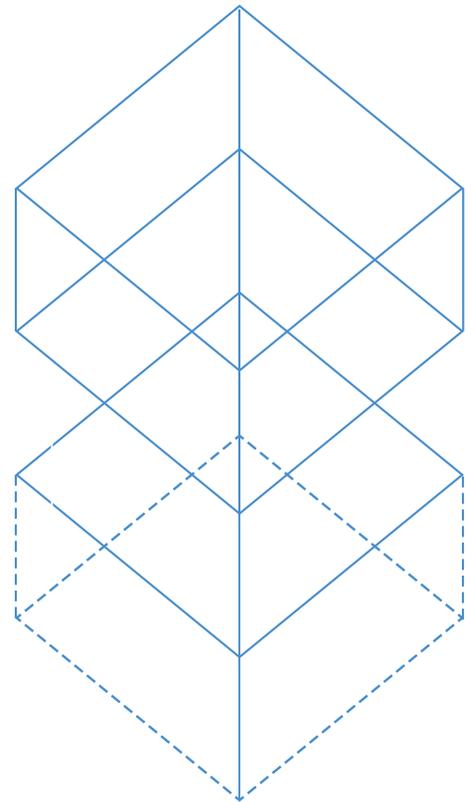
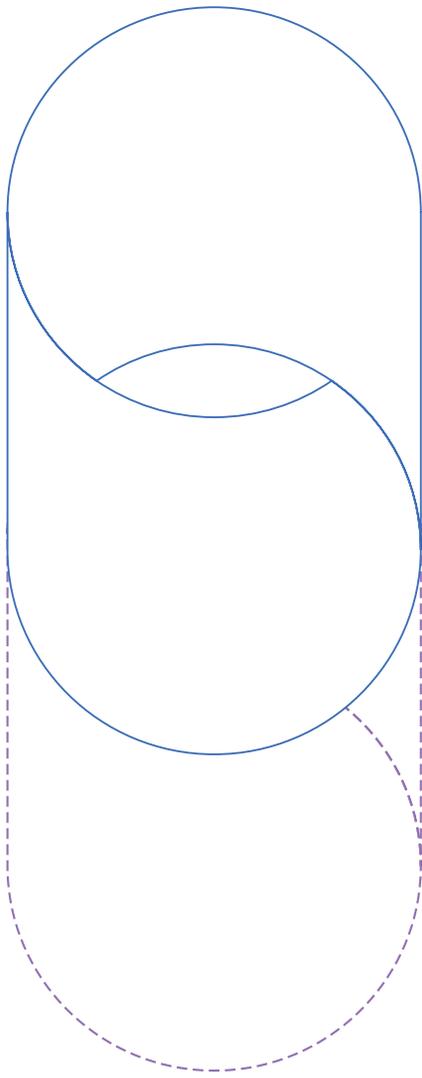
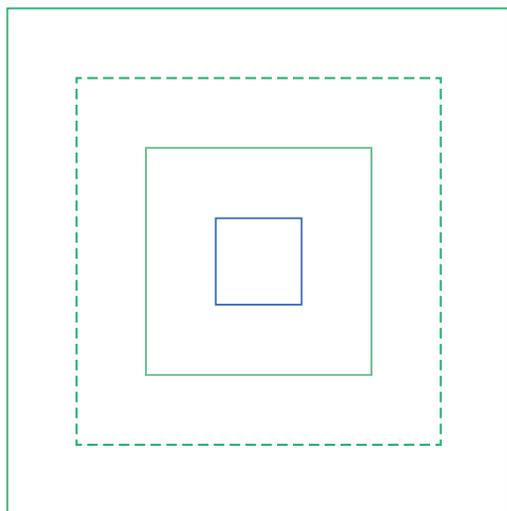


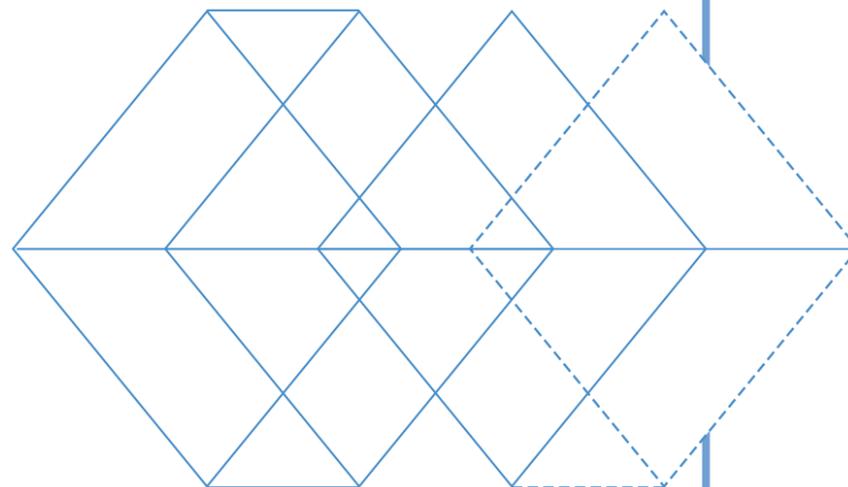
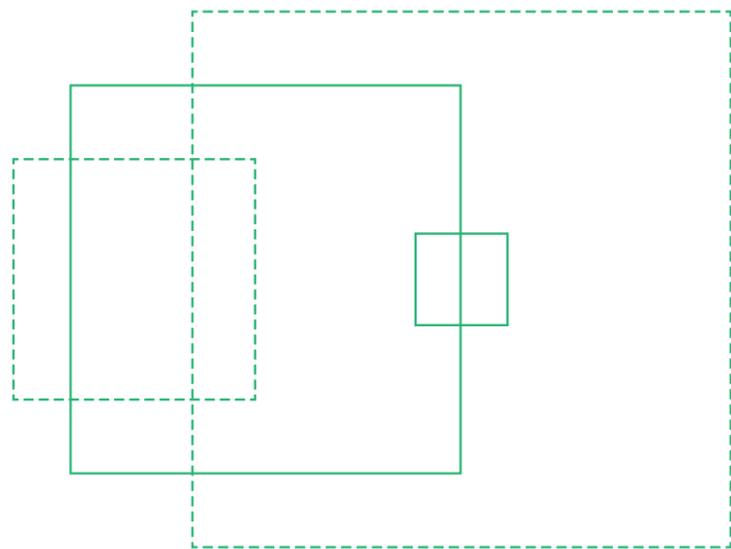
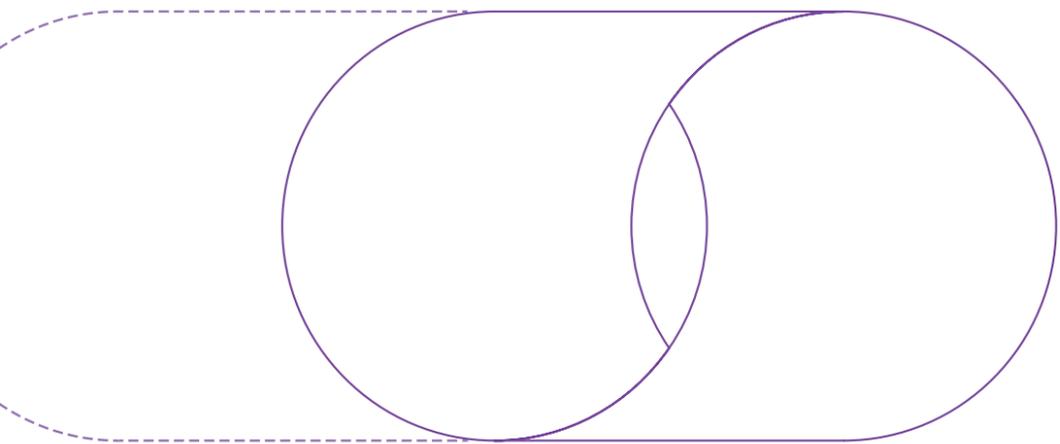
유희공간 문화재생 사업 희망 대상지

# 기본구상방안 연구



COMMUNITY  
DESIGN  
**FREEZOOM**





## 제 출 문

지역문화진흥원 귀하

본 보고서를 「유휴공간 문화재생 사업 희망 대상지 기본구상방안 연구」  
최종 보고서로 제출합니다.

2020년 3월  
㈜공공 프리즘 대표 유다희

### 유휴공간 문화재생 사업 희망 대상지 기본구상방안 연구

연구진  
책임연구원 유다희 (주)공공프리즘 대표  
책임연구원 박동수 (주)메이크앤무브 대표  
공동연구원 안민영 독립문화기획자  
연구원 최가현 (주)공공프리즘  
연구원 최진영 (주)공공프리즘  
연구원 양 샘 (주)공공프리즘  
연구원 석자은 (주)공공프리즘  
연구원 이은영 (주)공공프리즘  
연구원 이수지 (주)메이크앤무브  
연구원 박진경 (주)메이크앤무브  
보조 연구원 신수연 (주)메이크앤무브

<b>1장. 연구 배경 및 목적</b>	<b>12</b>
1.1. 연구 개요	14
1.2. 연구범위 및 방법	15
1.2.1. 연구범위	15
1.2.2. 연구방법	16
<b>2장. 관련 정책 동향 및 사례 조사·분석</b>	<b>18</b>
2.1. 조사·분석 개요	20
2.2. 관련 정책 동향 분석	21
2.2.1. 시민 주도 공간재생 정책 및 사례	21
2.2.2. 시민 주도 도시 활성화	43
2.2.3. 시민 주도 방법론	49
2.2.4. 민·관 협업 투자 제도 및 사례	55
2.3. 사례조사 결과 및 시사점	59

<b>3장. 유희공간 문화재생 사업추진 방안</b>	<b>62</b>
3.1. <산업단지 및 폐산업시설 문화재생> 사업개념 분석	64
3.2. <산업단지 및 폐산업시설 문화재생> 사업결과 분석	67
3.2.1. 분석개요	67
3.2.2. 사업개요	68
3.2.3. 사업결과	68
3.3. 유희공간 문화재생 사업추진 방안	84
3.3.1. 유희공간 개념	84
3.3.2. 유희공간 문화재생의 필요성	86
3.3.3. 국·공유재산의 패러다임 변화(보존→활용 위주)	88
3.4. 유희공간 문화재생 기본구상방안 수립 연구 대상지 선정	91
3.4.1. 유희공간 개념	91
3.5. 선정대상지 조사 개요	94
3.6. 선정대상지 조사결과 분석	95
3.6.1. 분석기준	95
3.6.2. 분석결과	98
3.6.3. 각 대상지 조사결과	114
3.7. 유희공간 문화재생의 추진 방안	116
3.7.1. 사업 기본개념	116
3.7.2. 사업추진원칙	117
3.7.3. 사업추진 방향	119
3.7.4. 사업구조	120
3.7.5. 사업추진체계	122
3.7.6. 사업추진 모델	125
3.7.7. 유사시설과 차별성	126
3.7.8. 유희공간 문화재생의 추진절차	130
3.7.9. 추정예산	141
3.8. 종합결론 및 정책제언	152
3.8.1. 종합결론	152
3.8.2. 정책제언	152

<표1-1> 연구의 내용적 범위	15
<표1-2> 연구방법	16
<표2-1> 관련 정책 동향 및 사례조사·분석 체계	21
<표2-2> 마포문화비축기지 조성과정	22
<표2-3> 탱크 및 옹벽현황(조성 전)	23
<표2-4> 문화비축기지 공간구성	24
<표2-5> 템펠호프 공항 공원 시민 의견수렴 과정	25
<표2-4> 템펠호프 공항 공원 공모 과정	26
<표2-6> 브라이언트 파크 수익(2016)	29
<표2-7> 기능 및 입지특성	31
<표2-8> 공간구성	32
<표2-9> 대분류별 프로그램 수	32
<표2-10> 세운재정비축진 변경계획 전·후 비교표	34
<표2-11> 다시세운 프로젝트 추진과정	34
<표2-12> 공동체 활성화 사업 운영을 위한 거버넌스 구축 단계(2015년)	35
<표2-13> 공동체 재생사업 추진을 위한 거버넌스 주체 형성 및 역량 강화단계 (2016년)	36
<표2-14> 공동체 재생사업 추진을 위한 거버넌스 운영 체계화 단계(2017년)	37
<표2-15> 세운상가 등 입주 업종 분포도	38
<표2-16> 공유 유희공간 민간활용 지원 주요내용	40
<표2-17> 공유 유희공간 민간활용 지원사업 현황	40
<표2-18> 메이커스페이스 구축 지원예산	41
<표2-19> 메이커스페이스 주요내용	42
<표2-20> 메이커 스페이스 선정결과(2018년)	42
<표2-21> 생활문화센터 규모별 분류	43
<표2-22> 그랜빌 아일랜드2040:과거와 미래 조성과정	44
<표2-23> 그랜빌 아일랜드 조성목적	44
<표2-24> 그랜빌 아일랜드 토지이용현황(2012년 현재)	45
<표2-25> 문화도시 사업내용	47
<표2-26> 문화도시 사업내용	47
<표2-27> 지역문화진흥법에 따른 문화도시 지정절차	48
<표 2-28> PPS 장소 평가 및 개선방안	49
<표 2-29> 펜스랜딩 포럼 설계	53
<표2-30> 펜스랜딩 포럼 소규모 그룹 속의회의 도출 결과	54
<표 2-31> 시나리오	54
<표2-32> 주요 사회적 자산화 가능 조직	55
<표2-33> 사회적 자산 관련 기금 현황	56

<표2-34> 공유 유희공간 민간활용 지원사업 현황	57
<표2-35> 공유 유희공간 민간활용 지원사업 현황	59
<표 3-1> 사업목표	65
<표 3-2> 사업추진체계	66
<표 3-3> 사업추진 주체	66
<표3-4> 산업단지 및 폐 산업시설 문화재생 사업추진 절차	68
<표3-5> 시설 소재 지역(광역시/도)	68
<표3-6> 시설 소재 지역(광역시/도)	69
<표3-7> 시설 소재 지역(도심/도심인접/외곽)	69
<표3-8> 건축물 건립 시기	69
<표3-9> 유희공간 발생 전 용도	70
<표3-10> 건축 연면적	70
<표3-11> 사업소요 기간	71
<표3-12> 투입예산 및 비율	71
<표3-13> 리모델링 공사비	72
<표3-14> 인건비	73
<표3-15> 운영 콘텐츠 비용	74
<표3-16> 시설별 인력현황(2014-2016)	75
<표3-17> 시설별 주요 프로그램	77
<표3-18> 산업단지 및 폐 산업시설 문화재생 사업결과 및 지원예산(국비)	80
<표3-19> 유희공간의 학술적 개념	84
<표3-20> 유희공간의 종류	86
<표3-21> 창의계층 분류	88
<표3-22> 국유재산의 정의 및 종류	88
<표3-23> 혁신성장 지원 등을 위한 국유재산 관리 개선방안 수립 배경	90
<표3-24> 유희공간 문화재생 기본구상방안 연구 대상지 공모 절차	91
<표3-25> 유희공간 문화재생 기본 구상 방안 연구 주체 구성, 기능 및 역할	91
<표3-26> 유희공간 유형 및 신청 기준표(참조)	92
<표3-27> 심사기준	93
<표3-28> 선정 대상지	93
<표3-29> 조사내용	94
<표3-30> 조사결과 분석기준	97
<표3-31> 조사대상 시설유형	98
<표3-32> 유희공간 발생이전 기능	98
<표3-33> 대상유형 및 지역별 분류	98
<표3-34> 분석기준 조사결과 - 소유주체	99

<표3-35> 분석기준 조사결과 - 행정단위	100
<표3-36> 분석기준 조사결과 - 행정단위 인구분포	100
<표3-37> 분석기준 조사결과 - 시설구조	101
<표3-38> 분석기준 조사결과 - 연면적	101
<표3-39> 분석기준 조사결과 - 연면적	102
<표3-40> 분석기준 조사결과 - 시설 규모	102
<표3-41> 건립시기	103
<표3-42> 분석기준 조사 결과 - 기능 정지 기간	103
<표3-43> 분석기준 조사결과 - 현재 활용상태	104
<표3-44> 분석기준 조사결과 - 교통 접근성	104
<표3-45> 분석기준 조사 결과 - 교통 접근성 분석 기준	104
<표3-46> 분석기준 조사결과 - 생활권/비생활권	105
<표3-47> 분석기준 조사 결과 - 연계자원	106
<표3-48> 분석기준 조사결과 - 매력자원	106
<표3-49> 광주 (구)상무소각장 보유시설(준공당시)	107
<표3-50> 의성성광성냥공장 소재 기계류 현황(43종 59대)	109
<표3-51> 유희공간 발생원인	113
<표3-52> 유희공간 대상지 발생원인 및 연혁	113
<표3-53> 각 대상지 조사결과	114
<표3-54> 사업 정의	116
<표3-55> 사업의 목표	116
<표3-56> 다차원적 정보제공과 습득 프로세스	118
<표3-57> 평가 후 개선을 기반으로 한 재생 과정 설정	119
<표3-58> 사업대상 및 범위	120
<표3-59> 사업추진 주체 구성	124
<표3-60> 기능 모델	126
<표3-61> 유사사업과 조성방법의 차별성	130
<표3-62> 문화실험단 활동	132
<표3-63> 운영 주체별 특성	134
<표3-64> 정상적 지출 비용 산정 기준	141
<표3-65> 추정예산 산출 기준	142
<표3-66> 추정예산 산출	142
<표3-67> 추정예산 산출 기준	143
<표3-68> 추정예산 산출	143
<표3-69> 추정예산 산출 기준	144
<표3-70> 추정예산 산출	144

<표3-71> 추정예산 산출 기준	145
<표3-72> 추정예산 산출	145
<표3-73> 추정예산 산출 기준	146
<표3-74> 추정예산 산출	146
<표3-75> 추정예산 산출 기준	147
<표3-76> 추정예산 산출	147
<표3-77> 추정예산 산출 기준	148
<표3-78> 추정예산 산출	148
<표3-79> 추정예산 산출 기준	149
<표3-80> 추정예산 산출	149
<표3-81> 추정예산 산출 기준	150
<표3-82> 추정예산 산출	150

<그림2-1> 2019 생태문화축제	25
<그림2-2> 모두의 시장	25
<그림2-3> Gross Max 아이디어 선정 작품	27
<그림2-4> 전경	28
<그림2-5> 브라이언트 파크 시설 및 프로그램	29
<그림2-6> 브라이언트 파크 수익(2016)	29
<그림2-7> 아이디어 스토어 홈페이지	30
<그림2-8> 아이디어 스토어 전경	33
<그림2-9> 프로그램 사진	33
<그림2-10> 초상화인터뷰	35
<그림2-11> 민관협치 체계 개념도	36
<그림2-12> 주민협의체 체계도	39
<그림2-13> 주민협의체 구성단계	39
<그림2-14> 시민협의체 구축 및 운영프로세스	39
<그림2-15> 퍼블릭마켓	45
<그림2-16> 전경	45
<그림2-17> 나이트라이프 총괄기획자의 역할 개념도	46
<그림2-18> PPS 좋은 장소란?	51
<그림2-19> LQC를 위한 참조사례	52
<그림2-20> LQC 연관 활동 국가	52
<그림2-21> 토지임대부 사회주택 공급 구조	57
<그림2-22> 리모델링형 사회주택 공급 구조	57
<그림2-23> 녹색친구들 성산	57
<그림2-24> 용답동 두꺼비하우징	57
<그림2-25> 서울사회주택리츠 사업구조	58
<그림2-26> REITs 운영 개념도	58
<그림2-27> 창동재생리츠	59
<그림2-28> 종합분석 및 시사점	61
<그림3-1> 개념 정의	64
<그림3-2> 사업목표	64
<그림3-3> 핵심가치	65
<그림3-4> 사업추진 방향	65
<그림3-5> 사업추진 기본 프로세스	67
<그림3-6> 사업 추진 현황도	82
<그림3-7> 국·공유재산 관리 정책 패러다임 변화	89
<그림3-8> 상무소각장 내부 설비 현황	108

<그림3-9> 소각처리공정	108
<그림3-10> 목기	109
<그림3-11> 축목기사미	109
<그림3-12> 건조기 승강기	109
<그림3-13> 윤전기	109
<그림3-14> 두약배합기	110
<그림3-15> 사각 라인페이팅기	110
<그림3-16> 사각 속지 접착기	110
<그림3-17> 코팅기	110
<그림3-18> 건물배치도	110
<그림3-19> 유희공간 발생원인	112
<그림3-20> 핵심 키워드	117
<그림3-21> 사업추진 방향 및 핵심키워드	120
<그림3-22> 사업추진체계	123
<그림3-23> 사업추진 모델 구성	125
<그림3-24> 개념상 차별화	127
<그림3-25> 발표·향유 중심 문화시설	128
<그림3-26> 생활문화센터	128
<그림3-27> 도시재생	128
<그림3-28> 유희공간 문화재생	128
<그림3-29> 발표·향유 중심 문화시설	129
<그림3-30> 생활문화센터	129
<그림3-31> 도시재생	129
<그림3-32> 유희공간 문화재생	129
<그림3-33> 유희공간 문화재생 프로세스	140
<그림3-34> 개념상 차별화	127

---

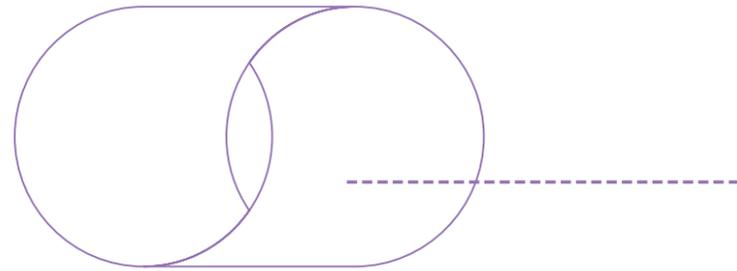
1.

---

연구 배경 및 목적

# 1.

## 연구 배경 및 목적



### 1.1. 연구 개요

#### 1) 연구 배경

- 산업구조 변화와 인구 감소, 사회·경제적 변화에 따라 기능을 잃은 다양한 유휴공간이 지속적으로 발생
  - 1960년대 이후 급속한 도시화로 도시는 인구 급증과 그 외 지역은 반대 양상으로 미이용 시설 또는 저 이용시설 발생이 증가하고 있음
  - 1990년대 이후 도시화 속도가 다소 완만해지고 새로운 공간에 대한 수요보다는 기존 공간에 대한 관리와 재생이 정책의 새로운 과제로 떠오르고 있음
  - 저출산과 고령화로 폐교 증가와 공공기관 이전과 신도심 개발로 원도심이 공동화되면서 기존 시설이 유휴공간으로 발생하고 있어 도시 미관 저해와 함께 범죄 장소로 악용될 수 있는 여지가 있는 등 주변 지역에 부정적 영향을 미치고 있음
- 유휴공간 활용 문화공간의 필요성 대두
  - 유휴공간의 창조적 활용은 전 세계적인 경향으로 국내에서도 도시재생, 문화, 학교, 창업 및 혁신 공간과의 연계 및 조성이 활발하게 펼쳐지고 있음
  - 도시 미관 등을 해치는 방치공간이 아니라 시민과 주민이 활용하고 이용함으로써 지역의 문화거점이자 커뮤니티 중심공간의 역할을 부여하고 실행할 수 있는 여건의 조성이 요구되는 시점임
- 2014년부터 문화체육관광부는 유휴공간 문화재생 정책 추진을 통해 버려진 공간을 지역의 상징적 문화공간으로 다시 활용할 수 있도록 지원
  - 기능을 잃은 공간을 문화적 문화재생을 통해 사회적 장소로 재창조하는 사업으로 ‘재생하기’,

‘소통하기’, ‘관계맺기’, ‘상생하기’, ‘창조하기’ 등 5가지 핵심키워드로 추진하고 있음  
 - 2019년 현재 총 41개소에 국비 586.8억 원이 투입되었으며, 2014년 6개소, 2015~2017년 각 6개소, 2018년 3개소, 2019년 8개소 등이 선정되어 사업 완료 또는 조성 중임

#### 2) 연구목적

- 지역별로 발굴된 장소의 상징성과 지역성을 갖춘 잠재력 있는 유휴공간 문화재생 사업추진을 위한 국가 단위 정책적 기본 구상 수립 연구를 추진하여 새로운 정책 추진 방향을 제시하고자 함
- 발굴된 유휴공간 대상지의 지역 환경 및 문화자원 등 기초현황 분석을 통해 유휴공간의 문화재생 활용방안을 도출하여 지역별 맞춤형으로 추진할 수 있도록 기본 구상안을 제시하여 원활한 사업추진이 될 수 있도록 지원하고자 함

### 1.2. 연구범위 및 방법

#### 1.2.1. 연구범위

##### 1) 내용적 범위

- 유휴공간 문화재생 사업추진을 희망하는 전국 226개 기초지자체 중 ‘유휴공간 문화재생 기본구상방안 연구대상지 공모’사업에 선정된 9개 대상지의 기본구상방안을 수립하는 것을 범위로 설정함
- 구체적인 범위는 아래와 같음
  - 유휴공간 소재 지역 기초현황 및 문화환경 분석
  - 대상 유휴공간의 현황분석
  - 대상 유휴공간 문화재생 방안
  - 대상 유휴공간 문화재생 조성 추진 계획
  - 대상 유휴공간 문화재생 추진 기대효과

<표1-1> 연구의 내용적 범위

추진전략	세부추진내용
사업추진을 위한 기본방안 구성	· 유휴공간 문화 재생사업의 기본 개념 정의 · 정책사업의 추진 방향 설정



유사사례에 대한 조사 분석	· 유휴공간 문화재생 사업 관련 유사사례 국내외 조사
사업추진 관리를 위한 지원방안 구성	· 정부 차원의 정책사업 추진 및 관리를 위한 기본 체계 구성 · 사업 추진 지원 및 관리 효율화 방안
사업추진을 위한 기본 방향 제시	· 각 대상별 유형 및 특성에 따른 기본 방향 제시

## 2) 공간적 범위

- 본 연구 중 정책 방향은 국내 소재 유휴공간을 대상으로 하고, 실행적 계획(구상안)은 2019년 연구지원 대상지로 선정된 9개 유휴공간을 대상으로 함
  - 유휴공간 : 조성 목적을 달성하지 못하고 미이용되거나 저이용되거나 기능을 다 하고 정지되어 방치된 시설
  - 9개 유휴시설 : (구)충무시설, (구)상무소각장, (구)의성성광성냥공장, (구)매향리쿠니사격장, (구)우도 담수화시설, (구)고흥군법원등기소, (구)어곡초등학교, (구)무안고등학교, (구)연동면 사무소

### 1.2.2. 연구방법

- 본 연구는 책임연구원을 중심으로 연구진 간 연구성과를 교류하고 연구내용 조정과 협의를 통해 최종안을 도출할 수 있도록 연구를 추진하였음
- 본 연구의 수행방법은 아래와 같이 추진하였음

<표1-2> 연구방법

구분	연구방법 및 내용
문헌 및 자료 연구	· 유휴공간의 문화 재생과 관련한 문헌 및 정책연구 자료 검토 및 분석 · 유휴공간 문화재생 기본구상방안 연구 대상지 공모 신청서 분석 · 관련 법령 및 지침 등 관계 규정 검토
현장조사	· 각 대상지를 직접 방문하여 지역전문가, 오피니언 리더, 관계자 등의 의견 수렴 조사 · 각 대상지의 시설 및 현장 검토와 현장 확인
전문가 자문	· 유휴공간 문화재생 관련 전문가 자문

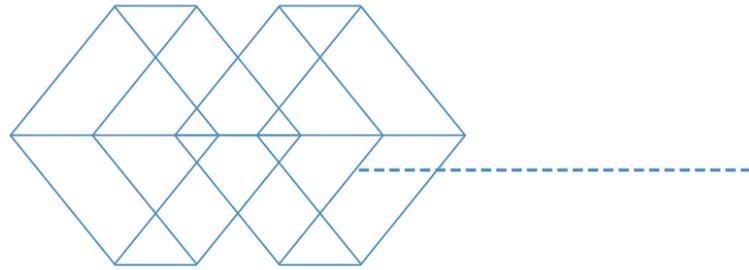
---

2.

---

관련 정책 동향 및  
사례 조사·분석

## 2. 관련 정책 동향 및 사례 조사·분석



### 2.1. 조사·분석 개요

#### □ 선정기준 및 목적

- 시민 주도 공간재생, 시민 참여 도시정책 등의 국내·외 사례를 조사 및 분석하여 유휴공간 문화재생의 원칙, 절차, 조직 구성을 검토하였음
- 유휴공간 문화재생은 2014년~2018년 사업 대상지 및 유사 사업 검토 결과 행정 주도만으로는 지속가능한 공간 활동을 만들어내는 것에 현실적인 어려움에 봉착하는 경우가 많아 사회적 자산화 등 민·관 협업 투자 사례 및 제도를 검토하였음
- 시민 주도 방법론의 사례 검토를 통해 공론화와 의견수렴 과정 기획·설계 내용을 유추할 수 있도록 하였음

#### □ 조사·분석 체계

- 시민 주도 공간재생 정책 및 사례, 시민 주도 도시 활성화 정책 및 사례, 시민 참여 공간 조성 정책 및 사례, 시민 주도 방법론 사례, 민·관 협업 투자제도 및 사례로 분류하였음

<표2-1> 관련 정책 동향 및 사례조사·분석 체계

사례조사·분석	주요 내용	키워드	국가	
시민 주도 공간재생 정책 및 사례	문화비축기지	석유비축기지를 문화비축기지로 재생하고 민관협치로 운영	재생 운영	국내 (서울시)
	베를린 템펠호프 펠드 (Tempelhofer feld)	폐쇄된 공항을 민간 주도 공원으로 조성 중	재생 운영	독일
	브라이언트 파크 (Bryant Park)	민간 주도 공원 조성 과 행정과의 계약체결, 자생적 운영	조성 운영	미국
	아이디어 스토어 (Idea Store)	주민에게 묻고 조성한 무엇이든 할 수 있는 도서관	조성 자율	영국
	다시세운 프로젝트	개발에서 재생으로 이해관계자 등과 함께 만드는 곡선형 재생	재생 민관협치 체계	국내 (서울시)
	지역 사회 활성화 공간 조성	공공 자산과 자원 지원으로 민간에서 자율적 재생 및 운영	공공자산 활용	국내 (행안부)
	메이커 스페이스 구축	창의 장소 구축을 위해 민간에서 조성 및 운영, 관에서 지원	창의장소 구축	국내 (중기부)
시민 주도 도시 활성화 사례 및 정책	생활문화센터 조성 및 운영	생활문화 공간 조성 및 운영	생활문화	국내 (문체부)
	그랜빌 아일랜드 (Graville Island)	공업단지에서 수익 창출 예술촌으로 재생	재생 수익	캐나다
시민 주도 방법론 사례	문화도시	문화적 삶을 실현하는 사회적 장소로 도시 육성	시민력 문화	국내 (문체부)
	공공장소를 위한 프로젝트 (PPS)	장소 만들기를 위한 구체적 가이드라인 제시	민간 장소 만들기	미국
	펜스 랜딩 포럼 (Penn's Landing forum)	도시재생을 위한 구체적 방법론 제시	디자인 샐릿	미국
민·관 협업 투자 제도 및 사례	국내 사회적 자산 관련 제도 현황	공공 재산의 사회적 자산화를 위한 제도 모색	제도개선 민간운영	국내
	사회주택 지원정책	공익적 목적 민간 투자를 공공에서 지원	민간투자	국내 (서울시)
	리츠 (REITs)	공익적 목적 민간사업을 국가에서 지원 및 실행	민간투자	국내 (서울시)

### 2.2. 관련 정책 동향 분석

#### 2.2.1. 시민 주도 공간재생 정책 및 사례

##### 1) 문화비축기지

① 조성개요

□ 재생연혁

[의견수렴과 설계안 조정 등 곡선형 과정을 통해 계획수립]

- 1978년, 제1차 석유파동(1973~74년) 이후 2차 석유파동 대응책으로 마포 석유비축기지 조성
- 2000년, 저장된 석유를 다른 기지로 이전 후 폐쇄
- 2013년, 1·2차 공개토론회, 시민과 국제학생·전문가 아이디어 공모
- 2014년, 국제현상설계 공모 및 선정 <땅으로부터 읽어낸 시간>, 기본 및 실시설계 착수 (용역 기간 270일), 워킹그룹(기획, 연출, 운영) 분야별 11인으로 구성
- 2015년, 마포 주민설명회 개최(138명), 총괄건축가 자문, 착공(총공사비 31,572백만 원/사업관리 1,652백만 원)
- 2017년, 준공

□ 계획수립과정

[목표 설정, 실행방법을 의견수렴을 통해 수립하고 지속적 공유활동 시행]

<표 2-2> 마포문화비축기지 조성과정

1단계. 공모		
시민 아이디어 공모 (2013.05)	입상작 선정	학생·전문가 아이디어 공모 (2013.05)
10~70대의 다양한 연령대 267건 아이디어 접수	심사위원회를 통해 후보작 선정과 시민응답도 조사로 38건 선정	35개국 354건 아이디어 접수(해외 105건)
2단계. 공개토론회		3단계. 워킹그룹 구성
1차 토론회 (2013.05)	2차 토론회 (2013.10)	워킹그룹 구성 (2014.11)
계획수립 프로세스와 산업유산 활용사례	마포 석유비축기지 활용방안	약 1,000개의 의견수렴
4단계	5단계	6단계
국제현상설계 공모 및 설계자문위원회 구성 (2014.09)	협치위원회 구성 (2017.02.)	모든 결정은 협치위원회에서 결정
16개국, 95 작품 접수	시민 파트너십 확장을 위해 분야별 전문가 및 서울시 공무원 15명	2017년 (총 36회 회의 및 워크숍) 2018년 (총 34회의 회의 및 워크숍) 등

□ 재생목적

[친환경 복합문화공간 조성]

- 그동안 잊혀진 공간이던 마포 석유비축기지의 산업유산과 토지자원을 녹색도시 서울을 상징하는 대표 친환경 복합문화공간으로 재생

② 조성내용

□ 조성원칙

[문화적 가치와 의미를 비축하는 장소로 조성]

- 새로운 공원, 접근과 이용
  - 석유비축기지로 사용되던 곳으로 주변과의 연계가 부족하고 시민 접근이 쉽지 않았음
  - '잊혀진 땅'으로 시민이 자유롭게 접근할 수 있도록 전체 공원을 조성하고 원활한 소통이 이루어질 수 있도록 구성
- 석유비축 탱크의 활용과 다양한 가능성 열기
  - 5개의 석유비축 탱크를 활용하되 1개 이상의 탱크는 원형 그대로 보존
- 공원과 석유비축 탱크의 관계설정
  - 기존 순환도로를 활용하여 공원 내 보행 중심공간으로 활용하고, 인공 구조물(테크, 보행로, 지지벽, 광장, 계단식 야외극장, 전망대 등)의 설치 계획수립과 친환경적이고 생태 보존적인 방안 고려

<표 2-3> 탱크 및 옹벽현황(조성 전)



구분	1번 탱크	2번 탱크	3번 탱크	4번 탱크	5번 탱크
탱크 지름(m)	15.4	37.7	31.4	37.7	21.3
축대벽 지름(m)	20.4	42.0	36.5	42.9	26.4
탱크 높이(m)	13.7	14.6	14.9	14.6	14.6
축대벽 높이(m)	13.7	14.5	14.9	14.5	14.6
탱크 면적(m²)	186.2	1,116.3	774.4	1,116.3	356.3
축대벽 내부면적(m²)	326.9	1,438.7	1,046.3	1,438.7	547.4
탱크 강판 두께(mm)	9~11	10~23	10~19	10~23	9~14

□ 공간구성

[전시, 공연, 휴식, 커뮤니케이션 장소 등 복합문화기능]

- 총 5개의 탱크와 1개의 대형 광장이 소재하고 있음



<표 2-4> 문화비축기지 공간구성

구분	내용	시설구성	사진
T1 (554m <sup>2</sup> )	다목적 커뮤니케이션 공간	파빌리온(240m <sup>2</sup> ), 문화 통로(199m <sup>2</sup> )	
T2 (2,580m <sup>2</sup> )	야외무대로 하부는 공연장, 휴게 센터	공연장(1,016m <sup>2</sup> ), 야외무대(1,226m <sup>2</sup> )	
T3 (753m <sup>2</sup> )	원형 그대로 보존 장소	-	
T4 (992m <sup>2</sup> )	환경, 문화, 예술 등 다양한 주제의 프로그램 운영	-	
T5 (890m <sup>2</sup> )	역사 기록 전시공간	-	
T6 <sup>1</sup> (2,948m <sup>2</sup> )	강의실, 회의실, 카페 등 커뮤니티 활동 지원 시설	강의실(128m <sup>2</sup> ), 창의 랩(106m <sup>2</sup> ), 원형회의실(164m <sup>2</sup> ), 문화 아카이브(900m <sup>2</sup> ), 옥상 마루(157m <sup>2</sup> )	
T0 (35,212m <sup>2</sup> )	시민들의 휴식과 다양한 커뮤니티 활동이 가능한 대형 광장	-	

1. 신축 건물(1~2번 탱크 해체 철판 재활용

□ 소프트웨어

[문화 시민력 비축과 시민 중심 문화공원으로 조성]

- 문화 시민력 비축 : 시민기획 100개 프로그램
  - '시민문화기획자', '문화 큐레이터', '자원활동가' 등의 역할을 부여하고 시민이 직접 기획하고 실행할 수 있는 통로 구축
- 문화 큐레이터 지정
  - 문화비축기지의 공간적 특성(생태, 문화, 공원)을 반영해 새로운 활용방안을 마련하고 프로그램을 기획·실행하는 전문가 집단
- 자원활동가 양성
  - 문화비축기지 탐방프로그램을 진행하는 문화해설사, 공간개선 디자인 담당 '예술정원사' 등



<그림2-1> 2019 생태문화축제



<그림2-2> 모두의 시장

2) 베를린 템펠호프 펠트(Tempelhofer feld)

① 조성개요

□ 재생연혁

- 1923년, 시설 완공으로 유럽의 3대 공항 중 하나로 2차대전 종전 후 서베를린 지역에서 운영되는 주요 공항이었음
- 1940년~2000년대, 활주로 길이가 짧고 소음문제 대두와 폐쇄될 경우 대비 마스터플랜 연구
- 2007년, 베를린 도시개발환경부 주관으로 공항 활용방안 연구 시작
- 2008년, 폐쇄 결정과 4,700가구 규모의 주거단지와 체육시설 개발계획 발표
- 2007년~2010년, 시민 아이디어 공모 등 실행
- 2012년~2014년, 주거단지 개발 시민 찬반투표 시행(주거단지 안 부결)

□ 계획수립과정

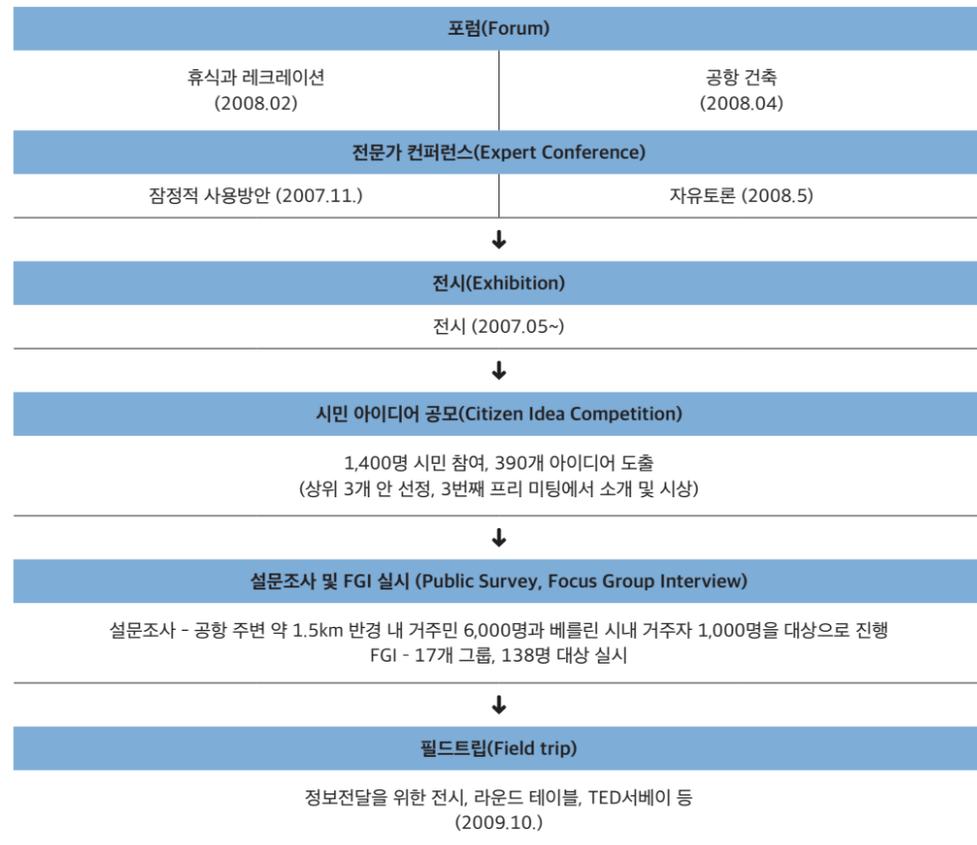
[전문가 그룹 아이디어 워크숍, 시민 아이디어 제안 등 시민공모 진행]

- 베를린 도시개발 환경부는 시민 아이디어 및 의견수렴을 위해 공청회(3회), 포럼(2회), 전문가 콘퍼런스(2회), 전시 1회, 시민 아이디어 공모(1회), 설문조사, FGI, 필드트립 등을 종합적으로 계획하고 개최하였음

<표 2-5> 템펠호프 공항 공원 시민 의견수렴 과정

공청회(Free meeting)		
외부로부터의 관점 발굴 (2007.05.)	내부로부터 관점 발굴 및 필드트립 (2007.10.)	인터넷 조사 결과 토론 (2007.11.)
2007년 5월~7월까지 약 8주간 '베를린이 이 장소에서 필요로 하는 것은 무엇인가?'를 주제로 인터넷 조사		

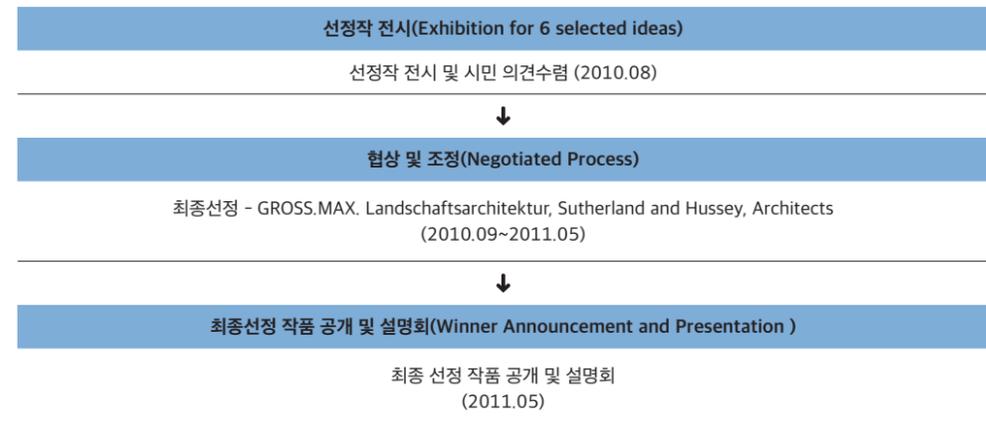




**[1차 디자인 선정 작품 6개 팀 대시민 설명회 실시]**

- 디자인 공모 결과 6개의 팀이 선정되었고 약 2,400명의 시민에게 각자의 계획을 설명하고 질의응답을 함
- 최종 당선작 역시 계획을 시민에게 설명하고 질의응답을 실시하였음
- 선정 작품을 바로 실행하지 않고 실현 가능성 확보 등을 위해 약 8개월간 협상 과정을 실시한 후 최종선정 작품을 공개하였음

<표 2-4> 템펠호프 공항 공원 공모 과정



<그림2-3> Gross Max 아이디어 선정 작품

**② 조성내용**

**□ 조성원칙**

**[변형하거나 물리적 환경 요소의 개입 최소화]**

- 공항 내부시설 및 활주로의 최대 존치와 녹지 공간 활용 조성
- 이용자 편의 제공을 위한 목적의 시설을 최소한으로 설치

**[자유롭게 사용할 수 있는 레저 장소]**

- 공항 활주로를 레저 장소의 중심지로 사용
  - 자전거, 인라인스케이트, 카이트서핑 등의 장소 개방

**[완료된 계획이 아니라 과정 자체가 조성]**

- 잔디 일부에는 개인들이 분양받아 가꾸는 조그마한 정원 등이 소재하고 있고 ‘완공 시기 등을 포함해 결정된 것이 아무것도 없음’이라는 원칙을 가지고 지속적 조성 중
- 임시개방을 통해 시민의 관심을 환기하고 공론화하는 과정에서 다양한 의견들이 수렴되는 것 자체가 재생인 곳으로 일 평균 약 1만 명이 방문하는 명소

□ 소프트웨어 및 공간구성

**[템펠호퍼 역사 보존과 기억]**

- 가이드 투어, APP, 안내판 등을 이용해 과거의 기억을 담은 장소 아카이브 및 투어 프로그램 개발과 공유

**[계획과정의 실험장, 민간에게 조율역할 부여]**

- 공개적으로 공평하고 투명하게 토론하는 등 갈등과 문제 지점을 짚고 넘어가면서 공통의 해결 의제 및 방안을 찾아가는 과정의 장임
- 베를린 주정부에서 환경자연보호연맹(BUND)의 탈만 호이저에게 진행과정의 조율 책임 역할을 부여하였음

**[영리 행위를 제외한 어떤 것이든 가능한 장소]**

- 페스티벌, 공연, 전시 등을 위해 (구)공항청사의 임대 가능
- 1.3km의 건물 천정 부분에 역사 전시실 개장 계획



<그림2-4> 전경

**3) 브라이언트 파크(Bryant Park)**

① 재생개요

□ 재생연혁

**[범죄자의 소굴에서 수익을 내는 공원으로 전환]**

- 1880년대, 공원으로 조성
- 1970년대, 인근 주민 누구도 이용하지 않는 우범 지역
- 1980년, 브라이언트 파크 재생 법인(Bryant Park Restoration Corp) 설립 후 록펠러 재단의

자금 지원

- 1988년 이후, 사업진흥지구(BID.Business Improvement Districts) 제도 활용으로 수익 창출



<그림2-5> 브라이언트 파크 시설 및 프로그램

② 주요 내용

**[공적자금 투여 없이 공원 개발 및 운영]**

□ 민간 비영리 조직 설립과 공원 관리계약 체결

- 브라이언트 파크 재생 법인(BPC)은 지구 개선을 위해 인근 토지 소유자들이 협력해 운영하는 민간 비영리 조직
- 뉴욕시와 1988년 브라이언트 파크 관리계약 체결

□ 인근 조직과의 파트너십 등으로 효율적 공원 운영

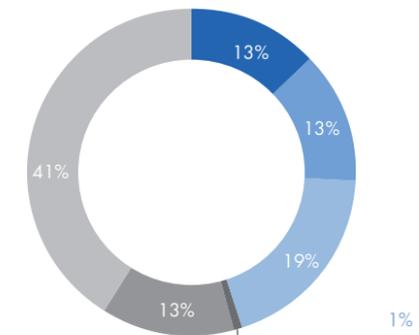
- BPC외에 공원관리 전담조직 브라이언트 파크 관리 회사(BMPC)를 설립하고 인근 조직 34번가 파트너십(34th Street Partnership)과의 협약체결과 철학, 비전 공유, 후원금 모집
- 무선 인터넷(Google), 독서공간(HSBC) 등 민간 기업 지원 적극 활용

□ BID 특별 과세 활용 수익 창출

- 일정 구역 내 상업용 건물로부터 재산세의 2~5%를 부담금으로 걷어 환경 미화, 시설개선, 홍보 등에 사용하는 제도 활용 약 141.8억 원 수익창출

<표 2-6> 브라이언트 파크 수익(2016)

수익명	금액(달러)	한화 (2020년 현재)	비율(%)
행사수익	1,588,767	18.8억 원	13%
공원사용료	1,553,960	18.4억 원	13%
식당 임차료	2,230,741	26.4억 원	19%
기타소득	129,998	1.5억 원	1%
BID 출원	1,600,000	18.9억 원	13%
기타소득	129,998	1.5억 원	1%
기부/기여	4,873,393	57.7억 원	41%
계	11,976,859	141.8억 원	100%



<그림2-6> 브라이언트 파크 수익(2016)

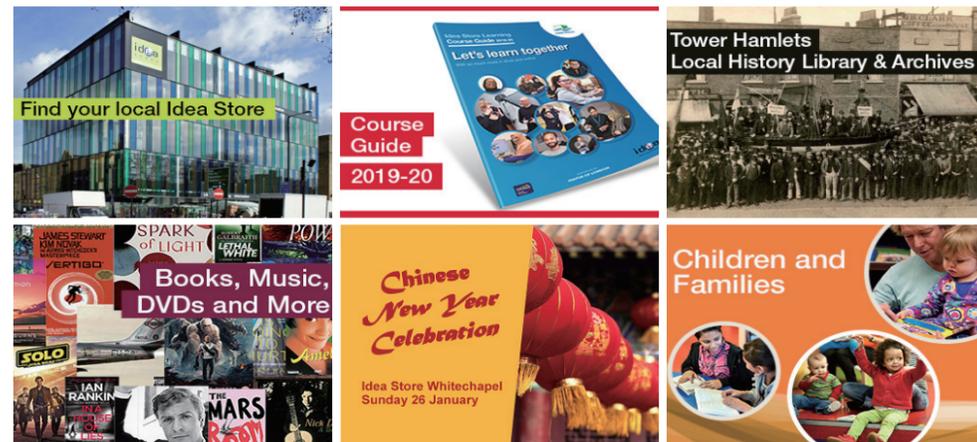
#### 4) 아이디어 스토어(Idea Store)

##### ① 조성개요

###### □ 연혁

[열람과 대출, 정보제공을 넘어서 제공 프로그램의 다각화 시도]

- 1990년대, 방문객 감소로 영국의 공공도서관은 단순히 장서의 열람과 대출에서 영상매체, 인터넷 접속 및 컴퓨터 이용, 평생교육프로그램 등 다각화 시도
- 1993년, 문학행사, 공부, 정보 습득, 지역사회 활동 활용 필요성 증가
- 1997년, 공공도서관의 문제점으로 이용 감소, 비용증가 등 지적과 ICT수용, 행정기능 지원, 협력관계구축의 필요성 제기
- 1999년 이후, 보육공간, 상업시설, 카페, 병원 등 생활과 밀접한 필수시설과의 결합시도
- 2002년~2016년, 총 8개소의 아이디어 스토어 개소



<그림 2-7> 아이디어 스토어 홈페이지

###### □ 핵심가치

[Engage, Empower, Enrich]

- 3E(Engage, Empower, Enrich)를 3대 핵심가치로 운영
  - Engage : 사람들의 관심견인을 위한 혁신적 방법 찾기와 관여자로 만들기
  - Empower : 요구 및 필요를 찾고 시민들이 능동적 참여 위한 지원
  - Enrich : 직원은 공간관리자가 아니라 이용자들의 조력자 역할로 유연한 공간 제공을 위해 노력
- 도서관이지만, 고정관념을 벗어나고자 소매점 또는 판매점으로서의 이미지로 설정하였음

###### □ 추진전략

- 전통적 도서관 기능 유지
- 평생교육과 고등교육, 추가교육 제공

- 전시공간, 퍼포먼스, 놀이방 등 조성
- 현대 ICT 기기
- 정보 제공 및 공부 지원, 숙제 지원
- 'retail' 브랜드 이미지 강화

##### ② 주요 내용

###### □ 조성원칙

[먼저 묻고 조성원칙을 이후 수립]

- 표본으로 선택된 600명의 주민 대상 1시간여의 직접 방문 조사와 체계적인 설문조사를 통해 전략 수립
- 다음과 같은 7개의 원칙을 요구받았음
  - 개방시간의 연장
  - 쇼핑 시설과 근접한 위치에 조성
  - 지역 의회 의정활동 관련 정보 제공
  - 일요일 개방
  - 예술작품 전시 병행
  - 비디오 대여 서비스 제공
  - 양질의 도서 제공
- 조성 이후에도 3년 1회 만족도 조사로 개선방안 모색과 안정된 예산지원 근거 마련

[물리적 거리와 심리적 거리 격차 좁히기]

- '도서관'이라는 단어 자체가 고등 교육시설과 같은 딱딱한 인상을 주고 있어 심리적 거리를 좁히기 위해 '아이디어 스토어'로 선정해 사용
- 심리적 저항 극복을 위해 사서 데스크의 위치를 편안한 장소로 이동시키고 최대한 제재를 가하지 않는 '규칙이 없음'을 규칙으로 함

###### □ 공간구성

[평생교육시설, 상업시설, 갤러리 등 혼재]

- 기존 건물을 증개축하거나 신축하였으며, 공공도서관의 기능과 함께 평생교육시설 기능도 겸비하고 있음

<표 2-7> 기능 및 입지특성<sup>2)</sup>

지점(개관년도)	연면적	복합된 기능	입지특성
ISB(2002년)	1,125㎡	카페, 평생교육시설, One-Stop Shop(별도)	로만로드 상업가로와 연계, Safeways 슈퍼마켓 연계(과거)
ISCS(2004년)	1,033㎡	평생교육시설, 상업시설(별도)	임대주택단지 내 위치, 크리스프 스트리트 시장과 연계

2. 영국 공공도서관 정책 변화와 건축적 대응에 관한 연구(2015), 허준용외 1, 한국문화공간건축학회논문집 통권 52호

지점(개관년도)	연면적	복합된 기능	입지특성
ISW(2005년)	3,400㎡	카페, 갤러리, 평생교육시설, 컨퍼런스 홀	화이트차펠 지역시장 및 Sainsbury's 슈퍼마켓과 연계
ISCW(2006년)	960㎡	갤러리, 평생교육시설, 상업시설(별도)	카나리 워프 쇼핑센터 내 위치, 상점과 같은 브랜딩
ISWM(2013년)	1,300㎡	One-Stop Shop, 평생교육시설	와트니 마켓 지역시장과 연계

○ 각 지점의 특징 및 조성 목적에 따라 공간별 규모는 상이하지만 열람/서가(36.3%) > 공공공간(23.8%) > 평생교육(17.3%) > 어린이(15.2%) > 전자정보(7.4%) > 행정서비스(4.9%) 순으로 구성되어 있음

<표 2-8> 공간구성<sup>3</sup>

지점	어린이	열람/서가	전자정보	평생교육	공공공간	행정서비스
ISB	18.8%	27.7%	9.2%	14.1%	30.1%	0.0%
ISCS	11.2%	36.7%	7.8%	14.7%	29.6%	1.9%
ISW	12.3%	35.6%	4.3%	27.2%	20.6%	1.2%
ISCW	13.9%	38.6%	11.2%	20.4%	15.9%	0.0%
ISWM	19.9%	42.9%	4.6%	9.9%	22.7%	21.2%
전체값	76.1%	181.5%	37.1%	86.3%	118.9%	24.3%
평균값	15.2%	36.3%	7.4%	17.3%	23.8%	4.9%

□ 소프트웨어

[지역 역사 발굴, 평생교육부터 소규모 커뮤니티 중심 다양한 활동 실행]

- 지역 역사 조사 및 공유, 투어 프로그램 등 장소 서사 발굴과 공유에 노력하고 있음
- 각 지점은 설문조사 및 FGI 등을 통해 지역의 요구를 반영할 수 있도록 프로그램 설계를 시행하여 지역 특성에 따라 서로 다른 프로그램 실행

<표 2-9> 대분류별 프로그램 수<sup>4</sup>

대분류	ISB	ISCS	ISW	ISCW	ISWM	행정 서비스
삶을 위한 기술 (Skills for Life)	8	9	12	8	8	0.0%
비즈니스, 금융, ICT (Business, Finance and ICT)	1	2	13	3		1.9%
요리법 (Cookery)		1(Q)				1.2%

3. 같은 책

4. 같은 책

대분류	ISB	ISCS	ISW	ISCW	ISWM	행정 서비스
패션, 텍스타일 (Fashion and Textiles)	3	2	2		1	0.0%
피트니스, 건강과 복지 (Fitness, Health and Wellbeing)	1		36			21.2%
언어 (Foreign Language and Interpreting)	4	8	23(Q/F)	26		24.3%
퍼포밍 아트 (Performing Arts)			16			4.9%
사진 (Photography)	2	2	2	2		
기술, DIY (Technical and DIY Skills)	1					
시각예술 (Visual Arts)	7(F)	1(F)		2		

[도서관 기능은 유지, 제공 서비스는 확장]

- 도서관이란 형식은 유지하고, 기존 공공도서관과 다른 운영규칙으로 음료 및 음료 섭취, 휴대폰 사용 등을 하면서 도서관 이용 가능
- 도서, 잡지, 음악, CD, 영화DVD대여 또는 대출 기능 등 오프라인 기능과 함께 온라인으로 전자책, 오디오 북 등 무료 다운로드 서비스 제공
- 요리, 건강, 직업 등 수백가지에 이르는 평생교육 강좌를 운영하고 지역주민들이 실생활에 필요한 기술을 익히는 공간으로도 활용



<그림2-8> 아이디어 스토어 전경



<그림2-9> 프로그램 사진

5) 다시세운 프로젝트

① 재생개요

□ 재생연혁

- 1945년, 일제강점기 폭격에 따른 화재 전파 방지를 목적으로 소개 공지로 조성



- 1960년대, 세운지구 우선 재개발 지구로 고시 후 세운·대림·청계·삼품·풍선·신성·진양 상가 등 준공
- 2015년, 도시재생사업 '다시세운 프로젝트' 시행, 세운상가 활성화 종합계획수립 및 국제 현상설계 공모
- 2016년, '다시세운 프로젝트' 민관협치 체계 운영 용역 시행
- 2017년, 입주계획 수립 및 입주자 선정, 민관협치 체계 구축 등

□ 재생 목표 및 원칙

[지역 특성 및 역사적 가치 고려하여 계획수립]

- 철거 및 재건축을 골자로 하는 1단계 재정비 촉진계획 결정 고시(2009.03)되었으나 주민 저항과 갈등, 대규모 개발계획의 한계를 절감하고 극복을 위한 계획 전면 재검토 후 계획변경 고시(2014.03)하였음
- 철거 및 재건축에서 도시조직 및 생태계를 고려한 재생으로 선회하였고 설계 공모로 하드웨어 개선, 민관협치 체계 구축과 운영을 통해 상생하는 재생 방향으로 추진하고 있음

<표 2-10> 세운재정비촉진 변경계획 전·후 비교표<sup>5)</sup>

구분	기존 계획	변경 계획
정비목표	도심 재창조 (재개발)	도시조직 및 산업생태계 고려 (도심재활성화)
정비방법	전면철거 - 대규모 재개발 - 획일적 높이/용적률	유연하고 점진적인 정비방식 - 구역별 여건 고려 다양화 - 여건 고려 차등 적용
주민부담	세운복지축 조성비용 주민부담	개발규모, 밀도체계와 연동한 기반시설 계획으로 주민부담 경감
공감대 형성	(없음) 세운상가군과 주변구역 간 갈등 발생	지속적인 주민참여를 통한 계획수립

<표 2-11> 다시세운프로젝트 추진과정

1단계. 재정비 촉진계획 결정 고시	2단계. 대규모 개발계획의 한계 극복을 위한 전면 재검토	3단계. 공모	이후
재정비촉진계획 결정고시 (2009.03)	→ 세운상가군 활성화 T/F 구성과 국제 심포지움 개최 등을 통해 계획변경 고시 (2013.08~2014.03)	→ 현대적 토속을 당선작으로 선정 (2015.5~11)	→ 민관협치 체계 구축과 운영 (~현재)
대규모 개발계획으로 인한 주민 부담 증가	MP3명, 자문단 9명으로 구성, 세운재정비촉진계획변경 고시 (2014.03.)	설계안 구체화를 위해 25명의 전문가 참여, 17회의 주민설명회 개최	세부내용 하단 참조

[철거 및 개발의 한계와 갈등을 극복하기 위한 단계별 민관협치 체계 구축과 운영]

- 세운상가군 1단계 구간 공동체 활성화 사업 운영과 2단계 구간 공동체 활성화 방안 수립을 위해 민관협치 체계 구축 추진(2015년)
- 철거·재개발 등으로 행정에 대한 신뢰 회복을 위해 초상화인터뷰를 통한 주민소통 270회 개최



<그림 2-10> 초상화인터뷰

<표 2-12> 공동체 활성화 사업 운영을 위한 민관협치 체계 구축 단계(2015년)

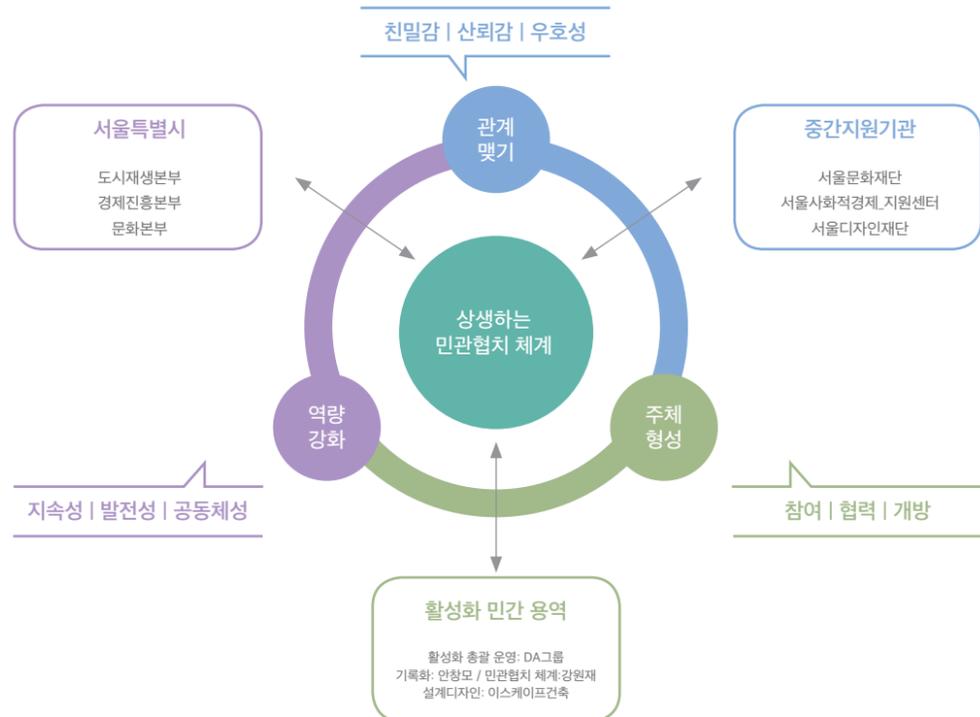
구분	세부내용
1단계 구간 공동체 활성화 사업 운영	· '다시세운 시민협의회' 운영
	· 기술장인들의 협업 플랫폼 '수리협동조합' 설립지원
	· 장인·상인이 함께하는 '역량강화 프로그램' 기획 및 운영
	· 주민공모사업 시행 지원
	· 젠트리피케이션 방지를 위한 상생협약 지원
	· 주민홍보
2단계 구간 공동체 활성화 방안 마련	· 지역 활성화 기획 및 운영
	· 공동체 재생사업을 토대로 공동체 운영계획 수립
	· 주민의견 수렴, 상가군별 커뮤니티 조사 및 분석
공공선도사업 시행에 따른 세운상가군 및 주변 지역 주민과의 소통	· 주민협의체 등 주민 조직 구성
아카이브 및 기록	· 공동체 활성화마련

- 주민주도 재생사업의 동력을 마련하기 위한 인적 인프라 강화를 위해 다시세운 시민협의회 운영, 수리협동조합 설립, 세운상가는 대학, 상생협약 체결 등 신규 또는 지속사업 계속 추진 (2016년)
- '공동체 재생사업'추진을 위해 주체 형성, 역량강화, 협동사업 세 가지로 총 12억 원(민관협치 체계 운영 5.18억 원)의 예산투입 실행

<표 2-13> 공동체 재생사업 추진을 위한 민관협치 체계 주제 형성 및 역량 강화단계 (2016년)

구분	세부내용
1단계 구간 공동체 재생사업 시행	· '다시세운시민협의회' 운영 · 수리협동조합 설립지원
	· 역량강화 프로그램 기획 및 운영 (세운상가는 대학(시민대학), 세운상가는 대학(상인대학), 21C연금술사학교(청소년과학기술대안학교), 주민참여 공동체 워크숍 운영)
	· 주민공모사업 실행계획 수립과 사업 시행 지원 - 커뮤니티(동아리)발굴, 사업 대상 공모 및 선정, 사업 모니터링, 평가 등 주민공모사업 실행 · 주민공모사업 실행 결과를 토대로 중장기적 운영 방안 마련
2단계 구간 공동체 활성화 방안 마련	· 젠트리피케이션 방지를 위한 상생협약 추진 지원
	· 상가 홍보 및 지역활성화 기획 운영 - 다시세운 잡지, 리플릿, 팸플릿, 홈페이지 등 제작 운영
	· 공동체 운영계획 수립 - 다시세운시민협의회 운영, 주민역량강화, 주민협동화 사업 등
1단계~2단계 구간 공공선도사업 관련 주민의견 수렴 및 소통, 초상화 인터뷰 계속 시행	· 주민의견수렴, 상가별 커뮤니티 조사 분석
	· 주민협의체 등 주민조직 구성 및 운영 (소유자, 세입자, 상인 등)
	· 공동체 활성화 방안 마련
아카이브 및 기록	

○ 관계맺기-역량강화-주체형성을 위해 서울특별시, 협력가능한 여러 중간지원조직, 세운상가 활성화 민간 용역팀 등 민관협치 체계 구축과 주체형성 지속 추진을 위해 3.6억 원 투입 추진 (2017년)



<그림2-11> 민관협치 체계 개념도

<표 2-14> 공동체 재생사업 추진을 위한 민관협치 체계 운영 체계화 단계(2017년)

구분	세부내용
주체발굴 /주체형성	· 실행 주체별 주민회의 지속운영 - 상가군별 주민협의회 운영 - (가칭) 세운상가 기술 장인 관계망 구축 - 입주문화단체 및 작가 협력 회의 운영
	· 청년활동가, 전문가 유입 조직화 - 세운포럼, 경제컨설팅, 문화영향평가 등 각종 연구 문화활동 협력 - 청년 : 세운상가 공공디자인학부 · 상위 단위 운영 기구 조직 설립 추진((가칭) 다시세운재생센터 등)
역량강화 /마을되기	· 실행주체별 맞춤, 교육서비스 - 상인 : 세운상가 상인학교 (홍보마케팅, 점포디자인, ICT점포 경영 등) · 세운상가 상생협력(지속추진) - 창조공유지대(Creative Liminal Zone)협력 - (가칭) 세운상가공동체 임대차 상생협약
	· 시민대학(장인, 상인, 전문가 등 지역문제해결 및 작품활동) · 상인대학(상인의식고양, 협업조직화 등 자율경영역량강화) · 21C연금술사학교(과학분야 관심 청소년들과 과학기술전문가의 협업)
주민역량 강화 프로그램	· 청년학교 '세운상가는 대학' (주민들로부터 배우는 문제해결 학교)
	· 수리워크숍 수리수리 (묵혀둔 전자제품을 기술자들과 함께 수리)
	· 잡지 안녕하세운 발간
시민참여 프로그램	· 청음회 21.9khz 진행 (최고 수준의 오디오 감상시설 설치)
	· 전시/휴식 공간 '일렉트로닉 가든' 제작·설치 운영
	· 소셜픽션 (미래상상 워크숍)
협업프로그램	· 세운상가 활성화와 도시재생 의제 도출 및 해결방안 모색
지역리빙랩 운영	· 아카이브 및 기록
아카이브 및 기록	

○ 보행·산업 재생사업 주체와 협력체계 구축 및 도시재생지원센터(소통방 운영)(2018년, 3.5억 원), 도시재생지원센터(소통방) 운영 및 보행·산업 재생사업 주체별 협력적 운영체계 구축 (2019년, 4.6억)으로 지속 추진

② 주요 내용

[철거 후 재개발에서 재생(존치)로 방향 전환] 6

- 세운상가군 철거 후 공원 조성에서 재생으로 정책 확정
  - 미래 성장산업 견인을 위한 비즈니스 서비스 지원, 첨단 기술 및 트렌드 관련 교육·워크숍 실시 등 상공인들의 경쟁력 강화를 위한 프로그램 운영
- 문화, 관광 지원정책 추진
  - 창작자에게 공간 임대 등 지원서비스 개최
  - 공연장, 갤러리 등 문화공간 조성으로 문화분야의 성장을 위한 인프라 마련
  - 주변 축적 연계를 위해 보행데크 활용과 공연, 퍼포먼스 개최 및 옥상정원 조성
  - 지역주민 주도의 콘텐츠 개발 지원

6. 세운상가 존치의 활성화(재생)종합계획 (2014), 서울시



○ 입체보행관계망 구축

- 국내외 전문가의 설계안 공모를 통해 세운상가의 특성을 살리고 다양한 프로그램을 수용할 수 있도록 하고 종묘에서 남산을 연결하는 입체 보행 관계망 구축



<표 2-15> 세운상가 등 입주 업종 분포도

7. 세운상가 활성화를 위한 공공공간 설계 국제공모 설계설명서

□ 민관협치 체계

[주민과 함께 계획 수립 및 실행결정]

○ 구역별 주민협의체 구성

- 구역별 협의체 구성 및 이슈별 협의체 구성으로 질적 변화를 유도하고 시설개선 공모 사업 기획 등 당면 과제를 비롯하여 현안을 중심으로 시작해 공통의 의제 발굴과 협의체 확장 시도

○ 관계망 구성

- 지역 입주민 외 외부의 다양한 전문인력을 유입해 산업재생을 위한 방안 모색

○ 정보공유체계 강화

- 상인과 진행사업에 대한 정보 공유를 위해 홈페이지 개설과 아카이브 체계화, 소식지를 포함한 정기적이고 연속적인 홍보수단 마련

○ 주민 욕구 정밀 분석 및 관계 맺기 워크숍 운영

- 세운상가만이 아니라 인접 상가(청계천 공구상가, 대림상가 등)와 관계 맺음과 확장을 위해 주민 워크숍과 공동체 예술을 경험하는 것에서부터 출발하도록 계획  
- 추상적 접근을 지양하고 도시재생과 관련한 이슈 중심으로 지역민이 직접 토론하고 결정하는 공론화 장을 만드는 방식 등으로 추진



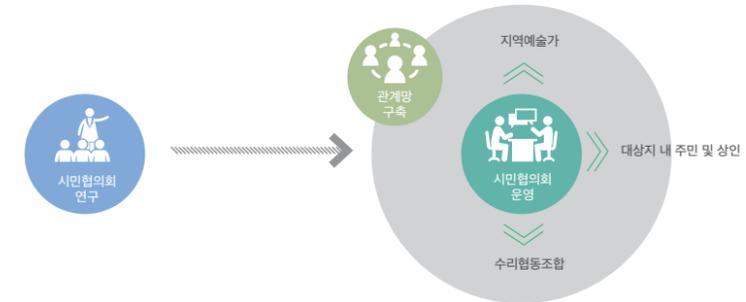
<그림2-12> 주민협의체 체계도

1단계 현황조사 및 분석	2단계 구체적 미래상 설정	3단계 실행계획 수립
<ul style="list-style-type: none"> <li>· 시민워크숍을 통한 상황식 논의</li> <li>· 전문가 포럼을 통한 다양한 활성화 방안 수립</li> <li>· 입주상인, 거주자의 의견 청취</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 아이디어공모, 전문가 워크숍 등 개최</li> <li>· 세운상가군 내부의 변화동력 확보</li> <li>· 미래상에 대한 공감대 형성</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 사업내용, 추진시기 등 결정</li> <li>· 공공지원방안 마련</li> <li>· 리모델링 가이드라인 결정</li> </ul>

<그림2-13> 주민협의체 구성단계

○ 시민협의체 구축 및 운영

- 참여형 역량 강화 프로그램으로 주민주도 계획과 중장기적으로 실행하는 조직과 자원 마련을 위한 기반 구축



<그림2-14> 시민협의체 구축 및 운영프로세스

6) 공공유희공간 민간활용 지원(지역사회 활성화 공간조성)

□ 사업개념

[지자체 보유/유희공간을 민간 참여로 활성화 시도]

○ 지자체가 보유한 유희·저활용 공간을 민간에 개방·공유하여 문제발견 및 기획부터 운영·개선까지 주민이 참여하여 문제 해결을 통해 사회적 가치를 구현하는 공간으로 조성  
○ 예술과 문화적 가치를 창출하는 공간혁신으로 지역 예술, 지역문화, 관광 활성화에 이바지하고 마을공동체 활성화와 지역 관계망 형성 유도

□ 사업대상

○ 지자체가 보유하고 있는 유희·저활용 공유재산으로 운영주체가 5년 이상 장기사용이 가능한 시설

□ 지원규모 및 조건

- 국비 4개소 내외 5억 원을 지원하고 부지 매입비를 제외하고 공사비, 건축비, 재료비 등 공간 조성에 드는 직접경비를 사용할 수 있으나 운영비, 관리비 등 경상경비는 집행이 안 됨

□ 주요내용

- 주거 공유공간형, 예술창작·실험공간형, 청년일자리창출형으로 구분해 추진하고 있음

<표2-16> 공유 유희공간 민간활용 지원 주요내용

구분	서울	비고
주거공유 공간형	· 지자체, 지방공사에서 보유한 직원 숙소 등 유희·저활용시설을 지역 청년, 혁신활동가들의 세어하우스, 공유주방 등 공간으로 조성 · 청년, 혁신활동가들이 중심이 되어, 지역민이 참여하는 지역문화, 청년공동체 지원 등 프로그램 운영으로 청년 유입 및 지역 활력 회복 등 문제 해결 플랫폼을 구축할 수 있는 사업	
예술창작·실험공간형	· 지역예술가, 주민이 참여하는 지역문화 행사, 프로그램 운영으로 지역문화 예술 플랫폼 역할 수행 · 활동공간이 부족한 지역예술가, 예술가 연합 등 단체에서 창작과 다양한 실험·체험활동을 할 수 있는 공간으로 조성하는 사업	
청년 일자리 창출형	· 창업을 위한 사무공간, 소통·협업 공간으로 조성 · 사회적 기업, 사회적 협동조합, 마을기업, 예비 청년 창업가들을 위한 창업 및 상호 소통의 비즈니스플랫폼 공간으로 일자리 창출, 사회적 가치 증진에 이바지할 수 있는 사업	
복합형	· 주거 공유공간형 등 3가지 유형이 혼합된 공간을 조성	

□ 지원사업 현황

<표2-17> 공유 유희공간 민간활용 지원사업 현황

구분	강원도 동해시	부산시 동래구
사업명	아름다운 등지, 책으로 만나는 미래	예술을 공유하다 : 1797 Co-Art 팽나무하우스
추진 주체	망상동 주민자치위원회	수민동락(동래 지역공동체)
사업비	총 8억 원(국비 7억, 지방비 1억)	총 2.9억 원(국비 2.8억, 지방비 0.1억)
지역 현안	· 동해 북부 저개발 지역 · 문화공간에 대한 주민요구	· 노후화된 저층, 단독주택 밀집 · 공동체, 청년 활동공간 주민요구
유희 공간	(구)망상동 주민센터 (지상 3층, 243㎡)	(구)방치된 주택 및 근린시설 (지상 2층, 81.74㎡)
소유자	동해시	동래구
공간 활용	· '책'을 매개체로 창안 활동 · 도서관, 문화예술 공간 조성 <주민 복합문화예술커뮤니티 공간>	· 마을주민, 청년예술가 공간구성 · 주민소통, 공유·창작활동 등 <지역주민, 청년예술가 활동공간>

구분	서울	비고
사업명	민주주의 플랫폼 '금천1번가'	소소한 일상생활 속 혁신을 꿈꾸는 '도시민청년리빙랩'
추진 주체	(사)마을인 교육	시흥시 청년정책협의체
사업비	6.9억 원(국비 5.2억, 지방비 1.7억)	총 7.7억 원(국비 5.0억, 지방비 2.7억)
지역 현안	· 하향식 정책전달 시스템 한계 · 새로운 시민 등장을 위한 혁신적 프로세스(직접민주주의) 개발 시급	· 지역 인구 감소, 일자리감소, 청년유출 · 열악한 노동환경, 다문화 세대 증가로 주민통합정책 필요
유희 공간	(구) 소방서 (지상 2층, 285.31㎡)	(구) 종교시설(교회) (지상 1층, 548㎡)
소유자	서울특별시	시흥시
공간 활용	· 마을공동체, 주민자치활성화공간 (플랫폼 온·오프 공간, 협치 오픈 테이블), 경청 마루 등 <직접민주주의 실현을 위한 민주주의 플랫폼>	· 청년 일자리 리빙랩 학교 · 청년 전문 매니저 양성, 코디네이터 교육 장 등 <청년 일자리 리빙랩, 취·창업 교육 공간>

7) 메이커 스페이스 구축

□ 사업개념 및 내용

[창의인력 양성을 위한 거점 공간 조성]

- 혁신성장과 제조 창업 활성화 토대 구축을 위해 메이커 운동의 확산거점으로서 메이커 스페이스<sup>8</sup> 조성 (2020년까지 전국 350여 개소 확대)

□ 사업대상

[민간 참여 확대와 기회 부여]

- 메이커 스페이스 시설 조성 및 운영 역량을 보유한 법인 또는 단체

□ 지원규모 및 조건

[지원비 대비 일정 수준의 민간 투자 의무화]

- 일반 랩 2.5억 원 내외, 전문 랩 30억 원 내외
- 총사업비의 70%(일반랩은 80%) 이내에서 국비 지원하고, 나머지는 주관기관 등 대응 투자

<표2-18> 메이커스페이스 구축 지원예산

구분	일반랩(특화형)	전문 랩
신규	2.5억 원(5억 원)내외	30억 원 내외
기존 메이커 스페이스	공간확장	1.5억 원 내외
	운영개선	1억 원 내외
대응자금비율	총 사업비의 20% 이상	총 사업비의 30% 이상

8. 명칭과 관계없이 유사 기능을 수행하고 있는 창작공간



- 건축비, 토지구매비용 등을 제외하고 시설 구축, 장비 구매, 프로그램 운영 등에 필요한 경비를 지원하고 그 내용은 아래 표와 같음

<표2-19> 메이커스페이스 주요내용

구분	일반랩(특화형)	예산 편성
인프라 조성	시설 조성비	· 리모델링, 환기설비 구축, 가구 집기, 임차료(일부) 등
	장비 구매비	· 아이디어 구현을 위한 시제품 제작 및 교육·실습을 위한 제조 장비 · 각종 수공구, SW 통신장비 등
시설 운영	인건비	· 공간 상주 인력 인건비 (장비 운용·교육 전담인력, 총괄책임자 인건비 등)
	사업 운영비	· 교육 및 관계망 프로그램 운영비, 장비 유지보수비, 관리비 등

□ 선정결과

- 2018년 전국 65개(전문 랩 5개, 일반랩 60개)가 선정되었음

<표2-20> 메이커 스페이스 선정결과(2018년)

구분	서울	경기	인천	강원	대전	충남	세종	충북	대구
전문 랩	3	-	-	-	-	-	-	-	1
일반랩	17	8	2	2	3	3	1	2	2

구분	경북	부산	울산	경남	광주	전남	전북	제주	계
전문 랩	-	-	-	-	1	-	-	-	5
일반랩	2	4	2	3	3	2	3	1	60

8) 생활문화센터 조성 및 운영

□ 사업개념

[문화예술 매개 동네 생활권 등 거점 공간]

- 지역주민의 문화 여가 참여 접근성을 높이고 공존과 소통의 공간을 제공·지역문화 공동체 회복을 위해 2014년부터 추진하였음
- 입지와 규모, 기능에 따라 거점형과 생활권형으로 구분하고 지역의 유희공간, 기존문화시설을 리모델링하여 의무시설(동아리방, 다목적홀 등)과 특성화 시설(댄스 연습실, 공작소, 영상 미디어실, 작은 영화관, 생활체육 공간, 문화카페 등)을 선택적으로 적용해서 문화예술을 매개로 한 지역주민의 표현과 소통의 문화공간을 마련하는 것임

□ 규모별 분류

- 수행기능 및 규모, 지역 특성에 따라 크기는 시·군·구 단위로 조성되는 중규모 이상(건축 연면적 500~3,000㎡)의 ‘거점형’과 읍·면·동 생활권형 단위로 조성되는 소규모(건축 연면적 100~500㎡)의 ‘생활권형’으로 구분함

<표2-21> 생활문화센터 규모별 분류

구분	거점형	생활권형
위치	· 시·군·구 단위로 조성 (인구 규모나 면적에 따라 복수 설치)	· 읍·면·동 단위로 조성
기능	· 생활권형의 기능을 기본으로 전문적인 시설이 필요한 창작 및 발표공간 지원	· 지역 주민 생활문화 활동공간 지원 · 지역주민 문화 활동, 생활문화동호회 형성지원 · 지역주민 커뮤니티형 · 기초 생활문화 접점 공간
규모	· 약 1,000㎡이상 · 기본공간(다목적홀 포함)+필요한 권장공간 · 지역 특성 및 주민수요 반영	· 약 200㎡ 내외 · 의무공간+필요 권장공간 · 기초 생활문화 접점 공간
특징	· 동호회 활동 및 발표공간 제공 · 관계망, 주민 교류 프로그램 중심 · 생활문화축제 운영 · 일상적으로 찾아 머무를 수 있는 휴식 및 여가 공간	· 동호회 활동공간 제공 · 동호회 양성 및 교류 프로그램 운영 · 주민 교류 프로그램 운영 · 일상적으로 찾아 머무를 수 있는 휴식 및 여가 공간

□ 주민참여 방안 마련

- 지역공동체 문화를 만들어가기 위해 주민참여가 핵심내용
  - 일상적 참여 : 공간 또는 자료 이용, 의견 개진
  - 운영위원회 참여 : 지역주민, 관계 공무원, 예술가, 문화전문인 등으로 구성
  - 프로그램 참여 : 센터 내 프로그램 참여 또는 기획·운영
  - 동아리 참여 : 동아리 형성과 운영
  - 회원참여 : 알리서비스, 수강료 할인, 운영 보고회 참여 등

2.2.2. 시민 주도 도시 활성화

1) 그랜빌 아일랜드(Graville Island)

① 조성개요

□ 재생연혁

[동시대 요구에 맞춘 장기적 재생방향 수립]

- 1973년, 오래된 산업시설의 현대화와 수변지역으로 접근성 강화 계획 수립



- 1978년, 캐나다주택담보조합(CMHC, Canada Mortgage and Housing Corporation)과 캐나다 연방정부, 밴쿠버시가 공동 개발 착수
- 2005년, 장기계획 'Island Insight' 수립과 새로운 재생 시행
- 2017년, 그랜빌 아일랜드 2040:과거와 미래(Granville Island 2040 :Bridging Past and Future) 발표
- 2019년, 새로운 그랜빌 아일랜드 협의회 발족

□ 계획수립과정

[목표 설정, 실행방법을 의견수렴을 통해 수립하고 지속적 공유활동 시행]

<표 2-22> 그랜빌 아일랜드2040:과거와 미래 조성과정

1단계		2단계	
원칙, 목표 및 실행 워크숍 (Principle, Goals&Aciton Workshop)	아이디어와 장소 비전 집중검토회의 (Big Ideas & Site Visioning Charrette)	아이디어 페어 (Ideas Fair)	온라인 설문 (Online Questionnaire)
32명 참여, 21개 목표, 34개 실행사례 발굴	31명 참여, 7개의 테마, 4개의 장소 집중 발굴	약 250명 참여, 66개의 아이디어, 46개의 스케치	1,044명 참여

3단계	그이후
방향 수립 워크숍 (Directions Workshop)	온라인 및 이메일 의견수렴 (Online and Email Comments)
약 100명 참여	약 1,000개의 의견수렴

□ 조성목적

[장소 정체성 강화와 경제적 독립을 목적으로 수립]

- 아래 9가지 목적을 달성하기 위해 추진하였고 세부내용은 아래와 같음

<표 2-23> 그랜빌 아일랜드 조성목적

구분	목적
장소 정체성 강화	①장소성 증대, ②접근성 강화, ③역사적 특징 보존, ④접근방식의 다양화
편의성 및 안전성 증대	⑤도시설비의 무장애 환경 조성, ⑥안전성과 치안유지
지속가능성 확보	⑦경제적·사회적·환경적인 지속가능한 개발, ⑧변화에 대한 다양한 접근성
자생력 확보	⑨재정자립도 강화

② 조성내용

□ 조성원칙

[과거의 흔적과 기억을 지우지 않고 그대로 유지해 교육 등 목적으로 활용]

- 장소적 정체성 유지 노력
  - 재생과정에서 장소의 정체성을 유지하기 위해 일부 공업단지는 이전 없이 계속 운행토록 하였고, 내부만 리모델링으로 외관 유지
- 복합용도로 재생 진행
  - 상업시설, 문화시설, 교육시설, 주거 등 복합용도 조성을 목적으로 재생
  - 수익행위를 인정했고 해당지역의 운영수입을 재생비용으로 사용



<그림2-15> 퍼블릭마켓



<그림2-16> 전경

□ 공간구성 및 소프트웨어

[문화시설, 상업 시설, 공업시설, 교육 시설 등 혼재]

- 1구역은 상업지역으로 식음료와 문화예술 이벤트 제공, 2구역은 디자인학교, 3구역 호텔, 4구역 박물관 등, 5구역 전시 및 공연장 등으로 총면적 82,736㎡에 소재하고 있음

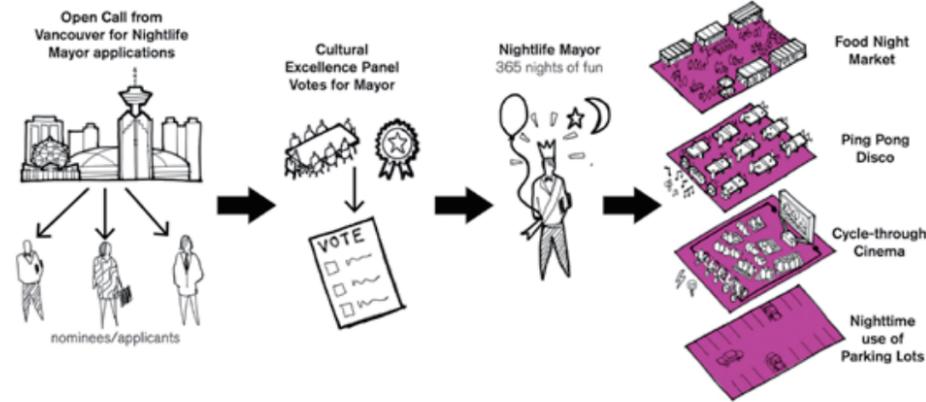
<표 2-24> 그랜빌 아일랜드 토지이용현황(2012년 현재)

용도	토지이용현황		용도	토지이용현황	
	총 면적(㎡)	전체 중 비율		총 면적(㎡)	전체 중 비율
산업(공업)	11,554	14%	공연 예술	5,825	7%
미술 및 공예	4,319	5%	식당 및 엔터테인먼트	4,537	5%
교육	14,680	18%	유통	7,369	9%
항만	80,946	9%	사무	5,871	7%
커뮤니티 및 오락	2,387	3%	숙박	5,671	7%
퍼블릭 마켓	4,645	6%	창고 및 유희지	8,351	10%
총계		118,531			100%



[장소 정체성 강화를 위한 단기 실험 프로젝트 강화 추진]

- 장소 정체성 강화를 단기 실험 프로젝트 실행 집중 계획
  - 창의적인 시각예술 및 퍼포먼스, 시간제한 팝업아트 실행공간 개발
  - 실험적인 협업 및 팀 작업을 기반으로 한 창의적인 예술 생산자 지원
  - 야간생활문화 활성화 위한 나이트라이프 총괄기획자(Nightlife Mayor) 발굴
  - 크고 작은 규모의 일시적인 공공미술 설치
  - 예술가 레지던스 프로그램 운영 등



<그림2-17> 나이트라이프 총괄기획자의 역할 개념도

2) 문화도시

□ 사업개념

[문화적 삶을 실현하는 사회적 장소로 문화도시 육성]

- 지역문화진흥법에 의거 지정된 도시마다 특성을 살려 문화계획 수립과 실행으로 사회성장과 발전을 이끌어가는 문화자치형 정책사업
- 법정 지정 문화도시가 문화도시 조성계획에 근거하여 도시문화 활성화와 사회효과 창출을 위해 추진하는 정책사업
- 시민의 문화적 삶을 실현하는 사회적 장소로서 문화도시를 육성하고 지원하는 정책사업

□ 사업내용

[도시 문화생태계 구축과 문화브랜드 형성으로 발전구조 구축과 지속]

- 문화로 도시를 활성화하는 모든 범위의 문화프로젝트로 세부적인 내용은 아래 표와 같음

<표2-25> 문화도시 사업내용

구분	연구방법 및 내용
도시 문화생태계 구축 - 정책경영체계 구축 - 도시 문화리더 출현	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 문화도시 경영체계 구축사업</li> <li>- 문화도시 운영·관리 (조직 및 민관협치 체계)</li> <li>- 문화도시 연구·개발 (연구개발/평가·모니터링/사업기록)</li> <li>- 도시문화 총괄기획자 제도 도입지원</li> <li>· 문화 인재 양성/지원사업</li> <li>- 문화 청년활동가 양성 및 지원사업</li> <li>- 문화 전문인력 양성사업 (전문기획·매개)</li> </ul>
도시 문화브랜드 형성 - 지역의 문화진흥 - 시민의 문화 체험	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 도시 가치 발굴·활용 사업</li> <li>- 문화도시 포럼</li> <li>- 도시문화 아카이브</li> <li>· 문화도시 브랜딩 사업 (개발/홍보/마케팅)</li> <li>· 지역문화 활성화 사업</li> <li>- 도시문화학교 운영사업 (참여·시작)</li> <li>- 시민 문화클럽 지원사업 (문화공동체 육성·지원)</li> <li>- 문화기획지원사업 (창작/향유/교육/복지 등)</li> <li>- 문화도시 페스티벌(도시축제)</li> </ul>
도시발전구조 및 지속효과 - 문화 일거리 생성/지속 - 사회경제적 효과 파급	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 도시혁신 및 경제 활성화 사업</li> <li>- 사회적 문화실험 사업(창의성 인큐베이팅)</li> <li>- 문화창업 성장·육성·지원사업 (사회적 기업 / 협동조합 / 소셜벤처 등)</li> <li>- 문화도시 테마벨트 구축사업 (문화도시 투어 / 도시교류)</li> <li>· 문화적 장소재생 사업</li> <li>- 문화장소 플랫폼 조성사업 (창의 문화지구)</li> <li>- 원도심 문화 재생사업</li> </ul>
지역 정체성 획득 - 고유성 강화 및 특성화	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 지역제한형 도시문화사업</li> <li>- 지정도시 특성화 제안사업 (자율형 지역 문화사업 자율)</li> </ul>

□ 사업추진체계

[민·관이 참여해 만드는 도시, 민관협치 체계구축이 필수]

- 도시의 특성화를 위해 협치(민관협치 체계)에 의한 사업추진

<표2-26> 문화도시 사업내용

주체 구분	주체 구성	기능 및 역할
사업 추진 주체	도시문화 경영 전문조직	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 지자체 문화도시 조례에 근거하여 설치된 센터</li> <li>· 문화기획자 및 관련 분야 전문가(또는 집단)와 활동가를 축으로 구성하는 정식조직</li> <li>· 도시문화경영 전문조직 운영/도시문화 민관협치 체계구축 및 유지</li> <li>· 각 프로젝트 기획·추진/사업예산 수령/정산 및 결과정리</li> </ul>
	문화도시 추진위원회	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 전문가 및 문화리더, 행정이 참여하는 사업추진위원회</li> <li>· 협치 구조구로 도시문화 관계망 공유 테이블을 운영 및 유지</li> <li>· 문화도시 진행 정보 공유 및 상호토론과 추진 지원</li> <li>· 도시문화와 사회구조 상호 간에서의 커넥터 역할</li> </ul>
사업 참여 주체	사업참여 및 실행자 도시 시민 (시민리더 중심)	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 사업아이디어 제안 / 사업 참여(프로그램/행사/교육 등)</li> <li>· 공모 및 제안사업의 프로젝트 실행자로서 참여</li> <li>· 각 분야 및 사업에서 도시를 움직이는 행동 주체로 참여</li> </ul>



주체 구분	주체 구성	기능 및 역할
행정 지원 주체	중앙정부 문화체육관광부	· 정책 및 사업 전반에 대한 종합 기획·조정·관리(중앙차원) · 정책사업 성과관리 / 사업예산 지원(국비 / 인센티브 지원) · 사업추진 및 통합을 위한 협력체계 구축
	광역 시·도 지자체	· 각 지역 및 권역별 사업에 대한 총괄 기획·조정·관리 · 사업예산 지원(광역 차원의 시·도비 및 행정지원) · 통합 협력 지원 체계 참여 및 유지
	지자체 해당 도시 지자체	· 사업신청 및 예산지원과 그에 대한 관리 실시 · 도시 행정적 지원 및 관리(보이지 않는 후원자) · 문화도시센터 및 도시문화 공유 테이블의 활동 지원 · 사업추진협의체와 민관협력 체계 참여 및 유지
사업 지원 주체	전문 지원조직 문화도시 컨설팅단	· 사업추진 컨설팅 및 자문 · 문화도시 활성화를 위한 관련 지원 업무 전개 · 정책사업 성과에 대한 모니터링 및 평가

□ 추진절차

- 문화도시 지정절차는 지역문화진흥법에 근거하여 지정신청으로부터 문화도시 지정까지 크게 5단계로 구성되는 과정 및 절차로 구성
  - (1단계: 문화도시 지정신청) 지자체에서 문화도시 조성계획을 수립하고 문체부에 문화도시 지정신청
  - (2단계: 문화도시 조성계획 검토·승인) 문화도시 지정신청 지자체는 문화도시조성계획을 수립하여 문체부 장관의 계획 승인을 받아야 함
  - (3단계: 예비사업 실행·관리) 지자체는 문화도시 예비사업(1년)을 추진하고, 전문가로 구성된 컨설팅단이 자문을 통해 사업지원
- \*예비사업은 지자체에서 자체적으로 예산을 편성하여 추진
- (4단계: 문화도시 지정심의) 문화도시 조성계획 승인 1년 이후 예비사업 추진실적을 평가하여 문화도시 심의위원회에서 문화도시 지정심의 진행
- (5단계 : 문화도시 지정) 문체부 장관이 문화도시로 지정

<표2-27> 지역문화진흥법에 따른 문화도시 지정절차



### 2.2.3. 시민 주도 방법론

#### 1) 공공장소를 위한 프로젝트 (PPS)

##### ① 개요

##### □ PPS

- 공공장소를 위한 프로젝트(PPS)는 미국에 소재하고 있는 비영리적 성격의 단체로 주민 또는 민간 참여 기반으로 지역 자산 활용과 지역 활성화를 위해 1975년 설립되었음
- 43개 국가, 미국 50개 주의 약 3,000개 프로젝트 수행과 전 세계 약 900명 위원회 (Placemaking Leadership Council) 위원 활동 중

##### ② 장소 평가 및 개선방안

#### [장소 평가 관련 질문과 문제 징후, 이용 방안 측정, 개선방안 가이드 제작 및 배포]

- 가이드북(How to turn a place around:A handbook for creating Successful Public space)로 ‘장소의 이용과 활동’, ‘편안함과 이미지’, ‘접근성’, ‘사회적’ 등 네 가지 장소 가치 평가 및 개선방안을 제시하였음

<표 2-28> PPS 장소 평가 및 개선방안<sup>9)</sup>

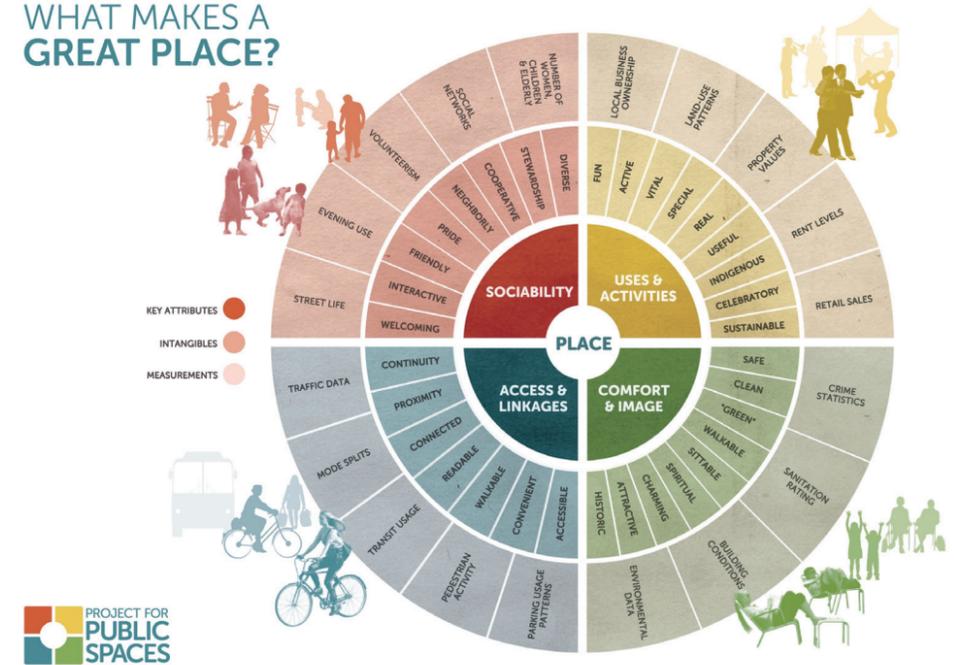
구분	장소 평가 및 개선방안
생각해봐야 하는 질문	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 공간의 이용 또는 비어있는가? 다양한 연령대가 이용하나? 사람들이 무리를 지어 어울리는가? 어떤 유형의 모임인가? (커플, 친구, 동료, 가족, 확대가족, 소규모 대규모 그룹) 얼마나 다양한 활동이 일어나는가? (걷기, 먹기, 휴식, 책 읽기, 야구, 체스 등)</li> <li>· 잘 이용되는 구역과 그렇지 않은 구역은 어디인가? 그 차이에 눈에 띄는 패턴이 있는가? (예: 노인들은 벤치를 이용하고, 어린아이들은 그네 주변에 모여 있고, 십 대 청소년들은 입구 주변에 서성임) 공간의 한 구역에서 다른 구역으로 이동하기 쉬운가?</li> <li>· 전체적인 디자인이 사람들의 활동과 어떻게 연결되는가? (예: 입구와 길, 벤치, 휴지통이 편리하게 만들어져있는가?)</li> </ul>
장소의 이용과 활동 (USES & ACTIVITIES)	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 활동에 대한 뚜렷한 선택이 나타나는가? 이벤트나 활동이 열리거나 분명한 일정으로 잡혀있는가? 이런 이벤트에 대해 책임자는 누구인가? 공간 디자인이 그곳에서 열리는 행사와 어떻게 연관되어 있는가? 관리행위가 있는가? 책임자가 누구인지 알아볼 수 있는가?</li> <li>· 운종일, 또는 특정 시간대에 사람이 비어 있다. 사람 수보다 장소가 너무 작아 혼잡하다. 앉을 장소가 없다.</li> <li>· 거점(gathering point)이 없어서 활동이 각각 고립되어있다, 구심점이 없다.</li> <li>· 이벤트를 충분히 수용하지 못한다.</li> <li>· 하루 동안, 일주일 동안 활동의 종류와 수를 기록한다. 동네 주민이나 그 장소에 있는 사람에게 장소에 대한 인식을 묻고, 그 장소가 장차 어떻게 되기를 바라는지 조사한다. 사람들을 끌어들이 수 있는 (새로운) 활동이 무엇인지 발굴하기 위해 공간 주변의 토지이용 목록을 만든다 (예: 주변에 학교, 교회, 도서관, 업무용 건물 등이 있는지)</li> </ul>
공간개선방안	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 바람직한 활동들을 지원할 수 있는 쾌적함을 제공한다. 사람들이 모임 수 있는 구심점(focal point)을 만든다.</li> <li>· 교회, 학교, 도서관, 농산물시장 등 지역의 자원을 활용할 수 있는 커뮤니티 기반의 프로그램을 개발하여 사람들을 단기적으로 끌어모으고 담당자가 누구인지 보여준다. 열리는 이벤트의 종류를 바꾸거나, 필요한 경우 이벤트를 더 잘 수용할 수 있도록 공간을 개선한다.</li> <li>· 인접한 부동산 소유주와 상인들과 협력하여 비어있는 건물의 저층부를 임대하여 지역을 활성화할 전략을 수립한다.</li> </ul>

9. 장소기반 전략계획을 위한 도시계획체계 개선방안 연구(2018), 오성훈 외, 건축도시공간연구소 p.42~45, 일부 수정

구분	장소 평가 및 개선방안
생각해 볼 질문	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 장소의 첫인상이 좋은가? 남성보다 여성이 더 많이 있는가?</li> <li>· 앉을만한 공간이 충분한가? 앉을 자리가 편리하게 놓여있는가? 양지와 그늘을 선택해서 앉아있을 수 있는가? 파라솔, 쉼터 등 날씨에 대응할 수 있는 시설이 있는가?</li> <li>· 관리행위가 있는가? 책임자가 누구인지 알아볼 수 있는가? 공간이 깨끗하고 쓰레기가 없는가? 유지관리 책임자는 누구인가? 그들이 언제 어떻게 장소를 관리하는가?</li> <li>· 장소가 안전하게 느껴지는가? 경비가 있는가? 있다면, 경비는 어떤 일을 하는가? 그들이 언제 근무하는가?</li> <li>· 장소에서 사람들이 사진을 찍는가? 사진 찍을 기회가 일어나는가? 차량 등 운송수단이 보행자의 공간을 차지하거나, 장소로의 이동을 어렵게 만들지 않는가?</li> </ul>
편안함과 인상 (COMFORT & IMAGE)	<p>장소의 문제를 보여주는 징후(sign)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· 앉을만한 공간이 거의 없다 책임자가 보이지 않는다</li> <li>· 장소가 매력적이지 않거나 위험하게 보인다.</li> <li>· 쓰레기 등 유지관리가 안 되고 있다는 흔적이 눈에 띈다. 바람직하지 않은 사람들이 공간을 차지할 수 있다</li> <li>· 보안상의 문제가 두드러진다(깨진 유리창, 그라피티, 반달리춤 등) 운송수단이 장소를 점유하고 있다.</li> </ul> <p>활동을 측정하는 방법 제안</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· 장소에 대한 첫인상을 기록하고, 다른 사람(될 수 있는 대로 그 장소에 가본 적 없는)의 의견을 물어 비교한다.</li> <li>· 범죄 통계와 신고사항을 조회한다.</li> <li>· 장소의 안전, 매력, 청결 등에 대한 사람들의 인식을 조사한다. 앉을 장소 등의 쾌적함이 어떻게 이용되는지 관찰한다.</li> <li>· 그 장소에 가거나 장소 내에서 움직이는 사람들이 동선상 문제가 없는지 따라가 본다.</li> </ul> <p>공간개선방안</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· 적절한 위치를 선택하여 편의용품 요소를 더한다(앉을 곳, 공중전화, 휴지통, 안내 부스, 음식 판매대, 커뮤니티 기반 공공미술, 분수 등) 입구를 새로 내거나 옆 건물에서 장소가 잘 보이는 시야를 추가로 확보해 상점이나 식음료·안내 키오스크 등의 관리장소를 설치한다. 장소의 용도와 활동을 더 다양하게 만들거나 담당자를 지정하여 안전수준을 높인다. 날마다 청소와 시설 유지관리를 하는 등 유지관리 수준을 높인다. 지역 사회 치안프로그램을 마련한다.</li> </ul>
생각해봐야 하는 질문	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 장소가 멀리서도 보이는가? 장소 내부가 밖에서도 보이는가? 사람들이 장소에 쉽게 걸어들 수 있는가? (예: 사람들이 버스정류장에 내려서 장소에 이르기까지 달리는 자동차 사이로 급하게 지나지 않음)</li> <li>· 보도가 주변 지역까지 설치되어 편하게 걸어서 접근하도록 돕는가? 특정한 요구를 가진 사람을 지원하는가? 미국 장애인법 규정에 부응하는가?</li> <li>· 길과 통로가 사람들이 가고자 하는 장소와 잘 어울리는가? 주변 건물 상주자들이 이 장소를 이용하는가?</li> <li>· 이 장소를 방문하기 위한 교통수단이 다양한가? (예: 버스, 기차, 자동차, 자전거)</li> </ul>
접근과 연결 (ACCESS & LINKAGES)	<p>장소의 문제를 보여주는 징후(sign)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· 차가 막히거나 빠르게 지나치며, 이것이 보행자가 길을 건너는데 방해되는가</li> <li>· 자전거로 장소에 접근하는 일이 뜸하다</li> <li>· 사람들이 보도가 설치되지 않은 곳으로 다닌다(잔디, 화단 등). 상점 등 가로로 보행 친화 용도가 연속적이지 않아 보행환경이 보기 좋지 않다</li> <li>· 주차공간이 부족하다.</li> </ul> <p>공간개선방안</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· 보도를 넓히거나 건널목까지 연장해 보행자와 다른 탈것의 균형을 이루도록 한다.</li> <li>· 눈에 잘 띄고 편리하게 건널 수 있는 건널목을 설치한다. 자전거 이용자를 위한 시설을 설치한다(자전거도로, 사물함, 보관대 등). 비어있는 필지를 건물과 용도로 채워 보행자가 가로공간을 연속적으로 경험하게 한다.</li> <li>· 노상 주차가 다른 용도와 균형을 이루게 한다 보행 접근을 개선하도록 교통 신호주기를 바꾼다.</li> <li>· 법률 집행과 규제를 개선해 주차 이용을 개선한다.</li> </ul>

구분	장소 평가 및 개선방안
생각해봐야 하는 질문	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 이 장소는 당신이 친구를 만나기 위해 선택할만한 장소인가? 다른 사람들도 이곳에서 친구를 만나거나 마주치는가?</li> <li>· 사람들이 이곳에 삼삼오오 오는가? 사람들이 서로 대화하는가?</li> <li>· 사람들이 미소짓고 있는가?</li> <li>· 사람들이 이 장소나 시설을 정기적으로 선택해서 이용하는 것으로 보이는가?</li> <li>· 이용자들이 서로의 얼굴이나 이름을 아는가?</li> <li>· 사람들이 친구나 친지를 데려와 이 장소를 보거나 특정 요소를 자랑스럽게 가리키는가?</li> <li>· 낮선 방문자와도 시선을 교환하는가?</li> <li>· 지역 사회 특성이 반영된 연령·인종별 혼합이 나타나는가? 쓰레기가 보이면 그것을 줍는가?</li> </ul>
사회적 교류 (SOCIABILITY)	<p>장소의 문제를 보여주는 징후(sign)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· 사람들이 다른 이용자와 상호작용하지 않는다. 장소를 사용하는 사람들이 다양하지 않다</li> </ul> <p>활동을 측정하는 방법 제안</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· 장소에 대한 사람들의 인식을 조사한다.</li> <li>· 해당 장소를 돕는데 자원하거나 특정 영역의 책임을 맡아줄 사람과 지역 단체의 수를 조사한다.</li> </ul> <p>공간개선방안</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· 구심점을 마련한다 (다양한 활동을 수용할 수 있는 공적 모임 장소) 사회적 상호작용을 유도할 편의시설을 배치한다(벤치가 서로 모여 있도록 배치, 옮길 수 있는 의자).</li> <li>· 특별한 이벤트와 활동을 개최해 사람들을 유도한다. 장소개선과 유지관리를 보조하는 데 지역 사회가 자원하도록 한다. 인접한 건물의 용도를 다양하게 하여 다양한 사람을 끌어들이도록 한다.</li> </ul>

### WHAT MAKES A GREAT PLACE?



<그림2-18> PPS 좋은 장소란?



### ③ 장소 만들기 원칙

- 공동체는 전문가이다
- 디자인(보기 좋은 것)이 아니라 장소를 창조해라
- 파트너를 찾아라
- 관찰만으로도 많은 것을 발견할 수 있다
- 비전을 가져라
- 더 가볍게, 더 빠르게, 더 저렴한 것부터 시작해라
- 동기를 부여해라
- 그들은 항상 안된다고 한다
- 형태는 기능을 지원한다
- 비용은 중요한 이슈가 아니다
- 종료는 없고 계속되어야 한다<sup>10</sup>

10. <https://www.pps.org/article/11steps>

### ④ 장소 만들기 기법

[가볍고, 빠르고, 저렴한 것로부터 시작]

- L·Q·C(Lighter, Quicker, Cheaper) 전략의 사용<sup>11</sup>
  - 의사, 임시 경관 조성, 운동 시설 설치, 임시 편의시설 구비 등 다양한 활동 지원에 주력
  - 콘서트, 요가 강좌, 야외 영화관, 시장 등 프로그램 운영
- 계획을 확정하는 것보다 사용 후 변화 가능성을 견인할 수 있음

11. <https://www.pps.org/article/lighter-quicker-cheaper>



<그림2-19> LQC를 위한 참조사례



<그림2-20> LQC 연관 활동 국가

## 2) 펜스랜딩 포럼(penn's landing forum)<sup>12</sup>

### ① 추진개요

#### □ 추진연혁

[시민의 집단지성으로 만들어낸 도시 정체성]

- 1976년, 미국 델라웨어강(Delaware River)의 수변공간으로 조성된 펜스랜딩은 사람 방문을 견인할 수 있을 것이라 기대했음
  - 고속도로로 단절된 대상지는 적당한 개발업자를 찾지 못하고 30년간 공회전했음

12. DELIBERATIVE CITY PLANNING ON THE PHILADELPHIA WATERFRONT Harris Sokoloff, Harris M. Steinberg, Steven N. Pyser

- 2002년, 개발제한계획이 좌절되자 행정은 다른 방법을 찾기 시작했고, 30년 동안 정체된 필라델피아 수변공간 현황을 타개하고자 했음
  - 이 과정에서 지역 디자인학교, 언론사와 파트너십을 체결하고 의견수렴과정을 설계하였음
- 2003년, 50일 동안 펜스랜딩 수변공원 미래에 관한 포럼을 4개 부분으로 구성했으며, 관련 전문가 발표를 포함해 디자인 샷렛 등을 개최했음

### ② 추진내용

#### □ 포럼 설계

- 포럼 설계는 아래와 같이 4단계로 설계하였음

<표 2-29> 펜스랜딩 포럼 설계



- 첫 번째, 전문가 주도와 시민 주도의 교차 형식으로 4개 세션 구성
  - 부동산 전문가, 지역 디자인/개발 전문가의 프리젠테이션
  - 수변 공간 디자인 및 개발
  - 펜스랜딩 수변공간의 개발 역사
  - 다른 해안 지역의 성공사례
- 두 번째, 퍼블릭 미팅(Public meeting)은 수변 공간과 관련한 시민의 개인적 경험을 전문 정보와 연계할 수 있는 소규모 그룹 속의 회의로 구성
  - 참가전 속의 토론자들이 펜스랜딩 수변 공간의 펜스랜딩의 주요 디자인 이슈와 관련해 충분한 이해를 할 수 있도록 설계했음
  - 10개 소그룹에 임의로 배정하고 훈련된 대화 촉진자(facilitator)와 함께 네 가지 질문에 중점을 두고 토의를 실시함
    - 펜스랜딩 수변 공간의 이용자는 누구인가?
    - 과거, 현재의 이용자는 누구고, 미래는 누가 될 것인가?
    - 누가 회의에 참여하지 않나?
    - 펜스랜딩 수변 공간에서 무엇을 하고 있나? 어떻게 최근에 이용하고 있으며, 다르게 이용할 방법은 무엇인가?
    - 종합질문. 앞의 질문에 대한 답을 기반으로 어떤 원칙들을 펜스랜딩 수변 공간 개발에 적용해야 하나?



<표2-30> 펜스랜드 포럼 소규모 그룹 속의회의 도출 결과

구분	세부내용
필라델피아 고유성과 자부심	· 시민이 자부심을 느낄 수 있는 세계의 문, 필라델피아로 만들기 위한 독특하고 특색이 있는 공간 조성
바보야, 이건 강이야	· 필라델피아의 정체성을 사랑하게하기 위해 델라웨어 강을 즐길 수 있도록 '강의 도시'로 조성
적절한 방법으로 연결	· 도심과 캄덴(Cmaden, 건너편 항구도시)을 필라델피아 해안에 있는 편의시설과 안전하게 연결하고 95번 고속도로의 주차난이나 대중교통 문제해결
감당가능하도록 지속가능하도록 만들기	· 펜스랜드 수변 공간의 경제적 잠재력과 환경적 한계를 현실적으로 판단하기
공공 공간으로 유지	· 공공공간으로 보존
대중적 철차 확립	· 지역 납세자들이 지역의 미래에 대한 의견 제시를 제때에 할 수 있도록 만들기

- 세 번째, 디자인 샐렛(Design charrette)의 시나리오 개발을 위해 이용되었고 비공개로 실시되었음
  - 지역 유명 건축가, 계획자, 조경가, 엔지니어, 경제학자, 예술가, 학생 및 대학교수 등으로 구성되었음

<표 2-31> 시나리오

구분	세부내용
1. 도시로부터의 휴식	· 대형 이벤트 개최를 위한 장소이기도 하고 근처 주민 또는 노동자가 매일 접근해 사용할 수 있는 진정한 의미의 공공공간 조성
2. 활기찬 새로운 이웃	· 도시 중심에 있는 강 등 이웃공동체와의 장애가 될 수 있는 요소를 완화함으로써 이웃공동체 중심도시로서의 가능성 모색
3. 독립항구 조성	· 캄덴의 해안가 명소와 도심의 역사적 장소 보안을 위해 양쪽 모두를 포괄하는 지역 관광명서로서 독립항구 만들기

- 네 번째, 지역 유력지에 샐렛의 결과를 발표했고, 제안된 디자인에 대해 3주간의 여론조사를 실시해 5,000건 이상의 응답을 접수하였음
- 다섯 번째, 대중회의를 소집하였음. 해당 대상지에서 실시했고 갈등 해결, 대화 및 공론, 교육, 정치과학, 법 등 분야 전문가가 대화 촉진자로 참여했고 50일간의 회의를 최종 종합하고 마무리하는 자리였음

□ 시사점

- 도시계획 설계를 위해 행정에게 전달하는 것이 아니라 민간에서 주도하고 관과의 협업을 통해 시민참여 의견 수렴과정을 정교하게 설계하였음
- 시민참여 의견 수렴과정은 퍼블릭 미팅→소규모 속의회의→디자인샐렛→대중회의 개최순으로

- 로 실시되었고, 이 과정에서 펜스랜드 수변 공간 개발 원칙이 수립되었음
- 참여자 대부분이 백인으로 소수 인종의 참여 건인이 필요하다는 한계도 파악할 수 있었음

2.2.4. 민·관 협업 투자 제도 및 사례

1) 국내 사회적 자산화 관련 제도 현황

□ 개념

- 부동산의 소유주에 의해 사용자(경제행위자)가 수익률 창출을 위한 압박을 느끼지 않고 자유롭게 사용할 수 있는 자원을 의미

□ 현황

[행정재산을 이윤추구가 가능하도록 제도개선 완료]

- 서울시의 경우 시유지 면적은 104.48km<sup>2</sup>로 전체의 약 17.2%이나 민간 등 경제주체가 자유롭게 사용할 수 있는 일반재산은 1.3%에 불과함
  - 일반재산은 내대지, 공장 등 수익 목적으로 사용 가능함
  - 행정재산은 시청, 구청, 시민회관, 박물관 등으로 사용해야 되어서 이윤추구가 어려움
- 「공유재산 및 물품관리법 시행령 개정(2019년)」으로 일반 기업이 아닌 청년창업, 사회적 기업, 사회적 협동조합 등 사회적 경제 기업과 자활기업의 경우 행정안전부 장관의 허가가 있으면 행정재산 활용이 가능하도록 개정
- 지자체 조례를 통해 추가적으로 50%내에서 임대료 감면 가능

<표2-32> 주요 사회적 자산화 가능 조직

구분	내용	비고
사회적 기업	· 영리기업과 비영리기업의 중간 형태로, 사회적 목적을 우선으로 추구하면서 재화·서비스의 생산·판매 등 영업 활동을 수행하는 기업(조직)	· 크라우드펀딩 (온라인소액투자) 발행 가능
협동조합	· 경제활동으로 조합원의 권익을 향상하고 지역 사회에 공헌하는 것을 목적으로 하고 1인 1의결권만 보유해 민주적 방식을 갖추고 있고, (영리)법인 형태임	· 금융 및 보험업 금지, 일부 조합원만의 이익을 위한 행위의 법적 금지
사회적 협동조합	· 협동조합과 동일하나 지역사회 재생 또는 주민 권익 증진 등 공익사업 40%이상 수행해야 하며 배당이 금지 되어 있음	· 해산 시 잔여 재산을 국고, 비영리법인 등으로 자산 귀속 의무화



□ 사회적 자산 관련 기금

- 사회적 자산 관련 기금은 서울시 사회투자기금, 사회가치연대기금, 주택도시보증공사 도시재생기금 등이 있음

<표2-33> 사회적 자산 관련 기금 현황

구분	내용	비고
서울시 사회투자기금	· 사회문제 해결을 위한 사회적 투자 프로젝트에 용자 지원 · 총용자 규모는 205억 원, 연이자율 3%(최대 2억 원)	
사회가치 연대기금	· 정부의 사회적 금융 활성화 방안(2018년)에 의해 민간이 추진하고 정부는 간접지원 · 사회적 경제 조직의 성장을 위해 인재 자본 공급과 사회혁신채권(SIB)으로 사회적 문제 해결 위한 프로젝트 지원 · 기금의 조성규모는 3,000억을 목표	
주택도시보증공사(HUG) 도시재생기금	· 도시재생 활성화 지역 내 사회적 자산(코워킹 커뮤니티 시설, 창업시설, 공동주택 등) 조성을 위해 필요한 자금 용자 · 연 1.5%의 저금리로 70~80% 한도로 지원	

2) 사회주택 지원정책

□ 사업개념

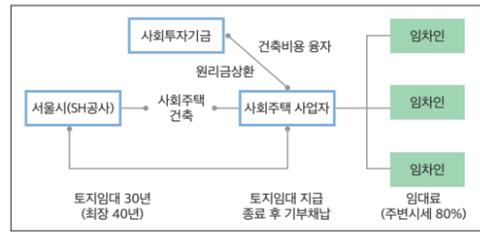
[관에서 제도 마련 등으로 사회적 경제조직의 사회문제 해결 지원]

- 지역의 사회경제 조직이 자발적으로 저렴한 임대주택을 공급하면서 발생하기 시작한 2014년 서울시는 사회투자기금 설치와 사회주택 공급에 보조금과 저리 대출을 지원하는 제도적 장치 마련

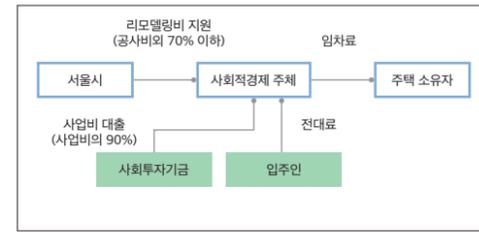
□ 지원내용

[사회적 문제 해결을 위한 사업에 예산지원 및 특례지원]

- 2014년 「사회주택 활성화 지원 등에 관한 조례」 제정으로 사회주택 공급자를 지원하는 제도적 장치 마련
- 사회주택을 공급·운영할 수 있는 주거 관련 사회적 경제주체를 비영리법인, 공익법인, 협동조합, 사회적 기업 등으로 한정하였음
- 서울시·자치구 및 산하기관이 소유한 주택을 사회경제조직이 임대할 경우 임대보증금, 리모델링 비용 등을 지원할 수 있음



<그림2-21> 토지임대부 사회주택 공급 구조<sup>13</sup>



<그림2-22> 리모델링형 사회주택 공급 구조<sup>14</sup>

□ 추진방법

- 사회주택 적격사업 선정 및 평가를 통해 선정되면, 빈집 리모델링형, 토지임대부 사회주택, 리모델링형 사회주택으로 유형화하여 추진하고 있음

<표2-34> 공유 유희공간 민간활용 지원사업 현황

구분	내용	규모
빈집 리모델링	· 6개월 이상 방치된 빈집을 리모델링하여 도시근로자 월평균 소득의 70%이하자에게 임대 · 사회투자기금으로부터 리모델링 비용의 4천만 원까지 2%의 이자로 용자	· 다세대, 다가구 주택, 단독주택
토지임대부 사회주택	· 공공토지에 주택을 신축하거나 공공건물을 리모델링하여 임대 · 30~40년 동안 연간 감정평가액의 1%의 토지임대료 지불하고, 시세 대비 80% 이하의 임대료를 받아 운영	· 서울 시내 100평 기준 · 감정평가액 16억 원 이하 토지
리모델링형 사회주택	· 준공된 지 15년 이상 지난 준주택을 리모델링하여 임대하는 방법 · 리모델링 비용 및 대출이자 지원	· 100평 이상 고시원, 숙박 시설, 업무시설 등 비주거용 건축물



<그림2-23> 녹색친구들 성산<sup>15</sup>



<그림2-24> 용담동 두꺼비하우징<sup>16</sup>

13. 최은영 외(2016) 사회주택백서(2017)

14. 사회주택백서(2017)

15. 서울시 사회주택 플랫폼(<http://soco.seoul.go.kr/soHouse/index.do>)

16. 같은 책



3) 리츠(REITs:Real Estate Investment Trusts)

□ 사업개념

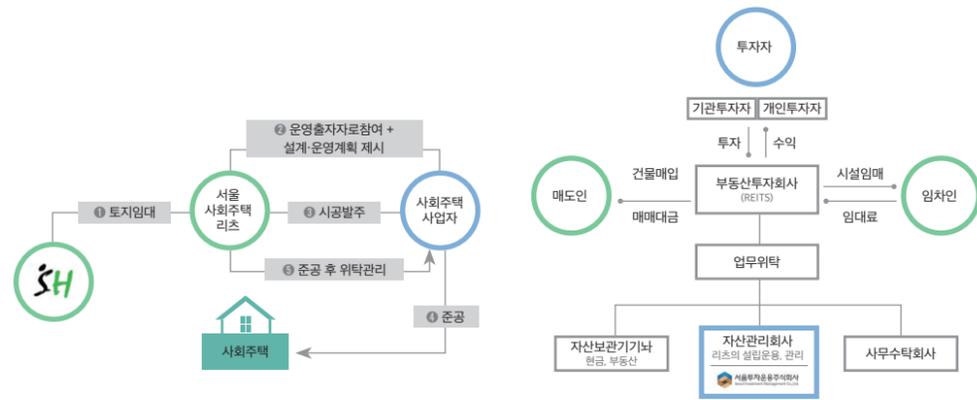
[관 선투자 후 민간의 투자 유도로 사회적 문제 해결에 도전]

- 다수의 투자자로부터 자금을 모집하여 부동산 또는 관련된 유가증권에 투자하여 발생한 수익 (임대수익, 개발수익, 매각차익)을 투자자에게 배당하는 간접투자방식의 부동산투자회사로 주택 등 사회적 문제 해결을 위해 설립
- 부동산투자회사법에 따라 국토교통부의 인가를 받아 운영

□ 사업구조

[공기업을 중심으로 한 투자회사 운용]

- 서울투자운용주식회사(AMC)는 SH 서울주택공사, The-k 손해보험, 신한은행 등을 기관 주주로 운영하고 있으며, 자본금은 100억 원으로 “공익성(사회적 책임)”, “대중성”, “전문성”의 세 가지 가치로 운영하고 있음



<그림2-25> 서울사회주택리츠 사업구조

<그림2-26> REITs 운영 개념도

□ 추진현황

[사회적 성과를 기반으로 한 투자사업 시행]

- 창동도시재생리츠는 서울주택도시공사가 시행하는 ‘서울 창동 도시재생사업’ 부지 내 필지를 현물출자 받아 문화창업오피스, 창업창작레지던스, 문화집객시설 등 창업 육성 및 문화산업 기능 조성을 위해 주변 지역과 연계, 활성화가 가능한 시설로 운영될 예정임
- 그 외에도 공동 주택으로 서울 리츠 1~4호, 토지지원 리츠, 경기 리츠 1호 등을 운영하고 있음

<표2-35> 공유 유희공간 민간활용 지원사업 현황

구분	내용
건물명	(현)서울창동창업문화도시재생위탁관리부동산투자회사
주소	서울특별시 도봉구 창동 1-9일원 환승주차장
건물 규모	지하 8층 ~ 지상 49층
대지면적	151,626㎡
용도	복합시설
자본금	131,300 백만 원
영업 인가일	2018년 12월 26일



<그림2-27> 창동재생리츠

2.3. 사례조사 결과 및 시사점

□ 장소 기억을 담은 유희공간 재생 및 조성

- 사례조사 결과, 문화비축기지는 그동안 잊힌 공간이던 마포 석유비축기지를 녹색 도시 서울을 상징하는 대표 친환경 복합 문화공간으로 재생하였고, 과거 시설(탱크, 옹벽)을 최대한 활용하여 재생하였음
- 다시세운 프로젝트는, 기억을 제거하고 기능을 삽입(Input)하는 것에서 지역 자원을 발굴하고 연결(Weave)하는 도시재생 패러다임의 변화와 실천을 실행하였음

□ 근대 건축물과 산업시대 부산물 활용

- 베를린 템펠호프 공항은 유럽의 대표적인 공항으로 근대 발전기에 유럽의 대표적인 공항이었으나 소음문제 대두, 짧은 활주로 길이 등의 문제로 폐쇄되었음
- 그랜빌 아일랜드는 공장지대의 산업 변화 대응 실패로 유희단지로 전략한 지구를 문화, 창의, 상업 시설 등으로 회복(resilience)하였음

□ 구도심에 위치하고 있던 핵심 시설을 재생 기반으로 사용

- 세운상가는 1960년대 주상복합상가로 조성되었으나 1980년대 이후 급격하게 쇠락하였음
- 1단계 재정비 촉진 계획(2009년)에서는 철거 후 공원 조성을 목표로하였으나 재검토 후 도시조직 및 생태계를 고려한 재생으로 선회하였고, 창의 인력 등을 견인하는 하드웨어, 소프트웨어, 휴먼웨어를 구축 중에 있음

□ 추진 과정상에서 참여로 인한 수정·보완

- 문화비축기지는 조성계획 수립 과정에서 민간의 참여가 없었으나 민간의 요구로 민간 협치위원회 설립했고 현재까지 중요한 의사결정을 함께 하고 있음



- 베를린 템펠호프 펠트는 공원을 주거단지로 개발하려 하였으나 시민 투표 등을 통해 지구 단위 계획을 변경하였음
- 다시세운 프로젝트는 민관협치 체계 구축과 운영으로 계획의 변경 가능성을 열어두고 추진하고 있음

□ 운영 안정화를 위한 조직 구성 및 운영체계 수립

- 브라이언트 파크는 재생회사를 설립하여 체계적인 추진체계를 갖추었으며 이를 바탕으로 주변 관계 단체와 협업으로 사업추진의 효율성을 기하고 있음
- 문화비축기지는 서울시에서 직영하고 행정의 전문성 미흡을 민·관 협치로 극복하고 있음

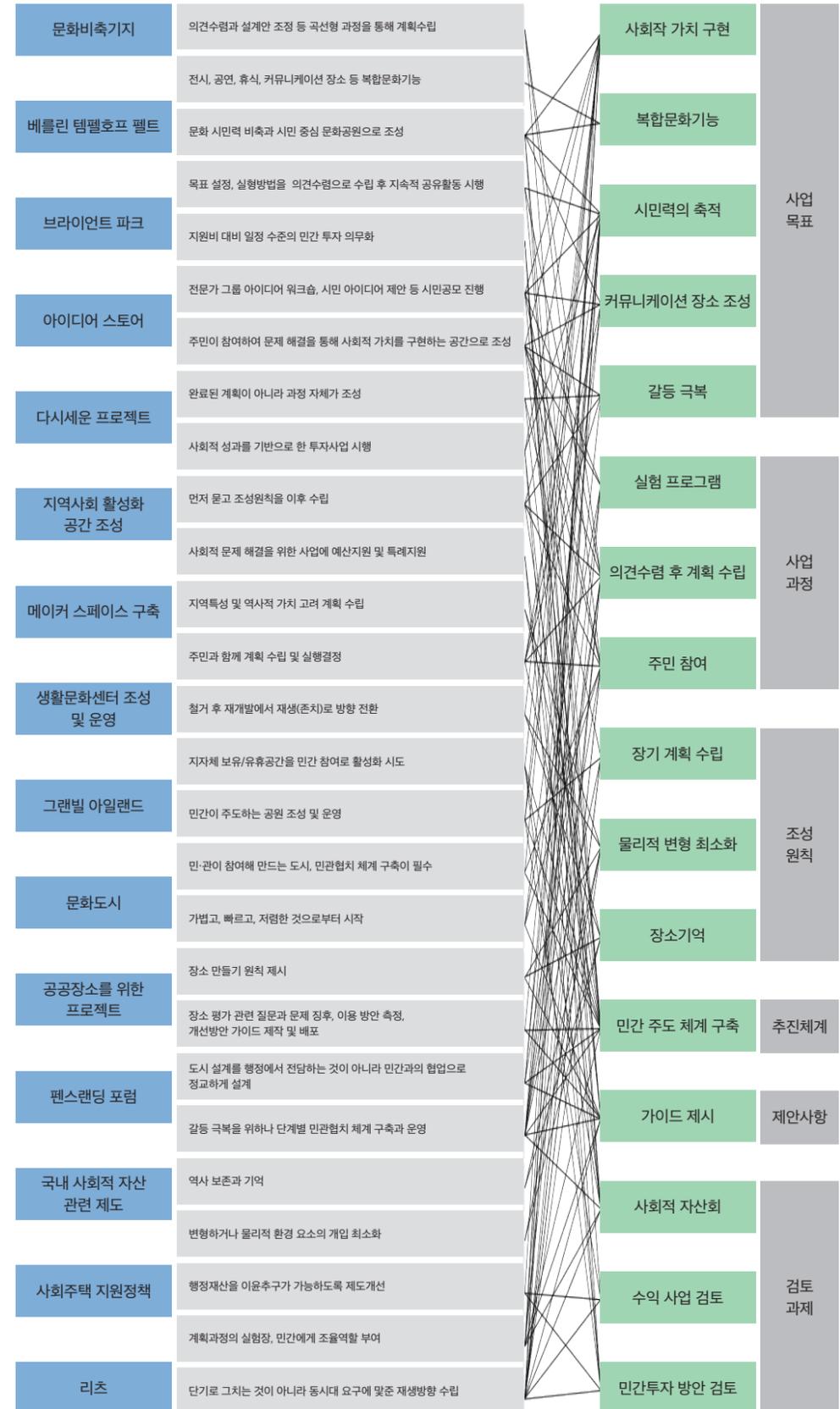
□ 신뢰 회복과 주민참여도 향상을 위한 방안 필요

- 다시세운 프로젝트는 철거→준치→재생 등 정치 환경변화 속에서 주민 대 주민, 행정과 주민 등 갈등 관계가 심화 되었고 상호 간의 불신이 심각한 상황이었음
- 민관협치 체계 구축을 위해 전문조직과의 계약체결로 안정적인 사업 운영 구조를 갖추었고, 초상화 인터뷰 등 접근 가능한 모든 수단을 마련하여 신뢰 회복을 위해 노력하였음

□ 민간 자금 투자로 민관 협업 사회문제 해결

- 메이커 스페이스 조성은 창의 인재 육성을 위한 공간 조성을 위해 일정 수준의 민간대응 투자를 의무화하고 있음
- 주택난, 청년 실업 등의 문제를 해결하기 위해 사회적 경제조직에 한정되어 있으나 공공 재산의 활용성을 열고 있음

<그림2-28> 종합분석 및 시사점



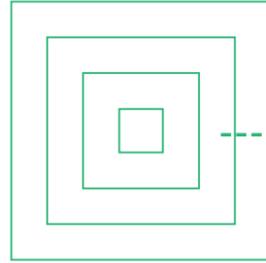


3.

유희공간 문화재생  
사업추진 방안

# 3.

## 유희공간 문화재생 사업추진 방안



### 3.1. <산업단지 및 폐 산업시설 문화재생> 사업개념 분석

#### 1) 사업 기본개념

##### □ 개념 정의 및 사업목표

- 폐 산업시설 및 유희공간 등 기능상실 또는 활동이 정지된 공간을 소통과 예술로 변화시키는 과정으로 사회적 가치와 기능을 가진 장소로 재창조하는 사업
- 문화적 문화재생으로 창의 문화를 중심으로 사회적 플랫폼 구축과 사회문화적 공공장소 조성



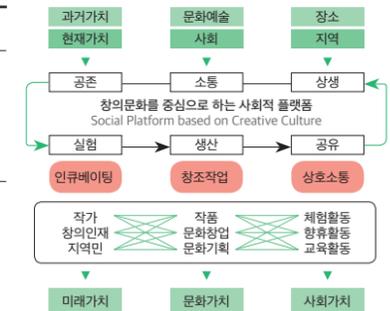
<그림3-1> 개념 정의



<그림3-2> 사업목표

<표 3-1> 사업목표

구분	내용
사회 소통 공간	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 과거 장소 기억이 현재 사람과 공존하고 소통</li> <li>· 장소 가치를 사회 가치와 공유</li> <li>· 지역 사회 소통 거점으로 활동</li> <li>· 개발형 공공장소</li> </ul>
창의 문화 공간	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 과거 장소 가치가 현재 사회 가치와 공존</li> <li>· 문화예술로 지역사회 성장·발전·지속 가치 생산</li> <li>· 구성원의 자유로운 참여로 사회적 공유활동이 이루어지는 창조적 연구·개발공간</li> </ul>



##### □ 핵심가치 및 사업추진 방향

- 사업의 핵심가치는 「소통의 문화예술을 통한 장소와 지역의 가치재창조」로 설정
- 공간 가치의 재창조, 과정이 문화적인 사업의 추진 방향을 가지고 있음



<그림3-3> 핵심가치



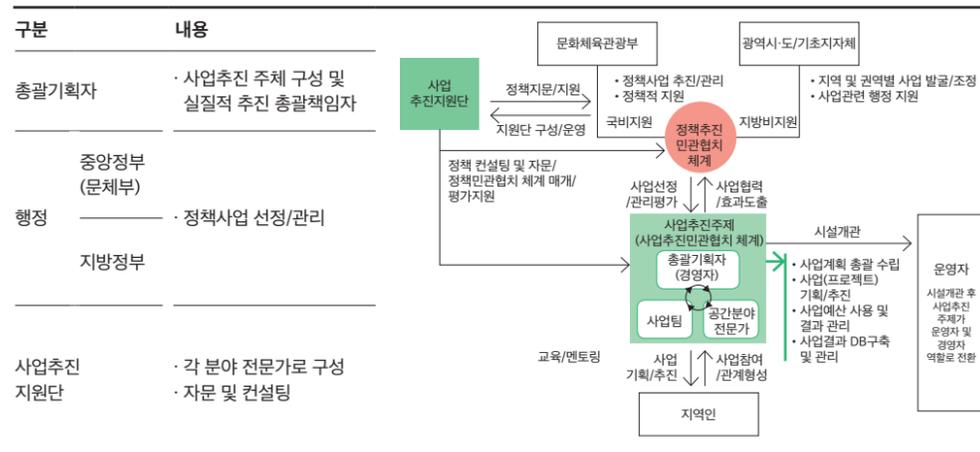
<그림3-4> 사업추진 방향

#### 2) 사업추진체계

##### □ 추진체계 구성

- 사업의 총괄책임을 가지고 있는 총괄기획자를 중심으로 사업추진

<표 3-2> 사업추진체계



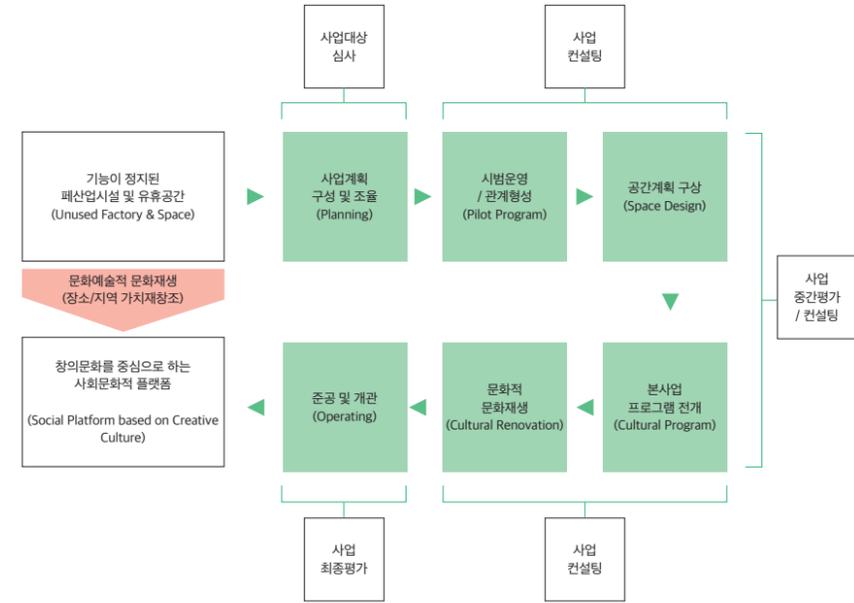
□ 사업 주체

<표 3-3> 사업추진 주체

구분	주체 구성	기능 및 역할
사업 추진 주체	총괄기획자	문화기획자 · 사업에 대한 총체적인 방향 및 사업계획 수립 사업 각 과정에서의 프로젝트 기획 / 추진
	사업팀	문화 전문 인력 공간전문가 · 공간계획 구상 및 문화재생(공사/활동) 추진 및 관리 사업 예산 수령 및 결과정리 · 사업을 위한 문화 민관협치 체계 구축 및 유지
사업 참여 주체	사업 참여자	지역민 · 기획사업에 대한 참여(프로그램/행사/교육 등) · 문화재생 과정에서의 참여 및 아이디어 제안
행정지원 주체	중앙정부	문화체육관광부 · 정책 및 사업 전반에 대한 종합 기획·조정·관리 정책사업에 대한 발굴/모집 및 성과관리 · 사업 예산 지원(국비 및 인센티브 지원)
	지방정부	광역시·도/기초지자체 · 사업 예산 지원(광역시·도비 지원) 사업발굴 및 협력 지원체계에 참여  해당 지역 지자체 · 사업신청 및 예산지원과 그에 대한 관리 실시 지역 행정적 지원 및 관리(보이지 않는 후원자 역할) 총괄기획자와의 민관협치 체계 유지 및 사업추진 지원
사업 지원 주체	전문지원 조직	사업추진지원단 · 각 사업에 대한 사업계획 수립 및 실행과정에서의 전반적인 사업컨설팅 및 실행 자문 · 사업 선정을 위한 심사단 운영지원 정책사업 성과에 대한 평가지원(중간/최종)

3) 사업추진 프로세스 구성

- 사업추진 프로세스는 사업계획 구성 및 조율 - 시범운영 및 관계 형성 - 공간계획 구상 - 본사업 프로그램 전개 - 문화재생 - 준공 및 개관으로 구성되어 있음



<그림3-5> 사업추진 기본 프로세스

## 3.2. <산업단지 및 폐산업시설 문화재생> 사업결과 분석

### 3.2.1. 분석개요

- 기초 자료는 「2014-2018 산업단지 및 폐산업시설 문화재생 사업 결과자료집(한국공예디자인문화진흥원, 2018)」, 「관계부처 연계사업 설명자료(국토교통부, 2018)」, 「산업단지 및 폐산업시설 문화재생 추진평가 및 효과 제고 방안연구 부록(한국공예디자인문화진흥원, 2017)」을 참조하였음
- 각 시설 부지면적, 연면적, 예산, 조직 구성 등이 동일 조건으로 정리된 것이 존재하지 않았음
- 「2014-2018 산업단지 및 폐산업시설 문화재생 사업 결과자료집」과 「관계부처 연계사업 설명자료(국토교통부, 2018)」를 바탕으로 연면적을 산정하였고, 두 자료 모두 건축 연면적과 부지를 포함한 총면적을 혼용하고 있어 값이 상이하면 「산업단지 및 폐산업시설 문화재생 추진평가 및 효과 제고 방안연구 부록」의 값을 적용했으며, 해당 보고서에 수록되지 않은 시설은 발표된 공식자료 또는 관련 시설 홈페이지를 확인하여 정리하였음
- 분석 기간은 2014년~2018년 사업대상지이고, 콘텐츠 2개소는 제외하였고, 복수로 지원받은 곳은 필지가 다르더라도 동일사업의 연속지원으로 볼 수 있다면 1개소로 산정하였고 연면적, 예산 등은 합계하였음

### 3.2.2. 사업개요

#### □ 사업개념

- 노후 산업단지, 폐 산업시설 등 제 기능을 잃고 지역에 방치되고 있는 유휴공간을 문화예술로 재창조하여 지역예술인, 주민, 근로자들의 문화향유 공간으로 활용

#### □ 사업대상

- 기능이 정지된 산업단지 또는 폐 산업시설

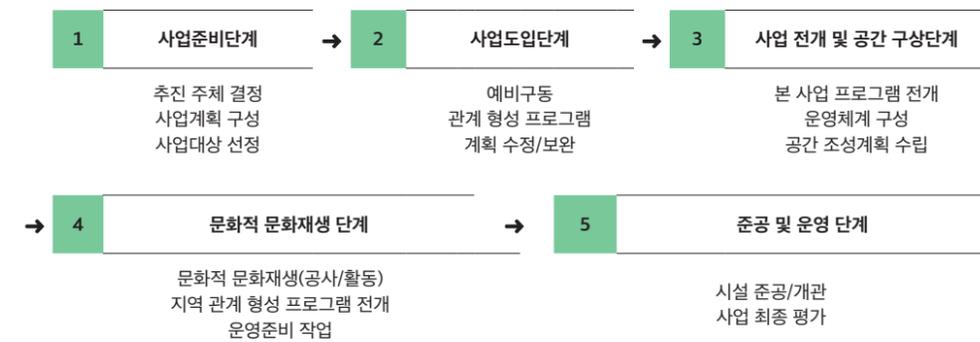
#### □ 지원 규모 및 조건

- 2015년부터 일반회계에서 지역발전 회계(시·도자율편성)로 이관
- 지자체 자본보조 및 경상 보조로 정률 50%로 지원

#### □ 추진절차

- 사업추진절차는 '사업준비 단계', '사업도입단계', '사업 전개 및 공간 구상단계'로 구성하고 있음

<표3-4> 산업단지 및 폐 산업시설 문화재생 사업추진 절차



### 3.2.3. 사업결과

#### □ 소재 지역

- 경기도 8개소(31%), 전라북도 4개소(15%), 전라남도 3개소(12%) 순임

<표3-5> 시설 소재 지역(광역시/도)

광역시/도	개수	비율	광역시/도	개수	비율
합계	26	100%	부산광역시	1	4%
강원도	1	4%	세종특별자치시	2	8%

경기도	8	31%	울산광역시	1	4%
경상남도	1	4%	전라남도	3	12%
경상북도	1	4%	전라북도	4	15%
광주광역시	1	4%	제주특별자치도	1	4%
대구광역시	1	4%	충청북도	1	4%

- 광역시가 7개소(27%), 기초지자체 소재가 19개소(73%)였음

<표3-6> 시설 소재 지역(광역시/도)

구분	개수	비율
광역	7	27%
기초	19	73%
합계	26	100%

- 도심 16개소(62%), 도심인접 7개소(27%), 외곽 3개소(12%)순이었음

<표3-7> 시설 소재 지역(도심/도심인접/외곽)

구분	개수	비율
도심	16	62%
도심인접	7	27%
외곽	3	12%
합계	26	100%

#### □ 건축물 건립 시기

- 건축물 건립 시기는 1990~1999년 8개소(31%), 1960~1969년 6개소(23%), 1970~1979년 5개소(19%) 등의 순이었음

<표3-8> 건축물 건립 시기

건립시기	개수	비율
1950년 이전	4	15%
1950년~1959년	-	-
1960~1969년	6	23%
1970~1979년	5	19%
1980~1989년	2	8%

1990~1999년	8	31%
2000년 이후	1	4%
합계	26	100%

□ 유희공간 발생 전 용도

- 산업시설 23개(88%), 교육·군사·의료시설 각 1개소(4%)였음

<표3-9> 유희공간 발생 전 용도

구분	개수	비율
교육시설	1	4%
군사시설	1	4%
산업시설	23	88%
의료시설	1	4%
합계	26	100%

□ 건축 연면적

- 본 사업으로 조성된 건축 총면적은 80,285㎡이었고, 평균 연면적은 2,974㎡였음

<표3-10> 건축 연면적<sup>17</sup>

시설명	건축연면적	시설명	건축연면적
영월군 갤러리 온 팩토리	363	청주시 동부창고	2,746
안산시 산업단지 근로자 복지관	975	세종시 조치원 정수장 (야외공원 등 조성면적 포함)	10,656
광명시 광명업사이클 아트센터	1,975	세종시 구 한림제지 공장	2,387
시흥시 시흥문화발전소 창공(조성면적)	1,494	광주광역시 소촌 아트팩토리	2,388
부천시 부천아트벙커 B39 (2017년 현재 조성면적)	7,194	나주시 나주나빌레라 문화센터	2,048
파주시 캠프 그리브스	1,999	담양군 담빛 예술창고	930
수원시 고색뉴지엄	1,458	완주군 삼례책마을	1,009
경기도 경기상상캠퍼스	13,995	완주군 복합문화지구 누에	1,906
창원시 문화대장간 풀무	1,074	담양군 해동솔공장	1,988
영주시 148 아트스퀘어	3,200	전주시 팔복 예술공장	4,795
대구광역시 수창 청춘맨션	1,441	남원시 남원아트센터	1,762
부산광역시 F1963	2,587	광양시 판365	1,363
울산광역시 구 세창냉동	6,199	제주시 예술공간 이아	2,462
합계			80,285
평균			2,974

17. 본 사업목적 달성을 위해 투입된 예산으로 조성된 면적 위주로 산정하였음

□ 사업추진 기간

- 개관까지 평균 20.6개월을 소요하였으며, 부천 삼정동 소각장(현 부천아트벙커 B39)가 2017년 현재 39개월로 가장 길었음<sup>18</sup>

<표3-11> 사업소요 기간

사업명	사업기간(개월)	비고
소촌아트팩토리 프로젝트	18	
안산 스마트허브 문화재생사업	15	
예술창작소 창공	30	
광명 업사이클 아트센터 조성사업	17	
영월 박물관고을 문화나눔터	17	
청주시시침단문화산업단지 문화재생사업	28	
문화대장간'풀무'	14	
예술로 『남송창고』를 재창조하다	12	
나주 나비센터 조성사업	31	진행중(2017년 현재)
부천미래문화플랫폼	39	
전북 완주 책마을 문화센터 조성사업	12	
파주 캠프 그리브스 문화재생사업	12	
148 영주아트스퀘어 조성사업	36	진행중(2017년 현재)
제주종합문화예술센터 조성사업	22	
대구문화체험교육공간조성 (청년예술창조공간)	18	
청년 문화공간 조성 사업	12	
수원 고색 NEWSEUM	19	
팔복예술공장 조성	24	
완주 잠업사업지 문화재생사업	12	
문화를 빛다 "해동 솔공장"	24	
합계	412	

□ 투입예산

- 총 97,066백만 원(자본 82,170백만 원, 경상 14,896백만 원)이 투입되었으며 1개소 평균 3,733백만 원이었음
- 경상적 지출 비율이 전체사업비의 약 18.1% 수준이었음<sup>19</sup>

<표3-12> 투입예산 및 비율

시설명	합계	자본적 지출	비율	경상적 지출	비율
영월군 갤러리 온 팩토리	1,000	700	70%	300	30%
안산시 산업단지 근로자 복지관	1,312	1,112	85%	200	15%

18. 2014~2016년 산업단지 및 폐산업시설 문화재생사업 추진평가 및 효과제고 방안 연구 부록 분석결과

19. 관계부처 연계사업 설명자료(2018). 국토교통부

광명시 광명업사이클 아트센터	2,000	1,660	83%	340	17%
시흥시 시흥문화발전소 창공	1,186	850	72%	336	28%
부천시 부천아트벙커 B39	8,590	7,300	85%	1,290	15%
파주시 캠프 그리브스	3,860	3,120	81%	740	19%
수원시 고색뉴지엄	2,000	1,600	80%	400	20%
경기도 경기상상캠퍼스	12,600	10,720	85%	1,880	15%
창원시 문화대장간 풀무	2,000	1,600	80%	400	20%
영주시 148 아트스퀘어	5,140	4,902	95%	238	5%
대구광역시 수창 청춘맨숀	3,000	2,550	85%	450	15%
부산광역시 F1963	3,200	2,540	79%	660	21%
울산광역시 구 세창냉동	4,000	4,000	100%	-	0%
청주시 동부창고	5,800	4,990	86%	810	14%
세종시 조치원 정수장	4,000	3,200	80%	800	20%
세종시 구 한림제지 공장	1,740	1,188	68%	552	32%
광주광역시 소촌 아트팩토리	2,000	1,656	83%	344	17%
나주시 나주나빌레라 문화센터	4,900	4,512	92%	388	8%
담양군 담빛 예술창고	1,212	900	74%	312	26%
완주군 삼례책마을	2,600	2,180	84%	420	16%
완주군 북합문화지구 누에	5,760	4,740	82%	1,020	18%
담양군 해동솔공장	2,644	2,194	83%	450	17%
전주시 팔복 예술공장	5,000	4,300	86%	700	14%
남원시 남원아트센터	2,832	2,406	85%	426	15%
광양시 판365	3,600	2,950	82%	650	18%
제주시 예술공간 이아	5,090	4,300	84%	790	16%
합계	97,066	82,170	-	14,896	-

20. 2014~2016년 산업단지 및 폐산업시설 문화재생산업 추진평가 및 효과제고 방안 연구 부록 분석결과, 파주 캠프그리브스는 예산액이 기입되어 있지 않아 집계에서 제외

□ 항목별 소요예산

- 리모델링 공사비 조사결과, 1개소 평균 2,848백만 원이 소요되었고 부천 삼정동 소각장 (현 부천 아트벙커 B39)가 8,210백만 원으로 가장 많은 예산을 사용하였음<sup>20</sup>
  - 전체 사업비 대비 83.2%를 차지하고 있음

<표3-13> 리모델링 공사비

시설명	금액(백만 원)
소촌아트팩토리 프로젝트	1,656
안산 스마트허브 문화재생산업	1,102
예술창작소 창공	850
광명 업사이클 아트센터 조성사업	1,660
영월 박물관고를 문화나눔터	700

청주시첨단문화산업단지 문화재생산업	1,688
문화대장간'풀무'	1,600
예술로 '남송창고'를 재창조하다	900
나주 나비센터 조성사업	5,312
부천미래문화플랫폼	8,210
전북 완주 책마을 문화센터 조성사업	2,180
파주 캠프 그리브스 문화재생산업	-
148 영주아트스퀘어 조성사업	4,625
제주종합문화예술센터 조성사업	4,300
대구문화체험교육공간조성(청년예술창조공간)	2,550
청년 문화공간 조성 사업	4,920
수원 고색 NEWSEUM	2,817
팔복예술공장 조성	4,300
완주 잠업사업지 문화재생산업	2,960
문화를 빛다 "해동 솔공장"	1,780
합계	54,110

- 인건비 조사결과, 1개소 평균 160백만 원이 소요되었고 부천 삼정동 소각장 (현 부천 아트벙커 B39)가 825백만 원으로 가장 많은 예산을 사용하였음<sup>21</sup>
  - 전체 사업비 대비 4.7%를 차지하고 있음

<표3-14> 인건비

시설명	금액(백만 원)
소촌아트팩토리 프로젝트	112
안산 스마트허브 문화재생산업	30
예술창작소 창공	96
광명 업사이클 아트센터 조성사업	91
영월 박물관고를 문화나눔터	95
청주시첨단문화산업단지 문화재생산업	119
문화대장간'풀무'	39
예술로 '남송창고'를 재창조하다	72
나주 나비센터 조성사업	134
부천미래문화플랫폼	825
전북 완주 책마을 문화센터 조성사업	114
파주 캠프 그리브스 문화재생산업	113
148 영주아트스퀘어 조성사업	-
제주종합문화예술센터 조성사업	140
대구문화체험교육공간조성(청년예술창조공간)	150

21. 같은 책, 148 영주아트스퀘어 조성 사업은 예산액이 기입되어 있지 않아 집계에서 제외

청년 문화공간 조성 사업	376
수원 고색 NEWSEUM	100
팔복예술공장 조성	208
안주 잠업사업지 문화재생사업	126
문화를 빛다 "해동 술공장"	100
합계	3,039

- 운영 콘텐츠비 조사결과, 1개소 평균 353백만 원이 소요되었고 청년문화공간조성사업(현 경 기상캠퍼스)이 704백만 원으로 가장 많은 예산을 사용하였음<sup>22</sup>
  - 전체 사업비 대비 10.8%를 차지하고 있음

<표3-15> 운영 콘텐츠 비용

시설명	금액(백만 원)
소촌아트팩토리 프로젝트	135
안산 스마트허브 문화재생사업	128
예술창작소 창공	180
광명 업사이클 아트센터 조성사업	479
영월 박물관고를 문화나눔터	166
청주도시첨단문화산업단지 문화재생사업	302
문화대장간'풀무'	298
예술로 『남송참고』를 재창조하다	240
나주 나비센터 조성사업	248
부천미래문화플랫폼	465
전북 완주 책마을 문화센터 조성사업	306
파주 캠프 그리브스 문화재생사업	628
148 영주아트스퀘어 조성사업	524
제주종합문화예술센터 조성사업	650
대구문화체험교육공간조성(청년예술창조공간)	300
청년 문화공간 조성 사업	704
수원 고색 NEWSEUM	300
팔복예술공장 조성	492
안주 잠업사업지 문화재생사업	214
문화를 빛다 "해동 술공장"	294
합계	7,053

□ 인력 현황

- 직급 분류 및 집계 기준은 아래와 같음

- 관리자급 : 총괄기획자, 총괄건축가, 사무국장, 관장 등 관리직
- 팀장 : 총괄기획자와 같이 업무 총괄 책임자와 사무국장이 있는 경우 사무국장을 팀장급으로 집계
- 기획/콘텐츠 : 전시, 공연, 문화실험, 관계망 형성 등 담당자
- 행정/회계 : 예산, 인력 관리 (일부 대관 및 시설 관리 업무 포함)
- 홍보/디자인 : 홍보, 디자인 담당자
- 아카이브 : 아카이브 담당자
- 교육 : 교육 담당자, 대부분 시설이 기획 업무를 주 업무로 하고 교육을 보조 업무여서 주 업무의 경우만 집계하였음
- 시설/관리 : 대관 및 시설관리(청소, 청원 경찰) 등 업무
- 협의회 : 협의회
- 건축/토목지원 : 건축/토목지원 업무
- 자문위원 : 자문위원으로 위촉직을 포함하였음

- 인력은 1개소 평균 총인원 5.4명(위촉직 제외)으로 집계되었고, 관리자급 1.1명, 팀장 0.6명, 기획/콘텐츠 1.5명, 행정/회계 0.8명, 홍보/디자인 0.3명, 아카이브 0.1명, 교육 0.2명, 시설관리 0.2명, 보조인력 0.8명, 건축 0.1명이었음<sup>23</sup>

<표3-16> 시설별 인력현황(2014~2016)

구분	총인원 (명)	관리자급 (총괄 기획자 등)	팀장	기획/ 콘텐츠	행정 /회계	홍보/ 디자인	아카 이브	교육	시설 관리	보조 인력	협의회	건축 /토목 지원	자문 위원 (위촉등)
소촌아트팩토리 프로젝트	4	1			1				1	1			
안산 스마트허브 문화재생사업	3	1	2										
예술창작소 창공	4	1		1		1			1		10		
광명 업사이클 아트센터 조성사업	7	1	1	1	1	1				2			
영월 박물관고를 문화나눔터	4	1		3									5
청주도시 첨단문화산업단지 문화재생사업	7	1		1	1	1			1	2			
문화대장간'풀무'	3	1		1	1								3
예술로 『남송참고』를 재창조하다	3			1	1								
나주 나비센터 조성사업	10	1		1		1	2	2		3			
부천미래문화 플랫폼	4	1	1	2									

구분	총인원 (명)	관리자급 (총괄 기획자 등)	팀장	기획/ 콘텐츠	행정 /회계	홍보/ 디자인	아카 이브	교육	시설 관리	보조 인력	협의회	건축 /토목 지원	자문 위원 (위촉등)
전북 완주 책마을 문화센터 조성사업	5	1		1					1	2			2
파주 캠프 그리브스 문화재생사업	2	1		1								1	
148 영주아트스퀘어 조성사업	5	1								4			
제주종합문화예술센터 조성사업	6	1	1	2	1			1					
대구문화체험 교육공간조성	9	2	1	3	3								7
청년 문화공간 조성 사업	11	1	1	6	3								
수원 고색 NEWSEUM	6	1		2	1					2			
팔복예술공장 조성	8	2	2	3	1								
완주 잠업사업지 문화재생사업	4	1	1		1	1							
문화를 빛다 "해동 술공장"	2	1		1									
합계	107	21	11	30	15	5	2	3	4	16	10	1	17

□ 개관 전·후 주요 프로그램

- 주요 공간 이용자 및 프로그램 참여자는 각 공간이 소재한 위치에 따라 다양하게 전개되었으나 지역주민(어린이 등), 관광객 등이었고, <갤러리 온 팩토리> 등과 같이 산업단지 또는 공장 단지 내에 소재하는 근로자였음
  - 일부 전시 및 발표공간을 가지고 있는 시설(전주 팔복예술공장 등)은 지역예술가를 대상으로 하였음
  - 그러나 기본적으로 모든 시설이 문화예술 공간을 지향하고 있어 직·간접적으로 문화예술 분야가 주요한 프로그램이었음
- 꿈다락 토요문화학교, 다사리 문화학교 등 외부 사업과의 연계성을 모색하기도 했음
  - 지역문화진흥원의 꿈다락 토요문화학교는 <완주 복합문화지구 누에>, <광주광역시 소촌 아트팩토리> 등에서 실시하였음
  - 다사리 문화학교는 <경기도 상상캠퍼스>의 위탁 운영기관 경기문화재단의 고유 인력양성 사업이기도 함
- 공간의 성격에 적합한 프로그램 작명과 공간의 정체성 확보를 위한 노력
  - <안산시 산업단지 근로자복지관>은 노동자 지원사업(노동정책개발사업 등)을 하였고,

<광명 업사이클센터>는 국민에게 생소한 업사이클의 개념을 홍보하려는 노력이 있었음  
- <담양 해동 술 공장>은 '술'이라는 주제에 집중해 '취하는 형태의 단어'를 취사 선택해 작명했음

<표3-17> 시설별 주요 프로그램<sup>24</sup>

사업명	대상	주요 프로그램
영월군 갤러리 온 팩토리	공장단지 내 근로자와 그들의 가족, 지역주민, 관광객	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 문화실험 박물관을 전문인 양성 무료과정, 작품전시, 박물관 문화학교, 찾아가는 문화공연, 찾아가는 박물관 운영, 오감만족 체험</li> <li>• 화이통협동조합 주관 프로그램 꽃·차 체험 프로그램, 강의, 상품 개발 및 연구박물관을 전문인 양성 무료과정, 작품전시, 박물관 문화학교, 찾아가는 문화공연, 찾아가는 박물관 운영, 오감 만족 체험</li> <li>• (사)영월박물관협회 주관 프로그램 박물관기획, 체험 및 교육프로그램</li> </ul>
안산시 산업단지 근로자복지관	노동자(근로자)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 노동자 문예 교양 프로그램 노동 교양, 건강, 취미, 악기 강좌 개설</li> <li>• 노동자 심리치유 프로그램 개인 상담, 집단상담 및 힐링 프로그램, 맞춤형 강좌 제공</li> <li>• 노동자 지원사업 무료노동사업, 노동정책개발사업, 노동자 무료건강상담 등 지원</li> <li>• 소통과 공감을 위한 노동자 문화예술 프로그램 노동문화예술제, 월간 시네마, 발표회, 전시회, 북 콘서트 등 개최</li> </ul>
광명시 광명업사이클 아트센터	지역 어린이, 청소년, 주민, 예술가	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 업사이클 기획 전시 업사이클의 가치를 홍보하는 업사이클 예술작품 전시</li> <li>• 업사이클 체험교육 직접 업사이클 제품을 제작해보는 전문 업사이클 디자인 수업</li> <li>• 업사이클 공연 업사이클을 공연 장르로 구축하여 시민들에게 볼거리 및 관광 콘텐츠 개발</li> <li>• 업사이클 공모전 국민에게 업사이클에 관한 관심을 높이고 지속적인 센터 콘텐츠를 확보하기 위한 업사이클 공모전, 작가 지원을 위한 레지던시 사업</li> <li>• 업사이클 청소년 행사 예코 디자이너 양성을 위한 예코 건축학교, 지속가능한 창의 디자인 교실 등 청소년 특화 프로그램과 광명 시내 중학생 대상의 진로·직업체험 박람회</li> <li>• 업사이클 예술축제 관광 콘텐츠로써 업사이클 문화를 개발하고 업사이클 마켓 활성화를 위한 예술축제 개최</li> <li>• 업사이클 이벤트 업사이클 업계 현안의 해법을 제시하는 콘퍼런스 및 세미나</li> <li>• 업사이클 기부 행사 지역기업 이케아 IKEA와 함께 업사이클 가구를 사회복지단체에 기부</li> </ul>
시흥시 시흥문화 발전소 창공	근로자	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 생활문화교육 기타, 가족공예, 라테아트, 근로자 맞춤 운동, 감성 스피치 등</li> <li>• 메이커 스튜디오+창공 드론스쿨, 우리 가족 무드등 등 메이커 성인 교육</li> <li>• 삼차원 미래교역소+창공 시흥시 학교 연계 청소년 메이커 기초 교육</li> <li>• 근로자와 함께하는 수요일악회 시흥시 사업장을 찾아가는 수요일 공연</li> <li>• 시흥로컬브랜드, 3D로 그리는 동네 탐방 시흥시 지역 리서치 활동 및 3D 지역문화 상품 개발</li> </ul>
부천시 부천아트벙커 B39	부천 주민, 인근 도시 방문객	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 기획 전시 미디어아트 기반의 체험형 전시, 신진 아티스트 작품전시</li> <li>• 워크숍 미디어아트 아티스트와의 워크숍을 통한 소통</li> <li>• 교육 프로그램 웹툰, 컴퓨터 프로그램, 음악, 코딩 등 4차 산업혁명 준비 인재 교육프로그램 제공</li> </ul>
파주시 캠프 그리브스	지역주민, 인근 도시 방문객, 숙박객	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 거리공연 프로그램 '놀아보자 in DMZ' 2018년 6월 2일부터 10월 28일까지 매주 주말 총 60회에 걸쳐 불링장, 미국 막사, 야외 녹지 등 캠프 그리브스 곳곳에서 퓨전 국악, 마술, 스트리트 댄스, 거리극, 버스킹, 퍼포먼스, 시각예술 작품전시 등 다채로운 장르의 문화예술 프로그램 진행</li> <li>• 창작예술전시 'DMZ 평화정거장' 예술창작전시, DMZ 평화의 정원, 탄약고 프로젝트, 정비고 프로젝트, 미디어 프로젝트, 역사문화 전시 (2018년 8월 11일 ~)</li> <li>• DMZ 체험관 숙박과 결합한 투어 및 체험 프로그램 운영</li> </ul>
수원시 고색 뉴지업	근로자, 지역주민	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 전시 프로그램 기획 전시 및 지역예술인들의 전시, 지역문화 활성화를 위한 대관 전시 개최</li> <li>• 교육 프로그램 캘리그래피 교육, 미술 프로그램 등 운</li> <li>• 문화-체험 프로그램 어린이들과 가족들이 주변 생태천을 답사하는 주말 체험학습 프로그램과 산업단지 근로자의 그림으로 기획된 야외 조형 프로젝트</li> </ul>

24. 2014-2018 산업단지 및 폐산업시설 문화재생 사업 결과자료집(2018), 한국공예디자인문화진흥원



사업명	대상	주요 프로그램
경기도 경기상상 캠퍼스	지역주민, 청년문화창업자, 청년 기획자	<ul style="list-style-type: none"> <li>다사리 문화기획학교 문화예술, 문화기획 이론 및 목공, 쿠키 관련 워크숍</li> <li>공간 지원 청년창업-창작 입주공간 지원(24팀), 손살이 공방 운(9팀)</li> <li>청년 LAB 다양한 실험과 전문교육 프로그램을 운. 디자인 랩, 브루잉 랩, 미디어 랩, 자전거 랩, 뮤직 랩, 목공 랩, 펍카페 등</li> <li>경기상상캠퍼스와 창작자, 주민이 교류하는 아트마켓 숲속 정터 '포레포레' 숲을 활용한 계절별 특별 프로그램 및 체험 프로그램</li> </ul>
창원시 문화대장간 풀무	근로자, 지역주민	<ul style="list-style-type: none"> <li>동호회 활동 지원 입주 근로자들에게 동아리 활동 지원</li> <li>스토리창작터 산업현장의 이야기들을 콘텐츠화하는 스토리창작터운영</li> <li>미디어 문화기술 활용법 교육 근로자를 대상으로 UCC 제작, SNS 이용, 3D프린터 활용 등을 교육하는 프로그램</li> <li>인문학 콘서트 지역민을 대상으로 인문학 콘서트 3회째 개최</li> <li>미니도서관, 콘텐츠 체험장 운영 지역민을 대상으로 미니도서관과 게임, 음악 등 문화콘텐츠를 즐길 수 있는 체험장 운영</li> </ul>
영주시 148 아트스퀘어	지역주민, 지역예술가	<ul style="list-style-type: none"> <li>예술교육 프로그램 발레릿, 연극, 기타와 팝 수업 진행</li> <li>인문학 독서콘서트 및 재즈 바 운영</li> <li>148 아트스퀘어 플라마켓 '동수'</li> <li>여름 기획공연 '여름밤의 꿈'</li> <li>그 외 레지던시 프로그램, 성과 발표회 등</li> </ul>
대구광역시 수창 청춘맨션	청년예술가, 지역주민	<ul style="list-style-type: none"> <li>준공기념 문화행사 '공간의 실천-수창 2017' 2017년 12월 준공기념으로 개최된 융복합 예술실험 및 콘텐츠 제작 프로그램</li> <li>기획 전시 TAG(Teamwork of Artist's Group) 13명의 개인 작가와 4개의 작가 그룹의 회화, 설치미술, 상 작품전시</li> <li>리플레이스 프로젝트 2018년 4월부터 8월까지 진행한 입주 예술가 오픈 스튜디오 및 체험 프로그램, 버스킹 공연, 아트마켓 운영</li> </ul>
부산광역시 F1963	지역주민, 도시 방문객	<ul style="list-style-type: none"> <li>F1963 석천 홀 개관공연 부산 출신의 음악가 금난새가 참여한, 수도권 중심의 문화예술이 다시 부산으로 돌아올 것을 기리며 재생사업으로 탄생한 F1963을 소개하는 내용의 공연 (2017년 12월 30일)</li> <li>전시 '부산 리턴즈' 부산을 대표하는 바다, 노래, 골목, 화, 야구 다섯 가지 키워드를 주제로 다양한 오마주를 활용한 이색적이면서 부산의 특성을 살린 융·복합 전시</li> </ul>
울산광역시(구) 세창냉동	전문 예술인과 생활예술인, 지역주민	<ul style="list-style-type: none"> <li>장생포 폐 산업시설 문화공간 조성을 위한 문화다방 장생포에 관심이 있는 주민과 예술인을 중심으로 복합문화공간에서의 활용성을 고려한 프로그램을 실험적으로 운영해 보는 테스트베드 운영</li> </ul>
청주시 동부창고	지역주민, 지역예술가, 상시 방문객	<ul style="list-style-type: none"> <li>'2017 고3 끝에 樂이 온다!' 수험생을 대상으로 체험·공연·놀이 등의 문화예술 향유 기회 제공 및 교육기관 대상 프로그램 개발</li> <li>2018 동부창고 클래스 '오침반상' 동부창고의 다양한 기반시설을 활용한 목공, 요리, 댄스, 커피, 소잉 클래스 운영</li> <li>'2018 문화가 있는 날' 예술을 통한 안덕빌 일대 주민과 일시적으로 거주하는 자취생 간의 소통을 도모한 원데이 클래스, 안덕빌 핫플레이스 탐방 등 프로그램 제공</li> <li>'2018 동창생 모여라!' (동부창고 생활문화 동아리 활성화 사업) 다양한 분야의 생활문화동호회 발굴 및 동호회 간 협력과 관계망 지원을 통한 문화공동체 형성</li> <li>6·8동 공연 프로그램, 기획 전시, 어린이 애니메이션상, 주민과 함께하는 100개 의자 수리·수선 프로젝트 등 공간의 특성에 맞는 프로그램 진행 예정</li> </ul>
세종시 조치원 정수장	원도심 시민	<ul style="list-style-type: none"> <li>완공 전 문화실험 '우리들의 독무대' 등 16개의 전시회 및 공연 프로그램 운영 (8,000여 명의 지역주민과 422명의 예술인 참여)</li> </ul>
세종시(구) 한림제지 공장	지역 문화예술가, 청년, 지역주민	<ul style="list-style-type: none"> <li>한림제지 사랑방 포럼 대학생을 중심으로 팀을 구성하여 재생 공간 운에 대한 아이디어를 도출하고 이를 홍보함으로써 지역주민들의 참여도를 유도하는 활동</li> <li>한림제지 학사동 기억 프로젝트 시범사업 사진, 작가, 화가, 청년, 청소년, 지역주민 등 80여 명이 참여하는 한림제지 학사동 관련 콘텐츠 제작 및 전시</li> </ul>

사업명	대상	주요 프로그램
광주광역시 소촌 아트팩토리	시민	<ul style="list-style-type: none"> <li>레지던시 프로그램 지원사업 'Re-ix 소촌' 청년 작가 미술관 상주 레지던스 및 협업 전시 4회 진행. 시민과 함께 하는 커뮤니티 프로그램 및 아트 원데이 클래스, 예술 인문학 강좌, 교류전 등 추진</li> <li>꿈다락 토요문화학교 가족 단위 오케스트라 및 합창 교육프로그램 '더 드림 페리 오케스트라&amp;코러스', 무용과 미술을 접목한 가족형 커뮤니티 댄스 교육프로그램 '소촌 춤 광장', 움직임과 극의 요소를 활용한 창의 활동 프로그램 '가족과 함께 뛰비두바' 운영</li> <li>산단 특화 프로그램 추진 2018 산단 비엔날레 '소촌도큐멘타-안전진단', 산단 화제 '춤추고 연대하고 노래하라', 예술공장 토요문화 만찬, 광산구 산업단지 문화가 있는 날 수요 상설 콘서트 '재즈 브런치', 기업과 예술의 만남 '직장 배달 콘서트'</li> <li>그 외 기획 전시 시리즈 '광산 아트플러스', 광산 시민문화예술축제 '사는 게 꽃 같네' 와 주민 친화형 프로그램인 '이상한 나라의 화방(미술체험)', '말랑말랑 흙이랑(도예체험)' 등 운영</li> </ul>
나주시 나주나빌레라 문화센터	지역주민, 관광객	<ul style="list-style-type: none"> <li>문화기획자 양성 프로그램 나주시민 역량 강화 문화 교육</li> <li>시민 미술학교 드로잉, 수채화, 유화 등 실기 중심 교육프로그램</li> <li>손 재주 쿤(브리콜레르) 양성사업 나주지역 문화, 역사, 자연을 소재로 문화상품 디자인 및 제작</li> <li>마을 영화사업 나주지역 정체성 기반 지역민 문화예술 향유 기회 제공 및 공동체 활성화</li> <li>3D프린터로 만나는 나주문화도시 디오라마 4차 산업 기술 소개 및 체험, 3D 모델링 배우기</li> <li>평상-마을리빙랩프로젝트 시민 주도 평상 프로젝트, 마을리빙랩 선정마을 연계</li> <li>360도 VR 콘텐츠 제작 교육 360도 파노라마 상영, 편집·촬영 방법 배우기</li> <li>실버 아트 테라피 고령자 대상 놀이, 미술, 쓰기, 공예 출판 등 결합</li> </ul>
담양군 담빛 예술창고	지역주민, 관광객	<ul style="list-style-type: none"> <li>대나무 파이프로오간 연주 매 주말 담빛예술창고 내 문예 카페에서 국내 유일의 대나무 파이프로오간 연주</li> <li>각종 기획 전시 2018 국제 사진전 &lt;사진의 또 다른 관계성(Another Relationship of Photography) 독일 출신 작가 베르너 사세(思世 1941년생) 전시 &lt;무제-無題-無制&gt; 등</li> </ul>
완주군 삼례책마을	지역주민, 관광객	<ul style="list-style-type: none"> <li>기획 전시 '꼬마 그림책 거장전', '구스타프 클림트 판화 전시' 등</li> <li>체험프로그램 책에 새기는 내 이름, 금속 책갈피 만들기 프로그램 등</li> </ul>
완주군 복합문화지구 누에	지역주민, 아동과 청소년, 장애인, 지역예술가	<ul style="list-style-type: none"> <li>내·일 공방 공방 아카데미, 단체체험, 감사역량 강화 워크숍, 토요상설체험 등 융복합 공예를 기반으로 한 공방프로그램</li> <li>묘한 놀이터 지역주민, 아동과 청소년, 장애인 및 사회 취약계층과 함께하는 주민문화예술 활동 지원사업</li> <li>문화 생산자 관계망 지역주민, 지역예술가 및 전국의 콘텐츠 창작자들과의 관계망 형성 프로그램</li> <li>상상 오피스 인근 초등학교와 연계한 통합문화예술교육</li> <li>만경 도큐멘타 누에 파인 커뮤니티 복합문화지구 누에의 기획 전시 및 아카이브 제작</li> <li>꿈다락 토요문화학교 코딩과 문화예술 수업을 결합한 융복합수업 '예술실험실-다빈치 코딩' 진행</li> </ul>
담양군 해동 솔 공장	지역주민, 관광객	<ul style="list-style-type: none"> <li>솔 공장에서 예술에 취하다(드로잉파티).</li> <li>해동 문화예술 난장</li> <li>예술로 해동하다-해동 문화축제</li> <li>해동 문화학교</li> <li>해동 겨울음악회</li> </ul>
전주시 팔복 예술공장	국내외 지역입주 작가, 근로자, 시민, 관광객	<ul style="list-style-type: none"> <li>전시: 개관 특별전 'Transform [remind, recreate, rediscover, regenerate]' 폐 산업시설 문화 재생사업으로 진행된 '팔복예술공장'의 개관을 알리는 특별 전시, 기획전 2018 입주작가 쇼 '우리들의 매개자들'- 팔복예술공장에 1년간 입주하는 작가들의 작품 선보이는 전시</li> <li>놀이교육 창작예술학교 AA</li> <li>공연·행사 북 콘서트 '목수정 작가와 함께 생각 열기', 예술가의방 '예술과 육아'</li> </ul>
남원시 남원아트센터	전문 예술인, 지역 시민	<ul style="list-style-type: none"> <li>시민 생활문화 아카데미 목공예, 생활 리폼, 팻캐스트 아카데미</li> <li>시민 커뮤니티 지역 생활문화예술 동호회, 청소년, 전문 예술인 등 2017년 10월부터 2018년 10월까지 약 50여 개의 다양한 시민 커뮤니티 활동</li> <li>지역 문화예술과 사회 기능 활성화 협력 관계망 사업 '세계 사운드 아티스트 레지던시', 시민 문화예술 커뮤니티 복합 축제 'Pan Festival', 시민 문화예술 문화실험 '場'</li> <li>남원 문화도시 전문인력 양성 프로그램 '꾼' 지역 내·외 문화기획자 및 활동 단체 대상 공모를 통해 선정된 문화예술 인력 양성 프로그램 운영</li> </ul>

사업명	대상	주요 프로그램
제주시 예술공간 이아	예술가, 지역주민	<ul style="list-style-type: none"> <li>전시 프로그램 예술공간 이아 레지던시 1기 입주작가 &lt;프리-뷰 전&gt; 기획 전시 'IAa International Art Project &lt;부재不在의 기술 記述&gt;'</li> <li>레지던시 프로그램 2017년 국내 8팀, 해외 3팀 입주, 2018년 국내 17팀, 해외 5팀, 국제교류 3팀 입주</li> <li>교육 프로그램 '업사이클링 음악단' 폐자원, 산업 자재 등 주변에서 필요한 재료를 찾아 업사이클링하여 악기 오브제를 만들어보는 시간, '제주의 그물기술을 예술로' 제주의 그물 짜기 기술, 직조, 매듭 등 전통 기술과 지혜를 활용해 생활 소품 창작, 창의 문화예술교육 프로그램 &lt;예술로 행복이아&gt; 주민/도민 니즈에 맞춰 드로잉, 코딩, 그림책 만들기, 직장인 興(흥)신소, 어르신 놀이터 등 생애주기별 맞춤형 교육프로그램 진행</li> </ul>

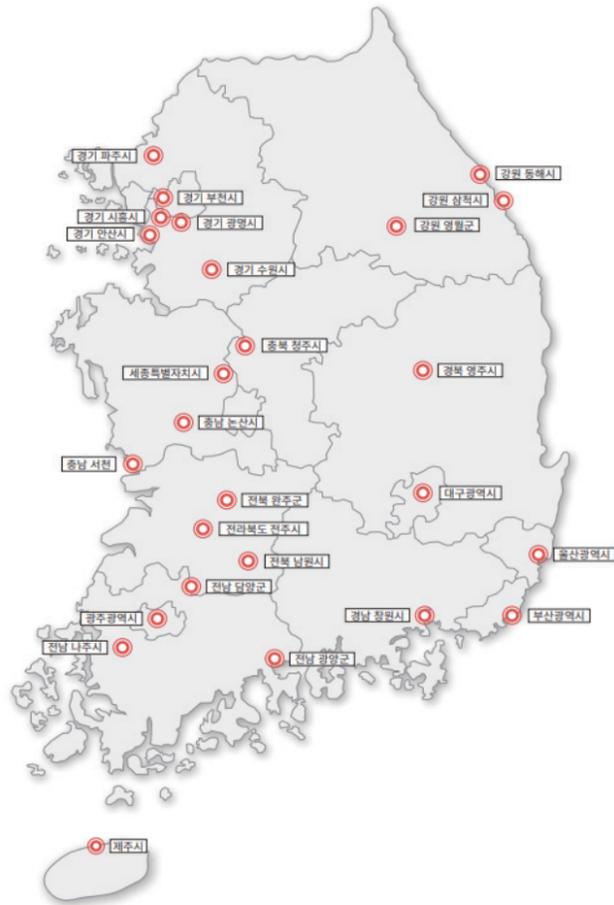
<표3-18> 산업단지 및 폐 산업시설 문화재생 사업결과 및 지원예산(국비)

연도	사업 종류	사업지역	사업명	대상시설	지원액	
2014년 - 6개소	산업 단지	소촌 농공 (광주광역시)	예술의 새로운 영토 소촌 아트팩토리	소촌농공단지 관리사무소	1,000백만 원 (자본 828 경상 172)	
		시화반월 (경기 시흥시)	예술창작소 「創.工」	시화지원센터 지하	593백만 원 (자본 425 경상 168)	
		시화반월 (경기 안산시)	안산스마트허브 문화재생	산업단지 근로자복지관	656백만 원 (자본 556 경상 100)	
		첨단문화산업 (충북 청주시)	청주도시첨단 문화산업단지 문화재생 사업	산업단지 동부창고	1,000백만 원 (자본 845 경상 155)	
		영월농공 (강원 영월군)	영월 박물관과 어울 문화나눔터 조성	관리사무소	500백만 원 (자본 350 경상 150)	
		창원국가산단 (경남 창원시)	문화대장간 풀무	복지관 지하동	1,000백만 원 (자본 800 경상 200)	
		경기 광명시	광명 문화공간 조성 (폐자원회수시설)	자원회수시설 내 재활용센터	1,000백만 원 (자본 830 경상 170)	
		폐산업 시설 - 4개소	경기 부천시	부천문화콘텐츠플랫폼	용도폐기된 폐기물 소각시설	1,995백만 원 (자본 1,650 경상 345)
		전남 담양군	예술로 "남송창고" 재창조 (폐 양곡저장창고)	(구)양곡저장창고	606백만 원 (자본 450 경상 156)	
		전남 나주시	나주 나비(羅飛)센터 조성사업	(구) 나주잠사	2,450백만 원 (자본 2,256 경상 194)	
콘텐츠 - 2개소 (종료)	인천	낡은 창고가 보물창고가 되다 (개항기 근대건축물)	인천아트플랫폼	150백만 원 (경상)		
		광부의 고향만들기 프로젝트 (폐광)	정선삼탄아트마인	150백만 원 (경상)		

연도	사업 종류	사업지역	사업명	대상시설	지원액
2015 - 6개소	폐산업 시설	경기 부천시	부천미래문화플랫폼 조성 - 삼정동 소각장(2단계)	삼정동 소각장	2,300백만 원 (자본 2,000 경상 300)
		경기 (파주시)	파주 캠프그리브스 문화재생사업	캠프그리브스 부지	1,930백만 원 (자본 1,560 경상 370)
		전북 완주군	다목적 에코에너지 복합문화센터 조성	구 호남잠사 부지	1,230백만 원 (자본 1,050 경상 180)
		전북 완주군	책마을 문화센터 조성	삼례농협비료창고	1,300백만 원 (자본 1,090 경상 210)
		경북 영주시	영주아트센터 조성	경북전문대학교 식품과학관	2,570백만 원 (자본 2,451 경상 119)
		제주	제주종합문화예술센터 조성	구 제주대병원	2,545백만 원 (자본 2,150 경상 395)
		대구 (중구)	문화체험교육공간 조성	구 KT&G사택	1,500백만 원 (자본 1,275 경상 225)
		경기	청년문화공간 조성	구 서울대 농생대	3,000백만 원 (자본 2,460 경상 540)
		경기 수원시	eco_newseum 고색	구 폐수처리장	1,000백만 원 (자본 800 경상 200)
		2016 - 6개소	폐산업 시설	전북 전주시	팔복문화예술공장 조성
전북 완주군	로컬디자인:Art&Craft			구 호남잠사	1,650백만 원 (자본 1,320 경상 330)
전남 담양군	문화를 빛다 : 해동술공장			구 주조장 연면적	1,322백만 원 (자본 1,097 경상 225)
부산	복합문화공간 조성			고려제강 구 수영공장	1,600백만 원 (자본 1,270 경상 330)
경기	융복합 문화교류 공간			구 서울대 농생대	1,400백만 원 (자본 1,200 경상 200)
충북 청주시	동부창고 문화재생			창고 2개동	1,900백만 원 (자본 1,650 경상 250)
전북 남원시	남원 아트센터 조성			구 남원방송국	1,416백만 원 (자본 1,203 경상 213)
전남 광양시	복합문화공간 조성			폐 창고	1,800백만 원 (자본 1,475 경상 325)
세종	조치원 정수장 문화재생			구 정수장	2,000백만 원 (자본 1,600 경상 400)
2018 - 3개소	폐산업 시설			경기	제2청년문화창작소 조성
		울산(남구)	장생포 예술창작소 조성	냉동창고	2,000백만 원 (자본 2,000)
		세종	조치원 유희부지 활용(폐공장) 문화재생	폐공장	870백만 원 (자본 594 경상 276)



연도	사업 종류	사업지역	사업명	대상시설	지원액
2019	폐산업 시설 등 8개소	강원(동해시)	무릉3지구 폐쇄석장 문화재생사업	폐쇄석장	1,000백만 원 (자본 890, 경상 110)
		강원(삼척시)	삼척항문화, 예술허브조성사업	폐공장 (구)세광엠텍	800백만 원 (자본 649, 경상 151)
		경기(본청)	창생공간조성	(구)서울농생대	3,000백만 원 (자본 2,825, 경상 175)
		전남(담양군)	문화를 빛다 "해동술공장 조성"	폐주조장	900백만 원 (자본 810, 경상 90)
		충남(서천군)	심동마을 열차터널 판교도도리를 품다	폐기차터널	1,530백만 원 (자본 1,530)
		충남(논산시)	연산 행복드림타운	농협 폐보관창고	500백만 원 (자본 450, 경상 50)
		충북(청주시)	청주 동부창고 창작플랫폼 아카이빙플랫폼	폐창고	324백만 원 (자본 259, 경상 65)
		세종(본청)	조치원 유희부지활용 문화재생사업	폐창고 (구)한림제지	1,800백만 원 (자본 1,440, 경상 360)



<그림3-6> 사업 추진 현황도<sup>25</sup>

25. 2014-2018 산업단지 및 폐산업시설 문화재생 사업 결과 자료집

#### 4) 한계 및 시사점

- 문화예술 분야로 국한하고 있어 도시 전반으로 확산에 한계
  - 2014년 정책사업 시작으로 준공까지 평균 20.6개월을 소요하고 있어 성과 판단에 있어 다소 빠른 시기이지만 시설별 프로그램의 차별화를 찾기 어려움
  - 문화예술 분야에 집중하고 있어 근로자 대상시설 또는 업사이클, 청년 등 특정 대상을 목적으로 하는 극히 일부 시설을 제외하면 공연, 전시, 문화예술교육 등으로 구분할 수 있으며, 창의 인력양성이나 로컬크리에이터 등 지역 문제를 해결하는 과제 집중형 모델은 없었음
  - 문화와 결합할 수 있는 인접 분야, 예를 들어 생활 밀착, 관광, 상업, 복합문화형 등으로 구분하여 추진하여야 함
  
- 총괄기획자의 능력, 위치, 장악력에 따라 성패 좌우 가능성
  - 총괄기획자 변경에 따른 혼란 가중
  - 일정 수준의 성과평가가 된 총괄기획자가 안정적으로 기획할 수 있는 팀체계 구축 필요
    - 총괄기획자는 대부분 시설에서 채용하고 있었으나 기획 등 실무를 담당인력의 인원 구성은 체계적이지 못했음
    - 시설 준공 이전 시범운영 프로그램 단계에서 주관 조직(행정, 공공 등)의 인사 개념 및 체계 구축 관습에 의한 것이라고 사료됨
    - 조직 직제를 제안하고 가이드를 제시할 필요가 있음
  
- 단기형(2년), 중장기형(4년)으로 설정했으나 추가 사업(변형, 교정, 수리 등)할 수 없음
  - 사업준비(D-1년)-사업도입(1년차)-사업전개 및 공간 구성(2년차)-3년차(문화적 문화재생)-사업종료(장소운영)의 단선형으로 되어 있음
    - 시행전계획단계(pre-production) - 시행단계(production) - 평가단계(evaluation) - 시행후관리단계(post-production)으로 구분해 추진
  
- 지역 민간자원의 적극적 사업 참여를 위한 구조 미흡
  - 지역의 창의 자원(사회적기업 등)과 민간자원(기업 등)이 적극적으로 참여와 실행이 어려운 사업구조
  - 일정 자격 기준을 갖춘 창의 자원과 민간자원이 시공(문화재생), 운영을 할 수 있도록 별도 추진 프로세스 구성

### 3.3. 유휴공간 문화재생 사업추진 방안

#### 3.3.1. 유휴공간 개념

##### 1) 학술적 개념

- 이상준 외 (2009), 용도변경 또는 변용 때문에 잠시 기능을 잃은 공간
- 김광중 외(2010), 필지와 건물에 대한 이용 상태를 미이용 방치, 저 이용, 이용 등의 유형으로 구분
- 김현주, 이상호(2011), 도시발전 또는 환경변화로 기능상실 등으로 본래의 용도를 더 이상하기 어려운 건축물, 산업시설, 기반시설, 이전 적지, 폐부지 등으로 정의
- 오준걸, 김광현(2011), 본래 기능을 수행했던 시설이 내·외부 요인으로 기능상실로 빈 상태 또는 대기 공간
- 이종민 외(2016), 빈 토지, 기개발지, 방치자산, 버려진 토지, 미지의 땅 등으로 다양하게 정의하고 있음. 빈 토지와 방치자산은 가장 일반적으로 사용되는 용어로 기존 사용 토지 중 장기간 사용되지 못했으나 개발 또는 개선의 여지가 있는 곳을 의미함
- 유휴공간은 해당 부동산의 용도로 전혀 이용되거나 사용되지 않은 자산이거나 간헐적이거나 부정기적으로 이용되는 자산을 의미함

<표3-19> 유휴공간의 학술적 개념

구분	내용
유휴	· 기존에 준공된 건물이 일부 또는 전체가 미이용되는 시설 · 기존 준공 목적을 달성하지 못하고 방치된 시설
방치 (abandoned)	· 기개발되었으나 현재는 해당 용도로 이용되지 않거나 임시로 다른 목적으로 활용되고 있는 곳
미이용 (vacant)	· 기개발되었으나 이용되지 않고 있는 곳
저이용 (underutilized)	· 기개발되어 이용되고 있으나 당초 계획했던 목표를 달성하지 못하거나 이용이 저조한 곳
공간	· 개별 건축물을 포함한 대지 · 물리적·심리적 의미를 포함하고 있음
시간적 범위	· 방치, 미이용, 저이용 시점부터 현재까지

##### 2) 유관 사업 또는 부처

- 철도 유휴부지 활용사업 <국토교통부, 한국철도시설공단, 지방자치단체>
  - 철도의 지중화 등의 재정비 사업으로 폐선, 철도 주변 유휴부지 면적이 17.4km<sup>2</sup>로 증가할 전망으로 주민친화적 공간이나 지역경쟁력 강화를 위한 목적으로 활용하기 위해 사업 시행

- 개발제한구역 유휴지를 활용한 도시텃밭 사업<국토교통부, 농림축산식품부, 지방자치단체>
  - 개발제한 구역 내 유휴지를 도시농업지로 조성하여 도시농업활성화를 위해 농림축산식품부는 도시농업 정책 목표 달성을 위해 국토교통부는 미활용 국유재산 관리 예산 절감 및 개발제한 구역 토지 활용을 위한 업무협약 체결을 통해 지자체에게 토지를 제공하거나 예산을 지원하여 도시 텃밭을 조성하고 있음

- 시민 누리 공간 만들기 프로젝트 <서울특별시>
  - 고가하부, 공공공지, 공원, 도로 등을 형태나 규모, 현황 등과 관계없이 시민 스스로 모두가 누릴 수 있는 공간을 함께 만들기 위해 고안되었음

- 빈집 정비 및 활용 <지방자치단체 등>
  - 2011년 「서울특별시 노원구 정비사업구역 빈집관리 조례」를 시작으로 2016년 현재 46개 조례가 시행 중에 있음

- 도시재생뉴딜정책 <국토교통부>
  - 도시공간 단위에서 원도심 지구(주택, 근린시설 등의 빈집, 빈 공간)단위개념으로 유휴공간을 범위에 두고, 사회적 경제, 문화 등 종합적 측면에서 주민 역량 강화를 위한 프로그램을 진행하는 사업

- 공공유휴공간 민간활용 지원(지역사회 활성화 공간 조성) <행정안전부>
  - 폐청사, 폐교 등 활용도가 있는 국·공유재산으로 일반재산 필지 중 미활용 필지, 형상 불량 등 활용 곤란 필지, 미활용 폐교 등을 활용해 예술, 문화적 가치 창출, 나눔 배려 실천 공간혁신, 협동 정신, 신뢰 회복 등을 목표로 하고 있음

- 농림수산물식품부 <리모델링 시범사업, 신활력플러스사업>
  - 농어업용 시설, 폐교 등 활용도가 낮은 시설 등을 문화공간으로 리모델링하여 지역문화 거점으로 활용 및 도농 교류 관계망 기반으로 활용하는 사업
  - 기존 문화시설과 연계하여 지역주민의 주체적 문화역량 향상을 위해 방앗간, 정미소 등 향토 시설을 리모델링하여 도서관, 전시관, 영화관 등으로 활용하도록 공간 조성을 추진

##### 3) 소결

- 학술적 개념
  - 본래 기능을 상실하고 저이용되거나 미이용되고 있는 시설 또는 부지
- 정책적 개념
  - 공공소유 부동산 자산 중 본래 기능을 상실하고 저이용되거나 미이용되고 있는 시설 또는 부지를 의미하고 있음
  - 일부 공공적 성격의 민간 소유자산도 포함하고 있음



<표3-20> 유희공간의 종류

구분	대상	종류
물리적 시설 또는 부지	철도	· 폐선, 철도 주변 유희부지
	유희부지 또는 시설	· 개발제한 구역 내 유희부지 · 원도심 지구 내 주택, 근린시설, 빈공간 등 · 미활용·형상 불량 등 활용 곤란 필지
	공공 유희 시설	· 폐청사, 폐교, 군부대, 농어업용 시설 등 · 고가하부, 공원, 도로 등
	향토시설	· 방앗간, 정미소 등

### 3.3.2. 유희공간 문화재생의 필요성

#### 1) 환경변화에 능동적 대응

- 거시적 경제 여건변화
  - 대외적으로 세계화의 급진전과 교통 및 신기술의 발달 등이 진행되고 있음
  - 대내적으로 교통의 발달로 대도시 및 지방 거점도시의 발전으로 인한 지방 소멸 위험, 저출산·고령화로 인한 인구 감소, 도시와 지역의 양극화 심화 등의 변화가 가속화되고 있음
  - 유통구조 변화에 따른 재래시장 쇠퇴
- 자원 고갈로 인한 경제성 상실
  - 석탄 등 지하광물 자원 관련 산업으로 번성했던 도시가 자원이 고갈되거나 더는 경제성을 갖지 못함에 따라 쇠퇴하여 발생하는 시설로 석탄 의존 도시 문경, 태백, 석회 의존 도시 삼척, 제천시 등이 대표적인 예임
- 지역산업 및 고용기반 붕괴 및 이전
  - 공장이나 기업이 다른 지역으로 이전하거나 제조 공장의 해외이전으로 인한 경기침체 발생
- 도시 기능변화 및 재배치
  - 도시화 목적 용지 확대에 따른 유희시설 발생과 시설 노후화 및 현대화
  - 도심 외곽 기피시설(군부대, 사격장, 교도소 등) 도심지 편입
  - 형성 초기부터 부실하게 개발되어 필지, 도로, 건물 등 물리적 조건 부실로 사회·경제적 수요 대응을 위한 방안 모색으로 기능 재배치
  - 의료, 문화, 교육, 여가시설 등 생활여건 부족으로 경제적 상위 계층이나 청년층이 주변 지역으로 이탈

- 저출산과 고령화 등으로 인한 지방 쇠퇴
  - 2013년 첫 조사 75곳에서 2018년 89곳으로 연평균 2.8곳씩 증가하다가 1년 사이에 8곳으로 급격한 증가 양상
  - 군위, 의성, 고흥, 합천 순으로 심각하고 전국 지방자치단체 228곳 중 97곳(42.5%)이 소멸 위기 지역으로 조사<sup>26</sup>
- 공공시설의 이전 또는 통합
  - 근대성장기(1960~1980년)대에 건립되었던 공공시설(행정, 군사, 학교시설 등)이 노후화되어 이전·통합하거나 경기침체 및 경제 환경변화로 폐업 등으로 유희공간 발생
- 국방 등 외교환경 변화
  - 국방개혁(2030)에 따른 부대 재배치 및 시설 현대화 사업추진
    - 가용 병력 감소와 시설 현대화를 위해 국방계획 2030 추진
    - 군부대 재배 및 감축으로 유희공간 발생
  - 대북한 정책, 대미 정책 등 변경에 따른 미군 부대 통합 또는 재배치
- 국제 금융위기 이후 국내외 경제환경 변화
  - 우리나라 대한민국 IMF 구제금융신청(1997년)과 리먼 브러더스의 파산(2008년) 이후 급격히 확대된 국제금융위기는 금융시장의 경색과 수출과 내수를 크게 위축시켰음
- 제조업의 부진과 공장의 해외 이관
  - 자동차, 조선 등 고용효과가 큰 업종들의 부진이 심화하면서 제조업 전체 고용이 지속해서 감소하고 있고 주요 산업단지를 중심으로 지역경제의 어려움이 가중되고 있음
  - 중국의 급부상과 산업구조 고도화의 지연, 기업이 정신의 약화 등과 같은 누적된 구조적 요인들로 인한 복합적 작용 결과
  - 업종 전환이나 새로운 판매 루트 개발이나 신제품 개발을 하지 못하고 폐업하거나 해외로 공장 이전으로 인한 유희공간 발생
- 창의인력의 유출과 집중화 현상 완화
  - 창의인력은 성장세에 있고 전체 직업 종사자의 21.2%이지만 미국~유럽국가 30~37%에 비하면 낮은 수준임
    - 창의핵심인력 15.1%, 창의전문인력 4.0%, 문화예술인력 2.1% 순
  - 문화예술인력은 급등세에 있어 2003년 1.6%에서 10년뒤 2013년 2.1%로 성장
  - 창의인력은 27.1%가 서울 등에 집중하고 있고, 그중 41.4%가 문화예술인력임<sup>27</sup>

26. 「한국의 지방소멸위험지수 2019 및 국가의 대응전략」, 한국고용정보원(2019), 이상호

27. 창의 인력과 창의 일자리의 지역별 입지 및 성장특성 분석(2015), 산업연구원



<표3-21> 창의계층 분류

창의계층 분류(표준직업분류 중분류 기준)	
창의핵심인력 (creative core)	과학 전문가 및 관련직
	정보통신 전문가 및 기술직
	공학 전문가 및 기술직
	보건·사회복지 및 종교 관련직
창의전문인력 (creative professionals)	교육 전문가 및 관련직
	공공 및 기업 고위직
	행정 및 경영지원 관리직
	전문서비스 관리직
	건설·전기 및 생산관련 관리직
문화예술인력(bohemian)	판매 및 고객센터 관리직
	법률 및 행정 전문직
	경영·금융 전문가 및 관련직
문화·예술·스포츠 전문가 및 관련직	

### 3.3.3. 국·공유재산의 패러다임 변화(보존→활용 위주)

#### 1) 국·공유 재산의 활용 패러다임 변화

- 방치로 인한 활력 저하와 국가 경제 손실 부각
  - 방치된 국유재산 46.8km<sup>2</sup> 규모로 4조 5,786억 원 규모의 국유재산이 방치되고 있어 지역 경제 활력을 떨어뜨리고 국가 경제의 손실을 일으키고 있음
  - 무단 점유로 활용하지 못하는 면적이 29.7km<sup>2</sup>로 전체 63.4%로 나타나 무단 점유 규모 감소를 위한 정책적 노력의 필요성이 제기되고 있음
  - 국유재산 중 일반재산은 대부·매각·양여·개발 등이 가능함으로 국가 정책상 다양한 활용이 가능함<sup>28</sup>

<표3-22> 국유재산의 정의 및 종류<sup>29</sup>

구 분	내 용
정의	· 국가가 소유하는 현금 이외의 모든 재산적 가치가 있는 물건 및 권리를 지칭(광의) · 국유재산법에 규정된 부동산, 동산, 증권 및 권리 지칭(협의)
범위	· 부동산과 그 종물 <sup>30</sup> · 선박, 부표, 부잔교, 부선거 및 항공기와 그들의 종물 · 정부기업이나 정부시설에서 사용하는 기계와 기구 중 대통령령으로 정하는 것 · 지상권, 지역권, 전세권, 광업권, 그 밖에 이에 준하는 권리 · 자본시장과 금융투자업에 관한 법률 제4조에 따른 증권 · 특허권, 저작권, 상표권, 디자인권, 실용신안권, 그 밖에 이에 준하는 권리

28. 보도자료, 2018년 국감 조정식 의원

29. 보도자료, 2018년 국감 조정식 의원

30. 종물이란, 어떠한 물건의 계속적인 사용을 돕기 위하여 그것에 딸린 물건.

구 분	내 용	
종류	공용	· 국가가 직접 사무용·사업용 또는 공무원의 주거용으로 사용하거나 5년 내 사용하기로 결정한 재산(청사, 관사, 학교 등)
	행정 재산 <sup>31</sup>	· 국가가 직접 공공용으로 사용하거나 5년 내에 사용하기로 결정한 재산(도로, 하천, 항만, 공항, 공유수면 등)
	기업용	· 정부기업이 직접 사무용·사업용, 또는 당해 기업에 종사하는 직원의 주거용으로 사용하거나 5년 내에 사용하기로 결정한 재산
	보존용	· 법령이나 그 밖의 필요에 따라 국가가 보존하는 재산(문화재, 사적지, 국유림 등)
일반재산	· 행정재산 외의 모든 국유재산	

31. 행정목적으로 사용되는 국유재산

#### □ 국·공유재산 관리 정책 패러다임 변화

- 재정수요 충당을 위해 매각에 중점(1970년대 이전)
- 경제성장에 따라 부동산 등 인식변화로 유지와 보존 위주의 소극적 관리(1977~1993년)
- 활용 정책 시행으로 적극적 활용을 통해 재정수입 및 국민 편익 증대 (1994년 이후)



<그림3-7> 국·공유재산 관리 정책 패러다임 변화

#### 2) 혁신성장 지원 등을 위한 국유재산 관리 개선방안 수립

- 경제관계장관회의(18-6-2, 2018.5.10.)에서 국유재산은 실물자산으로서 국가재정 운용의 중요수단으로 유휴 국유지 활용·개발을 통한 경제 활성화에 기여하고 공급자 위주의 관리체도로 국유재산의 적극적 활용을 활성화하기 위해 수립



○ 본 보고서는 유희공간 문화재생 사업과 관련성이 높은 개선방안에 대해서만 요약 정리하였음

<표3-23> 혁신성장 지원 등을 위한 국유재산 관리 개선방안 수립 배경

구분	내용
실물 자산으로 국가 재정 운용 중요 수단	· '17년 현재 국유재산의 총 규모는 1,075조원으로 전 국토면적 중 24.9%로 국가재정에 중요한 정책 수단으로 기능하고 있음 · 종전의 재정 중단 및 유지·보존 등 소극적 관리에서 혁신 성장 및 일자리 창출과 국민 기본 수요 충족을 위해 적극적 활용
경제활성화에 기여	· 청사, 군부대, 교도소 등 노후화 또는 이전/통합으로 대규모 유희지 발생 · 도시재생 등과 연계 개발로 혁신 성장 지원 및 지역 경제 활성화 마중물로 역할 수행
공급자 위주로 관리제도 개선	· 재정 수입 및 보존 측면이 강조된 현재의 관리제도는 적극적 활용을 저해 · 획일적 사용요율, 사용기간, 영구시설물 축조 금지, 매각대금 선납원칙등에 의한

□ 혁신성장 지원

- 국유지 활용 확대를 통한 신성장산업 지원 : 신재생 에너지 산업 활성화를 위해 국유지 활용 공간 확대, 사용료 감면 등을 시행하거나 친환경 자동차 활성화를 위해 충전소 설치시 사용료 감면
- 유희 국유재산 개발을 통한 혁신성장 지원 : 군부대, 교도소, 청사 등 이전 소요 등으로 1만㎡ 이상 도심 내 위치 국유지를 발굴해 지자체 협의를 거쳐 지역 특화사업 및 도시재생 등과 연계 추진
- 통합 청사, 벤처·창업기업의 입주공간, 임대 주거공간 등으로 활용 : 도심 노후 청사를 공공청사+수익시설+임대주택 등으로 복합 개발하여 일자리 창출, 주거안정, 도시재생을 지원하도록 하고 선도사업 대상지 8곳<sup>32</sup>을 선정('18.1)하고 건축 위탁개발 방식으로 사업추진
- 도심 내 위치한 대규모 군사시설 등의 이전을 위한 '군사시설 기부대양여 사업'의 신속한 사업추진 지원

□ 민생 안정 지원 및 국민 편익 제고

- 국유재산 특례지원 등을 통한 지역 경제 활성화 : 쇠락한 구도심에 활력을 불어넣을 청년창업·복합문화공간, 마을 공공작업장 등 도시재생 혁신 거점 공간에 유희 국유지 활용 지원, 국유재산 임대 기간 최장 10년이고, 영구시설물 축조 등으로 활용에 어려움을 겪고 있어 임대료 및 임대 기간 완화, 영구 시설 축조, 수의계약 등 국유재산 특례 허용<sup>33</sup>
- 활용 곤란 재산 사용료 감면으로 국유재산의 적극적 활용 도모 : 시행령 개정으로 형상 불량 또는 극소규모 토지는 사용료의 30%, 시설보수 필요 건물은 대부 받는자가 지출하는 보수비용 감면
- 장·단기 사용 활성화 : 준공 후 20년 경과, 안전등급 C등급 이하, 재해로 인한 파손의 경우 국유건물의 장기대부(10년) 허용, 계절적 국유지 사용 활성화를 위해 6개월 이하 단기 사용시 수의계약 허용 등 기준 마련

32. 서울영등포 선관위, 남양주 비축토지, 광주 동구 선관위, (구)천안지원·지청, (구)충남지방경찰청, (구)원주 지방국토청, (구)부산남부경찰서, 부산 연산 5동 우체국

33. 「도시재생법」 및 「국유재산특례제한법」 개정 추진

### 3.4. 유희공간 문화재생 기본구상방안 연구 대상지 선정

#### 3.4.1. 개요

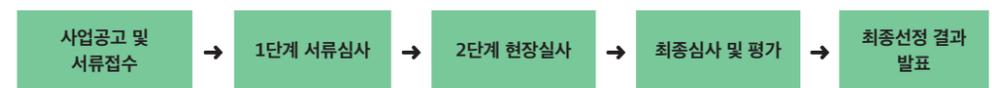
##### 1) 선정개요

- 공모명 : 2019 유희공간 문화재생 기본구상방안 연구 대상지 공모
- 공모기간 : 2019년 6월 27일(목) ~ 7월 15일(월), 17:00까지 / 19일간
- 지원대상 : 유희공간 문화재생 사업추진 희망 지방자치단체
- 지원내용 : 유희공간 문화재생 사업 기본구상방안 연구지원  
- 유희공간 문화재생 사업 기본구상방안 연구지원  
- 대상지 별 연구 협력 협의체 구축 및 지원
- 지원규모 : 사업 가능성 큰 10개 내외 공간 및 시설

##### 2) 선정절차

- 공간 및 문화기획 관련 전문가 자문단 구성으로 대상지 현장실사와 면담을 기반으로 사업추진 가능성이 큰 대상지 선정
- 지자체, 지역전문가, 진흥원, 연구기관이 효과적이고 종합적인 연구 수행체계 구성으로 기본구상방안 연구 추진
- 서류심사- 현장실사-최종심사 단계로 구성

<표3-24> 유희공간 문화재생 기본구상방안 연구 대상지 공모 절차



<표3-25> 유희공간 문화재생 기본구상방안 연구 주체 구성, 기능 및 역할

주체 구분	주체 구성	기능 및 역할
정부	문화체육관광부	문화기반과 · 정책사업에 대한 총괄 관리 및 행정지원 · 정책 및 사업 전반에 대한 종합 기획·조정·관리
	지방자치단체	광역시·도 / 기초지자체 · 지역 관계자 연구협의회의 및 공청회 등 지원 · 기본구상방안 연구 협력·연구지원

주체 구분	주체 구성	기능 및 역할	
추진 지원 주체	지역문화 진흥원	문화기반 사업팀	· 사업 총괄 기획 · 사업대상지 조사, 발굴, 선정 · 전문가 자문단 구성 및 운영 지원 · 사업대상지별 연구단체 선정 및 운영 · 사업대상지별 사업추진을 위한 협력체계 구축 및 지원
	전문가 자문단	자문위원	· 사업 추진단계 및 연구 대상지별 자문 · 사업 대상지별 현장실사 선정 및 심의 · 정책 종합자문 등
사업실행 그룹	연구 수행 그룹	연구기관	· 문화재생 대상지 문화재생 기본구상방안 연구 수행 · 지역 관계자 의견 수렴
		지역 관계자	· 착수/중간/최종보고(공유회의 시 발표 및 협의) · 최종 보고서 납품

### 3) 지원기준 및 조건

- 신청조건 : 사업대상지가 지자체 소유공간이거나 매입계획이 있는 공간
  - 신청 사업대상지가 지자체 소유가 아닐 경우 20년 이상 문화재생으로 사용할 수 있도록 하는 관련 조치 마련
- 시설조건 : 유휴공간 유형 및 신청 기준표는 아래 표와 같음

<표3-26> 유휴공간 유형 및 신청 기준표(참조)

시설	공간 유형
군사시설	군사기지 및 군사시설 보호 해제지역, 군사시설 이적지 등
산업시설	산업단지, 공장 이적지·폐공장/창고, 주유소, 항만시설 폐조선소, 폐광산, 폐채석장, 폐소각시설, 폐발전소, 폐정수장/유수지, 염전, 냉동·냉장창고 등
행정시설	정부 일반 공유재산, 관공서(경찰관서, 소방관서, 법원·경찰관서, 우체국 관서), 행정기관/공공청사 이적지 등
교육시설	폐교 등
교통시설	철도 유휴부지, 폐역 등
농·축산시설	농축산물 창고, 농장 등
주거시설	빈집 등
근린생활시설	의료시설(병원, 한의원), 숙박 시설 등
문화시설	도서관, 공연장, 전시장(박물관, 미술관) 등
기타시설	기타 잠정적 유휴공간 등

### 5) 심사기준

- 소유 주체, 지역적·장소적 가치성, 공간의 활용성, 문화재생의 활용성, 지자체의 추진 의지, 고려사항 등을 종합적으로 평가

<표3-27> 심사기준

평가항목	세부내용
소유 주체	· 공간 시설 구분 (공공, 민간) / 소유권 확보 - 향후 2~3년 이내 활용계획 있는 지자체 소유공간 - 20년 이상 공공 용도로 사용 협의가 이뤄진 공간(지자체 미소유 공간일 경우), 혹은 매입계획이 있는 공간
지역적·장소적 가치성	· 지역연계 및 지역적 상징성 - 공간 및 주변 일대 특성 / 지역적 특성 반영 / 지역연계 활용 가능성 등 · 장소적 가치성 및 잠재력 - 장소적 가치 / 문화재생 사업으로의 적합성 및 잠재 가능성 등
공간의 활용성	· 공간 및 시설 입지의 적절성 - 규모 / 입지 / 활용조건 / 사업추진 가능성
문화재생의 활용성	· 지속적 활용 가능성 - 사업의 계속적 추진 가능성 / 사업 완료 후 운영 가능성 및 파급효과 등
지자체 추진 의지	· 사업 추진 의지 및 지원에 대한 의지 - 사업추진을 위한 지자체 의지 / 기본계획수립의 필요성 등 - 사업지원의 필요성 / 사업 실현 가능성 등
고려사항	· 사업 추진 시 예상되는 문제점 혹은 애로사항 등

### 6) 연구지원 대상지

- 2019년 선정대상지는 총 10개소였으나 강원도 정선의 (구)사북초등학교는 관계 지자체 요청으로 사업대상지에서 제외하였음

<표3-28> 선정 대상지

연번	지역	유형	대상지명	건축년도~폐지 시점	소유자	층동구성
1	전북	전주시	행정 (구)충무시설	·1973~2006(폐지) ·2014(사용중단)	전주시	병커시설
2	광주	서구	산업 (구)상무소각장	·2000~2016	광주시	공장동, 관리동
3	경북	의성군	산업 (구)의성성광 성냥공장	·1954~2013	민간	20동 /단층
4	경기	화성시	군사 (구)매항리 쿠니사격장	·1951~2005	화성시	6동(1층-5개동/3층-1개동)
5	제주	제주시	산업 (구)우도 담수화시설	·1998~2012	제주시	지상1층
6	전남	고흥군	행정 (구)고흥군법원등기소	·1973~2015	국유지	지상2층 / 1동
7	경남	양산시	교육 (구)어곡초등학교	·1986~2017	경상남도 교육감	본관, 후관, 창고 등
8	전남	무안군	교육 (구)무안고등학교	·1978~2015	전라남도 교육감	2동 (체육관, 교사동)
9	세종	연동면	행정 (구)연동면사무소	·1984~2019	세종시	각 1동 (지상 2층)

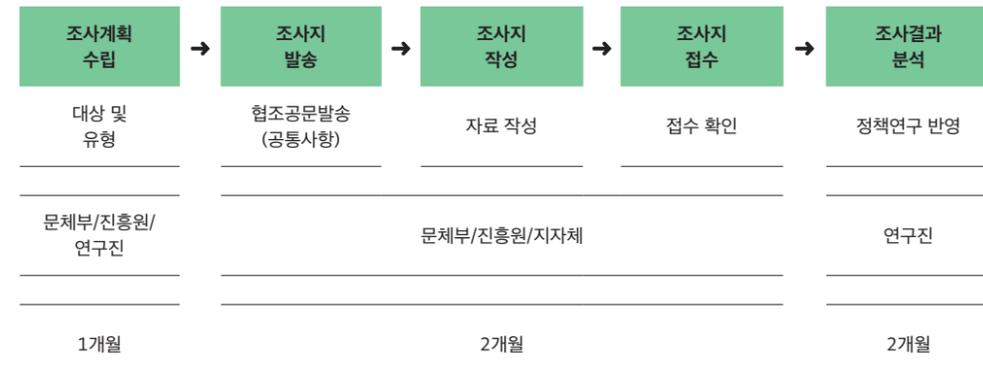
### 3.5. 선정대상지 조사 개요

#### 1) 조사 목적

- 학교, 산업, 군사시설 등 유휴공간을 지역문화 거점으로 회복하기 위해 대상지 및 지역별 실태 조사를 통해 체계적인 활용방안 모색
- 유휴공간 소재 시설을 활용한 지역 문화자원 회복 공간으로 재조성하기 위한 정책 사업추진을 위한 기초자료로 활용

#### 2) 조사방법 및 내용

- 지자체 및 관련 부처 기관의 협조를 통한 현황 서면조사, 유휴공간 문화재생 기본구상방안 연구 대상지 공모 신청서 분석, 현장조사 및 인터뷰 등
- 조사기간 : 2019년 10월~12월



- 조사내용은 아래와 같음<sup>34</sup>

<표3-29> 조사내용

구분	조사내용
시설개요(기본현황)	· 시설명, 주소(행정단위), 시설 유형, 소유자, 현재 관리자
시설 현황/공간 현황 정보	· 건축년도, 기능 정지 시점, 규모, 면적, 대지 현황(용도) 주변 현황, 연혁
공간 특성/ 가치 관련 정보	· 연혁, 기존 용도 및 기능, 폐지사유, 현재상태, 장소가치, 자체추진현황, 향후 활용계획 등
	접근성 · 교통 접근성, 생활권/비생활권
	연계자원 · 관광자원, 자연자원, 문화(시설)자원, 창의(혁신)자원
여건진단	인적자원 · 인구분포(고령화, 이주 등), 행정부처, 연계기관, 주민참여도, 지역전문가
	시설진단 · 시설 매력도, 장소 서사자원
	재생여건 · 내부설비, 시설 노후도
유휴공간 발생이유	· 국내·외 정세변화, 경기침체로 인한 폐업, 교육여건 저하 등

34. 「폐산업시설 등 유휴공간의 문화예술 공간 조성방안연구 (한국문화관광연구원)」, 한국문화공예디자인문화진흥원(2014), p83~p123 조사항목 참조, 여건진단 조사항목 본 연구진 추가

### 3.6. 선정대상지 조사결과 분석

#### 3.6.1. 분석기준

- 「폐산업시설 등 유휴공간의 문화예술 공간 조성방안연구(2014)」 조사항목을 참조하여 아래 표와 같이 작성하였음

구분	조사내용
기본현황	· 소유주체, 행정단위, 행정단위 인구분포, 대상시설 유형,
시설특성	· 시설구조, 연면적, 시설규모, 건축연도, 기능정지 기간
활용성	· 현재 활용상태, 교통 접근성, 생활권/비생활권
연계자원	· 관광자원, 자연자원, 문화(시설)자원, 전문예술법인, 주민참여
시설진단	· 시설 매력도, 장소서사 자원,
재생여건	· 내부설비, 노후 정도
유휴공간 발생이유	· 국내·외 정세변화, 경기침체, 교육여건 저하, 신축 이전 등

#### 1) 기본현황

##### □ 소유주체

- 소유 주체는 공공·민간 등으로 구분할 수 있음
- 법률적인 소유 주체에 따라 사업추진 기간 고려 요소가 됨
- 항목구분 : 공공 / 민간 / 혼합

##### □ 행정단위

- 대상시설 소재지의 행정 특성으로 사업추진을 위한 행정 및 재정지원
- 사업추진을 위한 광역 및 지자체 지원예산 규모 추정 요소임
- 항목구분 : 광역시, 시, 군 단위 행정구역

##### □ 행정단위 인구분포

- 대상시설 주변 인구 현황으로 문화공간 운영시 기본 수요 인구 및 문화전문인력 연계 여건임
- 이용인구의 기본 수요를 예상하고 이용 가능성을 검토할 수 있음
- 항목구분 : 인구10만명 미만, 10만~30만명 미만, 30만명 이상

#### 2) 시설특성

- 시설의 구조, 연면적, 규모, 건축 연도, 기능 정지 시점 등을 조사하여 대상시설의 물리적 특성과 활용 가능성에 대한 여건진단
- 구조의 특성에 따라 리모델링 비용 차이가 발생할 수 있음

- 시설 규모에 따라 정책 우선순위를 결정하고, 단기, 중기, 장기로 구분하여 정책사업을 추진
- 다중 이용시설로 안전성, 집객, 활용 등을 종합적으로 고려하여 사용 가능성을 진단하는 요인
- 항목구분 :
  - 시설구조 : 콘트리트(철근콘크리트, 콘크리트) / 조적조(연와조, 벽돌조) / 기타(목조, 판넬, 철골 등)
  - 연면적 : 500㎡이하 / 500~1,000㎡ / 1,000~2,000/2,000~3,500/3,500㎡ 이상
  - 시설규모 : 단일건물(1~6층) / 복수건물(동 구성) / 기타
  - 기능정지기간 : 50년 미만 10년 단위

### 3) 활용성

#### □ 현재 활용상태

- 항목구분 : 사용, 일부 사용, 미사용으로 구분

#### □ 교통 접근성

- 교통 접근성에 따라 이용자가 편리한 요소를 갖춘 대상시설이라고 판단할 수 있음
- 항목구분 : 도심 / 도심인접 / 외곽

#### □ 생활권/비생활권

- 주거지역에서 도보로 10분 이내(2km) 소생활권 위치 여부에 따라 대상 시설의 주요 이용자, 프로그램, 소프트웨어 등 설정
- 항목구분 : 생활권/비생활권

### 4) 연계자원 및 시설 진단

- 중생활권(0~15km, 차량 10분 이내)에 관광자원, 자연자원, 문화(시설)자원 유무에 따라 대상 시설이 다른 자원과의 연계를 통해 활성화할 수 있음
- 예술인적자원(전문예술법인)의 유무, 수에 따라 인적자원활용 가능성 평가
- 주민참여에 따라 주민 동의 여부를 파악할 수 있으며, 향후 조성과정에서 참여 가능성 가늠
- 대상시설 보유 건축적 특이성, 조형성 등 공간의 정체성 강화 요소
- 대상시설 소유 건축적 요소(하드웨어)만이 아니라 장소 서사(논란, 스토리 등)도 유희공간 문화재생에 중요한 요소
- 항목구분 :
  - 연계자원 : 관광자원, 자연자원, 문화(시설)자원, 주민참여유무/전국 평균 비교 전문예술법인/시설 매력도, 장소 서사 자원 유무

### 5) 재생여건

- 유희공간 발생 이전 대상시설의 기능 작동을 위해 설치되었던 내부 기자재는 재생에 있어 중요한 자원 또는 걸림돌이 될 수 있음

- 대부분 유희공간은 내부 기자재를 유희공간이 발생한 시점에서 일정 기간 내에 철거, 매각 등을 하는 경향이 있음
- 그러나 내부시설이 거대하고 복잡해 철거가 현실적으로 어렵거나 재산적 가치를 지니지 못해 매각 등의 방법을 실행하기 어려울 경우 존치되어 있기도 함
- 한편으로 시설의 노후도는 각 시설의 재생을 위해 골조 등 내·외부 자재를 사용할 것인지 판단 여하에 따라 재생 기간, 비용 등에 영향을 미칠 수 있음
- 항목구분
  - 내부시설 : 복잡, 보통, 단순
  - 노후도 : 노후, 양호

### 6) 유희공간 발생원인

- 발생원인 분석으로 대상시설의 미래 사용 방향 설정위한 기초자료 활용
- 항목구분 : 국내·외 정세변화/경기침체로 인한 폐업/교육여건 저하/신축이전/사용연한 경과/공급체계 변화

<표3-30> 조사결과 분석기준

구분	구분항목	분석기준
기본 현황	소유주체	공공/민간/혼합
	행정단위	광역시/시/군
	행정단위 인구분포	인구10만명 미만/10만~30만명 미만/30만명 이상
시설 특성	시설구조	콘트리트(철근콘크리트, 콘크리트)/조적조(연와조, 벽돌조)/기타(목조, 판넬, 철골 등)
	연면적	500㎡이하/500~1,000㎡/1,000~2,000/2,000~3,500/3,500㎡ 이상
	시설규모	단일건물(1~6층)/복수건물(동 구성)/기타
	기능정지기간	50년 미만 10년 단위
활용성	현재 활용상태	사용/일부 사용/미사용
	교통접근성	도심/도심인접/외곽
	생활권/비생활권	생활권/비생활권
연계 자원	자원	관광자원, 자연자원, 문화(시설)자원, 주민참여
	전문인력	전문예술법인
시설진단	시설 매력도, 장소서사자원	가치요소
재생여건	내부설비, 시설 노후 정도	시설의 복잡성 노후 정도
유희공간 발생원인	내외부 환경요인	활용방향

### 3.6.2. 분석결과

#### 1) 기본현황

##### 가. 조사대상 시설유형 분포

###### □ 조사대상 시설유형 정의

- 유희공간 발생 이전 대상시설의 기능을 아래와 같이 유형을 정의하여 조사하였음

<표3-31> 조사대상 시설유형

유형	대상지명
행정시설	· 기능 정지 또는 이전: 법원 등기소, 유사시 대비용 행정입주 시설
군사시설	· 구 군부대 내 시설: 통제소, 막사, 식당 등
교육시설	· 이전 또는 폐교
산업시설	· 기능정지: 경기침체로 인한 폐업, 사용연한 경과 또는 대체자원 개발로 폐쇄

###### □ 유희공간 발생 이전 기능

- 유희공간 문화재생 대상시설은 9개 시·군 지자체에 9개소(단일 또는 2개 이상 시설)가 분포하고 있음
- 산업시설 3개소, 행정시설 3개소, 교육시설 2개소, 군사시설 1개소가 분포

<표3-32> 유희공간 발생이전 기능

지역	개수	비율
산업	3	33%
행정	3	33%
교육	2	22%
군사	1	11%
합계	9	100%

- 전라남도권 2개소를 제외하고 각 지역별로 고르게 분포하고 있음

<표3-33> 대상유형 및 지역별 분류

지역	계	비율	산업	행정	군사	교육
경기	1	11%	-	-	1	-
경남	1	11%	-	-	-	1
경북	1	11%	1	-	-	-

지역	계	비율	산업	행정	군사	교육
광주	1	11%	1	-	-	-
전남	2	22%	-	1	-	1
전북	1	11%	-	1	-	-
충남	1	11%	-	1	-	-
제주	1	11%	1	-	-	-
계	9	100%	3	3	1	2

##### 나. 소유주체

- 공공소유가 8건(89%)으로 대부분 공공소유였음
- 민간소유 1건은 (구)의성성광성냥공장 부지로 의성군에서는 매입 등의 방법검토를 하고 있으며, 소유주는 대상 공간의 활용을 위한 기부, 대토, 매매 등의 방법을 검토 중에 있어 소유권 이전 등 합의 과정을 고려한 중장기적 사업으로 고려할 필요가 있음
- 시설별 분석결과
  - 산업시설 : 다수 공공소유, 공공소유 2건, 민간소유 1건
  - 행정시설 : 모두 공공소유, 공공소유 3건
  - 군사시설 : 모두 공공소유, 공공소유 1건
  - 교육시설 : 다수 공공소유, 공공소유 2건
- 소유주체 분석기준 :
  - 공공 : 정부, 지자체, 교육청, 준공공기관 등
  - 민간 : 개인, 민간법인 등
  - 혼합 : 공공과 민간이 혼합

<표3-34> 분석기준 조사결과 - 소유주체

소유주체	계	비율	산업	행정	군사	교육
공공	8	89%	2	3	1	2
민간	1	11%	1	-	-	-
혼합	-	-	-	-	-	-
계	9	100%	3	3	1	2

##### 다. 소재 지역 행정단위

- 분석결과 시소재지 5개소(56%), 군소재지 3개소(33%), 광역시 소재지 1개소(11%)순이었음
- 시설별 분석결과
  - 산업시설 : 광역시 1건, 시 1건, 군 1건
  - 행정시설 : 다수 시 소재지, 시 2건, 군 1건
  - 군사시설 : 모두 시 소재지, 시 1건
  - 교육시설 : 시 1건, 군 1건

- 소재지역 행정단위 분석 기준
  - 광역시, 시, 군 단위 행정구역

<표3-35> 분석기준 조사 결과 - 행정단위

소유주체	계	비율	산업	행정	군사	교육
광역시	1	11%	1	-	-	-
시	5	56%	1	2	1	1
군	3	33%	1	1	-	1
계	9	100%	3	3	1	2

라. 행정단위 인구분포

- 대상시설 주변 인구 현황으로 문화공간 운영시 기본 수요 인구 및 문화 전문인력 연계 여건임
- 이용인구의 기본 수요를 예상하고 이용 가능성을 검토할 수 있음
- 조사결과, 30만 명 이상 도시 5개소(56%), 10만~30만 명 도시 2개소(22%), 10만 명 미만 도시 2개소(22%)이었음
- 30만 명 이상 도시가 5건으로 배후 인구를 고려한 문화 재생에 있어 인적 자원 구성과 활용에 상대적으로 유리한 위치에 있음
- 시설별 분석결과
  - 산업시설 : 30만 명 이상 2건, 10만 명 미만 1건
  - 행정시설 : 30만 명 이상 2건, 10만 명 미만 1건
  - 군사시설 : 30만 명 이상 1건
  - 교육 시설 : 10~30만 명 미만

<표3-36> 분석기준 조사결과 - 행정단위 인구분포

인구 규모	계	비율	산업	행정	군사	교육
10만 명 미만	2	22%	1	1	-	-
10~30만 명	2	22%	-	-	-	2
30만 명 이상	5	56%	2	2	1	-
계	9	100%	3	3	1	2

2) 시설특성

가. 시설구조

- 다중 이용시설로 안전성, 집객, 활용 등을 종합적으로 고려하여 사용 가능성을 진단하는 요인 중 하나
- 구조 안전진단 등을 시행하여야 하며, 실제 사용 여건을 반드시 전문가와의 상의 후 사용 가

능성을 판단하여야 함

- 조사결과, 시설구조는 모두 콘크리트 구조로서 외관상 리모델링 등 시설 변화 및 사용 전환에 있어 어려움은 없을 것으로 사료 됨
- 그러나 시설별로 시설의 노후화로 인한 구조안전진단 필요(의성), 석면 등 유해물질 확인 및 철거(의성 등), 누수 또는 결로 발생 확인 및 방지(전주), 안전사고 우려에 의한 사용 공간 제약(광주) 등 개별적으로 전문가와의 사전 확인이 반드시 요구됨
- 시설구조 구분
  - 콘크리트(철근콘크리트, 콘크리트) / 조적조(연와조, 벽돌조) / 기타(목조, 판넬, 철골 등)

<표3-37> 분석기준 조사결과 - 시설구조

시설구조	계	비율	산업	행정	군사	교육
콘크리트	9	100%	3	3	1	2
조적조	-	-	-	-	-	-
기타	-	-	-	-	-	-
계	9	100%	3	3	1	2

나. 연면적

- 시설 규모에 따라 투입예산 및 사업 추진 기간을 가늠해볼 수 있음
- 연면적 구분
  - 연면적 1,000㎡미만(소규모), 1,000㎡~3,500㎡미만(중규모), 3,500㎡이상(대규모)

<표3-38> 분석기준 조사 결과 - 연면적

구분	연면적(m <sup>2</sup> )	계	비율	산업	행정	군사	교육
소규모	500~1,000	4	44%	1	2	1	-
	1,000~2,000	-	-	-	-	-	-
중규모	2,000~3,500	3	33%	1	1	-	1
	3,500이상	2	22%	1	-	-	1
계		9	100%	3	3	1	2

○ 분석기준

- 소유자 : 공공, 민간으로 구분
- 재생 난이도 : 규모, 구조, 자재, 시설 분포 및 개선
- 이해관계자 참여도 : 공공, 민간, 전문가 등을 포함

<표3-39> 분석기준 조사결과 - 연면적

대상지명	연면적 (㎡)	소유자
전주 (구)충무시설	2,816.35	공공
광주광역시 (구)상무소각장	11,258	민간
의성 (구)의성성광성냥공장	3,116	공공
화성 (구)매항리 쿠니사격장	949.09	공공
제주 (구)우도 담수화시설	673.59	공공
고흥 (구)고흥군법원등기소	507.25	공공
양산 (구)어곡초등학교	3,492.40	공공
무안 (구)무안고등학교	5,112.65	공공
세종시 (구)연동면사무소	705.6	공공

다. 시설규모

- 단일건물은 콘텐츠 및 시설의 집중으로 인한 공간 정체성의 강한 획득을 견인할 수 있으나 단순한 콘텐츠와 하드웨어로 구성될 위험요소가 있는 반면에 복수건물은 동별로 고유한 특색을 갖춘 콘텐츠 삽입을 통한 공간의 매력도를 향상시킬 수 있으나 집중도에서 취약할 수 있음
- 조사결과, 단일건물 6개소(67%), 복수 건물3개소 (33%)로 조사됨
  - 의성 (구)성광성냥공장이 20개 동(단층)으로 가장 많은 동수를 보유하고 있었고, 화성 (구)매항리사격장이 6개 동으로 그 다음이었음
- 시설별 분석결과
  - 산업시설 : 다수가 단일건물, 단일건물 2건, 복수건물 1건
  - 행정시설 : 모두 단일건물, 단일건물 3건
  - 군사시설 : 모두 복수 건물, 복수 건물 1건
  - 교육시설 : 단일건물, 복수 건물 각 1건 (총 2건)

<표3-40> 분석기준 조사결과 - 시설 규모

시설규모	계	비율	산업	행정	군사	교육
단일건물(1~6층)	6	67%	2	3	-	1
복수건물	3	33%	1	-	1	1
기타	-	-	-	-	-	-
계	9	100%	3	3	1	2

라. 건립 시기 및 기능 정지 기간

- 건립 시기, 기능 정지 시간은 대상시설의 노후도를 짐작해 볼 수 있음
- 리모델링 등 실제 활용을 위해서는 안전진단, 누수점검, 전기 등 확인과 점검이 선행되어야 함
- 건립 시기 조사결과, 1980년~2000년대가 5개소(55%)로 조사되어 비교적 근래에 조성된 시설이 다수를 이루었음

<표3-41> 건립시기

건립시기	개수	비율	비고
1950년 이전	-	0%	
1950~1950년	2	22%	의성(의성성광성냥공장, 1954년), 화성(매항리사격장, 1951년 예상)
1960~1969년		0%	
1970~1979년	2	22%	전주(충무시설, 1973년), 무안(무안고등학교, 1978년)
1980~1989년	3	33%	우도(우도담수화시설, 1998년), 양산(어곡초등학교, 1986년), 세종(연동면사무소) 1984년
1990~1999년	1	11%	고흥(고흥법원등기소, 1995년)
2000년 이후	1	11%	광주(광주상무소각장, 2000년)
합계	9	100%	

- 기능정지 기간 조사결과, 5년 미만 5개소(56%), 5~10년 미만 3개소(33%)로 10년 미만이 전체의 89%를 차지하였음
  - 의성 (구)의성성광성냥공장 부지는 기능 정지 후 10년 미만이나 각 건물의 건축 연도가 상이하고, 연도별로 외관상 안전사고 발생 우려 등이 있어 전문적인 안전진단이 요구됨
- 시설별 분석결과
  - 산업시설 : 다수 5~10년 미만, 5~10년 미만 2건, 5년 미만 1건
  - 행정시설 : 다수 5년 미만, 5년 미만 2건, 5~10년 미만 1건
  - 군사시설 : 모두 10~15년 미만 1건
  - 교육시설 : 모두 5년 미만 2건

<표3-42> 분석기준 조사 결과 - 기능 정지 기간

(2019년 현재)	계	비율	산업	행정	군사	교육
5년 미만	5	56%	1	2	-	2
5~10년 미만	3	33%	2	1	-	-
10~15년 미만	1	11%	-	-	1	-
계	9	100%	3	3	1	2

3) 활용성

가. 현재 활용상태

- 현재 활용 여부에 따라 시설의 노후도, 입주 시설에 의한 조속한 시일 사용 가능성 등 판단
- 현재 활용상태 조사결과, 9개 시설 모두 사용하지 않고 있음

<표3-43> 분석기준 조사결과 - 현재 활용상태

활용상태	계	비율	산업	행정	군사	교육
사용	-	-	-	-	-	-
일부 사용	-	-	-	-	-	-
미사용	9	100%	3	3	1	2
계	9	100%	3	3	1	2

나. 교통 접근성

- 교통 접근성에 따라 이용자가 편리한 요소를 갖춘 대상시설이라고 판단할 수 있음
- 행정 중심권인 시청으로부터의 거리를 기준으로 분석하였음
- 교통 접근성 조사결과, 도심 4개소(44%), 외곽 3개소(33%), 도심인접 2개소(22%)였음
- 다수 도심 또는 도심인접지역에 위치하고 있어 인적 자원의 활용, 주변 인프라와의 연계, 접근성 확보 등에 유리한 것으로 드러났음
- 시설별 분석결과
  - 산업시설 : 다수 도심, 도심 2건, 외곽 1건
  - 행정시설 : 다수 도심, 도심 2건, 외곽 1건
  - 군사시설 : 모두 외곽 1건
  - 교육시설 : 모두 도심인접 2건

<표3-44> 분석기준 조사결과 - 교통 접근성

교통접근성	계	비율	산업	행정	군사	교육
도심	4	44%	2	2	-	-
도심인접	2	22%	-	-	-	2
외곽	3	33%	1	1	1	-
계	9	100%	3	3	1	2

<표3-45> 분석기준 조사 결과 - 교통 접근성 분석 기준

연번	지역	유형	대상지명	시청으로부터의 거리(km)	비고
1	전북 전주시	행정	(구)충무시설	2.1	도심
2	광주 광주광역시 서구	산업	(구)상무소각장	1.0	도심
3	경북 의성군	산업	(구)의성성광성남공장	0.6	도심
4	경기 화성시	군사	(구)매항리 쿠니사격장	18.7	외곽
5	제주 제주시	산업	(구)우도 담수화시설	39.7	외곽
6	전남 고흥군	행정	(구)고흥군법원등기소	1.4	도심
7	경남 양산시	교육	(구)어곡초등학교	4.2	도심인접

8	전남 무안군	교육	(구)무안고등학교	1.3	도심인접
9	세종 세종시 연동면	행정	(구)연동면사무소	9.0	도심인접

다. 생활권/비생활권

- 주거지역에서 도보로 10분 이내(2km) 소생활권 소재 여부에 따라 대상 시설의 주요 이용자, 프로그램, 소프트웨어 등 설정이 가능함
- 생활권/비생활권 조사결과, 7개소(78%)가 생활권에 소재하고 있어 매일 찾을 수 있는 콘텐츠와 프로그램 기획 및 운영, 하드웨어 개선 조건을 획득하여야 함
  - 하드웨어 : 현대시설-음료, 휴식공간 등
  - 콘텐츠 : 주민 대상 프로그램 등
- 시설별 분석결과
  - 산업시설 : 다수 생활권, 생활권 2건, 비생활권 1건
  - 행정시설 : 모두 생활권 3건
  - 군사시설 : 모두 비생활권 1건
  - 교육시설 : 모두 생활권 1건

<표3-46> 분석기준 조사결과 - 생활권/비생활권

생활권/비생활권	계	비율	산업	행정	군사	교육
생활권	7	78%	2	3	-	2
비생활권	2	22%	1	-	1	-
외곽	3	33%	1	1	1	-
계	9	100%	3	3	1	2

4) 연계자원

가. 연계자원

- 중생활권(0~15km, 차량 10분 이내)에 관광자원, 자연자원, 문화(시설)자원 소재 유무에 따라 대상시설이 다른 자원과의 연계 가능성을 검토해볼 수 있음
- 연계자원 조사결과, 관광자원, 자연자원, 문화(시설)자원, 주민참여, 전문예술법인을 모두 소유하고 있는 대상지는 2건(전주, 화성)이고 제주는 도서 지역의 여건상 문화(시설)자원을 보유하고 있지는 못하지만 풍부한 자연 및 관광자원이 인접해 있음
  - 관광자원을 보유하고 있는 대상지는 4건(제주, 화성, 의성, 전주)임
  - 자연자원을 보유하고 있는 대상지는 4건(제주, 화성, 전주, 고흥)임
  - 문화(시설)자원은 제주를 제외한 8건임
  - 주민참여는 무안을 제외한 8건으로 무안은 주민참여 방안을 모색해야함
  - 전문예술법인이 소재하고 있는 곳은 의성을 제외한 8건임

<표3-47> 분석기준 조사 결과 - 연계자원

연계자원	계	산업	행정	군사	교육
관광자원	4	2	1	1	-
자연자원	4	1	1	1	1
문화(시설)자원	8	2	3	1	2
주민참여	8	3	3	1	1
전문예술법인	8	2	3	1	2

나. 매력자원

- 대상시설 보유 건축적 특이성, 조형성 등 공간의 정체성 강화 요소임
- 대상시설 소유 건축적 요소(하드웨어)만이 아니라 장소 서사(논란, 스토리 등)도 유희공간 문화재생애 중요한 요소임
- 매력 자원 조사 결과. 시설매력도가 높은 시설이 장소서사자원을 풍부하게 보유하고 있는 경향을 보임
  - 시설매력도(높음) : 전주(충무시설), 광주(상무소각장), 의성(의성성광성냥공장), 화성(매향리사격장) (이상 4개소)
  - 장소서사자원(풍부) : 전주(충무시설), 광주(상무소각장), 의성(의성성광성냥공장), 화성(매향리사격장), 제주(우도담수화시설) (이상 5개소)

<표3-48> 분석기준 조사결과 - 매력자원

시설진단	계	산업	행정	군사	교육	
시설 매력도	높음	4	2	1	1	-
	보통	5	1	2	-	2
	낮음	-	-	-	-	-
장소서사자원	풍부	5	3	1	1	-
	보통	1	-	-	-	1
	빈약	3	-	2	-	1

5) 내부설비

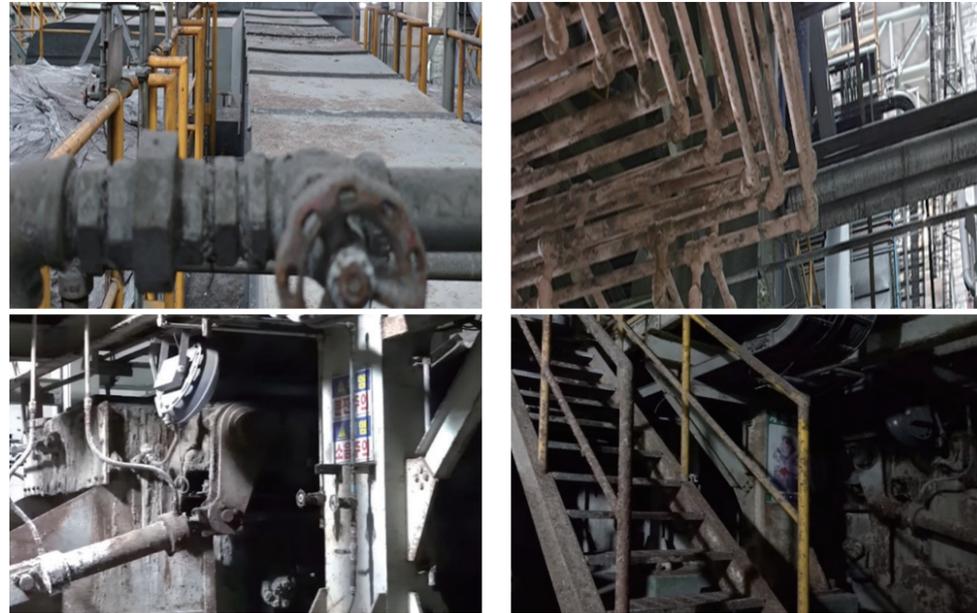
- 유희공간 발생 이전 대상시설의 기능 작동을 위해 설치되었던 내부설비(기자재)는 재생에 있어 중요한 매력자원이기도 하지만 걸림돌이 되기도 함
- 대부분의 유희공간 대상지는 내부 기자재를 유희공간이 발생한 시점에서 일정 기간 내에 철거, 매각 등을 하는 경향이 있었음
- 그러나 내부시설이 거대하고 복잡해 철거가 현실적으로 어렵거나 역사적 가치를 지니고 있거나 재산적 가치를 지니지 못해 매각하지 못하거나 소유자의 의지로 존치되어 있었음

- 내부시설의 판단은 각 시설이 가지고 있는 기계류, 설비류의 밀집도를 기준으로 평가하였음
- 조사결과, 광주 (구)상무소각장, 의성 (구)의성성광성냥공장은 다른 시설에 비해 내부설비의 밀집도가 높고 복잡성을 가지고 있었음
  - 광주 (구)상무소각장은 반입 및 계량 설비(반입문, 쓰레기 피트), 소각설비(보조버너, 화격자유압장치, 쓰레기 소각로 등), 연소소각 냉각설비(폐열보일러), 여열이용설비(증기터빈, 여열이용설비) 등이 복잡하게 자리하고 있음. 산업시설로서 쓰레기를 연소시키는 장소로 일반 시민 접근으로 인한 안전사고 발생 우려가 있음. 공장동 중 집하시설(1층)을 중심으로 1단계 개선과 기계시설 및 설비(2~6층)는 관리자 주재하에 일시적인 활동을 할 수 있도록 개선하고, 장기적인 과제로서 단계적 사업추진 계획을 수립해 실행해야 함
  - 의성 (구)의성성광성냥공장은 목기, 밤바 이동 벨트기, 축목 기사미, 콤프레샤, 건조기, 왕발기, 채, 윤전기, 대패 세이깁, 철 다듬는 기계, 선반류 등 43종 59대가 복잡하게 연결되어 있음. 천정 주요 소재인 석면의 철거와 일정 면적 내에 산재해 있는 각 건물, 기계류 등의 활용방안을 모색하여야 하며, 넓은 면적에 퍼져 있기보다는 시설을 집약하는 등 집중이 필요함

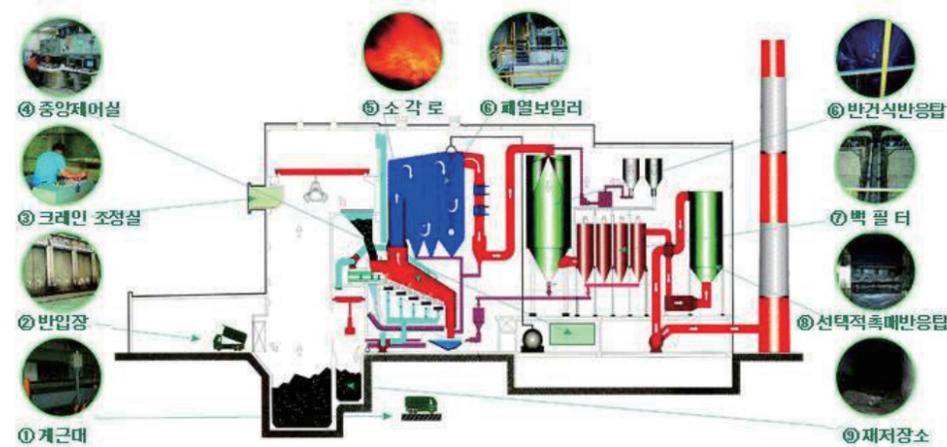
<표3-49> 광주 (구)상무소각장 보유시설(준공당시)<sup>35</sup>

구분	시설명	수량	형식	용량
반입 및 계량 설비	계량대	2대	4지점 로드셀식	30ton
	반입문	8조	유압구동형	W3,700×H6,000
	쓰레기피트	1식	콘크리트구조	4,800m <sup>3</sup>
소각설비	보조버너	2식	LNG/경유 겸용	2,900Mcal/h
	화격자유압장치	2식	일체형	175L/min, 120kg/㎡
	쓰레기소각로	2식	연속연소식, 스토커형	200ton/day
재처리설비	바닥재처리	1식	콘크리트구조	450m <sup>3</sup>
	비산재처리	1식	고형화설비	1.5ton/hr
연소가스 냉각설비	폐열보일러	2식	자연순환, 수관식	16kg/㎡×203.36℃
	반건식반응탑	2대	반건식, 소석회 주입	7,000mmD×15,035mmH
연소가스 처리설비	여과집진기 (백필터)	2대	필스에어클리닝	8챔버,936개
	선택적 촉매환원탑	2대	고정상 저온활성형	촉매량:12.15m <sup>3</sup> /기
	증기터빈	1대	배압식, 다단블레이드	1,800kW/hr
여열이용설비	여열이용설비	1식	지역난방식	CES
배출가스 측정설비	TMS자동측정장치	1식	자동측정전송식	배출가스 8종 측정

35. 광주광역시 상무소각장 운영현황(2008), <https://www.konetic.or.kr/>



<그림3-8> 상무소각장 내부 설비 현황



<그림3-9> 소각처리과정

- ① 계근대 : 운반차량에 의하여 반입된 쓰레기는 자동계량
- ② 반입장 : 반입된 쓰레기는 저장조에 저장되며(최대 1,200톤), 쓰레기 반입문에 자동출입문을 설치하고, 내부공기는 연소용 공기로 사용되어 악취의 외부유출을 방지
- ③ 중앙제어실 : 반입된 쓰레기를 최적의 상태로 연소가 될 수 있도록 교반, 파봉하여 소각로로 투입
- ④ 소각로 : 쓰레기는 연속 연소 방식으로 연소되며 연소상태는 CCTV를 통해 확인
- ⑤ 폐열보일러 : 연소가스의 냉각과 에너지의 효율적인 활용을 위해 보일러에서 열을 회수하여 증기를 만들어 각종 증기사용설비에 이용

- ⑥ 반건식반응탑 : 소석회를 미세 분사하여 배기가스중의 유해가스인 HCl, SOx 제거
- ⑦ 백필터 : 배기가스 중에 포함된 다이옥신, 먼지, 중금속 등이 여과포에 의해 제거구분 반입량
- ⑧ 선택적촉매반응탑 : 배기가스 중에 포함된 질소산화물 등 유해 가스를 촉매로 제거
- ⑨ 재저장소 : 소각재는 재저장소에 저장된 후 매립장에 매립처리

<표3-50> 의성성광성냥공장 소재 기계류 현황(43종 59대)

순번	기계명	순번	기계명
1	목기	23	사각 입압기
2	밤바 이동 벨트기	24	사각 공압기
3	축목 기사미	25	두정기
4	목기 연마기	26	공압기
5	컴프레샤	27	입압기
6	건조기 승강기	28	오스레트
7	건조기	29	고스레트
8	왕발기	30	라인페인팅기
9	기도가짜	31	탁상용 걸지 속지 라인페인팅기
10	미각기	32	라인페인팅 건조기
11	병커	33	코팅기
12	채	34	탁상용 속지기계
13	윤전기	35	축목 절단기
14	두약 배합기	36	톱날 연마기
15	4각 타카기	37	종이 재단기
16	사각 뚜껑 작업기	38	나무 절단기
17	사각 라인페인팅기	39	대패 세이깁
18	사각 속지 공압기	40	모서리 대패 세이깁
19	탁상용 라인페인팅기	41	요지 포장 기계
20	탁상용 공압기	42	철(쇠)다듬는 기계
21	탁상용 입압기	43	고속선반
22	탁상용 걸지 접착기		



<그림3-10> 목기

<그림3-11> 축목기사미

<그림3-12> 건조기 승강기

<그림3-13> 윤전기



<그림3-14> 두약배합기    <그림3-15> 사각 라인페이팅기    <그림3-16> 사각 속지 접착기    <그림3-17> 코팅기



<그림3-18> 건물배치도

### 6) 노후도

- 건물의 노후도는 각 시설 고유의 구조(철골구조, 연와조, 플랫 슬라브 구조, 셸 구조)를 사용할 수 있는지 여부를 유추할 수 있고, 재생기간 비용 등에 영향을 미칠 수 있음
- 노후도 조사결과, 의성 (구)성광성냥공장은 노후도가 심각한 것으로 판단됨
  - 석면 지붕 철거, 구조안전진단과 대부분 건물에 구조 보강이 반드시 있어야함
  - 각 시설 내부에는 기계류가 상당한 공간을 차지하고 있어 관람 및 사용동선 확보도 있어야 함

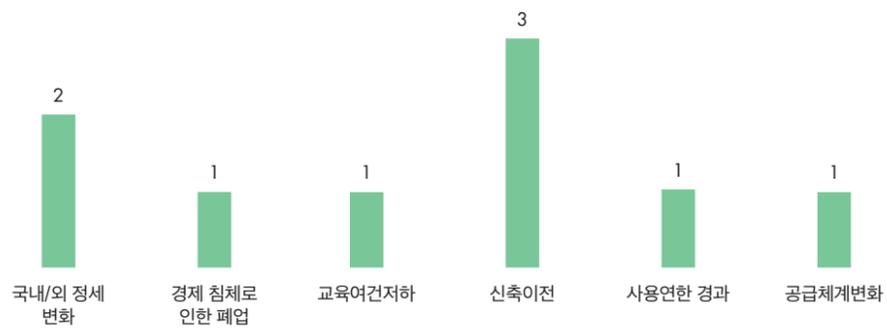
시설명	사진	주요 재료	내용
축목부		·지붕:점판암(석면슬레이트) ·벽체:흙벽돌조 마감	·노후도 심각 ·내외부 벽체 다수 균열확인 ·지붕 자재 일부 탈락 ·철구조물 다수 녹발생
대검부		·지붕:점판암(석면슬레이트) ·벽체:흙벽돌조, 판넬 혼합 마감	·노후도 심각 ·내외부 벽체 다수 균열확인 ·철구조물 다수 녹발생
소검부		·지붕:점판암(석면슬레이트) ·벽체:흙벽돌조 마감	·노후도 심각 ·내외부 벽체 다수 균열확인 ·지붕 자재 일부 탈락 ·철구조물 다수 녹발생
스레타		·지붕:점판암(석면슬레이트) ·벽체:흙벽돌조 마감	·노후도 심각 ·내외부 벽체 다수 균열확인 ·벽체 일부 함몰 ·철구조물 다수 녹발생
성광 대검실		·지붕:점판암(석면슬레이트) ·벽체:흙벽돌조 마감	·노후도 심각 ·내외부 벽체 다수 균열확인 ·지붕 자재 일부 탈락 ·철구조물 다수 녹발생
철공부		·지붕:점판암(석면슬레이트) ·벽체:흙벽돌조 마감	·노후도 심각 ·내외부 벽체 다수 균열확인 ·지붕 자재 일부 탈락 ·철구조물 다수 녹발생
숙직실		·지붕:점판암(석면슬레이트) ·벽체:흙벽돌조 마감	·노후도 심각 ·내외부 벽체 다수 균열확인 ·지붕 자재 일부 탈락 ·철구조물 다수 녹발생
제제소		·지붕:점판암(석면슬레이트) ·벽체:흙벽돌조 마감	·노후도 심각 ·내외부 벽체 다수 균열확인 ·지붕 자재 일부 탈락 ·철구조물 다수 녹발생
창고		·지붕:점판암(석면슬레이트) ·벽체:판넬 마감	·노후도 양호

국내 식당		·지붕:점판암(석면슬레이트) ·벽체:흙벽돌조 마감	·노후도 심각 ·내외부 벽체 다수 균열확인 ·지붕 자재 일부 탈락 ·철구조물 다수 녹발생
박스 창고		·지붕:점판암(석면슬레이트) ·벽체:흙벽돌조 마감	·노후도 심각 ·내외부 벽체 다수 균열확인 ·지붕 자재 일부 탈락 ·철구조물 다수 녹발생
위험물 저장고		·지붕:점판암(석면슬레이트) ·벽체:흙벽돌조 마감	·노후도 심각 ·내외부 벽체 다수 균열확인 ·지붕 자재 일부 탈락 ·철구조물 다수 녹발생
화장실		·지붕:점판암(석면슬레이트) ·벽체:흙벽돌조 마감	·노후도 심각 ·내외부 벽체 다수 균열확인 ·지붕 자재 일부 탈락 ·철구조물 다수 녹발생

### 7) 유휴공간 발생원인

#### 가. 유휴공간 발생원인 개요

○ 신축이전으로 발생 3건, 국내·외 정세변화에 의한 발생 2건, 교육여건 저하, 사용 연한 경과, 공급체계 변화 등 각 1건이었음



<그림3-19> 유휴공간 발생원인

<표3-51> 유휴공간 발생원인

발생원인	대상지(개소)
국내·외 정세변화	매항리쿠니사격장, 전주(구)총무시설 (2)
경기침체로 인한 폐업	의성(구)성광성냥공장 (1)
교육여건 저하	양산(구)어곡초등학교 (1)
신축이전	세종(구)연동면사무소, 무안(구)무안고등학교, 고흥(구)법원등기소 (3)
사용연한 경과	광주(구)상무소각장 (1)
공급체계 변화	우도(구)담수화시설 (1)

#### 나. 유휴공간 대상지 발생원인 및 연혁

○ 각 유휴공간 대상지 발생원인 및 연혁은 아래표와 같음

<표 3-52> 유휴공간 대상지 발생원인 및 연혁

공간 유형	발생 형태	대상지	연혁
군사 시설	이적지	매항리 쿠니사격장	- 1951년 조성후 주한미군 공군폭격 훈련장으로 사용 - 1988년 주민들의 소음대책위 구성과 사격장 점거 농성, 국회와 정부에 청원서 제출 - 2000년 농성 제외 옥상 기층 사격 중단-2003년 미국과 한국 측으로 관리 이관 이행각서 체결 - 2005년 폐쇄
산업 시설	폐쇄	의성성광 성냥공장	- 1954년 창립 - 1968년 최대 호황기로 종업원 162명에 달함 - 1980년대 가스라이터 등의 출현으로 쇠락 - 2012년 예비 사회적 기업 및 일자리 창출 사업장으로 지정했으나 요건 미달로 재지정 탈락 - 2013년 최종 휴업 - 2014년 성냥박물관 건립 추진했으나 투자심사 탈락 - 2016년 공장 대표 의성군 기부 의사 공표
행정 시설	사용 중단	(구)총무시설	- 1973년 전시대비 행정 대피 시설 목적으로 준공 - 2006년 총무시설 폐지 - 2009년~2014년 고구마저장고로 임대 계약 사용 - 2014년 장기 임대 계약 요청, 임대 계약 종료 - 2015년 명도소송에서 원고(전남도청) 승소
	이전	(구)고흥군법원등기소	- 1995년 조성 - 2015년 기능 정지 및 신축이전
	이전	연동 면사무소	- 1984년 조성 - 2019년 면사무소 신축 이전

공간 유형	발생 형태	대상지	연혁
교육 시설	이전	어곡 초등학교	- 1986년 조성 - 2017년 이전 ('공단속 학교' 환경 문제 이전, 양산신문 '17년 11월 07일)
	이전	무안 고등학교	- 1965년 개교 - 1978년 조성 - 2015년 신축 이전
근린 시설	폐쇄	우도 담수화 시설	- 1998년 완공 (먹는 물 자체 해결 위함) - 2004년 상수도 사업 경영평가 우수기관 선정 - 2010년 해저 상수도 공급 시작 - 2012년 폐쇄 결정 - 2014년 담수화동 기계시설 철거
	사용 중단	상무 소각장	- 2000년 완공 - 2001년 설치승인 무효확인 소송 제기 및 선고 - 2001년 사용개시 신고 - 2013년 주변 환경 영향조사와 소각장 폐쇄 후 활용방안 용역 - 2016년 폐쇄 후 활용방안 타당성 조사 및 기본계획용역 - 2016년 가동중지(내구연한 15년 경과) - 2019년 공공도서관 건립지원 적정성 평가 타당 승인(문체부), 공장동 활용방안 마련을 위한 워킹그룹 및 협치위원회 구성, 재정투자심사 승인(행안부)

### 3.6.3. 각 대상지 조사결과

<표3-53> 각 대상지 조사결과

연번	지역	유형	대상지명	도시 일반현황		수행의지		접근성 및 연계시설				시설매력도				
				주민 삶의 활력	지역 여건	지역 경쟁력	문화 활력	행정	주민	전문가	관광	자연	문화(시설)	전문 예술 법인	시설 매력도	장소 서자 자원
1	전주	행정	(구)충무시설	활발	향상	강함	활발	강함	강함	강함	풍부	풍부	풍부	높음	풍부	
2	광주	산업	(구)상무소각장	활발	향상	강함	활발	강함	강함	강함	풍부	미약	풍부	높음	풍부	
3	의성	산업	(구)의성성광 성냥공장	침체	보통	약함	침체	강함	강함	강함	보통	보통	미약	없음	높음	풍부
4	화성	군사	(구)매항리 쿠니사격장	활발	저하	강함	침체	강함	강함	강함	풍부	풍부	보통	보통	높음	풍부
5	제주	산업	(구)우도 담수화시설	보통	저하	보통	보통	강함	강함	강함	풍부	풍부	보통	풍부	보통	보통
6	고흥	행정	(구)고흥군법원등기소	보통	보통	보통	침체	강함	강함	강함	보통	보통	보통	보통	보통	빈약
7	양산	교육	(구)어곡초등학교	활발	저하	강함	침체	강함	강함	강함	미약	미약	보통	보통	보통	풍부
8	무안	교육	(구)무안고등학교	보통	향상	보통	침체	강함	-	-	미약	보통	보통	보통	보통	빈약
9	세종	행정	(구)연동면사무소	활발	보통	강함	침체	강함	강함	강함	미약	미약	보통	보통	보통	빈약

연번	지역	유형	대상지명	의견수렴 주요내용	개념도출 핵심요소	개념	사업유형
1	전주	행정	(구)충무시설	· 주변장소자원연계 · 독특한 개념 · 풍부한 문화자원	· 외관 여건 유지 · 풍부한 자원 활용	도시형 리빙랩 <아이디어 벙커>	복합 문화형
2	광주	산업	(구)상무소각장	· 주변시설과 차별화 · 피해주민 배려 · 장소성 고려	· 외관 여건 유지 · 주변시설과 차별화	몸으로 사용 <무빙창작소>	복합 문화형
3	의성	산업	(구)의성성광 성냥공장	· 장소성 고려 · 지역 활성화 견인	· 장소성 고려 · 지역활성화 견인	불을 매개로 한 <의성성광성냥공장>	산업/관광 문화형
4	화성	군사	(구)매항리 쿠니사격장	· 장소성 고려 · 피해주민 배려 · 주변 시설 연계	· 장소성 고려 · 피해주민 배려	<평화 꽃내음 예술터>	관광 문화형
5	제주	산업	(구)우도 담수화시설	· 지역주민 참여 · 단계별 재생	· 장소성 고려 · 참여 견인 프로세스	주민참여형 공간	관광/생활 문화형
6	고흥	행정	(구)고흥군법원등기소	· 청년유입 · 지역주민 참여	· 문화여건 향상	<고흥창작등기소>	생활문화 밀접형
7	양산	교육	(구)어곡초등학교	· 환경문제 고려 · 단계별 재생	· 환경문제 해결	<생태문화학교>	생활문화 밀접형
8	무안	교육	(구)무안고등학교	· 체육여건 조성	· 문화여건 향상	<생활+문화실험실>	생활문화 밀접형
9	세종	행정	(구)연동면사무소	· 장육진 등 지역여건 고려 · 청년/주민 참여	· 문화여건 향상	<장육진 문화캠퍼스>	생활문화 밀접형

연번	지역	유형	대상지명	접근성 (생활권)	이용대상	소유자	시설 규모 <sup>36</sup>	내부 시설	시설 노후도	재생방법 (단기, 중기, 장기)
1	전주	행정	(구)충무시설	양호	· 지역주민 · 관광객 · 전문가	공공	중규모	단순	양호	중기
2	광주	산업	(구)상무소각장	양호	· 지역주민 · 관광객 · 전문가	공공	대규모	복잡	양호	장기
3	의성	산업	(구)의성성광 성냥공장	양호	· 지역주민 · 관광객	민간	중규모	복잡	심각	장기
4	화성	군사	(구)매항리 쿠니사격장	보통	· 지역주민 · 관광객 · 전문가	공공	소규모	단순	양호	단기
5	제주	산업	(구)우도 담수화시설	낮음	· 지역주민 · 관광객	공공	소규모	단순	양호	중기
6	고흥	행정	(구)고흥군법원등기소	양호	· 지역주민 · 관광객	공공	소규모	단순	양호	단기
7	양산	교육	(구)어곡초등학교	양호	· 지역주민 · 관광객	공공	중규모	단순	양호	단기
8	무안	교육	(구)무안고등학교	양호	· 지역주민 · 관광객	공공	대규모	단순	양호	단기
9	세종	행정	(구)연동면사무소	보통	· 지역주민 · 관광객	공공	소규모	단순	양호	단기

36. 연면적 1,000㎡미만(소규모), 1,000㎡~3,500㎡미만(중규모), 3,500㎡이상(대규모)

### 3.7. 유휴공간 문화재생의 추진 방안

#### 3.7.1. 사업 기본개념

##### 1) 사업 정의

- 기능이 정지되어 있던 유휴공간을 문화 재생으로 함께 만들고 함께 사용하는 창의-문화 공유지 조성 사업
- 유휴공간 문화재생을 중심으로 한 새로운 공동체 회복·형성·활성화 사업

<표3-54> 사업 정의

문화적 환대와 회복의 창의-문화 공유지			
문화적 환대	회복	창의-문화	공유지
↓	↓	↓	↓
도시의 핵심요소	기능의 회복	삶+활력+창의문화 생산 및 발신지	공동기획·운영·책임

##### 2) 사업목표

- 문화적 환대를 통해 유휴공간의 기능을 회복하고 하드웨어 구축과 민관협치 체계 구성을 통해 창의-문화 공유지 조성

<표3-55> 사업의 목표

방향	문화적 환대	회복	창의-문화	공유지
	↓	↓	↓	↓
전환 원리	도시의 핵심요소	기능의 회복	삶+활력+ 창의 문화생산 및 발신지	공동기획·운영·책임
	↓	↓	↓	↓
사업 목표	열린 태도와 가능성	하드웨어 구축 민관협치 체계 구성	삶·생활 연계 플랫폼	사회적 자산화

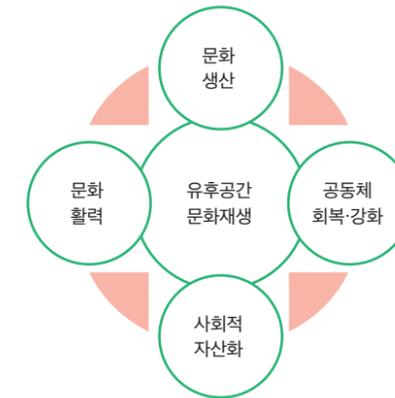
##### 3) 핵심가치

- 장소의 기억 - 지역 서사를 기억하고 담아내는 창의 문화 공유지 조성
- 남겨진 흔적 - 근현대 삶터를 직간접적으로 일 으키고 지원해온 거점
- 새로운 쓰임 - 회복과 문화적 재생의 공유활동



##### 4) 핵심키워드

- 문화생산 : 멈추어져 있었던 시설이 문화 재생을 통해 새롭게 살아나고 지역문화의 생산 거점이 되는 장소 조성
- 문화활력 : 정체되어 있었던 지역문화(문화, 예술, 관광 등)를 활성화하거나 활성화를 위한 기초 마련
- 공동체 회복·강화 : 재생과정에서 해당 시설 및 장소에 대한 기억을 환기시키고 공동기획·공동운영·공동책임의 공간 조성
- 사회적 자산화 : 시민주체/지역성(localism)에 대한 지역 및 사회인식과 지역사회로의 권한 이양에 도전



<그림3-20> 핵심 키워드

#### 3.7.2. 사업추진원칙

##### 1) 이해관계자 형성 및 확대

###### □ 신뢰구축

- 유휴공간은 대부분 지역주민이 사용하지 못하거나 접근이 어려웠던 시설이 다수를 이루고 있음 (전주 (구)충무시설, 우도 (구)담수화시설 등)

- 시설이 지역주민의 동의를 구하지 못하고 입주하여 갈등이 조성되거나 가동이 중단되는 등으로 유희공간이 발생하였음 (광주 상무 소각장, 화성 매향리 쿠니 사격장 등)
- 유희공간 문화재생은 관계 형성만으로도 시작의 중요한 변곡점을 넘어선 것으로 판단할 수 있음
- ‘주민 자발성 저하’, ‘성과 위주의 접근’, ‘시설 문화재생 위주의 실행’, ‘민관협치 체계의 편협한 이용’ 등은 구성원의 신뢰에 어긋나는 결과를 가져올 수 있음
- 유희공간 문화재생에 참여하는 구성원들 간의 신뢰가 기본이고 기반이라 할 수 있으며 외부 전문가도 포함하는 개념임

□ 다차원적 정보제공

- 유희공간 문화재생에서 중요한 것은 상호 소통을 위한 정보제공과 습득을 통해 재생 시설의 목적, 방향, 방법론을 공유되어야 함
- 구성원 간 동등한 정도와 밀도의 정보제공이 전제되어야 하고, 모든 정보는 누구나 접근할 수 있도록 하는 것을 원칙으로 함
- 외부 컨설팅 등을 제외하고 내부 워크숍을 통해 유희공간 문화재생의 절차는 아래와 같은 기본적인 원칙을 가지고 있으며, 아래 과정은 전문 연구팀이 대행해 수행할 수 있음

<표3-56> 다차원적 정보제공과 습득 프로세스



□ 갈등 조정과 해소

- 유희공간 문화재생은 재생의 방향에 따라 주민-주민 간, 주민-행정, 전문가-주민 간 등 갈등 관계가 발생하기도 함
- 갈등을 해소하고 원칙들을 함께 세워나가는 과정이 유희공간 문화재생의 핵심요소 중 하나임

2) 유희공간 문화재생의 역할 설정

□ 물리적 재생과 함께 역사적 자산이자 미래자원으로 가치 전환

- 장소 기억과 미래의 쓰임이 만나 과거 세대가 미래 세대에 물려주는 역사적 자산이자 미래 문화자원임
- 하드웨어 구성에 있어 과거의 기억을 제거하고 새로운 미래의 쓰임을 부여하기보다는 최대한 존치할 수 있는 방향으로 추진하여야 함
- 장소 재생 과정에서 과거 쓰임을 기록하기 위한 아카이브 등은 필수적으로 실시하여야 함

□ 유희공간 문화재생 대상 공간의 새로운 정체성 정립과 주체적 문화공간 조성

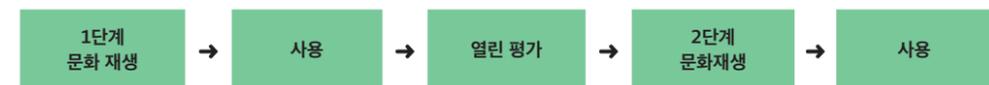
- 유희공간 문화재생이 새로운 도시 기능의 형성을 지원하고 지속가능한 도시의 성장과 문화 활력의 회복 및 증진을 위해 시민이 주체가 된 자생적인 활동 형성을 위한 사업설계가 수반되어야 함
- 유희공간 문화재생 대상 공간이 시민 문화교류의 주요 거점으로 작동해 지역의 창의·문화 발전으로 자리매김할 수 있어야 함

3) 단선형 재생에서 개방형 재생으로 방향 설정

□ 평가 후 개선을 기반으로 한 재생 과정 설정

- 기존 사업에서는 1~4년 사업 종료 후 문화 재생이 종료하면 지속 사용하는 것으로 설정되어 있었음
- 문화 재생이 종료하고 1~2년 사용 후 열린 평가를 통해 시설, 조직, 프로그램 등의 평가를 통해 개선할 수 있는 여지를 남겨두어야 함

<표3-57> 평가 후 개선을 기반으로 한 재생 과정 설정



3.7.3. 사업추진 방향

□ 개방성(openness)·지역성(localism) 강화

- 지역문화 생태계 활성화를 위해 지역자원을 연계한 문화재생을 실시하고 지역공동체 연계 사업추진

□ 창의성(creativity)·자생성(self-creating) 강화

- 창조적 휴식과 활동을 기반으로 한 문화적 공간재생을 시행하고 지역 문화기획자 등 지역 전문인력 양성

□ 개방성(openness)·창의성(creativity) 강화

- 새로운 관심자 양성 및 공론 합의로 열린 참여 구조 형성

□ 지역성(localism)·자생성(self-creating) 강화

- 자생적 운영구조 활성화를 위해 민간과 협업으로 사회적 비용 절감하고 가까운 미래 사회적 자산화 시도



<그림3-21> 사업추진 방향 및 핵심키워드

### 3.7.4. 사업구조

#### 1) 사업대상

- 사업대상은 '현재 기능이 정지되었거나 기능 정지가 예정된 유휴공간'을 사업대상으로 함
- 사업대상의 선정방법은 1) 진흥원에서 공모를 통해 선정, 2) 그 외 지자체에서 직접 선정의 두 가지 방법이 있음
- 지자체에서 직접 선정은 진흥원에서 공모를 통해 선정한 대상자와의 통합 관리가 요구됨

<표3-58> 사업대상 및 범위

구분	기본사용여건	사업대상 범위			
		사업대상	대상 구분	제외대상	
기능 및 건축 구조	기능	· 기능 정지 이전 사용되었던 용도 또는 목적	유휴공간	행정·군사·교육·교통시설 등	운영정지 계획이 없는 시설
	건축 구조	· 건축물의 주요 골조 및 자재로 사용에 있어 붕괴, 안전사고 발생 등의 우려가 없거나 시설개선으로 조건 충족이 가능한 장소 또는 시설	콘크리트 철근콘크리트 석재, 목재 등	시설물 공작물	붕괴 위험 시설

구분	기본사용여건	사업대상 범위			
		사업대상	대상 구분	제외대상	
활용 여건	소유권	· 국가, 지방자치단체, 공공법인 소유이거나 민간소유로 영구 또는 장기간(*) 자유롭게 사용할 수 있는 여건이 허락된 장소 또는 시설 (*)장기간 : 20년 이상	공공소유 민간소유	영구사용 장기임대	민간소유 단기임대
	대지 활용	· 유휴공간 대상시설을 포함하고 있는 장소로 실내 활동을 야외로 확장 가능성이 있는 곳 · 단, 시설 없이 대지만 있는 경우에는 대상에서 제외	소프트웨어 확장	자유로운 사용	대지만 확보
시설 개선 여건	공간 재생 가능성	· 기능 및 운영 목적에 따라 구조의 임의 변경이 가능하고 안정성 및 사용성을 확보한 장소 또는 시설 · 등록문화재, 자연보호구역 또는 그린벨트 내 소재 시설 등은 내부 시설여건이나 개선 가능 여부 등 종합적인 상황에 따라 사업대상 포함 여부 선택적 적용	사업목적 달성을 위한 개선 여건 보유	보통공간 또는 등록 문화재	지정 문화재
인적 자원	인적 자원	· 창의 인적 자원, 사회혁신자원, 로컬크리에이터, 활동가 등 본 사업에 참여 및 결합하여 주체적으로 활동할 수 있는 자원의 발굴과 연계 가능성 검토			
연계 자원	관광 자원	· 문화재, 주요 관광지, 유적 등 본 사업과 직접적이고 물리적인 밀접도가 없지만, 루트 개발로 연계할 수 있는 자원 검토			
	산업 자원	· 전통 공예, 첨단 IT, 문화예술 등 유휴공간 대상지의 배후 도시의 주요 경제 경쟁력 보유 분야			

#### 2) 기능 및 건축구조에 따른 정책사업 대상 설정

##### □ 기능에 따른 대상 설정

- 유휴공간으로서 어떤 특수한 목적을 달성하기 위해 조성되었으나 여러 가지 여건으로 방치되었거나 이용하지 않는 시설로 한정함
- 정책사업 대상지로 선정 이후 문화재생 시설 조성 착공 전까지 기존 기능을 정지하고 유휴공간 문화재생 정책사업에 사용할 수 있는 여건을 조성할 수 있는 시설은 사업대상으로 설정할 수 있음
- 행정시설, 군사시설, 교육 시설, 교통시설, 항만시설, 농어촌기반시설, 공장, 창고 등 실내 공간을 갖춘 모든 시설은 대상이 될 수 있음

##### □ 건축구조에 따른 정책사업 대상 설정

- 건축물의 주요 골조 및 자재가 붕괴 등 안전사고 발생 위험성을 내포하지 않는 시설을 대상으로 설정함
- 구조변경, 골조 보강 등으로 안전성을 확보할 수 있는 경우에는 정책사업 대상으로 설정할 수 있음
- 건축물의 주요재료는 콘크리트, 철근콘크리트, 석재, 목재 등이 있음

### 3) 활용여건에 따른 사업 대상 설정

#### □ 소유권 구분에 따른 대상 설정

- 국가·지방자치단체·공공법인 소유 또는 민간소유로 영구 또는 장기간 자유롭게 사용할 수 있는 여건이 허락된 장소 또는 시설
- 민간소유 장기기간은 20년 이상으로 하고 미만은 단기임대료 구분하여 대상으로 설정하지 않음
- 단, 20년 이상 임대 조건은 무상사용이고 구체적인 방법과 범위는 별도 규정이 필요할 것으로 사료됨

#### 예시사례

- 시설명 : F1963
- 소재지 : 부산시 수영구
- 소유권 : 고려제강
- 협약 주요 내용 : 고려제강 옛 수영공장 2,000㎡ 규모 부지 20년 무상사용, 전시·공연 연간 150일 이내 사용, 부산시-고려제강 간 업무분담 등

#### □ 대지 활용에 따른 대상 설정

- 정책사업 대상시설을 포함하고 있는 장소로 실내 활동을 실외로 확장할 수 있는 곳
- 정책사업 대상시설의 목적을 달성하기 위해 신축·증축·개축·재축이 가능하고 축제, 프로그램, 워크숍 등을 추진 주체에서 요구하는 시점에 언제든지 사용할 수 있는 장소이어야만 함
- 학교 운동장, 공원, 도로 등이 포함될 수 있으나 대지만 있고 실내 공간을 보유하고 있는 시설이 없는 경우에는 대상시설에서 제외함

### 4) 시설개선여건에 따른 정책사업 대상 설정

#### □ 시설개선여건에 따른 대상 설정

- 정책사업 대상시설의 기능 및 운영 목적에 따라 구조의 임의 변경이 가능하고 안정성 및 사용성을 확보한 장소 또는 시설을 대상을 함
- 등록문화재, 자연보호구역 또는 그린벨트 내 등 자유로운 신축·증축·개축·재축이 어려운 경우에는 내부 시설 여건에 따라 사업대상으로 포함 여부를 선택적으로 적용함

## 3.7.5. 사업추진체계

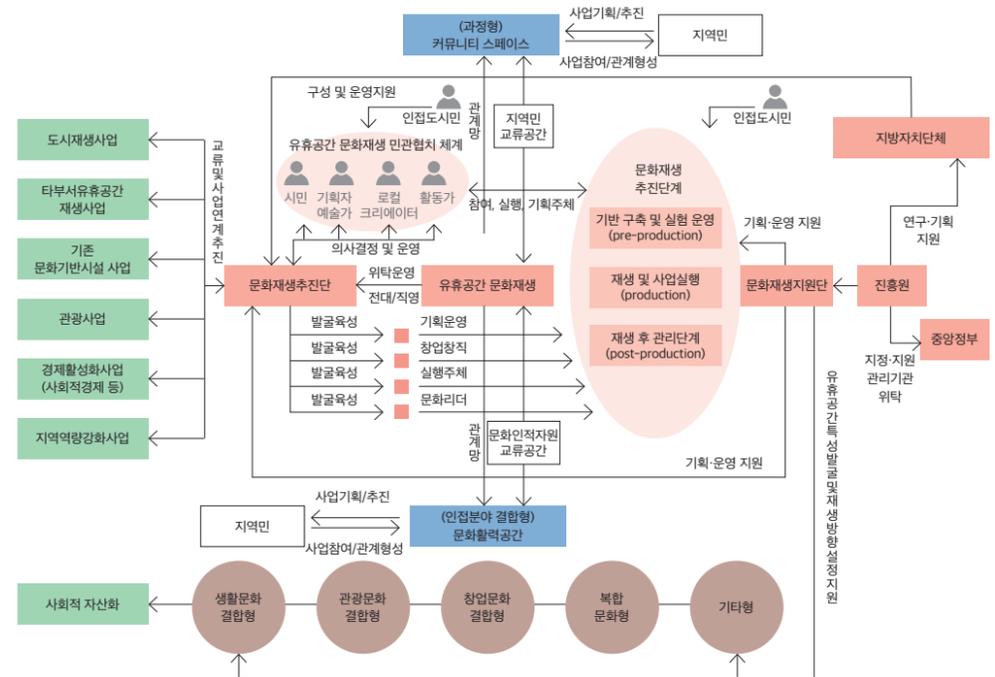
### 1) 추진체계 구성

- 사업의 총괄적인 운영은 개별 문화재생 추진단에서 사업을 기획·운영하고 지원·관리주체, 실행주체, 참여지원주체로 구분하여 구성하였음

- 사업의 총괄적인 운영은 문화재생 추진단에서 실행하며 추진단은 각 정책사업 대상지별로 구성되고, 총괄기획자를 포함하여 본 사업을 추진할 수 있는 책임과 권한을 가진 실행주체임
- 지원·관리주체는 행정기관으로 중앙정부(문화체육관광부)는 지방자치단체와 함께 정책 사업을 선정하고 관리하면서 사업추진을 지원하는 구조임

- 진흥원(지역문화진흥원)은 지방자치단체와 중앙정부, 문화 재생추진단이 원활한 소통과 사업을 추진할 수 있도록 연구 및 기획을 전문적으로 지원하기 위해 문화재생 지원단을 구성할 수 있음
- 문화재생지원단은 각 정책사업 대상지별로 구성되며 공간 기획 및 사업추진에 대한 전반적인 자문과 컨설팅을 시행함
- 사업 관련 정책 자문과 사업 선정, 평가 등을 지원함

- 중장기적으로 사회적 자산화할 수 있도록 추진체계를 구성하였음



<그림3-22> 사업추진체계

### 2) 사업추진 조직 구성

- 사업의 추진 조직은 '실행주체', '참여지원주체', '지원관리주체'로 구분하여 구성
- 실행주체는 전체 사업을 기획하고 실행하는 실질적인 실행조직으로 총괄기획자와 총괄 기획자를 보조할 문화 전문인력과 건축전문가로 구성됨

- 참여지원주체는 사업추진을 위해 지역 내 역량 있는 시민 중 고관여 참여 의지를 소유하고 있는 자로 구성되며, 기획자·예술가, 로컬크리에이터, 활동가 등이 참여함
- 지원관리주체는 행정지원 주체로 중앙정부와 지방정부로 구분하고 사업대상지 선정, 정책 목표 관리, 예산지원 등을 시행하고, 지역문화진흥원은 중앙정부/지방정부의 원활한 소통과 정책사업의 적합한 목표 설정 및 원활한 추진을 위한 대상지별 전문 연구 시행을 담당과 중간지원조직으로서의 역할을 수행하고, 사업의 전반적인 방향 수립, 연구지원 등을 위하여 문화재생 지원단을 설치 운용함
- 본 정책사업은 실행주체, 참여지원주체, 지원관리주체가 각자 적확하고 합리적인 역할 수행이 전제되어야 함
- 주체별 소통 채널 구축 및 운영 방법론에 따라 목표 달성의 수월성을 획득할 수 있어 민관협치 체계 수립을 위한 과정형 설계가 있어야 함

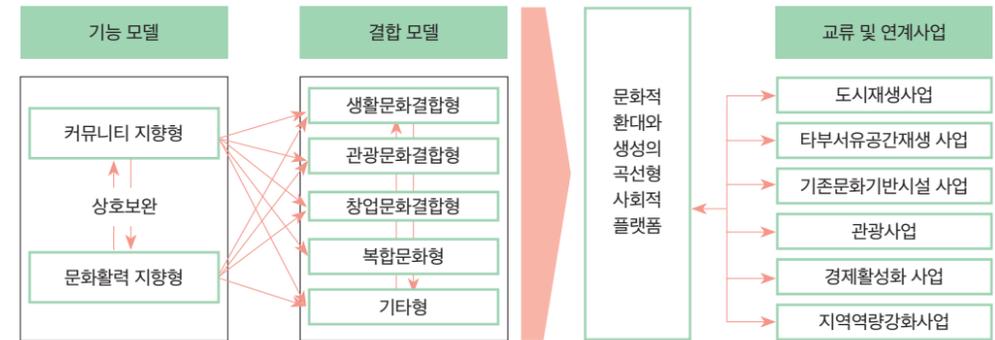
<표3-59> 사업추진 주체 구성

지역 범위	구분	구성	역할
실행 주체	문화재생 추진단	총괄 기획자	· 사업 기획·운영·관리 등 본 정책사업의 실행 주체로서 가장 중요한 역할 수행 조직임
		추진팀	· 조직의 책임자는 총괄기획자로서 문화 또는 인접 분야 (건축, 디자인, 문화·예술, 디자인 등) 기획자나 활동가로 전문성을 기반으로 문제 해결 능력이 뛰어난 사람이어야 함 · 문화재생 추진단의 역할은 시설 조성 및 관리, 민관협치 체계 운영, 단계별 문화재생 및 평가 등 사업의 전반적인 과정을 전담함 · 사업의 원활한 추진을 위한 수월성(행정 능력, 기획능력)과 함께 의견 조정 능력, 관계망 구축 능력 등을 겸비하고 있어야 함 · 문화재생 추진단은 최소 관리자급 1명, 팀원급 2명 이상으로 구성하여야 함
단위 지역	참여 지원 주체	시민	· 문화향유를 넘어 교육 기획, 프로그램 운영, 민관협치 체계 참여에 의지가 있는 개인 또는 집단
		고관여 참여 의지 소유자 또는 단체	· 사업의 주요 참여지원주체로 예술적 감성, 문화의 이해도가 높고 지역 서사와 환경을 잘 알고 있는 개인 또는 집단
		로컬크리에이터	· 지역 내에서 창의적 활동을 기반으로 경제를 영위하고 상품 또는 브랜드 개발 등을 운영하거나 운영할 계획을 세우고 있는 개인 또는 집단
		활동가	· 지역 내에서 시민 활동, 사회혁신 운동 등을 단체에 소속되어 활동하고 있거나 개인으로 활동하고 있는 개인 또는 집단
중앙 정부	행정 지원 주체	광역·시·도	· 사업예산 지원(광역·시·도비 지원) · 사업발굴 및 협력 및 지원 체계에 참여
		지방정부	· 사업신청 및 대상지 발굴, 예산지원 등 관리 시행
	지원 관리 주체	해당 지역 지자체	· 문화재생 추진단의 구성과 지원, 민관협치 체계 유지 및 사업추진 지원 역할로 문화재생 추진단과의 업무 공조 빈도가 높은 기관
		문화체육 관광부	· 정책 및 사업 전반의 기획·조정·관리를 시행 · 정책사업 발굴 및 모집 성과관리와 사업예산 지원(국비)
중간 지원 조직	지역문화진흥원	· 유희공간 문화재생 비전 설정, 연구 시행으로 정책 사업목표 및 성과 달성을 위한 중간 매개 및 지원기관	
		· 정책사업의 원활한 추진을 위해 중앙정부, 지방정부 간 소통 채널 구축 · 사업추진 과정에서 전반적 컨설팅 및 실행 자문 · 기본구상연구지원 대상지 선정을 위한 운영지원 · 정책사업 성과평가 지원	

### 3.7.6. 사업추진 모델

#### 1) 사업추진 모델 구성

- 문화재생의 기능 모델은 유희공간 대상지 및 배후 지역의 환경에 따라 달리 구성함
  - 문화재생 기능모델 : 유희공간 대상지 및 배후 지역 환경 고려 구성
    - 대상시설의 중점 사업을 설정
    - 커뮤니티 지향형, 문화활력 지향형은 독립된 것이 아니라 대상시설의 성격에 따라 상호보완하도록 운영
- 대상시설의 최종적 형태인 결합모델은 배후 지역의 보유자원, 필요 및 보완 기능, 지역민의 요구 등을 종합하여 구성
  - 문화재생 결합모델 : 대상시설의 시설 재생 후 소유하게 되는 최종 기능으로 시대적·사회적 요구에 따라 변경 또는 상호보완 가능
    - 대상시설의 최종 기능 설정
    - 하드웨어, 소프트웨어, 휴먼웨어의 역할 및 기능과 범위 결정



<그림3-23> 사업추진 모델 구성

#### 2) 문화재생 추진 기능 모델

- 문화재생 기능 모델은 시설이 지향하는 사업목표를 달성하기 위한 주요 고려사항임
  - 사업추진의 집중도를 높이고 사업추진을 위한 과정에서 적확성을 획득하기 위한 기준을 마련함
- 문화재생 기능 모델은 사업 추진과정에서 필요로 변경될 수 있으나 사업 초기 이해관계자 결집을 위한 준비 및 구성단계에서는 많은 기능과 역할 수행으로 깊이 있는 논의와 연구를 통해 결정하여야 함
- 문화재생 추진 방향은 유형에 따라 커뮤니티 지향형, 문화활력 지향형으로 구분하되 상호 분리된 것이 아니라 상호보완하고 연계하는 형태로 구성되어 있음

<표3-60> 기능 모델

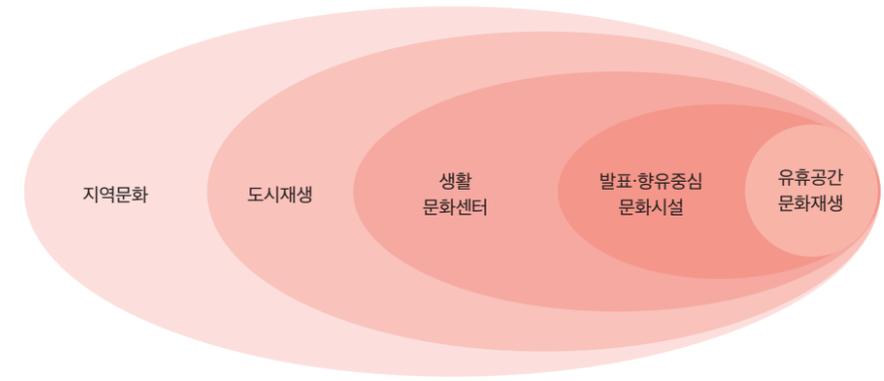
구분	커뮤니티 지향형	문화활력 지향형
재생목적	공동체 활성화와 지역민 소통 교류 향상	지역 문화자원의 활동공간 구축과 지원
기능	작동방식	지역공동체 활동 집중
	차별화	지역 커뮤니티 거점 공간
	주요 프로그램	문화기반 지역민 교류 프로그램, 열린 테이블 및 합이 회의 등
문화활력 향상	문화활력 향상	문화활력 향상
문화 생산 및 향유, 확산 공간	문화 생산 및 향유, 확산 공간	문화 생산 및 향유, 확산 공간
지역사회 문화공동체 휴먼웨어 활용	지역사회 문화공동체 휴먼웨어 활용	지역사회 문화공동체 휴먼웨어 활용
문화예술인, 활동가, 지역문화 리더 등	문화예술인, 활동가, 지역문화 리더 등	문화예술인, 활동가, 지역문화 리더 등
운영 방법	운영 주체	문화재생 추진단 기획 및 운영
확산방법	배후 도시 환경을 고려한 사업목적 및 기능 설정을 통해 도시의 부족분 보완 또는 활력 회복 및 재생산	
지역자원과의 연계	생활문화/관광문화/창업문화/복합문화/기타 결합형으로 연계 추진	

### 3.7.7. 유사시설과 차별성

- 유사시설은 발표·향유 중심의 문화시설, 생활문화센터, 도시재생사업으로 구분하고 아래와 같이 정의하였음
  - 발표·향유 중심 문화시설 : 미술관, 박물관, 공연장 등 일부 교육 기능 또는 연습 시설을 포함하고 있지만, 전시, 공연, 발표, 보존 등을 목적으로 하는 시설
  - 생활문화센터 : 문화예술 활동을 하고자 하는 개인, 동호회 등의 연습·발표 공간과 함께 지역 문화공동체 형성을 위한 주민커뮤니티 공간, 북카페, 공연장 등 조성<sup>37</sup>
  - 도시재생사업 : 인구의 감소, 산업구조의 변화, 도시의 무분별한 확장, 주거환경의 노후화 등으로 쇠퇴하는 도시를 지역 역량의 강화, 새로운 기능의 도입·창출 및 지역자원의 활용을 통하여 경제적·사회적·물리적·환경적으로 활성화하는 것<sup>38</sup>

#### 1) 유희공간 문화재생 사업의 개념상 차별화

- 모든 가능성에 대응
  - 유희공간 문화재생은 일정한 매뉴얼이 존재하거나 조성과정을 정리할 수 있는 것이 아니라 시설이 소재한 위치, 문화적 환경, 공동체의 성격, 사회적 활성화 정도 등에 따라 조성과정의 변화가 다양하게 펼쳐짐
  - 유희공간이 기능하고 있었을 때의 용도, 조성 시설 및 규모, 건축의 재질 등은 재생 과정에서 중요한 고려 요소로 작동함
  - 유희공간 문화재생은 도시재생, 생활문화센터, 발표·향유 중심 문화시설의 기능 중 일부를 집중하거나 포괄하는 성격을 지니고 있음



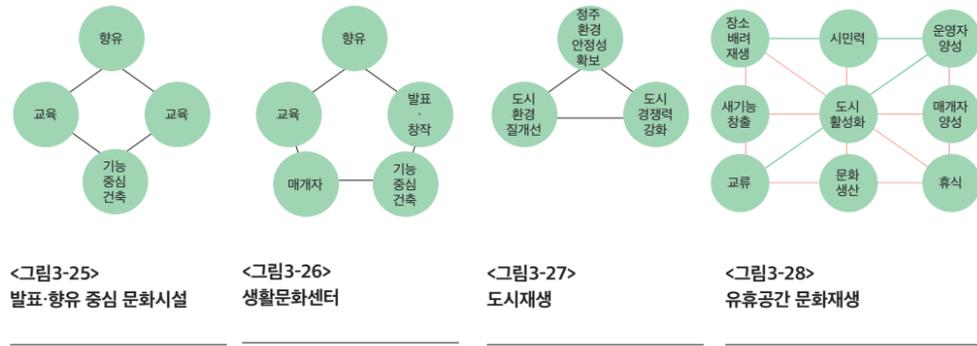
<그림3-24> 개념상 차별화

#### 2) 기능상 차별성

- 발표·향유 중심 문화시설
  - 하드웨어 조성은 기능 중심(전시실, 교육실, 수장고, 공연장 등)으로 설계 및 시공 시행
  - 소프트웨어는 발표, 교육, 향유 중심으로 실행하고 휴먼웨어 관련 프로그램은 거의 없음
- 생활문화센터
  - 하드웨어 조성은 '발표·향유 중심 문화시설'과 비슷하게 기능 중심 건축을 하나 조성을 위한 매뉴얼이 존재하는 차이를 가지고 있음
  - 소프트웨어는 발표·창작, 교육 및 향유 중심으로 운영하나 매개자 양성 등 휴먼웨어 프로그램이 있음
- 도시재생
  - 도시재생의 목적은 도시 경쟁력 강화를 위해 정주 환경의 안정성을 확보하고, 도시 환경의 질을 개선하는 것에 목적이 있음
  - 하드웨어 조성, 소프트웨어 및 휴먼웨어 발굴 및 양성 등 문화중심이 아니라 지역 특성에 맞춘 다양한 사업을 도시 내에서 추진함
- 유희공간 문화재생
  - 하드웨어 조성은 유희공간 발생 이전 기능 및 공간적 특성을 최대한 배려해서 재생하지만 새 기능을 창출하는 방향으로 함
  - 재생의 목적에 따라 문화생산, 교류, 휴식 등의 소프트웨어를 실행하나 '시민력' 양성을 기반으로 함
  - 공간을 운영하는 운영자와 매개자, 창작자, 주민 리더 등 다양한 영역의 휴먼웨어 양성 프로그램도 가지고 있음
  - 유희공간 문화재생은 각 시설의 특성에 따라 보유 기능을 다양하게 조성할 수 있음

37. 지역문화진흥원([http://www.rcda.or.kr/business/business2\\_new.asp](http://www.rcda.or.kr/business/business2_new.asp))

38. 도시재생종합정보체계(<https://www.city.go.kr/portal/policyinfo/urban/contents01/link.do>)



<그림3-25> 발표·향유 중심 문화시설

<그림3-26> 생활문화센터

<그림3-27> 도시재생

<그림3-28> 유희공간 문화재생

### 3) 실행 과정상 공론화 차별성

#### □ 발표·향유 중심 문화시설

- 공청회 등 단편적 의견수렴과 전문가 자문을 거쳐 시설을 조성하는 직선형 조성과정으로 실행함

#### □ 생활문화센터

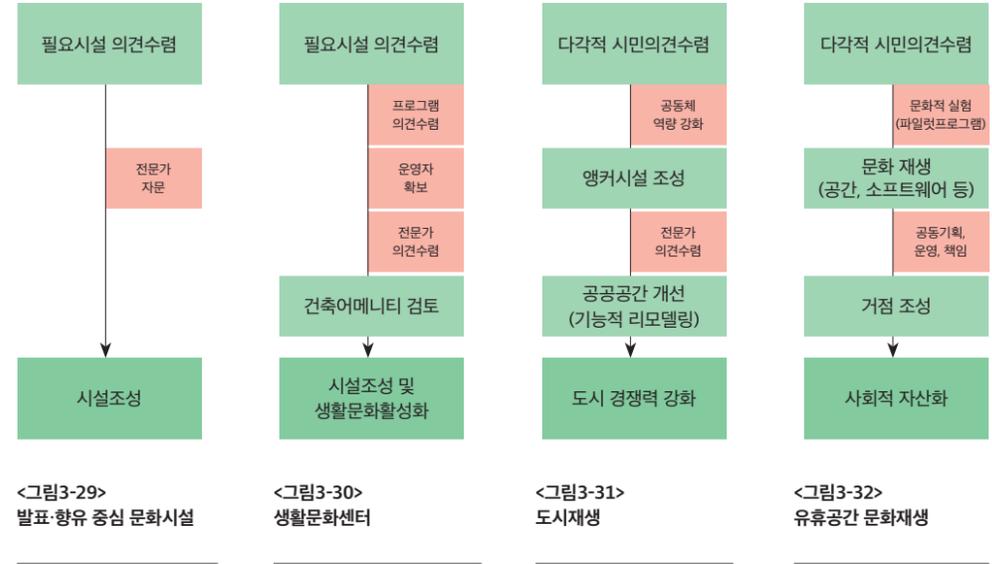
- 필요시설 및 프로그램 의견수렴, 전문가 의견수렴 후 건축 어메니티를 검토하여 시설을 조성하는 곡선형 조성과정으로 실행하나 생활문화 활성화를 목표로 하고 있음

#### □ 도시재생

- 다각적 시민 의견수렴과 공동체 역량 강화를 위한 교육프로그램 등을 실시하며 거점 공간으로 앵커시설을 조성함
- 공공공간 개선 등 기능적 리모델링으로 정주 환경을 개선하고 도시 경쟁력을 강화하는 것에 목적이 있음

#### □ 유희공간 문화재생

- 다각적 시민 의견수렴과 문화실험을 통해 과거 유희공간 대상지 시설의 기능, 목적, 서사(스토리) 등을 발굴하거나 특색을 발굴하고 이해관계자 형성을 우선으로 시행함
- 과거 시설의 장소 특정성(site-specific)을 배려한 문화재생(공간, 소프트웨어 등)을 실시하여 지역문화 거점을 조성하고 종국적으로 사회 전체의 자산이 될 수 있도록 함



<그림3-29> 발표·향유 중심 문화시설

<그림3-30> 생활문화센터

<그림3-31> 도시재생

<그림3-32> 유희공간 문화재생

### 4) 조성방법 차별성

#### □ 발표·향유 중심 문화시설

- 신축 위주이고 기능 중심으로 시설이 편성되어 있고 전문예술을 위한 공간으로 조성되어 있음

#### □ 생활문화센터

- 일부 시설은 시간성을 보존하는 방향으로 재생하고 건축물 일부도 활용할 수 있으나 생활예술 중심으로 조성되어 있음

#### □ 도시재생

- 공공시설 위주로 개선하고 건축물 일부도 활용할 수 있으나 문화는 목표 달성을 위한 하나의 고려사항임

#### □ 유희공간 문화재생

- 시간성을 모두 보존하여 재생하고 반드시 건축물 전체를 활용하며, 대상 시설별 다양한 특징을 가지고 있음

<표3-61> 유사사업과 조성방법의 차별성

구분	조성방법	주요 내용	차별성
발표·향유 중심 문화시설	신축 위주	기능 중심	전문예술 중심
생활문화센터	시간성 보존(재생)	건축물 일부 활용 가능	생활예술 중심
도시재생	공공시설 위주 개선	건축물 일부 활용 가능	문화는 하나의 고려사항
유휴공간 문화재생	시간성 보존(재생)	건축물 전체 활용 일부 증·개축	대상 시설별 다양

### 3.7.8. 유휴공간 문화재생의 추진절차

- 유휴공간 문화재생의 추진절차는 아래와 같이 3단계로 구성되어 있음
  - 문화재생 추진단계 : 기반 구축 및 실험 운영 ⇨ 재생 및 사업실행 ⇨ 재생 후 관리 단계
- 문화재생 추진단계와 행정절차 추진단계와의 관계도는 아래와 같으며, 세부내용은 대상지 여건에 따라 변경될 수 있음



- 추진절차 및 주요 내용은 아래와 같음



### 1) 기반 구축 및 실험 운영(pre-production)



#### ① 기반 구축 여건 조성단계

##### □ 문화재생 추진단 구성

- 구성 : 총괄기획자(Master Planner), 총괄건축가(Master Architect) 선정
- 역할 :
  - 총괄기획자 : 유휴공간 문화재생 전 과정 단계별 기획 및 운영
  - 총괄건축가 : 유휴공간 문화재생 조성을 위한 하드웨어 구축 지원
- 조직 : 총괄기획자를 보조하는 역할로 문화재생 추진단을 구성할 수 있으며, 조직의 구성 및 인원은 지자체 여건 고려

##### □ 유휴공간 문화재생 민관협치 체계 구축

- 구성 : 내/외부 전문가 그룹 및 시민 대표, 행정 등 7~15명 내외로 구성
- 분야 : 건축, 디자인, 문화·예술, 환경, 시민사회, 시민 대표, 행정 등
- 역할 : 유휴공간 문화 재생 공간 조성 및 운영 자문·심의 등

##### □ 주민협의체

- 구성 : 주민 중 오피니언 리더 또는 대상지 사업추진 고관심자 위주로 지역 여건에 적합하도록 인원수 구성
- 역할 : 유휴공간 문화재생 사업추진 과정 의견수렴 및 반영, 참여 등

#### ② 계획수립단계

##### □ 운영계획 수립

- 구성 : ○○○ 정체성 확립을 위한 추진 방향, ○○○ 문화재생 문화재생 및 경관 기본 계획, 장소 재생 및 자체 기반확보를 위한 운영모델 설계, 특화 콘텐츠 발굴 및 운영계획 등
- 방법 : 행정, 문화재생 추진단에서 직접 시행 또는 전문기관 위탁

##### □ 문화실험단 구성

- 구성 : 문화실험단은 실험적 공간사용, 운영모델 수립, 관계망 구축, 공간 탐험 및 기록, 수익 사업 구축 문화실험단으로 대상지의 여건을 고려하여 구성
- 역할 : 문화실험단은 유휴공간 문화재생 사업의 핵심 휴먼웨어로서 공간을 실험하고, 공간을 사용하고, 향후 재생 방향에 관하여 실질적으로 지원하는 그룹으로 아래 문화실험단계에서 세부내용 기술
- 분야 : 건축, 디자인, 문화·예술, 환경, 시민사회, 사회혁신, 청년 등

③ 문화실험단계

□ 문화실험단 활동

- 문화실험단은 지역 스스로 책임 있는 결정이 가능한 민관협회, 공간 및 장소 활용 실험이 운영에 연결할 수 있도록 하는 기초 단위임
- '실험적 사용', '운영모델 수립' 등 5개로 구성할 수 있음
- 각 문화실험단은 별도로 분리되지 않고 서로 소통하고 상호 정보 공유하도록 하여야 함
- 수행방법은 공공에서 직접 수행과 민간 전문기관에 위탁 또는 용역 방식이 있음

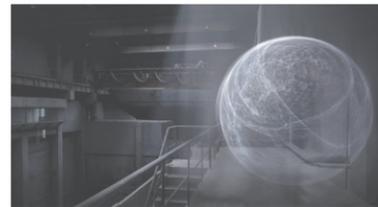
<표3-62> 문화실험단 활동

문화실험단	주요활동 내용
실험적 사용	· 창의적 사고를 바탕으로 재생 전 공간을 사용해보는 문화실험단
운영모델 수립	· 지역문화 요구 반영 프로세스 제시, 쓰임과 관련한 시뮬레이션 모델 수립, 운영 매뉴얼 작성 등
관계망 구축	· 창의 자원의 연계와 관계망 구축으로 대상지의 활동자원 풍부화
공간 탐험 및 기록	· 대상지의 역사와 서사 기록 및 아카이브
수익사업 구축	· 수익사업 모델 구축 · 수익만을 위한 사업이 아니라 사회적 효과를 불러일으키거나 사회적 비용을 절감할 수 있는 사업으로 구성



<참고사례 1 장소실험 LAB>

- 장소 : 청주 동부창고
- 자격 : 지역 내·외 문화 및 인접분야 전공 대학생
- 목적 : 동부창고 대상 전공에 따른 다양한 실험과 상상
- 결과 : 건축모형, 드로잉, 도면, 시나리오, 영상, 조경디자인 시안 등



<참고사례 2 공간의 탐닉>

- 장소 : 부천 미래문화플랫폼(현 부천아트벙커 B39)
- 자격 : 국·내외 전문 예술 작가
- 목적 : 부천 삼정동 소각장 대상 다양한 실험과 상상
- 결과 : 설치, 미디어 작품 등 전시



<참고사례 3 묘한 놀이터>

- 장소 : 완주 잠업 사업지 (현 복합문화지구 누에)
- 자격 : 제한자격 없음
- 목적 : 참가자와 문화생산자가 함께 만드는 개방형 제작 놀이터 제작
- 결과 : 인디밴드 음악 페스티벌, 꿈 바라기 캠프(성인 지적장애인 실내 캠핑), 미끄럼틀 만들기 등 전환기술센터 연계 추진, 공공의자 프로젝트, 퍼포먼스, 공동성장 워크숍 등



<참고사례 4 창고개방 SHOT>

- 장소 : 청주 동부창고
- 자격 : 사진/영상/드로잉을 매개로 한 예술인
- 목적 : 동부창고의 변화과정을 예술가적 시선으로 바라보고 예술적 가치의 발굴
- 내용 : 공사 전/중/후 기록과 작가들의 활동 제언서에 따른 자유 활동 시행
- 결과 : 아카이브 전시



<참고사례 5 동승예술살롱>

- 장소 : (구) 동승아트센터
- 자격 : 자격 제한 없음
- 목적 : 예술청 민관협치 체계 구축 및 조성 준비단 구성
- 내용 : 동승의 기억, 성공과 실패사례, 민관협치 체계 구축, 운영준비단 모집 등
- 결과 : 예술청 운영준비단 구성 및 운영 중

□ 구조 및 사용성 검토

- 구성 : 건축 또는 구조안전진단 전문가
- 방법 : 전문기관 위탁 구조안전진단 시행

□ 열린 테이블

- 구성 : 기획자, 행정가, 건축가, 지역주민 등 이해관계자
- 목적 : 문화를 통한 시민력의 경험으로 역할을 찾고 만들어 가는 과정형 유휴공간 문화재생 추진
- 방법 : 공간 비전 및 목표의 구체화, 공론화 시행



<참고사례 1 오픈 테이블>

- 장소 : 완주 잠업 사업지 (현 복합문화지구 누에)
- 자격 : 지역주민, 방문객, 협력기관 기획자, 행정가, 건축가, 문화콘텐츠 연구자, 기획자 등
- 목적 : 민관협치 체계의 초기 모델 제안
- 내용 : 지역활동가, 건축가, 문화기획자가 그리는 공동창조공간 누에의 상을 위한 키워드를 선정하고 5분 주제 발표 등



<참고사례 2 커뮤니티 프로그램 '라운드 테이블'>

- 장소 : 전주 팔복예술공장
- 자격 : 예술, 인문, 건축, 환경, 도시재생, 문화재생, 팔복동 주민, 기업 대표, 일반 시민 등
- 목적 : 예술, 인문, 건축, 환경, 도시재생 등 다양한 분야의 전문적인 의견에서부터 팔복동 주민과 기업 등 일반 시민의 참여와 소통 채널 구축을 통해 의견 수렴 및 논의체계 유지
- 내용 : '1천 명의 얼굴을 만나다. 1천 명의 마음을 엮다.'

□ 전문가 자문지원

- 구성 : 건축, 문화기획, 정책분야
- 방법 : 문화실험단, 열린 테이블 추진내용 및 결과 컨설팅 및 협의

2) 재생 및 사업실행단계 (Production)



① 기반구축 단계

□ 문화실험단 및 민관협치 체계 보완

- 구성 : '기반 구축 및 실험운영단계' 문화실험단 보완 및 민관협치 체계 보완
- 내용 : 전문 분야, 인원 및 관계자 확대 등

□ 운영방안

○ 운영주체별 특성 및 고려사항

- 직접 운영과 외부 조직에 위탁하는 경우로 구분할 수 있음
- 운영 주체 결정은 사업 기획 및 실행의 전문성, 내용의 공공성, 인사의 독립성, 재정 안정성, 회계 독립성 확보 등이 고려되어야 하며 지자체 상황, 대상지 주변 환경, 성격, 기능에 부합하도록 결정해야 함

- 지자체 직영

- 공공기관 위상 확보가 용이하고 재정 운용에 있어 안정성을 갖출 수 있음
- 그러나 '순환 근무'에 따른 전문성 확보에 어려움이 있으며, 정원직제에 의해 조직의 자율성이 없음
- 재정이 지자체 세비로 운영되어 자체 또는 외부로부터 투입되는 운영 자원 마련에 소극적임
- 지방자치단체 회계기준에 대한 규칙을 따르게 되어 의존성이 강화됨

- 위탁 운영

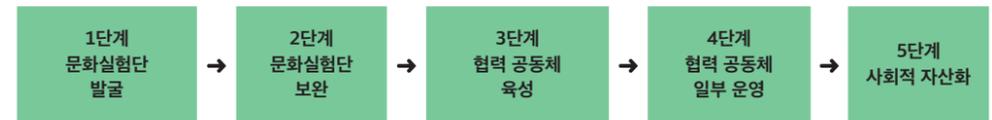
- 외부 조직이 운영하여 독립적인 운영체계를 구축할 수 있어 자율성을 확보할 수 있고 재정 운영에 독립성을 갖출 수 있어 전문적 운영이 가능함

<표3-63> 운영 주체별 특성

구 분	시적영	위탁운영	
		민간	산하기관
위상	가능, 높음	불확실	가능, 높음
정책구현	가능, 높음	불확실	가능, 높음
전문성	순환근무, 불확실	가능, 높음	자율성, 확보
재정마련	소극적	적극적	적극적
운영체계	의존적	독립적	독립적
공공성	높음	불확실	높음

○ 운영 주체 로드맵 제안

- 1단계. 문화실험단 발굴 : 문화실험단 발굴
- 2단계. 문화실험단 보완 : 문화실험단 확대
- 3단계. 협력 공동체 육성 : 문화실험단 및 민관협치 체계 중심으로 협력 공동체 육성
- 4단계. 협력 공동체 일부 운영 : 공간 및 프로그램 일부 운영 권한 부여
- 5단계. 사회적 자산화 : 사회 공동 자산으로 인식 및 운영할 수 있는 방안 마련



○ 사회적 자산화

- 사회적 자산(asset)은 토지와 부동산, 기업 등 경제행위자가 소유주의 자산 수익률에 위협을 느끼지 않고 이용할 수 있는 자원을 의미함
- 다수의 주민이 힘을 모아 토지나 건물 등 공동 소유 자산을 마련해 운영·관리 권한을 확보하고 그곳에서 발생한 이익을 공동체에 재투자하는 '시민 자산화와 유사한 개념임
- 유희공간 문화재생은 시민 삶터, 쉼터, 일터에 위치한 유희공간을 문화적으로 재생해 시민 공동체 및 도시활력을 견인한다는 점에서 장기적으로 사회적 자산화 방안을 검토하여야 하고 제도적 뒷받침이 있어야 안정적 운영을 할 수 있음



<참고사례 1 인디워커스>

- 장소 : 하남 모노라운지 내 약 400㎡
- 방식 : LH로부터 마스터리스1 임대
- 기간 : 10년
- 목적 : 지역 플레이어(로컬브랜더) 중 인디워커스 입주자로 선발하여 운영하는 공간 플랫폼 사업
- 시설 : 서점, 커뮤니티바, 기타 공간 등



<참고사례 2 아이비하우스>

- 장소 : 런던 아이비 하우스
- 방식 : 시세차익을 노렸던 부동산 회사에 매각되었던 PUB을부동산 변호사, 도시계획가 등이 캠페인을 열어 건축 자산 등재와 사회목적투자기관, 건축유산기금 등의 도움을 받아 공동체 소유형 펍 조성
- 시설 : 지역주민행사, 댄스, 요가 등 주민문화프로그램 등

□ 조성방식 결정

- 조성방식은 '공공전담조성'과 '민관협업조성' 방식이 있음
- 공공전담조성 : 공공기관에서 비용을 전액 부담하여 조성하는 방식
- 민간협업조성 : 민간기관과 비용을 분담하여 조성하는 방식

□ 세부 공간전문가 섭외/자문

- 전시장 조성, 무대(음향, 동선 등), 미디어 장치 설치 등 각 시설 목적별 전문가 섭외 및 자문

② 설계/시공

□ 설계 공모

- 대상 : 설계비 추정가격 1억 원 이상
  - 우수한 건축물 등을 조성하기 위해 설계를 발주하는 경우 공모방식 우선 적용

○ 내용

- 사전준비 : 공모방식 결정, 설계공모 지침서 작성(총괄건축가(MA)와 협업), 심사위원회 구성
- 공모시행 : 설계공모, 작품 접수 및 심사 전 토론과 검토, 심사결과 통보

□ 기본 설계

- 유희공간 문화재생 건물의 형식, 지반 및 토질, 개략 공사비, 실시설계 방침 등을 포함하여 기본설계 실시
  - (※ 기본 설계 또는 실시설계를 할 경우에는 측량 및 지반조사 실시(건설기술진흥법 시행령 제 74조))
- 기본 설계 진행과정에서 총괄기획자(MP)과 총괄건축가(MA)등과 협업하여 시행

□ 실시설계

- 기본설계를 토대로 실시설계
- 실시설계를 할 때 구조물에 대해서는 이해관계자 등과 합동조사 실시
- 주요 내용
  - 설계 개요 및 법령 등 제기준 검토
  - 기본설계 결과의 검토
  - 구조물 형식 결정 및 설계
  - 구조물별 적용 공법 결정 및 설계
  - 시설물의 기능별 배치 결정 6) 공사비 및 공사기간 산정
  - 토취장, 골재원 등의 조사확인(현지조사, 토석정보시스템 이용) 샘플링, 품질시험 및 자재공급계획
  - 측량·지반·지장물·수리·수문·지질·기상·기후·용지조사
  - 기본공정표 및 상세공정표의 작성
  - 시방서, 물량내역서, 단가규정 및 구조 및 수리계산서 작성

□ 공사 발주 및 준공

- 시공에 필요한 면허 등록 등 법적요건 확인
- 유희공간 문화재생은 품질 및 디자인 완성도 확보를 위해 대상지 특성에 적합하게 조화를 이루도록 조정

③ 개관 준비

□ 시험운영 단계

- 공간 개관 후 운영 시나리오 작성
- 공간구성, 콘텐츠, 운영조직을 비롯하여 각 시설별로 발생할 주요 콘텐츠 예측

- 시험 운영은 실제 공간에서 하는 것이 아니라 가상 장소를 상정하고 운영 실험

□ 자율운영 계획수립

- 유희공간 문화재생 참여자의 자율운영 계획 수립

THE DANCERS FORUM COMPACT

<참고사례 The Dancer's forum compact>

For A Working Artistic Relationship  
Between  
Dancers and Choreographers

- 장소 : 미국
- 목적 : 6년간 무용관계자가 정기적인 미팅을 통해 공동의 협약문 작성
- 내용 : 공연장 안 밖에서의 소통, 갈등해결, 연습과 활동의 스케줄링, 연습의 횟수와 기간, 에티켓, 캐스팅, 사례금의 형태, 의료비용, 안전, 공연 전후의 청소, 관광, 따돌림과 성희롱, 인종차별 해결책 등을 종합적으로 담고 있음

④ 개관

□ 개관 프로그램

- 유희공간 문화재생의 성과 및 확산을 위해 시민, 관계자, 전문가 등과 공유할 수 있는 대상지 별 특색을 담은 개관 프로그램 개최



<참고사례 경기상상캠퍼스 오픈페스티벌>

- 장소 : 경기 청년 문화공간 조성 사업(현 경기상상캠퍼스)
- 목적 : 개관 프로그램
- 내용 : 청년의 문화·예술 창작실험과 도민의 생활문화 활성화를 위한 청년문화창작소의 오픈페스티벌
- 구성 : 포럼, 푸드마켓, 쇼케이스, 체험, 전시, 플리마켓, 거리공연, 리부팅 콘서트

□ 핵심 콘텐츠/부대 프로그램

- 각 대상지의 성격에 적합하도록 구성

⑤ 평가(1)

□ 공간 운영 평가 및 사회적 비용 절감 효과

- 공간 운영 평가(참여자, 만족도, 공간가동률 등)를 포함하여 유희공간 문화재생을 통해 문화적/사회적/경제적 성과를 측정하여 사회적 비용 절감 효과를 증명할 수 있는 평가지표 개발 필요

**USE OR ORNAMENT?**  
The social impact of participation in the arts

There is no neutral thinking.  
The things we think through in what we do,  
The acts of thought as they will define our lives,  
And our moment in the personal and the  
Louis Marin, *Arts, Journal 1988*

Francis Mulvaney  
ECONOMIA  
1997

<참고사례 USE OR ORNAMENT?>

- 장소 : 영국
- 목적 : 예술 활동 참여의 사회적 효과 측정을 위한 연구
- 내용 : 예술의 사회적 효과 및 경제적 기여 정도를 측정하려고 연구  
실행하였으며 '부의 창출(create wealth)'에 목적보다 '사회의  
지속가능성(contribute to a stable, confident and creative  
society)' 기여를 목적으로 측정 시도
- 지표 : 개인적 발전(Personal Development), 사회통합(Social  
Cohesion) 지역사회 역량 강화와 개인의 의사결정권(Community  
Empowerment and Self-Determination), 지역 이미지와  
정체성(Local Image and Identity) 상상력과 비전(Imagination  
and Vision), 건강과 복지 (Health and Well-Being)

□ 조직운영 평가

- 조직운영 평가는 과업의 수월성 및 효율성을 중심으로 평가하기보다는 갈등 해결 및 문제 해결 중심으로 평가 시행

□ 열린평가

- 조성 과정, 성과 평가 과정 및 결과 등을 이해관계자에게 투명하게 공개해 열린평가가 실시될 수 있도록 함

3) 재생 후 관리단계(Post-production)



① 보완단계

□ 성과평가 환류

- 성과평가 결과가 공간 운영에 적용될 수 있도록 구조 수립

② 설계/시공 (2)

□ 보완설계 및 공사 발주

- 사용 과정에서 발생한 문제 해결을 위한 보완설계 및 시공 시행

③ 평가(2)

□ 공간 운영 평가 및 사회적 비용 절감 효과

- 공간 운영 평가(참여자, 만족도, 공간가동률 등)를 포함하여 유희공간 문화재생을 통해 문화적/사회적/경제적 성과를 측정하여 사회적 비용 절감 효과를 증명할 수 있는 평가지표 개발 필요

□ 조직운영 평가

- 조직운영 평가는 과업의 수월성 및 효율성을 중심으로 평가하기보다는 갈등 해결 및 문제 해결 중심으로 평가 시행

□ 열린 평가

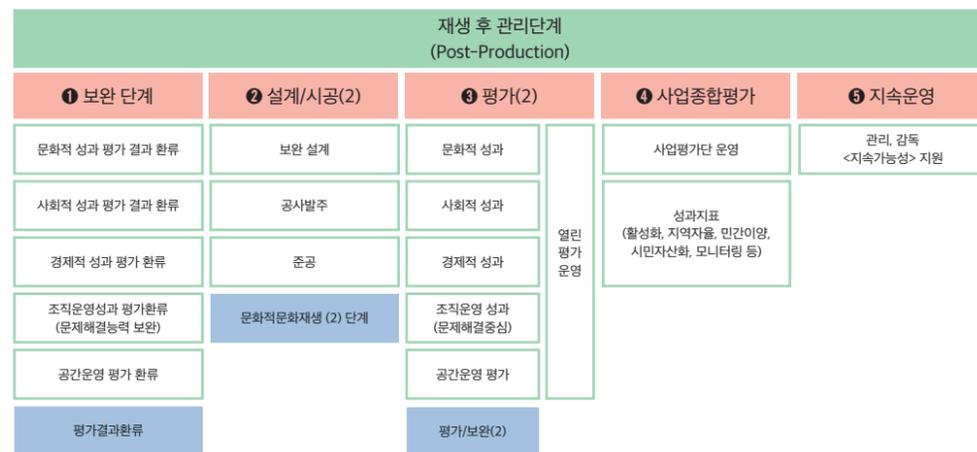
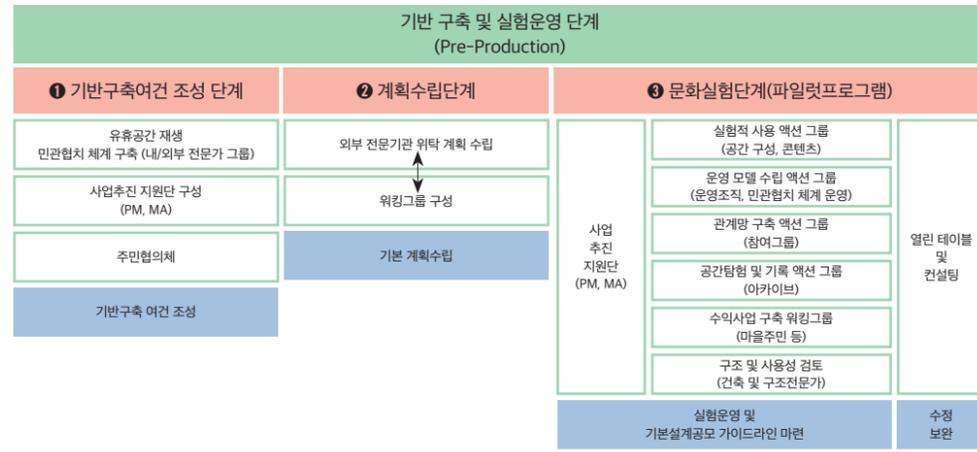
- 조성과정, 성과평가 과정 및 결과 등을 이해관계자에게 투명하게 공개해 열린 평가가 시행될 수 있도록 함

④ 사업종합평가

- 시행기관 : 진흥원
- 평가내용 : 공간 활성화, 지역 자율운영, 민간이양 및 시민 자산화, 운영 모니터링 등을 통해 성과 확인 및 정책사업 개선 추진

⑤ 지속운영/관리지원

- 유희공간 문화재생 대상지가 지속가능한 운영이 가능하도록 장기적인 관리지원 계획 수립 및 시행



<그림3-33> 유휴공간 문화재생 프로세스

### 3.7.9. 추정예산

#### □ 기본방향

- 유휴공간 대상지 사업 추진의 효율적 운영을 위해 사업추진 방안과 시설 개발의 단계를 합리적으로 정립하고 실현가능성을 높이기 위해 재원 투자계획을 수립해 원활한 사업추진이 이루어질 수 있도록 하였음
- 건축공사비는 유휴공간 재생에서 사용 가능성이 낮은 기초공사, 철근콘크리트 공사비는 해당 점유율을 제하고 산정하였음
- 추정예산 총액은 건축(재생), 기계, 전기, 통신, 소방, 토목, 조경, 설계비, 감리비, 예비비로 나누어 산출하였고, 경상비가 포함되어 있음
  - 건축(재생), 기계, 전기, 통신, 소방 등은 유사사례 단가 등을 참조하여 산출함
- 경상비는 '인건비', '문화실험', '열린 테이블', '주민협의체', '기본계획수립', '열린평가' 등 설계비를 제외한 운영비를 포함하고 있음
- 각 지출 항목의 총사업비 대비 비율은 아래와 같으며, 현장여건에 따라 관계 지자체에서 변경할 수 있음

<표3-64> 경상적 지출 비용 산정 기준

구분	비율	산정 최소 기준
인건비	5%	산정금액이 관리자 1명(5,000천원×12개월)+팀원 2명(3,110천원×12개월) 이상이어야 함
문화실험		
열린테이블		
주민협의체	12%	소규모 대상시설이라고 해도 반드시 필요한 비용으로 최소 150,000천원 이상으로 책정
기본계획수립		
열린평가		
기타 운영에 필요한 경비		

#### □ 설계 및 감리비

- 공공발주사업에 대한 건축사의 업무범위와 대가기준 : 제1장 제16조(공사비 중간에 있을 때의 요율) 별표4 및 별표5의 기준에 따라서 대가를 산정함에 있어 공사비가 중간 부분에 있는 경우의 요율은 직선보간법에 따라서 다음과 같이 산정함

$$Y = y1 - \frac{(X-x2)(y1-y2)}{x1-x2}$$

- X: 당해 금액, x1: 큰 금액, x2: 작은 금액, Y: 당해 공사비요율, y1: 작은 금액 요율, y2: 큰 금액 요율

### 3) 대상시설 추정예산

#### ① 전주 (구)충무시설

##### □ 추정예산 산출 기준

- 추정예산은 건축(재생), 기계, 전기, 통신, 소방, 토목, 조경, 설계비, 감리비, 예비비로 나누어 산출하였고, 경상비가 포함되어 있음
- 추정예산은 유사사례 조성 단가 등을 참조하여 산출함

<표3-65> 추정예산 산출 기준

구분	단가	산정기준
건축	1,225,505	조달청
기계	193,975	조달청
전기	268,151	조달청
통신	109,600	조달청
소방	120,902	조달청
토목	148,842	조달청
조경	99,729	조달청

##### □ 추정예산 총액

- 추정예산 총액은 6,842백만 원으로 산정되었음

<표3-66> 추정예산 산출

시설명	수량	단위	단가(원)	금액(백만 원)	비율	비고
총액				6,842	100%	
건축(재생)	2,816.35	m <sup>2</sup>	1,225,505	3,451	50.44%	
기계	2,816.35	m <sup>2</sup>	193,975	546	7.98%	
전기	2,816.35	m <sup>2</sup>	268,151	755	11.04%	
통신	2,816.35	m <sup>2</sup>	109,600	309	4.51%	
소방	2,816.35	m <sup>2</sup>	120,902	341	4.98%	
토목	2,816.35	m <sup>2</sup>	148,842	419	6.13%	
조경	2,816.35	m <sup>2</sup>	99,729	281	4.11%	
설계비				343	5.62%	
감리비				71	1.17%	
예비비				326	4.76%	

#### ② 광주 (구)상무소각장

##### □ 추정예산 산출 기준

- 추정예산은 건축(재생), 기계, 전기, 통신, 소방, 토목, 조경, 설계비, 감리비, 예비비로 나누어 산출하였고, 경상비가 포함되어 있음
- 추정예산은 유사사례 조성 단가 등을 참조하여 산출함

<표3-67> 추정예산 산출 기준

구분	단가	산정기준
건축	1,898,722	조달청
기계	733,285	조달청
전기	459,097	조달청
통신	171,426	조달청
소방	203,698	조달청
토목	150,895	조달청
조경	141,368	조달청

##### □ 추정예산 총액

- 추정예산 총액은 47,234백만 원으로 산정되었음

<표3-68> 추정예산 산출

시설명	수량	단위	단가(원)	금액(백만 원)	비율	비고
총액				47,234	100.00%	
건축(재생)	11,258	m <sup>2</sup>	1,898,722	21,376	45.25%	
기계	11,258	m <sup>2</sup>	733,285	8,255	17.48%	
전기	11,258	m <sup>2</sup>	459,097	5,169	10.94%	
통신	11,258	m <sup>2</sup>	171,426	1,930	4.09%	
소방	11,258	m <sup>2</sup>	203,698	2,293	4.86%	
토목	11,258	m <sup>2</sup>	150,895	1,699	3.60%	
조경	11,258	m <sup>2</sup>	141,368	1,592	3.37%	
설계비				2,212	5.23%	
감리비				460	1.09%	
예비비				2,249	4.76%	

③ 의성 (구)의성성광성냥공장

□ 추정예산 산출 기준

- 추정예산은 건축(재생), 기계, 전기, 통신, 소방, 토목, 조경, 설계비, 감리비, 예비비로 나누어 산출하였고, 경상비가 포함되어 있음
- 추정예산은 유사사례 조성 단가 등을 참조하여 산출함

<표3-69> 추정예산 산출 기준

구분	단가	산정기준
건축	1,898,722	조달청
기계	733,285	조달청
전기	459,097	조달청
통신	171,426	조달청
소방	203,698	조달청
토목	150,895	조달청
조경	141,368	조달청

□ 추정예산 총액

- 추정예산 총액은 15,557백만 원으로 산정되었음

<표3-70> 추정예산 산출

시설명	수량	단위	단가(원)	금액(백만 원)	비율	비고
총액				15,577	100.00%	
건축(재생)	3,704	m <sup>2</sup>	1,898,722	7,033	45.15%	
기계	3,704	m <sup>2</sup>	733,285	2,716	17.44%	
전기	3,704	m <sup>2</sup>	459,097	1,700	10.92%	
통신	3,704	m <sup>2</sup>	171,426	635	4.08%	
소방	3,704	m <sup>2</sup>	203,698	754	4.84%	
토목	3,704	m <sup>2</sup>	150,895	559	3.59%	
조경	3,704	m <sup>2</sup>	141,368	524	3.36%	
설계비				756	5.43%	
감리비				157	1.13%	
예비비				742	4.76%	

④ 화성 (구)매향리 쿠니사격장

□ 추정예산 산출 기준

- 추정예산은 건축(재생), 기계, 전기, 통신, 소방, 토목, 조경, 설계비, 감리비, 예비비로 나누어 산출하였고, 경상비가 포함되어 있음
- 추정예산은 유사사례 조성 단가 등을 참조하여 산출함

<표3-71> 추정예산 산출 기준

구분	단가	산정기준
건축	1,225,505	조달청
기계	193,975	조달청
전기	268,151	조달청
통신	109,600	조달청
소방	120,902	조달청
토목	148,842	조달청
조경	99,729	조달청

□ 추정예산 총액

- 추정예산 총액 2,315백만 원으로 산정되었음

<표3-72> 추정예산 산출

시설명	수량	단위	단가(원)	금액(백만 원)	비율	비고
총액				2,315	100.00%	
건축(재생)	949.09	m <sup>2</sup>	1,225,505	1,163	50.25%	
기계	949.09	m <sup>2</sup>	193,975	184	7.95%	
전기	949.09	m <sup>2</sup>	268,151	254	11.00%	
통신	949.09	m <sup>2</sup>	109,600	104	4.49%	
소방	949.09	m <sup>2</sup>	120,902	115	4.96%	
토목	949.09	m <sup>2</sup>	148,842	141	6.10%	
조경	949.09	m <sup>2</sup>	99,729	95	4.09%	
설계비				123	5.96%	
감리비				26	1.24%	
예비비				110	4.76%	

⑤ 제주 (구)우도담수화시설

□ 추정예산 산출 기준

- 제주도는 도서 지역으로 대한건설협회에서 노임단가+할증 15%를 적용하도록 규정되어 있고, 우도는 지역적 특수성을 감안하여 공사비의 추가 소요가 예상되어 추정예산 산출 기준에서 20%를 증액한 금액으로 추정예산을 산출하였음
- 추정예산은 건축(재생), 기계, 전기, 통신, 소방, 토목, 조경, 설계비, 감리비, 예비비로 나누어 산출하였고, 경상비가 포함되어 있음
- 추정예산은 유사사례 조성 단가 등을 참조하여 산출함

<표3-73> 추정예산 산출 기준

구분	단가	산정기준
건축	1,470,606	조달청
기계	232,771	조달청
전기	321,781	조달청
통신	131,520	조달청
소방	145,083	조달청
토목	178,610	조달청
조경	119,675	조달청

□ 추정예산 총액

- 추정예산 총액 1,974백만 원으로 산정되었음

<표3-74> 추정예산 산출

시설명	수량	단위	단가(원)	금액(백만 원)	비율	비고
총액				1,974	100.00%	
건축(재생)	673.59	m <sup>2</sup>	1,470,606	991	50.17%	
기계	673.59	m <sup>2</sup>	232,771	157	7.94%	
전기	673.59	m <sup>2</sup>	321,781	217	10.98%	
통신	673.59	m <sup>2</sup>	131,520	89	4.49%	
소방	673.59	m <sup>2</sup>	145,083	98	4.95%	
토목	673.59	m <sup>2</sup>	178,610	120	6.09%	
조경	673.59	m <sup>2</sup>	119,675	80	4.08%	
설계비				106	6.09%	
감리비				22	1.27%	
예비비				94	4.76%	

⑥ 고흥 (구)고흥군법원등기소

□ 추정예산 산출 기준

- 추정예산은 건축(재생), 기계, 전기, 통신, 소방, 토목, 조경, 설계비, 감리비, 예비비로 나누어 산출하였고, 경상비가 포함되어 있음
- 추정예산은 유사사례 조성 단가 등을 참조하여 산출함

<표3-75> 추정예산 산출 기준

구분	단가	산정기준
건축	1,225,505	조달청
기계	193,975	조달청
전기	268,151	조달청
통신	109,600	조달청
소방	120,902	조달청
토목	148,842	조달청
조경	99,729	조달청

□ 추정예산 총액

- 추정예산 총액 1,244백만 원으로 산정되었음

<표3-76> 추정예산 산출

시설명	수량	단위	단가(원)	금액(백만 원)	비율	비고
총액				1,244	100.00%	
건축(재생)	507.25	m <sup>2</sup>	1,225,505	622	49.98%	
기계	507.25	m <sup>2</sup>	193,975	98	7.91%	
전기	507.25	m <sup>2</sup>	268,151	136	10.94%	
통신	507.25	m <sup>2</sup>	109,600	56	4.47%	
소방	507.25	m <sup>2</sup>	120,902	61	4.93%	
토목	507.25	m <sup>2</sup>	148,842	75	6.07%	
조경	507.25	m <sup>2</sup>	99,729	51	4.07%	
설계비				71	6.43%	
감리비				15	1.34%	
예비비				59	4.76%	



⑦ 양산 (구)어곡초등학교

□ 추정예산 산출 기준

- 추정예산은 건축(재생), 기계, 전기, 통신, 소방, 토목, 조경, 설계비, 감리비, 예비비로 나누어 산출하였고, 경상비가 포함되어 있음
- 추정예산은 유사사례 조성 단가 등을 참조하여 산출함

<표3-77> 추정예산 산출 기준

구분	단가	산정기준
건축	1,225,505	조달청
기계	193,975	조달청
전기	268,151	조달청
통신	109,600	조달청
소방	120,902	조달청
토목	148,842	조달청
조경	99,729	조달청

□ 추정예산 총액

- 추정예산 총액 8,480백만 원으로 산정되었음

<표3-78> 추정예산 산출

시설명	수량	단위	단가(원)	금액(백만 원)	비율	비고
총액				8,480	100.00%	
건축(재생)	3,492.40	m <sup>2</sup>	1,225,505	4,280	50.47%	
기계	3,492.40	m <sup>2</sup>	193,975	677	7.99%	
전기	3,492.40	m <sup>2</sup>	268,151	936	11.04%	
통신	3,492.40	m <sup>2</sup>	109,600	383	4.51%	
소방	3,492.40	m <sup>2</sup>	120,902	422	4.98%	
토목	3,492.40	m <sup>2</sup>	148,842	520	6.13%	
조경	3,492.40	m <sup>2</sup>	99,729	348	4.11%	
설계비				422	5.57%	
감리비				88	1.16%	
예비비				404	4.76%	

⑧ 무안 (구)무안고등학교

□ 추정예산 산출 기준

- 추정예산은 건축(재생), 기계, 전기, 통신, 소방, 토목, 조경, 설계비, 감리비, 예비비로 나누어 산출하였고, 경상비가 포함되어 있음
- 추정예산은 유사사례 조성 단가 등을 참조하여 산출함

<표3-79> 추정예산 산출 기준

구분	단가	산정기준
건축	1,225,505	조달청
기계	193,975	조달청
전기	268,151	조달청
통신	109,600	조달청
소방	120,902	조달청
토목	148,842	조달청
조경	99,729	조달청

□ 추정예산 총액

- 추정예산 총액 12,402백만 원으로 산정되었음

<표3-80> 추정예산 산출

시설명	수량	단위	단가(원)	금액(백만 원)	비율	비고
총액				12,402	100.00%	
건축(재생)	5,112.65	m <sup>2</sup>	1,225,505	6,266	50.52%	
기계	5,112.65	m <sup>2</sup>	193,975	992	8.00%	
전기	5,112.65	m <sup>2</sup>	268,151	1,371	11.05%	
통신	5,112.65	m <sup>2</sup>	109,600	560	4.52%	
소방	5,112.65	m <sup>2</sup>	120,902	618	4.98%	
토목	5,112.65	m <sup>2</sup>	148,842	761	6.14%	
조경	5,112.65	m <sup>2</sup>	99,729	510	4.11%	
설계비				607	5.48%	
감리비				126	1.14%	
예비비				591	4.76%	



⑨ 세종 (구)연동면사무소

□ 추정예산 산출 기준

- 추정예산은 건축(재생), 기계, 전기, 통신, 소방, 토목, 조경, 설계비, 감리비, 예비비로 나누어 산출하였고, 경상비가 포함되어 있음
- 추정예산은 유사사례 조성 단가 등을 참조하여 산출함

<표3-81> 추정예산 산출 기준

구분	단가	산정기준
건축	1,225,505	조달청
기계	193,975	조달청
전기	268,151	조달청
통신	109,600	조달청
소방	120,902	조달청
토목	148,842	조달청
조경	99,729	조달청

□ 추정예산 총액

- 추정예산 총액 1,731백만 원으로 산정되었음

<표3-82> 추정예산 산출

시설명	수량	단위	단가(원)	금액(백만 원)	비율	비고
총액				1,731	100.00%	
건축(재생)	705.6	m <sup>2</sup>	1,225,505	865	49.96%	
기계	705.6	m <sup>2</sup>	193,975	137	7.91%	
전기	705.6	m <sup>2</sup>	268,151	189	10.93%	
통신	705.6	m <sup>2</sup>	109,600	77	4.47%	
소방	705.6	m <sup>2</sup>	120,902	85	4.93%	
토목	705.6	m <sup>2</sup>	148,842	105	6.07%	
조경	705.6	m <sup>2</sup>	99,729	70	4.07%	
설계비				99	6.46%	
감리비				21	1.35%	
예비비				82	4.76%	

4) 대상시설 추정예산 참조

- 노후도가 양호하고 내부시설 규모가 상대적으로 단순한 '전주 (구)충무시설', '화성 (구)매향리 쿠니사격장', '제주 (구)우도담수화시설', '고흥 (구)고흥군법원등기소', '무안 (구)무안고등학교', '세종 (구)연동면사무소'는 아래 기준을 참조하였고 물가상승률 등을 반영하였음

구분	○○○센터 건립공사	○○○복합문화관 건립 공사	○○○센터 건립공사	평균공사비용 (m <sup>2</sup> /원)	금액(원)
건축(원/m <sup>2</sup> )	1,350,944	1,297,590	993,382	1,213,972	1,225,505
기계(원/m <sup>2</sup> )	268,346	208,299	99,805	192,150	193,975
전기(원/m <sup>2</sup> )	262,958	296,328	237,597	265,628	268,151
소방(원/m <sup>2</sup> )	111,756	163,445	84,092	119,764	120,902
토목(원/m <sup>2</sup> )	96,636	212,654	133,033	147,441	148,842
조경(원/m <sup>2</sup> )	127,424	75,769	93,179	98,791	99,729
합계(원/m <sup>2</sup> )	2,358,122	2,331,175	1,749,645	2,146,314	2,166,704

- 노후도가 심각하고 기계 등 설비류가 산재해 있는 '의성 (구)의성성광성냥공장'과 '광주 (구)상무소각장'은 아래 기준을 참조하였고, 물가상승률을 반영하였음

구분	○○○ 센터 건립공사	○○○센터 건립공사	○○○센터 건립사업	평균공사비용 (m <sup>2</sup> /원)	금액(원)
건축(원/m <sup>2</sup> )	1,872,965	1,775,676	1,993,922	1,880,854	1,898,722
기계(원/m <sup>2</sup> )	298,316	1,079,508	801,329	726,384	733,285
전기(원/m <sup>2</sup> )	480,326	526,175	357,828	454,776	459,097
통신(원/m <sup>2</sup> )	190,915	167,752	150,772	169,813	171,426
소방(원/m <sup>2</sup> )	250,224	246,874	108,247	201,781	203,698
토목(원/m <sup>2</sup> )	115,896	137,145	195,383	149,475	150,895
조경(원/m <sup>2</sup> )	228,330	160,047	31,735	140,037	141,368
합계(원/m <sup>2</sup> )	3,436,972	4,093,176	3,639,215	3,723,121	3,758,491

## 3.8. ——— 종합결론 및 정책제언

### 3.8.1. 종합결론

- 본 연구는 쇠퇴하여 유휴공간으로 발생한 9개의 시설을 재생하여 지역경쟁력 및 시민력 강화, 도시 활력 회복을 목적으로 기본구상방안을 수립하기 위하여 진행하였음
- 우선적으로 본 연구의 목적 달성을 위하여 과업의 대상지인 9개 시설의 일반현황, 시설여건, 주변환경, 관련 계획 및 사업 추진현황, 2014~2018년 사업 대상지를 분석하였고, 현장육구 조사를 위해 현장워크숍과 협력워크숍을 실시하여 현황분석을 실시하였음
- 또한, 추진방안에서 유휴공간 문화재생의 정의, 목표, 추진방향을 설정하였으며, 이를 통한 유휴공간 문화재생의 전략을 수립하였음
- 유휴공간 문화재생의 체계적인 추진을 위해 기반 구축 및 실험운영 단계(D-1년), 재생 및 사업실행단계(1~3년), 재생 후 관리단계(4~10년)를 제시하였음
- 각 대상지 추진계획의 세부내용은 해당 보고서 참조

### 3.8.2. 정책제언

- 관련 정책 동향 및 선진사례 조사분석 결과 장소의 기억을 제거하고 기능을 삽입하는 것이 아니라 지역자원을 발굴하고 연결하는 역할로서 재생했음
- 대상시설만 재생하기보다는 배후 도시의 여건을 고려해 재생을 추진하였으며 문화만이 아니라 창업, 상업, 관광 등과 결합해 최대한의 효과 산출을 견인하려 하였음
- 재생 과정에서 이해관계자의 의견을 최대한 수렴하려 노력하였으며, 구체적인 가이드라인을 제시하기도 하였음
- 유휴공간 문화재생 사업은 대상시설이 소재하고 있는 위치, 배후 도시 규모, 유휴공간 발생 전 기능 등에 의해 재생여건이 크게 상이함
- 각 대상지 맞춤형으로 다양성을 존중하여야 하고 실행 절차, 예산 집행 등 에 관한 강제 규정 보다는 권고를 위한 가이드를 제시하여야 함
- 유휴공간 문화재생의 핵심내용은 문화를 통해 시민 스스로 시민력을 경험하고 역할을 찾고 만들어 가는 과정형 운영 문화 형성역할을 하고 있음
- 지역이 스스로 책임있는 결정이 가능한 민관협치 체계를 실험운영을 통해 구축해나가는 것이 필요하고, 이러한 민관협치 체계가 향후 실제 운영조직과 연결될 수 있어야 함
- 지역 협의와 공감의 과정으로 ‘숙의 과정’이 반드시 전제되어야 하고 해당 예산을 책정하여야 함

### [참고문헌]

- 1) 영국 공공도서관 정책 변화와 건축적 대응에 관한 연구(2015), 허준용 외 1, 한국문화공간건축학회논문집 통권 52호
- 2) 세운상가 존치의 활성화(재생)종합계획(2014), 서울시
- 3) 세운상가 활성화를 위한 공공공간 설계 국제공모 설계설명서
- 4) 장소기반 전략계획을 위한 도시계획체계 개선방안 연구(2018), 오성훈 외, 건축도시공간연구소
- 5) DELIBERATIVE CITY PLANNING ON THE PHILADELPHIA WATERFRONT Harris Sokoloff, Harris M. Steinberg, Steven N. Pyser
- 6) 사회주택백서(2017)
- 7) 「한국의 지방소멸위험지수 2019 및 국가의 대응전략」 한국고용정보원(2019), 이상호
- 8) 창의 인력과 창의 일자리의 지역별 입지 및 성장특성 분석(2015), 산업연구원
- 9) 2014-2018 산업단지 및 폐산업시설 문화재생 사업 결과자료집(2018), 한국공예디자인문화진흥원
- 10) 문화재생공간 이용실태 만족도 조사 보고서(2018), 한국공예디자인문화진흥원
- 11) 관계부처 연계사업(77개) 설명자료(2018), 국토교통부
- 12) 국토 유휴공간 현황과 잠재력 분석연구(2015), 국토연구원
- 13) 문화시설 배치 기능조정 모형개발을 위한 기초연구(2014), 한국문화관광연구원
- 14) 문화를 통한 지역재생 정책추진 방안 연구(2012), 문화다움
- 15) 문화비전 2030 사람이 있는 문화(2018), 문화체육관광부
- 16) 산업단지 및 폐산업시설 문화재생사업 추진평가 및 효과제고 방안 연구(2017), 한국문화관광연구원
- 17) 서울문화예술생태계 활성화를 위한 창작공간의 전략(2018), 서울연구원
- 18) 유럽의 폐 산업시설 활용 문화예술공간 연구(2011), 박신의
- 19) 유휴공간 대상분석 및 사례조사 연구 보고서(2018), 한국공예디자인문화진흥원
- 20) 산업유산 재생 설계공모에서 시민참여방안 연구(2016), 신은기
- 21) 영국 공공도서관 정책 변화와 건축적 대응에 관한 연구(2015), 허준영 외 1
- 22) 도시재생의 공론화 과정에 대한 비판적 고찰(2017), 강지선
- 23) 세운상가 일대 도시재생활성화 계획(서울특별시 고시 제 2017-198호, 2017), 서울특별시
- 24) 다시 세운을 만들다(2018), 서울특별시

### [홈페이지]

- 1) 서울특별시 홈페이지(<https://www.seoul.go.kr/main/index.jsp>)
- 2) pps 홈페이지(<https://www.pps.org/article/11steps>)
- 3) 서울시 사회주택 플랫폼(<http://soco.seoul.go.kr/soHouse/index.do>)
- 4) 조달청 홈페이지(<https://www.pps.go.kr>)

## 유희공간 문화재생 사업 희망 대상지 기본구상방안 연구

---

발행일 2020.03.

발행인 김영현

발행처 (재)지역문화진흥원

주소 서울특별시 종로구 율곡로 190(여전도회관) 5층

전화 02-2623-3100

팩스 02-2623-3112

홈페이지 [www.rcda.or.kr](http://www.rcda.or.kr)

연구기관 (주)공공프리즘

---