

# 과천 문화예술 진흥계획





## 제 출 문

### 과천시장 귀하

본 보고서를 과천시에서 의뢰한  
「과천 문화예술 진흥계획 수립 연구용역」의  
최종 성과품으로 제출합니다.

2017년 12월 11일

홍익대학교 산학협력단



# CONTENTS

## 목 차

### I. 계획수립 개요

제1절 계획수립 배경 및 목적 .....	3
1. 계획수립 배경 및 필요성 .....	3
2. 계획수립 목적 .....	4
제2절 계획수립 범위 및 내용 .....	5
1. 계획수립의 범위 .....	5
2. 주요 내용 .....	7

### II. 계획수립을 위한 환경·역량 분석

제1절 과천시 현황 및 기초 분석 .....	11
1. 과천시 일반현황 .....	11
2. 과천시 문화자원 분석 .....	19
제2절 환경분석 및 정책사례 분석 .....	34
1. 외부환경분석 .....	34
2. 국내외 사례분석 .....	62
제3절 이전계획 검토 및 분석 .....	81
1. 상위계획 분석 .....	81
2. 과천시 문화발전계획 및 주요성과 .....	95

# CONTENTS

## Ⅲ. 수요조사

제1절 시민 설문조사 .....	105
1. 시민 설문조사 개요 .....	105
2. 조사 결과 .....	108
제2절 전문가 조사 .....	130
1. 전문가 조사 개요 및 방법 .....	130
2. 전문가 조사 결과 .....	131

## Ⅳ. 전략 방향 설정

제1절 SWOT 분석 및 전략방향 도출 .....	149
1. SWOT 분석 .....	149
2. 전략 방향 도출 .....	153
제2절 세부 추진 전략 .....	157
1. 잇다: 융합(Convergence) 전략 .....	158
1.1. 4차 산업혁명 콘텐츠 허브 구축 .....	158
1.2. 문화콘텐츠 창업 지원 활성화 .....	165
1.3. 화훼 연계 예술사업 추진 .....	172
1.4. 지역특화 문화이미지 강화 .....	180
2. 더불다: 참여(Engagement) 전략 .....	188
2.1. 생활문화 공동체 확충 및 활성화 .....	188
2.2. 비영리 문화시설 및 단체 활성화 .....	197
2.3. 국제교류 활성화 .....	204
2.4. 크리에이티브 에이징(Creative-Aging) .....	211

# CONTENTS

3. 살리다: 활용(Utilization) 전략 .....	219
3.1. 전통문화유산 복원, 보존(관아복원, 향교) .....	219
3.2. 전통문화 활성화 .....	226
3.3. 문화관광벨트 구축 .....	234
3.4. 과천 우리마을 예술프로젝트 .....	243
4. 다지다: 기반 조성(Infra) 전략 .....	249
4.1. 문화재단 설립 및 운영 .....	249
4.2. 현대미술관 및 영화관을 특성화한 시립복합문화공간 조성 .....	263
4.3. 창작공간 확충 및 운영 활성화 .....	269
4.4. 예술 복지(예술가 지원) .....	275

## V. 로드맵 및 추진체계

제1절 추진로드맵 .....	285
1. 사업별 우선순위 .....	285
2. 단계별 추진계획 .....	289
제2절 추진체계 및 소요예산 .....	290
1. 추진체계 .....	290
2. 소요예산 .....	291

## 참고문헌

## 부 록

# CONTENTS

## 표·목·차

〈표Ⅱ-1〉 과천행정구역 변천도	11
〈표Ⅱ-2〉 과천시 연령별 인구 현황	15
〈표Ⅱ-3〉 과천시 노령화지수 추이	15
〈표Ⅱ-4〉 일반회계 세출규모 현황(2015년 회계연도 결산기준)	18
〈표Ⅱ-5〉 일반회계 세출규모 현황(당초예산 총계기준)	18
〈표Ⅱ-6〉 과천시 주요 문화기반시설 현황	20
〈표Ⅱ-7〉 과천시 유·무형문화재 현황	21
〈표Ⅱ-8〉 과천 주요 역사문화시설	22
〈표Ⅱ-9〉 2017년 경기도 지역축제 현황(계획)	23
〈표Ⅱ-10〉 과천시립예술단 기구 현황	26
〈표Ⅱ-11〉 과천시 생활문화자원 현황	27
〈표Ⅱ-12〉 과천시 대표 문화관광시설	28
〈표Ⅱ-13〉 과천 관광사업체 등록 현황	29
〈표Ⅱ-14〉 홈스테이 사업 현황	30
〈표Ⅱ-15〉 전체예산대비 비중 및 1인당 문화예술예산	31
〈표Ⅱ-16〉 과천시 및 경기도 주요도시 문화시설 비교	31
〈표Ⅱ-17〉 과천시 문화재 현황 및 경기도 대비 비율	32
〈표Ⅱ-18〉 경기도 패러다임의 변화	36
〈표Ⅱ-19〉 민선 6기 주요 도정사업 추진현황	37
〈표Ⅱ-20〉 민선 6기 핵심사업의 기반구축 투자비와 생산 운영·효과	37
〈표Ⅱ-21〉 과천 주요 관광시설 현황	39
〈표Ⅱ-22〉 전국, 경기도, 과천시 지역내 총생산	42
〈표Ⅱ-23〉 전국, 경기도, 과천시 재정자립도	43
〈표Ⅱ-24〉 전국, 경기도, 과천시 재정자주도	43
〈표Ⅱ-25〉 과천시 세출분야별 연도별 현황(일반회계)	44
〈표Ⅱ-26〉 과천시 경제활동인구	44
〈표Ⅱ-27〉 전국, 경기도, 과천시의 경제활동참가율	45
〈표Ⅱ-28〉 전국, 경기도, 과천시의 고용률	45

# CONTENTS

〈표Ⅱ-29〉 전국, 경기도, 과천시 실업률	45
〈표Ⅱ-30〉 사업대분류별 사업체 수(전산업)	46
〈표Ⅱ-31〉 인구 천 명당 사업체 수(전산업)	46
〈표Ⅱ-32〉 인구 천 명당 종사자 수(전산업)	46
〈표Ⅱ-33〉 과천시 산업별 사업체 수 및 종사자 수 추이	47
〈표Ⅱ-34〉 과천 화훼산업 현황	53
〈표Ⅱ-35〉 문화기술의 개념에 대한 정의	55
〈표Ⅱ-36〉 미래 유망신기술(6T) 분류 중 CT(문화기술) 분야 세부기술 분류	56
〈표Ⅱ-37〉 국내 문화기술 정책의 방향 및 내용	57
〈표Ⅱ-38〉 제2차 문화기술 R&D 기본계획(요약)	57
〈표Ⅱ-39〉 문화복합공간 관련 문화기술의 종류	59
〈표Ⅱ-40〉 수원 마울르네상스의 추진단계	64
〈표Ⅱ-41〉 「문화기본법」의 주요내용	81
〈표Ⅱ-42〉 「지역문화진흥법」의 주요내용	82
〈표Ⅱ-43〉 「문화예술진흥법」의 주요내용	84
〈표Ⅱ-44〉 지역문화진흥법 제6조(지역문화진흥기본계획의 수립 등)	87
〈표Ⅱ-45〉 2015년도 문화예술진흥기금사업의 문화나눔 사업	89
〈표Ⅱ-46〉 경기도 문화권역별 주요사업 현황	93
〈표Ⅱ-47〉 경기도 문화 관련 조례 및 규칙	95
〈표Ⅱ-48〉 과천비전 2040 목표 및 중점과제(Core Agendas)	97
〈표Ⅱ-49〉 과천비전 2040 문화예술부문 추진전략 및 세부과제	98
〈표Ⅱ-50〉 2016년도 과천시 문화체육과 사업예산	99
〈표Ⅱ-51〉 과천시 문화예술사업 유형분류 및 주요사업내용	100
〈표Ⅱ-52〉 2016년도 과천시 문화예술부문 예산 유형별 예산	101
〈표Ⅲ-1〉 시민 설문조사 개요	105
〈표Ⅲ-2〉 시민 설문조사 항목	105
〈표Ⅲ-3〉 시민 설문조사 응답 현황	106

# CONTENTS

〈표Ⅲ-4〉 응답자 일반사항 .....	107
〈표Ⅲ-5〉 문화예술행사별 1년 평균 방문횟수 .....	108
〈표Ⅲ-6〉 문화예술행사별 재관람의사 .....	109
〈표Ⅲ-7〉 문화예술행사별 만족도 .....	109
〈표Ⅲ-8〉 문화예술행사 정보 취득 경로 .....	111
〈표Ⅲ-9〉 문화예술행사가 우선적으로 보완해야 될 점 .....	111
〈표Ⅲ-10〉 문화예술행사 관람 시 어려운 점 .....	112
〈표Ⅲ-11〉 문화예술 활동 공간 별 1년 평균 방문 횟수 .....	113
〈표Ⅲ-12〉 문화예술 활동 공간 별 만족도 .....	113
〈표Ⅲ-13〉 문화공간 문화행사 및 프로그램 참여시 어려운 점 .....	114
〈표Ⅲ-14〉 최근 1년 동안 참여한 동호회 .....	115
〈표Ⅲ-15〉 최근 1년 동안 참여한 창작형 동호회 .....	116
〈표Ⅲ-16〉 최근 1년 동안 참여한 감상형 동호회 .....	116
〈표Ⅲ-17〉 알고 있는 역사문화 유적지 .....	117
〈표Ⅲ-18〉 과천 역사문화유적지 별 방문 비율 .....	118
〈표Ⅲ-19〉 과천시 축제 참여 비율 .....	120
〈표Ⅲ-20〉 가장 많이 지출하는 문화예술활동 .....	122
〈표Ⅲ-21〉 향후 지출을 늘리고 싶은 문화예술활동 .....	122
〈표Ⅲ-22〉 문화공간/프로그램 확충 및 문화자원 발굴의 필요성에 대한 인식 .....	123
〈표Ⅲ-23〉 기능별 확충이 시급한 문화시설 .....	123
〈표Ⅲ-24〉 규모별 확충이 시급한 문화시설 .....	124
〈표Ⅲ-25〉 대상별 확충이 시급한 문화예술 프로그램 .....	124
〈표Ⅲ-26〉 내용별 확충이 시급한 문화예술 프로그램 .....	125
〈표Ⅲ-27〉 문화예술도시로서 과천시의 강점 .....	126
〈표Ⅲ-28〉 과천시가 문화예술도시로 발전하는데 부족한 점 .....	126
〈표Ⅲ-29〉 과천시의 문화예술 발전을 위해 지원해야 하는 분야 .....	127
〈표Ⅲ-30〉 과천시 문화예술 관광 활성화를 위해 지원해야할 분야 .....	128
〈표Ⅲ-31〉 과천의 문화예술을 총괄하는 문화재단 전환(설립)할 필요성 .....	128

# CONTENTS

〈표Ⅲ-32〉 생활문화공간(센터) 확충시 방문 및 이용 의향 .....	129
〈표Ⅲ-33〉 미래 과천의 도시이미지 .....	129
〈표Ⅲ-34〉 전문가 조사 참여 전문가 구성 .....	130
〈표Ⅳ-1〉 SWOT 분석 개요 .....	149
〈표Ⅳ-2〉 SWOT분석 결과 .....	151
〈표Ⅳ-3〉 SO, WO, ST, WT 전략 도출 결과 .....	153
〈표Ⅳ-4〉 4차 산업혁명 콘텐츠 허브 구축사업의 단계별 재정계획 .....	163
〈표Ⅳ-5〉 4차 산업혁명 콘텐츠 허브 구축사업의 자원별 재정계획 .....	164
〈표Ⅳ-6〉 문화콘텐츠 창업 지원 활성화의 단계별 재정계획 .....	171
〈표Ⅳ-7〉 문화콘텐츠 창업 지원 활성화사업의 자원별 재정계획 .....	171
〈표Ⅳ-8〉 화훼 연계 예술사업 추진의 단계별 재정계획 .....	179
〈표Ⅳ-9〉 화훼 연계 예술사업 추진사업의 자원별 재정계획 .....	179
〈표Ⅳ-10〉 지역특화 문화이미지 강화 사업의 단계별 재정계획 .....	187
〈표Ⅳ-11〉 지역특화 문화이미지 강화 사업의 자원별 재정계획 .....	187
〈표Ⅳ-12〉 평생학습센터 운영 현황 .....	188
〈표Ⅳ-13〉 생활문화 공동체 확충 및 활성화의 단계별 재정계획 .....	195
〈표Ⅳ-14〉 생활문화 공동체 확충 및 활성화사업의 자원별 재정계획 .....	196
〈표Ⅳ-15〉 비영리 문화시설 및 단체 활성화 사업의 단계별 재정계획 .....	202
〈표Ⅳ-16〉 비영리 문화시설 및 단체 활성화 사업의 자원별 재정계획 .....	203
〈표Ⅳ-17〉 국제교류 활성화의 단계별 재정계획 .....	209
〈표Ⅳ-18〉 국제교류 활성화 사업의 자원별 재정계획 .....	210
〈표Ⅳ-19〉 크리에이티브 에이징의 단계별 재정계획 .....	217
〈표Ⅳ-20〉 크리에이티브 에이징 사업의 자원별 재정계획 .....	218
〈표Ⅳ-21〉 전통문화유산 복원, 보존의 단계별 재정계획 .....	225
〈표Ⅳ-22〉 전통문화유산 복원, 보존사업의 자원별 재정계획 .....	225
〈표Ⅳ-23〉 전통문화 활성화의 단계별 재정계획 .....	232
〈표Ⅳ-24〉 전통문화 활성화사업의 자원별 재정계획 .....	233

# CONTENTS

〈표Ⅳ-25〉 문화관광벨트 구축의 단계별 재정계획 .....	241
〈표Ⅳ-26〉 문화관광벨트 구축사업의 자원별 재정계획 .....	242
〈표Ⅳ-27〉 과천 우리 마을 예술프로젝트의 단계별 재정계획 .....	248
〈표Ⅳ-28〉 과천 우리 마을 예술프로젝트사업의 자원별 재정계획 .....	248
〈표Ⅳ-29〉 지역문화재단 설립근거 및 목적 .....	250
〈표Ⅳ-30〉 광역 문화재단 현황 .....	252
〈표Ⅳ-31〉 기초자치단체 문화재단 현황 .....	252
〈표Ⅳ-32〉 타 문화재단 외부 공모사업 예시 .....	255
〈표Ⅳ-33〉 문화재단설립 및 운영의 장단점 .....	258
〈표Ⅳ-34〉 문화재단 설립 및 운영의 단계별 재정계획 .....	262
〈표Ⅳ-35〉 문화재단 설립 및 운영사업의 자원별 재정계획 .....	262
〈표Ⅳ-36〉 현대미술관 및 영화관을 특성화한 시립복합문화공간 조성의 단계별 재정계획 .....	267
〈표Ⅳ-37〉 현대미술관 및 영화관을 특성화한 시립복합문화공간 조성사업의 자원별 재정계획 .....	268
〈표Ⅳ-38〉 창작공간 확충 및 운영 활성화의 단계별 재정계획 .....	273
〈표Ⅳ-39〉 창작공간 확충 및 운영 활성화사업의 자원별 재정계획 .....	274
〈표Ⅳ-40〉 예술복지(예술가 지원)의 단계별 재정계획 .....	281
〈표Ⅳ-41〉 예술복지(예술가 지원)사업의 자원별 재정계획 .....	281
〈표Ⅴ-1〉 순위별 추진사업명 .....	288
〈표Ⅴ-2〉 사업별 우선순위 .....	288
〈표Ⅴ-3〉 사업별 추진단계 .....	289
〈표Ⅴ-4〉 사업별 소요예산 .....	292

# CONTENTS

## 그·림·목·차

[그림 I-1] 계획의 배경 및 필요성 .....	4
[그림 I-2] 과천 문화예술진흥계획 과업의 범위 .....	6
[그림 I-3] 과천 문화예술진흥계획 수립 프로세스 .....	8
[그림 II-1] 과천시 주민등록인구 추이(2007-2017) .....	13
[그림 II-2] 과천시 동별 인구 비율(2017년 기준) .....	13
[그림 II-3] 과천시 동별 인구변화(2015년-2016년 비교) .....	14
[그림 II-4] 과천시 성별 인구 변화 추이(2000~2016) .....	16
[그림 II-5] 과천시 및 주요도시 문화예술부문 예산 현황 .....	30
[그림 II-6] 과천 지식정보타운 토지계획도 .....	36
[그림 II-7] 전국 연령별 인구구성비(1965-2065년) .....	48
[그림 II-8] 경기도의 인구피크 도달 시점 .....	49
[그림 II-9] 시도별 고령인구 및 유소년 인구 증감 예측 (2015년 대비 2045년 예측) .....	49
[그림 II-10] 2015년 경기도 인구피라미드(좌)와 2045년 인구 피라미드(우) .....	50
[그림 II-11] 마을만들기 활성화방안과 수원형 마을만들기사업 방향 논의를 위해 개최된 수원마을 르네상스 300인 원탁토론회 .....	63
[그림 II-12] Glasgow's Miles Better .....	71
[그림 II-13] Glasgow : Scotland with style 브랜드 아이덴티티 디자인 .....	71
[그림 II-14] 찰스 레니 매킨토시가 설계한 글래스고 예술학교 .....	72
[그림 II-15] 프랭크 게리가 네르비온강 수변지역에 설계한 구겐하임 미술관 .....	77
[그림 II-16] 산티아고 칼라트라바가 설계한 네르비온 강의 남북을 잇는 다리 .....	78
[그림 II-17] 노먼 포스터(Norman Foster)가 디자인한 빌바오 지하철 .....	79
[그림 II-18] 2017년 문화체육관광부의 전략별 추진과제 .....	86
[그림 II-19] 한류월드 조감도 .....	91
[그림 II-20] 경기도 문화예술진흥 중단기 종합발전계획의 비전과 목표 .....	92
[그림 II-21] 과천비전 2040 성장계획 비전 및 전략 .....	96
[그림 II-22] 과천비전 2040 문화예술부문 비전 및 목표 .....	98

# CONTENTS

[그림Ⅱ-23] 2016년도 과천시 문화체육과 사업예산 비중	100
[그림Ⅱ-24] 2016년도 과천시 문화예술부문 예산 유형별 비중	102
[그림Ⅲ-1] 과천시민의 문화예술 행사 관람지역	110
[그림Ⅲ-2] 문화행사 및 프로그램 참여 의향	114
[그림Ⅲ-3] 지난 1년 과천 위치 역사문화유적지 방문 여부	118
[그림Ⅲ-4] 과천 역사문화 유적지 1년 내 재방문 의사	119
[그림Ⅲ-5] 지난 1년 축제 참가 여부	120
[그림Ⅲ-6] 1년 이내 과천시 축제 재방문 의향	121
[그림Ⅳ-1] 비전 및 키워드 도출 과정	154
[그림Ⅳ-2] SO/WO/ST/WT 전략에 따른 키워드 및 전략 방향	156
[그림Ⅳ-3] 비전과 전략방향에 따른 세부추진 전략	157
[그림Ⅳ-4] 고양시 알렉스더커피 외관	177
[그림Ⅳ-5] 파머스대디의 필드맵(좌)과 캔버스백(우)	177
[그림Ⅳ-6] 마이알레의 비닐하우스 온실 카페	178
[그림Ⅳ-7] 마이알레의 디자인숍 내부	178
[그림Ⅳ-8] 과천정부청사 좌측 교육원로 은행나무길	184
[그림Ⅳ-9] '석조전, 낭만을 상상하다' 미디어 파사드	186
[그림Ⅳ-10] 2012년 국제 미디어아트 비엔날레 미디어아트 퍼포먼스	186
[그림Ⅳ-11] 과천의 문화관광자원 분포도	234
[그림Ⅳ-12] 별양동 향촌길 주변과 주택가	245
[그림Ⅳ-13] CVT Street Fest, 작품 완성을 돕는 마을 주민들	247
[그림Ⅳ-14] 문화재단 증가 추세	257
[그림Ⅳ-15] 하수처리시설을 문화예술시설과 접목한 용인 수지레스피아	260
[그림Ⅴ-1] 과천시 문화예술 진흥계획의 추진체계	290

# I

## 계획수립 개요

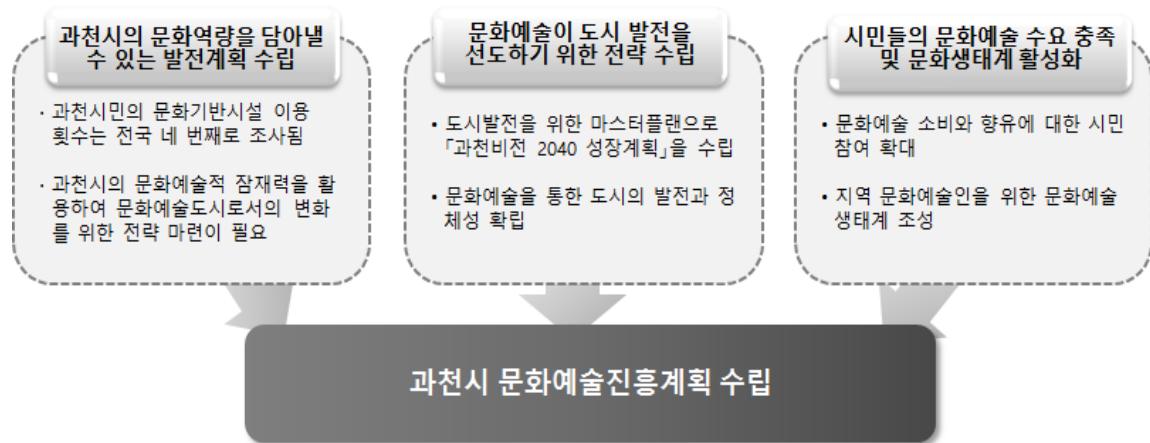
- 제1절 계획수립 배경 및 필요성
- 제2절 계획수립 범위 및 내용



## 제1절 계획수립 배경 및 목적

### 1. 계획수립 배경 및 필요성

- 과천시의 문화역량을 담아낼 수 있는 종합적 문화예술 발전계획이 필요한 시점
  - 문화예술은 삶의 질 제고를 넘어 창의와 혁신의 기반이 되고, 다른 분야와의 융합을 통하여 지속가능하고 선도적인 발전의 핵심으로 인정받고 있음
  - 과천시는 2014년 지역문화실태조사에서 문화기반시설 연평균 이용횟수는 전국 4위(34.7회)로, 시민들의 문화예술감성과 역량이 우수한 도시로 평가 받음
  - 과천시가 보유한 문화예술 잠재력을 활용하여 문화예술도시로서의 변화를 위한 전략 마련이 필요한 시점임
- 과천시의 도시 환경변화에 대응하고 문화예술이 과천의 도시발전을 선도하기 위한 새로운 전략 수립이 필요
  - 과천시는 서울에 인접한 지리적 접근성을 바탕으로 행정의 중심지 역할을 담당해 왔으며 다양한 문화예술 자원 및 자연환경과 관광자원을 보유한 도시임
  - 중앙정부 각 부처의 행정수도 이전과 도시의 미래를 위한 전략 수립이 필요해짐에 따라 과천시는 새로운 도시발전을 위한 종합적인 마스터플랜의 일환으로 「과천비전 2040 성장계획」을 수립하였음
  - 문화예술은 과천시의 미래와 도시 발전에 필요한 중요한 요소로 도시의 미래 방향에 어우러지는 문화예술 발전계획을 수립하여 문화예술을 통한 도시의 발전과 정체성을 확립하는 것이 필요함
- 다양한 문화예술 수요 충족과 아울러 지역 문화예술 생태계를 활성화시킬 수 있는 문화예술 진흥계획을 통해 지역문화예술의 선순환 구조 확립을 유도하고자 함
  - 문화예술 소비에 대한 시민 참여 확대뿐만 아니라 지역에서 창작된 문화예술 콘텐츠가 활발히 소비되고 향유되며 시민들의 삶의 질 향상에 기여하고, 이를 통해 문화예술 생태계의 활성화로 이어지는 선순환 구조의 확립이 필요함
  - 또한 지역문화예술인들이 자생력을 갖추고 창작활동을 펼칠 수 있는 기반을 마련하고 이와 비롯하여 전반적인 문화예술생태계를 조성하는 것도 필요
  - 문화예술의 창작·소비 및 향유·문화예술활동 참여·문화예술 교육으로 이어지는 지역 문화예술의 선순환 구조를 확립하고 문화예술인과 시민들 모두가 실질적으로 체감할 수 있는 문화예술진흥 계획의 수립이 요구됨



[그림 I -1] 계획의 배경 및 필요성

## 2. 계획수립 목적

- 과천시의 도시 환경변화에 대응하고 문화예술이 도시 발전을 선도하기 위한 새로운 전략 수립
  - － 재건축, 지식정보타운 조성, 복합문화관광단지 조성 등으로 인한 역동적인 환경 변화 및 문화예술에 대한 시민의 다양한 수요에 대응할 수 있는 종합적이고 체계적인 중장기 문화예술 진흥계획 수립
  - － 시민·전문가 등의 의견수렴, 국내·외 문화예술 패러다임 변화 반영, 지역 문화자원 등의 철저한 분석을 통한 실효성 있는 계획 마련

## 제2절 계획수립 범위 및 내용

### 1. 계획수립의 범위

가. 공간적 범위 : 과천시 전역

나. 시간적 범위 : 5년(2018년~2022년)

다. 내용적 범위

■ 문화예술자원 및 시설은 문화진흥법에서 다루는 문화 분야로 한정함

#### 1) 지역 현황조사 및 여건 분석

- 지역의 일반현황조사(지리, 인문, 사회, 경제 등)
- 문화예술 자원현황조사(문화예술 기반시설, 문화유산, 문화예술단체 등)
- 기 추진 문화예술시책 분석

#### 2) 상위 법령·계획 분석 및 국내·외 사례조사

- 상위 법령 분석(문화기본법, 지역문화진흥법, 문화예술진흥법 등)
- 관련 법령에 의한 국가·경기도 계획 분석
- 「과천비전 2040」 문화예술분야 분석
- 국내·외 문화예술 진흥 우수 사례 분석

#### 3) 시민·전문가 등 의견수렴

- 시민대상 설명회, 설문조사 통한 문화예술 수요 분석
- 전문가 포함한 자문위원회 통한 의견수렴

#### 4) 문화예술정책 추진체계 검토

- 현 추진체계 분석((재)과천축제, 시립예술단, 추사박물관, 문화예술단체 등)
- 과천문화재단 설립 타당성 검토

- 과천문화재단 조직 운영 및 수행사업 제안
- 관련 조례 제·개정 제안(문화재단 설립 및 운영에 관한 조례, 생활문화 진흥에 관한 조례 등)

##### 5) 과천 문화예술 진흥계획 수립

- 문화예술 진흥 방향성 및 목표 설정
- 기존 시책 수정·보완 및 신규과제 발굴
- 문화시설 신규 확충 및 기존 시설 활성화 방안 제시(생활문화센터, 추사박물관, 문화원, 경기소리전수관 등)
- 전통문화유산의 체계적인 전승 및 유기적 연계 발전 방안 제시
- 지역 특화사업 발굴(과천 현 관아복원 등)

연구범위	주요 내용
시간적 범위	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 5년(2018년 ~2022년)</li> </ul>
공간적 범위	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 과천시 전역</li> </ul>
내용적 범위	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 과천시 지역 일반 현황조사 및 문화예술 자원현황 파악</li> <li>• 상위 법령 계획, 중앙정부 정책 분석 및 국내외 문화예술 진흥 우수사례 조사</li> <li>• 시민대상 설명회, 문화예술 수요조사 및 전문가 자문위원회를 통한 의견 수렴</li> <li>• 과천시 문화예술 정책의 기존 추진체계 검토, 과천문화재단 설립 타당성 검토</li> <li>• 과천 문화예술 진흥계획 수립</li> </ul>

[그림 I -2] 과천 문화예술진흥계획 과업의 범위

## 2. 주요 내용

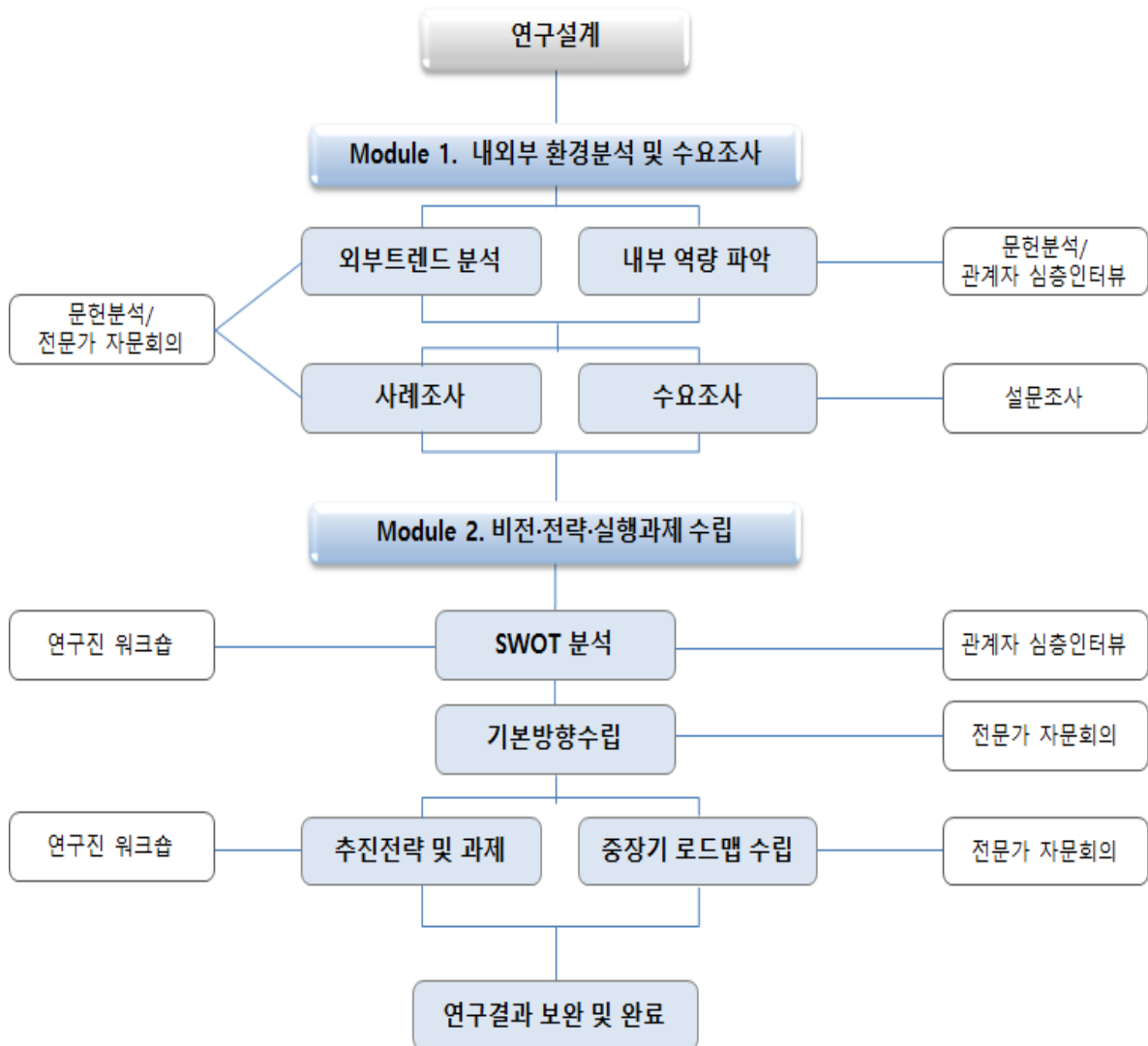
- 본 연구의 프로세스는 크게 환경 및 수요조사(Module I)와 과천 문화예술 활성화 전략(Module II), 두 가지로 구성됨

### 가. [Module I] 환경 및 수요조사

- (외부 트렌드 분석) 환경 및 수요조사는 과천시를 둘러싼 정치, 기술, 사회, 경제 등의 외부환경과 상위 법령 및 계획 분석을 분석하여 시사점 도출
- (내부 역량 파악) 과천시 일반환경, 과천시 문화예술 정책, 과천시 문화예술 사업 등을 조사하여 시사점을 도출
- (사례 조사) 국내외 문화예술 진흥 사례를 분석하여 성공요인을 파악하고 벤치마킹 포인트를 도출
- (수요 조사) 시민 설문조사 및 전문가조사를 통해 이해관계자의 의견을 수렴

### 나. [Module II] 과천 문화예술 활성화 전략 수립

- (SWOT 분석) 앞서 선행된 환경 및 수요조사의 시사점을 종합하여 강점, 약점, 기회, 위기 요인을 파악하고 키워드를 도출
- (기본방향 수립) 비전, 미션 등을 수립하고 그에 맞는 전략방향과 목표를 수립
- (추진전략 및 과제) 세부추진전략을 마련하고 중점추진 과제를 도출
- (중장기 로드맵) 추진과제 실행을 위한 단계별 추진계획을 수립 및 추진체계 마련



[그림 I -3] 과천 문화예술진흥계획 수립 프로세스

# II

## 계획수립을 위한 환경·역량분석

- 제1절 과천시 현황 및 기초 분석
- 제2절 환경분석 및 정책사례 분석
- 제3절 이전계획 검토 및 분석



## 제1절 과천시 현황 및 기초분석

## 1. 과천시 일반현황

## 가. 과천시 연혁

## 1) 과천행정구역의 변천

〈표 II -1〉 과천행정구역 변천도

연대	내용
고구려시대(475)	(장수왕 63년) 울목군(일명 동사힐로 불리움)
신라시대(757)	(경덕왕 16년) 한산주 읍진군
고려시대(940)	(태조 23년) 과주로 개칭
고려시대(990-994)	(성종 9-13년) 별호 부안, 부림 사용
고려시대(1018)	(현종 9년) 과주현
조선시대(1413)	(태종 13년) 경기도 광주목 과천현으로 개칭
1895. 5. 26	경기도 과천군으로 변경
1914. 3. 1	‘과천군’, ‘안산군’이 시흥군에 흡수 통합되어 과천면이 됨
1979. 4. 28	경기도 과천지구 지원 사업소 설치
1982. 6. 10	경기도 과천출장소 설치(북부지소, 남부지소)
1984. 10. 15	경기도 과천출장소 중부지소 설치
1986. 1. 1	과천시로 승격

자료: 과천시청 홈페이지

- 과천지역이 문헌자료에 처음 기록된 것은 기원전 108년경 이후임
  - 삼한으로 분리되면서 과천지역은 마한(馬韓)의 영토가 되었다가 후에 백제의 영토가 되었음
  - 광개토왕, 장수왕에 의거 경기도 전역이 고구려의 영토가 되면서 과천시 전 지역과 인근 지역을 울목군이라 칭하였고, 이후 반도 동남부에서 세력을 키워온 신라의 영역에 속하게 되면서 경덕왕 16년에 울목군을 읍진군(栗津郡)으로 개칭하였음
- 고려시대 태조 23년에 신라 경덕왕 때 이래로 실시해 온 모든 주, 군, 현의 행정지명을 전면 개칭하면서 읍진군에서 과주군(果州郡)으로 개칭하였고, 성종 10년의 별호제 실시로 과주군의 별호 ‘부안(富安)’, ‘부림(富林)’으로 사용됨

- 조선시대 태종 13년의 지방행정구역 개편으로 과주군은 과천현으로 개칭되었다가 1895년 1월 7일 종래의 부, 목, 군, 현의 지방행정단위가 모두 ‘군’으로 통일되었으며 이에 따라 과천현이 과천군으로 승격됨
- 1914년 시흥군에 흡수 통합된 과천군은 5개면으로 분리, 편제되었는데 지금의 과천은 당시 과천면으로 편제됨
- 정부수립 이후 1978년 9월 25일 도시개발구역으로 설정되었음
  - 이해 11월 25일에는 건설추진위원회 및 본부 설치, 1979년 4월 28일에는 경기도 조례 제 958호에 따라 경기도 과천지구 지원사업소가 설치됨
  - 1982년 6월 10일에는 경기도과천출장소가 개소되어 관문리, 문원리, 갈현리, 막계리, 주암리, 하리 등 6개리가 동 출장소에 편제되었음
  - 관문리 등 북부지역을 북부지소, 갈현리 등 남부지역을 남부지소로 막계리 등 동부지역을 중부지소로(1984년 10월 15일) 관할구역을 재조정함
- 지역의 성장과 신규 인구의 증가로 1986년 1월 1일 과천시로 승격되었음
  - 현재는 행정구역상 중앙(中央), 갈현(葛峴), 별양(別陽), 부림(富林), 과천(果川), 문원(文原) 6개의 동으로 이뤄져 있음

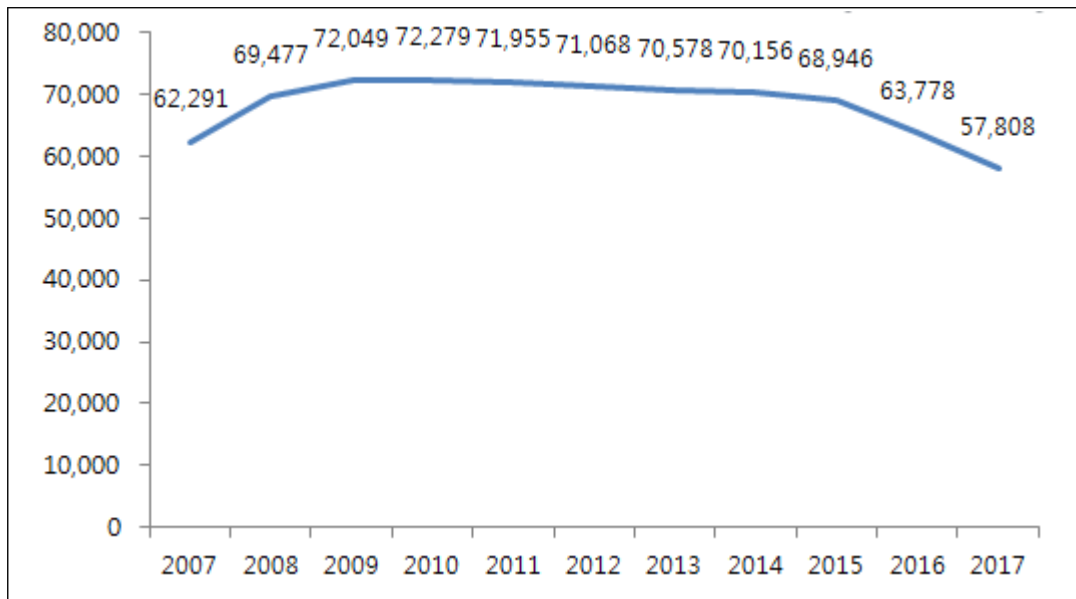
## 나. 과천시의 인적·지리적 현황 및 전망

### 1) 과천시 인적 현황 및 전망

#### ■ 과천시 인구추이

- 2017년 10월 기준, 과천시의 인구(주민등록인구 현황)는 총 57,808명(세대수 21,101개)으로 재건축으로 인해 일시적 이주로 감소하고 있음<sup>1)</sup>
  - 계획목표(1986년)기준으로 총 35.77km<sup>2</sup>의 계획면적 위에 인구규모 4만 5천 명으로 계획되었으며, 1990년대 후반부터 인구 7만 명 정도의 인구 규모가 형성됨
- 과천시의 인구는 2007년에서 2010년까지 증가세를 보였으나 2010년을 기점으로 하락세를 보이고 있음
  - 2004년~2008년 사이 약 2만 명 정도의 인구 유출이 있었으나, 2009년 이후 정상규모를 회복함
  - 2009년~2011년 동안 인구증가의 정체를 보였고, 최근 3개년 동안 약간의 감소 추세를 보임(2015년 69,220명, 2016년 64,013명, 2017년 57,808명)

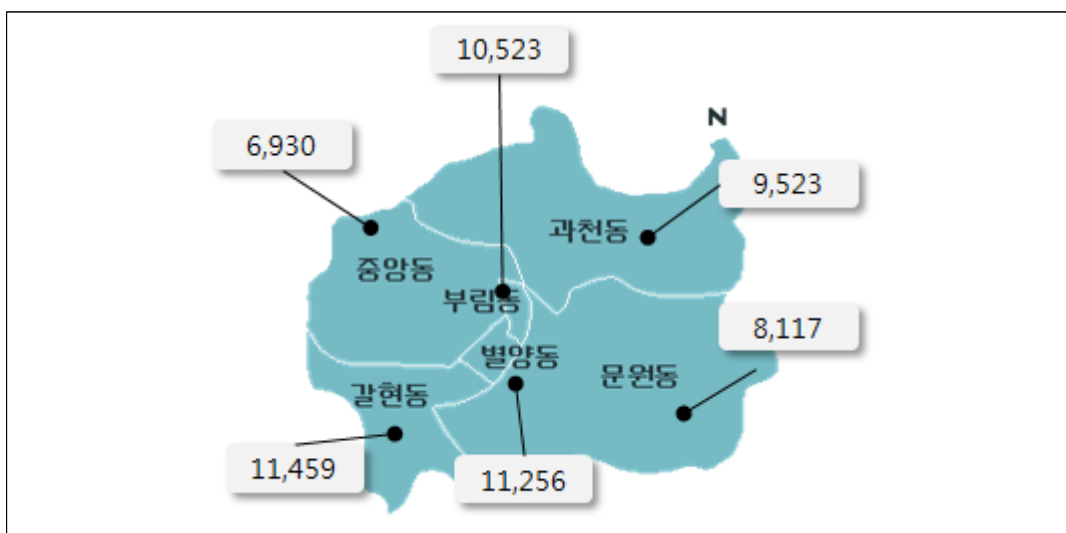
1) 과천시청(2014), 「과천시 통계 월별주민등록인구현황」



자료: 과천시 주민등록인구 추이

[그림 II-1] 과천시 주민등록인구 추이(2007-2017)

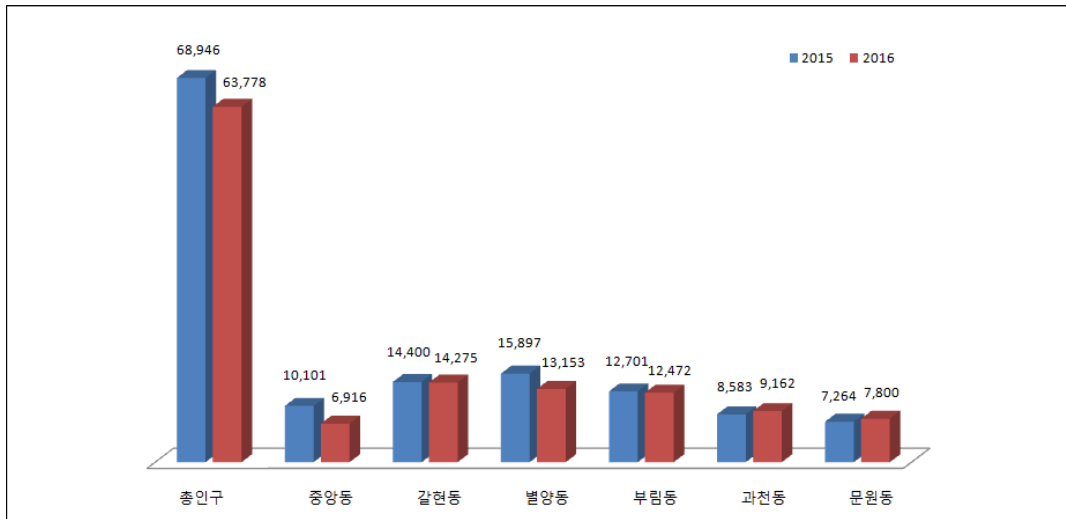
- 동 별로는 별양동 11,256명, 갈현동 11,459명, 부림동 10,523명, 중앙동 6,930명, 과천동 9,523명, 문원동 8,117명으로 나타남<sup>2)</sup>



자료: 과천시 통계연보

[그림 II-2] 과천시 동별 인구 비율(2017년 기준)

2) 2017년 10월 기준



자료: 과천시 통계연보

[그림 Ⅱ-3] 과천시 동별 인구변화(2015년-2016년 비교)

#### ■ 과천시 인구구조의 변화

- 14세 이하의 인구가 감소하고 65세 이상의 인구가 증가하는 저출산, 고령화 현상이 뚜렷함
  - 과천시의 주민등록 연령별인구는 0~19세 11,936명(20.2%), 20세~29세 8,250명(13.9%), 30~39세 7,213명(12.2%), 40세~49세 10,479명(17.7%), 50세~59세 10,379명(17.5%), 65세 이상 10,957명 (18.5%)로, 0~19세가 가장 많으며 그 다음으로 65세 이상 인구가 많음<sup>3)</sup>
  - 과천시의 14세 이하 인구(유소년 인구)는 2000년 25.03%(17,877명)에서 2016년 13.3%(8,482명)으로 감소했으며, 65세 이상 고령인구는 2000년 6.46%(4,616명)에서 2016년 12.13%(7,735명)으로 증가함

3) 과천시 주민등록인구 연령별 현황(2017년 5월 기준)

〈표 II-2〉 과천시 연령별 인구 현황

(단위: 명, %)

년도	총인구 (외국인제외)	0-14세(유소년인구)		15세-64세(생산가능인구)		64세 이상(고령인구)	
		인구	비중	인구	비중	인구	비중
2000	71,432	17,877	25.03%	48,939	68.51%	4,616	6.46%
2004	68,333	15,580	22.8%	47,610	69.67%	5,143	7.53%
2008	69,477	13,352	19.22%	50,085	72.09%	6,040	8.69%
2012	71,068	11,227	15.8%	52,583	73.99%	7,258	10.21%
2016	63,778	8,482	13.3%	47,561	74.57%	7,735	12.13%

자료: 과천시 통계연보

- 과천시의 노령화 지수는 2000년 25.82%에서 지속적으로 증가하여 2016년에는 91.19%로 상대적으로 높은 수준임<sup>4)</sup>

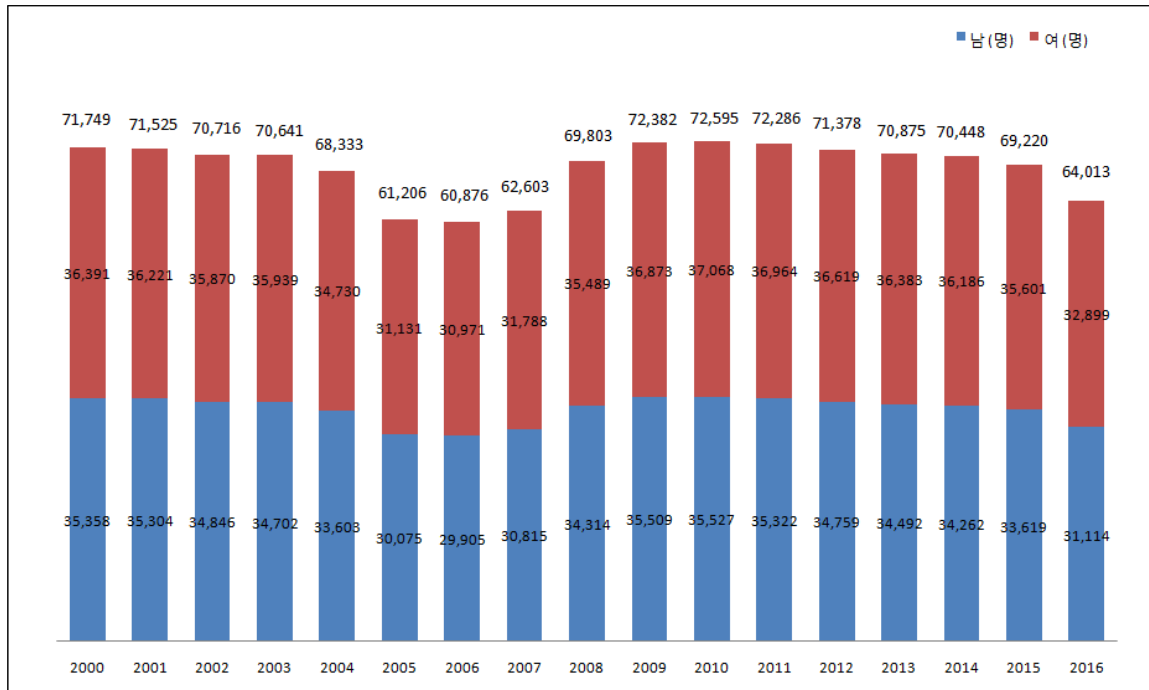
〈표 II-3〉 과천시 노령화지수 추이

년도	2000	2004	2008	2012	2016
노령화지수	25.82%	33.01%	45.23%	64.64%	91.19%

주) 노령화지수 = (65세 이상 인구/0-14세 인구)×100

- 성별 인구구조를 살펴보면, 남성보다는 여성의 비율이 조금 더 높은 것으로 나타났으며, 2016년 기준 수치상 약 1,700명 정도 많은 것으로 나타남
- 재건축 등으로 대규모 전출입이 발생하였지만, 향후 보금자리주택 등 신규택지 개발사업에 따른 인구증가가 기대되며 지속적인 인구 유입을 위하여 정책적 대안 필요
  - 재건축정비사업, 택지개발사업 등으로 인한 사회적 인구증가 이외에 출산력 증가로 인한 자연적 인구증가의 가능성은 희박함
  - 저출산, 고령화된 인구구조의 변화를 파악하고 자연적 인구증가의 전략 개발 및 고령 인구 복지서비스 개발 등 이에 맞는 정책과 대책 마련 필요

4) 주: 노령화지수: 유소년인구에 대한 고령인구 비율(65세 이상 인구/0-14세 인구×100)



자료: 과천시 통계연보

[그림 II -4] 과천시 성별 인구 변화 추이(2000~2016)

## 2) 과천시 지리적 현황 및 전망

### ■ 과천시 지리적 조건 및 현황

- 과천시는 경기도 중부에 위치하고 북쪽으로는 관악구, 동작구, 서초구, 서쪽으로는 안양시, 동쪽으로는 성남시, 남쪽으로는 의왕시에 경계하고 있음
- 과천시의 전체 면적(35.86km<sup>2</sup>) 중 85.2%(30.55km<sup>2</sup>)는 개발제한구역으로 지정되어 있으며, 주거지역은 10.8%(3.85km<sup>2</sup>), 상업지역은 0.5%(0.18km<sup>2</sup>), 녹색지역 및 기타는 3.5%(1.27km<sup>2</sup>)로 상업·공업 지역의 비율이 매우 낮고 녹지지역의 비율이 높음
  - 전체면적중 시가화 지역은 15%이며 나머지 85%는 논, 밭, 임야 등 자연지역임
  - 지역 내 관악산, 청계산, 우면산 등의 자연녹지지역의 면적이 전체 시의 64.9%를 차지하고 있으며 양재천, 막계천 등 3개의 하천과 갈현천 등의 9개의 소하천이 존재
- 개발제한구역으로 인해 실제 활용가능한 도시공원 및 녹지는 상대적으로 적은 편이며 상업·문화시설 부족으로 도심 지역의 활성화를 위한 시설이 부재함

### ■ 도시 공간 변화 및 개발사업

- 제2정부청사는 1975년 수도권인구소산계획에 의거하여 1982년부터 2012년까지 총 7개의 부처가 입주하였으나, 행정중심복합도시계획 시행으로 세종시로 중앙정부청사가 이전함에 따라 과천시의 도시경제의 경쟁력이 약화됨
  - 아파트 재건축 사업(2019년 입주), 자체 추진사업인 지식정보타운(남부지역), 중앙정부의 뉴스테이사업(북부지역) 등으로 인하여 도시 구조와 용도구역 등 도시환경의 급격한 변화가 예상되며 이러한 대규모 택지개발사업에 대한 대비 필요
- 효율적인 토지 활용을 위해 지역 내 유휴공간을 파악하고 지리적 접근성과 지역적 특성을 반영한 적합한 유휴공간 활용 및 도시환경 조성할 방안을 모색

## 다. 과천시 행정현황

### 1) 문화예술 · 관광 행정 조직

- 과천시 기구는 2실 15과 1단 77팀이며, 이 중 문화예술 및 관광 행정은 문화체육과가 담당하고 있음
- 문화체육과는 문화팀, 관광팀, 예술팀, 체육팀, 추사박물관팀으로 총 5개로 구성됨
  - 5팀의 소규모 조직체제로, 축제와 같은 문화예술 관련 행사를 관할하고, 문화관광 관련 기관이나 각종 프로그램을 관리하며 체육 관련 업무까지 담당하기에는 업무에 비해 조직 규모가 작음

### 2) 과천시 예산현황

- 2015년 기준 과천시 전체 재정규모(자체수입+의존재원+지방채 및 보전수입 등 내부거래)는 약 4,367억 원임
  - 유사 지방자치단체(이천시, 구리시, 안성시, 포천시, 오산시, 하남시, 의왕시, 강릉시, 충주시, 제천시, 서산시, 당진시, 목포시, 광양시, 김천시, 안동시, 통영시)의 평균액(7,771억 원)과 비교하였을 때 약 3,404억 원이 적음
- 2015년 최종예산(일반회계+특별회계+기금) 기준 통합재정수지(순세계 잉여금 포함)는 155억 원의 흑자로, 유사 지방자치단체에 비해 예산규모는 적으나 재정자립도가 비교적 높음

## 3) 과천시의 문화예술 부문 예산현황

- 2015년 회계연도 결산기준 일반회계 세출규모 중 문화 및 관광예산의 현황은 다음과 같음(2011~2015 5개년 현황)
  - 지난 5년 간 과천시 세출현황 중 일반 회계에서 문화 및 관광예산은 2012년 9.41%로 가장 높은 비중을 차지하였지만 이후 급격히 비중이 낮아져 2015년에는 4.12%로 감소함

〈표 II -4〉 일반회계 세출규모 현황(2015년 회계연도 결산기준)

(단위: 백만 원, %)

분야/연도	2011		2012		2013		2014		2015	
	금액	비중	금액	비중	금액	비중	금액	비중	금액	비중
일반회계합계	204,119	100	241,569	100	188,846	100	179,004	100	225,245	100
문화 및 관광	16,382	8.03	22,740	9.41	15,849	8.39	12,159	6.79	9,288	4.12

자료 : 2016 과천시 지방재정공시 자료

- 당초예산 총계기준으로 살펴본다면, 일반 회계에서의 문화 및 관광예산은 다음과 같음(2013~2017 5개년 예산)
  - 2013년에 비해 2017년의 당초예산 규모는 다소 감소하였음

〈표 II -5〉 일반회계 세출규모 현황(당초예산 총계기준)

(단위: 백만 원, %)

분야/연도	2013		2014		2015		2016		2017	
	금액	비중	금액	비중	금액	비중	금액	비중	금액	비중
일반회계합계	203,884	100	178,989	100	178,124	100	196,098	100	206,232	100
문화 및 관광	13,595	6.67	10,206	5.70	8,931	5.01	10,831	5.52	12,359	5.99

자료: 2017 지방재정공시

## 2. 과천시 문화자원 분석

### 가. 문화 인프라 자원 현황

#### 1) 과천 문화시설

##### ■ 과천시 주요 문화기반시설 현황

- 2016년 기준 과천시의 문화기반시설은 총 17개소로, 공공도서관 3개소(지자체 운영 공공도서관 2개소, 교육청 운영 공공도서관 1개소), 박물관 4개소(공립 박물관 1개소, 사립박물관 3개소), 미술관 3개소(국공립 미술관 1개소, 사립미술관 2개소), 등록 공연장 5개소(공공공연장 3개소, 민간공연장 2개소), 문예회관 1개소, 지방문화원 1개소를 보유하고 있음
- 경기도 내 주요 문화기반시설은 총 492개로 이중 공공도서관이 228개로 가장 많으며, 다음으로 박물관이 139개, 미술관이 49개, 문예회관 34개, 지방문화원 31개, 문화의 집 11개가 있음(2016년 기준)
- 경기도 내 주요 문화시설이 가장 많은 곳은 용인시(37개)로, 과천시는 경기도 시·군·구 31개 곳 중 17번째로 많은 문화시설을 보유하고 있으며, 평택시(12개)와 양주시(12개)와 동일한 개수의 주요 문화시설을 보유하고 있음(등록공연장 제외)

〈표 Ⅱ-6〉 과천시 주요 문화기반시설 현황

주요 문화시설	시설명	구분	개관년도	시설규모(부지)
공공도서관	과천시문원도서관	지자체 운영	2012	1,255m <sup>2</sup>
	과천시정보과학도서관	지자체 운영	2002	24,080m <sup>2</sup>
	경기도립과천도서관	교육청 운영	1984	16,404m <sup>2</sup>
박물관	과천시추사박물관	국립(1종)	2013	4,299m <sup>2</sup>
	말박물관	사립(1종)	1988	1,000m <sup>2</sup>
	아해한국전통문화어린이박물관	사립(1종)	2010	12,467m <sup>2</sup>
	한국카메라박물관	사립(1종)	2000	396.8m <sup>2</sup>
미술관	국립현대미술관(본관)	국립(1종)	1986	66,916m <sup>2</sup>
	가원미술관	사립	2003	838m <sup>2</sup>
	선바위미술관	사립	2004	2,572m <sup>2</sup>
등록공연장	과천시민회관 대극장	공공	1995	
	과천시민회관 소극장	공공	1995	
	국립과천과학관 어울림홀	공공	2008	1,445m <sup>2</sup>
	삼천리대극장(야외)	민간	1988	1,787m <sup>2</sup>
	서울랜드 이벤트홀	민간	2005	1,134m <sup>2</sup>
문예회관	과천시민회관	지자체 운영	1995	41,056m <sup>2</sup>
지방문화원	과천문화원	지자체 운영	1991	4,293m <sup>2</sup>

자료 : 2016 전국문화기반시설 총람, 2015 등록공연장 현황

- 과천시는 현재 문화의 집과 과천시 소재 기초문화재단이 존재하지 않음
  - 경기도 내 고양문화재단, 군포문화재단, 김포문화재단, 부천문화재단, 성남문화재단, 수원문화재단, 안산문화재단, 안양문화예술재단, 오산문화재단, 용인문화재단, 의정부 예술의전당, 하남문화재단, 화성시문화재단이 있음
- 이외 건국기념역사관(국사편찬위 설립), 안보교육관(국군기무사령부 운영) 등 문화시설을 보유하고 있음
- 대형 테마파크를 보유하고 있는데 반해 문화시설인 영화관이 없어 시민들이 도심 내 다양한 문화시설을 즐기기에 시설이 다소 부족한 측면이 있음

## 2) 과천시 역사문화자원

## ■ 과천시 문화재 현황

- 과천시 유형문화재와 무형문화재는 총 21점임
  - 유형문화재는 국보 1개, 경기도 지정 유형문화재 5개, 경기도 지정 기념물 3개, 경기도 지정 문화재자료 3개, 과천시 향토유적 4개임
  - 과천시 무형문화재는 총 5개로 중요 무형문화재 1개, 경기도 지정 무형문화재 4개임

〈표 II-7〉 과천시 유·무형문화재 현황

유형	구분	지정번호	문화재명칭	지정일자	소유자	주소
유형 문화재	국보	248	조선방역지도	1989.8.1	국가	교육원로 86
	경기도 지정 유형문화재	81	효령대군영정	1978.11.10	연주암	자하동길 63
		100	온온사	1980.6.2	과천시	관악산길 58
		104	연주암 3층석탑	1980.6.2	연주암	자하동길 63
		162	보광사목조여래좌상	1996.12.24	보광사	교육원로 41
		244	추사 김정희 서신 (3종 23통)	2010.9.8	과천시	추사로 78
	경기도 지정 기념물	20	연주대	1973.7.10	연주암	중앙동 85-2
		190	과천관악사지	2003.4.21	연주암	중앙동 산 12-9
		191	과천관악산 육봉일명사지	2003.4.21	교육인적자원부	중앙동 산 11
	경기도 지정 문화재자료	9	과천향교	1983.9.19	경기도향교재단	자하동길 18
		39	문원리 3층석탑	1983.9.19	보광사	교육원로 41
		77	문원리사지 석조보살입상	1989.6.21	보광사	교육원로 41
	과천시 향토유적	3	효자최사립정문	1998.1.12	과천시	문원로 40-2
		4	홍촌마애승상	1998.1.12	과천시	교육원로 114-1
		5	역대 현감 비석군	2009.11.9	과천시	관악산길 58
		6	마애명문 단하시경	2009.11.9	과천시	중앙동 산 8-9
무형 문화재	국가 무형문화재	58	줄타기	2000.7.22	김대균	중앙로 28-1
	경기도 무형문화재	31-2	경기소리(나-긴잡가)	1999.10.18	임정자	문원로 40-2
		44	무동답교놀이	2005.2.7	과천무동답교놀이보존회	문원로 40-1
		44-나	무동답교놀이(상쇠)	2010.6.8	오은명	문원로 40-1

자료: 과천 시청백서

### ■ 관내 주요 역사문화시설

- 과천시는 문화재 외에 전통문화유산을 보존하고 관리하기 위하여 시민 주도의 가족 단위 문화재 지킴이 활동을 운영하고 있음
- 과천향교, 연주암 등에서 역사문화체험프로그램 및 전승교육프로그램을 실시하고 있으며, 과천문화원, 경기소리전수관 등이 지속적으로 전통문화를 발굴 중임
  - 향토유적 발굴조사 및 복원사업을 통해 98년도부터 관악사지에서는 분청사기편 19점을 포함한 170점, 일명사지에서 통일신라시대의 승문 평기와 6점을 포함한 198점을 출토하였고, 2016년부터 관악사 복원사업을 추진 중임
  - 최근 온온사 인근 지역을 중심으로 과천현 관아 복원사업이 민간 차원에서 준비 중이며, 현재는 준비단계로 자문회의 및 임원회의 등이 개최됨

〈표 II -8〉 과천 주요 역사문화시설

시설명	소개 및 현황
<p>과천문화원</p> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 1991년 개관</li> <li>- 과천시의 문화전통을 보존 및 계승을 위한 향토자료 조사연구, 도서관 운영, 각종 문화강좌 개최 등 육성사업을 지원</li> <li>· 향토민속 보존사업(과천무동답교놀이 전승지원, 대보름 행사 등)</li> <li>· 지역문화 개발사업(과천문화 발간, 역사문화아카데미 등)</li> <li>· 생활문화진흥사업(문화학교 운영, 차문화교실 등)</li> <li>· 청소년문화육성사업(아버지와 함께 가는 문화유적답사 등)</li> <li>· 향토자료 연구사업(향토자료관 운영 등)</li> <li>· 특별사업(토토즐프로그램, 어르신문화프로그램 등)</li> </ul>
<p>추사박물관</p> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 2013년 6월 3일 개관</li> <li>- 추사를 종합적으로 연구, 전시, 체험할 수 있도록 추사의 생애실, 후지츠카기증실, 기획전시실과 체험실, 교육실 등을 갖추고 있음</li> <li>- 기획전 및 학술대회를 통한 추사에 대한 전문적인 연구활동과 추사 문화 콘텐츠 개발 및 교육체험 프로그램을 운영</li> <li>- 지리적 접근성의 한계로 방문객 유입을 위한 전략적 방안 모색 필요</li> <li>- 추사박물관 인근 주암지구 뉴스테이사업의 시행으로 2020년까지 5,700여 세대가 입주할 예정이므로 완료 이후 방문객의 증가가 예상됨</li> </ul>
<p>경기소리전수관</p> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 2011년 개관</li> <li>- 경기도무형문화재 제 31호로 지정된 경기소리를 보존하고 계승하기 위해 설립되었음</li> <li>- 지상 2층, 지하 2층 부지 면적 1,663㎡로 공연장 및 연습실 등을 보유하고 있음</li> </ul>

## 3) 과천문화행사

- 2017년 기준 경기도 내에서 가장 많은 축제를 개최할 예정인 지역은 파주시(7건)이며, 다음으로 수원시, 부천시, 이천시가 5건으로 많음
  - 안양시, 오산시, 안성시, 동두천시가 과천시와 동일하게 연간 1건의 축제를 개최할 예정임
  - 경기도 지역 내 ‘2017년 문화관광축제’에서 최우수축제로 선정된 축제는 ‘이천쌀문화축제’, ‘자라섬재즈페스티벌’이며, 우수축제로 선정된 축제는 ‘안성 남사당바우덕이축제’, 유망축제로는 ‘수원화성문화제(신규)’, ‘시흥갯골축제(신규)’가 선정

〈표 II -9〉 2017년 경기도 지역축제 현황(계획)

시군구	개수	축제 명
과천시	1	과천누리馬축제
수원시	5	수원화성문화제, 수원연극축제, 수원재즈페스티벌, 전국무궁화축제, 수원음식문화축제
고양시	2	제 30회 고양행주문화제, 2017고양호수예술축제
용인시	4	제 17회 용인사이버과학축제, 포은문화제, 제 3회 용인태교축제, 용인음식문화축제
부천시	5	도당산 벚꽃축제, 제 33회 복사골예술제, 제 21회 부천국제판타스틱영화제, 제 20회 부천국제만화축제, 제 19회 부천국제애니메이션축제
안산시	3	2017안산국제거리극축제, 제 31회 별망성예술제, 제 21회 성호문화제
남양주시	3	제 31회 남양주 다산문화제, 남양주 슬로라이프 국제대회, 제12회 광릉숲축제
안양시	1	2017 안양시민축제
화성시	4	화성 뱃놀이 축제, 2017화성송산포도축제, 정조 효 문화제, 화성햇살드리축제
평택시	3	평택호풍어제 및 물빛축제, 한미친선 한마음축제, 한미친선 문화한마당잔치
의정부시	2	제 16회 의정부 음악극축제, 제 32회 회룡문화제
시흥시	2	시흥갯골축제, 물왕예술제
파주시	7	파주개성인삼축제, 파주장단콩축제, 파주 출판단지 어린이 책잔치, 파주 헤이리 예술축제, 파주북소리2017, DMZ국제다큐영화제, 율곡문화제
광명시	3	제 11회 광명농악대축제, 광명동굴 여름축제, 광명동굴 국제판타지 페스티벌
광주시	3	제 20회 광주왕실도자기축제, 제 22회 남한산성문화제, 제 15회 퇴촌 토마토 축제
군포시	2	2017 군포철쭉축제, 2017 책나라군포독서대전
오산시	1	독산성문화제
이천시	5	이천쌀문화축제, 이천도자기축제, 제 3회 이천인삼축제, 제21회 햇사레장호원복숭아축제, 제 18회 이천백사산수유꽃축제
안성시	1	2017 안성맞춤 남사당 바우덕이축제
구리시	2	제 17회 구리 유채꽃 축제, 제 17회 구리 코스모스 축제
포천시	3	2017 포천 농산물 축제 한마당, 제 14회 포천 백운계곡 동장군축제, 제 21회 산정호수 명성산 억새꽃축제
의왕시	2	의왕철도축제, 의왕백운예술제

## 과천 문화예술 진흥계획

시군구	개수	축제 명
여주시	3	여주도자기축제, 금사참외축제, 제 19회 여주오곡나루축제
양평군	4	단월고로쇠축제, 양평산수유한우축제, 양평용문산산나물축제, 양평워터워페스티벌
동두천시	1	소요단풍제
가평군	2	제 14회 자라섬 국제재즈페스티벌, 까르네발레 가평
연천군	3	연천군 농특산물 큰장터, 2017연천 구석기 겨울여행, 제 25회 연천 구석기 축제

자료 : 문화체육관광부

- 과천의 문화관광축제는 대부분 서울대공원, 서울랜드, 렛츠런파크에서 운영되며 과천 지역의 자체적 지역문화축제로는 과천누리馬축제가 유일한 상황으로, 경기도 내 지자체와 비교하면 축제컨텐츠의 다양성을 확보해야할 필요가 있음
- 과천시 문화예술 행사는 크게 과천시민회관 공연장, 과천문화원, 추사박물관 등 문화시설에서 이루어지는 정기적인 행사와 비정기적인 행사로 나눌 수 있음
  - 매월 마지막 주 수요일은 ‘문화가 있는 날’로 추사박물관, 정보과학도서관, 문원도서관, 시민회관, 과천문화원 등 문화시설에서 영화 상영 및 공연, 무료 입장 등의 행사를 진행함
  - 2003년부터 매년 8월 둘째주 금요일 시작된 ‘음악과 영화의 만남’은 음악 공연 및 영화 상영 행사로 2주 간(주말) 풍요로운 문화생활의 환경을 조성하여 시민들의 문화정서 향상을 기여하고 있으며, 가수공연 및 밴드공연 등의 음악 공연 행사와 한국영화, 외국영화, 애니메이션 등 다양한 장르의 영화를 상영함

### ■ ‘과천 누리馬축제’

- 과천의 대표적인 지역축제로는 ‘과천축제(과천누리馬축제)’이며, 2015년 ‘과천 누리馬축제’에서 집객인원 150,461명, 2016년에는 약 200,000명을 기록함
  - 2016 과천누리馬축제에서는 개폐막식 공연, 기획공연, 문화전송공연, 부대행사, 시민참여공연, 음악공연, 체험프로그램, 축제참가공연 등 2015년에 비해 시민 참여형 프로그램이 증가하였고 다양한 콘텐츠를 개발하여 시행되었음
  - 1997년 9월 제 27차 I.T.I(국제극예술협회) 총회 및 세계공연예술제의 일환으로 열렸던 ‘세계 마당극 큰잔치 97 경기~과천’ 개최이후 대표적인 예술축제로 자리 잡음
  - 2000년~2002년 동안 ‘과천마당극제’ 명칭으로 매년 개최
  - 2003년~2012년 동안 ‘과천한마당축제’ 명칭으로 매년 개최
  - 2012년~2015년 동안 ‘과천축제’ 명칭으로 매년 개최

- 2015년~2016년 ‘과천 누리馬축제’ 명칭으로 개최(기존 ‘과천축제’가 공연 관람형 축제로 시민 참여가 부족하고 과천만의 축제의 정체성이 모호하다는 평가를 토대로 과천시의 상징동물인 ‘말’을 테마로 문화 콘텐츠를 개발하고 지역의 특성을 살리면서 시민 참여형 축제로의 변화 도모)

#### ■ ‘과천 벚꽃 엔딩 축제’

- 2017년 과천시와 5개 기관(과천과학관, 렛츠런파크, 서울대공원, 서울랜드)이 공동으로 진행한 ‘과천 벚꽃 엔딩 축제’를 2017년 4월 8일부터 5일간 개최한 바 있음
  - ‘과천 벚꽃 엔딩축제’라는 이름은 전국에서 과천시 벚꽃이 가장 늦게 만개하고 지기 때문에 마지막 벚꽃을 즐길 수 있다는 점에 착안함
  - ‘꽃비 내리는 과천 한바퀴’를 주제로 기존 개별적으로 열리던 축제 및 과천의 대표 관광지역과 연계해 올해 처음으로 대규모 공동축제 형태로 진행됨
  - 다양한 볼거리와 먹거리로 지역경제 활성화는 물론 공동축제의 시너지 효과 및 벚꽃을 테마로 지속적인 콘텐츠 개발을 통해 국제축제로 발전시켜 나간다는 계획임

#### ■ 과천 평생학습축제

- 평생학습에 대한 시민들의 관심을 제고하기 위하여 과천평생학습축제를 개최함
  - 시민들이 자발적인 학습으로 성장한 결과를 발표하고 모든 시민이 함께 참여하고 배우며 나누며 개막식, 전시회, 체험프로그램, 공연발표로 진행됨
  - 과천시 평생학습축제는 2017년 9회째 개최되고 있으며, ‘향기가 스며드는 과천-평생학습의 바다로!’를 주제로 과천의 평생학습교육센터와 종합자원봉사센터, 추사박물관, 노인복지회관, 여성비전센터, 경기도립도서관 등 74곳의 평생학습교육기관과 동아리 단체 등이 참가함

#### 4) 문화예술 인적자원

##### ■ 문화예술단체 현황 및 운영

- 과천시는 다양한 예술분야의 창작활동과 시민의 문화예술 향유의 기회를 증진시키기 위해 시립예술단 및 지역 공연 예술인을 지원하고 있음
  - 과천시립예술단은 교향악단, 여성합창단, 소년소녀합창단으로 구성되며 과천시민회관 2층에 위치함
  - 교향악단은 2001년 창단한 ‘시립청소년교향악단’을 모태로 2008년 ‘시립아카데미오케스트라’로 명칭이 변경되었고, 2012년 ‘과천시립교향악단’으로 승격하여 대표적인 문화단체로 자리 잡음
  - 3개의 시립예술단체는 연 3~8회 정기·기획 연주회 및 외부초청공연을 개최하고 있으며, 연 20회 이상 관내 문화소외계층을 직접 찾아가는 ‘찾아가는 음악회’를 통해 관내 청소년들과 소통하고 음악교육 프로그램을 운영하고 있음

〈표 II-10〉 과천시립예술단 기구 현황

구분	창단일	단원		
		계	상임	비상임
계	—	211	26	185
교향악단	2001	84	23	61
여성합창단	1996	43	1	42
소년소녀합창단	1996	84	2	82

자료 : 경기통계연보, 2016년 기준

#### 5) 생활문화자원

- 과천시는 문화교육센터, 청소년수련관, 노인복지관, 평생학습센터 등 생활문화시설을 보유하고 있으며 주민들의 문화생활 수요에 대응하고 자기발전의 기회를 제공할 수 있는 주민편의시설을 갖추어 모든 연령층의 문화생활 향유를 도모함

〈표 II-11〉 과천시 생활문화자원 현황

구분	운영
문화교육센터	주민자치회를 중심으로 6개의 문화교육센터(중앙동 문화교육센터, 갈현동 문화교육센터, 별양동 문화교육센터, 부림동 문화교육센터, 과천동 문화교육센터, 문원동 문화교육센터)가 자율적으로 운영되며 각 동별 특화 프로그램 진행
청소년수련관	부지 면적 8,331㎡의 2개동(수련관동, 체육관동)으로 이루어진 청소년수련관은 가족여가 프로그램, 가족야영캠프, 청소년 리더십 인성캠프 등 청소년특화사업 및 잉글리시타운, 청소년 자원봉사, 동아리, 기자단 등을 운영하며 청소년들이 문화교육의 기회를 넓히고 자기역량을 개발하는데 도움을 줌
노인복지관	2001년 개관하여 연면적 5,397㎡의 지상 3층, 지하 1층의 2개동을 운영 중이며 구관에는 도서실, 탁구장, 물리치료실, 서예실, 골프연습장 등 노인복지시설을 갖추고 신관에는 아트공방, 헬스피아, 대강당, 바둑실, 옥상 자연휴게실 등을 두어 합창, 댄스, 서예 등 노인들의 문화여가활동을 지원
평생학습센터	언제 어디서나 누구나 평생학습을 통해 배움의 가치와 나눔을 실천할 수 있도록 2008년 1월에 개소하였으며, 평생학습사업, Ed-U city 건설, 특성화프로그램 운영, 평생학습네트워크 구축 사업을 진행하여 평생학습 진흥을 도모

자료 : 과천시정백서, 각 문화시설 홈페이지

- 매년 ‘평생학습축제’를 통해 33개의 평생학습기관과 38개의 평생학습동아리의 전시회나 발표회를 개최하는 시민 축제를 개최하고, 과천시민회관에서 인문학, 자녀교육, 건강 등의 주제로 ‘과천아카데미’를 개최, 사이버 평생학습 시스템 등을 개발하여 시민들을 위한 평생학습 프로그램을 운영함
  - 시민들의 스포츠 욕구를 충족시키고 지역체육 진흥을 위해 체육시설을 정비 및 확충하고 직장운동부, 학교운동부를 육성지원하여 경기력 향상을 목적으로 함

## 5) 관광자원

### ■ 관광시설


- 과천관광자원은 각종조사에서 동북부의 관광시설이 과천시의 대표적인 이미지로 인식되며, 렛츠런파크(경마공원), 국립과천과학관, 국립현대미술관 과천관, 서울대공원, 서울랜드가 대표적인 시설임
  - 과천시 관내 5개 관광시설의 관광객 수는 연간 1천 2백만 명으로 꾸준히 증가하고 있으나 5개 시설이 밀집한 공간에 편중되어 있고 도심방문의 필요성 부재와 교통 연계성의 문제를 가짐
  - 과천 관내 5개 대표 관광시설의 통합적 관리 및 연계 방안을 토대로 관광지 활성화 및 도시 브랜드 이미지 향상을 가져올 수 있는 방안 논의 가능

- 관광시설의 보완 및 복합문화관광단지 조성사업을 지속적으로 추진 중이며 그린벨트 해제 및 민간투자회사와의 협의 중에 있음
- 도심 내 관광객 유입을 위한 유인물이 부족하고 청계산, 관악산 등으로 대표되는 산악관광은 지역경제 활성화에 도움이 되지 않기 때문에 도심 내 관광객 유인책 및 도심 지역 활성화 방안을 모색할 필요가 있음

## ■ 관광사업체 및 숙박시설

〈표 II-12〉 과천시 대표 문화관광시설

시설명	시설 소개	관련 사진
서울대공원	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 개장: 1984년</li> <li>- 부지 면적: 9,132,690m<sup>2</sup></li> <li>- 연간 유료방문객: 2,659,798명(2016년 기준)</li> <li>- 서울 창경궁 복원사업의 일환으로 창경궁의 동물원과 놀이시설을 과천으로 이전</li> <li>- 청계산 자락에 자리잡은 국내 최대규모의 공원으로 동물원, 식물원, 테마가든 등 다양한 부대시설 보유</li> </ul>	
서울랜드	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 개장: 1988년</li> <li>- 부지: 282,250m<sup>2</sup></li> <li>- 연간 유료방문객: 2,015,099명(2016년 기준)</li> <li>- 올림픽을 앞두고 개장한 국내 최초의 테마파크로 세계의 광장, 모험의 나라 등 다양한 테마와 놀이시설, 전시 이벤트 등을 갖춘 문화공간</li> </ul>	
렛츠런파크	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 개장: 1989년</li> <li>- 부지 면적: 1,149,937m<sup>2</sup></li> <li>- 연간 유료방문객: 3,565,096명(2016년 기준)</li> <li>- 한국마사회가 운영하는 경마장과 가족공원, 마사박물관, 승마훈련장 등의 시설을 갖춘 경마공원</li> </ul>	
국립현대미술관 과천관	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 개관: 1986년</li> <li>- 부지 면적: 73,360m<sup>2</sup></li> <li>- 연간 유료방문객: 666,237명(2016년 기준)</li> <li>- 한국 근현대 미술작품을 체계적으로 수집, 보존 및 전시하고 국제 미술교류를 통하여 현대미술발전에 기여할 목적으로 총 8개의 전시실을 갖춘 국립미술관</li> </ul>	

시설명	시설 소개	관련 사진
국립 과천과학관	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 개관: 2008</li> <li>- 부지 면적: 243,970m<sup>2</sup></li> <li>- 연간 유료방문객: 1,192,927명(2016년 기준)</li> <li>- 과학기술에 대한 흥미와 관심을 유발시키고, 생활 속의 과학원리의 이해를 돕는 과학문화의 전당으로서 다양한 과학전시시설 및 체험학습장을 갖춘</li> </ul>	

- 과천시의 등록 관광사업체는 2015년 기준 8개 업종, 14개소로 다른 지자체에 비해 상대적으로 열악한 상황임
  - 특히 숙박시설은 「공중위생법」 상의 일반 숙박업 2개소(호텔 그레이스뷰, 이즈모텔), 관광편의시설업상 외국인 관광도시민박업 1개소만 있어 숙박시설의 부족으로 관광산업의 경쟁력 약화가 우려됨<sup>5)</sup>

〈표 II-13〉 과천 관광사업체 등록 현황

업종	개소
일반여행업	2
국외 여행업	3
국내 여행업	3
관광객 이용시설업(전문휴양업)	1
기획업	1
유원시설업(종합유원시설업)	1
일반 유원시설업	1
기타 유원시설업	2

자료 : KOSIS 국가통계포털

## ■ 홈스테이사업

- 2003년 6월에 시작된 홈스테이사업은 다른 나라의 문화와 관습을 이해하고 공유하고 과천의 관광이미지 및 관광 인프라 구축을 목적으로 진행 중임
  - 과천시민 중 1개 이상의 외국어(영어, 일어, 중국어 등)가 가능하고 외국인을 위한 독립적인 침실 제공이 가능한 시민이라면 누구나 참여 가능함
  - 2017년 기준 19개의 가정이 홈스테이 회원으로 등록되어 활동 중임

5) 과천시청(2017), 「과천비전2040 성장계획」

〈표Ⅱ-14〉 홈스테이 사업 현황

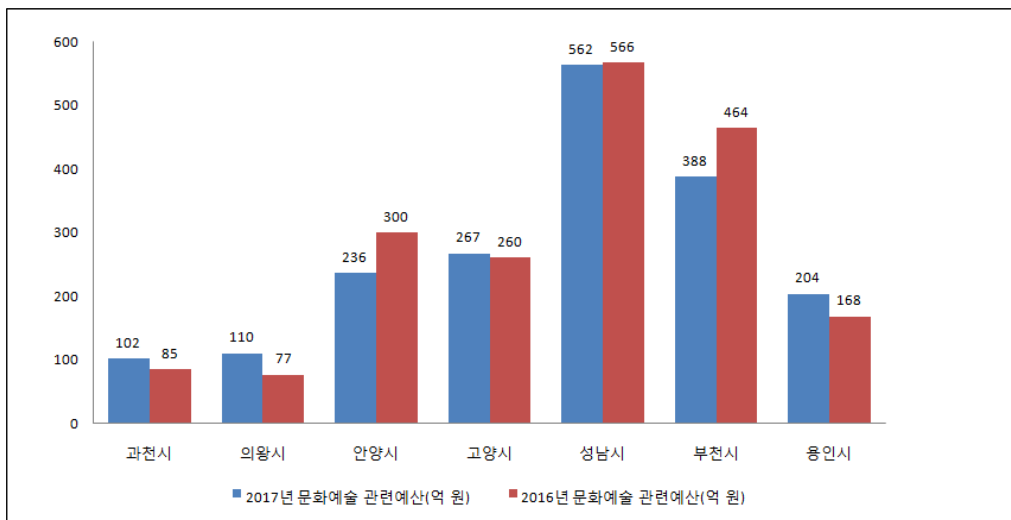
년도	추진 실적	기간	인원
2014	브루나이 청소년교류 초청단 홈스테이	2014. 6. 6 ~ 6. 7	10명
	시라하마 청소년교육 초청단 홈스테이	2014. 8. 19 ~ 8. 25	10명
2015	이스라엘 청소년교육 초청단 홈스테이	2015. 10. 15 ~ 10. 16	2명
2016	시라하마 청소년교육 초청단 홈스테이	2016. 8. 16 ~ 8. 23	13명

- 과천시 지역의 국제관광 활성화를 위해 한국마사회, 서울대공원, 서울랜드, 국립과천과학관이 공동으로 ‘과천 국제관광 활성화 계획’을 수립하여 2016년부터 2025년(10년간)까지의 장기 사업계획을 밝히고 국제관광지로서 관광도시의 인프라 구축을 위해 지역 내 연계 방안을 논의 중임

## 나. 과천시 문화자원 분석결과 및 시사점

### 1) 과천시 문화예술 부문 예산 분석

- 과천시의 2017년 문화예술 관련 예산은 약 102억 1,746만원임
  - 전체 예산에서 문화예술 관련 예산이 차지하는 비중은 4.87%로 나타나, 인접한 의왕시나 안양시를 비롯한 경기도 내 주요 지자체의 예산비중보다 높은 수준을 보임



자료 : 각 지자체 홈페이지 예산자료

[그림Ⅱ-5] 과천시 및 주요도시 문화예술부문 예산 현황

- 인구 1인당 문화예술 예산규모나 전체 예산대비 문화예술예산 비중은 가장 높은 수준이나 예산의 절대 액수로는 도 내 타 지자체에 비해 가장 적어, 지역 문화예술 정책의 방향성 정립을 통해 이에 부합하는 효율적인 예산 집행이 필요

〈표Ⅱ-15〉 전체예산대비 비중 및 1인당 문화예술예산

(단위: %, 원)

구분	전체예산대비 비중		인구 1인당 문화예술 예산
	2017년	2016년	
과천시	4.87	4.30	162,365
의왕시	3.71	3.07	70,647
안양시	2.65	3.61	39,564
고양시	1.63	1.72	25,726
성남시	2.14	2.43	57,702
부천시	3.12	3.47	45,639
용인시	1.23	1.02	20,615

자료 : 각 지자체 홈페이지 예산자료

## 2) 과천시 문화시설 분석

- 경기도 내 주요도시와 비교한 결과, 문화시설이 가장 많은 곳은 용인시(37개)로, 과천시는 평택시(12개)와 양주시(12개)와 동일한 12개 시설을 갖추고 있음

〈표Ⅱ-16〉 과천시 및 경기도 주요도시 문화시설 비교

시군구	합계	공공도서관	등록박물관	등록미술관	문예회관	지방문화원
과천시	12	3	4	3	1	1
수원시	33	23	6	1	2	1
성남시	21	12	2	3	1	1
부천시	25	12	11	0	1	1
안양시	14	8	3	0	2	1
안산시	24	11	5	6	1	1
용인시	37	14	15	5	2	1
시흥시	15	11	2	1	1	1
화성시	22	11	5	1	2	1
고양시	31	16	8	2	3	1
파주시	33	13	13	5	1	1
의왕시	8	3	2	1	0	1

- 전국 문화기반시설은 꾸준히 증가하고 있는데 반해(2015년 기준 2,519개관에서 2016년 기준 2,595개관으로 전년대비 3.02% 증가), 과천시의 문화기반시설은 증가 없이 유지되고 있어 향후 도심 내 다양한 문화시설 설립을 검토하고 추진할 필요가 있음

### 3) 과천시 문화관광자원 및 역사문화자원 분석

- 서울대공원, 서울랜드, 과천과학관, 국립현대미술관, 과천경마장 등 다양한 문화콘텐츠를 제공하는 대형 테마문화공간을 보유하고 있어 경기지역 내 문화중심지로서의 기능 기대
- 과천시의 관광객 유입은 대형 테마파크에 편중되어 있어 과천 문화원, 카메라 박물관 등의 문화시설 및 운영지원 활성화 방안 필요
- 외부 방문객 및 외국인 방문 유입을 활성화하기 위해서는 도심 내 문화기반시설을 확충하고 숙박시설 및 상업문화시설의 기반을 다져 도심 방문의 시책을 세워야 함
- 과천시의 역사문화자원을 경기도 전체와 비교해보면 경기도 지정·등록문화재 총 1,006개 중 과천시의 지정·등록문화재는 2.08%를 차지함

〈표 II-17〉 과천시 문화재 현황 및 경기도 대비 비율

(단위: 수, %)

지정	세부항목	경기도 전체	과천시	경기도 내 과천시 문화재 비중
국가지정문화재	국보	9	1	11.11
	보물	142	0	0.0
	사적	67	0	0.0
	명승	4	0	0.0
	천연기념물	19	0	0.0
	중요무형문화재	10	1	10.0
	국가민속문화재	22	0	0.0
사도 지정문화재	유형문화재	252	5	1.98
	무형문화재	51	4	7.84
	기념물	182	3	1.64
	민속문화재	12	0	0.0
	문화재자료	168	3	1.78
등록문화재	등록문화재	68	4	5.88
총계		1,006	21	2.08

## 4) 과천시 문화축제 및 행사 분석

- 과천시의 지역문화축제는 ‘과천(누리馬)축제’가 유일하며 경기도 내 다른 지자체에 비하면 콘텐츠나 양적으로 다양화해 나갈 필요성이 있음
- 여가 문화가치의 증대에 따른 사회적 니즈를 반영한 다양한 연령층의 유입을 위한 문화축제 개발 및 활성화가 필요함
  - 문화행사의 경우 문화시설 내 프로그램을 제외하고는 주말을 이용한 문화행사(주로 봄·여름) 등 단발적 행사가 주로 이루어져 장기적으로 안정된 프로그램으로 문화향유의 저변을 확대할 방안이 마련될 필요가 있으며, 기존에는 주로 관람형 행사가 많아 향후 시민 참여형 행사가 확대되길 기대함

## 5) 과천시 문화인적자원 및 생활문화자원 분석

- 과천시는 시립예술단 및 시민 예술인을 대상으로 문화활동의 활성화를 위해 적극 지원하고 있으며 다수의 공연실적을 쌓으며 과천시의 대표 인적문화자원이 됨
- 과천시는 저출산 고령화의 인구구조가 뚜렷한 만큼 청소년 교육이나 노인 복지 등을 지원하고 모든 연령층이 문화생활을 향유하고 자기개발의 기회를 확보할 수 있도록 다양한 생활문화시설을 보유하고 운영하고 있음

## 제2절 환경분석 및 정책사례 분석

### 1. 외부환경분석

#### 가. 정치 및 정책 환경분석

##### 1) ‘4차 산업혁명’의 대두와 과천

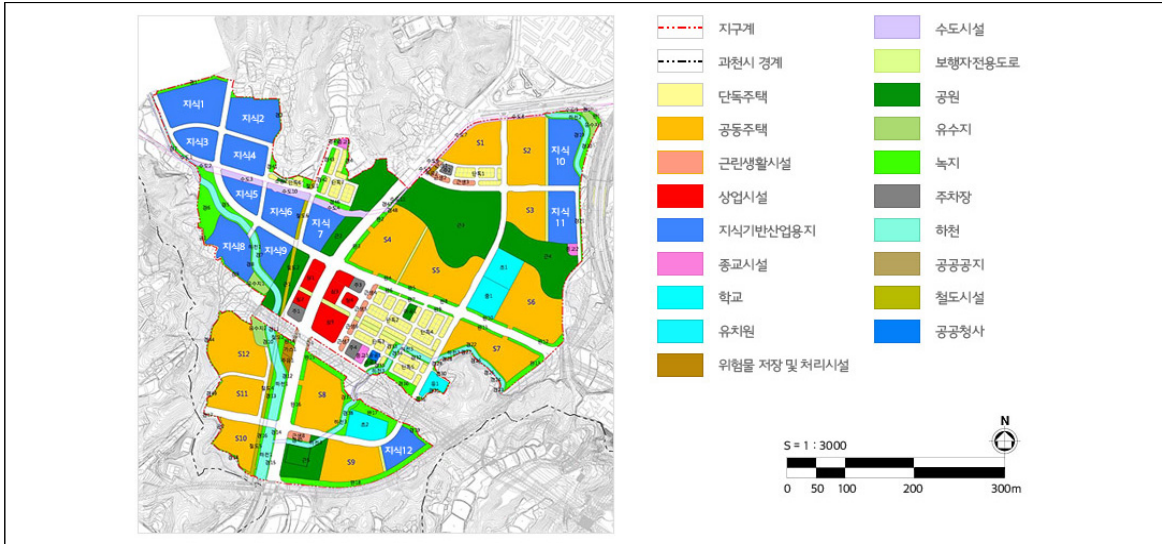
###### ■ 4차 산업혁명

- 4차 산업혁명은 2016년 세계 경제 포럼(WEF: World Economic Forum)에서 처음 사용되었으며 정보통신기술(IT) 기반의 새로운 산업 시대를 대표하는 용어이며 인공지능(AI), 사물 인터넷(IoT), 빅데이터 등 지능 정보기술의 확산과 발전을 통한 산업영역에서의 여러 신기술 개발과 융합을 의미함
  - － 전 세계적으로 4차 산업혁명에 대응하기 위해 다양한 정책을 지원하고 있으며 산업구조의 고도화를 추진하고 있음
- 문화체육관광부는 가상현실(VR), 증강현실(AR) 등 신기술을 기반으로 한 콘텐츠를 개발하고 육성하기 위해서 2017년 126억 원 규모의 사업을 신설하였고 ‘가상현실(VR) 종합지원센터’를 개소하는 등 미래전략사업을 지원하고 있음
- 빅데이터를 기반으로 하는 인공지능의 발달로 인한 자동화 시스템, 기계의 지능화로 인력 노동이 대체되고 일자리 박탈 등의 노동환경의 문제 우려

###### ■ 과천이슈

- 과천시는 새로운 도시로 재도약 할 수 있는 지식정보타운과 복합문화관광단지, 강남벨트조성사업 등 미래성장 동력사업을 육성하는 전략적 정책을 수립하고 추진하고 있음
  - － 과천시의 역점사업으로 추진 중인 ‘강남벨트 조성사업’은 강남권과 인접한 과천의 북부권 일원을 지속가능한 미래창조도시로 조성하여 도시의 자족기능을 확보하고자 함
  - － 강남벨트조성사업과 화훼센터 조성사업을 국책사업인 기업형 임대주택사업에 포함하여 추진하고자 하며, 사업기간은 2016년 6월부터 2020년 12월까지로 기업형 임대주택 용지 조성, 강남벨트 용지 조성, 화훼센터 용지 조성을 그 골자로 하고 있음

- 과천시의 기존 사업에 문화 및 관광산업을 접목함으로써 고부가가치화하여 새로운 일자리 창출하고 지속가능한 첨단지식산업을 발전시키고자 함
- 첨단지능정보혁신단지 ‘브레인빌리지(Brain Village)’를 육성하고, 과천 지식정보타운 조성으로 미래산업으로 성장시킬 수 있는 업무환경이 마련됨
  - 브레인빌리지(Brain Village)
    - ◆ 4차 산업혁명의 도래와 일자리 감소에 적극적으로 대처를 목적으로 4차 산업혁명 친화적 산업구조로 개편하여 과천 지식정보타운의 운영과 함께 산업클러스터를 조성
    - ◆ 과천 지식정보타운과 연계한 업종을 육성하고 관련 연구소 설립, 업체 유치, 고급 인재를 적극적으로 유입하여 고부가가치를 창출하고자 함
    - ◆ 빅데이터, 사물인터넷, CPS(Cyber-Physical System), 인공지능 등 4차 산업혁명과 관련된 주요 기술과 관련된 기업 및 연구소 유치 노력 및 관련 대학원, 대학 캠퍼스 조성 방안 제시
  - 과천 지식정보타운
    - ◆ 과천지식정보타운 공공주택지구 내 과천시 자족기능을 확충하고 지역경제를 활성화하기 위하여 지식기반 산업용지의 공급을 목적으로 함(부지면적 223,599m<sup>2</sup>)
    - ◆ 지식기반 서비스업과 지식기반 제조업 R&D 중심의 첨단업무기능 도입
    - ◆ 수도권 광역교통망의 핵심 요충지로서 경부고속도로, 서울외곽순환도로, 강남순환고속도로, 제2경인고속도로 등이 연결된 편리한 교통망을 구축
    - ◆ 연구, 교육, 주거, 여가, 문화기능 등 복합 생활공간 확보
    - ◆ 관악산, 청계산이 둘러싸인 수려한 자연경관과 전체 단지 면적의 25% 이상이 공원, 녹지 공간으로 조성된 쾌적한 업무환경



[그림 II -6] 과천 지식정보타운 토지계획도

- 국토교통부로부터 ‘철도의 건설기준에 관한 규정’ 개정하여 추진
- 지식기반산업용지 조성을 위한 관계기관 위·수탁협약 체결 및 지구단위 계획 변경 용역추진

## 2) 정치 및 정책 환경의 변화

- 수도권과 경기도와 관련된 연구보고서, 정부보고서 등을 통한 경기도의 정치·정책 환경의 변화는 다음과 같이 정리할 수 있음

〈표 II -18〉 경기도 패러다임의 변화

기본	변화
GDP로 대표되는 양적 성장	행복지수로 대표되는 웰빙 실현사회
동질적 지역사회 개발, 수혜적 복지	다계층, 다문화의 포용사회 실현 생산-소비 복지사회로의 변화
도로율 등으로 대표되는 물리적 개발	공동체사회 개발과 사회적 자본 축적
자원 개발과 석유 기반의 화석연료사회	인공과 자연환경의 공존에 의한 지속가능사회와 신재생에너지 비중이 높아가는 에너지혁명사회로의 전환

자료 : 경기비전2040

- 양적 성장보다는 ‘웰빙’, ‘행복’과 같은 삶의 질을 우선으로 하는 가치관의 변화와 복지, 공동체와 같은 사회적 통합이 주요 이슈임
- ‘100세 시대’가 도래되면서 ‘베이비부머 세대’의 시간적 여유, 안정적 자산 등을 보유한 계층을 위한 문화자원 조성이 필요함
- 여가와 관광, 체육을 융합한 복합적인 맞춤형 생활문화예술 산업 개발 필요

## ■ 경기도 민선 6기 핵심사업의 추진과 비전

〈표 II-19〉 민선 6기 주요 도정사업 추진현황

국가적 과제	주요 도정사업	비전
저성장/청년실업 →오픈플랫폼 기반 신성장	스타트업시티, 경제민주화-동반성장, 데이터혁신, 간편결제 등	NEXT 경제
저출산 고령화/양극화 →육아 인프라/일자리 복지	공보육강화, 플러스복지, 따복공동체, 주거복지비전 등	NEXT 복지
위험/피로사회 →안전, 웰빙사회	굿모닝버스, 안전대동여지도, G-mooc, 4대 테마파크 등	NEXT 서비스&문화
분단/낙후 지역격차, 갈등정치 →통일북부발전, 지역상생, 나눔정치	북부테크노밸리, DMZ세계생태평화공원, 통일경제특구미래도시, 지역 간 상생 등	NEXT 통일&정치

자료 : 경기비전2040

- 경기도의 민선 6기 주요 도정사업은 기반구축 투자비 약 5조 4,862억 원을 소요하고 기반이 구축되면 이후 10년간 22조 1,390억 원의 생산 및 운영효과 발생을 기대함

〈표 II-20〉 민선 6기 핵심사업의 기반구축 투자비와 생산 운영·효과

구분/부문		NEXT경제	NEXT복지	NEXT서비스문화	NEXT통일정치	합계
생산	전체효과(억 원)	224,809	183,665	34,372	92,280	535,126
	경기도(억 원)	162,255	135,074	29,920	54,771	382,021
	비중(%)	72.2	73.5	87.0	59.4	71.4
부가 가치	전체효과(억 원)	67,338	81,157	9,638	29,293	187,426
	경기도(억 원)	48,314	64,545	8,458	19,023	140,340
	비중(%)	71.7	79.5	87.8	64.9	74.9
취업	전체효과(명)	179,300	302,794	13,967	106,873	602,933
	경기도(명)	116,898	237,418	9,859	71,787	435,962
	비중(%)	65.2	78.4	70.6	67.2	72.3
고용	전체효과(명)	129,810	220,588	11,106	76,633	438,138
	경기도(명)	86,284	177,728	8,197	51,824	324,033
	비중(%)	66.5	80.6	73.8	67.6	74.0

자료 : 경기비전2040

- 경기도의 민선 6기 핵심사업은 NEXT경제, NEXT복지, NEXT서비스문화, NEXT통일정치 부문으로 이루어져 있으며 생산 분야에서는 NEXT경제가 투자비가 가장 많고 NEXT서비스문화의 투자비가 가장 적음
- 부가가치와 취업, 고용 분야에서는 NEXT복지의 투자비가 가장 많고 NEXT서비스문화의 투자비가 가장 적음
- NEXT서비스문화 분야는 전체 핵심사업에서 차지하는 투자비 비율은 가장 적으나 전체효과에서 경기도가 차지하는 비율은 높은 편임

#### ■ 과천이슈

- 과천 민선 6기 시정방향은 7개 분야, 46개 실천과제, 54개 단위사업으로 계획되어 있으며, 민선 6기 공약사항 7개 분야는 다음과 같음
  - 미래지향적 지속가능한 도시구현(8개 사업)
  - 투명하고 신속한 재건축지원(5개 사업)
  - 규제개혁을 통한 도시경쟁력 제고(6개 사업)
  - 일자리 창출 및 여성의 일, 가정 양립 지원(6개 사업)
  - 시민 모두가 건강하고 행복한 복지실현(10개 사업)
  - 편안하고 안전한 도시조성(10개 사업)
  - 즐겁고 살맛나는 행복한 도시구현(9개 사업)
- 민선 6기 시정 계획 중 문화예술 분야와 관련된 사업은 주로 ‘즐겁고 살맛나는 행복한 도시구현’ 분야와 관련되어 있으며 구체적인 실천과제로는 ‘친환경 캠핑장, 승마체험장, 탁구전용 체육시설 확충’, ‘관내 관광시설 시민이용편익 확대’, ‘체험이 있는 관광코스 개발’, ‘친환경 자전거도로 확충’ 등이 있음
- 과천 복합문화단지조성을 통한 관광시설 통합적 관리
  - 과천시에는 북부지역에 밀집한 서울대공원, 서울랜드, 렛츠런파크, 국립과천과학관, 국립현대미술관 과천관 5개 주요 시설에 관광객이 편중되어 있고 관악산, 청계산을 방문하는 관광객이 기타 관광지와 과천시 도심방문률이 낮음
  - 관광자원이 풍부한 북부지역과 달리 행정 및 주거 위주의 남부지역과의 부족한 관광 문화 시설로 인해 북부지역과 남부지역의 문화관광시설 편차가 큼

〈표 II-21〉 과천 주요 관광시설 현황

시설명	소유	운영주체	방문객 수
서울대공원	서울시	서울시	4,706,180
서울랜드	서울시	한덕개발주식회사	2,027,877
국립과천과학관	정부(미래창조과학부)	정부(미래창조과학부)	1,321,678
국립현대미술관	정부(문화체육관광부)	정부(문화체육관광부)	709,009
렛츠런파크	정부	한국마사회	3,756,188

자료 : 과천비전 2040 성장계획

- 과천시의 대표적인 관광시설은 미래 일자리 창출과 관광도시로의 성장에 잠재성을 내재하고 있으나 각각 시설이 분절적으로 운영, 관리되고 있어 통합적 관리가 어려움
- 기술이 대체할 수 없는 과천의 체험자원을 활용하여 체험경제 특별지역(T-Cluster)으로서 복합문화단지를 조성하고, 이를 집중 육성하여 과천시의 관광객 유치와 수도권 문화관광 산업의 메카로의 성장을 도모하고자 함
- 과천 관내 5개 관광시설의 통합, 체험경제특별지구 조성을 통해 세계적인 관광지의 이미지 제고를 기대
- 중앙정부청사의 이전
  - 1979년 과천 도시개발기본계획은 행정기능을 분산한 행정도시, 인구집중을 해소하기 위한 전원도시로 계획되었으나 행정중심 복합도시계획에 의하여 중앙정부청사가 세종시로 이전
  - 중앙정부청사의 이전에 따라 현재는 도심의 상권쇠퇴가 발생
  - 과천시의 산업구조는 1, 2차 산업의 비중이 낮고 3차 서비스 산업의 비중이 높은 구조를 가지고 있기 때문에 중앙정부청사의 이전은 과천 산업구조의 부정적 영향을 미침
  - 지역 특성상 개발제한구역(그린벨트)이 대부분이기 때문에 대규모 사업 등 도시 계획에 있어서 중앙정부와의 협의 문제로 과천시의 주도적인 진행이 제도적으로 어려운 상황임
- 뉴스테이 정책(택지개발)의 추진
  - 뉴스테이 사업은 국책사업의 일환으로, 2015년 국토교통부에서 발표한 ‘기업형 주택임대사업 육성을 통한 중산층 주거혁신 방안’을 통해 도입된 정책으로 기업형 주택임대 사업임

- 뉴스테이 사업으로 인한 기존 과천의 ‘친환경 도시’로의 이미지가 훼손되지 않도록 도시 정체성을 유지하고, 동시에 개발과 자연환경 보존의 아젠다를 충족할 수 있는 계획을 수립해야 함

## 나. 경제환경 분석

### 1) 국내외 경제 현황

#### ■ 세계경제<sup>6)</sup>

- 세계경제가 회복단계에 접어들어 따라 선진국의 보호무역주의와 정책의 불확실성, 신흥국의 금융시장 불안 등이 위험요인이 되고 있음
- 세계경제성장률은 3.2% 수준으로 미국, 일본, 중국 등 주요 국가들이 재정확대 정책을 실시하고 신흥국의 경제상황이 호전됨에 따라 2016년의 3.0%보다 개선될 전망이다
  - 미국경제는 민간소비 및 투자 증가세가 유지되고 있고, 고용부문도 점차적으로 개선되는 추세이나 생산부진은 면하지 못하고 있음
  - 유로경제는 실물지표가 양호한 상태로 완만하게 회복세를 유지하고 있는 반면, 정치적 불확실성이 확대되면서 하방위험은 여전히 높은 것으로 평가됨
  - 일본은 생산증가세가 확대되며 수출의 부진이 완화되고 있으나 실물경기는 전반적으로 여전히 미약한 성장세를 보이는 바임
  - 중국경제는 선행지표의 대부분이 상승세를 유지하고 있으며, 수출상황도 완만하게 회복함에 따라 경기급락에 대한 우려가 다소 완화되는 추세임
- 유가가 상승하여 주요 선진국의 물가상승 압력이 점진적으로 높아지고 있지만 최근 공급의 확대가 우려되어 원자재가가 상승세가 둔화되는 추세임
  - 에너지 및 식료품가의 상승으로 선진국의 소비자물가상승률이 물가목표수준에 이르러 자원수출신흥국의 소비자물가상승률은 통화가치 상승으로 하락함
  - 주요 산유국의 감산으로 유가가 비교적 큰 폭 상승하였으나, 미국이 셰일 가스 생산량을 증대하고 원유 재고를 확대하면서 3월 이후 다시 하락하였음
- 미국을 포함한 세계 주요국들의 재정지출의 확대에 의해 향후 세계경제는 완만한 성장세를 유지할 것으로 예측되나 정책의 불확실성 등으로 높은 하방 위험도가 이어질 것으로 평가됨

6) KDI(2017), 「경제전망 2017년 상반기」

- 최근 선진국 경제의 내수가 회복되어 가계와 기업의 심리지표도 호전됨에 따라 주요국들의 성장률 전망이 소폭 상향 조정됨
- 진흥국의 경우에는 일부국의 성장률이 다소 내려갈 전망이나, 수출 증대와 원자재가 안정으로 경기 급락에 대한 우려는 완화될 것으로 예상됨
- 보호무역주의의 강화와 유럽의 정치세태가 불확실해지고 신흥국의 불안한 금융시장 등의 요소로 세계경제를 둘러싼 하방 위험은 보다 확대됨

### ■ 국내경제

- 미국의 금리 인상에 따라 국내 금융시장의 장기금리가 점진적으로 상승하는 가운데, 국내경제의 외환 건전성은 양호한 상태를 유지하고 있음
- 투자부문이 개선되었으나, 민간소비가 위축되며 다소 완만한 성장세를 보임
  - 전해 4/4분기의 경제성장률은 전분기 2.6%이 비해 하락하였으며, 전년 동기 대비 2.4%를 기록하였는데 전기 대비(연율)로 2.0%의 낮은 성장률을 보이고 있음
  - 건설업이 양호한 추세로 제조업도 일부 업종에서 부진이 완화되고 있으나, 서비스업은 둔화되어 경기 개선을 제약하고 있음
  - 건설투자와 설비투자 모두 높은 증가율을 보이고 있으나 투자개선이 건축 부분과 반도체 부문에 국한돼 있음
  - 임금근로자의 증가세가 제조업을 중심으로 둔화되고 있으나, 자영업자는 급격하게 증가하면서 고용의 질이 저하되고 청년층을 중심으로 높은 실업률이 지속되고 있음
- 소비자 물가는 기대인플레이션이 1% 내외로 낮은 수준에 머무르고 있으며, 공급측 요인에 기인하여 2%까지 상승폭이 확대되는 바임
  - 민간소비의 소득증가율이 점진적으로 하락하고 있으며 대내외 불확실성이 지속되며 소비자심리도 위축되어 증가세가 둔화되고 있음
- 세계경제가 완만하게 회복됨에 따라 국내 경제부문의 수출도 점차 개선되고 있는 가운데, 국제유가가 상승하며 경상수지 흑자의 폭은 다소 축소됨
  - 대외수요가 점차적으로 확대되며 반도체산업 호황으로 수출물량이 점진적으로 증가하고, 금액 기준수출입도 유가상승으로 대폭 확대됨
  - 국제유가를 중심으로 수입가가 상승하여 경상수지 흑자폭이 다소 축소되고 있으나 내수개선세는 미미하여 큰 폭의 흑자 추세는 유지되는 바임

## 2) 과천시의 경제적 여건

- 과천시의 가구당 월평균소득은 424만 6천원(2016년 기준)으로, 700만원 이상이 17.8%로 가장 높고, 300~400만원 미만인 15%를 차지하며, 400~500만원 미만이 14.7% 순임<sup>7)</sup>
- 국내 가구당 월평균 소득이 371만원, 맞벌이 가구 월평균소득이 555만 8천 원인 것을 감안하면 과천시의 가구당 월평균 소득은 매우 높은 수준임

〈표 II-22〉 전국, 경기도, 과천시 지역내 총생산

(단위: 십억 원, 만 원)

구분		2010	2011	2012	2013	2014	2015
전국	GDP	1,265,146	1,330,888	1,377,041	1,430,255	1,484,542	
	1인당 생산액	2,561	2,674	2,754	2,848	2,944	
경기도	GRDP	266,562	276,154	288,146	313,670	329,558	350,962
	1인당 생산액	2,303	2,339	2,408	2,584	2,683	
과천시	GRDP	2,646	2,892	2,826	2,639		
	1인당 생산액	3,681	4,030	3,968			

자료: 과천시청(2017), 「과천비전2040 성장계획」

- 가구의 주 소득원은 ‘가구주의 근로(사업)소득’이 60.8%로 가장 높으며, 16%가 ‘배우자 및 기타 가구원의 근로소득’, 9.9%가 ‘공적, 사적 연금 및 퇴직금’ 순임<sup>8)</sup>
- 과천시 지역 내 총생산액은 약 2조 8천억 원으로 2011년의 총생산액과 대비하여 2.3% 감소하였으며, 전국의 평균증감률보다 다소 높은 증가율을 보이고 있음<sup>9)</sup>
- 2017년도 당초예산 기준 과천시의 재정자립도<sup>10)</sup>는 58.09%이며, 이는 유사단체(50만 미만 시) 평균 22.13% 보다 35.96% 높으며, 전년 대비 자립도 상승 요인은 지방세수입 증가, 순세계잉여금 세입재원 증가라고 볼 수 있음<sup>11)</sup>

7) 과천시청(2016), 「과천시 사회조사 보고서」, p.34

8) 과천시청(2016), 「과천시 사회조사 보고서」, p.34

9) 과천시청(2017), 「과천비전 2040성장계획 보고서」, p.15

10) 재정자립도는 지자체가 자립적으로 살림을 꾸릴 수 있는 재정상태를 갖추었는지를 파악할 수 있는 지표이며 재정 운영 자립능력이 우수할수록 100%에 가까움

11) 과천시청(<http://www.gccity.go.kr/>), 2017년 재정공시(예산)

〈표 II-23〉 전국, 경기도, 과천시 재정자립도

(단위: %)

지역별	2010	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017
과천시	48.3	48.4	47.1	48.0	47.3	48.7	48.2	58.1
전국	52.2	51.9	52.3	51.1	50.3	50.6	52.5	53.7
경기도	72.8	72.5	72.6	71.6	67.7	66.6	67.4	70.1

자료: 국가통계포털(<http://kosis.kr>)

- 2017년도 기준 과천시 당초예산의 재정자주도<sup>12)</sup>는 87.03%로, 이는 유사단체 (50만 미만 시) 평균 66.07%보다 20.96% 높은 수치로 과천시의 재정운용은 자율적이라고 볼 수 있음<sup>13)</sup>
- － 전년대비 재정자주도는 0.3% 감소하여 대동소이하나, 항목별로는 지방세와 순세계잉여금 220억 증가, 조정교부금 176억 감소하여 세입항목별로는 변동이 큰 것으로 나타남

〈표 II-24〉 전국, 경기도, 과천시 재정자주도

(단위: %)

지역별	2010	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017
과천시	91.6	91.8	90.1	90.0	87.0	87.9	87.1	87.0
전국	75.7	76.7	77.2	76.6	74.7	73.4	74.2	74.9
경기도	81.5	81.8	81.7	81.4	78.0	75.9	76.9	78.3

자료: 국가통계포털(<http://kosis.kr>)

- 2013년도부터 2017년도까지의 과천시 세출분야에 따른 변동 추이를 살펴보면 2013년의 경우 문화 및 관광 세출분야는 전체 예산의 6.67%를 차지하며, 최근 5년간 가장 높은 비율을 차지하고 있음
- 특히 2014년도의 경우 전년도 대비 1%나 감소하였으나, 2017년 들어서 다시 약 6%에 진입하여 문화예술 및 관광 분야에 대한 지자체의 관심이 증대됐다고 볼 수 있음
- 2017년도 세출분야별 현황을 보면 사회복지, 일반공공행정, 수송 및 교통, 예비비 다음으로 문화 및 관광 세출금액이 높은 비율을 차지하고 있음

12) 재정자주도는 전체 세입에서 지출 용도를 자유롭게 정하여 집행할 수 있는 재원의 비율을 나타내는 지표로 100%에 가까울수록 재정운용이 자율적이라는 것을 의미함

13) 과천시청(<http://www.gccity.go.kr/>), 2017년 재정공시(예산)

〈표 II -25〉 과천시 세출분야별 연도별 현황(일반회계)

(단위: 백만 원, %)

세출분야	2013		2014		2015		2016		2017	
	금액	비중	금액	비중	금액	비중	금액	비중	금액	비중
합 계	203,884	100	178,969	100	178,124	100	196,098	100	206,232	100
일반공공행정	36,869	18.08	33,377	18.65	37,243	20.91	32,049	16.34	33,979	16.48
공공질서 및 안전	1,547	0.76	1,228	0.69	1,273	0.71	1,500	0.76	1,608	0.78
교 육	10,414	5.11	5,936	3.32	5,436	3.05	6,185	3.15	6,681	3.24
문화 및 관광	13,595	6.67	10,206	5.70	8,931	5.01	10,831	5.52	12,359	5.99
환경보호	13,562	6.65	11,641	6.50	10,419	5.85	12,071	6.16	10,491	5.09
사회복지	47,629	23.36	47,630	26.61	43,678	24.52	48,622	24.79	49,834	24.16
보 건	2,722	1.34	2,583	1.44	2,832	1.59	3,365	1.72	3,256	1.58
농림해양수산	4,362	2.14	2,855	1.60	2,509	1.41	3,840	1.96	3,655	1.77
산업·중소기업	2,279	1.12	768	0.43	823	0.46	1,232	0.63	1,217	0.59
수송 및 교통	15,631	7.67	12,937	7.23	12,722	7.14	12,512	6.38	15,867	7.69
국토 및 지역개발	9,961	4.89	6,094	3.41	6,967	3.91	7,650	3.90	8,212	3.98
과학기술	87	0.04	0	0.00	0	0.00	0	0.00	0	0.00
예비비	4,976	2.44	3,460	1.93	3,210	1.80	13,678	6.98	14,506	7.03
기 타	40,249	19.74	40,253	22.49	42,082	23.63	42,564	21.71	44,568	21.61

자료: 과천시청(<http://www.gccity.go.kr>), 2017년 재정공시(예산)

## 3) 과천시 노동시장 구조

- 과천의 경제활동 인구는 2016년 기준 약 3만 1천 명이며, 비경제활동인구는 약 2만 5천 명인 것으로 나타나며, 경제활동참가율은 2016년 기준 54.7%이나 이는 경기도 전체의 경제활동참가율(64%)에 비해 낮은 비율이라고 볼 수 있음

〈표 II -26〉 과천시 경제활동인구

(단위: 천명, %)

연도	비경제활동인구	경제활동인구	고용률	실업률
2013	25.9	32.8	54.4	2.7
2014	26.4	32.3	52.3	4.9
2015	26.9	31.9	52.9	2.6
2016	25.4	30.7	52.6	3.9

자료: 국가통계포털(<http://kosis.kr>), 시군(9개도)별 경제활동인구 총괄

〈표 II-27〉 전국, 경기도, 과천시 경제활동참가율

(단위: %)

지역별	2008	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015	2016
과천시	53.4	52.6	52.3	53.1	53.9	55.9	55.0	54.3	54.7
전국	61.5	60.8	61.0	61.1	61.3	61.5	62.4	62.6	62.8
경기도	62.2	61.3	61.5	61.2	61.6	61.8	63.4	64.0	64.0

자료: 국가통계포털(<http://kosis.kr>)

- 2016년 과천시와 경기도의 고용률을 살펴보면 각각 52.6%, 61.5%로 과천은 경기도 평균보다 도시의 자족기능이 약화돼 있음을 알 수 있으며, 이는 뚜렷한 지역산업이 없어 고용률과 실업률 증감에 영향을 미치지 않기 때문이라고 볼 수 있음<sup>14)</sup>

〈표 II-28〉 전국, 경기도, 과천시의 고용률

(단위: %)

지역별	2008	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015	2016
과천시	52.2	51.6	51.3	51.3	52.1	54.4	52.3	52.9	52.6
전국	59.5	58.6	58.7	59.1	59.4	59.5	60.2	60.3	60.4
경기도	60.2	58.9	59.0	59.1	59.5	60.0	61.3	61.4	61.5

자료: 국가통계포털(<http://kosis.kr>)

〈표 II-29〉 전국, 경기도, 과천시의 실업률

(단위: %)

지역별	2008	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015	2016
과천시	2.4	2.0	1.9	3.4	3.3	2.7	4.9	2.6	3.9
전국	3.2	3.6	3.7	3.4	3.2	3.1	3.5	3.6	3.7
경기도	3.2	3.9	4.0	3.5	3.3	3.0	3.4	3.9	3.9

자료: 국가통계포털(<http://kosis.kr>)

### 3) 산업구조

- 과천시의 경제구조는 생산보다는 소비가 주를 이루고 있으며, 주산업은 정부 과천청사를 중심으로 한 공공서비스업이나 중앙정부청사의 이전으로 상권쇠퇴가 발생하여 도시경제 침체 시점에 있음<sup>15)</sup>
- 주거지와 직장소재지가 분리돼 있는 과천시민이 많은데 이는 서울과의 높은 접근성을 갖고 있고 행정도시로 계획된 도시이기 때문임<sup>16)</sup>

14) 과천시청(2017), 「과천비전 2040성장계획 보고서」, p.17

15) 과천시청(2017), 「과천비전 2040성장계획 보고서」

- 과천시는 경기도 내 타시도보다 규모가 작은 소도시이기 때문에 주거지와 직장소재지가 다른 주민이 많은데 이는 전형적인 서울 위성도시의 특징이라고 볼 수 있음

〈표 II-30〉 사업대분류별 사업체 수(전산업)

(단위: 개소)

지역별	2008	2009	2010	2011	2012	2013	2014
과천시	3,319	3,311	3,409	3,497	3,540	3,690	3,694
전국	3,264,782	3,293,558	3,355,470	3,470,034	3,602,476	3,676,876	3,812,820
경기도	651,428	660,008	687,022	720,851	751,108	773,216	810,260

자료: 국가통계포털(<http://kosis.kr>)

〈표 II-31〉 인구 천 명당 사업체 수(전산업)

(단위: 개소)

지역별	2008	2009	2010	2011	2012	2013	2014
과천시	47.77	45.95	47.16	48.60	49.81	52.28	52.65
전국	65.90	66.17	66.42	68.40	70.71	71.90	74.28
경기도	57.69	57.59	58.29	60.39	62.11	63.20	65.57

자료: 국가통계포털(<http://kosis.kr>)

〈표 II-32〉 인구 천 명당 종사자 수(전산업)

(단위: 명)

지역별	2008	2009	2010	2011	2012	2013	2014
과천시	474.32	475.86	479.71	486.92	440.68	443.92	447.52
전국	328.79	337.89	349.34	356.63	364.47	374.91	387.70
경기도	304.51	310.51	318.09	328.41	334.47	348.13	361.86

자료: 국가통계포털(<http://kosis.kr>)

- 2015년 기준, 과천시의 전체 사업체 수는 3,662개소로 2013년보다 28개 감소하였음
- 도매 및 소매업(33%)과 숙박 및 요식업(14%)으로 가장 높은 비중을 차지하며, 전체 사업체 수의 절반가량을 차지하며 3차 서비스산업의 비중이 매우 높음
  - 도매 및 소매업은 1,324개소로 전체 사업체 수의 약 33% 정도를 차지하며, 숙박 및 음식점업(536개소)이며 전체 사업 수의 약 14%를 차지함
  - 주거지가 밀집돼있으며, 행정기관이 다수 위치해 있고, 서울 중심부와의 접근성이 높은 과천의 지역적 특성이 산업구조에 영향을 미침

16) 과천시지(<http://www.gcbook.or.kr/>)

〈표 II-33〉 과천시 산업별 사업체 수 및 종사자 수 추이

(단위: 개소, 명)

구분별	사업체수			종사자 수		
	2013	2014	2015	2013	2014	2015
합계	3,690	3,694	3,662	31,331	31,396	33,526
농업 임업 및 어업	2	4	4	10	29	37
제조업	81	80	80	366	380	363
전기 가스 증기 및 수도사업	3	3	3	119	184	204
하수·폐기물 처리 원료재생 및 환경복원업	13	10	10	134	123	128
건설업	129	140	153	1,466	1,799	2,239
도매 및 소매업	1,400	1,362	1,324	4,882	4,864	5,404
운수업	296	298	277	819	944	947
숙박 및 음식점업	534	546	536	2,401	2,595	2,511
출판 영상 방송통신 및 정보서비스업	32	43	44	2,069	2,154	1,982
금융 및 보험업	35	34	32	661	536	590
부동산업 및 임대업	191	194	199	724	721	815
전문 과학 및 기술 서비스업	112	118	120	3,580	3,068	3,695
사업시설관리 및 사업지원 서비스업	46	47	53	1,383	1,185	1,428
공공행정 국방 및 사회보장 행정	30	31	31	3,815	4,084	3,953
교육 서비스업	241	231	241	1,954	1,848	2,005
보건업 및 사회복지 서비스업	142	147	149	1,401	1,359	1,574
예술 스포츠 및 여가관련 서비스업	86	86	88	4,583	4,526	4,651
협회 및 단체 수리 및 기타 개인 서비스업	317	320	318	964	997	1,000

자료: 국가통계포털(<http://kosis.kr>), 산업대분류별 사업체총괄

## 다. 사회 및 문화 환경 분석

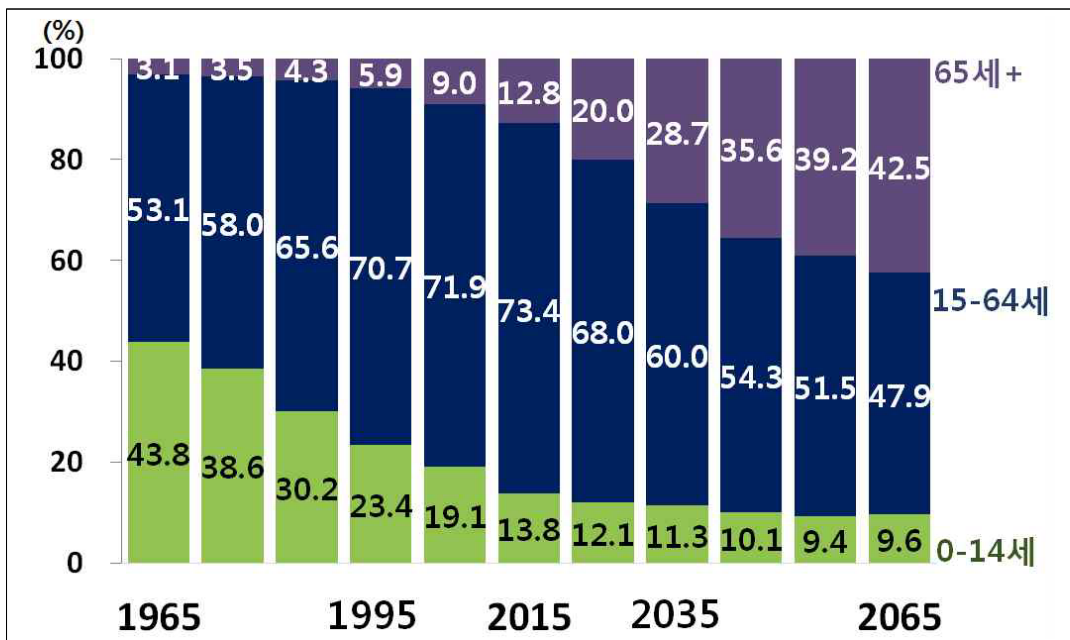
### 1) 저출산 고령화 현상과 인구구조의 변화

#### ■ 인구구조 변화와 미래사회 환경 분석

- 전 세계적으로 의료기술의 발달과 기대수명의 연장으로 노인인구가 급증하였고, 저출산으로 인한 생산가능인구의 축소 등 인구구조의 변화가 뚜렷함
  - 미래사회는 초고령화 시대가 예상됨에 따라 ‘양적 성장’ 보다는 ‘삶의 질’, ‘건강수명’ 중심의 라이프스타일 변화가 예상됨
- 싱글족이나 만혼, 비출산 선호현상 등으로 인해 1-2인 가구의 증가로 가족 규모 축소와 다문화 가정 등 다양한 가족 형태의 등장

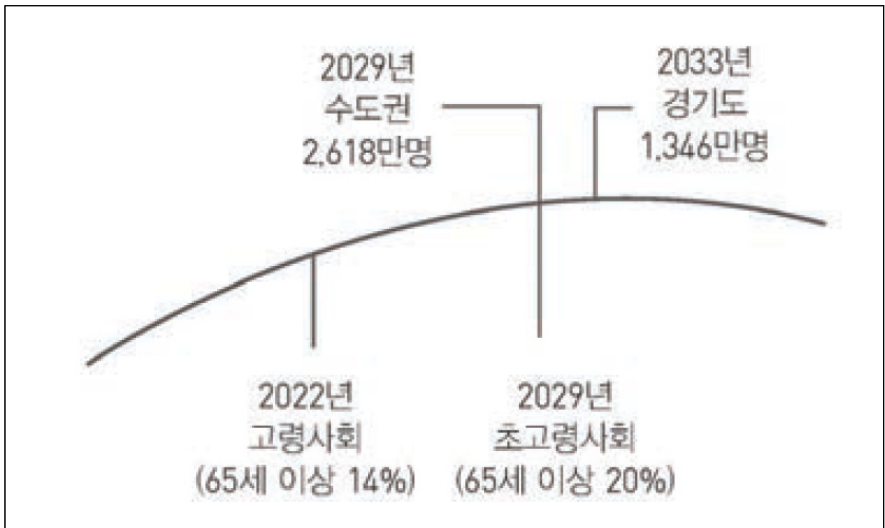
## ■ 전국과 경기도의 인구구조 변화

- 전국 연령별 인구구성비를 살펴보면 2015년 대비 65세 이상의 고령화 인구가 12.8%로에서 2065년에는 42.5%로 급증할 것으로 예상되며, 생산가능인구인 15-64세 인구는 지속적으로 감소하여 2015년 73.4%에서 2065년 47.9%로 감소할 것으로 전망
- 전국적으로 65세 이상 고령인구는 2015년 645만명(12.8%)에서 2025년에는 1,000만 명을 넘어 2045년에는 1,818만명(35.6%)에 도달할 것으로 전망됨



자료 : 통계청(2016), 장래인구추계(2015-2065년)

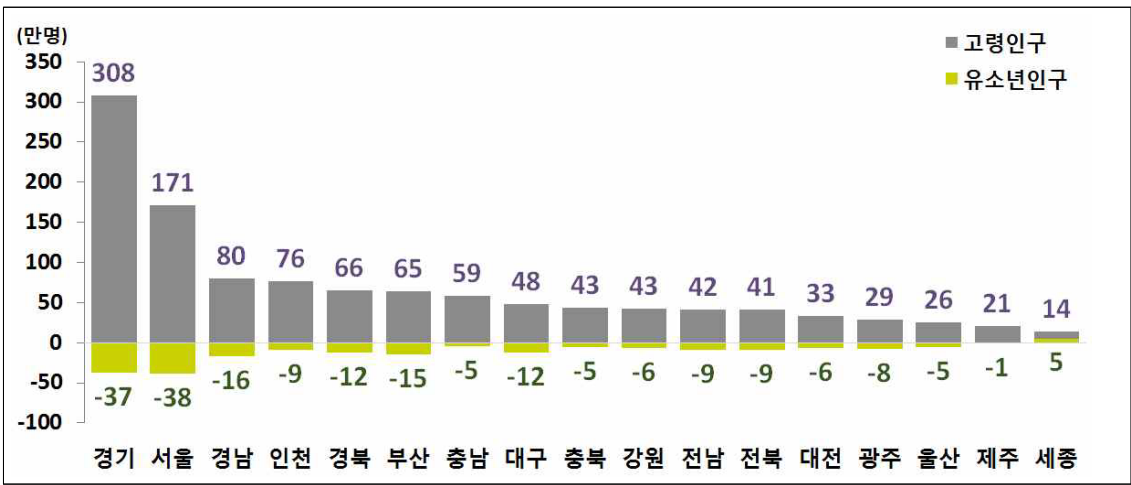
[그림 Ⅱ-7] 전국 연령별 인구구성비(1965-2065년)



자료 : 경기비전 2040

[그림 II-8] 경기도의 인구피크 도달 시점

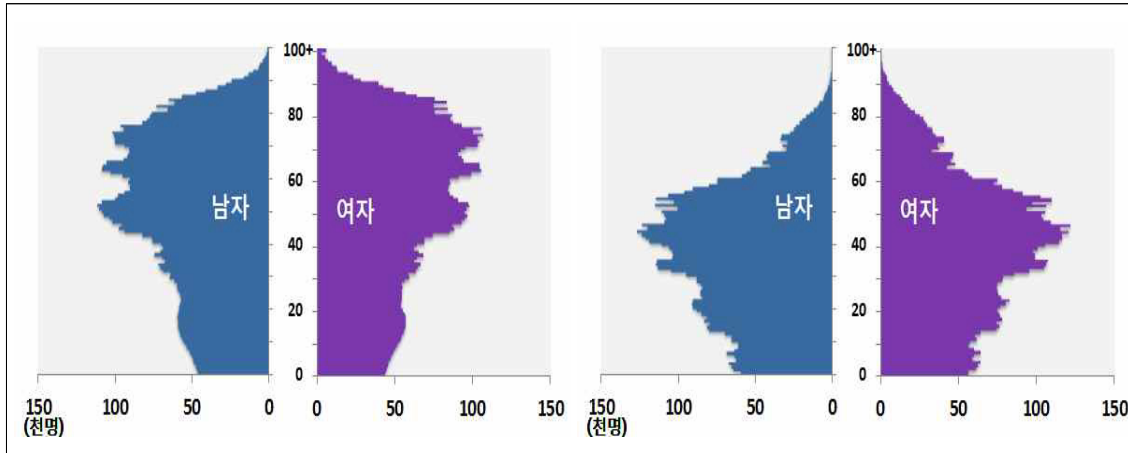
- 경기도의 인구 피크 도달 시점을 살펴보면, 경기도 인구의 고령화가 계속 진행되어 2022년경 고령사회(65세 이상 인구 14%), 2029년경에 초고령사회(20% 상회)로 진입할 전망이다



자료 : 통계청(2017), 장래인구추계 시도편(2015-2045년)

[그림 II-9] 시도별 고령인구 및 유소년 인구 증감 예측 (2015년 대비 2045년 예측)

- 시도별 고령인구 증감 예측 자료를 살펴보면, 2045년 경기지역에는 고령인구가 약 308만 명에 육박할 것으로 예상되며 유소년 인구는 크게 줄어 약 37만 명 정도의 감소가 예상됨



자료: 통계청(2017), 장래인구추계 시도편(2015-2045년)

[그림 II-10] 2015년 경기도 인구피라미드(좌)와 2045년 인구 피라미드(우)

- 경기도 인구피라미드를 살펴보면 2015년에는 중간 연령층이 많은 항아리형 구조였으나, 2045년(예측)에는 아랫부분이 좁고 윗부분이 넓어지는 역삼각형 모양의 고령화 사회 형태로 변할 것으로 예측됨

#### ■ 과천 이슈

- 2017년 6월 기준 과천시의 인구(주민등록인구) 중 연령별 인구는 0~19세 11,383명(20.16%), 20~64세 39,386명(67.07%), 65세 이상 7,498명(12.77%)로 고령화 현상이 뚜렷함
  - 과천시는 이러한 고령화, 생산인구의 감소, 다양한 가족형태 등에 따른 인구구조의 변화를 파악하고 이에 따른 도시 정체성 확립이 필요
  - 노인 인구 증가에 대응하여 노인 복지 서비스 및 의료서비스 확충 등(특히 응급의료시설과 보건의료기관의 증가)의 복지 정책의 개정이 필요하며 노인의 경제활동을 활성화 시킬 수 있는 전략적 일자리 창출 방안 모색이 필요
- 과천시의 아파트 재건축 사업과 뉴스테이 사업 및 지식정보타운 사업 등으로 인한 도시 활성화에 따른 생산가능인구의 유입이 예상되나 향후 지속적인 인구 유입과 자연인구 증가를 위한 대응책이 필요
- 과천 시민의 삶의 질 향상과 평생학습의 중요성이 커짐에 따라 평생학습센터 및 연령별 맞춤 문화교육센터의 평생교육프로그램 콘텐츠의 확충과 발전 전략이 요구
  - 건강한 삶을 중시하는 풍토가 형성되고 개인의 건강과 피트니스에 관한 사회적 관심이 증대되고 있음에 따라 변화하는 체육환경 및 수요를 반영하여 생활체육 시설 확대 증진과 스포츠 복지를 실현하고자 함

- 과천시 문화체육과는 직장 운동경기부 및 학교운동부 합동 숙소를 건립하여 엘리트체육 환경을 조성하고자 함
  - 과천시 문화체육과는 관문체육공원 제2실내체육관을 건립하고, 지역 내 체육시설을 신규 설치 및 노후시설을 보수하여 쾌적한 체육시설을 확충함

## 2) 포용적 지역공동체 문화

### ■ 포용적 공동체 발전과 사회통합

- 급격한 사회 변화와 도시화로 인해 과거 유기체적 공동체가 무너지고 지역과 이웃에 대한 관심 저조로 이어지면서 최근 다시 사회통합과 지역공동체 형성이 화두로 떠오름
  - 사회적 갈등 해소 방안으로서 공동체나 근린커뮤니티 형성을 위한 정책적 관심이 증대되었고, 이웃과의 교류를 기반으로 사회통합과 포용적인 공동체 발전이 중요하다는 인식이 확산되고 있음
  - 저성장 경제 상황 속에서 높은 실업률 문제를 해결하고 지역경제 활력에 도움이 될 것으로 기대됨
- 경기도의 ‘따복공동체’는 이러한 공존사회로의 사회통합과 지역공동체 형성을 위한 발판을 마련하고 있음
  - ‘따복공동체’는 경기도 민선 6기 비전을 담은 ‘넥스트 경기 2014 경기도정 19대 과제’중 하나로, ‘따뜻하고 복된 공동체’의 줄임말임
  - 이웃과의 소통과 교류를 통해 일자리, 교육, 복지, 주거 환경 등 마을 공통의 문제를 스스로 파악하고 해결해나가며 정보를 공유하고 이웃 간 신뢰를 회복하는 것을 목적으로 함
  - 주민모임, 마을교육, 현장체험, 문화공연, 마을축제, 공동육아 등 공동체 활동 전반을 지원하기 위해 공모와 현장조사를 통해 마을공동체를 선정하고 마을 컨설팅을 운영 및 주민 교육, 활동가 양성 등을 지원함
  - 지역사회 커뮤니티는 지역공동체와 지역 사회경제 활성화에 도움이 되며 취약계층 소외와 일자리 불안 등을 해결할 수 있는 방안이 됨

■ 과천이슈

- 과천시는 세대 간 상생, 현세대와 미래세대 간의 포용과 자연과 인간의 상생, 전통과 현대의 공유 등이 주요한 이슈로 ‘지속가능한 포용 도시’로 나아가고자 함
  - 과천시는 주민생활지원실 내 사회적공동체팀을 운영하여 공동체(파복마을) 업무를 총괄하고 사회경제적 조직 및 마을기업 발굴 육성을 관리하고 있음
  - 과천시는 중장기 사업으로 클럽형 문화활동을 구축하기 위해 문화 소모임 연합체를 결성하고 문화 활동을 하는 동회와 동아리 모임을 연합하여 지역문화를 발전시키고 과천시내 문화활동 네트워크를 활성화하고자 함

3) 자연친화적 도시환경의 변화와 지속가능한 개발

■ 자연과 자연환경이 공존하는 지속가능사회

- 전 세계적으로 기후변화와 에너지 자원 고갈로 인한 생태계 파괴가 심각해지면서 미래지향적 자연보호와 인간과 자연의 공존과 상생을 중요과제로 삼고 있음
  - OECD가 발표한 「2017 제3차 한국환경성과평가보고서」에 따르면, 한국은 OECD 가입국가 중 온실가스 배출량이 전체 2위를 차지해, 터키 다음으로 증가세가 높은 것으로 나타남
  - 최근 초미세먼지 확산 등 대기오염에 따른 건강 위협과 조기사망률의 급증
- 최근 자연친화적 환경을 조성하기 위해 신재생에너지원을 개발하는 등 미래 자연환경을 위한 개선의지와 환경의식이 변화하는 추세임
  - 친환경산업을 육성하여 산업적 효과뿐 아니라 자연환경 훼손을 줄이는 방안을 모색해야 함
- 도심화의 확산에 따라 ‘친환경도시’와 같이 깨끗하고 쾌적한 환경의 도시에 대한 선호도가 높아지고 자연환경의 보존과 도심개발의 적절한 타협이 필요함을 인식
  - ‘100세 시대’가 도래하면서 ‘개발’ 및 ‘성장’보다는 ‘건강’, ‘웰빙’ 등 삶의 질을 높이하고자 하는 개인의 가치관 변화

### ■ 과천이슈

- 과천시는 전체 면적 중 85.2%가 그린벨트 구역으로 지정된 녹지와 생태자연 환경이 타 지역에 비해 우수하게 보존되어 있어 친환경 도시로서 성장할 수 있는 여건이 갖추어져 있음
  - 「과천비전 2040 성장계획」에 의하면 과천시의 도시정체성 조사결과, 친환경 도시가 23.0%, 행정도시 18.9%, 문화예술관광도시 18.9% 순으로 ‘친환경 도시’로 인식하고 있음
- 최근 택시개발사업 및 재건축사업 등에 따라 ‘전원도시’, ‘쾌적한 도시’의 기존 이미지가 훼손되고 있는 개발 계획과 충돌하지 않는 친환경 건강도시로서의 이미지 제고를 지향해야 함
- Eco-Tech 국제 비즈니스 센터 추진
  - 과천시의 특성상 2, 3차 산업이 대부분이며 농업·임업 등의 1차 산업의 비중이 매우 적으나, 화훼·작물재배업은 자생적으로 형성되었고 국내 최대 화훼 전문매장이 입지해 있는 등 규모가 큼

〈표 II-34〉 과천 화훼산업 현황

구분	계	초화	분화	절화
면적(ha)	173.9	72.5	89.2	12.2
농가수(호)	390	152	217	21

자료: 과천시청 홈페이지

- 화훼 경매단지, 화훼전문매장 조성, 화훼 R&D 구축 등을 통한 화훼산업 활성화하고, 4차혁명 친화산업으로 육성 발전할 수 있는 Eco-Tech 국제 비즈니스 센터 유치
- Eco-Tech 국제비즈니스센터는 지역경제를 활성화시키고 도시 농업으로 인한 사회적 일자리를 확대하여 과천만의 친환경 산업으로의 발전 가능성이 있음
- 과천 북부권 일원은 정부 제안에 따라 화훼센터 건립을 포함한 강남벨트 사업을 뉴스테이사업에 포함하여 추진
- 과천·주암 뉴스테이사업과 관련하여 화훼산업 농가를 위한 유통센터 조성을 추진하고 있으나 안정적인 화훼·작물재배업으로 성장할 수 있는 육성 필요
- 친환경 라이프스타일을 추구하는 현재 트렌트와 부합

## 라. 기술 환경 분석

### 1) 문화예술과 기술의 융합

- 현대사회는 급격한 사회변화에 따라 전 산업의 패러다임이 변화하고 있으며, 이에 따라 문화산업 또한 타 산업과의 융·복합이 이뤄지며 변모하는 추세임<sup>17)</sup>
  - 삶의 질 개선에 대한 요구가 증가하고 디지털 및 스마트 기술이 발전됨에 따라 소비자와 기술의 요구에 반응하면서 산업의 패러다임이 변화되고 있는데 특히 문화산업은 타 산업 대비 기술의 진보와 문화 소비자의 요구에 민감하게 반응하는 산업임
  - ICT 기술발전으로 인하여 스마트 기술 등 기술이 진보함에 따라 나노, 바이오, 인지과학 등 융·복합 등을 통해 기술혁신이 이뤄짐
- 문화기술(CT)이란 영화, 게임, 애니메이션 등 ‘문화상품(콘텐츠)’ 전반의 창작·기획·제작·표현·유통에 활용되거나 이와 관련된 서비스에 사용되는 기술을 의미함<sup>18)</sup>
  - 문화기술은 문화산업을 발전시키는데 필요한 기술로서 이공학적인 기술뿐만 아니라 인문사회학, 디자인, 예술 분야의 지식과 노하우를 포함한 복합적인 기술을 총칭함<sup>19)</sup>
  - 문화기술은 세부적으로 크게 응용기술 부분과 기반 기술로 분류할 수 있는데, 응용기술 부분은 프로그래밍, 그래픽, 사운드, VR, AR 등과 같이 제작이나 표현기술과 관련된 것임
  - 기반 기술 부분은 콘텐츠 상품의 작품화(기획, 창작), 콘텐츠 사업자에 의한 상품화(개발, 제작), 미디어탑재(서비스, 네트워크, 솔루션, 소프트웨어, 하드웨어 지원), 전달(유통, 마케팅) 등을 일컬음<sup>20)</sup>
- 문화기술은 문화콘텐츠 산업의 가치사슬 단계에서 부가가치 창출이 가능하며, 문화콘텐츠산업에 있어서 저비용고효율 효과를 창출할 수 있는 기회요인임
  - 문화기술은 콘텐츠의 기획과정에서 소비과정에 이르기까지 콘텐츠산업의 전체 가치사슬에 걸쳐 영향을 미치게 되는데, 단순한 공학기술력 뿐만 아니라 상상력과 창의력을 실현하는 콘텐츠를 가능케하는 인문학적 감성과 접근이 필요함<sup>21)</sup>

17) 한국콘텐츠진흥원(2017), 「문화기술(CT) 로드맵 2020 수립 연구」

18) 한국콘텐츠진흥원(2012), 「CT R&D 기본계획」

19) 김효영, 박진완(2013), 「문화콘텐츠 특수성을 반영한 문화기술(CT) 분류체계 연구」, 한국콘텐츠학회 논문지 제13권 제5호

20) 한국과학기술기획평가원(2011), 「문화기술 R&D 동향 및 시사점」

21) 한국콘텐츠진흥원(2015), 「우수 문화콘텐츠 상설전시관 구축 및 운영 기술개발 연구」, p.14

- － 정보화사회, 지식기반 경제에서는 정보기술과 정보산업이 사회의 주성장 동력이었다면, 상상력과 감성이 중시되는 창조 기반경제 사회에서는 문화기술과 문화콘텐츠산업이 주축을 이루고 있음<sup>22)</sup>

〈표 II -35〉 문화기술의 개념에 대한 정의

구분	포괄	협의	광의
원광연(2000) 유승호(2001)	각종 문화상품의 부가 가치를 높이기 위해 소요되는 모든 형태의 유무형의 기술		
CT 중장기계획 (2005)	인간의 문화적 삶을 풍요롭게 하는 일체의 기술	문화산업을 발전시키는데 필요한 기술	이공학적인 기술뿐만 아니라 인문사회학, 디자인, 예술분야의 지식과 노하우를 포함한 복합적인 기술을 총칭
2005년 문화기술연구 (2005)	문화콘텐츠의 창작 및 제작, 유통에 이르기까지 문화산업을 발전시키는데 필요한 특화된 기술		
CT 표준화 추진방안 연구 (2006)	인간이 영위하는 삶의 질을 향상시키고 문화 예술 발전을 촉진시키는 기술	문화콘텐츠 기획, 상품화, 미디어 탑재, 전달 등의 가치 사슬(Value Chain) 과정에 사용되는 기술	이공학적인 기술뿐만 아니라 인문사회학, 디자인, 예술분야의 지식과 노하우를 포함한 복합적인 기술
CT 연구개발 기본계획 (2008)	영화, 게임, 애니메이션 등 문화상품(콘텐츠) 전반의 창작, 기획, 제작, 표현, 유통 등에 활용되거나 관련된 서비스에 사용되는 기술	인간에게 행복을 느끼게 하는 문화상품의 창작, 기획, 제작, 표현, 유통, 서비스에 필요한 기술	이공학적인 기술뿐만 아니라 인문사회학, 디자인, 예술분야의 지식과 노하우를 포함한 복합적인 기술을 총칭
문화산업백서 (2008)	삶의 질 향상과 지속 가능한 발전을 지향하고 창의, 감성 문화를 발전·확산시키기 위한 요소기술 및 융합기술		
한국콘텐츠진흥원 (2009)	인간이 영위하는 삶의 질을 향상시키고 문화 예술발전을 촉진시키는 기술	문화콘텐츠 기획, 상품화, 미디어 탑재, 전달 등의 가치 사슬(Value Chain) 과정에 사용되는 기술	이공학적인 기술뿐만 아니라 인문사회학, 디자인, 예술분야의 지식과 노하우를 포함한 복합적인 기술을 총칭
콘텐츠산업 백서(2011)		영화, 게임, 방송영상, 가상현실 등 콘텐츠 전반의 창작·기획, 제작·표현, 유통 등에 활용되거나, 관련된 서비스에 사용되는 기술	이공학적인 기술뿐만 아니라 인문사회학, 디자인, 예술분야의 지식과 노하우를 포함한 복합적인 기술을 총칭

자료: 한국콘텐츠진흥원(2017), 「문화기술(CT) 로드맵 2020 수립 연구」, p.106

22) 한국과학기술기획평가원(2009), 「문화기술 육성을 위한 전략 방안」, 2009-1호(통권 제 12호)

- 예술과 기술이 융합된 첨단예술 콘텐츠가 각광 받고 있는데, 문화기술은 문화 콘텐츠의 신서비스 개발 및 콘텐츠 서비스의 효율적 운영 등 비기술적인 지식 창출의 일환이므로 지속적인 연구개발을 통하여 기술 접목이 필요함<sup>23)</sup>

〈표 II -36〉 미래 유망신기술(6T) 분류 중 CT(문화기술) 분야 세부기술 분류

구분	기술명(소분류)
문화콘텐츠	가상현실 및 인공지능 응용기술
	디지털 영상, 음향 및 디자인 기술
	디지털 콘텐츠 저작도구
	게임엔진 제작 및 기반 기술
	기타 문화콘텐츠 기술
생활문화 (사이버커뮤니케이션 등)	사이버 커뮤니케이션 기술
	인터랙티브 미디어 기술
	제품 디자인 기술
	기타 생활문화 기술
문화유산	문화원형 복원 기술
	기타 문화유산 기술

- 정부의 정책적 흐름에 따라서 문화산업 개발에 대한 관점이 변화하고 있음<sup>24)</sup>
  - 문화체육관광부의 문화기술 R&D 사업은 기술적 측면에서의 접근보다는 문화산업에 직접적으로 연관된 응용·개발 기술에 초점을 맞춰 이뤄졌으며, 현재의 문화기술개발은 문화산업 선도형 기술개발에 초점을 두고 있음
  - 문화산업진흥법 제4조(문화산업의 중·장기 기본계획 수립 등)에 의거하여 문화기술의 개발·보급을 촉진하기 위해 문화기술 중장기 계획 수립하였으며, 제1차 문화기술 기본계획(2009~2013)은 2008년 12월에 수립됨
  - 2013년에는 제1차 계획의 추진실적을 점검하고, ‘창조경제’시대로 세계경제 패러다임 변화, 한류 확산으로 한국문화에 대한 세계적 관심증대, 계층·지역·세대 간 문화격차 확대 등의 환경변화를 반영하여 제2차 문화기술 기본계획을 수립함<sup>25)</sup>
  - 2015년 콘텐츠산업진흥 시행계획 수립하여 5대 추진전략을 기본으로 국내 콘텐츠의 수출 확산 및 보호를 중심으로 하는 실천과제를 도출한 바 있음

23) 한국과학기술기획평가원(2011), 「문화기술 R&D 동향 및 시사점」

24) 한국콘텐츠진흥원(2017), 「문화기술(CT) 로드맵 2020 수립 연구」

25) 문화체육관광부(2013), 「제2차 문화기술 R&D 기본계획(안)」

〈표 II-37〉 국내 문화기술 정책의 방향 및 내용

연도	문화기술 정책 방향
1994~2000 (전정책기)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 1994년 CT개념 제안 이후 관심 증대</li> <li>- CT에 대한 실질적 정책 지원은 이루어지지 않은 단계</li> </ul>
2001~2004 (정책진입기)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 2001년 8월 국가경제자문회의에서 차세대 성장 산업으로 채택</li> <li>- 2002년부터 예산 편성, 한국문화콘텐츠진흥원을 통한 연구 시작</li> <li>- 문화산업 발전을 촉진하는 문화콘텐츠 기술로 규정</li> <li>- 2003~2004년 〈CT 개발계획〉 수립</li> </ul>
2005~2008 (기반정책기)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 문화콘텐츠기술개발(2005~2006), 문화산업 기반강화(2007), 콘텐츠산업 창작역량 강화(2008) 차원의 지원</li> <li>- 2005년 〈CT 비전 로드맵〉 수립</li> <li>- 2007년 〈문화기술(CT) 개발 5개년 계획〉 수립</li> <li>- 2008년 콘텐츠 진흥체계가 문화관광부로 일원화</li> <li>- 2008년 〈CT R&amp;D 기본계획〉 수립</li> </ul>
2009~2012 (진흥정책기)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- CT를 콘텐츠산업 관련 정책의 하나로 규정</li> <li>- 2009년 3P제도 도입</li> <li>- CT분야 표준분류체계 개정 고시</li> <li>- CT R&amp;D 및 성과확산 정책의 기본틀 마련</li> </ul>
2013~ (문화우위정책기)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 정부조직개편으로 원천기술 관련 지원 이관</li> <li>- 문화산업 중심의 지원책으로 방향 전환</li> </ul>

자료: 한국콘텐츠진흥원(2015)

- 2017년에는 ‘글로벌 문화산업 기술 강국 실현’을 문화체육관광부의 비전으로 설정하고 이를 실현하기 위하여 문화기술 역량 강화, 창의적 문화기술로 문화융성 실현, 문화기술 활용성 제고를 골자로 하는 전략목표를 수립함

〈표 II-38〉 제2차 문화기술 R&amp;D 기본계획(요약)

구분	내용	
비전	글로벌 문화산업 기술 강국 실현	
2017 전략목표	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 문화기술 역량 강화(선진국 대비 기술수준 향상)</li> <li>- 창의적 문화기술로 문화융성 실현(문화여가행복지수)</li> <li>- 문화기술 활용성 제고(기술 사업화 증가)</li> </ul>	
중점 투자 분야	문화산업 경쟁력 제고	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 중점 분야별 문화콘텐츠 역량 강화</li> <li>- 문화예술 첨단화</li> <li>- 저작권 보호 및 이용 활성화</li> </ul>
	R&D를 통한 국민행복 증진	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 문화복지형 R&amp;D 추진</li> <li>- 관광서비스 혁신 및 지역문화유산 가치 제고</li> <li>- 스포츠 과학을 통한 국민건강 증진</li> </ul>
추진기반	창조형 R&D 지원 시스템 구축	<ul style="list-style-type: none"> <li>- R&amp;D 거버넌스 선진화</li> <li>- R&amp;D 기반 구축</li> <li>- R&amp;D 투자 효율성 제고</li> </ul>

자료: 한국콘텐츠진흥원(2015), 「우수 문화콘텐츠 상설전시관 구축 및 운영 기술개발 연구」

- 소비자의 편의, 안전, 건강 등 다양한 니즈를 충족하기 위한 콘텐츠를 통해 대중문화 산업의 성장 동력을 마련할 필요가 있음
  - 다양한 시각적 특수효과와 이와 관련된 기술 발전으로 인해 새롭게 등장할 수 있는 플랫폼에 대한 지원방안이 모색되어야 하며, 창작활동에 대한 지원을 강화하여 하드웨어뿐만 아니라 우수한 소프트웨어가 개발될 수 있는 인프라를 구축해야 함
  - 최신 스마트 기술을 활용하여 공연, 전시 등 문화예술 분야의 산업을 활성화시킬 수 있으며, IT산업과의 융·복합을 통해 시간적, 공간적 제약을 벗어난 차원의 콘텐츠 개발이 필요함
- 과천의 기존 문화예술공간 및 건립 예정인 공간에 문화기술을 활용한 전시콘텐츠 및 문화기술 인프라를 구축하여 관객의 몰입과 만족감을 배가시킬 수 있음<sup>26)</sup>
  - 전시 관련 문화기술과 관련하여 관객의 피드백을 작품에 반영하는 인터랙션 기술, 스마트 기기를 활용한 다중참여형 프로젝션 파사드 시스템 그리고 프로젝션 매핑<sup>27)</sup>이나 펄스레이저 홀로그램<sup>28)</sup>과 같은 가상현실 전시콘텐츠 제작기술 등이 있음
  - 무대시설과 공연 관련 문화기술로는 홀로그램, 로봇공연 기술과 같이 새로운 차원의 공연콘텐츠 제작 기술과, 홀로그램 스크린과 무대장치 고장 예측 시스템과 같은 무대시설 및 공연 운영 기술 그리고 관객반응 정보 관리 시스템이나 텔레프레전스와 같이 공연자와 관객 간 상호작용을 구현하는 기술 등이 있음

26) 한국콘텐츠진흥원(2015), 「우수 문화콘텐츠 상설전시관 구축 및 운영 기술개발 연구」

27) 프로젝션 매핑(Projection Mapping): 대상물의 표면에 빛으로 이뤄진 영상을 투사하여 현실에 존재하는 대상이 다른 대상으로 보이게 하는 기술

28) 펄스레이저(Pulse Laser 홀로그램): 레이저를 비추어 홀로그램을 얻어

〈표 II-39〉 문화복합공간 관련 문화기술의 종류

대분류	중분류	세부기술
전시 관련	관객의 몰입감을 증가시키는 상호작용 전시기술	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 인터랙션 기술</li> <li>- 스마트기기를 활용한 다중참여형 프로젝션 파사드 시스템</li> <li>- 기타 전시 관련 상호작용 기술(텍타일 센더링, 다중 참여형 공간 서비스)</li> </ul>
	가상현실 전시콘텐츠 제작기술	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 프로젝션 매핑</li> <li>- 펄스레이저 홀로그램 활용 전시기술</li> </ul>
	전시정보 전달 큐레이팅 기술	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 스마트 전시안내 서비스 기술</li> <li>- 기타 문화기술을 적용하여 새로운 전시콘텐츠를 창출한 기술</li> </ul>
공연 관련	새로운 차원의 공연콘텐츠 제작 기술	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 홀로그램</li> <li>- 로봇 공연 기술</li> </ul>
	무대시설 및 공연운영 기술	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 홀로그램 스크린 기술</li> <li>- 무대장치 고장 예측 시스템</li> </ul>
	공연자·관객 간 상호작용 기술	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 관객 반응 정보 관리 시스템</li> <li>- 텔레프레전스</li> </ul>
	시행착오 최소화 무대 시뮬레이션 기술	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 미디어 인터페이스 디자인과 3D Perspective 구축 기술</li> <li>- 무대 배치 시뮬레이션(연주 홀 악기 배치)</li> </ul>
상영 관련	초고화질 구현 디스플레이기술	<ul style="list-style-type: none"> <li>- UHD, 8K 초고화질 구현 기술</li> <li>- 디지털시네마 기술</li> <li>- 서라운드 뷰잉</li> </ul>
	사실적 3D 입체 구현기술	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 비착용형 입체 디스플레이 기술</li> <li>- 착용형 입체 디스플레이기술-가상현실(VR)</li> <li>- 기타 사실적 3D 입체 구현 기술</li> </ul>
	디스플레이 환경 조절을 위한 모션인식기술 개발	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 동작인식 기술</li> <li>- 모션 립</li> </ul>
	광고 영역의 첨단 디스플레이 기술	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 디지털사이니지 기술</li> </ul>

자료: 한국콘텐츠진흥원(2015), 「우수 문화콘텐츠 상설전시관 구축 및 운영 기술개발 연구」, pp.46~64.

## 2) 문화 기술과 과천

- 사물인터넷과 ICT기술 발달로 언제나 어디서나 연결이 가능한 초연결사회가 도래하면서 정보통신기술(ICT) 및 사물인터넷(IoT)을 행정서비스에 적용하기 시작함
  - AI, VR/AR, IOT, 드론, O2O 등의 발전으로 4차 산업혁명 시대가 도래하였고, 인공지능으로 자동화와 연결성이 극대화되며 산업환경이 급격하게 변화됨
  - 2016년 1월 개최한 다보스 포럼(WEF; World Economic Forum)에서 제4차 산업혁명이라는 화두가 세상에 던져졌고, WEF는 「The Future of Jobs」 보고서를 통해 제4차 산업혁명이 근 시일 내에 도래할 것이고, 이로 인해 일자리 지형이 바뀌어 사회 구조적 변화가 나타날 것으로 전망함<sup>29)</sup>

- 제4차 산업혁명을 ‘디지털 혁명(제3차 산업혁명)에 기반하여 물리적 공간, 디지털 공간과 생물학적 공간의 경계가 희석되는 기술융합의 시대’라고 정의함
- 사이버물리시스템(CPS; Cyber-Physical System)<sup>30)</sup>을 기초로 하는 4차 산업혁명은 전 세계의 산업구조 및 시장경제 모델에 지대한 영향을 미칠 것임
- 과천은 4차산업을 기회로 삼아 친환경, 지식산업, 관광 등을 중심으로 새로운 성장 동력을 육성하는 전략적 정책을 수립하여 일자리창출, 유동인구 증가 등을 추진함
  - 미래산업을 주도하고 신산업을 선두하는 인적 자원을 육성하는 전략을 추진하고, 선도자의 전략으로 위기를 전략으로 전환하는 계기를 마련해야 함
  - 4차 산업혁명으로 기존의 일자리가 AI로 대폭 전환되어 노동시장에 큰 이변이 일어날 것이지만, 수평적 산업생태계가 확장되며 연대와 창의적 사고가 중시되어 이와 관련된 일자리가 확대될 것으로 전망됨
- 4차 산업혁명에 대응하기 위하여 ‘지능정보기술도시’을 과천의 미래상으로 내세우고, 문화·공동체 육성을 위해 과천만의 문화를 창조하고 시민과 관광객이 향유할 수 있는 거버넌스 체계를 수립함
  - 4차 산업혁명의 진화 혁신도시로 거듭나기 위하여 첨단지능정보혁신단지 브레인빌리지를 육성하고, 6차 산업형 Eco-Tech 국제 비즈니스 센터를 설립하고, 체험 경제 특별지역을 정비·육성할 계획임<sup>31)</sup>
- 과천지식정보타운 산업용지에 4차 산업 분야의 유망기업을 유치하여 대한민국 4차 산업 1번지의 조성을 계획하고 있음
  - 미래의 유망 산업으로 주목 받는 6개의 첨단기술(6T)은 나노기술(NT), 바이오기술(BT), 에너지환경기술(ET), 우주기술(ST), 정보기술(IT), 문화기술(CT)을 의미하며 이와 더불어 사물인터넷 위치기반서비스, 클라우드, 빅데이터, 인공지능, 가상현실, 스마트자동차 등의 4차 산업 유망 기업을 유치할 계획임<sup>32)</sup>
  - 정부과천청사의 이전으로 행정부의 대부분의 기능이 세종시로 빠져나가 과천시 상권이 많이 빈약해 졌고, 주변에 판교 및 광교 등 새로운 지식산업 단지 등이 조성되면서 2000년대 후반부터 경기도 개발계획에서 큰 두각을 나타내지 못하고 있음<sup>33)</sup>

29) 김진하(2016), 제4차 산업혁명 시대, 미래사회 변화에 대한 전략적 대응방안 모색, 「한국과학기술기획평가원 INI」, 제15호

30) 사이버물리시스템(CPS) : 통신기능과 연결성이 증대된 메카트로닉 장비에서 진화하여 컴퓨터 기반의 알고리즘에 의해 서로 소통하고 자동적, 지능적으로 제어되고 모니터링 되는 다양한 물리적 개체(센서, 제조장비 등)들로 구성된 시스템

31) 과천시청(2017), 「과천비전 2040 성장계획 수립 연구용역」

32) 서울PN(2017.05.01.), 「과천지식정보타운’ 대한민국 4차 산업 1번지로 조성’

33) 비즈니스포스트(2017.04.25.), 「정부청사 빠진 과천, 지식정보타운으로 위상 회복하나」

- 과천시 2014년부터 복합문화관광단지 조성사업을 추진하고 있으며, 이를 통하여 성장잠재력이 높은 지식기반업종 기업과 미래성장도시 과천의 기반을 다질 계획임
- 국립과천과학관에 전 세계 최초로 4차 산업혁명을 주제로 한 테마관 ‘미래상상 SF관’과 ‘패밀리 창작놀이터’가 2017년 4월 개관하였음
  - 구글과 SK텔레콤 등 4차 산업혁명의 선두기업의 후원으로 완성되었는데, 4차 산업혁명 이후 100년 후의 세상과 우주시대를 가상체험할 수 있으며 ‘미래상상 SF관’은 4대 테마관과 5대 특성화관으로 구성됨
  - 미래 세계 상상력을 극대화한 4대 테마관은 로봇과 첨단융합산업 등 40여 개 미래 기술을 만날 수 있는 ‘미래세상관’, 지구에서 우주정거장까지 이동하는 우주 엘리베이터, 과거와 미래를 오가는 타임머신, 우주탐사 임무를 수행하는 가상현실(VR) 극장이 있는 ‘우주시대관’, ‘휴먼과 에이리언관’, 미래직업을 알아보고 적성검사도 받을 수 있는 ‘미래직업세상관’으로 구성돼있음
  - 5대 특성화관은 넥슨코리아(상호작용게임), 현대중공업(의료로봇), SKT(AI) 등 12개 기업이 참여한 ‘기업체험관’, ‘미래상상정보관’, ‘한국SF역사관’, ‘SF스테이지’, ‘체험한마당’ 등이 있음
  - 구글 후원으로 설립된 ‘패밀리 창작놀이터’는 교육과 커뮤니티 기능을 모두 갖춘 복합 시설로서 실내와 외부로 연결한 개방형 공간임

## 2. 국내외 사례분석

### 가. 국내 사례 분석

#### 1) 경기도 수원시

##### ■ 도시 개요

- 수원시는 경기도 중남부에 위치한 경기도청 소재지로 인구는 약 120만 명(전국 기초자치단체 중 가장 인구가 많음)이며, 4개의 구와 42개의 행정동으로 구성됨
  - 경기도 전체 기초자치단체 중 면적이 3자리인 시군들 중에서 가장 작음
  - 수원시 영통구에는 삼성전자산업단지가 위치해있으며, 수원산업단지와 광교테크노밸리가 위치해있음
- 수원은 지난 50여 년 간 정부 주도 도시개발정책으로 인구 120만 명에 육박하는 대도시로 성장하였음
  - 환경오염 및 도시 양극화 현상이 심화되고 마을공동체가 해체되거나 구도심이 쇠퇴하는 도시문제가 발생함
  - 급격한 외형확대에 따른 도시의 중심이동과 산업구조의 변화를 겪으면서 도시는 있으나 마을은 없고, 사람은 살지만 이웃은 없는 내면적 변화를 겪고 있는 과도기에 직면함
- 전면 철거방식의 수익성 위주로 추진되는 현행 정비사업의 문제를 탈피하기 위하여 새로운 도시재생 패러다임의 전환의 일환으로 주민주도의 자발적인 변화 모색의 움직임과 더불어 적극적인 행정지원으로 마을르네상스를 추진하게 됨<sup>34)</sup>
  - 기존 정비사업은 부동산경기 침체에 따라 사업성이 악화되어 추가부담금이 증가하였고, 주민과의 갈등으로 사업 취소요구가 증가하거나 사업추진이 지연됨
  - 전면철거로 인하여 지역공동체가 해체되고, 역사성과 장소성이 소멸되며 골목경제가 와해되는 등 다양한 사회문제가 발생함
  - 주택공급 위주의 획일적인 아파트 건립으로 도시경관이 저해되고, 많은 저가주택의 멸실로 저소득층의 주거안정권이 침해 받음

34) 수원시청(<http://www.suwon.go.kr>)

### ■ 주요사업 추진내용

- 자생적인 시민사회와 공동체 회복, 도시재생을 목표로 하는 수원 마을르네상스
  - 수원시 마을계획은 마을(행정동)단위에서 주민이 주도하고 공공이 이를 지원하여 마을의 비전, 목표, 사업을 발굴하는 과정으로 더 나아가 주민참여예산제 등과 연계된 마을계획 실천과정을 통해 마을의 발전을 도모하고, 마을계획이 도시계획의 기초적 틀을 이루는 상향식 도시계획의 모델임
  - 동별 현황조사 및 분석을 통하여 동별 마을계획의 목표와 하위사업을 결정하고 주민간담회와 워크숍을 개최하여 예비계획 및 본계획을 수립함
  - 수원시정연구원이 총괄하고 관련 대학의 전문가와 르네상스센터가 지원하여 주민들이 자치적으로 계획을 수립할 수 있도록 도모함
  - 주민이 직접적인 역할을 담당하고, 단체 및 전문가와 행정기관은 마을르네상스 사업의 방향과 정보를 제공하는 간접적인 역할을 맡음
  - 2011년 54건의 사업과 1,345명의 주민과 함께 시작한 공모사업은 2016년까지 720건의 사업을 14,600명의 주민이 함께 참여함



[그림 II-11] 마을만들기 활성화방안과 수원형 마을만들기사업 방향 논의를 위해 개최된 수원마을 르네상스 300인 원탁토론회

〈표 II -40〉 수원 마을르네상스의 추진단계

단계	시기	내용
1단계 지역형 마을르네상스	2010~2011년	지역문화와 마을 공간의 새로운 구성, 마을 현황 및 자원조사, 자발적 참여체계 마련, 마을르네상스 운영 매뉴얼 구축
2단계 수원형 마을르네상스	2012~2014년	21세기 도시문화와 역사의 창조적 구성, 지역별 마을르네상스 사례 구축, 사업 확대 추진(공동체, 마을재생, 도시재생), 르네상스 콘테스트 개최
3단계 한국형 마을르네상스	2015년 이후	국내 도시개발과 도시재생의 롤모델 제시, 선진 도시모델 보급, 민관 협력 네트워크 형성, 마을르네상스 국제학술대회 개최, 콘텐츠 보급

- 주민요구와 역량에 맞는 사업을 추진하여 공익성과 시대성을 반영하고, 공모사업비는 지원한도액을 지원하여 지급하고 자부담비율을 의무화하여 사업의 지속성과 책임감을 높임
- 2010년 12월에 경기도 수원시 좋은 마을 만들기 조례를 제정한 바 있음
- 역사문화콘텐츠를 활용한 수원시 행궁동 마을만들기 사업
  - 300년 역사를 가진 수원화성 행궁주변의 옛길을 복원하고 주택 담장·골목을 정비함
  - 수원화성 성곽 안쪽에 위치한 구시가지인 행궁동은 수원화성이 유네스코 세계문화유산으로 지정되며, 문화재 보호를 위해 개발이 제한되고 경기침체로 인해 한때 부촌이었던 마을이 빠르게 낙후되었음
  - 최근 마을 만들기 사업의 일환으로 '벽화마을'로 재탄생하며 수원시에서 가장 뜨는 '행궁동 벽화마을'로 거듭남
  - 수원시 행궁동 마을만들기사업은 '행궁길 발전위원회'를 중심으로 시작되어 빈집 미술관 전시회, 거리조형물설치, 간판정비, 나혜석 생가거리 미술제, 행궁동 레지던시 오픈 등으로 이어져 왔음
  - 행궁동은 2010년에 대안공간 '눈'이 예술프로젝트 '행궁동사람들'을 진행하면서 본격적으로 변화가 시작되었는데, 문화 공간 대안공간 '눈'은 행궁동이 개발이 제한되어 일정 이상의 건축행위가 이뤄지지 못함에 따라 주민들이 떠나가는 상황에서 오히려 관광객을 불러들이는 마을로 바꾸는 계기를 제공한 역할을 함
  - 행궁동의 마을만들기 사업의 특징은 주민 직접 참여를 통한 아이디어 회의와 지속 가능한 사업 진행을 통해 다양한 형태로 발전되었다는 것임

- 원도심 도시재생을 위한 생태교통마을 조성 사업
  - 사람 중심, 보행 중심의 원도심 재정비 사업으로 행궁동 3만4000m<sup>2</sup>에 국비 등 130억원을 투입해 도로와 간판 정비, 전신주 지중화, 벽화, 골목길 등 기반시설을 정비함
  - 원도심인 행궁동은 ‘세계 생태교통 페스티벌’을 개최하여 80만 명 이상의 관람객이 다녀갔는데, 생태교통 페스티벌은 생태교통을 통해 행궁동의 도시 재생을 시도한 최초의 시도였음
  - 수원시는 앞으로 생태교통 개념을 도입해 ‘자동차 없는 마을’을 만들고 사람 중심, 보행 중심의 마을을 조성해 침체된 수원의 원도심을 재정비할 계획임
  - ‘생태교통 수원2013’은 기획단계부터 화성 성안마을 원도심재생에 초점이 맞춰져 있는데, 세계문화유산 보존을 위한 규제로 낙후된 점과 생태교통을 위해 불편을 감수한다는 점이 지역에 대한 집중적인 투자의 명분이 되었음

#### ■ 추진성과

- 수원시는 ‘시민참여 도시 및 마을 계획, 시민참여예산, 수원형 마을르네상스 모델’이 유엔의 지속가능한 정주(定住) 모델로 인정받아 국내 최초로 UN 해비타트 대상을 수상하였음
  - 특히 시민들이 시민도시계획단에 참여하여 도시계획의 미래 비전과 예산을 세우고 프로그램을 제작하는 새로운 거버넌스 프로그램의 3박자를 고루 갖추는 사람 참여형 도시혁신 사례로서 도시정책 모델로 공인받음
  - 1989년 유엔 해비타트가 해비타트 대상을 제정한 이래 주거지 공급과 도시인의 삶의 질 향상 등 지속가능한 도시 개발과 관련해 공헌한 개인이나 기관한테 수여하고 있으며 국내에서는 수원시가 최초의 수상 도시가 됨
- 거주민이 자발적으로 나서 문화공간을 만들고 대학생과 예술가들과의 협업으로 문화공간을 채울 수 있는 예술프로그램을 개발하여 지속가능한 마을발전을 꾀함
  - 대안공간 ‘눈’의 사례는 쇠퇴한 마을에 살아왔던 거주민이 자발적으로 나서 문화공간을 만들고, 예술창작활동을 하는 작가를 발굴하고 지원하는 소프트웨어적 프로그램으로 지역주민과 대학생, 예술가들의 연계를 통한 소통을 이뤄나감으로써 마을의 발전이 지속가능하다는 것을 보여줌
- 행궁동은 상권이동과 인구유입 요인이 낮은 구도심지역이지만 수원화성을 비롯한 역사문화자산과 예술 프로그램을 잘 조합함으로써 관광객과도 연계하는 성과를 일궈낸 사례로 꼽힘

## ■ 시사점

- 생태교통마을 조성사업을 통하여 낙후되고 침체된 원도심을 재정비하고, 보행과 사람 중심으로의 교통 패러다임의 변화를 선도함
  - 수원화성은 수원시를 대표하는 역사자원으로 수원시의 고유한 정체성을 담고 있는데, 이러한 지역의 특수성을 고려하여 지역사회 구성원들과 전문가들의 합의로 수립된 도시개발 사업은 높은 만족도를 꾀할 수 있음
- 마을을 바꾸고 공동체를 이뤄나간다면 주민참여의 궁극적인 목적이 잘 이행될 것이고, 이를 바탕으로 마을공동체가 도시공동체로 연결되면 가장 이상적인 자치와 분권이 이뤄져 르네상스 근본정신의 목표가 달성될 수 있을 것임
  - 행정의 뒤편은 거시적인 부분이고, 시민의 뒤편은 미시적인 부분으로 거시적인 부분과 미시적인 부분이 동시에 이뤄져야 도시 전체에 도약이 이뤄질 수 있을 것임
  - 양쪽 모두 행정에서 장기적인 철학과 가치를 시민들과 협의하고 공유하여 도시정책을 구축해야할 것임
- 중앙의 권한을 지방으로 가져와 시민에게 되돌려주는 것이 지방자치의 본질인데, 시민에게 의사결정권을 부여하여 시민이 직접 자치를 하는 시민참여를 통하여 자치의 본질을 실현함<sup>35)</sup>
  - 인간중심적 고민을 통해 공동체 회복과 도시개발방향을 정하자는 개념에서 이탈리아 르네상스시대의 인간존중, 인본주의 정신을 본받았음
  - 문화를 중시한 정조대왕의 정책과 일맥상통하며 그 시절로 다시 돌아가자는 의미에서 마을 르네상스를 정책브랜드로 세웠음

## 2) 인천광역시

### ■ 도시 개요

- 인천의 총면적 964.54km<sup>2</sup>으로 서해안의 백령도, 연평도, 덕적도를 포함하며 인구는 약 270여만 명으로 8개 구, 2개 군으로 이뤄져 있음
  - 도시, 항구, 농어촌의 특성을 갖고 있으며 국내 최대 국제공항인 인천국제공항 위치함
  - 인천광역시의 구도심은 중구 자유공원 주변일대 해안동, 관동, 신포동 등 약 987,500m<sup>2</sup>에 달하는 지역으로, 과거 제물포라 불리며 외국영사관 및 근대적 상공업시설이 입지한 조계지였으나 현재는 그 기능을 상실한 상태임

35) 중앙일보(2015.01.01.), '수원시 도시재생사업, 회색빛 재개발서 사람중심 공동체 도약'

- 한국전쟁 때 과거 건축물들이 대부분 소실되었으나 현존하는 건축물에 대하여 근대문화유산으로 지정됐고, 해안동 자유공원일대 지역은 2000년 7월 도시계획법에 근거하여 역사문화미관지구로 지정됨
- 인천시는 역사문화를 바탕으로 정체성을 확립하고 이를 토대로 도시 경관과 공공디자인을 정비하여 쾌적한 환경을 조성하고 문화산업과 관광산업을 육성하여 지역경제를 활성화 시키고자 재생사업을 시행함
  - 개항장으로서 과거 개항기의 풍부한 근대문화유산을 보유하고 있는 인천 구도심은 80년대 이후 항구기능이 이전하면서 주변 지역의 발달로 쇠퇴하기 시작하면서 이로 인한 문제점을 해결하기 위하여 도시경제 활성화 대책사업이 필요했음
  - 다양한 산업시설이 빠져나가면서 잔여 시설물과 유휴시설을 활용하기 위한 새로운 방안을 모색해야 했으며, 과거 역사를 담은 건축물을 근대문화유산으로 보존하고 활용하여 발전시켜야 했음

#### ■ 주요사업 추진내용

- 인천 개항 창조문화공유도시 활성화 사업
  - 개항창조도시 재생사업은 예술공간 및 정보통신기술 산업기지로 조성해 성장 동력을 확보하는 내용의 상상플랫폼 조성사업과, 민간투자방식으로 이루어지는 내항 1,8부두의 재개발을 주요 골자로 함
- 인천 아트플랫폼 조성을 통한 근대건축물 보존 및 활용
  - 인천아트플랫폼은 인천광역시 구도심 재생사업의 일환으로서 근대건축물과 인근 건물을 복합문화예술공간으로 조성하였는데 근대건축물의 훼손을 방지하고, 개발모델을 제시하고자 진행된 사업임
  - 인천아트플랫폼에서는 국내외 작가들을 플랫폼에 입주시켜 작가가 작업할 수 있는 환경을 조성하고 있으며, 입주작가는 프로젝트 진행과정에서 전시 등을 통해 자신의 작업결과를 지역사회와 공유할 수 있도록 하는 과정을 필수적으로 진행함
  - 작가들이 강사가 되어 구도심인 개항지 주변에 거주하고 있는 지역민과 함께 문화예술교육을 실시하면서 문화공유활동을 실시함
  - 인천아트플랫폼은 Festival Town이라는 명칭으로 창고지역을 지역홍보관, 특산물 전시 판매, 비어 홀, 카페 빌리지, 벼룩시장 등 경제 활성화의 목적이 많은 부분을 차지하는 사업계획을 시작하였음<sup>36)</sup>

- 초기에는 단시간에 도시를 활성화시키는 자원으로 보았으나 이후에는 창작 스튜디오를 중심으로 한 문화 교류를 통해 동아시아 문화허브의 거점으로서의 공간으로 시설운영 기본 방향을 선회함
- 각국 공원 창조적 복원사업 및 근대건축물 활용 전시, 박물관 확충 사업
  - 각국공원 창조적 복원사업은 기존의 단순 휴식과 산책 중심 공원을 개항 당시의 대표적인 건물을 활용하여 역사문화가 있는 주제공원으로 조성하고, 개항장 멸실 된 근대건축물을 새로이 조성예정인 각국공원 내에 복원하여 문화 관광 요소로 개발하기 위한 사업임
  - 근대건축물 활용전시, 박물관 확충 사업은 근대건축물 및 창고 등에 문화 예술과 관련 요소를 접목하여 상품화하고, 차이나타운과 신포문화거리를 연결하여 관광거점으로 창출하기 위한 사업임

#### ■ 추진성과

- 융성했던 과거의 역사에도 불구하고 쇠퇴한 도시 지역을 문화유산의 복원, 보존을 통하여 새로운 의미를 부여하고 도시를 활성화시키는데 의의가 있으며 국내 문화중심 재생사업의 선도 사례로 그 의의가 있음
  - ‘각국공원 창조적 복원사업’과 ‘근대건축물 활용 전시, 박물관 확충사업’을 진행하여 기존의 근대문화유산 건축물들의 용도를 변경하거나 유지하여 인천아트플랫폼 및 각종 전시관 등을 운영하고 관광객을 유치하고 있음
  - 기존의 단순한 휴식과 산책 중심의 공원을 넘어서 주제를 설정하여 당시의 대표적 건물과 역사, 문화가 있는 주제공원을 조성하였음
- 차이나타운, 신포문화거리와 한 축으로 연결되는 인천 구도심의 재생사업은 멀리 월미도 공원과 함께 인천의 관광거점을 구축하는 계기가 됨
- 아트플랫폼은 창작 스튜디오를 중심의 문화 교류의 공간으로 시설운영의 기본방향이 선회하며 지역문화 활성화의 거점 역할을 수행함
  - 개항장 주변 각국을 대표하는 멸실된 근대 건축물을 각국 공원 내에 복원하여 문화 관광 인프라를 구축하기 위한 ‘각국 공원 창조적 복원사업’과 근대건축물 및 창고 등에 문화예술컨텐츠를 도입하여 상품화하였음<sup>36)</sup>
  - 인천아트플랫폼사업은 근대건축물의 보전 및 활용을 통해 구도심의 활성화를 위한 거점을 마련하고 근대건축물 주변 경관을 정비하고자 시작되었는데, 무분별하게 진행되는 근대건축물의 개발모델을 제시함

36) 한국문화관광연구원(2013), 「문화콘텐츠 접목 노후 관광시설 재생사업 추진 방안」

37) 울산발전연구원(2012), 「역사문화자원을 활용한 원도심 활성화 방안 연구」

### ■ 시사점

- 사업의 긍정적 효과를 야기하기 위해 해당지역의 거주민들과 보다 많은 토론회와 공청회를 시행하며 정서적 합의가 이뤄져야 할 것이며, 관광객 증가로 인한 부작용을 해소하는 방안을 모색해야 함
  - 실제로 인천 도시재생사업이 이뤄졌던 구도심은 타 지역 대비 낙후된 주거환경을 갖고 있었는데, 현대적 대형 건축물의 개발이 제한돼 있어 주민들의 요구가 반영되지 않은 전략으로 많은 반대에 맞닥뜨린 바 있음
  - 현재 거주민의 생활과 밀접한 개발 방향을 이끌어야 하며 특히 국내 선도적 사례로써 추후 진행될 유사사업들의 좋은 모델로서의 역할을 해야 할 것임
  - 충분한 주민협의의 검증을 거쳐 주거와 상업이 문화예술, 자연환경이 조화된 공간으로 발전되어야 함
- 소실된 근대 건축물의 복원이 가지는 의미와 도면이 부재한 상황에서 정확한 고증을 위한 깊은 연구와 구체적 논의가 필요하며, 소실된 근대건축물 복원의 진정성을 재고해야 함
- 주거시설과 상업시설 그리고 문화 예술시설을 조화롭게 개발하고 발전시켜 역사문화의 특수성이 들어나는 명확한 컨셉을 바탕으로 공간을 창출해야 함
  - 넓은 부지에 소수 근대문화유산과 주거와 상업용도 등 각기 다른 목적의 현대 건축물들이 혼재돼있어 관광객으로 하여금 목적성을 잃게 만들기 쉬움

## 2. 해외 사례 분석

### 1) 영국 글래스고(Glasgow)

#### 가. 도시 개요

- 영국 북서부 지방에 위치한 글래스고는 스코트랜드 클라이드강의 항구도시로 스코틀랜드의 행정수도인 에딘버러에 이어 두 번째로 큰 도시이자 상업 수도임
  - 조선업과 중공업으로 20세기 초의 도시인구가 1백만 명을 넘어서면서 당시 유럽에서 가장 부유한 도시로 꼽힘
- 제1차 세계대전 이후 경제 불황을 겪으며 도시경제가 침체국면으로 접어들기 시작했고, 1960년대 이후 중공업과 조선업의 경쟁력이 저하되고 인구와 일자리가 줄면서 급격하게 쇠퇴하였음

- 1970년대 중반에는 최초의 산업 쓰레기 도시(the first city of industrial waste)라고 표현할 정도로 슬럼도시, 공업도시, 범죄도시라는 부정적인 이미지가 강한 도시로 전락함
- 2000년도에 이르러서 인구는 61만 명으로 감소하였음
- 1980년대에는 도시경제개발계획 수립 후 본격적으로 도시환경 정비 및 개선 작업을 시작하게 됨

## 나. 주요사업 추진내용

### ■ 도시 캠페인 및 도시 로고의 제정

- 도시의 로고를 개발하여 글래스고의 새로운 이미지를 창출하고자 하였고, 1990년대 1차 관광개발계획을 추진하며 ‘Glasgow's Miles Better’는 브랜딩으로 도시를 홍보하였고 다양한 문화 이벤트를 통하여 도시 정체성을 확립함
  - ‘Glasgow's Miles Better’는 ‘외곽 도시인 글래스고가 가까운 곳보다 더 좋다’는 의미와 ‘더 웃을 수 있다’라는 뜻을 담음
  - 2004년 3월부터는 1억8천3만 파운드의 예산으로 ‘Glasgow: Scotland with style(품격있는 글래스고)’를 도시 슬로건으로 정하고 로고를 제작하여 글래스고의 역동적인 변화된 이미지를 세계에 홍보하였음
  - 건축, 디자인, 패션, 음악, 예술 분야에서 독특한 글래스고 스타일이 있고, 공업 도시가 아닌 서비스업 중심의 문화 도시라는 점을 강조
- 글래스고 시는 이 로고를 시민홍보 외 국제대회, 공공문서, 명함, 항공권에도 새겼고, 그 결과 관광객이 압도적으로 증가하여 지역경제에 활력을 불어넣어 관광산업에 긍정적으로 작용하였음



[그림 II-12] Glasgow's Miles Better



[그림 II-13] Glasgow : Scotland with style 브랜드 아이덴티티 디자인

## ■ 도시의 주거지 개선

- 담배공장과 청과물시장 등으로 글래스고의 경제사회발전을 주도하였던 상업지구(Merchant City) 일원을 1981년 특별계획지구로 지정하여 도시의 노후건물을 주거용으로 개조하기 위한 필요한 재원을 지원하였고, 1988년까지 1964개의 주택을 공급함
  - － 비영리단체인 글래스고액션(Glasgow Action)을 결성하여 교통시스템 및 도로 시스템개선과 치안확보 등을 통해 도심주거를 위한 지역환경의 분위기를 개선함
- 일부 지역에서는 공장의 낡고 허름한 이미지, 창고의 스산한 분위기, 골목길의 촌스러움을 그대로 활용하면서 ‘Festival of Visual Arts’와 ‘Glasgowbury Music Festival’을 비롯한 여러 공연예술프로그램과 공공이벤트를 개최하며 예술의 메카로서 새로운 이미지를 구축함



[그림 II-14] 찰스 레니 매킨토시가 설계한 글래스고 예술학교(Glasgow School of Art)

#### ■ 글래스고 관광 인프라의 양적 질적 재정비

- 새로운 관광 상품의 개발보다는 기존의 관광상품을 개선하는데 주안점을 둠
- 글래스고의 대표적인 미술관인 켈빈그로브 박물관(Kelvingrove Art Gallery and Museum)은 2천8백만 파운드를 투자하여 전시실을 확장하고 휴게실과 화장실 등의 부대시설을 개선하여 2006년 여름에 재개관하였음
- 과일시장(The Old Fruitmarket)을 음악공연과 음악교육 센터를 건설함으로써 문화구역 'The Gait'로의 전환하여 글래스고시의 위탁으로 현재 글래스고 왕립 콘서트홀의 운영기관인 글래스고 문화재단에서 운영 중임
  - 2006년 9월 건축가 찰스 레니 매킨토시(Charles Rennie Mackintosh) 달을 제정하여 그를 기념하고 글래스고 예술학교(Glasgow School of Art)와 헌트 미술관(Hunterian Art Gallery)에서 그의 작품을 전시하는 등 다양한 행사를 개최함
  - 그가 남긴 유산을 다양한 장르와 융합하여 새로운 가치를 창출함

#### ■ 문화예술기반 조성

- 폐허된 도시를 풍요로운 문화도시의 이미지로 변화시키기 위해 문화예술의 적극적인 활용을 통한 문화도시전략을 추진하고 풍부한 문화예술자원들을 재정비
  - 1990년대 초 켈빈그로브박물관(Kelvingrove Art Gallery and Museum) 건립을 계기로 여러 예술축제들이 시작되었고, 1983년 대표적인 박물관인 뷰렐 컬렉션(The Burrell Collection)을 개관하였음

- 1988년 전국 정원 축제(National Garden Festival)을 성공적으로 개최함
- 1998년 문화예술 관련 축제를 주관하는 유럽의 문화도시(European City of culture)로 선정되어 문화부흥의 전기가 마련되었고, 이후 건축과 디자인의 도시로 부각되었으며, 2003년 유럽 스포츠의 수도로 선정됨
- 문화예술공간인 현대미술관 (the Gallery of Modern Art)와 왕립 글래스고 콘서트홀(The Glasgow Royal Concert) 등을 건립하고, BBC 스코틀랜드 심포니오케스트라를 창설하며 도시이미지의 전환을 위한 노력을 지속하고 있음

## 다. 추진성과

### ■ 문화예술을 통한 도시 이미지 제고

- 글래스고는 80년대 이후 본격적으로 이루어진 도시환경 정비 및 개선 작업을 비롯한 문화도시계획의 결과, 1990년 유럽 문화도시로 지정됨과 동시에 문화관광을 촉진 및 유도했을 뿐만 아니라 글래스고 주민들에게는 일자리를 포함한 여러 가지 다양한 기회를 창출하였음
- 과거 건축물들을 재활용하여 지역의 역사성과 정체성을 보존하는 방향으로 도시재생을 추진함으로써 문화도시 전략에 성공적으로 기여하였음

### ■ 역사적인 유물과 현대적인 건축물의 조화를 통한 새로운 이미지 구축

- 글래스고를 전 세계의 건축학도들에게 손꼽히는 지역으로 포지셔닝
  - 빅토리아 시대의 건축물을 비롯하여 많은 역사적인 유물들이 현대적인 건축물과 조화를 이루고 있어 런던, 에딘버러와 함께 해외관광객들에게 가장 인기 있는 방문지가 되었으며, 런던 다음으로 경제적으로 중요한 상업 및 소매의 중심지로 자리매김함
- 지역 곳곳에는 건축가 찰스 레니 매킨토시(Charles Rennie Mackintosh)의 흔적들을 고스란히 담고 있는데 글래스고예술학교(Glasgow School of Art), 헤럴드신문사의 사옥으로 설계했던 라이트하우스(Light House), 백년이 흐른 찻집 윌로티룸(Willow Tea Rooms) 등 그가 도시에 남긴 아르누보 양식의 건축물들이 현대적인 건축물들과의 조화 속에서 많은 사람들에게 조명을 받음
  - 특정 지역에는 낡은 도시 이미지를 쇄신하기 위하여 검은 건물 벽을 갈아내고 옛 건물들의 모습과 색상을 원래대로 복원함으로써 빅토리아 시대의 모습을 재현하여 도시이미지에 새로운 가치를 부여함

## 라. 시사점

- 도시의 특징과 현 문제점을 정확하게 파악하여 도시 안에서 활용할 수 있는 자원을 바탕으로 문화정책이 이루어져야 함
  - 시행되고 있는 도시재생은 대부분이 재개발과 재건축 등 구 산업시설을 철거하고 이에 신규시설을 도입하는 형태의 계획으로 이루어지므로, 도시가 가지고 있는 기존의 이미지와 정체성을 잃고 통일화 및 획일화된 형태로 나타날 수 있는 위험성이 존재하고 있음
  - 도시문화에 내재하는 진정한 가치를 발견하여 정형화된 이미지에서 벗어나 그 도시만이 소유할 수 있는 정체성을 확립시켜야 함
  - 도시특성을 상징하는 자원을 우선적으로 조사하고 발굴함으로써 랜드마크로 개발할 수 있는 활용자원을 탐색하는 것이 중요함
- 민관의 협력적 관계와 시민들의 자발적 참여
  - 문화중심도시 정책과정 전반에서 민관의 협력적 관계와 노력뿐만 아니라 문화생산자와 시민들의 자발적이고도 적극적인 참여가 필요함
  - 글래스고의 사례에서 특히 공공의 강한 의지를 토대로 일관된 정책이 추진되었다는 점은 성공적인 결과를 이끄는 데 있어 큰 의미를 지님
- 도시브랜딩 및 캠페인을 통한 문화산업 구현
  - 공간뿐 아니라 경관 자체를 세계적 도시브랜드로 구축할 수 있으며, 문화, 환경, 시민, 인프라, 여가생활 등 도시의 유·무형자산 또한 브랜딩 할 수 있음
  - 상품에 적용하는 브랜딩화 마케팅을 도시 자체에 적용하는 방법으로 다른 도시와의 차별성을 높이는 것에 영향을 주고 지역적 문화와 지식의 융합으로 도시 정체성을 구축함과 동시에 도시 고유의 이미지를 형성함
  - 발굴한 브랜드를 도시에 일관적으로 적용하고, 도시의 브랜드 사업에 대한 캠페인을 통한 시민 참여 활성화로 시민공감대를 형성함

## 2) 스페인 빌바오(Bilbao)

## 가. 도시 개요

- 빌바오시는 스페인 북부에 위치한 바스크지방의 스페인 제 1의 항구도시이자 전통적으로 철강, 석재, 조선 등의 산업이 발달한 인구 40만의 산업도시였음
- 1970년대 중반 주력 전통 산업이 쇠퇴하면서 도시의 경제 여건은 급속히 악화됨
  - 기존의 생산직 일자리의 47%가 감소하고 도시의 실업률이 26%까지 치솟았으며, 도시경제의 몰락과 함께 기존 도심부 지역 또한 황폐해 짐
  - 정치적으로는 바스크 분리운동의 중심지이며 바스크 분리주의자들의 테러도시라는 부정적인 이미지가 강해 새로운 투자나 관광수입마저 감소하며 쇠퇴의 길을 걷게 됨
- 여러 문제들이 잇따르는 동안 바스크 행정 수도로 비토리아(Vitoria)가 선정됨에 따라 빌바오시의 입지가 더욱 불리하게 되었으며, 빌바오시의 도시경제 활성화와 도시재생의 필요성이 더욱 강하게 대두됨
  - 바스크 정부에서는 지역 내 3개 대도시의 문화적 정체성의 확립과 상호 보완적인 관계정립, 지역 내의 문화적인 특성의 유지 등 문화예술의 활용과 지역의 균형적 발전을 목표로 하는 계획을 수립함
  - 이러한 지역계획 안에서 빌바오시는 '문화'와 '예술'을 통한 경제 활성화를 목표로 한 도시재생전략을 추진하게 됨

■ 빌바오시의 8대 핵심이슈<sup>38)</sup>

- 삶의 질 향상 및 도시 이미지 제고 차원에서 도시환경의 획기적 개선, 환경친화적 기술의 활용, 환경보호를 위한 산업계와 협력 등을 지속적인 추진
- 세계적인 대도시권으로서 위상 정립을 위한 내부 인프라의 질적 정비, 체계적인 도시계획을 통한 도심부 정비, 주거수준 향상, 빌바오 대도시권 전체의 통합 강화
- 세계적으로 경쟁력 있는 문화도시로 부상하기 위해 문화·전시공간 건립, 문화산업의 육성과 지원, 공연·축제·음악회 등 세계적인 문화행사 유치, 인력양성 및 문화예술정보 공급 등 문화 인프라 확충의 종합적 추진
- 공공부문과 민간의 협력을 위한 거버넌스 형성을 통해 공공과 민간의 이익을 동시에 고려하고 효과적인 실행을 위한 체계 구축

38) <http://blog.naver.com/sonkwangshik/100063767884>

- 도시발전의 궁극적 목표로서 시민의 복리증진과 사회적 통합을 위한 사회적 서비스 강화와 시민의 사회참여 촉진 등 장기적이고 안정적인 도시발전을 위한 사회적 토대 강화 등
- 글로벌 세계 경제체제에 부응하는 공항, 항만, 초고속철도 등 인프라 정비와 연계를 통한 접근성, 연계성 강화
- 혁신적인 교육환경 조성 및 지역경제와 융합된 대학교육 마련 등 인적자본에 대한 투자가 이뤄지고, 기존의 전통산업 위주에서 탈피하여 금융산업, 소프트웨어 산업 등 고차서비스산업을 육성하게 됨

## 나. 주요사업 추진내용

### ■ 민간기업과 공공기관의 공조

- 빌바오시는 도시재생의 장기적인 전략과 비전을 수립하기 위해 도시재생 담당기관 'Bilbao Ria-2000'과 민간연구기관 'Bilbao Metropolis-30'을 운영
  - 'Bilbao Ria-2000'은 1992년 스페인 중앙정부와 바스크 정부에 의해 설립되었으며, 공공부문이 소유하고 있는 도시의 버려진 땅을 호텔이나 주택단지로 개발하여 민간에 분양하고, 분양으로 생기는 수익금으로 재개발 지역 주민을 위한 공원이나 시민운동장, 다리, 전철과 같은 기반시설을 만드는 비용으로 사용함
  - 'Bilbao Metropolis-30'은 1991년 바스크 지역의 130여 개 공기업과 민간기업으로 구성되어 설립됨
  - 시 정부, 대학, 은행, 미술관, 정유회사, 철강회사, 철도공사, 건설회사, 항공사 등이 포함되어 있고, 800여 명의 학자와 전문가가 소속됨
  - 시민들의 구체적인 삶의 질 향상 없이 도시의 미래는 있을 수 없다는 취지하에, 130개의 공기업 및 민간 기업과 전문가가 협력하여 도시재생에 대한 전략과 비전을 지속적으로 연구함

### ■ 구겐하임 미술관과 산업이미지

- 바스크 정부는 도심재생 프로젝트의 일환으로 항만, 창고 부지에 '구겐하임 미술관'을 건립함
  - 바스크 정부가 정치문화적으로 지원하였고, 솔로몬 구겐하임재단이 예술 소장품을 기증하였으며, 특별전시프로그램과 박물관의 운영관리를 지원함

- 이곳은 세부적인 문화자원의 활용 측면에서도 중요한 의미를 갖는데, 구겐하임 미술관의 외관에 사용된 티타늄과 석재 패널 등을 통해 철강 산업, 석재 산업의 중심지였던 빌바오시의 산업이미지를 관광객들에게 재투영하고 있기 때문임



[그림 II-15] 프랭크 게리가 네르비온강 수변지역에 설계한 구겐하임 미술관

#### ■ 산업이전 적지와 유희지를 활용한 도시재생

- 네르비온 강을 따라 문화, 경제활동이 전개 될 수 있도록 산업이 쇠퇴한 자리, 즉 기존의 산업시설이 이전하고 남은 유희지를 중심으로 문화시설을 설치함
  - 버려진 항만시설 및 철도부지였던 아반도이바라(Abandoi Barra) 지역의 수변공간에 복합문화공간, 업무공간, 예술중심공간이 들어섰고, 제철소가 있던 지역 곳곳에 트램과 지하철, 보행자길(녹도)이 건설됨
  - 지하철과 트램은 구중심부와 강변의 주요 신개발지를 연결하며, 보행자길은 빌바오 문화회관, 구겐하임 미술관, 그리고 구도심 주변의 주요 성당과 유적지를 연결함

#### ■ 시민들을 위한 환경조성

- 네르비온 강을 중심으로 추진된 도시재생 프로젝트는 무엇보다도 시민들의 생활환경을 개선하였음
  - 구겐하임 미술관 등의 문화시설, 주거공간, 상업공간, 사무공간 외 20만m<sup>2</sup> 면적의 공원과 오픈스페이스가 조성되었는데, 이 지역의 공원화 비율은 70%를 상회함

- 뿐만 아니라 네르비온 강의 남북을 잇는 보행자 전용다리, 주변의 산책로, 놀이터 등 관광객보다 시민을 배려한 시설이 곳곳에 설치됨
- 각종 축제 및 카니발을 개최해 즐거운 도시 이미지를 구축하였고, 시민 중심의 네트워크(casas de cultura)를 통한 프로그램을 시행하여 대중과 더욱 긴밀하게 연결됨



[그림 II-16] 산티아고 칼라트라바(Santiago Calatrava)가 설계한 네르비온 강의 남북을 잇는 다리(Campo Volantin Footbridge)

## ■ 공공디자인

- 빌바오시는 구겐하임 미술관 이외에도 공공디자인을 고려하는 다양한 시설을 계획함
  - 1995년 영국의 공공디자이너 노먼 포스터(Norman Foster)가 디자인한 빌바오 지하철(유럽 건축대상수상)
  - 스페인 건축가 산티아고 칼라트라바(Santiago Calatrava)의 빌바오 공항 터미널과 빌바오 다리(Campo Volantin Footbridge), 콜-바뢰 아키텍토스(Coll-Barreau Arquitectos)가 설계한 빌바오 위생성 건물
  - 아르헨티나 출신의 미국 건축가 세자르 펠리(Cesar Pelli)의 스페인 전력업체 건물을 통한 수변공간 개발



[그림 II-17] 노먼 포스터(Norman Foster)가 디자인한 빌바오 지하철

#### 다. 추진성과

- 문화예술을 기반으로 한 이 정책은 쇠퇴한 공업지역을 수많은 관광객이 방문하는 문화도시로 부각시키면서 성공적인 경제적 효과를 발생시킴
- 지역 이미지 개선과 지역 주민의 삶의 질 향상과 같은 사회문화적 효과는 돈으로 환산할 수 없는 가치를 구축하였음
  - ‘문화’라는 가치 전환을 가능케 한 이 정책을 통해 문화시설 하나가 도시 전체를 발전시킨다는 ‘빌바오 효과(Bilbao Effect)’라는 신조어가 생겨남
  - 성공적인 컬처노믹스의 대표 사례로 손꼽히며 빌바오는 문화적인 공간의 지속적인 발전과 경쟁적인 문화환경 구축을 지속적으로 이어가고 있음

#### 라. 시사점

- 외국의 문화시설을 유치하여 시의 랜드마크 구축 및 문화벨트화
  - 도시의 고유 자원만을 활용하는 것이 아닌 외국의 예술 시설을 유치하는 등 타 지역의 문화시설을 활용하여 시의 랜드마크로 구축할 수 있음
  - 시의 랜드마크가 될 수 있는 예술 시설의 건립을 시작으로 도시의 다른 미술관 및 박물관에도 활력을 불어일으키며 긍정적 파급효과가 나타날 수 있음
  - 장기적으로 시의 랜드마크 구축은 주변의 문화복합시설들과 여러 유적지들을 연결하여 주변 지역들과 문화벨트화 함으로서 지역경제의 활성화 뿐 아니라 관광산업의 진흥에도 기여할 수 있음을 시사함

- 문화정책을 통해 문화적 정체성을 찾으려는 노력이 정부에서만 이루어지는 것이 아니라 민간기업과 공공기관의 공조를 통해 사회적 동의를 이끌어내며 이루어졌고, 이로써 문화정책은 성공적으로 완성될 수 있음을 시사함
- 빌바오의 사례는 문화산업이 근대적 산업을 대체할 수 있다는 가능성을 보여주며, 고용효과 등 경제적 효과 또한 창출할 수 있다는 점을 시사함

## 제3절 이전계획 검토 및 분석

## 1. 상위계획 분석

## 가. 문화예술진흥 관련 법령

## 1) 문화기본법

- [제정 배경] 2013년 12월 30일 제정·공포된 문화기본법은 박근혜정부의 4대 국정기조 중 하나인 ‘문화융성’의 가장 중요한 과제였음
  - 국민의 문화적 권리를 법적으로 보장하기 위한 실천이라는 점에서 문화기본법 제정에 상징적인 의미가 크다고 볼 수 있음
- [제정 목적] 국민의 문화권 보장을 위해 국가 및 지방자치단체의 책임을 정하여 문화정책 방향 및 추진사항을 규정함으로써 문화로 국민의 삶의 질을 향상시키기 위함
  - 국민이 마땅히 누릴 수 있는 문화적 권리를 ‘문화권’이라는 용어로 정의하여 문화와 관련된 세부 법령들과 헌법의 징검다리 역할을 함
  - 시민의 행복 추구 보장과 국가 발전에 있어 문화가 높은 가치와 위상을 가짐을 명시하며 문화 부문의 중요성을 강조함

〈표 II-41〉 「문화기본법」의 주요내용

구분	주요내용
제1조 (목적)	- 문화에 관한 국민의 권리와 국가 및 지방자치단체의 책임을 정하고 문화정책의 방향과 그 추진에 필요한 기본적인 사항을 규정함으로써 문화의 가치와 위상을 높여 문화가 삶의 질을 향상시키고 국가사회의 발전에 중요한 역할을 할 수 있도록 하는 것을 목적으로 함
제2조 (기본이념)	- 문화의 가치가 교육, 환경, 인권, 복지, 정치, 경제, 여가 등 사회 영역 전반에 확산될 수 있도록 국가와 지방자치단체가 그 역할을 다하며, 개인이 문화 표현과 활동에서 차별받지 아니하도록 하고, 문화의 다양성, 자율성과 창조성의 원리가 조화롭게 실현되도록 하는 것을 기본이념으로 함
제5조 (국가와 지방자치단체의 책무)	- 국가는 국민의 문화권 보장을 위한 문화진흥 정책을 수립, 시행하고 이를 위한 효율적 운영을 위해 노력해야 함 - 국가는 지방자치단체의 문화 관련 계획, 시책과 자원을 존중하고, 지역 간 균형 잡힌 문화 발전이 이뤄지도록 노력해야 함
제7조 (문화정책 수립·시행상의 기본원칙)	2. 국민과 국가의 문화 역량 향상을 위해 지원 및 여건 조성 필요 4. 차별 없는 문화복지가 증진되도록 할 것

자료: 법제처(<http://www.law.go.kr>)

## 2) 지역문화진흥법

- [제정 배경] 서울에 편향되어 발전해왔던 문화진흥을 타 지역으로 확대시켜 고유한 지역적인 것을 찾아내 가꾸고, 발전을 모색하는 데에 기반이 되는 법적근거를 마련하고자 함
  - 현행법 체계에서는 ‘문화예술진흥법’, ‘지방문화원진흥법’ 등의 법률에 지역문화에 관한 사항이 단편적으로 규정되어 있어 지역문화 진흥 정책을 체계적으로 추진하는 데 어려움이 있음
  - 2014년 1월 27일 제정·공포된 지역문화진흥법은 약 10년 전부터 오랜 시간 준비해오던 문화 분야의 숙원이었음<sup>39)</sup>
- [제정 목적] 지역 간의 문화적 격차를 해소하고, 각 지역이 가진 특색 있고 고유한 문화를 발전시킴으로써 지역주민의 삶의 질을 향상시키고자 함
  - 지역의 고유문화를 발전시킴으로써 지역주민의 삶의 질을 향상시키고, 문화국가를 실현하고자 하는데 그 목적이 있음
  - 문화예술, 문화산업, 관광, 전통, 역사 등과 같이 지역이 가진 문화자원을 활용하여 발전시키고, 지역 간 문화격차를 해소하여 다양성이 기반된 균형 있는 조화를 추구함

〈표 II -42〉 「지역문화진흥법」의 주요내용

구분	주요내용
제1조(목적)	지역문화진흥에 있어 지역 간의 문화격차를 해소하고 지역별 고유문화를 발전시켜 지역주민의 삶의 질을 향상시키고 문화국가를 실현하고자 함
제3조 (지역문화진흥의 기본원칙)	국가와 지방자치단체는 다음 각 호의 기본원칙에 따라 지역문화진흥 정책을 추진하여야 함 1. 지역 간의 문화격차 해소와 지역문화 다양성의 균형 있는 조화 2. 지역주민의 삶의 질 향상 추구 3. 생활문화가 활성화될 수 있는 여건 조성 4. 지역문화의 고유한 원형의 우선적 보존
제4조 (국가 및 지방자치단체의 책무)	① 국가와 지방자치단체는 지역문화의 진흥을 위한 정책을 수립하고 그에 필요한 지원을 하여야 함 ② 지방자치단체는 법 시행에 필요한 사항이 있을 경우 지역문화 실정에 맞는 조례를 제정하는 등 각종 시책을 적극 추진해야 함
제6조 (지역문화진흥기본 계획의 수립 등)	- 지역문화진흥기본계획의 수립 - 생활문화와 생활문화시설의 지원 - 문화환경 취약지역 우선 지원 - 지역문화 전문인력 양성기관 및 자문사업단의 지정·지원 - 지역문화실태조사

39) 문화체육관광부(2014), 「지역문화진흥법 제정·시행에 따른 표준 조례(안) 기초 연구」, p.3

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 문화도시·문화지구의 지정·지원</li> <li>- 지역문화재단 및 지역문화예술위원회의 설립</li> <li>- 지역문화진흥기금의 조성 등</li> </ul>
--	--

자료: 법제처(<http://www.law.go.kr>)

### 3) 문화예술진흥법

- **[제정 배경]** 1972년 8월에 제정된 문화예술진흥법은 국가적 차원에서 문화예술을 지원하고 육성해야 한다는 법적인 근거를 마련한 첫 법령임
  - 1968년 문화예술정책을 통합하고 관장하는 문화공보부가 발족됨에 따라 ‘문화예술진흥법’ 제정에 관한 논의가 시작되었고, 이전까지 개별 정책대상에 대한 절차규정과 규제를 주된 내용으로 하던 법률들을 통합하고 각종 문화예술진흥정책의 모법으로 1972년 ‘문화예술진흥법’이 제정되었음<sup>40)</sup>
  - 문화예술진흥법 제정 이전에는 일부 문화예술분야를 천시하는 경향이 있어 그 가치를 제대로 평가받지 못하는 실정이었기 때문에 문화예술의 종합적 발전을 위한 법률적 기반 마련이 시급했음<sup>41)</sup>
- **[제정 목적]** 문화예술진흥을 위한 사업 및 활동을 지원하여 전통문화 계승 및 민족문화 창달에 이바지하기 위함
  - 문화예술진흥법은 국가적 차원에서의 문학, 미술, 음악, 연예 등 문화예술의 진흥을 위한 사업과 활동을 지원하고 육성하기 위한 법률임
  - 문화예술의 종합적이고 균형 있는 발전을 기하기 위하여 이를 뒷받침할 제도적 기반을 마련하기 위하는 데 목적이 있음
- **[주요내용]** 국가 및 지방자치단체는 문화예술진흥을 위한 시책을 강구하고, 관련 문화예술 유관기관 및 단체의 의견을 수렴하여 정책에 반영해야 하며 국민의 문화예술활동을 권장·보호·육성에 필요한 재원을 적극 마련하여야 함
  - 국가와 지자체는 문화예술 활동 진흥과 국민의 문화향수 기회 확대를 위한 문화시설 설치 및 문화시설 이용 활성화 시책을 강구해야 함
  - 문화강좌를 설치할 기관 또는 단체를 지정하여 문화예술을 보급할 수 있으며, 경제적·사회적·지리적 제약 등으로 문화예술을 향유하지 못하고 있는 문화소외계층의 문화예술 향유 기회를 확대하고 문화예술 활동을 장려해야 함

40) 문화관광부(2006), 「예술진흥법 제정을 위한 기본연구」, p.10

41) 한국민족문화대백과사전(<http://encykorea.aks.ac.kr>)

〈표 II -43〉 「문화예술진흥법」의 주요내용

구분	주요내용
제1조(목적)	문화예술의 진흥을 위한 사업과 활동을 지원함으로써 전통문화예술을 계승하고 새로운 문화를 창조하여 민족문화 창달에 이바지함을 목적으로 함
제3조 (시책과 권장)	① 국가와 지방자치단체는 문화예술 진흥을 위한 시책을 강구하고, 국민의 문화예술 활동을 권장·보호·육성하며, 이에 필요한 재원을 적극 마련해야 함. ② 제1항에 따른 문화예술 진흥시책은 국민생활의 질적 향상을 위한 건전한 생활 문화의 개발·보급에 관한 사항을 포함해야 함 ③ 국가와 지방자치단체는 제1항에 따른 시책을 수립하려면 미리 문화예술 기관 및 단체의 의견을 들어야 함 ④ 제1항에 따른 문화예술 진흥에 관한 시책과 계획의 시행에 관하여 문화체육관광부장관 또는 지방자치단체의 장이 요청하면 관련 기관 및 단체는 이에 협조하여야 함
제2장 문화예술 공간의 설치	- 국가와 지방자치단체는 문화예술활동을 진흥시키고 국민의 문화향수 기회 확대를 위한 문화시설을 설치하고, 시설 이용률 증대 방안을 마련해야 함 - 문화시설이 전문적으로 운영될 수 있도록 이를 관리하고 기획하는 전문인력을 향상시키는데 노력해야 함
제3장 문화예술복지의 증진	- 국가는 문화예술 진흥에 공적이 있는 자에게 장려금 지급 및 시상을 할 수 있음 - 문화강좌 설치 기관 또는 단체를 지정하여 문화예술을 보급할 수 있음
제4장 문화예술진흥기금	- 문화예술진흥기금은 한국문화예술위원회가 독립된 회계로 계리하여 운용·관리함
제5장 한국문화예술위원회 등	- 한국문화예술위원회는 문화예술진흥기금지원심의위원회를 설치해야 함 - 특별시·광역시 또는 도는 지방문화예술진흥기금을 설치하여 운용·관리할 수 있으며, 한국문화예술위원회와 예술의 전당을 두고 진흥원과 전당은 법인으로 함

자료: 법제처(<http://www.law.go.kr>)

#### 4) 문화예술정책의 추진 방향 분석<sup>42)</sup>

- 문화체육관광부는 문화체육관광의 생활화를 통한 국민행복실현을 2017년 정책추진방향의 비전으로 삼고 있음
  - 국정농단 사건으로 문화체육관광부 및 문화정책에 대해 국민의 신뢰가 저하된 상황으로 관련 없는 현 정부의 사업에 대한 지지가 저조할 수 있음
- 콘텐츠산업 성장률(4.5%)은 동시기 전세산업 성장률(1.3%)을 상회하며 성장하고 있으나 이를 지속하기 위한 신성장동력 발굴에 필요한 정책 개발이 시급함
  - 콘텐츠산업은 대표적인 고용친화산업으로 2011년부터 2014년까지 약 만 2천 명 고용창출의 효과를 이룩하였음(동 기간 자동차제조업 4.7만 명, 건설업 1.7만 명)

42) 문화체육관광부(2017), 「2017년 주요업무계획」를 참고하여 재구성하였음

- 국내외 경제전반의 저성장 기조가 유지될 전망으로, 영세한 콘텐츠기업에 대한 유동성 축소, 투자 위축 등 악순환이 우려됨
- 국민의 문화향유 기회 확대를 목적으로 시행하고 있는 ‘문화의 날’이 확산되어 ‘문화의 일상화’가 이뤄지고 있지만 여전히 소극적 여가활동에 치중되고 있어 문화격차가 상존하는 실정임
- 2014년부터 2017년까지 105개의 생활문화센터를 증설하였고, 문화자원 봉사를 활성화(44,496명, 총 332개 그룹)하였음<sup>43)</sup>
- 문화예술행사 관람률은 증가(2012년 69.6%→2016년 78.3%)하였으나, 지역별, 연령별, 소득수준별 격차는 상존하는 실정임<sup>44)</sup>

## 나. 문화체육관광부의 문화발전계획

### 1) 문화체육관광부 업무계획

- 문화체육관광부는 문화체육관광의 생활화를 통한 국민행복실현을 2017년 정책추진방향의 비전으로 삼고 있음
- **[국민과 함께하는 평창올림픽·패럴림픽]** 전 세계 축제로서 올림픽 붐업 분위기를 조성하고 올림픽의 성공적 개최를 위해 운영체제를 정비하여 선진국 도약의 기회로 활용함
  - 범부처간의 협업체계를 구축하고 2017년 전체 12개 경기장 완공을 목표로 하며, 총 29개의 테스트이벤트(2016년 2월~2017년 4월)를 통한 운영 노하우를 축적함
  - 올림픽 유산으로서 문화체육관광 생활화를 실현하며, 지역축제 등 문화행사, 관광프로그램을 통하여 축제분위기 조성하고 국내외 매체를 통한 홍보를 강화함
- **[문화를 통한 미래성장 견인]** 일회성·관행적 지원이 아닌 분야별 차별화된 지원체계를 통해 자생력을 강화하고 지속가능한 공급체계를 조성함
  - 창작자는 창작에 전념하고, 창작-향유 간 연계체제를 마련하고, 콘텐츠 장르·성장단계별 차별화된 고부가가치화 전략을 수립함
  - 관광경쟁력을 제고하여 산업 성장기반을 구축하여 내수를 촉진시킬 수 있음
  - 선진국형 스포츠 시스템이 뿌리내릴 수 있는 연계 정책을 마련함

43) 문화체육관광부(2017), 「2017년 주요업무계획」

44) 문화체육관광부(2016), 「문화향수실태조사」

- [모두가 누리는 문화] 국민들이 언제 어디서나 생활 속에서 문화를 향유하고 체감할 수 있는 환경을 조성함
  - 문화의 생활화를 위한 체감형 정책을 확충하고, 수요자·대상별 맞춤형 지원을 통하여 문화격차를 해소시킴
  - 우리 문화를 세계로 확산시켜 코리아 프리미엄(Korea Premium)을 창출하고 국민의 자긍심을 고취시킴
- [신뢰받는 문화행정 시스템 구축] 믿을 수 있고 안심할 수 있는 문화행정체계를 구축하여 문화체육 분야에 대한 신뢰를 회복할 수 있음
  - 공모 사업, 예산 지원 등 정책 전 과정에서 투명성 및 자정능력을 확보하고 안정적인 정책 추진 체계를 마련함
  - 창작자를 보호하여 경쟁력을 키우고, 학생선수의 건전한 성장을 지원하는 제도의 공정성을 확보하여 안심하고 문화를 즐길 수 있는 환경을 조성함

전략	추진과제
국민과 함께하는 평창올림픽·패럴림픽	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 단계별 점검 및 범정부 지원 강화</li> <li>• 올림픽을 통한 문화국가 위상 제고</li> <li>• 전세계적 붐업 및 참여분위기 조성</li> </ul>
문화를 통한 미래성장 견인	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 4차 산업혁명 시대, 콘텐츠산업 재도약</li> <li>• 국가전략산업으로 관광산업 집중 육성</li> <li>• 스포츠산업의 신성장동력화</li> </ul>
모두가 누리는 문화	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 생활 속 문화체육관광 참여기회 확대</li> <li>• 지역, 계층 간 문화격차 해소</li> <li>• 글로벌 문화강국 위상 제고</li> <li>• 창작과 향유의 선순환 체계 구축</li> </ul>
신뢰 받는 문화행정 시스템 구축	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 문화행정의 투명성, 신뢰성 제고</li> <li>• 공정한 문화생태계 구축</li> <li>• 안전한 문화향유 환경 조성</li> </ul>

자료: 문화체육관광부(<https://www.mcst.go.kr/>), 2017년 주요업무계획

[그림 Ⅱ-18] 2017년 문화체육관광부의 전략별 추진과제

## 2) 지역문화진흥기본계획

- 2014년 1월 제정된 지방문화진흥법에 의거하여 지역 문화진흥에 대한 종합적이고 기본적인 골격을 담고 있는 최상위 계획이라고 볼 수 있음
  - 지역문화진흥기본계획에는 지역문화진흥을 위한 기본적인 방향과 계획 및 세부시행계획에 대한 지침을 포함하고 있으며, 계획의 목적, 중장기 방향, 재원 조달 방안이 제시됨
  - 세부시행계획에는 부문별 계획의 구분 및 고려요소, 문화공급의 주체 등에 대한 내용을 담고 있음

## 〈표 II -44〉 지역문화진흥법 제6조(지역문화진흥기본계획의 수립 등)

제6조(지역문화진흥기본계획의 수립 등) ① 문화체육관광부장관은 지역문화의 진흥을 위하여 다음 각 호의 사항이 포함된 지역문화진흥기본계획(이하 "기본계획"이라 한다)을 5년마다 수립·시행·평가하여야 한다.

1. 지역문화진흥정책의 기본방향에 관한 사항
  2. 지역문화의 균형발전 및 특성화에 관한 사항
  3. 생활문화 활성화에 관한 사항
  4. 지역문화전문인력의 양성에 관한 사항
  5. 문화도시 육성에 관한 사항
  6. 생활문화시설의 설치 및 운영 활성화에 관한 사항
  7. 기본계획 시행에 필요한 예산 및 재원에 관한 사항
  8. 그 밖에 지역문화의 진흥을 위하여 필요한 사항으로서 대통령령으로 정하는 사항
- ② 문화체육관광부장관은 기본계획을 수립하기 위하여 지방자치단체의 장에게 관련 자료의 제출을 요구할 수 있다.
- ③ 문화체육관광부장관이 기본계획을 수립하는 때에는 특별시장·광역시장·특별자치시장·도지사·특별자치도지사(이하 "시·도지사"라 한다) 및 관계 중앙행정기관의 장과 미리 협의하여야 한다.
- ④ 지방자치단체의 장은 기본계획을 반영하여 지방자치단체의 실정에 맞게 지역문화진흥을 위한 시행계획(이하 "시행계획"이라 한다)을 5년마다 수립·시행·평가하여야 한다.
- ⑤ 시·도지사는 시행계획 및 그 결과를 문화체육관광부장관에게 제출하여야 한다.
- ⑥ 그 밖에 기본계획 및 시행계획의 수립·시행·평가에 관하여 필요한 사항은 대통령령으로 정한다.

자료: 법제처(<http://www.law.go.kr>)

- 지역문화의 진흥을 위하여 5년마다 수립·시행하고 평가해야 함
  - 지역문화진흥정책에 대한 기본방향을 제시하고, 지역문화의 균형 있는 발전 및 특성화에 관한 사항과 생활 문화 활성화를 위한 내용을 담고 있어야 함
  - 지역문화를 발전시키기 위하여 관련 분야의 전문인력의 양성을 위한 구체적인 방안과 문화도시 육성 및 생활문화시설의 설치·운영의 활성화를 위한 내용이 제시되어야 함

## 다. 문화예술진흥기금사업

- 1972년 제정된 「문화예술진흥법」(법률 제2337호)을 근거를 두는 문화예술진흥기금은 전통문화예술 계승 및 민족문화 창달에 이바지하기 위한 사업이나 활동을 지원하고자 조성된 공공재원임
  - 1973년 10월 11일에 문화예술진흥기금을 관리하고 운영하고자 기금사업 추진을 위한 한국문화예술진흥원이 정식으로 개원되었고, 2005년에는 한국문화예술위원회로 전환된 바 있음
  - 정부 및 지방자치단체가 문화예술진흥시책을 강구하고, 국민의 문화예술활동을 장려, 보호 및 육성해야할 의무조항을 명시하고 문화예술진흥의 추진주체가 되는 한국문화예술진흥원의 설립 근거를 마련하였음
- 문화체육관광부는 문화복지정책의 일환으로 2004년도에 복권기금을 문예 진흥 기금사업에 투입하며 문화이용권 사업, 소외계층 문화순회사업 등 소외계층의 문화 향유 기회를 제공하는 다양한 문화 나눔 사업을 시행하고 있음
  - 문화나눔사업은 소외계층의 문화향유 기회 확대를 위한 정책의 일환으로 2008년부터 정부 사업 명칭으로 본격적으로 사용되고 있음
  - 한국문화예술위원회에서는 ‘통합문화이용권’, ‘소외계층문화순회’, ‘사랑티켓 사업’을 추진하고 있으며, 한국문화예술회관연합회에서는 ‘방방곡곡문화공감’, 한국문화원연합회에서는 ‘생활문화공동체만들기’ 사업을 추진 중임
  - 통합문화이용권 사업과 소외계층 문화순회사업은 2015년도 복권기금사업 성과평가에서 우수 평가를 받은 바 있음

〈표 II -45〉 2015년도 문화예술진흥기금사업의 문화나눔 사업

구분	세부사업	사업목적	지원내용
통합문화이용권		경제적·사회적 여건 등으로 인한 소외계층에게 문화·여행·스포츠 관람의 향유기회를 제공하여 삶의 질 향상 도모	(카드사업) 전용카드발급(개인 당 5만원) (문화더누리) 자발적 관람이 어려운 시민들을 위해 지역별 맞춤형 프로그램제공 (1인당 5만원 상당 프로그램)
공연 나눔	소외계층 문화순회	문화 인프라시설 부재한 지역에 문화프로그램 제공으로 문화 향수권 신장	사회복지시설 농산어촌, 임대주택, 교정시설 등 소외지역 순회 문화예술행사 개최 경비 지원
	사랑티켓	24세 이하 아동·청소년, 65세 이상 어르신, 공연 전시 관람료 지원을 통한 문화접근성 제고	1인당 공연 7,000원, 전시 5,000원씩 연 10회 까지 지원(단체는 1회에 한 함)
	방방곡곡 문화공감	지역민들에게 수준 높은 문화예술 관람 기회 제공을 통한 문화향유 기회 확대	민간, 국립예술단체 우수공연 프로그램 소외계층 의무 초청(객석 25%)
창작 나눔	생활문화 공동체	문화소외지역 주민들의 자율적 문화활동 형성 및 활성화 계기(문화 소외지역 주민들의 자율적 문화예술 활동을 통한 공동체 문화회복 및 활성화제고)	자생적 공동체 형성을 위한 사업추진 및 활동비 지원

출처 : 문화 나눔 홈페이지(www.lotteryarts.or.kr)

## 라. 경기도의 문화발전계획

### 1) 경기도 문화 관련 2017년 주요업무계획

- 문화 콘텐츠 분야의 창업, 창작, 일자리 창출을 통해 문화와 일자리가 풍부한 경기도를 건설하고 도민의 삶의 질 향상을 2017년 도정업무계획으로 함
  - 차세대 게임인재를 양성하고 G-NEXT센터 및 글로벌 수출지원센터를 운영하여 G-NEXT, 플레이엑스포 추진을 통한 게임산업 성장동력 확보
  - 문화융합형 창작·창업의 생태계 조성의 일환으로 ‘경기문화창조허브’를 기존 3개(IT와 콘텐츠 융합의 판교허브, AR/VR의 광고, 제조와 디자인의 북부)에서 4개(제조와 콘텐츠를 융합한 서부 추가 조성)로 확대함
  - G-시네마 로케이션, 다양성과 관련된 영화의 제작·유통·상영을 지원하며 DMZ국제다큐영화제와 만화·애니·영화 콘텐츠와 관련된 클러스터의 저변 확대를 통하여 영상 및 영화산업의 생태계를 활성화하고자 함
  - VR/AR 매직스튜디오, 웹·모바일을 기반으로 하는 영상콘텐츠 크리에이터를 육성하여 차세대 융·복합 콘텐츠 산업을 발전시켜 미래 신성장 산업으로 선도함(VR기업 50개 육성, 차세대 영상 크리에이터 200명 양성)

- 새로운 일과 삶의 문화를 창조하는 ‘경기 상상캠퍼스’와 생태와 문화가 융합된 지붕 없는 박물관인 ‘경기만 에코뮤지엄’ 등 경기도의 대표 복합문화공간 조성
  - － 경기상상캠퍼스는 시민과 청년, 문화, 전환실험과 자연을 융합한 예술과 기술, 노동을 기반으로 청년의 일자리를 창출하고 창업지원시스템을 운영
  - － 세대별로 특화된 생활문화를 특성화하고, 경기도민이라면 누구나 생활 속에서 문화를 향유할 수 있도록 복합문화 플랫폼을 마련함
- 경기도 대표 도서관을 건립하여 지역도서관의 거점이자 도서관 간의 연계와 협력의 구심점 기능을 수행하고 생활밀착형 작은도서관과 공공도서관 기반 강화
  - － 소통과 교류를 기반으로 하는 지식정보의 공유 공간이자 생활 속의 복합문화공간으로서 행복과 미래가 있는 도서관 환경을 조성함
  - － 작은 도서관 17개 소, 공공도서관 12개소를 신규로 개설함
- 타깃형 복지실현의 일환으로 문화기관과 연계하는 어르신 문화즐김사업 추진
  - － 문화사업을 주관하는 운영기관과 양로원과 같은 노인복지시설, 경기복지재단 등이 협업체계를 구축하여 문화콘텐츠를 개발하고 정보를 공유하는 사업 추진
  - － 어르신문화프로그램이나 문화오디션 등을 통한 여가 및 재능기부활동 지원
- 풍요로운 힐링공간 조성을 위하여 사람과 동물이 공존하는 복합문화공간인 ‘반려동물 테마파크’를 조성함
  - － 반려동물이 급증하면서 유기동물 보호 및 사람·동물 친화형 문화공간의 수요가 증가함에 따라 즐길거리와 배울거리가 조화된 레저-에듀테인먼트 융합시설을 조성하고자 함(2015.5~2018.10)
  - － 민간투자 유치로 관련 사업을 활성화하고 지역경제 성장을 위한 동력을 확보
- 정원문화·산업진흥의 새로운 메카이자 정원문화산업의 특화지역을 개발하기 위하여 경기도 대표 정원인 (가칭) 「세계정원 경기가든」을 조성함
  - － 2017년부터 2021년 진행될 (가칭) 「세계정원 경기가든」 조성사업에는 560억 원의 예산이 책정돼있으며 경기도 안산시 상록구에 건립될 예정임
  - － 주요시설로는 정원·에코벨트, 세계정원 경기가든, 안산갈대습지공원, 비봉습지공원이 조성될 계획으로 총면적은 450,000m<sup>2</sup>임
  - － 생활 속 정원문화를 확산시키고 매년 경기정원문화박람회를 개최할 예정임
- 가구와 섬유, 디자인, IT가 융합된 혁신클러스터인 ‘K-디자인빌리지’를 구축하여 섬유·가구 산업 등 지역특화 산업의 고부가가치화와 미래 신성장 동력화를 위한 디자인 산업생태계를 조성함

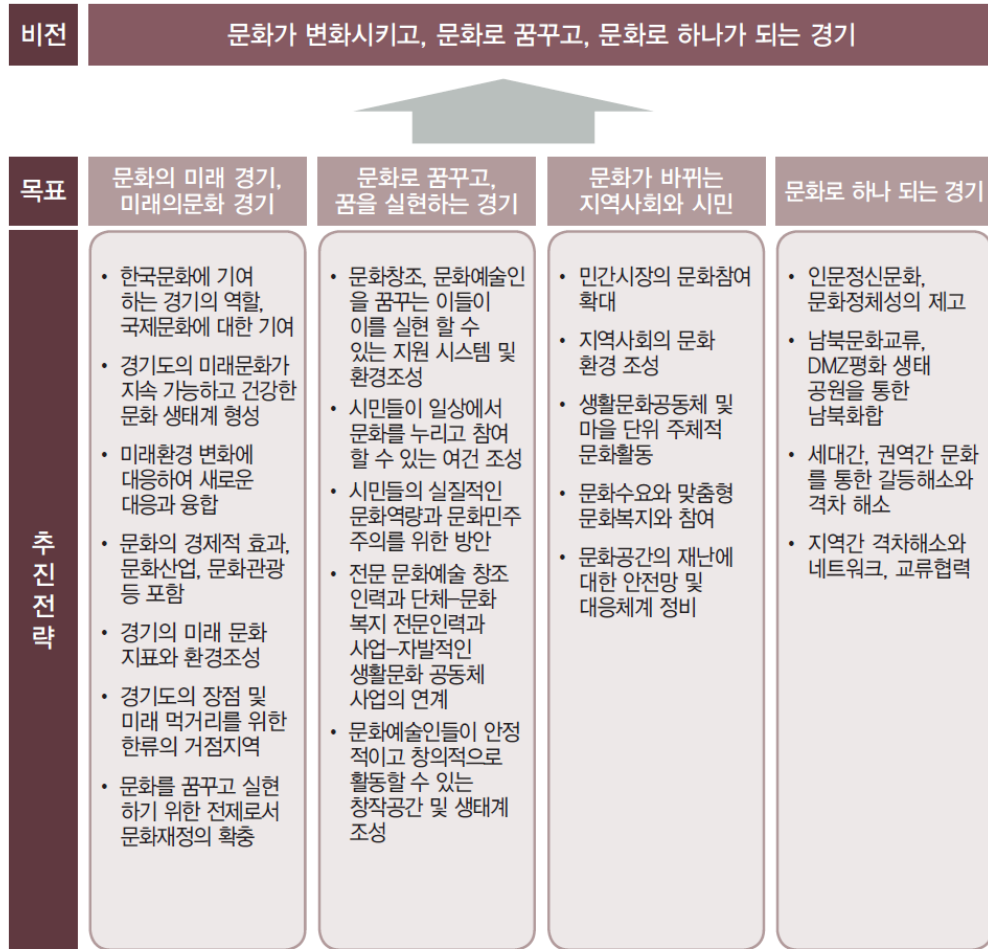
- 포천 소흘읍 일원에 15만평 규모로 조성될 예정이며 사업예산은 약 8,000억 원으로 사업기간은 2016년부터 2022년임
- 창조공간, 성장공간, 문화허브공간, 자연친화공간이자 아시아의 젊은 인재들이 모이는 아시아 디자인문화플랫폼을 구축함
- 북부 관광허브인 한류월드를 조성하여 일자리 창출 및 한류관광거점지 마련
  - 1.4조원이 투입될 한류 문화콘텐츠 랜드마크 ‘K-컬처밸리’ 한류의 어제와 오늘, 미래를 체험할 수 있는 시설인 테마파크와 한류와 문화를 융합한 2천석 규모의 최첨단 융복합 공연장 그리고 문화, 여가, 소비를 호텔과 연계시킨 복합 상업시설로 조성될 예정임
  - 테마파크와 연계된 관광인프라 확충시 시너지효과가 예상됨



[그림 II-19] 한류월드 조감도

## 2) 경기도 문화예술진흥 중장기 종합발전계획

- 경기문화예술진흥 조례 규정에 의거하여 5년 단위로 수립되는 최초의 문화예술진흥 중장기 종합발전계획은 경기도의 여건과 정책 환경, 문화예술 환경 변화에 대응하여 경기도 문화예술진흥을 위한 체계적인 전략을 담고 있음
  - 경기도 문화예술의 여건 및 역량 분석과 함께 경기도민을 대상으로 문화예술수요조사를 통하여 문화향수실태조사 및 문화예술인 및 단체 실태조사, 거점문화시설 관람객 조사, 축제 관람객 조사, 문화시설 및 자원 실태조사, 기초문화재단 종사자 인식조사, 전문가 조사 등 6종 10건의 설문조사가 진행됨
- 문화예술을 중심으로 문화콘텐츠산업과 관광 및 문화유산을 연구범위로 하며 경기도 문화경쟁력과 그 가치를 제고하고 경기도민의 삶의 질을 개선하기 위하여 경기도를 문화예술 창조의 발신지로 조성하고자 함



[그림 II -20] 경기도 문화예술진흥 중단기 종합발전계획의 비전과 목표

- 경기도 권역별 주요사업으로 특성 있는 문화권역에 따라 6개의 권역으로 설정함
  - 파주, 연천, 동두천, 양주, 의정부는 ‘DMZ생태문화교류권’, 김포, 고양, 부천의 경우 ‘미디어콘텐츠문화권’, 광명, 안양, 군포, 과천, 의왕, 성남의 경우 ‘생활문화예술권’, 시흥, 안산, 화성, 오산, 평택의 경우 ‘복합문화예술권’, 구리, 광주, 하남, 수원, 용인, 이천, 여주, 안성의 경우 ‘역사정신 문화권’, 포천, 가평, 남양주, 양평의 경우 ‘레저·예술 문화권’으로 사업이 배치됨

〈표 II-46〉 경기도 문화권역별 주요사업 현황

구분	권역별 사업현황(주요사업)	권역별 MAP
DMZ 생태문화 교류권	<ul style="list-style-type: none"> <li>DMZ 세계평화공원 유치-파주</li> <li>DMZ 평화·생태 예술창작 중심지 조성 - 동두천, 포천</li> <li>북한 및 한민족 문화플라자 건립-연천</li> </ul>	
미디어 콘텐츠 문화권	<ul style="list-style-type: none"> <li>문화시설의 세계화·아시아 문화교류 허브 - 고양</li> <li>한류 거점화 프로젝트-고양</li> <li>콘텐츠산업 클러스터 심화 및 확장 부천, 파주, 고양, 성남</li> </ul>	
레저·예술 문화권	<ul style="list-style-type: none"> <li>창작공간 확충 및 운영 활성화-양평</li> <li>문화와 생태관광을 결합한 문화힐링 의료관광 -가평, 양평</li> <li>DMZ 평화·생태 예술창작 중심지 조성 - 동두천, 포천</li> </ul>	
생활 문화 예술권	<ul style="list-style-type: none"> <li>생활문화공동체 교육 및 지원센터 설립 운영 - 성남, 안양</li> <li>생활문화동호인 / 공동체축제 지원 - 성남 등</li> <li>콘텐츠산업 클러스터 심화 및 확장-부천, 파주, 고양, 성남</li> </ul>	
복합 문화 예술권	<ul style="list-style-type: none"> <li>커뮤니티 아트 문화공간 조성 - 안산, 화성, 오산, 평택</li> <li>안산 도시재생·도시힐링 프로젝트 - 안산</li> </ul>	
역사 정신 문화권	<ul style="list-style-type: none"> <li>수원 화성 예술 프로젝트·남한산성 벨트 - 수원, 광주</li> <li>청년문화허브 - 수원</li> <li>인문정신문화지원센터 건립 - 수원</li> </ul>	

출처: 경기도 문화예술진흥 중단기 종합발전계획 2014-2018, 경기문화재단

- 과천시시의 경우 성남, 안양 등과 함께 ‘생활문화예술권’으로 설정됨
  - 생활문화예술권은 해당지역에서 생활문화공동체 교육 및 지원센터 설립, 생활문화동호인/공동체 축제 지원 등을 주요사업으로 추진하고 있음

### 3) 도 내 시군의 문화예술 진흥을 위한 조례 및 제도 등 분석

- 경기도에는 전국 유일하게 한류문화조성 지원을 위한 대중문화 산업의 경쟁력 확보 및 지속가능한 성장을 목적으로 하는 ‘경기도 한류문화조성 지원에 관한 조례’가 제정되었음
  - 경기도지사는 한류문화조성 지원 기본계획을 수립하여 시행할 수 있음

- ‘경기도 한류문화조성 지원에 관한 조례’에는 한류문화조성 지원사업 및 한류문화조성센터 설치 및 운영 대한 법적 근거가 마련돼 있음
- 청소년의 문화예술 활동 지원 기본계획 및 시책 발굴 그리고 재정지원 등의 내용을 담고 있는 조례를 제정하여 창의적인 청소년 문화를 조성하고 균등한 문화예술 향유의 기회를 보장하는 법적 근거를 마련할 수 있음
  - 광주광역시 동구, 서구와 제주특별시의 경우 청소년의 문화예술 육성 및 문화예술 활동 지원에 대한 조례가 시행되고 있어, 청소년 문화예술 향유 및 참여기회의 확대를 통해 문화예술 역량을 함양하고 인재를 양성하여 문화예술 창달을 목적으로 하는 법적 기반이 마련돼 있음
- 강원, 경남, 경북, 경주, 공주, 광주, 김천, 김포 등에는 문화상 조례를 제정하여 문화창달과 향토문화체육의 창조적 개발에 기여한 공로가 있는 자에게 수여하는 문화상에 대한 사항을 법적으로 규정하고 있음
  - 학술, 공연예술, 전시예술, 전통예술, 문학, 체육, 향토문화연구 등 수상 부문은 지역별로 상이하게 나뉘며, 심사위원회 설치 및 구성, 시상 및 시행 규칙에 대한 내용을 담고 있음
- 경기도에 부재한 동상·기념비·조형물에 대한 조례를 제정하여 경기도에 분포하는 참전 기념비, 동상, 조형물 보호를 위한 법적 근거를 마련할 수 있음
  - 고창군, 대구, 부산, 서울시, 용진군, 익산시, 전남, 창녕군에는 동상·기념비·조형물에 대한 조례를 제정하여 동상·기념비·조형물의 적용범위 및 건립 대상 선정기준, 건립위치 및 제작기준에 대한 사항을 명시하고 있음
  - 공유재산인 공원·도로·녹지대 등 공공용지에 동상·기념비·조형물을 건립하고자 하는 경우 그 건립·이전·교체 및 관리에 관한 사항을 규정함을 목적으로 함
- 과천시에는 시민의 정서함양과 지방문화예술의 창달을 위하여 과천시 시립예술단체의 설치 및 운영에 관한 사항을 규정함을 목적으로 하는 과천시 시립예술단체 설치 및 운영 조례가 시행되고 있음
  - 시립예술단의 구성, 직무, 운영위원회, 시행규칙 등에 대한 사항이 명시돼 있으며 2012년부터 시행되고 있음

〈표Ⅱ-47〉 경기도 문화 관련 조례 및 규칙

부서	조례	규칙
문화정책	<ul style="list-style-type: none"> <li>경기도 박물관 및 미술관 진흥조례</li> <li>경기도 문화의전당 설립 및 지원조례</li> <li>경기도 문화지구 관리 및 육성에 관한 조례</li> <li>경기도 문화예술교육 진흥조례</li> <li>경기도 문화바우처 지원조례</li> <li>경기도 문화예술 재능나눔 장려 및 지원조례</li> <li>경기도 한복착용 장려 지원조례</li> <li>경기도 문화예술진흥 조례</li> <li>경기문화재단 설립 및 운영에 관한 조례</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>경기도 문화예술진흥기금에 대한 기부금 관리규정</li> <li>경기도 문화예술진흥 조례 시행규칙</li> <li>경기도 문화지구 관리 및 육성에 관한 조례 시행규칙</li> </ul>
문화유산	<ul style="list-style-type: none"> <li>경기도 문화재보호 조례</li> <li>경기도 옛길 조성 및 관리·운영에 관한 조례</li> <li>경기도 지명위원회 조례</li> <li>경기도 남한산성 세계유산 등재 추진위원회 구성 및 운영에 관한 조례</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>경기도 문화재보호 조례 시행규칙</li> <li>경기도 옛길 조성 및 관리·운영에 관한 조례 시행규칙</li> </ul>
문화산업	<ul style="list-style-type: none"> <li>경기콘텐츠진흥원 설립 및 지원조례</li> <li>경기도 문화콘텐츠산업 진흥조례</li> </ul>	
관광	<ul style="list-style-type: none"> <li>경기도 관광모니터 조례</li> <li>경기도 도자문화산업 진흥조례</li> <li>경기도 한국도자재단 운영 및 지원조례</li> <li>경기도 도자문화산업 진흥 조례 시행규칙</li> <li>경기관광공사 설립 및 운영조례</li> <li>경기도 지역축제 지원조례</li> <li>경기도 문화관광해설사 운영 및 지원에 관한 조례</li> <li>경기도 관광기념품 개발 및 육성지원 조례</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>경기도 관광모니터 조례 시행규칙</li> </ul>
한류월드 사업단	<ul style="list-style-type: none"> <li>경기도 한류월드 조성사업 공기업 설치조례</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>경기도 한류월드 조성사업 공기업 설치조례 시행규칙</li> </ul>

출처 : 경기도문화발전계획

## 2. 과천시 문화발전계획 및 주요성과

### 가. 과천비전 2040 성장 계획

- 2016년 「과천비전 2040 성장계획」의 수립을 통해 과천의 새로운 미래 비전을 제시함
  - 「과천비전 2040 성장계획」의 비전은 ‘자연·문화(인간)·기술의 융합으로 지속가능한 포용도시’로서 제4차 산업혁명 도래 등을 고려하여 자연, 문화, 기술을 핵심 대상 키워드로 설정함



자료: 과천비전 2040 성장계획

[그림 II-21] 과천비전 2040 성장계획 비전 및 전략

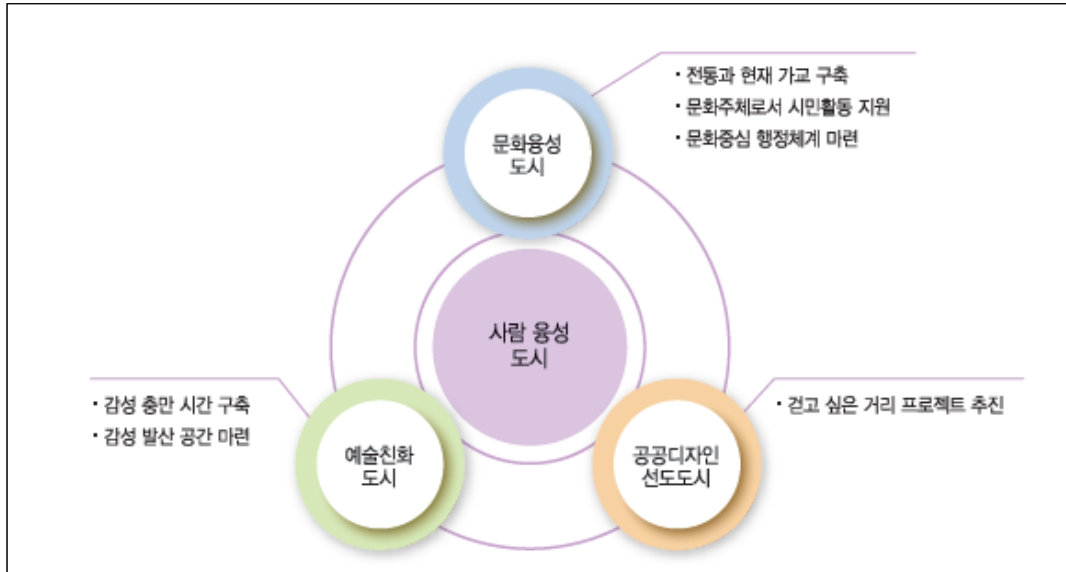
- 4대 목표 및 중점과제(Core Agendas)로는 ‘4차 혁명 친화 혁신도시’, ‘미래 수요 대응 맞춤형 도시’, ‘자연 속의 친환경 건강도시’, ‘공동체 활성화 공유도시’가 선정됨
  - 자연, 문화, 기술의 3가지 핵심 키워드와 연관된 중점과제를 선정하였으며 이와 관련된 세부 추진전략을 도출함
  - ‘4차 혁명 친화 혁신도시’는 과천시가 도시성장을 유도하는 제조업 기반이 미미하나 내재된 사업과 창의성을 접목시키고, 융합화를 통해 고부가가치를 창출함으로써 일자리를 창출하고자 하는 전략임
  - ‘미래 수요대응 맞춤형도시’는 향후 예상되는 인구사회적 구조 변화에 선제적으로 대응하기 위한 노력의 일환으로 세대별 맞춤형 주거 인프라 구축, 복합행정 복지타운 등의 전략을 수립함

- ‘자연 속의 친환경 건강도시’는 쾌적한 자연환경을 보유한 과천시의 장점을 살리고, 자족도시 기능을 수행할 수 있는 개발 계획과 상생할 수 있도록 하는 전략임
- ‘공동체 활성화 공유도시. 과천’은 다양한 사회적 갈등을 해결하고 공동체를 활성화 시켜 지역경제의 활력을 회복하기 위해 전략 목표로 설정함

〈표 II -48〉 과천비전 2040 목표 및 중점과제(Core Agendas)

구분	목표	주요 내용
중점 과제 (Core Agendas)	4차 혁명 친화 혁신도시	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 첨단지능정보혁신단지 브레인빌리지(Brain village)육성</li> <li>• 6차산업형 Eco-Tech 국제비즈니스 센터</li> <li>• 체험경제 특별지역 정비·육성: “T-Cluster”</li> </ul>
	미래 수요 대응 맞춤형 도시	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 세대별 맞춤형 주거 인프라 구축</li> <li>• 그린돔 프로젝트: 복합행정복지타운</li> <li>• 선바위 역세권 및 복합환승센터</li> <li>• 안심·친환경 도로 및 교통 인프라 재정비</li> </ul>
	자연 속의 친환경 건강도시	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 모빌리티(Mobility) 건강도시</li> <li>• 출산친화 및 ICT기반 헬스케어 생태계 조성</li> <li>• 저영향개발(LID)에 의한 구도심 생태형 재개발</li> </ul>
	공동체 활성화 공유도시	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 공동체 활성화를 위한 축제 및 이벤트</li> <li>• 전통과 현대의 만남 프로젝트 추진</li> <li>• 공유사회를 위한 평생교육 시스템: 인생3모작 시민대학</li> </ul>

- 문화예술부문 비전은 ‘사람 융성 삶 중심, 과천’임
  - 목표는 ① 전통과 미래가 하나 된 문화융성도시, ② 행복과 꿈으로 가득 찬 예술친화도시, ③ 걷고 싶고 살고 싶은 공공디자인 선도 도시로 설정함



[그림 II -22] 과천비전 2040 문화예술부문 비전 및 목표

〈표 II -49〉 과천비전 2040 문화예술부문 추진전략 및 세부과제

목표	추진전략	세부과제
문화융성도시	전통과 현재의 가교 구축	• 전통과 현대의 만남 프로젝트 추진 • 추사박물관 활성화
	문화주체로서 시민활동 지원	• 클럽형 문화활동 구축
	문화중심 행정체계 마련	• 공공디자인 팀 소관부서 이전 • 문화재단 설립 및 운영 방향 마련
예술친화도시	감성 충만 시간 구축	• 과천누리馬축제 활성화
	감성 발산 공간 마련	• 예술특화거리 조성 • 문화기반시설 확충 및 활성화
공공디자인 선도도시	건고 싶은 거리 프로젝트 추진	• (가칭) 그늘 프로젝트 추진

- [시사점] 과천비전 2020과 과천비전 2040의 내용을 검토한 결과, 과천의 미래 비전 및 추진전략 수립 계획 가운데 문화예술 부문에 대한 전략의 경우 ‘전통과 현대문화’라는 키워드가 지속적으로 나타나고 있음
  - 과천비전 2020에서는 ‘전통과 현대문화’가 융합된 고품격 문화도시를 구현하고자 하였고, 과천비전 2040에서는 ‘전통과 현대’의 만남 프로젝트를 추진하고자 하였음
  - 이처럼 과천시는 지역이 보유한 다양한 향토문화유적의 전통적 가치와 현대문화를 접목시키고자 노력을 기울이고 있음

## 나. 과천시 문화예술 사업분석

- 2016년 과천시 전체예산 1,190억 3천9백만 원에서 문화체육과의 예산 비중은 124억 2천6백만 원으로 전체 10.4%를 차지함
  - 문화체육과의 사업은 ‘문화예술진흥’, ‘전통문화 보존 및 전승’, ‘관광활성화 추진’, ‘체육활성화’, ‘추사박물관 운영’으로 크게 5가지로 분류될 수 있음

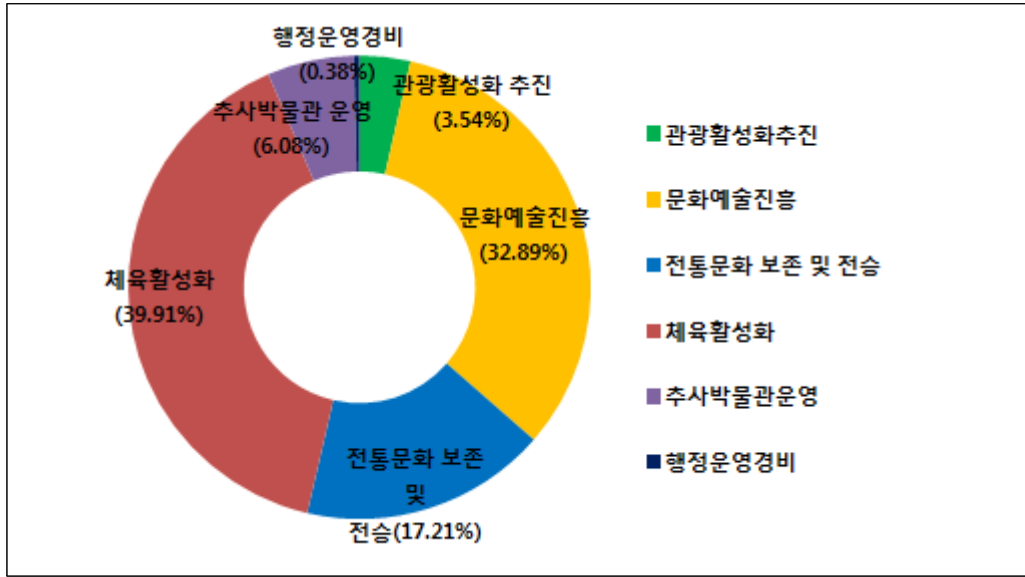
〈표 II-50〉 2016년도 과천시 문화체육과 사업예산

(단위: 천 원)

사업분류	세부사업 분류	예산	건수
문화예술진흥	문화예술육성	3,560,726	65
	향토문화전승 및 육성	521,545	15
	문화공간조성	4,200	2
	소계	4,086,471	82
전통문화 보존 및 전승	무형문화재 보존 및 전승	311,953	14
	문화유산정비	1,826,700	13
	소계	2,138,653	27
관광활성화추진	관광도시활성화	439,625	31
체육활성화	엘리트체육 육성지원	1,636,754	15
	생활체육건전육성 및 활동진흥	1,324,704	24
	체육시설관리	1,997,722	7
	소계	4,959,180	46
추사박물관 운영	추사박물관 운영	754,900	47
행정운영경비(문화체육과)	기본경비	47,500	5
총예산		12,426,329	238

자료: 과천시청 문화체육과 내부자료

- 문화체육과 전체예산에서 가장 높은 비중을 차지한 부문은 ‘체육활성화’로 49억 5천 9백만 원의 예산이 투입되어 전체 예산의 39.9%를 차지함
  - 이어 ‘문화예술진흥’이 40억 8천 6백만 원으로 32.9%, ‘전통문화 보존 및 전승’이 21억 3천 9백만 원으로 17.2%, ‘추사박물관 운영’은 7억 5천5백만 원으로 6.8%, ‘관광활성화 추진’이 4천 4백만 원으로 3.5% 순으로 나타남



자료: 과천시청 문화체육과 내부자료 재구성

[그림 II-23] 2016년도 과천시 문화체육과 사업예산 비중

- 과천시의 문화예술 사업을 가치사슬(value chain) 단계에 따라 투입되는 정도를 분석하기 위해 다음과 같이 유형을 도출함
  - 가치사슬 단계를 기반으로 문화예술사업의 특성에 맞게 유형을 도출하였으며, 사업내용에 따라 총 10개의 유형이 도출됨
  - 도출된 유형은 ‘창작/활동지원’, ‘콘텐츠유통/향유’, ‘홍보(관광)’, ‘시설운영/유지’, ‘교류’, ‘교육’, ‘인력양성’, ‘학술/연구’, ‘전승/자금지원’, ‘기타’ 등임

〈표 II-51〉 과천시 문화예술사업 유형분류 및 주요사업내용

유형분류	주요사업 내용
창작/활동지원	예술단 및 예술단체 활동지원 등
콘텐츠유통/향유	행사, 축제, 공연, 전시, 체험 프로그램 등
홍보(관광)	관광홍보, 관광객유치사업, 다국어 관광안내지도제작, 관광안내체계 구축 등
시설운영/유지	문화시설 운영 및 보수/유지비, 향토 및 유적 보수/유지
교류	국내 자매도시 문화교류, 해외 자매도시 문화교류
교육	문화학교 운영, 역사문화아카데미, 전통국악교실, 추사박물관 프로그램, 예총 문화강좌 등
인력양성	무형문화재 전수교육 프로그램, 문화관광해설사 운영비
학술/연구	향토사료 연구 및 보존, 추사박물관 학술대회
전승/자금지원	무형문화재 전승지원, 전승지원금
기타	전통 제례행사 등

- 유형별 분석에 앞서 문화체육과 사업부문 중 체육부분을 제외하여 분석함
  - 2016년도 과천시 문화체육과 사업 중 체육부분을 제외한 문화예술 부문의 총예산은 약 74.7억 원으로, 문화예술 부문의 예산 기준으로 각 유형에 속한 사업들은 아래 표와 같음
- 2016년도 과천시 문화예술 지원사업을 유형별로 분류하여 예산 비중을 살펴봄
  - 과천시 문화체육과 사업 중 체육부분을 제외한 문화예술 부문의 예산 중 가장 많은 예산이 투입되는 유형은 ‘시설운영/유지’ 부문으로 전체 예산의 41.14%인 약 30억 원의 예산이 투입됨

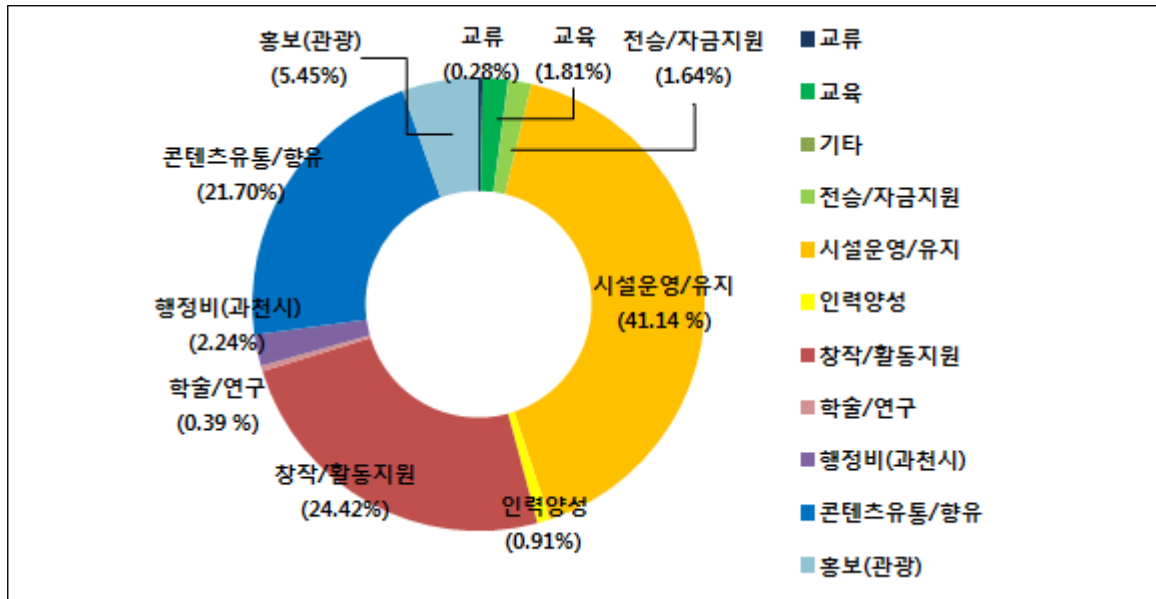
〈표 II-52〉 2016년도 과천시 문화예술부문 예산 유형별 예산

(단위: 천원, %)

유형분류	주요사업 내용	예산	비중
창작/활동지원	예술단 및 예술단체 활동지원 등	1,823,180	24.42
콘텐츠유통/향유	행사, 축제, 공연, 전시, 체험 프로그램 등	1,620,342	21.70
홍보(관광)	관광홍보, 관광객유치사업, 다국어 관광안내지도제작, 관광안내체계 구축 등	406,825	5.45
시설운영/유지	문화시설 운영 및 보수/유지비, 향토 및 유적 보수/유지	3,072,341	41.14
교류	국내외 자매도시 문화교류,	21,000	0.28
교육	문화학교 운영, 역사문화아카데미, 전통국악교실, 추사박물관 프로그램, 예총 문화강좌 등	135,261	1.81
인력양성	무형문화재 전수교육 프로그램, 문화관광해설사 운영비	67,800	0.91
학술/연구	향토사료 연구 및 보존, 추사박물관 학술대회	29,000	0.39
전승/자금지원	무형문화재 전승지원, 전승지원금	122,100	1.64
기타	전통 제례행사 등	2,000	0.03
행정비(과천시)	과천시 업무추진비, 행정운영경비 등	167,300	2.24
문화예술 부문 총예산(체육부문 제외)		7,467,149	100

자료: 과천시청 문화체육과 내부자료 재구성

- 뒤를 이어 ‘창작 / 활동지원’ 유형이 약 18.2억 원이 투입되어 24.42%의 비중을 차지한 것으로 나타났으며, ‘콘텐츠유통/향유’ 유형이 약 16.2억 원으로 21.70%, ‘홍보(관광)’ 유형이 약 4억 원으로 5.45%, ‘교육’ 유형이 1.3억 원으로 1.81%, ‘전승 / 자금지원’ 유형이 약 1.2억 원으로 1.64%, ‘학술/연구’ 유형이 약 3천만 원으로 0.39%, ‘교류’ 유형이 약 2천만 원으로 0.28%의 비중을 차지한 것으로 나타남



자료: 과천시청 문화체육과 내부자료 재구성

[그림 II-24] 2016년도 과천시 문화예술부문 예산 유형별 비중

# III

## 수요 조사

제1절 시민 설문조사

제2절 전문가 조사



## 제1절 시민 설문조사

### 1. 시민 설문조사 개요

#### 가. 조사목적 및 방법

- 과천시민들의 문화향유 실태와 니즈(needs)를 파악하고, 과천시 미래 방향성에 대한 시민들의 의견을 수렴하여 과천 문화예술 진흥계획에 반영하고자 시민대상 설문조사를 시행함

〈표 Ⅲ-1〉 시민 설문조사 개요

구분	내용
조사대상	만 15세 이상 과천시 거주자 1,200명
조사방법	구조화된 설문지를 활용한 1:1 개별 면접조사
표본추출	동별·성별·연령별 층화추출
조사기간	2017년 6월 21일~7월 21일

#### 나. 조사내용

- 문화향수실태 부문과 미래방향성 및 개선사항 부문에 대한 조사를 시행함
  - 문화향수실태 부문 조사항목은 2016년 문화향수실태조사(문화체육관광부) 전국 평균값과 비교하여 과천시민들의 문화예술활동 참여수준을 파악하기 위해 동일한 조사항목을 활용함
  - 미래방향성 및 개선사항 부문의 조사항목은 확충이 시급한 시설 및 프로그램, 과천시 이미지, 필요 지원 분야, 과천시의 강점 및 단점 등에 대한 내용을 조사함

〈표 Ⅲ-2〉 시민 설문조사 항목

구분	조사항목	세부항목
1. 문화예술 관람 및 참여	문화예술행사	관람실태(방문횟수, 만족도, 재관람 의향)
		관람지역
		정보 취득 경로
		보완해야 할 점
		관람시 어려움
	문화활동 공간	이용횟수, 만족도, 공간 내 행사 참석횟수
		즐거 찾는 문화활동 공간
		문화공간 내 문화행사 참여의향

과천 문화예술 진흥계획

	문화예술 동호회	참여유무, 성격, 활동공간
	역사문화 유적지	알고있는 유적지
		방문 유무 및 방문 횟수
		편의시설 만족도
		재방문 의향
	축제	과천축제 및 축제별 참여 여부
		만족도
2. 문화예술 지원개선 및 추진방향	문화예술활동 지출	가장 많은 지출 순위, 지출을 늘리고 싶은 순위
	지원개선	문화공간의 확충 및 분화자원 발굴 필요성
		기능별·규모별 확충이 필요한 문화시설
		대상별·내용별 확충이 시급한 문화예술 프로그램
	추진방향	부천시의 강점
		부천시의 부족한점
		문화예술 발전을 위한 지원 분야
		관광활성화를 위한 지원 분야
	문화재단	문화예술 총괄하는 문화재단 전환(설립) 필요성
	생활문화공간	확충시 방문(이용)의향
	미래과천의 도시이미지	
	제안점	
3. 응답자 일반사항	성별	남, 여
	나이	20세미만, 20대, 30대, 40대, 50대, 60대 이상
	현 주거지역	과천시 동 별
	거주기간	1년 미만, 1년 이상~5년 미만, 5년 이상~10년 미만, 10년 이상~15년 미만, 15년 이상~20년 미만, 20년 이상

## 다. 조사 현황 및 응답률

- 조사불가를 제외한 총 958명을 대상으로 설문 결과를 도출함
  - 전체 설문지 회수는 1058부를 회수했으나 과천시민 외의 설문대상자와 응답불성실의 결측값인 100부를 제외한 958명을 대상으로 설문이 이루어짐

〈표 Ⅲ-3〉 시민 설문조사 응답 현황

(단위: 명, %)

구분	인원	비율	비고
응답	958	90.55	
조사 불가	100	9.45	과천시민 외 응답 및 불성실
합계	1058	100	

라. 응답 대상자 인구통계학적 정보

- 전체응답자 중 남자가 415(43.3%)명, 여자가 543명(56.7%)으로 여자가 더 많았고, 연령은 20대(20.67%), 50대(18.27%), 40대(17.12%) 등의 순으로 나타남
- 거주지역은 갈현동(20.67%)이 가장 많았지만 그 외에 모든 지역이 10~20%의 비율이 나타나 골고루 분포된 것으로 나타남
- 거주기간은 20년 이상 거주한 것으로 응답한 설문대상자가 가장 많은 것 (22.13%)으로 조사되었으며, 1년 미만(4.59%)이 가장 적은 것으로 나타남

〈표 Ⅲ-4〉 응답자 일반사항

(단위: 명, %)

분류		인원	비율
성별	남	415	43.32
	여	543	56.68
나이	20세 미만	145	15.14
	20대	198	20.67
	30대	125	13.05
	40대	164	17.12
	50대	175	18.27
	60대	151	15.76
현주거지역	중앙동	100	10.44
	갈현동	198	20.67
	별양동	174	18.16
	부림동	180	18.79
	과천동	183	19.10
	문원동	123	12.84
거주기간	1년미만	44	4.59
	1년 이상~5년 미만	180	18.79
	5년 이상~10년 미만	172	17.95
	10년 이상~15년 미만	176	18.37
	15년 이상~20년 미만	174	18.16
	20년 이상	212	22.13

## 2. 조사 결과

### 가. 문화예술 관람 및 참여

#### 1) 문화예술행사 관람 및 참여 실태

- 지난 1년 동안(2016년 6월 1일~2017년 5월 31일) 과천시민의 문화예술행사 관람실태를 관람자의 1년 방문 평균횟수와 재관람의사 비율, 만족도 세가지로 나누어 실시함
- 최근 1년 동안 방문 평균횟수가 가장 많은 문화예술행사는 ‘영화’(6.26번)를 차지했고, 이어서 ‘대중음악(가요콘서트), 연예(방송 프로그램 등)’이 4.82번, ‘미술(사진, 서예, 건축, 디자인 포함) 전시회’가 2.81번인 것으로 나타남

〈표 Ⅲ-5〉 문화예술행사별 1년 평균 방문횟수

(단위: 수)

구분	1년 평균 방문 횟수
영화	6.26
대중음악(가요콘서트), 연예(방송프로그램 등)	4.82
미술(사진, 서예, 건축, 디자인 포함)전시회	2.81
역사, 철학 관련 강의 및 역사탐방	2.55
무용(서양무용, 한국무용, 현대무용)	2.52
문학행사(시화전, 도서전시회, 작가와의 대화)	2.37
서양음악(클래식, 오페라, 서양악기 관련)	2.25
전통예술(국악, 풍물, 민속극)	2.16
뮤지컬	2.07
연극	1.9

- 재관람 의사 비율이 높은 문화예술행사는 ‘영화’ (97.59%), ‘뮤지컬’ (93.60%), ‘대중음악(가요콘서트), 연예(방송 프로그램 등)’ (92.74%) 순으로 조사됨

〈표 Ⅲ-6〉 문화예술행사별 재관람의사

(단위: %)

구분	재관람의사 비율
영화	97.59
뮤지컬	93.6
대중음악(가요콘서트), 연예(방송프로그램 등)	92.74
문학행사(시화전, 도서전시회, 작가와의 대화)	92.59
미술(사진, 서예, 건축, 디자인 포함)전시회	92.28
서양음악(클래식, 오페라, 서양악기 관련)	91.76
연극	89.67
전통예술(국악, 풍물, 민속극)	86.67
역사, 철학 관련 강의 및 역사탐방	86.54
무용(서양무용, 한국무용, 현대무용)	81.48

- 만족도는 ‘대중음악(가요콘서트), 연예(방송프로그램 등)’가 73.71점으로 가장 좋은 만족도를 보였으며, 이어 ‘영화’가 71점, ‘연극’이 69.33점으로 뒤를 이었음

〈표 Ⅲ-7〉 문화예술행사별 만족도

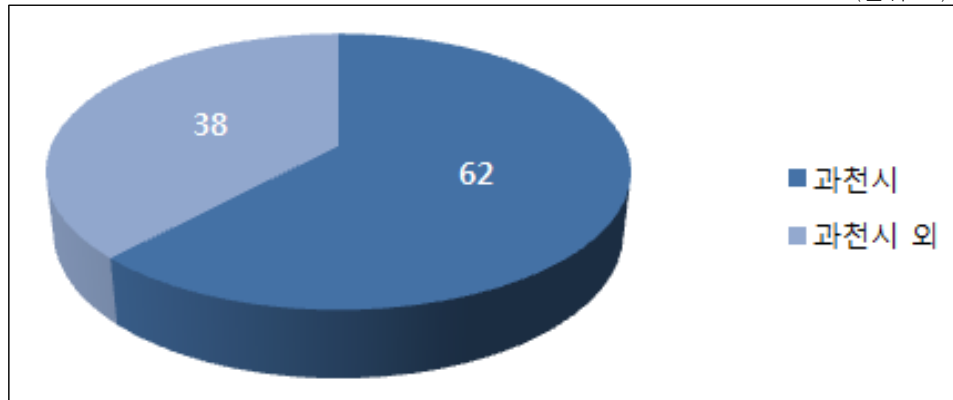
(단위: 점)

구분	만족도
대중음악(가요콘서트), 연예(방송프로그램 등)	73.17
영화	71
연극	69.33
뮤지컬	69.17
서양음악(클래식, 오페라, 서양악기 관련)	68.5
역사, 철학 관련 강의 및 역사탐방	67.67
미술(사진, 서예, 건축, 디자인 포함)전시회	67.5
문학행사(시화전, 도서전시회, 작가와의 대화)	66.33
무용(서양무용, 한국무용, 현대무용)	64
전통예술(국악, 풍물, 민속극)	63.17

## 2) 문화예술 행사 관람지역

- 과천시민이 주로 문화예술행사를 관람하는 지역을 조사한 결과, 과반수 이상인 62%가 과천시 내부에서 문화예술을 관람하는 것으로 나타남
  - 과천에 거주하는 시민 중 과천 내부에서 문화예술행사를 관람하는 비율은 62%이며, 외부에서 문화예술행사를 관람하는 비율은 38%인 것으로 조사됨

(단위: %)



[그림 Ⅲ-1] 과천시민의 문화예술 행사 관람지역

### 3) 문화예술행사 정보 취득 경로

- 과천시민이 인터넷상의 해당 웹사이트 및 포털사이트, 안내문(현수막, 간판, 지하철 광고 등), 소셜미디어(SNS), 주변사람, 텔레비전 비디오, 신문 잡지, 동호인모임, 공공단체·교육기관, 정기적으로 발행되는 안내 이메일 및 뉴스레터, 해당 안내책자, 기타 등의 경로 중 어느 경로로 문화예술행사 정보를 취득하는지 조사하였음
  - 가장 높은 비중을 차지했던 경로는 ‘인터넷상의 해당 웹사이트 및 포털사이트’인 것으로 나타났고 전체 비율 중 22.47%를 차지하였음
  - 이어 ‘안내문(현수막, 간판, 지하철 광고)’가 18.31%, ‘소셜미디어(SNS)’ (16.07%)순으로 문화예술행사정보를 취득하는 것으로 나타남

〈표 Ⅲ-8〉 문화예술행사 정보 취득 경로

(단위: %)

구분	비중
인터넷상의 해당 웹사이트 및 포털사이트	22.47
안내문(현수막, 간판, 지하철 광고 등)	18.31
소셜미디어(SNS)	16.07
주변사람	15.96
텔레비전 비디오	9.1
신문 잡지	7.87
동호인모임	3.26
공공단체·교육기관	2.58
정기적으로 발행되는 안내 이메일 및 뉴스레터	2.13
해당 안내책자	1.57
기타	0.67

#### 4) 문화예술행사의 보완점

- 과천시민이 생각하는 문화예술행사가 우선적으로 보완해야할 점에 대해 관람 비용, 작품의 질, 관련 정보, 관람 장소의 접근성, 행사 개최 빈도, 행사 수준 난이도 등의 항목으로 나눠 조사하였음
  - 설문조사 전체 대상 중 29.32%가 관람비용을 낮추어야 한다는 의견을 보였음
  - 작품의 질 개선이 필요하다는 의견이 17.83%, 관련 정보가 보다 많아져야 한다는 의견이 17.4%로 나타남

〈표 Ⅲ-9〉 문화예술행사가 우선적으로 보완해야 될 점

(단위: %)

구분	비중
관람비용을 낮추어야 한다.	29.32
작품의 질을 높여야한다.	17.83
관련 정보가 많아져야 한다.	17.4
가까운 곳에서 열려야 한다.	15.32
더욱 자주 개최되어야 한다.	11.16
이해하기 쉬운 행사가 많아져야 한다.	7.99
기타	0.98

### 5) 관람시 어려운 점

- 과천시민이 문화예술행사 관람시 어려움을 느끼는 요소를 비용, 시간, 관심 있는 프로그램, 접근성(교통), 편의시설, 관련 정보, 동반자 등으로 나누어 조사하였음
  - 문화예술행사를 참여하는 데에 있어 시간 부족으로 인해 관람이 어렵다는 의견이 24.7%로 가장 많았으며, 근소한 차이로 비용 부담의 측면에서 어렵다는 의견이 24.38%로 뒤를 이었음
  - 시간 부족과 비용 부담이 문화예술행사 관람시 어려움을 느끼는 요소의 절반을 차지했음을 알 수 있음
  - 이어 정보가 부족하여 문화예술행사를 향유하기 어렵다는 의견은 18.45%였음

〈표Ⅲ-10〉 문화예술행사 관람 시 어려운 점

(단위: %)

구분	비중
시간이 좀처럼 나지 않는다.	24.7
비용이 많이 든다.	24.38
관련정보가 부족하다.	18.45
관심 있는 프로그램이 없다.	14.67
교통이 불편하다.	6.47
가까운 곳에 시설이 없다.	6.15
편의시설(놀이방 등)이 불편하다.	2.37
함께 관람할 사람이 없다.	1.73
기타	1.08

### 6) 문화예술활동 공간 및 만족도

- 지난 1년 동안(2016년 6월 1일~2017년 5월 31일) 과천시민의 문화예술행사를 관람했던 시민회관, 복지회관(노인복지회관), 청소년수련관, 문화원, 도서관(학교 도서관 제외), 박물관(미술관), 시설문화센터(백화점 등), 주민자치센터, 민간 공연장 등 10종류의 공간에 대한 만족도 및 1년 평균 방문횟수를 조사하였음
  - 과천시민이 최근 1년 동안 가장 많이 방문했던 문화예술공간은 도서관으로 1년 평균 24.65회 방문한 것으로 나타났으며, 만족도 또한 100점 만점 중 73.63점을 기록하며 가장 높은 만족도를 보임
  - 복지회관의 1년 평균 방문횟수는 23.52회로, 복지회관은 도서관에 이어 과천시민이 가장 많이 방문하는 문화예술활동 공간인 것으로 조사됨

- 박물관(미술관)과 시민회관의 만족도는 각각 100점 만점 중 71.22점, 70.67점으로 나타남

〈표 Ⅲ-11〉 문화예술 활동 공간 별 1년 평균 방문 횟수

(단위: 회)

구분	1년 평균 방문 횟수
도서관(학교도서관 제외)	24.65
복지회관(노인복지회관 등)	23.52
주민자치센터	15.47
청소년수련관	11.74
시민회관	10.71
문화원	6.51
시설문화센터(백화점 등)	5.96
민간공연장(공공에 포함되지 않은 공연장)	4.05
박물관(미술관 포함)	3.9

〈표 Ⅲ-12〉 문화예술 활동 공간 별 만족도

(단위: 점)

구분	만족도
도서관(학교도서관 제외)	73.63
박물관(미술관 포함)	71.22
시민회관	70.67
문화원	70.19
청소년수련관	66.85
복지회관(노인복지회관 등)	66.81
시설문화센터(백화점 등)	64.67
민간공연장(공공에 포함되지 않은 공연장)	64.3
주민자치센터	63.04

## 7) 문화공간 문화행사 및 프로그램 참여시 어려움

- 과천시민이 문화공간에서 개최하는 문화행사(공연, 전시회 등 문화프로그램)에 참여할 때 가장 어려운 점을 비용, 시간, 관심 있는 프로그램 여부, 접근성, 편의시설, 관련 정보, 동반자 등으로 나누어 조사하였음
  - 과천시민 중 가장 많은 비율(29.74%)이 문화예술 공간에서 개최하는 문화행사에 참여하기 힘든 이유를 시간 부족으로 꼽았음

- 관련 정보가 부족해서(18.76%), 관심 있는 프로그램이 없어서(18.53%), 비용이 많이 들어서(16.98) 문화공간의 문화행사를 참여하기 어렵다고 답했음

〈표Ⅲ-13〉 문화공간 문화행사 및 프로그램 참여시 어려운 점

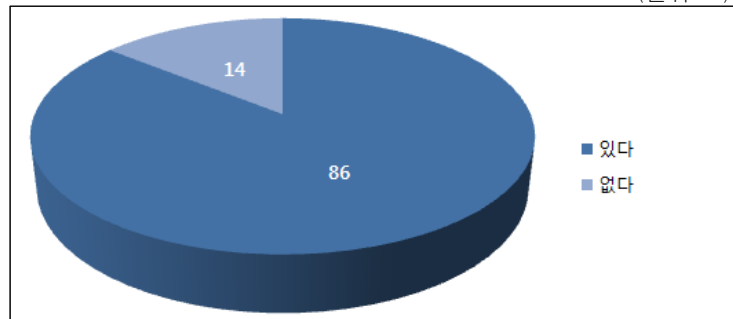
(단위: %)

구분	비중
시간이 좀처럼 나지 않는다.	29.74
관련정보가 부족하다.	18.76
관심 있는 프로그램이 없다.	18.53
비용이 많이 든다.	16.98
교통이 불편하다.	4.44
시설(편의시설)이 불편하다.	4.22
주변에 이용 공간이 없다.	3.11
함께 갈 사람이 없다.	2.55
기타	1.66

#### 8) 향후 문화행사 참여 의향

- 과천 시민을 대상으로 향후 1년 이내에 과천 문화공간에서 개최하는 공연, 전시회 등 문화 관련 프로그램 및 문화행사에 참여 의사 여부를 조사하였음
  - 설문조사 대상 중 86%의 과천시민이 향후 1년 이내에 과천시 문화공간에서 개최하는 문화행사 및 프로그램에 참여할 의향이 있다고 밝혔음
  - 설문조사 대상 중 14%의 과천시민이 향후 1년 이내에 과천시 문화공간에서 개최하는 문화행사 및 프로그램에 참여할 의향이 없다고 밝혔음

(단위: %)



[그림Ⅲ-2] 문화행사 및 프로그램 참여 의향

### 9) 문화활동 공간

- 과천시민에게 지난 1년 동안 문화예술 관련 동호회 참여 경험에 대해 조사하기 위하여 10가지 종류의 문화예술 동호회를 중심으로 참여경험 여부 및 참여한 동호회가 연주, 발표회 등과 같은 ‘창작 활동 중심’인지 관람 및 독서와 같은 ‘감상 중심의 동호회’인지 동호회의 주된 성격을 조사하였음
  - 문화예술 관련 동호회를 문학(글쓰기, 낭송 등), 역사탐방 및 강의, 미술(회화 및 사진 등), 서양음악(클래식, 오페라 등), 전통예술(국악, 풍물 등), 연극, 뮤지컬, 무용, 영상(영화, 비디오 등), 대중예술(음악, 댄스 등) 분야로 한정함
  - 지난 1년 이내에 가장 많이 참여한 동호회는 ‘미술(회화 및 사진 등)’이 13.26%를 차지했으며, ‘영상(영화, 비디오 등)’이 12%로 뒤를 이었음
  - 문화예술 관련 동호회를 10개 종류로 나눴을 때, 문학, 전통예술, 대중예술 관련 동호회는 창작형이 더 많은 것으로 조사됐고(3개), 역사탐방 및 강의, 미술, 연극, 뮤지컬, 무용, 영상 동호회는 감상형이 더 많은 것으로 조사됨(6개)
  - 문학(글쓰기, 낭송 등), 서양음악(클래식, 오페라 등), 미술(회화 및 사진 등), 대중예술(음악, 댄스) 관련 동호회는 창작과 감상성격의 동호회가 비슷한 비율인 것으로 나타남(5% 내외)

〈표Ⅲ-14〉 최근 1년 동안 참여한 동호회

(단위: %)

문화예술 관련 동호회	1년 이내 참여 경험
미술(회화 및 사진 등)	13.26
영상(영화, 비디오 등)	12
역사탐방 및 강의	9.19
대중예술(음악, 댄스 등)	9.19
연극	8.35
문학(글쓰기, 낭송 등)	8.14
서양음악(클래식, 오페라 등)	7.52
뮤지컬	7.2
전통예술(국악, 풍물 등)	6.05
무용	4.38

〈표 Ⅲ-15〉 최근 1년 동안 참여한 창작형 동호회

(단위: %)

문화예술 관련 동호회	창작형
문학(글쓰기, 낭송 등)	37.18
서양음악(클래식, 오페라 등)	30.56
대중예술(음악, 댄스 등)	29.55
미술(회화 및 사진 등)	25.98
무용	23.81
전통예술(국악, 풍물 등)	22.41
영상(영화, 비디오 등)	16.52
뮤지컬	15.94
역사탐방 및 강의	12.5
연극	12.5

〈표 Ⅲ-16〉 최근 1년 동안 참여한 감상형 동호회

(단위: %)

문화예술 관련 동호회	감상형
역사탐방 및 강의	44.32
영상(영화, 비디오 등)	37.39
문학(글쓰기, 낭송 등)	35.9
무용	35.71
뮤지컬	31.88
서양음악(클래식, 오페라 등)	30.56
미술(회화 및 사진 등)	29.92
연극	28.75
대중예술(음악, 댄스 등)	26.14
전통예술(국악, 풍물 등)	15.52

## 10) 역사문화유적지

- 과천 시민들이 과천 지역에 위치하는 역사문화유적지에 대해 얼마나 많이 인지하고 있는지 조사하였으며, 인지하고 있는 유적지에 중복체크를 유도하였음
  - 연주암, 과천향교, 연주대, 온온사, 보광사, 과천관악사지, 효자 최사립정문, 과천 관악산 육봉일명사지, 관악사 마애명문, 홍촌마애승상 등 과천시의 대표 역사문화유적지 10개소를 객관식 문항으로 제시하였음
  - 과천시민들은 연주암을 가장 많이 알고 있었고(69.83%), 이어 과천향교(67.33%), 연주대(65.34%), 온온사(46.24%) 순의 높은 인지도를 보였음

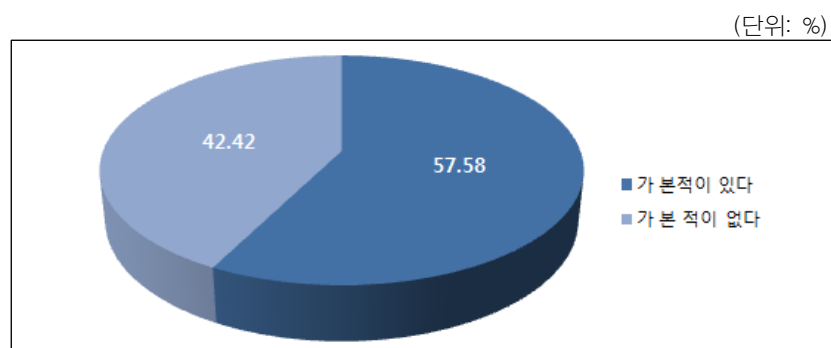
〈표 Ⅲ-17〉 알고 있는 역사문화 유적지

(단위: %)

역사문화유적지	인지도
연주암	69.83
과천향교	67.33
연주대	65.34
온온사	46.24
보광사	34.13
과천관악사지	22.03
효자 최사립정문	13.88
과천 관악산 육봉일명사지	12.73
관악사 마애명문	10.75
홍촌마애승상	7.52

#### 11) 과천 역사문화유적지 방문 여부

- 과천시민이 지난 1년 동안 과천에 위치한 역사문화유적지(과천향교, 온온사, 연주암)를 방문한 경험이 있는지 조사하였음
  - 57.58%의 과천시민이 최근 1년 동안 과천에 위치한 역사문화유적지를 방문한 경험이 있다고 밝혔으며, 방문경험이 없는 시민은 42.42%를 차지함
  - 최근 1년 동안 과천의 역사문화유적지를 방문한 경험이 있는 시민의 평균 방문 횟수는 3.64회로 조사됨



[그림 Ⅲ-3] 지난 1년 과천 위치 역사문화유적지 방문 여부

## 12) 방문 경험이 있는 과천 역사문화유적지

- 최근 1년간 방문 경험이 있는 과천 역사문화유적지를 조사하기 위하여 연주암, 과천향교, 연주대, 온온사, 보광사, 과천관악사지, 효자 최사립정문, 과천 관악산 육봉일명사지, 관악사 마애명문, 홍춘매애승상 등 과천시의 대표 역사문화유적지 10개소 및 기타 항목을 객관식문항으로 제시하였음
  - 과천시민이 지난 1년 동안 가장 많이 방문한 과천 역사문화유적지는 연주암으로 38.31%를 차지하였음
  - 과천향교는 36.01%, 연주대 31.84%, 온온사 23.7% 순으로 방문 경험이 있다고 나타남

〈표Ⅲ-18〉 과천 역사문화유적지 별 방문 비율

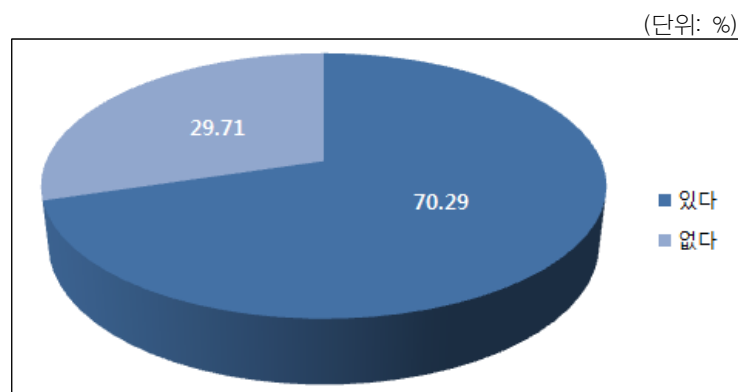
(단위: %)

역사문화유적지	방문 비율
연주암	38.31
과천향교	36.01
연주대	31.84
온온사	23.7
보광사	16.08
과천관악사지	8.04
과천 관악산 육봉일명사지	5.32
효자 최사립정문	5.22
관악사 마애명문	3.55
홍춘매애승상	2.4
기타	0.52

- 방문했던 역사문화유적지의 안내문, 교통편, 화장실 청결, 주변상점의 친절도 등 편의시설에 대한 만족도를 조사하였음
  - 문화역사 유적지의 편의시설(안내문, 교통편, 화장실 청결, 주변상점의 친절도 등)에 대한 만족도는 100점 만점에 58.74점으로 조사됨

### 13) 과천역사문화유적지 1년 내 재방문 의사

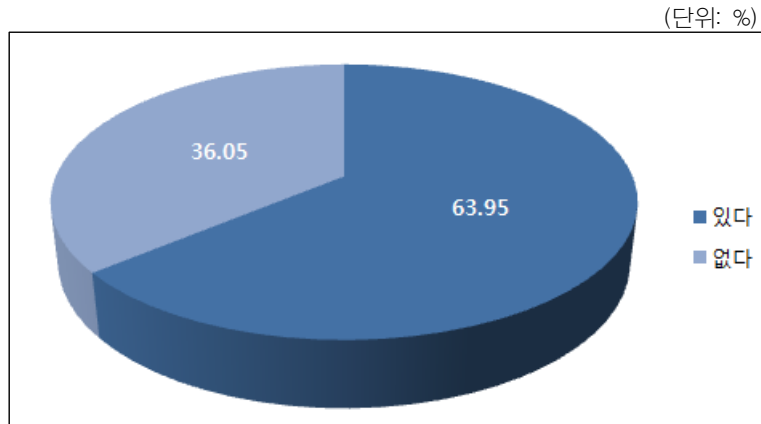
- 향후 1년 이내에 과천에 위치한 역사문화유적지를 재방문할 의사가 있는지 조사하였음
  - 설문조사 대상 중 70.29%의 과천시민이 앞으로 1년 내에 과천 내의 역사문화유적지에 재방문의사가 있다고 밝힘
  - 설문조사 대상 중 29.71%의 과천시민이 앞으로 1년 내에 과천 내의 역사문화유적지에 재방문의사가 없다고 밝힘



[그림 Ⅲ-4] 과천 역사문화 유적지 1년 내 재방문 의사

### 14) 지난 1년 축제 참가 여부

- 최근 1년 동안 과천에서 개최한 축제에 방문한 경험이 있는지 조사하였음
  - 설문조사 대상 중 63.95%가 최근 1년 동안 과천에서 개최한 축제에 방문한 경험이 있다고 조사됨
  - 설문조사 대상 중 36.05%는 최근 1년 동안 과천에서 개최한 축제에 방문한 적이 없다고 조사됨



[그림 Ⅲ-5] 지난 1년 축제 참가 여부

#### 15) 방문 경험이 있는 과천시 축제

- 지난 1년 동안 방문 경험이 있는 과천 축제를 조사하기 위하여 과천에서 개최하는 누리마축제, 벚꽃엔딩축제, 평생학습축제와 기타 란을 객관식 항목으로 제시하여 중복응답을 유도하였음
- 과천 축제 방문 경험이 있는 시민들이 가장 많이 참여했던 축제는 누리마 축제, 조사대상 중 37.47%가 누리마축제를 방문했다고 나타났으며 이어 벚꽃엔딩축제는 27.04%, 평생학습축제는 22.86%가 방문했다고 집계됨

〈표 Ⅲ-19〉 과천시 축제 참여 비율

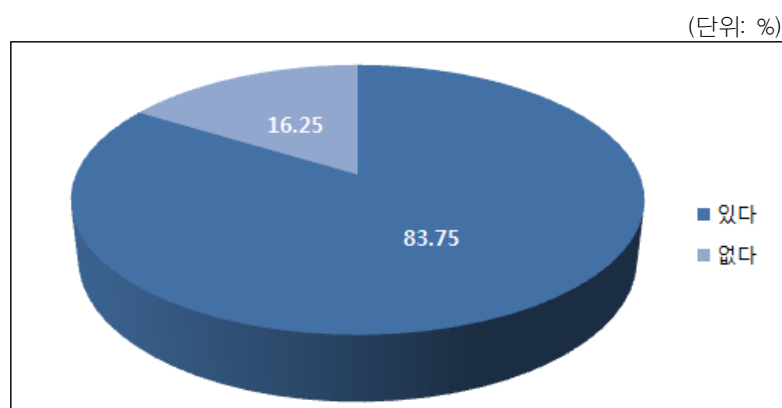
(단위: %)

축제명	비율
누리마축제	37.47
벚꽃엔딩축제	27.04
평생학습축제	22.86
기타	8.14

- 프로그램 내용 및 진행과정을 비롯한 축제의 만족도는 매우 만족한다(1), 보통이다(4), 매우 만족한다(7)과 같이 7점 척도의 객관식 문항으로 조사하여 이를 100점 만점으로 환산했더니 평균 60.36점인 것으로 조사됨

16) 1년 이내에 과천시 개최 축제 방문 의사

- 향후 1년 이내에 과천에서 개최하는 축제에 방문할 의향이 있는지 조사하였음
- 설문조사 대상인 과천 시민의 83.75%가 향후 1년 이내에 과천시에서 개최할 축제에 방문할 의사가 있다고 밝힘
- 향후 1년 이내 과천에서 개최할 축제에 방문할 의사가 없다고 응답한 시민은 16.25%로 나타남



[그림 Ⅲ-6] 1년 이내 과천시 축제 재방문 의향

17) 가장 많이 지출하는 문화예술 활동 및 향후 지출을 늘리기 희망하는 문화예술활동

- 가장 많이 지출하고 있는 문화예술활동 분야와 지출을 늘리기 희망하는 문화예술 활동 분야를 ‘구매 및 대여 분야’와 ‘관람 및 참여 분야’로 나누어 조사하였음
- ‘구매 및 대여 분야’는 도서, 음원/음반, 악기, 미술도구/재료, 공연도구(분장, 옷 등), 기타 등 6가지로 ‘관람 및 참여 분야’는 문학행사 관람/활동, 미술전시 관람/활동, 클래식음악 관람/활동, 전통예술 관람/활동, 연극/뮤지컬 관람/활동, 영화 관람/활동, 대중음악/댄스 관람/활동, 문화유적지 관람/활동, 기타 등 9가지로 두 분야 합쳐 총 15가지 객관식 항목으로 제시하여 1순위부터 3순위까지 활동을 집계하였음
- 가장 많이 지출하고 있는 문화예술활동은 도서(33.45%), 영화 관람/활동 (25.94%), 연극/뮤지컬 관람/활동(9.27%) 순으로 집계됨

〈표Ⅲ-20〉 가장 많이 지출하는 문화예술활동

(단위: %)

순위	문화예술활동	비율
1순위	도서	33.45
2순위	영화 관람/활동	25.94
3순위	연극/뮤지컬 관람/활동	9.27

- 향후 지출을 늘리고 싶은 문화예술활동은 도서(20.07%), 연극/뮤지컬 관람/활동(19.58%), 영화 관람/활동(14.32%) 순으로 나타남

〈표Ⅲ-21〉 향후 지출을 늘리고 싶은 문화예술활동

(단위: %)

순위	문화예술활동	비율
1순위	도서	20.07
2순위	연극/뮤지컬 관람/활동	19.58
3순위	영화관람/활동	14.32

## 나. 문화예술 지원개선 및 추진방향

### 1) 과천시 문화 공간/프로그램 확충 및 문화자원 발굴의 필요성에 대한 인식

- 과천시의 문화 공간/프로그램의 확충이 필요한지 그리고 문화자원 발굴의 필요성에 대한 인식을 조사하기 위하여 전혀 그렇지 않다(1), 보통이다(4), 매우 그렇다(7) 7점 척도의 객관식 문항을 제시하였음
  - 과천시에 문화 공간 확충이 필요하다는 의견은 전체 응답 중 61.91%를 차지함
  - 과천시의 문화예술 행사 및 프로그램의 확충이 필요하다는 의견은 전체 응답 중 64.79%를 차지함
  - 과천시의 문화유적 및 문화유산 등 문화자원의 발굴이 필요하다는 의견은 전체 응답 중 62.94%를 차지함

〈표 Ⅲ-22〉 문화공간/프로그램 확충 및 문화자원 발굴의 필요성에 대한 인식

(단위: %)

인식	비율
과천시의 문화예술 행사 및 프로그램의 확충이 필요하다	64.79
과천시의 문화유적 및 문화유산 등 문화자원의 발굴이 필요하다고 생각하다	62.94
과천시의 문화공간 확충이 필요하다	61.91

## 2) 확충이 시급한 문화시설(기능별/규모별)

- 복합문화시설, 장르별 전문 문화예술 시설, 근린 생활예술 시설 등 세 가지 기능으로 나누어 어떤 기능의 시설이 확충이 시급한지 조사하였음
  - 복합문화예술시설의 확충이 필요하다는 의견은 33.99%로 나타남
  - 근린 생활문화예술시설의 확충이 필요하다는 의견은 32.35%로 나타남
  - 장르별 전문 문화예술 시설의 확충이 필요하다는 의견은 31.26%로 나타남

〈표 Ⅲ-23〉 기능별 확충이 시급한 문화시설

(단위: %)

기능별 문화시설	비율
복합문화예술시설	33.99
근린 생활문화예술시설	32.35
장르별 전문 문화예술시설	31.26
기타	2.40

- 대규모 문화예술시설, 소규모의 생활근접형 문화예술 시설, 기존 시설의 활용도 높이기 등 세가지로 나누어 어떤 규모의 시설이 증설돼야 하는지 조사하였음
  - 기존 시설의 활용도 높여야 한다는 의견이 39.98%로 나타남
  - 소규모 생활근접형 문화예술시설을 확충해야 한다는 의견이 39.65%로 나타남
  - 대규모 문화예술 시설을 확충해야 한다는 의견이 19.16%로 나타남

〈표 Ⅲ-24〉 규모별 확충이 시급한 문화시설

(단위: %)

규모별 문화시설	비율
기존 시설의 활용도 높이기	39.98
소규모의 생활근접형 문화예술시설	39.65
대규모 문화예술시설	19.16
기타	1.22

## 3) 확충이 시급한 문화예술 프로그램

- 어린이, 청소년, 대학생, 직장인, 주부, 어르신, 소외계층, 가족, 동호인, 전문 예술인, 기타 등 11가지 대상별로 어떤 계층을 대상으로 하는 문화예술 프로그램을 확충해야 하는지 조사하였음
  - 청소년 대상 프로그램을 확충해야 한다는 의견이 전체 의견 중 18.9%를 차지하여 가장 많았고, 다음으로 직장인 및 가족을 대상으로 하는 프로그램을 확충해야 한다는 의견이 각각 12.98%를 차지했음

〈표 Ⅲ-25〉 대상별 확충이 시급한 문화예술 프로그램

(단위: %)

대상별 문화예술프로그램	비율
청소년 대상 프로그램	18.9
직장인 대상 프로그램	12.98
가족 대상 프로그램	12.98
어르신 대상 프로그램	10.63
대학생 대상 프로그램	10.07
소외계층 대상 프로그램	9.06
주부 대상 프로그램	8.5
어린이 대상 프로그램	6.15
동호인 대상 프로그램	5.48
전문예술인 대상 프로그램	4.7
기타	0.56

- 전시/공연 등 관람/참여 프로그램, 문화예술 행사/이벤트/축제, 문화기술 융합 콘텐츠 관람/체험 프로그램(미디어, VR체험 등), 문화예술교육 강좌프로그램, 역사문화유적 체험/탐방 프로그램, 찾아가는 문화예술 프로그램, 전통예술 체험/참여 프로그램, 기타 등 11가지 내용 별로 어떤 내용을 다루는 문화예술 프로그램을 확충해야 하는지 조사하였음
- 전시/공연 등 관람/참여 프로그램을 확충해야 한다는 의견이 전체 의견 중 21.23%를 차지했으며, 문화예술 행사/이벤트/축제는 19.86%, 문화기술 융합콘텐츠 관람/체험 프로그램(미디어, VR체험 등)는 14.64%의 비율로 확충이 시급하다고 응답함

〈표 Ⅲ-26〉 내용별 확충이 시급한 문화예술 프로그램

(단위: %)

내용별 문화예술 프로그램	비율
전시/공연 등 관람/참여 프로그램	21.23
문화예술 행사/이벤트/축제	19.86
문화기술 융합콘텐츠 관람/체험 프로그램(미디어, VR체험 등)	14.64
문화예술교육 강좌프로그램	13.62
역사문화유적 체험/탐방 프로그램	12.94
찾아가는 문화예술 프로그램	9.65
전통예술 체험/참여 프로그램	7.26
기타	0.79

#### 4) 문화예술도시로 발전하는데 강점

- 과천시가 문화예술도시로 발전하는데 강점이라고 생각하는 요소가 무엇인지 아름다운 자연환경, 우수한 문화예술 프로그램, 과천시의 문화발전에 대한 의지, 우수한 문화시설 등의 항목으로 나누어 조사함
- 설문조사 전체 대상 중 39.18%가 과천시의 아름다운 자연환경이 과천시의 문화예술도시로 발전하는데 큰 강점이라고 답변하였음
- 이어 우수한 문화예술 프로그램(축제, 행사, 프로그램 등)이 13.36%, 과천시민의 높은 문화수준이 11.92%로 나타남

〈표Ⅲ-27〉 문화예술도시로서 과천시의 강점

(단위: %)

강점 요소	비율
아름다운 자연환경	39.18
우수한 문화예술 프로그램 (축제, 행사, 프로그램 등)	13.36
과천시민의 높은 문화수준	11.92
과천시의 문화발전에 대한 의지	7.84
우수한 문화시설	7.51
풍부한 전통문화자원	6.51
풍부한 문화예술 인력	6.07
효율적인 문화정책 추진	5.74
기타	1.88

## 5) 문화예술도시로서 과천시의 약점

- 과천시가 문화예술도시로 발전하는데 부족한 점을 문화예술 프로그램의 기획력, 문화예술시설, 과천시의 문화발전에 대한 의지, 과천시의 정체성 등으로 나누어 조사하였음
  - 설문조사 대상 중 16.61%가 문화예술 프로그램의 기획력이 부족하다는 의견을 보임
  - 이어 문화예술시설이 부족하다는 의견이 15.31%, 과천시의 문화발전에 대한 의지가 부족하다는 의견이 12.05%로 나타남

〈표Ⅲ-28〉 과천시가 문화예술도시로 발전하는데 부족한 점

(단위: %)

약점 요소	비율
문화예술 프로그램 기획력	16.61
문화예술시설	15.31
과천시의 문화발전에 대한 의지	12.05
과천시의 정체성	11.94
문화예술 인력	11.62
과천시의 문화예술정책	8.36
문화예산	6.73
전통문화유산	5.86
과천시민의 문화수준	4.45
과천시 문화예술단체의 수준	4.34
기타	2.71

## 6) 문화예술 발전을 위해 지원해야 하는 분야

- 과천시 문화예술 발전을 위해 지원해야할 분야를 조사하기 위해 지원 분야를 문화 예술의 인프라, 산업, 인력, 전통문화 등으로 나누어 조사함
  - 문화예술 발전을 위해 지원해야하는 분야는 문화예술 인프라 부문(문화시설 확충, 기존 문화시설 활성화 등)이라는 의견이 28.86%로 가장 높았음
  - 이어 문화예술산업 부문(문화콘텐츠 개발, 문화예술상품 개발 등)이 24.54%, 문화예술 인력 부문(문화예술 창작자 및 기획자 육성 등)이 17.84% 순임

〈표 Ⅲ-29〉 과천시의 문화예술 발전을 위해 지원해야 하는 분야

(단위: %)

분야	비율
문화예술 인프라 부문(문화시설 확충, 기존 문화시설 활성화 등)	28.86
문화예술 산업 부문(문화콘텐츠 개발, 문화예술상품 개발 등)	24.54
문화예술 인력 부문(문화예술 창작자 및 기획자 육성 등)	17.84
전통문화 부문 (전통문화예술 발굴, 유적지 발굴 및 보호, 전통예술인력 육성 등)	13.08
문화예술관광 부문(문화예술 관광프로그램 개발 등)	8.86
문화교류 부문 (지역간 문화예술 협력 네트워크 활성화, 국제문화교류 프로그램 개발 등)	6.38
기타	0.43

## 7) 문화예술 관광 활성화를 위해 지원해야할 분야

- 과천시 문화예술 관광 활성화를 위해 지원해야할 분야를 조사하기 위해 지원 분야를 독창적인 문화예술 콘텐츠 개발, 문화예술관광 인프라 설립, 국제적 문화예술 이벤트 개최 등의 항목으로 나누어 조사하였음
  - 문화예술 관광활성화를 위해 지원해야 하는 분야는 독창적인 문화예술 콘텐츠 개발이라는 의견이 35.77%로 가장 높았음
  - 이어 문화예술관광 인프라(숙박시설, 컨벤션센터 등) 설립을 지원해야 한다는 의견이 25.46%, 국제적 문화예술 이벤트를 개최해야 한다는 의견이 13.21%로 나타남

〈표 Ⅲ-30〉 과천시 문화예술 관광 활성화를 위해 지원해야 할 분야

(단위: %)

분야	비율
독창적인 문화예술 콘텐츠 개발	35.77
문화예술관광 인프라(숙박시설, 컨벤션센터 등) 설립	25.46
국제적 문화예술 이벤트 개최	13.21
새로운 문화관광루트 개발	13.00
역사문화 유적지 복원	9.13
기타	3.44

## 8) 과천의 문화예술을 총괄하는 문화재단 전환(설립)할 필요성

- 과천시에 재단법인 과천축제가 있음을 밝히고 과천의 문화예술을 총괄할 수 있는 문화재단으로 전환(설립)할 필요성이 있는지 조사하였음
- 필요성을 전혀 필요하지 않다(1), 보통이다(4), 매우 만족한다(7)와 같이 7점 척도의 객관식 문항으로 나누어 조사함
  - 과천의 문화예술을 총괄하는 문화재단 전환(설립) 필요성의 7점 평균 4.66점으로 '필요하다'에 근접함
  - 문화재단 설립에 대한 의견 중 보통이다(4)(34.6%)를 제외한 나머지 65.4%에서 필요하다는 입장을 보인 시민은 48%로 가장 많은 비중을 차지함

〈표 Ⅲ-31〉 과천의 문화예술을 총괄하는 문화재단 전환(설립)할 필요성

(단위: %, 점)

전혀 필요하지 않다 ①	②	③	보통 이다 ④	⑤	⑥	매우 필요 하다 ⑦	7점 평균	100점 환산 평균
6.9	4.1	4.5	34.6	15.3	15.1	17.6	4.66	61.08

## 9) 생활문화공간(센터) 확충시 방문 및 이용 의향

- 생활문화공간(센터)가 확충된다면 방문 및 이용 의사에 대해 전혀 그렇지 않다(1), 보통이다(4), 매우 그렇다(7)과 같이 7점 척도로 나누어 조사하였음
  - 과천 시민이 방문하거나 이용할 의향은 평균 5.41로 '필요하다'에 근접함
  - '매우 필요하다' 의견에 대한 비율은 31.9%, '보통이다'는 23.4%임
  - '필요하지 않다'에 대한 의견은 매우 적게 나타남 (2%내외)

〈표 Ⅲ-32〉 생활문화공간(센터) 확충시 방문 및 이용 의향

(단위: %, 점)

전혀 그렇지 않다 ①	②	③	보통 이다 ④	⑤	⑥	매우 그렇다 ⑦	7점 평균	100점 평균
2.1	1.1	2.9	23.4	19	16.8	31.9	5.41	73.46

10) 미래 과천의 도시이미지

- 미래 과천에 도시이미지를 조사하기위하여 친환경예술, 생활문화예술도시, 공연예술도시, 문화산업도시, 첨단 문화예술융합도시, 역사문화도시, 현대예술도시 7가지 항목을 객관식 문항으로 제시하였음
  - 설문조사 대상 과천시민이 가장 많이 떠올리는 미래 과천의 도시이미지는 ‘친환경예술도시’로 29.15%를 차지하였음
  - 이어 ‘생활문화예술도시’는 19.76%, ‘공연예술도시’ 16.59%, ‘문화산업도시’ 11.90% 순임

〈표 Ⅲ-33〉 미래 과천의 도시이미지

(단위: %)

이미지	비율
친환경예술도시	29.15
생활문화예술도시	19.76
공연예술도시	16.59
문화산업도시	11.90
첨단 문화예술융합도시	8.73
역사문화도시	7.53
현대예술도시	5.68
기타	0.66

## 제2절 전문가 조사

## 1. 전문가 조사 개요 및 방법

## 1) 전문가 조사 개요

- 전문가 의견을 수렴하여 실질적이고 구체적인 문화예술 진흥계획을 수립하고자 전문가 자문회의를 진행함
  - 일자: 2017년 7월 ~ 9월
  - 차수: 총 3차 걸쳐서 전문가 자문회의 진행
  - 대상: 산업계 전문가(관련 기업의 대표 및 실무자), 학계 전문가(관련 학과 교수, 실무 경력의 교수진), 연구계 및 관계 전문가(문화예술 관련 연구원, 협회, 재단 소속 담당자), 그리고 시민대표로 구성된 전문가 집단(총 40명 참여)

〈표 Ⅲ-34〉 전문가 조사 참여 전문가 구성

구분	참석자	참석자 세부사항
산	6인	- C 대표(문화마케팅 관련 S사) - C 대표(문화공간 관련 K사) - Y 대표(문화예술전문단체 A사) - K 대표(생활문화센터 컨설팅 디자인연구소 L사) - L 대표(미디어 관련 L사) - L 단장(K시 전통시장문화활성화 관련 사업체)
학	4인	- S 교수(S대학교 교수) - C 교수(C대학교 교수) - K 교수(H대학교 교수) - K (H대학교 교수)
연/관/민	11인	- C 부연구위원(K연구원) - C 배우(K방송사) - S 부회장(G협회) - L 전교(G향교) - K 이사(K협회) - C 이사(H협동조합) - K 팀장(Y문화재단) - K 고문(G예총) - K 대표(A문화재단) - K 위원장(C동 주민자치위원회) - S 부장(G공단 문화부)

## 2) 인터뷰 주요 내용

- 문화예술 정책 현황 및 트렌드
- 과천시의 전통문화 유산 현황과 복원의 필요성
- 생활문화 활성화 및 예술 복지 강화 방안
- 문화콘텐츠산업 및 문화예술 관련 창업 지원 트렌드 및 과천 적용 방안
- 문화관광 클러스터 사례 및 과천의 가능성
- 과천 문화예술의 강점 및 약점
- 기타 과천의 문화예술 활성화를 위한 전략 방향 및 세부사업

## 2. 전문가 조사 결과

### 1) 과천 문화예술진흥계획 수립의 방향성

- 명확한 연구 목적과 방향성 설정이 필요함
  - 근본적으로 연구 목적이 무엇인가에 대한 고민이 필요하며, 시 입장에서의 마케팅인지 시민의 삶의 질 제고인가에 대한 선택이 연구의 시작이라고 봄

“기존 것에 대한 재해석과 재발견, 디자인 이론적 접근이 필요하며 과천시의 ‘수도권 강남’, ‘경제력’, ‘전원’, ‘정책’, ‘6만의 고학력 인구 구성’ 등과 같은 핵심 특징을 연계하여 문화예술프로그램을 고안해야 한다.”

-K 교수(H대학교 교수)

- 연구과제 수행에 있어 USP전략을 구축해야 함
  - 관광 콘텐츠와 수익모델을 창출해서 브랜드네이밍을 확실히 해야 하며 이론적, 학문적으로 따지기보다 과천의 현실을 제대로 직시하고 발전시킬 몇 가지 요소를 선택하고 추려서 각계전투하고 다음 단계로 넘어가는 전략이 필요함

“과천 문화예술진흥계획 수립에 있어 USP전략이 필요하다. 자동차의 경우 브랜드의 정체성을 대표하는 플래그십 모델이 있는데, 과천의 플래그십 콘텐츠는 예술, 미술이라고 본다.

문화예술 진흥에 있어 선택과 집중을 통해 확장시키고, 아웃바운드보다는 인바운드 정책으로 활성화해야 할 필요가 있다. 눈, 코, 입을 묘사하기 전에 형태를 잘 잡아하고, 그전에 대상을 잘 관조해야 하는 것이 선행돼야 할 것이다.” - K 교수(H대학교 교수)

● [도시 사례: 일본 야마구치]

- 일본 야마구치 시립예술정보센터가 위치한 야마구치는 인구 10만의 시골 전원도시로 외부에서 유입되는 창조인력과 창조콘텐츠와 지역 내부의 새로운 삶과 문화에 대한 수요를 매칭시켜 교육과 창작으로 풀어낸 사례임
- 아시아에서는 미디어아트, 미디어콘텐츠 발전의 대표적인 우수사례로 야마구치를 들 정도로 상징적인 브랜드파워를 가짐

- 과천의 경우도 지역의 플랫폼이나 발상지 역할을 할 수 있는 형태로 나가야할 것임

“미디어콘텐츠, 융·복합, 아트와 테크놀로지의 결합, 과거와 미래, 현재가 만나서 라이프스타일이 재해석되는 방식(향교가 가능성 있는 콘텐츠), 체류하면서 창작하는 방식, 근접해 있는 국립현대미술관과 연계하는 프로그램이 쌓여가면서 나아가야 지역과 광역 차원에서 설득력을 가질 수 있을 것이다.”

- C 대표(문화공간 관련 K사)

- 과천이 가진 강점(자연환경)을 살리면서 유동적인 네트워킹, 선순환 할 수 있는 시스템 구축 필요하며 지역 안에서 같이 공유할 수 있는 랩이든 스튜디오든 장소를 기반으로 하는 생태계를 조성해야 함
- 과천의 도시 특성을 잘 고려해서 문화예술 향유 대상의 범위를 확장해야 함
  - 과천문화예술진흥계획의 대상 범위를 보다 광범위하게 타겟팅해야 하는데 이는 축제 개최시 과천시민보다 강남구와 안양시민들이 더 많이 방문할 수 있기 때문에 축제나 문화예술 인프라의 이용 대상을 과천시민에 제한하기보다 넓은 범주에서 시야를 확장할 필요가 있음

“과천에서 3-4년 거주 후 산본, 평촌, 의왕 등으로 이사 갔지만 이후 다시 과천을 방문하여 여러 시설을 이용하는 경우가 많으므로 과천시민 뿐만 아니라 수도권 남부지역 주민들이 즐길 수 있는 콘텐츠가 필요할 것이다.

- L 대표(미디어 관련 L사)

- 특화지역과 실거주지역의 경계를 어떻게 다룰 것인지에 대한 고민이 필요한데 서울의 행정구보다 작은 도시, 서울로 들어가는 관문으로서의 지리적 특성, 서울과 높은 근접성 등 과천의 지역적 특색을 잘 활용해야 할 것임
- 국립과학관, 서울랜드, 국립현대미술관 과천관 등 문화관광특화지역은 과천시의 의지라기보다 국가와 기업의 의지로 조성된 지역인데 이곳의 외부 방문객을 과천도심으로 유도하는 방안이 가장 큰 고민일 것임
- 과천이라는 도시에 대한 과천시민의 인식과 외부인의 인식을 고려해야 함

“과천시민에 대한 과천에 대한 인식은 ‘전원도시’라는 이미지가 강하며 생산이 활성화되는 공간보다는 쉴 수 있는 휴식의 공간으로서 자리매김하였다.

‘전원도시’+‘문화예술’, 규모는 작지만 축제도 열리고 시민회관에서 편하고 조용하게 소소한 즐거움을 누릴 수 있는 공간적 정체성에 주목해야 한다.”

- L 대표(미디어 관련 L사)

- 외부주민들은 과천을 어떤 목적으로 방문하는가에 대한 파악이 필요함. 말, 국립현대미술관은 중요한 자원이지만 국가자원이기 때문에 과천시가 컨트롤하기 힘들 것이나 외부에서 봤을 때 ‘말’과 ‘국립현대미술관은’ 과천하면 떠올려지는 상징성이 지대하기 때문에 외부인이 유입됐을 때 이들이 더 머물게 하는 전략은 과천시의 의지에 달림

“과천의 새로운 콘텐츠를 획기적으로 개발하는 것은 굉장히 많은 시간과 비용이 소요되기 때문에, 과천 내부의 기존 전략자산을 활성화하기 위해서 이를 연계하여 시 재정에 도움이 되고 과천 시민이 프라이드를 느끼게 할 만한 전략을 구축해야 한다.”

- K 교수(H대학교 교수)

- 과천시민의 라이프스타일과 향후 직면할 문제에 대한 대응방안을 전략에 반영해야 함
  - 과천시민의 시민의식, 라이프스타일이 어떤가를 파악해야 하는 것이 급선무인데 71% 대줄자 거주 지역이라는 특징은 타지역과의 엄청난 차별성을 가짐
  - 지속가능성을 위해서는 젊은이들을 유치해야 하는데, 지역시민들의 라이프스타일이 어떤 수준인지 파악해야 하는 것이 우선임

“과천시민이 축제의 주체가 될 수 있을 것인가? 강릉, 함평, 함안 등은 지역의 생존 때문에 절실하기 때문에 지역생산물을 갖고 참여를 하든, 봉사를 하든 필사적으로 생각하는 의식이 과천시민의 그것과는 사뭇 다른 양상을 띤다. 흥행위주의 축제를 하는 타 도시와는 달리, 과천은 이익창출을 목적으로 하는 축제보다는 생활환경이나 문화예술 진흥, 복지 차원에서 접근해야 할 것이며 자녀 교육, 삶의 질 제고 등에 대한 과천시민의 요구를 충족시켜야 할 것이다.”

- L 대표(미디어 관련 L사)

- 정주하고 싶은 시민들은 교육적 측면이나 전원생활을 즐기려는 욕구가 크고 부족하다고 느끼는 부분이 없을 텐데 이 부분에 초점을 맞춰서 무엇을 조성해야 고민할 것임
- 인구감소와 고령화 문제는 10년 전에는 생각을 못했던 부분인데 이는 지속가능 측면에서 굉장히 중요한 사항으로 이를 고려한 전략이 필요함
- 시 재정의 역할에 대한 고민이 필요하며 시 재정이 선순환하여 지역주민들에게 도움이 되는 형태로 발전으로 이어져야 할 것임. 현재는 인구문제라는 장벽으로 인구타겟을 어떻게 설정해야 할 것인가에 대한 근본적인 문제를 고려해야 함

## 2) 과천만의 콘텐츠 개발

- 지속가능한 로컬콘텐츠인 하이퍼로컬콘텐츠 개발이 필요함
  - 자체적으로 부각시켜서 과천이 문화예술적인 가치를 갖고, 일자리 창출까지 이어질 수 있는 자생능력을 갖춰야 함

“부천시에는 만화 애니메이션, 성남은 판교에 게임 특화, 파주는 출판단지와 영화까지 광범위한 문화콘텐츠를 특화한데 비해 과천은 부각될만한 자생 로컬콘텐츠가 부재하다”

- S 교수(S대학교 교수)

- 생태도시라는 호감도가 얹혀져있는 과천의 아이덴티티는 높은 브랜드 인지도를 가지는데, 인위적으로 다른 콘텐츠와 브랜딩할 경우 발생할 수 있는 위험성을 고려해야 함

- 국립과학관을 활용하여 과학과 문화예술을 결합한 뉴사이언스콘텐츠 개발 필요
  - 개별 문화시설을 탑다운식으로 클러스터화하기는 어렵기 때문에 과학관을 디즈니랜드가 시도했던 창의성과 결합하는 것 같이 공연예술과 인공지능, AR, VR과 결합할 수 있음

“대전이 올드사이언스의 메카라면 과천은 과학관이라는 아이덴티티를 활용하여 과학과 문화예술을 결합한 뉴사이언스테마파크 혹은 뉴사이언스 콘텐츠를 개발할 수 있을 것이다. 기존 대전시립미술관에서 시행되는 카이스트 과학자와 교수와 예술가의 만남 등 대전과 차별되는 4차 산업과 연관되는 프로그램(인공지능, 로봇공연을 업그레이드화, 문예회관을 MR로 거점화, 상암DMC 고흐의 작업실을 AR로 구현)을 개발할 수 있다.”

- S 교수(S대학교 교수)

- 공동 테마를 중심으로 타 지자체와 지역을 초월한 공동조직 구성 필요
  - 과천은 자생적으로 자업자득할 수 있는 콘텐츠가 부재하므로 서초구 우면동 벨트, 광명, 판교와 엮은 지자체를 초월하여 한 가지 테마를 중심으로 공동 조직을 구성하는 것이 필요함(이천, 여주, 광주 세 개의 지자체가 공동 개최하는 도자기엑스포 비엔날레)

### 3) 문화예술 관련 컨트롤 타워의 필요성

- 문화예술 분야에 있어 컨트롤타워로서의 과천문화재단 설립 타당성
  - 정부에서 진행하는 여러 가지 문화행사들이 마을 단위까지 내려가기 힘든데 이런 부분을 잘 고려하여 주민들이 조직하고 주민들이 자발적으로 문화생활을 할 수 있는 컨트롤타워로서 문화재단을 설립하면 좋을 것임

“과천은 전부터 재단을 설립하여 독자적으로 운영했었어야 하는 입장이다. 문화재단은 출연금을 통해 독자적으로 수익모델을 창출할 수 있고 공공기관을 적극적으로 유치할 수 있으며, 자율적인 자립도를 기반으로 주체적으로 기관을 운영할 수 있는 민간형식의 구조기 때문에 과천의 다양한 이점들을 고려하여 과천시의 문화예술을 이끌어 나갈 수 있는 재단이 되어야한다고 생각한다. 주변 도시들의 시행착오를 잘 살피고 문화원의 역할, 예충과 면밀하게 논의하여 과천에 적합한 방식으로 운영되는 문화재단을 설립해야 한다.”

- K 대표(A문화재단)

- 시의 주요 정책기조를 바탕으로 도시 전체 기반을 고려하여 사업을 실제로 운영하는 기구는 반드시 필요하며, 재단 설립할 경우 보다 적극적으로 정부자금, 광역재단자금, 혹은 민간자금까지도 많이 가져올 수 있다는 이점이 있음
- 재단 설립 시, 체제를 갖추기 때문에 재단 운영에 필요한 최소한의 기초 인력이나 설비라든지 들어가면서 필요 예산이 좀 더 발생할 수밖에 없음
- 시민생활이 복잡하고 다양화, 전문화, 세분화되면서 문화예술서비스가 질이 높아져야한다는 요구가 있는데 그에 맞는 서비스를 하기 위해서는 문화예술을 총괄하는 재단에서 운영하는 것이 추진력과 신속성 등의 이점이 있음

● 초창기 문화재단의 주요 고려사항과 예충 및 문화원과의 협의 필요

“초창기 문화재단의 고려 사항은 크게 네 가지로 볼 수 있는데 (1) 공연장을 중심으로 하는 문화시설의 운영(청소년 시설이나 체육관, 도서관 시설까지 포함하느냐는 다른 문제이며), (2) 축제운영시설, (3) 전문예술가 진흥방안(시립예술단), (4) 시민문화 진흥 방안으로 이 네 가지를 잘 고려하면 컨트롤타워로서의 문화재단 설립에 당위성이 있을 것이다. 기존에 문화예술을 이끌었던 예충이나 문화원과의 조율이 필요하며 서로의 합의점을 공유해야 한다.”

- K 팀장(Y문화재단)

- 대부분 시설공단에서 운영하는 문예회관은 기본적으로 관객을 모으고 좋은 기획력과 좋은 작품을 고민한다기보다 시설을 관리하는 소극적 입장에서 운영하는 편이나 과천은 시설관리공단에서 굉장히 적극적으로 운영이 되고 있는 편이라 공단 측과의 협의시 다소 우려가 됨

● 여건에 맞는 체육관, 도서관, 청소년수련관 등의 기타 시설의 운영 주체 선정 필요

- 문예회관, 공연장 같은 경우 운영주체가 처음 설립 당시에는 시에서 직영하고, 다음 시설공단에서 운영을 하다가 최종적으로 문화재단으로 이전되는 형태임

“문화재단이 공연사업, 교육사업, 축제사업 뿐만 아니라 체육관시설, 도서관, 청소년수련관 등 유관시설의 운영까지 받게 되면 재단의 중심 잡기가 매우 어려울 수 있다.”

- K 대표(A문화재단)

● 문화재단의 자립도를 향상시켜 독립적인 운영 지향해야 함

- 일본의 기존 국립극장과 별개로 신국립극장이 97년도에 생겼는데, 동경도에서 지원되는 운영출연기금이 매년 1% 삭감되고 있으나 자생력, 성장률은 그 이상임

- 도의, 중앙의 기금지원이 줄게 만들고 문화재단의 자립도를 40% 수준까지 높이는 방향으로 설정하여 여러 가지 변화를 주는 것이 필요함

“유럽의 시립, 구립, 국립극장, 아트센터의 자립도는 대부분 40%로 나머지 60% 공공기금, 민간기금과 후원으로 유지가 이뤄지는데 사용자만이 많은 것을 부담하는 것은 한계가 있기 때문에 국내 문화기관도 자립도를 40% 수준까지 높여야 한다.”

- K 대표(A문화재단)

- 과천만이 진행할 수 있는 심도 있는 문화재단 프로그램 개발 필요
  - 서울은 기존에 예술가 지원프로그램이 너무 많기 때문에 개별프로그램이 부각되기 어려우나 만약 과천에서 청년예술가 지원프로그램을 5년 내내 지속적으로 진행한다면 과천의 우수한 생활권을 기반으로 대도시에 비해 높은 경쟁력을 가질 수 있을 것임
  - 소도시만이 진행할 수 있는 깊이 있고 심도 있는 프로그램이 가능할 것이며, 과천시민을 적정비율로 우대하고 나머지 40%는 외부시민을 수용하여 유연성 있게 운영하면 좋을 것임

“숲이 좋은 동네, 기반시설, 국립시설 도립시설, 양질의 시립시설. 더 이상 공간 확보를 위한 건축보다는 유휴공간을 확보해서 프로그램으로 승부하는 것이 필요하다”

- K 대표(A문화재단)

- 문화재단의 전문예술인 지원사업에 공정성 있는 기준 마련 필요
  - 공연이나 전시 평가가 다소 양적으로 평가되는 측면이 강한데, 단편적인 평가기준은 지양해야할 것이며 새로운 단체와 예술가를 발굴할 수 있는 공정성 있는 기준을 갖춰야 할 것임

“이전에는 관객 수와 별개로 작품성이 높으면 질적으로 우수하다는 평가를 받을 수 있었는데, 현재는 전통국악을 예를 들면 노인복지회관에서 관람객을 동원하여 일정 인원을 채워도 평가 점수에 그대로 반영되고 있다.”

- K 고문(G예총)

#### 4) 과천의 축제 관련 향후 방향성

- 과천 축제의 정체성에 대한 주민들과의 정서적 합의 필요
  - 가장 많은 비중을 차지했던 과천시의 연구용역이 경마장, 대공원, 현대미술관의 활용방안이었으나 대부분 보기 좋은 미사여구만 많았을 뿐 별다른 대안이 나오지 못했음

“실제 과천 시민의 삶과 지리적, 교통적, 재정적, 경제적으로 동떨어진 부분이 많고 경마장의 경우 혐오시설이라는 인식이 크다. 때문에 해당 기관의 방문객이 과천시내까지 와서 무언가 한다는 것이 실질적으로 불가능하며, 개별 기관을 활용한다는 것은 기관의 이익을 위한 것이므로 시민과 별개라고 볼 수 있다.”

- K 대표(생활문화센터 컨설팅 디자인연구소 L사)

- 과천의 축제를 관광축제로 볼 것인지, 시민 축제로 볼 것인지, 예술 축제로 볼 것인지에 대한 사회적 합의가 이뤄져야 할 것이며, 과천축제의 정체성을 확립하여 방향성을 정해야 할 것임. 공통 가치가 무엇인지? 과천이 가진 서울과의 인접성 등의 이점을 잘 활용해야 함
- 기본적으로 관광축제가 되기 위해서는 실 거주민들이 즐겁게 즐길 수 있고, 예술인들도 축제를 즐겁게 진행할 수 있어야 하며 이러한 문화가 축적이 되고 외부 관광객을 유치할 수 있는 콘텐츠가 마련되면 자생적으로 성장할 것임
- 기존 경마장, 미술관, 공원 등을 연계해서 관광축제로 만든다는 것은 해당 기관에서 해당 기관의 예산으로 축제를 운영해야할 것임

“안산의 거리극 축제의 경우에는 축제기간 중 가장 붐비는 거리의 3600개의 상점의 BC카드 이용내역의 빅데이터를 분석한 결과 69%가 안산 시민이었고, 31%가 외부시민인 것으로 분석되었다. 작년에는 축제기간동안 평소 대비 25%, 올해는 16%(미세먼지의 영향으로 다소 감수)로 매출 증가 양상을 보였다. 축제 개최로 인해 소비성향의 변화가 어떻게 이뤄졌는지 분석하여 축제 개최의 타당성을 주장하면 좋을 것이다.”

- K 대표(A문화재단)

- 축제와 지역민의 관계, 축제에서 지역민의 역할 모색 필요
  - 축제가 지역민과 어우러질 수 있으려면 지역의 정체성과 축제의 테마가 부합해야 하고 이에 대한 시민의 정서적 합의가 이뤄져야 지속가능한 축제문화가 형성될 수 있음

“축제가 지역민들과 어우러지기 위한 깊은 고민이 필요하다. 축제에 대한 시민의 정서적 합의를 통해, 지역예술인들과 시민들이 문화축제에서 직접 활동하면서 축제가 진행될 수 있을 것이다”

- C 대표(문화마케팅 관련 S사)

- 시민이 주체가 되어 진행할 수 있어야 일회성이 아닌 오래 살아남는 축제가 될 것임
- 축제 인프라를 기반으로 하고, 시민이 주체가 되어 참여하여 지속가능한 유지 방안을 모색해야 할 것임

“축제를 위한 인프라의 부재로 외부공연단이 와서 축제를 하고 나면 이후 아무것도 남지 않았고, 시민이 축제에 참여할 수 있는 여지가 없어 구경꾼에 지나지 않았다.”

- L 대표(미디어 관련 L사)

- 실행가능한 사업 위주와 수익 창출이 가능한 자생능력을 가진 축제로 거듭나야 함
  - 일정 축제 이익을 문화재단의 운영비로 전환하여 문화재단이 문화예술을 주도해야 할 것이며, 현시점과 예산확보방안 등 사업의 실행가능성이 가장 중요함

“지원금을 받고 이를 소진시키기기만 하는 것은 문화예술을 망치는 길이며, 수익사업이 되는 축제를 꾸려서 자생능력을 키워야 할 것이다. 문화를 향유하는 데에 있어 단순히 전 제층에 무조건 지원을 하기보다 지원제층은 한정시키고, 문화에 소비할 만한 가치를 느끼게 만들어야 하며 무료사업은 기반을 만드는 일환으로서 추진해야 하는 것이 중요하다”

- K 이사(K협회)

- 과천의 지역적 특색과 아이덴티티가 담겨진 축제콘텐츠 개발 필요
  - 과천 축제 사무국의 고민으로 거리공연팀 공모사업 등 여러 준비를 하며 새로운 것을 개발하기 위하여 시도했으나 콘텐츠 개발이 미흡했다고 느껴지므로 보다 콘텐츠 위주로 identity와 creative한 요소를 가미해야할 것임
  - 관광과 산업이 연계된 콘텐츠인 말을 활용한 누리마축제는 말이 과천의 심볼로 정착되지 못하고 있으므로 이를 이어나갈 수 있는 방안을 마련해야 함

## 5) 새로운 문화 관련 시설 건립

- 주민참여와 시민들의 모임이 이뤄질 수 있는 문화공간의 건립이 필요
  - 큰 공간을 먼저 건립해 놓으면 예산이나 운영 측면에서 부담이 상당할 수 있기 때문에 보다 주민 참여 활동을 중심으로 방향을 잡아야 할 것이며, 터를 잡고 살림을 잡은 시민들 스스로가 삶을 영위하려는 주체성을 잃지 않도록 네트워크를 강화하고 지원해야 할 것임
  - 공연장을 추가로 건립하기보다는 문화복합공간을 중심으로 시민들이 자발적으로 창작활동과 교류활동을 할 수 있도록 해야 함
  - 과천에는 영화관이 없지만, 과천시의 인구 대비 기존 과천 대극장으로 충분하다는 입장이며 외부에 선보일 만한 랜드마크를 새로 건립한다는 것은 반대함. 기존 시설을 활용하는 방안으로 생활문화센터나 문화의 집 사업과 같이 과천의 자생적인 문화활동들, 예술가들과의 협업을 할 수 있는 공간을 활성화해야 함

“과천에 도서관이 활성화 돼 있는 이유 중에 하나가 시민들의 모임을 할 수 있도록 세미나 시설을 빌려주는 장소 지원이 많이 이뤄지기 때문인데, 이처럼 장소의 양이나 질보다는 시민 동아리를 지원하려는 목적을 가진 기관으로 만드는 것이 중요하다”

- Y 대표(ASA)

- 인구 규모 대비 인프라가 추가적으로 필요한 것은 아니나, 모일 수 있는 공간이 시민회관밖에 없기 때문에 다중이 이용할 수 있는 문화예술 인프라가 필요함
- 아마추어, 동호인 쪽에서 운영할 수 있는 시설이 있으면 좋을 것이나 기존의 청소년관은 그런 부분을 수용하기 힘들다고 봄
- 현장인력들, 정책논의자, 실질적 활동하는 민간예술단체들과의 협의가 필요할 것임

## 6) 과천시민회관의 활용

- 복합공연장으로서의 회관을 프로용 공간과 아마추어용 공간으로 분리해야 함
  - 과천의 경우 전문 인프라를 갖고 있음에도 불구하고 공연장이 유일하기 때문에 프로연주자와 시 행사나 발표회와 같은 아마추어들도 수용할 수 있는 복합시설 성격의 공연장으로 운영되고 있음

“복합공연장은 전문공연을 펼치는 공간과 강좌 및 전시공간은 각각의 프로그램의 특성을 살리기 힘든 여건을 가지고 있기 때문에 정책 수립에 있어 동호인, 아마추어들이 활동할 수 있는 공간과 프로들이 활동할 수 있는 공간이 구분돼야 할 것이다.”

- S 부장(G공단 문화부)

- 과천시민회관은 예술의 전당 대비 접근성이 좋고 대여하기 쉽다는 이점이 있으나 공연장의 전문성이 떨어져 전문공연장으로서 거듭나기에 환경적으로 어려운 문제에 직면하고 있음
- 지식정보타운이나 복합관광단지에 일반 아마추어 시민들이 동아리 활동을 할 수 있는 문화적 공간을 제공한다면 프로를 위한 전문적인 공연 공간과의 분리가 이뤄져 전문성 및 공간활용 측면에서 효율적일 것임
- 계층별 세분화를 통한 타겟팅으로 양질의 맞춤형 문화프로그램 마련 필요
  - 과천에는 노인층도 많지만, 교육열이 높은 학교들도 많이 포진돼 있으므로 아동이나 학생을 타겟으로 하는 양질의 맞춤형 문화프로그램을 마련해야 함
  - 타지역에 비해 지역이 좁기 때문에 소규모 참여형 집단이 많은 반면 보수적인 중장년 노인층도 많은데, 참여형은 작은 거점부분을 활성화시키자는 요구가 있고, 중장년 보수층은 유명 연주자 공연과 같은 볼거리 위주의 취향을 가지기 때문에 대상별로 차별성을 지닌 프로그램 공연을 기획해야 할 것임
- 시립예술단 활성화 방안 마련 필요
  - 기존 여성합창단이 남성합창단을 혼성화하면 공연이 보다 풍성해질 수 있을 것이며 시립예술단원들이 방과후학교와 같은 일반인 취미활동 수업을 지원하면 좋을 것임

## 7) 생활문화센터 설치 관련

- 패러다임의 전환
  - 문화 향유 수준이 상당히 높은 편인 과천 시민은 마을 단위의 모임이 상당수 있는데 시민이 생활 속에서 문화적으로 산다는 것이 문화도시의 기본이라고 생각하며, 이러한 패러다임의 전환이 필요함

“기존 문화의 가치가 예술가들이 일반 대중에게 문화예술을 알리고 보급하는 데에 치중했다면, 현재는 주민들이 갖고 있는 소박한 정서를 자발적으로 표출할 수 있도록 도모하는 것이 문화민주주의의 발로라고 볼 수 있다.”

- K 대표(생활문화센터 컨설팅 디자인연구소 L사)

- 정부에서 투입하는 예산으로 큰 문화공간을 건립하거나 이벤트성 프로그램을 개최하기 보다는 보다 작은 단위에서 자발적인 문화가 형성되도록 도모해야 할 것임
- 시설 건립 혹은 유휴공간 활용을 통한 생활문화센터 마련
  - 별양동의 문화원, 문원동 문화의 집, 중앙동 전 동사무소 등 공공시설이 이전하며 비워진 유휴공간에 생활문화센터를 건립하면 좋을 것임
- 사전연구를 통한 공간분석 및 콘텐츠와 프로그램 기획 필요
  - 문예회관 건립이 지역의 문화성을 높일 것처럼 보이지만 사실 시설의 문제가 아니라 콘텐츠와 기획의 문제임
  - 내용을 채울 수 없다면 시설에 불과하기 때문에 시설을 잘 활용할 수 있는 네트워킹을 구축하고 인력과 시스템을 운영할 수 있는 시의 역량과 수요 가능성을 측정해야 함

“생활문화센터는 이전의 문화시설을 만드는 것과 달리 사전연구를 토대로 가이드, 방향, 운영방안을 많이 진척되어 있는 상태로 이에 대한 이해를 바탕으로 신청을 해야 할 것이다.”

- Y 대표(문화예술전문단체 A사)

#### 8) 과천 창작예술센터 건립

- 과천창작예술센터를 중심으로 지역콘텐츠 형성을 위한 플랫폼 마련
  - 과천에 예술인들이 활동할 수 있는 과천창작예술센터를 만들어서 거리공연과 마당극을 하고, 이에 필요한 소품도 직접 만들 수 있는 거점을 조성하고, 시민들이 참여하는 시민예술단 마련을 제안함
  - 지역콘텐츠가 형성되고, 자체적으로 예술단이 창작하다보면 콘텐츠가 저절로 형성될 것임
  - 기존 거리극, 마당극 축제는 마치 외부 예술단에 장소만 제공하는 일회성이 강했기 때문에 지속가능하지 못했던 요인이었음

“공연예술창작센터 건립하여 서울의 예술인들을 유치시키고, 창작센터에서 창작활동을 하거나 축제를 직접 끌어갈 수 있도록 유도할 수 있을 것이다. 정부청사의 유휴공간을 활용하는 것도 좋을 것이다.

창작지원센터, 미디어아트센터를 조성하자는 의견을 지지한다. 과천은 인지도 있는 대형축제나 메가 인프라 구축보다는 창작지원센터와 같이 소담하지만 알찬 시설이나 콘텐츠 개발이 보다 어울릴 거라는 생각이다. 창작을 준비하고 직접 제작하는 예술인들을 위한 지원이 필요하다. 대졸자 71%인 높은 교육수준을 가진 과천시민의 자긍심과 지역예술인들이 확대재생한 지역문화 콘텐츠가 자연스럽게 융화될 것으로 기대된다”

- 배우 C(K 방송사)

- 문화예술창작센터 기반으로 하는 플랫폼이 조성돼야 할 것이며 앞으로 축제나 문화예술 환경을 조성하는 데에 있어 4차 산업 혁명과 같은 미래 변화를 반영한 플랫폼을 마련해야 함

### 9) 과천시 도시 계획

- 사적 공간에 공적 지위를 부여하여 콘텐츠의 생산과 교류가 이뤄지는 플랫폼 조성
  - 과천은 주거공간과 상가공간이 완전히 분리돼있기 때문에 구조적으로는 손을 대기 어려우나, 걸을 수 있는 길을 중심으로 활성화 공간을 형성하여 플랫폼화하고 그 주변으로 주거와 문화적 활동성이 있는 공간을 마련해야 함

“최근 아파트 건축 양태를 보면 커뮤니티공간을 중요하게 생각하는데, 이러한 커뮤니티 공간은 사적 소유의 공간이기 때문에 공공의 지원 및 재원을 투입하기 어려운 부분이 있다.”

- Y 대표(문화예술전문단체 A사)

- 사적공간을 인증을 부여하는 등 정책적 개입을 통해 공적지위를 부여하여 작은 플랫폼화하고 이것이 큰 플랫폼으로 연결되는 도시계획이 필요함

- 과천의 구조적 한계를 극복할 수 있는 방안 모색 필요

“오래된 도시의 자그마한 골목에 아기자기한 가게들이 불거리들이 도시의 매력을 높이고, 늦게까지 밤길을 밝혀서 치안이 확보되고, 장소성을 향상시키는 요소가 될 수 있으나 과천은 오래된 계획도시이기 때문에 이를 구조적으로 해결하는 데에 있어 한계를 가질 수 밖에 없다”

- Y 대표(문화예술전문단체 A사)

- 최근 마을 만들기, 공동체 활성화 트렌드에 부합하는 플랫폼과 허브가 절대적으로 부족하기 때문에 인위적인 PLACE MAKING이 필요함

“주민들의 생활문화는 비전으로 바라봤을 때 악기를 다루는 차원을 넘어서 시민성, 지역성, 예술성을 내포하고 있는 활동이므로 도시의 문화적 삶에서 굉장히 중요한 역할을 하고 있다. 그러한 사건들이 일어날 수 있는 플랫폼이 매우 부족하기 때문에 과천이 가진 도시의 구조 특성상 이를 극복할 수 있는 방안이 필요한데 사적공간을 공유화할 수 있는 공간을 마련해야 한다.

아파트 공유 공간 커뮤니티룸, 마을예술창작소, 생활문화센터, 시장안의 고객만족센터 등은 위치나 역할로 볼 때 매우 좋은 공간이지만 법적인 문제 발생이 우려되므로 행정에서 움직여야 한다. 큰 도로로 구역화된 도시는 인간의 인지행동이나 욕구로 조성된 것이 아니기 때문에 생태통로가 부재하기 마련이나 과천은 70-80년대 초에 형성된 이후 주민들의 이전에도 불구하고 과천이 가진 독특한 문화성이 유지되고 있는데 가장 대표적인 것이 품앗이 공동체(공동체 화폐를 쓰는 최초의 사례)라고 볼 수 있다”

- Y 대표(문화예술전문단체 ASA)

- 커뮤니티 활동을 할 수 있는 공간정보를 제공하여 커뮤니티와 공간의 매칭 필요
  - 아파트라는 공간은 커뮤니티활동, 주민활동이 이뤄지기 어려우나 사이버카페를 중심으로 품앗이 공동체를 시행하면서 전국에 확산시키는 모델로 거듭남
  - 현재 수요가 줄어서 전성기는 지났지만 품앗이가 지역에서 가지는 의미는 저인망으로, 인구 7만의 과천 시민은 품앗이를 통하면 두 단계면 다 통할 수 있기 때문에 굉장히 뽁뽁하게 커뮤니티가 형성됐다고 볼 수 있음
  - 시민들이 모여서 활동할 수 있는 공간이 매우 부족한 양상으로, 기존시설들이 시민들의 자유로운 활동을 하도록 제공하고 있으나 생활문화센터처럼 자유롭게 오픈되어 지원해주는 형태가 아닌 대여 형태임
  - 수요 충족을 하려면 사용 가능공간을 맵핑하여 공간 정보 제공하여 커뮤니티와 공간의 매칭을 통하여 다양한 세대가 플랫폼을 중심으로 문화로 연결될 수 있도록 도모해야 함

## 10) 기타 의견

- 중앙정부, 경기도청 단위의 상위계획 정책 환경 분석 필요
  - 중앙정부에서 기본계획을 마련하고 이를 기반으로 지자체에서 기초를 시행하기 때문에 상위단위의 계획과의 연계와 스토리텔링 로직 마련으로서 중앙정부의 정책적인 흐름이나 경기도 도정과 관련된 정책 환경 분석이 필요함

“문화예술정책실 안에 지역문화국 신설되며 관련 지역 예산 확충될 예정이며, 지역문화 산하 생활문화 쪽이 부각되면서 과거 동아리 지원과 같은 문화향수 지원에 지나지 않았던 생활문화는 보다 적극적인 차원에서 바라보는 추세이다.” - C 부연구위원(K연구원)

- 예술정책도 전문인 창작지원, 생활예술인들을 위한 창작 지원으로 세분화되어 ‘모든 시민은 예술가다’라는 모토로 진행될 것으로 예상됨
- 문화예술 DB구축 아카이빙 사업 마련
  - 전체 예술인, 기획자, 생활예술동아리 현황에 대한 아카이브 구축이 필요한데 과천은 인구가 적기 때문에 DB 구축에는 수월하다는 이점이 있을 것임
- 과천의 길을 mapping하여 걷고 싶은 길 조성 사업 마련
  - 과천의 걸을 수 있는 길을 정돈하고 테마화해서 걷다보면 방문할 수 있도록 유도하는 mapping 사업을 추진하면 좋을 것임
- 역사자원콘텐츠 개발 필요
  - 경기도 주변 도시들은 서울이 잘하는 것으로 경쟁하기보다는 경기 남부 도시들과 치열하게 경쟁하자, 경쟁 포지셔닝이 필요할 것임
  - 특히 과천의 역사적 자원을 분석하여 역사문화자원 콘텐츠 개발하는 것이 필요함(예: 주막페스티벌, 전통문화예술 복원사업, 세수마을 등)

“관악구는 자하 신위 선생을 기리기 위한 정자와 동상을 세우는 등 자하를 테마로 하는 콘텐츠 개발이 잘 돼있으나 과천도 자하 신위 지역에 해당되지만 이를 활용한 콘텐츠가 부족한 실정이다. 문학기행, 과천문화유산 찾기 모임과 같이 추사 김정희, 자하 신위 등 과천에서 개발하고 발굴할 수 있는 위인들을 테마로 과천 역사문화자원을 활용한 사업이 필요하다” - S 부회장(G문인협회)

- 예술과 과학을 결합한 프로그램 마련
  - 서울랜드, 국립현대미술관, 과학관은 자녀 대동 방문객 많은데, 중요한 자원이지만 지자체가 직접 통제할 수 없는 한계가 있지만 여러 인프라를 융합적으로 활용하여 기존 시설들을 네트워킹하는 사업을 시행해야 함
  - 주제를 잘 잡아야 연결 끈을 만들 수 있을 것인데 예술과 과학의 결합이 좋은 사례가 될 수 있을 것임
  - 국립과학관에서 공연을 하면 좋을 것임, 전자음악과 관련한 공연이 일회성에 그치는 것이 아니라 정기화하여 기획하는 것이 효율적임



# IV

## 전략 방향 설정

제1절 SWOT 분석 및 전략방향 도출  
제2절 세부 추진 전략



## 제1절 SWOT 분석 및 전략방향 도출

## 1. SWOT 분석

## 가. SWOT 분석 개요

- 외부환경 분석결과에 기초하여 기회(Opportunity)요인과 위협(Threat)요인을 도출하고 내부환경 분석 결과를 통해 강점(Strength)과 약점(Weakness)을 도출 후 SO, WO, ST, WT전략 도출

〈표Ⅳ-1〉 SWOT 분석 개요

분석 유목	SWOT분석의 근거	대응전략 유형
기회(Opportunity)요인과 위협(Threat)요인	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 외부환경 분석 결과</li> <li>· 정책/정치적 환경 분석</li> <li>· 거시경제 환경 분석</li> <li>· 사회·문화 환경 분석</li> <li>· 기술동향 분석</li> <li>· 상위 계획 분석</li> </ul>	SO WO ST WT
강점(Strength)요인과 약점(Weakness)요인	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 내부환경 분석 결과</li> <li>· 과천시 일반현황</li> <li>· 과천시 문화자원 분석</li> <li>· 과천시 문화발전 계획 및 주요 성과</li> <li>· 시민 수요 및 만족도 조사</li> </ul>	전략 도출

## 나. 각 요인별 결과

## 1) 강점(Strength)요인

- 지리적 접근성: 경기도 중부에 위치하고 북쪽으로는 서울시(관악구, 동작구, 서초구)와 인접
- 다양한 문화콘텐츠를 제공하는 대형 테마문화공간을 보유: 렛츠런파크(경마공원), 국립과천과학관, 국립현대미술관 과천관, 서울대공원, 서울랜드
- 자연환경과 도시경관의 조화: 자연 녹지지역의 면적이 전체의 64.9%를 차지하고 있으며 양재천, 막계천 등 3개의 하천과 갈현천 등의 9개의 소하천이 존재
- 전통문화자원의 보유와 보존: 다양한 문화재를 보유하고 있으며, 향교, 연주암 등 전통 문화유산을 보존
- 시민의 높은 문화향유 수준과 문화 수요

## 2) 약점(Weakness)요인

- 문화예술시설 및 상업시설로 활용 가능한 토지가 적음: 상업·공업 지역의 비율이 매우 낮고 녹지지역의 비율이 높음
- 행정중심복합도시계획에 따라 세종시로 중앙정부청사가 이전함에 따라 과천시의 도시경제의 경쟁력 약화
- 문화예술을 집중적으로 지원하는 특화기관 및 거버넌스 체계 미확립
- 도시의 문화자족기능 약화: 기본 문화시설인 영화관 등이 없어 시민들의 문화수요를 내부에서 충족하지 못하고 있음
- 타지역에 비해 적은 인구수와 고령화
- 관광인프라 부족: 숙박시설과 관광사업체 열악하며 대형 테마파크에 지나치게 편중돼 있음

## 3) 기회(Opportunity)요인

- 향후 보금자리주택 등 신규 택지개발사업 등에 따른 토지용도변경과 사회적 인구증가가 기대
- 4차 산업혁명의 도래와 과학기술 융합의 중요성
- 문화예술과 기술의 융합 활성화
- 중앙정부의 문화향유 및 생활문화에 대한 관심 증가
- 정부의 지역경제 활성화 정책 방향
- ‘100세 시대’가 도래되면서 ‘베이비 부머 세대’의 시간적 여유, 안정적 자산 등을 보유한 계층을 위한 문화자원 조성이 필요
- 사회통합과 지역공동체의 중요성 강화
- 자연과 자연환경이 공존하는 지속가능사회 추구 경향

## 4) 위협(Threat)요인

- 국내외 경제적 불안정성: 세계경제가 회복단계에 접어들어 따라 선진국의 보호무역주의와 정책의 불확실성, 신흥국의 금융시장 불안 등이 위협요인
- 저출산 고령화 현상과 인구구조의 변화

- 기초문화재단을 중심으로 도내 인접 기초자치단체의 문화예술 육성정책 활성화
- 공연 및 뮤지컬, 영화 등 새롭게 증가하는 문화예술의 과천시 산업 경쟁열위
- 타 지역의 축제 증가 및 활성화

〈표Ⅳ-2〉 SWOT분석 결과

강점(Strength)	약점(Weakness)
<ul style="list-style-type: none"> <li>- 지리적 접근성: 경기도 중부에 위치하고 북쪽으로는 서울특별시(관악구, 동작구, 서초구)와 인접</li> <li>- 다양한 문화콘텐츠를 제공하는 대형테마문화공간 보유: 렛츠런파크(경마공원), 국립과천과학관, 국립현대미술관 과천관, 서울대공원, 서울랜드</li> <li>- 자연환경과 도시경관의 조화: 자연 녹지지역의 면적이 전체 시의 64.9%를 차지하고 있으며 양재천, 막계천 등 3개의 하천과 갈현천 등의 9개의 소하천이 존재</li> <li>- 전통문화자산의 보유와 보존: 다양한 문화재를 보유하고 있으며, 향교, 연주암 등 전통 문화유산을 보존</li> <li>- 시민의 높은 문화향유 수준과 문화 수요</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 문화예술시설 및 상업시설로 활용 가능한 토지가 적음: 상업공업 지역의 비율이 매우 낮고 녹지지역의 비율이 높음</li> <li>- 행정중심복합도시계획에 따라 세종시로 중앙정부 청사가 이전함에 따라 도시경제의 경쟁력 약화</li> <li>- 문화예술을 집중적으로 지원하는 특화기관 및 거버넌스 체계가 미확립</li> <li>- 도시의 문화자족기능 약화: 기본 문화시설인 영화관 등이 없어 시민들의 문화수요를 내부에서 충당하지 못하고 있음</li> <li>- 타 지역에 비해 적은 인구 수와 고령화</li> <li>- 관광인프라 부족: 숙박시설과 관광사업체 열악하며 대형 테마파크에 지나치게 편중</li> </ul>
기회(Opportunity)	위협(Threat)
<ul style="list-style-type: none"> <li>- 향후 보금자리주택 등 신규 택지개발사업 등에 따른 토지용도변경과 사회적 인구증가가 기대</li> <li>- 4차 산업혁명의 도래와 과학기술 융합의 중요성</li> <li>- 문화예술과 기술의 융합 활성화</li> <li>- 중앙정부의 문화향유 및 생활문화에 대한 관심 증가</li> <li>- 정부의 지역경제 활성화 정책 방향</li> <li>- ‘100세 시대’가 도래되면서 ‘베이비부머 세대’의 시간적 여유, 안정적 자산 등을 보유한 계층을 위한 문화자원 조성이 필요</li> <li>- 사회통합과 지역공동체 형성이 주요 화두로 자리 잡음</li> <li>- 자연과 자연환경이 공존하는 지속가능사회</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 국내외 경제적 불안정성으로 소비심리 위축: 선진국의 보호무역주의와 정책의 불확실성, 신흥국의 금융시장 불안 등으로 소비 감소</li> <li>- 중국, 미국 등 외교적 갈등으로 인한 대외적 불안전성</li> <li>- 저출산 고령화 현상과 인구구조의 변화</li> <li>- 기초문화재단을 중심으로 도내 인접 기초자치단체의 문화예술 육성정책 활성화</li> <li>- 공연 및 뮤지컬, 영화 등 새롭게 증가하는 문화예술의 과천시 산업 경쟁열위</li> <li>- 타 지역의 축제 증가 및 활성화</li> </ul>

## 다. 핵심전략 도출(SO, WO, ST, WT전략)

### 1) SO전략: 강점에 기초한 기회요인 활용 극대화 전략

- 전통문화자원의 복원 및 활성화를 통한 관광자원 개발
- 전통과 현대를 잇는 문화예술 정체성 확립
- 녹지와 도시경관 활용 극대화(관광 자원화)
- 창작공간 및 프로그램 활성화

### 2) WO전략: 기회요인을 활용한 약점 극복 전략

- 문화기술 융합을 통한 새로운 문화예술 콘텐츠 개발
- 문화관광 인프라 강화 및 연계
- 문화예술 네트워킹 활성화
- 크리에이티브 에이징 선도

### 3) ST전략: 강점을 활용한 위협요인 대응 전략

- 생활문화예술의 활성화와 참여 확산
- 젊은 세대를 위한 문화예술 프로그램 구축
- 도시 정체성을 반영한 축제 경쟁력 강화
- 국제문화교류 활성화

### 4) WT전략: 위협요인 회피 및 약점 최소화 전략

- 문화예술 재단설립 검토 등 효과적 문화예술 지원체계 구축
- 문화예술 인프라 DB 구축
- 예술 복지 강화로 문화예술 전문인력 확보
- 문화예술 및 문화콘텐츠 창업 활성화

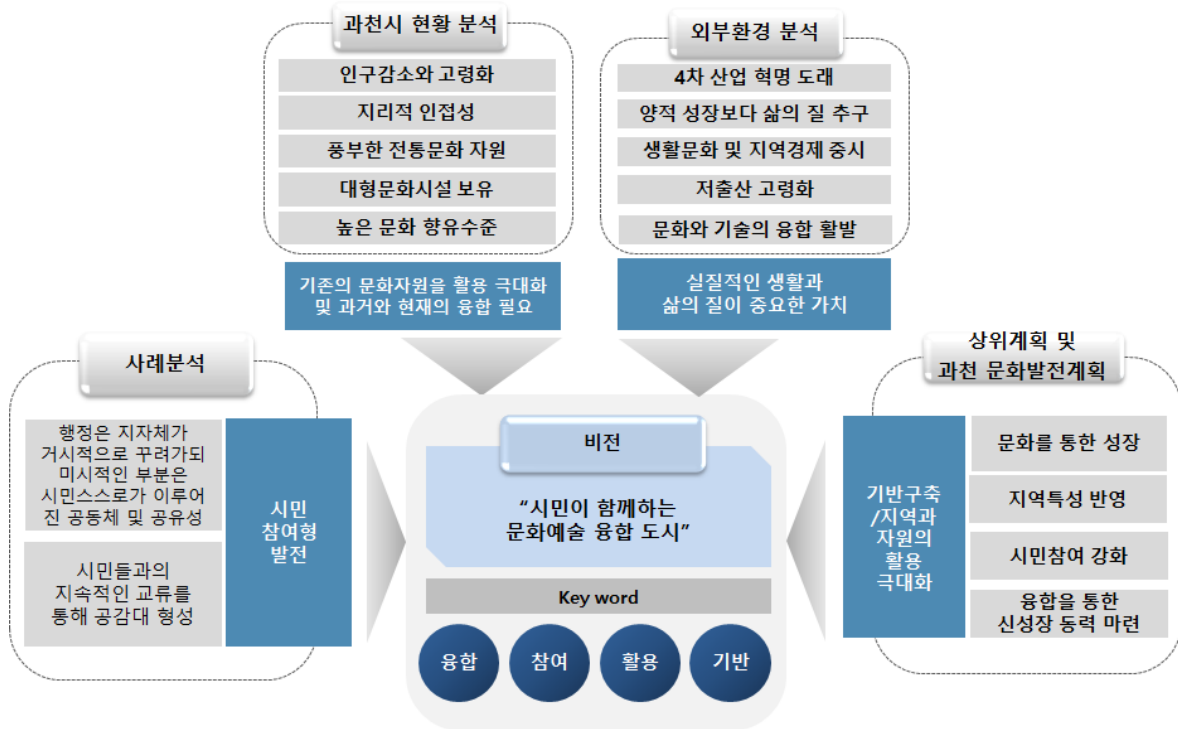
〈표Ⅳ-3〉 SO, WO, ST, WT 전략 도출 결과

전략구분	전략개요	전략
SO전략	강점에 기초한 기회요인 활용 극대화 전략	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 전통문화자원의 복원 및 활성화를 통한 관광자원 개발</li> <li>- 전통과 현대를 잇는 문화예술 정체성 확립</li> <li>- 녹지와 도시경관 활용 극대화(관광 자원화)</li> <li>- 창작공간 및 프로그램 활성화</li> </ul>
WO전략	기회요인을 활용한 약점 극복 전략	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 문화기술 융합을 통한 새로운 문화예술 콘텐츠 개발</li> <li>- 문화관광 인프라 강화 및 연계</li> <li>- 문화예술 네트워킹 활성화</li> <li>- 크리에이티브 에이징 선도</li> </ul>
ST전략	강점을 활용한 위협요인 대응 전략	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 생활문화예술의 활성화와 참여 확산</li> <li>- 젊은 세대를 위한 문화예술 프로그램 구축</li> <li>- 도시 정체성을 반영한 축제 경쟁력 강화</li> <li>- 국제문화교류 활성화</li> </ul>
WT전략	위협요인 회피 및 점 최소화 전략	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 문화예술 재단설립 검토 등 효과적 문화예술 지원체계 구축</li> <li>- 문화예술 인프라 DB 구축</li> <li>- 예술 복지 강화로 문화예술 전문인력 확보</li> <li>- 문화예술 및 문화콘텐츠 창업 활성화</li> </ul>

## 2. 전략 방향 도출

### 가. 전략 방향 도출 과정

- 앞서 진행한 분석들의 시사점들과 SWOT분석 결과를 종합하여 전략 기본방향을 도출
  - (과천시 현황 분석) 지리적 인접성, 풍부한 전통자원과 대형문화시설을 보유, 시민들의 높은 문화향유 수준, 적은 인구수와 고령화 등과 같은 현황들을 바탕으로 기존 문화자원 활용을 극대화하고 과거와 현재의 융합이 필요하다는 시사점을 도출함
  - (외부환경 분석) 4차 산업혁명 도래, 양적 성장보다는 삶의 질을 추구하는 흐름, 중앙정부의 생활문화 및 지역경제 중시하는 경향성, 저출산 고령화 심화, 문화와 기술의 융합 활발 등과 같은 외부 환경을 통해 실질적인 생활과 삶의 질이 중요한 가치로 여기고 있다는 시사점을 도출함
  - (사례 분석) 국내의 수원시, 인천시의 사례와 해외의 글래스고, 빌바오 문화발전 계획의 수립과 실행 과정에서 시민들과의 지속적인 교류를 통해 공감대를 형성하고 공동체와 공유성이 강조된 사례에서 시민참여형 발전이 필요하다는 시사점을 도출함



[그림Ⅳ-1] 비전 및 키워드 도출 과정

- (상위계획 및 과천 문화발전 계획) 중앙정부 및 경기도 등의 상위계획에서는 문화를 통해 성장을 견인하려는 장기적 계획을 수립하고 지역의 특성을 반영하고 시민참여를 강화, 그리고 시민참여를 증대하고자하는 기본적인 방향성을 가지고 있었으며 과천역시 이와 연결되는 발전계획을 수립한 것으로 분석되었으며 이를 위해 기반을 구축하고 자원의 활용을 극대화할 수 있는 방안들이 필요하다는 시사점을 도출함
- 이들 시사점들과 SO, WO, ST, WT 전략을 종합하여 키워드를 설정하고 과천 문화예술 진흥계획의 방향성과 비전을 수립

## 나. 비전 및 키워드 설정

### 1) 비전

#### ■ ‘시민이 함께하는 문화예술 융합 도시’

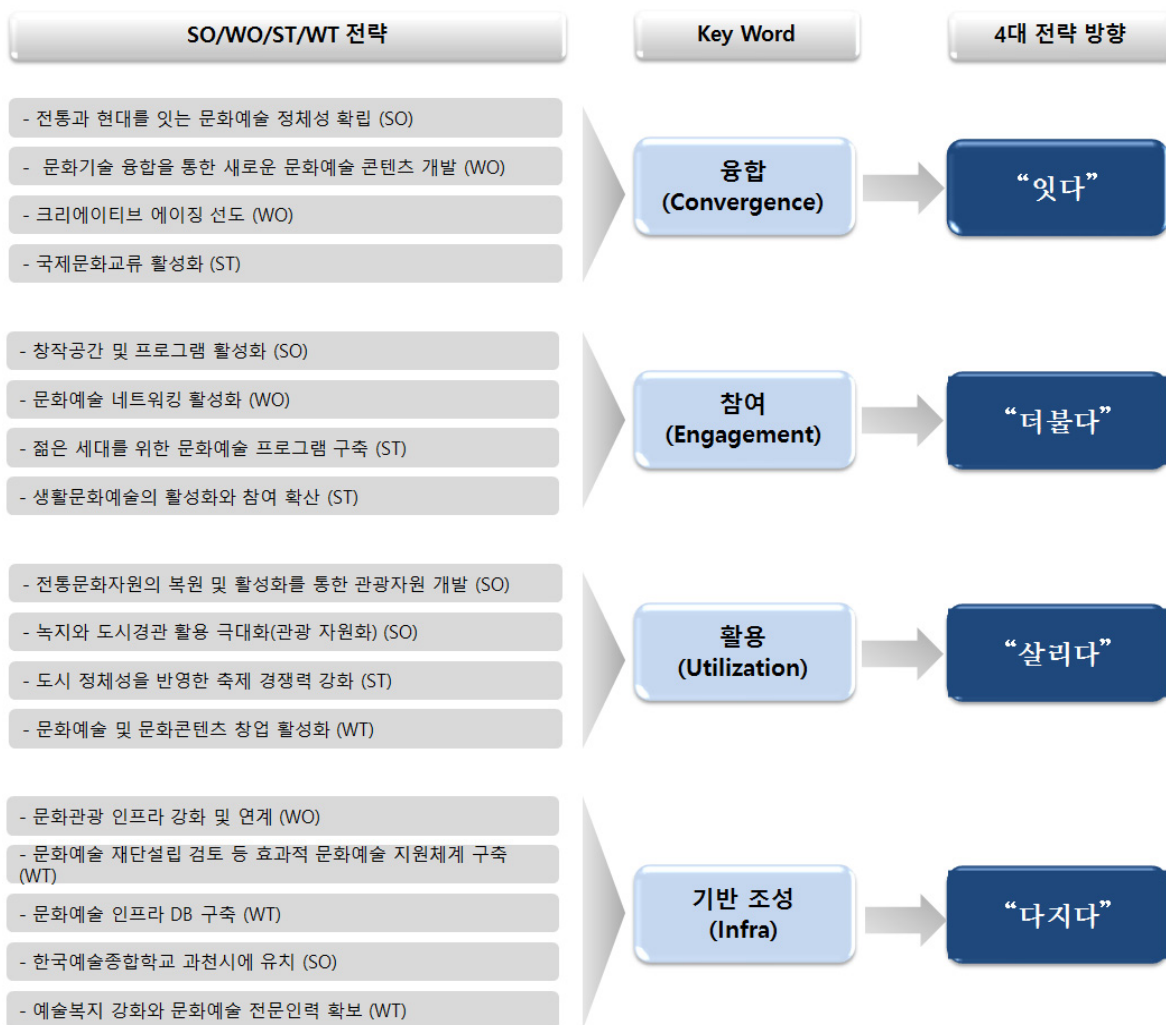
- 과천시 문화와 기술, 전통과 현대 등 영역과 시간을 초월한 다양한 융합과 연계를 통해 새로운 가치를 창출하고 기존에 지녔던 자원과 역량을 극대화해야 함
- 문화와 예술의 발전은 정부 및 관 주도의 일방적인 행정으로는 이루어질 수 없으며 주체인 시민과 예술가들의 주체적인 참여와 능동적인 활동에서 그 기반이 마련되기 때문에 시민의 참여와 공감대 형성이 문화예술 발전의 가장 중요한 방향성이 됨
- 정책의 연계성과 연속성을 유지하기 위해 과천비전 2040 성장계획의 비전이었던, ‘자연·문화·기술의 융합으로 지속가능한 포용 도시’와 문화예술 부문 비전인 ‘사람 융성 삶 중심, 과천’이라는 방향성도 고려

### 2) 키워드 및 전략 방향

- SWOT 분석을 토대로 분석한 SO전략, WO전략, ST전략, WT전략을 조합하여 “융합”, “참여”, “활용”, “기반 조성”이라는 4대 키워드 도출
- 현대적 용어인 4대 키워드를 순수 우리말로 컨셉에 맞게 설정하여 과천시의 전통문화의 이미지를 반영하여 전략 방향의 일관성 강화
  - “잇다”: 융합(Convergence)의 의미를 '두 부분을 맞대어 붙인다'는 뜻을 지닌 순수 우리말 ‘잇다’를 활용하여 전략방향으로 설정
    - ◆ 전통과 현대를 잇는 문화예술 정체성을 확립하고 문화예술과 기술 등 영역간의 융합을 통해 새로운 가치를 창출
  - “더불다”: 참여(Engagement)의 의미를 '둘 이상의 사람이 함께하다'라는 뜻을 지닌 순수 우리말 ‘더불다’를 활용하여 전략방향으로 설정
    - ◆ 모든 구성원들이 문화예술 활동을 참여와 향유를 확대하며 공감대와 공동체성을 기반으로 시민이 주체가 되어 이루어지는 문화예술의 발전 방향
  - “살리다”: 활용(Utilization)의 의미를 '특성이나 성질 등을 뚜렷이 나타나다'라는 뜻을 지닌 순수 우리말 ‘살리다’를 활용하여 전략방향으로 설정

## 과천 문화예술 진흥계획

- ◆ 전통문화자원, 관광자원, 도시경관 등 과천시가 지니고 있는 자원과 역량들을 파악하고 이를 극대화하여 경쟁력 강화
- “다지다”: 기반 조성(Infra)의 의미를 '기초나 터전 등을 굳고 튼튼하게 하다'라는 뜻을 지닌 순수 우리말 ‘다지다’를 활용하여 전략방향으로 설정
- ◆ 인력, 시설, 조직 등 과천시의 문화예술이 발전할 수 있는 기초적 기반을 조성하는 전략적 방향



[그림Ⅳ-2] SO/WO/ST/WT 전략에 따른 키워드 및 전략 방향

## 제2절 세부 추진 전략



[그림Ⅳ-3] 비전과 전략방향에 따른 세부추진 전략

## 1. 잇다: 융합(Convergence) 전략

### 1.1. 4차 산업혁명 콘텐츠 허브 구축

#### 가. 현황 및 필요성

##### 1) 현황

- 4차 산업혁명이 대두되면서 이를 통한 기술과 타산업과의 융합 현상이 활발해짐
  - 제 4차 산업혁명은 2016년 세계경제포럼(WEF: World Economic Forum)에서 처음 사용되었으며 정보통신기술(IT) 기반의 새로운 산업 시대를 대표하는 용어로서 인공지능(AI), 사물 인터넷(IoT), 빅데이터 등 지능 정보기술의 확산과 발전을 통한 산업 영역에서의 여러 신기술 개발과 융합을 의미함
  - 전 세계적으로 4차 산업혁명에 대응하기 위해 다양한 정책을 지원하고 있으며 산업구조의 고도화를 추진하고 있음
  - 문화체육관광부는 가상현실(VR), 증강현실(AR) 등 신기술을 기반으로 한 콘텐츠를 개발하고 육성하기 위해서 2017년 126억 원 규모의 사업을 신설하고 '가상현실(VR) 종합지원센터'를 개소하는 등 미래 전략 사업을 지원하고자 함
- 과천시 is 새로운 도시로 재도약할 수 있는 지식정보타운과 복합문화관광단지, 강남벨트조성사업 등 미래성장 동력사업을 육성하는 전략적 정책을 수립
  - 과천시의 기존 사업에 문화 및 관광산업을 접목함으로써 고부가 가치화하여 새로운 일자리를 창출하고 지속가능한 첨단지식산업으로 발전시키고자 함
  - 과천시는 첨단지능정보혁신단지 '브레인빌리지(Brain Village)'를 육성하고, 과천지식정보타운을 조성하여 미래산업을 성장시킬 수 있는 업무환경을 마련하고 있음
  - 과천지식정보타운 공공주택지구 내 과천시 자족기능을 확충하고 지역경제를 활성화하기 위하여 지식기반 서비스업과 지식기반 제조업 R&D 중심의 첨단업무 기능을 도입함

## 2) 필요성

- 시정운영의 기본가치로 4차 산업혁명에 대비한 문화콘텐츠 관련 정책이 문화 예술 뿐만 아니라 경제, 교육, 환경, 복지 등 시정책 전 분야에 반영될 수 있도록 새롭게 재편할 필요성이 대두되고 있음
  - 영화, 애니메이션, 게임, 방송 등 문화콘텐츠 관련 업체들에게 공통으로 필요한 핵심기술을 개발·보급함으로써 국내뿐만 아니라 글로벌 경쟁력이 있는 고품질, 고품격의 문화예술콘텐츠의 창작·제작·유통 환경을 조성해야 함
- 문화콘텐츠와 관련된 생태계를 4차 산업혁명시대에 걸 맞는 방향으로 조성해야 함
  - 문화콘텐츠 관련 기술을 첨단화·고도화하여 과천의 문화 콘텐츠 산업이 중장기적으로 성장해갈 수 있는 안정적인 여건을 조성해야 함

## 나. 추진방향

- 과천비전 2040의 ‘4차 혁명 친화 혁신도시’를 지향함
  - ‘뉴미디어 아트 창작·제작 센터’ 건립을 통하여 첨단지능정보혁신단지 브레인 빌리지를 육성하고 ‘6차 산업형 Eco-Tech 국제 비즈니스 센터 건립’에 일조함
- 개별 장르적 지원정책에서 통합 장르적 융·복합 지원정책으로 방향성을 전환함
  - 창작, 제작 지원뿐만 아니라 저작권 기반 콘텐츠의 유통체계를 지원함
  - 맹목적인 경제성 중심에서 탈피하여 문화적·사회적 가치와의 균형을 지향함

## 다. 세부추진계획

### 1) 뉴미디어 아트 창작·제작소(가칭) 설치

- 뉴미디어 아트가 창작될 수 있는 기반과 관련 인력을 양성할 수 있는 기능 및 프로그램 구축
  - 과천 예술기업가 엑셀러레이터(GAEA) 내에 설치할 수 있음
  - 과천 복합문화관광단지 내에 미디어문화공간과 연계할 수 있음
  - 미디어아티스트 레지던시프로그램 위주의(ACT 창작·제작센터 참조) 종합적인 문화기술 전문가 및 미디어 아티스트 양성 가능
  - 문화기술 전문가 및 미디어 아티스트 양성을 위한 표준화된 교육과정모델 개발

## 2) 문화기술연구실(Gwacheon Culture Technology Office, GCTO) 설치

- 문화와 기술의 융합이 활발히 일어날 수 있는 실질적이고 생산적인 연구를 위한 문화기술연구실을 마련하여 다양한 실험적 시도를 실시할 수 있는 인프라를 조성함
  - 국립과천과학관과 협업을 통하여 과천예술기업가엑셀러레이터(GAEA) 내 설치
  - GAEA와 ‘뉴미디어 아트 창·제작소’의 콘텐츠기술개발 지원  
인근대학과 연계하여 현장수요 중심 연구진행(한국예술종합학교 과천유치, 서울대학교 과천캠퍼스 유치 등과 연계 가능)
  - 미래전략산업으로서 CT 육성을 위한 중장기 정책 방향 제시
  - 문화콘텐츠기술개발사업 및 핵심기술의 영향평가
  - 기술 정보서비스 및 산업 활성화를 위한 CT기술비즈니스센터 운영
  - 문화콘텐츠 기술의 기반조성을 위한 연구사업 추진
  - 타당성 조사와 국립과천과학관과의 조율을 거쳐 GAEA 설립 후 2년 이내 개소 추진

## 3) 과천 문화예술 토털아카이브시스템 구축 및 과천 문화예술/생활예술 Mapping 사업

- 과천시정보과학도서관 주관으로 과천 문화예술 토털아카이브시스템을 구현하여 전국 네트워크와 연계하고 국내외 예술자료 종합목록 및 통합검색시스템을 도입을 추진함
- 4차 산업혁명 시대를 맞아 문화예술관련 빅데이터(Big Data)의 적극적 수집 및 활용
  - 예술 관련 기관에서 생산되거나 혹은 문화예술과 관련된 가치 있는 자료를 수집·평가·분류·보존하여 공공에 열람서비스를 제공함
  - 과천 문화예술 아카이브는 세 종류를 아우르는 토털아카이브시스템을 지향함
    - ◆ 예술가·수집가·화상·비평가·출판인·박물관과 미술관·예술협회·화랑 등 예술 관련 기관의 원본자료를 보관하는 아카이브
    - ◆ 준 작품적 성격의 자료를 소장하고 회화, 조각, 건축, 산업디자인을 위한 스케치, 원본 삽화 등의 시각예술에 준한 작품자료를 수집, 보관하는 아카이브
    - ◆ 참고나 연구 및 교육 목적을 위해 수집된 예술작품의 사진·인쇄물·필름 등의 아카이브
- 아카이브의 소장자료는 상업적 복제·유통에 적극 활용이 가능하기 때문에 공공성이 있으면서도 상업적 활용이 가능하다는 이점이 있음

- 문화·예술아카이브의 일반적 특성(공익성, 비시장성, 공정성, 자율성, 전문성, 협력성)을 살리는 다음 기능의 효율적 운용이 목표임
  - 수집·보존 기능
  - 연구기능 : 우선 과천을 위주로 하되, 점차 국내외 예술자료를 조사·연구·보급하고 희귀, 소멸자료의 발굴 및 재생을 통하여 문화연구를 시행함
  - 전시기능 : 상설전시 외 다양한 기획전시 마련
  - 사회교육 기능 : 출판·강좌·체험 교육 및 일반 시민 대상의 문화·예술교육 워크숍을 통하여 과천의 문화예술전문가 양성
- 과천 문화예술 Mapping과 과천 생활예술 Mapping 사업을 추진함
  - 과천 문화예술 Mapping은 과천시의 문화예술관련 기관 및 단체의 행사와 각종정보의 DB화 사업으로 과천을 방문하는 관광객을 주요 대상으로 함
  - 과천 생활예술 Mapping은 지역주민들이 직접 참여하고 즐길 수 있는 체험형 문화예술행사에 관한 DB화 사업으로 과천시민과 서울과 경기도의 인근 주민을 주요대상으로 함
  - 과천 문화예술토탈아카이브시스템 구축 사업과 동시에 추진함

## 라. 기대효과

- 4차 산업혁명 콘텐츠 허브로서의 첨단 문화기술산업의 전초기지를 구축함
  - 과천비전 2040 ‘4차 혁명 친화혁신도시’ 구축하여 4차 산업혁명을 기점으로 제2의 도약이 가능함
- 종합적이고 체계적인 문화기술 개발 및 육성을 통해 문화기술발전은 물론 문화 콘텐츠 산업 및 인접영역의 전반적인 경쟁력을 제고할 수 있음
  - 문화콘텐츠 관련 기술의 첨단화·고도화를 통하여 과천의 문화콘텐츠산업이 중장기적으로 성장해갈 수 있는 안정적 여건을 조성함
  - 4차 산업혁명 시장수요에 부응하여 다양한 문화기술의 개발보급을 통해 문화콘텐츠의 부가가치를 증대시킴
- 창작 및 제작 지원뿐만 아니라 문화예술산업의 가치사슬 전반에 대한 데이터화를 통하여 저작권 기반 콘텐츠 유통체계를 마련하고 불법복제, 무자료 거래관행 등 문화콘텐츠산업의 취약점을 극복할 수 있음

## 마. 국내외 사례

### 1) 풍피두센터 산하 ‘음악·음향의 탐구와 조정 연구소(IRCAM)’

- 프랑스의 대표적 예술과 기술의 공동연구소이자 프로젝트로서 소리와 연결되는 모든 것을 연구함
  - 1970년 당시 프랑스 대통령이던 G.퐁피두가 유명 작곡가 피아 볼레즈에게 ‘미래를 지향하는 음악 연구소’를 설립해달라고 요청하면서 탄생하였음
  - 음악을 연구하는 곳이지만, 90여명의 연구원 대부분이 수학이나 컴퓨터 전공자들과 더불어 예술가들과 항상 긴밀하게 협의를 하면서 그들에게 필요한 기술을 개발함
  - 주요전자기업과 협업을 통한 문화기술의 상업화도 추진하였는데 소니와 협업한 시맨틱 하이파이(Semantic HiFi) 프로젝트를 시행한 바 있음

### 2) 독일 카를스루에 미디어센터 ZKM(Zentrum fuer Kunst und Medientechnologie)

- ZKM은 현대미술관과 미디어뮤지엄, 미디어 도서관과 미디어극장, 음악스튜디오 등 다양한 기능의 시설을 갖춘 복합적인 공간임
  - 인구 30만 명이 안 되는 독일의 중소도시 '카를스루에'에 있는 세계 최초로 표방하는 거대한 규모의 미디어아트센터가 건립되었음
  - 원래 2차 세계대전까지 탄약과 화약을 생산하는 탄약공장이었으나, 종전 후 70년대까지는 제철소로 활용되고 그 후 독일의 제철산업이 위기를 맞으면서 폐업하고 20년 동안 방치되었음
  - 새로운 미디어를 주목했던 카를스루에 시는 정보 통신, 방송시설, 문화예술 등 3가지 영역을 통합해 발전시키는 정책을 추진하기로 하면서 시의 방치된 공간을 활용하여 새로운 미디어아트센터를 1985년부터 무려 17년 동안 시정부의 치밀한 기획과 카를스루에 미술대학과의 협업을 통해 준비하여 1997년 개관하였음
  - 개관한지 20년이 지난 현재 ZKM은 세계에서 가장 유명한 미디어 아트센터로 자리매김하며, 작은 도시 카를스루에<sup>45)</sup>에 세계의 아티스트들을 물리게 하는 중추기관이 됨

45) 프랑크푸르트에서 정남쪽의 카를스루에로 나가는 고속도로 출구엔 도시 이름이 아닌 'ZKM'이라 쓰인 간판이 있는데, 그만큼 카를스루에보다 'ZKM'이 더 유명하다는 뜻

## 라. 사업 재정계획

### 1) 단계별 사업 재정계획

- 1단계(2018년) : 5천만 원
- 2단계(2019년~2020년) : 6억 5천만 원
- 3단계(2021년~2022년) : 6억 원

〈표Ⅳ-4〉 4차 산업혁명 콘텐츠 허브 구축사업의 단계별 재정계획

(단위: 년, 백만 원)

사업명	세부추진계획	항목	단계별		
			18	19-20	21-22
1.1. 4차 산업혁명 콘텐츠 허브 구축	1) 뉴미디어 아트 창작·제작소(가칭) 설치	사업비	50	500	300
		항목	사전조사	건물임대 인테리어	운영비
	2) 문화기술연구실 설치	사업비		100	200
		항목		사전조사 건물임대	운영비 개발비
	3) 과천 문화예술 토탈아카이브시스템 구축 및 과천 문화예술/생활예술 Mapping 사업	사업비		50	100
		항목		자료수집	구축
	소계		50	650	600

### 2) 자원별 사업 재정계획

- 총 사업비 : 총 13억 원
- 4차 산업혁명 콘텐츠 허브 구축사업의 자원별 재정계획으로는 국비 3억 9천만 원 (30%), 도비 1억 3천만 원(30%), 시비 1억 3천만 원(10%), 민자 7억 8천만 원 (60%)으로 총 13억 원이 소요될 계획임

〈표Ⅳ-5〉 4차 산업혁명 콘텐츠 허브 구축사업의 자원별 재정계획

(단위: 백만 원, %)

사업명	세부추진계획	자원별				합계
		국비	도비	시비	민자	
1.1. 4차 산업혁명 콘텐츠 허브 구축	1) 뉴미디어아트창작·제작소(가칭)설치 2) 문화기술연구실설치 3) 과천 문화예술토탈아카이브시스템 구축 및 과천문화예술 /생활예술 Mapping 사업	390	130	780	—	1300
	비율	30	10	60	—	100

## 1.2. 문화콘텐츠 창업 지원 활성화

### 가. 현황 및 필요성

#### 1) 현황

- 국내의 청년층 실업률이 9.8%로 역대 최고치를 기록하였음<sup>46)</sup>
  - 실업자 통계에 잡히지 않는 취업 준비생이나 구직포기자까지 포함하면 실질적 청년층 실업률은 이미 30%를 넘었다는 분석도 있음
  - 최악의 청년 실업난 속에서 단계별 진로교육 및 창업지원프로그램을 통한 청년의 일자리 창출을 위한 방안이 필요함
- 높은 청년실업률에도 불구하고 문화콘텐츠의 소비가 증가하면서 보다 다양한 문화콘텐츠에 대한 요구는 증가하고 있음
  - 국내 문화콘텐츠산업 시장규모는 2016년 기준 105조 2,000억 원으로 전망됨<sup>47)</sup>
  - 2010년대 이후 문화콘텐츠산업 시장을 주도하는 산업은 광고, 출판, 방송산업임
  - 문화콘텐츠산업의 기존 문화콘텐츠 기업(혹은 문화예술단체) 내 기획, 창작·제작, 홍보·마케팅, 유통의 각 단계의 활동이 외부의 전문기업으로 분화하는 경향이 있음
- 2017년 7월부로 중소벤처기업부가 산업통상자원부 산하 외청인 중소기업청을 격상시켜 설치하였음
  - 기존 중소기업청을 토대 삼아 산업통상자원부의 산업인력양성, 지역산업육성, 기업협력촉진 기능과 미래창조과학부의 창조경제 진흥 기능, 금융위원회의 기술보증기금 관리 기능을 흡수하였음
  - 각 부처 집행기관인 기술보증기금, 창조경제혁신센터, 테크노파크도 이관함
  - 기존 국내 창업지원정책은 舊중소기업청에서 주관, 여전히 제조업 중심의 기원이 주류를 이뤘고 문화콘텐츠기업 등 지식서비스 기반 산업의 창업을 지원할 수 있는 근거가 미약한 상태였으나, 중소벤처기업부로의 확대 개편으로 변화가 있을 예정임

46) 2017년 1월 기준

47) 한국콘텐츠진흥원(2017), 「콘텐츠산업 전망」

## 2) 필요성

- 과천의 성장 동력과 역동성을 확보하기 위해, 과천의 특성상, 중후장대 산업 보다는 향후 소득증대에 따라 고속성장이 예상되는 문화콘텐츠분야의 기업 창업활성화는 매우 중요한 과제임
  - 과천시의 문화산업의 경쟁력 확보와 경제의 위상강화를 위하여 다양한 소규모 문화콘텐츠기업의 창업활성화 환경 및 창업지원제도를 개선하여 문화산업의 혁신환경을 지속적으로 개선하는 것이 시급함
- 향후 과천시가 선도적으로 문화콘텐츠기업의 창업지원을 활성화하기 위해서 크게 중소벤처기업부 창업지원정책을 적극 활용해야 함
  - 문화콘텐츠분야 기업 창업에 필수적인 내재적 다양한 역량을 육성·지원하는 과천시만의 전문성 있는 문화콘텐츠 창업지원 활성화 정책이 필요함

## 나. 추진방향

- 과천비전 2040의 ‘공동체 활성화 공유도시’ 지향하여 공동체 활성화를 위한 축제 및 이벤트 추진함
  - 전통과 현대의 만남 프로젝트와 공유사회를 위한 평생교육 시스템 구축 기반 마련함
- 예술기업가 창업지원 기관을 통하여 창업의 편의 제공을 위한 시설 및 장소 등 문화예술 창업보육 및 집적시설을 조성함
  - 1990년대 이후 국내에 들어서기 시작한 창업보육센터<sup>48)</sup>의 문화예술 버전과 코리아콘텐츠랩의 CKL 기업지원센터(舊 cel벤처단지)를 벤치마킹하여 유치함
- 문화예술 관련 지식창업을 지원하기 위해 단순 용자지원 뿐만 아니라 아이디어를 보유한 예비 창업자 및 창업초기 기업에 대한 사업화 가능성을 평가하고 컨설팅을 지원함
  - 문화예술 관련 지식 생산자인 문화예술관련 단체 및 교육기관을 주 대상으로 초점으로 맞추어 창업주체인 해당 단체의 연구자, 교육자, 학생 등을 지원함
- 문화예술 창업교육 및 컨설팅 지원을 위하여 창업 후 안정적인 운영에 중요한 정보 및 지식을 제공하고 창업성공률을 높이는데 중점을 둠
  - 문화예술 창업 인프라를 조성하기 위하여 금융, 경쟁촉진, 조세지원, 기타 창업에 필요한 기능을 중심으로 인프라 지원제도를 마련함

48) 2017년 8월 기준 전국 264개

## 다. 세부추진계획

### 1) 과천 예술기업가 엑셀러레이터(Gwacheon Arts Entrepreneur Accelerater, GAEA, 가칭) 설립

- 엑셀러레이터란 성공한 벤처인이 자신의 성공 노하우, 투자재원을 활용하여 스타트업을 발굴·투자하고, 6개월 내외의 짧은 기간 동안 실전 창업교육과 전문 멘토링을 지원하여 창업성공률을 높이고 성장을 가속화(accelerating)시키는 전문기관임
- 독일식의 멘토링에 특화된 엑셀러레이터<sup>49)</sup>에 사무실 및 회의실 등 기업활동 공간을 마련함
  - 코리아콘텐츠랩의 CKL 기업지원센터(舊 cel벤처단지)
  - 과천시와 한국콘텐츠진흥원의 공동사업으로 추진하여 정부종합청사의 유휴시설 활용 방안을 모색할 수 있음
  - 문화예술에 대한 폭넓은 정의를 통한 다양한 문화콘텐츠 기업 및 문화기술 벤처 적극 유치함
- 기존의 작품시연이나 판매를 넘어서 다양한 ‘상품과 서비스’를 제공하는 예술 활동 및 예술시장의 ‘영리섹터’의 최전선에서 새로운 비즈니스 모델을 발굴 및 실험하는 ‘예술 스타트업’ 지원체계를 구축하고 운영함
  - 향후 과천 문화재단이 설립된 후나 정책부서에서 ‘예술 스타트업’ 프로그램 도입
  - 예술/콘텐츠 스타트업 DB 구축 및 네트워크 운영 지원 사업 기획
  - 문화예술 스타트업 활성화 기반 구축, 예술산업 진흥을 위한 법·제도 정비
  - 예술 스타트업 관련 정책연구 활성화사업
- 비즈니스 센터, 창작지원공간, 아이디어 팩토리 등을 통하여 창업컨설팅 지원
  - 입주기업 (1인 기업 포함) 마케팅 지원
  - 입주기업 문화기술개발 지원
  - 입주기업 간 협업 유도, 공동 문화예술기술개발 지원
  - 정부청사 유휴공간의 창작공간조성과 연계

49) 미국의 엑셀러레이터는 전형적인 민간주도형 모델인데 반해, 독일의 엑셀러레이터는 인큐베이터를 중심으로 멘토링을 특화

- 기관 내 ‘전통문예연구실’을 설치하여 전통문화예술과 최첨단 Technology와의 융합 R&D사업 지원
- 문화콘텐츠 창업동아리 지원제도 추진
  - 서울, 경기지역 대학생 창업 동아리 및 문화예술단체의 행사 지원
  - 100만 원 이하의 소액 현금지원으로 연 20여개의 동아리 지원 후 매년 성과발표회 1회 개최
  - 과천 예술기업가 엑셀러레이터시설 사용 허가
  - 대학생 문화콘텐츠 창업 강좌 지원
- 시니어 창업 지원제도 추진
  - 고령화 사회 및 베이비부머의 본격적인 은퇴에 대비하여 중·고령자의 퇴직 전 경력을 활용할 수 있는 지식 및 문화예술기반 중심의 창업을 활성화하도록 지원하는 사업
  - 지원 대상자의 조건을 60세 이상 퇴직 시니어로 규정
  - 음식점이나 프랜차이즈 가맹점 창업 등 일반적인 자영업 창업이 아닌 시니어의 퇴직 전 경력·네트워크·전문성을 활용할 수 있는 지식 및 문화예술기반 교육을 실무 위주로 진행하는 일을 지원하는 사업

## 2) 과천문화예술기술 페스티벌(가칭) 개최

- 미국 오스틴의 사우스바이사우스웨스트(SXSW Conference & Festivals) 벤치마킹, 동양의 SXSW 지향
  - 음악축제로 시작하였으나 현재는 최첨단 문화기술 향연의 장으로 발전한 SXSW를 롤모델로 대한민국의 문화예술, 기술, 비즈니스가 하나로 모이는 축제 지향
  - SXSW와 함께 최근 각광받고 있는 메이커톤<sup>50)</sup>과 같이 참여자 주도형 축제 지향
  - 과천시와 국립과천과학관, 렛츠런파크, 서울대공원, 서울랜드, 국립현대미술관이 공동으로 참여하는 ‘과천 벚꽃 엔딩축제’의 확대·개발 가능
  - 과천 예술기업가 엑셀러레이터의 주관으로 과천 시민대표, 과천을 포함한 서울, 경기 지역의 예술가, 문화기획자, 문화기술자 등의 전문가가 참여하는 축제위원회를 결성하여 축제 세부 방향 및 내용 결정

50) 메이커톤은 ‘만들다(Make)’와 ‘마라톤(Marathon)’의 합성어로 주어진 과제에 맞춰 팀별로 기획부터 제품의 구현까지 전 과정을 진행하는 대회

### 3) 과천 문화콘텐츠 창업경진대회(가칭)

- 과천 예술기업가 엑셀러레이터가 주관하고 과천 문화예술 전문교육기관장들이 심사·평가위원회를 구성
- 창업 자체만이 아닌 창업 가능한 아이디어에 대한 공모가능
  - 문화콘텐츠 산업 개발, 세대 간의 문화소통 프로그램, 기부문화, 대학생 문화생활 활성화 및 개선 방안에 대한 창의적인 아이디어 고안
- 과천문화예술기술 페스티벌(가칭)의 행사로 개최 가능

### 라. 기대효과

- 과천의 문화콘텐츠산업의 기획부터 창작·제작, 홍보·마케팅, 유통, 향유에 이르는 가치사슬 전반에 대한 균형 있는 지원을 통한 과천의 문화콘텐츠 비즈니스 생태계 구축
  - 21세기 문화콘텐츠 산업의 기술적, 예술적 요구에 부응하는 새로운 문화콘텐츠와 문화기술의 발굴, 개발 및 산업화로 과천시가 국내뿐만 아니라 해외의 문화예술, 문화기술을 선도
  - 문화콘텐츠 산업 관련 기술, 인문, 예술, 경영분야의 융·복합에 따른 문화 산업간 시너지 효과 극대화
  - 문화콘텐츠 산업을 선도하는 국제적 감각을 갖춘 차세대 핵심인력의 체계적 양성 및 과천시의 인적자원화

### 마. 국내외 사례

#### 1) 사우스바이사우스웨스트 (SXSW Conference & Festivals)

- SXSW는 음악산업, 음악비즈니스성격의 ‘종합음악비즈니스’ 형태의 축제로 발전하여 현재 100여 개의 공연장에서 50여 개국 2만여 명의 음악관계자들과 약 2,300팀의 뮤지션이 참가해 오스틴 경제에 가장 큰 부분을 차지하는 축제임
  - 미국 텍사스州的 오스틴에서 소규모 음악 축제로 시작된 SXSW(Southby Southwest)는 보수적 텍사스 내의 뮤지션들이 직면하는 세계음악계에서의 고립을 해결하기 위해 도시의 음악인들뿐만 아니라 다양한 이해관계자들이 협력하여 지역 내 뮤지션들의 외부 진출과 음악관련 산업의 활성화를 도모하기 위해 기획된 축제임

- SXSW는 아티스트들의 쇼케이스, 라이브 공연, 뮤직 트레이드 쇼, 콘퍼런스 등으로 다양한 기능과 구성을 갖춘
  - 아티스트들의 라이브 공연은 매년 4월 중 5일간 오스틴 시 전역의 클럽, 호텔, 레스토랑 등 60여 곳의 행사장에서 펼쳐지며, 공연시간은 30분~1시간 정도로 공연장의 규모에 따라 다르나 일반적으로 5~6회 공연이 열림
  - 각 공연은 연령에 따른 제한을 두고 있으며, 성인을 대상으로 하는 공연이 일반적임
  - SXSW에 참여한 기업들이 엔터테인먼트 비즈니스의 주요한 의사결정자들, 유행과 트렌드를 만드는 인사들과 네트워크를 구축하고 판매 촉진을 위해 뮤직 트레이드쇼에서 전시를 진행함
  - 인디빌리지에서는 참여한 인디음반사들과 함께 관계를 맺고, 배우는 동시에 전시부스에서 특별 이벤트도 진행함
  - 콘퍼런스는 음악산업 분야의 저명인사기조연설, 음악산업의 최신 법적이슈, 글로벌 음악전문가들을 초청해 강연 및 인터뷰를 하는 프로그램으로 구성

## 2) 버닝맨 페스티벌(Burning Man Festival)

- 예술가를 포함한 다양한 참가자들이 모여, 한시적으로 존재하는 가상의 도시 블랙 록 시티(Black Rock City)에서의 생활을 즐기는 페스티벌로 미국 네바다주 블랙록 사막에서 매년 8월 마지막 주에 1주일간 열리는 축제임
  - 축제 마지막 날 밤이 되면 축제를 상징하는 거대한 인물목상을 불태워 버닝맨(Burning Man)이라고 불리며 에고(Ego)를 버리고 모든 사람과 편견 없이 서로를 받아들이는 공동체를 만들자는 의미에서 1989년부터 개최됨
  - 참여자들은 상상력 넘치는 자신들만의 복장과 자동차, 텐트를 뿔내며, 음악을 틀어 놓고 거리낌 없이 춤과 퍼포먼스를 과시함
  - 축제의 현장을 돌아다니며, 다른 참가자들과 교류하고 생활하며, 협업하여 거대한 예술작품을 만들기도 함
  - 버닝맨페스티벌은 장소만 제공할 뿐 물과 음식을 살 수 있는 가게도 제공하지 않아 참가자들은 샤워할 물, 먹을 음식, 옷 등 모든 필요한 것을 들고 스스로 지참해야 하며, 높은 참가비, 3개월이 넘는 준비기간에도 불구하고 매해 전세계에서 6만 5천여 명이 참여함

## 바. 사업 재정계획

### 1) 단계별 사업 재정계획

- 1단계(2018년) : 5천만 원
- 2단계(2019년~2020년) : 3억 5천만 원
- 3단계(2021년~2022년) : 3억 원

〈표Ⅳ-6〉 문화콘텐츠 창업 지원 활성화의 단계별 재정계획

(단위: 년, 백만 원)

사업명	세부추진계획	항목	단계별		
			18	19-20	21-22
1.2. 문화콘텐츠 창업 지원 활성화	1) 과천 예술기업가 엑셀러레이터 설립	사업비	50	300	200
		항목	사업타당성 검토	공간 확보 프로그램개발	프로그램 운영
	2) 과천문화예술기술 페스티벌(가칭) 개최	사업비		50	100
	3) 과천 문화콘텐츠 창업경진대회 (가칭)	항목		사전조사	축제운영
	소계		50	350	300

### 2) 재원별 사업 재정계획

- 총 사업비 : 총 7억 원
- 문화콘텐츠 창업 지원 활성화 사업의 재원별 재정계획으로는 국비 2억 천만 원 (30%), 도비 7천만 원(10%), 시비 2억 8천만 원(40%), 민자 1억 4천만 원 (20%)으로 총 7억 원이 소요될 계획임

〈표Ⅳ-7〉 문화콘텐츠 창업 지원 활성화사업의 재원별 재정계획

(단위: 백만 원, %)

사업명	세부추진계획	재원별				합계
		국비	도비	시비	민자	
1.2. 문화콘텐츠 창업 지원 활성화	1) 과천 예술기업가 엑셀러레이터 설립					
	2) 과천문화예술기술 페스티벌(가칭) 개최	210	70	280	140	700
	3) 과천 문화콘텐츠 창업경진대회 (가칭)					
	비율	30	10	40	20	100

### 1.3. 화훼 연계 예술사업 추진

#### 가. 현황 및 필요성

##### 1) 현황

- 과천화훼단지는 수도권 최대 화훼 생산단지로 수도권 화훼물량의 60%를 차지함
  - 2만평이 넘는 공간에 100여동 이상의 화원으로 구성돼 있으며 절화, 관엽, 난, 관상용 분재 등 1,000여 종이 재배되고 있음
- 일반적으로 국민소득과 화훼 소비액은 비례하지만, 우리나라의 꽃 생산비의 상승률에 비해 소비율은 낮아 화훼 재배 농가 소득감소와 화원 감소로 이어짐
  - 2010년 1억 달러를 넘어섰던 화훼수출은 매년 하락세를 보임
  - 국내 화훼산업 규모는 2005년 1조원 규모에서 2016년 기준 7천억 원대로 감소함
  - 한국인 1인당 연간 화훼소비액은 1만 4천 원 수준임인데 노르웨이(16만원), 스위스(15만원) 등 유럽 선진국들과 비교하면 10분의 1에도 미치지 못함
- 국내 화훼 주요소비처는 난, 화환 등 관혼상제용으로 경조사용 소비가 전체 화훼소비의 80%를 차지함
  - 꽃을 사치품으로 인식하는 사회풍조로 경조사에 쓰이는 화환이 재사용되고, 중국산 조화가 사용됨으로써 화훼산업발전에 걸림돌이 됨
- 과천화훼전시회는 명품화훼도시 과천, 화훼유통의 허브 과천을 홍보하기 위한 차별화된 전시회로 기획됨
  - 2017년에는 ‘플로시티(FLO-CITY)과천, 과천의 꽃 이코체’라는 주제로 과천시민회관, 야외광장, 갤러리 전시장 등에서 5일 동안 과천화훼협회의 주관 하에 과천화훼전시회가 진행되었으며 2016년에도 동일한 주제로 과천청사에서 진행됨
  - 꽃 외에도 자매도시 농특산물 판매부스, 화훼체험부스, 민물고기 생태체험관, 도시농업체험관 등 체험 및 참여유도형 전시회로 기획됨
- 봄 나무 묘목대축제는 과천화훼단지 내에서 열리는 행사로 카트를 끌고 다니며 원하는 식물을 카트에 넣어 구경하며 구매할 수 있음

## 2) 필요성

- 수도권 최대의 화훼생산단지라는 인프라를 활용한 문화시설이나 행사 및 프로그램이 부족하기 때문에 지역 명소로서의 이미지로는 미흡한 측면이 있음
  - 시민들이 자유롭게 방문하는 지역 명소로서의 역할을 하기에는 제한이 있으며 명품 화훼단지, 플로시티 과천의 이미지 구축 필요함
- 과천화훼단지에 대한 인식의 변화가 필요함
  - 일상 속에서 시민들이 여유롭고 편안하게 접근할 수 있는 일상과 어우러진 공간 제공을 제공하는 등 소비자에게 만족을 줄 수 있는 시설을 마련하기 위한 노력이 필요함
  - 주차장이나 편의시설이 협소하여 일반인에게 개방된 느낌이 들지 않으며 화훼점포에 대한 접근성을 개선하는 방안에 대한 검토가 필요함
- 우리나라의 화훼소비는 정원문화 및 생활 속 꽃 문화가 정착된 일본과 유럽 등 화훼선진국에 비해 미미하며 경조사 위주의 소비패턴을 보임
  - 꽃은 '감상의 대상'이 아닌 '규제의 대상'으로 인식하는 경향이 있기 때문에 꽃의 소중함을 인식하고 꽃의 생활화를 실천하기 위한 대책이 필요함

## 나. 추진방향

- 시민들이 꽃과 함께 휴식과 힐링할 수 있는 시설과 프로그램의 마련을 통한 인식의 변화
  - 지금까지 화훼 단지 및 도매시장은 단순히 꽃이 모이고 판매하는 공간으로 인식되어 왔지만 화훼산업이 점차 축소되고 유류비 등 농가의 부담이 늘고 있는 가운데 꽃 관련 시설 및 프로그램 마련을 통한 꽃 생활화의 중요성은 커지고 있음
  - 지속적인 프로그램 시행과 정원전시 등으로 시민들이 꽃과 함께 휴식할 수 있는 공간을 조성해야 하며 이에 맞는 프로그램을 개발해야 함
  - 일상과 가깝게 닿아있는 화훼 연계 공간에서 휴식을 취하며 화훼의 가치에 대해 느끼게 되고 구매까지도 이어질 수 있음
- 과천 플로시티의 이미지 구축하기 위하여 원예 전문 프로그램 및 기관 유치를 통하여 과천의 화훼산업의 메카를 조성함
  - 제시한 전략들을 통해 꽃을 통해 즐기고 설 수 있는 '일상 속 화훼 문화'를 구축하여 문화가 어우러진 플로시티(FLO-CITY) 과천만의 차별화된 브랜드 이미지를 자연스럽게 형성함

- 관광객 유치, 농가소득 증대 및 원예시장 활성화
  - 거래규모와 위치 면에서 이점을 가지고 있는 과천의 특성을 활용하여 화훼단지과 연계 온실카페를 조성하고 화훼상품개발지원의 전략들을 통해 명품 화훼도시, 플로시티 과천을 대·내외적으로 홍보함
  - ‘꽃 전시, 체험, 교육의 장’, ‘꽃을 통한 휴양’ 그리고 ‘일상 속의 꽃’ 기능을 강화하여 과천화훼시장을 활성화하고 화훼산업을 고부가가치의 미래 신성장산업으로 한단계 도약 할 수 있는 계기를 마련하며 더 나아가 꽃 소비 저변확대로 지역경제를 활성화함

## 다. 세부추진계획

### 1) 화훼단지 연계 온실카페 조성

- 시민들이 꽃과 함께 휴식과 힐링할 수 있는 온실카페를 조성함
  - 화훼를 위한 공간으로 화훼 전시장을 겸한 카페, 화훼 소매점 등의 공간을 확보함
  - 소비자들은 도심의 가드닝카페보다 근교의 온실카페를 선호하는 경향이 있는데 농가나 널찍한 장소에 카페 조성하여 이색적인 카페문화를 형성하여 화훼신품종 및 대표 화훼류 전시 및 판매함
- 히썬폴, 루이보스, 골든캐모마일, 얼그레이와 페퍼민트 등 화원과 잘 어울리는 차와 디저트 및 정원문화와 관련된 용품을 전시하고 판매함
  - 농원용 등과 물조리개, 양동이, 저울, 장화, 모종삽이나 말린꽃 엽서, 정원 화보집, 잡지, 빨래비누, 카렌둘라 비누, 바구니, 토분 캔들, 퍼품 제품 등 가드닝 라이프스타일 도구와 제품들도 전시하고 판매함
  - 텃밭에서 재배한 식재료를 이용한 다양한 메뉴와 참기름, 들기름 등 식재료 판매
- 성인과 아이들을 위한 원예 프로그램을 마련하여 온실카페 문화를 조성함
  - 꽃이 시각적 효과를 통해 즐겁게 해주고 향기로 스트레스 호르몬을 감소시켜 심리적으로 차분하게 만들어준다는 긍정적인 영향력이 과학적으로 증명되었음
  - 활발해진 원예치료를 통해 어린이나 학생, 노인, 장애인 등이 꽃이나 식물을 키우면서 보람과 성취감, 자아존중감을 향상시킬 수 있는 프로그램을 제공함
  - 과일, 꽃 케이크 만들기, 꽃꽂이, 미인가드닝 등 성인을 위한 원예프로그램이나 다육식물 심기, 꽃 화분 만들기, 생화 컵 꽃이 등 아이들을 위한 유익한 체험프로그램 운영

- 차와 식사를 즐기며 꽃구경을 할 수 있으며, 친구 및 연인들 또는 부모와 아이들이 체험하고 놀 수 있는 복합문화공간으로 역할을 함
- 단순히 꽃만 이용하는 것이 아닌 과일, 아로마 향초 등 여러 재료의 다양한 활용은 오감을 자극하므로 아이들의 정서에 좋은 영향을 미침
- 지친 현대인의 마음을 꽃으로 치유해주는 힐링가든(Herb Hub)을 조성함
  - 라벤터, 캐모마일, 레몬밤, 재스민, 로즈마리 등으로 이루어진 허브정원

## 2) 원예단지 내 산책로 조성

- 셀프 가이드 산책로를 제공하고 가이드지를 제공하여 과천의 원예단지에 대한 흥미 있는 역사적 사실과 특징을 소개함
  - 어린이의 경우 질문에 답하고 그림을 그리면서 견학할 수 있는 활동지를 제공함
  - 자연스럽게 견학 및 체험할 수 있도록 하고 자체 어플리케이션을 구축하여 디지털 맵과 정보를 제공할 수 있음

## 3) 원예 전문인 양성 프로그램 마련 및 교육기관 유치

- 해외 전문 교육프로그램 및 국가공인 자격부여 교육프로그램 등 전문화된 클래스 운영으로 플라워 교육의 양질화 및 대중화를 시도함
  - 영국의 제인패커, 프랑스의 까뜨린 뮐러 등 해외 우수 플라워스쿨프로그램 유치
  - 국가공인 자격 부여 프로그램 진행, 원예수업(식물재배, 정원역사, 정원디자인), 정원 소품제작, 보타니컬 아트(Botanical Art), 플로랄 아트(Floral Art) 등 전문분야에서 전문인 양성 프로그램을 실시하여 과천 화훼단지의 대표 이미지를 부각시킴

## 4) 과천의 화훼브랜드 이미지 재구축 및 상품개발 지원

- '화훼단지, 화훼공판장'이라는 단어가 주는 이미지가 일반인이 접근하기 어려운 경향이 있기 때문에 부르기 쉬운 호칭과 캐릭터를 개발하여 홍보함
  - 과천의 꽃 이코체 'ICOCHÉ'에 대한 사람들의 인지 부족하기 때문에 시설 및 이미지 개선 차원에서 접근할 필요가 있음
  - 화훼와 관련된 랜드마크적 공간 개발로 과천의 화훼문화 활성화 가능

- 원예상품 개발 및 지원
  - 과천시 브랜드를 활용하여 유기농 비누, 캔버스 백, 토분 등과 같은 원예키트 및 원예 관련 상품을 개발함
  - 인체에 유익한 숯으로 만든 환경친화적인 화분으로 실내공기정화, 실내공기 중 냄새탈취, 심리적 안정을 주는 음이온/원적외선 방출, 자연친화적인 천연가습, 천연제습, 공기정화식물의 정화작용으로 실내공기를 깨끗하게 해주는 차콜큐빅(과천화훼단지 내 'U-Flower'에서 최초로 개발)과 같이 화훼농가에서 원예 관련 아이디어 상품을 개발할 수 있도록 지원함

## 라. 기대효과

- 과천만의 차별화된 화훼문화를 형성하여 과천의 화훼시장 인지도를 높일 수 있음
  - 소비자에게 꽃 소비에 대한 인식을 향상시키고 꽃 소비문화의 확산과 화훼수요 저변 확대에 대한 기여를 기대함
- 지역주민의 문화 복지 증진을 통하여 삶의 질 향상과 지역 경제 활성화를 도모함
  - 소비자의 구매 욕구에 충족할 상품과 화원과 카페의 연계로 화원의 접근성을 높일 수 있음
- 화훼단지의 물리적 환경개선 하여 지역 명소로서의 이미지를 자연스럽게 구축하고, 시민이 일상생활에서 자연스럽게 접근할 수 있는 명소를 마련함
  - 화훼단지라는 장소가 꽃을 팔고 사는 유통 공간만이 아니라, 꽃을 감상하고 즐기며 쉬고 추억을 쌓는 일상생활 기능을 수행하여 사람들이 편안하게 찾는 명소가 될 때 우리 나라 화훼산업 발전의 밑거름이 될 수 있을 것임

## 마. 국내외 사례

### 1) 고양시 알렉스더커피(Alex the coffee)

- 비닐하우스를 카페로 개조한 공간으로 매장 온도는 23도로 유지하고 있으며, 석송, 야자수 등을 비닐하우스 안에서 재배하고 있음
- 실제로 다양한 식물을 재배하던 곳으로 천막을 지지하는 철 구조물과 난방기구가 그대로 남아있고, 소비자가 온실을 경험함은 물론 다양한 식물을 직접보고 구매할 수 있음



[그림 IV-4] 고양시 알렉스더커피 외관

## 2) 광주시 파머스대디(Farmer's Daddy)

- 인천공항의 아트디렉터이자 타워팰리스의 인테리어 디자인을 했던 최시영 건축가가 자신의 아버지의 땅을 정원으로 개조한 목가적 공간으로 유기농 비누, 캔버스 백, 토분 캔들 등을 판매함
- 농장 입장료(어른 8,000원, 아이 6,000원)에 음료 한잔 값이 포함되어있고 농장의 필드맵을 제공하여 산책로를 따라 이동할 수 있음



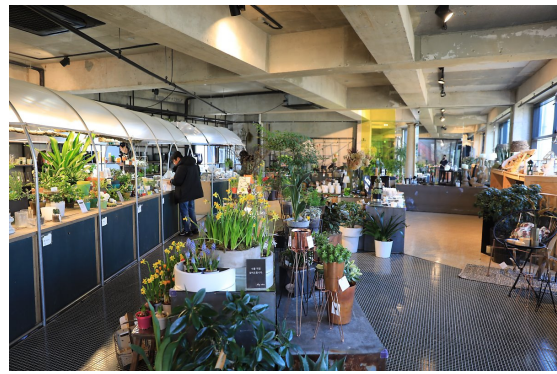
[그림 IV-5] 파머스대디의 필드맵(좌)과 캔버스백(우)

### 3) 과천시 마이알레

- 농장 라이프스타일 공간으로 '윈터가든'이라는 비닐하우스 온실과 본관, 그리고 '생활수집'이라는 라이프스타일 숍으로 분리하여 운영
- 분위기, 식기, 음식 디자인 등을 농장에 맞추어 운영
- 리빙 디자인 편집매장에서 전문 브랜드와 작가들의 작품을 전시 및 판매
- 정원용품, 아웃도어 가구, 리빙용품, 식재료 등을 판매



[그림Ⅳ-6] 마이알레의 비닐하우스 온실 카페



[그림Ⅳ-7] 마이알레의 디자인숍 내부

## 바. 사업 재정계획

### 1) 단계별 사업 재정계획

- 1단계(2019년~2020년) : 1억 원
- 2단계(2021년~2022년) : 11억 5천만 원

〈표Ⅳ-8〉 화훼 연계 예술사업 추진의 단계별 재정계획

(단위: 년, 백만 원)

사업명	세부추진계획	항목	단계별			
			18	19-20	21-22	
1.3. 화훼 연계 예술사업 추진	1) 화훼단지 연계 온실카페 조성	사업비		50	500	
		항목		사전조사	카페조성 및 운영	
	2) 원예단지 내 산책로 조성	사업비		50	500	
		항목		타당성 검토	조성	
	3) 원예 전문인 양성 프로그램 마련 및 교육기관 유치	사업비			50	
		항목			프로그램 운영	
	4) 과천의 화훼브랜드 이미지 재구축 및 상품개발 지원	사업비			100	
		항목			로고 제정 상품기획	
	소계				100	1,150

## 2) 자원별 사업 재정계획

- 총 사업비 : 총 12억 5천만 원
- 화훼 연계 예술사업 추진사업의 자원별 재정계획으로는 시비 7억 5천만 원 (60%), 민자 5억 원(40%)으로 총 12억 5천만 원이 소요될 계획임

〈표Ⅳ-9〉 화훼 연계 예술사업 추진사업의 자원별 재정계획

(단위: 백만 원, %)

사업명	세부추진계획	자원별				합계
		국비	도비	시비	민자	
1.3. 화훼 연계 예술사업 추진	1) 화훼단지 연계 온실카페 조성 2) 원예단지 내 산책로 조성 3) 원예 전문인 양성 프로그램 마련 및 교육기관 유치 4) 과천의 화훼브랜드 이미지 재구축 및 상품개발 지원			750	500	1250
	비율			60	40	100

## 1.4. 지역특화 문화이미지 강화

### 가. 현황 및 필요성

#### 1) 현황

- 과천은 연주암과 연주대, 온온사와 과천향교 등 옛 선조들의 숨결을 느낄 수 있는 전통문화유산과 서울대공원, 서울랜드, 국립현대미술관, 국립과천과학관 및 렛츠런파크(경마공원) 등의 관광자원을 갖추
  - 과천시 관내 5개 관광시설의 관광객은 연간 1200만 명으로 꾸준히 증가하고 있음
  - 전통문화보존사업과 전통문화를 익힐 수 있는 기회를 제공하는 과천문화원, 경기소리전수관 및 아해박물관, 선바위 미술관, 건국 기념역사관과 추사 김정희의 예술세계를 감상할 수 있는 추사박물관, 다양한 문화예술 공연이 펼쳐지는 과천시민회관이 마련돼 있음
- 과천에서는 과천누리마축제와 과천벚꽃엔딩과 같은 지역문화축제가 개최되고 있음
  - 말을 주제로 다양한 형식으로 개최되는 과천누리마축제가 과천 시민뿐 아니라 타 도시 사람들의 높은 참여율로 활발히 진행되고 있음
  - 지리적으로 관악산과 청계산에 둘러싸인 분지로 다른 지역에 비해 기온이 낮아 벚꽃 또한 전국에서 가장 늦게 핀다는 점에 착안하여 2017년 과천시와 5개 기관(과천과학관, 렛츠런파크, 서울대공원, 서울랜드)이 공동으로 '과천 벚꽃 엔딩' 축제를 개최하고 있음
- 향토문화의 콘텐츠를 지속적으로 발굴 중에 있으며 무형문화재 간 융복합을 통한 문화 콘텐츠의 확대, 전통문화, 지역설화 등을 바탕으로 하는 문화 콘텐츠 개발을 위해 노력하고 있음
  - 무형문화재의 전승과 향유 기회를 확대하기 위해 줄타기, 경기소리, 과천무동답교 놀이, 과천 나무꾼놀이의 전승 지원, 전수교육, 시민 대상 공연 및 교육프로그램 지원하고 있음
- 다양한 예술분야의 창작활동과 시민 문화예술 향유의 기회를 증진시키기 위해 시립예술단 및 지역 공연 예술인을 지원하고 있음

## 2) 필요성

- 서울대공원, 과천경마장, 국립현대미술관 등 타 도시에 비해 풍부한 관광여가자원이 있지만 관광 자원 간의 연계성이 부족함
  - 방문객, 관광객의 단편적 방문 및 소비, 특히 대표적인 5개의 관광시설은 밀집한 공간에 편중되어 위치해있으므로 도심방문의 필요성 부재와 교통 연계성의 문제를 가짐
  - 과천시 연간 방문객이 약 천 2백만 명이나 이러한 단편적 방문 및 소비 문제를 해소할 수 있는 종합적인 연계구상이 필요함
- 용이한 지리적 여건과 다양한 문화자원을 갖추고 있지만 이를 잘 활용한 관광상품 개발과 홍보 전략이 필요함
  - 추사 박물관의 경우 개관 후 4년이 지났음에도 외부 사람들에게 많이 알려져 있지 않은 다소 낮은 자원으로 인식되고 있음
  - 과천시의 등록 관광사업체는 다른 지자체에 비해 상대적으로 적으며 숙박시설의 부족으로 관광산업의 경쟁력 약화될 수 있는 요인임
  - 과천의 문화관광축제는 대부분 서울대공원, 서울랜드, 렛츠런파크에서 운영되는 축제로 과천의 자체 지역문화축제로는 과천누리마축제가 유일함

## 나. 추진방향

- 새로운 시설의 구축이 아닌 기존의 다양한 관광자원을 활용하여 문화와 지역의 새로운 생태계를 형성할 수 있는 방안을 마련함
  - 과천시의 5개 대표적 시설에 편중되어 있는 관광객 유입과 단편적 방문 및 소비를 해소할 수 있도록 지역과 관련된 이색콘텐츠를 개발함
  - 수도권에 위치하여 서울에서 접근 용이한 지리적 이점, 쾌적한 환경도시의 이미지 등 과천이 가진 장점을 활용한 방안을 모색함
- 과거와 현재의 미디어의 접목을 통한 과천의 이미지 구축
  - 대중들에게 흥을 북돋을 수 있고 재미를 더해주는 미디어아트 장르의 특징을 접목하여 기존의 전통적인 콘텐츠를 보다 많은 시민들이 쉽게 이해하고 함께 즐길 수 있는 공연 및 새로운 퍼포먼스 개념의 장을 제시함
  - 추사체를 현대적으로 재해석 및 과천시 고유의 서체 개발하여 전통적 의미를 이어감
  - 과거와 현재의 미디어(media)가 공존하는 열린 예술의 장을 제시하여 과거로부터 현재까지 끊임없이 도약하는 과천의 이미지와 결을 같이 함

## 다. 세부추진계획

### 1) 관광자원의 연계

- 과천 CityPass를 활용하여 문화예술 인프라, 행사 및 프로그램을 연계할 수 있음
  - 24시간권(당일치기권), 48시간권(이틀권), 72시간권(삼일권) 등 3종 패스로 나누어 각 패스에 맞는 추천 루트와 관광지 및 각 시기별로 진행되는 축제와 프로그램을 연계함
  - 이용시민들에게 대표 관광지 이외의 알려지지 않은 지역과 문화행사프로그램을 자연스럽게 홍보할 수 있음
- 과천 4호선 문화관광노선을 개발하여 과천의 주요 관광시설을 연계함
  - 지하철 4호선은 선바위역에서 경마공원역, 대공원역, 과천역, 정부과천청사역, (지식정보타운역 개통예정)의 역으로 과천의 주요한 관광명소들을 잇는 중요한 교통시설임
  - 기존 버스노선 중, '과천 여객 6번(과천시청과 양재역을 잇는 노선)'등 마을 곳곳과 기타 지역을 잇는 대표 버스노선을 선정하여 관광노선으로 개발함
- 워킹투어코스를 개발하여 역사적 지역을 깊이 있게 경험할 수 있는 기회와 정보 제공
  - 도보로 여행할 수 있는 관광 구를 선정하여 워킹투어 가이드 맵을 제공함
  - 관악산코스1(연주암 3층석탑-과천관악사지-효령대군영정)이나 시내코스2(보광사 목조여래좌상-과천향교-온온사-과천문화원-가원미술관)가 워킹투어 코스의 예시가 될 수 있음

### 2) 과천시 고유의 서체개발

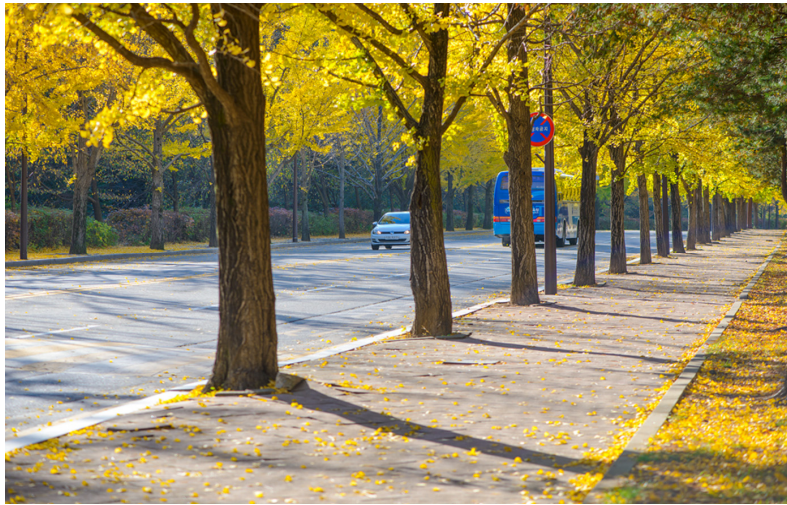
- 김정희 추사체를 활용하여 과천시 고유의 서체를 개발함
  - 역사적 문화유물을 현대적으로 발전시키며 계승하여 추사 김정희의 정신을 이어간다는 것에 의미가 있음
  - 추사 김정희와 과천시의 연관성에 대한 사람들의 인식이 부족하며, 추사 김정희의 정신과 세계를 알 수 있는 추사 박물관은 개관 후 4년이 지났음에도 외부사람들에게 많이 알려져 있지 않은 자원임
- CityPass를 포함한 과천시의 관광 상품 디자인 및 공공 디자인에 공통으로 사용 가능
  - 김정희 추사체를 활용한 과천시 고유의 서체 개발을 통해 추사 김정희와 관련한 역사와 그의 작품들을 보다 많은 사람들에게 알릴 수 있음

### 3) 미디어아트 활용한 콘텐츠 개발 및 시내 분위기 활성화

- Media Facade를 활용한 민속놀이 콘텐츠를 개발함
  - 관광객들이 발걸음이 뜸한 과천 시내 양재천과 중앙공원을 중심으로 Media Facade Performance 프로젝트를 기획함
  - 줄타기, 경기소리, 과천무동답교놀이 등 과천시의 무형 문화재를 전수하고 보존시키기 위한 방안으로 이러한 민속놀이를 분위기를 고조시킬 수 있는 매체인 Media Facade와 접목하여 시민들이 보다 친근하게 문화재를 접하고 경험할 수 있는 장을 마련함
  - 300년 이상의 역사를 갖고 있는 과천의 답교놀이의 경우 정조의 원행을 환영하고 선친에 대한 효행을 칭송하기 위해 답교놀이에 화려한 무동을 꾸며서 춤과 놀이를 가미한 것으로 또렷한 스토리와 메시지를 가지며 Media Facade 영상을 통해, 그 스토리를 보다 쉽고 흥미롭게 관객들에게 전달할 수 있는 장점이 있음
  - Media facade의 매체 특성상 해가 진 후 영상이 또렷하게 잘 보인다는 점과 정월대보름 밤에 동네 다리 위를 오가며 이루어진 과천 답교놀이의 풍속의 성격이 서로 닮아있음
  - 과천 답교놀이의 스토리를 Media Facade가 갖는 미디어적 특성과 접목하여 미디어아트를 활용한 여름 및 가을밤의 공원 축제를 기획함
  - 민속놀이의 특성상 과천 시민뿐만 아니라 관광객들이 함께 참여하여 즐길 수 있으므로 과천시의 차별화된 '미디어 퍼포먼스 문화콘텐츠'로 개발 가능함

### 4) 다양한 축제 기획

- 5월에 개최되는 '과천 벚꽃 엔딩' 축제와 더불어, 10월 말의 과천의 아름다움을 어필할 수 있는 가을축제를 개최함
  - 은행나무길, 메타세콰이어, 잣나무 숲길 산책로를 비롯하여 과천시청 앞길과 과천정부청사 좌측 교육원로는 주민들이 즐겨 찾는 명소임
  - 짧은 동선이므로 이외의 여러 지역의 같은 분위기를 자아내는 산책로를 찾아 과천시 내에서 동시 다발적 축제 형식으로 진행할 수 있음
  - 관광객들은 특정 지역에만 머무르지 않고 과천시 곳곳을 둘러볼 수 있으며 동선 내에 있거나 그 지역 근방에 위치한 여러 관광시설(가원미술관, 과천문화원 등) 및 관광자원 방문유도가 가능함



[그림Ⅳ-8] 과천정부청사 좌측 교육원로 은행나무길

- 문화예술기술 향연의 장인 과천문화예술기술 페스티벌(가칭)을 개최함
  - 미국 오스틴의 사우스바이사우스웨스트(SXSW Conference & Festivals) 벤치마킹하고 동양의 SXSW를 지향함
  - 원래 음악축제로 시작하였으나 현재는 최첨단 문화기술 향연의 장으로 발전한 SXSW를 롤모델로 삼아 대한민국의 문화예술, 기술, 비즈니스가 하나로 모이는 축제를 기획함
  - 과천시와 국립과천과학관, 렛츠런파크, 서울대공원, 서울랜드, 국립현대미술관이 공동으로 참여하는 ‘과천 벚꽃 엔딩축제’의 확대·개발이 가능함
  - 과천 예술기업가 인큐베이션 센터의 주관으로 과천 시민대표, 과천을 포함한 서울, 경기 지역의 예술가, 문화기획자, 문화기술자 등의 전문가가 참여하는 축제위원회를 결성하여 축제 세부 방향 및 내용을 결정함
- 문화예술교육, 예술치료, 의료, 복지 등의 다양한 하위테마를 함께 아우를 수 있고, 노화가 아닌 에이징(aging, 성숙)에 초점을 맞춘 크리에이티브 에이징축제를 개최함(2.4. 크리에이티브 에이징 사업과 연계)
  - 65세 이상의 과천시립 예술단 및 ‘청춘합창단’ 등 과천에서 활동하고 있는 예술단체 인사를 위주로 운영위원회 구성함
  - 장르별 시니어 예술단 공연대회(시니어 합창대회, 시니어 오케스트라챔버 대회, 시니어 연극대회 등), 기존 시니어 혹은 실버 장르별 경연대회를 유치할 수 있음
  - 과천문화예술기술 페스티벌(가칭, 사업#7, 문화콘텐츠 창업 지원 활성화 참조) 크리에이티브에이징 축제 연계할 수 있음

- 크리에이티브에이징 축제를 통해 여행패키지, 문화예술 관련 상품 등 장르에 상관없이 역사와 문화, 자연환경 등 크리에이티브에이징 콘텐츠로 활용 가능한 모든 소재들을 결합하여 관광자원을 발굴하고, 체험, 전시, 공연, 상품 판매 등 오픈 마켓 형식으로 개최함
- ‘과천 조선관아테마공원(가칭)’을 중심으로 과천시 일대에서 정치문화체험 페스티벌 개최
  - ‘관아, 향교 문화재 활용 자문단’ 아래에 과천 정치페스티벌 기획단을 두어 페스티벌 기획하고 운영할 수 있는 컨트롤타워를 구축할 수 있음
  - 과천시민 총회 및 어린이 모의 의회 개최하여 전 연령대가 참여할 수 있도록 도모함

## 라. 기대효과

- 뉴미디어 관광콘텐츠 개발을 활용한 문화관광도시를 조성하여 시민이 함께 어우러져 예술과 문화를 즐길 수 있는 기회를 마련할 수 있음
  - 공간뿐 아니라 시각과 청각을 자유롭게 활용할 수 있는 미디어아트를 과천시가 소유하고 있는 다양한 전통 민속놀이와 접목하여 기존의 스토리와 메시지를 보다 쉽고 흥미롭게 시민들에게 제공함
  - 새로운 방식의 콘텐츠를 통해 과천시의 문화재를 관광자원을 보다 효과적으로 외부에 홍보할 수 있으며 역동적이고 활기찬 문화관광도시를 조성할 수 있음
- 기존 자원들을 연계하여 시너지 효과를 창출할 수 있음
  - 과천 CityPass, 과천 4호선 문화관광노선, 대표 버스노선, 산책로 등을 제공하여 과천의 자원들을 효과적으로 연계할 수 있음
  - 관광객들에게 주목받지 못했던 역사적 지역 및 관광자원들을 보다 깊이 있게 경험 할 수 있는 기회와 정보를 제공할 수 있음
- 위 전략들을 통해 과천시의 대표적 시설에 편중되어 있는 관광객 유입을 분산시키고 단편적 방문 및 소비를 해소할 수 있으며 소외된 관광자원의 방문 유도가 가능함
  - 과천 시민들이 즐겨 찾는 장소들을 시내 관광명소로 활용하여 시내 곳곳에 남아있는 관광 자원에 관광객의 유입을 활성화할 수 있음
  - 새로운 시설을 구축하기보다 과천이 갖고 있는 기존의 다양한 관광자원 및 교통인프라를 활용하여 과천시만의 특색을 보존하고 비용 절감이 가능함

## 마. 국내외 사례

### 1) 미디어 파사드 사례 1(공연에 미디어파사드를 적용한 사례)

- 디지털 미디어를 이용한 새로운 개념의 악기를 개발하고 연주하는 퍼포먼스 팀인 'iheab'는 서울시에서 'Spell on the City(도시에 주문을 걸다)'라는 주제로 개최되었던 2012년 국제 미디어아트 비엔날레 외부상영 프로젝트에서 개막공연을 진행함
- 서울역 광장의 무대 위의 무용수에게 센서를 부착하여 행동 패턴에 따라 각양각색의 패턴들이 서울스퀘어의 외관 스크린에 실시간으로 표출되도록 하였으며, iheab이 연주하는 음색 또한 영상에 반영하여 사람들로 하여금 다채로운 경험을 할 수 있도록 기획함



[그림Ⅳ-9] '석조전, 낭만을 상상하다' 미디어 파사드



[그림Ⅳ-10] 2012년 국제 미디어아트 비엔날레 미디어아트 퍼포먼스

### 2) 미디어 파사드 사례 2(전통 콘텐츠에 미디어 파사드 적용 사례)

- 2016년 5월부터 10월까지 매달 마지막 주 화~목요일 두 차례, 석조전에서 석조전, 낭만을 상상하다'라는 주제로 미디어 파사드 공연이 진행되었음
  - 대한제국 시대 서양식 궁전이었던 덕수궁 석조전 외벽에 미디어 파사드를 입히고, 영상 중간에 무용수들이 등장해 탕고를 추는 형식으로 진행된 라이브 퍼포먼스임
  - 흔적, 기억, 낭만, 꿈 등 모두 4장(章)으로 구성되며 1910년 준공된 석조전이 오랜 시간을 거치며 역사의 한 부분으로 자리 잡는 과정을 보여줌
  - 작품 후반부엔 석조전을 거닐며 춤을 추고, 다방에서 차를 마시는 사람들의 모습을 보여주며 무용수의 퍼포먼스와 영상을 접목시킴

## 바. 사업 재정계획

### 1) 단계별 사업 재정계획

- 1단계(2019년~2020년) : 3억 원
- 2단계(2021년~2022년) : 3억 원

〈표Ⅳ-10〉 지역특화 문화이미지 강화 사업의 단계별 재정계획

(단위: 년, 백만 원)

사업명	세부추진계획	항목	단계별		
			18	19-20	21-22
1.4. 지역특화문화 이미지 강화	1) 관광자원의 연계	사업비		100	100
		항목		과천시티파스 도입검토	홍보 및 운영
	2) 과천시 고유의 서체개발	사업비		100	100
		항목		서체개발	홍보 및 적용
	3) 미디어아트 활용한 콘텐츠 개발 및 시내 분위기 활성화	사업비		100	100
		항목		미디어파사드 개발	미디어파사드 개발
	4) 다양한 축제 기획	사업비	타 축제사업과 연계		
		항목			
	소계			300	300

### 2) 자원별 사업 재정계획

- 총 사업비 : 총 6억 원
- 지역특화 문화이미지 강화사업의 자원별 재정계획으로는 국비 6천만 원 (10%), 시비 5억 4천만(90%)으로 총 6억 원이 소요될 계획임

〈표Ⅳ-11〉 지역특화 문화이미지 강화 사업의 자원별 재정계획

(단위: 백만 원, %)

사업명	세부추진계획	자원별				합계
		국비	도비	시비	민자	
1.4. 지역특화문화 이미지 강화	1) 관광자원의 연계					
	2) 과천시 고유의 서체개발					
	3) 미디어아트 활용한 콘텐츠 개발 및 시내 분위기 활성화	60	0	540	0	600
	4) 다양한 축제 기획					
	비율	10		90		100

## 2. 더불다: 참여(Engagement) 전략

### 2.1. 생활문화 공동체 확충 및 활성화

#### 가. 현황 및 필요성

##### 1) 현황

- 과천시는 6개의 문화교육센터, 청소년수련관 2개동, 노인복지관 2개동, 평생학습센터 1곳 등의 생활문화시설 보유하고 있음
  - ◆ 생활문화공동체는 지역주민이 문화적 욕구 충족을 위하여 자발적이거나 일상적으로 참여하고 행하는 유형·무형의 문화 활동의 동아리로 정의함
  - ◆ 과천시의 경우 일정한 인원의 성인학습자들이 자발적으로 모임을 구성한 형식으로 정기적으로 만나서 정해진 주제에 대한 학습과 토론을 하여 비전 및 공동의 관심사를 함께 생각하고 실천하는 공동체를 지향함
- 2006년 12월 평생학습 지원조례를 제정하여 시민회관 1층 평생학습센터 평생학습통합시스템으로 운영하고 있음
  - 평생학습센터는 조례에 의해 협의회의 결정사항과 다음 각 호의 사업을 수행하고 있음(개정 2008.5.30.)

〈표Ⅳ-12〉 평생학습센터 운영 현황

- |   |
|---|
| <ul style="list-style-type: none"><li>- 평생학습프로그램의 개발 및 운영</li><li>- 소외계층에 대한 평생학습의 진흥</li><li>- 시민과 평생학습기관·단체 및 시설과의 상호 연계체계 구축</li><li>- 전문강사의 인력풀을 위한 「강사은행제」 운영</li><li>- 시민들의 학습의욕 고취 및 체계적인 지원을 위한 「학습계좌제」 운영</li><li>- 평생학습 종사자에 대한 연수 및 학습동아리 육성 지원</li><li>- 지역의 인재개발과 시민의식을 함양할 수 있는 평생학습교육과정의 적극적인 개발과 운영</li><li>- 평생학습에 관한 정보 수집 및 제공</li></ul> |
|---|

- 186개의 학습동아리가 시민회관 안의 평생학습센터의 평생학습동아리 방을 비롯하여 시청, 주민센터, 종합자원봉사센터, 정보과학도서관, 종합사회복지관, 청소년수련관, 문원도서관, 과천문화원, 경기소리전수관, 로고스문화센터, 한국마사회 렛츠런파크 등을 활용해 운영 중임

- 학습동아리 등록은 평생학습통합시스템 등록을 통한 체계적인 학습동아리 DB구축 및 각종 지원이 이뤄지고 있으며, 학습동아리 신청 자격은 회원이 과천시민 10명 이상이어야 하고 학습동아리 모임이 월 2회 이상 있어야 함

## 2) 필요성

- 정부의 시민사회의 능동적 문화 참여활동의 활성화와 문화감수성 및 문화예술에 대한 신규수요 제고 정책과 연계함
  - 문화예술교육의 향유자, 생산자로서의 시민의 양성이 필요하며, 시민 스스로 생활영역에서 직면하는 삶의 문제를 관계자원, 문화예술자원, 지역문화자원, 공간자원 등 시민문화자원을 활용하여 창의적으로 해결하기 위함
- 과천시의 뉴스테이 및 지식정보타운 등 인구유발시설의 신설
  - 개발제한구역으로 위요된 입지특성으로 기존 신시가지, 외곽지역의 택지 개발사업에 따라 향후 뉴스테이 및 지식정보타운 등 인구유발시설의 신설, 단독주택지 재개발 우선대상 지역, 개발제한 우선해제지역 중심의 인구증가 예상에 따라 다양한 특성의 생활문화공동체 확충이 필요함
- 현재 자기계발형 동아리에서 사회공헌 참여의 문화나눔형으로 확대
  - 현재 국가정책 추세는 순수예술과 취미교양, 혹은 사적의미의 동아리형태에서 커뮤니티와 공공적 실천 과정의 의미가 내포된 생활문화공동체나 문화예술 동호회로 전환되어 차별적 정책이 요구됨

## 나. 추진방향

- 행정주도에서 직·간접적 지원 사업으로 추진함
  - 예술을 접할 수 있는 분위기를 조성하여 자발적 행위를 할 수 있도록 유도하고 이를 확산시킬 수 있는 사업 및 향후 유지될 수 있는 직·간접적 지원 사업으로 진행함
  - 현재 시 주도의 공공 학습센터 이외에 주민생활과 밀접한 문화공간을 확보하여 지역 공동체 기반 커뮤니티 아트 문화 공간을 조성하고 활성화함
  - 지원 방식만이 아닌 실질적으로 생활문화예술 공동체들에게 절대적으로 부족한 홍보지원, 공간 지원, 인력 지원(전문예술인, 기획자) 등 간접지원 방식을 병행하는 방향으로 추진함
  - 문화공동체의 주체적 활동 및 문화향유의 일상화가 지속되는 기반 마련

## 다. 세부추진계획

### 1) 일상생활권내 생활문화공동체 활동 공간 발굴

- 유희공간, 기존시설 활용 또는 리모델링 조성 후 평생학습센터와의 유기적 연계
  - 현재 과천시의 생활문화공동체 활동 공간은 평생학습센터나 행정주도 공간 위주이나 시 개방도를 높이고 새롭고 다양한 거점공간의 확보를 통하여 시민의 문화여가 접근성 및 참여 기회를 확대해야 함
  - 예) 용인 우리 동네 예술프로젝트
    - ◆ 예술단체, 지역공동체 연계 프로젝트(마을, 거점에서 진행)로 경기문화재단과 협력하여 진행하는 공모지원 사업
    - ◆ 문화예술단체가 동네와 마을 등 지역사회 속에서 예술 공감대를 확장하기 위해 실행하는 예술 프로젝트 지원 사업
    - ◆ 문화예술단체가 동네와 마을에서 지역 공동체와 연계하여 하고 싶은 예술프로젝트를 지원 지역 사회 속에서 예술이 사랑받을 수 있도록 돕고자 함
    - ◆ 용인시에 소재하는 문화예술단체 (문학기획, 시각예술, 공연예술, 복합예술 영역)가 신청할 수 있으며 공모 사업으로 문화예술단체가 지원 신청서를 제출한 후 심사를 통해 선정함
  - 예) 부천 송내동 마을사랑방(경기도 부천시 송내 1동)
    - ◆ 2011년부터 다양한 공동체 활동 송내동마을사랑방과 함께 부천문화재단이 사업을 추진
    - ◆ 기존 공동육아, 생태 등의 활동을 펼쳐왔던 사랑방을 중심 지역 내 여러 단체 및 예술가들과 네트워크 할 수 있는 과정과 행정 등의 역할을 부천문화재단에서 담당하고 사업운영은 주민 중심의 사랑방을 통하여 운영됨
    - ◆ 주민강사를 중심으로 한 생태학습, 요리교실 및 마을축제·장터 등을 통해 지역 공동체 활동을 강화하여 공동체문화를 확산하는 데에 이바지함
    - ◆ 지원기간 동안 여러 기관 네트워크를 통해 지역 축제를 주민이 직접 운영함
    - ◆ 주민참여 예산제에 참여 마을지도 제작, 3년간의 지원사업 종료 후, 여러 유관단체를 중심으로 한 협동조합을 만들어 마을카페 및 커뮤니티공간을 운영함
- 활용가능 공공 및 민간 공연장, 전시장, 연습실을 지속 발굴 업데이트(대관정보, 연락처 등에 맞춤형 정보 검색 기능 및 예약시스템 구축)
- 정기적으로 지역 내 공공 유희공간을 조사하여 생활문화공동체 활동에 적합한 공간을 적극적으로 발굴 연계 문화예술을 활용한 지역재생 프로젝트 시행함
- 신규 아파트 공간에 문화커뮤니티 시설 설치 의무화, 기존 마을단위 커뮤니티 시설의 리모델링을 통한 생활문화공간 조성

- 예) 군포 파출소가 돌아왔다 시즌2
  - ◆ 군포 관내 파출소 유휴공간을 생활문화공간으로 활용함
  - ◆ 군포시 소재 5개 파출소의 유휴공간과 부지를 활용하여 지역주민들과 지역의 문화예술가·문화예술단체들이 연계하여 창조적 지역문화생태계를 조성해가는 사업
  - ◆ 운영 프로그램은 공단 근로자들이 중심이 된 직장인 뮤지컬, 엄마와 아이가 함께 만드는 그림책, 청소년 마을탐사대, 청소년 연극반 등 공동체 기반 예술활동을 전개
  - ◆ 산본파출소를 중심으로 다문화 가정 및 전통시장 상인을 위한 생활문화 예술공간을 조성해 주민들의 삶과 이야기를 담은 다큐멘터리 영상편지·그림·사진 등을 발굴하는 프로그램 운영

## 2) 생활문화공동체 지속가능방향의 공공지원정책

- 생활예술공동체를 활성화하기 위해 개별 동호회들의 지원보다 공공생활예술에 참여하는 다양한 이해 당사자들의 협력 네트워크를 위한 지원이 선행되어야 함
  - 시는 결과물위주 행정성과 달성이 아닌 주민의 삶 자체에서 이루어지는 예술경험의 공유와 인간성과 공동체성 회복을 지향목표로 해야 함
  - 지역공동체의 문화비전에 대한 논의와 주민 의식 함양 우선적으로 추진하고, 공공사업 풀을 고려하여 단계적으로 선택함
  - 지원정책은 정부와 경기도의 생활문화공동체 지원 종류인 문화예술교육, 주민동아리, 주민강사육성, 마을축제, 주민간담회 및 공동체 교육, 주민운영위원회 운영에 관한 규정 중 과천시정책에 맞는 부분을 중점화함
- 예) 부천시의 3개 주요 지원 정책
  - ◆ 학교 안 문화예술교육 지원 사업인 아트밸리사업은 초중학교는 전면 시행 중이고 고등학교는 선별 지원 중이며 총예산은 40억 원임)
  - ◆ 중간지원센터설치(평생학습센터처럼 외부 인력으로 운영하다가 짧게는 2년, 길게는 5년으로 설계되며 사업이 안정화되면 네트워크 조직으로 넘어가는 형식), 여성(경력단절 여성에 대해 취업 및 창업 지원시행)
  - ◆ 담쟁이 문화원: 취미활동이 커뮤니티 비즈니스로 발전(사업비를 충분조건으로서가 아닌, 필요조건으로 인식)
- 예) 경남 마을문화공동체 지원 ‘문화우물사업’
  - ◆ 3년 연속 지원(1차년도-주민역량강화, 마을콘텐츠 발굴, 2차년도-마을문화 컨셉 정리, 3차년도 장기비전모색’ 등으로 연차별 사업방향 설정)

- ◆ 구조화된 형식으로 일괄 진행되지 않지만 마을 스스로 자립하여 문화적 컨셉과 방향을 모색할 수 있는 최소한의 장치를 마련함
- ◆ 1차년도 지원은 사업추진이 아닌 기반형성으로 주민교육, 네트워크구축 등을 추진함
- ◆ 3차년도 마친 이후 지속적인 관계 맺기가 중요하며 졸업마을을 중심으로 인근 참여마을네트워크를 구축
- ◆ 지역문화공동체 구심적 역할을 할 수 있도록 지속적 관계 맺기 형성
- ◆ 문화우물총회 : 사업설명회, 연속지원마을 심사, 신규진입 희망마을 사업취지 공유
- ◆ 문화우물캠프(선정마을 워크숍) : 2박 3일, 소양교육, 사례고찰, 전문가 멘토링, 사업계획 최종 완성, 발표, 지원 금액 결정
- 사업을 위한 사업이 되지 않도록 주민 스스로 사업의 단계를 주체적으로 설정하고, 모든 과정을 설계하도록 유인
- 민주적 주민조직구성 및 운영, 지속적 소통 구조화
- 예) 수원문화재단의 문화클럽‘열림’ 지원
  - ◆ 2012년 수원문화클럽 허니데이는 네트워킹 후 위원회를 구성하여 문화클럽 ‘열림’ 발족
  - ◆ 수원시는 ‘예술가 대상으로 주민밀착형 커뮤니티아트 등 예술프로젝트 지원에 선정하고 2014년부터 연습실과 강사비를 지원하고 있으며, 현재 50여개 회원이 클럽활동 중임
  - ◆ 수원문화 도담도담은 예술인 네트워크 구축하여 예술인 의견수렴을 통해 수요자 중심의 문화예술지원정책을 생산함
  - ◆ 2012년 시작해마다 2회에서 4회까지 라운드 테이블 및 토론회 열어 공동체 기반 예술활동의 지원 현황과 전망, 자생, 공감의 예술지원책 등 생활예술공동체 및 전문예술과 생활예술의 결합을 활성화함

### 3) ‘지역주민 제안 프로그램’을 도입

- 주민들 스스로 프로그램을 기획, 운영
  - 수익성, 문화예술의 고급화의 지향보다 공공성, 지역주민 생산의 문화예술 활동의 가치 존중위주가 목표임
  - 지역 내 시민 중심의 문화예술동호회들이 재능 나눔을 통해 지역 내 세대 간의 소통에 기여할 수 있는 여건을 조성하고자 함
  - 지역주민들의 아이디어를 생활문화센터가 직접 사업으로 가져가는 것이 아니라 지역주민들 스스로 프로그램을 기획, 운영할 수 있도록 유도함
  - 토론 후 주민 제안 프로그램을 공모나 수시로 제안서를 받아 지역 내 초보 문화인력 발굴하고 양성함

- 질적인 부분을 보완하기 위해 전문문화예술인은 문화매개자로서 결합하거나 멘토의 형태로 결합함
- 문화기획 관련자, 지역 활동가, 학습공동체 구성원, 지역민 등의 네트워크 구축 및 교류의 장을 조성함
- 과천 문화 인력 자원 발굴 및 양성사업으로 지역 문화 활성화 기초 방안 마련 및 선순환 체계를 구축함
- 예) 용인형 로컬 큐레이터청춘대로 2585
  - ◆ 문화체육관광부와 재단법인 생활문화진흥원이 함께 추진 중인 2017 지역문화전문인력 배치 및 활용사업의 일환으로 진행되는 프로젝트임
  - ◆ 거창군 웅양면 하성 지역사 연구위원회의 ‘어르신들이 쓰는 동네이야기 하성 14동네를 찾아서’는 지역 어르신 역사연구 동아리 ‘하성지역사 연구위원회’가 마을을 순회하며 14개 자연마을 주민들을 만나 14개의 유래, 지명, 문화재 등과 함께 소소한 이야기와 마을의 작은 사건, 인물, 일제강점기나 6·25 당시 상황의 기억을 생생하게 기록해 편찬한 책

## 라. 기대 효과

- 거점문화지역의 활성화는 과천시 전체의 문화발전으로 이어짐
  - 유희공간, 기존시설을 활용 또는 리모델링하여 평생학습센터와 유기적으로 연계함
  - 공동체 문화 및 사회적 관계망을 조성하고 신규 세대 간 단절 방지 및 사회 구조 유지를 위한 공동체문화에 기여함
  - 향후 유입인구와 정주인구의 융합대응 방안으로 지역문화생태계 조성, 사회적 통합유도, 궁극적으로 건강하고 활기찬 지역공동체를 회복함
- 개인적 충족감 및 타인 배려와 사회자본 향상
  - 생활문화공동체 활동을 통해 기량을 향상하고 인정받은 후 주민 강사로, 기획자로 성장할 수 있는 계기를 마련함
  - 순수예술가, 전문예술가 및 주민과의 상호 협력과 상생을 도모함
  - 견고한 기반의 순수예술과 접목된 다양한 지역기반 문화예술 콘텐츠는 산업부분에서 구입하여 상품으로 생산, 판매함으로써 창조산업의 발전으로 이어짐
  - 생활문화 활성화로 인한 소비자의 다양하고 수준 높은 문화예술적 시각과 취향은 다양한 다품종 콘텐츠 수요를 창출함

## 마. 국내외 사례

### 1) 영국: 자발적 예술축제를 이용해 상향식 동아리 네트워크 구축유도

- 2016년 영국과 아일랜드에 약 63,000개의 자발적 동아리가 있으며 천만 명 이상의 국민 참여대표 프로젝트로 자발적 예술축제(VAW: Voluntary Arts Week)는 동아리의 성과를 홍보하고 지역 내 다른 동아리들과 네트워킹하고 있으며 매년 5월부터 영국전역에 축제가 개최됨
  - 2016년에는 10일간 400여 개의 행사와 100회 이상 사전 워크숍을 진행했고 59,106명의 시민이 참여하고 있는데 참여 시민 62%가 지역내 예술동아리를 처음 방문하였으며, 72%가 향후 예술동아리 또는 자원봉사 활동에 참여할 계획을 갖게 되었다고 응답
  - 시민의 자발적 참여와 네트워킹을 독려하기 위한 간접적 지원을 다양하고 광범위하게 제공
  - 홈페이지에서 행사개최 아이디어와 메뉴얼, 홍보 및 후원모금방법, 활동기록방법 등 축제 참여에 필요한 세부사항을 항목별로 구체적으로 제시
  - 자발적으로 예술축제에 참여하는 동아리 또는 이벤트에 대한 정보 및 공동 행사를 개최할 수 있는 아이디어와 지역별 장소 정보를 제공하여 네트워킹 장려
  - 예술 활동과 관련된 다양한 자료를 무료로 열람할 수 있으며 동아리의 자생적 활동방법 및 동아리 운영에 관한 조언 등을 실시간으로 제공

### 2) 성남시 사랑방문화클럽

- 성남시에서 동호회 활동을 하고 있는 시민문화클럽들이 주체가 되어 다양한 문화봉사 활동을 전개함으로써 문화도시 성남을 만들고자 추진하는 지원사업
  - 총 225개 클럽, 4,500여명 회원을 가지고 있음
    - ◆ 공연(166개 클럽) : 국악, 무용, 성악, 대중음악
    - ◆ 전시(38개 클럽) : 회화, 공예, 미디어 등
    - ◆ 기타(21개 클럽) : 문학, 교육, 기행 등
  - 주민자치센터 등의 공공기관, 학교 및 아파트 그리고 종교기관과 대기업 등의 문화공간 현황을 조사함
    - ◆ 유형별로는 주민자치센터, 아파트, 교회가 가장 많은 공간을 보유하고 있는 것으로 조사됨

- 발굴된 공간을 아마추어 문화예술 동호회들이 활용할 수 있게 지원, 운영 방식은 성남아트센터를 시민의 문화공간으로 개방하여 시민문화 예술단체에 연습공간 제공
- 3인 이상의 성남시민으로 구성된 동호회 대상으로 1년 단위로 선정하는 것을 원칙으로 하고 있으며 프로그램 운영에 전문 강사를 활용하여 동호회 운영
- 지역 문화예술 동호회 발굴 및 네트워크 구축에 중점을 두고 있음

## 바. 사업 재정계획

### 1) 단계별 사업 재정계획

- 1단계(2018년) : 5천만 원
- 2단계(2019년~2020년) : 3억 원
- 3단계(2021년~2022년) : 2억 원

〈표Ⅳ-13〉 생활문화 공동체 확충 및 활성화의 단계별 재정계획

(단위: 년, 백만 원)

사업명	세부추진계획	항목	단계별		
			18	19-20	21-22
2.1. 생활문화공동체 확충 및 활성화	1) 일상생활권내 생활문화공동체 활동 공간 발굴	사업비	50	100	
		항목	타당성 검토	입주공간 리모델링	
	2) 생활문화공동체 지속가능방향의 공공지원정책 3) '지역주민 제안 프로그램'을 도입	사업비		200	200
		항목		사업운영 및 지원	사업운영 및 지원
	소계		50	300	200

### 2) 재원별 사업 재정계획

- 총 사업비 : 총 5억 5천만
- 생활문화 공동체 확충 및 활성화사업의 재원별 재정계획으로는 국비 1억 6천 5백만 원 (30%), 도비 5천 5백만 원(10%), 시비 3억 3천만(60%)으로 총 5억 5천만 원이 소요될 계획임

〈표Ⅳ-14〉 생활문화 공동체 확충 및 활성화사업의 자원별 재정계획

(단위: 백만 원, %)

사업명	세부추진계획	자원별				합계
		국비	도비	시비	민자	
2.1. 생활문화 공동체 확충 및 활성화	1) 일상생활권내 생활문화공동체 활동 공간 발굴					
	2) 생활문화공동체 지속가능방향의 공공지원정책	165	55	330	0	550
	3) '지역주민 제안 프로그램'을 도입					
	비율	30	10	60		100

## 2.2. 비영리 문화시설 및 단체 활성화

### 가. 현황 및 필요성

#### 1) 현황

- 과천시의 비영리 문화시설은 15곳 중 시립 추사 박물관과 과천문화원, 경기소리전수관 등 시립문화기반시설은 예산 투입과 프로그램을 통해 활성화 중임
  - 한국카메라박물관, 선바위미술관, 가원미술관, 말박물관, 아해전통문화 어린이박물관 5곳의 사립박물관, 미술관 중 렛츠런파크내 말박물관, 아해전통문화어린이박물관을 제외하고는 운영예산 확보 부족으로 인하여 운영부실 상태임
- 문화예술인 단체 현황
  - 과천시의 시립예술단(과천시민회관 2층에 위치)은 교향악단, 여성합창단, 소년소녀합창단으로 구성돼 있음
  - 교향악단은 2001년 창단한 ‘시립청소년교향악단’을 모태로 2008년 ‘시립아카데미 오케스트라’로 명칭이 변경되었고, 2012년 ‘과천시립교향악단’으로 승격하며 대표적인 문화단체로 자리 잡음
  - 3개의 시립예술단체는 연 3~8회 정기·기획 연주회 및 외부초청공연을 개최하고 있음
  - 연 20회 이상 관내 문화소외계층을 직접 찾아가는 ‘찾아가는 음악회’를 통해 관내 청소년들과 소통하고 음악교육 프로그램을 운영 중임
  - 과천시는 (사)과천예총 산하 미술협회, 문인협회, 연예예술인협회, 무용협회, 국악협회 등 8개 단체 및 10개 민간예술단체에 사업비를 지원하고 있음

#### 2) 필요성

- 과천시의 사립미술관 박물관 지원사업은 1년 1회 정도 기획전시나 기획프로그램 운영 등 현상유지에 그쳐 활성화 방안 필요함
  - 랜드마크 문화시설인 뮤지엄 문화벨트 인근의 카메라박물관은 방문객 유도를 위한 적극적 홍보와 활성화하기 위한 정책적 방안 필요
  - 과천시 사립박물관의 자생적 동력 확보와 지역사회와의 발전적 협력방안 구축의 연계운영 방법 개발 필요

- 시의 예술인단체 지원사업 위주에서 벗어나 예술인단체 역량 및 마케팅 강화프로그램 필요
  - 신진작가들의 발굴 및 육성 프로그램 및 지원자원의 소스를 다양화하고, 지역예술가들의 창작물을 지역에서 소비할 수 있는 방안을 강구
  - 찾아가는 프로그램과 시민 지향적 공연프로그램, 중·고등학생의 예술 지원 교육, 노인연계 평생교육 프로그램 개발 확대로 시립예술단 단원 확충 및 신설 필요
- 과천시민회관의 모호한 정체성을 명확하게 확립하기 위한 명칭변경 및 프로의 활동 공간 및 아마추어 활동 공간 분리가 필요함
  - 과천의 경우 전문 인프라를 갖고 있음에도 불구하고 공연장이 유일하기 때문에 프로연주자와 시 행사나 발표회와 같은 아마추어들도 수용할 수 있는 복합시설 성격의 공연장으로 운영되고 있음

## 나. 추진방향

- 문화예술 전문가, 단체, 시설 현황 DB 구축
- 비영리문화시설 및 예술인과 예술단체의 컨설팅을 통한 체계적 지원
- 마케팅 역량 강화를 위한 교육 및 컨설팅 지원을 위한 기능과 조직기능 강화
- 시립예술단 확충

## 다. 세부추진계획

### 1) 문화예술 전문가, 단체, 시설 현황 DB 구축

- DB 구축을 통해 지역의 문화예술 수요 및 개선 여건에 대한 정확한 파악
  - 수집 전략, 기관 및 단체 예술활동의 배경 및 전개과정 조사, 예술가나 예술단체의 활동기록과 행정기록, 예술작품, 예술행사, 프로그램 활동, 자료 등 기록유형을 조사한 표준 분류표를 개발
  - 과천시 예술지원정보에 대한 온라인 시스템 구축은 공모사업에 신청 문화 예술기관, 단체, 개인의 회원가입과 지원절차등을 통해 표준화된 정보입력으로 우선 DB구축
- 지역문화예술 인프라에 기반한 ‘전문가-단체-시설-시민’의 네트워크 구축운영
  - 시설, 단체의 기능적 연계·활용하고 상호 간의 역할 조정과 협력, 이해공유 강화로 내실화 및 종합적인 문화서비스 제공

- 네트워크를 통해 효율적 자원을 활용하는 교류 및 협력사업 기획 유치
- 기관단체별 문화예술 활동의 편차를 극복, 과천시민의 문화향유 기회제공

## 2) 비영리시설 및 단체의 사업 평가가 아닌 개선을 위한 컨설팅 방식도입

- 컨설팅은 지역 전문가 pool을 구성하거나 외부전문가를 통해 문제점을 해결함
  - 평가시 컨설팅을 함께 하거나 필요시 시에서 지원
- 경영, 전시, 교육, 비평 등 프로그램 사업운영에 관한 컨설팅
  - 사명, 역할, 목적의 명료성 항목으로 예술철학 수립 및 지속성
  - 전년도 사업의 재검토, 전년도 대비 전체 관객 증가율(유·무료)
  - 중장기 프로그램 계획 수립과 연관성
  - 사업프로그램의 구체적 내용
  - 기관 외 예술가들과의 교류 건 수, 다양한 장르의 작품 수용
  - 예총, 예술단체 등과의 정기적인 포럼 등을 개최
- 마케팅 노하우, 홍보 기획, 관객 개발전략, 펀드레이징 전략 등 예술단체 운영과 역량강화에 관련된 마케팅 전문가의 컨설팅
  - 기관의 이미지 구축을 위한 홍보, 연간 대외홍보 계획수립 진행 및 피드백
  - 출판물, 자료 및 홈페이지 관리 홍보물 등에 대한 정보화 시스템 구축, 외부인 공유도 측정
  - 사업과정에서 얻은 경험과 지식을 나누고 공유하는 성과보고회 개최
  - 주요 정책방향에 대한 수요자의 의견반영, 특히 문화예술 생태계의 흐름 파악, 정책 및 지원사업 모니터링의 체계화
  - 주민의 문화 복지와 지역문화예술 기여부분, 지역 예술단체, 지역사회와 유기적인 관계를 유지 및 정보교환, 지역 문화예술 활성화를 위한 지역예술인들을 위한 적절한 혜택 제공

## 3) 시립예술단 활성화 방안 마련

- 시립교향악단, 시립여성합창단, 소년소녀합창단 3개 예술단 단원을 확충 등 활성화 필요성이 있음
- 과천시 지역주민들의 예술에 대한 공유가치기반이 높아짐에 따라 현재 3개 예술단체보다는 더 많은 시립예술단이 요구됨

- 시립예술단 공연활동은 정기연주, 기획연주, 지역연계 순회공연 및 찾아가는 음악회, 상설연주, 기타공연과 단원 콘서트, 해외공연, 외부 초청공연, 타 예술단체와 연계한 합창페스티벌, 음악세미나 등
- 시와 공연예술콘텐츠의 지속적인 개발 및 공연예술보급, 예술교육, 축제공간을 통한 네트워크 형성으로 시민에게 새로운 프로그램 제공 역할
- 과천시립예술단은 ‘지역문화사업의 멘토링사업’으로 지역 내 생활문화공동체, 공공시설 및 기관, 학교 등과 연계하여 문화예술교육사업 진행
- 찾아가는 프로그램의 실질화 및 오디션프로그램 도입에 의한 참여형 공연프로그램 증가로 단원 수요 확대
- 연령대에 맞는 관객 맞춤형 프로그램 개발 필요
- 예) 서울시 뮤지컬단, 국악관현악단, 오페라단, 유스오케스트라단, 극단, 울산시립무용단, 광명시립농악단, 여주시립국악단, 포천시립민속예술단무용단

#### 4) 과천시민회관의 명칭변경 및 기능 활성화 방안 마련

- 과천시민회관의 모호한 정체성을 명확하게 확립하기 위하여 과천문화회관 혹은 아트센터로 명칭 변경이 필요함
  - 현존하는 과천시민회관은 문화예술프로그램 뿐만 아니라 체육프로그램까지 수용하고 있는 실정으로, 기관의 기능 및 성격이 모호하게 느껴질 우려가 있음
- 아마추어와 프로들이 활동하는 공간적 기능의 분리가 이뤄져야 함
  - 지식정보타운이나 복합관광단지 측에 시민을 위한 문화적 공간을 제공하여 프로를 위한 전문적인 공간을 마련하고, 기존 시민회관은 아마추어, 동아리 활동을 위한 공간으로 활용하여 분리가 필요함
  - 종합공연장은 전문공연을 펼치는 공간과 강좌 및 전시공간은 각각의 프로그램의 특성을 살리기 힘든 여건을 가지고 있기 때문에 정책 수립에 있어 동호인, 아마추어들이 활동할 수 있는 공간과 프로들이 활동할 수 있는 공간이 구분돼야 함

#### 라. 기대효과

- 기관 단체, 예술가 DB 및 협력 네트워크의 구축은 공공기관의 문화예술정책, 문화예술단체 육성, 문화통계조사, 문화일상화 등 문화복지와 복지 전달체계, 국내외 문화예술교류, 비영리 문화시설, 예술단체 운영 및 마케팅, 개인 및 지도자들에 대한 맞춤형 문화정보서비스 제공 등으로 문화예술활성화의 근원

- 비영리 문화시설과 예술인, 예술단체의 자생력 갖추므로 지속가능토양 마련
- 문화예술저변확대로 예술 향수권 보장, 공동체 통합 기여
- 비영리문화시설의 고유의 개별성 발전에 적극적으로 활용하여 과천시 문화관광 벨트사업에 기여함
- 시립예술단, 전문예술인과 생활문화예술의 상호협력에 기초한 연계사업이 다양하게 추진되어 지역의 문화예술인의 활동의 장과 시민들의 직간접적 문화예술 향유의 기회 확대 및 일자리 창출

## 마. 국내외 사례

### 1) 유럽의 문화예술 창조경영을 정책적으로 지원하는 비영리기관 Creative Clash

- Creative Clash Creative Clash는 유럽의 문화예술 창조경영을 정책적으로 지원하는 기관으로, 2009년 유럽연합의 Culture Program이 지원으로 출범한 비영리 기관
  - 현재는 유럽협동조합(SCE, Societas Cooperativa Europaea)형태로 인가 중임
  - 유럽의 조직 내 예술적 개입의 허브로서 다양한 지식과 방법들을 제공해 유럽 내 여러 조직에 예술이 뿌리내리고 확산되는 것을 지원
  - 다양한 기관들이 파트너로 서로 협력하며 운영하는 단체로서 리드 파트너로는 스웨덴의 조직 내 예술적 개입을 돕는 대표적 기관 TILLT가 있으며, 핵심 파트너로는 스페인의 c2+i, 베를린 사회과학연구센터 WZB, 벨기에의 컨설팅 기업인 KEA European Affairs, 프랑스의 3CA 예술협회 등이 있음
- 이 밖에도 Culture Action Europe, 유럽 음악 위원회, 취리히 예술대학, 프랑스 국립과학연구센터, 파리 북 Seine 상공회의소, 스페인 Gipuzkoa 고용주협회 등 13개 기관이 협력 파트너로서 함께함
 

유럽 내 예술적 개입에 참여하는 기관들의 사례를 모아 비교하고 분석하거나 이를 통해 예술적 개입 실행을 위한 전략 마련, 홍보 및 커뮤니케이션, 정책 마련을 위한 로비 활동 등 모두 한 기관만의 움직임으로는 힘든 일하기에 다양한 기관이 힘을 합쳐 데이터를 모으고 사례를 공유

  - 여러 방법론과 사례 연구들은 Creative Clash를 조직 내 예술적 개입을 위한 지식을 모으는 허브로 만들
  - 또한 민간기업 뿐 아니라 산업과 혁신, 지역 개발 등 보다 다양한 영역에서 예술적 개입이 이루어질 수 있도록 여러 가지 시도를 하는 한편, 유럽 각 국가 및 지역의 거버넌스 전략에도 예술이 투입될 수 있도록 노력

## 2) 수원시립예술단

- 수원시립예술단은 수원시립교향악단과 수원시립합창단, 수원시립공연단으로 구성되어 있으며, 클래식 마니아들로부터 관심을 받는 지역으로 떠오름
  - 수원시립교향악단은 베토벤·차이코프스키 고전 시리즈 발굴, 합창단 대중적 음악회 시도하고 있는데 사무국을 제외한 150명(교향악단 100명, 합창단 50명)으로 운영되며 매년 60여 회 연주회를 소화하고 있음
  - 수원시립예술단의 1년 예산은 88억(수원시향 59억, 수원시립합창단 29억)이며 사무국 재정을 통해 2010년까지 500명을 유지하다가 2011년 300명까지 줄었던 회원들이 2012년 420명, 2013년 580명으로 늘었음

## 바. 사업 재정계획

## 1) 단계별 사업 재정계획

- 1단계(2018년) : 1억 원
- 2단계(2019년~2020년) : 4억 원
- 3단계(2021년~2022년) : 4억 원

〈표Ⅳ-15〉 비영리 문화시설 및 단체 활성화 사업의 단계별 재정계획

(단위: 년, 백만 원)

사업명	세부추진계획	항목	단계별		
			18	19-20	21-22
2.2. 비영리 문화시설 및 단체 활성화	1) 문화예술 전문가, 단체, 시설 현황 DB 구축	사업비	1.1. 4차 산업혁명 콘텐츠 허브 구축.		
		항목	3) 과천 문화예술 토탈아카이브시스템 구축 및 과천 문화예술/생활예술 Mapping 사업과 연계		
	2) 비영리시설 및 단체의 사업 평가가 아닌 개선을 위한 컨설팅 방식도입	사업비	50	100	100
		항목	사업운영비	사업운영비	사업운영비
	3) 시립예술단 활성화 방안 마련	사업비		200	200
		항목		예술단확충 사업운영비	예술단확충 사업운영비
	4) 과천시민회관의 명칭변경 및 기능 활성화 방안 마련	사업비	50	100	100
		항목	명칭변경	사업운영비	사업운영비
	소계		100	400	400

2) 재원별 사업 재정계획

- 총 사업비 : 총 9억 원
- 비영리 문화시설 및 단체 활성화사업의 재원별 재정계획으로는 시비 9억 원 (100%)이 소요될 계획임

〈표Ⅳ-16〉 비영리 문화시설 및 단체 활성화 사업의 재원별 재정계획

(단위: 백만 원, %)

사업명	세부추진계획	재원별				합계
		국비	도비	시비	민자	
2.2. 비영리 문화시설 및 단체 활성화	1) 문화예술 전문가, 단체, 시설 현황 DB 구축 2) 비영리시설 및 단체의 사업 평가가 아닌 개선을 위한 컨설팅 방식도입 3) 시립예술단 활성화 방안 마련 4) 과천시민회관의 명칭변경 및 기능 활성화 방안 마련			900		900
	비율			100		100

## 2.3. 국제교류 활성화

### 가. 현황 및 필요성

#### 1) 현황

- 2017년 9월 '국제문화교류진흥법' 시행을 앞두고 국제문화교류 진흥정책의 효과적으로 추진하기 위하여 문화체육관광부는 '국제문화교류 실태시범조사'를 실시함
- 국제문화교류 실태 시범조사 결과에 따르면, 공공 및 민간의 국제문화교류 유관 기관들이 국제문화교류 사업을 진행하는 주요 목적으로는 1) '문화예술인 상호 교류를 통한 창작활동 활성화' (33.8%), 2) '문화를 통한 상호 이해 증진'(20.4%), 3) 한국문화를 발전시키고 국제사회에 널리 알리는 것'(19.0%)의 순으로 나타남
  - 국제문화교류 사업의 주요 교류 영역으로는 1) '문화예술영역' (66.5%), 2) '전통문화영역'(16.6%) 순으로 조사됨
  - 주요교류방식으로는 1) '쌍방향(발신형 수신형)' (41.3%), 2) '발신형 일방향' (27.0%), 3) '수신형 일방향'(16.1%) 순으로 조사되었음
  - 단방향에서 양자 간으로, 양자 간에서 다자간으로 국제문화교류 방법이 변화함을 살펴볼 수 있었으며, 국가에서 지역으로, 공공에서 민간으로 교류주체 이동하고 있음
  - 2016년 기준 국제문화교류가 가장 활발했던 분야는 '작품교류'였으며, 국제문화교류가 가장 활발한 대륙과 국가는 '동북아'와 '중국'으로 조사됨
  - 국제문화교류 지속가능한 발전을 위한 필수요소로 '국제문화교류 전문인력 육성 및 역량 강화', 향후 지원 사업 개선 요구 '지원예산 확대'가 꼽힘
  - 그러나 국제문화교류 업무에 정보통신기술(ICT)이나 빅데이터를 활용한 경험은 11.4%에 불과해 아직까지 정보통신기술이나 거대자료 분석 기술이 적극적으로 활용되지 않고 있는 것으로 나타남
- 과천의 경우, 국제문화교류 전담부서가 없고, 해외 현지 수행조직의 전문화를 위한 운영 체계의 미비하여 정기적인 국제문화교류 행사가 거의 없는 실정임
  - 그간 과천의 국제문화교류가 주로 단기성, 계기성 행사에 치중되어 교류 대상국에 대한 체계적인 데이터의 축적이 거의 없는 실정
    - ◆ 2006년 10월 과천시 소년소녀합창단이 자매도시인 남녕시 방문 공연

- ◆ 2007년 남녕시 대표단 및 예술단 35명이 2007 한마당축제에 참가하고 이후 과천시대표단 및 줄타기 예술단이 남녕민가예술제에 참가하였으나, 2009년 과천시, 캄보디아 문화예술교류 간담회 이후에는 이렇다 할 국제문화교류행사가 전무함
- 다양한 민간 주체의 문화교류 활동 활성화 미흡
  - 공공영역이 지니는 한계를 극복하기 위한 민간영역과의 민관 협력체계 역시 부족함
  - 앞으로 민간 영역의 국제문화교류의 비중이 점점 증가할 것으로 예상되기 때문에 이는 더욱 큰 문제라고 볼 수 있음
  - 과천에서는 2012년 5월에 열린 ‘한일전통민요교류공연’을 주관한 (사)한국경기소리보존회와 서화의 조사연구 및 보존육성, 그리고 국제교류를 목적으로 설립된 (사)동양서화문화교류협회의 활동이 주목할 만함

## 2) 필요성

- 국제교류 일상화에 따른 외교통상부의 능동적 문화외교 활동 강화와 지방자치 단체의 역할 및 활동 증대에 대한 시대적 요구
- 국제 교류에 있어서 민간부문의 역할증대에도 불구하고 예산, 전문성 및 네트워크의 부족으로 인한 영세성을 극복하기 위해 과천시의 선도가 필요
  - 이를 위한 과천시의 조직간 업무 중복의 해소, 부처 이기주의의 극복이 필요
  - 문화교류 지역이나 대상에 대한 기본적인 정보 축적 등 국제문화교류 추진에 필요한 체계화된 지원이 필요

## 나. 추진방향

- 과천비전 2040 지향
  - 친환경, 공유, 연대의 문화로 개방성을 추구하는 한편, 문화의 획일화에 맞서 문화의 다양성 보호와 증진에 기여하고, '평화와 번영의 문화교류협력'을 증진하도록 하는 문화교류의 지원 제도와 체제를 정비
- 공간기반 교류사업
  - 예술공간을 기반으로 레지던시, 공동워크숍, 국제심포지움 등의 지속적인 국제교류 프로그램을 통해 국내외 예술가들의 교류의 기회를 제공하고, 과천의 국제적 위상 제고

- 기존 예술기관 간 교류사업
  - 과천의 문화예술기관과 해외 우수 문화예술기관과의 파트너십을 통해 예술가 및 예술단체의 국내외 진출 확대, 예술경영인·문화행정가와 같은 문화예술 매개자로서의 글로벌 역량 강화

## 다. 세부추진계획

### 1) 자매도시 예술단체 교류사업 정기·정례사업화

- 시립 혹은 시 지원을 일부 받는 과천예술단체의 국외 자매결연도시 예술공연에 참가 유도하여 공연을 통한 국제문화 예술교류 추진
  - 쌍무적 협약에 따라 중국 남녕시 남녕국제민가예술제에서 과천시립 혹은 민간예술단체 정례 공연 개최
  - 규모가 작은 일본 시라하마정의 경우, 교육적 효과를 살펴 불꽃페스티벌에서 과천시립소년소녀합창단 공연 추진 가능
  - 캐나다, 미국 자매도시에서 과천시립교향악단 거리 공연 추진
- 현지 한인 네트워크를 적극 활용하여 효율적 해외 현지 수행체계 구축

### 2) 추사박물관 캘리그래피스트(calligraphist) 국제 레지던시 운영

- 서예를 ‘캘리그래피’라는 국제적으로 통용되는 예술양식의 한 부분으로 인식
  - 국제 캘리그래피스트 레지던시 프로그램을 통한 다양한 현대 캘리그래프 소개 및 수집
  - 추사박물관내 전통 서예 도구뿐만 아니라, 특수펜 등 각종 현대 캘리그래프 도구를 전시하고 판매하며, 추사박물관을 궁극적으로 Museum of Calligraphy로 확대·개발함
  - 정부청사 유휴공간을 활용한 작가작업실 중심의 창작공간조성 사업과 연계 가능

### 3) 과천국제문화교류협의회 설치·운영

- 과천시 문화교류 사업의 거버넌스 주체로서, 자문기능을 넘어 각종 문화교류활동 자원봉사 참여 및 운영사항 결정
- 국제문화교류 실태조사 기획·진행하고 관련 정보를 과천 문화예술 토털 아카이브 시스템에 제공·지원

- 현재 시행중인 과천의 ‘홈스테이’ 사업과 연계하여 초청 외국예술인 숙박제공 지원
- 과천시 각종 문화예술단체의 홈페이지의 영어, 중국어, 일어 번역 작업 지원
  - 현재 과천의 주요 문화예술단체들의 외국어 지원기능은 거의 전무하며 과천시청 홈페이지의 영문 페이지조차도 매우 부실한 실정임
  - 홈페이지는 외부인이 정보를 찾는 첫 출발점으로 이에 과천의 문화예술 유관기관의 외국어 홈페이지는 국제문화교류 기본 중의 기본임
  - 과천국제문화교류협회의 회원들 중 외국어 능통자들을 중심으로 홈페이지 외국어 페이지 제작 지원
- 외국인을 위한 전통문화예술교육 사업
  - 과천 거주 외국인들을 위한 경기소리, 민요 전통문화예술교육 사업
  - 피이수자들을 통하여 출신국의 민속 및 예술 소개 및 연구자료 확보
  - 과천 문화예술 전문교육기관과 협업하여 작은 문화예술 공간에서 교육프로그램 진행

## 라. 기대효과

- ‘국제문화교류’가 중요한 정책 분야 중 하나로 인식되고, 민간의 다양한 주체들이 주도하여 안정적·지속적으로 국제문화교류를 추진할 수 있는 기반 마련
  - 과천의 국제문화교류의 영역을 세계 문화권역으로 균형 있게 확장하고 민간영역으로의 문화교류를 장려하기 위하여 효율적 해외 현지 수행체계 구축
- 국제문화교류 관련 기관 간, 민관 협력 제고
  - 과천시청 내 부처 간, 내지 부처 내 국제교류 기능의 효율화를 위해 업무 간 기능 조정과 유기적 연계를 위한 협의체 구성 등에 따른 법제적 기반 마련
  - 민간 참여와 역량 결집을 가능하게 할 협력체계 구축과 민간의 국제교류전문가, 국제문화교류활동 예술가들의 연수지원 등 공동 연대네트워크를 조성할 수 있는 체계 구축
- 과천의 문화적 다양성과 창의성을 높이고 다른 도시와의 상호 문화에 대한 이해를 증진함으로써 세계 문화의 발전에 기여
- 문화상호주의 및 문화다양성 존중 정신에 입각한 쌍방향적 문화교류의 활성화로 과천시민의 삶의 질 제고

## 마. 국내외 사례

### 1) 미국의 컨플릭트 키친(Conflict Kitchen)

- 음식을 통해 국제문화교류의 점점 역할을 한 컨플릭트 키친(Conflict Kitchen)
  - 미국 피츠버그 시내 중심가에 있는 식당으로 8명의 미국인이 직원 빼고 식당 외관과 메뉴를 6개월마다 바꾸고 있음
  - 2010년 이란으로 시작해 아프가니스탄, 북한, 팔레스타인 등 미국과 갈등 관계에 있는 나라의 언어로 된 간판을 내걸고, 이에 맞춰 음식을 판매하고 있음
  - 직원들은 다른 이들에게 한 나라를 소개하기 위해서 해당 국가의 출신자를 직접 만나 이들의 생활과 문화에 대해 직접 듣고 연구함
  - 실제로 폐쇄적인 북한 사회를 조사할 때는 한국을 방문해 새터민을 만나기도 함
  - 매번 한 나라만을 위한 식당 간판, 메뉴 그리고 포장지가 탄생하며 포장지에는 각 나라의 음식부터 그곳 사람들의 삶 등을 주제로 해당 국가 출신자들을 직접 인터뷰한 내용이 포함됨
  - 주문을 받은 직원들은 손님이 주문한 음식을 기다리는 중간에 그들과 대화를 나누며 손님들 간의 토론을 중재하기도 함
  - 이러한 소통의 장은 식당을 넘어 컨플릭트 키친의 다양한 SNS 채널에서도 열리고 있으며 음식 판매로 모인 금액은 다양성 문화를 위한 교육, 공연, 출판 등 비영리사업에 활용하고 있음

### 2) 경기창작센터 레지던시 프로그램

- 경기창작센터는 해마다 약 30-50명의 규모로 창작레지던시의 입주작가를 모집하고 있음
  - 입주기간은 한국 작가의 경우 1년과 2년이며, 해외 작가의 경우 3개월임
  - 선정된 입주작가는 매년 3월부터 입주하여 본격적인 창작활동을 시작함
  - 일 년 내내 입주작가들의 발전과 예술적 지평 확장을 돕기 위하여 크고 작은 행사를 기획하고 개최하며, 다양한 입주작가들의 실험적인 작품과정을 발표하고, 공유하는 기회를 연중 제공하고 있음

- 2009년 개관과 함께 경기창작센터는 그동안 레즈아티스 컨퍼런스 유치, 르빠비용(프랑스)과의 기획교류전 <우리 시대의 다문화>, 네덜란드(BKVB), 한국-아랍소사이어티, 아프리카 센터와의 작가교류 및 초청 프로그램을 통하여 경기도의 견고한 국제문화교류 네트워크 확보하고 있음

## 바. 사업 재정계획

### 1) 단계별 사업 재정계획

- 1단계(2019년~2020년) : 4억 5천만 원
- 2단계(2021년~2022년) : 7억 원

〈표Ⅳ-17〉 국제교류 활성화의 단계별 재정계획

(단위: 년, 백만 원)

사업명	세부추진계획	항목	단계별		
			18	19-20	21-22
2.3. 국제교류 활성화	1) 자매도시 예술단체 교류사업 정기·정례사업화	사업비		300	300
		항목		교류사업 운영비	교류사업 운영비
	2) 추사박물관 캘리그래피스트 국제 레지던시 운영	사업비		50	300
		항목		사업검토	리모델링
	3) 과천국제문화교류협의회 설치·운영	사업비		100	100
		항목		교류협의회 운영비	교류협의회 운영비
	소계		0	450	700

### 2) 재원별 사업 재정계획

- 총 사업비 : 총 11억 5천만 원
- 국제교류 활성화 사업의 재원별 재정계획으로는 국비 2억 3천만 원(20%), 도비 1억 천 5백만 원(10%), 시비 6억 9천만 원(60%), 민자 1억 천 5백만 원(10%)으로 총 11억 5천만 원이 소요될 계획임

〈표Ⅳ-18〉 국제교류 활성화 사업의 자원별 재정계획

(단위: 백만 원, %)

사업명	세부추진계획	자원별				합계
		국비	도비	시비	민자	
2.3. 국제교류 활성화	1) 자매도시 예술단체 교류사업 정가·정례사업화 2) 추사박물관 캘리그라피스트 국제 레지던시 운영 3) 과천국제문화교류협의회 설치·운영	230	115	690	115	1150
	비율	20	10	60	10	100

## 2.4. 크리에이티브 에이징(Creative-Aging)

### 가. 현황 및 필요성

#### 1) 현황

- 인구사회학적인 변화와 초고령사회(Super Aged society)
  - 초고령사회는 65세 인구가 전체인구에서 차지하는 비중이 20%를 넘는 사회를 지칭함
  - 선진국을 중심으로 점점 심화되고 있는 고령화는 이미 전 세계적인 추세이나, 통계청(2016)의 장래인구추계 발표에 따르면 65세 이상 고령인구 비중이 2015년 12.8%에서 2065년에는 42.5%로 증가하며, 고령인구 수는 1,827만 명까지 증가할 것이라고 전망하고 있으며 우리나라는 고령화, 저출산으로 인해 더욱 빠르게 초고령사회로 진입 중임
- 웰빙(Well-being)으로서의 문화예술
  - 과거에는 노년기를 삶을 마무리하는 시기로 여겼지만, 이제는 ‘길어진 노년기를 어떻게 보내느냐’가 중요한 문제로 대두되고 있음
  - 노년기의 문화예술 활동은 ‘웰빙(Well-being)’에 중요한 역할을 하는 여가 활동으로 인식되어 우리 사회의 심각한 문제 중 하나인 노인들의 우울감, 고독감을 해소하고 삶의 질을 개선하여 많은 사회적 비용을 줄이는 방법으로 각광받고 있음
- 문화예술에의 참여를 통한 크리에이티브 에이징(Creative Aging)
  - 문화예술은 창의성(creativity)을 증진시키는 가장 효과적인 도구이며 창의성은 보다 능동적이고 행복한 삶을 살기 위한 노화의 새로운 패러다임으로 인식되고 있음
  - 크리에이티브 에이징은 이러한 흐름 속에서 창의성 증진과 창의적 활동을 통해 건강하고 주체적인 노년기를 영위함을 의미하는 개념임
  - 미국박물관협회(American Alliance of Museums, AAM)에서 매년 발간하는 『TrendsWatch』의 2012년 호에서도 베이비부머 시대의 출생자들이 노년층이 되면서 은퇴 후 문화 향유에 대한 관심이 높아지고 새로운 문화 소비계층으로 부상함에 따라 박물관과 미술관이 크리에이티브 에이징을 위해 어떤 역할을 수행해야하는지에 대한 화두를 던진 바 있음

- 크리에이티브 에이징과 관광산업의 패러다임 변화에 대한 대응
  - 초고령사회는 삶의 질 향상과 건강, 자기계발을 위한 다양한 체험기회에 대한 관심과 수요를 증가시키고 있고 이에 따라 관광산업에 대한 패러다임도 변화를 맞고 있음
  - 즉 관광활동의 기회가 제약적인 노년층에 대한 복지 차원의 관광기회 제공의 필요성이 대두되고 있으며, 자연친화적인 웰빙·휴양관광, 문화관광, 레저관광, 고령자관광, 복지관광 및 뷰티·의료관광을 아우르는 크리에이티브 에이징 관광에 대한 수요가 지속적으로 증가하고 있음
  - 관광 분야에서 ICT 융합 패러다임 변화에 적극 대응하고 관광산업의 경쟁력 제고와 일자리 창출을 위해 ICT 융합형 관광산업 지원방안을 지속적으로 개발하고 있어 개별관광객 맞춤형 관광서비스 제공을 위한 실시간, 맞춤형 정보 제공의 스마트관광 활성화 기반을 구축함으로써 관광편의 제고에 기여함
  - 자연 중심의 에코형 관광 선호
    - ◆ 자연을 보호하고 환경을 중시하는 가치관의 도시민들의 자연회귀 욕구 증가로 자연 친화적 관광과 건강 중심형 크리에이티브 에이징 관광의 증가가 예상됨
  - 관악산 및 도심 산림자원 보유
    - ◆ 과천은 관악산을 자랑뿐만 아니라 계획도시의 특성상 도심에도 푸른 녹음을 가진 산림자원이 풍부하며 도시 내 대규모 테마파크, 동물원, 미술관 등 문화예술시설을 다양하게 보유하고 있어 이를 활용한 문화예술을 접목한 크리에이티브 에이징 관광상품 개발이 가능함

## 2) 필요성

- 문화예술을 통한 노년층의 사회적 역할 회복
  - 전문적인 예술프로그램에 참가한 노인들은 심리적으로, 육체적으로 건강해지고 사회적인 활동이 증가한다는 연구가 많으나 다만 그동안의 시니어 계층의 성공적 노년을 위한 예술의 역할은 주로 예술 창작 및 감상 관련 교육과 치료의 차원에서 논의되는 경우가 대부분임
  - 시니어의 삶의 만족도를 높이기 위해서는 퇴직 후 상실되었던 사회적 역할을 보충해주고, 소외감을 극복할 수 있는 사회참여 요소도 고려되어야 함
  - 시니어 계층의 문화생활은 사회참여의 관점에서 이해해야 하며 단순 부양이 아닌 주체적 사회구성원이 될 수 있도록 문화 활동 접근성을 제고하여 시니어 문화 복지를 증진

- 다가올 초고령화 시대에는 ‘건강하고, 문화예술 향유에 익숙한’ 뉴 시니어 세대들에게 치료와 교육의 차원을 넘어서 사회 구성원으로서 참여적 기회를 줄 수 있는 적극적인 문화예술의 역할을 고민이 필요함
- 크리에이티브 에이징 관련 관광 상품 개발의 필요성
  - 과천의 풍부한 녹지자원에 비해 이를 효율적으로 활용한 상품 및 프로그램이 부족하여 여가자원을 연계한 새로운 개념의 크리에이티브 에이징 관광상품 및 프로그램 개발이 필요함
  - 힐링(healing)과 관광을 연계한 연구가 활발히 이루어져 현대 사회의 정신적 트라우마(trauma) 치유 및 정신건강 향상, 웰니스(wellness)를 위한 힐링의 필요성과 이에 대한 구체적인 전략 방안으로 관광의 필요성이 제기되고 있음
- 이와 같은 관점에서 과천에서도 과천의 관광산업 발전과 경쟁력 강화 및 과천 시민의 삶의 질 향상을 위해 과천의 보유 자원을 최대한 활용한 크리에이티브 에이징 관광상품 개발이 필요함

## 나. 추진방향

- 과천비전 2040 지향
  - 4차 혁명 친화 혁신도시, 특히 체험경제 특별지역 정비, 육성
  - 미래수요대응 맞춤형 도시, 특히 노인맞춤형 주거 인프라 구축
  - 자연속의 친환경 건강도시, 특히 다양한 테마로드 조성
  - 공동체활성화 공유도시, 특히 전통과 현대의 만남 프로젝트 추진
- 기관 신설이나 시설 확충보다는 기존 기관 및 시설을 적극 활용하여 새로운 프로그램 개발 위주로 사업전개
  - 하드웨어 개발보다 수요 중심형 소프트웨어형 크리에이티브 에이징 프로그램 도입이 우선시 되어야하며 문화예술뿐 아니라 노화와 복지 관련 전문가들로 구성된 자문위원회를 통해 프로그램의 내용성에 대한 연구 선행

## 다. 세부추진계획

### 1) 관아, 향교 문화재 활용 자문단 內 시니어 소위원회 (Senior Subcommittee) 육성

- 관아와 향교 복원 및 활성화에 시니어의 전통문화에 대한 깊은 조예를 적극 활용
  - 소위원회를 중심으로 관아와 향교뿐만 아니라 과천의 문화예술에 대한 연구 주도

- 소위원회의 위원들을 중심으로 전통예절 혹은 전통문화예술 뿐만 아니라 다양한 주제의 강좌를 향교에 개설함

## 2) 추사박물관 시니어 도슨트 프로그램 도입

- 현재 국립현대미술관에서 도입하여 있는 시니어 도슨트프로그램 벤치마킹
- 65세 이상의 서예와 캘리그래피 전문가와 애호가를 중심으로 과천 시니어 도슨트클럽 구성
- 추후 과천내 다른 미술관 및 박물관으로 확대(건국기념역사관, 마사박물관, 아해한국전통문화어린이박물관, 한국카메라박물관, 선바위미술관, 가원미술관)

## 3) 향교 시니어 프로그램 개발

- ‘향교 주변 선비길 힐링 트래킹’ 개발
  - 기존 관악산 둘레길-숲길 2코스(과천향교(출발점)>KBS식도장>대피소>하약수터>연주암>연주대) 활용
  - 대체로 경사가 급하지 않고, 초보자라도 누구든지 쉽게 오를 수 있음
  - 과천향교의 지원을 받아 역사적 이야기가 있는 트래킹 개발
- 향교 전통문화 강좌 개설
  - 관아, 향교 문화재 활용 자문단 내 시니어 소위원회를 중심으로 다양한 주제의 강사진을 구성하고, 전통예절 혹은 전통문화예술 뿐만 아니라 다양한 주제의 강좌를 개설

## 4) 과천내 녹지(그린벨트 포함)의 예술공간화

- 법개정을 기반으로 그린벨트 녹지활용에 근접하여 문화시설을 배치하거나 공공미술들을 설치하여 공공문화시설로 접근성을 확보하고 시니어들의 친환경적이면서도 문화적인 삶을 추구할 수 있는 환경을 조성함
  - 문화예술이 풍부한 친환경 주거 및 산책공간의 충분한 확보는 크리에이티브 에이징 사업의 주요 관건임
  - 생기 있는 도시를 위해서는 ‘오픈 스페이스’가 확보돼야 한다는 측면에서 과천은 공공성이 강한 녹지화된 개방적인 공지가 매우 풍부한 편임
  - 과천시의 전체 면적 중 85.2%(30.55km<sup>2</sup>) 이상이 ‘개발제한구역(그린벨트)’로 지정되어 있으나 2015년 국토부가 발표한 ‘개발제한구역(GB) 규제 개선방안’에

따르면 그린벨트 내라도 마을 공동으로 농어촌체험 혹은 휴양마을사업을 추진하는 경우에 숙박, 음식, 체험 등 부대시설(2000m<sup>2</sup>) 설치가 가능함

- 생활 속의 공공예술, 공공예술의 대중화는 문화시설 수의 문제가 아니라 의미 있는 프로그램으로 시민들과 접근성을 높이고 소통하는 것이 중요함
- 이러한 녹지의 공공예술이 정착할 수 있도록 과천 문화예술 Mapping과 과천 생활예술 Mapping에도 반영함

#### 5) 크리에이티브 에이징 축제 개발

- 크리에이티브 에이징 축제는 문화예술교육, 예술치료, 의료, 복지 등의 다양한 하위 테마를 함께 아우를 수 있고, 노화가 아닌 에이징(aging, 성숙)에 초점을 맞춘다면 보다 다양한 사람들이 참여할 수 있는 기회를 제공할 수 있음
- 65세 이상의 과천시립 예술단 및 ‘청춘합창단’ 등 과천에 적(연습장소 포함)을 두고 있는 예술단체 인사를 위주로 운영위원회를 구성함
- 장르별 시니어 예술단 공연 대회
  - 시니어 합창대회, 시니어 오케스트라·챔버 대회, 시니어 연극 대회 등
  - 기존 시니어 혹은 실버 장르별 경연대회 과천 유치도 가능
- 과천문화예술기술 페스티벌 크리에이티브 에이징 축제 연계 개최 가능함
- 크리에이티브 에이징 축제를 통해 여행패키지, 문화예술 관련 상품 등 장르에 상관없이 역사와 문화, 자연환경 등 크리에이티브 에이징 콘텐츠로 활용가능한 모든 소재들을 결합하여 관광자원을 발굴하고, 체험, 전시, 공연, 상품 판매 등 오픈 마켓 형식으로 개최함

#### 라. 기대효과

- 과천의 시니어층의 문화생활이 시니어들로 하여금 주체적 사회구성원이 될 수 있도록 문화활동 접근성을 제고함
  - 크리에이티브 에이징 사업은 고령화 시대를 맞은 대한민국, 그 중에서도 전국적으로 가장 노년층의 인구비율이 매우 높은 층에 속하는 과천에 있어서는 필수적인 문화복지 서비스
  - 크리에이티브 에이징 관련 각종 사업을 통한 관람에서부터 창·제작까지 문화예술에의 적극적 참여는 노년의 사기를 진작시키고 신체적 건강을 증진시키며, 사회적 관계를 풍요롭게 함

- 결과적으로 가족친화(Family-friendly), 아동 친화적(Kid-friendly) 공동체 확립에 기여
- 아직 크리에이티브 에이징을 표방하는 도시는 국내에 없기 때문에 새로운 도시브랜딩의 가능성 및 일자리 창출이 가능함
- 그린벨트를 포함한 과천의 보유 자원을 최대한 활용한 크리에이티브 에이징 관광상품개발

## 마. 국내외 사례

### 1) 국립현대미술관 시니어 자원봉사 프로그램

- 국립현대미술관의 자원봉사프로그램은 2005년부터 시작되어 운영되고 있으며, 서울관은 2013년 개관 시부터 현재까지 성공적으로 운영되고 있음
- 국립현대미술관 서울관에서 연간 활동하는 총 131명 중 65세 이상 시니어는 118명으로 활동자 중 90%. 일평균 20여명이 현장에 배치되어 작품관리, 안내 및 검표, 멤버십라운지 운영 등의 업무를 담당하여 미술관 인건비 절감에 도움
- 전문 역량을 갖춘 시니어급의 인력 유입을 통해 보다 적은 예산으로 효율적인 미술관 운영 안정화를 꾀하고, 참여 시니어들에게는 자아실현 및 사회적 성취 기회를 제공
- 미술관에서 근무하는 시니어의 모습이 청년, 중장년층에게 노년의 바람직한 롤모델이 되어 더욱 사회적 가치를 증진시키는 효과를 창출

### 2) 일본 야마구치 현 린픽(연륜올림픽)

- 시니어의 취미생활을 개인적인 차원에서 전국적인 축제로 승화시킨 일본 야마구치 현 린픽
- 매해 10월 야마구치 현에서는 전국건강복지제(全國健康福祉祭, 애칭 ‘넌린픽’)에 전국 각 시도(市道)를 대표하는 60세 이상의 선수 약 1만 명이 1년에 한번 모여 스포츠, 문화, 예술 등 약 30가지 경기에서 솜씨를 겨루는 한편, 복지에 관한 다채로운 이벤트 개최
- 일본 후생성 창립 50주년 기념의 해인 1988년부터 매년 개최하고 있는 제전. 주체가 ‘후생노동성’, ‘(재)장수사회개발센터’, 개최는 ‘시도’라는 ‘관제(官製)’ 이벤트이면서, 시니어 대상의 대회로서는 세계적 규모를 자랑하여 지역 경제에도 큰 역할을 담당함

## 바. 사업 재정계획

### 1) 단계별 사업 재정계획

- 1단계(2019년~2020년) : 4억 5천만 원
- 2단계(2021년~2022년) : 6억 5천만 원

〈표Ⅳ-19〉 크리에이티브 에이징의 단계별 재정계획

(단위: 년, 백만 원)

사업명	세부추진계획	항목	단계별		
			18	19-20	21-22
2.4. 크리에이티브 에이징	1) 관아, 향교 문화재 활용 자문단 內 시니어 소위원회 육성	사업비		20	20
		항목		사업운영비	사업운영비
	2) 추사박물관 시니어 도슨트 프로그램 도입	사업비		10	10
		항목		사업운영비	사업운영비
	3) 향교 시니어 프로그램 개발	사업비		20	20
		항목		사업운영비	사업운영비
	4) 과천내 녹지(그린벨트 포함)의 예술공간화	사업비		300	500
		항목		사업운영비	사업운영비
	5) 크리에이티브 에이징 축제 개발	사업비	타 축제와 연계	100	100
		항목		행사비	행사비
소계				450	650

### 2) 재원별 사업 재정계획

- 총 사업비 : 총 11억 원
- 크리에이티브 에이징사업의 재원별 재정계획으로는 국비 2억 2천만 원(20%), 도비 1억 천만 원(10%), 시비 6억 6천만 원(60%), 민자 1억 천만 원(10%)으로 총 11억 원이 소요될 계획임

〈표Ⅳ-20〉 크리에이티브 에이징 사업의 자원별 재정계획

(단위: 백만 원, %)

사업명	세부추진계획	자원별				합계
		국비	도비	시비	민자	
2.4. 크리에이티브 에이징	1) 관아, 향교 문화재 활용 자문단 內 시니어 소위원회 육성 2) 추사박물관 시니어 도슨트 프로그램 도입 3) 향교 시니어 프로그램 개발 4) 과천내 녹지(그린벨트 포함)의 예술공간화 5) 크리에이티브 에이징 축제 개발	220	110	660	110	1100
	비율	20	10	60	10	100

### 3. 살리다: 활용(Utilization) 전략

#### 3.1. 전통문화유산 복원, 보존(관아복원, 향교)

##### 가. 현황 및 필요성

##### 1) 현황

- 과천시의 전체 관광 산업화를 추동하기에 비교적 적은 수의 등록 문화재<sup>51)</sup>
  - 일제 강점기 1914년 행정구역 개편 시 지금의 비교적 소규모의 도시형성
  - 1982년 12월 정부 과천청사가 들어서면서 사실상 계획 도시화되면서 옛 것이 많이 사라진 상태임
- 문화재청 등록 과천시內 전통문화재는 연주암-연주대를 중심으로 관악산 산중과 관악산 밑자락, 두 곳에 집중되어 있어 하루 만에 관광이 가능함
  - 효령대군 영정 (경기도 유형문화재 81호): 관악산 연주암 내
  - 온온사 (경기도 유형문화재 100호): 중앙동사무소 내
  - 연주암 삼층석탑 (경기도 유형문화재 104호): 관악산 연주암 내
  - 보광사 목조여래좌상 (경기도 유형문화재 162호): 보광사 대웅전 내
  - 연주대 (경기도 기념물 20호): 관악산 정상
  - 관악사지 (경기도 기념물 190호): 관악산 내
  - 육봉 일명사지 (경기도 기념물 191호): 관악산 내
  - 과천향교 (경기도 문화재자료 9호): 관악산 등반로 입구
  - 시흥 문원리 삼층석탑 (경기도 문화재자료 39호): 보광사 경내
  - 문원리사지 석조보살 입상 (경기도 문화재자료 77호): 보광사 경내
- 과천시 등록 향토유적<sup>52)</sup>
  - 효자 최사립정문 (3호): 과천시 문원로
  - 홍촌마애승상(4호): 관악산 내
  - 역대 현감비석군(5호): 온온사 입구
  - 마애명문 단하시경(6 I II III IV V 호): 관악산 내 자하동계곡

51) 한국의 문화재청의 문화재 유형분류는 유적 건조물, 유물, 기록유산, 무형문화재, 자연유산으로 나뉘어져 있음. 이 장에서는 유적 건조물을 중심으로 전통문화유산의 복원사업에 초점을 맞춤.

52) 1호와 2호는 현재 파악불가

- 이 외에도 아래와 같은 비지정 문화재가 있어 문화예술자원화가 가능
  - 과천 관아지 석조물
  - 연주샘, 가자우물, 독우물터
  - 남태령 옛길
  - 강득룡 묘, 차천로 묘, 최몽량 묘, 김약로 묘
  - 차천로 문학비
  - 사기막골 도요지, 중앙동 도요지, 막계동 도요지

## 2) 필요성

- 관아, 향교 관련 문화재의 적극적 활용이 최대의 보존이라는 새로운 가치 정립
  - 유적문화재에 깃든 정신 문화재의 본래 가치와 진정성을 계승하고 이를 현대적으로 재창조하여 관아, 향교 문화재를 지역 사회의 대표적 문화예술의 활용자원으로 육성
- 관아와 향교는 지방통치체제, 교육문화 등의 역사성을 보여주는 지역문화의 산실이자 대표공간으로 정치 및 교육의 중심으로서 관련문화재와의 연계가 용이함
- 1914년 이전 과천현의 행정, 교육의 중심지로서 관아와 향교의 복원
  - 현재의 과천시, 안양시, 의왕시의 대부분과 서울특별시의 동작구, 서초구를 관할하던 과천현의 행정중심지 과천관아가 소재했던 곳으로 발굴 가능한 많은 역사적 스토리가 존재하여 충분히 문화·관광 자원화 가능
  - 새로운 행정과 교육의 중심지로서의 발돋움을 위한 역사적 정당성 확보

## 나. 추진방향

- 과거 선현의 덕을 기리고 인재를 양성하며 전통문화의 정체성을 담고 있던 관아, 향교 문화재의 가치를 재발견하고, 인문정신문화를 현대적으로 계승발전시킴
- 선비들의 지혜와 삶을 오늘날의 문화예술 및 과학기술을 통하여 융·복합적으로 체험하는 살아 숨 쉬는 문화 사랑방의 역할을 할 수 있음
- 창의적인 사업을 발굴하기 위해 모든 관련 프로젝트를 공모방식으로 추진하며 지역주민-전문가-관리자-행정이 함께 참여 운영함
- ‘나누어 주기식’보다는 ‘선택과 집중식’으로 사업효과 극대화를 꾀함
- 프로그램 상설화 및 문화산업으로 발전 가능성이 큰 사업을 선정, 집중 육성

- 교육, 전문가 조언, 연결망 구축, 홍보 등 운영 지원을 통해 사업의 질적 향상 유도
  - 활용기능 및 프로그램 상표화에 대한 최적의 조건 유지

## 다. 세부추진계획

### 1) 문화예술의 중심지로서의 관아 복원 및 활용 방안

- 관아 복원 사업
  - 역사문화테마공원 개념을 도입하여 ‘과천 조선관아테마공원(가칭)’ 개발
    - ◆ 현재 부여의 백제문화단지와 같이 전통건축 재현을 위주로 한 단지 개념 탈피
    - ◆ 일본 닛코 에도무라(日光江戸村)와 가가의 전통공예테마파크 유노쿠니노모리와 같이 전통시대 관아에서 직접 입어보고, 만들어보고, 즐기는 복합체험 공간으로 복원
  - 세부사업내용 : 과천 관아지 지표조사, 복원계획 수립, 관아지 홍보(패널전시)
  - ‘관아, 향교 문화재 활용 자문단(가칭)’의 기획아래 AR(Augmented Reality) 기술을 활용한 관아 안내 시스템 구축
- 관아 복원 기간 中 관아 도서관 마련
  - 1인의 상근 학예직 근로자를 두어 관아를 작은 도서관처럼 운영함
  - 관아 연구의 중심으로 육성할 심포지움 등 각종 교육 및 연구 프로그램 마련
  - 시범 사업으로 관아 온온사 일부를 작은 도서관 마련 후, 활성화 가능성이 보이면 건물 복원과 활용을 검토함
  - 시립도서관으로서의 위상으로 인력 및 도서 지원 등 통합 운영 필요함
  - 상근인력은 프로그램의 관리뿐만 아니라, 관아 문화재 모니터링이 가능함
- 교방문화 재현 및 체험교육
  - 관아도서관의 상근자의 기획과 과천문화원, 경기소리전수관의 협업으로 교방문화 중 악(樂), 무(舞), 기(器)의 각 전문가 1인씩 3인을 초청하여 교육 참여자가 분야별로 체험, 수학할 수 있도록 함
  - 연간 48주의 장기 교육프로그램으로, 전통문화 학원처럼 운영하며 프로그램 이수자들을 중심으로 관아 도서관 및 교방문화 교육 프로그램 지원 봉사 프로그램 마련함

## 2) 향교의 현대화 사업

- 향교의 전통적 기능을 되살려 현대적인 교육 및 회의 공간으로 재탄생
  - 향교에 첨단 AV conference과 냉난방 시설 마련, 전통문화 외에 다양한 주제의 회의 및 교육 프로그램의 장소로 개방함
  - 지역의 65세 이상 은퇴자들을 중심으로 다양한 주제의 강사진 구성
  - 전통예절 혹은 전통문화예술 외 다양한 주제의 강좌 개설(Creative Aging 사업 참조)
- 선인의 숨결이 담긴 향교 주변 문화유적지 답사
  - 과천지역 선비문화 연구, ‘향교 주변 선비길 힐링 트래킹’ 개발(Creative Aging 사업 참조)

## 3) 지역 주민 소통의 장으로서의 관아와 향교의 재발견

- 가칭 ‘관아, 향교 문화재 활용 자문단’ 구성·운영으로 전문성 확보
  - 과천문화원의 주도아래 역사, 활용, 문화경영기획 등 전문가 10명 내외 전문인력단 정기회의 개최 등으로 상시 유지
- 관아 건물(복원 전까지는 온온사)에서 과천시의 현안을 논의할 수 있도록 장소 제공
  - 과천시 주최의 각종 공청회 운영
  - 관아 도서관의 상근인력의 현장지원을 받아 시청인력이 주도적으로 운영
- 정치문화 체험 프로그램
  - ‘과천조선관아테마공원(가칭)’를 중심으로 과천시 일대 정치문화체험 프로그램 기획, 운영
  - ‘관아, 향교문화재 활용 자문단’ 아래에 과천 정치문화체험프로그램 기획팀이 주관
    - ◆ 과천시민 총회 및 어린이 모의 의회 개최
- 향교 인근 지역을 전통문화지구로 조성

## 4) 향교 인근 지역을 전통문화지구 및 과천역사문화공원로 조성

- 과천향교를 시작으로 관악산길, 온온사로 이르는 과천의 역사가 함께 하는 길 조성
  - ‘관아, 향교 문화재 활용 자문단(가칭)’의 기획과 자문을 토대로 조성 및 운영
  - 관아복원사업인 과천 조선관아테마공원(가칭), ‘향교 주변 선비길 힐링 트래킹’(Creative Aging 사업 참조) 사업과 연계하여 조성

- 향교 인근 지역을 전통문화지구로 조성
  - 향교 인근 지역의 골프장 등의 기존시설 운영에 대한 적정성 검토를 통해 전통문화지구로 조성하고 이는 관광벨트 사업과 연계가 가능함
  - 향교에서 전통예절교육 및 인근 관광객 대상으로 전통문화를 주제로 한 이벤트 개최

## 라. 기대효과

- 문화재 보존관리 활용 5개년 기본계획 내 문화유산 활용
- 서울과 근접하면서도 지역적 특성을 살릴 수 있는 과천의 관아와 향교를 통해 용이한 지역 여행 체험을 제공
- 관아복원(~2019) 중 작은도서관을 운영함으로써 관아복원의 모멘텀 유지 및 복원 후 활용 기반구축
- 시민과 함께 호흡하는 목민(牧民)상(관아)과 교민(敎民)상(향교) 구축
  - 일반적으로 학부모의 체험·활용프로그램에 대한 관심도와 참여도가 매우 높은 편임
  - 과천시뿐만 아니라 서울과 경기지역 학교 등을 통한 홍보가 뒷받침된다면, 문화유산과 관련된 프로그램에 대해서 지속적인 참여 및 확대가 가능할 것임
- 궁극적으로 문화재 향유기반 넓힘과 동시에 문화재 관람품질을 고품격화하여, 과천 시민의 행복지수 제고

## 마. 국내외 사례

### 1) 강릉관아 작은 도서관

- 강릉 관아 중문에 위치하며 문화체육관광부의 2011년 작은도서관 조성 지원 사업에 선정돼 연면적 87.5m<sup>2</sup> 규모로 조성함
  - ‘역사와 민속’을 주제로 특성화된 도서관으로 관련 주제의 장서 3000여 권 비치
  - 강릉 관아 내의 한옥으로 지어진 관청 건물을 도서관으로 이용함
  - 어린이들이 역사책을 쉽게 읽을 수 있는 만화 ‘삼국지’를 비롯하여 각종 역사책들이 소장되어 있을 뿐만 아니라 지역의 역사를 알 수 있는 향토자료와 민속자료 코너도 마련하는 등 시민들이 보다 쉽게 강릉의 역사와 민속을 배울 수 있도록 기획 및 운영
  - 매주 토요일에는 ‘어린이 예절 수업’과 성인 대상의 현재 ‘한자 예절 수업’을 진행

## 2) 미국 워싱턴 주의 레븐워스(Leavenworth) 독일마을

- 미국 워싱턴에서 손꼽히는 관광도시인 레븐워스(Leavenworth) 독일마을
  - 대도시 시애틀에서 2시간 떨어진 8000피트가 넘는 산으로 둘러싸인 시골마을
  - 원래 인디언들이 사냥과 낚시 등으로 자급자족하던 도시였다가 1800년대 말, 금을 찾는 백인 개척자들에 의해 금 채광 도시로 인구가 증가하고 철도의 건설로 대규모 임업이 왕성해지며 전성기를 맞았으나 철도회사가 철수하면서 주요 산업이 쇠퇴하고 인구가 급격히 감소함
  - 1960년대 죽어가는 도시를 살리기 위해 주민들이 스스로 이곳을 독일의 뮌헨을 테마로 한 관광도시로 개조할 계획을 세워 연중 남부 독일을 주제로 도시 전체를 재개발하고, 주제에 맞는 다양한 페스티벌을 열어 큰 성공을 거둠
  - 각종 사립박물관이 중심이 되어 독일식의 음식점, 술집 등 여가시설을 갖춘 이곳은 현재 연간 100만 명이 넘는 관광객을 유치함
  - 대표적인 축제는 크리스마스 마켓과 Christmas Lighting Ceremony

## 바. 사업 재정계획

### 1) 단계별 사업 재정계획

- 1단계(2019년~2020년) : 4억 2천만 원
- 2단계(2021년~2022년) : 26억 천만 원

〈표Ⅳ-21〉 전통문화유산 복원, 보존의 단계별 재정계획

(단위: 년, 백만 원)

사업명	세부추진계획	항목	단계별		
			18	19-20	21-22
3.1. 전통문화유산 복원, 보존	1) 문화예술의 중심지로서의 관아 복원 및 활용 방안	사업비		200	2000
		항목		기본조사 타당성검토	복원 및 조성
	2) 향교의 현대화 사업	사업비		100	100
		항목		시설비	시설비
	3) 지역 주민 소통의 장으로서의 관아와 향교의 재발견	사업비		20	10
		항목		자문단운영 공청회	자문단 운영
	4) 향교 인근 지역을 전통문화지구 및 과천역사문화공원로 조성	사업비		100	500
		항목		기본설계	상세설계 조성비
	소계		0	420	2,610

## 2) 재원별 사업 재정계획

- 총 사업비 : 총 30억 3천만 원
- 전통문화유산 복원, 보존사업의 재원별 재정계획으로는 국비 12억 천 2백만 원(40%), 도비 6억 6백만 원(20%), 시비 12억 천 2백만 원(40%)으로 총 30억 3천만 원이 소요될 계획임

〈표Ⅳ-22〉 전통문화유산 복원, 보존사업의 재원별 재정계획

(단위: 백만 원, %)

사업명	세부추진계획	재원별				합계
		국비	도비	시비	민자	
3.1. 전통문화유산 복원, 보존	1) 문화예술의 중심지로서의 관아 복원 및 활용 방안					
	2) 향교의 현대화 사업					
	3) 지역 주민 소통의 장으로서의 관아와 향교의 재발견	1212	606	1212	0	3030
	4) 향교 인근 지역을 전통문화지구 및 과천역사문화공원로 조성					
	비율	40	20	40	0	

## 3.2. 전통문화 활성화

### 가. 현황 및 필요성

#### 1) 현황

- 과천에는 현재 현대적으로 재해석하고 지역주민과 관광객의 적극 참여를 이끌어낼 가능성이 높은 다음의 전통문화<sup>53)</sup>, 예술, 민속이 전승되고 있음
  - 줄타기(유네스코 인류무형유산·중요무형문화재 제58호, 보유자: 김대균)
  - 경기소리(경기도지정 무형문화재 제31-2호, 보유자: 임정자[나-긴잡가])
  - 과천무동답교놀이(경기도지정 무형문화재 제44호, 보유자: 과천무동답교놀이보존회, 오은명 [상쇠놀이])
  - 그 외 과천나무꾼놀이, 정월대보름 태평제, 도당제, 성황신목제, 보부상 두령뽑기, 게줄다리기 등의 문화·관광 자원화 가능한 전통문화 민속이 보전 및 전승되고 있음
- 4차 산업 혁명의 시기를 맞아 AR, VR, MR, AI, IoT 등의 기술문화와 예술문화의 융복합이 활발히 전개되는 바임
  - 이러한 변화에 따른 소비자의 생활양식 변화에 대응하지 못함으로써 침체된 전통문화예술 현장에서도 융복합의 필요성이 증대되고 있으나, 아직 이를 추진할 기초 역량과 공감대의 형성이 부족함
  - 공연장, 연습장, 숙소 등의 시설을 갖춘 경기소리전수관이 있어 전통문화예술의 소통의 장으로 발전가능성이 높으나, 배타적 운영으로 충분한 활용 못하고 있는 실정임
- 전통문화예술의 보존 및 전승 차원에 보자면, 전문인력(무형문화재 보유자, 이수자, 전승자, 명인 등)육성 문제는 해당 문화재의 존립기반의 문제임
  - 전통문화예술 職의 저임금 구조, 인구 고령화에 맞물려 나타나는 젊은 문화예술가의 낮은 진입(혹은 직업적 관심)이 문제라고 볼 수 있음
  - 가내수공업 혹은 도제식 운영, 열악한 제작환경, 4차 산업혁명에 뒤쳐진 기술에 대한 이해 등 복합적인 문제점 따름
  - 현대적 기술문화를 이해하는 전통문화예술 전문인력의 양성에는 상당한 기간 필요

53) 본 장에서는 앞서 언급한 문화재청의 문화재 유형분류 중 무형문화재를 중심으로 전통문화의 활성화 사업에 초점을 맞춤

## 2) 필요성

### ■ 전통문화예술의 패러다임 변화

- 전통문화예술은 이제 전통적으로 전래되고 학습된 ‘생활양식’이나 ‘지식’을 창조하고 생산하는 ‘산업’으로 인식되어가는 추세임
- 따라서 전통문화예술에 관한 지식과 ‘전통문화생활양식’을 창의적으로 상품화하는 21세기 창조산업으로 정의하는 정책적 패러다임으로 변모하고 있음
- 문화예술산업 범위 안에서 진흥정책을 추진할 때 예술·종교·여가·관광·산업을 모두 융·복합하며 지속가능한 경제발전을 추구할 수 있음

## 나. 추진방향

- 과천비전 2040의 첫번째 비전 '4차 혁명 친화 혁신도시'를 지향하며 아래 3가지 방향성 추구

### ■ 현대화<sup>54)</sup>

- 전통문화예술의 예술적 가치와 전통성은 존중하되, 제작인력 전문화, 상품의 다양화 등 산업적 요소를 받아들여 전통문화예술을 현대적 산업으로의 제작기반 구축
- 전통문화예술 활성화를 위한 집적시설의 구축, 전문인력 육성과 표창, 창의적 융복합 전통문화상품개발

### ■ 대중화<sup>55)</sup>

- 전통문화예술의 예술적 가치를 최대한 알려 소수 선택 받은 계층의 전유물이 아닌 대중의 친근한 문화예술 ‘체험’ 상품으로 제공하여 향유 체험 기회 확대
- 전통문화예술의 교육적 가치를 최대한 살려 다양한 예술참여자 및 피교육자 집단 육성 및 육성
- 과천비전 2040에서 제시한 체험경제특별지구 컨소시엄 구성을 적극추진하고 이와 협업하여 과천의 전통문화예술을 더욱 쉽게 체험할 수 있는 방안 마련
  - 시장 다각화 전략, SNS를 적극 이용한 홍보전략, ‘과천 문화예술 브랜드’ 개발 및 관리, 과천시 각종 전통 민속 의례시 전통문화상품의 판매 확대

54) ‘시간’ 기준의 방향성

55) 전통문화의 소비 주체인 ‘관객’, ‘예술참여자’ 혹은 ‘피교육자’ 기준의 방향성

■ 세계화<sup>56)</sup>

- 전통문화예술을 활성화시킨다는 것은 재료, 기술, 인력에 의한 단순한 상품적 가치의 판매 확대가 아니라 이야기·이미지·사상 등 다양한 무형의 문화자산을 체험, 축적 하는 것을 의미
- 이러한 속성에 대한 이해를 바탕으로 과천의 전통문화예술이 한국인뿐만 아니라 한국내 외국인, 그리고 한국의 전통문화예술에 관심을 갖고 있는 많은 글로벌 잠재고객에게도 쉽게 다가갈 수 있는 방안을 마련

다. 세부추진계획

1) 무형문화재 보존 및 전승 방안

- 무형문화재 보존과 관련한 핵심대상자<sup>57)</sup>들 사이의 상호협력, 전통문화예술 외 문화예술 종사자들 사이의 성공 사례 공유를 지향하는 인적네트워크 개발
- 과천 문화예술 전문교육기관(가칭) 발굴
  - 현재 과천에는 경기도 지정 무형문화재 보유자와 전수자가 전통문화의 최고 핵심인력들로 각자의 단체를 기반으로 후계자를 양성하고 있는 현실임
  - 현재 무형문화재의 전수자 교육에 보조금을 제공하는 수준으로 교육 여건을 심사하여 과천 문화예술 전문교육기관으로 지정 육성하는 방안을 구축하고 있음
  - 전통문화산업 제작 현장 중 요건(무형문화재 보유자, 이수자, 피교육자 수, 교육 실습시설 등)을 갖춘 곳을 지정하여 육성하고 보조금을 지급해야 함
  - 전통문화예술 마이스터 교육제: 과천 문화예술 전문교육기관을 거점으로 열린 도제식 교육과 인근 대학교(한국예술종합학교 과천유치, 서울대학교 과천캠퍼스 유치 등과 연계)의 관련 학과와 연계한 교육을 지원함
  - 인증 받은 과천 문화예술 전문교육기관은 후술할 과천 문화콘텐츠 창업경진대회를 지원하도록 유도함
- 과천 전통문화예술기획자(가칭) 발굴
  - 과천 내 무형문화재 혹은 지정된 민속예술 관련 단체에서 일정기간 (5년 이상) 활동을 했던 기획자를 중심으로 전통 문화예술기획자 인증 프로그램 마련

56) 과천, 국내를 넘어 세계로의 '공간' 기준의 방향성

57) 본 보고서에서는 전통문화산업의 인력양성 전략을 설계함에 있어 크게 전통문화 예술가 (무형문화재 보유자, 이수자, 전수자 등), 문화기획자 (예술경영가, 예술기업가), 적극적 관객층 (후원자 혹은 애호가) 등 3가지 핵심 대상자를 중심으로 할 것을 원칙으로 함

- 전통문화 예술가, 문화기획자를 중심으로 전통문화예술기획자 인증위원회 구성
- 과천시 전통문화예술기획자 포럼을 정기적으로 개최
- 전통문화예술 관련 적극적 관객층(후원자 혹은 애호가) 개발
  - 과천시 문화예술 전문교육기관을 중심으로 일반인을 대상으로 한 교육프로그램 개설 지원
  - 프로그램 이수자 네트워크 프로그램 제공
  - 후술할 전통문화 향유기회 확충방안과 연계
- 과천시 전통문화예술 대상(가칭) 표창: 전통문화예술을 기존 무형문화재 지정과 달리 부문별(기획자, 예술가, 애호가) 개인 또는 기업 단위로 표창
  - 수상자나 수상 단체에게는 실질적인 포상(기획자나 예술가의 경우 지원금 혹은 문화예술관련 사업 대출보증 우대 등)의 혜택 제공

## 2) 전통문화 향유/창작 기회 확대

- 과천시의 문화향유 실태를 살펴보면 타도시 거주자에 비해 문화향유 횟수가 현격히 높지만 여전히 저소득층과 늘어나고 있는 외국인과 노령인구에 친화적인 문화예술향유 기회를 제공하여 이들의 문화 욕구를 충족시킬 필요성이 있음
- 문화 사각지대 발굴을 통한 문화바우처카드 활용 체계화
  - 기초 및 차상위 탈락자 중 복지급여 사각지대 계층인 건보료 소액납부자, 저소득노인 등 우선 돌봄 차상위를 적극 발굴
  - 전통문화예술과 관련한 단체를 중심으로 문화카드 가맹점 적극 발굴
- 작은 문화예술 공간
  - 과천시 문화교육센터, 청소년수련관, 노인복지관, 평생학습센터와 과천시 문화예술 전문교육기관이 협업하여 다양한 장소 및 프로그램 개발
  - 전통문화예술에 관심 있는 과천시민을 대상으로 접근성이 높은 가까운 작은 문화예술 공간에서 전통공예, 전통음식, 다례, 전통민화, 경기민요, 사물장구, 난타, 등의 강좌 진행
    - ◆ 특히 경기민요, 사물장구, 난타 등은 경기소리전수관과 협업하여 강좌 마무리 공연을 전수관에서 진행 가능
  - 지역별로 확보·설립된 작은 문화공간에서 공간 특성에 맞는 전통문화 예술 레퍼토리를 개발, 지역주민들의 삶과 연계된 전통예술체험 기회 부여

- 과천 전통문화예술기획자와 지역 예술가와 적극적 관객들과 공동작업을 통해 작은 문화예술 공간 순회 프로그램을 제작하여 예술가의 일자리 창출 및 주민 문화생활 증진에 기여
- 무형문화재 창작 활성화 사업
  - 창작 국악 활성화를 위한 기반 구축
    - ◆ 경기소리전수관과 협업으로 국악(경기소리)을 기반으로 한 음악창작활동 지원하고 국악기 개량, 전자기술과 접목한 연주 모델을 개발 지원
  - 과천누리마축제 혹은 후술할 과천문화예술기술 페스티벌에서 경기소리와 과천무동답교놀이, 줄타기 등 무형문화재를 소재로 한 창작 활성화를 위한 지원방안 마련
    - ◆ 백제문화제 개막식 주제공연 ‘백제 금동대향로의 비밀’은 년버벌 퍼포먼스(비언어극) 형식으로 백제 금동대향로를 통해 대백제의 기운을 이어받아 축제에 참가한 모든 이들과 행복한 기운을 공유하는 무대로 구성함
    - ◆ 금동대향로의 콘텐츠인 오악사, 도인, 새, 사슴, 호랑이 등 다양한 인물과 형상들이 무대에서 다시 살아나는 내용으로, 3차원 그래픽 영상기법으로 연출한 사례 모델화
- 경기소리전수관의 공간가동률, 효율성 제고 및 명칭 변경 검토
  - 궁극적으로 현재 사용자(각종 공연 관객 및 교육수강인 포함) 수가 상대적으로 적은 경기소리전수관을 무형문화재전수관으로 확대발전시켜 경기소리 뿐만 아닌 보다 다양한 전통문화예술의 창·제작 및 향유를 증진하도록 유도함
  - 기존 경기소리전수관을 보다 많은 예술인들이 사용할 수 있도록 공간사용률과 가동률을 증대시키고, 경기도와 협력을 강화하여 안정된 지원체계를 구축함

### 3) 전통문화예술 계승과 융합기술 개발

- 전통문화예술기술연구 조직 설치
  - 과천 예술기업가 엑셀러레이터(가칭) 내 ‘전통문예연구실’(가칭)을 설치하여 전통문화예술과 최첨단 New Technology (AI, AR, VR, MR, IoT 등)와의 융합 R&D사업 수행하며 이 과정에서 전통문화예술 기술연구 인력의 육성이 가능할 것으로 기대됨

## 라. 기대효과

- 과천지역 전통문화에의 접근성 확대
  - 단지 수동적인 향유의 차원이 아닌 적극적인 창작에 대한 접근성 확대

- 전통문화의 현대적 계승을 위한 연구지원으로 새로운 문화수요 창출
- 지역 내 전통문화예술산업이 확대되어 양질의 일자리 창출에 기여
- 전통문화예술의 예술성과 교육성을 기반으로 과천 주민들의 전통문화예술 향유기회를 제고
- 전통문화예술과 최첨단 기술의 융복합을 통해서 활성화될 수 있는 환경 조성

## 마. 국내외 사례

### 1) 스위스 루체른 카니발(Lucerne Carnival)

- 18세기 중반 프리치가의 한 부부가 유모, 어릿광대, 음악가들과 어울리다 출판이 벌인 것이 기원이 된 스위스 루체른 카니발
  - 지역주민과 문화를 공유하며 민속을 계승해온 전통이 긴만큼 형식 또한 체계적임
  - 카니발의 첫 날인 사순절 전 목요일 새벽5시에 마을의 중심 광장에서 프리치씨와 그의 경비들로 분장한 시민들이 시청사의 창문을 열면 시작됨
  - 오전엔 각종 전통 공연으로 이뤄진 퍼레이드 행렬이 바인마르크트 광장에서 카니발 밴드가 구시가를 거닐고, 오후에는 음악에 맞춰 코스프레를 한 시민들이 ‘프리치웨건’이라 부르는 퍼레이드를 시작함
  - 그 다음주 월요일 새벽부터 시작되는 퍼레이드는 ‘베이퍼레이드’라 부르는데, 1927년 ‘베이길드’라는 새로운 길드가 생겨나 사순절 전 월요일에 새로운 퍼레이드를 진행한 것으로부터 유래함
  - 정치적인 이슈나 사건들을 해학적으로 표현하는 것이 특징이며 퍼레이드는 오후에 본격적으로 진행되어 웅장한 밴드와 화려한 복장의 시민들이 어울려 새벽까지 거리를 활보함
  - 축제의 마지막 날인 제의 수요일전 화요일 오후엔 어린이를 위한 퍼레이드가 펼쳐지며 저녁이 되면 대규모 퍼레이드와 음악제로 루체른 카니발의 막이 내림
- 지역의 소규모 마을축제로 지속되어 오다 1951년 루체른 카니발 협회가 결성된 후, 매년 폭발적으로 성장해 현재는 루체른의 주요 관광자원으로 자리매김

### 2) 제주 갯전시관

- 제주 갯 전시관은 문화재보호조례에 따라 명인이 위탁 관리하고, 관광객에게 볼거리와 체험문화관광을 제공하며 중요무형문화재 전수회관의 역할을 담당함

- 갯일은 옛날 양반들이 머리에 썼던 갯을 만드는 수공예 기술 또는 그 기술을 가리키며, 1964년 중요무형문화재 제4호로 지정됨
- 제주 지역은 조선시대 말기까지 갯 공예의 중심지이며 제주 갯 전시관은 제주도에 거주하는 갯일의 양태 기능보유자 장순자가 전통문화를 후세에 전승하기 위하여 기부한 땅에 건립됨
- 규모는 부지면적 2645㎡, 연건축면적 999.21㎡에 지하 1층 지상 2층이며, 2009년 4월 준공하여 같은 해 5월 22일 개관됨
- 전시관은 고구려 시대의 갯부터 시대별 흐름을 짚어볼 수 있는 다양한 갯들이 전시되어 있는 전시실, 갯일을 직접 체험해볼 수 있는 체험실, 갯일 과정을 담은 영상물 등을 상영하는 영상실, 갯일 작업을 하는 공방 등으로 이뤄짐

## 바. 사업 재정계획

### 1) 단계별 사업 재정계획

- 1단계(2019년~2020년) : 4억 원
- 2단계(2021년~2022년) : 4억 원

〈표Ⅳ-23〉 전통문화 활성화의 단계별 재정계획

(단위: 년, 백만 원)

사업명	세부추진계획	항목	단계별		
			18	19-20	21-22
3.2. 전통문화 활성화	1) 무형문화재 보존 및 전승 방안	사업비		100	100
		항목		프로그램 개발 사업운영비	사업운영비
	2) 전통문화 향유/창작 기회 확대	사업비		300	300
		항목		문화공간조성비	프로그램 운영비
	3) 전통문화예술 계승과 융합기술 개발	사업비	1.2. 문화콘텐츠 창업 지원 활성화		
		항목	1) 과천 예술기업가 액셀러레이터 설립과 연계		
	소계			400	400

### 2) 재원별 사업 재정계획

- 총 사업비 : 총 8억 원
- 전통문화 활성화사업의 재원별 재정계획으로는 국비 3억 2천만 원(40%), 도비 1억 6천만 원(20%), 시비 3억 2천만 원(%)으로 총 8억 원이 소요될 계획임

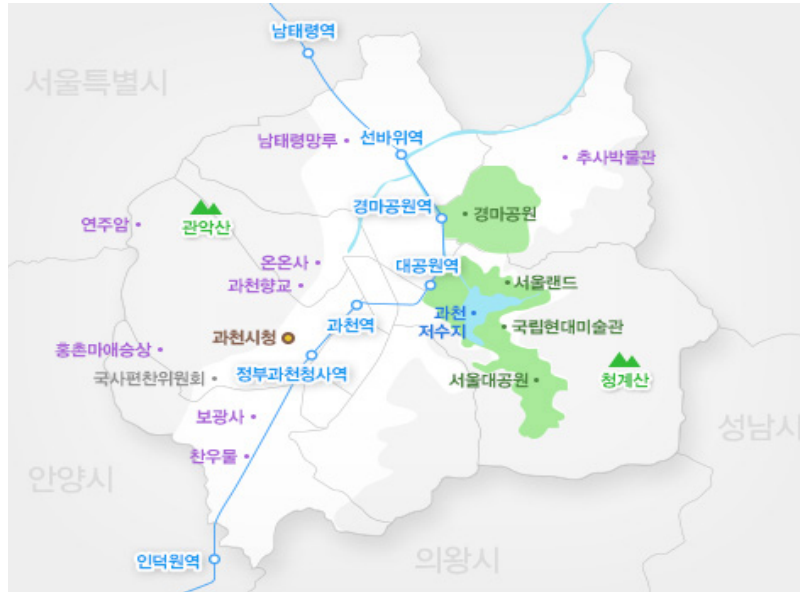
〈표Ⅳ-24〉 전통문화 활성화사업의 자원별 재정계획

(단위: 백만 원, %)

사업명	세부추진계획	자원별				합계
		국비	도비	시비	민자	
3.2. 전통문화 활성화	1) 무형문화재 보존 및 전승 방안 2) 전통문화 향유/창작 기회 확대 3) 전통문화예술 계승과 융합기술 개발	320	160	320	0	800
	비율	40	20	40	0	

### 가. 현황 및 필요성

1) 현황



[그림Ⅳ-11] 과천의 문화관광자원 분포도

- 과천은 지역문화시설확충과 함께 기존 자산의 융복합, 기관 간 협업을 통해 문화 관광시설 및 콘텐츠를 다양하게 개발하고 있어 문화관광벨트 조성방안이 준비됨
  - 국제관광 활성화 공동연구, 관광 T/F 기관 간 문화관광 협력사업 운영
  - 체험이 있는 관광코스 개발 및 상품 운영, 역사문화 산책코스 개발
  - 관내 관광지 통합이용 추진하여 다양한 묶음 상품 개발 및 홍보함
- 다양한 관광 자원을 보유
  - 국립과천과학관, 서울대공원, 렛츠런파크, 서울랜드, 추사박물관 등의 핵심적인 지역관광자원의 효율적인 연계를 위해 공동연구용역을 통하여 과천국제관광 활성화계획을 수립함
  - 과학관과 미술관을 중심으로 축제, 예술, 공연 등을 향유할 수 있는 문화 환경이 잘 조성돼 있음
  - 관내 자연환경을 활용한 체험문화행사기획을 통해 가을철 단풍나무길, 은행나무길 등을 활용한 포토존 설치, 체험거리 등 볼거리, 즐길거리를 제공하고 있음

- 연주암, 온온사, 과천향교 등의 유형문화재 및 향토유적 체계적 보존 및 활용을 통해 역사문화산책 등으로 문화관광벨트의 스토리텔링의 자원을 갖고 있음

## 2) 필요성

- 과천의 개별관광자원을 단일공간으로 통합하는 기능 공간 필요
  - 서북부권역 전통문화지역, 동부권역의 랜드마크의 문화시설, 구도심의 생활문화 공동체시설, 둘레길, 첨단지능산업단지, 지식정보타운 등 과천의 전통, 문화, 역사, 첨단지능 산업 등 풍부한 자원을 활용한 체류와 향유의 체계적 문화관광정책 필요
  - 뮤지엄문화관광벨트를 문화거점지역으로 하고 권역별 특화관광사업 및 매력도를 견고 싶은 거리, 셔틀버스, 자전거거리, 지하철 등의 교통자원과 함께 상호유기적으로 연계하여 특성화된 관광진흥이 이루어지도록 설정
  - 권역별 전체 혹은 일부를 문화벨트 하부개념인 문화지구나 문화특화거리로 지정하여 여행자와 시민의 산책, 교육, 예술탐방 등의 총체적 체험의 장 개발 필요
  - 원도심의 복합문화공간이나 생활문화 공동체 시설의 커뮤니티 프로그램과 함께 하는 지역주민의 기억저장소로서 지역정체성 형성 및 거주민과 방문객 모두를 만족시키는 사업 필요

## 나. 추진방향

- 과천만의 문화적 정체성 확립 원칙으로 수행시민들의 주거환경인 ‘자연환경전 원도시 ‘쾌적한 주변 환경’의 장점을 살려 권역별 문화자원을 발굴하고 개발함
  - 문화관광벨트는 권역별문화시설과 누리마 축제, 벚꽃 축제 등과 지속적, 계획적 연계
  - 뮤지엄 문화관광벨트, 역사문화특화거리, 원도심 문화특화거리로 권역별 문화 자원의 잠재력을 파악하고 문화관광벨트의 중심핵으로서 기능부여가 될 수 있는지 선정의 타당성과 주민참여의 적극성 분석 및 추진단 조성이 이뤄져야 함
- 각 권역별 부족 문화시설확보, 스토리텔링으로 거리정비, 편의시설, 문화 참여 프로그램개발, 재정 등 현안문제 해결
  - 랜드마크 문화시설을 연계하는 뮤지엄 공간벨트는 이동거리가 크므로 자동차나 자전거 도로 활용
- 대형 뮤지엄의 지역특수성을 반영한 아트상품제작 및 통합아트숍 운영

- 역사문화특화거리와 거점생활문화공동체 공간을 중심으로 골목길은 차 없는 거리, 걷고 싶은 거리로 조성
  - 관광특구<sup>58)</sup>로 지정된 경우 관광진흥법 제 2조 11적용
- 지역 관련 도시계획 및 지역산업과의 연계성 반영

## 다. 세부추진계획

### 1) 랜드마크 문화시설 연계의 뮤지엄문화관광벨트 구축

- 과천 동부권역에 위치한 국립과천과학관, 국립현대미술관 과천관, 서울대공원, 렛츠런파크, 서울랜드, 추사박물관, 한국카메라박물관, 선바위미술관들을 연계함
  - 뮤지엄 문화관광벨트 내 개최되는 다양한 콘텐츠의 방대한 정보를 짧은 시간 내 개인적 지식으로 공유하고, 다채로운 문화체험과 휴식 위한 관람을 위한 동선 안내 지도 제작
  - 2016년도에 수립된 과천 국제관광 활성화 계획에 의거 과천시 뮤지엄 관광벨트의 입구에 해당되는 인포메이션 공간에 통합패스, 지도, 교육, 서비스, 언어지원, 홍보, 마케팅, 고객관리 등의 원활한 소통을 위한 뮤지엄 정보 제공
- 뮤지엄문화관광벨트는 주차장, 안내판 등의 경관 디자인, 관객서비스 샵 등을 보완하고 통합 마케팅으로 도시 경관에 통일감을 부여함
  - 방문객이 많은 주말과 상대적으로 적은 주 중의 도로 및 주변경관 구획을 계획함
  - 각 공간간의 이동거리에 따라 셔틀버스나 자전거 도로를 조성함
  - 예) 베를린의 박물관 섬
    - ◆ 베를린을 대표하는 1824~1930년에 세워진 페르가몬박물관, 보데박물관, 신박물관(이집트), 구내셔널갤러리, 구박물관 등 5개의 박물관이 있는 박물관섬은 세계문화유산으로 지정되었음
    - ◆ 2012년 박물관섬은 6번째 제임스 시몬 화랑 건축하여 공동 매표소, 정보센터, 레스토랑, 교육관으로 사용되고 있음
  - 국공립 기관에 비해 상대적으로 열악한 한국카메라박물관, 선바위미술관 등의 사립기관의 뮤지엄관광벨트 내 운영 및 프로그램 과천시 지원 및 감독이 필요함

58) '관광특구'란 외국인 관광객의 유치 촉진 등을 위하여 관광 활동과 관련된 관계 법령의 적용이 배제되거나 완화되고, 관광 활동과 관련된 서비스·안내 체계 및 홍보 등 관광 여건을 집중적으로 조성할 필요가 있는 지역으로 이 법에 따라 지정된 곳을 지칭함

## 2-1) 걷고 싶은 거리 : 역사문화특화거리

- 과천향교에서 온온사까지의 주변 전통문화와 역사성을 예술과 접목하여 문화 가치를 보급함
- 향교 역사문화자원의 특성과 맞은 편 중앙동 관할 내 학교, 시청, 정부청사 등 도시 가로에 성격을 연계한 기획
- 역사적 가치가 높은 문화재를 중심으로 도로 주변 건축물들이 형성하는 역사문화 환경을 보전 현재 역사문화해설사와 함께 출발하는 프로그램으로 운영되고 있으나 향후 이 일대를 테마를 설정하여 역사문화특화의 걷는 거리로 추진
  - 참고) 역사문화산책프로그램
    - ◆ 성당 앞 버스정류장에서부터 최몽량 신도비, 관문동 건물지, 최조갑묘, 최몽량 묘, 성황당 터, 중앙동 건물지자하동 계곡 마애명문 단하시경, 자하동문, 백운산인 자하동천, 송시열서 광분첩석, 중앙동 구멍바위, 과천향교, 대성정 현판, 중수문1, 중수문2, 중수기, 중앙동 느티나무, 관문동 건물지1, 관문동 건물지2(과천교회), 중앙동 회화나무, 관문동 은행나무, 온온사, 부림현 현판, 온온사 현판, 온온사 경내 선정비 군 15개, 과천현 관아지, 관아지 석조물, 관문동 건물지(백송가든 옆)
- 자연을 훼손시키지 않고, 주변의 주차공간, 상점, 도로, 쉼터 등을 구역마다 스토리텔링적 테마에 맞게 예술적으로 해석
  - 산재한 역사문화자원을 연결시켜줄 수 있는 종합적인 네트워크 시스템 구성
- 향교 주변을 역사문화특화거리로 지정하고 지속적이고 체계적으로 관리 운영할 수 있는 추진단을 구성하여 장소와 자연경관을 훼손하지 않은 범위 내에서 신중하게 접근
  - 추진단구성원은 과천문화원, 역사전문가, 행정전문가, 예술기획자, 주변학교대표 (과천여자고등학교, 과천중, 과천초등학교), 거주시민대표와 함께 기획운영단을 꾸려 단계별로 실천방안을 마련
  - 몇몇 거점공간과 주변지역으로 이루어진 구간별 특화로 관광객들과 주민들이 다양한 경험을 할 수 있는 환경을 제공
  - 과천시의 관악산 주변사찰을 중심으로 경기도 지정기념물, 유형문화재, 문화재 자료 등 다양한 문화재 및 기념물 총 189개가 과천시 전역에 존재
- 역사문화특화거리를 시범적으로 운영한 후 도시탐방로 계획시 과천시의 역사 문화자원과 연계한 경로 개발을 순차적으로 시행하여 향후 역사문화관광벨트로 확대

## 2-2) 걷고 싶은 거리 : 원도심 문화특화거리 조성

- 과천시 문화특화거리 조성 및 지원 조례 제정(현재는 과천시 보행권 확보와 보행환경 개선에 관한 조례 6조4항: 관광·휴양 및 상가 밀집 도로의 개선에 관한 사항)
  - 예)익산시 원도심 활성화사업 지원조례, 목포시 원도심 활성화 지원 조례
    - ◆ [시행 2016.12.19.] [전라남도목포시조례 제3066호, 2016.12.19., 일부개정]
    - ◆ [시행 2015.2.13.] [전라북도익산시조례 제1419호, 2015.1.9., 일부개정]
- 문화교육센터를 중심으로 지역예술특화 프로그램을 발굴하고 활성화하여 지역별로 특화된 걷고 싶은 문화특화거리를 조성
  - 과천동 랜드마크 문화시설의 뮤지엄 벨트지역, 문원동 역사마을 특화거리, 중앙동 정부 과천청사를 비롯한 행정기관밀집지역은 거리 경관 정리 및 문화시설과 주거지역을 심미적으로 연결
  - 현재 마을공동체 공모사업인 갈현동의 ‘대문으로 말하다’와 별양동의 ‘마을 골목길 꽃 가꾸기 사업’이 실행 진행되고 있어 경관사업과 연계하여 생활문화공동체나 문화교육센터의 거점 공간을 통해 문화특화거리 조성하여 걷고 싶은 거리로 계획
  - 부림동은 주민센터를 지나 대공원으로 가는 길까지를 자전거 길과 걷고 싶은 거리로 조성
- 문화특화거리 프로그램 중 중장년, 노년, 학생, 젊은 층과 지역자원을 융·복합한 다양한 콘텐츠 개발하고 문화특화거리의 상징적 조형물, 벤치, 간판 정비, 안내도 제작, 서비스 시설을 마련함
  - 추진단은 예술가, 건축가, 지역주민대표, 행정가로 구성되어 생활문화 공동체기관과 지역문화센터와 함께 기획 운영
  - 기존 운영 중인 특화프로그램 활성화를 통해 지역주민이 직접 문화생산자가 되어 지역별 특화된 문화거리를 조성할 필요가 있음

## 라. 기대효과

- 지역 주민의 과거, 기억과 현재의 삶이 공존하며, 거리로 나와 걷고 싶은 복합문화공간으로서 문화관광벨트사업으로 재탄생된 도시는 지역주민 개개인의 문화역량 강화와 외부 관광객의 유입확산 및 지역산업 네트워크를 통해 향후 지역경제 발전에 기여
  - 도시 전체의 문화적 균형발전 도모 및 문화 인프라 구축

- 과천 전역에서 다양한 문화예술프로그램 개최, 그것을 위한 예술문화콘텐츠 개발로 지역의 관광수요가 증가하여 고용이 증가되고, 부가가치가 창출되는 효과
  - 자전거거리, 걷고 싶은 거리의 조성으로 상권 활성화하고 지역의 일자리 창출 및 경제적 파급효과 극대화
- 권역별 특성을 살린 환경개선으로 과천시 브랜드가치 상승

## 마. 국내외 사례

### 1) 프랑스 피작 시(Figeac)

- 프랑스 미디-피레네(Midi-Pyrénées) 지역의 피작(Figeac) 시는 지역 정체성을 살린 문화원형과 문화유산을 융합하여 침체한 도시를 관광도시로 변모
  - 지리적 위치와 문화, 경제, 사회 등 유사한 인근 지역을 통합하여 피작 지구(Pays de Figeac)를 형성하고 있는데 프랑스 남부의 로트와 아베롱에 소속된 73개 공동체로 이루어진 피작 지구는 총 947km<sup>2</sup> 면적에 인구 약 4만 명이 거주하고 있음
  - 피작지구는 지역민들의 필요를 충족시키기 위한 재화와 서비스를 협력하여 제공하고 경제, 사회, 문화, 관광, 환경 등에 관한 사업을 공동으로 검토하고 수행함
- 샹폴리옹 세계 문자 박물관은 지역주민의 삶의 질 향상을 위해 지역 내 기관들과 협업하여 지역사회와 유기적인 관계를 지속하며 지역주민의 문화향유 기회 증진에 이바지하는 등 ‘예술과 역사의 도시 및 지구’ 인증사업이 추구하는 지역 정체성을 일깨워주는 공간의 기능에 부합하여 운영
  - 또한 피작 시 문화유산 사업국과 공동으로 박물관 앞 샹폴리옹 광장과 박물관 전시장에서 공연을 개최하며, 프랑스 정부가 주관하는 문화예술 행사와도 연계하여 박물관이 자체적으로 기획하는 문화예술 행사를 운영
- 프랑스 다른 지역과 비교하여 차별화된 문화유산이 존재하지 않는 지역문화자원 부족의 한계를 극복하고자 지역마다 가지고 있는 일상의 삶을 소재로 삼아 관광자원으로 개발
- 피작 지구는 ‘중세의 흔적’을 ‘문자’와 ‘중세’라는 문화 원형을 역사로 연결해 ‘문자와 역사의 도시’라는 콘셉트로 ‘역사 속 일상의 삶’을 관광 프로그램으로 기획
  - 피작 시 관광청은 피작 시 문화유산을 발굴하여 스토리텔링을 통한 다양한 관광 프로그램을 기획하여 제공하고 있으며, 도심의 주요 지역을 방문하는 ‘피작 시 발견하기’는 동절기를 제외한 4월부터 10월까지 운영하여 지역민들의 지역 방문을 통한 지역문화 학습을 유도함

## 2) 미국의 뉴 멕시코(New Mexico) 주 산타페(Santa fe)

- 미국의 뉴 멕시코는 인구 12만 명의 소도시로 산타페 시는 예술의 특별한 중심지로 작은 도시에 불과하지만 비교적 매우 큰 규모의 예술가, 예술 산업, 예술기관이 자리 잡고 있으며 6,000명의 예술가와 200개의 갤러리, 75개의 비영리예술기관이 위치하고 있음
- 산타페 시 정부는 예술로 인한 관광효과 및 경제적 가치를 인식하여, 지구 설정, 용도 지구제 등의 전략적인 투자로 도시의 특정 부분을 ‘문화지구(art district)’로 지정
  - Canyon Road는 이 길을 따라 많은 예술가들이 머무르며 작업활동을 펼쳤던 곳으로, 산타페 시에서 예술을 감상할 수 있는 장소로 알려져 있으며, 적어도 50년 간 산타페 시는 시각예술의 중심지로 이곳을 문화지구로 지정할 계획임

## 3) 군산: 근대 산업 유산 문화예술벨트화

- 군산시는 근대건축물 보존·정비사업, 근대건축테마거리조성사업, 골목길 주거환경 정비사업 등 총 11가지 사업계획을 수립함
  - 이러한 사업계획들은 전문가와 지역주민, 그리고 공사관계자 등의 폭넓은 의견수렴을 거쳐 확정
  - 시는 2014년부터 주민의 역량강화를 위해 도시재생대학, 타 지역 선진지 견학, 협동조합 설립교육 등 다양한 형태의 교육을 실시하고 있음
- 지역주민은 3대 문화운동 전개, 시민문화체험공간 확보, 협동조합 설립, 관광상품 개발사업 등을 하며 지역주민이 해낸 사업들은 행정으로부터 예산지원 없이 독자적으로 추진해 그 의미가 더 큼
  - 군산의 도시재생사업지구에는 일제강점기에 만들어진 도로와 170여 채의 건축물로 근대문화자산임
- 군산시는 국토부, 건축도시공간연구소와 협력해 근대 문화자산의 체계적, 계획적인 관리·보전을 위해 3가지 사업을 추진 중에 있음
  - 첫번째 건축물 리모델링 사업으로 ‘근대문화도시, 군산’이란 캐치프레이지에 맞게 건축물 리모델링을 통해 주민에게 정주환경을 개선함
  - 두번째 건축물 DB구축사업으로 건축물의 내부 구조변화 등을 실사를 통해 기록화 하는 사업으로, 건축물이 언제 지어졌고, 누가 살았으며, 어떤 일을 했는가 등 건축물과 관련된 다양한 이야기를 발굴해 문화콘텐츠를 개발할 수 있는 기초자료를 제작함

- 세 번째는 2014년 한옥 등 건축자산의 진흥에 관한 법률이 시행됨에 따라 건축자산 진흥구역 지정 및 관리계획 수립용역을 추진 중으로 지구단위계획을 통해 근대경관 유지를 위한 계획을 수립 중임
- 홍물스립던 공가에 다양한 업종이 들어서고 기존의 상점들도 리모델링을 통해 거리에 활력을 불어넣고 있음
- 2016년에는 사업지구 내에 90여 곳(2014년 25건, 2015년 21건, 2016년 45건)의 상가가 공가 입점과 리모델링 등으로 새 단장돼 불 꺼진 거리가 환하게 밝아졌으며 지역경제에도 크게 이바지 함
- 사업 추진 전 군산시 관광객은 62만 명이었으나, 사업 추진 후 1년이 지난 2015년에는 135만 명으로 두 배가 넘는 관광객이 군산시를 방문했으며, 2016년에는 200만 명의 관광객이 군산을 찾음

## 바. 사업 재정계획

### 1) 단계별 사업 재정계획

- 1단계(2019년~2020년) : 2억 원
- 2단계(2021년~2022년) : 11억 원

〈표 IV-25〉 문화관광벨트 구축의 단계별 재정계획

(단위: 년, 백만 원)

사업명	세부추진계획	항목	단계별		
			18	19-20	21-22
3.3. 문화관광벨트 구축	1) 랜드마크 문화시설 연계 뮤지엄문화관광벨트	사업비		100	500
		항목		기본계획	상세설계
	2-1) 걷고 싶은 거리: 역사문화특화거리 조성	사업비		50	200
		항목		기본계획	조성비
	2-2) 걷고 싶은 거리: 원도심문화특화거리 조성	사업비		50	400
		항목		기본계획	조성비
	소계		0	200	1,100

## 2) 재원별 사업 재정계획

- 총 사업비 : 총 13억 원
- 문화관광벨트 구축사업의 재원별 재정계획으로는 국비 1억 3천만 원(10%), 도비 1억 3천만 원(10%), 시비 2억 6천만 원(20%), 민자 7억 8천만(60%)으로 총 13억 원이 소요될 계획임

〈표Ⅳ-26〉 문화관광벨트 구축사업의 재원별 재정계획

(단위: 백만 원, %)

사업명	세부추진계획	재원별				합계
		국비	도비	시비	민자	
3.3. 문화관광벨트 구축	1) 랜드마크 문화시설 연계 뮤지엄문화관광벨트 2-1) 걷고 싶은 거리: 역사문화특화거리 조성 2-2) 걷고 싶은 거리: 원도심문화특화거리 조성	130	130	260	780	1300
	비율	10	10	20	60	100

### 3.4. 과천 우리마을 예술프로젝트

#### 가. 현황 및 필요성

##### 1) 현황

- 지역예술활동 지원사업(구, 우리동네 예술프로젝트)의 참여율 저조
  - 경기문화재단에서 시행하는 우리동네 예술프로젝트사업은 기획력과 실행능력을 갖춘 문화예술단체의 지역예술활동을 지원하는 사업으로 동네와 마을을 거점으로 한 지역예술 활성화와 향유기회 확대를 목표로 함
  - 동네와 마을 기반의 공동체 연계활동이나 지역문화기반시설 및 문화거점에서 실행될 수 있는 다양한 예술프로젝트를 선정하여 지원하는 형태로 활발히 이루어지고 있음
  - 경기도 소재의 31개 시·군지역을 대상으로 하나 과천의 참여율은 저조함
  - 군포, 부천, 성남, 수원, 안산, 안양, 오산, 용인, 의정부, 하남, 화성시는 해당지역의 문화재단에서 별도로 공모하여 운영
- 과천시 꿈의 학교 '과천시 우리가 예술 in 꿈의 학교'
  - 2017년 8월부터 11월까지 9회에 걸쳐 진행하고 있음
  - 청소년들은 마을과 주변 생활공간을 관찰하고 탐색하는 과정을 거쳐 마을의 여러 공간을 직접 디자인해보는 공공미술 활동을 펼침
  - 미술통합사고력강사, 미술작가, 인문생태 해설사 참여 지도
  - 물리적인 공간에서 예술적인 공간으로 확장해 사고하며 과천에 대한 자긍심을 고취시킴
- 수공예품 판매 예술 시장 '마켓파니'
  - 11월 18일까지 매월 셋째 주 토요일에 열리며 지하철 4호선 과천역 2, 3번 출구에서 대공원으로 향하는 나들길 굴다리 50m구간에 총 30개의 판매 부스를 운영하고 있음
  - 다른 판매처에서 사온 물건이나 재고물품을 판매하는 행위 등 기획취지에 부합하지 않는 참여자를 제한함

## 2) 필요성

- 지역주민이 주체자로서 참여 필요
  - 지역주민이 관람객으로서 바라보는 형태가 아닌 주체가 되어 과정에 참여하는 '지역 주민 주도형' 형태의 커뮤니티 예술 프로젝트 필요
- 각 지역 만의 특색 있는 문화 예술 발굴 필요
  - 트렌드에 맞춘 획일화된 문화 예술의 형태는 각 지역의 특색을 상실하게 함
  - 각 지역 주민의 생활 속에서 출현하는 새로운 예술운동을 발견하고 지역 내에 적합한 예술 활동의 활성화가 필요

## 나. 추진방향

- 자발적, 참여적 문화 예술 프로젝트를 통한 지역사회에 대한 주민들의 인식 확장
  - 지역사회에 대해 단지 행정적 편익에 의해 구분지어진 것으로 바라보는 일반적 사고를 개선할 수 있는 프로젝트 구상
  - 주민이 실행 주체가 되어 그들의 시선으로 동네예술프로젝트를 구성함으로써 지역 사회와 삶, 이슈들, 역사, 문화, 생활 등에 대한 자발적 인식 확장 유도
- 지역의 문화 예술 콘텐츠 개발
  - 지역의 다양한 이야기를 발굴하고 창의적인 문화예술 콘텐츠 개발
- 지역 문화 발전에 기여 및 공동 소유 공간에 대한 인식 개선
  - 소외된 공간 및 거리를 활용한 문화예술 프로젝트를 통해 지역 문화 발전에 기여 및 지역사회구성원으로서 공동 소유 공간에 대한 새로운 인식 형성
  - 지역 내 공간, 시설, 주민 간의 지속가능한 관계망 구축

## 다. 세부추진계획

### 1) 동네 및 마을 단위의 소규모 행사 개최

- Flea market 문화 형성
  - 주민공동체 형성을 위한 동네 별 장터 개설하여 farmers market과 결합한 형태로 주민들이 자유롭게 참여할 수 있는 분위기 조성함
  - 일정기간 이후에는 각 동네의 명확한 콘셉트나 차별화된 콘텐츠를 개발하여 지속
  - 동네 단위로 인터넷 카페 개설을 통한 마켓 정보 공유하며, 마켓 일정을 공유하여 행사기간 동안 타 지역의 방문 유도

- 토크 콘서트 개최
  - 동네 반상회를 토크콘서트로 발전시킨 형태로 지역 안에 기존 세대와 새롭게 유입된 세대들이 생각을 공유하고 친목을 도모할 수 있는 공간을 마련함
  - 주민들의 자발적인 참여와 재능 기부로 진행하며 어린이 태권도 시범 경연 및 소규모 공연 등 연계 프로그램과 주민들의 관심사 및 취미 공유 기회 마련
- 소외된 공간 활용
  - 지역의 소외된 공간을 활용하여 지역주민들이 참여하고 즐길 수 있는 flea market과 소규모 경연 및 공연 행사를 개최함으로써 버려진 공간 및 소외된 거리 활성화
  - 안전한 동네 분위기 조성
  - 예시) 별양동 향촌길, 문원동 주변



[그림Ⅳ-12] 별양동 향촌길 주변과 주택가

## 2) 우리 동네 기억 수집 프로젝트

- 우리 동네 발견하고 기록하기
  - 각 동네의 주민들이 주거지역의 추억을 사진, 사운드, 그림, 글 등 다양한 방식으로 기록하여 주민들의 지역에 대한 기억과 생활의 이면들을 공유하며 익숙함에 특별함을 느끼지 못했던 자신의 동네를 다시 생각해보는 계기 마련
  - 주민들의 삶 안에서 지역의 가치를 발견하고 인식하며 지역의 다양한 이야기를 발굴하고 창의적인 문화예술 콘텐츠를 개발함

- 우리 동네 공유하기
  - 한 달에 한 번, 자신들이 수집한 기록물을 flea market에 부스 등 공간을 마련하여 주민들과 상호 공유함
  - 일 년에 한 번, 동네 별 수집된 기록물을 전시 및 competition 개최하고 우수한 동네의 기록물을 책으로 출판

## 라. 기대효과

- 소외된 계층, 소외된 공간 활성화
  - 소집단의 규모로 개최되는 동네예술프로젝트를 통해 문화 예술 향유의 기회가 상대적으로 적었던 노인 등 문화 소외계층도 함께 참여할 수 있는 기회 마련
  - 주민들의 자율적 공간 활용 및 폐시설의 재활용
- 주민들의 자발적 참여를 통한 지역 문화예술콘텐츠 개발
  - 프로젝트를 통해 공유된 기억과 경험에 의한 지역 구성원들의 관계 망 형성 및 공동체의식 회복하고 지역커뮤니티 안에서 새로운 관광자원 창출 가능성 모색
  - 지역주민이 주체가 되어 지역의 커뮤니티를 형성함으로써 지역에 대한 주민들의 관심과 이해를 높일 수 있는 계기 마련
- 주민들의 인식 확장을 통한 지역 발전 도모
  - 지역 주민들이 주체가 되므로 보다 명확하고 차별적이며 창의적인 문화예술 콘텐츠를 발굴 및 개발할 가능성 높음
  - 지역 주민들의 협력을 도모하고 시민들의 문화 향유 확대함으로써 지역 커뮤니티를 활성화하고 지역 발전을 도모함

## 마. 국내외 사례

### 1) 이탈리아의 치피타캄포마라노 (Civitacampomarano)

- 이탈리아 몰리세주에 위치한 작은 마을인 치피타캄포마라노는 대부분 70세를 넘긴 노인들로 이루어진 고령화 마을로 전체 마을인구의 3분의 1이 감소하며 지역 경제 추락 위기에 놓임
- 2014년 지역 문화단체를 이끄는 '엘리아 카렐리(Ylenia Carelli)'가 TV프로그램에 출연하여 거리예술가인 '엘리스 파스쿠니(Alice Pasquini)'를 인터뷰한 후 마을 거리예술을 제안하며 마을에 변화가 시작됨

- 엘리스 파스쿠니가 자신의 작품을 마을 곳곳에 남기게 되며 프로젝트가 확대되고 마을 거리 예술 축제인 CVT Street Fest가 탄생함<sup>59)</sup>
- 마을 주민들이 거주하는 '삶의 공간'이라는 기본 의미와 마을이 기존에 갖고 있던 독특한 매력을 해치지 않고 이루어진 작업들이 조화로운 결과물을 만들어냄
- 시민참여형으로 이뤄지며 주민들의 공감을 얻어 추진되었으며 마을 주민들이 스스로 홍보하고 자원봉사를 하였고, 축제기간 동안 약 3500명의 관광객 유입(상시 인구 400명)



[그림Ⅳ-13] CVT Street Fest, 작품 완성을 돕는 마을 주민들

## 2) 둔촌동의 기록 출판물 〈안녕, 둔촌주공아파트〉

- 작가와 기억을 공유하는 이웃공동체이자 기억공동체인 둔촌 주공아파트 주민들의 적극적, 자발적 참여로 완성된 출판물임
  - 이인규 작가가 머지않아 사라질 '고향'을 기억하고자 만든 기록물로 독립 출판물이라는 한계에도 불구하고 큰 반향을 일으킴
  - 둔촌주공에 사는 현 주민들의 꾸밈없는 집 안 사진과 인터뷰를 담은 추억 기록물로 2013년 5월 첫 출간함

59) <http://www.cvtastreetfest.com>

## 바. 사업 재정계획

### 1) 단계별 사업 재정계획

- 1단계(2021년~2022년) : 1억 5천만 원

〈표Ⅳ-27〉 과천 우리 마을 예술프로젝트의 단계별 재정계획

(단위: 년, 백만 원)

사업명	세부추진계획	항목	단계별		
			18	19-20	21-22
3.4. 과천 우리 마을 예술프로젝트	1) 동네 및 마을 단위의 소규모 행사 개최	사업비			100
		항목			행사비
	2) 우리 동네 기억 수집 프로젝트	사업비			50
		항목			사업운영비
	소계		0	0	150

### 2) 재원별 사업 재정계획

- 총 사업비 : 총 1억 5천만 원
- 과천 우리마을 예술프로젝트 사업의 재원별 재정계획으로는 국비 1천 5백만 원(10%), 도비 1천 5백만 원(10%), 시비 1억 5백만 원(70%), 민자 1천 5백만 원(10%)으로 총 1억 5천만 원이 소요될 계획임

〈표Ⅳ-28〉 과천 우리 마을 예술프로젝트사업의 재원별 재정계획

(단위: 백만 원, %)

사업명	세부추진계획	재원별				합계
		국비	도비	시비	민자	
3.4. 과천 우리 마을 예술프로젝트	1) 동네 및 마을 단위의 소규모 행사 개최	15	15	105	15	150
	2) 우리 동네 기억 수집 프로젝트					
	비율	10	10	70	10	100

## 4. 다지다: 기반 조성(Infra) 전략

### 4.1. 문화재단 설립 및 운영

#### 가. 현황 및 필요성

##### 1) 현황

- 지역의 문화정책변화의 키워드는 ‘문화의 분권, 중앙에서 지역으로’, ‘문화교육 문화복지 전달체계 확대’, ‘문화와 예술의 매개 기능 증대’ 등으로 들 수 있음
  - 2014년 지역문화진흥법이 통과되면서 ‘지역문화진흥에 필요한 사항을 정하여 지역 간의 문화격차를 해소하고 지역별로 특색 있는 문화창조력 강화’와 같은 중요한 지역문화정책의 방향성을 제시하고 있음
  - 특히 법적으로 명시되어 있는 중점 사항 중 전문인력 양성의 조항의 경우 지역문화 융성의 중심이 될 지역문화 전문인력 양성의 가속화와 확대를 의미함
- 지역문화재단 설립은 다음 네 가지 법적 근거를 가짐<sup>60)</sup>
  - 민법 32조(비영리법인의 설립과 허가)- ‘학술, 종교, 자선, 기예 사교 기타 영리 아닌 사업을 목적으로 하는 사단 또는 재단은 주무관처의 허가를 얻어 이를 법인으로 할 수 있음’
  - 문화예술진흥법 제4조(지방문화예술위원회 등) 2항- ‘특별시·광역시·도 또는 특별자치도(이하 “시·도”라 한다)는 지방문화예술의 진흥을 위한 사업과 활동을 지원하게 하기 위하여 재단법인을 설립할 수 있음’
  - 공익법인의 설립/운영에 관한 법률- ‘이 법은 재단법인이나 사단법인으로서 사회 일반의 이익에 이바지하기 위하여 학자금·장학금 또는 연구비의 보조나 지급, 학술, 자선에 관한 사업을 목적으로 하는 법인(이하 “공익법인”이라 한다)에 대하여 적용함’
  - 지역문화진흥법 제5장 19조(지역문화재단 및 지역문화예술위원회의 설립 등) 1항- ‘지방자치단체의 장은 지역문화진흥에 관한 중요 시책을 심의·지원하고 지역문화진흥 사업을 수행하기 위하여 지역문화재단 및 지역문화예술위원회를 설립·운영할 수 있음’

60) 2014 지역문화재단 설립 및 운영매뉴얼

**지역문화진흥법 제5장 지역문화재단의 설립 등**

제19조(지역문화재단 및 지역문화예술위원회의 설립 등) ①지방자치단체의 장은 지역문화진흥에 관한 중요 시책을 심의·지원하고 지역문화진흥 사업을 수행하기 위하여 지역문화재단 및 지역문화예술위원회를 설립·운영할 수 있다.  
 ② 지역문화재단 및 지역문화예술위원회는 법인으로 하되, 이 법에서 규정하는 것을 제외하고는 「민법」 중 재단법인에 관한 규정을 준용한다.  
 ③ 그 밖에 지역문화재단 및 지역문화예술위원회의 설립 및 운영에 관하여 필요한 사항은 대통령령으로 정하는 바에 따라 해당 지방자치단체의 조례로 정한다.  
 제20조(지역문화재단 및 지역문화예술위원회에 대한 지원) 지방자치단체는 지역문화재단 및 지역문화예술위원회의 운영 및 사업에 필요한 경비를 지원할 수 있다.

- 지역문화재단은 지방자치제에 부응하여 지역문화발전을 목표로 문화예술 전문가로 구성된 자율적인 문화자치기구로서 자리매김 하고 있음
- 기초자치단체를 비롯한 대다수의 지자체는 지역문화진흥법 근거 하에 선택이 아닌 당위로서 그 위상을 공고히 하고 있음

〈표Ⅳ-29〉 지역문화재단 설립근거 및 목적

no	지역재단	설립근거	설립목적
1	강릉문화재단	강릉문화재단 설립 및 운영·지원 조례	지역사회 문화예술진흥과 강릉시민의 문화 복지구현
2	경주문화재단	(재)경주문화재단 설립 및 지원 조례	지역사회 발전과 시민의 문화복지 증대 구현
3	고래문화재단	울산광역시 남구 고래문화재단 설립 및 운영지원조례	울산고래축제의 효율적 운영과 지역문화예술의 진흥
4	고양문화재단	고양문화재단 설립 및 운영에 관한 조례	문화예술 진흥
5	구로문화재단	서울특별시 구로구 문화재단 설립 및 운영에 관한 조례	문화예술진흥과 문화복지 발전
6	김해문화재단	김해문화재단 설립 및 운영에 관한 조례	지역의 자율적인 문화예술활동 진작 및 시민의 문화적 삶의 질 향상
7	도심재생문화재단	대구광역시 중구 도심재생문화재단 설립 및 운영 조례	대구광역시 중구 도심재생과 문화예술진흥을 도모하여 쾌적하고 살기 좋은 도시환경 조성
8	마포문화재단	서울특별시 마포구 마포문화재단 설립 및 운영에 관한 조례	서울특별시 마포구의 문화예술진흥과 그에 따른 활동을 지원
9	목포문화재단	목포문화재단 설립 및 운영조례	전통 문화예술을 계승하고 새로운 문화예술을 창조하여 향토 문화 창달에 이바지 하고자 문화예술 진흥사업과 그에 따른 활동 등을 지원함
10	부천문화재단	부천시문화재단법인 설치 및 운영 조례	지역사회 발전과 부천시민의 생활문화 진흥 및 문화복지 증대 구현

no	지역재단	설립근거	설립목적
11	부평구문화재단	인천광역시부평구 문화재단 설립 및 운영 조례	지역문화예술진흥과 문화복지 증대
12	성남문화재단	성남시 문화재단 설립 및 운영에 관한 조례	문화예술 진흥과 문화복지 발전
13	성북문화재단	서울특별시 성북구 문화재단 설립 및 운영에 관한 조례	서울특별시 성북구의 문화예술 진흥과 구민의 문화복지 증진
14	수성문화재단	대구광역시 수성구 문화재단 설립 및 운영에 관한 조례	지역문화예술 진흥과 구민의 문화복지 증진에 이바지
15	아산문화재단	(재) 아산문화재단 설립 및 운영조례	지역사회 발전과 아산시민의 문화복지 증대를 구현
16	안양문화예술재단	안양문화예술재단 설립 및 운영 조례	문화예술 진흥
17	익산문화재단	익산문화재단 설립 및 운영에 관한조례	익산의 문화 진흥과 시민의 문화예술 활동 지원
18	창원문화재단	공익법인의 설립·운영에 관한 법률/창원문화재단 설립 및 운영 조례	문화예술 진흥, 문화복지 증대
19	청송문화재단	청송군 청송문화관광재단 설립 및 운영에 관한 조례	청송군 문화관광 발전을 도모하고 세계속의 고품격 문화관광도시 지향
20	청주시 문화산업진흥재단	청주시 문화산업진흥재단 설립 및 운영 지원조례	청주시에서 개최하는 각종 문화산업의 추진, 문화산업 지원육성 및 청주청담문화산업단지에 대해 종합적이고 체계적인 관리 운영
21	화성시문화재단	화성시문화재단 설립 및 운영에 관한 조례	문화예술 진흥
22	군포문화재단	군포문화재단 설립 및 운영에 관한 조례 「민법」 제32조 및 「문화체육관광부 및 문화재청 소관 비영리법인 설립 및 감독에 관한 규칙」 제4조	지역 문화예술 진흥 및 청소년 육성 정책을 통해 군포시민의 문화·복지 구현

자료: 2014 지역문화재단 설립 및 운영매뉴얼

- 전국 시도 문화재단의 설립 이후 상당한 성과와 경험을 쌓아가고 있으며, 재정적 관점에서 지역문화재단은 지역의 고유성과 특수성에 기반 한 재단 운영보다는 국가 주요 정책사업의 대행기관이 되고 있음
- 2016년 기준, 13개 광역시 문화재단과 55개소의 기초자치시의 문화재단이 설립된 바 있음

〈표Ⅳ-30〉 광역 문화재단 현황

연번	시도	재단명	설립일(등기기준)
1	서울특별시	서울문화재단	2004.3.15.
2	부산광역시	부산문화재단	2009.1.21.
3	대구광역시	대구문화재단	2009.4.16
4	인천광역시	인천문화재단	2004.12.10.
5	광주광역시	광주문화재단	2010.12.27.
6	대전광역시	대전문화재단	2009.9.24.
7	경기도	경기문화재단	1997.7.3
8	강원도	강원문화재단	1999.12.28.
9	충청북도	충북문화재단	2011.11.30.
10	충청남도	충남문화재단	2013.12.19.
11	전라남도	전남문화예술재단	2009.5.29.
12	경상남도	경남문화예술진흥원	2013.7.10.
13	제주특별자치도	제주문화예술재단	2001.1.20.
광역 합계		13	

〈표Ⅳ-31〉 기초자치단체 문화재단 현황

연번	시도	시군구	재단명	설립일(등기기준)
1	서울특별시	종로구	종로문화재단	2013.9.17.
2	서울특별시	중구	중구문화재단	2004.8.11
3	서울특별시	성북구	성북문화재단	2012.7.31.
4	서울특별시	마포구	마포문화재단	2007.9.12.
5	서울특별시	구로구	구로문화재단	2007.7.24.
6	서울특별시	영등포구	영등포문화재단	2012.12.4.
7	서울특별시	강남구	강남문화재단	2008.10.30.
8	서울특별시	서초구	서초문화재단	2015. 5. 8.
9	대구광역시	중구	대구광역시 중구 도심재생문화재단	2008.8.29.
10	대구광역시	동구	동구문화재단	2004.7.1.
11	대구광역시	수성구	수성문화재단	2010.6.28.
12	대구광역시	달서구	달서문화재단	2014.4.16
13	대구광역시	달성군	달성문화재단	2011.5.17.
14	인천광역시	부평구	부평구문화재단	2006.12.4.
15	울산광역시	남구	고래문화재단	2012.3.7
16	경기도	용인시	용인문화재단	2011.7.20.
17	경기도	부천시	부천문화재단	2001.10.1.
18	경기도	고양시	고양문화재단	2004.1.15.
19	경기도	의정부시	의정부예술의전당	2007.5.29.
20	경기도	하남시	하남문화재단	2006.6.19.

연번	시도	시군구	재단명	설립일(등기기준)
21	경기도	화성시	화성시문화재단	2008.08.28
22	경기도	성남시	성남문화재단	2004.12.22.
23	경기도	안양시	안양문화예술재단	2009.2.26.
24	경기도	안산시	안산문화재단	2007.01.01
25	경기도	수원시	수원문화재단	2011.12.7.
26	경기도	오산시	오산문화재단	2012.7.13.
27	경기도	군포시	군포문화재단	2013.1.4.
28	경기도	김포시	김포문화재단	2015. 9. 3.
29	강원도	춘천시	춘천시문화재단	2008.12.11.
30	강원도	원주시	원주문화재단	2010.12.3.
31	강원도	강릉시	강릉문화재단	1998.10.16.
32	강원도	영월군	영월문화재단	2015.12.29
33	강원도	평창군	평창문화예술재단	2012.11.30
34	강원도	정선군	정선아리랑문화재단	2008.9.1.
35	강원도	인제군	인제군문화재단	2009.8.19.
36	충청북도	청주시	청주시문화산업진흥재단	2001.12.12
37	충청북도	충주시	충원문화체육관광진흥재단	2006.8.29
38	충청남도	아산시	아산문화재단	2008.10.13
39	충청남도	천안시	천안문화재단	2012.01.31
40	충청남도	당진시	당진문화재단	2013.03.20.
41	전라북도	전주시	전주문화재단	2005.12.28
42	전라북도	익산시	익산문화재단	2009.6.11
43	전라북도	완주군	완주문화재단	2015.10.19
44	전라남도	영암군	영암문화재단	2011.7.1
45	전라남도	목포시	목포문화재단	2006.6.14
46	전라남도	담양군	담양군문화재단	2014.05.15
47	전라남도	강진군	강진군문화관광재단	2015.1.5.
48	경상북도	경주시	경주문화재단	2011.1.31
49	경상북도	구미시	구미오성문화재단	2001.2.27
50	경상북도	청송군	청송문화관광재단	2013.6.20
51	경상북도	청도군	청도우리정신문화재단	2013.12.30
52	경상남도	창원시	창원문화재단	2008.2.20
53	경상남도	사천시	사천문화재단	2011.10.28
54	경상남도	김해시	김해문화재단	2005.2.7
55	경상남도	거제시	거제시문화예술재단	2003.10.21
기초 합계			55	
합계			68	

## 2) 필요성

- 과천의 문화 위상 및 도시 수준 향상
  - 설문조사의 결과와 같이 과천은 시민문화의식, 향유수준이 매우 높음에도 불구하고 문화예술을 지원하는 거버넌스 체계는 현재 체계적으로 확립되지 못한 상태임
  - 과천의 경우 시립예술단 3개, 추사박물관 관장을 문화체육과 공무원이 겸직을 하고 있어 전문성이 다소 떨어질 우려가 있음
  - 공연의 경우 수년간 예산을 들여 축제나 공연을 진행해 왔음에도 불구하고 대표작이 자리 잡고 있지 못하는 상황인데, 이러한 부분은 공연과 같은 문화예술 분야를 일관성 있게 기획하고 수행하는 중추 기관이 없는 것이 주된 이유 중에 하나로 지적됨
  - 시민생활이 복잡하고 다양화, 전문화, 세분화되면서 문화예술서비스가 질이 높아져야한다는 요구가 있는데 그에 맞는 서비스를 하기 위해서는 문화예술을 총괄하는 재단에서 운영하는 것이 추진력과 신속성 등의 이점이 있음
- 문화예술 관련 정부지원 및 중앙정부 사업 참여의 용이성과 효과성
  - 문화예술 창작공간 지원사업, 생활문화센터 지원사업 등 정부에서 진행하는 다양한 사업들이 지역의 세부단위까지 지원되지 못하는 이유는 관련한 사업을 주관하고 관리하는 전문적인 주체와 인력이 부족하기 때문임
  - 주민들의 수요와 과천의 특성을 파악한 전문 인력과 조직이 존재하는 경우 주민들이 필요한 사업들에 대해 적극적인 지원과 기획을 추진할 수 있음
  - 과천누리마축제와 같이 규모가 큰 문화행사의 경우에도 정부예산으로 지원 가능
  - 경기도 문화마을만들기사업은 타 지역의 경우 재단에서 주도적으로 진행하고 있으나 과천은 문화재단의 부재로 문화마을만들기사업을 시행하지 못하고 있음

〈표Ⅳ-32〉 타 문화재단 외부 공모사업 예시

■ 군포문화재단

- 군포문화재단의 2016년 외부 공모사업은 2015년 대비 336,662천원 증가 유치한 바 있으며, 예술진흥본부 17건, 청소년활동본부 31건, 문화교육본부 21건, 총 69건으로 외부공모사업비는 총 19억 1736만 1천원인 것으로 나타남
- 2016년 외부공모사업의 주요 발주처는 한국문화예술회관연합회, 경기문화재단, 경기도교육청, 교육부(군포시), 경기콘텐츠진흥원 등이 있음

(단위: 천 원)

구분	본부	2015년		2016년	
		건수	총계	건수	총계
외부공모사업	합계	73건	1,580,699	69건	1,917,361
	예술진흥본부	14건	523,860	17건	890,140
	청소년활동본부	42건	802,780	31건	621,664
	문화교육본부	17건	258,059	21건	405,557

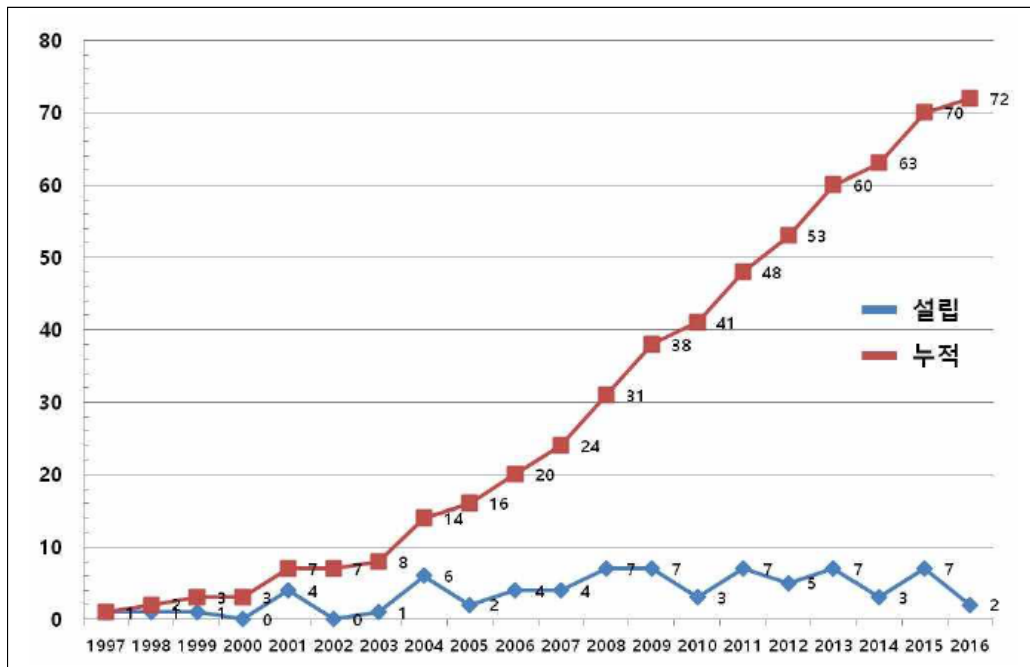
■ 마포문화재단

- 마포문화재단은 공익목적의 비수익사업 증가에 따라 확대된 지출규모에 맞추어 문화기관 간 네트워킹 및 사업연계를 통하여 다방면의 외부 지원금을 적극 유치하여 총 10개 기관, 합계 5억 1164만 2천 원의 세입 확보 및 재단 고유의 목적사업을 강화하고 구민의 문화예술 복지에 기여하였음
- 지원금은 한국문화예술교육진흥원, 서부교육지원청, 마포구청, 서울문화재단, 성사중학교, 한국문화예술위원회, 사회복지공동모금회 등 총 6개 기관, 총 477백만 원
- 시상금은 제 20회 대통령상 전국합창경연대회에서 20백만 원
- 협찬금은 (사)한국백혈병소아암협회, 우리은행 마포구청점 등 2개 기관에서 15백만 원

■ 중구문화재단

- 중구문화재단의 외부자금 유치실적은 목표액 3억, 유치실적은 총 6억 6478만 9천 원 (32건)으로 목표치의 222%를 달성하였음
- 기부금은 총 3409만 6천 원으로 총 12건임(법인 3359만 9천원, 개인 10만 원, 기타 39만 7천 원)
- 공모사업은 총 6억 3069만 3천 원으로 총 20건이며, 지원단체는 한국문화예술위원회, 문화융성위원회, 문화체육관광부, 서울도서관, 서울시, 한국도서관협회 등이 있음

- 과천시 전체 문화예술을 기획하고 운영하는 컨트롤 타워로서 민간협력 및 자원 동원이 가능함
- 시의 주요 정책기조를 바탕으로 도시 전체 기반을 고려하여 문화예술사업을 주도적으로 운영·기획하는 컨트롤 타워는 반드시 필요함
  - ◆ 문화예술활동과 향유를 매개하기 위한 실용성 있는 지원서비스와 포괄적이고 체계적인 지원체계 구축이 필요함
  - 문화예술은 특성상 문화예술이 가져다주는 편익은 높으나 문화예술을 제공하는 공급자의 경우 경제적 문제 등이 발생함으로 이에 대한 체계적 지원체계가 필요함
  - ◆ 문화예술인은 문화예술활동을 통한 수입으로 생활을 꾸려나가는 것이 어렵고 이로 인해, 지역 문화예술활동이 제약되고 늘어나는 문화예술향수를 충족시키지 못하고 있음
  - 재단 설립 시 보다 적극적으로 정부기금, 광역재단기금, 혹은 민간기금까지도 많이 가져올 수 있다는 이점이 있음
  - 문화재단은 출연금을 통해 독자적으로 수익모델을 창출할 수 있고 공공기관을 적극적으로 유치할 수 있으며, 자율적인 자립도를 기반으로 하는 민간형태의 운영구조가 기관을 보다 주체적으로 운영할 수 있음
  - ◆ 정부와 지방자치단체는 현행 ‘기부금품모집규제법’상 공무원들이 기부금품을 모금할 수 없도록 되어 있어 민간협력을 끌어내는데 한계가 있음
  - ◆ 민간의 역량과 자원을 동원하기 위해서 별도의 민간협력기구를 설립할 필요가 있음
- 지자체의 문화재단 설립 추세와 인근지역으로의 문화예술 수요 유출 방지
  - 수원시, 화성시, 부천시 등 경기도에만 13개의 문화재단이 설립되는 등 과천의 인근지역에서 지속적으로 문화재단이 설립되고 있는 추세임
  - 설문조사 결과에서도 나타났듯이 과천의 경우 문화향유 수준이 높음에도 불구하고 시민들이 과천 내에서보다는 외부지역에서 소비를 하는 경우가 나타나고 있는데, 향후 인근지역에서 문화재단을 중추로 더 많은 문화예술 사업을 진행할 경우 과천시민의 유출이 불가피해짐
  - 질 좋은 문화예술 콘텐츠를 제공하여 과천 시민들의 타지자체 시설 및 프로그램으로 유출을 방지하고 문화예술의 내부적 소비를 확대해야 함



[그림Ⅳ-14] 문화재단 증가 추세

- 교육 기능 강화 및 신진 예술가 발굴
  - 과천시는 평생학습센터, 동사무소의 교육프로그램, 청소년수련원에서 이미 많은 교육사업을 진행하고 있으나 보다 심화된 문화예술 교육을 기획하고 실행하는 데에는 한계가 존재
  - 지역주민의 문화향유를 높이는 것은 프로그램의 많고 적음의 문제가 아니라 프로그램을 선택할 수 있는 계층(hierarchy)가 다양해야 하는 것을 의미
  - 따라서 high class 예술 부문에 대한 이해도가 높은 사람들이 선택할 수 있는 수업은 문화재단에서 수행하는 것이 필요하며 시민들이 선택할 수 있는 프로그램의 계층(hierarchy)을 다양하게 만들어줄 수 있음
- 문화재단의 무조건적인 추진보다는 문화재단 설립 및 운영의 장단점을 파악하고 과천시의 현황과 특성에 맞는 거버넌스 체계를 구축하는 노력이 필요

〈표Ⅳ-33〉 문화재단설립 및 운영의 장단점

	장점	단점
조직측면	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 효율적 조직구조 구축(다운사이징)</li> <li>- 민·관 협력을 통한 네트워크 조직을 통한 조직운영의 유연성</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 기존의 시 집행부의 문화예술부서와의 업무 중첩의 가능성(적정 업무배분, 권한위임 등의 명확화가 전제되어야 함)</li> </ul>
인력측면	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 문화예술인력의 전문성 강화</li> <li>- 문화예술관련 역량과 직무를 고려한 적재적소의 인사배치 가능</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 소속변경(관→민)으로 인한 갈등 발생 가능성 존재(초기단계)</li> <li>- 높은 식견을 가진 문화예술전문가 채용의 어려움</li> </ul>
예산측면	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 기존 문화예술분야의 예산을 활용한 효율적 재정 관리 가능(추가재원 부담 가능성 없음)</li> <li>- 외부 공모사업을 통한 자체적인 재원 조달</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 지자체에 대한 높은 재원의존상황 발생 가능성 존재(자본금 이자수입으로는 인건비 충당도 어려울 수 있음)</li> </ul>
운영측면	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 문화예술전문가에 의한 원활한 운영</li> <li>- 인력의 전문성 강화로 인한 각종 사업의 성공적 추진</li> <li>- 지역의 특수성을 고려한 문화예술 진흥 사업의 추진</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 재단운영의 독립적 자율성 확보가 어렵고, 자치단체의 산하기관에 머물 가능성</li> <li>- 기계적 기금분배와 문화시설 운영에만 집중할 가능성</li> <li>- 수익성과 공공성의 우선순위를 둘러싼 시 집행부와 전문가 간 갈등 가능성</li> </ul>

## 나. 추진방향

- 문화향유 확대
  - 문화재단의 가장 큰 역할이자 목표는 지역의 문화향유를 높이는 것
  - 기존에 갖추어진 문화자원과 장점을 세부적으로 파악하여 문화자원 극대화 방안들을 마련하고 기존 축제 등의 운영계획을 전문적이고 일관성 있게 구성함
  - 과천시민들이 선호할 수 있는 콘텐츠들을 조사 및 분석하여 그에 맞는 콘텐츠를 개발 및 지원하고 과천시만의 경쟁력을 확보함
  - 하드웨어 측면에서 현재 보유하고 있는 900석 규모의 대극장을 단순히 시설관리공단에서 관리하는 차원이 아닌, 주도적으로 활용하는 역할을 고민하고 수행해야 함
    - ◆ 대관의 경우에도 단순 대관이 아닌 기획대관을 중심으로 기획성 운영이 필요
    - ◆ 전문가 조사 결과에서도 나타났듯이 특화 장르를 개발하여 한 장르에 대한 위상을 높이는 방법 등도 기획측면에서 하나의 방법이 될 수 있음
- 문화예술 창작 지원
  - 지역문화자원이 모여서 지역민들이 새롭게 만들어내는 창작활동을 할 수 있도록 지원함

- 문학, 시각예술 및 전시 등 창작이 이루어질 수 있는 창작공간을 제공하여 창작자의 창작의욕을 고취하고 특화된 창작 활동의 거점을 확충하여 예술가의 안정적 창작기반을 제공
- 문화예술 교육 활성화
  - 문화예술 교육이 단순히 전문성 교육이 아닌 일반인을 대상으로 하는 창의성, 심성 치료 등의 교육으로 확대됨으로써 그에 맞는 다양한 교육 프로그램을 구축하여 다양한 시민이 다양한 문화예술을 접하고 문화적 리터러시를 강화할 기초를 마련
  - 4차 산업혁명 시대를 주도할 창의인재 육성을 위한 문화예술 교육을 강화
  - 문화예술교육을 통해 사회취약계층과 소외계층을 대상으로 문화예술교육의 기회와 문화예술 향유의 기회를 제공함으로써 사회통합의 목표를 수행

## 다. 세부추진계획

### ■ 성격 및 지위

- 사회전반의 이익 즉, 불특정 다수의 이익을 위한 사업을 운영할 목적으로 주무관청의 허가를 받아 설립된 비영리 법인
- 지자체와 기타기관이 재산을 출연, 운영기금을 조성하여 설립된 재단법인
- 지자체가 정한 특별한 목적을, 일정한 액수의 기금을 운영하여 수행하기 위해 설립된 별도의 독립 법인

### ■ 설립 형태

- 재단법인으로 하되, 단일사업으로 단일 재단으로 가기는 어렵기 때문에 새로 조례를 제정 또는 수정·보완해서 다른 문화예술 영역까지 확대하는 확대 재생산의 방법으로 진행하는 것이 바람직함
  - 현재 재단법인 과천축제의 조직은 정규직 5인의 규모이므로 현재 조례를 개정해서 과천에서 하고 있는 여러 가지 사업, 예술단, 공연장 등을 통합하여 재단사업으로 관할하고, 기존사업을 승계하고 기능을 확대하는 방안을 고려
- 노무관계 갈등의 여지를 해소하기 위해 조례개정을 통해 현재 재단법인 과천축제를 확대하는 방안이 적절하며 과천에 있는 문화행사, 시설, 다른 축제 등을 연계
- 하수처리 시설 등 주민기피시설공간과 병행 운영하여 거부감을 저하시키고 공간의 활용률을 극대화시킴

- 용인시 수지구 죽전동 수지레스피아 지하에는 하수처리시설이, 지상에는 체육공원과 죽전2동 주민센터, 스포츠센터, 아르피아 전망타워, 포은아트홀을 구비하여 하수처리시설이 주민기피시설의 이미지를 극복



[그림Ⅳ-15] 하수처리시설을 문화예술시설과 접목한 용인 수지레스피아

## ■ 설립 절차

- 문화재단 설립준비단 구성 및 운영
  - 문화재단 설립을 위한 T/F 팀 구성 운영
  - 문화재단 기초자료 조사
  - 재단설립 기본계획(안) 수립
- 조례 및 정관 작성, 발기인 대회
  - 조례(안) 작성 및 설명회 개최
  - 문화재단 설치 조례(안) 작성 및 정관(안) 작성, 추진위원(발기인) 구성
  - 문화재단 설립 발기인 대회(창립총회) 및 설립 자본금 출원
  - 문화재단 설치 조례 제정: 입법예고, 조례 상정 및 통과
- 재단법인 설립인가 및 등록
  - 문화재단 설립인가
  - 각종 제규정(규칙) 작성 및 상임이사, 이사회 구성 및 운영
  - 문화재단 제규정(안) 및 예산(안) 확정(성립)

- 법인설립 등기 및 사업자 등록
- 문화재단 창립준비
  - 금융기관 지정
  - 문화재단사무실 확보, 설치 및 설립 홍보
  - 직원 채용
  - 사업별 업무 인계, 인수 준비
  - 직원 파견(공무원) 및 직원 교육 실시
- 문화재단 창립 및 업무개시
  - 법인 창립행사

#### ■ 추진 방안

- 여건에 맞는 체육관, 도서관, 청소년수련관 등의 기타 시설의 운영 주체 선정
  - 문예회관, 공연장 같은 경우 운영주체가 처음 설립 당시에는 시에서 직영하고, 다음 시설공단에서 운영을 하다가 최종적으로 문화재단으로 이전되는 형태 등을 고려
  - 고양문화재단의 사례와 같이 대극장 소극장, 문화시설, 시민회관의 문화 시설만 문화재단이 관리하고 스포츠시설은 공단에서 운영하는 등의 방안을 모색
  - 과천시 문화재단에서는 전문 교육의 기능을 강화하여 교육부문의 기능 추가가 필요
- 과천만이 진행할 수 있는 심도 깊은 문화재단 프로그램 개발
  - 서울은 기존의 예술가 지원프로그램이 너무 많기 때문에 개별프로그램이 부각되기 어려우나 만약 과천에서 청년예술가 지원프로그램을 5년 내내 지속적으로 진행한다면 과천의 우수한 생활권을 기반으로 대도시에 비해 높은 경쟁력을 강화할 수 있음
  - 소도시만이 진행할 수 있는 깊이 있는 하우스프로그램(house program)을 구성하여, 과천시민을 적정비율로 우대하고 나머지는 외부시민을 수용하여 유연성 있게 운영

## 라. 사업 재정계획

### 1) 단계별 사업 재정계획

- 1단계(2018년) : 5천만 원
- 2단계(2019년~2020년) : 5억 원
- 3단계(2021년~2022년) : 100억 원

〈표Ⅳ-34〉 문화재단 설립 및 운영의 단계별 재정계획

(단위: 년, 백만 원)

사업명	세부추진계획	항목	단계별		
			18	19-20	21-22
4.1. 문화재단 설립 및 운영	1) 문화재단 설립 및 운영	사업비	50	500	10000
		항목	타당성 검토	상세설계 조성비	조성비 운영비
	소계		50	500	10000

### 2) 재원별 사업 재정계획

- 총 사업비 : 총 105억 5천만 원
- 문화재단 설립 및 운영사업의 재원별 재정계획으로는 시비 105억 5천만 원 (100%)이 소요될 계획임

〈표Ⅳ-35〉 문화재단 설립 및 운영사업의 재원별 재정계획

(단위: 백만 원, %)

사업명	세부추진계획	재원별				합계
		국비	도비	시비	민자	
4.1. 문화재단 설립 및 운영	1) 문화재단 설립 및 운영	0	0	10550	0	10550
	비율	0	0	100	0	100

## 4.2. 현대미술관 및 영화관을 특성화한 시립복합문화공간 조성

### 가. 현황 및 필요성

#### 1) 현황

- 과천시에는 국립현대미술관과 사립미술관 2곳, 과천시 추사박물관 외 사립박물관 4곳, 과천시민회관 등 15개의 문화시설 보유하여 지역보다 많은 편임
  - 공연, 전시 체육시설의 복합문화공간은 과천시시설관리공단 내 과천시민회관
  - 전국 문화기반시설이 매년 꾸준히 증가하고 있는 것에 비해, 과천시 문화기반시설은 큰 증가 없이 유지되고 있음

#### 2) 필요성

- 시립현대미술관 및 시립 영화관 등 새로운 콘텐츠 시대의 문화 활동 확산을 위한 추가 기반시설 마련이 요구됨
  - 국립현대미술관은 과천지역미술이나 과천예술가들의 진입이 어렵고 과천시민회관은 대관이나 공연장위주의 시설로 지역예술가나 지역예술발전을 위한 전시공간이 부족
  - 4차 산업지식기반의 다변화로 젊은 층의 미디어를 기반으로 하는 다양한 융·복합 문화경험제공의 공간 필요
  - 과천에는 영화관 시설이 한 곳도 없는 실정임
- 예술, 상업, 정보, 교육시설의 상호복합화를 통한 시장 확보, 집객효과 극대화
  - 2차 자문회의단을 통해 전통적인 개념과 규모로 신축하기 보다는 필요수요 위주의 복합문화공간으로 접근해야 할 필요가 있음

#### 3) 추진방향

- 과천 동북부지역의 대표 문화시설의 쏠림 현상에서 원도심이나 뉴스테이, 아파트재개발, 보금자리주택 단지 조성에 따른 문화시설 낙후지역에 건립 검토
  - 인덕원역 인근에 과천지식정보타운이 조성되며, 이로 인해 많은 업무시설과 주거시설 형성으로 인구 유입 증가가 예상되나 문화체육시설이 거의 존재하지 않아 영화관을 중심으로 하는 복합문화공간 신설 검토
  - 기존 과천문화시설과 네트워크하여 효율적이고 유연성 있게 활용

- 원도심의 경우 유휴공간을 활용한 전시기반의 미술관중심의 복합문화공간을 신설
- 지역특성의 문화자원화로 과천의 문화기반 대표성 확보

## 나. 세부추진계획

### 1) 과천 복합문화관광단지내 영화관 중심의 복합미디어문화공간 조성

- 새로 조성되는 기획단지이므로 사전도시계획과 함께 수립하고, 문화기반시설 및 인프라 및 프로그램, 행정지원체제를 구축함
  - 대도시의 멀티플렉스 영화관 유형은 상업시설로 신설될 수 있으나 과천시에서 운영하는 영화관의 경우 정부정책의 ‘2013년 극장이 없는 지방 자치단체 중심의 총 100석 내외의 2개관으로 구성된 작은 영화관’을 설립하는 형태로 추진
- 국가예산과 지자체의 예산을 투입하여 작은영화관을 설립하는 것은 지역주민들의 문화향유권을 지키고 지역의 문화발전을 육성하는 공적인 목적에 충분히 부합
  - 영화관 권장 건축 기준
  - 기본 스크린 수 : 50석×2개 스크린, 총 100석 내외
  - 좌석 수 100석이 넘어가는 영화관 규모의 경우 「소방시설 설치·유지 및 안전관리에 관한 법률 시행령」 제15조 ‘특정소방대상물의 규모 등에 따라 갖추어야 하는 소방시설 등’의 적용을 받음
  - 가령 수용인원 100명 이상의 경우 스프링클러 설비 설치, 보조마스크가 장착된 인명구조용 공기호흡기 설치, 제연설비 설치 의무 적용 등 소방시설 적용 대상 범위가 늘어남
- 미디어센터 조성
  - 지역민의 미디어 접근권 제고와 창의 교육 활성화
  - 영화관과 함께 조성하는 미디어센터
  - 복합 문화커뮤니티센터의 모델로 운영 중인 미디어센터 사례
  - 예) ‘행복한 모루’ 강릉시영상미디어는 구)명주군 청사를 도서관 기능을 겸비한 시민 복합문화공간으로 조성하여 운영 중이며, 도서관, 문화의집, 건강가정상담, 장애인야간학교 등과 함께 강릉시영상미디어센터가 함께 운영되고 있음
  - 과천의 경우 청년문화포럼 공간 확보할 수 있음
  - 문화예술컨텐츠의 디지털 아카이브 구축으로 향후 수익모델 창출

## 2) 원도심에서 전시중심의 미술관형 복합문화시설 조성

- 재건축으로 사용할 수 있는 가능한 공간과 잠재력이 있는 주변 공간 고려하여 과천주민들의 거주 지역 안에서의 유희시설물을 적극적으로 활용
  - 전시장, 레지던시, 예술 자료관, 세미나, 회의장, 교육시설, 식음 및 서비스 시설 등
  - 지역예술가 및 지역발전을 위한 예술적 기능을 유기적 관계를 갖고 담당
  - 예술가를 위한 레지던시 프로그램 운영 : 지역과 외부 예술 활동교류 촉진
- 다양한 융복합 전시도 가능한 사용자 환경에 따라 분리 통합되는 전시공간구조로 통합되는 가변적 시설이 필요함
  - 과천의 현대미술에 관한 아카이브 구축(도록, 작가포트폴리오, 문헌)

## 다. 기대효과

- 공동체 근린연계활동과 연계된 장소성과 수요적 특성에 따른 복합문화공간은 질 높은 예술을 공급함과 동시에 이용률을 높일 수 있음
  - 전시기회를 통해 지역예술가의 수준을 향상시키고, 전도유망한 작가를 발굴하여 시대의 변화에 따른 주민 및 관광객들의 문화 및 여가활동 욕구를 충족시킴
  - 지역민의 창조적인 활동도 가능하도록 프로그램, 장비, 정보 및 전문적인 교육 제공
- 레지던시 등으로 고급인력을 교류하고 전시를 중심으로 하는 다양하고 수준 높은 예술활동의 기회제공 및 향유
  - 과천문화예술에 관한 디지털 아카이브 구축: 창작자와 일반인에게 서비스하기 위한 관련 정보시스템 기반 마련이 필요

## 라. 국내외 사례

### 1) 교토 아트센터(Kyoto Artcenter)

- 교토아트센터는 1993년 예술작가들을 위한 창작공간과 예술작품의 전시공간으로 조성된 문화공간
  - 폐교된 도심 내 초등학교를 개조한 시설로서 학교의 역사성에 바탕을 둔 디자인을 위해 건축물 입면을 보존하였으며 내부공간은 일본의 독특한 전통성이 드러나도록 구성됨

- 다양한 분야의 젊은 예술가들을 지원하고 미디어를 활용한 문화의 홍보를 담당하는 역할을 하고 있음
- 예술인 상주제도(Artists in Residence Program)를 통해 예술가와 교토 주민들과의 교류를 증진시킴으로써 지역문화발전에 크게 기여하고 있음

## 2) 타이페이 예술창작촌(Taipei Artists Villages)

- 대만의 타이페이 예술 창작촌은 타이페이시 중심부의 경제 행정지구에 위치한 시청 건물을 1999년 개보수하여 다양한 장르의 예술가들 위한 주거와 창작 및 예술교육공간으로 활용하고 있음
- 도심에 위치하여 접근성이 좋고 많은 사람들이 쉽게 방문할 수 있어서 그 활용도가 높으며, 타이페이 시의 문화국(Cultural Affairs Bureau of Taipei)에서 운영 자금을 제공함
- 2001년부터 국제아티스트 레지던스프로그램(International Artist Residence Program)을 시행하여 예술가들의 예술창작활동과 전문적인 예술교육 및 상호교류를 지원

## 3) 일본 ‘커뮤니티시네마센터’

- 일본 커뮤니티시네마는 민간 주도의 소규모 지역극장들로 주로 비영리법인 또는 생활협동조합의 형태로 운영되고 있음
- 예술·독립 영화 등의 상영과 지역 밀착형 프로그램 운영을 통해 지역주민의 문화공간인 동시에 교육 및 커뮤니티 공간으로 활용됨
- 영화 상영 환경의 지역 격차와 상영 작품의 획일화 극복하고 더 많은 사람들에게 더 많은 영화감상 기회를 제공하며 지역의 풍부한 영화 환경을 만들어 나가기 위해 2003년 에이스재팬(Ace Japan) 내 ‘커뮤니티 시네마 센터’ 설립, 2009년 4월, 사단법인으로 독립함
- 커뮤니티 시네마 센터는 필름 라이브러리, 아카이브, 박물관, 지역 영화관, 공회당, 영화제, 자주 상영 단체, 도서관, 학교 등 지역의 영화 영상 문화를 담당하는 조직을 중심으로 63개의 정회원으로 구성됨
- 커뮤니티 시네마는 ‘온전한 영화의 경험’이라는 목표를 가지고 다양한 영화의 상영 활동과 영상 교육으로 지역 문화의 진흥과 발전에 기여하고 있음

#### 4) 강릉독립예술극장 신영

- 정동진 영화제를 개최하며 강릉 지역의 영화 관련 비영리 민간단체로 자리 잡은 강릉씨네마테크 주도하에 서울 인디스페이스에 이어 두 번째로 설립된 민간 독립영화전용관으로 폐관한 단관극장을 재개관했을 뿐만 아니라 강원도 최초의 독립영화전용관임
- 과거의 향수를 공유하는 지역극장의 이름을 유지하면서 지역 주민에 밀착된 프로그램을 운영하고 있으며 강릉에서 단편영화를 만드는 영화인들의 작품을 상영하고 강릉지역 학생들을 위한 영화를 통한 논술 교육을 계획하는 등 지역주민을 위한 프로그램을 준비함

### 마. 사업 재정계획

#### 1) 단계별 사업 재정계획

- 1단계(2019년~2020년) : 2억 원
- 2단계(2021년~2022년) : 200억 원

〈표Ⅳ-36〉 현대미술관 및 영화관을 특성화한 시립복합문화공간 조성의 단계별 재정계획

(단위: 년, 백만 원)

사업명	세부추진계획	항목	단계별		
			18	19-20	21-22
4.2. 현대미술관 및 영화관을 특성화한 시립 복합문화공간 조성	1) 과천 복합문화관광단지내 영화관 중심의 복합미디어문화공간조성	사업비		100	10000
		항목		타당성검토	상세설계 조성비
	2) 원도심에서 전시중심의 미술관 형 복합문화시설조성	사업비		100	10000
		항목		타당성검토	상세설계 조성비
	소계			200	20000

#### 2) 재원별 사업 재정계획

- 총 사업비 : 총 202억 원
- 현대미술관 및 영화관을 특성화한 시립복합문화공간 조성사업의 재원별 재정 계획으로는 시비 40억 4천만 원(20%), 민자 161억 6천만 원(80%)으로 총 202억 원이 소요될 계획임

〈표Ⅳ-37〉 현대미술관 및 영화관을 특성화한 시립복합문화공간 조성사업의 자원별 재정계획

(단위: 백만 원, %)

사업명	세부추진계획	자원별				합계
		국비	도비	시비	민자	
4.2. 현대미술관 및 영화관 을 특성화한 시립복합 문화공간 조성	1) 과천 복합문화관광단지내 영화관 중심 의 복합미디어문화공간조성 2) 원도심에서 전시중심의 미술관 형 복 합문화시설조성			4040	16160	20200
	비율	0	0	20	80	100

### 4.3. 창작공간 확충 및 운영 활성화

#### 가. 현황 및 필요성

##### 1) 현황

- 과천시의 예술부분의 창작공간은 아직 조성되지 않고, 과학과 생활문화를 접목한 창작의 기회를 제공하는 국립과천과학관 메이커랜드 한 곳임
  - 무한상상실(Idea Factory): 상상력을 아이디어로 구현할 수 있도록 전문가의 자문을 받아 디지털 장비를 이용해 직접 제작할 수 있는 공간으로 초등학교 5학년 이상 장비이용능력을 인증하는 제도로 인증을 받은 자에 한해 사용 가능
  - 메이커 인큐베이터: 창의적 아이디어를 가지고 있는 예비메이커를 선발하여 장비 및 교육, 창작 공간 등을 지원하는 육성 프로그램으로 중학생 이상 개인 10팀 최대 6개월간 창작공간 지원 및 장비 지원
  - 키즈메이커 스튜디오: 10세 이하 새싹 메이커들이 직접 실험하고 만들어 볼 수 있는 어린이 무한상상 작업실
  - 유니버설창작인재학교: 초등학생을 선발하여 융합적인 과학탐구와 창작의 기회를 제공하는 STEAM형 인재 양성 프로그램
  - 패밀리 창작놀이터: 가족이 함께 ICT기반 창작 체험을 하며, 만드는 즐거움을 느낄 수 있는 곳으로, 구글 후원을 통해 2017년 4월 개관
  - 그 외에 메이커 프리마켓은 메이커 창작품을 주말에 자유롭게 판매하는 공간 (총 20개 부스)·무한상상 메이커랜드 축제는 매년 개최하는 전자통신, 놀이교육, 예술공예, 홈인테리어, 원예농업, 리폼업사이클 창작자들과 함께하는 국립과천과학관 최대 행사 과학, 예술, 생활에 관련된 창작 공간 지원을 통해 풀뿌리 메이커로의 성장 및 창작 역량 강화하는 기능 수행

##### 2) 필요성

- ‘아름다운 도시 과천’의 문화·관광도시정책 중 도시가치와 경쟁력을 위해 필요
  - 신시가지 개발에 의해 조성된 지 30년 이상 된 노후화 주택지와 과천정부청사 유희부지를 공익적으로 활용하고 새로운 지식정보타운 등의 문화예술 활성화와 심미적 도시가치를 높임

- 각각 다른 지역의 정체성을 갖고 예술과 지역 간의 협력모델을 통해 지역 문화의 차별적 특성을 가지며 지역장소성에 따른 공간의 차별성으로 지역 간의 문화적 격차를 해소
- 창작공간은 생활문화공동체의 예술교육 창조공간으로 지역주민들에게 문화적 접근 기회를 제공함
- 지역 이미지 개선 및 역할 관광객 방문증가로 지역경제 활성화에 이바지
- 다양한 창작주체 작가들을 유입하여 창작환경을 지원하며 지역주민들과 창조-재생-소통의 가치를 통해 경제적 공동체를 이룸

## 다. 세부추진계획

### 1) 국내외 창작공간의 모범사례를 통해 과천 도시문화예술정책에 적용

- 예술가 중심의 창작공간만이 아닌 시민커뮤니티와 소통하는 공간, 지역사회 및 유관기관과의 거버넌스를 바탕으로 예술창작 진흥을 통한 커뮤니티아트 프로젝트의 실천
- 문화기반시설이 다소 부족한 지역에 창작공간을 조성하여 해당 지역 내 문화시설 인프라를 확충
- 예술치유, 어린이예술교육, 공동체 회복, 사회통합, 사회창작, 공공미술 등을 통해 지역사회 문화 활성화와 도시재생에 기여
- 중앙동, 문원동 비롯한 재개발이 이루어지지 않은 노후 원도심의 창작공간은 노후 주택, 유휴공간 등을 활용함
- 프로그램 매니저, 작업공간 및 전시공간, 커뮤니티 홀 필요

### 2) 정부청사 유휴공간은 작가작업실 중심의 창작공간 조성

- 예술가들의 창작공간을 지원하면서 예술가의 사회적 역할을 부각시키는 공간
- 시의 예술지원정책으로 역량 있는 예술작가에게 작업실을 제공하고 수준 높은 예술창작과 예술가 교류 장소로 자리매김 함
- 예술창작 및 교류프로그램 운영과 문화 배급을 위한 제도적 차원의 운영 필요

### 3) 과천시식정보타운, 보금자리주택지구 신도시에 창작공간 확충

- 과천시식정보타운, 보금자리주택지구 신도시에 경우 도시개발계획과 함께 차별화된 창작공간기획으로 시소유의 유희시설을 장기임대작업실, 영구임대 작업실로 불하하는 적극적 방식을 도입
  - 공공임대주택 등의 신축건물이나 프랑스의 영구임대작업실 정책의 예
  - 예술가의 장기적인 기간 동안 양질의 작업실의 저렴한 가격 임대는 안정적인 예술행위로 연결, 지역계획의 참여나 공동체 투자결과를 가져옴
  - 다양한 분야의 예술가들이 영입되어 자연스럽게 예술활동거점지구가 형성됨
  - 예) 헬싱키의 케이블 팩토리

### 라. 기대효과

- 과천은 정부청사이전, 뉴스테이 등의 대규모 택지개발사업 등으로 안정적 도시에서 성장형 도시로 전환되고 있어 지역성을 충분히 고려한 창작공간조성 정책은 문화생태 환경 구축은 지역재생, 공동체 가치 회복, 문화관광도시로서의 환경 조성 및 경제와 관광의 부가가치까지 연결됨
  - 우수한 예술가들의 영입으로 예술창작의 생산지는 지역의 창조성을 자극하고, 다양성이 풍부한 예술적 환경을 조성함으로써 예술복지의 역할까지 포괄 가능한 예술가만의 공간으로 전락하지 않고 문화향유와 커뮤니티 아트 프로그램을 통해 시민의 삶의 질을 향상시킬 수 있음
- 다양한 창의적 콘텐츠를 생산하여 경제와 관광의 확대효과로 문화관광도시로 기대

### 마. 국내외 사례

#### 1) 독일 베를린: 옛 경찰서 건물을 아틀리에로

- 베를린시는 크로이츠베르크-프리드리히스하인 구 프리텐 가의 옛 경찰서 건물을 조형 예술가의 창작공간으로 활용하는 계획을 수립함
  - 독일복권재단에서 지원받은 140만 유로(약 17억 1,000만 원)로 폐쇄된 경찰서 건물수리 후 아틀리에가 필요한 예술가들에게 임대
  - 공사가 2017년 중반까지 완료되면 이 건물 안에 약 30개의 새로운 아틀리에가 자리 잡게 될 예정임

- 창작공간은 예술이 창조되는 공간이기 때문에 베를린시는 예술가들을 위한 아틀리에·스튜디오·연습공간의 마련을 문화정책의 중점으로 두고 있음
- 하지만 도심에서 이용 가능한 창작공간을 지속적으로 확보하기가 어려운 상황인데 이는 베를린시는 그동안 높은 경제성장을 이루었지만, 예술가들은 집세가 올라서 지역을 떠날 수밖에 없는 실정이기 때문임
- 베를린시 문화청은 이와 함께 각 자치구, 예술가 협회, 관계기관 대표들과 함께 시 소유의 건물 중에서 잠재적으로 문화예술적 활용이 가능한 건물의 리스트를 작성함
  - 시는 이러한 건물을 활용하여 아틀리에 100곳을 더 확충하고자 함
  - 이번에 경찰서 건물을 아틀리에로 활용하게 되면서, 30곳의 아틀리에를 새로 확충할 수 있는 계기가 되었으며, 베를린시는 시내에 거주하는 예술가들의 창작생활 개선 방안을 계속 모색 중임

## 2) 핀란드 케이블팩토리

- 전선공장에서 예술문화를 만들어 내는 발전소의 역할을 하고 있는 핀란드 케이블 팩토리
  - 핀란드 케이블회사가 건축한 케이블팩토리(Cable factory)는 1939년부터 1950년대 말까지 3단계에 걸쳐 완공될 예정임
  - 핀란드에서 가장 큰 면적을 지닌 건물로 노키아와 합병 후 1980년 후반 노키아는 사업의 쇠퇴와 헬싱키의 주거단지 개발계획에 의해 공장시설들은 다른 곳으로 옮겨가게 됨
  - 노키아는 빈 공간을 임대하기 시작했고 많은 예술가들과 소규모 관련 산업들이 저렴한, 조용한 작업 공간을 확보할 수 있는 이곳으로 모임
  - 1987년 헬싱키와 노키아는 노키아 카아펠리(Kaapeli)를 헬싱키 소유권으로 이전하는데 동의하고 공장을 분리하여 학교, 호텔, 박물관 등으로 용도를 변경하는 제안서를 만들
  - 이에 대응하여 카아펠리의 입주자들은 프로 카아펠리(Pro-Kaapeli)협회를 결성하며 1991년에는 이를 위한 부동산 합작회사까지 설립함
  - 입주자 자신들은 가꾸어 놓은 터전을 지키고, 빌딩을 보전하는 동시에 보다 효과적인 문화·예술공간으로 사용할 수 있는 제안서를 제출함
  - 헬싱키시는 오랜 고심 끝에 건물과 예술가들의 작업실을 보전하기로하기로 결정
  - 케이블팩토리의 주요 고객은 예술가, 비영리 예술협회, 예술단체들이며 주요 수입원은 위와 같은 단체들의 임대수입료로서 1년 재정규모는 350만 유로임

- 현재 핀란드의 가장 큰 문화예술의 중심지로 매일 900명의 사람들이 이용하고 연간 20만 명의 사람이 방문하는 문화예술시설로 거듭나게 됨
- 케이블팩토리는 시의 도시개발계획이 예술가들이 제출한 ‘임대창작공간계획’으로 전환되면서 현재 국제적 위상을 가진 창작공간으로 성장한 사례임
- 현재 케이블팩토리를 운영함에 있어 시의 개입은 임대료를 관리하는 부동산회사를 설립하는 것과 각계각층을 대표하는 8명의 위원으로 구성된 위원회를 운영하는 것, 청소 용역업체 선정, 자원봉사자 구성 정도로 축소되어 있음
- 돈이 없는 예술가들도 저렴한 요금으로 공간을 사용할 수 있고, 돈이 있는 단체는 내부를 현대적으로 리뉴얼 한 공간을 비싼 요금을 내고 점유할 수 있음
- 또한 단기적인 임대도 포함해서 비즈니스 단체는 시장가격으로 장소를 제공하고, 예술가나 예술단체가 빌릴 경우에는 시장가격의 반값으로 장소를 제공함

## 바. 사업 재정계획

### 1) 단계별 사업 재정계획

- 1단계(2018년) : 8천만 원
- 2단계(2019년~2020년) : 2억 5천만 원
- 3단계(2021년~2022년) : 3억 원

〈표Ⅳ-38〉 창작공간 확충 및 운영 활성화의 단계별 재정계획

(단위: 년, 백만 원)

사업명	세부추진계획	항목	단계별		
			18	19-20	21-22
4.3. 창작공간 확충 및 운영 활성화	1) 국내외 창작공간의 모범사례를 통해 과천 도시문화예술정책에 적용	사업비	30		
		항목	연구용역비		
	2) 정부청사 유휴공간은 작가작업실 중심의 창작공간조성	사업비	50	200	
		항목	기본계획	리모델링	
	3) 과천시식정보타운, 보금자리주택지구 신도시에 창작공간 확충	사업비		50	300
		항목		조사비	공간조성비
	소계		80	250	300

## 2) 재원별 사업 재정계획

- 총 사업비 : 총 6억 3천만 원
- 창작공간 확충 및 운영 활성화사업의 재원별 재정계획으로는 국비 1억 8천 9백만 원 (30%), 도비 6천 3백만 원(10%), 시비 3억 7천 8백만 원(60%)으로 총 6억 3천만 원이 소요될 계획임

〈표Ⅳ-39〉 창작공간 확충 및 운영 활성화사업의 재원별 재정계획

(단위: 백만 원, %)

사업명	세부추진계획	재원별				합계
		국비	도비	시비	민자	
4.3. 창작공간 확충 및 운영 활성화	1) 국내외 창작공간의 모범사례를 통해 과천 도시문화예술정책에 적용 2) 정부청사 유휴공간은 작가작업실 중심의 창작공간조성 3) 과천시식정보타운, 보금자리주택지구 신도시에 창작공간 확충	189	63	378	0	630
	비율	30	10	60	0	100

## 4.4. 예술 복지(예술가 지원)

### 가. 현황 및 필요성

#### 1) 현황

- 예술인의 직업안정 및 생활여건 개선을 통해 예술인의 직업적 지위와 권리 보호가 필요하여 예술인복지법이 2011년 제정되고, 2012.11.18일 시행에 들어갔으나 국가나 지역에서의 실질적인 실행 정책은 아직 미흡한 수준임
- 과천시 2016년도 체육부분을 제외하고 문화예술 부문의 총예산 약 74억6천만 원 중 ‘창작/활동지원’ 유형이 24.42%로 약 18.2억 원이 투입하였음
  - 이 예산은 시설운영/유지 41.14 %에 이어 두 번째이나 개인보다는 예총, 협회, 예술단, 예술단체 활동지원으로 1년에 1회 지원혜택이 있음
  - 과천의 예술인은 자유전문직의 특성상 얼마나 되는지 측정 불가능함

#### 2) 필요성

- 문화체육관광부의 문화예술인 실태조사에 따르면 문화예술인들의 창작활동 관련 월평균 수입액은 ‘없다’(26.2%), ‘101-200만원’(17.0%), ‘201만원 이상’(16.7%), ‘51-100만원’(15.1%), ‘21-50만원’(12.9%), ‘10만원 이하’(8.2%), ‘11-20만원’(4.1%), ‘무응답’(0.1%)이었음
- 과천시차원에서 지원에만 국한되는 것이 아니라 기초예술가들의 다양한 예술활동의 기회를 마련하고 시대변화에 적극적으로 대처하는 예술문화발전에 기여하는 정책의 기획이 요구됨
- 예술인복지법이 시행 후 약 5년이 지났으나 문화도시를 지향하는 과천시는 예술인복지법이 지방자치단체에 위임한 주요내용을 제정에 따라 입법적 조치를 할 필요가 있음
  - 단일조례를 제정하거나 기존의 조례에 하나의 장을 신설하여 필요한 내용을 추가개정의 형식으로 결정함
  - 지방자치단체는 예술인의 지위와 권리를 보호하고 예술인의 복지증진에 관한 시책을 수립하여 시행하여야 함(제4조 제1항)
  - 지방자치단체는 예술인이 지역, 성별, 연령, 인종, 장애, 소득 등에 따른 차별 없이 예술활동에 종사할 수 있도록 시책을 마련하여야 함(제4조 제2항)

- 예산의 범위 내에서 예술인의 복지 증진을 위한 사업과 활동에 필요한 지원을 할 수 있음(제4조 제3항)
- 문화예술진흥기금 지원 등 문화예술 재정지원 우대
- 국가는 문화예술용역관련 계약의 당사자가 대등한 입장에서 공정하게 계약을 체결할 수 있도록 문화예술 분야에 관한 표준 계약서를 개발하고 이를 보급해야함(제5조 제1항)
- 이에 따라 지방자치단체는 계약서 표준양식을 사용하는 경우 「문화예술진흥법」 제16조에 따른 문화예술진흥기금 지원 등 문화예술 재정지원에 있어 이를 우대할 수 있음(제5조 제2항)
- 과천의 문화적, 전반적 발전에서의 예술활동과 창작의 역할에 비추어 시는 예술가들이 개별적이든 혹은 협회나 단체를 통해 지역사회에서 충분히 참여할 수 있는 여건과 기회를 만들어 주어야 함
- 과천의 문화예술역량의 강화를 위해서는 지역의 기초예술분야 예술가들에 대한 지원정책을 확대할 필요가 있으며 문화예술인들의 복지사업 중장기계획이 필요함

## 나. 추진방향

- 시 조례를 제정하여 예술인의 복지증진에 관한 시책을 수립함
  - 정부의 예술인 복지정책 중 포괄하지 못하는 예술인 지원필요 영역을 발굴 및 측면 지원
- 과천시에는 향후 조성되는 문화공간, 창작공간, 생활문화공동체, 커뮤니티사업 등 문화, 교육, 고용 등에 관한 제 정책과의 긴밀한 상호 협력 하에 물질적 정신적 지원
- 한국복지재단의 컨소시엄으로 진행할 수 있는 사업
  - 예술인의 직업안정, 고용창출 및 직업전환 지원
  - 원로 예술인의 작업 재조명 지원 등 취약예술계층의 복지 지원
  - 예술인의 복지실태 및 근로실태 조사, 연구
  - 예술인의 권익보호를 위한 교육프로그램

## 다. 세부추진계획

### 1) 과천시의 전문예술법인·단체 지정·육성 제도의 확충, 관리

- 2000년부터 도입·실시되는 문화예술분야의 대표적인 지원(후원, 기부) 제도로써, 국가 또는 시·도지사가 지정한 전문예술법인·단체는 기부금 모집 및 세제 등의 제도적 지원 받아 경쟁력 있는 문화예술기관·단체로의 육성
  - 전문예술법인·단체로 지정된 법인 및 단체는 지정기부금단체로 인정 공공지원금이나 기업 혹은 개인 등으로부터 기부금, 고유목적사업준비금 손금산입 가능, 상속세 및 증여세 면제 등 세금공제관련 혜택으로 창작활동에 도움
- 과천시 차원에서 행정절차지원 및 발전을 위한 관리
  - 시나 향후 문화재단이 생길시 전문예술단체로의 전환 유도 홍보 및 지원에 필요한 행정절차를 지원함
  - 전문예술법인·단체 지정제도 설명회 개최
  - 전문예술법인/단체의 과천 문화시설 전시 및 공연개최를 위한 가산점제도 시행
  - 지역 전문예술단체 네트워크 형성으로 정보 공유 도모
  - 경기도 지정 단체는 「문화예술진흥 조례」 제18조7에 따라 문예진흥기금 등 공모사업 우선 지원, 경기도에서 설립한 문예시설 대관료 감면, 정기공연, 기획공연 및 전시에 경기도 후원 명시의 혜택 등의 행정적인 지원을 받을 수 있음
  - 지원 대상 선정, 목표관리를 위한 전문가들의 지원 책임심의위원조직 구성

### 2) 원로 및 청년작가 지원

- 과천지역기반으로 활동하고 있는 원로예술인의 창작활동지원을 통한 과천지역 문화깊이 확대
  - 65세 이상 20년 경력의 지원신청자격 및 대상작업 재조명
  - 음악, 미술, 공예, 전통예술, 다원예술, 신작 및 실연, 도록지원
  - 예) 2017년 충주시 원로작가 지원사업
    - ◆ 충주지역기반 활동 중이거나 활동하여 충주문화예술발전에 이바지 할 수 있는 원로예술인들 지원사업
    - ◆ 지원대상은 충주원로예술가들의 역량강화활동으로 신작제작 및 실연

- ◆ 지원신청자격: 만 65세 이상의 원로예술가(내국인), 공고일 전일 기준 3개월 이상 충주시에서 거주한자, 사업시행기간에 추진되는 사업에 성실히 임할 수 있는 자 등
- ◆ 지원분야는 음악, 미술, 공예, 전통공예, 연극, 무용, 다원예술 등 모든 장르
- 우수한 청년 및 신진 예술가 공연 및 전시지원
  - 멘토 및 비평, 작품제작비 지원
  - 선발된 신진 예술가들을 위한 홍보전략 수립 및 지원
  - 새로운 비즈니스 모델을 발굴 및 실험하는 ‘예술 스타트업’ 지원체계구축 및 운영
  - 기존의 작품시연이나 판매를 넘어서 다양한 ‘상품과 서비스’를 제공하는 예술 활동 및 예술시장의 ‘영리섹터’의 최전선에서 새로운 비즈니스 모델을 발굴 및 실험하는 ‘예술 스타트업’ 지원체계구축 및 운영
  - 향후 과천 문화재단이 설립된 후나 정책부서에서 ‘예술 스타트업’ 프로그램 도입, 예술/콘텐츠 스타트업 DB 구축 및 네트워크 운영 지원 사업을 기획
  - 예술스타트업 활성화 기반 구축, 예술산업 진흥을 위한 법·제도 정비, 예술 스타트업 실시 현장 정기개최, 예술 스타트업 관련 정책연구 활성화 사업
- 지원기반 사업표준계약서 도입
  - 예술인 창작, 교육활동 등 계약
  - 예술인복지법에서는 공공지원 표준계약서 작성 권장
  - 표준계약서 예술가들의 경력 산정 및 임금 확보
  - 문화예술사업의 각종 문제점 피해 사전 예방
  - 계약관행 정착 예술가들의 인식 제고
  - 행정관련 인식 및 역량 제고
  - 시 지원 공공지원사업대상의 시 차원 여건고려 표준계약서 도입

### 3) 문화체육관광부와 한국예술인복지재단 진행 ‘예술인 파견 지원사업’의 과천시 확대 적용 매칭 사업

- 과천시 ‘예술인 파견 지원사업’은 정부의 예술적 역량을 필요로 하는 기업, 기관, 지역과 예술인을 연결하는 사업이며 프로젝트 기간 동안 예술인에게 일정 활동비를 지원함
- 예술인과 참여 기관과의 협업을 통한 예술의 가치 확산과 예술인의 복지 향상을 동시에 달성시키고자하는 지원정책을 과천지역에서 적용하고자 함
- 예술인복지법 지원을 받기 위해서는 예술인 활동 경력 제출 등이 필요함

- 과천시 예술인경력관리 사업은 예술인 경력자료를 관리하고, 예술인경력 관리내용을 홈페이지에 게재하여 과천예술인지원사업을 지역주민에게 홍보함

## 라. 기대효과

- 과천시의 문화예술인의 창조성과 특수성에 맞춘 예술복지정책은 시차원의 법적, 사회적 지위가 보장되면서 예술인의 자유로운 창작활동이 지속되며 인간다운 생활을 할 수 있는 권리 보호의 실현을 추구함
- 단순지원만이 아닌 예술가와 기업, 기관, 지역 간의 다양한 연계 프로그램의 개발 정책은 예술인의 문화예술관련의 새로운 직업 활동을 개발 가능함

## 마. 국내외 사례

### 1) 부산광역시: 2020 부산 예술인복지 증진계획

- 2016년~2020년 5년간 총 3개 분야 19개 과제 수행을 목표로 함
- 2016년에는 신규사업으로 부산예술인복지지원센터 운영, 예술인 행복코디네이터 운영, 예술인 복지증진위원회 구성, 예술인 예장공간 운영 추진 예정

### 2) 전라북도: 창작마중물 지원 시범 사업

- 창작활동에만 전념하기 어려운 여건임에도 전업 작가의 길을 가고 있는 작가들에게 용기와 자긍심 고취하고 전업예술가의 창작활동 지원을 통해 지역예술가들의 창작역량 강화와 지속 가능한 예술활동의 도약판 제공
- 문학, 시각예술 분야, 도내 5년 이상 거주하고 55세 미만 전업예술인 대상
- 개인 창작활동비 월 100만원씩 5개월 동안 지원

### 3) 프랑스: 예술인을 대상으로 하는 주거복지 사례: 예술가 아틀리에 지원정책

- 프랑스 예술가 아틀리에 지원정책은 단순한 작업의 공간을 제공하는 것을 넘어서 예술창작의 지원이라는 포괄적인 범주 내에서 다루어지고 있음
- 아틀리에에 입주만 하는 것이 아니라 예술가가 아틀리에 건축공사를 하는 경우나 기존의 개인 공간 및 기존 아틀리에 수리 등의 지원도 포함
- 지원 자격은 프랑스에 거주하며 화가, 판화가, 조각가, 사진가, 조형예술가, 비디오작가 등의 예술가이면서 MDA나 AGESEA 에 등록되어 있어야 함

- 국공립차원에서 제공하는 작가 아틀리에 형태는 크게 두 가지로, 아틀리에 아파트와 작업 아틀리에가 있음
  - 아틀리에 아파트는 작업공간인 아틀리에와 거주공간을 결합한 형태로 예술가들에게 최소의 생활조건을 제공하는 취지로 만들어 짐
  - 아틀리에 아파트 배당을 받기 위해서는 예술적인 선택 기준(예술작업의 수준, 예술성 등), 소득수준의 기준, 조형작업과 해당 아틀리에 구조의 상관성, 예술가 가족의 수와 아틀리에 크기의 상관성 등 4가지 요건이 충족되어야 하며 문제는 실제적으로 이 모든 조건을 충족하기가 매우 어려움
- 작업아틀리에에는 예술작업만을 위한 공간으로, 전 파리 시장 베르트랑 들라노에의 1기 임기 때부터 작업아틀리에를 장려하는 정책을 발전시킴
  - 작업아틀리에에는 작가가 저렴하게 책정된 아틀리에 임대료 혜택을 누릴 수 있는 장점이 있으나 거주공간의 임대료와 작업 공간의 임대료를 중복해서 지불해야 하고, 거주지 인근에 작업아틀리에를 얻을 수 있는 보장이 없다는 단점이 있음
  - 최근에는 버려진 거주 공간이나 공장 등의 공간을 무단으로 점거하여 예술활동을 하는 스콧 운동(movement squat)이 일어나고 있고, 작가들이 일정한 아틀리에에서 지속적으로 작업하는 대신 각 예술관이 제공하는 예술가 레지던시 프로젝트를 전전하는 경우도 생겨나고 있음

## 바. 사업 재정계획

### 1) 단계별 사업 재정계획

- 1단계(2019년~2020년) : 2억 5천만 원
- 2단계(2021년~2022년) : 2억 원

〈표Ⅳ-40〉 예술복지(예술가 지원)의 단계별 재정계획

(단위: 년, 백만 원)

사업명	세부추진계획	항목	단계별		
			18	19-20	21-22
4.4. 예술 복지 (예술가 지원)	1) 과천시의 전문예술법인·단체 지정·육성 제도의 확충, 관리	사업비		50	
		항목		조사비 행사비	
	2) 원로 및 청년작가 지원	사업비		100	100
		항목		사업운영비	사업운영비
	3) ‘예술인 파견 지원사업’ 과천시 확대 적용 매칭 사업	사업비		100	100
		항목		사업운영비	사업운영비
	소계		0	250	200

## 2) 재원별 사업 재정계획

- 총 사업비 : 총 4억 5천만 원
- 예술복지(예술가 지원)사업의 재원별 재정계획으로는 국비 1억 8천만 원(40%), 시비 2억 7천만 원(60%)으로 총 4억 5천만 원이 소요될 계획임

〈표Ⅳ-41〉 예술복지(예술가 지원)사업의 재원별 재정계획

(단위: 백만 원, %)

사업명	세부추진계획	재원별				합계
		국비	도비	시비	민자	
4.4. 예술복지 (예술가 지원)	1) 과천시의 전문예술법인·단체 지정·육성 제도의 확충, 관리					
	2) 원로 및 청년작가 지원	180	0	270	0	450
	3) ‘예술인 파견 지원사업’ 과천시 확대 적 용 매칭 사업					
	비율	40	0	60	0	100





# V

## 로드맵 및 추진체계

제1절 추진로드맵

제2절 추진체계 및 소요예산



## 제1절 추진로드맵

### 1. 사업별 우선순위

- 과천시 문화예술진흥계획의 관련 사업들을 시급성, 중요도, 공공성 등을 고려하여 우선순위를 1순위, 2순위, 3순위 세 가지로 분류하여 평가하여 과제 수행의 효율성을 제고함
  - 1순위로 진행해야 하는 사업으로는 4차 산업혁명 콘텐츠 허브 구축, 문화콘텐츠 창업 지원 활성화, 생활문화 공동체 확충 및 활성화, 전통문화유산 복원, 보존, 문화재단 설립 및 운영, 창작공간 확충 및 운영 활성화 등이 있음
  - 2순위로 진행해야 하는 사업으로는 지역특화 문화이미지 강화, 비영리 문화시설 및 단체 활성화, 크리에이티브 에이징, 전통문화 활성화, 예술 복지(예술가 지원) 등이 있음
  - 3순위로 진행해야 하는 사업으로는 화훼 연계 예술사업, 국제교류사업, 문화관광벨트 구축, 과천 우리마을 예술프로젝트, 현대미술관 및 영화관을 특성화한 시립복합문화공간 조성 등이 있음
- 1순위부터 3순위까지 세 가지의 우선순위로 분류된 각 사업들은 현재 시점부터 2018년까지, 2019년부터 2020년까지, 2021년부터 2022년까지에 걸쳐 우선순위에 따라 순차적으로 진행돼야 할 것임
  - 행정현안과 예산문제 등을 고려하면 모든 사업이 동시다발적으로 진행되는 것은 불가능하기 때문에 사업특징을 감안한 우선순위에 따라 사업시기 및 기간이 상이하게 책정돼야 함
  - 각 사업의 특징과 관련 부처의 여건 등을 감안하여 사업이 진행될 수 있도록 추진계획이 면밀하게 수립돼야 함

#### ■ 시급성

- 시급하게 진행되어야 할 사업으로는 문화콘텐츠 창업 지원 활성화, 생활문화 공동체 확충 및 활성화, 창작공간 확충 및 운영 활성화 등이 있음
  - 문화콘텐츠 창업 지원 활성화는 심화되는 청년 실업난을 해결하기 위하여 단계별 진로교육 및 창업지원프로그램을 통한 청년의 일자리 창출을 위한 방안으로서 시급하게 진행되어야 할 사업 중 하나로 손꼽힘

- 현재 국가정책 추세는 순수예술과 취미교양, 혹은 사적의미의 동아리형태에서 커뮤니티와 공공적 실천 과정의 의미가 내포된 생활문화공동체나 문화예술 동호회로 전환되어 차별적 정책이 요구되는 추세로 생활문화 공동체 확충 및 활성화 사업이 조속히 진행돼야 할 것임
- 창작공간 확충 및 운영 활성화는 창작공간은 생활문화공동체의 예술교육 창조공간으로 지역주민들에게 문화적 접근 기회를 제공하며 다양한 창작주체 작가들을 유입하여 창작환경을 지원하고 지역주민들과 창조-재생-소통의 가치를 통해 경제적 공동체를 조성하는 데 이바지 할 수 있음

#### ■ 중요도

- 중요하게 다뤄져야 할 사업으로는 4차 산업혁명 콘텐츠 허브 구축, 문화콘텐츠 창업 지원 활성화, 전통문화유산 복원, 보존, 문화재단 설립 및 운영 등이 있음
  - 4차 산업혁명 콘텐츠 허브 구축은 시정운영의 기본가치와 4차 산업혁명에 대비하기 위하여 문화콘텐츠 관련 정책이 문화예술 뿐만 아니라 경제, 교육, 환경, 복지 등 시정책 전 분야에 반영되고 있는 시대의 흐름에 따라 중요하게 다뤄져야 할 사업임
  - 문화콘텐츠 창업 지원 활성화는 문화콘텐츠의 소비가 증가하면서 보다 다양한 문화콘텐츠에 대한 요구가 증가됨에 따라 필수불가결적으로 진행해야 하는 중요한 사업이라고 볼 수 있음
  - 전통문화유산 복원, 보존은 과천의 역사성을 보여주는 지역문화의 산실을 되살리고, 새로운 행정과 교육의 중심지로서의 발돋움하기 위한 역사적 정당성 확보하기 위하여 진행되어야 할 사업이라고 볼 수 있음
  - 문화재단 설립 및 운영은 과천시의 문화예술을 주관하는 컨트롤 타워를 조성하고 문화예술 관련 정부지원 및 중앙정부 사업 참여의 용이성과 효과성 제고를 위하여 진행되어야 할 중요한 사업 중의 하나임

#### ■ 공공성

- 공공성이 높은 사업으로는 생활문화 공동체 확충 및 활성화, 비영리 문화시설 및 단체 활성화, 크리에이티브 에이징, 전통문화유산 복원, 보존, 전통문화 활성화, 과천 우리마을 예술 프로젝트, 문화재단 설립 및 운영, 창작공간 확충 및 운영 활성화 및 예술 복지(예술가 지원) 등이 있음

- 생활문화 공동체 확충 및 활성화의 경우 문화예술교육의 향유자, 생산자로서의 시민의 양성이 필요하며, 시민 스스로 생활영역에서 직면하는 삶의 문제를 관계자원, 문화예술자원, 지역문화자원, 공간자원 등 시민문화자원을 활용하여 창의적으로 해결하기 위함에 그 목적이 있기 때문에 공공성이 강하다고 볼 수 있음
- 비영리 문화시설 및 단체 활성화는 신진작가들의 발굴 및 육성 프로그램 및 지원자원의 소스를 다양화하고, 지역예술가들의 창작물을 지역에서 소비할 수 있는 방안을 강구하기 위한 사업의 일환으로 공공성이 높은 사업임
- 과천의 높은 비율을 차지하고 있는 노년층을 대상으로 하는 크리에이티브 에이징은 타 사업 대비 공공성이 강하다고 볼 수 있으며, 다가올 초고령화 시대에는 ‘건강하고, 문화예술 향유에 익숙한’ 뉴 시니어 세대들에게 치료와 교육의 차원을 넘어서 사회 구성원으로서 참여의 기회를 부여할 것으로 기대되는 사업임
- 전통문화유산 복원, 보존과 전통문화 활성화는 문화재 향유기반을 넓힘과 동시에 문화재 관람품질을 고품격화하여, 과천 시민의 행복지수 제고하는데 그 목적이 있는 공공성이 강한 사업임
- 과천 우리마을 예술프로젝트는 지역주민이 주체가 되어 과정에 참여하는 '지역 주민 주도형' 형태의 커뮤니티 예술 프로젝트를 주도하고 각 지역만의 특색 있는 문화예술을 발굴하기 위하여 진행해야 하는 사업임
- 문화재단 설립 및 운영함으로써 재단 출연금을 통해 독자적으로 수익모델을 창출할 수 있고 공공기관을 적극적으로 유치할 수 있으며, 자율적인 자립도를 기반으로 하는 민간형태의 운영 구조를 구축할 수 있음
- 창작공간 확충 및 운영 활성화함으로써 생활문화공동체의 예술교육 창조공간을 조성하여 지역주민들에게 문화적 접근 기회를 제공하고, 다양한 창작주체 작가들을 유입하여 창작환경을 지원하며 지역주민들과 창조-재생-소통의 가치를 통해 경제적 공동체를 이룰 수 있음
- 과천시 차원에서 지원에만 국한되는 것이 아니라 기초예술가들의 다양한 예술활동의 기회를 마련하고 시대변화에 적극적으로 대처하는 예술문화발전에 기여하는 정책의 기획이 요구됨에 따라 예술 복지(예술가 지원)사업이 추진되어야 함

〈표 V-1〉 순위별 추진사업명

우선순위	추진사업명
1순위	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 4차 산업혁명 콘텐츠 허브 구축</li> <li>- 문화콘텐츠 창업 지원 활성화</li> <li>- 생활문화 공동체 확충 및 활성화</li> <li>- 전통문화유산 복원, 보존</li> <li>- 문화재단 설립 및 운영</li> <li>- 창작공간 확충 및 운영 활성화</li> </ul>
2순위	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 지역특화 문화이미지 강화</li> <li>- 비영리 문화시설 및 단체 활성화</li> <li>- 크리에이티브 에이징</li> <li>- 전통문화 활성화</li> <li>- 예술 복지(예술가 지원)</li> </ul>
3순위	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 화훼 연계 예술사업 추진</li> <li>- 국제교류 활성화</li> <li>- 문화관광벨트 구축</li> <li>- 과천 우리마을 예술프로젝트</li> <li>- 현대미술관 및 영화관을 특성화한 시립복합문화공간 조성</li> </ul>

〈표 V-2〉 사업별 우선순위

전략	사업명	시급성	중요도	공공성	우선순위
있다 (융합)	1.1. 4차 산업혁명 콘텐츠 허브 구축	◎	◎	△	1
	1.2. 문화콘텐츠 창업 지원 활성화	◎	◎	△	1
	1.3. 화훼 연계 예술사업 추진	○	△	○	3
	1.4. 지역특화 문화이미지 강화	○	○	○	2
더볼다 (참여)	2.1. 생활문화 공동체 확충 및 활성화	◎	○	◎	1
	2.2. 비영리 문화시설 및 단체 활성화	○	○	◎	2
	2.3. 국제교류사업	△	○	△	3
	2.4. 크리에이티브 에이징(Creative-Aging)	○	○	◎	2
살리다 (활용)	3.1. 전통문화유산 복원, 보존	○	◎	◎	1
	3.2. 전통문화 활성화	○	○	◎	2
	3.3. 문화관광벨트 구축	○	○	○	3
	3.4. 과천 우리 마을 예술프로젝트	△	○	◎	3
다지다 (기반 조성)	4.1. 문화재단 설립 및 운영	○	◎	◎	1
	4.2. 현대미술관 및 영화관을 특성화한 시립복합 문화공간 조성	△	○	○	3
	4.3. 창작공간 확충 및 운영 활성화	◎	○	◎	1
	4.4. 예술 복지(예술가 지원)	△	○	◎	2

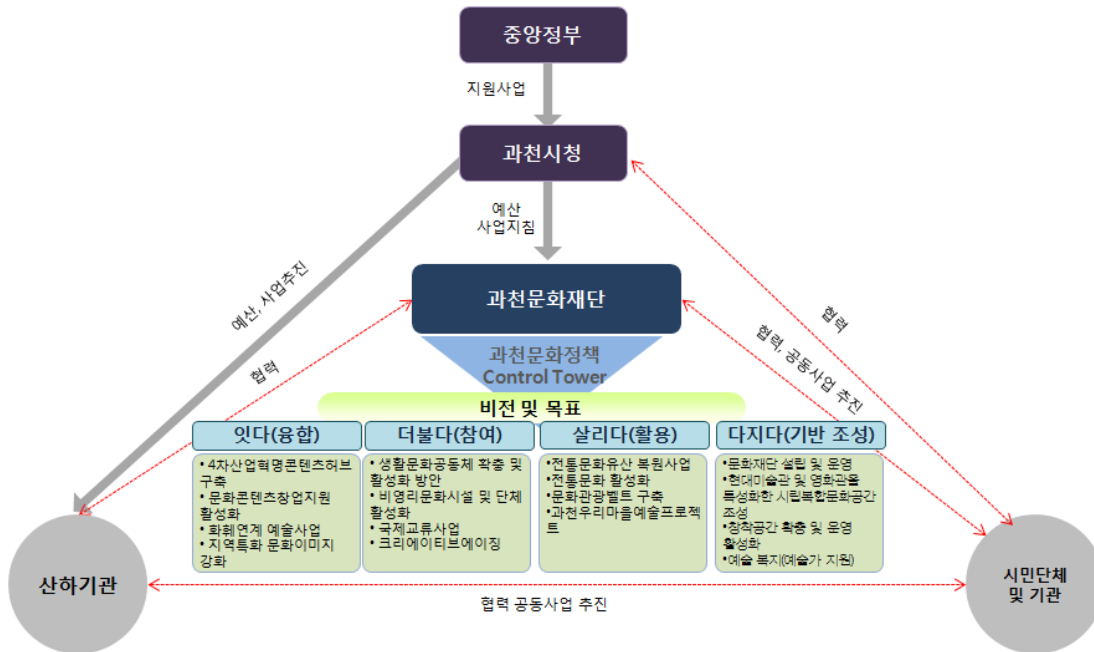
## 2. 단계별 추진계획

〈표 V-3〉 사업별 추진단계

전략	사업명	추진단계		
		2018	2019-2020	2021-2022
잇다 (융합)	1.1. 4차 산업혁명 콘텐츠 허브 구축			
	1.2. 문화콘텐츠 창업 지원 활성화			
	1.3. 화훼 연계 예술사업 추진			
	1.4. 지역특화 문화이미지 강화			
더불어 (참여)	2.1. 생활문화 공동체 확충 및 활성화			
	2.2. 비영리 문화시설 및 단체 활성화			
	2.3. 국제교류사업			
	2.4. 크리에이티브 에이징			
살리다 (활용)	3.1. 전통문화유산 복원, 보존			
	3.2. 전통문화 활성화			
	3.3. 문화관광벨트 구축			
	3.4. 과천 우리 마을 예술프로젝트			
다지다 (기반 조성)	4.1. 문화재단 설립 및 운영			
	4.2. 현대미술관 및 영화관을 특성화한 시립복합문화공간 조성			
	4.3. 창작공간 확충 및 운영 활성화			
	4.4. 예술 복지(예술가 지원)			

## 제2절 추진체계 및 소요예산

### 1. 추진체계



[그림 V-1] 과천시 문화예술 진흥계획의 추진체계

- 과천문화정책의 컨트롤타워 역할을 하는 과천문화재단을 중심으로 과천의 문화예술진흥계획 추진사업의 거버넌스 체계를 구축함
  - 과천시청의 해당 부서가 총 16개 사업을 추진하기엔 집중도가 떨어져 전문성 미흡해질 우려가 있기 때문에 개별 부처에서 사업을 추진하는 것이 아니라, 컨트롤타워로서의 문화재단이 시청 및 산하기관, 관련기관의 협업과 조율을 맡아 전담기구 역할을 담당해야 함
  - 과천문화예술 진흥계획의 관련 사업 진행에 집중할 수 있는 조직적 환경을 구축해야 하는 것이 바람직할 것임
- 과천시의 산하기관 및 유관기관과 구성원들과의 역할 분담을 통하여 과천시 문화예술정책의 수립과 시행의 협력체계를 조성함
  - 과천문화재단을 중심으로 중심조직이 중앙정부, 지방자치단체, 유관기관, 지역 문화재단 및 문화단체 등과의 긴밀한 협력관계를 유지해야 함

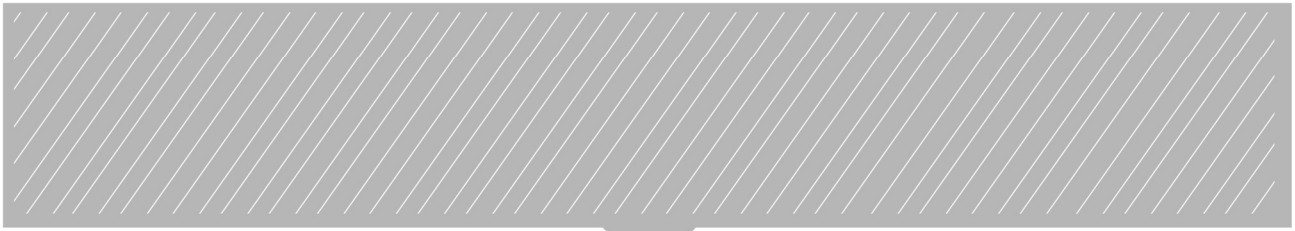
## 2. 소요예산

- 과천 문화예술진흥계획을 추진하기 위하여 필요한 총예산은 약 446억 6천만 원으로 추정됨
  - 보수적인 관점에서 기존시설을 최대한 활용하고, 타계획과 연계해서 사업을 추진하여 예산 중복 지출이 발생되지 않도록 함
  - 중앙정부의 지원을 받을 수 있는 사업은 국비와 도비의 비율을 높게 책정하고, 지원이 어려운 사업은 시비의 비율을 높게 책정하여 사업을 진행하도록 예산을 배분하였음
- 재원 조달항목은 국비 33억 2천 1백만 원, 도비 14억 5천 4백만 원, 시비 220억 6천 5백만 원, 민자 178억 2천만 원으로 추정됨
  - 사업의 지속가능성을 위하여 사업단계를 3단계로 나누어 1단계(2018년), 2단계(2019~2020년), 3단계(2021년~2022년)으로 나누어 단계별로 재정 계획을 수립함
  - 문화파급효과가 가장 크다고 판단된 주요 핵심 사업이나 공공성, 상징성이 큰 사업 등은 예산을 높게 책정하였음

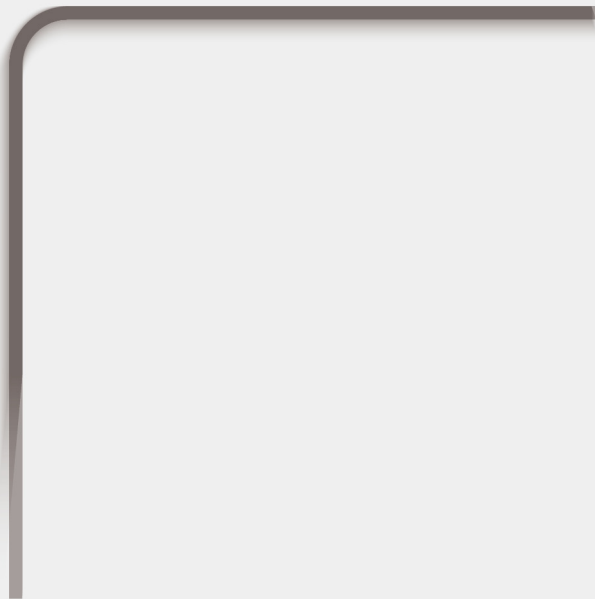
〈표 V-4〉 사업별 소요예산

(단위: 백만 원)

전략	사업명	합계	단계별			재원별			
			18	19-20	21-22	국비	도비	시비	민자
잇다 (융합)	1.1. 4차 산업혁명 콘텐츠 허브 구축	1,300	50	650	600	390	130	780	—
	1.2. 문화콘텐츠 창업 지원 활성화	700	50	350	300	210	70	280	140
	1.3. 화훼 연계 예술사업 추진	1,250	—	100	1,150	—	—	750	500
	1.4. 지역특화 문화이미지 강화	600	—	300	300	60	—	540	—
	소계	3,850	100	1,400	2,350	660	200	2,350	640
더볼다 (참여)	2.1. 생활문화 공동체 확충 및 활성화	550	50	300	200	165	55	330	—
	2.2. 비영리 문화시설 및 단체 활성화	900	100	400	400	—	—	900	—
	2.3. 국제교류 활성화	1,150	—	450	700	230	115	690	115
	2.4. 크리에이티브 에이징	1,100	—	450	650	220	110	660	110
	소계	3,700	150	1,600	1,950	615	280	2,580	225
살리다 (활용)	3.1. 전통문화유산 복원, 보존	3,030	—	420	2,610	1,212	606	1,212	—
	3.2. 전통문화 활성화	800	—	400	400	320	160	320	—
	3.3. 문화관광벨트 구축	1,300	—	200	1,100	130	130	260	780
	3.4. 과천 우리 마을 예술프로젝트	150	—	—	150	15	15	105	15
	소계	5,280	—	1,020	4,260	1,677	911	1,897	795
다지다 (기반 조성)	4.1. 문화재단 설립 및 운영	10,550	50	500	10,000	—	—	10,550	—
	4.2. 현대미술관 및 영화관을 특성화한 시립복합문화공간 조성	20,200	—	200	20,000	—	—	4,040	16,160
	4.3. 창작공간 확충 및 운영 활성화	630	80	250	300	189	63	378	—
	4.4. 예술 복지(예술가 지원)	450	—	250	200	180	—	270	—
	소계	31,830	130	1,200	30,500	369	63	15,238	16,160
총계		44,660	380	5,220	39,060	3,321	1,454	22,065	17,820



참고문헌





## 참고문헌

### ■ 연구보고서

- 과천시청(2017), 「과천비전2040 성장계획」  
 문화체육관광부(2017), 「2017년 주요업무계획」  
 한국콘텐츠진흥원(2017), 「문화기술(CT) 로드맵 2020 수립 연구」  
 한국콘텐츠진흥원(2017), 「콘텐츠산업 전망」  
 과천시청(2016), 「과천시 사회조사 보고서」  
 문화체육관광부(2016), 「전국문화기반시설 총람」  
 문화체육관광부(2016), 「문화향수실태조사」  
 한국콘텐츠진흥원(2015), 「우수 문화콘텐츠 상설전시관 구축 및 운영 기술개발 연구」  
 한국개발연구원, KDI(2017), 「경제전망 2017년 상반기」  
 경기문화재단(2014), 「경기도 문화예술진흥 중단기 종합발전계획 2014-2018」  
 (2014), 「  
 문화체육관광부(2014), 「지역문화진흥법 제정·시행에 따른 표준 조례(안) 기초연구」  
 문화체육관광부(2013), 「제2차 문화기술 R&D 기본계획(안)」  
 한국문화관광연구원(2013), 「문화콘텐츠 접목 노후 관광시설 재생사업 추진 방안」  
 울산발전연구원(2012), 「역사문화자원을 활용한 원도심 활성화 방안 연구」  
 한국콘텐츠진흥원(2012), 「CT R&D 기본계획」  
 한국과학기술기획평가원(2011), 「문화기술 R&D 동향 및 시사점」  
 문화관광부(2006), 「예술진흥법 제정을 위한 기본연구」

### ■ 학술논문

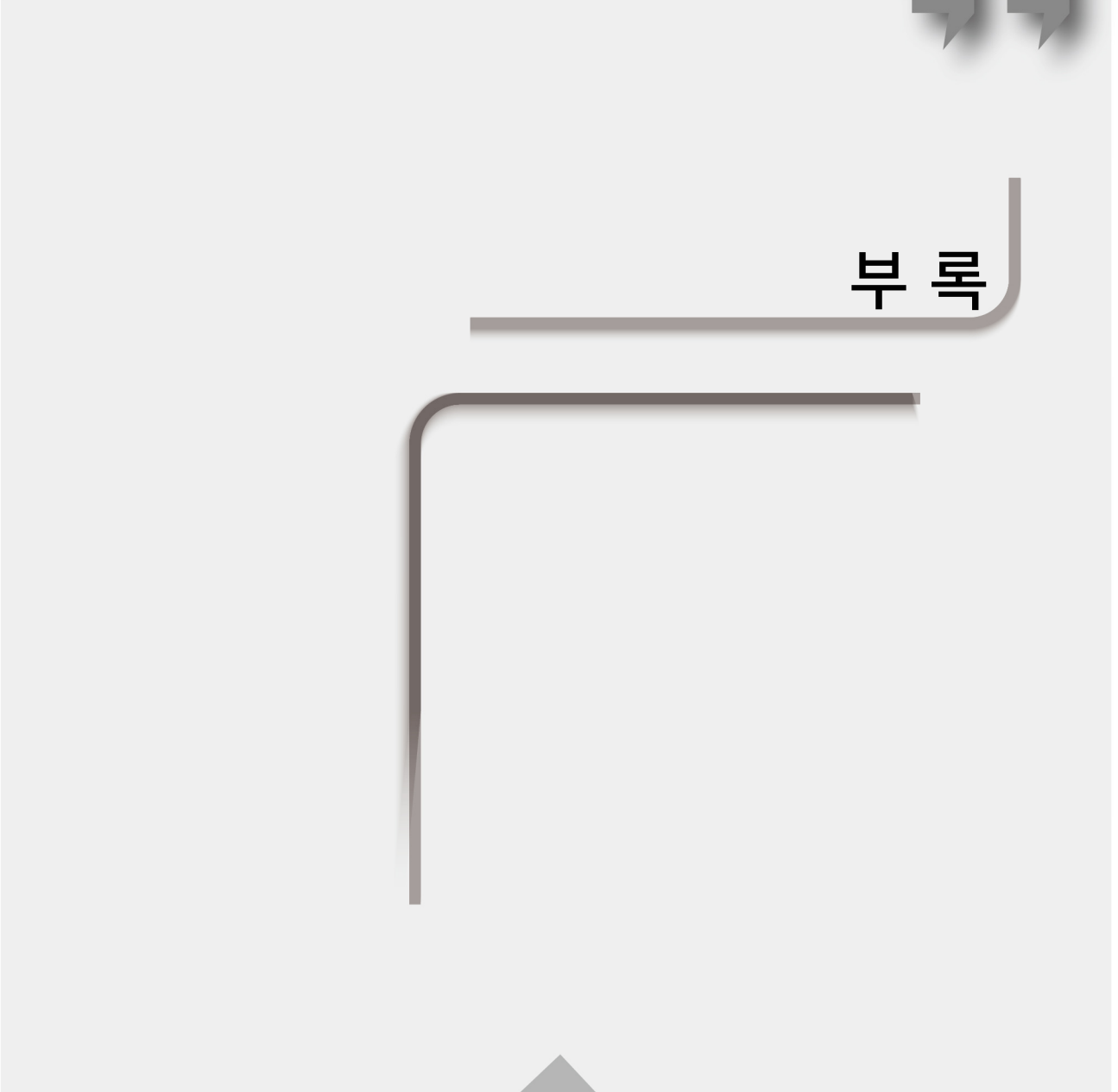
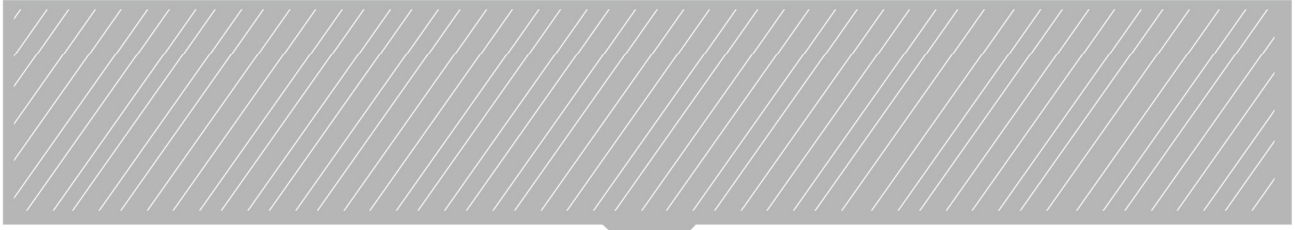
- 김진하(2016), 제4차 산업혁명 시대 , 미래사회 변화에 대한 전략적 대응방안 모색, 「한국과학기술기획평가원 INI」 , 제15호  
 김효영, 박진완(2013), 「문화콘텐츠 특수성을 반영한 문화기술(CT) 분류체계 연구」 , 한국콘텐츠학회 논문지 제13권 제5호  
 한국과학기술기획평가원(2009), 「문화기술 육성을 위한 전략방안」 , 2009-1호(통권 제 12호)

## ■ 기사 및 보도자료

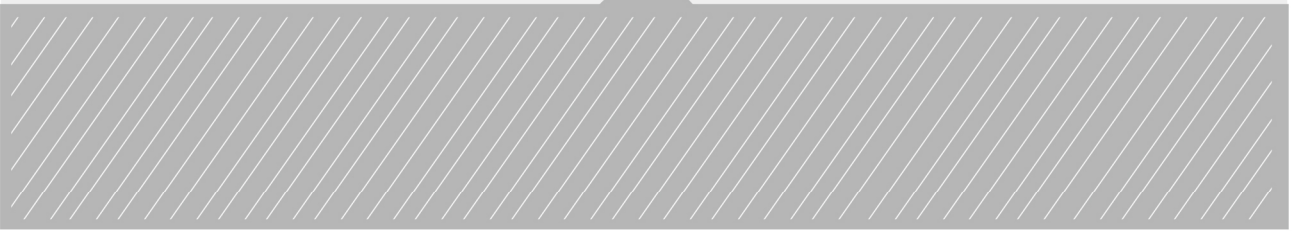
비즈니스포스트(2017.04.25.), ‘정부청사 빠진 과천, 지식정보타운으로 위상 회복하나’  
서울PN(2017.05.01.), “과천지식정보타운’ 대한민국 4차 산업 1번지로 조성’  
중앙일보(2015.01.01.), ‘수원시 도시재생사업, 회색빛 재개발서 사람중심 공동체 도약’

## ■ 웹사이트

국가통계포털(<http://kosis.kr>)  
과천시 통계(<http://www.gccity.go.kr/stat>)  
과천시지(<http://www.gcbook.or.kr/>)  
과천시청(<http://www.gccity.go.kr/>)  
경기통계(<http://stat.gg.go.kr>)  
문화체육관광부(<http://www.mcst.go.kr>)  
문화나눔([www.lotteryarts.or.kr](http://www.lotteryarts.or.kr))  
법제처(<http://www.law.go.kr>)  
수원시청(<http://www.suwon.go.kr>)  
지방재정365(<http://lofin.mois.go.kr/>)  
통계청(<http://kostat.go.kr/>)  
한국민족문화대백과사전(<http://encykorea.aks.ac.kr>)



부 부





## 『과천 문화예술 진흥계획 수립』을 위한 시민대상 설문조사

안녕하십니까?

홍익대학교 산학협력단에서는 과천시의 『과천 문화예술 진흥계획 수립』 용역을 위해 과천시민 여러분들의 문화향수실태를 파악하고, 과천시 문화예술 발전방향에 관한 의견을 수렴하고자 설문조사를 실시하고 있습니다. 이번 조사결과는 향후 과천시의 문화예술 발전을 위한 정책방향과 추진사업 개발을 위한 기초자료로 활용될 예정입니다.

조사결과는 통계적 목적으로만 사용되며, 개인정보는 통계법에 따라 철저히 보호됩니다. 잠시 시간을 내어 설문에 참여해주시면 감사하겠습니다.

2017년 6월 홍익대학교 산학협력단

※ 주관기관 : 과천시

※ 조사기관 : 홍익대학교 산학협력단 (문의 : 02-337-0266)

## 1 문화예술 관람 및 참여

1-1. 다음은 지난 1년 동안(2016년 6월 1일~2017년 5월 31일) 귀하의 **문화예술행사 관람실태**에 관한 질문입니다.

문화예술행사	지난 1년간 직접방문 횟수	만족도							향후 1년 이내 직접관람 하실 의향
		매우 불만족 한다			보통 이다			매우 만족 한다	
1) 문학행사(시화전, 도서전시회, 작가와의 대화)	회	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	있음 / 없음
2) 역사, 철학 관련 강의 및 역사탐방	회	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	있음 / 없음
3) 미술(사조·서예·건축·디자인 포함)전시회	회	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	있음 / 없음
4) 서양음악(클래식, 오페라, 서양악기 관련)	회	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	있음 / 없음
5) 전통예술(국악, 풍물, 민속극)	회	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	있음 / 없음
6) 연극	회	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	있음 / 없음
7) 뮤지컬	회	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	있음 / 없음
8) 무용(서양무용, 한국무용, 현대무용)	회	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	있음 / 없음
9) 영화	회	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	있음 / 없음
10) 대중음악(가요콘서트), 연예(방송 프로그램 등)	회	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	있음 / 없음

1-2. 귀하께서 관람하신 **문화예술행사의 관람지역**은 주로 어디입니까?

- ① 거주하고 있는 광역시·도                      ② 거주하지 않는 광역시·도

1-3. 귀하께서 **문화예술행사에 대한 소식이나 정보**를 주로 어디에서 얻습니까?(한 가지만 선택)

- ① 신문·잡지                      ② 텔레비전·라디오                      ③ 안내문(현수막, 간판, 지하철광고 등)  
 ④ 인터넷 상의 해당 웹사이트 및 포털사                      ⑤ 소셜미디어(SNS)                      ⑥ 공공단체·교육기관  
 ⑦ 주변사람                      ⑧ 해당 안내책자                      ⑨ 정기적으로 발행되는 안내 이메일 및 뉴스레터  
 ⑩ 동호인모임                      ⑪ 기타( )

1-4. 귀하께서 관람하신 **문화예술행사**에서 **우선적으로 보완해야 될 점**은 무엇이라고 생각하십니까?  
(한 가지만 선택)

- ① 작품의 질을 높여야 한다    ② 관람비용을 낮추어야 한다    ③ 더욱 자주 개최되어야 한다  
④ 가까운 곳에서 열려야 한다    ⑤ 관련 정보가 많아져야 한다    ⑥ 이해하기 쉬운 행사가 많아져야 한다  
⑦ 기타( )

1-5. 귀하께서 **문화예술행사를 관람하는 데 가장 큰 어려움**은 무엇입니까?(한 가지만 선택)

- ① 비용이 많이 든다    ② 시간이 좀처럼 나지 않는다    ③ 관심 있는 프로그램이 없다  
④ 교통이 불편하다    ⑤ 편의시설(놀이방 등)이 불편하다    ⑥ 관련정보가 부족하다  
⑦ 함께 관람할 사람이 없다    ⑧ 가까운 곳에 시설이 없다    ⑨ 기타( )

1-6. 다음은 **지난 1년 동안(2016년 6월 1일~2017년 5월 31일) 문화예술 활동 공간**에 관한 질문입니다. 귀하께서 이용하신 **과천시 문화활동 공간**에 대하여 각각의 항목에 응답해 주시기 바랍니다.

문화예술활동 공간 (과천시 지역내 위치)	1년 이내 이용 횟수	만족도							문화 행사 참석 횟수	만족도						
		매우 불만 족한 다			보통 이다			매우 만족 한다		매우 불만 족한 다			보통 이다			매우 만족 한다
1) 시민회관	회	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	회	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
2) 복지회관(노인복지회관 등)	회	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	회	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
3) 청소년수련관	회	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	회	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
4) 문화원	회	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	회	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
5) 도서관(학교도서관 제외)	회	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	회	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
6) 박물관(미술관 포함)	회	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	회	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
8) 사설문화센터(백화점 등)	회	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	회	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
9) 주민자치센터	회	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	회	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
10) 민간공연장(공공에 포함되지 않은 공연장)	회	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	회	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦

1-7. **가장 즐겨 찾는 과천시 문화활동 공간**을 구체적으로 작성하여주시기 바랍니다.

(예시: 과천시민회관, 과천문화원, 추사박물관, 국립현대미술관, 과천청소년수련관, 과천노인복지관, 국립과천과학관, 평생학습센터, 경기소리전수관, 민간시설 등)

1-8. 귀하께서 **문화공간의 문화행사(공연, 전시회 등 문화 관련 프로그램)**에 참여하고자 할 때 **가장 큰 어려움**은 무엇입니까?(한 가지만 선택)

- ① 비용이 많이 든다    ② 시간이 좀처럼 나지 않는다    ③ 관심 있는 프로그램이 없다  
④ 교통이 불편하다    ⑤ 시설(편의시설)이 불편하다    ⑥ 관련정보가 부족하다  
⑦ 함께 갈 사람이 없다    ⑧ 주변에 이용 공간이 없다    ⑨ 기타 ( )

1-9. 귀하께서는 앞으로 1년 이내에 **과천시 문화공간에서 개최하는 문화행사(공연, 전시회 등 문화관련 프로그램 및 행사)**에 참여하실 의향이 있으십니까?

- ① 있다    ② 없다

1-10. 다음은 지난 1년 동안(2016년 6월 1일~2017년 5월 31일) **문화예술 관련 동호회 참여 경험**에 관한 질문입니다. 귀하께서 참여하신 동호회 활동에 대하여 각각의 항목에 응답해 주시기 바랍니다.

문화예술 관련 동호회	참여 경험	참여경험이 있는 경우 응답							
		동호회의 주된 성격		동호회 활동 공간					
		창작(연주, 발표회) 활동 중심의 동호회	감상(관람, 독서) 중심의 동호회	온라인	직장	학교	지역 사회	종교 단체	기타
① 문학(글쓰기, 낭송 등)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	①	②	③	④	⑤	⑥
② 역사탐방 및 강의	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	①	②	③	④	⑤	⑥
③ 미술(회화, 사진 등)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	①	②	③	④	⑤	⑥
④ 서양음악(클래식, 오페라 등)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	①	②	③	④	⑤	⑥
⑤ 전통예술(국악, 풍물 등)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	①	②	③	④	⑤	⑥
⑥ 연극	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	①	②	③	④	⑤	⑥
⑦ 뮤지컬	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	①	②	③	④	⑤	⑥
⑧ 무용	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	①	②	③	④	⑤	⑥
⑨ 영상(영화, 비디오 등)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	①	②	③	④	⑤	⑥
⑩ 대중예술(음악, 댄스 등)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	①	②	③	④	⑤	⑥

1-11. 귀하께서 **과천 지역에 존재하는 역사문화유적지에 대해 알고 계십니까?** 알고계시는 항목을 모두 체크해주시시오.(중복응답)

- ① 과천 향교      ② 연주암      ③ 연주대      ④ 온온사      ⑤ 과천관악사지  
 ⑥ 과천 관악산 육봉일명사지      ⑦ 효자 최사립정문      ⑧ 홍촌마애승상      ⑨ 관악산 마애명문  
 ⑩ 보광사

1-12. 귀하께서는 **지난 1년 동안(2016년 6월 1일~2017년 5월 31일) 과천에 위치한 역사문화유적지(과천향교, 온온사, 연주암 등)를 가보셨습니까?**

- ① 가 본 적이 있다(      번)      ② 가 본 적이 없다 (1-15번 이등)

1-13. 귀하께서 **가보신 역사문화유적지는 어디입니까?**(중복응답)

- ① 과천 향교      ② 연주암      ③ 연주대      ④ 온온사      ⑤ 과천관악사지  
 ⑥ 과천 관악산 육봉일명사지      ⑦ 효자 최사립정문      ⑧ 홍촌마애승상      ⑨ 관악산 마애명문  
 ⑩ 보광사      ⑪ 기타 (      )

1-14. 귀하께서 가보신 **역사문화유적지의 편의시설(안내문, 교통편, 화장실 청결, 주변상점의 친절도 등)에 대해서 어떻게 생각하십니까?**(주로 방문하신 곳을 기준으로 응답하여 주십시오)

매우 불만족한다			보통이다			매우 만족 한다
①	②	③	④	⑤	⑥	⑦



2-2. 다음 중 **확충이 시급한 문화시설**은 무엇이라고 생각하십니까?(한 가지만 선택)**기능별**

- ① 복합문화예술 시설    ② 장르별 전문 문화예술 시설    ③ 근린 생활문화예술 시설  
④ 기타 ( )

**규모별**

- ① 대규모 문화예술 시설    ② 소규모의 생활근접형 문화예술 시설    ③ 기존 시설의 활용도 높이기  
④ 기타 ( )

2-3. 다음 중 **확충이 시급한 문화예술 프로그램**은 무엇이라고 생각하십니까?(한 가지만 선택)**대상별**

- ① 어린이 대상 프로그램    ② 청소년 대상 프로그램    ③ 대학생 대상 프로그램    ④ 직장인 대상 프로그램  
⑤ 주부 대상 프로그램    ⑥ 어르신 대상 프로그램    ⑦ 소외계층 대상 프로그램    ⑧ 가족대상 프로그램  
⑨ 동호인 대상 프로그램    ⑩ 전문예술인 대상 프로그램    ⑪ 기타( )

**내용별**

- ① 전통예술 체험/참여 프로그램    ② 역사문화유적 체험/탐방 프로그램    ③ 문화예술교육 강좌 프로그램  
④ 문화예술 행사/이벤트/축제    ⑤ 문화기술융합 콘텐츠 관람/체험프로그램(미디어, VR 체험 등)  
⑥ 전시/공연 등 관람/참여 프로그램    ⑦ 찾아가는 문화예술 프로그램    ⑧ 기타 ( )

2-4. 과천시가 **문화예술도시로 발전하는데 가장 큰 강점**은 무엇이라고 생각하십니까?(한 가지만 선택)

- ① 풍부한 문화예술 인력    ② 아름다운 자연환경    ③ 풍부한 전통문화자원    ④ 우수한 문화시설  
⑤ 우수한 문화예술 프로그램(축제, 행사, 프로그램 등)    ⑥ 효율적인 문화정책 추진  
⑦ 과천시민의 높은 문화수준    ⑧ 과천시의 문화발전에 대한 의지    ⑨ 기타( )

2-5. 과천시가 **문화예술도시로 발전하는데 부족한 점**은 무엇이라고 생각하십니까?(한 가지만 선택)

- ① 문화예술 인력    ② 문화예술시설    ③ 전통문화유산    ④ 문화예산  
⑤ 문화예술 프로그램 기획력    ⑥ 과천시의 문화발전에 대한 의지    ⑦ 과천시민의 문화수준  
⑧ 과천시 문화예술단체의 수준    ⑨ 과천시의 문화예술정책    ⑩ 과천시의 정체성    ⑪ 기타( )

2-6. 과천시 **문화예술 발전을 위해 지원해야 하는 분야**는 무엇이라 생각하십니까?(한 가지만 선택)

- ① 전통문화 부문(전통문화예술 발굴, 유적지 발굴 및 보호, 전통예술인력 육성 등)  
② 문화예술 인력 부문(문화예술 창작자 및 기획자 육성 등)  
③ 문화예술 인프라 부문(문화시설 확충, 기존 문화시설 활성화 등)  
④ 문화예술산업 부문(문화콘텐츠 개발, 문화예술상품 개발 등)  
⑤ 문화예술관광 부문(문화예술 관광프로그램 개발 등)  
⑥ 문화교류 부문(지역간 문화예술 협력 네트워크 활성화, 국제문화교류 프로그램 개발 등)  
⑦ 기타( )

2-7. 과천시 **문화예술 관광 활성화를 위해 지원해야 할 분야**는 무엇이라 생각하십니까?(한 가지만 선택)

- ① 독창적인 문화예술 콘텐츠 개발  
② 새로운 문화관광루트 개발  
③ 문화예술관광 인프라(숙박시설, 컨벤션센터 등) 설립  
④ 국제적 문화예술 이벤트 개최  
⑤ 역사문화 유적지 복원  
⑥ 기타

2-8. 과천시에는 **재단법인 과천축제가** 있습니다. **과천의 문화예술품을 총괄할 수 있는 문화재단으로 전환(설립)할 필요성**이 있다고 생각하십니까?

전혀 필요하지 않다			보통이다			매우 필요하다
①	②	③	④	⑤	⑥	⑦

2-9. 귀하께서는 생활문화공간(센터)가 확충된다면 방문 또는 이용할 의향이 있으십니까?

전혀 그렇지 않다			보통이다			매우 그렇다
①	②	③	④	⑤	⑥	⑦

2-10. 향후 미래 과천의 도시이미지로는 무엇이 가장 적합하다고 생각하십니까?(한 가지만 선택)

- ① 현대예술도시    ② 역사문화도시    ③ 공연예술도시    ④ 문화산업도시    ⑤ 생활문화예술도시  
⑥ 친환경예술도시    ⑦ 첨단 문화예술융합도시    ⑧ 기타( )

2-11. 과천시의 문화예술 발전을 위해 구체적으로 제안하실 의견이 있으시면 작성하여 주시기 바랍니다.

## 3

성별		① 남자 <input type="checkbox"/>		② 여자 <input type="checkbox"/>			
나이		① 20세 미만 <input type="checkbox"/>		② 20대 <input type="checkbox"/>		③ 30대 <input type="checkbox"/>	
		④ 40대 <input type="checkbox"/>		⑤ 50대 <input type="checkbox"/>		⑥ 60대 이상 <input type="checkbox"/>	
현 주거 지역	과천	① 중앙동 <input type="checkbox"/>		② 갈현동 <input type="checkbox"/>		③ 별양동 <input type="checkbox"/>	
		④ 부림동 <input type="checkbox"/>		⑤ 과천동 <input type="checkbox"/>		⑥ 문원동 <input type="checkbox"/>	
		⑦ 기타지역 ( <input type="text"/> ) <input type="checkbox"/>					
거주기간		① 1년 미만 <input type="checkbox"/> ② 1년 이상~5년 미만 <input type="checkbox"/> ③ 5년 이상~10년 미만 <input type="checkbox"/>					
		④ 10년 이상~15년 미만 <input type="checkbox"/> ⑤ 15년 이상~20년 미만 <input type="checkbox"/>					
		⑥ 20년 이상 <input type="checkbox"/>					

※ 응답해 주셔서 대단히 감사합니다.

# 과천 문화예술 진흥계획

## 연구진

연구 책임	고정민	홍익대학교 문화예술경영학과 교수
연구 진	김미진	홍익대학교 예술기획과 교수
	장웅조	홍익대학교 문화예술경영학과 교수
연구 원	박지혜	홍익대학교 문화예술경영학과 박사과정
	양지훈	미래산업전략연구소 선임연구원
	고창만	미래산업전략연구소 선임연구원
	최지원	미래산업전략연구소 위촉연구원
	김송연	홍익대학교 문화예술경영학과 석사수료
연구 보조	김민지	홍익대학교 문화예술경영학과 박사과정
	김민영	홍익대학교 문화예술경영학과 석사졸업
	신한나	홍익대학교 문화예술경영학과 석사과정

## 과천시

이상기	문화체육과장
김영숙	문화팀장
김현숙	문화팀 주무관

이 책의 저작권은 과천시가 소유하고 있습니다. 이 책에 담긴 모든 내용 및 자료 중 일부 또는 전부를 경기도 과천시의 허가 없이 어떠한 형태로든 무단으로 복사 또는 전재하여 사용할 수 없습니다.