

보고서

**창작종합지원센터 운영 및 활용방안  
연구 용역**

2020. 09.





# 목 차

<b>제 1장 서론</b> .....	<b>1</b>
제 1절 연구 배경 및 목적 .....	3
제 2절 연구 내용 및 추진 프레임워크 .....	5
<b>제 2장 대내·외 환경분석</b> .....	<b>7</b>
제 1절 춘천시 여건 분석 .....	9
제 2절 PETS 분석 .....	50
제 3절 국내·외 유사기관 사례 분석 .....	103
<b>제 3장 수요조사 및 인터뷰</b> .....	<b>163</b>
제 1절 일반시민 및 전문가 수요조사 .....	165
제 2절 전문가 인터뷰 .....	215
<b>제 4장 운영계획 수립</b> .....	<b>235</b>
제 1절 환경분석 종합 및 방향성 도출 .....	237
제 2절 주요 시설별 운영계획안 .....	250
제 3절 운영주체 및 조직 .....	287
제 4절 수입·지출 분석 .....	310



# 표 목차

[표 1] 읍면동별 면적 .....	10
[표 2] 강원도 시·군별 인구변화(2006~2017) .....	12
[표 3] 강원도 시·군별 인구변화(2006~2017) .....	13
[표 4] 춘천시 내·외국인 추이(2015~2019) .....	13
[표 5] 춘천시민 성비(2015~2019) .....	14
[표 6] 읍면동별 인구(2018) .....	15
[표 7] 춘천시 도로교통망 접근체계 .....	15
[표 8] 춘천시 광역 접근체계 .....	16
[표 9] 춘천시 사업체수 및 종사자수 추이(2012-2017) .....	16
[표 10] 산업별 사업체 현황 .....	17
[표 11] 시도별 소득(2017) .....	18
[표 12] 춘천시 지역내총생산 변화추이 .....	19
[표 13] 경제활동별 지역내총생산 .....	19
[표 14] 예산결산 총괄 .....	20
[표 15] 재정자립도 추이 .....	21
[표 16] '지역 내 문화자치 역량을 위한 기반 조성'의 재원확충 내용 .....	26
[표 17] 문화주체별 정책 사업(일부) .....	26
[표 18] 강원도 지역브랜딩화 사업 .....	27
[표 19] '강원도 문화의 가치 창조' 아젠다 .....	27
[표 20] 문화도시 개요 .....	32
[표 21] 춘천 문화·예술 축제 산업화 가능성 .....	33
[표 22] 춘천 공연예술축제 특화전략 .....	34
[표 23] 강원도 지역·권역별 문화기반시설 수 .....	38
[표 24] 춘천소재 도서관 .....	39
[표 25] 춘천소재 박물관 .....	39
[표 26] 춘천소재 미술관 .....	40
[표 27] 춘천소재 공연장 .....	41

[표 28] 문화유산 총괄표 .....	42
[표 29] 춘천지역 축제·행사* 현황 .....	44
[표 30] 문화체육관광부 2020 예산 편성 .....	60
[표 31] 공연시설 수, 종사자 수, 매출액 현황 .....	63
[표 32] 공연시장 매출액 규모 .....	64
[표 33] 공연시설 및 공연단체 매출액 비율 .....	64
[표 34] 공연시설 총 수입 및 지출 .....	65
[표 35] 공연시설 재정자립도 및 항목별 수입 비중 .....	65
[표 36] 공연단체 총 수입 및 지출 .....	66
[표 37] 공연단체 재정자립도 및 항목별 수입 비중 .....	66
[표 38] 공연예술 장르별 소비현황 및 비율 .....	67
[표 39] 공연장 규모별 소비현황 비율 .....	68
[표 40] 공연장 규모별 소비현황 비율 .....	69
[표 41] 나홀로 관객 티켓 판매매수 및 나홀로 관객 소비현황 .....	70
[표 42] 1인 가구 소비 규모 및 1인 가구 평균 소비성향 .....	71
[표 43] 고령 친화 시장 규모 및 고령 친화 여가산업 규모 .....	72
[표 44] 콘텐츠산업 매출액, 수출액, 고용 전망 .....	73
[표 45] 이야기산업 수요 규모 및 일반 이야기산업 수요 규모 .....	73
[표 46] 여가생활에 대하여 불만족하는 이유 및 문화예술행사 관람률 변화 추이 .....	77
[표 47] 30/40대 문화 여가 소비여건 변화 .....	78
[표 48] 문화예술 공간이용 실태, 문화공간에서 문화행사 참여 의향, 문화예술행사 참석 횟수 .....	81
[표 49] 문화예술행사 선택 기준, 문화예술행사 보완이 필요한 부분, 문화예술행사 참여 시 어려운 점 .....	82
[표 50] 도시 이미지 전략 및 방안 .....	85
[표 51] 산업간 융합과 복합적 형태의 공간 창출 .....	87
[표 52] 기술별 주요 활용 사례 .....	101
[표 53] 분석 대상 국내 유관기관 .....	104
[표 54] 인천문화예술회관 일반현황 .....	104
[표 55] 2018 인천문화예술회관 주요 공연 현황 .....	106
[표 56] 2018 인천문화예술회관 전시실 기획 및 대관 현황 .....	106
[표 57] 2018년 인천문화예술회관 세입 결산 .....	107

[표 58] 2018년 인천문화예술회관 세출 결산 .....	108
[표 59] 광주문화예술회관 일반현황 .....	109
[표 60] 2018 광주문화예술회관 시설별 공연 현황 .....	111
[표 61] 2018년 광주문화예술회관 세입 결산 .....	112
[표 62] 2018년 광주문화예술회관 세출 결산 .....	113
[표 63] 2017 광주문화예술회관 감사결과 처분요구 목록 .....	113
[표 64] 국립아시아문화전당 일반현황 .....	116
[표 65] 국립아시아문화전당 주요사업 .....	117
[표 66] 국립아시아문화전당 조성사업 총 투자소요(2004~2023년) .....	119
[표 67] 2019년 국립아시아문화전당 예산운용계획(아특회계) .....	119
[표 68] 2016년~2018년도 준정부기관 경영실적 평가보고서(아시아문화원) .....	121
[표 69] 예술의전당 일반현황 .....	122
[표 70] 2018 예술의전당 주요 공연/전시/교육 프로그램 .....	125
[표 71] 2018 예술의전당 주요 시설 입장객 수 .....	126
[표 72] 2018년 예술의전당 결산-수입 및 지출 .....	127
[표 73] 예술의전당 경영실적 평가 결과 .....	128
[표 74] 경기도문화의전당 일반현황 .....	130
[표 75] 2018 경기도문화의전당 주요사업 .....	131
[표 76] 2018 경기도문화의전당 공연장별 가동률 .....	132
[표 77] 2018년 경기도문화의전당 운영성과표 부문별 정보 .....	132
[표 78] 2018년 경기도문화의전당 외부기관 감사결과, 조치요구사항 및 이행결과 .....	134
[표 79] 연도별 경기도문화의전당 고객만족도평가 .....	135
[표 80] 성남아트센터 일반현황 .....	136
[표 81] 2018년 성남아트센터 주요사업 .....	138
[표 82] 2018년 성남문화재단 손익계산서 .....	140
[표 83] 2018년도 성남문화재단 자체감사 주요 지적사항 .....	141
[표 84] 국내 국공립 유관기관분석 .....	143
[표 85] 연남장 일반현황 .....	145
[표 86] 문화역서울284 일반현황 .....	146
[표 87] 플랫폼창동61 일반현황 .....	147

[표 88] 다이브인 일반현황 .....	148
[표 89] 코스모40 일반현황 .....	148
[표 90] 김넷과 일반현황 .....	149
[표 91] 콘텐츠 누리터 대성로-122 일반현황 .....	150
[표 92] MoMA PS1 일반현황 .....	154
[표 93] MoMA PS1 재정자립도 .....	155
[표 94] MoMA PS1 수입 지출 분석 .....	155
[표 95] Barbican Center 일반현황 .....	156
[표 96] 바비칸센터 재정자립도 .....	157
[표 97] Barbican Center 수입 지출 분석 .....	157
[표 98] Guggenheim Museum 일반현황 .....	158
[표 99] Guggenheim Museum 재정자립도 .....	158
[표 100] Guggenheim Museum 수입 지출 분석 .....	159
[표 101] 해외 국공립 유관기관분석 .....	160
[표 102] 수요조사 개요 .....	165
[표 103] 시설별 프로그램 수요 .....	186
[표 104] 구체적인 직업 .....	189
[표 105] 활동장르 및 평균경력 .....	190
[표 106] 입주 후 창작활동 수요 .....	204
[표 107] 연도별 총 이용객 수 .....	252
[표 108] 공연시설 방문의향 .....	253
[표 109] 수요예측 종합 .....	254
[표 110] 대공연장 운영 계획(안) .....	256
[표 111] 블랙박스 공연장 운영 계획(안) .....	259
[표 112] 창작스튜디오 및 창작연구소 이미지(예시) .....	263
[표 113] 공간구성 .....	279
[표 114] 프로그램별 사용시설 .....	279
[표 115] 공간별 가동일 .....	280
[표 116] 인천문화예술회관 조직 및 주요업무 .....	294
[표 117] 광주문화예술회관 조직 및 주요업무 .....	295

[표 118] 국립아시아문화전당 조직 및 주요업무 .....	297
[표 119] 예술의전당 조직 현황 .....	299
[표 120] 경기아트센터 조직 현황 .....	300
[표 121] 성남문화재단 조직 현황 .....	303
[표 122] 센터 필요 직무 .....	308
[표 123] 인력구성계획 .....	309
[표 124] 수입산정 검토 항목 .....	310
[표 125] 문화시설 관람료 (제12조의 2, 별표3) .....	312
[표 126] 문화시설 관람료 감면 대상자(제12조의 2 관련) .....	312
[표 127] 춘천시 공유재산 관리 조례 대부분을 관련 .....	312
[표 128] 주차료 감면(제3조 관련) .....	313
[표 129] 2014~2018년 공연장 가동일수 .....	315
[표 130] 2014~2018년 기획제작률과 대관률 .....	316
[표 131] 2014~2018년 회당 관객수 .....	316
[표 132] 객석점유율 산정 .....	317
[표 133] 2019 춘천문화예술회관 기획공연 입장료 .....	317
[표 134] 춘천문화예술회관 대관료 세부내역 .....	317
[표 135] 축제극장 몸짓 대관료 세부내역 .....	318
[표 136] 부대시설 사용료 .....	318
[표 137] 강원도립 공연계획 .....	319
[표 138] 도립예술단 3개년 평균 객석점유율 .....	319
[표 139] 기획공연 수입 세부산출근거 .....	319
[표 140] 도립 예술단 공연수입 세부산출근거 .....	320
[표 141] 대관 수입 세부산출근거 .....	320
[표 142] 2014~2017년 전시장 운영현황 .....	321
[표 143] 전시장 사용료 사례 .....	321
[표 144] 프로그램별 수익 산정 .....	322
[표 145] 전시장 수입 세부산출근거 .....	323
[표 146] 인근지역 사례조사 .....	323
[표 147] 5개년 금리 .....	325

[표 148] 임대 수입 .....	325
[표 149] 창작스튜디오 유사사례 .....	326
[표 150] 스튜디오 사용료(사례) .....	327
[표 151] 스튜디오 입주 수입 세부산출근거 .....	328
[표 152] 주차요금 및 감면대상 .....	328
[표 153] 수입 총계 .....	329
[표 154] 소비자물가지수 .....	330
[표 155] 운영비 항목 및 선행연구의 운영비 산정근거 .....	331
[표 156] 항목별 운영비 산정 방법 및 근거 .....	332
[표 157] 인건비 내역 .....	332
[표 158] 세부공종별 시설유지관리비 비율 .....	333
[표 159] 시설유지관리비 비율 .....	334
[표 160] 시설유지관리비 내역 .....	334
[표 161] 유사사례 행정운영경비 .....	335
[표 162] 행정운영경비 내역 .....	335
[표 163] 관리비 합계 .....	336
[표 164] 2018년 전국 공연시설 공연 사업비 지출 .....	336
[표 165] 유사사례의 문화예술교육 기획 예산 분석 .....	337
[표 166] 스튜디오큐브 지원사업비 내역 .....	337
[표 167] 창작스튜디오 지원사업비 내역 .....	337
[표 168] 사업비 합계 .....	338
[표 169] 지출 총계 .....	339
[표 170] 수입·지출 총계 .....	340

# 그림 목차

<그림 1> 춘천시 읍면동 행정지도 .....	10
<그림 2> 연령별 변화 추이(2010~2017) .....	14
<그림 3> 영서지역권 주요 사업구상도 .....	22
<그림 4> 춘천시 2030 도시공간 구상도 .....	24
<그림 5> 춘천 5대시정 .....	28
<그림 6> 춘천 문화도시 조성방향 .....	33
<그림 7> 문화도시 거버넌스 .....	34
<그림 8> 캠페이지 역사 .....	35
<그림 9> 복합문화공간 조감도 .....	36
<그림 10> 인구 만명당 문화시설 수 .....	38
<그림 11> 춘천소재 문화예술단체 유형 .....	42
<그림 12> 문화유산 보유현황(2020) .....	42
<그림 13> 2017 춘천시 문화지수 .....	47
<그림 14> 여가생활 불만족 요인 변동추이 .....	48
<그림 15> 공연예술 성·연령별 장르별 소비현황(단위: %) .....	68
<그림 16> 문화예술행사 성·연령별 장르별 소비현황(단위: %) .....	69
<그림 17> 문화예술행사 성·연령별 장르별 소비현황(단위: %) .....	70
<그림 18> 문화예술 플랫폼 개념 .....	74
<그림 19> 소셜 분석 플랫폼을 통한 워라벨 언급량 분석 .....	78
<그림 20> 삶의 질을 중시하는 라이프스타일 관련 미디어 키워드 .....	79
<그림 21> 여가 정책 평가별 중요도 .....	82
<그림 22> 문화협치, 시민주도형 도시문화 거버넌스 .....	84
<그림 23> 도시재생과 문화예술사업 이해관계자 간 목표 .....	90
<그림 24> 2015년, 2018년의 예술인 실태조사 .....	91
<그림 25> 4차 산업혁명 시대의 변화 .....	95
<그림 26> 기술발전에 따른 생산과 소비구조 변화 .....	97

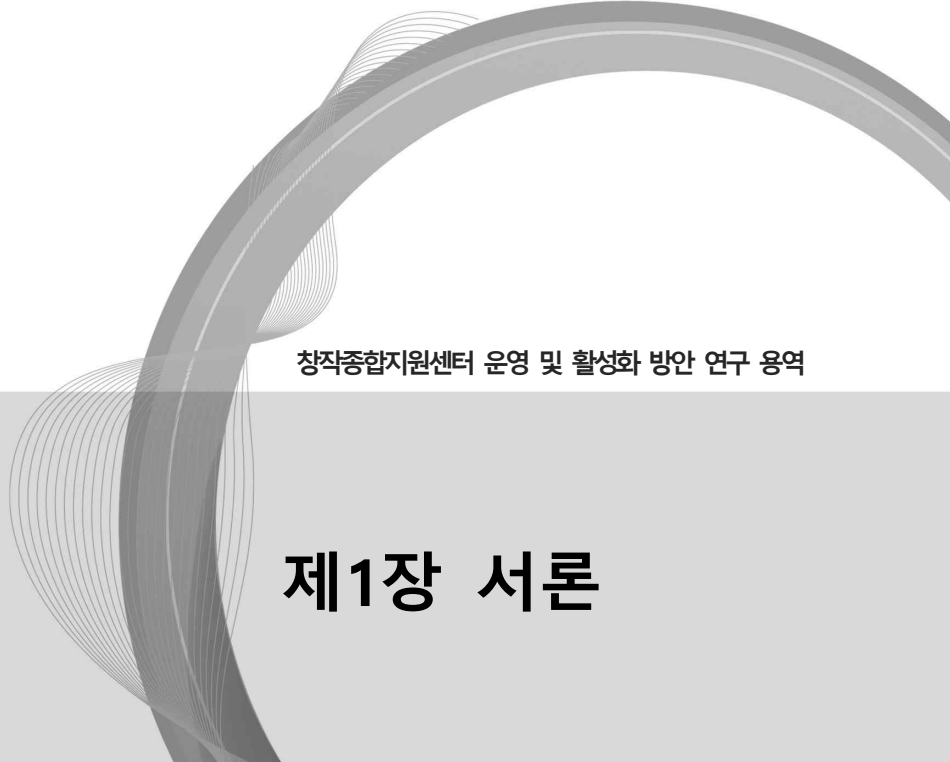
<그림 27> 2018년 예술의전당 예술사업부문 수입 및 지출 .....	128
<그림 28> 표본 특성 .....	165
<그림 29> 춘천시의 매력적인 요소 .....	168
<그림 30> 춘천 외 지역과 비교할 때, 문화예술 향유 시 부족한 점 .....	169
<그림 31> 춘천시 문화산업 경쟁력 .....	169
<그림 32> 춘천시 문화예술 발전을 위하여 가장 필요한 것 .....	170
<그림 33> 평균 여가활동 시간 .....	170
<그림 34> 주로 하는 여가활동 및 만족도 .....	171
<그림 35> 여가활동 만족도 및 여가활동 시 장애요인 .....	172
<그림 36> '19년 관람/참석 경험 있는 예술행사 .....	172
<그림 37> '19년 예술행사 관람/참석 횟수 및 만족도 .....	173
<그림 38> '19년 관람/참석한 예술행사의 주요 관람/참석 지역 .....	174
<그림 39> 예술행사 선택 시 중요하게 생각하는 요인 .....	174
<그림 40> 춘천시에서 운영하길 원하는 문화예술 프로그램 .....	175
<그림 41> '19년 1회이상 관람/참석 경험이 있는 문화활동 공간 .....	176
<그림 42> '19년 문화활동 공간 방문 횟수 및 만족도 .....	176
<그림 43> '19년 방문한 문화활동 공간에서 창작활동 관련 지식·정보를 획득하거나 창작과정을 경험하는 공간의 경험 여부 .....	177
<그림 44> '19년 문화활동 공간의 이용 목적 .....	178
<그림 45> 춘천시 내 문화활동 공간의 충분성 및 춘천시에 추가 조성이 필요한 문화시설 .....	178
<그림 46> '19년에 1회 이상 참여경험이 있는 문화예술 교육(중복응답) .....	179
<그림 47> '19년 문화활동 공간 방문 횟수 및 만족도 .....	180
<그림 48> 문화예술교육을 받은 기관 .....	180
<그림 49> 학교 교육 이외에 문화예술교육을 받고자 할 때의 어려움 .....	181
<그림 50> 문화예술교육에서 가장 보완되어야 할 사항 .....	181
<그림 51> 창작종합지원센터 건립에 대한 생각 및 반대하는 이유 .....	182
<그림 52> 창작종합지원센터 건립 시 우선 고려 사항 .....	182
<그림 53> 창작종합지원센터 건립 시 프로그램 선호도 .....	183
<그림 54> 창작종합지원센터 건립 시 방문 의향 .....	184
<그림 55> 창작종합지원센터 건립 시 1년 동안 예상 방문 횟수 .....	184



<그림 56> 적정 금액 수요 .....	185
<그림 57> 표본 특성 .....	189
<그림 58> 춘천시 매력 요인 .....	191
<그림 59> 춘천시 문화산업 경쟁력 .....	192
<그림 60> 문화예술활동 만족도 .....	193
<그림 61> 문화예술활동 만족도 .....	194
<그림 62> 문화예술 활동 시 어려운 점 .....	194
<그림 63> 작품활동 소요비용 비중 .....	195
<그림 64> 창작활동비(만원/달) .....	195
<그림 65> 현재 작업공간 .....	196
<그림 66> 이상적인 작업공간 .....	196
<그림 67> 연평균 창작활동 횟수 .....	197
<그림 68> 춘천시 문화적 여건과 환경 .....	197
<그림 69> 춘천시 예술창작 환경 .....	198
<그림 70> 춘천시 문화진흥을 위한 우선순위 .....	198
<그림 71> 춘천시 예술장르 평가 .....	199
<그림 72> 춘천시 예술진흥을 위한 우선순위 .....	200
<그림 73> 창작종합지원센터 건립 찬반 .....	200
<그림 74> 우선 고려사항 .....	201
<그림 75> 공연 의향 .....	201
<그림 76> 강사 및 작가로서 참여 수요 .....	202
<그림 77> 입주의향 및 이유 .....	202
<그림 78> 입주형태 수요 .....	203
<그림 79> 창작활동 지원 우선순위 .....	205
<그림 80> 창작공연 적정 관람료 .....	205
<그림 81> 운영주체 .....	206
<그림 82> 춘천시 인구 추세 .....	252
<그림 83> 대구시 문화예술 아카이브 .....	283
<그림 84> Team Lab의 디지털 아트 체험 모습 .....	284
<그림 85> 쿠퍼휴이트 뮤지엄 펜 .....	284

<그림 86> 직영과 위탁의 운영주체 비교 .....	290
<그림 87> 설립목적에 부합한 평가요소 식별 .....	292
<그림 88> 인천문화예술회관 조직도 .....	294
<그림 89> 광주문화예술회관 조직도 .....	295
<그림 90> 국립아시아문화전당 조직도 .....	296
<그림 91> 예술의전당 조직도 .....	298
<그림 92> 경기아트센터 조직도 .....	300
<그림 93> 성남문화재단 조직도 .....	303
<그림 94> 유사기관분석에 따른 문화예술시설 직무분류체계 .....	306
<그림 95> 춘천문화재단 조직도 .....	308
<그림 96> 창작지원센터 조직도 .....	309





창작종합지원센터 운영 및 활성화 방안 연구 용역

# 제1장 서론



## 제 1절 연구 배경 및 목적

### 1. 연구 배경

#### □ 문화를 통한 지역사회 부흥 계획 반영

- (정부) 문화비전 2030, 문화도시 사업 등 시민 중심의 문화예술 활동을 통한 지역 브랜드화 및 진흥 정책 추진 중
- (강원도) 강원비전 2040의 'Wonderful\_Stay 강원'실현을 위한 실천전략 2-3은 강원도 문화의 가치 창조
  - 캠페이지에 강원 복합문화커뮤니티센터-춘천 창작종합지원센터 연계 건립 방안 추진 타당성 검토 활동은 '지역 문화예술 인프라 확대', '창조 문화예술 인 양성' 등의 아젠다 실현을 위한 프로젝트로 구분
- (춘천시) '대한민국 문화특별시'는 시정 5대 방침 중 하나로, 10개의 관련사업 추진 중
  - 창작종합지원센터(문화예술복합공원) 건립의 경우 2019~2020의 장기 계획으로 약 10% 이행률을 나타냄

#### □ 문화예술인의 창작 활동을 위한 거점 구축

- (인프라 조성) 교향악단, 합창단, 미술·전시, 연극 및 몸짓, 인형극 등 다채로운 분야의 예술가가 연구-창작-시연 등의 활동 전 과정을 한 공간에서 수행할 수 있는 인프라와 이를 운영하기 위한 시스템 필요
  - 현재 운영 중인 예술공연시설은 공연 연출과 기획의 배경 등 창작과정에 대한 이해 없이 상연을 주목적으로 함
- (문화예술 플랫폼 조성) 문화예술 산업 활성화를 위해 예술가 네트워크 구축, 일자리 창출 등을 위한 플랫폼이 필요하며, 향후 국내외 거점으로 확대 가능

#### □ 시민의 문화예술 참여 욕구를 반영한 복합문화공간 조성

- (관람객 니즈 반영) 수익성과 관련된 문화예술 산업 분야 성장을 위해 창작 과정에서 관람객의 니즈 반영은 필수적

- (시민 참여 욕구 반영) 관람객들의 공연 창작 및 공연 참여 욕구 해소
  - 시민의 문화예술 기회 확대가 다방면으로 요구되고, 문화예술 참여욕구가 증대되고 있으나, 이를 해소하기 위한 조사와 연구가 전무
- (복합 여가공간 조성) 문화·예술뿐만 아니라 체험, 휴식, 생태 등 삶의 질과 연관된 복합 여가활동 공간 조성으로 유입객 확보

#### □ 법정 문화도시 최종 지정을 위한 기반 구축

- (19년 문체부 공모사업 예비도시 선정) 문화체육관광부의 2차 문화도시 지정 공모사업에서 9개 지자체와 함께 예비도시로 선정되어 2020년 한 해 동안 예비사업 추진 필요
- (경쟁우위 요소 확보) ‘법정 문화도시’ 최종 지정을 위해 기존 문화특화지역 조성사업과 연계하여 타 지자체 대비 경쟁우위 요인 구축
  - 문화도시 지정 심의 평가항목은 문화도시 추진 준비상태, 기반확보, 사업효과로 구성
  - 창작종합지원센터 건립은 지역주민 문화활동 참여 확대, 문화전문인력 활동 및 정주 환경 조성, 특화 문화브랜드 생성 및 관리 능력 등에 관한 기반확보에 해당
  - 법정 문화도시 최종 선정 시 '21년부터 5년간 국비 포함 최대 200억 원의 행정적·재정적 지원

## 2. 연구 목적

- 이용자 중심의 문화예술 인프라인 창작종합지원센터 운영 및 활성화 방안 도출로 지역 문화·예술 브랜드를 보유한 문화특별시 춘천 구현
  - (창작종합지원센터 운영안 마련) 춘천을 문화예술의 중심 도시로 육성하기 위한 창작종합지원센터 건립의 구체적인 단계별 운영안 마련
  - (조직 및 직무 설계) 객관적인 유사사례와 근거에 기반하여 운영조직과 운영인력 연구 결과를 종합하여 실효성을 담보할 수 있는 조직과 직무 설계

- (운영방향 설계) 공연예술의 창작부터 상연까지 총망라한 예술문화시설 역할에 대한 실 수요자의 기대를 충족시킬 수 있는 최적의 운영방안 설계
- (프로그램 구축) 특색 있는 복합 문화시설로서 성공적으로 정착할 수 있는 콘텐츠와 프로그램들의 종합적 구상 및 배치

## 제 2절 연구 내용 및 추진 프레임워크

### 1. 연구 내용 및 범위

#### □ 연구 범위

- (시간) 2020 ~ 2025년 장기 비전 제시
- (공간) 춘천시 근화동 일원 캠프페이지 내

#### □ (연구 내용) 창작종합지원센터 운영 및 활용방안 수립

- 현황조사, 시민 수요·설문조사 및 전문가 인터뷰, 사례분석 등을 통해 춘천시가 보유한 강·약점과 니즈를 파악하여 실질적이고 구체적인 추진방안 및 발전계획 마련

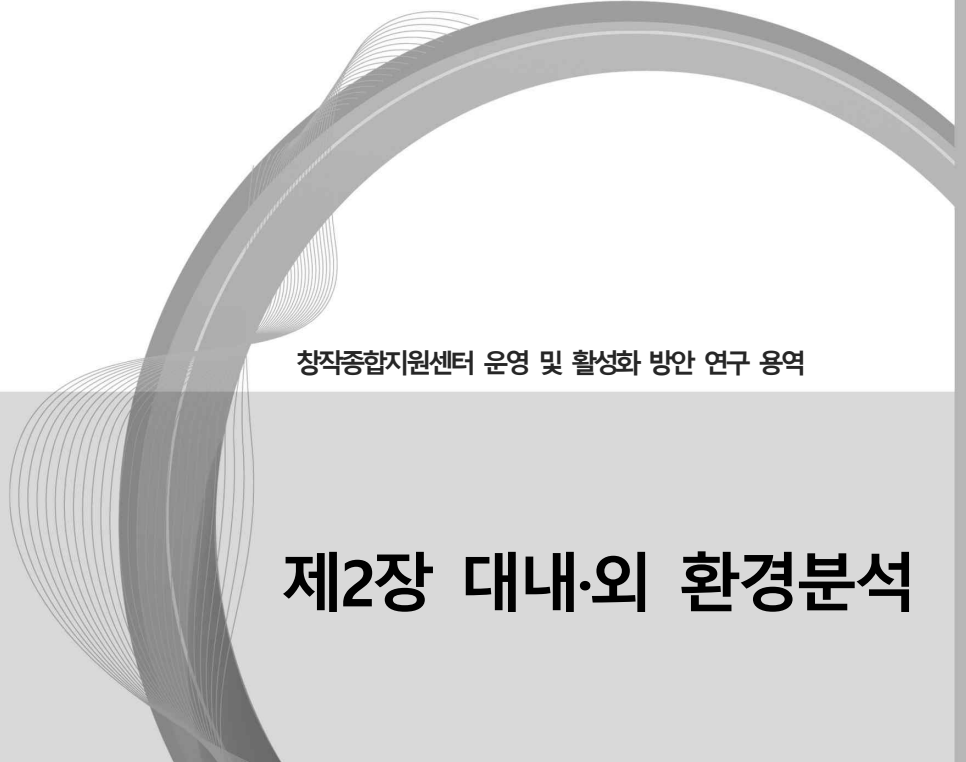
대내·외 환경분석		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 기초 현황조사 및 개발여건 등 분석                             <ul style="list-style-type: none"> <li>➢ 대상지 주변 자연·인문환경등의 기초조사</li> <li>➢ 주변 시설 및 개발계획과 등 공간적 여건분석</li> </ul> </li> <li>• 시민 설문/수요조사 및 전문가 인터뷰</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 문화예술산업 상위계획 및 정책 동향 파악                             <ul style="list-style-type: none"> <li>➢ 문화체육관광부 상위계획 및 정책</li> <li>➢ 강원도 중장기계획, 문화예술관련 정책</li> <li>➢ 춘천시 문화예술 육성 정책, 지역개발계획 등</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 창작종합지원센터 운영을 위한 기반조사                             <ul style="list-style-type: none"> <li>➢ 복합문화시설 관리·운영에 필요한 제도 및 규정</li> <li>➢ 국내·외 유사 복합문화센터 사례분석(운영실태, 이용률, 장단점, 건립규모, 자원, 시설배치 등)</li> </ul> </li> </ul>
<div style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; width: 30px; height: 30px; display: flex; align-items: center; justify-content: center; margin: 0 auto;">                     종합 분석                 </div>		
운영계획		활성화 방안
<b>운영주체별 비교 및 자원조달계획 수립</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 시설 유지보수, 장비운영, 경상비용 등 전반적인 운영비용 산정</li> <li>• 직영과 민간위탁에 의한 주체별 운영비용 경제성 비교                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- (직영) 운영 조직 및 인원 구성, 부서별 역할 및 직무, 연간 소요예산</li> <li>- (위탁) 업체 후보 선정 및 컨택, 위탁 방식 등</li> </ul> </li> <li>• 운영비용 자원조달 방안 검토 및 계획 수립</li> </ul>	<b>운영관리기준(안) 제시 및 조직 구성(안) 수립</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 공연수요 및 대관수요 예측 및 사례조사 결과를 바탕으로 한 적정 임대료, 대관료, 입장료 등 산정</li> <li>• 커뮤니티 센터 등 기타시설의 수요예측 및 사례조사 결과를 바탕으로 수입 산정</li> <li>• 효율적 징수방안 제시</li> </ul>	<b>중장기 로드맵 제시</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 단계별 발전계획 수립 및 세부 추진방안 제시</li> <li>- SWOT 분석을 통한 종합여건분석 및 전략도출</li> <li>- 시민참여 프로그램 연구 및 홍보방안 제시</li> <li>- 주변 지역 활성화 및 연계방안 모색</li> <li>- 문화예술 관광명소화 추진방안</li> </ul>
운영 프로그램 개발		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 시설별 세부 운영 프로그램 계획</li> <li>• 관련 사업 연계·발굴을 통한 활성화 방안 제시</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 지역 발전을 위한 협력 프로그램 개발</li> <li>• 시민 네트워크 행사, 교육 등 예술문화 확산 프로그램</li> </ul>	



## 2. 프레임워크

- 대내·외 환경분석을 기반으로 문화예술도시 춘천에 걸맞는 창작종합지원센터의 운영계획과 중장기 로드맵을 구축하고 이를 건립 타당성 확보의 기초자료로 활용





창작종합지원센터 운영 및 활성화 방안 연구 용역

## 제2장 대내·외 환경분석



## 제 1절 춘천시 여건 분석

### 1. 기초현황 분석

#### [ 시사점 ]

##### ❖ 춘천은 관광객 유도 용이한 지리적·환경적 요건을 보유

- ☞ 서울·수도권과 강원도를 잇는 중추적 도시이며, ITX와 고속도로 등의 육상교통망을 통해 수도권뿐만 아니라 광역도시와의 접근성 우수
- ☞ 우수한 수변경관(소양강, 북한강, 댐 등)과 산림경관(분지형 도시) 보유

##### ❖ 춘천시를 중심으로 한 문화예술 사업은 도 단위 파급효과 도출 가능

- ☞ 춘천은 강원도의 행정·문화·교육의 수부도시

##### ❖ 인문환경 측면의 약점요인 극복 방안 마련 필요

- ☞ (인구) 총 인구수는 증가하나 변동 폭이 적고 저출산·고령화가 진행 중
- ☞ (산업) GRDP 규모 및 성장률이 전국 평균 이하
- ☞ (재정) 재정자립도 향상을 위한 재정책보방안 마련 필요
- ☞ (도시) 인구의 75% 이상이 시내에 거주하여 지역 불균형 발생

#### [ 주요 키워드 ]

##### ❖ 강원도 중추도시, 접근성 우수, 호반도시, 관광자원 풍부, 저출산 고령화, 고부가가치 산업 필요, 재정책보, 지역 불균형

### 1.1. 지리적 여건

#### 가. 위치 및 면적

□ 총 면적 1,163.38㎢의 서울·경기와 강원도를 연결하는 영서지역 거점도시

- (위치) 국토 전체로는 중앙부에 위치, 서울·경기 접근성이 우수하며 하고 주변지역의 생활 중심지 역할
  - 서울기점 동북방향으로 약 70㎞지점(직선거리), 원주기점 서북방향으로 약 60㎞지점에 위치
  - 인제군(동쪽), 가평군(서쪽), 홍천군(남쪽), 화천군(북쪽) 강원도 4개 지역에 둘러싸여 있음

- (면적) 전 국토 면적의 1.1%, 강원도 면적의 6.7%의 비중을 가짐
  - 전 국토 면적 100,188.08km<sup>2</sup>, 강원도 면적 16,874.32km<sup>2</sup>, 춘천시 면적 1,116.83km<sup>2</sup>
  - 춘천시의 동서단 거리는 47km 55.5m, 남북단 거리는 53km 12.03m

나. 행정구역

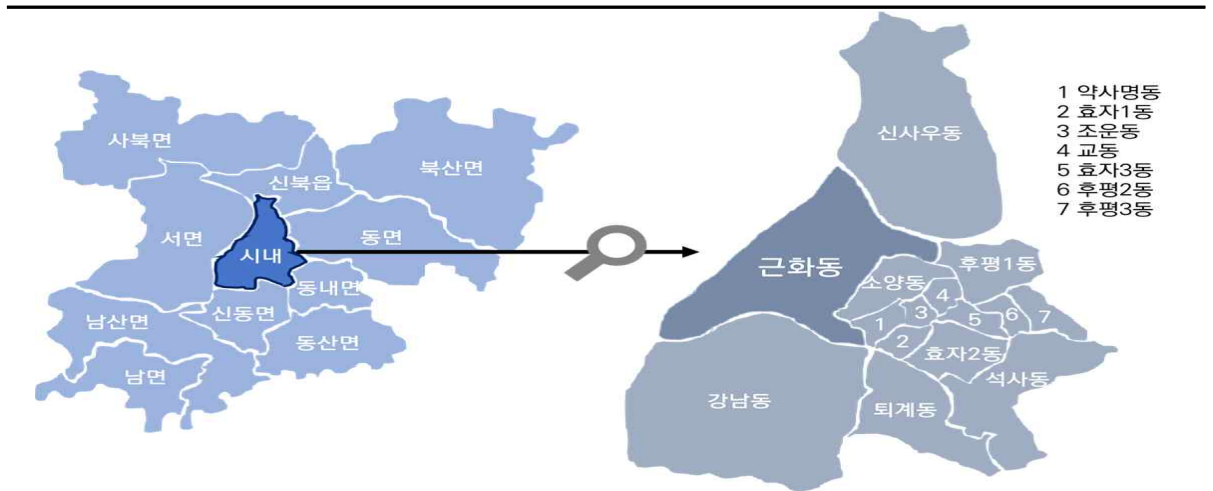
- 15동 1읍 9면으로 구분되고 집적지인 시내동은 52.66km<sup>2</sup>로 춘천시 면적의 4.7% 수준
  - 15개 동은 신사우동, 근화동, 소양동, 약사명동, 조운동, 교통, 효자1동, 효자2동, 효자3동, 후평1동, 후평2동, 후평 3동, 강남동, 퇴계동, 석사동으로, 집적지인 시내로 구분
  - 1개 읍은 신북읍, 9개 면은 남면, 남사면, 동내면, 동산면, 북산면, 사북면, 서면, 신동면이 해당하며, 203개의 리와 3,712의 반으로 구분

[표 1] 읍면동별 면적

(단위 : km<sup>2</sup>, %)

읍면별	신북읍	동면	동산면	신동면	동내면	남면	남산면	서면	사북면	북산면	소양동	교통	조운동
면적	57.19	134.27	80.81	48.16	36.56	73.20	124.05	141.51	152.44	214.96	1.26	0.50	0.32
구성비	5.12	12.03	7.24	4.31	3.27	6.56	11.11	12.68	13.65	19.26	0.11	0.04	0.03
읍면별	약사명동	근화동	후평1동	후평2동	후평3동	효자1동	효자2동	효자3동	석사동	퇴계동	강남동	신사우동	계
면적	0.53	9.58	1.92	0.69	1.25	0.67	1.20	0.90	3.88	4.19	14.72	11.62	<b>1,116.38</b>
구성비	0.05	0.86	0.17	0.06	0.11	0.06	0.11	0.08	0.35	0.38	1.32	1.04	<b>100</b>

출처: 2018 춘천통계연보, 춘천시통계



<그림 1> 춘천시 읍면동 행정지도

- 강원도 도청소재지로 원주, 강릉 등 강원권역의 행정·문화·교육의 중심지 역할 수행
  - 주변지역인 화천군, 양구군, 인제군, 홍천군, 경기도 가평군 등의 생활 중심지 형성

#### 다. 자연환경

- (지형 및 지세) 내륙에 형성된 국내의 대표적인 분지지형 중 하나로 전면적의 75.9%가 산악지대에 속함
  - 춘천분지의 구심점인 봉의산을 중심으로 동쪽에 대룡산(899m)과 가리산(1,051m), 서쪽에 삼악산(654m)과 북배산(867m), 남쪽에 금병산(652m)과 팔봉산(302m), 북쪽에 오봉산(779m)과 용화산(878m) 등으로 둘러싸여 있음
  - 도심지역의 경우 표고 70m~100m에 시가지를 형성 중이며, 전체 행정구역 중 개발행위 기준표고 180m 미만 지역이 28.9%(322.2km<sup>2</sup>), 개발행위 기준경사 25° 미만 지역이 51.2%(571.4km<sup>2</sup>)을 차지
- (수계) 소양강과 북한강의 합류점이며 국내 관내에서 최다 댐 및 최대 내수면 면적(90km<sup>2</sup>) 보유 기록
  - 북동쪽 소양강과 북서쪽 북한강이 흘러 분지에서 합류하여 남서류하다가 홍천구과의 경계선을 따라 서류하는 홍천강과 합류
  - 소양강댐, 춘천댐, 의암댐 총 3개의 댐이 건설되면서 생긴 인공호수(소양호, 의암호, 춘천호)가 발달
- (기상) 산악기후와 대륙성 기후의 특성이 복합적으로 나타나며 북온대에 속해 사계절이 뚜렷함
  - 여름은 고온다습, 겨울은 한랭건조하며 지역 내 다수의 댐으로 인해 안개일수 증가, 일조량 감소, 최저기온 상승 등 일부 기후 환경의 변화 발생
  - 2008년부터 2017년 10년간 평균기온 11.5℃, 연평균강수량 1,354.3mm, 풍속 1.2m/s로 나타남
    - 가장 더운 달인 8월과 가장 추운 달인 1월의 월평균기온은 각각 25.3℃와 -

5℃ 로 연교차는 30.2℃

- 강수량이 가장 많은 여름철(6~8월) 평균강수량은 872.1mm
- 월별 평균풍속은 4월에 1.5m/s로 가장 높고 1월에 0.9m/s로 가장 낮음

## 1.2. 인문환경

### 가. 인구

- 춘천시의 인구는 2006년부터 현재까지 꾸준히 증가 추세를 보이거나 변동 폭이 작음
  - 2006년부터 2017년까지 춘천시의 연평균 인구증가율은 강원도의 0.28%보다 높은 0.81%로 집계
  - 강원도 소재 7개 시 중 증가 추세를 나타낸 지역은 2곳(춘천, 원주)이며 5개 지역(강릉, 동해, 태백, 속초, 삼척)은 인구가 감소

[표 2] 강원도 시·군별 인구변화(2006~2017)

(단위 : 명, %)

구분	2006	2017	연평균 증가율
강원도	1,515,672	1,567,091	0.28
<b>춘천시</b>	<b>258,068</b>	<b>284,192</b>	<b>0.81</b>
원주시	296,251	344,614	1.27
강릉시	223,499	215,856	-0.29
동해시	97,935	93,657	-0.37
태백시	51,770	46,142	-0.95
속초시	86,684	83,213	-0.34
삼척시	72,187	69,339	-0.33
홍천군	70,651	71,285	0.07
횡성군	43,485	46,912	0.63
영월군	40,775	40,327	-0.09
평창군	44,595	43,592	-0.19
정선군	43,432	38,429	-1.01
철원군	48,260	47,921	-0.06
화천군	23,457	26,252	0.94
양구군	21,446	24,098	0.98
인제군	32,619	32,901	0.07
고성군	31,641	30,871	-0.21
양양군	28,917	27,490	-0.42

출처: 강원통계정보

- 2020년 2월 기준 123,648세대, 285,992명이 거주하고 있는 것으로 집계
  - 인구가 매년 증가하고 있으나 그 폭이 작으며 평균 증가율은 0.82% 수준
  - 세대 수 역시 매년 증가하고 그 폭인 인구증가율보다 크기 때문에 세대당 인구수는 점차 감소하여 2018년에는 2.37명으로 집계

[표 3] 강원도 시·군별 인구변화(2006~2017)

연도	세대 (세대)	인구 (명)	증가율 (명)	세대당인구(명/세대)
2006	96,802	258,068	0.63	2.67
2007	98,900	260,439	0.92	2.63
2008	101,758	264,557	1.58	2.60
2009	104,022	267,514	1.12	2.57
2010	108,140	272,739	1.95	2.52
2011	110,075	275,655	1.07	2.50
2012	110,596	276,131	0.17	2.50
2013	111,313	277,353	0.44	2.49
2014	113,095	278,840	0.54	2.47
2015	115,044	281,005	0.78	2.44
2016	117,014	283,951	1.05	2.43
2017	118,450	284,192	0.08	2.40
2018	120,190	285,002	0.29	2.37

출처: 춘천시통계

- 총인구 중 외국인 비중은 약 1.5%이며 남녀 비중은 비슷하고, 저출산·고령화 현상이 심화 중
  - 2015년부터 2018년까지 외국인 비중은 매년 상승하는 추세를 나타냄

[표 4] 춘천시 내·외국인 추이(2015~2019)

(단위 : 명, %)

연도	2012년	2013년	2014년	2015년	2016년	2017년	2018년
외국인 수	2,767	2,898	3,049	3,008	3,244	3,678	4,362
(비중, %)	(1.00)	(1.04)	(1.09)	(1.07)	(1.14)	(1.29)	(1.53)
내국인 수	273,364	274,455	275,791	277,997	280,707	280,514	280,640
(비중, %)	(99.00)	(98.96)	(98.91)	(98.93)	(98.86)	(98.71)	(98.47)

출처: 춘천시통계

- 춘천시의 경우 기준 남녀 구성 중 여자의 비중이 조금 더 높은 것으로 나타나며 연도별 변화가 미비함



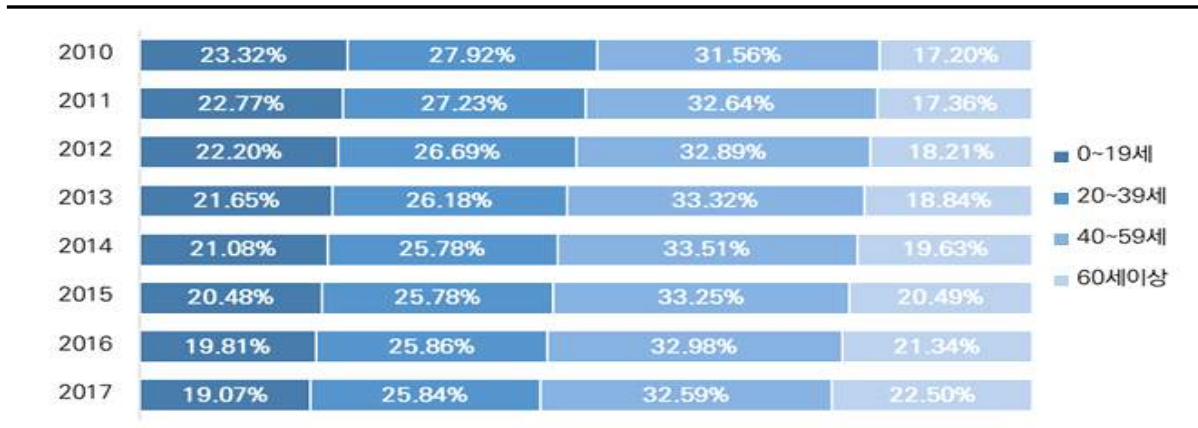
[표 5] 춘천시민 성비(2015~2019)

(단위 : 명, %)

연도	2012년	2013년	2014년	2015년	2016년	2017년	2018년
남자 (비중, %)	136,042 (49.27)	136,627 (49.26)	137,314 (49.24)	138,248 (49.20)	139,683 (49.19)	139,917 (49.23)	140,527 (49.31)
여자 (비중, %)	140,089 (50.73)	140,726 (50.74)	141,526 (50.76)	142,757 (50.80)	144,268 (50.81)	144,275 (50.77)	144,475 (50.69)

출처: 춘천시통계

- 2017년 연령별 인구구조를 분석해보면, 유년인구(14세 이하)가 13.0%, 경제활동인구(15~64세)가 71.4%이며, 65세 이상의 노령인구 비율이 15.7%를 차지하고 있음
- 2010년부터 2017년까지 60세 이상의 노령인구는 17.2%에서 22.5%로 5.3% 증가하였으나, 19세 이하의 인구는 23.32%에서 19.07%로 4.25% 감소



<그림 2> 연령별 변화 추이(2010~2017)

- 2018년 기준, 춘천시 총 인구 중 77.8%가 시내에 거주
  - 가장 인구수가 많은 곳은 퇴계동(15.8%), 다음으로 석사동(13.5%), 신사우동(7.4%), 후평3동(6.5%), 강남동(6.4%) 순으로 나타남
  - 인구가 가장 적은 지역(북산면, 0.4%)와 가장 많은 지역(퇴계동, 15.8%)간의 격차는 15.4%로 지역간 인구격차가 심하며, 이는 시 외곽이나 구도심 지역 신규택지를 중심으로 대규모 아파트 단지가 조성된 것에 기인함

[표 6] 읍면동별 인구(2018)

(단위 : 명)

읍면별	신북읍	동면	동산면	신동면	동내면	남면	남산면	서면	사북면	북산면	소양동	교동	조운동
인구수	7,949	19,956	1,526	2,577	17,781	1,121	3,663	4,039	2,645	989	10,534	3,794	3,201
읍면별	약사 명동	근화동	후평1동	후평2동	후평3동	효자1동	효자2동	효자3동	석사동	퇴계동	강남동	신사 우동	계
인구수	2,742	9,142	12,580	15,651	18,198	5,030	11,927	4,905	37,841	44,283	17,821	20,745	280,640

출처: 춘천시통계

## 나. 교통

### □ 고속도로 개통과 철도노선 신설로 수도권과 광역도시와의 접근성 향상

- (서울) 서울춘천고속도로와 경춘선을 통해 소요시간이 1시간 이내로 단축
  - 서울춘천고속도로(2009년), 복선전철(2010년) 및 ITX(2012년)이 차례로 개통되며 서울, 홍천, 가평과의 접근성이 크게 향상
  - 2017년에는 서울양양고속도로가 개통되면서 국토의 최북단 동서고속도로 축 완성
  - 국도 46번인 경춘국도가 동서축, 국도 5번인 춘원국도 및 국도 56번이 각각 남북축을 형성

[표 7] 춘천시 도로교통망 접근체계

구분	접근체계
고속도로	서울-서울춘천고속도로-춘천
	부산-중앙고속도로-춘천
	춘천-서울양양고속도로-양양
국도	가평-춘천(46번)-양구
	화천-춘천(56번)/춘천(5번)-홍천
지방도	양구-춘천(403번)-홍천
	화천-춘천(403번)-서울
	홍천-춘천(70번)/춘천(86번)-서울
복선전철	서울(상봉)-춘천
ITX	서울(용산)-춘천

출처: 춘천시, 호수문화관광권 광역 관광개발 연계협력사업

- (광역권) 중앙고속도로와 경부고속도로를 이용하여 광역접근성 확보
  - 출발 지역에 따라 호남고속도로, 통영대전중부고속도로, 경부고속도로를 지나 최종적으로 중앙고속도로를 통해 홍천과 춘천을 종점으로 접근

[표 8] 춘천시 광역 접근체계

구분	접근체계	소요시간
충청·호남권	호남고속도로-통영대전중부고속도로-중앙고속도로-홍천	대전권 약 3시간 광주권 약 4시간
영남·부산권	부산대전고속도로-경부고속도로-중앙고속도로-홍천	부산권 약 5시간
영남·내륙권	경부고속도로-중앙고속도로-홍천	대구권 약 3시간

출처: 춘천시, 호수문화관광권 광역 관광개발 연계협력사업

- 향후 경기도 남양주와 춘천을 잇는 제2 경춘국도(2021 착공예정)와 동서고속화철도(2026 개통예정) 구축으로 수도권 접근성 향상 기대
  - 제2경춘국도(33.7km) 건설 사업이 KDI 적정성 검토를 통과하여 1조 845억원의 사업비 책정
  - 동서고속화철도는 춘천과 속초를 잇는 93.74km의 단선전철로, 총 사업비는 2조 3188억원이며 2021년부터 공사 착수 예정

#### 다. 산업

- (사업체수 및 종사자수) 2017년 기준 사업체는 22,358업체이며 종사자수는 107,512명으로 조사됨
  - 2012년부터 2017년까지 사업체 수 연평균증가율은 11.71%, 종사자수 연평균증가율은 16.40%

[표 9] 춘천시 사업체수 및 종사자수 추이(2012-2017)

연도	사업체		종사자			
	수(개소)	증가율(%)	총계(명)	증가율(%)	남성(명)	여성(명)
2012	20,014	1.96%	92,368	1.95%	50,453	41,915
2013	20,632	3.09%	97,801	7.95%	52,817	44,984
2014	21,169	2.60%	101,443	11.97%	54,678	46,765
2015	21,256	0.41%	105,266	16.19%	56,485	48,781
2016	21,690	2.04%	106,028	17.03%	55,718	50,310
2017	22,358	3.08%	107,512	18.67%	55,829	51,683

출처: 춘천시통계연보(2018)

- (산업별 사업체 현황) 숙박 및 음식점 사업체(5,494개, 24.57%) 및 종사자 수(15,006명, 13.96%)의 비중이 가장 높게 측정
  - 문화예술과 관련된 '출판, 영상, 방송통신 및 정보서비스업'은 사업체 수 대비 종사자수가 많으며, '예술, 스포츠 및 여가관련 서비스업'은 사업체 수 대비 종사자수가 적은 것 특징을 보임

- (출판, 영상, 방송통신 및 정보서비스업) 사업체 수는 222개(0.99%, 14위), 종사자 수는 3,427명(3.19%, 13위)로 집계
- (예술, 스포츠 및 여가관련 서비스업) 사업체 수는 850개(3.80%, 9위)로 집계 되었으며 종사자 수는 3,753명(3.49%, 11위)로 집계

[표 10] 산업별 사업체 현황

구분	사업체		종사자	
	수(개소)	구성비(%)	수(명)	구성비(%)
합계	22,358	100%	107,512	100%
1차	소계	26	487	0.45%
	농업·임업 및 어업	26	487	0.45%
2차	소계	2,123	15,828	14.72%
	광업	5	194	0.18%
	제조업	1,195	7,121	6.62%
	전기·가스·증기 및 수도사업	11	662	0.62%
	하수·폐기물 처리, 원료재생 및 환경복원업	51	505	0.47%
	건설업	861	7,346	6.83%
3차	소계	20,209	91,197	84.82%
	도매 및 소매업	4,964	13,914	12.94%
	운수업	1,947	5,108	4.75%
	숙박 및 음식점업	5,494	15,006	13.96%
	출판, 영상, 방송통신 및 정보서비스업	222	3,427	3.19%
	금융 및 보험업	277	3,894	3.62%
	부동산업 및 임대업	646	2,753	2.56%
	전문, 과학 및 기술서비스업	585	3,657	3.40%
	사업시설관리 및 사업지원 서비스업	365	3,403	3.17%
	공공행정, 국방 및 사회보장 행정	90	6,551	6.09%
	교육 서비스업	1,151	11,783	10.96%
	보건업 및 사회복지 서비스업	885	12,157	11.31%
	예술, 스포츠 및 여가관련 서비스업	850	3,753	3.49%
	협회 및 단체, 수리 및 기타 개인서비스업	2,733	5,791	5.39%

출처: 춘천시통계연보(2018)

□ 춘천시는 2016년 기준 강원도 지역내총생산(GRDP)의 15.54% 비중을 차지하고 있으며 광업과 제조업의 성장률이 매우 높은 추세를 나타냄

○ 2017년 강원도 지역내총생산은 45조 5120억원으로 전국대비 2.47%를 차지하였고, 실질성장률은 4.1%로 전국 평균보다 높음 수치를 기록

- 전국 평균 대비 1인당 GRDP와 1인당 지역총소득은 각각 85.04%와 80.69% 수준

[표 11] 시도별 소득(2017)

지역	지역내총생산			1인당 지역내총생산 (천원)	1인당 지역총소득 (천원)
	GRDP(10억원)	전국대비 비중(%)	실질성장률(%)		
전국	1,840,349	100	3.1	(평균) 33,754	(평균) 31,816
서울	404,080	21.96	2.3	33,657	33,659
부산	87,836	4.77	1.6	38,062	43,655
대구	54,833	2.98	1.7	24,293	27,199
인천	88,547	4.81	4.3	20,605	24,680
광주	37,744	2.05	1.3	28,757	28,928
대전	40,537	2.20	0.8	23,565	26,375
울산	75,750	4.12	-0.7	24,361	27,826
세종	10,632	0.58	4.2	64,410	50,328
경기	451,426	24.53	6.6	32,347	33,868
강원	45,512	2.47	4.1	28,703	25,671
충북	65,312	3.55	6.1	38,034	30,926
충남	115,558	6.28	5.4	51,491	39,913
전북	49,348	2.68	1.9	26,569	24,550
전남	73,732	4.01	1.3	39,658	32,879
경북	110,028	5.98	-1.2	38,406	32,177
경남	109,492	5.95	-0.7	32,479	29,018
제주	19,981	1.09	8.0	28,420	29,218

출처: e-나라지표, KOSIS 지역소득

참고: 2018년 가격기준

○ 춘천시의 2016년 기준 GRDP 현황은 6조 4,850억원 수준이며, 강원도 전체의 15.54%의 비중을 차지하고 있고 이는 원주시(7조 9,450억원, 19.04%)에 이어 두 번째로 높은 순위에 해당

[표 12] 춘천시 지역내총생산 변화추이

구분	2012년	2013년	2014년	2015년	2016년	CAGR (%)
강원도	33,853	35,357	37,170	39,566	41,738	5.37
춘천시	5,267 (15.56%)	5,445 (15.40%)	5,658 (15.22%)	5,995 (15.15%)	6,485 (15.54%)	5.34

출처: 강원통계정보

참고: 2016년 시장가격 기준

- 춘천시 경제활동별 GRDP는 대부분 증가 추세를 보임
  - (성장률) 농림어업(-3.84%) 분야는 유일하게 마이너스 성장률을 보였고, 가장 큰 폭으로 성장한 산업은 광업(87.13%)과 제조업(59.21%)으로 나타남
  - (연평균증가율) 성장률과 동일한 추세를 나타냄
  - (생산액 규모) 지역내총생산액이 큰 산업은 '공공행정, 국방 및 사회보장행정', '교육서비스업', '건설업', '부동산 및 임대업'보건 및 사회복지사업' 순으로 나타남

[표 13] 경제활동별 지역내총생산

(단위 : 백만원)

구분	2012년	2013년	2014년	2015년	2016년	CAGR(%)
지역내총생산 (시장가격)	5,266,660	5,445,167	5,659,518	5,994,978	6,484,502	5.34%
총부가가치 (기초가격)	4,866,543	5,021,969	5,270,540	5,588,097	6,022,592	5.47%
농림어업	135,849	123,821	142,494	136,089	130,631	-0.97%
광업	33,265	36,061	38,527	67,824	62,249	16.96%
제조업	231,744	221,324	285,390	286,568	368,955	12.33%
전기,가스, 증기 및 수도사업	171,783	186,616	218,015	221,926	239,135	8.62%
건설업	351,731	299,732	283,900	273,861	507,368	9.59%
도매 및 소매업	320,751	325,392	325,613	323,054	331,428	0.82%
운수업	203,380	245,230	270,925	301,135	297,781	10.00%
숙박 및 음식점업	186,659	193,314	207,020	218,165	223,822	4.64%

(단위 : 백만원)

구분	2012년	2013년	2014년	2015년	2016년	CAGR(%)
정보 및 통신업	173,065	181,646	188,514	213,948	217,808	5.92%
금융 및 보험업	260,891	265,988	274,199	270,939	263,747	0.27%
부동산 및 임대업	405,175	423,546	442,866	459,958	454,874	2.93%
사업서비스업	221,621	235,528	244,232	277,029	288,227	6.79%
공공행정, 국방 및 사회보장행정	942,481	1,010,281	1,031,322	1,156,996	1,190,852	6.02%
교육서비스업	660,579	679,237	692,339	713,583	730,569	2.55%
보건 및 사회 복지사업	316,507	328,769	341,263	366,837	398,338	5.92%
문화 및 기타 서비스업	251,061	265,484	283,919	300,186	316,809	5.99%
순생산물세	400,117	423,198	388,978	406,881	461,910	3.66%

출처 : KOSIS 강원도 경제활동별 지역내총생산

## 라. 도시기능

□ (재정) 인구·재정규모가 유사한 시와 비교할 경우 재정운영이 우수한 편이지만 전국 평균 대비 자립도가 매우 낮아 재정책보방안 마련 시급

○ (예산결산 현황) 2018년 말 기준 춘천시 총 예산액은 1조 5,413억원(일반회계 75.08%, 특별회계 24.92%)이며, 2013년부터 5년간 7.5% 증가

- 일반회계는 연평균 7.86%, 특별회계는 연평균 6.48% 증가

[표 14] 예산결산 총괄

(단위 : 백만원)

구분	2013년	2014년	2015년	2016년	2017년	2018년	
예산 현액	계	1,073,393	1,023,593	1,068,816	1,134,204	1,304,450	1,541,348
	일반	792,839	787,598	822,503	893,150	986,748	1,157,273
	특별	280,554	235,995	246,313	241,054	317,702	384,074
세입	계	1,072,398	1,027,136	1,062,097	1,149,177	1,317,353	1,415,892
	일반	795,598	795,400	822,653	907,071	1,000,057	1,081,973
	특별	276,800	231,736	239,444	242,106	317,296	333,919
세출	계	895,685	862,192	908,147	974,885	1,062,057	1,141,859

	일반	688,452	689,832	724,519	783,323	870,207	927,941
	특별	207,233	172,360	183,628	191,562	191,850	216,918
	계	176,713	164,944	153,949	66,533	125,476	274,033
잉여	일반	107,146	105,568	98,133	46,323	50,834	154,032
	특별	69,567	59,376	55,816	20,210	74,642	117,001

출처: KOSIS, 춘천시 홈페이지

- (재정자립도) 2019년 춘천시의 재정자립도는 26.9%로 전국평균의 절반, 강원도 평균과 유사한 수준으로 나타난 가운데 연평균증가율은 0.85%로 나타남
  - 2015년부터 2018년까지 춘천시의 재정자립도는 꾸준히 증가하다가 2019년에 급격하게 감소

[표 15] 재정자립도 추이

(단위 : %, 세입과목개편전)

구분	2015년	2016년	2017년	2018년	2019년	CAGR (%)
전국	50.6	52.5	53.7	53.4	51.4	0.39
강원도	25.9	27.1	29.1	28.7	28.6	2.51
춘천시	26.0	27.7	28.7	30.1	26.9	0.85

출처: KOSIS

- (재정운영) 2019 지방자치단체 재정분석 결과 인구·재정 규모가 유사한 19개 지자체(시-3) 중 2위를 차지하여 종합 우수 자치단체로 선정
  - 재정건전성(상하수도 사용요금 현실화, 공사채 조기상환 등)과 재정효율성(체납액 관리비율 감소, 주민참여예산 지출 비율 우수 등) 측면에서 우수한 점수 획득
- (공간) 강원비전2040의 영서지역 발전방향 중 춘천은 융복합 문화 클러스터 거점으로 육성할 계획이며, 2030 춘천시 도시계획을 통해 춘천의 비전과 도시발전 목표를 실현할 수 있는 압축형(Compact+Network) 도시 공간구조 실현목표 설정
- (강원비전 2040) 춘천은 미래 강원도의 모든 정보를 수집·분석·활용하는 빅데이터 산업기반을 중점적으로 육성해 나가고, 도시형 스마트인프라 조성과 함께 수도권과 가까운 지리적 이점을 활용하여 많은 불거리를 제공할 수 있는 다양한 문화·예술 산업 진흥과 도내 거점대학을 중심으로 한 취업 및 창업지원 체계 구축을 추진





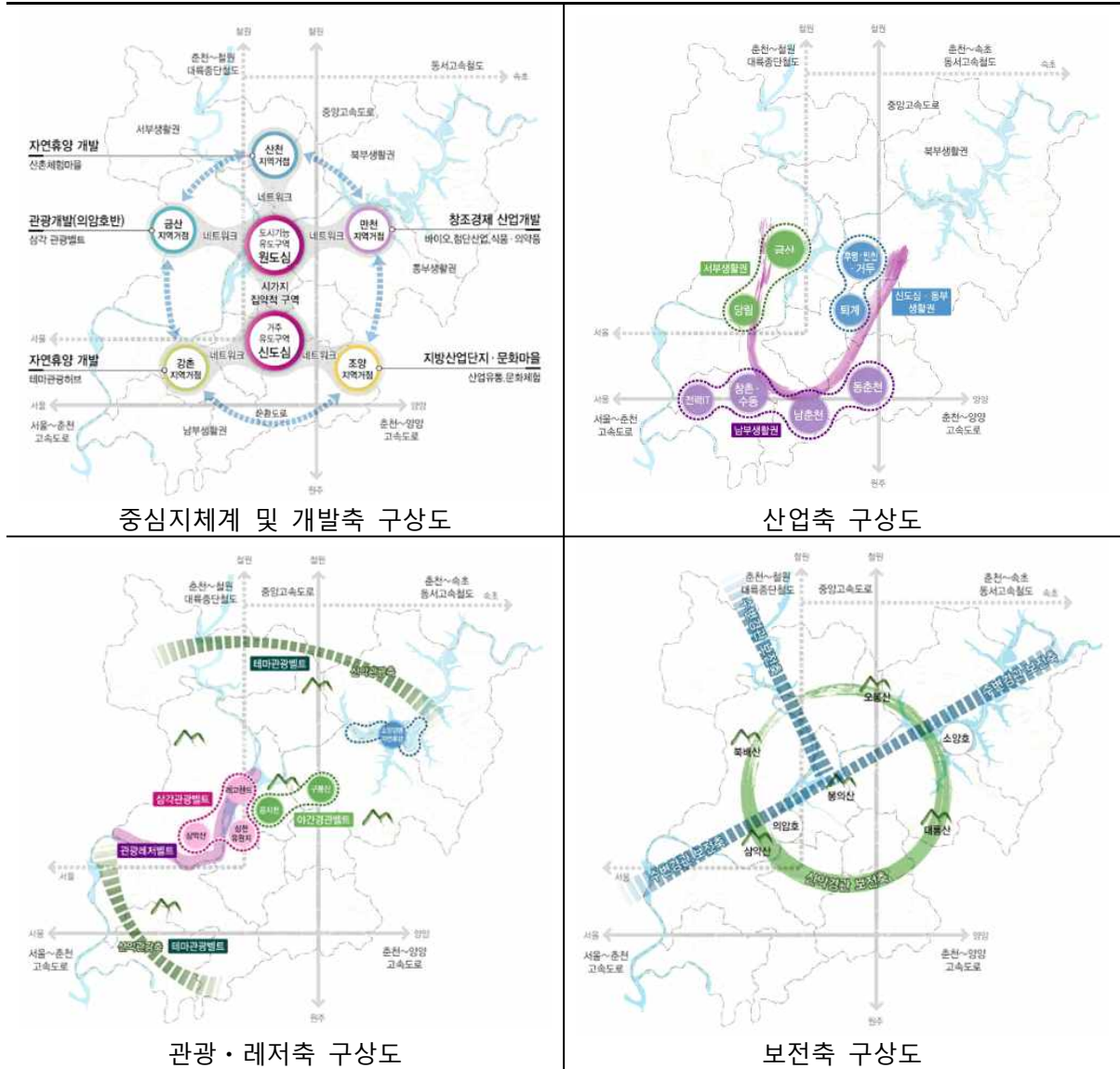
출처: 강원비전 2040

<그림 3> 영서지역권 주요 사업구상도

- (중심지 체계 및 개발 축) 원도심 생활권과 신도심 생활권 2도심을 주축으로 5개 거점지역(산천, 금산, 강촌, 조양, 만천)을 중심으로 도시 개발
  - 수도권에서 강원영동으로 통하는 교통의 중심 도시로 광역교통체계 확립과 지역여건을 최대 활용한 교통체계 구상
  - 5개 거점지역은 중심도시와 각각 성장축을 형성하여 지역간 균형발전 도모
  - 각 생활권별 체험 및 테마관광·레포츠 및 친환경 정주공간·도심인프라 연계 및 야간경관·레포츠 및 관광허브·산업유통 및 관광산업 등의 특화산업 중점 육성
- (산업축) 기존 산업 여건과 신성장산업을 고려하여 동 → 남 → 서 방향으로 U자형 산업축 구상
  - (신도심·동부 생활권) 원주~철원 중앙고속도로를 따라 춘천 도심지와 가까운 동측으로 후평, 만천, 거두, 퇴계지역에 산업단지 입지
  - (남부생활권) 서울~양양 고속도로를 따라 남면, 창촌, 수동, 남춘천, 동춘천 등 산업단지 입지 및 계획을 통한 산업단지 활성화
  - (서부생활권) 춘천시 서측 북한강변으로 금산, 당림에 산업단지가 입지해 있으며 이는 지역간 순환도로 개설 및 레고랜드를 통한 도심과 서면을 연결하는 춘천대교의 계획으로 향후 지역경제 활성화에 크게 기여할 것으로 예상
  - 향후 바이오·영상산업 연구, 산업화와 건강생명, 레저관광 육복합 헬씨에이

정 창조산업 육성 및 나노바이오 기술사업화를 통한 신성장산업 구상

- (관광·레저축) 춘천의 지리적, 환경적 강점을 활용한 관광·레저벨트 구축
  - (수상관광레저벨트) 북한강과 소양강이 합류하는 춘천의 지리적 특성 활용
  - (삼각관광벨트) 레고랜드 계획, 삼천유원지의 스포츠 및 위락시설, 삼악산의 자연경관을 중심으로 구상
  - (야간경관벨트) 공지천과 구봉산 전망대를 활용하여 자연환경과 도심의 조화를 야간 경관으로 볼 수 있는 벨트 구상
  - (테마관광벨트) 읍·면 지역의 훼손되지 않은 자연경관을 활용하여 체험 및 테마관광 구상
- (보전축) 수변경관과 산안경관을 보전하기 위한 축으로 구성
  - (수변경관 보전축) 보전축 내 소양호, 의암호 등 관광자원으로 활용 가능한 지점들과 북한강과 소양강을 따라 자연환경적 특성 보전
  - (산악경관 보전축) 도심지를 감싸고있는 주변 산맥의 보전 및 관리를 통해 관광자원으로서 효율적으로 사용하고 경관을 보전하는 방향으로 구상



출처 : 2030 춘천시도시기본계획

<그림 4> 춘천시 2030 도시공간 구상도

## 2. 문화예술 역량 분석

### [ 시사점 ]

#### ❖ 춘천시의 '대한민국 문화특별시' 시정은 중앙, 광역의 정책 및 상위계획과 적합

- ☞ 정부의 문화정책은 문화자치 실현, 지역문화 진흥, 일상 속의 문화향유 등의 방향성을 가짐
- ☞ 강원도는 지역 특색을 기반으로 한 문화가치 창조 목표

#### ❖ 춘천시 문화 재정확보 방안 마련 필요

- ☞ 지역문화진흥을 위한 문화재정 확보방안에 대한 구체적인 정부 정책 부재
- ☞ 현재까지 창작종합지원센터 건립을 위한 예산 900억원 중 약 33% 확보

#### ❖ 법정 문화도시 지정을 위해 적정 예비사업 추진 필요

- ☞ 2019년 예비 문화도시로 지정, 2020년 춘천시의 문화사업 성과에 따라 지정여부 결정

#### ❖ 춘천시가 보유한 지역문화예술 법인·단체의 활동 활성화 방안 마련

- ☞ 춘천시의 문화공급지수 분석 결과 활동조직 부문이 우수한 활동강점지역으로 분류
- ☞ 강원도 내 가장 많은 문화예술단체 및 문화예술기반시설 보유

#### ❖ 시민의 문화수요에 대응할 수 있는 문화예술 인프라 확보 필요

- ☞ 문화기반시설 수는 많지만, 인구대비 문화시설은 부족
- ☞ 공연장 등 문화예술단체가 활동할 수 있는 적정 규모의 시설 부족

### [ 주요 키워드 ]

#### ❖ 대한민국 문화특별시 춘천, 문화자치 실현, 일상 속 문화향유, 문화 재정확보, 지역 문화역량 극대화, 시민·예술인 수요대응, 문화예술 인프라 확대

### 2.1. 춘천시 문화예술 관련 이슈 현황

#### 가. 시·도·국가 차원의 문화 부흥 정책

□ (정부) 문화의 가치로 사회를 혁신하는 '사람이 있는 문화'와 중앙·관 중심이었던 문화정책의 권한을 지역·민간으로 이양하는 '문화자치'지향

- 문화비전 2030을 통해 지역문화진흥 목표로서 문화자치를 최초로 정책화하여 지역에서 문화자치를 준비하기 위한 기반마련(추진체계와 역량 강화, 재원 확충 등)의 계기 제공
- 그러나, 지역문화진흥의 핵심인 재정문제가 누락되며 지역 간 문화적 불균형의 해소하는 방안이 미흡

- '지역 내 문화자치 역량을 위한 기반 조성'이 재원확충에 대해 다루고 있는 유일한 과제이며 세부계획도 명확하게 명시되어 있지 않음

[표 16] '지역 내 문화자치 역량을 위한 기반 조성'의 재원확충 내용

세부추진계획	세부 내용
지역문화진흥 재원의 지속적 확충(관계부처 협의)	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 지역별 문화진흥 투자에 필요한 예산의 정부지원 확대</li> <li>▪ 지역별 문화예술 진흥을 위한 기본재원으로서 '지역문화진흥기금' 설치 의무화 및 운영 지원</li> <li>▪ 포관보조금 등 기금 조성 및 운용을 위한 재원대책 적극 강구</li> <li>▪ '지속적인 지역문화 재원 확충 방안'관련 연구 추진</li> </ul>

출처: 문화비전 2030

- 문화예술 분야 예산은 다른 분야에 비해 지방비 부담이 높으나 현재 전국 지자체의 재정자주도가 50% 수준으로 지방비 확보가 어려워면서 문화사업의 상대적 축소 현상 발생 우려

□ (강원도) 강원도 지역 특색을 기반으로 한 문화 가치 창조를 통해 머물고 싶은 지역공동체 구축을 목표로 문화·예술사업 추진 계획

- (문화 거버넌스 구축) 지역 내 문화예술의 안정적 창작-유통-소비를 위해 예술지원정책과 문화시설 및 공간정책, 문화예술 교육정책, 생활문화정책 등의 통합적 접근 추진

- 현재 미흡한 문화예술분야 인적, 물적, 재정적, 제도적 기반을 확보하는 차원

- 민간주도의 자생적 예술생태계 구축을 위해 문화주체들과의 거버넌스 구축

[표 17] 문화주체별 정책 사업(일부)

구분	사업 내용
문화소비 주체	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 소외지역과 소외계층을 찾아가는 체험프로그램 확대</li> <li>-문화예술 반상회 -시·군과 함께 찾아가는 문화활동</li> <li>-장애인 초청 영화관람 -학교로 찾아가는 예술한마당</li> <li>▪ 통합문화이용권 8만원에서 2020년 9만원으로 확대</li> </ul>
문화창작 주체	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 강원복합문화커뮤니티센터 건립으로 영서북부권 문화거점 구축</li> <li>-도립극단, 무용단, 국악관현악단의 상시 연습공간 마련 및 상설공연 가능</li> <li>-도 단위 문화예술 단체들이 한 공간에 모여 의견수렴과 네트워크 형성</li> </ul>

- (지역 브랜딩화) 강원도의 역사문화적 전통, 현대적인 문화활동에서 비롯된 문화적 특성과 지역의 문화적 개성과 고유성을 키워나갈 수 있는 자원을 통해 독자적 문화브랜드 확보 노력

[표 18] 강원도 지역브랜딩화 사업

구분	사업 내용
지역 명소화	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ (평창) 숲 속 힐링 뮤직페스티벌, 평창대관련음악제 사계절 운영</li> <li>▪ (철원) DMZ 피스트레인 뮤직페스티벌</li> <li>▪ 드라마·영화 제작을 통한 지역명소화</li> </ul>
전통문화 활용	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 강원 설화 애니메이션 콘텐츠 제작</li> <li>▪ 문화재 야행, 산사·향교·서원을 활용한 전통문화 체험기회 확대</li> <li>- 원주 거둔사지, 흥법사지, 법흥사지, 흥원창 유네스코 세계유산 등재 추진</li> </ul>

- (사람·지역 불균형 해소) 문화시설이 일부 도시에만 편중되어 발생한 불균형을 해소하기 위해 SOC 투자 패러다임을 시설중심의 양적 투자에서 사람과 지역중심의 질적 투자로 전환 계획
- (강원비전 2040, 강원도 문화의 가치 창조) 강원도 문화 가치 창출 방안으로 글로벌화, 문화예술 인프라 확대와 문화예술인 육성 측면의 정책 추진

[표 19] '강원도 문화의 가치 창조' 아젠다

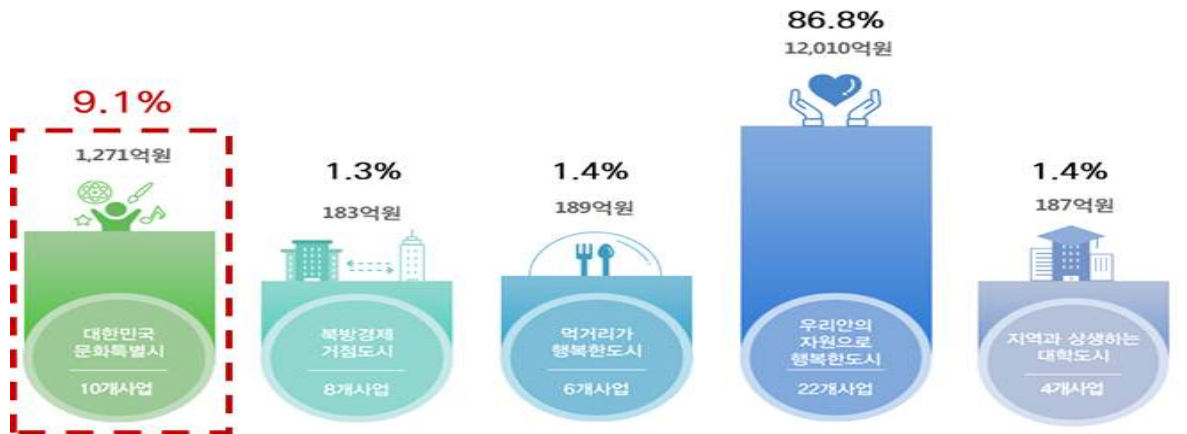
아젠다	프로젝트	프로젝트 내용
아젠다 2-3-2) 지역민을 위한 문화예술 인프라 확대	지역주도형 문화공동체 역량구축	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 실태조사 및 분석을 통한 제도 및 인프라 조성</li> <li>▪ 교육 및 참여기반 구축을 통한 지역정체성 및 공동체 의식 강화</li> </ul>
	지역문화생태계 구축을 위한 인프라 조성	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ (생활문화복지공간 조성) 고령화 및 인구감소에 따른 지역축소가 예상됨에 따라 지역밀착형 소규모 생활문화 인프라 조성</li> <li>▪ (생활문화예술지원체계 구축) 문화예술활동 실태조사 및 전문 문화인력 육성을 위한 네트워크 구축 및 지원시스템 강화</li> <li>▪ (예술인 창작활성화 지원사업) 맞춤형 지원을 통해 지역문화예술인의 창작역량 강화 및 일자리 창출 기여</li> <li>▪ (문화귀촌 활성화 및 지원체계 구축) 신규 인력 유입 징원체계 구축을 통한 문화이주인구 증대</li> </ul>
아젠다 2-3-3) 창조적 문화예술인 양성	예술창작인력양성 및 일자리창출	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ (강원청년 창의산업 육성) 강원도 자원에 기반한 문화콘텐츠 개발과 제작 지원에 최우선 순위를 둔 창작/창직/창업 시스템 마련</li> <li>▪ (강원 예술창조 플랫폼 조성) 춘천을 중심으로 융복합 문화클러스터를 조성하여 통합 거점 플랫폼 구축</li> <li>▪ (강원도민문화대학 설립) 도민을 대상으로 한 문화교육기관 설립으로 새로운 문화인력 배양</li> </ul>

□ (춘천) '대한민국 문화특별시' 슬로건을 달고 문화와 예술이 일상이 되고 일자리가 되고 산업이 되는 도시 추구

- 대한민국 문화특별시는 민선7기 5대 시정 중 하나이며, 13,840억원의 재원 중 2번째로 큰 비중인 9.2%가 해당 사업 추진에 투자 계획



- 1,271억원은 국비 18억원, 도비 533억원, 시비 719억원, 기타 1억원으로 구성



출처 : 춘천시청

<그림 5> 춘천 5대시정

○ 관련 사업은 10개로 구성되어 있으며, 완료 1건, 이행 후 계속추진 3건, 정상추진 6건으로 추진 중(2019년 12월 기준)

- (어린이 문화타운 조성) 인형극장, 애니메이션박물관, 토이로봇관, 독립화목원 등 어린이 문화시설들의 연계·테마화

(단위 : 백만원)

추진률	세부 내용						
	추진실적				향후계획		
60% (정상추진)	<ul style="list-style-type: none"> <li>단계별 추진계획 수립</li> <li>춘천시립예술단 설치 및 운영조례 개정</li> <li>사단법인 유니마코리아 유치</li> <li>인형극장 내·외부 수선</li> <li>춘천시립인형극단 채용</li> </ul>				<ul style="list-style-type: none"> <li>인형극장 민간위탁 심의</li> <li>춘천시립인형극단 위촉</li> <li>어린이시설 연계프로그램 운영</li> </ul>		
구분	계	2018	2019	2020	2021	2022	임기후
확보	3,100		1,600	1,500			
총계	4,000		1,600	1,500	600	300	
국비	500				300	200	
도비	1,500			1,500			
시비	2,000		1,600		300	100	

- (1인 1예술 교육 지원) 관내 초교 협력적 인성 및 창의력 함양 예술교육 지원

(단위 : 백만원)

추진률	세부 내용	
	추진실적	향후계획
100% (이행 후)	<ul style="list-style-type: none"> <li>조례제정 → 시행학교 선정 및 교육개발 TF 구성 → 교과프로그램 개발 →</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>예술인 강사 모집 및 수업 진행</li> </ul>

계속추진)	교과연계수업 실시						
구분	계	2018	2019	2020	2021	2022	임기후
확보	1,850		200	1,650			
시비	5,150		200	1,650	1,650	1,6550	

- (창작종합지원센터 건립) 캠프페이지 부지 내 공연, 연습, 창작 공간을 조성하여 지역예술문화 발전과 시민의 문화향유 기회를 확대할 수 있는 거점 및 복합문화 공간 확충

(단위 : 백만원)

추진률	세부 내용						
	추진실적				향후계획		
30% (정상추진)	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 타당성 조사 및 기본계획 용역 완료</li> <li>▪ 타당성 조사 검토 의뢰</li> <li>▪ 중기지방재정계획 반영</li> </ul>				<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 중앙투자심사 의뢰</li> <li>▪ 운영 활성화 방안 연구용역 시행</li> <li>▪ 사업비 확보</li> <li>▪ 창작종합지원센터 설계, 착공, 준공</li> </ul>		
구분	계	2018	2019	2020	2021	2022	임기후
확보	33,000		400	32,600			
총계	90,000		400	32,600	11,700	15,700	29,600
도비	54,000		200	3,000	10,000	14,000	26,800
시비	36,000		200	29,600	1,700	1,700	2,800

- (마을 창작공작소 조성) 원도심 내 소외지역에 전시·공연 및 창작공간을 조성하여 문화적 도시공간으로 재생, 시민이 문화예술의 주체가 되는 기회 제공

(단위 : 백만원)

추진률	세부 내용						
	추진실적				향후계획		
40% (정상추진)	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 조례 제정</li> <li>▪ 예술촌 조성 기본계획 수립</li> <li>▪ 부지 확보</li> <li>▪ 타당성 조사 및 기본계획 용역 수행</li> </ul>				<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 지방재정투자심사, 공유재산 심의</li> <li>▪ 설계공모, 공사 착공, 준공</li> </ul>		
구분	계	2018	2019	2020	2021	2022	임기후
확보	1,100		100	1,000			
시비	18,000		100	1,000	8,000	8,900	

- (힐링예술 도입 및 운영 지원) 예술을 통한 심리적 상처 회복과 사회복구가 필요한 시민 치유

(단위 : 백만원)

추진률	세부 내용						
	추진실적				향후계획		
100% (이행 후)	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 함께하는 힐링예술 프로그램 지원</li> <li>▪ 아트 힐링캠프 운영</li> </ul>				<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 2020년 사업자 선정 및 대상자 모집</li> <li>▪ 2020년 사업 시행</li> </ul>		



계속추진)							
구분	계	2018	2019	2020	2021	2022	임기후
확보	100		50	50			
시비	200		50	50	50	50	

- (수상예술 콘텐츠 개발) 공지천 주변 지역에서 수상예술 콘텐츠를 개발하여 국내·외 관광객 유치 및 시민에게 향유기회 제공

(단위 : 백만원)

추진률	세부 내용						
	추진실적				향후계획		
20% (정상추진)	<ul style="list-style-type: none"> <li>호수 속 빛·소리 조각전 타당성 및 효과 분석을 위한 용역 수행</li> </ul>				<ul style="list-style-type: none"> <li>향후 여건변화를 고려하여 장기적 추진 검토</li> </ul>		
구분	계	2018	2019	2020	2021	2022	임기후
확보	2,550		50	2,500			
시비	4,550		50	2,500	1,000	1,000	

- (춘천 문화유적 사색의 길 조성) 구도심지역 문화재 및 유적과 관계된 명소를 걷기 코스로 개발, 스토리텔링화하여 이야깃거리 제공

(단위 : 백만원)

추진률	세부 내용						
	추진실적				향후계획		
100% (완료)	<ul style="list-style-type: none"> <li>콘텐츠 개발</li> <li>상징브랜드 디자인 설계 및 선호도 조사</li> <li>SNS 서포터즈 사색의 길 홍보</li> </ul>				<ul style="list-style-type: none"> <li>사색의 길 문화탐방 프로그램 운영</li> </ul>		
구분	계	2018	2019	2020	2021	2022	임기후
확보	40		40				
시비	40		40				

- (인형극 중심도시 춘천) 전문인 양성과 세계인형극총회 개최의 교두보 마련

(단위 : 백만원)

추진률	세부 내용						
	추진실적				향후계획		
50% (정상추진)	<ul style="list-style-type: none"> <li>춘천인형극제 확대 개최</li> <li>- 사업계획 수립</li> <li>- 춘천시립예술단 설치 및 운영조례 개정</li> <li>- 지역대표 문화예술 상설공연 실시</li> <li>- 제31회 춘천인형극제 추진</li> <li>2024년 세계인형극총회 춘천 유치</li> <li>- 인형극 전문강사 초정 강의</li> <li>- UNIMA KOREA 유치 희망</li> </ul>				<ul style="list-style-type: none"> <li>유니마 회원 유치 활동</li> <li>인형극총회 참석 및 개최지 선정 표결</li> <li>제32회 춘천인형극제 추진</li> </ul>		
구분	계	2018	2019	2020	2021	2022	임기후

확보	2,400	640	660	1,100			
총계	4,800	640	660	1,100	1,200	1,200	
국비	740	150	140	150	150	150	
도비	850	100	100	150	250	250	
시비	3,210	390	420	800	800	800	

- (애니메이션 중심도시 춘천) 애니타운 명소화 및 지역 애니메이션 산업 활성화

(단위 : 백만원)

추진률	세부 내용						
	추진실적				향후계획		
70% (정상추진)	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 주기별 특화 축제행사 개최 - 어린이날 행사, 드론펙스티벌, 애니타운 페스티벌, 토이페스티벌</li> <li>▪ 애니타운 캐릭터 존 이전 조성 사업</li> <li>▪ 애니메이션 전용상영관 리모델링</li> <li>▪ 애니메이션 문화자원 명소화 사업 - 티나의양말 파일럿 제작, 숲속배달부 빙빙 마케팅 사업 진행</li> <li>▪ 지역 특화 콘텐츠 창의인재 육성 지원 - 강원대, 한샘고, 애니고와 협약 체결, 교육 프로그램 운영</li> </ul>				<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 지역특화 콘텐츠 창의인재 육성 지원 - 2020년 4차 산업 혁명 교육 지원 사업으로 통합 운영</li> </ul>		
구분	계	2018	2019	2020	2021	2022	임기후
확보	2,280	822	1,128	330			
총계	2,940	822	1,128	330	330	330	
국비	250	50	200				
도비	2,550	750	900	300	300	300	
시비	140	22	28	30	30	30	

- (마임 중심도시 춘천) 축제 및 상설공연 개최와 대표 공연 콘텐츠 육성으로 지역 브랜드화 추진

(단위 : 백만원)

추진률	세부 내용						
	추진실적				향후계획		
100% (이행 후 계속추진)	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 춘천마임축제 행사 확대 개최</li> <li>▪ 마임니스트 창작지원 프로그램 운영 지원</li> <li>▪ 마임축제 상설공연 개최</li> </ul>				<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 문화예술축제 결과 평가 및 계획 보고</li> <li>▪ 제32회 춘천마임축제 개최</li> <li>▪ 2020 마임아카데미 추진</li> </ul>		
구분	계	2018	2019	2020	2021	2022	임기후
확보	2,174	644	760	770			
총계	3,714	644	760	770	770	770	
국비	448	80	92	92	92	92	
도비	136	24	28	28	28	28	
시비	3,130	540	640	650	650	650	

## 나. 문화 법정도시 지정

- (문화도시) 특색있는 문화자원을 효과적으로 활용하여 문화 창조력을 강화 할 수 있도록 지역문화진흥법에 따라 지정된 도시

[표 20] 문화도시 개요

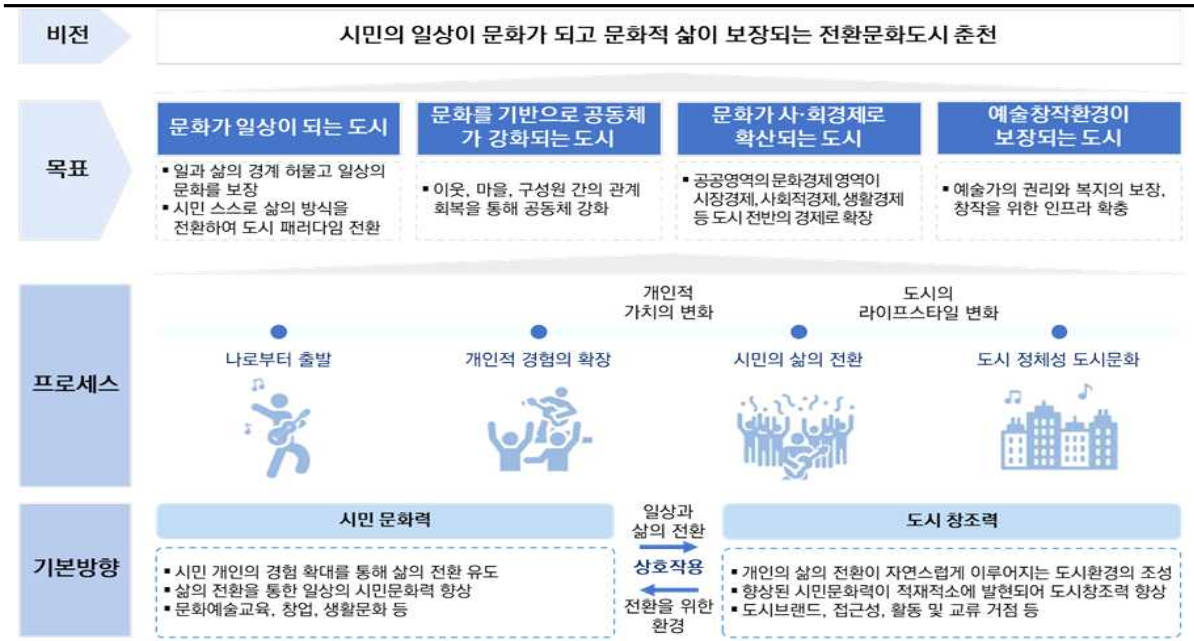
구분	내용
추진배경	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 지역발전전략으로서 문화도시에 대한 세계적 관심이 지속됨에 따라 국내에서 추진하던 도시문화 관련 사업을 지역발전과 연계하여 종합적·체계적으로 지원할 필요성 확대</li> <li>- 지역문화진흥법 제정('14)으로 문화도시 지정근거 마련</li> <li>- (지역거점 문화도시) 광주아시아문화중심도시, 부산영상문화도시, 경주역사문화도시, 전주전통문화도시, 공주·부여역사문화도시가 '06년부터 거점형 문화도시로 지정되어 현재까지 추진 중</li> <li>- (문화특화지역 조성사업) 지역의 문화자원을 활용, 지역 자체를 브랜드화하여 지역문화 활성화 기여 및 지역문화 격차 해소를 목적으로 2014년부터 진행된 사업으로, '18년 기준 문화도시형 20개소, 문화마을형 32개소 지정</li> </ul>
지정	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ (근거) 지역문화진흥법 제15조 1항 및 시행령 제11조</li> <li>▪ 문화도시 지정신청 → 문화도시 조성계획 검토-승인 → 예비사업 실행 → 문화도시 지정심의 단계를 걸쳐 법정 문화도시 지정 (약 1.5~2년 소요)</li> </ul>
사업지원	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ (근거) 지역문화진흥법 제2조 및 제17조, 시행령 제15조</li> <li>▪ 법정 문화도시 지정 시 5년간 최대 200억원의 행정적·재정적 지원</li> <li>- (기본지원) 각 도시에 연간 15억원 규모 사업비 5년간 고정지원</li> <li>- (선별지원) 도시규모별 유형에 따라 실행여건 및 실효성을 판단하여 차등 지원 : 일반형 25~45억원, 권역거점형 45~75억원, 대도시형 75~125억원</li> </ul>

- (춘천시 문화도시) 2019년 문체부의 2차 문화도시 지정 공모사업에 조성계획을 제출하여 예비도시로 승인받아 1년간 예비사업 진행 후 2020년 말 법정 문화도시 최종심 예정

- (추진개요) 춘천시가 보유하고 있던 문화도시 명성을 되찾기 위해 문화특별시 슬로건 하에 문화·예술 활성화 노력
  - 춘천시는 춘천인형극제, 춘천마임축제의 성과에 근거해 1995년 정부(문화관광부)가 선정한 국내 첫 문화도시
  - 그러나, 지난 20년간 문화 소비 형태가 세분화되고 즐길거리가 다양해지며 춘천시의 마임·인형극·연극 축제의 위상 하락
  - 춘천시의 적극적 지원 하에 자연환경과 춘천시가 보유한 문화·예술분야 유무형의 자원을 활용하여 문화도시 위상 탈환을 위한 노력 중

○ (문화도시 조성계획) 시민의 일상이 문화가 되고 문화적 삶이 보장되는 선순환구조의 '전환문화도시 춘천' 구축

- 시민 개개인의 경험 확장을 통해 개인적 가치의 변화를 유도하는 과정에서 삶의 전환을 이루고 도시의 라이프스타일 변화까지 연결함으로써 분위기와 정체성을 확립



출처: 춘천 문화도시 조성계획(용역사 구성)

<그림 6> 춘천 문화도시 조성방향

- 춘천의 자연경관과 연계가 가능한 문화적 자원 중 마임·인형극 등 지역 대표 축제가 개최되고 있는 것을 기반으로 '공연예술축제'를 특성화 콘셉트로 지정

[표 21] 춘천 문화·예술 축제 산업화 가능성

구분	투입	산출
정책	일관된 정책 유지 및 지원	마임·인형극(30년), 연극(20년), 고음악제(21년), 애니타운페스티벌(21년), 춘천아트페스티벌(16년)
인구규모	28만 (세계 3대축제 평균인구수 27.3만)	도시전체 확산 용이
접근성	ITX 및 고속도로 건설	1시간 내 서울 진입 춘천 6개 구간 하차승객 503만명 (개통 전 130만명 보다 3.7배 급증)
대외적 이미지	다양한 축제 및 행사개최	(1995) 문화예술도시 선정 (2018) 문화특화지역 선정 (2019) 문화적 도시재생사업(문체부)
자연환경	호반의 도시, 4대 명품길	관광객 증가

구분	투입	산출
문화 인프라 및 인력	각 축제별 인력 교육	단기적 경험으로 제한
다양성	축제 분야의 다양성(마임·인형극, 무용·연극, 음악, 만화 등) 이용계층의 다양성	다양한 축제 기획 노하우 축적

- '통합화', '저변확대', '자발성 복원'에 바탕을 둔 전략으로 기반 강화

[표 22] 춘천 공연예술축제 특화전략

구분	내용
통합화 전략	<ul style="list-style-type: none"> <li>공연예술 장르 축제 간의 시기 조정과 향토축제 등 서브축제의 결합으로 개최 시기 통합(5+@)</li> <li>각 축제별 산발적으로 진행된 전문인력 교육을 통합하여 단기적 경험으로 무무는 한계 극복</li> </ul>
저변확대 전략	<ul style="list-style-type: none"> <li>(초등) '1인 1예술' 교육을 통해 문화예술에 대한 관심 증대</li> <li>(성인) 마을창작소 조성으로 일상에서의 문화예술 접근성 확보</li> </ul>
자발성 복원 전략	<ul style="list-style-type: none"> <li>축제 자원봉사단 조직화 및 통합화</li> </ul>

- 문화도시 조성사업은 춘천시문화재단을 주축으로 도시재생(춘천시도시재생지원센터), 사회적경제(강원도 사외적경제 지원센터), 사회혁신(춘천시 사회혁신센터)와의 협력관계를 기반으로 연계사업 추진
- (문화도시 추진 거버넌스 구축) 지역사회 통합 및 문화중심의 공공서비스 패러다임 구축을 위해 행정과 실무단위 협력체계를 마련하여 소통을 확대함으로써 두 주체의 정책 파트너십 강화



출처 : 춘천 문화도시 조성계획

<그림 7> 문화도시 거버넌스

- 춘천시가 최종 법정 문화도시로 선정될 경우 도시일반형(인구 50만 미만)으로 분류되어 연간 기본 100억원 ~ 최대 120억원의 사업비를 지원받을 수 있음
  - 예비사업의 경우 2018년부터 추진해온 '문화특화지역 조성사업'으로 지원 받은 예산(2018년부터 2022까지 총 37억 5천만원)을 연속으로 사용하면여 추진

## 다. 캠프페이지 부지 활용

- 2018년 춘천시 도심 한복판에 위치한 캠프페이지 부지 활용계획이 구체화되어 문화·예술, 생태·자연, 추억·낭만, 놀이·체험의 복합문화공간 조성 사업 본격화

- (위치 및 면적) 춘천 근화동 54만 4127㎡ 규모
- (역사) 1951년 비행장 활주로를 시작으로 미군기지로 사용되다 2005년 미군의 철수로 국방부로 이관되었고 2012년부터 5년간 1,217억원을 들여 춘천시로 소유권 이전



<그림 8> 캠프페이지 역사

- (캠프페이지 활용 계획) 지역사회의 의견수렴 결과를 토대로 복합문화공간 조성
  - 부지의 80%가량을 공원 등 녹지로 구성하고 나머지는 문화시설 공간과 미래 세대를 위한 공간으로 조성
  - 문화공간의 4.2%에 해당하는 약 2만 7천㎡ 부지에 창작종합지원센터 건립
  - 부지 개발에 약 1,570억원이 투입될 예정으로, 당초 채수정안 예산 700억원에서 창작지원센터 건립 등으로 874억원이 추가 증액 됨





<그림 9> 복합문화공간 조감도

## 2.2. 춘천시 문화역량

### 가. 문화예술기반시설

- (정의) 문화예술기반시설은 문화예술진흥법 제2조에 따른 박물관, 미술관, 도서관 등에 해당
  - 공연장이란 공연을 주된 목적으로 설치하여 운영하는 시설로서 대통령령으로 지정(공연법 제2조 4호)
  - 박물관이란 문화·예술·학문의 발전과 일반 공중의 문화향유 및 평생교육 증진에 이바지하기 위하여 역사·고고(考古)·인류·민속·예술·동물·식물·광물·과학·기술·산업 등에 관한 자료를 수집·관리·보존·조사·연구·전시·교육하는 시설(박물관 및 미술관 진흥법 제2조 1호)
  - 미술관이란 문화·예술의 발전과 일반 공중의 문화향유 및 평생교육 증진에 이바지하기 위하여 박물관 중에서 특히 서화·조각·공예·건축·사진 등 미술에 관한 자료를 수집·관리·보존·조사·연구·전시·교육하는 시설(박물관 및 미술관 진흥법 제2조 2호)
  - 도서관이란 도서관자료를 수집·정리·분석·보존하여 공중에게 제공함으로써 정보이용·조사·연구·학습·교양·평생교육 등에 이바지하는 시설(도서관법 제2조 1호)로 국가에서 운영하는 국립도서관, 지자체에서 운영하는 도서관 외 단체 및 개인이 설립·운영하는 도서관 등을 포함(도서관법 제2조 4항)

**[문화예술진흥법] 제2조(정의)**

①이 법에서 사용하는 용어의 뜻은 다음과 같다. <개정 2012.2.17., 2013.7.16., 2016.12.20.>

⋮

**3. “문화시설”이란 문화예술 활동에 지속적으로 이용되는 다음 각 목의 시설을 말한다.**

- 가. 「공연법」 제2조제4호에 따른 공연장 등 공연시설
- 나. 「박물관 및 미술관 진흥법」 제2조제1호 및 제2호에 따른 박물관 및 미술관 등 전시시설
- 다. 「도서관법」 제2조제1호에 따른 도서관 등 도서시설
- 라. 문화예술회관 등 공연시설과 다른 문화시설이 복합된 종합시설
- 마. 예술인이 창작활동을 영위하기 위한 창작공간으로서 다중이용에 제공되는 시설 또는 예술인의 창작물을 공연·전시 등을 하기 위하여 조성된 시설
- 바. 그 밖에 대통령령으로 정하는 시설

□ **춘천시의 문화기반시설 보유 현황은 강원도 내 지역·권역 비교 시 상위권**

- 공연장을 제외한 강원도 문화기반시설 215개소 비교 시, 강릉(28개, 13%), 영월(27개, 12.6%) 다음으로 많은 26개 시설(12.1%)을 보유하고 있음
- 공연장을 포함할 경우 춘천시는 강원도에서 가장 많은 문화시설을 보유한 지역
  - 총 342개 시설 중 63개(18.4%)에 해당하는 시설이 춘천 위치
- 춘천시는 공공도서관과 공연장을 강원도내 타 지역 보다 압도적으로 많이 보유하고 있음
  - 춘천시의 문화시설별 비중은 공연장 58.7%, 공공도서관 15.9%, 박물관 15.9%, 미술관 6.3%, 문예회관과 문화원이 각각 1.6%로 집계

**[표 23] 강원도 지역·권역별 문화기반시설 수**

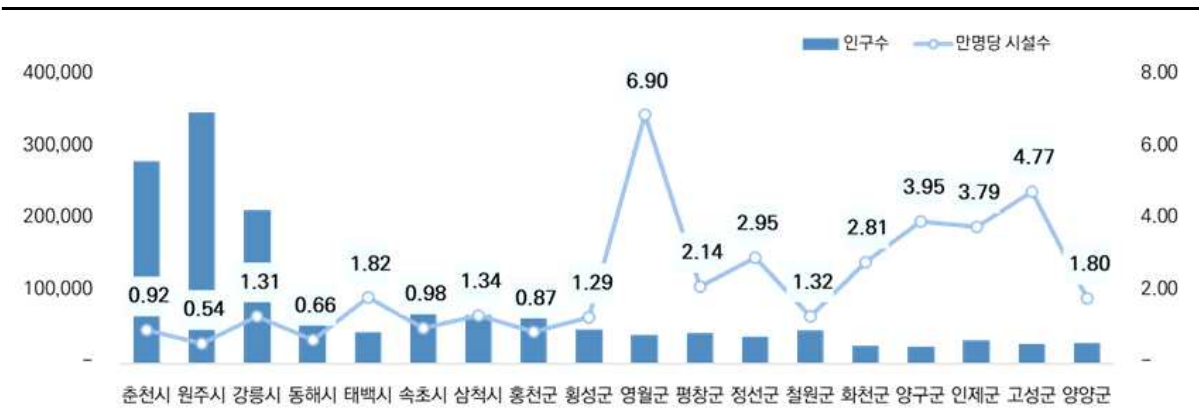
구분	합계	공공 도서관	박물관	미술관	문예회관	지방 문화원	문화의집	공연장*
춘천시	63	10	10	4	1	1	0	37
홍천군	10	2	2	0	1	1	0	4
양구군	10	1	5	1	1	1	0	1
화천군	10	2	3	0	1	1	0	3
인제군	13	2	6	2	1	1	0	1
철원군	7	4	0	0	1	1	0	1
<b>영서북부</b>	<b>113</b>	<b>21</b>	<b>26</b>	<b>7</b>	<b>6</b>	<b>6</b>	<b>0</b>	<b>47</b>
원주시	41	4	8	2	2	1	2	22
횡성군	9	3	1	0	1	1	0	3
평창군	20	5	2	0	1	1	0	11



구분	합계	공공 도서관	박물관	미술관	문예회관	지방 문화원	문화의집	공연장*
태백시	12	3	2	0	1	1	1	4
정선군	14	2	6	0	2	1	0	3
영월군	28	2	21	2	1	1	0	1
<b>영서남부</b>	<b>124</b>	<b>19</b>	<b>40</b>	<b>4</b>	<b>8</b>	<b>6</b>	<b>3</b>	<b>44</b>
강릉시	47	4	17	2	2	1	2	19
고성군	14	3	5	2	1	1	1	1
속초시	13	3	2	1	1	1	0	5
양양군	6	1	1	1	1	1	0	1
동해시	8	3	0	1	1	1	0	2
삼척시	13	3	4	0	1	1	0	4
<b>영동</b>	<b>101</b>	<b>17</b>	<b>29</b>	<b>7</b>	<b>7</b>	<b>6</b>	<b>3</b>	<b>32</b>
불명	4	0	0	0	0	0	0	4
<b>합계</b>	<b>342</b>	<b>57</b>	<b>95</b>	<b>18</b>	<b>21</b>	<b>18</b>	<b>6</b>	<b>127</b>

출처: 2019 전국 문화기반시설 총람, 문화체육관광부, 2017 문화기반시설 문화예술(인)단체 현황조사, 강원문화재단  
\*공연장의 경우 2017년 기준

□ 인구 만명당 시설 수의 경우 춘천시 0.92개로 강원도 내에서 가장 높은 영월군(6.9개)과 약 7.5배 차이



<그림 10> 인구 만명당 문화시설 수

- (공공도서관) 춘천시가 보유한 지방교육청 및 지자체에서 설립한 공공도서관은 강원도내 공공도서관의 17.54%에 해당하는 10개소
  - 지자체에서 운영하고있는 도서관의 비중이 70%로 가장 높음
  - 10만 이상의 이용자 수를 확보하고 있는 도서관은 춘천교육문화관, 춘천동내도서관과 춘천시립도서관 3개소로 집계

[표 24] 춘천소재 도서관

순번	시설명	설립연도	설립주체	이용자수(명)
1	춘성교육도서관	1991	교육청	5~10만
2	춘천교육문화관	1985	교육청	10만 이상
3	담작은도서관	2008	사립	5~10만
4	춘천소양도서관	2001	지자체	5만 이하
5	춘천남산도서관	2001	지자체	5만 이하
6	춘천동내도서관	2003	지자체	10만 이상
7	춘천시립도서관	1960	지자체	10만 이상
8	춘천시립분관서면도서관	2006	지자체	5만 이하
9	춘천신사우도서관	2005	지자체	5만 이하
10	춘천시립청소년도서관	2017	지자체	5만 이하

출처: 2019 전국 문화기반시설 총람, 문화체육관광부

□ (박물관) 춘천시에 위치한 박물관은 10개소로 강원소재 박물관의 10.53% 비중을 가짐

- 춘천소재 박물관은 국립 2개소, 공립 5개소, 사립 1개소, 대학 2개소로 구성
- 이 중 연 관람객 10만명이 넘는 곳은 3개소이며, 가장 많은 관람인원을 보유한 곳은 국립박물관인 국립춘천박물관

[표 25] 춘천소재 박물관

순번	시설명	활동내용	개관연도 (등록연도)	구분	관람인원(명/년)
1	국립춘천박물관	문화예술교육사업 프로그램 운영	2002 (2002)	국립	248,461
2	강원경찰박물관	문화예술교육사업	2002 (미등록)	국립	8,991
3	강원도 산림박물관	상설·기획전시	2002 (2012)	공립	272,726
4	의암 류인석 기념관	문화예술교육사업 전시·교육·문화행사	2004 (2018)	공립	31,512
5	춘천 인형극박물관	문화예술교육사업 전시·체험·교육행사	2004 (미등록)	공립	74,000
6	애니메이션박물관	문화예술교육사업 체험·교육행사	2003 (2004)	공립	125,898
7	춘천막국수체험박물관	문화예술교육사업 막국수체험 행사	2006 (미등록)	공립	35,000
8	LIUSEUM세계민족악기 전시관	문화예술교육사업	2004 (2010)	사립	55,000
9	한림대학교 박물관	문화예술교육사업 전시·교육·문화행사	1988 (2001)	대학	3,005

순번	시설명	활동내용	개관연도 (등록연도)	구분	관람인원(명/년)
10	강원대학교 박물관	문화예술교육사업 전시·교육·문화행사	1979 (2001)	대학	4,874

출처: 2019 전국 문화기반시설 총람, 문화체육관광부

□ (미술관) 춘천 소재 미술관은 4개소이며, 강원도 미술관의 22.22% 비중을 가짐

○ 미술관은 모두 사립 단체에 의해 운영 중

[표 26] 춘천소재 미술관

순번	시설명	개관연도 (등록연도)	구분	관람인원(명/년)
1	달아실미술관 (권진규미술관)	2015	사립	28,000
2	KT&G 상상마당 춘천 아트갤러리	2014 (2017)	사립	41,260
3	이상원미술관	2014	사립	25,000
4	춘천미술관	2000	사립	10,000

출처: 2019 전국 문화기반시설 총람, 문화체육관광부

□ (문예회관, 문화원) 춘천시는 문화예술회관과 문화원을 각각 1개씩 보유 중

○ 춘천문화예술회관은 1993년에 개관하여 민관기관 위탁 형태로 운영 중

- 운영주체는 (재)춘천시문화재단으로 문화예술분야관련 다양한 프로그램을 운영 중에 있음

- 공연·대관 수익은 약 1억 6천억원 수준이며 공연일수 128일, 전시일수 195일의 실적 보유

○ 춘천문화원은 1952년에 개관하여 문화예술교육사업 및 문화학교 운영 등의 활동 수행 중

□ (공연장) 춘천에는 37개소의 공연장이 분포하고 있으며, 이는 강원도 전체 공연장의 29.1%의 비중에 해당

○ 37개소 중 다암예술원은 2012년 완공 예정이었으나, 자금조달 어려움과 회원권시장의 위축 등 사업추진동력을 상실하여 중단

○ 운영 중인 공연장은 공공 16개(44.4%), 민간 4개(11.1%), 위탁 1개(2.8%), 불명

15개(41.7%)로 구분

[표 27] 춘천소재 공연장

순번	시설명	개관연도	시설구분	순번	시설명	개관연도	시설구분
1	KT&G 상상마당 춘천아트센터 야외공연장	2014	-	19	춘천투탑시티 하늘정원 컨벤션웨딩홀	-	민간
2	KT&G 상상마당 춘천아트센터 사운드홀	2014	-	20	홈그라운드뮤직재배소 & 교동기타	-	-
3	강원도 청소년수련원	1996	공공	21	춘천 의암빙상장	-	-
4	강촌 엘리시안 리조트 라이브카페	-	-	22	춘천 인형극장	2001	공공
5	강촌 엘리시안 리조트 비어가든	2018	-	23	춘천 죽림동 성당	-	-
6	김유정 문학촌 야외 무대장	2002	-	24	춘천 중도	-	-
7	남이섬	-	-	25	춘천 중도 선착장 수변공원	-	-
8	문화소통 공간나눔	2011	민간	26	춘천 코코극장	-	공공
9	물이나라 꿈이나라	2000	공공	27	춘천 송암 레포츠 타운	-	-
10	백령아트센터	1995	공공	28	춘천 하늘극장	2001	-
11	봄내극장	2000	공공	29	춘천교육대학교 석우홀	-	공공
12	소극장 여우	2009	-	30	춘천시어린이회관	1980	공공
13	소극장 존	2006	민간	31	춘천시청 청소년수련관 공연장	-	위탁
14	소남이섬 캠핑장	-	민간	32	춘천호반 체육관	-	-
15	축제공작장 몸짓	2010	공공	33	한림 성심대학 일송체육관	2002	공공
16	춘천 공지천 야외공연장	-	공공	34	한림대학교 일송아트홀	2005	공공
17	춘천 공지천 의암공원	-	공공	35	춘천위도 야외무대	-	공공
18	춘천 꼭두각시극장	-	공공	36	춘천 바우극장	-	공공

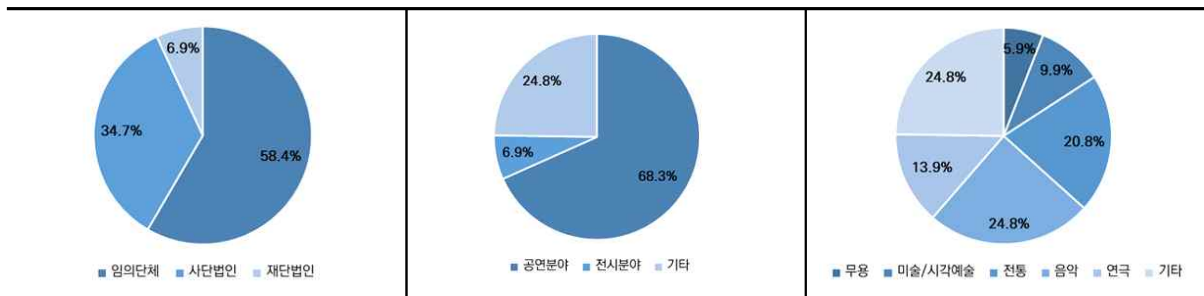
출처: 2017 문화기반시설 문화예술(인)단체 현황조사, 강원문화재단, 등록공연장 현황(2017년 기준)

- 이 외, 문체부 제공 등록공연장 현황에 따르면 춘천시는 춘천문화예술회관이 보유한 공연장(1993년 개관, 공공)도 보유하고 있음

## 나. 문화예술단체

- 지역문화재단과 자체적으로 활동 중인 지역문화예술단체를 포함
  - 강원문화재단에서 제공하는 문화예술단체 리스트와 예술경영지원센터에서 제공하는 전문예술법인·단체 리스트에 기반함
- 춘천시는 강원도 내에서 등록된 문화예술단체가 가장 많은 도시로 총 101개의 단체가 활동 중

- (법적형태) 임의단체가 59개(58.4%)로 가장 많고 사단법인 35개(34.7%), 재단법인 7개(6.9%) 순으로 집계
- (활동유형) 공연분야가 69개(68.3%)로 가장 많고 유형이 분류되지 않는 기타 25개(24.8%), 전시분야 7개(6.9%) 순으로 집계
- (장르) 유형이 구분된 단체 중 음악 비중이 25개(24.8%)로 가장 높고 전통 21개(20.8%), 연극 14개(13.9%), 미술/시각예술 10개(9.9%), 무용 6개(5.9%) 순으로 집계



<그림 11> 춘천소재 문화예술단체 유형

### 다. 문화재

- 춘천시는 2019년 기준 총 49개의 문화유산을 보유하고 있으며, 강원도 지정등록문화재 659개(전국 비중4.67%) 중 46개(6.98%)의 문화유산을 보유
- 강원도 내에서 강릉, 원주, 평창군 다음으로 많은 문화재를 보유



<그림 12> 문화유산 보유현황(2020)

[표 28] 문화유산 총괄표

종별	지정번호 (지정일)	문화재명		지정번호 (지정일)	문화재명
국보	제124호 (67.6.21)	강릉 한송사지 석조보살좌상		제44호 (82.11.3)	춘천 만천리 백로 및 왜가리번식지
보물	제76호 (63.1.21)	춘천 근화동 당간지주	기념물	제45호 (82.11.3)	춘천 증리 고분군
	제77호 (63.1.21)	춘천 칠층석탑		제46호 (82.11.3)	춘천 신매리 석실고분
	제164호 (63.1.21)	춘천 청평사 회전문		제55호 (84.12.28)	청평사지
	제1479호 (06.2.29)	유숙 초상 및 관련 교지		제74호 (00.3.11)	춘천 의암유인석 묘역
	제1509호 (07.2.27)	허목 초상		제1호 (72.2.5)	소양정
	제1871호 (15.4.22)	동제염거화상탑지		제8호 (84.6.2)	청평사 삼층석탑
	제1872호 (15.4.22)	전 회양 장연리 금동관음보살좌상		제9호 (84.6.2)	월송리 삼층석탑
	제1873호 (15.4.22)	원주 학성동 철조약사여래좌상		제50호 (84.6.2)	삼악산성지
사적	제489호 (07.11.14)	춘천 신매리 유적	문화재 자료	제65호 (85.1.17)	춘천 최재근가옥
명승	제70호 (10.2.5)	춘천 청평사 고려선원		제66호 (85.1.17)	춘천 민성기가옥
주요민속 문화재	제120호 (82.8.7)	청풍부원군 상여		제68호 (85.1.17)	춘천 김정은가옥
유형 문화재	제1호 (71.12.16)	위봉문	등록 문화재	제106호 (85.9.13)	방동리 고구려고분
	제2호 (71.12.16)	조양루		제125호 (98.9.5)	춘천 김정묘역 문인석
	제16호 (71.12.17)	서상리 삼층석탑		제131호 (00.11.18)	춘천 한백록묘역 및 정문
	제98호 (85.1.17)	춘천향교		제164호 (15.3.6)	춘천 보사 소장 목조관음보살상과 불상들
	제155호 (09.5.22)	춘천 장절공 신송겸신도비		제54호 (03.6.30)	춘천 죽림동 주교좌성당
무형 문화재	제24호 (13.4.12)	춘천 필장	제107호 (04.9.4)	춘천 강원도지사 구 관사	
기념물	제1호 (71.12.16)	춘천 혈거유지	제161호 (05.4.19)	춘천 소양로성당	
	제4호 (71.12.16)	춘천 천전리 지석묘군	제743호 (19.2.14)	구 영안한 도읍의 성모수회 춘천수련소	
	제16호	춘천 삼악산	제750호	윤희순 의병가사집	

종별	지정번호 (지정일)	문화재명		지정번호 (지정일)	문화재명
	(73.7.31)			(19.5.07)	
	제19호 (76.6.17)	춘천 중도적석총	향토 문화유산	제2017-01호 (17.9.1)	소양로 비석군
	제20호 (76.6.17)	김정풍부원군 묘역		제2017-02호 (17.9.1)	소양로 마애비군
	제21호 (76.6.17)	신장절공 묘역		제2019-1호 (19.9.10)	춘천 발산리 고인돌군
	제26호 (79.5.30)	춘천 봉의산성			

출처: 춘천시청

### 라. 문화예술 축제 · 행사

□ 관광자원이 풍부한 춘천은 유입인구가 증가하는 5~6월, 9~10월을 중심으로 문화예술 축제가 매년 정기적으로 개최

○ 1~4월, 7월, 11~12월의 경우 대형 축제는 개최되지 않음

[표 29] 춘천지역 축제 · 행사\* 현황

월	행사명	주요내용	최초 개최년	유형
5월	춘천마임축제	▪ 마임공연, 아수라장, 도깨비난장, 물·불일체 등 ▪ 문체부 문화관광축제 지원	1994	관광마케팅산업형
	봄내예술제	▪ 음악회, 연극제, 공보전 등 시민참여형 문화예술 축제	1994	시민문화교류형
	드론페스티벌	▪ 드론 전시, 체험, 교육, 대회 등	2019	관광마케팅산업형
6월	춘천연극제	▪ 글로벌 연극제(초청공연, 경연공연) ▪ 아마추어연극제, 국내외버스킹, 난립석페스티벌 등	1999	전문예술문화형
	강원아트페어	▪ 부스 전개, 작품전시 및 거래, 아트상품 판매 등	2003	전문예술문화형
	의암제	▪ 의암 유인석 외 의병 34명을 기리는 추모행사 ▪ 추모제례, 문예행사, 체험행사 등	1985	문화예술행사
8월	춘천아트페스티벌	▪ 춘천무용축제로 시작된 도네이션 축제 ▪ 여러장르의 예술가의 공동작업을 통한 실험적 작품 시연	2002	전문예술문화형
9월	춘천고음악제	▪ 국내외 고음악연주자 초청연주 ▪ 시, 미술, 춤 등 모든 분야 예술인과 시민참여 축제	1988	전문예술문화형
	소양강문화제	▪ 봉의산항몽진혼제, 외바퀴수레싸움시연 등 ▪ 향토 전통 민속문화 보존 및 발전을 위한 향토축제	1966	문화예술행사
10월	춘천인형극제	▪ 체험·놀이프로그램, 인형극 공연·경연, 음악회 등	1989	전문예술문화형
	장난감축제 (토이페스티벌)	▪ 장난감 전시 및 체험행사, 공연, 플리마켓 등	2017	관광마케팅산업형

월	행사명	주요내용	최초 개최년	유형
	애니타운페스티벌	▪ 가족뮤지컬, 유튜브초청행사 등 ▪ 토이페스티벌과 연계행사	1997	관광마케팅산업형
	강촌힐링페스티벌	▪ 체험행사, 버스킹, 무대공연 등	2019	시민문화교류형

출처: 2018 춘천통계연보, 2017 춘천시행사·축제 평가연구보고서, 지역축제(문화체육관광부)

\* 축제·행사는 2017 춘천시행사·축제 평가연구보고서에서 정의한 행사·축제 유형을 참고, 행사(문화예술행사), 축제(시민문화교류형, 관광마케팅산업형, 전문예술문화형)만을 고려

- 이 외에도 무한청춘페스티벌 약사랜드, 시민의날기념음악회, 춘천가족음악축제, 춘천관악경영대회, 김유정 기념행사 등 다양한 연령층을 대상으로 한 문화예술 공연·경연 등의 행사 및 페스티벌 운영

#### □ 춘천시를 대표하는 축제는 90년대부터 시작되어 20년 이상 유지된 글로벌 규모의 마임, 연극, 인형극 축제

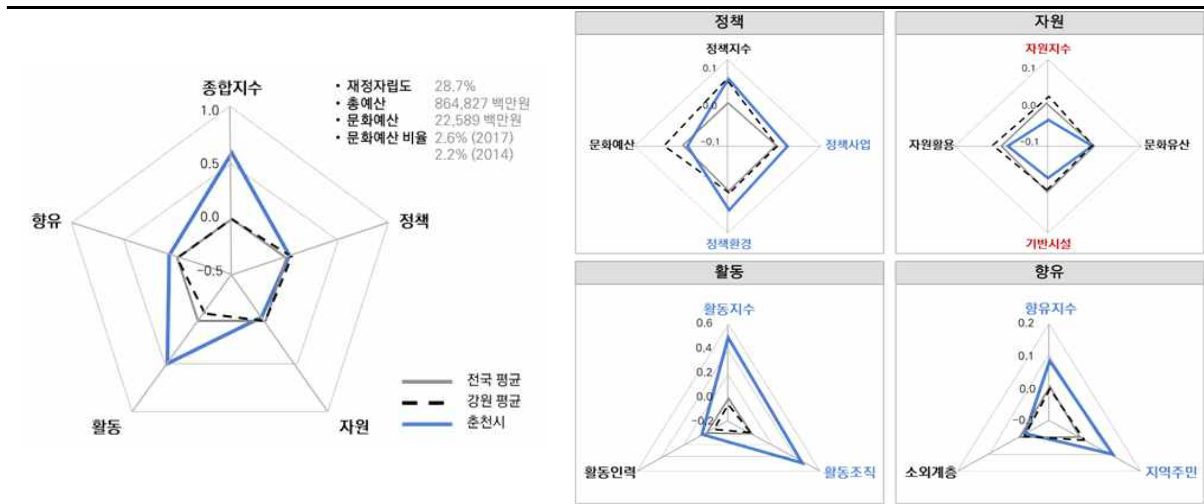
- (춘천마임축제) 문체부 선정 2020-2121 문화관광축제 지정 심사에 춘천마임축제 선정
  - 기존 문화관광축제 등급제 폐지 후 최초 시행한 것으로, 2년간 국비(보조금) 6천만원 이내 지원과 함께 문화관광축제 명칭 사용, 한국관광공사를 통한 국내외 홍보·마케팅 지원을 받음
  - 2020년에는 국비 6천만원, 시·도비 1천 8백만원, 구·군비 6억원으로 총 6억 7천 6백만원의 축제예산이 배정
- (춘천연극제) 국내외 유명 공연팀의 공연, 아마추어 경연, 문화취약계층을 찾아가 공연하는 사회적 프로그램 등 다양한 볼거리와 시민 참여형 프로그램으로 지역 대표축제로 자리매김
  - 2020년에는 시·도비 1억 4천만원, 구·군비 2억 9천만원으로 총 4억 3천만원의 축제예산이 배정
- (춘천인형극제) 전국 유일의 상설 인형극 전용극장인 춘천인현극장을 중심으로 세계 3대 인형극제로 성장
  - 2020년에는 시·도비 1억 9천만원, 구·군비 4억 4천만원으로 총 6억 3천만원의 축제예산이 배정



## 마. 춘천시 문화 종합지수

- (종합) 춘천시의 2017 지역문화실태조사 종합지수는 0.5784로 전국 78개 시 단위 기초자치단체 중 지역문화지수 9위를 차지
  - 광역도 내 154개 시·군·구 중 춘천은 10위를 차지
  - 인구 50만명 미만인 63개 시 중에서는 서귀포시(0.6292) 다음으로 높은 순위
  - 지방자치법에 따라 분류된 56개 도농복합형 지자체 중에서는 6번째 순위
  - 춘천시는 재정자립도 中에 속하는 지자체로, 서울 성북구(0.7077) 다음으로 높은 순위
  
- (문화정책) 춘천시의 정책지수는 강원도 평균과 유사한 수준
  - 정책사업과 정책환경 지표에서 전국과 강원도 평균보다 높지만, 문화예산 부문에서 전국 평균보다 낮게 책정
  
- (문화자원) 춘천시의 문화자원지수는 평균에 못 미치는 것으로 집계
  - 기반시설과 자원활용 측면에서 저조한 결과를 나타냄
    - 춘천시는 문화유산 보존·활용 관련 조례가 제정되어있는 134개 자치단체 중 하나이나, 전체 문화관련 예산 대비 문화유산 보존·관리 예산 비율이 78개 시 평균인 29.1보다 낮음
  
- (문화활동) 춘천시의 문화활동지수는 0.477로 229개 자치단체 중 10번째로 높은 결과를 나타냄
  - 지역문화예술 법인·단체 수가 많아 활동조직 측면에서 우위를 차지
  - 반면, 등록예술인 수, 학예전문인력 및 문화재 관리인력, 문화관광해설사수 등 활동인력에 대한 지표는 저조한 편
  
- (문화향유) 춘천시는 지역주민의 문화활동 향유기회 확대를 위해 다양한 문화예술 사업 기획 중

- 지역주민 지표가 강원도, 전국 평균 이상의 결과를 나타내 지역주민을 위한 지자체의 노력이 우수한 것으로 확인
  - 인구 만명당 자체기획 문화예술 공연 건 수가 전국 평균 0.9회 이상
- 소외계층을 위한 문화향유기회 제공 노력 확대 필요
  - 특히, 다문화·새터민·성소수자·이주민 들을 위한 특화 프로그램 개발 필요



<그림 13> 2017 춘천시 문화지수

### 사. 춘천시민 문화활동

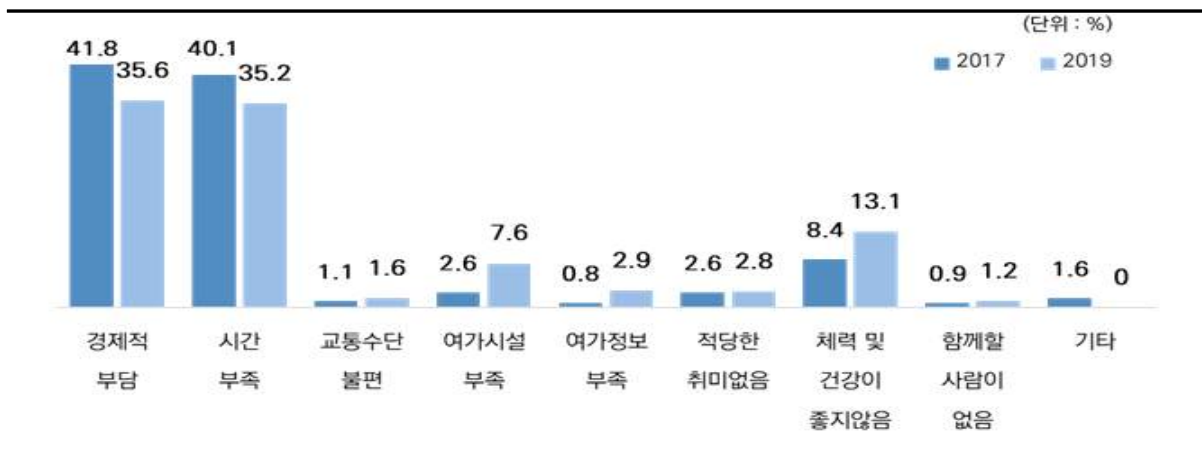
- 2019년 춘천시민의 문화활동 조사 결과 관람률은 53%, 관람횟수는 3.2회로 두 지표 모두 강원도 평균보다 높은 결과를 나타냄
- (관람률) 평균 관람률은 53%로 측정되었고 20~29세의 관람률이 77.6%로 가장 높게 나타남
  - 평균 관람률은 2019년 강원도 측정치 48.9%보다는 높지만 2017년 결과 (56.7%)보다는 감소한 수치
  - 연령별로 보면, 20대, 10대(76.0%), 30대(66.8%), 40대(63.9%), 50대(50.6%), 60대(28.1%), 70세 이상(12.2%) 순으로 나타남
  - 가구소득 기준으로는 500~600만원의 소득을 가진 인구가 71.4%로 가장 높게 나타났고, 600만원 이상(64.0%), 200~300만원(56.7%), 300~400만원(55.1%),

400~500만원(52.3%), 100~200만원(29.7%), 100만원 미만(20.9%) 순으로 집계

- (관람횟수) 문화예술행사 평균 관람횟수는 3.2회이며, 가장 높은 관람률을 나타낸 분야는 영화로 연평균 5.9회의 관람률을 나타냄
  - 춘천시 평균 관람횟수는 강원도 집계치인 3.0회보다 높은 것으로 나타남
  - 여자(3.1회)보다 남자(3.5회)의 관람횟수가 더 높은 것으로 나타남
  - 연령별로 보면 40대가 4회로 가장 높고, 60대가 3.7회, 20대, 50대와 70대가 3.2회, 30대 2.9회, 10대 2.6회로 나타남
  - 문화예술 분야는 영화가 5.9회로 가장 많고, 스포츠 4.4회, 음악·연주회 3.0회, 미술관 2.7회, 박물관 2.5회, 연극·마당극·뮤지컬 2.4회, 무용 1.8회로 집계
  - 100~200만원과 400~500만원의 소득을 가진 가구가 5.4회로 가장 많고, 300~400만원이 4.2회, 600만원 이상이 3.4회, 100만원 미만이 3.0회, 200~300만원이 2.9회, 500~600만원이 2.5회로 집계

□ 경제적 부담, 시간 부족과 체력 및 건강이 문화·여가활동을 방해하는 요인으로 집계

- 2017년 춘천시 응답에 비해 경제적 부담과 시간 부족은 응답률이 줄어든 반면 체력 및 건강이 좋지 않아서의 응답률이 증가함



<그림 14> 여가생활 불만족 요인 변동추이

### 3. 분석종합

#### □ 춘천시의 강점, 약점, 기회, 위협요소

<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 서울 및 수도권과의 접근성 우수</li> <li>▪ 영동 및 북강원을 지나는 길목에 위치</li> <li>▪ 강원도 행정·문화·교육 중추</li> <li>▪ 호수, 산맥 등 관광자원으로 활용 가능한 자연환경 풍부</li> <li>▪ 애니메이션, 마임, 인형극 등 지역특화 축제 다년간 수행</li> <li>▪ 도내 최다 문화예술단체 및 문화예술기반시설 보유</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 고령화사회 진행으로 경제활동인구 저하</li> <li>▪ 문화도시 이미지 약화</li> <li>▪ 인구의 도심지역 편중으로 인한 생활환경 격차 발생</li> <li>▪ 재정자립도 취약</li> <li>▪ 관광자원, 축제 등의 문화예술 기반간 연계성 부족</li> <li>▪ 공연시설의 규모 및 외부 환경 열악</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 지역·민간 중심의 문화자치 지향 정책</li> <li>▪ 제2경춘국도, 동서고속화철도 등 교통 인프라 확대 예정</li> <li>▪ 레고랜드 조성으로 새로운 브랜드 창출</li> <li>▪ 캠페이지 개발사업 본격화</li> <li>▪ 문체부 문화도시 예비사업 선정</li> <li>▪ 시민의 문화향유기회 확대를 위한 춘천시 정책의 적극성</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 문화와 축제 중심도시 양산으로 인한 지역간 경쟁 심화</li> <li>▪ 광역교통망 개선으로 인한 인구 유출</li> <li>▪ 산업구조와 지역경제 기반 취약으로 산업낙후지역 인식 가능성</li> <li>▪ 국토개발과 환경보전간의 마찰</li> <li>▪ 문화 재정지원 정책의 불명확성</li> </ul>

## 제 2절 PEST 분석

### 1. 정책환경 분석

#### [ 시사점 ]

- ❖ 사람이 중심이 되는 문화예술 환경 조성, 문화의 개념 확장
- ❖ 자신의 개성을 자유롭게 표현하고 타인의 개성을 인정·포용하며 서로 협력하여 창의성을 발휘하는 문화예술 환경 조성
- ❖ 예술인들의 열악한 창작환경 개선을 통해 지속가능한 예술생태계 구축
- ❖ 문화산업으로 경제활력을 제고하여 풍요로운 문화경제·문화국가 구현
- ❖ 문화시설을 확충하고 문화도시를 조성하여 국민이 문화를 통해 행복할 수 있는 전략 제시
- ❖ 강원도 특색을 드러내는 문화가치를 창조하기 위해 도 내의 창조적 문화예술인을 양성하고 문화예술 인프라를 확대하여 강원 문화도시 조성

#### [ 주요 키워드 ]

- ❖ 사람, 창의성, 문화경제, 문화예술 인프라 확대, 문화도시

### 1.1. 문화체육관광부 ‘문화비전 2030’

#### □ 수립배경

- ‘사람이 있는 문화’를 만들기 위해 문화가 문화를 넘어 사회 의제를 해결하는데 적극적으로 대응할 수 있도록 문화 개념을 확장하고, 대한민국 사회가 물질적 성장, 경제적 복지 단계를 지나 내적 성장과 문화 복지를 추구하는 사회로 전환할 수 있는 가치 체계를 제시
  - 국민의 삶에 밀착하는 문화정책과 전문가, 공무원, 시민이 협력하여 함께 만드는 문화정책 등을 원칙으로 삼음
- 자율성, 다양성, 창작성을 3대 가치로 하여 개인의 자율성 보장, 공동체의 다양성 실현, 사회의 창의성 확산을 3대 방향으로 설정
  - 현장토론회, 포럼, 지역인 집담회 등 8,000여 명이 참여한 소통과 공론의 장을 거쳐 9가지의 정책의제와 이를 실현하기 위한 35개의 주요 과제를 제시

□ 비전 · 전략 및 주요과제

비전	사람이 있는 문화		
3대 가치	자율성	다양성	창의성
3대 방향	개인의 자율성 보장	공동체의 다양성 실현	사회의 창의성 확산
9대 과제	① 개인의 문화권리 확대 ② 문화예술인종사자 지위와 권리 보장 ③ 성평등 문화 실현	④ 문화다양성 보호와 확산 ⑤ 공정하고 다양한 문화생태계 조성 ⑥ 지역 문화 분권 실현	⑦ 문화자원의 융합역량 강화 ⑧ 미래와 평화를 위한 문화협력 확대 ⑨ 문화를 통한 창의적 사회혁신

□ 추진계획

- 문화예술 다양성 실현 및 문화생태계 조성 관련한 총 6개(①개인의 문화권리 확대, ④문화다양성 보호와 확산, ⑤공정하고 다양한 문화생태계 조성, ⑥지역문화 분권실현, ⑦문화자원의 융합역량 강화, ⑨문화를 통한 창의적 사회혁신)의 과제를 선별

① 개인의 문화권리 확대
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 문화권 2030 선언</li> <li>- 문화권의 가치와 내용을 구체화하고 정부의 의무 명문화</li> <li>• 첫걸음 문화카드</li> <li>- 초등학교 입학생과 부모에게 문화비 지원, 저소득층 통합문화이용권 지원금 추가 지급</li> <li>• 문화놀이터 조성</li> <li>- 주거 인접 장소에 가족친화형 문화놀이터와 운동하는 환경 조성</li> <li>• 문화예술 치유</li> <li>- 군대 부적응 병사, 성폭력·학교폭력 피해자, 1인 가구와 노년층 등에 문화예술 치유 프로그램과 맞춤형 인문프로그램 실시</li> </ul>
④ 문화다양성 보호와 확산
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 문화다양성을 문화관련 법률의 기본 원칙으로 정립</li> <li>• 문화다양성 교육 확대 : 교육과정 개발·보급, 전문인력 양성, 직장 및 학교에서 교육이수 의무화</li> <li>• 장애·성별·지역·인종 등 정체성과 다양성에 따른 문화예술 지원 다양화</li> <li>• 고유의 전통문화 자원 파악·보전하고 현시대에 맞게 재해석 : 동호인 대회, 마을잔치, 대중매체 등을 통해 공존 방법 모색</li> </ul>
⑤ 공정하고 다양한 문화생태계 조성
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 예술다양성 지원 분야 신설 : 한국문화예술위원회 지원 공모사업에서 새로운 분야와 비주류 예술 지원</li> </ul>
⑥ 지역문화 분권 실현

- 문화도시와 관광매력 거점도시 육성
- 2030년까지 역사전통·예술·문화산업 등 문화도시 50개 지정, 지역 거점형 콘텐츠기업 육성센터 구축
- 문화청년 1만 시간 지원 사업
- 청년이 문화활동을 통해 지역사회에 정착할 수 있도록 문화분야 일자리 창출
- 주민참여 문화예산 제도 도입
- 지역문화예술인과 주민 등이 문화정책에 대한 의견 제시와 사업요청
- 관광두레 확대
- 지역문화협력위원회 지역별로 설치해 지역주민 주도형 관광사업체 확대

⑦ 문화자원의 융합역량 강화

- 학교 교육과정 연계 문화예술·콘텐츠 교육 확대
- 꿈꾸는 예술터
- 유휴공간을 활용해 아동·청소년 등이 예술을 경험하고 창작공간 조성
- 장르·학제 간 융합 교육·연구·창작 가능 공간 조성
- 미래형 예술·과학 융합센터 설립, 콘텐츠 원캠퍼스 확대, 스포츠 융·복합 대학원 설립
- 문화기술 연구개발 범위에 기획·창작 단계 포함
- 아이디어부터 창조적인 기술이 개발 적용될 수 있는 여건 조성
- 문화자원의 혁신과 융합의 주체가 되는 기업 육성
- 콘텐츠 기업성장센터 구축(홍릉), 혁신형 관광벤처기업 육성(2030년까지 누적 2천 개), 스포츠산업 혁신 클러스터 조성

⑨ 문화를 통한 창의적 사회혁신

- 문화를 통한 지역주민 삶 개선 정책 추진
- '공론·학습·해결의 문화플랫폼'모델 확산, 문화예술가·기업·공공기관·학계·주민의 교류 관계망 형성
- 지역 공간의 문화적 활용에 주민 참여
- 폐교·빈집·폐산업시설 등의 유휴자산 활용 방안을 수립하고 운영할 때 주민참여 기회와 역할 부여
- 문화영향평가의 확대와 실효성 강화
- 복합적인 사회문제를 해결하기 위한 부처 간 협업 확대

## 1.2. 문화체육관광부 ‘새 예술 정책(2018-2022)’

### □ 수립배경

- 예술인의 낮은 수입과 불안정한 고용, 창작과 발표 기회의 부족, 예술작품 공급과 관람료의 지역 편차, 협소한 시장규모 및 불공정 관행 등을 해결하고 지속 가능한 예술생태계를 구축하기 위해 정부와 예술계가 제시
- 사람이 있는 문화, 예술이 있는 삶을 핵심 비전으로 선정하여 4대 추진전략, 8대 핵심과제 제시



## □ 비전 · 전략 및 주요과제

비전	<b>사람이 있는 문화, 예술이 있는 삶</b>
목 표	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 예술지원체계에서의 자율성·독립성 강화</li> <li>• 예술 창작·향유에 참여하는 주체들의 권리를 보호하고 증진</li> <li>• 모든 국민이 일상에서 예술에 참여할 수 있는 환경 조성</li> <li>• 예술의 가치가 사회 전반에 확산되어 삶의 질 제고와 사회혁신에 기여</li> </ul>
방 향	<div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-bottom: 5px;"> <div style="border: 1px solid #ccc; padding: 5px; background-color: #d9e1f2;">자율과 독립</div> <div style="border: 1px solid #ccc; padding: 5px; background-color: #d9e1f2;">예술 가치 존중</div> <div style="border: 1px solid #ccc; padding: 5px; background-color: #d9e1f2;">분권과 협치</div> </div>
추진전략 및 핵심과제	<ol style="list-style-type: none"> <li style="background-color: #d9e1f2;">1. 자율과 분권의 예술행정 혁신           <ul style="list-style-type: none"> <li>① 예술표현의 자유와 예술인의 인권 보호</li> <li>② 예술지원체계의 독립성과 자율성 제고</li> </ul> </li> <li style="background-color: #d9e1f2;">2. 예술 가치 존중의 창작환경 조성           <ul style="list-style-type: none"> <li>③ 예술 가치 중심의 창작 지원</li> <li>④ 예술인의 삶을 지키는 복지</li> </ul> </li> <li style="background-color: #d9e1f2;">3. 함께 누리는 예술참여 확대           <ul style="list-style-type: none"> <li>⑤ 모두에 열려있는 예술 참여 환경 조성</li> <li>⑥ 소수자가 예술로 어울려 사는 사회</li> </ul> </li> <li style="background-color: #d9e1f2;">4. 예술의 지속가능성 확대           <ul style="list-style-type: none"> <li>⑦ 공정하고 활력있는 예술시장 환경 조성</li> <li>⑧ 예술의 미래 가치 확장</li> </ul> </li> </ol>

## 법 · 제도 개선 및 민관협치 확대

## □ 추진계획

- 문화예술 창작환경 조성, 문화예술 참여 확대, 지속가능한 문화예술 환경 조성  
과 관련한 총 5개(③예술 가치 중심의 창작 지원, ⑤모두에 열려있는 예술  
참여 환경 조성, ⑥소수자가 예술로 어울려 사는 사회, ⑦공정하고 활력있는  
예술시장 환경 조성, ⑧예술의 미래 가치 확장)의 과제 선별

## ③ 예술 가치 중심의 창작 지원

- 창작에 대한 정당한 대가체계 마련
- 장기집중 지원제도 도입
- 비평 및 다원예술 지원 확대
- '생애처음' 등 예비, 신진예술가 지원 추진 및 新직무군 발굴
- 지역 공공 공연시설을 예술이 살아있는 공간으로 혁신



⑤ 모두에 열려있는 예술 참여 환경 조성
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 일상의 삶의 질을 높이는 공공디자인 확산과 건축물 미술작품 제도 개선</li> <li>• '창의예술교육 랩' 운영</li> <li>• 예술 소비 세제혜택 확대 추진</li> </ul>
⑥ 소수자가 예술로 어울려 사는 사회
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 장애인 예술 실태조사와 통합정보지원 시스템 구축</li> <li>• 장애인 예술 전용 공연장 조성</li> <li>• 문화적 다양성 확보를 위한 정책 개발</li> </ul>
⑦ 공정하고 활력있는 예술시장 환경 조성
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 예술계 공정상생지원센터를 통한 종합 지원체계 마련</li> <li>• 서울국제공연예술제, 비엔날레 등 해외교류·진출 행사 재정비</li> <li>• 예술 유통망 확대 추진</li> </ul>
⑧ 예술의 미래 가치 확장
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 예술·기술 융·복합 공연과 예술분야 연구개발 지원</li> <li>• 당인리 문화창작발전소, 국립문학관 등 새로운 예술 공간 조성</li> <li>• 예술분야 공적개발원조와 남북교류 확대</li> </ul>

### 1.3. 문화체육관광부 2020 업무계획

#### □ 수립배경

- 1인가구 확대, 고령화, 노동시간 단축, 기술발전과 새로운 매체, 유통망(플랫폼) 등장 등 사회 환경 변화로 인해 국민들의 문화·체육·관광 수요가 증가하고 있고, 향유하는 태도도 다양해지고 있는 만큼 변화에 대응하고자 업무체계 구축
  - 다만, 지역·계층 간 문화격차 심화, 글로벌 플랫폼 종속 및 국내 역차별 우려 등 부정 요인이 존재
- (업무추진 방향) '문화로 행복한 국민, 신한류로 이끄는 문화경제' 비전하에 문화산업, 신한류, 문화향유, 문화생태계 4대 전략 설정
  - '행복한 국민, 부강한 나라'라는 궁극적 변화상에 맞춰 부처 협업 확대, 국민이 체감할 수 있는 가시적 성과 창출

## □ 비전 · 전략 및 주요과제

비전	문화로 행복한 국민, 신한류로 이끄는 문화경제
주요전략 및 주요과제	1. [풍요로운 문화경제] 문화산업으로 경제활력 제고
	① 콘텐츠산업 혁신성장
	② 방한 관광시장 확대
	③ 스포츠산업 지속 육성
	2. [선도적 문화국가] 신한류로 국력 신장
	④ 범정부 협업 통한 한류 확산 및 연관산업 성장 견인
	⑤ 문화교류를 통한 문화공동체 확대
	⑥ 국제 스포츠교류 성과 창출
	3. [품격있는 국민의 삶] 문화향유로 국민행복 확대
	⑦ 국민 문화활동 지원
	⑧ 취약계층 문화복지 확대
	⑨ 생활문화시설 등 인프라 확충
4. [활기찬 문화·체육·관광] 지속가능한 문화생태계 구축	
⑩ 문화예술 창작유통 활성화	
⑪ 문화·체육·관광 공정 환경 조성	
⑫ 예술인·체육인 안정적 활동 보장	

## □ 추진계획

- 문화예술의 국민 참여를 확대할 수 있는 총 5개(⑦국민 문화활동 지원, ⑧취약계층 문화복지 확대, ⑨생활문화시설 등 인프라 확충, ⑩문화예술 창작유통 활성화, ⑫예술인·체육인 안정적 활동 보장)의 과제 선별

## ⑦ 국민 문화활동 지원

- 풍요로운 문화생활 여건 조성
  - 휴가문화개선 캠페인, 국민관광상품권 지원, 여가친화기업 및 독서경영 우수직장 인증
  - 문화비 소득공제 활성화
- 문화·체육·관광 직접 경험 지원
  - (미래세대 문화교육) 학교예술강사 지원, 보육시설 찾아가는 문화놀이, 전래동화 구역 '이야기 할머니', '2020 청소년 책의 해' 개최, 문화예술 융·복합 직업체험 교육 등
  - (직장인 등 문화향유 촉진) 직장 문화프로그램 배달, 인문 독서 아카데미 운영, 중년층 생애전환 문화예술교육 등
  - (지역기반 자생적 활동 지원) '문화가 있는 날' 지역특화 프로그램, 심야책방, 생활문화동호회, 예술동아리 지원 등

## ⑧ 취약계층 문화복지 확대

- 취약계층별 문화복지 혜택 확대 추진
  - (저소득층) 통합문화이용권 및 유·청소년 '스포츠강좌이용권' 확대, 학생선수 장학금 지급
  - (고령층) 치료형 전통예술체험, 어르신 체육교실, 고령자 주도적 국내여행 지원
  - (소외지역) 찾아가는 공연, 찾아가는 스포츠 버스, 찾아가는 영화관 운영
  - (장애인) 장애인복지시설 문화예술교육, 저소득층 장애인 스포츠강좌이용권, 영화 변환 및 대체 자료 제작, '반다비 국민체육센터' 확충, 무장애 '열린관광지' 조성

⑨ 생활문화기반시설 등 인프라 확충

- (문화도시 조성) 고유 문화자산을 활용하여 도시브랜드를 창출하는 '문화도시' 선정·지원, 특색 있는 지역문화거점 육성·확산
- (문화시설 확충) 생활문화기반시설(SOC) 확충, 문화·체육·복지 등 분야 간 복합화 지원
- (운영 활성화) 시립박물관·미술관 전문인력 채용 지원, 작은 도서관 순회사서 지원 대폭 확대, 이용률 저조 국민체육센터 운영주체 다양화(사회적기업 등 참여 유도)

⑩ 문화예술 창작유통 활성화

- (전통문화) 전통의 보존 및 사회적 가치 확산
  - 전통공연예술 창작거점 조성(신규, 20억원), 공예 전문인력 양성
- (기초예술) 창작의 바탕이 되는 기초예술 지원
  - (공연) 공연단체 대관료 지원 확대, 창작 지원, 전문인력 양성, '2020 연극의 해' 개최
  - (시각예술) 화랑 전속작가 창작지원금, 미술품 직거래장터 개설
- (대중문화) 장르 다양성 확보로 한류 기반 강화
  - (인디음악) 우수 음악인 온라인 홍보 및 해외진출 지원, 공간 기획형 공연 지원, 지역 음악창작소 확대
  - (독립·예술영화) '독립예술영화 유통지원센터' 신설, 제작 지원 및 개봉 지원 확대

⑪ 예술인·체육인의 안정적 활동 보장

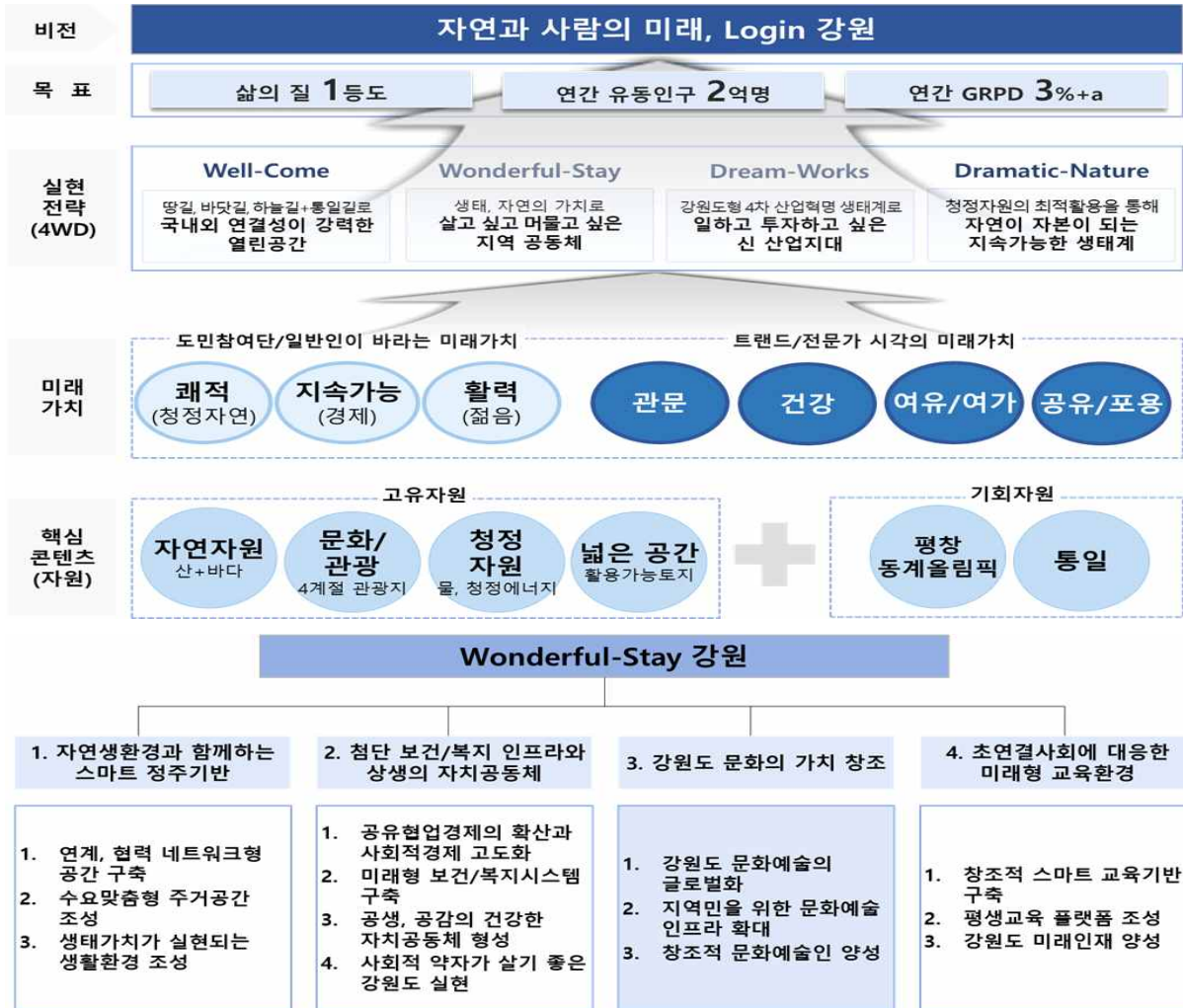
- (문화예술인) 문화예술인의 안정적 창작활동 지원
  - (창작준비금 확대) 규모 대폭 확대, 부양의무자 기준 완화, 제출서류 간소화
  - (청년 예술인) 청년 예술가 생애 첫 지원, 국립극단 '시즌단원제' 및 '문화가 있는날-청춘마이크' 운영으로 청년 예술인 공연 기회 제공

## 1.4. 강원비전 2040(2018-2040)

### □ 수립배경

- 빠른 속도로 변화하는 미래사회를 예측하고, 선제적으로 대응할 수 있는 전략과 비전을 수립하여 강원 미래 성장동력 확보를 위해 수립
  - 장기비전과 중기계획, 연차별 로드맵이 연계된 통합계획

□ 비전 · 전략 및 주요과제



□ 추진계획

- 문화예술 인프라 확대, 창조적 문화예술인 양성과 관련한 2개(3-2:지역민을 위한 문화예술 인프라 확대, 3-3: 창조적 문화예술인 양성) 과제를 선별

3-2 지역민을 위한 문화예술 인프라 확대

- 지역주도형 문화공동체 역량구축
  - 청정환경과 강원인문정신, 문화예술을 기반으로 지역단위 문화공동체의 역량구축 및 자율적 순환 구조 형성을 통한 문화자치 실현
  - 과학적 실태조사 및 분석을 통한 제도 및 인프라 조성과 함께 인문정신에 입각한 교육 및 참여 기반 구축을 통해 지역정체성 및 공동체의식을 강화함
- 지역문화생태계 구축을 위한 인프라 조성
  - (생활문화복지공간 조성) 고령화 및 인구감소에 따른 지역축소가 예상됨에 따라 지역밀착형 소규모 생활문화 인프라 조성을 통해 주민 삶의 질 제고 및 공동체 문화역량 강화

- (생활문화예술 지원체계 구축) 강원도 내 문화예술활동 실태조사 및 전문 문화인력 육성을 위한 네트워크 구축 및 지원시스템 강화를 통해 글로벌 생활문화예술 메카의 거점지로 육성함
- (예술인 창작활성화 지원사업) 강원도 거주 및 활동 문화예술인에 대한 다양한 배경과 경력 및 층위별 맞춤형 지원 프로그램 제공 및 안정된 시장진입, 참여기회 확대 등의 정책적 지원을 통해 지역문화예술인의 창작역량을 강화시키고 공공분야의 문화적 일자리 창출에 기여함
- (문화귀촌 활성화 및 지원체계 구축) 새로운 문화예술 인력의 유입으로 강원도 예술창작인력 확대, 문화인력의 귀농·귀촌 희망자 대상 지원체계 구축을 통해 문화이주인구를 증가시킴

▶ 대표 프로젝트

- 지역주도형 문화공동체 역량구축
  - 지역단위 문화공동체 역량구축 및 자율적 선순환구조 형성을 통한 문화자치 실현

▶ 단위 프로젝트

분야	단위 프로젝트
지역문화 생태계구축을 위한 인프라 조성	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 유희시설 활용한 작은 생활문화복지공간 조성</li> <li>· 생활문화예술 지원체계 구축</li> <li>· 문화귀촌 활성화 및 지원체계 구축</li> <li>· 예술인 창작활성화 지원사업</li> </ul>

▶ 중장기 관리지표

관리지표	기준년도	2020	2030	2040
생활문화복지공간 조성 수	(2018)	4	65	89
문화예산 편성액 대비 문화예술인 정주여건 지원 비율(%)	(2017)	3	5	5

3-3 창조적 문화예술인 양성

- 강원청년 창의산업 육성
  - 지역의 다양한 자원과 인력을 활용하여 지역문화재생사업 등 지역청년 일자리 창출 도모
  - 강원도의 생태/산업적 자원에 기반한 다양한 문화콘텐츠 개발과 제작 지원에 최우선 순위를 둔 창작/창직/창업 시스템 마련
- 강원 예술창조 플랫폼 조성
  - 도내 창작스튜디오 지원 및 네트워크 거점 공간으로서 전시, 공연, 창작레지던시, 교육, 시민 예술활동, 국제교류 등 복합공간으로 조성
  - 춘천을 중심으로 융복합 문화클러스터 조성(영동권과 영서남부권을 아우르는 통합 거점 플랫폼)
- 강원도민 문화대학 설립
  - 잠재력을 가진 도민을 대상으로 수준 높은 교육을 실시할 수 있는 문화교육기관을 설립 운영
  - 지역기반의 평생학습체계로 문화예술교육을 일반, 심화, 수준별 전문과정, 생애능력 등 단계별 체계화를 갖춘 시민지식 선순환형 교육시스템 운영
  - 특히 4차 혁명시대에 대비한 새로운 문화인력 배양의 거점지 역할을 함

▶ 단위 프로젝트

분야	단위 프로젝트
----	---------



예술창작인력양성 및 일자리창출	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 강원청년 창의산업 육성</li> <li>· 강원 예술창조 플랫폼 조성</li> <li>· 강원도민 문화대학 설립</li> </ul>			
▶ 중장기 관리지표				
<b>관리지표</b>	<b>기준년도</b>	<b>2020</b>	<b>2030</b>	<b>2040</b>
창작스튜디오 조성 수	(2018)	4	18	18
전년대비 청년 문화예술인 증가율(%)	(2018)	5		

### 1.5. 강원도 2020 업무계획

#### □ 수립배경

- 강원도는 2020년 주요 업무계획의 목표를 평화경제 공동체 실현과 혁신성장 신산업 육성을 2대 핵심목표로 설정하고, 고용률 63%, 1인당 GRDP 31,514천 원, 수출 25억 불, 국비확보 7조 1,000억원의 구체화된 목표를 제시

- 5대 분야 21개 추진과제를 수립

#### □ 비전·전략 및

<b>도정 핵심목표</b>	<b>혁신성장 신산업 육성 + 평화경제공동체 실현</b> <small>* 핵심 달성지표: 고용률 63%, 1인당 GRDP 32,236천원, 수출 25억불</small>
<b>주요전략 및 주요과제</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li style="background-color: #0056b3; color: white; padding: 2px;"><b>1. 혁신성장 신산업 육성 및 지역경제 활력 제고</b></li> <li style="padding: 2px;">① 혁신성장 신산업 육성 조기성과 가시화</li> <li style="padding: 2px;">② 강원형 일자리 정착 및 고용안전망 강화</li> <li style="padding: 2px;">③ 미래주도형 농업·농촌 신모델</li> <li style="padding: 2px;">④ 산이 좋은 강원도 실현을 위한 산림가치 자원화</li> <li style="padding: 2px;">⑤ 수산업 체질개선을 통한 어촌경제 활력제고</li> <li style="padding: 2px;">⑥ 사회적경제 생태계 조성을 통한 민생경제 활력 제고</li> <li style="background-color: #0056b3; color: white; padding: 2px;"><b>2. 평화경제공동체 실현 및 지역자립 성장기반 마련</b></li> <li style="padding: 2px;">① 평화정착 지역발전 선순환 평화경제 비전 구현</li> <li style="padding: 2px;">② 평화지역 지속가능발전 및 글로벌 평화지대화</li> <li style="padding: 2px;">③ 지역균형 발전을 위한 SOC 확충</li> <li style="padding: 2px;">④ 폐광지역 경제활성화 및 도시재생뉴딜 지역 활력화</li> <li style="background-color: #0056b3; color: white; padding: 2px;"><b>3. 신관광·문화 가치창출 및 포스트올림픽 가속화</b></li> <li style="padding: 2px;">① 신관광 인프라 혁신 및 글로벌 관광도시 육성</li> <li style="padding: 2px;">② 매력적인 문화강원 및 문화가 있는 삶 조성</li> <li style="padding: 2px;">③ 포스트올림픽 가속화 및 체육시설 확충</li> <li style="background-color: #0056b3; color: white; padding: 2px;"><b>4. 신북방경제협력 활성화 및 통상·수출 새 동력화</b></li> <li style="padding: 2px;">① 동북아 거점공항 육성 및 관광융합 항공운송산업 활성화</li> <li style="padding: 2px;">② 크루즈관광산업 활성화 및 동해안권 新해양경제 육성</li> <li style="padding: 2px;">③ 수출·투자유치 강화 및 적극적 신시장 개척</li> <li style="padding: 2px;">④ 기업활력 제고 투자환경 조성 및 지역혁신체계 개선</li> <li style="background-color: #0056b3; color: white; padding: 2px;"><b>5. 사회안전망 확충을 통한 강원공동체 기본권 실현</b></li> <li style="padding: 2px;">① 돌봄과 나눔을 함께하는 복지 공동체 구현</li> <li style="padding: 2px;">② 건강한 삶을 위한 보건·의료 복지시스템 강화</li> <li style="padding: 2px;">③ 생활밀착형 안전투자 확대 및 사회위험 대응</li> <li style="padding: 2px;">④ 안심·안전강원 조성 및 대형·복합재난 대응 인프라 확충</li> </ol>

□ 추진계획

- 문화도시로 조성하기 위한 1개(3-2: 매력적인 문화강원 및 문화가 있는 삶 조성)의 과제를 선별

3-2 매력적인 문화강원 및 문화가 있는 삶 조성	
• 문화가 있는 삶	
- (문화콘텐츠 발굴) '강원다운', '강원문화공연단'	
- (강원 3대 예술제) '국제예술제2020', '국제평화영화제', '대관령음악제'	
- PLZ(Peace & Life Zone) 페스티벌(평화지역)	
- 문화올림픽레거시 공연 확대(강원도립예술단 '강호')	
• 생활밀착형SOC(문화기반시설) 확충	
- 공공도서관(17개소), 생활문화센터(13개소) 신규 조성	
- 문화파출소(춘천 동면치안센터)	
• 문화예술 중심도시 육성	
- 강원복합문화 커뮤니티센터 & 춘천 창작지원센터 건립('19 ~ '23)	
- (원주시 창의 문화도시 조성) 5년간 추진(국비 200억원)	
• 문화유산 보전 및 활용	
- 강원역사총서 발간	
- (재)강원도문화재연구소 독립법인 설립	
- 생생문화재, 문화재야행 등	

1.6. 문화체육관광부 2020 예산 편성

□ 2020년도 문체부 예산은 2019년보다 9.4% 증가하여 6조 4,803억원으로 최종 확정

- 문체부가 지속적으로 강조해 온 기초예술 및 예술인 복지, 한류 콘텐츠 육성 및 세계화, 문화 일자리 확대, 남북 교류 및 평화관광, 국어의 보존 및 확산 등 관련 예산을 반영
- 특히, 문화예술부문이 전체 중 32.7%(21,213억원)을 차지, 전년대비 12.5% 증가

[표 30] 문화체육관광부 2020 예산 편성

(단위: 억원)

구분	'19년 예산 (A)	'20년 정부안 (B)	국회조정			'20 확정 예산		
			증액(C)	감액(D)	계 (E=C+D)	최종액 (F=B+E)	'19대비 증감(F-A)	전년대비 증감률(%)
합 계	59,233	64,758	1,441	△1,396	45	64,803	5,570	9.4
<예산>	32,902	33,829	930	△650	280	34,109	1,207	3.7

(단위: 억원)

구분	'19년 예산 (A)	'20년 정부안 (B)	국회조정			'20 확정 예산		
			증액(C)	감액(D)	계 (E=C+D)	최종액 (F=B+E)	'19대비 증감(F-A)	전년대비 증감률(%)
일반회계	22,837	25,502	829	△633	196	25,698	2,861	12.5
균특회계	9,263	7,240	44	-	44	7,284	△1,979	△21.4
아특회계	802	1,086	57	△17	40	1,126	324	40.4
<기금>	26,331	30,929	511	△746	△235	30,694	4,363	16.6
문예기금	2,717	2,837	56	-	56	2,893	176	6.5
영화기금	768	995	20	-	20	1,015	247	32.2
지발기금	77	93	-	-	-	93	16	20.8
언론기금	227	230	-	△2	△2	228	1	0.4
관광기금	9,973	12,079	136	△528	△392	11,687	1,714	17.2
체육기금	12,568	14,696	299	△216	83	14,778	2,210	17.6

출처: 문화체육관광부(2019), 보도자료

□ 예술인 생활안정자금, 창작준비금 지원을 확대하고 문화도시 및 관광거점도시 조성을 통해 지역 문화관광 활성화에 초점

- 경제적 소득이 불규칙한 예술인들이 창작활동을 중단하지 않도록 예술인 1만 2천 명에게 1인당 연 300만원의 창작준비금(총 362억원)을 지원

\* 예술인 창작준비금: ('19년) 166억원(5,500명 지원) → ('20년) 362억원(12,000명 지원)

\* 예술인 생활안정자금 용자: ('19년) 85억원(1,170명 지원) → ('20년) 190억원(2,370명 지원)

- 2020년에는 「지역문화진흥법」에 따라, '문화도시 조성'(100억원)을 통해 지역 문화 활성화를 추진

## 1.7. 정책 환경 분석 결과 및 시사점

□ 문화비전 2030

- 사람이 있는 문화를 위해 문화의 개념을 확장, 개인이 자신의 개성을 자유롭게 표현하고 타인의 개성을 인정·포용하며 서로 협력하여 창의성을 발휘하는 문화를 위한 3대 방향과 9대 의제를 제시

□ 새 예술 정책(2018-2022)

- 예술인들의 열악한 창작환경을 개선하고 국민 모두 차별없이 예술을 향유할 수 있는 정책을 구현하여 지속가능한 예술생태계를 구축하는 것에 정책 방향 설정



□ 문화체육관광부 2020 업무계획

- 문화·체육·관광 등 문화산업으로 경제활력을 제고하여 풍요로운 문화경제·선도적 문화국가를 구현하고, 문화도시 조성 및 문화시설을 확충하여 국민이 문화를 통해 행복할 수 있는 전략을 제시

□ 강원비전2040

- 강원도의 특색을 드러내는 문화 가치를 창조하기 위해 지역민을 위한 문화예술 인프라를 확대하고, 창조적 문화예술인을 양성하여 강원도 문화예술의 발전, 강원도 문화예술의 글로벌화를 추진

□ 강원도 2020 업무계획

- 매력적인 문화 강원 및 문화가 있는 삶 조성을 위해 문화예술 인프라(강원복합문화 커뮤니티센터와 춘천 창작지원센터 건립)를 구축하고, 이를 뒷받침할 수 있는 강원 문화 콘텐츠를 개발(강원다운, 국제예술제2020, 문화 페스티벌 등)하여 강원 문화도시 조성

□ 문체부 2020 예산

- 문화예술부문 예산은 전년대비 12.5% 증가하였고, 특히 예술인에 대한 지원을 확대하고 문화도시 및 관광거점도시 조성을 통해 지역 문화관광을 활성화시키는 것에 초점을 두는 등 문화예술 진흥을 목표로 하고 있음

□ 종합 시사점

- **(융복합 문화 클러스터 구축)** 시민·문화예술 기획자·예술가 등 모든 사람이 자신의 신분과 관계없이 자유롭게 자신의 개성을 표현 및 기획할 수 있는 사람 주도형 융복합 문화 클러스터 구축 필요
- **(춘천 문화예술 가치 확대)** 춘천이 보유한 문화자원을 발굴하여 활용할 수 있고, 춘천시민의 문화적 역량을 강화할 수 있는 공간을 확보하여 춘천의 문화예술 가치를 확대하는 것이 필요
- **(춘천 문화예술 중심 도시 기능 활성화)** 춘천의 문화예술 특색을 발굴·강화하여 춘천이 문화예술 도시로서의 입지를 굳건히 할 수 있는 계획 수립 필요

## 2. 경제 환경 분석

### [ 시사점 ]

- ❖ 공연예술 시장 규모는 꾸준히 커지고 있으며, 공연예술 시장의 성장동력 중 민간(대학로 등), 민간기획사의 매출 확대가 많은 비중을 차지
- ❖ 국내 공연예술시장의 주 수입원은 공공지원금이며, 특히 공공시설의 재정자립도는 낮은 수준
- ❖ 공연예술의 특성에 따라 성·연령별로 상이한 소비 특징을 나타내고 있음
- ❖ 1인 가구 증가, 고령화 사회, 밀레니얼 세대의 등장 등 인구구조의 변화가 문화 소비행태에 많은 영향을 미치고 있음
- ❖ 콘텐츠 소비 증가에 따라 콘텐츠 산업·이야기 산업이 신성장 동력·고부가가치 산업으로 떠오르고 있음
- ❖ 문화향유에서 창작까지 공유경제를 기반으로한 문화예술 플랫폼이 확대되고 있음

### [ 주요 키워드 ]

- ❖ 연령대별 문화소비 특성, 1인 가구 문화소비, 밀레니얼 세대 문화 소비, 콘텐츠 산업, 이야기 산업, 공유경제 플랫폼

### 2.1. 공연예술 시장 현황

□ (공연예술시장 시장 현황) 공연예술 시장 규모는 꾸준히 커지고 있으며, 특히, 공연예술시장의 매출액 증가는 민간(대학로 등)의 규모의 확대가 주요 요인으로 꼽히고 있음

○ (시장 규모) 2018년 공연예술시장 시장규모를 살펴보면, 공연시설 및 단체 4,663개(20.2% 증가), 종사자 수 63,488명(1.3% 증가), 매출액 823,255백만원(1.2% 증가)으로 조사됨

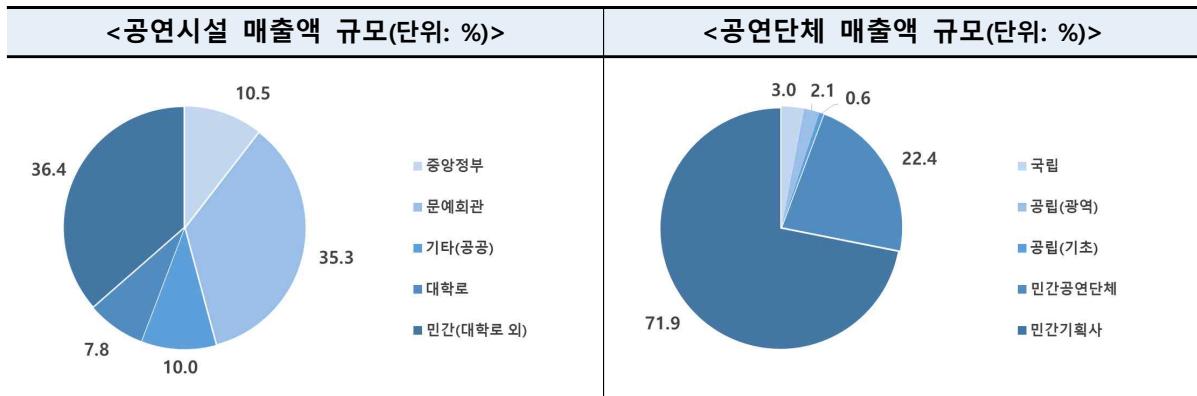
[표 31] 공연시설 수, 종사자 수, 매출액 현황

공연시설 및 단체 수	공연예술 종사자 수	공연예술 매출액

출처: 문화체육관광부·예술경영지원센터 (2019), 2019공연예술실태조사(2018년 기준)

- (공연시장 특성별 시장 규모) 공연단체 매출액 규모에서 민간기획사가 전체 매출액의 71.9%를 차지하고 있으며, 민간기획사의 성장이 공연예술계 전체의 성장에 영향을 미쳤을 것으로 추측할 수 있음
- (공연시장 매출액 규모) 공연시설은 민간(대학로 외)(36.4%)과 문예회관(35.3%)의 매출 규모가 가장 크고, 공연단체는 민간기획사의 매출 규모가 71.9%로 압도적으로 높음

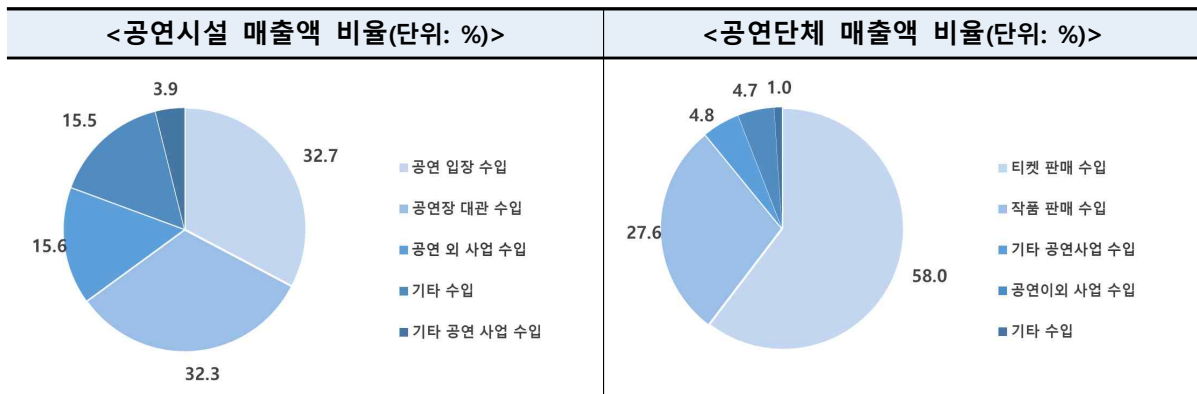
[표 32] 공연시장 매출액 규모



출처: 문화체육관광부·예술경영지원센터 (2019), 2019공연예술실태조사(2018년 기준)

- (공연시장 특성별 매출액 비율) 공연시설은 공연 입장 수입(32.7%)과 공연장 대관 수입(32.3%)이 가장 높고, 공연단체는 티켓 판매 수입(58.0%)과 작품 판매 수입(27.6%)이 가장 높음

[표 33] 공연시설 및 공연단체 매출액 비율



출처: 문화체육관광부·예술경영지원센터 (2019), 2019공연예술실태조사(2018년 기준)

- (공연예술시장 재정구조) 국내 공연예술시장의 주 수입액은 공공지원금이 주를 이루고 있지만, 민간 시설의 경우 공공시설보다 자체 수입 비중이 매우 높은 것으로 나타남

- (공연시설 수입구조) 공공지원금 비중이 전체의 66.5%, 자체수입 비중은 22.4%를 차지하고 있음
- (공연시설 지출구조) 경상운영비가 59.9%, 사업비가 30.6%를 차지하고 있음

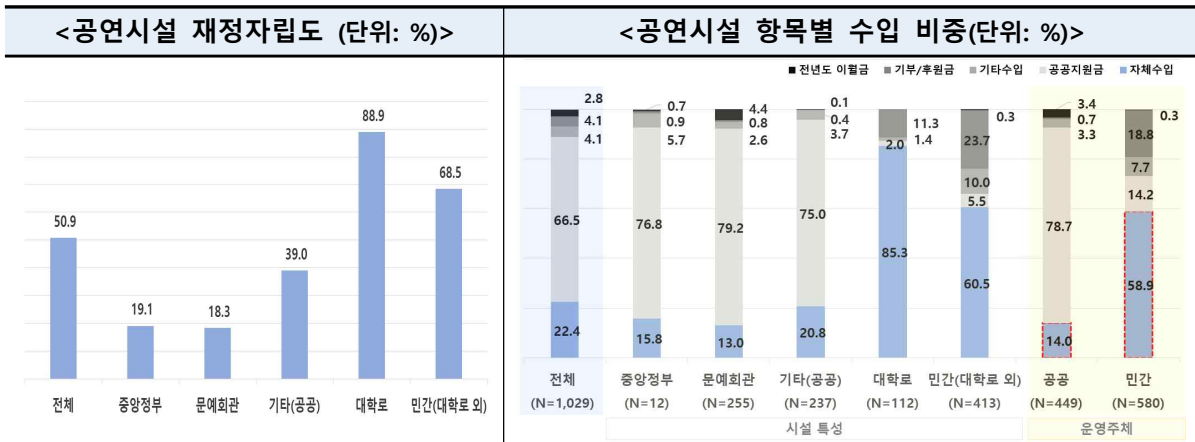
[표 34] 공연시설 총 수입 및 지출

구분	수입액		구분	지출액	
	천원	%		천원	%
합계	1,278,179,761	100.0	합계	1,209,580,709	100.0
자체 수입	286,865,599	22.4	사업비	370,387,780	30.6
공공지원금	850,115,055	66.5	경상비	724,318,023	59.9
기타수입	52,623,883	4.1	기타지출	58,044,336	4.8
기부·후원금	52,700,657	4.1	차기년도 이월금	56,830,571	4.7
전년도 이월금	35,874,568	2.8		-	-

출처: 문화체육관광부·예술경영지원센터 (2019), 2019공연예술실태조사(2018년 기준)

- (공연시설 재정자립도<sup>1)</sup>) 민간시설인 대학로와 민간(대학로 외) 시설의 재정자립도는 각각 88.9%, 68.5%로 나타났으며, 공공시설 중 중앙정부 19.1%, 문예회관 18.3%로 나타남
- (공연시설 항목별 수입 비중) 공공기관의 경우 공공지원금이 78.7%를 차지하며 가장 비중이 높은 반면, 민간은 자체수입이 58.9%로 가장 높은 비중을 차지하고 있음

[표 35] 공연시설 재정자립도 및 항목별 수입 비중



출처: 문화체육관광부·예술경영지원센터 (2019), 2019공연예술실태조사(2018년 기준)

1) 총 지출에서 자체수입이 차지하는 비중

- (공연단체 수입구조) 공공지원금이 차지하는 비중인 전체의 52.9%, 자체수입이 42.7%를 나타내고 있음
- (공연단체 지출구조) 사업비가 전체의 54.7%, 경상비가 43.6%로 나타남

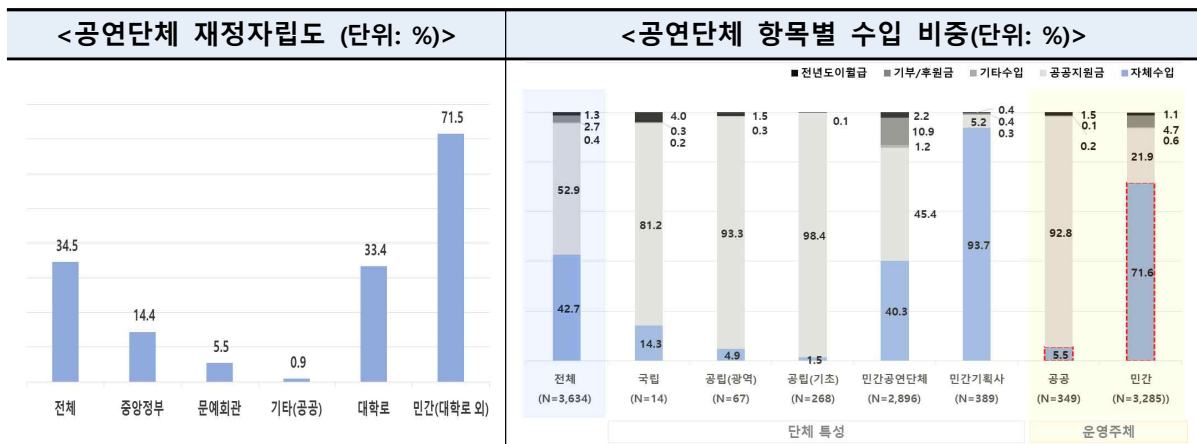
[표 36] 공연단체 총 수입 및 지출

구분	수입액		구분	지출액	
	천원	%		천원	%
합계	1,121,738,580	100.0	합계	1,104,850,498	100.0
자체 수입	478,883,550	42.7	사업비	604,726,769	54.7
공공지원금	593,306,726	52.9	경상비	481,449,397	43.6
기타수입	4,881,943	0.4	기타지출	11,007,185	1.0
기부·후원금	30,329,582	2.7	차기년도 이월금	7,667,148	0.7
전년도 이월금	14,336,779	1.3	-	-	-

출처: 문화체육관광부·예술경영지원센터 (2019), 2019공연예술실태조사(2018년 기준)

- (공연단체 재정자립도) 민간기획사의 재정자립도가 71.5%로 가장 높게 나타났으며, 민간공연단체(33.4%), 국립(14.4%) 순으로 나타남
- (공연단체 항목별 수입 비중) 공공기관은 공공지원금이 92.8%를 차지하고 있으며, 민간의 경우 자체수입이 71.6%를 차지하고 있음

[표 37] 공연단체 재정자립도 및 항목별 수입 비중



출처: 문화체육관광부·예술경영지원센터 (2019), 2019공연예술실태조사(2018년 기준)

[참고: 공연시설 및 공연단체 특성]

□ 공연시설

- [중앙정부] 문화체육관광부에서 건립기금과 운영자금을 보조하는 시설 (예 국립중앙극장, 예술의전당 등)
- [문예회관] 문화체육관광부에서 건립비를 지원받은 공공 공연시설 (예. 세종문화회관, 경기도문화의전

- 당 등 광역 지자체 설립시설 및 충무아트홀, 군포문화예술회관 등의 기초 지자체 설립시설)
- **[기타[공공]]** 문화체육관광부에서 건립비를 지원하지 않은 공공 공연시설(등록공연장에 한함) (예. 강동구민회관, 인천청소년수련관 등)
  - **[대학로]** 대학로 지역에 소재하는 민간 공연시설 (예. 동양예술극장, JTN아트홀 등)
  - **[민간[대학로 외]]** 대학로 이외의 지역에 소재하는 민간 공연시설 (예. LG아트센터, 두산아트센터, 산울림소극장 등)
- **공연단체**
- **[국립]** 국가가 설립한 공연단체 (예. 국립오페라단, 국립현대무용단 등)
  - **[공립[광역]]** 광역 지자체에서 설립한 공연단체 (예. 서울시립극단, 경기도립국악단 등)
  - **[공립[기초]]** 기초 지자체에서 설립한 공연단체 (예. 서울송파구립교향악단, 경북김천시립합창단 등)
  - **[민간공연단체]** 정기적으로 공연을 하는 민간 전문단체(아마추어 단체 제외) (예. 서울챔버앙상블, 극단입체 등)
  - **[민간기획사]** 공연을 기획/제작하는 공연기획사(자체 공연단체를 운영하는 기획사 포함) (예. (주)크레디아, (주)PMC 프리덕션 등)

□ (공연예술 소비현황) 공연예술의 특성(장르/공연장 규모/공연 기간 등)에 따라 성·연령별로 다른 소비 특징을 보이고 있음

- (장르별 전체 소비현황) 작품수가 가장 많은 장르는 클래식, 공연횟수가 가장 많은 장르는 연극이지만, 티켓판매매수가 가장 많은 장르는 뮤지컬로 나타남
  - 작품당 평균 티켓판매매수는 뮤지컬이 1,150장으로 가장 많고, 클래식 장르가 82장으로 가장 적음

[표 38] 공연예술 장르별 소비현황 및 비율

<공연예술 장르별 소비현황(단위: %)>		<공연예술 장르별 소비현황>																																																																																
<p>Legend: ■ 국악 ■ 무용 ■ 오페라 ■ 클래식 ■ 연극 ■ 뮤지컬</p> <table border="1"> <caption>공연예술 장르별 소비현황 (단위: %)</caption> <thead> <tr> <th>구분</th> <th>국악</th> <th>무용</th> <th>오페라</th> <th>클래식</th> <th>연극</th> <th>뮤지컬</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>총 작품수</td> <td>5.6</td> <td>4.8</td> <td>2.4</td> <td>38.4</td> <td>21.6</td> <td>27.2</td> </tr> <tr> <td>총 공연횟수</td> <td>1.2</td> <td>1.0</td> <td>0.4</td> <td>3.2</td> <td>51.9</td> <td>42.3</td> </tr> <tr> <td>총 티켓판매매수</td> <td>1.4</td> <td>6.7</td> <td>1.7</td> <td>20.7</td> <td>66.3</td> <td>3.2</td> </tr> </tbody> </table>		구분	국악	무용	오페라	클래식	연극	뮤지컬	총 작품수	5.6	4.8	2.4	38.4	21.6	27.2	총 공연횟수	1.2	1.0	0.4	3.2	51.9	42.3	총 티켓판매매수	1.4	6.7	1.7	20.7	66.3	3.2	<table border="1"> <thead> <tr> <th>공연장 규모</th> <th>작품 수</th> <th>공연 횟수</th> <th>작품당 평균 공연횟수 (회)</th> <th>티켓 판매 매수</th> <th>작품당 평균 티켓 판매매수 (장)</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>전체</td> <td>8,668</td> <td>116,897</td> <td>13</td> <td>408,163</td> <td>471</td> </tr> <tr> <td>뮤지컬</td> <td>2,356</td> <td>49,503</td> <td>21</td> <td>2,709,969</td> <td>1,150</td> </tr> <tr> <td>연극</td> <td>1,873</td> <td>60,614</td> <td>32</td> <td>844,132</td> <td>451</td> </tr> <tr> <td>클래식</td> <td>3,329</td> <td>3,782</td> <td>1</td> <td>272,987</td> <td>82</td> </tr> <tr> <td>오페라</td> <td>211</td> <td>485</td> <td>2</td> <td>58,026</td> <td>275</td> </tr> <tr> <td>무용</td> <td>412</td> <td>1,150</td> <td>3</td> <td>128,684</td> <td>312</td> </tr> <tr> <td>국악</td> <td>487</td> <td>1,363</td> <td>3</td> <td>71,365</td> <td>147</td> </tr> </tbody> </table>					공연장 규모	작품 수	공연 횟수	작품당 평균 공연횟수 (회)	티켓 판매 매수	작품당 평균 티켓 판매매수 (장)	전체	8,668	116,897	13	408,163	471	뮤지컬	2,356	49,503	21	2,709,969	1,150	연극	1,873	60,614	32	844,132	451	클래식	3,329	3,782	1	272,987	82	오페라	211	485	2	58,026	275	무용	412	1,150	3	128,684	312	국악	487	1,363	3	71,365	147
구분	국악	무용	오페라	클래식	연극	뮤지컬																																																																												
총 작품수	5.6	4.8	2.4	38.4	21.6	27.2																																																																												
총 공연횟수	1.2	1.0	0.4	3.2	51.9	42.3																																																																												
총 티켓판매매수	1.4	6.7	1.7	20.7	66.3	3.2																																																																												
공연장 규모	작품 수	공연 횟수	작품당 평균 공연횟수 (회)	티켓 판매 매수	작품당 평균 티켓 판매매수 (장)																																																																													
전체	8,668	116,897	13	408,163	471																																																																													
뮤지컬	2,356	49,503	21	2,709,969	1,150																																																																													
연극	1,873	60,614	32	844,132	451																																																																													
클래식	3,329	3,782	1	272,987	82																																																																													
오페라	211	485	2	58,026	275																																																																													
무용	412	1,150	3	128,684	312																																																																													
국악	487	1,363	3	71,365	147																																																																													

출처: 예술경영지원센터(2019), 2018년 공연예술 소비현황 조사 보고서

- (성·연령별 장르별 소비현황) 남녀 모두, 모든 연령대에서 뮤지컬 장르의 티켓판매매수가 가장 많은 것으로 나타났으며, 특히 3040세대에서 높게 나타남
  - 특히, 연령대별로 상대적으로 티켓판매 매수 비율이 높은 장르를 보면, 10대 이하와 20대는 연극 장르에서 티켓판매매수 비율(각각 27.9%, 35.1%)이 높고, 40대와 50대는 클래식 장르에서 티켓판매매수 비율(각각 7.1%, 9.6%)이 높음



출처: 예술경영지원센터(2019), 2018년 공연예술 소비현황 조사 보고서

<그림 15> 공연예술 성·연령별 장르별 소비현황(단위: %)

- (공연장 규모별 전체 소비현황) 총 티켓판매매수는 대극장 공연이 45.2%로 가장 높으며, 대극장 공연의 작품당 평균 티켓판매매수는 1,097장으로 소극장·중극장 공연의 3배 이상으로 나타남

\* 작품의 상연 공연장의 객석수에 따라 소극장(300석 미만), 중극장(300석 이상-1,000석 미만), 대극장(1,000석 이상) 공연으로 구분하여 조사

[표 39] 공연장 규모별 소비현황 비율

<공연장 규모별 소비현황(단위: %)>			<공연장 규모별 소비현황>				
대극장	중극장	소극장	공연장 규모	작품 수	공연 횟수	티켓판매매수	작품당 평균 티켓판매매수 (장)
19.4	6.3	45.2	전체	8,668	116,897	4,085,163	471
50.2	24.6	35.5	소극장	2,633	80,757	789,103	300
30.4	69.1	19.3	중극장	4,353	28,739	1,451,328	333
			대극장	1,682	7,401	1,844,732	1,097

출처: 예술경영지원센터(2019), 2018년 공연예술 소비현황 조사 보고서



- (공연장 규모에 따른 성·연령별 소비현황) 남녀 모두, 모든 연령대에서 대극장 공연의 티켓판매매수가 가장 많은 것으로 나타남
  - 특히, 연령대별로 상대적으로 티켓판매 매수 비율이 높은 공연장 규모를 보면, 20대는 소극장 공연(31.5%), 50대 이상은 대극장 공연(58.4%)에서 티켓판매매수 비율이 높음



출처: 예술경영지원센터(2019), 2018년 공연예술 소비현황 조사 보고서

<그림 16> 문화예술행사 성·연령별 장르별 소비현황(단위: %)

- (공연기간별 전체 소비 현황) 총 티켓판매매수는 중기 공연이 43.3%로 가장 높지만, 작품당 평균 티켓판매매수는 장기 공연이 3,146장으로 가장 높은 것으로 나타남

\* 작품의 공연기간에 따라 일일(1일), 단기(2일~1개월 이하), 중기(‘개월 초과 ~4개월 이하), 장기(4개월 초과)공연으로 구분하여 조사

[표 40] 공연장 규모별 소비현황 비율

<공연기간별 전체 소비 현황 비율(단위: %)>		<공연장 규모별 소비현황>				
기간	비율 (%)	공연장 규모	작품수	공연 횟수	티켓판매매수	작품당 평균 티켓판매매수 (장)
일일	2.1	전체	8,668	116,897	4,085,163	471
단기	7.2	일일	4,801	6,151	412,415	86
중기	35.3	단기	3,057	27,776	1,319,884	432
장기	55.4	중기	624	36,428	1,767,671	2,833
총 작품수	2.1	장기	186	46,542	585,193	3,146
총 공연회수	7.2	전체	8,668	116,897	4,085,163	471
총 티켓판매매수	43.3	일일	4,801	6,151	412,415	86
	39.8	단기	3,057	27,776	1,319,884	432
	31.2	중기	624	36,428	1,767,671	2,833
	23.8	장기	186	46,542	585,193	3,146
	5.3	전체	8,668	116,897	4,085,163	471
	10.1	일일	4,801	6,151	412,415	86
	32.3	단기	3,057	27,776	1,319,884	432
	14.3	중기	624	36,428	1,767,671	2,833
	43.3	장기	186	46,542	585,193	3,146

출처: 예술경영지원센터(2019), 2018년 공연예술 소비현황 조사 보고서



- (공연기간에 따른 성·연령별 소비현황) 남녀 모두, 모든 연령대에서 중기 공연의 티켓판매매수가 가장 많은 것으로 나타남
  - 특히, 연령대별로 상대적으로 티켓판매매수 비율이 높은 공연기간을 보면, 20대는 장기 공연(25.1%)의 티켓판매매수 비율이 높았으며, 40대(10.7%)·50대(11.0%)는 일일 공연이 다른 연령대에 비해 높은 것으로 나타남

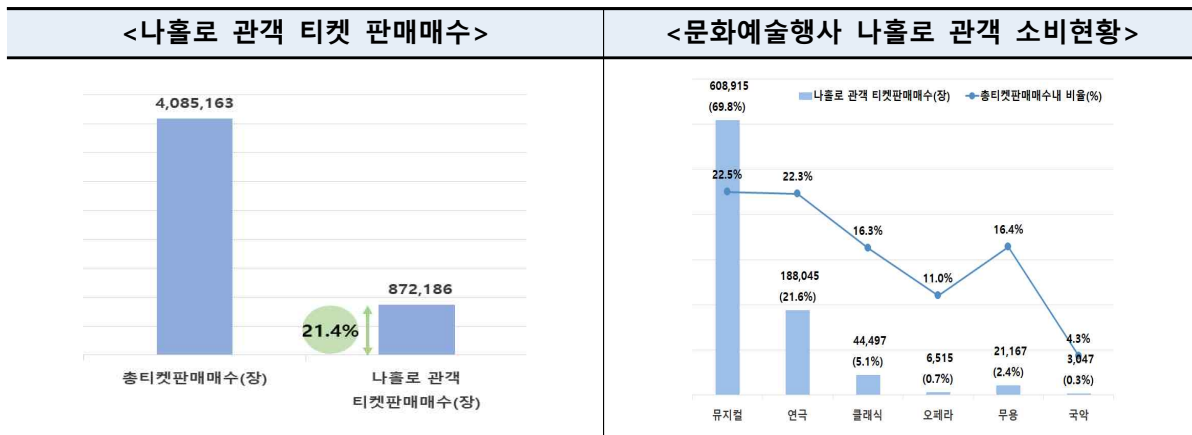


출처: 예술경영지원센터(2019), 2018년 공연예술 소비현황 조사 보고서

<그림 17> 문화예술행사 성·연령별 장르별 소비현황(단위: %)

- (나홀로 관객 소비현황) 나홀로 관객은 뮤지컬 장르에서 608,915장(69.8%)으로 가장 많은 소비를 하며 그 다음으로 연극 장르에서 188,045장(21.6%)으로, 뮤지컬과 연극 장르의 합산 비율이 전체의 91.4% 수준인 것으로 나타남
    - 한편, 장르별 총 티켓판매매수 내 나홀로 관객 비율을 살펴보면, 나홀로 관객의 티켓 판매매수는 21.4% 수준이며, 뮤지컬 장르가 22.5%로 가장 높음
- \* 구매 1건당 1장 구매된 티켓판매매수를 기준으로 측정함

[표 41] 나홀로 관객 티켓 판매매수 및 나홀로 관객 소비현황

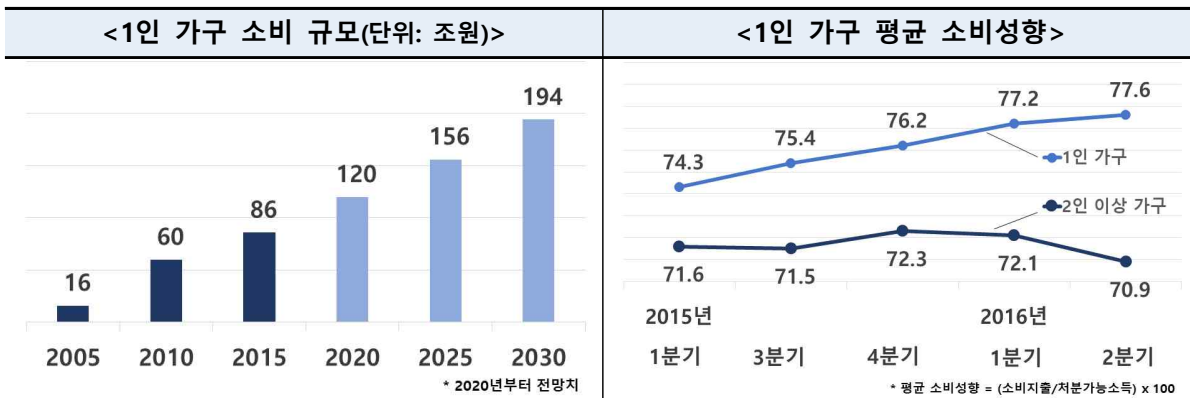


출처: 예술경영지원센터(2019), 2018년 공연예술 소비현황 조사 보고서

## 2.2. 인구구조 변화에 따른 문화 소비 양상 변화

- 1인 가구가 증가함에 따라 ‘솔로 이코노미’, ‘싱글슈머’ 등 새로운 경제 용어가 생겨날 정도로 1인 중심의 새로운 문화 소비 트렌드가 퍼지고 있으며, 1인 가구의 소비지출 규모 증가 추세가 뚜렷
  - 최근 가계 소비침체로 인해 평균 소비성향이 하락세를 보이는 가운데 1인 가구 평균 소비성향은 ‘15년부터 증가세를 기록하고 있으며, 1인 가구의 문화·여가 생활의 증가가 원인으로 분석됨
    - 1인 가구 소비성향 ‘15년 2분기 74.3%에서 ‘16년 1분기 77.2% 기록함
    - 반면 ‘16년 2분기에 2인 이상 가구의 평균 소비성향은 관련 통계 집계가 시작된 ‘03년 이후 최저치를 기록, 10년 전(‘06년 2분기 76.3%)과 비교하면 5.4%p 하락한 수치

[표 42] 1인 가구 소비 규모 및 1인 가구 평균 소비성향



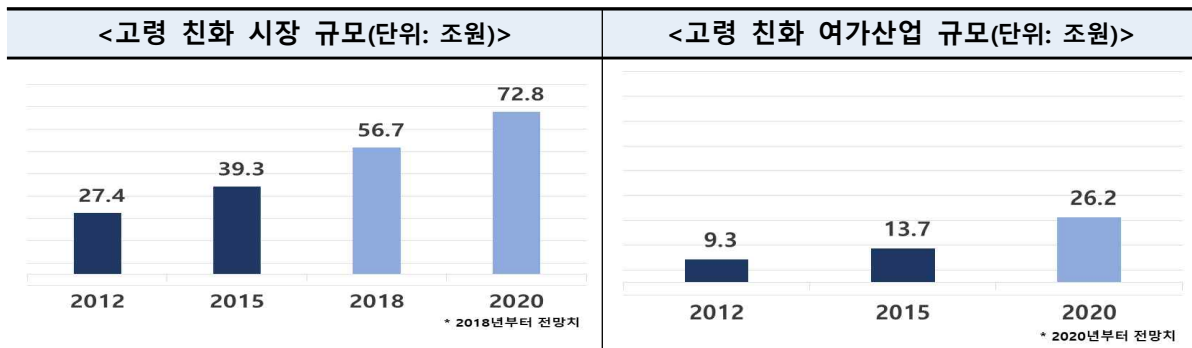
출처: 산업연구원(2016), 1인 가구 증가가 소비지출에 미치는 영향 분석

출처: 통계청(2016)

- 1인 가구화에 따라 젊은 층에서 소비 증대 효과가 크게 나타나며, 젊은 층 1인 가구의 문화 소비 장벽이 낮아 이들을 타겟으로 하는 문화콘텐츠 생산 집중
- 솔로 영화관, 공연장, 1인 전용 노래방, 1인 여행 상품 등이 등장하고 있으며, 1인 가구를 타겟으로 한 드라마, 요리 프로그램 등 미디어 콘텐츠 트렌드 변화
- 고령층 가구는 소비 수준이 낮고 평균 소비성향이 가파르게 떨어지고 있으며 가구주 연령이 60대 이상인 가구의 평균 소비성향은 ‘06년 79.5%에서 ‘16년 67.2%로 12.3%p 하락

- 고령층은 혼자 사는 경우 운동, 문화서비스 등 여가 생활을 거의 즐기지 않는 것으로 나타났으며, 70세 이상 1인 가구 중 여가소비를 전혀 하지 않는 비중은 51.5%
- 반면 과거 수동적 소비층에 머무르던 노년층이 적극적으로 자기 삶을 가꾸려는 성향이 강해지면서 점차 취미와 소비를 즐기는 독립적 소비 주체로 변화하며 노년 인구 중 ‘액티브 시니어’가 주목받고 있음
  - ‘액티브 시니어’가 사회생활에서 은퇴하고도 여전히 적극적으로 소비와 문화 활동에 참여하면서 시니어가 주요 소비층으로 급부상하고 시니어 비즈니스 관련 시장이 확대
- 고령 친화 시장규모(금융업 제외) ‘12년 27조 4,000억원 → ‘15년 39조 3,000억원(약 43% 성장) → ‘20년 약 72조 8,000억원 전망(매년 13.1% 수준 성장률 예상

[표 43] 고령 친화 시장 규모 및 고령 친화 여가산업 규모



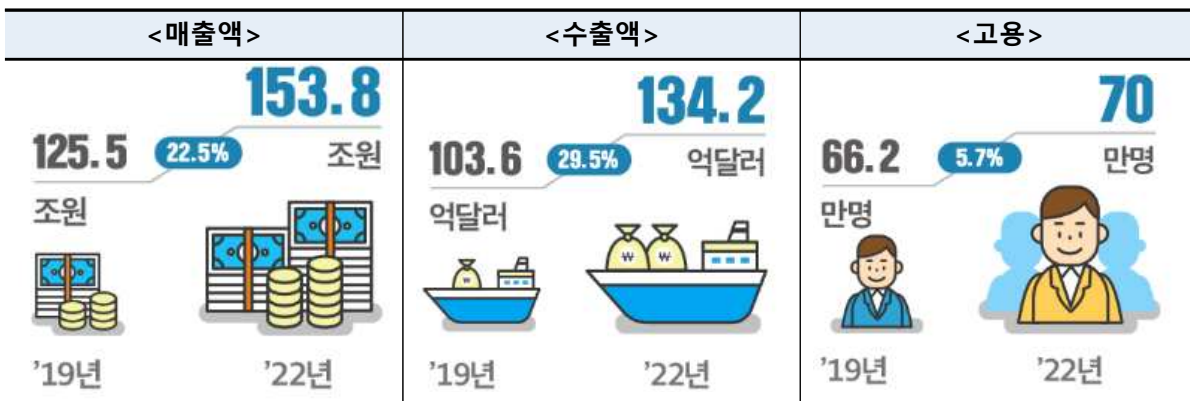
출처: 한국보건산업진흥원(2014), 고령친화산업 실태조사 및 산업분석

- 소비의 30% 이상을 담당하고 있는 밀레니엄 세대(1980년대 초부터 2000년대 초 출생자, 전체 인구의 21.2%)가 소비의 중심에 서게 되면서 디지털 네이티브적 특수성이 반영된 디지털 문화 소비 현상의 변화 본격화
  - ‘남들이 어떻게 바라볼지’보다 ‘내가 얼마나 큰 만족을 느낄 수 있는지’에 주목하며, ‘소유’보다는 의미 있고 즐거운 ‘경험’을 중시

### 2.3. 콘텐츠 산업과 이야기 산업의 성장

- 신성장동력, 고부가가치산업으로서의 콘텐츠 산업이 가진 특성 및 가치에 대한 인식이 확산되면서 콘텐츠 산업의 매출, 수출, 고용 등이 지속 성장세를 보임
  - 삶의 질이 향상되고 또 복잡해지면서 인간의 감성, 상상력, 창의력을 원천으로 하는 콘텐츠에 대한 수요와 문화적 욕구가 커져 삶을 즐기는 방식이 콘텐츠 소비라는 문화 현상으로 연결되어 콘텐츠 소비 증가

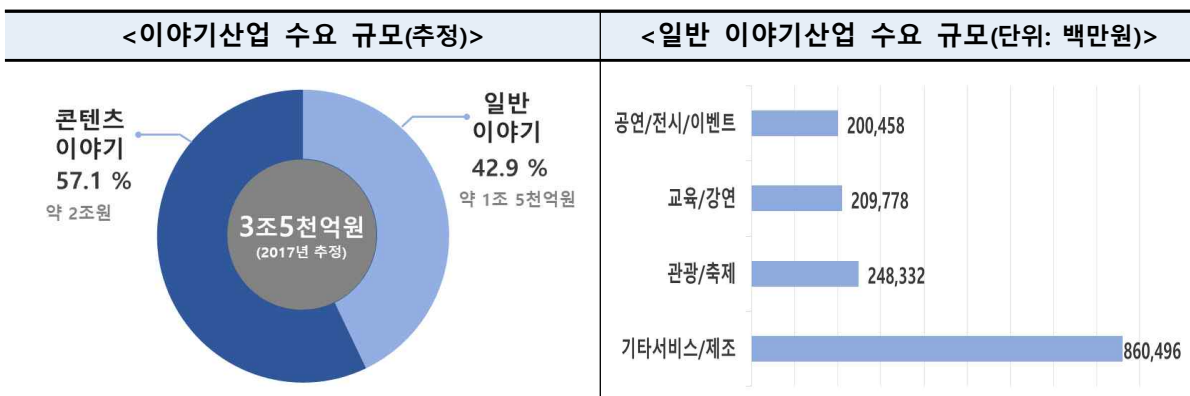
[표 44] 콘텐츠산업 매출액, 수출액, 고용 전망



출처: 문화체육관광부(2019), 보도자료

- 콘텐츠 산업이 미래 산업으로서의 가치가 검증됨에 따라 자연스럽게 이야기 산업에 관한 관심으로 이어지고 있으며 이야기 산업이 콘텐츠 산업의 원천으로 경제적 가치 재평가
  - 국내 전체 이야기 산업 규모는 14조 7441억원 정도로 추산되며, 부가가치 유발 효과는 5조 9900억원, 취업 유발 효과는 8만 8751명, 고용 유발 효과는 11만 8829명, 산업 종사자 수는 7만 1338명으로 추정

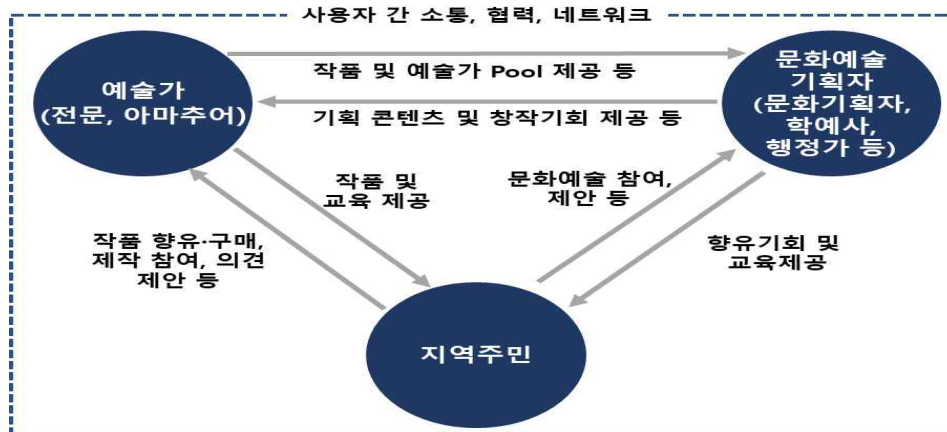
[표 45] 이야기산업 수요 규모 및 일반 이야기산업 수요 규모



출처: 콘텐츠산업진흥원(2018), 이야기 수요자 조사 보고서

## 2.4. 문화예술 공유경제 활성화

- 공유경제가 전통경제의 대안으로 여겨지며 빠르게 성장하고 있으며, 아시아 지역은 높은 참여율과 빠른 성장 속도로 두각을 보임
  - '10년 이후 세계 공유경제 시장은 연평균 80% 이상 성장하고 있으며, 전 세계 70여 개 도시에서 3,000여 개 이상의 공유 서비스가 제공 중
- 문화예술영역에 공유경제를 새로운 창작물이 만들어지는 좋은 재료, 홍보의 방법 등으로 다양하게 적용하기 위한 노력 확산 추세
  - 공유경제를 기반으로 한 문화예술 플랫폼을 통해 작품 유통부터 협업을 통한 창작 활동, 문화예술 정보 교환 및 콘텐츠 공유 등이 활발히 이루어 짐
  - 온라인 플랫폼은 문화 향유와 홍보 마케팅, 창작의 영역으로 활용이 확장되는 사례가 지속해서 나타나고 있으며, 향유자가 정보 확산의 주체가 되고 창작에도 참여하는 문화가 생성



출처: 경기연구원(2018), 경기도 문화예술 플랫폼 활성화 방안

<그림 18> 문화예술 플랫폼 개념

## 2.5. 경제적 환경 분석 결과 및 시사점

### □ 공연예술 시장 현황

- **(시장 규모)** 공연예술 시장 규모는 매년 조금씩 성장하고 있으며, 이러한 성장의 중심에는 민간(대학로 등)의 규모의 확대가 주요 요인으로 작용하고 있음
  - 국내 공연예술 시설 및 단체의 재정자립도는 민간이 약 60% 이상으로 공공(10%대 수준)보다 높음
- **(소비 현황)** 공연예술의 특성(장르/공연장 규모/ 공연 기간 등)에 따라 성·연령별로 다른 소비 특징을 보이고 있음
  - **(장르별)** 남녀 모두, 모든 연령대에서 뮤지컬 장르의 티켓판매매수가 가장 많았지만, 10대 이하와 20대는 연극 장르, 40대와 50대는 클래식 장르의 티켓판매매수 비율이 높음
  - **(공연장 규모별)** 남녀 모두, 모든 연령대에서 대극장 공연이 비율이 가장 높았지만, 20대는 소극장 공연, 50대 이상은 대극장 공연의 티켓판매매수 비율이 높음
  - **(공연기간별)** 남녀 모두, 모든 연령대에서 중기 공연의 티켓판매매수가 가장 많았지만, 20대는 장기공연, 40대·50대는 일일공연의 티켓판매매수 비율이 높음
  - **(나홀로 관객 소비현황)** 나홀로 관객은 총 티켓판매매수 내에서 21.4% 비율을 차지 하고 있으며, 뮤지컬 장르에서 가장 많은 소비를 하고 있음

### □ 인구구조 변화에 따른 문화 소비 양상 변화

- 1인 가구의 비중 증가, 고령화, 밀레니얼 세대의 등장 등 인구구조의 변화가 문화 소비행태에도 영향을 미치고 있음
  - **(1인 가구화와 소비)** 전체 인구의 소비성향은 감소하지만 1인 가구의 소비성향은 증가하고 있으며, 증가의 원인 중 큰 부분이 문화·여가 생활의 소비 증가로 분석
  - **(고령층 문화 소비)** 소비성향이 전체적으로 낮지만, 취미와 소비를 즐기는 독립적 소비 주체인 '액티브 시니어'가 고령층의 주요 소비층으로 급부상

- (밀레니얼 세대의 소비) 밀레니얼 세대는 우리나라 전체 인구의 21.2%를 차지하고 있으며, 새로운 경험과 살 만한 가치가 있는 것에 소비를 아끼지 않는 소비 경향을 보이고 있음

#### □ 콘텐츠 산업과 이야기 산업

- 콘텐츠 소비가 증가함에 따라 콘텐츠 산업의 매출, 수출, 고용 등이 지속 성장세를 보이며 신성장동력, 고부가가치 산업으로 자리매김하였으며, 이야기 산업이 콘텐츠 산업의 원천으로 경제적 가치 재평가되고 있음

#### □ 문화예술 공유경제 활성화

- 문화예술 분야에 공유경제를 적용하려는 노력이 다양하게 이루어지고 있으며, 공유경제를 기반으로 하는 온라인 문화예술 플랫폼은 문화향유에서 창작까지 영역 확장 추세

#### □ 종합 시사점

- (안정적 문화예술센터 운영 방안 마련) 공연시장이 공연시설 주도에서 콘텐츠 중심으로 옮겨가는 트렌드를 고려하여 수익구조를 다각화하는 등 안정적인 문화예술센터 운영관리계획안 마련이 필요
- (문화 소비 양상을 고려한 시민 문화프로그램 개발) 춘천 권역별 인구구조 분포와 연령대별 공연예술 소비특성을 고려한 다양한 프로그램 개발 및 운영
- (공유경제를 적용한 문화예술 플랫폼 구축) 예술가와 시민의 경계를 허무는 창작활동, 문화향유, 정보 교환 및 공유 등이 가능한 공유경제 기반의 문화예술 플랫폼 추진 필요



### 3. 사회·문화 환경 분석

#### [ 시사점 ]

- ❖ 노동시간 감소에 따른 문화 여가 수요여건 및 인식 변화에 따른 여가생활의 다양성 확보 필요
- ❖ 다양한 문화예술을 향유할 수 있는 시설과 문화예술 향유자의 니즈를 고려한 콘텐츠 개발을 통한 시민의 문화예술 참여 기회 확대 추진 필요
- ❖ 문화향유를 넘어 시민이 작품 창작자·기획자·활동자 등으로 활동하는 등 일상에서 누리는 문화예술 트렌드 확대
- ❖ 공연예술 향유 방식(관객 참여형 공연 ‘어머시브씨어터’ 등), 하이퍼 코피티션(장르간 협업) 등 공연예술에 새로운 트렌드 형성
- ❖ 정부와 민간의 상호의존이 필수적인 문화의 특성을 고려한 문화 거버넌스 활성화 필요
- ❖ 문화를 통한 도시경쟁력 강화를 위해 춘천만의 문화예술 고유성과 정체성 확립 필요

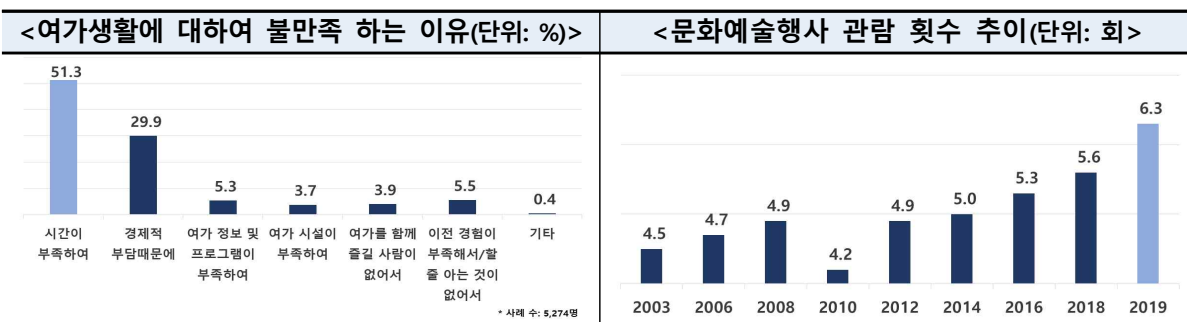
#### [ 주요 키워드 ]

- ❖ 워라벨, 생활예술, 생활문화, 공동창작, 하이퍼 코피티션(Hyper-Coopetition), 평공족, 혼공족, 패스트 힐링, 문화 거버넌스

#### 3.1. 문화 여가 수요여건 및 인식 변화

- 주 52시간 근무 상한제 시행으로 노동시간이 감소하고 일과 삶의 균형을 추구하는 ‘워라벨’이 삶의 중요한 가치로 대두되면서 여가시간이 증가하면서 여가에 활동에 대한 관심 증가
  - 여가생활에 대하여 불만족 하는 이유로 ‘시간이 부족하여’가 51.3%로 가장 높게 나타났으며, 주52시간 근무 상한제가 2018년 7월에 시행된 것을 고려했을 때, 2019년 문화예술행사 관람 횟수는 이전에 비해 증가

[표 46] 여가생활에 대하여 불만족하는 이유 및 문화예술행사 관람률 변화 추이



출처: 문화체육관광부(2018), 2018 국민여가활동조사

출처: 문화체육관광부(2019), 2019 국민문화예술 활동조사



- 소셜 분석 플랫폼을 통해 주 52시간 근무제 시행 전과 후의 '워라벨'에 대한 언급을 분석한 결과, 주 52시간 근무제 시행 후인 9개월간 '워라벨' 언급량은 전과 비교해 약 18% 정도 증가



출처: 다음소프트 소셜분석 시스템 Social Metrics

<그림 19> 소셜 분석 플랫폼을 통한 워라벨 언급량 분석

- 근로 단축 후 여가시간 증가를 체감하는 사람이 50.1%였고, 문화 여가의 관심도 증가를 보인 사람은 40.9%로 나타남
- 국내 경제의 저성장 기조로 소비심리가 위축되어 있고 초과 야근수당 감소로 가계수입이 줄어들 것으로 예상되어 비용 효율적으로 즐길 수 있는 여가 활동에 관심

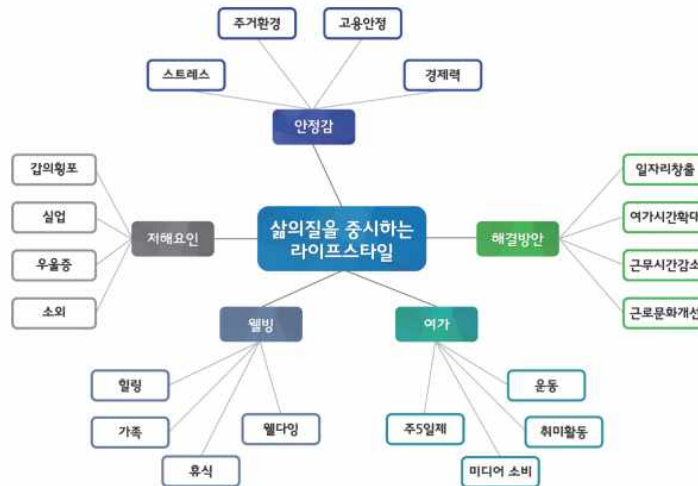
[표 47] 30/40대 문화 여가 소비여건 변화

영역	변화요인	내용
사회구조	맞벌이 가구의 증가	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 맞벌이 가구 여성들의 여가시간 감소</li> <li>▪ 자녀교육과 집안일에 필요한 서비스를 외부에 의존</li> <li>▪ 식품 서비스 등 효율성 및 편의성 중심으로 수요 확대</li> </ul>
	1인 가구(솔로이코노미) 확대	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 내구 소비재 수요는 감소 렌탈 간편식품 등 효율적 간편한 소비 선호</li> <li>▪ 1인 가구 관련 O2O 및 공유 서비스 확대(빨래방, 카셰어링, 무인택배함, 혼밥/혼술족 등)</li> </ul>
경제	소득 불평등 심화	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 소비여력 차별화로 여가문화 소비도 양극화 현상이 심화</li> <li>▪ 단기 해외여행 등이 일상화</li> </ul>
기술/환경	스마트기기 사용 증가	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ TV 대신 노트북, 스마트폰으로 이용할 수 있는 방송 스트리밍 서비스 인기</li> <li>▪ 온라인 간편결제 등 이용 증가</li> </ul>

영역	변화요인	내용
	미세먼지로 외부활동여건 악화	연중 미세먼지로 외부활동이 제약을 받으며 실내 중심으로 여가공간이 변화

출처: 하나금융경영연구소 (2018), 주52시간 근무제 시행에 따른 유망 여가/생활서비스 분석

- 가족과 함께하는 시간, 자기계발의 가치가 점차 중요해지고, 한 박자 쉬어 가는 '느림의 삶'을 중시하는 풍토 확산
- 라이프 트렌드 변화에 따라 여가시간 활용을 위한 소모임, 동호회 서비스 시장의 움직임이 활발하며, 특히 '프립', '플라이어스', '탈잉'과 같이 관심사, 취미 기반의 어플리케이션들과 원데이 클래스 등이 취미생활이 어려운 바쁜 직장인들 사이에서 인기를 얻고 있음



출처: 과학기술정보통신부(2015), 미래이슈 분석 보고서

<그림 20> 삶의 질을 중시하는 라이프스타일 관련 미디어 키워드

### 3.2. 일상에서 누리는 생활예술 · 생활문화

- 문화와 예술을 창작하고 향유하는 일상을 통해 개인과 공동체의 삶이 더욱 풍요로워질 수 있는 생활예술 · 생활문화가 트렌드가 확대되고 있음
- 민간 영역의 자발적 움직임과 더불어 정부에서 정책 마련, 관련 제도 및 시설의 확충 등에 있어서 큰 흐름이 나타나고 있음
- 생활예술과 생활문화는 개념의 차이는 있지만, 모두 향유를 넘어서 시민이 작품을 만드는 창작 작가로, 주민이 지역문화 기획자 · 활동자 · 매개자, 공간 운영자로 활동하는 것을 말함

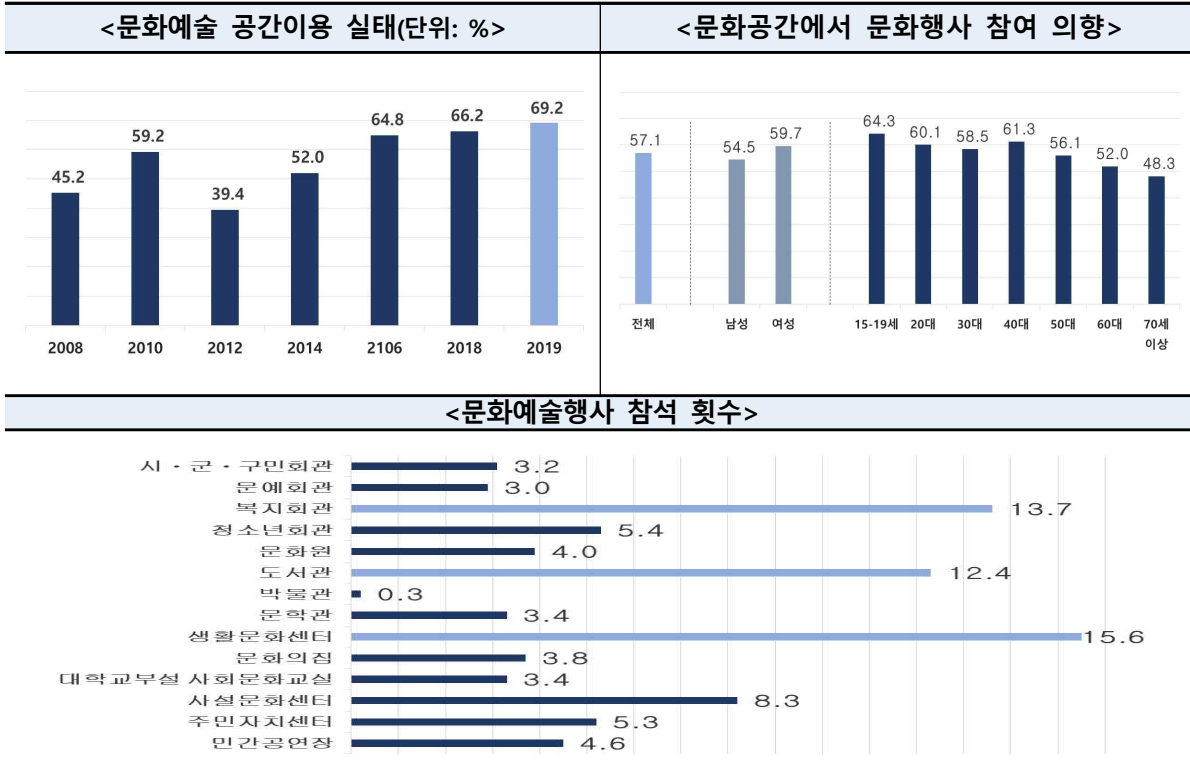
- (생활예술) 주체 중심의 정책으로, 엘리트 중심 또는 전문가 중심의 예술진흥 정책에서 아마추어와 비전문가 중심의 정책으로 정책 대상이 확대되는 것을 의미함
    - 정책용어로서의 '생활예술'은 “소수 전문가들의 예술활동이나 소위 예술계라고 불리는 특정 제도나 집단 안에서의 활동에 대비하여 일상생활의 영역, 즉 일, 가족, 사고 등의 사적 영역에서 자기를 계발하고 표현하는 활동”이라고 개념 규정
  - (생활문화) 주체와 대상보다는 공간과 공동체 중심의 정책으로, 생활문화공간을 문화플랫폼으로 하여 마을과 동네를 예술가 또는 문화예술 활동가들과 결합시키는 프로그램을 의미함
    - 공간 중심의 지원정책이었지만 내용적으로는 문화예술인/단체 등을 지원하여 생활문화, 동네문화, 마을문화를 활성화시켜 생활공동체를 복원 또는 회복하려는 사업 등이 주를 이루고 있음
- \* (서울시 마을예술창작소) 주민들의 문화예술활동의 경험과 관계를 찾아 모으고, 새롭게 생성하는 것을 모토로 삼아, 주거지역이나 골목길 등 생활밀착공간을 주민이 직접 운영하며 배움과 모임, 활동을 기획

### 3.3. 문화예술 향유에 대한 국민의 인식

- 여가에 대한 관심이 높아지고 문화예술을 향유하는 국민이 증가함에 따라 문화예술에 대한 관심도 증가
  - 문화체육관광부가 조사한 '국민 여가활동조사', '국민문화예술활동조사'를 통해서 국민들의 문화예술 참여에 대한 인식에 대하여 분석
  - 문화예술 공간 이용률은 2016년 이후부터 증가하고 있으며, 향후 문화공간에서의 문화행사 참여의향은 다소 높은편으로 문화예술행사가 있을 경우 가장 많이 참석하는 공간은 생활문화센터인 것으로 나타남
    - (문화예술 공간이용 실태) 지난 1년간 문화예술활동 공간 이용률은 2019년 69.2%로 2018년 66.2%에 비해 3.0%p 증가
    - (문화공간에서 문화행사 참여 의향) 전체로 57.1%가 문화공간에서 문화행사 참여 의향이 있는 것으로 나타났고, 15-19세가 64.3% 가장 높게 나타남

- (문화예술행사 참석 횟수) 문화예술활동 공간에서 진행되는 문화행사 참여 횟수는 '생활문화센터'가 15.6회로 가장 높았음

[표 48] 문화예술 공간이용 실태, 문화공간에서 문화행사 참여 의향, 문화예술행사 참석 횟수

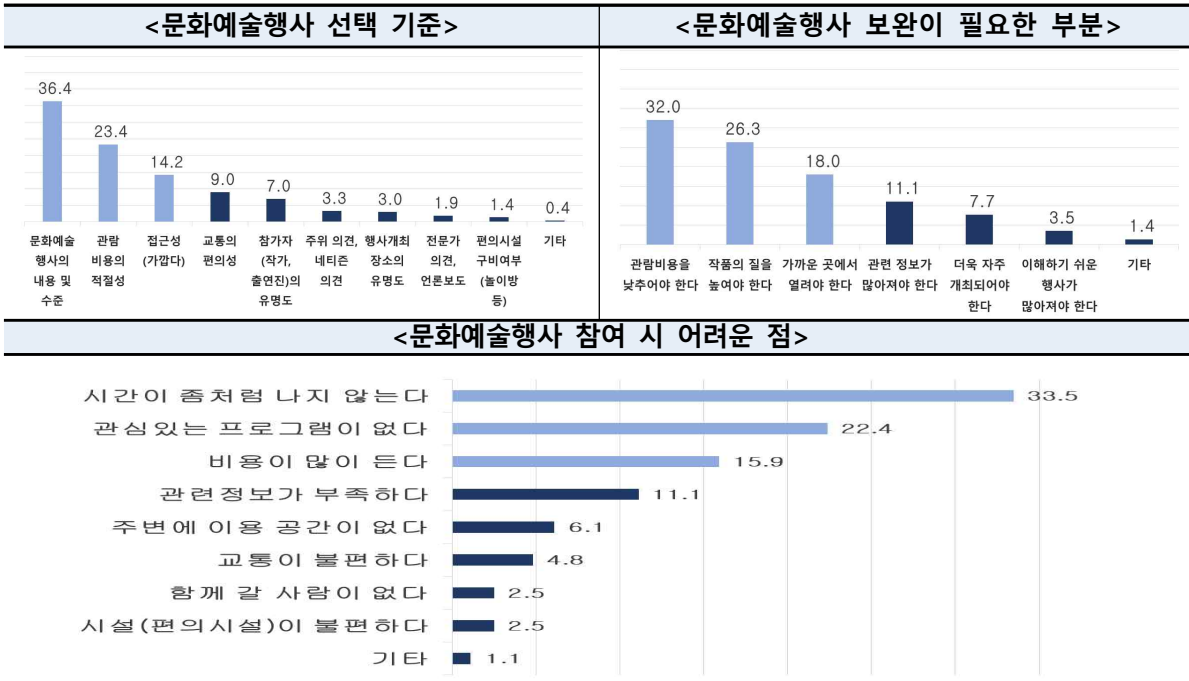


출처: 문화체육관광부(2019), 2019 국민문화예술 활동조사

- 문화예술행사를 선택하는 기준, 문화예술행사의 보완점에 대하여는 유사한 결과가 나타났으며, 문화예술 행사의 내용 및 수준, 관람 비용, 지리적 접근성이 가장 중요한 것으로 나타남

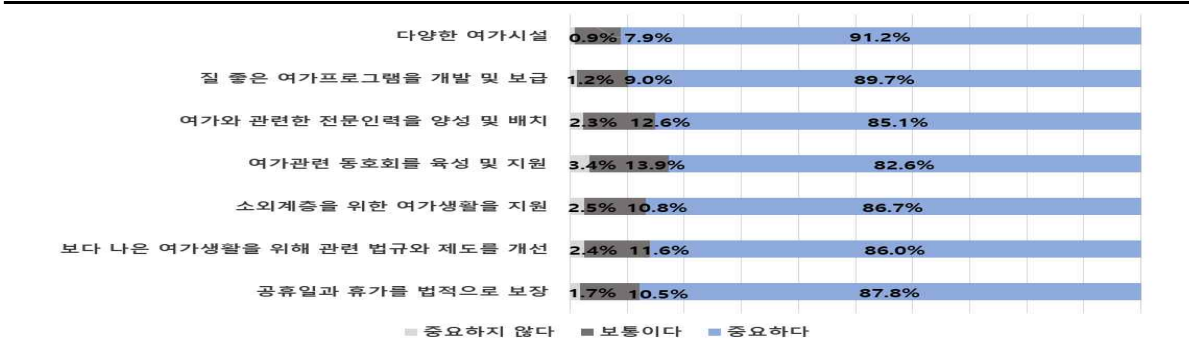
- (문화예술행사 선택 기준) 문화예술행사 관람시 36.4%가 '문화예술행사의 내용 및 수준'을 중요한 선택 기준으로 평가하고 있음
- (문화예술행사 보완이 필요한 부분) 문화예술행사 시 우선적으로 보완이 필요한 부분은 '관람비용을 낮추어야 한다'가 32.0%로 가장 높았음
- (문화예술행사 참여 시 어려운 점) 문화예술행사 참여율을 높이기 위해서는 프로그램의 다양성과 마케팅, 관람비용에 대한 검토가 필요할 것으로 보임

[표 49] 문화예술행사 선택 기준, 문화예술행사 보완이 필요한 부분, 문화예술행사 참여 시 어려운 점



출처: 문화체육관광부(2019), 2019 국민문화예술 활동조사

- (여가생활 활성화를 위한 정책 중요도) 국민의 여가생활을 활성화시키기 위한 정책으로 '다양한 여가시설' 정책이 91.2%로 가장 중요하다고 평가함



출처: 문화체육관광부(2018), 2018 국민여가활동조사

<그림 21> 여가 정책 평가별 중요도

### 3.4. 2020 공연예술 트렌드

#### □ 공연계의 관점 전환, 함께 만드는 공연 트렌드

- 자기주관적이며 주도적인 경험을 좇는 세대들의 요구를 반영한 새로운 공연 트렌드로, 예술가 중심의 기획에서 경험 소비 관객 관점의 기획으로 초점이 이동되어 관객들의 공연 경험이 확장되고 있음

- (이머시브씨어터) 다양한 공간을 무대삼아 관객을 창작의 일부로 참여시키는

형태의 공연으로, 몰입감을 주는 공간 조성에 객석과 무대 사이에 존재하는 제4의 벽을 해체하여 관객에게 군중 속 초주관적 경험을 느끼게 하는 것이 주요 특징임

- (연극계의 집단지성, 공동창작) 연출가·배우·스태프 등 다양한 구성원이 모여 작품 선정을 포함한 창작과정을 공유하여 공동창작 방식으로 연극을 제작하는 방식으로 다양한 아이디어, 다양한 연출 등을 시도할 수 있음

#### □ 하이퍼 코퍼티션(Hyper-Coopetition), 협력·융합·참여, 이종간 연대하는 공연예술

- 장르간 융합·협력은 새로운 창작의 즐거으로써 융합을 통해 새로운 유형의 창작물을 만들어낼 수 있으며, 이종 간(연극-국악-영화 콜라보레이션) 협력을 통해 만들어진 작품은 파급력 있는 창작물로 대중성 확보의 계기가 될 수 있음
- (무비컬, 노블컬) '무비컬(movie+musical)', '노블컬(novel+musical)'은 인기를 끌고 있는 영화, 드라마, 문학, 웹툰 등 탄탄한 원작을 뮤지컬과 무용극 등 공연예술 분야에서 작품화하거나 리메이크하는 것으로, OSMU(one source multi use) 현상이 공연예술계에서도 활성화되고 있음
- (리빙랩형 공연예술) 다양한 이유로 사회에서 소외되거나 상처받은 당사자들이 공연예술을 통해 인간의 다양성과 삶의 이슈를 사회적으로 공감시켜가는 등 공연예술의 협력으로 사회적 이슈와 그 중심의 당사자에게 닿으면서 사회와 다양한 방식으로 연대하는 방식의 문화예술

#### □ 문화예술을 향유하는 모습의 다양화

- 주 52시간 근무제 도입, 워라벨 등의 인식이 확산되면서 문화예술을 향유하는 모습이 다양해졌고 평공족, 혼공족, 패스트 힐링, 문화살롱 등 자신을 위한 시간을 중요하게 여기며 짜투리 시간을 활용하여 문화예술을 향유한다는 의미의 다양한 신조어 생성
- (평공족) 평일 낮 공연을 관람하는 사람을 의미하며, 정부의 정책 변화(주 52시간)와 기업의 인식변화, 개인의 성향 변화 등이 맞물려 일어나는 총체적 사회 현상
- (혼공족) 혼자 공연을 관람하는 것을 의미하며, '혼공족' 시장은 뮤지컬에서 비롯된 공연 덕후들과 밀레니얼 세대들의 적극적이고 주체적인 삶의 가치 추구가 결합하여 형성
- (패스트 힐링) 즉각적인 만족감을 추구하는 힐링을 의미하며, 수면카페, 안마



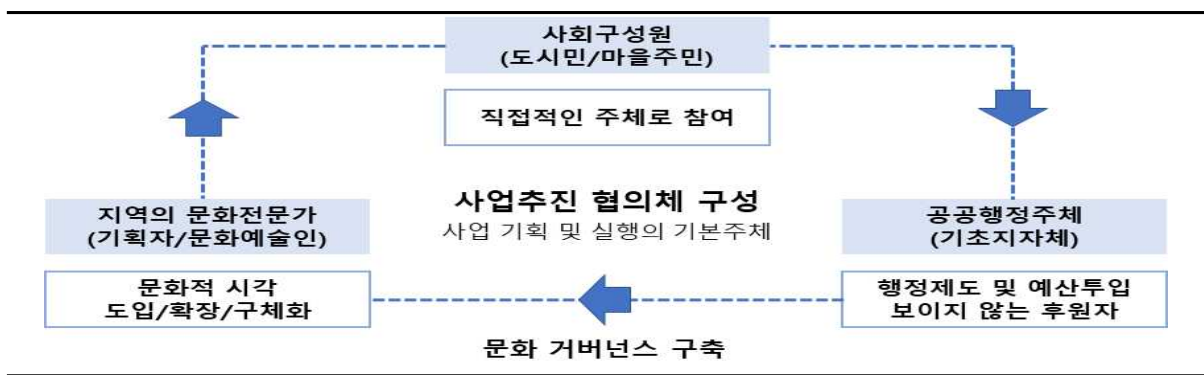
카페의 성장, 미술관, 박물관 등의 야간개장 등 여가 및 공연문화에 변화를 일으키고 있음

- (문화살롱) 서로의 취향을 나누고 자유롭게 대화하는 사교모임의 일종으로, 서로 취향에 맞는 공연을 관람하고 대화하는 소모임

### 3.5. 문화 거버넌스의 활성화

□ 사회발전에 따른 다양한 이해관계자의 등장과 더불어 복잡한 사회적 문제에 대처하기 위한 새로운 조정방식이 요구됨에 따라 거버넌스의 중요성 대두

- 사회의 다원화와 경제 수준의 향상, 시민의식의 고양으로 도시정책에 대한 시민참여의 욕구가 크게 증가
  - 민간부문의 정책 수요와 정책 결정 과정에 대한 참여 욕구를 수용하는 동시에 효율적이고 수준 높은 공공서비스에 대한 시민들의 요구가 도시 행정의 거버넌스화를 요구하고 있으며, 거버넌스적 도시 행정은 시민 참여적이며 도시정책의 경쟁력 높이는 방향으로 도시 행정체계의 변화를 요구
- 자유롭고 창의적 기획이 요구되는 문화 행정의 특성상 정부와 민간의 상호의존이 필수적이므로 점차 문화예술 분야에서의 거버넌스 네트워크 내 역할분담, 거버넌스 참여 기회 확대 등 여러 주체 간의 긴밀한 파트너십을 통한 거버넌스 발전의 중요성 확대
  - 문화의 위상이 격상되면서 다양한 주체들 간에 의한 관계가 문화 거버넌스의 형태로 나타나고 사회 전반에 걸쳐 지배체제의 변화를 가져옴



출처: 문화체육관광부(2018), 문화도시 추진 가이드라인

<그림 22> 문화협치, 시민주도형 도시문화 거버넌스

### 3.6. 문화를 통한 도시경쟁력 강화

- 도시경쟁력을 강화하는 많은 전략 가운데 도시 이미지, 도시마케팅, 도시의 브랜드화, 공간 마케팅 등에 '문화'를 바탕으로 하는 패러다임이 부상
  - 문화가 도시발전 전략의 중요한 요소로 여겨지고 있으며 '70년대 중반 이후 대량생산과 대량소비로 상징되었던 포디즘적 생산체제가 한계에 봉착하면서부터 문화도시에 주목
    - 새로운 생산체제로 변화하면서 문화와 경제의 해석이 변화하며 도시를 바라보는 시각이 다양해지고 분화함에 따라 탈산업화와 구조조정과정의 부정적 이미지에서 탈피하고 문화·예술적 요인을 활용한 매력적인 도시로 새로운 도시 이미지를 창출하려는 시도 증가
    - 문화적 상징들은 도시의 관광자원이 될 수 있고, 예술 및 문화 활동이 집중되는 지역은 도시와 시민이 가지고 있는 문화적 특색과 활동이 지역사회의 정체성, 창의성, 결속력, 활력 등을 조성하여 도시경쟁력에 긍정적 역할 수행
  - 도시경쟁력 강화를 위한 생존전략으로 선진국가의 많은 도시가 각 도시의 특성을 살린 도시개발 및 활성화 전략, 문화가치 바탕 도시 이미지와 브랜드 정립 및 문화경쟁력 강화 등 다양한 방식의 노력 증가

[표 50] 도시 이미지 전략 및 방안

전략	방안
도시 브랜드 개발	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 랜드마크 조성</li> <li>▪ 공간적 특성을 통한 도시 이미지 조성</li> <li>▪ 지역 고유의 문화시설 조성 및 지역</li> <li>▪ 특성 보존</li> <li>▪ 장소 마케팅</li> <li>▪ 도시 슬로건 개발</li> </ul>
도시축제 및 이벤트 개발	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 이용자 참여를 유도하는 프로그램의 적용</li> <li>▪ 지역 정체성을 기반으로 하는 도시축제 및 이벤트 계획</li> </ul>
도시 경관 관리	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 도시 경관 관리</li> <li>▪ 특색 있는 주거지 경관 형성</li> <li>▪ 가로경관 형성</li> <li>▪ 지역성을 반영한 도시 경관 형성</li> <li>▪ 가로 공공시설물 디자인의 질적 제고</li> <li>▪ 옥외광고물 정비</li> </ul>
창조적 도시 개발	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 보행 친화적 도시환경 조성</li> <li>▪ 청정 환경 도시 형성</li> <li>▪ 난개발 방지와 집중개발</li> <li>▪ 주제를 갖는 테마도시 조성</li> <li>▪ 활기 있고 자유로운 문화도시 조성</li> <li>▪ 도시개발 커미셔너 제도의 도입</li> </ul>

출처: 최강림(2009), 도시경쟁력 강화를 위한 도시의 마케팅 전략



### 3.7. 기존 산업의 여가 문화 트렌드 반영

□ 단순 공연 및 전시 관람 등 기존 목적 넘어 휴식과 쇼핑, 체험·놀이문화 등 여가활동이 어우러진 복합문화시설에서의 경험적 소비 트렌드 확산

○ 한국문화관광연구원은 시간에 대한 인식과 민감성이 높아진 '시간민감성 시대의 도래'를 2020년 문화예술 트렌드 중 하나로 분석

- 주 52시간 근무제 도입과 유연근무제 확대에 따라 여가 시간이 증가 된 직장인들을 대상으로 유통가, 영화관, 미술관 등에서 다양한 사업 확장 시도
- 관심사가 비슷한 사람들과 취향을 나누고 교류하는 사교모임 '살롱' 문화가 확산될 전망이다. 이를 지원하는 다양한 형태의 공간과 정책 수요가 증가될 것으로 예상<sup>2)</sup>

○ 최근 산업 분야 간 경계가 모호해지면서 물리적 공간 결합 이상의 다양한 업계간 융합 추세가 확대되고 기존 산업의 초기목적 등 일반적인 범주에서 벗어난 새로운 복합적 형태의 공간 생성

○ 기존의 목적을 넘어 놀이와 여가를 위한 공간으로의 변신

- (엔터테인먼트) 빅히트 엔터테인먼트는 소속가수의 공연장을 '공연장에서 테마파크처럼 하루 종일 웃고 즐기자' 콘셉트로 공연 대기 시간을 아티스트의 콘텐츠를 체험하고 쇼핑, 식사, 휴식까지 가능하도록 구성




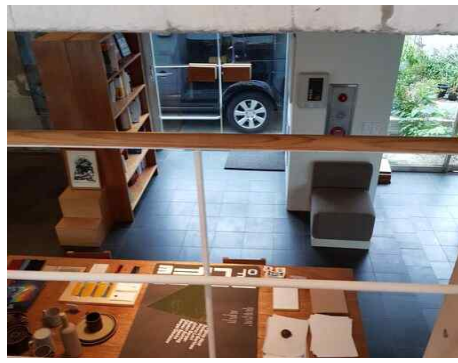
\* MD 등 공연 현장 부가 매출이 티켓 판매 수익에 육박하는 수준까지 성장

- (식음료) 성수동 '코사이어티'는 문화예술, 디자인 크리에이터를 위한 멤버십 커뮤니티를 만들고 오픈 스튜디오, 전시공간과 서로 관심사에 대해 자유롭게 교류할 수 있는 커피 라운지 운영
- (유통) 애경그룹의 'AK&'과 LF의 '롯데몰 수지' 등 패션매장은 커피숍, 북카페, 전시 및 공연으로 소비자에게 라이프스타일 제안 및 체험 공간 제공
- (공항 및 휴게소) 인천공항의 '제2터미널'은 다양한 편의시설과 불거리를 크게 늘리고 수준급의 맛집, 음악 공연 등으로 여행객으로가 아니라 잠시 놀기 좋은 나들이 장소가 되었으며 '매송휴게소'는 글로벌 맛집 수준의 식당가와 어린이 놀이터, 중앙 분수대 등으로 일부러 찾는 휴게소가 됨

2) 한국문화관광연구원, 「2020 문화예술 트렌드 분석 및 전망」, 2018.11.30

- 그러나 공연예술 공간이 복합문화시설로서 운영되면서 정체성이 불분명해지고 운영비용이 증가 등의 문제가 있어 전문성있는 하나의 테마를 가지고 범용성을 추구하는 기획력과 공간구성능력이 요구되고 있음

[표 51] 산업간 융합과 복합적 형태의 공간 창출

산업	내용	
엔터테인먼트	<p>▶ 빅히트 엔터테인먼트 소속가수 공연장</p>  <p>[HOUSE OF BTS]</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 공연장 팝업스토어 메인 쇼룸 운영하여 약 200여종의 MD 진열</li> <li>▪ 모바일로 미리 주문한 상품 수령</li> </ul>	 <p>[위버스 앱]</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 어플리케이션을 통해 공연 티켓팅 대기 시간을 확인하며 쇼핑, 식사, 휴식 가능</li> <li>▪ 대기 중 식음료(F&amp;B)존에서 휴식 하거나 안마의자 서비스 받음</li> </ul>
식음료	<p>▶ 성수동 '코사이어티'</p>  <p>[크리에이터를위한 멤버십 커뮤니티]</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ A동: 미팅룸 등 크리에이터 업무공간</li> <li>▪ B동: 카페와 프로젝트 습, 라이브러리</li> <li>▪ C동: 전시, 촬영, 패션쇼 및 행사</li> <li>▪ D동: 소규모 행사장</li> </ul>	<p>▶ 강남 '라이프커피'</p>  <p>[서점과 가구와 커피]</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 비아인키노 가구 브랜드의 쇼룸과 라이프 북스 서점과 함께 자리한 커피숍</li> </ul>

산업	내용	
유통	▶ 애경그룹 'AK&'	▶ 수지 '롯데몰'
	 <p>[지역의 특징과 대상에 맞는 공간 구성]</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>AK&amp; 흥대 젊은층 외국인 공략 프로모션 활동 중심</li> <li>AK&amp; 세종 30-40대 가족 공략 엄마들의 커뮤니티 공간 및 라이프스타일 공간 제공</li> <li>AK&amp; TOWN 안산: 패밀리형 쇼핑공간으로 극장과 서점, 가전 등의 브랜드 구성</li> </ul>	 <p>[몰입형 기술 도입 여가공간]</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>디지털 콘텐츠로 몰입감을 극대화하는 '미디어타워'를 설치</li> <li>쇼핑몰 내 다양한 서비스를 스토리텔링으로 보여줌</li> </ul>
공항 및 휴게소	▶ 인천국제공항 '제2터미널'	▶ 휴게소
	 <p>[맛집·찜질방·캡슐호텔까지 갖춘 여가 공간]</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>여행자들이 지나가는 정거장에서 나아가 다양한 편의시설과 볼거리, 맛집을 제공하여 여행 목적으로 자리잡음</li> <li>첨단 기술 시설, 음악 공연, 예술작품, 뷔페와 분식집, 목욕탕과 숙박시설 등 다양한 여가 공간 제공</li> </ul>	 <p>[맛집, 버스킹 공간 등 마련]</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>시흥하늘휴게소: 대형 쇼핑몰처럼 해외 브랜드 신발 및 의류를 파는 매장이 있고 라이브 공연이 펼쳐짐</li> <li>풍휴게소, 거창휴게소: 테마파크 조성하고 하트 조형물 등을 이용해 프리포즈 존 운영</li> </ul>

### 3.8. 도시재생과 문화예술의 시너지 효과

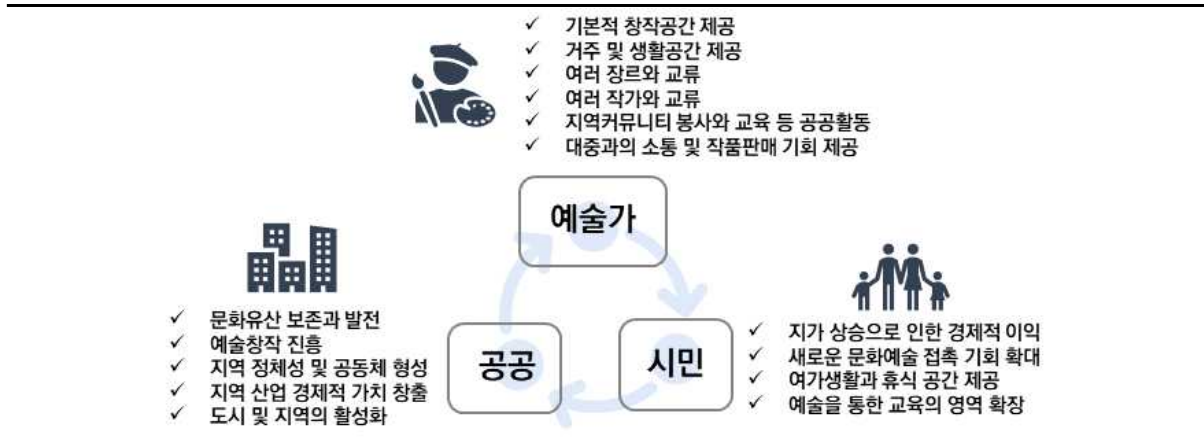
□ 예술인들이 콘텐츠를 생산하고 시민이 문화예술을 소비할 수 있는 환경은 관련 공공기관과 현장 예술인의 융복합 시너지가 중요

- 전라남도 순천시는 도시재생 관련 국가사업을 적극적으로 유치하여 도시를 재생하고 사람들이 돌아오는 환경을 조성하여 문화도시의 기틀을 마련함. 그 기틀 위에 예술인 육성 및 지원정책을 추진

- (살고 싶은 도시 만들기 사업) 2008년 국토해양부 사업에 선정되어 원도심 일원에 문화의 거리를 조성하고 문화예술인 육성 및 지원, 문화시설·예술공방 연계한 테마스토리텔링 코스개발 등 본질적 요소 강화
- (도시재생 선도지역 사업) 2010년~2013년 '살고싶은 도시 만들기 사업' 과 2014년 국토교통부 공모한 도시재생 선도지역 사업에 선정되며 사업을 추진하여 도시가 재생되고 주민 돌아오는 등 유동인구 증가
- 정돈되지 않은 도로를 차 없는 거리로 신설하여 보행자 편의 도모, 벽화와 정원, 바닥분수로 꾸밈. 빈 상가는 예술인을 위한 창작 스튜디오, 전시실, 예술학교로 운영하며 전문예술인이 양성될 수 있는 환경 조성
- (문화특화지역 조성사업) 2018년~2022년 문화체육관광부 사업에 선정되어 앞으로 사업추진체 조직 및 문화 핵심가치 실현을 위한 시스템 구성과 시민참여형 문화 기획 프로그램 운영할 계획
- 순천시는 문화의거리 조성 및 지원 조례(제7조)를 근거로 상가 임차료 연간 400만원 한도로 최대 3년간 지원 및 점포 대수선비 300만원 지원하며 공모를 통해 시각, 공연 분야 작품을 발표하고 심사를 거쳐 300만원 경비 지원(2019년 기준)
- (주요 성과) 2009년 문화의거리 주변 빈집이 190여 개였으나 2018년 10여 개로 감소하였고 유동인구도 2015년 1만여 명에서 2017년 2만 5천여 명으로 2배 이상 증가
- 옛 순천중앙파출소 건물을 리모델링한 '조강훈 아트스튜디오'와 순천 출신 한복명인 김혜순 디자이너의 작품이 전시된 '김혜순 한복스튜디오' 등은 문화의 거리를 상징하는 대표 브랜드로 자리매김
- 순천시의 성공적인 예시처럼 문화예술이 도시재생 및 지역 활성화의 바람직한 방향으로 나아가기 위해서는 이해관계자 간 상이한 목표 인식 필요<sup>3)</sup>

3) 서울문화재단, 「예술마을만들기 사업 전략 연구」, 2015.2





출처: 문화체육관광부, 「2018 예술인 실태조사」, 2018.12

<그림 23> 도시재생과 문화예술사업 이해관계자 간 목표

□ 예술인 복지와 예술창작 지원은 문화예술 생태계 조성의 촉매제 역할을 하고 있음

○ 서울특별시 중구는 2018년 5대 전략과제 중 문화르네상스 프로젝트로 충무로, 을지로 내의 문화생태계 조성 추진

- 강북 도시재생 사업으로 충무로와 을지로 일대에 여러 시설 유치하며 젊은 예술가들이 모여들고 문화예술인의 네트워크 형성 시작
- (중구 문화예술인간담회) 충무로, 을지로 일대는 도심산업이 밀집되어 있어 예술과 창작을 위한 관련 소품 등을 구할 때 시간이 단축되는 이점이 있어 예술인들이 모여드는 지역

- (중구 문화예술인 설문조사) 문화예술 활성화를 위한 지원에 대해 관내 20~40대 문화예술인 132명 설문조사 결과 전체의 69.3%가 문화예술가를 위한 활동 공간 지원 필요 응답

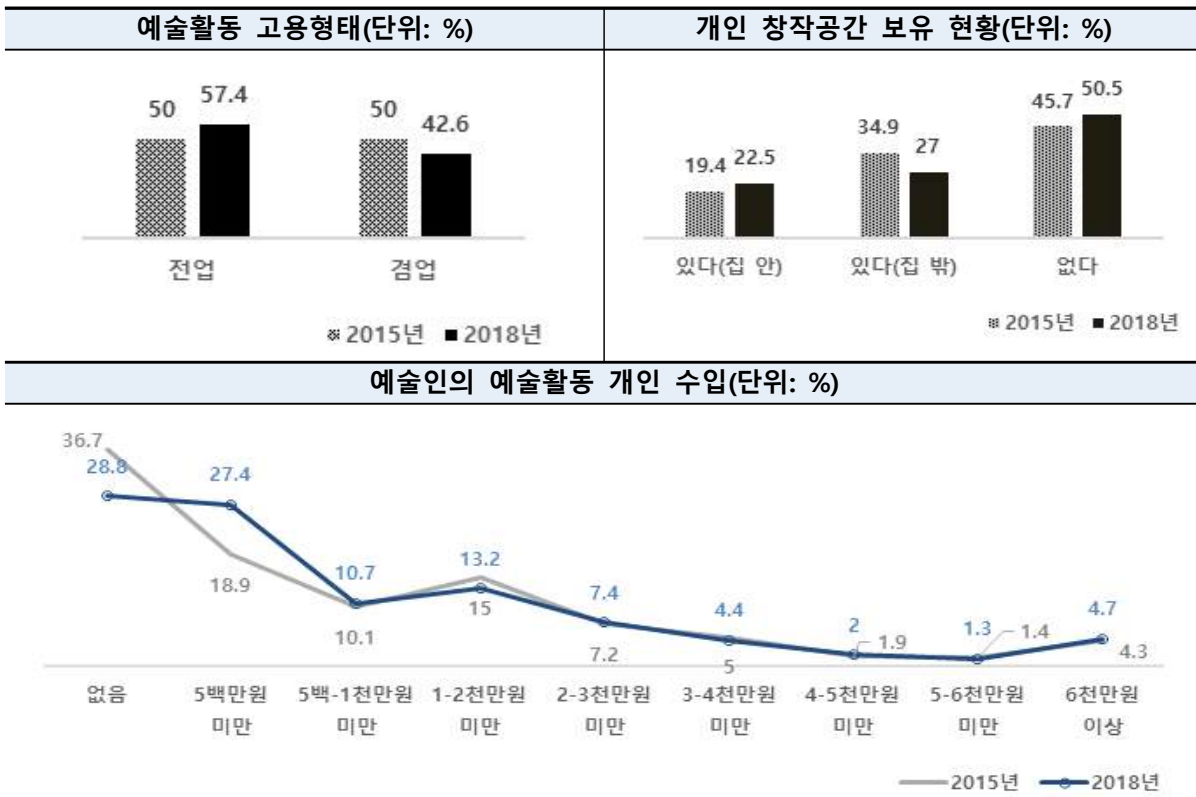
\* 응답자의 32.2%가 작업실, 22.7%는 예술가 간 협업 공간, 14.4%는 작품 발표공간 지원 필요 등으로 응답

- 개인의 예술 활동을 하기에 좋은 환경뿐 아니라 문화예술 콘텐츠의 시너지가 생기도록 예술인의 창작공간과 전시 및 공연 공간, 생활 거주 공간 등 3가지 공간 문제해결 방향으로 추진<sup>4)</sup>

- 중구는 예술인들과 문화공동체 형성의 일환으로 문화예술 거버넌스 테이블, '을지놀놀', '충무놀놀' 등 정기적 네트워킹으로 소통하며 예술인들의 실질적 수요 파악 노력

4) 김소영, 「[배중호의 파워피플 초대석] '백팩' 메고 출근하는 서양호 중구청장」, M이코노미뉴스, 2018.12.27

- '2018 예술인 실태조사'에서 28.8%의 예술인이 연간 예술활동으로 벌어드리는 수입이 없다고 응답했으며 예술인의 개인 창작공간 미보유 응답으로는 50.5%로 절반 정도가 창작공간을 마련하지 못하고 있는 실정으로 작업공간에 대한 수요가 큼<sup>5)</sup>
- 작업공간은 주거공간 내 혹은 자가 소유의 작업실을 가지고 있는 상황이 아니라면 임대료를 수반하며 연간 수입이 없거나 적은 예술인에게 공간 마련은 어려운 문제임
- (공간 지원사업의 문제점) 예술인의 작업공간을 지원하는 정책으로는 공공기관에서 운영하는 레지던시 등이 있지만 입주 과정에서 예술활동 경력을 요구하게 되고 활동 기간과 경력이 부족한 예술인의 소외 현상 나타남
- 또한 공간을 지원 받는 예술인에게 작업 공간을 활용하고 유지하기 위해 기획전시나 프로그램 등에 참여할 것을 요구하고 해당 기관의 실적을 마련하는 경우가 발생할 수 있음<sup>6)</sup>



출처: 문화체육관광부, 「2018 예술인 실태조사」, 2018.12

<그림 24> 2015년, 2018년의 예술인 실태조사

5) 문화체육관광부, 「2018 예술인 실태조사」, 2018.12

6) 백지연 등, 「예술인 지원의 사각지대 극복을 위한 대안적 창작공간 공급모델 연구」, 2016

□ 해외 문화예술인 지원 현황 사례

- 프랑스 '앵테르미탕'은 프랑스어로 '휴지기'이라는 뜻이며 비정규직 예술인들을 위한 실업급여 제도<sup>7)</sup>
  - 예술가들의 창작 과정을 생산 활동으로 인정하고 예술인의 기준 소득을 산출한 뒤, 수입이 없을 때 그 기준 소득을 보장
  - 프랑스 앵테르미탕들은 실업보험 이외에 추가적인 다양한 지원 혜택을 받으며 수급 상황에 따라 적용되는 추가적인 지원체계를 구축 및 운영하고 노동기간이 부족하거나 급여가 종료되면 전문화연대 급여 가능성을 검토
  - 공연 및 영상 분야 노동의 특수성을 감안하여 노사협정문에 부칙을 달아 운영하였으며 이의 포함범위와 내용들을 재정적, 사회적 필요에 의해 개정
- 독일은 기본법 제5조 3항에 “예술, 학문, 연구, 교육은 자유롭다”라는 명시에 입각하여 예술의 자율성과 독립성을 보장하고 공공문화생활의 다양성을 장려
  - 독일의 문화예술정책에서는 지방정부가 중심적인 역할을 하며 재정지출 현황까지 말하는데, 베를린은 2015년 기준, 예산의 50% 정도인 약 1억 2천만 유로(한화 약 1,600억)를 지출함
  - 대표적으로 통일된 분단국가의 상징적 흔적에 대한 지속적인 재현과 보존에 힘썼고, 예술가 임대 보조 스튜디오(rent-subsidized studios), 아틀리에 플랫 지원(atelier flats) 등 지역 사회 문화예술 지원 목적으로 사용
- 프랑스 파리 북부 작은 도시 앙갱레벵은 예술가도 적은 도시였지만 도시경쟁력 활성화를 위해 미디어아트 창의도시를 추진했고 2013년 지정 이후 예술도시로 부상
  - 미디어아트 페스티벌이 핵심 전진기지 역할을 하였으며 미디어아트와 결합한 '퍼포먼스'로 특색있게 추진되면서 세계적 명성을 얻음
  - 관련 분야 예술가들이 축제에 참여하기 위해 몰려왔으며 오스틴 시는 예술인들을 위한 전시, 주거 등을 다각도로 지원하는 시 차원의 유무형의 육성정책으로 예술가들이 찾아드는 도시로 만들고 있음

7) 한국예술인복지재단, 「국내외 창작 지원 정책」, 예술인 Vol.30, 2019.4

### 3.9. 사회·문화 환경 분석 결과 및 시사점

- **(문화 여가 수요여건 및 인식 변화)** 노동시간 감소에 따라 일과 삶의 균형, 개인의 행복한 삶, 여가를 중시하는 분위기가 형성되면서 비용 효율적으로 즐길 수 있는 여가 활동에 관심이 증가
- **(일상에서 누리는 문화예술)** 문화예술을 감상만 하는 것이 아닌, 시민이 직접 작품을 만드는 창작 작가로, 주민이 지역문화 기획자·활동자·매개자·공간 운영자로 활동하면서 일상에서 누구나 문화예술 주체자로 활동하는 트렌드 확대
- **(문화예술 향유에 대한 국민의 인식)** 국민의 여가생활을 활성화시키기 위해서 다양한 여가시설을 만드는 것이 필요하며, 문화예술 콘텐츠의 다양성, 적절한 관람비용, 지리적 접근성에 대한 고려가 필요
- **(문화 거버넌스의 활성화)** 정부와 민간의 상호의존이 필수적인 문화의 특성으로 인해 민·관 거버넌스 네트워크 방식의 문화지원 체계 구축의 중요성이 커지고 있으며 문화 행정체계가 활발히 변화
- **(문화를 통한 도시경쟁력 강화)** 문화가 도시경쟁력과 경제발전을 이끄는 동력이 되는 중요한 요소로 여겨지고 있으며, 선진국가의 많은 도시가 문화를 통한 도시개발, 활성화 전략 수립, 경쟁력 강화 등 노력 증가

#### □ 종합 시사점

- **(시민의 문화 활동 활성화)** 시민의 문화수요를 반영한 문화예술 프로그램을 발굴·운영하고, 관객과 함께하는 참여형 공연 기획, 생활예술·생활문화를 경험할 수 있는 공간을 마련하여 춘천시민들의 문화예술 참여 기회를 확대
- **(춘천의 고유성 및 정체성 확립)** 춘천시 시민들에게 다양한 문화예술 참여 기회를 제공함으로써 춘천만의 문화예술 고유성과 정체성을 확립하여 춘천 문화예술 경쟁력 강화
- **(이해관계자 간 상호협력체계 구축)** 문화도시 조성의 타당성 확보를 위해 춘천시의 다양한 이해관계자의 합의에 기반한 춘천 문화도시 조성 정책 추진이 필요하며 거버넌스의 지속적 발전을 위한 방안 마련이 필요



## 4. 기술 환경 분석

### [ 시사점 ]

- ❖ 4차 산업혁명으로 국가시스템, 사회, 삶 전반의 혁신적 변화 유발
- ❖ 과학기술의 발전은 문화예술 분야에도 영향을 미치면서 새로운 형식의 창조 활동 활성화
- ❖ 창작·유통·소비의 경계가 약해지고 창작이 유통·소비로 직접 연결되면서 문화예술 가치사슬체계가 확장
- ❖ 소비자와 창작자의 경계가 무너지면서 기존의 소비자가 창작자가 되는 프로슈머의 시대 도래
- ❖ 문화유산의 디지털화를 통한 보존 '디지털 아카이브'에 대한 관심 증대
- ❖ ICT기술이 문화예술분야에 다방면으로 융합되어 활용되면서 문화예술 체험방법 다양화

### [ 주요 키워드 ]

- ❖ 4차 산업혁명, 기술융합 창작, 프로슈머, 디지털 아카이브, 기술기반 문화예술 향유

### 4.1. 4차 산업혁명 시대의 도래

- 4차 산업혁명은 AI, 빅데이터 등 디지털기술로 촉발되는 초연결 기반의 지능화 혁명으로 산업뿐만 아니라 국가시스템, 사회, 삶 전반의 혁신적 변화 유발
  - 점점 빨라지는 산업혁명 주기, 범위와 영향력의 증가로 인해 국가시스템·산업·사회·삶의 질 등 모든 분야에서 혁신적 변화가 발생
  - 4차 산업혁명으로 인해 거래·유통방식의 변화, 생산방식의 스마트화, 다양성 확대, 산업 문화의 융·복합 등의 변화가 일어나며, 이 변화에는 지식과 기술이 중심이 되는 소프트 파워가 핵심 동력이 될 것으로 전망
- IoT, 빅데이터, AI, 로봇공학, 3D 프린팅 등이 4차 산업혁명의 핵심 원동력으로 부각되며, 기술이 융합되어 새로운 기술을 창출



출처: 다보스포럼(2017)

<그림 25> 4차 산업혁명 시대의 변화

- 4차 산업혁명 이후 공유, 협력, 감수성을 기반으로 문화 창작과 향유의 영역 변화
  - 전통적 문화 향유 형태는 단순히 물리적 공간에서 문화를 관람하는 형태였으나 초연결사회로 진입하면서 공간의 경계가 붕괴되고 공유와 협력, 이용자의 경험과 감각의 중요성이 확대

#### 4.2. 과학기술과 예술의 융복합 활성화

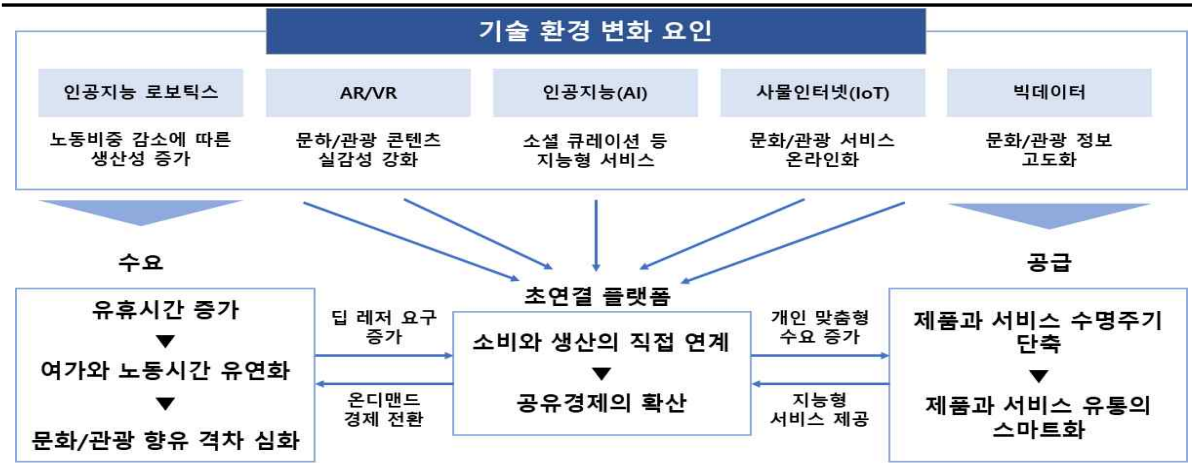
- 20세기 이후 과학기술의 변화를 적극적으로 수용하려는 경향이 나타나면서 과학기술의 발전이 문화예술 분야에도 직접 영향을 끼치고 다양한 방식으로 결합하면서 새로운 형식의 창조 활동 활성화
- AI 예술가의 출현, 예술가와 AI의 협업 활동, 빅데이터 기반의 예술 창작 활동, 가상세계에서의 예술 활동, IoT 기반의 초연결 예술 활동, 드론 퍼포먼스, 뉴미디어아트 등 과학기술과 예술의 융합을 통한 새로운 예술 활동이 활성화
  - (예술가와 AI의 협업 활동 사례) 이수진 작가가 AIRI에서 개발한 시각예술 도구 AI아틀리에를 활용하여 변형을 원하는 그림이나 사진을 고르고, 자신이 원하는 방식에 맞게 그림의 부분부분에 원하는 화풍을 적용
  - (가상세계에서의 예술 활동 사례) 독일 함부르크 엘프필하모니홀 리모델링 개관 기념 연주회는 구글과 유튜브의 기술을 기반으로 VR공연으로 제작돼 최대 수용 규모 2,100명을 훌쩍 넘는 81만 명의 관객이 동시에 감상
  - (뉴미디어아트 사례) 프랑스 출신의 크리스티나 줌머러와 로랑 미뇨노가 혁신적인 인공 생명 시스템과 인터페이스를 창조하는 분야에서 자신들의 연구를 예술 작품으로 구현하는 작업 수행

- 대학에서는 4차 산업혁명 시대에 맞춰 경쟁력 있는 인재 육성을 위해 융합 전공 신설, 융합연구지원 등을 통한 융합교육 실시 증가
  - 융합 전공은 대학가 전공 신설의 주요 트렌드 중 하나로 전국 4년제 대학이 '17년 이후 신설한 전공 319개 중 45개 전공이 '융합'을 표방
    - \* (홍익대) '산업과 예술의 만남'을 교육 목표로 표방하며 공학-디자인 융합 교육에 힘쓰고 있으며, 문화예술경영, 공연예술, 건축공간예술, 환경조경디자인 등 10개 융합 전공을 운영 중
    - \* (경희대) 4차 산업혁명 시대에 기술 발달이 가져올 문명의 변화를 예측하고, 미래 학과 인문학, 과학·예술의 다양한 관점에서 통섭적 시각을 제시하기 위해 융합 교육 모델 정립
  - 수십 년 동안 대학과 사회에서 뿌리내렸던 전통학과의 통폐합으로 기존 학문의 깊이를 더하는 교육의 중요성이 퇴색되는 것에 대한 우려도 존재

### 4.3. 생산과 소비의 다양화

- 창작·유통·소비의 경계 약화로 창작이 유통·소비로 직접 연결되고, 문화예술 유통 플랫폼의 다양화로 가치사슬체계 확장
  - ICT 분야 전문가들과 예술가의 협업, 예술가와 소비자의 예술협업, 예술 분야 전문가와 비예술 분야 전문가의 융합 활동 등 과학자, ICT 전문가, 소비자, 타 분야의 전문가 등과의 다양한 인적자원의 예술협업 활동이 활성화
    - 문화예술이 다양한 플랫폼을 통해 여러 가지 트렌드 미디어 콘텐츠 형태로 재창조되면서 문화예술 시장 확대 및 예술과 산업의 연계 강화
  - 기술 발전에 따라 소품종 대량 생산에서 소비 취향 변화에 맞춘 다품종 소량 생산, 맞춤형 생산으로 전환
    - 네트워크 발달로 연결성이 크게 높아지면서 생산자와 소비자가 상시적으로 연결되어 아무리 작은 수요도 충족할 수 있게 되는 온디맨드 경제 확대
    - 빅데이터, 사물인터넷, 3D 프린팅 기술 등의 발달이 생산을 유연하게 만들고, 생산·소비를 긴밀하게 연결하며, 개인 맞춤형 생산이 확대되는 계기를 마련
    - \* 소비자의 구매 이력, 생활 방식, 주변인의 선호, 새로운 유행 등의 정보가 자동으

로 분석되어, 가장 적합한 서비스 및 상품을 큐레이션



출처: 한국문화관광연구원(2017) 4차 산업혁명과 문화·관광 산업 정책방향

<그림 26> 기술발전에 따른 생산과 소비구조 변화

#### 4.4. 새로운 참여문화 창출

□ 사이버 공간문화 속에서 소통적이고 능동적 참여 문화가 발전하고, 소비자와 창작자의 경계가 무너지면서 기존의 소비자가 창작자가 되는 프로슈머의 시대 도래

○ 디지털 미디어 환경에서 프로슈머의 등장은 문화예술 창작의 전문가와 비전문가 사이의 간격을 좁혀 향유자가 활동할 수 있는 문화예술의 범위를 넓혀 주었으며, 프로슈머의 등장이 문화예술 창작 전문가의 활동 영역을 축소시키거나 제한시키지는 않고 있음

- 소셜 미디어가 이용자와 이용자, 창작자와 이용자의 소통, 공유, 협력 플랫폼으로 발전하면서 문화예술 소비자가 아닌 주체가 새로운 미디어 플랫폼을 통해 문화예술을 새롭게 체험하고 문화예술 소비자로 변화하는 경우 발생
- 4차 산업혁명의 초연결성을 바탕으로 참여, 공유, 사회적 스토리텔링, 공동 큐레이션, 융복합 협업 문화, 전문 예술가와 아마추어 예술가의 경계 약화 등 새로운 참여문화 발생

\* 프로슈머란, 엘빈 토플러가 저서 “제3의 물결“에서 주장한 생산자(producer)와 소비자(consumer)를 합성한 용어. 소비만 하는 수동적인 소비자에서 벗어나 소비뿐만 아니라 직접 제품의 생산, 개발에도 참여하는 '생산하는 소비자'를 뜻함

- 문화정책의 경우 기술의 발전에 따라 '문화의 민주화'에서 '문화 민주주의'로 선회하는 움직임이 본격화
  - 문화의 민주화는 '모든 이를 위한 문화(Culture for All)'를 표방하며 국민의 문화 향유와 접근성을 높이는 데 주력한 반면 문화 민주주의는 '모든 이의 한 문화(Culture by All)'를 내세우며 문화 다양성을 기반으로 모든 구성원이 문화예술의 생산과 향유의 주체로 참여하는 것을 지향
    - 문화의 민주화는 예술적 수월성 혹은 엘리트 예술, 내지는 예술가의 창의적 자율성을 전제로 하며 주로 공연장, 박물관, 미술관과 같은 기존의 제도적 공간을 중심으로 이뤄짐
    - 문화 민주주의는 예술의 사회적 가치와 매개자로서의 예술가를 중시하며 기존의 유통공간을 넘어 비제도적 공간을 비롯한 삶의 주변 공간을 중심으로 이뤄짐

#### 4.5. 디지털 아카이브 활용 활성화

- 정보기술의 발전으로 디지털 정보의 생산과 유통이 급격하게 증가함에 따라 문화유산의 디지털화를 통한 보존에 대한 관심 증대
  - 전 세계적으로 각국의 정부 주도로 항구적 기록 및 보존 이용을 가능하게 하는 시스템인 디지털 아카이브를 시도하는 추세
    - 유럽에서는 CyArk 프로젝트를 진행하여 세계적인 문화유산에 대한 훼손 방지 및 아카이브 자료를 통한 교육 활용 등 디지털 아카이브를 활용한 여러 움직임을 보이고 있음
    - Google은 'Google Art Project'를 통해 세계적으로 유명한 박물관의 유화, 조각, 가구 등의 고해상도 이미지를 제공
      - \* 일부 회화 작품은 기가픽셀 형식으로 제공하여 붓 터치 수준까지 확대하여 볼 수 있으며, Google 스트리트 뷰를 통해 베르사유 궁전이나 백악관 같은 명소의 내부 이미지 제공
  - 국내에서도 한국콘텐츠진흥원, 국립예술자료원 등에서 문화유산에 대한 디지털 아카이브 서비스 시행을 통해 문화유산 정보 제공

- 예술아카이브는 도서관적 역할에 박물관적 기능을 더하여 새로운 예술 연구·창조·실험 기능이 가능한 복합문화공간으로 확대·변모 추세이며, 기술 발전에 따른 변화를 수용하여 예술자료의 디지털화 증가

#### 4.6. ICT기술 활용 분야 예시

##### □ 빅데이터와 인공지능

- 빅데이터 기술은 수집한 데이터를 이용하여 관람객을 이해하거나 전시를 기획하는데 주로 사용되고 있으며, 인공지능은 관람객들이 전시를 능동적으로 참여할 수 있도록 활용되고 있음. 특히, 공연분야에서는 관객 개발·추천 서비스·입장 통제 및 편의 제공 등으로 활용
  - (스미소니언 디자인 박물관\_쿠퍼 휴잇) 더 펜(The Pen)이라는 프로젝트를 통해 특정한 날짜·특정한 시각에 펜을 통해 방문객들이 총 수집한 전시물의 수, 방문객들이 가장 많이 이용한 시점, 티켓 판매량과의 상관관계 등을 파악
  - (라플리에) 19세기 프랑스 인상주의 미술작품과 IT를 접목하여 체험형 인터랙티브 전시를 제공(반고흐 작품에 나오는 인물들이 인공지능 캐릭터로 재구성되어 이들과 대화할 수 있는 체험형 전시)
  - (영국 The Audience Agency 그룹) 문화예술기관의 데이터를 수집·분석하여 관객 개발 등 마케팅에 활용, 고객 니즈에 맞는 서비스 제공을 바탕으로 기업 후원 유치 등에 활용 중

##### □ 사물인터넷

- 전시분야에서 관람객을 위한 위치기반 서비스를 제공하거나 참여형 전시 서비스, 교육형 전시프로그램 등에 쓰이고 있음
  - (국립대구과학관) 관람객들이 스마트워치를 착용하고 전시관에 입장하면서 전시물에 대한 퀴즈를 푸는 등 관람자가 여러 미션을 해결하는 참여형 전시 제공
  - (필립스 뮤지엄) 2~4명의 참가자들이 한 팀이 되어 전시장을 돌아다니며 전시물에 대한 문제를 해결함. 예를 들어, 어떻게 LED가 빛을 내는지, X-ray가 무엇인지 등을 체험해볼 수 있는 학습 프로그램을 제공



## □ 블록체인

- 공연예술분야에서 블록체인은 안전하고 투명한 티켓 판매 시스템, 아티스트들의 지식재산권 거래를 돕는 시스템으로 활용되고 있음
  - (어벤터스) 블록체인 기반 오픈 티켓 플랫폼인 어벤터스는 안전하고 투명한 발권을 위한 시스템을 개발하여 암표 등을 방지
  - (핀디파이) 음악 콘텐츠를 대상으로 한 블록체인 기반 거래 플랫폼으로, 저작권 및 소유권 인증/콘텐츠 거래/콘텐츠 공유 등을 지원하고 블록체인의 스마트 계약 기술을 사용

## □ XR: VR/AR/MR

- 공연예술분야에서 VR은 기존 공연의 재가공을 통해 시·공간의 제약을 벗어난 관람을 가능하게 하고, AR은 공연 정보를 제공하거나 관람객이 참여하는 방식의 쌍방향 마케팅 및 관객소통 수단으로 활용되고 있음
  - (태양의 서커스) 공연장마다 헤드셋을 비치하여 티켓 구매 전 관객들이 VR을 통해 공연을 사전 체험할 수 있도록 제공
  - (국립공주박물관) 한국 마이크로소프트와 함께 가상 박물관을 2018년에 개관하였으며, 관람객들은 디지털 박물관을 통해 360도, 3D방식으로 시공간의 제약없이 관람 가능

## □ 기타(3D 프린터, 로봇)

- 3D 프린터는 전시장의 소장품을 작게 인쇄·제작하는데 사용될 수 있고, 로봇의 경우에는 문화공간에서 안내 역할이나 로봇을 이용하여 공연에서 인간 연주자나 공연자의 역할을 대신하는 사례들이 등장하고 있음
  - (런던 빅토리아 앤 앨버트 박물관) 병원에 입원하여 제한된 공간에서 생활해야 하는 어린 환자들에게 박물관의 조각 등을 3D 스캐닝 한 모델을 바탕으로 자신만의 디자인을 생성하여 아동들에게 전달
  - (국립중앙박물관·국립나주박물관) 큐아이는 인공지능 기반 음성인식 및 챗봇 기술을 이용하여 전시 및 박물관 사용에 대한 각종 정보를 제공함. 관람객의 질문을 이해하고 그에 대해 각종 편의시설 위치, 이용 방법, 기타 관광 및 교통 정보 등을 음성과 화면을 통해 안내함

[표 52] 기술별 주요 활용 사례

기술명	내용
빅데이터와 인공지능	<ul style="list-style-type: none"> <li>관람, 예매, SNS 데이터를 분석하여 관객 개발 및 기획에 활용, 관람 추천 서비스 제공</li> <li>전시공간 내 관람객 동선 분석</li> <li>챗봇을 통한 안내 서비스</li> <li>안면인식 기술을 통한 입장 통제</li> <li>인공지능을 응용한 전시, 파생 공연(참여형 전시, 2차 파생 공연 등)</li> </ul>
사물인터넷	<ul style="list-style-type: none"> <li>관람객 동선 파악, 위치 기반 서비스 제공 및 관심사 분석</li> <li>바이오 센서를 이용한 관람객 반응 측정 및 분석</li> <li>모바일 기기와의 통신을 통한 참여형 관람, 집단 응원</li> <li>페스티벌, 공연 등에서 출입 통제, 결제 등</li> <li>전시물 보안, 도난 방지</li> </ul>
블록체인	<ul style="list-style-type: none"> <li>저작권 보호, 위작 방지, 작품 거래 내역 기록</li> <li>예술품 펀딩 및 거래 지원, 예술 가상화폐 발행</li> <li>티켓 예매(암표 방지)</li> <li>디지털 콘텐츠 거래 플랫폼</li> </ul>
XR	<ul style="list-style-type: none"> <li>가상 전시(360° VR, 가상 박물관 등), 가상 2차 공연(360° VR), 3D 몰입형 공연</li> <li>AR을 이용한 관람 공간 내 안내 서비스</li> <li>AR을 이용한 체험형, 참여형 전시 및 공연</li> <li>AR 및 VR을 이용한 마케팅</li> </ul>
기타 (3D 프린터, 로봇)	<ul style="list-style-type: none"> <li>로봇 도슨트, 안내원(음성인식, 인공지능 활용)</li> <li>로봇 연주자 및 지휘자의 공연</li> <li>전시품의 3D 모델 다운로드 및 인쇄</li> <li>개인화된 제품, 서비스(커피, 케이크 등) 제공</li> </ul>

출처: 문화체육관광부·예술경영지원센터(2019), 문화예술 유통·소비 활성화를 위한 4차산업혁명 기술 활용방안 연구

## 4.7. 기술적 환경 분석 결과 및 시사점

### □ 4차 산업혁명 시대의 도래

- AI, 빅데이터 등 디지털기술로 촉발되는 초연결 기반의 지능화 혁명으로 인해 산업, 국가시스템, 사회, 삶 전반의 혁신적 변화를 유발하였으며, 공유, 협력, 감수성을 기반으로 문화 창작과 향유의 영역도 변화

### □ 과학기술과 예술의 융복합 활성화

- 문화예술 창작에 과학기술이 결합하면서 새로운 형식의 창조 활동이 활성화 되고 있으며, 이에 맞춰 경쟁력 있는 인재 육성을 위한 융합교육이 증가하고 있으나 대학의 순수예술학과 통폐합에 대한 우려도 존재

### □ 생산과 소비의 다양화



- 문화예술 유통 플랫폼의 다양화로 소비자가 창작에 능동적으로 관여하면서 다양한 인적자원의 예술협업 활동이 활성화되고, 네트워크 등 기술의 발달로 수요와 공급 간의 상호작용이 활발해지면서 개인 맞춤형 생산이 증가

□ 새로운 참여문화 창출

- 사이버 공간문화 속에서 소통적이고 능동적 참여 문화가 발전하고, 소비자와 창작자의 경계가 무너지면서 문화 다양성을 기반으로 모든 구성원이 문화예술의 생산과 향유의 주체로 참여하는 문화로 변화

□ 디지털 아카이브 활용 활성화

- 문화유산 인프라로써 예술아카이브의 요구가 커지고 있으며, 디지털 아카이브와의 결합으로 문화유산을 보존하고 새로운 문화적 욕구를 수용하는 복합체계로서 예술아카이브가 복합문화공간으로 기능 확장

□ ICT기술 활용 분야 예시

- 빅데이터, 인공지능, 사물인터넷, XR, 3D 프린터 등의 ICT 기술이 문화예술 분야에 융합되어 활용되며 문화예술 체험의 방법이 다양화되고 있음

□ 종합 시사점

- **(ICT기술과 문화예술의 융복합 공간 조성)** 복합문화시설을 4차 산업혁명에 기반한 복합문화공간으로 조성하여 포용성, 접근성, 참여도를 증진할 수 있도록 하는 방안 마련
- **(문화예술과 기술융합 기반의 창작·유통 플랫폼 활성화)** 춘천의 예술생태계를 구성하는 다양한 구성원의 예술 활동 참여, 창작물의 유통소비를 위한 기술 융복합 기반의 플랫폼 구축 필요
- **(기술기반의 문화예술·자원 향유 활성화)** 실감콘텐츠 등의 ICT 기술을 활용하여 시민이 시간과 공간에 구애받지 않고 문화예술공연, 창작물 등의 감상과 문화자원을 통한 문화 향유를 가능하게 하는 기반조성 및 활성화 방안에 대한 정책 필요

## 제 3절 국내·외 유사기관 사례 분석

### [ 시사점 ]

- ❖ 지자체 직영의 운영방식은 재원마련이 안정적이며 지자체와 원활한 소통이 가능
- ❖ 지자체 직접 운영방식은 수익사업에 치중하기보다는 공공의 이익을 위한 소속 예술단 운영 및 기획 전시, 공연과 같은 지출이 큰 문화예술공연사업에 충분한 재정 지원이 가능
  - ☞ 그러나, 문화 예술과 무관하고 전문성이 낮은 공무원들의 기획 및 운영으로 주로 지자체 행사 및 이벤트 시설로 활용되는 등 공연예술 분야의 혁신적인 성장과 성과가 낮을 수 있음
- ❖ 재단법인과 같이 문화재단을 설립하여 운영하는 방식은 지자체 운영방식보다 상대적으로 높은 운영 자율성이 부과되어 시민들에게 개방적이며 고객중심적이고 혁신적인 문화예술 사업으로 경쟁력 강화 가능
  - ☞ 그러나, 재원마련을 위해 지출이 큰 기획공연 및 전시사업보다 대관 및 임대사업과 같은 수익사업에 치중할 수 있어 재원 다각화가 필요함

### [ 주요 키워드 ]

- ❖ 재단법인 운영방식, 지자체 직접 운영방식, 재원마련

## 1. 분석 개요

- 춘천 시민의 문화예술 기회와 참여를 확대하기 위한 융복합 창작 문화 클러스터 조성을 위하여 유관기관을 비교·분석하고 창작종합지원센터의 유형 및 기능 등을 설정하는데 참고자료로 활용
  - 춘천시 창작종합센터는 연면적이 22,400㎡으로 지하1층, 지상4층의 규모임을 참고하여 국내 유관기관 중 시설 규모를 기준으로 연면적이 20,000㎡ 이상인 복합문화예술공간을 분석 대상으로 설정
  - 분석 대상 기관은 운영방법에 따라 지자체 직영과 재단 운영으로 구분
  - 현재까지 2018년 세입 및 세출 결산까지 공개되어있어 통계 기준을 2018년으로 통일 (일부 통계 제외)
  - 국내 유관기관으로는 예술의전당 등 6개 기관이며 해외 유관기관으로는 MoMA PS1, Barbican Center, Guggenheim Museum 등 3개 기관에 대해 분석

[표 53] 분석 대상 국내 유관기관

기관명	운영방법		시설규모	
			연면적(m <sup>2</sup> )	규모
인천문화예술회관	지자체	인천광역시	43,313	지하 1층, 지상 3층
광주문화예술회관	지자체	광주광역시	47,087	지하 3층, 지상 4층
국립아시아문화전당	공공기관	아시아문화원	156,817	지하 4층, 지상 4층
예술의전당	특수법인	예술의전당	128,060	지하 1층 지상 5층
경기도문화의전당	재단법인	경기도문화의전당	34,982	지하 2층, 지상 3층
성남아트센터	재단법인	성남문화재단	47,949	지상 3층, 지하 2층

### 1.1. 국내 유사기관 분석(공공)


#### 가. 인천문화예술회관

##### 1) 일반현황

- 인천문화예술회관은 전 장르, 연령을 아우르는 실내 공연과 야외공연장의 다양하고 친숙한 공연들로 공동체문화의 메카로 자리매김
  - (건립목적) 문화공간으로서의 쾌적한 환경에서 알차고 다양한 공연전시관람을 위해 다양하고 쾌적한 고객서비스 제공
  - (인천광역시 문화예술회관 운영 조례) 제1조에서 ‘인천광역시 시민의 문화수요 충족 및 문화예술의 발전과 창달에 기여하고, 나아가 인천의 문화예술진흥에 이바지함’을 설립 목적으로 명시
  - 인천시립교향악단, 인천시립합창단, 인천시립무용단, 인천시립극단 총 4개 단체가 입주

[표 54] 인천문화예술회관 일반현황

기관명	인천문화예술회관				
주소	인천광역시 남동구 예술로 149(구월3동)				
개관연도	1994.04.08				
설립/운영주체	인천광역시/인천광역시				
대지면적(m <sup>2</sup> )	53,003	건축면적(m <sup>2</sup> )	12,690	연면적(m <sup>2</sup> )	43,313
건폐율(%)	23.9		용적률(%)	81.7	
보유 시설	이름		규모(m <sup>2</sup> /석)	주요기능	

공연/전시/교육	대공연장		14,000/1,332	대규모 공연
	소공연장		3,233/486	소규모 공연
	야외공연장		906/440	팝콘서트, 재즈, 사물놀이 등
	전시실	대전시설	834.43/-	회화, 조각, 서예, 사진, 공예 등
		중앙전시실	246.49/-	대형작품 전시 및 설치미술 전시
		소전시실	318.91/-	소규모 미술단체 전시
미추홀실		333.96/-	독립적 전시공간	
회의장		327.6/120	각종 회의 개최	
편의시설	편의서비스	전시실 입구 복합문화공간(커피 및 음료), 티켓에매처, 어린이 놀이방(로비 2층 /공연시 개방 /도우미 있음), 엄마랑아가방, 컬쳐라운지,수유실(로비 1층)		
조감도				

## 2) 주요 프로그램 현황

- 인천문화예술회관은 실내 공연장 두 곳과 야외공연장 등 3개 공연장에서 다양한 장르의 문화 콘텐츠를 제공하고 있으며 교육 프로그램은 미운영
  - 2018년도 인천문화예술회관에서는 실내공연장에서 총 212건의 공연이 374회 개최되어 1일 평균 1회의 공연을 약 528명에게 제공(연인원 192,605명 관람)
  - **(다양성)** 인천문화예술회관의 대공연장과 소공연장은 장르의 특별한 구별 없이 클래식, 뮤지컬, 대중예술 및 전통음악 등 다양한 공연 수행
  - **(대관 공연 중심)** 대·소공연장 전체 공연 건수 중 대관공연 64.4%, 인천문화예술회관 기획공연 19%, 상주 시립예술단 공연 16%로, 대관공연이 과반수 이상 차지
    - 대공연장과 소공연장 공연 중 각각 약 77%, 51%가 대관공연으로 큰 규모의 회관 기획 공연이 대관 및 예술단 공연보다 상대적으로 적음

- (기획공연) 클래식 중심 기획공연인 ‘인천&아츠’ 사업, 예술성과 실험성이 가미된 소형공연인 ‘스테이지149’ 등의 참신한 기획 공연을 시민들에게 제공
- (상설무대) 야외공연장에서 5월 초부터 9월까지 시립예술단과 외부단체의 공연을 볼 수 있는 ‘금요예술무대’와 다양한 예술단체의 공연프로그램을 접할 수 있는 ‘토요상설무대’를 통해 시민이 친근하게 즐길 수 있는 문화마당 제공
  - 회당 평균 관람인원은 야외공연장 객석규모인 440석에 비하여 높은 수치를 나타냄
- (대관 전시 중심) 전시부문에서 기획전시는 무료로 제공된 프로그램 2가지이며 나머지는 모두 대관 전시에 해당
  - 인천지역 예술단체 대관 중심으로 운영되며 2018년 총 111건의 전시회 개최
- (회의장 대관) 회의장(120석)은 교육, 토론회, 세미나, 시상식 등을 위한 공간으로 2018년도 대관횟수는 총 123건(171일)

[표 55] 2018 인천문화예술회관 주요 공연 현황

부문	프로그램	가동률(%)	공연횟수(회)		관람(명)
			대관	회관 기획	
대공연장	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 인천시립교향악단 음악회, 빈 소년 합창단 내한공연, 어린이 뮤지컬 소피루비, 컬투쇼 콘서트, 새얼 국악의 밤, 뮤지컬 명성황후 등</li> </ul>	87.1	대관	155	116,137
			시립예술단	26	19,813
			회관 기획	21	15,569
소공연장	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 연극 크레이지 투, 뉴필하모닉스 오케스트라 유망신예음악회, 커피콘서트 등</li> </ul>	84.1	대관	88	20,731
			시립예술단	37	7,876
			회관 기획	47	12,477
야외공연장	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 금요예술무대 공연: 4개 시립예술단 공연</li> </ul>	5.11~ 9.28 매주 금	14회 개최		3,702 (회당 평균 264)
	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 토요상설무대 공연: 공연단체 선정하여 다양한 공연문화서비스</li> </ul>	5.5~ 9.29 매주 토	16회 개최		6,750 (회당 평균 421)

출처: 인천문화예술회관, 2018공연연보, 2019.05.04

[표 56] 2018 인천문화예술회관 전시실 기획 및 대관 현황

부문	시설	전시 일수(일)
기획전시 (무료)	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 미추홀전시실: (프로그램)반쪽이의 상상력 박물관전, 청소년을 위한 한 시간에 보는 한국미술사전 총 2건</li> </ul>	52

부문	시설	전시 일수(일)
대관전시	▪ 대전시설	256
	▪ 중앙전시실	301
	▪ 소전시실	294
	▪ 미추홀전시실	295

출처: 인천문화예술회관, 2018공연연보, 2019.05.04

### 3) 시설 재정 현황

- 2018년도 인천문화예술회관 세외수입 중 입장료 수입이 45.4%, 시립예술단 외부 출연 및 공연프로그램 판매 수입 등은 24.8%, 대관 등의 기타사용료 수입이 24.2%, 임대료 수입이 4.4% 순이며, 국고보조금 등 수입이 1.9%
  - 입장료 수입은 기획공연, 인천&아츠 공연, CultureLeader 입장료 등 기획 공연과 4개의 시립예술단의 공연 입장료를 포함
  - 기타사용료는 대공연장의 커피숍, 은행 ATM기, 복합문화공간 카페 임대료 수입

[표 57] 2018년 인천문화예술회관 세입 결산

(단위:천원)

구분	예산액	징수결정액	수납총액	미수납액
<b>세외수입</b>	1,135,542	1,438,034	1,449,064	249.27
공유재산임대료	49,586	49,449	49,449	
입장료수입	515,000	602,907	602,931	
기타사용료	275,000	425,729	428,065	249.27
기타이자수입	0	2,051	2,051	
불용품매각대	14,200	14,200	14,200	
그외수입	281,756	323,562	352,368	
지난연도수입	0	-1,307,950	0	
<b>보조금</b>	21,444	21,444	21,444	
국고보조금등	21,444	21,444	21,444	
<b>문화예술회관</b>	1,156,986	1,438,034	1,470,508	249.27

출처: 인천광역시, 2018 회계연도 결산서, 2019(<https://www.incheon.go.kr/open/OPEN030301>)

- 인천문화예술회관의 전체 예산 지출 중 문화예술공연사업 지출이 약 70%, 공연장 관리 지출이 약 15%, 행정운영 지출이 약 15%순
  - 문화예술공연사업에서는 예술단 운영에 86%를 지출하고 있음. 예술단 운영 지출은 시립예술단 공동사업관련 지출과 인력운영 경비 지출로 나뉘는데, 이 중 시립예술단 인력운영경비에 97.4%를 지출

[표 58] 2018년 인천문화예술회관 세출 결산

(단위: 천원)

구분	예산액	지출액	다음연도 이월액	지출잔액
<b>문화예술공연</b>	17,159,226	16,708,537	241,235	209,454
품격높은 공연서비스	1,232,399	1,089,706	131,235	11,458
인천&아츠	690,076	552,368	131,235	6,472
시민행복 기획공연	309,000	308,792		207
기획전시 및 토요일상설무대	88,000	85,199		2,800
회관홍보마케팅	104,463	102,485		1,977
방방곡곡 문화공감 사업	40,860	40,860		
지역문화예술진흥	1,174,500	1,159,939		14,561
시립교향악단 공연	330,260	323,673		6,587
시립합창단 공연	272,560	265,114		7,446
시립무용단 공연	321,130	320,617		512
시립극단 공연	250,550	250,535		14
품격있는 예술단 운영	14,752,327	14,458,892	110,000	183,435
시립예술단 공동사업	501,407	373,994	110,000	17,412
시립예술단 인력운영경비	14,250,920	14,084,897		166,022
<b>관객친화적 공연장 관리</b>	3,625,596	3,555,263		70,333
안전한 시설물 관리	3,033,045	2,989,338		43,707
현대적 감각의 공연장 조성	592,551	565,925		26,626
<b>행정운영경비</b>	3,539,677	3,471,511		68,166
기본경비	516,103	498,516		17,587
인력운영비	3,023,574	2,972,995		50,579
<b>문화예술회관</b>	24,324,499	23,735,311	241,235	347,953

출처: 인천광역시, 2018 회계연도 결산서, 2019(<https://www.incheon.go.kr/open/OPEN030301>)

#### 4) 성과 및 운영 이슈

##### □ 인천문화예술회관 주요 성과

- (장수 프로그램) 1995년부터 2019년까지 25년동안 진행된 <황.금.토.끼>는 야외공연장에서 다채로운 프로그램을 무료로 선보이며 지역 공동체가 차별없이 문화를 향유할 수 있는 기회를 제공
  - 2019년 총 29회 공연으로 1만 450여명이 관람하였으며, 극장 출입이 어려운 유아부터 공연문화가 익숙하지 않은 어르신까지 다양한 연령층을 아우름

##### □ 인천문화예술회관 운영 이슈



- (운영의 전문성) 인천문화예술회관은 인천광역시가 직접 운영하는 방식으로, 운영 조직이 예술 및 공연과 무관한 공무원들로 구성
  - 2020년 새로 관장직에 임명된 공무원은 전 인천경제자유구역청 소속으로 문화 예술분야와 무관한 경력 보유
  - 낡은 시설과 조직 구조 쇄신 등에 대한 문화예술계 총체적 개혁요구 증대<sup>8)</sup>

## 나. 광주문화예술회관

### 1) 일반현황

- 광주문화예술회관은 광주 문화예술의 중심역할로서 수준 높은 공연을 시민들에게 선보이고 문화예술의 저변확대와 지역 인재양성에 기여
  - (건립목적) 광주 문화예술회관은 무대 예술의 창달을 위해 열린 마음과 성실한 자세로 고객이 만족하는 서비스를 제공하며 남도 예술을 선도
  - (광주광역시 문화예술회관 운영조례) 회관의 관리운영을 위한 운영자문위원회와 회관 사용 규칙 등 광주광역시문화예술회관의 운영에 필요한 사항을 규정
  - 예술단체 300여명의 전문 상임단원이 소속되어있어 다양한 기획 공연 향유 기회 제공

[표 59] 광주문화예술회관 일반현황

기관명	광주문화예술회관				
주소	광주광역시 북구 운암동 328-16				
개관연도	1991.10				
설립/운영주체	광주광역시/광주광역시				
대지면적(㎡)	88,422	건축면적(㎡)	46,979	연면적(㎡)	47,087
건폐율(%)	53.1	용적률(%)		53.3	
보유 시설 공연/전시/교육	이름	규모(㎡/석)		주요기능	
	대극장	13,704/1,722		대규모 공연장	
	소극장	4,883/504		다목적 예술공간	
	갤러리	-/-		기획전시 및 공모전	
	국악당	1,603/-		전통국악 체험장/연습실	

8) 장지혜, 인천 문화예술 기관 새얼굴, 새바람의 기대 높아져, 인천일보, 2020.01.20.



	관리동	3,006/-	주요 사무업무와 관리업무
	조각공원	1,340/-	27점 조각작품 등 휴식공간
	원형무대	639/-	야외 조경, 문화와 휴식 공간
조감도			

## 2) 주요 프로그램 현황

- 광주문화예술회관은 공연, 전시, 축제, 교육 프로그램을 제공하며 2018년 기준 총 273건의 공연과 전시 중 24건의 기획공연, 10건의 기획전시 개최
  - (공연) 5개의 공연단에 특화된 다양한 콘텐츠로 남녀노소 모든 연령층이 향유할 수 있는 작품 기획 및 공연함
    - 2018년 대극장 작품수는 101건이며 154일 공연하였고 소극장 작품수는 142건이며 185일 공연
    - 기획공연은 2018 문화가있는날 공연산책 ‘아름다운 작은음악회’, 2018 해설이 있는 청소년 음악회, 2018 김이곤의 11시 클래식 산책 등 3건이며 총 24회 공연 수행
    - 기획공연은 소극장에서 상연되었으며 대극장의 프로그램은 모두 대관 공연 및 예술단 공연에 해당
    - 국악당은 공연을 상연하는 공간이 아닌 체험장과 극단의 연습실 용도로 사용
  - (공연예술축제) 2018년 기준 10월 광주문화예술회관에서는 공연예술축제 ‘그라제’를 개최하고 시립예술단, 지역예술단체의 공연 및 전시회 운영과 부대행사를 진행
    - ‘그라제’ 공연에서는 12일간 유리상자, 백아연 등 유명 아티스트와 시립예술단이 총 33개의 공연을 선보였으며 영화 및 전시, 아트마켓 및 푸드트럭을 운영

- 지역 공예가 및 지역 특산품 업체 등의 아트셀러, 버스킹 공연단체를 섭외하여 판매부스, 공연 장비, 공연 보상금등을 지원하고 축제 기간 중 주말운영
- 마니아패키지6, 마니아패키지12 등 공연 티켓을 공연 및 전시 패키지 형태로 판매
- (전시) 광주문화예술회관 갤러리는 2016년에 개관하였으며 회화, 조각, 공예 등 다양한 장르의 기획전시와 초대공모전으로 미술단체 창작 및 발표 기회 제공
  - 2018년 기준으로 총 10건의 기획전시를 선보였으며 휴관일을 제외하고 총 220일간 예술작품을 무료로 전시
- (문화예술교실) 8개의 시립예술단의 단원을 강사로 초빙하여 일반시민과 청소년을 대상으로 연중 문화예술교실을 운영
  - 시립발레단, 시립창극단, 시립합창단 소속 단원이 강의하는 성인발레, 유아발레, 국악교실, 여성합창교실 등의 문화예술교실은 분기(3개월) 단위 5만원~12만원의 저렴한 수강료로 제공

[표 60] 2018 광주문화예술회관 시설별 공연 현황

부문	프로그램		공연일수(일)
공연	대극장	▪ 뮤지컬 모래시계, 광화문연가, 김제동 토크콘서트, 어린이 연극, 광주시향 연주회 등	154
	소극장	▪ 광주시립합창단, 가야금 독주회, 가족뮤지컬, 전통춤, 연극제 등	185
	야외 및 기타	▪ 10월 축제 기간 공연 및 영화 등 상연	11
	기획 공연	▪ 2018 문화가있는날 공연산책'아름다운 작은음악회', 2018 해설이 있는 청소년 음악회, 2018 김이곤의 11시 클래식 산책 등 (소극장에서 공연)	24 (소극장 공연일수에 포함)
축제	광주문화예술회관 전체	▪ 시립예술단체 및 민간예술단체의 대·소극장 공연 ▪ 시립극단의 야외공연(잔디광장) 및 지역예술단체의 버스킹(분수대) ▪ 아카이브 展, 아트마켓 展 등의 전시회 운영(갤러리 및 대극장 로비) ▪ 푸드트럭, 회관한바퀴 등의 부대행사 (회관 일원)	12
기획전시 (무료)	갤러리	▪ '봄의 연가', '풍경, 두 개의 시선', '행복한 동행', '여름 이야기', 미술단체공모전 등	220
문화예술교실	성인발레, 유아발레, 한국무용, 판소리, 여성합창교실 등		-

출처: 광주문화예술회관 홈페이지, <https://gjart.gwangju.go.kr/cmd>

참고: 공연일수의 경우, 공연 일자에서 월요일 휴관일 제외, 공연기간이 하루인 공연 중 월요일 공연인 경우에는 포함

### 3) 시설 재정 현황

- 2018년도 광주문화예술회관 세외수입 중 사용료수입이 87.3%, 임대 등의 재산 임대수입이 8.6%이며, 국고보조금이 27.8%
  - 사용료 수입은 입장료 수입과 대관 등의 기타사용료 수입으로 나뉘며 입장료 수입은 전체 세외수입 중 41.9%, 기타사용료 수입은 전체 세외수입의 45.4%를 차지

[표 61] 2018년 광주문화예술회관 세입 결산

(단위: 천원)

구분	예산액	징수결정액	수납총액	미수납액
<b>세외수입</b>	706,476	776,892	747,564	33,665
재산임대수입	60,587	36,736	36,736	
공유재산임대료	60,587	36,736	36,736	
사용료수입	616,889	693,133	663,805	33,665
입장료수입	296,000	402,567	402,621	
기타사용료	320,889	290,566	261,184	33,665
수수료수입	29,000	41,967	41,967	
증지수입		53	53	
기타수수료	29,000	41,914	41,914	
기타수입		5,056	5,056	
그외수입		5,056	5,056	
<b>보조금</b>	271,872	271,872	271,872	271,872
국고보조금등	271,872	271,872	271,872	271,872
<b>문화예술회관</b>	978,348	1,048,764	1,019,436	33,665

출처: 주광역시, 2018 회계연도 세입세출 결산서, 2019  
 (https://www.gwangju.go.kr/boardView.do?pageId=www504&boardId=BD\_0000000268&seq=3815447&movePage=1)

- 광주문화예술회관의 전체 예산 지출 중 공연예술활성화체계구축에 약 84.4%, 행정운영경비에 약 15.6%가 지출
  - 세출 중 시립예술단운영 지출이 73.3%, 인건비가 14.2%, 시설관리가 6.7%, 문화예술프로그램이 4.8% 순
  - 시립예술단운영 중 교향악단운영비가 23.6%로 가장 높은 비중을 보이고 국악관현악단, 합창단, 창극단, 발레단은 15~16%의 비슷한 지출 규모를 나타냄
  - 문화예술프로그램 9개 중 문화예술공연 강좌가 교육 프로그램 지출 중 66.3%로 절반 이상의 지출 규모를 보임

[표 62] 2018년 광주문화예술회관 세출 결산

(단위: 천원)

구분	예산액	지출액	다음연도 이월액	지출잔액
<b>공연예술활성화체계구축</b>	22,598,460	21,698,855	155,000	744,595
시립예술단운영	19,034,598	18,634,279		400,319
교향악단운영	4,401,216	4,394,121		7,095
창극단운영	2,732,669	2,717,021		15,648
발레단운영	2,734,118	2,712,262		21,856
국악관현악단운영	3,019,867	2,962,206		57,661
합창단운영	2,855,428	2,833,330		22,098
소년소녀합창단운영	497,858	449,839		48,019
극단운영	755,000	657,292		97,708
오페라단운영	1,257,570	1,164,710		78,860
공연(회관)홍보및회원 관리	224,503	174,296		50,207
예술단운영(공통)	570,369	569,201		1,168
문화예술프로그램운영	1,287,054	1,220,396		66,648
문화예술공연	874,654	809,299		65,355
문화예술교실운영	49,020	47,728		1,292
토요문화학교가족발레 교실	60,000	60,000		
문예회관문화예술교육프로그램	10,000	10,000		
토요문화학교예술감상 교육	54,800	54,800		
문화가있는날작은음악회	30,000	30,000		
문화가있는날예술여행 더하기	48,400	48,392		
방방곡곡문화공감공연 기획	55,000	54,998		
방방곡곡문화공감민간예술단체	105,180	105,180		
공연장관리	186,722	152,959		33,763
시설관리	2,090,086	1,691,222	155,000	243,864
<b>행정운영경비</b>	4,181,378	3,718,035		463,343
기준인건비	4,063,859	3,608,774		455,085
행정사무경비	117,519	109,260		8,258
<b>재무활동</b>	227	277		
반환금기타	227	277		
<b>문화예술회관</b>	26,780,115	25,417,167	155,000	1,207,938

출처: 광주광역시, 2018 회계연도 세입세출 결산서, 2019

(https://www.gwangju.go.kr/boardView.do?pagelD=www504&amp;boardId=BD\_0000000268&amp;seq=3815447&amp;movePage=1)

## 4) 성과 및 운영 이슈

- 2017 광주광역시 감사위원회의 문화예술회관 특정감사결과 공개문 요약

[표 63] 2017 광주문화예술회관 감사결과 처분요구 목록

번호	제목	내용
1	공연보상금 부당지급	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 공연 참여자의 실제 참여여부를 확인하지 않고 문화예술회관에서는 허위 공연계획서와 결과 보고서를 결재 후 공연보상금 지급함</li> <li>▪ 공연보상금 부당 지급되도록 한 예술감독과 운영실장 중징계                         <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 공연 참여자의 실제 참여여부 확인 방안 마련 요구</li> </ul> </li> </ul>
2	예술감독 겸직 부적정	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 승인 없이 시립예술단원이 겸직하여 공연 출연료 및 보조금을 지급 받음                         <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 승인 받지 않고 겸직하고 있는 극단 재검토 및 예술감독 중징계 요구</li> </ul> </li> </ul>
3	시립예술단원 복무 규정 개정	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 「광주광역시립예술단원 복무 규정」을 개정하여 부적정한 징계위원회 구성과 관련된 내용, 명칭, 준용규정 누락문구, 신설조항 등에 대해 조치 요구</li> </ul>
4	시립예술단 인사기록카드 관리소홀	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 시립예술단원 295명에 대해 인사기록카드 수기 작성 중                         <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 관련 규정 마련 및 인사 정보 관리 철저 요구</li> </ul> </li> </ul>
5	시립예술단원 가족수당 및 자녀학비보조수 당 전수조사 미실시	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 시립예술단원 가족수당 및 자녀학비보조수당 수급자의 중복지급여부에 대한 전수조사 실시하지 않음                         <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 전수조사 실시 요구</li> </ul> </li> </ul>
6	공용악기 구입 부적정	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 구입물품이 모두 납품되었는지 확인하였어야 하나, '템플블럭1'(1대, 480,000원)'이 누락된 것을 확인하지 못하고 구입대금 지급함</li> <li>▪ 연도 말인 12. 30. 무리하게 진행되는 과정에서 물품 납품이 완료되지 않았는데도 예산 지출함                         <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 템플블럭(1대) 회수 조치 및 연도말 예산 몰아쓰기 등이 재발되지 않도록 「지방자치단체 세출예산 집행기준」 준수 요구</li> </ul> </li> </ul>
7	세입세출외 현금 결계좌 관리 부적정	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 출납검사 결과 2008년 이전 반환되지 않은 금액이 원인이 불명하여 세입편입 등을 검토하여 조치하여야 하는데도 감사 당시까지 아무런 조치를 취하지 않음                         <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 원인불명 금액 원에 대해 반환 청구가능 금액이 있는 지 다시 한번 검토하여 조치하고 원인이 불분명한 금액은 세입조치 요구</li> </ul> </li> </ul>
8	시립예술단체 기금에 관한 사항	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 시립예술단체 외부 공연 수입을 시립예술단원의 출연보상금 등으로 지출하는 용도로 사용함                         <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 공연 실수요 예측을 판단하여 실효성 있는 공연지원 세부계획을 수립 요구</li> <li>▶ 시립예술단 외부공연에 따른 수입과 지출은 예산총계주의 따라 일반회계로 편성하여 지출하는 방안을 강구 요구</li> </ul> </li> </ul>
9	광주광역시립교 향악단 협연자 공모 오디션 부적정	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 협연자를 공모하면서 채점기준 등의 전형방법이 없는데도 심사위원을 2~6명을 위촉하고 실기 평정표에 심사위원 모두가 합격자 1명에게만 O로 표기하고 나머지 불합격에게는 X로 표기하게 함으로써 오디션의 신뢰성 저해함                         <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 「광주광역시시립예술단 설치 조례」 및 관련 규정에 따라 공정하고 합리적인 예술단 운영방안을 마련 요구</li> </ul> </li> </ul>
10	예술단체 공연의	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 무료초대권을 유관기관, 홍보단체에 지속적으로 배부하거나 예술단체 등에 일괄 배부하면서 사용내역을 명확히 정리하지 않는 등 무료초대권 관리를 소홀히 함</li> </ul>

번호	제목	내용
	무료초대권 관리 소홀	▶ 무료초대권 배부 및 사용에 대해 철저히 교육 요구
11	공연장 관리자 등 안전교육 미실시	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 재해대처계획에 따라 공연에 참여하는 공연자와 안전총괄책임자 에대한 안전교육을 실시하지 않는 등 신고한 재해대처계획을 이행하지 않았음</li> <li>▶ 업무담당자 업무연찬과 공연에 참여하는 공연자와 지정된 안전총괄책임자 안전관리담당자는 안전교육을 실시 요구</li> </ul>
12	용역원가계산 산출 부적정	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 용역을 위한 원가계산 시 직접인건비 산출에서 과다 원가계산함</li> <li>▶ 용역원가계산 산출 관련 규정에 대해 철저히 검토하고 과다 집행 용역비 회수 조치 요구</li> </ul>
13	공사원가계산 산출 부적정	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 공사를 위한 원가계산 시 변압기 설치 노임할증을 곱하기로 오인 계산하여 과다 원가계산함</li> <li>▶ 공사원가계산 관련 품셈에 대해 철저히 검토하도록 관련담당자 업무연찬 및 교육을 실시하고 과다 집행 공사비 회수 조치 요구</li> </ul>

출처: 광주광역시 홈페이지(감사위원회 감사결과공개), 2017 광주문화예술회관 특정감사결과 공개, 광주광역시 홈페이지(감사위원회 감사결과공개), 2017 문화예술회관 종합감사결과 공개

#### □ 2019년 광주문화예술회관은 대대적이고 종합적으로 탈바꿈을 시도

- 2014년 실시 된 지방문예회관 종합 컨설팅 결과 장비와 시스템의 내구연한이 초과 되어 안전사고에 노출되었다는 지적이 있었음
  - 개관 28년 만에 사업비 249억원(국비 20억원, 시비 229억원)을 투입하여 대극장 좌석 교체 등 2022년까지 시설 리모델링 단행
- 공무원으로 메꿔졌던 문예회관 관장직을 개방형 직위로 공개모집
- 8개의 시립예술단을 운영하고 있는 광주문화예술회관의 브랜드 공연 상설화 진행 필요성 확대
  - 상설공연을 시도하고 지역민 뿐 아니라 외지 관광객을 모집할 수 있는 투어 프로그램 운영 검토 중

### 다. 국립아시아문화전당

#### 1) 일반현황

- 문화전당은 2002년 대통령 선거공약을 통한 광주광역시 아시아문화중심도시 조성의 일환으로 설립되어 2015년 11월 25일 개관·운영 중

- (건립목적) 아시아문화중심도시 조성사업의 핵심시설로서 아시아문화의 교류와 콘텐츠의 창·제작, 전시, 공연, 유통이 이루어지는 문화발전소로서 설립
- (아시아문화중심도시 조성에 관한 특별법) 제27조에서 ‘국가는 아시아문화에 대한 교류·교육·연구 등을 통하여 국가의 문화적 역량을 강화하는 기지의 역할’을 수행할 주체로 국립아시아문화전당을 설립하였음을 명시

[표 64] 국립아시아문화전당 일반현황

기관명	국립아시아문화전당				
주소	광주광역시 동구 광산동 문화전당로 38				
개관연도	2015.11.25				
설립/운영주체	중앙정부/공공기관 아시아문화원				
대지면적(m <sup>2</sup> )	110,243	건축면적(m <sup>2</sup> )	22,324	연면적(m <sup>2</sup> )	156,817
건폐율(%)	20.2		용적률(%)	142.2	
보유 시설 공연/전시/교육	이름		규모(m <sup>2</sup> /석)	주요기능	
	예술극장	극장1	4,660/1,056	공연장	
		극장 1 야외무대	1,510/500	야외광장	
		극장 2	1,573/512	공연장	
		아뜰리에 1	449/200	연습실	
		아뜰리에 2	164/80	연습실	
	문화정보원	극장 3	460/248	공연장	
		국제회의실	510/315	회의실	
		대강의실	364/177	회의실	
		강의실 1	160/50	회의실	
		강의실 2	153/50	회의실	
		커뮤니티룸1	66/12	회의실	
		커뮤니티룸2	67/20	회의실	
		복합5관	1,425/320	전시장	
	복합6관	647/120	전시장		
아시아문화광장	아시아문화광장	5,384/2,800	야외광장		
	어린이극장	490/150	공연장		
	다목적홀	1,555/380	다목적실		





## 2) 주요 프로그램 현황

- 문화전당의 주요 사업영역은 연구·교류, 창·제작, 전시·공연·교육 등 시연, 상품화 및 유통·배급으로 구성
  - 문화전당 구동원리는 전시, 공연, 교육, 축제 등으로 구현되는 성과가 사업화 및 상품화를 통해 유통되는 선순환 구조
    - 문화전당은 교류 → 연구·조사·수집 → 창·제작 → 시연 → 교육 → 유통 등의 복합적 기능을 수행하기 위해 5개원이 각각 주요 기능을 분담
    - '아시아문화연구소'와 '창제작센터'에서 중점적으로 진행한 연구·개발의 결과물을 각 사업본부에서 프로그램으로 연결하고 발전시키는 형태의 구동원리 보유
  - 아시아문화원은 문화전당의 주요 기능인 아시아문화 관련 콘텐츠의 제작 및 유통 활성화를 담당
    - 아시아문화중심도시 조성에 관한 특별법 제28조에 근거하여 2015년 10월에 설립된 준정부기관인 아시아문화원은 문화전당 운영 콘텐츠를 제작하는 창·제작 발전소
  - 문화체육관광부가 발표한 아시아문화중심도시조성 종합계획 수정계획을 살펴보면 국립아시아문화전당의 운영 방향으로 '세계적 수준의 문화예술 콘텐츠를 생산·유통하는 창·제작 플랫폼 지향'으로 명시



[표 65] 국립아시아문화전당 주요사업

구분	내용	관련 활동
교류	<ul style="list-style-type: none"> <li>정부간 교류·협력 네트워크</li> <li>문화예술 기관/단체, 예술가/인문학자/전문가 교류·협력</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>아시아 권역별 문화장관 회의</li> <li>아시아 전통음악 커뮤니티</li> <li>아시아 무용 커뮤니티</li> <li>아시아 스토리 커뮤니티</li> <li>아시아 창작공간 네트워크</li> </ul>
연구	<ul style="list-style-type: none"> <li>아시아문화 관련 연구 프로젝트 진행 및 지식콘텐츠의 생산</li> <li>연구, 교류·지원프로그램, 출판</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>연구 : 기초연구, 문화다양성 연구, 창작 소재 연구</li> <li>교류·지원 프로그램                             <ul style="list-style-type: none"> <li>방문연구 프로그램(ACC_R Fellow)</li> <li>연구 저술 지원 사업</li> <li>심포지엄, 포럼 등 학술행사 개최</li> </ul> </li> </ul>
아카이브(자원수집)	<ul style="list-style-type: none"> <li>아시아문화예술 자원수집·정리, 검색·열람 서비스 제공</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>ACC 아카이브 : 오프라인 문서와 온라인 웹페이지 운영</li> <li>ACC 도서관</li> </ul>
창·제작	<ul style="list-style-type: none"> <li>다학제적 연구와 창·제작을 기반으로 한 전시</li> <li>가상현실 등 융복합 콘텐츠 개발, 창·제작 인프라 구축 및 활용</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>창제작스튜디오</li> <li>ACT페스티벌 개최</li> <li>ACC커미션</li> <li>레지던시(ACC_R)</li> </ul>
전시, 공연, 교육	<ul style="list-style-type: none"> <li>공전시기획 및 콘텐츠 제작</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>문화창조원, 문화정보원 전시</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>공연예술의 창·제작</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>창·제작 공연</li> <li>기획공연</li> <li>초청공연</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>시민, 전문인력, 청소년, 어린이 교육 진행</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>일반시민 프로그램</li> <li>전문인력 프로그램</li> <li>청소년 프로그램</li> <li>어린이 교육</li> </ul>
유통·보급	<ul style="list-style-type: none"> <li>문화 콘텐츠 향유를 위한 각종 행사 개최</li> <li>제작된 콘텐츠 상품화 및 유통</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>페스티벌, 문화축제, 문화제 개최</li> <li>중앙아시아, 서아시아 등 대상 작품 유통</li> </ul>

### 3) 시설 재정 현황

□ 국립아시아의 설립과 운영에 필요한 예산은 문화체육관광부 소관 '아시아문화 중심도시조성 특별회계'(이하 '아특회계'라 함)에 편성

○ 아시아문화중심도시 조성사업 총 사업비는 2004년~2023년까지 5조 2,912억원

○ 국비 2조 7,679억원, 시비 7,896억원, 민자 1조 7,337억원 투입

[표 66] 국립아시아문화전당 조성사업 총 투자소요(2004~2023년)

(단위: 억원)

구분	계	국비	시비	민자
<b>합계</b>	<b>52,912</b>	<b>27,679</b>	<b>7,896</b>	<b>17,337</b>
1. 문화전당건립·운영	16,872	13,872	-	3,000
가. 문화전당 건립	6,972	6,972	-	-
나. 문화전당 운영	9,900	6,900	-	3,000
2. 문화적도시환경 조성	17,259	5,451	4,695	7,113
가. 5대 문화권 조성	11,188	4,103	3,347	3,738
나. 문화도시기반구축	6,071	1,348	1,348	3,375
3. 예술진흥 및 문화관광산업 육성	14,467	6,123	2,302	6,042
가. 예술진흥	3,162	1,174	559	1,429
나. 문화산업육성	7,589	4,165	1,231	2,193
다. 관광활성화	3,716	784	512	2,420
4. 문화교류도시로서의 역량 및 위상강화	4,314	2,233	899	1,182
가. 국제문화교류와 네트워크	2,069	1,367	217	485
나. 홍보마케팅	933	603	-	330
다. 인적자원개발, 확충	420	38	382	-
라. 시민주체의 문화도시 조성	892	225	300	367

출처: 문화체육관광부, 2018, 아시아문화중심도시조성 종합계획 수정계획(2018~2023년)

□ ('19년 예산) 총예산은 전년대비 129억 5,000만원 증가하였으며, 이는 문화중심 도시 육성(지자체) 사업 예산이 115억 2,100만원 증가한 것에서 기인함

- 문화전당 예산은 약 573억원으로 전당 콘텐츠 및 프로그램 운영이 주 감소 요인
- 국립아시아문화전당 예산은 42억 8,400만원 감소하였으며, 이는 '전당 콘텐츠 및 프로그램 운영'이 36억 3,700만원 감소한 것에서 기인

[표 67] 2019년 국립아시아문화전당 예산운용계획(아특회계)

(단위: 백만원)

구분	'18년 예산(A)	'19년 예산(B)	증감(B-A)
<b>1. 문화중심도시조성</b>	10,215	23,165	12,950
가. 문화중심도시 조성 및 운영	365	1,565	1,200
○ 브랜드마케팅 및 투자활성화	365	365	-
○ 민주평화교류원 기념관 복원	-	1,200	1,200
나. 문화중심도시 육성(지자체)	9,443	20,964	11,521
○ 아시아문화예술 활성화 거점 프로그램 운영	400	400	-
○ 사직국제문화교류타운 조성	300	150	△150
○ 아시아 음식문화지구 조성	300	300	-

(단위: 백만원)

구분	'18년 예산(A)	'19년 예산(B)	증감(B-A)
○ 문화전당 주변 트레일 코스(마실길) 조성 및 운영	256	256	-
○ 월봉서원 문화예술체험 복합관 건립 및 운영	2,000	600	△1,400
○ 문화콘텐츠 전문인력 양성 및 취업지원	250	200	△50
○ 문화콘텐츠 제작 및 마케팅 지원	1,850	1,750	△100
○ 국제문화창의산업전 개최	700	630	△70
○ 첨단실감 콘텐츠 제작 클러스터 조성	910	11,278	10,368
○ 유네스코 미디어아트 창의도시 플랫폼 조성	677	2,200	1,523
○ 유네스코 미디어아트 창의밸트 조성	-	1,000	1,000
○ 투자진흥지구 지원시설 구축	1,500	1,000	△500
○ 민주주의 상징 문화콘텐츠 제작 지원	-	900	900
○ 2019 국제전자예술 심포지엄 광주대회	-	200	200
○ 아시아 유럽 창의혁신 도시연대 시장회의	-	100	100
○ 아시아문화국제 사진 공모전	300	-	△300
다. 문화중심도시조성위원회 및 추진단 운영	407	636	229
○ 조성위원회 및 추진단 운영	407	520	113
○ 복원협의회 및 전담팀 운영	-	116	116
<b>2. 국립아시아문화전당</b>	<b>61,595</b>	<b>57,311</b>	<b>△4,284</b>
가. 아시아문화전당 콘텐츠 및 운영	55,265	51,176	△4,089
○ 전당 콘텐츠 및 프로그램 운영	29,450	25,813	△3,637
- 창·제작·전시·공연	15,517	14,872	△645
- 교육	6,130	5,300	△830
- 민주평화교류원 기념관 운영	2,994	500	△2,494
- 교류협력 및 조사연구	4,089	4,441	352
- 아시아창작스튜디오	720	700	△20
○ 아시아문화전당 운영	25,815	25,363	△452
- 전당시설 관리	11,575	12,228	653
- 아시아문화원 운영지원	7,187	7,387	200
- 전당 고객지원, 홍보, 마케팅	6,090	4,900	△1,190
- 전당총괄운영체계 구축	963	848	△115
나. 아시아문화역량강화지원사업(ODA)	850	808	△42
다. 아시아문화포털구축(정보화)	1,010	909	△101
라. 인건비	3,724	3,705	△19
마. 기본경비	746	713	△33

출처: 문화체육관광부 내부자료

#### 4) 성과 및 운영 이슈

- '아시아문화원'을 2016년 신규기관으로 지정하여 최초 평가. 전략체계-예산-인력 간 연계성 강화가 요구되며, 사업추진에 있어 동시대 아시아문화인과 교류

## 및 향유기회 확대 필요

[표 68] 2016년~2018년도 준정부기관 경영실적 평가보고서(아시아문화원)

평가범주	2016년		2017년		2018년	
	등급	주요내용	등급	주요내용	등급	주요내용
경영관리	E	<b>1. 경영전략 및 사회공헌</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>법인 설립 초기로 전문가 채용 등으로 청년미취업자 고용, 시간선택제 일자리 실적 부족</li> </ul> <b>2. 업무효율</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>공모사업, 지자체 협력사업 등 추가사업비 발생하였으나 총원 없이 수행하여 효율성 높은 것으로 평가받음</li> </ul> <b>3. 재무예산관리 및 성과</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>2015년 개관 및 법인설립 등으로 사업비 일부 이월되어 집행률 부진</li> </ul> <b>4. 보수 및 복리후생 관리</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>신설기관으로서 방만경영 모니터링 전담조직 필요</li> <li>대부분의 성과지표가 정성적이며, 목표설정 근거 부적절</li> <li>노사 간 의사소통 채널 확대</li> </ul>	E	<b>1. 경영전략 및 사회공헌</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>전략체계 개선, 일자리 창출, 국정과제 수행, 사이버 보안, 고객 불만처리 개선</li> </ul> <b>2. 업무효율</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>사업수행 효율성 : 전년대비 감소</li> <li>업무효율성 : 관람객 수 증가로 전년대비 증가</li> </ul> <b>3. 조직 및 인적자원관리</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>혁신적 조직 변화 모색 필요</li> <li>채용 전반에 대한 기재부 및 주무부처 특별점검 결과 '주의'처분</li> </ul> <b>4. 재무예산관리</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>중장기 전략, 예산배정과 주요사업 간 연계성 부족</li> </ul> <b>5. 보수 및 복리후생 관리</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>성과평가 방식, 직무급 도입 추진, 비금전적 복리후생제도 확대 필요</li> </ul>	D	<b>1. 경영전략 및 리더십</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>경영목표에 효율성과 사회적 가치를 균형 있게 반영, 실질적인 성과창출 노력 필요</li> </ul> <b>2. 사회적 가치 구현</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>일가정양립 제도 개선 기술 공유를 통한 일자리 창출 및 기업성장 기여</li> <li>일자리 관련 우수사례 창출 노력 재난안전 추진체계 사회적 경제 육성 전략 필요</li> </ul> <b>3. 조직·인사·재무관리</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>부서별 KPI 설계</li> <li>경영전략 연계 인적자원 운영 개선 및 업무 생산성에 대한 지속적인 관리 필요</li> </ul> <b>4. 보수 및 복리후생관리</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>보수체계 개선 노력 및 참여와 상생의 노사관계 구축 운영 필요</li> </ul> <b>5. 혁신과 소통</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>혁신추진체계 구축, 시민참여 및 사내 동아리 연계 과제 발굴 및 정부 우수사례 선정</li> <li>대국민 혁신 활동 모니터링</li> </ul>
주요사업	E	<b>공연사업</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>지표 : 객석 점유율(관람객수/총객석수)</li> <li>아시아 동시대 문화예술의 창·제작 공연 확대 필요</li> </ul> <b>2. 교육사업</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>지표 : 교육사업 고객만족도, 어린이체험관 유료 입장객 수</li> <li>어린이 교육 및 문화체험에 편중되지 않도록 주의</li> </ul> <b>3. 전시사업</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>지표 : 유료 입장객 수</li> <li>교류화 협력을 통한 아시아문화 융성의 선도적 역할수행 미흡</li> </ul>	D	<b>공연사업</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>지표 : 전년과 동일</li> <li>대중화 공연기획 적극 추진</li> </ul> <b>2. 교육사업</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>지표 : 전년과 동일</li> <li>프로그램이 일반 문화예술교육이 아닌 동시대 아시아문화에 대한 내용으로 구체화되어야 함</li> </ul> <b>3. 전시사업</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>지표 : 전년과 동일</li> <li>동시대 아시아문화원의 교류전시 확대, 아시아 전시 비중 확대</li> </ul>	C	<b>1. 공연사업</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>지표 : 전년과 동일</li> <li>공연의 질 개선 및 작품유통 확대</li> <li>아시아성 확보 및 체계적인 환류시스템 구축 노력 필요</li> </ul> <b>2. 교육사업</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>지표 : 전년과 동일</li> <li>생애주기별 교육 프로그램 대폭 확충으로 전년도 지적사항 반영</li> <li>예산 규모와 지역성을 감안</li> </ul> <b>3. 전시사업</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>지표 : 전년과 동일</li> <li>아시아 주제 융복합 콘텐츠 전시 특화</li> <li>사회적 가치를 균형 있게 고려</li> </ul>

출처: 기획재정부, 각년도 경영실적 평가보고서

참고: 평가는 회계연도 종료 후 익년도에 실시, 2016년 종합등급 E, 2017년 종합등급 E, 2018년 종합등급 D

- 2019년 '국민공감 예술문화 나눔 공공기관' 부문에서 '사회공헌을 위한 희망풍차 나눔 FEST 추진'을 내용으로 올해의 공감경영 대상으로 선정
  - 나눔문화확산을 통한 사회안전망 강화를 위해 대한적십자사 광주·전남지사가 주최가 되어통합 MOU 네트워크 기관이 공동기획한 사례
    - 지역사회 복지사각지대의 위기가정, 사회적 약자 지원을 위한 '희망풍차 광주·전남 네트워크' 사업이 활발히 추진 중<sup>9)</sup>
    - 주요사업으로는 위기가정 긴급지원 대상자 발굴 및 지원신청, 맞춤형 솔루션 지원, 스토리텔링 및 공감대 확산, 사회안전망강화·나눔문화확산 관련 나눔(인성)교육 및 미디어캠페인 등이 해당

## 라. 예술의전당

### 1) 일반현황

- 예술의전당은 국내 최대규모 종합예술시설로 오페라하우스, 한가람미술관, 서울서예박물관 등의 시설을 보유한 문화복합센터
  - (건립목적) 1982년 전통문화예술 계승, 국민 문화복지 실현, 국제교류 증진을 목적으로 건립이 발의되고 1984년 기공식 후 1987년 재단법인 예술의 전당으로 운영체제 갖춘 뒤에 1988년 음악당과 서예관이 개관
  - (문화예술진흥법) 제37조에서 '문화예술을 창달하고 국민의 문화 향유 기회를 확대하며, 그 밖에 문화예술 진흥을 위한 사업을 추진하기 위한 역할'을 수행할 주체로 예술의전당을 설립하였음을 명시
  - 음악당, 오페라하우스, 서울서예박물관, 한가람미술관, 한가람디자인미술관으로 크게 5개 동으로 나뉘어 있으며 각각 주요 기능과 특징 보유

[표 69] 예술의전당 일반현황

기관명	예술의전당
주소	서울시 서초구 남부순환로 2406 예술의전당
개관연도	1988.02

9) ALIO 공공기관 경영정보 공개시스템 아시아문화원, 아시아문화원 2019 공감경영 대상, 2020.01.13

설립/운영주체	중앙정부/특수법인				
대지면적(m <sup>2</sup> )	166,478	건축면적(m <sup>2</sup> )	32,111	연면적(m <sup>2</sup> )	128,060
건폐율(%)	19.3	용적률(%)		76.9	
보유 시설 공연/전시/교육	이름		규모(m <sup>2</sup> /석)	주요기능	
	음악당	콘서트 홀	2,324/2,481	오케스트라 대규모 음악회	
		IBK챔버홀	1,278/600	중규모 클래식 음악회	
		리사이트 홀	280/354	실내악, 독주회 소규모 음악회	
		음악아카데미	음악영재 교육 프로그램		
	한가람디자인 미술관	전시실	1,394/	미술 작품 전시 기능	
		영상음악실	음반자료, 전시, 공연 팸플릿, 개인 열람 부스, 정보검색용 컴퓨터, 휴게실		
		문헌정보실	음악, 미술, 문학 분야 전문서적, 연속간행물, 학술D/B 이용 등, 개인 작업용 컴퓨터 및 노트북 석, 프린트 및 복사기, 컬러복사		
		청소년 아카데미	어린이미술, 미술영재 교육 프로그램		
	한가람미술관	전시실	3,805/-	미술 작품 전시 기능	
		미술아카데미	미술실기 교육 프로그램		
	서울 서예 박물관	상설전시실	301/-	희귀 서예 작품 장기 전시장	
		현대전시실	739/-	전통 미술 작품 전시 기능	
		실험전시실	383/-	전통 미술 작품 전시 기능	
		서예아카데미	서화&서화 어린이 교육 프로그램		
	오페라하우스	아카이브(공사중)	-	-	
		오페라극장	2,556/2,283	오페라, 발레, 뮤지컬 공연	
	야외무대 및 광장	CJ토월극장	1,073/1,004	소규모 오페라, 무용 공연	
		자유소극장	521/241	연극 음악 무용 부문 <b>살점적</b> 공연	
		신세계스퀘어 야외무대	1,363/1,000	다양한 장르 공연 야외 무대	
편의시설	문화광장	675/-	음악광장, 미술광장, 계단광장		
	세계음악분수	음악에 맞춘 분수쇼, 3월~11월			
편의시설	다목적 공간	컨퍼런스홀	372/200	회의, 세미나 등	
		푸치니홀	357/100		
		무궁화홀	118/50		
		비즈니스룸	113/22		
		비타민스테이션 중앙	72/-		
		비타민스테이션 라운지	-		
서비스플라자	원스톱 서비스 공간(안내, 상담, 회원전용 예매, 유실물관리 등)				
편의서비스	오페라글라스, 물품보관소, 1101어린이라운지, 수유실, 주차요금사전정산기, 은행ATM, 공연장 기침 방지 캔디, 오디오가이드, 사물함, 휠체어 및 유모차 대여, 휠체어석, 장애인 화장실, 장애인과 국가유공자 공연전시 우대 할인 혜택				
레스토랑, 카페	G.벨리니, 테라로사 커피, 스위트 807, 리나스, 더 클레프, 예향, 심포니 카페레스토랑, 카페 리빈, 한식당 담, 카페 모차르트 502,				

		계단광장 노천카페 총 11개
쇼핑		아티쉬, 대한음악사, 골든듀, 예전레코드, 비반, 프라그랑스, emart24, 두샤 아뜰리에 총 8개
조감도	 <p>The image is an aerial perspective rendering of a large cultural complex. Key features include:         <ul style="list-style-type: none"> <li><b>서울서예박물관 (Seoul Calligraphy Museum)</b>: A large building at the top center.</li> <li><b>음악당 (Music Hall)</b>: A large, modern concert hall with a green roof on the right.</li> <li><b>오페라하우스 (Opera House)</b>: A circular building with a blue roof in the center.</li> <li><b>한가람디자인미술관 (Hangaram Design Museum)</b>: A long, modern building at the bottom center.</li> <li><b>한가람미술관 (Hangaram Museum)</b>: A building to the left of the Design Museum.</li> <li><b>World Music Fountain</b>: A fountain area between the Calligraphy Museum and the Opera House.</li> <li><b>Culture Plaza</b>: An open plaza area between the Opera House and the Music Hall.</li> <li><b>Shinsegae Square Outdoor Stage</b>: An outdoor stage area at the bottom right.</li> <li><b>Various Theaters</b>: Labels for 'ERA HOUSE 오페라하우스', 'ERA THEATER 오페라극장', 'TOWOL THEATER CJ 토월극장', and 'TU THEATER 자유소극장' are visible on the left side.</li> <li><b>Other facilities</b>: 'MUSIC HALL 음악당' includes 'CONCERT HALL 콘서트홀', 'CHAMBER HALL 챔버홀', and 'RECITAL HALL 리사이틀홀'. 'HANGARAM DESIGN MUSEUM' and 'SHINSEGAE SQUARE OUTDOOR STAGE 신세개스퀘어 야외무대' are also labeled.</li> </ul> </p>	

## 2) 주요 프로그램 현황

- 예술의전당은 세부적으로 음악, 공연, 전시, 영상화사업, 교육 프로그램을 운영 중
  - (공연) 사라장, 정경화, 조성진 등 세계적인 스타 등의 높은 수준의 클래식 공연을 제공
    - 기획 공연으로는 <11시 콘서트>, <토요콘서트>, <아티스트 라운지> 등 관람료가 최저 10,000원으로 저렴하고 정기적으로 여러 연주자들의 폭넓은 프로그램 제공
    - 음악당, 오페라하우스, 야외무대 공연중 기획의 비율은 각각 8%, 40%, 58%로 총 공연 중 기획보다 대관의 비율이 높은 것으로 나타남
  - (아카데미) 교육적 측면이 강한 예술의전당 공연 및 음악 감상 아카데미는 강의가 공연 관람으로 이어지고 있으며 실기 아카데미의 경우 강좌의 마지막에 유료 공연 무대를 올리는 등의 프로그램을 제공 중
  - (야외광장 행사) 5.1~ 9.30까지 계단광장 등 야외공간에서 푸드트럭, 버스킹 공연, 아트마켓이 진행된 SAC Festa 축제는 매주 토요일 클래식 및 대중음악을 총 20회에 걸친 공연으로 누구나 예술을 편하게 즐길 수 있는 문화 제공



- (고객자문단) 예술의전당 서비스 품질 향상을 위해 다양한 연령대와 직업군의 문화예술 애호가를 고객자문위원으로 모시고 홈페이지, 편의시설, 공연장 및 미술관 이용 리뷰 등을 주제로 간담회 개최
- (회원제) 실속형 회원제인 '그린회원'을 마련하여 저렴한 가격으로 회원을 모집하여 2018년 한 해동안 그린회원은 5배 증가하였으며 총 유료회원은 1만 5천명
  - 회원만을 위한 무료 음악회, 전시 오픈 전 관람 이벤트, 공연과 연계한 윈데이 클래스 등 2018년 총 78건의 이벤트를 진행

[표 70] 2018 예술의전당 주요 공연/전시/교육 프로그램

부문	시설	프로그램	공연일수(일)
음악	콘서트 홀	▪ <사라 장과 17인의 비츠투오지>, <교향악축제>, <전경화&조성진 듀오 콘서트> 등	271
	IBK챔버홀	▪ <아티스트 라운지>, <문화햇살콘서트>, <클래식 스타 시리즈> 등	358
	리사이틀홀	▪ 제19회 예술의전당 음악영재 가을콘서트	353
공연	오페라극장	▪ <가면무도회>, <백조의 호수>, <안나 카레니나> 등	169
	CJ토월극장	▪ <인문학특강>, <발레춘향>, <피노키오> 등	260
	자유소극장	▪ <바람 불어 별이 흔들릴 때>, <어둠상자> 등	223
	신세계스퀘어 야외무대	▪ <오페라 갈라 콘서트>, 동요콘서트, 가곡의 밤	17
전시	한가람미술관	▪ <마리 로랑생전>, <봄 그리고 봄>, <니키 드 생팔전> 등	-
	한가람 디자인미술관	▪ 대한민국 신예술인전, <바람의 연주>, <현실의 반영과 변형> 등	-
	서울서예박물관	▪ <김종영-붓으로 조각하다>, <판타지아 조선>, <원곡서예상 40주년 기념전> 등	-
영상화 사업	제작작품	▪ <스윙>, <피노키오>, <웃는 남자> 등	5건
	상영작품	▪ <명성황후>, <지젤>, <스피릿 오브 베토벤> 등	33건
교육	인문아카데미	▪ 음악, 미술, 건축, 역사, 문화 특강 개설	2,352명 수강 등록
	공연&음악감상 아카데미	▪ 수강생이 참여하고 만들어가는 강의, 기업특강 유치, 연기강좌, 성악실기강좌	수료 공연 2회, 성악 발표회 2회
	음악영재아카데미	▪ 기악과 작곡 전공 수업/ 연 2회 오디션으로 선발/초1~초6(작곡은 중3) 대상	281명 수강
	미술실기아카데미	▪ 창작실기 프로그램	1,533명 수강
	어린이미술아카데미	▪ 6세~초등까지 맞춤형 강좌/ 여름 단기 통합 프로그램	588명 수강 (단기 367명)
	미술영재아카데미	▪ 오디션통해 미술영재 발굴/ 장기프로젝트	294명 수강
	서화아카데미	▪ 서화 관련 전 분야 과정/ 민화, 캘리그래피 윈데이 클래스	-



부문	시설	프로그램	공연일수(일)
	국가인적자원개발컨소시엄	고용노동부와 한국산업인력공단 지원하여 재직 근로자 직업훈련/ 예술경영, 문화콘텐츠, 공연 기획, 전시기획, 문화기술 분야	579명 수강

출처: 프로그램:예술의전당, 2018Annual Report, 2019.10

참고: 공연일수:공공데이터포털, 예술의전당 공연전시 안내(2018), <https://www.data.go.kr/dataset/3076480/fileData.do>

[표 71] 2018 예술의전당 주요 시설 입장객 수

부문	시설	입장객 수(명)
음악	콘서트 홀	408,849
	IBK챔버홀	126,430
	리사이틀홀	65,281
공연	오페라극장	309,044
	CJ토월극장	143,705
	자유소극장	40,935
	신세계스퀘어야외무대	21,750
전시	한가람미술관	568,990
	한가람디자인미술관	154,584
	서울서예박물관	50,712

출처:공공데이터포털, 예술의전당 공연/전시 입장객 현황(2018), <https://www.data.go.kr/dataset/15010271/fileData.do>

참고: 이용률:입장객 수/공연일수

### 3) 시설 재정 현황

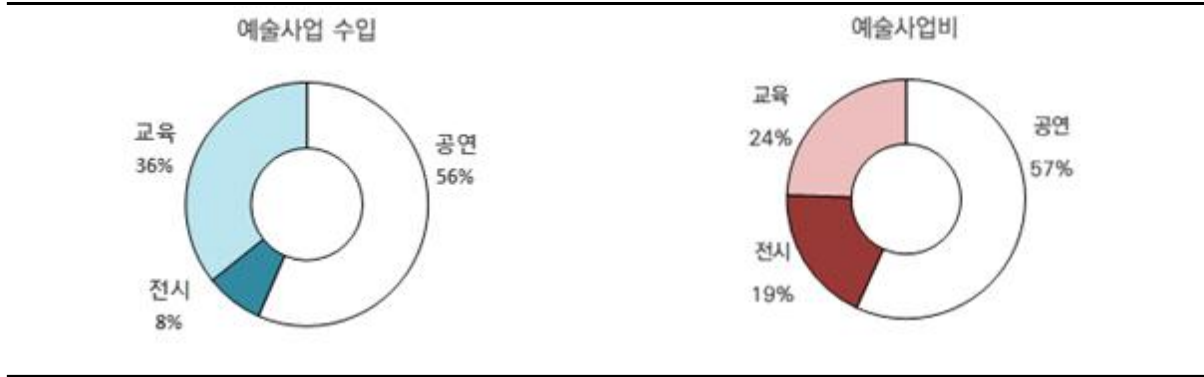
- 2018년도 예술의전당 수입은 국가보조금이 28.6%, 대관사업이 27.5%, 예술사업이 20.1%, 임대사업이 10.7% 순으로 비중을 나타냄
  - 공연사업이 56%, 교육사업이 36%, 전시 8%의 비중으로 예술사업 수입 중에서는 교육사업이 지출대비 수익이 높은 것으로 나타남
  - 부대사업 수입은 9.1%를 차지하고 있는데 부대사업 중 주차사업 수입이 약 74%를 차지
- 2018년도 예술의전당 지출은 경상운영비가 31.1%, 관리운영비가 22.1%, 공간유지비가 20.3%, 예술사업비가 17.3% 순의 비중을 나타냄
  - 지출에서 가장 많은 비중을 차지하는 경상운영비는 인건비, 경상사무비, 차입상환금이 있으며 이 중 인건비가 약 80%로 대부분을 차지
  - 공연, 전시, 교육 중 교육 프로그램의 수입대비 지출이 가장 낮고 반면 전시 사업은 수입대비 지출이 2배로 높게 나타남

[표 72] 2018년 예술의전당 결산-수입 및 지출

(단위: 천원)

수입		지출	
구분	금액(비중)	구분	금액
<b>예술사업수입</b>	<b>8,170,971(20.1)</b>	<b>예술사업비</b>	<b>7,035,241(17.3)</b>
<b>공연사업수입</b>	<b>4,619,560</b>	<b>공연사업비</b>	<b>3,998,125</b>
오페라하우스기획	1,690,031	오페라하우스기획	1,903,700
음악당기획	2,929,530	음악당기획	2,094,425
<b>전시사업수입</b>	<b>632,808</b>	<b>전시사업비</b>	<b>1,315,551</b>
미술관기획	492,585	미술관기획	960,640
서예관기획	140,223	서예관기획	354,912
<b>교육사업수입</b>	<b>2,918,603</b>	<b>교육사업비</b>	<b>1,721,564</b>
교양과정	698,972	교양과정	326,730
서예과정	601,986	서예과정	372,847
실기 과정	516,248	실기과정	244,529
어린이 과정	1,096,132	어린이과정	755,764
음악전문과정	5,265	음악전문과정	5,731
		교육사업 일반운영	15,964
<b>부대사업수입</b>	<b>3,723,563(9.1)</b>	<b>부대사업비</b>	<b>1,930,704(4.7)</b>
<b>공익사업수입</b>	<b>776,456</b>	<b>공익사업비</b>	<b>1,467,420</b>
고객서비스사업	711,456	고객서비스사업	648,438
사회공헌사업	65,000	사회공헌사업	818,982
<b>수익사업수입</b>	<b>2,947,107</b>	<b>수익사업비</b>	<b>463,284</b>
수익개발사업	207,312	수익개발사업	85,534
주차사업	2,739,794	주차사업	377,750
<b>대관사업수입</b>	<b>11,180,440(27.5)</b>	<b>대관사업비</b>	<b>1,715,938(4.2)</b>
<b>임대사업수입</b>	<b>4,351,501(10.7)</b>	<b>임대사업비</b>	<b>17,660(0.0)</b>
<b>기타사업수입</b>	<b>604,795(1.5)</b>	<b>기타사업비</b>	<b>72,419(0.2)</b>
기타수입(이자)	-	관리운영비	9,015,767(22.1)
부채(이월자금)	1,020,343(2.5)	경상운영비	12,647,393(31.1)
		인건비	10,054,847
		경상사무비	2,257,546
		차입상환금	335,000
<b>국가보조금수입</b>	<b>11,652,108(28.6)</b>	<b>공간유지비</b>	<b>8,268,599(20.3)</b>
		시설유지비	5,115,316
		시설개보수비	3,153,283
<b>수입 합계</b>	<b>40,703,720(100)</b>	<b>지출 합계</b>	<b>40,703,720(100)</b>

출처: 공공기관 경영정보 공개시스템, 예술의전당 18. 수입 및 지출 현황, 2019년 1/4분기



<그림 27> 2018년 예술의전당 예술사업부문 수입 및 지출

#### 4) 성과 및 운영 이슈

##### □ 예술의전당 성과평가

- 예술의전당 경영실적 평가 결과는 2017년도 '양호', 2018년도 '보통'임<sup>10)</sup>

[표 73] 예술의전당 경영실적 평가 결과

구분	성과	개선 사항
경영전략	<ul style="list-style-type: none"> <li>예술의 전당이 가진 종합적 예술상품 전달 플랫폼의 특성을 명확하게 인지하고 이를 바탕으로 사업체계 구성</li> <li>정규직 전환, 조직개편 등을 통해 지속적으로 기관 보유 자원 활용</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>공공성, 투명성, 민주성, 효율성 등 다양한 관점에서 사업 평가 필요</li> <li>사회적 책임 관련 사업들의 지속성이 담보될 수 있는 장기적 기획 필요</li> </ul>
경영관리	<ul style="list-style-type: none"> <li>사업 수명 주기 도입, 사업총량제, 사업종합평가제, 사업책임제 등의 시스템적인 체계를 갖추어 재무예산을 관리하고자 노력</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>경영관리적 활동 보완 필요</li> <li>기관 목표와 직원 목표가 잘 연계될 수 있도록 노력 필요</li> <li>공공성 강화라는 전략적 방향성을 반영하여 문화소외계층을 위한 추가적 활동의 계획 및 실행 필요</li> </ul>
주요사업	<ul style="list-style-type: none"> <li>예술의 창조와 혁신, 문화향유기회 확대, 이용자 관점에서의 서비스 강화를 목표로 방대한 사업을 추진, 개별 사업의 프로그램을 기획하여 운영</li> <li>상주단체와 상시 소통체계를 구축, 공동주최 등을 통해 전략적 협력</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>각 사업이 기관의 경영 전략에 있어서 추구해야 하는 핵심목표가 재검토되고 각 사업의 중장기적 운영 방향과 실행계획 수립하여 관리 필요</li> </ul>

10) 문화체육관광부, 기타공공기관 및 단체 경영실적 평가결과 보고서(2017~2018년도)

구분	성과	개선 사항
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 유료회원제 사업을 중심으로 관객 개발 노력을 고도화, 재무적 효율성을 기하는 점은 매우 긍정적</li> </ul>	

출처: 문화체육관광부, 2018년도 기타공공기관 및 단체 경영실적 평가결과 보고서

## □ 예술의전당 운영 이슈

- (예술 공간의 정체성) 예술의전당에는 레스토랑, 카페, 쇼핑센터 등 많은 상점이 입주해 있어 예술의전당의 존재 목적을 침해한다는 논란 있음
  - 예술의전당은 예술을 향유 할 수 있는 공간이 조성되어 국민의 예술 향유권 보장 필요
- (기획 작품 확대) 예술의전당은 대관 공연 및 전시에 비해 상대적으로 기획 작품이 적은 것으로 나타나 기관설립 목적에 부합하지 않는 것으로 평가
  - 국가의 예산을 지원받는 공공극장으로서 대관을 통한 수익성을 우선시하기 보다 공연의 자체 기획 및 제작을 통해 창작 공간으로서 그 역할을 다 해야 한다는 의견이 있음
- (재원의 다원화) 예술의전당 신임 사장(유인택)은 취임 기자간담회에서 국고보조금 현재 약 25%에서 50%로 늘리고, 재정자립율은 75%에서 50%로 낮출 것을 목표로 함<sup>11)</sup>
  - 또한, 재정의 안정성 확보를 위해 기부금 및 펀드 조정을 구상하고 있다고 언급
  - 예술의전당이 수익에 치중하기보다는 완성도 높은 프로그램을 지속적으로 공급하기 위해 다각적 재원 조성 체계구축 필요

## 마. 경기도문화의전당

### 1) 일반현황

- 경기도문화의전당은 전문예술단 운영과 다양한 공연기획을 핵심으로하는 전문공연형 운영 방향성을 가지고 다양한 복지문화 프로그램 및 전략프로젝트 공연사업을 진행

11) 뉴데일리 “유인택 사장 “예술의전당 공공성 강화, 기승전 ‘돈’이다”, (2019.05.02. 기준)

- (건립목적) 경기도민의 문화예술 향유기회 확대 및 기도의 문화예술 진흥에 공헌
- (경기도문화의전당 설립 및 지원 조례) 제1조에서 문화예술의 진흥, 도민의 문화욕구 충족, 문화예술 공간 운영, 경기도립예술단 운영 등을 위한 사업 수행을 위하여 경기도 문화의전당을 설립함을 명시
- (개정조례 심의 통과 2020.02.26) 경기도를 대표하는 복합예술기관으로서, 공연장 정체성에 부합함은 물론 도민에게 열린 공간의 의미로 '경기도문화의전당'에서 '경기아트센터'로 명칭을 변경
- 경기도립극단, 경기도립무용단, 경기도립국악단, 경기필하모닉오케스트라, 경기팝스앙상블 등 5개 전속 예술단체 운영 중

[표 74] 경기도문화의전당 일반현황

기관명	경기도문화의전당				
주소	경기도 수원시 팔달구 효원로307번길 20(인계동) 경기도 용인시 기흥구 민속촌로 89 경기도국악당				
개관연도	1991.06				
설립/운영주체	경기도/재단법인 경기도문화의전당				
대지면적(㎡)	48,000	건축면적(㎡)	9,870	연면적(㎡)	34,982
건폐율(%)	20.6		용적률(%)	92.9	
보유 시설 공연/전시/교육	이름		규모(㎡/석)	주요기능	
	대극장		13,295/1,542	대규모 공연장	
	소극장		3,157/502	중규모 공연장	
	미소도움관	꿈꾸는컨벤션센터	570/200	대규모 국제회의장, 행사장	
		빛나는갤러리	727/-	미술/서예/사진/조각 전시	
		소담한갤러리	311/-	미술/서예/사진/조각 전시	
	신나는야외극장		2,000/-	야외 문화 공간	
흥겨운극장(국악당)		1,234/426	용인시에 위치한 국악당		
편의시설	편의서비스	장애인 전용주차 공간, 장애인 이용 시설, 휠체어 및 보호자용 객석 제공, 장애인석, 어린이 놀이방(대극장), 어린이 놀이방(소극장)			
조감도					

## 2) 주요 프로그램 현황

- 경기도문화의전당은 공연사업을 중점으로 하고있으며 예술단공연과 기획공연 등 2018년 외부 공연 포함 공연 건수는 316건
  - (예술단 공연사업) 경기도립극단의 뮤지컬과 경기도립무용단의 무용 작품, 경기도립국악단의 국악공연과 경기필하모닉의 클래식 작품, 팝스앙상블의 퓨전 음악까지 전속 극단운영으로 다양한 장르를 제작하고 외부 공연 활동 활발히 추진
  - (문화복지사업) 문화 사각지대에 있는 경기도민의 문화복지 혜택을 확대하기 위한 사업
    - '경기 영아티스트 콘서트' 프로그램의 경우 경기도문화의전당 인프라 및 전문성을 활용하여 유망한 신예 예술가에게 교육 및 무대 경험을 제공하는 인큐베이팅 프로그램
  - (본부 기획공연) 국내외 우수 아티스트 발굴, 낮 시간대 대중음악 콘서트, 평론가와 음악이 함께하는 콘서트 등 다양한 공연 콘텐츠 개발
    - 2018년 기획공연은 총 75건으로 절반 이상(41건)은 경기도문화의전당 무대에서 공연
  - (전략프로젝트 공연사업) 수준 높은 클래식 공연 제공 및 오케스트라 음악인 재 육성 프로그램으로 여러 지역에서 개최
  - 2018년 공연장별 가동률을 살펴보면 2015년부터 2018년까지 평균 가동률은 대극장이 80.9%, 소극장이 81.6%, 흥겨운극장이 82.6%

[표 75] 2018 경기도문화의전당 주요사업

부문	프로그램	공연횟수(회)	관람(명)
예술단 공연사업	경기도립극단: 합창뮤지컬 오! 솔레미오!, 연극 럭키 데이, 창작뮤지컬 천년도 등	42	18,609
	경기도립무용단: 천년경기 우리춤의 향연, 황녀 덕혜, 골든벨&드림콘서트 등	54	101,418
	경기도립국악단: 꿈의 축제, 봄의 관현악, 콩데렐라, 더킹콘서트, K-Orchestra Challenge, 통일아리랑 등	54	65,082
	경기필하모닉: 비르투오소 시리즈 I~V, 키즈콘서트, 청소년음악회 등	47	62,410

	▪ 팝스양상블: 가요, 팝, 영화음악, 재즈 등 퓨전음악	27	33,000
문화복지사업	▪ 경기문화나눔31	117	112,005
	▪ 힐링콘서트	63	16,200
	▪ 컬처테라피 콘서트	27	3,175
	▪ 찾아가는 브라보마이라이프	16	1,280
	▪ 경기 영아티스트 콘서트	9	4,400
본부 기획공연	▪ 전당 기획공연	64	76,296
	▪ 전당 브랜드공연; 브런치콘서트	5	2,816
	▪ 전당 브랜드공연; 렛츠북앤무비	4	1,452
	▪ 국악당 전통문화 기획공연; 국악공연	10	4,385
	▪ 국악당 전통문화 기획공연; 국악소풍	64	17,297
	▪ 국악당 전통문화 기획공연; 국악아동극	30	11,351
전략프로젝트 공연사업	▪ 경기실내악축제	15	3,697
	▪ DMZ 평화콘서트	2	20,500
	▪ DMZ 2.0 음악과 대화	28	7,500
	▪ 대한민국청소년 교향악 축제	5	4,148
	▪ 뮌헨필하모닉, 발레리 게르기에프&선우예권	1	1,293

출처: (재)경기도문화의전당, 2019 경기도문화의전당 주요업무보고, 2019.2.15

[표 76] 2018 경기도문화의전당 공연장별 가동률

부문	대극장	소극장	흥겨운극장
2015	79.4%	81.1%	81.0%
2016	80.9%	81.0%	83.3%
2017	82.8%	82.6%	83.3%
2018	80.5%	81.7%	82.9%

출처: 경기도문화의전당 홈페이지, 경영공시 06공공데이터

### 3) 시설 재정 현황

- 예술단 공연과 본부 기획공연등의 사업운영수입은 지출대비 큰 수익이 되지 못하고 있으며 대부분 재단 출연금으로 재원 마련
  - 2018년도 경기도문화의전당 수익은 출연금이 91.2%의 비중을 차지하며 본부 사업 4.7%, 예술단사업 3.2% 순
  - 비용은 공연사업관리비 52.2%, 일반관리비 22%, 본부사업비가 13.8%, 예술단사업비가 10.4%순

[표 77] 2018년 경기도문화의전당 운영성과표 부문별 정보

(단위: 천원)

구분	통합	공익목적사업	기타사업
<b>사업수익</b>	39,491,292	39,491,292	-
본부사업수익	1,859,451	1,859,451	-
예술단사업수익	1,250,041	1,250,041	-
출연금수익	36,004,000	36,004,000	-
기부금수익	104,000	104,000	-
보조금수익	273,800	273,800	-
<b>사업비용</b>	33,974,247	33,974,247	-
본부사업비용	4,704,117	4,704,117	-
예술단사업비용	3,527,132	3,527,132	-
공연사업관리비용	17,749,415	17,749,415	-
기부금사업비용	274,551	274,551	-
보조금사업비용	259,073	259,073	-
일반관리비용	7,459,960	7,459,960	-
<b>사업이익(손실)</b>	5,517,045	5,517,045	-
<b>사업외수익</b>	242,648	20,197	222,451
이자수익	222,451	-	222,451
유형자산처분이익	1,236	1,236	-
잡이익	18,960	18,960	-
<b>사업외비용</b>	30,958	30,958	-
유형자산처분손실	332	332	-
보조금반납액	30,570	30,570	-
잡손실	56	56	-
<b>고유목적사업준비금전입액</b>	222,451	-	222,451
<b>고유목적사업준비금환입액</b>	-	-	-
<b>법인세비용차감전 당기운영</b>	5,506,284	5,506,284	-
<b>법인세등</b>	-	-	-
<b>당기운영이익</b>	5,506,284	5,506,284	-

출처: (재)경기도문화의전당, (재)경기도문화의전당의 재무제표(제15기/제14기), 2018.12.31.



#### 4) 성과 및 운영 이슈

□ 2018년 외부기관 감사결과 지적사항

[표 78] 2018년 경기도문화의전당 외부기관 감사결과, 조치요구사항 및 이행결과

(단위: 천원)

번호	구분	지적사항	이행 여부
1	의회 행정 감사	재능기부사업이면 재능기부사업답게 진행하고, 그렇지 않으면 예술소외계층이나 예술소외지역에 도립예술단으로 당연히 수행해야하는 공공활동임을 사업내용에 명확히 해야 함	이행
2		전당의 예산 중 사업비 예산의 비중이 25%에 불과하므로 향후 이를 높일 수 있는 방안 마련 필요	
3		홈페이지 고객만족도가 70%대에 불과한 만큼 향후 개선책 마련 필요	
4		직원 채용 시 성범죄 경력 및 결격사유 조회 절차의 철저한 이행 필요	
5		육아휴직자 대체인력 운영과 관련하여 대체인력 운영 실적이 저조하며 대체인력 운영관련 새로운 활용방안 마련 필요	
6		문화체육관광위원회 소관 기관들의 녹색제품 구매율이 전반적으로 낮으므로 녹색제품 구매에 대한 관심 필요	
7		범죄와 관련하여 가해자에게는 엄정조사, 징계, 형사처벌 등 강력한 처벌을 실시하고 향후 유사사건이 재발하지 않도록 대책 마련 필요	
8		기관 내부의 제보와 문제제기를 자유롭게 할 수 있는 환경을 만들어야함과 동시에 개인적인 이익을 목적으로 허위제보를 하는 경우 강력한 조치 요망	
9		온정주의에 입각한 솜방망이식 처벌이 각 기관의 고질적인 문제해결에 장애물이 되고 있으므로 비위행위에 맞는 강력한 처벌 필요	
10		예산집행과 관련하여 감사 지적사항이 재발되지 않도록 유의하고, 회계관리의 투명성이나 적법성 및 예산낭비요인에 대한 철저한 관리 필요	
11		기부금을 받는 기관은 기부금의 수령 및 사용에 대한 투명성 확보 필요	
12		인사관련 절차 및 과정의 정확한 이행여부 및 인사위원회 구성이 규정대로 되었는지에 대한 지속적인 점검 필요	
13		경기문화재단 창작센터 횡령사건과 관련하여 향후 동일하거나 유사한 사건이 재발되지 않도록 e-뱅킹시스템 도입, 회계관리자 정기적인 교육실시, 회계관리자 순환근무, 노동이사제 도입 등 대책 마련 필요	
14		산하기관들의 조직정비 및 경영혁신에 대한 지속적인 노력 필요	
15		산하기관의 업무인수인계가 잘 이루어지지 않고 있으므로 업무인수인계 절차 및 업무인수인계서 관리에 대해 보다 철저를 기해줄 것을 촉구	
16		회계감사에서 주로 반복되는 지적사항들에 대한 예방책 마련이 필요	

출처: 경기도문화의전당 홈페이지, 경영공시 06공공데이터

□ 경기도문화의전당 고객만족도평가

○ 2009년 이후로 매년 이루어지고 있는 고객만족도평가에서 경기도아트센터의

고객만족도평가 전체 평균은 문화·복지 공공기관 전체 평균보다 매년 높은 점수를 기록

- 매년 고객만족도평가에서 가장 높은 점수를 받는 소속 예술단은 경기도립무용단으로 2018년 상반기 기준 정기 및 기획공연으로 관람객 3,500여명, 경기도 및 국내외 순회공연으로 관람객 57,600여명, 재능기부사업으로 195명의 수강생 성과를 나타냄

[표 79] 연도별 경기도문화의전당 고객만족도평가

구분/연도	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017	2018
경기아트센터 전체 평균	75.6	80.2	75.3	81.8	85.1	86	84.5	84.9	86.2	84.8
경기아트센터	69.9	76.5	74.2	75.1	81.8	82.7	82	83	84	82.3
경기도립극단	69	77.2	71.7	83.3	84.7	80.8	81.8	82.9	84.4	82.8
경기도립무용단	85.7	82.1	77.4	86.7	88.4	90.7	88.5	86.7	90.1	88.6
경기도립국악단	76.2	82.1	73.5	81.4	86.1	90.8	84.4	85.7	85.8	85.4
경기필하모닉 오케스트라	77.1	83.2	79.9	82.4	84.4	84.8	85.6	86.2	87.5	85.1
경기도 공공기관 39개 전체 평균		74.7	76.2	79.1	81.1	81.5	82.2	82.9	83.9	84
문화·복지 공공기관 전체 평균		79.4	75.1	78	83.2	82.8	82.6	82.7	83.9	84.1

출처: 경기아트센터, 경영공시 03 경영성과 고객만족도평가

## 바. 성남아트센터


### 1) 일반현황

- 성남아트센터는 지역 내 문화 인구를 발굴하고 활동을 지원하는 비영리 기구인 '성남문화재단'이 운영 중이며 성남 초연, 성남 단독, 자체 제작 프로그램을 보유
- (건립목적) 지방문화예술의 진흥을 통한 성남시의 정체성 확립, 시민의 문화 향수 기회의 확대, 문화 창달 활동 등을 통하여 시민의 문화 복지 구현에 이바지함

- (성남시 문화재단 설립 및 운영에 관한 조례) 제4조(재단의 사업)에서 문화예술진흥과 발전을 위한 주요사업을 명시
  - 문화예술의 창작·보급과 조사연구, 문화예술의 국내·외 교류사업, 문화유산의 보존 및 육성, 성남아트센터의 운영 및 관리, 성남시시민회관의 운영 및 관리, 기타 문화예술진흥 발전을 위하여 시장이 위탁하는 사업

[표 80] 성남아트센터 일반현황

기관명	성남아트센터					
주소	경기도 성남시 분당구 야탑3동 성남대로 808					
개관연도	2005.10.14					
설립/운영주체	성남시/성남문화재단					
대지면적(m <sup>2</sup> )	130,638	건축면적(m <sup>2</sup> )	11,143	연면적(m <sup>2</sup> )	47,949	
건폐율(%)	8.5		용적률(%)	36.7		
보유 시설 공연/전시/교육	이름		규모(m <sup>2</sup> /석)	주요기능		
	오페라하우스		16,934/1,808	다목적 복합 공연장		
	콘서트홀		10,783/1,102	합창석 갖춘 어쿠스틱 홀		
	중앙공원 야외공연장		-/480석 최대 11,000명	야외공연장		
	미술관(갤러리808)		825/-	전시관		
	큐브플라자 미디어센터	다목적스튜디오		81/-	영상 및 포토 스튜디오	
		소리스튜디오		29/-	라디오 및 소리 녹음	
		디지털교육실1		50/16	윈도우기반 PC	
		일반강의실		49/20	회의, 세미나용	
		동아리방1		19/8	시민제작단 동아리방	
		동아리방2		16/6	미디어 동아리방	
		미디어공방		18/-	Mac 및 윈도우기반 전문편집기	
		디지털교육실2		38/12	Mac 기반 파이널 컷 전문 교육시설	
		미디어홀		158/-	250도 스크린, Hi-Fi 음향 시스템, 서라운드 시스템	
	큐브플라자	반달갤러리		-	전시관	
		미디어홀		158/97	영화상영관	
		큐브미술관		759/-	전시관	
	양상블시어터	양상블시어터		3,964/378	공연예술 소규모극장	
미술실		124/20	미술 실기실			
세미나실		42/15	강의공간			
무용실		79/15	무용, 음악, 놀이 교실			
뮤직홀		79/20	음악 예술 수업			

		양상블실	55/20	피아노, 영상 시청
		음악실	98/35	음악 이론, 실기 수업
	세계악기전시관		140/-	현악기, 관악기 등 45개국 152점의 세계악기 전시
	책 테마파크		493/-	울동공원 위치한 책을 주제로 한 체험행사 및 전시 공간
조감도				

## 2) 주요 프로그램 현황

- 성남아트센터의 주요 사업영역은 공연·전시, 교육·체험, 지원사업, 대관 등으로 구성
  - (공연) 성남아트센터 공연장에서 진행된 총 공연건수는 384건이며 이 중 기획 공연이 54건이고 대관공연이 224건, 영화가 106건
  - (전시) 성남아트센터 4개의 전시관에서 열린 전시회는 총 38건이며 이 중 기획전시는 18건, 대관전시는 20건
    - 큐브미술관의 3개의 전시관은 모든 전시가 기획으로 개최되며 높은 가동률로 활발한 기획전시를 선보임
  - (성남미디어센터) 아동, 청소년, 주부, 직장인, 노인, 장애인 등 시민 누구나 미디어를 배우고 소통하고 제작할 수 있는 창작공간을 마련
    - 2010년 문화체육관광부 미디어센터 설립사업 선정되어 2011년 미디어센터 설립 기본 계획을 수립하고 2012년 준공하여 개관
    - 2019~2021 단계별로 시민창작자 육성 및 마을미디어 발전방안을 수립해 ‘시민중심’ ‘마을주체’ ‘로컬기반’의 콘텐츠를 개발하고 양질의 콘텐츠

츠 생산구조를 마련

- 단계별 · 수준별 시민창작자를 양성해 교육, 창작, 유통의 선순환 구조를 확대
- 소리스튜디오, 촬영스튜디오, 강의실, 디지털 교육실, 미디어 도서관 등의 공간과 촬영, 녹음, 조명 장비, 정비용 공구 및 케이블 등을 대여 서비스 보유
- 영상편집, SNS 등 기술 및 미디어 강좌와 체험, 제작 및 실습 할 수 있는 스쿨 및 체험 프로그램 제공하며 2018년 154개의 시민 대상 강좌 진행
- 시민제작단, 마을미디어, 드론촬영동호회 커뮤니티, 성남시민영화기획단 커뮤니티 등을 발굴하고 지원하고 있으며 약 1억 4천만원의 규모로 독립영화 장편 및 단편 제작을 지원
- 시민제작단 등이 직접 제작한 소리, 영상 등을 선보일 수 있는 공동체방송국 제공

[표 81] 2018년 성남아트센터 주요사업

분야	시설 및 프로젝트		내용		
	시설	프로젝트	공연일수 (일)	가동률 (%)	수익 (백만원)
공연	오페라하우스	뮤지컬, 콘서트	96	가동률 (%)	35.4
	콘서트홀	연주회, 음악회, 오페라	186		68.6
	앙상블시어터	연극, 콘서트, 연주회	145		53.5
	미디어홀	영화상영	101		37.3
	야외이벤트광장	7월~9월 영화상영	6		2.2
	중앙공원야외공연장	5월~8월 파크콘서트	8		3.0
전시	갤러리808	전시	260	가동률 (%)	95.9
	큐브미술관 기획전시실	기획 전시(6건)	346		127.7
	큐브미술관 반달갤러리	기획 전시(7건)	195		72.0
	큐브미술관 상설전시실	기획 전시(2건)	242		89.3
지원사업	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 문화공헌프로젝트</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 전통시장 활성화 '행복을 담아가세요'</li> <li>▪ SKn테크노파크와 함께하는 도시락콘서트 '우리동네 음악대장'</li> <li>▪ 소소한 일상 '차 한잔의 여유'</li> <li>▪ 어르신 장수사진 찍어드리기</li> <li>▪ 전통시장에서 행복을 담아 가세요</li> </ul>		
	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 사랑방문화클럽한마당</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 섬마을 락 페스티벌</li> <li>▪ 사랑방! 동네에서 판을 벌이자</li> <li>▪ 큐브사랑방 클럽데이</li> <li>▪ 시민과 함께 거리에서</li> <li>▪ 합창제 - 하나되는 우리, 소리짓 몸짓의 이탈, &lt;여름향기&gt;, &lt;큐브사랑방 클럽데이&gt;, &lt;동네사람들&gt;</li> </ul>		

분야	시설 및 프로젝트	내용
	▪ 숲골 에코밸리커튼(Eco Valley Curtain)	▪ 어린이 '마을' 그림 전시회
	▪ 우리동네문화공동체만들기	▪ 지역공동체 청년모임 ▪ 탄리길마을학교 ▪ 양짓말 거리페스티벌 ▪ 위례어린이기자단 보이는 라디오
	▪ 지역예술인 참여 활성화 사업	▪ <소소한 일상 차 한잔의 여유>
	▪ 공공예술창작소	
	▪ 생활밀착형 문화예술 공동체 공간 조성	
	▪ 아이의 눈으로 어른의 세상을 엿보다-탄리길마을잔치	
	▪ 낭독극 프로젝트 유성룡인가, 정철인가: 사백년 엿갈린 기억	
	▪ Hello! 야탑 10 4.0 마을축제	
문화 예술교육	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 감상·이론아카데미</li> <li>▪ 무용 아카데미</li> <li>▪ 미술·사진 아카데미</li> <li>▪ 어린이 아카데미</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 여름방학 특강</li> <li>▪ 예술교육원 통통</li> <li>▪ 음악 아카데미</li> </ul>
성남 미디어센터	▪ 공동체교육	▪ 위례 어린이 마을방송 아카데미, 판교댁, 어디까지 가봤니, 9미동반 영상콘텐츠 제작, 우리동네 엄마방송국 등
	▪ 미디어센터	▪ 알자배기! 스마트 역사영상 제작, 도전! 애니메이션 더빙, 내 마음대로 웹툰 만들기!, 어린이 샌드아트, 웹툰작가 영화감독 되다 등 어린이 대상 강좌
	▪ 정규강좌	▪ 영상에세이 <나의 카메라>, 애프터이펙트 기초부터 실전까지, 빛을 만들어가는 스튜디오 사진 이론과 실습, 영화의 명장면은 왜 좋은가?, 파이널컷 프로 X, 스토리보드 드로잉 등
	▪ 체험교육	▪ 라디오, dj, dj체험, 라디오방송, 아나운서 하루 체험 교육

출처: 성남아트센터 홈페이지(<https://www.snart.or.kr/main/main>)

참고:

가동률=문화체육관광부, 2019 공연예술실태조사(2018년 기준), 2019

가동률=(공연일수)/(365-(시설물점검,설비일수+연간휴관일수))x100

시설물점검, 설비일수는 연평균 6주, 42일로 정함

연간휴관일수는 1년 중 매주 월요일을 휴관일로 계산하여 총 52일로 산정

가동률이 100% 이상인 시설은 시설물점검, 설비일수, 연간휴관일수를 일괄적으로 동일하게 적용했기 때문

### 3) 시설 재정 현황

2018년 성남문화재단 수익 중 82.3%가 시출연금이며 다음으로는 공연사업수입이 5.5%, 대관료수입이 4.1% 순

○ 성남아트센터 자체사업인 대관, 문화, 전시, 공연, 지원사업의 수익은 2017년 대비 2018년에 7.4%가 증가

2018년 성남문화재단 사업비용 중 사업원가가 44.1%, 사업관리비가 55.9%

- 사업원가 중 공연사업비가 46.4%를 차지하며 다음으로 문화사업비가 29.1%를 차지함. 2017년 대비 2018년에 사업원가는 1.4% 감소하였으며 이 중 문화사업비가 32% 증가하고 지원사업비는 50%, 전시사업비는 25% 감소
- 사업관리비 중 38.4%가 급여이며 건물관리비가 24.1%, 다음으로 감가상각비가 8.6%순임. 2017년 대비 2018년에 사업관리비는 6.6% 증가하였으며 이 중 급여가 11.4%, 건물관리비가 10.4% 증가하고 감가상각비는 10.9% 감소

[표 82] 2018년 성남문화재단 손익계산서

(단위: 천원)

과목	2018년	2017년
<b>1. 사업수익</b>	<b>26,179,389</b>	<b>25,147,382</b>
대관료수입	1,065,872	888,971
문화사업수입	959,876	773,318
전시사업수입	60,225	54,115
공연사업수입	1,435,346	1,524,179
시출연금수입	21,546,820	20,631,478
기타보조금수입	289,805	241,648
지원사업수입	800,445	781,673
기부금수입	21,000	252,000
<b>2. 사업비용</b>	<b>27,048,675</b>	<b>26,275,280</b>
(1) 사업원가	11,916,390	12,081,807
공연사업비	5,534,963	5,442,790
공연장운영비	47,292	44,382
문화사업비	3,463,633	2,623,130
전시사업비	940,996	1,246,287
문화연구비	873,897	944,589
수탁사업비	289,805	241,648
지원사업비	765,803	1,538,980
(2) 관리비	15,132,285	14,193,413
급여	5,810,167	5,216,134
퇴직급여	632,397	602,812
복리후생비	1,024,009	1,011,299
여비교통비	116,140	86,554
통신비	57,345	57,637
수도광열비	200,468	150,214
전력비	815,367	802,635
세금과공과	124,506	117,766
감가상각비	1,307,472	1,467,013
지급임차료	53,655	55,101
수선비		14,039



(단위: 천원)

과목	2018년		2017년	
보험료	6,190		5,966	
차량유지비	19,622		12,173	
경상연구개발비	20,947		38,894	
운반비	88			
교육훈련비	20,469		24,827	
도서인쇄비	39,401		48,020	
회의비	26,287		238	
사무용품비	16,054		16,073	
소모품비	332,721		227,569	
지급수수료	156,776		268,596	
광고선전비	401,136		369,190	
건물관리비	3,652,770		3,308,254	
무형고정자산상각	63,764		73,689	
업무추진비	69,177		81,564	
운영수당(기타제수당)	22,876		12,610	
전산유지개발비	152,485		124,543	
<b>3. 사업이익(손실)</b>		<b>-680,287</b>		<b>-1,127,837</b>
<b>4. 사업외수익</b>		<b>219,482</b>		<b>235,026</b>
이자수익	142,898		137,154	
자산수증이익			70,000	
잡이익	76,584		27,872	
<b>5. 사업외비용</b>		<b>7,474</b>		<b>6,166</b>
유형자산처분손실			68	
잡손실	7,474		6,098	
<b>6. 법인세비용차감전순이익(손실)</b>		<b>-468,279</b>		<b>-898,977</b>
<b>7. 법인세비용</b>				
<b>8. 당기순이익(손실)</b>		<b>-468,279</b>		<b>-898,977</b>

출처: 성남아트센터(<https://www.snart.or.kr/main/main>)

#### 4) 성과 및 운영 이슈

□ 성남시 '2018 자체감사 결과 공개자료(성남문화재단)'결과 요약

[표 83] 2018년도 성남문화재단 자체감사 주요 지적사항

지적사항	내용	처리
기증미술품 등 관리 부적정	<ul style="list-style-type: none"> <li>재단에서 관리중인 기증품은 총 18점으로 외부에 전시된 기증품이 퇴색 및 변색되어 별다른 조치가 없어 관리 부실함</li> </ul>	-
직원 승진인사에 관한 사항	<ul style="list-style-type: none"> <li>직원의 임용은 이사장 전결사항임</li> <li>재단에서 직원 승진 심의 의결하여 이사장 결재 거치지 않고 대표이사 결재만으로 심의 의결하여 인사관리 소홀</li> </ul>	▶ 징계시효 경과로 관련 직원 2명 훈계처분



지적사항	내용	처리
직원 징계에 관한 사항	<ul style="list-style-type: none"> <li>『성남문화재단 직원경고 등 처분에 관한 세칙』제7조(처분의 효력) 규정에, “1년 이내에 3회 이상의 훈계처분을 받은 직원은 징계위원회 또는 인사위원회에 회부하여 징계양정 기준에 의거 징계 처분한다. 또한 1년 이내의 주의처분 2회는 훈계처분 1회로 본다.”라고 규정됨</li> <li>징계 대상자를 징계절차의 어려움을 이유로 징계위원회 회부하지 않음으로 감사업무 소홀히 함</li> </ul>	▶ 관련직원 징계조치
2017년도 자체 종합감사 결과 등 미조치	<ul style="list-style-type: none"> <li>2017년 자체 종합감사와 특별감사 자료를 인수인계 받았음에도 피수감부서와 이견이 있는 사안에 대해 원만히 조율한다는 명목 하에 2018년 8월 현재까지 조치하지 않음</li> </ul>	▶ 관련직원 징계조치
병해충 예찰효과 조사용역에 관한 사항	<ul style="list-style-type: none"> <li>특별히 병해충이 발생할 우려가 있거나 발생한 지역이 아님에도 예찰효과 조사용역을 매년 시행하는 조경관리공사와 별도로 집행하고도 실제공사에 반영하지 않아 그 효과를 확인할 수 없는 관행적인 예산집행함</li> </ul>	-
공사시 중복공종 정산에 관한 사항	<ul style="list-style-type: none"> <li>아스콘 및 경계석보수공사 준공시 절삭후 아스팔트덧씌우기(기계포설) 공종에 포함되어있는 노면파쇄 공종을 별도로 중복 계상함</li> </ul>	▶ 과다지급된 금액 회수조치
대부재산 가격평정 방법 부적정	<ul style="list-style-type: none"> <li>아트센터 내 카페, 일반음식점에 대한 대부계약을 체결하면서 「공유재산 및 물품관리법」에 부적합하게 당해 재산의 가격평정방법을 감정평가방법에 의하여 산정하였으며, 예산을 불필요한 감정평가 수수료로 집행</li> </ul>	▶ 감정평가 수수료 예산삭감
후원금 등 수입금 세입처리에 관한 사항	<ul style="list-style-type: none"> <li>2006년부터 2018. 8월 현재까지 후원회로부터 기부받은 후원금 중 집행액에 대하여만 수입으로 세입처리하고 미집행 잔액은 세입세출외현금 계정으로 관리하면서 수입결의 및 세입예산으로 편성하지 않음</li> </ul>	▶ 미집행 잔액 세입처리
성남미디어센터 소외계층 상영사업 운영에 관한 사항	<ul style="list-style-type: none"> <li>찾아가는 영화관 사업 시 매년 동일복지관 및 경로당으로 상영시설이 중복되고 있으며 다문화, 장애인 등의 시설에서 신청 및 상영한 건은 전무한 상황으로 소외계층 상영사업 운영 및 홍보를 소홀히 함</li> </ul>	▶ 소외계층 상영사업 홍보 후 결과를 제출

□ 시민참여 및 창작 지원의 성과

- (시민영상제작단 사업) 성남미디어센터에서 제공하는 편집 및 촬영 교육과 지원을 받은 시민영상제작단의 한 시민이 제작한 영화가 2019년 '경기마을미디어축제' 우수콘텐츠 부문 대상을 수상
- (성남사랑방문화클럽 사업) 경기지역생활문화 클럽으로 음악, 미술, 공예 등 동호회가 활발히 활동하고 있으며 지역간 공동체간 네트워크가 강화되고 국제교류 협력체계도 구축

- 2010년 민관협력분야 국무총리상을 수상하고 2012년 문화체육관광부 지역

전통문화브랜드 대상 수상함. 성남의 대표 브랜드로 자리매김하며 약 250여 개 동호회에 4천여명의 시민이 참여 중

## 사. 국내 유관기관 비교분석(공공)

[표 84] 국내 국공립 유관기관분석

시설명	운영주체	주요시설	장단점	벤치마칭 요인
인천문화예술회관	지자체 인천광역시	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ (공연장) 대규모, 소규모 야외 공연장</li> <li>▪ (전시관) 대전시설 중앙 전 시설 등 규모별 전시 공간</li> <li>▪ (기타 시설) 회의장</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>장점</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 지자체 직영으로 인천시 외의 원활한 소통 가능</li> <li>- 안정적 재원마련</li> </ul> </li> <li>▪ <b>단점</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 인천시의 행사, 회의장 사용 등으로 문화 예술 공간 정체성 저해</li> <li>- 관장 및 운영 조직이 예술과 무관한 경력의 공무원으로 구성</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 다양한 야외 상설공연으로 문화예술 향유 문턱 낮춤</li> <li>▪ 시립예술단 공연과 화관 기획공연으로 공연장 가동률 높임</li> </ul>
광주문화예술회관	지자체 광주광역시	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ (공연장) 대규모, 소규모 야외 원형무대</li> <li>▪ (전시관) 갤러리</li> <li>▪ (기타 시설) 국악당 (전통 국악 체험장), 조각공원</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>장점</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 예술단체 운영으로 다양한 공연 축제, 교육 프로그램 활용</li> </ul> </li> <li>▪ <b>단점</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 임대 등 사용료 수입이 공연 수입보다 높아 수익 사업에 집중하는 구조</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ '그리제' 등 공연예술 축제로 지역 예술단체 공연 전시 기회 제공</li> <li>▪ 시립예술단원을 강사로 하여 저렴한 교육비로 교육 프로그램 진행</li> </ul>
국립아시아문화전당	공공기관 아시아문화원	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ (공연장) 어린이극장 포함 실내 공연장 4곳, 야외광장 포함 야외 무대 2곳</li> <li>▪ (전시관) 전시장 2곳</li> <li>▪ (기타 시설) 이틀리에 연습실, 국제회의실, 강의실, 다목적실 등</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>장점</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 준정부기관인 아시아문화원이 문화전당 운영 콘텐츠 제작 및 유통 활성화 담당</li> </ul> </li> <li>▪ <b>단점</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 문화전당과 아시아문화원 이원화 운영으로 인한 기능 중복 및 효율성 저하 문제 대두</li> <li>- 예산의 절반을 차지하는 콘텐츠 제작 등 투자 대비 입장료 수입 등 수익이 적어 재정지립도가 낮음(2018년도 1%)</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ '아시아문화연구소와 창작제작센터에서 중점적으로 진행한 연구개발의 결과물을 각 사업본부에서 프로그램으로 연결 및 발전시키는 구조</li> </ul>

시설명	운영주체	주요시설	장단점	벤치마칭 요인
예술의전당	특수법인 예술의전당	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>(공연장)</b> 음악당에 콘서트 홀, IBK챔버홀, 리사이트 홀과 오페라하우스에 오페라극장, C토월극장, 자유소극장, 신세계스퀘어 야외무대와 문화광장</li> <li>▪ <b>(전시관)</b> 한가람미술관과 한가람디자인미술관 서울 서예박물관 전시실</li> <li>▪ <b>(기타 시설)</b> 아카데미와 음악분수</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>장점</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 국내 최대 규모 예술종합시설로 세계적이고 수준 높은 공연 제공</li> </ul> </li> <li>▪ <b>단점</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 공간 유지 관리를 위한 수익 사업인 대관 비율이 기획 공연 및 전시보다 높음</li> <li>- 대중에게 쉽게 다가가기 어려운 오페라 등의 고급문화에 대한 무대 선입견 존재</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 교육 프로그램이 전시 및 공연 관람으로 이어지며 한 공간에서 제공되는 종합 예술 상품 플랫폼의 특성 체계 갖춤</li> </ul>
경기도문화의전당 (경기아트센터)	재단법인 경기도 문화의전당	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>(공연장)</b> 대극장, 소극장, 흥겨운극장 및 신나는 야외극장</li> <li>▪ <b>(전시관)</b> 빛나는갤러리, 소담한갤러리</li> <li>▪ <b>(기타 시설)</b> 꿈꾸는컨벤션센터(대규모 국제회의장)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>장점</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 예술단 운영으로 기획 및 순회공연, 재능기부사업 등 공익적 공연 제공</li> </ul> </li> <li>▪ <b>단점</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 기획공연과 예술단공연 비용 대비 수익이 매우 낮음</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 유망 예술가 인큐베이팅 프로그램, 아티스트 발굴, 낮 시간대 콘서트 등 다양한 문화복지 콘텐츠 개발</li> </ul>
성남아트센터	재단법인 성남 문화재단	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>(공연장)</b> 오페라하우스, 영화상영관, 앙상블시어터, 콘서트 홀 및 야외공연장</li> <li>▪ <b>(전시관)</b> 갤러리 808, 반달 갤러리, 큐브미술관, 세계약기전시관, 책 테마파크</li> <li>▪ <b>(기타 시설)</b> 미디어 창작 지원 미디어센터, 세미나실, 각종 강의실 등</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>장점</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 아동, 청소년, 주부, 직장인, 노인, 장애인 등 시민 누구나 미디어를 배우고 소통하고 제작할 수 있는 창작공간인 미디어센터 제공</li> </ul> </li> <li>▪ <b>단점</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 아트센터의 공연 가동율과 기획 공연의 비중이 낮음</li> <li>- 성남아트센터와 미디어센터는 동일한 성남 문화재단에서 운영되며 같은 곳에 위치해 있지만 두 기관의 연계성 부족</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 성남미디어센터는 일반 시민들을 대상으로 각종 미디어 제작 공간, 장비, 제작비 및 네트워크를 지원하고 영화, 방송, 라디오를 제작하여 송출할 수 있는 플랫폼 제공</li> </ul>

## 1.2. 국내 유사기관 분석(민간)

## [ 시사점 ]

## ❖ 예술가, 운영사가 수익을 창출할 수 있는 비즈니스 구조를 가짐

- ☞ 예술인의 창작물로 꾸며진 에어비앤비 운영
- ☞ 상주예술인 및 디자이너의 작품을 전시 및 판매, 상설공연 진행 등

## ❖ 복합문화공간 운영을 통해 도시재생, 지역상생 실현

- ☞ 방문객 유치, 지역 상점과의 협력 마켓 운영 등을 통해 지역경제 활성화 도모
- ☞ 문화혜택이 취약한 지역에 새로운 문화요소 제공
- ☞ 가이드맥, 공공예술 등을 통한 지역 특성을 예술로 경험

## ❖ 일상이 문화가 되는 삶을 구현하기 위해 시민이 직접 참여할 수 있는 문화예술 프로그램 기획 및 운영

- ☞ 라이프스타일 중심의 문화예술 클래스 운영 등
- ☞ 생활공간과 밀접한 위치에 누구에게나 열린 복합문화공간을 조성

## ❖ 공간 컨셉트에 부합하며 트렌디한 카페, 펍 등의 상점을 입주시켜 방문객 유도

## ❖ 다양한 장르의 예술가들 간 네트워킹이 가능한 공간 제공

## [ 주요 키워드 ]




## ❖ 수익창출, 도시재생, 지역개발, 일상이 문화가 되는 삶, F&amp;B, 네트워킹

- 단일 전시공간을 넘어 공연, 교육, 문화예술행사 등을 아우르면서 차별성이 있고, 대중과 소통하는 공간의 필요성이 대두되면서 복합문화공간 증가 추세

## 가. 연남장

[표 85] 연남장 일반현황


시설명	연남장	개관연도	2018
운영/기획	어반플레이, 로컬스티치(2-3층)	위치	서울시 서대문구 연희동
공간구성	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 지역 커뮤니티의 역할을 강조하는 동시에, 콘텐츠에 따라 공간의 성격이 달라지는 것을 층별로 담아냄</li> </ul>		
	지하1층	<ul style="list-style-type: none"> <li>-작가, 뮤지션, 디자이너 등 창작자의 콘텐츠를 소개하는 열린 문화공간</li> <li>-마켓, 전시 등을 통해 동네와 소통할 수 있는 연결의 장</li> </ul>	
	1층	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 지역 창작자의 창작활동이 이뤄지는 크리에이터 라운지</li> <li>- 방문객이 콘텐츠를 경험할 수 있는 중앙 테이블겸 무대(강연, 전시, 공연 등)</li> <li>- 식음공간(카페, 수제맥주 등)</li> </ul>	
	2층	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 멤버십 기반 코워킹 스페이스로 60여명의 창작자 입주 가능</li> </ul>	

	<p>3층</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 독립 오피스와 오픈공간(고정석, 자유석) 마련</li> <li>- 2인실부터 12인실까지 다양한 규모의 업무공간 제공</li> <li>- 24시간 창작 작업 및 주거가 가능한 독립 스튜디오 공간</li> <li>- 12개 실로 구성되어 업무 수행 및 주거가 가능한 공간</li> </ul> <div style="display: flex; justify-content: space-around;">    </div> <p>▲라운지이자 콘텐츠 활동이 동시에 일어나는 1층 살롱      ▲2층 코워킹 오피스</p>
<p><b>특징</b> · <b>프로그램</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 지역 문화를 기반으로 하는 로컬 크리에이터 라운지("로컬 크리에이터의 놀이터")</li> <li>▪ 연남동-연희동 지역 소상공인 및 창작자를 위한 공간 지원</li> <li>▪ 전국 각 지역의 우수 콘텐츠 및 상품 소개</li> <li>☑ (키워드) 창작물 소개, 지역 아티스트간 소통, 로컬 개성이 담긴 콘텐츠, 연결의 장</li> </ul>

출처: 어반플레이(사진)

## 나. 문화역서울284

[표 86] 문화역서울284 일반현황

시설명	문화역서울284	개관연도	2011
운영/기획	한국공예·디자인문화진흥원 위탁운영	위치	서울시 중구, 서울역
공간구성	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 역사와 문화가 공존하는 공간구성</li> </ul>		
	1층	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 다양한 행사가 열리는 메인공간으로 무료 기획 전시 진행(8개 전시)</li> <li>- (1, 2등 대합실) 설치 미술을 위한 전시실로 활용</li> <li>- (귀빈예비실) 인공광으로 특정 부위에 빛을 쏘는 작품 전시, 포토존</li> <li>- (3등 대합실) 메인 전시장으로 활용</li> <li>- (RTO) 공연장으로 활용 중</li> </ul>	
	TMO (1층)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 서울역 광장과 중림동을 연결하는 통로로 쓰이던 여행 장병 안내소 (Transportation Movement Office)는 현재 TMO shop으로 예술가와 시민이 만나는 문화예술 플랫폼으로 사용 중</li> </ul>	
	2층	<ul style="list-style-type: none"> <li>- (대식당 그릴) 전시, 공연, 세미나, 워크숍 등 다목적 공간으로 활용</li> </ul>	
<div style="text-align: center;">  <p>▲문화역 서울 284 전경</p> <p style="text-align: right;">■ 내관 가능 시설</p> </div>			




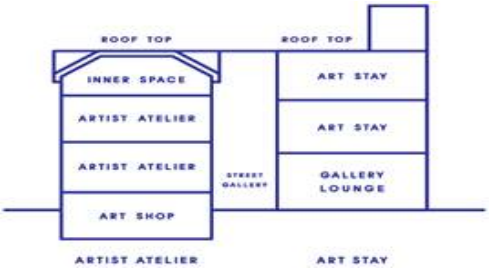


	- (문화예술 교육) 청소년 문화예술 특강과 음악 클래스, 도자공예, 패브릭 DIY 등의 라이프스타일 클래스 진행 ☑ (키워드) 도시재생, 컨테이너 공연장, 음악공연, 라이프스타일 클래스
--	---

출처: 플랫폼창동61사진

## 라. 다이브인

[표 88] 다이브인 일반현황

시설명	DIVE IN	개관연도	2019
운영/기획	정창윤, 모엠컬렉션	위치	서울시 마포구 연남동
공간구성	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 아티스테이, 아트숍, 갤러리 라운지가 함께하는 아트 플랫폼</li> <li>■ 연립빌라 두채를 개조해 루프톱을 통해 연결</li> </ul>		
	<p>아티스트 아틀리에</p> <p>아티스트 스테이</p>	<p>- 지하에는 모엠컬렉션 소속 작가들의 작품과 자체 브랜드 RICHARM의 리빙제품을 판매하는 아트숍 위치, 자신의 작품을 직접 설명할 수 있는 기회 제공</p> <p>- 1, 2층은 공예, 회화 등의 작가들의 작업실로 사용</p> <p>- 꼭대기 층 다락공간인 이너스페이스는 휴식공간이며 다양한 클래스 진행</p> <p>- 1층은 아티스트들의 기획전시 공간으로 사용</p> <p>- 2, 3층은 모던코리안을 콘셉트로 한 에어비앤비를 운영하여 침대, 커튼, 조명을 아티스트 작품 혹은 디자이너 상품으로 채워 삶에서 아트를 체험할 수 있게 구현</p>	
 <p>▲DIVE IN 전경</p>		 <p>▲DIVE IN 구조</p>	
특징 · 프로그램	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 아티스트에게 수익구조를 만들어 주고 방문객 유치로 지역 사회와 상생을 목표로 함</li> <li>- (아티스트 매니지먼트) 아티스트가 머무르고 활동할 수 있는 공간을 제공하고, 인큐베이팅, 네트워킹, 전시기획, 해외진출 등의 컨설팅으로 수익 창출 실현 도움</li> <li>- (커뮤니티 서비스) 플리마켓, 문화 프로그램 및 이벤트로 지역상점, 지역민과 아티스트를 연결해 수익 창출과 직접적으로 연결되는 콘텐츠 개발</li> <li>- (지역을 기반으로 한 예술경험) 가이드 맵, 공공예술 작품을 통한 예술경험 제공</li> <li>☑ (키워드) 커뮤니티 아트 플랫폼, 예술가와 지역민의 상생</li> </ul>		

## 마. 코스모40

[표 89] 코스모40 일반현황

시설명	코스모 40	개관연도	2018
운영/기획	에이블커피그룹	위치	인천 서구 가좌동
공간구성	■ 기존 구조물의 역사적 가치를 살린 설계를 통한 신구의 조화		

	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 경계 없이 자유롭게 넘나들 수 있는 유동적인 공간 조성</li> </ul>				
	<table border="1"> <tr> <td>Main Hall (1, 2층)</td> <td> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 1층 300평, 1~2층 도합 500여평에 천고 8m의 대공간</li> <li>- 전시, 공연, 마켓, 행사, 촬영 등의 용도로 이용 가능</li> <li>- 부속된 (구)전기실은 행사의 백룸이나 독립된 별도 공간으로 사용 가능</li> <li>- 2층은 중층 형태로 1층과 연계된 장소 혹은 보조공간으로 사용하거나 단독 공간으로 이용 가능</li> </ul> </td> </tr> <tr> <td>Hoist Hall (3, 4층)</td> <td> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 12m의 층고를 가진 대공간으로 행사에 이용 가능</li> <li>- 3층 신관 라운지에는 F&amp;B 매장 위치</li> <li>- 제어실은 행사의 백룸 또는 단독공간으로 이용 가능</li> </ul> </td> </tr> </table>	Main Hall (1, 2층)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 1층 300평, 1~2층 도합 500여평에 천고 8m의 대공간</li> <li>- 전시, 공연, 마켓, 행사, 촬영 등의 용도로 이용 가능</li> <li>- 부속된 (구)전기실은 행사의 백룸이나 독립된 별도 공간으로 사용 가능</li> <li>- 2층은 중층 형태로 1층과 연계된 장소 혹은 보조공간으로 사용하거나 단독 공간으로 이용 가능</li> </ul>	Hoist Hall (3, 4층)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 12m의 층고를 가진 대공간으로 행사에 이용 가능</li> <li>- 3층 신관 라운지에는 F&amp;B 매장 위치</li> <li>- 제어실은 행사의 백룸 또는 단독공간으로 이용 가능</li> </ul>
	Main Hall (1, 2층)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 1층 300평, 1~2층 도합 500여평에 천고 8m의 대공간</li> <li>- 전시, 공연, 마켓, 행사, 촬영 등의 용도로 이용 가능</li> <li>- 부속된 (구)전기실은 행사의 백룸이나 독립된 별도 공간으로 사용 가능</li> <li>- 2층은 중층 형태로 1층과 연계된 장소 혹은 보조공간으로 사용하거나 단독 공간으로 이용 가능</li> </ul>			
Hoist Hall (3, 4층)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 12m의 층고를 가진 대공간으로 행사에 이용 가능</li> <li>- 3층 신관 라운지에는 F&amp;B 매장 위치</li> <li>- 제어실은 행사의 백룸 또는 단독공간으로 이용 가능</li> </ul>				
<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;">  <p>▲메인홀 전경</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>▲호이스트홀 전경</p> </div> </div>					
<p><b>특징</b> · <b>프로그램</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 코스모화학 공장부지의 공장 40동(단일건물)을 문화공간으로 재생</li> <li>■ 직접 추진하는 프로그램과 대관 프로그램 운영</li> <li>- (직접 추진) 전시기획과 주·월단위의 정기적은 음악공연, 명상, 요가 프로그램, 미술 워크숍 등의 지역밀착형 프로그램 운영 계획</li> <li>- (대관) 지속가능성을 목적으로</li> <li>■ 코어 프로그램 없이 새로운 프로그램들이 시도되고 발견되는 플랫폼으로 운영 중</li> <li>- 방문객의 니즈에 따라 향후 방향성이 달라질 것으로 예상</li> <li>☑ (키워드) 재생건축 프로젝트, 현재진행형, 서구 문화거점, 산업적 유산 활용, 유동성</li> </ul>				

## 바. 김넷과

[표 90] 김넷과 일반현황



시설명	김넷과	개관연도	2017
운영/기획	영무토건	위치	광주 동구 중창동
공간구성	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 옛 병원 건물을 활용하여 카페, 갤러리, 전시장, 도서관, 호텔이 모여있는 공간으로 재구성</li> </ul>		
	지하1층	- (갤러리) 핵심공간으로 작품을 전시하고, 다채로운 문화예술 공연과 교육, 교류가 이루어지는 공간	
	1층	- (카페) 토이아트, 피규어, 팝아트 등을 전시하는 아트 카페	
	2층	- (도서관) 500여권의 예술전문 원서와 일반도서 1000여권을 구비	
		- (전시장) 지역작가 전시실(미테우그로)	
	3층	- (호텔) 아날로그형 가족형 호텔로 곳곳에 지역작가의 작품 전시	
4층	- 루프탑 형태로 별자리를 관찰하거나 이벤트 공간으로 사용		



	 <p style="text-align: center;">▲내부(1층)</p>	 <p style="text-align: center;">▲김넷과 외부 전경</p>
<p><b>특징</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>·</li> </ul> <p><b>프로그램</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 운영 수익을 지역 작가를 후원하거나 작품 매입에 사용</li> <li>▪ 전시된 작품들은 모두 구매가 가능</li> </ul> <p>☑ (키워드) 지역예술 부흥, 도시재생, 지역사회 스토리 간직</p>	

## 사. 콘텐츠 누림터 대성로-122

[표 91] 콘텐츠 누림터 대성로-122 일반현황

프로젝트명	콘텐츠 누림터 대성로-122	개관연도	2018
운영/기획	(주관) 충북문화재단 / (참여) ㈜오뉴월	위치	청주시 상당구 수동
<b>구성</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 충북도청에서 청주향고까지 이어지는 대성로 122번길을 따라 4개 문화공간 조성</li> </ul>		
	<p>지식</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 대중음악거점으로, 매주 힙합, 재즈, 밴드 등 다양한 장르의 공연과 프로그램 운영</li> </ul>		
	<p>대성비디오</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 음악 콘텐츠 참여자 중심의 실험적 음악활동 및 콘텐츠개발 공간 전망</li> <li>- 영상콘텐츠 거점으로 다양한 독립영화와 가상현실(VR) 콘텐츠 체험 가능</li> <li>- 지역 기반 영상 제작자들의 모임장소로서 창작작품들을 전시·관람 가능</li> <li>- 시각콘텐츠 거점으로 지역과 연계한 시각콘텐츠를 생산 및 전시</li> </ul>		
	<p>B77</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 청주를 중심으로 활동하는 지역예술가와 청년사업가가 모여서 만든 '1377청년문화콘텐츠협동조합'을 중심으로 운영</li> </ul>		
	<p>가람신작</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 메인 공간으로 옛 가람한정식 건물을 리모델링해 재개관한 복합문화살롱</li> <li>- 콘텐츠 쇼케이스에 문화살롱을 가미한 성격</li> <li>- 지역 내 다양한 문화콘텐츠를 소개하고 일상의 모든 요소가 콘텐츠로 가치를 지닌다는 컨셉으로 운영</li> </ul>		
	 <p style="text-align: center;">▲가람신작 전경</p>		 <p style="text-align: center;">▲대성비디오 전경</p>
<p><b>특징</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>·</li> </ul> <p><b>프로그램</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 문화콘텐츠 생산자와 향유자를 만나게 하고 흠어진 콘텐츠 생산자들을 모아 콘텐츠 생산과 향유의 지속 가능성을 추구</li> <li>▪ 문화예술 창작자들이 응집될 수 있는 공간 구축을 통해 지역적 특수성을 가진 문화</li> </ul>		

	콘텐츠 생산, 확장 기대 <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 우리의 일상 모든 것이 예술이 된다는 가치관을 가진 누구에게나 열린 공간</li> <li>▪ 콘텐츠 생산자가 직접 공간을 운영하여 자생성을 확보</li> <li>☑ (키워드) 콘텐츠 생산자와 향유자간 교류, 일상이 문화가 되는 공간, 문화거점 구축, 자생적 운영</li> </ul>
--	--

출처: 충북문화재단

### 1.3. 국내 유사기관 분석(창작스튜디오)

<b>[ 시사점 ]</b>	
❖ 미술분야 예술가를 대상으로 한 창작스튜디오가 주를 이룸	☞ 소규모(5~15평)의 공간에서 작품활동을 수행할 수 있는 소규모 단체를 대상으로 함
❖ 주로 국공립시설로 운영되며, 무료로 공간을 지원	☞ 예술가를 위한 창작공간 지원사업으로 운영 ☞ 기관 및 스튜디오에서 주관하는 행사 및 프로그램에 적극 참여 필요
❖ 공연단체를 대상으로 한 스튜디오는 연습공간 제공의 역할	☞ 공연 전 연습공간 장기 대여(20일 이상)의 개념 ☞ 장르 특성상 단기 또는 일회성의 활동이 많고 비정기적으로 기획되기 때문

#### 가. 남산창작센터

<b>개요</b>	중·대형 공연을 준비하는 전문 무대 예술인의 창작 연습 공간				
<b>유형</b>	국공립(서울문화재단)	<b>위치</b>	서울특별시 중구		
<b>공간 규모</b>	▪ 1966.2㎡, 3개실				
	면적	제1연습실	제2연습실	제3연습실	
		315㎡	165㎡	265.7㎡	
	사용료	오전	80,000	50,000	60,000
		오후	150,000	80,000	120,000
야간		150,000	80,000	120,000	
전일		300,000	150,000	200,000	
<b>입주자 선발</b>	▪ 분기별 정기대관 모집 - (자격) 20일 이상 대관을 원하는 공연예술 단체 ▪ 심사방법 - 1차: 신청 제한조건 검토 - 2차: 일정 경합여부 심사 - 3차: 대관목적 부합성, 수용 가능성, 공연의 예술성, 과거이용도에 대한 종합평가				
<b>유사시설</b>	▪ 서울거리예술창작센터 : 매월 정기대관 모집 ▪ 문래예술공장 : 상/하반기 정기대관				

출처 : 서울문화재단 홈페이지

## 나. 금천 예술공장

개요	시각예술분야 전문 레지던시		
유형	국공립(서울문화재단)	위치	서울특별시 금천구
공간 규모	<ul style="list-style-type: none"> <li>2,358㎡, 19실(5~15평)</li> <li>- 월 5,500원/3.3㎡ 관리비 납부</li> </ul>		
입주자 선발	<ul style="list-style-type: none"> <li>정기공모(1년)를 통한 입주작가 모집</li> <li>- (분야) 회화, 설치, 영상 등 시각예술 분야</li> <li>- (자격) 국내 4인 이하, 해외 2인 이하 단체</li> <li>심사방법</li> <li>- 입주작가 선정 심사위원회에서 결정</li> <li>- 1차 행정검토 → 2차 서류심사 → 3차 면접심사</li> <li>입주 조건 및 기간</li> <li>- 국내 12개월, 해외 3개월</li> <li>- 기획전시, OT, 프레젠테이션 등 내부프로그램 참여</li> <li>- 월 15일 이상 스튜디오 실제 사용</li> </ul>		
유사시설	<ul style="list-style-type: none"> <li>연희문학창작촌 : 문인대상, 단기입주(1개월, 3개월, 6개월)</li> <li>신당창작아케이드 : 공예/디자인, 12개월 입주</li> </ul>		

출처 : 서울문화재단 홈페이지

## 다. 난지미술창작스튜디오

개요	국내 역량있는 미술가 및 연구자 양성을 위한 지원프로그램 운영		
유형	국공립(서울시립미술관)	위치	서울특별시 마포구
공간 규모	<ul style="list-style-type: none"> <li>25실</li> </ul>		
입주자 선발	<ul style="list-style-type: none"> <li>정기공모(1년)를 통한 입주작가 모집</li> <li>- (분야) 순수시각예술 전 분야 작가 및 연구자(미술비평 및 이론가, 독립큐레이터 등)</li> <li>심사방법</li> <li>- 입주자 선정 심사위원회에서 결정</li> <li>- 1차 서류심사 → 2차 서류심사 → 3차 면접심사</li> <li>입주 조건 및 기간</li> <li>- 12개월</li> <li>- 스튜디오에서 기획, 운영하는 각종 프로그램에 적극 지원, 협조</li> <li>- 월 15일 이상 스튜디오 실제 사용</li> </ul>		
유사시설	<ul style="list-style-type: none"> <li>ACC 창제작센터</li> <li>경남예술창작센터</li> <li>인천아트플랫폼</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>가창창작스튜디오</li> <li>청주미술창작스튜디오</li> <li>경기창작센터</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>대구예술발전소</li> <li>예술공간 이아</li> <li>클레이아크김해미술관</li> </ul>

출처 : 서울난지창작스튜디오 홈페이지

## 라. 국립현대미술관 레지던시(창동/고양)

개요	국내 현대미술 작가들의 창작 여건 활성화를 위한 지원		
유형	국공립(국립현대미술관)	위치	서울특별시 도봉구(창동) 경기도 고양시 덕양구(고양)

<b>공간 규모</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>창동 : 9실(2실 46㎡, 3실 55㎡, 4실 60㎡)</li> <li>고양 : 19실(63㎡)</li> </ul>		
<b>입주자 선발</b>	정기공모(1년)를 통한 입주작가 모집		
		장르	자격
	고양	회화, 조각, 사진, 설치, 뉴미디어 등 현대미술 전 분야	25세 이상의 대한민국 국적의 작가
	창동	시각예술, 문학, 음악, 영화, 비평 등 문화예술계 전 분야	40세 이상의 대한민국 국적의 작가
	<ul style="list-style-type: none"> <li>심사방법 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 입주작가 선정 심사위원회에서 결정</li> <li>- 1차 서류심사 → 2차 면접 및 프리젠테이션 심사</li> </ul> </li> <li>입주 조건 및 기간 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 12개월</li> <li>- 레지던시에서 기획, 운영하는 각종 프로그램에 적극 지원, 협조</li> <li>- 월 10일 이상 스튜디오 실제 사용</li> </ul> </li> </ul>		

출처 : 국립현대미술관 홈페이지

### 마. OCI미술관 창작스튜디오

<b>개요</b>	경인방송국(iTV) 내 유휴공간을 개조하여 예술 창작 의욕을 펼칠 수 있는 창작공간 지원		
<b>유형</b>	사립(OCI미술관)	<b>위치</b>	인천시 미추홀구
<b>공간 규모</b>	8개실 : 34㎡(10평) ~ 43㎡(12평)		
<b>입주자 선발</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>1년 단위 입주작가 모집 <ul style="list-style-type: none"> <li>- (분야) 서양·동양 평면, 입체 설치, 사진 영상 등 시각예술 전 분야</li> <li>- (자격) 전용스튜디오를 사용하지 않는 대한민국 국적의 작가, 나이·경력 제한 없음</li> </ul> </li> <li>심사방법 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 입주작가 선정 심사위원회에서 결정</li> <li>- 1차 서류심사 → 2차 면접심사 → 최종발표</li> </ul> </li> <li>입주 조건 및 기간 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 1년 (공간활용도와 창작성과에 따라 1년 기간 연장의 기회 제공)</li> <li>- OCI미술관에서 기획하는 스튜디오 관련 행사 및 프로그램에 적극 참여</li> <li>- 월 15일 이상 스튜디오 실제 사용</li> </ul> </li> </ul>		
	<b>유사시설</b>	아트센터 나비 레지던시	

출처 : OCI 미술관 홈페이지


## 1.4. 해외 유사기관 분석

### 가. MoMA PS1

#### 1) 일반현황

- MoMA PS1은 뉴욕의 폐교가 1971년 미술관으로 재탄생된 공간으로 이후 전 세계 예술가를 위한 공연, 전시, 스튜디오 공간으로 사용되고 있음
- (건립목적) 다양한 문화, 예술, 사회, 정치를 포용하고 현대 예술과 아이디어 및 이슈를 공유하며 참여할 수 있는 플랫폼을 목표로 함

[표 92] MoMA PS1 일반현황

기관명	Museum of Modern Art-Public School No.1
주소	22-25 Jackson Avenue, Queens
개관연도	1971
설립/운영주체	사설재단 운영
조감도	

#### 2) 운영 현황

- MoMA PS1의 2015년부터 2018년까지 총지출은 증가하고 있으며 상대적으로 수입의 규모는 감소하고 있어 재정자립도가 큰 폭으로 감소함
- 2015년부터 2018년까지 총지출은 연평균 4.2%씩 증가하고 있고 2015년 대비 2018년 총지출은 13% 증가함
- 총지출은 증가하고 자체조달수입은 감소하여 재정자립도는 2015년 54.3%에서 2018년도 재정자립도는 7.2%p 감소한 47.1%로 나타남

[표 93] MoMA PS1 재정자립도

(단위: \$)

년도	총지출	자체조달수입	재정자립도
2015	219,222	119,108	54.3%
2016	224,139	115,922	51.7%
2017	230,470	111,571	48.4%
2018	247,752	116,651	47.1%

출처: The Museum of Modern Art Consolidated Financial Statements, June 30, 2016 and 2015, The Museum of Modern Art Consolidated Financial Statements, June 30, 2018 and 2017

- 2018년 MoMA PS1의 수입 중 정부 지원 수입 및 기부가 47.4%를 차지하며 보조수입이 28%, 입장료수입이 14% 순임
  - 정부 지원 수입 및 기부가 매해 증가하고 있는 반면 회원수입은 2016년부터 2018년까지 연평균 12.5%씩 감소하고 있음
  - 순회공연 수입이 2016년 대비 2018년 29.04% 크게 증가한 것으로 나타남
- 지출 중 영업비/보조활동비가 24.7%로 가장 큰 비중을 차지하고 있으며 다음으로는 큐레이터 및 관련 지원 서비스가 19.1%순임
  - 회원수입은 감소하고 있었던 반면 회원 운영 지출은 2016년부터 2018년까지 연평균 0.4%씩 증가하고 있음

[표 94] MoMA PS1 수입 지출 분석

(단위: \$)

항목명	년도			
	2018	2017	2016	
운영자금과 수입	입장료수입	31,101	28,016	30,782
	회원제수입	12,949	14,083	16,927
	투자 수입-지출 정책	39,206	37,029	36,161
	연간 펀드 기여	11,659	12,377	14,300
	기부	54,373	53,755	40,498
	순회전시 수입 및 로열티	3,135	3,585	803
	기타수입	7,340	7,711	8,792
	보조수입	62,126	58,176	58,618
	<b>합계</b>	<b>221,889</b>	<b>214,732</b>	<b>206,881</b>
운영비용	큐레이터 및 관련 지원비	47,329	47,323	46,184
	전시비용	12,232	10,912	12,285
	기타 미술관 프로그램	5,837	5,300	4,920



(단위: \$)

항목명	년도		
	2018	2017	2016
영업비/보조활동	61,187	58,063	55,104
감가 상각비	35,246	26,668	26,730
방문자 서비스	4,419	4,612	4,383
회원운영비	12,338	12,011	12,249
시설운영비	32,958	31,044	29,773
공공 정보비	5,531	4,567	4,727
관리 및 기타 비용	30,675	29,970	27,784
합계	247,752	230,470	224,139


출처: The Museum of Modern Art Consolidated Financial Statements, June 30, 2016 and 2015, The Museum of Modern Art Consolidated Financial Statements, June 30, 2018 and 2017

## 나. Barbican Center

### 1) 일반현황

- 바비칸 센터는 런던 대표 복합문화예술센터로 유럽에서 가장 큰 공연장을 보유하고 있으며 음악회, 연극, 영화상영 및 전시회를 개최 공간 제공함
- (건립목적) 폐허가 된 지역에 공연장, 교육시설, 상업시설, 주거지역을 모두 포함하는 복합문화시설로 '한 지붕 아래 모든 예술 실현(All the Arts Under One Roof)'을 모토로 하고 있음

[표 95] Barbican Center 일반현황

기관명	Museum of Modern Art-Public School No.1
주소	Silk Street London, EC2 United Kingdom
개관연도	1977년 연극음악학교 완공/ 1982년 극장, 콘서트홀, 도서관 등 완공
운영주체	City of London Corporation(런던시 공사)의 재정지원을 받는 공립 재단
조감도	

## 2) 운영 현황

- 2018/2019년 바비칸센터의 자체조달수입이 전년대비 약 19% 감소하였으나 수입에 비해 총지출은 상대적으로 적게 감소하여 재정자립도가 8.2%p 감소함

[표 96] 바비칸센터 재정자립도

(단위: £000s)

년도	총지출	자체조달수입	재정자립도
16/17	40,731	20,798	51.1%
17/18	45,842	27,435	59.8%
18/19	43,200	22,322	51.7%

출처: 바비칸센터, Annual Report: 2018-2019

- 2018/2019년 바비칸센터의 수입 중 런던시 재정지원이 41%, 티켓, 교육, 기타 예술 관련 수입이 54% 차지함

- 지출은 인건비가 45%, 예술 작품 제작 및 관련 활동 비용이 30%, 건물 유지비가 25%를 차지함

[표 97] Barbican Center 수입 지출 분석

(단위: £000s)

항목		년도		
		18/19	17/18	16/17
수입	티케팅, 교육, 기타 예술관련 수입	22,322	27,435	20,798
	런던시 재정지원	16,963	17,212	17,615
	잉글랜드 예술위원회	451	538	488
	후원 및 기부	1,511	1,899	1,597
	합계	41,247	47,084	40,498
지출	음악	4,618	4,896	4,091
	공연 및 퍼포먼스	2,102	2,899	2,545
	영화	667	707	613
	시각 예술	2,611	1,998	1,818
	창의 예술 교육	506	670	622
	기타 예술 관련 활동	2,481	3,331	2,188
	인건비	19,612	19,711	17,740
	건물비용	10,603	11,629	11,112
	합계	43,200	45,842	40,731

출처: 바비칸센터, Annual Report: 2018-2019




## 다. Guggenheim Museum

### 1) 일반현황

- 구겐하임 미술관은 칠강 재벌인 솔로몬 구겐하임의 미술작품을 전시하기 위해 설립되었으며 뉴욕, 베니스, 빌바오, 아부다비에 전시관을 가지고 있음
- (건립목적) 근대 및 동 시대의 예술, 건축 그리고 다른 시각예술에 대한 이해와 감상을 활성화 시킴

[표 98] Guggenheim Museum 일반현황

기관명	Guggenheim Museum
주소	1071 5th Ave, New York, NY 10128 미국
개관연도	1937년 Museum of Non-objective Painting으로 개관 1959년 구겐하임미술관으로 개칭
운영주체	구겐하임재단(The Solomon R. Guggenheim Foundation)
조감도	

### 2) 운영 현황

- 구겐하임 미술관의 2015년부터 2018년까지 자체조달수입과 총지출이 감소하여 재정자립도가 지속적으로 감소하고 있음
- 2015년부터 2018년까지 자체조달수입은 연평균 6.1%씩 감소하고 있으며 총지출은 연평균 0.8%씩 감소하고 있어 수입의 감소추세가 더 빠르게 나타남

[표 99] Guggenheim Museum 재정자립도

(단위: \$)

년도	총지출	자체조달수입	재정자립도
2015	70,453,208	56,967,939	80.9%
2016	75,149,573	55,734,629	74.2%
2017	69,074,194	49,045,596	71.0%
2018	68,791,855	47,175,997	68.6%

출처 : The Solomon R. Guggenheim Foundation Financial Statements, December 31, 2016 and 2015, The Solomon R. Guggenheim Foundation Financial Statements, December 31, 2018 and 2017

- 2018년 구겐하임 미술관의 수입 중 입장료수입이 29.4%이고 정부지원수입이 26.2%, 순회전시수입이 16% 순임
  - 2018년까지 자체조달수입 감소 주요 원인은 순회전시 수입 감소이며 2016년부터 2018년까지 연평균 32.1%씩 지속적으로 감소하였고 수입액은 2016년 대비 2018년 54% 감소함
  - 2018년 정부지원 규모는 2017년에 비해 약 54% 증가함
- 지출 중 관리 및 제반비가 20.9%이며 프로그램 관리비가 20.5%, 전시/ 작품 제작비가 19.8% 순임
  - 2018년 순회전시 비용은 2016년 대비 63% 감소가 있었으나 프로그램 관리비가 2016년 대비 13% 증가하였음

[표 100] Guggenheim Museum 수입 지출 분석

(단위: \$)

항목명		2018	2017	2016
운영자금과 수입	기여, 승인, 유산	16,895,383	10,943,926	17,958,489
	회원제수입	4,439,500	4,245,249	4,416,358
	기부	345,194	518,650	440,780
	특별이벤트 수입	921,760	1,366,790	792,686
	입장료수입	18,959,051	19,709,721	18,246,883
	순회전시 수입 및 로열티	10,302,697	12,137,635	22,375,916
	투자수입	2,903,864	2,326,938	1,379,998
	보조수입	9,649,125	9,259,263	8,522,788
	<b>합계</b>	<b>64,416,574</b>	<b>60,508,172</b>	<b>74,133,898</b>
운영비용	전시회/작품 제작비	13,626,213	13,710,681	15,422,911
	순회전시비	2,736,542	2,978,974	7,345,855
	관리 및 유지비	14,128,372	12,950,663	12,522,101

(단위: \$)

항목명	2018	2017	2016
방문자 서비스	5,741,887	5,876,479	5,641,283
교육서비스	4,747,190	4,482,579	4,264,758
보조비	8,468,946	8,437,708	8,259,052
프로그램비	49,449,150	48,437,084	53,455,960
관리 및 제반비	14,393,497	16,056,570	17,310,180
펀드레이징 비용	4,949,208	4,580,540	4,383,433
지원서비스비용	19,342,705	20,637,110	21,693,613
<b>합계</b>	<b>68,791,855</b>	<b>69,074,194</b>	<b>75,149,573</b>

출처: The Solomon R. Guggenheim Foundation Financial Statements, December 31, 2016 and 2015  
The Solomon R. Guggenheim Foundation Financial Statements, December 31, 2018 and 2017


## 라. 해외 유관기관 비교분석

[표 101] 해외 국공립 유관기관분석

시설명	운영주체	장단점	벤치마칭 요인
MoMa ps1	시설재단 운영	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>장점</b></li> <li>- 예술의 도시 뉴욕에 자리하며 전세계 아티스트들이 모여 네트워킹 및 선의의 경쟁을 할 수 있는 플랫폼을 제공</li> <li>▪ <b>단점</b></li> <li>- 설립 당시에는 프로젝트성 실험적 전시와 담론의 대안 공간이었지만 재정 문제를 극복하기 위해 뉴욕현대미술관과 연계됨. 그러나 운영지출이 증가하고 회원수입은 감소하면서 재정자립도가 지속적으로 하락하고 있음</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ YAP 등 세계적인 예술가들이 참여하고 일반 시민들이 즐기는 파티 형태의 전시 및 콘테스트</li> <li>▪ 전세계 아티스트들을 위한 작업 공간 제공 및 지원</li> </ul>
Barbican Center	City of London Corporation (런던시공사)의 재정자원을 받는 공립 재단	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>장점</b></li> <li>- 유럽에서 가장 큰 공연장 보유</li> <li>- 한 지붕 아래 모든 예술 실현</li> <li>▪ <b>단점</b></li> <li>- 초기에는 예술기능 위주였으나 점차 시의 보조금이 감소하고 있어 레스토랑, 쇼핑 등 상업적인 사업이 확장되고 있음</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 폐허가 된 곳에 문화예술공간, 상업공간, 주거시설, 교육기관 등을 계획하고 복합시킨 성공적인 재개발지구임</li> </ul>
Guggenheim Museum	구겐하임재단 (The Solomon R. Guggenheim Foundation)	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>장점</b></li> <li>- 건축물 자체가 뉴욕의 랜드마크로 자리매김</li> <li>- 샤갈, 피카소 등 현대 미술 전시로 일반 대중 미술교육 및 문화 인식 높임</li> <li>▪ <b>단점</b></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 세계의 우수한 미술관 박물관과의 네트워크 구축</li> <li>▪ 글로벌 규모의 전시 기획 및 컬렉션 공유 방식을 통해 브랜드 통합 및 확장 전략 추진</li> <li>▪ 아시아, 아프리카 등 편향되지 않은 다</li> </ul>

시설명	운영주체	장단점	벤치마칭 요인
		<ul style="list-style-type: none"> <li>- 연도별 자체조달수입이 감소하여 재정 자립도가 크게 감소하고 있음</li> <li>- 세계 곳곳에 분관을 내어 순회 기획 전시를 진행하였지만 큰 수익이 나지 않고 비용이 많이 들어 순회사업을 줄여 나가고 있음</li> </ul>	양한 문화를 주제로 한 기획 전시





창작종합지원센터 운영 및 활용방안 연구 용역

## 제3장 수요조사 및 인터뷰





## 제 1절 일반시민 및 전문가 수요조사

## 1. 조사 개요

[표 102] 수요조사 개요

구분	일반시민	문화예술전문가
조사 목적	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 춘천시민의 문화활동 실태 파악</li> <li>▪ 문화예술 수요 파악</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 춘천시 문화예술 활동여건 파악</li> <li>▪ 문화예술 활동을 위한 수요 파악</li> </ul>
대상자 선정	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 만 15세 이상 춘천시민, 춘천 인근 경기도민(홍천군, 화천군, 가평군)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 춘천시에서 활동하는 문화예술분야 종사자</li> <li>▪ 타 지역 문화예술분야 종사자</li> </ul>
조사 내용	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 춘천시 이미지, 문화예술활동 실태 및 수요, 창작종합지원센터 건립 의견</li> </ul>	
조사 방법	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 구조화된 설문지를 이용한 온라인 설문조사</li> </ul>	
조사 기간	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 2020년 3월 20일 ~ 2020년 3월 27일 (약 1주)</li> </ul>	

## 2. 조사 결과

## 2.1. 일반시민

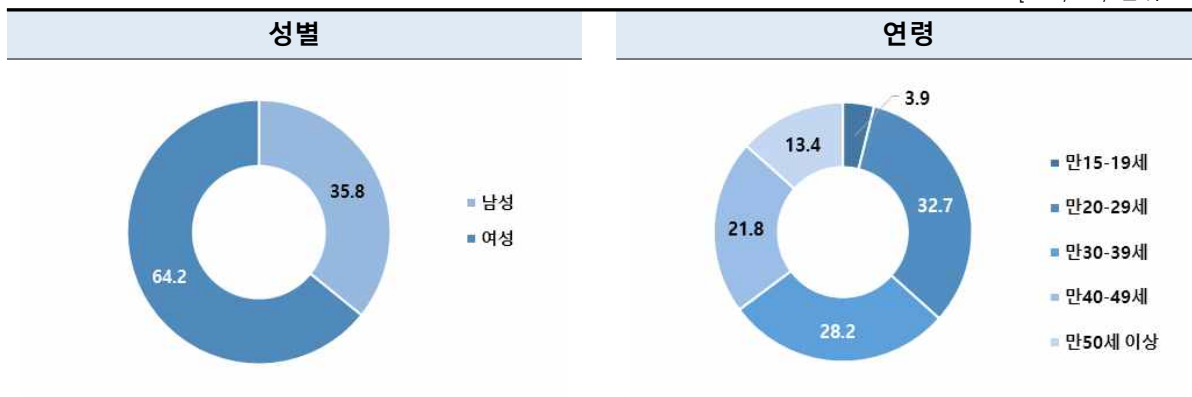
## 가. 응답자 특성

□ 총 1,000명의 응답값을 활용하였으며, 4개 지역(춘천시, 홍천군, 화천군, 가평군)을 대상으로 조사 실시

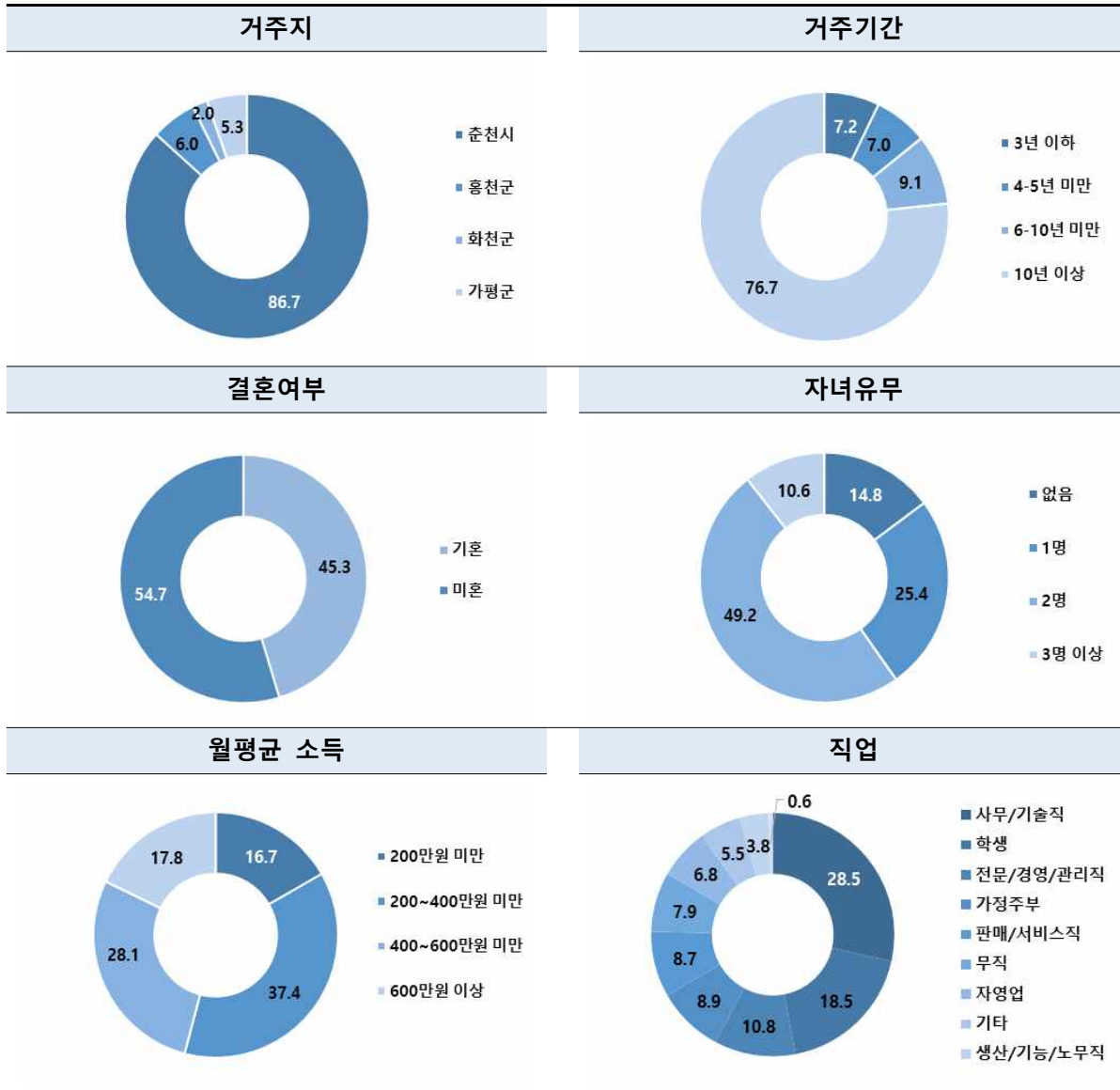
○ 여성, 20세~49세, 춘천시 거주시민(10년 이상), 미혼 응답자의 비율이 높았음

○ 월평균 소득 200~400만원 미만, 사무/기술직의 비율이 높았음

[n=1,000, 단위: %]



[n=1,000, 단위: %]



<그림 28> 표본 특성

○ '19년 월평균 소득 중 문화비 지출 비중은 평균 13.39%이며, 10% 미만 39.9%, 10~50% 미만 56.2%, 50% 이상 3.9%를 나타냄

## 나. 춘천시 이미지

### □ 춘천시 연상이미지

호반의 도시	호수의 도시	물의 도시	소양강(댐)	강	(물)안개의 도시	댐
청정의도시	맑은 공기	봄	분지	강바람	자연의 도시	공지천

남이섬	강원도	경춘선	ITX 청춘열차	도청소재지	젊다	푸르다
관광의 도시	청춘의 도시	교육의 도시	여행	공무원의 도시	기차여행	레저의 도시
조용하다	깨끗하다	살기 좋다	가깝다	한적하다	추억	여유롭다
평화롭다	도청소재지	힐링	봉의산	자전거 타기 좋다	카페	대학
마라톤	낭만의 도시 로맨틱	안정적이다	아름답다	여가	휴식	감자
춘베리아	춘프리카	드라이브	시골과 도시 중간	태권도	아이 키우기 좋은 도시	안전하다
시원하다	따뜻하다	편안하다	작다	희망	재미있다	바이오
드라마	닭갈비	막국수	명동	맛있다	토마토	남춘천역
문화의 도시	예술의 도시	마임(축제)	인형극(장)	봄내	축제	애니메이션
김진태	레고랜드	김유정	백령아트센터	문화예술회관	활동적이지 않다	개발이 묶여있다
없다	물가가 비싸다	익숙하다	대중교통이 불편하다	정체되어있다	폐쇄적	일자리가 없다

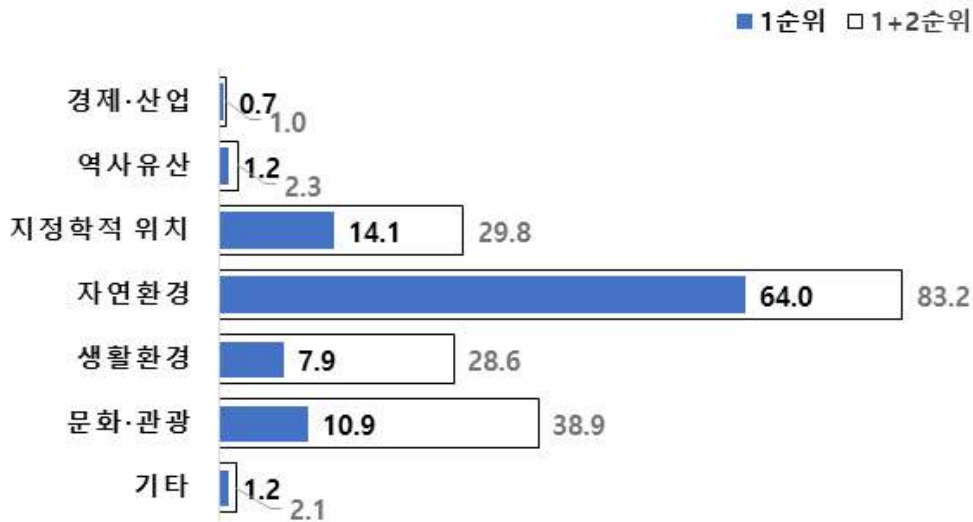
□ 춘천문화 연상이미지

(판토)마임 축제	인형극제	애니메이션 박물관/축제	김유정 문학촌	연극	상상마당	도깨비 난장
물 축제	문화예술회관	극장 몸짓	다양한 축제	로맨틱 춘천 페스티벌	문학인의 도시	봄봄
물화일체	호수별빛 축제	박물관	아수라장	창작 영화제	음악축제	미술관
교향악단	불꽃 축제	예술 축제	극단이 많다	공유의 문화	소양강 문화제	국제 페스티벌
소양강(댐)	호수의 도시	공지천	레저	교육	남이섬	육림고개
물의 도시	관광 도시	자전거 여행	마라톤	영화, 드라마 촬영지	강	명동
산	레저의 도시	휴식	여행	레일바이크	메밀꽃 필 무렵	겨울연가
청년	강위의 물안개	마술	예막골 문화의 거리	소극장	문화시설이 좋다	함께 즐긴다
닭갈비 막국수 축제	먹거리	카페	클래식하다	창의적이다	다양한 볼거리	산책하기 좋다
즐겁다	이색적이다	특화되었다	신선하다	소박하다	맑다	독창적이다
다양하다	젊다	활기차다	조용하다	청정하다	평화롭다	차분하다
재미가 없다	소외되었다	부족하다	기득권층 위주다	가볍다	인지도가 낮다	단조롭다

□ 춘천시의 매력 요인

- 춘천시의 매력적인 요소는 '자연환경(강, 댐, 호수, 산 등)'이 64.0%로 압도적으로 높았음
- 후 순위는 지정학적 위치(강원도 영서지방의 거점도시), 문화·관광(축제 등 관광요소, 먹거리, 문화시설 등), 생활환경(주택, 교통, 행정, 안전, 복지, 교육, 물가 등)이 춘천시의 매력적인 요소로 뽑힘
- 기타 의견으로는 조용한 분위기, 운동시설 접근성의 용이함 등이 있었음

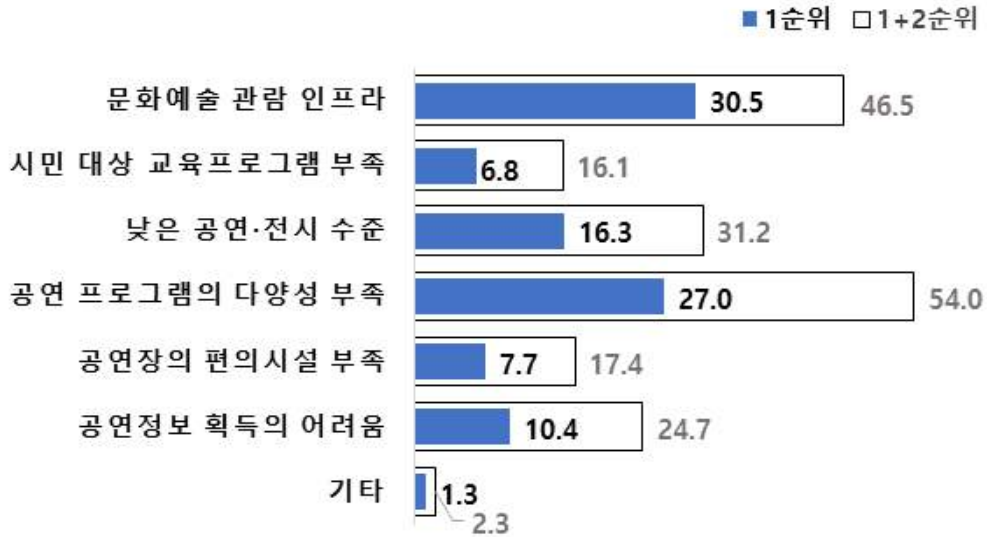
[n=1,000, 단위: % [단위: %, 중복%]]



<그림 29> 춘천시의 매력적인 요소

- 서울, 경기권 등 춘천 외 지역과 비교할 때, 문화예술 향유 시 불편하거나 부족하다고 생각되는 점
- 서울, 경기권 등 춘천 외 지역과 비교할 때, 문화예술 향유 시 불편하다고 생각되는 점은 '문화예술 관람 인프라'가 30.5%로 가장 높았으며, 다음으로 '공연 프로그램의 다양성 부족'이 27.0%로 높게 나타남
- 후 순위는 '낮은 공연·전시 수준'(16.3%), '공연정보 획득의 어려움'(10.4%) 등이 있었음

[n=1,000, 단위: %, 중복%]

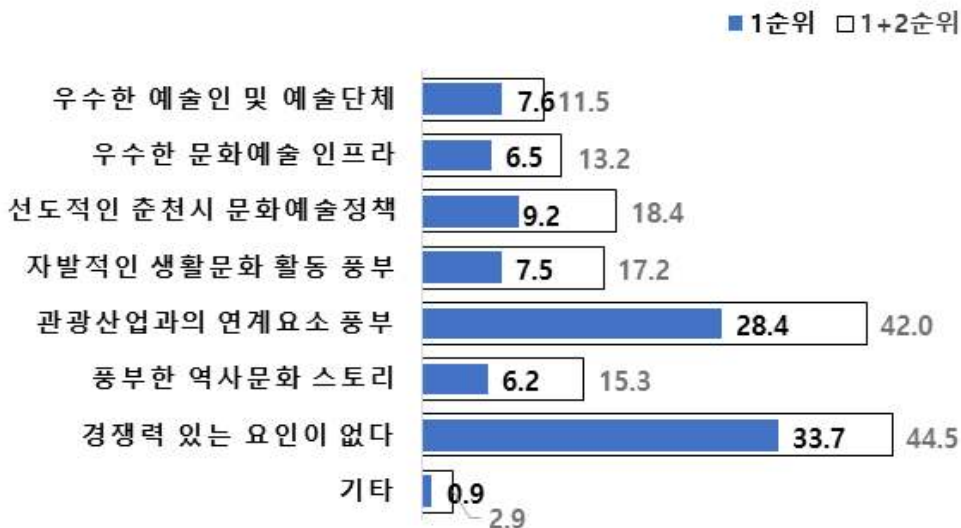


<그림 30> 춘천 외 지역과 비교할 때, 문화예술 향유 시 부족한 점

□ 춘천시 문화산업 경쟁력

- 춘천시 문화산업의 경쟁력으로 '경쟁력 있는 요인이 없다'가 33.7%로 가장 높았고, 후 순위로 '관광산업과의 연계요소 풍부'가 28.4%로 높았음
- 중복응답의 경우에도 1순위 응답값과 동일하게 나타남

[n=1,000, 단위: %, 중복%]



<그림 31> 춘천시 문화산업 경쟁력

□ 춘천시 문화예술 발전을 위하여 가장 필요한 것

- 춘천시 문화예술 발전을 위하여 가장 필요한 것으로 '다양한 문화행사 개최'가 33.1%로 가장 높았음
- 후 순위는 '문화시설의 확충과 정비'(18.8%), '독창적인 춘천시 문화 발굴'(15.9%), '문화교육프로그램 기회 확대'(8.5%) 등이 높았음

[n=1,000, 단위: %, 중복%]



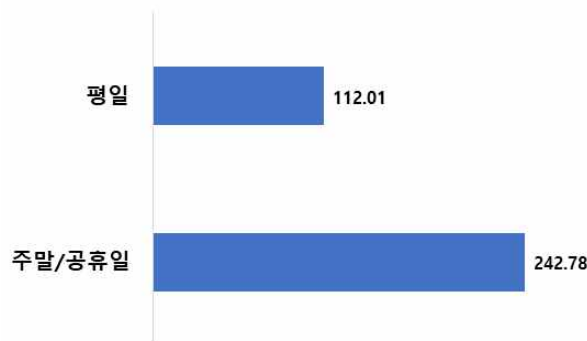
<그림 32> 춘천시 문화예술 발전을 위하여 가장 필요한 것

다. 문화예술활동 실태

□ 평균 여가활동 시간

- 평균 여가활동 시간은 평일 112.01분, 주말/공휴일 242.78분으로 나타남

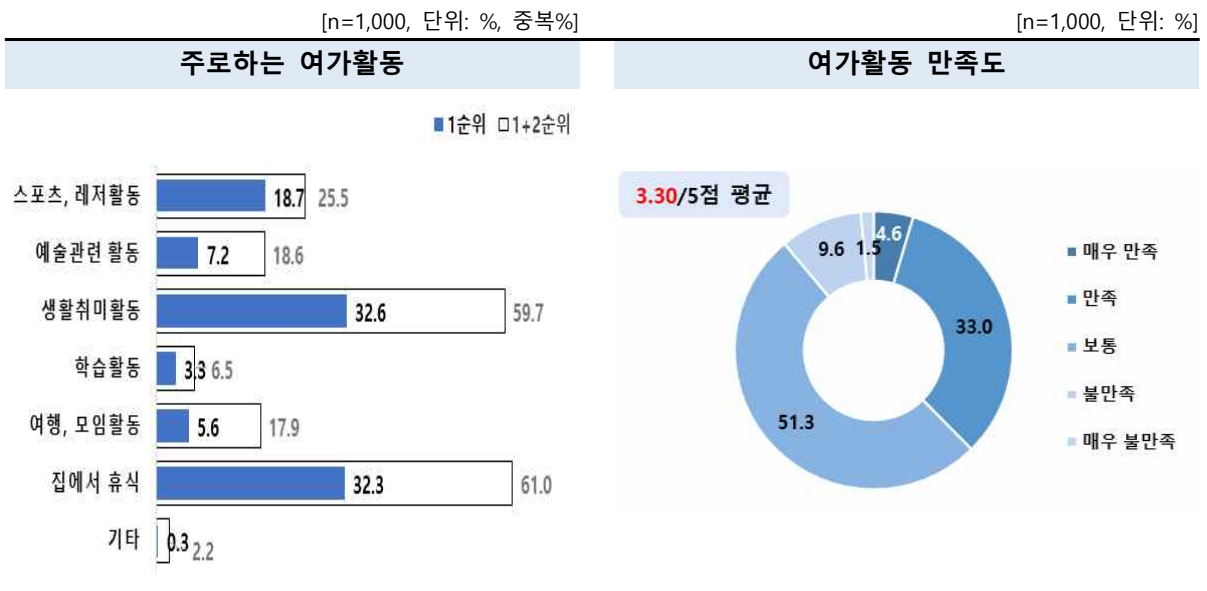
[n=1,000, 단위: 분]



<그림 33> 평균 여가활동 시간

□ 주로 하는 여가활동 및 만족도

- 주로 하는 여가활동은 '생활취미활동(오락, 독서, 음주 등)'이 32.6%, '집에서 휴식(수면 등)'이 32.3%로 가장 높았음
  - 예술관련 활동(예술감상 및 참여)은 7.2%에 불과한 것으로 나타남
  - 기타의견에는 봉사활동, 전원생활(텃밭 가꾸기 등), 드라이브 등이 있었음
- 여가활동 만족도는 5점 척도를 평균으로 환산했을 때 3.30으로 나타남

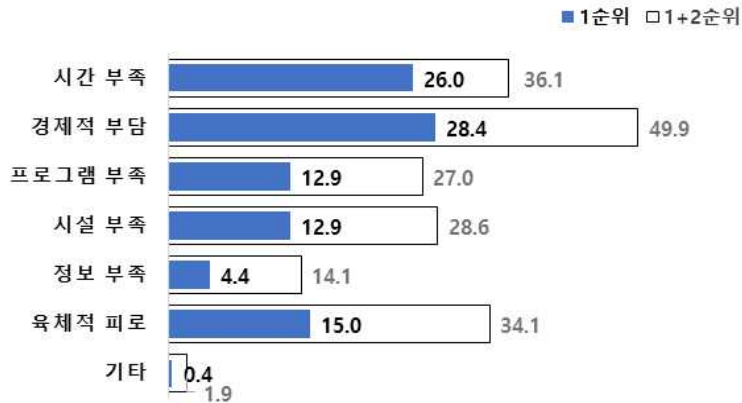


<그림 34> 주로 하는 여가활동 및 만족도

□ 여가활동 시 장애요인

- 여가활동 시 장애요인은 '경제적 부담'이 28.4%로 가장 높았고, 다음으로 '시간 부족'(26.0%), '육체적 피로' (15.0%) 등이 있었음
  - 후 순위로 '프로그램 부족'과 '시설 부족'이 각각 12.9%로 나타남

[n=1,000, 단위: %][n=1,000, 단위: %, 중복%]



<그림 35> 여가활동 만족도 및 여가활동 시 장애요인

□ '19년 관람/참석 경험 있는 예술행사(중복응답)

- '19년 관람/참석 경험이 있는 예술행사로는 연극·뮤지컬이 38.5%로 가장 많이 관람한 예술행사로 나타났으며, 후 순위로 '미술 전시회(사진, 서예, 건축, 디자인, 공예 등)' (33.2%), '문학행사(시화전, 도서 전시회 등)' (21.4%)가 관람 경험이 많은 예술행사로 나타남

- 한편, '관람/참석 경험 없음'이 30.5%로 높은 비율로 나타남

[n=1,000, 단위: %]



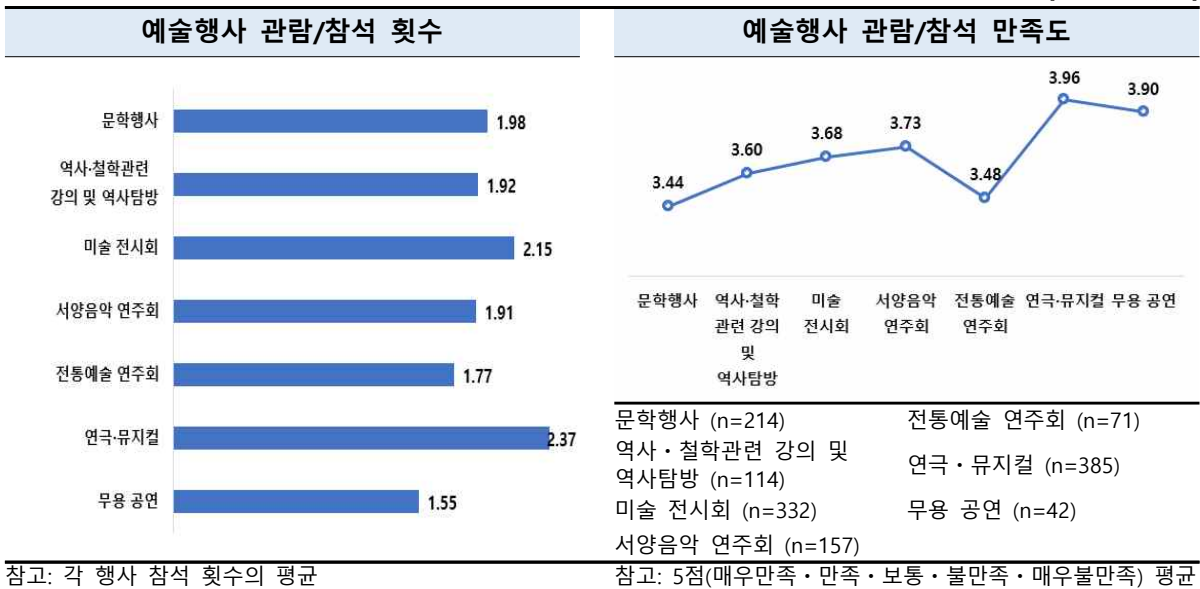
<그림 36> '19년 관람/참석 경험 있는 예술행사



□ '19년 예술행사 관람/참석 횟수 및 만족도

- '19년에 관람/참석 경험이 있는 예술행사의 관람/참석 횟수는 연극·뮤지컬이 평균 2.37회로 가장 많았으며, 무용공연이 평균 1.55회로 가장 적었음
- 만족도에서는 연극·뮤지컬이 평균 3.96점으로 가장 높았으며, 문학행사가 평균 3.44점으로 가장 낮았음
- 무용 공연의 경우, 평균 관람 횟수가 1.55회로 가장 낮았지만, 만족도는 두 번째로 높은 것으로 나타남

[단위: 횟수, 점]

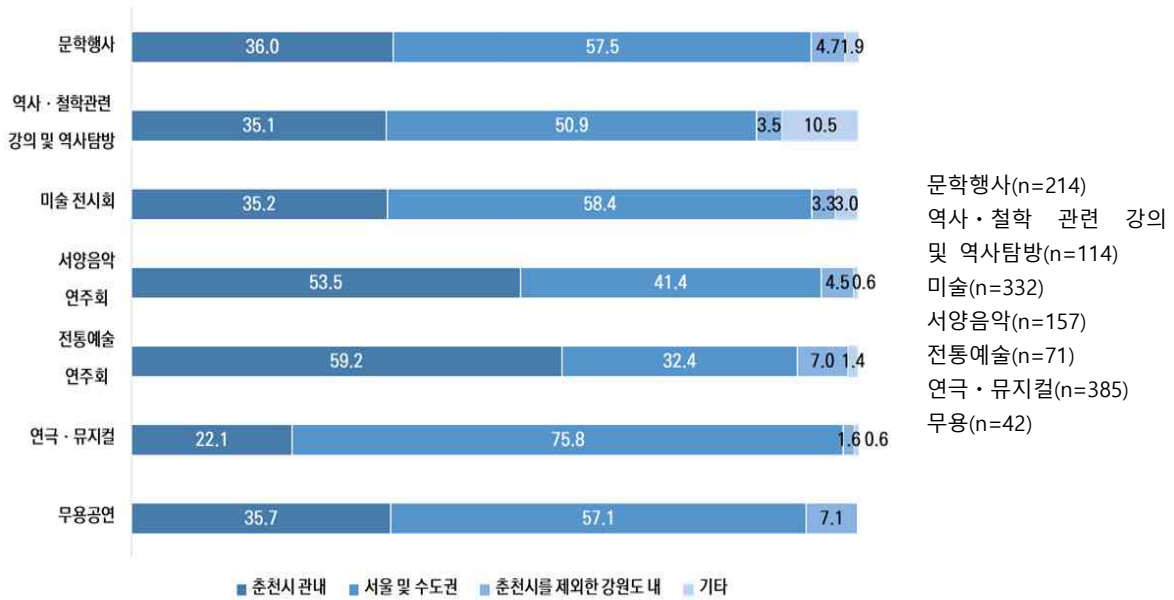


<그림 37> '19년 예술행사 관람/참석 횟수 및 만족도

□ '19년 관람/참석한 예술행사의 주요 관람/참석 지역

- '19년 관람/참석한 예술행사의 주요 관람/참석 지역은 '서양음악 연주회'(53.5%)와 '전통예술 연주회'(59.2%)의 경우 춘천시 관내에서 관람한 비율이 높았고, 그 외의 예술행사는 서울 및 수도권에서 관람한 비율이 높게 나타남
- 기타 지역의 경우 경남·경북·전북·충남, 해외 등이 있었음

[단위: %]



<그림 38> '19년 관람/참석한 예술행사의 주요 관람/참석 지역

□ 예술행사 선택 시 중요하게 생각하는 요인

- 예술행사를 선택할 때 가장 중요하게 생각하는 요인으로는 '내용 및 수준'이 49.1%로 가장 높았음
- 후 순위로 '관람 비용의 적절성'(18.4%), '교통의 편의성 및 이동거리(시간)'(15.5%)가 있었음

[n=695, 단위: % 중복%]

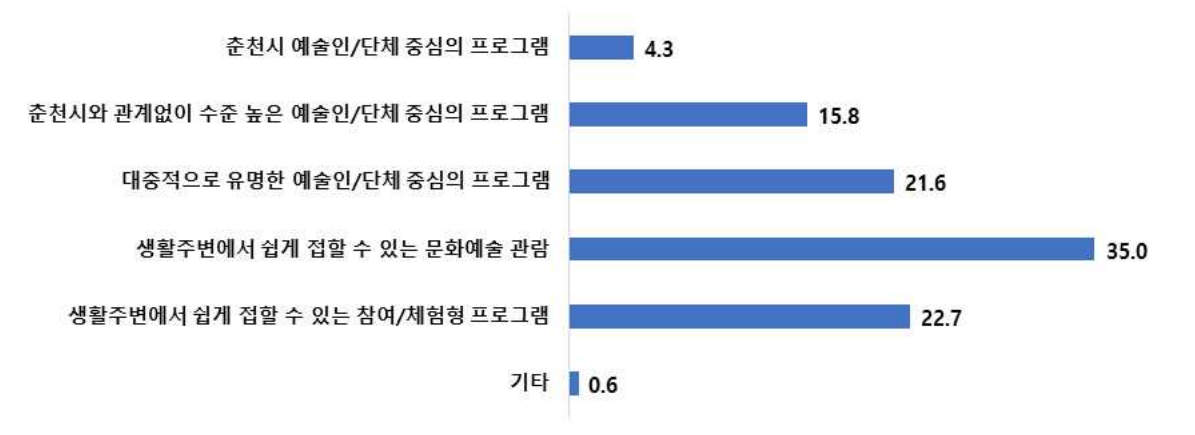


<그림 39> 예술행사 선택 시 중요하게 생각하는 요인

## □ 춘천시에서 운영하길 원하는 문화예술 프로그램

- 춘천시에서 운영하길 원하는 문화예술 프로그램으로는 '생활주변에서 쉽게 접할 수 있는 문화예술 관람'이 35.0%로 가장 높게 나타남
  - 후 순위로 '생활주변에서 쉽게 접할 수 있는 참여/체험형 프로그램'(22.7%), '대중적으로 유명한 예술인/단체 중심의 프로그램'(21.6%)에 대한 수요가 높게 나타남
  - 기타의견으로는 온라인 프로그램, 야간 프로그램, 아동 및 청소년 체험·관람 프로그램, DJ프로그램 등이 있었음

[n=1,000, 단위: %]

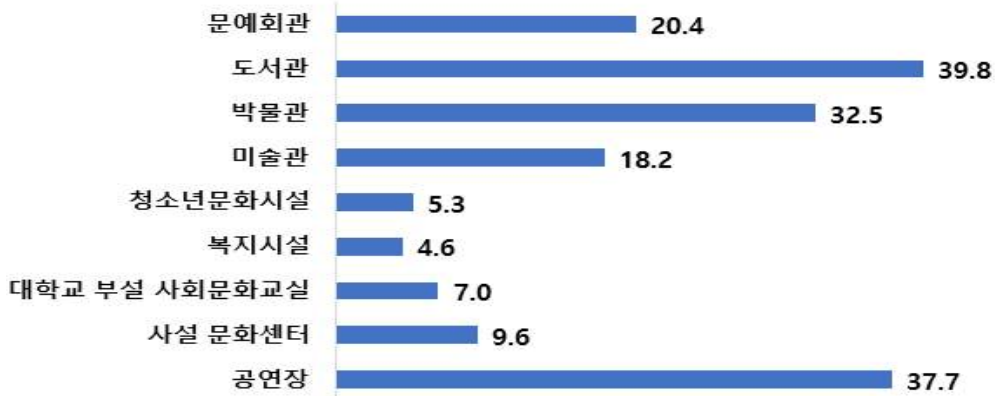


&lt;그림 40&gt; 춘천시에서 운영하길 원하는 문화예술 프로그램

## □ '19년 1회이상 관람/참석 경험이 있는 문화활동 공간

- '19년 1회이상 관람/참석 경험이 있는 문화활동 공간으로 도서관이 39.8%로 가장 높았음
  - 후 순위로 공연장(37.7%), 박물관(32.5%), 문예회관(20.4%), 미술관(18.2%) 순서로 나타남
- 도서관을 제외하면 문화예술 분야에서는 공연장을 방문하는 비율이 가장 높은 것으로 나타남

[n=1,000, 단위: %]

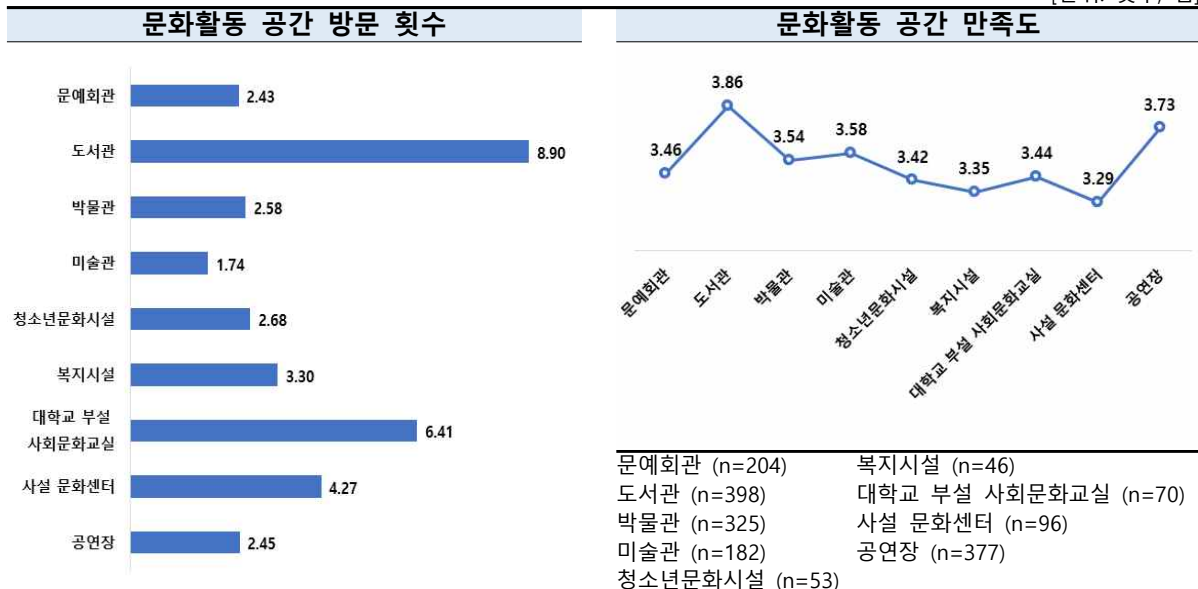


<그림 41> '19년 1회이상 관람/참석 경험이 있는 문화활동 공간

□ '19년 문화활동 공간 방문 횟수 및 만족도

- '19년 문화활동 공간 방문 횟수는 도서관이 평균 8.90회로 가장 많았음
  - 문화예술 관련 공간으로는 박물관이 2.58회, 문예회관이 2.43회, 공연장이 2.45회, 미술관이 1.74회로 나타남
- 문화활동 공간 만족도는 도서관이 3.86점으로 가장 높았고, 그 다음으로 공연장이 3.73점으로 나타남

[단위: 횟수, 점]



참고: 각 행사 참석 횟수의 평균

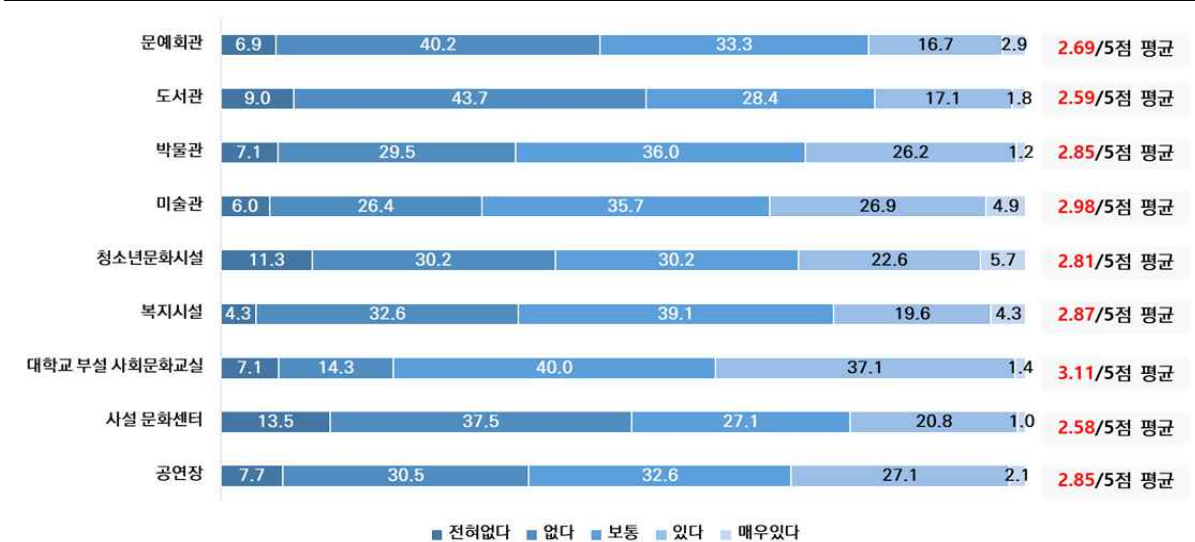
참고: 5점(매우만족·만족·보통·불만족·매우불만족) 평균

<그림 42> '19년 문화활동 공간 방문 횟수 및 만족도

□ '19년 방문한 문화활동 공간에서 예술인의 창작활동과 관련한 지식·정보를 획득하거나 창작과정을 경험해볼 수 있는 공간의 경험 여부

- 문화활동 공간에서 예술인의 창작활동과 관련한 지식·정보를 획득하거나 창작과정을 경험해볼 수 있는 공간의 경험 여부로는 2점대 점수로 대체로 비슷한 결과를 나타내고 있으며, 그 중 '대학교 부설 사회문화교실'이 3.11점으로 가장 높게 나타남

[n=1,000, 단위: %]



<그림 43> '19년 방문한 문화활동 공간에서 창작활동 관련 지식·정보를 획득하거나 창작과정을 경험하는 공간의 경험 여부

□ '19년 문화활동 공간의 이용 목적

- '19년 문화활동 공간을 이용하는 주목적을 살펴보면, 문예회관은 '공연 관람/참여', 미술관과 박물관은 '전시관람', 도서관은 '도서대여' 공연장은 '공연 관람/참여'와 같이 공간의 기능이 뚜렷하게 나타나기도 하지만, 청소년 문화시설, 복지시설, 사설문화센터 등과 같이 다목적으로 이용되는 공간도 있는 것으로 나타남

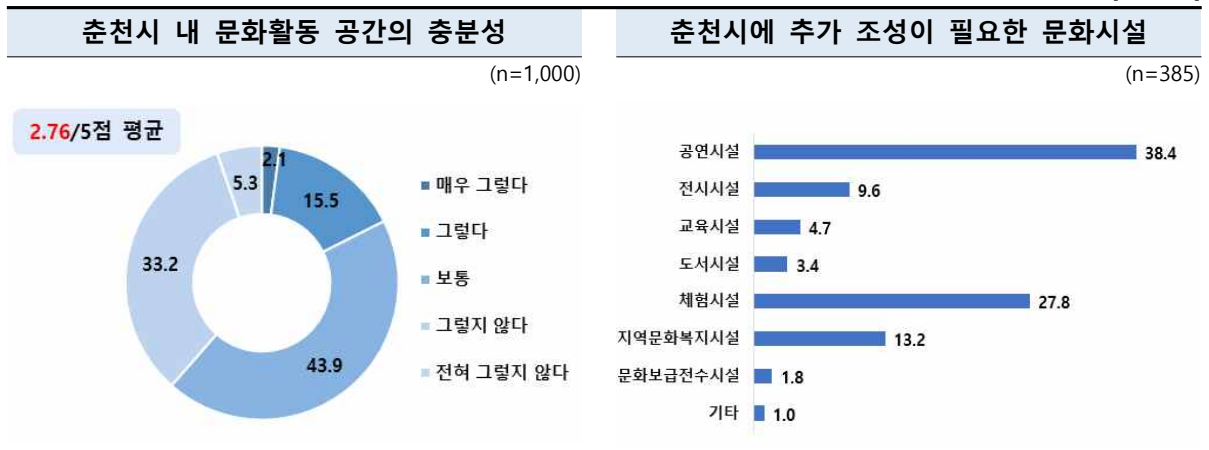
[n=1,000, 단위: %]

	문예회관 (n=204)	도서관 (n=398)	박물관 (n=325)	미술관 (n=182)	청소년 문화시설 (n=53)	복지시설 (n=46)	대학교 부설 사회 문화교실 (n=70)	시설문화 센터 (n=96)	공연장 (n=377)
교육/강좌참여	8.3	7.3	7.1	1.6	26.4	23.9	42.9	22.9	4.2
공연 관람/참여	63.2	2.5	13.5	13.2	15.1	13.0	15.7	10.4	45.9
전시관람	16.2	2.8	57.5	76.9	3.8	10.9	10.0	20.8	21.8
도서대여	2.9	74.1	1.8	1.6	9.4	2.2	11.4	1.0	0.0
대관	0.0	1.0	0.3	0.0	9.4	0.0	0.0	1.0	0.3
커뮤니티(모임, 동아리 등)활동	2.9	3.3	4.9	4.4	18.9	26.1	11.4	13.5	7.2
축제/행사	6.4	2.8	13.2	1.6	11.3	13.0	8.6	13.5	18.6
기타	0.0	6.2	1.7	0.7	5.7	10.9	0.0	16.9	2.0

<그림 44> '19년 문화활동 공간의 이용 목적

- 춘천시 내 문화활동 공간의 충분성 및 춘천시에 추가 조성이 필요하다고 생각하는 문화시설
  - 춘천시 내 문화활동 공간의 충분성에 대해서는 5점척도 평균 2.76점으로 나타나 춘천시 내 문화활동 공간이 다소 부족하다고 느끼고 있음
    - '보통' 의견이 43.9%, '그렇지 않다' 의견이 33.2%로 나타남
  - 춘천시에 추가 조성이 필요한 문화시설로는 '공연시설'이 38.4%로 가장 많았으며, 후 순위로 '체험시설'(27.8%), '지역문화복지시설'(13.2%)이 있었음
    - 기타의견으로는 체육시설이 있었음

[단위: %]



<그림 45> 춘천시 내 문화활동 공간의 충분성 및 춘천시에 추가 조성이 필요한 문화시설

## □ '19년에 1회 이상 참여경험이 있는 문화예술 교육(중복응답)

- '19년에 1회 이상 참여경험이 있는 문화예술 교육으로는 '미술(사진·서예·건축·디자인·공예 등 포함) 관련 교육/체험 프로그램'이 16.0%로 가장 많았음
- 후 순위로 '연극·뮤지컬' (15.7%), '문학(독서포함) 관련 교육/체험 프로그램'(12.0%)이 있었음
- 한편, '문화예술 교육 참여 경험이 없음'의 비율이 57.5%로 높게 나타남

[n=1,000, 단위: %]



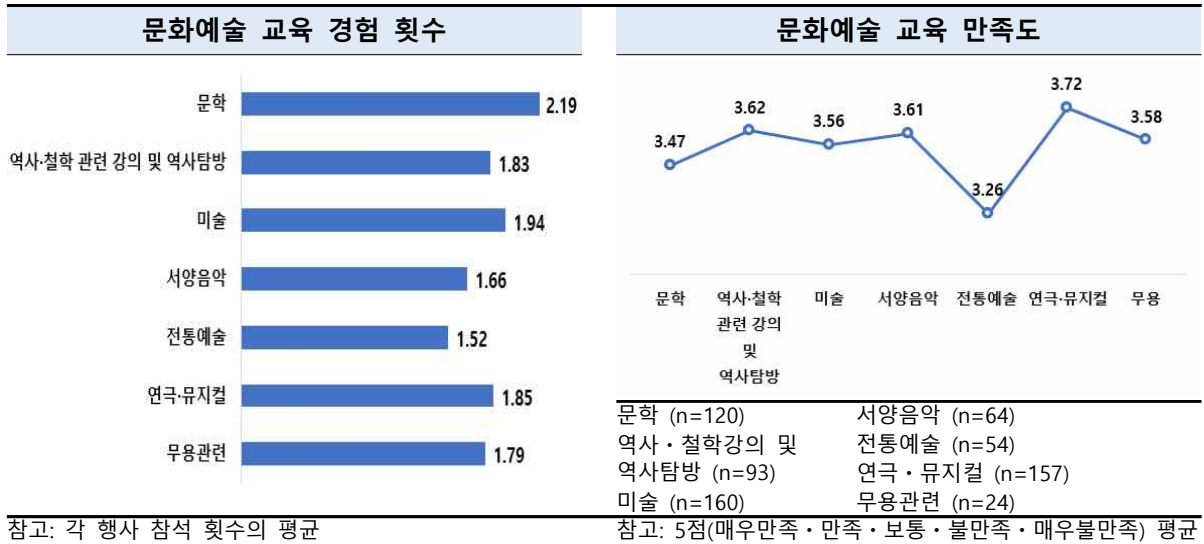
&lt;그림 46&gt; '19년에 1회 이상 참여경험이 있는 문화예술 교육(중복응답)

## □ '19년에 참여한 문화예술 교육 횟수 및 만족도

- '19년에 참여한 문화예술 교육 횟수는 '문학(독서포함)'이 평균 2.19회로 가장 많았고, 다음으로 '미술', '연극·뮤지컬' 순으로 나타남
- 문화예술 교육 만족도는 '연극·뮤지컬'이 3.72회로 가장 높았고, '전통예술'이 3.26으로 가장 낮았음



[단위: 횟수, 점]



<그림 47> '19년 문화활동 공간 방문 횟수 및 만족도

□ 문화예술교육을 받은 기관

- 문화예술교육을 받은 기관은 '공공기관 부설기관'이 45.8%로 가장 많았고, 다음으로 '대학교 부설 사회문화교실'(18.3%), 동호인 모임 등(11.7%) 순으로 높게 나타남
- 기타의견으로는 학교수업이 있었음

[n=120, 단위: %]



<그림 48> 문화예술교육을 받은 기관

□ 학교 교육 이외에 문화예술교육을 받고자 할 때의 어려움

- 학교 교육 이외에 문화예술교육을 받고자 할 때의 어려움으로 '관련정보가 부족하다'가 25.8%로 가장 많았음
- 이 외에 '시간이 좁처럼 나지 않는다'(16.7%), '관심 있는 강좌가 없다'(16.7%), '비용이 많이 든다'(11.7%) 등의 의견이 높은 비율로 나타남



[n=, 단위: %]



&lt;그림 49&gt; 학교 교육 이외에 문화예술교육을 받고자 할 때의 어려움

## □ 문화예술교육에서 가장 보완되어야 할 사항

- 문화예술교육에서 가장 보완되어야 할 사항으로는 '내용이 알차져야 한다'가 30.8%로 가장 많았음
- 이 외에 '프로그램의 다양성'(22.5%), '저렴한 수강비용'(18.3%) 등이 높은 비율을 차지하고 있음

[n=120, 단위: %]



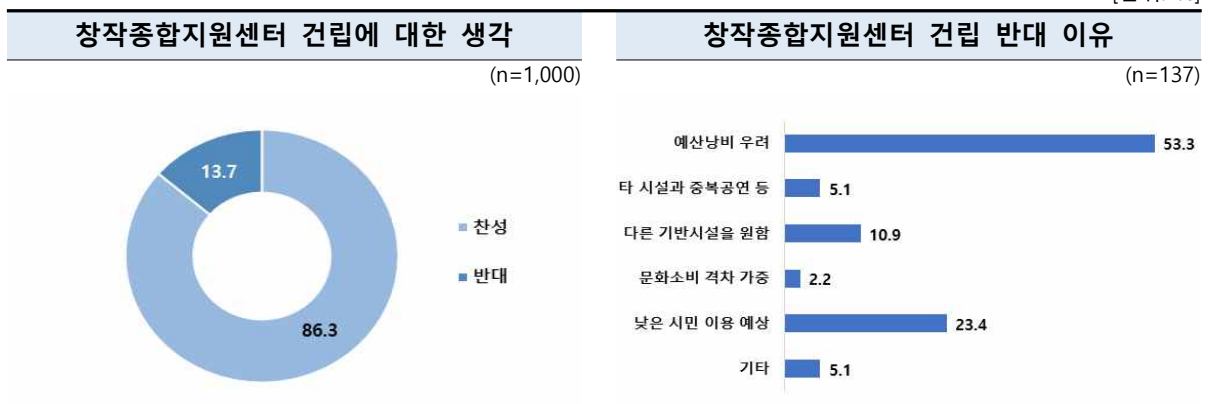
&lt;그림 50&gt; 문화예술교육에서 가장 보완되어야 할 사항

## 라. 춘천 창작종합지원센터 건립에 대한 의견

### □ 창작종합지원센터 건립에 대한 생각 및 반대하는 이유

- 창작종합지원센터 건립에 대해서 찬성하는 의견이 86.3%로 압도적으로 높았음
  - 창작종합지원센터 건립을 반대하는 이유는 '예산낭비 우려'가 53.3%로 가장 높았으며, 그다음으로 '낮은 시민 이용 예상'(23.4%), '다른 기반시설을 원함'(10.9%) 등의 의견이 있었음

[단위: %]

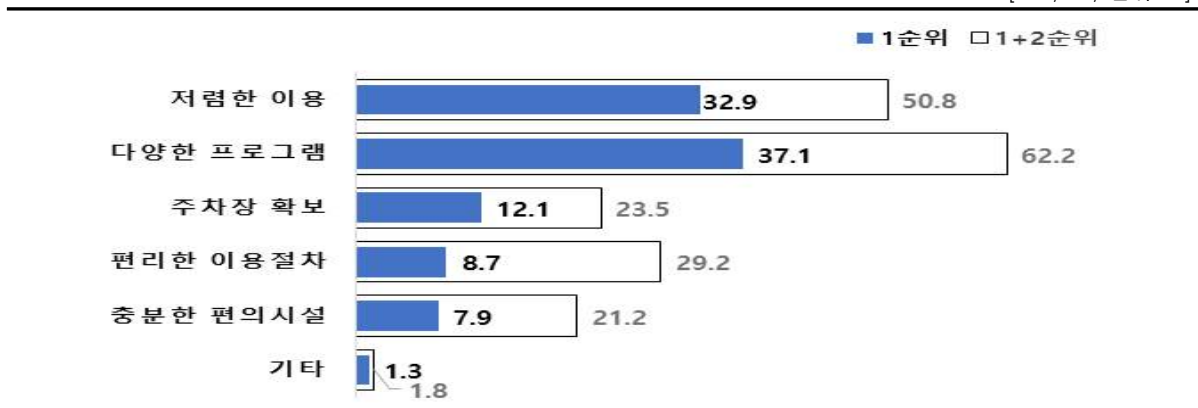


<그림 51> 창작종합지원센터 건립에 대한 생각 및 반대하는 이유

### □ 창작종합지원센터 건립 시 우선 고려 사항

- 창작종합지원센터 건립 시 우선 고려 사항으로 '다양한 프로그램'이 37.1%로 가장 높았으며, 그 다음으로 '저렴한 이용'이 32.9%로 높았음
  - 이 외 주차장 확보(12.1%), 편리한 이용절차(7.9%), 충분한 편의시설(7.9%) 등이 있음

[n=1,000, 단위: %]



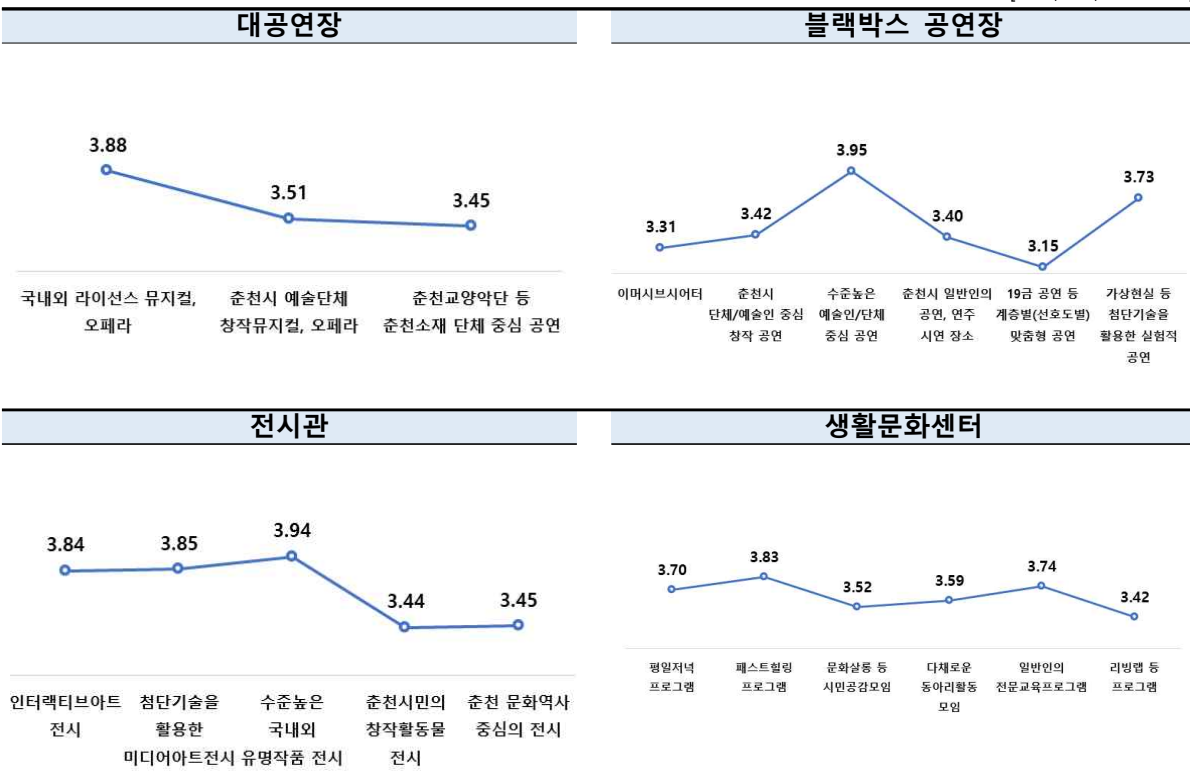
<그림 52> 창작종합지원센터 건립 시 우선 고려 사항

□ 창작종합지원센터 건립 시 프로그램 선호도

○ 창작종합지원센터 건립 시 프로그램 선호도는 국내외에서 퀄리티가 인증된 공연(라이선스 뮤지컬/오페라, 수준 높은 예술 공연 등)과 첨단기술을 활용한 공연에 대한 선호가 높은 것으로 나타남

- (대공연장) 국내외 라이선스 뮤지컬/오페라의 선호도(3.88)가 가장 높음
- (블랙박스 공연장) 수준높은 예술인/단체 중심 공연(3.95), 가상현실 등 첨단 기술(3.73)을 활용한 실험적 공연의 선호도가 가장 높음
- (전시관) 수준높은 국내외 유명작품 전시(3.94), 첨단기술을 활용한 미디어아트전시(3.85), 인터랙티브아트 전시(3.84) 등의 선호도가 가장 높음
- (생활문화센터) 패스트힐링 프로그램(3.83) 선호도가 가장 높음

[n=1,000, 단위: 점]



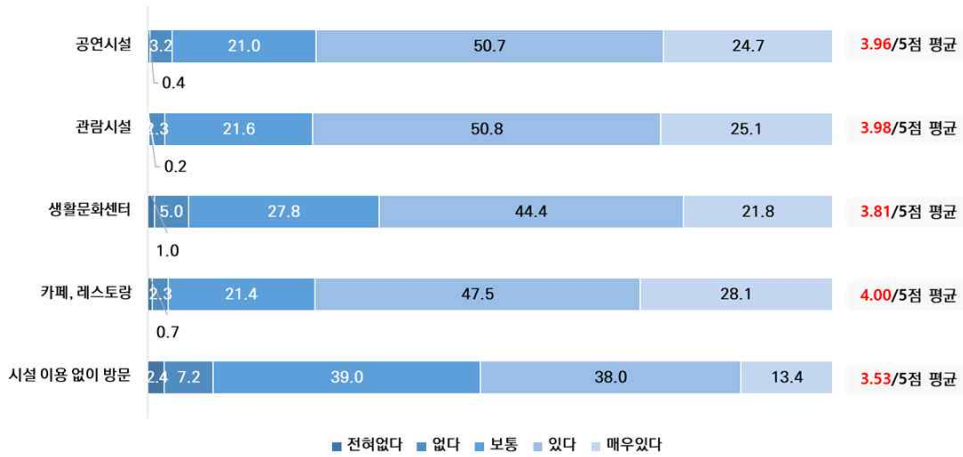
참고: 5점(매우선호·선호·보통·비선호·매우비선호) 평균

<그림 53> 창작종합지원센터 건립 시 프로그램 선호도

□ 창작종합지원센터 건립 시 방문 의향

- 창작종합지원센터 건립 시 방문 의향은 카페·레스토랑이 4.00점으로 가장 높았으며, 공연시설 관람 의향은 대체로 3점 후반대로 방문 의향이 보통 이상인 것으로 나타남

[n=1,000, 단위: %]

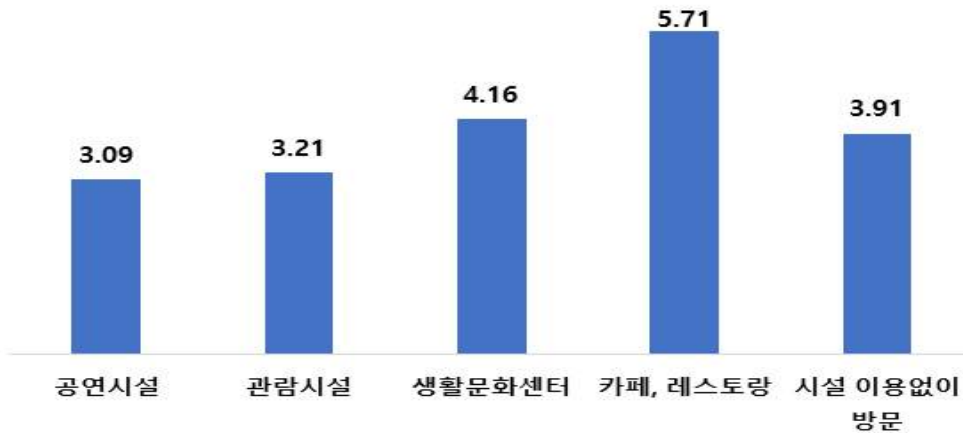


<그림 54> 창작종합지원센터 건립 시 방문 의향

□ 창작종합지원센터 건립 시 1년 동안 예상 방문 횟수

- 창작종합지원센터 건립 시 1년 동안 예상 방문횟수는 카페·레스토랑이 평균 5.71회로 가장 높았으며, 공연시설은 3.09회, 관람시설은 3.21회로 나타남

[단위: %]



공연시설(n=964)      관람시설(n=975)      생활문화센터(n=940)  
 카페, 레스토랑(n=970)      시설 이용 없이 방문(n=904)

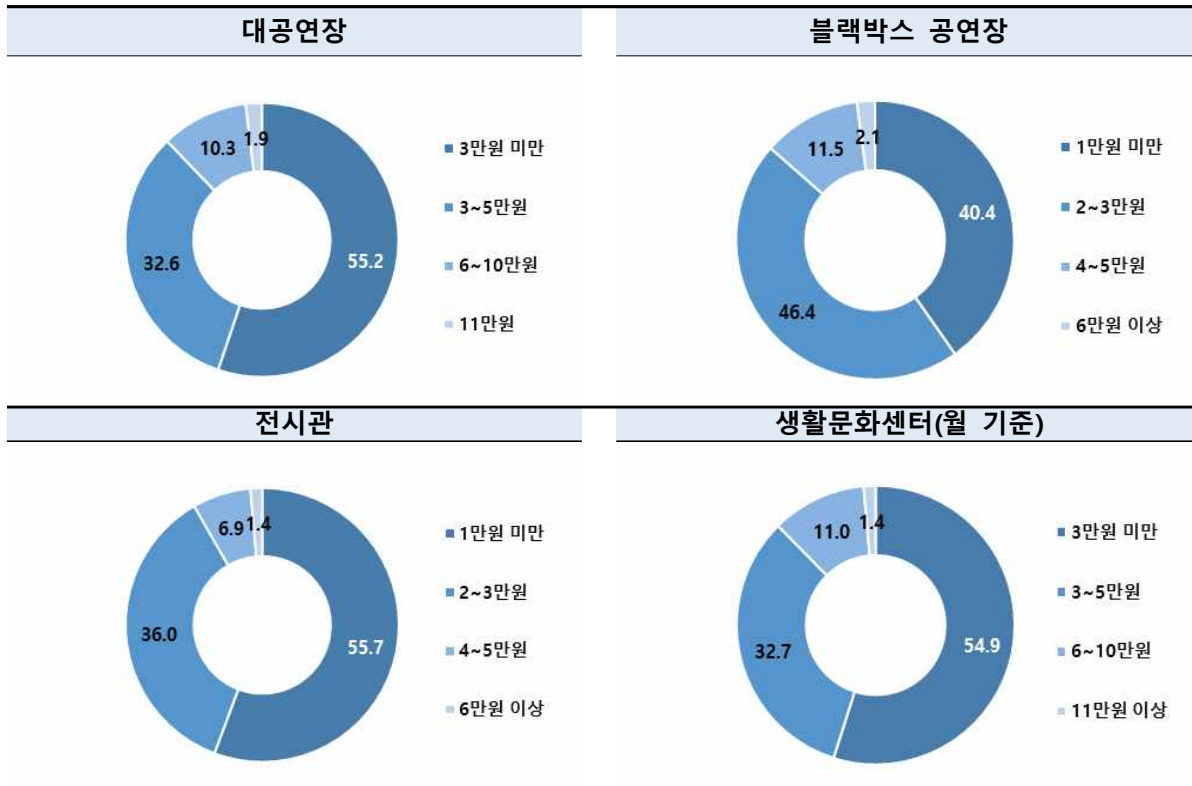
<그림 55> 창작종합지원센터 건립 시 1년 동안 예상 방문 횟수

□ 공연·전시 관람 및 생활문화센터 교육 시 지출 가능한 적정 금액

○ 공연·전시 관람 및 생활문화센터 교육 시 지출 가능한 적정 금액은 대체로 저렴한 금액을 원하고 있음

- 대공연장 3만원 미만, 블랙박스 2~3만원, 전시관 1만원 미만, 생활문화센터(월 기준) 3만원 미만이 각각 가장 높은 비율을 차지함

[n=1,000, 단위: %]



<그림 56> 적정 금액 수요

□ 공연시설 프로그램 수요

[표 103] 시설별 프로그램 수요

구분	프로그램						
대공연장	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 뮤지컬 (국내외 유명한 대형 뮤지컬, 어린이 뮤지컬, 역사관련 뮤지컬)</li> <li>▪ 대중음악 공연 (K-pop, 해외가수, 8090 문화콘서트, 힙합공연 등)</li> <li>▪ 클래식 공연 (관현악 연주회, 피아노 연주회, 오케스트라, 교향악단 등)</li> <li>▪ 전통 공연 (사물놀이, 마당놀이, 판소리 등)</li> <li>▪ 일반인 공연(합창제, 지역단체 공연 등)</li> <li>▪ 축제 메인 공연</li> <li>▪ 강좌 등 시민을 위한 참여형 프로그램</li> </ul>						
	기타 장르	발레 무용	마임 마술	홀로그램쇼 아카펠라	난타 비보잉	공개코미디 비상업영화	
블랙박스 공연장	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ '춘천'과 관련한 콘텐츠를 다루는 작품 혹은 지역(예술인)단체의 공연</li> <li>▪ 소규모 공연(대학로 소극장 연극, 관객참여형 연극, 인디밴드 공연 등)</li> <li>▪ 대형·유명 공연(콘서트, 오페라, 오케스트라 등)</li> <li>▪ 일반인(춘천시민, 동호인 등)의 작품활동</li> <li>▪ 실험적 작품이나 춘천의 무명 예술인의 작품</li> <li>▪ 특정 계층을 위한 공연(어린이, 청소년, 성인 등)</li> <li>▪ 체험 프로그램(AR/VR, 3D, 강좌 등)</li> </ul>						
	기타 장르	마임·인형극 마술	국악 서커스	공개코미디 무용	발레 대중음악	난타 미디어아트	
전시관	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 국내외 유명 작가의 작품</li> <li>▪ 일반인 작품</li> <li>▪ 체험형 프로그램</li> <li>▪ 작품 설명·안내를 해주는 가이드 프로그램 운영</li> </ul>						
	콘텐츠	미술 고전	사진 영상	팝아트 푸드	애니메이션 공예	트릭아트 미디어아트 레플리카 역사	
생활문화센터	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 생활문화 강좌와 인문강좌</li> <li>▪ 전문 문화인력 양성 교육</li> <li>▪ 스포츠 시설(요가, 테니스, 생활체육, 배드민턴, 스피닝, 수영, 클라이밍 등)</li> <li>▪ 이용시간 다양화 및 편의시설 확보</li> <li>▪ 시민들의 문화활동(창작, 전시 등) 공간</li> <li>▪ 계층별 특화 프로그램 및 모든 연령이 참여할 수 있는 프로그램</li> </ul>						
	문화	미술 국악	공예 노래	도자기 댄스	캘리그래피 피아노	서예 연극	퀼트 발레
	기타	바리스타	리빙	가든	환경	심리힐링 역사	

구분	프로그램
기타 필요시설	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 가족 모두가 즐길 수 있는 공간</li> <li>▪ 문화예술 관련 시설(실외 공연장, 연습실, 동호회 활동공간 등)</li> <li>▪ 휴식공간 및 편의시설(카페, 산책로, 공원, 동물원, 매점, 음식점, 놀이방, 수유실, 물놀이장 등)</li> <li>▪ 체육시설(야구장, 볼링장, 당구장 등)</li> <li>▪ 체험형 시설과 기념품 가게</li> <li>▪ 24시간 운영 도서관</li> <li>▪ 주차공간</li> </ul>

### □ 창작종합지원센터에 바라는 점

#### ○ 응답자가 자유롭게 서술할 수 있는 주관식 항목으로 구성

- 질적 수준이 확보된 다양한 프로그램 운영
- 관람과 참여가 가능한 공연 프로그램 확대
- 체험할 수 있는 프로그램과 흥미를 유발하고 창의적 활동이 가능한 프로그램이 많길 희망
- 대중성이 높은 프로그램으로 운영
- 다양한 계층을 위한 프로그램 기획 및 운영(어린이, 대학생, 은퇴자, 중장년층, 커플, 가족, 주부 등을 위한 강좌, 체험, 복지 프로그램)
- 전문 강사진 영입과 단계별 계획 수립을 통한 교육 프로그램의 질적수준 확보
- 무료로 이용할 수 있는 프로그램 확대
- 프로그램 이용료의 적정성 확보
- 다양한 시간대의 프로그램 운영
- 주말과 평일에 동일한 공연 및 프로그램 운영
- 수준 높은 유명 공연(오페라, 연극, 뮤지컬)/전시 관람 희망
- 시민들과 실질적으로 관계되는 다양한 문화행사 기획 및 유치
- 다양한 볼거리, 즐길거리 제공
- 와이파이 구역 조성
- 충분한 공간 확보(카페, 어린이 이용시설과 같은 휴게공간, 식물공원, 꽃길 등 생태공간, 주차공간 등)
- 기존시설을 리모델링하여 활용하길 희망
- 내외부적으로 깨끗하게 관리되어야 함
- 객석 규모 확대로 공연장 의자간격을 개선하여 관람 만족도 향상
- 아카이브 규모 확대 및 활용 편리성 확보
- 무대시설(조명, 음향장비 등) 완벽 구축
- 제약이 없는 열린 공간 구축
- 다양한 공연을 수용할 수 있는 시설 확보
- 시민들의 의견수렴을 통한 공간 조성
- 기존 시설과 차별성을 둔 건물로 조성
- 시설의 내구성을 확보하고 외관의 미적 아름다움 확보
- 교통편이 용이하게 함으로써 접근성 강화(혼잡한 교통상황 정리, 주말 버스노선 확대 등)
- 다양한 시간대로 운영(주말/공휴일 이용가능, 평일 퇴근 후 등)
- 센터와 센터에서 운영되는 프로그램에 대한 홍보 강화(공식어플, SNS 등 활용)

- 소외받는 계층이 없도록 다양한 지원 필요
- 시설 이용료가 저렴해야 함
- 춘천이 가진 환경을 이용
- 공정하고 투명하며 취지에 맞는 운영체계 확보
- 안정적인 정착을 위해 지속적 관심 필요
- 예산확보계획을 수립하고 운영계획
- 보수적 이미지 탈피 필요
- 재정적으로 어려운 예술인에게 공연 및 전시공간 제공
- 창작 예술인을 육성할 수 있는 실효성 있는 센터
- 춘천시 예술인에게 우선권 제공
- 춘천시 문화단체와의 협업 필요
- 모든 분야의 창작자에게 공평한 기회 제공
- 예술인에게 다양한 지원과 혜택 부여
- 인지도 높은 예술인 섭외
- 시간에 구애받지 않고 언제든지 사용할 수 있는 공간
- 수도권을 방문하지 않아도 즐겁게 머물 수 있는 장소가 되어야 함
- 누구나 부담없이 자유롭게 방문하고 쉴 수 있는 공간이 되길 희망
- 시민들이 찾고 문화를 습득하고 공유할 수 있는 공간이 되길 희망
- 춘천을 대표하는 장소로 자리잡아 춘천의 발전을 선도하는 기관으로 성장
- 복합적 문화공간으로 조성
- 타 지역민과 함께 어울릴 수 있는 공간이 되길 희망
- 어린이들과 함께 즐길 수 있는 공간으로 구성
- 가족들과 함께 즐길 수 있는 공간이 되길 희망
- 여가생활을 즐길 수 있는 공간
- 새로움이 다양하게 공존하는 공간
- 시민이 먼저 찾는 공간
- 많은 사람들이 여유를 가질 수 있고 편안하게 쉴 수 있는 공간
- 강원도의 부족한 문화공연을 충족하여 도민들의 욕구를 채워줄 수 있는 공간
- 반드시 도입되길 희망
- 세금낭비라는 생각이 들지 않도록 새로운 모습을 보여줘야 함
- 설립계획 수립을 위한 연구과정이 필요하며 지역 균형발전을 고려한 건립
- 문화거리 및 장소 개발 필요
- 쇼핑물과 연계
- 중복되는 시설임
- 창작종합지원센터 명칭 부적합

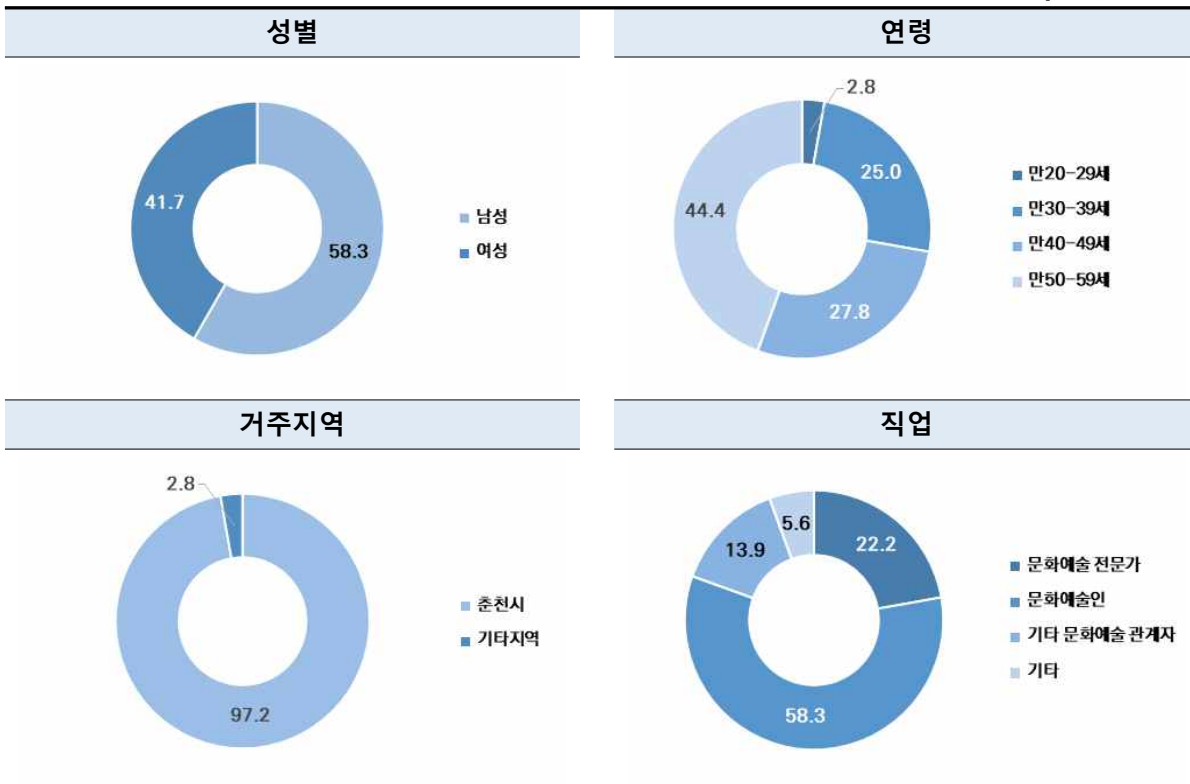


## 2.2. 문화예술 전문가

### 가. 응답자 특성

- 총 36명의 응답값을 활용하였으며, 이 중 35명이 춘천 거주 전문가
  - 춘천시 문화예술 여건에 대한 이해도가 높고 및 실제 경험을 기반으로 한 응답으로 구성
- 남성, 만50~59세, 문화예술인, 창작자인 응답자의 비율이 높게 나타남

[n=36, 단위: %]



<그림 57> 표본 특성

- 문화예술 종사자(직업 항목 중 기타 제외)의 구체적인 직업군 중 문화예술 창작자의 응답 비중이 가장 높음

[표 104] 구체적인 직업

[단위: %]

문화예술 창작자	문화예술 기획 및 행정	문화예술 교육자	기타
50.0	29.4	14.7	5.9

- 응답자의 활동장르는 연극/뮤지컬이 가장 많으며 평균 18.28년의 경력을 보유

[표 105] 활동장르 및 평균경력

구분	미술	전통예술	음악	연극/뮤지컬	무용	대중예술	기타
비중	11.1%	8.3%	16.7%	47.2%	2.8%	5.6%	8.3%
평균경력	17년	21.67년	17.5년	18.94년	25년	15년	14.33년

## 나. 춘천시 이미지

### □ 춘천시 연상이미지

호반의 도시	자연의 도시	문화의 도시	청춘의 도시	조용하다	닭갈비	분지
호수의 도시	소양강	문화특별도시	관광의 도시	낭만적이다	막국수	강원도
물의 도시	봄	축제	로맨틱 춘천	슬로시티	김진태	MBC
청정의 도시	예술의 도시	마임축제	인형극(장)	심심하다	정체	어중간하다

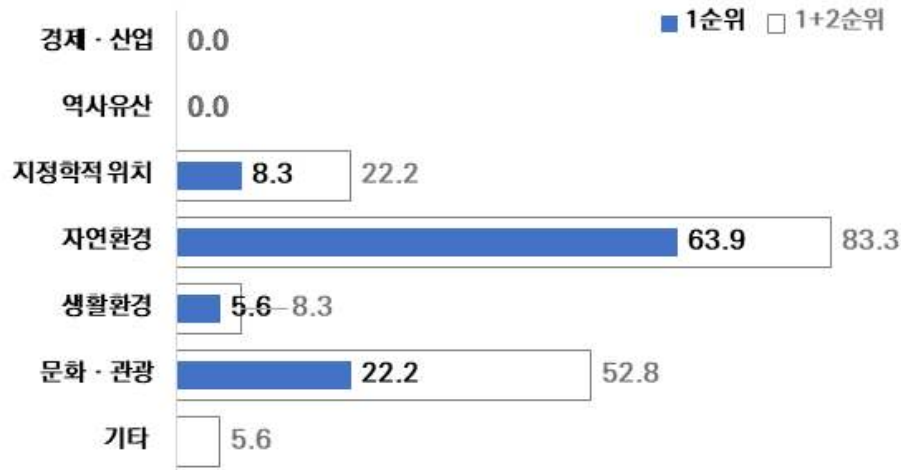
### □ 춘천문화 연상이미지

축제	공연	차별적이지 않다	김유정 문학촌	그들만의 리그	텃세가 많다	매력이 없다
(판토)마임 축제	연극	다양하다	권진규	자생문화가 없다	관심이 가지 않는다	전문적이지 않다
인형극제	색소폰	호수의 도시	공지천	힘 빠진 축제들	난립하다	없다
예술의 도시	화가					

### □ 춘천시의 매력 요인

- 춘천시가 보유한 강점요인으로 '자연환경(강, 댐, 호수, 산 등)' 항목이 압도적으로 높은 비중을 나타냄
  - 후 순위는 '문화·관광(축제 등 관광요소, 먹거리, 문화시설 등)', '지정학적 위치(강원도 영서지방의 거점도시)', '생활환경(주택, 교통, 행정, 안전, 복지, 교육, 물가 등)'로 집계
- 중복선택 항목을 합산한 결과도 동일한 순서를 보임

[단위: %, 중복%]

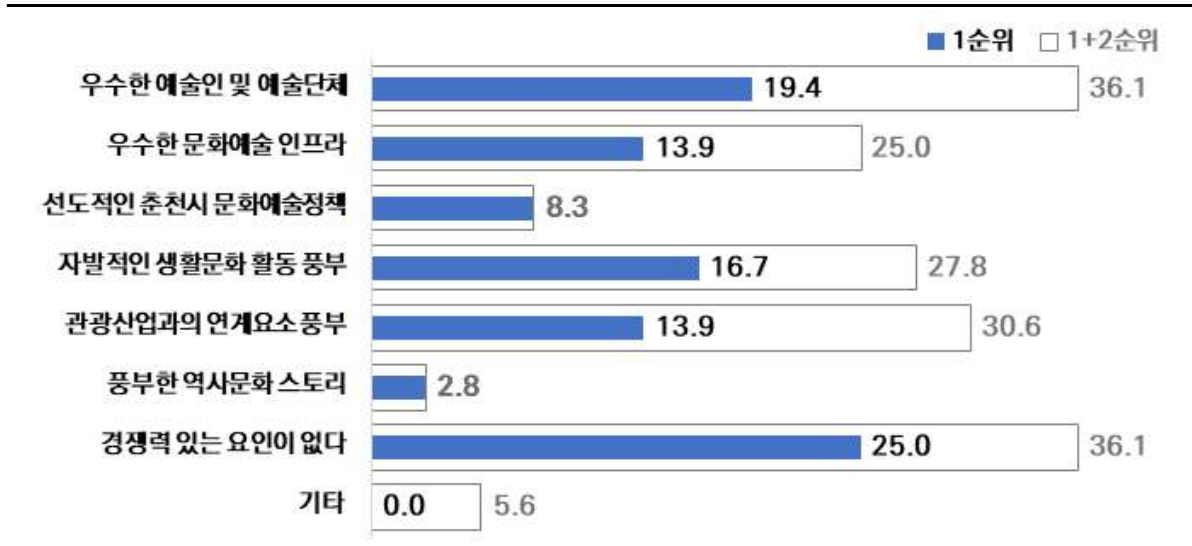


&lt;그림 58&gt; 춘천시 매력 요인

## □ 춘천시 문화산업 경쟁력

- 춘천시 문화산업 경쟁력에 대해 '경쟁력 있는 요인이 없다' 항목이 가장 높은 비중을 나타냄
  - 후 순위는 '우수한 예술인 및 예술단체' 19.4%, '자발적인 생활문화 활동 풍부' 16.7%, '우수한 문화예술 인프라'와 '관광산업과의 연계요소 풍부' 항목이 각각 13.9%로 집계
- 중복응답을 고려할 경우 '경쟁력 있는 요인이 없다'와 '우수한 예술인 및 예술단체' 항목이 36.1%로 가장 높은 비중을 나타냄
  - 후 순위는 '관광산업과의 연계요소 풍부' 30.6%, '자발적인 생활문화 활동 풍부' 27.8%, '우수한 문화예술 인프라' 25.0%로 집계
- 향후 춘천시의 경쟁우위 요소로 평가할 수 있는 시민과 예술인의 활동, 공연장 등의 문화인프라와 관광산업을 활용하여 문화예술 경쟁력 증대 필요
  - 문화예술정책, 역사문화 활용 측면의 활동에서 경쟁력 확보방안 마련 필요

[단위: %, 중복%]

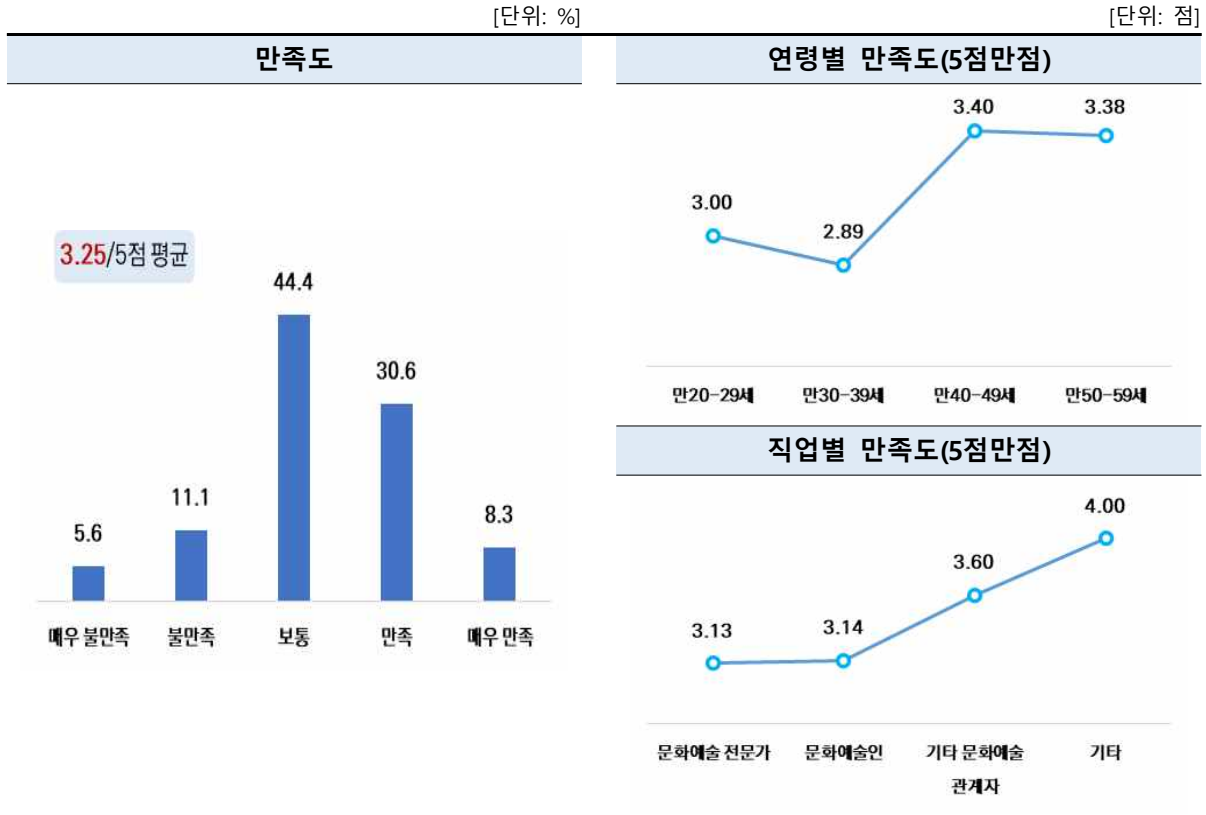


<그림 59> 춘천시 문화산업 경쟁력

#### 다. 문화예술 인식 및 행태

##### □ 문화예술활동에 대한 만족도

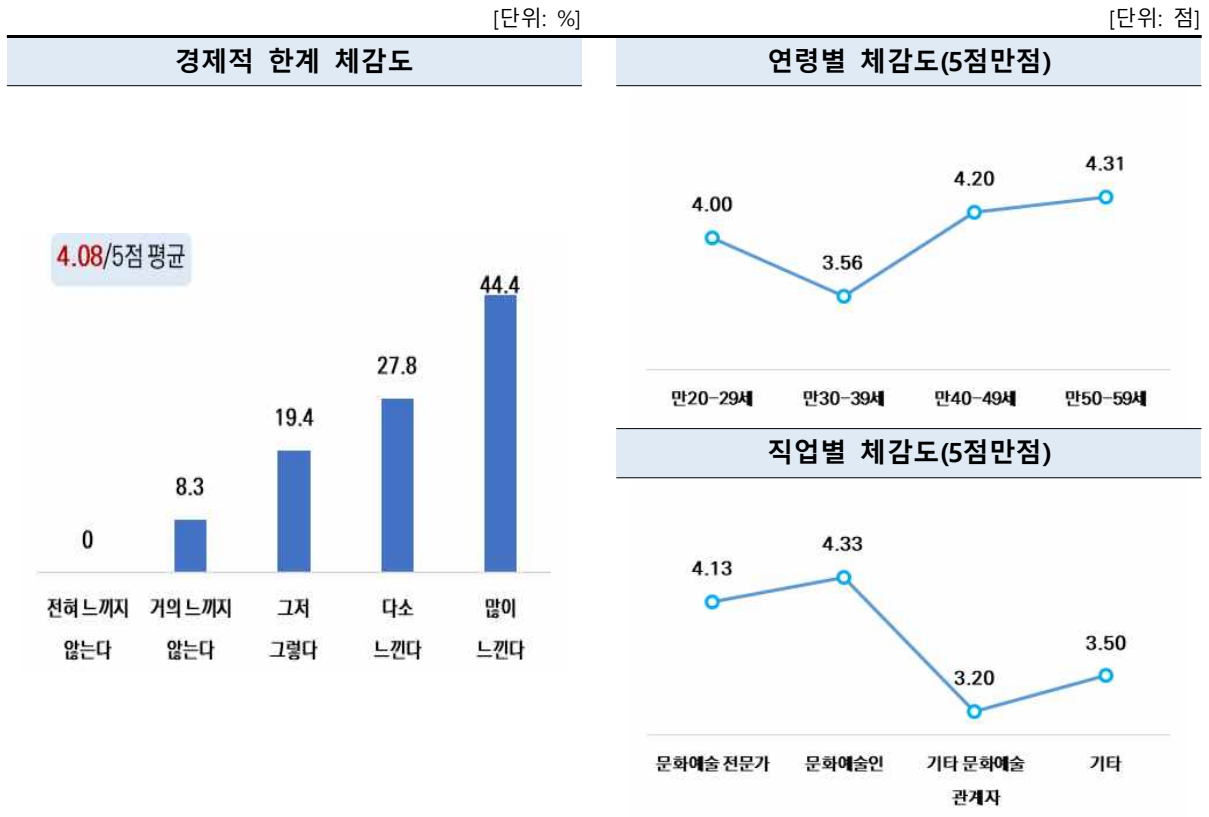
- 응답자의 문화예술활동(창작, 공연, 행정 등)에 대한 5점 척도 평균 만족도는 3.25점으로 집계
  - 부정응답이 16.7%, 보통이 44.4%, 긍정응답이 38.9%의 비중을 나타냄
- 연령별로는 만30~39세의 응답자의 만족도가 평균점수 대비 9% 낮은 2.89점으로 가장 낮음
- 직업별로는 문화예술 전문가의 만족도가 평균점수 대비 3.1% 낮은 3.13점으로 가장 낮음
  - 필드에서 활동하는 문화예술인의 만족도도 3.14점으로 평균 이하의 만족도를 나타냄
  - 행정, 교육 등을 수행하는 기타 문화예술 관계자의 만족도는 평균 이상으로 집계



**<그림 60> 문화예술활동 만족도**

□ 문화예술활동 중 체감하는 경제적 한계

- 응답자가 문화예술활동 중 느끼는 경제적 능력의 한계에 대한 5점 척도 체감도는 4.08점으로 매우 높은 점수를 나타냄
  - 체감도가 높을수록 비중이 큰 상승형 그래프 형태를 보이며 경제적 한계를 '많이 느낀다'의 비중은 44.4%에 달함
  - 경제적 어려움을 느끼는 상위 2단계의 응답 비중은 71.2%, 보통 수준은 19.4%, 어려움을 느끼지 않는 2단계는 8.3%로 집계
- 만 50~59세의 응답자가 경제적 능력에 한계를 가장 많이 느끼는 것으로 집계
- 음악, 무용, 미술 등 필드에서 작품활동을 하는 '문화예술인'이 경제적 능력에서 한계를 가장 많이 느끼는 것으로 집계

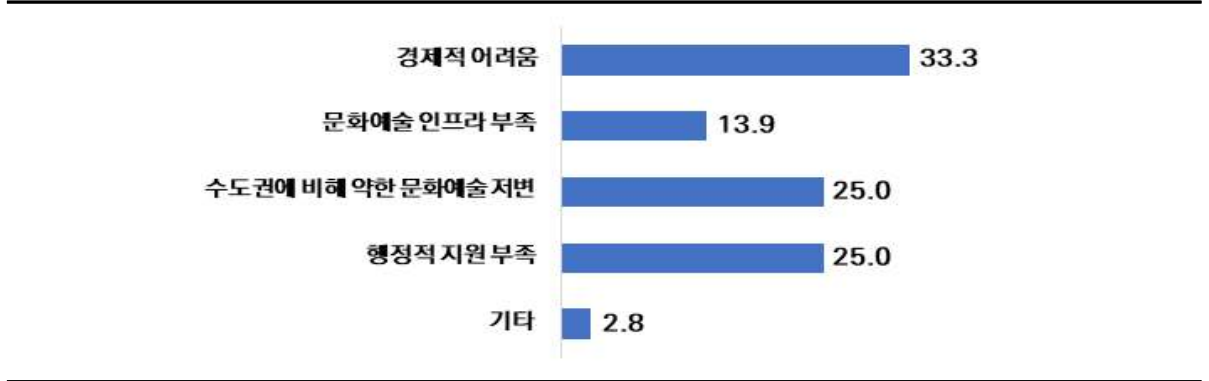


<그림 61> 문화예술활동 만족도

□ 문화예술 활동 시 어려운 점

- 문화예술 활동 저해요인은 '경제적 어려움'이 33.3%로 가장 많은 비중을 차지
  - 문화예술 저변과 행정적 지원 부족이 문화예술활동 시 가장 어려운 점이라고 응답한 비율은 25.0%
  - 상대적으로 문화예술 인프라로 인한 어려움은 낮은 것으로 평가

[단위: %]

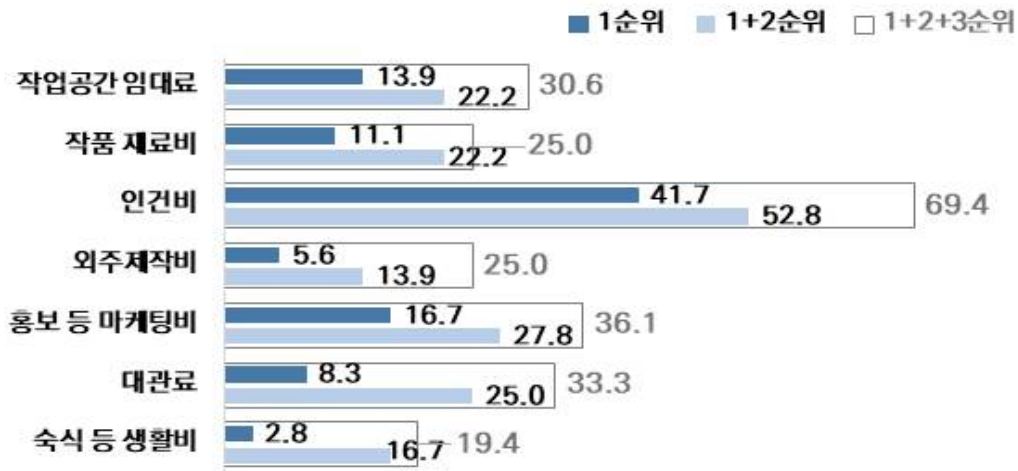


<그림 62> 문화예술 활동 시 어려운 점

□ 작품활동에 소요되는 비용

- 작품활동 중 가장 큰 부분을 차지하는 1순위 항목으로 41.7%가 '인건비'로 응답
  - 후 순위는 홍보 등 마케팅비 16.7%, 작업공간 임대료 13.9%로 집계
- 1~3순위 종합 결과의 경우 인건비, 홍보 마케팅비, 대관료 순으로 소요되는 비용이 큰 것으로 집계

[단위: %, 중복%]



<그림 63> 작품활동 소요비용 비중

□ 창작활동에 소요되는 비용

- 임대료 외 한달 창작활동 비용으로는 '50~100만원 미만' 항목의 응답자가 30.6%로 가장 많음

[단위: %]

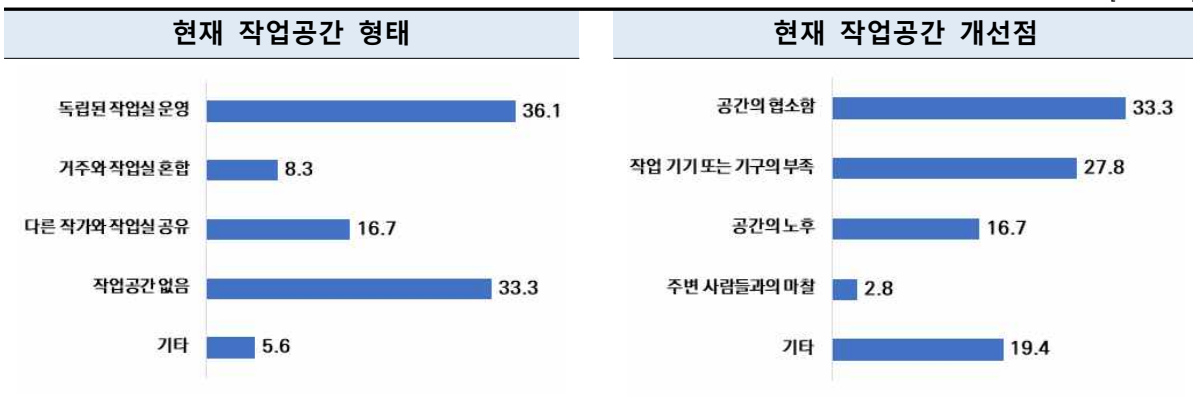


<그림 64> 창작활동비(만원/달)

□ 작업공간

- 응답자의 36.1%가 독립된 작업실을 운영하고 있고, 33.3%는 작업공간이 없는 것으로 집계
- 현재 사용하고 있는 작업공간에서 개선이 필요한 점으로는 '공간의 협소함'이 33.3%로 가장 높은 비중을 가짐
  - 기타의견은 '작업 공간 없음' 13.9%, '공공건물' 2.8%, '없다' 2.8%

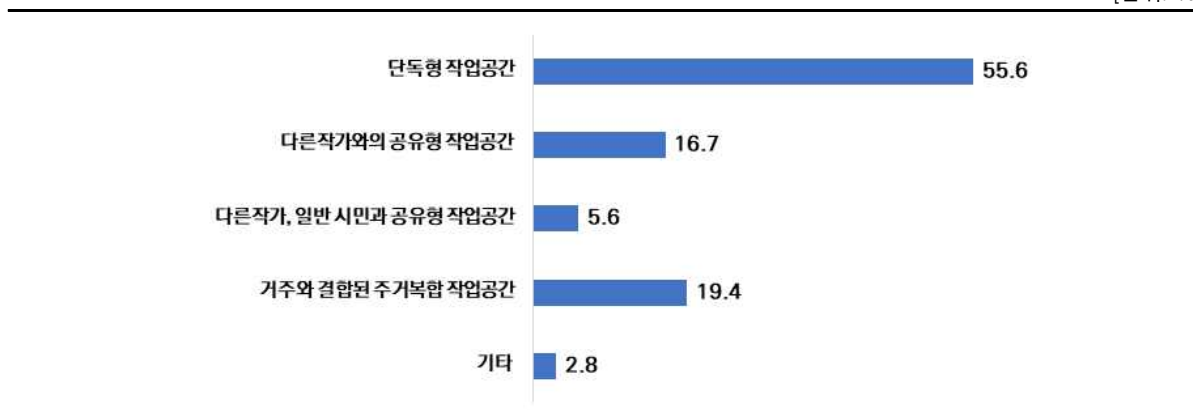
[단위: %]



<그림 65> 현재 작업공간

- 이상적인 작업공간의 형태는 '단독형 작업공간'이 55.6%로 과반수 이상의 응답자에게 선호됨

[단위: %]



<그림 66> 이상적인 작업공간

□ 창작 횟수

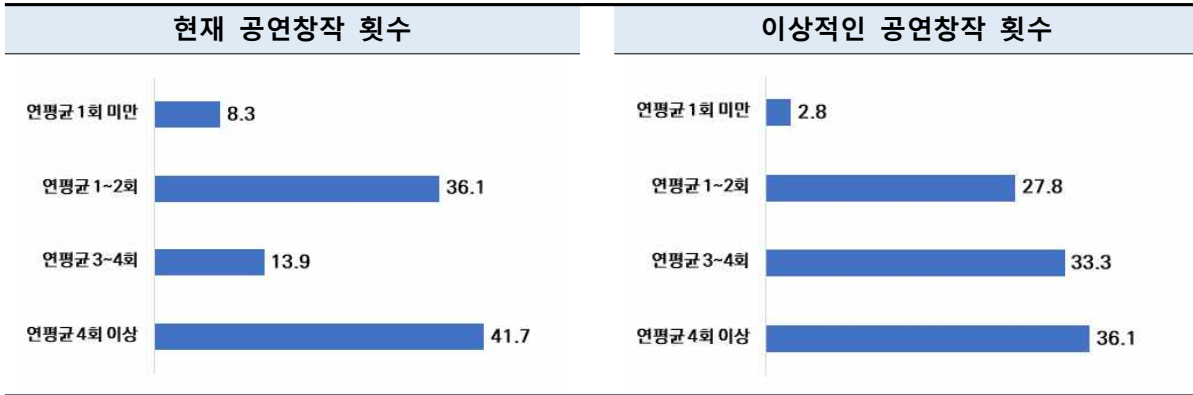
- 응답자의 41.7%가 현재 연평균 4회 이상의 창작활동을 수행하고 있고, 1~2회,



3~4회, 1회 미만 순의 비중을 가짐

- 이상적인 창작 횟수는 '연평균 4회 이상'이 36.1%로 가장 높은 비중을 차지하였고, 3~4회, 1~2회, 1회 미만 순으로 집계

[단위: %]

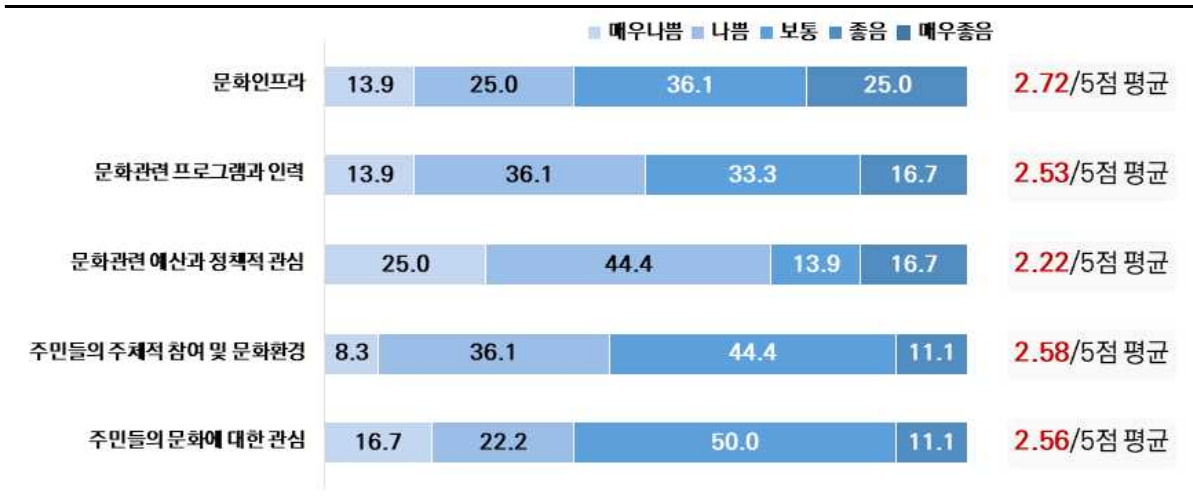


<그림 67> 연평균 창작활동 횟수

□ 춘천시 문화적 여건과 환경

- 춘천시의 문화적 여건과 환경 5가지 항목에 대한 문화예술분야 전문가 및 종사자의 의견 종합결과 평균 2.52점(5점만점)으로 보통 수준

[단위: %]



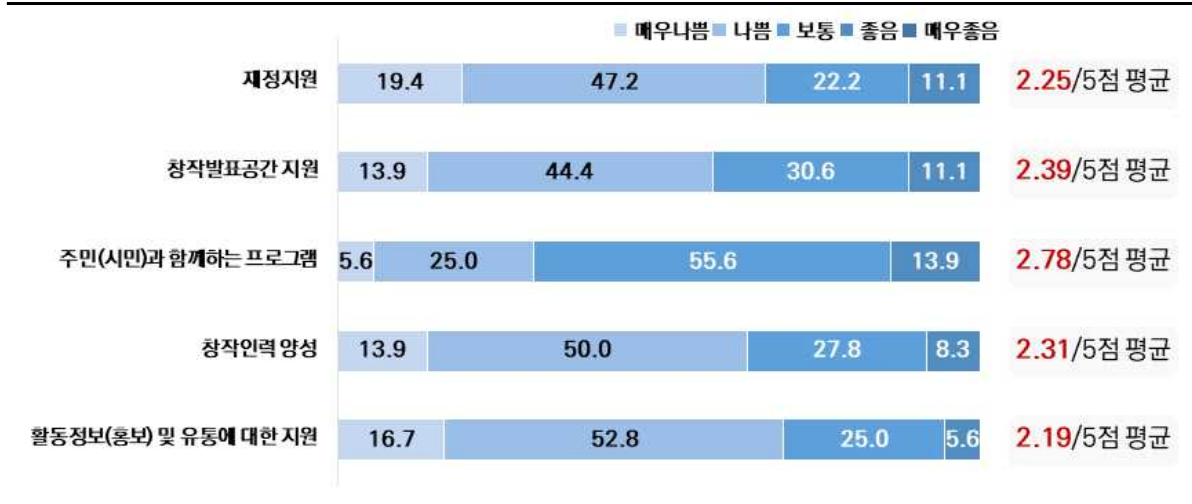
<그림 68> 춘천시 문화적 여건과 환경

□ 춘천시 예술창작 환경

- 춘천시 예술창작 환경 5가지 항목에 대한 문화예술분야 전문가 및 종사자가

체감하는 수준은 평균 2.38점(5점만점)으로 문화적 여건·환경보다 낮은 점수로 집계

[단위: %]

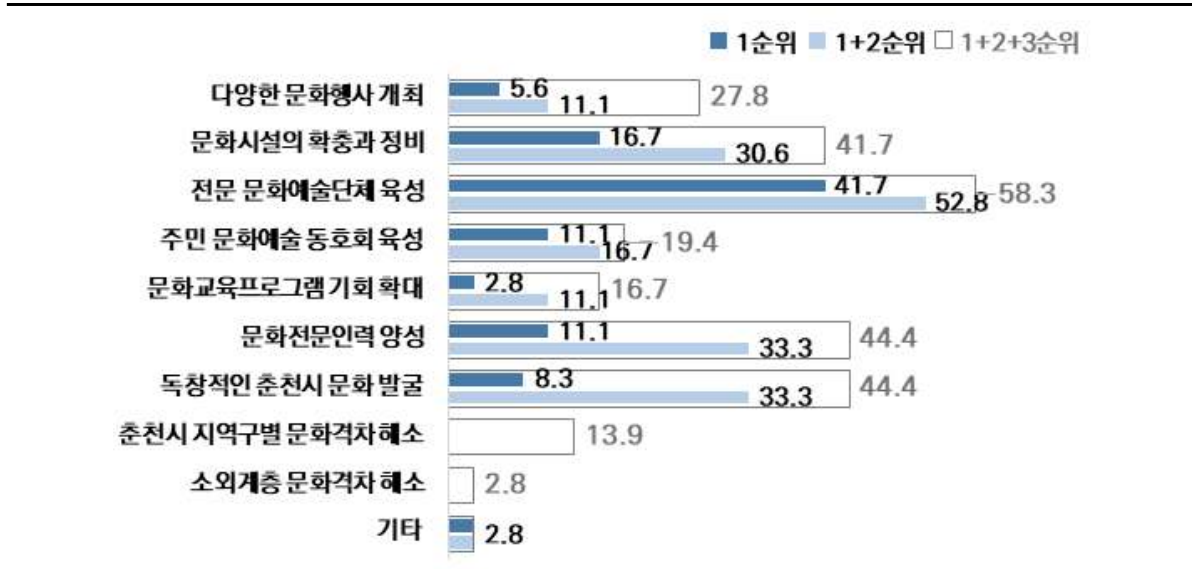


<그림 69> 춘천시 예술창작 환경

□ 문화발전을 위해 춘천시에서 역점을 두어야 할 일

- '전문 문화예술단체 육성'이 41.7%의 비중으로, 춘천시 문화발전을 위해 1순위로 추진 필요한 항목으로 집계
- 1~3순위 종합집계 결과 역시 '전문 문화예술단체 육성'이 차지하는 비중이 가장 높으며, 문화전문인력 양성과 독창적 춘천시 문화 발굴이 뒤를 이음

[단위: %, 중복%]

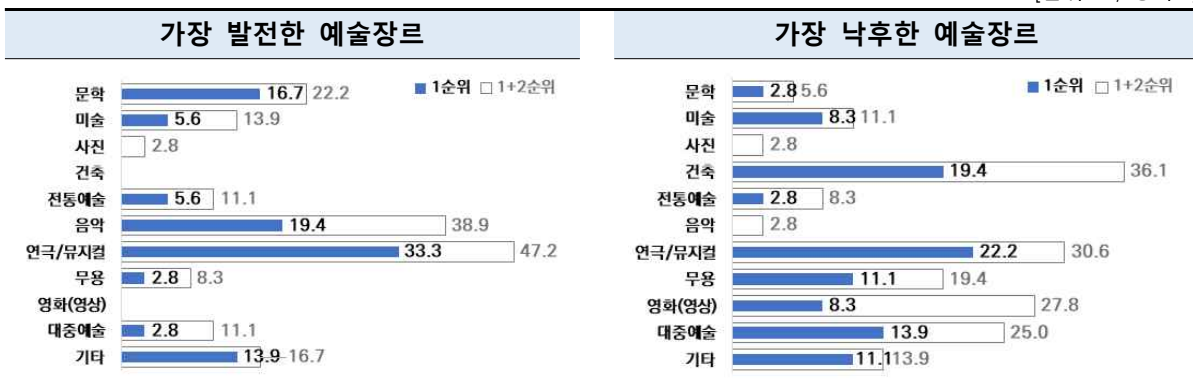


<그림 70> 춘천시 문화진흥을 위한 우선순위

□ 춘천시 예술장르

- 가장 발전한 예술장르는 '연극/뮤지컬'로 집계
  - 음악과 문학이 각각 19.4%와 16.7%의 비중으로 가장 발전한 예술장르로 평가
- 가장 낙후한 예술장르 역시 '연극/뮤지컬'로 집계
  - 1~2순위 종합 결과의 경우 건축, 연극/뮤지컬, 영화(영상) 순으로 나타남

[단위: %, 중복%]

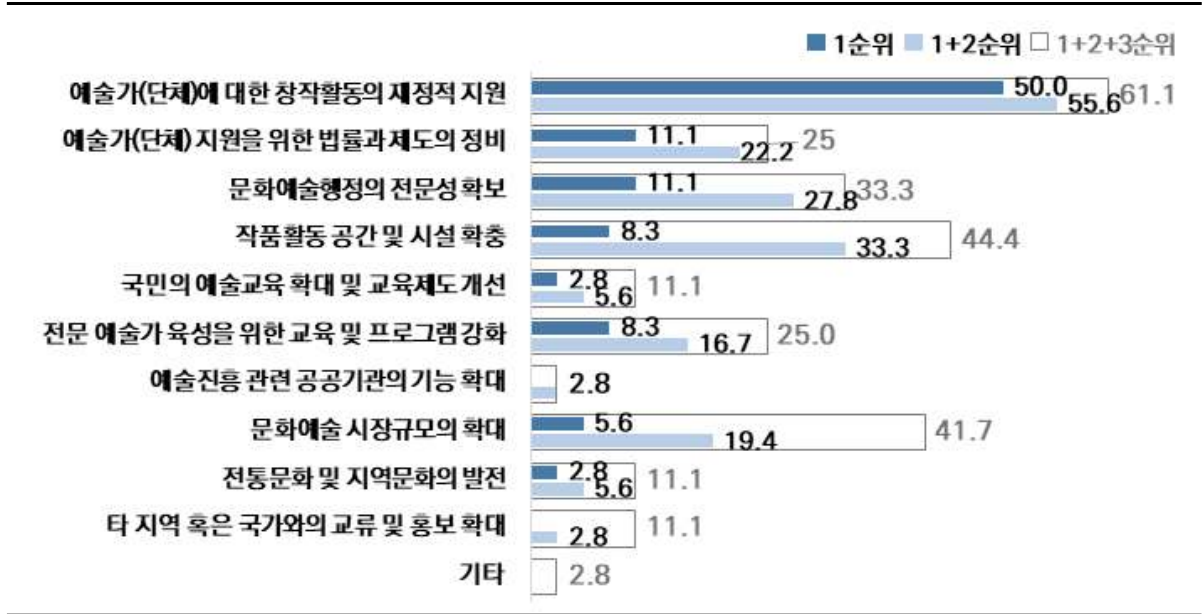


<그림 71> 춘천시 예술장르 평가

□ 예술진흥을 위해 춘천시에서 역점을 두어야 할 일

- 응답자의 50%가 '창작활동 재정적 지원'에 대한 수요가 가장 시급한 이슈로 선택
- 1~3순위 종합결과 재정적 지원, 작품활동 공간 및 시설 확충, 문화예술 시장 규모의 확대 순의 시급성을 보임
  - 문화예술 행정의 전문성 확보, 법률과 제도 정보, 예술가 육성에 대한 수요도 높은 비중을 가짐

[단위: %, 중복%]



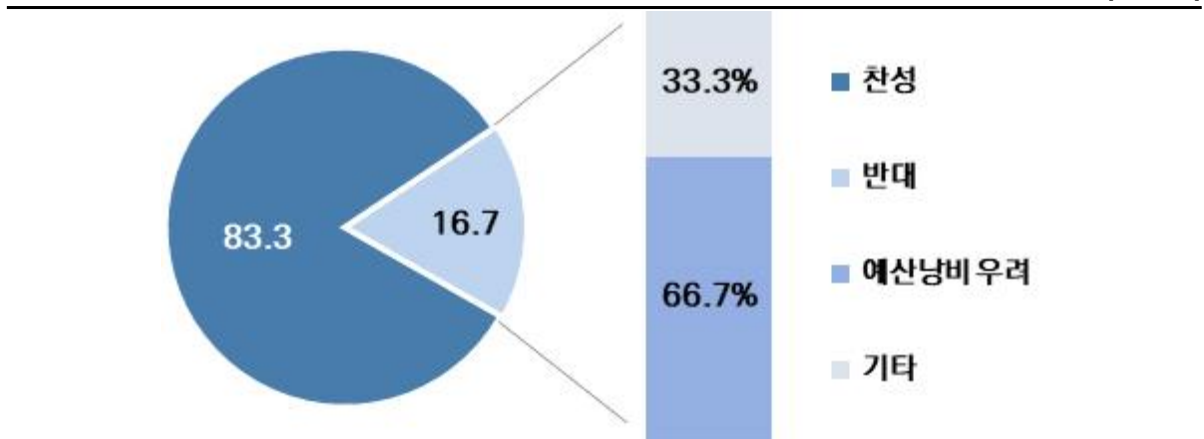
<그림 72> 춘천시 예술진흥을 위한 우선순위

### 라. 춘천 창작종합지원센터 건립에 대한 의견

#### □ 창작종합지원센터 건립 찬반

- 찬성이 83.3%로 우세한 것으로 나타남
- 반대 응답자의 66.7%가 '예산낭비 우려'를 반대 이유로 응답

[단위: %]

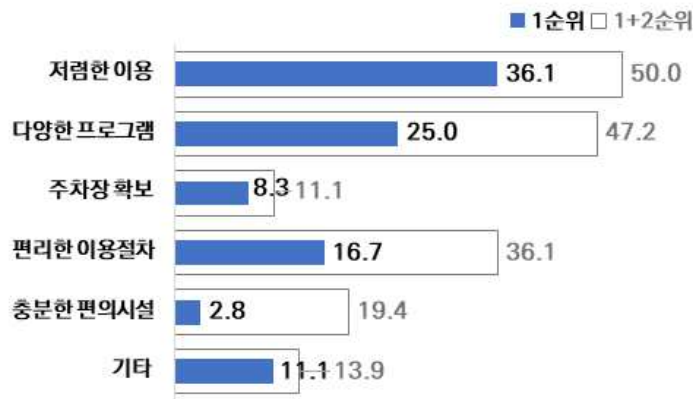


<그림 73> 창작종합지원센터 건립 찬반

□ 창작종합지원센터 건립 시 우선 고려사항

- '이용요금'을 우선적으로 고려해야 한다는 응답이 36.1%로 가장 많음
  - 차순위인 다양한 프로그램과 편리한 이용절차가 각각 25.0%, 16.7%로 집계
- 1~2순위 종합결과 역시 동일한 순서를 보임
- 기타의견으로는 타문화시설과의 차별화, 공간구성, 예산에 맞는 건설, 예술가들과 연계가 있음

[단위: %, 중복%]

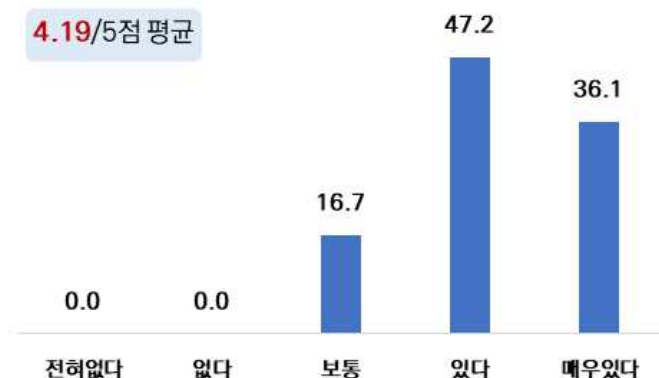


<그림 74> 우선 고려사항

□ 공연 의향

- 센터 내 공연 의향에 대한 수요를 5점 척도로 조사한 결과 평균 4.19점으로 매우 높은 것으로 집계

[단위: %]

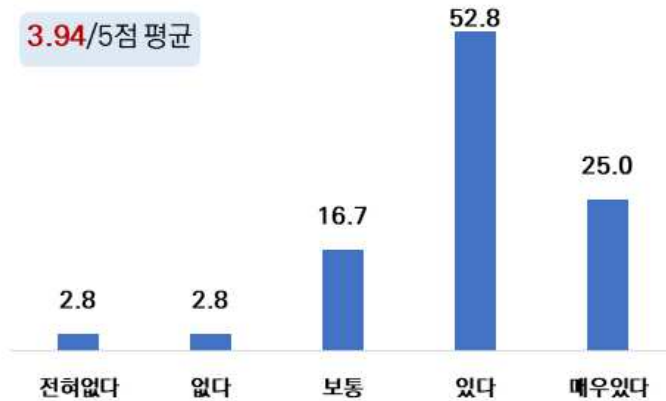


<그림 75> 공연 의향

□ 강사 참여 의향

- 시민 대상 교육·체험 프로그램의 강사 및 작가로 참여할 의향에 대한 5점 척도 조사 결과 3.94점으로 집계

[단위: %]

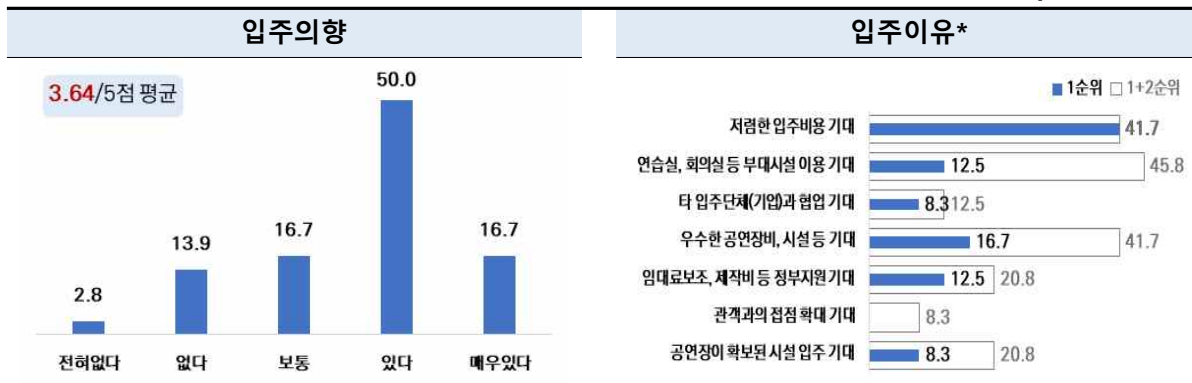


<그림 76> 강사 및 작가로서 참여 수요

□ 입주 수요

- (입주의향) 창작연구소, 창작스튜디오 입주 수요에 대한 5점 척도 조사 결과 3.64점으로 집계되어 긍정 항목에 대한 응답 비중이 더 높은 것으로 평가
- (입주이유) 1순위로 가장 많이 선택한 '저렴한 입주비용'은 41.7%의 비중을 나타내었고, 차 순위로 장비 시설 16.7%, 부대시설과 정부지원이 각각 12.5%의 결과를 보임

[단위: %, 중복%]

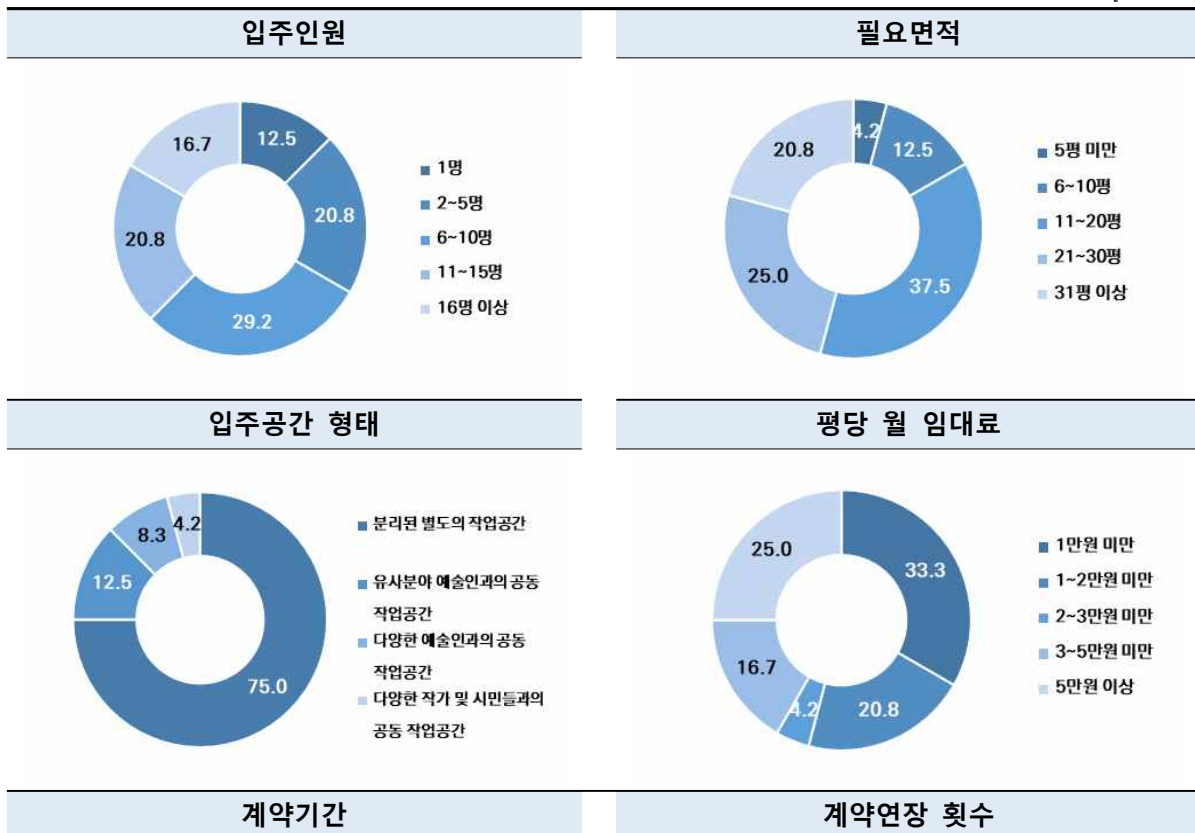


\*입주의향 조사에서 의향이 '있다'와 '매우있다' 선택한 응답자만을 대상으로 함

<그림 77> 입주의향 및 이유

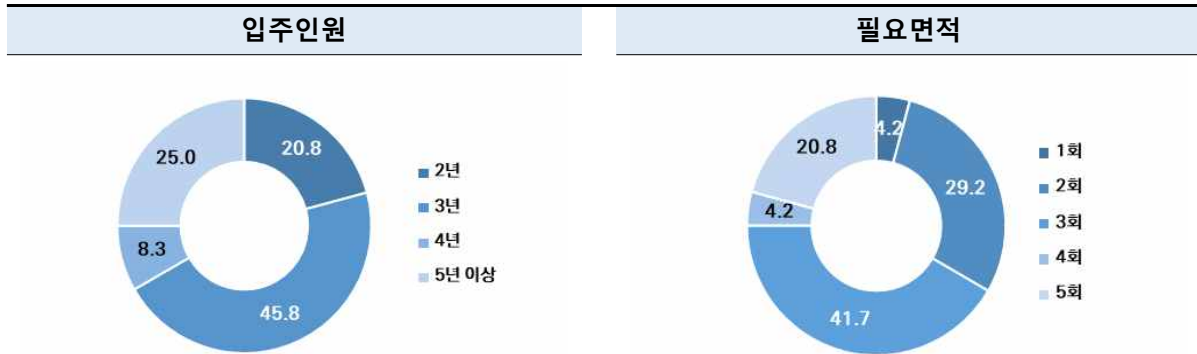
- (입주인원) '6~10명'이 적정하다는 의견이 29.2%로 가장 많음
- (필요면적) '11~20평'에 대한 수요가 37.5%로 가장 많으며, 작은 공간보다 큰 공간에 대한 수요가 더 많은 것으로 집계
- (입주공간 형태) '분리된 별도의 작업공간'에 대한 수요가 75.0%로 압도적으로 높음
- (평당 월 임대료) '1만원 미만'에 대한 수요가 33.3%로 가장 많으며, 5만원 이상이 25.0%로 차순위로 나타남
- (계약기간) '3년'이 적정하다는 의견이 45.8%로 가장 높음
- (계약연장 횟수) '3회'가 적정하다는 의견이 41.7%로 가장 높음

[단위: %]





[단위: %]



\*입주의향 조사에서 의향이 '있다'와 '매우있다' 선택한 응답자만을 대상으로 함

<그림 78> 입주형태 수요

- (입주 후 창작활동 수요) 문화예술산업 유형별 활동수요조사 결과 '기획, 연출, 시나리오' 유형의 창작 선호도가 가장 높은 것으로 집계

[표 106] 입주 후 창작활동 수요

유형	선호도					창작횟수/년	창작비용
	매우 비선호	비선호	보통	선호	매우 선호		
기획, 연출, 시나리오	4.2	8.3	16.7	50.0	20.8	3.75/5점 평균	2.86 60.57백만원
조명	4.2	33.3	25.0	37.5		2.96/5점 평균	2.40 40.33백만원
무대시설	4.2	20.8	33.3	33.3	8.3	3.21/5점 평균	2.28 58.78백만원
의상	4.2	37.5	25.0	33.3		2.88/5점 평균	2.07 56.21백만원
화장(메이크업)	8.3	41.7	25.0	25.0		2.67/5점 평균	2.08 43.42백만원
소품	4.2	33.3	25.0	37.5		2.96/5점 평균	1.87 57.00백만원

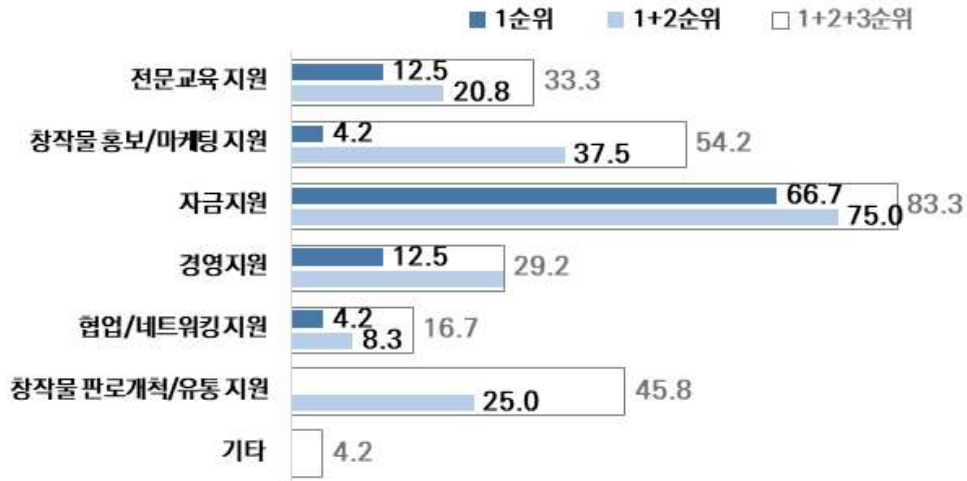
\*입주의향 조사에서 의향이 '있다'와 '매우 있다' 선택한 응답자만을 대상으로 함

\*창작횟수와 창작비용은 선호도 조사에서 '보통', '선호'와 '매우 선호' 선택한 응답자만을 대상으로 함

- (창작활동을 위한 지원 우선순위) 임대료, 제작비 등 '자금지원'이 1순위로 필요하다고 응답한 비율이 66.7%로 가장 많음
  - 홍보/마케팅, 경영지원, 전문교육, 판로/유통 지원에 대한 수요도 확인
  - 1~3순위 종합결과 자금지원, 홍보/마케팅 지원, 창작물 판로개척/유통 지원, 전문교육 지원 순의 수요를 나타냄



[단위: %, 중복%]

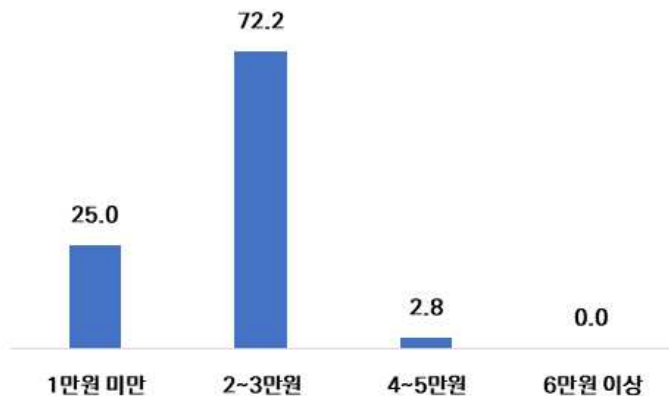


<그림 79> 창작활동 지원 우선순위

□ 창작공연 적정 관람료

- '2~3만원'을 창작공연 관람료로 적정하다고 응답한 비율이 72.2%로 가장 많음
- '6만원 이상' 항목 응답 비율이 0%인 것을 통해 최대 창작공연 관람료는 5만원인 것으로 추정

[단위: %]

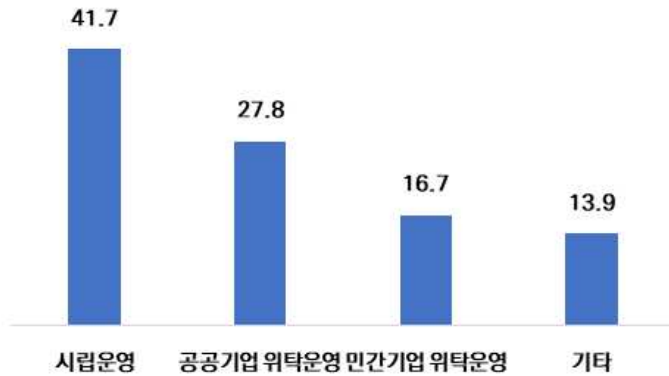


<그림 80> 창작공연 적정 관람료

□ 창작종합지원센터 운영주체

○ 41.7%가 '시립'이 창작종합지원센터의 이상적인 운영주체로 응답

[단위: %]



<그림 81> 운영주체

□ 창작종합지원센터 활성화를 위해 타 문화예술공연시설과 차별화가 필요한 부문

○ 응답자가 자유롭게 서술할 수 있는 주관식 항목으로 구성

- 소규모 공연이 가능한 공연장 조성
- 편의시설 확충
- 실질적으로 사용자에게 도움이 되는 공간이 되어야 함
- 접근성을 높여야 함
- 공간 외형에 예술적 가치부여 필요
- 설립 계획 수립을 위한 연구과정 필요
- 시설 이용료가 저렴해야 함
- 관람과 참여가 가능한 공연 프로그램 확대 희망
- 프로그램의 전문성 향상 필요
- 장기적 플랜 구축 필요
- 무료로 이용할 수 있는 프로그램 확대 필요
- 전문 상설공연과 특화된 공연으로 구분한 전략 수립 필요
- 작품 선택에 신중을 가해야 함
- 시민들이 찾고, 문화를 습득하고 공유할 수 있는 공간이 되어야 함
- 다양한 변화가 가능한 무대로 조성
- 활용도 높은 공간이 되길 희망
- 지역기반 공연이 활성화 될 수 있는 공간으로 거듭나길 기대
- 관변단체 중심이 아닌 민간단체를 아우르는 공간이 되어야 함
- 문화예술인들에게 필요한 시설이 되어야 함
- 이용이 편리하길 희망
- 충분한 주차공간 확보

- 홍보 강화
- 대중예술인들의 자부심을 선양할 수 있도록 배려
- 전문 예술인을 위한 공간으로 운영되길 희망
- 아마추어 예술단체 공연 유치 희망
- 춘천시 소재 예술인에게 우선권 제공
- 실제로 예술활동을 하고있는 개인 및 단체가 입주해야 함
- 창작활동을 수행하는 예술가들이 센터에 있어야 함
- 인력 양성과 인력 안착을 위한 노력 필요
- 창작자와 시민의 예술교육을 통한 상설 사업 개발에 앞장서야 함
- 전문 예술인과 생활문화예술인을 구분할 수 있는 창작환경과 예산지원 필요
- 위원회 구성으로 운영방법에 대한 심도있는 논의 필요
- 시민과의 소통이 원활해야 함
- 대관 및 연습실 대여 시 지명도 선별 및 심의과정 필요
- 타 시도나 문화 선진국의 선례를 보고 철저한 준비 필요

### 3. 결과 분석

- ❖ **(춘천시 이미지) 춘천의 강점요인(자연환경, 춘천의 우수한 예술인·예술단체)을 연계·활용한 관광상품을 개발하여 춘천 고유 문화산업 강점 확보**
  - ☞ 춘천시만의 독창적인 문화행사를 정기적으로 개최하고 이를 운영할 수 있는 문화시설 확보 필요
- ❖ **(시민의 문화예술활동 실태) 문화예술이 시민들의 여가생활에 많은 비중을 차지할 수 있도록 다양한 공연 상영과 활동성 있는 참여·체험형 프로그램 확대 운영 필요**
  - ☞ 여가활동으로의 문화예술 참여율은 저조한 상황
  - ☞ 춘천 내에서 관람하는 문화예술의 장르는 매우 한정적이며, 만족도 또한 낮음
  - ☞ 공연 관람 외에 직접 체험할 수 있는 문화예술 활동에 관심이 많음
  - ☞ 문화예술 교육에서는 활동성 있는 참여·체험형 프로그램에 대한 만족도가 높음
- ❖ **(문화예술 전문가의 문화예술 인식 및 행태) 문화예술 활동 만족도는 보통 수준으로, 춘천시 문화예술 진흥을 위해 전문 문화예술단체의 육성에 역점을 두고 예술가 및 단체를 위한 재정적 지원 확대가 필요**
  - ☞ 문화예술 활동에 대해 보통 수준의 만족도를 느낌
  - ☞ 문화예술인의 활발한 활동을 위해 재정적 지원(인건비, 홍보·마케팅, 대관료 등)이 필수
  - ☞ 단독형 작업공간을 선호하며, 연평균 4회 이상의 창작활동 수행 중
  - ☞ 예술창작 환경에 대한 만족도는 낮지만, 문화적 여건·환경에 대한 만족도가 높음
- ❖ **(창작종합지원센터 건립) 예산이 낭비되는 결과를 방지 않도록 충분한 검토가 필요하며, 다양한 공연 및 체험형 프로그램 운영이 중요**
  - ☞ 시민들이 많이 이용할 수 있도록 다양한 공연 및 체험형 프로그램 운영과 적절한 이용금액 선정이 필요
  - ☞ 문화예술 전문가들의 공연의향, 강사 참여의향, 입주의향에서 긍정적인 반응이 높았으며, 시설(저렴한 입주비용과 공연장(비), 연습실 등)이용에 대한 기대감이 높음

#### 3.1. 일반시민

##### □ 춘천시 이미지

- **(지역 강점요인)** 춘천의 최대 강점요인은 ‘자연환경(강, 댐, 호수, 산 등)’이며, 이를 활용하는 지역 내 인프라 구축이 필요
  - 춘천의 매력적인 요소는 강, 댐, 호수, 산 등 자연환경과 강원도 영서지방의 거점도시인 지정학적 위치 및 문화·관광요소가 선정

- **(문화예술 향유 시 애로사항)** 다양한 공연 프로그램을 상영(운영)하는 문화예술 인프라를 통해 춘천시민의 문화예술 애로사항 해소 가능
  - 문화예술 관람 인프라와 공연 프로그램의 다양성을 부족하게 생각하고 있음
  - 또한, 공연·전시의 수준 조정과 공연정보의 적극적 홍보가 필요함
- **(춘천 문화산업)** 춘천 내 우수한 예술인 및 예술단체를 활성화하여 춘천의 문화 콘텐츠를 발굴, 이를 관광산업과 연계하는 방안 마련으로 문화산업 경쟁력 확보
  - 춘천의 문화산업은 경쟁력있는 요인이 없다는 의견이 많았지만, 관광산업과의 연계요소가 풍부하다는 강점이 있음
- **(문화예술 발전을 위해 필요한 요인)** 독창적인 춘천시 문화행사를 정기적으로 개최하고, 이러한 행사를 꾸준히 개최할 수 있는 문화시설을 확보하는 것이 필요
  - 다양한 문화행사 개최, 문화시설의 확충과 정비, 독창적인 춘천시 문화 발굴이 가장 필요하다고 응답

#### □ 문화예술활동 실태

- **(여가활동)** 문화예술 인프라에서 주말에 할 수 있는 취미·여가활동(문화예술 참여·교육 등) 프로그램을 다양하게(연령별·가격별 등) 운영하여 춘천시민의 문화예술활동 확대
  - 주말 여가활동 시간이 평일에 비하여 2배 높으며, 오락, 독서, 휴식, 수면 등의 생활취미 활동과 스포츠·레저활동을 주로 하고있음. 예술관련 활동은 매우 저조한 상황
  - 여가활동 시 경제적 부담을 많이 느끼고 있음
- **(예술행사 관람)** 관람경험이 가장 많은 연극·뮤지컬의 경우 서울 및 경기도에서 관람하는 비율이 높고 만족도 역시 높게 나타났으며, 춘천 관내에서 주로 관람하는 서양음악·전통예술 연주회의 경우 만족도가 낮게 나타났음. 이에 대한 보완이 필요
  - 예술행사 중 연극·뮤지컬과 미술전시회 관람률이 가장 높으며, 예술행사 관

람/참석 경험이 없는 비율(30.5%)도 높게 나타남

- 연극·뮤지컬의 관람 만족도(3.96)가 가장 높으며, 무용 공연의 경우 평균 참석 횟수가 1.55회로 가장 낮지만, 만족도에서는 연극·뮤지컬 다음으로 높은 것(3.90)으로 나타남
  - 예술행사를 선택할 때 내용 및 수준을 가장 중요하게 생각하며, 다음으로 비용과 이동거리를 중요하게 생각하고 있음
  - 관람 횟수와 만족도가 높은 연극·뮤지컬, 미술 전시회, 무용 공연의 경우 춘천보다 서울 및 경기도에서 관람하는 비율이 높게 나타남
  - 서양음악 연주회와 전통예술 연주회는 서울 및 경기도 보다 춘천에서 관람하는 비율이 높았지만, 만족도는 서양음악 연주회 3.73으로 만족도 3위, 전통예술 연주회 3.48로 최하점을 나타냄
- **(문화예술 활동)** 공연 및 시민 체험형 프로그램을 복합적으로 운영할 수 있는 인프라 및 프로그램 운영이 필요
- 생활주변에서 쉽게 접할 수 있는 문화예술 프로그램을 춘천시에서 운영하길 희망하고 있음
  - 문화활동 공간으로는 도서관 이용률이 가장 높았으며, 문화예술 분야에서는 공연장 이용률이 가장 높음. 만족도 역시 도서관과 공연장이 높게 나타남
  - 대학교 부설 사회문화교실(평생교육원 등), 미술관, 박물관에서 창작과 관련한 지식·정보, 창작과정을 경험한 것으로 나타남
  - 춘천시 내 문화활동 공간은 다소 부족하다고 생각하고 있으며, 공연시설과 체험시설에 대한 수요가 높게 나타남
- **(문화예술 교육)** 자발적으로 문화예술 교육을 받고자 할 때 관련정보를 획득하는 것에 어려움을 느끼고 있음을 고려하여 문화예술 교육 프로그램에 대한 적극적인 홍보가 필요해 보이며, 활동성 있는 참여·체험형 프로그램의 활발한 운영으로 문화예술 교육의 만족도 및 참여율을 높이는 것이 필요
- 미술 관련 교육/체험 프로그램의 참여 경험이 가장 많았지만(16.0%), 문화예술 교육 참여 경험이 없는 경우가 57.5%로 매우 높게 나타남

- 문화예술 교육 평균 경험 횟수는 문학(독서 포함)이 가장 많았지만, 만족도는 연극·뮤지컬이 가장 높았음(문학과 같은 정적인 체험보다는 연극·뮤지컬, 서양음악, 무용 등과 같이 활동성 있는 체험에 대한 만족도가 높음)
- 문화예술 교육 수강 기관은 공공기관 부설기관(박물관, 미술관, 도서관, 문예회관, 복지회관 등)이 가장 높은 비율을 차지했음
- 또한, 학교 교육 이외에 문화예술 교육을 받고자 할때 관련정보를 획득하는 점에서 어려움을 느끼고 있었으며, 문화예술 교육을 수강할 때 수업 내용과 프로그램 다양성을 중요하게 생각하고 있음

#### □ 창작종합지원센터 건립

- (건립에 대한 의견) 많은 시민이 이용할 수 있도록 다양한 공연(국내외에서 인증된 공연, 첨단기술을 활용한 전시·공연 등) 및 체험형 프로그램을 운영하여 시민이 만족할 수 있는 문화예술센터가 될 수 있어야 함
  - 찬성하는 의견이 압도적으로 높지만, 예산 낭비, 낮은 시민 이용에 대한 우려 등으로 반대하는 의견도 있었음
  - 센터를 건립할 경우, 다양한 프로그램과 센터를 저렴하게 이용할 수 있기를 희망하는 의견이 많았음
  - 국내외에서 인증된 공연과 첨단기술을 활용한 공연·전시에 대한 선호가 전반적으로 높았음
  - 방문 의향에 대해서는 3점 이상대 점수를 나타내며 방문 의향이 보통 이상인 것으로 나타남
  - 방문할 경우, 대체로 3만원 미만의 금액을 지출 가능한 적정 금액으로 응답함

## 3.2. 문화예술 전문가

### □ 춘천시 이미지

- (지역 강점요인) 춘천의 강점요인인 '자연환경', '문화·관광', '지정학적 위치'를 활용하여 서울·수도권 등 인근 지역의 관광객을 유도
  - 매력적인 요소 1~3순위로 강, 댐, 호수, 산 등 자연환경, 축제 등 관광요소 및 먹거리 등의 문화·관광, 강원도 영서지방의 거점도시인 지정학적 위치가 선정
  - 자연환경을 활용한 문화·관광 콘텐츠 개발 등 춘천시의 매력 요인을 극대화하기 위한 방안 마련
- (문화산업) 춘천시 고유의 문화산업 강점 확보 필요
  - 문화·관광도시 이미지는 가지고 있지만 춘천시만의 차별화된 콘텐츠 부재로 문화산업 경쟁력이 없다는 응답이 가장 높음
  - 춘천시 소재의 우수한 예술인 및 예술단체의 활동을 활성화함으로써 경쟁력을 확보

### □ 문화예술 인식 및 행태

- (전반적인 만족도) 문화예술 활동에 대해 보통 수준의 만족도를 느낌
  - 필드에서 활동하는 문화예술인, 문화예술 전문가와 20~39세 연령이 체감하는 만족도는 평균 이하로, 이들의 만족도를 높이기 위한 대응책 구축 필요
- (경제적 이슈) 가장 큰 어려움으로 느껴지는 이슈로, 문화예술인의 활발한 활동을 위해 재정적 지원은 필수적
  - 필드 종사자가 느끼는 경제적 한계에 대한 5점척도 점수는 평균보다 0.15점 높은 4.23점으로, 체감도가 더 높게 나타남
  - 인건비, 홍보·마케팅비, 대관료가 작품활동에 소요되는 비용 중 가장 큰 부분을 차지하고 있음
  - 임대료 외 한달 창작활동 비용으로 50~100만원 항목의 비중이 가장 높았으며, 조사결과를 통해 평균 약 117만원이 소요되는 것으로 추정
- (작업공간) 단독형 작업공간을 선호하며, 현재 작업공간이 없는 문화예술인의 비중도 33.3%로 높은 수준



- **(창작횟수)** 응답자의 41.7%가 연평균 4회 이상의 창작활동을 수행하고 있으며, 이상적인 창작 횟수 역시 4회 이상이 36.1%로 가장 높음
- **(활동여건)** 문화적 여건 및 환경에 대한 만족도가 예술창작 환경에 대한 만족도 보다 상대적으로 높게 측정, 전문 예술인을 대상으로 한 창작활동 지원 확대 필요성 확인
  - 인프라, 주민참여, 정책적 관심, 인력 등 문화적 여건 및 환경에 대한 평균은 2.52점으로 보통 수준이며, '문화인프라' 항목의 점수가 2.72점으로 가장 높음
  - 예술창작 환경(지원사업)에 대한 평균은 2.38점이며, '시민과 함께하는 프로그램' 항목의 점수가 2.78점으로 가장 높으며 그 외 예술인들을 위한 재정지원, 인력 양성, 유통지원 항목에 대한 만족도는 평균 이하의 점수로 집계
- **(장르)** 연극/뮤지컬이 Best와 Worst 장르에서 모두 1순위로 집계되며 평가가 극명하게 갈림
  - 응답자 중 연극/뮤지컬 분야 종사자 비중이 가장 높고, 가장 활발한 활동 중인 장르이기 때문에 다양한 평가가 이루어진 것으로 분석
  - 차순위로는 문학과 음악 장르가 춘천시에서 발전한 예술 장르로 평가됨
  - 반면, 건축, 영화(영상), 대중예술 분야는 낙후한 장르로 평가됨
- **(문화예술 진흥 방향성)** 전문 문화예술단체의 육성에 역점을 두고 (신규, 기존) 예술가 및 단체를 위한 적극적 지원(재정, 인프라, 시장확대 등)을 추진하는 것을 희망

#### □ 창작종합지원센터 건립

- 춘천 창작종합지원센터 건립에 찬성하는 추세이나, 예산이 낭비되는 결과를 낳지 않도록 충분한 검토 필요
- 공연의향, 강사참여의향, 입주의향에 대한 5점척도 점수는 각각 4.19점, 3.94점, 3.64점으로 집계
  - 공연의향의 경우 부정응답은 0%로 집계되어 공연장에 대한 수요는 확보하고 있는 것으로 분석

- 시민 프로그램의 강사 참여의향도 긍정응답 비중이 77.8%로 매우 높은 수준
- 저렴한 입주비용과 공연장(비), 연습실 등 시설 이용에 대한 기대감을 이유로 입주를 희망하는 것으로 나타남
- 응답자들은 창작종합지원센터에서 자금, 홍보/마케팅, 유통 항목에 대해 우선적으로 지원받길 희망
  - 이는 춘천시의 예술창작 환경 중 만족도가 낮은 항목과 일치

## 제 2절 전문가 인터뷰

## 1. 인터뷰 개요

구분	내용								
조사 목적	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 춘천시 창작종합지원센터의 성공적인 운영을 위해 학계 전문가, 춘천 문화예술인 등 이해관계자 의견 수렴을 통한 기초자료 확보</li> </ul>								
조사 내용	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 문화예술 트렌드 및 공연주제               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 필드에서 체감되는 문화예술 트렌드 및 수요</li> </ul> </li> <li>▪ 춘천시 공연창작 여건               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 춘천시 문화자원의 경쟁력</li> <li>- 춘천시 창작여건 파악 및 창작역량 확대 방안</li> </ul> </li> <li>▪ 창작연구소 및 창작스튜디오 활용방안               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 입주단체에 필요한 지원시스템</li> <li>- 공간 형태별 수요</li> </ul> </li> <li>▪ 창작종합지원센터 활성화 방안               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 센터의 역할</li> <li>- 운영주체</li> <li>- 센터 활성화 방안 및 차별화 전략</li> </ul> </li> </ul>								
조사 방법	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 인터뷰               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 필드 종사자가 체감하는 춘천시 문화예술 활동 현황 및 수요 파악</li> <li>- 문화예술 전문가 생각하는 문화예술 현황 및 향후 방향성</li> </ul> </li> <li>▪ 서면조사               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 추가 인터뷰가 필요한 경우, 인터뷰 참여자를 대상으로 조사양식 이메일 배포 후 취합</li> </ul> </li> </ul>								
조사 기간	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 2020. 3. 20. ~ 2020. 3. 27.</li> </ul>								
조사 대상	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 문화예술 전문가 및 춘천시 문화예술업계 종사자</li> </ul> <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <thead> <tr> <th>계</th> <th>대면 인터뷰</th> <th>서면조사</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>12</td> <td>5명</td> <td>7명</td> </tr> </tbody> </table>			계	대면 인터뷰	서면조사	12	5명	7명
계	대면 인터뷰	서면조사							
12	5명	7명							

## 2. 인터뷰 결과

### 2.1. 문화예술 트렌드 및 공연주제

- ❖ 문화적 가치를 창출할 수 있는 콘텐츠로 기초문화예술의 근본 강화 필요
- ❖ 기초예술의 수준 향상으로 시민참여형 공연과 차별성 확보
- ❖ 첨단기술 도입, 타 장르와의 협업 등 융·복합 콘텐츠 확대
- ❖ 개인의 취향과 니즈 맞는 문화 소비 활동 증대
- ❖ 문화예술 향유 매체 다양화로 공연시설 수가 문화예술 활성화에 미치는 영향력 감소
- ❖ 웹툰 기반의 뮤지컬, 시민참여형 공연 등 새로운 형태의 문화예술 콘텐츠가 등장한 것과 별개로 기존의 대형공연과 창작공연에 대한 수요도 유지될 것으로 예상

#### □ 미래 문화예술 소비 트렌드

##### ○ 이머시브시어터

- SNS를 활용하여 관객과 배우와의 소통이 작품구성에 실시간으로 반영되어 관객이 공연에 참여하는 '참여형 공연'이 확대
- 문화예술의 공급자와 수요자의 경계가 사라지고 있으며, 관객(일반시민)이 문화예술 제작에 직접 참여하면서 문화예술을 향유하는 방식이 확대

##### ○ 융·복합 공연

- 예술 장르간 경계가 없어지고 무대와 디지털 기술을 활용한 중·소규모의 공연과 실험적 작업을 자유롭게 펼칠 수 있는 공간 활용도가 높아질 것
- 단순한 공연에서 첨단기술이 가미된 하이퍼코퍼티션(Hyper-Coopetition)\*12)의 복잡한 형태의 공연으로 변화 예상
- 복고 열풍과 더불어 지역 특성을 살린 토착예술과 접목된 문화활동 증대 예상

##### ○ 문화예술 소비 방식 및 소비 주체 다양화

- 1인 미디어, 예술관련 사교활동 증가, 생활문화시설 이용률 증가, 미디어를 통한 문화예술시청 등 문화예술 소비 방식이 다양해지고 있음
- 소비와 창작 및 체험이 분리되지 않고 시민들의 일상 속에서 창작활동과 소비를 통한 교류 활발

12) 생존을 위해 업종, 규모에 상관없이 유리한 고지 선점을 위해 누구와도 손을 잡는 협력형 경쟁

- 액티브 시니어세대인 신노년층의 문화예술 소비와 향유가 다양한 형태로 활성화될 것으로 예측
  - 주52시간 근무제 시행 및 워라벨 확산에 따라 혼공족·평공족 확대 예상
  - 대중화된 콘텐츠의 맥락과 별도로 개인이나 일부 팬덤 층의 니즈를 반영한 덕후형 콘텐츠 소비시장 성장
- 기초문화예술의 질적 수준 향상을 통한 근본 강화
- 전통예술, 연극 등 전문 예술인의 창작·공연 콘텐츠의 질적 수준 향상으로 시민참여형 콘텐츠 혹은 흥미 중심의 문화활동과 차별성 확보
  - 탄탄한 스토리, 아티스트의 연기 등 기초에 충실한 콘텐츠 제작
  - 문화적 가치를 창출할 수 있는 콘텐츠 발굴
  - 국내 문화예술활동의 해외진출을 위해 언버벌 형식의 공연 증대
- 향후 수요가 높은 문화예술 아이템(공연예술 주제)
- (유형) 콘텐츠에 따라 기획공연, 초청공연 등의 대형공연(대관)과 소·중규모의 창작공연에 모두 수요가 발생할 것으로 예상
  - (공연장 규모) 250~300석 규모의 공연장이 선호됨
    - 창작자에게는 객석 수보다 무대 규모가 더 중요한 이슈
  - (예상 창작비) 일반적으로 인건비 50%, 제작비 30%, 홍보비 20%의 비중을 가짐
    - 공연 수준 및 장르에 따라 창작비가 달라지는 것이 아닌, 창작비 규모에 맞춰 공연이 제작되는 추세
  - (관람료) 문화예술분야 수익은 공연이 아닌 공간에서 발생
    - 문화예술분야는 관람료만으론 수익 창출 불가
    - 공연관련 상품이나 카페, 펍 등 편의시설 운영을 통해 수익 실현
    - 공연이 이루어지는 곳에 오는 것만으로도 즐거움을 줄 수 있는 공간 구현으로 소비 활성화

순번	공연 유형	운영 방식	공연장 규모	공연 주제	설명	예산 창작비	적정 관람료
1	뮤지컬	대관	소극장 (300석 미만)	<ul style="list-style-type: none"> <li>유명 라이선스 뮤지컬(오페라)</li> <li>가족(아동)뮤지컬</li> </ul>	-	-	-
2	연극, 뮤지컬	창작	소극장 (300석 미만)	<ul style="list-style-type: none"> <li>가족 연극</li> <li>가족 뮤지컬</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>가족의 관심사를 다룬 여가형 공연</li> </ul>	2천만원	1만원
3	뮤지컬, 전시	창작	소극장 (300석 미만)	<ul style="list-style-type: none"> <li>창작 뮤지컬</li> <li>비예술가(일반인이 기획·연출·주인공) 시연 공연</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>웹툰을 소재로 한 드라마, 영화의 인기가 뮤지컬 창작에 반영</li> <li>전문 창작진 외 타 장르에서 유입되는 비예술가가 창작진에 진입</li> </ul>	2억	2~3만원
4	연극, 뮤지컬	창작	소극장 (300석 미만)	-	-	-	-
5	연극, 전시	대관 / 창작	소극장 (300석 미만)	<ul style="list-style-type: none"> <li>무대공연과 영상 융복합 공연 및 홀로그램 공연</li> <li>시민참여형 공연</li> <li>시민 예술창작품 전시</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>무대공연, 영상, 무대 공간 등을 영상으로 확장하여 기존의 스토리 및 작품을 재해석·재구성한 작품을 공연</li> <li>홀로그램으로 과거 유명작품 또는 공연을 실연으로 공연, 홀로그램과 실제 예술인과의 복합공연, 홀로그램과 함께 하는 낭독극 등</li> <li>시민들이 자신의 이야기나 창작품을 공연, 시민 창작품 전시, 시민과 예술인의 합작 등</li> </ul>	3백~3천	1~5만원
6	무관	창작	소극장 (250 ~ 300석)	<ul style="list-style-type: none"> <li>오브제</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>신선함에 대한 욕구를 채워줄 수 있는 아이템</li> </ul>	공연별 상이	-
7	연극, 무용	대관	500석	<ul style="list-style-type: none"> <li>티케팅 파워가 있는 기획공연, 초청 공연</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>문예회관에서 열리는 재단의 기획공연에 대한 수요 높음</li> <li>백령아트홀에서 열리는 오페라의 수요 높음</li> </ul>	-	-
8	연극	창작	소극장 (300석)	-	-	-	-

순번	공연 유형	운영 방식	공연장 규모	공연 주제	설명	예산 창작비	적정 관람료
			미만)				
9	뮤지컬	대관	중극장 (300 ~ 1000석)	-	-	-	-
10	축제	대관 / 창작	중극장 (300 ~ 1000석)	▪ 축제 메인작품	▪ 이미 퀄리티가 보장된 축제의 메인작품을 축제기간 외에도 관람할 수 있는 기회 제공	-	공연비와 동일
11	무관	창작	-	▪ 협업 공연	▪ 메인 공연 장르의 형식에 맞춘 타 장르와의 협업 ▪ 주 무대 극장 공연과 이원 중계 등을 통한 다른 차원의 공연	10,000만원	10만원
12	뮤지컬, 전시	창작	소극장 (300석 미만)	▪ 웹툰, 대중문화 등 기존 콘텐츠를 재해석해 파생한 새로운 형태의 공연/전시	▪ 애니메이션이나 만화의 내용을 뮤지컬로 만드는 2.5차원의 뮤지컬 ▪ 팬덤과 기존 장르를 결합한 새로운 콘텐츠 개발	-	5~10만원
13	연극, 뮤지컬	창작	소극장 (300석 미만)	▪ 지역 특화 콘텐츠	▪ 지역의 역사와 문화를 담은 스토리에 기반한 창작물 ▪ 지역의 문화 이미지에 부응하는 창작과 공연활동	15,000만원	5만원

## 2.2. 춘천시 공연창작 여건

- ❖ 춘천시만의 환경적·역사적·지역적 특성을 문화자원으로써 적극 활용
  - 호수와 주변경관은 춘천의 문화적 정서를 창출하는데 기여
  - 마임과 인형극의 도시라는 이미지를 보유하고 있으나, 실질적인 콘텐츠 부족
  - 서울·수도권과의 접근성이 가진 양면성 고려
  - 문화예술(인)단체, 기존 인프라 등 문화도시 역량 보유
- ❖ 춘천시는 다양한 문화정책을 추진중이나, 대상·영역별 맞춤형 전략 필요
  - 문화정책 대상자(시민, 예술가)에 따라 별도의 지원체계 마련
  - 춘천시 문화예술 활성화를 위해 기획-제작-유통-소비 단계별 전략적 지원 및 투자 필요

### □ 춘천시 문화자원

- 호수·물과 주변 경관(자연환경)
  - 도심권 개발의 저해요인으로 작용하였지만, 자연환경이 문화적 정서를 만들어내는 역할을 수행
  - 자연환경적 요소가 미술, 사진, 문학 전공의 예술인을 다수 배출하는데 영향을 줌
  - 과거에는 남이섬, 호수 등 환경자원을 활용한 관광이 활발했으나 현재는 그 위상이 저하된 상태
  - 국제적 문화강국 도시로 거듭나기 위해 자연경관을 중심으로 문화테크놀로지 혹은 문화컨벤션 공간 구축 필요
  - 자연환경을 활용한 콘텐츠 제작 가능
- 캠프페이지
  - 캠프페이지 주변에 형성된 자유로운 분위기를 가진 이국적 느낌의 카페와 펍은 자연스럽게 예술가들의 네트워킹 공간으로 활용 됨
  - 지역사회에 서양문화가 녹아들었던 경험이 인형극이나 마임 등 생소한 분야에 대한 시민 수용력을 향상시킴
  - 캠프페이지가 가진 역사적 가치를 콘텐츠로 활용 가능



## ○ 문화도시 이미지

- 문화예술 환경 조성 및 지원 노력 등으로 문화도시 예비도시 선정
- 어린이 문화시설(인형극장, 애니메이션박물관, 토이로봇관, 독립화목원 등), 36여개의 공연장, 다양한 문화예술 단체 및 교육기관 등 인프라 집중으로 상대적 경쟁력 보유
- KT&G 등 민간 투자 및 양호한 시민문화예술 활동 향유 기반이 마련되어 있음
- 강원도 내에서 문화예술인(단체)가 가장 많이 거주하고 있는 도시
- 인형극과 마임의 도시라는 이미지를 보유하고 있으며 해당 장르만을 위한 공연장(인프라)을 구비 하였으나, 콘텐츠의 질적 수준에 대한 경쟁력 불분명

## ○ 지역 특성

- (접근성) 서울 및 수도권에 접근성이 좋아 주말 관광객/관람객 유입이 용이하나, 그에 비례하여 춘천시민의 이동(유출)도 용이하다는 양면성을 가짐
- (인구) 티켓팅으로 수익을 실현하기엔 인구가 부족하며, 관람료를 높게 책정할 경우 타 지역으로 유출 가능
- (수요) 무료공연과 축제가 많아 유료공연에 대한 수요가 낮음
- (정책) 다양한 문화사업을 진행하고 있으며, 지원제도가 다양

## □ 춘천시 창작역량을 위한 지원 방안

## ○ 선택과 집중을 통한 단체지원 및 단체의 생존력 강화를 통한 퀄리티 높은 창작물 창출

- 현재 정부 지원이 너무 많아서 상당수의 공연단체는 지원금으로 질 낮은 공연을 기획하고, 단기(1~2)회 공연을 하면서 단체를 유지하고 있음

\* 현재 몸짓극장은 100석 미만으로, 이 정도의 극장규모는 지인으로 객석을 채울 수 있어, 공연의 질과 고객의 니즈(평가)를 판단하기 어려움

- 질 높은 공연을 기획하기 위해서는 정부지원금에 의존하지 않고, 공연단체가 경쟁하면서 생존을 위한(고객의 수요) 노력이 필요함

- 한편으로, 질 높은 공연창작을 위해서는 형평성을 강조한 정부지원보다 완성도 높은 공연단체 중심의 집중 지원이 효과적이며 이렇게 만들어진 창작공연만이 관객을 유치할 수 있음
- 시민을 대상으로 한 문화정책
  - 춘천시 거주 예술가를 일반 시민을 대상으로 하는 문화예술교육 프로그램 강사진으로 투입 및 시민예술가에게 예술강사 양성교육을 지원
  - 문화바우처 대상 확대로 소비자에게 문화예술 콘텐츠를 직접 선택하고 향유할 수 있는 기회 제공
- 창작 인재/단체 육성
  - 지속가능한 문화예술분야 미래인재 양성교육이 필요
    - \* 문화예술 가치사슬 '기획/창작-제작-유통-소비'에 대한 이해 필수
    - \* 기획자, 스태프 수에 비해 아티스트가 부족하므로 인재양성 교육을 통해 춘천시 브랜딩화
  - 안정적인 직업군을 제공할 수 있는 민간단체(무용단, 교향악단, 극단 등) 육성을 통해 문화예술인력의 타 지역 이탈을 방지
- 창작물 제작 지원
  - 예술인들의 활동력 강화를 위한 레지던스, 창작 및 연습공간 등의 공간확보 지원
  - 기성예술가와 신진예술가의 코워킹 장려 및 세대간 융합력 확보를 위한 지원 트랙 신설
  - 우수한 콘텐츠를 보유한 문화예술단체가 창작물을 제작할 수 있도록 제작비 지원
- 예술(인)단체 지원정책 조건 최소화
  - 성과에 대한 부담을 줄여 창작의지 실현과 실험적 도전을 시도할 수 있는 환경 제공
  - 청년 예술인 지원제도에 지원할 수 있는 문턱을 낮춰 지원제도 활성화

- 창작물 유통 활성화
  - (유통 매개 발굴) 작가/연출가가 만들어낸 스토리를 예술단체계 유통하여 공연까지 이루어지게 하는 매개가 있다면 예술창작 활동 활성화에 기여 가능
  - (홍보 및 네트워크) 지원조직 내 다양한 연계 네트워크를 활용한 홍보로 좋은 작품이 수요자에게 전달될 수 있도록 지원
- 예술인의 안정적 지위 확보
  - 지역 정체성을 확립한 기성 예술가들에 대해 인정하고 우대하는 풍토 조성
  - 지역 체류율을 높이기 위해 지역 예술인에 대하여 최소한의 생활비 지원 필요
  - 예술인의 자긍심을 고취시키기 위해 관계기관의 정책적 지원 및 소통이 필요
- 예술인 지원정책 활성화
  - 예술인 지원정책 홍보와 지원 서류 작성 등에 대한 교육 필요
  - 지원의 투명성으로 모든 예술인·예술단체가 균등하게 지원받을 수 있어야 함
- 행정가의 문화적 역량 확보를 위한 (소양)교육 필요
  - 정책사업 심사자의 문화예술 생태계에 대한 이해도 부족
  - 총 금액에 대한 평가 위주로 심사가 진행되고 있음

## 2.3. 창작연구소 및 창작스튜디오 활용방안

- ❖ (지원) 창작물의 생산부터 유통까지 이루어지는 창작환경 조성
  - 레지던스, 제작공간, 장비 등의 인프라 확보
  - 재정적 지원, 네트워킹 기회 제공, 인력 육성 프로그램 운영 등
- ❖ (공간) 독립공간, 오픈공간은 모두 필요하며, 수요에 따라 가변할 수 있는 공간으로 구성
  - 비밀유지, 경쟁완화 등을 위해 독립된 공간 필요
  - 네트워킹, 협업을 위해 소통할 수 있는 공간 필요
  - 독립/오픈 공간에 대한 수요는 입주단체의 유형에 따라 상이할 것으로 예상

### □ 창작종합지원센터에 입주하는 문화예술단체에 필요한 지원

#### ○ 자율성이 확보된 재정적 지원

- 연간 실적 완료는 필수로 하되, 운영비에 대한 조건없는 지원이 필요

\* (운영비 지원 예시) 스토리 펀딩으로 젊은 창작인의 운영비 확보를 위한 저금리 융자 지원을 하고, 스토리 펀딩에 참여한 작품이 제작으로 이어졌을 때 최종 흥행에 실패한 경우 이자감면 및 원금 삭감 등의 지원(횟수 제한)

- 창작활동을 지속할 수 있도록 연습기간, 공연 외 기간에 최소 생계를 보장
- 인건비, 임대료 등 고정적 지출이 발생하는 항목에 대한 지원
- 제작비 사용의 자율성을 보장하고 센터의 이미지가 형성되고, 운영의 안정화가 될 때까지 지속적인 지원 필요

#### ○ 정기적인 네트워킹 지원

- 지역 예술인들의 분야별 DB 구축과 이들 간의 활발한 교류로 협업 및 공동창작을 활발하게 실행할 수 있는 기반 마련

- **(워킹그룹 운영)** 창작종합지원센터 내에 예술 장르별 워킹그룹을 운영하여 입주단체에 필요한 사항들에 대하여 논의 및 발굴하여 자체적으로 정부기관에 건의할 수 있는 체계 마련 (통합거버넌스 마련 및 선순환체계 구축 동력 생성)

- **(시민과의 교류)** 시민과 네트워킹할 수 있는 공간을 마련하여 예술가들과 시민들이 교류하여 예술가들의 창작 생명력이 지속될 수 있는 환경을 조성(수요기반 창작 및 기획 가능)

- \* 예술가들의 창작이 시민예술교육과 연계될 수 있는 프로그램(예. 시민체험, 예술교육 등) 개발
- \* 각 예술활동이 자신들의 예술활동으로 그치지 않고 시민과 교육을 통한 소통으로 연계되어야 함

#### ○ 인력 양성

- 교육 방식, 역할 등에 자율성을 둔 아카데미 운영
- 정규기관(대학)과의 협업을 통한 기획분야(기획/연출/시나리오 등) 전문가 양성, 예비 창작자 양성, 공연예술 스태프 역량 강화(직업교육 및 인턴십 프로그램 마련 및 지원) 등 지속적인 연계 체계 마련

#### ○ 실패를 두려워하지 않고 창작에만 전념할 수 있는 환경 조성

- (공간구성) 상주할 수 있는 레지던스, 소통 및 협업을 위한 네트워킹 공간, 리허설이 가능한 제작·연습공간, 창작물 유통을 위한 공연장 등 확보
- (장비) 다양한 실험 및 도전적 프로젝트를 진행할 수 있도록 첨단 장비 완비
- (인력) 코워킹을 통해 실질적 성과를 창출해 낼 수 있도록 인재 선발 기준 명확화

#### ○ 운영체계 수립

- (입주단체 선정) 분야별 세분화된 기준을 제시하여 공정성을 확보하고 다양한 장르/분야의 단체가 참여할 수 있도록 함
- (지원체계) 예술인을 대상으로 한 집중 지원이 필요하며 지원금, 공간 등의 활용에 있어 자율성을 전제로 한 지원체계 확보

#### ※ 상설입주 반대의견

- 무대제작, 의상, 메이크업, 소품 등을 전문으로 수행하는 단체의 수가 적어 입주 수요가 적을 것이며 각 극단 등 단체는 전속 제작/의상/메이크업 등을 두고 있음
- 센터 상주가 활동 가능 지역을 좁혀 수익 창출 저해요인으로 작용 가능
- 센터 입주에 따른 혜택(예시: 공연시 의무 협력 등)이 명확하지 않다면 입주 메리트 부재
- 창작연구소의 활동 내용(무대시설, 의상 등)은 한국문화예술위원회의 벽제연수원처럼 실패할 가능성이 높음(과거에 무대제작소 등을 운영하였으나 결국 창고화 되어 폐지되고, 지금은 인력개발을 중점 사업으로 하고 있음)

## □ 창작연구소 및 창작스튜디오 공간 구성 방안

### ○ 오픈랩형

- 공동 작업 공간(오픈랩 개념)이 효율성이 높음

\* 단, 입주 단체 간의 의견조율, 창작 시너지 효율성을 높이기 위해 창작자외에 제작 PD 기능을 하는 기획제작 스태프 인력 운영이 필요

\* 타 장르와 융합을 통한 시너지 효과 발현을 위해 입주단체 모집 시 단체 유형에 제약을 두지 않아야 함

### ○ 독립공간

- 작가 등 독립된 공간에서 집중할 수 있는 환경이 요구되는 영역 고려

- 창작물 발표 전까지 비밀 유지 보장을 위해 개인/단체별 독립된 공간 필요

### ○ 복합형

- 협업공간(오픈형)과 장르별/목적별/단체별 공간(독립 공간)을 각각 구성하여 필요에 맞게 활용할 수 있도록 공간 구성

\* 타 분야와 교류를 위한 인위적 네트워킹 공간은 예술인에게 경쟁 유발 요인으로 작용할 가능성 존재

\* 협업공간은 휴식, 지식공유, 시민과의 소통, 네트워크 파티 등을 하는 공간으로도 활용 가능

\* 협업공간은 필요할 경우 선택적으로 시민에게 오픈하는 방식도 고려하면 좋을 것

### ○ 기타의견

- 시민소통 공간과 창작공간의 구분을 통해 전문예술인이 창작에 집중할 수 있는 환경 제공

- 수요예측의 불명확성을 고려하여 소규모로 시작하여 운영성과에 따라 점진적으로 규모를 확대

- 창작 및 제작에 필요한 장비 확보 필요

- 입주원을 특정 단체가 아닌 분야별 전문인력으로 구성하여 프로젝트 단위의 사업을 수행

## 2.4. 창작종합지원센터 활성화 방안

- ❖ (역할) 시민과 예술인 모두의 공감을 살 수 있는 균형점 도출 필요
  - 시민에게는 다양한 문화생활을 향유할 수 있는 공간
  - 예술가에게는 자유롭게 창작활동을 펼칠 수 있는 공간
- ❖ (운영) 독립법인 설립을 통한 운영형태에 대한 수요가 가장 높음
  - 센터가 안정될때까지 재정적 지원이 필요하며, 창작활동 자율성을 보장하는 동시에 공공성을 가진 기관으로 운영되어야 함
- ❖ (활성화) 시민과 예술인이 문화예술 활동을 위해 자발적으로 찾아오는 공간으로 이미지
  - 콘텐츠 다양화, 창작물의 질적 수준 확보, 시민참여형 프로그램, 여가·휴식 등 복합활동 영위 공간 등
- ❖ (차별화) 창작종합지원센터의 역할, 공간 구성, 콘텐츠 측면에서 춘천의 유사기관과 차별성을 확보

### □ 창작종합지원센터가 지향해야 할 최우선의 역할

- 춘천문화회관 등 기존 시설과의 차별화
  - 오로지 실험적인, 최초공연 등의 타이틀이 있는 공연이 주가 되어야 함
  - 대관 위주의 공연 상연 시 객석 규모만 다른 제2의 춘천문예회관이 되며, 주변 시설 및 타지역 시설과도 전혀 차별화가 되지 않음
  - 춘천 내 대관공연장은 넘쳐나고 수요가 공급을 따라가지 못하는 상황
- 문화예술 아카데미
  - 생산과정의 인력(스텝, 연출, 무대기획 등)을 양성하여 국내 최초의 문화예술 인력 아카데미로서의 입지 확보
  - \* 양성 시스템의 브랜딩화 후 시스템 판매를 통한 수익 실현
- 예술인의 창작활동을 위한 공간
  - 창작종합지원센터 내에 창작 생태계 환경을 조성하여 다양한 실험적 공연이 탄생할 수 있는 테스트베드
  - \* 수요기반의 예술 창작 공간, 공연 연습실 등의 공간 마련
  - 역량있는 단체나 예술인이 자유로운 창작활동을 통해 예술적 가치를 실현할 수 있는 공간

\* 시민이 수준 높은 창작물 향유를 위해 먼저 다가오는 공간이 될 수 있도록 창작물이 예술적 가치를 담아내는 질적 수준 확보

○ 시민과 예술인이 모두 공감할 수 있는 문화복합시설

- 시민과 예술인 모두를 위한 공간이 될 수 있도록 균형점을 찾아 함께 예술을 즐기고 다양한 것을 즐길 수 있는 복합시설

\* (컨셉 예시) CCC : 제작극장이 가진 창조성(Creative), 예술가와 시민이 교육을 통해 소통하는 공간(Communication), 춘천의 다양한 축제를 반영(Carnival)

- 춘천시 문화도시의 지향점을 반영, 시민들과 예술인들의 일상 속 상생을 가능하게 하는 새로운 문화공동체를 만들어가는 창조의 장

\* (예시) 시민연극학교, 발레클래스 등의 프로그램을 통해 예술인의 생계지원과 문화향유를 동시에 충족

○ 춘천 문화예술의 차별성을 담보할 수 있는 스토리 개발 공간으로 역할

- 실험적인 예술 창작과 관람도 유연하게 접근할 수 있고, 타지역에서도 관람하러 오게 만들 수 있는 창작 특성을 잘 살려줄 수 있는 공간

- 독창적인 공연으로 춘천, 강원지역을 넘어서 서울·경기권의 수요를 흡수할 수 있는 공간으로 조성

- 춘천 문화도시의 시민으로서 느끼고 체험할 수 있는 차별화된 프로그램 운영

\* (프로그램 예시) 영재교육 아카데미, 엘리트 시민교향악단 등 유료 특화 교육

□ 창작종합지원센터 운영방안

○ 센터가 안정화 될 때까지 장기적인 재정적 지원 필요

○ 창작활동을 위해 운영의 탄력성과 자율성 확보 필요

○ 공공성 및 형평성을 확보하기 위한 관리·감독 기구 필요

<b>직영 운영</b>	<b>장점</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 공공재원의 투입 용이 및 책임성 강화, 위상강화 우위</li> <li>▪ 예술과 행정의 분리를 전제로 한 자율적 운영, 책임 운영 가능(지원은 하되 간섭은 하지 않음)</li> </ul>
	<b>단점</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 유연성 부재로 자유로운 창작활동 위축</li> </ul>



		<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 전문성 부족, 수익성 및 손실 보전의 한계(공공예산 연동), 양질의 인력 확보 한계</li> <li>▪ 정치적 환경에 따른 '장점'의 단점화</li> <li>▪ 자율적 및 탄력적 운영 한계 존재(단, 초기 투입예산의 안정적인 재원 확보가 담보되고 이는 우수 운영인력 유치에 유리)</li> </ul> <p>※ 초창기 5~10년 직영 운영 후 공공위탁 운영으로 전환하는 방법 고려 가능</p>
공공위탁 운영	장점	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 문화재단 및 전문성 확보, 유연성 있는 운영 가능, 다양한 기획기능 반영</li> <li>▪ 대외요구 및 트렌드 반영한 탄력적 운영, 수익 다양화</li> <li>▪ 재정지원을 통한 자금 확보 용이</li> </ul>
	단점	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 법제도 개정 및 운영비 등 지속적인 안정성에 대한 보장 필요</li> <li>▪ 운영에 대한 행정의 간섭 및 통제</li> <li>▪ 결과적으로 또 하나의 관리 운영 주체가 될 우려 존재</li> <li>▪ 관의 영향, 대관 위주 운영으로 창작공연 위축</li> </ul>
민간위탁 운영	장점	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 전문성 확보 및 양질의 콘텐츠 적용 및 센터 운용 가능</li> <li>▪ 운영의 자율성</li> <li>▪ 예술인의 입장을 대변할 수 있음</li> <li>▪ 변화하는 예술환경에 즉각적 대응 가능</li> </ul>
	단점	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 수익 우선으로 공공성의 발현 및 반영에 한계</li> <li>▪ 현장예술가들과의 소통 문제 발생(민간위탁기관의 운영 방향, 노하우에 따라 민원 발생)</li> <li>▪ 안정적 수익창출 및 예산확보의 어려움</li> <li>▪ 위탁단체 선발 시 명확한 기준 선정이 어려우며 선발 과정에서 갈등 발생 가능</li> </ul>
기타		<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 학교가 주관하고 비영리 사단법인을 이사회로 두는 형태</li> </ul>

#### □ 창작종합지원센터 활성화 방안

##### ○ 콘텐츠 다양화 및 질적 수준 확보

- 중저가의 정기적·지속적인 창작공연 다수 상영
- 대관 위주의 검증된 기획공연 상연

##### ○ 문화도시 비전에 맞고 차별성 있는 전략 실현

- 장소의 명소화 전략구상, 인형극제의 상설 공연장화 등 타도시와 차별성 있는 문화도시 전략 구현
- 춘천을 찾은 관광객이 느낄 수 있는 차별화된 문화 프로그램 운영 및 관광상품과 패키지 고려

\* 공연 제작과정을 볼 수 있는 투어 프로그램

\* 센터 주변의 야외 공간에서 아티스트의 일상 작업 공개(무용수의 스트레칭, 악기조율 등)

○ 시민의 문화공간

- 시민 수요 반영, 시민참여형 콘텐츠 기획 및 운영으로 시민참여 기회 확대
- 센터 주변의 불거리, 휴식거리와 편의시설(카페테리아, 레스토랑, 무료 주차장 등) 확보
- 사회·경제적 문화소외계층을 위한 프로그램 개발 및 모든 시민이 참여 가능한 문화예술 프로그램 운영
- 버스킹, 연주회 등 생활예술인들이 활동할 수 있는 공간

○ 홍보 및 마케팅

- 디지털기반 홍보 및 파워블로거 등 공격적 마케팅 및 국제활동 연계
- 지역민들의 관심을 끌 수 있는 지역축제, 메가이벤트 등 활성화

□ 창작종합지원센터 차별화 방안

○ 기존 공연장과 차별성 있는 공연 기획

- 시간대별 대상을 특화한 공연콘텐츠
  - \* (예시) 오전-학생 등 단체, 점심/오후-브런치 콘서트, 저녁-춘천시민 및 체류형 관광객 대상
- 춘천 내 공연장들의 콘텐츠 리스트업 및 네트워킹 및 자원/지식공유 시스템 도입을 통해 공연 콘텐츠의 틈새시장 발굴
  - \* 단순히 콘텐츠의 중복방지보다는 미비한점에 대한 보완 및 연간 스케줄 조정 등에 대한 협업 장치가 마련되어야 윈-윈 효과를 창출할 수 있음
- 공연 희망단체를 모집하여 오픈 무대에서 무료공연 시행
- 시민과 지역 예술인의 창작과 체험이 자유로운 공간
- 시민 예술교육 및 네트워킹을 통한 축제의 공간화

- 지역적 특성(접근성, 자연환경 등)을 활용하여 춘천을 상징하는 메인 창작공연 개발로 브랜드화
- 창작 중심의 장기공연 운영(기존 공연장은 3~5일의 단기공연 시연 위주)
- 공연시설의 범주를 넘어서는 다양한 복합장르 구성, 연간 패키지 프로그램 운영 등 본질적인 복합문화프로그램의 프로그램 경쟁력 향상
  - (회원)카드를 발급해 공연 관람 횟수를 적립하게 하고 일정 횟수 이상일 경우 다양한 부가 서비스 혜택이나 상품을 주는 것도 고려
  - 시민 편의 부대시설의 경쟁력 확보를 통해 일상 명소화 기능 병행
  - 문화의 일상적 가치에 주목하여 관람객의 발길을 끄는 것에 높은 비중을 두어 다양한 먹거리, 포토존, 미니음악회, 야외볼거리 등 획일적이지 않고 다양한 볼거리·즐길거리 운영
- 공공시설외에 KT&G 상상마당 등 민간 시설의 운영노하우도 흡수하는 운영위원회 운영
- 강원문화재단 소속 예술단체를 위한 공간
  - 강원문화재단은 광역단체 문화재단 중 유일하게 독립된 공간이 없어 소속된 무용단, 교향악단의 연습공간 및 공연장으로 활용 가능
- 공간 구성 측면의 차별성 확보
  - (규모) 소규모(100석 이하)와 대규모(700석 이상)로 구성된 기존 공연장과 달리 200~500석 사이의 중간규모 공연장 구비
  - (창작 메커니즘 완비) 아카데미, 제작소, 공연장이 복합적으로 구축되어 창작물 생산에 필요한 모든 인프라를 갖춘 One-Stop 프로세스 구현


## 2.5. 기타의견

- **(공간)** 창작종합지원센터의 경우 창작공연의 목적과 종류에 따라 지원방식, 공간구성 등이 세분화되어야 함.(예. 가변공간이 가능한 공간구성 및 인프라 조성 반영). 현재 700석 규모의 공연장 등은 수요 반영과 운용 콘텐츠에 대한 고민이 없을 경우, 연간 공연장 운용에 차질이 생길 것이 명확해 보임. 어떤 공연을 할 것인지 규정이 되지 않는다면 목적성 충족 어려움
- **(창작스튜디오)** 창작스튜디오의 경우 입주대상 예술가들 규모 특성, 기대효과 등이 인터뷰 등을 통해 면밀히 분석되지 않으면 수요와 공급이 따로 노는 공간이 될 가능성이 있음
  - 전문단체(예.예총.민예총 등 특정기관 사유화 방지 노력이 필요함. 문화재단 입주가 취소된 것은 생태계 조성에 있어 문제가 될 소지가 큼. 2.5km 떨어져 있어 멀지는 않지만, 시너지 효과가 나기는 어려운 구조임
- **(목적성)** 창작종합지원센터라는 명칭에서 나타나듯이 현재는 예술가들과 시민들을 모두 만족시키려는 이중적 목적이 있어, 특화되어 있지 못함. 이 부분의 조정.조화가 있어야 하며, 동선 등 기획시에도 반영되어야 함.
- **(기능)** 아카이브 기능이 포함되어 있으나, 어떤 아카이브를 어떤 방식으로 축적하며, 활용할지에 대해 구체적인 계획을 마련해야 할 것임
- **(활성화)** 창작종합지원센터가 명성을 얻기 위해서는 지역주민의 사랑과 지지가 필수적임. 이를 위해 센터와 지역민간의 소통이 필수적. 지원센터 관련 정보를 온-오프라인을 통해 수시로 알리고 의견 수렴창구도 운영. 이와 관련, 정기적으로 운영현황 관련 데이터를 소개하고 수렴된 의견의 반영 결과도 홍보토록 해야함
  - 현장 모니터링단을 발족, 문화 정책 기획 설계단계부터 주민의견을 적극 반영하는 제도 마련
- **(활성화)** 시민과 지역 예술인이 자유롭게 소통하고 공동창작 및 융복합 창작 및 체험을 자유롭게 할 수 있으며 젊은 예술인들이 언제든지 사용할 수 있는 공간. 지역 예술인들이 다른 지역과 해외 예술인들과 자유롭게 소통할 수 있는 공간으로 활성화할 수 있는 방법을 모색해야 함
- **(프로그램)** 퀄리티 있는 콘텐츠와 시민들의 안목을 넓혀줄 수 있는 <교육아카데미>를 병행하는 방안 고려해볼만. 문화예술인들도 각각의 정체성과 특성에 따라 교육 프로그램을 운영해 이들 문화시민이 안으로는 지원센터 콘텐츠를

향유하고 밖으로는 홍보맨 역할을 자연스럽게 할 수 있도록 하는 방안 모색 필요

- 어린이를 대상으로 한 프로그램도 필요. 어린이 대상 체험프로그램, 교육프로그램 등을 운영하고 일정 기간 과정을 수료할 경우 수료증을 수여해 자긍심을 제고하는 방안도 좋을 것임
- **(프로그램)** 공연콘텐츠 다양화를 통해 공연지원과 시민향유를 연계하되 분리
  - 신진 예술가들의 창작과 발표의 기회로 지속적인 소규모 창작공연을 교체하여 운영함을 통해 시민들의 공연비의 부담을 덜고 새로운 예술을 경험할 수 있는 기회
  - 춘천브랜드공연 및 대형공연 유치를 통해 대중성을 확보하여 시민들과 관광객의 방문 유도 및 시민들의 문화경험의 질적 만족도 향상
  - 두 유형의 공연을 동시에 운영함으로써 다양한 니즈를 채워줄 수 있는 공간 창출
- **(문화예술 지원정책)** 예술인들은 대부분 작품활동이 있으면 취업, 없으면 실업과 같은 경제활동 형태로 경제적 어려움이 있는데, 이러한 경제활동의 맹점을 보강하는 문화정책과 지역 문화분화에 따른 지원정책으로 젊은 예술인들의 자유로운 활동이 가능해진다면 다양한 형식으로 상연되는 개인 예술가들의 새로운 공연 및 개인 예술가들의 협연으로 진행되는 공연과 전시 소비와 체험 프로그램 소비 현상도 늘어날 것으로 추측함





창작종합지원센터 운영 및 활성화 방안 연구 용역

## 제4장 운영계획 수립





## 제 1절 환경분석 종합 및 방향성 도출

### 1. 분석결과 종합

#### □ 춘천시 여건 분석

<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 서울 및 수도권과의 접근성 우수</li> <li>▪ 영동 및 북강원을 지나는 길목에 위치</li> <li>▪ 강원도 행정·문화·교육 중추</li> <li>▪ 호수, 산맥 등 관광자원으로 활용 가능한 자연환경 풍부</li> <li>▪ 애니메이션, 마임, 인형극 등 지역특화 축제 다년간 수행</li> <li>▪ 도내 최다 문화예술단체 및 문화예술기반시설 보유</li> <li>▪ 춘천시민의 높은 문화향유 수준</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 고령화사회 진행으로 경제활동인구 저하</li> <li>▪ 문화도시 이미지 약화</li> <li>▪ 인구의 도심지역 편중으로 인한 생활환경 격차 발생</li> <li>▪ 재정자립도 취약</li> <li>▪ 관광자원, 축제 등의 문화예술 기반간 연계성 부족</li> <li>▪ 공연시설 규모의 다양성 및 편의시설 등 외부 환경 열악</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 지역·민간 중심의 문화자치 지향 정책</li> <li>▪ 제2경춘국도, 동서고속화철도 등 교통인프라 확대 예정</li> <li>▪ 레고랜드 조성으로 새로운 브랜드 창출</li> <li>▪ 캠프페이지 개발사업 본격화</li> <li>▪ 문체부 문화도시 예비사업 선정</li> <li>▪ 시민의 문화향유기회 확대를 위한 춘천시 정책의 적극성</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 문화와 축제 중심도시 양산으로 인한 지역간 경쟁 심화</li> <li>▪ 광역교통망 개선으로 인한 인구 유출</li> <li>▪ 산업구조와 지역경제 기반 취약으로 산업낙후지역 인식 가능성</li> <li>▪ 국토개발과 환경보전간의 마찰</li> <li>▪ 추진 정책을 실현할 재원확보 방안 미흡</li> </ul>

- ▶ (캠프페이지)대규모 공원 내 센터 설립으로 여가활동 인구의 유동성 확보 → 공원이유 입객을 시설 이용자로 전환하는 전략 수립 필요
- ▶ 검증된 야외 축제 공연의 실내 창작공연으로 전환(마임공연 등)
- ▶ 춘천시의 부족한 문화예술 지원사업은 문체부 등 중앙정부 사업과 연계하여 입주센터 단체 지원(ex. 문체부 예술인 창작준비금 및 융자(552억원))
- ▶ 레고랜드와 함께 홍보하여 춘천시 랜드마크 이미지 창출
- ▶ 공연시설 대비 편의시설 부족 → 공연만 관람하는 이미지 탈피, 여가공간으로 먼저 자리잡아야 함(공연관람 없이 즐기고, 공연 후 식사, 호프 등의 즐길거리 제공)

□ PEST 분석

구분	분석 내용	시사점
정책	상위정책과의 부합성 확보를 위한 주요 추진계획 검토, 착안사항 확인(문체부 문화비전 2030/새예술정책('18~'22)/ '20년 업무계획 및 예산, 강원도 강원비전 2040 및 '20년 예산	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 센터 운영을 통한 일자리 창출 등 파급효과를 통한 지역경제 활성화</li> <li>▪ 창작자, 공공기관, 주민의 교류 관계망 형성의 허브 역할</li> <li>▪ 문화예술 생태계의 올바른 플랫폼 제시(선순환을 위한 Test-bed)</li> <li>▪ 예술 가치 중심의 창작 지원 및 모두에게 열려 있는 예술 참여 환경 조성(장기집중 지원, 지역주민 공연관람 바우처 등)</li> <li>▪ 생활문화기반시설 확충에 따라 평일 활용 가능한 공간으로 구성</li> </ul>
경제	공연예술 시장 및 소비 양상 변화, 공연예술 산업 트렌드 등	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 공연예술 시장 규모는 꾸준히 성장 중</li> <li>▪ 공연예술 시장의 성장동력 중 민간(대학로 등), 민간기획사의 매출 확대가 많은 비중 차지하며, 민간시설의 경우 높은 재정자립도</li> <li>▪ 국내 공연예술시장의 주 수입원은 공공지원금이며, 특히 공공시설의 재정자립도는 낮은 수준</li> <li>▪ 10~20대는 연극/소극장/장기 공연 소비가 높았고, 50대 이상은 대극장/클래식/단기 소비가 높으며, 나홀로 관객 크게 증가</li> <li>▪ 인구구조 변화로 나홀로 관객 증가, 액티브 시니어 증가, 가치소비로의 소비성향 전환</li> <li>▪ 이야기 산업이 콘텐츠의 신성장산업으로 부각</li> <li>▪ 공유경제를 기반으로한 온라인 문화예술 플랫폼 확대(공급자와 소비자간의 창작, 향유 등 정보공유 가속화)</li> </ul>
사회	문화여가 수요와 여건 변화, 문화예술 향유의 국민 인식, 2020 공연예술 트렌드, 융복합시설 확대, 예술인 복지실태 등	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 문화여가의 관심과 기회 확대/소비여력에 따른 양극화 확대</li> <li>▪ 문화예술 향유의 다양화(평공족, 혼공족, 덕후, 패스트힐링, 문화살롱, 창작/공연 참여 등)</li> <li>▪ 협업과 경쟁을 통한 융합적 창작 활동 추진</li> <li>▪ 시민의 다양한 여가시설 확대 니즈 및 상업시설의 주 목적의 변화에 따른 복합시설로 변모(백화점, 공항 → 놀이, 여가 공간)</li> <li>▪ 자금의 주체인 정부주도의 사업추진이 아닌 거버넌스 활성화 필요</li> <li>▪ 국내 예술인 복지 지원 필요 및 창작공간 부족(프랑스에서는 예술인들의 창작활동을 생산활동으로 인정하고, 기준 소득 보장)</li> </ul>
기술	과학기술과 예술의 융복합에 따른 변화 양상 및 적용 사례 분석	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ ICT기술이 문화예술분야에 다방면으로 융합되어 활용되면서 문화예술 체험 방법의 다양화</li> <li>▪ 소비자와 창작자의 경계가 무너지면서 기존의 소비자가 창작자가 되는 프로슈머의 시대 도래</li> </ul>

- ▶ 보다 폭넓은 향유를 위하여 문화예술이라는 단어에서 시작하는 이질감, 격차를 줄이는 다양한 접근방법 모색 필요(관람 목적 없이 공원과 센터 방문 시민의 공연 관람 유도 필요)
- ▶ 민간시설과 같이 생존경쟁에 기반한 대중의 눈높이를 맞춘 공연 창작·상연 필요
- ▶ 이를 위한 선택과 집중을 통한 단체 지원금 확대, 장기 지원 등 필요
- ▶ 춘천의 문화시설은 관람 외 편의시설이 거의 없음. 관람수요도 중요하지만, 편의시설 확보를 통한 시설 이용객 확대(부대수입 확보와 연계)
- ▶ 자유로운 창작활동 지원, 센터 운영의 거버넌스 확보 등 혁신적인 운영 프로세스 및 지원 프로그램을 갖춘 모범사례
- ▶ 시민이야기를 반영하고 친근감 조성을 위해서는 시민과 창작자가 소통할 수 있는 문화살롱, 교육프로그램(수강생+강사) 등 마련 필요
- ▶ 평공족, 혼공족 등을 위한 상연 시간 및 창작 테마의 다양화
- ▶ 기술이 결합된 실험적인 공연 창작을 위한 공간 구성 및 교류 지원
- ▶ 수요자, 소비자의 정보공유를 위한 플랫폼 마련(자체 앱, 유튜브 등)
- ▶ 공연시설 규모를 감안했을 때, 20대 위주의 연극 수요가 높을 것으로 예상

#### □ 국내 유사기관 분석

##### 1. 인천문화예술회관

<b>주요 시설</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 대공연장(1,332석/가동률 87.1%), 소공연장(486석/가동률 84.1%)</li> </ul>
<b>프로그램</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ (대관 공연 중심) 대·소공연장 전체 공연 건수 중 대관공연이 64.4%, 인천문화예술회관 기획공연이 19%, 상주 시립예술단 공연이 16%를 차지하여 대관공연이 과반수 이상 차지함</li> <li>▪ 전시부문에서 기획전시는 무료로 제공된 프로그램 2가지이며 나머지는 모두 대관 전시</li> <li>▪ (기획공연) 클래식 중심 기획공연인 '인천&amp;아츠' 사업, 예술성과 실험성이 가미된 소형공연인 '스테이지149'등의 참신한 기획 공연을 시민들에게 제공</li> </ul>
<b>재정 현황</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 세외 수입 약 12억원(입장료 수입 5억원, 임대료 등 기타 수입 2.8억원)</li> <li>▪ 연간 지출 240억원(제작 등 공연 12억원, 시립예술단 운영 147억원, 시설관리 36억원)</li> </ul>
<b>성과/이슈</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ (장수 프로그램) 1995년부터 2019년까지 25년동안 진행된 &lt;황.금.토.끼&gt;는 야외공연장에서 다채로운 프로그램을 무료로 선보이며 지역 공동체가 차별없이 문화를 향유할 수 있는 기회 제공</li> <li>▪ (운영의 전문성) 인천문화예술회관은 인천광역시가 직접 운영하는 방식으로, 운영 조직이 예술 및 공연과 무관한 공무원들로 구성</li> </ul>

2. 광주문화예술회관	
주요 시설	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 대극장(1,722석/공연일수 154일), 소극장(504석/공연일수 185일), 국악당(연습실로 사용)</li> </ul>
프로그램	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 기획공연은 소극장에서 상연되었으며 대극장의 프로그램은 모두 대관 공연 및 예술단 공연으로 채워짐                     <ul style="list-style-type: none"> <li>- 기획공연은 3건으로 총 24회 공연</li> </ul> </li> <li>▪ (문화예술교실) 8개의 시립예술단의 단원을 강사로 초빙하여 일반시민과 청소년을 대상으로 연중 문화예술교실을 운영</li> <li>▪ (공연예술축제) 공연예술축제 '그라제'를 개최하고 시립예술단, 지역예술단체의 공연 및 전시회 운영과 부대행사를 진행                     <ul style="list-style-type: none"> <li>- 지역 공예가 및 지역 특산품 업체 등의 아트셀러, 버스킹 공연단체를 섭외하여 판매부스, 공연 장비, 공연 보상금등을 지원하고 축제 기간 중 주말에 운영함</li> <li>- 마니아패키지6, 마니아패키지12 등 공연 티켓을 공연 및 전시 패키지 형태로 판매함</li> </ul> </li> </ul>
재정 현황	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 세외 수입 약 9.8억원(입장료 수입 3억원, 대관수입 6억원)</li> <li>▪ 연간 지출 267억원(제작 등 공연 12억원, 시립예술단 운영 190억원, 시설관리 20억원)</li> </ul>
성과/이슈	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 공무원으로 메꿔졌던 문예회관 관장직을 개방형 직위로 공개모집 함</li> <li>▪ 8개의 시립예술단을 운영하고 있는 광주문화예술회관의 브랜드 공연 상설화 진행 필요성 높아짐</li> <li>▪ 상설공연을 시도하고 지역민 뿐 아니라 외지 관광객을 모집할 수 있는 투어프로그램 운영 검토 중임</li> </ul>

3. 국립아시아문화전당				
주요 시설	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 실내극장 3개, 복합관, 어린이극장, 아뜰리에 등</li> </ul>			
프로그램	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 문화전당 구동원리는 전시, 공연, 교육, 축제 등으로 구현되는 성과가 사업화 및 상품화를 통해 유통되는 선순환 구조임                     <ul style="list-style-type: none"> <li>- 문화전당은 교류 → 연구·조사·수집 → 창·제작 → 시연 → 교육 → 유통 등의 복합적 기능을 수행하기 위해 5개원이 각각 주요 기능을 분담하고 있음</li> <li>- '아시아문화연구소'와 '창제작센터'에서 중점적으로 진행한 연구·개발의 결과물을 각 사업본부에서 프로그램으로 연결하고 발전시키는 형태의 구동원리임</li> </ul> </li> </ul> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 20%; padding: 5px;">창·제작</td> <td style="width: 50%; padding: 5px;"> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 다학제적 연구와 창·제작을 기반으로 한 전시</li> <li>• 가상현실 등 융복합 콘텐츠 개발, 창·제작 인프라 구축 및 활용</li> </ul> </td> <td style="width: 30%; padding: 5px;"> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 창제작스튜디오</li> <li>• ACT페스티벌 개최</li> <li>• ACC커미션</li> <li>• 레지던시(ACC_R)</li> </ul> </td> </tr> </table>	창·제작	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 다학제적 연구와 창·제작을 기반으로 한 전시</li> <li>• 가상현실 등 융복합 콘텐츠 개발, 창·제작 인프라 구축 및 활용</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 창제작스튜디오</li> <li>• ACT페스티벌 개최</li> <li>• ACC커미션</li> <li>• 레지던시(ACC_R)</li> </ul>
창·제작	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 다학제적 연구와 창·제작을 기반으로 한 전시</li> <li>• 가상현실 등 융복합 콘텐츠 개발, 창·제작 인프라 구축 및 활용</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 창제작스튜디오</li> <li>• ACT페스티벌 개최</li> <li>• ACC커미션</li> <li>• 레지던시(ACC_R)</li> </ul>		
재정 현황	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ '19년 아시아문화전당 예산 573억원(창·제작·전시·공연 149억원)</li> </ul>			
성과/이슈	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ (전문성 부족) 콘텐츠 창·제작은 전문성이 매우 높은 분야로 공무원 조직으로는 한계가 있으며, 이원화로 문화원이 전문성을 발휘하기도 어려운 구조임</li> <li>▪ (콘텐츠 창·제작 성과 미비) 콘텐츠 공장'으로서의 역할 및 아시아문화 콘텐츠 생산을 위</li> </ul>			

	<p>한 연구·아카이브, 창제작은 그 성과가 미약함</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ (실험적 콘텐츠 추구로 대중성 약화) 개관 후 2018년까지 실험적인 콘텐츠가 많아 지역민들이 관심을 가지고 전시나 공연을 소비하지 않음</li> </ul>
--	---

#### 4. 예술의 전당

주요 시설	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 음악당, 오페라하우스, 서울서예박물관, 한가람미술관, 한가람디자인미술관 등</li> <li>- 오페라하우스 : 오페라극장(2,283석/169일), CJ토월극장(1,004석/260일), 자유소극장(241석/223일)_연극, 음악, 무용 부문 실험적 공연</li> </ul>
프로그램	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ (공연) 사라장, 정경화, 조성진 등 세계적인 스타 등의 높은 수준의 클래식 공연 제공</li> <li>- 음악당, 오페라하우스, 야외무대 공연중 기획의 비율은 각각 8%, 40%, 58%</li> <li>▪ (야외광장 행사) 5.1~ 9.30까지 계단광장 등 야외공간에서 푸드트럭, 버스킹 공연, 아트마켓이 진행</li> <li>▪ (회원제) 실속형 회원제인 '그린회원'을 마련하여 저렴한 가격으로 회원을 모집하여 2018년 한 해동안 그린회원은 5배 증가하였으며 총 유료회원은 1만 5천명임</li> <li>▪ (고객자문단) 예술의전당 서비스 품질 향상을 위해 다양한 연령대와 직업군의 문화예술 애호가를 고객자문위원으로 모시고 홈페이지, 편의시설, 공연장 및 미술관 이용 리뷰 등을 주제로 간담회 개최</li> </ul>
재정 현황	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 2018년도 예술의전당 수입은 국가보조금이 28.6%, 대관사업이 27.5%, 예술사업이 20.1%, 임대사업이 10.7% 순으로 비중을 나타냄</li> <li>- 예술사업 중 교육사업이 지출 대비 수입이 높음</li> </ul>
성과/이슈	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ (예술 공간의 정체성) 예술의전당에는 레스토랑, 카페, 쇼핑센터 등 많은 상점이 입주해 있어 예술의전당의 존재 목적을 침해한다는 논란</li> <li>- 예술의전당은 예술을 향유 할 수 있는 공간이 조성되어 국민의 예술 향유권 보장 필요</li> <li>▪ (기획 작품 확대) 예술의전당은 대관 공연 및 전시에 비해 상대적으로 기획 작품이 적은 것으로 나타나 기관설립 목적에 부합하지 않는 것으로 평가</li> <li>- 국가의 예산을 지원받는 공공극장으로서 대관을 통한 수익성을 우선시하기보다 공연의 자체 기획 및 제작을 통해 창작공간으로서 그 역할을 다 해야 한다는 의견</li> <li>▪ (재원의 다원화) 예술의전당 신임 사장(유인택)은 취임 기자간담회에서 국고보조금 현재 약 25%에서 50%로 늘리고, 재정자립율은 75%에서 50%로 낮출 것을 목표로 함</li> <li>- 또한, 재정의 안정성 확보를 위해 기부금 및 펀드 조정을 구상하고 있다고 언급함</li> </ul>

#### 5. 경기아트센터(경기도문화의전당)

주요 시설	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 대극장(1,542석), 소극장(502석)</li> </ul>
프로그램	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ (예술단 공연사업) 경기도립극단의 뮤지컬, 경기도립무용단의 무용 작품, 경기도립국악단의 국악공연과 경기필하모닉의 클래식 작품, 팝스앙상블의 퓨전음악까지 전속 극단운영으로 다양한 장르를 제작하고 외부 공연 활동 활발히 추진</li> <li>▪ (본부 기획공연) 국내외 우수 아티스트 발굴, 낮 시간대 대중음악 콘서트, 평론가와 음악이 함께하는 콘서트 등 다양한 공연 콘텐츠 개발</li> <li>- 2018년 기획공연은 총 75건으로 절반 이상(41건)은 경기도문화의전당 무대에서 공연</li> <li>▪ 2018년 공연장별 가동률을 살펴보면 2015년부터 2018년까지 평균 가동률은 대극장이</li> </ul>

	80.9%, 소극장이 81.6%, 흥겨운극장이 82.6%임																				
	<table border="1"> <thead> <tr> <th>연도</th> <th>대극장</th> <th>소극장</th> <th>흥겨운극장</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>2015</td> <td>79.4%</td> <td>81.1%</td> <td>81.0%</td> </tr> <tr> <td>2016</td> <td>80.9%</td> <td>81.0%</td> <td>83.3%</td> </tr> <tr> <td>2017</td> <td>82.8%</td> <td>82.6%</td> <td>83.3%</td> </tr> <tr> <td>2018</td> <td>80.5%</td> <td>81.7%</td> <td>82.9%</td> </tr> </tbody> </table>	연도	대극장	소극장	흥겨운극장	2015	79.4%	81.1%	81.0%	2016	80.9%	81.0%	83.3%	2017	82.8%	82.6%	83.3%	2018	80.5%	81.7%	82.9%
연도	대극장	소극장	흥겨운극장																		
2015	79.4%	81.1%	81.0%																		
2016	80.9%	81.0%	83.3%																		
2017	82.8%	82.6%	83.3%																		
2018	80.5%	81.7%	82.9%																		
재정 현황	<ul style="list-style-type: none"> <li>예술단 공연과 본부 기획공연등의 사업운영수입은 지출대비 큰 수익이 되지 못하고 있으며 대부분 재단 출연금으로 재원을 마련</li> <li>2018년도 경기도문화의전당 수익은 출연금이 91.2%의 비중을 차지하며 본부사업 4.7%, 예술단사업 3.2% 순임</li> <li>비용은 공연사업관리비 52.2%, 일반관리비 22%, 본부사업비가 13.8%, 예술단사업비가 10.4%순임</li> </ul>																				
성과/이슈	<ul style="list-style-type: none"> <li>재단 운영의 투명성 확보가 감사결과에서 지속적으로 지적</li> <li>고객만족도평가에서 경기도아트센터의 고객만족도평가 전체 평균은 문화·복지 공공기관 전체 평균보다 매년 높은 점수를 기록</li> </ul>																				

## 6. 성남아트센터

주요 시설	<ul style="list-style-type: none"> <li>오페라하우스(1,808석/35.4%), 다목적스튜디오, 동아리방, 앙상블시어터(378석/53.5%)</li> </ul>
프로그램	<ul style="list-style-type: none"> <li>성남 초연, 성남 단독, 자체 제작 프로그램을 선보이고 있음</li> <li>(공연) 성남아트센터 공연장에서 진행된 총 공연건수는 384건이며 이 중 기획공연이 54건이고 대관공연이 224건, 영화가 106건임</li> <li>(성남미디어센터) 아동, 청소년, 주부, 직장인, 노인, 장애인 등 시민 누구나 미디어를 배우고 소통하고 제작할 수 있는 창작공간을 마련</li> </ul>
재정 현황	<ul style="list-style-type: none"> <li>성남문화재단 수익 중 82.3%가 시출연금이며 다음으로는 공연사업수입이 5.5%, 대관료수입이 4.1% 순임</li> <li>- 자체사업인 대관, 문화, 전시, 공연, 지원사업 수익은 2017년 대비 7.4%가 증가</li> </ul>
성과/이슈	<ul style="list-style-type: none"> <li>재단 운영의 투명성 확보가 감사결과에서 지속적으로 지적</li> <li>(시민영상제작단 사업) 성남미디어센터에서 제공하는 편집 및 촬영 교육과 지원을 받은 시민영상제작단의 한 시민이 제작한 영화가 2019년 '경기마을미디어축제' 우수콘텐츠 부문 대상 수상</li> <li>(성남사랑방문화클럽 사업) 경기지역생활문화 클럽으로 음악, 미술, 공예 등 동호회가 활발히 활동하고 있으며 지역간 공동체간 네트워킹이 강화되고 국제교류 협력체계도 구축</li> </ul>

### □ 시사점

- ▶ 지자체 직영 체제를 봤을 때, 연간 100억원 이상의 운영예산 확보 필수
- ▶ 또한, 창작중점지원 시설이므로 관련 공무원의 전문성 확보 필요
- ▶ 수도권외의 경우 대관으로 가동률을 높이고, 수익을 창출하지만, 춘천의 경우 대관 수요가 높지 않을 것으로 판단

- ▶ 결국, 경기아트센터와 같이 입주단체(도립극단/무용단, 시립예술단) 창작극을 통한 가동률을 높여야 함
- ▶ 수익 창출 및 예술가와 시민의 점점 마련을 위해서는 교육공간이 필요하며, 성남아트센터와 같이 주입식 교육이 아닌 참여, 창작 교육 활성화 필요
- ▶ 예술의 전당과 같이 회원제 등을 통한 수입 다각화가 필요하며, 다수의 상점 운영으로 정체성 문제가 지적 받지만, 시민의 발걸음을 유도하기 위해서는 다양한 편의시설 확보가 필요할 것으로 보임
- ▶ 아시아문화전당은 창작생태계 구축을 주요 사업으로 추진 중에 있으나, 관리자의 전문성 부족, 창작물의 대중화 부족 등으로 어려움을 겪고 있음
- ▶ 이에 따라, 재단 운영 시 관리자를 해당분야 전문가로 선발해야하며, 대중적인 공연물 창작을 유도해야 함(예를 들어 칸 영화가 아닌, 아카데미 영화 추구)
- ▶ 마임축제 등 유치하여 야외행사의 활성화를 통한 센터 홍보 및 연계상품 구축 필요

□ 국내 민간시설 분석 시사점

- ▶ 입주단체만의 공간이 아닌, 춘천시 예술인이 자유롭게 모여서 창작활동을 할 수 있는 크리에이터 라운지 공간 필요
- ▶ 일부 스튜디오는 자유석으로 입주자 외 개인이 자유롭게 일할 수 있는 공간으로 구성
- ▶ 관객과 가까워서 호흡할 수 있는 블랙박스 공연장 공간 구성
- ▶ 예술가에게 수익구조를 제공할 수 있는 프로그램 마련(주민-예술가 상생 구조)
- ▶ 문화예술 창작가들이 응집될 수 있는 공간 구축을 통해 지역적 특수성을 가진 문화 콘텐츠 생산

□ 해외기관 분석

시설명	운영주체	장단점	벤치마킹 요인
MoMa ps1	시설재단 운영	<p><b>장점</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 예술의 도시 뉴욕에 자리하며 전세계아티스트들이 모여 네트워킹 및 선의의 경쟁을 할 수 있는 플랫폼 제공</li> </ul> <p><b>단점</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 설립 당시에는 프로젝트성 실험적 전시와 담론의 대안 공간이었지만 재정 문제를 극복하기 위해 뉴욕현대미술관과 연계</li> <li>▪ 그러나 운영지출이 증가하고 회원수입은 감소하면서 재정자립도가 지속적으로 하락</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ YAP 등 세계적인 예술가들이 참여하고 일반 시민들이 즐기는 파티 형태의 전시 및 콘테스트</li> <li>▪ 전세계 아티스트들을 위한 작업 공간 제공 및 지원</li> </ul>

시설명	운영주체	장단점		벤치마킹 요인
Barbican Center	City of London Corporation (런던시공사)의 재정자원을 받는 공립 재단	장점	<ul style="list-style-type: none"> <li>유럽에서 가장 큰 공연장 보</li> <li>한 지붕 아래 모든 예술 실현</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>폐허가 된 곳에 문화예술공간, 상업 공간, 주거시설, 교육기관 등을 계획하고 복합시킨 성공적인 재개발지구</li> </ul>
		단점	<ul style="list-style-type: none"> <li>초기에는 예술기능 위주였으나 점차 시의 보조금이 감소하고 있어 레스토랑, 쇼핑 등 상업적인 사업이 확장</li> </ul>	
Guggenheim Museum	구겐하임재단 (The Solomon R Guggenheim Foundation)	장점	<ul style="list-style-type: none"> <li>건축물 자체가 뉴욕의 랜드마크로 자리매김</li> <li>샤갈, 피카소 등 현대 미술 전시로 일반대중 미술교육 및 문화 인식 높임</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>세계의 우수한 미술관·박물관과의 네트워크 구축</li> <li>글로벌 규모의 전시 기획 및 컬렉션 공유 방식을 통해 브랜드 통합 및 확장 전략 추진</li> <li>아시아, 아프리카 등 편향되지 않은 다양한 문화를 주제로 한 기획 전시</li> </ul>
		단점	<ul style="list-style-type: none"> <li>연도별 자체조달수입이 감소하여 재정자립도가 크게 감소</li> <li>세계 곳곳에 분관을 내어 순회 기획 전시를 진행하였지만 큰 수익이 나지 않고 비용이 많이 들어 순회사업 축소 중</li> </ul>	

□ 전문가 인터뷰

○ 문화예술 트렌드 및 공연주제

미래 소비 트렌드	<ul style="list-style-type: none"> <li>융복합, 하이퍼코피티션, 이미시브씨어터, 덕후형 소비시장 성장 등</li> <li>(퀄리티 향상) 탄탄한 스토리, 아티스트의 연기 등 기초에 충실한 콘텐츠 제작</li> </ul>
수요가 높은 문화예술 아이템	<ul style="list-style-type: none"> <li>(유형) 콘텐츠에 따라 기획공연, 초청공연 등의 대형공연(대관)과 소·중규모의 창작공연에 모두 수요가 발생할 것으로 예상</li> <li>(공연장 규모) 250~300석 규모의 공연장이 선호됨                         <ul style="list-style-type: none"> <li>- 100~200석 규모의 공연장은 충분하며, 수익 실현할 수 없는 규모</li> <li>- 춘천시는 700~1,000석 규모의 대공연장을 채울 수 있는 여력 부족</li> </ul> </li> <li>(창작비) 공연 수준 및 장르에 따라 창작비가 달라지는 것이 아닌, 창작비 규모에 맞춰 공연이 제작되는 추세 → <b>퀄리티 확보를 위해서는 큰 규모의 제작비 지원 필요</b></li> <li>(관람료) 문화예술분야 수익은 공연이 아닌 공간에서 발생                         <ul style="list-style-type: none"> <li>- 문화예술분야는 관람료만으론 수익 창출 불가</li> <li>- 공연관련 상품이나 카페, 펍 등 편의시설 운영을 통해 수익 실현</li> <li>- 공연이 이루어지는 곳에 오는 것만으로도 즐거움을 줄 수 있는 공간 구현으로 소비 활성화</li> </ul> </li> </ul>



## ○ 춘천시 공연창작 여건

<b>지역 특성</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ (접근성) 서울 및 수도권에 접근성이 좋아 관광객/관람객 유입이 용이하나, 춘천시민의 이동(유출)도 용이</li> <li>▪ (인구) 티켓팅으로 수익을 실현하기엔 인구가 부족하며, 관람료를 높게 책정할 경우 타 지역으로 유출 가능</li> <li>▪ (수요) 무료공연과 축제가 많아 유료공연에 대한 수요가 낮음</li> </ul>
<b>창작 여건</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 질 높은 공연을 기획하기 위해서는 정부지원금에 의존하지 않고, <b>공연단체가 경쟁하면서 생존을 위한(고객의 수요) 노력</b>이 필요함             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 공평한 지원보다 <b>완성도 높은 공연단체 중심의 집중 지원</b>이 효과적</li> </ul> </li> <li>▪ (조건) 성과에 대한 부담을 줄여 <b>창작의지 실현과 실험적 도전</b>을 시도할 수 있는 환경 제공</li> <li>▪ 지역 체류율을 높이기 위해 지역 예술인에 대하여 <b>최소한의 생활비 지원</b> 필요</li> <li>▪ 행정가의 문화적 역량 확보를 위한 <b>(소양)교육</b> 필요</li> </ul>

## ○ 창작연구소 및 창작스튜디오 활용방안

<b>지원</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 연간 실적 완료는 필수로 하되, 운영비 지원이 필요             <ul style="list-style-type: none"> <li>※ (운영비 지원 예시) 스토리 펀딩으로 젊은 창작인의 운영비 확보를 위한 저금리 용자 지원을 하고, 스토리 펀딩에 참여한 작품이 제작으로 이어졌을 때 최종 흥행에 실패한 경우 이자감면 및 원금 삭감 등의 지원(횟수 제한)</li> </ul> </li> <li>▪ 인건비, 임대료 등 고정적 지출이 발생하는 항목에 대한 지원</li> <li>▪ 워킹그룹 운영 및 시민과 교류할 수 있는 환경 조성</li> <li>▪ 교육방식, 역할 등에 자율성을 둔 아카데미 운영</li> <li>▪ (입주단체 선정) 분야별 세분화된 기준을 제시하여 공정성을 확보하고 다양한 장르/분야의 단체가 참여</li> </ul>
<b>공간</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 협업공간(오픈형)과 장르별/목적별/단체별 공간(독립 공간)을 각각 구성하여 필요에 맞게 활용할 수 있도록 공간 구성             <ul style="list-style-type: none"> <li>※ 단, 입주 단체 간의 의견조율, 창작 시너지 효율성을 높이기 위해 창작자외에 제작PD 기능을 하는 기획제작 스태프 인력 운영이 필요</li> <li>※ 타 장르와 융합을 통한 시너지 효과 발현을 위해 입주단체 모집 시 단체 유형에 제약을 두지 않아야 함</li> <li>※ 협업공간은 휴식, 지식공유, 시민과의 소통, 네트워크 파티 등을 하는 공간으로도 활용 가능</li> </ul> </li> </ul>

## ○ 창작종합지원센터 활성화 방안

<b>지향점</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 오로지 실험적인, 최초공연 등의 타이틀이 있는 공연이 주가 되어야 함             <ul style="list-style-type: none"> <li>※ 대관 위주의 공연 상연 시 객석 규모만 다른 제2의 춘천문예회관이 되며, 주변 시설 및 타지역 시설과도 전혀 차별화가 되지 않음</li> <li>※ 춘천 내 대관공연장은 넘쳐나고 수요가 공급을 따라가지 못하는 상황</li> </ul> </li> <li>▪ 다양한 실험적 공연이 탄생할 수 있는 테스트베드</li> <li>▪ 생산과정의 인력(스텝, 연출, 무대기획 등)을 양성하여 국내 최초의 문화예술인력 아카데미로서의 입지 확보</li> </ul>
------------	---

	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 시민과 예술인 모두를 위한 공간이 될 수 있도록 균형점을 찾아 함께 예술을 즐기고 다양한 것을 즐길 수 있는 복합시설</li> <li>※ (컨셉 예시) CCC : 제작극장이 가진 창조성(Creative), 예술가와 시민이 교육을 통해 소통하는 공간(Communication), 춘천의 다양한 축제를 반영(Carnival)</li> </ul>	
<b>차별화</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 시민 편의 부대시설의 경쟁력 확보를 통해 일상 명소화 기능 병행</li> <li>▪ 문화의 일상적 가치에 주목하여 관람객의 발길을 끄는 것에 높은 비중을 두어 다양한 먹거리, 포토존, 미니음악회, 야외볼거리 등 획일적이지 않고 다양한 볼거리·즐길거리 운영</li> <li>▪ 문화재단 소속 예술단체를 상주 입주</li> <li>▪ (규모) 소규모(100석 이하)와 대규모(700석 이상)로 구성된 기존 공연장과 달리 200~500석 사이의 중간규모 공연장 구비</li> </ul>	
<b>운영방안</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 센터가 안정화 될 때까지 장기적인 재정적 지원 필요</li> <li>▪ 창작활동을 위해 운영의 탄력성과 자율성 확보 필요</li> <li>▪ 공공성 및 형평성을 확보하기 위한 관리·감독 기구 필요</li> </ul>	
<b>직영 운영</b>	<b>장점</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 공공재원의 투입 용이 및 책임성 강화, 위상강화 우위</li> <li>▪ 예술과 행정의 분리를 전제로 한 자율적 운영, 책임 운영 가능</li> </ul>
	<b>단점</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 유연성 부재로 자유로운 창작활동 위축</li> <li>▪ 전문성 부족, 수익성 및 손실 보전의 한계(공공예산 연동), 양질의 인력 확보 한계</li> <li>▪ 정치적 환경에 따른 '장점'의 단점화</li> <li>▪ 자율적 및 탄력적 운영 한계 존재(단, 초기 투입예산의 안정적인 재원확보가 담보되고 이는 우수 운영인력 유치에 유리)</li> <li>※ 초창기 5~10년 직영 운영 후 공공위탁 운영으로 전환하는 방법 고려 가능</li> </ul>
<b>공공위탁 운영</b>	<b>장점</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 문화재단 및 전문성 확보, 유연성 있는 운영 가능, 다양한 기획기능 반영</li> <li>▪ 대외요구 및 트렌드 반영한 탄력적 운영, 수익 다양화</li> <li>▪ 재정지원을 통한 자금 확보 용이</li> </ul>
	<b>단점</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 법제도 개정 및 운영비 등 지속적인 안정성에 대한 보장 필요</li> <li>▪ 운영에 대한 행정의 간섭 및 통제</li> <li>▪ 결과적으로 또 하나의 관리 운영 주체가 될 우려 존재</li> <li>▪ 관의 영향, 대관 위주 운영으로 창작공연 위축</li> </ul>
<b>민간위탁 운영</b>	<b>장점</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 전문성 확보 및 양질의 콘텐츠 적용 및 센터 운용 가능</li> <li>▪ 운영의 자율성</li> <li>▪ 예술인의 입장을 대변할 수 있음</li> <li>▪ 변화하는 예술환경에 즉각적 대응 가능</li> </ul>
	<b>단점</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 수익 우선으로 공공성의 발현 및 반영에 한계</li> <li>▪ 현장예술가들과의 소통 문제 발생(민간위탁기관의 운영 방향, 노하우에 따라 민원 발생)</li> <li>▪ 안정적 수익창출 및 예산확보의 어려움</li> <li>▪ 위탁단체 선발 시 명확한 기준 선정이 어려우며 선발 과정에서 갈등 발생 가능</li> </ul>
<b>기타</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 학교가 주관하고 비영리 사단법인을 이사회로 두는 형태</li> </ul>	

## 2. 방향성 도출

- (운영방향) 예술가의 창작활동을 지원하면서 시민을 위한 문화복합시설 운영
  - (창작극을 위한 공간) 설립 목적을 달성하면서 춘천 내 유사시설과 차별화하기 위해서는 창작극을 위한 공간으로 조성
    - 창작극의 퀄리티를 확보하여 무료공연, 정부지원사업유치공연, 지인초청 공연 등 지양
  - (창작 소재) 시민의 이야기를 소재로 하고, 시민이 공감하는 창작활동 지향
    - 춘천시의 문화예술 강점은 시민의 관심과 참여도에 있음
    - 전문가 설문조사에서 '주민과 함께하는 프로그램', '주민의 주체적 참여 및 문화환경'을 춘천의 강점으로 선정
    - 또한, 소비자는 '생활주변에서 쉽게 접할 수 있는 문화예술 관람'을 원하는 문화예술 프로그램으로 꼽았음
    - 결국 일상생활을 소재로 한, 시민의 생활을 소재로 작품을 할 수 있는 환경 조성 필요
    - 이를 위해서는 수요자 창작자와의 교류 활성화 필요
      - \* 시민 교육을 통한 강사와 수강생과의 만남, 문화살롱, 공연 후 식사, (가칭)크리에이터라운지 등을 통한 자연스러운 교류 활동 필요
      - \* 이러한 교류 활동을 통하여 팬덤문화, 덕후문화가 형성되어야 함
  - (편의시설 확보) 춘천에 없는 복합시설 운영을 통한 시민 니즈 충족
    - 센터 설립 후 방문 목적에서 상당 수가 '카페, 레스토랑 이용'과 '시설 이용 없이 방문'에 응답
    - 복합시설에 대한 소비자의 니즈 충족을 위해서 충분히 즐길 수 있는 편의시설을 갖춰, 유동성을 확보하며 부대수입을 창출
    - 이와 더불어 축제를 개최하여 푸드트럭, 지역먹거리·특산물 판매, 기타 굿즈, 예술가의 잡화 판매 등과 연계할 수 있는 방안 모색

□ (입주단체 지원) 기본 생계비 지원과 선택과 집중을 통한 제작비 지원

- 제작비의 투명성 고려 및 높은 퀄리티의 공연 제작을 위해서는 유망한 단체 선발하여 전폭적인 지원 필요
  - 형평성을 고려한 소규모의 나눠주기식 지원 지양
- (마케팅비 지원) 야외에서 극단작품 홍보·이벤트 등 직접 자신의 공연을 방문한 시민에게 홍보하여 관람을 유도할 수 있는 비용 지원
  - 경쟁력을 갖추고 스스로 생존할 수 있는 방안 모색

□ (수입원) 카페·레스토랑의 임대수입 및 문화바우처를 통한 공연 수입

- (센터) 프랜차이즈 식음료점이 입주하여 적정 수준의 임대료를 수취
  - 편의시설과 공연을 함께 이용할 수 있는 문화바우처를 제공하여, 입주 예술단의 공연을 저렴한 가격으로 관람할 수 있는 기회 마련
  - 축제 등과 연계한 문화바우처 제공도 필요
    - ex) 바우처 2만원(식사권 +공연관람 1회권)
- (입주단체) 교육강사로 활동하면서 수입원을 확보할 수 있는 방안 모색

□ (공연장 운영) 검증된 대관공연 상영 및 다양한 소비자에 니즈에 맞춘 소극장 운영

- (대공연장) 가동률과 수익, 그리고 소비자의 니즈(공연선정 시 '수준 높은 공연, 라이선스 뮤지컬 선호') 등을 고려할 때, 다수의 저렴한 공연보다는 지명도 있는 라이선스 공연의 단기 공연이 필요
  - \* 연극·뮤지컬의 경우 응답자 대다수가 서울 및 수도권에서 관람
  - 단, 공연단체 입장에서 700석은 수익성이 없고, 소비자도 높은 가격을 비선호(3만원 미만 선호)하기 때문에 공연비 보조 필요
- (블랙박스 공연장) 평일 시간대별 공연을 다양화(오전 클래식(50~60대), 오후 연극(학생) 저녁(성인전용 뮤지컬, 연극 등)
  - 도립·시립 상주단체의 공연 과부하를 방지하기 위하여 시간대별로 상연 장르를 구분하여 상영

- 또한, 웹툰 등을 소재로 한 공연 등 대중적인 면을 고려한 창작활동 필요
- 창작공연 중 인기가 많았던 작품을 연말 시상식, 경연 등을 통하여 선정 후, 대공연장 상영
- (도립·시립 상주단체 창작 활동) 대관수요가 크지 않을 것으로 예상됨에 따라 경기아트센터와 같이 상주단체의 공연 활성화 필요
  - 가동률 측면에서도 중요한 역할 담당
- (공간 구성) 창작스튜디오는 독립 공간으로 구성하고, 창작연구소를 오픈된 공간으로 구성
  - 창작스튜디오의 경우 '단독형 작업공간'을 선호함에 따라 입주단체별 개별 공간으로 구성
  - 창작연구소의 경우 크리에이티브라운지 등을 일부 운영하여 시민/예술가, 예술가/예술가 만남의 장을 구현하고 창작을 간접적으로 경험할 수 있는 장으로 활용
- (시민교육 프로그램) 주입식 교육이 아닌 참여할 수 있는 교육 활성화
  - 평일 시간대의 패스트힐링 프로그램을 제공하면서 소비자의 참여 의지를 감안한 준아마추어 급의 교육 프로그램 등 다양한 프로그램 구성
- (운영주체) 초기 운영비 부담으로 직영체제가 적합하며, 향후 수익성 등을 고려하여 독립법인으로 전환
  - 다만, 직영체제의 경우 50억원 이상의 연간 운영비가 필요할 것으로 보이며, 법적 제약요건 등을 고려해야 함
  - \* 지자체 직영 유사시설의 경우 연간 수입은 총 운영비의 10% 미만

## 제 2절 주요 시설별 운영계획안

### 1. 수요 예측

#### 1.1. 수요 예측 방법론의 선택

##### □ 공연 수요 예측 방법

- '시설 이용', '산용업지 수요 예측'에 활용되는 수요 예측 방법론으로부터 본 사업의 입주수요 파악에 적용 가능한 이론적 모델 탐색

수요예측 방법	특징	적합성
중력모형	▪ 메가이벤트 방문자 수요, 숙박 수요 등 추계할 때 활용	○
기업체 조사 및 설문	▪ 기업체 조사에 의한 입지 수요 전망 ※ 대한상공회의소에서 기업체 조사를 통한 전국 공업입지 조사를 통하여 전국 공장부지 수요 산정 사례 있음	△
수리적 모형	▪ 시작연도와 최종연도의 자료만 있으면 시작연도와 최종연도 및 해당하는 년도의 관측값을 지나는 선형을 선택한 모형	X
회귀분석	▪ 업종별 생산액과 산업용지 면적과의 회귀관계를 알아내고, 이를 기초로 장래 산업용지 수요를 예측	X
원단위법	▪ 미래의 산업생산액이나 고용을 전망하고 이를 기초로 필요한 산업용지 면적을 구하는 방법	X
시계열분석	▪ 과거의 특정한 규모의 산업용지 수요를 분석하여 미래의 예측에 적용하는 방법	X
태도모델 수요예측	▪ 실제 대상 모집단 규모를 추정하고, 입주의향에 따른 가산점을 부여하여 입주 희망자를 선정	○

- 중력모형은 문화시설 공연수요 예측에 가장 많이 사용되는 방법론
  - 기업체 조사 및 설문을 제외한 방법은 과거 데이터, 동일 용도의 용지 수요에 관한 관측값, 변수 산정 등 다양한 기초데이터를 확보 필요
- 기업체 조사 및 설문은 단기(3~5년) 수요 예측에 적합하나, 표본 수에 따라 입주 수요의 편차가 커 결과의 신뢰도가 낮음
- 태도모델 수요예측 방법은 실제 대상 모집단 규모를 예측할 수 있고, 참여의향도 파악 가능

##### □ 본 사업의 공연수요를 추정하기 위해 중력모형과 태도모델을 사용

## 1.2. 수요예측

### 가. 중력모형

#### □ 중력모형을 이용한 수요추정 과정

STEP	적용
유사시설 설정	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 춘천문화예술회관 이용객 수와 유사한 시설</li> <li>▪ 창작종합지원센터와 기능 및 시설이 유사한 시설</li> </ul>
유사시설 현황파악	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 2014년~2018년 총 이용객 수 파악</li> <li>▪ 평균 이용객(A) 도출</li> </ul>
춘천시 인구파악	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 2010년~2019년 춘천시 인구 파악</li> <li>▪ 2021년 추계 인구 파악</li> </ul>
이용비율 산정	$A = \sum a [P_i \cdot \frac{1}{r_i^2}]$ <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ A : 평균 이용객</li> <li>▪ a : 잠재인구 중 이용비율</li> <li>▪ P : 지역인구('19)</li> <li>▪ r : 거리(본 연구는 춘천지역만 고려, r=1)</li> </ul>
흡입인구 추정	$B = \sum a [P_i \cdot \frac{1}{r_i^2}]$ <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ B : 흡입인구</li> <li>▪ P : 지역인구(2021 추계)</li> </ul>
규모변수 산정	$\text{규모변수} = \frac{\text{평가시설 연면적}}{\text{유사시설 연면적}}$ <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 유사시설 및 평가시설 규모 반영</li> </ul>
수요 측정	$\text{수요} = \text{규모변수} \times B$

#### □ 중력모형에 따른 수요 분석

- (유사시설 선정) 시설의 규모, 기능이 창작종합지원센터와 유사하며 춘천 문화예회관과 평균이용객수가 유사한 대구콘서트하우스를 유사시설로 선정
  - 문화체육관광부의 「2015~2019 전국 문화기반시설 총람」에 따르면 '14년부터 '18년까지 춘천문화예술회관의 평균 이용객 수는 110,592명이고, 대구콘서트하우스는 110,882명으로 방문객 수 유사
  - 또한, 대구콘서트하우스는 창작종합지원센터와 연면적이 유사하며 1,284석, 248석 규모의 공연장을 보유

○ (유사시설 현황 파악) 대구콘서트하우스의 5년간 평균 이용객 수는 110,882명

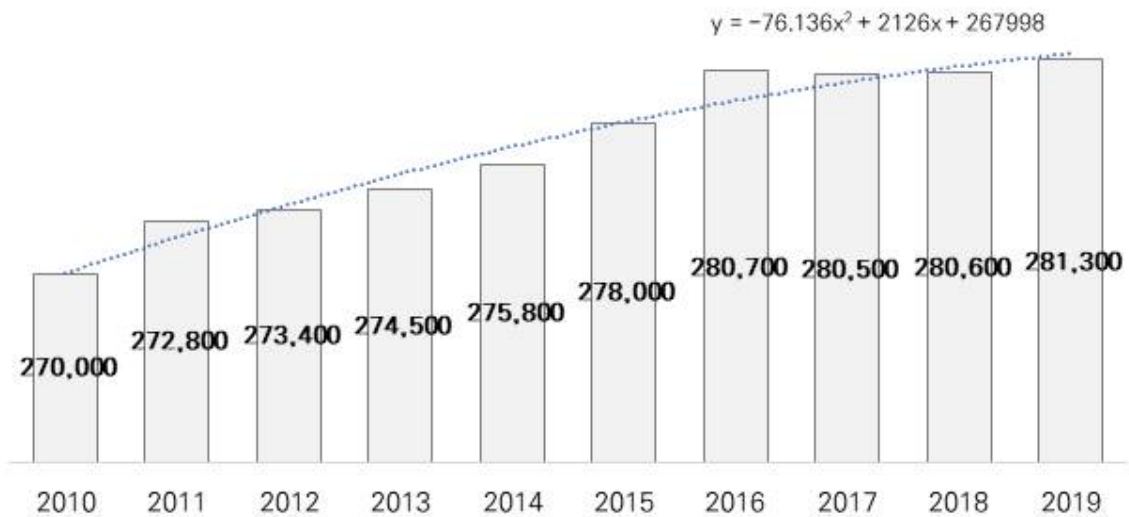
[표 107] 연도별 총 이용객 수

(단위 : 명)

시설명	2014년	2015년	2016년	2017년	2018년	평균
대구콘서트하우스	80,351	92,410	119,301	137,013	125,335	110,882
춘천문화예술회관	138,812	117,932	116,803	87,292	92,125	110,593

출처 : 문화체육관광부, 2015~2019 전국 문화기반시설 총람

○ (춘천시 인구) 2010년부터 2019년까지 10년간 인구 추세에 기반한 2021년의 춘천시 인구는 282,546명으로 추계



<그림 82> 춘천시 인구 추세

○ (이용비율 산정) 대구콘서트하우스의 이용객 구조를 이용한 잠재인구의 이용 비율은 0.39418

$$110882 = a \times 281300 \times \frac{1}{1^2}$$

$$\therefore a = 0.39418$$

○ (흡입인구 추정) 2021년 추계인구를 활용한 흡입인구는 111,373명

$$B = 0.39418 \times 282546 \times \frac{1}{1^2}$$

$$\therefore B = 111,373$$

○ (규모변수) 창작종합지원센터는 대구콘서트하우스의 연면적인 26,792.8㎡의



0.83605배인 22,400㎡의 규모로 건립 예정

- (수요 추정) 흡인인구에 규모변수를 곱한 93,113명이 창작종합지원센터를 이용할 것으로 추정

## 나. 태도모델

### □ 공연시설 방문에 대한 수요조사 결과

- 만 15세 이상 춘천시민(86.7%), 춘천 인근 경기도민(홍천군, 화천군, 가평군) 1,000명 응답

[표 108] 공연시설 방문의향

전혀 없다	없다	보통	있다	매우 있다
0.4%	3.2%	21%	50.7%	24.7%

### □ 태도모델 수요예측 방법에 따른 공연수요 분석

- 산정 방법

- 모집단 규모 : 춘천시 총인구 280,514명 (2017년 기준)
- 실제 대상 모집단 규모 :  $280,514 \times 85.4\% = 239,547$ 명 (15세~84세를 대상으로 함)

### ① Green 시나리오

- 보정 공연장 방문률 산정 :  $[(5점 \times 0.90) + (4점 \times 0.60) + (3점 \times 0.20)] = 56.9\%$

+3 보통	21.0%	+	20%
+4 있음	50.7%		60%
+5 매우 있음	24.7%		90%

- 공연 수요 예측 : 보정 공연장 방문률  $\times$  실제 모집단 규모

- $56.9\% \times 239,547 = 118,479$ 명

### ② Red 시나리오

○ 보정 공연장 방문률 산정 :  $[(5점 \times 0.70) + (4점 \times 0.40) + (3점 \times 0.00)] = 37.6\%$

+4 있음	50.7%	+	40%
+5 매우있음	24.7%		70%

○ 최종 공연 수요 예측 : 보정 공연장 방문률  $\times$  실제 모집단 규모  
 -  $37.6\% \times 239,547 = 78,298$ 명

### 1.3. 종합

□ 중력모형과 태도모델 적용에 따른 수요 추정치는 다음과 같음

- 창작종합지원센터 이용객 수는 93,113명으로 추정
- 공연장 이용수요는 보수적 모델인 태도모델 Red를 사용한 79,298명으로 추정

[표 109] 수요예측 종합

유형	수요모델		수요
시설 이용 수요	중력모형		93,113명
공연장 이용 수요	태도모델	Green	118,479명
		Red	79,298명

## 2. 공연장 운영 프로그램

### 2.1. 대공연장

#### 가. 운영개요

##### □ 위치 및 규모

- 지상 1층부터 3층까지로 구성, 1층은 무대, 2~3층엔 객석이 위치하며 총 4,686.9㎡의 면적을 가짐
- 700석 규모의 객석을 보유한 공연장

##### □ 공간 용도

- (강원도립예술단·극단의 전용 공연장) 강원도립예술단과 극단은 유일하게 전용 공연장이 없는 국·공립 예술단임
  - 정기공연 시에도 공연장을 대관하여 공연을 진행 중
- (춘천시립예술단의 공연장) 관현악단과 합창단의 정기공연 시 사용
  - 패밀리콘서트, 브런치콘서트, 어린이음악회 등 기획·특별공연의 경우 기존에 사용 중인 춘천문화예술회관의 공연장에서 진행함으로써 회관 가동률 저하 방지
- (창작작품 공연) 입주단체의 공연이나 민간 예술단체의 창작작품 공연을 위한 공간으로 사용
  - 수요조사 결과 시민은 수준 높은 공연과 라이선스 뮤지컬에 대한 니즈가 가장 높음
  - 그러나 지역 여건, 공연장 규모 등을 고려했을 때 제작자가 수익 실현이 불가한 구조를 가지기 때문에 춘천시나 강원도의 금전적 지원 없이는 대형공연 유치 어려움
  - 입주단체가 창작스튜디오에서 제작한 창작품이나, 센터 운영주체인 재단의 공동투자로 제작된 창작물 시연의 공간으로 활용

## 나. 프로그램 내용

### □ 도립·시립 예술단 공연 계획

- 도립·시립예술단체의 공연에 우선순위를 두고 계획된 공연이 없는 날짜에 민간예술단체 창작공연 및 대관공연 운영

[표 110] 대공연장 운영 계획(안)

월 (셋업/공연)	강원도립			춘천시립		춘천시립청소년		공연장 총 이용일	대관 가능 여부
	국악단	무용단	극단	교향악단	합창단	교향악단	합창단		
1월	기획(특별) 공연 (1, 2)			신년음악회 (1, 1)				5	○
2월								0	○
3월		기획(특별) 공연 (1, 2)		제152회 정기연주회 (1, 1)	제104회 정기연주회 (1, 1)			7	○
4월	정기공연 (1, 2)		정기공연 (2, 11)				제22회 정기연주회 (1, 1)	18	○
5월	교류공연 (1, 2)	기획(특별) 공연 (1, 2)				제21회 정기연주회 (1, 1)		8	○
6월	기획(특별) 공연 (1, 2)	정기공연 (1, 2)		제153회 정기연주회 (1, 1)	제105회 정기연주회 (1, 1)			10	○
7월			국공립 페스티벌 (20, 11)	제154회 정기연주회 (1, 1)				31	X
8월				제155회 정기연주회 (1, 1)				2	○
9월	정기공연 (1, 2)	교류공연 (1, 2)			제106회 정기연주회 (1, 1)		제23회 정기연주회 (1, 1)	10	○
10월	기획(특별) 공연 (1, 2)	기획(특별) 공연 (1, 2)		제156회 정기연주회 (1, 1)				8	○
11월		기획(특별) 공연 (1, 2)		제157회 정기연주회 (1, 1)		제22회 정기연주회 (1, 1)		7	○
12월	송년음악회 (1, 2)		기획(특별) 공연 (2, 5)	송년음악회 (1, 1)	제107회 정기연주회 (1, 1)			14	○

## □ 산·학·연과 연계 및 창작품 공동제작 및 시연

○ (문화예술 관련 학과 대학과 연계) 졸업작품전시 및 정부지원사업 수행

문화콘텐츠 R&D 전문인력양성(예술·과학 융합프로젝트)	콘텐츠진흥원
<b>[사업목적]</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>문화예술(공연, 미술 등) 단체·기관과 대학·연구소의 융합 프로젝트(첨단기술 R&amp;D+예술) 지원을 통한 문화예술분야의 현장 실무 인력 양성</li> </ul>	
<b>[지원내용]</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>(지원영역) 첨단기술과 문화예술이 융합되는 프로젝트 기반 R&amp;D</li> <li>(지원규모) 7억원 이내(1차 연도 3억원 이내, 2차 연도 4억원 이내)</li> </ul>	
<b>[신청자격]</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>(지원대상) 문화예술 단체(또는 기관) 및 대학(또는 연구소)이 포함된 컨소시엄               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 문화예술기관(단체), 대학, 연구소, 기업 등 제한 없음</li> </ul> </li> </ul>	
※ 컨소시엄 필수 구성요건	
① 프로젝트 결과물 실연이 가능한 시설을 보유한 문화예술기관(단체) 1개 이상 참여	
② 대학(원) 또는 학생인건비 통합관리가 가능한 정출연·특정연·전문생산기술연구소 1개 이상 참여	

○ (중·소규모 공연 유치 및 제작) 대학로공연 유치 및 공동제작 기획

아르코·대학로예술극장 공동기획 작품 공모	한국문화예술위원회
<b>[사업목적]</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>문화예술 단체 및 예술인의 뮤지컬, 연극, 무용 등 대중성 있는 공연예술 재공연</li> </ul>	
<b>[지원내용 및 역할분담]</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>아르코·대학로예술극장               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 공연별 25백만원 ~ 50백만원 규모의 제작지원금 지급</li> <li>- 공연장 및 시설장비, 무대기술인력, 현장 서비스 인력 지원</li> <li>- 고객지원센터 운영, 홍보지원</li> </ul> </li> <li>공동기획 공연단체               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 공연 기획, 제작 및 실연관련 제반, 제작, 출연진 계약체결 등 인력관리, 홍보 및 마케팅 등</li> <li>- 공연제작비 일부 자부담</li> </ul> </li> </ul>	
남산예술센터 공동제작	서울문화재단
<b>[공모자격]</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>최근 3년 이내 3개 이상 작품을 공연한 국내 예술단체</li> </ul>	
<b>[지원내용 및 역할분담]</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>서울문화재단 - 공연과 관련된 진행 및 제반사항               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 시설사용료(대관료) 지원, 공연기간 중 부대시설/무대설비 제공, 극장 제작인력 및 홍보마케팅 지원</li> <li>- 입장권 판매 주관 미 판매대금 관리·정산</li> </ul> </li> <li>공동제작 공연단체-공연의 기획, 제작 및 실연관련 제반 업무               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 제작, 출연진 계약체결 및 사례비 지불, 제작비 집행내역 정산, 공연 홍보 및 마케팅</li> <li>- 공연제작비 일부 자부담</li> </ul> </li> </ul>	

- (정부지원사업) 입주기업, 민간단체와 지원사업 직접 수행

<b>콘텐츠누림터 조성 지원사업</b>	<b>콘텐츠진흥원</b>
-----------------------	---------------

**[사업목적]**

- 전국 거점별 콘텐츠누림터 조성으로 지역경제(관광) 활성화를 주도하고, 생활문화 성장 및 확산에 견인
  - 지역별 공공 인프라/유휴공간을 적극 활용해 콘텐츠 기반의 생활문화 저변을 확대하고 관광·비즈니스 플랫폼 기능으로 프로그램 및 공간 구성

**[지원내용]**

- (지원분야) 전 장르 콘텐츠(제작/교육 등) 프로그램 구성 및 인프라 개선
  - 누림(프로그램 육성지원)과 터(공간 활용지원)으로 구분
- (지원규모) 국고지원금 500백만원 이내(총 사업비의 50% 이내), 자부담금(총사업비의 50% 이상 지방비 매칭 부담)

**[신청자격]**

- (지원대상) 콘텐츠 프로그램 기획과 공간 디자인에 역량을 지닌 사업자(법인/개인), 지역 공공 또는 비영리기관 등
  - 지역특성과 수요를 반영하고 직접 실행 가능한 (공)기업 및 (공공)기관 등 지속적인 운영·관리를 위한 운영사업자가 참여
- (주요거점) 문화기반시설, 유휴공간, 재래시장 등 지역민 또는 관계자 등이 자율적으로 참여 및 교류가 용이한 지역

※ 컨소시엄 예시

- ③ [누림] 중소기업(프로그램 기획 및 구성) + 개인사업자(프로그램 구체화) + 문화기획자  
[터] 민간 또는 공공기관(장소제공) + 지역문화시설 (장소운영 및 관리)
- ② [누림] 중소기업(프로그램 기획 및 구성) + 비영리기관(프로그램 구체화)  
[터] 민간 또는 공공기관(장소제공 및 운영/관리)
- ③ [누림] 중소기업(프로그램 기획 및 구성) + 비영리기관(프로그램 구체화) + 개인사업자(프로그램 운영)  
[터] 민간 또는 공공기관(장소제공 및 운영/관리) + 대기업·중견기업 (홍보 및 프로모션 지원)

<b>지역문화 활동가 지원사업</b>	<b>지역문화진흥원</b>
----------------------	----------------

**[사업목적]**

- 문화를 통한 지역사회 문제 해결 및 문화가치의 사회적 확산을 위한 문화 활동가 사회적 역할 확대
- 지역문화 활동가들의 혁신적인 실험·시도 지원을 통한 지역의 자생역량 강화 및 지역문화생태계 안전망 구축
- 문화를 토대로 도시의 변화를 만들어가는 지역 기반 활동가 그룹 양성 및 도시 간 문화 활동 교류, 연대 협력망 구축

**[지원내용]**

- (지원유형 및 지원규모) 자율기획형 2,000만원, 실험기획형 500만원

**[신청자격]**

- (지원대상) 지역문화 기획 및 활동 경력 3년이상/3년 미만의 3인 이상 중진 단체
  - 공공 및 민간 법인단체

## 2.2. 블랙박스 공연장

### 가. 운영개요

#### □ 위치 및 규모

- 커뮤니티동 2층에 위치, 총 면적 1,670.6㎡의 200석 규모의 공연장

#### □ 공간 용도

- (시민을 위한 평일 공연) 수요조사 결과 평일 시간대별 다양한 주제의 공연을 기획하는 것이 필요한 것으로 분석 됨
- (강원도립예술단·극단 상설공연장) 전용공간 확보에 따라 상설공연 운영을 기획중이며, 극단의 주관하는 아카데미 운영 공간으로 사용
- (시립인형극단 공연장) 문화특별시 실현을 위한 사업 중 하나로 창단 예정인 춘천시립인형극단의 공연장소로 활용
- (리허설 시어터) 블랙박스 공연장의 특성인 가변형 구조를 활용하여 공연 일정이 없는 경우 무대와 동일한 환경에서 리허설을 수행할 수 있는 공간으로 활용

### 나. 프로그램 내용

#### □ 도립·시립 예술단 공연 계획

- 도립예술단 및 극단의 상설공연과 시립인형극단의 공연 진행
  - 시민의 수요가 높은 프로그램은 '평일 시간대별 다양한 주제의 공연'으로, 공연일정 계획 수립 시 이를 반영

[표 111] 블랙박스 공연장 운영 계획(안)

단체 월 (셋업/공연)	강원도립			춘천시립	공연장 총 이용일	입주단체 사용가능 여부
	국악단	무용단	극단	인형극단		
1월					-	O
2월			연극 아카데미		26	X

월 (셋업/공연)	강원도립			춘천시립	공연장 총 이용일	입주단체 사용가능 여부
	국악단	무용단	극단	인형극단		
			(26)			
3월					-	○
4월	상설공연 (2, 2)	상설공연 (2, 2) 창작공연(전통) (1, 1)			10	○
5월	상설공연 (2, 2)	상설공연 (3, 3)		특별공연 (2, 2)	14	○
6월	상설공연 (2, 2)	상설공연 (1, 1)			6	○
7월			상설공연 (6, 3)		9	○
8월			상설공연 (9, 12)		21	X
9월	상설공연 (2, 2)	상설공연 (2, 2)			8	○
10월	상설공연 (2, 2)	상설공연 (2, 2)			8	○
11월	상설공연 (2, 2)	상설공연 (2, 2)			8	○
12월		창작공연(창작) (1, 1)		특별공연 (2, 2)	6	○

□ 리허설 시어터 운영

- 실험적 창작작품을 연습하고 시연할 수 있는 공간

예시	London Royal National Theatre
----	-------------------------------

[일반현황]

- 1년 내내 대관 없이 자체 제작한 신작과 레퍼토리를 3개 공연장에서 시즌제 운영 및 연중 상설공연 중
  - 올리비에 대극장(1,160석), 리틀튼 중극장(890석), 도프만 소극장(400석)
  - 인기 레퍼토리는 웨스트엔드 민간 공연장 4곳을 대관하여 공연
- 신작과 레퍼토리 작품 모두 대부분 3~5개월 내외의 장기공연 수행
  - 여러 작품을 교차 편성하여 관객의 편의에 맞게 여러 편의 공연을 연달아 선택 관람 가능
- 레퍼토리 시즌의 성공은 콘텐츠 시장으로 사업 확장을 가능케 하여 실황 생중계 프로그램 'NT Live'를 통한 또 다른 가능성 제시

[NT Rehearsal Studio]

- 작품제작을 위한 물리적 기반으로 대본개발, 실험, 작품개발을 위한 공간
  - 3개의 워크숍 스튜디오, 4개의 작업실 등을 운영
  - 예술가 미 연출가에게 약 25개의 attachment를 지원하며 연습, 교육 공간 제공
- 레퍼토리를 강화하고 신작을 발전시키는 시스템 보유
  - 다양한 분야의 외부 예술가들이 기존 레퍼토리의 단점을 수정 및 보완, 발전시키는 제작공방
  - 신작 개발 시 여러 프로토타입 시연을 통해 최적의 작품 배출



- 매년 천여명에 가까운 작가, 연출가, 작곡가, 디자이너, 배우, 학자들이 모여 작품 개발을 위한 워크숍 진행
- 새로운 기술 도입 등 실험적 작품개발

#### ○ 창작종합지원센터에 입주하는 예술단체의 기획공연

- 연령대별 공연, 참여형 공연, 트렌드를 반영한 공연, 춘천시 시민의 공연 등 다양한 기획 공연 운영

#### ◆ 공연 예시

##### ■ 연령대별 참여형 공연

예1) 어린이를 대상 참여형 연극

- 우산도둑(관객참여형 스토리텔링 공연으로 공연 시작 전 그리기 체험 시간을 갖음)

예2) 청소년 대상 즉흥 추리 연극

- 형사 역할을 맡은 배우와 관객들이 함께 범인을 추리해가며 극을 이끌어 나가는 형태의 연극

예3) 마당극 '살판'(공연 진행 중 관객들에게 광대를 살릴지 죽일지 묻고, 관객이 살릴지 죽일지 선택하면 그에 맞게 공연을 진행)

##### ■ 원작 영화·웹툰 등을 리메이크

예1) 달아난 수염(스리랑가 동화이야기를 바탕으로한 창제작 공연)

예2) 이토록 보통의(다음웹툰 랭킹 1위 작품을 연극으로 제작)

##### ■ 시민과 함께 만드는 공연

예) 시민이 기획 또는 배우로 직접 참여하여 공연을 완성

- 춘천시민의 일상 이야기를 연극으로 제작(레퍼토리 시민공모 등)
- 춘천시민을 연극배우로 참여 기회 제공(춘천시민 대상 연극 배우 오디션을 시행)
- 연극무대에 삽입되는 음악을 시민의 라이브 연주로 공연

##### ■ 역사를 재연·해석하는 공연 기획

예) 뮤지컬 영웅, 명성황후 등과 같이 역사를 해석한 공연을 기획(어린이·청소년 역사 공부 가능)

##### ■ 콜라보 공연 기획

예1) 한국무용, 현대무용, 스트릿댄스의 콜라보 공연

예2) 관현악단, 교향악단의 콜라보 공연

예3) 판소리, 연극, 뮤지컬 콜라보 공연

##### ■ 소통하는 예술공연 기획

예) 다문화가족, 취업난 등 사회문제를 문화예술로 표현하며, 공연이 끝난 후 다과와 함께 예술가와 관객이 공연의 감동을 나누는 소통의 자리 마련

##### ■ 관현악으로 듣는 대중음악

예) 영화음악, 가요 등을 오케스트라 연주로 선보이는 공연

##### ■ 정기적 창작 공연

예) 자유주제의 창작 독주회, 창작 연극·뮤지컬, 창작 무용 등을 기획

##### ■ 창작종합지원센터 교육프로그램 수강생 공연

예) 합창단, 난타, 국악, 성악 등 시민 공연

### 3. 창작스튜디오 및 창작연구소

#### □ 필요성

- '2018 예술인 실태조사'에서 28.8%의 예술인이 연간 예술활동으로 벌어드리는 수입이 없다고 응답했으며 예술인의 개인 창작공간 미보유 응답으로는 50.5%로 절반 정도가 창작공간을 마련하지 못하고 있는 실정으로 작업공간에 대한 수요가 큼<sup>13)</sup>
  - (공간 지원사업의 문제점) 예술인의 작업공간을 지원하는 정책으로는 공공기관에서 운영하는 레지던시 등이 있지만 입주 과정에서 예술활동 경력을 요구하게 되고 활동 기간과 경력이 부족한 예술인의 소외 현상 나타남
  - 또한, 공간을 지원 받는 예술인에게 작업 공간을 활용하고 유지하기 위해 기획전시나 프로그램 등에 참여할 것을 요구하고 해당 기관의 실적을 마련하는 경우가 발생할 수 있음<sup>14)</sup>
- 본 연구용역에서 진행한 수요조사에서도 응답자의 33.3%는 '작업공간 없음'으로 응답했으며, 현재 작업공간의 개선점에서도 33.3%가 '공간의 협소함', 27.8%는 '작업 기기 또는 가구의 부족'으로 응답함
  - 이를 고려할 때 작업공간과 더불어 연습실, 회의실, 연구소, 제작비 등의 자금지원 등 예술가가 창작활동에 전념할 수 있는 하드웨어/소프트웨어적인 지원 마련이 필요

#### □ 공간 용도 및 형태

- 창작스튜디오 : 공연예술(연극, 무용, 전통예술, 퍼포먼스 등)분야 창작작품 기획 및 연출, 대본 구상의 공간으로써 창작공연의 산실 역할
  - 입주단체별 분리된 공간을 제공함으로써 작품제작에 집중하고 보안을 유지할 수 있는 환경 제공
  - ※ 예술인 수요조사 : 이상적인 작업공간으로 '단독형 작업공간'이 55.6%로 가장 높은 선호도를 보임
  - ※ 전문가 인터뷰 : 작품에 대한 보안 유지가 필요하며, 시나리오 구상 등 특정 활동의 경우 방해받지 않고 집중할 수 있는 공간 필요

13) 문화체육관광부, 「2018 예술인 실태조사」, 2018.12

14) 백지연 등, 「예술인 지원의 사각지대 극복을 위한 대안적 창작공간 공급모델 연구」, 2016

- 창작연구소 : 창작공연 상연에 필요한 출연 배우의 의상과 분장, 무대 소품 등을 구상하고 제작하는 공간
  - 일부 공간은 코워킹스페이스로 운영되어 기획연출가, 무대예술관련 기획자, 기타 타 분야 예술가 및 일반시민이 자유롭게 교류할 수 있는 장소로 활용
  - ※ 전문가 인터뷰 : 예술인 스스로의 의지로 네트워킹에 참여 가능한 오픈형 공간 필요
  - ※ 민간 복합문화시설 : 입주공간 외 카페, 펍 등 휴식을 취할 수 있는 공간이 자연스럽게 지역 예술인의 소통장소로 변모

[표 112] 창작스튜디오 및 창작연구소 이미지(예시)

창작스튜디오	창작연구소	창작연구소(코워킹스페이스)
		

□ 위치 및 면적

- 창작스튜디오 : 커뮤니티동 4층 스튜디오 10개(83.0㎡ × 10개실, 총 830.0㎡)
- 창작연구소 : 커뮤니티동 3층연구소 1~3 (100.3㎡ × 3개실, 총 300.8㎡)

□ 이용대상

- 창작스튜디오 : 창작활동이 활발한 국내 공연예술가(극단) 및 기획·연출가
  - 소재지를 춘천에 두거나 춘천에서 활동중인 개인 또는 단체 우선 입주
  - ※ 입주 개인(단체) 선발 시 가산점 부여
- 창작연구소 : 무대의상, 분장, 소품 등 무대예술관련 기획자
  - 창작연구소 입주원을 별도로 선발하지 않고, 창작스튜디오 입주자가 공연기획 시 자유롭게 사용
  - 또는, 외부 제작자가 별도의 사용신청서를 제출 후 창작연구소 시설 이용
  - ※ 입주 개인(단체) 우선 사용

□ 운영방식

- 입주 규모 : 10개실(83.0㎡x10)
- 입주자 선발 : 입주신청공고를 통한 입주원 모집
  - 입주신청서, 창작활동계획서, 포트폴리오 등 작품소개자료 등 서류제출을 통한 1차 평가 후, 2차 심층 인터뷰, 3차 창작활동 발표의 선정심사 절차를 걸쳐 최종 입주자 선정
  - 심사방법은 : 입주예술가 선정심사위원회를 구성하고 심의에 따라 결정
- 입주 비용 : 월 3.3㎡(1평) 당 1만원의 임대료 발생
- 입주 기간 : 5개실은 장기(1년), 5개실은 단기(3개월)
  - 장기계약의 경우 1회의 입주 연장(총 2년) 가능
  - 단기계약의 경우 2회의 입주 연장(총 9개월) 가능

□ 입주자(단체) 지원 프로그램

- (대관지원) 회의실, 교육실, 연습실 등 무료 사용
- (창작스튜디오 커뮤니티 및 프로모션 사업) 입주 예술가(단체) 네트워크를 기반으로 한 문화 커뮤니티 활동과 발표활동, 홍보, 프로모션을 지원·실행
- (유망예술가 지원사업) 다원예술, 창작예술 등의 분야의 신작 창작 및 작품 업그레이드 프로젝트를 통해 예술가의 역량을 강화하고 잠재력있는 예술가의 성장을 도모하는 장르특화 예술가 지원 프로젝트
  - 작품제작 지원금 멘토링 등을 포괄적으로 제공하며, 크리틱을 통해 향후 프로모션과 해외 진출을 모색하는 입체적 예술창작지원 프로그램
- (오픈스튜디오) 일 년에 한 번, 창작종합지원센터의 스튜디오 및 창작연구소를 개방해 입주 예술가들의 작품과 작업공간을 접할 수 있는 기회를 제공
  - 오픈 스튜디오 기간 동안 스튜디오 오픈, 퍼포먼스 및 야외공연, 관객참여 워크숍 등 다양한 프로그램을 준비하여 예술가, 관계자, 시민이 함께하는 페

## 스티별로 운영

- **(해외 예술가 교환프로그램)** 춘천시와 결연을 맺고 있는 해외 주요 도시의 기관들과 협력하여, 창작 예술가를 1대1 교환 및 파견하는 프로그램
  - 매년 별도 선정 과정을 통해 선발된 역량 있는 예술가들의 교류를 추진하여, 예술가의 국제적 활동역량 강화 및 해외 주요도시와 춘천시 간 문화교류 활성화 도모
- **(전문가지원 프로그램)** 입주예술가 대상 프로그램으로, 문화예술계 전문가 자문과 비평문을 받을 수 있도록 지원하여 예술가의 작업역량 강화

## 4. 시민교육 프로그램

### 4.1. 프로그램 도출

#### 가. 유사기관 사례분석

□ 환경분석, 수요조사 결과와 지자체 문화예술기관(5개)을 분석하여 프로그램 도출

○ 환경분석과 수요조사 결과를 종합하면 시민의 이야기를 반영하고 친근감을 형성할 수 있는 시민과 창작자가 소통하는 프로그램, 다양하고 알찬 내용의 시민교육 프로그램이 필요

○ 또한, 앞서 분석한 6개 지자체 문화예술기관 중 교육 프로그램이 없는 인천문화예술회관을 제외한 광주문화예술회관, 국립아시아문화전당, 예술의 전당, 경기아트센터, 성남아트센터를 분석하여 시민교육 프로그램을 도출

- 5개 문화예술기관에서 운영 중인 교육프로그램

#### ① 광주문화예술회관

프로그램명	내용	수강대상자/ 수강인원	수강료	수강시간/ 횟수
성인발레 초급A반	<ul style="list-style-type: none"> <li>Vaganova method를 접목한 Class</li> <li>체형에 맞는 스트레칭 동작 지도로 바른 자세와 몸매 교정이 이루어지며 정서함양</li> </ul>	신규 수강생 (발레 미경험자 부터 6개월 수강경험이 있는 19세 이상 성인)/ 2명	120,000	매주 화, 목 19:30~21:30/ 24회
성인발레 중급반	<ul style="list-style-type: none"> <li>Vaganova method 를 접목한 Class</li> <li>기본 자세 교정 및 스트레칭</li> <li>플로우바(매트)</li> </ul>	신규 및 재수강자 (1년 이상 수강 경험이 있는 19세 이상 성인)/ 25명	120,000	매주 월, 수 19:30~21:30/ 24회
유아발레 중급반	<ul style="list-style-type: none"> <li>RAD Pre-Primary 교육과정을 접목한 Class</li> <li>기초영역을 바탕으로 다리 힘을 길러주는 동작들로 연습</li> <li>어린이들에게 익숙한 동요를 활용하</li> </ul>	6세이상/ 14명	90,000	매주 월, 수 17:00 ~ 18:00/ 24회

프로그램명	내용	수강대상자/ 수강인원	수강료	수강시간/ 횟수
	<p>여 쉽고 즐겁게 발레를 배울수 있도록 지도하는 과정</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 성장기 어린이들의 신체교정 및 균형감각 그리고 근력이 고르게 발달할 수 있도록 지도하고 예술적인 감각을 습득</li> </ul>			
유아발레 고급반	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 기본적인 센타와 앙세르망 동작을 클래식 음악에 맞춰 표현하도록 지도하는 과정</li> <li>▪ 바른 자세 교정과 인성 교육에 초점을 맞추어 표현력과 감성력을 키우며 자기표현 능력 함양</li> </ul>	6세이상 (기존 수강생만 등록가능,신규 접수불가)/ 25명	120,000	매주 화, 목 18:00~19:30/2 4회
국악교실 (한국무용)	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 한국무용의 미를 좀더 쉽게 접할 수 있다</li> <li>▪ 장구장단을 통해 모든 음악의 리듬을 몸으로 움직임을 느낄 수 있게 해준다.</li> <li>▪ 소도구 즉 소품 사용으로 인해 자주 쓰지 않는 근육을 활동</li> <li>▪ 1(일년)년 동안 배운 문화예술교육 무대공연 참여하기(연말 하반기 무대공연준비)</li> </ul>	제한없음 / 30명	50,000	매주 월,목 저녁7시~9시/ 24회
국악교실 (판소리)	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 판소리 한 대목을 자신 있게 부를 수 있도록 역량을 배양하여 배우는 분들의 성취감과 자긍심을 높이는 데 목적이 있다(매년 수강생들에게 무대에서 발표할 수 있는 기회 제공하고 있음)</li> </ul>	제한없음/ 28명	50,000	매주 월,목 오후 7시/ 24회
여성합창 교실	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 각기 다른 목소리를 다듬어서 하나의 목소리를 만드는 훈련함</li> <li>▪ 합창곡 약 20곡을 연습, 훈련하여 매년 작품발표회(정기연주회)를 통해 시민에게 선사함</li> </ul>	광주에 거주하는 시민(여성)/ 40명	60,000	매주 월, 수 16:00 ~ 18:00/ 24회
가족발레 교실	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 발레 교실 + 공연감상 + 작품발표회 + 예술인문학</li> </ul>	8~13세 아동을 포함한 2인 이상 가족 (발레 경험 상관무)/ 35명	전액 무료	2019. 4. 27.~ 11. 25 (매주 토요일 14시~17시 )

## ② 국립아시아문화전당

프로그램명	내용	수강대상자/ 수강인원	수강료	수강시간/ 횟수
아트워즈 (ART WORDS), 나의 첫 번째 예술선언	<ul style="list-style-type: none"> <li>게임을 통해 내가 생각하는 예술이란 무엇인가에 대해 고민해보는 청소년 문화예술 교육 프로그램</li> </ul>	중학교 1학년 이상/ 60명	무료	매주 수 1차 10:00 - 11:30 / 2차 14:00 - 15:30
WAC! PROJECT (악! 프로젝트)	<ul style="list-style-type: none"> <li>예술 벽화 무대와 음악 장르를 융합하여 감상, 교육, 체험이 종합적으로 이뤄지도록 하는 워크숍 형식의 프로젝트(오픈아카데미)</li> </ul>	제한없음/ 40명	무료	금,토,일 14:00 - 16:00/ 3회
새로 쓰는 일기장, 브이로그 (V-log)	<ul style="list-style-type: none"> <li>자신의 일상을 동영상으로 촬영한 영상콘텐츠(오픈아카데미)</li> </ul>	제한없음/ 15명	무료	토 15:00 - 18:00/ 3회
ACC 신타악新打樂 연주와 함께하는 소통과 미래	<ul style="list-style-type: none"> <li>보다 깊고 폭넓은 예술적 경험을 추구하는 문화소외계층 및 시민을 대상으로 한 음악 워크숍</li> <li>한국 전통타악·서양 실용 타악 체험(오픈아카데미)</li> </ul>	60세이상/ 25명	무료	화,수,목 14:00 - 16:00/ 3회
사람책을 빌려 드립니다.	<ul style="list-style-type: none"> <li>시각장애인들이 만든 자서전을 통하여 장애인들의 사회적 소외를 극복하고 문화를 만들어 갈 수 있는 기회를 제공하는 프로젝트(오픈아카데미)</li> </ul>	시각장애인/ 15명	무료	토 10:00 - 13:00/ 6회
(전시연계강좌) 工人- 현대 조각과 공예 사이	<ul style="list-style-type: none"> <li>ACC FOCUS 전시 &lt;工人: 현대조각과 공예사이&gt;와 연계하여 ACC가 주목하는 현대미술 속 조각과 공예의 접점에 있는 다양한 작품을 살펴 보며 전시의 이해를 돕는 시간</li> </ul>	제한없음/ 25명	40,000	토 14:00 - 16:00 4회
캘라그래피, 이제는 펜이다! II	<ul style="list-style-type: none"> <li>철의 소재가 가진 날카로움과 획의 분명함을 느낄 수 있는 펜을 통해 새로운 한글 글씨의 맛을 내보며 나만의 작품을 만드는 시간</li> </ul>	제한없음/ 25명	60,000	수 19:00 - 21:00
춤추는 몸 - 안나 할프린으로부 터 배우는 움직임의 지혜	<ul style="list-style-type: none"> <li>우리 몸의 각 부분에 잠들어 있는 다양한 움직임을 찾아내고 호기심과 실험을 통한 창조적인 움직임으로 진정한 삶의 주인공이 되어보는 시간</li> </ul>	제한없음/ 25명	120,000	목 19:00 - 20:30 8강



프로그램명	내용	수강대상자/ 수강인원	수강료	수강시간/ 횟수
동양 문화예술 속의 주역 사상	<ul style="list-style-type: none"> <li>공자가 가족관이 세 번 끊어질 때까지 읽었다는 주역 읽기를 통해 우리들의 일상적 삶과 동양의 문화예술 속에 스며 들어간 주역 사상을 이해하고 삶의 지혜를 체득하는 시간</li> </ul>	제한없음/ 20명	40,000	토 15:00 - 17:00 4강
누구나 작가가 될 수 있다! -독립출판 첫걸음	<ul style="list-style-type: none"> <li>나만의 고유한 감성이 묻어나는 글 쓰기, 편집, 디자인, 제본까지 취향대로 만들어보는 독립출판의 세계를 경험해 보는 시간</li> </ul>	제한없음/ 15명	90,000	화 19:00 - 21:00 6강
Bravo My Body! 발레II	<ul style="list-style-type: none"> <li>(생애전환기 50세 이상 대상) 세월의 흐름으로 굳어진 나의 몸을 발레와 함께 유연하게 변화시키며 건강하고 행복한 '나'를 발견해가는 시간</li> </ul>	50세 이상/ 15명	150,000	목 10:30 - 12:00 10강
ACC 음악살롱, DJ의 뮤직박스 II	<ul style="list-style-type: none"> <li>한국 가요사에 빛나는 싱어송라이터와 7-80년대 팝음악을 중심으로 향수를 자극하는 그 시절의 음악들을 DJ가 직접 엄선하여 노래를 LP음악으로 듣고 함께 참여하는 "보이는 라디오" 방식의 강좌</li> </ul>	50세 이상/ 25명	무료	목 14:00 - 16:00 4강
라이브 클래식VIII	<ul style="list-style-type: none"> <li>국내 정상급 연주자들의 웅장한 실내악 연주와 해설이 있는 공연식 강연</li> </ul>	제한없음/ 50명	무료	화 14:00 - 16:00 6강
새활용, 쓰임의 재발견	<ul style="list-style-type: none"> <li>새활용(업사이클링)의 의미와 사례를 살펴보고 일상에서 용도를 잃어버린 물건들의 새로운 가치를 발견하고 쓰임을 만드는 경험을 하는 시간</li> <li>참여자들은 페비닐로 꽃, 장신구, 바구니를 만들며 용도를 잃어버린 물건들에 새로운 가치를 발견하고 쓰임을 만드는 경험을 함</li> </ul>	제한없음/ 20명	60,000	토 14:00 - 16:00 4강
동시대 미술 읽기 III	<ul style="list-style-type: none"> <li>국립현대미술관이 주관하는 '올해의 작가상'을 중심으로 최근의 전시 주제를 다루며 동시대 미술에 대한 인식과 감수성을 키워나가는 시간</li> </ul>	제한없음/ 25명	60,000	금 14:00 - 16:00 6강
고전순례 : 헤르만 헤세 다시 읽기	<ul style="list-style-type: none"> <li>데미안 출간 100주년을 기념하여 헤르만헤세 문학의 의의와 문제성을 현재의 시각에서 짚어보고, 이를 통해 헤세 문학의 근본 주제와 의미를 재평가 해보는 시간</li> </ul>	제한없음/ 25명	40,000	화 16:30 - 18:30 4강

프로그램명	내용	수강대상자/ 수강인원	수강료	수강시간/ 횟수
한국영화 100주년, 다시 묻는 "영화란 무엇인가?"	<ul style="list-style-type: none"> <li>한국 영화의 100년 사(史)를 조명해 보고 세계 영화사의 맥락(Context)에서 한국 영화사를 점검해보고 한국 영화 100선, 최고의 감독, 배우 및 한국 영화 역사를 결정지은 터닝 포인트적 사건을 살펴보는 시간</li> </ul>	제한없음/ 25명	60,000	금 14:00 - 16:00 6강
ART&TECHNOLOGY 인공지능과 함께 나만의 디지털프린트 작품 만들기	<ul style="list-style-type: none"> <li>예술과 디자인이라는 창작 시스템에 인공지능 기술이 어떤 영향을 주고 있는지 작품과 프로젝트 사례를 통해 살펴보고, 코딩을 통한 작품 창작을 직접 경험해 봄으로써 급변하는 기술 중심 사회에서 예술의 미래를 가늠해 보는 기회</li> <li>코딩을 통해 각자의 개성을 담을 수 있는 그래픽 이미지를 만들고 이를 인쇄하여 나만의 디지털프린트 작품을 만드는 시간</li> </ul>	제한없음/ 15명	60,000	토 14:00 - 16:00 4강
ACC 음악살롱 - DJ의 뮤직박스	<ul style="list-style-type: none"> <li>DJ의 뮤직박스 강좌는 50-60세대들의 추억을 불러일으키고 향수를 자극할 그 시절의 음악들을 LP로 듣고 보는 "보이는 라디오" 프로그램 방식의 공연식 강연</li> </ul>	50세 이상/ 20명	40,000	목 14:00 - 16:00 4강

### ③ 예술의 전당

프로그램명	내용	수강대상자/ 수강인원	수강료	수강시간/ 횟수
인문	<ul style="list-style-type: none"> <li>예술가 100인의 작품세계 이해</li> <li>시대별 예술 세계 탐구</li> </ul>	제한없음/ 20명	270,000 ~ 300,000	화~토 주 1회 10:30~12:30/ 12회~15회
현장학습 (연간강좌)	<ul style="list-style-type: none"> <li>갤러리 토크 : 매달 해당 기간에 열리는 전시 중에서 가장 중요하다고 여겨지는 몇 가지를 전시를 선별하고 전시기간에 방문해 직접 작품을 보면서 이루어지는 강좌</li> </ul>	제한없음/ 40명	650,000	매월 4째주 화요일 10:00~12:00/ 10회
	<ul style="list-style-type: none"> <li>우리 땅 지리여행 : 지역 공간을 구성하고 있는 지형 경관과 문화 환경 관찰을 통해 어렵듯</li> </ul>	제한없음/ 35명	900,000 (교통, 식비)	매월 4째주 토요일 7:30~18:30/

프로그램명	내용	수강대상자/ 수강인원	수강료	수강시간/ 횟수
	이 알고 있었던 우리땅에 대한 선입견을 재정립하고, 경이로운 지구환경 시스템 감상법을 제공		포함)	6회
공연& 음악감상	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 세계음악과 문학 이해</li> <li>▪ 성악아카데미               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 성악 이론, 발성</li> <li>- 오페라 아리아, 외국가곡, 한국가곡</li> </ul> </li> <li>▪ 연기수업</li> </ul>	제한없음/ 70명	270,000/ 1,100,00 0/ 750,000	화~토 주 1회 14시30분- 16시30분/ 12회
미술실기	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 유화 고급, 입문, 초급</li> <li>▪ 아크릴화</li> <li>▪ 한국화</li> <li>▪ 드로잉 맨처음, 입문</li> <li>▪ 사진 초급, 고급</li> <li>▪ 수묵</li> <li>▪ 크로키 중급</li> <li>▪ 수묵풍경 초급</li> <li>▪ 수채화 초급</li> </ul>	제한없음/ 20~25명	350,000	월~토 주 1회 10시~ 13시/ 15회
서화	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 한자서예, 한글서예, 사군자, 문인화, 민화, 전각, 캘리그래피 디자인, 현대서예(캘리그래피)</li> </ul>	제한없음/ 20명	330,000 360,000 450,000 500,000	각 과정별 주 1회 2시간(오전 또는 오후)/ 15회
어린이미술	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 6세부터 초등학생을 대상으로 다양한 재료를 보고, 만지고, 느끼면서</li> <li>▪ 창의적인 아이디어를 마음껏 표현하는 교육프로그램</li> </ul>	6세~ 초등학생/ 20명	400,000 490,000	각 과정별 주 1회 2시간 또는 2시간 30분/ 12회
서화어린이	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 서예교실</li> <li>▪ 동양미술</li> </ul>	초등학생/ 22명, 25명	460,000 400,000	토 2시간/ 12회
음악영재	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 피아노, 바이올린, 첼로, 플루트, 클라리넷, 작곡을 희망하는 초등학생 중에서 재능이 있는 학생들을 선발하여 교육</li> </ul>	초등학생 (오디션 합격자)	-	-
미술영재	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 미래를 선도할 예술인재 양성을 목표로 과학기술, 인문학적 사고력, 예술 감각, 창의성 등 융복합 프로그램</li> <li>▪ 미술영재 잠재능력 발견과 창의성 심화</li> </ul>	초등학생 (오디션 합격자)/ 20명	950,000	화~토 2시간30분 오전·오후/ 12회

④ 경기아트센터

프로그램명	내용	수강대상자/ 수강인원	수강료	수강시간/ 횟수
어린이 강좌	<ul style="list-style-type: none"> <li>클라리넷, 플루트, 바이올린, 첼로, 한국무용, 뮤지컬 등</li> </ul>	초등생	120,000 ~ 220,000	월~목 주 1회 1시간 50분/ 12회
성인 강좌	<ul style="list-style-type: none"> <li>남도민요, 경기민요, 판소리, 가곡, 부채산조, 산조춤 모음, 소고춤, 진도북춤, 댄스스포츠, 모듬북, 난타, 사물놀이, 대금, 난타 등</li> </ul>	성인	90,000 ~ 200,000	월~목 주 1회 1시간 50분/ 12회

⑤ 성남아트센터

프로그램명	내용	수강대상자/ 수강인원	수강료	수강시간/ 횟수
그림 들려주는 피아니스트	<ul style="list-style-type: none"> <li>한 화가를 테마로 하여 화가의 작품을 보여주고 시대와 주제별로 연관성 있는 클래식을 들려주며 예술을 체험</li> </ul>	제한없음/ 20명	120,000	10시 30분 ~ 12시 30분/ 12회
오페라 살롱	<ul style="list-style-type: none"> <li>오페라 공연과 해설 진행</li> </ul>	제한없음/ 40명	210,000	화 10시 30분 ~ 12시 30분/ 15회
서양미술사	<ul style="list-style-type: none"> <li>서양미술사를 철학 및 미학의 시각을 통해 연구 및 체험</li> </ul>	제한없음/ 30명	210,000	수 10시 30분 ~ 12시 30분/ 15회
세계 예술영화 감상회	<ul style="list-style-type: none"> <li>영화를 다양한 문화적 맥락을 폭넓은 시각으로 이해</li> </ul>	제한없음/ 30명	60,000	목 14시 00분 ~ 16시 00분/ 4회
클래식 감상	<ul style="list-style-type: none"> <li>서양음악사의 숨은 명곡을 찾아서</li> </ul>	제한없음/ 40명	210,000	금 10시 30분 ~ 12시 30분/ 15회
세계 미술관 순례	<ul style="list-style-type: none"> <li>세계의 유명미술관 방문을 간접체험 및 답사</li> </ul>	제한없음/ 20명	30,000	수 10시 30분 ~ 12시 30분/ 2회
음악	<ul style="list-style-type: none"> <li>첼로, 클라리넷, 클래식 기타, 성악</li> </ul>	제한없음/	234,000~	월~금

프로그램명	내용	수강대상자/ 수강인원	수강료	수강시간/ 횟수
아카데미	연주, 예술가곡, 재즈랑 반주랑, 플루트 등 악기 강습	6~12명	450,000	주1회 1시간/ 20회
미술/사진 아카데미	▪ 만화, 색연필 아트, 사군자&문인화, , 사진예술A, 사진예술 B, 현대미술, 서양화, 유화와 아크릴, 인체크로키 등	제한없음/ 10명	225,000~ 340,000	월~금 주1회 2시간/ 15~20회
무용 아카데미	▪ 한국무용, 체형보정 성인발레	제한없음/ 8~10명	240,000 ~ 280,000	월~금 주1회 1시간, 1시간30분
어린이 아카데미	▪ 피아노, 플루트, 발레, 예술놀이, 첼로, 동요, 성악 콩쿠르, 훌놀이, 미술, 바이올린 등	초등학생/ 6명	240,000 ~ 540,000	-
어린이 창의예술	▪ 그림책을 통해 자기의 경험과 생각을 이야기하고 그 것을 미술로 담아내는 작업을 통해서 사고력, 표현력, 사회성, 창의력 등의 균형잡힌 발달과 건강한 정서적 성장을 위한 프로그램 ▪ 아이수업 60분, 부모리뷰 30분	6~7세/ 6명	40,000	1회
드럼	▪ 기초 이론, 8비트 양발/양손리듬 익히기, Living Next Door Alice 마스터	성인/ 5명	100,000	월 13시 00분 ~ 14시 30분/ 5회 목금
내 아이를 위한 그림책 만들기	▪ 내 아이를 위한 도형 그림책 만들기 과정	성인/ 6명	50,000	10시 00분 ~ 12시 00분/ 2회

## 나. 생활문화센터 프로그램(안)

### □ 프로그램 도출방법

○ 5개 문화예술기관의 시민 교육 프로그램 중 창작종합지원센터의 성격과 부합하는 프로그램을 선별하여 (안)으로 제시

- 가족과 여가생활을 함께 즐길 수 있는 공간 => 전 연령을 대상으로 한 강좌 운영

- 연령별 맞춤형 프로그램 제공 => 성인, 어린이를 대상으로 한 강좌 운영
- 시민의 창작욕구 실현의 공간 => 무대공연, 전시 등을 통해 직접 문화예술 활동을 수행할 수 있는 기회를 제공하는 프로그램
- 1년간 시범 운영 후 수요가 높은 프로그램 중심으로 재구성 필요
  - 시민 대상 수요조사 결과 '패스트힐링 프로그램'과 '일반인의 전문교육 프로그램'에 대한 5점척도 선호도가 각각 3.83점과 3.74점으로 다른 프로그램보다 높은 수치를 기록

□ 프로그램 운영

- (전 연령을 대상으로 한 강좌) 주말 가족 프로그램, 패스트힐링을 목적으로한 다양한 단기 프로그램 운영

프로그램명	내용	수강대상자/ 수강인원	수강료	수강시간/ 횟수	강사
가족 합창교실	▪ 가족과 함께 노래를 부르며 가족간 유대감을 쌓고, 연습 한 노래를 공연하는 시간을 갖는 프로그램	8~13세 아동을 포함한 2인 이상 가족/ 15팀	무료	토요일	외부강사 섭외
심리상담 강의	▪ 성격으로 알아보는 대화법, 자녀교육의 지침, 가정의 서 열, 사회적응을 잘하기 위한 적응법 등에 대한 강의 ▪ 매주 주제 선정 & 강사 초 청을 하여 강좌 진행	제한없음/ 30명	무료	토요일	외부강사 섭외
시네마 힐링 프로그램	▪ 매주 주제에 따른 영화감상, 시네토크를 통해 마음의 위 로를 찾고 자신을 치유하는 시간	제한없음/ 15명	10,000	토요일/ 3회	외부강사 섭외
DIY 그림책 (더미북) 만들기	▪ 기획부터 제작까지 나만의 DIY 그림책(더미북) 만들기	제한없음/ 20명	50,000	토요일/ 2회	외부강사 섭외
나만의 AI 작품 만들기	▪ AI와 이미지의 접목을 통해 자 신만의 디지털 그래픽 작품을 만들고 ART&TECHNOLOGY를 체험하는 시간	제한없음/ 15명	60,000	토요일/ 4회	외부강사 섭외
V-log제작 아카데미	▪ 자신의 일상을 동영상으로 촬 영하여 V-log를 만드는 과정 ▪ V-log 기획, 촬영, 편집 기초 실	제한없음/ 15명	60,000	토요일/ 3회	외부강사 섭외

프로그램명	내용	수강대상자/ 수강인원	수강료	수강시간/ 횟수	강사
	습과 유튜브 운영방법 익히기				
팝아트 그리기	<ul style="list-style-type: none"> <li>팝아트를 그리고 작품 완성</li> </ul>	제한없음/ 6명	30,000	평일 낮·저녁 (1시간 50분)/ 2회	외부강사 섭외
캘리그래피 배우기	<ul style="list-style-type: none"> <li>캘리그래피 기초를 학습하고 자신만의 글귀를 만드는 시간</li> </ul>	제한없음/ 15명	30,000	평일 낮·저녁 (1시간 50분)/ 2회	외부강사 섭외
악기 단기 속성	<ul style="list-style-type: none"> <li>기타 1곡 완성 목표 과정</li> <li>드럼 1곡 완성 목표 과정</li> </ul>	제한없음/ 6명	100,000	평일 낮·저녁 (1시간 50분)/ 5회	외부강사 섭외
그림 들려주는 피아니스트	<ul style="list-style-type: none"> <li>한 화가를 테마로 하여 화가의 작품을 보여주고 시대와 주제별로 연관성 있는 클래식을 들려주며 예술을 체험</li> </ul>	제한없음/ 15명	30,000	평일 낮·저녁 (1시간 50분)/ 3회	시립 예술단
예술영화 감상회	<ul style="list-style-type: none"> <li>영화를 다양한 문화적 맥락으로 폭넓게 이해하고 토론하는 시간</li> </ul>	제한없음/ 15명	30,000	평일 낮·저녁 (1시간 50분)/ 3회	외부강사 섭외

- (어린이 강좌) 어린이들의 창의력을 쌓을 수 있는 교육 프로그램을 운영하고, 어린이들의 작품을 전시 또는 공연할 수 있도록 함

구분	프로그램명	내용	수강 대상자/ 수강인원	수강료	수강시간/ 횟수	강사
미술	어린이 창의놀이	<ul style="list-style-type: none"> <li>도예와 공예가 결합된 프로그램으로써, 점토와 다양한 재료가 생각의 도구가 되어 어린이들의 창의력을 향상시켜 주는 창작 프로그램</li> </ul>	6~7세/ 15명	200,000	평일 낮 (주1회)/ 20회	외부 강사 섭외
			8~10세/ 15명	200,000	평일 낮 (주1회)/ 20회	
미술	어린이 창의미술	<ul style="list-style-type: none"> <li>그림책을 통해 자기의 경험과 생각을 이야기하고 그것을 미술로 담아내는 작업을 통해 사고력, 표현력, 사회성, 창의력 등의 균형잡힌 발달과 건강한 정서적 성장을 위한 프로그램</li> <li>어린이 작품을 전시하고 감상하면서 창의력 향상</li> </ul>	6~7세/ 15명	200,000	평일 낮 (주1회)/ 20회	외부 강사 섭외

구분	프로그램명	내용	수강 대상자/ 수강인원	수강료	수강시간/ 횟수	강사
		<ul style="list-style-type: none"> <li>아티스트 주제와 관련된 미술기법과 다양한 재료를 이용해 작가의 작품 속 기법을 어린이들의 시각으로 자유롭게 응용·표현함으로써 개성있는 아이들의 작품을 만드는 프로그램</li> <li>어린이 작품을 전시하고 감상하면서 창의력 향상</li> </ul>	8~10세/ 15명	200,000	평일 낮 (주1회)/ 20회	
	어린이 미술	<ul style="list-style-type: none"> <li>동양미술, 서예 등을 학습</li> </ul>	8~13세/ 15명	200,000	평일 낮 (주1회) 20회	
	미술과학교실 (라이트아트)	<ul style="list-style-type: none"> <li>미술과 과학이 융합된 '라이트아트'를 배우는 프로그램</li> <li>'빛'을 미술재료로서 접근하여 빛을 과학으로 이해하고, 이를 미술로 표현함으로써 자기표현법, 상상력, 관찰탐구능력을 쌓는 프로그램</li> </ul>	8~10세/ 15명	150,000	평일 낮 (주1회)/ 10회	외부 강사 섭외
음악	어린이 창의예술	<ul style="list-style-type: none"> <li>바이올린+피아노를 배우면서 악기 간의 조화로운 과 악기를 통해 나를 표현하는 능력을 향상 시켜주는 프로그램</li> </ul>	6~7세/ 6명	400,000	평일 낮 (주1회)/ 20회	시립 예술단
			8~10세/ 6명	400,000	평일 낮 (주1회)/ 20회	
	악기 교실	<ul style="list-style-type: none"> <li>바이올린, 피아노, 첼로, 플루트 강좌 ('초급-중급-고급' 수준별 수업 운영)</li> <li>가야금, 해금, 대금 강좌</li> </ul>	8~10세/ 6명	400,000	평일 낮 (주1회)/ 20회	시립 예술단  도립 예술단
체육 · 무용	어린이 예술놀이	<ul style="list-style-type: none"> <li>스트레칭을 통해 신체 성장에 도움을 주고 다양한 주제 접근으로 깊어진 생각이 움직임으로 연결되어 창의력과 자존감을 높이는 프로그램</li> </ul>	6~7세/ 15명	200,000	평일 낮 (주1회)/ 20회	외부 강사 섭외
			8~10세/ 15명	200,000	평일 낮 (주1회)/ 20회	
	무용 교실	<ul style="list-style-type: none"> <li>발레, 한국무용, 뮤지컬 등 ('초급-중급' 수준별 수업 운영)</li> </ul>	8~12세/ 6명	200,000	평일 낮 (주1회)/ 20회	도립 예술단



- (성인 강좌) 직접 참여하여 결과물을 만들어냄으로써 성취감과 높은 만족도를 이끌어낼 수 있는 프로그램 운영

구분	프로그램명	내용	수강 대상자/ 수강인원	수강료	수강시간/ 횟수	강사
미술	만화그리기	<ul style="list-style-type: none"> <li>전통 만화 표현법의 기초를 익히고, 심화학습을 통해서 자신만의 창작 만화를 만들어보는 과정</li> </ul>	성인/ 25명	150,000	평일 저녁 (주1회)/ 12회	외부 강사 섭외
	미술실기	<ul style="list-style-type: none"> <li>그림을 그리고 작품연구까지 체계적인 커리큘럼을 통해 창작의 결실을 만드는 과정</li> <li>작가를 꿈꾸는 사람들의 실력향상을 돕고, 시민이 작가로 데뷔할 수 있는 발판 마련</li> <li>작품을 전시하고 감상 시간을 통해 실력 향상</li> <li>드로잉, 유화, 아크릴화, 한국화 등</li> </ul>	성인/ 25명	300,000	평일 저녁 (주1회)/ 12회	외부 강사 섭외
사진	사진예술	<ul style="list-style-type: none"> <li>기본사진 촬영부터 예술사진까지 다양한 장르의 사진을 촬영하는 방법 습득</li> <li>현장실습 시간을 통해 사진 촬영을 하고 사진전을 통해 감상평 시간을 가짐 (평일 저녁 강좌는 주말에 현장실습 진행)</li> </ul>	성인/ 25명	300,000	평일 낮 (주1회)/ 15회	외부 강사 섭외
		<ul style="list-style-type: none"> <li>현장실습 시간을 통해 사진 촬영을 하고 사진전을 통해 감상평 시간을 가짐 (평일 저녁 강좌는 주말에 현장실습 진행)</li> </ul>	성인/ 25명	300,000	평일 저녁 (주1회)/ 15회	
음악	합창단	<ul style="list-style-type: none"> <li>합창곡 약 10곡을 연습, 훈련</li> <li>무대공연(예: 연말) 참여 기회 제공</li> </ul>	성인/ 40명	75,000	평일 낮 (주2회)/ 30회	시립 예술단
	국악교실	<ul style="list-style-type: none"> <li>판소리 한 대목을 배움으로써 성취감 및 자긍심 함양</li> <li>무대공연(예: 연말) 참여 기회 제공</li> </ul>	성인/ 6명	150,000	평일 낮 (주2회)/ 30회	도립 예술단
	성악	<ul style="list-style-type: none"> <li>성악 이론·발성, 오페라 아리아, 외국가곡, 한국가곡 등 훈련</li> <li>무대공연(예: 연말) 참여 기회 제공</li> </ul>	성인/ 6명	150,000	평일 낮 (주2회)/ 30회	시립 예술단

구분	프로그램명	내용	수강 대상자/ 수강인원	수강료	수강시간/ 횟수	강사
	난타	<ul style="list-style-type: none"> <li>난타 기초 학습 및 난타 공연 연습</li> <li>무대공연(예: 연말) 예정</li> </ul>	성인/ 12명	55,000	평일 낮 (주2회)/ 30회	외부 강사 섭외
무용	무용실기	<ul style="list-style-type: none"> <li>발레: 기본 자세교정 및 스트레칭 등 발레 자세 습득</li> </ul>	성인/ 12명	120,000	평일 저녁 (주1회)/ 24회	외부 강사 섭외
		<ul style="list-style-type: none"> <li>한국무용: 장구장단을 통해 모든 음악의 리듬을 몸으로 표현. 안무를 배운 후 무대공연(예: 연말) 참여기회 제공</li> </ul>	성인/ 10명	300,000	평일 저녁 (주1회)/ 20회	도립 무용단
	작가 체험	<ul style="list-style-type: none"> <li>나만의 감성을 글로 표현하여 내 책을 만드는 시간</li> <li>글쓰기, 편집, 디자인, 제본까지 직접하는 작가 체험</li> </ul>	성인/ 15명	90,000	평일 저녁 (주1회)/ 6회	외부 강사 섭외
	업사이클링 아카데미	<ul style="list-style-type: none"> <li>플라스틱 쓰레기, 비닐 등의 재활용(업사이클링)을 체험</li> </ul>	성인/ 20명	60,000	평일 낮· 저녁(주1회)/ 4회	외부 강사 섭외
	오픈아카데미	<ul style="list-style-type: none"> <li>춘천의 문화예술기획자들과 함께하는 워크숍 형식의 아카데미</li> <li>춘천의 문화예술단체를 모집하여 단기 아카데미 운영</li> </ul>	성인/ 미정	-	-	도· 시립 예술단
	DJ뮤직살롱	<ul style="list-style-type: none"> <li>아날로그 감성 충만한 턴테이블로 명곡을 들으며 힐링하는 시간</li> </ul>	50대이상/ 20명	40,000	평일 낮· 저녁(주1회)/ 4회	외부 강사 섭외
	문학감성토론	<ul style="list-style-type: none"> <li>시, 소설, 산문 등 다양한 형식의 문학작품과 시대적 화두를 연결하여 수강생들과 자유롭게 소통하며 인문학적 소통을 하는 시간</li> </ul>	50대이상/ 20명	40,000	평일 낮 (주1회)/ 4회	외부 강사 섭외

## 4.2. 공간 운영

□ 시민교육 프로그램은 생활문화센터에서 수행

○ 다목적실 2개, 연습실 2개로 공간을 구성

[표 113] 공간구성

다목적실1	다목적실2	연습실1	연습실2
<ul style="list-style-type: none"> <li>강의, 시청각교육 등</li> <li>강당 형태</li> <li>최대 25명 수용</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>미술실습, 토론 등</li> <li>교실 형태</li> <li>최대 25명 수용</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>연극, 무용 등</li> <li>최대 15명 수용</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>음악 관련 교육</li> <li>최대 40명 수용</li> </ul>
			

□ 프로그램별 사용시설

○ 프로그램의 성격에 따라 사용할 공간 구분

[표 114] 프로그램별 사용시설

구분	NO.	프로그램명	시설	NO.	프로그램명	시설
전연령	1	가족 합창교실	연습실2	7	팝아트 그리기	다목적실2
	2	심리상담 강의	다목적실1	8	캘리그래피 배우기	다목적실2
	3	시네마 힐링 프로그램	다목적실2	9	악기 단기 속성	연습실2
	4	DIY 그림책 만들기	다목적실2	10	그림 들려주는 피아니스트	다목적실1
	5	나만의 AI 작품 만들기	다목적실2	11	예술영화 감상회	다목적실1
	6	V-log제작 아카데미	다목적실2			
어린이	12	어린이 창의놀이 1	다목적실2	19	어린이 창의예술 2	다목적실1
	13	어린이 창의놀이 2	다목적실2	20	악기 교실 1	다목적실1
	14	어린이 창의미술 1	다목적실2	21	악기 교실 2	다목적실1
	15	어린이 창의미술 2	다목적실2	22	어린이 예술놀이 1	연습실1
	16	어린이 미술	다목적실2	23	어린이 예술놀이 2	연습실1
	17	미술과학교실	다목적실1	24	무용 교실	연습실1
	18	어린이 창의예술 1	다목적실1			
성인	25	만화그리기	다목적실2	32	무용실기 1	연습실1
	26	미술실기	다목적실2	33	무용실기 2	연습실1
	27	사진예술	다목적실1	34	작가체험	다목적실2
	28	합창단	연습실2	35	업사이클링 아카데미	다목적실1
	29	국악교실	연습실2	36	DJ뮤직살롱	다목적실1
	30	성악	연습실2	37	문학감성토론	다목적실2

구분	NO.	프로그램명	시설	NO.	프로그램명	시설
	31	난타	연습실1			

□ 공간 가동일

- 하루에 1개의 프로그램만 운영한다고 가정하여 보수적으로 접근
  - 다목적실 1 : 평일 79일, 주말 1일
  - 다목적실 2 : 평일 126일, 주말 12일
  - 연습실 1 : 평일 146일, 주말 0일
  - 연습실 2 : 평일 135일, 주말 1일
- 공간이 비어있는 날의 경우 대관을 통한 수익창출 가능

[표 115] 공간별 가동일

주	월요일	화요일	수요일	목요일	금요일	토요일
1	10 7 22	11 8 23 20	17 12 24 21	18 13 32	19 14 33 9	2 3 1
2	10 7 22	11 8 23 20	17 12 24 21	18 13 32	19 14 33 9	3
3	10 15 22	11 16 23 20	17 12 24 21	18 13 32	19 14 33 9	3
4	27 15 22	35 16 23 20	17 12 24 21	18 13 32	19 14 33 9	4
5	27 15 22	35 16 23 20	17 12 24 21	18 13 32	19 14 33 9	4
6	27 15 22 28	35 16 23 20	17 12 24 21	18 13 32 28	19 14 33	5
7	27 15 22 28	35 16 23 20	17 12 24 21	18 13 32 28	19 14 33	5
8	27 15 22 28	16 23 20	17 12 24 21	18 13 32 28	19 14 33	5
9	27 15 22 28	16 23 20	17 12 24 21	18 13 32 28	19 14 33	5
10	27 15 22 28	16 23 20	17 12 24 21	18 13 32 28	19 14 33	6
11	27 15 22 28	16 23 20	36 12 24 21	18 13 32 28	19 14 33	6
12	27 15 22 28	16 23 20	36 12 24 21	18 13 32 28	19 14 33	6
13	27 15 22 28	16 23 20	36 12 24 21	18 13 32 28	19 14 33	
14	27 15 22 28	16 23 20	36 12 24 21	18 13 32 28	19 14 33	
15	27 15 22 28	16 23 20	12 24 21	18 13 32 28	19 14 33	
16	27 15 22 28	16 23 20	12 24 21	18 13 32 28	19 14 33	
17	27 15 22 28	16 23 20	12 24 21	18 13 32 28	19 14 33	
18	27 15 22 28	16 23 20	12 24 21	18 13 32 28	19 14 33	
19	15 22 28	16 23 20	12 24 21	18 13 32 28	19 14 33	
20	15 22 28	16 23 20	12 24 21	18 13 32 28	19 14 33	
21	15 29	16 31 30	34 25 29	26 32 30	37 31	
22	15 29	16 31 30	34 25 29	26 32 30	37 31	

주	월요일	화요일	수요일	목요일	금요일	토요일
23		29	31 30	34 25 29	26 32 30	37 31
24		29	31 30	34 25 29	26 32 30	37 31
25		29	31 30	34 25 29	26 30	31
26		29	31 30	34 25 29	26 30	31
27		29	31 30	25 29	26 30	31
28		29	31 30	25 29	26 30	31
29		29	31 30	25 29	26 30	31
30		29	31 30	25 29	26 30	31
31		29	31 30	25 29	26 30	31
32		29	31 30	25 29	26 30	31
33		29	31 30	29	30	31
34		29	31 30	29	30	31
35		29	31 30	29	30	31

다목적실 1

다목적실 2

연습실 1

연습실 2

## 5. 전시관 및 아카이브

### □ 위치 및 면적

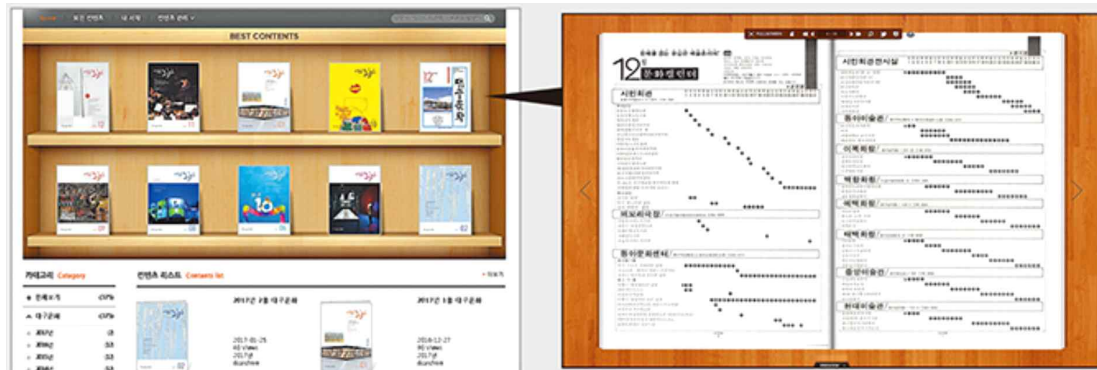
- 전시관 : 커뮤니티동 1층(504㎡)
- 아카이브 : 커뮤니티동 3층(504㎡)

### □ 이용 대상

- 입주자 및 창작지원센터를 방문한 모든 이용객

### □ 공간 용도

- 전시관 : 국내 수준 높은 전시 대관을 통하여 전시관 운영
  - 수요조사 결과를 바탕으로 인터랙티브아트, 미디어아트 등 춘천시민이 선호를 반영하고 춘천문예회관 등 춘천 내 전시관과의 차별성 확보를 위하여 첨단기술을 활용한 작품 전시 지향
- 아카이브 : 전통공연예술부터 현대창작예술까지 공연예술의 흐름을 한눈에 볼 수 있는 자료 구성
  - 일반 시민의 창작에 대한 이해도를 높이고, 입주자 또는 예술가가 창작의 소재를 발굴할 수 있는 장소로 활용
  - 체계적인 기록 시스템의 구축은 춘천시 문화예술 역사에 기록 될 것이며, 춘천시의 스토리텔링의 테마이자 지속적이 문화예술 소재로 활용이 가능할 것으로 전망
  - 디지털아카이브를 구축하여 인터넷을 통해 '디지털 아카이브'에 접속하면 춘천시 내에서 상영했던 작품, 연출자/연출진/작가/참여단체, 당대 문화예술 이슈 등을 한눈에 알아볼 수 있음



<그림 83> 대구시 문화예술 아카이브

□ 운영 방식

- 아카이브 : 무료관람 및 이용
- 전시관 유료 관람

□ 전시공연 프로그램(예시)

- (일본 Team Lab) 도쿄 오다이바의 팀랩 보더리스 전용 전시공간은 최근 도쿄를 대표하는 전시공간으로 부상했으며, 특히 젊은 세대의 열광적인 지지를 얻는 공간으로 일본내 관람객뿐만 아니라 해외에서도 이를 방문할 만큼 성공
  - 전 연령층을 위한 전시를 지향하며, 사람들의 움직임에 반응하는 인터랙티브 아트(interactive art)를 활용해 관람자의 참여를 통해서 작품이 성립되는 열린 형태의 예술 작품 제작
  - 또한, 기존의 회화를 지각하는 과정과 달리 청각, 촉각 등 여러 감각을 동시에 활용하는 통합적인 반응을 전제로 하기 때문에 보다 경험적이고 체험적임





<그림 84> Team Lab의 디지털 아트 체험 모습

- (구글과 함께하는 반짝박물관) 구글 아트 앤 컬처와 국립중앙박물관이 협업하여 아태지역 최초로 구글 아트 앤 컬처 오프라인 체험 공간을 선보였으며, 인공지능(AI), 가상현실(VR), 기가픽셀 등 첨단 기술과 전 세계 문화유산 및 예술 작품이 만난 문화·예술 체험 공간을 조성
- (쿠퍼휴이트 국립디자인 박물관) 기기, 디자인, 기술력이 수반되어 다양한 콘텐츠를 통해 관람객의 참여를 확대함으로써 수동적인 관람 문화에서 벗어나 색다른 경험으로 관람객에게 만족 제공
  - 박물관에서 제공하는 펜을 매개로 관람객은 능동적으로 원하는 것을 직접 기획, 구성하면서 자발적으로 학습할 수 있도록 하여 관람객의 경험을 확장시키고, 관람객과 박물관 공간의 새로운 관계를 구축



<그림 85> 쿠퍼휴이트 뮤지엄 펜

- (실감콘텐츠체험관) IBITP(인천테크노파크)에서는 인천 동구와 협력하여 우각



동 역에 대한 역사적 사실을 활용해 지역 특화 문화 콘텐츠 제작 및 국내 최초 가상현실 오감콘텐츠 체험공간을 조성·운영하고 있으며, 실감 기술을 이용해 관람객에게 IT 기술, 교육, 역사, 재미, 감성을 동시에 제공

## 6. 기타 임대시설

### □ 위치 및 면적

- 임대시설 1 : 커뮤니티동 1층(212㎡)
- 임대시설 2 : 데크하부 1층(218.9㎡)
- 카페테리아 : 대공연장 2층(134.8㎡)
- 직원식당 : 커뮤니티동 4층(245.2㎡)

### □ 이용 대상

- 임대시설 1~2, 카페테리아 : 창작종합지원센터 모든 방문객 및 내부자
- 직원식당 : 센터 직원 및 입주단체, 창작스튜디오 입주자 등

### □ 공간 용도

- 수요조사에서 창작종합지원센터 건립 시 방문 목적으로 카페·레스토랑이 4점(5점 만점)으로 가장 높은 것을 감안하면, 카페·레스토랑 이용자가 많을 것으로 예상
  - 다양한 먹거리를 제공하고, 춘천시에서 접하기 어려운 서울·수도권의 유명 카페·레스토랑 임점
- 임대시설 1 : 지역먹거리 촉진 및 홍보를 위한 푸드트럭, 푸드코트 운영
  - 주요 타겟은 관광객이며 가벼운 식사 및 먹거리, 간식거리 제공
- 임대시설 2 : 레스토랑으로 서울, 수도권의 유명 복합문화시설 급의 레스토랑 임점 유치

- 카페테리아 : 레스토랑과 마찬가지로 춘천에 없는 프랜차이즈 카페 유치
- 직원식당 : 안전한 먹거리, 다양한 메뉴를 제공하는 업체를 공개입찰을 통하여 유치

이용 방식

- 직영체제 하에 수익사업이 불가함에 따라 모두 민간기업에 임대하여 운영

## 제 3절 운영주체 및 조직

### 1. 운영주체 선정(안)

#### 1.1. 선행분석 결과 정리

##### □ 사례분석 및 전문가 의견

- (유사기관 사례 분석) 지자체 직영, 국가기관으로 운영되는 사례와 특수법인 및 위탁운영으로 운영되는 사례 분석
  - 지자체 직영체제 및 국가기관 운영의 가장 큰 장점은 안정적 재원마련 및 공익적 프로그램을 확보할 수 있다는 것이며, 가장 큰 단점으로는 전문성 부족을 들 수 있음
  - 특수법인 및 위탁운영의 장점은 전문성 확보 및 수익사업 운영이 있지만, 단점으로는 운영자금 확보를 위한 공공성 축소, 수익성이 높은 사업 추진을 들 수 있음

지자체 직영	인천문화예술회관	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 지자체 직영으로 인천시와의 원활한 소통 가능 및 안정적 재원마련</li> <li>▪ 인천시의 행사, 회의장 사용 등으로 문화 예술 공간 정체성 저해</li> <li>▪ 관장 및 운영 조직이 예술과 무관한 경력의 공무원으로 구성</li> </ul>
	광주문화예술회관	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 예술단체 운영으로 다양한 공연, 축제, 교육 프로그램 활용</li> <li>▪ 공무원으로 메꿔졌던 문예회관 관장직을 개방형 직위 공개모집으로 전환</li> </ul>
국가기관	국립현대미술관	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ (책임운영기관 한계) 책임운영기관 지정 후, 운영의 효율성 및 전문성을 제고하고자 업무 프로세스 개선, 재정 건전성 제고 등 다양한 노력을 하였으나, 자율성 및 고객서비스 향상 측면에서 개선 필요</li> </ul>
특수법인 및 위탁운영	예술의 전당 (특수법인)	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 예술 공간 부족 논란</li> <li>▪ 전당 내 상점 입주가 많음</li> <li>▪ 자체 기획·제작 공연 보다 수익을 위해 대관 위주로 운영</li> <li>▪ 사업 지속성 문제</li> <li>▪ 예산 부족으로 어린이예술단 폐단</li> <li>▪ 공공성 회복을 위한 재원 확보</li> </ul>
	성남아트센터 (위탁운영)	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 아트센터의 공연 가동율과 기획 공연의 비중이 낮음</li> <li>▪ 성남아트센터와 미디어센터는 동일한 성남 문화재단에서 운영되며 같은 곳에 위치해 있지만, 두 기관의 연계성 부족</li> </ul>

- (법률전문가 의견) 유사 문화복합시설 운영방안 검토에 따른 법률전문가에 의견을 본 사업에 적용하여 직영 또는 위탁운영의 장단점 및 운영의 차이점 분석
  - 직영운영의 장점으로는 조직과 자금의 안정성 및 행정집행의 권한이 있으나, 단점으로는 조직 및 자금의 경직성을 들 수 있음
  - 위탁운영의 장점은 조직 및 자금 운영의 유연성이 있으나, 단점으로는 조직 및 자금의 낮은 안전성을 들 수 있음

<b>직영</b>	<b>장점</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 안정적 조직운영 가능</li> <li>▪ 공공성 유지 가능</li> <li>▪ 행정청으로서 역할 수행 가능(행정처분 등)</li> <li>▪ 지역 특수성 고려한 운영 가능</li> </ul>	<b>단점</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 공무원 조직 및 예산 편성 곤란</li> <li>▪ 수익사업 직접 수행 곤란</li> <li>▪ 독립적 조직 운영 곤란</li> </ul>
<b>위탁운영</b>	<b>장점</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 전문적 조직운영 가능</li> <li>▪ 수익사업 직접 수행 가능</li> <li>▪ 예산편성에 적은 제약</li> </ul>	<b>단점</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 행정청으로서 역할 수행 불가</li> <li>▪ 별도 조직 설립 비용 발생</li> <li>▪ 재정문제 존재</li> <li>▪ 조직 안정성 문제 존재</li> <li>▪ 의사결정 구조 제한 존재</li> </ul>

- 수익사업은 직영운영의 경우 국유재산법상 허용 가능한 수익사업이 극히 제한되고 있으므로 사실상 수익사업 시행이 불가함
- 가령, 부동산임대업을 영위하는 방식으로 시설 내 고객편의시설을 유치하고 국가기관은 국유재산을 사용허가(또는 대부)하여 임대료를 수익하는 방식은 채택 가능하지만 직접 고객편의시설을 운영하는 것은 사실상 허용되지 않음

편의시설내 모든 재산은 국유재산으로 편성. 이는 각 제품의 원재료 역시 마찬가지임. 이를 취득하는 것은 국가계약법에 따른 일반 절차로 진행할 수 있음. 문제는 이에 대한 판매과정으로 해당 재산들은 국유재산법상 일반재산으로 편성되는데 국유재산법 제43조 제1항은 일반재산의 처분(매각 포함) 방법에 대하여 "일반재산을 처분하는 계약을 체결할 경우에는 그 뜻을 공고하여 일반경쟁에 부쳐야 한다. 다만, 계약의 목적·성질·규모 등을 고려하여 필요하다고 인정되면 대통령령으로 정하는 바에 따라 참가자의 자격을 제한하거나 참가자를 지명하여 경쟁에 부치거나 수의계약으로 할 수 있으며, 증권인 경우에는 대통령령으로 정하는 방법에 따를 수 있다."라고 규정하고 있음. 이 중, 일반 편의시설에서 제공하는 물품의 특성상 입찰에 붙이는 것은 부적절하다고 할 것이므로 국유재산법 시행령 제40조 제3항 제27호에 따라 수의계약으로 처리할 수 있음. 문제는 수의계약의 방법으로 처리한다고 할 때, 계약서를 작성하여야 하는 문제가 발생한다는 것과 예정가격을 책정하여야 한다는 점임. 가령, 편의시설을 운영하면서 음료를 1잔 판매한다고 할 때, 이 때마다 계약서를 작성하고 판매자 명부를 작성하여 누구에게 판매하였는지 점검하고 장부를 만들고 관리하여야 하는 문제가 발생함. 이는 이론상 가능하기는 하나 행정력의 낭비를 초래하는 것으로 이러한 방식으로 수익사업을 하는 것은 매우 부적절한 기관운영사례로 지적될 가능성이 큼.

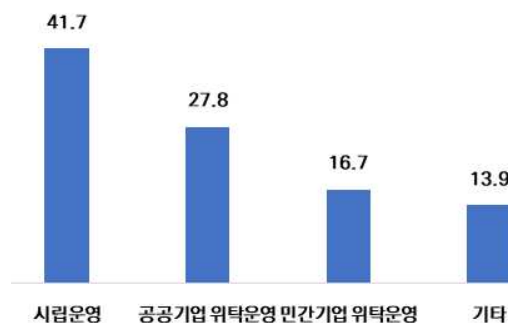
## □ 인터뷰 결과

- 운영주체 관련 전문가 인터뷰의 주요 결과로는 센터가 안정화 될 때까지 장기적인 재정적 지원 및 공공성·형평성 확보가 필요하며, 창작활동의 자율성을 보장하기 위한 운영주체 선정이 필요하다고 답변

직영 운영	장점	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 공공재원의 투입 용이 및 책임성 강화, 위상강화 우위</li> <li>▪ 예술과 행정의 분리를 전제로 한 자율적 운영, 책임 운영 가능</li> <li>▪ 5~10년 직영 운영 후 공공위탁 운영으로 전환하는 방법 가능</li> </ul>
	단점	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 유연성 부재로 자유로운 창작활동 위축</li> <li>▪ 전문성 부족(전문인력 확보 어려움)</li> <li>▪ 수익성 한계</li> <li>▪ 자율적 및 탄력적 운영 한계 존재(단, 초기 투입예산의 안정적인 재원 확보가 담보되고 이는 우수 운영인력 유치에 유리)</li> </ul>
공공위탁 운영	장점	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 전문성 확보</li> <li>▪ 유연성 있는 운영 및 다양한 기획 기능 반영</li> <li>▪ 대외요구 및 트렌드 반영한 탄력적 운영</li> <li>▪ 수익 다양화</li> </ul>
	단점	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 법제도 개정 및 운영비 등 지속적인 안정성 불확실</li> <li>▪ 운영에 대한 행정의 간섭 및 통제</li> <li>▪ 또 하나의 관리 운영 주체 발생</li> <li>▪ 대관 위주 운영으로 창작공연 위축</li> </ul>
민간위탁 운영	장점	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 전문성 확보 및 양질의 콘텐츠 적용</li> <li>▪ 운영의 자율성</li> <li>▪ 변화하는 예술환경에 즉각적 대응 가능</li> </ul>
	단점	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 수익 우선으로 공공성의 발현 및 반영에 한계</li> <li>▪ 안정적 수익창출 및 예산확보의 어려움</li> <li>▪ 위탁단체 선발 시 명확한 기준 선정이 어려우며 선발 과정에서 갈등 발생 가능</li> </ul>

## □ 설문조사

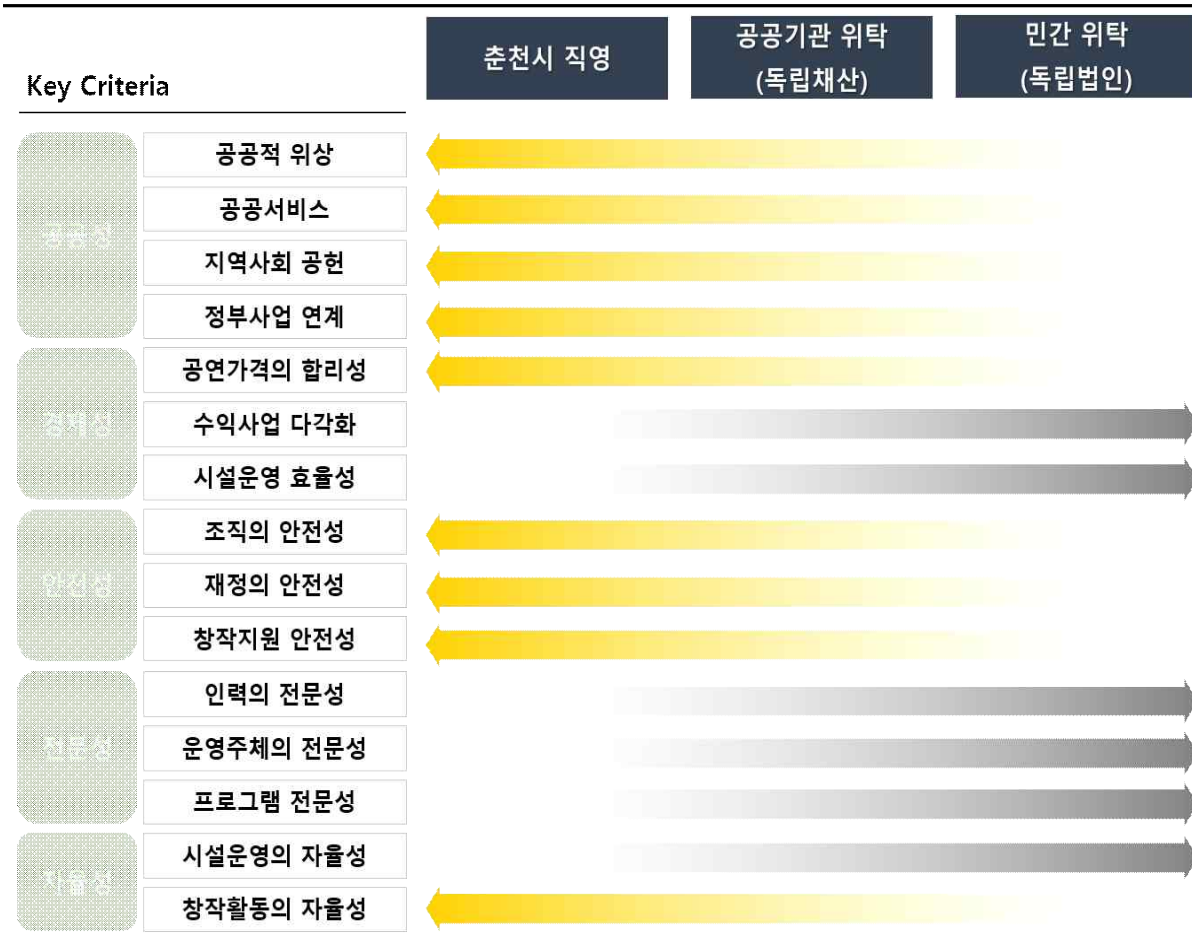
- 전문가 설문조사 결과 응답자의 41.7%는 직영체제를 선호하였고, 그 다음으로 공공기관 위탁(27.8%), 민간기업 위탁(16.7%) 순으로 나타남



## 1.2. 운영주체 비교 및 운영주체 선정

□ 기존 선행연구<sup>15)</sup>의 '복합공연장 운영형태에 따른 항목별 평가분석표'를 참고하여 운영주체 선정을 위한 기준표를 작성

- 평가기준은 크게 공공성, 경제성, 안전성, 전문성, 자율성 5가지로 구성
- 각 기준별 세부항목을 선정하여 총 15개의 세부항목을 구성하였고 직영체제, 공공위탁 및 민간위탁에 따른 각 운영주체별 비교우위를 화살표 방향으로 표시
  - 공공성과 안전성 측면에서는 직영체제가 비교우위에 있었고, 경제성과 전문성 측면에서는 위탁운영이 비교우위를 선점



비고: 화살표 방향은 운영주체간의 비교 우위를 뜻함

<그림 86> 직영과 위탁의 운영주체 비교

15) 이종원, 대학로 「복합공연장 운영방향」 연구, 2015.11

- '창작활동의 자율성'은 창작물이 수익 실현에 얽매이지 않는 자유로운 창작 활동 가능 여부를 평가하는 것으로 위탁의 경우 수익에 직결되는 창작활동 위주로 운영될 수 밖에 없는 반면 직영의 경우 안정적인 창작지원을 바탕으로 수익에 귀속되지 않는 보다 자유로운 창작여건이 보장되기에 직영체제에 비교우위가 있다고 판단
- 다만, 본 창작종합지원센터는 공연관람을 주 목적으로 하는 일반 문예회관 등과 다르게 공연예술 창작활동 지원하는 전문기관으로 운영인력, 운영체제 및 프로그램의 전문성 확보가 필요하며, 창작물의 퀄리티가 보장되어야 함

#### □ 공공성과 전문성 확보를 위한 운영방안의 절충안 마련 필요

- 창작종합지원센터가 공공성과 전문성을 모두 갖추기 위해서는 직영체제와 민간위탁의 장점을 수용할 수 있으면서 운영 한계점을 최소화 할 수 있는 방안 마련 필요
  - 직영체제의 한계점 : 직영체제 운영조직은 공무원으로 문화예술 창작에 대한 깊은 이해도를 보장할 수 없으며, 전속직원이 아닌 순환보직이기 때문에 기관운영의 전문성을 확보하고 운영발전을 위한 자구적인(수익성 개선 등) 노력이 부족할 수 있음
  - 민간위탁의 한계점 : 공공자금 지원이 거의 전무한 가운데 기관 생존을 위해서는 수익 중심의 공연사업 운영으로 자유로운 창작지원이 결여될 가능성이 높음

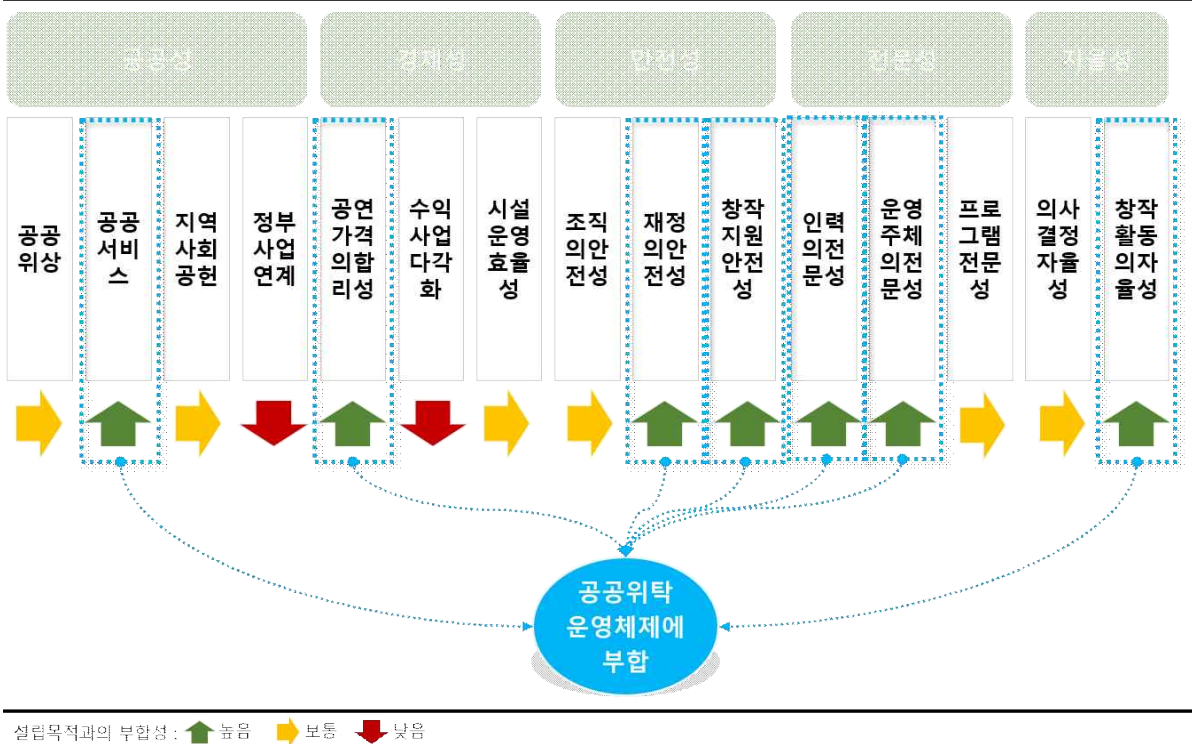
#### □ 운영주체별 장단점을 창작종합지원센터의 설립 목적과의 부합성에 따라 분석했을 때, 최종적으로 창작종합지원센터는 공공기관 위탁운영체제가 적합하다는 결론에 도달

- 창작종합지원센터의 주된 목적은 첫 번째, 문화 및 복합시설 서비스를 통하여 춘천시민에게 보다 다양한 공공서비스를 제공하는 것이며, 두 번째 공연창작을 위하여 원스톱 서비스와 시설을 갖추는 것임
  - 이에 따라, 시설의 공공성과 창작지원 두가지 측면에서 위의 각 평가항목별 설립목적과의 부합여부를 판단했을 때 7가지 항목(▲ 화살표)이 센터의 설립 목적과 부합
  - '공공서비스', '공연가격의합리성', '재정의안전성', '창작지원안전성', '인력의전



문성', '운영주체의전문성', '창작활동의자율성', 7가지 항목을 모두 충족하는 방법은 공공운영체제에 부합

- 직영체제와 민간위탁 양 측의 장점을 극대화하지는 못하지만, 기관 운영에 있어서 서로 상충되는 공공성과 전문성을 모두 확보하는 방안으로 기관운영 체제 결정



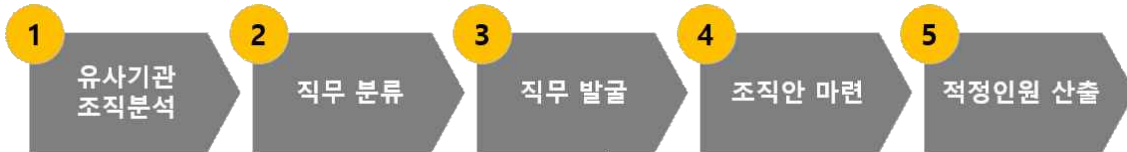
<그림 87> 설립목적에 부합한 평가요소 식별



## 2. 조직(안)

### 2.1. 분석 개요

- 유사기관 조직 분석 → 직무 분류 → 직무 발굴 → 인원 산출 → 조직안 마련 순으로 진행



- 직영, 위탁, 독립법인 형태로 운영되면서 공연장운영, 창작지원, 교육지원까지의 업무범위를 포함하는 6개의 유사기관 분석
  - 창작종합지원센터는 직영운영(안)을 제시하였지만, 센터 조직 업무에 포함해야 할 업무 발굴을 위해서 직영운영주체 외의 기관도 포함
- 각 기관의 조직도 분석을 통하여 수행하고 있는 직무와 해당 직무 수행 인원 파악
- 각 기관의 직무를 나열한 후, 유형별로 구분하여 1차 분류하고 1차 분류 기준으로 유사직무를 통합하여 2차 분류 진행
- 2차 분류된 직무에 따라 세부 업무를 확인하고, 창작종합지원센터에 필요한 업무와 매칭하여 조직안 마련
- 최종적으로 각 업무에 필요한 적정 인원 산출

### 2.2. 유사기관 조직 분석

#### 가. 인천문화예술회관

- 인천문화예술회관 조직은 3과로 구성
- 경영진을 제외하고 총 42명이 운영



출처: 인천문화예술회관 홈페이지

<그림 88> 인천문화예술회관 조직도

□ 조직별 주요업무

- 기획운영: 경영업무, 회관 시설관리, 공연기획업무 등 수행
- 공연시설: 공연지원 및 무대관리(무대기술, 객석관리, 안전관리, 시설관리), 회의장, 야외광장 운영 및 관리 수행
- 예술단운영: 시립예술단 관련 총무 일반, 노조 업무, 시립예술단 공연 운영 및 공연 지원 등 수행

[표 116] 인천문화예술회관 조직 및 주요업무

조직	인원	주요업무
기획운영	17	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 총무 일반               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 회관 인사 및 조직관리, 계약(공사, 용역) 업무</li> <li>- 전산운영, 정보보안, 보안 및 기록물 관리</li> <li>- 회관서무·예산·결산 및 감사 업무, 의회관련 업무</li> </ul> </li> <li>• 회관 유지관리               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 건설·영상·토목 시설물 유지관리 및 공사설계·감독</li> <li>- 통신·영상·방송설비 운용 및 보수/설계·감독</li> </ul> </li> <li>• 공연기획업무               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 인천&amp;아트 및 기획공연 종합계획 수립</li> <li>- 공연에메시스템, DB 관리 및 운영, 마케팅 추진, 문화예술회관 공연브랜드 개발</li> <li>- 유관기관, 단체, 기업체 홍보/마케팅</li> <li>- 예술단 기획 공연 후원 및 협찬 섭외</li> <li>- 예술정보지 제작관리, 회관 홍보물 디자인 관리, 월별 공연안내지 제작, 홈페이지 웹디자인 관리</li> <li>- Culture Leader 회원 관리 및 운영</li> <li>- 회관 언론보도 관리, 온오프라인 홍보매체 관리, 홈페이지 관리</li> </ul> </li> </ul>
공연시설	17	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 공연지원 및 무대기술</li> <li>• 공연장 무대 및 객석관리</li> <li>- 대·소·야외공연장 무대기계/음향/조명 등</li> </ul>

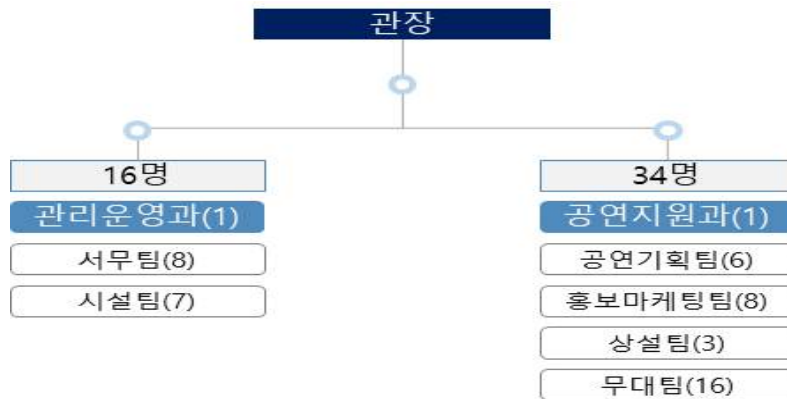
조직	인원	주요업무
		<ul style="list-style-type: none"> <li>공연장 안전 및 시설관리</li> <li>회의장, 야외광장 운영 및 관리</li> </ul>
예술단운영	8	<ul style="list-style-type: none"> <li>일반사무</li> <li>시립예술단 노조관련업무</li> <li>시립예술단(교향악단, 합창단, 무용단, 극단) 공연지원, 소위원회 운영 등 업무 일체</li> <li>-시립예술단 공연 운영, 공연 지원, 운영위원회 운영</li> </ul>

## 나. 광주문화예술회관

### □ 광주문화예술회관 조직은 1장 2과로 구성

○ 경영진을 제외하고 총 50명의 직원이 소속

- 1장 2과, 총 50명으로 운영 중



출처: 광주문화예술회관 홈페이지

<그림 89> 광주문화예술회관 조직도

### □ 조직별 주요업무

○ 관리운영과: 사무팀과 시설팀으로 구분되어 회관 경영업무, 회관 시설관리 업무 수행

○ 공연지원과(통합사무국): 공연기획, 홍보마케팅, 상설, 무대팀으로 구분하여 공연 지원 업무 수행

[표 117] 광주문화예술회관 조직 및 주요업무

조직(과)		인원	주요업무
관리	사무팀	16	<ul style="list-style-type: none"> <li>업무 추진계획 수립</li> </ul>

조직(과)		인원	주요업무
운영과			<ul style="list-style-type: none"> <li>계약, 예산 관리</li> <li>시립예술단원 관련 업무</li> <li>-시립예술단원 인사, 복무, 총무 업무</li> <li>-찾아가는 공연 및 시립예술단체 외부공연 지원</li> </ul>
	시설팀		<ul style="list-style-type: none"> <li>전기설비 유지관리 및 설계·시공·감독에 관한 사항</li> <li>회관 시설물 유지보수 지원업무</li> </ul>
공연 지원과 (통합 사무국)	공연 기획팀	34	<ul style="list-style-type: none"> <li>공연지원과 서무 및 공연기획팀 서무</li> <li>공연장 대관업무, 기획공연, 우수작품 초청공연</li> <li>시립예술단 운영 및 지원</li> <li>-시립국악관현악단, 시립교향악단, 시립극단, 시립합창단, 시립발레단, 시립오페라단, 시립소년소녀합창단, 합창단</li> </ul>
	홍보 마케팅팀		<ul style="list-style-type: none"> <li>홍보콘텐츠 구축 및 개발</li> <li>-시립예술단 홍보</li> <li>회관 및 시립예술단 보도자료 작성 및 언론담당</li> <li>문화예술교육사업 개발·운영</li> <li>축제 기획 및 운영</li> <li>회관 전시 기획, 전시안내 및 전시장 관리</li> <li>회관 온라인 홍보</li> </ul>
	상설팀		<ul style="list-style-type: none"> <li>상설공연 기획/제작/운영</li> <li>상설공연 홍보마케팅</li> <li>상설공연 중장기 계획 수립</li> <li>상설공연 관련 회계 및 정산업무</li> </ul>
	무대팀		<ul style="list-style-type: none"> <li>무대설치 및 조명, 음향, 무대 시설물 관리</li> </ul>

### 다. 국립아시아문화전당

국립아시아문화전당 조직은 1장 4과로 구성

○ 경영진을 제외하고 총 61명이 운영 중



출처: 국립아시아문화전당 홈페이지

<그림 90> 국립아시아문화전당 조직도

조직별 주요업무

- 기획운영과: 경영일반, 주요 업무계획 및 중장기 발전계획 수립 업무 수행
- 연구교류과: 문화 관련 연구, 아카이브, 대외협력(교류) 수행
- 문화창조과: 문화전당 관련 콘텐츠 개발 및 유통, 마케팅 기획 및 운영 업무 수행
- 시설관리과: 전당의 종합적 시설물 관리 수행

[표 118] 국립아시아문화전당 조직 및 주요업무

조직(과)	인원	주요업무
기획운영과	20	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 전당 주요 업무계획 및 중장기 발전계획 수립·시행</li> <li>• 조직·정원 및 임용, 복무, 교육훈련 및 인사</li> <li>• 예산 편성·집행·결산, 계약체결 및 지출</li> <li>• 국회·감사에 관한 사항 총괄·조정, 전당 주요 업무계획 및 중장기 발전계획 수립·시행, 조직·정원 및 임용, 복무, 교육훈련 및 인사, 예산 편성·집행·결산, 계약체결 및 지출, 국회·감사에 관한 사항 총괄·조정</li> <li>• 직원의 연금·급여 및 복리후생</li> <li>• 자원봉사자 모집 및 운영, 단체관람 및 전시해설(도슨트) 등 운영</li> <li>• 중장기 정보화 계획 수립 및 시행, 정보시스템 운영</li> <li>• 책임운영기관제도 운영 및 성과평가</li> <li>• 물품 및 국유재산의 관리, 보안 및 당직·민방위·비상계획</li> <li>• 문화전당 공간 및 시설·장비의 대관 및 편의시설 운영</li> <li>• 문화전당 이용 고객에 대한 지원 서비스 및 민원</li> <li>• 문화전당 콘텐츠 관련 매·수표문화전당 회원제 구성·운영</li> </ul>
연구교류과	14	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 아시아 문화 관련 연구계획·자료수집·관리계획 수립 및 추진</li> <li>• 아시아 문화 관련 자료의 아카이브 기획 및 구축·운영</li> <li>• 아시아문화박물관 운영 및 문화전당 수장고 통합관리</li> <li>• 아시아문화자원 서비스 개발 및 운영</li> <li>• 문화전당 국내외 교류·협력 기본계획 수립·시행</li> <li>• 문화전당 운영 관련 국제기구 및 지자체 등 국내외 단체·기관의 협력</li> <li>• 문화 분야 국제개발협력(ODA) 기획·운영</li> <li>• 민주·인권·평화 관련 자료 개발 및 교육</li> <li>• 문화정보원·민주평화교류원 종합계획 수립·시행 및 콘텐츠 기획·운영</li> </ul>
문화창조과	16	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 아시아 창작스튜디오 운영</li> <li>• 문화전당 관련 문화상품, 관광상품 개발 및 유통</li> <li>• 문화전당 온·오프라인 홍보 종합계획의 수립·시행</li> <li>• 문화전당 마케팅 프로그램 기획 및 운영</li> <li>• 문화전당 공연·전시·교육 및 융복합 콘텐츠 종합계획 수립 및 추진</li> <li>• 문화창조원·예술극장·어린이문화원 콘텐츠 및 작품의 설치·보존·수리·관리·복원·보험·저작권 이용 및 허락</li> <li>• 레지던시 기획·운영, 전문인력 양성·교육, 아시아문화아카데미 운영</li> <li>• 문화창조원·창제작센터·예술극장·어린이문화원의 조성, 관리 및 운영</li> <li>• 월드뮤직페스티벌 등 문화전당 야외축제 및 문화행사 기획·운영</li> <li>• 문화전당 저작권 총괄 관리·운영</li> </ul>

조직(과)	인원	주요업무
시설관리과	11	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 시설물 관리 종합계획의 수립 및 시행</li> <li>• 건물 및 시설물의 신·증축, 개선(리모델링, 인테리어 등)</li> <li>• 건축·토목·조경 시설물 유지·보수 및 관리·운영</li> <li>• 시설물 안전계획의 수립 및 안전진단</li> <li>• 냉난방·환기·급수 시스템의 유지·보수 및 관리·운영</li> <li>• 실내 공기질·수질 개선 및 관리</li> <li>• 전열·조명·정보통신 시스템의 유지·보수 및 관리·운영</li> <li>• 방재시스템의 구축 및 운영, 소방안전 및 시설물 안전관리(재난관리 포함)</li> <li>• 에너지의 합리적 이용에 관한 중장기 개선방안 수립 및 시행</li> <li>• 친환경 설비시스템 관리 및 신재생에너지 도입</li> <li>• 시설물 관리 위탁용역 운영 및 시설 보호</li> <li>• 문화환경개선(공공미술 포함) 및 공간디자인</li> <li>• 주차장 운영</li> </ul>

### 라. 예술의전당

□ 예술의전당 조직은 4본부 14부 4팀 1감사실로 구성 (2018년 12월 기준)

○ 경영진을 제외하고 총 388명의 직원이 소속되어 있음



출처: 2018 운영보고서, 예술의전당 홈페이지 참고

<그림 91> 예술의전당 조직도

□ 조직별 주요업무

○ 경영본부 : 기획전략, 인사노무, 회계 등 경영일반과 홍보, 사업개발을 담당

○ 공연예술본부 : 공연사업 기획, 공연운영과 공연장 대관업무 담당

- 문화예술본부 : 미술과 서예사업 기획 및 운영, 미술관·전시관 운영, 교육사업, 문화사업 관련업무 수행
- 운영본부 : 시설관리와 고객지원 업무 수행

[표 119] 예술의전당 조직 현황

조직		인원	업무
경영본부	기획전략부	7명	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 기획전략, 예산, 제도·규정 수립</li> <li>• 정부대응, 이사회운영, 기관장 정책보좌</li> <li>• 경영평가, 전산관리</li> </ul>
	인사관리부	9명	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 인사, 노무, 급여</li> </ul>
	경영지원부	11명	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 회계, 계약, 총무, 운전, 자산 관리</li> </ul>
	홍보부	8명	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 기관 홍보(출판, 디자인), 자료실 관리</li> <li>• 홈페이지 관리</li> <li>• SNS 대외협력(민간·공공)</li> </ul>
	사업개발부	7명	<ul style="list-style-type: none"> <li>• A&amp;T(Art &amp; Technology) 등 신사업 발굴</li> <li>• 공통재원조성, 골드회원상품권, 후원회지원</li> </ul>
공연예술본부	공연기획부	10명	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 공연사업·음악사업 기획, 홍보·마케팅</li> </ul>
	공연장운영부	12명	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 오페라하우스, 음악당 대관·공간관리 및 객석 관리</li> </ul>
	무대운영부	50명	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 공연무대, 음악무대(감독, 조명, 기계, 음향)</li> </ul>
문화예술본부	미술부	8명	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 미술 기획, 홍보·마케팅</li> <li>• 미술관 대관·공간관리</li> </ul>
	서예부	10명	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 서예 기획, 홍보·마케팅</li> <li>• 박물관 대관·공간관리</li> </ul>
	교육사업부	15명	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 문화예술 교육기획 및 운영</li> </ul>
	문화영상사업부	6명	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 문화햇살사업, 영상화사업</li> <li>• 야외축제 등 문화행사 진행</li> </ul>
운영본부	시설안전부	10명	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 보안경비, 환경미화, 시설지원팀 운영감독</li> </ul>
	고객지원부	11명	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 고객서비스 및 회원관리</li> <li>• 어린이라운지 위탁운영</li> <li>• 매표관리, 주차관리팀 운영감독</li> </ul>

#### 마. 경기도문화의전당(경기아트센터)

- 2020년 경기도문화의전당에서 경기아트센터로 명칭 변경을 추진하였고, 4본부 1실 16팀 4예술단의 직제 구축
- 경영진을 제외하고 총 112명의 직원이 조직에 속해 있음



출처: 경기아트센터 홈페이지 참고

<그림 92> 경기아트센터 조직도

□ 조직별 주요업무

- 대외협력팀 : 사회공헌 및 기관 교류사업, 경기아트센터 홍보, 언론매체 대응과 관련한 업무 수행
- 경영본부 : 기획, 인사, 재무 등 경영일반 업무를 수행하는 팀과 시설관리, 감사팀이 소속됨
- 문화사업본부 : 공연 기획 및 운영, 공연장 대관, 고객지원, 문화사업관련 업무 수행
- 예술단 본부 : 경기도 예술단체와 예술단의 공연사업 기획 및 운영업무를 수행하는 팀으로 구성
- 국악원본부 : 국악당의 시설관리, 공연 기획 및 운영 등의 사업 수행

[표 120] 경기아트센터 조직 현황

조직		인원	업무
대외협력팀 (11)	대외협력팀	3명	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 기관 후원계획, 사회공헌활동</li> <li>• 전문가자문단, 경기도공연예술발전협의회, 공연장협의회 관련업무 수행</li> </ul>



조직	인원	업무
	홍보마케팅팀	4명 <ul style="list-style-type: none"> <li>• 도 및 공기관 대행사업, MOU 및 기관 교류사업</li> <li>• 브랜드 관리</li> <li>• 온라인 미디어 홍보 및 마케팅</li> <li>• 디지털 아카이브 운영, BI 홍보, 기관 사료 수집</li> <li>• 공식 홈페이지 관리 및 운영</li> </ul>
	공보팀	3명 <ul style="list-style-type: none"> <li>• 영상콘텐츠 기획·제작, 아트센터 유튜브 운영</li> <li>• 방송매체, 중앙·지역지면, 매거진 매체, 보도자료 작성</li> <li>• 미디어창작소운영</li> </ul>
경영본부	경영기획팀	4명 <ul style="list-style-type: none"> <li>• 예산 편성 및 관리, 중기재정계획, 행정사무감사</li> <li>• 경영·CEO평가, 사업실적관리, 조직성과평가</li> <li>• 도청·도의회 대응, 임원인사·이사회</li> <li>• 규정·내규, 법무·소송</li> </ul>
	경영지원팀	7명 <ul style="list-style-type: none"> <li>• 인사, 노사 및 노무</li> <li>• 외부기관 요청자료 대응</li> <li>• 직원·공무직·단원 예산수립 및 급여 업무, 4대보험, 퇴직금관리 등</li> </ul>
	재무회계팀	4명 <ul style="list-style-type: none"> <li>• 수입, 결산, 세무회계, 여비 관리</li> <li>• 예술단 계약, 법인카드 관리, 재산관리</li> <li>• 본부 계약, 평가관련지표관리</li> </ul>
	안전시설팀	5명 <ul style="list-style-type: none"> <li>• 전기, 건축·토목, 산업안전·보건, 전산 통신업무</li> </ul>
	감사팀	2명 <ul style="list-style-type: none"> <li>• 감사 및 조사업무(윤리경영, 인권경영, 청렴도, 성고충위원회 등)</li> </ul>
문화사업본부	공연사업팀	4명 <ul style="list-style-type: none"> <li>• 중장기 및 연간사업계획 수립</li> <li>• 기관협력사업 및 문화콘텐츠 개발 교류</li> <li>• 기획공연 기획 및 홍보, 제작공연 콘텐츠 개발 및 진행</li> <li>• 공연 마케팅 전략수립</li> <li>• 티켓판매 대행사 및 대외기관 고객 관리</li> </ul>
	고객지원팀	7명 <ul style="list-style-type: none"> <li>• 대관, 편의시설 운영</li> <li>• 실적데이터 관리</li> <li>• 고객민원 대응 및 고객만족도조사 수행</li> <li>• 경기지역화폐 운용</li> </ul>
	문화나눔팀	3명 <ul style="list-style-type: none"> <li>• 경기문화나눔31, 문화쉼터, 청소년교향악축제, 피크닉콘서트 등의 행사 및 예술교육 진행</li> <li>• 팝스양상블 운영</li> </ul>
	무대기술팀	20명 <ul style="list-style-type: none"> <li>• 무대감독 및 진행운영관리</li> <li>• 조명, 음향, 기계 운영관리</li> </ul>
예술단본부	예술단운영팀	3명 <ul style="list-style-type: none"> <li>• 예술단 재능기부 사업 총괄</li> <li>• 예술단 중장기 발전전략 수립 및 경영·성과평가</li> <li>• 위원회 관련 업무</li> <li>• 예술단 복무·제증명 등 사무업무</li> </ul>
	예술단사업팀	5명 <ul style="list-style-type: none"> <li>• 예술단 레퍼토리시즌 및 차년도 시즌 사전준비</li> <li>• 시즌제 통합홍보</li> </ul>

조직	인원	업무	
		<ul style="list-style-type: none"> <li>• 예술단본부 일정관리</li> </ul>	
경기도극단	6명	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 소속 예술감독(1명)</li> <li>• 작품연출, 단원훈련 및 관리</li> <li>• 공연기획, 초청공연·재능기부 운영</li> <li>• 홈페이지·SNS 운영 등 홍보</li> <li>• 고객만족도조사, 모니터링 등</li> </ul>	
경기도무용단	6명	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 소속 예술감독(1명)</li> <li>• 무용단 공연기획</li> <li>• 홈페이지·SNS 운영 등 홍보</li> <li>• 고객만족도조사, 모니터링 등</li> </ul>	
경기시나위 오케스트라	6명	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 소속 예술감독(1명)</li> <li>• 시나위오케스트라 공연기획</li> </ul>	
경기필하모닉 오케스트라	6명	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 소속 예술감독(1명)</li> <li>• 경기필하모닉 공연기획</li> </ul>	
경기팝스앙상블	2명	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 팝스기획실 업무 총괄</li> <li>• 팝스 공연기획 셋업</li> </ul>	
국악원본부	국악원운영팀	3명	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 국악장 중장기 발전전략수립, 국악당 시설관리, 대관, 하우스운영, 공무직관리, 지역화폐 등</li> </ul>
	국악원사업팀	4명	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 경기도 예술교육 협력네트워크 운영</li> <li>• 국악당 예술교육강좌 기획 및 운영</li> <li>• 국악당 기획공연 운영</li> <li>• 국악소풍 및 국악아동극 운영</li> <li>• 국악당사업 티켓프로모션 및 마케팅, 통합홍보</li> </ul>

바. 성남아트센터

- 2004년 비영리기구인 성남문화재단이 출범하여 아트센터의 운영과 관리를 전담 중
- 성남문화재단은 3국 10부 1감사실로 구성되어 운영 중
  - 경영진을 제외하고 총 158명의 직원이 조직에 속해 있음(감사 포함)



출처: 성남문화재단 홈페이지 참고

<그림 93> 성남문화재단 조직도

#### □ 조직별 주요업무

- 경영국 : 경영 일반사항을 수행하는 부서와 홍보, 문화 정책지원 업무를 수행하는 부서로 구성
- 예술국 : 공연기획, 오페라하우스와 성나큐브미술관 사업 수행
- 문화국 : 공공예술, 지역문화예술활동, 생활문화활동 지원과 문화예술교육 관련 업무 수행

[표 121] 성남문화재단 조직 현황

조직		인원	업무
경영국	경영지원부	37	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 회계업무 (결산, 자금, 세금신고 등)</li> <li>• 인사관리 (채용, 근태관리, 직원 교육 등)</li> <li>• 시설유지관리 (미화, 주차장, 기계·소방·전기 등 시설용역 운영 및 관리)</li> <li>• 행정업무 (공사·용역·물품 계약, 공인관리, 공문 수·발신, 임대관리, 민원처리 등)</li> <li>• 직영카페 운영 및 관리</li> </ul>
	경영기획부	5	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 재단 중장기 계획 수립 및 조정</li> <li>• 기관의 사업 및 성과평가</li> <li>• 재단 업무 종합기획, 조사 및 경영</li> <li>• 규정정비 및 제안제도 운영</li> <li>• 타 기관 교류 협력</li> </ul>
	미래전략부	8	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 문화정책 관련업무</li> </ul>

조직	인원	업무	
		<ul style="list-style-type: none"> <li>- 중장기 발전계획 수립 및 시행</li> <li>- 성남시 문화정책 관련 협력</li> <li>- 내·외부 정책네트워크 기획 및 운영</li> <li>• 축제 관련업무</li> <li>- 축제 기본계획 수립 및 협력</li> <li>- 축제 추진 및 실행, 정산 및 관리</li> <li>- 기록물 및 자료의 제작, 수집배포 및 관리</li> </ul>	
	홍보미디어부	13	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 재단 홍보</li> <li>- 홍보계획 수립 및 시행</li> <li>- 재단 사업에 따른 홍보(영상 기획 및 제작, SNS · 온라인 홍보, 미디어콘텐츠 개발, 언론홍보 등)</li> <li>- 재단 간행물 제작(백서, 홍보책자 등)</li> <li>• 성남미디어센터 운영 및 관리</li> <li>- 미디어계획 수립 및 시행</li> <li>- 정규, 위탁, 미디어스쿨, 체험 등 운영</li> <li>- 강사, 수강생, 커뮤니티, 운영위원회 관리 및 운영</li> <li>- 공간 및 장비 대여</li> </ul>
	공연기획부	22	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 중장기 공연기획, 공연예술진흥사업 기획 및 시행</li> <li>- 국내외 교류사업 추진</li> <li>- 사회공헌 사업 추진</li> <li>• 관람지원시설 운영 및 관리</li> <li>- 공연장 대관</li> <li>- 입장권 판매 및 검인</li> <li>- 공연 홍보 및 홍보물 관리</li> <li>• 후원회, 자원봉사자 운영 및 관리</li> <li>• 야외공연장 무대 운영</li> </ul>
예술국	무대운영부	23	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 오페라하우스 기획/대관 공연</li> <li>- 무대 총괄 감독</li> <li>- 무대조명 디자인 및 조명시스템 운영, 유지관리</li> <li>- 무대안전관리(건축, 전기, 소방, 기계설비 등)</li> <li>- 무대기계 운영 및 시스템 유지관리</li> <li>- 무대장치, 장비 및 비품운영, 안전, 유지관리</li> <li>- 무대음향 디자인과 각 시스템(음향/영상) 운영 및 유지관리</li> <li>• 무대 행정업무(투어 신청서 접수, 회계, 예산)</li> </ul>
	전시기획부	7	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 성남큐브미술관 운영 및 중장기 운영계획 수립</li> <li>- 기획전시 사업추진</li> <li>- 전시장, 수장고 등 미술관 시설 관련 업무</li> <li>- 갤러리808 대관 업무, 성남미술은행(SNAB) 운영, 상설전시장 관리</li> <li>• 부서 학예·행정업무</li> <li>- 작가정보 DB구축 및 자료관리</li> <li>- 학예연구인턴 관련 업무</li> <li>- ICOM, 박협 등 대외교류협력 업무</li> </ul>
문화국	창작지원부	11	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 공공예술창작소 운영(태평, 신흥)</li> </ul>

조직		인원	업무
			<ul style="list-style-type: none"> <li>• 청년예술창작소 운영 지원</li> <li>• 지역문화예술활동, 성남문화예술단체 지원</li> <li>• 프로젝트 사업 진행</li> </ul>
	생활문화지원부	10	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 생활문화예술활동 지원 사업 기획 및 운영</li> <li>• 생활예술 교류 및 대외협력</li> <li>• 책테마파크 교육, 행사 프로그램 기획 및 운영</li> </ul>
	문화예술교육부	16	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 성남문화예술교육센터 건립</li> <li>• 문화예술교육 전문인력 양성 기획 및 운영</li> <li>- 문화예술교육사 역량강화 사업</li> <li>• 예술교육 기획 및 운영</li> <li>- 사회문화예술교육, 교과연계 학교문화예술교육 등</li> <li>• 성남아트센터 아카데미 운영</li> </ul>

## 2.3. 직무 분류

### □ 유사기관 분석 결과

- 지자체 직영체제인 인천문화예술회관 및 광주문화예술회관의 경우 각 지자체의 직속기관 및 사업소에 소속
  - 공무원이 인력으로 운영되며 포괄적이면서 단순한 조직을 갖춤
  - 인천문화예술회관의 경우 기획운영분과에 공연기획 등 공연에 관한 전반적인 업무 포함
- 직무 분석 결과 대분류는 업무 유형에 따라 경영관리, 공연관리, 사업관리 총 3가지로 분류 가능
  - 중분류의 경우 경영관리분야는 경영기획, 경영지원, 시설관리의 3가지로 구분
  - 공연관리는 공연기획, 공연운영, 무대시설, 예술단운영, 전시운영의 총 5가지로 구분
  - 사업관리는 교육사업, 창작지원사업, 문화사업 3가지로 구분
- 중분류 기준에 따라 유사기관의 세부직무를 매칭하여 최종적으로 소분류까지 분류체계 완료

대분류	경영관리			공연관리					사업관리		
중분류	경영기획	경영지원	시설관리	공연기획	공연운영	무대시설	예술단운영	전시운영	교육사업	창작지원사업	문화사업
소분류 (직무 단위)	중장기 운영계획	인사조직	시설물 유지관리	기획공연 계획수립	입장권판매 예매시스템	무대설치 및 조명·음향	예술단 상설공연	전시기획	인력양성	창작소 운영	외부공연지원
	홍보/마케팅	조직관리	안전관리	콘텐츠기획	회원관리	무대 시설물관리	공연후원 및 협찬	전시관대관	아카데미 운영	레지던시 기획운영	축제기획 및 운영
	공보	회계/자금	편의시설운영	저작권관리	대관운영	무대기술	예술단 홍보	전시장관리	예술 교육강좌	미디어 창작소운영	문화행사기획
	신사업발굴	급여/세무	주차장운영	공연 만족도조사			예술단 재능기부			프로젝트 사업 추진	사회공헌사업
	브랜드관리	계약관리	홈페이지·전시관관리								
	협력 네트워크	결산·감사									
		교육훈련									

<그림 94> 유사기관분석에 따른 문화예술시설 직무분류체계

## 2.4. 직무 발굴 및 조직안 마련

### □ 창작종합지원센터에서 필요한 직무 발굴

- 창작종합지원센터의 규모 및 예산 등을 고려하여 조직을 간소화하여 인건비를 최소화하고, 핵심업무에 집중하고, 일부 업무는 춘천시 문화예술과 등의 관련 조직에서 지원하는 방향으로 조직 설계
- 중분류의 전시운영의 경우, 1개의 전시시설을 보유하고 있는데 규모도 작고 대관 위주의 운영 계획을 계획함에 따라 시설관리 직무(소분류)에 포함
- 중분류의 문화사업의 경우, 춘천문화재단 등 '시' 차원에서 다양한 문화사업을 추진함에 따라 업무중복이 판단되어 본 센터의 조직에서 제외하고, 향후 대외 환경 여건에 따라 본 센터의 조직을 추가하는 방향으로 진행
- 중분류의 공연기획과 공연운영은 업무중복방지, 예산효율화 등을 위하여 1개의 중분류 단위로 통합
- 소분류의 홍보/마케팅의 경우 창작공연의 홍보에 집중하기 위하여 공연기획

파트에 귀속

- 기타 센터에서 운영 예정에 없는 소분류 단위의 직무는 삭제

#### □ 조직안 마련

- (춘천문화재단 위탁운영) 창작종합지원센터를 운영하기 위한 새로운 공적기관 설립은 상당한 기간과 비용이 발생함에 따라 현재 춘천시 소속 춘천문화재단에 위탁하는 방안이 가장 효율적임
  - 춘천문화재단은 춘천문예회관, 극장 '몸짓' 등의 공연장 운영 노하우를 보유하고 있으며, 재단 소속 직원도 창작지원, 교육프로그램 등의 사업을 지속적으로 운영하고 있어 센터 초기 정보공유 등의 이점을 확보할 수 있음
  - 효율성 측면에서도 동일 재단 내에서 운영함에 따라 중복사업 등으로 인한 예산 낭비를 방지할 수 있으며, 센터에서 신규 인력 채용이 어려운 부분은 재단 내 동일업무 직원이 업무를 위탁받아 수행할 수 있음
- (운영자문위원회) 센터의 효율적인 관리운영을 위하여 창작종합지원센터운영자문위원회를 구성
  - 위원회는 위원장을 포함하여 10인 이내의 위원과 간사 1인으로 구성하며, 위원장은 춘천문화재단 이사장이 되고 간사는 관련 업무 팀장이 됨
  - 창작종합지원센터를 관장하는 관련 부서장은 당연직 위원이 되며, 위촉직 위원은 문화예술인 및 학식과 덕망이 높은 자 중에서 위촉
  - 위촉직 위원의 임기는 2년으로 하되, 1회에 한하여 연임할 수 있음
  - 위원회 회의는 위원장이 필요하다고 인정하는 경우에 이를 소집함
  - 위원회는 다음 각호의 사항에 대하여 자문에 응하거나 심의
    - 1 센터 관리운영에 관한 사항
    - 2 공연장 사용허가 등 전문적인 의견이 요구되는 사항
    - 3 공연의 영리성 여부의 판단 사항
    - 4 기금 운용 및 심의사항
    - 5 예술단별 운영위원회의 회부사항
- (조직도) 창작종합지원센터에 필요한 직무 발굴 결과, 춘천문화재단의 현 조

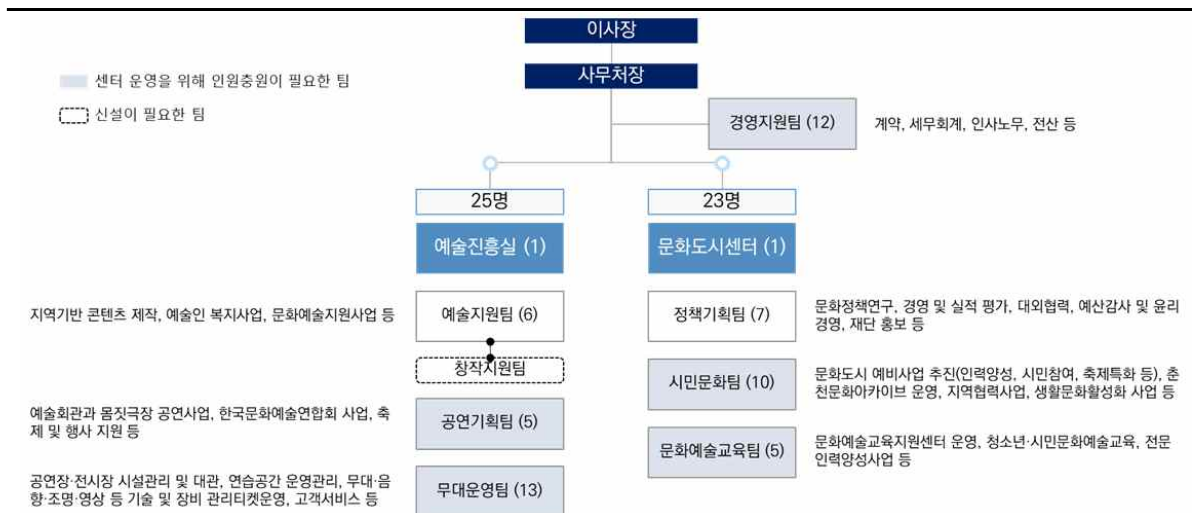
직 기능과 유사하므로, 필요 인력을 충원하는 방식으로 조직 확장

- 창작종합지원센터 운영을 위해 경영관리, 시설관리, 공연기획, 무대기술, 교육지원, 창작지원 기능 필요

[표 122] 센터 필요 직무

조직 유형	직무
경영관리	중장기 운영계획수립, 대외협력, 인사조직, 세무회계, 계약/감사 등의 업무 수행
시설관리	센터의 전반적인 온/오프라인 인프라관리, 편의시설 및 전시관 등의 시설 운영
공연기획	대관/기획 등의 공연장 연강 운영계획 수립, 차별적인 공연장 기획공연 운영전략 수립, 회관관리 등의 업무 수행
무대기술	무대활동과 관련한 모든 업무(무대 시설물 관리, 조명·기계·음향 등)를 수행하며, 실험적인 무대기술개발 병행
교육지원	생활문화센터에서 이루어지는 교육프로그램 개발, 강사섭외, 교육 진행 등의 업무 수행
창작지원	센터 입주기업 관리 및 지원, 창작지원사업 발굴 및 추진

- 춘천문화재단 조직은 이사장과 사무처장 외 2 센터, 7개 팀으로 구성, 총 62명 재직 중
- 경영지원팀, 공연기획팀, 무대운영팀, 시민문화팀, 문화예술교육팀의 경우 센터 운영을 위한 인원 충원 필요
- 창작지원팀은 예술지원팀의 업무와 일부 중복되지만 창작스튜디오와 창작연구소 입주단체 관리 및 창작지원사업 집중 운영을 위해 별도로 분리한 팀 신설



<그림 95> 춘천문화재단 조직도



## 2.5. 인력 구성 계획

### □ 상주하는 정규직 인원은 총 16명으로 구성

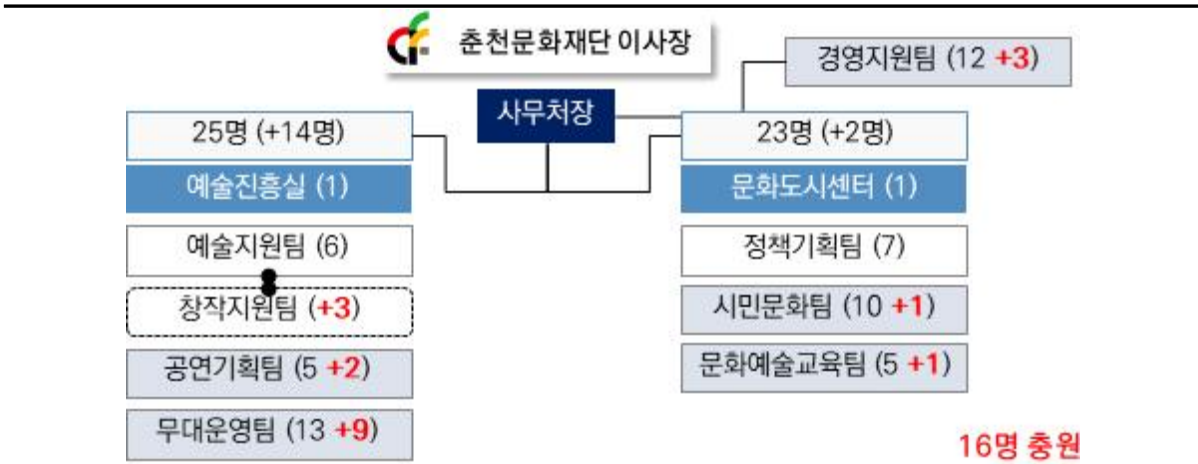
- 춘천문화재단 정규직 인원을 창작종합지원센터에 파견하는 형식으로 운영
- 신설 팀인 창작지원팀에만 팀장 1명 충원, 다른 팀의 경우 기존의 재단 조직에 사원급 인원 충원의 형식으로 조직 구성

※ 센터 총 인원 및 각 팀별 인원을 춘천시 직급분포, 각 과별 소속인원을 감안하여 설정

[표 123] 인력구성계획

소속	담당업무	직급	인원
경영지원팀	경영지원, 시설관리 <sup>1)</sup>	사원	3
공연기획팀	공연기획 <sup>2)</sup>	사원	1
무대운영팀	무대기술 <sup>3)</sup>	사원	9
시민문화팀, 문화예술교육팀	교육지원	사원	1
창작지원팀	창작스튜디오 · 창작연구소	팀장	1
		사원	1
<b>총 계</b>			<b>16</b>

- 1) 전기직, 기계직 인력을 확보하는 것이 법적의무로 지정되어 있음
- 2) 객석관리자(매니저) 확보로 공연 중 관객 입장 안내, 어셔관리 등 공연장 전반을 관리할 수 있는 관리자 확보를 통해 운영 효율화
- 3) 대공연장의 경우 무대, 조명, 음향 파트별로 2급관리자 최소 2인, 블랙박스공연장의 경우 파트별 1인인 의 기술직 인력 확보가 필수적임



<그림 96> 창작지원센터 조직도

## 제 4절 수입·지출 분석

### 1. 수입 분석

#### 1.1. 수입 검토 항목

##### □ 공간별 수입 검토

- (공연장) 대공연장, 블랙박스 공연장의 대관, 기획작품제작을 통한 수입 산정
- (기타시설) 커뮤니티공간과 상업시설 운영을 통한 수입 산정
  - 커뮤니티공간: 전시관, 임대공간 2개소(임대공간 1개소는 생활문화센터로 운영)
  - 상업시설: 북카페, 카페테리아, 직원식당
- (창작 스튜디오 · 창작연구소) 상주기관 공간임대를 통한 수입 산정

[표 124] 수입산정 검토 항목

구분		내용	
공연장	공통	가동가능일수	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 공연일(기획 · 대관일)</li> <li>▪ 시설물점검 · 설비일수: 연평균6주(42일)</li> <li>▪ 연간휴관일수: 1년 중 매주 월요일을 휴관일로 계산(52일)</li> </ul>
		가동율(%)	$\{(공연일수+공연준비일수+기타행사일수) / 365-(시설물점검 \cdot 설비일수+연간휴관일수)\} \times 100$
	공연 제작	연간수입	객석수 $\times$ 가동가능일수 $\times$ 가동율 $\times$ 기획제작율 $\times$ 객석점유율 $\times$ 입장료
		객석수	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 일반공연장 700석</li> <li>▪ 블랙박스 공연장 200석</li> </ul>
		기획제작율	▪ 100-대관율 (%)
		객석점유율	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 평균 공연횟수, 총 관객수(강원도 문예회관 운영현황 참고)</li> <li>▪ 회당 관객수=총 관객수/평균공연횟수</li> <li>▪ 객석점유율=회당 관객수/객석수</li> </ul>
		입장료	▪ 유사공연장 관람요금 산정내역 참조
	대관	대관율	▪
		일대관료	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 유형별(공연, 행사)</li> <li>▪ 사용시간대별(오전, 오후, 야간, 철수작업)</li> <li>▪ 목적별(준비, 연습, 공연)</li> <li>▪ 부대시설 사용료(무대, 조명, 음향, 영상, 냉 · 난방)</li> </ul>
	커뮤니티 동	생활문화센터	프로그램
임대료			▪ 면적당 임대료
전시관		사용일수	▪ 전시장 평균 사용일수

구분	내용	
임대공간, 상업시설	보증금/월세	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 면적당 단가(인근지역 업종에 따른 시세 확인)</li> <li>▪ 기준면적당 재산가액(총사업비/건축연면적)*대부료율</li> </ul>
	예금금리	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 한국은행경제통제시스템, 정기예금 1년 평균치</li> </ul>
창작스튜디오/창작연구소	상주기관 입주비	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 창작스튜디오 유사사례 입주비</li> </ul>
주차장	주차대수	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 주차장 면적</li> </ul>
	주차비	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 주차장법, 춘천시 주차장 설치 및 관리 조례 근거</li> </ul>

\*임대료율=춘천시 공유재산 관리 조례 제27조 대부료율(사용료율)

## □ 기타 수입 검토

- 공연과 관련한 수입의 경우 협찬사 협찬금, 프로그램 책자에서 광고 수입, 프로그램 판매수입, 기부금, 기념품 판매수입, 방송권료 수입 등이 있음
- 가장 큰 비중을 가지는 것은 협찬사 협찬금
  - 기념품과 프로그램 판매 수입은 관객 수 에 영향을 받기 때문에 예측이 어려움
  - 국내의 경우 공연의 방송권이 돈을 주고 사는 것이라는 인식이 희박하여 큰 금액을 기대하기 어려움

## 1.2. 관련 법규

### 가. 춘천시 문화시설 설치 및 운영 조례

#### □ 사용료와 관련된 조항은 제10조 사용료의 징수에 해당

- 시장은 문화시설을 사용하고자 하는 자와 시설물 이용자에게 별표 2의 범위에서 사용료를 징수할 수 있다
  - 별표 2의 내용은 물의나라 꿈의나라, 춘천예술마당, 김유정문학마을 야외공연장, 문화예술회관, 축제극장 몸짓, 한마당야외공연장 사용료가 기술됨

#### □ 관람료와 관련된 조항은 제12조의 2 관람료에 해당

- 문화시설을 관람하고자 하는 자는 별표 3의 관람료를 납부하여야 한다

- 별표 3의 내용은 춘천인형극박물관과 김유정문학마을의 관람료를 명시

**[표 125] 문화시설 관람료 (제12조의 2, 별표3)**

(단위 : 원/명)

구분	개인(3세 이상)	단체(20명 이상)
요금	2,000	1,500

- 50% 감면 대상자와 전액 감면 대상자 명시

**[표 126] 문화시설 관람료 감면 대상자(제12조의 2 관련)**

구분	대상자
50% 감면	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 시에 주민등록이 되어있는 사람</li> </ul>
전액 감면	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 「국민기초생활 보장법」에 따른 수급자</li> <li>▪ 「장애인법」에 따른 장애인</li> <li>▪ 「노인복지법」에 따른 경로우대 대상자</li> <li>▪ 「국가유공자 등 예우 및 지원에 관한 법률」에 따른 국가유공자</li> <li>▪ 「한부모가족지원법」에 따른 한부모가족</li> <li>▪ 단체입장시 인솔자</li> </ul>

## 나. 춘천시 공유재산 관리 조례

### □ 대부료율과 관련된 조항은 제27조에 해당

- 대부료율은 조례에서 별도로 규정하고 있는 경우를 제외하고 해당 재산 평정 가격의 연 1천분의 50이상으로 하는 것을 기본으로 함

- 별도 항목은 1천분의 40이상, 1천분의 25이상, 1천분의 10이상이 있으나 본 사업의 경우 기본 대부료율 적용이 적합

**[표 127] 춘천시 공유재산 관리 조례 대부료율 관련**

대부료율	내용	해당여부
평정가격의 0.05 이상	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 기본조건</li> </ul>	○
평정가격의 0.04 이상	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 도시계획에 저촉되어 대부 목적으로의 활용에 지장이 있는 재산</li> <li>▪ 청사의 구내재산으로서 공익상 필요하거나 공무원의 후생복지를 목적으로 하는 재산</li> </ul>	X
평정가격의 0.025 이상	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 공용·공공용으로 사용하는 경우</li> <li>▪ 취락구조개선 사업을 하는 경우</li> <li>▪ 주거용으로 대부하는 경우</li> <li>▪ 멀티미디어 영상산업 / 만화산업 / 생물산업 육성을 목적으로 하는 경우</li> <li>▪ 「초·중등교육법」 제3조에 따른 사립학교와 「평생교육법」 제31조제2항에</li> </ul>	○

대부료율	내용	해당여부
	<ul style="list-style-type: none"> <li>다른 학교형태의 평생교육시설이 교육사업 등 행정목적의 수행을 위한 경우</li> <li>그 밖의 첨단벤처산업 육성을 목적으로 하는 사업</li> </ul>	
평정가격의 0.001 이상	<ul style="list-style-type: none"> <li>농경지를 실경작자에게 경작의 목적으로 사용하도록 하는 경우</li> <li>「벤처기업육성에 관한 특별조치법」 제19조제1항에 따라 벤처기업 집적시설의 개발 또는 설치에 필요한 공유재산을 벤처기업 집적시설의 설치 운영자에게 대부하는 경우</li> <li>시장이 벤처기업 창업지원을 위하여 설치한 공유재산을 벤처기업 창업자나 지원관련 개인·단체·법인·기관에서 사용하는 경우</li> <li>「수도권정비계획법 시행령」 제3조제1호부터 제3호까지 및 제5호의 인구집중유발시설을 영 제29조제1항제13호에 따라 시 지역으로 이전하는 경우</li> <li>종업원 30명 이상을 고용하거나 원자재의 30퍼센트 이상을 지역 내에서 조달하는 기업의 공장이나 연구시설을 유지하는 경우</li> </ul>	X

### 다. 춘천시 주차장 설치 및 관리 조례

□ 「주차장법」 제13조에 따라 춘천시 조례에 따른 노외주차장 관리 시행

- (노외주차장의 관리 3호) 제2항에 따라 특별시장·광역시장, 시장·군수 또는 구청장의 위탁을 받아 노외주차장을 관리할 수 있는 자의 자격은 해당 지방자치단체의 조례로 정함

□ 주차요금과 관련된 조항은 제2조에 해당

- 춘천시장이 설치한 노상 및 노외주차장(공영주차장)의 주차요금은 본 조례의 별표 1에 따름

□ 주차료의 감면과 관련한 조항은 제3조에 해당

- 면제, 20% 감면, 50%, 60% 감면 차량에 대해 명시

[표 128] 주차료 감면(제3조 관련)

구분	대상자
면제	<ul style="list-style-type: none"> <li>「도로교통법」 제2조제22호에 따른 긴급자동차로서 해당업무를 수행하는 자동차</li> <li>그 밖에 시장이 필요하다고 인정하는 자동차</li> </ul>
20% 감면	<ul style="list-style-type: none"> <li>자가용 10부제 운행 등에 참여하는 자동차</li> </ul>
50% 범위 감면	<ul style="list-style-type: none"> <li>「국가유공자 등 예우 및 지원에 관한 법률」에 따른 국가유공자의 차량으로 본인이 탑승한 차량</li> <li>「장애인법」에 따른 장애인의 차량으로 본인이 탑승한 차량</li> <li>「고엽제후유의증 등 환자지원 및 단체설립에 관한 법률」 제4조에 따라 등록된</li> </ul>

구분	대상자
	고엽제후유의증 등 환자의 차량으로 본인이 탑승한 차량 ▪ 「대기환경보전법」 제58조제9항과 제10항 및 같은 법 시행규칙 제79조의 7에 따라 저공해자동차 표지를 부착한 차량 ▪ 「모자보건법」 제9조제1항에 따라 발급된 모자보건수첩 또는 춘천시에서 발급한 임신부차량증을 소지하고 있는 임신부 본인이 탑승한 차량 ▪ 「강원도 출산·양육 지원 조례」 제7조제2항에 따라 발급된 반비다복카드를 소지하고 있는 사람이 탑승한 차량
60% 감면	▪ 경형자동차
기타	▪ 전통시장과 상권활성화구역의 상인 및 고객이 공영주차장을 이용하고 전통시장 삼점 이용 증표를 제출하는 경우 50%범위에서 경감할 수 있으며, 최초 1시간까지는 주차료 감면 가능

□ 위탁관리와 관련한 조항은 제7조에 해당

- 시장이 설치한 공영주차장의 관리를 제3자에게 위탁관리하게 할 수 있으며, 수탁자의 자격을 명시
  - 시가 설립한 공공시설물의 관리를 전문으로 하는 법인
  - 시장이 공공시설물 관리에 관하여 경험과 실적 또는 능력이 있다고 인정하는 법인 또는 개인
  - 「전통시장 및 상점가 육성을 위한 특별법」 제19조제2항에 따라 해당 주차장의 관리를 위탁받을 수 있는 자

### 1.3. 수입 추정

#### 가. 공연장

##### ① 산출식

###### □ 연간 기획공연 · 대관 수입 산출식

기획공연수입 = 창작종합지원센터 기획공연 수입 + 강원도립예술단/극단 공연수입

센터 기획수입 = 객석수 × 가동가능일수<sup>1)</sup> × 가동률<sup>2)</sup> × 기획제작율 × 객석점유율 × 입장료

대관수입 = 객석수 × 가동가능일수 × 가동률 × 대관율 × 일대관료

1) 365일 - (시설물점검 · 설비일수 + 연간휴관일수)

2) (공연일수 + 공연준비일수 + 기타행사일수) / 가동가능일수 × 100

##### ② 산출근거

###### □ 기획공연 및 대관 수입 산출 근거

○ (가동일수) 공연일 44일, 기타행사일수 30일, 공연준비일수 31일로 가동일수는 105일로 산정

- 문화체육관광부의 「공연예술실태조사」를 근거로 총 공연일수 산정

- 강원도 공연장의 2014년부터 2018년까지 5개년 평균 가동일수 산출

[표 129] 2014~2018년 공연장 가동일수

(단위 : 일)

지역	구분	2014	2015	2016	2017	2018	평균
전국	공연일	122	112.3	100.9	98.4	93.8	105.5
	기타행사일수	36	27.3	25.6	29.6	30.4	29.8
	공연준비일수	24.8	38.4	38.3	38.1	33.6	34.6
	가동일수	182.8	178	164.8	166.1	157.8	169.9
강원도	공연일	54.8	46.4	31.9	49.1	36.3	43.7
	기타행사일수	37.3	22.1	29.5	32.8	29.2	30.2
	공연준비일수	33.4	30.5	19	32.6	38	30.7
	가동일수	125.5	99	80.4	114.5	103.5	<b>104.6</b>

출처 : 2015~2019 공연예술실태조사, 문화체육관광부

- (기획제작률·대관률) 기획제작률 45%, 대관 55%의 비율로 운영
  - 문화체육관광부의 「공연예술실태조사」를 근거로 기획, 대관비율 산정
  - 강원도 공연장의 2014년부터 2018년까지 5개년 평균치 산출

[표 130] 2014~2018년 기획제작률과 대관률

(단위 : %)

지역	구분	2014	2015	2016	2017	2018	평균
전국	기획제작률	50.4	55.4	58.4	56.0	55.7	55.2
	대관률	49.6	44.6	41.6	44.0	44.3	44.8
강원도	기획제작률	42.7	49.4	38.9	52.9	41.2	<b>45.0</b>
	대관률	57.3	50.6	61.1	47.1	58.8	<b>55.0</b>

출처 : 2015~2019 공연예술실태조사, 문화체육관광부

- (가동가능일수) 365일 중 271일을 가동가능일수로 산정
  - 연평균 6주(42일)을 시설물 점검·설비일수로 산정
  - 연간휴관일수는 매주 하루를 휴관일로 계산하여 총 52일로 산정
- (객석점유율) 700석 규모의 일반공연장은 47.5%, 200석 규모의 블랙박스 공연장은 46.0%의 객석점유율을 가지는 것으로 산정
  - 문화체육관광부의 「공연예술실태조사」의 공연장 규모별 기획공연의 공연횟수와 관객수 자료를 바탕으로 회당 평균 관객수 산출
  - 500~1,000석 규모와 100~300석 규모 공연장의 자료는 각각 창작종합지원센터의 일반공연장과 블랙박스공연장의 객석점유율 산정에 사용

[표 131] 2014~2018년 회당 관객수

(단위 : 일)

규모	구분	2014	2015	2016	2017	2018	평균
500~1000석	공연횟수(회)	38.2	51.4	57.6	37.1	53.7	47.6
	관객수(명)	14,145.5	16,393.7	15,621.0	11,983.7	18,597.4	15,348.3
	회당관객수	369.3	318.9	271.2	323.0	346.3	<b>322.3</b>
100~300석	공연횟수(회)	165.9	196.8	184.7	146.9	135.1	165.9
	관객수(명)	12,622.3	25,855.0	14,536.3	11,138.8	12,142.0	15,258.9
	회당관객수	76.1	131.4	78.7	75.8	89.9	<b>92.0</b>

출처 : 2015~2019 공연예술실태조사, 문화체육관광부



[표 132] 객석점유율 산정

공연장	평균공연횟수	평균관객수	회당 관객수	본사업 객석수	객석점유율
일반공연장	47.6회	15,348.3명	332.3명	700석	47.5%
블랙박스공연장	165.9회	15,258.9명	92.0명	200석	46.0%

## □ 입장료 산출 근거

- (일반공연장) 공연당 입장료는 30,000원으로 산정
  - 규모가 유사한 춘천문화예술회관에서 2019년에 진행한 기획공연 사례를 참고

[표 133] 2019 춘천문화예술회관 기획공연 입장료

유형	공연명	입장료
회관기획	옥주현 & Friends	1층 5만원, 2층 3만원
회관기획	금난새의 오페라 이야기 <라 보엠>	1층 3만원 2층 2만원
회관기획	양방언 <초원의 바람>	1층 3만원 2층 2만원
회관기획	백건우 피아노 리사이틀	R석 5만원, S석 4만원, A석 3만원
재단기획	양상블디토 리사이틀	R석 4만원, S석 3만원, A석 2만원
재단기획	정경화 케빈 케너의 브람스 바이올린 전곡 연주회	R석 5만원, S석 3만원

출처 : 춘천문화재단 홈페이지

- (블랙박스 공연장) 공연당 입장료는 20,000원으로 산정
  - 약 100석 규모의 춘천 축제극장 몸짓의 입장료는 1만원 혹은 2만원
  - 몸짓보다 규모가 큰 점을 고려, 2만원으로 입장료 책정

## □ 대관료 산출 근거

- 춘천시 문화시설 운영 조례 별표2에 명시된 공연시설 중 창작종합지원센터 공연장과 규모가 유사한 춘천문화예술회관(670석)과 축제극장 몸짓(90석)의 사례를 참고
- (일반공연장) 1일 대관료는 535,000원으로 산정
  - 공연과 행사 수행에 따른 대관료 평균치를 일반공연장 대관료로 산정

[표 134] 춘천문화예술회관 대관료 세부내역

(단위 : 원)

구분	시간	공연				행사		
		준비	연습	공연(1회)	계	준비	행사(1회)	계
오전	9-12시	120,000	120,000	120,000	360,000	240,000	240,000	480,000

(단위 : 원)

구분	시간	공연				행사		
		준비	연습	공연(1회)	계	준비	행사(1회)	계
오후	13-17시	120,000	120,000	160,000	400,000	240,000	400,000	640,000
야간	18-22시	120,000	120,000	240,000	480,000	240,000	480,000	720,000
심야	22~6시	120,000	120,000	240,000	480,000	240,000	480,000	720,000
평균		120,000	120,000	190,000	<b>430,000</b>	240,000	400,000	<b>640,000</b>

○ (블랙박스 공연장) 1일 대관료는 262,500원으로 산정

- 공연과 행사 수행에 따른 대관료 평균치를 블랙박스 공연장 대관료로 산정

[표 135] 축제극장 몸짓 대관료 세부내역

(단위 : 원)

구분	시간	공연				행사		
		준비	연습	공연(1회)	계	준비	행사(1회)	계
오전	9-12시	80,000	80,000	80,000	240,000	90,000	90,000	180,000
오후	13-17시	80,000	80,000	100,000	260,000	90,000	150,000	240,000
야간	18-22시	80,000	80,000	160,000	320,000	90,000	180,000	270,000
심야	22~1시	80,000	80,000	160,000	320,000	90,000	180,000	270,000
평균		80,000	80,000	125,000	<b>285,000</b>	90,000	150,000	<b>240,000</b>

□ 부대시설 사용료 산출 근거

○ 무대, 조명, 음향, 영상장비 사용에 따른 사용료 산정

[표 136] 부대시설 사용료

(단위 : 원)

구분	종류	기준	문화예술회관	몸짓극장
	무대	1일	43,000 <sup>1)</sup>	-
조명	무대조명	1시간	40,000	30,000
	스모크기	1회	25,000 <sup>2)</sup>	15,000
	기타	1일	23,000 <sup>3)</sup>	-
음향	재생기/스피커	1회	110,000 <sup>4)</sup>	10,000
	마이크	1회	20,000	10,000
영상	프로젝트	1회	50,000	10,000
총계			<b>311,000</b>	<b>75,000</b>
냉·난방		1시간	연료실비에 50%가산한 금액을 징수	

1) 9개 무대시설(음향반사판, 스크린, 덧마루, 합창용단, 연주용단, 오케스트라피트, 회전무대, 댄스플로어, 사막) 사용료 평균

2) 드라이아이스, 포그머신 사용료 평균

3) 팔로우스팟, 무빙(2종류), 대파, 소파, 엘립소이드 사용료 평균

4) 메인스피커, 모니터스피커 사용료 평균

## □ 강원도립예술단·극단 공연수입 산출 근거

- (입장료) 강원도립예술단의 공연은 5,000원, 강원도립극단의 공연은 10,000원의 입장료를 적용
  - 도립국악단과 도립무용단의 공연은 대부분 무료로 제공되고 있으나, 시립예술단의 입장료를 참고하여 기획/특별공연은 5천원의 입장료를 적용
  - 도립극단의 기획/특별공연은 1만원의 입장료를 적용

[표 137] 강원도립 공연계획

유형	정기	기획/특별	교류/상시
강원도립국악단	2회	10회	2회
강원도립무용단	2회	8회	2회
강원도립극단	11회	16회	

- (객석 점유율) 국악단, 무용단, 극단의 3개년 공연실적을 참고하여 산정
  - 국악단과 무용단은 2016~2018년, 극단은 2017~2019년 점유율 참고

[표 138] 도립예술단 3개년 평균 객석점유율

유형	2016(2017)	2017(2018)	2018(2019)	평균
강원도립국악단	80%	65%	65%	70%
강원도립무용단	90%	85%	90%	88.3%
강원도립극단	94%	87%	86%	89%

## ③ 수입 산정

## □ 기획공연 수입

[표 139] 기획공연 수입 세부산출근거

구분	객석수	가동 가능일수	가동율	기획 제작율	객석 점유율	입장료	연간수입 (천원)
일반 공연장	700석	271일	38.7%	45.0%	47.5%	30,000	470,766
블랙박스 공연장	200석				46.0%	20,000	86,838

독립 예술단 공연수입

[표 140] 독립 예술단 공연수입 세부산출근거

구분	객석수	공연일수	객석 점유율	입장료	연간수입 (천원)
국악단	700석	10일	70.0%	5,000	24,500
무용단		8일	88.3%	5,000	56,000
극단		16일	89.0%	10,000	112,000

대관 수입

[표 141] 대관 수입 세부산출근거

구분	가동 가능일수	가동율	대관율	일대관료		연간수입 (천원)
				대관	부대시설	
일반 공연장	271일	38.7%	55.0%	535,000	311,000	48,799
블랙박스 공연장				262,500	75,000	19,467

나. 커뮤니티 공간

① 산출식

전시장

$$\text{전시장대관수입} = \text{임대료} \times \text{전시일수}$$

1) 사용일수 중 1/6은 토요일, 15일은 공휴일로 계산

생활문화센터

$$\text{프로그램별 수입} = \text{수강료} \times \text{수강인원} \times \text{운영횟수}$$

② 산출근거

전시일수 및 가동률

- 2014년부터 2017년까지 강원도 문예회관 내 전시장 사용일수 운영현황 사례를 반영
- 전시장 사용일수는 124일로 산정

[표 142] 2014~2017년 전시장 운영현황

(단위 : 일)

지역	구분	2014	2015	2016	2017	평균
전국	전시장 수(개)	242	228	263	309	260.5
	사용일수	178.5	162.2	173.0	176.3	172.5
	평균전시일수	139.7	137.6	145.3	145.0	141.9
	평균준비일수	32.9	24.6	27.0	25.3	27.5
	평균기타일수	5.9	0.0	0.7	6	3.2
	가동률	64.6%	60.1%	62.6%	65.0%	63.1%
강원도	전시장 수(개)	23	18	21	27	22.3
	사용일수	122.2	88	122.8	160.7	<b>123.4</b>
	평균전시일수	107.8	77.3	94.8	130.3	102.6
	평균준비일수	14.0	10.7	27.1	24	19.0
	평균기타일수	0.4	0.0	0.9	6.4	1.9
	가동률	45.1%	32.5%	44.8%	59.3%	<b>45.4</b>

출처 : 2015~2018 문예회관 운영현황조사, 한국문화예술회관연합회

## □ 전시장 사용료

- 전시장 규모를 확인할 수 있는 강원도 문예회관의 대관료 사례를 참고
- (면적당 임대료) 138.1원/㎡를 적용, 전시장 전체에 대한 사용료는 69,000원으로 산정
  - 토요일, 공휴일의 경우 평일 사용료의 20% 가산

[표 143] 전시장 사용료 사례

(단위 : 원)

시설명	규모(㎡)	사용료	면적당 사용료
강릉아트센터	438.8	50,000	113.9
	216.7	25,000	115.4
	311.0	36,000	115.7
양양문화복지회관	158.8	20,000	126.0
인제하늘내린센터	235.4	30,000	127.4
	115.2	20,000	173.7
춘천문화예술회관	756.0	120,000	158.7
태백문화예술회관	243.0	30,000	123.5
	122.0	20,000	163.9
<b>평균</b>	268.0	36,455	<b>138.1</b>

## □ 프로그램 운영 수입

○ 프로그램별 연 1회 운영 기준으로 수입 산정

[표 144] 프로그램별 수익 산정

구분	프로그램명	수강인원(명)	수강료(원)	연수익(원)
전체	시네마 힐링 프로그램	15	10,000	150,000
	DIY 그림책(더미북) 만들기	20	50,000	1,000,000
	나만의 AI 작품 만들기	15	60,000	900,000
	V-log제작 아카데미	15	60,000	900,000
	팝아트 그리기	6	30,000	180,000
	캘리그래피 배우기	15	30,000	450,000
	악기 단기 속성	6	100,000	600,000
	그림 들려주는 피아니스트	15	30,000	450,000
	예술영화 감상회	15	30,000	450,000
어린이	어린이 창의놀이	15	200,000	3,000,000
		15	200,000	3,000,000
	어린이 창의미술	15	200,000	3,000,000
		15	200,000	3,000,000
	어린이 미술	15	200,000	3,000,000
	미술과학교실(라이트아트)	15	150,000	2,250,000
	어린이 창의예술	6	400,000	2,400,000
		6	400,000	2,400,000
	악기 교실	6	400,000	2,400,000
		15	200,000	3,000,000
어린이 예술놀이	15	200,000	3,000,000	
무용 교실	6	200,000	1,200,000	
성인	만화그리기	25	150,000	3,750,000
	미술실기	25	300,000	7,500,000
	사진예술	25	300,000	7,500,000
		25	300,000	7,500,000
	합창단	40	75,000	3,000,000
	국악교실	6	150,000	900,000
	성악	6	150,000	900,000
	난타	12	55,000	660,000
	무용실기	12	120,000	1,440,000
		10	300,000	3,000,000
	작가체험	15	90,000	1,350,000
	업사이클링 아카데미	20	60,000	1,200,000
	DJ뮤직살롱	20	40,000	800,000
문학감성토론	20	40,000	800,000	
<b>총계</b>				<b>77,030,000</b>

## ③ 수입 산정

## □ 전시장 대관수입

[표 145] 전시장 수입 세부산출근거

규모	면적당 임대료	임대료	사용일수	연간수입 (원)
504.0m <sup>2</sup>	126.9원	69,000원*	124일 (평일 88일, 휴일36일)	9,048,200

\*규모 × 면적당 임대료 = 69,609에서 백의자리 절삭

## □ 생활문화센터 수입

- 35개의 프로그램 운영을 통해 연간 77,030,000원의 수익 창출 예상

## 다. 상업시설(임대공간)

## ① 산출식

$$\text{임대수입} = \text{보증금연수입}^1) + \text{월세연수입}^2)$$

1) 보증금 × 금리(1.68%)

2) 월세 × 12개월

## ② 산출근거

## □ 보증금 및 월세

- 춘천 시내 2020년 4월 기준 매물로 등록된 70평 이하의 상가, 사무실에 대한 시세를 기준으로 한 면적당 보증금과 월세 산정
- (면적당 단가) 인근 지역의 면적당 단가로, 보증금 179,000원/m<sup>2</sup>, 월세 10,300원/m<sup>2</sup>으로 산정(십의 자리 절삭)

[표 146] 인근지역 사례조사

동	면적(m <sup>2</sup> )	보증금	월세	유형	동	면적(m <sup>2</sup> )	보증금	월세	유형
근화동	10.3	200	20	일반상가	온의동	42.1	2,000	150	사무실
	12.4	400	40	일반상가		60.0	3,000	220	일반상가

동	면적(m <sup>2</sup> )	보증금	월세	유형	동	면적(m <sup>2</sup> )	보증금	월세	유형	
소양동	7.9	500	30	복합상가		56.1	5,000	170	일반상가	
	28.8	3,000	150	일반상가		42.1	2,000	150	사무실	
교동	9.4	500	42	일반상가		15.2	2,000	70	일반상가	
조양동	13.9	2,000	70	복합상가		31.2	1,000	65	일반상가	
	27.6	5,000	200	일반상가		10.0	1,000	50	일반상가	
효자동	32.1	1,000	110	일반상가	퇴계동	40.0	2,000	140	사무실	
	20.0	1,000	80	일반상가		43.6	3,000	150	일반상가	
	32.7	2,000	120	일반상가		43.6	2,000	100	일반상가	
	28.5	3,000	120	일반상가		39.7	1,000	70	사무실	
	28.8	1,000	70	일반상가		15.8	1,000	90	일반상가	
	30.0	3,600	216	일반상가		40.0	2,000	100	일반상가	
	16.1	500	60	일반상가		34.8	1,000	100	일반상가	
	67.0	3,000	120	일반상가		39.4	3,000	120	일반상가	
운교동	67.6	1,500	800	일반상가		40.0	1,000	80	일반상가	
	36.4	1,000	60	일반상가		31.2	2,000	110	일반상가	
	25.2	3,000	100	일반상가		11.8	1,000	40	일반상가	
후평동	24.5	2,000	100	일반상가		27.9	1,000	80	일반상가	
	32.1	1,000	60	사무실		18.2	1,000	55	일반상가	
	27.9	1,000	70	일반상가		20.9	1,000	60	일반상가	
	36.7	1,500	80	일반상가		30.0	2,000	110	일반상가	
	31.2	1,000	65	일반상가		50.0	700	70	일반상가	
	30.0	2,000	65	일반상가		53.9	2,000	190	일반상가	
	20.0	1,000	60	일반상가		39.1	2,000	100	일반상가	
온의동	50.3	3,000	150	일반상가	석사동	30.0	3,000	130	일반상가	
	48.5	1,000	75	일반상가			32.7	1,000	80	일반상가
	39.7	1,500	90	일반상가			18.2	2,000	110	일반상가
	9.7	300	30	사무실			15.5	3,000	130	복합상가
	17.6	500	30	사무실			33.6	2,000	110	복합상가
	10.0	200	15	일반상가			24.8	1,000	60	일반상가
	20.0	1,500	60	일반상가			10.9	1,000	40	일반상가
	23.9	2,000	60	일반상가			8.5	500	45	일반상가
	17.3	500	40	일반상가			30.0	1,000	50	일반상가
20.0	500	35	사무실		53.0	2,000	100	일반상가		

□ 금리

○ (예금금리) 2015년부터 2019년까지 5개년 평균 금리를 적용, 1.68%로 산정



[표 147] 5개년 금리

(단위 : %)

구분	2015년	2016년	2017년	2018년	2019년	평균
기준금리	1.50	1.25	1.5	1.75	1.25	1.45
예금금리	1.74	1.48	1.56	1.87	1.74	<b>1.68</b>

출처 : 한국은행 경제통계시스템, 예금은행 수신금리, 기준금리

## ③ 수입 산정

## □ 시설별 임대 수입

[표 148] 임대 수입

(단위 : 만원)

구분	면적 (㎡)	보증금	월세	금리 (%)	보증금 연수입	월세 연수입	연수입
임대공간1	212.1	3,797	218	1.68	64	2,622	2,686
임대공간2	218.9	3,918	225		66	2,706	2,772
북카페	125.3	2,243	129		38	1,549	1,587
카페테리아	134.8	2,413	139		41	1,666	1,707
직원식당	245.2	4,389	253		74	3,031	3,105
계	<b>936.3</b>	<b>16,760</b>	<b>964</b>		<b>283</b>	<b>11,574</b>	<b>11,857</b>

## 라. 창작 스튜디오 및 창작 연구소

## ① 공간개요

## □ 창작 스튜디오

- 공연예술(연극, 무용, 전통예술, 퍼포먼스 등)분야 창작작품 기획 및 연출, 대본 구상의 공간으로써 83㎡규모(약 25평)의 스튜디오 10개실로 구성

## □ 창작연구소

- 스튜디오에 입주한 예술(인)단체의 창작활동에 따른 공연 상연에 필요한 출연 배우의 의상과 분장, 무대 소품 등을 구상하고 제작하는데 활용할 수 있는 공간으로 100.3㎡(약 30평)의 연구실 3개실로 구성

## ② 산출근거

### □ 유사시설 사례

- 일반적으로 창작스튜디오는 입주를 희망하는 예술인 및 예술단체에 무상으로 공간을 제공하고 전기, 난방 등 기본 관리비만 자체 부담하는 형식으로 운영
  - 창작스튜디오는 대부분 국공립이며, 공간 제공으로 예술활동을 '지원'하는 개념이기 때문에 무상으로 운영되는 사례가 다수

[표 149] 창작스튜디오 유사사례

시설명	지역	지원대상	입주기간	비고
잠실창작스튜디오	서울	시각예술	12개월	
난지미술창작스튜디오	서울	순수시각예술	12개월	
국립현대미술관 레지던시	서울	현대미술/전분야	12개월	
아트센터 나비	서울	미디어아트	2개월	사립, 400만원 지원
부산청년마을놀이터	부산	청년예술가	36개월	
반딧불이(빈집활용)사업	부산	전분야	24개월	
꿈틀로	포항	예술가/기획자	9개월	임대료 30만원 지원
팔복예술공장	전주	전분야	12개월	
대전테미예술창작센터	대전	시각예술	11개월	
가창창작스튜디오	대구	미술작가/큐레이터	11개월	창작지원금 30만원 지원
클레이아크김해미술관 세라믹창작센터	김해	도자, 조각, 설치, 시각예술	3개월	관리비 10만원 납부
인천아트플랫폼	인천	시각예술, 공연예술	11개월	무상
영천예술창작스튜디오	영천	시각예술	3개월, 12개월	
OCI미술관 창작스튜디오	인천	시각예술	12개월	사립
청주미술창작스튜디오	인천	시각예술	3개월, 6개월	전기사용료 부담
양주시립장흥조각스튜디오	양주	조각, 설치미술	24개월	개별 구매제품 사용료 부담
예술가 오두막	영월	현대예술	8개월	전기, 수도요금 제외 기타 제반 운영 경비 부담

- 스튜디오 사용료가 책정된 스튜디오의 경우 지원한 창작공간의 평당 관리비만 납부하는 형식으로 운영

[표 150] 스튜디오 사용료(사례)

시설명	규모	평당 관리비	스튜디오 사용료(원/월)		
			최소	최대	평균
금천예술공장	5~15평	5,500	27,500	82,500	55,000
문래예술공장(예술가 호스텔)	5.7평	1만원/일			
남산창작센터	76.9평, 95.5평	-	200,000	300,000	
신당창작아케이드	4~10평	5,500	22,000	55,000	38,500
연희문학창작촌	5~12평	5,500	27,500	66,000	46,750

#### □ 예술인 수요조사

- (필요면적) '11~20평'에 대한 선호도가 가장 높으며, '21~30평' 항목이 그 뒤를 이은 것을 통해 유사 창작스튜디오의 공간보다 큰 규모의 면적을 보유한 공간을 선호하는 것으로 판단
  - 5평 미만 4.2%, 6~10평 12.5%, 11~20평 37.5%, 21~30평 25.0%, 31평 이상 20.8%
- (평당 월 임대료) '1만원 미만'에 대한 선호도가 가장 높았으나 '5만원 이상' 항목이 그 뒤를 이은 것을 통해 유료운영 시에도 스튜디오 사용수요가 있는 것으로 해석
  - 1만원 미만 33.3%, 1~2만원 미만 20.8%, 2~3만원 미만 4.2%, 3~5만원 미만 16.7%, 5만원 이상 25.0%

#### □ 스튜디오 사용료

- 창작지원센터의 창작스튜디오의 경우 창작물의 기획부터 상연까지 One-Stop으로 수행할 수 있다는 공간의 특수성을 보유하고 있으며, 유사 창작스튜디오 대비 넓은 규모의 공간을 제공하기 때문에 평당 1만원의 사용료를 책정
  - 예술인을 대상으로 한 수요조사 결과를 통해 공간 '규모'와 '임대료'가 실제 사용자들의 수요와 부합하여 책정된 사용료에 공감할 것으로 판단

### ③ 수입 산정

#### □ 창작스튜디오 사용료 수입

[표 151] 스튜디오 입주 수입 세부산출근거

규모	개소	평당 사용료(원/월)	연간 수입
25평	10실	10,000원	30,000,000원

마. 주차장

□ 춘천시 주차장 설치 및 관리 조례에 근거한 운영에 따른 요금 산정

○ 제7조에 근거하여 춘천도시공사에 위탁하여 운영

- 주차요금 및 감면대상은 춘천도시공사의 기준을 따르며, 이는 조례에 근거함

[표 152] 주차요금 및 감면대상

(단위 : 원)

구분	승용차	월정기	경차	국가유공자 장애인	임산부 저공해차량
최초 30분	600	1구획당 75,000	승용차 요금의 50% 감면	1시간 면제 후 50% 감면	승용차 요금의 50% 감면
초과 매 10분	300				
전통시장 이용고객	1시간 면제 후 일반요금(1시간 무료주차권 제출 시)				

□ 창작종합지원센터에서 수용할 수 있는 주차대수

○ 법정 주차대수는 229대(100㎡/대)이며 계획 주차대수는 365대

## 1.4. 수입 총계

[표 153] 수입 총계

구분		연간 수입(원)	
공연장	일반공연장	기획	470,766,634
		대관	488,799,268
	블랙박스 공연장	기획	86,838,156
		대관	19,467,793
강원도립예술단·극단		192,500,000	
커뮤니티동	전시장	9,048,200	
	생활문화센터	77,030,000	
	창작스튜디오	30,000,000	
임대공간	임대공간 1	26,853,387	
	임대공간 2	27,714,316	
	북카페	15,863,882	
	카페테리아	17,066,651	
	직원식당	31,044,085	
합계		<b>1,052,992,372</b>	

## 2. 지출 분석

### 2.1. 분석 개요

- 춘천시 창작종합지원센터 건립사업의 지출 분석을 위해 건립 후 운영비 산정
  - 선행연구인 강원도의 '강원도복합문화커뮤니티센터 건립사업 기본계획'에서 도출된 운영비를 검토
  - 본 분석에서는 2019년을 기준으로 운영비를 산정하며, 기준년도가 상이할 경우 아래의 보정지수를 적용

[표 154] 소비자물가지수

연도	소비자물가지수									
	2010	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017	2018	2019
2010	100.0									
2011	104.0	100.0								
2012	106.3	102.2	100.0							
2013	107.7	103.5	101.3	100.0						
2014	109.1	104.8	102.6	101.3	100.0					
2015	109.8	105.6	103.3	102.0	100.7	100.0				
2016	110.9	106.6	104.3	103.0	101.7	101.0	100.0			
2017	113.0	108.7	106.3	105.0	103.7	102.9	101.9	100.0		
2018	114.7	110.3	107.9	106.5	105.2	104.5	103.4	101.5	100.0	
2019	115.2	110.7	108.3	106.9	105.6	104.9	103.8	101.9	100.4	100.0

출처: 한국은행 경제통계시스템(<http://ecos.bok.or.kr/>)

- 춘천시 창작종합지원센터의 운영비 산정 방법 및 근거 제시
  - 운영비는 관리비와 사업비를 비목으로 산정하며, 세부항목은 선행연구인 '강원도복합문화커뮤니티센터 건립사업 기본계획'을 참고
    - 선행연구의 유지관리비와 시설관리 외주용역비를 시설유지관리비로 통합
    - 제경비와 보험료를 행정운영경비 항목으로 통합
    - 공연제작비의 경우 본 센터의 사업계획을 반영하여 항목을 세분화

[표 155] 운영비 항목 및 선행연구의 운영비 산정근거

구분	춘천창작종합지원센터	강원도복합문화 커뮤니티센터 건립사업 기본계획(선행연구)	
		항목	산정근거
관리비	인건비	인건비	<ul style="list-style-type: none"> <li>2019년도 춘천시문화재단 예산서의 1인당 평균임금 적용</li> </ul>
	시설유지관리비	유지관리비, 시설관리 외주용역비	<ul style="list-style-type: none"> <li>(유지관리비) 운영 수입의 5% 적용</li> <li>(외주용역비) 조달청 건물관리용역 입찰공고가격 적용</li> </ul>
	행정운영경비	제경비, 보험료	<ul style="list-style-type: none"> <li>복리후생비, 여비교통비, 교육 훈련비 등 단가에 인원수 비례로 산출</li> </ul>
사업비	공연기획비	공연제작비	<ul style="list-style-type: none"> <li>대공연장, 중공연장의 공연제작비 산정</li> </ul>
	문화예술교육 기획비		
	창작스튜디오 및 창작연구소 지원사업비		

○ 운영비 산정을 위해 비용 산출 방법 및 근거를 각 항목별로 제시함

- 2019년도 춘천시문화재단 예산서의 1인당 평균임금을 기준으로 센터 운영인력의 인건비 산출
- 시설유지관리비는 각 공종별 수선유지관리비율을 계산하여 시설 운영기간동안의 관리비 산출
- 행정운영경비는 전체 규모(연면적)가 춘천창작종합지원센터와 유사한 20,000m<sup>2</sup> ~ 25,000m<sup>2</sup> 사이의 시설을 사례로 선정하여 최근 3개년의 인당 운영경비의 평균값을 센터 운영인력수에 적용
- 공연기획비는 2018년 공연예술실태조사 보고서의 시설당 평균 지출을 참고
- 문화예술교육 기획비는 유사사례의 문화예술교육 기획 지출 예산 평균을 참고
- 창작스튜디오 및 창작연구소 지원사업비는 춘천창작종합지원센터와 유사한 프로그램 및 창작 지원사업을 진행하고 있는 시설을 사례로 선정

[표 156] 항목별 운영비 산정 방법 및 근거

구분	항목	산정 방법	근거
관리비	인건비	2019년 춘천시문화재단 1인당 평균임금 X 운영인력	▪ 춘천시문화재단 운영
	시설유지관리비	시설관리유지비율 X 공사비	▪ 시설물의 운영기간 30년으로 가정하여 공사비 대비 시설관리유지비율 산정
	행정운영경비	유사사례 분석	▪ 시설 연면적 2,000m <sup>2</sup> ~25,000m <sup>2</sup> 인 사례선정
사업비	공연기획비	전국 공연장의 시설당 평균 공연사업비	▪ 2018년 공연예술실태조사 (예술경영지원센터)
	문화예술교육 기획비	유사사례의 문화예술교육 기획 지출 예산 평균	▪ 시설 연면적 2,000m <sup>2</sup> ~25,000m <sup>2</sup> 인 사례선정
	창작스튜디오 및 창작연구소 지원사업비	국가 보조사업 중 창작 지원사업 사례 조사	▪ 스튜디오큐브 (한국콘텐츠진흥원)

## 2.2. 관리비

### 가. 인건비

□ 본 보고서에서 도출된 운영인력을 2019년 춘천시문화재단 예산서의 1인당 평균임금을 기준으로 산출

○ (선행연구) 2017년 고용노동부 직종별 시간당 임금총액을 연간금액으로 환산하여 적용한 인건비 총액은 1,060백만원

○ (춘천시문화재단) 본 보고서에서 도출된 운영주체는 춘천시문화재단으로, 운영인력 수는 팀장 1명, 사원 15명으로 총 16명

- 2019년 춘천시문화재단 1인당 평균임금에 따라 산출된 센터 인건비 총액은 637백만원

[표 157] 인건비 내역

항목	산출 근거	예산(천원)
인건비	팀장 및 사원(직원)	45,516천원 X 16명
		728,256

출처: 춘천시문화재단, 「2019년도 춘천시문화재단 예산서」 <별첨2> 2019년도 임직원 등의 인건비, p.107



## 나. 시설유지관리비

- 시설유지관리비는 시설운동을 위한 경비로 시설장비 유지보수, 청소 및 경비 용역 등이 포함
  - (선행연구) 유지관리비는 운영 수입의 5%, 시설관리 외주용역비를 조달청 건물관리용역 입찰공고가격을 적용
    - 유지관리비 1,343백만원, 시설관리 용역비를 200백만원으로 산정하여 총 1,543백만원
  - (수선유지비율 산정) 시설물의 운영기간을 30년으로 가정하고 각 공종별 수선 주기 및 수선율 기준으로 수선유지비율 산정<sup>16)</sup>
    - 공사비 대비 시설관리유지비율 = 각 공종별 공사비 점유율 X 수선유지비율
    - 조달청의 2017년 공공건축물 유형별 공사비에서 분석한 전시시설 4곳의 마감공사비를 평균하여 세부공종별 공사비 점유율을 산정
  - 공통부대공사, 골조공사는 시설관리유지가 불필요
    - 수선주기 및 수선율 기준으로 조적공사, 목공사는 골조공사 성격의 공사로 판단하였으며 기타공사, 골재 및 운반비는 시공시 투입되는 공종으로 판단하여 수선유지 비율을 0으로 산정
  - 그 외 시설관리유지가 필요한 공종의 30년간 전체 시설유지관리비는 해당 공종의 공사비의 102.11%

[표 158] 세부공종별 시설유지관리비 비율

(단위 : %)

세부공종	마감 공사비 점유율	수선유지비율	시설유지관리비율
조적공사	5.15	0	0
석공사	5.53	30	1.66
타일공사	4.37	130	5.68
목공사	9.42	0	0
방수공사	8.62	130	11.20
지붕 및 흡통공사	13.28	50	6.64
금속공사	16.22	100	16.22

16) KDI, 2015년도 타당성재조사 보고서 (세종)아트센터 건립사업, 2015.10

(단위 : %)

세부공종	마감 공사비 점유율	수선유지비율	시설유지관리비율
미장공사	6.21	120	7.45
창호 및 유리공사	14.48	140	20.28
도장공사	4.19	500	20.93
수장공사	10.04	120	12.04
기타공사	0.89	0	0
골재 및 운반비	1.61	0	0
합 계	100	-	102.11

출처: 조달청, 2017년 공공건축물 유형별 공사비 분석, 2018.6.  
주택법 시행규칙(국토교통부령), 제26조 장기수선계획 수립기준

- 전체 공사비의 65.8%가 30년간 시설을 유지관리 비용으로 필요

[표 159] 시설유지관리비 비율

(단위 : %)

공종	공사비 점유율	시설유지관리비율	전체공사비의 시설관리유지비 비율
공통부대공사	11.90	0	0
골조공사	23.63	0	0
마감공사	33.77	102.11	34.5
설비공사	30.70	102.11	31.4
합 계	100	-	65.8

출처: 조달청, 2017년 공공건축물 유형별 공사비 분석, 2018.6.

- 2017년 공공건축물 유형별 공사비에서 분석한 전시시설 4곳의 평균 연면적당 공사비에 시설유지관리비 비율을 적용 후 춘천시 창작종합지원센터의 연면적을 곱하여 30년간 시설관리유지비를 산출

- 30년간 시설유지관리비는 약 39,692백만원이며, 연간 약 1,323백만원으로 산정

[표 160] 시설유지관리비 내역

공사비(원/m <sup>2</sup> )	시설유지관리비 비율(%)	춘천시창작종합지원센터 연면적(m <sup>2</sup> )	시설관리유지비(백만원)	
			30년간	연간
2,692,983	65.8	22,399.70	39,692	1,323

출처: 조달청, 2017년 공공건축물 유형별 공사비 분석, 2018.6.

## 다. 행정운영경비

- 행정운영경비는 사업과 무관한 기본업무 수행을 위한 행정사무비이며 일반운영비, 여비, 업무추진비 등이 포함
  - (선행연구) 운영인력의 인원수에 비례하여 산출
    - 제경비 681.21백만원과 공사손해보험요율 산출기준에 따라 산출된 60백만원의 보험료로 총 741.21백만원이 산정
  - (유사사례) 시설 연면적을 기준으로 선정한 유사 규모 시설의 최근 3년간 행정운영경비를 운영인력 수로 나누어 인당 행정운영경비를 도출
    - 의정부예술의전당의 행정운영경비는 보상비를 제외한 금액

[표 161] 유사사례 행정운영경비

(단위 : 백만원)

구분	군산예술의전당			거제문화예술회관			의정부예술의전당		
	2015	2016	2017	2016	2018	2019	2016	2017	2018
운영인력(명)	26			20			65		
행정운영경비	500	526	586	621	646	629	2,112	2,355	2,285
보정지수	104.9	103.8	101.9	103.8	100.4	100	103.8	101.9	100.4
2019년 보정	525	546	598	645	649	629	2,192	2,400	2,294
평균 경비	556			641			2,295		
인당 행정운영경비	21.39			32.04			35.31		

출처: 운영인력 - 각 시설 홈페이지 조직도(2020.04.23.기준)

행정운영경비 - 각 시설 연도별 결산보고서

- 유사사례를 통해 도출된 평균 인당 행정운영경비는 29.6백만원
  - 본 보고서에서 도출된 운영인력수인 16명에 평균 인당 행정운영경비를 곱하여 연간 행정운영경비 약 473백만원을 산정

[표 162] 행정운영경비 내역

평균 인당 행정운영경비(백만원)	춘천시창작종합지원센터 운영인력(명)	행정운영경비(백만원)
29.58	16	473.28

### 마. 관리비 합계

- 인건비, 시설유지관리비, 행정운영경비로 구성된 관리비의 합계는 약 2,524백만원으로 산출

[표 163] 관리비 합계

(단위 : 백만원,%)

항목	금액(구성비)	강원도복합문화 커뮤니티센터 건립사업 기본계획(선행연구)
인건비	728 (28.8)	1,060 (31.7)
시설유지관리비	1,323 (52.4)	1,543 (46.1)
행정운영경비	473 (18.7)	741 (22.2)
<b>합 계</b>	<b>2,524</b> <b>(100)</b>	<b>3,344</b> <b>(100)</b>

## 2.3. 사업비

### 가. 공연기획비

- 2018년 기준 전국 공연시설에서 장르별 공연사업비의 시설당 평균 지출을 참고하여 기획비용 산출
  - 2018년 기준 전국 공연시설은 1,019개이며 구성 장르는 연극, 뮤지컬, 무용, 발레, 양악, 오페라, 국악, 복합, 대중음악, 기타
    - 모든 장르를 포함한 시설당 평균 공연사업비는 230백만원

[표 164] 2018년 전국 공연시설 공연 사업비 지출

(단위 : 천원)

구분	평균 기획비
공연기획비	230,273

출처: 예술경영지원센터, 2018년 공연예술실태조사

### 나. 문화예술교육 기획비

- 문화예술교육 기획비는 지역주민을 대상으로 한 문화예술 강좌를 제작하는데 필요한 강사료, 재료비 등이 포함

- 창작종합지원센터와 시설 규모가 유사한 사례를 선정하고 최근 3개년의 문화예술교육 기획 예산을 참고
  - 군포문화재단에서 운영 중인 군포문화예술회관(연면적 24,926.4m<sup>2</sup>)과 거제시문화예술재단에서 운영 중인 거제문화예술회관(연면적 20,243.0m<sup>2</sup>)을 사례로 선정
  - 유사사례의 문화예술교육 기획 지출 예산 평균인 39백만원으로 문화예술교육 기획비 산정

[표 165] 유사사례의 문화예술교육 기획 예산 분석

(단위 : 백만원)

구분	군포문화예술회관		거제문화예술회관	
	2018	2019	2017	2019
예산	28	42	50	36
2019년 보정	100.4	100	101.9	100
평균	39			

출처: 군포문화재단, 연도별 군포문화재단 결산서  
거제문화예술재단, 연도별 거제시문화예술재단 예산서

#### 다. 창작스튜디오 및 창작연구소 지원사업비

- 창작스튜디오(830.0m<sup>2</sup>)와 창작연구소(300.8m<sup>2</sup>)를 활용하여 공연예술 기획 및 제작, 창작 및 실습할 수 있는 지원사업 운영
  - 국가 보조사업 중 창작 스튜디오 운영 지원사업의 평당 지원사업비를 조사하여 창작연구소와 창작스튜디오의 지원사업비 산출
    - (유사사업) 대전시 유성구에 위치한 스튜디오큐브는 문화체육관광부와 한국콘텐츠진흥원이 2017년 설립한 공공 제작 인프라로 국내 최대 규모(1,500평)의 스튜디오 등의 시설을 갖추
    - 문화체육관광부에서 2020년 한 해 동안 지원하는 사업비를 스튜디오큐브의 실면적으로 나누어 면적당 사업비를 산출하고 창작스튜디오와 창작연구소의 면적을 곱해 지원사업비를 산출
    - 창작스튜디오 및 창작연구소 지원사업비는 총 199백만원으로 산정

[표 166] 스튜디오큐브 지원사업비 내역

(단위 : 백만원)

구분	총 사업비	연간 사업비	실면적 (m <sup>2</sup> )	면적당 사업비 (원/m <sup>2</sup> )
20스튜디오큐브운영 (문화체육관광부)	3,200	3,200	18,205	175,776

출처: e나라도움 홈페이지(<https://www.gosims.go.kr/hg/hg001/retrieveMain.do>)

[표 167] 창작스튜디오 지원사업비 내역

스튜디오큐브 지원사업비 (원/m <sup>2</sup> )	춘천시창작종합지원센터 창작스튜디오 면적(m <sup>2</sup> )	지원사업비(백만원)
175,776	1,130.8	199

### 라. 사업비 합계

- 공연, 문화예술교육 기획비 및 창작스튜디오, 창작 연구소 지원사업비의 합계는 약 468백만원으로 산정
- (선행연구) 대공연장과 중공연장 등 시설기준으로 공연제작비를 산정되었으므로 문화예술교육사업, 창작스튜디오 및 창작연구소 지원사업비에 대한 산정이 미포함

[표 168] 사업비 합계

(단위 : 백만원,%)

항목	금액(구성비)	강원도복합문화 커뮤니티센터 건립사업 기본계획(선행연구)
공연기획비	230 (49.1)	(시설기준) 대공연장 - 362 중공연장 - 155
문화예술교육기획비	39 (8.3)	-
창작스튜디오 및 창작연구소 지원사업비	199 (42.5)	-
<b>합 계</b>	<b>468</b> <b>(100)</b>	<b>517</b> <b>(100)</b>

## 2.4. 지출 총계

□ 춘천시 창작종합지원센터의 연간 지출은 총 2,992백만원으로 산정

○ 전체 지출 중 관리비가 84.4%, 사업비가 15.6%의 비중 가짐

- 전체 지출 중 시설유지관리비 44.2%, 인건비 24.3%, 행정운영경비 15.8% 순

[표 169] 지출 총계

(단위 : 백만원,%)

항목		금액	구성비
관리비	인건비	728	24.3
	시설유지관리비	1,323	44.2
	행정운영경비	473	15.8
사업비	공연기획비	230	7.7
	문화예술교육기획비	39	1.3
	창작스튜디오 및 창작연구소 지원사업비	199	6.7
<b>지출 총계</b>		<b>2,992</b>	<b>100</b>

### 3. 총 수입 · 지출

□ 총 수입 · 지출 내역

○ 연간 총 수입액은 1,053백만원, 연간 총 지출액은 2,992백만원으로 집계

[표 170] 수입 · 지출 총계

구분			연간 수입(백만원)	
수입	공연장	일반공연장	기획	471
			대관	49
		블랙박스 공연장	기획	87
			대관	19
		도립예술단 · 극단		193
	커뮤니티동	전시장		8
		생활문화센터		77
		창작스튜디오		30
	임대공간	임대공간 1		27
		임대공간 2		28
		북카페		16
		카페테리아		17
		직원식당		30
<b>수입 총계</b>			<b>1,053</b>	
지출	관리비	인건비	728	
		시설유지관리비	1,323	
		행정운영경비	473	
	사업비	공연기획비		230
		문화예술교육기획비		39
		창작스튜디오 및 창작연구소 지원사업비		199
<b>지출 총계</b>			<b>2,992</b>	