실천 전략

생활문화의 진흥

- 도시와 농어촌 주민들의 일상 생활 속에 문화를 활용한 공동체 프로그램의 중요성
- 지역주민으로서의 자존감과 만족감의 고취와 공동체의 활성화 및 주민여가이 증대
- 창조도생활문화공동체 / 서울시예술창작소



실천 전략

취약계층의 배려

- 장애인: 복지로서의 문화의 활용 증대
- 재소자: 교정시설에서의 문화프로그램의 진화
- 군장병: 동아리와 군내 향유의 기회 연속
- 이주여성 및 외국인 근로자: 다문화의 이해와 지역사회 등화
- 취약아동: 복지시설이나 저소득층 아동
- 노인: 여가 및 직업훈련으로서의 문화예술교육



실천 전략

환경

- 가정에서 가족단위의 문화향유 시작
- 학교에서 교과과정과 방과후 교실을 이용하여 교사와 예술강사를 통한 교육
- 지역사회에서의 문화단체와 예술가를 통한 향유

⇒ 시기별 지역별 대상별 상이점 고려

효과

- 일상의 삶 속에서 문화예술의 활용도와 향유력 증진
- 창의성과 상상력 및 통합적 사고의 계발
- 리더십과 협동심 및 문화적 다양성 존중과 타인에 대한 이해심
- 자아 표현과 소통능력 배양

⇒ 미래 사회의 창의적 문화시민으로 성장하기 위한 자발적인 과정 중심의 교육

투자

문화기반시설

- 문화예술회관 등의 전문/복합 문화시설에서의 프로그램의 강화
- 문화원, 문화의 집 등을 활용한 생활문화형 프로그램
- 박물관 미술관 등 전시공간 활용한 도슨트 프로그램
- 기타 대안적인 문화공간의 활용: 폐교, 주민센터, 학교 등



지원

전문인력(예술강사/매개자)

- 문화예술교육이나 문화복지 등에 전문성 제공의 기회 증대
- 예술가와 예술단체의 역할에 대한 영역 확장: 교육/사업 등
- 지역 또는 신진 예술가의 고용창출과 창업지원
- 프로그램 매개자로서의 지역 문화기획 인력의 양성에 기여
- 예술강사 / 예술가교사 / 문화예술교육사



보존

전통문화

- 지역의 전통예술을 보존하고 계승하는 계기의 마련
- 주민들의 생활 속에 계승되어 오는 동아리 활성화
- 전통문화를 교육의 소재 또는 지역 역사의 홍보에 활용
- 학교에서의 전통예술 또는 향토문화 활용 교육 증가
- 다양한 콘텐츠로의 개발에 활용



협업

기업

- 단순 후원에서 적극적 활용으로의 전화
- 사회공헌활동(CSR)이나 가치경영의 도구(CSV)
- 임직원 복지차원에서의 활용(동아리 권장 등)
- 산업단지의 문화공간화와 근로여건개선(QWL)
- 기업의 인력양성(HRD)의 영역에서의 활용



문화의 활용영역

축제(festival)

- 문화예술축제, 관광축제, 마을축제의 콘텐츠 구성
- 대외 홍보와 마케팅의 차별화 요소로 활용
- 축제의 목적과 유형에 대한 합의: 통합/홍보/판매/관광
- 성과와 성장의 입증 및 공유
- 주민참여의 방법 제시와 활용



문화의 활용영역

공간(space)

- 모든 지역 활동의 물리적 기반이자 공동체의 거점
- 자산적(property) 가치에서 자원적(resources) 가치로의 인식전환 필요
- 지역의 특성과 역량, 운영의 효율성 등을 고려한 조성계획
- 기능과 환경 및 디자인을 고려한 설계와 시공
- 의사결정의 적합성과 창의성의 반영
- 랜드마크로서 상징성과 흡인요소의 제공



문화의 활용영역

관광(tourism)

- 지역의 자원에 문화적 요소를 결합한 관광전략의 수립
- 생태관광, 농촌관광, 공정여행, 착한여행 등의 경향
- 대중관광과의 차별적 접근
- 관광 자원의 보존과 개발의 균형
- 지역이 감당할 수 있는 규모와 수준 및 운영
- 공급자 중심의 관광: 지역성의 한계



문화의 활용영역

교류(networking)

- 관계의 형성을 위한 전략적 네트워킹의 필요성
- 귀농/귀촌/귀향인들의 전문 역력이 지역에서 발휘될 수 있도록 기회 확대
- 각종 프로그램의 개발 및 지속
- 마을마케팅의 전제



문화의 활용영역

디자인(design)

- 공공미술을 통한 지역 이미지의 창출
- 지역 이미지의 상승과 장소성 강화
- 환경 및 마을특산품의 고급화
- 각종 홍보물의 수준 상승과
- 전문가와의 협업과 주민의 안목
- CI와 패키징의 개발



문화의 활용영역

경제(economy)

- 소득창출과 경제적 부가가치를 창출하는 도구로서 문화에 대한 인식 강화
- 상품개발, 패키징, 디자인, 마케팅, 홍보 등 전방위적 활용으로 고부가 전략
- 청년창업, 전통시장, 산업단지로의 확산
- 공공지원의 활용과 시장성의 확보



문화의 활용영역

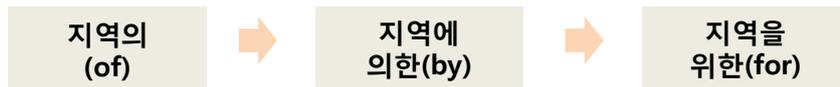
정체성(identity)

- 지역의 정체성은 역사와 전통에 기반한 현재의 모습
- 지역의 총체적 성격의 규정과 고유성의 확보
- 전통문화, 민속예술, 문화재, 토종자원의 보존과 계승
- 주민들의 일상 생활 속에 계승되어 오는 풍습
- 다양한 형태로 콘텐츠화: 음반/도서/영상/축제 등
- 역사적인 인물 사건 장소 등의 중요성 부각
- 보존과 개발의 딜레마



지역문화의 활용

- 지역의 정체성과 독창성
- 지자체의 역할과 지원
- 지역의 인적 자원의 활용
- 지역기반시설의 조성 and 활용
- 지역 시장의 형성과 확산
- 지역간 교류의 증대



지역역량의 강화

- 주민중심의 계획 수립과 적절한 전문가의 활용
- 교육 및 소통의 구조 중요
- 정책 입안자와 행정 공무원의 역할
- 합리적인 의사결정 시스템의 구축
- 갈등과 분쟁의 조정을 위한 원칙과 매뉴얼 필요
- 주민의 권력화, 공무원의 경직성, 전문가의 비현실성 모두 문제



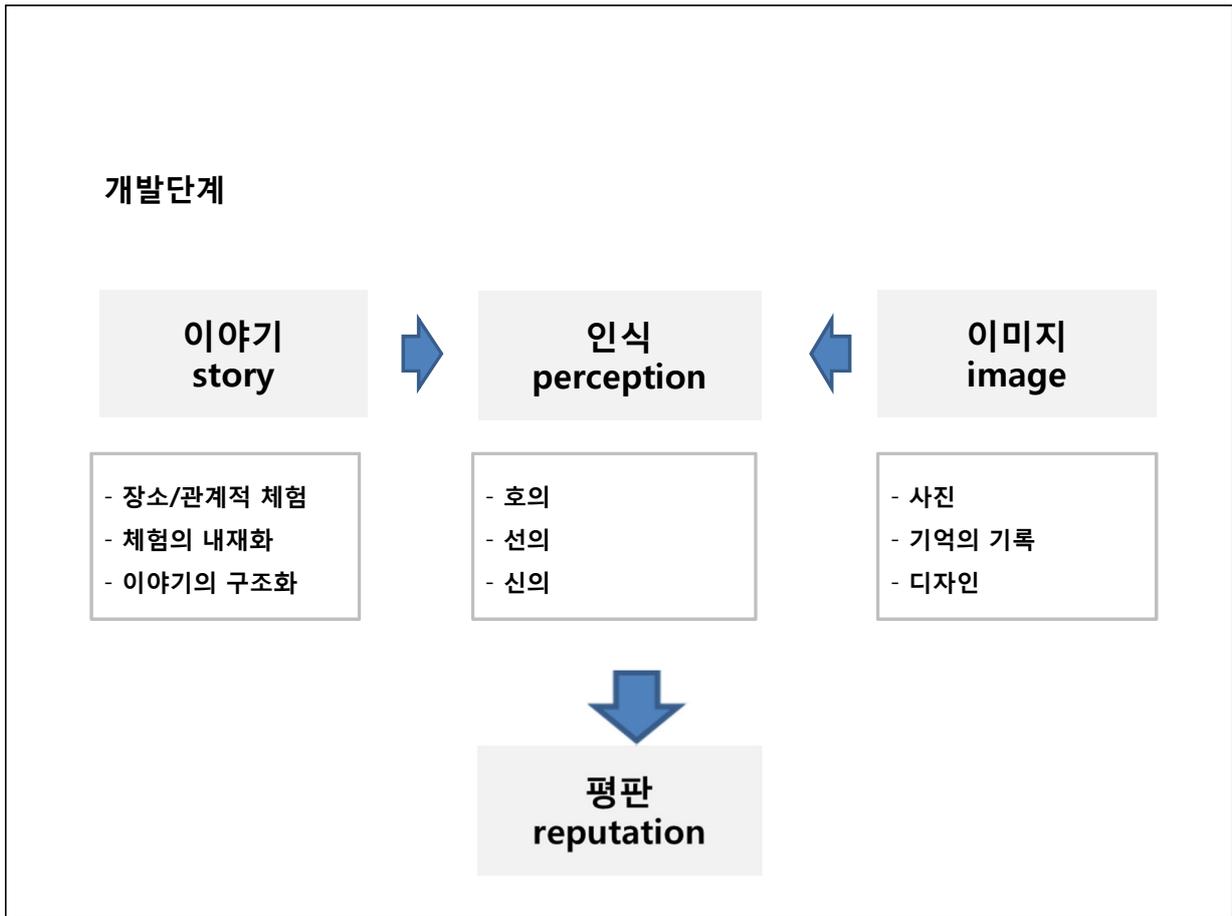
생활문화 활성화 유형

- 공간기반형: 마을회관/커뮤니티센터/각종 시설
- 교육형: 동아리/동호회/주민교육/견학 등
- 문화복지형: 지역 취약계층 대상 프로그램
- 일자리창출과창업유도형: 사회적기업/커뮤니티비즈니스
- 축제매개형: 지역축제의 콘텐츠 제공
- 관광촉진형: 마을관광/지역관광/관광참여
- 민속보존계승형: 각종 전통문화의 계승활동
- 지역예술가중심형: 귀촌/지역기반 예술사 중심
- 지역산업활성화형: 전통시장/영농축산/경관농업
- 사업추진형: 각종 지원사업 활용

개발단계

- 자원: 원형 보존 잠재성 보편성
- 콘텐츠: 가공 창의성 독창성 기능성 플랫폼
- 상품: 개발 사업성 마케팅 시장 수익성
- 자원 자체가 부가가치를 창출하지는 않음
- 공공사업과 민간사업의 영역간 차이
- 개발 주체의 적정성과 전문성의 요구
- 전문가의 판단과 주민의사의 조화





리스크의 관리

- 외국/선진 사례의 답습 -> 피상적 외연보다 이면의 맥락을 이해
- 전문가들의 연구와 자문의 괴리 -> 현장의 상황과 지역의 현실 소통
- 지역 역학관계에 기인한 의사결정 -> 투명성과 성과지향
- 하드웨어 소프트웨어의 불균형 -> 통합적 접근화 운영의 효과성 고려
- 자생적 역량의 미비 -> 전문가 활용과 적극적인 네트워킹 및 교육훈련의 투자
- 지역 이기주의와 갈등 -> 설득과 조정 및 소통과 성과의 분배
- 재원의 조성 and 운용 -> 각종 사업의 유치와 전략적인 활용
- 인적자원의 부족 -> 개방적 활용과 동시에 지역인력의 장기적 육성

한국일보(20130817)

지역의 개발 또는 발전의 개념이 초기에는 지역의 경제적 발전의 실현에서 시작되어 양적 성장이나 능력성의 증진을 뜻하는 것이었으나 성숙단계에 이르르면 지역 간 형평성 제고나 국토의 균형개발의 촉진 등이 중요하게 여겨진다. 이후 지역 발전은 문화적 성숙도나 환경, 생태 등 질적 변화의 모색으로 진화한다. 최근에는 이른바 '장소편애'의 개념이 도입되며 도시의 물론, 농어촌의 성장 동력으로 지역의 문화자원에 필요성이 새삼 대두되어 지역이 가지고 있는 다양한 형태의 문화자원들의 보존과 개발의 중요성을 인식하게 된다. 다소 추상적으로 보이는 문화자원은 영역별로 역사, 예술, 생활문화 등으로 구분해 볼 수 있는데 이는 최근 생태, 복지, 교육, 산업 분야까지 활용이 확대되고 있다.

우선 역사자원은 각종 유산과 유물, 역사적인 사건과 인물, 전통 등이 다 이에 해당한다. 아무리 작은 마을이라도 역사와 풍습이 있게 마련인데 이는 지역의 정체성의 요체이자 정신적인 구심점으로 작용한다. 예술로서의 문화는 지역을 기반으로 하는 예술가나 예술작품, 예술축제 등이 포함된다. 지역은 시장의 기반은 취약하나 공공의 영역에서 지역 예술의 역할은 더욱 커져가고 있다. 생활자원은 더욱 친근한 문화의 영역으로 음식, 의복, 디자인, 주거양식, 기질, 다 살아 있는 문화자원이다. 지역에서는 일상인 것들이 외지인에게는 특별한 채



| 문 | 화 | 산 | 책 |

문화자원을 활용한 지역 활성화

이선철 용인대 교수 겸 자포스튜디오 대표

아무리 작은 마을이라도 역사와 풍습 존재 서로 협업하고 소통하려는 체제 필요

협이 될 수도 있기에 더욱 각광받는다.

그러나 자원은 말 그대로 광산의 원석과 같은 것이며 땅에 묻혀 있는 원유와 같은 것이다. 잠재적 가치를 보유하고 있지만 개발과 가공 여부에 따라서 가치사슬상 무한한 부가가치를 창출할 수도 있고 그냥 사장될 수도 있는 것이다. 지역마다 마을마다 많은 자원을 가지고 있다고 자랑하지만 또한 어디나 비슷비슷한 자원이 대부분인 것도 사실이다. 따라서 이런 자원의 발굴과 활용에는 전문적이며 창의적인 개발과 가공의 과정이 절대적으로 필요하다. 그런데 때때로 이러한 전략의 부재나 현실성의 결여, 그리고 운영 방식에 있어서 전문성의 부족으로 인하여 그 방식에 한계를 드러내거나 또 다른 획일적인 사업의 결과물을 양산하는 경우도 많이 보게 된다.

따라서 지역의 잠재적 자원의 조사와 발굴, 거점 공간의 확보와 조성, 다양한 콘텐츠 기획, 이미지와 이야기를 통한 홍보와 마케팅의 활성화, 유지와 지속가능을 위한 운영체계 가동, 사업성을 검토하고 시행착오를 줄일 수 있는 기획, 연구, 컨설팅 등이 절대적으로 필요하다. 지역의 특색에 맞는 생태계의 조성 and 함께 외부와의 적극적인 교류협력 등에 대한 중요성도 인식되어 협업과 네트워킹의 방안이 효과적으로 모색되어야 한다. 하드웨어의 조성 and 소프트웨어의 정착 그리고 이를 운영할 휴먼웨어의 가동이 조화롭게 이루어져야 하며 지역의 거시적이며 통합적인 발전 전략과 미시적인 사업과 노력들이 궤를 같이하는 것도 중요하다.

문화는 이제 지역의 전통과 역사의 보존에서

예술의 창작과 주민의 향유, 취약계층을 위한 복지예의 활용, 그리고 나아가 지역 산업의 발전과 국제교류에 이르기까지 중요한 도구가 되어가고 있다. 문화자원은 비록 그 활용의 효과가 단기간에 나타나는 만큼의 도구와 같은 것은 아니나, 한번 자리잡으면 비교적 강력하고 지속적으로 그 가치를 발휘할 수 있다는 장점이 있다. 따라서 지역의 문화자원을 활용한 시설이나 프로그램 또는 이벤트가 지역의 현실에 부합하며 주민과 방문객에게 다 같이 도움이 되고, 지역의 정체성과 문화선 그리고 나아가 경제적 사회적 부가가치까지도 창출하려면 장기간에 많은 총체적 노력이 지속적으로 이루어지는 끈기와 인내를 필요로 하기도 한다. 특히 이 과정에서 복잡하게 얽혀있는 이해관계와 다양한 관점들의 조정과 합의를 위해서는 행정과 전문가 및 주민이 각자의 역할을 충실히 서로 협업하고 소통하려는 체제가 필요하다. 그리고 이를 위해 많은 자원의 유형 중에 지역의 인적자원의 발굴과 양성은 말할 것도 없다.

| 문 | 화 | 산 | 책 |

농촌에는 배짱이도 필요하다

이선철 음인대 교수·김자꽃스튜디오 대표



마을 제일 끝으로 올라가면 연못가에 카페가 하나 있다. 작고 아담한 찻집이지만 CD는 물론, 고품스런 LP와 이제는 보기 힘든 린 테이프까지 갖추고 다양한 음악을 들려준다. 직접 만든 각종 소품과 인테리어에서 주인의 안목과 솜씨가 보통이 아님을 짐작케 한다. 주인장은 문학과 음악에 대한 조예가 깊어 이야기를 나누다 보면 밤이 깊어가는 줄 모른다. 가끔 손님을 보면 생각나는 시를 직접 읽어주기도 한다. 부항부수이니 부인은 아름다운 손글씨로 마을 곳곳을 시법으로 만들었다.

마을 어귀의 펜션 사장은 밴드광이다. 펜션 식당에 무대를 만들어 악기와 음향기기를 갖춰 놓았고, 야외에는 노천무대를 만들어 휴가 시즌이면 음악회도 연다. 마당 한편에 합주실도 만들어 누구든 연습을 할 수 있다. 차랑 앞에는 아예 업소이름 대신 밴드이름을 띄워서 놓았다. 부인과 아들, 딸 넷이 가족밴드도 하는 데 '귀한' 외동아들들에 실용음악을 시킬 요량으로 있다. 읍내의 직장인들과 만든 밴드는 지역 문화행사의 단골 출연팀이고, 부녀회밴드도 조직해 직접 지도를 한다. 세상을 잘 만나 대접받지 원래 한량이라고 겸손해 하지만 그 못 말리는 열정해 허물 내두르게 된다.

교인 30명 남짓의 작은 마을교회는 목사님은 물론, 사모와 두 아들, 그리고 많은 교

인들이 악기를 하고 있어 시골 예배당이 음악당으로 변신한다. 크리스마스이브면 은교인이 함께 만드는 '성탄극장'이라는 이름의 행사를 하는데 크리스천이 아닌 주민들도 다 같이 한바탕 축제를 즐긴다. 무용, 음악, 연극에서 불랙라이트시어터까지 그 레퍼토리도 실로 다채롭다. 근엄한 장로님과 집사님들을 영화 그리스의 존 트라볼타와 같이 만들어 놓기도 했다.

보건소 소장님은 마을의 어머니, 할머니들에게 춤을 가르치는데 열심이다. (한국일보 1월 26일자 '문화산책' 소개했었다) 직접 음악을 고르고 안무를 짜고 연습을 시켜 부녀회 회원들에게 춤바람을 일으켜서 건강하게 겨울을 나고 신나게 여름을 보내고 있다. 춤추러 온 참에 각종 건강교육과 보건서비스를 제공하니 참석도, 만족도 다 최고다. 오월에 있을 마을축제에 나갈 연습에 벌써 몰입했다.

마을 꼭대기의 또 다른 펜션은 많은 예술가

들의 아지트이다. 이름을 대면 알만한 로커, 배우, 인디밴드와 국악인에 감독, 기획자들이 모두 댄이다. 워크숍으로 온 손님들에게 아카펠라와 브라스밴드 공연까지 섭외하여 산속이지만 최고의 행사로 만들어 준다. 겨울에는 눈 덮인 산길을 활용한 개별매를 고안하고 오밤중에는 이른바 오픈가부아라 하여 화물차 뒤 칸에 손님들을 태우고 산속에서 별지리를 설명하니 접근성과 자원이 부족하다는 말이 무색하다. 최근에는 마을까지 배워서 어린이 손님들에게 캄캄소를 선사한다.

고등학교 시절 기타가 좋아 교내 밴드 동아리에 열심이었던 청년은 졸업 후 자신이 음악을 배우던 폐교를 활용한 문화공간의 책임자가 되었다. 그가 들어앉아 있으니 평약근무요원, 대학생, 군청의 공무원 등 그의 동료와 친구들이 모여든다. 그리고 그들이 그랬듯 선배가 후배를 가르치는 전통을 이어간다. 연말 모임도 술잔이 아니라 공연식으로 만들어 흥 나

는 송년파티를 만들었고, 이제 곧 음반도 나올 예정이다.

이외에도 농활 온 대학생에게 민요를 배워 두었다가 주민 생일날 불러주는 쌍둥이 할머니, 농사일 틈틈이 지역의 민속인 축성놀이 보존활동에 열심이신 아주머니, 마을 북산물을 홍보하는 가사로 민요를 바꾸어 부르는 명창이 자상쇠 토마토농장 주인, 톱소부는 아저씨 등 길손편람해 보이는 마을 곳곳에 끼가 넘치는 주민들이 숨어있다.

농촌에는 이제 재미만 필요한 것이 아니라 배짱이도 필요하다. 어쩌면 마을을 활기차게 하고, 지역과 소통하며, 사람들을 끌어오게 하는 데에는 이들의 활약이 더 많지도 모른다. 그렇다고 이들이 생업을 핑계치고 신선농음에만 정신팔려 있는 것도 아니다. 오히려 각자의 본업에서도 뛰어난 성공을 거두고 있다. 문화가 있는 삶으로 창의적인 경영을 일구는 작은 실천들을 하고 있는 셈이다.

| 문 | 화 | 산 | 책 |

농촌은 또 다른 교육의 현장

이선철 음인대 교수·김자꽃스튜디오 대표



이제 방학도, 휴가시즌도 거의 다 끝나간다. 집 떠나면 고생이라는 것을 알면서도 이 때만큼은 누구나 잠시 일상으로부터 탈출하여 어디론가 떠나고픈 욕구에 들쭉날쭉하게 된다. 그래서 이 시간을 멋지게 보낸 사람은 그 기운으로 또 남은 시간을 버틸 것이고 그렇지 못한 사람은 아쉬움을 달래며 언제 올지 모를 다음을 기대할 것이다. 농촌에 살다 보면 마을에 방문객이 제일 북적거리는 시기도 이때다. 타는 듯한 땀방울이 도르는 한없이 밀리고 마을도 농사에 한창 바쁠 때 사람들을 맞이하다 보면, 마음 같아서는 그 시기가 좀 짧고투 분산되던 좋겠다는 생각도 들지만, 현실적으로 이 시기에 물리는 것은 어쩔 수 없다.

대부분 어릴 적 할머니 댁으로 내려가서, 또는 부모님의 휴가에 맞추어 산으로 들로 바닷로 나가 자연을 접한 경험들이 있을 것이다. 그때는 특별한 계획이 없이도 그저 떠난다는 것만으로도 충분히 즐겁고 신나는 계절을 보낼 수 있었다. 그런데 요즘은 주말간산 식으로 여가지가 돌아다니는 것보다 여가시간을 진득히 여장을 풀고 머물면서 평소 하고 싶던 일을 집중적으로 해 보는 여가의 경향이 늘기 시작하는 것 같다. 따라서 이제는 시골이나 풍광 못지않게 힐링이다 재충전이 다 하여 다소 교육적이고 체계적인 요소가 필요해졌다.

방학을 맞은 학생들에게는 잠시 학교와 공부에서 해방되어 평소 해 보지 못한 것을 체

농촌은 생태 섭티이자 예술교육의 장 농가소득 증대·일자리 창출에도 도움

험해보는 것이 큰 즐거움 중의 하나일 것이다. 물론 요즘은 방학도 예전 같지 않아 무척 바쁘다고는 하나 그래도 학교나 전문기관 또는 종교단체에서 마련하는 각종 캠프나 수련회는 여전히 인기가 있으며 그 내용과 방식도 진화하고 있다. 그래서 이제는 이런 행사도 전문적인 콘텐츠와 체계적인 운영이 필수적인 것이 되었다. 물론 일부 지역 친 산업이나 안전사고의 위험이 드러나고 학생들에게는 또 다른 부담을 주는 것이 아닌가 하는 지적이 있지만 애초의 목적과 취지는 바람직한 것이니 선행하면 좋은 것도 사실이다.

특히 농촌 특유의 생태적 환경에 음악 연극 미술 무용 영상 등 다양한 장르의 예술교육을 접목시키면 도시의 학교나 환경에서는 달리 인성과 감성을 키우는 교육장으로

활용하다. 아이들은 이런 청정환 자연 속에서 다양한 프로그램에 참여함으로써 건강한 심신을 기르고, 공동 작업을 통해 협동심도 키우며, 아이디어를 내기 위해 창의력도 발휘하고, 다양한 역할을 통해 책임감과 배려심도 배울 수 있다. 마을의 풍습이나 전통 또는 인정을 접하는 기회도 될 것이다. 아울러 마을이나 지역의 예술감사나 청소년지도사, 체력 향상이나 안전사고의 위험이 드러나고 학생들에게는 또 다른 부담을 주는 것이 아닌가 하는 지적이 있지만 애초의 목적과 취지는 바람직한 것이니 선행하면 좋은 것도 사실이다.

필자가 있는 스튜디오에서도 마을의 학생들을 위해 매해 방학이면 예술캠프를 열어왔다. 국악과 밴드 놀이 문학 미술 영상 연극 아카펠라 디자인까지 장르를 달리하여 주제를 정하고 집중적으로 체험해 보게 한다. 이런 캠프에서는 기량만 익히는 것이 아니

라 감사와의 만남으로 직업의 세계도 미리 접해 보고, 틈틈이 자연에서 놀기도 하며 마을의 음식도 맛보고, 마지막 날에는 열심히 준비한 내용으로 주민들을 초청해 공연이나 전시도 하니 모두 즐겁다. 그러다 보니 지역의 청소년을 위해 시작한 이 프로그램이 도시의 학교에도 소문이 퍼져 학생들을 보낼 테니 같은 내용으로 제공해 달라는 요청이 많아졌다.

농촌의 장점인 생태적 환경에 문화예술을 적극적으로 활용하고 교육적 요소를 강화한 후 학교와 농촌이 직간접적으로 연계되어 이런 캠프나 연수가 계절 행사로 끝나는 것이 아니라 연중 이어지던 더욱 좋을 것이다. 그러면 마을이 이미 조성해 놓은 시설이나 체험 프로그램 또는 인력 활용에도 도움을 주고 농촌의 소득증대나 농교류에 일자리 창출까지도 도움이 된다. 즉 문화와 교육 그리고 관광이 전략적으로 결합하여 농촌에서의 새로운 부가가치를 창출하면 이른바 6차 산업이나 창조경제가 슬로건으로가 아니라 실질적으로 구현될 가능성이 보인다.

기사자료

신문사	제목
한국일보	[세계의 소프트시티를 가다] <30> 끝> 연재를 마치며 - 전문가 좌담
한국일보	[세계의 소프트시티를 가다] <29> 아바나 - 녹색으로 이룬 두 번째 혁명
한국일보	[세계의 소프트시티를 가다] "지식인층 연구에 헌신..." 페르난도 푸네 농업산림기술협회 대표
한국일보	[세계의 소프트시티를 가다] 허브가 수입 의약품 대체... 채식으로 기대수명 ↑
한국일보	[세계의 소프트시티를 가다] 기능적이고, 단순하고, 우아하게...
한국일보	[세계의 소프트시티를 가다] <28> 파리 - 다시 인간 중심 도시를 꿈꾸다
한국일보	[세계의 소프트시티를 가다] 2008년 시행한 자전거 공공임대 서비스... 회원86% "만족"
한국일보	[세계의 소프트시티를 가다] "벨리브 제도 성공 위해 자전거 수요 정밀 분석"
한국일보	[세계의 소프트시티를 가다] <27> 가나자와 - 예술은 일상, 시민은 예술가
한국일보	[세계의 소프트시티를 가다] 연구비 주는 교육기관 각지 인재들 몰려 日전통공예 산실로
한국일보	[세계의 소프트시티를 가다] "문화는 단기간에 성과 낼 수 없어..."
한국일보	[세계의 소프트시티를 가다] <26> 바르셀로나 - 기능적이고, 단순하고, 우아하게...
한국일보	[세계의 소프트시티를 가다] "오래된 기념물로 먹고 사는 것은 미래가 아니다"
한국일보	[세계의 소프트시티를 가다] '공공공간 30%' 계획... 실험적 건물도 많아
한국일보	[세계의 소프트시티를 가다] <25> 프라이부르크-모든 도로는 사람의 것이다
한국일보	[세계의 소프트시티를 가다] "내 살 곳은 내가 만든다" 주민들이 직접 마을 조성
한국일보	[세계의 소프트시티를 가다] 우리는 차에 의존하면서 자유와 풍요를 포기한다

기사자료

신문사	제목
한국일보	[세계의 소프트시티를 가다] <24> 함마르비-신재생 에너지로 일군 친환경 거주지
한국일보	[세계의 소프트시티를 가다] 친환경기업 '엔휘센' 클래스 요한슨 홍보국장
한국일보	[세계의 소프트시티를 가다] 서로 마주보는 'c' 자형 아파트
한국일보	[세계의 소프트시티를 가다] <23> 드라흐텐-교통신호등이 사라진 거리
한국일보	[세계의 소프트시티를 가다] 인터뷰, 자비네 루츠 공유공간연구소 연구원
한국일보	[세계의 소프트시티를 가다] '무신호' 한국서도 가능할까
한국일보	[세계의 소프트시티를 가다] <22> 오르비에토 - 느림에서 미래를 찾는다
한국일보	[세계의 소프트시티를 가다] 국제슬로시티연맹 사무총장 올리베티
한국일보	[세계의 소프트시티를 가다] 산골 처녀 요리사의 슬로푸드 예찬
한국일보	[세계의 소프트시티를 가다] <21> 튀빙겐 - 도시는 주민이 만드는 것
한국일보	[세계의 소프트시티를 가다] 인터뷰, 마티아스 귀초프 건축사무소 W5 대표
한국일보	[세계의 소프트시티를 가다] 인터뷰, 코르트 헬케 튀빙겐시 건설 부시장
한국일보	[세계의 소프트시티를 가다] <20> 나오시마 -현대미술 천국이 된 섬마을
한국일보	[세계의 소프트시티를 가다] 국내 사례, 옥천 '항수 30리-시문학 아트벨트' 등
한국일보	<세계의 소프트시티를 가다>
한국일보	[세계의 소프트시티를 가다] <19> 토리노- 피아트의 도시, 디자인의 도시로
한국일보	[세계의 소프트시티를 가다][인터뷰] 공공디자인 컨설턴트 파올로 지니-건축가 마라 세르베토

기사자료

신문사	제목
한국일보	[세계의 소프트시티를 가다] 토리노의 야망, "다시 중심에 서겠다" 벌러
한국일보	[세계의 소프트시티를 가다] <18> 런던-랜드마크, 사람 사이의 벽을 허물다
한국일보	[세계의 소프트시티를 가다][인터뷰] 히슬롬 테이트모던 지역재생·협력 국장
한국일보	[세계의 소프트시티를 가다] 국내사례, 동대문디자인플라자
한국일보	[세계의 소프트시티를 가다] <17> 헬싱키-100년을 내다보는 공공디자인
한국일보	[세계의 소프트시티를 가다][인터뷰] 헬레나 휘보넨 알토대 예술디자인대학장
한국일보	[세계의 소프트시티를 가다][인터뷰] 유씨 싸유넨 헬싱키 시장
한국일보	[세계의 소프트시티를 가다][인터뷰] 평시저 푸단대 사회발전·공공정책대학원장
한국일보	[세계의 소프트시티를 가다] <16> 상하이 - 천지개벽의 드라마를 쓰다
한국일보	[세계의 소프트시티를 가다] 상하이 예술의 메카 M50
한국일보	[세계의 소프트시티를 가다][국내사례] 한강예술섬-국립현대미술관 서울관
한국일보	[세계의 소프트시티를 가다][인터뷰] 캐스 힌들 NGI 관광개발국장
한국일보	[세계의 소프트시티를 가다]<14> 게이츠헤드-문화예술도시로 변신한 탄광촌
한국일보	[세계의 소프트시티를 가다]1999년 시작... 최근엔 양질의 콘텐츠 연구·개발 주력
한국일보	[세계의 소프트시티를 가다]<13> 싱가포르 - 금융 허브 넘어 아트 허브로
한국일보	[세계의 소프트시티를 가다][인터뷰] 네덜란드건축사 수석 큐레이터 린다 블라센로드
한국일보	[세계의 소프트시티를 가다][인터뷰] MVRDV 공동대표 야코프나탈리 부부

기사자료

신문사	제목
한국일보	[세계의 소프트시티를 가다]<12> 최첨단 현대건축 실험의 장, 로테르담
한국일보	[세계의 소프트시티를 가다][인터뷰] 베티나 부르크하르트 취리히시 공공미술 작업그룹실장
한국일보	[세계의 소프트시티를 가다]<11> 전차 노선 신설 등 도시계획은 주민 투표로
한국일보	[세계의 소프트시티를 가다]<11> 취리히- 금융과 예술의 행복한 동행
한국일보	[세계의 소프트시티를 가다][국내사례] 구간 공원화 사업 꾸준히 진행
한국일보	[세계의 소프트시티를 가다]<10> 뉴욕-기억의 재창조, 새로운 경쟁력이 되다
한국일보	[세계의 소프트시티를 가다][인터뷰] 클레어 맥콜건 리버풀市 문화국장
한국일보	[세계의 소프트시티를 가다][국내사례] 지역근대산업유산 예술창작벨트화 사업
한국일보	[세계의 소프트시티를 가다]<9> 리버풀-폐쇄됐던 항구가 유럽의 문화수도로
한국일보	[세계의 소프트시티를 가다]<8> 에센 - 광산도시에서 예술을 캐다 (2)
한국일보	[세계의 소프트시티를 가다]<8> 에센 - 광산도시에서 예술을 캐다 (1)
한국일보	[세계의 소프트시티를 가다]<7> 요코하마-전통과 현대를 잇는 공공디자인의 힘
한국일보	[세계의 소프트시티를 가다]<6> 암스테르담-열린 마음으로 이뤄낸 도시 재생
한국일보	[세계의 소프트시티를 가다]<5> 그라츠-옛것과 새것의 조화로 이룬 사회통합
한국일보	[세계의 소프트시티를 가다] <4> 베이징-예술특구 다산츠798의 성공과 실패
한국일보	[세계의 소프트시티를 가다] <3> 베를린- 아픈 역사가 디자인이 되다
한국일보	[세계의 소프트시티를 가다] <2> 교토- 전통에서 발견한 도시의 아이덴티티
한국일보	[세계의 소프트시티를 가다] <1> 마르세유- 버려진 담배공장에서 시작된 르네상스

기사자료

신문사	제목
서울신문	[뉴 시티노믹스 시대-도시는 무엇으로 사는가] ④산업혁명 선두 자부심 찾은 리버풀
서울신문	[뉴 시티노믹스 시대-도시는 무엇으로 사는가] 셰필드-문화기업 500곳... 고용 10% 창출
서울신문	[뉴 시티노믹스 시대-도시는 무엇으로 사는가] 클레어 매콜건 '컬처 리버풀' 총감독
서울신문	[뉴 시티노믹스 시대-도시는 무엇으로 사는가] 정경원 서울시 문화관광디자인 본부장
서울신문	[뉴 시티노믹스 시대-도시는 무엇으로 사는가] ③ 세계 금융의 중심 런던
서울신문	[뉴 시티노믹스 시대-도시는 무엇으로 사는가] 스텔러트 프레이저 런던시 정책위원장
서울신문	[뉴 시티노믹스 시대-도시는 무엇으로 사는가] "여의도, 동북아 금융허브로"
서울신문	[뉴 시티노믹스 시대-도시는 무엇으로 사는가] ② 재개발로 부활한 獨 드레스덴
서울신문	[뉴 시티노믹스 시대-도시는 무엇으로 사는가] 디르크 힐버트 드레스덴 수석부시장
서울신문	[뉴 시티노믹스 시대-도시는 무엇으로 사는가] 서울시 주택개발정책 어떻게
서울신문	[뉴 시티노믹스 시대-도시는 무엇으로 사는가] ① 미래를 만드는 도시계획 프랑스 파리
서울신문	[뉴 시티노믹스 시대-도시는 무엇으로 사는가] 佛 '그랑파리' 탄탄한 밑그림..
서울신문	[뉴 시티노믹스 시대-도시는 무엇으로 사는가]"역사-자연 보존... 서울을 글로벌·복지 도시로"
서울신문	[뉴 시티노믹스 시대-도시는 무엇으로 사는가]"파리의 실험' 주목...
서울신문	[뉴 시티노믹스 시대-도시는 무엇으로 사는가]"서울 물과 산 다듬기보다 살리는 게 중요"
서울신문	[뉴 시티노믹스 시대-도시는 무엇으로 사는가]"서울 도시계획 최소 10년 잡고 접근해야"

기사자료

신문사	제목
동아일보	[대구/경북]대구 '뮤지컬 도시' 가능성을 봤다
조선일보	[수도권] 오늘 공연배우요? "모두 동네 주민이죠"
동아일보	'부산도시철도' 공연무대가 되다
중앙일보	대구 근현대 역사를 도심 관광자원으로
조선일보	"지하 소극장 지상으로... 대학로 띄운다"
중앙일보	도고예술창작벨트사업 예산 부족 단계별 추진
동아일보	[수도권]창덕궁 일대 전통 문화공간 만든다
문화일보	미술거리, 인사동... 삼청동... 그리고 西村
주간한국	한남동 길을 바꾼 문화 게릴라들
동아일보	[DBR/ 도시 혁신]기부로 꽃핀 문화예술 强小도시 美 패서디나
매일경제	[그곳이 궁금하다] 서울시내 문화예술 창작공간
중앙일보	폐기물, 다시 쓰니 예술이네
중앙일보	예술, 쓰레기 무단투기를 없애다
동아일보	[미술 & 소통]안양공공미술프로젝트 2010'...주민 눈 맞추고 손잡으니 "예술이네"
동아일보	[수도권]가을 안양 예술로 물들다
세계일보	사람-자연-문화-산업 어우러진 '명품도시'자치단체 발전전략 -경기도 파주시
경향신문	부산 '산복도로 달동네' 해외 관광지처럼
동아일보	[인천/경기]낡은 건물이 어엿한 예술촌으로
세계일보	사람-자연-문화-산업 어우러진 '명품도시' 경기도 파주시

기사자료

신문사	제목
주간한국	농촌 곳곳을 문화공간으로
서울신문	칙칙한 공장터·손님 잃은 지하상가...문화예술 공간으로 대변신
중앙일보	아산시 우리동네 가꾸기 사업 마쳐
매일경제	[문화명소] 원형, 독일 남부의 대표적 문화·예술 중심지
주간한국	리조트, 문화에 눈뜨다
조선일보	[해양중심도시 목표] 바다를 에두르는 10여 개 문화예술공간...국제 해양관광도시 꿈꾼다
한겨레	물류기지에서 문화공간으로 거듭난 캐나다 밴쿠버 서쪽 그랜빌 섬
조선일보	[수도권] [이슈 앤 현장] 세계도 인정했다, 작은 도시의 오랜 매력을
세계일보	"전통문화 전승·보존 위해 더욱 노력"
중앙일보	컬처 파워, 독일의 선택 ⑤·골 라이프치히 '슈피너라이'
중앙일보	컬처 파워, 독일의 선택 ④ 유니레버 사옥
중앙일보	컬처 파워, 독일의 선택 ③ 함부르크 도심 개발 '하펜시티'
중앙일보	컬처 파워, 독일의 선택 ② 장인정신으로 빛은 '베를린 뉴 뮤지엄'
중앙일보	컬처 파워, 독일의 선택 ① '베를린의 자부심' 올라퍼 엘리아슨
경향신문	'예술의 도시' 가나자와... 문화·학문 장려 전통
헤럴드경제	스페인서 '문화도시 서울' 해법 찾다
조선일보	동대문운동장, 열린 문화공간으로 탈바꿈
주간한국	공연예술 도시, 성공의 조건
주간한국	팩토리 창고 새 문화공간 변신

기사자료

신문사	제목
주간한국	서울은 무엇을 배울 것인가
한겨레	'삶의 질 좋은 도시' 빈 1위...서울 81위
서울신문	[도시와 길] 철강도시 포함, 문화도시로 변신중
서울신문	노들섬에 문화예술공간 짓기로
동아일보	컨테이너의 무한변신
주간한국	대구 '뮤지컬 특별시' 순항할까
조선일보	예술로 보여주는 '경기도의 힘'
서울신문	"클래식·비보이... 거리에서 보세요"
서울신문	[도시와 길] 철강도시 포함, 문화도시로 변신중
헤럴드경제	유휴 동사무소 문화·복지 메카로
동아일보	[수도권]안양 학의천에 '개방 소통 만남' 이색 건축물
한겨레	도서관=공부방? 여기 와보면 달라질걸!
조선일보	[부산·경남] 부산에 연극·드라마·영화의 파도 넘실
국민일보	2010년에도 대구는 '음악이 흐르는 도시'
세계일보	남산자락 자연문화 공간으로 새단장
한국일보	대구에는 언제나 음악이 있다
주간한국	작가들 스스로 전시 공간 만든 까닭은
동아일보	[아시아 문화수도의 꿈, 광주 뛰다]<하> 문화산업의 생산성과 미래
세계일보	광주 곳곳 문화거점 재탄생

기사자료

신문사	제목
동아일보	[아시아 문화수도의 꿈, 광주 뛰다]<중> 미리보는 亞문화전당 '빛의 숲'
동아일보	[수도권]동대문디자인플라자 세계적 전시회 유치해 한국의 '퐁피두센터'로
동아일보	"설계는 건축가 몫? 영역에 갇히면 혁신적 사고 못해"
한겨레	미술인들 '부산 마추픽추'에 '문화자산' 선물
동아일보	[아시아 문화수도의 꿈, 광주 뛰다]<상> 혼란과 갈등을 넘어...
한겨레	버려진 공장지대, '청담동'으로 부활하다 '취리히 웨스트'
매일경제	구로는 지금 '문화 허브'로 변신중
동아일보	[수도권]경복궁 서쪽 '한옥구역'엔 한옥만 짓는다
문화일보	'예술공동체 실험' 10년... '흙 짝 자란' 헤이리의 꿈
문화일보	"예술센터 설립 추진... '삶 속 예술' 체험하는 장으로" 전희천 헤이리마을 신임 이사장
한겨레21	용산은 도쿄처럼, 한강은 템스강처럼?
한겨레21	'디자인 새마을운동' 하십니까
매일경제	스토리가 도시의 미래다
한국일보	구 서울역사 복합문화공간으로 리모델링 중
한국일보	[대충청방문의 해] '무지개 프로젝트'로 달동네가 활짝
동아일보	쇼핑천국 홍콩, 문화의 도시로 업그레이드
조선일보	"박물관 고을·녹색도시로 기반 다질 것"
조선일보	[탄광촌의 상전벽해] 박물관 특구로 지정 운영·관광연계 '활기'
서울신문	지자체 문화사업개발 활발

전문자료

	제목	신문/방송사
방송자료	예술, 세상을 바꾸다 : 제 2부 "시장으로 간 예술"	MBC 프라임
	난지도 樂 : '거대한 쓰레기 산에서 완벽한 문화 공간으로~'	MBC 프라임
	젊은 도전, 전통시장 100일의 기적	MBC 프라임
	문화수도 서울, 풀뿌리 문화예술 공간이 만든다	MBC 문화사색
	<삶과 소통하는 예술> 후용 공연 예술 센터, 석수시장 예술 프로젝트	MBC 예술산책 zoom
	철공소, 예술의 옷을 입다	MBC 예술산책 zoom
	성공의 조건,창조도시를 가다(2부) ""'요코하마,함께 이룬 기적""	MBC 특선 다큐멘터리
	이슈 & 현장 ② 재활용 전시공간	KBS 문화지대
	광산 도시의 화려한 변신 : 독일 예센	KBS 문화지대
	친환경 건축 도시를 살리다	KBS 환경스페셜
	예술문화복합 공간 서교예술실험센터	SBS 목요일커피클럽
	예술·일상을 말하다 제 1부 공간을 살리는 예술	EBS 다큐프라임
	예술·일상을 말하다 제 2부 아주 사적인, 아주 공적인	EBS 다큐프라임
	세계 디자인 도시를 가다 시리즈	BUSINESS & TV



문화로 행복한 도민 문화향유 기회 확대방안 세미나



[부록] 도민 문화향유 증진을 위한 기본방향 마련 연구

박철희 선임연구원(충남연구원)

현안과제연구

Issue Report

2016. 11. 30.

CONTENTS

< 요약 >

1. 개요
2. 이론적 고찰 및 추진여건 검토
3. 사례조사 및 시사점
4. 정책방향

도민 문화향유 증진을 위한 기본방향 마련 연구

책임 박철희

충남연구원 문화관광디자인연구부 선임연구위원, jacob10@cni.re.kr

본 연구의 목적은 충남 도민의 문화향유 증진을 위한 정책 기본방향을 모색하는데 있음.

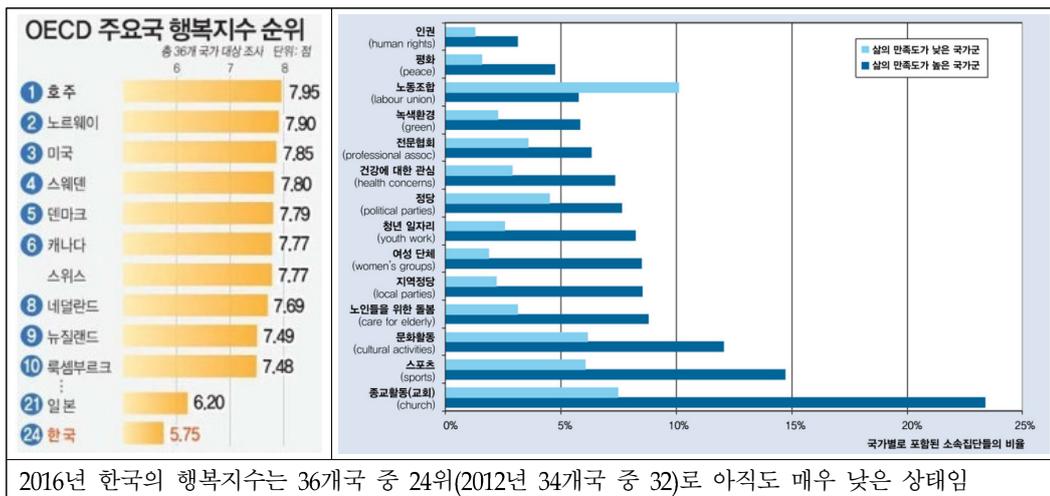
요약

- 도민을 위한 문화향유 증진 체계는 문화공급, 매개, 수요 부문이 거버넌스로 연결될 때 작동됨.
- 부문별 충남의 추진여건 조사결과, 문화 ①공급측면에서 문화예술인 클러스터가 형성되어 있지 않으며, ②매개측면에서 문화행사·프로그램에 대한 정보제공/홍보마케팅 미흡, 문화시설(공간)과의 지리공간적 제약 극복에 대한 과제가 있고, ③수요측면에서 도민 문화향유 수요에 대응한 접근 및 정책이 요구되며, ④ 문화거버넌스 구축이 필요한 것으로 조사됨.
- 추진여건과 사례조사를 바탕으로 도민 문화향유 증대 정책기본방향과 전략을 다음과 같이 제안하고자 함.
- 정책기본방향은 ①도민(수요자) 입장에서의 문화공급 정책 수립, ②문화수요자에서 공급자로의 역할 제고, ③문화를 통해 지역공동체 회복과 활성화 측면에서 접근되어야 하며, 정책비전과 목표는 ‘문화로 행복한 도민, 살맛나는 충남!’ 으로 제안코자 함.
- 정책추진전략으로 다음의 과제를 제안하고자 함. ①공급전략으로서 첫째 일상생활 속에서 문화향유를 통한 도민 행복도 제고, 둘째 충남 도민 문화예술 브랜드 개발, 셋째 건강한 문화공급 기반 구축을 추진하도록 함. ②매개전략으로는 첫째 충남문화예술 향유 플랫폼 구축, 둘째 문화 DRT, 문화사무장 제도 도입 등을 통해 문화접근성을 강화하도록 함. ③수요전략으로는 도민 문화수요 조사와 분석과 문화예술 교육을 통해 문화향유의 만족도를 제고하도록 함. ④거버넌스전략으로는 도민 문화향유 정책 거버넌스를 구축하여 문화향유 정책이 원활히 전달될 수 있도록 함

1. 배경

- ◎ 경제·사회적 변화에 따라 도민의 삶의 질·행복에 대한 욕구가 증대되고 있음
 - 경제소득이 향상됨에 따라 일과 삶의 균형을 찾고 삶에 만족과 행복해지고 자 하는 욕구가 높아지고 있음
 - 삶의 만족도가 높은 국가는 종교활동, 다음으로 문화·스포츠분야에 활동과 참여율이 높음

[표 1-1] 행복지수와 삶의 만족도가 높은 국가군에서의 활동



자료: 1. 연합뉴스(좌)

2. The new economics foundation(2006), The Happy Planet Index, p34.

- ◎ 충남의 경우 문화예술 활동이 낮아 도민들의 삶의 만족도를 높이기 위한 문화 예술 정책 접근이 요구됨
 - 문화예술 활동지수에서 전국 17개 시도 중 14위로 하위권
 - 문화예술 활동과 향유 촉진(즐길거리, 볼거리 등)을 위한 문화예술 정책 접근이 요구됨

- 도내 농촌지역의 인구감소 및 고령화 등 인구구조 변화와 사회적 문제 대두
 - 우울, 고립, 소외감 등으로 자살률이 전국대비 높은 수준임
 - 보건, 경제 측면뿐만 아니라 문화가 포함된 협업적 정책이 요구됨

[표 1-2] 행복지수와 삶의 만족도가 높은 국가군에서의 활동



자료: 양현미(2007), 문화의 사회적 가치, 한국문화관광연구원, p130.

- 문화 향유와 관련된 정책을 통해 도민의 사회적 자본 형성 및 일자리 창출
 - 문화 향유·체험을 통해 도민에 자존감, 소속감, 연대감, 나눔·배려 등 사회적 자본을 형성
 - 특히, 충남의 청년들이 문화를 통해 지역 내에서 활동할 수 있는 여건 마련이 필요

2. 목적

- 본 과제의 목적은 문화향유 정책 추진여건 및 사례검토를 통해 충남도민의 문화향유 증진을 위한 정책방향과 과제를 제안하는데 있음

3. 범위

■ 공간적 범위

- 위치 : 충청남도 내

■ 시간적 범위

◎ 기간 : 2016년 8월 20일 ~ 11월 30일

■ 내용적 범위

- ◎ 본 연구의 내용은 크게 세 부분으로 구성되며, 세부적 내용은 다음과 같음
- 첫째, 이론적 고찰 및 추진여건 검토
 - 둘째, 사례조사 및 시사점 도출
 - 셋째, 정책방향 제시
 - 정책 기본방향 및 추진과제

4. 방법

- ◎ 내용별 연구 접근방법은 다음과 같음

[표 1-3] 연구내용에 따른 연구방법

연구내용	연구 방법	비고
이론적 고찰	· 문화 향유에 대한 이론적 체계 고찰	
추진여건 검토	· 문화 향유와 관련된 충남의 정책추진여건 검토	
사례조사 및 검토	· 관련논문 및 보고서 상에 조사·분석된 유사사례를 검토하고 이를 바탕으로 파급효과에 대한 내용 검토 - 국내외 사례조사 - 시사점 도출	
정책방향 제시	· 정책 기본방향 및 추진과제	

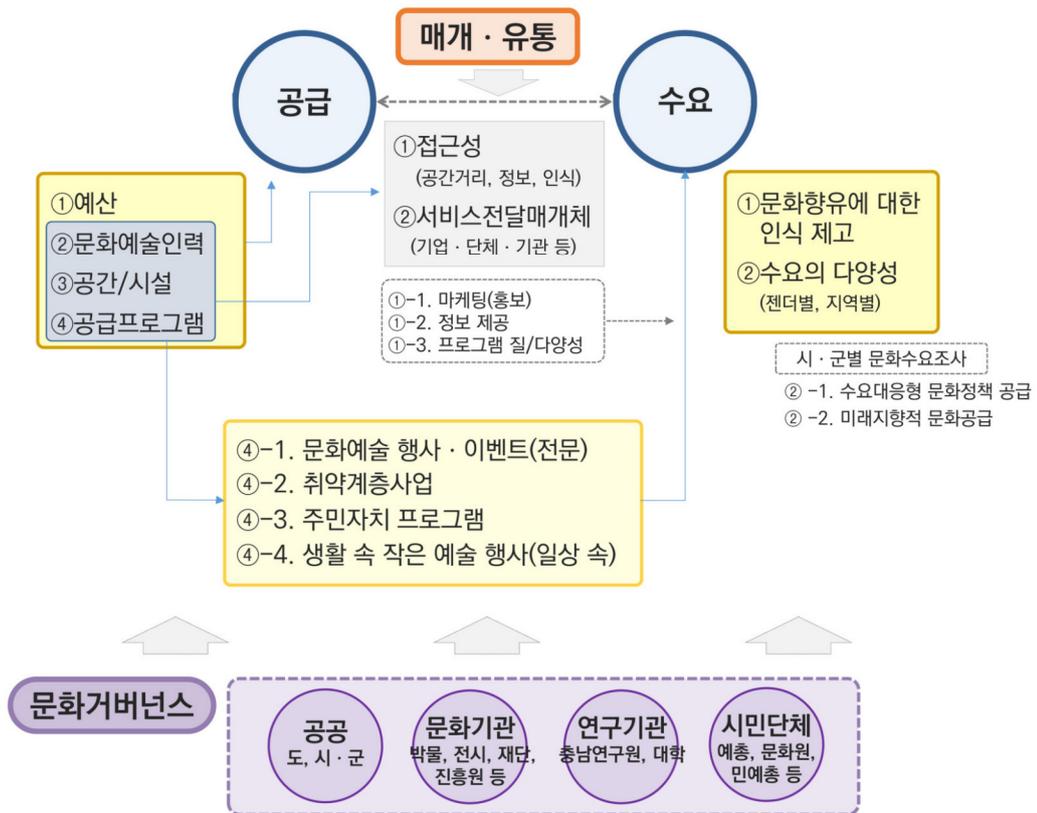
5. 용어의 정의

- ◎ 향유(享有) : ‘누리어 가짐’ , ‘자기의 것으로 소유하고 누림’ 이란 뜻을 가지고 있음. 또한 ‘누리다’ 는 의미는 ‘생활 속에서 마음껏 즐기거나 맛보다’ 는 의미를 가지고 있음. 따라서 ‘향유’ 란 의미는 ‘생활 속에서 자기의 것으로 소유하여 마음껏 즐기거나 맛본다’ 는 것임

이론적 고찰 및 추진여건 검토 ◀

1. 이론적 고찰

- 도민을 위한 문화향유 증진을 위해서는 문화향유와 관련된 체계의 이해가 필요함. 문화향유는 문화공급, 매개, 수요 세 부문으로 구성되며, 그리고 이들 부문에서 연결과 작동의 역할을 하는 문화거버넌스로 구성됨
 - 즉, 도민의 문화향유 증진을 이들 네 부문이 잘 구성되고 작동이 될 때 향유가 증진될 수 있음을 인지할 필요가 있음



[그림 2-1] 문화향유 체계도

- 문화공급이란 도민이 문화를 향유할 수 있도록 문화예술 프로그램을 공급하는 것을 말함. 문화예술 프로그램¹⁾의 원활한 공급을 위해서는 문화예술 관련 인력²⁾, 예산³⁾, 시설⁴⁾ 등이 필요한데, 이들 요소들도 공급 부문에 포함되는 요소라 볼 수 있음
 - 문화매개란 공급과 수요를 연결해 주는 고리라 할 수 있음. 대표적으로 문화매개 요소는 물리적인 접근성을 제공하는 도로(교통수단 포함) 및 관련 시설(주차장)과 문화공간과 프로그램에 접근할 수 있도록 유도하는 정보전달(제공) 체계, 홍보·마케팅 등이 있음
 - 문화수요란 문화소비자(소비자, 도민)들이 원하는 수요로서 구체적으로는 예술 장르, 행사프로그램 등 다양한 형태로 나타남
 - 문화거버넌스란 문화향유 정책을 추진하고 수행하는 충남도 내 공공·준공공기관의 수평적인 조직체(협력 네트워크)라 할 수 있음
- ◎ 도민의 문화향유 증진을 위해서 공급 부문을 확보하는 것도 중요하지만 지속성과 효과 증대를 위해서는 각 부문들(공급, 매개, 수요, 거버넌스)이 기능과 역할을 할 수 있도록 만드는 정책적 접근이 요구됨

2. 충남의 추진여건 검토

- ◎ 기존에 연구된 자료를 바탕으로 공급(충남예술인, 활동), 매개(정보제공, 지리공간적 접근), 수요 측면(도민 문화수요)에서 문화향유 증대를 위한 여건을 살펴보면 다음과 같음

1) 공급 측면

- ◎ 문화시설 인프라는 양적인 측면에서는 중위권(전국 7위권)이나 문화예술단체(공연단체)는 85개로 17개 시도 중 13위로 중하위권이며, 문화예술활동지수(문예연감, 2015)는 423건으로 14위로 낮은 편임

1) 문화예술 프로그램으로는 ①문화예술 행사·이벤트, ②취약계층을 대상으로 한 찾아가는 문화서비스, ③주민 자치 프로그램의 문화 활동, ④생활 속에 작은 예술 행사 등이 있음
 2) 문화예술 관련 인력에는 ①문화예술인, ②문화시설·기관 인력, ③문화기획자 등 매개인력, ④문화예술 관련 공무원, ⑤문화예술 관련 자원봉사자 등을 들 수 있음
 3) 문화예산에는 ①중앙정부, 광역(도) 또는 지자체(시·군)의 문화예술 예산, ②문화예술기금, ③메세나의 기업 후원금 등이 있음
 4) 문화시설에는 ①문예회관, ②미술관/박물관, ③문화원, ④문화의 집, ⑤생활문화센터, ⑥도서관 등이 있음

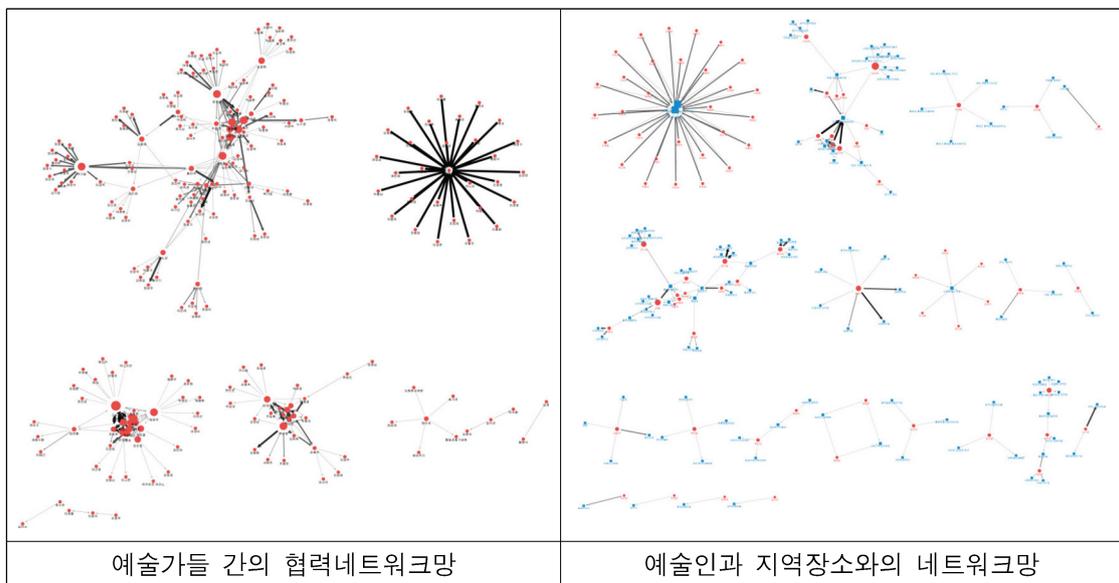
- 충남 문화예술인은 문화향유 프로그램 공급에 있어 기반이 되며 중요한 역할을 하나 현황과 활동을 보면, 충남은 문화예술인 인력 규모가 작고, 문화예술인 클러스터*가 잘 형성되어 있지 않음

* 문화예술인 클러스터란 문화예술인들의 협력네트워크가 지역사회(기관 또는 주민)와 다양한 형태로 연결되어 있는 상태를 말함

- 충남 문화예술인 클러스터를 구성하는 예술인 협력네트워크가 강하지 못하고, 예술인과 지역문화기관, 예술인과 지역사회(장소)간 교류네트워크의 연결은 예술인 협력네트워크보다 더 약한 것으로 나타남

- 결과적으로 충남의 문화예술 활동(운영)지수가 낮은 원인이 되고 있음. 또한 문화공급에 있어 외부의존도를 높이며, 충남자체 문예진흥 발전에 어려움을 주고 있음

[표 2-1] 충남지역에서 활동 중인 문화예술인 네트워크망



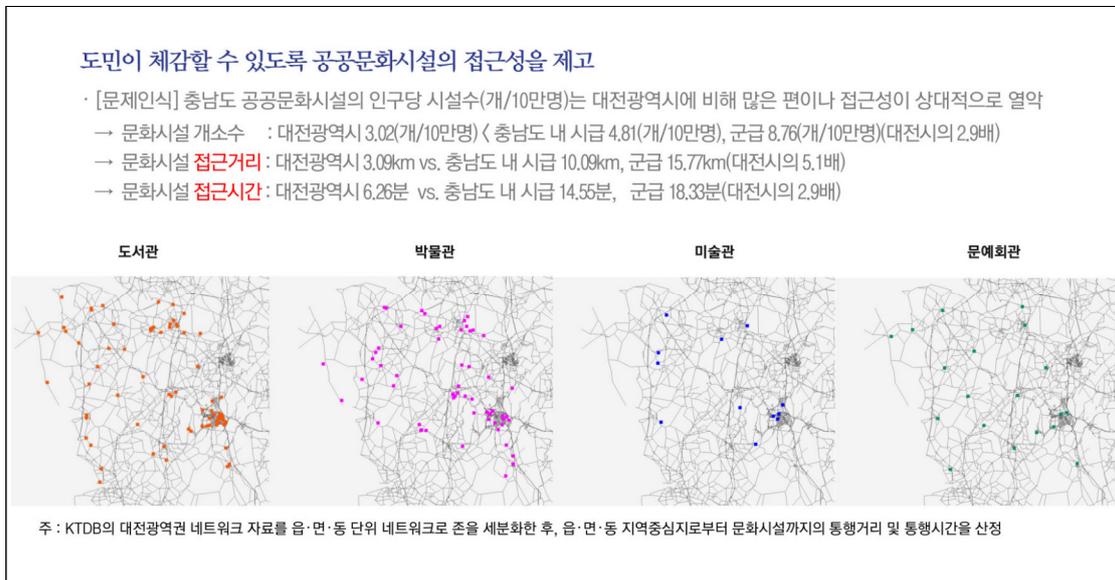
자료: 박철희(2016), 충남 문화예술인 클러스터 실태분석 및 정책방향, 충남연구원.

2) 매개 측면

- 문화향유를 위한 매개측면을 ①문화행사·프로그램에 대한 정보제공/홍보마케팅, ②문화시설(공간)과의 수요자인 주민들(도민)의 지리공간(거리)적 측면에서 충남의 향유여건을 보면 다음과 같음

- 문화행사·프로그램에 있어 정보제공/홍보마케팅은 도민에게 문화 향유에 참여를 유도하고 촉진하는데 중요한 역할을 함. 또한 문화공급 주체 입장에서는 관객(수요자, 소비자)를 확보하는데 중요한 역할을 함
 - 정보제공/홍보마케팅은 홈페이지, SNS/메시지 알람서비스, 방송·신문·옥외매체 등을 통한 광고 등이 있음
- 그러나, 충남도의 경우 문화예술 행사에 대한 종합적인 알람서비스 체계가 구축되지 않아 접근이 쉽지 않은 상태여서, 경제·사회적으로 문화향유에 여건이 되는 도민을 문화행사·프로그램에 참여를 유도하고 있지 못한 실정임
 - 시·군에서도 문화예술행사에 대한 정보제공/홍보마케팅 체계는 구축되지 않은 상태고, 생활권을 공유하는 인접 시군의 행사정보도 제공되지 않고 있음
- 문화행사·프로그램이 공급되는 대표적인 문화시설(공간)과 주민들 간의 향유 여건을 보면, 충남은 공공문화시설이 인구당 시설수(개/10만명)는 광역시인 대전과 비교하면 많은 편이나, 물리적인 접근거리/시간에 있어서는 상대적으로 열악한 상태임

[표 2-2] 공공문화시설 현황과 접근성

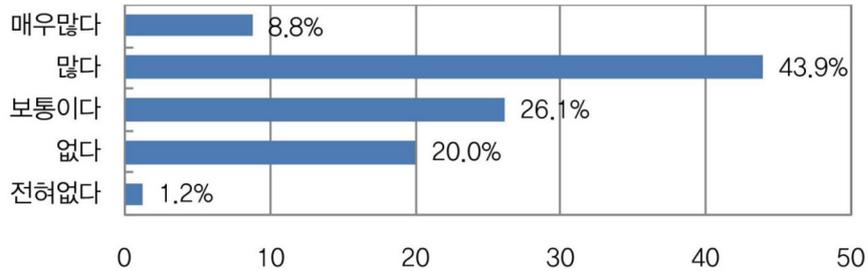


자료: 오용준 외(2016), 충청남도 생활인프라 구축실태 및 정책과제, 충남연구원

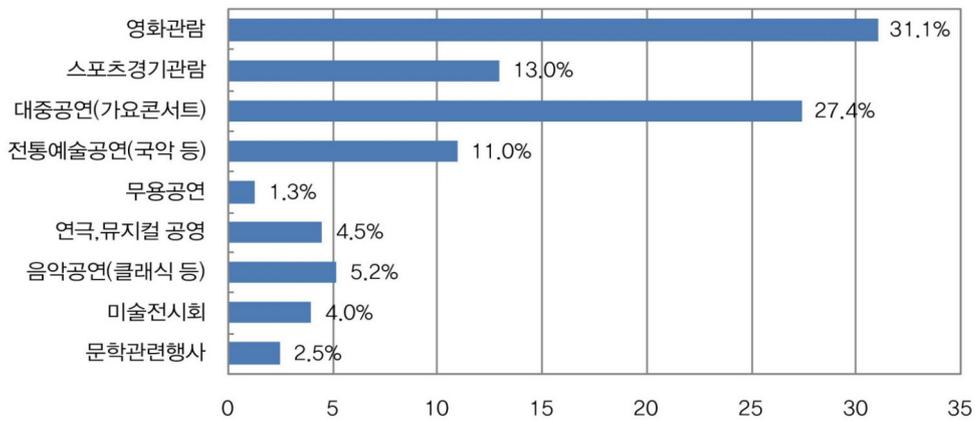
3) 수요 측면

- 도민은 문화예술 행사의 질을 중요하게 생각하며, 장르별로는 대중공연, 전통 예술공연, 음악공연(클래식 등) 등의 순으로 높은 관심도를 보임

[그림 2-2] 문화·예술에 대한 관심도



[그림 2-3] 문화예술행사 유형별 관심도



자료: 충청남도(2014), 충청남도 문화예술 발전전략, pp135~136.

- 그러나, 문화예술 장르별로도 여러 종류와 분야가 있어, 이에 대한 세밀한 수요조사가 필요한데 아직까지 세밀한 수요조사가 이루어지지 않고 있음
 - 일반 설문조사를 통한 문화향유 프로그램 공급은 자칫 공급자 위주로 되어 공급 효과가 떨어질 수 있음
 - 심층적인 문화향유 수요조사를 통해 수요자의 수준 진단과 수요자가 원하고 즐길 수 있는 수요대응형 문화예술 공급체계를 구축할 필요가 있음
- 문화향유의 효과는 지역, 젠더(gender), 교육, 소득 수준에 따라 다르다는 점을 고려할 때, 수요에 대응한 문화향유 공급 정책도 요구됨
 - 예를 들면, 문화예술에 대한 경험이 없는 주민들은 문화예술의 향유·체험의 중요성, 역할 및 기능에 대한 인식이 부족한 상태임

4) 거버넌스 측면

- 문화향유 정책을 수행하기 위한 충남도 내 공공기관 등 수평적인 조직체(협력 네트워크)는 아직 구성되어 있지 않음
 - 2013년 충남연구원에서 가칭 '충남문화정책연구' 포럼을 만들어 운영하였으며, 참여기관은 충남연구원, 역사문화연구원, 문화산업진흥원 등임

5) 시사점

- 도민이 원하는 문화예술 향유·체험 프로그램 공급을 위한 정책이 요구됨
 - 문화향유 수요는 지역별로 다양하여, 효과도 소득, 교육수준에 따라 다른 점을 고려할 때, 이를 반영한 세밀한 수요조사와 이에 대응한 문화향유 공급 정책이 마련되어야 함
- 문화예술인 클러스터 형성과 활성화를 통해 도 내 문화공급 생태계를 구축할 필요가 있음
 - 충남지역에서 문화를 창작하고 공급할 수 있는 기반을 구축하는 것은 경제적 측면에서 충남 예술인에게 도움을 줄 수 있을 뿐 아니라, 문화적 측면에서도 충남의 문예진흥과 정체성 형성에 중요함
 - 이를 위해서는 충남에서 활동하는 예술인들의 역량 강화와 협업이 중요한데, 공급측면에서 문화예술인 클러스터 활성화를 위한 문화예술 정책이 요구되고 있음
- 문화향유와 관련된 정보에 대한 접근성, 문화 향유를 할 수 있는 공간(시설)에 대한 접근성 제고 방안 마련 필요함
 - 문화예술에 대한 관심이 많고, 참여의사가 있는 도민에게 행사 및 프로그램에 대한 정보 제공을 통해 문화로의 접근성을 높일 필요가 있음
 - 특히, 학부모의 경우는 청소년, 어린이 교육에 높은 관심을 가지고 있는 계층으로, 이들을 대상으로 한 문화예술과 관련된 정보제공을 통해 문화향유(소비)를 유도할 수 있음
 - 문화공급이 이루어지는 문화시설(공간)에 접근할 수 있도록 지리공간적인

장벽을 없애는 것은 문화향유 증진에 중요한 역할을 함

- 소외, 저소득계층, 사회적 약자 등을 위한 교통시스템 구축은 대표적인 시책이 될 수 있는데 이는 일반 주민들에게도 매우 중요함
- 또한, 생활권별로 주민들이 일상생활에서 생활문화를 향유할 수 있는 소규모의 문화공간(생활문화센터, 전통재래시장 내 소규모 문화공연 공간 등)을 공급하여 문화향유의 접근성을 개선하는 방안도 요구됨

● 문화소비자에서 공급자로 역할을 할 수 있는 문화정책 마련⁵⁾

- 도민의 문화향유 정책은 문화향유 관객에서 활동가, 소비자에서 공급자로의 역할을 할 수 있도록 하는 정책이 요구됨
- 이를 위해서는 전문예술인과 아마추어 예술인(생활예술인)과의 교류·협력이 중요하며, 전문예술인들에 대한 중재가로서의 역할 교육도 필요⁶⁾



[그림 2-3] 도민입장에서의 문화향유 체계도

● 도민 문화향유 증대를 위한 거버넌스 구축과 활성화 필요

- 충남도와 시군에는 문화정책을 수행하기 위한 최소한의 협력체계가 구축되어 있지 않은 상태임
- 문화예술에 있어 한정된 범위(향유)에서라도 정책을 생산하고 추진할 수 있는 거버넌스 구축이 필요함

5) 도민이 문화를 향유하는 것은 ①관람(관객)으로서의 향유, ②체험으로서의 향유, ③활동(공연·시연)으로서의 향유 등 3 종류로 나누어 볼 수 있음

6) 전문예술인들은 본인의 예술활동을 위한 것이 아닌 아마추어 예술인들의 요구와 수요를 잘 파악할 필요가 있으며, 예술을 아마추어 예술인들에게 전달하는 중재자로서의 역할이 필요함. 이러한 역할에 대한 교육과 이해는 활동에 있어 중요함.

1. 국내 사례⁷⁾

1) 조사개요

- 대상 : 16개 시도의 자체시행사업
- 내용 : 주민 문화향유기회 확대 시책(78건) 중 주요 시책 12건 검토

2) 주요시책 사례(12건)

(1) 문화예술 프로그램 - 공급적 측면

- ① ‘문화힐링’ 찾아가는 도민 예술단 운영(경남)
- ② 경북예술마을 가꾸기 사업 추진(경북)
- ③ 동문예술거리 운영(전주)
- ④ 지역 창작 뮤지컬 제작 지원(경북)
- ⑤ 문화예술단체 해외교류 지원(경남)

(2) 주민들을 배려한 문화 정책 - 공급적 측면

- ① 소외계층 및 소외지역 문화향유 사업(부산·대구·광주·전남·경북·경남)
- ② 장애인 공연활동 지원(서울)
- ③ 생활 속 시민예술동아리 대제전 개최(서울)
- ④ 생활문화예술동호회 플랫폼 사업(충북)

(3) 문화향유 촉진을 위한 서비스 기반 - 매개적 측면

7) 국내사례는 충청남도 문화정책과에서 조사한 자료를 바탕으로 작성함

- ① 문화예술 정보제공 포털사이트 운영(서울·인천·제주)
- ② 미술작가 창작지원을 위한 작품유통 지원(경기·광주·전남)
- ③ 기업 후원 메세나 사업 추진(울산·경남)

3) 시사점

- 공급측면에서 지역의 예술단, 민간단체를 활용한 문화 향유 프로그램 공급과 함께 최근에는 문화향유에 기반이 되는 생활 속 문화환경 조성(마을, 거리가꾸기 등)이 추진되고 있음
- 또한, 소외계층(저소득, 장애인, 노인 등)을 위한 찾아가는 문화서비스 뿐 아니라 일반 주민들을 대상으로 하는 생활문화예술 활성화를 위한 정책을 확대하고 있는 추세임
- 매개측면에서 문화향유 증진을 위한 종합적 정보제공 포털을 구축하고, 작품유통을 통해 공급자와 수요자가 연계하고 있으며, 기업과 연계한 문화프로그램을 공급함
- 수요측면에서 주민들이 지역별로 어떤 문화프로그램을 원하는지에 대한 종합적인 조사와 연구는 보여지지 않고 있으며, 다만 개별 사업단위로 추진하고 있는 것으로 보여짐

2. 국외 사례

1) 조사개요

- 문화에 보다 많은 참여와 접근정책은 유럽에서도 최근에서야 논의되고 있으며, 본 과제에서는 ‘문화로의 접근성 개선과 폭넓은 참여를 위한 공공예술과 문화기관의 정책과 우수사례 보고서(EU)’ 내용을 중심으로 정리하였음

2) 주요시책 사례

(1) 수요적 측면

- 주민들의 문화 수요에 대한 조사, 문화접근 증진 방안, 관객개발에 대한 연구 및 정책을 추진하고 있음

- National User Survey(덴마크), ‘Cultural Barometer’ (독일), The Permanent Museum Visitor Studies Laboratory(스페인), Audiences UK(영국), A national observatory on visitors to museums and archeological sites(이태리), The Participation survey(벨기에), ‘Intercultural Barometer’ (독일), ‘Cultural monitoring’ (독일)
- Promoting access to art and culture(핀란드, 교육문화부), Obligation for publicly funded institutions to promote access(독일), State policies on access to culture for disadvantaged groups(프랑스), Promoting innovative forms of cultural participation(이태리), Social Capital Development Strategy(폴란드)
- 관객개발에 대해서는 교육을 통해 문화예술에 대한 이해와 흥미를 만드는 연구가 정부기관, 문화기관 차원에서 이루어지고 있고, 공급자 중심에서 수요자 중심의 관객수요 대응에 대한 연구와 정책이 추진되었음

(2) 매개적 측면

- 소외계층(특히, 장애인)의 문화향유에 필요한 물리적인 장벽을 없애는 것, 소득과 관련된 장벽을 없애는 것, 지리공간적 측면에서 장벽을 없애는 연구와 정책이 추진되고 있음

(3) 공급적 측면

- 관객에서 예술활동가로 유도할 수 있는 연구와 정책 추진됨. 문화를 향유하는 관객에서 문화 활동에 참여하는 아마추어 예술가로의 전문예술가의 역할과 협력에 대해 연구하고 정책을 추진하고 있음

3) 시사점⁸⁾

(1) 문화향유 증대에 대한 우수사례의 공유 및 교류를 위한 플랫폼을 구축할 것

- 유럽의 몇몇 나라들에서 문화접근과 참여 증진은 오랫동안 논의되었지만, 다른 유럽국가 들에서는 비교적 최근에 화두가 되고 있음. 이러한 차원에서 경험들을 공유하고 교류하기 위한 플랫폼을 만드는 것이 필요함

8) 사례제시와 함께 보고서에서는 제시하고 있는 시사점을 중심으로 정리하였음

(2) 문화 향유 증대에 대한 이유와 목적을 명확히 할 것

- 문화에 대한 접근성 제고의 목적은 보다 많은 주민들에게 공공 자금의 혜택을 주고, 사회적 통합과 운영 또는 이용자들의 유지관리 등 다양한 목적이 있음. 따라서 문화적 접근을 향상시키기 위해 수단을 다양화해야 하는 이유를 명확히 하는 것이 매우 중요함. 정책과제설정에 따라서 목표그룹들과 수단들이 다를 수 있음. 접근을 향상시키는 위한 이유를 명확히 하는 것은 가장 효과적인 전략들을 개발하는데 도움을 주고 결과를 평가하는데 필수적임

(3) 문화 향유 증대를 위해 요구되는 전체 체계에 대한 접근이 필요함

- 접근성 향상을 위한 계획은 전체 체계를 포괄하고 있어야 함: 목표들의 정립
- 이용자들의 특성과 문화적 프로그램을 이용하지 않는 이유들에 대한 분석
- 기획과 전달 - 모니터링 - 평가

(4) 문화 비향유자들에 대한 잠재적 수요를 고려할 필요가 있음

- 향유자들에 대한 전체 분석에는 비향유자들도 포함되어야 함. 조사⁹⁾·분석의 결과에 따라, 시책들에 심도 깊은 수정이 필요할 수도 있음

(5) 문화 향유자들의 소비 패턴을 분석하여 대응하는 것이 중요

- 젊은층의 문화소비 패턴들을 분석하는 것은 특히 가치가 있음. 젊은층은 문화적인 생산(음악, 영화 등)에 대해 관심이 매우 높을 수 있지만, 문화기관들의 관객들로서 과소평가될 수 있음. 문화적 소비에 대한 새로운 패턴 분석은 문화기관들의 지속가능한 운영에 매우 중요함

(6) 협력이 중요

- 협력이 중요함. 잠재 관객들에 대한 논의를 통한 참여적 접근은 정책수단들을 더 좋게 개선할 수 있음. 예를 들면, 장애인들을 대표하는 기관들의 협력은 접근성의 문제해결에 효과적으로 대응하는데 중요함

9) 비향유자에 대한 조사에서는 지역 중재자와의 협업이 요구될 수 있음

(7) 문화공급보다 문화수요에 대응하는 것이 더 중요

- 물리적 또는 비용적인 장벽들을 제거하는 것은 중요하지만, 다른 사회경제적인 배경 또는 연령(예를 들면 젊은층)가 다른 관객들을 유치하는 데는 충분하지 않음. 접근과 참여에 대한 문제는 공급 측면보다 수요 측면이 더 중요함. 따라서, 수요에 대응하는 것은 문화 경영에 있어 매우 중요한 사항임

(8) 문화기관과 학교에서 문화교육은 매우 중요

- 문화교육은 수요를 창출하는데 중요한 역할을 함. 문화 기관들에 있어 문화예술교육은 핵심적 활동으로서, 기관들의 지속성에 중요한 활동임. 특히, 개인 개발과 창조성 증진을 위해 예술과 문화 교육은 모든 학교 유형의 교과과정의 한 부분이어야 함

(10) 커뮤니티들의 수요와 요구에 대응하는 것은 중요한 이슈

- 교육을 통해 할 수 있는 것과는 별도로, 문화기관들의 중요한 도전은 ‘다양한 커뮤니티들의 수요와 요구에 어떻게 대응하느냐’ 임¹⁰⁾. 이것은 문화적 서비스들의 재해석 또는 재포지셔닝을 요구함. 이는 문화기관들이 문화서비스 접근에 있어 변화를 의미하며, 기관 내부 및 고용 정책의 변화를 요구하기도 함

(11) 접근성 증대를 위한 실천계획은 문화기관의 역할이 더 중요

- 접근성 증대를 위한 계획은 복합성 때문에, 자금제공자인 정부기관의 과제라기 보다는, 각각의 예술기관들이 수행할 때 더 성공적임

(12) 문화수요에 대응한 직원들의 지속적인 교육이 요구

- 관객 개발에 대한 심도 깊은 작업은 장기간의 지원을 요구함 - 문화정책 사업들이 기관 내에 문화 변화를 이끌기 위해서는 장기간 시간이 필요함. 특히, 제도화된 문화로에 접근과 통합은 직원 교육에 실제적인 투자를 요구함

10) 어떻게 관계를 정의하고 누가 무엇을 누구와 관계를 맺는냐를 결정하는 것은 가장 중요함

1. 정책 기본구상

- 이론적 고찰과 추진여건, 사례조사 검토를 통해 충남도민의 문화향유 증진을 위한 정책 기본방향을 정리하면 다음과 같음

1) 기본방향

- 문화수요자(소비자)인 도민 입장에서 문화향유 정책 수립
 - 충남은 지역(도시, 농촌), 연령, 젠더, 교육 및 소득 수준에 있어 다양한 계층이 존재하여, 수요자의 요구와 특성에 맞는 문화향유정책이 필요
 - 공급자 위주의 정책을 추진할 경우 정책오류와 공급대비 효과가 제한될 수 있음
 - 제한된 여건 하에서 향유효과와 만족도 제고를 위해서는 도민들이 무엇을 원하는지에 대한 조사와 이에 대응한 문화정책 수립이 요구됨
- 문화수요자이며 공급자로서 역할 제고를 통한 도민 행복도 제고
 - 문화를 통해 도민의 ‘삶의 만족’, ‘행복’ 증진을 하기 위해서는 문화향유(관람, 체험)를 통해 감동을 받고, 이를 다른 사람들에게 전파(공연·시연, 자원봉사)하는 과정 속에서 이루어질 수 있음
 - 문화소비자에서 공급자로의 역할을 할 수 있도록 문화향유 정책이 요구됨
- 문화향유를 통해 지역공동체 회복과 활성화 추진
 - 문화향유는 개인적인 차원을 넘어 사회적자본을 형성하며 지역공동체를 공고히 하는데, 이는 지역 활성화에 중요한 기반자산임

- 개인적인 차원을 넘어 공동체, 지역사회, 충남도로 확대되고, 지역을 활성화할 수 있는 문화향유 정책이 추진되어야 함

2) 비전과 목표

- 문화향유 정책의 궁극적인 목적을 고려할 때, 정책비전을 ‘문화로 도민이 행복하고, 이를 통해 살기 좋은 충남을 만드는 것’ 으로 제안하고자 함
 - 충남도 문화향유 정책의 비전은 문화향유를 통해 도민들이 행복하고, 행복한 삶 속에서 터전을 가꾸고 만드는 과정 자체임

[표 4-1] 도민 문화향유 정책 비전과 목표(안)

비 전	문화로 행복한 도민, 살맛나는 충남 !
목 표	<ol style="list-style-type: none"> 1. 일상 속에 문화를 통한 도민 행복도 제고 2. 문화가 있는 건강한 공동체 형성 3. 문화를 매개로 한 지역활성화

- 한편, 목표를 이루기 위한 지표는 추후 논의를 통해 구체화하여 정책의 실효성을 담보할 필요가 있음

3) 추진전략

- 도민 문화향유 증대를 위해서는 공급, 매개, 수요, 거버넌스 등 네 부문에서 접근이 필요하며, 각 부문별 추진전략을 다음과 같이 제안함
- 문화향유 공급전략은 첫째 일상생활 속에서 문화향유를 통해 도민행복도 제고, 둘째 충남 도민 문화예술 브랜드 개발, 셋째 건강한 문화공급 기반을 구축하는 것임
- 매개전략은 첫째 충남문화예술 향유 플랫폼 구축, 둘째 문화 DRT, 문화사무장 제도 도입 등을 통해 문화접근성을 강화하도록 함
- 수요전략은 도민 문화수요 조사·분석을 통한 수요대응형 문화공급기반 구축과 문화예술 교육을 통해 문화향유 수요 창출을 유도하는 것임
- 거버넌스전략으로는 도민 문화향유 정책거버넌스를 구축하여 문화향유 정책이 원활히 전달될 수 있도록 하는 것임

[표 4-2] 도민 문화향유 정책부문별 추진전략

추진전략	전략별 추진과제
일상생활 속에서 문화 향유를 통한 도민행복도 제고	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 일상생활 속 생활문화 활성화 지원 <ul style="list-style-type: none"> - 주민자치 프로그램, 평생교육과정에 문화예술 프로그램 고도화 ▶ 수요자 중심의 찾아가는 문화서비스 제공 ▶ ‘문화가 있는 날’ 지역 확산 ▶ 생활공간의 문화화를 통한 품격 있는 문화환경 조성
충남 도민 문화예술 브랜드 개발	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 충남도민 문화예술 브랜드 개발 및 마케팅 <ul style="list-style-type: none"> - 지역 역사전통을 주민 문화예술 브랜드로 개발 추진 - 충남 역사문화가 융합된 특색 있는 프로그램 공급 ▶ 예술 충남, 감동 충남, 행복충남 문화유람단 운영
건강한 문화공급기반 구축	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 문화예술인 클러스터 구축 - 문화예술인 협력 네트워크 활성화 및 단체, 기업 육성 ▶ 생활문화센터(공간) 확충 지원
문화예술 접근성 개선을 통한 향유기회 확대	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 충남문화예술 향유 정보플랫폼 구축 - 문화예술 통합 정보(행사, 대관, 교육, 정책)제공 ▶ 문화 DRT, 문화사무장 제도 도입
도민 중심 문화향유 정책 기반 구축	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 도민 문화수요 조사·분석 - 수요대응형 공급기반 ▶ 문화예술 교육을 통한 인식 제고, 공감 확산
지속가능한 문화향유 정책 시스템 구축	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 충남 문화예술정책 거버넌스 및 도민 참여형 플랫폼 구축 <ul style="list-style-type: none"> - 다양한 주체(기관, 예술인, 도민)가 참여할 수 있는 도민 문화향유 정책거버넌스 구축 ▶ 도민 문화향유 정책제도 기반 구축

2. 정책 추진과제

1) 일상생활 속에서 문화 향유를 통한 도민행복도 제고 [공급 - 생활문화]

(1) 기본방향

- 도민들이 문화예술로 행복하기 위해서는 일상생활 속에서 예술로 감동받고 행복감을 느낄 수 있는 기회를 제공하는 것이 무엇보다 중요
 - 도민들이 일상에서 접하고 체험하는 문화향유는 주로 주민자치, 평생교육 프로그램을 통해 이루어지고 있음. 그러나 강사의 수준, 강의내용에 따라 만족도가 많은 차이를 보이고 있음
- 생활문화예술 프로그램을 고도화하여 도민들이 일상에서 감동하고 행복할 수 있도록 함

(2) 세부추진과제

① 일상생활 속 생활문화활동 활성화 지원

- 생활예술 활동(동아리 활동, 페스티벌 등), 소외계층 생활예술제(청춘예술제) 지원을 통해 생활 속에서 도민들이 행복할 수 있는 지원사업 추진
 - 도민 생활예술 활동 지원
 - 우수강사 풀제의 운영 확대 및 파견지원
- 재미있고 감동 있는 우수 문화예술 프로그램에 대한 정보 제공
 - 주민자치위원회, 평생교육원 담당자에게 주기적으로 정보제공, 프로그램에 대한 성과 공유 추진

② 수요자 중심의 찾아가는 문화서비스 제공

- 소외계층, 지역을 대상으로 한 문화서비스가 양적으로는 어느 정도 공급되고 있지만 프로그램의 질적 문제가 제기되고 있어, 프로그램 수준·효과에 대한 모니터링의 강화와 지원 확대를 통해서, 양질의 프로그램이 공급될 수 있도록 하는 것이 필요함
 - 프로그램의 질 개선을 위해 필요한 경우, 도에서 추가적인 지원 추진

③ ‘문화가 있는 날’ 지역 확산

- 중앙정부에서 추진하고 있는 정책과 연계하여, 관련기관들이 의무적으로 참여할 수 있도록 유도
 - 공립예술단의 기업·단체 방문공연, 참여 공무원 상시학습 인정 등
- 충청남도↔지역발전위원회↔문화융성위원회 간 협약체결 이후, 실천방안 마련을 통해 도민 문화향유 확대 시너지효과 극대화

④ 생활공간의 문화화를 통한 품격 있는 문화환경 조성

- 문화와 예술로 가꾸어진 생활환경 속에서 문화적 삶을 누릴 수 있는 생활공간의 문화화 사업 추진
 - 공공디자인센터 사업, 농촌마을가꾸기 사업 등과 연계하여 예술이 있는 문화환경 조성 사업 추진

2) 충남 도민 문화예술 브랜드 개발 [공급 - 브랜드]

(1) 접근기본방향

- 지역을 대표하는 통합브랜드는 주민들에게 자긍심과 장소마케팅으로 활용할 수 있을 뿐 아니라, 지역의 경쟁요소가 될 수 있음
 - 서울 디자인, 대구 오페라, 부산 영상, 전주 미식, 광주 미디어아트 등 지역을 대표할 수 있는 문화브랜드를 개발하여 활용하고 있음
 - 비엔나, 베를린, 뉴욕 등은 필하모닉오케스트라를 대표 문화자산으로 육성
- 충남의 경우 역사분야에 백제세계역사문화유산을 보유하고 있지만, 이를 창조적으로 발전시키고 활성화할 수 있는 예술 부문의 브랜드는 전무한 실정
 - 충남의 문화예술 장르별, 기관별 조사 분석을 통해 대표 브랜드화하고 이를 활용에 도민들에게 다양한 문화향유 기회 부여

(2) 세부추진과제

① 충남 도민 문화예술 브랜드 개발 및 마케팅

- 충남 도민 문화예술 브랜드 위원회 설치 - 문화예술 정책 거버넌스 내에 설치 추진

- 지역별로는 한산모시, 의종은형제, 이순신 등 전국적이며, 인지도를 가지고 있는 자원을 소재로 한 문화예술(국악, 연극, 뮤지컬 등)프로그램의 창작 지원과 브랜드화를 통해 주민들이 자신의 문화적 자산으로 느끼고 즐길 수 있도록 함
 - 예) 한성준 전통 춤 브랜드화(학술대회, 무용제전 등), 공주아리랑(세미나, 공연), 중고제 복원(학술세미나, 경연대회 등)

② 예술 충만, 감동 충만, 행복충남 충남 문화유람단 운영

- 세계적, 전국적으로 인지도 있는 예술인과 충남의 대표예술인들이 참여하는 도 순회공연 - 1시·1군
 - 시·군별로 문화예술회관 또는 공공장소를 이용하여 대규모 공연을 추진 중인 시·군에 대해 예산을 지원하여 고품격 프로그램이 제공될 수 있도록 1시·1군 년 1회에 대해 지원 추진
 - 공연 시에 충청남도의 정책적인 의지를 도민들에게 소개하고 알림

3) 건강한 문화공급기반 구축 [공급기반 구축]

(1) 접근기본방향

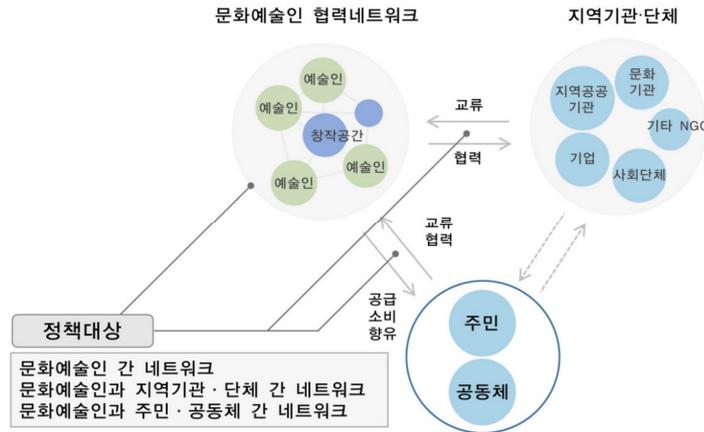
- 충남 예술인에 의한 문화향유 공급과 서비스 전달은 문예창작 활동 촉진, 일자리 창출, 지역문화진흥에 있어 중요함
- 예술인의 협력네트워크와 지역사회의 연결을 강화하고, 주민들이 생활 속에서 문화를 향유할 수 있는 기반을 확충하도록 함

(2) 세부추진과제

① 문화예술인 클러스터 구축 - 문화예술인 협력 네트워크 활성화 및 단체, 기업 육성

- 경쟁력 있는 문화예술인 클러스터*는 양질의 프로그램을 도민들에게 제공할 뿐 아니라 문화예술을 통한 지역일자리 창출하며, 충남 만의 창조적인 문화 경쟁력 확보에 중요함

* 문화예술인 클러스터란, 문화예술인들의 협력네트워크가 지역사회(기관 또는 주민)와 다양한 형태(교류, 활동 등)로 연결되어 있는 상태를 말함



[표 4-3] 문화예술인 클러스터 형성에 정책대상

자료: 박철희(2016), 충남 문화예술인 클러스터 실태분석 및 정책방향, 충남연구원.

- 지역의 문화에 기반을 둔 문화예술인 클러스터 육성을 통해 자생적이며 창조적인 문화공급 기반 확보

- 충남지역에 문화예술인들 간의 협력네트워크, 예술인과 지역사회 간의 교류·협력을 촉진할 수 있는 정책사업 추진

2] 생활문화센터(공간) 확충 지원

- 생활권별로 문화 활동에 중심역할을 하는 생활문화센터 조성을 정책적 차원에서 지원
 - 유희공간, 빈공간 등을 주민들이 문화향유 및 활동을 할 수 있는 공간으로 조성(생활문화진흥원¹¹⁾ 사업과 연계하여 추진

4) 문화예술 접근성 개선을 통한 향유기회 확대 [매개]

(1) 접근기본방향

- 충남도 내에서는 다양한 문화예술 프로그램이 공급되고 있지만, 이에 대한 정보가 체계적으로 전달되지 않아 도민들이 문화향유에 어려움이 있음
- 또한, 지리공간적으로 문화시설(공간)이 넓게 분포하고 있어 주민들이 접근하기가 쉽지 않은 문제를 개선

11) <http://www.nccf.or.kr/>

(2) 세부추진과제

① 충남문화예술 향유 정보플랫폼 구축

- 충남도민들이 언제나, 어느 곳(anytime, anywhere)에서나 문화에 대한 정보를 알 수 있는 시스템 및 문화예술, 교육, 관광이 연계될 수 있는 기반 구축
 - 충남 문화예술 종합정보시스템 구축 및 Culture App 개발 및 활성화
 - 충청남도, 시·군, 단체에서 개최하는 문화행사/프로그램(문화 캘린더), 문화공간 이용(대관서비스), 관련일자리 등에 대한 종합적인 정보 제공
- 충남 Culture App 개발과 알리미(정보제공) 운영을 통해, 학부모들이 어린이, 청소년들과 방과 후 문화향유를 할 수 있도록 유도
 - 이메일, SNS, 메시지 등을 통해 충남도의 각종 문화예술 행사 정보 제공 및 홍보마케팅 전개

② 문화 DRT, 문화사무장 제도 도입을 통한 문화접근성 개선

- 문화행사시 접근이 어려운 주민들에서 DRT시스템¹²⁾ 구축 및 서비스, 문화품앗이, 문화사무장 제도를 도입

5) 도민 중심의 문화향유 정책기반 구축

(1) 접근기본방향

- 문화향유는 수요자(도민) 입장에서 접근하는 것이 매우 중요함. 충남도에는 도시, 농산어촌이 함께 있고, 교육·소득·젠더 등 매우 다양한 문화수요계층이 존재하여 세밀한 문화향유 정책 접근이 필요함
- 문화향유 수요에 대한 지속적인 조사연구, 이에 대응할 수 있는 공급기반 구축 및 제공이 필요한 시점임

(2) 세부추진과제

① 도민 문화수요 조사·분석

- 충남 도민들이 어떤 장르, 어떤 수준의 프로그램을 원하는지에 대한 문화향유

12) 수요응답형대중교통시스템(demand responsive transport system)의 약자임

수요 및 소비패턴에 대한 조사·분석을 통해 효과적인 문화정책 및 향유 프로그램 제공

- 현재, 한국문화관광연구원에서는 국가단위 문화소비패턴을 지속적으로 연구하고 있으나, 충남에 적용하는 데는 한계가 있음

② 문화예술 교육 지원

- 도민들에게 문화예술의 가치, 기능과 역할에 대한 중요성 교육을 지속적으로 추진하여 충남도의 문화정책 효과를 확대될 수 있도록 기반을 구축
 - 문화매개자(기획자, 마을단위 활동가) 양성, 문화 자원봉사자 육성, 문화예술 교육 수료자 문화동아리 활동 지원 등

6) 지속가능한 문화향유 정책시스템 구축

(1) 접근기본방향

- 문화향유정책을 지속가능하게 하기 위해서는 다양한 주체들이 참여할 수 있는 기반 제공 및 제도/인력 등의 지원이 필요함
- 문화향유 플랫폼을 구축하여 문화예술 공급, 매개, 수요자 등이 함께 정책에 참여할 수 있는 정책시스템을 만들고, 도민 문화향유권에 대한 제도적 기반을 구축함

(2) 세부추진과제

① 충남 문화예술정책 거버넌스 및 도민 참여형 플랫폼 구축

- 다양한 주체(예술인, 기관, 도민 등)가 참여하고, 정책제안을 하며 교류할 수 있는 협의체계(시스템)를 구축
 - 충남 문화예술 정책거버넌스 구축과 함께, 이를 구현하는 수단으로서 '충남 문화예술 향유 정보 플랫폼' 과 연계
 - 대 상 : (행정)도·시군, (공공기관)충남문화재단, 시·군문화재단, 충남연구원, 충남문화산업진흥원, (단체)문화원, 예총, 단체 등
 - 기 능 : 문화예술 정책 개발연구 및 평가

② 도민 문화향유 정책제도 기반 구축

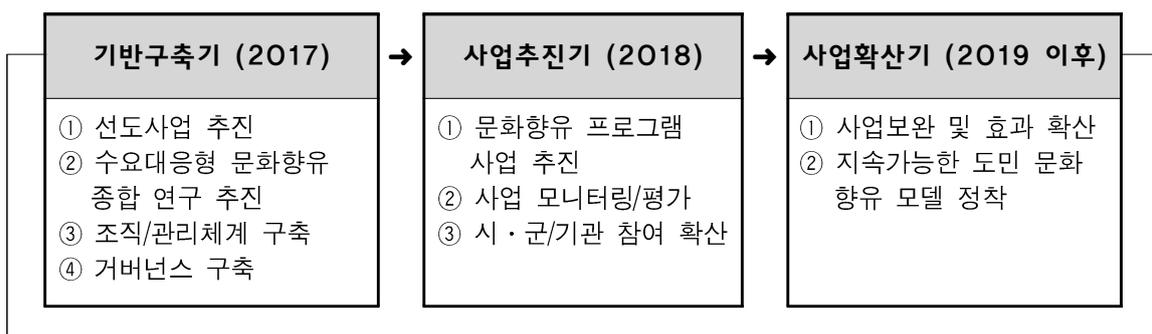
- 문화향유 정책은 단기간에 효과를 내는 것보다 장기적으로 지속적으로 추진할 때 효과가 높음
- 이를 위해 도, 시·군에서 정책적으로 추진할 수 있도록 ‘(가칭)충남도민 문화향유권 증진에 관한 조례’를 제정하여 정책추진 기반을 확보
 - 조례 제정과 함께 도 문화정책과 내에 문화향유팀을 설치하여 인력과 예산을 확보하도록 함
- 문화향유 정책에 대한 지속적인 모니터링을 통해 중장기적으로 정책효과가 파악 확산될 수 있는 평가 및 환류시스템 도입

3. 추진방향과 향후 과제

1) 추진방향

- 충남도의 문화정책 여건을 고려할 때, 단기적 전략으로 문화향유 공급부문을 확대할 필요가 있으며, 중장기적으로는 수요에 기반한 문화향유 정책전략 추진이 요구됨
- 또한, 문화예술 영역뿐 아니라 (다른 영역[부서] 및 기초자치단체와 함께 협력하여) 문화예술 향유를 확대하여 윈-윈(Win-Win)할 수 있는 접근이 필요

[표 4-4] 도민 문화향유 확대정책 추진 프로세스



2) 향후 과제

- 본 과제는 그 동안의 연구결과 자료를 바탕으로 한정된 기간과 범위에서 수행하였음

- 본 과제의 추진시책은 문화정책 관련연구를 추진하면서 현장에서 제안된 인터뷰 내용, 경험수요를 바탕으로 충청도에서 시급히 추진해야 될 과제를 중심으로 제안하였음
- ◎ 따라서, 향후 충청도민 문화향유 증진을 위해서는 세밀한 수요조사와 함께 수요에 대응한 프로그램 개발, 지원체계 구축(예산, 인력, 조례 등)이 수반되어야 할 것으로 사료됨