

CNI 세미나 2024-057

충남청년 문화융성 세미나



충남연구원
ChungNam Institute

충남청년☆문화융성 세미나

- 재미진 충남을 만들기 위한 탐색적 집담회-

■ 배경 및 목적

- 청년들이 '충남'을 선택한 주요한 이유가 일자리(20.1%)인 반면, 떠날 이유는 '문화, 여가, 교육, 의료 등' 환경적 요인(46.3%)이 가장 컸음(22년 충남청년통계)
- 따라서 청년들이 충남에 계속 정주케 하기 위해서는 교육 및 의료뿐만 아니라 '놀 것과 재미'의 문화적 접근성을 높이는 다양한 정책과 활동이 필요함
- 이번 세미나는 오늘의 충남청년들이 느끼는 일상 문화적 경험과 수요를 확인하고, 청년들의 문화적 경험을 높이는 활동을 소개하는 논의(집담)의 자리로서 마련됨

■ 세미나 개요

1. 일 시 : 2024. 10. 2(수) 14:00-16:00
2. 장 소 : 충남연구원 4층 회의실
3. 주 제 : 충남청년 문화실태와 다양한 실험들
4. 참석대상 : (주제발표자) 박춘섭 충남연구원 책임연구원, 임다정 연구원
(사례발표자) 이다현 공주시 청년센터장, 김성준 오늘날령 대표
(지정토론자) 이영조 충남도 청년정책관, 김한솔 부여안다 대표, 김기석 BEAR ROUTE 대표

■ 시간계획

소요시간			주요내용	비 고
부터	까지	분		
13:55	14:00	5'	참석자 등록	
14:00	14:05	5'	개회 및 참석자 소개	박춘섭 책임연구원
14:05	14:25	20'	주제발표	박춘섭 책임연구원 임다정 연구원
14:25	14:45	20'	사례발표 I	이다현 센터장
14:45	15:05	20'	사례발표 II	김성준 대표
15:05	15:15	10'	지정토론 I	이영조 청년정책관
15:15	15:25	10'	지정토론 II	김한솔 대표
15:25	15:35	10'	지정토론 III	김기석 대표
15:35	16:00	25'	자유토론	
16:00~			폐회 및 네트워킹	



목 차



I. 충청남도 청년문화 활성화 모색 07

충남연구원 박준섭 책임연구원

II. 충청남도 청년문화 실태 및 수요 15

충남연구원 임다정 연구원

III. 공주시청년센터의 청년문화활동 지원사례 31

공주시청년센터 이다현 센터장

IV. 오늘안녕 사례 47

오늘안녕 김성준 대표

V. 토론문 63

충청남도 이영조 청년정책관

부여안다 김한솔 대표

BEAR ROUTE 김기석 대표

I

충청남도 청년문화 활성화 모색

충남연구원 박춘섭 책임연구원

충청남도 청년문화 활성화 모색

- 전략연구 목적과 의미 -

박춘섭 | 2024.10.2(수)



목차

I. 연구 목적 03

II. 청년문화? 07

III. 충남+활성화 09

I

연구목적

1. 배경
2. 목적

I. 연구목적

» 1. 연구배경

● “청년들이 놀지 못해 아프다”

- (현황) 사회적 성숙 → 결국 무제한의 노력 강요
- (성숙) 자본주의라는 효율성과 합리성의 쇠우리에 갇힘 _ 막스베버
- (맥도널드화) 합리성의 확대는 표준화(맥도널드화) 추구 _ 조지 리처

● “효율성 요구가 강할수록 노는 것과 쉼의 욕망은 더 자극”

- (현황) 시각적(50.9%), 심리적(50.4%) VS 지적(15.3%), 근육적(24.3%) _ 대학내일20대연구소(2019)
- (방법) 인스타 등 SNS로 표출 또는 주중 TV시청(충남청년 55%) _ 통계청 사회조사(2021)
- (여가활동) 시간부족(50.9%), 경제적부담(17.9%) _ 청년삶실태조사(2023)

● “충남의 청년들의 문화적 욕구는 정주성과 깊은 관계”

- (현황) 충남이주이유 _ 배우자(29.8%), 일자리(20.1%) 과반
- (떠날이유) 주거환경(문화, 교육, 의료시설 등) 인프라 부족 46.3% _ 충남 종합실태조사(2023)
- (문화) 놀것과 재미의 문화적 요소 중요

» 2. 연구목적

● “청년정책에서 문화정책의 위상은 낮다”

- (중앙) 일자리정책 과제 수 1/5, 예산액 3/5 vs 문화(복지)정책 과제수 3/5, 예산액 4/5
- (충남) 일자리정책 과제 수 1/5, 예산액 1/5 vs 문화(복지)정책 과제수 2/5, 예산액 3/5

■ 중앙부처 청년정책 과제 및 예산현황

과제수	일자리 (34.8%)	교육 (32.9%)	복지문화 (12.3%)	참여·권리 (12.1%)	주거 (7.9%)
예산	주거 (42.9%)	교육 (27.9%)	일자리 (21.7%)	복지·문화 (7.0%)	참여·권리 (0.5%)

출처: 2024년청년정책시행계획(중앙행정기관), 2024.3

■ 충청남도 청년정책 과제 및 예산현황

과제수	일자리 (43.9%)	복지·문화 (23.6%)	교육 (14.6%)	참여·권리 (12.2%)	주거 (5.7%)
예산	일자리 (50.6%)	주거 (32.0%)	복지·문화 (9.8%)	교육 (6.9%)	참여·권리 (0.8%)

출처: 충청남도(2023), 2023년청년정책시행계획발체

● “문화활성화는 충남에 사는 청년들의 행복과 정주성을 높이는 데 기여”

- (시대요청) 워라벨 중시사회 → 청년문화 활성화 중요
- (일가정양립) 2011년 일 우선 54.5% vs 가정 우선 11.5% → 2021년 일 우선 33.5% vs 가정 우선 18.3%(사회조사)

● “연구는 충남 청년문화 조성·활성화 전략제시 목적”

- (현황분석) 청년문화 제도, 정책, 사례 등
- (실태조사) 충남청년들의 문화경험(향유)의 실태와 수요
- (정책과제) 충남 청년문화 조성 및 활성화를 위한 과제 제안

5

II

청년문화?

1. 문화이론
2. 청년문화연구

» 1. 문화이론

● “놀이는 무쓸모 vs 동기부여, 창조성”

- (정의) 정해진 범위에서 행해지는 자유로운 활동, 자발적이지만 구속력있는 규칙을 따르며 내적 목표를 가진 긴장과 즐거움과 ‘일’과 다른 어떤 것이라는 의식 동반
- (창조) 은유 → 의례와 신화 → 연극 드라마
- (무쓸모) 놀이란 쓸모없고 시간 낭비인 중대한 죄악(막스베버)
- (놀이의 효용) 내적 동기부여, 일상의 복잡성감소(지크문트 프로이트), 놀이의 몰입적 체험 → 게이미피케이션(칙센트미하이)

● “문화는 어떤 집단의 생활양식”

- (개념) 문화의 개념의 정착은 19세기 ~ 20세기 초, 현대적 개념?
- (분류) 정신적 미적 발전(지적 도야), 집단의 생활양식(인류학), 예술활동의 성과표현(예술문화)
- (확장) 노동계급 교육전략 → 생활양식과 놀이개념으로 확장

● “사라지는 것들을 해석하고 새로운 문지방을 만들기”

- (해석) 문화는 해석가능한 부호들의 상호 연결된 체계 → 사회적 인과적 설명이 아닌 맥락으로 중층적 설명 필요
- (liminality) 의례에서 나온 개념, 코뮤니타스(communitas) → 연극 드라마 등 공연예술 → 자유·동료애 획득
- (문지방, liminal space) 자본주의 합리성만이 강조된 사회에서 코뮤니타스를 경험하는 문화적 공간

7

» 2. 청년문화·정책연구

● “여가의 부정적 가치관과 부정적 여가활동(이현서, 2016)”

- (목적) 청년 삶의 질 개선을 위한 여가권(자유시간동안 강제되지 않을 활동 누릴 권리) 실현방안
- (제안) 디지털 기기 과도한 의존 → 스포츠 프로그램 등 운영 필요성

● “하위문화 창조자로서의 지역청년들의 삶(최지연, 2018)”

- (목적) 지역문화 진흥주체로서의 청년문화 주역, 하위문화로서 청년문화 탐색
- (결과) 지역에 대한 사명감과 고유문화, 네트워크 형성 추진, 경제적으로는 공적지원 필요

● “청년문화 활성화 정책과제(노수경 외, 2021)”

- (목적) 청년세대 문화활동 욕구 확인하고, 문화정책 도출 목적
- (결과) 중요성과 시급도 측면 소외계층 지원, 문화비 지원, 청년예술인 지원 높음. 크리에이터 지원, e-스포츠 활성화 낮음

● “(인천) 청년문화 활성화 방안(최영화 외, 2021)”

- (목표) 3대 목표, 청년문화 향유와 참여 증진, 청년문화인력 발굴·육성·활용, 청년문화 참여 기회 및 기반 확충
- (전략) 제도(조사·연구 및 지원제도 개선), 시설(전용공간 조성·운영), 인력(양성·활동지원), 사업(발굴 및 다양화)

8

Ⅲ

충남+활성화

1. 개념
2. 제안

Ⅲ. 충남+청년

» 1. 개념

● “학술적 개념 _ 하위문화, 대항문화, 소비문화”

- (하위문화) 부모세대와 구별되는 취향과 태도(subculture) _ 1970년대 자유주의적 대중문화
- (대항문화) 기존 사회의 지배적인 가치를 거부(counterculture) _ 1980년대 학생운동
- (소비문화) 소비객체로서의 청년문화 _ 2000년대
- (사회화 과정) 가치충돌을 경험하고 사회적 이동이 일어나는 역치성(liminality)의 과정

● “제도적 개념 _ 청년문화 제도화 미흡”

- (정의) 청년기본법, 충청남도 청년기본조례상 청년문화 정의 규정없음
- (전공자) 청년 또는 청년단체의 다양한 문화예술 활동으로 정의(문화예술진흥법 등)
- (부산) “새롭고 다양한 것을 창조하고 지향하는 과정에서 사회구성원들의 행동방식, 가치관, 규범 등 생활양식이 반영된 문화”

● “연구에서 말하는 청년문화 _ 일상적으로 경험하는 문화적 활동”

- (정의) 충청남도의 청년들(19세~39세 이하)이 일상적으로 경험하는 문화활동
- (범위) 청년문화의 범위는 문화향유(소비)활동과 문화참여활동, 문화생산활동 등 제 활동

» 2. 제안

● “(현황) 존재하는 문화적 격차”

- (시설부족) 영화관·체육시설·산책공간 미흡·부족·또는 없음
- (또 없음) 문화이벤트 퀄리티 낮음(뮤지컬 등). 또는 향유할 콘텐츠 전무(취미·교육)
- (격차) 시설·프로그램·경험 등 시군 및 연령대 격차 존재

● “(의견) 청년자신들이 삶의 문화 해소방법 제안”

- (콘텐츠) 기본적 취미활동 원데이클래스→심화과정 프로그램과 인력 발굴
- (공간) 개인화·소규모+복합문화공간...+팝업
- (네트워크) 정보전달 → 동호회+만남파티

● “(고민) 생산과 ...향유방식 등 추구 美 _활성화”

- (생산 _커뮤니티) 수평적 동료생산 및 하위문화 활동지원
- (생산 _거점) 청년센터 등을 중심으로 거점→클러스터→지역내 확산
- (향유) 프로그램 팝업/순회 → 호응 → 상설

11

감사합니다

충청남도 청년문화 활성화 모색



II

충청남도 청년문화 실태 및 수요

충남연구원 임다정 연구원

충청남도 청년문화 실태 및 수요

- 설문조사를 바탕으로 -

임다정 | 2024.10.2(수)



목차

I. 조사 설계	03
II. 설문조사 분석	05
III. 시사점	19

I

조사설계

1. 조사개요

I. 조사설계

» 1. 조사개요

■ 조사기간 : 2024. 4. 16.~5. 21.

■ 응답자수 : 758명

■ 조사방법 : 설문조사

구분		빈도(명)	비율(%)
성별	전체	758	100.0
	남성	266	35.1
	여성	492	64.9
연령	19세 이상~24세	127	16.8
	25세 이상~29세	265	35.0
	30세 이상~34세	263	34.7
	35세 이상~39세	103	13.6
출생지 (충남여부)	충남 출생	472	62.3
	충남 외 출생	286	37.7
결혼여부	기혼	156	20.6
	미혼	602	79.4
자녀유부	없음	662	87.3
	있음	96	12.7
직업	농업관계자	10	1.3
	대학(원)생	128	16.9
	자영업자	49	6.5
	전업주부	23	3.0
	직장인(공무원/공공기관)	120	15.8
	직장인(일반기업)	340	44.9
	취업 및 창업준비생	77	10.2
	해당사항 없음	11	1.5

구분		빈도(명)	비율(%)
거주지	계룡시	20	2.6
	공주시	155	20.4
	금산군	11	1.5
	논산시	25	3.3
	당진시	26	3.4
	보령시	74	9.8
	부여군	15	2.0
	서산시	32	4.2
	서천군	24	3.2
	아산시	61	8.0
	예산군	22	2.9
	천안시	198	26.1
	청양군	31	4.1
	태안군	6	0.8
거주기간	홍성군	58	7.7
	10년 이상	425	56.1
	1년 미만	31	4.1
	1년~3년	80	10.6
	3년~5년	110	14.5
	5년~10년	112	14.8

II

설문조사 분석

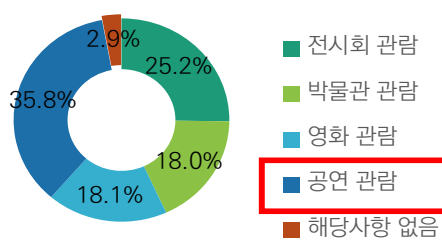
1. 여가·문화활동 경험과 선호도
2. 여가·문화활동 접근성
3. 여가·문화활동 선호

II. 설문조사 분석

» 1. 문화·여가활동 경험과 선호도



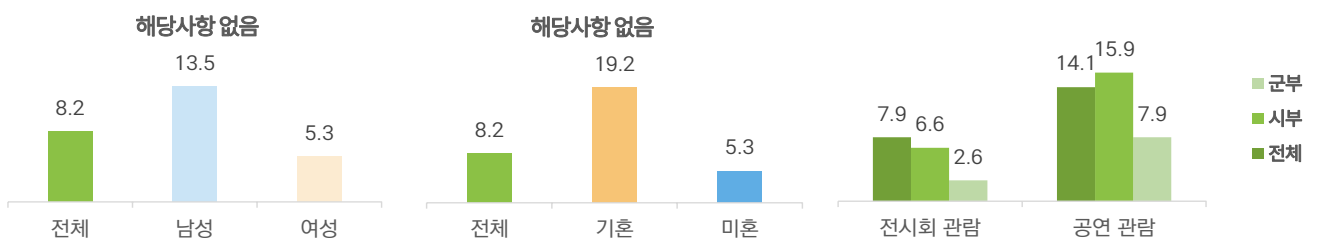
하고 싶은 문화예술 관람활동



최근 가장 많이 한 문화예술 관람활동



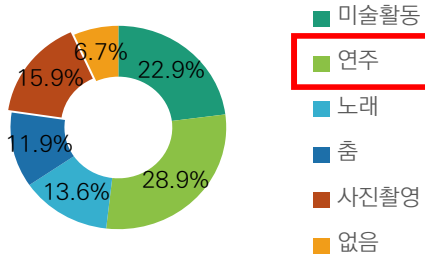
최근 가장 많이 한 문화예술 관람활동(유의미)



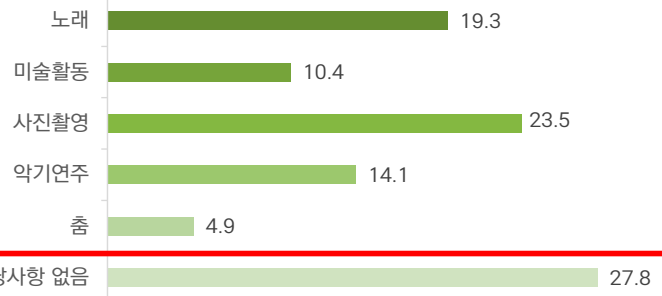
1. 문화·여가활동 경험과 선호도



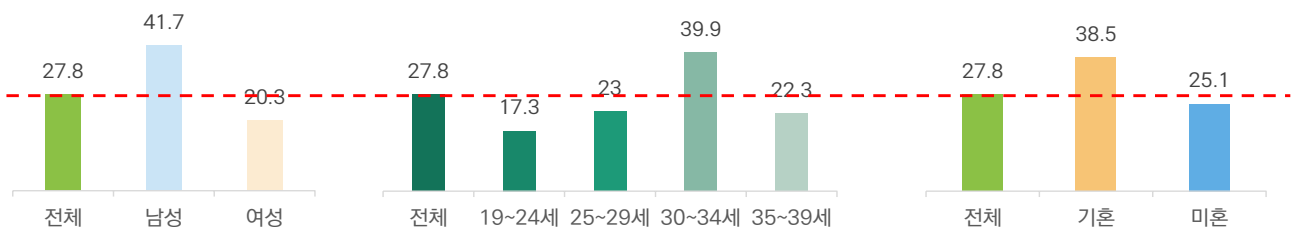
하고 싶은 문화예술 참여활동



최근 가장 많이 한 문화예술 참여활동



최근 가장 많이 한 문화예술 참여활동(해당사항 없음)

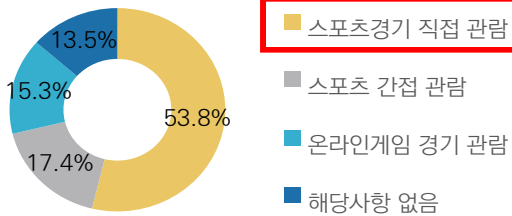


7

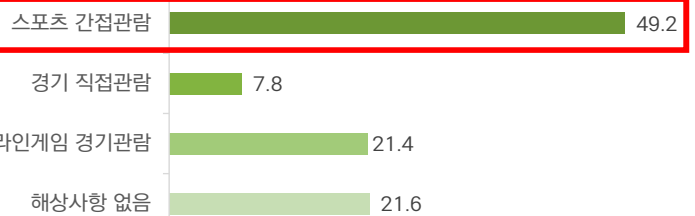
1. 문화·여가활동 경험과 선호도



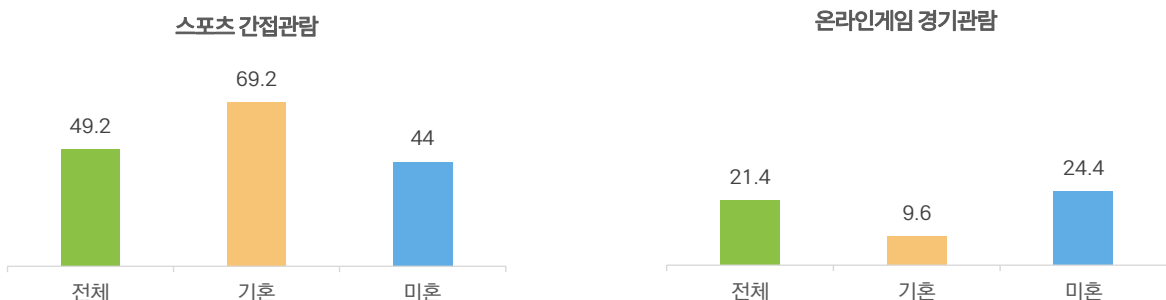
하고 싶은 스포츠 관람활동



최근 가장 많이 한 스포츠 관람활동



최근 가장 많이 한 스포츠 관람활동(유의미)

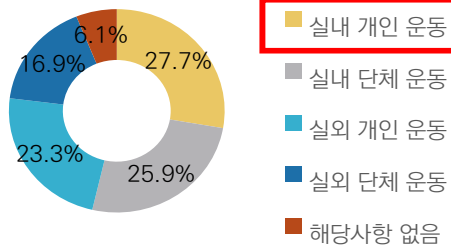


8

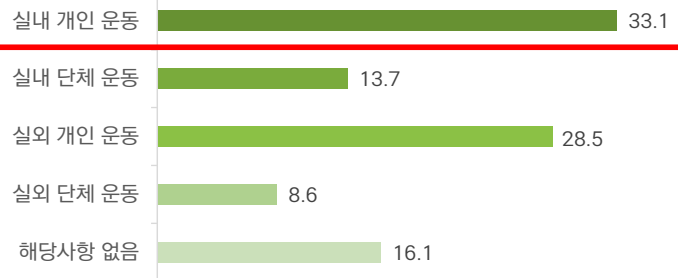
1. 문화·여가활동 경험과 선호도



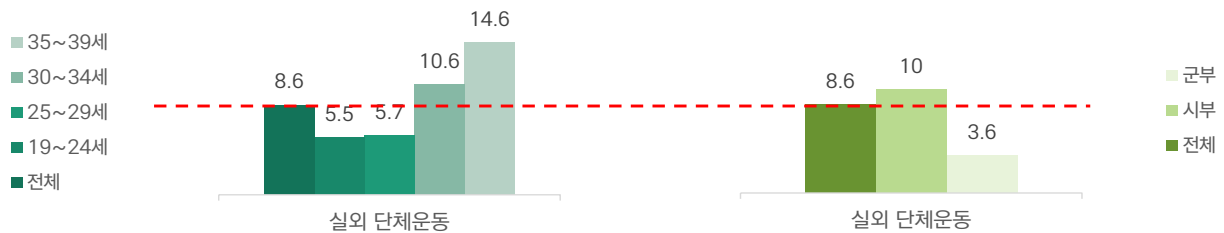
하고 싶은 스포츠 관람활동



최근 가장 많이 한 스포츠 참여활동



최근 가장 많이 한 스포츠 참여활동(유의미)

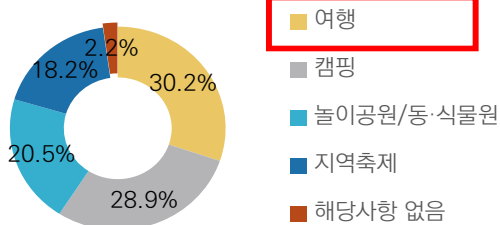


9

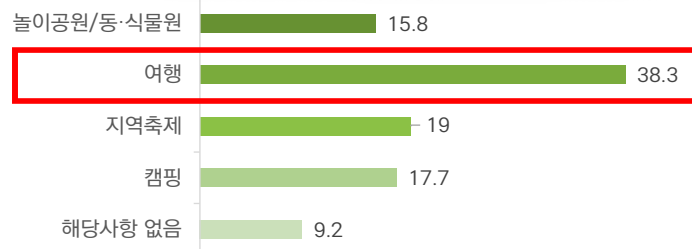
1. 문화·여가활동 경험과 선호도



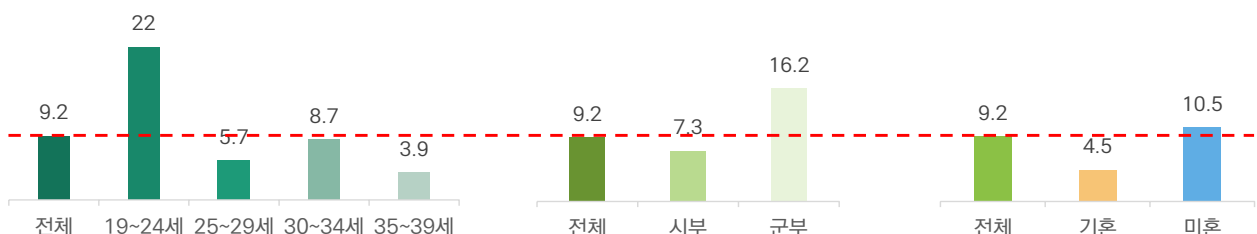
하고 싶은 관광 활동



최근 가장 많이 한 관광 활동



최근 가장 많이 한 관광활동(해당사항 없음)

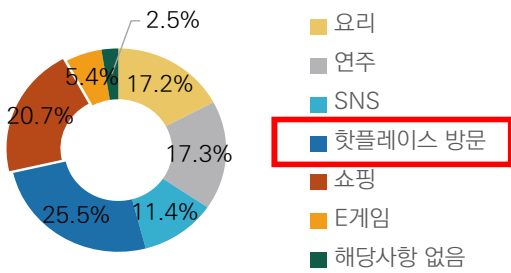


10

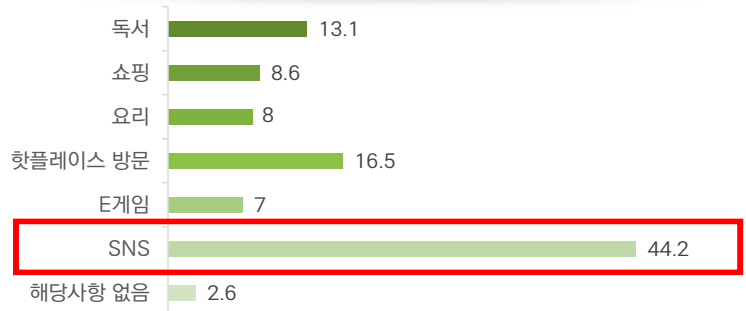
1. 문화·여가활동 경험과 선호도



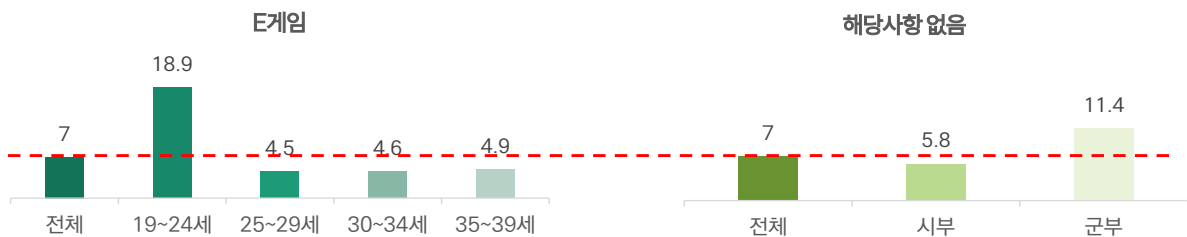
하고 싶은 취미 오락 활동



최근 가장 많이 한 취미 오락 활동



최근 가장 많이 한 취미 오락 활동(유의미)

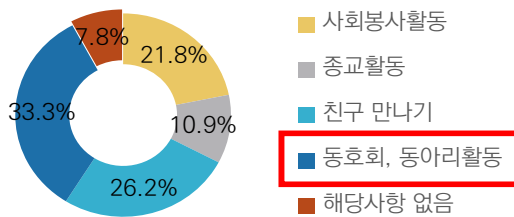


11

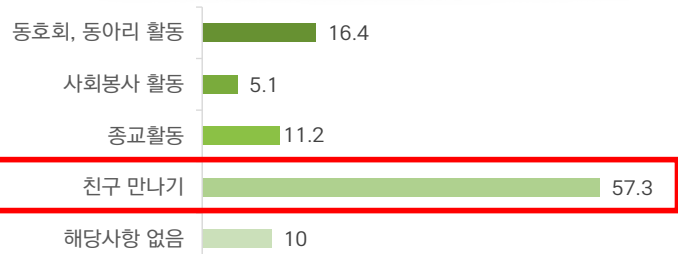
1. 문화·여가활동 경험과 선호도



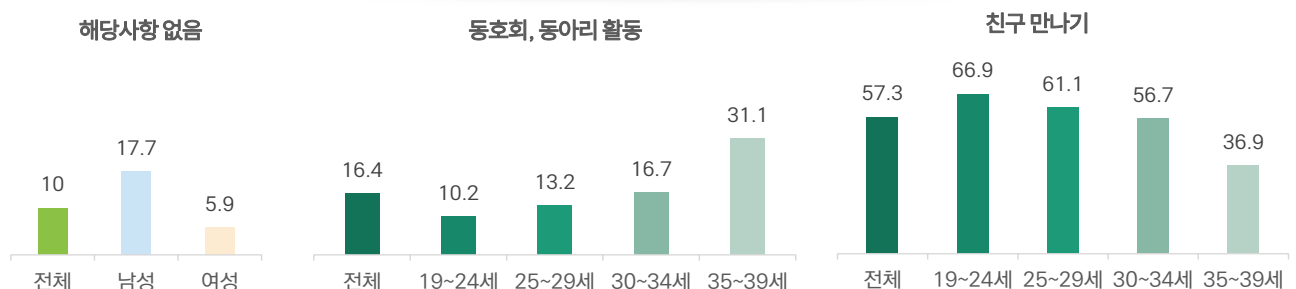
하고 싶은 사회 및 기타 활동



최근 가장 많이 한 사회 및 기타활동



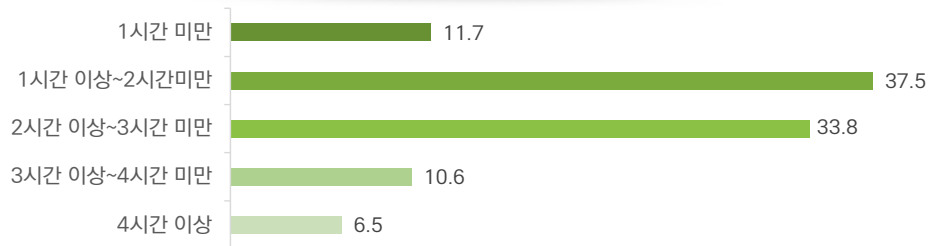
최근 가장 많이 한 사회 및 기타활동(유의미)



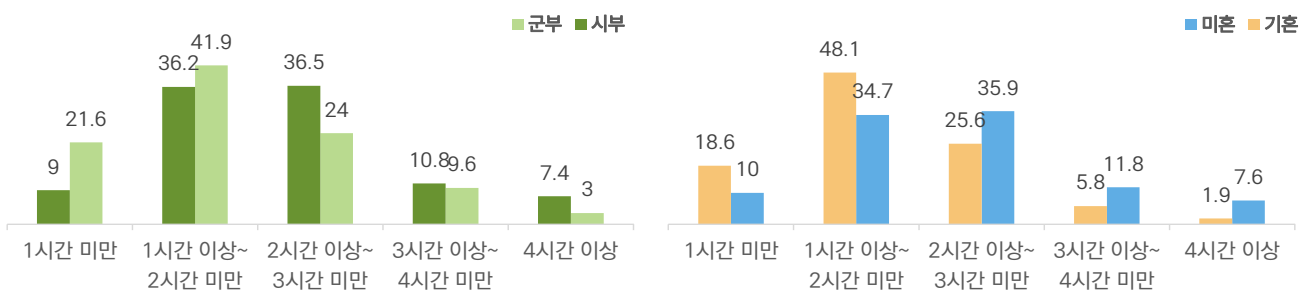
12

» 1. 문화·여가활동 경험과 선호도

하루 평균 여가시간



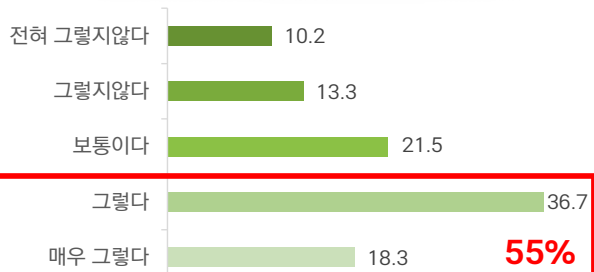
하루 평균 여가시간(유의미)



13

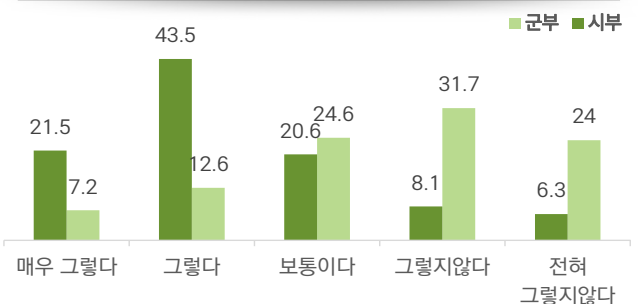
» 2. 여가·문화활동 접근성

문화시설 충분 여부

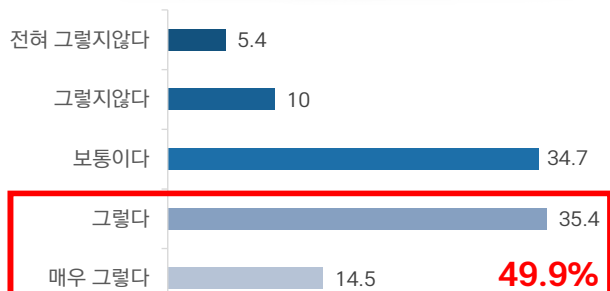


55%

문화시설 충분 여부(시군)

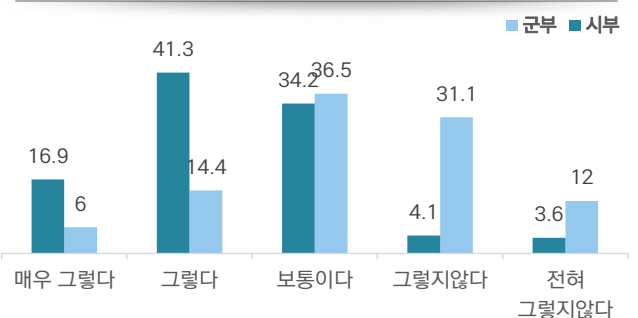


문화적 기회 만족도



49.9%

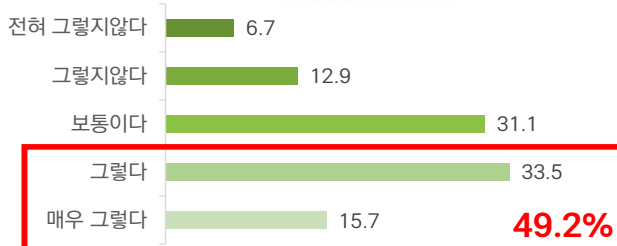
문화적 기회 만족도(시군)



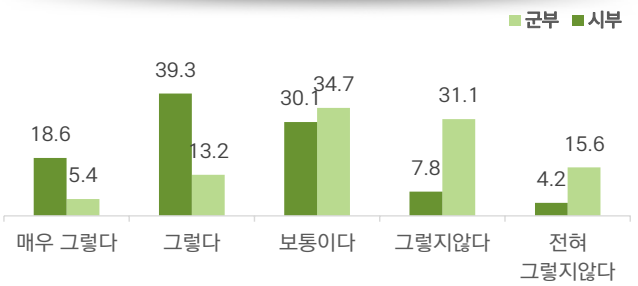
14

» 2. 여가·문화활동 접근성

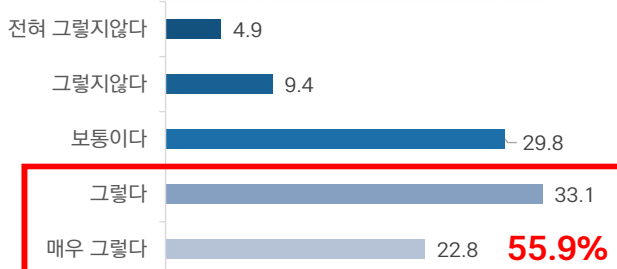
다양한 문화 프로그램 만족도



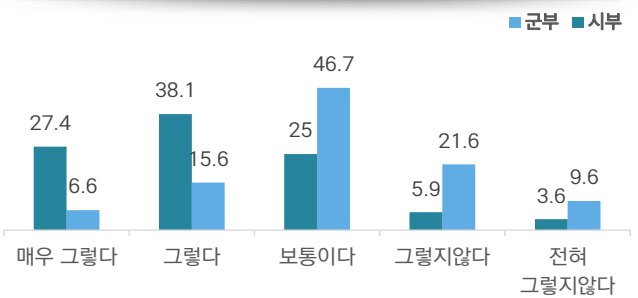
다양한 문화프로그램 만족도(시군)



여가 문화생활을 위한 정보전달 및 지원 만족도



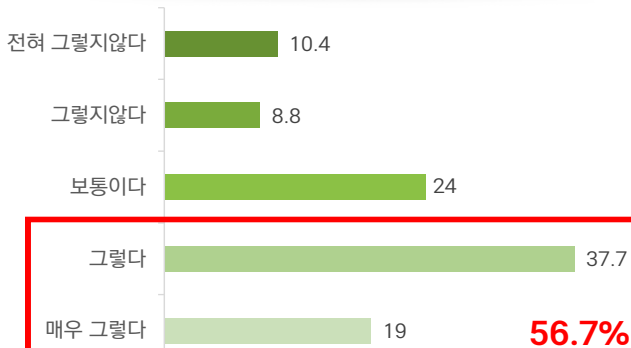
여가 문화생활을 위한 정보전달 및 지원 만족도(시군)



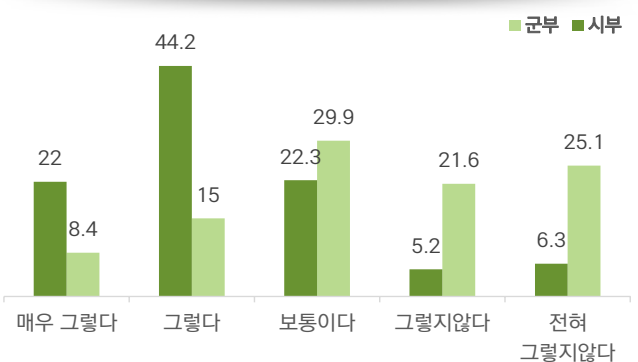
15

» 2. 여가·문화활동 접근성

교통 접근성 만족도



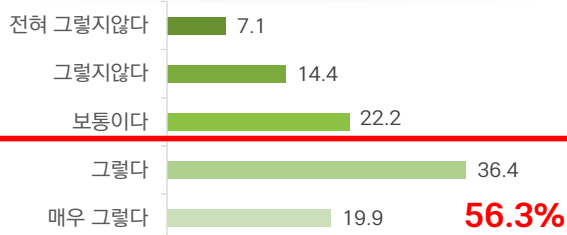
교통 접근성 만족도(시군)



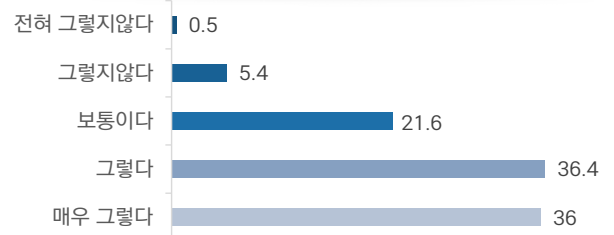
16

» 3. 여가·문화활동 선호

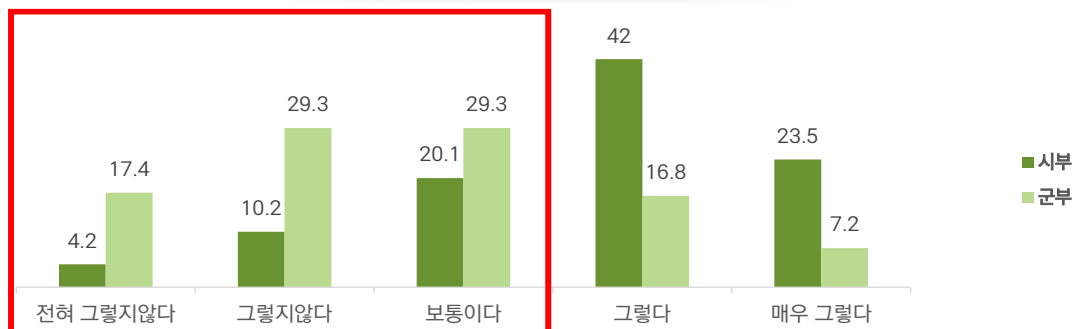
충남의 여가 및 문화활동 만족도



여가 및 문화 활동 참여 선호도



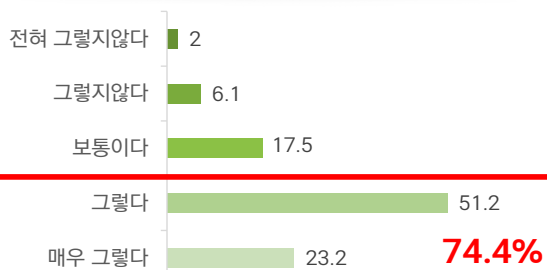
충남의 여가 및 문화활동 만족도(시·군)



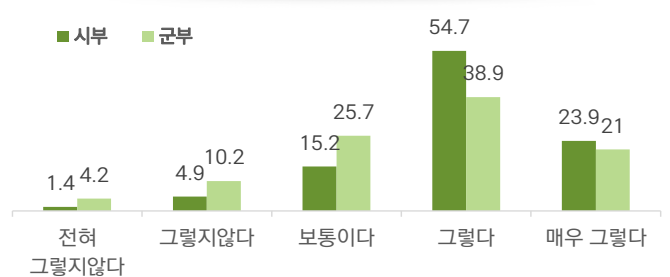
17

» 3. 여가·문화활동 선호

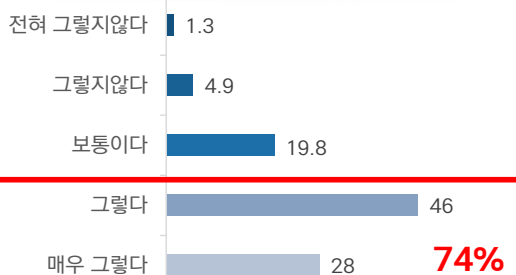
동적인 활동 선호도



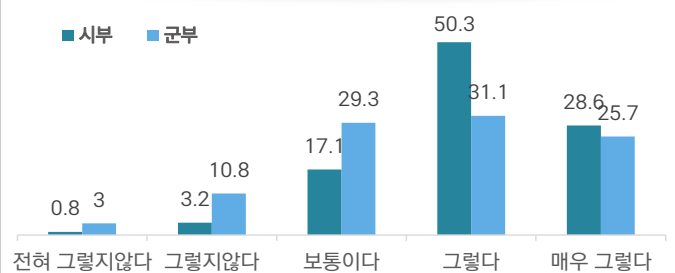
동적인 활동 선호도(시·군)



타인과 함께 즐기는 활동 선호도



타인과 함께 즐기는 활동 선호도(시·군)



18

Ⅲ

시사점

1. 문화활동 현황과 수요
2. 문화활동 접근성
3. 문화활동 선호

Ⅲ. 시사점

» 1. 문화활동 현황과 수요

● “영화관람만 아니라, 수준 있는 공연과 전시회를 보고 싶다”

- (현황) 영화관람, 55.4%, 박물관 14.4%, 공연관람 14.1%
- (수요) 공연관람 35.8%, 전시회 관람 25.2%, 영화관람 18.1%
- (이유) **퀄리티 낮은 프로그램**

● “참여하지 않지만, 실제 악기와 미술을 해보고 싶다”

- (현황) 해당사항 없음 27.8%, 사진촬영 23.5%, 노래 19.3%
- (수요) 악기연주 28.8%, 미술활동 22.9%, 사진촬영 15.9%
- (이유) **공간·프로그램·강사 부족**

● “주로 집에서 TV로 보지만, 경기장에서 직접 보고 싶다”

- (현황) TV시청 49.2%, 해당사항 없음 21.6%, 온라인게임 경기 관람 21.4%, 경기장 관람 7.8%
- (수요) 경기장 관람 53.8%, TV시청 17.4%, 온라인 게임 경기 관람 15.3%, 해당사항 없음 13.5%
- (이유) **경기장 없어서 혹은 지역연고팀이 있다면 관람의지 있음**

» 1. 문화활동 현황과 수요

● “개인운동을 더 좋아하지만, 기회가 된다면 같이 뛰어보고 싶다”

- (현황) 실내개인운동 33.1%, 실외개인운동 28.5%, 해당사항 없음 16.1%, 실내단체운동 13.7%, 실외단체운동 8.6%
- (수요) 실내개인운동 27.7%, 실내단체운동 25.9%, 실외개인운동 23.3%, 실외단체운동 16.9%, 해당사항 없음 6.1%
- (이유) **천목보다 재충전의 시간인식, 시설부족으로 개인·단체운동 즐기기 어려움**

● “충남을 여행하고 싶지만, 하기 어렵다”

- (현황) 여행 38.3%, 지역축제 19.0%, 놀이공원/동·식물원 15.8%, 캠핑 17.7%, 해당사항 없음 9.2%
- (수요) 여행 30.2%, 캠핑 28.9%, 놀이공원/동·식물원 20.5%, 지역축제 18.2%, 해당사항 없음 2.2%
- (이유) **충남여행 촉진을 위해 교통인프라 구축선결**

21

» 1. 문화활동 현황과 수요

● “더 이상 SNS말고, 카페도 가고 나만의 독서와 요리도 하고 싶다”

- (현황) SNS가 44.2%, 핫플레이스방문 16.5%, 독서 13.1%, 쇼핑 8.6%, 요리 8.0%, E게임 7.0%, 해당사항 없음 2.6%
- (수요) 핫플레이스방문 25.5%, 쇼핑 20.7%, 독서 17.3%, 요리 17.2%, SNS 11.4%, E게임 5.4%, 해당사항 없음 2.5%
- (이유) **민간주도·소규모·개방적 복합문화공간 등 고려필요**

● “취향이 같은 새로운 친구들과 교류하고 싶다”

- (현황) 친구만나기 57.3%, 동호회, 동아리활동 16.4%, 종교활동 11.2%, 해당사항 없음 10.0%, 사회봉사활동 5.1%
- (수요) 동호회, 동아리활동 33.3%, 친구 만나기 26.2%, 사회봉사활동 21.8%, 종교활동 10.9%, 해당사항 없음 7.8%
- (이유) **연령이 높아질 수록 친구만나기→동호회활동, 지역정주를 위해서는 동호회활동 적극적 지원 필요**

22

» 2. 문화활동 접근성

- 시 거주 청년보다 군 거주 청년은 매우 부족하다고 느끼며, 문화적 소외를 개선하기 위한 **균형발전 전략 절실**

- (문화시설) 시부 만족 65% vs 군부 만족 19.8%
- (문화기회) 시부 만족 58.2% vs 군부 만족 20.4%
- (문화프로그램) 시부 만족 57.9% vs 군부 만족 18.6%
- (정보전달) 시부 만족 65.5% vs 군부 만족 22.2%
- (교통접근성) 시부 만족 66.2% vs 군부 만족 23.4%

- 특히 35~39세의 청년들은 문화적 소외감을 경험하고 있음. **생애주기별 대응책 필요**

- (문화시설) 평균 만족 45% vs 35~39세 만족 28.2%
- (문화기회) 평균 만족 49.9% vs 35~39세 만족 36.9%
- (문화프로그램) 평균 만족 49.2% vs 35~39세 만족 31.1%
- (정보전달) 평균 만족 55.9% vs 35~39세 만족 33.1%
- (교통접근성) 평균 만족 56.1% vs 35~39세 만족 38.1%

23

» 3. 문화활동 선호

- 시 거주 청년보다 **군 거주 청년이 낮은 만족감**

- 시부 긍정 65.5% vs 군부 긍정 24.0%

- 35~39세 청년 참여가 높은 만큼 만족하진 못함

- 문화활동 참여 78.7%
- 긍정적 37.9% vs 전체 평균 56.7%

- 정적인, 혼자만의 문화활동이 아닌 **타인과 함께 즐기는 활동 선호**

- 응답청년의 74.4%가 동적활동에 대하여 긍정 응답
- 응답청년 74.0%가 타인과 함께 활동에 대하여 긍정 응답

24

감사합니다

충청남도 청년문화 실태 및 수요



Ⅲ

삶의 문화예술을 위한 청년 지원 사례

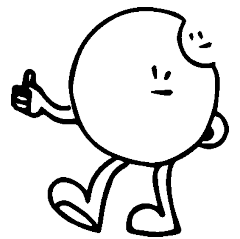
공주시청년센터 이다현 센터장



공주시청년센터

청년임파워먼트
공공기관
10대
공공기관

삶의 문화예술을 위한 청년 지원 사례



공주시청년센터/ 이다현

1

청년센터의 비전도

공주시
청년센터로

비전

지역과 함께 삶을 설계하는 청년

핵심과제

청년의 성장과 사회적 자본 확대를 위한 경험과 학습 지원

가치

공유

연결

자립

공영

목표

다양한 인적·물적
자원 및 정보 공유를
통한 청년 지원의
실효성 제고

청년센터의 거점화,
지역 내 자원 연결을
통한 청년교류 및
소통의 장 마련

체계화된 컨설팅을
통한 청년
역량 강화 및 지원

민주적 운영을 통한
청년의 능동적인
참여 유도 및 공동
기획·운영

2

청년센터 운영의 핵심

“지역”

지역과 청년의 접점

“공간”

학습기회를 갖고
역량을 키우는
자유로운 공간

“정보”

청년세대가
살아가는데
필요한 정보

“관계”

청년의 삶을
지지하고
함께 사회적 문제를
해결하는 관계

3

무엇을? 다양한 형태와 구조의 청년 참여 기회 조직



출처: Arnstein(1969), a ladder of citizen participation

4

‘문화’ 해 보았나? / 왜 하나?
‘예술’ 해 보았나? / 왜 하나?

주요 프로그램 소개



청년의 일상적 학습 : ON갯 클래스

ON갯클래스
청년경제교육(연속형)

기초반 시간: 19:00~20:40 장소: B11호실 인원: 8명

4월4일(목) 경제, 넌 도대체 뭐니?
4월11일(목) 금융, 너와 부자가 되고 싶어
4월18일(목) 투자, 나도 워렌버핏이 될까야
4월25일(목) 누구나 될 수 있는 현명한 투자자

심화반 시간: 19:00~20:40 장소: B11호실 인원: 8명

5월2일(목) 소득/자산 빈곤 사회 속 노후를 대비하는 법
5월9일(목) 연말정산&종합소득 교육
5월16일(목) 부동산 계약 등 주거의 모든 것
5월23일(목) 금융 및 전세사기 방지 교육
5월30일(목) 사회초년생들을 위한 보험 설계

3월 25일(월) 11:00 접수시작

공주시 공주시청년센터 ON

청년들의 세분화되고 다양화된 욕구를 반영한 강좌 운영

청년 스스로의 가치와 역량 향상을 지원

대 상: 배움에 열정이 있는 청년

내 용: 원데이클래스, 연속형강좌, 유명인 특강

생각한 하얀 아이디어를 넣어, 현실로!
청년창업고민?
공주시청년센터에서 물어보자.

창업을 고민하는 청년들을 위한
사업기획 집중 워크숍

- 일 시: 2024. 02. 24(토) 13:30~15:30
- 장 소: 공주시청년센터 세미나실
- 모 집: 6명
- 대 상:
 - 창업아이템 구체화가 필요한 청년
 - 24년 사업 계획에 대한 관심들이 필요한 청년
 - 새로운 사업 아이디어 기획을 준비하는 예비 창업 청년
- 신청방법: 공주시청년센터 누리집 - 프로그램 신청

공주시청년센터 ON

000 공주시 청년센터에서 만나요! 000

확재식의 갯생살이 비결

2022.11.18.(금)
19:00 - 20:30

공주시청년센터 ON

7

청년의 일상적 학습 : ON갯 클래스

청년들의 세분화되고 다양화된 욕구를 반영한 강좌 운영 청년 스스로의 가치와 역량 향상을 지원



반려동물 장난감 만들기



건축방식을 활용한 고양이 타워



목공수업



퍼스널컬러를 활용한 이미지메이킹



위빙을 활용한 컵홀더 만들기



나를 닮은 나만의 캐릭터 만들기



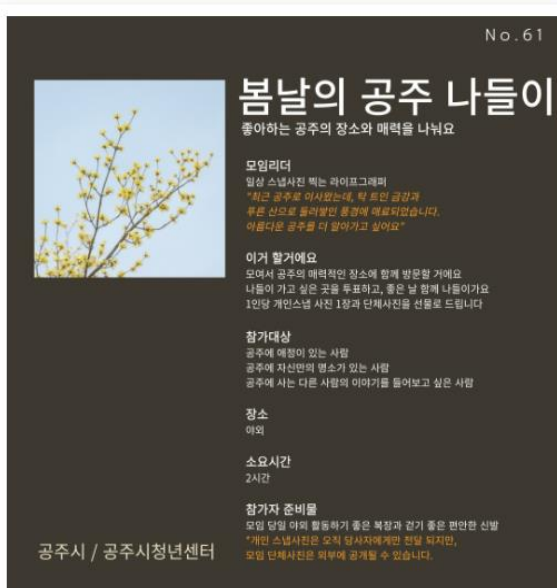
베이킹을 활용한 도시락



레진아트를 활용한
휴대폰케이스 꾸미기

8

청년 자조모임 – 대화모임 교(交)집합



다양한 주제를 가지고 자유롭게 대화할 수 있는 장 마련
청년들이 마음을 기댈 수 있는 커뮤니티를 형성하고
지역 정착 기반 마련

대 상: 공통의 관심사로 자유로운 대화를 나누고 싶은 청년
내 용: 청년들이 스스로 일상의 고민, 지역 의제, 취미, 흥미 등
자유롭게 대화주제 선정하여 대화모임 운영

9

청년 자조모임 – 대화모임 교(交)집합

대표 프로그램 운영 실적



프로그램명: 대화모임

운영기간: 2022.09.~2023.04

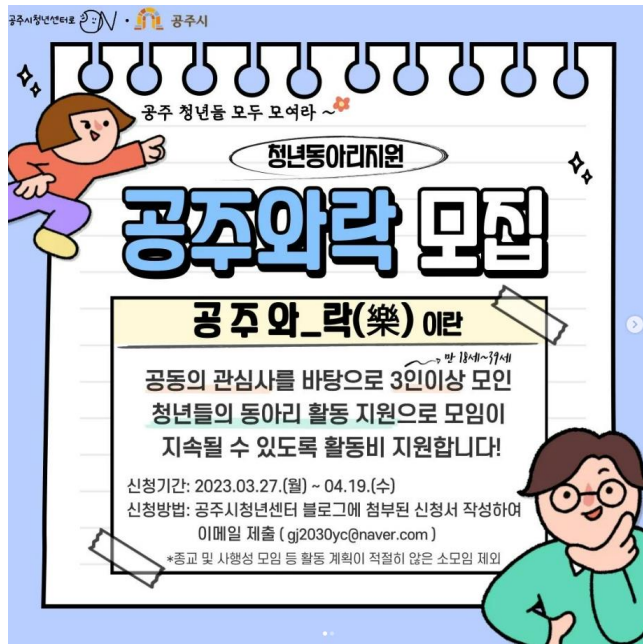
참여실적: 40회/67명

내 용: 다양한 주제로 자유롭게 이야기 나누고 공유하며 새로운
관계를 만들고 지속할 수 있는 자율 대화모임



10

학습동아리 공주와락(樂)



함께 학습하고 성장하는 경험을 쌓고,
배움의 결과를 지역과 공유하는 자발적 동아리 활동 지원

대 상: 동아리를 구성하여 지역에서 활동하는 청년 그룹

내 용

문화예술, 취·창업, 취미·교양, 시민참여 등

구성원이 주로 청년으로 이루어진 3인~10인 소모임

정기모임 및 지역활동을 꾸준히 할 수 있는 활동비

11

학습동아리 공주와락(樂)

함께 학습하고 성장하는 경험을 쌓는 자발적 동아리 활동 지원
2023년(10팀)



12

청년 기획 지역행사 – 이리ON



문화, 여가 생활이 부족한 지역에서

청년들이 스스로 문화와 놀이를 즐길 수 있는 행사 기획 및 운영

대 상: 청년이 기획하고 운영, 참여하는 지역문화활성화 프로그램

내 용: 청년 문화기획 프로그램 'K-할로윈'

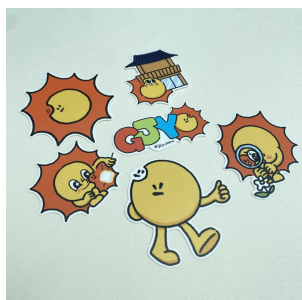
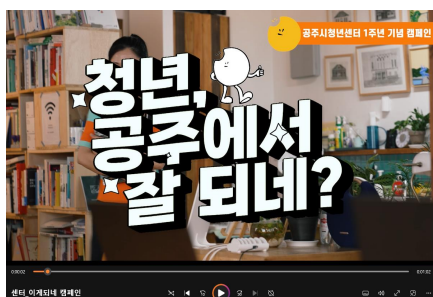
청년이 청년의 성인됨을 응원하는 성년의날 '스물스물'

청년창업기업 및 청년작가의 상품을 전시 판매하는 홍보관

15

청년 기획 지역행사 – 이리ON

청년들이 문화와 놀이를 즐길 수 있는 행사 기획 및 운영



행사명: 공주시청년센터 1주년 기념 '청년센터 1해요 - 1주년 결산 잔치'

운영기간: 2023. 8. 1.(화) 10:00 ~ 8. 15.(화)

참여실적: 200여 명

내 용

공정확산 캠페인 동영상 제작 및 배포, 참여이벤트 '공주에서 이게 되네'

(영상링크: www.instagram.com/p/Cvd29j4PWNe/?utm_source=ig_web_copy_link&igshid=MzRlODBiNWFiZA==)

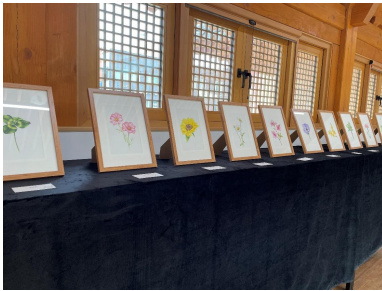
공주시청년센터 캐릭터 개발 및 굿즈 제작

지역 주민들께 돌떡 나눔

16

시민참여 및 지역공헌 – 정주행/定住行

청년 보타니컬 수강생 작품 & 보타니컬 아트 협회 콜라보 전시(23.05.18. ~ 5. 31.)



17

시민참여 및 지역공헌 – 정주행/定住行

청년 재능기부 지역봉사 활동: 지역 어르신들께 모스큐브(해충기피제) 만들어 나눔(8/3)



18

CONTENTS

	공공주택의 발전과 도시 설계	5
1	7개 도시	7
	공공주택의 조류	8
	공공주택의 유형	14
	공공주택의 운영 및 관리	15
	결론	15
2	공공주택	17
	12.4.1 도시의 변화	19
	12.4.2 도시의 변화	27
	12.4.3 도시의 변화	37
	12.4.4 도시의 변화	47
3	공공주택의 유형	57
	12.4.1 도시의 변화	59
	12.4.2 도시의 변화	71
	12.4.3 도시의 변화	85
	12.4.4 도시의 변화	99

청년의 시선으로 지역의 숨겨진 자원과 의미를 알리기 위한 청년 시선의 공주학(公州學) 프로젝트
공주에 대한 정보를 문제집 형태로 개발하여 발간, 출판기념회를 개최

기 간: 2023. 2. ~ 5.

○ 중소기업들의 관심 속에 중소기업청단체가 만작
- 중소기업이 생활하는 지역 12.7%가 청년단체에 대해 알고 있어, 청년들의 관심 속에서 청년단체가 더욱더 인격화 될것이다
- 1만2천여 13만(14만)을 넘는 모은 연령대가 높게 나타났다. 특히, 중년 40대 이상인 청년층 전체에 대한 인지도가 높게 나타났다. 알았을
- 청년 38%가 중소기업청단체에 어떤단체가 잘알아 있는 것으로 응답하였으며, 중후자의 경우 생활지역이 김 포국(3년 이상)이 연령층이 높은 것으로 나타났다. 중후자는 청년들의 이용이 많음



○ **중간 여흥, 프로그램 참여 등 청년 수혜자 수 증가**
 - 청년센터 공간 마련 후 24시간, 미관 이동을 수 1,091명, 센터 방문자 수 12,939명
 - 앞으로 여흥자 수 약 140% 증가함

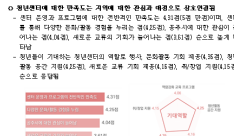
○ **특히 다문화·이주민·미등록 청년세대와 특성상 반영하여 청년정책과 관련**
 - 관련 정보 전달하고, 이미지 중심으로 신속하게 소통하는 온라인 청년센터
 - 들 온 영향으로 온라인 이용자 수 153% 이상 향상됨



○ 다양한 청년들(연령, 직업 등)을 포용하는 논점으로 여성과 다문화

- 어떤 운영직간 파악도 전초차량 하할 예정이었음
- 이에 10대의 프로그램 차량이 11대 몰아넣었음, 10-16세차와 다양한 청년의 참여가 파악됨. 이는 작년 23-24세의 참여가 11%로 추측 이론것과 비교해 이윤가가 매우 다변화됨을 알 수 있음

프로그램 참여의 주 이유는 직장인(74.7%), 대학생(82%), 일반인(82%)으로 나타나, 청년전체가 청년들의 역량강화와 자기개발에 기여하고 있을 것으로 기대된다.



센터 운영방안 및 성과에 대한 청년들의 수요 및 만족도 조사 실시

문항설계 및 조사 : 공주시거주청년

응답자 : 공주시 거주 청년 300명

내 용: 청년센터 운영 만족도, 평생학습을 통한 삶의 변화 등

[illegible]

기존의 접근 방식과 차이점



주제와 콘텐츠로 구분된 방식



다양한 청년의 다채로운 참여 경로와 단계 구상

문화예술 사업의 확대와 현재

문화예술 사업 확대에 따른 변화

- 문화예술에 대한 사회적 관심 확대와 법적, 제도적 기반 확충
- 특히 기능 위주의 교육, 예비예술가를 위한 교육, 학습자의 일상생활과 괴리를 극복,
- ‘삶’을 위한 문화예술교육으로 방향 재설정 & 문화예술교육 기회 확대로 정책적 지향점 선회
- 학교 문화예술교육 → 예술강사 지원 사업
- 사회문화예술교육 → 문화소외계층 지원사업
- 문화예술교육 전문인력 → 일자리 창출 명분

⇒ 정책과 이념의 뿌리가 약한 상황에서, 산발적 사업화와 외부적 요인에 의한 성급한 시행

IV

오늘안녕 사례

오늘안녕 김성준 대표



오늘안녕

1억. 2년.

독립 서점의 62.4%가 년 매출 1억 미만.

3. 4. 5.

어쩌다 보니 5년째 영업 중.

TRPG

(Tabletop Role-Playing Game)

TRPG(테이블탑 롤플레이팅 게임)은 참가자들이 협력하여 이야기를 만들어가는 스토리텔링 게임입니다. 이 게임에서 참가자들은 각자 맡은 캐릭터를 연기하며, 진행자가 이끄는 상상의 세계 속에서 창의적이고 자유롭게 이야기를 풀어가게 됩니다. 참가자들의 대화를 통해서 진행되는 게임이기 때문에 일반적인 게임이나 소설, 영화와 달리 참가자가 어떻게 이야기하고 행동하느냐에 따라 모든 상황과 설정이 달라질 수 있으며, 단순히 제공되는 이야기를 관람하는 것에 그치는 게 아니라 캐릭터의 행동과 대사를 통해 스토리의 일부가 될 수 있습니다. 이는 마치 연극이나 영화 속에서 한 역할을 맡아 연



Role-Playing Game “역할 놀이”

- 01 대화
- 02 스토리
- 03 체험
- 04 창조

**저는 그냥
놀고 싶었습니다.**

50만원

(2017년 커뮤니티 활성화 지원 사업)

※ 단! 원도심에서만 놀아야 함.

400만원

(2017년 창작 팩토리 지원 사업)

※ 그 대신 천안과 관련된 책을 써야 함.

공짜 아지트

(2018년 공유문화 공간 지원사업)

※ 그 대신 문화 행사를 12번이나 해야 함.

천안 모험기

스토리텔링 시나리오 작가들의 독립창작물을 소개
오프라인 게임 및 보드게임 시연 및 체험



버들지팡이 첫번째 모험,
#천안 모험기
천안 스토리텔링게임 PLAY-DAY

일시 2018. 8. 25. Sat. 1PM-7PM
장소 충남콘텐츠코리아랩 1층 열린마루
후원 충청문화산업진흥원

준비물
6시간동안 휴대전화 및 카메라
이미지를 찍을 수 있는
간편한 필기도구

행사순서
1:00 - 1:20 자기소개 및 게임소개
1:30 - 6:30 게임플레이
6:30 - 7:00 우형

KTIA 한국콘텐츠진흥원

500만원

(2019년 문화 예술 지원사업)

※ 그 대신 문화 행사를 6번 더 해야 함.



천안대학교 대동제

스토리텔링 게임/ TRPG/ 오프라인 게임
입문자를 위한 체험 행사

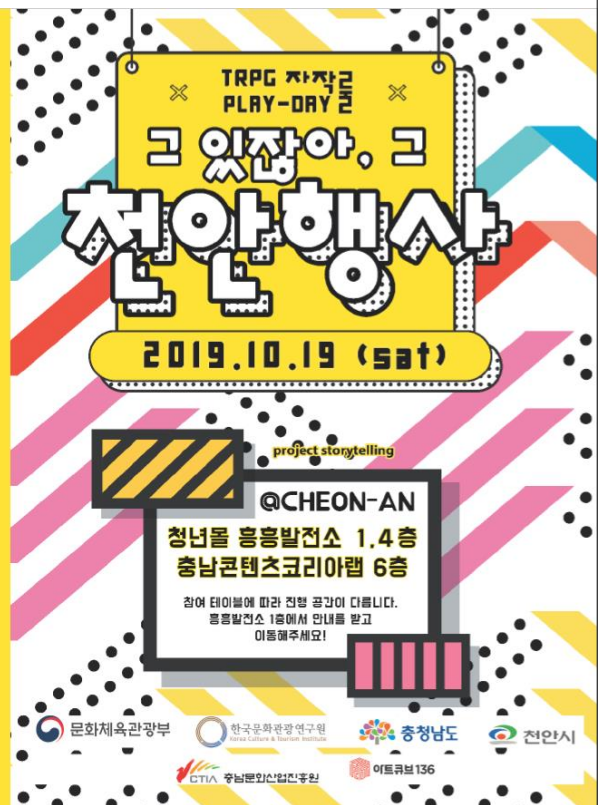
기성 게임을 체험하기 위한 체험 테이블, 네트워킹

*가상의 대학교인 천안대학교에서 축제 열린다는 컨셉으로
개인 창작자들이 천안을 배경으로 게임을 만들어서 진행함



그 있잖아, 그 천안행사

한국의 아마추어 (오프라인)게임 제작자들의
개인 창작품을 소개하고, 체험하기 위한 플레이 행사



1,000만원

(이거 뭐였지? 남산 생동이었나?)

※ 엄청나게 큰 행사를 열어야 함.

수호자 연맹

스토리텔링 게임 등 대화와 창작으로 만들어어나가는 오프라인
게임 콘텐츠 제작자들의 네트워크 파티
아마추어 청년 창작자들의 작품을 판매하기 위한 폴리마켓
해당 취미, 서브컬처 향유자들을 위한 교류전



일반 참관객(추산) 1,600명
작가 수 50명
스태프 15명



매장

(천안 청년몰 입주 기업 모집)

※이제 장사를 해야 함.

6천. 2만.

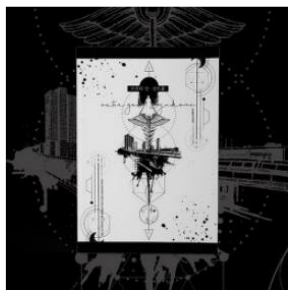
(독립서점 평균치)

책이 없다.

(개업 당시 52종 500권)

TRPG 도서의 제작 및 출판

- ☞ TRPG시장의 입지와 인지도 확보
- ☞ 총 20여권의 독립출판물 제작
- ☞ 6종의 자체 저작권 등록 완료
- ☞ 분기마다 새로운 출판물 지속제작
- ☞ 대형서점에서는 찾을 수 없는
오늘안녕만의 독점 상품



스토리텔링 보드게임 제작

- ☞ 다양한 활로 개척을 위한 기획
- ☞ 대전저작권 센터 지원으로 제작
- ☞ 클라우드 펀딩을 통해서 호평 판매
- ☞ 펀딩 이후에도 지속판매
- ☞ 후속편 제작 중
- ☞ 대형서점에서는 찾을 수 없는
오늘안녕만의 독점 상품



모인금액
9,096,000 원 606%

남은시간
0 초

후원자
603 명

선물 전달 완료
참작자가 모든 후원자에게 선물을 전달했습니다.
커뮤니티에 후기를 남겨주세요!



TRPG 수업과 학교 연계

- ☞ 지역 고등학교의 방과후 수업
- ☞ 학생들이 직접 스토리텔링 게임을
제작하고 판매하는 과정
- ☞ 학교 수업만이 아니라 직장인 대상,
청년 대상 수업과 체험 진행 중



TRPG 이벤트 다이스 페스타

- ☞ 서울 양재 AT 센터에서 진행되는 대형 이벤트
- ☞ TRPG와 스토리텔링 게임 개인 창작자들과 국내 출판사들의 작품을 소개하기 위한 플리마켓
- ☞ 스토리텔링 게임 제작 & 진행을 위한 강좌
- ☞ 현장에서 진행할 수 있는 미션 투어



오늘안녕

TRPG 테마 서점/복합문화공간



■ 서점



- ☐ 독립서점
- ☐ TRPG 특화 서점
- ☐ 이야기를 팝니다

■ 콘텐츠 개발



- ☐ 스토리텔링 콘텐츠
- ☐ 소설, 시나리오
- ☐ 게임, 체험형 행사

■ 교 육



- ☐ 창작자 지원과 양성
- ☐ 당신의 이야기
- ☐ 책을 만드세요

스토리텔링 & TRPG SPACE 쿠키박스

TodayHello

THANK YOU



V

토론문

충청남도 이영조 청년정책관
부여안다 김한솔 대표
BEAR ROUTE 김기석 대표

충청남도 청년정책 방향

- 청년문화를 중심으로 -

충청남도 청년정책관 이영조

I. 여건 및 현황

- 청년인구는 '24년 6월 현재 493,291명으로 청년인구 감소 심화
 - 청년인구(전년대비 증감) '21. 517,719명(△16,726명) → '22. 504,367명(△13,352명) → '23 496,423(△7,944명)
- 청년인구의 수도권 집중현상이 지속되어 지역소멸 가능성 우려 상황
- 고금리·고물가 등 다양한 사회·경제적 변화 속 복합 위기로 취업과 일자리, 주거 위주의 정책을 주로 추진
 - 청년문화와 관련 문화예술인 활동 지원, 관광 활력, 생활체육 활성화, 콘텐츠 산업 육성 등 문화정책 추진

II. 충남 문화예술분야 주요 지원 사업

- 충남의 문화예술 분야 사업은 시군의 특색·특장을 살려 균형발전 정책 추진을 위해 문화체육관광국에서 사업 추진
 - 지역문화 전문인력 양성(140명, 61백만원), 청년예술지원(75건, 279백만원), 충남 청년 뮤직 페스타(팀 발굴, 순회공연, 72.5백만원), 시군 청년예술인 협력 공연(50백만원), 충남 K-POP 글로벌 페스타 개최(270백만원)
 - 충남콘텐츠기업지원센터(1,160백만원)·지역기반형 콘텐츠코리아랩(1,413백만원)·충남 음악창작소(670백만원)·충남글로벌게임센터(1,950백만원) 운영 지원, 충남 e스포츠 메카 조성 및 충남 디지털·게임기업 육성(291.5억원)
 - 생활체육지도자 활동지원 사업(6,006백만원), 시군 장애인 생활체육지도자 배치 사업(3,725백만원), 충남 위케이션 프로그램 운영(240백만원)
 - 공연 전시에 사용 가능한 문화예술패스(연간 15만원) 지원(6,800여명, 1,025백만원)
- 청년층의 여가문화 확대를 위해 청년정책관실에서는 청년의 전반적인 사업을 총괄하고 소통·참여문화 위주의 사업 추진

- 전국 청년 피크타임 페스티벌 개최(390백만원), 대학로 청년문화예술 활성화 지원(200백만원)
- 충남형 청년 한달살이 프로그램 운영(137백만원), 지역정착 청년프로그램(청년 학교, 커뮤니티) 운영(229.5백만원)

Ⅲ. 청년문화사업 지원 방향

- 도 및 시군에서는 청년센터 등 공공 공간, 자원 활용으로 다양한 교육·프로그램, 창작활동 지원중
 - 문화활동을 매개로 한 청년 교류 활성화 및 청년과 지역의 상생발전 도모
 - 권역별 소통과 참여를 통해 청년의 문화향유, 문화활동으로 자연스럽게 충남에 정착 유도
- 지역정착 청년프로그램인 커뮤니티(동아리) 활동 지원 확대
 - 청년센터와 청년포탈을 활용 소외지역의 커뮤니티 활동 지원·공유
 - 지역간 이주에 따른 격차와 공백을 최소화할 수 있도록 도 차원의 지원 확대

Ⅳ. 앞으로

- 문화적 소외를 줄이기 위한 청년문화 지원사업 개선 노력
 - 청년들이 창작, 참여, 향유할 수 있도록 청년간담회 및 청년센터를 활용 청년 니즈 파악, 청년 눈높이에 맞춰 권역별로 문화지원사업 추진
- 많은 청년이 누릴 수 있도록 마케팅 및 홍보 강화
 - 다양한 수단, 매체, 방법 등을 활용 지역별 추진되고 있는 문화예술사업 안내 및 참여 기회 마련

부여안다 사례

부여안다 김한솔 대표

부여에서 부여만의 청년문화를 만들어가고 있는 부여안다 김한솔입니다.

주제발표와 사례발표를 통해서 시군부의 성향차이가 크다는것이 새삼 놀라웠는데요 마치 MBTI처럼 문화생활에 대한 욕구와 분야가 다르다는것을 확인했고, 실제 인구 수치에 비해 왜 군단위에서 청년이 유독 없다고 느껴졌는지 알것도 같았습니다.

사례발표에서 본 천안과 공주의 활기찬 활동들과 어떤 차이를 두고 부여만의 '청년 문화'를 만들어가야 할지 정체성에 대한 고민도 들었습니다.

부여안다가 만들어가고 있는, 만들어가고싶은 부여의 청년문화는 예술을 수단으로 일상에서 감성과 낭만을 향유하는 분위기 그 자체입니다. 같이 노래하고 시를읽고 영화를보고 감상을나누며 글을쓰고 사진을 찍는 등 직접 참여하는 적극적인 문화이면서도 약간은 레트로한 느낌도 있어요. '인프라'를 통해 얻는 문화가 아닌 커뮤니티를 통해 생겨난 문화이기에 그렇다고 해석하고 있습니다. 또 조용한 지역을 선택한 이들의 성향도 있고요. 이렇게 관계지향적으로 형성된 활동 안에는 "자기다움"을 차분히 찾아는 과정이 있으며 이 문화는 청년들의 여가를 만들었을 뿐만아니라 그들의 직업에도 영향을 주어 개성있는 창업 공간이 하나둘씩 생겨나고 있습니다. 인프라가 부족한 소도시에서 형성되는 문화는 이처럼 관계에서 발생하는, 테이블이나 빈 공간을 이야기로 채우는 형태의 문화가 어울리지 않을까 생각합니다.

사실 이 지역공동체의 청년들이 일상속에서 어떤 경험을 함께 공유할것인지를 기획하고 이끌어온것은 아닙니다만, 자연스럽게 형성된 이러한 문화가 3년 차가 되어가니 적극적이면서도 차분한, 단단하면서도 요란하지 않은 분위기가 자연스럽게 형성되었습니다. 그리고 이 문화는 "너무재미있어서 부여에 가서 살래"라기보다는 '생각보다 부여에 살만하군!' '좋은 사람들과 함께 살고있군'등과 같은 반응으로 이어져 유출을 막고 있습니다. (실제로 저도 1년살이 후 떠날

유출 예정자 였으나 4년째 부여에 살고있으니까요.)

마치 "검이불루 화이불치 :검소하나 누추하지 않고 화려하나 사치스럽지 않은" 백제의 미를 이어가는 듯하기도 합니다.

얼마전 청년의날을 기념하여 열었던 운동회에 100여명의 청년이 함께했습니다. 평소 소모임등을 통해 소소하게 연결되던 청년들이 모두 모이니 그정도 되더군요. 역시나 차분하면서도 활기가 넘치는 시간이었습니다. 전체인구 6만중 19-39세 청년이 약 8000명 인것을 생각하면 1.2%의 청년이 참여한 것. 서울은 약 30%의 인구, 286만명이 청년인데, 서울이었다면 3.4만명이 청년의날의 참여한 셈이네요.

1%의 사람들과 어떤 분위기를 만들어갈것인지, 어떤 '기억'을 함께 공유하는지에 따라 열악한 인프라, 적은인구도 문화를 만드는 방해요소는 아니지 않을까요

이퀄컴퍼니 사례발표



AR ROUTE BEAR ROUTE BEAR ROUTE BEAR ROUTE BEAR ROUTE BEAR ROUTE BEAR ROUTE BEAR ROUTE

(주)이퀄컴퍼니 소개

자신의 건강을 위한 **"라이프스타일"**에 맞춰

좋아하는 것을 할 수 있도록 고민하는

"헬시 플레저(Healthy Pleasure)" 기업



AR ROUTE BEAR ROUTE BEAR ROUTE BEAR ROUTE BEAR ROUTE BEAR ROUTE BEAR ROUTE BEAR ROUTE

서울 한강공원



LA 베니스 비치



(주)이퀄컴퍼니 소개



✿ 이퀄컴퍼니 ✿

다양한
콘텐츠 개발



✿ 제민러너스 ✿

지역기반
커뮤니티



✿ 베어루트 ✿

상품 및 관광
비즈니스 모델

BEARROUTE BEARROUTE BEARROUTE BEARROUTE BEARROUTE BEARROUTE BEARROUTE BEARROUTE BEARROUTE

Project reference

움직임 기능 향상 프로그램

일상 생활에 적용할 수 있는 운동
맨몸-소도구(밴드, 케틀벨, 덤벨, 바벨 등)
근력 향상-바른 자세- 바른 움직임

equal company



AR ROUTE BEAR ROUTE BEAR ROUTE BEAR ROUTE BEAR ROUTE BEAR ROUTE BEAR ROUTE BEAR ROUTE

Project reference

오리엔티어링 in 공주

공산성 / 공주 원도심 오리엔티어링 1박2일 이벤트 실시

equal company



AR ROUTE BEAR ROUTE BEAR ROUTE BEAR ROUTE BEAR ROUTE BEAR ROUTE BEAR ROUTE BEAR ROUTE

Project reference

equal company

공주 원도심 나이트 OT 실시



오리엔티어링 in 공주

AR ROUTE BEAR ROUTE BEAR ROUTE BEAR ROUTE BEAR ROUTE BEAR ROUTE BEAR ROUTE BEAR ROUTE

Project reference

equal company

공주 원도심 청년 체험 이벤트 실시



오리엔티어링 in 공주

AR ROUTE BEAR ROUTE BEAR ROUTE BEAR ROUTE BEAR ROUTE BEAR ROUTE BEAR ROUTE BEAR ROUTE



러닝커뮤니티 '제민러너스' **equal company**

2021년 4월 창단.

달리기에 실패 경험이 있는 사람

부상 없이 달리기

대화하기 좋은 속도로 달리기

혼자가 아닌 함께

ARROUTE BEARRROUTE BEARRROUTE BEARRROUTE BEARRROUTE BEARRROUTE BEARRROUTE BEARRROUTE

Project reference

equal company

공주 원도심 제민천 - 금강 - 금강철교 러닝



부상없이 빠르게 달리기 프로그램

ARROUTE BEARRROUTE BEARRROUTE BEARRROUTE BEARRROUTE BEARRROUTE BEARRROUTE BEARRROUTE

Project reference

equal company

부상없이 바르게 달리기 프로그램

공주 원도심 제민천 - 금강 - 금강철교 러닝



부상없이 바르게 달리기 프로그램

AR ROUTE BEAR ROUTE BEAR ROUTE BEAR ROUTE BEAR ROUTE BEAR ROUTE BEAR ROUTE BEAR ROUTE

Project reference

equal company

보령 마라톤 10k 참가 / 공주 백제 마라톤 10k/하프/풀코스 참가



부상없이 바르게 달리기 프로그램

AR ROUTE BEAR ROUTE BEAR ROUTE BEAR ROUTE BEAR ROUTE BEAR ROUTE BEAR ROUTE BEAR ROUTE

Project reference

equal company

세종 러닝 크루 / 서울 러닝 연구소 / 관광공사 콜라보



부상없이 바르게 달리기 프로그램

ARROUTE BEARRROUTE BEARRROUTE BEARRROUTE BEARRROUTE BEARRROUTE BEARRROUTE BEARRROUTE

equal company

청년들이
중요하게 생각하는건?

ARROUTE BEARRROUTE BEARRROUTE BEARRROUTE BEARRROUTE BEARRROUTE BEARRROUTE BEARRROUTE

경험

ARROUTE BEARRROUTE BEARRROUTE BEARRROUTE BEARRROUTE BEARRROUTE BEARRROUTE BEARRROUTE

전 국 = 서울
대한민국 수도권

ARROUTE BEARRROUTE BEARRROUTE BEARRROUTE BEARRROUTE BEARRROUTE BEARRROUTE BEARRROUTE

**지방 내려간다.
서울 올라간다.**

AR&ROUTE BEAR&ROUTE BEAR&ROUTE BEAR&ROUTE BEAR&ROUTE BEAR&ROUTE BEAR&ROUTE BEAR&ROUTE

충남(공주)에 있는 것?

시 간 > 비 교

AR&ROUTE BEAR&ROUTE BEAR&ROUTE BEAR&ROUTE BEAR&ROUTE BEAR&ROUTE BEAR&ROUTE BEAR&ROUTE

충남(공주)에 있는 것?

equal company

나 > 남

AR\$ROUTE BEAR\$ROUTE BEAR\$ROUTE BEAR\$ROUTE BEAR\$ROUTE BEAR\$ROUTE BEAR\$ROUTE BEAR\$RO

충남(공주)에 없는 것?

equal company

만 날
배 울
보여줄



기회

AR\$ROUTE BEAR\$ROUTE BEAR\$ROUTE BEAR\$ROUTE BEAR\$ROUTE BEAR\$ROUTE BEAR\$ROUTE BEAR\$RO

[illegible]

[illegible]