
재단 출범 1주년 기념
제2회 노원문화공동체협의회 포럼

일 시 2020. 7. 14.(화) 16:00

장 소 노원문화예술회관 5층 소공연장

주 최 노원문화재단, (사)서울시자치구문화재단연합회

주 관 노원문화공동체협의회

후 원 노원구, 서울문화재단

재단 출범 1주년 기념 제2회 노원문화공동체협의회 포럼

목 차

목차	
행사 식순	3
개회사	4
제1주제 <노원구 문화도시 추진방안과 제언> 발제문(PPT) _ 나윤빈	6
제2주제 <코로나 이후 변화와 문화재단의 역할·발전방안> 발제문(PPT) _ 이창기	26
제1주제 <노원구 문화도시 추진방안과 제언> 발제문 _ 나윤빈	32
제1주제 <노원구 문화도시 추진방안과 제언> 토론문 1 _ 박현승	54
제1주제 <노원구 문화도시 추진방안과 제언> 토론문 2 _ 안태호	57
제1주제 <노원구 문화도시 추진방안과 제언> 토론문 3 _ 박상규	60
제1주제 <노원구 문화도시 추진방안과 제언> 토론문 4 _ 김병호	63
제2주제 <코로나 이후 변화와 문화재단의 역할·발전방안> 발제문 _ 이창기	64
제2주제 <코로나 이후 변화와 문화재단의 역할·발전방안> 토론문 1 _ 유동환	73
제2주제 <코로나 이후 변화와 문화재단의 역할·발전방안> 토론문 2 _ 조정윤	75
제2주제 <코로나 이후 변화와 문화재단의 역할·발전방안> 토론문 3 _ 우귀옥	78

재단 출범 1주년 기념
제2회 노원문화공동체협의회 포럼

행사 식순

시 간	내 용	비 고
16:00 ~ 16:03	개회사	김승국 노원문화재단 이사장
16:03 ~ 16:05	환영사	오승록 노원구청장
16:05 ~ 16:25	제1주제 발표 노원구 문화도시 추진방안과 제언	(좌장) 박영정 (발제) 나윤빈
16:25 ~ 17:05	제1주제 토론 노원구 문화도시 추진방안과 제언	(좌장) 박영정 (토론) 박현승, 안태호, 박상규, 김병호
17:05 ~ 17:15	질의응답	(좌장) 박영정
17:15 ~ 17:23	휴식	
17:23 ~ 17:45	제2주제 발표 코로나 이후 변화와 문화재단의 역할발전방안	(좌장) 박영정 (발제) 이창기
17:45 ~ 18:15	제2주제 토론 코로나 이후 변화와 문화재단의 역할발전방안	(좌장) 박영정 (토론) 유동환, 조정윤, 우귀옥
18:15 ~ 18:25	질의응답	(좌장) 박영정
18:25 ~ 18:30	폐회	김승국 노원문화재단 이사장

재단 출범 1주년 기념 '제2회 노원문화공동체협의회 포럼'

문화도시 노원으로 가는 길

개회사 _ 김승국 (노원문화재단 이사장)

노원구는 서울 25개 자치구 중 세 번째로 인구가 많은 53만의 대도시이다. 구민 대부분이 아파트에 거주하는 거대한 베드타운 지역이지만, 수락산, 불암산, 초안산, 영축산 등 수려한 산으로 둘러싸여 있고, 도심에 중랑천, 당현천, 묵동천, 우이천이 흘러내리고, 세계문화유산으로 지정된 태·강릉과 경춘선 숲길과 화랑대 철도공원, 당현천 길 등 다양한 자연·생태 자원을 보유한 천혜의 도시이다.

또한, 관내에 7개 대학이 자리 잡은 교육도시이자, 노원탈축제, 노원등축제, 태·강릉문화제 등 주민 주도의 축제가 연중 열리고 있고 시립북서울미술관, 노원문화예술회관, 광운대 동해문화예술회관, 삼육대 문화예술회관 등 대형 문화예술시설이 자리 잡은 문화도시이기도 하다.

그럼에도 불구하고 80년대 건설된 아파트의 노후화로 점차 인구가 줄어들고 있으며, 아파트 주변 편의시설 개선 요구와 주5일제 근무제 시행 이후 늘어난 여가를 위한 문화 여가 환경개선 요구가 증폭되고 있는 현실이다.

노원문화재단은 지난해 7월 출범하였다. 노원문화재단은 출범 당시 문화 여가 환경에 대한 주민들과 지역 예술인의 욕망에 응답하는 것이 올바른 재단의 사업 방향이라고 생각했다. 이에 출범한 지난해는 사업 준비에 매진하였고 올해 본격적인 사업을 펼치고자 하였으나 연초 몰아닥친 코로나19 사태로 인하여 아직 본격적인 풀가동을 하고 있지 못한 상태이다.

'사회적 거리두기'와 '생활 속 거리두기' 등 여러 제약과 어려움 속에서도 주민들에게 문화서비스를 제공하기 위해, 우리 노원문화재단은 철저한 방역 조치와 거리두기 좌석제로 제한적이거나 기획공연 및 전시사업을 시행하고 있으며, '노원문화배달', '노원자동차극장', '드로잉챌린지 힘내라 액츄얼리' 등 비대면 문화서비스 역시 시행하였다. 또한, 코로나 19로 생계가 파탄지경에 이른 예술인들을 대상으로 예술인지원상담소 '하랑'을 지속 운영하고 있으며 파격적인 예술인재난지원금 지급 공모사업도 펼치고 있다.

지금 이 시대는 시민주권의 시대이다. 따라서 문화도시 구축의 기획단계에서부터 수행과정까지 구민들이 참여해야 함은 당연하다. 그래서 노원구의 문화진흥에 관한 중요 시책을 심의·지원하고 문화진흥사업을 수행해나가기 위하여 관내 전문가로 구성된 '노원문화공동체협의회'를 지난해 발족하였다.

우리는 노원을 문화예술로 행복한 문화도시 노원으로 만들고자 한다. 문화도시 노원을 만들고자 하는 목적은 문화도시를 통해 구민의 새로운 문화적 삶을 상상하고, 새로운 도시 비전을 만들어 내며, 지속 가능한 도시력을 형성하기 위함이다.

그러기 위해서는 우리에게 다음과 같은 과제들이 놓여 있다. 첫째, 구민이 문화의 단순 향유자가 아닌 문화주체자, 문화생산자가 되는 문화도시 노원을 어떻게 만들어 나갈 것인가, 둘째, 수락산, 불암산, 태·강릉, 당현천, 중랑천 등을 기반으로 하는 문화도시를 어떻게 구현해 나갈 것인가, 셋째, 도시 곳곳에 건강한 생활문화생태계를 어떻게 구축해 나갈 것인가, 넷째, 어떻게 생활문화시설을 설치하고 운영하고 활성화해 나갈 것인가, 다섯째, 어떻게 조화롭게 문화 다양성을 이룩해 나갈 것인가, 여섯째, 코로나 19 이후의 문화재단 사업의 내용과 방식은 어떻게 변화되어야 할 것인가, 일곱째, 어떻게 이 모든 것들을 시행해 나갈 필요한 예산 및 재원을 확보하고 배분할 것인가이다.

오늘은 노원문화재단 출범 1주년을 기념하여 노원문화재단이 주최하고 '노원문화공동체협의회'가 주관하는 '문화도시 노원 추진방안과 코로나 이후의 문화재단 발전방안'이라는 주제의 정책 포럼이 열린다. 많은 전문가의 고견과 방청객분들의 의견을 바탕으로 우리 노원 문화재단은 문화도시 노원 구축에 임하고, 여러 고견을 재단 운영에 반영하고자 한다.

바쁜 시간에도 좌장과 발제자 그리고 토론자로 참석해주신 전문가 여러분과 포럼에 참석해주신 주민·방청객 여러분, 그리고 격려의 말씀을 해주신 존경하는 오승록 노원구청장님과 최윤남 구의회 의장님께 감사의 인사를 드린다.

재단 출범 1주년 기념 제2회 노원문화공동체협의회 포럼

노원구 문화도시 추진방안과 제언

나윤빈 (고려사이버대학교 문화예술경영학과 외래교수)

발제자 소개

나윤빈

동화작가
고려사이버대 문화예술경영학과 외래교수
한림대 글로벌협력대학원 글로벌한국학과 겸임교수
前 안양시청 정책기획과 공무원

이메일

nsapiens@naver.com



고려사이버대학교
THE CYBER UNIVERSITY OF KOREA



나윤빈 교수

- 이메일 nsapiens@cuk.edu
- 연락처 02-6361-1977
- 전공 문화예술경영학(콘텐츠경영)
- 현직 미래문화콘텐츠연구소 대표
- 담당과목 문화소비자행동과 트렌드분석
- 학력 중앙대학교 문화예술경영학(콘텐츠경영) 박사



- 지역민의 문화적 삶의 제고를 위해 문화를 매개로 한 도시발전 트렌드는 세계적으로 확산되고 있음
- 북미를 비롯해 유럽 다수와 일본, 중국 등 아시아 일부 국가는 문화를 통해 도시가 발전하는 사업 추진 중
- 국내에서도 **지역거점문화도시, 문화특화지역조성, 동아시아문화도시, 인문도시, 올해의 관광도시** 등 도시의 문화자원을 활용하여 도시마케팅 및 주민의 정서적 행복감을 향상시키는 사업이 확산



<문화도시 지정 및 사업 관련 사례>

국외	• 유럽문화수도 (European Capital of Culture)
	• 유네스코 창의도시 네트워크 (UNESCO Creative Cities Network)
	• 슬로시티 (Slow city)
	• 시카고문화계획 (2012 Chicago Cultural Plan)
국내	• 문화체육관광부 지역거점문화도시
	• 문화체육관광부 문화특화지역조성사업
	• 문화체육관광부 동아시아문화도시
	• 문화체육관광부 올해의 관광도시
	• 국토교통부 도시재생사업
	• 행정안전부 살기 좋은 지역만들기 시범사업
	• 지역발전위원회 창조지역 시범사업
	• 문화체육관광부 문화영향평가

출처 : 문화도시 지정 및 지원방안 연구(한국문화관광연구원, 2016)

● 7개 지자체 최종 선정(2019.12)

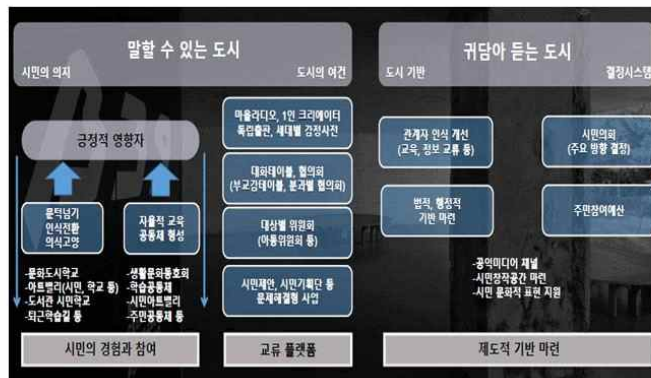
- 10군데의 예비사업 추진도시 중 대구, 전북 남원, 경남 김해 3곳 탈락
- 역사전통형(김해), 예술형(없음), 문화산업형(대구, 천안), 사회문화형(남원, 부천, 원주), 지역자율형(청주, 포항, 서귀포, 영도)

<1차 문화도시 선정 결과>

경기 부천시	생활문화도시 부천	열린문화학교 '지혜공유클럽', 대화나눔 '더데이블', 문화도시 시민총회 등
강원 원주시	시민이 만들어가는 창의문화도시 원주	'원주그림책시존제' 확대, 유네스코 문학 창의도시 가입 연계 등
충북 청주시	기록문화 창의도시 청주	기록+기록 과제, 독립출판 육성지원 등
충남 천안시	시민의 문화자주권이 실현되는 문화독립도시 천안	독립운동의 역사성을 재해석, 미디어산업 등 특화지원 등
경북 포항시	시민들의 행복한 삶을 응원하는 철학(鐵學)문화도시 포항	철강산업 종사자를 위한 '문화3교대', 폐철 등을 활용한 '철철 놀이터' 등
제주 서귀포시	105개 마을이 가꾸는 노지(露地) 문화 서귀포	마을 문화공동체 강화 및 마을교류 확산
부산 영도구	예술과 도시의 삶, 영도	수변 문화예술 공간으로 특성화

● 부천 사례

- 시민들과의 소통 참여를 비전이자 과정으로 두었음
- '문화도시 시민총회'를 사업주체에 포함시키고, '시민참여형 동네 공공디자인', '도시 이야기 발굴 사업' 등을 통해 시민 참여를 제도화하여 높은 평가를 받음



<사례 1. 부천 문화도시 전략>

- 시민들과의 소통 참여를 비전이자 과정으로 두었음
- '문화도시 시민총회'를 사업주체에 포함시키고, '시민참여형 동네 공공디자인', '도시 이야기 발굴 사업' 등을 통해 시민 참여를 제도화하여 높은 평가를 받음



<사례 2. 원주 문화도시 비전 체계>

- 청주 사례

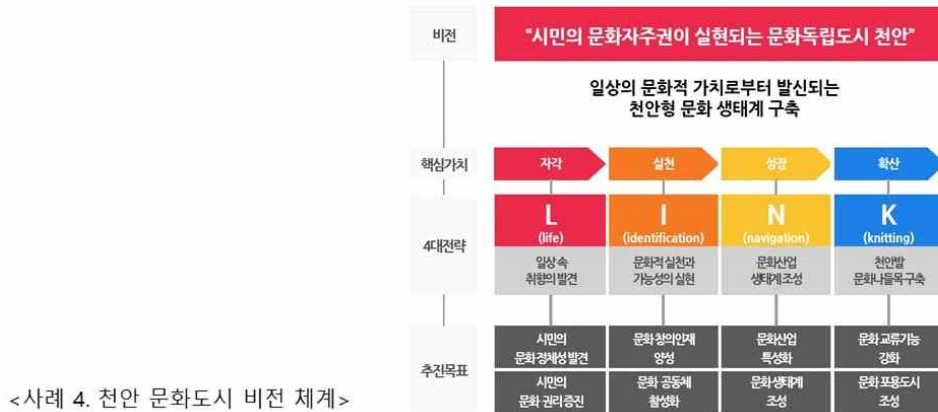
- 문화유산으로써의 기록콘텐츠 '직지'의 가치를 현대인의 '일상의 기록'이 지닌 가치와 연결시키고, '시민기록전' 등을 시행하여 문화 활동 확대 성과와 '기록' 관련 산업의 육성 가능성을 보여줌
- 도가 총사업비의 15%인 30억원을 5년간 나눠서 지원하고 도와 함께 문화도시 지정을 위한 협의체 가동



<사례 3. 청주 문화도시 비전 체계>

● 천안 사례

- '시민의 문화자주권이 실현되는 문화독립도시'를 비전으로 삼음
- 소규모 시민참여 사업들이 실제로 문화창업형태로 이어진 여러 사례를 제시함으로써 천안형 문화산업 생태계 구축 계획의 구체성 확보



● 포항 사례

- '철강산업 도시'라는 기존 정체성을 '철학(鐵學) 문화도시'라는 테마로 연계하여 수협 냉동창고에서 이틀 간 문화도시 시민축제를 개최하는 등 도시재생 뉴딜사업과 연계한 문화 거점의 활용가능성을 나타냄
- 기존 문화도시와 차별화 : 철강 도시를 인문학적으로 풀기 위한 문화사업과 도시재활을 위한 아픔과 치유의 네트워크 구축 등
- 2019년 20억 원 가량을 투입해 문화도시 선정을 준비

<사례 5. 포항 문화도시 비전 체계>



● 서귀포 사례

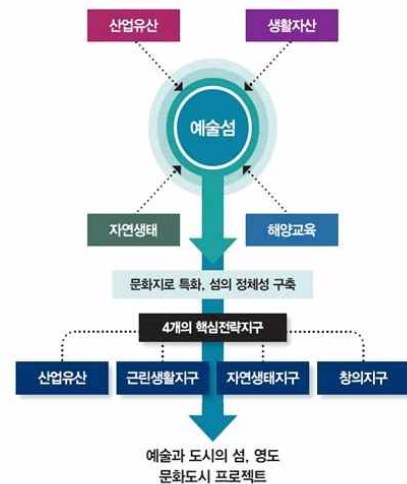
- 시민이 기획 및 실현하는 문화도시로써 이를 지향한 예비사업 성과와 향후 구상을 직접적 제시
- 도·농복합체 특수성에 따라 마을 기반의 문화텃밭(공간조성)-문화농부학교(인력양성)-문화씨앗(마을문화 발굴) 사업 등을 시행
- 105개에 달하는 서귀포 마을별로 일상 속에서 쉽게 문화를 즐길 수 있는 주민 문화향유 여건을 개선하여 좋은 점수를 받음



<사례 6. 서귀포 문화도시 비전체계>

● 영도 사례

- '조선업'으로 대표되는 도시 고유의 정체성인 산업유산을 활용해 쇠퇴한 지역경제의 회복과 도시 활성화를 도모함
- 기존 선박공업소 등을 문화적으로 재생한 '깡깡이 예술마을'을 중심으로, 수변공간을 이용한 예술거리 조성, '대통전수방(영도 기술자들이 청년에게 기술전수)' 운영 등 주민주도로 관광·일자리와 연계한 구체적 사업들을 제시하여 좋은 점수를 받음



<사례 7. 영도구 문화도시 비전체계>



● 예비 문화도시 현황

- 한편 2020년 현재 2차 문화도시 지정을 위한 예비 문화도시 지자체들은 지난해와 마찬가지로 10개가 선정되어 있는 상태임

<2차 문화도시 조성계획 승인 결과>

지자체	사업명
인천 부평구	삶의 소리와 함께 내 안의 시민성이 자라는 문화도시 부평
경기 오산시	'이음'으로 생동하는 문화도시 오산
강원 강릉시	아름답고, 쾌적하며, 재미있는 문화도시, 시나미 강릉
강원 춘천시	시민의 일상이 문화가 되고 문화적 삶이 보장되는 전환문화도시 춘천
충남 공주시	안녕! 이야기문화도시공주
전북 완주군	공동체 문화도시 완주
전남 순천시	정원을 품은 생태문화도시, 순천
경북 성주군	다양한 문화가치가 공존하는 생명문화도시 성주
경남 통영시	도시 그 자체가 예술, 통영
제주 제주시	시민이 만드는 문화, 수놓음 도시 제주

추진 필요사항



● 문체부의 추진방향 점검

- 대규모 시설 조성계획이 아닌 지역문화발전 종합계획 지원
 - 문체부는 문화도시 조성에 요구되는 개별 문화사업을 통합 지원(지자체 주도 상향식, 다년간 포괄적 지원), 지자체는 문화적 관점에서 도시의 종합계획을 수립·시행
- 중앙·관 주도에서 지역중심·시민주도형 도시문화 거버넌스로 변화
 - 현재 지역문화와 연계된 개별 도시사업을 효율적, 체계적으로 개편하고 지역 스스로 지역특화 문화도시 발전전략 수립과 역량을 갖추도록 유도
- 단순 재정 지원을 넘어선 효과적 추진체계 구축과 컨설팅 지원
 - '19년까지 국비를 지원하여 추진된 문화특화지역조성사업 및 역사전통문화도시 조성사업, 문화적 도시재생사업 등의 성과를 토대로 하여 문화도시 종합계획을 수립하고, 도시재생뉴딜사업 등 관련된 타 부처 사업을 연계 추진

추진 필요사항

● 추진분야 점검

<문화도시 지정 분야 및 사업유형 구성>

도시 『OO』 (도시명) 도시고유명 ·도시자세가자	+	역사전통 중심형 개념 도시가 사회장소로서 시간의 흐름에 따라 형성한 정체성으로서 문화의 원형적 가치를 지향 분야근거/포괄범위 <문화재보호법/고도보존육성특별법> 역사/전통 등
	+	예술 중심형 개념 도시의 새로운 가치를 만들고 사회를 이끌어가는 원천 동력으로서의 문화의 창조적 가치를 지향 분야근거/포괄범위 <문화예술진흥법> 문학/미술/음악/무용/연극국악/사진/건축/어문 등
	+	문화산업 중심형 개념 도시가 기능을 유지할 수 있도록 사회적 쓰임과 활용을 만드는 문화의 지속가능가치를 지향 분야근거/포괄범위 <문화산업진흥기본법> 영상/음악/게임/출판/광고/인화-애니메이션 /대중문화예술/문화콘텐츠 등
	+	사회문화 중심형 개념 도시에서 삶의 가치를 풍부하게 하고 도시발전의 근본 바탕이 되는 사회 일반적으로 인정되는 모든 문화가치 분야근거/포괄범위 <지역문화진흥법 국민문화진흥법> 전통 인문학 및 인문정신문화의 진흥에 관한 법률 등> 시민문화/인문/생활문화/여가/문화교육/다문화 등
	+	지역자율형 개념 기본분야 융복합/생태문화 등 지역별 특성을 고려하여 지역 자율제시 분야근거/포괄범위 <문화도시 조성 관련법 일반> 지역이 스스로 자율적으로 제안하는 분야를 인정

추진 필요사항

● 추진분야 점검

<문화도시 사업추진 및 지원 주요내용 기본(안)>

목표	사업분야	세부지원사업(예시안)
도시 문화생태계 구축 - 정책경영체계 구축 - 도시 문화리더 출현	문화도시 경영체계 구축사업	■ 문화도시 운영·관리(조직 및 거버넌스) ■ 문화도시 R&D(연구개발/평가/모니터링/사업기록) ■ 도시문화총괄기획자 제도 도입지원
	문화인재 양성/지원사업	■ 문화청년활동가 양성 및 지원사업 ■ 문화전문인력 양성사업(전문기획·매개)
도시 문화브랜드 형성 - 지역의 문화진흥 - 시민의 문화제감	도시가치 발굴·활용 사업	■ 문화도시 포럼, 도시문화 아카이브 ■ 문화도시 브랜딩 사업(개발/홍보/마케팅)
	지역문화 활성화사업	■ 도시문화학교 운영사업(참여·시작) ■ 시민 문화클럽 지원사업(문화공동체 육성) ■ 문화기획지원사업(창작/향유/교육/복지 등) ■ 문화도시 성과공유회
도시발전구조 및 지속효과 - 문화일거리 생성/지속 - 사회 경제적 효과 파급	도시혁신 및 경제활성화 사업	■ 사회적 문화실험 사업(창의성 인큐베이팅) ■ 문화창업 성장·육성·지원사업 (사회적기업 / 협동조합 / 소셜벤처 등) ■ 문화도시 교류·협력 사업 (문화도시 여행 / 도시교류 프로그램 등)
	문화적 도시재생 사업	■ 문화장소 플랫폼 조성사업(창의문화지구) ■ 원도심 문화재생사업(도시재생연계 가능)
지역 정체성 획득 - 고유성 강화 및 특성화	지역제안형 도시문화사업	■ 지정도시 특성화 제안사업 (지역 스스로 문화사업 자율 제안)



● 추진절차 점검

- 문화도시 지정신청:
 - 지자체에서 문화도시 추진협의체 구성 및 운영
 - 지자체에서 문화도시 추진협의체 중심으로 문화도시 조성계획 수립
 - 지자체가 문체부에 문화도시 지정신청
- 문화도시 지정신청:
 - 지자체에서 문화도시조성계획 작성(안) 및 제출
 - 문화도시조성계획 작성(안) 검토 / 컨설팅 / 보완(조성계획 검토 시 문화도시 실무검토단 운영 ⇨ 심의위원 최종 심의)
 - 문화도시조성계획 승인여부 결정
- 예비사업 실행관리:
 - 조성계획 승인 이후 문화도시 지정 시까지 문화도시 예비사업 추진
 - 예비사업은 도시에서 조성계획을 바탕으로 자체적으로 직접 구성 및 시행
 - 문화도시 예비사업 추진현황에 대해 문체부에서 컨설팅 및 모니터링



● 조성계획 사항

- 문화도시 추진개요: 사업명, 신청분야, 비전 및 핵심가치, 주요사업, 목표 및 기대효과
- 문화환경 진단결과: 도시 현황, 문화정체성 및 특징, 문화환경, 추진 필요성
- 문화도시 사업구상 및 예산계획: 사업명, 예산, 주요 내용
- 사업추진체계: 체계도, 구성 내용
- 특성화계획: 신청분야의 주요 내용 및 방법
- 지역사회 의견수렴: 과정 및 절차, 주요 내용
- 향후계획: 향후 추진 및 지속가능 관리계획, 예비사업 추진계획 주요 내용, 연계 및 협업계획

추진 필요사항



<제3차 문화도시 조성계획 승인 심의 기준(안)>

항목 (매점)	세부 평가항목	평가지표
문화도시 추진 필요성 및 방향의 적정성 (20점)	문화도시 추진 필요성	- 도시 일반현황 조사분석 - 도시 문화자원 및 유·무형자산 조사·분석 (역사문화자원, 인적자원, 문화인프라, 문화행사 등) - 도시 환경 및 현황의 분석 및 진단결과 제시
	문화도시 추진 방향의 적정성	- 비전 및 목표설정의 적절성 - 지역의 고유·핵심가치 제시 및 반영 - 문화도시정책 가치 부합 여부
조성계획의 타당성 및 적정성 (50점)	특성화 계획의 타당성 및 적정성	- 조성계획의 타당성 및 실현가능성 - 지정분야별 특성화 계획의 적절성 - 지역의 경제성 및 고유성 확보 여부 - 지역특성에 적합한 추진과정 및 방법론 제시 여부
	지역 활성화 기대효과	- 문화 기반의 지역 문화사회경제 활성화 및 효과 - 도시의 브랜드 및 지역의 문화경쟁력 확보 - 기타 공동체 활성화 방안
	사회참여 및 소통 방안	- 도시민의 문화 참여 및 접근성 보장여부 - 다양한 주체의 참여기회 보장 및 활동지원 - 문화소외지역 및 취약계층의 문화접근성 확보
문화도시 실현가능성 (30점)	추진체계 구축	- 추진체계의 규모, 조직, 역할의 적절성 - 추진조직의 독립성, 인력의 전문성, 운영의 안정성 - 시민·공공·전문가 등의 거버넌스 구축계획 및 적절성
	정책지원 및 재원계획의 합리성	- 지자체의 정책 및 사업계획과의 반영 여부 - 관련 조례 제정 등 제도적 기반 확보계획 - 예산 확보 및 재정투입계획의 적절성, 합리성
	문화도시 지속가능성 확보방안	- 자재 모니터링·환류시스템 구축여부 및 적절성 - 중·장기 발전계획 수립 여부 및 합리성 - 국비지원 이후, 기타 지속가능성 확보 방안 제시 (재원확보 및 투입계획, 인력조직 등)
연계 및 협업 가능성 (최대 +5점)	정책·협력 연계·협업 가능성	- 지자체간, 광역·기초 간 협력방안 제시 여부 - 관련 타 사업 및 기관과의 연계 및 협업방안 - 예산, 조직(인력), 정책적 협력방안 구축 여부 (예산 지원, 협의체 구성, MOU 체결 계획 등) - 협업·연계의 구체성 및 실현가능성

추진 필요사항



<문화도시 지정심의 기준(안)>

항목	세부 평가항목
예비사업 추진과정 및 결과	문화도시 비전에 따른 예비사업 설계 및 실행
	예비사업계획에서 제시된 성과목표 실현 및 달성 정도
	예비사업 실행결과에서 도시의 문화기획·추진 역량의 확인
문화도시 추진기반 확보	문화도시 추진을 위한 행정적 기반의 확보
	문화도시 추진을 위한 재정적 기반의 확보
	문화도시 추진을 위한 전문 추진조직 구성 및 운용
문화도시 추진효과 및 가능성	지역주민의 문화활동 참여 확대 및 촉진 가능성
	문화인들이 활동 또는 정주할 수 있는 환경 구축 (문화기획자, 예술인, 청년 등)
	문화도시의 가치를 통한 도시브랜드 생성 및 경영관리 능력
	문화를 통한 도시의 성장동력 생성 및 사회경제적 효과 파급

● 총체적 효과

- 시민의 삶의 질 향상
- 도시의 이미지 및 경쟁력 제고
- 관광객 창출, 상권 활성화, 일자리 창출 등 경제적 효과
- 지역의 문화역사적 자원(건축물 등) 가치 상승(노후 건축물 정비)
- 기초 생활 인프라(소공원, 놀이터, 주차장 등 공동시설), 주거 생활환경 개선
- 지역의 사회복지시설 확충 및 사회복지서비스 증진 등

● 유럽문화수도 성과(European Capital of Culture)

- 이 프로젝트는 '문화거점' 정책의 시작으로 평가받으며 34년 동안 시행중
- 다양한 사회적 효과, 예컨대 문화관광산업 증대 및 지역경쟁력 강화, 도시재생을 통한 환경개선, 공공장소 재개발, 역사문화장소의 개선, 지역 예술인에 기회 제공 및 교류 촉진 등의 성과가 보고됨
- 유럽 문화수도 프로그램은 문화 분야 이외에도 유럽경제 및 사회 전반에 매우 긍정적 영향을 준 것으로 평가(KEA European Affairs)
- 유럽문화수도의 영향을 받아 '아메리카문화수도(America Capital of Culture)'와 '아랍 문화수도(Arab Capital of Culture)' 등의 프로그램이 생겨났으며 아시아에서는 한국, 중국, 일본 등 3국이 공동으로 추진하는 '동아시아문화도시'가 생김



<EU문화수도 프로젝트 사례(사진 좌: 글래스고 / 우: 에센)>

● 문화도시 추진 전문조직 운영 관점

- 행정·시민·전문가가 참여하는 '문화도시추진위원회'를 구성하여 문화도시 방향, 사업제안, 평가 등 문화도시 관련 주요 어젠다를 전문적 개발해야 함
- 문화도시 지정사업의 준비에서부터 예비선정, 최종선정까지 모든 단계를 효율적으로 담당하는 전문조직과 이를 지휘할 **총괄기획자(PM)**가 필요함

● 노원구의 대규모 사업과 연계 관점

- 문화도시 지정사업에서는 '문화적 도시재생과 접목한 사회혁신 제고'를 주요 목표 중 하나로 들 필요가 있으며 도시에서 추진중인 도시재생 사업들이 시설건립 외에 지역콘텐츠, 공간활용의 세부 계획을 갖고 있기 때문
- 노원구는 다수의 도시재생 사업을 진행 중이며, 이외에도 대규모 사업들을 함께 개발중이므로 이러한 사업들과 문화도시가 어떻게 연계될 수 있는가를 심층 연구하여 대응계획을 도출해야 함
- 문화도시 지정사업을 신청하기 위해서는 문화도시조성계획에 이러한 내용을 반영해야 하므로 행정가, 전문가, 예술가, 시민들 간의 지속적 논의를 통해 실질적이고 지역민의 삶을 향상시킬 수 있는 사업으로 구성 필요

● 거버넌스 구축

- 1단계: 문화도시 추진에 대한 관심과 의지를 가진 사람들(문화리더)이 함께 모여 지혜 공유테이블을 구성하고 집단지성으로 이끌어가는 「도시문화 네트워크 공유테이블」 구성
- 2단계: 도시문화 네트워크 공유테이블이 안정화되면 본격적으로 문화도시 지정 및 사업 실행을 주관하는 실무형 조직형성을 위한 거버넌스구조로서 「도시문화협의체 - 문화도시사무국」 구성
- 3단계: 도시지자체의 문화도시 조례(지원 및 활성화 관련)에 근거하여 도시문화 전반에 대한 전문경영체계를 구축, 문화도시 사업을 총괄 운영하는 「도시문화경영전문조직-문화도시센터」 구성

<진화하는 거버넌스 구조>



출처 : 문화도시 지정 및 지원방안 연구(한국문화관광연구원, 2016)



● 방법론 활용 : 사례 1. 문화컴팩트시티

- 문화적 사회-장소-시간(Cultural Citizen-Cultural Place-Cultural history)으로 구성되는 도시문화의 판(Pan)이 원도심을 중심으로 도심영역 안에 다시 촘촘하게 짜여 지는 방법적 구조
- 도시 안의 미니 도시로서 도심을 바라보고 도심 영역을 창조적인 문화의 판이 집중적으로 벌어질 수 있는 도시구조로 재편하고 활성화
- 문화도시 사업의 가치 실현을 위해 필요한 중요 가치의 전략적 집중이자 지향점으로 역할

<문화컴팩트시티 방법론의 실행구조>

0단계 도시문화 재배치	노원구 안에서 존재하거나 활동 중인 문화러더 / 문화자원 / 문화장소에 대해 그 현황과 실태를 조사하여 전체적인 정보를 종합	➔	Cultural Compact City (Central Zone)
1단계 도시문화 재배치	새로운 도시문화의 판이 되는 문화적인 사회-장소-시간의 프로그램을 원도심을 중심으로 도심 곳곳에 전략적으로 배치 및 전개		
2단계 도시문화 재구성	재배치된 사회-장소-시간 프로그램을 상호 연결하면서 노원만의 고유한 문화적 도시구조를 가지는 도시기반구조 형성		
3단계 도시문화 활성화	창체된 원도심의 문화적 도시재생을 통해 도심권역에 문화적 활력을 불어넣고 노원 주민이 향유할 수 있는 새로운 도시문화의 판(PAN)으로 도심권역 활성화		



● 방법론 활용 : 사례 2. 문화네트워킹시티

- 지역사회 전반에 문화도시 사업을 확장하고 문화도시 노원이 실현되도록 도시문화를 연결하는 전체적인 문화도시 구조를 형성
- 또한 도시 전반에서 문화도시 노원을 실현하는 중장기 사업전개와 효과 지속의 지향점으로 역할
- 노원에서의 문화자원 상호연계 및 인근 구별 문화부도심 조성을 통해 도시문화의 가치에 대해 시너지 효과를 상승하고 소통하는 도시문화 네트워크 형성

<문화네트워킹시티 방법론의 실행구조>

1단계 도시문화 네트워킹	도시문화와 관련하여 진행 될 수 있는 각각의 사업과 프로젝트를 서로 연결 이를 통해 새로운 사회효과를 창출하는 노원 도시문화네트워크 기본구조 형성	➔	Cultural Networking City (City All Area)
2단계 도시문화 확산/피급	도시 안의 작은 문화도시가 된 도심(문화컴팩트시티) 사업에서 나타난 문화도시 사업의 가치 및 효과를 지역사회 전반으로 확산 및 피급 중앙 도심에서의 문화적 경험을 바탕으로 이를 도시 각 권역별로 확산		
3단계 문화부도심 형성	도시노원에서 오랜 시간동안 구분되어 다양한 문화특성을 갖게 된 각 권역에서 중심기능지 선택 중앙도심권역(Central Zone)의 문화적 도시구조를 응용하고 재해석한 각 권역별 문화부도심(Cultural Secondary Zone) 조성		
4단계 도시문화 전체 확산	도시 문화활동이 서로 연결되며 각 권역별 문화 상생 및 발전을 위한 동력 전달 도심과 부도심이 허브가 되어 각 권역별 문화효과를 도시 전체 지역에 전달하고 피급하면서 문화격차를 해소하는 사회적 기능효과 생성		



● 준비 기간 확보

- 문체부는 2022년까지 최종선정을 의미하는 문화도시 지정을 추진할 예정이며 2021년에 예비 선정된 도시들에 한해서라는 점을 인지해야 하며 따라서 실제 노원구가 문화도시 신청을 준비할 수 있는 해는 **2020년도와 2021년도 두 번의 기회**가 있음
- 다만 사업신청은 3월에서 6월 사이에 이루어지는 바, 현재를 기준으로 2020년도 사업신청을 위한 준비기간은 조직구성, 의견수렴, 유형선정, 종합계획마련 등의 내용을 심도 깊게 마련하기에는 충분하지 않은 것으로 보임
- 예비지정이 된 후, **예비사업 1년에 대한 운영계획, 최종선정 후의 5~7년간의 문화사업에 대한 운영 계획을 수립**해야 하는데 현실적으로 어려우며 노원구는 문화도시 신청을 위한 일련의 과정들을 지속 및 반복하며 최적의 방향을 모색하고 구체적인 실행방안을 마련하는 것이 바람직함
- 즉, 체계적 준비과정을 통해 2021년 문화도시 '지정'이라는 정책적 성과물을 목표로 하면서도 길게는 이러한 행위 자체가 노원구의 문화적 기반이 중장기적으로 형성돼 **사업으로서의 '문화도시'가 아니라 실질적 '문화적 도시'로** 나아가도록 해야 함



● 추진 프로세스

- | | | |
|---|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> ■ 노원구 문화도시 조성 및 지원에 관한 조례 제정 ■ 사업결과 아카이빙 ■ 문화도시 추진위원회 구성 ■ 예비사업계획 컨설팅 ■ 도시문화경영전문조직 구성 및 운용 ■ 문화도시 추진지원에 대한 서울시-노원구 협약 ■ 문화도시 분과위원회 구성 ■ 개별컨설팅 1차(단위사업별 집중컨설팅 운영) ■ 예비사업 추진도시 공유워크숍(상호간 정보 및 이슈공유) ■ 센터 홈페이지 1차 오픈 ■ 관내 주요 협업기관 MOU 체결 ■ 시민 의제발굴단 킥오프 ■ 개별컨설팅 2차(상반기 운영점검 및 문제사안별) ■ 문화도시 스터디투어(예비사업 추진도시 네트워크) | | <ul style="list-style-type: none"> ■ 문화도시 조성계획 수립TF 구성 ■ 시민정책마켓 개최 ■ 예비사업 추진도시 공유워크숍(현황공유 및 향후 추진 논의) ■ 예비사업 추진현황 중간 결과보고 ■ 예비사업 문체부 현장실사 준비 ■ 시민포럼 개최(의제발굴단 활동내용을 바탕으로 시민포럼 개최) ■ 예비사업 추진결과 최종발표회&성과공유대회(최종 문화도시 조성계획 준비) ■ 문화도시 최종심의 및 의결 ■ 문화도시 조성계획 사업설명회 개최(시민 주도 문화도시 조성계획 발표) ■ 연차보고서 및 홍보영상 제작(예비사업 추진과정 기록 아카이브) ■ 다음 년도 사업계획 수립 |
|---|--|--|

노원구 적합 분야

● 노원의 상징 및 특징

- 힐링, 에코 도시 정책 기조 추진
- 불암산, 초안산, 수락산, 영축산 등 생태문화 여건 마련
- 태릉강릉 유네스코 세계유산 보유
- 화랑대역 역사관(경춘선길 공원) 정비
- 광운대 등 관내 6개 대학 및 청소년 교육특화 지구화 가능

[노원구 하면 떠오르는 단어]

순위	연상단어
1	힐링
2	불암산
3	교육
4	복지
5	수락산
6	경춘선
7	둘레길
8	행복
9	공원
10	말, 탈축재

[문화관광분과 워크숍 결과]

지역문화자원 활용한 콘텐츠 만들기	세대융합형 복합문화시설 건립
- 가족단위 나들이 관광 코스 만들기 - 문화관광 도시 만들기 - 초중고 동네 노원구 역사 문화 투어 코스 - 노원구 관광책자 만들기	- 시니어를 위한 문화공간 확보 - 복합 문화공연장 개발 - 대형 종합문화예술공연 시설 건립 - 청소년 시니어 복합문화시설 건립
외부방문객 유치를 위한 관광 콘텐츠	문화활동 체험활성화 지원
- 자연환경(불암, 수락, 왕릉) 연계 벨트 - 노원구 유명산을 활용하여 자연과 함께하는 이미지 정립 - 노원을 알릴 수 있는 전략적 계획 수립	- 주민건강을 위한 체육관 신설 - 마을 스타디움(축구장) 개발 - 누구나 이용할 수 있는 다목적 체육시설 - 역사 골프장 연계 복합 놀이공원 유치

<노원구 이미지 및 주민인식 분석>

출처 : 노원플랜 결과보고서(노원구, 2019)

노원구 적합 분야

<노원구 장소마케팅 전략의 기본방향>



출처 : 노원도시발전계획 - 문화명소화 부문(노원구, 2020)

핵심전략	실행전략	전략사업
서울아레나 연계 문화여가 소비환경 조성	대중성, 트렌드 지향 컨셉의 수정	창동아레나 - 문화의거리 + 종량천 연계전략 콘텐츠 개발
지역단위 도시관광명소 조성	집객력 있는 핵심 콘텐츠 개발	노원 센트럴파크 조성 (문화여가 랜드마크)
청소년, 시니어 위한 교육관광 코스개발	지역자원의 브랜드화	관내 대학 연계형 이벤트 프로그램 개발 (지역사회 융합형)
힐링타운 조성사업 연계	지역사회 융합전략 추구	교육자원을 연계한 루트 프로그램 개발
	지역자원 간 연계성 강화	경춘선 숲길-공공기어 부지 (복합문화시설)을 활용한 도시여가 클러스터 조성
	커뮤니티 투어리즘 (지역관광) 콘텐츠 기획	힐링타운 활성화 종합 전략 수립 (온오프라인 홍보)

<20~30대 및 1~2인 가구의 문화여가 환경에 대한 불만족 경향>



출처 : 노원구 인구감소 원인분석 및 대응방안 수립 연구(노원구, 2018)

노원구의 필요사항

● 5개 기본 분야 중, 3개 분야 적합 프로세스

- 사회문화형(생활문화/여가/인문/문화교육/다문화/시민문화 등)
- 지역자율형(기본분야 융·복합/생태문화 등 지역별 특성을 고려하여 제시)
- 문화산업형(대중예술/문화콘텐츠 등과 문화적 장소활성화를 고려하여 제시)
 - : 창동 차량기지·도봉운전면허시험장(264,820㎡(80,108평) 활용
 - : 1차 주요 산업공간 → 바이오 메디컬 클러스트 조성
 - : 2차 연계산업 공간 → 서울 아레나 연계 첨단 디지털 제작·창작 스튜디오 조성
- 비교적 접점이 없는 유형: 역사전통 및 예술형 중심형

노원구의 필요사항

● 기존 사업 간 재통합

- 신규 문화도시명에 부합하는 사업 개편
- 단순 시설 활용보다는 소프트웨어 측면에서의 효율적 가치 제고
- 사업의 장기 지속가능성 확보를 감안한 통합

<기존 노원구 심표가 있는 문화도시 10개 과제>

연번	과제명	주관 부서	협조 부서
14	노원구민회관 시설 현대화	행정지원과	
15	서울어울림체육센터 건립	생활체육과	
16	상계동 125번지 생활체육시설 조성	생활체육과	
17	강북권 제2화생체육관(미들세우공원 내) 건립	교육지원과	푸른도시과
18	광운대 역세권 강북 예술의 전당 건립 추진	미래도시과	
19	노원문화예술회관 공연 내실화	문화예술과	서비스공단
20	북서울미술관 전시 내실화	문화예술과	
21	노원어린이극장(KT어울림극장 지하) 개관	문화예술과	서비스공단
22	삼국시대 불암산성 복원 및 문화재 등재 추진	문화예술과	
23	문화컨텐츠워킹 재창립(노원문화재단 설립)	문화예술과	

<기존 노원구 자연이 있는 힐링도시 13개 과제>

연번	과제명	주관 부서	협조 부서
01	동네하천의 재탄생	치수과	
02	청소년 생태탐방시설 조성(노원자전거 운전학원 일부)	미래도시과	푸른도시과
03	꽃과 정원의 도시 노원	푸른도시과	
04	동네공원의 재탄생(생활근린공원 재생사업 추진)	푸른도시과	
05	수락산 자연휴양림 조성(동악골)	푸른도시과	
06	수락산 순환산책로 조성(노원골)	푸른도시과	
07	불암산 순환산책로 연장	푸른도시과	
08	불암산 나비정원 조성	푸른도시과	
09	산림치유센터 건립	푸른도시과	
10	영축산 순환산책로 조성	푸른도시과	
11	초안산 순환산책로 조성	푸른도시과	
12	노원 힐링캠핑장 운영	푸른도시과	서비스공단
13	경춘선숲길 화랑대 철도공원 조성	문화예술과	푸른도시과

노원구의 필요사항

● 추가 사업 예시 1

- 시민주도형 크라우드펀딩: 생태도시 프로젝트
 1. 영국 Bristol시의 도시 개선을 위한 '식용작물정원 조성'
 2. 버려진 옛 마굿간 터와 철길을 공원화한 'Friend of Peckham Coal Line'

<브리스톨 식용작물정원 프로젝트 및 런던 남부 페컴>



3. 맨해튼의 방치된 지하 전차터미널 4천 m²를 개조해 만든 세계 최초 지하공원 'The Lowline NY'

<뉴욕 로우라인>

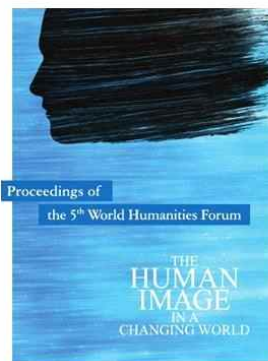
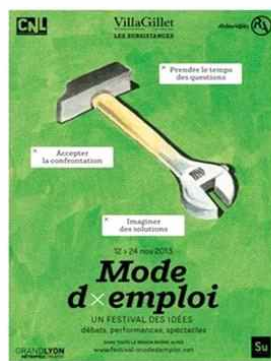


● 추가 사업 예시 2

■ 문화도시 비전과 가치 탐구: 인문학 포럼

- 도시 안에서 다양한 인문학 강좌와 공연, 토론 등이 약 일주일에 걸쳐 벌어지는 프랑스 리옹시의 인문학 축제
- 인문학의 가치와 대중화를 크게 문학, 사학, 철학의 분야에서 담론이 벌어지는 세계 인문학 포럼

<인문학 사용설명서 및 교육부·유네스코 세계 인문학 포럼 포스터>



● 추가 사업 예시 3

- 에코 힐링 프로그램: 계족산 맨발축제
 - 에코 트렌드(친환경, 깨끗한 공기)
 - 체험 트렌드(맨발자극, 걷기트레킹)

<계족산 맨발축제 체험관광객 및 포스터>



● 추가 사업 예시 4

- 젠트리피케이션 방지를 위한 문화예술 작업실 보존 사업(ACM)
 - 캐나다 몬트리올의 주거 공용작업실 Lézarts
 - 건물 4개 층에 30년 장기 임대계약 PI2 DE GASPE

<조택협동조합 레자르 및 개스피 프로젝트>



노원구의 필요사항

● 추가 사업 예시 5

■ 4차 산업 기반 디지털 공연콘텐츠 제작 단지 조성

1. 사례 : K-실감스튜디오(과기부) 조성, VRAR 문화콘텐츠 제작
2. 사례 : 인텔스튜디오+로열 셰익스피어극단 live CG 공영제작



<K-실감스튜디오, 비대면 산업 이끌 핵심 서비스 분야, 의료·교육·엔터테인먼트 활용>

※ 공연·엔터테인먼트 전용 스튜디오 없음



<SF영화의 특수 효과 장면을 보듯이, 실제 무대 위에서 인물의 이미지가 실시간으로 표현, 인텔스튜디오 협업 공연>

※ 국내 유사추진 사업 없음

노원구의 필요사항

● 추가 사업 예시 6

■ 첨단 공연 창작 스튜디오 조성 : 리허설 룸스튜디오는 연습과 시연, 쇼케이스 등 광의의 사전 리허설을 실시할 수 있고, 시장 출시 전 공연에 필요한 무대장치(세트, 의상, 소도구 등)와 필요한 무대기술을 모두 적용하고 수용할 수 있는 제작 시스템이 구축되어 테스트베드 수행가능 무대의상(향온향습)및 무대장치 보관 기능 부속 가능

1. 사례 : LH2(영국, www.lh2studios.co.uk), 음악산업, 공연, 영화 등 엔터테인먼트 사전제작 및 리허설 공간
2. 사례 : Rock Lititz Studio(미국, <http://rocklititz.com>), CM Entertainment Technology(무대기계 제조사), Clair Global(라이브 프로덕션 엔지니어링 사), ATOMIC(공연 디자인·엔지니어링 회사), Upstage video(비디오 프로덕션)등 이 입주한 첨단 공연 리허설 공간, 호텔 및 관련 전문학교 입주



<LH2(영국), 메인스튜디오 및 편의공간>



<Rock Lititz Studio(미국) 공간 구성>

※ 국내 유사 사업 없음

재단 출범 1주년 기념 제2회 노원문화공동체협의회의 포럼

코로나 장기화에 따른 지역문화재단의 대응과 전략

이창기(전 마포문화재단 대표)

코로나19 장기화에 따른 지역문화재단의 대응과 전략

I. 들어가며

II. 팬데믹 위기를 맞은 한국 공연예술계 현실

III. 코로나 극복을 위한 공연예술 소비 트렌드의 변화

1. 언택트Untact에서 온택트Ontact 시대로
2. 새롭게 진화하는 공연예술콘텐츠의 생산과 유통
3. 온택트Ontact공연예술의 새로운 플랫폼 확산

IV. 공연예술의 온택트Ontact무엇이 과제인가?

1. 관람료 유료화 문제
2. 공연예술의 현장성과 즉흥성 배제
3. 온택트Ontact사업에 대한 자원의 한계

V. 결 론

들어가며

- > 코로나 상황으로 국민들의 문화적 삶의 질이 하락했고 예술가들의 생계가 위협을 받음
- > 이에 대응하는 다양한 시도가 있으나 효과성과 지속가능성은 예측 불가
- > 기초문화재단은 코로나 장기화와 코로나 이후에 대비해 운영 패러다임의 방향에 대한 새로운 모색이 필요

발제 논의점

코로나 유발, 국내 공연예술계와 지역문화예술기관의 실태 조망
코로나 펜데믹 → 언택트^{Untact} 온택트^{Ontact} 환경 → 소비 트렌트 변화 조망

코로나 장기화 대비 지역문화재단의 현안 문제점 조망
지역문화 향유정책의 향후 변화진단과 해결방안 모색

II. 펜데믹 위기를 맞는 한국 공연예술계 현실

공연계 매출액 하락	코로나 상황, 4월 47억여원 수준, 5월 다소 상승, 6월 말 이후 축소		
기초예술 최하 정점	뮤지컬 825억, 기초예술(클래식+무용+국악+연극 등) 127억(월평균 21억)		
노원문화재단 전국단위 추정 하락 규모	약 1만 4천명 관람기회 상실 약 4백만명 향유기회 상실	지역축제 문화행사 취소	2,500건 문화예술행사 취소 주민, 관객, 예술계 모두 피해

구분	20년 상반기 공연 매출규모 / 단위:백만원	
1월	39,883	
2월	21,614	18,269 감소
3월	9,123	12,491 감소
4월	4,714	4,409 감소
5월	11,272	생활 속 거리 두기
6월	8,594	13,678 감소
총 계	95,200	

구분	20년 상반기 공연 매출규모 / 장르 / 단위:백만원	
뮤지컬	82,453	86.6%
연극	8,432	8.9%
클래식	2,766	2.9%
무용	680	0.7%
오페라	587	0.6%
국악	186	0.2%
복합	96	0.1%
총 계	95,201	

Ⅲ. 코로나 극복을 위한 공연예술 소비 트렌드의 변화

1. 언택트에서온택트 시대로

1인 미디어 확산	모모세대, 2020년 1,857억 달러
비대면 마케팅 확산	개인주의 디지털 네이티브 특성 2030세대 ✦ 코로나19 비대면 트렌드 확산
온택트 문화확장	OTT Over the top 5G·스마트 기기 코로나 영향 온택트형 공연전시 확산



Ⅲ. 코로나 극복을 위한 공연예술 소비 트렌드의 변화

2. 새롭게 진화하는 공연예술콘텐츠의 생산과유통

언택트 실현 다양한 기획	발코니 음악회·드라이브 스루 콘서트 등 거리두기 무관중, 거리두기 공연 확대
라이브스트리밍 중계로 진화	국내 공공기관 공익취지의 저장중계에서 라이브로 진화, SAC On Screen 등 메트로폴리탄 오페라 MET라이브·영국국립극장 NT라이브 ✦ 유료화 실현
첨단기술 융합 랜선 공연 진화	K-POP선두, 방방콘 The Live(75만여 관람, 255억 수입), 케이콘택트 2020 등 기존 K-POP 오프공연 대비 저비용 랜선공연, AR·쌍방향 기술 융합 동반



III. 코로나 극복을 위한 공연예술 소비 트렌드의 변화

3. 온택트 공연예술의 새로운 플랫폼 확산

온택트 시대 공연유통 변화	유튜브(8월 국내이용자 2,632만명) 등 새로운 플랫폼과 공연유통의 융합
다양한 OTT 공연서비스	네이버TV·카카오TV 와 공연예술 온라인 스트리밍 서비스 확장 예) 서울시향+SM 연합 등 각 공연예술기관 온택트 공연체계 구축



IV. 공연예술의 온택트 무엇이 과제인가?

1. 관람료 유료화 문제

랜선공연 장르별 상반양상	대중장르(뮤지컬) → 랜선 공연 : 부가가치 창출의 계기 기초예술분야 → 랜선공연 : 공익적 차원에서의 접근과 지속성의 문제
공익·수익성 요구 문화재단 현실	주민 문화향유 신장과 제한적 유료화 기조의 문화재단 특성 온라인 영상 제작 추가 비용 증당의 어려움 → 후원 활용 유료화 시도(클래식 애틀: 세종문화회관) 온택트 공연의 제작 보급의 지속가능성 확보 어려움 발생

IV. 공연예술의 온택트 무엇이 과제인가?

2. 공연예술의 현장성과 즉흥성배제

기초예술 육성중심 문화예술 기관 특성	지역 공공문화예술기관 → 지명도·흥행성 공연 기획의 제한(높은 제작비) 복합공연장 특성 반영 기초예술분야 집중 → 언플러그드 공연 속성
현장·즉흥성 기초예술 특성 반영 공연영상화 어려움	즉흥성과 현장성 순수예술 장르의 영상화를 위한 장치 필요 → 가공된 음향과 무대 연출 개입 필요 어설픈 영상화 → 팬던층 외면의 중요 요인 작용

IV. 공연예술의 온택트 무엇이 과제인가?

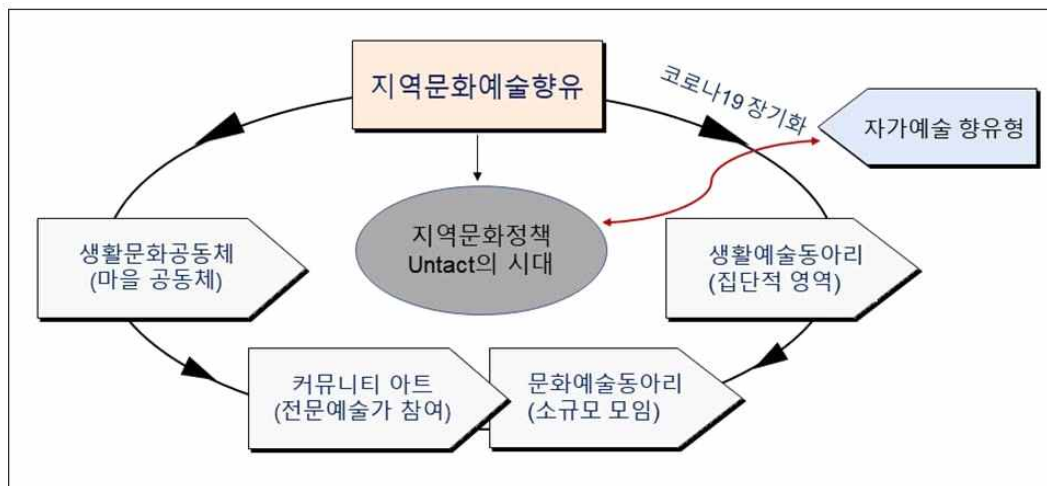
3. 온택트^{Ontact} 사업에 대한재원의한계

온택트형 랜선 공연의 재원문제	무관중·객석 거리두기 공연 → 수익 감소, 추가비용 사업비내 감당가능 랜선공연, 영상제작·송출비용 발생 → 제작 수준에 따라 예산 총위 다양 쌉 온 스크린 SAC On Screen 제작비 : 연극 1억 여 원·뮤지컬 대작 2억원 이상
영상 수준 확보 관련 영상 비용 확보 난관	단순 현장 증계·아카이빙 자료 영상화 → 영상 수준 낮음·유료화불가능 영상 수준 확보 재원의 조달 문제 → 직접사업비를 넘는 간접사업비 발생 → 순수예술 육성·보급의 문화예술기관의 근본 취지 위축 온택트형 랜선 공연에 대한 심도 깊은 대응책 마련 필요

V. 결론



V. 결론



재단 출범 1주년 기념 '제2회 노원문화공동체협의회 포럼'

노원구 문화도시 추진방안과 제언

발제자 _ 나윤빈 (고려사이버대학교 문화예술경영학과 외래교수)

□ 문화도시 관련 사업

- 지역민의 문화적 삶의 제고를 위해 문화를 매개로 한 도시발전 트렌드는 세계적으로 확산하고 있음
- 북미를 비롯해 유럽 다수와 일본, 중국 등 아시아 일부 국가는 문화를 통해 도시가 발전하는 사업추진 중
- 국내에서도 지역거점 문화도시, 문화특화지역조성, 동아시아 문화도시, 인문도시, 올해의 관광도시 등 도시의 문화자원을 활용하여 도시마케팅 및 주민의 정서적 행복감을 향상시키는 사업이 확산

문화도시 지정 및 사업 관련 사례

출처 : 문화도시 지정 및 지원방안 연구(한국문화관광연구원, 2016)

구분	내용
국외	· 유럽문화수도 (European Capital of Culture)
	· 유네스코 창의도시 네트워크 (UNESCO Creative Cities Network)
	· 슬로시티 (Slow city)
	· 시카고문화계획 (2012 Chicago Cultural Plan)
국내	· 문화체육관광부 지역거점문화도시
	· 문화체육관광부 문화특화지역조성사업
	· 문화체육관광부 동아시아문화도시
	· 문화체육관광부 올해의 관광도시
	· 국토교통부 도시재생사업
	· 행정안전부 살기 좋은 지역만들기 시범사업
	· 지역발전위원회 창조지역 시범사업
	· 문화체육관광부 문화영향평가

□ 문화도시 현황

○ 7개 지자체 최종 선정(2019.12)

- 10곳의 예비사업 추진도시 중 대구, 전북 남원, 경남 김해 3곳 탈락
- 역사 전통형(김해), 예술형(없음), 문화산업형(대구, 천안), 사회문화형(남원, 부천, 원주), 지역 자율형(청주, 포항, 서귀포, 영도),

1차 문화도시 선정 결과

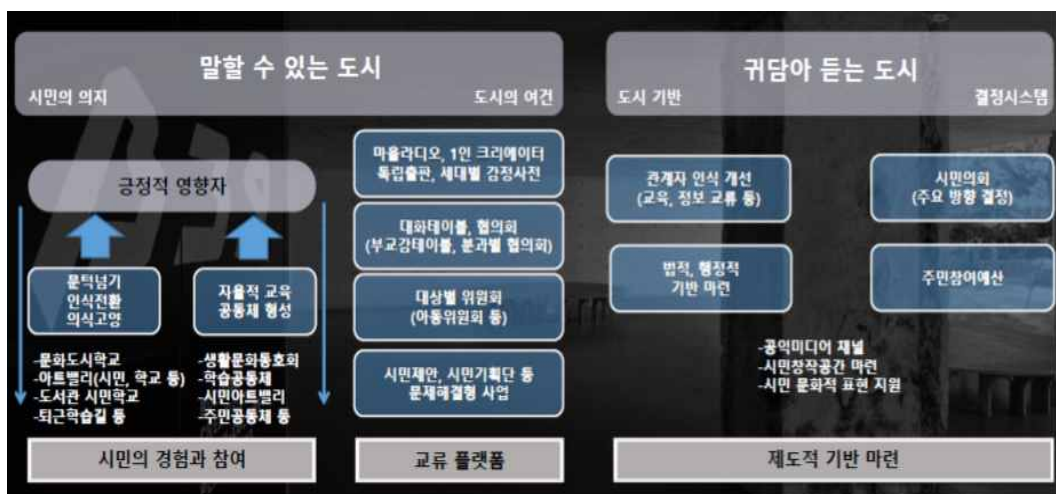
경기 부천시	생활문화도시 부천	열린문화학교 '지혜공유클럽', 대화나눔 '더데이블', 문화도시 시민총회 등
강원 원주시	시민이 만들어가는 창의문화도시 원주	'원주그림책시존제' 확대, 유네스코 문학 창의도시 가입 연계 등
충북 청주시	기록문화 창의도시 청주	기록+기록 과제, 독립출판 육성지원 등
충남 천안시	시민의 문화자주권이 실현되는 문화독립도시 천안	독립운동의 역사성을 재해석, 미디어산업 등 특화지원 등
경북 포항시	시민들의 행복한 삶을 응원하는 철학(鐵學)문화도시 포항	철강산업 종사자를 위한 '문화3교대', 폐철 등을 활용한 '철철 놀이터' 등
제주 서귀포시	105개 마을이 가꾸는 노지(露地) 문화 서귀포	마을 문화공동체 강화 및 마을교류 확산
부산 영도구	예술과 도시의 섬, 영도	수변 문화예술 공간으로 특성화

자료: 문화체육관광부

○ 부천 사례

- 시민들과의 소통 참여를 비전이자 과정으로 둬
- '문화도시 시민총회'를 사업 주체에 포함하고, '시민참여형 동네 공공 디자인', '도시 이야기 발굴 사업' 등을 통해 시민참여를 제도화하여 높은 평가를 받음

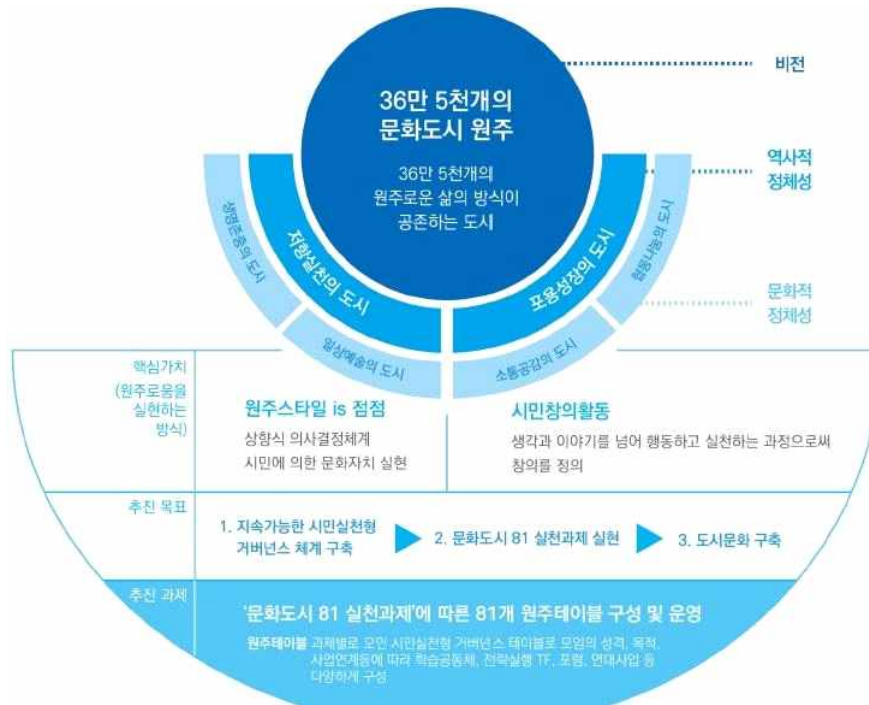
사례 1. 부천 문화도시 전략



○ 원주 사례

- 일상생활에서 문화적 활동의 특화된 사업을 발견, 이를 산업으로 연결하여 지속 가능한 도시발전 전략을 수립하고 긍정적 평가를 받음
- '시민들이 만들어 가는 창의 문화도시'를 비전으로, 그림책(대표 콘텐츠)을 매개로 한 생활문화 활성화와 그림책 산업 육성방안 제시

사례 2. 원주 문화도시 비전체계



○ 청주 사례

- 문화유산으로써의 기록콘텐츠 '직지'의 가치를 현대인의 '일상의 기록'이 지닌 가치와 연결하고, '시민기록전' 등을 시행하여 문화 활동 확대 성과와 '기록' 관련 산업의 육성 가능성을 보여줌
- 도가 총사업비의 15%인 30억 원을 5년간 나눠서 지원하고 도와 함께 문화도시 지정을 위한 협의체 가동

사례 3. 청주 문화도시 비전체계

“기록문화 창의도시”



○ 천안 사례

- '시민의 문화자주권이 실현되는 문화독립도시'를 비전으로 삼음
- 소규모 시민참여 사업들이 실제로 문화창업 형태로 이어진 여러 사례를 제시함으로써 천안형 문화산업 생태계 구축 계획의 구체성 확보

사례 4. 천안 문화도시 비전체계



○ 포항 사례

- '철강 산업 도시'라는 기존 정체성을 '철학(鐵學) 문화도시'라는 테마로 연계하여 수협 냉동창고에서 이틀간 문화도시 시민축제를 개최하는 등 도시재생 뉴딜사업과 연계한 문화 거점의 활용 가능성을 나타냄
- 기존 문화도시와 차별화 : 철강 도시를 인문학적으로 풀기 위한 문화사업과 도시재활을 위한 아픔과 치유의 네트워크 구축 등
- 2019년 20억 원가량을 투입해 문화도시 선정을 준비

사례 5. 포항 문화도시 비전체계



○ 서귀포 사례

- 시민이 기획 및 실현하는 문화도시로써 이를 지향한 예비사업 성과와 향후 구상을 직접 제시
- 도·농복합체 특수성에 따라 마을 기반의 문화 텃밭(공간조성)-문화 농부학교(인력양성)-문화 씨앗(마을문화 발굴) 사업 등을 시행
- 105개에 달하는 서귀포 마을별로 주민이 일상 속에서 쉽게 문화를 즐길 수 있도록 주민 문화 향유 여건을 개선하여 좋은 점수를 받음

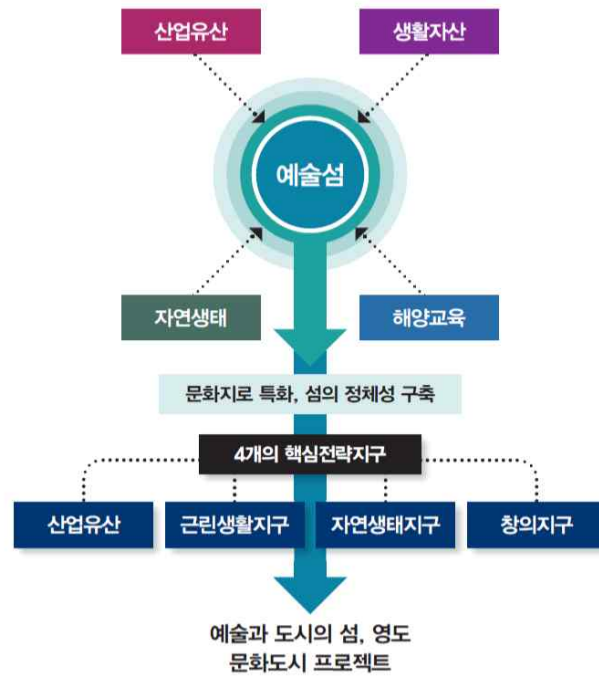
사례 6. 서귀포 문화도시 비전체계



○ 영도 사례

- '조선업'으로 대표되는 도시 고유의 산업유산을 활용해 쇠퇴한 지역경제의 회복과 도시 활성화를 도모함
- 기존 선박공업소 등을 문화적으로 재생한 '깡깡이 예술마을'을 중심으로, 수변공간을 이용한 예술 거리 조성, '대통전수방(영도 기술자들이 청년에게 기술 전수)' 운영 등 주민 주도의 구체적인 관광·일자리 연계 사업들을 제시하여 좋은 점수를 받음

사례 7. 영도구 문화도시 비전체계



○ 예비 문화도시 현황

- 한편 2020년 현재 2차 문화도시 지정을 위한 예비 문화도시 지자체들은 지난해와 마찬가지로 10개가 선정된 상태임

2차 문화도시 조성계획 승인 결과

지자체	사업명
인천 부평구	삶의 소리와 함께 내 안의 시민성이 자라는 문화도시 부평
경기 오산시	'이음'으로 생동하는 문화도시 오산
강원 강릉시	아름답고, 쾌적하며, 재미있는 문화도시, 시나미 강릉
강원 춘천시	시민의 일상이 문화가 되고 문화적 삶이 보장되는 전환문화도시 춘천
충남 공주시	안녕! 이야기문화도시공주
전북 완주군	공동체 문화도시 완주
전남 순천시	정원을 품은 생태문화도시, 순천
경북 성주군	다양한 문화가치가 공존하는 생명문화도시 성주
경남 통영시	도시 그 자체가 예술, 통영
제주 제주시	시민이 만드는 문화, 수놓음 도시 제주

□ 추진 필요사항

○ 문체부의 추진 방향 점검

1. 대규모 시설 조성계획이 아닌 지역문화발전 종합계획 지원
 - 문체부는 문화도시 조성에 요구되는 개별 문화사업을 통합 지원
(지자체 주도 상향식, 다년간 포괄적 지원), 지자체는 문화적 관점에서 도시의 종합계획을 수립·시행
2. 중앙·관 주도에서 지역 중심·시민주도형 도시문화 거버넌스로 변화
 - 현재 지역문화와 연계된 개별 도시사업을 효율적, 체계적으로 개편하고 지역 스스로 지역특화 문화도시 발전전략 수립과 역량을 갖추도록 유도
3. 단순 재정지원을 넘어선 효과적 추진체계 구축과 컨설팅 지원
 - '19년까지 국비를 지원하여 추진된 문화특화지역조성사업 및 역사 전통문화도시 조성사업, 문화적 도시재생사업 등의 성과를 토대로 하여 문화도시 종합계획을 수립하고, 도시재생 뉴딜사업 등 관련된 타 부처 사업을 연계 추진

○ 추진 분야 점검

문화도시 지정 분야 및 사업유형 구성

도시  (도시명) 도시고유명 -도시자체가치-	+	역사전통 중심형	
		개념	도시가 사회장소로서 시간의 흐름에 따라 형성한 정체성으로서 문화의 원형적 가치를 지향
		분야근거/포괄범위	<문화재보호법/고도보존육성특별법> 역사/전통 등
	+	예술 중심형	
		개념	도시의 새로운 가치를 만들고 사회를 이끌어가는 원천 동력으로서의 문화의 창조적 가치를 지향
		분야근거/포괄범위	<문화예술진흥법> 문학/미술/음악/무용/연극국악/사진/건축/어문 등
	+	문화산업 중심형	
		개념	도시가 기능을 유지할 수 있도록 사회적 쓰임과 활용을 만드는 문화의 지속가능가치를 지향
		분야근거/포괄범위	<문화산업진흥기본법> 영상/음악/게임/출판/광고/만화-애니메이션/대중문화예술/문화콘텐츠 등
	+	사회문화 중심형	
		개념	도시에서 삶의 가치를 풍부하게 하고 도시발전의 근본 바탕이 되는 사회 일반적으로 인정되는 모든 문화가치
		분야근거/포괄범위	<지역문화진흥법 국민여가증상화기본법 인문학 및 인문정신문화의 진흥에 관한 법률 등> 시민문화/인문/생활문화/여가/문화교육/다문화 등
+	지역자율형		
		개념	기본분야 융복합/생태문화 등 지역별 특성을 고려하여 지역 자율제시
		분야근거/포괄범위	<문화도시 조성 관련법 일반> 지역이 스스로 자율적으로 제안하는 분야를 인정

문화도시 사업추진 및 지원 주요 내용 기본(안)

목표	사업분야	세부지원사업(예시안)
도시 문화생태계 구축 - 정책경영체계 구축 - 도시 문화리더 출현	문화도시 경영체계 구축사업	■ 문화도시 운영·관리(조직 및 거버넌스) ■ 문화도시 R&D(연구개발/평가/모니터링/사업기록) ■ 도시문화총괄기획자 제도 도입지원
	문화인재 양성/지원사업	■ 문화청년활동가 양성 및 지원사업 ■ 문화전문인력 양성사업(전문기획·매개)
도시 문화브랜드 형성 - 지역의 문화진흥 - 시민의 문화체감	도시가치 발굴·활용 사업	■ 문화도시 포럼, 도시문화 아카이브 ■ 문화도시 브랜딩 사업(개발/홍보/마케팅)
	지역문화 활성화사업	■ 도시문화학교 운영사업(참여·시작) ■ 시민 문화클럽 지원사업(문화공동체 육성) ■ 문화기획지원사업(창작/향유/교육/복지 등) ■ 문화도시 성과공유회
도시발전구조 및 지속효과 - 문화일거리 생성/지속 - 사회 경제적 효과 파급	도시혁신 및 경제활성화 사업	■ 사회적 문화실험 사업(창의성 인큐베이팅) ■ 문화창업 성장·육성·지원사업 (사회적기업 / 협동조합 / 소셜벤처 등) ■ 문화도시 교류·협력 사업 (문화도시 여행 / 도시교류 프로그램 등)
	문화적 도시재생 사업	■ 문화장소 플랫폼 조성사업(창의문화지구) ■ 원도심 문화재생사업(도시재생연계 가능)
지역 정체성 획득 - 고유성 강화 및 특성화	지역제안형 도시문화사업	■ 지정도시 특성화 제안사업 (지역 스스로 문화사업 자율 제안)

○ 추진 절차 점검

1. 문화도시 지정신청 :

- 지자체에서 문화도시 추진협의체 구성 및 운영
- 지자체에서 문화도시 추진협의체 중심으로 문화도시 조성계획 수립
- 지자체가 문체부에 문화도시 지정신청

2. 문화도시 지정신청 :

- 지자체에서 문화도시 조성계획 작성(안) 및 제출
- 문화도시 조성계획 작성(안) 검토 / 컨설팅 / 보완
 (조성계획 검토 시 문화도시 실무검토단 운영 ⇨심의위원 최종심의)
- 문화도시 조성계획 승인 여부 결정

3. 예비사업 실행·관리 :

- 조성계획 승인 이후 문화도시 지정 시까지 문화도시 예비사업 추진
- 예비사업은 도시에서 조성계획을 바탕으로 자체적으로 직접 구성 및 시행
- 문화도시 예비사업 추진현황에 대해 문체부에서 컨설팅 및 모니터링

4. 문화도시 지정심의 :

- 문화도시 조성계획 승인 1년 이후 문화도시 심의위원회에서 문화도시 지정심의 진행
- 문화도시 예비사업 실행 결과, 발전 가능성 확인 중심의 심의 진행

5. 문화도시 지정 :

- 문화도시 지정 및 공표

○ 조성계획 사항

- 문화도시 추진개요 : 사업명, 신청 분야, 비전 및 핵심가치, 주요 사업, 목표 및 기대효과
- 문화환경 진단 결과 : 도시 현황, 문화 정체성 및 특징, 문화환경, 추진 필요성
- 문화도시 사업구상 및 예산계획 : 사업명, 예산, 주요 내용
- 사업추진체계 : 체계도, 구성 내용
- 특성화 계획 : 신청 분야의 주요 내용 및 방법
- 지역사회 의견수렴 : 과정 및 절차, 주요 내용
- 향후 계획 : 향후 추진 및 지속 가능 관리계획, 예비사업 추진계획 주요 내용, 연계 및 협업계획

제3차 문화도시 조성계획 승인 심의 기준(안)

항목 (배점)	세부 평가항목	평가지표
문화도시 추진 필요성 및 방향의 적정성 (20점)	문화도시 추진 필요성	· 도시 일반현황 조사·분석 · 도시 문화자원 및 유·무형자산 조사·분석 (역사·문화자원, 인적자원, 문화인프라, 문화행사 등) · 도시 환경 및 현황의 분석 및 진단결과 제시
	문화도시 추진 방향의 적정성	· 비전 및 목표설정의 적절성 · 지역의 고유·핵심가치 제시 및 반영 · 문화도시정책 가치 부합 여부
조성계획의 타당성 및 적정성 (50점)	특성화 계획의 타당성 및 적정성	· 조성계획의 타당성 및 실현가능성 · 지정분야별 특성화 계획의 적절성 · 지역의 정체성 및 고유성 확보 여부 · 지역특성에 적합한 추진과정 및 방법론 제시 여부
	지역 활성화 기대효과	· 문화 기반의 지역 문화사화경제 활성화 및 효과 · 도시의 브랜드 및 지역의 문화경쟁력 확보 · 기타 공동체 활성화 방안
	사회참여 및 소통 방안	· 도시민의 문화 참여 및 접근성 보장여부 · 다양한 주체의 참여기회 보장 및 활동지원 · 문화소외지역 및 취약계층의 문화접근성 확보
문화도시 실현가능성 (30점)	추진체계 구축	· 추진체계의 규모, 조직, 역할의 적절성 · 추진조직의 독립성, 인력의 전문성, 운영의 안정성 · 시민·공공·전문가 등의 거버넌스 구축계획 및 적절성
	정책지원 및 재원계획의 합리성	· 지자체의 정책 및 사업계획에의 반영 여부 · 관련 조례 제정 등 제도적 기반 확보계획 · 예산확보 및 재정투입계획의 적절성, 합리성
	문화도시 지속가능성 확보방안	· 자체 모니터링·환류시스템 구축여부 및 적절성 · 중·장기 발전계획 수립 여부 및 합리성 · 국비지원 이후, 기타 지속가능성 확보 방안 제시 (재원확보 및 투입계획, 인력·조직 등)
연계 및 협업 가능성 (최대 +5점)	정책 및 사업 연계·협력 가능성	· 지자체간, 광역·기초 간 협력방안 제시 여부 · 관련 타 사업 및 기관과의 연계 및 협업방안 · 예산, 조직(인력), 정책적 협력방안 구축 여부 (예산 지원, 협의체 구성, MOU 체결 계획 등) · 협업·연계의 구체성 및 실현가능성

문화도시 지정심의 기준(안)

항목	세부 평가항목
예비사업 추진과정 및 결과	문화도시 비전에 따른 예비사업 설계 및 실행
	예비사업계획에서 제시된 성과목표 실현 및 달성 정도
	예비사업 실행결과에서 도시의 문화기획·추진 역량의 확인
문화도시 추진기반 확보	문화도시 추진을 위한 행정적 기반의 확보
	문화도시 추진을 위한 재정적 기반의 확보
	문화도시 추진을 위한 전문 추진조직 구성 및 운용
문화도시 추진효과 및 가능성	지역주민의 문화활동 참여 확대 및 촉진 가능성
	문화인들이 활동 또는 정주할 수 있는 환경 구축 (문화기획자, 예술인, 청년 등)
	문화도시의 가치를 통한 도시브랜드 생성 및 경영관리 능력
	문화를 통한 도시의 성장동력 생성 및 사회·경제적 효과 파급

□ 파급효과

○ 총체적 효과

- 시민의 삶의 질 향상
- 도시의 이미지 및 경쟁력 제고
- 관광객 창출, 상권 활성화, 일자리 창출 등 경제적 효과
- 지역의 문화·역사적 자원(건축물 등) 가치 상승(노후 건축물 정비)
- 기초 생활 인프라(소공원, 놀이터, 주차장 등 공동시설), 주거 생활환경 개선
- 지역의 사회복지시설 확충 및 사회복지서비스 증진 등

○ 유럽문화수도 성과(European Capital of Culture)

- 이 프로젝트는 '문화 거점' 정책의 시작으로 평가받으며 34년 동안 시행 중
- 다양한 사회적 효과, 예컨대 문화관광산업 증대 및 지역경쟁력 강화, 도시재생을 통한 환경개선, 공공장소 재개발, 역사문화장소의 개선, 지역 예술인에게 기회 제공 및 교류 촉진 등의 성과가 보고됨
- 유럽 문화수도 프로그램은 문화 분야 이외에도 유럽경제 및 사회 전반에 매우 긍정적 영향을 준 것으로 평가(KEA European Affairs)
- 유럽문화수도의 영향을 받아 '아메리카문화수도(America Capital of Culture)'와 '아랍 문화수도(Arab Capital of Culture)' 등의 프로그램이 생겨났으며 아시아에서는 한국, 중국, 일본 등 3국이 공동으로 추진하는 '동아시아 문화도시'가 생김

EU 문화수도 프로젝트 사례

영국 글래스고 과거 몰락할 뻔 했던 위기에서 벗어나 문화, 예술을 통해 도시재생에 극적으로 성공한 대표적인 사례  세상을 변화시키는 디자인 ④ 또 하나가 아닌 유일한 문화혁신도시, '영국 글래스고'	독일 에센 (줄페라인 ZOLLVEREIN) 폐광은 어떻게 유네스코 세계유산이 됐나... 獨 '줄페라인'의 비결 도시 재생의 모범 독일 에센 줄페라인  도시 재생의 상징이 된 독일 에센 줄페라인을 정문에서 바라본 전경. 거대한 A자 모양의 권양기가 현드마크처럼 서 있다.
---	---

□ 노원구의 필요사항

○ 문화도시 추진 전문조직 운영 관점

- 행정·시민·전문가가 참여하는 '문화도시 추진위원회'를 구성하여 문화도시 방향, 사업 제안, 평가 등 문화도시 관련 주요 과제를 전문적 개발해야 함
- 문화도시 지정사업의 준비에서부터 예비선정, 최종선정까지 모든 단계를 효율적으로 담당하는 전문조직과 이를 지휘할 총괄 기획자(PM)가 필요함

○ 노원구의 대규모 사업과 연계 관점

- 도시에서 추진 중인 도시재생사업들이 시설건립 외에 지역 콘텐츠, 공간 활용의 세부 계획하고 있기 때문에 문화도시 지정사업에서는 '문화적 도시재생과 접목한 사회 혁신 제고'를 주요 목표 중 하나로 둘 필요가 있음
- 노원구는 다수의 도시재생사업을 진행 중이며, 이외에도 대규모 사업들을 함께 개발 중이므로 이러한 사업들과 문화도시가 어떻게 연계될 수 있는가를 심층 연구하여 대응계획을 도출해야 함
- 문화도시 지정사업을 신청하기 위해서는 문화도시 조성계획에 이러한 내용을 반영해야 하므로 행정가, 전문가, 예술가, 시민들 간의 지속적 논의를 통해 실질적이고 지역민의 삶을 향상할 수 있는 사업으로 구성 필요

○ 거버넌스 구축

- 1단계 : 문화도시 추진에 관한 관심과 의지를 가진 사람들(문화리더)이 함께 모여 지혜 공유 테이블을 구성하고 집단지성으로 이끌어가는 「도시문화 네트워크 공유 테이블」 구성
- 2단계 : 도시문화 네트워크 공유 테이블이 안정화되면 본격적으로 문화도시 지정 및 사업 실행을 주관하는 실무형 조직형성을 위해 거버넌스 구조의 「도시문화협의체 - 문화도시 사무국」 구성
- 3단계 : 지자체의 문화도시 조례(지원 및 활성화 관련)에 근거하여 도시문화 전반에 대한 전문경영체계를 구축하고 문화도시 사업을 총괄 운영하는 「도시문화경영 전문조직-문화도시 센터」 구성

진화하는 거버넌스 구조

출처 : 문화도시 지정 및 지원방안 연구(한국문화관광연구원, 2016)



○ 방법론 활용 : 사례 1. 문화 콤팩트 시티

- 문화적 사회적-장소-시간(Cultural Citizen-Cultural Place-Cultural history)으로 구성되는 도시문화의 판(Pan)이 원도심을 중심으로 도심 영역 안에 다시 촘촘하게 짜는 방법 구조화 필요
- 도시 안의 미니 도시로서 도심을 바라보고 도심 영역을 창조적인 문화의 판이 집중적으로 벌어질 수 있는 도시구조로 재편하고 활성화
- 문화도시 사업의 가치 실현을 위해 필요한 중요 가치의 전략적 집중이자 지향점으로 역할

문화컴팩트시티 방법론의 실행구조

0단계 도시문화 재배치	노원 구 안에서 존재하거나 활동 중인 문화리더 / 문화자원 / 문화장소에 대해 그 현황과 실태를 조사하여 전체적인 정보를 종합	➡	Cultural Compact City (Central Zone)
1단계 도시문화 재배치	새로운 도시문화의 판이 되는 문화적인 사회-장소-시간의 프로그램을 원도심을 중심으로 도심 곳곳에 전략적으로 배치 및 전개		
2단계 도시문화 재구성	재배치된 사회-장소-시간 프로그램을 상호 연결하면서 노원만의 고유한 문화적 도시구조를 가지는 도시기반구조 형성		
3단계 도시문화 활성화	침체된 원도심의 문화적 도시재생을 통해 도심권역에 문화적 활력을 불어넣고 노원 구민이 향유할 수 있는 새로운 도시문화의 판(PAN)으로 도심권역 활성화		

○ 방법론 활용 : 사례 2. 문화네트워킹시티

- 지역사회 전반에 문화도시 사업을 확장하고 문화도시 노원이 실현되도록 도시문화를 연결하는 전체적인 문화도시 구조를 형성
- 또한, 도시 전반에서 문화도시 노원을 실현하는 중장기 사업 전개와 효과 지속의 지향점으로 역할
- 노원에서의 문화자원 상호연계 및 인근 구별 문화 부도심 조성을 통해 도시문화의 가치에 대한 시너지 효과를 상승하고 소통하는 도시문화 네트워크 형성

문화네트워킹시티 방법론의 실행구조

1단계 도시문화 네트워킹	도시문화와 관련하여 진행 될 수 있는 각각의 사업과 프로젝트를 서로 연결 이를 통해 새로운 사회효과를 창출하는 노원도시문화네트워크기본구조 형성	➤	Cultural Networking City (City All Area)
2단계 도시문화 확산/파급	도시 안의 작은 문화도시가 된 도심(문화캠퍼트시티 사업)에서 나타난 문화도시 사업의 가치 및 효과를 지역사회 전반으로 확산 및 파급 중앙 도심에서의 문화적 경험을 바탕으로 이를 도시 각 권역별로 확산		
3단계 문화부도심 형성	도시노원에서오랜 시간동안 구분되어 다양한 문화특성을 갖게 된 각 권역에서 중심기능지 선택 중앙도심권역(Central Zone)의 문화적 도시구조를 응용하고 재해석한 각 권역별 문화부도심(Cultural Secondary Zone) 조성		
4단계 도시문화 전체 확산	도시 문화활동이 서로 연결되며 각 권역별 문화 상생 및 발전을 위한 동력 전달 도심과 부도심이 허브가 되어 각 권역별 문화효과를 도시 전체 지역에 전달하고 파급하면서 문화격차를 해소하는 사회적 기능효과 생성		

○ 준비 기간 확보

- 문체부는 2022년까지 최종선정을 의미하는 문화도시 지정을 추진할 예정이며 2021년에 예비 선정된 도시들에 한해서라는 점을 인지해야 함
- 따라서 실제 노원구가 문화도시 신청을 준비할 수 있는 해는 2020년도와 2021년도 두 번의 기회가 있음
- 다만 사업 신청은 3월에서 6월 사이에 이루어지는바, 현재를 기준으로 2020년도 사업 신청을 위한 준비 기간은 조직구성, 의견수렴, 유형 선정, 종합계획마련 등의 내용을 심도 있게 마련하기에는 충분하지 않은 것으로 보임
- 예비지정이 된 후, 예비사업 1년에 대한 운영계획, 최종선정 후의 5~7년간의 문화사업에 대한 운영계획을 수립해야 하는데 현실적으로 어려움
- 노원구는 문화도시 신청을 위한 일련의 과정들을 지속 및 반복하며 최적의 방향을 모색하고 구체적인 실행방안을 마련하는 것이 바람직함
- 즉, 체계적 준비과정을 통해 2021년 문화도시 '지정'이라는 정책적 성과물을 목표로 하면서도 길게는 이러한 행위 자체가 노원구의 문화적 기반이 중장기적으로 형성돼, 사업으로서의 '문화도시'가 아니라 실질적 '문화적 도시'로 나아가도록 해야 함

○ 추진 프로세스

- 노원구 문화도시 조성 및 지원에 관한 조례 제정
- 사업 결과 아카이빙
- 문화도시 추진위원회 구성
- 예비사업계획 컨설팅
- 도시문화경영 전문조직 구성 및 운용
- 문화도시 추진·지원에 대한 서울시-노원구 협약
- 문화도시 분과위원회 구성
- 개별컨설팅 1차(단위사업별 집중 컨설팅 운영)

- 예비사업 추진도시 공유워크숍(상호 간 정보 및 이슈 공유)
- 센터 홈페이지 1차 오픈
- 관내 주요 협업 기관 MOU 체결
- 시민 의제 발굴단 킥오프
- 개별컨설팅 2차(상반기 운영점검 및 문제 사안별)
- 문화도시 스터디투어(예비사업 추진도시 네트워킹)
- 문화도시 조성계획 수립 TF 구성
- 시민정책마켓 개최
- 예비사업 추진도시 공유워크숍(현황공유 및 향후 추진 논의)
- 예비사업 추진현황 중간 결과 보고
- 예비사업 문체부 현장실사 준비
- 시민 포럼 개최(의제 발굴단 활동내용을 바탕으로 시민 포럼 개최)
- 예비사업 추진 결과 최종발표회&성과공유대회(최종 문화도시 조성계획 준비)
- 문화도시 최종심의 및 의결
- 문화도시 조성계획 사업설명회 개최(시민주도 문화도시 조성계획 발표)
- 연차보고서 및 홍보영상 제작(예비사업 추진과정 기록 아카이브)
- 다음 연도 사업계획 수립

□ 노원구 적합 분야

○ 노원의 상징 및 특징

- 힐링, 에코 도시 정책 기조 추진
- 불암산, 초안산, 수락산, 영축산 등 생태문화 여건 마련
- 태릉·강릉 유네스코 세계유산 보유
- 화랑대역 역사관(경춘선 길 공원) 정비
- 광운대 등 관내 6개 대학 및 청소년 교육 특화 지구화 가능

노원구 이미지 및 주민 인식 분석 출처 : 노원플랜 결과보고서(노원구, 2019)

[노원구 하면 떠오르는 단어]

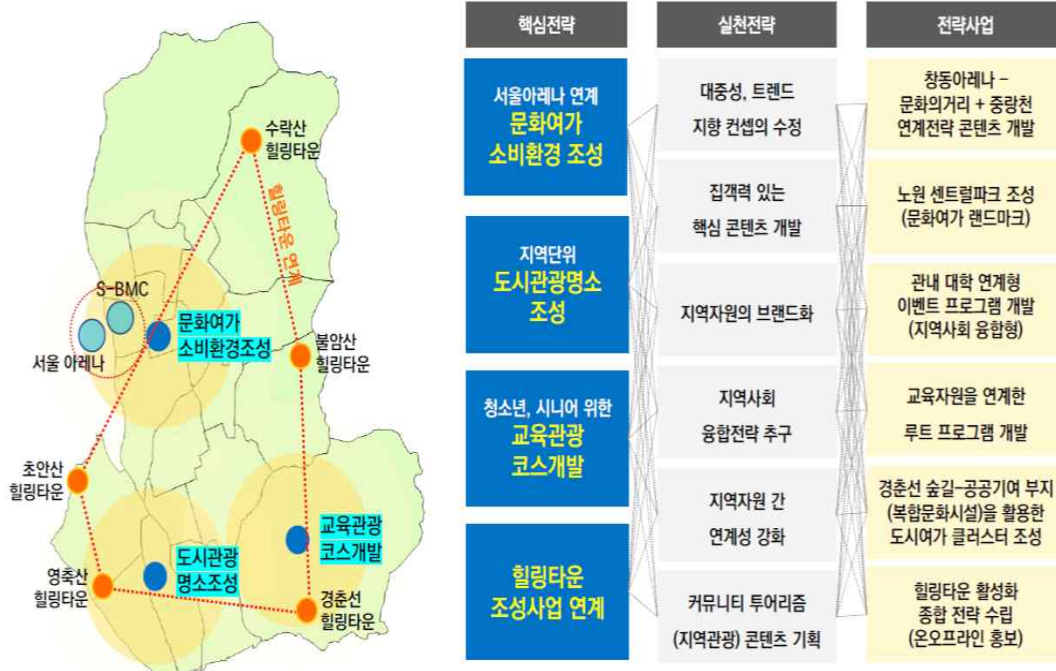
순위	연상단어
1	힐링
2	불암산
3	교육
4	복지
5	수락산
6	당현천
7	둘레길
8	행복
9	공원
10	말, 탈축제

[문화관광분야 워크숍 결과]

지역문화자원 활용한 콘텐츠 만들기	세대융합형 복합문화시설 건립
- 가족단위 나들이 관광 코스 만들기 - 문화관광 도시 만들기 - 초중고 동네 노원구 역사 문화 투어 코스 - 노원구 관광백서 만들기	- 시니어를 위한 문화공간 확보 - 복합 문화공연장 개발 - 대형 종합문화예술공연 시설 건립 - 청소년 시니어 복합문화시설 건립
외부방문객 유치를 위한 관광 콘텐츠	문화활동 체험활성화 지원
- 자연환경(불암, 수락, 왕릉) 연계 벨트 - 노원구 유명산을 활용하여 자연과 함께하는 이미지 정립 - 노원을 알릴 수 있는 전략적 계획 수립	- 주민건강을 위한 체육관 신설 - 마을 스타디움(축구장) 개발 - 누구나 이용할 수 있는 다목적 체육시설 - 육사 골프장 연계 복합 놀이공원 유치

노원구 장소 마케팅 전략의 기본방향

출처 : 노원구 도시발전계획 - 문화 명소화 부문(노원구, 2020)



20~30대 및 1~2인 가구의 문화 여가 환경에 대한 불만족 경향

출처 : 노원구 인구감소 원인분석 및 대응 방안 수립 연구(노원구, 2018)



○ 5개 기본분야 중, 3개 분야 적합

- 사회문화형(생활문화/여가/인문/문화교육/다문화/시민문화 등)
- 지역자율형(기본분야 융·복합/생태문화 등 지역별 특성을 고려하여 제시)
- 문화산업형(대중예술/문화콘텐츠 등과 문화적 장소 활성화를 고려하여 제시)
 - : 창동 차량기지·도봉운전면허시험장(264,820m²(80,108평)) 활용
 - : 1차 주요 산업 공간 → 바이오 메디컬 클러스터 조성
 - : 2차 연계산업 공간 → 서울 아레나 연계 첨단 디지털 제작·창작 스튜디오 조성

- 비교적 접점이 없는 유형: 역사전통 및 예술형 중심형

○ 기존 사업 간 재통합

- 신규 문화도시명에 부합하는 사업 개편
- 사업의 장기 지속 가능성을 고려한 통합
- 단순 시설 활용보다는 소프트웨어 측면에서의 효율적 가치 제고

기존 노원구 자연이 있는 힐링 도시 13개 과제

연번	과제명	주관 부서	협조 부서
01	동네하천의 재탄생	치수과	
02	청소년 생태탐방시설 조성(노원자동차 운전학원 일부)	미래도시과	푸른도시과
03	꽃과 정원의 도시 노원	푸른도시과	
04	동네공원의 재탄생(생활근린공원 재생사업 추진)	푸른도시과	
05	수락산 자연휴양림 조성(동막골)	푸른도시과	
06	수락산 순환산책로 조성(노원골)	푸른도시과	
07	불암산 순환산책로 연장	푸른도시과	
08	불암산 나비정원 조성	푸른도시과	
09	산림치유센터 건립	푸른도시과	
10	영축산 순환산책로 조성	푸른도시과	
11	초안산 순환산책로 조성	푸른도시과	
12	노원 힐링캠핑장 운영	푸른도시과	서비스공단
13	경춘선숲길 화랑대 철도공원 조성	문화예술과	푸른도시과

기존 노원구 쉼표가 있는 문화도시 10개 과제

연번	과제명	주관 부서	협조 부서
14	노원구민회관 시설 현대화	행정지원과	
15	서울어울림체육센터 건립	생활체육과	
16	상계동 125번지 생활체육시설 조성	생활체육과	
17	강북권 제2학생체육관(아들체육공원 내) 건립	교육지원과	푸른도시과
18	광운대 역세권 강북 예술의 전당 건립 추진	미래도시과	
19	노원문화예술회관 공연 내실화	문화예술과	서비스공단
20	북서울미술관 전시 내실화	문화예술과	
21	노원어린이극장(KT어울림극장 지하) 개관	문화예술과	서비스공단
22	삼국시대 불암산성 복원 및 문화재 등재 추진	문화예술과	
23	문화 컨트롤타워 재정립(노원문화재단 설립)	문화예술과	

○ 추가 사업 예시 1

- 에코 힐링 프로그램 : 계족산 맨발 축제
 1. 에코 트렌드(친환경, 깨끗한 공기)
 2. 체험 트렌드(맨발 자극, 걷기트레킹)

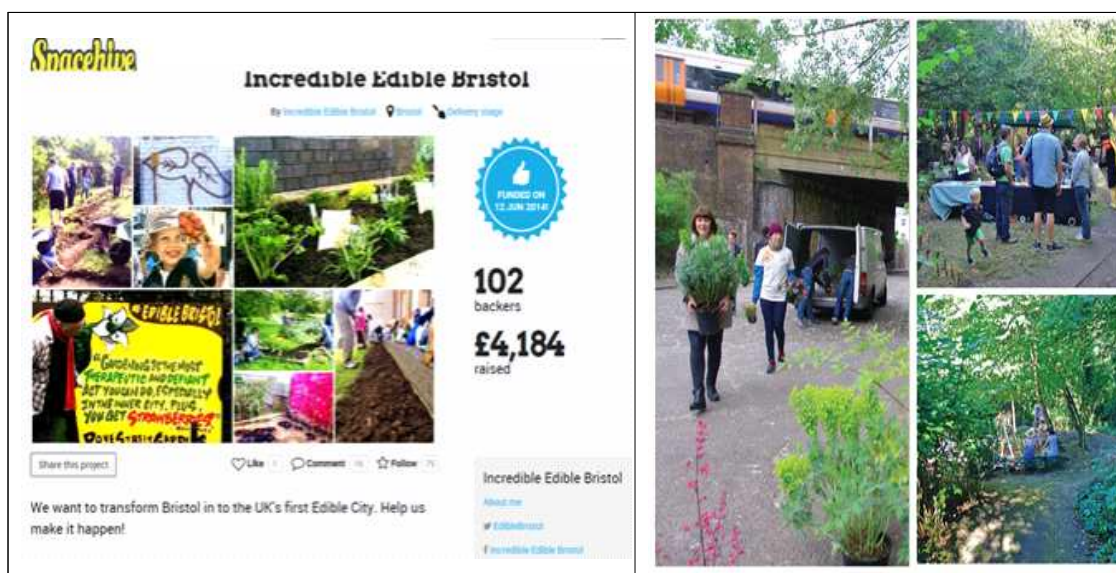
계족산 맨발 축제 체험관광객(좌), 축제 포스터(우)



○ 추가 사업 예시 2

- 시민주도형 크라우드펀딩 : 생태 도시 프로젝트
 1. 영국 Bristol시의 도시 개선을 위한 '식용작물 정원 조성'
 2. 버려진 옛 마구간 터와 철길을 공원화한 'Friend of Peckham Coal Line'
 3. 맨해튼의 방치된 지하 전차 터미널 4천m²를 개조해 만든 세계 최초 지하공원 'The Lowlane NY'

브리스틀 식용작물 정원 프로젝트 및 런던 남부 페컴



뉴욕 로우라인

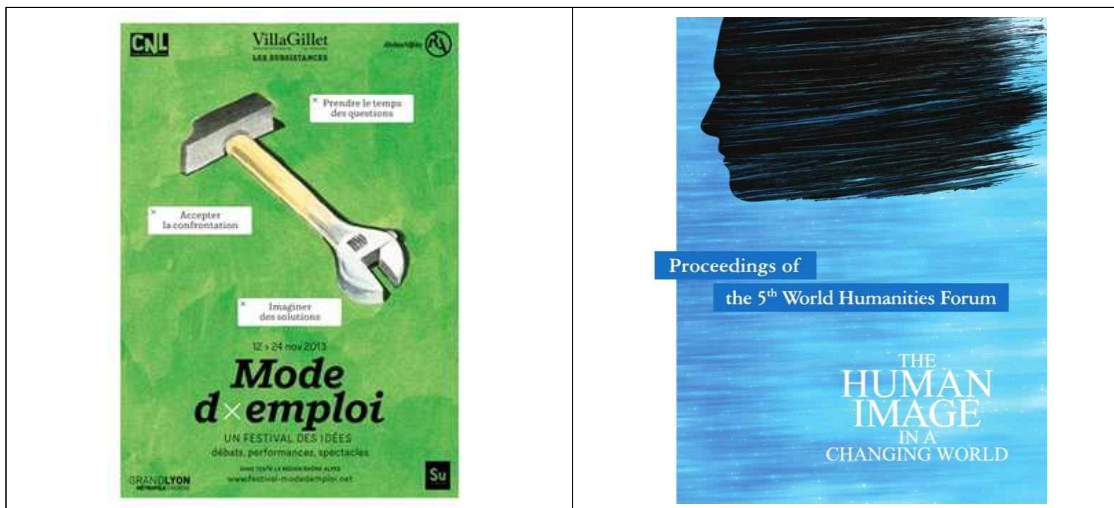


○ 추가 사업 예시 3

- 문화도시 비전과 가치 탐구 : 인문학 포럼

1. 도시 안에서 다양한 인문학 강좌와 공연, 토론 등이 약 일주일에 걸쳐 벌어지는 프랑스 리옹시의 인문학 축제
2. 인문학의 가치와 대중화를 크게 문학, 사학, 철학의 분야에서 담론이 벌어지는 세계 인문학 포럼

인문학 사용설명서 및 교육부·유네스코 세계 인문학 포럼 포스터



○ 추가 사업 예시 4

- 젠트리피케이션 방지를 위한 문화예술 작업실 보존 사업(ACM)

1. 캐나다 몬트리올의 주거 공용작업실 Lézarts
2. 건물 4개 층에 30년 장기 임대계약 PI2 DE GASPÉ

주택협동조합 레자르 및 개스피 프로젝트



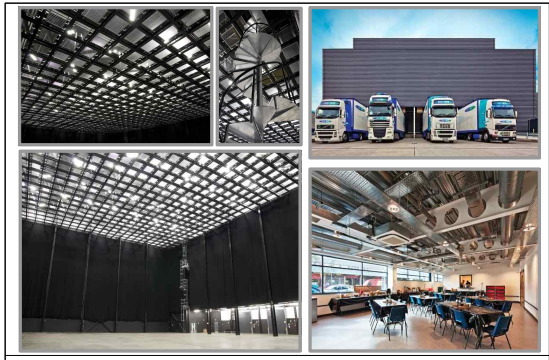
○ 추가 사업 예시 5

- 4차 산업 기반 디지털 공연콘텐츠 제작 단지 조성
 1. 사례 : K-실감스튜디오(과기부) 조성, VR·AR 문화콘텐츠 제작
 2. 사례 : 인텔스튜디오+로열 셰익스피어극단 live CG 공영제작

	
K-실감스튜디오, 비대면 산업 이끌 핵심 서비스 분야, 의료·교육·엔터테인먼트 활용 ※ 공연·엔터테인먼트 전용 스튜디오 없음	SF 영화의 특수 효과 장면을 보듯이, 실제 무대 위에서 인물의 이미지가 실시간으로 표현, 인텔스튜디오 협업 공연 ※ 국내 유사추진 사업 없음

○ 추가 사업 예시 6

- 첨단 공연 창작 스튜디오 조성 : 리허설 룸·스튜디오는 연습과 시연, 쇼케이스 등 광의의 사전 리허설을 실시할 수 있고, 시장 출시 전 공연에 필요한 무대장치(세트, 의상, 소도구 등)와 필요한 무대기술을 모두 적용하고 수용할 수 있는 제작 시스템이 구축되어 테스트베드(시험무대; Test Bed)도 수행할 수 있는 기능
- 무대 의상(향온향습) 및 무대장치 보관 기능 부속 가능
 1. 사례 : LH2(영국, www.lh2studios.co.uk), 음악산업, 공연, 영화 등 엔터테인먼트 사전제작 및 리허설 공간
 2. 사례 : Rock Lititz Studio(미국, <http://rocklititz.com>), CM Entertainment Technology(무대기계 제조사), Clair Global(라이브 프로덕션 엔지니어링 사), ATOMIC(공연 디자인·엔지니어링 회사), Upstage video(비디오 프로덕션) 등이 입주한 첨단 공연 리허설 공간, 호텔 및 관련 전문학교 입주

	
LH2(영국), 메인스튜디오 및 편의 공간 ※ 국내 유사 사업 없음	Rock Lititz Studio(미국) 공간 구성 ※ 국내 유사 사업 없음

재단 출범 1주년 기념 '제2회 노원문화공동체협의회 포럼'

노원구 문화도시 추진방안과 제언

토론자 _ 박현승 (익산문화관광재단 문화특화지역조성사업팀장)

문화도시의 지속성을 담보하기 위한 조직과 인력의 문제에 관해

1.

문화도시는 그동안 사회적 가치 측면에서 큰 발전을 이루고 있으며, 현대의 이익과 현장의 발전에 이바지하고 있다. 그러나 문화도시 조직에 대한 두 가지 의문을 품게 되었다. 우선 왜 우리는 조직이 흔들려야 되고 변화를 겪어야 하는가에 대해 근본적으로 생각을 해 보게 됐다. 두 번째는 왜 우리는 문화도시를 만들어 가는 조직과 일하는 사람들에 대해서 다시 한번 생각을 해 봐야 하는지 생각하게 되었는데, 두 가지 관점 모두 조직과 사람이 굉장히 중요하다고 생각을 하게 되었다.

2.

첫 번째는 조직의 특성이다. 대부분 문화도시추진센터는 문화재단에 속해있으나, 그 인력은 TF팀으로 인해 사업 계약직으로 시작했고, 이들이 도시를 바꾸는 기관의 역할을 수행할 수 있는지에 대한 의문점이 남는다. 재단 내 조직으로서의 장점은 예산 인력들이 안정되어 있고 외부로부터의 견제에 대해 기존 재단조직의 보호를 받을 수 있기 때문에 자체적으로 문화도시 사업을 계획하고 실행할 수 있는 안정성이 있다는 장점이 있다. 반면 문제점은 왜 문화도시를 하지 않느냐 하는 것. 다시 말해, 사업의 형식이나 행태들이 문화재단에서 했던 것들을 답습하고 있다는 지적이 있다.

외부조직으로 있는 서귀포나 원주는 독립적이기 때문에 외부의 영향을 받기 쉽기도 하지만, 기존 재단과 관계성 혹은 역할의 문제로 인해 지속 가능성에 대한 부분이 많은 고민으로 남아 있을 것이다. 이러한 문제로 인해 문화도시센터나 문화재단은 서로의 고유한 역할을 가져야 할 것이다. 특히 문화도시 센터에 대한 이해를 공유해야 하는데, 문화도시 사업이 도시의 행정이 가졌던 이전의 모습들을 벗어나 문화적인 형태로 행정조직을 연계하여 재구성해야 한다. 그리고 기존의 도시 문화정책에 대한 인식은 지역문화재단의 역할이라는 주장이 있지만 최근 문화재단은 행정에서 만들어진 일들을 처리하기 위한 구조이기 때문에 도시문화 전체를 설계하는데 문화도시센터를 협력자로 설계를 할 수 있도록 역할들을 만들

어 가야 한다. 이러한 협력을 통해서 도시문화 전체를 행정과 같이 문화도시의 움직임으로 문화적으로 만들어 가는 중요한 컨트롤타워 역할을 진행해야 한다. 그리고 문화도시센터가 도시의 행정과 문화도시를 만들어 가는 컨트롤타워가 되면 자연스럽게 결산이 될 수 있다고 생각하고 기본적으로 문화도시센터가 도시의 문화정책을 준비하는 마스터플랜을 만들어 가야 한다고 생각한다.

3.

두 번째는 조직의 역할이다. 지역 추진 주체의 역할은 상향식 의사결정에 있어서 지역의 의사결정 구조를 변화시켜야 한다. 지금까지 진행되었던 하향식 의사결정 체계가 아니라 정말 시민들이 원하는 것들이 정책적으로 이루어지기 위해서는 그 구조가 바뀌어야 한다. 그러기 위해서는 도시 구성 방식이 바뀌어야 하는 근본적인 문제에 직면하게 된다. 그와 더불어 문화도시센터는 어떤 역할을 하게 될 것인가에 대한 측면에서도 중요한 고민이 필요하다. 실제 현장에서는 도시문화 전문조직으로써 재단이나 센터를 규정하고 있지만, 이들 조직 외에도 정부나 광역 그리고 지자체의 단순 공모사업 수행을 위한 단체가 지역에도 존재한다는 것이다. 또 하나는 문화도시센터가 도시문화 비전과 사회 혁신을 다룬다고 생각을 하고 있지만, 현실적인 측면으로 센터의 직원들에 대한 처우와 행정적인 업무들에 대한 근본적인 해결책을 고민해야 할 것이다.

4.

세 번째는 지역의 역량이 필요하다. 정부에서 내려오는 정책 결정 과정에 따라서 지역의 상황이 얼마나 유연하게 대처하면서 어떻게 지역다운 모습을 지켜야 하느냐에 대한 역량을 보여주어야 한다. 문화정책이 지역다운 모습과 방식으로 적용되고 실천을 하려면 지역에 존재하는 문화기획자들과 시민 스스로의 역량이 있어야 한다. 그런 측면에서 봤을 때 지역에서 문화도시센터를 이끌어갈 인력을 구하기가 만만치 않은 것 또한 현실이다. 괜찮은 사람들이 지역에서 일하는 조건이 무엇인지, 이들이 지역에서 성장할 조건은 무엇인지, 이들이 필요한 이유에 대해서 지역에서 공감하는지 이런 부분들이 조직의 관점뿐만 아니라 사람의 관점 등 인력에 대한 문제를 다방면에서 살펴보아야 할 것이다.

5.

네 번째는 인력의 문제이다. 앞서 말씀드렸듯이 문화도시를 준비하는 인력들은 대부분 TF팀으로 진행하고 있다. 이 때문에 조직원 개인 스스로의 안정감이 필요하다. 모든 문화도시센터들이 가진 문제이지만 센터조직원들은 계약직이기 때문에 조직 구성원들이 무엇을 할 것인가에 대한 개개인의 설정들이나 생각들이 완성되지 않으면 안 된다. 따라서 직원들이 계약직이지만 사업추진 부분에서만은 안정성을 확보해 주어야 한다. 1년 계약직이라는 상황을 고민해야 하며, 센터 구성원들의 개인 스스로에 대한 안정감을 바탕으로 도시에서 어떤 역할을 할 것인가에 대한 충분한 고민 그리고 도시에서 만들어진 프로그램을 계속 추진해야 하는지에 대한 의구심을 해소해줘야 한다. 자신이 생각하는 비전을 실천할 수 있는 조직이 아니면 과연 사람들이 그 속에서 얼마나 많은 일을 할 수 있을지를 고민한다면, 조직은 안정감을 가지고 스스로 자기 미션을 실현하는 데 있어 전체적인 보완을 잘해나갈 수 있는 조직이 좋을 것이라 생각한다.

마지막으로 문화도시의 지속성을 정리하자면, 문화도시센터에서 사업의 지속 예산이 없다면 어떻게 변화해야 하는가를 고민했을 때 도시의 전략과 연계해야 할 것이고 도시의 전략과 연계된 부분에는 도시의 전략을 지향하고 있는 행정부서들과 도시의 전략을 공유하는 프로그램을 만들어야 할 것이다. 그런 계획들이 잘 진행될 경우 행정, 시민, 문화도시센터 그리고 재단까지 이 4자의 구조 속에 서로의 역할들이 나누어질 수 있을 것이다. 행정이 재단이나 문화도시센터를 대하는 모습이 조절자와 매개자로 생각하지 않고 우리가 생각하는 것들을 실천하는 플레이어로 생각하며 시민들은 실행에 대한 부분을 조절하면 행정에서 다시 실행하고 시민들이 다시 실행할 수 있는 서로의 역학관계들을 만들어 가는 방식이야말로 도시가 문화적인 활동을 하고 문화적으로 움직여 갈 수 있는 시민들이 이야기하는 방식으로 움직여 갈 수 있는 방법이 아닌가 생각한다. 지속해서 서로의 역할들을 인정하고 협업하지 않으면, 과연 지속성을 담보할 수 있을까 고민했다. 개인적으로 문화도시센터가 지속하여 존재해야 한다는 것을 구조적으로 볼 때 행정과 시민이 이야기할 수 있는 구조가 완성되면 가장 완벽한 상태가 아닌가 생각한다.

노원구 문화도시 추진방안과 제언

토론자 _ 안태호 (웹진 예술경영 편집장)

어떻게 도시의 체질을 바꿀까?

1.

문화도시 사업을 두고 가깝게 지내는 이들이 비판이 이어질 때, 애써 사업을 변호하고는 했다. 변형된 개발사업이라는 조금은 성의 없어 보이는 비판부터, 지역의 구조를 바꾸지 않은 상황에서 예산과 사업을 쏟아내는 것은 지역의 권력 구도를 공고히 하는 것뿐이라는 애정 어린 비판까지 비판의 수위도 다양했다. 그러나 선발 과정부터 다년간에 걸친 준비가 필요하고 다른 무엇보다 거버넌스 구축 과정을 중시하며, 하드웨어 사업의 비중을 낮추고 시민력을 강조하는 사업을 만나는 것이 쉬운 일은 아닌 것처럼 보였다. 지금껏 만난 문화체육관광부의 사업 중 어떤 것보다도 복잡해 보이면서도, 다른 한편으로 희망을 걸어볼 만하다고 생각했다.

2.

올해 문화도시를 준비 중인 몇몇 도시들을 둘러볼 기회들이 있었다. 용역을 맡았던 곳도 있고, 준비위원을 맡았던 곳도 있다. 사업에 대한 컨설팅이나 자문을 진행한 곳들도 있었다. 어떤 도시에서는 능력 있는 거로 정평이 난 공무원의 개인 프로젝트처럼 움직이거나, 시 정부의 성과를 위해 몇몇 인력들이 일자리의 위협을 받으며 전전긍긍하는 모습을 보게 된다. 어떻게든 '선수'들을 끌어모아 실전에 사용할 수 있는 워딩들을 수집하고 포장을 잘 해서 선두그룹에 포함되려는 안간힘을 마주한다. 솔직히 좀 기운이 빠진다. 물론, 그런 도시들만 있다고는 할 수 없다. 문화라는 지렛대를 중심으로 도시를 바꾸는 계기로 삼아보겠다는 진정성들을 곳곳에서 마주하지 못했다면 이 일을 더이상 할 수 없었을 테니까. 차분하게 도시의 역량을 점검하고 장기적인 관점에서 문화도시로의 전환을 꾀하는 도시들이 분명히 있다.

3.

어쩌다가 문화도시는 취지는 점차 흐릿해지고 200억을 향한 도시 간의 경쟁만 두드러지고 있는가. 회의가 드는 순간이다. 컨설턴트, 자문위원으로 보따리장사에 나서는 입장이 꼭

사교육 시장에 뛰어든 족집게 강사의 형편처럼 느껴진다. 물론, 스스로 족집게 강사를 할 만한 역량이 되는지는 별개 문제다. 그런데, 과연 시험만 잘 치르면 되는 걸까. 고액과외와 컨설팅 '쓰앵님'의 조력으로 명문 대학에 진학한 아이들은 행복했던가. 시험을 치르기 위한 몇 가지 팁과 노하우를 단기간 내에 익혀서 그럴싸한 점수를 받는 게 중요할까. 인생이 명문 대학 몇 년만 반짝 살고 마는 게 아닌 것처럼 도시는 문화도시 사업을 하는 동안에만 존속하는 것이 아니다. 도시가 어떤 것인가에 대한 고민을 장기적으로 하는 것인 훨씬 도시에 긍정적으로 작용하지 않을까. 도시의 체질을 근본적으로 고민하고 바꾸기 위한 성찰이 없는 단기간의 대응책은 허망하다. 마치 체질을 바꾸기 위해서는 식단도 조절하고 운동도 열심히 하고 때로는 건강보조식품이나 약을 먹어야 하는 현실과도 비유해 볼 수 있겠다. 약으로 치면 한약으로 체질을 바꾸는 과정이라고 할까. 양약처럼 단기간에 몸에 영향을 주려면 부작용이 필연적으로 따른다. 예를 들면 이런 일이다. 몇 해 전, 광역문화재단에서 일하는 선배 한 분이 이런 말씀을 해주었다. 예술단체를 망치는 가장 빠른 방법은 그들에게 돈을 주는 거라고. 예술의 사회적 역할이 강조되고, 공공성에 대한 요구가 높아지는 이 시점에서 무슨 뜬금없는 말이나고 생각할 수도 있겠다. 그러나 지원의 효과와 파급을 고려하지 않은 문지마 지원은 오히려 생태계를 교란시키는 주범이 될 수도 있다는 것을 잊지 말아야 한다. 요는 체질이고, 시스템이다. 기본 구조에 대한 성찰과 모색 없이는 어떤 사업이나 예산이나 활동도 단기적인 진흥책에 그치고 말 것이다.

4.

회의적으로 묘사하긴 했지만, 사실 어떤 면에서 경쟁을 통한 지정이라는 구도 내에서는 지금의 상황은 필연적으로 거부할 수 없는 게임이 되어 버리는 측면이 있다. 그래서 일군의 컨설턴트들은 오히려 예비도시를 더 많이 선정할 것을 주장하기도 했다. 현재 10개 안팎을 선정하는 예비도시에는 별도의 사업비가 주어지지 않는다. 예비도시에 선정된 도시들은 본 도시 지정을 위해 도시의 전체적인 컨디션과 시민사회의 역량을 점검할 기회를 갖게 된다. 경쟁을 극화시키는 것에 대한 반성을 늘어놓은 뒤에 곧바로 무한경쟁을 하자고 주장하는 것처럼 보일 수도 있겠다. 그러나 최소한의 기회를, 성찰하는 기회를 부여해야 한다. 문화도시는 도시의 체질을 바꾸기 위한 하나의 기회라고 생각하기 때문이다. 이미 문화도시 지정이 되지 않더라도 문화도시를 추진하거나 문화적 기본을 갖추겠다는 도시들이 여럿 있는 현실을 직시해야 한다.

5.

문화도시는 문화를 넘어선다고 이야기하고 다녔다. 문화도시는 문화재단만의 문제가 아니다. 문화예술과나 국의 문제도 아니다. 문화가 삶의 총체성을 담아내는 그릇이라면 문화도시 역시 일상 전체를 관통하는 맥락들을 포괄하고 있어야 한다. 단지 예산으로만, 이벤트로만, 예술로만, 작품으로만, 몇 가지 활동으로만 문화도시를 이해하는 것은 문화도시의 의미를 지나치게 협소화시키는 길이다.

6.

한 가지 더 짚어줄 부분은 도시의 욕망이나 욕구에 관련된 것이다. 많은 도시들이 문화도시를 추진하는 목적을 추상적으로만 생각하는 측면이 있어 보인다. 문화도시 추진의 자

기 이유가 충분하지 않으면 전체적인 구도가 추상적으로 흐를 수밖에 없다. 자기 도시가 가진 강점과 약점을, 시민들의 욕구를, 문화적 지형을 정확하게 읽어내고 드러내지 않으면 본질에 다가서기는커녕 사업추진의 동력조차 생기지 않을 것이다.

7.

이미 여러 지역에서 운영되고 있는 것처럼 문화재단이 문화도시의 엔진 역할을 해야 한다. 지금까지 기초문화재단들이 주로 공간운영에 묶여있는 형태에 머물렀다면, 앞으로는 재단 자체의 체질과 사업영역을 혁신하지 않으면 곤란하다. 예술가지원과 공간운영에 머물지 않는 지역 읽기와 도시역량의 총체성을 묶어내는 전략적 단위로서의 자각이 반드시 필요하다.

재단 출범 1주년 기념 '제2회 노원문화공동체협의회 포럼'

노원구 문화도시 추진방안과 제언

토론자 _ 박상규 (중앙대학교 서비스모델 연구실 선임연구원)

1.

문화도시 사업은 문체부가 지역문화 활성화와 지역주민의 삶의 질 향상을 위해 지역 차원에서 지속적인 요구에 대응하기 위해서 추진하고 있는 중요 사업임.

2018년 5월 도시 단위의 종합적, 중장기적 문화기획사업으로서 문화도시 추진계획을 발표, 2020년까지 30곳 내외의 문화도시를 지정.

주민 주도로 이루어지고 상향식으로 수립되는 문화적 관점의 지역 발전계획. 중장기적으로 주민 주도의 특성화된 문화도시 브랜드화와 지역의 지속 가능한 성장동력을 창출하는 것을 목적으로 함.

2018년 12월 제1차 문화도시 지정하여 지자체 19곳 중에서 10곳의 예비 문화도시 조성, 1년간의 예비 사업추진 실적을 바탕으로 10개의 예비도시 중 경기 부천시, 강원 원주시, 충북 청주시, 충남 천안시, 경북 포항시, 제주 서귀포시, 부산광역시 영도구 등 7곳 지정. 문화도시로 지정된 지자체에 대한 특혜는 2002년부터 도시별 약 14억 원씩 국비 100억 원을 투입하고 향후 5년간 도시별로 최대 100억 원을 지원, 도시별 국비는 약 14억이고 지방비 50% 매칭 시에는 도시별로 약 28억 원 정도의 예산 규모.

2019년 제2차 문화도시 조성계획 승인 시 지자체 총 25개 중에서 인천 부평구, 경기 오산시, 강원 강릉시, 강원 춘천시, 충남 공주시, 전북 완주군, 전남 순천시, 경북 성주군, 경남 통영시, 제주도의 제주시 등 10곳을 선정, 1년간 예비사업을 추진하게 되고 2020년 말 관련 실적을 거쳐 문화도시 최종 여부를 결정, 지역문화와 지역주민의 문화적 삶의 질이 증진, 문화창업과 관광 산업에까지 확산하리라고 기대, 지역이 다시 경제적 활기를 되찾고 나아가 각 지역이 세계적인 차원에서의 경쟁력도 강화할 수 있기를 기대, 향후는 프로그램별로 심사하여 지원함.

2.

세계도시문화포럼(World City Culture Forum)의 최근 동향은 COVID-19 위기가 도시와 문화에 미치는 영향과 아울러 세계 도시의 문화, 정체성, 평등의 주제에 관하여 도시, 문화의 역할에 관한 생각의 공유에 있음.

주요한 초점은 바로 데이터와 지성에 관한 공유의 중요성임. 최근의 연구에 의하면 세계 박물관의 13%가 영구적으로 중단될 위기에 있으며, 국제 노동기구(ILO)는 예술, 엔터테인먼트

등 서비스 산업의 근로자가 위험이 높은 범주에 위치하고 있다고 언급하고 있음.

저렴한 주거 및 상업공간이 사라지고 지역사회의 차별과 갈등, 불평등의 증가로 이어지고 있음. 도시를 구성하는 시민의 문화적 실천과 요구를 인식하고 지원하여 문화를 공동 생산해야 함. 모든 시민이 문화적 평등기반 정책하에서 차이점을 인식, 존중하여 동일한 기회를 갖도록 노력해야 함.

2020년 10월 열리는 밀라노 세계도시문화 정상회의에서는 지역사회의 문화적 평등과 삶의 질, 2019년의 문화 및 기후변화 보고서에서 대다수 도시 지도자들이 문화중심에 기후와 환경을 어떻게 적용하고 있는지 사례, 2018년 세계도시문화보고서에 의하면 도시문화정책은 평등적이고 시민 중심적인 모델로 이동

3.

2020 서울시 문화본부 주요업무보고에 의하면 서울시는 시민의 문화 주체로의 성장 지원 및 생활문화 인식 확대, 시민 문화 역량 강화를 위해 향유하고 체험하는 교육으로 전환, 찾아가는 문화예술 활동 확대, 유니버설디자인 및 사회문제해결디자인, 공공미술, 박물관·미술관을 쉽게 접하는 도시, 책 읽는 문화 활성화로 도서관 도시, 역사문화자원의 발굴, 보존, 활용 등을 추진 중임.

이는 비전 2030 문화시민도시 서울 마스터 플랜에 근거한 사업추진임. 이 플랜은 개인, 공동체, 지역, 도시, 행정의 점주로 사업목표와 10대 추진과제 하에 추진되고 있음

4.

시카고 문화플랜수립 절차와 같이 체계적인 시민참여를 통한 문화도시 계획수립이 이루어져야 함. 문화도시의 핵심가치를 잘 이해하고 타 사례를 반면교사로 삼아야 함. 문화도시 계획은 문화공간과 일상공간을 중심으로 지역의 역사성과 상징, 자연생태계와 주거, 생산, 상업의 공간들이 회복되고 재편될 수 있도록 계획되어야 함.

5.

문화도시 사업은 연차별 예산투입계획 설계와 아울러 국가의 중장기적 로드맵과 궤도를 같이 해야 함. 2020년 문화도시 추진 가이드라인에서 문화도시를 만들어 가는 과정 자체가 문화가 되는 도시임을 말해주고 있음. 이에 대한 사업추진체계 구성도를 눈여겨볼 필요가 있음.

6.

노원구가 구상하고 있는 문화도시는 지역이 지닌 문화자원에 근거하여 향후 노원이 품게 될 다양한 산업적 아젠다를 미래상으로 삼아 계획되어야 할 것임. 가령, 현 면허시험장 부지를 활용한 바이오산업 구상이 홍릉 일대의 유사한 도시재생사업과 연계하여 산업적 힐링도시로서의 위상 강화와 아울러 문화적 힐링으로서 창동역의 아레나 사업과 연계된 문화콘텐츠 산업의 지원 시설 계획을 담은 문화도시 구상으로 이어질 수도 있을 것임.

7.

재원 조성의 관점에서 문화도시 정책 아래 도시재생사업 등 융합추진을 통한 도시재생사

업의 인정제도 등의 내용도 문화도시 사업에 재정적 뒷받침이 될 수 있을 것임. 궁극적으로 문화도시 사업은 국비와 시비 등 재정지원 사업발굴의 플랫폼 기능을 할 수 있을 것임.

8.

현재 강남구, 구로구, 금천구, 도봉구, 동작구, 영등포구, 종로구, 중구 등이 문화도시에 관한 기본조례를 제정하고 있으며, 이를 통해 문화도시로서의 면모를 갖추 수 있는 사업계획서를 제출하였거나 준비 중인 것으로 조사됨. 따라서 향후 이러한 절차를 추진해야 할 필요성이 있음.

노원구 문화도시 추진방안과 제언

토론자 _ 김병호 (노원문화공동체협의회 의원)

문화도시를 향한 노원구민의 생각을 모으는 일이 중요해 보입니다.

최근 몇 년간 대유행처럼 도시마다 문화도시를 표방하고 있습니다. 문화都市는 80년대 중반 유럽 공업 도시들의 재생프로젝트로 시작되었고 2000년대 들어서면서 인구 유입과 지역개발을 목적으로 호주 일본 등에서 창조도시를 표방하는 정책들이 추진되었던 것으로 이해합니다. 그즈음(2002) 국내에서는 문화중심도시 정책이 광주, 전주, 경주, 부산 등지에서 실현되고 있으며 문화특화지역이라고 하여 남원, 대구, 천안 등 지역의 문화자원 활용과 도시를 브랜드화하겠다는 의지를 가지고 활발하게 실행되고 있습니다. 2018년부터 문화도시 지정이라는 지원정책이 실행되면서 서로 경쟁적으로 참여하고 있는 상황입니다.

발제해 주신 노원구 문화도시 추진방안과 제언은 매우 현실적이며 노원지역이 가진 장단점들을 비교·분석할 수 있게 되어있고 타 도시들의 유형별 사례들을 잘 정리해 주셔서 현장에서 가져왔던 생각들이 크게 틀리지 않았다는 확신을 갖게 되어 아주 좋습니다. 노원은 2000년대 초 중반부터 지역의 문화자원을 발굴하고 문화시설(노원문화예술회관, 천상병공원 및 산길, 당현천 물길 조성 등등) 일관성 있게 문화적인 인프라를 조성하고 교육복지재단, 환경재단, 작년 문화재단을 설립하였습니다. 마치 장기적인 마스터플랜을 가진 것처럼 느린 듯 더디 가면서도 궁극적으로는 문화도시를 향해 달려온 것이 아닌가 하는 생각이 듭니다. 문화도시 노원! 기대가 매우 큼니다.

○ 문화도시 지정이 서울특별시 기초자치구에 얼마나 긍정적으로 적용될 것인가는 다소 의구심이 생깁니다. 서울지역에 지정사례가 있는지 궁금합니다.

○ 제시해주신 5개 기본분야 중에 3개 분야(사회문화형, 지역자율형, 문화산업형)로 구분해주셨는데 노원문화재단이 주도하고 교육복지재단(문화교육-다문화, 시민문화 등), 환경재단(융복합과 생태문화 등)과 연대할 경우 문화도시 지정에 얼마나 유리하게 적용될 것인가 궁금합니다.

○ 방법론 활용에서 사례1. 문화컴팩트시티와 사례2. 문화네트워킹시티를 예로 제시해주셨습니다. 과연 두 사례 중에 노원구에 유리하고 적합한 사례는 어떤 것인지 그 구체적인 이유와 함께 듣고 싶습니다.

재단 출범 1주년 기념 '제2회 노원문화공동체협의회 포럼'

코로나 이후 변화와 문화재단의 역할·발전방안

발제자 _ 이창기 (전 마포문화재단 대표)

코로나19 장기화에 따른 지역문화재단의 대응과 전략

I. 들어가며

코로나19 팬데믹 현상이 7개월 넘게 지속되는 가운데, 마치 재난 영화 속에서도 볼 법한 가상의 스토리가 이제는 우리 삶의 무서운 현실로 다가오고 있다.

전 세계적으로 인적, 물적 교류의 중단이나 최소화 여파는 국가 운영체계 근간을 무너트리는 것을 넘어 인간 개개인이 사유하고 누려야 할 정신적인 '삶의 가치'마저도 황폐하게 만들고 있는 것이다. 교육, 유통, 관광, 예술 등 우리 사회 전반의 문화환경 운영체계는 방역으로 인한 통제와 제한으로 제 기능을 상실한 채 표류하고 있고, 특히나 다중집합시설 활용이 불가피한 공연예술계는 그야말로 생태계 자체가 무너질 정도로 초토화되고 있다고 해도 과언이 아닐 것이다.

2015년 중동호흡기증후군인 일명 메르스를 비롯하여 사스, 에볼라, 신종플루, 심지어 아프리카 돼지 열병 구제역까지 그간 크고 작은 재난 사태로 인한 단기적이고 부분적인 공연예술의 중단사태가 이번 코로나 사태를 계기로 공연장, 전시장 등 문화시설의 전면 폐쇄, 모든 공연이나 축제, 지역 문화행사의 중단 등 최악의 상황들로 전개되고 있다. 방역 관리를 위한 불가피한 조치이지만 이로 인해 수많은 문화예술 종사자나 예술가들의 생계가 큰 위협을 받고 있고, 국민의 문화 향유 단절로 인한 문화적 삶의 질은 날로 하락하고 있는 것이 현실이다.

이러한 위기상황을 극복하기 위해 정부나 지방자치단체별로 문화예술 분야 긴급 지원정책이 속속 시행되고 있고, 국공립 공공문화예술기관을 중심으로 기존 공연이나 문화 향유 프로그램들의 생산과 소비, 유통 형태를 달리한 감염 예방 최적화 프로그램들이 다양하게 시도되고 있으나, 코로나 사태 장기화 여부에 따라 각종 시책에 대한 효과성과 지속 가능성에 대해서는 여전히 예측 불가의 상황이다.

특히 지역문화재단은 지역주민과 가장 가깝게 호흡하며 공연, 전시, 지역 문화사업 등 생활예술의 첨병 역할을 수행하는 풀뿌리 기관이다. 지역문화 향유권 신장의 핵심적 기능을 담당하기 때문에 이번 코로나 사태의 장기화에 대비하고 현 상황이 종식된 이후라 할 지라도 향후에 닥칠 또 다른 재난 사태에 대비해 기초문화재단 운영 패러다임의 방향성에 대해 새로운 모색이 필요한 시점이라 할 수 있다.

따라서 본 발제를 통해 코로나 팬데믹 사태로 인한 국내 공연예술계 및 지역 문화예술 기관들의 현 실태를 진단하고, 코로나 팬데믹 사태 이후 불어닥친 언택트(Untact)와 온택트(Ontact) 시대적 환경에서의 공연예술 소비 트렌드의 변화를 살펴보고자 한다. 아울러 코로나 장기화에 대비한 지역문화재단이 안고 있는 공통의 현안 문제점들은 무엇인지, 지역문화 향유 정책에 대한 앞으로의 흐름은 어떻게 변화할지 진단해 보고 해결방안들을 모색해 보고자 한다.

II. 팬데믹 위기를 맞은 한국 공연예술계 현실

예술경영지원센터가 제공하는 공연예술통합전산망(KOPIS)에 따르면 올해 상반기 공연계 월별 매출액은 1월 398억82백만원, 2월 216억14백만원이었으나, 코로나19가 본격적으로 확산하면서 3월 91억23백만원에 이어 4월에는 불과 47억14백만원으로 전례 없는 추락 폭을 보였다. '사회적 거리 두기'에서 '생활 속 거리 두기'로 전환된 5월에는 112억72백만원, 6월은 27일까지 85억94백만원의 다소 상승세를 보이나, 6월 말부터 전국적인 코로나 재확산에 따라 과연 얼마만큼 축소될지 불투명한 전망이다.

〈2020년 상반기 공연예술 월별 매출 규모〉

계	1월	2월	3월	4월	5월	6월
95,200	39,883	21,614	9,123	4,714	11,272	8,594

※ 출처 : 예술경영지원센터 공연예술통합전산망 통계자료 재구성

장르별로 살펴보면 순수 기초예술 장르는 더욱 심각한 수준이다. 올해 1월부터 현재까지 공연계 총 매출 규모 952억 원 중 뮤지컬 분야 825억 원을 제외하면 클래식, 무용, 국악, 연극 등 모든 예술 장르를 통틀어도 전체 매출에 13.3%인 127억에 불과하여 월평균 21억을 밑도는 그야말로 최하의 정점을 찍은 수준으로 나타나고 있다.

공연예술통합전산망이 도입된 지 불과 1년도 채 지나지 않아 과거 년 도의 정상적인 수치와 대비할 수는 없으나, 이 정도의 매출 수준이라면 어림잡아도 일부 대형공연장 3~4개 수준 정도에 지나지 않을 정도로 공연예술계는 현재 심각한 고사 상태에 직면해 있다는 것을 짐작할 수 있다.

〈2020년 공연예술 장르별 매출 규모(2020.1월~6월)〉

계	연극	뮤지컬	클래식	오페라	무용	국악	복합
95,201	8,432	82,453	2,766	587	680	186	96
100%	8.9%	86.6%	2.9%	0.6%	0.7%	0.2%	0.1%

※ 출처 : 예술경영지원센터 공연예술통합전산망 통계자료 재구성

노원문화재단의 경우 올해 1월부터 6월 말 현재까지 대, 소공연장의 공연취소가 월평균 6~9회 총 42회가 취소 또는 중단되었고 앞으로의 일정도 매우 불투명한 상황이다.

노원아트센터 대극장 600석을 기준으로 볼 때 평상시 최소 55% 수준의 객석 점유율을 고려한다면, 약 1만4천여 명 관객의 공연 관람 기회가 사라진 셈이고, 이러한 상황을 전국적으로 적용한다면 6개월간 어림잡아 4백만 명 이상의 국민 문화예술 향유 기회가 박탈되었음을 추정해 볼 수 있다. 비공식 자료에 의하면 전국적으로 2,500여 건의 문화예술행사가 취소되었고, 피해액만 해도 약 253억 원에 가깝다고 전해지고 있다.

더더욱 전국 지방자치단체별로 경쟁적으로 진행되어온 지역축제나 각종 문화행사, 무료 공연예술 프로그램 취소에 따른 다양한 피해 사례까지 포함한다면 코로나 팬데믹 사태로 인해 한국 공연예술계에 불어 닥친 엄청난 비극은 무대를 잃어버린 아티스트와 예술스텝 그리고 제작사와 기획사 나아가 지역주민과 관객 모두에게 실로 막대한 피해의 악순환으로 이어지고 있다.

Ⅲ. 코로나 극복을 위한 공연예술 소비 트렌드의 변화

공연, 전시의 전면 취소나 공연장 폐쇄로 신음하는 문화예술계를 회생하기 위한 정부나 지방자치단체의 각종 지원책이 추진되고 있는 상황에서 민간 공연예술 제작사를 비롯하여 공공 공연장이나 지역문화재단에서도 코로나 팬데믹 사태 장기화에 대비하는 의미 있는 시도들이 속속 펼쳐지고 있다.

단순히 공연취소나 공연장 가동 중지와 같은 문화시설물 폐쇄 조치를 넘어 이에 대응하는 콘텐츠 생존전략 사업들이 추진되고 있는 가운데 새롭게 부상하는 공연예술 소비 트렌드의 변화를 살펴보고자 한다.

1. 언택트(Untact)에서 온택트(Ontact) 시대로

언택트(Untact)는 Contact(접촉)+Un(부정의미)의 사전적 의미로 사람과의 접촉을 최소화하는 비대면 마케팅 기법으로 이미 우리의 일상에 깊게 자리 잡아 왔다. 온라인 쇼핑, 원격 강의, 키오스크 주문 등 개인주의적 디지털 네이티브의 특성이 강한 2030 세대를 중심

으로 활용됐으나, 코로나19를 계기로 비대면 트렌드가 자리 잡으며 공연, 전시 등 문화예술계 전반으로 확대되어 세대를 뛰어넘는 다양한 연령층에 빠르게 자리 잡았다. 공연의 형태도 객석을 건너뛰어 예매하는 ‘공연장 객석 거리 두기’부터 무관중, 온라인 공연으로 이어지는 이른바 ‘온택트(Onact)’ 시대로 급격히 변화해 가고 있다.

흔히 모모 세대(MoMo, More Mobile)라고 일컫는 1인 미디어의 확산은 2018년도 기준 전 세계 스트리밍 동영상 시장 규모를 2020년 1,857억 달러¹⁾로 전망하고 있고 코로나 사태까지 더 해져 그 성장 규모는 더욱 커질 것이라 예상되어 우리나라의 공연예술 분야 역시 온택트(Onact)형 공연전시 관람 추세는 더욱 확장될 것으로 전망된다.

이러한 온택트(Onact) 문화의 확장에는 5G 초고속 인터넷의 발달과 스마트 기기의 폭발적인 보급이 큰 역할을 담당했다고 할 수 있다. 음원이나 영상 등 다양한 미디어 콘텐츠를 손쉽게 접할 수 있도록 하는 OTT(Over The Top)²⁾산업은 지난해 한 해 동안 한국 유료 사용자 수 200만을 돌파한 넷플릭스를 비롯하여 왓챠플레이, 티빙, 폭(Pooq)등 새로운 온라인 플랫폼들의 확장으로 뒷받침되고 있다.

2. 새롭게 진화하는 공연예술 콘텐츠의 생산과 유통

코로나 전염성 예방의 가장 중요한 요소인 언택트(Untact) 실현을 위해 지역문화재단들의 다양한 아이디어들로 문화적 갈증을 해소해 나가고 있다. 자가격리 중인 이탈리아 시민들이 베란다로 나와 함께 노래하며 위로하던 것에 착안한 ‘아파트 발코니 음악회’가 있는가 하면 자동차 영화 상영관에 착안한 드라이브 스루 형태의 콘서트 등 기발한 지역별 예술 향유 프로그램들이 속속 시행되며, 기존에 취소나 중단으로 야기된 문제점들을 일부나마 해소하기 위해 생활 방역 체계 전환에 맞춰 무관중 또는 객석 거리 두기 형태의 공연들이 날로 확대되고 있다.

비록 전체 객석 수의 일부만 오픈되는 형태지만 예술가들에게는 안정적인 무대를 제공해 주는 한편 작은 관객에게도 문화적 향유를 제공한다는 공익적 취지에 공감하여 전국 공공 문화예술기관 중심으로 활발하게 추진되고 있으며, 이러한 공연 형태에 더해져 저장된 공연 영상을 온라인 형태로 제공하고 이제는 라이브 스트리밍을 통한 실시간 실황중계로 진화해 나가고 있다.

예술의 전당이 공익적 목적으로 배급하는 ‘SAC On Screen’을 제외하고, 이미 우리에게 익숙한 미국 메트로폴리탄 오페라 ‘MET라이브’, 영국 국립극단의 ‘NT라이브’ 등은 ‘시네마 라이브’와 ‘VOD(주문형 서비스)’의 방식으로 개인별 유료화를 실현하는 새로운 공연 환경으로 성장해 나가고 있다.

이러한 공연 환경 변화의 선두주자는 역시 K-POP 장르이다. 지난달 6.14일 인천 파라다이스 호텔 특설무대에서 그룹 방탄소년단의 매니지먼트사인 빅히트가 미국 라이브 스트리밍업체인 ‘키스위’와 손잡고 개최한 온택트 공연, 일명 ‘방방콘 The Live’는 팬클럽 아미

1) 모바일 스트리밍 동영상 시장 성장 전망치(Future Market Insight), 2018.7

2) OTT(Over The Top)는 인터넷을 통한 TV 서비스를 일컫는다. OTT는 전파나 케이블이 아닌 범용 인터넷망(Public internet)으로 영상 콘텐츠를 제공하며 ‘Top’은 TV에 연결되는 셋톱박스를 의미하지만, 넓게는 인터넷 기반의 동영상 서비스 모듈을 포괄하는 의미이다. (용어로 보는 IT, 권혜미)

(ARMY) 가입자 2만9천원, 일반인 3만9천원의 온라인 입장 티켓을 발매하여 실시간 동시 시청자 75만6천명의 관람으로 100분간 약 255억원의 공연수입을 올린 것으로 추정되고 있다.

이 밖에도 CJ ENM의 '케이콘텍트 2020', SM엔터테인먼트의 '비온드 라이브' 등 K-POP 대중음악 분야에서 기존 대규모 오프라인 콘서트에 비해서는 훨씬 저렴하지만, 관객의 무한정 참여라는 메가톤급 온택트 '랜선 공연'이 새로운 부가가치를 증명해 내고 있다. 또한, 영상 미디어 매체의 특성을 살린 증강현실(AR)이나 실시간 쌍방향 커뮤니케이션 참여 등 다양한 첨단 기술이 배가되어 '랜선 공연'이 주는 몰입도나 선호도는 날로 높아질 것으로 예상된다.

3. 온택트(Ontact) 공연예술의 새로운 플랫폼 확산

기존 오프라인 공연장은 창작 레퍼토리의 생산과 유통, 소비가 동시에 발생하고, 실연자들의 무대와 관객들이 동 시간대에 같은 공간에서 직접 만나 함께 호흡하는 형식의 플랫폼이었다면, 온택트(Ontact) 시대의 무대는 사이버상에서 새로운 플랫폼들을 통해 공연예술 작품들이 올려지게 된다. 대표적으로 1인 미디어 시대를 연 '유튜브'는 지난해 8월 국내 이용자 수 2,632만 명을 기록했으며 9월 한 달간 국내 안드로이드 이용자의 총 사용 시간 460억 분으로 1인당 월 41.4시간이라는 높은 이용률을 보인다.

또한, 2018년 한국에서 200만 명, 전 세계 8천만 명이 가입한 '넷플릭스'를 비롯하여 2019년 런칭하여 폭발적으로 확산하고 있는 애플사의 '플러스 TV', 2021년 한국에 선보일 월트디즈니사의 '디즈니 플러스'까지 다양한 매체들이 온택트 공연예술의 새로운 플랫폼으로 급부상할 것으로 예상된다. 한국의 경우 대표적인 실시간 방송 채널 '네이버 TV'와 '카카오 tv' 역시 다양한 공연예술 온라인 스트리밍 서비스를 확장해 나가고 있으며, 이러한 추세에 발맞춰 서울시향은 SM엔터테인먼트의 방송 채널 '잇 라이브(It Live)'와 상호 제휴 협력 MOU를 체결하는 등 각 공연예술기관이 다양한 미디어 플랫폼 온택트(Ontact) 공연 체제를 갖춰나가고 있다.

IV. 공연예술의 온택트(Ontact) 무엇이 과제인가?

1. 관람료 유료화 문제

코로나 이후 랜선 공연으로 전환한 대중공연이나 일부 인기 뮤지컬은 오히려 새로운 부가가치 창출의 계기를 맞는 큰 성과를 이뤘다고 평가할 수 있으나, 마니아층 기반이 취약한 비인기 장르인 순수 기초예술 분야는 전혀 상반된 양상을 보인다.

더욱이 공공문화예술기관 대부분이 주민 문화 향유권 신장이라는 측면에서 지역민에게는 할인율도 높이고 가격대도 최소화하는 등 제한적인 유료티켓 정책 기조로 운영되고 있는 것이 현실이다.

그러나 다른 한편으로는 일부 수지율의 차등은 있다 할지라도 문화재단을 비롯한 지자체 직영 문예회관까지도 기획사업 대부분이 지출예산 대비 수익목표가 함께 책정되어 있

다는 점이다. 이러한 면에서 향후 코로나 장기화가 지속된다면 문화예술기관의 기존 재정 규모에서 과연 언제까지 무료 공연을 제공할 수 있겠느냐 하는 것이 가장 큰 현실적인 문제가 될 수 있을 것이다.

특히나 공공문화예술기관이 온라인상에서 진행되는 무관중 공연 대부분이 현재로서는 무료로 운영되고 있고, 일부 공연에 한정하여 객석 거리 두기 형 티켓 판매를 하고 있지만 이나마도 반 토막 매출이 불가피한 상황이어서 코로나 장기화에 따른 공연 손실이 지속된다면 막대한 공적 예산을 투입한다 할지라도 그야말로 '밑 빠진 독에 물 붓기'의 행태가 될 것이라 우려되고 있다.

이런 절박함 속에서 세종문화회관은 최근 네이버TV를 통해 '클래식 애틀'라는 무관중 온라인 생중계 공연을 개최하며 관객들의 자발적 후원금을 통한 유료화를 시도하기도 하였으나, 기존 공연제작비 외에 온라인 영상 제작을 위한 추가 소요 비용조차도 충당하기 어려운 상황이어서 결국 이러한 운영 형태로는 향후 온택트 공연 프로그램의 지속 가능한 제작과 보급에 큰 난항을 겪을 수밖에 없을 것이라 예상된다.

2. 공연예술의 현장성과 즉흥성 배제

지역 공공문화예술기관의 기획공연 편성은 기초예술 장르가 대부분이다. 물론 대중공연도 올리고 있지만, 출연진의 지명도나 흥행성 차등에 따라 지역 문예회관에서 감당하기 어려운 높은 제작비로 인해 대중공연의 개최 횟수는 당연히 제한적일 수밖에 없다. 따라서 대부분의 공공 문화예술기관은 순수 기초예술의 육성과 보급이라는 공익적 기능과 복합 문화예술공연장의 하드웨어를 갖춘 장르 수용적 특성 등을 고려해 오케스트라, 성악, 연극, 무용, 국악, 콘서트 등으로 자체 기획공연을 구성하고 있다. 이러한 기초예술 공연의 상당 부분을 차지하고 있는 클래식 연주나 성악 오페라 장르는 소위 언플러그드(Unplugged) 공연, 즉 확성 마이크와 같은 음향 장치를 배제하고 공연장에서 발생하는 자연 음을 통해 감상하는 것이 원칙이다.

관객 개개인의 청각적 감각을 계측량으로 감지해 낼 수는 없지만, 건축 음향적 요소를 통한 잔향과 음압 수치 또는 청음 레벨 등 최적의 무대 환경 속에서 연주를 감상하기 때문에 공연장 자체는 하나의 커다란 악기이며 플랫폼이다. 따라서 순수예술 장르가 가공된 음향이나 무대 연출을 통해 영상으로 상영되는 것은 공연예술의 특성인 현장성과 즉흥성이라는 측면에서는 많은 문제점을 내포하고 있다. 더욱이 클래식 애호가들로 형성된 팬덤 층에게 어설픈 영상 제작된 영상 공연이 외면받는 중요한 요인으로 작용하고 있다.

3. 온택트(Ontact)사업에 대한 재원의 한계

'무관중 공연'이나 '객석 거리 두기 공연'의 경우 앞서 제기된 대표수익의 감소 외에 공연제작비에 대한 추가 부담은 특별히 발생하지 않는다. 새롭게 편성된 신설 공연이 아닌 이상 기존에 계획된 기획공연 사업비 내에서 충당할 수 있기 때문이다.

그러나 이러한 공연이 온택트(Ontact)형 랜선 공연으로 진행될 경우 전혀 새로운 문제점들이 대두된다. 우선 영상 제작비용이나 영상 송출에 추가되는 예산은 그야말로 고무줄 예산이나 다름없을 정도로 동일한 출연진의 공연이라 할지라도 영상 제작 수준에 따라 소요되

는 예산은 천차만별로 달라진다.

이미 시행되고 있는 예술의 전당 '썩 온 스크린(SAC On Screen)'의 경우만 해도 공연 한편 제작비가 클래식, 연극은 1억 원 내의 뮤지컬과 같은 대작은 2억 원 이상이라고 알려져 있고, 메츠 Live나 NT Live 등의 경우 많게는 몇십 배까지 제작비 규모가 투입되고 있는 것으로 알려져 있다.

이러한 상황에서 랜선 공연이 단순히 과거 기록용으로 소장된 아카이빙 자료나 현장 중계용 수준이라면 과연 관객들의 선호도나 관람률은 얼마나 될지, 이러한 정도 수준의 작품으로 과연 유료화는 가능할지 등 합리적 의문을 가지지 않을 수 없게 된다.

결국, 출연진이나 작품 지명도에 따른 차이는 있겠지만, 작품의 퀄리티에 따라 유료화 가능성 유무를 판단할 수 있어서 이와 같은 랜선 공연의 퀄리티를 높이기 위해서는 매회 막대한 별도의 영상 제작비가 소요되어 문화예술기관 추가 재원 확보라는 심각한 난관에 봉착될 것이라 예상된다.

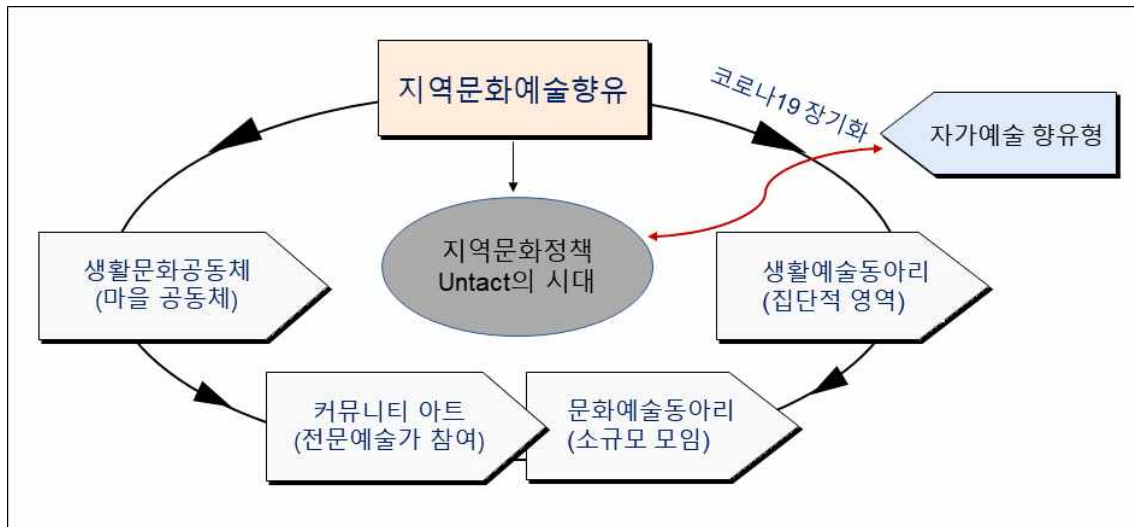
또한, 실제 아티스트나 무대 세트 등에 투입되는 직접 사업비보다도 영상 제작을 위한 간접사업비 비중이 높아지는 기형적인 예산 구성으로 순수예술의 육성과 보급이라는 근본 취지가 '영상 콘텐츠'라는 비교우위에 밀려 위축될 수 있다는 점도 간과하지 않으면 안 될 것으로 판단되어 보다 심도 있는 대응책 마련이 필요한 시점이라 하겠다.

V. 결 론

코로나 사태 극복을 위한 지역문화재단의 대응 전략에 대해서 명쾌한 해법과 대안을 제시하기에는 근본적으로 어려움이 많다. 문화예술의 구현이 쌍방향적 상호 소통과 무대와 관객 간에 내면적 감동을 유발하는 정신적 커뮤니케이션의 교감이기 때문에 더더욱 비대면 체계 하에서 존재하는 시공간적 간극을 극복하기에는 원천적으로 불가능한 상황이기도 하다. 그런데도 코로나 시대를 차근차근 헤쳐나갈 지역 문화예술기관의 역할에 대해 개인적인 관점에서 몇 가지 사항을 제언해 보고자 한다.

집단적 '생활예술의 시대'에서 언택트(Untact) '자가예술의 시대'로....

첫째, 지역문화재단 문화사업 방식의 새로운 접근법이 필요하다. '지역 예술'에서 최근 '생활예술'로 패러다임이 변화되고 있지만, 코로나 시대에서는 집단적 생활예술의 시대에서 언택트(Untact)형 '자가예술의 시대'로 진입되어야 한다. 지역문화재단의 주요 사업영역 중의 하나인 생활예술 소위 '커뮤니티 아트'나 마을 공동체, 생활동아리 등 주민들의 집단적인 예술적 활동과 참여의 형태가 지역문화 향유 체계의 주류였으나, 언택트 시대에는 아래 표와 같이 상호 접촉 최소화를 위한 수혜자별 개인 매칭의 형태인 '자가예술 향유형'으로 문화 향유 개념의 다원화가 필요하다. '자가예술' 시대의 패러다임은 수혜 인원과 같은 물량 위주의 실적에서 벗어나 질적, 정성적 향유방식의 효과성 평가로 과감한 발상의 전환이 요구된다.



이러한 자가예술 향유 프로그램으로 개인 예술 아카데미를 비롯하여 개인형 맞춤 공연, 줌 (Zoom) 화상 예술동아리 등 다양한 시도가 요구되며, 현재 젊은 층에 폭발적인 인기를 구가하고 있는 고수 매칭 프로그램 "숨고(Soomgo)"나 '크몽(Kmong)'등에 착안한 주문형 개인 문화 향유 프로그램 개발의 노력이 필요하리라 판단한다.

온택트(Ontact)형 '랜선 시즌제' 도입... 인터미션 지역 광고로 제작비용 확보

둘째, 단순히 공연장을 폐쇄하거나 공연을 중단하는 조치는 근시안적인 단기 조치에 지나지 않을 것으로 판단된다. 무작정 계획된 공연을 취소하는 것 또한 전염병 발병의 폐해보다 더 큰 문화생태계의 위협이 되기 때문에 온택트(Ontact)형 랜선 공연도 불가피한 선택이라 할 수 있다. 여기에 추가되는 영상 제작비 전액을 무작정 정부나 지자체 출연금으로만 충당할 수 없기 때문에 문화예술기관이 주체적 자구의 노력이 필요할 것으로 판단된다. 기록용 또는 현장 중계용 영상은 무료 체험공연으로 제공하되, 보다 높은 퀄리티를 요구하는 공연은 유료형으로 구분하여 차기 년도 사업예산에 반영하고, 이른바 '랜선 시즌제'

도입 등 티켓 시즌 패키지 전략과 같은 온택트 마케팅으로 유료 집객을 모색하는 방안도 적극적으로 검토할 필요가 있다.

공연의 인터미션 시간대를 활용한 지역 공익광고나 기업 광고 등을 유치하여 영상 제작 비용 일부의 충당을 시도해 본다든지, 또한 '객석 거리 두기 공연'의 경우에도 오프라인 티켓가보다 저가의 차별화된 온택트 '유료 관람제'를 병행하여 제작비 수지율을 높인다든지 하는 다각적인 수익 확보 방안도 함께 강구되어야 지속 가능한 공연콘텐츠로 정착될 수 있을 것으로 판단되어 온택트 시대에 지역문화재단 실정에 적합한 자체 자원 개발의 노력이 적극적으로 요구되고 있다.

철저하고 안전한 공연장 방역 체계로 면대면 공연 확대 필요!!

셋째, 공연예술의 현장성과 즉흥성을 통해 관객들에게 최상의 감동을 주기 위해서는 무엇보다 정상적인 무대공연이 이루어져야 한다. 감염의 위험 요소가 뒤따르는 하나 철저하고 안전한 방역 체계만 갖춘다면 충분히 공연 관람이 가능할 것으로 판단된다. 이를 위해서는 현재 운영 중이거나 개발 완료된 'QR코드 문진등록제', 공연장 출입 시 '언택트 발열 체크 로봇', '방역 발판', '방역 크린도어' 순으로 통과하여 최종 손 소독 완료 후 객석에 입장하기까지 체계적인 공연장 방역 프로세스를 갖춰야 한다. 아울러 공연장 내에서도 실내 마스크와 관객들의 환호 금지조치, 인터미션 시간을 활용한 객석 환기 등과 무대 스텝 및 연주자 마스크나 연주 공간별 투명 아크릴 차단벽 설치, 1인 보면대 제공 등 다양한 방역 예방조치의 생활화로 공연 정상화에 한발 한발 다가갈 수 있도록 노력해야 할 것이다.

공연장 하드웨어의 연차별 보완과 일대 전환이 필요한 시점!!

넷째, 코로나 장기화에 대비한 공연장 하드웨어의 연차별 보완 등 일대 전환이 필요한 시점이다. 최근 들어 미디어 영상을 적극적으로 활용하는 공연들이 점차 늘어나고 있는 상황에서 공연장 대부분의 무대 시스템이 영상기록용 카메라와 해상도가 낮은 빔프로젝터 정도의 단순 장비만을 보유하고 있고, 이러한 기본 장비마저도 전무한 공연장도 지방으로 갈수록 흔히 볼 수 있는 실정이다. 따라서 기존 공연들에 대한 미디어 영상 활용은 물론이고, 향후 온택트 공연에 대비한 영상 및 온라인 스트리밍 장비의 보강이 절대적으로 필요하며, 공연장 신축 또는 리모델링 계획이 있는 지역 공연장의 경우 객석 거리 두기 공연을 고려하여 가능하다면 객석 규모도 확장성 있게 대처해 나가는 방안도 적극적으로 검토할 필요가 있을 것으로 판단한다.

코로나 이후 변화와 문화재단의 역할·발전방안

토론자 _ 유동환 (건국대학교 문화콘텐츠학과 교수)

<코로나19 장기화에 따른 지역문화재단의 대응과 전략(이창기, 전 마포문화재단 대표)>을 읽고

문화예술계와 지역문화재단에서 경륜을 쌓은 발표자의 글에서 현 단계에 대한 깊이 있는 진단과 실효성 있는 해결방안을 배웠습니다. 발표자의 진단을 재구성하고 이에 대한 저의 의견을 정리하여 보겠습니다.

1. 현상: 문화예술 공연이벤트산업 다 죽는다! 즉각 행동해야 한다!

발제문에 인용된 통계(예술경영지원센터 2020년 6개월 공연예술 동안의 장르별 매출 규모)를 비롯해서 관련 통계는 이 상황이 2~3달 이상 지속되면 문화예술-공연이벤트산업의 생태계가 붕괴된다는 1차적인 문제점을 지적하고 있다.

그리고 이를 극복하기 위한 지역문화재단의 온택트(Ontact)형 신규 공연예술플랫폼의 무료 상영 시도는 많은 장점에도 불구하고 근본적인 문제해결이 아니고, 재단에 심각한 문제(예산, 운영 등)를 야기할 수 있다고 2차적인 문제점을 지적하고 있다.

→ 지금! 당장! 개인 아티스트와 현장활동가가 다수인 문화예술 및 공연이벤트(축제 포함) 산업에 대한 <코로나19 문화예술 긴급 생존 지원>을 실시해야 한다. 독일 연방정부의 긴급지원(Soforthilfe 500억 유로) 외에 추가지원을 하면서 "Kultur steht ganz oben auf der Prioritätenliste(문화는 우선순위 목록에서 가장 위에 있다.)"라고 하고 5천만 유로를 추가 지원하였다.

2. 문제: 온택트형 랜선공연은 근본적인 해결책이 아니다.

발제문에서는 온택트형 랜선공연의 유료화를 위해서는 콘텐츠품질(기초예술분야 소외), 영상 제작과 전송서비스에 관한 간접비용의 증가 등 현실적인 문제를 넘어서 공연장과 공연자의 콘택트(현장성과 즉흥성)가 보장되지 않은 채 공연의 본질이 훼손되는 문제도 지적하고 있다.

→ <연결의 역설>이 존재한다. "연결이 팬데믹을 만들고, 연결 없이 이를 해결할 수 없다!" 병원(病原)에 대한 비대면 비접촉(斷密, 밀폐-밀집-밀접 차단)을 유지(방역원칙)하되, '사회적 거리두기'가 아닌 '문화적 거리두기(cultural distance)'를 실현해야 한다. 그래야 문화예술과

공연이벤트산업의 본질과 정체성을 유지할 수 있다.

3. 해결: 언택트 자가예술의 시대, 온택트형 랜선의 하드웨어 보완과 시즌제

발표자의 의견을 적극 동의하면서, 아날로그와 디지털 방법론의 조화(Digi-log) 개념 확립이 필요하다.

→ 문화예술-공연이벤트가 '오프라인(off-line)에서 쌍방향(interactive)'으로 실현하는 아이디어와 발상의 전환이 필요하다. 춘천 마임축제 "춘천마임백신 100Scene Project"처럼 일상공간 100곳 - 100개 공연 - 워크스루 '걷다 보는 마임' 등 코로나의 일상적 위험 속에서 적응하는 변신하는 발상 전환이다.

→ 디지털이 주인공이 아니라 훌륭한 조력자가 되도록 해야 한다. 유비쿼터스기술의 창시자 사카무라켄 교수는 "디지털박물관(Digital Museum)은 가상(virtual, on-line)의 박물관을 만드는 것이 아니다. 오히려 현실(real)의 박물관에서 적극적으로 디지털 기술을 이용하여 아날로그 체험을 증강시키는 것에 주안점을 두고 있다. 즉 컴퓨터를 사용하여 실제 자료의 전시를 강화하려는 것이다."

같은 개념으로 문화예술과 공연이벤트 사업을 무조건 '온라인 랜선공연'을 당연시하지 않아야 한다. 오프라인 공간에서 디지털 기술이 도와서 아날로그 체험을 증강하는 많은 사례가 있다. 오히려 디지털 기술이 철저하게 도우면서 공연이벤트의 본질을 유지할 수 있도록 하는 방안의 모색이 필요하다.

공연 축제의 가치사슬 구조 중 디지털 기술을 활용하여 '사회적 관계망 기반 홍보 - 사전예약-현장열체크-동선분산-디지로그체험관람-비접촉 결제구매-후기 및 과정 동영상 BM화-저작권 관리' 등을 분담하거나 장점(시간-공간의 한계 극복, 목표 관람자 특성 맞춤형 설계, 체험방법의 다양화 등)을 살리도록 해야 한다. 그러한 전제 위에 아날로그 공연이벤트를 최대한 원형에 가깝게 진행할 수 있도록 할 수 있는 시간의 확대, 공간의 분산, 실연의 개인화 등 아날로그적인 창의접근법 적용이 필요하다.

기술은 죄가 없다! 기술에만 집착하지 말고, 활용·운영에 주목해야 한다.

코로나 이후 변화와 문화재단의 역할·발전방안

토론자 _ 조정윤 (부산문화재단 예술인긴급지원팀장)

우리는 위기를 기회로 만들고 있는가?

1.

코로나 19 사태와 함께 언론의 헤드라인을 장식하는 단어는 '사상 초유'가 되어 버렸다. '봉쇄' '사회적 거리 두기' '자가격리' 등 평소 접하지 못했던 새로운 용어들이 일상화가 되고 있다. 이번 사태를 통해 한국 사회는 위기를 기회로 바꾸는 힘을, 서구 사회는 오히려 기회를 위기로 만들어 버렸다. 변화 관리, 체인지 매니지먼트(Change Management)³⁾의 수용성에 따라 결과가 달라졌다고 본다. 변화 관리의 핵심 포인트 중 하나인 '위기의식의 전략적 활용'인데, 대한민국은 'K-방역'이라는 찬사를 들을 정도로 훌륭한 대처능력을 보이면서 위기 속에서 새로운 기회의 힘을 보여줬다.

2.

문화재단과 공공문화예술기관으로 이야기를 돌려보자. 과연 우리는 위기를 기회로 바꾸는 힘을 보여주었는가? 아쉽게도 본 토론자는 'NO'라고 대답하고 싶다. 방역에는 실패했지만, 문화예술 생태계를 지켜내기 위한 노력과 도전이 공공영역을 중심으로 활발히 추진되는 세계 각국의 사례가 오히려 눈에 띈다.

발제문에서도 언급되었다시피 코로나 19로 인해 국내 문화예술계 역시 전무후무한 피해를 입고 있다. 피해의 절대적인 부분은 사실 공공영역이라기보다는 민간영역이 더 크다 할 수 있다. 또한, 모든 장르의 예술이 피해를 보는 것도 아니다. 오히려 공적 지원에 의존하지 않고 그동안 민간영역에서 창조산업을 이끌어 왔던 민간 문화예술단체, 기획사, 협력사, 무대업체, 홍보대행사 등이 생존할 수 없을 정도의 피해를 보고 있는 실정이다. 코로나19와 같은 미증유의 위기일수록 민간영역의 마중물로 적극 행정과 혁신을 통한 공공영역 역할과 대응이 더욱 중요하다. 코로나19 사태를 겪으면서 국내 지역문화재단과 공공문화예술기관의 위기관리(risk management), 비상계획(contingency plan), 적극 행정, 전략적 대응의 관점에서 많은 아쉬움이 남는다.

3) 위기를 기회로 바꾸는 힘 "Change Management"는 성공적인 변화 관리의 핵심 실행 포인트로 1. 과거 관행과의 단호한 결별, 2. 위기의식의 전략적 활용, 3. 눈에 보이지 않는 변화에 주목, 4. 저항과의 싸움, 5. 과감한 행동과 진화론적 적응을 제시한다. (LG경제연구원 강진구, 2017.8.31.)

한편, 코로나 19는 문화예술의 위기와 함께, 위기를 기회로 바꿀 새로운 가능성을 보여주기도 하였다. 예술의 특성이 대면(contact) 문화였는데 코로나 사태 후에는 사람과 접촉을 피하는 비대면 문화로 변화하기 시작했다. 문화예술 분야가 가장 심각한 피해와 영향을 받는 와중에도 역설적으로 비대면 문화예술 활동이 활발히 진행된 것이다. 문화예술의 특성인 '창의(creativity)'를 통해 어려운 시기 문화예술의 사회적 공헌을 위한 새로운 시도들이 전 세계적으로 일어나고 있다. 지금까지 대면 예술이 공연예술의 근간이었다면 이번 코로나 사태를 통해 홈 콘서트 등 온라인을 통한 다양한 시도의 새로운 형태의 문화예술을 접하게 된다. 향후 포스트 코로나 시대에서는 대면으로 복귀한 문화예술 생태계에서의 활동이든, 혹은 비대면 형식이 더욱 활성화되든 분명히 문화사적으로 새로운 창조영역의 혁신이 일어날 것이다.

바야흐로 문화예술 콘텐츠와 ICT의 실용적 접목의 새로운 전기가 될 것이다. 사실 문화예술과 기술의 접목은 더이상 새로운 트렌드가 아니다. 포스트 코로나는 그동안 축적되어 온 다양한 연구조사 성과와 시도들이 현장에서 적극적으로 실현되어야 할 시기이다. 위기가 새로운 기회를 창출하듯이, 문화예술의 속성 역시 새로운 것에 도전과 응전의 측면이 강하다. 그동안 여러 가지 현실적인 이유로, 아니 그 이유를 핑계로 시도해 보지 못했던 ICT와 결합한 실험적이고 창의적인 행위들이 문화예술 분야에서 선도적으로 혁신을 이끌어야 할 때가 온 것이다.

3.

코로나19 사태로 인해 문화예술 활동이 어려움을 겪는 와중에도 '문화예술이 가지는 사회적 가치와 역할'이 명백해졌는데, 바로 문화예술을 통한 심리적 거리 좁히기이다. 문화예술이 가지는 힘이 바로 치유의 힘인데, 코로나 확산 시, 발코니 콘서트(이탈리아), 음악인들의 찾아가는 병원 콘서트(한국, BBC 소개), 음대생들의 온라인 졸업 콘서트(미국), '#TogetherAtHome Concert Series'는 문화예술의 힐링 및 치유의 가치를 잘 보여주었다. 향후 공공 문화예술기관을 중심으로 문화예술을 통한 심리적 거리 좁히기를 위한 다양한 문화예술 기획이 필요하다고 본다. 문화 정책적으로도 힐링, 치유의 가치에 대한 담론이 그동안 형성되었다.⁴⁾ 향후, 코로나19 사태가 안정되면 공연장에서 열리는 공연 대부분은 '힐링 콘서트' '치유 콘서트' 등의 이름이 붙여질 것이다. 문화예술의 사회적 역할, 가치는 앞으로 더욱 힘을 받을 것이며, 공공지원의 정당성 또한 이를 통해 힘을 얻을 수 있을 것이다. 다만 천편일률적 형식은 경계해야 할 것이며, 구체적인 '치유의 내용과 대상'을 중심으로 한 기획이 필요할 것이다.

4.

코로나 19는 역설적으로 문화예술이 가진 사회적 영향력을 확산해야 하는 계기를 제공하게 되었다. 예컨대, 코로나 19로 인해 나타난 사회특화 문제인 '우울증', '가족 붕괴', '양극화' '세대 갈등' 등을 해결하는데, 문화예술이 적극적으로 나서야 할 것이다. 문화비전 2030에서 나타나듯이 코로나 19는 '문화예술이 가지는 사회적 영향력을 확산하는 새로운 계기

4) 미국의 문화정책을 분석해보면 외상 후 스트레스 장애(PTSD)를 겪고 있는 참전용사를 대상으로 문화예술을 통한 치유 프로그램들이 좋은 반응을 얻고 있다. 서울문화재단 역시 서울예술치유허브 프로그램 등 관련한 다양한 사업을 펼치고 있다.

가 될 것이다. 이는 변화하는 문화정책의 흐름에서도 잘 나타난다. 문화정책의 가치 흐름은 심미적 가치, 아름다움만으로도 그 가치가 있었는데, 1990년대 들어 경제적 가치, 2000년대 들어서는 교육의 가치, 2010년대 들어서는 도시재생의 가치를 중심으로 문화정책이 주로 논의되어왔다. 2020년 코로나 사태를 계기로 문화가 가지는 사회적 역할과 가치에 대해 더 많은 담론과 정책을 기대해 본다.

마지막으로 문화재단과 공공문화예술기관에 종사하는 관계자들에게 본 토론자가 현장에서 느끼는 문화정책 및 제도 개선의 필요성을 제안하는 것으로 토론문을 마무리하고자 한다.

❶ 공공 문화예술기관의 근무 방식 개선

- 재택근무, 시간 선택제, 유연근무제 활성화
- 갈등관리(conflict management) 시스템 구축
- 직능, 직군 분석을 통한 직무급제 도입
- Smart Work 시스템 구축
- 업무 네트워크 확장 통한 효율성 제고

❷ 문화예술 지원시스템의 재정비

- 예산운영의 효율성 제고(정책사업, 단위사업의 전략적 편성)
- 보조금(subsidy)에서 지원금(grant) 위주로 전환(정산 간소화)
- 비대면 심사심의 시스템 구축

❸ 지역 내 문화생태계 재편

- 민간과 공공영역의 상호 협력체계 구축
- 문화재단과 공공문화예술기관의 역할 재정립
- 민관 컨틴전시 플랜, 리스크 매니지먼트 구축

재단 출범 1주년 기념 '제2회 노원문화공동체협의회 포럼'

코로나 이후 변화와 문화재단의 역할·발전방안

토론자 _ 우귀옥 (노원문화공동체협의회 의원)

마을에서 지켜본 코로나 시대의 현상과 그에 대한 문화재단의 역할

사람과의 접촉을 경계해야 하는 잔인한 감염병으로 인하여 모든 생활의 중심은 '언택트'에 초점이 맞춰졌고 쇼핑도 수업도 온라인으로, 사무실도 집이 되어버렸습니다. 세상의 거의 모든 것들이 비대면, 비접촉으로 변해버렸습니다. (콘택트(Contact)시대-언택트(Untact)시대-온택트(Ontact)의 시대)

안녕하세요?

저는 마을에서 미디어 활동가로서 현장에서 많이 보고 듣고 느낀 점을 이야기해보고 이에 따른 문화재단의 역할은 어떠해야 할지를 생각해보겠습니다.

전문적인 내용은 여러 선생님의 발표로 들어주시고 다소 발제 내용과 거리가 있는 이야기 일수도 있는, 한 사람의 생활인으로서의 코로나 체험기라고나 할까요.

코로나19가

잠깐 스쳐 가는 유행병이 아닐까? 별로 대수롭지 않게 생각했던 우리에게 너무도 큰 상처를 주고 있는 것 같습니다. 그동안 전 세계적인 것을 지향했던 사고에서 이젠 지역적인 것을 선호하고 지켜나가고자 하는 (로컬화) or 내실화가 대세라고나 할까요. 세계여행은 거의 차단된 반면 국내 여행이 성행하는 것만 보아도 그렇고요.

어쩌면 세계문화를 선도해왔던 서양의 문화를 직접 접하는 기회는 거의 없어졌다고 할 수 있겠습니다. 대신 국내에서, 그것도 지역에서 문화예술을 만나보는 것이 소중한 일상이 되어가고 있습니다.

관객동원이 기본인 문화예술계의 피해가 너무도 큰데 과연 이 상황을 어떻게 견뎌내고 헤쳐나가야 할지 많은 전문가의 의견들이 모아지고 있지만 완전한 해결책은 없는 것 같습니다.

과거의 감염 재난 시기에도 이 정도는 아니었는데 이번에야말로 문화예술계의 가장 큰 고난의 시기 같습니다. 그래서 정부의 이런 강력규제조치는 이해는 하지만 이렇게 계속 되어서는 안 된다고 생각합니다. 그동안 집에서 갇혀 지내는 국민들의 인내심도 한계에 다다라서 점점 지쳐가고 짜증으로까지 발전하고 있으니깐요. 이럴 때 그들에게 필요한 것이 바로 문화예술이 주는 위로가 될텐데요

저의 경우를 보면 간간히 몇몇 친구들과 나들이를 즐겼고 노원에서 있었던 여러 공연에 함께했습니다. 물론 사회적 거리 두기를 지키면서요. 그런 모습들을 SNS에 올리면서 밝은 기운과 희망을 보여주고 싶었거든요. 사실 저도 집에 한 참 있자니 우울증이 오려고 했고 많은 분들도 비슷한 말씀들 했을 때 무언가 탈출구를 찾아야 하지 않겠나 싶었습니다.

지금 우리 문화예술계도 이미 이런 의도에서 조금씩 움직이고 있음을 봅니다. 공연이 중단된 상태에서도 문화예술회관의 '정태춘, 박은옥 부부공연', 찾아가는 서울시향의 '우리동네 음악회' 송영민의 '뮤직 브런치', 조정래 소설가 초청 강연 등 여러 문화프로그램이 이루어졌지요. 앞의 실내공연에 이어 야외에서도 경춘선 화랑대역사의 6.27 거리예술제와 당현천의 버스킹이 성공리에 이루어졌습니다. 공연 때마다 즐거워하는 관객들을 보셨을 거예요. 그래서 7,8,9월 마지막 주 토요일의 화랑대 공연과 당현천 버스킹을 7월~9월까지 매주 금,토 총 25회로 계획하고 있는 점이 바로 주민들의 문화 갈증을 말해주고 있는거죠. 이들의 특색은 대부분 소규모 공연이라는 점입니다. 앞으로의 공연은 어느 곳이든 주민들이 모일 수 있는 편리한 곳에서 소수의 모임, 동호회, 지역 단위로 이루어지는 것이 바람직합니다.

비록 소규모지만 그 중심에는 문화재단이 함께 해 주어야 합니다. 크든 작든 공연이 이루어지기 위해서는 지역 문화인들의 손길이 가고 예술단체나 예술인들이 함께하게 되는데 이럴 때 재단은 관내의 예술인과 생활 동호회 등과의 소통이 원활하게 되어야 하겠죠. 그 과정에서 소통이 없거나 늦어질 때 오해와 섭섭함이 쌓인다고 봅니다. 문화재단은 노원구 내 활동하는 생활 예술인들의 성장을 돕고 그림으로써 구민의 문화충족을 시켜주는 것, 관내 크고 작은 단체와 공연 공간 등이 소외되지 않도록 지원해주는 것이 재단의 존재 이유가 아닐까요.

7월, 이달의 노원이라는 공연 달력이 SNS에 올려졌는데 이런 알림뿐만 아니라 지역 예술인들과의 대화의 시간을 통해 그들의 요구와 할 일을 찾아보면 어떨까요. 때로는 큰 테두리보다 작고도 따뜻한 관계가 필요하거든요. 또한 문화예술인들도 자기애만 고집하기보다 남을 인정하고 함께 잘해보자는 포용심도 덕목의 하나라고 생각합니다. 이런 바람들이 골고루 이루어질 때 노원의 문화 만족도는 한결 높아지겠죠?

코로나가 만들어놓은 이색 공연들 많이 보셨을거예요. 노원구에서도 3, 4월에 자동차 극장을 운영해 약 3,000 여분의 지역주민이 참여하셨습니다. 쇼핑도 공연도 드라이브 스루가 대 유행이었는데 이탈리아의 발코니 음악회와 해외 자

동차 공연 등이 놀라운 발상이었지요. 우리나라에서도 처음으로 5월에 DMZ 평화공원에서 500대의 대규모 자동차공연이 열렸습니다. 이날 공연 입장료는 5만~10만 원을 받았는데 전액 지역 상품권으로 환원했기에 무료인 셈이고 착한 소비로 지역경제 활성화에 큰 몫을 한 아주 의미 있는 행사라고 생각합니다. 가수 이승철은 자신이 자동차와 이야기하게 될 줄은 몰랐다면서 접경 지역 콘서트를 매주 토요일마다 계속하겠다고 약속했습니다. 박수는 경적으로, 핸드폰 후레쉬로 일제히 환호하는 아주 색다른 공연장 풍경이었어요.

이렇듯 이색적이고 특별한 공연을 보면서 노원문화재단에서도 이런 발상을 기대해봅니다.

끝으로 '김미경의 리부트'라는 책의 서문을 인용하면서 제 말씀을 마치겠습니다.

코로나 이후 우리는 이미 많은 것을 잃었다. 이제 마스크 없이는 아무것도 할 수 없고 아이들은 마음 놓고 뛰어놀 수도 없다. 경제적인 문제는 수없이 발생했다. 그러나 많은 것을 잃는다해도 나 자신의 생존만은 잃을 수 없다. 백번 양보해도 사는 것, 어떤 세상이 온다 해도 살아나가야 한다. 너무 걱정하지 말고 상처받지 말고 물러서지 말고..

우리에게 희망이 있다.

이상입니다.

고맙습니다.

재단 출범 1주년 기념 제2회 노원문화공동체협의회 포럼

인쇄 및 발행 2020년 7월

발행처 (재)노원문화재단

(01736) 서울특별시 노원구 중계로181 노원문화예술회관

02-2289-3474

<https://www.nowonart.kr>

해당 책자의 판매, 전재, 복사를 금지합니다.