



2025

# 노원문화공회 포럼

"문화도시 노원의 미래를 이야기하다"

2025. 12. 9. (화) 15:00

노원문화예술회관 6층 다완재



# 목 차

## 1. 대표 발제

AI 전환시대의 지역문화의 변화

라도삼 서울연구원 선임연구원

## 2. 발제 1

정부의 지역문화 정책과 문화재단의 역할

양혜원 한국문화관광연구원 본부장

## 3. 발제 2

노원의 미래 도시 전략

신정호 노원문화재단 문화진흥부장

# 대표 발제

라도삼 서울연구원 선임연구원

# DIALOGO

DI

GALILEO GALILEI LINCEO

MATEMATICO SOPRAORDINARIO

DELLO STUDIO DI PISA.

*E Filosofo, e Matematico primario del*

SERENISSIMO

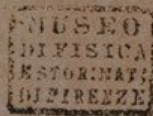
GR.DVCA DI TOSCANA.

Due ne i congressi di quattro giornate si discorre  
sopra i due

MASSIMI SISTEMI DEL MONDO  
TOLEMAICO, E COPERNICANO;

*Proponendo indeterminatamente le ragioni Filosofiche, e Naturali  
tanto per l'una, quanto per l'altra parte.*

CON PRI

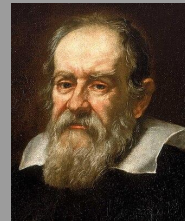


IN FIRENZA, Per Gio: Batista Landini MDCXXXII.

CON LICENZA DE' SUPERIORI.



노원문화공화포럼



**“미래와의 대화(Dialog)”**

**- 시가 예술과 문화에 던지는 질문들 -**

2025. 12. 9.  
노원문화예술회관

라도삼  
(서울문화재단 선임연구위원, 문화정책)





1999

- 1999, 비트의 문명, 네트의 사회, 커뮤니케이션북스
- 2000, 인터넷과 커뮤니케이션, 한울
- 2005, 비전2015 문화도시 서울, 서울시
- 2009, 창의문화도시 서울, 서울시
- 2010, 디자인서울 기본계획, 서울시
- 2016, 비전 2030 문화시민도시 서울, 서울시
- 2016, 비전 2030 서울 예술인 플랜, 서울시
- 2020, 청년예술기본계획, 서울문화재단
- 2014~2015 세계도시연구센터장
- 2018~2019 서울 도시계획위원회 위원
- 2017~2019 서울연구원 전략연구실장
- 2020~2021 서울연구원 연구기획조정본부장
- 2022~2025 서울연구원 선임연구위원



2025

# DIALOGO

D I

GALILEO GALILEI LINCEO

MATEMATICO SOPRAORDINARIO

DELLO STUDIO DI PISA.

*E Filosofo, e Matematico primario del*

SERENISSIMO

GR.DVCA DI TOSCANA.

Donde ne i congressi di quattro giornate si discorre  
sopra i due

MASSIMI SISTEMI DEL MONDO  
TOLEMAICO, E COPERNICANO;

*Proponendo indeterminatamente le ragioni Filosofiche, e Naturali  
tanto per l'una, quanto per l'altra parte.*

CON PRI



IN FIRENZA, Per Gio: Batista Landini MDCXXXII.

CON LICENZA DE' SUPERIORI.



I. 시작에 앞서

II. 너무도 빠른, 그러나 아직 시작도 안 한

III. 예술의 변화, 예술가는 남아 있을까?

IV. 문화의 미래와 미래를 위한 전략





피에톤의 추락(The Fall of Phaethon, 1605, Peter Paul Rubens, The National Gallery of Art, Washington DC)





우리는 우리 종을 호모 사피엔스라 부른다. 지혜로운 사람이라는 뜻이다.

지난 10만 년 동안 우리 사이펀스는 실로 막대한 힘을 갖게 되었다.

하지만 그 힘은 지혜가 아니라서,

10만년 동안 발견하고 발명하고 정복한 후 스스로를 실존적 위기에 밀어 넣었다.

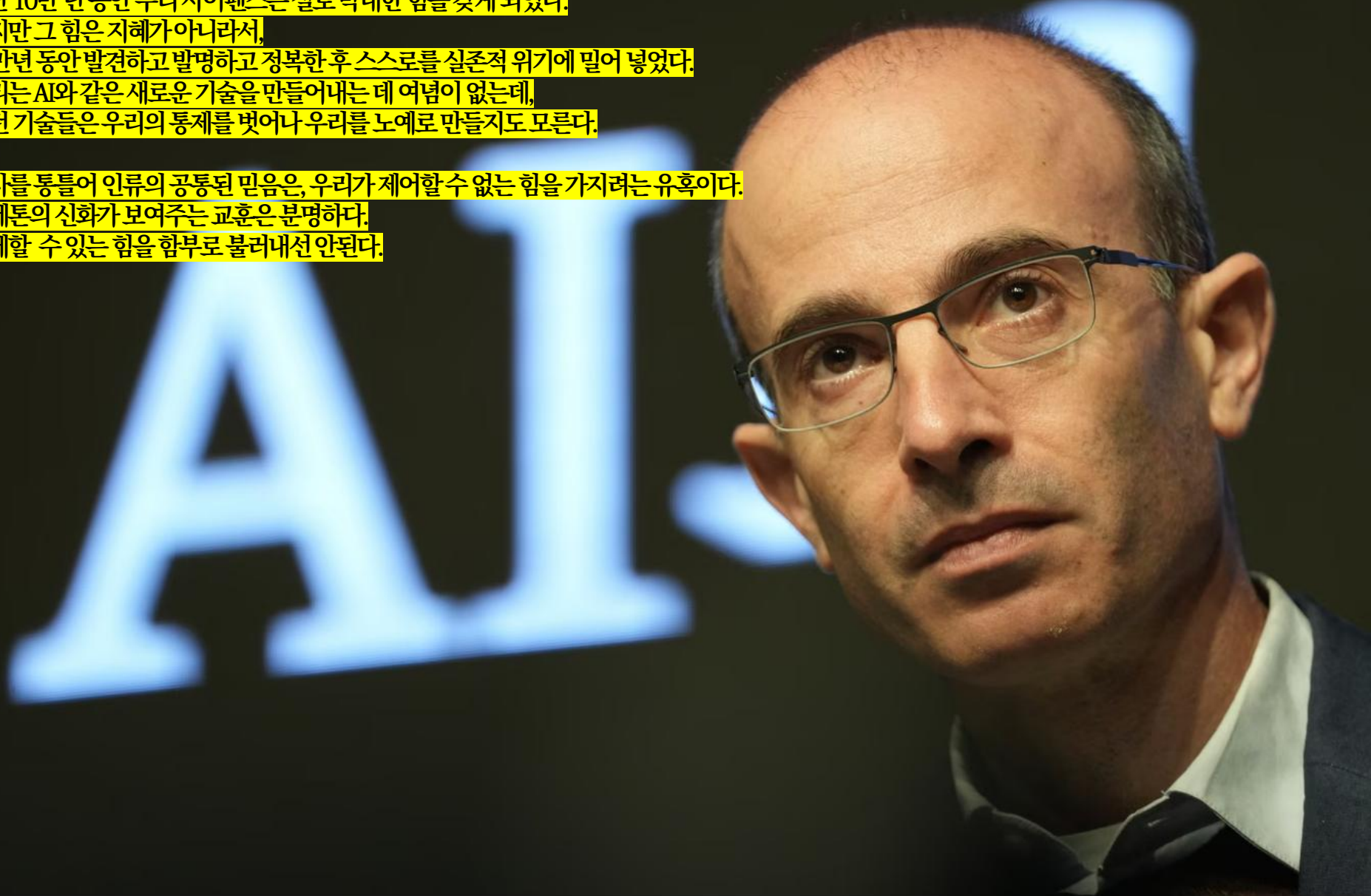
우리는 AI와 같은 새로운 기술을 만들어내는 데 여념이 없는데,

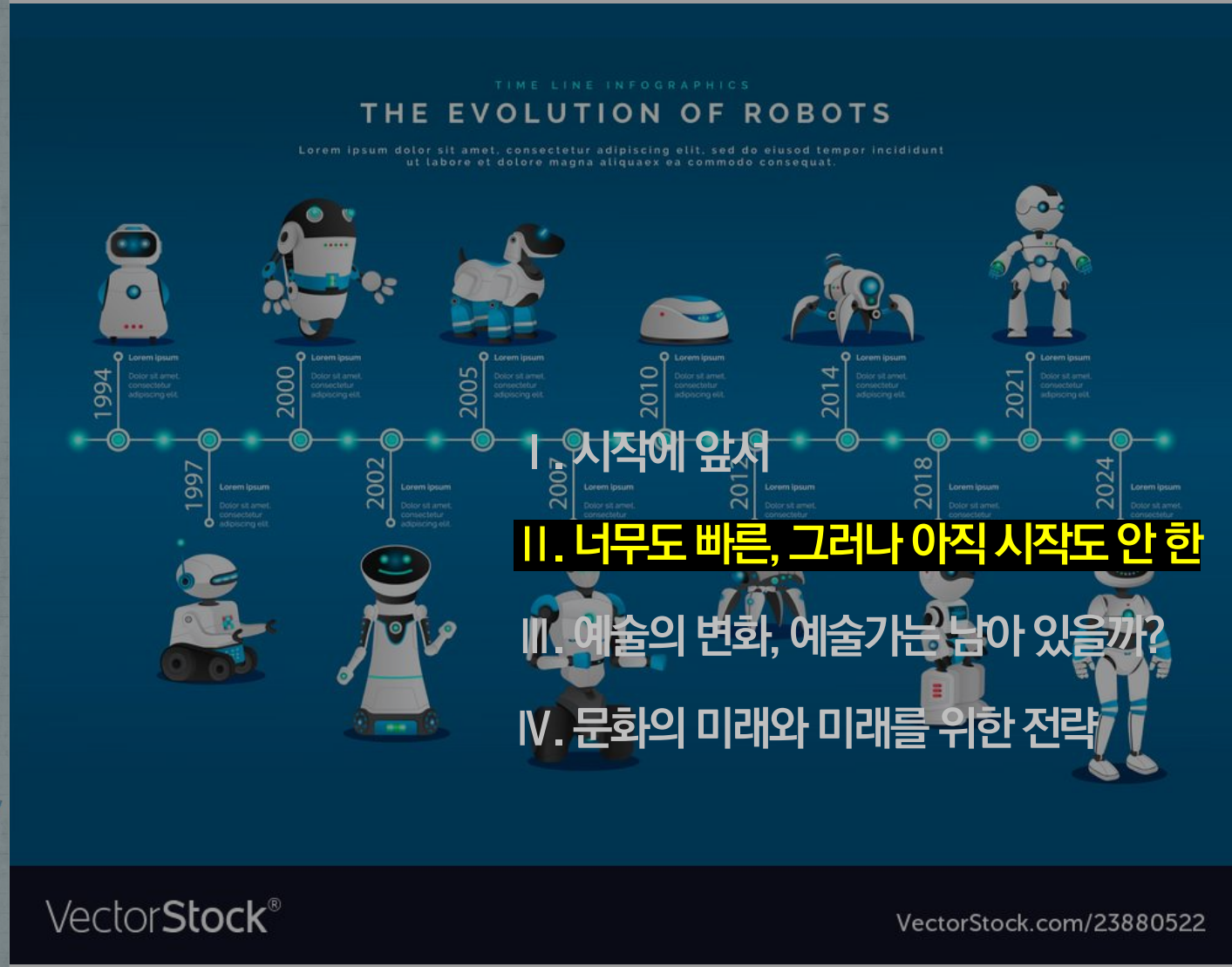
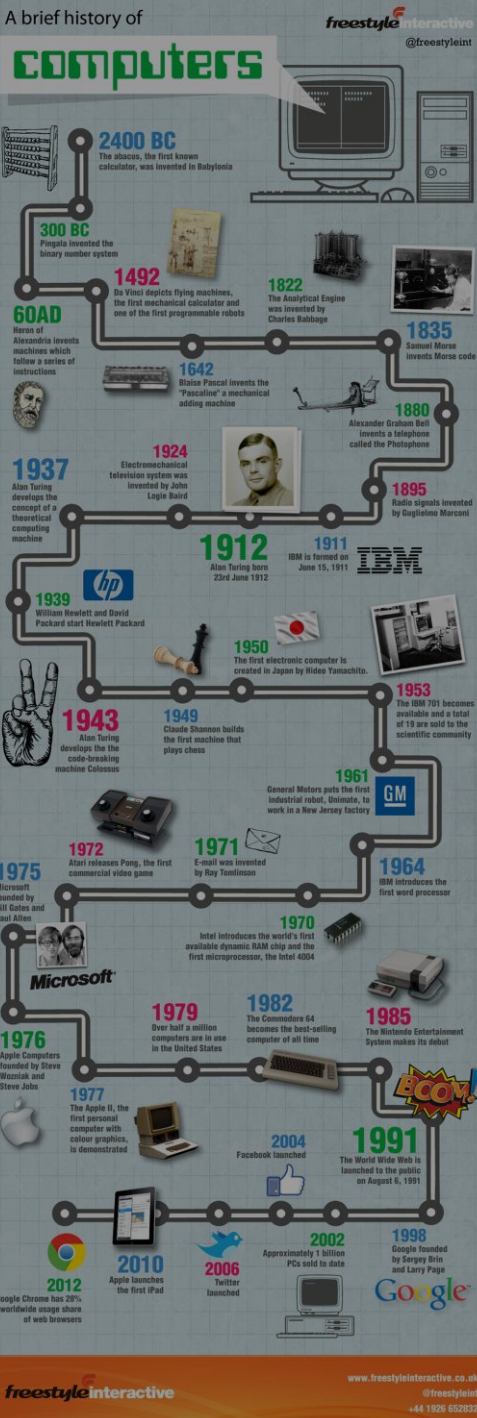
이런 기술들은 우리의 통제를 벗어나 우리를 노예로 만들지도 모른다.

역사를 통틀어 인류의 공통된 믿음은, 우리가 제어할 수 없는 힘을 가지려는 유혹이다.

파에톤의 신화가 보여주는 교훈은 분명하다.

통제할 수 있는 힘을 함부로 불러내선 안된다.





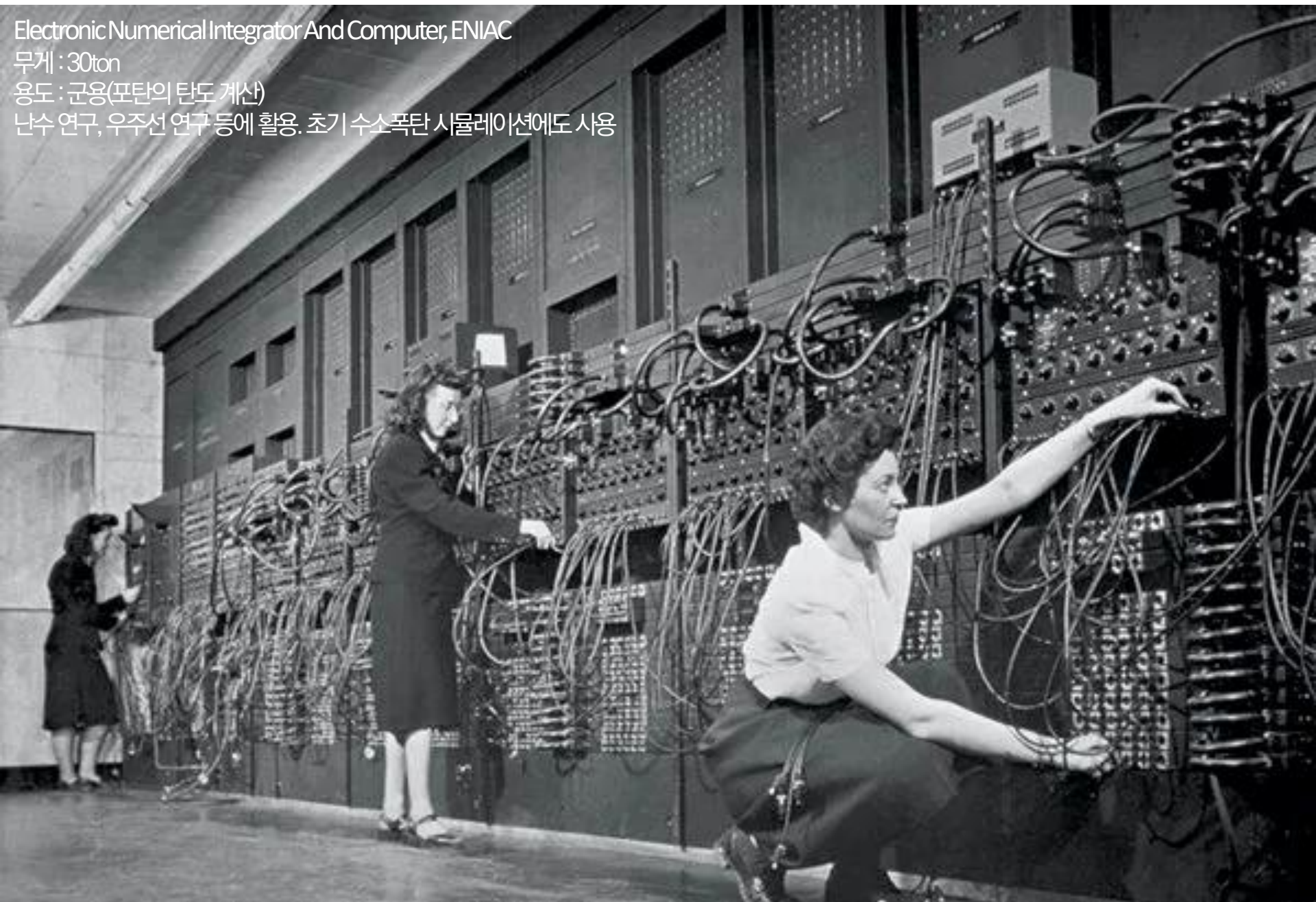


# Electronic Numerical Integrator And Computer, ENIAC

무게 : 30ton

용도 : 군용(포탄의 탄도 계산)

난수 연구, 우주선 연구 등에 활용. 초기 수소폭탄 시뮬레이션에도 사용



소형화  
경량화

ENIAC

A17 Pro

처리 및  
저장능력  
확장

인터페이스  
확장

컴퓨터 언어>자연어  
키보드>마우스>터치패드

덧셈  
곱셈  
활용  
사용

5천 회/sec  
357회/sec  
계산  
전문가

38억 회/sec  
38억 회/sec  
일상 모든 곳  
누구나

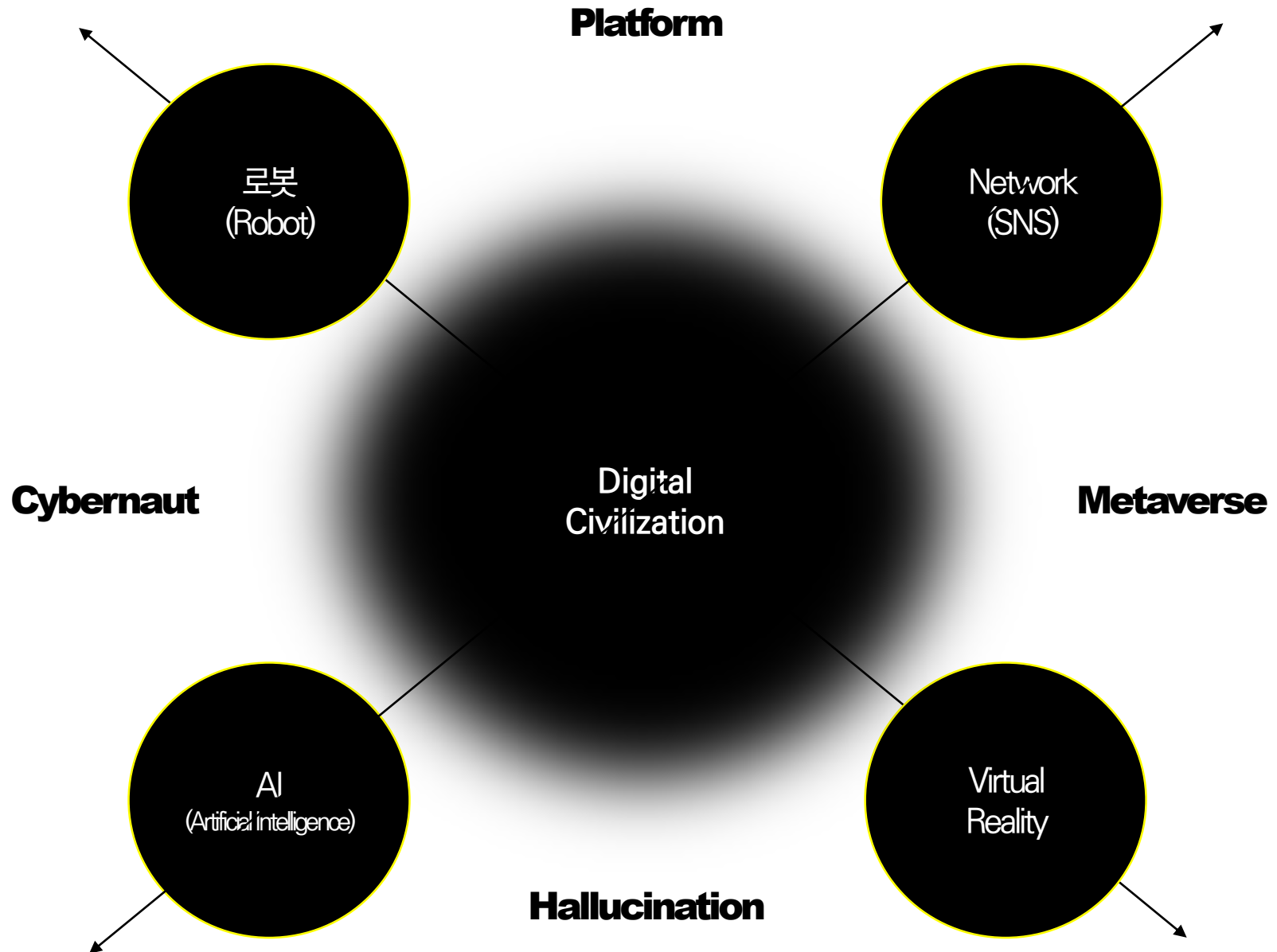
CPU/GPU 처리장치  
운영체제  
GB~TB 저장공간

네트워킹

인터넷>SNS>플랫폼



# 디지털 문명의 발전



인간의 확장

신체의  
확장

Platform

관계의  
확장

Cybernaut

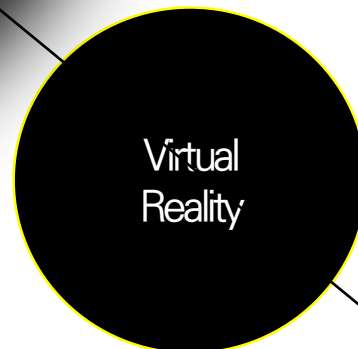
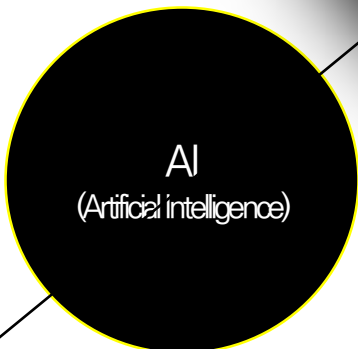
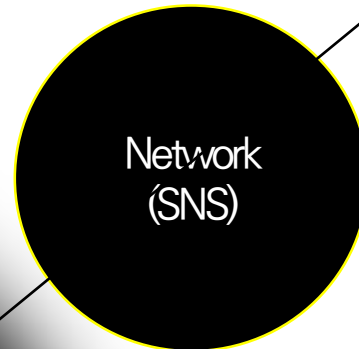
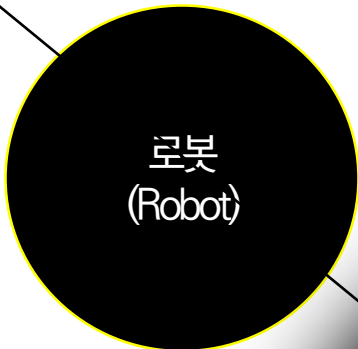
Metaverse

Digital  
Civilization

Hallucination

사고의  
확장

인식의  
확장



AI가 바꾸는 것은?

**영생의 사회,**  
ubiquitous, 모든 곳에 존재하는 나

AI 음악 프로젝트  
다시 한번



# AI가 바꾸는 것은?

## 인간 아닌 또 다른 주체-생각하는 존재-의 탄생



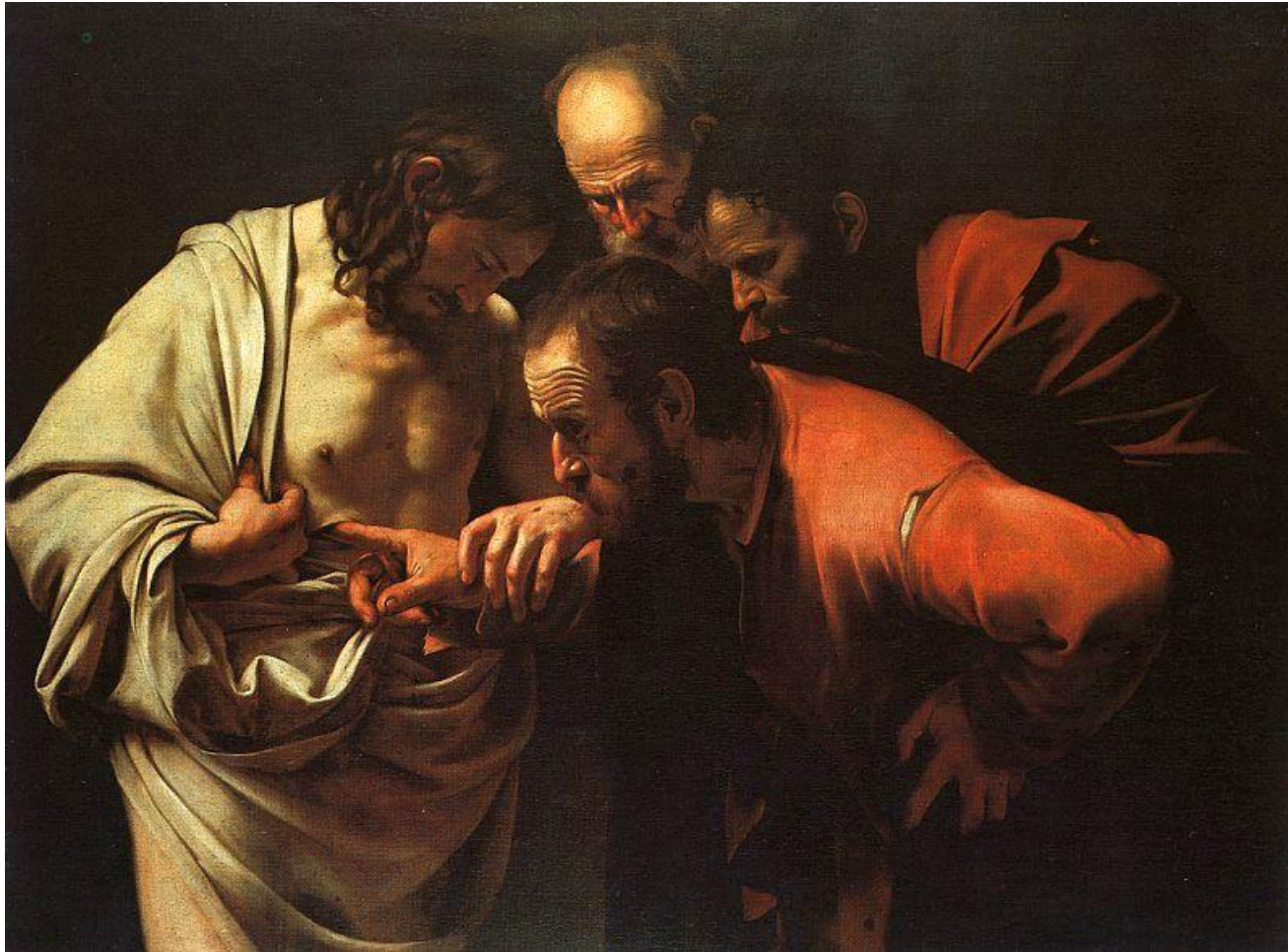
넥스트 렘브란트 프로젝트

- **딥러닝** 대규모 학습
  - 구글카, '왓슨' TV 퀴즈 쇼 우승
- **CNN** 대규모 이미지 학습>이미지 판별  
(Convolutional Neural Network)
  - 알파고 대 이세돌
- **GAN** 이미지 생성  
(Generative Adversarial Network)
  - 누구도 모를 가짜 만들기
- **LLM** 대규모 언어모델  
(Large Language Model)
  - 자연어 기반 대화(chatGPT)
  - AI 대중화 일상화
- **Multi-Modal** 텍스트 외 이미지, 영상, 음악, 소리 처리
  - 종합적인 콘텐츠 생성
- **신체화** 3차원 공감각 데이터 형성  
(embodied)
  - 물리적 공간 학습>공감각 형성
  - 종합적 추론과 계획



AI가 바꾸는 것은?

‘과정’과 ‘방법’의 소멸 ≫ 결과의 시대  
전문가(예술가 등)의 실종 = **누구나 예술가 전문가의 시대?**



카라바조, 〈성토마스의 의심(The Incredulity of Saint Thomas)〉, 1601



보리스 엘트첸, 〈전기기술자〉(2023)

# AI가 바꾸는 것은?

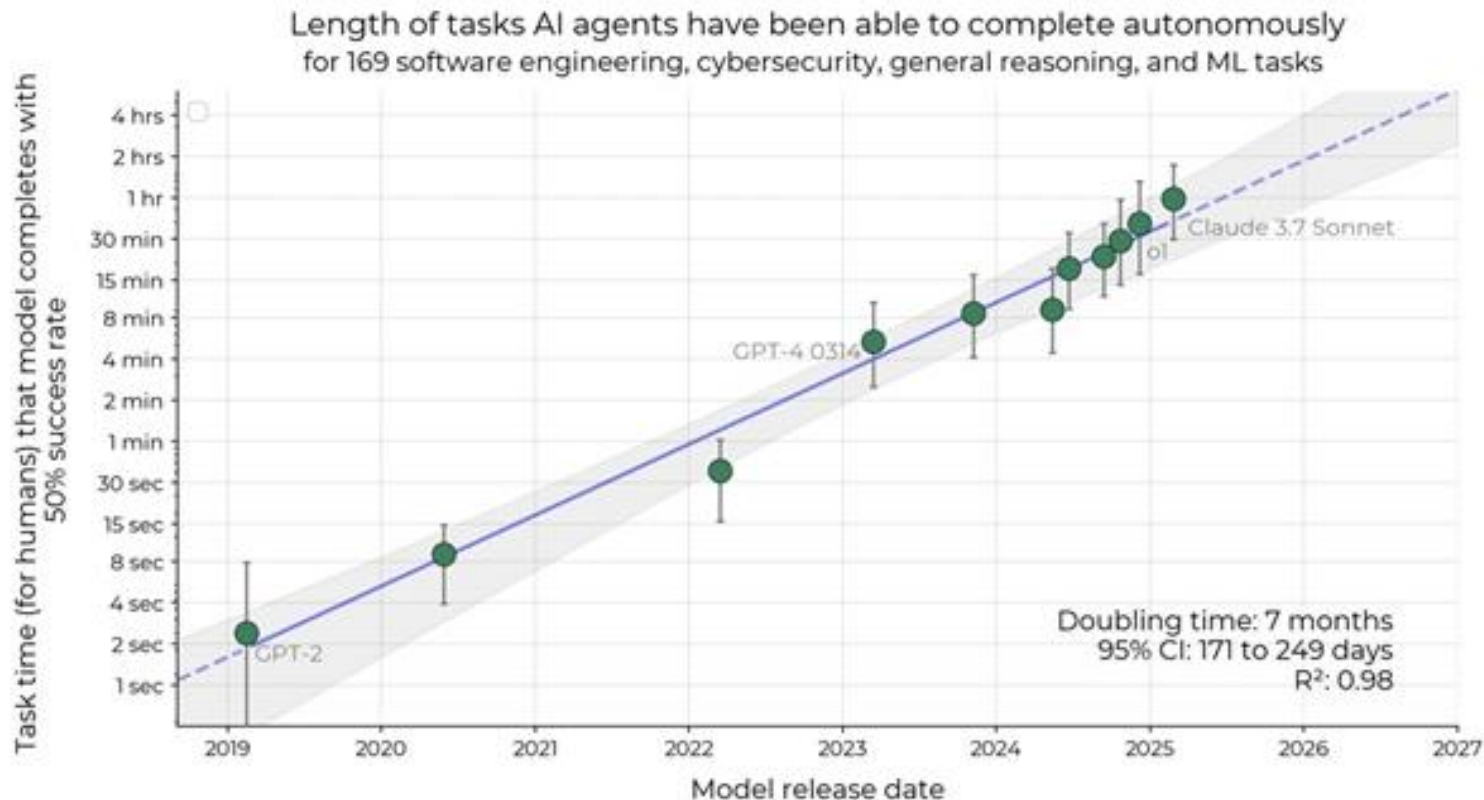
‘속도’의 사회 = ‘빠른 처리’, **남는 시간**여가의 증대(?)



매킨키니먼트  
METR 연구원

“대규모언어모델(LLM)이 7개월마다 성능이 배로 증가한다”

“2030년까지 가장 진보된 대규모 언어 모델(LLM)은 인간이 주 40시간씩 한 달 동안 일하는 소프트웨어 기반 작업을 50%의 신뢰도로 완료할 수 있게 될 것이다. 또한 꽤 괜찮은 소설을 쓸 수 있고, 기업을 세울 수 있으며, 이러한 작업 중 많은 작업을 인간보다 훨씬 더 빠르게 수행할 수 있을 것이다. 인간이 한달 걸리는 작업을 하는 데 드는 시간은 시간이 단 며칠, 심지어 단 몇 시간만 소요될 수도 있다.”(캘리포니아버클리소재 모델평가 및 위협연구소(Model Evaluation & Threat Research: METR, 2025, 0재규, tech42)

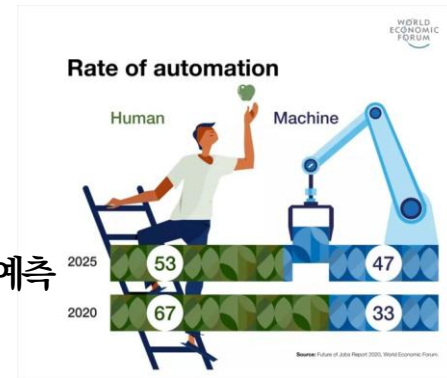




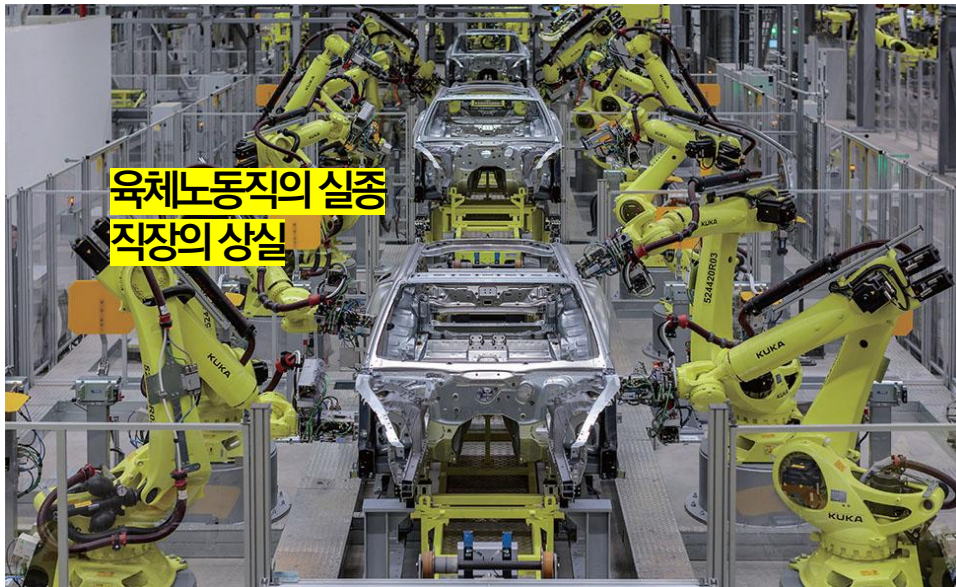
# AI가 바꾸는 것은?

산업과 직업의 전환 = **인간노동의 실종과 인간의 전환**

2025년이 되면 자동화율이 47% 높아지며 인간 노동이 53%로 줄어든 것이라 예측  
(미래일자리보고서, 세계경제포럼, 2020)



## 로봇의 시대



**사무·서비스직화**  
**대기업의 분화 > 중소기업, 서비스기업 부상**

**안정적 일자리의 상실 > 아르바이트화**  
**직장에서 직업으로 전환**

## AI의 시대



**기획과 연출, 디자이너 등 감각직**  
**1인 기업 등 초소형 기업, 플랫폼 노동**

**일거리에서 할 거리로**  
**직업에서 직종으로**

# AI가 바꾸는 것은?

## 노동의 소외로 인한 인간의 변화도 지적



AI 자동화 시대,  
창작의 위기인가 기회인가  
생성형 AI가 문화예술 창작노동에 미치는 영향 분석

2025.11.26.0광석, 'AI 자동화 시대, 창작의 위기인가, 기회인가?' <AI 자동화  
합성물 시대 문화예술 창작노동의 문제 진단 및 대안 모색>, 세운홀

### 1차 노동소외

(창작) 작업으로부터 소외  
자신의 노동이 AI 학습의 땀감처럼 취급되는 것



원본 작품



AI 학습을 위한 해체



AI 합성물

### 2차 노동소외

과업의 분절화  
AI 창작과정에 주도권을 상실하고  
창작역량까지 퇴화하는 현상

## 우리는 '창작 근력'을 잃고 있습니다.





# AI가 바꾸는 것은?

## Workstop으로 인한 비효율의 문제도 발생



2025.11.26.0광석, 'AI 자동화 시대, 창작의 위기인가, 기회인가?' <AI 자동화  
합성물 시대 문화예술 창작노동의 문제 진단 및 대안 모색>, 세운홀



AI generated shrimp-Jesus



AI generated Challa-horse

# AI가 바꾸는 것은?

## Workshop으로 인한 비효율의 문제도 발생



솔직히 말해서 이게 효율화를 시키는 건지, 아니면 작업을 더디게 하는 건지를 아직도 회사가 지금 판단을 잘못하고 있는 것 같아요. (빈미션, 게임디자이너, 위의글)

글의 질이 현저히 낮아진 것을 느꼈지만, 당장 보이는 결과물의 양이 중요하다고 판단한 상사들은 지금도 AI 문구로 마케팅을 진행하고 있습니다. (박미자, 콘텐츠마케터, 위의글)

되게 머리가 좋지 않은 사람과 작업하고 있다는 생각을 받을 때가 있어서 스트레스를 받습니다. (이상, 웹소설가, 위의글)

AI generated shrimp-Jesus



### AI 자동화 시대, 창작의 위기인가 기회인가

생성형 AI가 문화예술 창작노동에 미치는 영향 분석



2025.11.26. 이광석, 'AI 자동화 시대, 창작의 위기인가, 기회인가?' <AI 자동 합성물 시대 문화예술 창작노동의 문제 진단 및 대안 모색>, 세운홀



우리는 이 새로운 허드렛일을 'AI 땡이'라고 부릅니다

#### Concept Definition

'땡이': 힘들고 반복적인 노동을 뜻하는 속어.

#### Expectation vs. Reality

- 기대: AI가 인간의 '땡이'를 대신해 줄 것이었다.
- 현실: 인간이 AI가 저지른 오류와 실수를 수습하는, 새로운 종류의 '땡이'를 하고 있다.

#### Core Statement

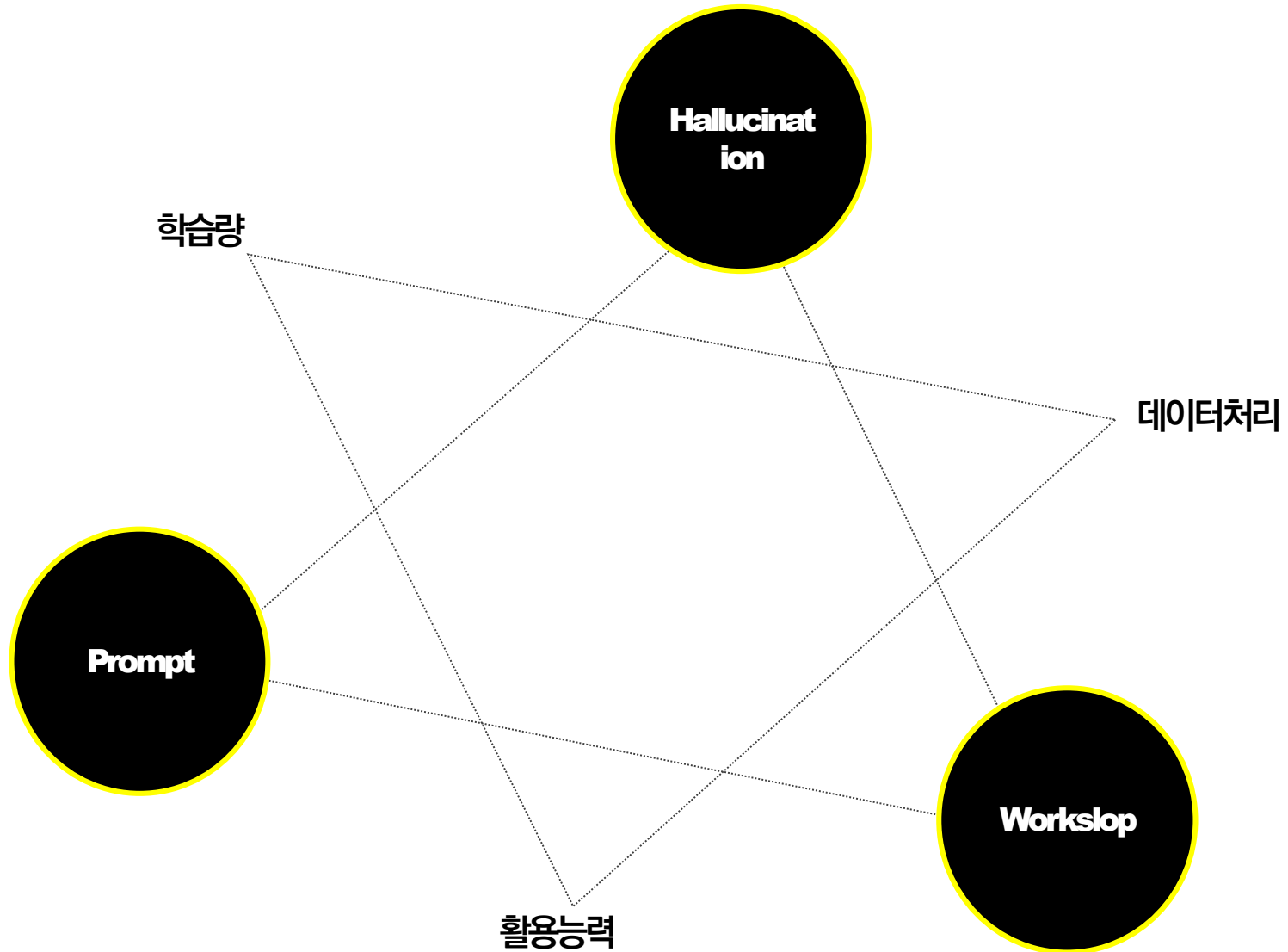
AI의 자동화된 일 처리란 환상에 불과하며, 실상은 "자동화 추상기계가 쓴 동을 치우는 인간의 땡이"인 경우가 더 흔합니다. 워크슬롭은 곧 인간의 'AI 허드렛일'입니다.



AI generated Challa-horse

AI가 바꾸는 것은?

그러나 이런 현상은 AI 발전으로 빠른 속도로 극복될 것





AI가 바꾸는 것은?

결국 AI는 사회의 판을 바꿀 것



ET(*The Extra-Terrestrial*), 스티븐 스필버그, 1982



도깨비, 공유, 2016

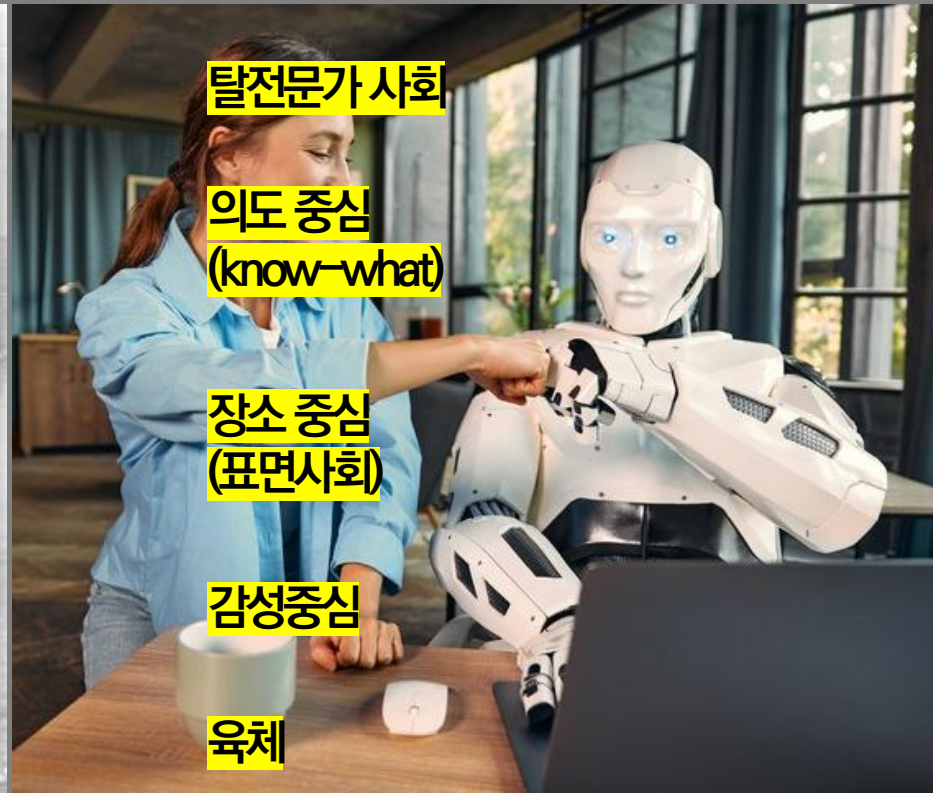
AI가 바꾸는 것은?

결국 AI는 사회의 판을 바꿀 것

포디즘 사회

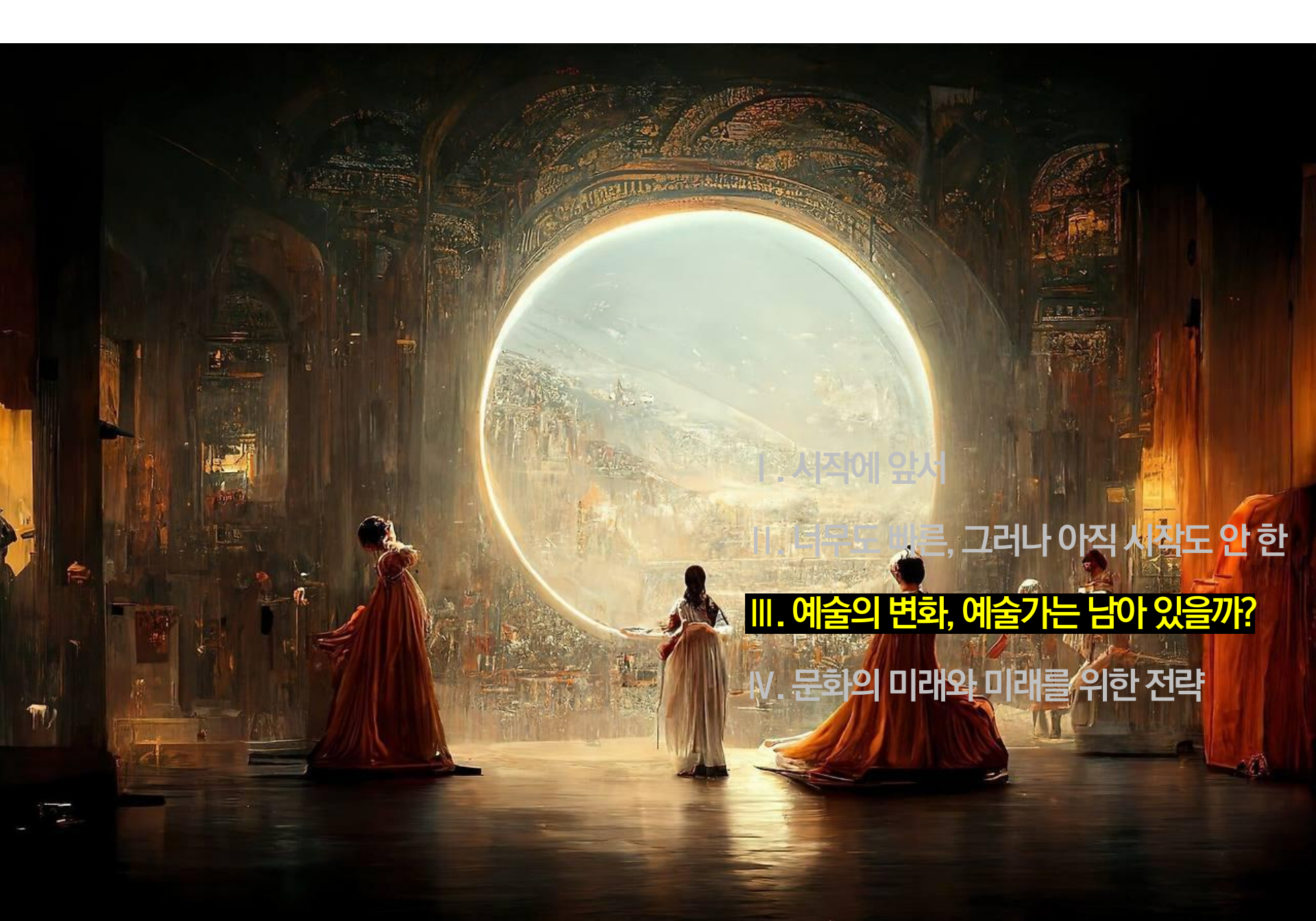


AI, 탈포디즘 사회



이 신체화된 사회, 우리가 해야 할 일은 무엇일까?





I. 시작에 앞서

II. 너무도 빠른, 그러나 아직 시작도 안 한

**III. 예술의 변화, 예술가는 남아 있을까?**

IV. 문화의 미래와 미래를 위한 전략



예술은?

창작자의 전유물

- 근대(18세기) 이후 탄생

**Techne**

장인

기술(모방)

선주문>후제작

주문자

물품

구체적 노동

인하우스 제작자

**(fine, polite) Arts**

예술가

창의(독창)

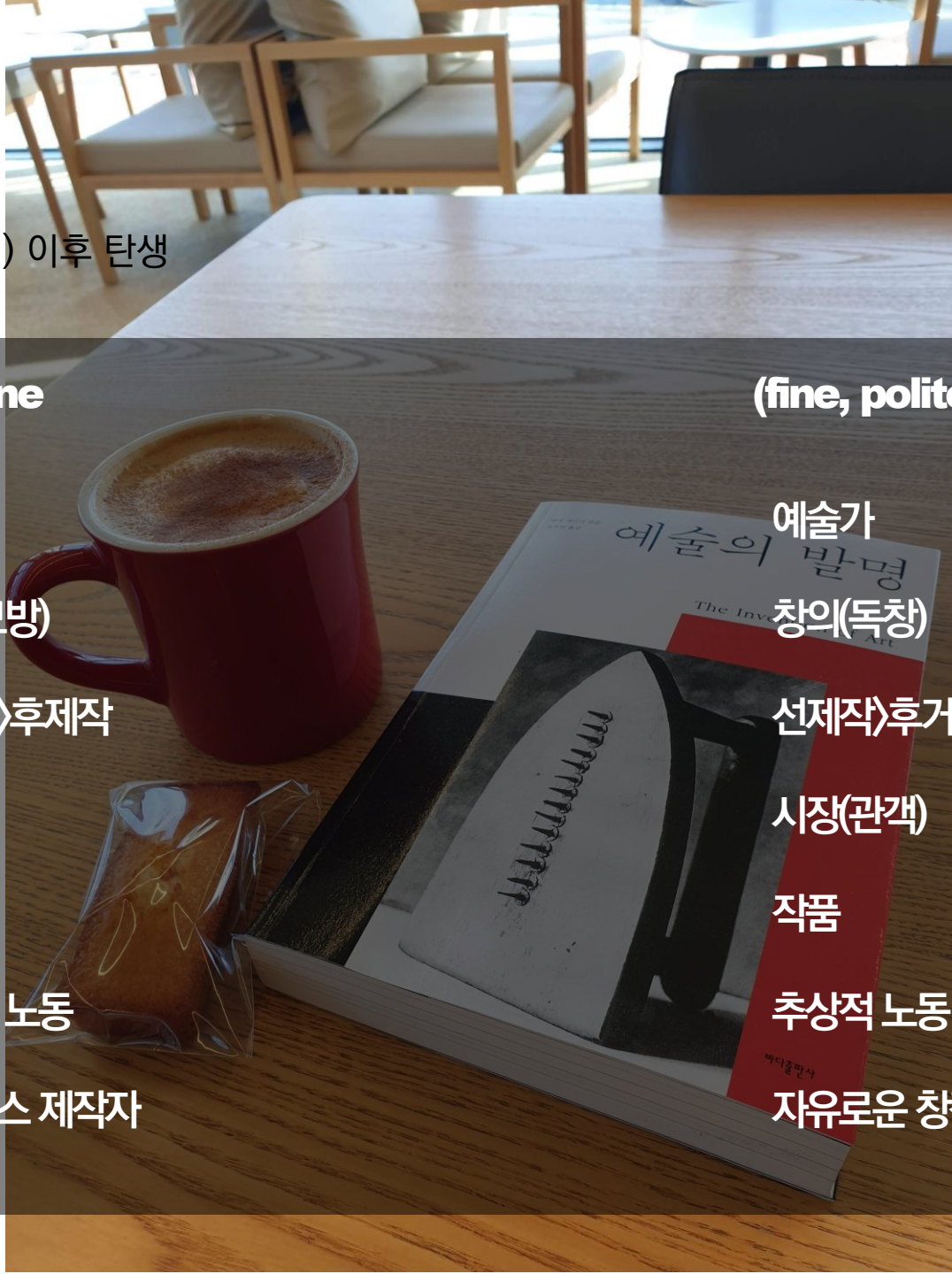
선제작>후거래

시장(관객)

작품

추상적 노동

자유로운 창작자



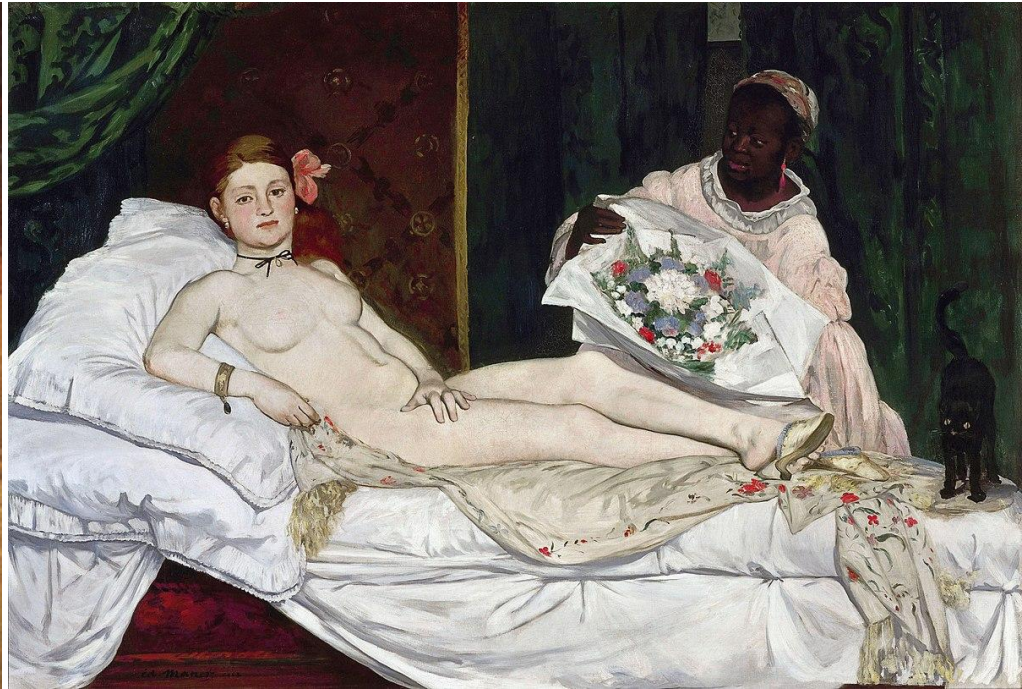
예술은?

예술의 가치는 사유와 반성

- 문화체계 형성의 기반이자 혁신의 주체



우크라이나의비너스(1538, 베첼리오 타치아노)



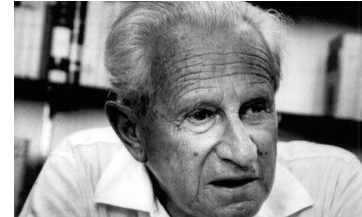
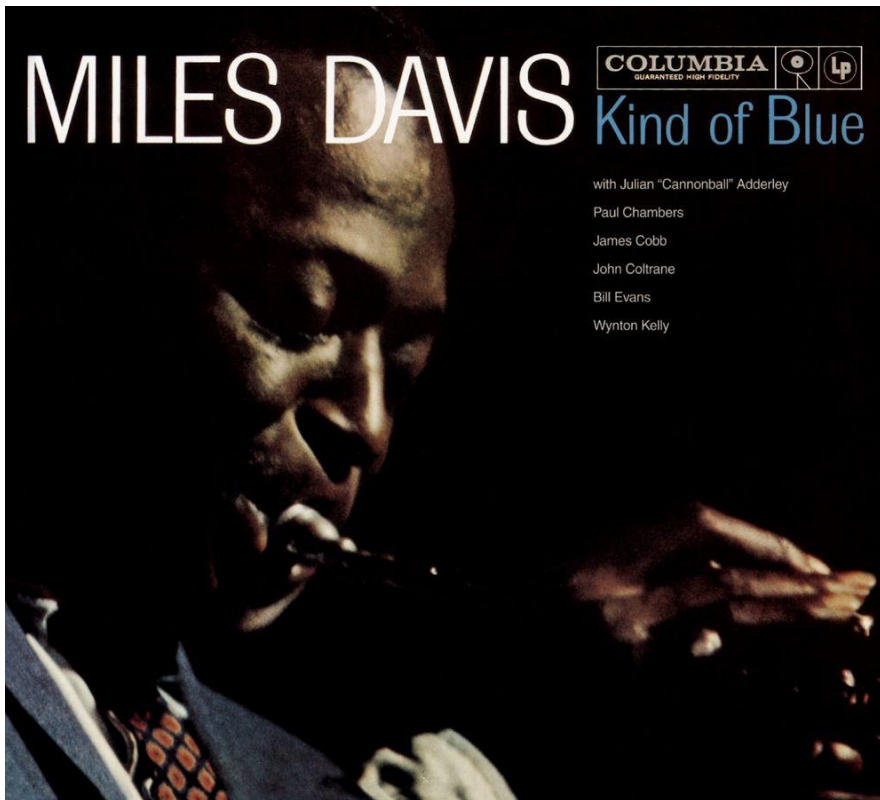
올랭피아(1865, 에두아르드 마네)



## 예술은?

그렇기에 상업적 목적에 의해 이루어지는 복제, 예술의 산업화에 대한 거센 비판 제기

- 문화의 산업화·상업화(문화산업)으로 인한 인간 이성의 실종, 1차원적 인간의 탄생



Herbert Marcuse  
1898~1979

일차원적 인간



Jürgen Habermas  
1929~현재

공론장의 상실



Louis Althusser  
1918~1990

재생산의 도구  
(이데올로기적 억압장치)



그러나 현대 예술은 다양한 매체 진화와 과학기술 발전, 사회 진화에 따라 사유와 반성의 세계(representation arts)에서 자기 세계(conceptual arts)로 진화

- 신·인간 중심 (인본주의 사상 등장)**

**중세시대 봉기**

14세기~16세기 르네상스 (주인 무대 이탈리아) 경제적 번영 → 예술가 신분상승

17세기 - 18세기 바로크 vs 로코코 (악동적 (빛과 어둠 대비) (화려, 섬세)

1789년 프랑스 혁명

18세기-19세기 신고전주의 vs 낭만주의 → 프랑스로 주된 무대가 옮겨짐

19세기 중반 사실주의(리얼리즘) 무엇을 그릴 것인가 What 내 눈에 보이는 것만 그리거나 내 전사를 본 적이 있어

산업혁명 부흥기 1840년 사진기 발명 공장 투쟁 발발 기차역 건설

**인상주의** 어떻게 그릴 것인가 How 빛에 따라 시간과 공간 변하는 색채

1874년 인상파 첫 전시

19세기 말 산업혁명 부정적 현상 폭발

1차 세계대전 1914 ~ 1918

**20세기 추상미술**

**입체주의**

20세기 초 아수주의 : 20세기 말 세계에 황폐화된 모습을 그리기 시작. 전쟁의 소용돌이 속에 놓여 고통 받음

19세기 후반-20세기 초 후기 인상주의

**근대조각 출현 로댕**

반 고흐  
폴 고갱  
폴 세잔

**다다이즘**

**초현실주의** 프로이트를 정신분석학의 영향 무의식 세계 표현

**추상표현주의 1950년대**

**팝아트 1960년대**

**미니멀리즘**

2차 세계대전 1939~1945 미술의 중심지 유럽 → 미국 완성품 (결과) → 행위(과정) 중심 유럽에서 망명해 온 작가들 활동

**작은 불꽃**

**앤디 워홀** 로이 리히텐슈타인 : 대중문화, 매스미디어 적극 사용

**도널드 저드** 리처드 세라

유투브 : 캐슬레그 아틀리  
www.youtube.com/c/caselli

# 예술은?

그러나 현대 예술은 다양한 매체 진화와 과학기술 발전, 사회 진화에 따라 사유와 반성의 재현예술(representation arts)에서 개념예술(conceptual arts)로 진화

- 새로운 매체를 활용한 뉴미디어아트, 팝 아트 등도 중요한 장르로 부상

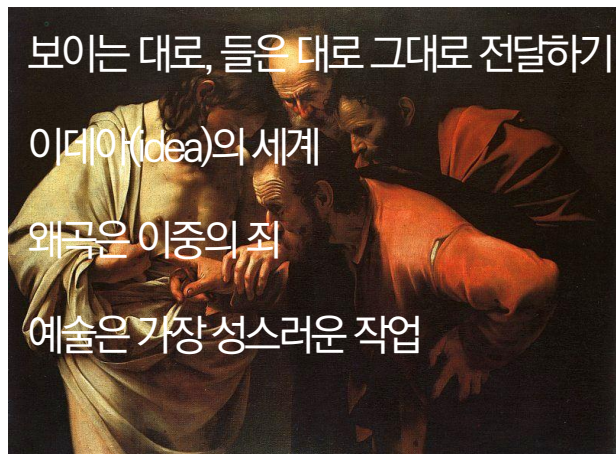


# 예술은?

그러나 현대 예술은 다양한 매체 진화와 과학기술 발전, 사회 진화에 따라 사유와 반성의 세계(representation arts)에서 자기 세계(conceptual arts)로 진화

- 새로운 매체를 활용한 뉴미디어아트, 팝 아트 등도 중요한 장르로 부상

## 모사 단계(stage of mimesis)



카라바조, 〈성토마스의 의심(The Incredulity of Saint Thomas)〉, 1601

신의 세계

손쉬운 읽기

## 재현 단계(stage of representation)

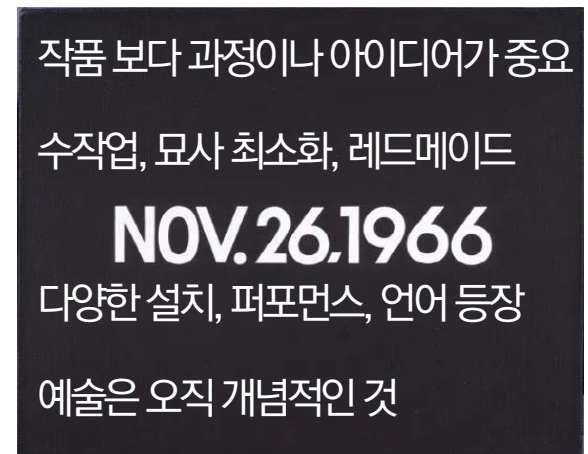


폴 세잔, 〈생트 빅투아르 산〉 시리즈, 1885~1906중 하나

관객의 세계

(고도의) 추상

## 개념 단계(stage of concept)



온카와라, 오늘연작No.217, 1966

작가의 세계

난해함/느낌/판매량



# 예술은?

## 현대 예술에 대해 조롱하는 대표적 영화

- 진정한 예술은 무엇인가? 누가 예술을 만드는가?



The Kill Room, 니콜라스 파원(Nicolas Paone), 2023

# AI의 습격

## 복제의 시대에서 생성의 시대로



모사와 재현

작가적 의도  
(기계의 활용)

기술적 훈련  
(교육과 반복)

시간과 공간  
중시



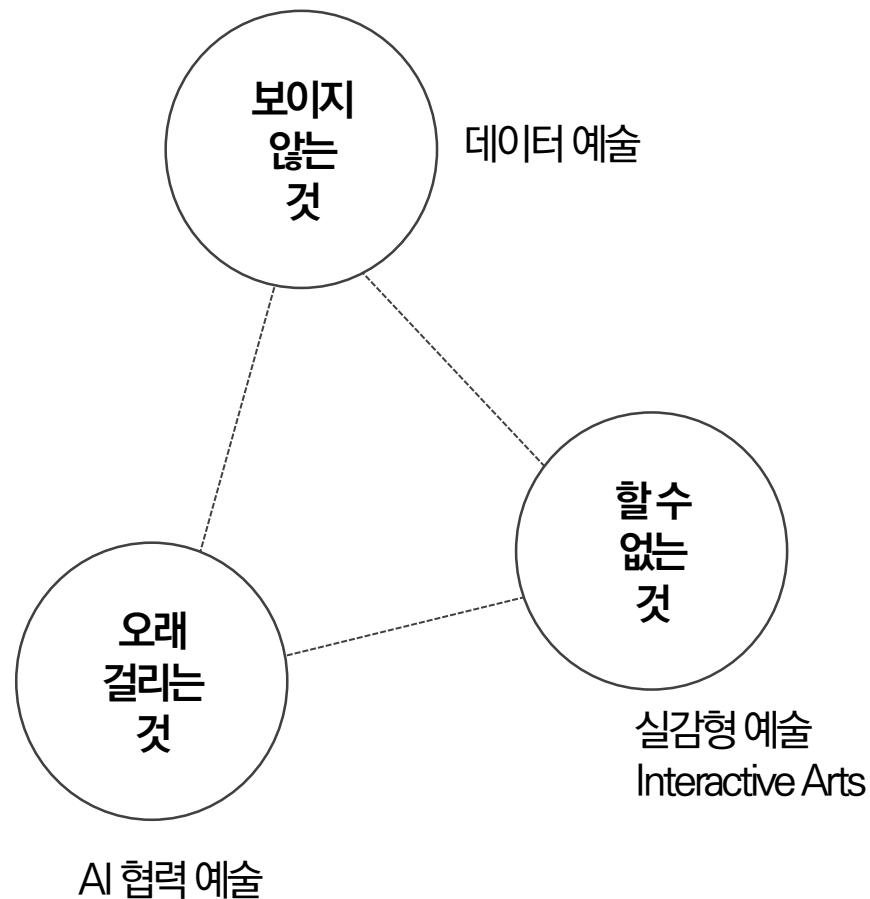
학습과 생성

기계 스스로의 의도  
(인간의 활용)

기계와의 대화  
(감각과 느낌)

시간과 공간의  
소멸

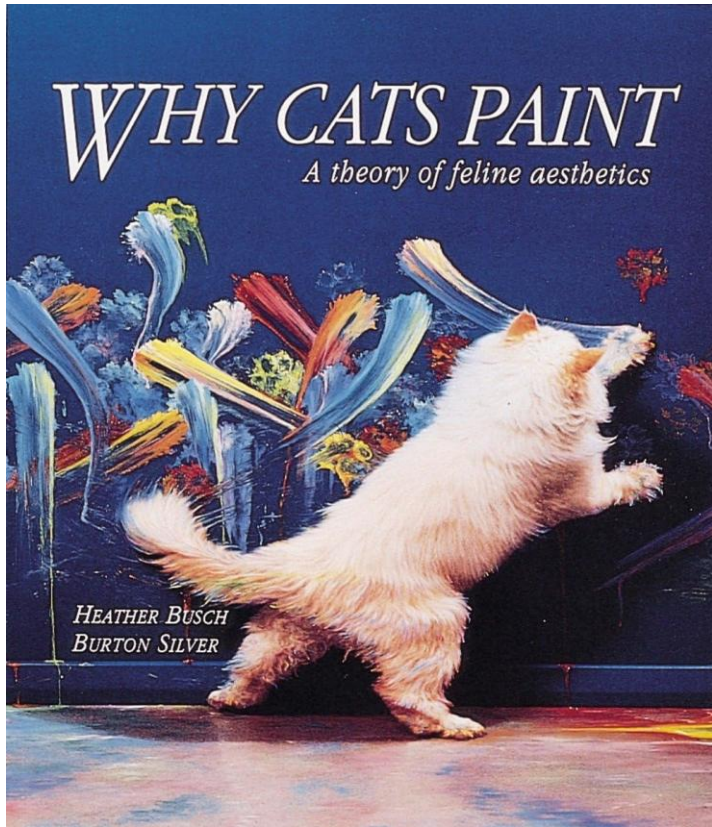
## 새로운 유형의 예술



# AI의 습격

## ① 인간 예술의 혼란

- 예술의 경계는 어디인가? AI를 어디까지 활용하면 인간예술인가?
- 만약 AI가 스스로 어떤 의도를 가지고 작품을 생성한다면, 그것은 예술인가 무엇인가?



버튼 실버, 헤더 버쉬, "Why Cats Paint", 1994



넥스트 렘브란트 프로젝트



보리스 엘두켄, <전기기술자> (2023)



## AI의 습격

### ② 예술 동기의 혼란

- 왜 예술을 하는가? 진지함은 있는가? 그냥 재미로? 의도는 무엇인가?

#### 제(祭)의 시대

작가의 고난한 작업/창의적 아이디어  
(파괴적) 행위

의미 / 판매



#### 희(戲)의 시대

유희적 행위/재미와 놀이  
장난

무의미 / 공유



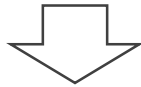
# AI의 습격

## ③ 예술 주체의 혼란?

- 예술가는 누구 인가? 누가 예술을 하는 것인가? 만약 AI 스스로 생성할 수 있다면 그건 예술인가 무엇인가?
- 예술의 민주화는 정말 가능할까?

현대예술의 발전

개념예술 시대



의도



Know what 시대

AI의 발전



윤희성

22시간 · 🌐

당연히 인공지능(AI) 작품입니다.

보시면 아시겠지만,  
유화만이 낼 수 있는 효과를 충분히 살리며,  
붓터치나 맛을 제대로 내주고 있습니다.

이 정도면,  
이제 이런 건 사람만이 할 수 있다고 고집부릴 수 있는 게,  
뭐가 남을지...

알 수가 없습니다.





# AI의 습격

## ④ 장르의 혼란

- AI 모든 것을 생성하고 융합하는 사회에서 장르는 무슨 의미일까?
- 전통적인 장르는 살아 남을 것인가?



Team Lab Borderless, Azabudai Hills, Tokyo



스텔라크 — 증폭된 몸, 레이저눈, 그리고 3차손(1985)



## AI의 습격

### ⑤ 인간 예술의 새로운 발전

- 신체를 활용한 극단적 예술, 커뮤니티 예술, 참여형·과정형 예술 등 새로운 예술의 발전
- 예술의 영역과 범위는 어디까지 인가?



오르랑(Orlan), 신체 변형 예술(Body Modification Art)



Marc Quinn (Self), by Marc Quinn, 2006

## AI의 습격

기술의 시대를 너머 예술로, 다시 예술을 너머 어디로

- 현대 예술은 어디로 발전할 것인가?



기술

장인

모사

특정인

예술

예술가

재현/개념

전문가

?

인간+기계(AI 등)

유희/놀이

모두/누구나

인공지능(AI)으로 복원된 교복입은 환한 표정의 유관순 열사의 컬러사진 모습. 유튜브채널 '그려DRE캡처

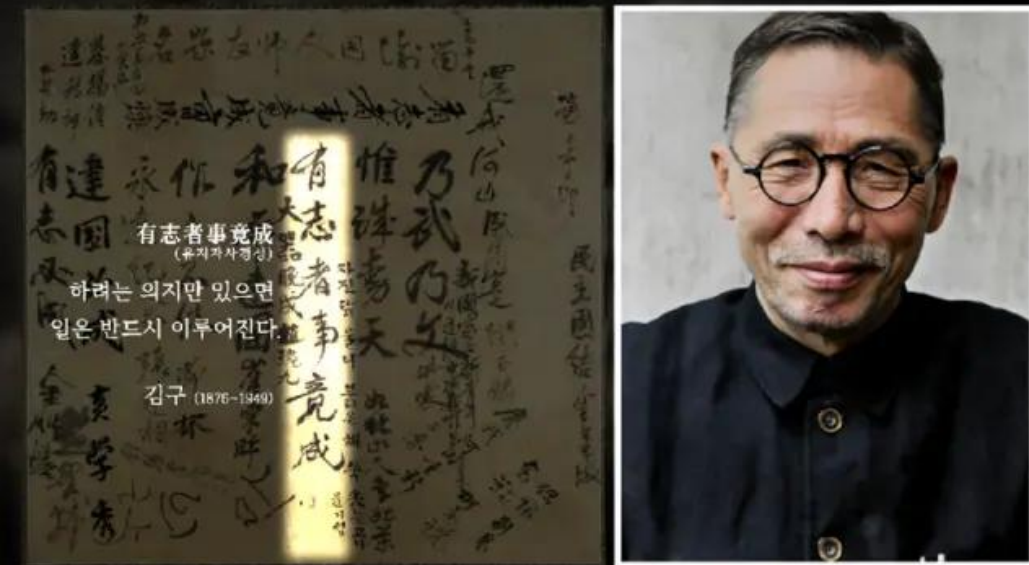


I. 시작에 앞서

II. 너무도 빠른, 그러나 아직 시작도 안 한

III. 예술의 변화, 예술가는 남아 있을까?

**IV. 문화의 미래와 미래를 위한 전략**



1945년 11월 고국에 돌아가는 김격을 담아 한국 기념서명포에 서명한 김구 선생의 문구와 시 복원사진. SK텔레콤



## 문화란 한 집단이 갖는 태도 같은 것

- '할 수 있는 것'과 '할 수 없는 것'을 경계하며 각 개인을 사회 주체로 생산





## 문화형성의 조건



공동의  
공간

물리적 장소  
미디어 공간

공동의  
언어  
(상징)

공동의 언어  
공동의 이해

공동의  
관계

(일정한) 지속성  
(공동의) 이해와 관심

## ChatGPT Sprints to One Million Users

Time it took for selected online services to reach one million users



\* one million backers \*\* one million nights booked \*\*\* one million downloads  
Source: Company announcements via Business Insider/LinkedIn



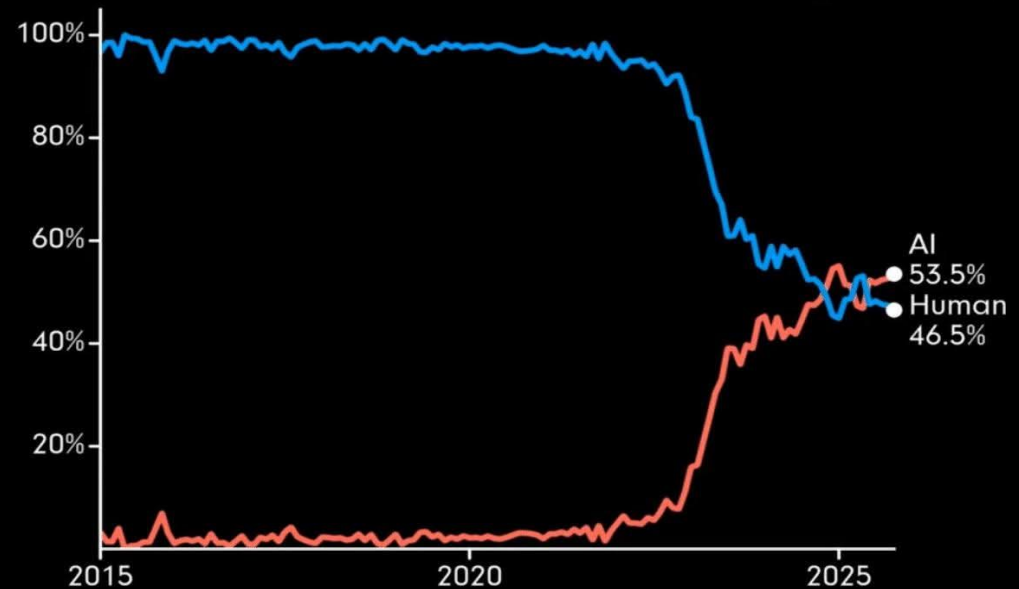
statista

## 인간을 뛰어넘은 AI의 텍스트 생산

## The Rise of AI-Generated Content

Oct 2025

% of Web Articles



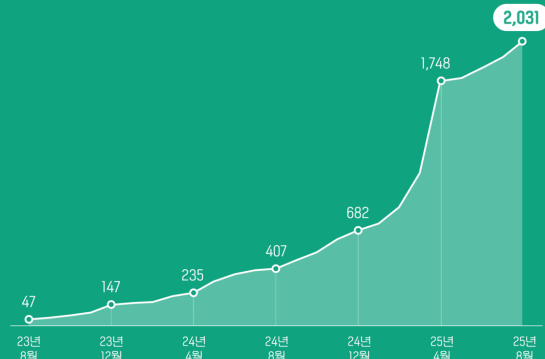
Source: Graphite.io (Jan 2015 - May 2025, 65,000 articles), supplemented with 5,200+ articles (Jun 2025 - Oct 2025) | Articles classified using AI detection; AI-generated if >60% AI content.

PlotSet

WISEAPP - RETAIL

## ChatGPT 앱 월간 사용자 추이

한국인 Android + iOS 앱 사용자 추정 (만 명)  
2023년 8월 ~ 2025년 8월





## AI 시대 문화의 변화: **말의 주체와 방식, 관계의 변화**

**주체**

- AI라는 새로운 언어 주체의 등장
- 화자의 상실 = 신뢰의 재구성

**방식**

- 가상현실이라는 새로운 실감형 언어의 등장
- 새로운 믿음과 신념체계의 형성

**관계**

- Pull형의 수평적-상호작용적 시스템
- 개인적 차이와 차별

**미디어 시대  
말의 폭발**



**문화의 폭발,  
문화의 시대(?)**



**만인의 세계  
만인의 문화**

## AI 시대 문화의 변화: **문화의 시대, 문화의 위기**



공동의 자산이 아닌 각 개인이 따로 형성

- 물리적 공간(지역, 가족 등) 문화 위기



극단화 된 공동체와 다양성

- 공동의 문화와 관계의 상실



이성(의 사회)에서 감각·감성(의 사회)

- 문화의 의미와 가치의 상실

## AI 시대 문화의 변화: **지역(문화)의 상실과 재구성**



**지역의  
상실**

물리적 공간에 앞서는 가상공간

- 지역에 대한 무관심·애정 실종

자유로운 이탈  
빠른 밀집  
급변하는 이동

**탈장소화  
재장소화**

더 좋은 장소로 이동

- 지역의 이미지·브랜드 강조  
→ 지역 경쟁 시대(hyper-local)

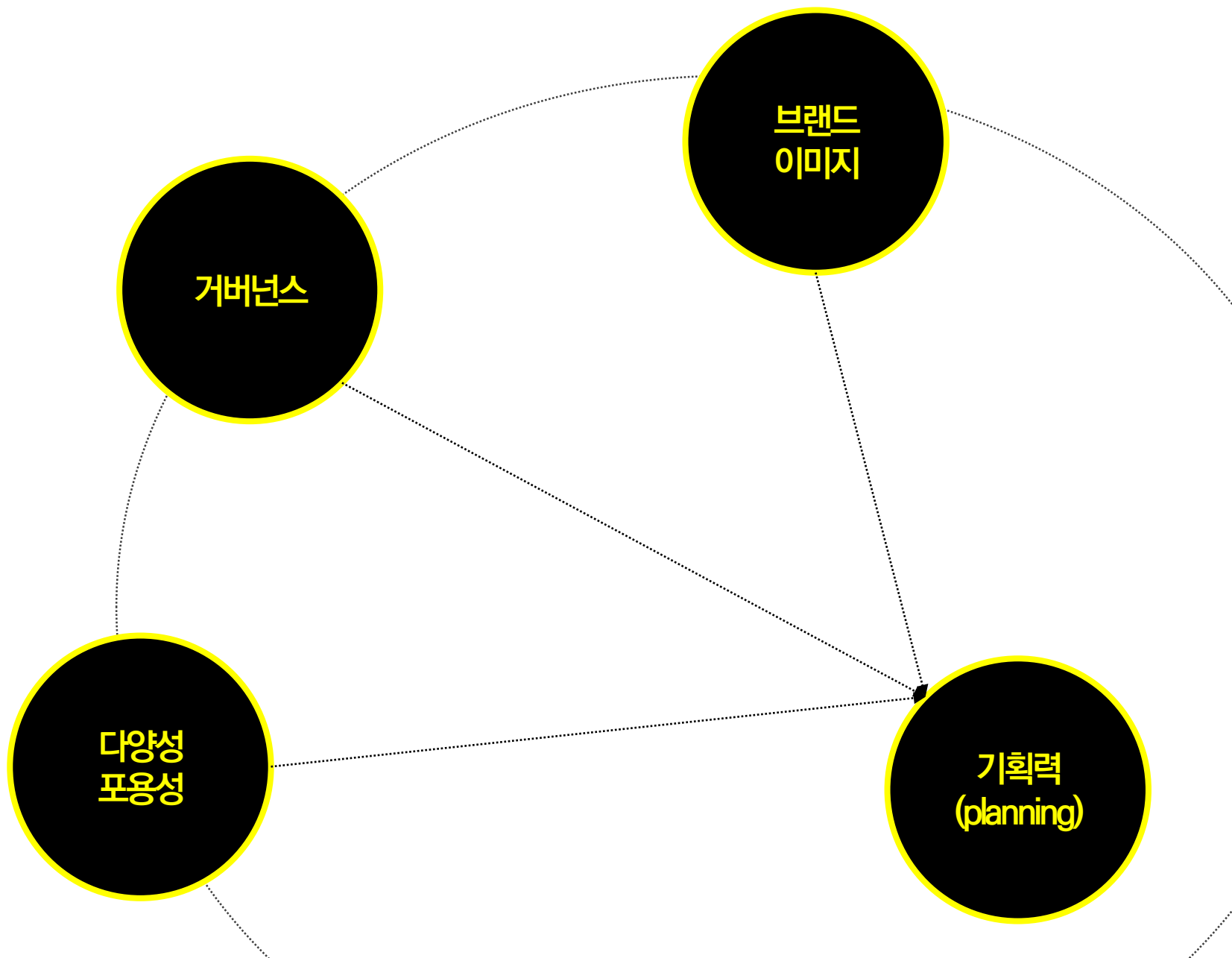
**갈등과  
대립의 장**

정치·문화투쟁의 장으로서 지역

- 공동체와 배제의 공간화



AI 시대 문화의 변화 : 지역(문화)를 위한 전략



## AI 시대는 Know-What 시대

- 인간에게 묻는 것은 “무엇을 할 것이냐?”는 것

### Know-how

산업주의 시대

방법 찾기

기술

기술축적

전문가 중심

이성적·합리적 사고

### Know-where

정보화 시대

정보 찾기

검색

검색역량

지식인 중심

개방적 사고

### Know-what

AI 시대

질문하기

의도

AI와 대화·학습

모든 개인

새로운 주체와 협업

## 미래에 요구되는 4가지

연대

Know-what  
질문하는 사회  
의도의 연합  
거버넌스

적응

예술의 민주화  
AI 학습과 활용력 제고  
예술학습 역량 제고  
가상예술공간 조성

가치

지역과 개인의 가치  
브랜드와 이미지  
적절한 환경과 조건

인간예술  
보전

예술활동 지원  
예술교육과 생활문화  
예술연대



# DIALOGO

DI

GALILEO GALILEI LINCEO

MATEMATICO SOPRAORDINARIO

DELLO STUDIO DI PISA.

*E Filosofo, e Matematico primario del*

SERENISSIMO

GR.DVCA DI TOSCANA.

Due ne i congressi di quattro giornate si discorre  
sopra i due

MASSIMI SISTEMI DEL MONDO  
TOLEMAICO, E COPERNICANO;

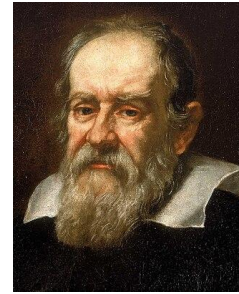
*Proponendo indeterminatamente le ragioni Filosofiche, e Naturali  
tanto per l'una, quanto per l'altra parte.*

CON PRI



IN FIRENZA, Per Gio: Batista Landini MDCXXXII.

CON LICENZA DE' SUPERIORI.



갈릴레오 갈릴레이(Galileo di Vincenzo Bonaiuti de' Galilei, 1564-1642)  
유스투스 쉬스테르만스 作, 1940년경

나는  
아직 아무도 걸어보지 못한,  
새로운 길로 통하는 문을 열어 주려는 것뿐이네.

나는 지금 이 길을 드러내는 데 그치겠지만,  
보다 더 날카로운 통찰력을 가진 사람이 이 길을 넓히고  
더 멀리까지 탐험해 나갈 걸세.

**우린 어디까지 나아갈 것인가?**

감사합니다. 끝.

# 발제 1

양혜원 한국문화관광연구원 본부장

# 정부 지역문화정책과 문화재단의 역할 :

## 제3차 지역문화진흥기본계획(2026~2030) 수립방향(안)을 중심으로

2025. 12.9 (화)

양 혜 원 문화연구본부장  
(한국문화관광연구원)

※ 본 자료는 연구진이 연구 및 분과위원회 운영을 통해 도출한 중간결과로  
향후 지자체 의견 등을 반영 및 수정하여 기본계획 수립 예정입니다.



# 목차

01

제3차 지역문화진흥기본계획의 개요 및 수립과정

02

제2차 지역문화진흥기본계획의 성과와 한계

03

제3차 기본계획 수립을 위한 환경변화 및 설문조사 결과 분석

04

제3차 지역문화진흥기본계획의 비전과 목표

05

제3차 지역문화진흥기본계획의 수립방향 및 추진과제(안)

06

문화재단의 역할에 대한 제언

# 제3차 지역문화진흥기본계획(2026~2030)의 개요 및 수립과정

# 제3차 지역문화진흥기본계획(2026~2030) 수립 개요

## ✓ 지역문화진흥법에 근거한 법정 기본계획

### 지역문화진흥법

**제6조(지역문화진흥기본계획의 수립 등)** ① 문화체육관광부장관은 지역문화의 진흥을 위하여 다음 각 호의 사항이 포함된 지역문화진흥기본계획(이하 “기본계획”이라 한다)을 제6조의2제1항에 따른 지역문화협력위원회의 심의를 거쳐 5년마다 수립·시행·평가하여야 한다.

1. 지역문화진흥정책의 기본방향에 관한 사항
2. 지역문화의 균형발전 및 특성화에 관한 사항
3. 생활문화 활성화에 관한 사항
4. 지역문화전문인력의 양성에 관한 사항
5. 문화도시 육성에 관한 사항
6. 생활문화시설의 설치 및 운영 활성화에 관한 사항
7. 문화환경 취약지역 우선 지원에 관한 사항
8. 기본계획 시행에 필요한 예산 및 재원에 관한 사항
9. 문화시설 및 생활문화시설의 감염병 등에 대한 안전·위생·방역 관리에 관한 사항
10. 그 밖에 지역문화의 진흥을 위하여 필요한 사항으로서 대통령령으로 정하는 사항

.....

④ 지방자치단체의 장은 기본계획을 반영하여 지방자치단체의 실정에 맞게 지역문화진흥을 위한 시행계획(이하 “시행계획”이라 한다)을 5년마다 수립·시행·평가하여야 한다. 이 경우 시·도지사는 시행계획의 수립·시행·평가 시에 제6조의2제1항에 따른 시·도 지역문화협력위원회의 심의를 거쳐야 한다.



# 제3차 지역문화진흥기본계획(2026~2030) 수립 개요

## 제1차 지역문화진흥기본계획 (2015~2019)

비전	문화로 행복한 지역 창조
추진 목표	<div>지속가능한 지역문화 기반 구축 (문화 동호회 참여율 '14년: 4.2% → '19년: 7%)</div> <div>지역문화 균형발전 토대 마련 (문화기반시설 '14년: 2,515개소 → '19년: 3,375개소)</div> <div>문화를 통한 지역가치 창출 (문화도시·문화마을 '14년: 3개소 → '19년: 50개소)</div>
중점 추진 과제	<div>지역문화 역량강화<ul style="list-style-type: none"><li>지역문화 전문인력 양성</li><li>생활문화 진흥</li><li>지역문화생태계 구축</li></ul></div> <div>지역문화 격차해소<ul style="list-style-type: none"><li>맞춤형 문화기반 조성</li><li>문화접근성 향상</li><li>문화자원 확충 및 다각화</li></ul></div> <div>지역문화 발굴창조<ul style="list-style-type: none"><li>지역문화유산 보존 및 활용</li><li>지역문화 가치 발굴</li><li>지역문화브랜드 세계화 추진</li></ul></div> <div>지역문화 추진체계 정비</div>

## 제2차 지역문화진흥기본계획 (2020~2024)

비전	포용과 혁신의 지역문화
가치· 목표	<div>자치 내가 만드는 지역문화</div> <div>포용 모두가 누리는 지역문화</div> <div>혁신 사회를 혁신하는 지역문화</div> <div>◆ 지자체 문화예술 재정 비율 증대 ('19년 1.6% → '24년 1.8%)</div> <div>◆ 지역규모별 문화향유 격차감소 ('19년 12.7%p → '24년 10%p)</div>
전략 및 핵심 과제	<div>1. 시민의 참여로 문화자치 생태계 구축<ul style="list-style-type: none"><li>① 지역문화 자치기반 구축</li><li>② 지역문화 재정 확충</li><li>③ 지역문화 협력체계 개선</li><li>④ 지역문화 역량 강화</li></ul></div> <div>2. 포용과 소통으로 생활기반 문화환경 조성<ul style="list-style-type: none"><li>① 생활문화 정책 재정비</li><li>② 계기별 문화참여 기회 확대</li><li>③ 지역 중심의 문화예술교육 추진</li><li>④ 지속 가능한 지역 예술 생태계 구축</li><li>⑤ 문화기반시설의 내실화 및 맞춤형 서비스 확대</li></ul></div> <div>3. 지역의 개성있는 문화 발굴·활용<ul style="list-style-type: none"><li>① 지역문화 고유성 발굴 및 보전</li><li>② 특색있는 지역문화의 미래 자산화</li><li>③ 창조적 지역 콘텐츠·관광산업 육성</li></ul></div> <div>4. 문화적 가치로 지역의 혁신과 발전<ul style="list-style-type: none"><li>① 문화적 지역재생·활력 증진</li><li>② 공간기반 문화정책 체계적 추진</li><li>③ 지역문화의 균형적 발전 지원</li></ul></div>

## 지방시대 지역문화정책 추진전략 (2023.3.)

비전	함께 누리는 문화, 문화로 매력있는 지역
목표	<div>문화로, 지역균형</div> <div>문화로, 지역매력</div> <div>문화로, 지역활력</div> <div>◆ 지역규모별 문화예술관람률 격차('22년 10.7%p) 및 여가생활만족도 격차('22년 9.2%p)를 2027년까지 5%p 내로 축소</div>
전략 및 추진 과제	<div>1. 대한민국 어디서나 자유롭고 공정한 문화누림<ul style="list-style-type: none"><li>㉠ 지역에 관계없이 자유롭고 공정한 문화접근기회 보장</li><li>㉡ 지역 맞춤형 정책 지원으로 지역소멸에 적극 대응</li><li>㉢ 지역 문화·생활·소통의 중심이 되는 모두의 도서관</li><li>㉣ 장애인 프렌들리 및 미래지향적 문화기반시설 구축</li><li>㉤ 지역 문화기반시설의 전략적 확충</li></ul></div> <div>2. 지역 고유의 문화매력 발굴·확산<ul style="list-style-type: none"><li>㉦ 매력적인 스토리텔링을 담은 로컬콘텐츠 발굴</li><li>㉧ 문화·관광형 생활인구 유입 확대</li><li>㉨ 지역 현장 중심의 지역문화권 육성 및 확장</li></ul></div> <div>3. 문화를 통한 지역자립과 발전<ul style="list-style-type: none"><li>㉩ 지역문화 발전을 위한 제도적 기반 강화</li><li>㉪ 지역발전을 이끄는 창의적인 문화인력 양성과 일자리 창출</li><li>㉫ 문화를 통한 주민활력 증진과 사회문제 해소</li></ul></div>

# 제3차 지역문화진흥기본계획(2026~2030) 수립 개요

## 제3차 지역문화진흥기본계획(2026~2030)의 수립과정

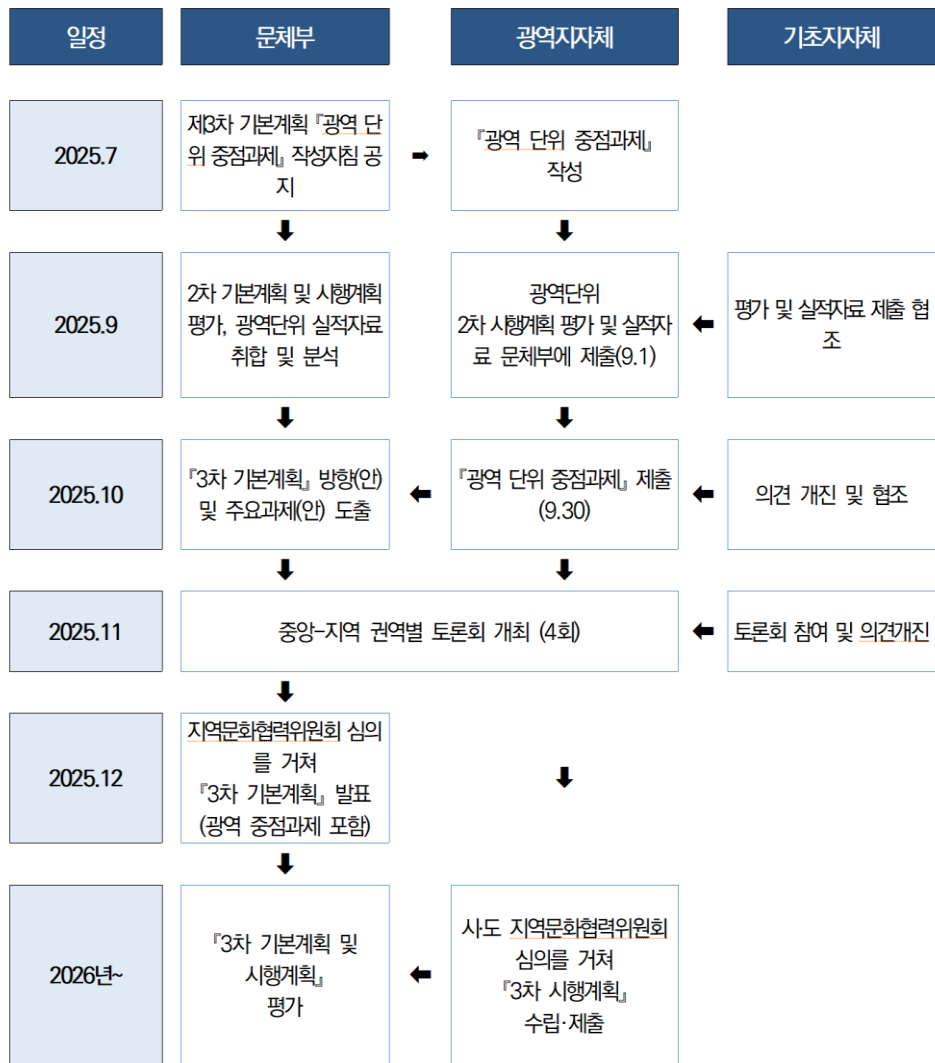
- ◆ **(참여와 협력의 기본계획 수립과정 지향)** 정책 주체들이 기본계획의 방향과 가치에 공감할 수 있도록 과정 설계(Process Design)
- ◆ **(중앙-지자체 양방향식 계획 수립과정)** 중앙정부와 지자체가 함께 수립하는 지역문화진흥기본계획-시·도 시행계획의 체계 구축 시도
- ◆ **(분과위원회를 통한 논의과정)** 분과위원회 구성 및 안정적 운영을 통해 숙의과정(deliberation)을 확보함으로써 논의의 지속성과 일관성, 결과의 책임성 담보
- ◆ **(전문가 및 지역현장 자문)** 지역문화 이슈나 사안에 대해 지역문화 전문가 및 현장인력에 대한 자문을 통해 지역문화정책에 대한 평가, 문제점과 개선 방안, 향후 방향성과 핵심과제에 대한 파악
- ◆ **(설문조사)** 중앙정부 및 지자체 지역문화정책 담당자, 지역문화재단 및 지방문화원 종사자, 학계 전문가, 지역문화 현장 종사자 등 대상
- ◆ **(권역별 지역 토론회)** 연구 및 분과위원회 운영 결과를 반영하여 도출한 지역문화정책 비전과 방향, 주요 정책과제(안)을 기반으로 권역별 지역 토론회 추진 (전라/제주권, 충청/강원권, 경상권, 수도권 및 종합토론회 총 4회 개최)



2025.9.30 제출

# 제3차 지역문화진흥기본계획(2026~2030) 수립 개요

## 제3차 지역문화진흥기본계획(2026~2030)의 수립과정



### 분과위원회 구성 및 회의

균형발전·생활문화 분과위원회	문화인력·자원 분과위원회	문화도시·로컬비즈니스 분과위원회	제도기반 분과위원회	총괄분과위원회
--------------------	------------------	----------------------	---------------	---------

- 분과위원회 구성 : 30명 + 문체부 지역문화정책국
- 분과회의 : 18회
- 자문회의 : 5회 (13인)

### 지역문화정책 관계자 설문조사(1차)

- 조사대상 : 중앙정부 및 지자체 지역문화정책 담당자, 지역문화재단 및 지방문화원 종사자, 학계 전문가, 지역문화 현장 종사자 등 (응답자 : 144명)
- 조사방법 : 구조화된 설문지를 통한 온라인 설문조사
- 조사기간 : 2025.1.27~2025.11.8
- 응답자 : 144명 (광역문화재단 기초문화재단 24.3% 지방문화원 28.4%)



# 제2차 지역문화진흥기본계획(2020~2024)의 성과와 한계

# 제2차 지역문화진흥기본계획(2020~2024)의 성과와 한계

## 제2차 지역문화진흥기본계획(2020~2024)의 성과

### 1. 시민의 참여로 문화자치 생태계 구축

- ✓ **지역문화정책 관련 다양한 주체간 참여와 협력을 촉진하기 위해 법·제도 개선, 지역문화 기초데이터 생산·관리 개선, 지역문화재정의 민주성·자율성 제고, 지역문화 전문인력 양성 및 일자리 지원, 지역문화재단·지방문화원 등 역량 강화 추진**
  - **(지역문화진흥법 개정)** '지역문화협력위원회' 설치근거 마련('20.12) 및 3기~4기 활동('20.4~'24.7), 시·도 문화체육관광국장회의 개최('20.1), 문화환경 취약지역 우선지원, 문화도시 지정 취소에 대한 청문절차, 지역문화실태조사 수시 실행, 안전·위생·방역 관리사항 포함 근거 마련
  - **(기본계획 수립·관리 개선)** <제2차 지역문화진흥시행계획> 시·도 토론회 개최('21), 새정부 지역문화정책 토론회('23년, 4회), 일방적 계획 수립이 아닌 양방향식 <제3차 지역문화진흥기본계획> 수립 추진 시도
  - **(데이터)** 지역문화현황통계 주기단축 및 활용도 제고를 위한 개선 : 2020 지역문화실태조사('22), 2023년 기준 지역문화실태조사('25) 발표, 지역문화통합정보시스템 구축
  - **(계획공모형 사업 추진)** 시범형 통합 보조사업 추진('21) : 인생나눔교실, 문화이모작, 지역문화콘텐츠특성화, 지역문화전문인력배치, 신중년문화예술교육 통합 (5개 지역 시범사업 추진), 지역문화전문인력 지원사업 통합공모('21년)
  - **(지방이양 대응)** 지방이양 사업에 대한 후속 실태조사 실시
  - **(최소보장제)** 문예진흥기금 공모사업에서 지역균형지원제 적용
  - **(메세나)** 지역 중심 예술과 기업 동반성장 지원 : (결연) 1,374건(누적) (기업지원금) 320.3억원 (펀드교부금) 130.7억원
  - **(참여예산제)** 문화도시 선정시 주민참여예산위원회 운영시 타부처 사업 연계 추진 배점 부여
  - **(부처협력)** 국토부 도시재생뉴딜사업, 지역특화재생사업 등 선정에 문체부 사업 연계 등
  - **(인력양성 및 일자리 지원)** 지역문화전문인력 지원사업 통합공모('21년), 주관기관 지역문화진흥원으로 통합, 지역문화아카데미 온라인교육과정 개설운영('23~), 지역문화전문인력 배치(일경험) 지원('20~'24) : 누적 273명
  - **(지역문화기관 역량 강화)** 지역문화진흥 전담기관 지정, '22년 제1회 대한민국 문화재단 박람회를 시작으로 매년 전국 지역문화재단 지식 및 성과공유 확산의 장 마련, 전국 지역문화재단 총연합회 출범('24.12), 지방문화원 지원육성 기본계획(2027~2026) 발표 및 연도별 시도 시행계획 수립

# 제2차 지역문화진흥기본계획(2020~2024)의 성과와 한계

## II . 포용과 소통으로 생활기반 문화환경 조성

- ✓ 생활문화정책의 재정비 및 생활문화센터 조성·운영 내실화 지원, 생활문화동호회 활성화 지원, 생활 속 문화확산을 위한 계기별 집중 프로그램 지원, 지역 기반 문화예술교육 추진, 지역예술인의 창작활동 지원 및 생활안전망 구축을 통해 지역예술생태계 구축 노력, 문화기반시설의 전략적 확충과 맞춤형 서비스 강화 추진
  - (생활문화 기틀 재정비) 지역문화진흥법 시행령 생활문화시설 범위에 생활문화센터 포함, 생활문화 실태조사 및 효과성 연구 실시('20), 생활문화동호회 활동 지원사업과 예술동호회 지원사업 통합 운영 ; 국민생활문화활동조사 실시('22~'23), 지자체 생활문화정책 실태조사 실시('23~)
  - (시설 확충) 생활문화센터 확충('20~'22) : 누적 539개 ('23년부터 지자체로 이양)
  - (운영 내실화·활성화) 생활문화센터 조성·운영 지원 ('20~'22) : 컨설팅(83회), 운영자 역량강화 교육(195명) ; 활성화 프로그램 지원(447개 프로그램), 조성 및 운영 매뉴얼 발간('21); ('21)지역형 생활문화 활성화 지원 시범사업(5개 지역) ('22) 협력형 생활문화 활성화지원(10개 지역), ('23) 기초단위 생활문화 확산지원 '모두의 생활문화', 생활문화 통합브랜드 '문득' 개발·확산
  - (생활문화 동호회·공동체 지원) 도서관 문화예술 동아리 활동지원('20~'24) : 도서관(307개관), 박물관(14개관), 미술관(9개) ; 생활문화동호회 활동지원('20~'22년 : 4,441개), 예술동호회 활동지원('21년: 1,255개), 생활문화공동체 활동지원('20~'23년: 188개), 전국생활문화축제 개최('20~'23년 : 순천, 포항, 강릉, 진주), 지자체 생활문화정책 우수사례 공모시상('23~'24 : 6개 기관)
  - (계기별 문화참여 기회 확대) 10월 <문화의 달> 행사 (파주, 충남, 밀양, 신안, 남원, 서귀포) ; 박물관·미술관 주간 확대 : ('20) 248개관, 30여만명 참여→ ('24년) 335개관, 85.7만명 참여
  - (문화가 있는 날 활성화) : 참여시설('20년 11,904개→ '24년 21,569개), 참여프로그램 수('20년 18,499개→ '24년 23,894개)
    - (지역맞춤형 프로그램 지원) 지역특화 프로그램('20~'23년: 106개 지자체), 지역문화콘텐츠 특성화('20~'23년: 148개 단체, 4,242개 프로그램), 지역연계 협력사업('23년: 4개 단체, 13개 프로그램), 구석구석 문화배달('24년: 831회, 26만명 참여), 청춘마이크('21~'24: 1,813개팀), 실버마이크('22~'24: 279개팀)
  - (지역 중심 문화예술교육) 문화예술교육 전용시설 '꿈꾸는 예술터' 12개소 지정 및 개관, 지역문화예술교육 지원센터 지원, 지역문화예술교육지원협의회 및 실무협의체 구성 및 운영



# 제2차 지역문화진흥기본계획(2020~2024)의 성과와 한계

## II . 포용과 소통으로 생활기반 문화환경 조성

- **(지역예술생태계 구축)** 예술분야 지역 협력체계 구축을 위한 간담회, 실무협의회의, 워크숍 등 추진
  - 예술활동준비금(舊 창작준비금) 지원('20~'24) : 106,253명, 3,068억원
  - 생활안정자금 및 전세자금 융자지원(코로나19 특별융자 포함) : 12,699명, 1040억원
  - 예술인 파견지원 사업 ('20~'24) : 4,883명/ 796개 기관 (지역 : 1,915명 / 389개 기관)
  - 공연예술연습공간 운영('24년) : 21개소, 공예창작지원센터('20~24) : 7개소
- **(문화기반시설 전략적 확충)** 유휴공간 문화재생사업 : 71개소 지원 ('20년 14개, '21년 13개, '22년 13개, '23년 14개, '24 17개)
  - (도서관) 공공도서관 건립('20~22) : 723개관, 작은도서관 조성('20~22) : 211개관 ※ '23~ 지방이양
  - (박물관·미술관) 공립박물관 및 미술관 설립타당성 사전평가 사무 광역지자체 이양
- **(첨단기술 활용 콘텐츠 개발·제공)** 공립관 실감콘텐츠 제작 및 체험존 조성 지원사업 ('20~22) : 51개소 ※ '23년 사업종료
- **(사회적 약자를 찾아가는 서비스 확대)** 작은미술관 지원('20~24) 35개소 지원
  - 찾아가는 박물관('20~22) 129회, 11,100명 참여
  - 디지털 원격교육('21~24) 147회, 4,733명 참여, 국보순회전 찾아가는 교육 12종 개발
  - 책나래 참여도서관('20~24) : 1,166개관, 이용건수 : 185,517건, 이용자수 : 70,642명
- **(박물관·미술관 열린 환경 조성)** 장애인 접근성 강화를 위한 박물관 · 미술관 가이드라인 수립 및 배포(공립박물관 평가인증제에 무장애시설 인증 관련 배점 부여)
  - 박물관·미술관 평가인증제 개선 : 안전한 시설관리 항목 신설, 연구 · 전시 · 교육 지표 질적평가 강화, 조직 및 인력관리에 전문성 강화교육 반영
- **(장애인을 위한 도서관 정책기능 강화)** 장애유형별 대체자료 개발보급 확대 : 52,985건
  - 장애인도서관 자료 표준 제정 : 한국수어영상도서 제작지침 개정, 독서장애인을 위한 전자책 접근성 가이드 등

# 제2차 지역문화진흥기본계획(2020~2024)의 성과와 한계

## Ⅲ. 지역의 개성있는 문화 발굴 · 활용

- ✓ **고유한 지역문화자원의 보존·발굴 지원을 위한 법적 근거 마련, 지역어 보전을 위한 사업 추진, 지역콘텐츠 디지털화 및 지역N문화포털(통합자료 관리시스템)을 통한 대국민서비스 제공, 특색있는 지역문화의 미래 자산화를 위해 아카이브 구축 및 우수문화브랜드 선정 및 시상, 지역별 특화된 콘텐츠 산업의 육성과 매력있는 지역 관광산업 육성 추진**
  - (지역문화진흥법 개정) 지역 문화고유원형 보존지원 근거 마련(제11조의2 신설)
  - (지역어 보전, '20~24) 지역어 보완조사(19지점), 세대별·성별 지역어 변이 조사(어휘표현 9지점, 구술발화 9지점), 지역어 지도 작성(155장), 지역 언어문화 발전방안 연구
  - (지역콘텐츠 아카이브 및 디지털화) 지방문화원 통합자료관리시스템(지역N문화) 구축 및 운영('21년~), 원천콘텐츠 및 지역 관련 정보 접근성 증진 ; 지방문화원 원천콘텐츠 발굴지원사업 : 매년 약 1만건 향토자료디지털화 및 지역N문화포털을 통한 대국민서비스 제공 ; 디지털 생활사 아카이브('21~23) : 15개 지역, 933명 구술채록
  - (지역문화유산·미래유산 보전·활용, '20~24) : 지역 국가유산교육 활성화 사업(217건), 우리고장 국가유산 활용사업(1,612건), 국가유산 특성화 교육 운영(708회), 실감형 국가유산콘텐츠 제작(197건), 궁능 활용 프로그램 확대
  - (지역문화 브랜드화) 지역문화대표브랜드 육성('20년, 3개 지자체) → 지역문화대상으로 전환('21년) → 로컬100 선정 및 대국민 홍보 추진
  - (지역문화 국제화) 문화도시 국제 컨퍼런스 개최('22년, '23년)
  - (지역 콘텐츠산업 생태계 구축 지원) 지역특화 콘텐츠 거점기관 지정 및 회의체 운영
    - 창작·창업 활성화를 위한 콘텐츠코리아랩(15개 센터, 창업지원 1168건, 창제작 지원 15,865건), 음악창작소(17개소, 음원제작지원 1,996회, 공연지원 954회, 교육운영 6,442회), 스토리랩(스토리발굴 194건), 기업육성센터(10개 센터, 입주지원 1112개사, 제작지원 484건, 매출 7,621억원, 고용창출 5,147명), 글로벌게임센터(10개 센터, 796개사 지원, 매출 2,866억원, 고용창출 2,454명), 지역특화콘텐츠개발 (268개 과제 지원), 넥스트콘텐츠페어 개최('~22년)
    - e-스포츠 상설경기장(3개소, 대회 74회, 참가자 17,766명, 참관객 629,465명), 콘텐츠 누림터(3개소, 프로그램 1,695회, 수혜자 37,661명 ※'23년 종료)
  - (지역 문화자원 활용 관광 활성화) 지역명사 활용 여행상품 개발(33개, ※'23년 종료) ; 관광두레 (누적 147개 지역, 998개 주민사업체 발굴) ; 지역문화 연계형 시티투어 버스

## 제2차 지역문화진흥기본계획(2020~2024)의 성과와 한계

### Ⅳ. 문화적 가치로 지역의 혁신과 발전

- ✓ <문화도시>, <대한민국 문화도시> 등 공간기반형 사업 본격화 및 도시 차원의 지역문화사업 추진을 통한 다양한 성공사례의 창출, 문화를 통한 지역사회 문제해결형 사업 및 문화를 통한 유휴공간의 재생 추진, 포상제도를 통한 지역 혁신의 지원, 문화취약지역에 대한 맞춤형 지원을 통해 지역 간 문화균형 발전 도모
- (문화도시, '19.12~: 24개 지자체 지정) (1차) 부천시, 서귀포시, 영도구, 원주시, 천안시, 청주시, 포항시 (2차) 강릉시, 김해시, 부평구, 완주군, 춘천시 (3차) 공주시, 목포시, 밀양시, 수원시, 영등포구, 익산시 (4차) 고창군, 달성군, 영월군, 울산광역시, 의정부시, 칠곡군
- (대한민국 문화도시, '24.12.: 13개 지자체 지정) 광역선도형 모델 ; 안성시, 홍성군, 세종특별자치시, 전주시, 진도군, 순천시, 속초시, 충주시, 수성구, 수영구, 안동시, 진주시, 통영시
- (특성화 및 협력 지원) 지역고유문화자원 활용 특성화 사업 추진 배점 강화, 전국 문화도시협의회 구성·운영을 통한 도시 간 협력 지원('21.6~), 지정도시 성과평가를 통한 올해의 문화도시 선정(서귀포, 청주, 밀양), 문화도시박람회 개최(청주, 제주 서귀포, 부산 영도, 춘천, 영등포) 및 최우수도시 선정(원주, 서귀포, 완주)
- (문화를 통한 지역문제 해결) 문화도시 지정평가 시 행안부 리빙랩 등 타부처 사업 연계, 문화로 사회연대 사업, 공공디자인으로 행복한 공간 만들기 사업(시범지 조성 21개소), 유니버설디자인 가이드라인 개발(5종)
- (포상제도를 통한 혁신 견인)
  - 문화를 통해 창의적 혁신 지자체 선정·시상하는 '지역문화대상('21~'22)' : 서울 서초구, 시흥, 청양, 광주 동구
  - 지역문화자원 포상('23~'24) : 진주남강유등축제, 하회마을, 성심당, 춘천마임축제, 청주시문화산업진흥재단, 대구 중구
- (문화지구 개선) 문화지구 내 업종제한 존치 관련 지자체 의견 조화 및 문화지구 내 권장업종 확대(시행령 개정 제16조1항. '24.3.)
- (문화취약지역) 문화취약지역 맞춤형 지원 추진 : 문화취약지역 기준개발, 지역문화진흥기본계획에 문화환경 취약지역 우선지원 근거 마련(제6조1항)
  - 지역문화 활력촉진 지원 사업 신규사업 추진('22) : 활력촉진 지원 및 지역활력 문화공연 17개 지자체
  - 문화환경 취약지역, 혁신도시, 문화지구 등 문화접근성 제고를 위해 문화가 있는 날 - 구석구석 문화배달 사업 추진



# 제2차 지역문화진흥기본계획(2020~2024)의 성과와 한계

## 제2차 지역문화진흥기본계획(2020~2024)의 한계 및 지역의 애로사항

### I. 시민의 참여로 문화자치 생태계 구축

- 기본계획 및 시행계획의 성과관리체계 부재, 문체부 타 기본계획과의 정책적 연계성 취약
- 여전히 중앙정부 주도의 하향식 집행체계로, 지역문화현장의 현실을 반영한 정책추진이 필요
- 위원회제도의 형식적 운영, 시민 참여를 위한 실질적 구조 취약
- 지방이양 가속화(국비지원 감소)로 지역문화예산 감소, 지역간 문화재정격차 확대로 안정적이고 중장기적인 지역문화사업 추진에 어려움 발생
- 중앙정부 재정지원이 세부사업별로 교부되어 지자체의 자체 기획·집행을 위한 재량권 제한, 지역특성을 살린 중장기 사업설계의 어려움
- 중앙지방정부의 정책기조 변화에 따라 사업변경·중단 등으로 정책의 지속가능성 확보에 한계
- 지역문화진흥기금 활성화 미흡
- 기초문화재단의 운영기반 취약
- 지역에서 문화전문인력의 부족 현상과 지역매개인력의 소외 여전
- 문화전문인력 양성사업 종료로 지역 전문인력의 발굴양성 어려움
- 전문인력 양성 이후의 배치나 성장, 일자리의 질에 대한 고려 취약

### II. 포용과 소통으로 생활기반 문화환경 조성

- 생활문화지원 및 지역문화예술교육지원사업의 지역 이관으로 예산 삭감, 인력 축소, 실질적 사업 운영 난관
- 지역별 사업의지 및 문화적 역량에 따라 격차 확대
- 조성된 생활문화센터의 운영 활성화 미흡
- 지역인구감소 등으로 지역문화기반시설 조성 및 운영에 대한 새로운 전략 모색 필요
- 하드웨어 조성 이후 지자체 재정력만으로는 초창기 운영 및 정착에 어려움이 있으므로 이를 보완할 방안 마련 필요
- 사회적 약자를 위한 찾아가는 서비스 확대 필요
- 농어촌지역의 문화시설 접근성, 교통접근성 여전히 취약

# 제3차 지역문화진흥기본계획(2026~2030) 수립 개요

## 제2차 지역문화진흥기본계획(2020~2024)의 한계 및 지역의 애로사항

### Ⅲ. 지역의 개성있는 문화 발굴·활용

- 지역마다 유사한 문화 콘텐츠의 개발·활용이 많아 획일화 현상 여전
- 기존 우수자원 외에 새로운 가치를 가진 지역자산에 대한 투자 미흡
- 관광 이전에 콘텐츠 기획에 더 많은 비중을 둘 필요
- 지역 문화유산을 활용한 체험 및 교육 확대 필요
- 문화자원 아카이브의 활용 활성화를 위한 전략 미흡
- AI 시대에의 대응한 지역문화전략 마련 미진
- 지역콘텐츠산업 생태계 구축 미흡
- 로컬문화비즈니스 활성화에서 문체부의 역할과 주도성 한계

### Ⅳ. 문화적 가치로 지역의 혁신과 발전

- 문화도시, 대한민국문화도시를 둘러싼 지자체 경쟁 과열
- 정부기조에 따른 문화도시 사업 방향의 변경으로 정책현장의 혼란 및 성과 지속발전에 어려움 발생
- 문화도시 사업 종료 후 사후관리체계 부재
- 지역간, 지역내 인프라·인력자원·향유기회 등의 문화격차와 불균형 여전
- 사회문제와 연계한 접근 미흡
- 단기적 성과에 치중하여 질적 성과나 문화적 역량 강화에 한계
- 문화지구 활성화를 위한 정책수단 취약
- 인구감소지역, 문화취약지역에 대한 지원 필요
- 더 작은 생활권 단위(읍면 단위) 사업 마련 필요
- 중앙 차원에서 지자체 간 교류를 주도·조정할 수 있는 방안 마련 필요

# 제2차 지역문화진흥기본계획(2020~2024)의 성과와 한계

## 제2차 시·도 지역문화진흥시행계획(2020~2024)의 주요 성과와 한계

### 서울

- (성과) 시 문화예술교육지원 조례 제정, 예술교육센터 건립, 예술창작활동 기반 마련, 공예, 사진박물관 등 테마형 박물관 건립 등 시민 문화향유기회 확대
- (한계) 사업 근거 지원 조례 폐지, 예산 삭감 등으로 당초 계획 추진 곤란

### 부산

- (성과) 부산근현대역사관으로 지역문화자산 발굴 기여, 예술인 창작공간 확충(창작공간 두구 등)을 통한 창작 환경 개선
- (한계) 글로벌허브도시특별법 제정의 국회 계류로 북항 문화자유구역 조성 어려움 봉착

### 대구

- (성과) 청년예술인 육성 및 지원조례 제정, 대구국제뮤지컬페스티벌, 대구국제오페라축제, 유네스코 음악창의도시 브랜딩 강화, 국채보상운동기념도서관, 대구간송미술관 개관, 대구 문화예술 아카이브 구축,
- (한계) 운영예산과 전문인력 부족으로 질적 내실화에 한계,

### 인천

- (성과) 지역별 생활문화활동 다양화, 문화자원 발굴 및 융합적 활용 활성화, 지역특화 콘텐츠 산업 육성, 생활권 로컬관광산업 육성, 스마트 MICE산업 특성화
- (한계) 문화자치기반 및 지역문화 협력체계의 한계, 문화재생 및 문화도시정책의 지역편차 지속, 예술인 창작·주거안정정책의 실행력 부족

### 광주

- (성과) 지역문화특성화 지원, 통합문화이용권 이용률 향상, 지역문화예술교육 지역화 전략, 광주 유아문화예술교육 유관기관 협의회 출범, 시·자치구·마을 단위 프로젝트 추진, 디어마이광주 문화예술통합플랫폼, 광주문화관, 희경루, 신창동 선사체험학습관 건립, 광주이스포츠경기장, 실감콘텐츠큐브 구축, 광주문화기관(17개) 협의회 공동사업 발굴
- (한계) 국비예산사업 삭감으로 사업 기반 약화, 재정적 한계로 지역 특화형 킬러 콘텐츠 발굴 어려움, 청년예술인 유출방지를 위한 인력양성사업 개선 필요

### 대전

- (성과) 지역문화진흥조례 제정, 지역문화협력위원회 구성, 정다운 버스킹, 대전유스아트페어 개최로 청년예술인 기회제공 및 시민문화향유기회 확대, 디지털 기술을 활용한 문화콘텐츠 확산, 라운드테이블 및 포럼개최 등 정책 공론장 마련, 다양한 교육과정으로 문화인력 양성
- (한계) 재정보조 등의 어려움으로 당초 계획한 사업의 추진이 이루어지지 못함

### 울산

- (성과) 시민친화적 문화공간 조성, 법정문화도시 선정, 청년주도형 프로젝트, 창작준비금 이차지원 등 예술인 지원 강화, 울산박물관 산업사실 리모델링, 울산국제정원 박람회 유치, 조례 개정, 위원회 설치, 문화재단 개편 등
- (한계) 전략 간 추진 편차, 질적 성과 분석 부족



# 제2차 지역문화진흥기본계획(2020~2024)의 성과와 한계

## 제2차 시·도 지역문화진흥 시행계획(2020~2024)의 주요 성과와 한계

세종

- (성과) 복합커뮤니티센터와 유휴공간 연계한 문화공간 확대, 구도심 문화재생, 시민대상 문화교육 확대로 지역문화인력양성, 생애주기별 문화교육체계 구축, 세종의 문화도시 정체성 브랜드화, 세종호수공원 등을 활용한 시민참여형 문화행사 구축
- (한계) 문화기반시설 지역 편중, 통합적 운영체계 부족, 성과관리체계 및 예산·인력 부족으로 일부사업의 지속가능성 확보 곤란

경기

- (성과) 문화자치 기본조례 제정, 문화자치활성화 시군 공모사업, 경기시민 예술학교 운영, 장애인 문화창작환경 조성, 도내 청년예술인 및 문화예술인 관련 조례 제정(2건), 기초예술분야 활성화를 위한 장르별 조례 제정(3건), 예술인 기회소득 추진, 유휴·폐공간 문화재생, 지붕없는 박물관 활동 공간 운영, 남한산성 역사문화 명소화
- (한계) 실행과제의 실현 가능성에 대해 실무부서의 검토 및 중간점검 미흡, 질적 내실을 위한 전략적 추진과제 설정 필요

강원

- (성과) 주민참여예산제 활성화, 공공박물관·미술관·영화관 건립 및 활성화 지원, 문화환경취약지역 대상 신규사업 적극 추진으로 문화사각지대 해소, 강원 대표 음악제영화제·글로벌화 추진, 문화도시 조성, 청년 문화인력 양성 및 참여프로그램 확대, 강원 문화예술 온라인 통합채널 운영
- (한계) 2차 기본계획과의 연계성 부족, 정책방향성 모호로 효과적 추진 곤란, 국비사업 지방이양으로 안정적 예산확보 방안 발굴 필요, 시·군 간 예술인 등 문화격차

전남

- (성과) 문화융성국 신설, 전남도립미술관, 남도의병역사박물관 등 기반시설 확충, 전남국제수목비엔날레 개최, 문화재단 신설(4개), 문화도시 신규지정(3개), 문화콘텐츠 분야 기회발전특구 지정(순천), 지역인재 육성 등
- (한계) COVID-19로 문화예술분야 위축, 지역소멸 위기, 지역간 문화인프라·향유기회 불균형 지속

경북

- (성과) 전통문화유산의 활용, 지역문화 가치발굴, 생활권별 선도사업 개발, 문화관광사업 기반조성, 생활문화센터 운영 활성화, 다양한 문화예술 공연기획 등 문화향유 기회 확대, 특화된 지역문화자원 발굴 등
- (한계) 지역 여건 상 인적자원 활용 등 어려움, 장기적 계획수립 필요

경남

- (성과) 문화격차 해소, 예술인 창작여건 조성, 문화교류 및 대표문화 브랜드화, 전문인력 양성, 콘텐츠산업 분야 기반 구축, 문화시설 조성 및 생활문화정책 추진기반 마련, 주민주도형 사업발굴 및 취약지역 프로그램 지원
- (한계) 도시, 군 지역 간 문화격차 상존, 문화재정 및 거버넌스 역량 미흡

제주

- (성과) 지역문화인력양성사업, 지역문화생태계 구축 조사 실시, 문화소외계층사업, 예술인 복지기금 신설, 동아시아 문화도시간 교류, UCLG, 서귀포문화도시 선정 등 제주문화 브랜드 세계화 노련
- (한계) 문화예술 주체의 정책참여 기회 부족, 문화예술인 활동공간 수요충족 어려움

## 제2차 지역문화진흥기본계획(2020~2024)의 성과와 한계

### 3차 기본계획 수립시 고려해야 할 사항에 대한 지자체 의견수렴 결과

- 지방이양 이후에도 의미있는 문화사업이 유지 및 확장될 수 있는 방안 마련, 지속가능하고 안정적인 예산확보 방안 마련
- 지역문화진흥계획의 중요성 인식 및 체감도 제고, 추진·이행 실적의 체계적 관리 필요, 성과관리체계 구축, 다른 중장기계획(콘텐츠 산업 진흥 기본계획, 국민여가활성화 기본계획, 문화예술교육 종합계획, 박물관·미술관 진흥계획, 문화유산 보존·관리·활용 기본계획 등)과의 연계성 확보 필요
- 정권이 바뀌어도 정책이 지속될 수 있도록 하는 방안 마련 필요
- 지역의 실정을 고려한 계획, 지역의 자율성과 재량권 존중, 지역의 의견수렴을 통한 문화시설 조성 방향이 모색될 필요
- 지역별 문화 격차(수도권과 비수도권, 도시와 농촌 등)를 고려한 차별화 된 정책 수립 및 그에 따른 문화정책에 대한 컨설팅 및 문화 재정 지원 필요
- 하드웨어 조성 이후 기초 지방자치단체의 재정력만으로 초창기 운영 및 정착에 종종 어려움이 있으므로 이를 보완할 방안 마련 필요
- 문화 협치를 위한 총괄적 거버넌스 체계 강화, 각종 위원회의 실질적 운영 및 역할 강화 필요
- 문화취약지역 우선 지원 또는 확대 방안 등 마련
- 인구소멸과 초고령사회 진입에 따른 문화향유 방식 변화를 반영해 시니어 문화향유 프로그램 등 다양한 문화층 확대할 필요
- 중앙 차원에서 지역 간 교류를 활성화할 수 있는 방안 마련 필요
- 지역문화실태조사는 지역의 문화정책 수립에 유의미하게 활용되므로 실효성 제고를 위한 지속적인 지표 개선과 데이터 입력 관련 기초지자체 교육 실시 필요, 지자체에서 시행계획 수립에 필요한 기초자료, 통계, 실태조사 결과 등 지원(공유) 필요
- 보다 확대된 범위의 지역문화인력 전문성 강화를 위한 교육 지원 필요, 지역문화 전문인력(기획자, 매개자, 연구자) 양성·순환 배치 제도화, 청년 문화인력과 연계한 지역 정착형 일자리 지원, 양성과 배치뿐만 아니라 역량별 맞춤형 교육, 전문인력의 커리어 지속을 위한 사업 연계, 일자리 질 개선과 같은 부분들이 같이 고려될 필요, 정부주도의 지역문화전문인력의 경력 인정 및 처우개선을 통한 전문인력의 안정적 정착 지원 등 필요
- 양적 확대보다 질적 내실(참여확산, 만족도 제고, 지속가능성 등)에 대한 전략적 추진과제 설정 필요
- 저출생, 인구구조 변화(고령화, 신중년, 신노년, 1인가구 증가 등), AI 대전환 등에 따른 정책방안 마련 필요
- 기존 생활문화정책을 넘어 온·오프라인 방식, 참여 계층의 다양화 등 변화된 환경에 대한 충분한 고려가 필요
- 전국 규모의 문화축제 및 박람회 순회 개최를 통한 지역경제 발전 도모
- 생활문화권 단위(읍·면·동)까지 고려하는 프로그램(농촌·도서지역 맞춤형 문화서비스 모델 제시 등) 설계 필요
- K-컬처의 국가산업화 전략에 대응하여 지역의 개성있는 문화 발굴과 콘텐츠화, 관광산업 발전 지원하는 과제가 더욱 다양하고 섬세하게 설계될 필요

제3차 지역문화진흥기본계획(2026~2030) 수립을 위한

# 환경변화 및 설문조사 결과 분석



# 제3차 지역문화진흥기본계획 수립을 위한 환경변화 및 설문조사 결과 분석

## 거시적 환경변화와 지역문화정책의 대응방향

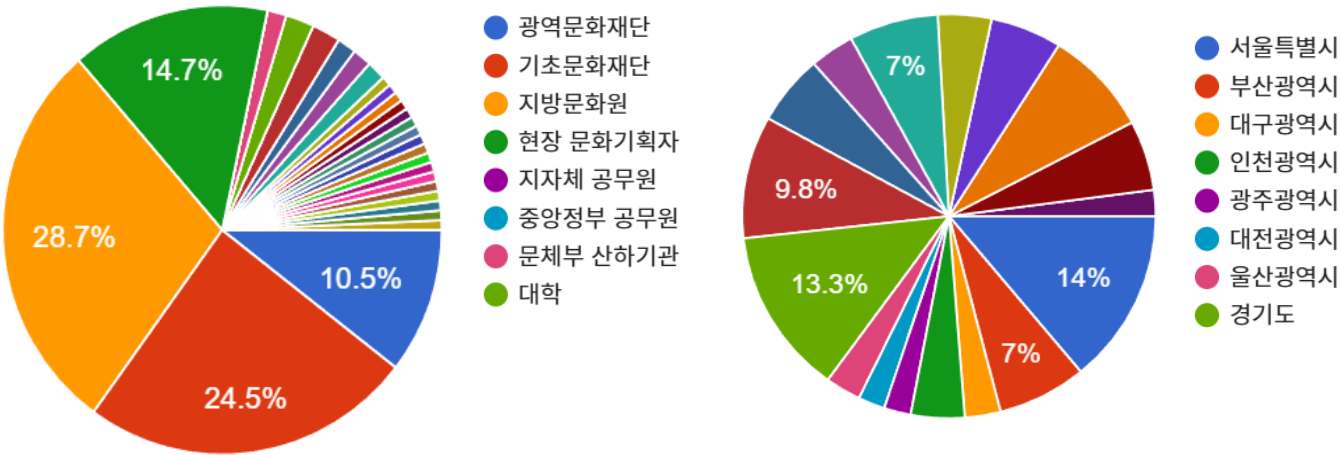
	환경변화	영향	대응방향
Social	<ul style="list-style-type: none"> <li>인구구조 변화와 지역소멸</li> <li>이주배경주민 확대</li> <li>주4.5일제 도입</li> <li>사회갈등 및 고립 심화</li> <li>K-컬처의 위상 제고</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>지역 활력 저하</li> <li>지역의 고유성과 정체성 상실</li> <li>사회적 비용/돌봄부담 확대</li> <li>문화향유 수요 확대 및 다변화</li> <li>연결과 치유에 대한 수요 확대</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>지역의 문화적 정주여건 개선 (인구유출 억제/유입 확대)</li> <li>지역의 고유한 기억과 서사, 문화의 발굴·보존·활용 촉진</li> <li>창조적 커뮤니티 돌봄(Creative Community Care) 확대</li> <li>지역문제해결형 문화정책 확대</li> </ul>
Technology	<ul style="list-style-type: none"> <li>디지털 기술 심화</li> <li>AI 대전환(AI)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>스마트도시 도래</li> <li>지역문화생태계 가치사슬 변화</li> <li>디지털격차/AI 편향 확대</li> <li>빅데이터의 중요성 확대</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>문화인프라/서비스 스마트화</li> <li>디지털/AI 리터러시 제고 및 윤리규범 확대</li> <li>지역문화자원의 디지털화 및 AI 통한 다각적 활용</li> <li>창의력/상상력/성찰역량을 키울 수 있는 문화프로그램</li> </ul>
Economy	<ul style="list-style-type: none"> <li>저성장과 신보호주의</li> <li>긴축재정</li> <li>지역의 경제적 활력 감소</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>지역소득 및 일자리 감소</li> <li>문화 분야 지원 감소</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>지역 내 문화 분야 일자리/일거리/일경험 창출</li> <li>지역 내 로컬문화비즈니스 활성화를 통한 수익모델 창출</li> <li>로컬 브랜드 생태계 구축 지원</li> </ul>
Environmental	<ul style="list-style-type: none"> <li>기후위기 심화</li> <li>ESG 경영 확대</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>자연재해로 문화시설/축제/행사 피해</li> <li>환경/생태/기후정의 연계 문화활동 확대</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>재난재해로 인한 문화 분야 피해 회복 방안 모색</li> <li>문화 분야 탄소중립 대응방안 모색</li> <li>기후위기 실천을 위한 문화 프로젝트 지원</li> </ul>
Political	<ul style="list-style-type: none"> <li>이재명 정부 출범</li> <li>지방분권 및 지방이양 확대</li> <li>글로벌사우스의 부상</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>5극 3특 중심 지역발전</li> <li>지역 간 문화재정 투입 격차 확대로 문화적 불균형 확대 우려</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>5극 3특 구현과 연계한 지역문화정책 방향성 제시</li> <li>중앙-지역 간 역할분담, 거버넌스의 재정립</li> <li>지역 간 문화적 불균형 보완하기 위한 정책 개발</li> </ul>

# 제3차 지역문화진흥기본계획 수립을 위한 환경변화 및 설문조사 결과 분석

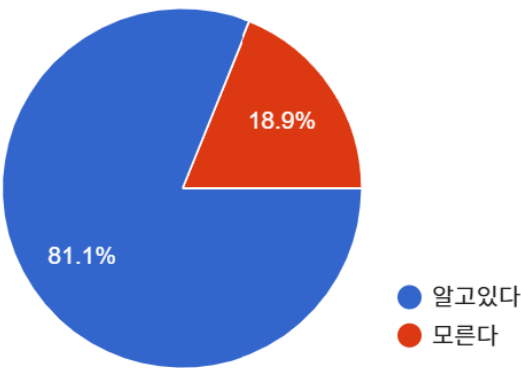
## 설문조사 결과 분석

### 조사개요

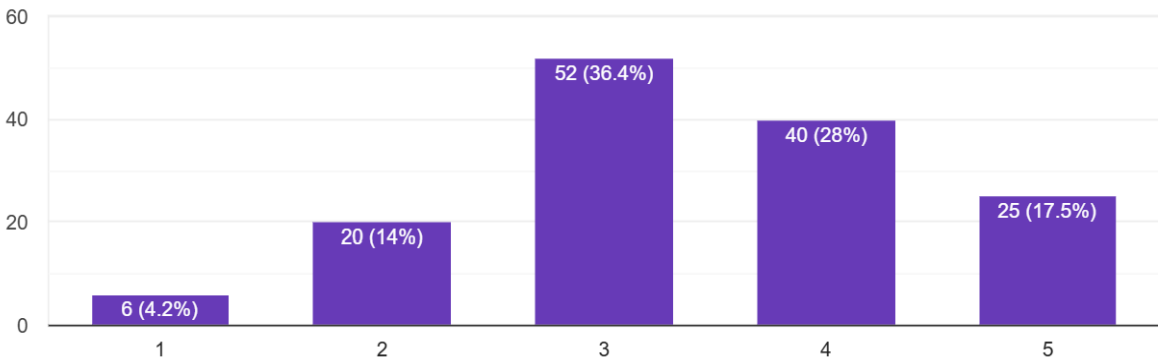
- 조사대상 : 중앙정부 및 지자체 지역문화정책 담당자, 지역문화재단 및 지방문화원 종사자, 학계 전문가, 지역문화 현장 종사자 등 (응답자 : 144명)
- 조사방법 : 구조화된 설문지를 통한 온라인 설문조사
- 조사기간 : 2025.1.27~2025.11.8
- 응답자 : 144명 (광역문화재단 기초문화재단 24.3% 지방문화원 28.4% )



(1) 지역문화진흥기본계획에 대한 인지율 : 81.1%



(2) <제2차 지역문화진흥기본계획(2020~2024)>의 목표 및 성과에 대한 전반적 평가 : 3.41점(5점 만점)

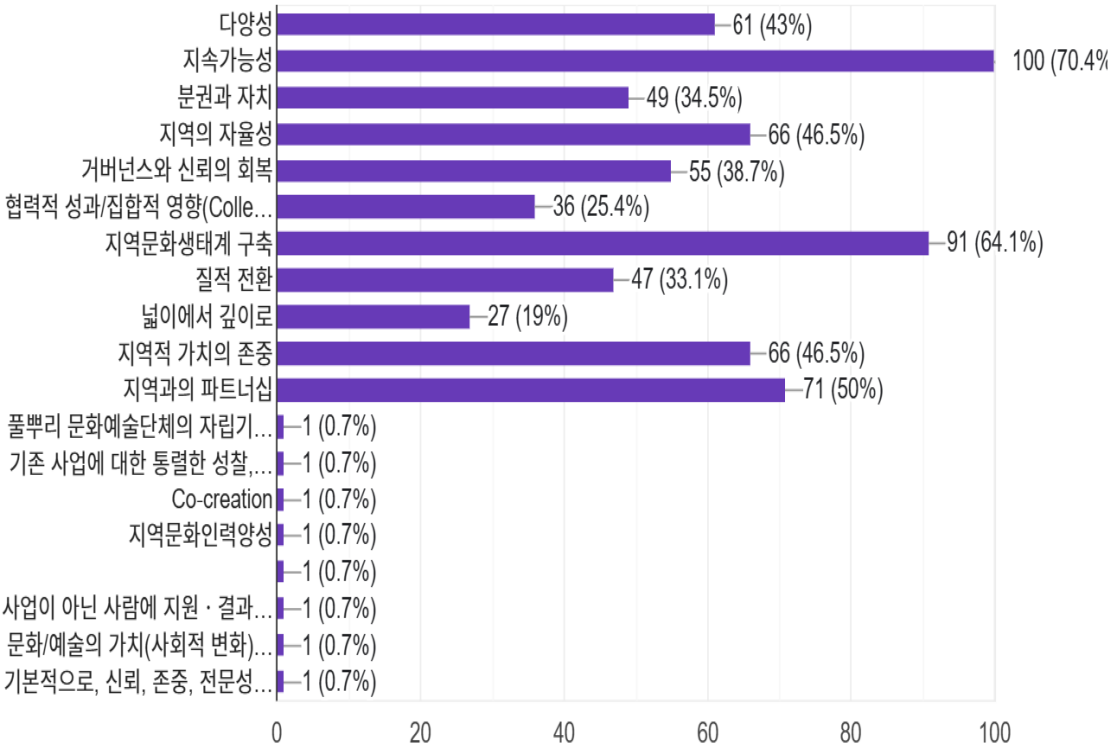


# 제3차 지역문화진흥기본계획 수립을 위한 환경변화 및 설문조사 결과 분석

## 설문조사 결과 분석 (일부 발췌)

(5) 제3차 지역문화진흥기본계획(2026~2030) 이 지향해야 할 가치(복수선택)

순위	가치	응답 수 (N=144)	비율(%)
1	지속가능성 (Sustainability)	100	69.4
2	지역문화생태계 구축	91	63.2
3	지역과의 파트너십	71	49.3
4	지역적 가치의 존중	66	45.8
5	지역의 자율성	66	45.8





# 제3차 지역문화진흥기본계획 수립을 위한 환경변화 및 설문조사 결과 분석

## 설문조사 결과 분석 (일부 발췌)

### (6) 제3차 지역문화진흥기본계획이 지향해야 할 비전 키워드

- ✓ 지속가능성
- ✓ 다양성
- ✓ 자율성
- ✓ 협력
- ✓ 문화생태계
- ✓ 문화도시
- ✓ 포용
- ✓ 성장
- ✓ 연계/연결/소통
- ✓ 상상



# 제3차 지역문화진흥기본계획 수립을 위한 환경변화 및 설문조사 결과 분석

## 설문조사 결과 분석 (일부 발췌)

### (7) 영역별로 중요하게 다루어야 할 과제 (복수선택)

핵심 방향	중요하게 다루어야 할 영역
I. 문화자치 기반 및 거버넌스 재정립	<ul style="list-style-type: none"> <li>① 지역문화재정 확충 (60.7%)</li> <li>② 중앙-광역-지역 간 역할분담 (51.4%)</li> <li>③ 지역간, 민관, 지역-산업-학계, 부처간 협력 활성화 (47.1%)</li> <li>④ 지역문화진흥기관 간 역할 명확화 및 협력망 구축 / 지역문화기관의 전문성 존중 및 자율성 확대 (45%)</li> <li>⑤ 지역문화진흥기본계획에 대한 관리체계 구축을 통한 실효성 확보 (38.6%)</li> <li>⑥ 지역문화 관련 조사, 연구, 빅데이터 생산·공유시스템 구축 / 지역 문화행정 쇄신 (35%)</li> <li>⑦ 지역문화공론장을 통한 소통 확대 / 지역문화사업 추진에 있어 중앙정부의 과도한 통제 개선 (32.9%)</li> <li>⑧ 지역문화협력위원회 강화 (22.9%)</li> <li>⑨ 지역문화진흥기본계획 수립체계의 변화 (22.1%)</li> <li>⑩ 문화 분야 협약제도의 도입 (19.3%)</li> </ul>
II. 균형 성장을 위한 지역문화 공간 전략 재구축	<ul style="list-style-type: none"> <li>① 취약지역 문화적 정주환경 형성: 문화로 머물고 싶은 지역 만들기 (47.9%)</li> <li>② 문화를 통한 지역상권 활성화 (44.3%)</li> <li>③ 지역청년들이 자유롭게 이용할 수 있는 문화아지트 만들기 (43.6%)</li> <li>④ 지역맞춤 협약형 문화도시로 전환 (40.7%)</li> <li>⑤ 지속가능한 공동체 플랫폼으로서 마을 단위 문화공동체 활성화 지원 (39.3%)</li> <li>⑥ 빈집, 폐교 등 지역유휴공간을 문화로 살리기 (38.6%)</li> <li>⑦ 근현대 문화자산과 미래유산에 대한 문화적 활용계획 수립(33.6%)</li> <li>⑧ 문화를 통한 지역브랜딩, 장소마케팅 전략으로 고유한 디자인 경관(Design Scape) 만들기 (32.9%)</li> <li>⑨ 찾아가는 문화 프로그램 확대 (32.1%)</li> <li>⑩ 기 졸업 문화도시에 대한 인증제 도입 (21.4%)</li> <li>⑪ 5극3특 초광역 문화진흥체계 구축 (20%)</li> <li>⑫ 야간문화(Culture After Dark) 활성화로 24시간 문화로 즐거운 지역 만들기 (17.9%)</li> </ul>

# 제3차 지역문화진흥기본계획 수립을 위한 환경변화 및 설문조사 결과 분석

## 설문조사 결과 분석 (일부 발췌)

(8) 영역별로 중요하게 다루어야 할 과제 (복수선택)

핵심 방향	중요하게 다루어야 할 영역
Ⅲ. 다양성의 사회, 공동체의 미래로 확장되는 지역문화	<div>① 문화, 교육, 복지 플랫폼으로 문화시설의 기능 확장 (62.4%)</div> <div>② 지역 내 문화다양성 증진 (53.9%)</div> <div>③ 문화를 통한 치유와 돌봄 확대(창조적 공동체 돌봄, Creative Community Care) (47.5%)</div> <div>④ 생활문화활동 활성화 (39%)</div> <div>⑤ 통합문화예술교육체계 구축(36.2%)</div> <div>⑥ AI와의 결합으로 문화시설 등의 지능형 플랫폼 기능 확장 (35.5%)</div> <div>⑦ 디지털·AI 격차 해소와 윤리규범 확립 (25.5%)</div>
Ⅳ. 기본이 튼튼한 지역문화생태계의 구축	<div>① 사람을 키우는 지역문화 (62.9%)</div> <div>② 로컬 문화비즈니스 생태계 구축 (57.1%)</div> <div>③ 건강한 지역예술생태계 구축 (56.4%)</div> <div>④ 지역문화인력의 일경험 확대와 성장경로 지원 (51.4%)</div> <div>⑤ 로컬에서 글로컬(Glocal)로 지역문화 무대의 확장 (32.9%)</div> <div>⑥ AI 시대에 적합한 지역의 기억과 서사의 보존 (25%)</div>



# 제3차 지역문화진흥기본계획 수립을 위한 환경변화 및 설문조사 결과 분석

## 설문조사 결과 분석 (일부 발췌)

### (9) 제3차 지역문화진흥기본계획(2026~2030) 수립을 위한 주요 제언

- 중앙-광역-기초 지자체의 역할 분담을 명확히 하고, 상호간 소통·연계 강화를 통한 유기적 협력, 실효성있는 협력 체계 구축
- 중앙 주도의 통제와 간섭을 줄이고, 지역 스스로 기획·집행·평가하는 문화자치 시스템으로 전환 필요
- 기초 지자체 중심의 자율성과 책임성을 대폭 확대할 필요
- 협치 기반 시민참여 구조 제도화, 현장 참여형 의사결정 시스템의 보장

- 지역 문화기관의 전문성 존중 및 자율성 확대
- 문화재단의 재정자립도 및 사업운영 시 정치로부터 조금 더 자유로워 질 수 있는 방법
- 지역문화재단의 독립성과 문화예산의 확장
- 지역문화기관 복지, 처우개선

- 인재를 키우는 지역 사업
- 문화인력 양성 교육
- 예술인이 잘 살 수 있는 환경 조성
- 로컬 문화비즈니스 생태계 구축
- 문화로 돈 벌어 자립하고 순환할 수 있도록

- 지역을 바라보는 시선이 어떠해야 하는지를 제시하는 것이 중요
- 지속 가능한 지역문화 생태계 구축
- 지역맞춤형 정책 필요
- 문화다양성 확장
- AI시대에 적합한 지역문화정책, 디지털 전환과 문화기술 대응
- 기후환경변화에 대한 문화적 대응
- 문화교육과 시민문화역량강화
- 생활권 단위의 문화정책 실행 주체로 주민 밀착형 사업
- 지역간 연대와 국제교류
- 연령별 문화 접근성 어려움 해소, 중장년을 위한 지역문화정책

# 제3차 지역문화진흥기본계획(2026~2030)

## 수립방향 및 추진과제 (안)

※ 본 자료는 연구진이 연구 및 분과위원회 운영을 통해 도출한 중간결과로  
향후 지자체 의견 등을 반영 및 수정하여 기본계획 수립 예정입니다.

# 제3차 지역문화진흥기본계획(2026~2030)의 비전과 목표

비전	함께 만드는 문화, 함께 커가는 지역			
가치	지속가능성, 지역문화생태계, 파트너십, 자율성, 다양성, 포용성, 로컬리티			
목표	(국정과제 목표) 국민 문화예술관람율 제고 ('24년 63% → '30년 70%) (신규) 지역주민 문화적 정주환경 만족도 제고 ('30년 60점) (기존) 지자체 문화재정 비율 ('24년 1.8% → '30년 1.9%) (신규) 문화예술시설 접근성 ('24년 15.2분 → '30년 13분)			
추진 전략	문화자치 기반 및 거버넌스 재정립	균형성장을 위한 지역문화 공간전략 재구축	다양성 사회, 공동체의 미래로 확장되는 지역문화	기본이 튼튼한 지역문화생태계 구축



# 제3차 지역문화진흥기본계획(2026~2030)의 추진전략과 과제(안)

## 추진전략

## 정책과제 (21개)

I

문화자치 기반 및  
거버넌스 재정립

- 1.1. 지역문화거버넌스 재구축을 통한 협력적 성과(Collective Impact) 창출
- 1.2. 지역문화진흥기본계획의 위상 제고 및 법·제도 정비
- 1.3. 지역문화 재정 확충
- 1.4. 조사·연구·빅데이터 생산·공유시스템 구축
- 1.5. 지역문화행정 혁신으로 지역의 자율성과 전문성 강화

II

균형성장을 위한  
지역문화 공간전략  
재구축

- 2.1. 5극3특 초광역 문화진흥체계 구축
- 2.2. 문화도시 NEXT : 지역맞춤 협약형 문화도시로 전환
- 2.3. 문화마을·문화지구 활성화
- 2.4. 새로운 로컬씬(Local Scene), 문화경관 만들기
- 2.5. 취약지역 문화적 정주환경 형성 : 문화로 머물고 싶은 지역 만들기

III

다양성 사회, 공동체의  
미래로 확장되는  
지역문화

- 3.1. 생활문화 시즌2 : 문화를 통한 창조적 공동체 돌봄(Creative Community Care)로 확장
- 3.2. 지역 내 문화다양성 증진 및 통합문화예술교육체계 구축
- 3.3. AI 대전환(AX)을 통한 문화시설 등의 지능형 플랫폼 기능 확장
- 3.4. 지역·시민으로부터 시작되는 디지털·AI 격차 해소와 윤리규범 확립
- 3.5. 지속가능한 지역을 위한 기후 실천 프로젝트

IV

기본이 튼튼한  
지역문화생태계의 구축

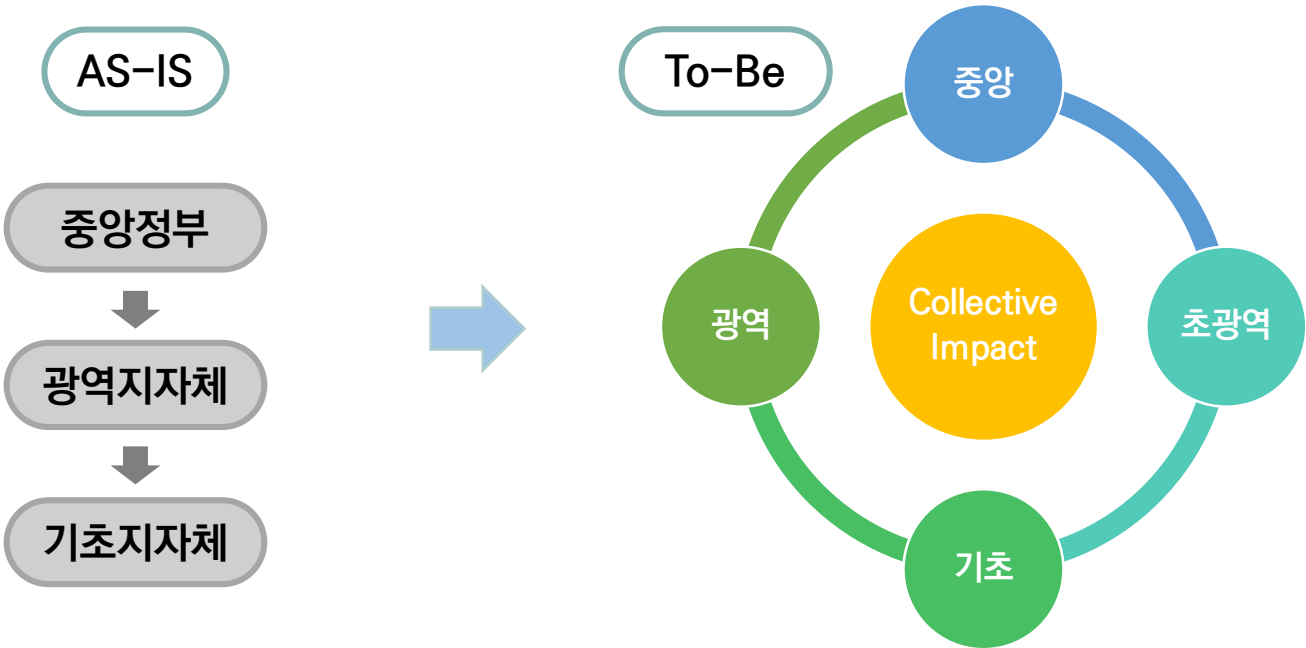
- 4.1. 지역문화의 체인저(Changer), 사람을 키우는 지역문화
- 4.2. 지역문화인력의 일 경험 확대 및 성장경로 지원
- 4.3. AI 시대, 지역의 기억과 서사의 보존
- 4.4. 건강한 지역예술생태계 구축
- 4.5. 로컬 문화비즈니스 생태계 구축
- 4.6. 로컬에서 글로컬(Glocal)로, 지역문화 무대의 확장

# I 문화자치 기반 및 거버넌스 재정립

## 1 지역문화 거버넌스 재구축을 통한 협력적 성과(Collective Impact) 창출

### 1 중앙-초광역-광역-기초 지역문화진흥체계 구축

- 재정 이양에 따라 이전의 하향식 사업 방식이 차지하는 비중은 줄고 여러 영역 간, 여러 지역 간, 상이한 지역수준 간 협력적 관계를 통해서 사업을 추진해야 할 필요성 증대
- 풍부한 협력적 성과(Collective Impact) 창출을 위한 다수준, 다주체 사이의 거버넌스 구축
  - 국가, 시장, 네트워크를 포괄하는 메타 거버넌스를 다수준, 다공간 차원에서 구성
  - 장기적으로 학습을 통한 문제해결 역량과 신뢰 구축이 이루어지는 거버넌스 구성



중앙정부	<ul style="list-style-type: none"> <li>문화기본권 확보를 위한 최소기준(National Minimum) 보장</li> <li>법·제도 기반 마련</li> <li>선도적 정책개발 및 추진</li> <li>전국 단위 DB 시스템 구축, 조사·평가 등</li> </ul>
초광역	<ul style="list-style-type: none"> <li>초광역권 협력네트워크 구축</li> <li>공동 의제 발굴 및 공동대응, 협업 사업 추진</li> <li>인력 교류</li> <li>※ 5국3특 초광역 문화정책 실무협의체 구성</li> <li>※ 5국3특 초광역 단위 ‘통합지원센터’ 설립 및 운영</li> </ul>
광역	<ul style="list-style-type: none"> <li>중앙-기초 간 매개·조정을 위한 정책 네트워크 허브 역할</li> <li>광역 권역의 특성을 고려한 선도/특화 사업 발굴</li> <li>권역 내 기초지자체 간 문화격차 완화</li> <li>문화자원 연계</li> <li>지역문화환경 조사</li> </ul>
기초	<ul style="list-style-type: none"> <li>지속가능한 지역문화생태계 조성</li> <li>지역문화자원 발굴·양성</li> <li>기초권역 거버넌스 활성화</li> <li>지역밀착형 생활권 문화정책 추진</li> </ul>

# I 문화자치 기반 및 거버넌스 재정립

## 1 지역문화 거버넌스 재구축을 통한 협력적 성과(Collective Impact) 창출

### 2 중앙-지역 간 연계 강화를 위한 지역문화협력위원회 확대 운영

- 중앙 <지역문화협력위원회>의 위상 및 기능 명확화 및 실질화 : 중앙-광역-기초, 민-관 사이의 개방적 협력을 위한 협의체로 기능
  - 정부위원 외 민간위원 유지하고, 정부위원과 민간위원 간 비율 균형 유지, 분기별 회의 정례화,
  - ‘지역문화진흥기본계획 및 시도진흥계획’의 검토·심의, 1년 단위 추진실적 검토 및 평가, 주요 현안 검토·심의
- 지자체 지역문화협력위원회 확대 및 기능 실질화
  - 광역 단위 <시·도 지역문화협력위원회> : 1년 단위 활동·심의·제안 내용을 중앙 지역문화협력위원회에 보고, 지자체 지역문화협력위원회 간 공론장 정례화
  - 기초 단위 <시·군·구 지역문화협력위원회> 설립을 위한 법적 근거 마련을 통해 단계적 확대 유도

### 3 지역문화진흥원 기능 재구조화 및 역할 강화

- 중앙정부 사업을 직접 수행하는 기능을 벗어나, ‘지역 주도의 문화발전을 위한 정책 개발 및 분야 간 협업’ 등을 수행하는 ‘촉매자’이자 ‘전략적 지원자’로의 전환
- 지역문화진흥원의 법적 지위 확보와 통합 지원 허브로의 기능 재구조화

### 4 정례적 문화타운홀 미팅 등 공론장을 통한 소통 확대

- “지역과 현장의 목소리를 직접 듣고 행동”
- 결정보다는 결정 과정을 설계, 단순한 의견 수렴 차원이 아닌 협력체계에서 매개 역할, 지역에서 수렴된 타운홀 결과를 보고하고 반영

### 5 문화영향평가 확대를 통한 문화 가치의 확산

- 대상 명확화 및 범위 확대, 권역별 평가 수행기관의 지정 및 운영, 문화영향평가 협력체계의 실효성 제고



# I 문화자치 기반 및 거버넌스 재정립

## 2 지역문화진흥기본계획의 위상 제고 및 법·제도 정비

### 1 지역자율형 지역문화진흥계획 수립체계 형성 및 모니터링·포상체계 마련

✓ 각 지자체가 스스로 지역문화진흥계획을 수립하여 운영 할 수 있도록 지원체계 및 관리체계 형성

- 2030년 제4차 지역문화진흥기본계획 수립 시부터 모든 광역지자체 대상 <시·도 지역문화진흥계획> 수립 의무화 (조례 제정 유도) (기초지자체 - 권장)
  - 지역문화진흥기본계획을 반영하는 한편, 각 광역지자체는 해당 기초지자체의 의견을 수렴하여 계획을 수립
  - 지역문화진흥기본계획 관련 사항 및 해당 지자체의 문화정책 관련 사항을 포함하도록 규정
  - <시·도 지역문화협력위원회> 승인을 받아 수립 → 수립과 동시에 문체부에 계획 제출
  - 1년 단위로 “기본계획 및 진흥계획에 대한 추진실적 보고서”를 작성하여 <시·도 지역문화협력위원회> 및 <중앙 지역문화협력위원회>에 송부  
→ 주기적 모니터링을 통해 계획 시행·관리
  - 문체부가 수립하는 지역문화진흥기본계획은 계획 종료 1년 전 수립 완료, 각 지자체는 문체부가 수립한 기본계획을 반영하여 자체 문화계획을 수립할 수 있도록 운영
    - ※ 제4차 기본계획(2031~2035)의 경우 문체부 2029년 12월 기본계획 수립 완료 → 2030년 각 지자체 문화계획 수립 완료 → 2031년 계획 운영
  - 지역문화진흥원 내 컨설팅단을 운영, 각 지자체가 효율적으로 계획을 수립할 수 있도록 지원
- <지역문화대상> 등 기존 수상제도를 개선, 우수한 지역문화진흥계획을 수립하고 운영하는 지자체에 대한 포상 시행
- 우수한 계획 및 사업을 시행하는 지자체의 사업에 대한 지원 및 공모사업 가점 부여 등 인센티브 설계

# I 문화자치 기반 및 거버넌스 재정립

## 3 지역문화 재정 확충

- 1999년 이후 지속적으로 추진되고 있는 지방분권정책에 따라 문화체육관광부의 지역문화진흥을 위한 사업과 예산의 상당부분이 지방으로 이양되어 2020~2023년 사이에 지방이양된 문화체육관광부의 사업 규모는 약 8,815억원, 이중 '문화예술분야' 사업 예산 규모는 약 4,068억원
- 2024~2025년에는 '지역문화진흥' 및 '국민문화활동지원' 관련 사업이 일부 종료되거나 지특회계로 이관되는 등 재구조화
- 2025년 기준 지자체의 '문화 및 관광 분야 세출예산(순계)'은 15조 6,220억원(4.8%), 이중 '문화예술 부문 예산'은 5조 3,691억원(1.6%)를 차지
- '문화 및 관광 분야' 총 예산 중 국비는 1조 7,652억원(11.3%), '문화예술 부문' 국비는 4,741억원(8.8%)에 불과 (시도비 37.9%, 시군구비 53.3%)

### 1 지역문화진흥기금 조성 및 운영 활성화

- 지역문화진흥법에 규정된 문화분야 특수목적재원인 '지역문화진흥기금(현재 법정재량기금)'의 설치 및 운영 활성화 유도
  - ('25년 기준) 24개 지자체, 1,582억원 조성, 전체 지자체 조성 기금액의 0.3%에 불과 ; ('20년) 39개 지자체 → ('23년) 31개 → ('25년) 24개
  - 중앙정부의 지원 근거 마련, 법정 의무기금으로 전환하는 방안 검토

### 2 지역문화 재원의 다각화

[사례] : 영국 Cultural Impact Fund, 국토교통부의 도시재생 새싹기업에 대한 크라우드 펀딩 지원

- (민간기부 활성화) 문화예술 관련 기관단체 일반기부단체(舊 지정기부단체) → 공제한도가 높은 특례기부단체(舊 법정기부단체)로 전환 검토
  - (단기적) 인구감소지역, 문화취약지역 기관'들에 한정하여 기부금 공제한도 상향조정 적극 도입 검토 (도입 효과성 검증 후 관계부처 협의 추진)
- (민간투자를 통한 공공사업 활성화) 사회성과보상사업(SIB), 지역문화 프로젝트 특화형 '온라인 크라우드펀딩 플랫폼 구축·운영, 고향사랑기부금 활용
  - (SIB, Social Impact Bond) 민간이 선투자하여 공공사업을 수행하고, 정부는 약속한 성과가 달성되었을 때만 예산을 집행하여 투자금과 인센티브를 지급
  - (고향사랑기부금) 지자체는 '고향사랑기부금 문화 분야 지정기부사업' 발굴 및 모금 확대, 문체부는 지자체와 공동으로 사업홍보 추진하고 정부지원(정책보조지원) 적극 검토 [사례] 광주광역시 동구의 '광주극장 시설개선 및 인문문화 프로그램 사업', 전남 담양군의 '어르신 문화복지 프로그램 지원' 등
- (균특회계 초광역특별계정 활용) 초광역 단위로 지역 연계형 문화 사업을 발굴하여 '지역 연계형 문화클러스터' 발굴 추진

# I 문화자치 기반 및 거버넌스 재정립

## 3 지역문화 재정 확충

### 3 지역문화 내실화와 균형발전을 위한 재정 운용

#### ■ 지역이양사업(전환사업) 운영 내실화 및 성과 제고

- (문화 분야 맞춤형 성과지표) 행정안전부가 제시하는 전환사업 성과평가 기준을 그대로 따르는 것이 아니라, 문화사업의 특수성을 반영한 맞춤형 성과지표를 개발(행안부 성과평가기준에 반영 추진)
- (지역문화사업 컨설팅) 지방이양된 지자체 보조사업의 추진 성과와 우수사례를 자치단체에 공유하고, 지역별 특성에 맞는 사업모델 구상 및 효율적 추진을 위한 맞춤형 전문컨설팅 추진(전문 컨설팅단 구성 · 운영 검토)

#### ■ ‘지방소멸대응기금사업’ 문화사업 내실화

- 2022년부터 2025년까지 4년간 전국 지방자치단체 지방소멸대응기금 사업은 총 2,109개이며, 이 중 문화·관광은 464개(22.0%)로 산업·일자리분야(484개, 23.0%)에 이어 두 번째
- 행정안전부 등 관계부처 협의를 통해 기획부터 사후관리까지 문체부 및 유관기관의 참여를 가능하게 하여 이들 사업들의 완성도를 높이고 실효성 제고
- (기획-컨설팅 강화) 행안부-관계부처 공동으로 ‘투자계획 전문가 컨설팅단’ 구성·운영하고, 사업 본격 추진 시 문체부 산하 공공기관의 직접적 지원 추진
- (기존 사업과의 연계) 지자체서 既추진 중인 문체부 사업과 지방소멸대응기금 사업 연계 유도
- (성과관리) ‘문화영향평가’ 실시를 통한 사업 개선 유도

#### • ‘문화 환경 취약지역’ 지원 및 부처 간 연계 강화

# I 문화자치 기반 및 거버넌스 재정립

## 4 조사·연구·빅데이터 생산·공유시스템 구축

### 1 지역문화 빅데이터 구축 및 활용 지원

- 한국문화정보원이 공공기관 및 민간기업으로 구성된 데이터센터를 기반으로 운영하는 <문화빅데이터 플랫폼>을 지역문화진흥에 효과적으로 활용할 수 있도록 빅데이터 확충
- 지역문화진흥원, 한국지역문화재단총연합회 등과 협력하여 발굴된 분석 사례와 활용사례의 현장 전파 가능성을 점검하고 지자체 및 지역문화재단에서 실무 활용 모델을 개발하여 보급 전파

### 3 지역문화통합정보시스템 고도화

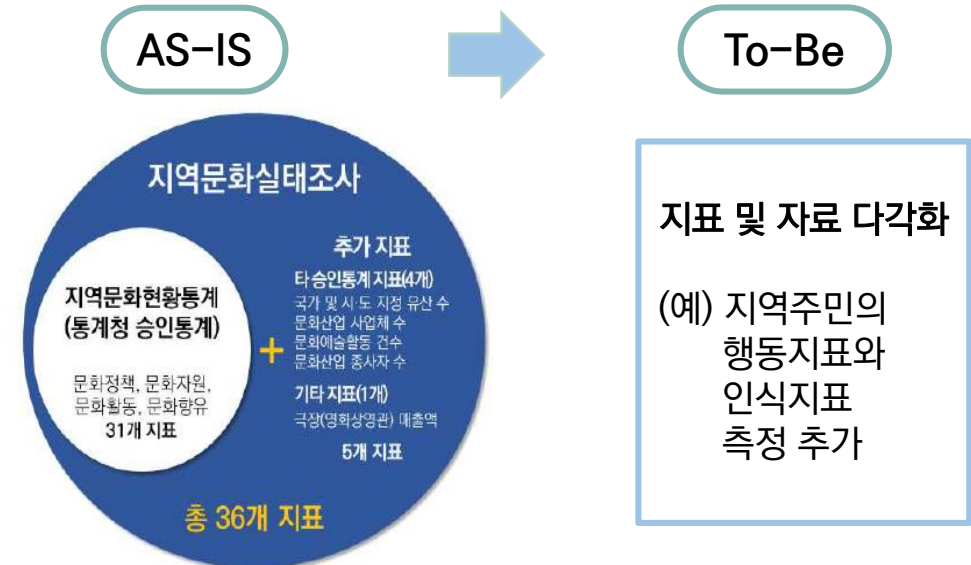
- 지자체 관점에서 개별 지자체의 문화정보를 원스톱으로 파악할 수 있는 정보시스템 구축
- AI 활용 활성화를 위한 지역문화정보통합시스템 고도화

### 4 지역문화실태 심층연구

- 생활권(읍·면·동) 단위 문화 실태 분석 및 심층연구
- 지역문화조사 등 주민 삶의 질·공동체 의식·여가생활 만족도를 묻는 정기적 조사와 지역문화실태조사 및 행정자료 연계·분석
- 지역사회조사의 문화·여가 문항 연계 방안 검토

### 2 지역문화실태조사 등 통계생산 및 공유체계 개선

- 지역문화실태조사 지표 및 자료 다각화로 지표측정의 타당성 및 자료의 정확성을 제고하고 행정 부담 경감
- 지역 주민의 행동지표와 인식지표를 측정하는 문화 관련 항목을 표준화하여 포함시켜서 지역문화환경에 대한 주민 체감도 반영을 개선함으로써 지역간 문화격차 해소 자료 활용
- 개별 지자체별로 조사 결과 전체 분포에서 해당 지자체의 포지셔닝에 대한 세부 정보 제공 및 개선 방안 컨설팅





# I 문화자치 기반 및 거버넌스 재정립

## 5 지역문화행정 혁신으로 지역의 자율성과 전문성 강화

### 5 지역문화기관 전문성 및 의사결정구조의 투명성 확대

- (단체장 역량·성과평가 모델 개발) 지역문화기관 단체장 선임과 성과평가에 활용되도록 '지역문화기관 기능별 단체장 핵심역량'을 표준화하고 이를 바탕으로 '역량 및 성과평가 수행을 위한 표준 모델'을 개발하여 보급
- (수요 맞춤형 직무역량교육 확대) 수요맞춤형 직무역량교육 제공으로 지자체 문화행정 담당 공무원과 지역문화재기관 종사자의 직무역량 강화
- (ESG 경영 확대) 지역문화기관 거버넌스 구조의 민주성과 투명성 강화를 위해 ESG 경영 강화에 대한 인센티브 체계 마련

### 6 지역 문화 분야 행정 쇄신

- (문화기관의 특성을 고려한 규정·지침 개선 유도) 지역 문화기관의 자율성 제고나 유연한 대응을 어렵게 하는 회계통제 등 규정 및 지침 간소화 추진을 위한 표준가이드라인 제공
- (공모사업 사후관리방안 모색) 중앙정부 공모사업은 장기적으로 포괄 기획형이나 지역 통합형 사업으로 전환하고, 기존 공모사업의 경우 운영 및 사후관리방안을 모색하여 안정적인 지방이양 추진
- (문화재단 경영평가의 특수성 고려) 문화예술 분야의 특수성을 감안한 문화재단 경영평가 개선방안 모색

### 7 보조사업에 대한 성과관리 및 통제 개선

- (성과평가 인식 전환) 보조사업 평가에 관하여 정량적 평가 중심의 구조를 넘어 질적 향상을 위한 컨설팅 중심으로 전환
- (자율 성과지표 도입) 보조사업 성과평가 지표의 일정비율을 중앙과 지역의 수평적 협력구조 안에서 문화예술 전문 분야에 따라 달리 설정할 수 있도록 함
- (질적·장기적 영향을 파악할 수 있는 신규 지표개발 연구) 지역문화 정책사업의 효과성을 장기적 관점으로 관찰하고, 문화예술을 통한 정량적 산출물(output) 뿐만 아니라 개인의 삶·관계·정서를 포함한 지역사회의 변화(outcome)를 종합적으로 파악
  - 정성적 성과지표 개발, 지역문화 패널 데이터 구축 등을 통한 장기추적지표 개발, 지역문화 정책사업의 종합 성과지표
- (성과평가 방식 다각화) 사업 추진주체 중심으로 이루어지는 평가방식을 전체 주체의 다면평가 방식으로 접근 검토

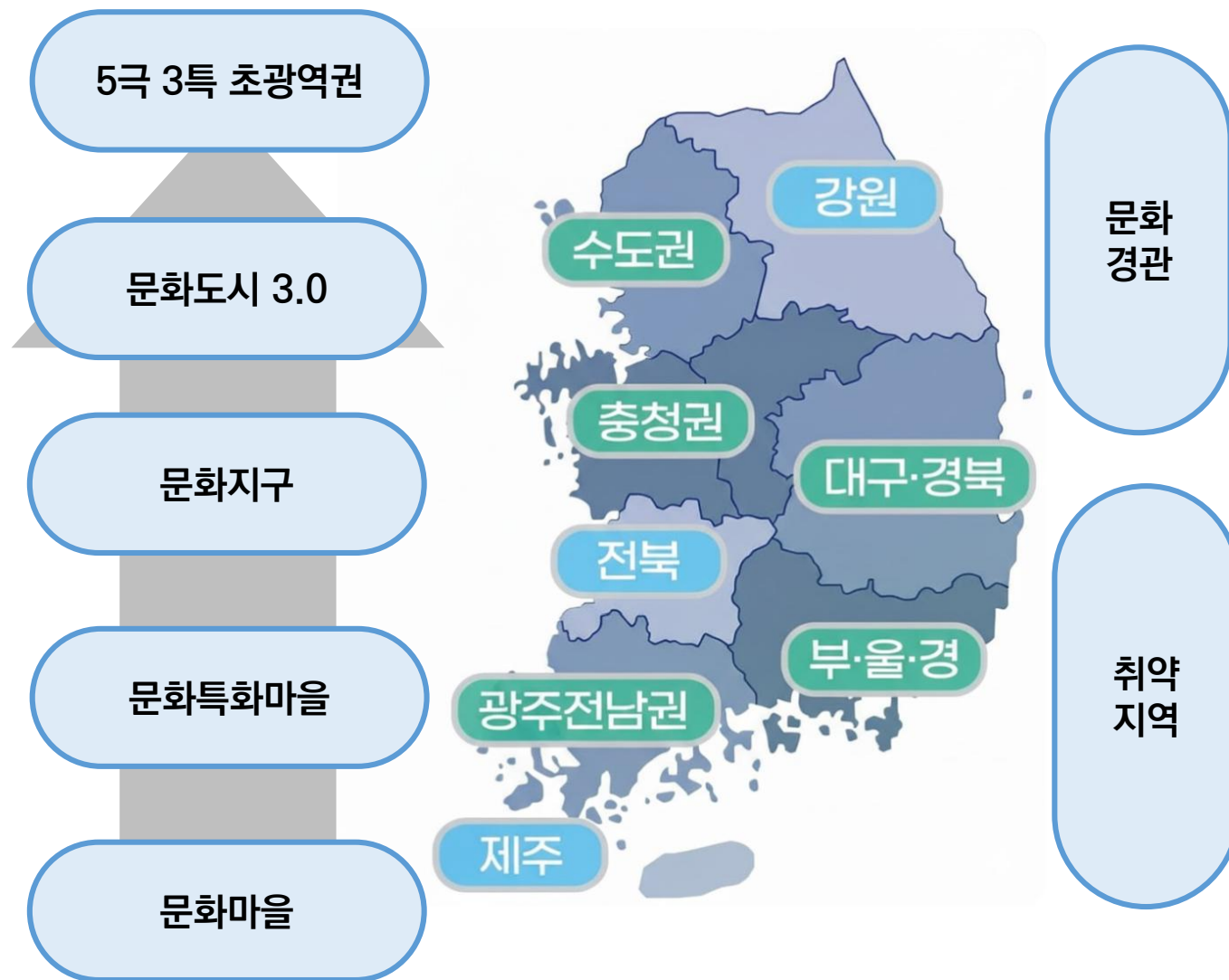
## ✓ 기존 지역문화 공간 정책의 한계

- 수도권 집중
- 지역소멸 위기 대응 미흡
- 시설 공급 위주의 전략

## ✓ 문화를 공동체 회복과 실질적 성장 동력으로 연결하는 새로운 공간 전략이 필요

## ✓ 다층적인 레이어(layer)를 고려한 공간 전략 추진

- ① (초광역권) 5극 3특 초광역 문화진흥체계 구축
- ② (기초 및 광역권) 지역주도 맞춤형 협약을 통해 지역의 특수성과 수요를 고려한 문화도시 3.0 추진
- ③ (읍면동) 지역의 가장 작은 단위에서부터 문화적 역량이 스스로 자라나는 '문화마을(씨앗)', 경제적 자립 기반을 갖추는 '문화특화마을(성장)', 안정적인 생태계로 자리 잡는 '문화지구(생태계)'로 이어지는 단계적 성장 경로를 마련하고, 장인경제(Artisan Economy) 등 특화 산업과 연계
- ④ (문화경관) 지역의 고유한 디자인 스케이프(Design Scape) 형성 등을 통해 새로운 로컬씬(Local Scene)으로서의 '문화경관' 만들기
- ⑤ (취약지역) 인구감소지역 등 취약지역의 문화적 정주환경 개선을 통해 '문화로 머물고 싶은 지역' 만들기



## 1 5극 3특 초광역 문화진흥체계 구축

## 1 5극3특 문화권역 진흥을 위한 특례 부여 등 법·제도 마련

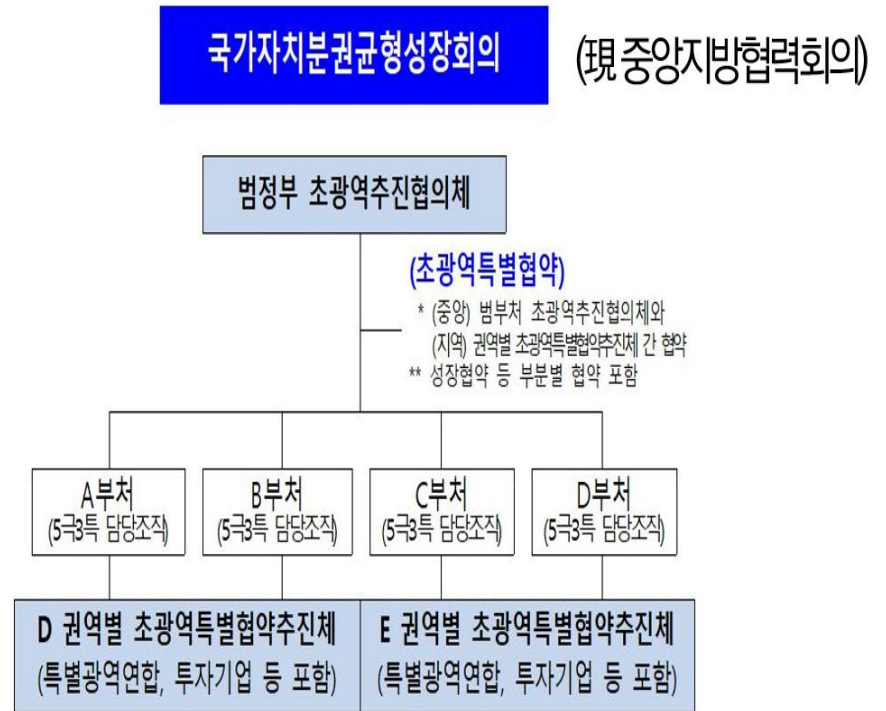
- 5극 3특 초광역권 문화협력 및 문화진흥 지원을 위한 법적 근거 및 재원 마련
- 추진단, 실무협의체 등 추진조직 설치, 5극3특 초광역권 문화진흥 종합계획 수립

## 2 초광역권 단위 거점 (가칭) 통합문화지원센터 설립 및 운영

- 문화체육관광부의 '5극3특 문화권 조성 추진단'과 긴밀하게 소통하며 초광역권 사업을 주도해나갈 추진체계의 중핵으로서 '(가칭) 통합문화지원센터' 설립·운영
- 주요 기능(안)**
  - 초광역 문화권 종합계획 실행 지원
  - 권역별 대표 문화사업(브랜드 사업) 발굴·육성
  - 문화권 연구·데이터 허브(지역문화자원 조사, 아카이브 구축)
  - 권역별 국제교류 거점(해외 문화권(유럽, 아세안 등)과의 문화 협력 창구)
  - 시범사업 추진 : 문화행정·기관·단체 종사자 공동 역량 강화 프로그램, 포럼 및 데이터 공유 플랫폼 운영, 권역 아티스트·예술대학 연계 협업 프로젝트

## 3 국립문화시설의 분관·분원 설치를 통한 랜드마크 조성

- (초광역형 분관·분원 설립) 지역에 국립문화시설 분관·분원 조성 시 해당 권역의 '랜드마크'로 발전해나갈 수 있도록 건인
- (국립문화예술단체 청년인턴제도 접목) 청년인턴 채용을 통해 지역청년들이 양질의 일자리에서 경험과 실력, 명성을 쌓을 수 있도록 지원



지방시대위원회(2025), 5극3특 국가균형성장 추진전략 설계도안.

## 1 5극 3특 초광역 문화진흥체계 구축

## 4 경쟁력있는 초광역 문화산업 성장전략 수립 및 대표사업 선정·지원

- (5극3특 슈퍼IP 육성 사업) 단순한 지역 콘텐츠 육성 지원을 넘어, 권역별 대표 IP(Intellectual Property)를 집중 육성하여 국가균형발전 랜드마크를 초광역 단위에서 생성하고 이를 글로벌 문화 브랜드로 확장
  - 권역별 IP 발굴- IP 융복합화- IP 투자·펀드 매칭- 인재·창작 지원 -글로벌 확산 지원
- 5극 3특 초광역 콘텐츠 C&D(Connect & Development) 활성화
  - 5극 3특별로 창·제작 주체 육성 및 지역 브랜딩 효과를 목표로 연간 10편 내외의 프로젝트 제작비를 지원

## 5 소통과 협력, 정체성 형성을 위한 ‘초광역단위 생활문화페스타’ 개최

- (초광역단위 생활문화 교류네트워크 구축) ‘연결과 확산’의 ‘5극 3특 생활권’ 전략과 연계한 8개 초광역별 생활문화 교류활동 체계와 거점 구축
- (권역 생활문화활동 지원·교류 거점 기관 선정) 8개 각 권역별 생활문화활동 지원과 교류 담당 거점 기관·시설 선정
- (초광역권 생활문화페스타 개최) 8개 초광역권별 생활문화활동 교류 증진을 통한 지역민의 문화향수 증진, 지역 소속감과 정체성 강화, 지역 고유문화 창조활동 등을 활성화
  - 매년 10월 ‘문화의 달’ 행사와 연계한 권역별 역내 순회 ‘생활문화페스타’ 개최



## 2 문화도시 NEXT : 지역맞춤 협약형 문화도시로 전환

### 1 지역주도 맞춤형 협약방식의 문화도시 추진

- **(지역 맞춤 협약방식 도입)** 경청과 신뢰를 바탕으로 한 협약형 정책을 통해 지역에 맞춤형 정책사업으로 문화도시 추진
  - 범부처 통합형 정책에서의 문화도시 추진을 통해 정책과 예산의 지속성, 지역개발의 통합적 성과를 유도.
  - ‘맞춤형’, ‘패키지화’ 그리고 ‘통합형’ 방향을 견지하며 특히 지역과 중앙의 거버넌스의 방식으로 ‘맞춤형 협약 방식’으로 전환
  - 비전공유 → 해당 지방자치단체 기본 문화도시 조성 방향 수립 → 중앙 매개기관 컨설팅 및 지원 → 기본 방향 합의 (문화체육관광부-지방자치단체) → 세부사업 설정/ 재원 마련 및 배분 방안 설정, 사업방식 합의 (기간, 추진, 내용 등) → 문화체육관광부-문화도시 대상 지방자치단체 간 협약 → 문화도시 사업 추진
- **(타부처 협업 확대)** 타 부처 사업 공모 선정과정에서 문화도시 사업과의 연계 시 가점 인정 등 우대조건 부여 협의, 다부처 협업 우수사례에 대한 포상 등

### 2 Post 문화도시 : 문화도시 인증제 및 문화도시 브랜드 지원

- **(사후관리체계로서 문화도시 평가인증제 도입)** 국고지원기간이 완료된 ‘졸업도시’들을 대상으로 3년마다 주기적 평가를 통해 ‘법정 문화도시’로 인증·공표하고, ‘문화도시 브랜드 사업’에 참여할 수 있는 자격을 부여하여 그 지위를 유지하고 성과를 확산시켜 나갈 수 있도록 유도
  - **(평가를 통한 인증 유예 및 취소, 재인증)** ‘법정 문화도시’에 적합한 조직·인력·예산·사업내용을 담보하지 못한 도시들의 경우, 문화도시심의위원회의 심의를 거쳐 ‘인증을 유예’ 또는 ‘취소’할 수 있도록 하며, 인증 자격을 갖춘 도시의 경우 문화도시위원회의 심의를 거쳐 재인증을 획득할 수 있도록 함
- **(문화도시 브랜드 지원 사업)** 간접적 지원을 통한 대표모델 발굴 및 범국가적 성과화 추진
  - (컨설팅 지원) 중앙정부의 컨설팅을 통해 분야별 대표 모델 육성·발굴 지방자치 정책 지원
  - (문화도시 비엔날레 개최) 분야의 고유성과 다양성을 기반으로 지속가능한 도시의 가치를 발굴한 대표 도시를 선정, ‘문화도시 비엔날레(가칭)’ 개최
  - (문화도시 브랜드 국제화) 유네스코 창의도시 네트워크, 동아시아 문화도시 등 국제 문화도시와의 연계로 법정 문화도시 브랜드 국제화
  - (홍보지원을 통한 브랜드 가치 제고) 한국관광공사, 한국언론진흥재단, 아리랑방송, KTV, 해외문화홍보원 등과의 협력사업 지원

### 3 문화마을 · 문화지구 활성화

- 주민 주도의 문화 활동이 지역의 산업과 일자리로 연결되는 자생적 성장 모델 구축, 일상 공간 중심의 지속가능한 지역문화 생태계 기반 마련

#### 1 지속가능한 공동체 플랫폼으로서 문화마을 활성화 지원

- **1단계 (문화마을:씨앗)** 주민공동체를 중심으로 풀뿌리 문화 활동을 활성화하고, 지역의 잠재된 문화적 자산을 발굴하는 데 집중
  - 주민 주도 ‘마을문화계획’ 수립과 문화자치 실현, 문화돌봄 및 문화안전망 중심의 공동체 활동에 씨앗 예산 지원, 마을문화지기(가칭) 발굴 및 성장 지원

#### 2 장인경제(Artisan Economy)와 결합한 문화특화마을 지정

[사례 : 일본 오키야마현 코지마]

- **2단계 (문화특화마을:성장)** 문화마을의 공동체 활동을 장인 경제(Artisan Economy)\* 등 지역의 특화 산업과 연결하여 문화적·경제적 자립 기반을 마련하도록 지원 : (발굴) 마을 장인의 발굴 및 자산화 → (교류) 아티잔 인 레지던스 프로그램 → (성장) 로컬 브랜드 육성 → (지원) 빠른 실험을 돕는 마이크로 펀딩 (공공성과 지속가능성 확보) → 마을기업, (사회적) 협동조합 소유운영 법인 지원, 수익의 일정비율을 마을 공공 프로젝트에 재투자
  - \* 장인경제 : 표준화된 대량생산에서 벗어나, 고유한 기술과 창의성에 기반하여 높은 부가가치를 창출하는 경제 모델. 필요에 따라 기술, 경험, 재료, 네트워크 등 흩어진 자원을 유연하게 결합하여 새로운 가치를 만드는 ‘사람(장인)’들이 모여 형성하는 ‘프로젝트 기반의 경제 생태계’

#### 3 문화지구 활성화를 위한 인센티브 지원

[사례] 미국 메릴랜드주 예술 및 엔터테인먼트 지구(A&E Districts) 지정

- **3단계 (문화지구:생태계)** 성장한 문화 주체들이 모여 지속 가능한 클러스터를 형성할 수 있도록, 제도개선을 통해 실효성 있는 인센티브와 안정적인 활동 기반 제공
  - (제도혁신) 예비 문화지구 제도 도입, 지정 요건 및 권한 현실화, 법적 지원 근거 명문화
  - (인센티브 재설계) 임차인 직접 지원제도 신설, 상생협약 의무화
  - (문화자치경영 모델 도입) 자율 재원을 통한 ‘자치경영’(BID, Business Improvement District), 성과 중심의 ‘임팩트 투자’ 유치 (SIB, Social Impact Bond), 자산 관리 권한을 통한 ‘젠트리피케이션 방지’(CLT, Community Land Trust) 모델 도입 지원

## 4 새로운 로컬씬(Local Scene), 문화경관 만들기

- 지역의 유휴 공간과 비가시적 자원을 문화적으로 조직하는 새로운 로컬씬(Local Scene) 구축, 문화경관 중심의 지역문화 확장 전략 필요

## 1 문화를 통한 지역브랜딩 · 장소마케팅 전략으로서 디자인 경관(Design Scape) 만들기

- 지역의 고유한 문화적 정체성을 기반으로 공공디자인, 문화콘텐츠, 주민의 일상적 경험을 통합적으로 설계하여 '매력적인 장소성'을 창출하는 종합적 전략
- 일관성 있는 비전 아래 장기적으로 도시의 품격을 높이는 민간(NPO/기업)이 적극적으로 참여할 수 있는 기회를 제공하는 '지속가능한 시스템'으로서의 접근
- 법적 근거 마련, 지역 단위 '디자인 스케이프' 전략계획 수립 및 기획위원회 구성, 선도사업 지원 및 공유·확산, 부처간 협력 및 민간 투자 연계

구분	기존 접근 방식 (As-Is)	디자인 스케이프 전략 (To-Be)
관점과 범위	점(點) 단위 접근 • 특정 거리, 특정 마을에 한정된 사업 • 파편적이고 단절된 결과물	면(面) 단위 접근 • 장소 전체를 아우르는 전략계획과 가이드라인 선행 • 지역적 비전 아래 시너지를 내는 높은 수준의 '문화경관' 창출
추진 방식	사업 실행 후 종료 • 단년도 예산으로 사업을 끝내면 유지관리 부재 • 시간이 지나며 흉물화되는 문제 발생	민간 참여, 지속가능한 '시스템' 구축 • '디자인 스케이프 가이드라인'을 제도화하여 적용 • 민간(기관/기업)의 자발적 참여를 유도하는 '지원 및 인센티브 제도' 병행
목표와 효과	환경 미화, 미관 개선 • 심미적 만족에 그치는 경우가 많음 • 경제적, 사회적 파급효과 미흡	전략적 '장소 브랜딩' • '지역의 경쟁력'을 높이는 핵심 전략으로 접근 • 정주 가치 향상, 생활인구 확대, 지역경제 활성화 등 체감 가능한 효과 창출

## 2 근·현대 문화자산과 미래유산의 문화적 활용 확대

- (근·현대 문화자산 실태조사 및 문화적 활용계획 수립) 근대형 대중행사(축제 등), 근대 공간(역·시장·공원·종교건축), 근대 예술작품(문학·음악·시각 등), 산업·도시 생활사(공장·철도·주거지 등) 등
- (미래유산의 문화적 활용 사업 지원) 근현대 시민기록 → 시민선정 미래유산 → 미래유산 문화적 활용의 모델을 마련, 시민주도의 활용 사업을 선정·지원<sup>42</sup>

## 4 새로운 로컬씬(Local Scene), 문화경관 만들기

## 3 문화를 통한 지역상권 활성화

- (문화예술 기반 지역상권 활성화 프로그램 기획·실행) 지역문화에 대한 이해와 문화기획 역량을 갖춘 지역 내 예술인 및 지역문화기획자와 지역상권 내 상인·주민이 협력해 ‘문화 팝업(pop-up) 프로젝트’ 등 문화예술 기반의 상권 활성화 프로그램을 기획하고, 실행 지원
  - 상권 침체의 원인을 문화적 관점에서 진단하고, 상권 특성과 수요에 맞는 콘텐츠 및 공간 기획을 통해 방문 유인 강화 및 매출 증대에 도모
  - 문화공동체 기반 상권 운영 모델 구축, 성과연동형 문화상권 지원 구조 제도화 병행

## 4 빈집 폐교 등 ‘문화로 지역 유희공간 살리기’

- (빈집, 폐교의 문화적 활용) 빈집과 폐교 등의 물리적 재생을 넘어 지역사회의 사회문화적 관계망 복원 및 활력 회복을 위해 주민의 문화 공유 또는 청년 창작자·기획자의 활동공간으로 활용할 수 있도록 제공 (국토부, 행안부, 농림부, 교육부 등 타부처 사업 연계)
  - 유희공간별 특성을 고려한 활용 모델(빈집형 : 소규모 커뮤니티, 폐교형 : 복합문화거점 등) 유형화 및 공간 설계·운영 프로그램 개발

## 5 24시간 문화로 즐거운 지역: 야간문화(Culture After Dark) 활성화

- (24시간 문화생활권 시범지구 지정) 광역 내 핵심 거점(허브) 1곳과 주변 소도시 연계거점 2-3곳을 야간 네트워크로 묶어 동시 운영
- (야간문화-상권-관광 통합 패키지) 야간예술거리+문화야시장+야간투어 결합으로 문화접근성 확대와 상권 활성화 연계
- (지역간 순환형 프로그램 기획) 권역형 문화기획자 풀(pool)을 구축·활용해 동일 콘텐츠를 권역 내 여러 도시가 릴레이로 공유함으로써 인적·물적 자원의 격차 완화
- (공공·민간 문화공간 야간 운영 확장) 공공문화시설(도서관, 미술관 등), 민간 소공연장·서점·갤러리 등과 야간 프로그램 연계, 유희 상권에 ‘야간문화 거점’ 조성
- (행·재정지원) 야간운영 표준지침(안) 제정(안전·보험·근로·소음), 야간대관료 감면 가이드 고시, 감면 대관료 차액 보전, 민간 공간 프로그램 운영료 지원 등
- (야간 맞춤형 프로그램 패키지) 주 1회 이상 정례화된 야간 문화강좌·공연·동네투어 패키지(퇴근 직후 접근 가능한 60-90분 모듈)



## 5 취약지역 문화적 정주환경 형성 : 문화로 머물고 싶은 지역 만들기

## 1 문화이장 양성 및 배치

- (읍면 문화이장 선발) 문화예술인·단체가 부족한 농산어촌 지역을 대상으로 주민 활동가이자 문화활동 매개자인 ‘문화이장’을 선발·배치하고, 주민의 문화향유 증진과 지역 현안의 문화적 해결을 위한 프로젝트 지원
- (문화이장의 날 개최) 평생교육사의 날 기념행사처럼 문화이장이라는 전문적 문화매개인력의 위상을 강화하고 성과를 공유하는 문화이장의 날 행사 개최

## 2 지역 청년을 위한 문화아지트 지원

- (자유롭고 안전한 지역청년들의 문화아지트 조성) 지역 청년들이 수도권 못지않게 힙(Hip)하고 안전하다고 느낄 수 있는 공간, 자유로울 수 있는 공간으로서의 ‘문화아지트’ 지향
- 청년들이 자신들의 끼를 발산하고, 또래 등 다양한 연령층 및 계층과 교류하며 문화적 활력을 발산할 수 있는 지역의 대표 공간 발굴 및 조성 지원
- (청년 주도의 문화아지트 운영) 발굴된 문화아지트가 청년층의 특색 및 지역적 특성을 반영하고 청년 주도로 운영될 수 있도록 추진

## 3 부처협력형 찾아가는 문화프로그램

- 문화인프라가 부족한 농산어촌이나 도서·산간지역(인구감소지역/관심지역) 등에 각 부처가 보유하고 있는 시설이나 서비스 전달체계를 활용하여 예술인, 예술단체가 찾아가 공연이나 전시, 다양한 문화체험 등 문화예술프로그램을 제공할 수 있도록 지원
- 농림축산식품부, 해양수산부, 행정안전부, 보건복지부와 협업하여 “상설 실무협의체 구성” 및 연간 사업계획 수립
- <찾아가는 문화예술서비스 통합플랫폼> 구축하여 각 부처 수요파악 및 문화예술단체 매칭 지원
- ‘지방소멸대응기금 광역계정’ 예산 활용 검토

## 5 취약지역 문화적 정주환경 형성 : 문화로 머물고 싶은 지역 만들기

## 4 부처협력형 직주락(職住樂) 통합지원

- (부처협력 통합지원) 지역의 활력 제고 및 변화하는 라이프 스타일을 반영하여 지역경제와 공간계획에 일상생활에서 삶의 질을 높이기 위한 여가 및 생활문화 정책이 유기적으로 결합되도록 부처 협력으로 직주락(職住樂) 통합지원 추진
  - \* ‘職(직장, 일)’, ‘住(주거지)’, ‘樂(여가, 즐길 거리)’가 가까운 거리 내에서 균형 있게 이루어지는 자족도시
- (생활권 단위 직주락 시범사업 추진) 직주는 갖추고 있으나 락을 갖추지 못한 지방도시를 대상으로 생활권 단위 직주락 시범사업 추진
- 국토교통부의 도시재생사업, 지역활력타운사업, 산업단지 등과 연계하여 직주락 관점에서 우선 추진 대상지를 선정하고 문화인프라 확보

## 5 아트케이션(Art + Vacation) 프로그램 지원

[사례] 부산 영도의 &lt;예술 선단 X 내-일의 항해캠프&gt;

- 청년예술인 및 문화기획자가 평소 거주하던 지역이 아닌 새로운 지역에 가서 일정기간 거주하면서 새로운 예술적 실험과 작업활동을 도모할 수 있도록 지원
- 지역 살기 지원을 통해 새로운 작업 및 네트워킹 확장 기대
- 예술인 및 문화기획자의 지역 이전 가능성을 제고하여 지역불균형 완화 유도
- 생활인구 및 관계인구 확대

&lt;표&gt; 문화선도산단 패키지 지원사업 내용

## 6 문화를 담은 산업단지 조성 확대 추진

- ‘지역 청년이 일하고 싶은 산업단지’를 만들기 위해 산단 특화 문화 프로그램, 문화를 접목한 공간 개선을 비롯한 문화를 담은 산업단지 조성을 위해 ‘문화선도 산업단지’ 확대
  - \* 누적기준 : 2025년(3개소) → 2026년(6개소) → 2027년(10개소) → 2028년(13개소) → 2029년(16개소) → 2030년(19개소)

산업부	문체부	국토부
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 문화를 담은 브랜드산단 조성 (문화브랜딩, 랜드마크)</li> <li>• 노후공장 청년친화 리뉴얼</li> <li>• 아름다운 거리 플러스 조성</li> <li>• 청년문화센터 건립</li> <li>• 휴폐업공장 리모델링</li> <li>• 산단 환경개선펀드</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 문화가 있는 날 (구석구석 문화배달)</li> <li>• 지역콘텐츠산업 균형발전 지원 (문화가 있는 산업단지)</li> <li>• 산단 청년공예 오픈스튜디오 조성</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 부처연계형 노후산단개발</li> <li>• 노후산단 재생지원(융자)</li> </ul>

## 1 생활문화 시즌2 : 문화를 통한 창조적 공동체 돌봄(Creative Community Care)으로 확장

## 1 생활문화정책의 목표 및 범주 확장

- 우리를 둘러싼 거시적 환경들이 급변하면서 지역주민의 삶과 생활양식이 빠르고 광범한 변화
- 인구감소로 인한 돌봄 부담의 상승, 사회적 고립과 갈등의 심화, 기후위기, 디지털 및 AI의 급속한 발전이라는 변화의 소용돌이 속에서 지역공동체 내에서도 새로운 문화의 역할이 요구
- 앞으로의 생활문화정책은 ‘문화예술 동호회 중심의 개인적 취향공동체’를 넘어 ‘지역공동체 구성원들이 직면하고 있는 다양한 이슈와 고민, 문제들을 문화적 방식(Creative way)으로 해결하기 위한 상상과 실험, 시도’를 지원하는 것, 즉 ‘창조적 공동체 돌봄(Creative Community Care) 지원 및 진흥’으로 확장될 필요
- 생활문화정책의 지향은 아마추어 예술생비자(Pro-sumer)를 넘어 지역공동체의 문제를 함께 고민하며, 문화적 방식을 통해 풀어가기 위해 책임감 있게 행동하는 ‘문화적 시민(Creative Citizen)’을 키워내고, 그들의 ‘문화시민권(Creative Citizenship)’을 보장하고 지원하는 것으로 확장

## 2 문화동호회 등 생활문화활동 여건 제고

- 유휴공간을 생활문화예술 거점으로 전환해 예술놀이와 예술경험을 확산하고, 제도 개선과 시민 주도형 플랫폼으로 지속가능한 문화생태계 실현
- (생활문화시설 공급·운영) 국가는 생활문화 향유환경의 최소기준을 보장하고, 지자체는 지역 맞춤형 기준을 개발·운영하며, 성과관리 체계를 통해 지속적 개선
- (생활문화 라운지 조성) 거점형 생활문화센터와 달리 예술가와 유휴공간(학교, 공실 상가, 유치원, 경로당 등)을 연계해 예술 경험·놀이가 가능한 생활밀착형 창작·교류 공간으로 조성·전환
- (플랫폼 사업화) 문화예술교육·생활문화 관련 ‘워크숍 컬렉션’을 통해 프로그램에 대한 대외적 홍보와 거래
- (도시자산 공유 플랫폼) AI 기반 유휴 도시자산을 창업·생활 문화공간으로 전환할 수 있는 ‘위 셰어링’\* 프로그램 도입을 위한 플랫폼 개발→위커머스 육성
  - \* 도시 자산 공유 플랫폼 ‘위셰어링’은 시민들이 공간·재능·경험을 공유하고 규칙을 직접 설정·기획하는 시민 주도형 플랫폼
- (생활문화예술인 활동보장 제도) 생활문화가 활성화되면서 준전문가 수준의 생활문화예술인이 많아진 만큼 이들 전문성을 인정하고 다양한 활동이 가능하도록 문화 분야의 다양한 제도를 개선하거나 보완 (예시) 지역 수요에 따라 전문성·경력·역량을 인정하는 생활문화예술인 또는 생활문화예술단체(동호회) 등록제<sup>6</sup> 등

## 1 생활문화 시즌2 : 문화를 통한 창조적 공동체 돌봄(Creative Community Care)으로 확장

## 3 문화를 통한 개인과 사회 치유 확대

- (치유의 패러다임 전환) 문화치유정책의 패러다임을 기존의 ‘결핍의 회복’에서 ‘삶의 풍요로움 증진’으로 전환
- (일상 속 생활문화를 통한 개인과 지역사회의 상호돌봄 환경 구축) 생활문화 활동을 통한 지역 내 사회적 관계 형성과 심화를 통해 주민 상호 간 돌봄 활동 증진
- (고령인구와 청년인구를 위한 마을 문화공동체 카페 운영) 인구 감소 마을의 유희시설 또는 빈집 등을 마을 주민들의 일상 생활문화공간으로 전환·운영
- (공동체로의 복귀 지원) 예술의 치유적 기능을 통해 신체·정신·사회적 어려움을 겪는 대상자의 회복과 사회공동체 복귀 지원
- (복지부 통합돌봄체계와 연계) 지역 내 치유나 돌봄을 필요로 하는 이들을 발굴하고 문화치유·돌봄 매개인력과 연계하여 서비스 제공 (예: 사회서비스원 등 연계)
- (공동체와 함께) 취미를 넘어 세대·계층을 잇고 공동체 유대와 치유를 확장하는 생활문화 활동 지원강화 → 창작 작품을 기초로 한 전국 단위 시민합창제 및 연극제

## 4 마을자원과 연계한 동네 단위 생활문화활동 활성화

- (생활권 다중이용시설) 마을의 서점, 카페, 식당, 상점 등 주민이 일상에서 이용하는 생활권 다중이용시설을 활용한 생활문화활동 활성화 [사례] 춘천 도시가살롱
- (살기 좋은 생활문화마을 조성) 귀농귀촌 등 타 지역 이주민, 생활인구, 관계인구 등 지역 외 유입 인구의 마을 정주 안착, 사회적 관계 형성, 교류 증진을 위한 생활문화 프로그램 시행 : 평생학습 프로그램, 귀농귀촌학교, 청년지원사업, 농어촌 마을 활력증진 사업 등 연계시행 [사례: 영월 삼돌이 마을]
- (세대 복합 생활문화 공간 전환) 인구 감소 마을의 보육시설, 유치원, 초/중/고등학교 시설, 주민 이용율 저하 공공시설을 아동/청소년/청년/중장년/고령인구 등 다양한 세대가 시간 또는 요일별로 각 세대의 필요에 따라 운영하는 생활문화 시설로 전환, 운영

## 5 AIP 전략으로서 지역통합돌봄체계와 연계·협력 강화

\* AIP(Aging in Place) 고령자가 스스로 선택한 거주지에서 기존의 익숙한 관계를 유지하며 나이 들어가는 것

- (AIP 연계 문화서비스 발굴) 살아온 집·동네에서 계속 거주하려는(AIP) 노인을 대상으로 하는 문화서비스를 발굴, 기존 자원을 활용한 제공 방안 마련
- (AIP 연계 문화서비스 제공) 복지부의 지역통합돌봄 사업, 농림부의 농촌경제사회서비스 사업과 연계한 AIP 문화케어 서비스 전달체계 구축 및 지원  
(예시) 통합돌봄 사업과 농촌경제사회서비스 사업에 지역 문화예술단체의 공동 참여 시 별도 사업비 지원, 지역 문화시설의 무상 이용, 우수 문화프로그램 제공 등



## 2 지역 내 문화다양성 증진 및 통합문화예술교육체계 구축

## 1 이주배경주민과의 공생과 상호존중의 문화다양성 정책 강화

- **(이주민 문화체험관 및 문화다양성 하모니(브릿지) 프로그램)** 이주민 밀집지역을 중심으로 이주동포의 문화정체성을 이해할 수 있는 ‘이주민 문화 체험관(가칭)’을 건립하고, 지역사회의 특성을 고려하여 맞춤형 ‘문화다양성 하모니(브릿지) 프로그램’ 추진
- **(동포밀집지역사 연구)** 동포밀집지역을 지역의 중요한 자산이자 지역사 대상으로서 인식하고 관련 연구 및 문화자원 발굴·활용 추진
- **(문화다양성 포용도시 지정)** 다민족 주민이 거주하는 곳을 대상으로, 이주배경주민과 기존 원주민 간의 화합 프로그램, 정착지원, 문화다양성 전문인력 배치 및 관련 교육 추진 등의 계획을 수립한 도시를 지정, 약 3년에 걸친 컨설팅 및 재정 지원
  - \* (가칭) 문화다양성 포용도시: 다양한 문화적 배경을 가진 사람들이 차별없이 함께 공감대를 형성하고 필요로 하는 문화사업을 제안, 개발하여 추진하는 도시
- **((가칭) 다문화교류센터 설립)** 지역 사회 전체의 문화적 창의성을 확대하고 사회통합 효과를 증진하기 위해 소수자의 문화적 표현 기회 보장 및 다수자와의 문화 교류 거점

## 2 지역문화시설과 연계한 ‘학교 밖 예술배움터’ 운영

[사례] 미국 After School Arts Programs

- **(지역문화시설 예술배움터 네트워크)** 학교 밖 지역문화시설을 거점으로 한 체계적 예술교육 생태계 구축
  - 지역 내 박물관, 도서관, 문화예술회관, 생활문화센터 등을 ‘학교 밖 예술배움터’로 지정하여 학교 교육과정으로는 충족되지 않는 심화·특성화 예술교육 제공
  - 시설별 고유 특성과 전문성을 활용한 차별화 된 배움터 운영으로 학생에게 다양하고 전문적인 예술 체험 기회 제공
  - 학교-지역문화시설 간 ‘교육과정 연계형 프로그램’ 개발을 통해 정규 교육과정의 확장·심화 학습 지원 및 지역사회와 학교 간 교육 공동체 형성
- \* (예) 학교 음악수업 → 문화예술회관 오케스트라 체험 ; 학교 미술수업 → 미술관 큐레이터 체험 ; 학교 국어수업 → 도서관 스토리텔링 창작

## 2 지역 내 문화다양성 증진 및 통합문화예술교육체계 구축

## 3 인문·평생교육과 연계한 통합문화예술교육체계 구축

[사례] 독일 시민대학(Volkschule)

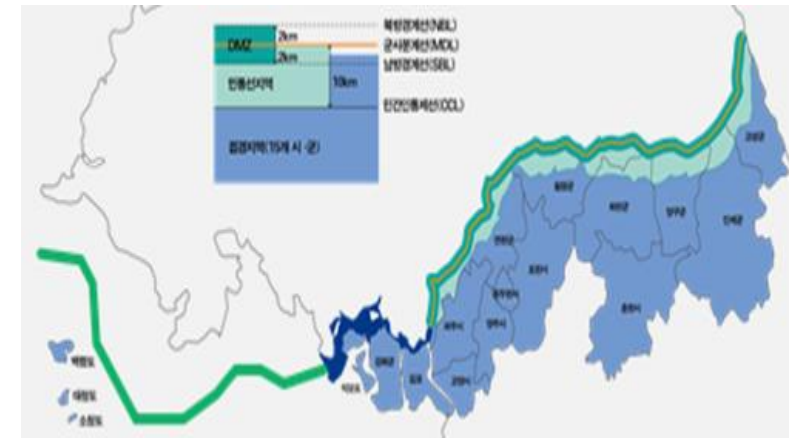
## ■ (인문·예술 융합 평생배움터) 생애주기별 인문·문화예술 통합교육 네트워크 구축

- 인문학과 문화예술을 융합한 'HECA(Humanities & Culture-Arts)' 통합 교육 모델 개발을 통해 지식과 감성, 이성과 감성의 균형잡힌 교육 제공
- 생애주기별(아동·청소년·성인·노인) 맞춤형 교육과정을 통해 전생애 학습권 보장 및 세대간 소통·이해 증진
- 지역 내 평생교육기관(평생학습관, 도서관, 대학 등)과 문화시설 간 협력 네트워크 구축으로 인문·예술 융합 교육의 접근성 및 지속 가능성 확보

\* HECA모델 : Humanities(인문학)+Culture-Arts(문화예술)을 의미하며, 문학·역사·철학 등 인문학적 사유와 음악·미술·연극 등 예술적 표현을 통합한 교육 접근법

## 4 접경지역 평화문화 사업 활성화

- (접경지역 평화문화사업 기본계획 수립) 기존 남북문화교류협력사업과 차별되는 접경지역과 DMZ 평화문화예술사업 구상
- (접경지역의 문화유산화) 접경지역의 공간 경험의 의미를 극대화하고 가치를 새롭게 하기 위하여 접경지역에 대한 문화유산화 추진
- (접경지역의 예술무대화) 장소의 의미를 경험하고 내재화 할 수 있는 장소 특정적 (site-specific) 예술을 DMZ에 설치하는 등 DMZ가 평화의 가치를 경험하고 확대 발전할 수 있는 예술 기반 정책적 중장기 방안 모색



## 3 AI 대전환(AX)을 통한 문화시설 등의 지능형 플랫폼 기능 확장

- 문화시설의 양적 확충을 넘어, 디지털 대전환 시대에 맞는 시설의 역할 재정의 및 질적 전환 요구 증대 [사례] 핀란드 오디(Oodi) 중앙도서관
- AI기술을 핵심 동력으로 활용하여, 문화시설을 ‘문화 향유 공간’에서 ‘지역공동체의 삶의 질 혁신’을 위한 지능형 플랫폼으로 전면 전환

## 1 빅데이터 · AI와 연계한 스마트 문화시설 및 콘텐츠 구축

- AI 기반 맞춤형 큐레이션 및 안내 시스템 도입
- (가칭) ‘지역문화 AI 데이터댐’ 구축 및 활용
- 지역특화 AI 서비스 개발 (예) 문화시설 내 ‘생성형 AI 창작 아틀리에’, ‘우리 동네 역사 챗봇’
- 데이터 기반 시설 운영 및 정책 수립 지원 (예) 방문객 데이터와 통신·소비 데이터를 결합

## 2 AI 기반 서비스 혁신을 통한 공공도서관의 지능형 플랫폼 기능 강화

- (교육) 전 세대를 위한 AI 리터러시 교육 허브 구축
- (복지) AI를 활용한 ‘찾아가는 도서관’과 ‘머무는 도서관’ 기능 강화
- (문화/공동체) ‘주제 특화 커뮤니티’ 활성화

## 3 AI를 활용한 질 높은 실감형 · 몰입형 지역 콘텐츠의 창 · 제작 지원

- (가칭) ‘지역 AI 실감콘텐츠 창작 랩’ 조성 및 운영 : 지역 대학, 테크노파크 등 연계
- ‘문화자원 원본-콘텐츠화’ 전주기 지원 : 3D 데이터 에셋으로 구축, 콘텐츠 제작 프로젝트 공모·지원
- 지역 문화시설의 실감 콘텐츠 테스트베드 및 확산 플랫폼화 : ‘창작 랩’ 제작 우수 콘텐츠를 시설 내 시범 전시, 피드백 기반 완성도 제고 등 통해 유통·확산 지원



## 3 AI 대전환(AX)을 통한 문화시설 등의 지능형 플랫폼 기능 확장

## 4 AI 전환 가속화를 위한 민관협력 운영모델 발굴 및 확산

- (가칭) ‘문화시설 서비스형 플랫폼(PaaS, Platform as a Service)’ 모델 도입
  - 공공은 핵심 자산(공간, 데이터 API 등)을 플랫폼으로 제공, 민간은 이를 활용해 혁신적 서비스를 개발·운영 (예시: 싱가포르 GovTech 모델)
  - (역할 분담) (공공) 인프라 제공, 공공성 관리 / (민간) AI기반 서비스 기획·운영, 수익 창출 및 재투자
  - 시민자산화(Community Asset Trust) 모델 : 시민들이 기금 출자, 멤버십 등을 통해 문화시설의 운영 주체로 참여하고 자산을 공유하는 모델 시범사업 추진
- ‘지역문화 AI 비즈니스 인큐베이팅 허브’ 기능 강화
  - (창업 지원) 유희 공간을 AI 기반 로컬크리에이터, 사회적 경제 조직 등에게 제공하고, 컨설팅 및 시제품 제작 지원
  - (판로 지원) 시설 내 아트숍, 카페 등을 테스트 마켓으로 활용하고 지역 축제·관광 상품과 연계하여 판로 개척 지원
- 민관협력 운영모델 유형화 및 확산
  - ①기술기업 협력형(AI·실감기술) ②로컬콘텐츠 연계형(지역 브랜드) ③사회적가치 창출형(사회적기업) ④민간투자 유치형(수익시설)

## 5 AI 기반 지능형 박물관·미술관 전환 및 고도화

- AI 기반 관람객 초개인화 서비스(Hyper-Personalization) 도입
- AI를 활용한 소장품 관리 및 아카이빙 혁신
- AI 기반 창의적 전시 기획 및 ‘에듀큐레이션(Edu-curation)’ 실현
- 지역 박물관·미술관의 AI 격차 해소 및 네트워크 구축



## 4 지역시민으로부터 시작되는 디지털·AI 격차 해소와 윤리규범 확대

- 디지털·AI 활용 능력의 차이는 소득, 교육 수준을 넘어 새로운 ‘디지털·AI 격차’를 형성하며 사회 불평등을 심화시킬 것
- AI·미디어를 단순한 기술 교육의 대상으로 보는 것을 넘어, 시민이 AI 시대의 주권자로서 자신의 삶과 지역 공동체를 지키고, 나아가 AI·미디어를 창의적인 문화 활동과 사회 혁신의 도구로 삼는 문화 역량을 기르는 것을 목표

## 1 문화격차 해소 및 시민의 창의성 향상을 위한 지역 단위 AI·미디어 리터러시 정책 수립

[사례] 미국 시애틀시 ‘디지털 형평성 이니셔티브’를 통한 공동체 지원 모델

- (AI·미디어 리터러시 정책 수립 의무화) AI·미디어 문화 격차 기준 마련, 정책 컨설팅단 운영지원, 시민공론장 개최

## 2 지역·시민·공동체에서 시작하는 디지털 시민성 문화예술교육 전방위 확대

- (AI 시대 문화예술교육의 개념 확장) 문화예술교육의 개념과 역할을 ‘세상을 비판적으로 해석하고 창의적으로 표현하는 능력을 디지털 세계로 확장’하는 것으로 설정
- (비판적·창의적 교육 모델 도입) ‘디지털 시민성’ 개념을 교육에 적용, 단순 지식 전달이 아닌 구체적인 창작·실험 프로젝트와 연계된 교육 모델을 도입
  - AI·미디어 기술을 활용하여 인간과 사회에 대한 깊이 있는 질문을 던지는 ‘시민 창작자(Reflective Creator)’로 성장하도록 지원
- 커리큘럼 개발 및 보급, 전문교육자 양성체계 구축

## 3 지역미디어센터, 도서관, 생활문화기반 시설 등과 연계한 주민 생활권 단위 AI 창작·리터러시 센터 운영

- (생활권 단위 창작 거점 기반 조성) 주민 누구나 일상 가까이에서 AI 기술을 창작의 도구로 경험하고 활용할 수 있도록, 지역미디어센터, 지역 공공도서관, 생활문화센터 등 접근성이 높은 기존 시설과 연계하여 ‘(가칭)시민 AI 창작·리터러시 센터(플랫폼)’을 조성하기 위한 모델과 가이드라인을 마련
- 체계적인 창작·리터러시 프로그램 개발 및 확산, 시민 참여 및 성과 확산 체계 구축, 공동체 활성화 및 사회적 가치 연계

## 4 AI·미디어 창작리터러시 플랫폼으로 광역/기초 단위 미디어센터 역할 및 제도적 기반 강화

- 지역미디어센터를 AI 시대의 문화적 소통, 창의적 실험, 비판적 공론을 담당하는 핵심적인 ‘미래형 문화기반시설’로 그 위상과 역할을 법제적으로 재정립<sup>52</sup>

## 4 지역시민으로부터 시작되는 디지털·AI 격차 해소와 윤리규범 확대

## 5 지역문화 관련 기관/활동 등에 '혐오·차별 표현 방지 가이드라인' 전면 도입

- (혐오·차별 표현 방지를 위한 가이드라인 개발 및 법적 근거 마련) 온라인과 현실 공간에서 급증하는 혐오와 차별이 지역 공동체의 안전과 신뢰를 위협하는 심각한 문제임을 명시하고, 이에 대응하기 위하여 지역문화 관련 기관 및 활동에 '혐오·차별 표현 방지 표준 가이드라인'을 개발
- (공공 지원사업 연계를 통한 실효성 확보) 가이드라인의 현장 안착과 실효성 확보를 위해, 중앙 및 지방정부의 모든 문화예술 지원사업과 연계하여 적용을 의무화
- (시민 주도의 감시 및 공론장 체계 구축) 정책이 행정적 규제에 그치지 않고, 지역 공동체의 자정 능력과 사회적 신뢰를 높이는 방향으로 작동하도록 시민 참여에 기반한 모니터링 체계를 구축 : (가칭)지역문화 혐오·차별 시민 모니터링단' 운영을 지원
- ('다양성과 포용'의 문화 확산을 위한 역량강화 지원) 가이드라인 도입이 처벌이나 규제가 아닌, 자발적인 인식개선과 성숙한 발전 계기가 되도록 역량 강화 교육을 병행

## [사례] 크리에이티브 스코틀랜드(Creative Scotland)의 평등·다양성·포용(EDI) 정책

- 크리에이티브 스코틀랜드는 '평등, 다양성, 포용(EDI)'을 필수적인 핵심 펀딩 기준(Core Funding Criteria) 중 하나로 규정하고, 모든 기금 지원 활동에 적용함. 이는 혐오와 차별을 방지하고 문화 다양성을 증진하는 것을 기관의 핵심 책무로 삼는 강력한 정책 모델
- EDI 계획서 제출 의무화
- 법적 책무 및 포괄적 범위 설정: 영국의 '\*\*'평등법 2010(Equality Act 2010)\*\*에 명시된 9가지 보호 대상(나이, 장애, 인종, 종교, 성별 등)에 대한 차별을 금지하는 법적 책무를 모든 지원 단체와 공유
- 조직 운영 전반에 EDI 적용

## 5 지속가능한 지역을 위한 기후 실천 프로젝트

## 1 재난·재해지역 회복에서 문화예술의 역할 강화

[사례] 호주 블랙섬머(Black Summer) 산불 대응 관련 호주 연방정부와 지방정부의 지원정책

- 기후위기로 인한 지역 문화예술분야의 피해에 대한 회복력 강화 및 지역문화를 통한 기후위기 대응 확대
- 자연환경을 고려한 생태문화예술 프로젝트 추진
- 재해로 발생한 빈터·공간의 문화적 재구성
- 재난 회복에서 문화예술의 역할 강화 및 참여형 예술치유 확대 : 재해문화예술지원 네트워크 구축, 재해지역 예술치유센터 마련 등
- 문화예술인·단체 재난지원금 등 지역문화예술생태계 회복 지원 (가칭) 문화예술인·단체재난지원금' 지원, 지역 예술가·교사·보건 종사자 등을 대상으로 재난 회복 치료사 양성 및 공동체 회복 프로그램 운영 지원

## 2 친환경 문화축제 표준가이드라인 개발 및 재활용 전문 플랫폼 구축

- 친환경 문화축제. 행사를 위한 표준가이드라인 개발. 보급 및 시범사업 지원 [사례] 한국문화예술위원회(2023), 지속가능한 공연예술 창제작을 위한 안내서
  - 친환경 축제 및 문화행사 프로그램 제작을 위한 컨설팅 지원 및 무대. 홍보물 제작 교육워크숍도 지원
- 지역 내 문화예술 물품 재사용 및 재활용 전문 플랫폼 구축 [사례] 파주 국립극장 무대예술지원센터, 서울시 리스테이지 서울

## 3 기후실천 예술 프로젝트 지원

- 기후실천 예술 프로젝트 지원, 예술인 파견지원 사업을 활용한 기후위기 대응 프로젝트 추진, 문화로 채우는 차없는 도시 지원

## 4 문화분야 안전관리체계 구축 및 '시설'에서 '장소 중심'으로 안전관리 법제·매뉴얼 개선

- (장소 중심 안전관리 법제 및 매뉴얼 마련) 공연장 등 '시설'보다는 '특정한 장소'에서의 인파 운집으로 인한 안전문제 예방 및 대응 방안 모색 (예) 이태원 할로윈 참사 사건, 2024년 '보일러룸 서울 2024 콘서트' 사태, 성수동 프라다 포토월 행사의 조기종료 등

## IV 기본이 튼튼한 지역문화생태계의 구축

### 1 지역문화의 체인저(Changer), 사람을 키우는 지역문화

#### 1 지역문화전문인력의 개념과 범주 명확화 및 제도적 기반 구축

- **(지역문화전문인력의 개념·범주 구체화)** 지역문화전문인력의 체계적 발굴·양성·성장을 견인할 수 있도록 지역문화전문인력의 제도적 개념과 범주, 유형, 지원방안에 대한 구체화·명확화 (연구 추진 및 법률 개정)

(현행 정의) 「지역문화진흥법」 제2조 제8호 지역문화의 기획·개발·평가 등의 업무를 수행할 수 있는 지식과 능력을 갖춘 사람

- **(융합형 문화전문인력 발굴 지원)** 교육·환경·인권·복지·보건·경제·여가 등과 융합된 새로운 문화직종을 발굴하고, 다양한 지역문화인력이 활동할 수 있도록 정보 제공 및 제도적 지원방안 도출
- **(지역문화전문인력 직종의 제도화)** 문화기획자 등 지역문화전문인력의 전문성을 보장받기 위하여 표준산업분류 및 표준직업분류에 반영 추진
- 지역문화기획 표준계약서 개발·보급
- 공공사업 기획비 적정대가 산정 가이드라인 마련
- 사회안전망 편입 및 권익 보호 : 사회보험 적용 확대, 공제회 설립 검토



## 1 지역문화의 체인저(Changer), 사람을 키우는 지역문화

### 2 지역문화PD와 문화이장의 양성 및 활동 지원

- **((가칭)지역문화PD의 선발·배치)** 지역의 고유한 문화자원을 연계·활용하여 지역주민과 기관·단체에서 필요로 하는 다양한 문화 프로그램 및 프로젝트를 기획·실행하고, 주민 기반 로컬문화사업 모델의 개발과 실행을 지원하는 ‘지역문화PD’를 선발하여 각 지역에 배치 **[사례] 관광두레PD**
  - 시·군·구 단위 선발(기초지자체와 지원PD 공동신청), 월 단위 활동비 지급, ‘지역문화PD 역량강화 아카데미’ 교육과정 의무 이수
  - (역할) 지역주민과 주요 지역기관·단체의 수요 파악, 문화프로그램을 필요로 하는 기관·단체와 지역 예술인·단체와의 연결·매개, 지역에서 필요로 하는 문화돌봄, 문화치유 프로그램 및 프로젝트 기획·실행, 잠재력 및 발전가능성이 높은 주민사업체 발굴 및 조력자 역할 수행, 사업계획 수립 지원, 주민사업체 창업 및 지속 성장을 위한 지원
  - (목표) 기초 단위 청년문화일자리의 부족 및 지역정착형 활동 생태계 미흡으로 인한 지역 간 문화인력 일자리의 불균형을 해소하고, 지역밀착 및 일경험 축적이 가능한 문화일자리 창출
  - (지자체 역할) 지역문화PD와 주민들의 모임 및 회의공간(지역문화 라운지) 의무제공 및 지역자원 연계 지원 등 행정·재정적 협력
  - **((가칭)로컬문화사업체 창업·육성 사업과 연계 추진)** 지역주민들이 자발적으로 사업 법인을 만들어 지역의 고유한 문화자원을 활용하여 다양한 문화사업(문화공간 운영, 문화연계 F&B 사업, 로컬굿즈 제작, 문화돌봄, 문화치유, 예술관광 및 문화관광 서비스 제공 등)을 경영할 수 있도록 함으로써 지역 일자리 및 소득 창출 (지역주민 3인 이상의 주민공동체 대상 주민사업체에 대해 최장 5년 동안 지원)
- **((가칭) 읍·면 문화이장 선발)** 문화예술인·단체가 부족한 농산어촌 지역을 대상으로 주민 활동가이자 문화활동 매개자인 ‘문화이장’을 선발·배치하고, 주민의 문화향유 증진과 지역 현안의 문화적 해결을 위한 프로젝트 지원 **[사례 : 전북특별자치도 완주군 문화이장 배치 및 지원]**
  - (역할) 공적 기관과 문화예술단체 중심의 기존 전달체계에서 인구감소·고령화에 따른 맞춤형 전달체계로 전환, 마을 내 문화기획 및 문화돌봄 기획·지원
  - (지역) 1단계 인구감소 읍면(읍 290, 면 1,294), 2단계 읍면동 전체로 확대
  - (문화이장의 날 개최) 문화이장이라는 전문적 문화매개인력의 위상을 강화하고 성과를 공유하는 문화이장의 날 행사 개최

## 1 지역문화의 체인저(Changer), 사람을 키우는 지역문화

### 2 지역문화예술대학과 연계한 지역문화전문가 과정 개설 지원

- **(지역대학의 지역문화전문가 양성 과정 지원)** 지역문화전문인력 양성 교육과정 모듈 중에서 각 대학이 자유롭게 선택하여 개설한 커리큘럼 개발과 지역문화 맞춤형 교육과정 운영을 지원 : 5대 유형 : 로컬 아카이빙형, 인사이트형, 큐레이팅형, 크리에이팅형, 브랜딩형 / 3대 목표 : 문화소양형, 문제해결형, 취창업형
- **(지역특성화 대학원 지원)** 인력양성 교육과정 모듈에 의거하여, 지역 특성과 현장 수요에 필요한 지역맞춤형 커리큘럼(5개 과목 이내)을 개발하여 운영하는 마이크로 디그리 과정 개설 지원 (1년 이상, 최소 9학점/135시수 이상), 지역문화기관/시설과 연계 운영(실습 등)

### 3 지역문화예술대학과 연계한 지역문제해결형 문화프로젝트 및 창업 지원

- 지역의 인문계열 및 예술분야 대학(원)과 연계하여 ‘문화를 통한 지역문제해결 프로젝트’를 지원하고, 이에 대한 수익모델을 발전시킨 창업 및 성장을 지원하여 지역청년의 역량제고와 직업확장 기회를 제공하고 일자리 및 일거리 확대 유도

### 4 창조적 공동체 돌봄 전문인력 등 융합형 문화인력 양성 지원

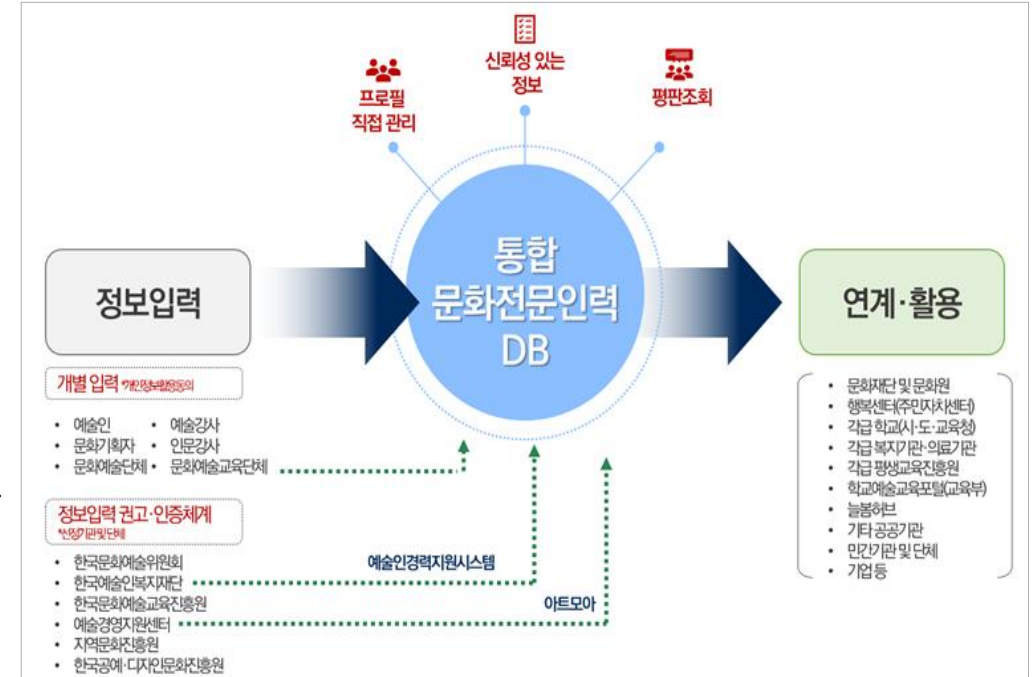
[사례] 영국의 사회적 처방 연결인력(Social Prescribing Link Worker)

- **(문화융합 전문가 양성과정 개설 지원)** 문화치유 매개자나 문화돌봄 매개인력, 접근성 매니저, 문화권리사 등 문화융합 전문가를 체계적으로 양성하고 관리하여 문화예술 현장과 관련 분야에서 상호 신뢰할 수 있는 국가 공인 전문가 육성
- **(장애인 문화예술 매개인력 양성)** 장애예술인의 창작활동과 장애인의 예술 참여·향유활동을 함께하는 매개인력의 체계적 양성 (한국장애인문화예술원)
  - 접근성 매니저, 장애인 창작활동 지원인력, 장애인 문화예술 교육인력
- **(장애인 문화예술 매개인력 활동지원)** 접근성 매니저를 포함한 매개인력이 지역의 문화예술 현장에서 참여할 수 있도록 지원 체계 마련

## 2 지역문화인력의 일경험 확대 및 성장경로 지원

## 1 (가칭) 문화인력뱅크 시스템으로 경력관리와 일거리 매칭

- **(문화인력뱅크시스템 구축)** 문화예술 분야에 분산되어 있는 다양한 인력데이터시스템을 연계하여 ‘지역문화통합정보시스템’에 ‘통합문화전문인력DB : (가칭) 문화인력뱅크시스템’ 구축
- 예술인, 예술강사, 문화기획자, 인문강사, 문화예술단체, 문화예술교육단체 등이 DB에 직접 정보를 개별입력 및 관리하도록 하고, 개인정보활용동의를 통해 이들을 필요로 하는 다양한 수요기관에서 이 정보를 활용할 수 있도록 연계
- **(사업경력·역량 인증 체계 구축)** 전문인력이 본인의 경력정보를 관리할 수 있도록 하고, 경력정보의 신뢰성 및 공신력 제고를 위해 국가문화예술지원시스템(NCAS)과 연계하여 한국문화예술위원회, 한국예술인복지재단, 한국문화예술교육진흥원, 지역문화진흥원, 지역문화재단의 지원사업 수혜 여부에 대한 인증 기능 수록
- **(수요-공급 매칭 큐레이션 서비스)** 장기적으로AI를 통한 수요-공급 매칭 큐레이션 서비스



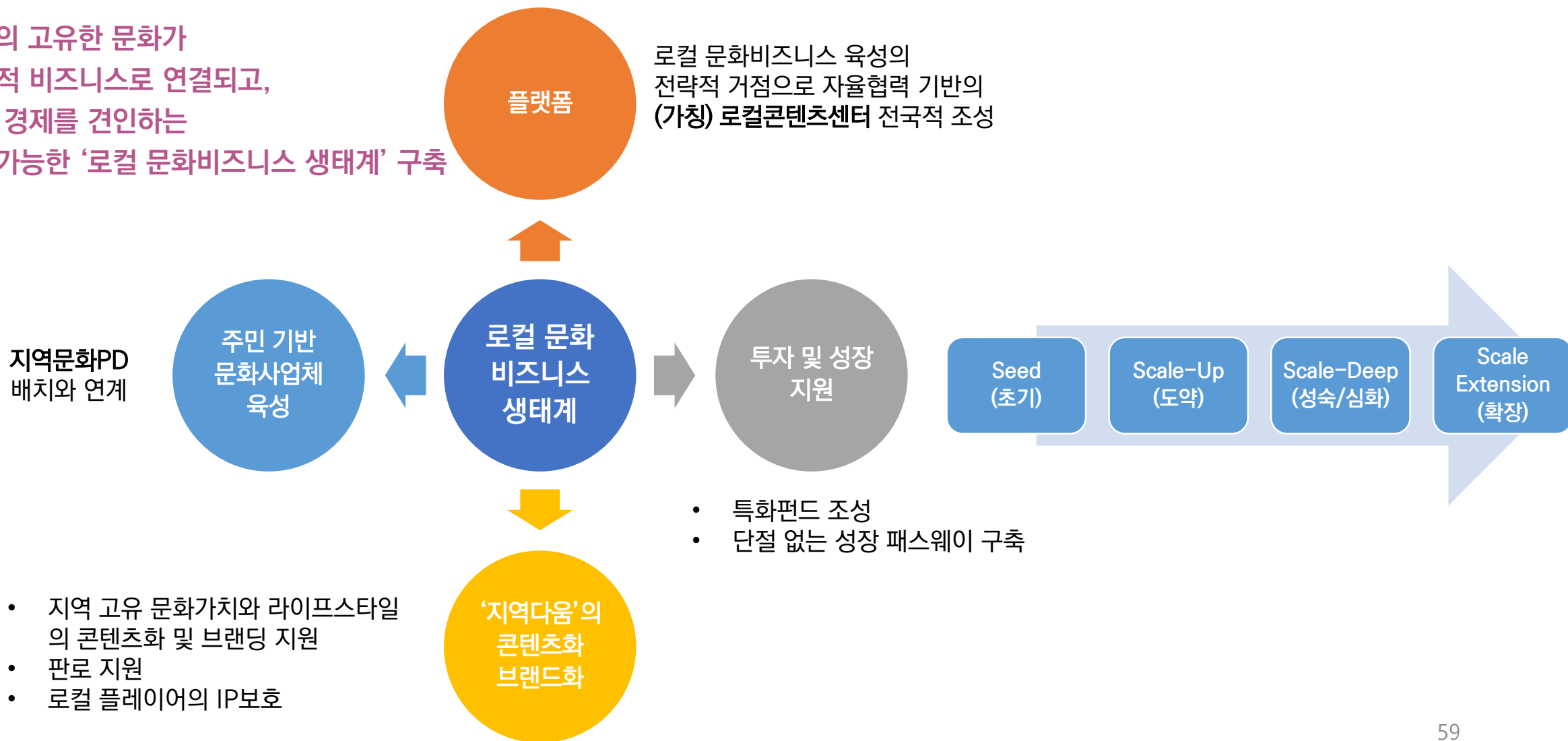
## 2 지역문화전문인력 재교육시스템 구축

- **(융합적 역량 강화 재교육)** 지역문화전문인력 재교육을 타부처 공공사업과 직접 연결하는 ‘계약형 현장실습-일거리 매칭’ 모델로 지역문화인력의 융합적 역량 강화를 통한 일거리 연계 확대
- **(로컬커넥터 양성)** 소통·매개·조정 역할을 통해 지역을 활성화하는 ‘로컬 커넥터(지역문화연결가)’ 양성 : 수요자 맞춤형 교육, 프로젝트 랩 운영
- **(상시 재교육플랫폼 구축)** 상설·맞춤형·상담형 (가칭)지역문화지원센터 운영

## IV 기본이 튼튼한 지역문화생태계의 구축

### 3 로컬 문화비즈니스 생태계 구축

- ❖ 로컬의 고유한 문화가  
자생적 비즈니스로 연결되고,  
지역 경제를 견인하는  
지속가능한 '로컬 문화비즈니스 생태계' 구축





## 3 로컬 문화비즈니스 생태계 구축

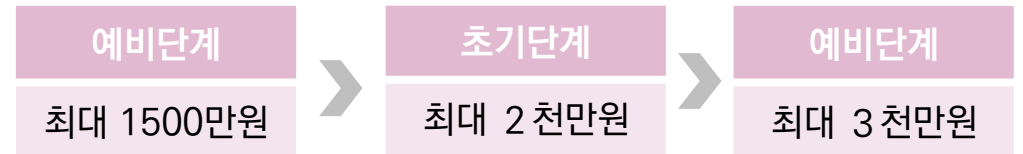
## 1 로컬문화비즈니스 플랫폼으로서 (가칭) 로컬콘텐츠센터의 전국적 조성

[사례] 덴마크 코펜하겐 SPACE10, 프랑스 제3의 장소(Tiers Lieux)

- 부처 간 칸막이를 넘어 통합적인 다양한 사업 추진 및 조화가 가능하도록 '(가칭)로컬콘텐츠센터'를 설립하여, **다양한 공적 기금과 민간 투자를 유연하게 연계하고 자립적 성과를 창출하는 중간지원조직**으로 육성
- (기능) 라이프스타일 산업인 衣(패션), 食(푸드), 住(건축), 樂(여행/여가)에 해당하는 로컬 문화를 발굴하여 지역의 비즈니스로 육성하는 전략적 거점으로 활용
  - 지역 고유의 자연, 기후, 특산물, 생활문화를 현재에 맞는 기술로 재해석 또는 재창조 하는 도시 문화콘텐츠 제작소
  - (PaaS 모델 도입) 문화시설을 단순 공간 제공자가 아닌 '서비스형 플랫폼(PaaS)'으로 전환. 공공은 공간, 데이터 API 등 핵심 자산을 제공하고, 민간(로컬 크리에이터, 기업)은 이를 활용해 혁신적 서비스를 개발·운영. (사례: 싱가포르 GovTech)
  - (메이커스페이스 기능) 지역 대학, 장인, 청년 창작자가 협업하는 기술·디자인 융합 공간으로 운영. (사례: 홍성 홍동마을 '풀무학교', 덴마크 SPACE10)
  - (리빙랩(Living Lab) 거점) 주민, 전문가, 기업이 함께 지역 의제(빈집 활용, 쓰레기 문제 등)를 발굴하고 문화적 비즈니스로 해결하는 '리빙랩' 프로젝트 거점 역할 수행

## 2 주민 기반 문화사업체 창업 및 육성 지원

- 지역의 주민공동체가 지역 고유의 자원과 문화를 결합한 다양한 콘텐츠와 서비스를 생산·판매하는 문화사업체를 창업하고 경영할 수 있도록 단계별 성장 지원
- 선발된 지역문화PD와 호흡을 맞춰 최장 5년간 지원을 통해 지역문화사업체로 성장 및 자립을 할 수 있도록 지원
- (지원내용) 역량강화, 컨설팅, 파일럿 사업, 법률 및 세부 지원 등 성장단계별 최대 지원금 내에서 지원



## 3 로컬 문화비즈니스 생태계 구축

## 3 지역 고유 문화가치와 라이프스타일의 콘텐츠화 및 브랜딩 지원

[사례] 대전 성심당, 군산 술익는 마을, 광주 양림 골목 비엔날레

- 로컬문화비즈니스에서 ‘문화’의 범위를 라이프스타일, 산업, 관광을 포괄하는 개념으로 확장하여, 주민, 관광객, 구매자 등 다각화된 수요를 충족시키고 지역의 문화자원이 실질적인 일자리와 로컬비즈니스로 연결되는 선순환 구조를 마련하여 지역경제 활성화에 기여
- (‘지역다움’의 재발견 및 브랜딩) 지역의 고유한 자원을 현대적 맥락에서 발굴하고 브랜딩화
- (세대 교차형 지역 문화기업 창출) 장인-청년 협업 프로젝트로 장인의 기술과 청년의 디지털 역량을 융합한 지역 콘텐츠 사업화
- (지역문화 비즈니스 인큐베이팅) 지역 문화기업을 위한 교육·컨설팅 프로그램 운영, 문화기업 스쿨 운영, 협업 모델을 위한 기업 육성 멘토링 확대
- (지역문화 비즈니스 판로지원) 문화기업 제품의 공공 조달 시장 연계 확대지원 (고향사랑기부금 답례품, 기념품 시장, 우선구매제도 연계 등)
- (IP 보호) 로컬 플레이어 IP 보호를 위한 공공-민간 협약제도 도입(가칭 지역문화IP 보호 상생협약 모델 도입)

## 4 로컬문화비즈니스 투자 촉진을 위한 특화펀드 조성

- 공공재원(마중물)과 민간자본(참여확대)을 결합하여 성장 잠재력을 보유한 지역문화기업의 성장 지원
- 단순 후원·기부 연계를 넘어, 성장과 회수를 통한 수익의 지역 재투자를 지향하는 투자 모델, 사회적 가치(지역 활성화)와 경제적 가치(수익 창출)를 동시에 추구하는 ‘임팩트 투자’ 모델

## 5 지역문화비즈니스 성장 경로(Pathway) 지원

- 지역 문화기업이 성장 과정의 단절을 극복하도록 돕는 지속가능 성장 경로(Pathway) 구축을 목표
- 단계별 정책 패키지를 통합하여 Seed → Scale-up → Scale Deep → Scale Extension의 4단계 지원체계를 마련

## 4 AI 시대, 지역의 기억과 서사의 보존

## 1 '제땅말' 보존 및 육성기반 마련과 AI 학습데이터 구축

- (제땅말 보존 프로젝트) 지역의 기억과 서사를 담고 있는 지역어, 사투리, 민속어, 고어 등을 보존하고 육성
  - 보존·육성을 위한 법률 개정, 조례 제정 확산, 종합계획 수립 및 실태조사, 사회 인식 제고를 위한 캠페인, 지역어 말뭉치 확대 및 AI데이터 구축

## 2 자국 인공지능(Sovereign AI) 전략과 연계한 지역문화자원에 대한 AI 학습데이터 구축

[사례] 유럽연합(EU)의 AI4Culture 플랫폼

- (지역문화자원 AI학습데이터화 및 개방) 지역소멸 위기에 대응하고 국가 AI 경쟁력의 원천 자산을 확보하기 위해 K-콘텐츠의 근간이 되는 지역문화자원을 AI 학습용 데이터로 구축·개방
- (AI 기반 신산업 및 주민 문화향유 지원) 구축된 데이터셋과 5종의 API를 민간에 제공하여 AI 문화관광해설, 스토리텔링 콘텐츠 개발 등

## 3 소멸 위험 마을문화의 보존과 지속가능한 활용

[사례] 김해 &lt;자연마을 기록화 사업&gt;, 의정부 &lt;기억저장소&gt;, 해남 &lt;해남花페스타&gt;

- (소멸위험 마을문화의 기록 및 자산화) 소멸위험 마을문화에 관하여 사라지지 않게 기록하고, 끊기지 않게 전승하기 위한 기록 및 자산화 사업을 추진
  - 지역아키비스트를 선발·지원하여 구술채록을 통한 지역 서사를 발굴하고, 그 결과를 활용하여 전시, 연극, 영상 등 지역민 문화정체성 고취 문화콘텐츠로 개발 (예) 마을만의 고유한 생활의례·구술·방언·공예·민요·농·어·임업 지식, 마을축제·장터, 옛 건물·터·길 등 유·무형 통합
- '마을기억 저장 시스템 및 AI학습데이터셋 구축', '마을문화축제 개최' 지원을 통해 소멸하는 마을문화 보전과 지역정체성 계승, 생활인구 유입

## 4 AI와 연계한 지역문화자원의 콘텐츠화 및 산업화 지원

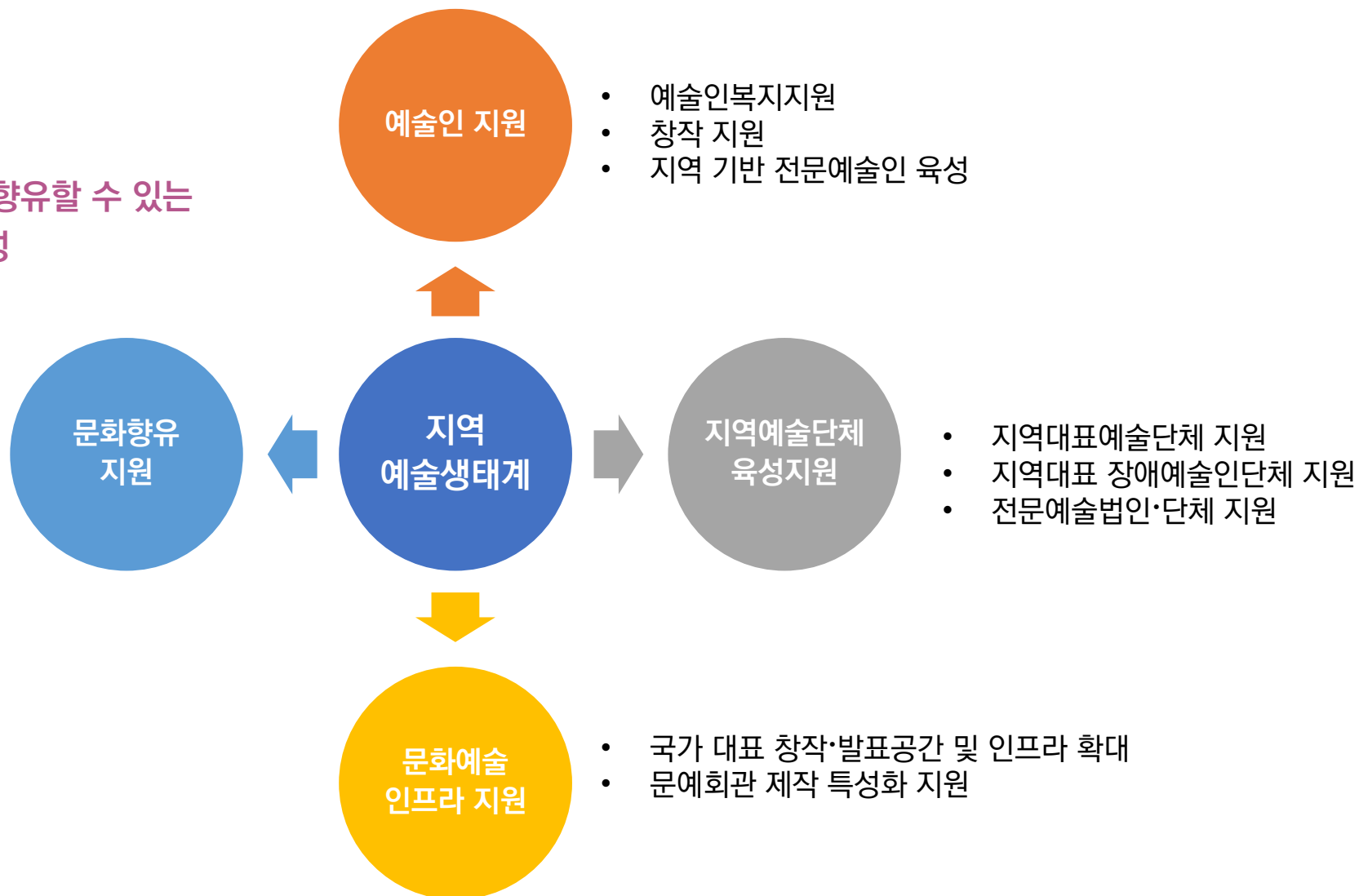
- (지역학 거점 및 문화아카이브 관리체계 구축) 지역 고유의 역사·문화·생활자료를 체계적으로 수집·보존·활용하는 관리체계 마련, 지방문화원을 지역학 거점기관으로 육성하여 지역문화 아카이브 구축 및 활용을 통한 지역 정체성 확립, 지역N문화 포털 활성화
- (초광역권 지역문화공생 사업) 지역 간 문화자원의 상호 교류·공유를 통한 문화격차 해소, 권역 공동 정체성과 확장된 문화생태계를 구축

## IV 기본이 튼튼한 지역문화생태계의 구축

### 5 건강한 지역예술생태계 구축

- ✓ 지역의 고유한 색깔을 담은  
예술 콘텐츠가 창·제작되고,  
거주지역에 관계없이  
다양하고 풍요로운 문화를 향유할 수 있는  
건강한 지역예술생태계 형성

- 문화가 있는 날 활성화
- 통합문화이용권 규모 확대
- 청년문화패스 확대
- 지역 예술장터 활성화





## 5 건강한 지역예술생태계 구축

## 1 촘촘한 예술인 복지 제공으로 지역예술 창작여건 개선

- 예술인 융자 및 노후퇴직연금 등을 위한 복지금고 조성, 국민연금 등 사회보험료 지원 확대, 임대주택·자녀돌봄확충 등 예술인 생활 서비스 강화
- 창작에 대한 정당한 대가기준 마련 등 계약 관계 개선
- 청년 창작예술인 지원으로 창작에 몰입할 수 있는 여건 조성
- 청년예술인 자산 형성을 위한 적립계좌 지원

## 2 지역 기반 전문예술인 양성 및 활동 지원

※ 지역별 수요 고려하여 추진

- (지역 기반 전문예술인 육성) 지역대학 예술학과 폐과로 인해 지역의 신진 예술인이 급감하고, 지역 내 예술인의 고령화에 따른 문제를 해결하고자 생활예술인 등을 ‘지역 기반 전문예술인’으로 육성하는 새로운 체계 구축·운영 : 전환 교육-현장 실습-자격 인증-일거리 연결
- (생활예술인·청년·경력단절 예술인의 지역 기반 전문예술인으로의 전환 지원): “생활예술인에서 지역 전문예술인으로, 취미에서 생업으로” 맞춤형 지원체계 구축
- (지역예술인 쿼터제) 지역 기반 예술인에게 사업이나 시설 이용 시 일정 비율(Quota) 할당하는 이른바 ‘지역예술인 쿼터제’ 도입 추진

## 3 지역 문예회관을 지역예술 창·제작 거점으로 육성

- (제작극장화) 예술의전당 및 주요 지역 공공극장의 제작 특성화 유도를 통해 지역 문예회관을 지역예술 창·제작 거점으로 육성
  - (예) 정선아리랑센터 뮤지컬 <아리아라리>, 예술의전당 교향악축제 등
  - [사례] 문예회관 특성화 지원사업

## IV 기본이 튼튼한 지역문화생태계의 구축

### 5 건강한 지역예술생태계 구축

#### 4 지역예술단체의 체계적 육성을 통한 창작 역량 강화

- 지역대표예술단체 지원사업 개선
- 지역 전문예술법인단체 지원 개선
- 지역대표 장애예술단체 육성

#### 5 중앙-지역 협력을 통한 예술 인프라 조성·운영 확대

- 국가 대표 창작공간 및 인프라 확대 : 당인리 문화창작발전소, 국립한국문학관, 국립공연예술센터, 정동극장 재건축 등
- 지역예술단체와 연계한 프로덕션 형태의 국립예술단체 지정제 도입 검토
- (아레나 공연장 조성 및 운영) K-컬처·관광·스포츠가 결합되는 공연형 아레나 건립(5만석 규모)

#### 6 지역주민의 다채롭고 풍요로운 문화향유 여건 형성

- 문화가 있는 날 활성화
- 통합문화이용권 규모 확대
- 청년문화패스 확대
- 지역 예술장터 활성화

## 6 로컬에서 글로벌로, 지역문화 무대의 확장

## 1 지역대표 문화자원의 브랜드화 및 글로벌화 지원

- (로컬100 플러스: K-Glocal Culture 선정) ‘로컬 100’ 중에서 국제적 경쟁력이 있는 자원을 ‘K-글로벌 컬처(K-Glocal Culture)’로 선정하여 홍보·마케팅 지원
- (지역문화 100년) 근대 이후 지역을 대표하는 100년 이상된 문화자원 · 축제 · 콘텐츠 등을 발굴하여 브랜딩, 홍보지원, 글로벌 콘텐츠화 및 관광자원화 지원

## 2 해외문화원 등 국외 단체 연계 해외진출 및 프로모션 촉진

- (지역문화 국외진출 지원체계 구축) 글로벌 시장성(Globality)을 갖는 지역의 대표 문화자원을 선발하여 해외문화원·주재공관·현지 문화기관·해외 한인(동포) 네트워크를 통해 국외로 진출시키는 지속 가능한 수출·교류 체계를 구축
- (K-Local Culture Global Seasons) 해외문화원 및 해외한인 단체 연계 연차별로 선정된 지자체 이름을 내건 “K-Local Culture: 000 지역” 복합 행사
- (지역 대표공연의 월드투어) 지역의 대표공연·전통예술을 선발하여 해외 현지 공연장·해외문화원·한인 네트워크와 공동 호스팅해 해외 도시 순회공연을 추진

## 3 지역 단위 국제문화교류 활성화 지원 [사례] 충주문화관광재단 &lt;한영 문화도시 교류 세미나&gt;, 부산시부산문화재단의 &lt;조선통신사 한일 문화교류사업&gt;

- 일회성 행사를 넘어 지속가능한 파트너십 기반의 교류로 질적 심화 요구
- 지역의 문화자원을 국제 교류용 콘텐츠로 발굴·기획하고, 해외 시각을 통해 재해석하여 글로벌 경쟁력을 갖춘 콘텐츠로 육성 (예: 국제공동창작 레지던시)
- 온오프라인 플랫폼 다각화, 지역 국제문화교류 코디네이터’ 양성 및 파견, 글로벌 문화도시 네트워크 구축

## 4 국외 문화예술인의 지역 정착과 글로벌 콘텐츠 협업 지원

- (문화예술형 워케이션 비자 도입 검토) 유연한 거주-창작-근로형 제도 [참고] 법무부의 디지털 노마드(워케이션) 비자 시범운영 (2023)
- (글로벌 콘텐츠 협업 제작 지원) 국내 체류 국외 문화예술인과 국내 문화예술인과 협업 지원
- 글로벌 문화자유지구 Global Culture Free Zone 지정 추진 검토 [사례] 영국 런던 웨스트엔트 극장지구 : 극장세금혜택(TTR)

# 지역문화재단의 역할에 대한 제언



# 지역문화재단의 역할에 대한 제언 : 기초재단을 중심으로

- 지방분권 및 지방이양 흐름의 지속으로 향후 문화분야에서 지역의 역할과 권한은 더욱 확대될 것
- 권한의 확대와 함께 지자체의 책임성도 강화될 필요
- 지방이양된 문화사업이 지역의 특성과 지역주민의 수요를 반영하여 의미있게 지속·확장될 수 있도록 ‘지역문화정책의 가치에 대한 옹호(advocacy)’와 사적·정치적 이해관계의 개입을 견제하고, 건강한 지역문화생태계로 견인하기 위한 ‘지역내 문화 거버넌스 정립’이 중요
  - 기초 단위 <시군구 지역문화협력위원회> 설립을 위한 조례 제정 및 운영
  - 정례적 문화타운홀 미팅을 통한 공론장 활성화 및 소통 확대
  - <4차 시도 지역문화진흥계획> 수립에 있어 광역-기초 간 소통 및 협력적 계획 수립
- 지역문화진흥기금, SIB(Social Impact Bond), 고향사랑기부금 등 활용한 지역문화재정 다각화
- 지역이양사업(전환사업)에 대한 지역 단위 문화시민 감시단 운영
- 지속가능한 공동체 플랫폼으로서 문화마을 활성화 – 지역특화산업과 결합한 문화특화마을 조성 – 문화지구 활성화
- 디자인 경관(Design Scape) 전략을 통한 문화경관 만들기
- 지역의 주요 근·현대 문화자산에 대한 조사와 문화적 활용계획 수립
- 문화예술 기반 지역상권 활성화
- 빈집·폐교의 문화적 활용방안 모색 및 모델 만들기
- 야간문화(Culture After Dark) 활성화를 위한 24시간 문화생활권 시범지구 지정
- 문화를 통한 창조적 공동체 돌봄(Creative Community Care)사업 – 통합돌봄체계와 연계한 모델 발굴 및 시범사업 추진
- 이주배경주민과 공생과 상호존중의 문화다양성 프로그램 추진

# 지역문화재단의 역할에 대한 제언 : 기초재단을 중심으로

- 지역 내 문화시설을 ‘학교 밖 예술배움터’로 지정 및 심화·특성화 예술교육 제공
  - 인문학 및 평생교육과 연계한 생애주기별 통합문화예술교육체계 구축
  - 빅데이터 및 AI와 연계하여 공공도서관, 박물관, 미술관 등 지역문화시설의 지능형 플랫폼 기능 강화
  - 지역 단위 AI·미디어 리터러시 정책 수립, 지역문화기반시설을 거점으로 디지털 시민성 문화예술교육, AI창작 활성화
  - 지역문화예술대학의 지역문화전문가 과정 등을 통해 양성된 문화전문인력과 파일럿 프로젝트 추진 및 일경험 제공
  - 지역 내 예술인, 문화기획자 등 문화전문인력에 대한 경력관리 및 성장경로 지원
  - 지역 고유 문화가치와 라이프스타일의 콘텐츠화 및 브랜딩 지원
  - 지역문화자원을 AI 학습데이터로 구축·개방하고 마을기억 저장 시스템, 마을문화축제 개최 등을 통해 마을문화 보전 및 지역정체성 계승
  - 지역 문예회관의 제작 특성화 유도
  - 지역 예술장터 활성화
  - 지역의 문화자원 중 국제적 경쟁력이 있는 자원을 발굴, 브랜딩하여 국제문화교류 및 해외진출 지원 등
- 
- ✓ 지역 내 자체적인 문화정책 역량을 키워나가기 위한 장기적 비전과 로드맵 필요
  - ✓ 지속적인 소통과 협력구조의 형성과 유지
  - ✓ 지역문화재단이 단순한 지자체 행사대행기관이나, 지원금 배부 기관을 넘어  
‘지역을 전체적 관점에서 조망하고, 지역에 필요한 문화정책을 고민하고, 이를 기획·실행’할 수 있도록 판을 깔아줄 필요

# 참고문헌

문화체육관광부(2025), 2023년 기준 지역문화실태조사.

문화체육관광부(2025), 문화한국 2035.

윤지연 · 이성우 · 김선희(2025), 문화치유 정책 개선방안 연구, 한국문화관광연구원.

정소양 외. (2023). 초고령시대 지역사회 계속거주를 위한 커뮤니티 기반의 통합지원방안 연구. 국토연구원.

지방시대위원회(2025), 5극3특 국가균형성장 추진전략 설계도안.

양혜원(2025), 제3차 지역문화진흥기본계획(2026~2030) 수립방향(안), 권역별 지역문화토론회 자료집.

행정안전부(2025), 2025년도 지방자치단체 예산 및 기금 개요(상)

문화체육관광부 홈페이지

**감사합니다.**



# 발제 2

신정호 노원문화재단 문화진흥부장

어디에나 있는 도시에서  
**여기만** 있는 도시

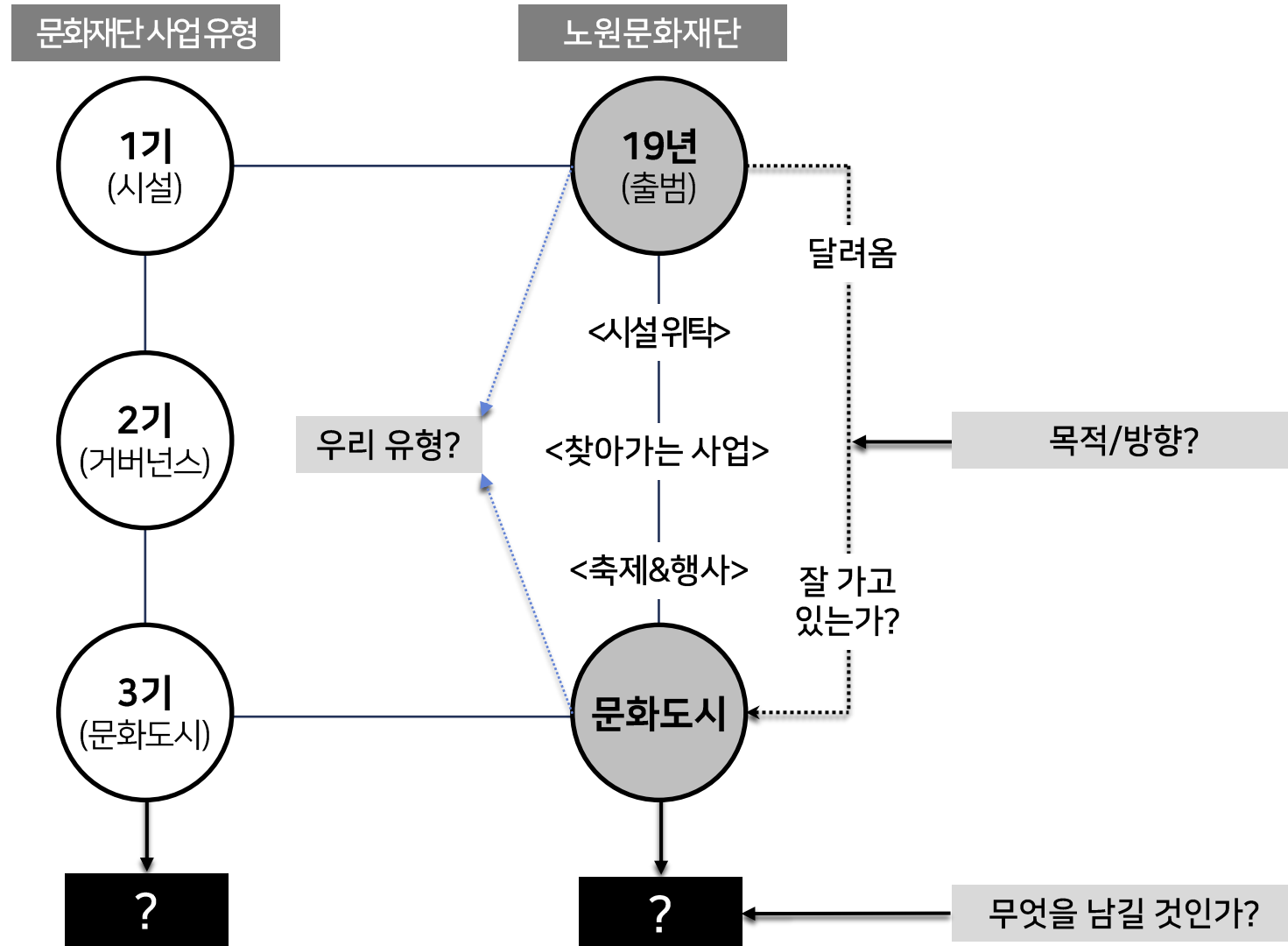
신정호  
(노원문화재단 문화진흥부장)

## 생각의 시작

우리는 지금 어디에 있고,  
어디로 가고 있는가?



무엇을 남길 것인가?





**2025**  
**11.19** 수 - **12.12** 금  
10:00-18:00 일·월 휴관  
**상계예술마당**

창작지원사업  
10인전

물

제비르던  
수제비르던  
가장  
이상  
적  
인

자세

025  
1.19 수 - 12.12 금  
18:00-18:00 일-월 휴관  
계예술평

박솔  
박지혜  
박주현  
소연우  
오미석  
이슬기  
이매주  
김이지  
김자은  
민하형



시각예술지원사업  
창작지원사업  
10인전

노원 NEXT  
차세대 유망작가 시리즈 01

2024 시각예술지원사업  
창작지원사업 최종 선정 작가  
**이서연 개인전**

나뭇고사리가

이/에

아른 변

2025  
10.24 -  
11.25

**2025**  
**10. 24 -**  
**11. 25**  
평일(화~금) 14:00~20:00  
주말(토~일) 12:00~20:00  
매주 월요일 및 법정공휴일 휴관  
(일요일 제외)

# 영겨버린 감각들

추천과 노원의  
감각이 맞닿는 순간  
지역 예술 프로젝트

2025.  
7.12.토-7.30.수

**시각예술  
전시지원사업**

김국화×이병선  
박소현  
신동민  
정재범

2025 노원문화재단  
유망작가 4인전

시각예술  
전시지원사업

2025 노원문화재단  
유망작가 4인전

김국화×이병선  
박소현  
신동민  
정재범

문화  
공간

**10.22(수)  
- 11.14(금)**  
10:00 - 18:00  
상계예술마당

# 공예 Craft 도종 In #3: Progress 케이크 #3: Cake 문화공간 정담 25. 12. 2.(화) - 12. 27.(토)



① 예술인

우리가 지금까지 만든  
접점은 무엇인가?  
↓  
목적/방향  
↓  
예술인과 다양한  
시도를 만든 것은?

노원구 예술인 활동증명 완료자 25개 자치구 중 14위

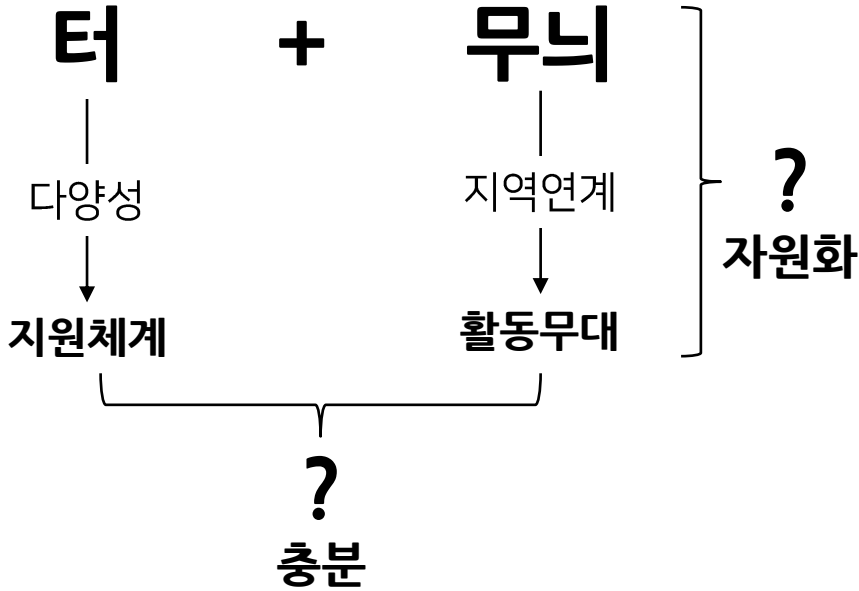
역할요구 + 임대료 상승 + 지원체계 등 = 타 지역으로 떠나는 경우 증가!!!

구분	증명 완료자	비중	구분	증명 완료자	비중	구분	증명 완료자	비중
합계	72,186	100.0	9. 서대문구	3,309	4.6	18. 종로구	2,126	2.9
1. 마포구	6,131	8.5	10. 동작구	2,911	4.0	19. 구로구	1,974	2.7
2. 관악구	4,759	6.6	11. 광진구	2,764	3.8	20. 도봉구	1,972	2.7
3. 성북구	4,618	6.4	12. 강북구	2,606	3.6	21. 성동구	1,962	2.7
4. 강서구	4,196	5.8	13. 영등포구	2,567	3.6	22. 동대문구	1,951	2.7
5. 은평구	4,127	5.7	14. 노원구	2,534	3.5	23. 중랑구	1,860	2.6
6. 송파구	3,567	4.9	15. 용산구	2,465	3.4	24. 금천구	1,121	1.6
7. 강남구	3,509	4.9	16. 양천구	2,456	3.4	25. 중구	1,037	1.4
8. 서초구	3,345	4.6	17. 강동구	2,319	3.2			

지원과 활동을 잇는  
생태는 충분한가?



무엇을  
자원화 하려는가?  
/ 하고 있는가?



# \* 2025 노원구생활문화경연프로젝트 \*

# 노원스타N

전좌석 무료 | 선착순 입장 | 누구나 관람 가능



2025년 11월 15일 14시  
노원문화예술회관 대극장

출연자 소개 ▼



노원문화재단

문의 02-2289-3463 홈페이지 [www.nowonarts.kr](http://www.nowonarts.kr)

# 노원스타N

## 2024 노원 생활문화 경연 프로젝트

접수 기간  
**6.3(월) ~ 6.23(일) 18:00**

★접수 방법  
제출서류 다운로드 후  
온라인 제출  
[sdw@nowonarts.kr](mailto:sdw@nowonarts.kr)

★경연 일정  
예선 7.19(금) ~ 20(토)  
본선 10.9(수)

**신청 대상** 노원구를 기반으로 활동하는  
공연 분야 생활문화인/동아리  
· 노원문화지도 등록 필수  
· 1팀당 5분 이내 1곡 공연  
· 보컬, 댄스, 합창, 밴드, 악기 등 장르 자유

**참가 혜택** 시상금  
· 우승 150만원, 준우승 100만원,  
장려상 50만원, 응원상 30만원  
공연기회 및 지원금 지급  
· 본선 진출 20팀

문의 | 02-2289-3459 \*자세한 사항 홈페이지 참고

노원문화재단

개인활동이사회적으로  
확산되도록 충분히 지원?  
↓  
소음민원 등  
외부발표기회줄어

합 계	무용	문학	미디어	미술	연극	연애	음악	전통	기타
201개	12개	4개	3개	33개	14개	1개	111개	12개	11개

→생활문화 진흥 사업을 통해 201개 동호회 발굴 및 DB화

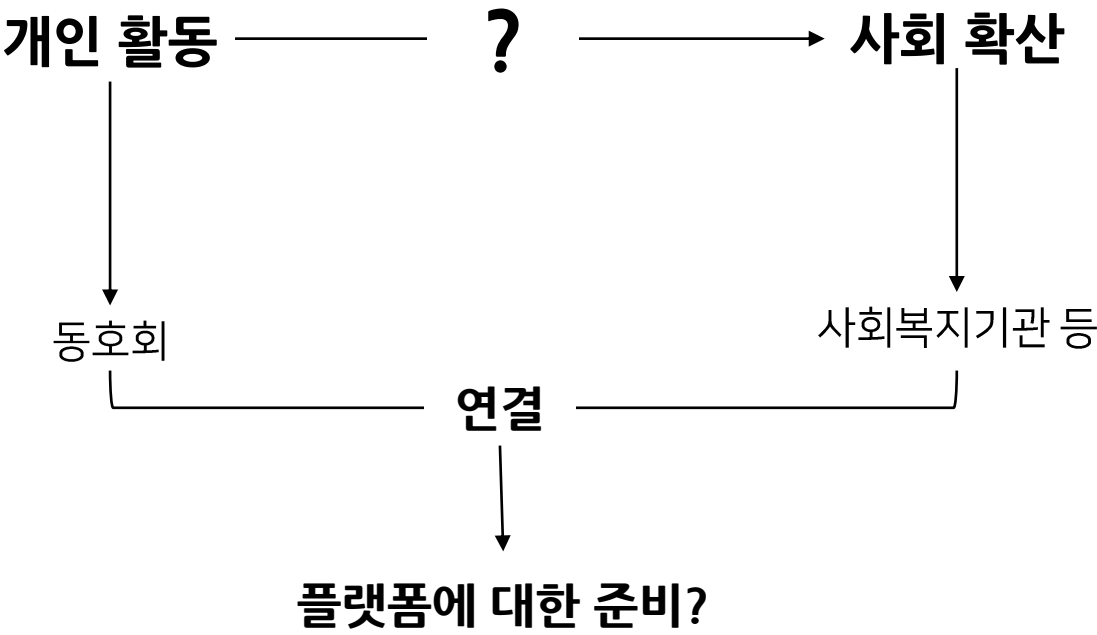
매년 40% 이상 증가

년 도	2019년	2020년	2021년	2022년	2023년	2024년
가입단체 수	1	65	29	24	40	42
누적	1	66	95	119	159	201
증감	0	64	29	24	40	42



② 생활문화

“개인을 사회와 잇는  
매개는 무엇인가?”  
↓  
“무엇이 개인을 공동체로  
잇는가?”



격차

문화시설 접근성은  
충분한가?  
↓  
공공의 노력?  
↓  
그 외지역은?

구분		권역					총계
		상계	중계	하계	월계	공릉	
유형	공연장	8	5	1	4	6	24
	전시장	1	3	0	0	5	9
총계		9 (27.3%)	8 (24.2%)	1 (3.0%)	4 (12.1%)	11 (33.3%)	33 (100.0%)

상·중계동

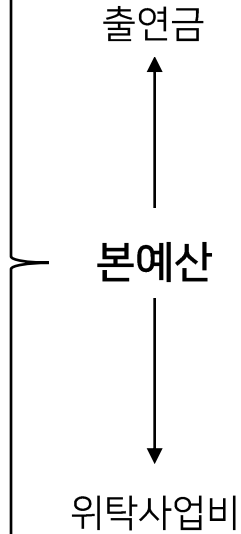
구분		권역					총계
		상계	중계	하계	월계	공릉	
운영 주체	서울시	2	1	1	0	0	4
	노원구	6 (35.3%)	7 (41.2%)	0 (0.0%)	0 (0.0%)	4 (23.5%)	17 (100.0%)
	대학	1	0	0	2	7	10
	민간	0	0	0	2	0	2
총계		9	8	1	4	11	33

공연·전시 시설의  
51.5% 상·중계동 위치

지역 편중 문제

노원구 운영 17개 시설 중  
13개(76.5%)가 상계·중계동에 위치

영역	정책	단위	주요내용
문화정책개발			연구·조사, 기부 후원 등
문화예술	창작	예술인(단체)지원	구립 예술단(체) 지원, 민간예술단체 지원 창작지원, 취약계층 <u>창작활동지원</u>
		시설지원	
	유통	문화기반시설	건립 및 조성, 리모델링, 운영
		문화행사	축제 및 행사, 공연 및 전시
		문화홍보 등	
	소비	문화 저변 확대	<u>문화향유</u> , 취약계층 문화 활동 지원
		생활문화	생활문화 동아리 및 <u>공동체지원</u> 생활문화 공간조성 및 운영
		문화예술교육	조직 운영 및 공간조성, 자원발굴 및 육성 프로그램 지원 및 운영
문화자치 및 네트워크		문화자치, 문화교류	
전통문화			<u>전통관련</u> 행사 운영 등
기타			



예산축소

지원 기반 약화  
문화생태계 유지  
역량저하



선택과 집중 필요

노원문화재단 본예산 기준 2023년 대비 2025년 예산은 총예산이 **20.6% 감소**했고,

출연금은 **11.0%** 줄었으며, 위탁사업비는 **37.1%**로 가장 크게 감소



재정축소



년도	합계	출연금	위탁사업비
2023년	11,029,325	6,970,859	4,058,466
2024년	11,317,010	7,614,292	3,702,718
2025년	8,755,512	6,204,791	2,550,721

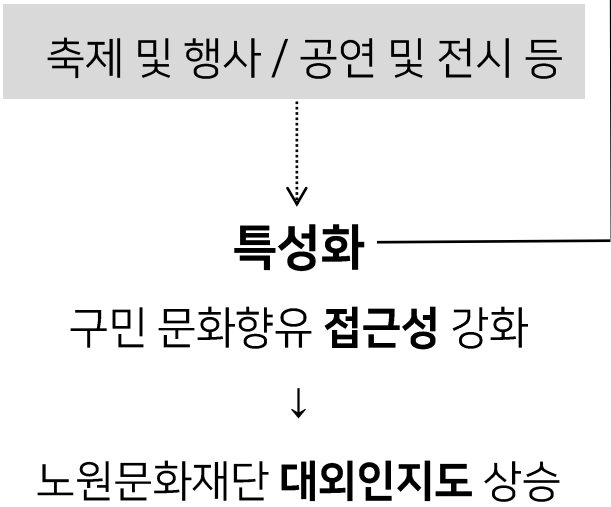


2025년 예산은 순수 문화예술 사업비가  
2023년 대비 **12.5% 줄고**, 3년 평균보다 26억 낮음

구분	2023년	2024년	2025년
합계	11,029,325	11,317,010	8,755,512
	100.0	100.0	100.0
문화정책개발	45,000	72,000	20,500
	0.4	0.6	0.2
문화예술	7,258,728	5,391,958	4,664,702
	65.8	47.6	53.3
전통문화	0	62,400	50,000
	0.0	0.6	0.6
기타	3,725,597	5,790,652	4,020,310
	33.8	51.2	45.9

유통 관련 예산 비중 2023년 **91.2%**에서 2024년 **72.3%**로 줄었지만  
2025년 **79.9%**로 다시 높아지며 **창작·기반 분야 취약**←

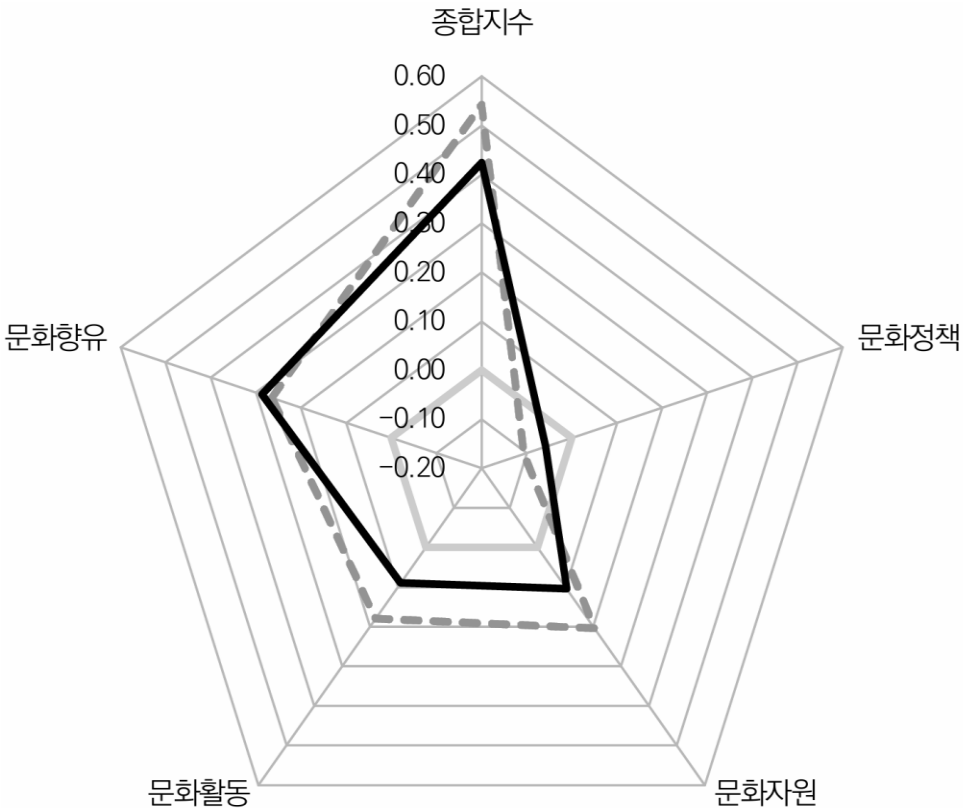
구분	2023년	2024년	2025년
합계	7,258,728	5,391,958	4,664,702
	100.0	100.0	100.0
창작	560,210	534,810	330,650
	7.7	9.9	7.1
유통	6,619,518	3,898,813	3,728,120
	91.2	72.3	79.9
소비	39,500	918,835	601,012
	0.5	17.0	12.9
문화지치 및 네트워크	39,500	39,500	4,920
	0.5	0.7	0.1



지원기반 약화

노원의 지역문화지수  
전국및서울평균밑돌아  
↓  
문화자원 및 문화활동  
보완 필요

노원구는 정책·향유 지수는 평균이상,  
**문화자원·활동** 기반 약해 종합 지수 낮아

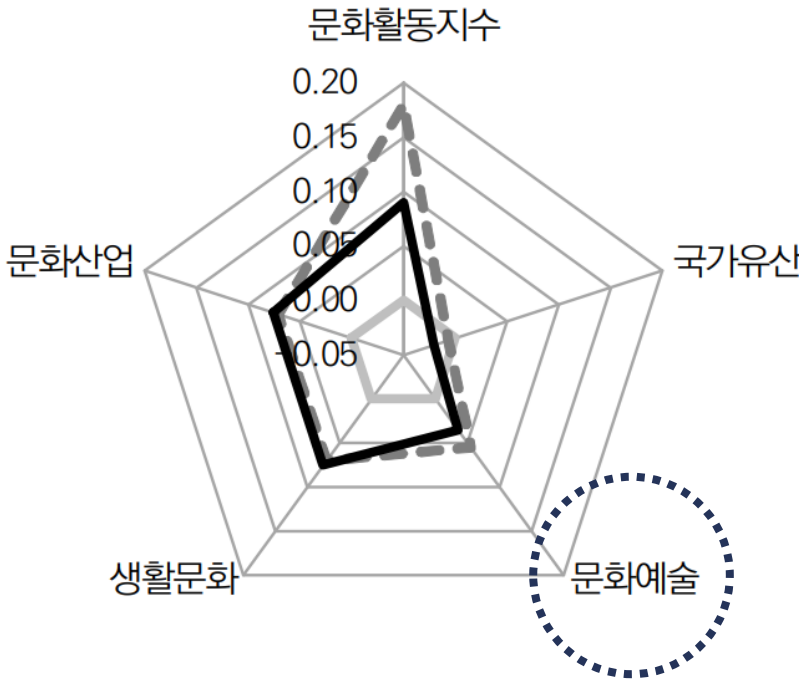
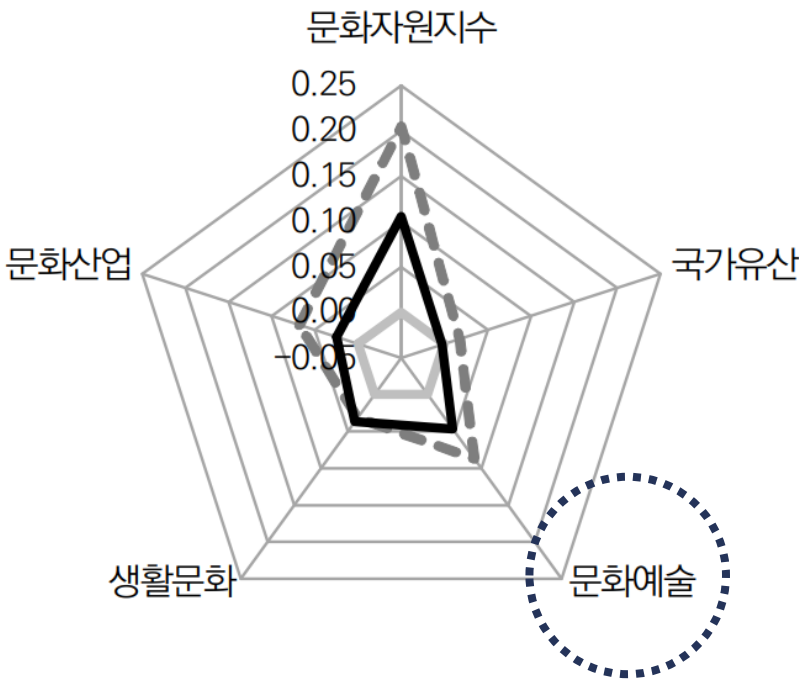


인구	498,213 명
재정자립도	16.5 %
총예산	1,227,764 백만원
문화예산	27,261 백만원
문화예산비율	2.22 %(2023)

지원기반 약화

문화예술 **자원**이 부족  
관련 **활동**이 약함  
↓  
인적자원 발굴  
↓  
창작안전망 고민

노원구는 문화자원·활동 전반이 **서울 평균을 밑돌고**,  
특히 **문화예술 기반 취약**성이 두드러져 보완 필요





개선이 필요한만족도



행복지수점진적하락,  
문화환경만족도정체

노원구 10년 평균 행복지수 **6.8점으로 서울시 평균** 수준

↓  
하락추세

구분	평균	24년	23년	22년	21년	20년	19년	18년	17년	16년	15년	14년
서울시	6.8	6.5	6.6	6.7	6.3	6.5	6.8	6.9	7.0	7.0	7.1	7.2
노원구	6.8	6.5	6.8	6.6	6.4	6.7	7.2	6.7	6.8	7.0	7.7	7.0

구분	평균	24년	23년	22년	21년	20년	19년	18년	17년	16년	15년	14년
서울시	5.7	5.8	5.8	5.7	5.6	5.8	5.8	5.8	5.7	5.6	5.6	5.6
노원구	5.6	5.2	5.6	5.5	5.6	5.9	5.9	5.7	5.5	5.6	5.5	5.5

↑  
보통수준

노원구 지난 10년 간 문화환경 만족도 **5.7점으로 서울시 평균** 수준

노원구는 문화시설·프로그램·비용 만족도가 **서울 평균보다 다소 낮고**,  
특히 **문화비용** 만족도는 **하락 추세로 개선 필요**

구분	문화시설		문화프로그램		문화비용	
	서울시	노원구	서울시	노원구	서울시	노원구
평균	6.3	5.9	5.8	5.6	5.1	4.9
2024년	6.4	5.7	5.9	5.5	5.2	4.4
2023년	6.3	6.1	5.8	5.6	5.2	5.2
2022년	6.3	5.9	5.9	5.6	4.9	5.0
2021년	6.0	5.9	5.7	5.6	5.1	5.2

노원구 “미래도시”



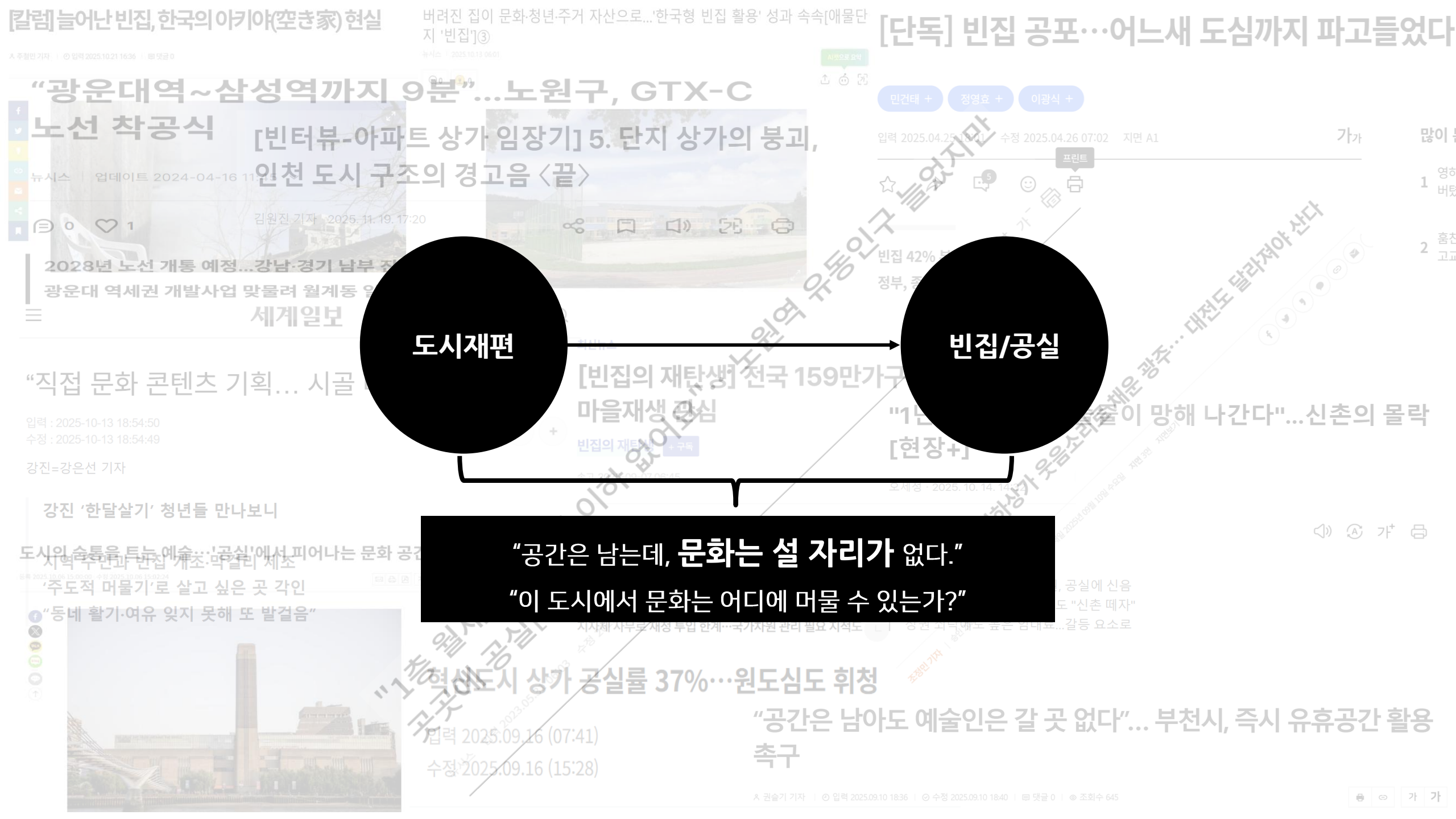
**더** 많은 건물이 아니라,  
깊은 삶의 **경험을 제공**하는 도시



개발 중심	.....>	관계 중심
인프라 중심	.....>	감각 중심
소비 공간	.....>	참여 공간
표준화 도시	.....>	고유성 도시



공간 → 경험  
시설 → 관계  
프로그램 → 생태계

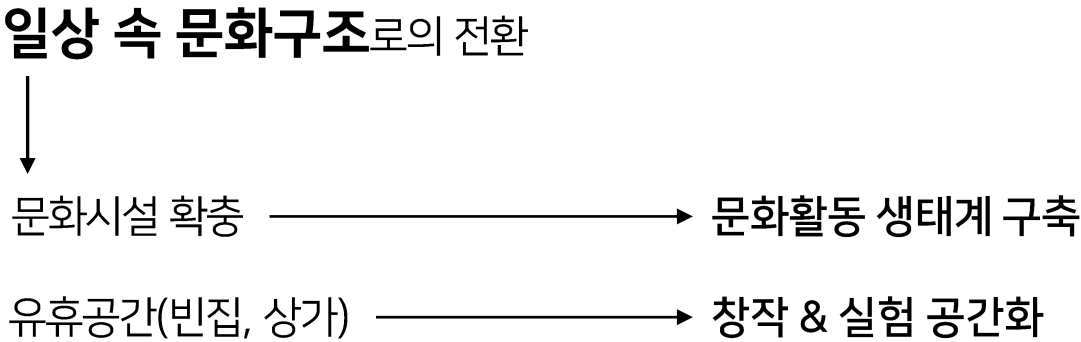


“공간은 남는데, 문화는 설 자리가 없다.”  
“이 도시에서 문화는 어디에 머물 수 있는가?”

혁신도시 상가 공실을 37%...원도심도 휘청  
“공간은 남아도 예술인은 갈 곳 없다”... 부천시, 즉시 유희공간 활용  
촉구

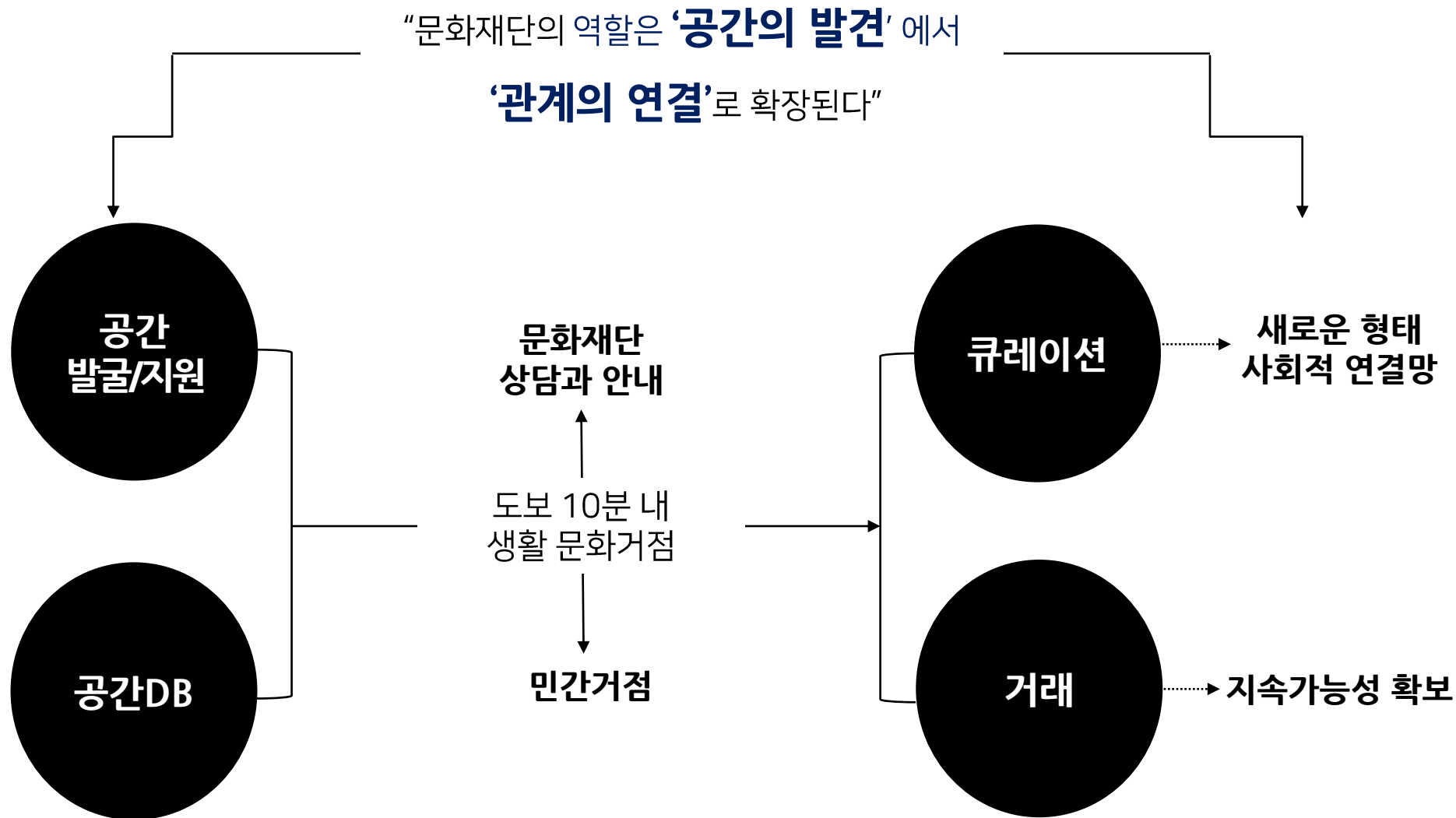


“노원의 일상 공간을  
문화활동 생태계로  
전환될 수 있는가?”

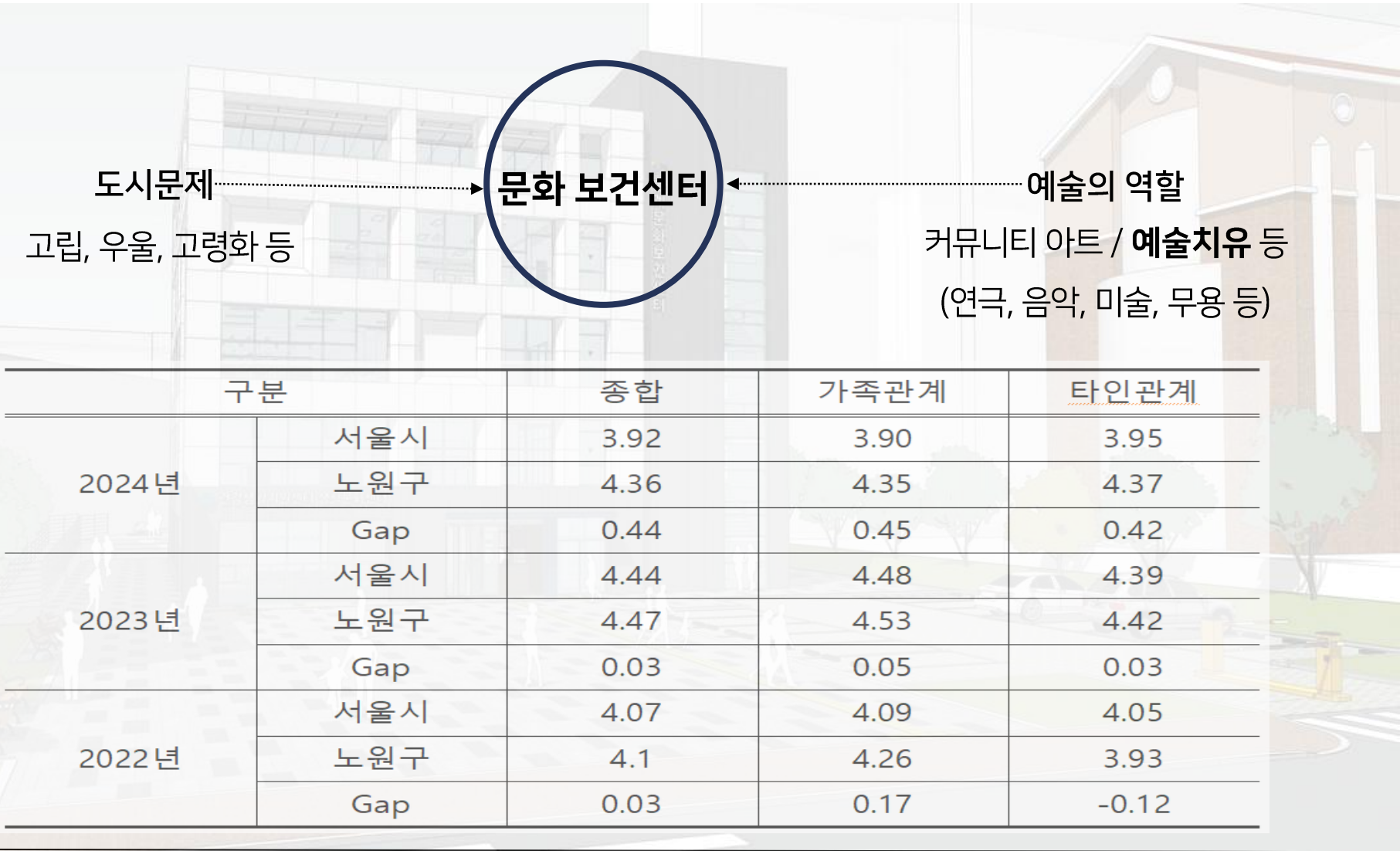


구분		주택유형						총계
		다가구	다세대	단독	아파트	연립	기타	
법정동	월계동	1	16	5	4	1	0	27
	상계동	3	11	5	14	4	0	37
	중계동	0	3	0	10	0	0	13
	하계동	0	0	0	6	0	0	6
	공릉동	0	4	1	1	3	1	10
총계		4	34	11	35	8	1	93
평균		4.3	36.6	11.8	37.6	8.6	1.1	100.0

“발견에서 **연결**로,  
도시의 **문화지도**를  
만든다.”

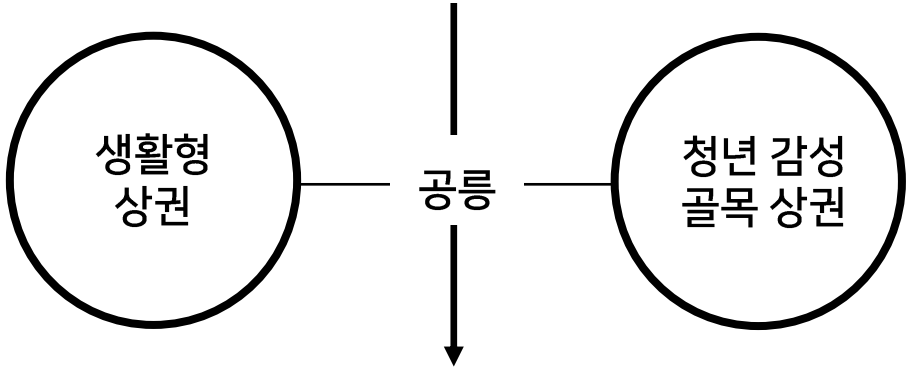




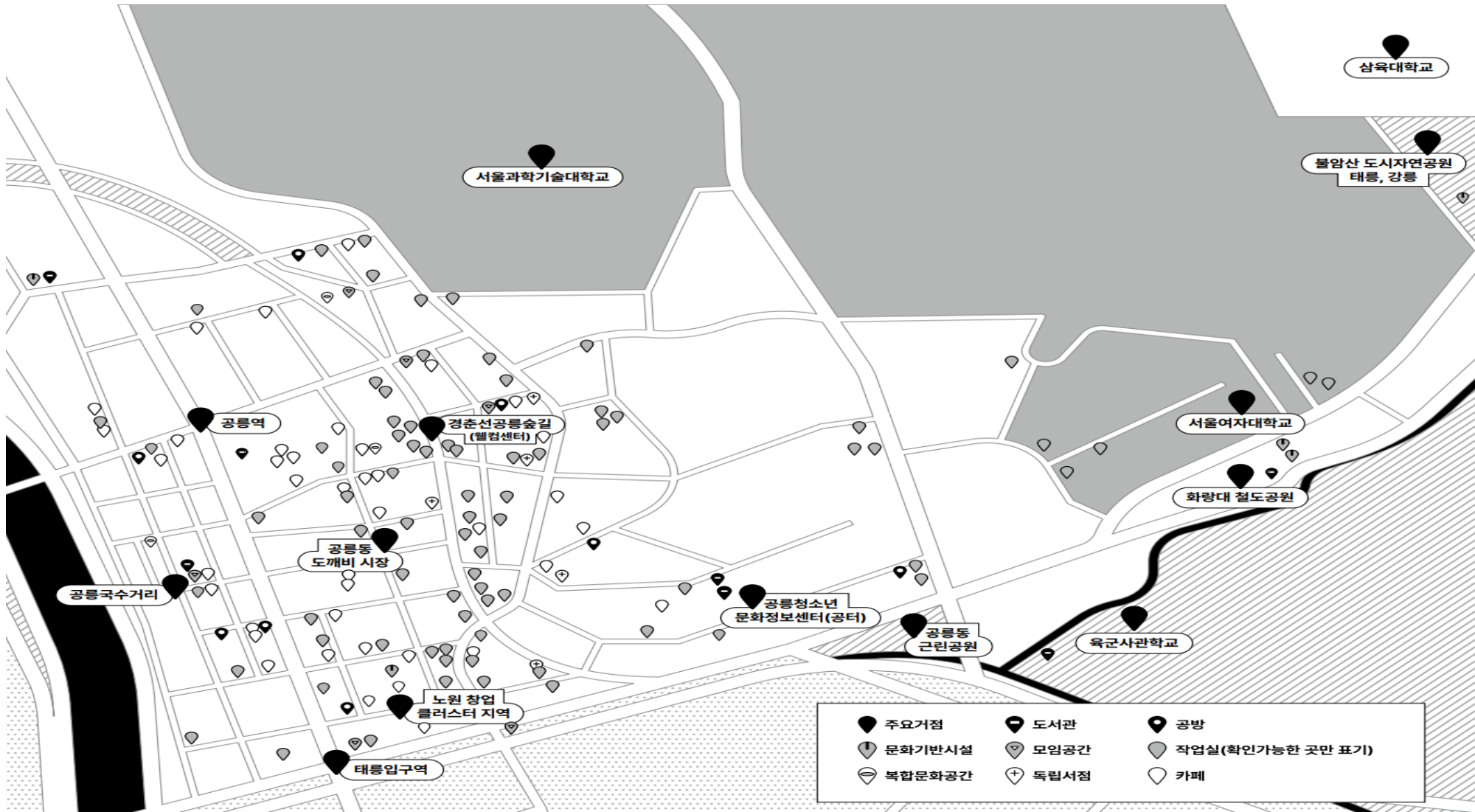


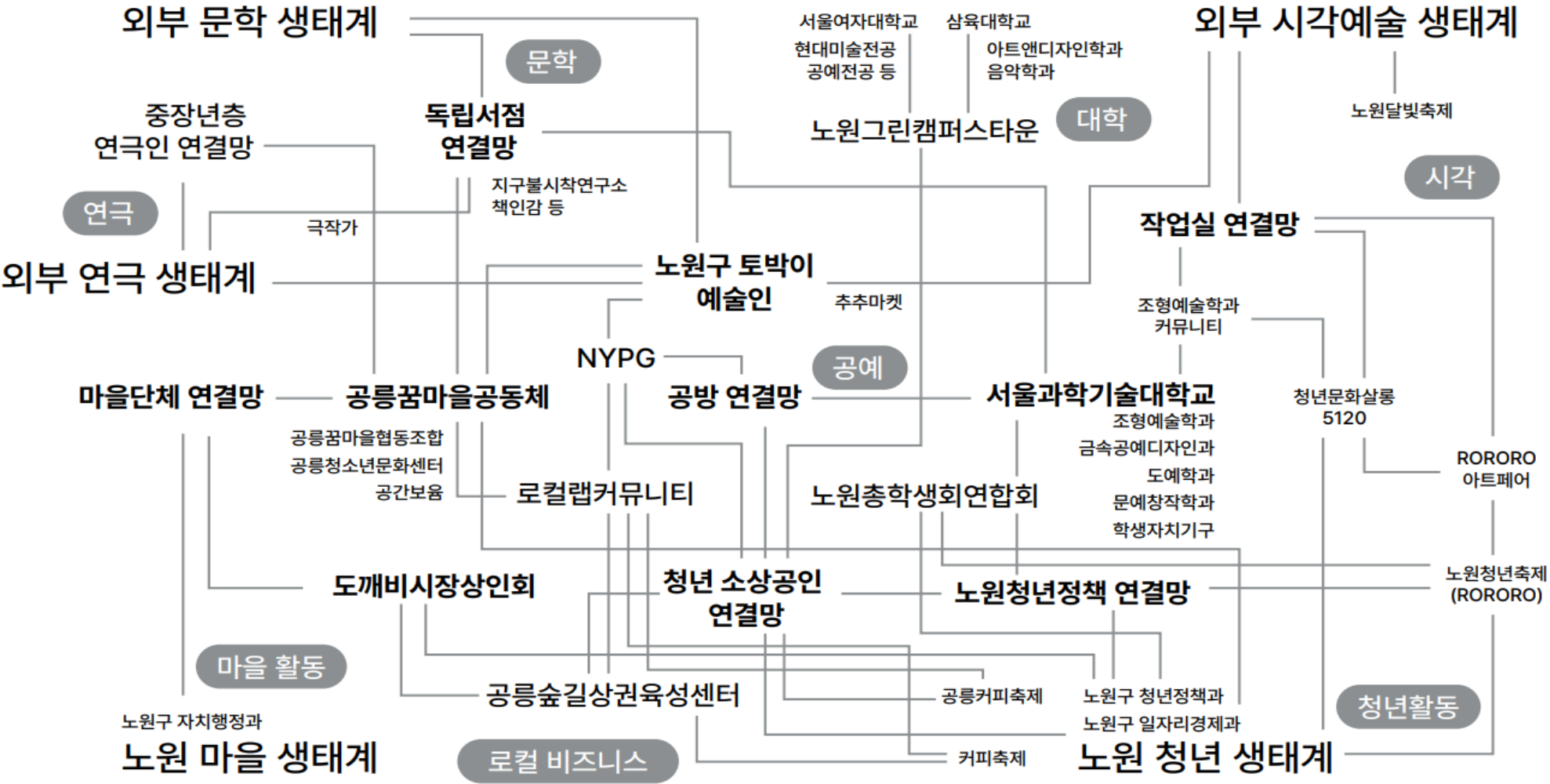


구분	내용	비고
3개 대학	(재학) 5,078명 (졸업) 826명	미술, 디자인, 원예, 영상, 문학, 공예 등
작업실	34개	회화 등
공방	49개	
민간거점	2개	공간보움, 로컬랩커뮤니티
독립서점 등	3개	그림책공간 틈, 책인감, 지구불시착 연구소
협동조합	1개	공릉꿈마을협동조합



‘공릉형 로컬 컬처 클러스터’로 도약 가능





The background is a deep purple space scene. In the upper left, a large pink planet with a thin ring orbits. To its right is a smaller red planet. In the upper right, a blue rocket with orange flames and a grey smoke trail flies towards the right. In the lower right, a large planet with horizontal pink and purple stripes is partially visible. In the bottom left corner, the top of a grey robot head with a blue eye is peeking out. The text '감사합니다' is centered in a large, bold, white font.

# 감사합니다



제작 노원문화재단 정책기획부

※ 본 자료의 무단 복제 및 상업적 이용을 금지합니다.