

# 농촌문화자원을 활용한 문화·여가정책 개선방안

Improvement of Cultural Leisure Policy by  
Using Rural Cultural Resources

[www.krei.re.kr](http://www.krei.re.kr)

김광선 | 유은영 | 허주녕

연구 담당

**김광선** | 연구위원 | 연구 총괄, 제1, 2, 4, 5장 집필

**유은영** | 연구원 | 제3, 4장 집필

**허주녕** | 전문연구원 | 제3, 4장 집필

연구보고 R809

**농촌문화자원을 활용한 문화·여가정책 개선방안**

등 록 | 제6-0007호(1979. 5. 25.)

발 행 | 2017. 10.

발행인 | 김창길

발행처 | 한국농촌경제연구원

우) 58217 전라남도 나주시 빛가람로 601

대표전화 1833-5500

인쇄처 | (주)프리비

ISBN | 979-11-6149-075-5 93520

- 이 책에 실린 내용은 출처를 명시하면 자유롭게 인용할 수 있습니다.  
무단 전재하거나 복사하면 법에 저촉됩니다.

이 도서의 국립중앙도서관 출판예정도서목록(CIP)은 서지정보유통지원시스템 홈페이지(<http://seoji.nl.go.kr>)와  
국가자료공동목록시스템(<http://www.nl.go.kr/kolisnet>)에서 이용하실 수 있습니다. (CIP제어번호 : CIP2018000463)

## 머 리 말

---

사회가 발전하고 경제가 성장할수록 사회 구성원들은 생존에 기초가 되는 의·식·주에 대한 욕구를 넘어, 삶의 질 향상을 위해 다양한 분야에서 수요를 늘려가게 된다. 그리고 이러한 수요 증가는 사회적 충족을 위한 국가 정책을 창출하기도 한다. 문화·여가가 대표적이다.

우리나라의 경우 고도 성장기를 지나 1990년대가 되면서 문화부가 신설되었고, 문화발전계획을 수립하여 국민들의 문화 향수권을 바탕으로 하는 문화복지 실현을 정책적으로 추구하게 되었다. 2000년대 중반부터는 농촌 주민들의 문화·여가 향수권 확대를 위한 사업들이 농촌정책에 포함되고 점점 더 중요한 정책부문으로 확대되고 있다. 특히 제2차 및 제3차 농어촌 삶의 질 향상계획에는 문화·여가부문이 7대 정책부문 중 하나로 자리매김하고 있다.

정부는 농촌문화·여가정책을 통해 ‘부족한 문화·여가시설 확충’, ‘도시에서나 향유할 수 있는 고급 예술문화 관람 기회 제공’, ‘예술문화 공급을 위한 전문 인력 양성’ 등을 지원해 왔다. 이를 통해 농촌지역에 문화·여가 기반을 확충하고 농촌주민들의 문화·여가 향유기회를 확대한 성과가 있었다. 그러나 기존과 같은 공급 중심의 농촌문화·여가정책만으로 과연 농촌의 문화·여가 수준을 도시 수준으로 끌어올릴 수 있는가에 대한 회의가 적지 않았다. 그리고 기존의 농촌문화·여가정책이 도시화·산업화된 문화·여가의 공급에 치중한 나머지, 농촌의 문화적 정체성 보전과 농촌지역의 문화공동체 형성에 오히려 악영향을 미칠 수 있다는 비판도 제기되어 왔다.

본 연구는 한편으로 기존 농촌문화·여가정책의 성과를 인정하면서, 다른 한편으로는 지금까지 제기된 비판과 한계를 극복·보완할 수 있는 새로운 정책 관점을 제시하고자 하였다. 즉, 문화·여가의 새로운 패러다임을 수용하여 농촌주민들의 자발적인 문화·여가활동을 촉진하고 삶의 질을 향상하는 한편, 농촌문화자원을 활용함으로써 농촌의 문화적 정체성 보전과 문화공동체 형성을 촉진하는 정책적 관점과 이에 걸맞은 정책개선방안 및 정책

추진과제를 제시하는 것을 목적으로 본 연구를 추진하였다.

본 연구를 수행하는 데 많은 분들의 도움과 노력이 있었다. 먼저 고창군, 화순군, 중평군에서 사례조사를 위해 도움을 주신 분들께 감사드린다. 또 설문조사에 협조해 주신 농촌주민들과 관련 기관에 감사드린다. 모쪼록 새로운 시도를 한 본 연구가 향후 농촌의 문화·여가정책을 형성하고 추진하는 데 많은 참고가 되길 바란다.

2017. 10.

한국농촌경제연구원장 김 창 길



## 요 약

---

### 연구의 배경과 목적

- 2000년대 중반부터 농어촌 삶의 질 향상정책을 통해 농촌문화·여가정책이 농촌정책의 일환으로 추진되었음.
  - 이에 따라 그동안 농촌에 부족한 문화·여가시설이 확충되고, 도시에서나 향유할 수 있는 고급 예술문화에 대한 농촌에서의 관람기회가 증가하였으며, 예술문화 공급을 위한 전문 인력도 농촌에 지원되었음.
- 그러나 기존의 농촌 문화·여가정책은 몇 가지 한계를 지니고 있었음.
  - 도시 따라잡기 식 인프라 공급 정책으로서 지니는 한계, 농촌의 문화적 정체성 형성 및 문화공동체 형성을 위한 정책으로서의 한계, 그리고 새로운 문화·여가의 패러다임 변화를 수용하지 못한 한계 등
- 이러한 기존 정책의 한계를 보완하기 위해 최근 수립된 제3차 ‘농어업인 삶의 질 향상 및 농어촌지역개발 기본계획’에 ‘전통·향토문화의 발굴·보존·활용’과 ‘주민의 능동적 문화 참여 확대’ 등과 같은 문화·여가 부문의 정책과제를 포함하였음.
- 그러나 새로운 정책과제를 달성하기 위한 다차원적 사업들의 마련이 아직 미흡한 상황임.
  - 최근의 문화·여가 패러다임 변화, 기존 정책의 추진 실태 및 성과와 한계, 농촌주민의 문화·여가에 대한 수요, 지역사례를 통한 농촌의 문화·여가 실태 등에 대한 조사와 분석을 바탕으로 새로운 정책과제 달성을 위한 구체적인 사업 마련이 필요함.
- 본 연구는 기존의 공급 중심, 인프라 중심의 농촌 문화·여가정책의 한계

를 보완·극복하고 ‘농촌문화자원을 활용하여 농촌주민의 삶의 질 향상에 기여할 수 있는 농촌 문화·여가정책 개선 및 활성화 방안’을 제시하는 것을 목적으로 추진함.

- 특히 최근 농어촌 삶의 질 향상정책을 통해 새롭게 추진되고 있는 농촌문화·여가정책의 주요 내용인 ‘전통·향토문화의 전승과 활용을 통한 문화·여가 활성화’, 그리고 ‘농촌주민의 능동적 문화 참여 확대’를 촉진할 수 있는 정책추진과제와 이를 위한 정책개선방안을 제시하고자 함.

## 연구 방법

- 문헌연구를 통해 농촌문화·여가 관련 선행연구의 내용과 주요 정책의 추진 실태를 검토함.
  - 이와 함께 문헌연구를 통해 시대에 따른 문화·여가의 범위 및 특성 변화, 선진국의 문화·여가정책 동향 등을 분석함.
- 통계자료 분석을 통해 농촌지역의 문화·여가기반 공급 실태와 문화·여가시설에 대한 접근성 실태 등을 분석함.
- 농촌주민을 대상으로 설문조사를 실시하여 농촌문화자원을 활용한 문화·여가활동 실태 및 수요 등을 분석함. 설문조사는 두 가지로 나누어 실시함.
  - 첫째, 전국 읍·면에 거주하는 농촌주민 700명을 대상으로 추진한 설문조사로, 이를 통해 농촌문화자원을 활용하는 문화·여가활동에 대한 농촌주민들의 인식을 조사하고 향후 이에 대한 정책수요 등을 분석
  - 둘째, 사례지역 세 곳의 동호회·동아리·보존회 회원 등을 대상으로 실시한 설문조사로, 주민 개인적 특성보다는 각 농촌지역의 문화·여가 활성화가 해당 지역의 농촌문화자원이나 지역 역량 등 지역적 조건하에서 어떻게 이루어지고 있는지 실제 농촌의 실태를 분석

- 현장방문을 통한 인터뷰 조사를 실시함. 이를 통해 사례지역 세 곳의 농촌주민들이 농촌문화자원을 활용하여 자발적 참여 방법으로 문화·여가를 향유하는 데 따른 특성과 성과 및 애로점, 정책적 수요 등을 분석함.

### 문화·여가 패러다임 변화와 농촌문화자원

- 자본주의 경제체제의 발전 과정에서 농촌에 보존·계승되던 농촌문화 및 전통문화가 소멸되어 왔으며, 농촌은 현대사회의 산업화·도시화된 문화·여가를 공급받는 대상으로 전락
- 한편에서는 산업화·도시화가 심화되면서 문화·여가활동이 표준화, 규격화, 상업화 되었으며, 다른 한편에서는 전통문화나 농촌문화가 개조되어야 할 대상으로, 심지어 붕괴시켜야 할 대상으로 인식되었음.
- 반면 최근의 문화·여가 패러다임은 공급 중심의 문화·여가에서 참여 중심의 문화·여가로 변화되고 있으며, 문화·여가의 목적이나 가치 역시 단순한 휴식을 넘어 다양한 목적과 가치를 추구하는 방향으로 전환
  - 전문가 지원과 인프라 공급을 통해 고급 예술문화와 표준화·규격화된 문화·여가를 보다 많은 사람들에게 공급하고자 하는 ‘문화의 민주주의’ 패러다임에서, 일반 대중의 참여적 문화예술 활동과 일상 속에서의 생활문화를 확대하고자 하는 ‘문화민주주의’ 패러다임으로 정책 패러다임이 전환되고 있음.
  - 문화·여가의 목적이 단순한 휴식을 넘어, 개인의 다양한 가치 추구하고 사회적 가치 추구로 확대되었으며, 이에 따라 진지한 여가와 사회성 여가가 점점 더 중요해지고 있음.
- 문화·여가의 이러한 패러다임 및 가치 추구 변화는 농촌문화자원을 활용한 농촌주민의 문화·여가 활성화 가능성을 높이고 있음.
  - 표준화·규격화된 현대사회의 문화·여가 공급뿐 아니라, 문화·여가의 내용적 다양성을 증대하여 농촌문화자원 활용의 가능성을 높이고 있

음. 또 동호회·전수회 활동 등을 통해 농촌주민들 스스로 생활 속 문화·여가활동을 하며 지역공동체성을 형성하는 과정에서도 농촌문화 자원의 활용 가능성이 높아지고 있음.

### 문화·여가정책 추진 실태와 농촌문화·여가 환경

- 현재 추진되고 있는 농촌 문화·여가정책의 주요 내용과 농촌의 문화·여가 기반 환경을 검토하여 농촌 문화·여가정책의 추진 성과와 문제점을 제시
- 농촌 문화·여가정책은 주로 농어촌 삶의 질 향상정책에 포함된 사업들에 의해 추진되고 있으며, 동 정책에는 문화체육관광부 소관의 24개 사업과 농림축산식품부 소관의 2개 사업 등 총 26개 사업이 포함됨.
- 농어촌 삶의 질 향상정책에 포함된 26개 사업 중 농어촌 작은 도서관 조성, 농어촌 공공도서관 건립 지원, 농어촌 작은 영화관 조성, 농어촌 체육공간 조성, 찾아가는 박물관, 농촌 교육·문화·복지 지원사업, 농촌 축제지원사업과 같은 일부 사업만이 구체적으로 농어촌에 특화된 문화·여가정책사업으로 분류할 수 있음.
- 농촌 문화·여가정책에 새롭게 포함된 ‘전통·향토문화의 발굴·보전·활용’과 ‘주민의 능동적 문화 참여 확대’와 같은 새로운 정책과제 달성에 직접적으로 관련된 정책사업도 매우 제한적임.
  - 전통·향토문화의 발굴·보전·활용 즉, 농촌문화자원을 활용한 농촌문화·여가 활성화 관련 사업은 문화관광축제 지원사업과 농촌축제 지원사업 두 가지에 한정되고 있음.
  - 주민의 능동적 문화 참여 확대와 관련된 사업 역시 직접적으로는 생활문화 공동체 만들기와 생활문화센터조성 두 가지 사업에 한정되고 있음.

○ 인프라 공급 중심의 기존 농촌 문화·여가정책이 농촌의 문화·여가 환경을 개선하는 데에도 한계를 보이고 있음.

- 주요 공공 문화기반시설의 지역별 분포를 분석한 결과, 군과 같은 전형적인 농촌지역은 문화·여가 기반의 분포에 있어 도시에 비해 크게 낙후되어 있으며, 접근성 역시 매우 부족한 상황임.

### 〈주요 공공 문화기반시설의 지역별 분포〉

단위: 개

구분	전국 평균 (전체 167지역)	비대도시 (160개 시·군)	대도시 (7개 시)	군지역 (82개 군)	도농복합시 (57개 시)	일반시 (21개 시)
공공도서관 (총 978개소)	5.9	4.2	44.3	2.2	5.9	7.1
박물관 (총 826개소)	4.9 (15)	3.9 (15)	29.4 ( - )	2.4 (8)	6.2 (4)	3.2 (3)
등록미술관 (총 221개소)	1.3 (87)	1.0 (87)	9.3 ( - )	0.6 (54)	1.5 (23)	1.1 (10)
문예회관 (총 229개소)	1.4 (18)	1.1 (18)	8.6 ( - )	0.9 (12)	1.3 (2)	1.1 (4)
지방문화원 (총 228개소)	1.4 (2)	1.0 (2)	9.3 ( - )	1.0 (1)	1.1 (1)	1.0 ( - )
문화의 집 (총 119개소)	0.7 (106)	0.6 (105)	2.9 (1)	0.3 (59)	0.9 (33)	0.9 (14)
지역문화재단 (총 68개소)	0.4 (119)	0.3 (119)	2.9 ( - )	0.1 (71)	0.3 (39)	0.6 (9)

주: 소수점 이하 1자리까지 기입된 수치는 각 시·군별 평균 개소 수이며, 그 아래 괄호의 수치는 해당 시설이 없는 시·군의 수를 의미.

### 농촌문화자원을 활용한 농촌의 문화·여가 실태와 지역사례

○ 농촌주민 700명을 대상으로 실시한 설문조사 결과, 농촌문화자원을 활용한 문화·여가활동에 대한 농촌주민의 기대와 미래 수요가 결코 낮지 않음.

- 특히 전통악기를 이용한 전통음악, 민화 등의 전통미술, 전통공예, 전

통의식주생활, 전통무예 분야가 농촌주민들의 미래 문화·여가 활용 가능성이 높아, 이들 분야는 모두 농촌주민 응답자 중 30% 이상이 미래에 하고 싶은 문화·여가활동의 자원으로 인식하고 있음.

- 또 이들 농촌문화자원을 활용해 문화·여가활동을 할 때 혼자보다는 동호회나 전수회 등에서 다른 사람들과 함께 하고 싶다는 의향이 훨씬 더 높게 나타남. 향후 농촌문화자원을 활용하여 농촌주민들의 문화·여가를 지원할 시 어떤 방식으로 해야 하는지에 대한 방향이 제시되고 있음.

- 농촌주민들은 농촌문화자원을 활용한 문화·여가활동이 촉진될 때 농촌의 지역공동체가 복원 및 활성화되고, 미래 세대에 대해 좋은 영향을 미칠 것이라는 기대를 나타내고 있음.

#### 〈농촌문화자원을 활용한 문화·여가 활성화에 대한 기대〉

단위: %, 점

기대 항목	0~3점	4~6점	7~10점	평균 (10점 만점)
나의 삶(일상생활)의 질이 높아질 것이다.	13.4	47.6	39.0	5.83
우리 마을 또는 지역 주민들의 삶(일상생활)의 질이 높아질 것이다.	11.9	45.6	42.6	6.00
우리 마을 또는 지역의 이미지가 좋아질 것이다.	8.4	33.9	57.7	6.61
우리 마을 또는 지역의 공동체가 복원되거나 활성화될 것이다.	9.6	35.9	54.6	6.49
우리 마을 또는 지역 주민들의 역량이 강화될 것이다.	10.6	43.0	46.4	6.23
우리 마을 또는 지역의 인구 유지나 증가에 도움이 될 것이다.	15.7	47.3	37.0	5.68
우리 마을 또는 지역 주민들의 자존감이 높아질 것이다.	11.0	39.1	49.9	6.30
외부 사람들도 많이 와서 우리 마을 또는 지역의 경제에 도움이 될 것이다.	10.4	40.1	49.4	6.25
우리 마을 또는 지역 아이들/청소년들에게 긍정적인 영향을 줄 것이다.	8.0	34.0	58.0	6.65
우리 마을 또는 지역 주민들의 일자리나 부업 창출에 도움을 줄 것이다 (예: 노인일자리 등).	10.6	41.9	47.6	6.24
나 개인에게 별 도움이 안 될 것으로 생각된다.	26.3	46.4	27.3	5.04
우리 마을 또는 지역에 별 도움이 안 될 것으로 생각된다.	39.1	42.3	18.6	4.24
우리 마을 또는 지역에서는 이미 많은 주민들이 전통문화나 농촌문화를 활용하여 문화·여가 생활을 즐기고 있다.	35.9	47.9	16.3	4.34

주: 점수가 높을수록 해당 진술에 동의하는 수준이 높음을 의미.

- 설문조사 결과, 농촌문화자원을 활용한 문화·여가 활성화를 위해서는 어릴 때부터 또는 청소년기부터 우리 농촌문화에 대한 체험과 교육이 충분히 이루어질 수 있도록 지원하는 것이 중요하다는 응답 비중이 높음.
  - 이 외에도 농촌문화의 현대화나 현대문화와의 융합(퓨전) 활성화가 필요하다는 의견의 비중이 높게 나타남.
- 고창군, 화순군, 증평군의 사례조사를 통해서는 다음과 같은 몇 가지 정책적 시사점을 도출함.
  - 첫째, 농촌문화를 농촌주민들의 문화·여가로 확산하기 위해서는 보존회와 같은 중간지원조직의 기능을 활성화해야 함.
  - 둘째, 청소년들의 농촌문화 활동 참여를 유도해야 함.
  - 셋째, 생활문화센터(communitiy cultural center)와 같은 거점을 활용할 시 해당 거점을 주민들의 일상생활 주기에 맞추어 운영해야 함.
  - 넷째, 농촌문화자원을 활용한 문화·여가활동은 농촌주민들에게 새로운 일자리를 제공하고 복지시스템을 구축하는 데 도움을 줄 수 있음.
  - 다섯째, 농촌문화자원을 활용한 동호회·동아리는 농촌지역에 부족한 인적자원 기반을 구축·확대하는 수단이 될 수 있음.
  - 여섯째, 농촌문화자원을 활용한 농촌주민의 문화·여가 활성화를 위해서는 마을별 다양성과 입지적 분산성을 최대한 함께 활용해야 함.

#### **농촌문화자원을 활용한 농촌의 문화·여가정책 개선 방향**

- 농촌정책의 관점이 분명하게 명시된 농촌 문화·여가정책의 법적 근거 마련
  - 농림축산식품부의 농촌정책 일환으로 농촌 문화·여가정책을 추진할 수 있는 법령 제정이나 이에 준하는 근거법 마련 필요
- 문화·여가기반 취약 농촌에 대한 인프라 공급 지속
  - 농어촌 작은 도서관, 농어촌 작은 영화관과 같은 농어촌형 작은 시리즈 인프라의 지속적인 공급 필요

## ○ 지역별로 특성화된 농촌문화자원의 발굴

- 향토성과 지역 주민 수요가 높은, 농촌 시·군별로 특성화된 농촌문화 발굴과 이의 문화·여가 자원으로서의 활용 지원 추진

## ○ 지역별 특성화된 농촌문화자원에 대한 인력양성체계 구축

- 개별 농촌지역(시·군)에 특성화된 농촌문화자원을 전수·계승·발전시키기 위한 지역 내 인력양성체계 구축 지원

**농촌문화자원을 활용한 농촌 문화·여가정책 세부 추진과제**

## ○ 현행 「지역문화진흥법」의 (가칭) 「농촌 및 지역문화 진흥법」으로의 개정 추진

- 이를 통해 동 법의 목적으로 ‘지역별 특색 있는 고유의 농촌문화자원을 발굴하고 이를 활용하여 농촌주민의 삶의 질 향상과 농촌 활성화에 기여함’이 명시되도록 함.
- 생활문화 진흥과 관련해서도 ‘지역별 특색 있는 고유의 농촌문화자원을 활용한 농촌주민들의 생활문화 진흥’이 명시되도록 하고, 문화지구 역시 지역별 특성화된 농촌문화자원에 기반한 (가칭) ‘농촌문화특화지구’를 지정할 수 있는 근거를 마련하여 농촌 시·군의 마을이나 마을권역 단위로 해당 지구를 지정할 수 있도록 개정
- 동 법과 관련된 현행 ‘지역문화진흥 기본계획’ 역시 (가칭) ‘농촌 및 지역문화진흥 기본계획’으로 수립하고, 동 계획의 수립과 사업 추진을 농림축산식품부와 문화체육관광부가 공동으로 하도록 규정함.

## ○ 농촌 시·군별 (가칭) 농촌문화 특화교와 농촌문화 아카데미 운영

- 농촌문화 또는 전통문화에 대한 학교 교육을 보다 체계화하기 위해 농촌 시·군별로 해당 지역의 주요한 전통문화를 배우고 익히는 초·중·고교 단위 (가칭) ‘농촌문화 특화교’를 지정하여 지원
- 농촌의 성인 주민들을 위해서는 (가칭) ‘농촌문화 아카데미’를 운영하여 각 지역의 농촌문화 및 전통문화에 대한 문화독해력을 증진하고,



일정 수준 이상의 주민들이 해당 지역의 농촌문화를 활용한 동호회 및 동아리 활동을 운영할 수 있도록 지원

○ 문화복지 일자리 및 사회적 일자리와의 연계 지원

- 사회성 여가 확대를 통해 동호회·동아리·보존회 회원들의 사회적 기여와 사회적 일자리 및 문화복지 일자리 창출과의 연계 지원
- 문화 취약지역에 강사 파견 지원, 문화복지 서비스제공 사회적 기업에 대한 인건비 지원 등

○ 농촌문화자원의 공간분포 특성에 따른 문화·여가 활성화 사업 유형화

- 마을 및 마을권역 단위 농촌문화 마을공동체 육성
- 시·군 단위 Hub & Spoke형 문화·여가 네트워크 구축
- 광역 단위 농촌문화자원 활용 네트워크 구축

ABSTRACT

---

## Improvement of Cultural Leisure Policy by Using Rural Cultural Resources

### **Background & Purpose of Research**

Cultural leisure policies for rural areas contribute to enhancing the quality of life for rural residents by expanding cultural leisure facilities, providing opportunities for experiencing high-class cultural performances that are common in urban areas, and supporting professional human resources for the supply of arts and culture. The current policies, however, have limitations from some aspects. First of all, a policy for supplying cultural leisure infrastructure simply aimed at keeping up with urban areas works only in a limited range in rural areas, where the local population is dispersed with low accessibility. Second, the current policies have rather had an adverse impact on conserving the cultural identity of rural areas and forming cultural communities. Third, the trend of policies shifting from the democratization of culture to the cultural democracy has not been applied to the current cultural leisure policies for rural areas. Fourth, the current policies do not properly show changes in the purpose and values that the public hopes to pursue through cultural leisure activities.

In the purpose of overcoming such limitations, changes have been made for cultural leisure policies in the 3rd Basic Plan for Improvement of Quality of Rural Life (2015-2019). This basic plan includes not only supply-based cultural leisure policy challenges like the previous ones, such as the establishment of cultural leisure facilities and the increase in support for culturally isolated areas, but also those showing recent changes in cultural leisure, such as the expansion of the voluntary participation of local residents in cultural leisure activities, and the development, conservation and utilization of traditional folk culture. From the perspective of concept, new policy challenges are designed to promote cultural leisure policies for

rural areas by harnessing cultural resources that have been conserved and succeeded in rural areas, rather than just mimicking urban cultural policies. From the aspect of methodology, supply- and expert-oriented methods are avoided, while cultural and leisure activities will be invigorated by encouraging rural residents to participate in cultural activities.

Still, this basic plan lacks detailed implementation plans to deal with new policy challenges. That is because efforts have not sufficiently been exerted to identify the current state of cultural leisure activities using rural cultural resources or conduct surveys of demand among rural residents. Moreover, another critical cause is the absence of analysis and prospect for how largely participation-based cultural leisure activities are and will be carried out compared to supply-oriented activities based on infrastructure and experts.

In this situation, this study will present policy direction for improving the cultural leisure policies for rural areas by using local cultural resources, so that such policies can contribute to overcoming the limitations in the previous supply- and infrastructure-oriented policies and contributing to improving the quality of life for local residents. In particular, the study will propose some measures for promoting cultural leisure activities with the use of traditional folk culture and increasing the participation of rural residents, which are the key challenges pursued by the Policy for Improvement of Quality of Rural Life. More detailed objectives of the study are as follows.

First, the study will analyze the recent changes in the paradigm of culture and leisure, and use implications to identify the potential in cultural leisure policies using local cultural resources. Second, it will look into the current cultural leisure policies for rural communities and the state of supply of cultural leisure infrastructure in rural areas, thereby diagnosing the present cultural leisure conditions in rural areas. Third, it will identify how cultural leisure activities are carried out in rural areas with the participation of residents using local cultural resources, and analyze the demand of residents for cultural leisure programs. Fourth, based on the result of analyses and surveys, the study will present detailed policy programs for improving relevant policies and developing them into projects.

## Method of Research

This study employs five research methods. The first one is the use of literature. By this method, the study reviews previous studies regarding cultural leisure policies for rural areas, and examines how relevant policies have been implemented. It will also analyze changes in the concept, scope and characteristics of culture and leisure in each time period, and the trend in culture and leisure in advanced countries. Based on the review of literature and analysis, the study estimates the potential for facilitating cultural/leisure activities in rural areas by using local cultural resources with the participation of local residents.

The second method is a statistical analysis of the supply of cultural/leisure infrastructure and the accessibility to such facilities. Based on existing statistics, the study looks into how rural residents are enjoying cultural and leisure activities.

The third one is a survey of rural residents, which is subdivided into two categories. The first one is the survey of residents in *eups* (towns) and *myeons* (townships), asking about their awareness of cultural leisure activities using local cultural resources and their demand for policies. The second one is the survey of members of clubs and conservation society groups in the three target areas. This survey is aimed at identifying how well cultural leisure activities have been promoted based on local cultural resources and the capacity of each region, rather than focusing on individual characteristics of residents.

The fourth method is to visit the target areas and interview with people involved. Interviewees are selected considering the features of each target area. Based on interviews, the study analyzes the local characteristics, performance, difficulties, and policy demand among residents regarding how they use local cultural resources to participate in cultural leisure activities.

The fifth method is to assign experts to make reports, and hold a few of consultation meetings. The overall direction and contents of the study are examined in the consultation meetings, while investigations into cultural and leisure activities with the use of local cultural resources, the key element of this study, are separately conducted. In terms of the investigations into the target areas, the local experts who are deeply involved in such activities in each area were selected to make reports on the charac-

teristics of cultural leisure in the target areas where the authors of this study cannot easily approach.

### **Research Result and Implications**

With the advancement of the capitalist economy and intensifying industrialization and urbanization, cultural leisure activities have been standardized and commercialized. In this process, traditional folk culture conserved and succeeded in rural areas has disappeared. Nevertheless, the recent changes in the paradigm of culture and leisure, including the cultural democracy, social leisure and serious leisure, supplement the limitations in top-down supply-oriented cultural leisure policies, and present the potential for new policies that can utilize local cultural resources to accelerate cultural leisure activities in rural areas.

According to the survey of rural residents, there are quite high demand and expectations for cultural leisure activities with the use of local cultural resources. In particular, a huge potential for the future cultural leisure activities in rural areas has been found in the fields of traditional music, folk painting and other traditional arts, traditional handicraft, life styles and martial arts. More than 30% of the respondents recognize these fields as resources for cultural leisure activities. In addition, they want to enjoy such activities with other people in clubs or classes, rather than participating in such activities alone. This shows how support should be provided for cultural leisure activities in rural areas with the use of local cultural resources.

The survey result says that rural residents have high expectations for the role of cultural and leisure activities utilizing local cultural resources in restoring local communities and having a positive influence on future generations. Many find it important to provide younger generations at their early age with sufficient opportunities to experience and learn about rural culture, so that cultural leisure activities using local cultural resources can be promoted. A large share of the respondents also think that rural culture should be modernized or integrated with modern culture.

In the case studies about Gochang-gun, Hwasun-gun and Jeungpyeong-gun, several policy implications have been identified. First, rural culture can develop into cultural leisure activities for rural residents by facilitating the

function of intermediate support groups such as culture conservation associations. Second, teenagers should be encouraged to participate in rural cultural activities. Third, when community cultural centers are utilized, they should be operated with consideration for daily life patterns of local residents. Fourth, cultural leisure activities that harness local cultural resources create new jobs for local residents and help them establish the welfare system. Fifth, clubs and activity groups using local cultural resources can serve as a tool to establish and expand the groundwork for human resources that are insufficient in rural areas. Sixth, such cultural leisure activities can be accelerated by utilizing the diversity and dispersed locations of villages.

Based on these major research results, this study presents four directions for cultural leisure policy of rural areas. First, the explicit institutional foundation should be built to promote rural culture. In other words, the groundwork should be laid with laws and institutions to recognize and implement cultural leisure policies for rural areas as local policies, not sector-specific policies. Second, policies for supplying the infrastructure for culture and leisure that is in the poor conditions in rural communities should be continuously implemented. “Small” series facilities, such as “Small Cinema” as a policy project, should be expanded, while “Small” base centers should be built in each village, *eup* and *myeon*. Third, new cultural resources in rural areas should be explored with the characteristics of each area. Fourth, the human resource development system is required for special cultural resources in each area.

Based on these directions for improving relevant policies, this study proposes detailed implementation measures. First, the present Local Culture Promotion Act should be amended to the Rural & Local Culture Promotion Act (tentative title). Second, the Specialized School for Rural Culture and the Rural Culture Academy (tentative titles) should be run in each *si* (rural city) and *gun* (county). Third, cultural leisure activities using rural culture should be linked with cultural welfare and social jobs in rural areas. Last but not least, cultural leisure activity promotion projects should be classified according to the spatial features of rural cultural resources. To this end, policy projects should be implemented to nurture rural cultural community groups at the level of village and region, establish a hub-and-spoke-type

cultural leisure network at the level of *si* and *gun*, and build a network for utilizing rural cultural resources at the level of region which consists of a few of *sis* and *guns*.

Researchers: Kim Kwang-sun, You Eunyoung, Heo Joonyung

Research period: 2017. 1. ~ 2017. 10.

E-mail address: yeskskim@krei.re.kr





## 차 례

---

### 제1장 서론

1. 연구의 배경과 목적 .....	1
2. 선행연구 검토 .....	6
3. 연구의 범위와 주요 내용 .....	12

### 제2장 문화·여가 패러다임 변화와 농촌문화자원

1. 문화·여가의 개념과 범위 .....	21
2. 문화·여가의 패러다임 변화 .....	24
3. 선진국의 문화·여가정책 최근 동향 .....	30
4. 문화·여가 패러다임 변화와 농촌문화자원 .....	33

### 제3장 문화·여가정책 추진 실태와 농촌문화·여가 환경

1. 우리나라 문화·여가정책의 주요 변화 .....	41
2. 농촌문화·여가정책 추진 현황 .....	43
3. 전통문화 육성 및 활성화 정책 현황 .....	61
4. 농촌의 문화·여가 기반 환경 .....	68
5. 농촌문화·여가정책의 추진 성과와 문제 .....	72

### 제4장 농촌문화자원을 활용한 농촌의 문화·여가 실태와 지역사례

1. 조사 개요 .....	77
2. 농촌문화자원을 활용한 농촌주민의 문화·여가 실태와 수요 .....	80
3. 농촌문화자원을 활용한 문화·여가 활성화 지역사례 .....	93
4. 설문조사 및 지역사례조사의 시사점 .....	126

## 제5장 농촌문화자원을 활용한 농촌의 문화·여가 활성화 및 주민 참여 활성화 방안

1. 농촌문화·여가정책 개선 방향 ..... 134
2. 농촌문화·여가정책 개선을 위한 세부 추진과제 ..... 137

## 부록

1. 제3차 농어촌 삶의 질 향상계획 문화·여가 부문 ..... 147
2. 농촌주민의 여가 실태 및 수요 설문조사 ..... 149
3. 고창주민의 여가 실태 및 수요 설문조사 ..... 162
4. 화순주민의 여가 실태 및 수요 설문조사 ..... 166
5. 증평주민의 여가 실태 및 수요 설문조사 ..... 171

- 참고문헌 ..... 175

## 표 차례

---

### 제2장

<표 2-1>	문화체육관광부의 문화·여가활동 유형 구분 .....	22
<표 2-2>	문화자원 분류 .....	36
<표 2-3>	향토자원 분류 .....	37
<표 2-4>	농촌 무형유산의 범주 및 분류체계(일부) .....	37
<표 2-5>	절기·명절별 세시풍속과 주요 활동 .....	38
<표 2-6>	본 연구의 농촌문화자원 목록과 세부 항목 .....	39

### 제3장

<표 3-1>	시대별 한국의 문화·여가환경 변화 .....	42
<표 3-2>	농촌문화·여가정책 사업 관련 법체계 .....	45
<표 3-3>	농촌주민 문화·여가 지원 정책 사업 .....	48
<표 3-4>	예술꽃씨앗학교 중 전통문화 분야 교육 진행 학교 .....	52
<표 3-5>	생활문화시설 관련 법체계 .....	59
<표 3-6>	전통문화정책의 시대별 특징 .....	61
<표 3-7>	전통문화 관련 시대별 제도 .....	62
<표 3-8>	무형문화재 관련 정책의 변화 .....	65
<표 3-9>	전통문화 관련 주요 계획의 역할 .....	67
<표 3-10>	주요 공공 문화기반시설의 지역별 분포 .....	69

### 제4장

<표 4-1>	설문조사 응답자 특성 .....	78
<표 4-2>	농촌주민이 가장 많은 시간을 할애하는 문화·여가활동 .....	81
<표 4-3>	농촌주민이 가장 중요시하는 문화·여가활동 .....	82
<표 4-4>	농촌주민의 문화·여가활동 주요 장소 .....	83
<표 4-5>	농촌주민의 문화·여가 선호 경향 .....	85

<표 4-6>	전통·농촌문화 경험과 미래 문화·여가활동으로의 수요	87
<표 4-7>	전통·농촌문화자원을 활용한 문화·여가 만족도	88
<표 4-8>	전통·농촌문화자원을 활용한 문화·여가의 동반자 유형	89
<표 4-9>	전통·농촌문화자원을 활용한 문화·여가에 대한 농촌주민의 인식	90
<표 4-10>	전통·농촌문화자원을 활용한 문화·여가 활성화에 대한 기대	91
<표 4-11>	농촌주민의 문화·여가생활 장애요인	92
<표 4-12>	전통·농촌문화자원을 활용한 문화·여가 활성화를 위한 정부 지원 수요	93
<표 4-13>	주민대상 교육프로그램: 고창	100
<표 4-14>	여가활동으로 고창농악을 하는 가장 중요한 이유 (중복응답)	101
<표 4-15>	고창농악을 처음 접한 시기	102
<표 4-16>	고창농악을 배우는 데 가장 큰 기여(중복응답)	102
<표 4-17>	고창농악 활동에 대한 중요성 인식	103
<표 4-18>	고창농악 활동 시의 만족감	104
<표 4-19>	필요한 지원: 고창	104
<표 4-20>	전통문화 관련 여가활동의 가장 중요한 이유: 화순	110
<표 4-21>	전통문화 관련 여가활동의 활성화에 필요한 지원: 화순	111
<표 4-22>	증평군의 동아리 활동 지원 예산	113
<표 4-23>	증평군 동아리·동호회 현황	114
<표 4-24>	농촌문화자원을 활용한 문화·여가활동에 대한 중요성 인식: 증평	122
<표 4-25>	농촌문화자원을 활용한 문화·여가활동 시의 만족감: 증평	123

## 그림 차례

---

### 제1장

<그림 1-1>	농촌문화의 구조 .....	14
<그림 1-2>	연구의 흐름 및 추진 체계 .....	20

### 제3장

<그림 3-1>	제3차 농어촌 삶의 질 향상 기본계획 문화·여가부문 ..	50
<그림 3-2>	문화·여가(좌)와 보건·복지 퍼지 표준화 접근성 .....	71

### 제4장

<그림 4-1>	고창농악보존회의 고창농악 보존 및 전수 체계 .....	95
<그림 4-2>	2017년 고창농악단(전문예술단) 공연 .....	96
<그림 4-3>	대산면 태봉농악단 연습 현장 .....	98
<그림 4-4>	고창농악 주민활동 지원체계 .....	99
<그림 4-5>	2017년 고창농악경연대회 .....	101
<그림 4-6>	화순군의 생활문화센터별 특성 .....	105
<그림 4-7>	화순군 거점형 생활문화센터 참여자 만족도 .....	106
<그림 4-8>	화순읍 생활문화센터 .....	108
<그림 4-9>	화순군 문화·여가 활성화 관련 사업 추진 체계 .....	109
<그림 4-10>	도수다 동아리 회원들의 활동 사례 .....	116
<그림 4-11>	수수팥떡 동극단의 활동 사례 .....	117
<그림 4-12>	택견봉사 동아리의 모임 사례 .....	118
<그림 4-13>	장뜰두레농요 보존회의 9월 및 10월 공연과 활동 일정 .....	120
<그림 4-14>	진도민속문화예술단의 평일 진도민속예술 체험프로그램 진행 모습 .....	126



## 1. 연구의 배경과 목적

### 1.1. 연구의 배경과 필요성

한 사회의 경제가 발전할수록 생존과 직결된 재화와 용역 외에도, 해당 사회는 구성원들의 차별적 욕구를 충족하기 위한 다양한 부문의 생산과 소비를 늘려가게 된다. 그 대표적인 것이 문화·여가부문이다. 경제개발시대의 사회와 현재의 우리 사회를 비교해 보면 굳이 공식적인 수치를 제시하지 않더라도 문화·여가부문이 중요한 경제활동 영역으로, 그리고 사회 구성원들이 국민으로서 누려야 할 삶의 질 영역으로 그 중요성이 높아지고 있다는 점을 직감할 수 있다.

경제성장과 함께 국민들의 문화·여가에 대한 관심이 커지고 상업적인 문화·여가부문이 성장하면서 정부에서도 1990년대 들어 정책적으로 문화·여가산업의 성장을 도모하는 한편(윤소영 외 2013), ‘문화발전 10개년 계획’을 수립하는 등 국민들의 문화·여가 향수권 확대를 추진하게 되었다(김향자·윤소영 2007). 이러한 과정을 통해 노무현 정부 들어서는 공공서비스 영역이 사회(복지)서비스에서 국민의 삶의 질 향상을 위한 다양한 공공서비스 영역으로 확대되었다. 즉 공공서비스 영역이 복지, 보건, 고용, 주거, 교육뿐만 아니라 문화, 체육, 관광과 같은 문화·여가부문으로까지 확대된 것이다.

## 2 서론

2000년대 후반은 사회 취약계층에 대한 공공서비스 영역이 문화·여가부문으로까지 확대된 것 외에도, 낙후지역으로서 농촌에 대한 문화·여가부문 정책이 추진되기 시작한 시기이다. 2005년부터 시작된 제1차 ‘농어촌 삶의 질 향상 기본계획’<sup>1)</sup>(2005~2009)은 농어촌 주민의 삶의 질 향상 및 지역개발을 위해 복지기반 확충, 교육여건 개선, 지역개발 촉진, 복합산업 활성화 부문의 139개 세부사업을 추진하면서 문화·예술·체육시설의 확충, 지역의 문화·예술단체를 활용한 대규모 문화체험프로그램 지원, 향토문화축제 활성화 등 문화·여가 관련 세부사업 역시 추진하였다(농림부 외 2005). 제2차 ‘농어촌 삶의 질 향상 기본계획’(2010~2014)에는 문화·여가여건 향상이 삶의 질 향상대책 7대 정책부문의 한 부문으로 구성되면서 문화·여가정책이 농촌정책의 주요 부문으로 자리 잡게 되었다(농림수산식품부 외 2009).

이처럼 정부의 문화·여가정책은 일반 국민의 문화·여가 향수권을 확대하기 위한 노력에서 시작하여, 사회 구성원 간 경제적 차이라는 사회적 조건에 따른 취약계층을 지원하는 공공서비스 정책으로 확대되었으며, 최근에는 낙후된 농촌의 지리적 조건에 따른 지역 간 격차를 시정하려는 지역정책(농촌정책)의 주요 수단으로 자리 잡아가고 있다. 특히 농촌정책의 일환으로 그간 추진해온 ‘부족한 문화·여가시설 확충, 도시에서나 향유할 수 있는 고급 예술문화 관람기회 제공, 예술문화 공급을 위한 전문 인력 지원 등’은 농촌의 문화·여가기반 공급뿐만 아니라, 농촌주민의 문화·여가 삶의 질 향상에도 많은 기여를 해왔다.

그러나 기존 정책의 긍정적 기여에도 불구하고, 최근 농촌문화·여가정책이 문화·여가시설 확충이나 전문 인력 지원과 같은 공급 중심의 정책만으로는 한계가 있다는 비판적 의견이 제시되어 왔다. 특히 제3차 농어촌 삶의 질 향상 기본계획 수립 과정에서 최근의 문화·여가정책의 변화 동향과

---

<sup>1)</sup> 동 계획의 명칭은 ‘농어촌 삶의 질 향상 및 농어촌 지역개발 기본계획’이다. 본 연구에서는 이를 줄여 ‘농어촌 삶의 질 향상 기본계획’으로 사용한다. 또 그 시행계획이나 정책 명칭을 ‘농어촌 삶의 질 향상 시행계획’과 ‘농어촌 삶의 질 향상정책’으로 사용한다.



개개인의 문화·여가활동 특성 등을 동 계획에 적극적으로 반영해야 한다는 전문가들의 의견이 활발히 제기되었다. 즉 문화에 대한 접근성보다는 문화에 대한 참여권 확대, 문화공동체 활동을 통한 지역공동체성 회복, 동호회·동아리 등을 통한 아마추어 예술 활동의 활성화, 문화자원봉사와 같은 사회성 문화·여가 확대 등의 변화를 농촌문화·여가정책에도 반영해야 한다는 의견이 많았다(성주인 외 2014).

이러한 논의는 실제 제3차 농어촌 삶의 질 향상 기본계획에 상당히 반영되었다. 2차 계획의 문화·여가부문 주요 정책과제가 문화·여가 인프라 구축, 문화향유기회 확대, 전문 인력 파견·교육 확대와 같이 공급 중심의 정책이 주를 이루었다면, 3차 계획에서는 문화·여가 인프라 구축, 문화소외 지역 지원 강화, 주민의 능동적 문화 참여 확대, 전통·향토문화의 전승·활용이라는 정책과제로 문화·여가부문의 주요 정책과제가 재편되었다(농림수산식품부 외 2009; 농림축산식품부 외 2014). 즉, 3차 계획에서는 기존의 공급 중심 문화·여가정책의 내용을 유지하면서도 참여형 문화·여가, 농촌의 전통·향토문화를 활용한 문화공동체 및 지역공동체 회복이라는 문화·여가정책의 새로운 동향과 변화를 적극 수용한 것이다.

농촌문화·여가정책의 최근 변화는 기존의 정책에 대한 다음과 같은 반성과 비판에서 비롯된다. 첫째, 기존의 농촌문화·여가정책이 농촌의 문화적 정체성을 보전하고 농촌지역에 문화공동체를 형성하는 데에 오히려 악영향을 미칠 수 있다는 비판이다. 기존의 농촌문화·여가정책은 도시화·산업화된 문화·여가를 낙후된 농촌에도 공급하여 도시 주민들이 누리는 문화·여가 향수권을 농촌주민들에게도 확대하는 데에 초점이 있었다. 이러한 정책은 분명 농촌주민들의 문화·여가부문의 삶의 질 향상에 기여하였지만, 반대로 농촌지역이 보전·계승하던 농촌문화 및 농촌의 전통문화를 사라지게 만드는 요인이 되기도 하였다(김문겸 2008).

둘째, ‘도시 따라잡기 식’의 인프라 및 고급 문화·예술 공급만으로 농촌주민의 문화·여가 삶의 질을 향상하는 데에 한계가 있다는 비판이다(Moulinier 2015). 인구가 집중되어 문화·여가에 대한 접근성이 높은 도시와 달리 농촌은 공급 중심의 문화·여가정책효과가 한계를 지닐 수밖에 없

#### 4 서론

다. 오히려 농촌의 경우 각 지역에 보존·전승되고 있는 문화자원을 활용하여 농촌주민들이 살고 있는 마을과 고장에서 문화·여가활동을 확대할 수 있도록 한다면 기존의 ‘도시 따라잡기 식’ 문화·여가정책의 한계를 보완할 수 있다.

셋째, 공급 중심의 기존 농촌문화·여가정책으로는 최근 변화되고 있는 문화·여가정책환경의 변화를 반영하는 데에 한계가 있다는 비판이다. 최근 문화·여가정책은 선진국들을 필두로, 되도록 많은 사람들이 전문가나 전문시설을 통해 문화·여가를 공급받도록 하는 정책에서, 이제는 일반 대중이 직접 문화·여가활동에 스스로 참여할 수 있도록 지원하는 정책으로 전환되고 있다. 이는 한마디로 ‘모든 사람을 위한 문화·여가에서 모든 사람에 의한 문화·여가’로의 정책 변화를 의미한다(Langsted 1990). 이러한 변화는 농촌주민들 역시 도시 주민들이 향유하는 문화·여가를 공급받도록 하는 기존 정책에서 한 발 더 나아가, 농촌문화·여가정책이 농촌주민들 스스로 문화·여가를 생산하고 동시에 향유할 수 있도록 지원하는 데에까지 확대되어야 할 필요를 제기한다.

넷째, 인프라 및 전문가 지원 등 공급 중심의 농촌문화·여가정책은 최근 확대되고 있는 문화·여가 추구의 새로운 가치 확산을 반영하기에 무리가 있다는 비판이다. 진지한 여가와 사회성 여가의 확산이라는 문화·여가의 새로운 가치는 단순한 시설의 이용이나 전문 공연을 관람하는 것에 그치지 않고, 문화·여가활동을 개인의 성장뿐만 아니라 집단성취, 지역공동체의 형성 등을 추구하도록 하고 있다(최성훈 2003; 김미량 2008). 낙후된 농촌에 인프라와 전문가를 공급하는 정책만으로는 농촌에서도 고려되어야 할 문화·여가 추구의 가치 변화를 실현하기 어렵다.

최근 제3차 농어촌 삶의 질 향상 기본계획에 담겨진 문화·여가부문의 주요 정책과제는 이러한 비판을 수용한 결과이다. 특히 농촌주민의 참여형 문화·여가 활성화, 농촌의 전통·향토문화를 활용한 문화공동체 및 지역공동체 회복이라는 과제는 기존의 농촌문화·여가정책과는 차별적인 새로운 정책과제이다. 그러나 이러한 정책변화가 최근에야 발생했기 때문에 아직 이러한 변화에 대응한 구체적인 사업추진이 부족한 상황이다. 즉 2017년 현재 농어

촌 삶의 질 향상정책에 포함된 주민 참여형 문화·여가 활성화(생활 속 문화 참여 확대) 사업은 ‘생활문화센터 조성’, ‘생활문화공동체 만들기’, ‘문화도시 문화마을 조성’ 정도이며, 농촌의 전통·향토문화 전승·활용 사업은 ‘전통 문화자원 복원·확산’과 ‘문화관광 축제 지원’에 그치고 있다.

농어촌 삶의 질 향상정책에 담긴 농촌문화·여가정책의 새로운 변화는 앞서 언급한 비판들을 기반으로 정책적 및 사회적 문화·여가 환경의 변화를 수용한 결과이다. 그러나 새롭게 추진되는 농촌문화·여가정책을 활성화하고 정책 효과를 높이기 위해서는 변화되고 있는 정책을 뒷받침할 다양한 조사·연구와 논의가 필요하다.

먼저 문화·여가정책의 변화와 그 동인에 대한 논의와 분석을 통해 향후 농촌문화·여가정책의 바람직한 방향을 제시해야 한다. 둘째, 최근 농촌문화·여가정책의 주요 변화의 내용인 참여형 문화·여가활동과 전통·향토문화 전승·활용에 관련한 실제 농촌주민들의 문화·여가 실태를 조사하여 새로운 농촌문화·여가정책의 실현 가능성을 분석해야 한다. 셋째, 참여형 문화·여가활동과, 전통·향토문화를 전승·활용하는 문화·여가활동에 대한 농촌주민들의 수요를 조사하고 이를 바탕으로 향후 정책사업화할 수 있는 보다 구체적인 세부 추진과제를 도출할 필요가 있다.

## 1.2. 연구의 목적

본 연구는 기존의 공급 중심, 인프라 중심의 농촌문화·여가정책의 한계를 극복하고 ‘농촌문화자원을 활용하여 농촌주민의 삶의 질 향상에 기여할 수 있는 농촌문화·여가정책 개선 및 활성화 방안’을 제시하는 것을 목적으로 한다. 특히 최근 농어촌 삶의 질 향상정책을 통해 새롭게 추진되고 있는 농촌문화·여가정책의 주요 내용인 ‘전통·향토문화의 전승과 활용을 통한 문화·여가 활성화’, 그리고 ‘농촌주민의 능동적 문화 참여 확대’를 촉진할 수 있는 세부 추진과제와 이를 위한 정책개선방안을 제시하고자 한다. 보다 세부적인 연구 목적은 다음과 같다.

첫째, 문화·여가의 패러다임 변화를 분석하고 그 시사점을 통해 농촌문화자원을 활용한 농촌문화·여가정책 추진의 가능성을 분석한다. 둘째, 기존의 농촌문화·여가정책과 농촌의 문화·여가기반 공급실태를 분석하여 현재 농촌의 문화·여가 여건을 진단한다. 셋째, 농촌문화자원을 활용하여 주민의 능동적 참여로 이루어지고 있는 농촌문화·여가활동의 실태를 조사하고 이와 관련된 농촌주민의 문화·여가 수요를 분석한다. 넷째, 이들 조사와 분석을 바탕으로 향후 농촌문화·여가정책의 개선방안과 정책사업화할 수 있는 구체적인 세부 추진과제를 제시한다.

## 2. 선행연구 검토

농촌문화·여가에 대한 선행연구는 그 수에서 매우 제한적이다. 그만큼 지금까지 농촌의 문화·여가가 학술적으로나 정책적으로 중요한 이슈로 자리매김하지 못하고 있음을 시사한다. 적은 수이지만 2000년대 이후 발표된 선행연구들을 검토하면 크게 세 가지로 구분된다.

첫째, 농촌의 문화·여가 실태와 주민 수요에 대한 연구이다. 공급 중심 관점에서 수행한 농촌의 문화·여가자원 공급 실태, 이를 기반으로 하는 농촌주민의 문화·여가 향유 및 수요 실태에 대한 조사 등이 이에 포함된다. 둘째, 집단별 농촌주민의 문화·여가 실태에 대한 연구이다. 주로 문화·여가 취약계층이라 할 수 있는 농촌의 청소년, 노인, 여성 등의 문화·여가 실태를 분석하고 정책적 개선안을 제시하는 연구들이 이에 해당한다. 셋째, 본 연구의 주요 대상인 농촌문화자원을 활용한 농촌문화·여가정책 추진방안에 대한 연구이다. 이에 대한 연구는 제3차 농어촌 삶의 질 향상 기본계획 수립을 위한 연구에서 일부 다루었을 뿐, 그 외에는 연구 자체가 거의 전무한 상황이다.

## 2.1. 농촌의 문화·여가 실태와 주민 수요 관련 연구

농촌의 문화·여가 실태와 주민 수요에 대한 연구는 주로 공급 중심 관점에서 이루어졌다. 농촌의 문화·여가자원 공급 실태, 관련 서비스 공급 실태, 그리고 이를 기반으로 하는 농촌주민의 문화·여가 향유 및 수요 실태에 대한 조사 등이 이에 포함된다.

먼저, 황정임 외(2015)는 문화·여가활동에 필요한 각종 자원의 도·농 간 격차를 분석하였다. 이 연구에서는 문화·여가자원을 개인자원, 지원인력자원, 시설자원, 프로그램자원으로 구분하였는데, 네 가지 문화·여가자원 모두 농촌이 도시에 비해 열위에 있는 것으로 분석되었다. 이에 더해 각 자원 분포는 도시 간 차이보다 농촌 간 차이가 더 큰 것으로 나타났다.

농촌진흥청의 경우는 1999년부터 매년 ‘농촌생활조사 지표조사’ 결과와 관계 부처 및 기관의 통계자료를 모아 문화·여가를 포함한 총 11개 부문의 ‘농촌지표’를 발표하고 있다. 농촌진흥청(2016)에 따르면 농촌의 경우 도시에 비해 문화·여가에 만족하는 주민 비율이 낮다.<sup>2</sup> 농촌주민이 문화·여가 생활에 불만족하는 원인으로는 경제적 부담(51.6%), 시간 부족(21.2%), 건강·체력 부족(16.2%) 등의 순이었다. 농촌주민의 절반 이상이 경제적 이유로 문화·여가생활에 불만족하거나 어려움을 느끼고 있는 것이다. 동 조사에서 농촌주민들이 희망하는 문화·여가활동은 관광활동(38.3%), 문화예술 관람(10.6%), 취미·자기개발활동(10.6%), 스포츠활동(10.6%), TV 및 DVD 시청(8.9%) 등의 순으로 나타나, 상대적으로 능동적인 활동 참여를 문화·여가로 선호하고 있음을 알 수 있다.

김광선 외(2013)는 농어촌서비스기준 운용에 따른 농촌의 문화·여가 서비스 공급 실태 및 주민 수요를 조사하였다. 농어촌서비스기준의 경우 독서, 문화시설 및 프로그램, 찾아가는 문화 프로그램과 같이 시설 공급 위주의 정책지표를 중심으로 농촌의 문화·여가 실태를 조사하기 때문에, 김광

<sup>2</sup> 2015년 기준으로 이루어진 조사 결과, 도시 주민의 경우 26.6%, 농촌주민의 경우 22.6%만이 여가생활에 만족하고 있는 것으로 나타났다(농촌진흥청 2016).

선 외(2013)는 이 외에도 별도로 농촌주민의 문화·여가 수요를 조사·파악하였다. 그 결과 앞서 언급한 농촌진흥청(2016)의 조사 결과와 달리 문화예술 관람(전시회, 공연 등)이 농촌주민이 가장 선호하는 문화·여가활동으로 나타났으며(29.3%), 그 다음으로 관광활동(18.0%), 취미·오락활동, 문화예술 참여, 휴식활동, 스포츠 참여활동 등으로 나타났다. 특히 연령이 낮을수록 문화예술 관람활동에 대한 선호가 높고, 60대 이상 주민들은 관광활동을 가장 선호하는 것으로 나타났다.

과거에는 단순한 TV 시청 등의 휴식활동이 농촌주민의 가장 비중 높은 문화·여가활동이었지만(조영숙 외 2009), 김광선 외(2013)는 조사 결과를 바탕으로 향후 농촌주민의 문화·여가 수요가 보다 적극적이고 참여적인 활동으로 바뀔 것으로 예상하고 있다. 또 김광선 외(2013)에 따르면 농촌의 문화·여가 증진을 위한 정책지원 수요에 대해 농촌주민들은 관련 시설 및 장소 제공, 교통편의 증진, 지역 내 공연·전시 등 개최, 찾아가는 문화·예술 프로그램, 관련 장비·재료·자료 지원, 경비 지원 등의 순으로 응답한 반면, 전문가들은 동호회·모임 운영 지원, 경비 지원, 찾아가는 프로그램, 강사·전문가 파견, 교통편의 증진 등의 순으로 응답하였다. 즉, 농촌주민들은 지속적으로 문화·여가 기반시설과 이에 대한 교통 지원을 요구하고 있는 반면, 전문가들은 최근 문화·여가 패러다임 변화를 반영한 동호회 등의 주민참여적 문화·여가 지원을 보다 중시하고 있다.

## 2.2. 목표 집단별 농촌주민의 문화·여가 실태 관련 연구

목표 집단별 농촌주민의 문화·여가 실태 관련 연구에는 주로 문화·여가 취약계층의 문화·여가 실태를 분석하고 정책적 개선안을 제시하는 연구들이 포함된다. 해당 목표 집단은 농촌의 청소년, 노인, 여성 등으로 구분된다.

최창욱·이채식(2004)은 농촌 청소년의 문화·여가 실태와 개선 방안 연구에서 농촌 청소년들이 문제행동을 억제하고 균형적인 발달을 이루기 위해 건전하고 유익한 여가활동에 참여하도록 유도할 필요가 있다고 주장한다.

이를 실현하기 위한 방안으로 농촌 청소년들의 여가계획 및 실천과정에 대한 체계적 지도, 청소년들을 위한 다양한 공간과 시설 제공 등을 강조하고 있다.

Hendry *et al.*(2002)은 노르웨이, 스코틀랜드, 스웨덴 농촌에 대한 조사를 통해 농촌 청소년들(16~24세)의 연령에 따른 문화·여가 패턴을 분석하였다. 이를 통해 농촌 청소년들의 문화·여가 패턴이 연령대가 증가하면서 조직화된 여가(organized leisure)에서 비정기적인 우연적 여가(casual leisure), 그리고 상업적 여가(commercial leisure)로 이행함을 발견하였다. 이에 더해 최근에는 비정기적인 우연적 여가가 줄고 상업적 여가로 보다 빨리 전환되고 있다는 점도 발견하였다. 또 농촌 청소년들의 여가 환경은 전반적으로 서로 모일 만한 장소가 부족하고, 마땅히 할 일도 없으며, 상업적 여가 시설이나 공공시설까지의 교통이 불편하고, 원하는 것을 할 수 있는 자유가 상대적으로 결핍되어 있다는 등의 문제가 있음을 지적한다(Hendry, *et al.* 2002).

농촌 노인의 문화·여가 실태와 개선 방안에 관한 연구는 이기영 외(2006)의 연구가 대표적이다. 이 연구에 의하면 농촌 노인들은 농번기와 농한기에 모두 도시 노인들에 비해 여가에 할애하는 시간이 짧다. 그리고 농번기에는 주로 휴식(아무것도 안 하고 쉼)이, 농한기에는 주로 TV 시청과 같은 미디어 이용이나 이웃과의 교제활동, 그리고 휴식(아무것도 안 하고 쉼) 등이 농촌 노인들의 주된 여가활동으로 나타났다. 농촌 노인들에게는 노년에까지 농사일 등 노동참여가 상대적으로 활발한 가운데 이러한 노동이 경제적 이유로 ‘해야만 하는 일’로 하기 때문에 복지에 영향을 미치기보다는 고된 일상으로 인식되고 있다. 반면, 농촌건강장수마을의 경우와 같이 노인들이 전통문화 계승에 직접 참여하면서, 비교적 노동 강도가 낮은 작목의 공동경작이나 부업활동을 통해 농촌 노인들의 생산적 여가활동을 지원할 수 있다는 주장도 제기되고 있다(신영숙·이금옥 2005).

농촌 노인의 문화·여가와 관련하여 이윤경 외(2012)는 대도시, 중소도시, 농어촌 등 지역별로 노인여가복지사업(경로당, 노인교실)의 특성을 조사·분석하였다. 동 연구는 농촌의 노인여가복지 정책 개편 방안으로 경로당과

관련해서는 시설 수의 확대 제한, 시설물 안전 관리, 주 1회 이상 경로당 프로그램 지원 확대 등을 제안하고 있다. 또 노인복지관과 관련해서는 해당 기관의 노인 여가 프로그램을 지역 거점 기관이나 면단위 복지관에서 실시할 것을 제안하고 있다.

농촌 여성의 문화·여가 실태와 개선 방안에 관한 최근 연구는 이연화(2016)의 연구를 들 수 있다. 제주 농촌지역 여성의 생활실태를 분석한 이 연구에서는 현재 제주 농촌여성들이 여러 생활부문 중 여가 및 문화부문에 대한 만족도가 가장 낮으며, 조사 대상 여성들 중 50% 이상이 하루 1시간의 여가시간도 누리지 못하는 것으로 나타났다. 이를 개선하기 위한 방안으로 ‘농촌지역 여성 문화의 날’을 제정하고 문화시설 방문 및 문화예술 관람, 지역 문화예술인과의 교류, 문화예술 활동 참여 등에 대한 지원 등을 제시했다.

이 외에도 류기덕(2007)은 경상북도 농촌지역 여성의 삶의 질 향상에 관한 연구를 통해, 농촌 여성들이 취미활동이 거의 없을뿐더러 이를 위한 시간적인 여유를 갖지 못하고 있는 상황을 문제로 지적하고 있다. 그리고 이를 개선하기 위한 방안으로 취미활동을 할 수 있는 분위기 조성 및 교육 지원이 중요하다는 점을 강조하고, 이를 실현하기 위한 방법으로 여성농업인 센터의 확산 및 기능 강화, 사회단체 및 대학을 통한 농촌여성 교육 지원 등을 제시하고 있다.

### 2.3. 농촌문화를 활용한 문화·여가정책 관련 연구

본 연구의 주요 내용인 농촌문화를 활용하는 농촌문화·여가정책 관련 선행연구는 거의 전무한 상황이다. 그나마 이 주제에 대한 논의를 부분적으로 포함하고 있거나 전통놀이와 같은 일부 항목의 진흥방안을 논의한 연구로 성주인 외(2014)와 장세길·신지연(2016)의 연구를 들 수 있다.

먼저, 성주인 외(2014)는 ‘제3차 농어촌 삶의 질 향상 기본계획(2015~2019) 수립방향 연구’를 통해 기존의 농촌문화·여가정책이 관련 인프라 및



전문 인력 공급 중심이었으며, ‘도시 따라잡기 식’ 농촌정책의 한계를 지닐 수밖에 없다고 비판하였다. 그리고 향후 이러한 한계를 보완하기 위해 제3차 농어촌 삶의 질 향상 기본계획 수립 시 최근 문화·여가 패러다임의 변화를 수용하여 농촌주민이 문화·여가의 프로슈머(prosumer)가 될 수 있도록 지원해야 하며, 농촌 각 지역에 부존하는 전통문화와 향토문화 자원을 발굴하고 이를 농촌주민들을 위한 문화·여가에 활용하는 방안 마련이 필요함을 주장하였다.

장세길·신지연(2016)은 전통놀이를 보존·계승·활용하기 위한 전라북도의 전통놀이 진흥전략에 대한 연구를 수행하였다. 전통놀이를 중요한 무형유산 중 하나로 인식한 이 연구는 전통놀이 진흥전략의 세부 추진과제로 전라북도의 전통놀이 대표목록 발굴, 전승 공동체 육성, 시·군별 특화 전통놀이의 현대화된 체험 프로그램 개발, 관련 교육콘텐츠 및 게임콘텐츠 개발, 경연형 전통놀이 전국대회 개최, 집단놀이의 관광축제화, 국제적 전통놀이 네트워크 설립 및 국제행사 개최 등을 제시하고 있다.

## 2.4. 선행연구와의 차별성

농촌문화·여가부문이 주요 농촌정책에 포함된 역사가 일천하기에 그간 학술적으로나 정책적으로 관련 연구가 극히 부족하였다. 특히 농어촌 삶의 질 향상정책과 같은 주요 농촌정책에서 농촌의 전통·향토문화자원을 활용하고 주민의 능동적인 문화 참여를 농촌문화·여가정책의 새로운 정책과제로 포함하였음에도 불구하고 이러한 변화를 논리적으로 뒷받침할 연구는 거의 전무한 상황이다. 따라서 농촌의 전통·향토문화(농촌문화) 자원을 활용하고(문화·여가활동의 내용), 농촌주민들이 능동적으로 참여하여 문화·여가활동을 만들고 향유하는(문화·여가활동의 방식) 농촌문화·여가정책 개선방안을 연구한다는 것 자체가 이제까지 없었기에 본 연구의 차별성이라 할 수 있다.

본 연구의 차별성을 구체적으로 제시하면 다음과 같다. 첫째, 선행 연구

들이 기존의 공급 중심 관점에서 농촌의 문화·여가기반 실태를 주로 분석한 반면, 본 연구는 농촌문화·여가정책을 새로운 패러다임 변화 관점에서 분석하고 정책적 대안을 찾으려 시도한다. 둘째, 본 연구는 도시에 비해 절대적으로 부족한 문화·여가기반의 지속적 공급도 인정하지만 이의 한계를 직시하고 내용적 측면과 방법적 측면에서 보완적 대안 마련을 모색한다. 즉, 문화·여가의 내용적 측면에서 농촌성(전통성), 지역성을 유지·활용할 수 있는 방안을 모색한다는 데 선행연구들과 차별성을 지닌다. 셋째, 선행 연구들은 주로 노인, 여성, 청소년과 같은 농촌의 문화·여가 취약계층에 초점을 둔 사회복지 관점의 연구가 많은 반면, 본 연구는 지역정책의 관점에서 농촌주민 전반의 삶의 질 향상과 지역 활성화에 초점을 두고 있다.

### 3. 연구의 범위와 주요 내용

#### 3.1. 연구의 범위

##### 3.1.1. 농촌문화자원의 정의와 범위

본 연구에서 농촌문화자원은 농촌에 보존·전승되고 있는 전통문화, 향토 문화, 민속문화 등의 문화자원을 의미한다. 본래 좁은 의미에서 자원(資源)이란 자연물 가운데 인간 생활에 효용가치가 있고 기술·경제적으로 개발이 가능한 것을 말하는데, 넓은 의미에서는 물적·인적·사회적 자원까지 포함한다. 그러나 자원이란 가변성이 있어서 한 시대의 사회적 환경과 기술적 수준, 경제적 수준 등에 따라 그 내용과 가치도 변한다. 즉 당시대에 인간 생활에 효용가치가 있고 사회적, 기술적, 경제적으로 개발·활용 가능한 것 이어야 자원으로서 의미와 가치를 지닌다.<sup>3</sup>

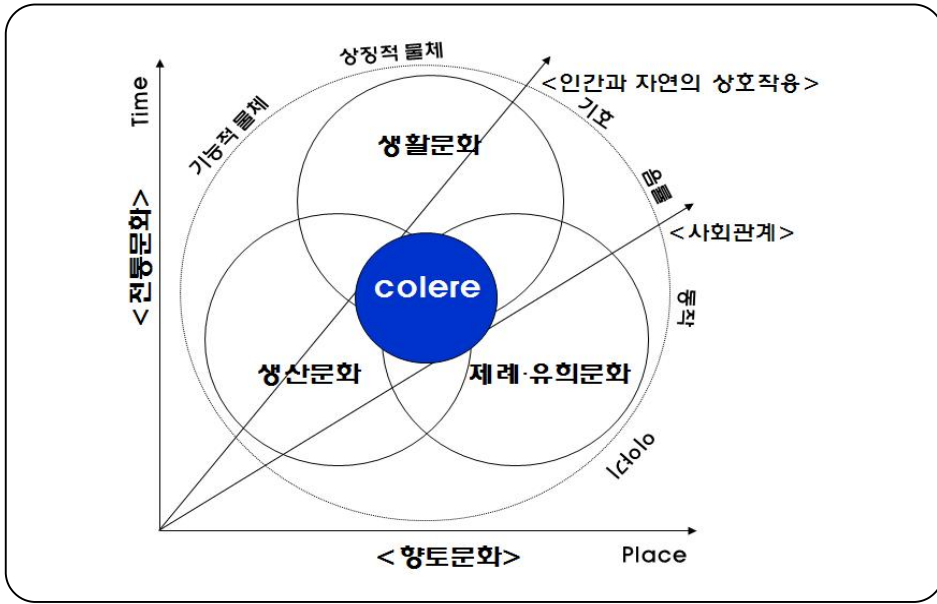
<sup>3</sup> 네이버 지식백과(<http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=944775&cid=47334&categoryId=47334>: 2017. 8. 21.).

문화자원 역시 이 시대 우리 사회에 효용가치를 지니는 넓은 의미의 자원이다. 문화자원(cultural resources)은 어떤 사회에 (과학적으로, 전통적으로, 종교적으로 또는 그 밖의 이유로) 중요한 가치를 지니는 선사시대 또는 유사시대의 유물이나 과거 인간의 활동을 나타내는 유·무형의 지표들을 의미한다(Cultural Resources Office 2014). 따라서 공예품이나 건축물, 장소, 구조물, 경관 등 한 사회의 문화를 나타내는 유형의 대상뿐만 아니라 놀이, 춤, 그림, 음악, 민속이나 풍속 등과 같이 무형의 대상까지도 모두 문화자원에 포함된다. 단, 이러한 문화요소들이 현재 우리 사회에 경제적, 사회적, 그리고 사회 구성원들의 생활적 측면에서 가치를 지닐 수 있을 때 자원의 한 유형으로 인정될 수 있다. 결국 문화자원은 현재 우리 사회에 효용가치를 지니는 문화를 의미한다.

이러한 문화자원의 개념을 고려할 때 본 연구의 핵심 개념인 농촌문화자원은 현재 우리 사회에 효용가치가 있는 농촌문화를 의미한다. 그러나 농촌문화에 대한 공통된 개념정의가 없고, 또 이에 대한 연구도 부족하여 본 연구에서는 김광선(2010)의 농촌문화 정의를 따르고자 한다. 김광선(2010)은 농촌문화의 개념을 문화의 어원인 ‘땅(자연)을 경작하고 가꾼다’는 콜레레(Colere)에서 도출한다. 즉 농촌문화는 ‘땅(자연)을 가꾸고 경작하면서 형성된 사회 구성원들의 생활양식(way of life)이자 이들 간 사회적 행위의 상징적·표현적 산물’로 정의될 수 있다.

농촌문화의 개념 요소 중 ‘땅을 가꾸고 경작’의 의미는 농업활동만을 의미하기보다는 넓은 의미에서 자연과의 상호작용을 의미한다. 따라서 이에 따라 형성된 사회 구성원들의 생활양식은 농업활동과 관련된 생산문화뿐만 아니라 농업활동 등 인간과 자연의 상호작용에서 발생하는 다양한 생활문화와 제례·유희문화, 그리고 이들을 지속시키는 사회제도로서의 사회관계 및 구조도 농촌문화의 전체 구조를 구성하는 구성요소이다. 이들 구성요소는 기능적 물체, 상징적 물체, 기호, 운율, 동작, 이야기 등 다양한 형태로 표출되고 있다(김광선 2010).

〈그림 1-1〉 농촌문화의 구조



자료: 김광선(2010).

문화는 갑자기 형성되고 일시적으로 유지되는 유행과 달리 오랫동안 한 국가 또는 사회의 구성원들이 공유하고 형성하는 과정을 거치기에 <그림 1-1>과 같이 시간적 측면(전통성)이 고려된다. 그리고 한 국가 내에서도 지역에 따라 차별적으로 형성되고 공유되기에 장소적 측면(향토성) 역시 고려된다. 이는 농촌문화도 마찬가지이다. 결국 농촌문화는 농경활동 등을 중심으로 인간사회가 자연과 지속적으로 상호작용하면서 ‘농촌지역’에 형성된 농촌주민의 생활양식이자 그 산물이며, ‘농촌지역’에 보존·전승되고 있는 전통문화와 향토문화를 포괄한다고 할 수 있다.

전통문화와 향토문화가 반드시 농촌문화와 일치하는 것은 아니다. 하지만 우리나라는 물론 선진국들의 경우도 산업화·도시화가 고도화되는 상황 속에서 주로 농촌지역에서 전통문화와 향토문화가 보존·전승되고 있다. 자본주의 발전에 따른 산업화된 현대문화가 농촌과 전통문화를 약화시켰던 과정에 대해서는 제2장에서 설명하기로 한다. 다만 서론에서는 전통문화와 향토문화를 조작적 정의로서 본 연구의 농촌문화에 포함하도록 하며,

그 대상 범위를 공간적으로 ‘농촌지역’에 보존·전승되고 있는 것에 국한한다.

농촌지역에 보존·전승되고 있는 전통문화와 향토문화를 본 연구의 농촌 문화에 포함하는 또 다른 이유는, 본 연구수행의 직접적인 동기가 된 제3차 농어촌 삶의 질 향상 기본계획의 문화·여가부문에 새롭게 추가된 ‘전통·향토문화의 전승·활용’ 정책과제의 당위성을 평가하고, 관련된 추진방향과 구체적 사업전략을 제시하기 위함이다. 즉 본 연구가 농촌문화자원을 활용한 농촌문화·여가정책 개선방안 도출을 목적으로 하지만, 보다 구체적으로는 ‘전통·향토문화의 전승·활용’, 즉 ‘농촌문화자원 활용’이라는 정책과제에 보다 집중하여 연구를 진행하고자 한다.

### 3.1.2. 연구 대상의 범위

과거 여가란 주로 노동이나 의무감으로부터 자유를 향유할 수 있는 개인의 여유로운 시간을 의미했다(조영숙 외 2009). 그러나 사회적·경제적 발전과 함께 여가가 개인의 삶의 질 향상에 매우 중요한 요소가 되어가고 있으며, 여가를 즐기는 것이 일상생활의 중요한 목적이 되는 경향이 커지고 있다. 과거처럼 노동의 생산성과 효율성을 높이는 노동력 재생산으로서의 여가보다는, 오히려 반대로 노동(경제활동)이 여가를 가능하게 하는 수단이 되고 있다. 여가의 목적 역시 단순한 휴식을 넘어 자기개발과 사회기여 등으로 확대되고 있다.

여가를 추구하는 목적의 다양화는 여가활동의 내용과 범위 역시 확대하였다. 문화체육관광부의 여가활동 유형 구분에 따르면 취미·오락활동이나 휴식활동 외에도 문화예술 관람, 문화예술 참여, 스포츠 관람, 스포츠 참여, 관광, 사회활동 등 매우 다양한 활동이 여가활동의 주요 유형이 되고 있다(문화체육관광부 2016a). 이들 확대된 여가의 내용과 범위는 대부분, 개념과 범위에서 가변성이 큰 문화 관련 활동에 포함된다. 문화의 개념과 범위는 정신적·이성적 활동을 중심으로 한 고급 예술에서, 산업화 시대를 거치면서 상업적으로 표준화·규격화되어 대중문화와 스포츠 등으로 확대되었

으며, 자본주의 사회가 보다 성숙되면서 다양한 차별성을 인정하는 사회구성원들의 모든 생활양식으로까지 확대되었다. 이러한 변화에 따라 본 연구의 대상은 과거와 같은 ‘여가’가 아닌, ‘문화·여가’로 규정된다.

이와 같이 본 연구의 주요 대상은 단순히 여가보다는 보다 넓은 의미의 문화·여가이다. 특히 농촌지역에 보존·전승되는 전통문화와 향토문화를 포함하는 농촌문화를 활용한 농촌주민의 문화·여가활동이 연구의 핵심 내용을 구성한다. 또한 문화원형의 보존·전승뿐만 아니라 현재의 농촌주민들이 보다 쉽게 받아들일 수 있도록 현대화 또는 현대적으로 각색한 전통·향토문화까지도 농촌문화자원을 활용한 문화·여가활동으로 간주한다. 예를 들어 농촌지역에 전승되는 설화를 연극 동호회 활동으로 활용하는 사례도 포함된다.

반면 본 연구는 농촌문화·여가활동의 방법적 측면에서 주로 농촌주민의 능동적 참여 방식에 주로 주목한다. 따라서 고정된 시설에서 전문가들이 펼치는 공연을 관람하거나 영화를 관람하는 등의 문화·여가활동보다는 농촌주민들이 능동적으로 문화활동에 참여하고 함께 즐기는 동호회, 동아리, 보존회 등의 활동을 주 연구 대상으로 한다.

이를 종합하면, 본 연구의 주요 대상은 ‘내용적 측면’에서 농촌문화자원을 활용한 농촌주민들의 문화·여가활동과 ‘방법적 측면’에서 농촌주민들의 자발적·능동적 문화·여가활동 방법이다. 이는 본 연구 추진의 직접적인 동인이 된 제3차 농어촌 삶의 질 향상 기본계획의 문화·여가부문에 새롭게 포함된 두 가지 주요 정책과제, 즉 ‘전통·향토문화의 전승·활용’과 ‘주민의 능동적 문화참여 확대’를 각각 농촌문화·여가정책의 새로운 방향을 제시하는 내용적 측면과 방법적 측면으로 보는 인식과 맥을 같이 한다.

## 3.2. 연구의 주요 내용과 방법

### 3.2.1. 연구의 주요 내용

본 연구의 주요 내용은 크게 네 가지로 구분된다. 각 연구 내용을 의제화된 관련 질문을 통해 살펴보면 다음과 같다.

첫째, 최근 정책적으로 관심이 높아진 문화·여가는 사회 변화에 따라 어떻게 바뀌어 왔고, 정책적으로 어떻게 접근되고 있는가? 또 이러한 변화는 농촌문화자원의 활용과 농촌문화·여가정책에 어떤 기회를 제공하고 있는가? 이러한 질문에 답하기 위해 제2장에서는 문화·여가의 개념과 범위, 사회변동에 따른 문화·여가의 변화와 변화 원인, 최근 선진국들의 문화·여가정책 동향 등을 검토한다. 이러한 변화에 대한 검토를 통해 농촌문화·여가정책에 어떤 변화가 필요한지, 그리고 농촌에 보존·전승되는 농촌문화자원이 농촌주민들의 문화·여가활동에 어떤 기회를 제공할 수 있을지 등에 대해 제시한다.

둘째, 우리나라의 경우 농촌과 관련된 문화·여가정책은 주로 어떤 사업으로 구성되어 있고, 정책추진 결과를 어떻게 평가할 수 있을까? 이러한 질문에 대해 제3장에서는 우리나라 농촌문화·여가 관련 정책의 추진 현황을 검토한다. 그리고 이러한 정책추진의 성과를 평가하기 위해 농촌의 문화·여가기반 공급 실태, 이들 문화·여가시설에 대한 접근성 실태, 농촌주민의 문화·여가활동 실태 등을 분석한다.

셋째, 농촌주민들은 농촌문화자원을 활용한 문화·여가활동에 대해 어떤 인식을 갖고 있으며, 농촌문화지원을 실제 문화·여가에 어떻게 활용하고 있는가? 이와 관련해 제4장에서는 농촌문화자원을 활용한 농촌주민의 문화·여가활동 실태와 정책 수요를 설문조사 등을 통해 조사·분석한다. 그리고 농촌주민 개개인의 관점이 아닌 지역적 관점에서 접근할 수 있는 특징적인 지역사례를 선정하였다. 해당 지역의 주민들이 농촌문화자원을 활용하여 능동적인 방식으로 참여하고 문화·여가활동을 향유하고 있는 실제 사례의 특성과 성과 및 애로점, 정책 수요 등을 조사·분석한다.

넷째, 기존의 농촌문화·여가정책을 보완 및 개선하고 농촌주민들의 능동적 참여를 통해 농촌문화자원을 활용한 문화·여가를 보다 활성화할 수 있는 방안은 무엇인가? 이에 대해 제5장에서는 향후 농촌문화·여가정책 개선의 기본 방향을 제시한다. 그리고 이러한 방향을 구체적으로 실현하기 위해 정책사업화할 수 있는 추진 전략을 제시한다.

### 3.2.2. 주요 연구 추진방법

본 연구의 주요 추진방법은 크게 다섯 가지이다. 첫째는 문헌검토 방법이다. 문헌연구를 통해 농촌문화·여가 관련 선행연구의 내용과 주요 정책의 추진 실태를 검토한다. 또 문화·여가의 개념과 시대에 따른 문화·여가의 범위 및 특성 변화, 선진국의 문화·여가정책 동향 등을 분석한다. 이러한 문헌검토와 분석을 통해 농촌문화자원을 활용하고 농촌주민이 능동적으로 참여하는 농촌문화·여가 활성화의 가능성을 제기한다.

둘째는 관련 통계자료의 분석이다. 통계자료 분석을 통해 농촌지역 문화·여가기반의 공급 실태와 문화·여가시설에 대한 접근성 실태 등을 분석한다. 또한 기존의 조사를 통해 구축된 통계를 분석하여 농촌주민의 문화·여가활동 실태를 분석한다. 이러한 통계자료에 대한 분석은 현재 농촌지역의 문화·여가 조건과 주민의 문화·여가활동 실태를 도시와 비교하여 제시함으로써 과연 지금까지의 농촌문화·여가정책이 어느 정도 성과를 내고 있는가를 평가할 수 있도록 할 것이다.

셋째는 농촌주민에 대한 설문조사이다. 설문조사는 다시 두 가지 조사로 나누어 추진하였다. 첫 번째 조사는 전국 읍·면에 거주하는 농촌주민을 대상으로 추진한 설문조사이며, 이를 통해 주로 농촌주민들이 농촌문화자원을 활용하는 문화·여가활동에 대한 인식을 조사하고 향후 이에 대한 정책 수요 등을 분석하였다. 동 설문조사는 조사위탁을 통해 조사전문업체인 (주)마크로밀 엠브레인이 수행하였다. 두 번째 조사는 사례지역 세 곳의 동호회·동아리·보존회 회원 등을 대상으로 실시한 설문조사이다. 이 조사에서는 주민 개인적 특성보다는 각 농촌지역의 문화·여가 활성화가 해당 지역

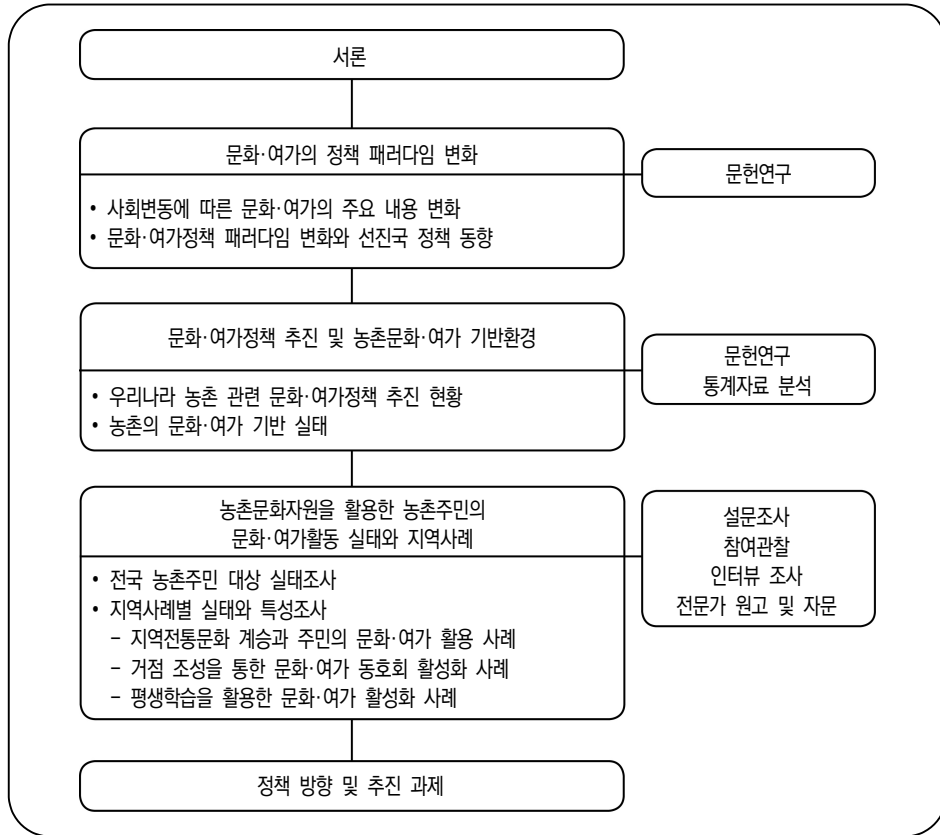


의 농촌문화자원이나 지역 역량 등 지역적 조건하에서 어떻게 이루어지고 있는지 실제 농촌의 실태를 조사·분석하기 위해 수행하였다. 동 조사는 연구진에서 직접 수행하였다.

넷째는 현장 방문을 통한 인터뷰 조사이다. 사례지역 세 곳의 지역 특성에 따라 심층 인터뷰 대상자를 선정하고, 이들과의 인터뷰를 통해 각 지역의 농촌주민들이 농촌문화자원을 자발적 참여 방법으로 활용하여 문화·여가활동을 향유하는 지역적 특성과 성과 및 애로점, 정책적 수요 등을 조사하여 분석하였다. 이러한 과정에서 동호회·동아리·보존회를 통해 문화·여가활동이 이루어지는 현장을 방문하여 해당 지역의 문화·여가활동의 특성을 파악하고자 참여·관찰 조사를 병행하였다.

다섯째는 전문가에 대한 원고 의뢰와 자문회의 개최이다. 먼저 전문가 자문회의를 통해 연구의 전반적인 방향과 내용을 점검하는 한편, 본 연구의 핵심 대상인 농촌문화자원의 문화·여가 활용실태 조사를 위한 조사 항목을 구성하였다. 또 사례지역 조사와 관련해, 해당 지역 문화·여가집단의 활동에 깊숙이 개입하고 있는 지역 전문가를 섭외하여 원고의뢰를 통해 연구진이 접근하기 쉽지 않은 해당 지역의 문화·여가 특성과 실태 등에 대한 내용을 획득하였다. 전문가 원고의뢰는 총 두 건으로 “농촌 청소년의 문화·여가 실태와 증진 방향: 화순읍을 사례로(화순군생활문화센터 정희수 팀장)”와 “전통문화를 활용한 농촌주민의 문화·여가 증진 방향: 고창군을 사례로(고창농악보존회 이명훈 회장)”이다.

〈그림 1-2〉 연구의 흐름 및 추진 체계



자료: 연구진 작성.

## 1. 문화·여가의 개념과 범위

여가(餘暇)의 사전적 의미는 “일을 하다 쉬는 틈”으로, 노동이나 의무감으로부터 자유를 향유할 수 있는 여유로운 시간을 의미한다(조영숙 외 2009). 이러한 의미의 여가는 노동생산성과 효율성을 높이는 노동력 재생산의 수단에 가까운 개념이다. 그러나 사회가 성숙되고 경제적으로 보다 발전할수록 여가의 중요성이 커지면서 그 자체가 삶의 목적이 되고 있다. 이제는 오히려 노동이 여가생활을 가능하게 하는 수단으로 인식되고 있으며, 여가를 추구하는 목적이나 가치 역시 휴식과 여유보다는 점점 더 자기개발과 사회적 성취로 전환되고 있다(김광득 1997).

여가를 통해 추구하는 목표와 가치가 변화됨에 따라 여가는 단순한 휴식활동에서 벗어나 다양한 활동으로 그 범위가 확대되고 있다. 이제 취미·오락 활동은 물론 문화예술 활동, 스포츠 활동, 사회활동 등 다양한 활동이 여가의 주요 형태로 간주되고 있다. 우리나라의 경우 「국민여가활성화기본법」에 따라 여가를 “자유 시간 동안 행하는 강제되지 아니한 활동”으로 정의하면서 그 범위를 「문화예술진흥법」에 따른 문화예술, 「문화산업진흥기본법」에 따른 문화산업, 「관광기본법」에 따른 국민관광, 「국민체육진흥법」에 따른 체육 및 생활체육 등으로 확대하여 규정하고 세부 활동 유형을 80가지로 제시하고 있다(문화체육관광부 2016a). 문화의 개념과 범위가 매우 가변적이고 광범위함을 고려하면 이들 여가 활동은 대

부분 문화의 범주에 포함될 수 있기에, 이제 여가라는 용어보다는 문화·여가라는 용어의 사용이 보다 타당할 수 있다. 이러한 이유로 이하 본 연구에서는 ‘여가’라는 용어 대신 ‘문화·여가’라는 용어를 사용하도록 한다.<sup>4</sup>

문화·여가의 범위 확대와 관련해 또 다른 특성은 일반인들이 전문가들에 의해 공급된 여가를 소비하는 수준에서 벗어나 이제 동호회 등을 통해 문화·여가활동에 능동적으로 참여함으로써 스스로 문화·여가활동을 만들어내고 이를 함께 향유하는 추세도 늘어나고 있다. 문화예술의 관람뿐만 아니라 일반인들이 문화예술 활동에 직접 참여함으로써 문화·여가를 즐기고, 스포츠를 관람하는 수준을 넘어 각종 아마추어 동호회를 통해 스스로 스포츠 활동에 참여하는 경우가 증가하고 있다(조현성 2012). 즉, 이제 일반인들 입장에서 여가는 공급된 문화·여가활동의 소비뿐만 아니라, 능동적 참여를 통해 함께 만들어가는 대상이 되고 있다.

〈표 2-1〉 문화체육관광부의 문화·여가활동 유형 구분

A. 문화 예술 관람 활동	A1. 전시회 관람(미술, 사진, 건축, 디자인 등) A2. 박물관 관람 A3. 음악연주회 관람(클래식, 오페라 등) A4. 전통예술공연 관람(국악, 민속놀이 등) A5. 연극공연 관람(뮤지컬 포함) A6. 무용공연 관람 A7. 영화 보기 A8. 연예공연 관람(쇼, 콘서트, 마술 쇼 등)	E. 관광 활동	E1. 문화유적 방문(고궁, 절, 유적지 등) E2. 자연명승 및 풍경 관람 E3. 삼림욕 E4. 국내캠핑 E5. 해외여행 E6. 소풍/야유회 E7. 온천/해수욕 E8. 유람선 타기 E9. 테마파크 가기/놀이공원/동물원/식물원 가기 E10. 지역축제 참가 E11. 자동차 드라이브
----------------------------	--	----------------	--

4 문화의 개념은 숭고한 아름다움과 세련된 정신적·지적 활동의 결과나 예술을 뜻하기도 하며, 보다 보편적인 사회 구성원들의 생활양식을 뜻하기도 한다. 상업화된 문화가 확산되면서 대중문화와 다양한 콘텐츠 역시 현대사회에서는 중요한 문화의 범주이다. 레크리에이션과 여행, 스포츠 등도 자본주의 사회가 발전하면서 함께 활성화된 문화 유형이라 할 수 있다(김문겸 2008; 원용진 1996; Throsby 2004). 이들 문화 활동을 의무로 수행하지 않을 경우 모두 여가 활동이라 할 수 있으며, 여가에서 차지하는 비중 역시 지배적이다. 따라서 본 연구에서는 ‘여가’를 ‘문화·여가’라는 용어로 대체하여 사용한다.

(계속)

B. 문화 예술 참여 활동	B1. 문학행사 참여 B2. 문예창작/독서토론 B3. 미술활동(그림, 서예, 조각, 디자인, 도예, 만화 등) B4. 악기연주/노래교실 B5. 전통예술 배우기(사물놀이, 줄타기 등) B6. 사진촬영(디지털카메라 포함) B7. 춤/무용(발레, 한국무용, 현대무용 등)	F. 취미 오락 활동 F1. 수집활동(스크랩 포함) F2. 생활공예(십자수, 비즈공예, D.I.Y, 꽃꽂이 등) F3. 요리하기/다도 F4. 애완동물 돌보기 F5. 노래방 가기 F6. 인테리어(집, 자동차 등) F7. 등산 F8. 낚시 F9. 미니홈피/블로그 관리 F10. 인터넷 검색/채팅/UCC 제작/SNS F11. 게임(인터넷, 닌텐도, PSP, PS3 등) F12. 보드게임/퍼즐/큐브 맞추기 F13. 바둑/장기/체스 F14. 겜블(경마(륜), 카지노, 카드놀이, 고스톱, 마작 등)/복권구입 F15. 쇼핑/외식 F16. 음주 F17. 독서/만화책 보기 F18. 미용(피부관리, 헤어관리, 네일아트, 마사지, 성형 등) F19. 어학, 기술, 자격증 취득 공부, 학원 등 이용
C. 스포츠 관람 활동	C1. 스포츠 경기 직접 관람-경기장 방문 관람 (축구, 야구, 농구, 배구 등) C2. 스포츠 경기 간접 관람-TV, DMB를 통한 관람 (축구, 야구, 농구, 배구 등) C3. 격투기 경기 관람 C4. 온라인게임 경기 현장 관람 (e-스포츠 경기 포함)	G. 휴식 활동 G1. 산책 G2. 목욕/사우나/찜질방 G3. 낮잠 G4. TV 시청(DMB/IPTV 포함) G5. 비디오(DVD) 시청 G6. 라디오 청취 G7. 음악 감상 G8. 신문/잡지 보기
D. 스포츠 참여 활동	D1. 농구, 배구, 야구, 축구, 족구 D2. 테니스, 스쿼시 D3. 당구/포켓볼 D4. 볼링, 탁구 D5. 골프 D6. 수영 D7. 윈드서핑, 수상스키, 스킨스쿠버다이빙, 래프팅, 요트 D8. 스노보드, 스키 등 D9. 아이스스케이팅, 아이스하키 등 D10. 헬스(보디빌딩)/에어로빅 D11. 요가/필라테스/태보 D12. 배드민턴/줄넘기/맨손스트레칭체조/ 훌라후프 D13. 육상/조깅/속보 D14. 격투기운동(태권도, 유도, 합기도, 검도, 권투 등) D15. 댄스스포츠(탱고, 왈츠, 자이브, 맘보, 폴카, 차차차 등) D16. 사이클링/산악자전거 D17. 인라인스케이팅 D18. 승마, 암벽등반, 철인삼종경기, 서바이벌	H. 사회 및 기타 활동 H1. 사회봉사활동 H2. 종교활동 H3. 클럽/나이트/디스코/카바레 가기 H4. 가족 및 친지 방문 H5. 잡담/통화하기/문자 보내기 H6. 계모임/동창회/사교(파티)모임 H7. 이성교제(데이트)/미팅/소개팅 H8. 친구 만남/동호회 모임 H9. 위에서 분류되지 않은 기타 여가활동

자료: 문화체육관광부(2016a).

## 2. 문화·여가의 패러다임 변화

### 2.1. 사회변화와 문화·여가

서구 선진국들에서 나타나는 문화·여가의 변화를 고찰하면 매우 흥미로운 사실을 발견하게 된다. 사회변화에 따라 문화의 개념과 본질이 시대별로 달리 인식되고 있으며, 문화·여가 역시 그 변화의 맥을 같이 한다는 점이다. 그리고 그 변화의 가장 큰 동인은 근대문명의 발전과 자본주의 경제체제의 변화이다.

먼저, 유럽에서 발생한 계몽주의와 문화·여가의 변화를 고찰할 필요가 있다. 이 시기에는 전통적인 관습과 의례, 전통적인 생활문화, 축제와 놀이문화, 전통적인 명절 등 민중들에 의해 전승되던 전통문화가 탄압되던 시기이다(김문겸 2008). 17~18세기에 유럽을 휩쓴 계몽주의는 문화와 문명 진보의 핵심 또는 근간을 인간 이성의 계몽으로 간주하였다. 계몽주의는 정치, 사회, 철학, 과학 이론 전반에서 상식, 경험, 과학을 중심으로 한 이성을 강조하면서 중세유럽의 폭압적 전제군주와 가톨릭교회의 족쇄로부터 인간 이성을 해방하고 이를 통한 인간의 존엄, 평등, 자유권을 강조하는 사회발전을 촉진했다(김광선 2010; 원용진 1996).

그러나 다른 한편에서 계몽주의는 인간 이성에 의한 문화·문명의 진보를 맹신한 나머지 민중들에 의해 전승되어 온 전통문화를 통제하고 탄압하였다. 그 대신 신중산층을 중심으로 전통문화나 전통생활양식에 대한 이른바 ‘생활양식 개조운동’이 확대되었다(김문겸 2008).

뒤이은 빅토리아 시대(1827~1901)에는 근대적 문화·여가가 형성되었지만 농촌문화의 기반은 붕괴되었던 시기였다. 산업혁명에 의한 경제발전이 성숙기에 이르러 대영제국의 세력이 가장 왕성했던 이 시기에는 유럽의 제국들과 미국에서 산업혁명을 바탕으로 산업화·도시화가 왕성하게 진전되었던 시기이다. 이 시기에는 산업사회의 도시문화 발전을 토대로 이룩했던 문화·문명의 발전을 시민정신과 지성 발전의 총체적 모습으로 인식했다(김광선 2010; 원용진 1996).

빅토리아 시대의 산업사회 발전은 농경 중심의 전통사회가 따르던 계절적 순환리듬의 생활방식을 규격화, 표준화에 따라 인위적 생활리듬으로 변화시키면서 근대적 문화·여가를 형성했다. 산업화를 통해 부를 축적한 자본가 계급 또는 중산계급은 전통사회 및 노동자 대중과 구별되는 자신들의 문화·여가 또는 여가문화를 구축하고자 하였다. 즉 ‘합리적 레크리에이션 운동’을 통해 음악, 독서, 연극, 놀이게임, 스포츠, 휴가 형태의 계급지향적인 근대적 문화·여가를 발전시켰다(김문겸 2008). 18세기 ‘생활양식 개조운동’에 의한 농촌문화와 전통문화 탄압에 이어, 도시 중심의 산업사회는 19세기 및 20세기 초의 계급지향적인 근대적 문화·여가 형성을 통해 농촌문화와 전통문화를 붕괴시켰다.

20세기 들어 대량생산시대가 도래하고 자본주의 경제가 급성장하면서 소비자본주의하에 대중문화를 통한 문화·여가가 확대되었다. 이 시기에는 테일러리즘과 포디즘의 등장으로 노동효율성이 극대화되고 일관공정라인에 의해 대량생산시대가 도래했다. 또 국제노동기구에 의한 노동시간 단축과 더불어, 자본가들은 높은 임금을 통해 노동자들을 보다 순종적으로 유인했으며, 국가는 더 많은 복지서비스를 제공하여 대량생산을 가능하게 하는 대량소비의 체제를 유지할 수 있도록 지원하였다(김문겸 2008).

생산성 향상에 의한 더 많은 임금 보장과 국가의 복지 지원에 의한 소비문화 확산과 더불어, 자동차의 보급 확대에 의한 생활패턴 변화는 일반 대중의 문화·여가 수요를 증대시켰다. 이와 함께 TV 방송, 영화, 음악, 스포츠 등 상업적 문화·여가산업이 비약적으로 발전하였다. 문화·여가활동이 자본주의 보편시장의 일부로 편입되면서 문화·여가 중심적 가치관이 중산층 또는 일반 대중의 보편적 생활윤리로 확대되었다. 그러나 자본주의 이행기부터 탄압되고 붕괴된 농촌문화와 전통문화는 문화·여가의 보편시장으로부터도 소외되기에 이른다.

20세기 후반 또는 말부터는 세계적인 큰 변화들이 이어졌다. 자본주의 경제의 재구조화, 국가조절기제 변화와 국가의 역할 축소, 세계화와 지방화, 유연적 축적과 자본주의 생산의 변화, 소비시장의 파편화 등 다양한

변화가 발생했다. 특히 ICT 및 디지털로 대변되는 신기술의 급속하고도 지속적인 혁신은 정보화시대를 넘어 다양하고 폭넓은 문화의 생산과 소비가 이루어지는 문화의 시대를 가능하게 하였다.

과거 대량생산·대량소비 시대에는 상품과 서비스에 대한 정보가 생산자에 비대칭적으로 집중되었다. 이러한 이유로 소비자들은 대량으로 생산된 문화·여가 상품이나 서비스를 대중적으로 소비하거나, 또는 전문가 및 전문가 집단에 의해 공급되는 문화예술을 관람하는 것이 보편적이었다. 그러나 오늘날에는 정보권력의 비대칭적 구조가 매우 완화되었다. 이제 일반인들도 획기적으로 증대된 정보역량을 바탕으로 자신이 원하고 필요로 하는 차별화된 문화·여가를 추구할 수 있게 되었다. 동시에 자신들이 추구하는 다양하고 차별화된 가치를 문화·여가의 생산자들과 함께 공유함으로써 문화·여가활동에 공동으로 참여할 수 있게 되었으며, 일반인들 간 정보와 가치의 교류를 통해 스스로 문화·여가를 창출하는 능동적 주체가 되고 있다.

## 2.2. 문화민주주의로의 정책 패러다임 변화

앞서 논의한 사회변화에 따른 문화·여가의 패러다임 변화, 특히 20세기 후반 또는 말부터의 변화는 선진국의 문화·여가정책이 기존의 ‘문화의 민주주의(democratization of culture)’에서 ‘문화민주주의(cultural democracy)’로 전환하는 상황과 맥락을 같이 한다. 전술한 바와 같이 17세기 계몽주의 시대에서부터 20세기 중반까지 문화·여가의 패러다임은 주로 자본주의 경제의 발전과 더불어 근대화·산업화·도시화된 문화·여가 공급의 확대라고 할 수 있다. 이는 국가의 문화·여가정책을 문화의 민주주의 기조에 기반하도록 하였다.

문화의 민주주의(democratization of culture)는 전후 유럽 및 서구 세계를 지배했던 문화·여가정책의 기본 이념으로 ‘예술의 문명화 가치’, ‘서구의 고급문화에 대한 일반 대중의 접근성’을 강조하는 정책 패러다임이다.



즉, 주류 문화예술 밖의 문화적 표현이나 실천은 무시하는 엘리트주의적 문화 관념에 기초하여, 전문가에 의한 공급 중심적 또는 본질적으로 하향식의 문화·여가정책이다(Gattinger 2011). 전문 예술인 지원을 통한 문화 교육 및 문화·여가 확대, 문화·여가 거점시설 확충, 문화의 생산과정보다는 그 결과물의 공급에 집중한 문화·여가정책이 이에 포함된다. 문화의 민주주의는 근본적으로 접근성에 기반을 둔 문화·여가정책 패러다임이라 할 수 있다(성주인 외 2014).

1970년대부터 서구 선진국들에서 문화의 민주주의에 바탕을 둔 기존의 문화·여가정책에 대한 비판논의가 대두되고, 문화의 민주주의의 대안으로 문화민주주의 논의가 1980년대를 거치면서 크게 확산되었다(Gattinger 2011). 문화민주주의(cultural democracy) 논의는 1972년 프랑스 문화부의 연구조사부장 Girard로부터 시작되었는데, 당시 그는 현대사회에서 문화가 창조에 기초하지 않는다면 문화는 소비재 상품을 생산하는 다른 산업과 다를 바 없으며, 예술은 대중시장을 위한 포장에 불과할 뿐이라고 경고하였다. 그러면서 다양한 하위문화들로 하여금 ‘스스로 표현’하도록 장려하고 의사소통 매체를 통하여 다른 하위문화나 보편적 하위문화와 관계를 맺고 ‘소통’할 수 있도록 문화정책이 변화해야 한다고 역설하였다(Girard 1983).

Girard의 이러한 주장 이후 전문 예술인 중심의 문화·여가 공급 정책을 비판하면서, 일반인, 즉 아마추어 대중의 능동적 문화 활동을 장려하는 문화민주주의에 입각한 문화·여가정책이 확산되었다. 이른바 생활문화 육성, 문화·여가 공동체 육성, 동호회 네트워크 확대, 문화자원봉사 확대, 전문예술과 대중문화의 공동 발전 등을 강조하는 문화·여가정책이 이에 포함된다(성주인 외 2014).

문화의 민주주의가 접근성을 강조하는 문화·여가정책 패러다임이라면, 문화민주주의는 참여권을 강조하는 패러다임이다. 달리 말해, 문화의 민주주의가 ‘모든 사람을 위한 문화(culture for everyone)’를 지향한다면, 문화민주주의는 ‘모든 사람에 의한 문화(culture by everybody)’를 지향한다(Langsted 1990). 그러나 유의해야 할 점은 정책 패러다임이 바뀌고 있

다고 해서 기존 패러다임에 기초한 정책이 중단되거나 축소되어야 한다는 의미는 아니다. 이후 선진국의 최근 문화·여가정책 동향 부분에서 다시 논의하겠지만, 문화민주주의를 따르고 있는 선진국들 역시 기존의 문화민주주의에 입각한 문화·여가정책을 여전히 중요하게 추진하고 있다.

### 2.3. 진지한 문화·여가와 사회성 문화·여가의 확대

문화·여가의 개념과 범위가 달라지고 확대되면서, 문화·여가를 통해 추구하는 목적과 가치도 다양화되고 있다. 이러한 변화 중 하나가 보다 적극적이고 계획적으로 여가활동을 영위하는 진지한 여가(serious leisure)의 확대이다. 진지한 여가는 TV 시청이나 낮잠, 잡담 등의 일상적 여가(casual leisure)의 상대적 개념으로 “특정 기술의 습득과 지식의 추구 등 전문성을 얻기 위해 참가자들이 관심을 갖는 측면에서 이에 충분한 실력이 있는 아마추어(amateur), 취미가(hobbyist), 자원봉사자(volunteer) 등이 체계적으로 수행하는 여가활동”을 의미한다(최성훈 2003).

진지한 여가는 일정 정도 이상의 전문성을 갖추어야 하는데 이를 위해서 상당한 기간 동일 활동을 지속하며, 본인의 문화·여가활동을 자신의 정체성과 연계시키려 한다. 이러한 이유로 진지한 여가는 ‘인내’, ‘여가활동의 경력(전문성)’, ‘개인적 노력’, ‘지속적 이점’, ‘특정 집단이 공유하는 기풍(정신)’, ‘자신의 여가활동과 자기 자신과의 강한 동질화’라는 주요 특성을 지닌다(Stebbins 1982). 진지한 여가는 단순한 휴식을 넘어 자신의 커리어를 관리하거나 새로운 커리어를 준비하는 기회로 간주되고 있으며, 이러한 목표 지향적 특성으로 인해 자신의 능력을 표현하고 가능성을 실현하며, 자신이 속한 세부 문화집단과의 강한 동질성을 지니도록 한다.

진지한 여가가 주목받고 있는 이유는 개인적 보상뿐만 아니라 사회적 보상까지 따르기 때문이다(김미량 2008). 진지한 여가는 아마추어, 취미가, 자원봉사자 등의 문화·여가활동 참여자에게 개인적 성장, 자아실현, 자기표현, 자기 이미지 구축, 자기만족, 재충전, 금전적 보상(financial

return) 등의 개인적 보상을 제공한다. 이 외에 진지한 여가는 사회적 매력 획득, 집단 성취, 집단의 발전과 유지 등과 같은 사회적 보상 역시 기대할 수 있도록 하고 있다. 따라서 진지한 여가는 문화·여가활동을 통해 개인적 만족이나 보상과 함께 참여자가 속한 집단이나 커뮤니티 등의 발전도 함께 도모할 수 있는 것이다. 최근 진지한 여가의 확대와 중요성 증대로 인해 문화·여가활동이 삶의 질에 어떤 영향을 주는가에 대한 논의보다는, 이제 ‘어떤’ 여가활동에 ‘어떻게’ 참여하는 것이 삶의 질에 가장 큰 영향을 미치는가를 밝히는 것이 주요 연구 주제가 되고 있다(박신웅 외 2015).

진지한 여가에 대한 논의는 문화·여가의 의미를 개인적 차원을 넘어 사회성, 특정 문화를 지닌 집단성을 추구하는 활동으로까지 확대시켰다. 이러한 사회적 가치 및 집단적 가치의 추구라는 점에 비추어 진지한 여가와 유사한 또 다른 개념이 바로 사회성 여가로, 진지한 여가와 마찬가지로 최근 많은 주목을 받고 있다. 사회성 여가(social leisure)란 문화·여가활동 참여자가 그 활동의 목적으로 내적 보상인 자기만족을 추구하는 것 외에도 사회공헌적인 가치를 구현하는 여가활동을 의미한다. 즉 자신의 삶을 보다 의미 있고 보람되게 만드는 데 주어진 여유 시간을 할애하는 문화·여가활동을 말한다(윤소영 외 2007).

사회성 여가는 크게 두 가지로 구분된다. 하나는 참여자가 개인적인 흥미를 충족하면서 자신의 활동으로 인해 자원봉사를 하는 결과를 초래하는 볼런테인먼트(voluntainment=volunteer+entertainment)이며, 다른 하나는 사회적 가치나 집단적 가치를 추구하는 진지한 사회성 여가이다(윤소영 외 2007). 사회성 여가는 문화·여가를 통해 이타성 목적을 추구하는 활동으로 그 과정에서 자기개발(여가기술 습득), 자기정화(심리적 충족감), 자기표현(사회적 관계 속에서의 표현) 등의 이차적 보상을 받게 되며, 이러한 보상을 통해 참여 동기가 부여되는 문화·여가 유형이다.

### 3. 선진국의 문화·여가정책 최근 동향

앞서 여러 측면에서 논의했던 문화·여가의 패러다임 변화는 주요 선진국들의 문화·여가정책을 변화시켜 왔다. 문화민주주의에 대한 논의가 확대되었던 1980년대 이후를 기준으로 본다면, 주요 선진국들은 문화·여가 정책에 있어 전문가들에 의해 창조된 고급문화와 예술을 대중적으로 공급하는 정책의 한계를 지적하면서, 일반 대중의 문화예술 활동 참여와 창조역량 개발을 보다 강조하고 있다. 이러한 정책 동향은 문화예술 활동을 일반대중의 문화·여가 영역으로 확대하여 문화·여가정책의 패러다임 변화를 초래하고 있다.

문화민주주의의 대두는 ‘일상으로서의 문화’ 또는 ‘일상생활문화(lived culture)’를 강조하며 일상생활 속에서 문화·여가를 통해 즐기는 생활문화를 문화·정책의 주요 영역으로 포섭하도록 한 것이다(서순복 2007). 이에 따라 선진국들은 전문가로서의 문화·예술인을 육성하는 정책 외에도 어린 학생에서 성인에 이르는 전 국민을 대상으로 사회적인 문화예술교육을 활성화하고 있다(권순석 외 2015). 문화예술은 이른바 문화자본을 내재하고 있는데, 이는 문화예술에 대한 경험과 교육이 사회 구성원들에게 체화되어 미래의 문화예술 활동과 소비를 촉진하게 하는 또 다른 형태의 자본으로서 작용한다(Cheng 2005; Throsby 1999, 2000). 이러한 이유로 선진국들은 향후 국민들의 문화·여가활동을 촉진하기 위해 사회문화예술 교육 활성화를 도모하고 있는 것이다.

#### 3.1. 유럽연합의 문화·여가정책

유럽연합의 문화·여가정책은 문화 수용자의 주체적 역량 강화를 강조한다. 이는 문화의 사회적 결속 또는 사회 간 결속 기능에 근거한 것으로, 문화의 이러한 기능을 강화하기 위해 문화예술에 대한 균등한 교육기회

를 강조하고 있다. 즉, 문화적 소외를 단순히 문화 활동에서 제외되는 것이 아니라 문화독해력(cultural literacy)이 저하되는 것으로 인식하여 교육을 통해 문화독해력을 증대하고 이를 통해 문화적 소외 해소와 사회적 결속을 강화하고자 하는 것이다(최미세 2016).

이와 함께 유럽연합은 문화 다양성을 통한 문화 간의 소통을 강조하고 있다. 즉 문화의 다양성을 존중하고 이를 바탕으로 대중들이 문화예술의 소비주체이자 창작의 주체로 참여하는 것을 정책적으로 지향하고 있다.

### 3.2. 독일의 문화·여가정책

독일은 ‘모든 사람을 위한 문화’를 정책적으로 지향하면서 ‘모든 사람들이 참여’하고 평등과 민주주의, 그리고 삶의 질을 향상시킬 수 있는 다양한 문화의 제공을 정책 목표로 설정하고 있다(최미세 2016). 즉 문화·여가정책에 있어 문화의 민주주의와 문화민주주의 모두를 함께 지향하고 있는 것이다. 그러나 독일의 경우 대중문화에 대해서는 시민의 광범위한 문화 참여와 대중의 문화적 욕구 해소 및 감수성의 각성과 같은 긍정적 효과와 함께, 프랑크푸르트학파의 Horkheimer와 Adorno가 그랬던 것처럼 대중문화에 의한 문화 획일화와 동질화에 대한 비판을 동시에 견지하고 있기도 하다(김광선 외 2011).<sup>5</sup>

독일은 30년 이상 ‘모든 사람을 위한 문화와 모든 사람에 의한 문화’를 문화·여가정책의 근간으로 지속하고 있다. 이런 정책기조를 통해 다양한 사회문화예술교육을 추진하고 있는데, 먼저 어린이와 청소년들을 위해서는 연방 부처, 연방 문화재단, 주 문화재단, 교육부, 각 주정부 등을 통해 문화예술교육을 매우 활발하게 추진하고 있다. 연방주 문화기금 사업을

<sup>5</sup> Horkheimer와 Adorno는 자본주의 사회의 대중문화를 다양성과 독창성, 예술성이 사라진 전체주의적 산물로 인식하고 이러한 인식을 문화산업(culture industry)이라는 개념으로 표현했다(Adorno 1991; 김광선 외 2011).

통해 추진하는 ‘모든 아이들에게 악기 하나씩(Jedem Kind ein Instrument)’, 그리고 2011년부터 추진한 ‘창조적 학교 만들기를 위한 쿨투어 아젠트 사업(die Initiative-Kulturagenten für kreative Schulen)’이 최근 대표적인 청소년 대상 문화예술교육사업으로 추진되고 있다(권순석 외 2015).

일반 국민들을 위한 문화예술교육 역시 매우 활발하다. 설립된 지 수십 년이 된 사회문화센터를 중심으로 자발적인 동호회·동아리나 아카데미에 참여하는 일반 국민의 수가 증가하고 있으며, 문화교육기관이나 협회, 문화시설 등을 통한 사회문화예술교육 역시 활발하게 진행되고 있다(권순석 외 2015).

### 3.3. 미국의 문화·여가정책

미국의 경우 1960년대 문화 붐(cultural boom)이 있을 후 고급문화예술의 대중적 소비를 촉진하기 위해 국가가 전폭적인 지원을 아끼지 않았다. 전통적으로 유럽사회에 대해 문화적 열등감을 지니고 있던 미국이었기에 세계 최대의 경제 강대국으로 성장한 미국은 그 결실을 통해 대중을 위한 문화예술을 전폭적으로 지원했던 것이다(권순석 외 2015; 변종임 외 2006).

그러나 1980년대 이후 기존의 문화예술 정책에 대한 수많은 비판적 담론이 발생하고, 1990년대와 2000년대의 문화예술 재정지원의 삭감 등을 경험하면서 문화·여가정책이 기존의 문화의 민주주의 기조에서 문화민주주의 기조로 변화하였다. 이에 따라 대중을 수동적인 관객이 아닌 직접 경험하는 주체, 참여적 소비자로 인식하게 되었고, 학교에서의 문화예술교육이 강화됨은 물론, 소단위 지역사회의 문화자원과 문화·여가활동이 강조되기 시작했다(최미세 2016).

미국의 경우 소위 문화전쟁(culture war)<sup>6</sup>을 계기로 기존의 문화의 민주주

<sup>6</sup> 문화전쟁은 1980년대와 1990년대 미국사회에서 문화예술에 대한 정부지원과 관련하여 첨예한 좌·우 대립이 발생한 일을 말한다. 이는 한 예술가가 동성애를

의에 대한 거센 사회적 비판과 논쟁이 있었으며, 이 때문에 다른 선진국들과 비교해 문화민주주의로의 전환이 상대적으로 거세게 일어났다. 이를 계기로 미국의 사회문화예술교육 역시 문화예술의 우수성이나 이를 향유하기 위한 문화·여가의 접근성보다는 문화예술의 본질적 혜택(*intrinsic benefits*)과 도구적 혜택(*instrumental benefits*)을 강조하게 되었다. 그 결과 미국의 사회적 문화예술교육은 문화예술의 전문성을 위한 ‘예술을 통한 교육’에서 벗어나 전 국민의 문화예술 참여를 촉진하기 위한 ‘예술을 위한 교육’으로 확대되었다. 또 기존의 문화예술교육이 문화예술의 우수성과 소양을 증진하는 것이었다면 이제는 문화예술을 통한 공동체의 복원이 보다 강조되고 있다(권순석 외 2015).

## 4. 문화·여가 패러다임 변화와 농촌문화자원

### 4.1. 문화·여가 패러다임 변화에 따른 농촌의 새로운 기회

전술한 논의들을 종합해보면 왜 사회가 발전하고 문화·여가가 활성화될수록 오랜 시간 전승되던 전통문화나 농촌문화는 사라져가고, 산업화·도시화 과정에서 발달된 현대문화나 전문가 중심의 고급문화예술이 우리의 문화·여가 생활을 차지하고 있는지 알 수 있게 한다. 이는 계몽과 이성, 과학과 지식을 앞세운 산업화·도시화 문화가 전통생활문화와 농촌문화를 개조의 대상이자 붕괴의 대상으로 인식했기 때문이다. 자본주의 경제가 성장하고 성숙될수록 새로운 중산층 내지 자본가계급이 계급적 차별화를 위해 규격화·표준화에 따른 현대적 여가문화를 형성하고자 했던 것도, 그리고 이러한 규격화와 표준화를 통해 문화·여가가 상업화된 것도 농촌문화의 기반을 붕괴로 몰고 갔다.

---

묘사한 작품을 전시한 데 대해 신우파 세력들이 도덕주의적 관점에서 이러한 문화예술활동에 정부 돈으로 운영되는 예술진흥재단이 후원했다고 비난하면서, 정치적 좌·우 대립으로 확대된 사건이다.

그러나 20세기 말부터 불어온 사회·경제적, 기술적, 문화적 변화들은 자연과 인간사회의 상호작용 속에서, 그리고 자연의 절기 속에서 일상생활문화로 구현되던 농촌문화 또는 농촌문화자원에 새로운 가능성을 제기하고 있다. 그 가능성은 세 가지 측면에서 찾아볼 수 있는데, 첫째는 문화·여가의 내용적 측면에서의 가능성이며, 둘째는 문화·여가활동의 방법적 측면에서의 가능성이며, 셋째는 문화·여가활동의 목적과 가치추구 측면에서의 가능성이다.

첫째, 내용적 측면에서 농촌문화자원의 문화·여가 활용 가능성은 문화·여가 소비자 또는 향유자들의 욕구 다양화와 관련된다. 20세기 후반 들어 대량생산·대량소비체제가 무너지면서 산업화·도시화와 함께 ‘규격화·표준화’되었던 문화·여가의 소비·향유영역은 문화·여가 향유자들이 추구하는 욕구와 가치에 따라 ‘다양하게 분화’되었다. 일반 대중이 모두 함께 보는 영화나 함께 듣는 음악도 여전히 주요한 문화·여가활동이고, 단체관광이나 스포츠 관람도 여전히 좋은 문화·여가활동이다. 그러나 오늘날 문화·여가 향유자들은 증대된 정보 접근성과 커뮤니케이션 능력을 통해 개별화되고 차별적인 자신만의 문화·여가활동을 찾아 즐길 수 있게 되었다. 이는 과거 산업화·도시화 시대에 배제되고 붕괴되어 왔던 농촌문화자원이 차별화된 가치를 추구하는 문화·여가 향유자들에게 새로운 문화·여가의 대상이 될 수 있음을 의미한다.

둘째, 모든 사람을 위한 하향식 공급 정책에서 모든 사람에 의한 능동적 참여 촉진 정책으로의 문화·여가정책 변화는 도시와 비교해 항상 문화·여가기반과 전문 공급인력이 부족했던 농촌에 문화·여가를 활성화할 수 있는 새로운 기회를 제공할 수 있다. 즉, 다양한 동호회, 동아리, 전수회 등 취미와 가치를 공유하는 주민들 간의 문화·여가활동은 거점시설과 접근성이 부족한 농촌주민의 문화·여가를 활성화하는 방안이 될 수 있을 것이다. 특히 지금의 노인층이 어릴 적 주민들과 공유하였던 마을 또는 지역사회의 농촌문화는 농촌주민의 동호회, 동아리, 전수회 활동에 있어서 상대적으로 쉽게 활용할 수 있는 문화자원이 될 수 있다. 전술한 바 있듯이 과거의 문화경험은 미래 문화자본으로서 기능을 한다(Cheng 2005; Throsby 1999, 2000).

셋째, 문화·여가활동의 목적과 가치추구의 측면에서 최근 진지한 여가와 사회성 여가의 확산은 농촌문화자원을 활용한 농촌주민의 문화·여가활동을



활성화함은 물론 지역공동체 복원에도 기여할 수 있다. 하향식 공급 중심의 문화·여가의 대중적 소비와는 달리 자기개발이나 자아실현과 같은 목적을 추구하는 진지한 여가나, 사회적 기여와 봉사를 추구하는 사회성 여가는 장소의 정체성 또는 장소성과 결부될 가능성이 높기 때문이다. 유명한 영화를 어느 지역에서 관람했느냐가 크게 중요하지 않다. 반면, 농악이나 농요, 탈춤과 같은 농촌문화는 전통성과 함께 지역마다 색깔이 다른 향토성을 지니기에 농촌문화자원을 활용한 문화·여가는 장소정체성까지 함께 향유하게 된다. Harvey(1989)의 언급대로 장소정체성은 특정 가치와 목적을 추구하는 사람들의 사회적 정체성 구축과 연계되기 마련이다. 따라서 농촌문화자원을 활용한 농촌주민의 문화·여가활동은 농촌지역의 지역성과 농촌성이라는 장소·정체성뿐만 아니라, 특정 지역사회 및 공동체의 문화·역사적 특성이나 이에 대한 자부심 등과 같은 사회적 정체성을 유지·확산하는 역할을 할 수 있다.

## 4.2. 농촌주민의 문화·여가 활용을 위한 농촌문화자원

서론을 통해 진술하였듯이 본 연구에서는 농촌문화를 ‘농경활동 등을 중심으로 인간사회가 자연과 지속적으로 상호작용하면서 농촌지역에 형성된 농촌주민의 생활양식이자 그 산물이며, 농촌지역에 보존·전승되고 있는 전통문화와 향토문화를 포괄하는 개념’이라고 조작적으로 정의하였다. 그리고 이 중 이 시대 우리 사회에 효용가치를 지니는 농촌문화의 요소를 ‘농촌문화자원’으로 규정하였다.<sup>7</sup>

농촌문화의 요소 중 어느 것이 효용가치를 지니는 자원인가, 그것이 농촌문화자원인가에 대한 문제는 다양한 측면에서 접근될 수 있다. 즉, 김광선 외(2011)와 같은 농촌문화산업에 대한 연구는 농촌문화의 요소들이 지니는 효용가치를 경제적 효용가치로 접근하고 있다. 반면 본 연구에서는 농촌문화의 요소들이 농촌주민의 입장에서 일과 의무에서 벗어난 여윌시간에 휴식과 오

<sup>7</sup> 본 보고서의 pp. 12-15 내용 참조.

락, 취미, 자기개발, 자아실현, 사회적 기여 등의 목적과 가치를 실현하는 데 효율적 가치를 지니는지의 관점에서 농촌문화자원으로 규정된다. 그러나 관련된 선행연구가 거의 전무한 상황이라 본 연구는 유사 개념을 다룬 선행연구를 검토함으로써 본 연구의 조사·분석 대상이 될 농촌문화자원의 잠재적 목록을 도출한다. 이들 선행연구에 대한 검토는 농촌문화자원의 목록 도출이 목적이므로 해당 개념 자체에 대한 논의보다는 각 개념들이 어떤 요소들로 구성 및 분류되었는가에 초점을 맞춘다. 또한 본 연구가 농촌주민의 문화·여가활동을 매개하는 공간이나 시설 등을 대상으로 하기보다는 문화·여가활동의 직접적인 대상이 되는 농촌문화자원을 주요 연구 대상으로 하기에 주로 무형적 자원 목록에 초점을 둔다. 농촌문화자원의 유사 또는 관련 개념에는 문화자원, 향토자원, 농촌 무형유산, 세시풍속 등이 있다.

문화자원의 경우 남치호(2007)에 따르면 크게 유형문화자원과 무형문화자원으로 구분될 수 있다. 또 이를 세분하면 유형문화자원에는 역사문화자원, 문화시설자원, 인공경관자원 등이 포함되며, 무형문화자원에는 인적문화자원과 비인적문화자원이 포함된다. 이 중 농촌주민의 문화·여가활동에 직접적인 대상이 될 수 있는 자원 항목은 무형문화자원에 속하는 특정 인물 관련 자원, 풍속, 인심, 예절, 고유기술, 언어, 생활양식, 가치관념, 연극·음악·공예기술과 같은 무형문화재, 지역문화축제 등이다.

〈표 2-2〉 문화자원 분류

유형	구분	
유형 문화 자원	역사문화자원	유형문화재(세계문화유산, 국보, 보물, 중요문화재, 지방문화재 등)
		유형민속자료(의식주, 신앙, 연중행사 등)
		유형기념물(매총, 고분, 성지, 궁지 등)
	문화시설자원	박물관, 미술관, 과학관, 동물원, 수족관, 공원, 경기장 등
	인공경관자원	예가 제시되지 않았으나 자연경관자원과 대비되는 개념
무형 문화 자원	인적문화자원	특정 인물 관련 자원, 풍속, 인심, 예절, 고유기술, 언어, 생활양식, 가치관념
	비인적문화자원	무형문화재(연극, 음악, 공예기술)
		지역문화축제

자료: 남치호(2007); 박찬욱(2013)에서 재인용.

향토자원의 경우는 자연적 자원, 문화적 자원, 사회적 자원으로 구분될 수 있다(김향자 2011). 이 중 본 연구의 농촌문화자원과 관련이 깊은 향토자원은 문화적 자원이며, 특히 예술문화자원과 생활문화자원이 본 연구에서 참고할 수 있는 향토자원 세부 유형이라 할 수 있다.

〈표 2-3〉 향토자원 분류

구분	분류
자연적 자원	자연·경관자원, 생태자원, 환경(기후)자원
문화적 자원	역사문화자원, 예술문화자원, 생활문화자원
사회적 자원(경제적 자원 포함)	경제활동자원, 축제 및 행사, 지역인프라자원, 이미지자원

자료: 김향자(2011).

정명철 외(2014)의 경우는 농업유산 등재기준과 연계하여 농촌 무형유산을 식량안정성, 생물다양성, 생업기술, 농업문화 및 사회제도, 경관관리 등 5가지의 대분류로 구성하고, 이를 다시 19개 중분류 및 50개 소분류로 세분화하였다. 이 중 농업문화 및 사회제도 대분류의 생활 중분류와 예능 중분류, 의례 중분류의 세부내용이 본 연구에서 농촌문화자원으로 참고할 만한 세부 내용으로 파악된다.

〈표 2-4〉 농촌 무형유산의 범주 및 분류체계(일부)

대분류	중분류	소분류	세부내용
농업문화 및 사회제도	생활	의	일상복, 의례복, 특수복, 장신구 등의 제작 및 착용
		식	일상식, 의례식 등의 조리, 조리도구의 제작과 이용
		주	가옥과 관련된 기술 및 가옥, 담장, 정원 등의 구조와 이용
		의료	약물치료, 민간속방 등의 치료행위와 관련 도구의 제작과 이용
	예능	공예	섬유, 피모, 목칠, 종이, 자기 등
		문학	신화, 전설, 민담, 만담, 재담, 시조, 가사 등
		음악	농악, 판소리, 노동요, 놀이요, 의식요 등
		미술	회화, 불화, 수목화, 담채화, 부적, 혁필, 조각, 석탑, 서예, 공예
		무용	탈춤, 처용무, 태평무, 살풀이춤 등
		연극	다래시기, 가면극, 잡색놀이, 발탈, 인형극 등
		놀이	남사당놀이, 줄타기, 마당밧이, 농악놀이, 줄다리기, 고싸움놀이, 차전놀이, 백중놀이, 풍년놀이, 들독놀이, 강강술래, 삼색유산놀이, 선유놀이 등
	의례	세시풍속	설, 정월대보름, 이월초하루, 삼월삼짇날, 단오, 유두, 백중, 추석, 하원, 동지, 선달그믐 등의 명절(절기)에 행해지는 의례, 놀이, 음식 등
		일생의례	출산, 백일, 돌, 생일, 성년, 결혼, 회갑, 칠순, 팔순, 상례, 제례 등

자료: 정명철 외(2014) 수정.

〈표 2-5〉 절기·명절별 세시풍속과 주요 활동

계절	월(음력)	24절기	명절	세시풍속
봄	1	입춘	설 정월대보름 입춘	야광귀쫓기, 윷놀이 제기차기, 팽이치기, 썰매타기, 자치기, 다리밟기, 연날리기 달집태우기, 지신밟기, 쥐불놀이, 줄다리기, 풍물놀이
		우수		
	2	경칩	-	고추장담그기
		춘분		
	3	청명 곡우	삼짇날 한식	화전놀이, 활쏘기, 썩뜯기 달싸움, 나무심기, 찬음식먹기
여름	4	입하 소만	-	연등놀이, 탑돌이, 불꽃놀이
		망종		
	5	하지	단오	씨름, 그네타기, 줄다리기 머리감기
		소서		
	6	대서	초복 유두	풀베기, 비석치기, 멍석말이 모래찜질
가을	7	입추 처서	중복, 말복 칠석, 백중	백중놀이, 폭포물 맞기, 풍물놀이
		백로	추석	줄다리기, 강강술래, 씨름 소먹이놀이, 거북놀이
	8	추분		
	9	한로 상강	중구	시회(백일장), 단풍놀이
겨울	10	입동	상달	달보기, 가마타기
		소설		
	11	대설	동지	말타기, 까막놀이, 돈치기
		동지		
	12	소한 대한	-	쥐불놀이

자료: 한국민속대백과사전 홈페이지(<http://folkency.nfm.go.kr>; 2017. 6. 9.) 내용 수정.

절기와 주요 명절에 행해지는 세시풍속 역시 과거부터 농촌주민들에게 문화·여가활동을 제공했던 주요 농촌문화자원이다. 세시풍속은 한 해와 사계절에 행해지는 농경사회의 풍속이며, 세시풍속이 정착하기까지 역사성과 공감성, 문화성이 있으며, 쉽게 변하지 않는 강인성도 포함하고 있다(이필영 외 2006). <표 2-5>와 같은 세시풍속에 따른 많은 활동들이 과거 농촌의 주민들이 마을과 지역사회 내에서 문화·여가로 향유를 위해 활용했던 농촌문화자원이다.

이와 같이 문화자원, 향토자원, 농촌 무형유산, 세시풍속 등 유사 개념들의 세부 항목들을 검토한 후 이를 바탕으로 본 연구에서 농촌문화자원을 활용한 농촌주민의 문화·여가 실태와 정책 수요 등을 조사·분석에 활용하기 위한 농촌문화자원의 잠정목록을 구성하였다. 그리고 이를 전문가 자문회의와 연구진 검토 등을 통해 <표 2-6>과 같이 본 연구의 16개 농촌문화자원 항목을 제시하였다.

〈표 2-6〉 본 연구의 농촌문화자원 목록과 세부 항목

구 분	항 목	세부 항목 예시
전통음악	(1) 전통소리(창)	판소리, 민요, 잡가 등 창
	(2) 전통악기	장고, 소고, 팽과리, 징, 북, 피리, 대금, 당적, 가야금, 거문고, 아쟁, 편종, 편경, 좌고, 태평소, 나팔, 소라, 바라, 용고, 비파, 통소 등 전통악기 연주
전통춤	(3) 전통춤	탈춤, 광대춤, 인형극 등 전통무용
전통종합공연	(4) 전통종합공연	농악, 풍물, 굿 등 전통 종합공연
전통미술	(5) 전통그림	민화, 수목화, 산수화, 인물화 등 전통미술
	(6) 전통종교미술	불교미술, 석탑, 불상 등 종교미술
전통공예	(7) 전통예술공예	목공예, 도자공예, 금속공예, 나전칠기공예, 석공예, 종이공예 등의 예술작품 제작
	(8) 전통생활공예	목공예, 도자공예, 금속공예, 나전칠기공예, 석공예, 종이공예 등의 생활용품 제작
전통의식주	(9) 전통의(衣)생활	전통 의복, 전통 섬유 등 만들기, 전통 염색, 전통 액세서리(매듭 등)
	(10) 전통식(食)생활	전통 음식, 전통 음료, 전통 차, 전통 과자, 전통 장류 등 만들기
	(11) 전통주(住)생활	전통 가옥 짓기, 전통 창틀, 전통 기와, 전통 구들장, 전통 마루 등 만들기
전통글쓰기/읽기	(12) 전통글쓰기/읽기	서예, 시조 등 글쓰기/읽기
전통무예 및 놀이	(13) 전통무예 및 기예	씨름, 국궁(활쏘기), 말타기, 태권(택견) 등
	(14) 전통대기놀이	바둑, 장기, 화투, 윷놀이 등
	(15) 전통일상놀이	투호놀이, 널뛰기, 그네타기, 팽이치기, 연날리기, 제기차기, 칠고놀이, 땅따먹기, 공기놀이, 바석치기, 자치기, 딱지치기 등
	(16) 전통절기놀이	쥐불놀이, 연등놀이(관등놀이), 불꽃놀이(낙화놀이), 차전놀이(고싸움) 등



## 1. 우리나라 문화·여가정책의 주요 변화

우리나라의 경우 1960년대에 들어서야 문화·여가의 개념이 형성되면서 정부에서 관광자원 개발을 시작하였다. 이를 시작으로 1970년대에는 수도권에 편중된 국민여가시설의 불균형을 해소하고 국민 여가생활권을 확대하고자 대규모 관광휴양지 개발을 촉진한다(황주용 2014). 그러나 관광자원 개발 외에는 별다른 문화·여가 관련 정책의 추진이 매우 부족한 시기였다.

1980년대 들어 체육부가 발족하고 「국민체육진흥법」이 전면 개정(1982년)되면서 관광 일변도의 문화·여가정책이 다소 다변화되었다. 또 마침 37년간 지속된 야간통행금지가 폐지(1982년)되면서 사치성 향락산업이 급증하였다. 이 시기에는 국민들의 문화·여가가 이전보다 다변화되었다고는 하지만, 주로 사교·향락 위주의 소비형태로 변화된 측면이 있었다(황주용 2014).

1990년대 들어서는 문화부가 신설(1990년)되고 ‘문화발전 10개년 계획’을 수립하여 국민들의 문화 향수권을 바탕으로 한 문화복지 실현을 정책적으로 추구하게 되었다. 이때는 과거의 향락적 소비 중심에서 국민들의 문화 향수권 확대를 위한 대중음악, 문학, 예술, 영화 등 문화 중심으로 문화·여가정책이 전환된 시기이다(김향자·윤소영 2007).

2000년대에는 주 5일 근무제가 도입(2004년) 및 확대(2010년)되고 주 5

일제 수업이 시행(2012년)되는 등 국민들의 문화·여가활동 여건 및 수요가 크게 확대되었다. 정부에서도 범부처 차원에서 ‘여가문화 활성화 대책(2004)’을 추진하여 생활주변 문화인프라 구축을 지원하는 한편, 문화·여가 소외지역과 소외계층을 위한 시설확충, 프로그램 운영, 인력양성 등을 추진하였다(김향자·윤소영 2007).

〈표 3-1〉 시대별 한국의 문화·여가환경 변화

시대 구분	특징	사회·경제적 여건
1960년대 이전	여가인식 부재	• 전후복구와 원조부흥경제
1960년대	여가환경 기반조성	• 도시화 및 산업화 진행 • 여가 개념의 태동
1970년대	관광자원 개발	• 관광자원 개발에 대한 정부 개입 • 장기적인 관광종합계획 수립
1980년대	여가활동에 대한 국민적 관심 증대	• 아시안게임, 올림픽, 자가용 보급과 맞물려 여가 활동의 대중화가 이루어졌음
1990년대	여가산업의 양적 팽창	• 자율화, 국제화로 인한 해외여행의 비약적 증대 • 게임방 찜질방 등 상업적 여가시설의 확충
2000년대	여가 산업의 진화	• 주 40시간 근무제 시행과 자아실현 욕구 증가 • 초고속 인터넷 등 통신기술의 비약적 발달

자료: 윤소영 외(2013).

이처럼 우리나라의 경우 경제발전과 함께 국민들의 문화·여가생활을 위한 정책이 확대되고, 문화복지 실현을 위해 다양한 시설, 프로그램, 인력 등이 정책사업으로 지원되어 왔다. 문화·여가가 더 이상 경제발전에만 따른 소비 분야의 확대로 인식되기보다는, 국민들의 문화 향수권이라는 권리로서, 또 국민 삶의 질 향상을 위한 복지 및 공공서비스 분야로 인식되고 있다. 이에 따라 문화 소외계층과 소외지역에 대한 문화·여가 지원 역시 확대되었다.

그러나 정작 대표적인 문화 소외지역인 농촌과 소외계층인 농촌주민을 직접적인 정책 대상으로 하는 문화·여가정책은 최근까지 마련되지 않았다. 그나마 2010년부터 시행된 제2차 농어촌 삶의 질 향상 기본계획



(2010~2014)부터 문화·여가부문이 구성되었지만 농촌 맞춤형 정책이기 보다는 기존의 관계부처 사업들을 일부 모아 해당 계획에 담았을 뿐 농촌정책의 컨트롤 타워인 농식품부의 직접적인 사업추진이나 관련 사업 조정 추진은 미진한 형편이다. 이러한 이유로 “국가 여가 정책에 농촌은 없다”라는 주장도 제기되고 있다.<sup>8</sup>

## 2. 농촌문화·여가정책 추진 현황

농촌주민 대상의 문화·여가 증진 정책은, 「농어촌 삶의 질 향상 특별법」에 의거한 중앙정부(문화체육관광부, 농림축산식품부)의 정책사업과, 지역별 생활문화시설을 통한 동호회활동 등의 생활문화 증진 정책이 있다. 본 장에서는 관련 정책들의 법체계와 특성을 검토한다. 특히 관련 정책들이 문화·여가 취약지역인 농촌의 특성을 반영하고 있는지, 그리고 최근의 문화·여가 패러다임의 변화와 더불어 농촌문화·여가정책에 새롭게 도입된 ‘주민의 능동적 문화 참여 확대’와 ‘전통·향토문화의 발굴·보전·활용’이라는 주요 정책과제가 실제 어느 정도나 정책에 반영되어 추진되고 있는지를 검토한다.

이와 함께 본 연구의 농촌문화자원의 주요 내용을 구성하는 전통문화를 활성화하기 위한 그간의 정책 추진 내용을 간략하게 검토한다. 이를 통해 관련 정책들이 농촌문화·여가정책의 새로운 정책과제 중 하나인 ‘전통·향토문화의 발굴·보전·활용’에 어느 정도 기여하고 있는가를 분석한다.

<sup>8</sup> 한국조경신문(인터넷판). 2012. 9. 12. “국가 여가 정책에 농촌은 없다.” 기사 인용.

## 2.1. 농어촌 삶의 질 향상 특별법에 의거한 농촌문화·여가정책 사업

### 2.1.1. 농어촌 삶의 질 향상 특별법에 의거한 중앙정부 정책사업 관련 법체계

「농어촌 삶의 질 향상 특별법」은 각 부처에 분산되어 있는 농어촌 삶의 질 향상과 관련한 시책을 종합하여 5개년 기본계획을 수립하고 이를 추진하기 위해 2004년에 공포된 특별법이다. 2005년 제1차 기본계획을 시작으로, 현재 2014년에 발표된 제3차 기본계획이 시행되고 있다. 제3차 기본계획은 7대 부문으로 이루어져 있으며, 그중 문화·여가부문에 농어촌 주민의 문화·여가 증진을 위한 관련 사업들이 포함되어 있다.

농어촌 삶의 질 향상 특별법에 의거한 중앙정부의 정책사업 26개 중 문화체육관광부에서 추진하는 사업 24개, 농림축산식품부에서 추진하는 사업 2개 등이 있다. <표 3-2>와 같이 문화체육관광부에서 추진하고 있는 24개의 사업들은 농어촌 삶의 질 향상 특별법 외에 다른 근거 법을 함께 가지고 있다. 농림축산식품부에서 추진하는 2개의 사업은 농어촌 삶의 질 향상 특별법만을 근거하여 추진되고 있고, 사업의 대상 역시 농촌지역에 한정된다.

문화체육관광부에서 진행하고 있는 24개 사업의 근거 법 중 「작은도서관진흥법」, 「국가균형발전특별법」은 낙후지역에 대한 격차해소를 주요 목적으로 하고 있다. 이에 따라 해당 법에 해당하는 사업인 ‘농어촌 작은 도서관 조성사업’, ‘농어촌 공공 도서관 건립 지원 사업’, ‘농어촌 작은 영화관 조성사업’ 등은 취약지역인 농어촌 지역에 문화시설 인프라를 구축하는 것을 주요 목적으로 하고 있다.

그 이외의 법들은 문화예술의 진흥에 더 초점이 맞추어져 있어, 세부 사업들도 도시와 농촌을 포괄하여 사업이 진행되고 있다. 즉, 농림축산식품부에서 진행하고 있는 ‘농촌 교육·문화·복지 지원사업’과 ‘농촌축제지원사업’과 같이 농촌지역에 초점이 맞추어진 사업이 아니라, 여러 개의 사업 대상 지역 안에 농촌이 포함되어 있는 정도라고 볼 수 있다. 각 사업 시행 지침

에서도 ‘찾아가는 박물관’과 ‘농어촌 체육공간 조성’만이 사업대상을 농산  
어촌지역으로 한정하고 있을 뿐, 그 외의 사업들은 농촌지역의 의무 할당  
규정이나 농촌지역에 대한 개별적인 운영 지침이 없는 실정이다(농림축산  
식품부 2017a).

〈표 3-2〉 농촌문화·여가정책 사업 관련 법체계

부처	관련 법 (삶의 질 특별법 외)	기본계획 (삶의 질 기본계획 외)	해당사업
문화체육 관광부	작은도서관진흥법	-	- 농어촌 작은 도서관 조성
	도서관법	-	- 찾아가는 어린이 도서관
	국가균형발전특별법	지역발전계획	- 농어촌 공공도서관 건립 지원 - 농어촌 작은영화관 조성
	문화예술진흥법	-	- 문화이모작 - 생활문화공동체 만들기 - 문화누리카드 소외계층 문화 향유기회 제공 - 방방곡곡 문화예술 지원 - 어르신 문화프로그램 운영 - 지역특화문화행사 지원 - 지역문화 컨설팅 기반 구축
	문화예술교육지원법	문화예술교육 지원에 관한 종합계획	- 학교 예술강사 지원 - 예술꽃씨앗학교 지원 - 찾아가는 미술관 교육
	문화기본법	문화진흥 기본계획	- 문화가 있는 날 활성화
	박물관 및 미술관 진흥법	-	- 찾아가는박물관 - 찾아가는어린이박물관
	관광진흥법	관광개발기본계획	- 문화관광축제 지원
	지역문화진흥법	지역문화진흥기본계획	- 지역문화지수 - 지역문화 전문인력 양성기관 지정 - 생활문화센터 조성 - 문화도시문화마을 조성
문화체육 관광부	국민체육진흥법	-	- 어르신 생활체육 지도사 배치
	체육시설의 설치·이용에 관한 법률	-	- 농어촌 체육공간 조성
농림축산 식품부	-	-	- 농촌 교육·문화·복지 지원사업
	-	-	- 농촌축제 지원사업

자료: 법제처 국가법령정보센터 참고(www.law.go.kr: 2017. 10. 23.); 농림축산식품부(2017a) 재구성.

한편, 2014년에 제정된 「지역문화진흥법」은 지역 간의 문화격차 해소를 주요한 목적으로 도입되었다는 점에서 주목할 필요가 있다. 해당 법령 1조에는 “이 법은 지역 간의 문화격차를 해소하고 지역별로 특색 있는 고유의 문화를 발전시킴으로써 지역주민의 삶의 질을 향상시키고 문화국가를 실현하는 것을 목적으로 한다(법제처 국가법령정보센터 홈페이지)”라고 밝히고 있다. 문화취약 지역이 대부분 농촌지역이라는 점에서 본 법에 의거한 정책들이 농촌주민의 문화·여가 증진에 긍정적인 영향을 미칠 수 있는 가능성을 가지고 있다. 하지만 실질적으로 시행되고 있는 4개의 사업들은 도시와 농촌을 포괄한 사업이며, 문화취약 지역으로서의 농촌지역에 대한 개별 운영 지침이나 할당 규정이 없다. 또한 「지역문화진흥법」과 이에 근거한 지역문화진흥 기본계획(2015~2019)에도 지역단위의 문화발전에 방점이 맞추어져 있을 뿐, 문화격차 해소의 주요 대상지인 농촌지역에 대한 고려는 전무한 실정이다(문화체육관광부 2014).

## 2.1.2. 농어촌 삶의 질 향상 특별법에 의거한 중앙정부 정책 사업의 특징

「농어촌 삶의 질 향상 특별법」에 의거하여 5년 단위로 수립되는 농어촌 삶의 질 향상 기본계획에서 문화·여가부문이 도입된 것은 제2차 기본계획(2010~14년)부터였다. 문화·여가의 향유가 농촌주민의 삶에 있어서 중요한 부분이며, 문화·여가부문 역시 도시와의 격차를 완화할 수 있도록 정책적 노력이 필요하다는 인식에서다. 그러나 제2차 기본계획은 시설·인프라 구축과 공연예술 개최 등 공급자 중심의 정책에 초점이 맞추어져 있었다. 이에 따라 농어촌 공공도서관 설립, 테마별 과학관 확충, 농어촌 복합체육시설 확충, 농어촌 작은 도서관 조성, 문화·예술 및 체육행사 지원, 지방문화원 실버문화 프로그램 지원 등이 농촌문화·여가정책의 주요 추진 내용이었다(농림축산식품부 외 2009).

그러나 제3차 기본계획이 준비되는 과정에서 기존의 농촌문화·여가정책의 핵심인 공급 중심의 정책이 농촌주민의 문화·여가의 질을 향상시키는데

한계가 존재한다는 비판이 제기되었다. 이와 함께 최근 선진국의 문화·여가정책의 동향을 참고하여 농촌주민의 능동적 참여에 의한 문화·여가 증진을 위한 정책이 확대되어야 한다는 전문가들의 의견이 제시되었다(성주인 외 2014). 이에 따라 제3차 기본계획(2015~2019)에서는 문화민주주의 패러다임에 입각하여 주민이 문화의 생산자로서 참여할 수 있는 주민 참여형 정책 사업을 강화하고자 하였다(농림축산식품부 외 2014). 또 이를 뒷받침할 수 있는 생활문화시설에 대한 공급과 지원 역시 강화하였으며, 농촌에 부족한 문화·여가 시설의 공급을 ‘작은시리즈’를 통해 확대하였다. 이와 같은 문화·여가 부문에서의 사업 확대에 따라 제3차 기본계획의 문화·여가 분야에 대한 투융자 규모는 총 17,803억 원으로, 제2차 계획 기간의 투융자 규모에 비해 약 2.4배 증가하였다(농림축산식품부 외 2014). 제3차 기본계획에 포함되어 있는 농촌문화·여가 관련 사업은 <표 3-3>과 같다.<sup>9</sup>

<표 3-3>과 같이 농촌문화·여가 관련 사업은 크게 공급형 문화·여가정책 사업과 참여형 문화·여가정책 사업으로 분류할 수 있다. 먼저 공급형 문화·정책 사업은 총 20개 사업이 있다. 농촌지역은 대형 문화시설을 읍 중심지에 설치하고 문화예술공연을 공급한다 해도 이용자 수가 적고, 면지역에서 읍지역으로 이동하는데 교통이 불편하여 효율성이 떨어질 수 있다. 제3차 기본계획에서는 인구규모에 적합한 작은 도서관, 작은 영화관 등의 ‘작은시리즈’를 확대하고, 기존 시설을 리모델링한 생활밀착형 문화시설인 생활문화센터 조성 등을 통해 농촌에 적합한 시설을 구축하고자 하였다. 또한 공연 및 관람공급 사업의 경우 방방곡곡 문화예술지원, 찾아가는 미술관·도서관·박물관 등 대부분 마을로 찾아가는 공급형 프로그램에 초점이 맞추어져 있어 농촌지역의 여건을 고려하였다.

<sup>9</sup> 농림축산식품부에서 진행하고 있는 사업인 ‘농촌 교육·문화·복지 지원사업’과 ‘농촌축제지원사업’은 기본계획에 포함되어 있지 않으나, 삶의 질 특별법에 의거하여 진행되고 있는 농촌문화 관련 사업으로 <표 3-3>에 포함하였다.

〈표 3-3〉 농촌주민 문화·여가 지원 정책 사업

구분	담당 부처	사업명	시설·인프라	관람 제공	축제 지원	전문인력 양성	교육 제공	대중 참여	사업의 내용
공급형	문체부	문화누리 카드로 소외계층 문화향유 기회제공			현금지급(문화이용권)				저소득층 대상, 개인별 5만 원권 문화누리카드 발급
	문체부	지역문화 컨설팅 기반구축			컨설팅 지원 체계 구축				지역 문화재단 및 지역대학 중심으로 민간(산) 협력체계 구축 통해 지역문화 관련 종합컨설팅 지원
	문체부	지역문화지수			실태조사				지역 재정지원도, 문화인프라, 문화향유 수준 등의 지표를 지수화 하여 지역별 문화여건 비교 분석
	문체부	농어촌 공공 도서관 건립지원	○						유휴 공간을 활용 또는 기존 타용도 공공건물의 리모델링 통해 전국 농어촌 공공도서관 '19년까지 총 310개관 확대 건립
	문체부	농어촌 작은 도서관 조성	○						마을공동시설 및 유휴 공간 리모델링 통해 복합문화 서비스 제공 하는 작은도서관 확충
	문체부	농어촌 작은 영화관 조성	○						문예회관 리모델링 등 통해 극장이 없는 시군에 100석 내외의 소규모 상설 상영관 건립 및 운영 지원
	문체부	생활문화센터조성	○						기존 문화시설 등 리모델링하여 지역 주민이 쉽게 접근할 수 있는 생활문화 공간 조성
	문체부	문화가 있는 날 활성화		○					매달 마지막 수요일을 '문화가 있는 날'로 지정, 문화시설 가객할인·정시퇴근 운동, 기획 공연 개최 등을 통한 국민 문화향유 기회 확대
	문체부	방방곡곡 문화예술포럼 지원		○					찾아가는 프로그램 지원으로 문화 소외지역 농어촌 주민의 문화·여가 향유 기회 확대
	문체부	찾아가는 미술관 교육사업		○			○		전국소외지역으로 찾아가는 미술관교육 활동
	문체부	찾아가는 어린이 박물관		○			○		전국소외지역으로 찾아가는 어린이 박물관 전시 버스 관람 및 교육 운영
	문체부	찾아가는 박물관 운영		○			○		문화향유 소외지역 초등학교 방문 및 박물관교육
	문체부	찾아가는 도서관		○			○		도서관 접근이 어려운 정보취약계층 어린이들에게 도서와 다양한 독서문화프로그램 제공

(계속)

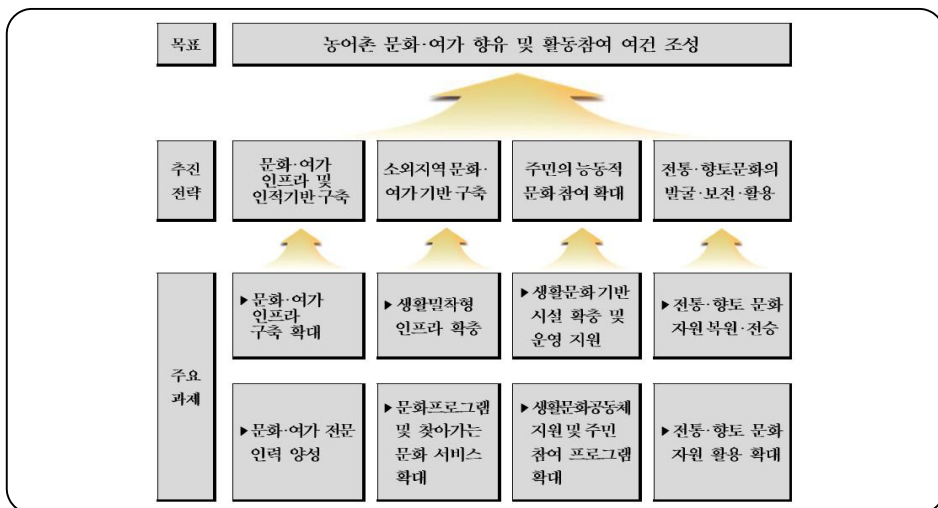
구분	담당 부처	사업명	시설· 인프라	관람 제공	축제 지원	전문인력 양성	교육 제공	대중 참여	사업의 내용
공급형	문체부	학교예술 강사지원					○		정규교과 및 돌봄교실·자유학기제(교육부)와 연계하여 전국 초·중·고에 예술강사 파견
	문체부	지역문화 전문인력 양성기관 지정				○	○		지역특성을 이해하고 지역문화프로그램 및 콘텐츠를 기획·개발·평가할 수 있는 지역문화인력(활동가) 확충 및 교육 확대
	문체부	문화 이모작				○	○		권역별(경기, 충청, 경상, 전라) 지역주민, 마을리더, 귀농귀촌 회망자 등 대상으로 지역문화콘텐츠 발굴 등 문화 활동가 양성 교육
	문체부	문화관광 축제지원			○				성장가능성이 있는 축제의 문화관광 자원화 및 관광상품으로 특화하여 지역이미지 개선 및 세계적인 축제로 육성
	문체부	지역특화문화행사 지원			○				지역의 독특한 역사문화 자원을 활용한 행사 개최지원
	문체부	아르신 생활체육 지도사 배치					○		생활체육 현장에 지역단위 생활체육 지도사 배치
	문체부	농어촌 체육공간 조성	○						농어촌 지역에 공공 체육시설 설치를 지원
	농림부	농촌축제지원사업			○		○		농촌지역에서 지역주민들이 주체가 되어 주민화합, 전통계승, 향토자원 특화 등 특정 주제를 중심으로 지역공동체 활성화를 위해 개최하는 축제
참여형	문체부	문화도시 문화마을 조성	○		△		○		주민 주도의 자생적 생활문화 활동 및 공간조성 지원
	문체부	예술꽃 씨앗학교 지원					○		농산어촌 등 문화소외/취약 지역 소규모학교(전교생 400명 이하) 대상 '예술꽃씨앗학교' 선정, 전교생 대상 예술교육 제공
	문체부	생활문화 공동체 만들기					○		농어촌 등 문화소외지역에 주민역단, 공공미술, 공동체 연극 영화 등 문화 예술 활동을 매개로 한 지역공동체 형성 지원
	문체부	아르신 문화 프로그램 운영					○		농어촌 노인의 문화교육, 문화봉사, 일자리 창출 연계
	농림부	농촌 교육·문화·복지 지원사업					○		농촌 교육·문화·복지 지원사업은 농촌 면단위를 대상으로 하여 교육·문화·복지와 관련된 프로그램을 운영하는 15명 이상의 주민 공동체를 지원하는 사업

주: 해당사업에서 관련성이 높음(○), 어느 정도 관련(△), 빈칸은 관련성 부족 또는 없음.  
자료: 농림축산식품부(2017a, 2017b).

주민들의 적극적인 참여를 통해 진행되는 참여형 문화·여가정책 사업은 농림축산식품부가 주관하는 사업 2개를 포함하여 총 6개다. 제2차 기본계획에서는 ‘어르신 문화프로그램 운영’, ‘생활문화 공동체 만들기’, ‘예술꽃 씨앗학교 지원’ 등 총 3개 사업이 진행되었다. 이와 비교해 보면, 제3차 기본계획에는 농림축산식품부에서 진행하고 있는 사업인 ‘농촌축제지원사업’과 ‘농촌 교육·문화·복지 사업’이 포함되어 있지 않아, 실질적으로 ‘문화도시 문화마을 조성사업’ 1개 사업만이 기본계획에 추가된 상황이다. 즉, 제3차 기본계획에서는 <그림 3-1>과 같이 ‘주민의 능동적인 문화 참여 확대’를 주요한 추진전략으로 하고 있으나, 실질적으로 관련 사업을 새롭게 기획하거나 확대하여 추진하지 못하였다.

또한 제3차 기본계획에서는 추진전략으로 전통·향토문화의 발굴·보존·활용을 추가하였다. 하지만 실질적으로 농촌의 지역자원을 활용한 사업으로는 ‘지역문화 전문인력 양성기관 지정’, ‘문화 이모작’ 등 지역의 문화인력 양성을 위한 사업과 ‘지역특화문화행사 지원’과 같은 축제지원사업 등 총 3개 사업뿐이다. 전문인력의 양성이 직접적으로 전통문화자원의 활용을 통한 주민의 문화향유 증진이나, 관광자원의 개발로 이어지는 것은 아니다. 즉, 추진전략에 적합한 사업의 확충이 필요할 것으로 보인다.

〈그림 3-1〉 제3차 농어촌 삶의 질 향상 기본계획 문화·여가 부문



자료: 농림축산식품부 외(2014).



### 2.1.3. 주민 참여형 및 농촌문화자원 활용형 정책사업<sup>10</sup>

본 장에서는 현재 진행되고 있는 농촌문화·여가 사업 중 주민 참여형 문화·여가정책 사업을 살펴보고, 해당 사업에서 농촌문화자원을 활용한 사례를 살펴보고자 한다. 「농어촌 삶의 질 특별법」에 의거하여 중앙정부에서 진행되고 있는 주민참여형 문화·여가 사업은 총 6개이다. 문화체육관광부에서 진행하고 있는 사업으로는 청소년을 대상으로 한 사업인 ‘예술꽃씨앗 학교 사업’, 노인을 대상으로 한 ‘어르신 문화프로그램 사업’, 주민조직을 대상으로 한 ‘생활문화공동체 만들기 사업’, 지역 및 마을단위를 대상으로 한 ‘문화도시 문화마을 조성사업’ 등 총 4개이다. 농림축산식품부에서 진행하고 있는 사업으로는 주민 조직 및 단체를 지원 대상으로 한 ‘농촌 교육·문화·복지 사업’과 농촌주민이 참여하는 마을축제를 지원하는 ‘농촌축제지원사업’ 등 총 2개이다.

#### 가. 예술꽃씨앗학교 지원사업(문화체육관광부)

예술꽃씨앗학교 지원사업은 문화소외 및 취약지역에 위치한 전교생 400명 이하의 소규모 학교를 대상으로 1인 1예술 활동을 지원하는 사업이다. 단순히 문화예술 교육 강사를 지원하는 프로그램이 아니라, 모든 학생들이 문화예술을 배우고 지역공연에 참여하거나 지속적인 동호회 활동을 진행할 수 있도록 지원한다는 점에서 참여형 문화정책으로 분류할 수 있다. 2008년부터 학교별 신청을 받아 심사를 통해 지원 대상 학교를 선정하고 4년간 지원하고 있다. 학교당 매년 1억 원씩 지원하고 있으며, 2017년까지 총 95개 학교에서 사업이 진행되었다.

대상 학교 95개교 중 도농복합시 및 군지역 학교 75개교이다. 그중 11개교에서는 <표 3-4>와 같이 전통문화 분야를 소재로 예술교육을 진행하고 있다. 수정초등학교(충남 청양군)는 농촌지역의 특성상 주변지역에 현대

<sup>10</sup> 농림축산식품부(2017a), 농림축산식품부(2017b) 참고.

및 서양 문화 관련 기관보다 국악원, 판소리보존회 등의 전통문화 관련 전문기관이 더 많아 전통문화 분야를 선택했다고 한다.<sup>11</sup> 학생들에게 예술교육을 진행하기 위해서는 전문 강사 예술인이 필요하고, 또한 다양한 프로그램 진행을 위해 전문기관과의 연계도 필요하다. 전통문화 관련 전문기관과의 접근성이 높은 농촌지역 학교의 경우, 예술꽃씨앗학교 사업 프로그램으로 전통문화 분야를 선택하는 것이 더 효율적인 방법일 수 있다.

전통문화를 활용하고 있는 학교 중 3개교에서는 해당 지역의 전통문화를 활용한 예술교육을 진행하였다. 내용은 아래와 같다.

〈표 3-4〉 예술꽃씨앗학교 중 전통문화 분야 교육 진행 학교

시작 연도	지역	학교명	교육 분야	운영 프로그램	학생 수
08~11년	강원	대포 초교	국악	- 국악관련악 교육	63명
09~12년	전북	간중 초교	국악	- 교과 연계 통합 프로그램(전통음악, 전통무용, 전통미술), 방과 후 국악관련악, 국악 동아리, 방학 중 국악 실기 캠프 운영	71명
09~12년	전북	남원 초교	국악	- 국악관련악단, 민요, 사물놀이, 난타, 판소리 등 국악교육 - 예술놀이터(‘시장에 가면’, ‘동네 한 바퀴’ 등) 프로그램을 통해 지역과 하나 되고 지역을 다양한 예술 활동으로 표현	425명
10~13년	경남	거류 초교	국악	- 국악관련악과 함께 하는 어린이 고성오광대 놀이와 고성농요 프로그램 운영	118명
10~13년	전북	당복 초교	국악	- ‘창작 국악극 활동을 통한 전통문화예술과 친구되기’를 통해 창작 국악극 활동 특성화 프로그램을 즐기고 생활화할 수 있도록 운영	225명
12~15년	충북	수안보 초교	퓨전 국악	- 물빛소리(우리의 음악과 서양의 음악을 아우름) 교과연계 음악 교육	39명
12~15년	제주	애월 초교	제주 전통 문화	- 제주해녀 관련 주제학습, 전통예술극, 제주민요, 허벅장단, 승무복 등 제주전통문화와 관련된 통합예술교육 및 동아리, 캠프, 학부모·지역 연계 프로그램 운영	124명
13~16년	충남	서천 중교	전통 문화	- 다양한 예술체험활동 및 판소리 교육을 통한 전통문화 맥 잇기 - 전통과 현대음악이 함께 어우러지는 퓨전공연으로 감성지수 높이기(대금, 사물놀이, 해금, 아쟁, 통기타, 난타, 밴드, 퓨전댄스, 전통공예 등)	303명

11 수정초등학교와의 인터뷰 내용 발췌(인터뷰 날짜: 2017. 8. 14.).

(계속)

시작 연도	지역	학교명	교육 분야	운영 프로그램	학생 수
14~17년	전북	삼례 초교	전통 문화	- 덩더쿵 우리장단(1학년 전통타악), 홍길동의 후예들(2학년 전통무술), 상상발달 전통미술 놀이터(3학년 전통미술/놀이), 덩실덩실 몸짓 놀이터(4학년 전통무용), 올드 케이팝(5학년 소금), 즐기 Go!, 신나 Go!(6학년 난타)	381명
14~18년	충남	수정 초교	국악	- 국악 분야 7개 프로그램 편성·운영(판소리, 장구, 가야금, 민요, 해금, 난타, 춤사위) - 국악공연: 스토리가 있는 수정 각설이	58명
14~18년	경북	장천 초교	국악	- 무용농악, 난타, 판소리 교육 - 학부모 / 지역민 가야금 동아리 '도드리' 운영	98명

자료: 예술꽃씨앗학교 홈페이지(<http://flower.arte.or.kr>: 2017. 9. 15.). 참고.

#### [예술꽃씨앗학교 지역전통문화 활용 사례]<sup>12</sup>

- 1) 경상남도 고성군 거류초등학교(학생수 118명)
  - 사업기간: '10~'13년/ 예술꽃씨앗학교 지원 사업으로 사업 연장
  - 경상남도 고성군에 위치한 거류 초등학교는 지역의 전통문화자원인 고성농요와 고성오광대 놀이를 전교생에게 교육하고 있다. 학교에서는 지역의 고성농요보존회, 고성오광농악대전수회와 연계한 프로그램을 통해 학생들에게 전문적인 전수교육을 진행하고, 지역행사 시에는 공연에 참여할 수 있는 기회도 갖고 있다.
- 2) 제주도 애월읍 애월초등학교(학생 수 124명)
  - 사업기간: '12~'15년
  - 제주도 애월읍에 위치한 애월초등학교에서는 제주해녀 관련 주제학습, 제주무용, 제주민요, 허벅장단 등 제주 전통문화를 활용한 통합예술교육을 진행하고 있다. 이를 통해 학생들이 동호회 활동을 진행하면서 지역행사에서 공연을 진행하였다. 또한 '해망의 숨비소리'라는 가을축제를 통해 학생들이 배운 제주전통문화를 지역주민에게 선보이는 자리를 마련하고 있다.
- 3) 경상북도 구미시 장천면 장천초등학교(학생 수 98명)
  - 사업기간: '14~'18년
  - 경상북도 구미시 장천면에 위치한 장천초등학교에서는 구미시의 전통음악인 무용농악을 소재로 하여 학생들에게 문화예술교육을 진행하고 있다. 교육을 통해 농악을 전수받는 학생들을 통해 '무용농악연희패'라는 농악단을 구성하여 각종 대회에 참가하는 등 다양한 활동을 진행하고 있다. 학생들의 활동과 연계하여 학부모 및 지역민의 전통음악 동아리 '도드리'도 함께 운영되고 있다.

<sup>12</sup> 예술꽃씨앗학교 홈페이지. <[flower.arte.or.kr](http://flower.arte.or.kr)>. 검색일: 2017. 9. 15.

## 나. 어르신 문화프로그램(문화체육관광부)

어르신 문화프로그램 사업은 어르신들의 삶의 질을 높이고 문화향유의 기회를 높이기 위한 문화예술 활동을 지원하는 사업이다. 교육만을 지원하는 것이 아니라, 동호회 활동, 봉사활동 등 노인이 자발적으로 참여하는 프로그램에 지원하고 있어 참여형 사업에 해당한다. 사업 초기인 2007년에는 참여자 수가 3,000명에 못 미쳤으나, 10년 후인 2016년도에는 12,111명으로 사업에 다른 수혜자가 꾸준히 증가하고 있다.

2017년 어르신문화프로그램 사업은 ‘어르신 문화활동 지원’, ‘어르신 문화일자리’, ‘어르신-청년 협력프로젝트’ 등의 3개 단위사업으로 이루어져 있다. 총 309개의 문화시설 및 문화단체에 총 31억 9천만 원을 지원하였다. 2017년 어르신문화프로그램 지원 단체 309개 중 도농복합시 및 군지역 단체는 171개이며, 그중 전통문화를 활용하여 동호회 활동 및 교육프로그램을 지원하고 있는 단체는 48개(국악 20/ 공예 8/ 역사 3/ 전통주 1/ 요리 1/ 전통미술 3/ 전통놀이 3/ 전통무용 6/ 전통문학 2/ 국악연극 1)로 나타나 1/3 정도가 전통문화를 활용한 프로그램을 진행하는 것으로 나타났다.<sup>13</sup>

### [어르신 문화프로그램 지역전통문화 활용 사례]<sup>14</sup>

- 화순문화원-어르신문화일자리사업 '전통놀이문화 전수 및 전통놀이 옹품제작 및 판매'
- 화순문화원에서는 2017년도 3개의 단위사업 중 어르신문화일자리사업을 진행하고 있다. 25명의 어르신들이 자치기, 비석치기, 윷놀이 등의 전통놀이에서 화순지역만이 가지고 있던 규칙을 발굴하고 기록하여 책자로 발간하는 작업을 진행하였다. 이를 토대로 전통놀이 도구를 직접 제작하여 상품화하였고, 복지회관, 학교 방과 후 수업 등에 봉사활동을 가서 화순지역의 전통놀이 규칙을 전수하는 활동을 진행하였다.

<sup>13</sup> 어르신 문화프로그램 홈페이지. <[www.seniorculture.or.kr](http://www.seniorculture.or.kr)>.

검색일: 2017. 9. 15.

<sup>14</sup> 화순문화원과의 인터뷰에서 발췌(인터뷰 날짜: 2017. 8. 23.).

## 다. 생활문화공동체만들기(문화체육관광부)

생활문화공동체만들기 사업은 2009년부터 시행된 사업으로, 전국의 문화 소외지역에 주민악단, 공공미술, 공동체 연극·영화 등의 문화·예술 활동을 최대 3년간 지원한다. 이를 통해 지역의 변화를 유도할 수 있는 자생적인 주민공동체 형성의 계기를 마련하고자 한다. 본 사업은 ‘지역공동체’를 문화예술 활동의 참여자로 인식하는 것이 특징이라 볼 수 있다.

2009년부터 현재까지 지원된 31개 주민조직 중 도농복합시 및 군지역 주민조직은 총 15개 조직이다. 한 지역당 연 평균 3,400만 원을 지급한다. 농촌지역 15개 조직 중 지역의 전통문화를 활용하여 활동하는 단체는 농악 관련 1팀, 지역문화자원 연구회 1팀으로 총 2개의 조직이 활동하고 있다.

### [생활문화공동체만들기 지역전통문화 활용 사례]<sup>15</sup>

- 우도농악보존회(사업기간: 2010~2012)  
전남 영광군 우평마을에서 우도농악보존회를 중심으로 하여, 마을 주민들이 참여하는 마을 전통의 당산제를 복원하였다. 본 사업을 계기로 매년 마을주민이 참여하는 당산제 축제를 진행하고 있다.
- 지역문화자원 연구회(지원기간: 2011~2013)  
전북 완주군 삼기리 마을에서 100여 명의 주민이 참여하여 지역문화자원을 발굴하고 활용방안을 연구하는 연구회를 조직하였다. 각자 관심사에 맞추어 지역전통음식연구, 공예연구 등 동호회를 구성하여 활동하고 있다.

## 라. 문화도시 문화마을 조성사업(문화체육관광부)

문화도시 문화마을 조성사업은 2014년 「지역문화진흥법」의 제정을 계기로 시행된 사업이다. 문화도시는 도시지역의 관광화를 목적으로 한다면, 문화마을은 마을단위의 지역을 대상으로 하여 주민의 문화적 역량을 향상하는 것을 목적으로 한다. 농촌지역에 대한 지원사업은 문화마을 조성사업에 해당된다.

<sup>15</sup> 한국문화원연합회. 2015. 『마을, 새로운 이야기를 쓰다』 참고.

문화마을 조성사업은 총 3년간 1개 마을당 연 2억 원(국비 0.8억 원, 지방비 1.2억 원)씩 지원하고 있다. 마을단위의 공동체를 중심으로 지역문화를 생활 속에서 향유하여, 문화에 대한 이해와 문화적 자생력을 높이는 것을 목표로 한다. 즉, 마을의 고유문화를 활용한 주민 참여형 문화 프로그램의 개발 및 운영을 지원하는 것이 본 사업의 핵심이라 볼 수 있다.

문화마을 지정 36개 지역 중 도농복합시 및 군지역은 26개 지역이다. 지역 고유문화자원을 활용한다는 본 사업의 특성상 26개 지역 모두 지역전통문화를 활용한 주민 참여형 프로그램을 진행하고 있다. 그러나 본 사업은 주민들의 순수한 문화·여가활동의 지원보다, 장기적으로 관광자원을 발굴한다는 점에 초점이 맞추어져 있다. 2016년에 사업이 끝난 충남 부여군 규암마을과의 인터뷰 결과, 사업이 끝난 후 관광자원화할 수 있는 추가적인 지원이 없다면 해당 활동이 순수한 문화활동으로서는 이어지기 힘들 수 있다는 점을 문제점으로 제시하였다.<sup>16</sup>

**[문화마을 조성사업 지역문화자원 활용 사례]<sup>17</sup>**

○ 충남 공주시 상신마을(2014~2016) - 베틀가 합창단

2014년부터 문화마을 조성사업을 진행한 공주시 상신마을에서는 지역의 전통 민요를 복원하여 주민 합창단을 구성하였다. 마을의 전통문화자원을 복원하는 과정 속에서 한 주민 할머니가 기억하고 있는 구전 노래 '베틀가'를 발견하고, 이를 채록하여 '베틀가'를 복원한 것이다. 12명의 할머니들이 상신합창단을 만들어 마을 행사에서 '베틀가'를 공연하였고, 이를 계기로 합창단을 지속적으로 운영하고 정기적인 공연을 개최하고 있다.

## 마. 농촌 교육·문화·복지 지원사업(농림축산식품부)

농촌 교육·문화·복지 지원사업은 2015년부터 농촌 면단위를 대상으로 하여 교육·문화·복지와 관련된 프로그램을 운영하는 15명 이상의 주민 공동체를 지원하는 사업이다. 지역 주민 스스로 농촌의 삶의 질 여건을 개선

<sup>16</sup> 충남 부여군 규암마을 주민협의회 인터뷰 내용 발췌(인터뷰 날짜: 2017. 2. 27.).

<sup>17</sup> 공주시 상신마을 주민협의회 인터뷰 내용 발췌(인터뷰 날짜: 2017. 2. 27.).

할 수 있는 역량을 개발하는 것을 목표로 하고 있다. 2017년 한 해 동안 175개소에 지원이 이루어졌고, 프로그램에 따라 500만 원에서 2,500만 원의 차등지원이 이루어졌다. 중앙정부에서 진행하는 사업 중에서는 유일하게 농촌의 면지역의 주민만을 대상으로 한 주민참여형 프로그램이다.

본 사업이 교육, 문화, 복지 사업에 포괄적으로 지원을 하고 있지만, 대부분의 사업들이 세 가지의 영역을 복합적으로 가지고 있다. 175개의 사업 중 113개의 사업이 문화활동과 교육활동이 결합된 형태로, 강의를 통해 특정 문화활동을 배우고 이를 토대로 동호회 활동 등의 문화활동이 이루어지는 방식이다. 62개의 사업은 교육과 문화활동에 복지활동이 추가된 형태이다. 사업지원을 받은 175개 팀 중 전통문화를 소재로 한 프로그램을 운영하는 공동체는 총 43개였다.<sup>18</sup>

**[농촌 교육·문화·복지 지원사업 지역문화자원 활용 사례]<sup>19</sup>**

○ 평창군(2016년)

2016년 농촌 교육·문화·복지 지원사업에 선정된 평창문화원은 평창군 진부면에서 활동하고 있는 향토소리 풍물단원을 대상으로 평창지역의 향토소리와 풍물가락을 지도하였다. 30여 명의 진부면 주민으로 이루어진 향토소리 풍물단원은 지원금을 통해 평창아라리, 목도소리 등을 평창문화원을 통해 배우고, 지역 내에서 풍물단 활동을 이어가고 있다.

## 바. 농촌축제지원사업(농림축산식품부)

농촌축제지원사업은 2008년부터 진행되고 있는 농촌축제 지원사업이다. 농촌지역에서 지역주민들이 주체가 되어 개최 및 운영되는 축제에 지원하는 것을 원칙으로 하며, 이를 통해 지역 공동체를 활성화하고 농촌의 가치를 제고한다. 삶의 질 기본계획에 포함되어 있는 ‘문화관광 축제지원 사업’

<sup>18</sup> 농림축산식품부 복지여성과 내부자료.

<sup>19</sup> 강원타임즈. 2016. 5. 3. “평창문화원, 2016년 농촌교육문화복지 지원사업공모 선정” 참조. <<http://www.kwtimes.co.kr>>. 검색일: 2017. 10. 16.

과 ‘지역특화문화행사 지원사업’은 지역행사를 관광상품화하는 데 초점이 맞추어져 있다면, 본 사업은 지역 주민의 참여와 주도적 운영에 초점을 맞추고 있다. 사업의 시행지침에는 농촌축제를 “공동체의 목적을 달성하기 위한 유희적인 문화적 프로그램”<sup>20</sup>이라 정의하고 있어, 주민 자발적인 공동체 활동으로서의 행사 개최를 중시하고 있는 것으로 보인다.

2017년에는 주민 50명 이상으로 이루어진 공동체가 기획 및 운영하는 농촌지역 축제 57개에, 축제당 600만 원에서 1,000만 원을 지원하였다. 57개의 축제 중에서 34개의 축제가 지역의 전통문화자원을 소재로 하고 있다.<sup>21</sup> 의무규정이나 지침은 없으나 지역문화자원을 활용함으로써 지역 정체성이라는 하나의 가치로 주민들의 공동체성을 향상시키기에 용이하다는 장점이 있다.

**[농촌축제지원사업 지역문화자원 활용 사례]**

○ 해남군 북평 용줄다리기 축제(2017년)<sup>22</sup>

해남군 북평면에서는 북평면줄다리기보존회와 북평면민이 함께 500년 전통의 북평 용줄다리기를 재현하는 축제 행사를 2009년부터 매년 진행하고 있다. 용줄다리기는 길이 25m, 두께 5cm의 줄로 남성을 상징하는 파란 아드럼과 여성을 상징하는 빨간 아드럼을 잡고 힘겨루기를 하고, 이를 통해 내년 농사를 점치는 전례행사이다. 축제날 북평면민들은 아드럼과 우드럼으로 나누어 마을을 돌아 북평 중학교에서 모여 힘겨루기를 이 어간다. 줄다리기 퍼포먼스와 함께 주민들로 이루어진 풍물패 공연이 함께 이어지고, 강강술래, 달집태우기 등의 전통놀이도 함께 진행된다.

<sup>20</sup> 농림축산식품부. 2014. 2014년 농촌축제지원사업 시행지침.

<sup>21</sup> 농림축산식품부 복지여성과 내부자료.

<sup>22</sup> 해남신문. 2015. 11. 9. “500년 전통 이어나가는 북평 용줄다리기” 참조.

<<http://www.hnews.co.kr/news/articleView.html?idxno=38656>>.

검색일: 2017. 10. 16.



## 2.2. 농촌 생활문화시설 지원

주민들의 동호회 활동 및 문화생활을 증진하기 위해 각 지역에 설치된 생활문화시설로는 지방문화원, 문화의집, 생활문화센터 등이 있다. 문화기반시설이 부족한 농촌지역에서는 각 지역에 설치되어 있는 생활문화시설이 주민들에게 주요한 문화·여가 시설로 활용되고 있다.

〈표 3-5〉 생활문화시설 관련 법체계

관련 법	시설	목적
지방문화원진흥법(1997년 제정)	지방문화원	지역문화의 계발·보존 및 활용, 지역문화의 발굴·수집·조사·연구 및 활용
근거 법령 없음	문화의집	주민들의 문화향유 기회 확대, 문화적 소외 극복
지역문화진흥법(2014년 제정)	생활문화센터	지역주민의 문화향유 접근성 향상 및 지역문화공동체 회복

자료: 법제처 국가법령정보센터([www.law.go.kr](http://www.law.go.kr): 2017. 10. 23.). 참고.

지방문화원은 1997년 4월 제정된 「지방문화원진흥법」에 따라, 지역문화를 균형 있게 진흥하는 데 이바지하기 위한 목적으로 설립된 비영리특수법인이다. 시·군 또는 자치구별로 1개의 원을 설치하도록 규정하고 있다. 법령에는 지방문화원의 역할로 지역문화의 계발·보존 및 활용, 지역문화의 발굴·수집·조사·연구 및 활용, 지역문화행사의 개최 및 지역문화 활성화(제8조 지방문화원의 사업) 등을 명시하여, 관련 사업들을 수행하도록 하고 있다.<sup>23</sup> 이를 기반으로 지역 주민들이 지역문화자원을 활용한 문화활동을 진행할 수 있는 참여형 프로그램을 함께 운영하고 있다.

문화의집은 기존의 대형화된 문화센터, 문예회관 등과 달리 주민들이 부담 없이 이용할 수 있고 접근성이 좋은 생활권 문화시설이다. 1996년부터 각 지자체가 자체적으로 유희공간을 리모델링하여 조성하였다. 그러나 문화의집은 지방문화원과 달리 설치 및 운영에 대한 법적근거가 없어, 지자체의 판단에 따라 자율적으로 운영하고 있다. 이에 따라 지자체의 역량과

<sup>23</sup> 법제처 국가법령정보센터. <[www.law.go.kr](http://www.law.go.kr)>. 검색일: 2017. 10. 23.

지원 수준, 담당직원의 능력 등에 따라 문화의집마다 질적 편차가 크고, 운영이 중단되는 개소도 증가하고 있다. 문화의집 개소 수는 2006년 156개소에서 2016년에는 114개소로 감소하였다. 114개소 중 도농복합시 및 군지역에 위치한 문화의집은 총 79개소이다(문화체육관광부 2006, 2016b).

2014년 「지역문화진흥법」을 계기로 ‘생활문화센터’가 설립되기 시작하였다. 본 법은 문화·여가정책에서 지역주민이 자발적이고 일상적으로 참여하는 유·무형의 문화적 활동인 ‘생활문화’ 진흥을 강조하고 있으며, 문화예술 동호회 활성화 정책에 초점을 맞추고 있다. 이에 따라 지역 주민 중심의 생활문화 동호인 활동에 적합한 생활문화시설이 필요하다는 인식 하에 ‘생활문화센터 조성 사업’이 시작되었다. 생활문화센터는 지역주민의 문화향유 접근성 향상 및 지역문화 공동체의 회복을 위해, 기존에 있던 유휴시설, 낙후된 문화·여가 시설을 리모델링하여 조성한다.

본 사업은 리모델링 비용만을 지원하며, 2016년 한 해 동안 30개소에 140억 원이 지원되었다. 기존의 지방문화원과 문화의집도 생활문화센터 조성사업에 신청 및 선정이 가능하다.<sup>24</sup> 현재 17개 광역시도 총 122개가 생활문화센터로 선정되었고, 68개소가 개관하였다. 이 중 도농복합시와 군지역에 위치한 ‘생활문화센터’는 총 36개소이다.<sup>25</sup> 생활문화센터는 참여형 문화활동에 적합한 생활문화시설로 지역주민의 문화·여가활동에 주요한 역할을 할 수 있을 것이다. 그러나 현재 생활문화센터 사업은 단순히 리모델링 비용만을 지원하고 있어, 문화의집과 마찬가지로 시설별로 질적인 편차가 존재할 우려가 있다. 생활문화센터 역시 지역별로 설치해야 한다는 법령이나 운영지원을 위한 규정이 없으며, 문화의집과 마찬가지로 운영 상의 지침도 없다. 이에 따라 문화의집에서 발생된 질적 편차 및 운영 중단 개소 수 증가 등의 문제가 반복될 가능성이 있다.

<sup>24</sup> 농림축산식품부(2017a) 참고.

<sup>25</sup> 생활문화진흥원 내부자료.

### 3. 전통문화 육성 및 활성화 정책 현황

광복 후 1970년대까지는 단절된 전통문화 계승과 민족문화 창조를 위한 행정체계 관련 정책을 주로 실행하였다(정갑영 2000). 이 시기의 전통문화 정책은 우리 고유의 문화재를 발굴하고 보존하는 것에 집중하였다. 해방 후 민족정기 회복에 근거하여 전통 관련 문화재의 발굴과 보호에 집중하였고, 문화공보부를 설립하여 행정체계를 마련하였다. 세부적으로 1970년대까지 전통문화 관련 정책은 문화재 보호 차원을 중심으로 진행하였고, 1972년 「문화예술진흥법」의 제정을 계기로 종합적인 문화정책의 태동기 또는 문화예술의 기반조성기를 맞이하였다(문화체육관광부 2013). 그리고 중요하게 진행한 정책 사업에는 ‘국학개발’, ‘전통예술’, ‘문화재보호’ 등이 있다.

〈표 3-6〉 전통문화정책의 시대별 특징

시기	특징
광복 후~1970년대	전통문화 계승, 민족문화 창조
1980년대	전통문화 계승발전, 문화유산 보존, 기반시설 확충
1990년대	전통문화 산업화, 신토불이, 지역문화 활성화, 문화정책의 정보화, 문화체육부 발족
2000년대	전통문화 대중화, 산업화, 세계화
2010년대 이후	한류 연계 전통문화 창조산업화

자료: 정갑영(1995); 문화체육관광부(2013); 한국공예·디자인문화진흥원(2015).

1980년대 정책의 중심은 전통문화 기반시설 확충과 문화발전이 국가발전의 중요한 요소로 인식하여 관련 정책을 추진하는 시기이다. 그리고 1990년대는 전통문화 관련 다양한 요소를 활용하여 전통문화의 산업화가 시작되었고, 지역중심의 문화정책을 추진하기 위해 지역문화 활성화와 문화·복지 프로그램의 개발 보급이 시작되었다.

2000년대 전통문화정책은 지식정보화 사회에 대응할 수 있는 문화대국 및 지식강국의 건설이 핵심이 되었고, 2010년대 이후 한류 연계 전통문화

산업화 고도화 등을 추진하였다(김창규 2012). 2000년대 이후 시민들의 전통문화 접근성 확대와 사회적 약자 및 소외지역 배려 등에 대한 세부적인 정책이 시행되고 있다.

다양한 지원 사업으로 전통문화를 활용한 사업이 현재 진행되고 있다. 특히, 복지기관 문화예술교육 지원사업(2006년), 광역문화재단 설립(2009년)을 계기로 ‘광역단위’ 지역문화예술 교육지원센터 지정·운영이 본격화 되면서 청소년의 문화 향유 기회가 증가되었다(최보연 2017).

### 3.1. 전통문화정책 관련 계획별 사업내용

1960년대는 우리나라가 산업화를 통한 경제성장기로 진입하면서 종합적인 문화정책과 문화예술 기반을 조성한 시기이다. 「문화재보호법」이 제정 되면서 주요 국가지정 문화재 보수를 위한 5개년 계획이 수립되었다.

〈표 3-7〉 전통문화 관련 시대별 제도

구 분	관련 법	계획	사업
전통 문화	국경일에관한법률(1949) 및 한글전용에관한법률(1948)		민족정통성회복사업 (국경일, 공문서 한글전용 등)
	국립국악원 직제 (대통령령, 1950)		국립국악원 개원
	문화재보호법(1962)	국가지정 문화재 보수 5개년 계획	427점 문화재 보수사업
	종합민족문화센터건립추진 위원회규정(대통령령, 1966)	문화시설 수립 5개년 계획	국립극장, 국립중앙박물관 등 개원
	문화예술진흥법(1972)	제1차 문예중흥 5개년계획	국학개발, 전통예술 발굴과 진흥 문화재보호
	전통사찰보존법(1987) 대한민국예술원법(1988)	제5차 경제사회발전 5개년 수정계획	창경궁 복원, 국립국악당 건립
			중요무형문화재 후계자 양성
			전통생활문화 발굴 및 보존
			전통예술인 양성
			해외공연 지원 및 국제민속축전 개최
			문화재 해외상설 전시

(계속)

구 분	관련 법	계획	사업
전통 문화	지방문화원진흥법(1994) 문화산업진흥기본법(1999)	문화발전 10개년계획	문화공보부가 문화부로 독립, 문화 관련 전담부로 승격
			전통민속공예촌 및 전통예능 전수회관 조성과 확충
			전통문양의 산업적 활용
			해외유출 문화재 반환사업
			우리 문화원형 찾기
			지역문화원 활성화 및 향토사료관 건립
	문화예술교육지원법 (2005)	한스타일육성종합계획 (전통예술활성화방안- 비전 2010)	기초자치단체 전통예술단 운영지원 및 신진 국악인 창작활동 지원
			전통예술 체험활동 지원 및 생활음악 개발 보급 확대
			전통예술 소재 문화상품 개발 및 학교 전통문화교육 확대
			전통예술 분야 출판 지원 및 국악교육 진흥
			한류확산을 위한 지역 및 대상별 특화 프로그램 개발 지원
			전통예술진흥원 설립 및 지역국악원 특성화와 운영개선
	지방문화진흥법(2014)	전통문화의 창조적 발전 전략	전통문화디자인 활용확산과 국가 주요 의례 한국 스타일화
			민간 활용 한국생활문화 모델 사례 발굴 지원
			토요문화학교 등 문화예술교육에 전통문화 확대
			전통문양 DB 구축과 현장형 고급인재 양성
			전통문화 소재 스토리 개발 및 문화교류 활성화 지원
			전통문화 진흥 전담조직 확충 및 소외계층 문화유산 체험 프로그램 확대

자료: 문화체육관광부(2013); 문화재청(2017).

우리나라는 경제성장과 함께 문화 관련 기반조성기를 거치고(광복 후~1960년대), 1970년대부터 문화정책이 본격적으로 추진되기 시작하였다. 또한, 전통문화 관련 정책은 문화정책 추진과 함께 진행되었다. 「문화예술진흥법(1972)」이 제정되면서 체계적이고 장기적인 계획들이 수립되기 시작하였다(문화체육관광부 2013).

「문화예술진흥법(1972)」에 근거하여 ‘제1차 문예중흥 5개년계획(1974)’, ‘제2차 문예중흥 5개년계획(1979)’이 수립되면서 본격적인 문화예술정책이

진행되었다. 전통문화제는 기존 유형문화제에서 무형문화제로 정책대상이 확대되고, 인간문화제 등 무형문화제 기·예능보유자 인정제도가 1970년부터 시행되었다.

1980년대의 문화정책은 문화정체성 확립과 함께 문화 이용자 권리 신장과 문화예술 창작 활성화를 중요한 정책목표로 설정하였다. 제5차 경제사회발전 계획에서 사회 발전을 위한 전략사업에 문화예술이 포함되고, 생활의 질 향상을 위해 문화예술 진흥이 중요한 과제로 등장하였다(문화체육관광부 2013).

1990년대는 문화정책에서 매우 중요한 시기이다. 정부조직의 독립과 함께 다양한 문화부문 종합계획들이 수립되어 추진되었다. 문화부에서 ‘문화발전 10개년계획(1990)’을 수립하여 한국 문화의 세계화를 추진하였다. 문화체계의 전환과 관련한 정책의 내용으로는 창조자 중심에서 향수자 중심의 문화예술로 정책 방향 전환, 다양한 문화계층 창출을 위해 (전문가, 일반 등) 정책 방안 설정, 중앙 중심에서 지역 중심의 문화체계로 전환 등이 포함되었다(성숙희 2016).

1990년대 한류(1997년) 등장 이후 추진된 문화부문 계획들 중에서 ‘한 브랜드화 지원 전략(2005)’과 ‘전통예술 활성화방안-비전 2010(2006)’ 및 ‘한스타일 육성 종합계획(2007)’은 전통문화정책의 핵심이다.

2006년 수립된 ‘전통예술 활성화방안-비전 2010’은 5대 과제로 전통예술 원형복원 및 창작활동 지원, 전통예술의 대중화와 산업화, 전통예술 인재양성 및 학술연구 진흥, 전통예술의 세계화 및 한류 확산 및 제도개선과 인프라 구축 등이 포함된다.

최근까지 전통문화 관련 정책에서 2012년 문화체육부에서 발표한 ‘전통문화의 창조적 발전 전략’은 전통문화정책의 핵심 계획이다(문화체육관광부 2013). 관련 전략에서 전통문화를 통한 고품격 문화한국 구현을 비전으로 마련하고, 전통문화의 대중화, 현대화, 세계화를 정책 추진 방향으로 설정하였다. 그리고 전략으로 전통문화 저변 확대, 전통문화 융화 촉진, 해외진출 활성화, 전통문화진흥 기반조성 및 전통문화 향유 확대 등 5가지가 포함된다.

전통문화 관련 계승 및 보전 전승자는 국가의 브랜드를 형성하는 핵심으

로 국가가 별도 지원하고 있다. 1960년대 지정제도 시작으로 1980년대 전수교육 실시 및 지원금 지급, 2000년대 명예보유자 도입과 유네스코 가입, 2010년대 「무형문화재법」(2015)을 제정하였고, 법에 근거하여 관련 사업을 추진하고 있다(문화재청 2017).

2017년에 수립된 ‘무형문화재 보전 및 진흥 기본계획(안)’의 기본원칙은 무형문화재의 다양성을 인정하고 다음 세대로의 온전한 계승을 위한 맞춤형 전승체계의 확립에 있다. 주요 추진전략에는 무형문화재의 생태계 구축, 시대변화에 적합한 전승체계 개편 및 무형문화재의 향유 기회 확대 등이 있다(문화재청 2017).

〈표 3-8〉 무형문화재 관련 정책의 변화

구 분	주요 제도	특징
1960년대	지정제도 도입	문화재보호법 제정(1962) 중요무형문화재보호 실시
1970년대	인정제도 실시	중요 무형문화재기예능보유자인정제도 도입 전수교육관 건립
1980년대	전수교육 실시 전승지원금 지급	보유단체인정 및 전수교육규정 마련 전수교육지원 관련제도 신설
1990년대	전수교육 자율화 복수 인정 확대	전수교육 자율화 시행(보유 및 이수자 양성) 보유자 복수인정 확대
2000년대	명예 보유자 도입 유네스코 가입	명예보유자 인정제도 도입 유네스코 무형문화유산보호협약 가입
2010년대	무형법 제정 소사심의 개선	무형문화재 보전 및 진흥에 관한 법률 제정(2015) 무형문화재 조사심의 방식 개선

자료: 문화재청(2017).

### 3.2. 전통문화 관련 주요 계획의 역할

1960년에서 최근까지 전통문화 관련 주요 계획에서 구체적인 사업의 성격을 구분하여 시대별로 전통문화 정책의 역할을 구분해 볼 수 있을 것이다. 1960년대에서 1970년대까지는 전통문화 정책은 기반조성과 행정체제 마련에 집중되어 있다.

1980년대 ‘제5차 경제사회발전 5개년 수정계획’의 주요 사업에는 창경궁 복원, 국립국악당 건립, 중요무형문화재 후계자 양성, 전통생활문화 발굴 및 보존, 전통예술인 양성, 해외공연 지원 및 국제민속축전 개최 및 문화재 해외상설 전시 등이 진행되었다.

1990년대 ‘문화발전 10개년계획’의 주요 사업에는 전통민속공예촌 및 전통예능 전수회관 조성 및 확충, 전통문양의 산업적 활용, 해외유출 문화재 반환사업, 우리 문화원형 찾기 및 지역문화원 활성화 및 향토사료관 건립이 있다. 문화부로 독립되면서 전문적인 문화정책을 추진할 수 있는 기반이 마련된 시기이다(문화체육관광부 2013).

2000년대 초반 ‘한스타일 육성종합 계획’의 주요 사업에는 기초자치단체 전통예술단 운영지원 및 신진 국악인 창작활동 지원, 전통예술 체험활동 지원 및 생활음악 개발 보급 확대, 전통예술 소재 문화상품 개발 및 학교 전통문화교육 확대, 전통예술 분야 출판 지원 및 국악교육 진흥, 한류확산을 위한 지역 및 대상별 특화 프로그램 개발 지원, 전통예술진흥원 설립 및 지역국악원 특성화와 운영개선 등이 추진되었다.

2010년대 ‘전통문화의 창조적 발전 전략’의 주요 사업에는 전통문화디자인 활용확산과 국가 주요 의례 한국 스타일화, 민간활용 한국생활문화 모델 사례 발굴 지원, 토요문화학교 등 문화예술교육에 전통문화 확대, 전통문양 DB 구축과 현장형 고급인재 양성, 전통문화 소재 스토리 개발 및 문화교류 활성화 지원, 전통문화 진흥 전담조직 확충 및 소외계층 문화유산 체험 프로그램 확대 등이 진행되고 있다(최보연 2017).



〈표 3-9〉 전통문화 관련 주요 계획의 역할

구 분	사업	시설 기반	전문 인력	교육	운영 관리	대중 참여	비고
전통 문화	427점 문화재 보수사업	○	△		△		전통
	창경궁 복원, 국립국악당 건립	○					계승 보존 기반
	중요무형문화재 후계자 양성		○				
	전통생활문화 발굴 및 보존	○					
	전통예술인 양성		○				
	해외공연 지원 및 국제민속축전 개최					△	
	문화재 해외상설 전시				△		산업화 지역화 정문화
	문화공보부가 문화부로 독립, 문화 관련 전담부서 승격				○		
	전통민속공예촌 및 전통예능 전수회관 조성 확충	○					
	전통문양의 산업적 활용				△	○	
	해외유출 문화재 반환사업				○		
	우리 문화원형 찾기	○					세계화 산업화
	지역문화원 활성화 및 향토사료관 건립	○					
	기초자치단체 전통예술단 운영지원 및 신진 국악인 창작활동 지원		○		△		
	전통예술 체험활동 지원 및 생활음악 개발 보급확대				△	○	
	전통예술 소재 문화상품 개발 및 학교 전통문화교육 확대			○			
	전통예술 분야 출판 지원 및 국악교육 진흥		○				
	한류확산을 위한 지역 및 대상별 특화 프로그램 개발 지원				○	△	대중화 고도화 산업화
	전통예술진흥원 설립 및 지역국악원 특성화와 운영개선	○					
	전통문화디자인 활용확산과 국가 주요 의례 한국 스타일화				○		
	민간활용 한국생활문화 모델 사례발굴 지원	○					
	도요문화학교 등 문화예술교육에 전통문화 확대			○			
	전통문양 DB 구축과 현장형 고급인재 양성		△		○		
	전통문화 소재 스토리 개발 및 문화교류 활성화 지원	△		○		○	
	전통문화 진흥 전담조직 확충 및 소외계층 문화유산 체험 프로그램 확대	○	△	△		○	

주: 해당사업에서 관련성이 높음(○), 어느 정도 관련(△), 빈칸은 관련성 없음.

## 4. 농촌의 문화·여가 기반 환경

앞서 살펴보았듯이 농촌의 문화·여가 증진을 위한 정부정책은 2000년대 중반에 들어서야 농어촌 삶의 질 향상정책을 중심으로 시작되었으며, 주로 문화·여가 기반을 조성하는 공급 중심의 정책이었다. 이제 해당 정책이 추진된 지도 10여 년이 지난 지금, 과연 정책의 효과가 나타나고 있는지를 살펴볼 필요가 있다. 본 연구에서는 이를 주요 문화·여가 기반 공급 실태와 이에 대한 접근성 등을 분석하여 평가해 본다.

### 4.1. 농촌의 주요 공공 문화·여가 기반시설 공급 실태

농촌의 문화·여가 기반시설의 공급 실태를 분석하기 위해 문화체육관광부(2016b)의 『2016 전국 문화기반시설 총람』 자료를 활용하였다. 이 자료는 2016년 1월 1일 기준으로 전국의 공공 문화·여가 기반시설의 공급 및 운영 실태를 조사한 것이다. 조사 대상 문화·여가 기반시설은 공공 도서관, 박물관, 등록미술관, 문예회관, 지방문화원, 문화의 집, 지역문화재단 등 총 7가지이다.<sup>26</sup> 이 중 공공도서관은 지자체 소속과 교육청 소속 도서관을 포함하고 있으며, 박물관과 미술관은 국공립, 사립, 대학 소속의 시설을 포함하고 있다.

동 조사 자료를 토대로 군, 도농복합시, 일반시, 광역시로 지역을 구분하여 공공 문화·여가 기반시설 공급 실태를 지역별로 비교하였다.<sup>27</sup> 그 결과 공공 문화·여가 기반시설의 공급은 모든 시설 항목에 군 지역이 절대적으로 뒤처져 있는 것으로 나타났다. 공공도서관의 경우는 모든 지역에 1개소 이상 설치·운영되고 있는 반면, 다른 문화·여가 기반시설의 경

<sup>26</sup> 전국에 1개소만 있는 국립도서관은 제외(서울시 서초구 입지).

<sup>27</sup> 82개 군, 57개 도농복합시(세종시 포함), 21개 일반시, 7개 광역시.

우는 설치·운영되지 못하고 있는 시·군이 다수 존재하고 있다. 특히, 고급 문화를 향유할 수 있는 미술관의 경우, 대부분 대도시에 집중되어 있는 반면, 절반 이상의 시·군 단위 기초자치단체는 등록미술관을 한 개소도 갖추지 못하고 있다. 82개 군과 23개 도농복합시에 이러한 등록미술관이 전혀 없는 상황이다.

지역의 종합적인 문화예술을 지원하고 주민들의 문화적 삶의 질 향상을 지원하는 지역문화재단의 경우는, 해당 시설(기관)이 없는 시·군이 무려 119개 지역에 이르고 있으며, 71개 군과 39개 도농복합시가 이에 포함된다. 지역주민들의 문화·여가생활 증진을 위해 관련 강의 및 프로그램, 동아리 활동 등을 지원하는 문화의 집 역시 설치·운영되지 못하고 있는 농촌 지자체가 많다. 59개 군과 33개 도농복합시가 이러한 상황이다.

〈표 3-10〉 주요 공공 문화기반시설의 지역별 분포

단위: 개

구 분	전국 평균 (전체 167지역)	비대도시 (160개 시군)	대도시 (7개 시)	군지역 (82개 군)	도농복합시 (57개 시)	일반시 (21개 시)
공공도서관 (총 978개소)	5.9	4.2	44.3	2.2	5.9	7.1
박물관 (총 826개소)	4.9 (15)	3.9 (15)	29.4 ( - )	2.4 (8)	6.2 (4)	3.2 (3)
등록미술관 (총 221개소)	1.3 (87)	1.0 (87)	9.3 ( - )	0.6 (54)	1.5 (23)	1.1 (10)
문예회관 (총 229개소)	1.4 (18)	1.1 (18)	8.6 ( - )	0.9 (12)	1.3 (2)	1.1 (4)
지방문화원 (총 228개소)	1.4 (2)	1.0 (2)	9.3 ( - )	1.0 (1)	1.1 (1)	1.0 ( - )
문화의 집 (총 119개소)	0.7 (106)	0.6 (105)	2.9 (1)	0.3 (59)	0.9 (33)	0.9 (14)
지역문화재단 (총 68개소)	0.4 (119)	0.3 (119)	2.9 ( - )	0.1 (71)	0.3 (39)	0.6 (9)

주: 소수점 이하 1자리까지 기입된 수치는 시군별 평균 개소 수이며, 그 아래 괄호의 수치는 해당 시설이 없는 시군의 수를 의미. 예를 들어 등록미술관이 경우 전국에 총 229개소가 있으며 각 군당 평균 1.0 개소가 분포하고, 등록미술관이 없는 군의 수는 괄호의 (1) 즉, 1개 군(웅진군)에 설치되어 있지 않음을 의미.

자료: 문화체육관광부(2016b). 『2016 전국 문화기반시설 총람』.

7가지 공공 문화기반시설 중 3가지 이하의 시설만 설치·운영되고 있는 지역은 1개 일반시를 제외하고 모두 농어촌 시·군이다. 특히 웅진군은 공공도서관 외 다른 6가지 문화·여가 기반시설이 전무한 형편이다. 3가지 이하 시설만 갖춘 시·군은 8개 군(웅진, 기장, 봉화, 성주, 신안, 장수, 청양, 함양)과 5개 도농복합시(계룡, 밀양, 서산, 여수, 평택), 그리고 1개 일반시(동두천)로 나타났다.

반면, 7가지 문화기반시설을 모두 설치·운영하고 있는 시·군은 3개 일반시(고양, 성남, 전주)와 7개 도농복합시(강릉, 김해, 당진, 원주, 창원, 청주, 화성), 그리고 유일한 군 지역인 완주군으로 나타났다. 광역시의 경우는 울산이 등록미술관, 대구가 문화의 집이 없는 상황을 제외하면 모든 기반시설을 고루 갖추고 있다.

## 4.2. 문화·여가 시설의 접근성 실태

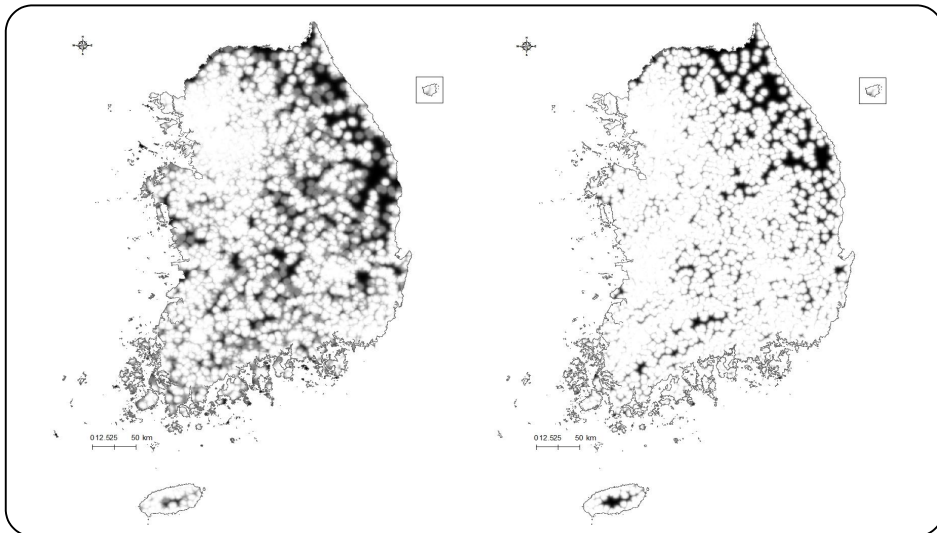
그간 추진된 농촌문화·여가정책의 실질적인 효과를 평가하기 위해 문화·여가 기반시설의 공급 실태 외에도 이들 시설의 접근성 분석을 함께 실시하였다. 접근성 분석은 송미령 외(2016)가 문화·여가 서비스 시설에 대한 거리표면도를 퍼지함수를 활용해 표준화한 결과를 인용하였다. 동 연구는 2015년 11월 기준의 층별 건축물관리대장(국토교통부) 자료를 활용해 보건·복지, 경제활동·일자리, 정주생활기반, 교육, 문화·여가, 생활안전부문의 서비스에 대한 접근성을 분석한 것인데, 약 1,810만 건의 데이터 셋을 ArcGIS와 Spatial analyst의 Distance 툴을 사용해 시설별 거리표면도를 산출하고, 이를 다시 퍼지함수로 표준화(퍼지 표준화)하였다. 이 중 문화·여가 부문의 시설 건수는 약 3만 건에 이른다.

동 연구의 결과 중 문화·여가부문 서비스 접근성의 퍼지 표준화 결과를 <그림 3-2>와 같이 도식화하였으며, 비교 준거로 보건·복지 부문 서비스 접근성 결과도 함께 제시하였다. 그림에서 짙은 음영으로 표시된 지역일수록 서비스 접근성이 낮음을 의미하고, 반대로 음영이 약하거나 흰색

인 지역일수록 서비스 접근성이 높음을 의미한다.<sup>28</sup> 동 연구에 따르면, 퍼지 표준화 결과로 본 문화·여가부문의 서비스 접근성은 대표적인 공공·생활 서비스의 하나인 보건·복지부문 서비스의 접근성에 비해 광범위한 지역에서 현저히 낮은 것으로 나타나고 있다.

문화·여가부문의 서비스 접근성은 강원도, 경상북도, 충청북도, 전라북도, 전라남도, 접경지역 및 해안지역 등에서 상대적으로 낮게 나타나고 있다. 반면 상대적으로 수도권 및 대도시권에 가까운 지역의 문화·여가 서비스 접근성이 비교적 양호한 것으로 나타났다. 앞서 제시한 공공 문화·여가 기반시설 공급 실태나 접근성 분석 결과를 종합할 때, 문화·여가 서비스의 이용환경은 농촌지역에서 상대적으로 열악하다는 점을 알 수 있다. 특히 대도시권에서 멀리 떨어진 농촌지역일수록 문화·여가 서비스 환경이 좋지 못한 것으로 나타난다.

〈그림 3-2〉 문화·여가(좌)와 보건·복지 퍼지 표준화 접근성



자료: 송미령 외(2016).

28 각 시설로부터 5km 미만이면 0점(흰색 분포), 5~30km 사이는 0~1점, 30km를 초과하는 경우는 1점(가장 짙은 음영).

## 5. 농촌문화·여가정책의 추진 성과와 문제

본 장에서는 농촌주민의 문화·여가 향유(활동)와 관련된 정책을 살펴보고 있다. 제2차 농어촌 삶의 질 향상 기본계획을 통해 농촌주민 삶의 질 향상에 있어서 문화·여가 부문이 중요하게 다루어지기 시작하였다. 또한 제3차 계획에서부터는 참여형 문화프로그램과 지역전통문화의 활용을 주요한 추진전략으로 다루고 있다는 점에서, 관련 정책이 점차 확대 및 발전되고 있다는 점을 알 수 있다. 2014년에 제정된 지역문화진흥법을 통해서도 지역간의 문화격차 해소가 주요한 정책과제로 다루어지고 있다는 점은 긍정적으로 평가할 수 있다. 또한 세부사업에서 시설 및 인프라 구축과 공급형 프로그램 제공과 관련하여, 농촌의 특수성을 반영한 작은시리즈와 찾아가는 관람형 프로그램이 중점적으로 운영되고 있었다. 농촌의 현실을 반영한 이와 같은 공급형 문화정책은 지속적으로 유지 및 확대되어야 할 것이다.

이러한 발전에도 불구하고 아직 개선되어야 할 부분들이 존재한다. 먼저 지역문화진흥법에 의거하여 시행되고 있는 사업들에서 문화 취약지역인 농촌에 대한 고려가 부족하다. 사업 자체도 문화마을 조성사업만이 농촌지역 주민의 문화활동에 직접적인 지원을 하고 있을 뿐, 인프라 구축, 인력양성, 실태조사 정도에 그치고 있다. 인프라 구축에 해당하는 생활문화센터 조성에서도 농촌지역에 대한 의무 할당이 없다. 현재 개관한 센터도 도시지역과 농촌지역에 비슷한 비율로 조성되어 있다. 또한 운영방침에 대한 지침이나 지자체의 지원과 관련된 규정이 없어, 인력과 운영비가 부족한 농촌지역의 생활문화센터는 기존의 문화의집과 같이 운영상의 어려움을 겪을 가능성이 크다.

이러한 문제를 해결하기 위하여 제2차 지역문화진흥 기본계획을 세우는 과정에서 문화취약지역으로서 농촌지역에 초점을 맞춘 전략제시가 필요할 것이다. 특히 생활문화센터의 경우, 농촌지역에 대해서는 설치에 대한 의무 규정이나 인력 지원, 운영 지침 등을 통해 본 사업이 실질적으로 농촌지역의 문화격차를 해소할 수 있도록 방침을 마련해야 할 것이다. 이 외에

도 농촌지역에 필요한 정책사업을 제시하는 데 있어서 농촌의 현실과 농촌 주민의 욕구를 파악하고 있는 농림축산식품부와 협업을 진행한다면, 더 큰 효과를 기대할 수 있을 것이다.

참여형 문화정책과 관련해서는, 세부사업에서 농촌에 투입되는 사업 규모가 여전히 작다. 문화체육관광부 사업의 경우, 제3차 삶의 질 기본계획에서 주민참여형 문화·여가활동을 주요 추진전략으로 하고 있음에도 불구하고, 관련 사업으로 문화마을 조성사업만이 추가되었다. 문화마을 조성사업은 지역문화를 활용한 주민의 문화·여가활동을 지원하고 있지만, 이를 통해 관광자원으로 발전시키는 것을 목적으로 하고 있다. 문화·여가활동을 통한 경제적 창출효과에 초점을 더 맞추고 있기 때문에, 사업이 끝난 후 성과가 없을 경우 활동이 이어지지 않을 가능성이 크다. 즉, 문화체육관광부 사업으로서는 농촌주민의 참여형 문화·여가활동을 증진하는 것을 주요 목적으로 한 사업이 신설되거나, 기존 사업들도 이러한 방향으로 확충되지 못하고 있다.

반면 농림축산식품부에서 진행하고 있는 2개의 사업은 농촌지역에 초점을 맞춘 참여형 프로그램을 진행하고 있다. 또한 사업 대상자 선정에 있어서 농촌이라는 장소정체성을 부여한 활동에 더 많은 비중을 두고 있다. 즉, 지역의 전통자원을 활용하는 문화·여가활동과 축제를 지원함으로써 농촌 주민들이 지역에 대한 애정과 깊은 공동체성을 가질 수 있도록 방향성을 잡고 있다. 농림축산식품부가 농촌이라는 지역의 특수성을 감안하여 사업을 추진한 결과일 것이다. 이러한 점에서 농촌주민을 대상으로 한 참여형 프로그램을 보완하고 확충하는 작업에서도 문화체육관광부와 농림축산식품부가 협업을 통한 실효성 있는 정책사업을 제시해야 한다.

본 장에서는 농촌의 문화·여가정책과 관련된 기존 정책 및 제도에만 국한하지 않고 전통문화정책에 대해서도 개괄적으로 검토하였다. 본 연구에서 사용하는 농촌문화자원의 개념은 농촌에 보존·계승되고 있는 전통문화를 포함하고 있기 때문이다. 우리나라 전통문화정책을 1960년부터 주요 특성 중심으로 검토한 결과, 1960년대는 전통문화정책이 시작된 시기이며, 1970년대는 우리 전통문화의 우수성 홍보를 위해 전통생활문화보다는 왕실 문화나 고급문화 진흥이 강조된 시기였다. 1980년대에 잠시 전통생활문화

에 대한 정책적 관심이 증가되기도 했지만, 1990년대부터 불어닥친 세계화 열풍에 놀려 일부 전통문화에 대한 정책은 한류정책의 일부로 취급되었고, 한류정책의 중심 역시 한국의 대중문화였다. 2000년대 들어 한류의 확대와 이를 통한 한국 문화의 산업화가 지금까지도 이어지고 있는 가운데, 전통문화는 관심의 핵심에 있지 못했다.

전통문화정책의 이러한 흐름을 볼 때, 제2장에서 검토한 ‘사회변화와 문화·여가’의 내용을 다시금 떠올릴 수밖에 없다. 도시화·산업화에 따른 일상세계의 변화는 자연과의 상호작용의 공간, 즉 농촌에서 형성된 전통문화와 향토문화를 구태와 불합리로 낙인찍고, 도시 및 산업사회의 표준화와 규격화에 의해 무력화시켰다. 이러한 과정이 현대화, 서구화, 세계화 등의 담론을 타고 확산되면서 농촌은 도시 중심의 자본주의 논리에 의해 전통성과 향토성을 이어온 일상세계를 침탈당했다.

실상 농촌문화의 활성화를 위해서는 왕실문화나 고급문화에 속하는 전통문화 육성보다는 전통성과 향토성을 보존·계승하는 일상문화의 발전적 복원이 필요하다. 그런 의미에서 지금까지의 전통문화정책에서 부족했던 일상세계로서의 전통생활문화에 대한 복원과 현대적 의미의 계승이 필요하다. 그 핵심적 수단은 바로 본 연구에서 지향하는 바와 같이, 농촌에 생활문화로서 보존·전승되던 농경문화를 포함한 전통문화와 향토문화를 복원하여 자원화하고 이를 농촌주민들의 일상세계 속으로 수용·확산되도록 지원하는 일일 것이다.

한편 제3장에서는 농촌문화·여가 관련 정책추진의 주요 성과 또는 결과라 할 수 있는 농촌에 대한 문화·여가기반의 공급 실태를 검토했다. 농촌문화·여가정책에 최근 새로운 접근이 시도되고 있지만, 분명 지금까지의 정책 기조는 중앙정부에 의한 하향식 공급정책이었으며, 그 핵심에는 관련 기반시설의 공급정책이 있다.

농촌의 문화·여가기반시설의 공급 실태를 검토한 결과 농촌지역은 도시, 특히 대도시와 비교하면 공공 문화·여가기반시설이 여전히 부족한 상황이다. 시·군별 주요 공공 문화·여가기반시설의 경우 등록미술관과 같은 전문분야의 문화·여가시설뿐만 아니라, 문화의 집과 같은 생활문화·여가시설 역



시 여전히 부족하다. 특히 전형적인 농촌지역이라 할 수 있는 군 지역에서 이러한 공공 기반시설 공급이 매우 부족한 형편이다. 문화·여가 기반시설의 도·농 간 격차는 기존의 하향식 공급정책만으로는 좁혀지지 않고 있다. 문화·여가시설에 대한 접근성 분석 역시 이와 동일한 결과를 보여주고 있다. Moulinier(2015)의 논의대로 인프라 공급 중심의 정책만으로는 농촌주민의 문화·여가 삶의 질을 향상시키는 데 매우 회의적인 상황이다.

기존의 하향식 공급 중심의 농촌문화·여가정책을 보완·개선하기 위해서는 농촌에 적합한 시설 공급이 필요하다. 최근 확대되어 온 작은시리즈의 문화·여가 시설이 공급을 더욱 확대할 필요가 있다. 또 한편으로는 노후화된 기존의 관련 시설들을 개·보수를 통해 다기능 복합화하는 것도 고려할 필요가 있다. 예를 들어 노후화된 스포츠시설을 개·보수할 때 공연 관람과 동호회 모임이 가능한 복합 공간으로 조성할 수 있을 것이다.

이 외에 최근 문화·여가의 패러다임 변화, 특히 개인들의 문화·여가에 대한 가치와 목적 변화를 농촌문화·여가정책에서도 수용할 필요가 있다. 전문가에 의한 문화예술활동의 대중적 공급과 소비나 대중문화의 대량생산·대량소비의 문화·여가 공급과 소비 외에도, 마을이나 소규모 지역사회 내에서 주민들이 자발적으로 문화·여가를 활성화하고 함께 즐기는 방식의 지원 역시 확대될 필요가 있다.



# 농촌문화자원을 활용한 농촌의 문화·여가 실태와 지역사례

## 제4장

### 1. 조사 개요

제4장에서는 최근 농촌문화·여가정책의 주요 정책과제로 새롭게 도입된 ‘전통·향토문화의 발굴·보전·활용’과 ‘주민의 능동적 문화 참여 확대’와 관련하여 농촌문화자원을 활용하는 농촌주민들의 문화·여가활동 실태와 정책수요를 설문조사와 지역사례조사 등의 결과를 통해 제시한다. 농어촌 삶의 질 향상정책 문화·여가부문에 새롭게 도입된 이들 두 정책과제는 각각 ‘내용적 측면(농촌문화자원 활용)’과 ‘방법적 측면(주민의 능동적 참여)’에서 농촌문화·여가정책의 새로운 전환을 촉진하는 요소라 할 수 있다. 따라서 본 연구의 설문조사와 지역사례조사 역시 이러한 두 측면을 중심으로 조사·분석 결과를 도출하는 데 초점을 맞춘다.

본 연구에서는 제1장에 전술한 바와 같이 농촌문화자원의 개념을 ‘농촌지역에서의 보존·전승’과 ‘전통문화 및 향토문화 포함’이라는 두 전제를 통해 연구 목적에 따라 조작적으로 정의하였다. 그리고 이를 바탕으로 제2장에서 ‘농촌문화자원 항목’을 제시하였다(<표 2-6> 참조). 설문조사에서는 이렇게 제시된 ‘농촌문화자원 항목’을 활용하여 농촌문화자원을 활용한 농촌주민들의 문화·여가활동실태를 조사하였다. 다만, 피설문자인 농촌주민들의 이해를 쉽게 하기 위해 ‘농촌문화자원’이라는 용어 대신 전국단위 설문조사에서는 ‘전통문화 및 농촌문화’라는 용어를, 사례지역별 설문조사에서는 ‘전통문화’라는 용어를 사용하였다. 또 ‘문화·여가’라는

용어 대신 ‘여가’라는 용어를 사용하였다.

본 연구의 전국단위 설문조사는 전국 읍·면에 거주하는 농촌주민을 대상으로 실시하였다. 조사는 전문적인 리서치 기업에 의뢰하여 2017년 6월 약 한 달간 피설문자들이 정해진 인터넷 URL에 접속을 통해 질문에 응답하는 방법으로 실시하였다.<sup>29</sup> 20세 이상의 성인 농촌주민 700명이 응답하였으며 이 중 읍 거주자는 44.6%, 면 거주자는 55.4%를 차지하고 있고, 지역(권역)별 응답자 비율을 배분하고 조사를 실시하여 응답자가 특정 지역에 편중되지 않도록 하였다. 전국단위 설문조사는 크게 두 부분으로 나뉜다. 첫째는 농촌주민들의 일반적인 문화·여가 실태를 조사하였으며, 둘째는 전통문화 및 농촌문화를 활용한 농촌주민의 문화·여가 실태와 관련 정책 수요를 조사하였다.

〈표 4-1〉 설문조사 응답자 특성

구분		%	구분		%
읍·면 구분	읍 거주자	44.6	연령대	20대	15.0
	면 거주자	55.4		30대	17.4
거주 지역	수도권(인천·경기)	23.9		40대	19.7
	충청권(충북·충남·세종)	21.3		50대	21.4
	호남권(전북·전남·제주)	15.7		60세 이상	26.4
	대경권(대구·경북)	15.4	직업	농업	4.6
	동남권(부산·울산·경남)	16.7		농업 외 직장인	60.7
	강원권	7.0		농업 외 개인사업	8.9
농가 여부	농가	29.3		학생	5.3
	비농가	70.7		취업준비	3.3
성별	남성	53.3		주부	2.3
	여성	46.7		무직 및 은퇴	15.0

29 본 설문조사는 조사위탁을 통해 조사전문업체인 (주)마크로밀 엠브레인이 조사를 수행하였음.

지역사례조사는 전라북도 고창군의 고창농악 사례, 전라남도 화순군의 생활문화센터 운영 사례, 그리고 충청북도 증평군의 문화·학습 동아리 운영 사례로 구성된다. 각 사례는 농촌문화자원을 농촌주민의 문화·여가활동에 활용하는 데 있어 비교적 차별적 특징을 보이고 있어, 이들 사례에 대한 조사·분석 결과가 향후 유사한 농촌 시·군에 관련 시책의 추진 시 길잡이가 될 수 있을 것이라는 판단에 선정하였다. 또 각 지역사례가 주민 개인의 관점이 아닌, 지역의 관점에서 정책적으로 접근할 수 있는 사례인가, 즉 복지정책의 관점보다는 지역정책의 관점에서 접근할 수 있는 사례인가라는 기준 역시 선정의 근거로 삼았다.

지역사례 중 고창군의 고창농악 사례는 ‘지역전통문화를 계승하여 주민의 문화·여가활동에 활용’하고 있는 특징을 보이는 사례로 선정하였다. 화순군의 생활문화센터 운영 사례는 ‘거점기반시설을 중심으로 농촌주민들의 다양한 동호회·동아리 활동을 활성화’시킨 사례로서 선정하였다. 그리고 증평군의 문화·학습 동아리 운영 사례는 ‘문화·여가 기반이 부족한 소규모 농촌지역에서 선택할 수 있는 농촌문화·여가 활성화 방안’의 사례로서 선정하였다. 지역사례조사의 주요 내용은 사례별로 농촌문화자원을 주민들의 문화·여가활동에 어떤 내용으로, 또 어떤 특정 방법으로 활용하고 있으며, 애로점과 개선과제는 무엇인가 등에 초점을 맞추었다. 지역 사례의 동호회·동아리·보존회 임원진 인터뷰와 관련 공무원 인터뷰, 그리고 지역사례별 동호회·동아리·보존회 회원을 대상으로 한 설문조사 등으로 이루어졌다. 지역사례별 설문조사의 경우 응답자가 고창 94명, 화순 118명, 증평 36명이다.

## 2. 농촌문화자원을 활용한 농촌주민의 문화·여가 실태와 수요

### 2.1. 농촌주민의 문화·여가 실태와 특성

농촌주민들은 농촌이 갖는 지역성으로 인해 큰 차이는 아니지만 농번기보다는 상대적으로 농한기에 더 많은 여가시간을 확보하고 있다. 농번기에는 1일 평균 3.67시간을, 농한기 3.92시간을 여가시간으로 확보하고 있다. 단 취업준비생과 20대 농촌주민만이 농번기에 비해 농한기에 여가시간이 미세하게 감소하는 현상을 보인다. 연령별로는 60세 이상과 20대의 농촌주민이 연중 가장 많은 여가시간을 보내는 것으로 나타난 가운데, 농번기와 농한기의 여가시간 차이가 가장 큰 연령층은 40대와 50대이다. 직업별로는 농번기에 무직과 취업준비 주민들의 1일 평균 여가시간이 가장 긴 반면, 농한기에는 농업 종사자의 여가시간이 가장 긴 것으로 나타났다. 농가 주민의 농번기 1일 평균 여가시간은 3.59시간인 데 비해 농한기에는 4.15시간으로 증가했다. 반면 비농가 주민의 두 시기 여가시간 차이는 거의 없다. 학력이 낮은 농촌주민일수록 여가시간이 상대적으로 긴 것으로 나타나, 낮은 학력이 경제활동 기회에 영향을 주어 상대적으로 원하지 않는 긴 여가시간을 갖게 된 것으로 볼 수 있다.

농촌주민이 가장 많은 시간을 할애하는 문화·여가활동으로는 ‘TV·비디오·DVD 등 시청, 라디오 청취, 음악 듣기’와 ‘컴퓨터게임이나 인터넷 검색’ 두 항목인 것으로 나타났다. 이 두 항목에 대한 응답 비중이 60.7%에 이르고 있다. 이에 비해 요리활동이나 창작활동, 사회봉사활동 등과 같이 제2장에서 언급한 진지한 여가나 사회성 여가의 비중은 상대적으로 매우 낮게 나타나고 있다. 가장 많은 시간을 할애하는 해당 문화·여가활동을 하는 이유로는 ‘가장 익숙한 것이어서(36.1%)’와 ‘가장 즐거운 것으로 느껴서(21.1%)’가 가장 높은 비중을 차지하는 가운데, ‘달리 할 수 있는 것이 없어서(12.7%)’와 ‘비용이 가장 적게 들어서(9.6%)’와 같이 다소 부정적이거나 소극적인 이유의 비중도 비교적 높게 나타나고 있다. 반면

‘자기개발이나 능력향상을 위해(6.0%)’, ‘건강 때문에 또는 건강을 위해(6.0%)’, ‘타인과의 교류·사교를 위해(3.0%)’, ‘종교 또는 신앙적 이유(2.4%)’, ‘문화·예술적 욕구 충족을 위해(1.6%)’와 같은 보다 목적 추구적인 이유의 비중은 낮게 나타났다.

〈표 4-2〉 농촌주민이 가장 많은 시간을 할애하는 문화·여가활동

주요 문화·여가활동	응답 비중(%)
TV·비디오·DVD 등 시청, 라디오 청취, 음악 듣기	42.0
컴퓨터게임이나 인터넷 검색	18.7
운동이나 스포츠 활동	5.9
등산·낚시·여행·나들이	5.7
친구, 친지, 마을사람 등 지인들과 만나서 대화하기	5.1
신문·잡지·책 등 독서	5.0
별일 없이 낮잠이나 휴식(목욕, 찜질도 포함)	3.4
종교 활동	3.4
스포츠 관람·구경(TV/컴퓨터를 통한 관람 제외)	1.9
요리 배우기 또는 취미로 요리하기	1.3
서예, 글쓰기, 그림, 사진 등 창작활동 배우기 또는 취미로 하기	1.1
봉사활동 하기	1.0
기타(응답 비중 1% 미만)	5.3

자료: 설문조사.

현재 농촌주민들이 가장 중요시하는 문화·여가활동은 현재 가장 많은 시간을 할애하는 문화·여가활동과 마찬가지로 ‘TV·비디오·DVD 등 시청, 라디오 청취, 음악 듣기’로 나타났지만 응답 21.0%로 상대적으로 낮게 나타났다. 현재 가장 많은 시간 동안 하는 문화·여가활동(대조 질문)과 달리 가장 중요시하는 문화·여가활동은 보다 활동적인 내용들로 다양화되고 있다. 즉, ‘등산·낚시·여행·나들이’, ‘운동이나 스포츠 활동’, ‘강좌·강의 듣기’, ‘문화예술 관람’ 등 보다 활동적인 취미활동이나 자기개발 활동이 가장 중요시하는 문화·여가활동이라는 응답 비중이 동 항목에 대해 가장 많은 시간을 할애하는 문화·여가활동이라고 응답한 비중보다 다소 높게 나타나고 있다.

가장 중요시하는 문화·여가로 선택한 해당 활동을 하는 이유로는 ‘가장 즐거운 것으로 느껴서(26.9%)’로 나타나, 앞서 제시한 가장 많은 시간을

할애하는 문화·여가활동을 하는 이유와 비교했을 때보다 적극적이고 능동적 태도를 보인다. ‘자기개발이나 능력 향상을 위해(10.7%)’에 대한 응답 비중 역시 대조 질문에 대한 응답 비중과 비교했을 때 상대적으로 높게 나타나고 있다. 가장 중요시하는 문화·여가활동을 앞서 언급한 보다 활동적인 취미활동이나 자기개발 활동으로 선택한 응답자의 비중은 연령이 높을수록, 학력이 높을수록 높게 나타나는 경향이 있다. 그리고 농업인보다는 농업 외 직장인이나 사업가의 동 비중이 다소 높게 나타나고 있다.

〈표 4-3〉 농촌주민이 가장 중요시하는 문화·여가활동

주요 문화·여가활동	응답 비중(%)
TV·비디오·DVD 등 시청, 라디오 청취, 음악 듣기	21.0
등산·낚시·여행·나들이	12.7
운동이나 스포츠 활동	11.7
친구, 친지, 마을사람 등 지인들과 만나서 대화하기	9.4
컴퓨터게임이나 인터넷 검색	7.9
신문·잡지·책 등 독서	7.1
별일 없이 낮잠이나 휴식(목욕, 찜질도 포함)	5.7
종교 활동	5.0
도움이 되는 강좌·강의 듣기	4.6
공연, 전시 등 문화·예술 관람(연극이나 영화 관람도 포함)	3.4
스포츠 관람·구경(TV/컴퓨터를 통한 관람 제외)	2.1
요리 배우기 또는 취미로 요리하기	2.0
봉사활동 하기	1.4
서예, 글쓰기, 그림, 사진 등 창작활동 배우기 또는 취미로 하기	1.4
공예 배우기 또는 취미로 하기	1.1
기타(응답 비중 1% 미만)	3.0

자료: 설문조사.

농촌주민의 연간 문화·여가활동을 위한 비용지출 규모는 평균 1,151천 원으로 나타났는데, 연간 1백만 원 이상을 지출하는 사람의 비중이 43.4%, 반대로 연간 10만 원 미만을 지출하는 사람의 비중이 16.9%로 각 개인마다 큰 차이를 보이고 있다. 연령이 증가할수록 연간 문화·여가 비용 지출액이 증가하나 60세 이상에서는 지출 규모가 가장 낮게 나타나고 있다. 농촌주민의 연간 문화·여가활동 비용 지출규모는 남성이 여성에 비해, 학력이 높을수록, 농업 종사자에 비해 농업 외 직장인이나 개인사업



자가 보다 큰 것으로 나타났다.

정부의 농촌문화·여가정책에서 가장 중요한 공공 문화·여가시설의 농촌주민 이용 비중은 매우 낮게 나타나고 있다. 반면, 농촌주민들이 가장 많은 시간을 할애하는 문화·여가활동이나 가장 중요시하는 문화·여가활동의 주요 장소는 모두 ‘본인의 집’으로 조사되었다. 건강관리실이나 운동시설을 제외한 대부분의 공공 문화·여가시설의 활용은 상대적으로 저조한 편이다. 생활문화센터, 도서관, 주민자치센터, 마을회관, 박물관·미술관, 사회복지관, 문화예술회관, 문화원 등의 공공 문화·여가시설 역시 농촌주민들의 문화·여가생활에 이용되고 있지만, 주민들이 주로 이용하는 문화·여가시설은 되고 있지 못하고 있는 것이 현실이다.

〈표 4-4〉 농촌주민의 문화·여가활동 주요 장소

가장 많은 시간을 할애하는 여가활동의 장소	비중(%)	가장 중요한 여가활동의 장소	비중(%)
본인의 집	75.4	본인의 집	54.1
여행(관광)지·유원지·테마파크(놀이시설)·캠핑장	8.7	여행(관광)지·유원지·테마파크(놀이시설)·캠핑장	12.1
음식점·찻집·주점	6.1	인근의 공원·산책로	9.0
극장·영화관·공연장	5.6	음식점·찻집·주점	8.3
건강관리실, 운동·스포츠시설, 체육관	5.1	건강관리실, 운동·스포츠시설, 체육관	5.7
인근의 공원·산책로	4.1	종교시설	5.6
종교시설	4.0	극장·영화관·공연장	5.4
이웃집	3.7	이웃집	4.0
찜질방·목욕탕	3.6	주민자치센터	2.7
컴퓨터방·오락장·노래방	3.3	도서관	2.6
생활문화센터	2.7	생활문화센터	2.3
도서관	2.6	박물관·미술관 등 전시관	2.1
주민자치센터	2.3	찜질방·목욕탕	2.0
자신의 직장 내에서	2.3	문화예술회관	1.9
마을회관	2.0	컴퓨터방·오락장·노래방	1.9
초·중·고 학교 시설	1.4	자신의 직장 내에서	1.9
박물관·미술관 등 전시관	1.4	초·중·고 학교 시설	1.7
사회복지관	1.1	마을회관	1.4
마을정자	1.1	사설기관의 문화센터	1.1
문화예술회관	1.1	읍·면사무소	1.1
대학교 시설	1.0	사회복지관	1.0
문화원	1.0	대학교 시설	1.0

주: 비중 1% 이상의 응답만 기재.

자료: 설문조사.

## 2.2. 농촌주민이 선호하는 문화·여가의 내용과 방법

농촌주민들이 선호하는 문화·여가 내용의 전문성과 관련해, 전문가들의 강의나 전시, 공연 등을 선호하는 농촌주민의 비중이 다소 높지만, 본인과 비슷한 수준의 비전문가들의 얘기, 전시, 공연 등을 문화·여가로 선호한다는 응답 비중 역시 48.4%에 이르고 있다. 또 전문가들이 만들어놓은 문화·여가 프로그램을 수동적으로 받아들이기보다, 본인 스스로 문화·여가 프로그램을 만들어가는 과정부터 참여하고 즐기는 적극적이고 능동적인 참여를 선호하는 비중도 30.9%에 이른다. 이러한 경향은 남성(35.1%)이 여성(26.0%)에 비해 다소 높은 것으로 나타났다.

마찬가지로 내용적 측면에서 농촌주민들은 현대적인 내용 및 형태의 문화·여가활동을 선호하는 비중이 78.4%로 높게 나타난 반면, 전통적인 내용 및 형태의 문화·여가활동을 더 선호한다는 비중은 21.6%에 그치고 있다. 전통적인 문화·여가활동을 선호하는 비중은 남성일수록, 연령이 높을수록 다른 집단에 비해 다소 높게 나타나고 있다.

다른 사람과 함께 문화·여가활동을 하는 집단성과 혼자 하는 개별성 선호 여부에 대해서는, 본인 혼자 문화·여가활동을 하는 것을 선호하는 농촌주민의 비중(53.0%)이 다른 사람과 함께 문화·여가활동을 선호하는 주민의 비중보다 약간 높은 가운데, 고학력자일수록 동 비중이 높게 나타난다. 반면, 다른 사람들과 함께 하는 문화·여가활동을 선호하는 비중도 47.0%로 낮지 않게 나타난다. 문화·여가활동을 다른 사람과 함께 하게 되는 경우에는 가족 외 사람들보다 가족과 함께 하는 것을 선호하는 비중이, 그리고 함께 하는 사람의 나이에 상관하지 않는 사람보다는 또래 집단과 함께하는 것을 선호하는 사람의 비중이 다소 높게 나타나고 있다. 문화·여가활동 동반자의 나이에 상관하지 않는다는 응답 비중이 가장 높게 나타난 연령대는 60세 이상이다.

본인이 좋아하는 문화·여가활동을 위해서는 대부분의 농촌주민(82.9%)이 비용지출 의사가 있는 것으로 나타났다. 그러나 연령이 높을수록(60세 이상 77.8%), 학력이 낮을수록 이러한 비용을 지불할 의사가 있다고 응답

한 비중이 낮아지고 있으며, 특히 농업인(62.5%)이 농업 외 직장인(85.6%)이나 개업사업가(85.5%)에 비해 좋아하는 문화·여가활동을 위한 비용지출 의사가 현저히 낮게 나타나고 있다.

〈표 4-5〉 농촌주민의 문화·여가 선호 경향

구분	문화·여가활동의 선호 경향	비중(%)
전문성	전문적인 사람들의 강의나 지도, 전시, 공연 등을 선호	51.6
	나와 비슷한 사람들이 하는 얘기, 전시, 공연 등을 선호	48.4
참여성	전문가들이 잘 만들어 놓은 여가 프로그램 선호	69.1
	여가 프로그램을 만드는 데 함께 참여하고 즐기는 것 선호	30.9
새로움과 익숙함	과거에 해 보았거나 익숙한 여가활동 선호	57.0
	해보지 못한 새로운 여가활동 선호	43.0
전통성과 현대성	현대적인 내용 및 형태의 여가활동 선호	78.4
	전통적인 내용 및 형태의 여가활동 선호	21.6
신체활동	신체활동(움직임)이 많은 여가활동 선호	59.1
	신체활동(움직임)이 적은 여가활동 선호	40.9
동반자(1)	혼자 하는 여가활동 선호	53.0
	다른 사람들과 함께 하는 여가활동 선호(동호회 포함)	47.0
동반자(2)	함께 하는 여가활동이라면 가족 선호	57.9
	함께 하는 여가활동이라면 가족 외 사람들 선호	42.1
동반자(3)	함께 하는 여가활동이라면 비슷한 나이의 사람들 선호	57.4
	함께 하는 여가활동이라면 상대의 나이는 상관없음	42.6
비용	좋아하는 여가활동이라면 일정 정도 비용지출 용의 있음	82.9
	좋아하는 여가활동이라도 비용지출은 꺼려짐	17.1

자료: 설문조사.

## 2.3. 전통문화 및 농촌문화를 활용한 문화·여가활동 실태와 수요

과거에 전통·농촌문화와 관련된 활동을 한 경험이 있다고 응답한 농촌주민의 비중이 62.0%에 이르고 있는 가운데, 연령에 따른 일관된 경향은 없지만, 오히려 20대의 젊은 층이 과거 전통·농촌문화와 관련된 활동을

경험했다는 응답 비중이 가장 높게 나타났다(66.7%). 반대로 50대가 동 비중이 56.0%로 가장 낮으며, 여성(57.8%)에 비해 남성(65.7%)의 동 응답비중이 다소 높게 나타나고 있다.

내기놀이(34.6%), 일상놀이(34.3%), 절기놀이(27.4%) 등 놀이문화의 경험자 비중이 가장 높게 나타났으며, 서예나 시조 등의 글쓰기·읽기(22.9%), 악기연주(22.7%) 등이 응답 비중이 상대적으로 높게 나타나고 있다. 그 외 대부분의 항목에서는 과거 활동 경험이 10% 내외로 상대적으로 낮게 나타나고 있다.

현재 이러한 전통·농촌문화와 관련된 문화·여가활동을 하고 있다고 응답한 농촌주민 비중은 26.4%로 나타났다. 수치상으로는 농촌의 성인 주민 4명 중 1명 정도가 현재 전통·농촌문화를 문화·여가활동으로 즐기고 있음을 의미한다. 개별 항목별로는 현재 문화·여가로 활용하고 있다는 응답 비중이 대부분 5~6% 미만으로 나타나고 있다. 연령대별로는 60세 이상(33.0%)의 동 비중이 가장 높으며 30대(17.2%)에서 가장 낮게 나타났다.

전통·농촌문화를 활용하여 현재 문화·여가활동을 하는 농촌주민의 비중에 비해 이에 대한 미래 수요가 매우 높게 나타나고 있다. 설문조사에 응한 농촌주민의 71.6%가 조사 시 제시한 16개 전통·농촌문화 항목 중 한 가지 이상을 미래 문화·여가활동으로 하고 싶다고 응답했다. 제시된 전통·농촌문화 항목 중 하나 이상을 향후 자신의 문화·여가활동으로 하고 싶다고 응답했다. 전통생활공예, 전통식(食)생활, 전통주(住)생활, 전통그림, 전통악기 등을 활용한 미래의 문화·여가 수요가 상대적으로 높게 나타나고 있다. 또 전통놀이문화 항목을 제외한 13개 항목에 대해서는 과거에 경험했거나 현재 문화·여가로 활용하고 있다는 응답자 비중보다 미래에 문화·여가로 활용하겠다는 응답 비중이 높게 나타나 향후 농촌문화자원을 활용한 문화·여가활동이 보다 활성화될 수 있다는 기대를 낳고 있다. 같은 맥락에서 전통놀이문화와 관련된 항목을 활용한 미래 문화·여가활동에 대한 수요는 오히려 감소할 가능성이 엿보이고 있다. 농촌주민의 문화·여가로서 전통·농촌문화에 대한 수요는 전 연령층에서 비교적 높게 나타나고 있는 가운데 대체로 연령이 높을수록 동 수요가 높게 나타나고 있다.<sup>30)</sup>

〈표 4-6〉 전통·농촌문화 경험과 미래 문화·여가활동으로의 수요

단위: %

구 분	항 목	세부 항목 예시	해당란에 모두 체크		
			과거 경험 있음	현재 하고 있음	미래 의향 있음
전통음악	(1) 전통소리(창)	판소리, 민요, 잡가 등 창	10.9	1.0	29.9
	(2) 전통악기	장고, 소고, 팽가리, 징, 북, 피리, 대금, 당적, 가야금, 거문고, 아쟁, 편종, 편경, 좌고, 태평소, 나팔, 소라, 바라, 용고, 비파, 통소 등 전통악기 연주	22.7	2.3	32.9
전통춤	(3) 전통춤	탈춤, 광대춤, 인형극 등 전통무용	9.1	1.6	26.4
전통종합공연	(4) 전통종합공연	농악, 풍물, 굿 등 전통 종합공연	11.7	2.0	27.0
전통미술	(5) 전통그림	민화, 수목화, 산수화, 인물화 등 전통미술	12.4	3.4	33.7
	(6) 전통종교미술	불교미술, 석탑, 불상 등 종교미술	6.3	1.9	26.0
전통공예	(7) 전통예술공예	목공예, 도자공예, 금속공예, 나전칠기공예, 석공예, 종이공예 등의 예술작품 제작	10.0	2.7	31.3
	(8) 전통생활공예	목공예, 도자공예, 금속공예, 나전칠기공예, 석공예, 종이공예 등의 생활용품 제작	11.6	2.7	38.1
전통의식주	(9) 전통의(衣)생활	전통 의복, 전통 섬유 등 만들기, 전통 염색, 전통 액세서리(매듭 등)	11.7	2.7	31.0
	(10) 전통식(食)생활	전통 음식, 전통 음료, 전통 차, 전통 과자, 전통 장류 등 만들기	13.0	5.3	37.6
	(11) 전통주(住)생활	전통 가옥 짓기, 전통 창틀, 전통 기와, 전통 구들장, 전통 마루 등 만들기	4.4	3.0	35.0
전통글쓰기/읽기	(12) 전통글쓰기/읽기	서예, 시조 등 글쓰기/읽기	22.9	6.4	25.0
전통무예 및 놀이	(13) 전통무예 및 기예	씨름, 국궁(활쏘기), 말타기, 태권(택견) 등	11.0	2.3	31.4
	(14) 전통내기놀이	바둑, 장기, 화투, 윷놀이 등	34.6	13.7	22.1
	(15) 전통일상놀이	투호놀이, 널뛰기, 그네타기, 팽이치기, 연날리기, 제기차기, 칠교놀이, 땅따먹기, 공기놀이, 비석치기, 자치기, 딱지치기 등	34.3	5.1	19.1
	(16) 전통절기놀이	쥐불놀이, 연등놀이(관등놀이), 불꽃놀이(낙화놀이), 차전놀이(고싸움) 등	27.4	2.9	19.6
	해당 없음(경험, 의향 없음)	-	38.0	73.6	28.4

주: 응답비중은 중복응답을 허용한 결과이며, 700명 중 해당 항목을 선택한 응답자 비중임(1%는 7명).  
자료: 설문조사.

30 설문조사 결과 전통·농촌문화를 미래 문화·여가로 활용하겠다는 응답 비중이 50대에서 79.3%, 60세 이상에서 78.9%, 20대에서 59.0%로 나타났다.

전통·농촌문화를 문화·여가활동으로 향유했던 경험이 있는 농촌주민 중 이에 대한 만족도는 10점 만점에 평균 5.71점으로 보통 수준인 것으로 나타났다. 전통놀이와 전통생활공예, 전통식생활 관련 문화·여가에 대한 만족도가 상대적으로 높다. 이 외에도 전통종합공연, 전통예술공예, 전통글쓰기/읽기(서예, 시조 등) 등에 대한 만족도가 7점 이상의 비교적 만족한다는 응답 비중이 40% 이상으로 나타나고 있다.

〈표 4-7〉 전통·농촌문화자원을 활용한 문화·여가 만족도

단위: %, 점

구 분	0~3점	4~6점	7~10점	평균(10점 만점)
(1) 전통소리(창)	25.3	54.2	20.5	4.89
(2) 전통악기	20.3	47.1	32.6	5.43
(3) 전통춤	25.3	54.7	20.0	4.81
(4) 전통종합공연	15.1	44.1	40.9	5.82
(5) 전통그림	25.7	39.4	34.9	5.37
(6) 전통종교미술	24.6	38.6	36.8	5.18
(7) 전통예술공예	20.7	35.6	43.7	5.84
(8) 전통생활공예	17.5	36.1	46.4	6.11
(9) 전통의(衣)생활	17.2	44.4	38.4	5.90
(10) 전통식(食)생활	8.8	44.0	47.2	6.25
(11) 전통주(住)생활	17.6	52.9	29.4	5.51
(12) 전통글쓰기/읽기	16.7	40.4	42.9	5.84
(13) 전통무예 및 기예	20.7	42.4	37.0	5.59
(14) 전통내기놀이	10.7	35.8	53.5	6.46
(15) 전통일상놀이	11.7	38.3	50.0	6.30
(16) 전통절기놀이	13.9	42.3	43.8	6.08

주: 점수가 높을수록 해당 진술에 동의하는 수준이 높음을 의미.

자료: 설문조사.

전통·농촌문화를 활용한 문화·여가활동은 주로 동호회, 전수회 등의 단체를 통해 이루어지는 비중이 높다. 특히 전통종합공연, 전통악기, 전통소리 등의 문화·여가활동이 이들 단체를 통해 이루어지는 비중이 절반 이상으로 나타나고 있다. 반면 전통그림, 전통주(住)생활, 전통글쓰기/읽기 등의 문화·여가생활은 홀로, 그리고 전통놀이는 친구와 함께하는 비중이 가장 높다.

〈표 4-8〉 전통·농촌문화자원을 활용한 문화·여가의 동반자 유형

단위: %

구 분	단체(동호회, 전수회, 학교 등)	혼자	친구	부부 또는 가족
(1) 전통소리(창)	42.2	27.7	24.1	6.0
(2) 전통악기	54.7	18.6	22.1	4.7
(3) 전통춤	46.7	17.3	26.7	9.3
(4) 전통종합공연	55.9	16.1	20.4	7.5
(5) 전통그림	34.9	41.3	19.3	4.6
(6) 전통종교미술	33.3	26.3	21.1	19.3
(7) 전통예술공예	37.9	29.9	14.9	17.2
(8) 전통생활공예	40.2	26.8	20.6	12.4
(9) 전통의(衣)생활	33.3	30.3	18.2	18.2
(10) 전통식(食)생활	30.4	28.0	13.6	28.0
(11) 전통주(住)생활	29.4	33.3	23.5	13.7
(12) 전통글쓰기/읽기	32.8	43.9	11.1	12.1
(13) 전통무예 및 기예	41.3	19.6	22.8	16.3
(14) 전통내기놀이	11.4	12.0	42.8	33.8
(15) 전통일상놀이	16.2	6.4	50.4	27.1
(16) 전통절기놀이	19.2	8.2	45.2	27.4

자료: 설문조사.

전통·농촌문화를 활용한 문화·여가활동에 대해 농촌주민들이 어떻게 인식하고 있는지를 보전에 대한 인식, 전수인력에 대한 인식, 여가활동 적합성에 대한 인식, 문화·여가의 대상으로서 전통·농촌문화 수요에 대한 인식 등을 조사하였다. 그 결과, 전통·농촌문화가 농촌주민이 여가활동으로 즐기기에 충분한 가치가 있다고 긍정적으로 평가한 응답 비중이 약 60% 정도로 높게 나타나고 있다. 반면, 현재 즐길 수 있는 전통·농촌문화 자원의 보전이나 실제 수요, 전수자 양성 실태 등에 대해서는 회의적인 의견을 가진 농촌주민의 비중이 상대적으로 높다. 이러한 결과는 현대적인 문화에 비해 내용이나 방법, 형태 등이 너무 어렵다고 응답한 농촌주민의 비중이 비교적 높은 결과와 무관하지 않을 것이다.

〈표 4-9〉 전통·농촌문화자원을 활용한 문화·여가에 대한 농촌주민의 인식

구 분	전통·농촌문화 기반 여가활동에 대한 인식	비중(%)
보전에 대한 인식	우리 지역에는 즐길 만한 전통문화 및 농촌문화가 거의 남아 있지 않다.	72.7
	우리 지역에는 즐길 만한 전통문화 및 농촌문화가 여전히 많이 남아 있다.	27.3
전수인력에 대한 인식	우리 지역에는 전통문화 및 농촌문화를 익히고 있는 사람이나 잘 알고 있는 사람의 거의 남아 있지 않다.	77.6
	우리 지역에는 전통문화 및 농촌문화를 익히고 있는 사람이나 잘 알고 있는 사람의 여전히 많이 남아 있다.	22.4
여가활동 적합성 인식(1)	전통문화 및 농촌문화를 여가활동으로 즐기기에 너무 고리타분하다.	40.6
	전통문화 및 농촌문화는 여가활동으로 즐기기에 충분한 가치가 있다.	59.4
여가활동 적합성 인식(2)	전통문화 및 농촌문화는 여가활동으로 즐기기에 내용이나 방법, 형태 등이 현대적인 것에 비해 너무 어렵다.	66.6
	전통문화 및 농촌문화는 여가활동으로 즐기기에 내용이나 방법, 형태 등이 현대적인 것에 비해 익숙하거나 쉽다.	33.4
수요에 대한 인식	우리 지역에는 전통문화 및 농촌문화를 여가활동이나 취미로 즐기고 싶어 하는 사람이 거의 없다.	63.9
	우리 지역에는 기회가 된다면 전통문화 및 농촌문화를 여가활동이나 취미로 즐기고 싶어 하는 사람이 꽤 있다.	36.1

자료: 설문조사.

전통·농촌문화를 농촌주민들의 문화·여가활동으로 활성화할 시 기대되는 효과에 대체로 긍정적 평가가 많다. 설문조사 응답자들은 본인이나 마을·지역주민의 삶의 질이 높아질 것이라는 기대보다 마을이나 지역 이미지, 공동체, 주민 역량, 지역경제, 일자리와 같은 마을·지역 활성화 측면에서 보다 큰 기대를 나타내고 있다. 이 외에도 전통·농촌문화를 기반으로 하는 문화·여가활동의 활성화가 지역 주민들의 자존감을 높이고 미래 세대에 긍정적 영향을 줄 것이라는 기대 또한 상대적으로 높게 나타나고 있다.



〈표 4-10〉 전통·농촌문화자원을 활용한 문화·여가 활성화에 대한 기대

단위: %, 점

기대 항목	0~3점	4~6점	7~10점	평균 (10점 만점)
(1) 나의 삶(일상생활)의 질이 높아질 것이다.	13.4	47.6	39.0	5.83
(2) 우리 마을 또는 지역 주민들의 삶(일상생활)의 질이 높아질 것이다.	11.9	45.6	42.6	6.00
(3) 우리 마을 또는 지역의 이미지가 좋아질 것이다.	8.4	33.9	57.7	6.61
(4) 우리 마을 또는 지역의 공동체가 복원되거나 활성화될 것이다.	9.6	35.9	54.6	6.49
(5) 우리 마을 또는 지역 주민들의 역량이 강화될 것이다.	10.6	43.0	46.4	6.23
(6) 우리 마을 또는 지역의 인구 유지나 증가에 도움이 될 것이다.	15.7	47.3	37.0	5.68
(7) 우리 마을 또는 지역 주민들의 자존감이 높아질 것이다.	11.0	39.1	49.9	6.30
(8) 외부 사람들도 많이 와서 우리 마을 또는 지역의 경제에 도움이 될 것이다.	10.4	40.1	49.4	6.25
(9) 우리 마을 또는 지역 아이들/청소년들에게 긍정적인 영향을 줄 것이다.	8.0	34.0	58.0	6.65
(10) 우리 마을 또는 지역 주민들의 일자리나 부업 창출에 도움을 줄 것이다 (예: 노인일자리 등).	10.6	41.9	47.6	6.24
(11) 나 개인에게 별 도움이 안 될 것으로 생각된다.	26.3	46.4	27.3	5.04
(12) 우리 마을 또는 지역에 별 도움이 안 될 것으로 생각된다.	39.1	42.3	18.6	4.24
(13) 우리 마을 또는 지역에서는 이미 많은 주민들이 전통문화나 농촌문화를 활용하여 문화·여가 생활을 즐기고 있다.	35.9	47.9	16.3	4.34

주: 점수가 높을수록 해당 진술에 동의하는 수준이 높음을 의미.

자료: 설문조사.

## 2.4. 문화·여가활동의 장애요인과 정책 수요

농촌주민들이 문화·여가생활을 하는데 느끼는 가장 큰 장애요인으로서는 여가비용과 같은 경제적 문제와 여가시간의 부족인 것으로 나타났다. 이외에 여가활동을 함께 할 사람이 없거나, 여가시설의 부족 및 접근성 문제, 관심 있는 프로그램의 부족 등이 주요 장애요인이라는 응답 비중이 높다.

〈표 4-11〉 농촌주민의 문화·여가생활 장애요인

여가생활의 주요 장애요인	비중(%)
(1) 여가시간 부족	43.4
(2) 여가비용 등 경제적 문제	52.4
(3) 할 줄 아는 것이 없음	7.7
(4) 건강문제로 여가를 즐길 수 없음	4.3
(5) 함께 여가활동을 할 사람이 없음	14.7
(6) 동아리나 동호회의 부족	3.7
(7) 가족이나 지인의 반대	4.0
(8) 여가활동에 함께 참여하는 사람들과의 불화	1.0
(9) 여가활동을 가르쳐줄 사람이 없음	2.1
(10) 여가 관련 인력의 부족 또는 해당 인력의 자질 부족	1.9
(11) 여가활동을 할 수 있는 장소나 시설 부족	16.4
(12) 여가 관련 장소나 시설이 너무 멀리 있음	17.6
(13) 여가 관련 장소나 시설까지의 교통 불편	10.4
(14) 관심 있는 여가 프로그램의 부족	12.1
(15) 여가 프로그램 운영 방식의 불편 및 불만	2.3
(16) 여가 관련 장소·시설·장비·물품 운영 방식의 불편 및 불만	3.6

자료: 설문조사.

전통·농촌문화를 활용한 농촌주민의 문화·여가 활성화를 위해서는 어릴 때부터 농촌주민들이 전통·농촌문화를 자주 접할 수 있는 기회가 제공되어야 한다는 의견이 가장 많다. 또 전통·농촌문화를 배우고 즐길 수 있는 공간과 장비 지원, 전통·농촌문화의 현대화 및 현대문화와의 융합, 주민들이 자주 접할 수 있는 기회 제공 등이 상대적으로 높은 정책 수요인 것으로 나타났다. 종합하면, 전통·농촌문화자원을 활용한 문화·여가 활성화를 위해 정부에서 전통·농촌문화의 전문가 육성을 포함한 원형의 발굴 및 계승을 지원하고, 이와 동시에 농촌주민들이 전통·농촌문화에 쉽게 접근할 수 있는 기회를 보다 많이 제공할 수 있어야 한다는 것이 농촌주민들의 의견이라 할 수 있다.

〈표 4-12〉 전통·농촌문화자원을 활용한 문화·여가 활성화를 위한 정부 지원 수요

정부 지원 수요	비중(%)
전통·농촌문화의 발굴과 원형 복원	10.9
전통·농촌문화를 전승·계승하고 발전시킬 수 있는 전문가를 육성	11.9
어릴 때부터 전통·농촌문화에 대한 교육을 통해 접할 기회 확대	20.5
전통·농촌문화의 현대화 또는 현대문화와의 융합(퓨전) 활성화	13.6
전통·농촌문화를 함께 즐길 수 있는 동호회 활성화 지원	8.2
전통·농촌문화를 배우고 즐길 수 있는 공간(장소·시설)과 장비 지원	14.4
전통·농촌문화 지도인력이나 매개인력 지원	5.1
전통·농촌문화와 관련된 공연·전시 등을 주민들이 자주 접하도록 지원	12.6
전통·농촌문화를 배우고 익힌 주민들의 공연(발표) 기회 제공	2.5
기타	0.2
총계	100.0

주: 설문조사 응답자마다 두 가지씩 선택.

자료: 설문조사.

### 3. 농촌문화자원을 활용한 문화·여가 활성화 지역사례

#### 3.1. 지역전통문화의 계승과 주민의 문화·여가 활용: 고창농악

고창군은 현재까지 마을굿(농악)<sup>31</sup>의 명맥을 이어가고 있는 지역이다. 전라북도 무형문화재 7-6호 고창농악 보유단체인 고창농악보존회<sup>32</sup>를 중심으로, 옛 선조들의 연행방식을 되살리며 고창농악이라는 지역의 문화자원을

<sup>31</sup> ‘농악’은 굿, 풍물, 사물, 매구, 두레, 걸림 등 다양한 이름으로 불리우는데, 특히 전라도 지역에서는 ‘굿을 친다’는 표현을 사용하고 있다.

<sup>32</sup> 1985년도 고창문화원에 의해 고창농악단이 결성되었고 이들의 활동을 계기로 고창의 농악을 복원하고 전수하는 역할을 담당하는 기관인 고창농악보존회가 1998년 발족하였다. 2000년에 이 기관이 전라북도 무형문화재 7-6호 고창농악 보유단체로 지정되었고, 고창농악보존회는 지금까지 고창농악의 보존과 전수를 위한 중심기관의 역할을 하고 있다(고창농악보존회 2009).

유지하고 발전해나가고 있다.

이러한 과정 속에서 고창군이 가지고 있는 중요한 특징은 지역주민 전체가 고창농악을 향유하고 있다는 점이다. 14개의 읍·면에 일반 주민으로 구성된 15개의 읍·면별 아마추어 농악단이 운영되고 있고, 매년 이들이 한자리에 모여 고창농악경연대회라는 지역축제를 펼친다. 사실 주민들이 이러한 활동을 이어갈 수 있는 데에는 고창농악보존회라는 전문기관과 고창군 지자체의 적극적인 지원이 큰 역할을 하고 있다.

고창군의 사례를 통해 지역문화자원을 활용한 주민들의 참여형 문화활동이 어떠한 체계를 가지고 진행될 수 있는지 확인하고, 설문조사 결과를 통해 이러한 활동이 주민들의 삶의 질을 향상시키는 데 어떠한 역할을 하고 있는지 확인해보고자 한다.

### 3.1.1. 고창농악보존회의 고창농악 보존 및 전수 체계

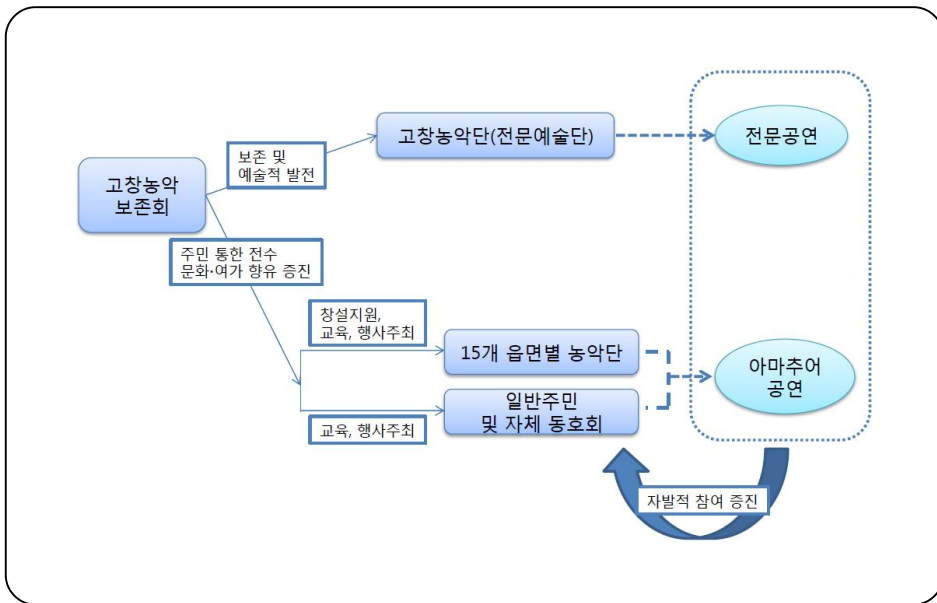
고창농악보존회는 고창농악을 보존 및 전수하기 위한 방안으로, ‘전문예술단의 운영’과 ‘일반주민을 대상으로 한 교육 및 동호회활동 지원을 통한 아마추어 육성’이라는 두 트랙 시스템을 정착시켰다. 전문가를 육성하는 동시에 고창군 주민 전체가 농악을 향유하는 전통이 이어질 수 있도록 체계를 갖추고 있는 것이다.

1985년에 창설된 ‘고창농악단’은 고창농악 이수자로 이루어진 전문예술단으로, 고창농악의 원형을 보존하고 예술적으로 심화 및 발전시키는 역할을 하고 있다. 고창농악보존회에서 관리 및 운영하고 있으며, 거리극축제 노상놀이, 야간상설공연 등의 전문 공연을 진행하고 있다.

한편으로 농악은 농촌주민의 삶 속에서 향유되어 온 농촌문화이다. 이러한 취지에 맞게 주민들이 직접 여가활동의 일환으로 농악을 즐기면서, 일상 속에서 고창농악을 전승해나가는 것 역시 필요한 부분이다. 이를 위해 고창농악보존회에서는 2000년부터 폐교된 학천초등학교를 임대해 고창농악전수관으로 사용하여 주민들에게 고창농악을 전수하고 있다. 또한 고창군에는 14개 읍·면별로 15개의 아마추어 농악단이 결성되어 운영되고 있

는데, 고창농악전수관을 통해 이들에 대한 교육이 진행되고 있다. 특히 고창농악보존회에서는 고창농악을 향유하고 있는 일반 주민들이 매년 자신들의 기량을 선보일 수 있는 공연과 대회를 정기적으로 개최하고 있다. 읍·면별 농악단이 경합을 벌이는 ‘고창농악경연대회’와 전수관을 통해 고창농악을 배운 모든 사람들이 한자리에 모여 굿을 하는 ‘고창굿 한마당’<sup>33</sup>은 아마추어 주민들이 참여하는 가장 핵심적인 행사이다.

〈그림 4-1〉 고창농악보존회의 고창농악 보존 및 전수 체계



자료: 연구진 작성.

이처럼 고창농악단을 통해 펼쳐지는 공연들과 일반 주민의 참여로 개최되는 공연들은 다시 고창주민들의 참여를 이끄는 계기가 되고 있다. 일반 주민들은 매주 고창읍성에서 펼쳐지는 고창농악단의 공연과 매년 펼쳐지

<sup>33</sup> 고창군 주민뿐만 아니라 고창농악전수관을 통해 고창농악을 전수받는 일반인들이 모여 진행되는 행사이다. 2003년 1회를 시작으로 하여 올해 15회를 맞이하였다. 최근에는 서울 한강공원에서 진행되었다.

는 고창농악경연대회 등의 공연을 관람하면서 고창농악을 간접적으로 접하게 된다. 공연관람은 일반 주민들이 고창농악 교육 프로그램을 수강하거나, 동호회 및 농악단에 자발적으로 참여하도록 동기부여하는 가장 핵심적인 역할을 하고 있다.

〈그림 4-2〉 2017년 고창농악단(전문예술단) 공연



〈2017 거리극축제 노상놀이(4~9월)〉



〈2017 한옥자원활용 야간상설공연(5~8월)〉

자료: 연구진 촬영(2017. 6. 3.).

### 3.1.2. 읍·면별 농악단 활동

일반주민의 고창농악 활동의 핵심은 읍·면별 농악단 활동이라 볼 수 있다. 농악단별로 40여 명으로 구성되어 있기 때문에 15개 농악단에 참여하는 총 주민 수는 600여 명에 달한다. 15개 읍·면별 농악단은 2001년 전북도민체전의 식전 농악 공연 행사를 위해 공식적으로 조직되었다. 이전에도 비공식적으로 읍·면 단위의 농악들이 활동을 해왔다. 2001년부터는 각 읍·면을 대표하는 농악단으로서의 체계를 갖추게 되었고, 고창농악보존회를 중심으로 농악단과의 지속적인 연계가 이루어지고 있다.

고창농악보존회가 고창농악경연대회를 개최하고, 농악단 협의회 등을 개최하여 중앙 관리자 역할을 하고 있기는 하지만, 기본적으로 각 농악단은 자발적이고 독립적인 주민조직이다. 보존회는 읍·면별 농악단의 활동에 대해 교육과 공연개최 등을 통해 지원하는 것이지, 농악단이 보존회의 소

속이나 관리의 대상은 아니다. 즉, 읍·면별 농악단은 고창군 주민이 자발적으로 만든 동호회이다.

상하면 장사 농악단, 공음면 참나무정 농악단, 대산면 태봉 농악단, 성송면 구황산농악단, 고수면 마당바우농악단, 고창읍 고인돌농악단, 고창읍 곶패나눔, 신탄면 수산봉농악단, 성내면 대성 농악단, 흥덕면 배풍농악단, 보안면 수강 농악단, 심원면농악단, 해리면 해풍농악단, 아산면 성틀봉농악단, 모장읍성 마당놀이농악단 등 총 15개의 읍·면별 농악단이 활동하고 있다. 각 농악단은 일주일에 2~3회의 모임을 통해 연습을 진행하고 있다. 농악단마다 여건에 맞추어 마을의 주민자치센터, 체육관 등을 이용하여 연습을 진행하고 있다. 읍·면별 농악단에게 가장 큰 행사는 읍·면별 농악단이 경합을 펼치는 고창농악경연대회이다. 고창농악보존회 주관으로 9~10월 사이에 펼쳐지며, 읍·면별 농악단들은 1년 동안 쌓은 실력을 이 자리를 통해 선보이게 된다. 경연대회에 참가한 농악단은 고창군을 통해 참가비 250만 원씩을 지급받고, 이를 내년도 운영비로 사용하고 있다.

#### [읍·면별농악단 사례 - 대산면 태봉농악단]

대산면 태봉농악단은 2000년 전북도민체전을 계기로 결성되어 18년째 주민들 중심으로 이어져오고 있다. 초기 단원들은 돌아가시거나 고령으로 인해 현재까지 남아있는 회원은 거의 없다고 한다. 농악에 관심 있는 주민들이 자발적으로 꾸준히 참여하면서 현재까지 이어지고 있다.

태봉농악단은 매주 1~2회 저녁시간에 모여 연습을 진행하고 있다. 태봉농악단은 면의 도움으로 전용 연습장소를 가지고 있다. 시설 운영에 필요한 전기세, 물세 등도 모두 면에서 지원을 해주고 있다. 강사비는 주민자치위원회에서 지원해주고 있다. 일주일 1회는 출장 강사에게 교육을 받고, 1회는 자체적으로 연습하는 시간을 갖고 있다.

한 해 동안 태봉농악단이 공연할 수 있는 기회는 4~5회 정도이다. 정월초하루, 정월대보름 날에 면지역을 돌아다니면서 공연을 하고 이때 지신밟기를 통해 소정의 운영비를 벌기도 한다. 4월 청보리축제, 9월 면민체육대회 등의 지역축제에 참여하고, 농악경연대회가 1년 중 가장 큰 행사이다.

〈그림 4-3〉 대산면 태봉농악단 연습 현장



자료: 연구진 촬영(2017. 8. 28.).

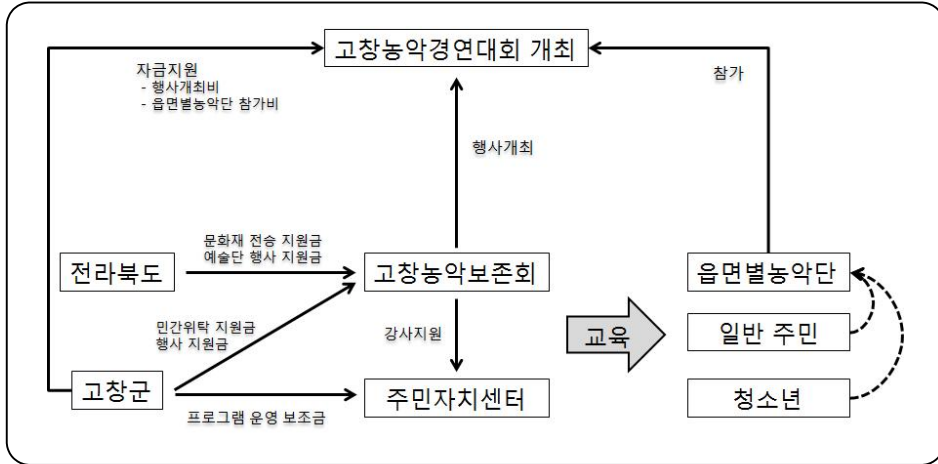
### 3.1.3. 고창군의 고창농악 주민활동 지원 체계<sup>34</sup>

주민들의 고창농악 활동에 대한 지원은 고창농악보존회, 전라북도청, 고창군청, 각 면지역 주민자치센터 등 공공부문에서도 함께 이루어지고 있다. 전라북도청과 고창군청은 고창농악보존회의 운영자금을 지원하고 있고, 고창군청은 주민자치센터를 통해 고창농악 교육 프로그램 운영 보조금을 지원하고 있다. 이를 토대로 보존회와 주민자치센터는 주민들에게 고창농악을 배울 수 있는 교육프로그램을 제공한다. 이러한 지원은 최종적으로 매년 개최되는 고창농악경연대회를 통해 그 결과물을 보게 된다.

<sup>34</sup> 고창농악보존회의 공공부문 지원 체계와 주민 대상의 교육프로그램 관련 내용은 고창농악보존회 이명훈 회장의 “전통문화를 활용한 농촌주민의 문화·여가 증진 방향-고창군 사례로”(전문가 원고 의뢰)의 내용을 일부 발췌 및 정리하여 제시하였다.



〈그림 4-4〉 고창농악 주민활동 지원체계



자료: 연구진 작성.

먼저 고창농악보존회에 들어가는 공공보조금을 살펴보면, 전라북도청은 무형문화재인 고창농악을 전승하기 위한 지원금과 전문예술단 행사 지원금을 지급하고 있다. 고창군청은 보존회의 시설관리와 인건비에 해당하는 민간위탁 지원금을 매년 지급하고 있다. 보존회는 이러한 공공보조금과 함께 보존회원의 회비, 자체수익금 등의 자원으로 운영되고 있으며, 이를 토대로 주민 대상의 교육프로그램을 제공하고 있다.

고창농악 교육프로그램의 대상자는 읍·면별 농악단, 고창군 일반 주민, 청소년 등으로 구분할 수 있다. 읍·면별 농악단 교육은 주로 각 주민자치센터와 고창농악전수관에서 진행되는 교육프로그램을 통해 일반 주민과 함께 이루어진다. 주민자치센터에서 진행되는 교육프로그램은 고창군의 보조금으로 보존회의 전문예술단원을 강사로 초빙하여 이루어지고 있다. 청소년은 학교별 방과후수업을 통해 고창농악을 배우고 있고, 역시 보존회의 전문예술단원이 강사로 출강하고 있다. 전수관, 자치센터, 방과후수업 등을 통해 개별적으로 고창농악을 배운 주민들은 거주지역의 읍·면별 농악단에서 활동하거나, 고창농악경연대회에 함께 참여하고 있다.

〈표 4-13〉 주민대상 교육프로그램: 고창

대상	구분	프로그램	횟수	인원
청소년 대상	방과후 수업	강호항공고등학교, 공음초등학교, 공음중학교, 해리중학교, 고창남중학교, 상하중학교, 상하초등학교, 중앙교회유치원	주 1~2회	150명
고창군 주민	출장강습	고창전통시장상인회, 상하 아름다운 마을, 동리국악교실	주 1~3회	65명
고창군 주민, 읍·면별 농악단	주민자치센터 출강	상하면, 성내면, 부안면, 고수면, 심원면, 신림면, 성송면, 공음면, 흥덕면, 상하면, 대산면	주 1회	180명
	고창농악 전수관	고창농악배움터(팽과리반, 장구반, 북반, 고깔소고반, 사물놀이반, 장구입문반)	주 1~2회	82명
읍·면별 농악단	출장강습	고창읍 굿패나눔농악단	주 1~2회	15명

자료: 고창농악보존회 내부자료 재구성.

고창주민의 고창농악 활동을 지원하는 최종 목표는 고창농악경연대회 행사의 개최라고 볼 수 있다. 고창농악경연대회는 고창농악이라는 지역문화를 통해 주민이 한자리에 모일 수 있는 중요한 지역행사로, 고창군의 자금지원이 이루어지고 있다. 행사를 개최하는 고창농악보존회에 행사개최비를 지원하고, 참가하는 읍·면별 농악단에 참가비 250만 원씩을 지원하고 있다. 즉, 고창농악경연대회는 고창군이 고창농악보존회와 주민자치센터를 통해 지원하는 고창농악 교육의 성과물이라 볼 수 있다. 고창군에서 펼쳐지는 중요한 지역행사이기 때문에 행사개최를 위한 협의회도 함께 이루어지고 있다. 협의회는 매년 2회 이상 진행되고, 고창군청, 고창농악보존회, 읍·면별 농악단 단장, 각 면의 농악단 관리 담당공무원 등이 모여 행사개최를 위한 협의를 진행한다.

#### [2017년 고창농악경연대회]

고창농악경연대회는 고창 군민들의 화합과 고창농악의 계승 및 발전을 목적으로, 아마추어 주민들이 참가하는 농악경연대회이다. 1970년대 이후 중단되었다가 1998년 고창농악보존회가 발족하면서 2000년부터 보존회의 주관으로 매회 개최되고 있다. 2002년 제2회부터 전북도민체전을 계기로 체계가 잡힌 15개 읍·면별 농악단이 참가하여 경합을 벌이고 있다. 매년 개최되는 고창농악경연대회의 참가가 읍·면별 농악단의 유지에 주요한 동기로 작용하고 있다. 2017년 고창농악경연대회는 9월 23일 토요일 고창농악전수관에서 개최되었다. 읍·면별 농악단 15개 팀이 모두 출전하였으며, 농악단원 500여 명을 포함하여 고창주민 1000여 명이 한자리에 모였다. 한 팀당 20분의 공연시간이 주어지고, 추첨을 통해 순서대로 공연을 진행되었다. 전문가로 이루어진 심사위원 5명이 심사를 진행하였고, 대상은 공음면 참나무정농악단이 차지하였다.

〈그림 4-5〉 2017년 고창농악경연대회



자료: 고창농악보존회 제공.

### 3.14. 고창군 읍·면별 농악단원 설문조사 결과

2017년 고창농악경연대회에 참가한 읍·면별 농악단원 94명을 대상으로 고창농악활동 참여 동기, 영향, 만족감, 애로사항 등에 대한 설문조사를 진행하였다. 조사결과는 다음과 같다.

여가활동으로 고창농악을 하는 가장 중요한 이유에 대해 응답자의 53.47%가 ‘가장 즐거운 것으로 느끼기 때문에’라고 답하였다. 고창주민들은 향후의 직업, 자기개발 등 여타의 다른 목적이 있기보다는, 순수한 여가 활동으로서 고창농악을 즐기고 있는 것으로 보인다.

〈표 4-14〉 여가활동으로 고창농악을 하는 가장 중요한 이유(중복응답)

단위: %

사례수	가장 익숙한 것이기 때문에	가장 즐거운 것으로 느껴지기 때문에	달리 할 수 있는 것이 없기 때문에	비용이 적게 들기 때문에	다른 사람들과의 교류에 도움	건강 유지
	7.92	53.47	0	1.98	8.91	7.92
	자기개발이나 능력향상에 도움	문화·예술적 욕구 충족에 도움	종교·신앙적인 이유 때문에	향후 직업·일자리·돈벌이에 대한 기대	사회봉사나 사회적 기여	
(101)	3.96	8.91	0	0	6.93	

자료: 설문조사.

고창농악을 처음 접한 시기는 전체 응답자의 30.85%가 10대라고 답하였다. 이는 청소년 시기에 고창농악을 접한 경험이 성인이 되어 동호회 활동에 참여하는 데 영향을 미치는 것으로 보인다. 이러한 결과와 연계하여 10대 응답자 중 70.4%가 2년 이상 활동하고 있다고 답하였는데, 이는 고창농악이 방과후수업 등을 통해 청소년에게 교육기회를 제공하고 있기 때문인 것으로 보인다. 또한 고창농악 활동을 지속적으로 할 의향이 있는가에 대한 질문의 경우, 전체 응답자 평균 점수가 5.69인 반면, 10대 청소년의 평균 점수가 5.75로 나타났다. 이러한 결과들을 종합해보면, 청소년을 대상으로 한 고창농악 활동 참여 증진이 향후 고창농악 활동의 지속성에 영향을 미칠 수 있을 것으로 보인다.

〈표 4-15〉 고창농악을 처음 접한 시기

단위: %

사례 수	10세 미만	10세 이상~ 20세 미만	20세 이상~ 30세 미만	30세 이상~ 40세 미만	40세 이상~ 50세 미만	50세 이상
(94)	4.26	30.85	7.45	7.45	22.34	27.66

자료: 설문조사.

고창농악을 배우고 접하는 데 가장 큰 영향을 미친 곳으로 고창농악보존회를 꼽은 응답자가 62.5%로 가장 높았다. 그 다음으로 응답률이 높은 동호회 파견강사, 읍·면별 농악단, 동호회 선배회원 모두 농악단 활동과 관련되어 있다. 즉, 고창농악보존회를 중심으로 이루어지는 읍·면별 농악단 활동이 주민들의 고창농악활동에 큰 영향을 미치고 있는 것으로 보인다.

〈표 4-16〉 고창농악을 배우는 데 가장 큰 기여(중복응답)

단위: %

사례 수	고창농악 보존회	동호회 선배 회원	동호회 파견 강사	문화원	문화예술 회관	혼자 독학으로	읍·면별 농악단
(96)	62.50	11.46	13.54	0.0	1.04	0.0	11.46

자료: 설문조사.

고창농악 활동의 중요성과 관련한 질문에 대해 7점 척도로 조사한 결과, ‘지역에 대한 자부심과 소속감이 증가했다’와 ‘공동체성이 향상되었다’라는 질문에 대한 평균점수가 각각 5.76, 5.61로 높게 나타났다. 지역전통 문화를 활용하는 여가활동이 주민들이 지역의 정체성을 확립하는 데 영향을 미치는 것으로 보인다. 또한 고창농악은 20명 이상의 집단이 모여 진행되는 여가활동으로, 지역주민 간의 교류를 통한 공동체의식 형성에 주요한 영향을 미칠 것으로 보인다.

〈표 4-17〉 고창농악 활동에 대한 중요성 인식

단위: 평균점수/7점 척도

사례 수	일상에서 중요한 부분이다	나 자신이 발전한다	우리지역에 대한 자부심과 소속감 증가	우리지역 경제 활성화에 도움	지역 주민교류 등 공동체성 향상
(94)	4.83	5.20	5.76	5.15	5.61
사례 수	농악을 즐기는 주민 증가 예상	지속적으로 할 의향	전문적으로 할 의향	취미여가활동으로 추천의향	
(94)	5.10	5.69	4.62	5.82	

자료: 설문조사.

고창농악 활동의 만족감과 관련한 질문에 대해 7점 척도로 조사한 결과, 교통 편리성과 공연기회에 대한 만족도 평균점수가 각각 4.78, 5.18로 상대적으로 낮게 나타났다. 읍·면별로 농악단이 형성되어 운영되고 있지만, 면 지역 안에서도 교통문제로 활동에 어려움을 겪는 것으로 보인다. 또한 설문조사 결과에서 공연 기회로 연간 2~3회가 있다고 답한 응답자 비율이 가장 많았으나, 더 많은 공연에 참여하고자 하는 욕구가 있는 것으로 보인다. 필요한 지원으로는 운영비 지원이 25.77%로 가장 높았고, 그 다음으로 악기 및 장비 지원이 19.59%, 전문강사 지원이 18.56%로 높게 나타났다.

〈표 4-18〉 고창농악 활동 시의 만족감

단위: 평균점수/7점 척도

사례 수	개인적 즐거움과 보람	사회적기여	교통 편리성	전문강사의 도움	모임 회원간 교류와 친교
(94)	5.85	5.28	4.78	5.82	5.79
사례 수	장소와 공간 만족도	설비 등의 충분성	공연 기회	비용의 적정성	
(94)	5.45	5.23	5.18	5.29	

자료: 설문조사.

〈표 4-19〉 필요한 지원

단위: %

사례 수	연습 공간이나 장소 지원	전문 강사 지원	고창농악 모임 운영비 지원	고창농악 모임 참가를 위한 교통 지원	고창농악에 필요한 악기, 의상, 장비 지원	공연이나 경연을 자주 할 수 있도록 지원	기타
(97)	14.43	18.56	25.77	6.19	19.59	10.31	5.15

주: 중복응답을 허용한 결과임.

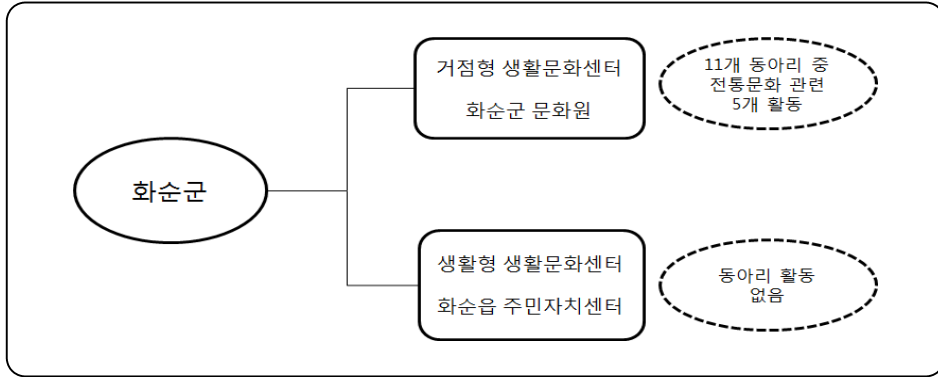
자료: 설문조사.

## 3.2. 거점 조성을 통한 문화·여가 동호회 활성화: 화순군 생활문화센터

### 3.2.1. 화순군 생활문화센터

화순군에는 거점형과 생활형 생활문화센터가 있다. 거점형 생활문화센터는 화순군 문화원이 위탁운영하고 있으며, 화순읍 생활문화센터는 화순읍 주민자치센터에서 운영하고 있다. 거점형은 지역 주민의 문화·여가활동의 중심센터 역할을 담당하고, 생활형은 생활권에 인접하여 운영하는 특징이 있다.

〈그림 4-6〉 화순군의 생활문화센터별 특성



자료: 연구진 작성.

거점형 생활문화센터에서는 지역주민의 문화·여가활동으로 개별 프로그램 참여와 함께 자발적인 동아리들이 결성되어 운영되고 있다. 거점형 생활문화센터에서는 개별 동아리들에게 공간만 제공하고 있고, 개별 동아리들은 회원들 간 자율적으로 운영되고 있다.

화순군 문화원은 전통예술탄, 문화학교 등 3~4개 프로그램으로 소규모로 운영하였지만, 거점형 생활문화센터를 위탁운영하면서 공간 확충과 함께 다양한 프로그램을 운영하고 있다(2016년 재개관). 문화원만 운영할 때는 지역에서 경제력과 여건이 되는 주민 일부만 참여하였지만, 현재의 생활문화센터는 주민들이 문턱 없이 드나들 수 있는 곳으로 활용되고 있다.

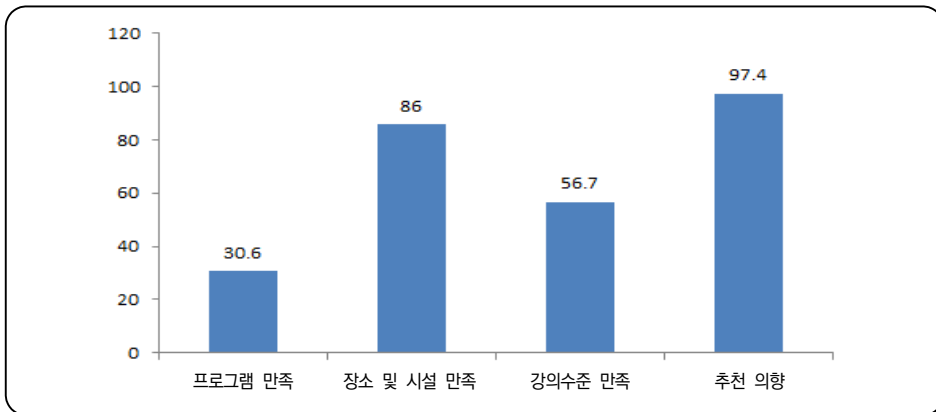
지역주민의 문화·여가 생활의 중추적인 역할을 담당하고 있으며, 주요한 시설에는 A동(북카페, 세미나실 등 업무 공간), B동(강습 및 동아리 활용 공간)이 있고, 생활문화강좌와 생활문화동호회 및 문화원 프로그램을 운영 중에 있다. 특히 동호회 활동 프로그램은 11개(147명 참여)가 있다. 연간 방문자 수는 2만 4천 명 내외이다(화순 문화원 2016년 기준).

화순군은 거점 생활문화센터 관련 공모사업을 통하여 지원된 보조금(20억 원)으로 기존 건물의 리모델링과 추가적으로 부지를 매입하여 활용하고 있다. 또한, 거점형 생활문화센터의 원활한 운영을 위해서 별도 군의 조례를 제정하여 운영비와 인력을 지원하고 있다(3명, 1억 3,000만 원).

거점형 생활문화센터는 기존 문화원의 전통문화 프로그램과 생활문화센터 프로그램을 연계하여 운영하고 있고, 전체 운영프로그램은 34개, 이 중 11개 동아리가 활동하고 있다. 그리고 전체 동아리 중에서 5개 동아리가 전통문화와 관련이 있다. 개별 동아리에 대한 생활문화센터의 지원은 동아리 활동을 위한 공간만 제공하고 있고, 개별 동아리 회원들이 자율적으로 이용하고 있다.

화순군 생활문화센터가 실시한 조사결과에서 만족도와 관련하여 참여자들은 ‘장소 및 시설 만족(86%)’, ‘강의수준 만족(56.7%)’을 나타냈고, ‘타인에 추천의향(97.4%)’이 있음을 드러냈다(2016년 기준). 프로그램 수강 경로에서는 ‘자체 홍보물 활용’이 52.8%로 가장 높고, ‘주변 지인 소개’가 33.9%이다.

〈그림 4-7〉 화순군 거점형 생활문화센터 참여자 만족도



자료: 화순군 문화원(2016). 거점형 생활문화센터 참여자 실태조사 자료.

화순군의 거점형 생활문화센터에서는 전통놀이를 활용한 프로그램의 발굴과 활용에 노력하고 있다. 2016년 생활문화센터 참여 고령자를 대상으로 윷놀이, 자치기, 비석치기 등 전통놀이를 활용하였고, 참여 어르신들 30명으로 연구회를 조직하여 지역의 초등학교 학습프로그램(전통놀이 시범학교 사업)으로 활용하고 있다. 현재 지역고유의 전통놀이인 ‘화순한천농악’ 동호회가 활동하고 있다. 또한, 적벽의 낙화놀이 등 지역 고유의 차별화된 프로그램의 개발과 운영을 준비하고 있다.



생활문화센터 활동에서 노인일자리 창출사업으로 확대하여 군에서 일정 급료(22만 원/월, 30명)를 지급하고, 우리 춤과 실버댄스 등을 활용하여 요양원 등의 복지프로그램과 지역축제에서 활동하고 있다. 최근 지역 다문화 가정의 주민들이 동호회(공동체, 사회적기업형태)를 결성하여 다양한 문화 예술 활동에 참여하여 지역민과 유대관계의 활성화에 기여하고 있다. 초보적이지만 인근지역과 연계하여 만남 등 부정기적 행사를 운영하고 있지만, 구체적 프로그램의 협업 운영은 미흡한 실정이다.

그러나 지역의 고령층과 다문화가정 주민이 풍물 및 전통놀이 등을 매개로 지역축제와 학교 보급 활동에 참여하여 개인의 문화·여가생활과 지역공동체 활성화에 기여하고 있다.

### 3.2.2. 화순읍 생활문화센터<sup>35</sup>

화순읍 생활문화센터는 읍의 생활권 주민이 쉽게 참여하는 생활형으로 주민 자치위원회에서 운영하고 있다. 화순읍 생활문화센터는 주민자체센터가 위치한 별관 건물에 있고, 주민자체센터에서는 예총지회 등 화순읍 주민자치와 관련한 단체들이 모여 있다. 생활문화센터가 운영하는 프로그램은 현재 14개이고, 전통문화와 관련한 강습은 풍물, 난타, 우리 춤, 한지공예 등 4개 정도이다. 그리고 동아리 활동은 전무한 실정이다.

화순읍 생활문화센터는 행정중심의 읍사무소 근처 전통시장에 공간이 마련되어 읍주민의 생활권과 다소 괴리가 있다. 그러나 화순읍은 광주와 인접한 군으로 젊은 가족과 학생들이 큰 비중을 차지하고 있다.

지역의 고령층뿐만 아니라 청·장년층을 대상으로 한 문화·여가 프로그램의 운영이 필요하다. 전체 인구 6만 5천 명에서 화순읍은 4만 2천 명 내외, 이 중 청소년이 1만 명을 차지하고 있다. 그러나 생활형 생활문화센터

<sup>35</sup> 화순읍 생활문화센터 관련 내용은 화순군생활문화센터 정희수 팀장의 “농촌 청소년의 문화·여가 실태와 증진 방향 - 화순읍을 사례로”(전문가 원고 의뢰)의 내용을 일부 발췌 및 정리하여 제시하였다.

는 지역주민의 활동공간과 배치되는 곳에 위치하여 활용도가 낮고, 고령층의 주민이 주로 이용하는 한계가 있다. 화순읍 생활문화센터는 현재 다양한 프로그램별 강좌수준에 머물러 있고, 참여 주민의 동아리 활동은 미흡한 실정이다. 주민자치센터와 문화·여가활동 전문가의 협업을 통한 프로그램 강좌 수준에서 강습을 통한 동아리 활동으로 성장할 수 있는 지원이 필요하다.

〈그림 4-8〉 화순읍 생활문화센터



〈생활문화센터 전경〉

〈생활문화센터 강습 프로그램〉

자료: 연구진 촬영(2017. 6. 14.).

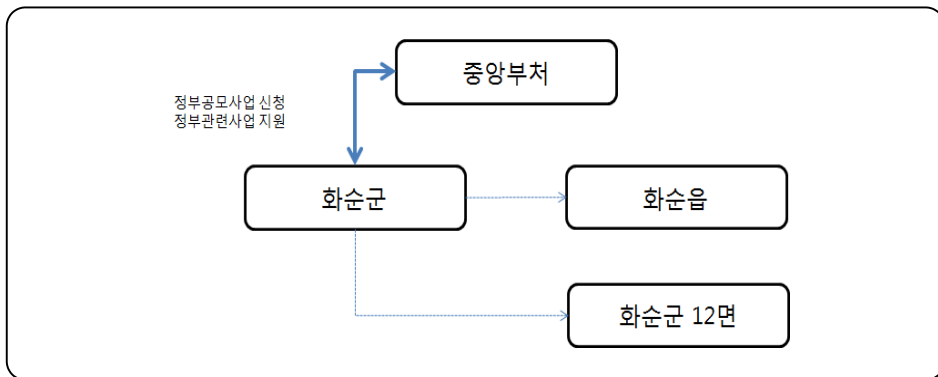
농촌지역에서 상대적으로 청소년층의 비중이 높은 지역은 특성상 문화향유 계층 확산과 청소년 대상 프로그램 확대에 부합한 청소년의 동아리 활동과 지역의 전통문화를 활용한 청소년 문화·여가활동이 진행되고 있다. 지역의 전통문화를 활용한 문화활동에서 지역의 고찰 운주사의 와불 전설을 활용한 연극을 교우관계 개선에 활용하고 있다.

특히 화순지역에 장년과 노년 프로그램이 지역사회기관 단체에 여러 유형으로 운영되고 있는 반면에 청소년 대상은 프로그램 수가 제한적이고 청소년 기호에 맞는 프로그램이 부족한 한계를 안고 있다. 하지만 우리마을 미래지기라는 프로그램을 청소년 음악동아리들을 대상으로 홍보하여 지역사회 다양한 연령층 프로그램에 동참시키는 활동도 진행하였다. 그리고 지역사회 연계 프로그램으로 지역의 임의 문화예술단체인 '아트포'가 활동하고 있다.

### 32.3. 화순군 거점형 생활문화센터 농촌주민의 문화·여가 실태

화순군의 문화·여가활동 관련 정책사업 전달체계는 정부 공모사업 신청 후 화순군에서 독자적 운영 또는 정부 지원사업을 전달하여 운영하고 있다. 화순군의 면에서는 복지회관 등 면지역 문화·여가 활용 장소를 지역 기관(보건소 등) 및 단체(청년회 등)에 대관하고, 면지역 단체 등에서는 주민참여 프로그램을 운영(화순읍 주민자치센터 운영 프로그램 수준)하고 있다. 그러나 지역 인구의 고령화·왜소화로 다양한 프로그램의 운영에 제약이 있다. 향유층의 고령화와 문화·여가 시설 접근성(교통편 제약) 제약이 가장 큰 문제로 지적되고 있다.

〈그림 4-9〉 화순군 문화·여가 활성화 관련 사업 추진 체계



자료: 연구진 작성.

### 32.4. 화순군 동호회·동아리 회원 설문조사 결과<sup>36</sup>

화순군 거점 생활문화센터에 참여하는 시민들(118명 대상)은 문화·여가 활동으로 동호회 및 동아리 활동 모임에 ‘1주일에 1~2일 참여’가 66.1%로 가장 높다(거점형 생활문화센터 참여자 대상 설문조사 결과).

<sup>36</sup> 화순군 거점형 생활문화센터 참여자 대상 설문조사 결과(<부록 4>, 설문조사표).

현재 활동하는 모임에서 ‘5년 이상’ 참여하는 비중이 47.8%로 가장 높고, 다음으로 ‘1년 이상~2년 미만’ 참여가 23.5%이다. 그리고 현재 전통문화 관련 문화·여가활동을 하는 참여자는 과거에도 1개 이상 관련 활동 경험(69.7%)이 있는 것으로 조사되었다. 문화·여가활동으로 개인적 기예의 습득과 함께 지역사회 등 공연에 봉사하는 기회로 개인 만족도와 지역사회 공동체 유지에 기여하고 있다.

특히, 전통문화 관련 동아리와 동호회 활동으로 지역 내 또 관외 공연에 참여하는 회수는 연간 ‘5~10회 미만’이 37%로 가장 높고, 20회 이상 참여하는 주민은 5.6% 정도이다. 농촌지역 주민의 문화·여가활동 참여의 가장 중요한 이유는 개인 즐거움 향유(56.8%)와 자기개발의 도움(12.8%)이 높게 나타났다.

〈표 4-20〉 전통문화 관련 여가활동의 가장 중요한 이유: 화순

구 분	비중(%)
가장 익숙한 것이기 때문에	4.73
가장 즐거운 것으로 느껴지기 때문에	56.76
달리 할 수 있는 것이 없기 때문에	0.68
비용이 가장 적게 들기 때문에	4.73
다른 사람들과의 교류·사교에 도움이 되기 때문에	4.05
건강 때문에 또는 건강 유지에 필요해서	4.73
자기개발이나 능력 향상에 도움이 되기 때문에	12.84
문화·예술적 욕구 충족에 도움이 되기 때문에	8.11
종교·신앙적인 이유 때문에	0.68
향후 직업·일자리·사업이나 돈벌이에 대한 기대 때문에	0.68
사회봉사나 사회적 기여를 위해	2.03
응답자	148명

주: 복수응답 결과임.

자료: 설문조사.

농촌지역 주민의 문화·여가활동 참여의 가장 큰 애로사항으로는 시간부족(53.3%)과 비용 등 경제적 문제(9.2%)이며, 현재 전통문화 관련 문화·여가활동으로 만족하는 부분으로 ‘개인 여가 활동으로 즐거움과 보람(6.3점/7

점)’을 느끼고 있고, ‘개인 발전에 필요한 전문적 강사 도움(6.3점)’ 등이 있다. 그리고 전통문화를 활용한 문화·여가활동에서 필요한 지원으로는 ‘문화·여가활동에 필요한 장비 지원’이 44.8%로 가장 높고, 다음으로 ‘동아리 및 동호회 운영비 지원’이 34.2%이다.

〈표 4-21〉 전통문화 관련 여가활동의 활성화에 필요한 지원: 화순

구 분	비중(%)
연습·활동 공간이나 장소 지원	5.26
전문 강사 지원	9.62
동호회·동아리·전수회·보존회 모임 운영비 지원	34.21
동호회·동아리·전수회·보존회 모임 참가를 위한 교통 지원	0.88
모임에 필요한 악기, 의상, 장비 지원	44.74
공연이나 경연을 자주 할 수 있도록 지원	2.63
기타	2.63
응답자	111명

자료: 설문조사.

### 3.3. 평생학습을 통한 문화·여가 활성화: 증평 동아리 활성화

#### 3.3.1. 증평군의 문화·여가 기반 실태

증평군은 2003년에야 개칭한 소규모 기초자치단체로 문화·여가 기반 취약 지역이다. 1읍·1면으로 구성된 81.8km<sup>2</sup> 면적(서울 면적의 13.5%)의 소규모 군으로 2015년 기준 37,260명이 거주하고 있다. 신생 지자체인 데다 위낙 소규모 지역이라 공공 문화·여가 기반이 매우 취약하다. 공공 문화·여가 기반시설로 증평문화회관, 수영장(국민체육센터), 종합스포츠센터, 증평문화원(증평문화의집, 증평문화센터), 증평청소년수련관, 증평민속체험박물관, 도서관, 증평생활체육관(2017년 9월 1일 개관) 정도가 있을 뿐이다.

미술관, 전시관 등은 물론 작은 영화관조차 없어 주민들이 문화·여가를

즐기기 위해서는 인근의 지역 중심도시인 청주시로 이동해야 했다. 주민의 문화·여가를 위한 문화프로그램 역시 증평문화원에서 문화의 집을 함께 운영하면서 개설한 몇몇 강좌프로그램 정도였다.

2014년 이전까지는 문화·여가 기반시설 외 동호회, 동아리, 보존회 등 주민들의 자발적인 활동모임 역시 활성화되지 못했었다. 주민들의 자체적인 모임은 증평군의 개청 이전부터 조직된 농요보존회와 풍물단이 전부로, 주민의 자체적인 동호회·동아리도 매우 부족한 상태였고 이들을 지원할 만한 시설도 부족했다. 예를 들어 증평읍은 주민자치센터공간도 없어 주민들이 모임을 가질 환경도 조성되지 못한 형편이다. 소규모 지자체다 보니 동호회 활동을 지원하는 생활문화센터 조성사업도 군 사업의 후순위로 밀려 아직 유치하지 못하고 있는 실정이다.

### 3.3.2. 증평군의 평생학습 지원을 통한 주민 동아리 지원 사업

문화·여가 기반시설이나 환경이 부족했던 증평군에 변화가 온 것은 2014년 증평군립도서관이 건립된 이후이다. 이 도서관은 충청북도의 지역 균형발전사업 지원을 통해 지하 1층, 지상 3층, 하늘정원(옥상) 등으로 구성된 다목적 도서관으로 조성되었다. 일반적인 도서관 시설 외에도 강좌프로그램과 문화행사가 가능한 5개의 평생학습실 등이 갖추어졌다.

증평군립도서관 건립과 함께 지역행복생활권 선도사업을 통해 행복학습 공동체 운영 및 행복학습 동아리 지원사업을 실시할 수 있게 되었다. 즉 증평군 주도로 생활권을 공유하는 증평-진천(초평)-괴산(사리·청안)-음성(원남) 4개 지역을 연계하는 지역행복생활권사업(지역발전위원회·농림축산식품부: 2014~16년, 3년)을 통해 증평군립도서관을 거점으로 행복학습 프로그램을 운영하게 된 것이다.

이와 함께 다목적 시설인 증평군립도서관을 중심으로 주민들의 자발적 문화·여가활동 모임인 행복학습 동아리 지원사업을 추진하게 되었다. 동아리 지원을 위해 일반농산어촌개발사업, 도 균형발전사업 등을 활용하여 2021년까지 동아리 지원예산도 확보한 상태이다. 구체적으로는 농림축산

식품부의 일반농산어촌개발사업 시군창의사업(아고라 광장 프로젝트), 충청북도 지역균형발전사업의 역량강화사업, 군 자체예산 등을 활용하여 해당 지원예산을 확보하였다. 최근에는 2017년부터 시작되는 3단계(2017~21) 도 지역균형발전사업(증평: 교육·문화&스포츠산업 기반 구축)의 일환으로 추진하는 ‘작은 교육·문화 특구 조성’ 사업의 문화·학습 동아리 지원 사업을 통해 관련 예산을 확보한 상황이다.

〈표 4-22〉 증평군의 동아리 활동 지원 예산

단위: 백만 원

구분	2017년	2018년	2019년	2020년	2021년	총 사업비
도비	117	117	117	117	117	585
군비	143	143	143	143	143	715
계	260	260	260	260	260	1,300

자료: 증평군 내부 자료.

동아리 활동에 대한 증평군의 구체적인 지원 내용은 다음과 같다. 먼저, 증평군 주민(성인) 10인 이상이 자발적으로 모인 동아리 활동을 지원 대상으로 한다. 연간 사업으로 추진되는 동아리 지원은 공모와 심사를 통해 3개 등급으로 차등 지원한다. 즉 A등급 3개 동아리 각 15백만 원, B등급 5개 동아리 각 13백만 원, C등급 9개 동아리 각 10백만 원을 지원하고 있다. 지원기간은 당해년 4월에서 11월로 강사료, 교재비, 재료비 등을 중심으로 지원하고 있다.

이 외에도 군의 각종 축제와 행사 개최 시 동아리 모임의 참가를 지원하고 있다. 예를 들면 농림축산식품부 일반농산어촌개발사업의 일환인 시군창의사업 ‘아고라광장 프로젝트(2016~20년, 15억 원)’를 통해 군립도서관 일원을 복합 문화·예술 공간으로 조성하는 사업에 동아리들이 참여할 수 있도록 행사참여비용을 지원하여 왔다. 또 증평인삼골축제와 같은 지역축제에 동아리들이 참가하도록 지원하고 있다. 지역 행사에 동아리들이 참여하는 활동을 사회봉사활동으로 인식하고 이들의 성과를 주민들이 공유하도록 지원하고 있는 것이다.

### 3.3.3. 증평군 문화·여가 동아리 현황과 운영 사례

증평군에는 현재 18개 문화·학습 동아리가 주민들의 자발적인 문화·여가 모임으로 운영되고 있다. 행복학습매니저 동아리와 파주안 중국어 동아리를 제외하면 대부분 특정 분야의 문화·여가활동을 함께하는 동아리이다. 대부분의 동아리가 증평군립도서관 개관 이후 평생학습의 일환으로 시작된 동아리 지원사업을 통해 조직되기 시작했다. 이들 중 도수다, 택견봉사동아리, 민화모란회 등이 전통문화를 활용하여 주민들의 능동적 참여방식을 통해 문화·여가활동을 하고 있다. 이들 동아리는 회원 10~20명 사이의 소규모 모임으로 구성·운영되고 있으며, 18개 동아리 회원은 총 255명이다.

이 외에도 3개 농악단이 증평군 개청 이전부터 지역 내에서 자발적으로 조직되어 운영되고 있다. 1990년대 및 2000년대 초부터 시작된 이들 농악단은 농악에 관심을 지닌 지역 주민들에 의해 자발적으로 운영되어 왔으나 명맥만 유지하던 상황이었다. 그러다 증평군의 지원으로 각종 경연대회 및 행사에 참여하면서 최근 다시 활성화되고 있으며, 현재 3개 농악단의 회원수는 총 86명이다. 이들 농악단 중 장뜰두레농요보존회의 경우 군의 문화체육과와 문화원을 통해 일부 활동 지원을 받고 민속체험박물관 내 공간을 지원받고 있으며, 증평농협풍물단과 통미마을풍물단은 행사참가 시 미래전략과를 통해 행사참가 준비에 필요한 일부 강사료를 지원받고 있다.

〈표 4-23〉 증평군 동아리·동호회 현황

동아리/동호회 명	조직연도	회원수	내용	주요 활동 및 경력
수수팔떡 동극단	2012년	10명	동극 공연	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 결혼과 육아 등으로 경력단절 여성들의 동극(童劇) 공연</li> <li>■ 2016년 전국평생학습박람회 동아리경진대회 특별상 수상</li> </ul>
예다인 색소폰 동호회	2013년	11명	악기	■ 증평요양원 정기방문, 마을회관 방문연주
Fun E	2017년	14명	언어	■ 영어동아리 회원 역량강화 및 관내 행사 체험활동
숲해설가협회 증평군지회	2009년	15명	숲해설	■ 좌구산 탐방로 나무 이름표 달기, 증평군민을 위한 숲 생태 아카데미
증평이혈동아리	2015년	10명	건강	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 증평축제 이혈봉사 활동</li> <li>■ 관내 마을회관, 재래시장 등 이혈봉사</li> </ul>



(계속)

동아리/동호회 명	조직연도	회원수	내용	주요 활동 및 경력
도란도란 북스	2016년	10명	동화	■ 유아 북스타트 수업, 동화책 읽어주기 활동
초아	2015년	10명	미용	■ 소외계층 대상 찾아가는 미용봉사
우드향	2017년	11명	만들기	■ 나무와 인두기를 활용한 우드버닝 소품 제작
증평목공예(DIY)연구회	2014년	20명	목공예	■ 목공으로 소품 제작 및 재능기부 활동
도수다	2014년	10명	도자기	■ 도자기 전통 문화의 대중화
먹물연맹 증평지사	2017년	10명	붓글씨	■ 캘리그래피 감성글씨, 그림 심화연구 및 체험 재능기부 활동
증평실버야생화	2007년	24명	야생화 재배	■ 국화재배기술교육 전수 및 야생화 전시
행복학습매니저	2014년	11명	평생 학습	■ 평생학습 활성화를 위한 역량강화 및 재능기부 활동
증평가리사니 사회봉사단	2015년	10명	뇌인지 학습	■ 다양한 교구활용으로 뇌활성화를 위한 역량강화 등 봉사 활동
은빛영상	2011년	16명	사진	■ 사진공모전 출품 등 증평노인 어르신 장수사진 찍어 드리기
택견봉사동아리	2012년	30명	택견	■ 2015년 문화관광부 대회(금메달) 수상 등 여러 축제 행사 시연
파주인중국어	2017년	19명	언어	■ 중국어 학습을 위한 실력고양 및 재능기부 활동
민화 모란회	2016년	14명	민화	■ 민화 그리기를 통해 우리 전통문화를 익히고 학습을 통해 지식함양
장돌두레농요 보존회	2002년	53명	농요	■ 2016년 제22회 충북민속예술축제 최우수상 ■ 2007년 농림부장관배 농악경연대회 대상
증평농협 풍물단	1990년대	23명	풍물	■ 2016년 국토대장정 공연 ■ 2016년 농업인의날 기념 공연
통미마을 풍물단	2000년	10명	풍물	■ 2016년 제4회 행복마을만들기 콘테스트 동상

자료: 증평군 내부 자료.

## 가. 전통 도예 동아리 도수다 사례

도수다는 2014년 증평군의 평생학습 지원사업의 일환인 동아리 지원으로 결성되었다. 도자기 전통문화의 이해와 체험을 위해 10명의 회원으로 동아리를 구성하여 운영 중이다. 초기에는 청주에 거주하는 한 대학교수가 민속체험박물관 내 공간을 임대해 운영하던 모임에서 시작되었으나 지금

은 증평 주민들의 순수 동아리 모임으로 운영되고 있다.

동아리의 유지·관리를 위해 월 1~2회 커피숍 등에서 정기모임을 갖고 있다. 아직 지속적으로 모임을 할 수 있는 공간을 확보하지 못한 상황이다. 이렇다 보니 정기모임을 통해서는 도자기 제작 활동을 하지 못하고 있다. 회원들의 도자기 제작활동을 위해서는 민속체험박물관 내 도자기체험장을 이용하고 있는데, 해당 공간이 민속체험박물관의 체험프로그램 공간이기 때문에 사전에 사용신청과 승인을 통해 비수기인 7월과 11월에 임대하여 각 달에 6~8회 정도 사용하고 있는 형편이다.

증평군에서는 도수다에 대해 지역행사나 체험프로그램 등에 대한 참여를 지원하고 있다. 즉, 인삼골축제나 아고라광장 축제(북페스티벌), 장뜰노래축제 등에 도수다 회원들이 전시활동에 참가할 수 있도록 하고 있으며, 도자기 체험이 포함된 민속체험박물관의 겨울놀이체험 프로그램 진행에 참여할 수 있도록 지원하고 있다. 도수다 역시 스스로의 노력을 통해 타 지역에서 개최되는 축제 및 박람회에 전시 및 체험프로그램을 통해 참가하고 있으며, 자유학기제 수업에 재능기부를 하는 등 사회기여활동도 하고 있다.

〈그림 4-10〉 도수다 동아리 회원들의 활동 사례



주: 도수다 회원들의 도자기 제작활동(좌)과 증평민속체험박물관 체험프로그램 참여.  
자료: 도수다 제공.

## 나. 수수팔떡 동극단 사례

수수팔떡 동극단은 경력단절 여성인 주부 10여 명이 모여 2012년 결성한 동극(童劇) 동아리이다. 회원들은 동화 연구와 동극 공연을 주요 내용으로 동아리 활동을 전개하고 있으며, 증평군과 인근 지역에서 연 5~6회가량 동극 공연을 하고 있다. 2016년의 경우 증평군의 역사인물인 조선 중기 시인 김득신을 소재로 한 ‘김득신을 만난 도깨비’라는 제목의 동극을 만들어 증평군과 청주시 등에서 총 6회에 걸친 공연을 하기도 했다. 동극단은 제5회 대한민국 평생학습 박람회(거창군, 2015. 8. 22~25.)의 동아리 경진대회에서 특별상을 수상하기도 했으며, 청주시에서도 공연하는 등 대외적으로 증평군을 알리는 역할도 수행하고 있다. 지역 내에서는 군립도서관, 노인 복지관, 어린이집 등 증평군의 공공시설에서 공연을 통해 주민들에게 문화·여가생활의 기회를 제공하고 있다.

〈그림 4-11〉 수수팔떡 동극단의 활동 사례



주: 2016년 5월 1일 증평군립도서관 공연(좌) 및 제5회 평생학습박람회(거창군) 공연 모습.  
자료: 증평군 미래전략과 제공.

동극공연의 주제와 이야기는 지역의 역사적 인물인 김득신을 소재로 하였다는 점에서 향토문화를 소재로 하였다고 볼 수 있다. 이를 통해 동극공연 증평군의 역사와 문화를 군 주민들과 아이들에게 알려주고, 외부에는 증평을 홍보하는 효과도 가지고 있다. 이렇듯 수수팔떡 동극단은 농촌지역의 경력단절 여성들이 자기개발의 기회를 얻고 지역사회에도 봉사하는 활동을 이어가고 있다.

#### 다. 노인들의 택견봉사 동아리 사례

증평 택견봉사 동아리는 농촌 노인들의 건강을 위한 문화·여가 동아리로 2012년에 결성되었다. 당시 증평군에서 택견도장을 운영하는 관장을 강사로 초청해 2012년부터 강습을 받으면서 동아리모임이 시작되었다. 현재는 58세에서 81세의 노인 30명가량이 택견 동아리 활동을 하고 있으며, 매주 수요일마다 2시간 정도 증평문화원에 함께 모여 연습하고 있다. 여성회원이 주를 이루고 있고 남성회원은 4명이 참여하고 있다.

택견은 그 본때기(품세)가 전통 춤사위와 닮은 특성으로 인해 농촌 노인들이 건강 유지 등을 위해 익숙하게 배우고 스스로 할 수 있는 문화·여가 활동으로 인식되고 있다. 증평 택견봉사 동아리는 매주 함께 모여 연습을 통해 여가를 즐기고 건강도 유지하는 한편, 각종 대회에 참가하여 수상을 하고 있으며, 택견 공연을 통해 사회봉사활동에도 참여하고 있다. 예를 들어 2013년에 개최되었던 충주세계무술축제의 택견대회에서 본때퇴기 분야 1등을 차지했고, 그 외에도 전국규모 대회에서 여러 차례 수상한 경력이 있다. 지역행사에서의 본때기 시범 공연이나 취약계층을 위한 봉사 공연 등을 통해 지역사회에도 기여하고 있다. 증평의 택견봉사 동아리는 농촌 노인들의 문화·여가활동으로서의 의미뿐 아니라 노인들이 지역사회에 봉사를 통해 기여하고 증평을 대외적으로 알리는 역할도 하고 있다.

〈그림 4-12〉 택견봉사 동아리의 모임 사례



주: 택견봉사 동아리의 실내외 연습 모습.

자료: 증평군 미래전략과 제공.

## 라. 증평군 향토문화 장뜰두레농요 보존회 사례

장뜰두레농요 보존회는 증평군이 괴산출장소이던 2002년에 농악을 좋아하는 주민들이 모여 민속예술축제에 참가하고 상까지 받게 되면서, 지역 어른들의 권유 등이 계기가 되어 결성되었다. 지금까지 15년간이나 활동을 유지하고 있는 동아리 모임이라 할 수 있다. ‘장뜰’은 증평의 옛 이름으로 장뜰두레농요는 오래전부터 증평에 전해 내려오는 농악의 일종이다.

장뜰두레농요 보존회의 현재 회원은 총 50여 명이며, 이 중 적극적으로 참여하는 사람만 해도 30여 명이다. 회원들의 연령대는 40대에서 80대에 이를 정도로 폭넓게 분포하고 있다. 본래 두레농요는 남성들의 문화라 처음에는 남성들만으로 구성되었으나, 지금은 여성회원들도 많아져 회원의 남녀 구성비가 비슷하다. 더군다나 농요 공연에는 다양한 역할이 있어 초심자도 함께 연습하고 공연할 수 있는 장점이 있어 많은 주민들이 참여에 관심을 보이고 있다.

오랫동안 활동을 하며 이어온 보존회라 장뜰두레농요 보존회는 지금까지 크고 작은 공연을 합해 400회가량의 공연을 해 왔다. 최근에는 연간 80회가량의 공연을 하고 있다. 워낙 공연 횟수가 많다 보니 공연을 위해 연습하는 일이 매우 잦아 별도의 모임이 필요 없을 정도이다. 회원 수가 50명이 넘어 공연이 있는 날 참가가 가능한 회원들만으로도 공연팀(최소 15명 정도)을 언제든지 꾸릴 수 있을 만큼 인적 역량도 다져놓은 상태이다. 두레공연에서 가장 중요한 역할을 하는 선소리도 4명, 상쇠도 3명이 될 정도로 인적자원이 풍부하다.

장뜰두레농요 보존회의 경우 오랜 동안 회원들이 함께 공연을 해왔기에 일반적인 작은 공연에는 전문가의 도움이 필요하지 않다. 그러나 규모가 큰 대회나 공연에는 작가, 연출가 등의 도움도 받고 있으며, 이런 전문가들이 도움을 줄 때 평소 부족했던 부분을 보완하고 또 레퍼토리에도 변화를 주고 있다. 보통 보존회가 공연을 나갈 때에는 행사 개최 측이나 공연 초청측에서 실비를 지불하는데, 보존회는 이런 비용을 모아 전문가들 도움에 대한 사례를 지불하고 있다.

〈그림 4-13〉 장뜰두레농요 보존회의 9월 및 10월 공연과 활동 일정

The image shows two hand-drawn calendar charts for September and October 2017. The left chart is for September (9월) and the right chart is for October (10월). Both charts are titled '월중행사 및 계획표' (Monthly Activities and Schedule). They include columns for days of the week (SUN, MON, TUE, WED, THU, FRI, SAT) and rows for dates. The charts are filled with handwritten notes in Korean, detailing various activities, performances, and plans for each day. The right chart also includes a 'FAX' section at the top left.

주: 장뜰두레농요 보존회는 공연과 체험프로그램 진행으로 평소 매우 바쁜 일정을 소화하고 있다.  
 자료: 연구진 직접 촬영(2017. 9. 22.).

장뜰두레농요 보존회는 참여하는 회원들에게 문화·여가활동을 제공하는 한편, 지역 전통문화의 보존, 지역사회에 대한 봉사, 전통문화콘텐츠의 발굴과 전파 등 농촌사회에서 노인들이 당당히 할 수 있는 역할 발굴에도 도움을 주고 있다. 또 농촌의 장년층, 노인층 회원들이 예술의 전당 예약당에서도 공연해보았다는 개인적인 자부심도 고양시키고 있다.

“무력하게 있는 농촌주민들이, 그리고 뒷방 늙은이 신세이던 농촌 노인들이 우리 전통문화를 함께 모여서 연습하고, 연습한 것을 다른 사람들에게 보여주고… 서울에 있는 예술의 전당 예약당까지 가서 공연을 할 줄은 누가 알았겠어? 신이 나는 거지. 뭔가 할 수 있다는 생각도 들고, 자부심도 막 생기는 거야. 남들이 대접해준다고 느끼니까.”(2017년 9월 22일 증평 장뜰두레농요 보존회 인터뷰 내용 중 발췌)

### 3.3.4. 증평군 동아리 회원 설문조사 결과

동아리 활동을 통한 증평군 농촌주민의 문화·여가활동 실태와 정책수요를 조사·분석하기 위해 현장방문조사와 면접조사 외에도 동아리 회원을 대상으로 하는 설문조사를 실시하였다. 조사는 3개 농악단을 포함한 21개 동

아리 중 농촌문화자원을 활용해 문화·여가활동을 하고 있는 8개 동아리 회원들을 대상으로 하였다. 장뜰두레농요 보존회, 증평농협 풍물단, 통미마을 풍물단, 수수팔떡 동극단, 증평목공예 연구회, 도수다, 택견봉사동아리, 민화 모란회의 회원들이 이에 해당한다.

주요 조사 내용은 해당 동아리 활동에 참여하는 동기와 활동 실태, 중요성 인식, 만족도, 애로점 등이다. 설문조사에는 총 36명의 동아리 회원이 응답하였다.<sup>37</sup>

증평군의 조사대상 동아리 회원들은 해당 문화·여가활동으로 주로 주 1~2회(45.2%) 또는 주 3~4회(22.6%) 모이고 있다. 주요 모임 장소는 문화원과 민속체험박물관, 마을회관 등이지만 ‘상황에 따라 가능한 장소’에서 모이는 경우가 적지 않다. 이는 문화·여가기반이 부족한 증평군의 현실을 반영하고 있다. 최근 다목적의 복합용도로 신축된 증평군립도서관이 5개의 평생학습실을 갖추고 있지만, 농촌문화자원을 활용한 문화·여가활동이 농악, 도예, 목공예, 택견 등인지라 동아리 모임을 지속적으로 진행할 만한 고정된 시설과 공간이 부족한 형편이다.

동아리 회원들의 경우 해당 동아리 활동을 하고 있는 동기나 목적이 ‘문화·예술적 욕구 충족에 도움이 되기 때문(28.1%)’과 ‘가장 즐거운 것으로 느끼기 때문(28.1%)’, ‘자기개발이나 능력향상에 도움이 되기 때문’인 것으로 나타났다. ‘건강 때문에 또는 건강 유지에 필요해서(9.4%)’, ‘사회봉사나 사회적 기여(6.3%)’, ‘다른 사람들과의 교류(6.3%)’도 해당 동아리 활동의 주요 동기와 목적이 되고 있다. 반면 ‘가장 익숙해서’나 ‘달리 할 것이 없어서’에 응답한 사람은 전무한 것으로 조사되었다. 이렇듯 보다 적극적이고 능동적인 참여 동기와 목표를 지니기에, 조사에 응한 회원들 중 69.0%가 3년 이상 해당 동아리 활동을 지속하고 있다고 응답하였으며, 5

37 본 연구의 지역사례인 고창, 화순, 증평에 대한 설문조사는 농악단, 동호회, 동아리, 보존회 회원들을 대상으로 지역마다 100명 내외의 응답지 수거를 목표로 실시하였다. 고창과 화순의 경우 목표치를 거의 달성하거나 초과했지만, 증평의 경우는 목표치에 못 미치는 36명의 응답지만이 수거되었다.

년 이상 지속하고 있다는 응답 비중도 31.0%에 이르고 있다.

농촌문화자원을 활용한 문화·여가활동에 대한 중요성 인식을 평가하기 위해 관련된 질문에 대한 동의 정도를 7점 척도로 조사한 결과 ‘여건이 되는 한 앞으로 계속 할 의향이 있다(6.13점)’와 ‘다른 사람들에게도 취미·여가활동으로 추천하고 싶다(6.13점)’, ‘전문적으로 해볼 생각이 있다(5.94점)’ 등에 동의하는 수준이 가장 높게 나타났다. 또 농촌문화자원을 활용한 문화·여가활동에 의해 ‘나 자신이 발전한다(5.78점)’와 ‘지역에 대한 자부심과 소속감을 증대시킨다(5.78점)’라는 의견에 동의하는 수준도 높게 나타났다.

〈표 4-24〉 농촌문화자원을 활용한 문화·여가활동에 대한 중요성 인식: 증평

단위: 평균점수/ 7점 척도

사례 수	일상에서 중요한 부분이다	나 자신이 발전한다	우리 지역에 대한 자부심과 소속감 증가	우리 지역 경제 활성화에 도움	지역 주민교류 등 공동체성 향상
(36)	5.56	5.78	5.78	5.0	5.52
사례 수	농악을 즐기는 주민 증가 예상	지속적으로 할 의향	전문적으로 할 의향	취미·여가활동으로 추천 의향	
(36)	5.53	6.13	5.94	6.13	

자료: 설문조사.

농촌문화자원을 활용한 문화·여가에 대한 만족감을 다양한 측면에서 7점 척도로 조사한 결과, ‘개인적 즐거움과 보람(5.69점)’과 ‘사회적 기여(5.43점)’, ‘회원 간 교류와 친교(5.34점)’ 순으로 만족도가 높은 것으로 나타났다. 반면 ‘비용(4.31점)’과 ‘교통(4.75점)’, ‘관련 설비(4.57점)’, ‘장소 및 공간(4.96점)’ 등 주로 물리적 시설·공간과 교통접근성에 대한 만족도가 상대적으로 낮게 평가되고 있다. 한편, 농촌문화자원을 활용한 동아리 활동 활성화를 위해 가장 필요한 지원은 ‘전문강사 지원(35.3%)’과 ‘동아리 운영비 지원(29.4%)’인 것으로 조사되었다.



〈표 4-25〉 농촌문화자원을 활용한 문화·여가활동 시의 만족감: 증평

단위: 평균점수/ 7점 척도

사례 수	개인적 즐거움과 보람	사회적 기여	교통 편리성	전문강사의 도움	모임 회원 간 교류와 친교
(36)	5.69	5.43	4.75	5.27	5.34
사례 수	장소와 공간 만족도	설비 등의 충분성	공연 기회	비용의 적정성	
(36)	4.96	4.57	5.18	4.31	

자료: 설문조사.

### 3.4. 기타 유형의 지역사례

#### 3.4.1. 남원시 신관사또 부임행차 극단<sup>38</sup>

남원시에서는 2007년부터 100여 명의 주민으로 이루어진 시민공연단을 구성하여 운영하고 있다. 공연단 이름은 ‘신관사또부임행차 극단’으로, 남원시의 지역전통 이야기인 춘향전을 각색한 ‘신관사또부임행차’라는 공연을 매주 광한루에서 펼치고 있다. 남원시는 주민들에게 공연에 필요한 실비 정도만 지급할 뿐 소득 지원을 해주는 것이 아니기 때문에, 주민들의 순수한 문화·여가활동에 지자체가 지원을 해주고 있다고 볼 수 있다. 연기자, 악단, 스텝 등까지 모두 주민으로 구성되어 있고, 극의 구성이나 극본도 주민 스스로 만들어가는 주민 주도의 문화·여가활동이다.

주민극단은 1999년 구성된 주민으로 이루어진 남원시 관광 서포터즈인 남원시관광협회의 아이디어였다. 남원시관광협회는 시민들이 참여할 수 있는 관광콘텐츠를 고민하였고, 지역의 전통 이야기인 춘향전을 소재로 한 주민극단을 구성하고자 하였다. 이것이 2007년 문화체육관광부 콘텐츠 융합형 관광자원 개발 사업 공모에 당선되었고, 1년 동안의 사업 지원을 통해 극단을 운영하였다. 문화·여가활동에 관심이 있는 주민들을 모집하여

<sup>38</sup> 남원시청 문화관광과 담당 공무원과의 인터뷰 발췌(2017. 10. 17.).

전통무용, 전통악기, 에어로빅 등 다양한 분야의 강사비를 지원하여 교육을 진행하였다. 이를 바탕으로 주민들 스스로 신관사또가 부담하는 부분을 각색하여 스토리와 퍼포먼스를 구성하였고, 준비기간을 거쳐 매주 주말마다 광한루에서 공연을 진행하였다. 1년간의 사업을 통해 남원시는 극단활동이 주민들의 삶의 질을 높여주고 관광콘텐츠로서도 효과가 있다는 점을 확인하였다. 이에 따라 2008년부터 문화체육관광부의 상설문화광광프로그램 지원비와 남원시의 지방비를 합하여 연 4,400만 원씩을 지원하여 지금까지 활동이 이어지고 있다.

10년 가까이 진행되었기 때문에 단원들이 교체되고 있고, 매해 초 충당이 필요한 인원을 모집하고 있다. 단원들의 연령대는 고등학교부터 60대 이상의 노인들까지 다양하다. 인원이 확정되면 2~3개월 동안 무용, 연기, 악기 등 분야를 구분하여 필요한 교육이 진행된다. 평일 저녁시간을 이용해서 매주 3회 2시간씩 연습을 진행한다고 한다. 연습기간 동안은 주민들 스스로 극의 구성을 새로 짜는 작업도 함께 진행한다. 2달간의 준비기간을 거쳐 4월부터 11월 초까지 연 30회의 공연이 진행된다. 이러한 과정을 통해 극단에 참여하는 주민들뿐만 아니라 이를 관람하는 주민들까지도 지역의 전통 이야기라는 매개체를 통해 공동체 의식을 향상시키고 삶의 즐거움을 얻을 수 있는 계기가 되고 있다.

### 3.4.2. 진도민속문화예술단

진도민속문화예술단의 전신은 2006년 지역의 장터굿패들이 주축이 되어 민속공연활동을 통해 진도 전통문화를 전승·발전시키고 지역 노인의 정서문화 정착에 기여하고자 창립한 진도실버예술단이다. 그 후 진도굿에 관심을 지닌 젊은 주민들까지도 활동 회원으로 넓히면서 2012년에 명칭을 진도민속문화예술단으로 변경하였다.

현재 진도민속예술단의 단원은 50여 명이며 이 중 꾸준히 공연에 참여하는 회원은 25~30명이다. 단원은 모두 진도주민으로 연령 분포는 20대에서부터 80대까지 다양하다. 예술단의 공연과 연습은 진도명품관 2층 공간

에서 이루어지고 있는데, 이곳에서 일요일에 상설 공연을 하고 있으며, 주중 (목·금·토요일)에는 매일 2차례 공연과 함께 방문객들을 대상으로 진도민속문화 체험프로그램을 진행한다.

진도민속예술단은 50여 명의 지역주민들이 두 명의 예능보유자의 도움을 받아가며 진도의 농촌문화자원인 진도민속예술을 활용하여 진지한 여가를 실현하고 있는 사례이다. 단원들은 농사일을 하다가도, 집안일을 하다가도 연습과 공연을 위해 진도명품관 2층으로 모이는 주민들이다. 과거 같았으면 일이 뜸할 때 모여서 화투를 치거나 집에서 TV나 볼 터이지만 이제는 진도명품관에 모여 화장을 하고 곱게 차려입고 남들 앞에서 자신 있게 목소리를 들려주고 북이나 부채와 함께 고운 몸짓을 뽐내고 있다. 평소 꾸부정하던 할머니가 연습이나 공연에 참가만 하면 젊은이가 된다. 두 명의 전문가에게 지도를 받으며 진행되는 연습과 공연은 육체적으로 힘든 과정이지만, 오히려 이제는 몸이 아프던 노인도 건강해졌다. 단원들 중에는 치매가 오는 사람이 단 한 명도 없다. 단원들은 노년에 자기개발과 자아성취의 기쁨을 맞고 있다. 더군다나 공연에 참여하면 참여 횟수를 계산해 월 20만~30만 원 정도의 부수입도 생긴다.

진도민속예술단은 노인 일자리 사업을 통해 사회적 기업으로 지역사회에 기여하는 사회성 여가의 대표적인 사례가 될 수 있다. 진도민속예술단은 노인들의 일자리 창출을 위해 조청 제조 및 판매사업을 하는 사회적기업이기도 하다. 2010년 전라남도 예비사회적기업에 선정되었고, 2013년에는 고용노동부의 사회적기업으로 인증되었다. 이외에도 전라남도과 진도군의 지원을 통해 2012년부터 도내 문화 소외지역을 찾아가 공연하는 ‘찾아가는 문화활동 사업’을 추진하고 있다. 이러한 공로를 통해 2014년 사회적기업 한마당에서 취약계층 일자리 창출 및 지역경제 활성화에 대한 기여로 전남도지사 표창을 수여받기도 했다.

진도민속예술단은 평범한 지역 주민, 그것도 주로 노인층인 예술단원들이 지속적으로 자기개발과 함께 문화·여가를 즐기고, 다른 한편에서는 관광객, 주민, 소외계층들을 대상으로 공연과 봉사활동으로 사회적 기여를 하고 있는 모범적인 사례라 할 수 있다.

〈그림 4-14〉 진도민속문화예술단의 평일 진도민속예술 체험프로그램 진행 모습



자료: 연구진 촬영(2017. 8. 10.).

## 4. 설문조사 및 지역사례조사의 시사점

### 4.1. 전국 농촌주민 대상 설문조사 결과의 시사점

전국 읍·면에 거주하는 농촌주민 700명을 대상으로 실시한 설문조사 결과 농촌주민들의 가장 주된 문화·여가활동은 ‘휴식’으로 나타났다. 설문조사에 응한 농촌주민의 60.7%는 ‘휴식’에 해당되는 ‘TV·비디오·DVD 등 시청, 라디오 청취, 음악 듣기’와 ‘컴퓨터게임이나 인터넷 검색’에 가장 많은 시간을 할애하는 것으로 응답하였다. 이렇다 보니 농촌주민이 문화·여가활동을 하는 주된 장소 역시 ‘본인의 집’이라는 응답 비중이 75.4%였다. 한마디로 농촌주민들은 문화·여가를 위해 마땅히 할 것도 없고 막상 하고자 해도 할 곳이 없다는 얘기다. 가장 많은 시간을 할애하는 문화·여가활동의 이유 중 ‘가장 익숙한 것이어서’, ‘달리 할 것이 없어서’의 응답 비중이 매우 높은 것은 당연할 결과로 해석될 수밖에 없다. 이들 결과는 기존 하향식 공급 중심의 농촌문화·여가정책, 특히 전문가에 의한 문화예술활동의 대중적 공급과 대중문화의 대량생산·대량소비 방식의 문화·여가 공급의 한계를 단적으로 보여준다.

반면, 설문조사를 통해 농촌문화자원을 활용한 농촌문화·여가 활성화가 농촌문화·여가정책으로서 높은 가능성이 있음을 발견할 수 있었다. 농촌주민들이 전통적인 것보다는 현대적인 내용과 형태의 문화·여가활동을 더 선

호하고 있기는 하지만, (전통문화와 향토문화를 포함한) 농촌문화자원을 활용한 문화·여가활동에 대한 기대와 미래 수요가 결코 낮지 않았다. 이러한 점을 고려하면서 본 연구의 설문조사를 통해 도출한 시사점을 다음과 같이 제시할 수 있다.

첫째, 전통악기를 이용한 전통음악, 민화 등의 전통미술, 전통공예, 전통 의식주생활, 전통무예 분야가 농촌주민들의 미래 문화·여가 활용 가능성이 높다. 이들 분야는 모두 농촌주민 응답자 중 30% 이상이 미래에 하고 싶은 문화·여가활동의 자원으로 인식하고 있다. 또 이들 농촌문화자원을 활용해 문화·여가활동을 할 때 혼자보다는 동호회나 전수회 등에서 다른 사람들과 함께 하고 싶다는 의향이 훨씬 더 높게 나타났다. 이는 농촌문화자원을 활용하여 농촌주민들의 문화·여가를 지원할 때 어떤 방식으로 해야 하는지에 대한 방향을 제시할 수 있을 것이다.

둘째, 농촌문화자원을 문화·여가로 즐기기에선 고리타분하다(동의 응답 40.6%)거나 현대적인 것에 비해 너무 어렵다(동의 응답 66.6%)는 농촌주민의 의견이 적지 않았다. 이러한 사실은 어릴 때부터 또는 청소년기부터 우리 농촌문화에 대한 체험과 교육이 충분히 이루어질 수 있도록 하는 지원이 필요함을 시사한다. 이러한 논리는, 농촌문화자원을 활용한 문화·여가 활성화를 위해 정부 지원이 가장 필요한 것으로서 ‘어릴 때부터 전통·농촌문화에 대한 교육을 통해 접할 기회 확대’에 대한 응답 비중이 가장 높게 나타난 설문조사 결과가 다시금 뒷받침하고 있다. ‘전통·농촌문화의 현대화 또는 현대문화와의 융합(퓨전) 활성화’에 대한 응답 비중도 비교적 높게 나타난 것도 참고할 만하다.

셋째, 농촌문화자원을 활용한 문화·여가에 대해 농촌주민들이 거는 기대는 주민 개개인의 삶의 질이나 마을 및 지역의 경제적 활성화에 대한 기대보다는, 지역공동체의 복원 및 활성화와 미래 세대에 대한 좋은 영향 등에 관한 기대가 더 큰 것에 주목할 필요가 있다. 농촌주민들이 농촌문화를 함께 나누고 즐기는 문화·여가활동이 문화민주주의는 물론, 진지한 여가나 사회성 여가와 같은 문화·여가의 새로운 패러다임에 대해 수용성이 매우 클 수 있다는 가능성을 엿보게 하는 대목이다.

## 4.2. 지역사례조사 결과의 시사점

지역사례의 경우 농촌문화자원을 활용하여 주민들의 자발적 참여 방식으로 농촌주민의 문화·여가활동을 활성화한 세 지역을 선정하여 실태조사를 실시하였다. 세 지역은 서로 차별적인 특성을 지니는 사례로 선정하였기에 각 지역의 사례에서 도출될 수 있는 시사점을 다음과 같이 제시한다.

고창군 사례의 경우 첫째, 농촌문화자원을 활용한 문화·여가 활성화를 위해 중간지원조직의 역할이 매우 중요함을 보여주고 있다. 고창농악이 전문예술인들만이 아니라 고창군민 전체가 문화·여가로 즐길 수 있게 된 것은 고창농악보존회가 중간지원조직의 역할을 다했기 때문이다. <그림 4-1>의 ‘고창농악보존회의 고창농악 보존 및 전수 체계’에서 볼 수 있었듯이 고창농악은 고창농악발전과 주민 확산을 위해 두 가지 경로의 중간지원체계를 구축하고 운영하였다. 그러면서 행정과 전문가, 주민이라는 세 주체를 연계시켜 고창농악이 전문적으로 보존·계승되면서도 주민들에게 쉽게 확산될 수 있도록 지원하였다.

둘째, 고창군민들의 경우 고창농악에 대한 문화적 자본을 축적할 수 있는 충분한 기회가 부여되고 있음에 주목할 필요가 있다. 고창농악단이 고창농악 전문예술단으로서 매주 고창읍성에서 전문적인 공연을 하고 있어 주민들은 고창농악을 보고 듣고 배울 수 있는 기회를 풍부하게 얻고 있다. 주민들이 고창농악이라는 고창에 특화된 농촌문화자원에 거부감이나 어려움 없이 친숙하게 다가갈 수 있는 환경을 지속적으로 제공받고 있는 것이다. 다만 전문예술단의 공연을 주로 고창읍성이라는 특정 장소에 국한하기보다는, 읍·면별로 순회함으로써 주민 동호회인 읍·면별 농악단에도 도움이 되고, 접근성이 부족한 지역의 주민들에게도 전문예술단의 고창농악 공연을 경험할 기회를 증대시킬 필요가 있다.

셋째, 주민 동호회 간 경연이나 축제는 농촌문화자원을 활용한 문화·여가 활성화에 큰 기여를 할 수 있다. 고창농악의 경우 매년 읍·면별 주민 농악단 간 축제이자 경연대회인 ‘고창농악경연대회’를 개최하고 있는데, 동 대회는 주민들의 읍·면별 농악단 모임과 공동연습을 촉진하고 결국 고창농악의 활성화에 큰 역할을 하고 있다.

넷째, 청소년들의 참여 유도가 농촌문화자원의 문화·여가 활용이 지속될 수 있도록 하는 중요한 역할을 한다. 2017년 9월 23일 개최된 고창농악경연대회에서는 각 읍·면 농악단이 최소 20여 명에서 최대 40여 명으로 구성되었는데 10대 청소년들이 상당히 많이 참가하였다. 이들 고창농악보존회를 통해 고창농악을 전수받고, 경연대회에 마을 어른들과 함께 참가해 고창농악을 통해 공동체성을 몸에 익히고 있다.<sup>39</sup>

화순군 사례의 경우 첫째, 동호회 및 동아리 모임을 위한 거점시설이 주민들의 일상적 생활주기에 적합하도록 운영되는 것이 중요함을 보여준다. 거점형인 화순군 생활문화센터는 군 조례를 통해 생활문화센터 운영비와 3명의 인력을 지원하여 주민들의 동호회 및 동아리 같은 생활문화활동을 지원하고 있는데, 이들 인력을 활용하여 생활문화센터의 야간운영을 실시하여 직장에 근무하는 주민들이 퇴근 후에도 생활문화센터를 이용할 수 있도록 하였다.

둘째, 화순군 생활문화센터는 농촌문화를 활용한 농촌의 문화·여가활동이 사회적 일자리와 연계될 수 있음을 보여준다. 화순문화원이 위탁운영하는 특징을 살려 동아리회 노인들을 활용한 전통놀이 시범사업이 이를 잘 보여 준다.

셋째, 화순군 사례는 농촌문화·여가 거점시설의 입지가 매우 중요함을 보여준다. 화순군 생활문화센터(거점형)와 달리 화순읍 생활문화센터(생활형)는 유희시설을 활용하고 있는데 지역 주민들이 일상적으로 드나들기 쉽지 않은 곳에 위치함으로써 활용도가 낮아지고 있다. 이는 농촌에 분포하는 유희시설을 활용할 때 용도에 따라 입지를 고려해야 함을 시사한다.

증평군 사례는 첫째, 문화·여가 기반시설이 부족한 농촌지역에서 동아리 활성화가 주민들의 문화·여가활동을 촉진할 수 있는 방안이 될 수 있음을 보여준다. 화순군의 경우 거점시설에 모여 동호회·동아리 활동이 이루어지고 있지만, 이러한 거점시설이 없는 증평의 경우 증평군립도서관이 모임의

<sup>39</sup> 2017년 고창농악경연대회 행사진행자의 소개에 따르면, 공음면 농악단의 경우 경연대회에 참가한 최연소자는 5세의 무동(舞童)이며 최고령자는 80세의 상쇠였다.

거점이 아닌 강사와 프로그램 지원의 거점 역할을 수행하고 동아리 모임은 지역에 분산되어 이루어지는 특징을 보여주고 있다.

둘째, 증평군의 사례는 동아리 모임이 지역의 크고 작은 축제나 행사를 지원하는 지역자원이 될 수 있음을 보여주고 있다. 반대로 동아리들은 이런 축제나 행사 참가를 통해 모임을 활성화하고 있다.

셋째, 증평군 사례의 경우 농촌문화자원을 활용하는 문화·여가활동의 경우 화순군과 같이 거점시설이 없을 경우에도 지역 내 분산된 소규모 공간에서도 가능할 수 있음을 보여준다. 증평군에서는 소규모 체험시설은 물론 마을회관에 이르기까지 지역 내 다양한 시설이 동아리 활동에 활용되고 있다.

지역사례 세 곳에 대한 시사점 외에도 기타 유형을 포함한 사례 전체적인 내용에서 몇 가지 시사점을 찾을 수 있다. 첫째, 농촌문화자원을 활용한 농촌주민의 문화·여가활동은 주민 개개인의 자기 농촌지역에 대한 자부심을 고양함은 물론 농촌에서 약화되고 있는 공동체성을 회복시키고 있다. 이는 설문조사 결과와 지역사례조사 결과에서도 분명하게 드러나고 있다.

둘째, 농촌문화자원을 활용한 동호회·동아리는 농촌지역에 부족한 인적자원 기반을 구축·확대하는 수단이 될 수 있다. 과거에는 농촌지역에서 축제나 행사를 개최하려면 많은 비용을 들여 전문 공연단이나 연예인을 초청했지만, 이제는 동호회·동아리 육성을 통해 준전문가 수준에 이르는 인적 자원을 확보할 수 있다. 반대로 지역 고유의 축제와 행사는 동호회·동아리 육성은 물론 이들의 활동을 통해 농촌지역의 고유문화를 발굴하고 활성화하는 중요한 수단이 되고 있다.

셋째, 농촌문화자원을 활용한 문화·여가활동은 농촌주민들에게 새로운 일자리와 복지시스템을 구축할 수 있는 기회를 제공한다. 증평군의 경우처럼 동아리 회원들이 체험강사로 새로운 일자리를 얻기도 하고, 진도민속문화예술단의 경우처럼 단원들의 활동이 지역 내 취약계층을 위한 복지전달의 기능을 수행하고 있기도 하다. 지자체에서도 준전문가 수준에 이른 동호회·동아리 회원들의 활용방안을 고민할 필요가 있다.

넷째, 농촌문화자원을 활용한 농촌주민의 문화·여가 활성화를 위해서는 마을별 다양성과 입지적 분산성을 최대한 함께 활용해야 한다. 농촌지역은



인구의 분산분포와 낮은 접근성으로 인해 화순군과 같이 거점형 생활문화센터를 운영한다 해도 접근성이 낮은 면지역 주민들의 경우 여전히 거점시설에서의 문화·여가활동이 쉽지 않은 형편이다. 동아리 활동을 위한 거점시설이 없는 중평군의 상황은 더욱 그러하다. 이를 보완하기 위해서는 마을별, 마을권역별로 다양한 농촌문화자원을 발굴하고 이를 함께 즐길 수 있는 마을별 또는 권역별 동아리 활성화가 필요하다. 또 이를 지원하기 위한 시설 및 공간이 필요한데, 이 점에서 마을에 분포하는 유희시설의 개·보수와 기존 시설의 다용도복합화가 필요하다.



## 농촌문화자원을 활용한 농촌의 문화·여가 활성화 및 주민 참여 활성화 방안

### 제5장

본 연구는 농촌문화자원을 활용하여 농촌주민의 삶의 질 향상에 기여할 수 있는 농촌문화·여가 개선 및 활성화 방안을 도출하고자 추진되었다. 이러한 연구목적은 ‘전통·향토문화의 발굴·보전·활용’과 ‘주민의 능동적 문화 참여 확대’라는 최근 제3차 농어촌 삶의 질 향상 기본계획에 담긴 농촌 문화·여가부문의 새로운 정책변화를 논리적으로 검증하고, 실태조사를 통해 새로운 정책변화가 어떤 방향으로 발전해야 하는지, 그리고 구체적인 실천전략으로서 세부 추진과제는 무엇인지를 제안하고자 설정되었다.

연구목적 달성을 위해 첫째, 문화·여가 패러다임의 변화를 검토하여 농촌주민의 문화·여가 활성화를 위한 농촌문화자원의 활용 잠재력을 논리적으로 제시하고자 하였으며, 둘째, 관련 정책과 제도 등을 검토하여 문제점을 분석하였다. 셋째, 전국 농촌주민을 대상으로 한 설문조사를 통해 농촌주민들의 농촌문화자원을 활용한 문화·여가 실태와 정책 수요를 분석하여 제시하였다. 넷째, 지역사례 세 곳과 기타 유형 사례를 조사하여 특성을 분석함으로써 실제 농촌 현장에서 농촌문화자원을 활용한 농촌주민의 문화·여가활동이 어떤 내용과 방법으로 추진될 수 있는지에 대해 분석하였으며, 이를 통해 향후 농촌문화·여가정책에서 사업화할 수 있는 세부 추진과제를 도출하고자 하였다.

제5장에서는 위와 같은 목적과 내용으로 추진한 본 연구의 결과를 토대로 농촌문화자원을 활용한 농촌문화·여가정책의 개선 방향을 제시한다. 그리고 이러한 개선 방향에 기반하여 향후 정책사업으로 추진할 만한 구체적인 세부 추진과제를 제시한다.

## 1. 농촌문화·여가정책 개선 방향

### 1.1. 농촌문화 진흥을 위한 명시적 제도기반 구축

본 연구의 제3장에서 논의하였듯이 농촌의 문화·정책에 대한 근거법은 「농어촌 삶의 질 향상 특별법」, 「국가균형발전특별법」, 「지역문화진흥법」 등이 있으며, 구체적인 사업 추진을 위한 법령도 「지방문화원진흥법」, 「박물관 및 미술관 진흥법」, 「작은도서관진흥법」 등 다양하다. 또 전통문화진흥과 관련된 법 역시 농촌문화·여가정책과 직·간접적으로 연관되고 있다.

그러나 이들 법령들 중 어느 하나도 ‘농촌문화 진흥’을 법제정 목적이나 근거로 명문화한 것은 없다. 농촌문화·여가정책을 주요 정책부문으로 제시하고 있는 「농어촌 삶의 질 향상 특별법」에 근거한 ‘농어촌 삶의 질 향상 정책’ 역시 ‘농촌문화 진흥’이 명시적 법제정이나 정책추진의 근거는 아니다. 이렇다 보니 지역정책으로서의 농촌정책을 주요 정책으로 추진하는 농림축산식품부의 정책보다는 문화·여가를 부문적으로 다루는 문화체육관광부의 정책이 농촌의 문화·여가정책에 가장 큰 영향을 주고 있다. 농촌의 문화·여가 낙후성은 농촌이 명시적으로 고려되지 못한 법적, 정책적 근거로는 해결되는 데 한계를 지닐 수밖에 없다.

이러한 한계를 극복하기 위해서는 지역정책으로서의 농촌정책 관점이 분명하게 법제정의 근거로, 그리고 정책추진의 목표로 명시되는 제도 기반 구축이 필요하다. 이를 위해서는 농림축산식품부의 농촌정책의 일환으로 농촌문화·여가정책을 개선하고 추진할 수 있는 법령 제정이나 이에 준하는 근거법 마련이 제시될 수 있다. 제도적 기반 구축을 통해, 문화·여가 부문 정책 추진의 일부로 편입되는 농촌문화·여가정책이 아니라, 농촌에 보존·전승되는 농경문화, 전통문화, 향토문화 등을 아우르는 ‘농촌문화’를 자원으로 발굴하고 이를 활용으로 하는 ‘농촌문화·여가정책’이 추진될 수 있을 것이다.

## 1.2. 문화·여가기반 취약 농촌에 대한 인프라 공급 지속

기존의 농촌문화·여가정책의 근간은 문화·여가 취약지역인 농촌에 인프라를 공급함으로써 농촌의 문화·여가 낙후성을 개선하는 것이었다. 물론 이러한 하향식 공급정책으로 인해 농촌에 다양한 문화·여가 거점시설들이 확충된 것은 분명한 정책 성과라 할 수 있다. 그러나 도시에 비해 시·군별 공공 문화·여가기반시설의 분포는 여전히 부족한 상황이다. 또 기 공급된 시설에 대한 접근성 역시 상대적으로 매우 낮다. 기존의 공급 정책의 효과성 및 효율성이 발휘되는 데 한계가 있음을 의미한다.

이러한 관점에서 볼 때 농촌에 대한 문화·여가 시설의 공급은 지속되어야 하겠지만 농촌주민들의 실수요를 충족하고 접근성을 높이는 방향으로 관련 시설이 공급될 필요가 있다. 이를 위해 기존의 작은시리즈를 지속하는 한편, 마을이나 마을권역 또는 읍·면별 작은 거점 마련이 필요하다. 그러나 작은 거점의 구축은 새로운 시설보다는 기존 시설의 여유 공간이나 유휴시설을 개·보수하여 사업추진의 효율성을 높이는 것이 바람직하다. 또는 한 기존의 거점시설 중 노후화된 시설의 개·보수나 작은 거점의 구축 시 해당 시설을 다용도 복합시설로 구축하여 다양해지고 있는 농촌주민들의 문화·여가 수요에 효율적으로 대응할 수 있어야 할 것이다.

## 1.3. 지역별로 특성화된 농촌문화자원의 발굴

지금까지의 농촌문화 내지 전통문화 관련 정책은 제3장에서 살펴보았듯이 개별 지역의 지역성이나 향토성보다는 우리나라를 대표하는 전통문화 발굴에 보다 초점이 주어졌다. 이는 농촌에 대한 지역정책이기보다는 앞서 언급한 대로 부문정책의 일환일 뿐이다.

이와는 달리 농촌주민의 삶의 질을 높이기 위한 문화·여가정책은 개별 농촌지역의 특성이나 그 지역의 주민 수요에 적합한 농촌문화를 자원으로 발굴해야 한다. 마을이나 권역별로 특성화된 농촌문화자원, 증평의 장뜰두

레농요와 같이 시·군 단위에서 특성화된 농촌문화자원, 그리고 우도농악처럼 보다 광역적으로 보존·전승되는 광역 단위 농촌문화자원 등을 다차원적으로 발굴하여 해당 농촌문화자원의 활용 범위에 따라 관련 문화·여가정책 사업을 기획하고 추진할 필요가 있다.

#### 1.4. 지역별 특성화 농촌문화자원에 대한 인력양성체계 구축

지역별로 특성화된 농촌문화자원에 대한 발굴과 함께 이를 지속적으로 전승하고 농촌주민의 생활문화로 확산하기 위해서는 관련 인력의 양성 또한 필요하다. 지금까지의 하향식 공급 중심 정책은 주로 전문가 단체가 낙후된 농촌에서 공연을 하는 전문가에 의한 대중적 문화향유의 관점이었다. 이는 제2장에서 설명한 ‘문화의 민주주의’ 정책 패러다임이다. 물론 이러한 관점의 정책 역시 문화·여가기반이 부족한 낙후된 농촌에 문화·여가 향유 기회를 증대시켜 농촌주민의 삶의 질을 향상시킨다. 그러나 이런 관점의 정책이 과연 농촌지역의 활성화까지 도모할 수 있을지에 대해서는 회의적일 수 있다.

따라서 기존의 전문가 중심의 하향식 문화·여가 공급도 지속될 필요가 있지만 개별 농촌지역에 특성화된 농촌문화자원을 전수·계승·발전시키기 위한 지역 내 인력양성 역시 필요하다. 이를 위해 전수관이나 보존회와 같은 기존의 인력양성체계와 더불어 아동 및 청소년들이 학교교육을 통해 어릴 때부터 자신이 살고 있는 지역의 농촌문화에 익숙해지고 관심을 가질 수 있도록, 또 재능을 발견할 수 있도록 하는 교육체계와의 연계 역시 필요하다.

인력양성은 전문가적 전수자뿐만 아니라 관심과 재능을 지닌 일반 주민이 준전문가 수준에 이를 수 있도록 하는 지원까지 포함되어야 할 것이다. 그리고 인력 양성은 반드시 해당 인력의 경제적 문제가 해결될 수 있도록 양성된 인력의 활용방안까지 함께 고려되어야 한다.

## 2. 농촌문화·여가정책 개선을 위한 세부 추진과제

### 2.1. 「지역문화진흥법」의 (가칭)「농촌 및 지역문화 진흥법」 전환

앞서 제기하였듯이 ‘농촌문화 진흥’이 명시적으로 법제정 목적 및 정책 추진 목표로 제시된 근거법과 관련 계획수립이 필요하다. 이를 위해 본 연구에서는 별도의 법을 제정하기보다는 기존의 「지역문화진흥법」을 (가칭) 「농촌 및 지역문화 진흥법」으로 개정하는 방안을 제시한다. 현행 「지역문화진흥법」은 “지역문화진흥에 필요한 사항을 정하여 지역 간의 문화격차를 해소하고 지역별로 특색 있는 고유의 문화를 발전시킴으로써 지역주민의 삶의 질을 향상시키고 문화국가를 실현하는 것”을 법제정의 목적으로 규정하고 있다(동법 제1조). 이러한 법제정 목적은 본 연구에서 추구하는 바와 가장 관련이 있는 것으로 판단된다.

그러나 동법은 지역문화, 생활문화, 문화도시, 문화지구, 지역문화재단 등에 대한 규정만 있으며 어디에도 농촌문화가 명시적으로 규정되지 못하고 있다. 이러한 법률 환경은 농촌을 포괄적 정책대상으로서만 인식할 뿐 정책의 우선 대상으로 인식하는 데 한계가 있다. 따라서 동법을 (가칭) 「농촌 및 지역문화진흥법」으로 개정하여 지역문화 진흥에 농촌문화 진흥이 명시되는 한편, 정책의 우선 대상임을 명시해야 한다. 이는 현행 「지역문화진흥법」이 추구하는 지역 간 문화격차 해소 및 지역별 고유문화 발전이라는 목적에 보다 부합한다.

(가칭) 「농촌 및 지역문화진흥법」을 통해 해당 법의 ‘목적’과 ‘농촌 및 지역문화 진흥의 기본원칙’ 조항에 ‘지역별 특색 있는 고유의 농촌문화자원을 발굴하고 이를 활용하여 농촌주민의 삶의 질 향상과 농촌 활성화에 기여함’을 명시할 수 있을 것이다. 또 생활문화 진흥에 관해서도 ‘지역별 특색 있는 고유의 농촌문화자원을 활용한 농촌주민들의 생활문화 진흥’을 규정하고 이를 위한 전문인력 양성과 문화자원 실태조사 및 발굴과 활용 등에 대한 규정을 추가할 필요가 있다. 문화지구 역시 지역별 특성화된 농촌

문화자원에 기반한 (가칭)‘농촌문화특화지구’를 지정하여 농촌 시·군의 마을이나 마을권역 단위로 해당 지구를 지정할 수 있어야 한다.

(가칭)「농촌 및 지역문화진흥법」으로의 법 개정과 더불어 현행 ‘지역문화진흥 기본계획’ 역시 (가칭)‘농촌 및 지역문화진흥 기본계획’으로 수립해야 할 것이다. 계획기간이 2015년부터 2019년까지인 현행 ‘지역문화진흥 기본계획’은 계획수립의 배경을 “지역 발전이 국가 발전을 선도하고, 지역 문화자원을 활용한 창조산업이 지역 발전을 견인한다는 인식하에 문화 가치의 근간을 마련”하는 것으로 제시되고 있다(문화체육관광부 2015). 지역문화진흥 기본계획의 이러한 인식은 자칫 제2장의 ‘사회변화와 문화·여가’ 부분에서 논의했던 바대로 상업적 문화·여가산업의 발전이 농촌문화와 전통문화를 보편시장으로부터도 소외시켜 농촌문화와 전통문화를 더욱 쇠퇴시킬 수 있다는 우려를 남긴다.

(가칭)‘농촌 및 지역문화진흥 기본계획’은 계획수립의 배경과 목적에 ‘농촌과 지역의 문화진흥을 통한 도농 간 및 지역 간 문화격차 해소와 농촌 및 문화소외지역의 문화진흥과 주민의 삶의 질 향상, 그리고 생활문화진흥’을 명시하고 실천할 수 있는 구체적인 방안을 담아내야 할 것이다. 그리고 여기서 ‘농촌문화’의 개념과 범위는 본 연구에서 제시한 ‘농경활동 등을 중심으로 인간사회가 자연과 지속적으로 상호작용하면서 농촌지역에 형성된 농촌주민의 생활양식이자 그 산물이며, 농촌지역에 보존·전승되고 있는 전통문화와 향토문화를 포괄’하는 개념을 참고할 수 있을 것이다.

본 연구의 제안대로 (가칭)「농촌 및 지역문화진흥법」으로 현행법을 개정하고 (가칭)‘농촌 및 지역문화진흥 기본계획’을 수립하게 되면 (가칭)‘농촌 및 지역문화진흥 기본계획’은 문화체육관광부와 농림축산식품부가 공동으로 수립하고 이에 대한 규정을 (가칭)「농촌 및 지역문화진흥법」에도 규정할 필요가 있다. 이를 통해 농촌문화진흥 및 농촌문화자원을 활용한 농촌 생활문화 계획의 수립과 관련 사업 추진을 농촌정책의 주무부처인 농림축산식품부가 담당함으로써 정책의 실효성을 높일 필요가 있다. 만약 「지역문화진흥법」의 범명 및 기본계획 명칭의 변경이 어렵더라도 위에서 제시



한 동 법의 내용과 농림축산식품부의 기본계획 수립 참여 등은 법 개정을 통해 실현될 수 있어야 한다.

## 2.2. 시·군별 (가칭)농촌문화 특화교와 농촌문화 아카데미 운영

본 연구의 농촌주민 700명을 대상으로 실시한 설문조사 결과 농촌문화·전통문화자원을 활용한 문화·여가 활성화를 위해 필요한 정부 지원으로 ‘어릴 때부터 전통문화에 대한 교육을 접할 기회를 확대’해야 한다는 응답 비중이 가장 높았다. 어린 시절부터 배우고 익힐 수 있어야 우리 농촌문화가 보존·전승될 수 있고, 또 장래에도 즐길 수 있게 된다는 농촌주민들의 인식이 반영된 결과이다.

이러한 인식이 정책에 전혀 반영되고 있지 못한 것은 아니다. 제3장에서 살펴보았듯이 현재 추진되고 있는 ‘예술꽃씨앗학교 지원사업’의 경우 농촌 지역에 있는 일부 학교에서는 농촌문화 및 전통문화를 소재로 한 예술교육 프로그램이 진행되고 있다. 그러나 예술꽃씨앗학교 지원사업이 우리 농촌 문화나 전통문화에 대한 교육 프로그램이 아니기에 학교장의 의지에 따라 교육내용의 변화가 심한 단점을 지닌다.

농촌문화 또는 전통문화에 대한 학교교육을 보다 체계화하기 위해 본 연구에서는 농촌 시·군별로 해당 지역의 주요한 전통문화를 배우고 익히는 초·중·고교 단위 (가칭)‘농촌문화 특화교’를 지정하여 지원하는 것을 제안한다. 즉 시·군별로 초등학교, 중학교, 고등학교 1개씩을 공모에 의해 선정하여 해당 지역의 차별적인 농촌문화를 학생들이 각급 학교에서 배울 수 있도록 하자는 것이다. 이를 위해 이들 학교에 해당 농촌문화 전문교사 채용에 필요한 예산과 운영 예산 등이 정부로부터 지원되어야 할 것이다. 우선 시범사업을 통해 시행착오를 줄이고, 향후 보다 정확한 수요 조사와 관련 예산 확보를 통해 동 사업을 확대할 수 있을 것이다.

한편, 문화·여가의 관점에서 농촌문화자원을 바라볼 때 농촌문화에 대한 교육은 아이들과 청소년들만의 문제는 아니다. 만 20세 이상 농촌주민 700

명을 대상으로 한 본 연구의 설문조사 결과, 응답자의 66.6%가 ‘전통문화 및 농촌문화는 여가활동으로 즐기기에 내용이나 방법, 형태 등이 현대적인 것에 비해 너무 어렵다’는 의견에 동의하고 있다. 이미 현대문화에 익숙해진 농촌주민들이 농촌문화를 즐기기에 이제 농촌문화에 대한 문화독해력(cultural literacy)이 부족해진 것이 현실이다.

이러한 상황을 고려하면 농촌문화자원을 활용한 문화·여가 교육이 농촌의 성인 주민들에게도 필요하다. 제2장에서 독일의 사회문화예술교육이 학생들뿐만 아니라 일반 국민들을 대상으로도 활발하게 진행되고 있음을 언급하였는데, 이를 우리 농촌에 적용하면 농촌주민들을 대상으로 하는 (가칭)‘농촌문화 아카데미’ 운영을 고려할 수 있을 것이다. 이 역시 위에서 언급한 (가칭)‘농촌문화 특화교’처럼 해당 농촌 시·군에 특화된 농촌문화자원을 배우고 익히는 교육 프로그램을 운영하는 방안이다.

(가칭)‘농촌문화 아카데미’는 개별 시·군의 문화·여가 거점시설을 활용해 운영할 수 있을 것이다. 예를 들어 제4장에서 지역사례로 언급된 화순군 생활문화센터의 경우 거점형 생활문화센터로서 (가칭)‘농촌문화 아카데미’를 운영할 수 있을 것이다. 시·군에 따라서는 해당 지역의 문화원에서 동 아카데미를 운영할 수도 있을 것이다. (가칭)‘농촌문화 아카데미’를 통해 일정 기간 교육을 이수한 주민들의 경우 관련 프로그램을 중심으로 동 호회나 동아리를 조직·운영할 수 있도록 하면, 농촌문화자원을 활용한 문화·여가의 활성화에도 기여할 수 있다. 또 이들 이수자들은 전문성 수준에 따라 향후 (가칭)‘농촌문화 특화교’의 교사나 교육 보조자 등으로 활용될 수 있을 것이며, 거점시설까지 거리가 멀고 교통이 불편한 지역의 주민들을 위한 문화·여가 강사로 활용될 수 있을 것이다.

### 2.3. 문화복지 일자리 및 사회적 일자리와의 연계 지원

문화·여가는 제2장에서 살펴보았듯이 문화민주주의의 확대, 진지한 여가 및 사회성 여가의 증가 등으로 패러다임이 전환되고 있다. 이러한 추세는

본 연구의 제4장에 제시하였듯이 우리 농촌의 사례에서도 다수 발견된다. 특히 농촌문화자원을 활용한 농촌주민의 문화·여가활동은 다양한 동호회·동아리·보존회 활동으로 나타나고 있으며, 이에 참여하는 주민들은 이를 통해 개인적 즐거움 외에도 여러 가지 사회적 기여를 하고 있음을 확인할 수 있었다.

동호회·동아리·보존회 회원들의 사회적 기여는 사회적 일자리가 창출로 연계되는 경우도 적지 않다. 화순군 사례, 증평군 사례, 진도군 사례에서 이러한 사실이 확인되었다. 지역의 아이들에게 전통놀이문화를 가르치는 일자리, 체험프로그램을 지도하는 일자리, 지역 내 취약계층에게 문화복지 서비스를 제공하는 일자리 등이 이에 해당한다. 능동적 참여를 통해 문화·여가의 소비자일 뿐만 아니라 생산자가 되고, 이러한 과정을 통해 일자리와 공공서비스가 창출되고 있는 것이다.

농촌지역에서 문화·여가활동이 이러한 바람직한 결과를 초래하는 과정은 농촌 활성화를 위해 정책적으로 촉진할 필요가 있다. 이를 위해 첫째, 동호회·동아리·보존회 등의 회원들이 모임활동을 통해 전문성을 향상시킬 수 있어야 한다. 앞서 제시한 (가칭)‘농촌문화 아카데미’가, 보다 장기적으로는 (가칭)‘농촌문화 특화교’ 설립·운영도 이를 위한 대안이 될 수 있다. 전문성이 향상된 모임 회원들은 문화·여가 거점시설에서 멀리 떨어진 진역주민의 문화·여가활동을 촉진하기 위한 강사로 파견될 수 있을 것이다.

둘째, 또 다른 방법은 농촌문화자원을 활용한 문화 분야의 사회적 기업과 같은 사회적 경제 조직을 육성하는 것이다. 본 연구에서 소개한 진도민속문화예술단은 주민들로 구성된 농촌의 문화·여가 단체가 사회적 기업으로서 일자리도 창출하고 취약계층에 대한 문화복지 서비스 제공을 통해 지역사회에도 기여할 수 있다는 점을 잘 보여주고 있다.

문화 취약지역에 대한 강사 파견 지원 확대, 문화복지 서비스제공 사회적 기업에 대한 인건비 등의 지원이 정부나 지자체에서 할 수 있는 사항일 것이다. 이러한 지원은 농촌문화자원의 발굴·활용 확대, 농촌주민의 문화·여가 증진, 일자리 창출 등의 효과를 통해 농촌 활성화에 기여할 수 있을 것이다.

## 2.4. 농촌문화자원의 공간 특성에 따른 문화·여가 활성화 사업 유형화

### 2.4.1. 마을 및 권역 단위 농촌문화 마을공동체 육성

농촌문화에는 농경사회를 통해 형성되고 전승되어온 전통문화가 많다. 특히 계절변화에 따른 자연과 인간사회 간 끊임없는 상호작용은 농경문화를 통해 세시풍속을 초래했다. 그런데 세시풍속 속에는 마을 주민들이 행 하던 다양한 공동체 놀이가 존재한다. 윷놀이, 지신밟기, 쥐불놀이, 줄다리기, 화전놀이, 연등놀이, 연날리기, 씨름, 비석치기, 강강술래 등 수없이 많은 놀이문화가 이에 포함된다(<표 2-5> 참조). 그리고 이러한 공동체 놀이에는 농악과 민요, 굿이 함께한다. 이들 공동체 놀이는 농촌 마을을 단순한 물리적 정주 공간을 넘어 공동체를 형성하는 사회적 공간이 되게 하는 매개였다.

지금의 농촌마을에는 세시풍속에 의한 공동체 놀이문화가 대부분 사라졌다. 농촌문화, 전통문화가 사라지게 된 이유가 제2장에서 논의했던 사회 변화, 특히 자본주의사회의 변화와 맞닿아 있기도 하지만, 이 외에도 고령화와 과소화 역시 마을의 전통적인 공동체 놀이문화가 사라져 가게 된 원인이다. 이는 단순히 마을의 전통놀이가 사라진다는 피상적 현실을 넘어, 농촌마을의 공동체성이 상실되고 있다는 보다 근본적인 문제와 결부된다. 또 공동체성 상실은 마을의 기능이 소멸되고 활력이 저하되는 원인을 제공한다.

그러나 반대로 생각하면, 마을 단위의 전통놀이문화 복원과 활용을 통해 사라지고 있는 공동체성과 활력을 농촌마을에 새로 불어넣을 수 있다. 농촌의 각 마을 또는 마을 권역 단위로 특성 있는 놀이문화를 발굴하여 현대적 의미에 맞게 각색하고 마을주민의 공동체 생활문화로 발전시킨다면, 농촌주민의 문화·여가 삶의 질 제고뿐만 아니라 농촌마을과 농촌지역에 새로운 활력을 불어넣을 수 있다. 그리고 그 정책적 수단으로 현행 ‘일반농산어촌 개발사업’의 ‘창조적 마을 만들기’와 ‘시·군 창의사업’의 활용을 제안한다.

일반농산어촌개발사업의 창조적 마을 만들기는 마을 단위의 개발과 권역 단위 개발로 나뉘는데, 마을 역량 단계에 따라 순차적으로 추진하도록 하고 있다. 본 연구에서는 이러한 마을 역량 단계의 ‘역량’ 지표의 하나로 마을과 권역의 ‘농촌문화 마을공동체 활동 실태’를 평가 지표로 활용할 것을 제안한다. 전통놀이와 같은 농촌문화자원을 마을에서 공동체 활동으로 잘 활용하고 있다는 것은 해당 마을이 농촌성도 잘 유지하고 있고, 마을주민 간 공동 사업을 추진할 준비도 되어 있다는 것을 의미한다.

‘농촌문화 마을공동체 활동 실태’ 지표는 사업 대상지 선정 시에도 대표적인 평가 지표로 활용될 수 있을 것이다. 그리고 창조적 마을 만들기 사업 추진 시 ‘농촌문화 마을공동체’ 활성화 프로그램으로 ‘전통놀이문화 복원과 마을공동체 문화·여가 활용’을 추진하도록 사업지침에 규정한다면 농림축산식품부의 일반농산어촌개발사업을 통해 다양한 농촌문화가 발굴되고 활용되는 계기가 될 것이다. 마을 사무장을 농촌문화 마을공동체를 활성화하는 매개인력으로 활용하는 것도 필요하다. 또 권역센터와 같은 관련 시설 역시 이러한 마을 공동체 활동을 수용할 수 있도록 구축해야 한다. 또 행복마을 만들기 콘테스트와 같은 행사에서 참가 마을의 농촌문화 마을공동체 활동을 서로 발표할 수 있게 하는 것도 우리 농촌문화를 확산하고 공유하는 데 도움이 될 것이다.

시·군 창의사업을 통해서도 ‘농촌문화 마을공동체’의 형성과 활동을 지원할 수 있을 것이다. 해당 예산을 활용해 마을 역량 강화의 일환으로 농촌문화 마을공동체를 지원할 수 있을 것이며, 농촌문화 마을공동체 간 공동 행사나 경연, 축제 등도 지원할 수 있을 것이다. 또 필요할 경우 전문적인 문화 코디네이터나 문화 기획인력을 일시적으로 공급하는 데에도 시·군 창의사업을 활용할 수 있을 것으로 판단된다.

## 2.4.2. 시·군 단위 Hub & Spoke형 문화·여가 네트워크 구축

농촌문화자원을 활용한 농촌주민의 문화·여가 활성화 방안으로 시·군 단위에서는 Hub & Spoke형 문화·여가 네트워크 구축을 제안한다. 여기서

Hub는 농촌 시·군의 소재지의 거점이나 특정 장소에 입지한 문화·여가 거점시설을 의미한다. 즉 화순군의 거점형 생활문화센터와 같이 화순군 전체를 대상으로 주민들의 생활문화 거점 역할을 하는 곳이나 고창농악보존회의 경우처럼 전체 읍·면별 농악단의 거점 역할을 하는 곳을 말한다.

반면 Spoke는 앞서 제안한 ‘농촌문화 마을공동체’와 같은 경우 마을회관이나 권역센터와 같은 공동시설이 될 수 있다. 고창농악의 경우는 읍·면별로 농악단이 모이는 장소나 시설이 될 것이다. 결국 Spoke는 마을이나 권역 단위로 형성될 수 있고, 읍·면 단위로 형성될 수도 있다.

Hub에서는 거점시설을 이용해 농촌문화자원을 활용한 다양한 동호회 및 동아리 프로그램을 Spoke 지역 주민들에게 제공하고, Spoke 지역 주민들은 Hub에서 배우고 익힌 농촌문화를 마을이나 권역, 읍·면에서 자발적인 동호회 및 동아리 활동으로 활용하도록 한다. 이를 실현하기 위한 방안으로 본 연구는 일반농산어촌개발사업의 ‘농촌 중심지 활성화’ 사업을 활용할 것을 제안한다.

농촌 중심지 활성화 사업은 기존 읍·면소재지 종합정비 사업과 달리 중심지와 연계된 배후마을까지도, 그리고 그들의 연계까지도 고려되어야 하는 사업이다. 이러한 사업 특성을 고려할 때 소규모 농촌 중심지 활성화 사업에서는 개별 읍·면 소재지 및 복수 읍·면 소재지와 배후 마을 간 농촌의 문화·여가 Hub & Spoke형 네트워크 구축을, 그리고 중심성이 높은 농촌 중심지의 경우는 시·군청 소재지와 읍·면 및 마을을 대상으로 농촌의 문화·여가 Hub & Spoke형 네트워크 구축을 추진할 수 있을 것이다.

Hub & Spoke형 네트워크 구축을 위해서는 Hub의 거점시설을 다기능 복합화 하는 것이 필요하다. 과거 거점시설은 주로 문화예술회관, 종합체육관 등 단일의 목적을 충족하는 시설이었지만, 오늘날과 같이 농촌에서도 다양한 문화·여가활동이 전개되는 상황에서는 이들 Hub의 거점시설이 향후에는 다기능 복합화되어야 한다. 반면 Spoke의 문화·여가 시설은 기존 공동시설의 리모델링에 의한 다기능 복합화로 문화·여가활동을 수용할 수 있게 하거나, 유흥시설을 문화·여가 시설로 전환시키는 방안을 고려할 수 있다.

### 2.4.3. 광역 단위 농촌문화자원 활용 네트워크 구축

동일하거나 유사한 농촌문화자원을 보유한 복수의 농촌 시·군 간에는 광역 단위 농촌문화자원 활용 네트워크 구축 방안을 제안한다. 제4장의 증평군 사례에서 소개했던 행복학습 공동체 운영 및 행복학습 동아리 지원 사업이 참고가 될 수 있다. 이 경우 증평군립도서관의 건립과 연계하여 증평-진천(초평)-괴산(사리·청안)-음성(원남) 4개 지역을 연계하는 지역행복생활권사업(2014~16년)을 추진하고 그 구체적인 내역사업으로 이들 인근 지역 간 학습 공동체와 동아리 지원 사업을 시행한 것이다. 이를 참고한다면 고창농악의 경우 농악 특성을 공유하는 익산, 김제, 부안, 정읍, 영광, 장성, 나주, 함평, 무안, 장흥, 영암, 강진, 해남 등과 함께 호남우도농악 네트워크를 구축하고 농악의 상호교류와 농악단 경연, 공동 축제 등을 기획할 수 있을 것이다.

이러한 네트워크는 반드시 인접 시·군 간에만 이루어질 수 있는 것은 아니다. 고창군의 고창농악과 증평군의 장뜰두레농요 간에도 가능하다. 두 농촌문화는 이미 보존회 간에 과거 교류의 경험도 갖고 있다. 멀리 떨어져 있는 지역의 농촌문화 교류는 인접지역 간 교류와 달리 각 농촌문화자원에 새로운 요소를 제공하고 발전하게 하는 기회가 될 수 있다.

광역 단위 농촌문화자원 활용 네트워크 구축은 기존의 생활권 사업이나 연계협력사업 등을 응용하여 추진할 수 있을 것이다. 다만 공간적으로 떨어져 있는 시·군 간에도 관련 사업 추진이 가능할 수 있도록 해야 한다. 광역 단위 농촌문화자원 활용 네트워크 구축이 활성화되면, 다양한 농촌문화자원이 발굴될 수 있고, 또 교류를 통해 지역 간 상호발전이 가능하다. 문화교류를 통해 농촌주민들의 문화·여가 활성화가 촉진될 수도 있다.





## 부 록 1

## 제3차 농어촌 삶의 질 향상계획 문화·여가부문

사업명	사업대상(수혜자)	사업 기간	재원	2016년 사업비 (백만 원)	2017년 사업비 (백만 원)	증감
농어촌 공공 도서관 건립 지원	농어촌(읍·면 지역) 공공도서관	'05~	지특 회계	- 총 8,920 - 개소당 594	- 총 7,540 - 개소당 838	▽
농어촌 작은 도서관 조성	농어촌(읍·면 지역) 작은 도서관	'09~	지특 회계	- 총 765 - 개소당 54	- 총 398 - 개소당 66	▽
농어촌 작은 영화관 조성	극장이 없는 지역의 주민	'14~	지특 회계	- 총 5,575	- 총 5,415	▽
생활문화센터 조성	일반국민	'14~	지특/ 일반 회계	- 총 14,000 (30개소)	- 총 6,630 (23개소)	▽
학교예술 강사 지원	초·중·고등학교 학생	'00~	일반 회계	- 총 52,109 (5,500명 파견)	- 총 54,779 (5,100명 파견)	
예술꽃 씨앗학교 지원	문화소외지역(농산어촌 등) 학교 전교생	'08~	일반 회계	- 총 4,000 (51개교)	- 총 4,000 (55개교)	-
문화누리 카드로 소외계층 문화향유기회 제공	사회취약계층(기초수급 자 및 법정차상위계층)	'04~	기타 회계	- 총 765.00 (153만 명)	- 총 968.00 (161만 명)	△
문화가 있는 날 활성화	전 국민	'15~	일반 회계	- 총 13,000	- 총 16,200	△
방방곡곡 문화예술 지원	전국의 지방 문화회관 (서울지역 문화회관 제 외)	'08~	기타 회계	- 총 15,000 (318개 문화회관)	- 총 15,000 (414개 문화회관)	-
찾아가는 미술관 교육사업 (현대미술관)	전국 문화예술 소외지역 어린이 등	'11~	일반 회계	- 총 61	- 총 59	▽
찾아가는 어린이 박물관 (민속박물관)	전국 초등학교 어린이	'88~	일반 회계	- 총 90 - 개소당 1.50	- 총 75 - 개소당 1.25	▽
찾아가는 박물관 운영 (중앙 박물관)	농·산·어촌지역 초등학 교 및 복지시설(다문화)	'90~	일반 회계	- 총 39	- 총 57	△
도서관과 함께 책읽기사업 (어린이 청소년 도서관)	아동양육시설, 지역 아동센터, 드림스타트, 다문화가족지원센터 등 의 정보취약계층 어 린이 1,500명	'14~	일반 회계	- 총 360 (100개도서관)	- 총 508 (110개도서관)	△

(계속)

사업명	사업대상(수혜자)	사업 기간	재원	2016년 사업비 (백만 원)	2017년 사업비 (백만 원)	증감
생활문화 공동체 만들기	사업운영 역량을 가진 단체, 기관 시설 및 주민조직	'09~	기타 회계 (복권 기금)	- 총 1,080 - 단체당 평균 34	- 총 1,080 - 단체당 평균 34	-
어르신 문화 프로그램 운영	60세 이상 어르신	'05~	일반 회계	- 총 4,677 (435개 프로그램)	- 총 4,209 (300개 내외)	▽
지역문화 전문인력 양성기관 지정	대학, 지역문화재단, 지방문화원 등 지역문화 연구 및 진흥 기관(단체)	'15~	일반 회계	- 480 - 개소당 80 내외	- 총 480 - 개소당 80 내외	-
지역문화 컨설팅 기반구축	광역 및 기초자치단체 (서울 제외)	'05~	지특 회계	- 총 340 - 과제당 30 내외	- 총 323 - 과제당 30 내외	▽
전통문화 자원 복원확산	지역주민	'08~	지특 회계	- 총 4,900 (16개 사업)	- 총 7,000 (17개 사업)	△
문화관광 축제지원	일반국민	'98~	관광 진흥 개발 기금	- 총 5,992 (43개 사업)	- 총 5,646 (43개 사업)	▽
문화 이모작	지역주민, 마을 리더, 귀촌·귀농 희망자 등	'10~	기타 회계 (체육 기금)	- 총 250 (143명 교육)	- 총 245 (200명 교육)	▽
문화도시 문화마을 조성	지역 내 지리적으로 인접한 마을 안에서 주민의 공동체적 생활권을 공유하고 있는 마을단위	'14~	지특 회계	- 총 2,880 - 마을당 800	- 총 3,626 - 마을당 800	△
지역문화지수	지방자치단체	'12~	일반 회계	- 총 57	- 조사계획 없음	-
농촌 교육문화복지 지원 사업	면지역 주민	'15~	일반 회계	- 총 3,015	- 총 3,015	-
농촌축제지원사업	농촌 지역주민	'08~	농특 회계	- 국고 500	- 국고 500	-
어르신 생활체육 지도사 배치	60세 이상 어르신	'00~	국민 체육 진흥 기금	- 총 30,238	- 총 31,582	△
농어촌 체육공간 조성	농촌 지역주민	'14~	지특 회계	- 총 154,437	- 총 168,813	△

자료: 농림축산식품부(2017a, 2017b).

## 부 록 2

## 농촌주민의 여가 실태 및 수요 설문조사

안녕하십니까?

**한국농촌경제연구원**은 우리나라의 농업·농촌 정책에 기여할 목적으로 설립된 국무총리실 산하의 공공연구기관입니다. 현재 우리 연구원에서는 “**농촌문화자원을 활용한 문화·여가정책 개선방안**”이라는 연구를 진행 중이며, 그 일환으로 읍·면에 거주하고 계신 주민들을 대상으로 ‘농촌주민의 여가 실태 및 수요’에 대한 설문조사를 실시하고 있습니다.

설문조사는 전문조사업체 [(주)마크로밀 엠브레인]에서 대행하고 있습니다. 설문조사 결과는 농촌주민의 여가 분야의 복지 활성화와 농촌문화자원의 활용방안 마련을 위한 관련 정책방안을 제시하는 데 귀중한 기초 자료로 활용될 것입니다. 조사에 적극 참여하여 상세하게 답변해 주시면 대단히 감사하겠습니다.

조사 내용은 정책방안 도출을 위한 연구 이외에 다른 용도로 사용되지 않을 것이며, 설문조사에 응해주신 주민 개인에 대한 정보는 일절 공개되지 않습니다. 감사합니다.

2017년 6월

한국농촌경제연구원장 김 창 길

(연구 책임: 김광선 연구위원)

T. 061-820-2361

※ 설문조사에 관한 의문 사항이 있으시면 아래로 연락하여 주십시오  
조사 시행: 마크로밀 엠브레인  
서울시 강남구 역삼동 837번지 타워837  
(문의: 이은숙 팀장, 02-3406-3857)

SQ1. 귀하의 현재 거주지역은 어떻게 되십니까?

- ① 서울    ② 부산    ③ 대구    ④ 인천    ⑤ 광주    ⑥ 대전    ⑦ 울산  
⑧ 경기    ⑨ 강원    ⑩ 충북    ⑪ 충남    ⑫ 전북    ⑬ 전남    ⑭ 경북  
⑮ 경남    ⑯ 제주    ⑰ 세종

→ ① 서울, ⑤ 광주, ⑥ 대전 조사 중단

SQ2. 귀하의 현재 거주지는 다음 중 어디에 해당하십니까?

- ① 동    ② 읍    ③ 면

→ 읍/면 지역만 조사 대상, ① 동 선택 시 조사 중단

## 150 부록

SQ2-1. 귀하의 현재 구체적인 거주지는 어떻게 되십니까?

(            )시·군 (            )읍·면 (            )리

SQ3. 귀하의 연령은 어떻게 되십니까? 만 (            )세 → 만 20~79세까지 조사 대상

SQ4. 귀하의 성별은 무엇입니까?            ① 남성 ② 여성

### I. 일반 현황

<b>학력</b>	1) 무학 2) 초등학교 중퇴·졸업 3) 중학교 중퇴·졸업 4) 고등학교 중퇴·졸업 5) 대학 재학·중퇴·졸업 6) 대학원 재학·중퇴·졸업
<b>직업</b>	1) 농업(농림어업 및 축산업) 2) 농업 외 직장인(회사원, 공무원 등) 3) 농업 외 개인 사업 4) 학생 5) 취업준비생(공무원 시험, 고시 등 시험준비생) 6) 기타 직업(            ) 7) 무직
<b>함께 살고 있는 가족 총 수</b>	본인을 포함하여 총 (            )명
<b>본인 또는 함께 살고 있는 가족의 개인 이동수단 보유 (중복응답 가능)</b>	1) 자가용 차량(승용차, 승합차, 트럭 등) 2) 농업용 차량(경운기, 트랙터 등) 3) 오토바이 또는 사발이 4) 자전거 5) 기타 개인 이동수단 전혀 없음

### II. 여가 실태와 수요

SQ5. 귀댁은 농가에 해당하십니까?

(본인이 농업 종사자가 아니더라도 농가의 가구원이면, '농가에 해당'으로 응답해 주십시오.)

① 농가에 해당    ② 농가에 해당하지 않음

1. [모든 응답자] 지난 1년 동안 귀하는 직업으로서의 **일**, 학생 또는 시험 준비생으로서의 **공부**, 주부나 가족으로서의 **집안일** 등이 없는 **“여유 시간”** 을 하루에 평균적으로 몇 시간이나 보내셨습니까? 농번기와 농한기를 구분하여 응답해 주십시오.(농번기와 농한기의 여유시간이 차이가 없는 경우 동일한 시간으로 응답하시면 됩니다.)

☞ 농번기: 하루 평균 (        )시간 / 농한기: 하루 평균 (        )시간

2. 귀하는 앞서 응답하신 여유 시간에 주로 무엇을 하십니까? 가장 많은 시간 동안 하시는 한 가지만 선택해 주십시오.

- ① TV·비디오·DVD 등 시청, 라디오 청취, 음악 듣기      ② 신문·잡지·책 등 독서  
③ 바둑, 장기, 화투(컴퓨터게임 비포함)      ④ 운동이나 스포츠 활동  
⑤ 스포츠 관람·구경(TV/컴퓨터를 통한 관람 비포함)  
⑥ 등산·낚시·여행·나들이      ⑦ 컴퓨터게임이나 인터넷 검색  
⑧ 다도(차)나 커피 마시기 또는 관련 활동      ⑨ 도움이 되는 강좌·강의 듣기  
⑩ 서예, 글쓰기, 그림, 사진 등 창작활동 배우기 또는 취미로 하기  
⑪ 노래·춤·무용·연극 등 배우기 또는 취미로 하기      ⑫ 악기 배우기 또는 취미로 연주하기  
⑬ 공연, 전시 등 문화·예술 관람(연극이나 영화 관람도 포함)  
⑭ 공연, 전시 등 문화·예술 활동 참여  
⑮ 공예(목공예, 도자공예, 금속공예, 칠기공예, 석공예, 종이공예, 염색, 기타 공예 등) 배우기  
또는 취미로 하기  
⑯ 요리 배우기 또는 취미로 요리하기      ⑰ 친구, 친지, 마을사람 등 지인들과 만나서 대화하기  
⑱ 별일 없이 낮잠이나 휴식(목욕, 찜질도 포함)      ⑲ 봉사활동 하기      ⑳ 종교 활동  
㉑ 기타 여가활동(직접 기재: )

**2-1. 선택하신 여가활동을 가장 많이 하시는 이유는 무엇입니까? 한 가지만 선택해 주십시오.**

- ① 가장 익숙한 것이어서  
② 가장 즐거운 것으로 느껴져서  
③ 달리 할 수 있는 것이 없어서  
④ 비용이 가장 적게 들어서  
⑤ 다른 사람들과의 교류·사교를 위해  
⑥ 건강 때문에 또는 건강을 위해  
⑦ 자기개발이나 능력향상을 위해서  
⑧ 문화·예술적 욕구 충족을 위해  
⑨ 종교·신앙적인 이유 때문에  
⑩ 향후 직업·일자리·사업이나 돈벌이를 위해  
⑪ 기타(직접 기입:

**2-2. 선택하신 여가활동을 얼마나 자주하십니까?**

- ① 1년에 2~3번 정도    ② 1개월에 1~2번 정도    ③ 1주일에 1번 정도  
④ 1주일에 2~3번 정도    ⑤ 1주일에 4~5번 정도    ⑥ 거의 매일

3. 귀하께서 여유 시간에 하시는 여가활동 중, 귀하께서 **가장 중요**하게 생각하시는 활동은 무엇입니까? **한 가지만** 선택해 주십시오.

- ① TV·비디오·DVD 등 시청, 라디오 청취, 음악 듣기    ② 신문·잡지·책 등 독서  
③ 바둑, 장기, 화투(컴퓨터게임 비포함)    ④ 운동이나 스포츠 활동  
⑤ 스포츠 관람·구경(TV/컴퓨터를 통한 관람 비포함)  
⑥ 등산·낚시·여행·나들이    ⑦ 컴퓨터게임이나 인터넷 검색  
⑧ 다도(차)나 커피 마시기 또는 관련 활동  
⑨ 도움이 되는 강좌·강의 듣기  
⑩ 서예, 글쓰기, 그림, 사진 등 창작활동 배우기 또는 취미로 하기  
⑪ 노래·춤·무용·연극 등 배우기 또는 취미로 하기  
⑫ 악기 배우기 또는 취미로 연주하기  
⑬ 공연, 전시 등 문화·예술 관람(연극이나 영화 관람도 포함)  
⑭ 공연, 전시 등 문화·예술 활동 참여  
⑮ 공예(목공예, 도자공예, 금속공예, 칠기공예, 석공예, 종이공예, 염색, 기타 공예 등) 배우기 또는 취미로 하기  
⑯ 요리 배우기 또는 취미로 요리하기    ⑰ 친구, 친지, 마을사람 등 지인들과 만나서 대화하기  
⑱ 별일 없이 낮잠이나 휴식(목욕, 찜질도 포함)    ⑲ 봉사활동 하기  
⑳ 종교 활동  
㉑ 기타 여가활동(직접 기재: )

**3-1. 앞에서 선택하신 여가활동을 ‘가장 중요하게 생각하시는 이유’는 무엇인지 **한 가지만** 선택해 주십시오.**

- ① 가장 익숙한 것이기 때문에    ② 가장 즐거운 것으로 느껴지기 때문에  
③ 달리 할 수 있는 것이 없기 때문에    ④ 비용이 가장 적게 들기 때문에  
⑤ 다른 사람들과의 교류·사교가 중요하기 때문에  
⑥ 건강 때문에 또는 건강이 중요하기 때문에  
⑦ 자기개발이나 능력향상이 중요하기 때문에  
⑧ 문화·예술적 욕구 충족이 중요하게 때문에  
⑨ 종교·신앙적인 이유 때문에  
⑩ 향후 직업·일자리·사업이나 돈벌이에 대한 기대 때문에  
⑪ 기타(직접 기입: )

**3-2. 선택하신 '가장 중요하게 생각하시는' 여가활동을 얼마나 자주하십니까?**

- ① 1년에 2~3번 정도      ② 1개월에 1~2번 정도      ③ 1주일에 1번 정도  
 ④ 1주일에 2~3번 정도      ⑤ 1주일에 4~5번 정도      ⑥ 거의 매일

4. 귀하께서는 여가활동을 위해 지난 1년간 어느 정도의 비용을 지출하셨습니까?(모든 여가활동 포함)

☞ **지난 1년간 약 (                      )원 지출**

5. 귀하께서 여가생활을 하는 주요 장소는 어디입니까? 앞서 응답한 '지난 1년 중 가장 많은 시간 동안 하셨던 여가활동'의 장소와, '가장 중요하게 생각하시는 여가활동'을 하는 장소를 구분하여 **[보기]**에서 해당 장소를 찾아 번호를 선택해 주십시오.

**[보 기]**

- |                                       |                              |                 |          |
|---------------------------------------|------------------------------|-----------------|----------|
| ① 본인의 집                               | ② 이웃집                        | ③ 경로당           | ④ 마을회관   |
| ⑤ 마을정자                                | ⑥ 읍·면사무소                     | ⑦ 주민센터          | ⑧ 문화예술회관 |
| ⑨ 시청 또는 군청                            | ⑩ 문화원                        | ⑪ 문화의 집         | ⑫ 생활문화센터 |
| ⑬ 시설기관의 문화센터                          | ⑭ 전수관                        | ⑮ 여성회관/여성발전센터   | ⑯ 농민회관   |
| ⑰ 농업기술센터                              | ⑱ 농협 또는 기타 협동조합 시설           | ⑲ 사회복지관         |          |
| ⑳ 청소년수련관                              | ㉑ 초·중·고 학교 시설                | ㉒ 대학교 시설        |          |
| ㉓ 개인 학원 또는 교습소                        | ㉔ 종교시설                       |                 |          |
| ㉕ 도서관                                 | ㉖ 평생학습관                      | ㉗ 박물관·미술관 등 전시관 |          |
| ㉘ 극장·영화관·공연장                          |                              |                 |          |
| ㉙ 건강관리실, 운동·스포츠시설, 체육관                | ㉚ 농산어촌 체험장                   |                 |          |
| ㉛ 인근의 공원·산책로                          |                              |                 |          |
| ㉜ 보건·의료시설                             | ㉝ 여행(관광)지·유원지·테마파크(놀이시설)·캠핑장 |                 |          |
| ㉞ 찜질방·목욕탕                             | ㉟ 음식점·찻집·주점                  |                 |          |
| ㊱ 컴퓨터방·오락장·노래방                        | ㊲ 자신의 직장 내에서                 |                 |          |
| ㊳ 기타 장소(직접 기재:                      ) |                              |                 |          |

5-1. 앞서 응답하신 '지난 1년 중 가장 많은 시간 동안 하셨던 여가활동'[문2 응답값 제시]은 주로 어느 곳에서 하셨습니까?

☞ **해당 번호 기재(복수응답 가능):** \_\_\_\_\_

5-2. 앞서 응답하신 '가장 중요하게 생각하시는 여가활동'[문3 응답값 제시]은 주로 어느 곳에서 하십니까?

☞ **해당 번호 기재(복수응답 가능):** \_\_\_\_\_





**8-2. 여가활동의 집단성 선호 여부.**

- ① 나는 나 혼자 여가활동을 하는 것을 더 좋아한다.
- ② 나는 다른 사람들과 함께 여가활동을 하는 것을 더 좋아한다(동호회, 동아리 활동도 포함).

**8-3. 여가활동 시 선호 동반자 I.**

- ① 다른 사람과 함께 하는 여가활동의 경우 가족과 함께 하는 것을 더 좋아한다.
- ② 다른 사람과 함께 하는 여가활동의 경우 가족 외 친구, 마을 사람, 기타 타인 등과 함께 하는 것을 더 좋아한다.

**8-4. 여가활동 시 선호 동반자 II.**

- ① 다른 사람과 함께 하는 여가활동의 경우 비슷한 나이의 또래들과 하는 것을 더 좋아한다.
- ② 다른 사람과 함께 하는 여가활동의 경우 그들의 나이에 상관하지 않는다.

**8-5. 여가활동 비용지출(회비 또는 참가비, 교통비, 시설·장소·물품 이용비, 장비 구입비 등) 의향.**

- ① 나는 내가 좋아하는 여가활동이라면 일정 정도의 비용을 지출할 용의가 있다.
- ② 나는 내가 좋아하는 여가활동이라도 비용지출을 꺼려한다.

**8-6. 여가활동의 수동성 대 참여성.**

- ① 나는 보다 전문적인 사람에 의해 내용과 구성이 이미 만들어진(짜여진) 여가 프로그램을 즐기기를 더 좋아한다(예: 강좌듣기, 영화 보기, 전시회 관람하기, 공연 관람 등 주로 수동적으로 주어진 것을 보고 듣는 여가 활동).
- ② 나는 내가 스스로 또는 다른 사람들과 함께 필요로 하는 여가 프로그램을 직접 만들어서, 또는 그 과정에 참여하여 즐기는 것을 더 좋아한다(예: 공연이나 전시 등 문화행사에 공연자나 기획자로 또는 동호회 및 동아리 회원으로 공연에 직접 참여하기, 스스로 음악, 미술, 문학, 그래픽 등의 전문 또는 아마추어 창작자로 활동하기 등).

**8-7. 정적 여가활동 선호 대 동적 여가활동 선호.**

- ① 나는 신체활동(움직임)이 많지 않은 여가활동을 더 좋아한다.
- ② 나는 신체활동(움직임)이 상대적으로 많은 여가활동을 더 좋아한다.

**8-8. 익숙한 여가활동 대 새로운 여가활동.**

- ① 나는 과거에 해 보았거나 익숙한 내용이나 형태의 여가활동을 더 좋아한다.
- ② 나는 이제까지 해 보지 못했거나 상대적으로 새로운 내용이나 형태의 여가활동을 더 좋아한다.

**8-9. 현대적인 내용의 여가활동 대 전통적인 내용의 여가활동.**

- ① 나는 보다 현대적인 내용이나 형태의 여가활동을 하기를 더 원한다.
- ② 나는 보다 전통적인 내용이나 형태의 여가활동을 하기를 더 원한다.

## 156 부록

9. 귀하께서 향후 꼭 해보고 싶으신 여가활동이 있으시다면 무엇인지 **한 가지만** 기재해 주십시오.

☞ 앞으로 꼭 하고 싶은 여가활동(한 가지): \_\_\_\_\_

### Ⅲ. 전통문화 또는 농촌문화를 활용한 여가 실태와 수요

10. 다음 표에 예시된 전통문화 및 농촌문화와 관련된 활동들 중 (1)과거에 경험하셨거나 (2) 현재 하고 계신 활동이 있으면 해당란에 응답해 주십시오. 또 다음 칸에는 과거 및 현재의 경험과 관계없이 앞으로 기회가 되면 여가생활을 위해 (3)향후 배우거나 하고 싶은 활동이 있으면 해당란에 응답해 주십시오. 여러 가지 항목에 해당 하면 해당 항목 모두 응답해 주십시오. 과거에도 했고, 현재도 하고 있고, 앞으로도 할 예정이면 (1), (2), (3)에 모두 선택할 수 있습니다.

구 분	항 목	세부 항목 예시	해당란에 모두 체크		
			(1)과거 경험 있음	(2)현재 하고 있음	(3)미래 의향 있음
음악	(1) 전통소리(창)	관소리, 민요, 잡가 등 창	1	2	3
	(2) 전통악기	장고, 소고, 쟁과리, 징, 북, 피리, 대금, 당적, 가야금, 거문고, 아쟁, 편종, 편경, 좌고, 태평소, 나팔, 소라, 바라, 용고, 비파, 통소 등 전통악기 연주	1	2	3
3) 춤	(3) 전통춤	탈춤, 광대춤, 인형극 등 전통무용	1	2	3
4) 종합 공연	(4) 전통종합공연	농악, 풍물, 굿 등 전통 종합공연	1	2	3
미술	(5) 전통그림	민화, 수묵화, 산수화, 인물화 등 전통미술	1	2	3
	(6) 전통종교미술	불교미술, 석탑, 불상 등 종교미술	1	2	3
공예	(7) 전통예술공예	목공예, 도자공예, 금속공예, 나전칠기공예, 석공예, 종이공예 등의 예술작품 제작	1	2	3
	(8) 전통생활공예	목공예, 도자공예, 금속공예, 나전칠기공예, 석공예, 종이공예 등의 생활용품 제작	1	2	3
의식주	(9) 전통의(衣)생활	전통 의복, 전통 섬유 등 만들기, 전통 염색, 전통 액세서리(배듭 등)	1	2	3
	(10) 전통식(食)생활	전통 음식, 전통 음료, 전통 차, 전통 과자, 전통 장류 등 만들기	1	2	3
	(11) 전통주(酒)생활	전통 가옥 짓기, 전통 창틀, 전통 기와, 전통 구들장, 전통 마루 등 만들기	1	2	3
12) 글쓰기/읽기	(12) 전통글쓰기/읽기	서예, 시조 등 글쓰기/읽기	1	2	3

무예 및 놀이	(13) 전통무예 및 가예	씨름, 국궁(활쏘기), 말타기, 태권(택견) 등	1	2	3
	(14) 전통대기놀이	바둑, 장기, 화투, 윷놀이 등	1	2	3
	(15) 전통일상놀이	투호놀이, 널뛰기, 그네타기, 팽이치기, 연날리기, 제기차기, 칠교놀이, 땅따먹기, 공기놀이, 비석치기, 자치기, 딱지치기 등	1	2	3
	(16) 전통절기놀이	취불놀이, 연등놀이(관등놀이), 불꽃놀이(낙화놀이), 차전놀이(고싸움) 등	1	2	3
17) 기타	(직접 기재)	☞ ( )	1	2	3

**10-1.** [문 10번에서 (1)이나 (2) 란에 응답한 항목만 제시] 귀하께서 과거에 경험이 있거나 현재 하고있는 여가활동에 대해 어느 정도 만족하고 계십니까? **만족도를 최저 0점에서 최고 10점**까지의 점수로 평가해 주십시오. 또 해당 여가활동을 얼마나 오래 하셨습니까? 그리고 평소에 주로 누구와 하십니까(하셨습니까)?

구 분	항 목	10-1-1. 만족도(0점에서 10점) 매우 불만족 ← 매우 만족 ←→ 해당 점수(번호)에 <input checked="" type="checkbox"/> 표해 주십시오.	10-1-2. 얼마나 오래 하셨습니까?	10-1-3. 주로 누구와 함께 하셨습니까?
음악	1) 창 (소리)	①-①-②-③-④-⑤-⑥-⑦-⑧-⑨-⑩	① 1년 미만 ② 1~2년 ③ 3~4년 ④ 5~9년 ⑤ 10년 이상	① 혼자 ② 부부 또는 가족 ③ 친구 ④ 단체(동호회, 전수회, 학교 등) ⑤ 기타(직접 기입: )
	2) 악기	①-①-②-③-④-⑤-⑥-⑦-⑧-⑨-⑩	① 1년 미만 ② 1~2년 ③ 3~4년 ④ 5~9년 ⑤ 10년 이상	① 혼자 ② 부부 또는 가족 ③ 친구 ④ 단체(동호회, 전수회, 학교 등) ⑤ 기타(직접 기입: )
3) 춤	-	①-①-②-③-④-⑤-⑥-⑦-⑧-⑨-⑩	① 1년 미만 ② 1~2년 ③ 3~4년 ④ 5~9년 ⑤ 10년 이상	① 혼자 ② 부부 또는 가족 ③ 친구 ④ 단체(동호회, 전수회, 학교 등) ⑤ 기타(직접 기입: )
4) 종합 공연	-	①-①-②-③-④-⑤-⑥-⑦-⑧-⑨-⑩	① 1년 미만 ② 1~2년 ③ 3~4년 ④ 5~9년 ⑤ 10년 이상	① 혼자 ② 부부 또는 가족 ③ 친구 ④ 단체(동호회, 전수회, 학교 등) ⑤ 기타(직접 기입: )
미술	5) 전통 그림	①-①-②-③-④-⑤-⑥-⑦-⑧-⑨-⑩	① 1년 미만 ② 1~2년 ③ 3~4년 ④ 5~9년 ⑤ 10년 이상	① 혼자 ② 부부 또는 가족 ③ 친구 ④ 단체(동호회, 전수회, 학교 등) ⑤ 기타(직접 기입: )
	6) 종교 미술	①-①-②-③-④-⑤-⑥-⑦-⑧-⑨-⑩	① 1년 미만 ② 1~2년 ③ 3~4년 ④ 5~9년 ⑤ 10년 이상	① 혼자 ② 부부 또는 가족 ③ 친구 ④ 단체(동호회, 전수회, 학교 등) ⑤ 기타(직접 기입: )
공예	7) 예술 공예	①-①-②-③-④-⑤-⑥-⑦-⑧-⑨-⑩	① 1년 미만 ② 1~2년 ③ 3~4년 ④ 5~9년 ⑤ 10년 이상	① 혼자 ② 부부 또는 가족 ③ 친구 ④ 단체(동호회, 전수회, 학교 등) ⑤ 기타(직접 기입: )

	8) 생활 공예	①-①-②-③-④-⑤-⑥-⑦-⑧-⑨-⑩	① 1년 미만 ② 1~2년 ③ 3~4년 ④ 5~9년 ⑤ 10년 이상	① 혼자 ② 부부 또는 가족 ③ 친구 ④ 단체(동호회, 전수회, 학교 등) ⑤ 기타(직접 기입: )
의식 주	9) 의 생활	①-①-②-③-④-⑤-⑥-⑦-⑧-⑨-⑩	① 1년 미만 ② 1~2년 ③ 3~4년 ④ 5~9년 ⑤ 10년 이상	① 혼자 ② 부부 또는 가족 ③ 친구 ④ 단체(동호회, 전수회, 학교 등) ⑤ 기타(직접 기입: )
	10) 식 생활	①-①-②-③-④-⑤-⑥-⑦-⑧-⑨-⑩	① 1년 미만 ② 1~2년 ③ 3~4년 ④ 5~9년 ⑤ 10년 이상	① 혼자 ② 부부 또는 가족 ③ 친구 ④ 단체(동호회, 전수회, 학교 등) ⑤ 기타(직접 기입: )
	11) 주 생활	①-①-②-③-④-⑤-⑥-⑦-⑧-⑨-⑩	① 1년 미만 ② 1~2년 ③ 3~4년 ④ 5~9년 ⑤ 10년 이상	① 혼자 ② 부부 또는 가족 ③ 친구 ④ 단체(동호회, 전수회, 학교 등) ⑤ 기타(직접 기입: )
12) 글쓰 기/읽 기	-	①-①-②-③-④-⑤-⑥-⑦-⑧-⑨-⑩	① 1년 미만 ② 1~2년 ③ 3~4년 ④ 5~9년 ⑤ 10년 이상	① 혼자 ② 부부 또는 가족 ③ 친구 ④ 단체(동호회, 전수회, 학교 등) ⑤ 기타(직접 기입: )
무예 및 놀이	13) 무예 및 기예	①-①-②-③-④-⑤-⑥-⑦-⑧-⑨-⑩	① 1년 미만 ② 1~2년 ③ 3~4년 ④ 5~9년 ⑤ 10년 이상	① 혼자 ② 부부 또는 가족 ③ 친구 ④ 단체(동호회, 전수회, 학교 등) ⑤ 기타(직접 기입: )
	14) 내기 놀이	①-①-②-③-④-⑤-⑥-⑦-⑧-⑨-⑩	① 1년 미만 ② 1~2년 ③ 3~4년 ④ 5~9년 ⑤ 10년 이상	① 혼자 ② 부부 또는 가족 ③ 친구 ④ 단체(동호회, 전수회, 학교 등) ⑤ 기타(직접 기입: )
	15) 일상 놀이	①-①-②-③-④-⑤-⑥-⑦-⑧-⑨-⑩	① 1년 미만 ② 1~2년 ③ 3~4년 ④ 5~9년 ⑤ 10년 이상	① 혼자 ② 부부 또는 가족 ③ 친구 ④ 단체(동호회, 전수회, 학교 등) ⑤ 기타(직접 기입: )
	16) 절기 놀이	①-①-②-③-④-⑤-⑥-⑦-⑧-⑨-⑩	① 1년 미만 ② 1~2년 ③ 3~4년 ④ 5~9년 ⑤ 10년 이상	① 혼자 ② 부부 또는 가족 ③ 친구 ④ 단체(동호회, 전수회, 학교 등) ⑤ 기타(직접 기입: )
17) 기타	-	①-①-②-③-④-⑤-⑥-⑦-⑧-⑨-⑩	① 1년 미만 ② 1~2년 ③ 3~4년 ④ 5~9년 ⑤ 10년 이상	① 혼자 ② 부부 또는 가족 ③ 친구 ④ 단체(동호회, 전수회, 학교 등) ⑤ 기타(직접 기입: )

11. 귀하께서 살고 계신 마을의 경우 정월 초하루(설날), 한가위(추석), 대보름, 단오, 칠석, 백중, 중앙절 등 주요 절기와 명절에 세시풍속과 관련한 마을 행사를 하고 있습니까?

- ① 주요 절기와 명절마다 세시풍속 관련 마을 행사(또는 축제)를 개최한다.  
→ 문 11-1번으로 이동
- ② 1년에 한두 번 정도만 세시풍속 관련 마을 행사(또는 축제)를 개최한다.  
→ 문 12번으로 이동
- ③ 세시풍속 관련 마을 행사(또는 축제)는 거의 하지 않는다. → 문 12번으로 이동

**11-1.** 귀하께서는 세시풍속 관련 마을 행사에 어느 정도나 자주 참가하고 계십니까?

- ① 세시풍속과 관련한 거의 모든 마을 행사(또는 축제)에 참가한다.
- ② 아주 가끔 참가하고 있다.
- ③ 거의 참가하지 않는다.

12. 귀하가 생각하시는 여가활동으로서 전통문화 및 농촌문화에 대한 아래의 각 질문에 대해 제시된 응답선택 중 **한 가지만** 선택하여 응답해 주십시오.

**12-1.** 전통문화 및 농촌문화 보전에 대한 인식

- ① 우리 지역에는 즐길 만한 전통문화 및 농촌문화가 거의 남아 있지 않다.
- ② 우리 지역에는 즐길 만한 전통문화 및 농촌문화가 여전히 많이 남아 있다.

**12-2.** 전통문화 및 농촌문화 전문인력에 대한 인식 I

- ① 우리 지역에는 전통문화 및 농촌문화를 익히고 있는 사람이나 잘 알고 있는 사람의 거의 남아 있지 않다.
- ② 우리 지역에는 전통문화 및 농촌문화를 익히고 있는 사람이나 잘 알고 있는 사람의 여전히 많이 남아 있다.

**12-3.** 여가활동으로서 전통문화 및 농촌문화에 대한 인식 I

- ① 전통문화 및 농촌문화를 여가활동으로 즐기기에 너무 고리타분하다.
- ② 전통문화 및 농촌문화는 여가활동으로 즐기기에 충분한 가치가 있다.

**12-4.** 여가활동으로서 전통문화 및 농촌문화에 대한 인식 II

- ① 전통문화 및 농촌문화는 여가활동으로 즐기기에 내용이나 방법, 형태 등이 현대적인 것에 비해 너무 어렵다.
- ② 전통문화 및 농촌문화는 여가활동으로 즐기기에 내용이나 방법, 형태 등이 현대적인 것에 비해 익숙하거나 쉽다.

**12-5.** 전통문화 및 농촌문화를 농촌주민의 여가활동으로 활용한다면?

- ① 우리 지역에는 전통문화 및 농촌문화를 여가활동이나 취미로 즐기고 싶어 하는 사람이 거의 없다.
- ② 우리 지역에는 기회가 된다면 전통문화 및 농촌문화를 여가활동이나 취미로 즐기고 싶어 하는 사람이 꽤 있다.

13. 전통문화 및 농촌문화를 농촌주민의 여가활동으로 활용할 수 있도록 활성화한다면 어떤 효과가 있을지 다음 각 의견들에 대해 **동의하는 수준**을 **최저 0점에서 최고 10점**까지의 점수로 평가해 주십시오

“전통문화/농촌문화 또는 이와 관련된 자원을 활용하여 농촌주민들이 문화·여가 생활을 즐길 수 있게 한다”면	전혀 동의하지 않음 ..... 전적으로 동의함 ←-----→ 해당 점수(번호)에 응답해 주십시오.
(1) 나의 삶(일상생활)의 질이 높아질 것이다.	①...①...②...③...④...⑤...⑥...⑦...⑧...⑨...⑩
(2) 우리 마을 또는 지역 주민들의 삶(일상생활)의 질이 높아질 것이다.	①...①...②...③...④...⑤...⑥...⑦...⑧...⑨...⑩
(3) 우리 마을 또는 지역의 이미지가 좋아질 것이다.	①...①...②...③...④...⑤...⑥...⑦...⑧...⑨...⑩
(4) 우리 마을 또는 지역의 공동체가 복원되거나 활성화될 것이다.	①...①...②...③...④...⑤...⑥...⑦...⑧...⑨...⑩
(5) 우리 마을 또는 지역 주민들의 역량이 강화될 것이다.	①...①...②...③...④...⑤...⑥...⑦...⑧...⑨...⑩
(6) 우리 마을 또는 지역의 인구 유지나 증가에 도움이 될 것이다.	①...①...②...③...④...⑤...⑥...⑦...⑧...⑨...⑩
(7) 우리 마을 또는 지역 주민들의 자존감이 높아질 것이다.	①...①...②...③...④...⑤...⑥...⑦...⑧...⑨...⑩
(8) 외부 사람들도 많이 와서 우리 마을 또는 지역의 경제에 도움이 될 것이다.	①...①...②...③...④...⑤...⑥...⑦...⑧...⑨...⑩
(9) 우리 마을 또는 지역 아이들/청소년들에게 긍정적인 영향을 줄 것이다.	①...①...②...③...④...⑤...⑥...⑦...⑧...⑨...⑩
(10) 우리 마을 또는 지역 주민들의 일자리나 부업 창출에 도움을 줄 것이다 (예: 노인 일자리 등).	①...①...②...③...④...⑤...⑥...⑦...⑧...⑨...⑩
(11) 나 개인에게 별 도움이 안 될 것으로 생각한다.	①...①...②...③...④...⑤...⑥...⑦...⑧...⑨...⑩
(12) 우리 마을 또는 지역에 별 도움이 안 될 것으로 생각된다.	①...①...②...③...④...⑤...⑥...⑦...⑧...⑨...⑩
(13) 우리 마을 또는 지역에서는 이미 많은 주민들이 전통문화나 농촌문화를 활용하여 문화·여가 생활을 즐기고 있다.	①...①...②...③...④...⑤...⑥...⑦...⑧...⑨...⑩

14. 현재 정부에서는 “전통·향토문화의 전승·활용을 통해 농촌주민의 문화·여가 복지(삶의 질) 향상”을 농촌정책의 하나로 추진하고 있습니다. 이와 관련하여 전통문화 및 농촌문화를 활용한 농촌주민의 삶의 질 향상을 위해 정부가 지원해야 하는 분야로 가장 중요한 것은 무엇인지 다음 중 **두 가지만** 선택하여 응답해 주십시오.

- ① 전통문화·농촌문화를 발굴하고 원형을 복원해야 한다.
- ② 전통문화·농촌문화를 전승·계승하고 발전시킬 수 있는 전문가를 육성해야 한다.
- ③ 어릴 때부터 전통문화·농촌문화에 대한 교육을 통해 접할 기회를 많이 제공해야 한다.
- ④ 전통문화·농촌문화를 현대적으로 개선하거나 현대문화와의 융합(퓨전)을 활성화해야 한다.
- ⑤ 전통문화·농촌문화를 함께 즐길 수 있는 동아리나 동호회를 활성화하고 적극적으로 지원해야 한다.
- ⑥ 전통문화·농촌문화를 배우고 즐길 수 있는 공간(장소·시설)과 장비 등을 적극적으로 지원해야 한다.
- ⑦ 전통문화·농촌문화를 가르치고 보급하는 지도인력이나 매개인력을 적극적으로 지원해야 한다.
- ⑧ 전통문화·농촌문화와 관련된 공연·전시 등을 주민들이 자주 접하도록 적극적으로 지원해야 한다.
- ⑨ 전통문화·농촌문화를 배우고 익힌 주민들이 남들 앞에서 직접 공연(발표)할 수 있는 기회를 많이 제공해야 한다.
- ⑩ 기타(직접 기재: )

15. 귀하께서 전통문화 또는 농촌문화와 관련해 향후 꼭 해보고 싶으신 여가활동이 있으시면 무엇인지 **한 가지만** 응답해 주십시오.

☞ 전통문화·농촌문화와 관련해 앞으로 꼭 하고 싶은 여가활동

(한 가지): \_\_\_\_\_

**지금까지 설문에 응답하여 주셔서 깊이 감사드립니다!!!**

## 부 록 3

## 고창주민의 여가 실태 및 수요 설문조사

안녕하십니까?

**한국농촌경제연구원**은 우리나라의 농업·농촌 정책에 기여할 목적으로 설립된 국무총리실 산하의 공공연구기관입니다. 현재 우리 연구원에서는 “**농촌문화자원을 활용한 문화·여가정책 개선방안**”이라는 연구를 진행 중입니다. 그 일환으로 농촌 시·군에 거주하는 주민, 특히 전수회·보존회·동호회·동아리 등의 활동을 하고 계신 분들을 대상으로 ‘**농촌주민의 문화·여가 실태와 수요 조사**’에 대한 설문조사를 실시하고 있습니다.

설문조사 결과는 농촌주민의 문화·여가 분야의 복지 활성화와 농촌문화자원의 활용방안 마련을 위한 관련 정책방안을 제시하는 데 귀중한 기초 자료로 활용될 것입니다. 조사에 적극 참여하여 상세하게 답변해 주시면 대단히 감사하겠습니다. 조사 내용은 정책방안 도출을 위한 연구 이외에 다른 용도로 사용되지 않을 것이며, 설문조사에 응해주신 주민 개인에 대한 정보는 일절 공개되지 않습니다.

바쁘시더라도 본 설문조사에 적극적으로 협조해 주시길 부탁드립니다. 감사합니다.

2017년 9월

한국농촌경제연구원장 김 창 길

(연구 책임: 김광선 연구위원 / T. 061-820-2361)

SQ1. 선생님에 대한 간단한 소개를 부탁드립니다. (개인별 정보는 분석 결과로 드러나지 않습니다.)

성명		핸드폰 번호	(      -      -      )
연령	(      )세	성별 (✓표)	남 / 여
소속된 농악모임이나 농악단 (여러 개인 경우 모두 기입)			
자택 주소(정확히 기입)			

※ 설문지 작성을 끝까지 해주신 분께는 추후 **온누리상품권(1만 원)**을 우편으로 송부해 드립니다. 상품권 수령을 위해 **자택 주소**를 정확히 기입해 주십시오.





8. 고창농악과 관련된 공연 행사에서 직접 공연을 할 수 있는 기회가 1년에 몇 번 있습니까? 그 중 선생님께서는 1년에 몇 번 무대에 올라 공연을 하고 계십니까?

**[응답] ⇒ 공연 할 수 있는 기회: 1년에 총 (            )회**

**[응답] ⇒ 내가 참여하는 공연: 1년에 총 (            )회**

9. 취미·여가활동으로 고창농악을 하시는 가장 중요한 이유 **한 가지**만 선택해 주십시오 (✓표).

- |                                 |                          |
|---------------------------------|--------------------------|
| ① 가장 익숙한 것이기 때문에                | ② 가장 즐거운 것으로 느껴지기 때문에    |
| ③ 달리 할 수 있는 것이 없기 때문에           | ④ 비용이 가장 적게 들기 때문에       |
| ⑤ 다른 사람들과의 교류·사교에 도움이 되기 때문에    |                          |
| ⑥ 건강 때문에 또는 건강 유지에 필요해서         |                          |
| ⑦ 자기개발이나 능력향상에 도움이 되기 때문에       |                          |
| ⑧ 문화·예술적 욕구 충족에 도움이 되기 때문에      |                          |
| ⑨ 종교·신앙적인 이유 때문에                |                          |
| ⑩ 향후 직업·일자리·사업이나 돈벌이에 대한 기대 때문에 |                          |
| ⑪ 사회봉사나 사회적 기여를 위해              | ⑫ 기타(직접 기입:            ) |

10. 고창농악을 취미·여가활동으로 하는 데 **가장 큰 애로점**은 무엇인지 **두 가지**만 선택해 ✓표해 주십시오.

- |                                 |                           |
|---------------------------------|---------------------------|
| ① 시간 부족                         | ② 비용 등 경제적 문제             |
| ③ 재능이나 기술 부족(배우기 어려움)           | ④ 건강이 안 좋은 문제             |
| ⑤ 함께 할 사람이 부족                   | ⑥ 동호회나 동아리, 농악단 등 모임단체 부족 |
| ⑦ 가족이나 지인의 반대                   | ⑧ 함께 참여하는 사람들과의 갈등이나 불화   |
| ⑨ 가르쳐 주는 사람이 부족함                | ⑩ 가르쳐 주는 사람의 자질 부족        |
| ⑪ 함께 모여 연습하는 장소나 시설 부족          |                           |
| ⑫ 함께 모이는 장소나 시설까지의 교통 불편        |                           |
| ⑬ 관련된 프로그램(공연이나 발표, 경연대회 등)의 부족 |                           |
| ⑭ 기타(직접 기입:            )        |                           |

11. 요즘 함께 모여 고창농악을 연습하는 장소는 어디입니까? 그리고 보통 몇 분이나 모이십니까?

**[응답] ⇒ (장소 이름:            ) \* 예: 마을회관, 주민자체센터, 전수관 등**  
**⇒ 약 (            )명**

12. 고창농악 외에 다른 활동으로 동호회, 동아리, 보존회·전수회 등과 같은 모임에 참여하고 계신 것이 있습니까? 있으시다면 해당 모임의 이름이나 (이름이 없거나 모르신다면) 간략한 활동 내용을 빈칸에 적어 주십시오.

(이름을 모를 시 작성 예: 목공예 모임, 전통음식 동아리, 탈춤 모임, 활쏘기 동호회, 민요 모임, 바둑 모임, 서예 모임, 독서 동아리, 영화 동호회 등)

13. 선생님께서 느끼시는 고창농악 활동의 **중요성**에 대한 질문입니다. 해당하는 번호에 **✓**표해 주십시오.

고창농악 활동에 대해 느끼는 중요성	전혀 그렇지 않다 ← ← 보통 → → 매우 그렇다						
	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
고창농악 활동은 내 일상에서 중요한 부분이다.	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
고창농악 활동을 하면서 내 자신이 한 단계 더 발전·성장하고 있다.	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
고창농악은 우리 지역에 대한 자부심과 소속감을 느끼게 한다.	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
고창농악은 우리 지역의 경제 활성화에 도움을 주고 있다.	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
고창농악은 우리 지역에 주민교류 등 공동체성을 증가시키고 있다.	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
앞으로 고창농악을 즐기는 우리 지역 주민들이 증가할 것이다.	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
고창농악 활동을 여건이 되는 한 앞으로 지속적으로 할 의향이 있다.	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
앞으로 고창농악 활동을 취미·여가보다도 더 전문적으로 해 볼 생각이 있다.	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
고창농악을 다른 사람들에게도 취미·여가활동으로 추천하고 싶다.	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦

14. 고창농악 활동을 하시면서 다음 항목에 대해 느끼시는 **만족도**를 7점 만점으로 평가해 주십시오. (해당 점수 번호에 ☒표)

고창농악 활동에 대한 만족도	전혀 만족 못한 다	←	←	보통	→	→	매우 만족 한다
고창농악 활동을 통한 개인적 즐거움과 보람	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
고창농악 활동을 통한 사회적 기여	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
고창농악 활동을 위한 교통 편리성(편리한 접근성)	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
고창농악 활동 시 전문 강사의 도움	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
고창농악 활동을 함께하는 모임 회원 간 교류와 친교	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
고창농악 활동을 위한 장소와 공간에 대한 만족도	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
고창농악 활동을 위한 설비, 장비, 악기, 소품 등의 충분성	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
고창농악 활동의 결과를 보여 줄 수 있는 공연, 경연대회 등의 기회	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
고창농악 활동에 지출되는 비용의 적정성	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦

15. 고창농악 활동을 하시는 분들이 이를 보다 더 활발히, 지속적으로 하기 위해서는 어떤 지원이 필요하다고 생각하십니까? 가장 필요한 지원 한 가지만 선택해 ☒표 해 주십시오.

- ① 연습 공간이나 장소 지원  
② 전문 강사 지원  
③ 고창농악 모임 운영비 지원  
④ 고창농악 모임 참가를 위한 교통 지원  
⑤ 고창농악에 필요한 악기, 의상, 장비 지원  
⑥ 공연이나 경연을 자주 할 수 있도록  
⑦ 기타(직접 기입: )

**지금까지 설문에 응답하여 주셔서 깊이 감사드립니다 !!!**

## 부 록 4

## 화순주민의 여가 실태 및 수요 설문조사

안녕하십니까?

**한국농촌경제연구원**은 우리나라의 농업·농촌 정책에 기여할 목적으로 설립된 국무총리실 산하의 공공연구기관입니다. 현재 우리 연구원에서는 “**농촌문화자원을 활용한 문화·여가정책 개선방안**”이라는 연구를 진행 중입니다. 그 일환으로 농촌 시·군에 거주하는 주민, 특히 전수회·보존회·동호회·동아리 등의 활동을 하고 계신 분들을 대상으로 ‘**농촌주민의 문화·여가 실태와 수요 조사**’에 대한 설문조사를 실시하고 있습니다.

설문조사 결과는 농촌주민의 문화·여가 분야의 복지 활성화와 농촌문화자원의 활용방안 마련을 위한 관련 정책방안을 제시하는 데 귀중한 기초 자료로 활용될 것입니다. 조사에 적극 참여하여 상세하게 답변해 주시면 대단히 감사하겠습니다. 조사 내용은 정책방안 도출을 위한 연구 이외에 다른 용도로 사용되지 않을 것이며, 설문조사에 응해주신 주민 개인에 대한 정보는 일절 공개되지 않습니다.

바쁘시더라도 본 설문조사에 적극적으로 협조해 주시길 부탁드립니다. 감사합니다.

2017년 9월

한국농촌경제연구원장 김 창 길

(연구 책임: 김광선 연구위원 / T. 061-820-2361)

SQ1. 선생님에 대한 간단한 소개를 부탁드립니다(개인별 정보는 분석 결과로 드러나지 않습니다.).

성명		핸드폰 번호	(       -       -       )
연령	(       )세	성별 (✓표)	남 / 여
소속된 농악모임이나 농악단 명칭 (여러 개인 경우 모두 기입)			
자택 주소(정확히 기입)			

※ 설문지 작성을 끝까지 해주신 분께는 추후 **온누리상품권(1만 원)**을 우편으로 송부해 드립니다. 상품권 수령을 위해 **자택 주소**를 정확히 기입해 주십시오.

1. 선생님께서 **현재 참여**하고 계신 화순군 동호회·동아리·전수회·보존회에 **모두** **✓표**해 주십시오. 또 선택하신 항목의 활동을 위해 회원들이 주로 **모이는 장소**를 괄호에 기입해 주십시오. (✓표한 항목만 장소 기입)

- |                     |                     |
|---------------------|---------------------|
| ①모듬북난타 동호회(장소: )    | ②댄스스포츠 동호회(장소: )    |
| ③대금,단소,소금 동호회(장소: ) | ④오카리나 동아리(장소: )     |
| ⑤태극권 동호회(장소: )      | ⑥한지공예 동아리(장소: )     |
| ⑦꽃꽂이 동호회(장소: )      | ⑧사교댄스 동아리(장소: )     |
| ⑨건강힐링체조 동호회(장소: )   | ⑩우쿨렐레 동아리(장소: )     |
| ⑪유화 동호회(장소: )       | ⑫설장구 동아리(장소: )      |
| ⑬DIY 목공예 동호회(장소: )  | ⑭품물패 동아리(장소: )      |
| ⑮풍수지리 동호회(장소: )     | ⑯민요 동아리(장소: )       |
| ⑰한문 동호회(장소: )       | ⑱에어로빅 동아리(장소: )     |
| ⑲통기타 동호회(장소: )      | ⑳건강힐링체조 동아리(장소: )   |
| ㉑여행영어 동호회(장소: )     | ㉒서에 동아리(장소: )       |
| ㉓문인화 동호회(장소: )      | ㉔정율성소년합창단 동아리(장소: ) |
| ㉕생활자수 동호회(장소: )     | ㉖사물놀이 동호회(장소: )     |
| ㉗장단장고 동호회(장소: )     | ㉘한춤 동호회(장소: )       |
| ㉙에어로빅 동호회(장소: )     | ㉚노래교실 동호회(장소: )     |
| ㉛레인보우(연극) 동호회(장소: ) | ㉜판소리 동호회(장소: )      |
| ㉝천연화장품 동호회(장소: )    | ㉞화순한천농악보존회(장소: )    |
| ㉟서에 동호회(장소: )       | ㊱기타(장소: )           |

2. **요즘** 동호회·동아리·전수회·보존회 모임은 전체 **얼마나 자주** 하십니까? 해당 번호에 **✓표**해 주십시오.

- |                       |                      |
|-----------------------|----------------------|
| ① 거의 매일 하고 있음         | ② 1주일에 3~4일 정도 하고 있음 |
| ③ 1주일에 1~2일 정도 하고 있음  |                      |
| ④ 보름에 하루 정도 하고 있음     | ⑤ 한 달에 하루 정도 하고 있음   |
| ⑥ 두세 달에 하루 정도 하고 있음   |                      |
| ⑦ 1년에 하루나 이틀 정도 하고 있음 |                      |
| ⑧ 기타(직접 기입: )         |                      |

3. 지금 참여하고 계신 동호회·동아리·전수회·보존회를 통해 선생님께서는 1년에 몇 회나 공연(경연대회 포함)에 참가하고 계십니까? (앞의 1번 문항에서 선택하신 모임 항목 모두 합산)

**[응답] ⇒ 1년에 총 ( )회**

4. 지금 참여하고 계신 동호회·동아리·전수회·보존회 중 **가장 오랫동안 활동하고 계신 모임**에는 몇 년 몇 개월 동안 참여하고 계시는 중입니까?

**[응답] ⇒ ( )년 ( )개월**

5. **전통문화와 관련된 취미·여가활동**으로 하시는 가장 중요한 이유 **한 가지**만 선택해 주십시오 (✓표).

\* 선생님의 취미·여가활동 중 전통문화와 관련된 것이 전혀 없다면 ‘해당 안 됨’에 표시해주시오.

- |                                 |                       |
|---------------------------------|-----------------------|
| ① 가장 익숙한 것이기 때문에                | ② 가장 즐거운 것으로 느껴지기 때문에 |
| ③ 달리 할 수 있는 것이 없기 때문에           | ④ 비용이 가장 적게 들기 때문에    |
| ⑤ 다른 사람들과의 교류·사교에 도움이 되기 때문에    |                       |
| ⑥ 건강 때문에 또는 건강 유지에 필요해서         |                       |
| ⑦ 자기개발이나 능력향상에 도움이 되기 때문에       |                       |
| ⑧ 문화·예술적 욕구 충족에 도움이 되기 때문에      |                       |
| ⑨ 종교·신앙적인 이유 때문에                |                       |
| ⑩ 향후 직업·일자리·사업이나 돈벌이에 대한 기대 때문에 |                       |
| ⑪ 사회봉사나 사회적 기여를 위해              |                       |
| ⑫ 기타(직접 기입: _____)              | ⑬ 해당 안 됨              |

6. **전통문화와 관련된 취미·여가활동**으로 하는 데 가장 큰 애로점은 무엇인지 **두 가지**만 선택해 ✓표해 주십시오.

\* 선생님의 취미·여가활동 중 전통문화와 관련된 것이 전혀 없다면 ‘해당 안 됨’에 표시해주시오.

- |                                 |                        |
|---------------------------------|------------------------|
| ① 시간 부족                         | ② 비용 등 경제적 문제          |
| ③ 재능이나 기술 부족(배우기 어려움)           | ④ 건강이 안 좋은 문제          |
| ⑤ 함께 할 사람이 부족                   | ⑤ 함께 모이는 동호회나 동아리 등 부족 |
| ⑦ 가족이나 지인의 반대                   |                        |
| ⑧ 함께 참여하는 사람들과의 갈등이나 불화         |                        |
| ⑨ 가르쳐 주는 사람이 부족함                | ⑩ 가르쳐 주는 사람의 자질 부족     |
| ⑪ 함께 모여 연습하는 장소나 시설 부족          |                        |
| ⑫ 함께 모이는 장소나 시설이 너무 멀리 있음       |                        |
| ⑬ 함께 모이는 장소나 시설까지의 교통 불편        |                        |
| ⑭ 관련된 프로그램(공연이나 발표, 경연대회 등)의 부족 |                        |
| ⑮ 기타(직접 기입: _____)              | ⑯ 해당 안 됨               |

7. 선생님께서 이제까지 참여하신 취미·여가활동으로 참여한 적이 있으신 **전통문화 관련 동호회·동아리·전수회·보존회의 이름**을 모두 빈 칸에 기입해 주십시오. 이름이 기억나지 않으시다면 빈칸의 ‘예시’처럼 활동 내용을 적으셔도 됩니다.

(이름을 모를 시 작성 ‘예시’: 농악단, 목공예 모임, 전통음식 동아리, 탈춤 모임, 활쏘기 동호회, 민요 모임, 바둑 모임, 서예 모임, 독서 동아리, 영화 동호회 등)

8. 선생님께서 느끼시는 전통문화를 활용한 취미·여가활동의 **중요성**에 대해 묻는 질문입니다. 해당 하는 번호에 ✓표해 주십시오.

전통문화를 활용한 취미·여가활동에 대해 느끼는 중요성	<div> <div>전혀 그렇지 않다</div> <div>←← 보통 →→</div> <div>매우 그렇다</div> </div>						
전통문화를 활용한 취미·여가활동은 내 일상에서 중요한 부분이다.	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
전통문화를 활용한 취미·여가활동은 내 자신이 한 단계 더 발전·성장하는 데 도움이 된다.	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
전통문화를 활용한 취미·여가활동은 우리 지역에 대한 자부심과 소속감을 느끼게 한다.	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
전통문화를 활용한 취미·여가활동은 우리 지역의 경제 활성화에 도움을 주고 있다.	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
전통문화를 활용한 취미·여가활동은 우리 지역에 주민교류 등 공동체성을 증가시키고 있다.	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
앞으로 전통문화를 활용한 취미·여가활동을 즐기는 우리 지역 주민들이 증가할 것이다.	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
여건이 되는 한 앞으로 전통문화를 활용한 취미·여가활동을 할 의향이 있다.	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
앞으로 전통문화를 활용한 취미·여가활동을 단순히 취미·여가보다도 더 전문적으로 해 볼 생각이 있다.	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
전통문화를 활용한 취미·여가활동을 다른 사람들에게도 추천하고 싶다.	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦

9. 화순군에서 전통문화를 활용한 취미·여가활동을 하시면서 다음 항목에 대해 느끼시는 **만족도**를 평가해 주십시오. (7점 만점으로 해당 점수 번호에 ✓표)

전통문화를 활용한 취미·여가에 대한 만족도	<div> <div>전혀 만족 못한다</div> <div>←← 보통 →→</div> <div>매우 만족 한다</div> </div>						
전통문화를 활용한 취미·여가활동에서 느끼는 개인적 즐거움과 보람	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
전통문화를 활용한 취미·여가활동을 통해서 하는 사회적 기여	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
전통문화를 활용한 취미·여가를 위한 교통 편리성(편리한 접근성)	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
전통문화를 활용한 취미·여가 시 전문 강사의 도움	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
전통문화를 활용한 취미·여가활동을 함께하는 동호회·동아리·전수회 등 모임 회원 간 교류와 친교	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
전통문화를 활용한 취미·여가활동을 위한 장소와 공간에 대한 만족도	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
전통문화를 활용한 취미·여가활동을 위한 설비, 장비, 소품 등의 충분성	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
전통문화를 활용한 취미·여가활동의 결과를 보여 줄 수 있는 공연, 경연대회 등의 기회	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
전통문화를 활용한 취미·여가활동에 지출되는 비용의 적정성	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦

10. 전통문화를 활용한 동호회·동아리·전수회·보존회 활동을 하시는 분들이 이를 보다 더 활발히, 지속적으로 하기 위해서는 어떤 지원이 필요하다고 생각하십니까? 가장 필요한 지원 **한 가지**만 선택해 ✓표 해 주십시오.

- |                                   |            |
|-----------------------------------|------------|
| ① 연습·활동 공간이나 장소 지원                | ② 전문 강사 지원 |
| ③ 동호회·동아리·전수회·보존회 모임 운영비 지원       |            |
| ④ 동호회·동아리·전수회·보존회 모임 참가를 위한 교통 지원 |            |
| ⑤ 모임에 필요한 악기, 의상, 장비 지원           |            |
| ⑥ 공연이나 경연을 자주 할 수 있도록 지원          |            |
| ⑦ 기타(직접 기입: _____)                |            |

**지금까지 설문에 응답하여 주셔서 깊이 감사드립니다 !!!**



## 부 록 5

## 증평주민의 여가 실태 및 수요 설문조사

안녕하십니까?

**한국농촌경제연구원**은 우리나라의 농업·농촌 정책에 기여할 목적으로 설립된 국무총리실 산하의 공공연구기관입니다. 현재 우리 연구원에서는 “**농촌문화자원을 활용한 문화·여가정책 개선방안**”이라는 연구를 진행 중입니다. 그 일환으로 농촌 시·군에 거주하시는 주민, 특히 전수회·보존회·동호회·동아리 등의 활동을 하고 계신 분들을 대상으로 ‘**농촌주민의 문화·여가 실태와 수요 조사**’에 대한 설문조사를 실시하고 있습니다.

설문조사 결과는 농촌주민의 문화·여가 분야의 복지 활성화와 농촌문화자원의 활용방안 마련을 위한 관련 정책방안을 제시하는 데 귀중한 기초 자료로 활용될 것입니다. 조사에 적극 참여하여 상세하게 답변해 주시면 대단히 감사하겠습니다. 조사 내용은 정책방안 도출을 위한 연구 이외에 다른 용도로 사용되지 않을 것이며, 설문조사에 응해주신 주민 개인에 대한 정보는 일절 공개되지 않습니다.

바쁘시더라도 본 설문조사에 적극적으로 협조해 주시길 부탁드립니다. 감사합니다.

2017년 9월

한국농촌경제연구원장 김 창 길

(연구 책임: 김광선 연구위원 / T. 061-820-2361)

SQ1. 선생님에 대한 간단한 소개를 부탁드립니다. (개인별 정보는 분석 결과로 드러나지 않습니다.)

성명		핸드폰 번호	(      -      -      )
연령	(      )세	성별 (✓표)	남 / 여
소속된 농악모임이나 농악단 명칭 (여러 개인 경우 모두 기입)			
자택 주소(정확히 기입)			

※ 설문지 작성을 끝까지 해주신 분께는 추후 **온누리상품권(1만 원)**을 우편으로 송부해 드립니다. 상품권 수령을 위해 **자택 주소**를 정확히 기입해 주십시오.

1. 선생님께서 **현재 참여**하고 계신 증평군 동호회·동아리·전수회·보존회에 **모두** **✓표**해 주십시오.  
 오. 또 선택하신 항목의 활동을 위해 회원들이 주로 **모이는 장소**를 괄호에 기입해 주십시오.  
 오. (✓표한 항목만 장소 기입)

- |                         |                        |
|-------------------------|------------------------|
| ① 장뜰두레농요보존회 (장소: )      | ② 증평농협 풍물단 (장소: )      |
| ③ 통미마을 풍물단 (장소: )       | ④ 수수팔떡 동극단 (장소: )      |
| ⑤ 예다인 색소폰 동호회 (장소: )    | ⑥ Fun E (장소: )         |
| ⑦ 숲 해설가협회 증평군 지회 (장소: ) | ⑧ 증평이혈동아리 (장소: )       |
| ⑨ 도란도란 북스 (장소: )        | ⑩ 초아 (장소: )            |
| ⑪ 우드향 (장소: )            | ⑫ 증평목공예(DIY)연구회 (장소: ) |
| ⑬ 도수다 (장소: )            | ⑭ 먹물연맹 증평지사 (장소: )     |
| ⑮ 증평실버야생화 (장소: )        | ⑯ 행복학습매니저 (장소: )       |
| ⑰ 증평가리사니 사회봉사단 (장소: )   | ⑱ 은빛영상 (장소: )          |
| ⑲ 택견봉사동아리 (장소: )        | ⑳ 파주안중국어 (장소: )        |
| ㉑ 민화 모란회 (장소: )         |                        |
| ㉒ 기타(모임 명칭: / 장소: )     |                        |

2. **요즘** 동호회·동아리·전수회·보존회 모임은 전체 **얼마나 자주** 하십니까? 해당 번호에 **✓표**해 주십시오.

- |                       |                      |
|-----------------------|----------------------|
| ① 거의 매일 하고 있음         | ② 1주일에 3~4일 정도 하고 있음 |
| ③ 1주일에 1~2일 정도 하고 있음  |                      |
| ④ 보름에 하루 정도 하고 있음     | ⑤ 한 달에 하루 정도 하고 있음   |
| ⑥ 두세 달에 하루 정도 하고 있음   |                      |
| ⑦ 1년에 하루나 이틀 정도 하고 있음 |                      |
| ⑧ 기타(직접 기입: )         |                      |

3. 지금 참여하고 계신 동호회·동아리·전수회·보존회를 통해 선생님께서는 1년에 몇 회나 공연(경연대회 포함)에 참가하고 계십니까? (앞의 1번 문항에서 선택하신 모임 항목 모두 합산)

**[응답] ⇒ 1년에 총 ( )회**

4. 지금 참여하고 계신 동호회·동아리·전수회·보존회 중 **가장 오랫동안 활동하고 계신 모임**에는 몇 년 몇 개월 동안 참여하고 계시는 중입니까?

**[응답] ⇒ ( )년 ( )개월**

5. **전통문화와 관련된 취미·여가활동**으로 하시는 가장 중요한 이유 **한 가지**만 선택해 주십시오 (✓표).

- |                              |                       |
|------------------------------|-----------------------|
| ① 가장 익숙한 것이기 때문에             | ② 가장 즐거운 것으로 느껴지기 때문에 |
| ③ 달리 할 수 있는 것이 없기 때문에        | ④ 비용이 가장 적게 들기 때문에    |
| ⑤ 다른 사람들과의 교류·사교에 도움이 되기 때문에 |                       |
| ⑥ 건강 때문에 또는 건강 유지에 필요해서      |                       |





## 참고문헌

---

- 고창농악보존회. 2009. 『황토빛 가락 쪽빛 몸짓 고창농악』. 나무한그루.
- 권순석·최혜자·김인석·목수정·백유진·안나경·우지연·이원재·이은희·정진래·함덕문. 2015. 『국가별 사회문화예술교육 정책·사례 연구: 한국·프랑스·영국·미국·독일·호주·일본』. 한국문화예술교육진흥원.
- 김광득. 1997. 『여가와 현대사회』. 서울: 자유출판사.
- 김광선. 2010. “지역자원을 활용한 농촌문화산업 발전 방향.” 『농촌의 문화를 논하다: 농촌자원의 가치와 활용』 자료집. pp. 69-82. 한국농촌경제연구원·한국문화관광연구원 공동심포지엄.
- 김광선·노승철·윤병석. 2013. 『2013 농어촌서비스기준 이행실태 점검·평가』. 한국농촌경제연구원.
- 김광선·이규천·홍준표. 2011. 『농촌문화산업의 실태와 육성 방안』. 한국농촌경제연구원.
- 김문검. 2008. “자본주의와 여가.” 『사회연구』 4호 특집주제 ‘현대사회와 여가’. pp. 11-42.
- 김미량. 2008. 『진지한 여가의 개념화와 척도 개발』. 서울대학교 박사학위 청구논문.
- 김창규. 2012. “전통문화 관련 법제도의 현황과 발전방안.” 제3회 전통문화의 한류 동반진출 전략 연구포럼. 문화체육관광부·한국문화관광연구원.
- 김향자. 2011. 『향토자원을 활용한 관광프로그램 정책사업 추진방안』. 한국문화관광연구원.
- 김향자·윤소영. 2007. 『참여정부 여가정책과 향후 과제』. 한국문화관광연구원.
- 남치호. 2007. 『문화자원과 지역정책』. 대왕사.
- 농림축산식품부 외(재정경제부, 교육인적자원부, 과학기술부, 행정자치부, 문화관광부, 농림부, 산업자원부, 정보통신부, 보건복지부, 환경부, 노동부, 여성부, 건설교통부, 해양수산부, 기획예산처). 2005. 『제1차 농림어업인 삶의 질향상 및 농산어촌지역개발 5개년 기본계획』.

- 농림수산식품부 외(기획재정부·교육과학기술부·행정안전부·문화체육관광부·농림수산식품부·지식경제부·보건복지가족부·환경부·노동부·여성부·국토해양부). 2009. 『제2차 농림어업인 삶의 질 향상 및 농산어촌지역개발 5개년 기본계획 2010~2014』. 농림어업인삶의질향상위원회·농림수산식품부.
- 농림축산식품부 외(기재부, 교육부, 미래부, 행자부, 문체부, 농식품부, 산업부, 복지부, 환경부, 고용부, 여가부, 국토부, 해수부, 국민안전처, 통계청, 경찰청, 농진청, 산림청). 2014. 『2015~2019 제3차 농어업인 삶의 질 향상 및 농어촌 지역개발 5개년 기본계획』. 농림어업인 삶의 질 향상위원회.
- 농림축산식품부. 2014. “2014년 농촌축제지원사업 시행지침.”
- \_\_\_\_\_. 2017a. 『농어업인 삶의 질 향상 및 농어촌 지역개발 '16년 추진실적 및 '17년 시행계획』.
- \_\_\_\_\_. 2017b. 『2017년도 농림축산식품사업시행지침서』.
- 농어업인 삶의 질 향상 위원회·농림축산식품부. 2016. 『농어업인 삶의 질 향상 '15년 추진실적 및 '16년 시행계획』.
- 농촌진흥청(국립농업과학원). 2016. 『2015 농촌지표』.
- 류기덕. 2007. 『농촌여성의 삶의 질 향상에 관한 연구: 경북지역 읍·면 지역을 중심으로』. 대구경북연구원.
- 문화재청. 2017. 『무형문화재 보전 및 진흥 기본계획』.
- 문화체육관광부. 2006. 『2006 전국문화기반시설총람』.
- \_\_\_\_\_. 2016a. 『2016 국민여가활동조사』.
- \_\_\_\_\_. 2016b. 『2016 전국문화기반시설총람』.
- \_\_\_\_\_. 2013. 『전통문화정책의 성과와 반성』.
- \_\_\_\_\_. 2014. 『지역문화 진흥계획 2020』.
- \_\_\_\_\_. 2015. 『지역문화진흥 기본계획 2020: 지역을 풍요롭게 문화를 다양하게』.
- 박신웅·우효동·환선환. 2015. “과연 진지하고 전문화된 여가가 삶의 질을 향상시키는가?” 『한국여가레크리에이션학회지』 39(1): 1-15.
- 박찬욱. 2013. 『지역문화자원 융합을 위한 정책연구』. 한국문화관광연구원.
- 변종임·이희수·최돈민·구교정·김동은. 2006. 『각국의 평생교육정책』. 교육과학사.
- 생활문화진흥원. 『2017 생활문화센터 성과 공유회 자료집』.
- 서순복. 2007. “문화의 민주화와 문화민주주의의 정책적 함의.” 『한국지방자치연구』 8(3): 23-44.

- 성숙희. 2016. 『전통문화 연계 융복합 콘텐츠 활성화 방안』. 한국콘텐츠진흥원.
- 성주인·마상진·김광선·조미형·심재현·박대식·송미령·김영단·최용욱·한태녕·김민석. 2014. 『제3차 농어업인 삶의 질 향상 기본계획(2015~2019) 수립방향 연구』. 한국농촌경제연구원.
- 송미령·조미형·심재현·유은영·김나리. 2016. 『농촌 취약계층 생활실태 조사 및 지원체계 구축을 위한 기초연구』. 한국농촌경제연구원.
- 신영숙·이금옥. 2005. “농촌노인의 생산적 여가활동 지원현황: 농촌건강장수마을을 중심으로.” 『한국지역사회생활과학회 2005 춘계학술대회 자료집』. pp. 57-72.
- 원용진. 1996. 『대중 문화의 패러다임』. 도서출판 한나래.
- 윤소영·신철호·하수경·박두용·이정현·김덕화. 2013. 『문화여가행복지수 개발 연구』. 문화체육관광부.
- 윤소영·최윤희·윤상연. 2007. 『사회성 여가 발굴 및 활성화방안 연구』. 한국문화관광연구원.
- 이기영·조희금·김외숙·이연숙·이승미·홍두승·조홍식·김유경. 2006. “고령화 사회 농촌 노인의 노동과 여가.” 『한국가정관리학회 학술발표대회 자료집』. pp. 153-160.
- 이연화. 2016. 『제주 농촌지역 여성의 생활실태와 지원방안』. (재)제주여성가족연구원.
- 이윤경·정경희·오영희·염주희·김향아. 2012. 『노인여가복지서비스 발전방안 연구』. 한국보건사회연구원.
- 이필영·나경수·김명자·양진조. 2006. 『세시풍속』. 국립문화재연구소.
- 이창식. 2006. “전통문화와 문화콘텐츠.” 도서출판 여력.
- 장세길·신지연. 2016. 『전라북도 전통놀이 진흥전략 구상연구』. 전북발전연구원.
- 정갑영. 1995. “21세기를 향한 우리나라 전통문화정책의 방향과 과제.” 『문화정책논총』 7: 103-123.
- \_\_\_\_\_. 2000. “우리나라 전통 문화 정책의 전개 과정과 그 의미.” 『정신문화연구』 23(4): 15-32.
- 정명철·문효연·김미희. 2014. “농업유산 등재기준에 따른 농촌 무형유산 분류체계 연구.” 『농업사연구』 13(1): 51-84.

- 조영숙·이문주·황대용. 2009. “농촌주민의 여가소비유형과 만족도.” 『농촌지도와 개발』 16(4): 1021-1048.
- 조현성. 2012. 『문화 동호회를 활용한 문화 자원봉사 활성화 방안』. 한국문화관광연구원.
- 최미세. 2016. “문화민주주의에 대한 논의와 현황: 미국, 유럽, 독일을 중심으로.” 『독일어문학』 24(1): 315-335.
- 최보연. 2017. 『문화예술교육 지원정책 분석 및 개선방향』. 한국문화관광연구원.
- 최성훈. 2003. “‘진지한 여가(serious leisure)’와 ‘일상적 여가(casual leisure)’에 대한 고찰.” 『대한체육학회지』 42(6): 489-496.
- 최창욱·이채식. 2004. “농촌청소년의 여가활동 활성화방안.” 『한국농촌지도학회지』 11(1): 95-110.
- 한국공예·디자인문화진흥원. 2015. 『신 전통문화 육성·진흥 연구』.
- 한국문화원연합회. 2017. “2017 청소년지역문화창조프로그램 사업 공모안내.”
- \_\_\_\_\_. 2017. “2017 어르신문화프로그램 사업 공모안내.”
- \_\_\_\_\_. 2015. 『마을, 새로운 이야기를 쓰다』.
- 화순군문화원. 2016. 거점형 생활문화센터 참여자 실태조사 자료.
- 황정임·최윤지·윤민혜. 2015. “농촌의 문화여가자원 평가를 위한 척도 개발 연구.” 『농촌지도와 개발』 22(3): 355-363.
- 황주용. 2014. 『한국 여가문화의 변천과정과 미래전망』. 고려대학교 사회체육학과 박사학위 논문.
- Adorno, T. W.. 1991. The Cultural Industry: Selected essays on mass culture. Routledge.
- Atchley, R. C.. 1989. “A Continuity Theory of Normal Aging.” *Gerontologist* 29(2): 183-190.
- Cheng, S. W.. 2005. Cultural Goods Production, Cultural Capital Formation and the Provision of Cultural Services. *Volkswirtschaftliche Diskussionsbeitraege*. 119-05, Universitaet Siegen, Fachbereich Wirtschaftswissenschaften.
- Cultural Resources Office. 2014. *Cultural Resources Manual*. Indiana Department of Transportation.



- Gattinger, M.. 2011. Democratization of Culture, Cultural Democracy and Governance. CPAF(Canadian Public Arts Funders).
  - Girard, A.. (2nd ed.) 1983. Cultural development: experiences and policies. Unesco.
  - Harvey, D.. 1989. *The Condition of Postmodernity: An Inquiry into the Origins of Cultural Change*. Blackwell: Oxford, UK.
  - Hendry, L. B., Marion K., Espnes G. A., Ingerbrigtsen J. E., Glendinning A., and Wood S.. 2002. "Leisure transition: a rural perspective." *Leisure Studies* 21: 1-14.
  - Langsted, J.. 1990. "Double Strategies in a Modern Cultural Policy." *The Journal of Arts, Management and Law*: 19(4): 53-71.
  - Moulinier, P.. 2015. Territorial Implications of Cultural Democratization. <<https://chmcc.hypotheses.org/1068>>.
  - Stebbins, R. A.. 1982. "Serious Leisure: A Conceptual Statement." *The Pacific Sociological Review* 25(2): 251-272.
  - Throsby, D.. 1999. "Cultural Capital." *Journal of Cultural Economics* 23(1/2): 3-12.
  - \_\_\_\_\_. 2000. Cultural Capital in a Globalising World. 한국문화경제학회 서울국제학술회의 Cultural Industries in the Information Age(2000년 10월 27일).
  - \_\_\_\_\_. 2001. *Economics and Culture*. Cambrige University Press; 성제환(번역).
  - \_\_\_\_\_. 2004. 『문화 경제학』. 한울출판사.
- 강원타임즈. 2016. 5. 3. "평창문화원, 2016년 농촌교육문화복지 지원사업공모선정." <<http://www.kwtimes.co.kr>>.
- 네이버 지식백과. <<http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=944775&cid=47334&categoryId=47334>>.
- 법제처 국가법령정보센터 홈페이지. <[www.law.go.kr](http://www.law.go.kr)>.
- 어르신 문화프로그램 홈페이지. <[www.seniorculture.or.kr](http://www.seniorculture.or.kr)>.
- 예술꽃씨앗학교 홈페이지. <<http://flower.arte.or.kr>>.
- (사)한국문화의집협회 홈페이지. <<http://www.cultureclub.or.kr>>.
- 한국민속대백과사전 홈페이지. <<http://folkency.nfm.go.kr>>.

한국조경신문. 2012. 9. 12. “국가 여가 정책에 농촌은 없다.”

<<http://www.latimes.kr/news/articleView.html?idxno=14000>>.

해남신문. 2015. 11. 9. “500년 전통 이어나가는 북평 용줄다리기.”

<<http://www.hnews.co.kr/news/articleView.html?idxno=38656>>.

