



문화도시 사업의 정책방향 및 사례

2015년 10월 13일 14:00~17:30

부평아트센터 2층 세미나실

2015부평문화포럼 '새로운 변화의 시작, 문화도시 부평'

1회차 문화도시 사업의 정책방향 및 사례

주최 | (재)인천광역시부평구문화재단
후원 | 부평구

프로그램

• 사회 : 김유정 (부평구문화재단 기획조정팀 팀장)

시 간	내 용
14:00 ~ 14:10	인사말
14:10 ~ 14:50	<p>발 표 1. 문화도시 10년, 그리고 새로운 10년을 위한 제언</p> <p>조광호 한국문화관광연구원 연구원</p>
14:50 ~ 15:30	<p>발 표 2. 시민들이 만들어가는 남원 문화도시</p> <p>신동근 남원 문화도시사업 팀장</p>
15:30 ~ 16:10	<p>발 표 3. 서귀포 문화도시 조성사업, 도전과 실험</p> <p>변성진 서귀포 문화도시사업 팀장</p>
16:10 ~ 16:30	<p>휴식 (Tea Time)</p>
	<p>종합토론</p>
16:30 ~ 17:30	<p>좌 장 김창수 인천발전연구원 인천도시인문학센터장</p> <p>토 론 라도삼 서울연구원 도시사회연구실장</p> <p>손경년 부천문화재단 문화예술본부장</p> <p>안이영노 문화기획자</p>

Contents

발 표 1 문화도시 10년, 그리고 새로운 10년을 위한 제언	조광호 한국문화관광연구원 연구원	7p
발 표 2 시민이 만들어가는 남원 문화도시	신동근 남원 문화도시사업 팀장	21p
발 표 3 서귀포 문화도시 조성사업, 도전과 실험	변성진 서귀포 문화도시사업 팀장	35p
토 론 1 2016년 부평 문화도시 추진에 앞서	라도삼 서울연구원 선임연구위원	45p
토 론 2 새로운 변화의 시작, 문화도시 부평	손경년 부천문화재단 문화예술본부장	53P
토 론 3 문화도시 사업의 키워드	안이영노 문화기획자	63P

발 표 1

문화도시 10년, 그리고 새로운 10년을 위한 제언

조 광 호 | 한국문화관광연구원 연구원

목차

chapter 01 문화도시 지금의 10년

1-1. 문화도시의 시작

- 유럽의 문화수도
- 유럽문화수도 추진경과와 현재

1-2. 국내 문화도시 정책추진 현황

- 국내 문화도시 추진 종합현황
- 5개도시 현황 (광주/부산/전주/경주/공주 부여)
- 문화도시 지금까지의 10년 주요이슈

chapter 02 문화도시 새로운 10년

2-1. 지역문화진흥법과 문화도시

- 지역문화진흥법
- 지역문화진흥법에서의 문화도시

2-2. 새로운 문화도시 정책과 사업

- 새로운 문화도시 정책과 사업의 소개
- 이전과 새로운 문화도시 정책 및 사업의 비교
- 문화도시 정책 및 사업추진 제언

문화도시 10년, 그리고 새로운 10년을 위한 제언

- 문화도시 정책 및 사업과 남원문화도시 사업구상과정 사례를 중심으로 -

한국문화관광연구원 조광호

CULTURAL CITY CULTURAL CITY CULTURAL CITY CULTURAL CITY CULTURAL CITY CULTURAL CITY

chapter 01 문화도시 지금의 10년

문화도시 10년, 그리고 새로운 10년을 위한 제언 4

chapter 01. 문화도시 지금의 10년

1-1. 문화도시의 시작

유럽의 문화수도

- 1983년 그리스 문화부 장관 멜리나 메르쿠니(Melina Mercouri)가 유럽사회내의 문화발전에 대한 필요성을 인식하고 처음으로 주장
- 2013년 현재 유럽에서 볼로냐, 글래스고, 아비뇽 등 총 38개소의 도시가 유럽문화수도로 지정 되었으며 지속적으로 네트워크를 구성하여 지정 추진 중

유럽문화수도 추진경과와 현재현황



1-2. 국내 문화도시 사업추진현황

지역거점 문화도시 사업추진현황

- 지역을 문화적 성격에 따라 특화발전시켜 국가의 균형적 발전을 도모하고자 지역거점 문화도시 조성사업 시행
- 중앙주도형 1개소(광주)와 지역중심-중앙지원형의 4개소(부산, 전주, 경주, 공주·부여) 추진중

사업명	사업유형	세부사업명	사업 추진 기간
지역거점 문화도시 조성사업	중앙주도형	광주아시아 문화 중심도시 조성사업	2004년~2023(20년)
	지역중심-중앙지원형	부산 영상문화도시 조성사업	2004년~2011(8년)
		전주 전통문화도시 조성사업	2007년~2026(20년)
		경주 역사 문화도시 조성사업	2006년~2035(30년)
		공주·부여 백제역사문화도시 조성사업	2009년~2030(22년)

1-2. 국내 문화도시 사업추진현황

5개 도시현황(광주/부산/전주/경주/ 공주·부여)

국내 문화도시 조성사업

	광주 아시아문화중심도시	부산 영상문화도시	전주 전통문화도시	경주 역사문화도시	공주 부여 백제역사문화도시
사업기간	2004년~2023년 (20년)	2004~2011년 (8년)	2007년 ~ 2026년 (20년)	2006~2035년 (30년)	2009~2030년 (22년)
총사업비	· 5.3조 원	1,600억 원	17,109억 원	3조 3,533억 원	· 1조 2천억 원
사업내용	광주를 아시아의 문화 중심도시로 조성하는 114개의 사업 구성	영상문화도시 조성을 위한 44개의 실행과제와 그에 따른 사업	한국의 전통문화메카 도시전주를 만드는 사업	신라 천년 역사문화도시 경주를 만드는 사업	백제역사문화도시로서의 이미지 복원을 목표
추진현황	국립아시아문화전당 7대권역을 중심으로 문화적 도시환경 조성	영화의 전당 건립 아시아영화 허브도시로서 위상, 장소성 갖추는 사업	전주 한옥마을 중심 문화도시 브랜드 구축 14년 약 500만 명 관광객	월정교 복원사업 추진 유적지 경관조명 교촌한옥마을 조성사업 등	유적 정비·복원 도시경관 및 테마거리 백제유적관람환경 개선
현황 이미지					

문화도시 지금까지의 10년 주요이슈(종합)

문화도시에 대한 상과 이미지, 정책적 개념이 모호한 상황의 지속

법적근거가 미비되어 사업추진 및 지원, 관리에 있어 불합리한 추진상황

지나치게 하드웨어 중심의 인프라 사업이 우선되어 추진

휴먼웨어로서의 인적기반과 콘텐츠 및 프로그램 개방의 필요성 인식

chapter 02

문화도시 새로운 10년

chapter 02. 문화도시 새로운 10년

2-1. 지역문화진흥법과 문화도시

지역문화진흥법에서의 문화도시

● 지역문화진흥법

- 제1조 (목적)에서 지역문화진흥법의 목적을 다음 아래와 같이 명시하고 있음

1. 지역문화진흥에 필요한 사항을 정함
2. 지역 간의 문화격차를 해소
3. 지역별로 특색 있는 고유의 문화를 발전시킴
4. 지역주민의 삶의 질을 향상
5. 문화국가 실현

장구성	주요내용
제1장 총칙	제1조(목적) 제2조(정의) 제3조(지역문화진흥의 기본원칙) 제4조(국가 및 지방자치단체의 책무) 제5조(나는 법률과의 관계) 제6조(지역문화진흥기본계획의 수립 등)
제2장 지역의 생활문화진흥	제7조(생활문화 지원) 제8조(생활문화시설의 확충 및 지원) 제9조(문화환경 취약지역 우선 지원 등)
제3장 지역의 문화진흥 기반 구축	제10조(지역문화전문인력의 양성) 제11조(지역문화설대조사) 제12조(협력활동 지원) 제13조(지역문화진흥 자문사업단)
제4장 문화도시·문화지구의 지정 및 지원	제14조(문화도시·지구의 위원회 설치) 제15조(문화도시의 지정) 제16조(문화도시의 지정 취소) 제17조(문화도시에 대한 지원) 제18조(문화지구의 지정·관리)
제5장 지역문화재단의 설립 등	제19조(지역문화재단 및 지역문화예술위원회의 설립 등) 제20조(지역문화재단 및 지역문화예술위원회에 대한 지원) 제21조(지역문화진흥 재정의 확충) 제22조(지역문화진흥기금의 조성)
제6장 보조	제23조(관련의 위임 및 지원)
제7장 별칙	제24조(과태료)
부칙	제1조 / 제2조 / 제3조 / 제4조

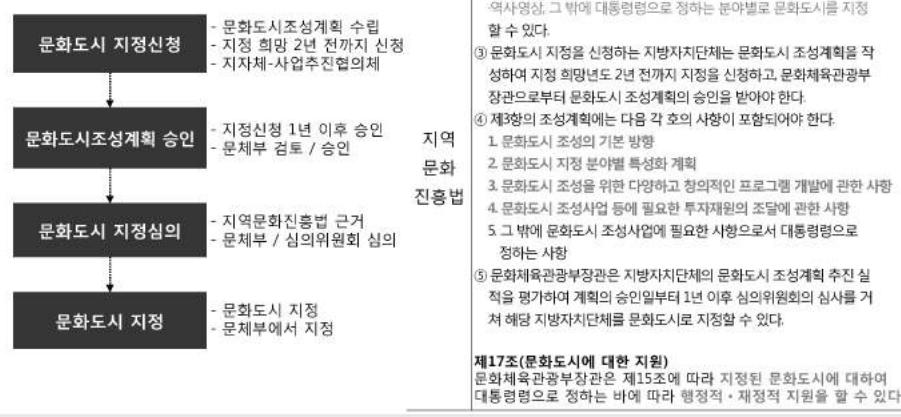
chapter 02. 문화도시 새로운 10년

2-1. 지역문화진흥법과 문화도시

문화도시 지정방식

● 제4장 문화도시·문화지구의 지정 및 지원

- 제15조(문화도시의 지정)



chapter 02. 문화도시 새로운 10년

2-2. 새로운 문화도시 정책과 사업

새로운 문화도시의 사업 개념

새로운 문화도시의 개념

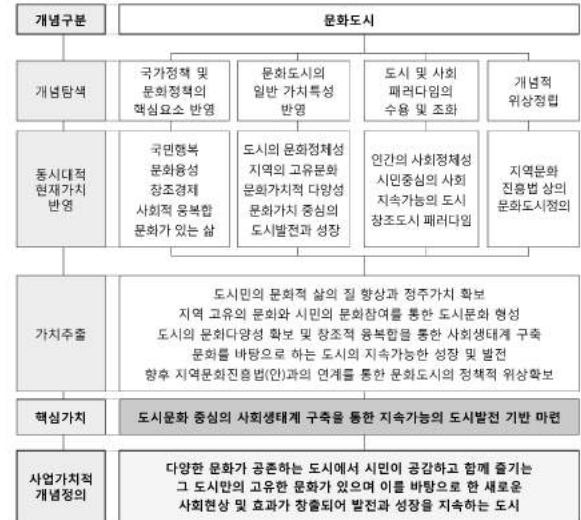
• 개념정의

- 「문화도시」란,

다양한 문화가 공존하는 도시에서 시민이 공감하고 함께 즐기는 그 도시만의 고유한 문화가 있으며 이를 바탕으로 한 새로운 사회현상 및 효과가 창출되어 발전과 성장을 지속하는 도시

• 핵심가치

- 도시문화 중심의 사회생태계 구축을 통한 지속가능의 도시 발전 기반 마련



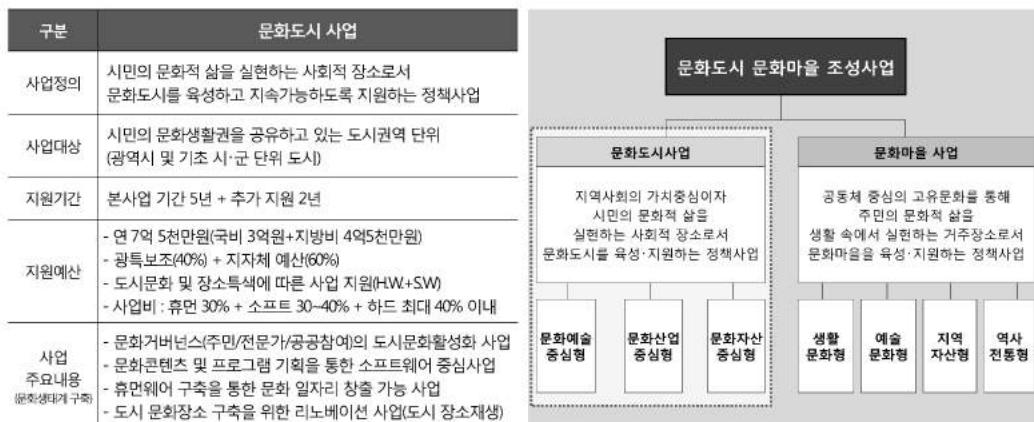
chapter 02. 문화도시 새로운 10년

2-2. 새로운 문화도시 정책과 사업

새로운 문화도시의 사업 개념

문화도시 사업개요

- 문화적 삶을 바탕으로 살기 좋고 지속가능한 사회와 환경을 만들어가는 도시와 마을을 육성하고 지원하기 위한 지역 문화용성의 정책사업



2-2. 새로운 문화도시 정책과 사업

문화도시 사업구성

문화도시 사업유형

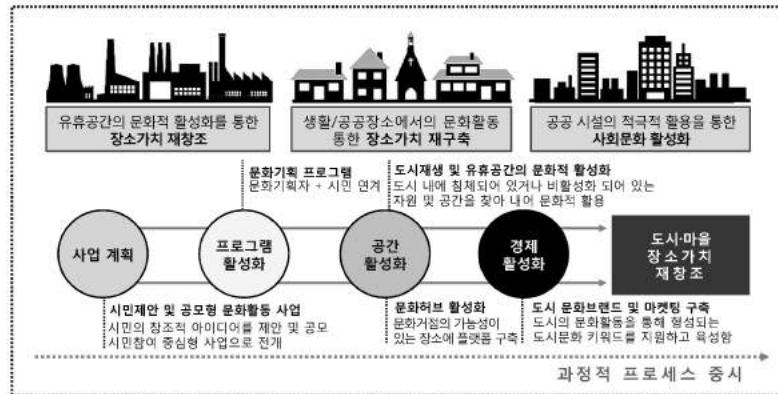
구분	유형	기본지향목표	주요활동
문화 도시 사업	문화예술 중심형	사회와 문화예술의 가치공유를 통한 도시문화의 성장 및 발전	- 문화예술 창작 및 향유활동 중심 - 예술의 창조성을 바탕으로 시민 중심의 사회문화를 형성·공유 - 이를 도시성장의 원천동력으로 발전시키는 문화활동 전개
	문화산업 중심형	사회문화와 산업의 창조적 융복합을 통한 문화적 도시경제 활성화	- 문화를 기반으로 하는 경제활동 중심 - 문화와 산업, 그리고 도시민의 생활에너지와 융합하고 효과창출 - 문화적 측면의 도시경제 활성화를 유도하는 사업성격의 활동 전개
	문화자산 중심형	지역성을 기반하는 고유문화 특화 및 도시정책성 구현을 통한 사회효과 창출	- 지역성을 강조한 문화관광 중심 - 도시의 고유자산이 가지는 가치를 문화적으로 부각하여 문화효과 창출 - 유·무형적 가치로서의 지역자산 및 고유문화를 특화하는 문화활동 전개



문화도시 사업추진 기본방향

- 문화를 통해 지속가능한 지역 성장 및 발전의 동력을 제공하는 사업

- 문화를 통한 도시와 마을의 장소가치를 재창조하고 이를 통해 사회 각분야와 효과를 창출

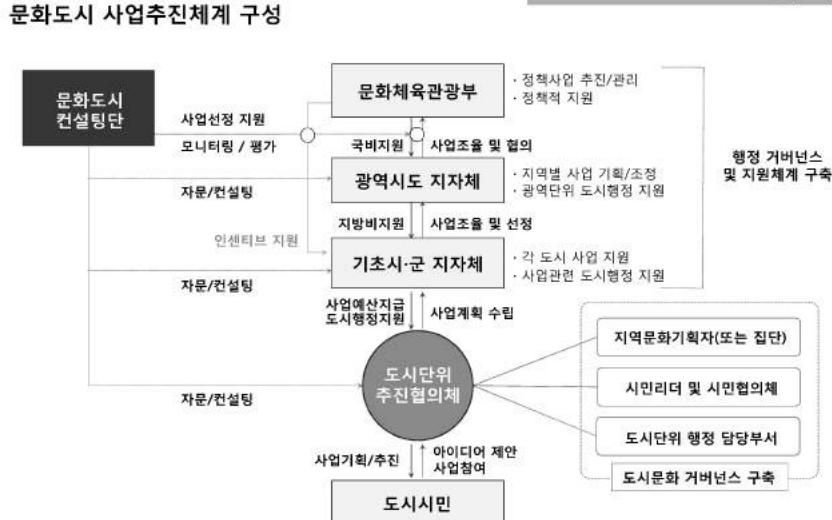


문화도시 사업 주요내용

구분	주요 사업내용
시민제안 및 공모형 문화활동 사업	- 시민의 창조적 아이디어를 제안 및 공모사업을 통해 실현하는 도시 문화활동 추진 (시민참여 중심형 사업으로 전개)
문화기획 프로그램	- 문화기획자+시민의 연계프로그램 - 초기 문화기획자 중심의 기획사업으로 운영하면서 시민이 참여하고, 향후 시민이 프로그램 기획에 참여
도시문화 네트워크 구축사업	- 도시의 사회문화적 생태계를 활성화하고 문화환경을 다양화하여 창조적 융복합을 위한 네트워크 구축 - 도시의 문화유산을 중심으로 문화자원과 문화공간이 네트워크화되는 인적기반의 연결망 구축
도시 문화허브 활성화 사업	- 도시의 문화거점의 가능성이 있는 장소 및 공간을 찾아내어 문화활동과 콘텐츠를 집중적으로 지원 - 플랫폼 제작을 기반으로 하는 창작과 생산, 향유활동이 복합적으로 이루어 어지는 공간조성
지역문화 창의인재 육성사업	- 잠재적인 가능성을 가진 지역문화 인재 발굴 및 육성 - 지역 청년을 대상으로 창의인재 교육을 진행하여 문화기획/문화창업 등에 대한 기회부여·컨설팅 지원
도시재생 및 유휴공간의 문화적 활성화 사업	- 도시 내에서 침체되어 있거나 비활성화 되어 있는 자원 및 공간을 문화적 활동을 통해 활성화하는 장소거점 문화사업으로 전개
문화를 기반으로 하는 도시경제 활성화 사업	- 소규모 문화창업, 사회적기업, 협동조합 등 도시의 지속성장을 위한 자생적 기반 형성 지원 - 도시의 문화콘텐츠와 도시 내 산업 / 기업이 연계되는 형태의 경제사업 - 문화활동을 중심으로 하는 협력 및 기부, 지원사업 등을 포함
도시의 문화브랜드 및 마케팅 구축·관리사업	- 도시의 문화활동을 통해 형성되는 도시문화적 키워드를 지원하고 육성 - 도시문화를 바탕으로 최종적인 도시이미지를 구축하고 가치를 관리하는 사업으로 전개

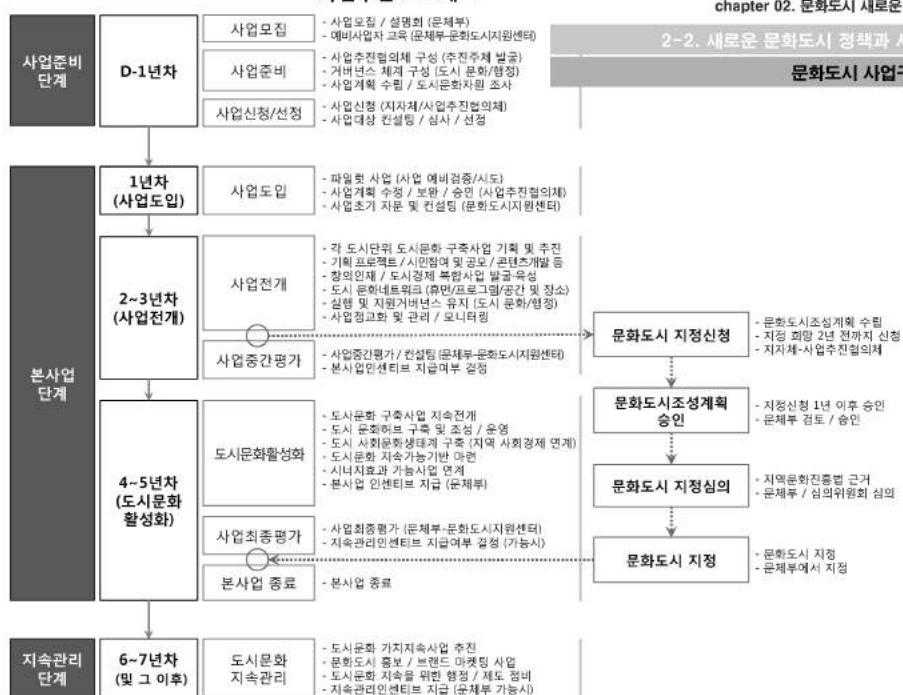
2-2. 새로운 문화도시 정책과 사업

문화도시 사업구성



2-2. 새로운 문화도시 정책과 사업

문화도시 사업구성



2-2. 새로운 문화도시 정책과 사업

문화도시 정책 및 사업의 비교와 이에 대한 제언

정책 및 사업특성 비교			정책제언
구분	이전의 문화도시	새로운 문화도시	
정책 특성	법적 근거 개념정의	광주 이외에 없음 개별사업별 정의	지역문화진흥법에 근거 문화도시정책에 대한 전체적인 정의
	사업목표	도시문화 창조적 특화	도시문화의 경영기반 조성
사업 특성	기간	장기 20~30년	단기 - 기반조성 5년 장기 - 지정 및 지속관리 ?
	사업비규모	대규모	중소규모
사업비구성	하드웨어 인프라 중심	휴면 / 소프트웨어 중심	

2-2. 새로운 문화도시 정책과 사업

변화하고 진화하는 지속가능형 도시 정책으로서 문화도시의 가능성

문화도시정책은 문화도시정책은 도시가 발생하고 발전하면서 사회를 지속하는 일련의 과정과 동일하며 도시가 사회파라다임과 함께 진화해나가는 과정적 프로세스라 생각해야 한다.

새로운 문화도시 사업은 이전의 문화도시사업이 거쳐온 경험과 결과를 바탕으로 도시를 재탄생, 재발견하면서 도시의 성장과 지속을 위한 새로운 가치동력을 창출해야 한다.

문화도시는 문화가치 중심의 사회생태계를 가진 하나의 사회적 생명체로서 진화해 나가야 한다.

『문화도시』

문화의 가치와 가능성을 바탕으로 진화하는 사회적 생명체

— 끝. —

감사합니다.



발 표 2

시민이 만들어가는 남원 문화도시

신 동 근 | 남원 문화도시사업 팀장



문화도시 사업개요		남원 문화도시 활성화
구 분	남원 문화도시 사업	
사업대상선정	<ul style="list-style-type: none">- 2014년 문화도시 조성사업 선정 : 2013. 9. 13	
사업지원예산	<ul style="list-style-type: none">- 연 750백만원(국비 + 지방비)- 도시문화 및 장소특색에 따른 총체적 사업 지원(하드웨어, 소프트웨어)	
사업주요내용	<ul style="list-style-type: none">- 문화적 거버넌스(주민/전문가/공공참여) 중심의 도시문화 활성화 사업- 문화 콘텐츠 및 프로그램 기획을 통한 소프트웨어 중심 사업- 도시의 문화장소 구축을 위한 리노베이션 사업(장소가치 재창출)- 휴먼웨어 구축을 통한 문화 일자리 창출 가능 사업	

추진계획(종합)

남원
문화도시
활성화

사업부문	세부사업부문	추진계획	
도시문화 경영	문화 경영	- 문화도시 사업추진단 구성/운영 - 남원하루(남원시 문화정보 알리미 서비스) - 도시문화센터 설립/운영방안연구	- 도시문화센터설립/운영 - 남원 도시문화 비전 2020연구 - 도시문화 중장기 발전방안연구
	문화 관리	- 도시문화 브랜드 관리	- 도시문화 홍보/마케팅
도시문화 활성화	문화역량강화	- 문화전문 양성프로그램(꾼) - 남원생활문화 제안공모사업(생활고수)	- 도시문화아카데미(참여자)
	문화향유지원	- 문화시민 인증제도	- 문화지원폐기지 관광산업
도시문화 개발	문화 아카이빙	- 기록구축(남원도시 메모리즈)	
	문화융합	- 문화융합프로젝트	- 스몰지비니스 지원사업
도시문화 연결	문화 네트워킹	- 상설공연 프로그램 지원 - 문화자원/장소/프로그램 연결프로젝트	- 남원 문화기획 프로그램 지원 - 남원문화버스 '구석구석'
	문화축제	- 남원 문화의 날	- 도시문화 [판]페스티벌
도시문화장소	장소가치재창조	- 남원역 문화재생 프로젝트	- 남원문화방송국 문화디자인 프로젝트
	장소디자인	- 남원문화 12루 디자인(1차/2차/3차)	
타사업 연계	예술로공간재창조사업(문체부)	- 장소재생프로젝트-(구)남원역 플랫폼 구성	
	남원형 문화적 도시재생사업(국토부)	- 도시재생법 지역문화진흥법(국토부-문화부MOU)	
	문화마을조성사업(문체부)	- 각 마을별 문화마을사업 추진(3개년)-운봉/인월/산내)	

사업추진 현황

남원
문화도시
활성화

도시문화 경영

• 문화도시 활성화 사업 추진

- 2014년 문화도시 조성사업 선정 : 2013. 9. 13
- 문화도시 활성화 연구용역(한국문화관광연구원) : 2014. 1 ~2014. 8
- 문화도시 자문위원회 16명 구성, 17회 개최(지역10, 전북3, 전국3) : 2014. 1. 20 ~
- 민간 지역자문위원과, 전문형 외부 자문위원회 구성 지속적 자문
- 문화도시 시민공청회 개최(관련단체, 시민 등 350명 참석) : 2014. 7. 2
- 연구용역 보고회 3회 개최(문화예술관계자, 지역자문위원, 행정 등) : ~ 2014. 7. 28



사업추진 현황

남원
문화도시
활성화

도시문화 경영

• 문화도시 사업팀 구성 운영

- 사업추진 및 지원의 기반환경 조성
- 문화도시 파일럿프로그램 사업의 통합적인 전문 인적자원 배치 시스템 기반 구축

• 남원 도시문화 포럼

- 지역전문가, 문화기획자, 분야 전문가 등 참여를 통한 문화네트워크 구축
- 도시 간 연계를 통한 문화교류 및 정보공유
- 2015. 상 · 하반기 각 1회 진행



사업추진 현황

남원
문화도시
활성화

도시문화 활성화

• 문화전문인력 양성지원프로젝트 ‘꾼’

- 시민대상으로 문화기획(교육, 공연, 전시, 체험행사 등)을 통한 전문인력 양성
- 새로운 문화예술 컨텐츠 기획, 실행
- 9개 프로그램 운영(영상제작, 뮤지컬, 목공조형물제작, 남원이야기 그림책제작, 공공미술, 신관사도부임행사 공연단, 마당연희극, 건축설치조형예술, 남원 춤개발 및 보급 교육)
- 문화 도시 판 페스티벌로 연계하여 결과물 발표 : 2015. 5. 22 ~ 25(춘향제)
- 2차 ‘꾼’ 프로젝트 계획(안) : 2015. 6 ~ 11



사업추진 현황

남원
문화도시
활성화

도시문화 활성화

- 문화전문인력 양성지원프로젝트 ‘꾼’



사업추진 현황 동영상

남원
문화도시
활성화



사업추진 현황 동영상

04. 설치조형예술



남원 문화도시 판 페스티벌 꾼

PAN FESTIVAL

사업추진 현황

남원문화도시 시민대상 문화전문인력 양성 프로그램 '꾼'운영계획

구분	과 목	교육 인원	교육 요일	시 간	강의실	교육 기간	담당자 연락처	교 육 내 용
전	시민도슨트, 도기 스마트폰영상 제작교육 (불량밀집)	15~20명	화, 목	13:00~15:00 (2시간)	예가람길 창작공간	15.8.18 ~ [0.13.08] (총 15회)	010- 6676- 1562	우리 동네의 새문동을 가치를 알아보고, 직접 시민 도슨트가 되어, 스마트폰으로 기단(이제 우리가 사는 곳을 소개하는 영상을 제작하는 과정 ① 우리동네이야기하기 ② 시민도슨트하기 ③ 영상제작기획, 영상편집
문	입학교에 체험강사 양성 (무리풀누름)	20명	화, 목	09:30~12:30 (3시간)	예가람길 창작공간	15.8.4 ~ [0.29.08] (총 26회)	010- 2643- 4548	입학교에 체험강사 자격증 취득을 위한 아카데미 3개월 과정 운영 ① 학부 어설판의 제작 및 입학 ② 공동봉사를 및 개인 입학준비물 제작 ③ 현장비행학습 및 착륙전시회
인	스토리텔링 아카데미 (금주대학교 영상학과 스토리텔링 반)	각 20명	화, 일	※ 영희 13:00 ~ 16:00 ※ 단박극 16:30 ~ 19:30 (각3시간)	예가람길 창작공간	15.8.9 ~ 10.25	010- 7144- 0746	남원의 원천스토리를 기반으로 창작된 마당극과 빛축 등을 배울 수 있는 무대연습 전수 과정 ① 공연장 조성 ② 무대연습 ③ 무대 관습
역	미당곡, 딸춤 이마와 이승연자 교육 (문화기획 네트)	5명	월, 수, 금	13:00~16:00 (3시간)	총협네마파회 죽제의장 (공연장)	15.8.3 ~ 9.25 (총30회)	010- 4693- 5351	총협전과 죽부전을 바탕으로 창작된 미당곡과 딸춤 등을 배울 수 있는 무대연습 전수 과정 ① 공연장 조성 ② 무대연습 ③ 무대 관습
양	남원 이야기 그림책 제작교육 (시민단체 협동조합)	30명	화	18:30~21:30 (3시간)	예가람길 창작공간	15.8.9 ~ 9.18 [0.24.08] (총 10회)	010- 8484- 0907	남원자리의 역사, 문화, 생태자원을 이야기 그림책으로 풀어내며, 이후 다양한 교육, 체험자료로 활용하는 과정 - 스토리 키워드 구성 스케치 자료 만들기, 그림책 및 자원지도 제작 등
성	뮤지컬 family (웨민트연극마을)	30명	금	18:00~21:00 (3시간)	예가람길 창작공간	15.7.31 ~ 11.27	017- 656- 9598	뮤지컬 family는 오류시킬 연기 오류시킬 보질 ④뮤지컬 댄스 등의 기술을 전수받았을 때 배우고, 뮤지컬 공연에 필요한 예술적 기능과 ⑤뮤지컬 세리프 경진대회 출전권으로써, 전세 창아자들이 찾이가는 공연 실행을 통해 남원시 문화예술 시민봉사자로서 성장을 이루는 과정
과	시민과 함께하는 연극공연제작 (남원연극협회)	10명	화, 수, 목	19:00~ 21:00 (2시간)	남원연극협회 연습실	15.8.4 ~ 10.24 (총35회)	010- 8026- 0907	연기초반연습, 대사법, 흐름, 작품분석, 무대연기, 리허설 및 워크숍 과정
정	박사는 축부 (연극)	20명	월, 수, 금	15:00~17:00 (2시간)	청문자와 아동센터	15.8.3 ~ 10.24 (총 20회)	010- 9222- 8653	박래·재즈·인수·무용·연극 등을 통해 박사는 축부농부의 주제를 기하고 댄스장을 교육하고 무대위에서 직접 시연해 보는 과정 ① 박래 ② 재즈 ③ 인수무용 ④ 무대연기
()	축주는 남원, 사랑의 숲 배우기 (한국무용협회 남원)	인원 제한 없음		최강 기관에서 신청 (초, 중, 고 학교, 동아리, 복지시설 등)		15.8 ~ 15.11	010- 8612- 8844	시민적 강성을 반영한 남원 축을 대중화 하여 이를 통해 공동체 의식, 정서 함양, 신체적 건강을 위한 효과적인 문화 매개체로 활용남원 축 서포터즈 수료 모집, 남원 축 서포터즈 출보 공연

사업추진 현황

남원
문화도시
활성화

도시문화 활성화

• 생활문화 시민제안 프로젝트 ‘생활고수’

- 시민(생활예술인)이 제안하고 참여하여 다양한 장르의 상설공연 개최(매주 토)
- 1차 겨울철 실내 상설공연 : 2014. 12. ~ 2015. 3. 16개단체, 257명, 32회 개최
- 2차 생활고수 상설공연·전시 계획 : 2015. 4. ~ 12. 37개 단체, 460명, 113회 개최
→ 매주 토요일 오후, 저녁 3개소 공연, 매월 마지막 주 수요일 ‘문화가 있는 날’ 공연



사업추진 현황

남원
문화도시
활성화

도시문화 활성화

• 도시문화 아카데미 1

- 시민문화 소셜커뮤니티 만들기 현장교육
- 전문가 멘토가 지도하면서 시민이 참여하여 도시문화의 결과물을 함께 만들어가는 실기형 아카데미
- ‘15년 주제 : 1) 도시 문화텃밭 가꾸기(상반기)
2) 청소년 문화예술 육성프로그램 ‘날개’(하반기)
- ‘15. 5~8 / ‘15. 9~12



청소년 문화예술 교육 프로그램



문화텃밭 가꾸기



일본 후카이도 꽃 콩쿨대회

사업추진 현황

남원
문화도시
활성화

도시문화 개발

• 도시 기록 구축사업 ‘남원메모리즈’

- 남원을 배경으로 찍은 자신과 도시의 기억이 담긴 사진 모으기
- 사진에 담긴 이야기 기록
- 남원문화도시 기록구축 전시회 개최



사업추진 현황 동영상

남원
문화도시
활성화



사업추진 현황

남원
문화도시
활성화

문화 네트워킹

- 도시 문화자원 네트워킹 사업 ‘남원 문화버스 구석구석’
 - 남원의 자연, 소리, 문화, 역사 자원을 활용하여 주요관광지와 체험프로그램을 연계한 테마체험형 프로그램
 - 기획 문화버스 운행 : 군부대(제7733부대 3대대), 80명 : 2014. 2.
 - 2014. 11. 시행, 연중 운행 : 20회 900여명(2015. 4현재)
 - 기존 시민 대상에서 관광객까지 확대(50:50), 남원 문화자산 홍보
 - 명사와 함께하는 기획프로그램 운영 계획(안)



사업추진 현황

남원
문화도시
활성화

문화 네트워킹

- 문화기획프로그램 지원사업1 ‘광한루원 상설공연 광한루의 오후’
 - 남원의 대표적인 문화관광자원인 광한루원과 전통예술을 연계한 상설공연
 - 시민과 관광객들 대상으로 주간 문화공연 향유 기회제공
 - 관광자원에서 시민을 위한 문화공간으로 인식제고
 - 2014. 9. 5 ~ 10. 31 매주 금 15:00~ / 9회 / 남원시립국악단원 30여명



사업추진 현황

남원
문화도시
활성화

문화 네트워킹

• 문화기획프로그램 지원사업 계획(안) ‘광한루 밤 풍경’

- 2015. 5. 8 ~ 6. 26 / 9. 4 ~ 10. 23 (9회)
- 매주 금 20:00 ~
- 남원시립국악단원 30여명



사업추진 현황

남원
문화도시
활성화

문화 네트워킹

• 문화기획프로그램 지원사업 2 ‘남원 역사문화 재조명 학술대회 개최’

- 남원 동학농민혁명의 발자취와 과제 : 2014. 11. 7(금) 13:00~17:00
- 동학농민혁명 120주년 전라도 최초의 동학 전파지인 남원 동학의 의의와 가치를 재해석



사업추진 현황

남원
문화도시
활성화

문화 네트워킹

- 문화기획프로그램 지원사업 3 ‘김삼의당 재조명을 통한 문화자산 확보’
 - 일 시 : 2014. 12. 3(수) 10:00~18:00
 - 조선시대 가장 많은 한시를 남긴 남원 문화유산 김삼의당 탄생 245주년 기념
 - 새로운 문화자산 개발 및 육성



사업추진 현황

남원
문화도시
활성화

도시 문화장소

- 남원ROO 장소디자인 프로젝트(1차)
 - 도시 주요장소 곳곳에 남원 시민이 문화로 놀 수 있는 문화프로그램의 무대 및 소규모 문화공간이 되는 장소플랫폼 디자인
 - 전문가와 시민이 함께 작업과정을 소통 공유하면서 만들어가는 공유디자인 추구
 - 15년 5개소 : 남원역 / 십수정 / 향기원 / 예가람길 / 도통동 근린공원 등
- ※ 남원루 12개 장소로 이어지는 도시연결루트, 향후 2차 사업 완료 시 부터 남원 공연 전시 등 프로그램 진행 예정



사업추진 현황

남원
문화도시
활성화

도시 문화장소

- 남원ROO 장소디자인 프로젝트(1차)



사업추진 현황

남원
문화도시
활성화

도시 문화장소

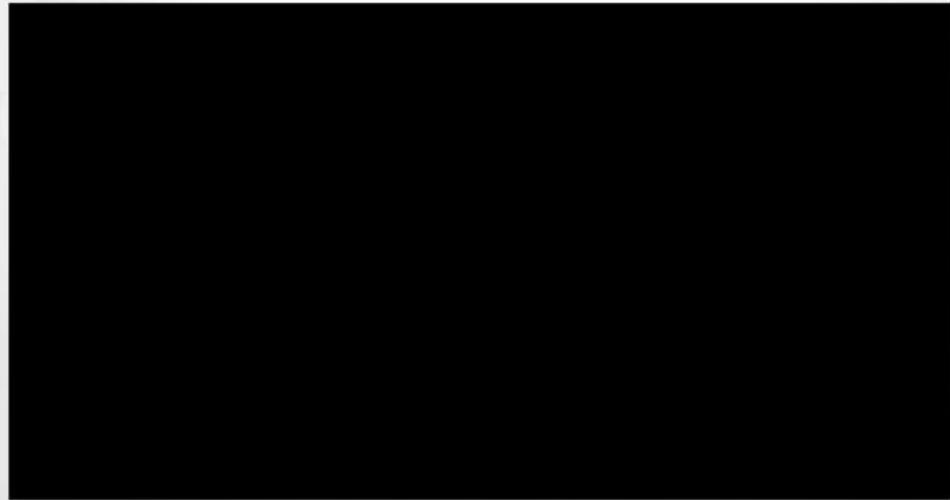
- 문화도시 판 페스티벌

- 년 2회 문화도시사업 결과물 발표(춘향제 등 연계)
- 꾼(전시, 공연, 설치예술 등), 생활고수(전시, 공연), 아카데미사업 등 프로그램
- 결과물(청소년 '날개', 문화텃밭 콩쿨대회 등) 도시기억 기록구축사업 등



사업추진 현황 동영상

남원
문화도시
활성화

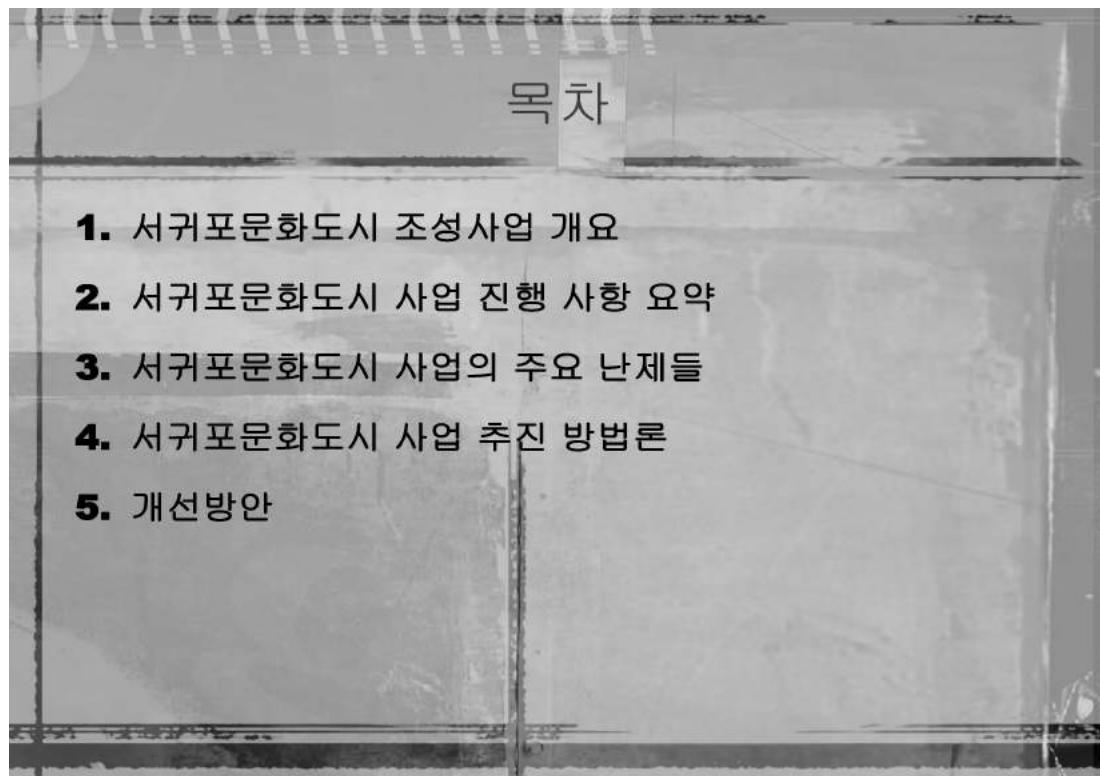
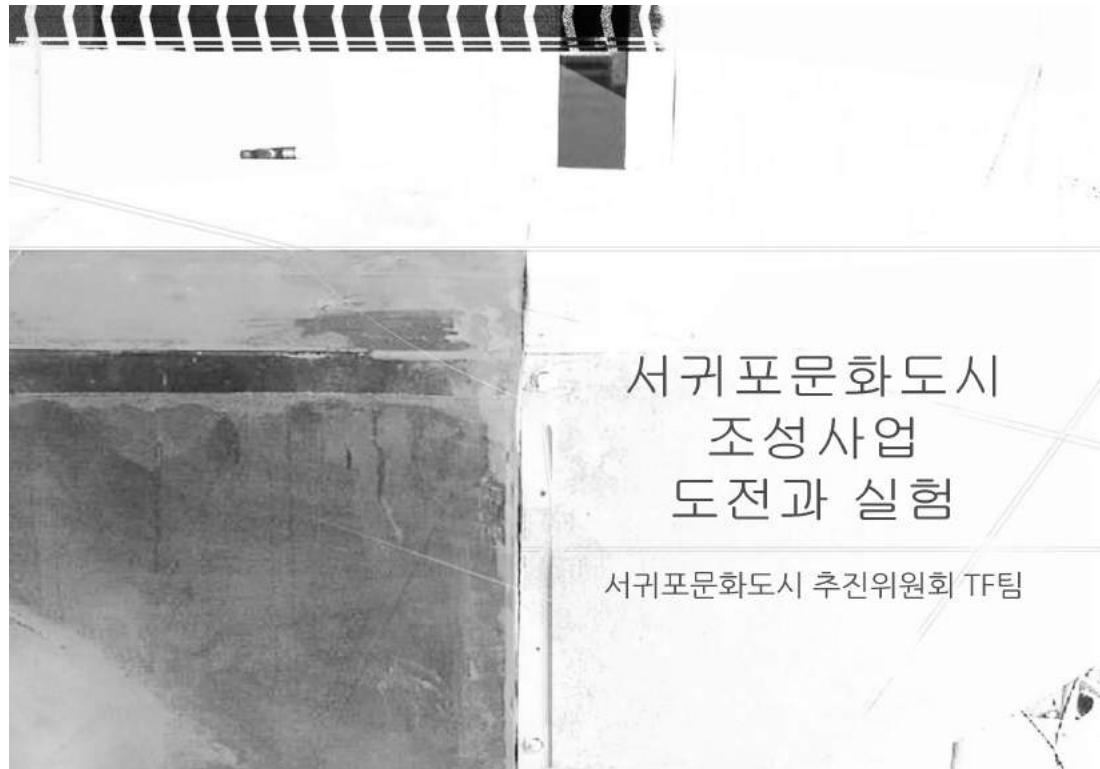


감사합니다

발 표 3

서귀포 문화도시 조성사업 실험과 도전

변 성 진 | 서귀포 문화도시사업 팀장



서귀포문화도시 사업 개요

● 테제 & 비전

- 문화경관 **Cultural Scape**
- ○ **Culture** 문화 (예술과 전통) + **Scape** 원천, 경관 (자연과 도시)
- ○ 빼어난 자연경관과 문화·예술·사람이 함께 어우러지는 행복한 문화도시 추구

서귀포문화도시 사업 개요

● 목표

- 1. 문화로 힐링되고 사람이 행복한 도시 만들기
(Human Scape)
- 2. 자연과 함께하고 도심을 즐겁게하는 예술 생태계 조성
(Artistic Scape)
- 3. 미래를 밝히는 전통문화 재창조
(Traditional Scape)



서귀포문화도시 사업 개요

● 문화로 힐링되는 **Human Scape**

- 문화예술을 통한 갈등해소와 문화복지 혜택 확대
- 문화일자리 창출과 연계한 지역경제 활성화
- 젊은 세대를 주인공으로하는 인력양성



서귀포문화도시 사업 개요

● 자연과 함께하고 도심이 즐거운 **Artistic Scape**

- 매력적인 자연거점을 연계한 문화예술 활성
- 도심 문화 활성화와 창작역량 강화를 위한 민관 융합 기획
- 지역의 자연과 문화를 특화시키고 비전을 제시하는 다양한 기획

서귀포문화도시 사업 개요

● 미래를 밝히는 Tradition Scape

- 전통과 현재를 잇는 문화유산 발굴과 재해석
- 전통유산과 문화원형 미래지향적 재창조
- 전통유산과 역사에 대한 정리

서귀포문화도시 사업 개요

● 2015년 주요 사업

- 청장년 문화예술 교육 프로그램 : 서귀포예술섬대학
- 주민과 함께하는 아트힐링 프로젝트 : 극단 창설
- 자연과 함께하는 길거리 공연문화 육성 : 서귀포 국제버스커 페스티벌
- 지역 문화원형의 융합콘텐츠 축제 : 서귀포 만화/스토리 축제
- 서귀포 문화예술 테마 단행본 출판
- 전통분야 : 불미공예, 혼례문화, 추사유배문화 관련 프로그램
- 시민공모사업 : 예술인 조사 및 네트워킹사업, 생태문화프로그램 등

서귀포문화도시 사업 진행사항

● 2015년 사업 진행 과정

- 2월 추진위원회 구성
- 3월 TF팀 구성
- 5월 TF팀 중심으로 주요 테마 및 사업 기본계획 초안 마련
- 5월 당해년도 주요 사업 아이템 기획
- 6월~8월 당해년도 주요사업 확정
- 8월 주요사업 본격 실행
- 9월 기본계획 수정 및 보완
- 10월 기본계획 보고서 최종안

서귀포문화도시 사업 진행사항

● 조직구성



서귀포문화도시 사업 주요 난제

- 전통분야 및 시각예술 강세: 문화생태계 다양성 부족
- 기존 진행사업과 문화도시 발굴사업 관계 설정 및 지역 정체성
- 추진위원회와 TF팀의 관계설정
- TF팀 운영의 난제 : 인력 및 예산
- 행정 절차의 복잡성 : 공모 선정 절차, 예산집행 등
- 기본계획 수립의 난제
- 주요 실행 주체의 역량 문제 (서류 및 정산)
- 젊은 민간 문화예술 단체의 희소성 / 이주민 문화예술인 증가세

서귀포문화도시 사업 방법론

- 기본계획 초안 마련 → 아이템 발굴 → 기본계획 세부안 마련
- 귀납적(경험론적) 방식 VS 연역적 방법
- 외부 용역을 통한 기본계획 수립의 장단점
- 지역 젊은 기획자와 문화예술인의 헌신
- 일에 대한 적절한 보상
- 이주민 문화예술인과 지역 토착 예술인들의 조화

서귀포문화도시 사업 개선방향

- TF팀의 권한 및 역량 강화 : 팀원 보완 및 독립성 강화
- 발굴사업의 전략적 추진 : 문화도시 비전과 목표 실현
- 시민참여 문호 지속적 확보
- 문화 기획 인력 양성
- 파일럿 사업에 대한 냉정한 평가와 선택과 집중
- 예산의 효율적 집행 (민자부분 최소화)

감사합니다

토 론 1

2016년 부평 문화도시 추진에 앞서

라 도 삼 | 서울연구원 선임연구원

2016년 부평 문화도시 추진에 앞서

라도삼(서울연구원 선임연구위원, 문화정책)

1. 2000년대 초반부터 불기 시작한 문화도시 사업은 2010년대에 들어 그 결실을 맺고 있다. 특히 <지역문화진흥법>에 의해 국가가 직접 나서서 조성하는 것이 아니라, 지역 주민(지자체) 스스로 문화도시를 만들어 가고 국가가 이를 승인하는 지정방식으로 전환하였다는 점은 매우 고무적으로 보인다. 그러나 그럼에도 불구하고 문화도시 (지정)사업은 많은 문제를 포함하고 있다. 오늘 이 자리에서는 자리의 성격이 분명한 만큼, 문화도시 (지정)사업을 둘러싼 제반의 문제를 논하고, 이어 부평의 문화도시 전략에 대해 말하고자 한다.
2. 문화도시 지정사업은 앞서 지적한 바와 같이 국가가 직접 조성하는 방식의 문제점과 한계를 극복한 새로운 전략이라 할 수 있다. 그러나 그렇다고 해서 전자의 사업, 즉 국가가 선정하고 직접 조성방식의 사업전략이 지니고 있는 문제점을 명료하게 반성하고 나온 전략은 아니라는 점 또한 주목할 필요가 있다. 사실 이 사업이 시행되는 데에 있어서 이전의 문화도시 사업에 대한 반성이나 앞으로 문화도시를 선정함에 있어 어떤 기준으로 하고 어떻게 관리할 것인지에 대한 사회적 합의는 크게 이루어지지 않았다. 정부차원에서 사업방식이 변경되어 추진되었을 뿐이고, 그 결과 현재의 문화도시 사업은 아직 그 컨셉을 정확하게 이해하긴 힘들다. 발제문처럼, 문화도시를 ‘다양한 문화가 공존하는 도시에서 시민이 공감하고 함께 즐기는 그 도시만의 고유한 문화가 있으며 이를 바탕으로 한 새로운 사회현상 및 효과가 창출되어 발전과 성장을 지속하는 도시’라고 규정하고 있지만, 이 개념 속에서 어떤 기준 하에 문화도시를 선정하는지 알기란 쉽지 않다. 문화가 갖는 개념적 다양성이나 맥락적 용어로서의 특성을 고려한다면, 이 불투명성은 더욱 더 커진다 할 수 있다.

다른 한편, 문화예술중심형과 산업중심형, 문화자산중심형으로 분류되어 있는 조

성유형 또한 현재적인 문화(흐름)과 맞는지, 또 개념적 수준에서 포괄하고 있는 문화도시의 정의 또는 사업목표와 부합하는지 반성해 볼 필요가 있다. 현대적인 문화의 개념은 지역적인 생활양식이거나 삶의 양태로 해석되는 경우가 많으며, 그로부터 공동체와(생활상의 삶의) 교육이 중시되고 있는 점을 볼 때 그다지 적절하게 반영하고 있다고 판단되지 않는다. 오히려 개념적 수준에서는 ‘다양성의 공존과 함께 즐기는 문화, 도시만의 고유성’ 등을 말하면서 현대적 흐름을 반영하고 있으나, 유형에서는 이 흐름이 단절되고 관성적인 문화체계, 즉 예술, 전통, 산업으로 분류된 측면이 강하다. 아직은 개념이 갖는 선도성을 사업 체계 내에는 수용하고 있지 못한 셈이다.

하드웨어와 휴먼웨어, 소프트 등을 기계적으로 분리한 것 또한 마찬가지다. 많은 사람들은 문화를 하드웨어가 아닌 소프트웨어라 말한다. 이 말에 반대하고 싶은 생각은 없다. 문화는 분명 하드웨어가 아닌, 하드웨어로부터 나온 소프트 한 웨어며, 휴먼웨어의 작동으로 만들어 진 것이다. 때문에 문화가 한 사회가 내포하고 있는 소프트웨어인 것만은 분명하다.

그러나 문화정책이라면 다르다. 문화가 전술한 바와 같이 사회라는 선형적이고 구조적인 하드웨어로부터 나온 것이라면, 그 문화를 바꾸기 위해서는 바로 그 하드웨어적인 측면을 고려할 필요가 있다. 쉽게 말해 우리가 살고 있는 공간의 구조나 삶의 관계, 역사적 선형물을 손대야만 문화정책은 가능한 것이다.

예컨대, 우리가 지금 앉아 있는 테이블을 구조를 바꾼다면 어떨까? 대구 동성로를 대상으로 한 한 연구는 의자를 ‘---’으로 놓는 것과 ‘ㄱ’자 형으로 놓는 것 사이의 사람 간 대화와 앉아 있는 시간을 측정한 바 있다. ‘ㄱ’자 훨씬 더 친밀한 대화가 오가며, 정주시간이 길다는 연구결과다. 음침한 놀이터의 문화, 중앙선을 넘나들며 빽빽거리는 차들의 문화를 바꾸기 위해 ‘캠페인’이 필요한 걸까, 아니면 행사가 필요한 걸까, 아니면 놀이터의 구조를 바꿔주고 중앙선을 넘지 못하는 구조물을 만들어 주는 것이 필요할까?

한 사회의 문화는 그 사회가 담지하고 있는 하드웨어가 큰 영향력을 발휘하는 만큼, 우리는 이 점 또한 주목할 필요가 있다. 과연 우리가 바꾸고자 하는 문화가 무엇인지를 고려하고, 그에 필요하다면 우리는 보다 과감히 하드웨어나 휴먼웨

어 등 문화(의 변화)를 만드는 내적 요소 적극 투자할 필요가 있다.

3. 남원과 서귀포시 등 이미 선정된 문화도시 사례들은 참으로 인상적이다. 모두 문화도시화를 위해 매우 전략적으로 사업을 추진하고 있다는 인상을 받는다. 아마 부평 또한 이처럼 부평의 주어진 현실 내에서 타당한 전략을 찾아 사업을 추진해야 할 것으로 보인다.

아마 오늘 발표에서 간단하게나마 부평의 문화도시 전략을 보여줬으면 좀 더 상세한 컨설팅이 가능했을지 모른다. 그러나 아직은 영근 계획이 나온 단계는 아니다. 다만 2016년부터 5년 간 부평을 음악융합도시로 조성해 나가겠다는 비전만 있을 뿐이다.

비전수립 단계에서 얼마나 많은 시민들과 관계자들의 욕구가 있었는지는 알 수 없지만, 비전을 구체화하고 전략화하는 단계에 있어서는 보다 많은 전문가들과 관계자들의 토론이 필요하다. 비전수립 단계에서는 비전에 합일하는 시민들의 의견수렴이 보다 적극적으로 필요하지만, 이를 구체화하는 데 있어서는 길을 가는 방법을 알거나, 최소한 나무가 아닌 숲 전체를 보면 방향을 조율하는 ‘제3자의 시각’이 간절히 필요하기 때문이다.

그런 점에서 현재 기획하고 있는 포럼이 인상적이다. 총4회로 구성되어 있지만, 세부적인 실행계획의 방향을 결정하는 특성이 있다는 점에 모쪼록 이 포럼이 잘 치러지기 바란다.

세부적인 방향에 있어서는 이 사업의 특성에 주목해 주었음 한다. 이 사업은 이전 조 단위의 예산이 계획되었던 문화도시 사업과는 다르다. 이 사업은 연 7억5천만 원 정도의 적은(?) 예산이 투입되는 사업이고, 주요한 사업내용 또한 △문화거버넌스 형성, △문화콘텐츠 및 프로그램 기획, △문화일자리 창출이 가능한 휴먼웨어 구축사업, △도시재생사업을 위한 사업 등이다.

그런 만큼, 무엇보다 전략적으로 사업을 추진할 필요가 있다. 동 사업을 문화도시 조성이 목적을 달성하는 사업이 아니라, 문화도시로 나아가기 위한 혹은 문화도시화라는 문제의식을 담기 위한 사업이라고 보았음 한다는 점이다. 문화도시

를 위해서, 보다 간단하고 구체적으로 문화적인 도시를 위해서 ‘우리 시가 고쳐야 할 것은 무엇인지’ 그것을 고민했으면 한다는 점이다.

이 과정에서 추진해야 할 사업은 많을 것이다. 그러나 사업비가 7억5천만 원에 불과한 만큼 △매우 전략적인 관점에서 반드시 필요한 부분에 사용했으면 하며, △보다 많은 시민들이 혜택을 공유할 수 있는 부분에 우선 투자했음 하고, △도시 차원에서 문제해결보다는 문제제기용에 주력해 사업이 추진되었음 하는 바람이다. 과연 이것이 무엇일지는 이번 포럼과 같은 전략적인 전문가 검토과정에서 또 부평지역 내 관계자들 토론 속에서 구체화 될 것이라 기대한다.

또한 이 사업을 추진함에 있어 전략적인 정책체계를 어떻게 짤 것인가 또한 고민해 주었음 한다. 본 사업은 ‘본 사업 기간 5년에 추가지원 2년’이 붙어 있는 총7년의 사업이다. 지자체 장 선거 등 정치적 변수가 발생할 수 있는 사업이며, 언제든 시대적 흐름의 변화 등으로 그 관심이 달라질 수 있는 가능성 있는 사업이다. 그런 만큼, 지속적인 추진을 위해 필요하고 가능한 시스템은 무엇인지 깊이 있게 고민해 볼 필요가 있다.

4. 무엇보다 문화도시 사업은 현재와 같은 ‘선정’의 체계라면 사실 적정한 기준선과 목표체계가 먼저 선행되어 제시되었어야 한다. 그 기준 하에 일정정도 충실히 ‘선행된’ 도시를 인증하는 방식으로 하든, 그 기준을 달성할 수 있도록 사업을 추진하도록 하든 그 전략은 그 지역이 지니고 있는 여건에 떨린 문제일 뿐이다.

그러나 ‘불행하게도’ 현재의 사업체계에는 도달해야 할 목표체계가 구체적으로 제시되어 있지 않다. 아무것도 결정되거나 선험적으로 구조화 되어 있지 않다는 점에서 사업자인 지자체 입장에서는 매우 편할 수 있으나, 결과적으로 그것은 자승자박의 고리가 되어, 과연 몇 년간 추진한 사업의 성과가 무엇인가에 대한 끊임없는 의구심과 논란을 야기할 수밖에 없다. 어떤 자에게 있어선 매우 뚜렷한 성과이지만, 어떤 시각에서는 별 의미 없는 예산의 낭비나 일회적 사업으로 볼 수밖에 없기 때문이다.

인증제나 네트워크 방식이 아닌, 사업추진 예산제공 방식의 ‘선정’ 사업은 항상

이 문제를 담고 다닌다. 과연 부평은 5년 아니 7년 후에 어떤 답을 줄 수 있을지? 이것이 예산낭비가 아니고 문화도시 부평을 만들어 내는 데 있어 단초가 되었음을 말해주는 사업이 될지는 앞으로 부평만이 답을 내릴 수 있는 문제다.

문화도시란 어찌 보면 간단한 것이다. ‘도시문화’ 즉 현재 이 도시가 갖고 있는 문화를 뒤집어 ‘문화도시’로 만들어 내기만 하면 된다. ‘도시문화’를 ‘문화도시’로 뒤집어 놓는 간단한 사업이지만, 이 뒤집음이란 결코 쉽지 않다. ‘도시문화’가 도시 내 사람들의 행태를 담고 있는 용어이기에 결국은 그 사람들의 행태를 바꾸어야 한다. 부평에 살고 있는 사람들의 삶과 행태를 어떻게 바꿔놓을 것인가? 부평의 고민은 아마도 이 지점부터 출발해야 하는 것 아닌가 싶다.

부평의 선전을 기대해 본다.

2015.10.13. 부평문화도시포럼 내 발제문

토 론 2

손 경 년 | 부천문화재단 문화예술본부장

새로운 변화의 시작, 문화도시 부평

손경년(부천문화재단 문화예술본부장)

문화체육관광부의 [문화특화지역(문화도시, 문화마을)] 조성사업의 목적은 지역의 문화자원을 활용, 지역 자체를 브랜드화 하여 지역문화 활성화 및 지역문화 격차해소 (참조 : 국정과제(109-4) ‘지역 특성에 맞는 문화도시·문화마을 조성 및 지역 문화격차 해소’)에 두고 있다. 2014년 남원(문화도시), 공주시, 부여군(문화마을)을 시작으로 2015년은 문화도시 7개소, 문화마을 13개소 총 20개소가 지원되고 있으며, 부평구는 2016년부터 향후 5년 간 「부평 음악융합도시 조성사업」을 진행하게 되었다. 2015년 예산액 규모는 28억원(지특회계 : 국비 40%, 지방비 60%)이며 지원대상 유형 중 문화도시형은 문화적 자산이 풍부하고 중장기 문화기본계획을 수립하여 문화·창조도시 사업을 추진중인 시·군에게 1개 도시당 7.5억원(국비 3억, 지방비 4.5억) 내외 5년 간 지원하는 조건이므로, 시군구의 입장에서는 상당히 관심을 가질 만한 사업이라고 할 수 있다. 특히 그간의 정부지원사업과 차이점은 문화체육관광부와 지자체, 주민협의체 또는 지역문화재단, 문화도시자문평가단 등 추진체계를 통해 과정을 통한 거버넌스를 강조하고 있다는 점을 주목할 만하다.

2015년 문화도시, 문화마을 지원현황을 보면 다음과 같다.

구분	지자체명		지원규모(개)		국비지원액 (백만원)	비고
	광역	기초	문화도시	문화마을		
1	대구	본청	1	-	300	
2		중구	-	1	80	
3	부산	수영구	-	1	80	
4	경기	성남시	-	1	80	
5		양평군	-	1	80	
6	충남	공주시	-	1	40	계속
7		부여군	-	1	120	계속
8		천안시	1	-	300	
9		당진시	-	1	80	
10		홍성군	-	1	80	
11		예산군	-	1	80	
12		군산시	1	-	60	
13	전북	남원시	1	-	300	계속
14	전남	여수시	1	1	380	
15	경북	구미시	1	-	200	
16	경남	양산시	-	1	80	
17	제주	서귀포	1	-	300	
18		제주시	-	1	80	
19	세종	세종	-	1	80	
합계			7	13	2,800	

문화도시 조성에 대해 고민하기 앞서 우리는 ‘도시는 왜 존재하는가’라는 근본적인 질문을 해볼 수 있다. 왜냐하면 이러한 질문은 ‘우리가 왜 이렇게 살고 있는가’에 대해 성찰해 볼 수 있는 기회를 갖기 때문이다. 우리는 대접과 존중을 받고 싶고, 하고 싶은 일을 하면서 여유를 누리는 행복한 삶이 보장된 ‘좋은 도시(good city)’를 만들고 싶어 한다. 서로 대접하고 존중받으며 자발적인 참여로 공동체 속에서 자신의 상상대로 도시를 만들어가는 것을 꿈꾼다. 그러나 도시에 수많은 사람들이 거리를 메우고 있음에도 우리는 ‘인간의 부재’를 느끼고, ‘인간성의 부재’에 대해 절망한다. 자동차, 냉난방, 고밀도의 아파트 등이 주는 편리함과 효율성은 불편함을 감수한 겉기를 통해 사물을 더욱 친숙하게 볼 수 있는 기회를 놓치게 한다. 어떻게 하면 현재의 문제를 해결할 수 있는지 사실, 알면서 먼저 앞서기를 주저한다. 그래서 우리는 서로 지향하는 바가 무엇인지, 사회에서 추구하는 것이 무엇인지에 대해 서로 뜻을 같이 하는 것, 즉 ‘사회적 합의’를 어

떻게 할 것인가가 매우 중요하다.

“핀란드에서는 의무교육 기간인 16세까지 타인과 비교하는 시험도 경쟁도 없다. 필수적으로 이수해야 할 수업이 많은 것도 아니다. 그런데도 세계에서 가장 높은 학력과 공부효율성을 자랑한다. 단 한 사람의 낙오자도 만들지 않는다는 사회적 합의가 있었기에 가능한 교육혁명이다.” 『핀란드 경쟁력 100』¹⁾의 내용 중 일부이다. 국가경쟁력 세계 1위 핀란드의 ‘문화와 교육’에 대한 지속적인 정책 내용은 우리와 그리 달라 보이지 않는다. 그럼에도 문학협회, 종합학교, 국가연구발전기금, 음악학교, 정부의 문화단체 지원, 도서관, 무상고등교육, 대학의 지방 분산화, 기술혁신지원청, 성인교육, 이야기대화법 등의 분야에 대해 좌·우파의 내전을 겪은 지 90여년이 지난 오늘날까지 정부지원이 지속되어 왔다는 점과 이러한 지속이 가능했던 근간이 ‘사회적 합의(social consensus)’였다는 점에서 정책지속성이 약한 우리와는 분명 다르다. 특히 핀란드의 정책에서 눈에 띄는 것은 ‘사람만이 희망이다’라는 인식적 토대로부터 균등한 참여의 촉진과 삶의 기본권을 보장하는 제도를 튼실하게 만들었다는 것이다. 그리고 이것이 궁극적으로 시민사회를 튼튼히 하고 민주주의의 발전으로 이루어지게 하는 동력이라고 믿으며, 따라서 이에 대한 예산 지원을 상당히 했다는 점이다. 굳이 핀란드를 끄집어 낸 것은 ‘핀란드 교육’, ‘핀란드 디자인’ 등 유행처럼 지나가는 하나의 사례가 아닌, ‘과정’과 그 속에 담긴 ‘내용’을 제대로 들여다보고 이해하고 또 필요여하에 따라 우리의 방식을 찾아나가는데 좋은 길잡이로 활용해 보는 것은 어떨까 하는 생각 탓이다. 우리의 방식을 찾으면, 우리가 원하는 ‘좋은 도시’를 지향할 수 있다.

우리나라는 전체인구의 91%(약 4천6백만여 명)가 도시에 살고 있다는 점에서 ‘상당히’ 도시화가 이루어진 나라이다. 도시는 대다수 사람들의 삶의 정주공간이며, 도시를 사고하는 것과 삶을 성찰하는 것은 뗄 수 없는 관계로 보인다. 도시계획가 프리드먼(J. Friedmann)은 ‘좋은 도시(good city)’의 물적 요건으로 주택, 보건의료, 괜찮은 일자리, 약자에 대한 사회 서비스 등을 제시하고 있다. 경제지리학자 아민(A. Amin)은 ‘연대성을 확장하는 것이 좋은 도시’이고, ‘4R 즉 Repair(도시 인프라의 유지·보수·정비), Relatedness(보편적 돌봄을 통한 ‘사회적 우리’를 형성하는 관계성), Rights(동등한 참여를 보장하는 권리),

1) 일까 타이팔레 역음, 『핀란드 경쟁력 100』, 비아북, 2010, p.201

Re-enchantment(새로운 황홀경)를 갖추고 있어야 한다'고 말한다. 또 경제지리학자 스토퍼(M. Storper)는 도시를 '다양성과 이질성의 집합, 즉 상이한 행위 주체들 간의 통섭과 소통이 가능한 대면접촉의 장으로 바라봐야 한다'고 주장한다.²⁾ '좋은 도시'에 대한 사람들의 생각은 다양할 것이다. 예를 들어 환경과 교육 등을 포함한 물적 기반이 제대로 조성되어 있고, 정치, 경제, 사회, 문화, 복지 등의 총체적인 이해를 통해 '다양성'과 '다름'이 자연스럽게 자리 잡는 것이 가능한 장(場)으로서의 도시를 '좋은 도시'로 생각할 수 있다. 혹은 사회 정의가 제대로 서있고, 환대와 돌봄이 어디서든 누구에게든 이루어지고, 상호성에 의해 '시민문화' 또는 '공동체'가 확장되고 깊이를 획득해 갈 때 '좋은 도시'라고 생갈 할 수 있을 것이다.

사실 도시는 추상적인 용어이다. 실질적으로 우리가 살고 있는 곳은 마을이며, 이곳에서 '먹고사는 것(경제-노동)', '개성과 창의성의 발현(예술-문화)', '삶의 방식(개인가치-공동가치)', '영적차원(실존-영성)' 등의 차원이 구성되어 있다. 마을은 우리의 삶이 시대적 정신에 따라 혹은 어떤 특정한 방식에 따라 각기 다르게 드러난다. 그래서 '마을을 만들어가는 문화', 또는 '마을문화'라는 것이 유사하면서도 각기 다르게 보여 질 수밖에 없다. 마을문화가 이루어지는 과정은 각기 시작이 다르다. 주민이 모여 무언가를 하게 된 계기를 보면, 문화예술교육 프로그램의 참여에서 시작된 것도 있고, 헌신적이고 열정적인 외부자가 마을의 구성원으로 참여한 것이 동력이 된 경우도 있다. 거주환경이 열악해서 이를 고치기 위해 자발적으로 나선 사례도 있고, 키우는 아이들에게 안전하고 좋은 환경을 만들어주고자 하는 부모의 마음에서 시작한 마을도 있다. 또 지원금을 모태로 하여 마을에 대한 주민들의 참여를 이끌어내고 마을대소사를 중심으로 문제해결을 해나가는 경우도 있고, 또 살아가면서 필요를 느끼고 이를 중심으로 주민들이 참여하여 마을공동체를 만들어가는 사례도 있다. 서로 다른 출발이지만 내가 살고 있는 마을에서 할 수 있는 일을 직접 찾는 것으로부터 시작하고 있으며, 마을에서 가용 자원을 찾아내고 이를 연계하여 활용하고 있다는 점에서 공통점을 찾을 수 있다. 이러한 활동을 매개하는 프로그램은 대개 문화예술교육의 형태이거나 공연, 공공예술(커뮤니티 아트), 마을 축제 등의 형태로 주로 드러난다.

여기서 중요한 것은 주민참여이다. 주민참여는 시민들의 선호에 대한 정부기구

2) 정준호, "21세기, 좋은 도시의 조건", 『저성장 시대의 도시정책』, 한울, 2011, pp.38-39

의 반응성을 높이는 기제가 될 뿐만 아니라, 시민들에게 민주주의의 유지에 필요한 자질 및 태도를 함양하게 한다. 시민들은 참여를 통해 정치과정에 대해 보다 많은 것을 알게 되며, 문제해결과 목표달성의 기술을 터득하게 된다. 주민참여의 주체는 커뮤니티에서 공식적인 권한을 갖지 않은 일반시민이며, 주민참여는 주민이 그 대표를 통하여 정책의 확립과 심의, 집행과정에 커뮤니티의 주민이 참여할 수 있어야 한다는 대의민주정치의 이념을 바탕에 두어야 한다. 주민참여(residents participation)는 주민에게 영향을 줄 수 있는 결정이나 계획에 주민이 개입할 수 있는 기회를 제공하여 그 결정에 영향을 미치도록 하는 과정으로 이해할 수 있다.

이런 점에서 주민참여는 ‘공식적으로 권한이 부여되지 않은 일반주민들이 정책 결정과정에 직접적으로 참여하거나 공식적 권한이 부여된 사람들의 행위에 영향을 미칠 의도로 간접적으로 참여하는 것’이다. 이는 커뮤니티의 중대관심사를 대의기관과 더불어 주민 각자가 직접적인 참여를 통해 해결해 보려는 정치적 노력의 한 형태로 볼 수 있으며 지방자치의 ‘아래로부터의 민주주의’ 정치철학과도 연관된다. 주민참여의 활성화는 의사결정비용을 수반하지만 동시에 현장의 자세하고 다양한 정보와 아이디어를 수집, 행정에 대한 주민의 이해 증진, 의사결정 결과의 정당성과 수용성 제고, 커뮤니티발전을 도모하는 사업에 대한 참여 동기의 유발, 공동체의식의 함양 등을 통해 행정효율을 향상시키는데 기여한다. 이는 민주주의의 출발점이기도 하다.

그래서 다시금 질문해 본다. 문화도시의 요건은 무엇일까? 이 질문은 문화도시의 진정한 가치와 연관되어 있다. 문화정책에서 문화도시를 지향하는 이유는 사람으로 존중받고 대접받으며 사람답게 사는 일상성이 담보되는 도시에 대한 꿈의 실현을 추구한다는 것이다. 우리나라 대부분의 지자체들은 문화도시 만들기(창조도시)를 경쟁적으로 추진하고 있으며, 이런 현상의一面에는 도시재생, 도시경쟁력, 마을공동체 복원 등 도시계획, 도시정책 등과 연관하여 일종의 도시전략의 하나로 문화를 끌고 온 것이라 봐도 무방하다. 그 결과 문화도시에 대한 가치를 논의하고 도시 구성원과 함께 고민, 성찰하고 민주적 절차를 통한 합의와 실천의 노력이 정부나 자지체의 문화도시전략을 따라가지 못하는 지체현상이 나타나고 있는 것이 현 상황이다.

그동안의 다양한 방식의 문화도시 프로젝트를 보면 다음과 같은 문제점이 공통

적으로 나타난다. 첫째, 성장 혹은 개발주의를 들 수 있는데 이것의 결과는 고스란히 도시의 공간구조, 도시의 의미체계, 도시의 경영방식에서 드러난다. 사람들의 의식과 행태 또한 이에 영향을 받는다. 둘째 우리나라의 도시 계획은 하드웨어 중심으로 계획되고 실행된다. 토지, 시설, 구조물 등에 대한 법과 제도는 있으나 생활세계를 구성하는 소프트웨어의 근간은 참으로 미약하다. 셋째, 지방자치제와 맞물려 도시경영자들은 랜드마크형 장소와 시설을 개발하고 설치하여 화려한 외형적 성과를 거두는 데 역점을 두는 경향을 보인다. 이용과정에 대한 섬세한 관리나 콘텐츠 및 프로그램 개발, 전문인력 양성 등에 대해서는 여전히 무심하다. 이러한 외형적 성과지상주의는 도시 전반의 시스템을 개선하는데 역할을 하고 있으나 소외계층이나 약자를 위한 사회적 안정망에 대해서는 자연히 소홀해지게 된다.³⁾ 넷째, 우리나라는 국가권력의 집중뿐만 아니라 사회의 각종 권력자원이 사회계층 및 공간적으로 집중하는 경향이 있다. 1960년대 초 강력한 국가주도의 산업화가 시작된 이래 지속적인 경제성장의 결과를 얻어냈지만, 집중의 대가는 승자독식, 중심부로의 권력집중, 지방의 예속과 상대적 박탈감, 자치권 결핍 등 사회적 양극화, 사회적 갈등의 확대재생산으로 드러났다. 중앙집권적 행정구조가 그대로 있으면서 ‘지방의회선거와 단체장 선거를 하는 자치’이기도 하고, 여전히 중앙의 지방행정조직에 대한 통제와 규제가 지속되는 전제 하에서 ‘한정적인 지방자치’일 경우 지방분권의 조건은 아직 충족되지 않았다고 할 수 있다.⁴⁾ 다섯째, 사회전반에 민주적 토론, 숙의, 합의 하는 문화가 부재하다. 따라서 정치와 행정기관뿐만 아니라 시민들의 일상세계, 시민사회 안에서도 의사결정의 일방주의가 드러난다. 공직영역에서든, 사직영역에서든, 나의 삶의 기회를 좌우할 의사결정이 타자에 의해 일방적으로 이루어지는 도시현실에서는 사람이 사람답게 대접받고 사람다움의 보람을 느끼면서 주체적인 삶을 살기가 근본적으로 어렵다.

적어도 부평구가 문화도시로서의 요건을 형성하려면, 사람을 중심으로, 그 사람(시민)이 주체가 되어 창의적 활동을 일상적으로 할 수 있는 토대가 제공되는 곳이 되어야 한다고 본다. 또한 왜 문화도시이며, 왜 이것이 필요한지, 그래서 어떤 실천적 정책들을 마련해야하는지에 대한 사회적 합의를 형성하는 것이 가능한 도시가 되어야 한다. 개발의 도시가 아니라 사람이 중심인 도시이며, 도시 마다

3) 조명래, “인간도시를 위한 조건과 의제”, <인간도시 컨센서스 창립 심포지엄>, 2010

4) 손경년, “행복한 자치와 보편타당한 도시를 위하여”, <공감 그리고>, 가을호, 부산문화재단, 2012

내재하고 있는 문제를 창조적 과정을 통해서 해결할 수 있는 도시가 되었을 때 음악도시 부평은 음악적 역사성과 장소성, 그리고 과정을 통해 획득한 민주적 시민의 성숙이 문화도시로서의 건실한 요건으로 작동할 것이다.

토 론 3

문화도시 사업의 키워드

안 이 영 노 | 문화기획자

문화도시 사업의 키워드

안이영노(문화기획자)

1. 문화도시 사업이 철학을 가져야 한다. 시민들이 문화를 즐기는 도시라기보다, 사람을 길러 문화를 실천하는 도시를 만들어나간다.
2. 정책과 행정지원의 위치를 재확인해야 한다. 문화도시는 장기적으로 조성계획을 세우되, 자연발생에 가까운 시민참여의 흐름을 만들어내는 데 철저히 주안점을 두어야 한다. 이를 도시문화를 ‘형성’한다고 말한다. 정책적 조성사업이 형성과정을 보면서 멀리 투자하는지를 시기별로 점검한다.
3. 프로그램 발굴시 점검해야 할 사항은 무엇일까. 문화특화도시 조성사업은 인프라와 망, 사회적 파이버(Fiber)를 의식적으로 구축하는 노력이고, 정부가 사적 영역이 아니라 공공 영역에서 시민활동을 촉진하고 견인하려는 시도다. 따라서 첫째 시민들에게 자극과 캠페인이 되는 프로그램, 둘째 선도사례가 되는 시범 프로그램, 셋째 가장 많은 시민들이 참여하는 주민눈높이에 맞고 문턱이 낮는 단순명료한 시민 프로그램, 넷째 기간활동가인 핵심엔진을 길러 조직과 거버넌스, 그리고 인력양성에 이바지하는 휴먼웨어 프로그램이 있는지, 그리고 이중에서도 무엇을 우선할 것인지를 정한다.
4. 부평 음악융합도시
 - 부평두레농악과 관객 70만 명의 부평풍물대축제라는 부존자원을 확대하여 미군부대 해병대지원사령부 거점의 대중음악 활성화과 응·복합하는 프로젝트를 꾸미는 것이 강점의 강화와 응·복합 창조에 어울린다.
 - 대중음악사 관련 인적 자원을 어떻게 끌어들일 것인가. 이들이 부평 시민활동에 들어오게 하는 것이 낫다. 대중음악 프로그램에 부평 시민을 끌어들이는 것은 아

이템 공급위주의 판단으로, 시민참여를 얻어내는 데 비용이 더 든다.

- 부평이 음악산업의 거점이 되기에는 한계와 자원의 제약이 많으므로 생산-유통-소비 중 한 곳에 초점을 맞출 수밖에 없다. 이를테면 개방된 스튜디오(녹음실, 연습실, 편집실)가 많다면 음반제작이나 유통을 키우지 못 하더라도 음악의 창조집단들이 모여들 것인지 판단해야 한다.
- 사업추진협의체와 중간지원조직(부평문화재단)의 역할규정을 잘 하여 협의체의 민간 거버넌스가 추동하는 효과를 보는 데 주안점을 두어야 하고, 협의체 내의 음악인공동체가 어떻게 주민협의체와 만날 수 있는지 충분히 설계해야 한다. 핵심은 음악인 활동과 주민 활동이 모두 일어나야 한다는 점이다.

5. 남원 문화도시

- 문화도시 조성에서 주로 하는 일은 휴먼웨어를 확보하기 위한 인력양성, 거버넌스를 통한 협치설계, 공간재성을 통한 상징적 장소가치 확보 등이다. 휴먼웨어는 특히 일자리창출보다 기꺼이 할 수 있는 즐거운 자원봉사를 발굴할 수 있는가에 초점을 맞추어야 성공가능성이 높다
- 도심공동화 및 도시재생의 이슈가 있는 경우, 주로 기록과 같은 사업을 많이 한다. 그런데 이는 시민공감 확보를 위해 하는 것이므로 철저하게 여가선용을 할 수 있는 시민활동으로 기획해야 한다. 그러면 스토리텔링은 자연스럽게 이뤄진다.
- 소호 효과 혹은 젠트리피케이션 효과를 걱정한다. 하지만 축출된 창조집단이 새로 이주하여 문화를 발생하는 지점 역시 잘 가꾸는 노력이 필요하고, 창조집단이 축출되어 임대료가 상승한 상업지역의 공공장소 역시 자연스러운 도시문화 형성 과정의 일부로 받아들여 가꾸는 노력이 필요하다
- 중요한 것은 문화도시 만들기에 철학이 있는가 하는 점이다. 모든 도시는 주민들의 대화와 소통으로 이뤄진다. 그렇다면 좋은 대화만 반복하도록 만드는 것이 문화도시 만들기다. 공정설계를 이런 방식으로 하는가.
- 문화도시를 조성하는 것은 도시문화를 발생시키고 창출하는 것이므로, 이는 시민들이 이용하는 풍토, 즉 사용의 관습을 창조하는 노력을 우선시해야 한다. 시간이 걸리는 것은 당연하다. 창발성 혹은 이머전시 효과를 만드는 전략적 설계에 주력하여 초기 시간을 써야 한다.
- 청문회를 발전적으로 반복해 의미를 공유해야 한다. 공청적 접근을 검토해본다. 이를 어떻게 흥미롭게 하는가가 문화계획의 관건이다. 시민들의 모임이 도시풍

토를 만들어가는 캠페인 대화인 동시에 시민이 참여하는 문화 즐기기가 되도록 한다.

- 일반시민이 아니라 촉매자를 양성하고 이들의 실천을 발표할 기회를 주어야 한다. 실천하는 선도적 소수의 사례를 발굴하라. 시민들 중에서 건강한 아마추어 문화활동이 발표하고 친교하는 장을 만들어야 한다. 거점거리의 오픈하우스, 외부전문가가 참여하는 타운미팅, 시민아이디어를 모집하여 남원의 상징을 찾고 스토리를 누적하는 아이콘닷컴 같은 사업을 고려하라.
- 40년 전 그날을 기록하는 어린이대공원 개관사진 모집이나, 조부모댁 장롱에서 직지심체요절을 찾으려 한 청주사례를 주시하라.

6. 서귀포 문화도시

- 목표의 공유가 중요하다. 문화의 경관을 만든다든지 예술생태계를 조성한다는 말이 서귀포 시민이 공감할 수 있도록 하는 데 총력을 기울여야 하다. 따라서 이런 주제와 전망을 교감하고 연대하는 자리를 만들어야 하는데, 포럼이 아니라 문화의 향기가 있는 사랑방을 만들어야 하는 것이고, 시민들이 흥미를 느끼며 참여 할 살롱을 만들어가는 문화 프로그램들이 연속되어야 한다.
- 이것은 포럼에서만 가능한 것이 아니다. 예컨대 콘서트에서 이 주제를 전달할 수 있어야 한다. 교육, 자원봉사, 전시, 축제 등을 나눌 것이 아니라 전체적으로 소통하여 공감을 확산해가는 일련의 프로그램들로 설계한다.
- 추동엔진이 되는 시민집단을 누구로 잡을 것이며, 이들이 어떻게 모이도록 할 것인가. 만일 이런 집단이 없다면 어떻게 키울 것인가.
- 주민공동체와 예술공동체의 긴장이 생산적이기보다 낭비적일 때가 있다. 이때 주민의 동의를 구하는 프로그램이 없다면 내발적이기보다 외삽적인 예술 프로젝트로 축소되고 실패확률이 높아진다.
- 주민들이 창조도시를 만들도록 하는 찰스 랜드리의 접근과 창조집단들이 모여들어 도시문화를 만드는 데 주안점을 둔 리처드 플로리다의 접근이 병행할 수 있는 곳인가. 그렇지 못 한 곳은 선택해야 한다.
- 모든 것을 다 할 수 없으므로 규모가 작은 소도시, 인구가 적은 소도시에서는 스케일과 스코우프를 놓고 선택해야 한다. 문화마을을 먼저 만들어야 문화도시가 성립한다. 없던 전통문화를 부각할 것인지, 그 지역의 강점인 자연친환경을 잘 활용할 것인지, 역시 전략적 선택과 집중을 고민해야 한다.
- 시민들의 호응이 없고 시민동원의 피로도가 높아 냉소적인 지역의 경우 특히 추

진조직을 만들 때 시민의 참여권리에 주안점을 두기 힘들다. 시민캠페인을 먼저 하고 시민들의 책임부여에 집중한다.

M E M O

M E M O

M E M O

M E M O

2·0·1·5 부 평 문 화 포 럼

1회차 문화도시의 정책방향 및 사례

2015년 10월 13일 인쇄

2015년 10월 13일 발행

주 최 | (재)인천광역시부평구문화재단
후 원 | 부평구

