

정책과제 Policy Challenges

Vol. 2022_05

창원시 청년문화 활성화 방안 연구

구본우 · 정오현

연구진

연구책임 구분우 연구위원

공동연구 정오현 연구위원

연구보조 남상지 전문연구원

요약문

- 청년문화 정책은 특정 연령집단을 대상으로 한 문화예술 향유/생산 활동에 대한 지원 정책으로 이해되어 왔음. 청년문화 정책은 청년이 문화적 가치와 문화적 자산의 향유기회를 충분히 가질 수 있도록 보장하는 사회경제적 조건을 조성하는 포괄적인 문화 접근성 정책의 성격을 강화해가야 함.
 - 한 사회의 불확실성이 크고 청년 세대가 안정적인 사회지위를 확보하기 어려운 환경일수록, 청년이 기성세대의 표준화된 생애규범과 달리 자신이 지향하는 가치와 감각을 사회의 일상 곳곳에서 실현하고 향유할 수 있는지를 문화정책의 초점으로 삼아야 함.
- 청년인구의 동태에 기초하여 볼 때 창원시는 청년인구가 선호하는 도시는 아님. 이러한 결과는 경제와 소득 여건 문제만이 아니라 다양한 요인이 복잡하게 작용한 것임.
 - 20-34세 청년인구는 2012년에서 2021년 사이 약 20.7% 감소함. 다른 경상남도 주요 도시와 비교해도 빠르고 일관된 감소를 보이고 있고 이 청년인구 감소에는 청년인구의 순유출이 큰 영향을 미침.
 - 청년인구의 전출 사유는 직업이 가장 높지만(34.4%) 직업뿐 아니라 가족(22.6%), 주택(29.1%), 교육(6.7%) 등 다양한 요인이 영향을 미치고 있음.

- 창원시 청년문화 실태는 ① 여가시간 활용 ② 문화예술 향유 ③ 문화예술 교육 ④ 여가문화공간 이용 ⑤ 경관 및 공공디자인 만족도 ⑥ 문화예술 참여 및 생산 ⑦ 창업 인식 등 다양한 영역으로 나누어 살펴볼 필요가 있음.
- 창원 청년들은 여가시간의 부족을 느끼고 있으며 여가시간의 대부분은 온라인 콘텐츠를 소비하는데 할애하고 있으나 반대로 향후에는 오프라인의 현장성 있는 여가활동을 희망하고 있는 것으로 나타남.
 - 문화예술의 관람은 영상이나 온라인 매체를 통한 관람의 빈도가 높으나 직접 관람에 더 높은 만족도를 보이고 있음. 창원 청년은 문화예술 직접관람 시 관람빈도가 높은 이들일수록, 문화예술 관람 만족도가 높은 이들일수록 창원 보다는 창원 외부에서 주로 문화예술 관람을 하고 있음.
 - 문화예술 교육에 대한 만족도는 대체로 높았으나 교육 경험률은 낮았음. 관심 있는 강좌의 부재와 정보부족이 문화예술교육 참여를 제한하는 요인으로 드러남.
 - 창원 청년들은 여가문화공간으로 도서관, 복합문화공간, 공원 등 생활권 여가문화공간을 주로 이용함. 그러나 여가문화시설이 충분하지 않다고 인식하고 있으며 여가문화공간에서 운영하는 프로그램에 대해서도 부정적인 평가를 내리고 있음.

- 경관과 공공디자인이 여가문화 장소를 결정할 때 중요한 요인이 된다고 보고 있음. 그러나 창원시 경관환경과 공공디자인은 청년들의 감각을 충분히 수용하지 못하고 있다고 인식함.
 - 문화예술 생산에 참여하는 이들은 창원시의 예술인 단체나 시 지원 정책이 위계적이거나 인위적이라고 인식하고 있음.
 - 창원 청년들은 창업을 자신이 지향하는 가치를 실현하는 한 통로로 인식하는 경향을 가짐. 제조업 일자리 비중이 높은 창원엔 청년이 원하는 직종을 충분히 공급하지 못하고 있으며 이에 따라 청년인구 16.8%가 창업 의사를 가지고 있는 것으로 나타남.
- 제도적, 물리적 청년문화 공간으로서의 창원에서는 공동화 현상이 나타나고 있음.
- 일상의 주된 여가문화 활동은 온라인에서 이루어지다 좀 더 특별한 오프라인 여가문화 활동을 하려 할 때 창원엔 매력적인 도시공간이 되지 못하고 있음. 일상적 활동을 넘어 좀 더 특별한 경험을 추구하려 할 때 창원 외부를 찾는 경향을 보임.
 - 창원의 청년은 창원이 ‘청년문화를 가진 도시’ 라고 생각하지 않고 있음.

- 창원시 청년문화 활성화를 위한 전략으로 ① 다양한 사회문화 영역의 자원과 거버넌스에 대한 청년의 접근성을 증대시킬 것을 지향하는 청년문화 개방지(Open Space) 확대 전략, ② 우리동네 문화생산자 활동 환경 조성을 제시할 수 있음.
 - 우리동네 문화생산자 활동 환경 조성 전략은 공동화 경향을 보이는 창원 속에 매력 있는 청년문화를 형성하고자 할 때 다른 도시와의 주류화 경쟁 보다는 생활문화 속에서 생산되는 문화콘텐츠를 확대할 필요성을 제시함.
- 창원시 청년문화 활성화 과제(안)을 제시함.
 - 청년문화 활성화 전략을 실현하기 위한 중점 정책 영역으로 ① 일-여가 균형 ② 시설 확충 ③ 정보 강화 ④ 정책참여의 네 영역을 도출함.
 - 해당 영역을 중심으로 ① 청년의 사회문화적 가치실현 기회 확대 ② 문화생산자 서포터즈 운영 ③ 심의기구 및 평가기구 청년 직접 참여 활성화 ④ 청년 포럼 개최 ⑤ 생활 SOC의 개방적 복합문화 공간화 ⑥ 문화거리 조성 ⑦ 문화융합 포털 구축의 7가지 과제(안)을 제시함.

» 목 차 «

제1장 연구의 개요	1
1. 연구의 배경 및 목적	1
1.1 연구의 배경	1
1.2 연구의 목적	2
2. 연구 방법	3
제2장 청년문화 개념과 접근방향	5
1. 청년문화의 개념과 범위	5
1.1 청년의 규정	5
1.2 청년문화의 규정과 성격	7
2. 청년문화 정책의 접근방향	9
2.1 청년문화 정책의 일반적 접근방향	9
2.2 청년정책 기본계획의 검토	12
제3장 창원시 청년문화 실태	19
1. 창원시 청년인구 기초현황 : 청년인구 변화와 유출	19
2. 창원시 청년문화 실태	24
2.1 여가시간과 여가활동 실태	24
2.2 문화예술 관람/향유 실태	37
2.3 문화예술교육 실태	49
2.4 여가문화공간 이용실태	58
2.5 경관 및 공공 디자인 만족도	63
2.6 문화예술 참여 및 생산 실태	64
2.7 창업에 대한 인식	67
3. 제도적, 물리적 문화공간으로서 창원의 공동화	73

제4장 창원시 청년문화 활성화 방안	79
1. 창원시 청년문화 활성화 전략	79
1.1. 청년문화 활성화 전략 1 : 청년 문화 개방지(Open Space) 확대	79
1.2. 청년문화 활성화 전략 2 : 우리동네 문화생산자 활동 환경 조성	85
1.3. 창원 청년문화정책 중요도 만족도 분석	87
2. 창원시 청년문화 활성화 추진 과제(안)	89
2.1. 청년의 사회문화적 가치실현 기회 확대	89
2.2. 문화생산자 서포터즈 운영	93
2.3. 심의기구 및 평가기구 청년 직접 참여 활성화	95
2.4. 청년 포럼 개최	100
2.5. 생활 SOC의 개방적 복합문화공간화	102
2.6. 문화거리 조성	107
2.7. 문화 종합 포털 구축	112
제5장 결론 : 요약 및 정리	115
참고문헌	117
부록1. 창원시 청년문화 향유 실태 및 인식 조사	119
부록2. 창원시 청년문화 심층면접	129

» 표 목 차 «

〈표 1-1〉 창원시 청년문화 향유실태 및 인식 조사 설문조사 설계	3
〈표 1-2〉 연령집단별 표본규모 및 비율	3
〈표 1-3〉 창원시 청년문화 심층면접 조사 개요	4
〈표 2-1〉 청년관련 법 제도의 청년연령 기준	7
〈표 2-2〉 집단별 각 행위를 문화활동으로 인식하는 비율(%)	10
〈표 2-3〉 제1차 청년정책 기본계획(21-25)에서 문화정책적 접근 필요 영역	13
〈표 2-4〉 경남 2019-2023년 청년정책 기본계획 중 문화정책적 접근 필요영역	15
〈표 2-5〉 2024 창원형 청년정책 시행계획 중 문화정책적 접근 필요 영역	17
〈표 3-1〉 청년인구(20-34세) 수준 및 상대변화	21
〈표 3-2〉 지역별 청년인구 감소규모 및 순이동	22
〈표 3-3〉 창원시 청년 전출사유(2019년)	23
〈표 3-4〉 연령별 현재/희망 여가시간	25
〈표 3-5〉 경제활동유형별 여가시간 충분성과 자율성(7점척도)	27
〈표 3-6〉 여가활동 유형	32
〈표 3-7〉 현재/희망 여가활동 유형	35
〈표 3-8〉 문화예술 관람의 제약요소	39
〈표 3-9〉 직접관람 및 매체관람 빈도 비교	41
〈표 3-10〉 직접관람 및 매체관람 만족도 비교(7점척도)	42
〈표 3-11〉 문예 관람 만족도 및 빈도에 따른 주된 관람 지역 분포	44
〈표 3-12〉 문예 관람 어려움 답변 유형별 관람 지역 분포	46
〈표 3-13〉 경제활동별 문화교육 경험 및 참여의사	50
〈표 3-14〉 경제활동유형별 문화예술교육 참여	52
〈표 3-15〉 경제활동유형별, 연령별 문화예술교육 만족도(7점척도)	53
〈표 3-16〉 문화예술교육 참여의 어려움	54
〈표 3-17〉 문화예술교육 유형별 참여/선호 교육기관	56
〈표 3-18〉 기관별 문화예술교육 제약요인	57

〈표 3-19〉 주된 이용/희망 이용 여가문화공간	60
〈표 3-20〉 여가문화시설 평가	61
〈표 3-21〉 연령별 문화예술행사 참여 경험자 및 참여 희망자	65
〈표 3-22〉 지역별 20-30대 인구 유출 이유 비교(%)	70
〈표 3-23〉 창원의 청년문화 관련 도시 이미지 (7점척도)	74
〈표 3-24〉 도시이미지 및 행복도와 청년문화 요소의 상관관계	78
〈표 4-1〉 청년문화 활성화를 위해 지향해야 할 가치	84
〈표 4-2〉 청년문화정책 영역별 만족도와 중요도	88
〈표 4-3〉 경기도 청년사관학교 프로그램	92
〈표 4-4〉 대전 창조경제혁신센터 소셜벤처 창업연계 지원사업	93
〈표 4-5〉 멜버른 버스킹 가이드 원리	109
〈표 4-6〉 멜버른 버스킹 자격 분류	110
〈표 4-7〉 보은군 문화시장 활성화에 관한 조례	111

»» 그림목차 ««

〈그림 3-1〉 청년인구(20-34세) 상대변화	20
〈그림 3-2〉 2013-2021년 청년 평균 순이동률(%)	22
〈그림 3-3〉 연령별 현재/희망 여가시간	25
〈그림 3-4〉 지역별 시간사용에 대한 만족도(4점척도)	26
〈그림 3-5〉 경제활동유형별 여가시간 충분성과 자율성(7점척도)	27
〈그림 3-6〉 지역별 청년의 임금만족도 및 근로시간 만족도(5점척도)	28
〈그림 3-7〉 여가활동 비중(%)	31
〈그림 3-8〉 연령별 여가활동 비중(%)	31
〈그림 3-9〉 현재/희망 여가활동 유형(%)	34
〈그림 3-10〉 유형별 문화예술 관람 빈도 및 만족도(7점척도)	38
〈그림 3-11〉 문화예술 관람의 제약요소(%)	39
〈그림 3-12〉 직접관람 및 매체관람 빈도 비교(회)	40
〈그림 3-13〉 직접관람 및 매체관람 만족도 비교(7점척도)	42
〈그림 3-14〉 문예 관람 만족도(좌) 및 빈도(우)에 따른 주된 관람지역 분포	44
〈그림 3-15〉 문예 관람 어려움 답변 유형별 관람지역 분포(%)	45
〈그림 3-16〉 20-30대 청년의 문화예술 향유 빈도 및 상대빈도(회, %)	49
〈그림 3-17〉 경제활동별 문화교육 경험 및 참여의사(%)	50
〈그림 3-18〉 문화예술교육 참여율(%)	51
〈그림 3-19〉 경제활동유형별 문화예술교육 참여율(%)	51
〈그림 3-20〉 경제활동유형별, 연령별 문화예술교육 만족도(7점척도)	53
〈그림 3-21〉 문화예술교육 참여의 어려움(%)	54
〈그림 3-22〉 문화예술교육 유형별 참여/선호 교육기관(%)	55
〈그림 3-23〉 교육기관 유형별 교육 제약요인(%)	57
〈그림 3-24〉 주된 이용/희망 이용 여가문화공간(%)	59
〈그림 3-25〉 여가문화시설 평가(7점척도)	61
〈그림 3-26〉 정관환경의 중요도 및 만족도 평가(7점척도)	63

〈그림 3-27〉 문화예술행사 참여 경험자 및 참여 희망자(%)	65
〈그림 3-28〉 창원시 20-30대 창업의 이유(%)	68
〈그림 3-29〉 지역별 20-30대 인구 유출 이유 비교(%p)	70
〈그림 3-30〉 지역별 20-30대 인구 유출 이유 비교	72
〈그림 3-31〉 창원 20-30대 창업 의사(%)	73
〈그림 3-32〉 창원 20-30대가 창업을 하지 않는 이유(%)	73
〈그림 3-33〉 창원의 청년문화 관련 도시 이미지(7점척도)	74
〈그림 3-34〉 물리적, 제도적 문화예술 향유 공간으로서의 창원의 공동화	77
〈그림 4-1〉 청년문화 활성화를 위해 지향해야 할 가치(%)	84
〈그림 4-2〉 창원 우리동네 문화 생산/향유의 확산	85
〈그림 4-3〉 청년문화정책 IPA	88
〈그림 4-4〉 청년문화 활성화 추진 과제(안)	89
〈그림 4-5〉 인천 청년 오픈 컨퍼런스 포스터	101
〈그림 4-6〉 강동구 마을공동체 지원센터	106
〈그림 4-7〉 ArtLab : 범어	107
〈그림 4-8〉 멜버른 버스킹 지도	110
〈그림 4-9〉 서울시 문화포털	114

제1장 연구의 개요



1. 연구의 배경 및 목적

1.1 연구의 배경

- 사회변화와 경제의 구조적 침체가 지속되면서, 안정적 삶에 대한 청년층의 기대가 크게 하락함에 따라 이에 대한 대응이 시급하다는 인식이 성장해왔음.
- 정부는 2020년, “어려움을 겪고 있는 청년에 대한 체계적이고 종합적인 지원”을 위해 「청년기본법」 시행함. 이 법의 요구에 따라 2021년 「제1차 청년정책 기본계획」을 수립함.
- 창원시에서의 청년층의 불안정은 인구 유출로 이어지고 있음. 창원시 전체 인구 유출 중 20, 30대 유출이 60%를 차지하고 있음.
- 청년층의 생활여건과 미래에 대한 기대를 개선하는 데에는 물질적 지원 뿐 아니라 안정적이고 행복한 삶을 살아갈 수 있는 문화적 환경 조성이 중요함.

- 삶의 만족도를 제고하고 미래의 삶의 기회를 증진하는 과제는 포괄적인 삶의 영역에서의 전환을 통해 달성되어야 할 것임. 특히 독특한 공동의 경험과 정서의 기초로서의 문화는 다양한 역량증진과 관계형성의 토대가 될 수 있는 환경으로서 중요함.
- 「제1차 청년정책 기본계획」의 추진 과제 속에는 ‘문화가 있는 청년의 삶’이 중요한 한 부분으로 포함되어 있음. 또한 2021년 창원시가 청년 대책으로 제시한 「2024 창원형 청년정책 시행계획(2021-2024)」에도 ‘문화’가 조직, 일자리, 생활 부분과 함께 중요한 정책 영역으로 포함됨.

1.2 연구의 목적

- 본 연구는 창원시 청년문화 실태를 분석하고 이 분석에 기반하여 청년문화 활성화 방안을 마련하는 데 목적이 있음.
 - 이를 위해 창원 청년의 여가시간과 여가활동 실태, 문화예술 관람 및 향유 실태, 문화예술 교육 실태, 여가문화공간 이용 실태, 경관 및 공공 디자인 만족도, 문화예술 참여 및 생산 실태, 창업에 대한 인식을 분석함.
 - 창원시 청년문화 활성화를 위한 전략과 정책과제(안)를 도출함.

2. 연구 방법

- 비교 가능한 통계자료를 통해 창원시 청년문화 실태를 분석함.
- 설문조사를 통해 창원시 청년의 문화 향유실태 및 인식에 대한 조사를 수행함.¹⁾

〈표 1-1〉 창원시 청년문화 향유실태 및 인식 조사 설문조사 설계

항목	내 용
조사 방법	· 구조화된 설문지를 이용한 일대일 개별면접 조사
조사 대상	· 창원시 거주 만 20-39세 청년 (20-34세 청년 및 비교집단 35-39세 인구)
총 표본 수	· 표본 수 : 400명, 표본오차는 95% 신뢰수준에서 $\pm 4.89\%$ · 표집방법 : 할당추출법(Quota Sampling) - 2022년 최근 기준, 창원시의 성별/연령별/지역(구)별 인구규모에 비례하여 표본을 할당함
조사 기간	· 2022년 03월 21일 ~ 2022년 03월 30일

〈표 1-2〉 연령집단별 표본규모 및 비율

연령별	빈도	비율	비고
20~24세	95	23.8	청년
25~29세	101	25.3	
30~34세	95	23.8	
35~39세	109	27.3	비교군

1) 창원시 청년문화 향유실태 및 인식조사 응답자 특성 및 조사지에 대해서는 부록 참조

- 창원시 청년 집단별(대학생, 사무직, 생산직, 문화활동가) 심층 면접을 실시.²⁾

〈표 1-3〉 창원시 청년문화 심층면접 조사 개요

대상	면접자 특성	면접일	비고
문화활동가A	· 연령: 30대 · 성별: 남	2022. 3. 28.	
문화활동가B	· 연령: 30대 · 성별: 여	2022. 4. 4.	
문화활동가C	· 연령: 30대 · 성별: 남	2022. 4. 8.	
문화활동가D	· 연령: 30대 · 성별: 여	2022. 4. 8.	
문화활동가E	· 연령: 20대 · 성별: 남	2022. 4. 8.	
대학생A	· 연령: 20대 · 성별: 여	2022. 4. 11.	
대학생B	· 연령: 20대 · 성별: 여	2022. 4. 11.	
사무직A	· 연령: 20대 · 성별: 여	2022. 4. 18.	
사무직B	· 연령: 30대 · 성별: 남	2022. 4. 18.	
사무직C	· 연령: 30대 · 성별: 남	2022. 4. 18.	
사무직D	· 연령: 30대 · 성별: 여	2022. 4. 18.	
생산직A	· 연령: 30대 · 성별: 남	2022. 4. 19.	
생산직B	· 연령: 30대 · 성별: 남	2022. 5. 23.	

2) 창원시 청년 집단별 심층면접 조사내용에 대해서는 부록 참조

제2장 청년문화 개념과 접근방향



1. 청년문화의 개념과 범위

1.1 청년의 규정

- 청년은 ‘아동기에서 성인기로 이행해가는 시기에 있는 인구 집단’으로 규정할 수 있음.
 - 유네스코의 규정에 따르면 청년기는 “아동기 의존성에서 성인의 독립성 및 공동체 성원으로서의 상호의존성의 인식으로 이행하는 시기”를 말함(UNESCO, 2016).
 - 전통적으로 청년은 연령대를 기준으로 규정되기도 했으나 그 이행기적 속성을 중심으로 청년을 조명하는 것이 보다 의미를 가질 수 있음. 청년기는 아동기의 의존성에서는 벗어났으나 기성세대가 주도하고 있는 기존 생활양식, 생애과정에 대한 기대와는 상이한 패턴과 가치를 가질 수 있는 시기임. 이러한 이행기적 속성은 시대에 따라 해당 연령대가 크게 유동적일 수 있음.

특히 현 시기 한국과 같이 노동시장이 이중화되어 높은 연령대 집단의 노동시장은 상대적으로 경직된 반면 낮은 연령대 집단의 노동시장 유연성이 매우 큰 사회에서는 사회 공식조직에 안정적으로 편입되는 젊은 연령대의 인구 분포가 감소할 가능성이 높음. 따라서 이론적으로 볼 때 연령대를 기준으로 한 청년 규정보다는 청년의 이행기적 속성에 초점을 맞춘 규정이 정합적이라 할 수 있음.

- 청년 정책 차원에서 접근할 때 청년기는 19세 이상 34세 이하인 사람으로 규정할 수 있음.
 - 청년의 이행기적 속성을 강조할 필요가 있음에도 불구하고, 정책적으로 접근할 때 연령대 규정은 중요한 역할을 함. 특정한 지원 정책이나 규제를 행할 때 그 대상 범위가 불분명할 경우 정책적, 제도적 혼란이 야기될 수 있음. 또한 여러 기준과 법령에서 동일 명칭의 대상이 서로 다를 때 여기에서 발생하는 제도적 비용과 혼란이 클 수밖에 없음.
 - 그 연령대는 시대에 따라 논의와 조정이 필요할 수 있으나 정책 입안을 위한 논의에서 청년 규정은 그 대상 규정성이 분명한 연령집단을 기초로 하는 것이 불가피함. 형식적으로는 특정 연령대를 기준으로 청년집단을 파악하되 그 이행기적 성격을 중심으로 해당 집단을 이해하는 전략이 필요함.
 - 현행 관련 법령에서도 청년 연령기준이 동일한 것은 아니지만 본고에서는 청년문화정책을 포괄하여 청년정책 전반을 기초하고

있는 청년 기본법의 청년 연령규정을 따라 만 19세 이상 34세 이하의 인구집단으로 규정하고자 함. 창원시 청년기본조례 역시 청년을 만 19세 이상 34세 이하인 사람으로 규정하고 있음.

〈표 2-1〉 청년관련 법 제도의 청년연령 기준

구분	청년연령기준	비고
청년기본법	만 19세 이상 34세 이하	다른 법령/조례 적용 시 그에 따를 수 있음.
청년고용촉진 특별법	만 15세 이상 29세 이하	공공기관/지방공기업 미취업자 고용 시 만 15세 이상 34세 이하
후계/청년 농어업인 지원에 관한 법률	만 40세 미만	농어업분야 종사, 창업, 취업 의사자

자료: 노수경 외(2021)

1.2 청년문화의 규정과 성격

- 문화는 한 사회집단이 공유하고 있는 지식, 아이디어, 믿음, 가치, 표준, 감각에 체현된 패턴임.
 - 인터아츠 파운데이션(Interarts Foundation, 2008)에 따르면 문화연구는 다음과 같은 네 가지 요소들로 구성됨. “1) 국가 구조를 통한 억제와 통제를 수반하는 공식적 여가 정책 2) 창조적이고 문화적인 산업 조직 3) 텍스트 내용 분석 4) 문화 과정의 생산과 수용에 결합되어 있는 상징적 실천들.”
 - 문화정책에서의 문화 규정은 대체로 1)번과 2)번, 즉 여가 정책 및 문화 산업 정책을 중심에 두고 있었음. 사회규범이 견고한

정상적 시기 문화과정의 생산과 수용에 결합되어 있는 상징적 실천들은 대체로 안정성을 가지며 특정 유형을 전제로 하는 것이 심각한 정책적 편의를 가져오지는 않음. 이에 따라 문화정책을 1)과 2)의 문화규정에 기초해 추진하는 것이 문제화되지 않음.

- 하지만 사회변동의 규모가 크고 이로 인해 발생하는 사회적 불확실성이 광범위할 때 4)와 같은 보다 넓은 규정을 채택할 필요가 있음. 보다 근본적인 차원에서 문화를 규정할 때 문화는 가치와 감각을 상징적으로 표현하고 소통하는 행위패턴 전반을 담고 있음. 페어차일드(Fairchild, 1944)는 문화를 “상징을 통해 사회적으로 획득되고 사회적으로 전파되는 모든 행위 패턴들에 대한 집합적 이름” 으로 규정하며 문화의 근본적 부분은 “집단 내에 확산되어 있는 … 지식, 아이디어, 믿음, 가치, 표준, 감각에 체현된 패턴” 이라고 설명함. 이러한 포괄적 규정이 여전히 중요한 함의를 갖는 것은 대규모 사회전환의 시기에 동반되는 문화변동 전반을 조명하고 그에 대응하는 실천과 전망을 제시할 수 있는 가능성을 갖기 때문임. 문화에 대한 협소한 규정으로는 취미생활에서 소득창출 양식 그리고 정치적 행위에 이르기 까지 사회질서 곳곳에서 벌어지는 집단 간 가치 갈등과 긴장을 이해하기 어려워짐.

○ 청년 문화는 청년 집단이 공유하고 있는 인정가능한 가치 체계, 행위 규범, 사회적 관계성의 총합으로 규정됨.

- 앞서 서술한 청년과 문화의 규정에 근거할 때 청년문화는 “청년

집단이 공유하고 있는 인정가능한 가치 체계, 행위 규범, 사회적 관계성의 총합(Yang, 2014)”이라는 규정이 성립함. 내부에 다양한 하위문화가 존재할 수 있음에도 불구하고 사회 변화에 민감하게 반응하는 이행기적 세대 성격과 맞물려 청년은 경향상 기성세대와는 구분되는 가치를 공유하는 집단으로 존재할 수 있음. 이 규정은 청년의 다양한 행동과 표현 속에 함축되어 있는 가치와 감각이 어떻게 기성세대와 차이를 가지는가 하는 문제에 집중할 것을 요구함. 공식화된 문화예술의 관람이나 생산 활동에 대한 관심을 넘어서 다양한 영역에서 벌어지는 문화적 자기실현과 자기표현 상의 세대 긴장을 조명할 필요가 있음.

2. 청년문화 정책의 접근방향

2.1 청년문화 정책의 일반적 접근방향

- 청년문화를 전통적인 문화예술의 향유와 생산에 초점을 맞춰 접근하는 것이 가지는 한계는 현실적인 문화인식 변화 속에서도 드러남.
- 정책적으로 청년문화를 문화예술의 향유와 생산을 중심에 놓고 접근해왔음. 그러나 이미 청년세대 스스로는 문화를 보다 광범위한 영역에 걸쳐 있는 것으로 인식하기 시작했음. 관람형, 체험형 활동 외에도 문화와 여가의 범위는 확대되고 그 유형도 다양화되고 있음.

〈표 2-2〉 집단별 각 행위를 문화활동으로 인식하는 비율(%)

항목	총	20대		50대	
		대학(원)생	직장인	직장인	무직
카페에서 3시간 이상 있기	12.5	15.3	19.3	6.4	9.0
장소에 상관없이 셀카찍기	11.0	12.7	11.3	10.6	9.6
모바일로 웹툰보기	29.3	44.7	36.0	17.7	18.6
지하철에서 이어폰으로 음악 듣기	30.5	40.0	36.7	18.4	26.9
SNS에서 본 맛집에 직접 찾아가기	35.7	42.7	38.7	34.0	28.2
동영상 채널 정기 구독하기	26.0	34.7	23.3	24.8	21.8

자료: 박영정(2015), 표 3-17에서 일부 발췌.

○ 광범위한 청년 문화 규정 내에서 ‘문화에의 접근성’ 격차를 정책적으로 고려하는 것이 필요함.

– 문화에의 접근성이란 “모든 이들이 자유롭게 정보, 훈련, 지식, 이해를 획득하고 문화적 가치와 문화적 자산을 향유할 수 있도록 적절한 사회경제적 조건을 창출함으로써 갖게 되는 구체적 기회를 의미함. 그리고 이 때 참여란 모든 집단과 개인이 자기 자신을 자유롭게 표현하고, 소통하며, 행동하고 창조활동에 개입” 하는 것을 의미함(UNESCO, 1976).

– 문화 접근성이 중요해지는 이유는 첫째로 앞에서의 규정에 따를 때 문화 자체가 가치 및 감각을 규범화시키는 경향을 갖기 때문임. 한 사회에서 공유된 문화는 언제나 “표준적 행위를 위한

규범”과 이렇게 “선택된 행위방식을 정당화하거나 합리화하는 이데올로기”로 구성되어 있음(Kroeber and Kluckhohn, 1952). 문화는 문화적 지향, 가치, 감각에서 표준적인 것과 비표준적인 것이 구분되고 이들 사이의 위계와 배제가 작동하는 영역임. 즉 특정집단은 자신의 문화적 가치를 더 자유롭게 표현하고 문화적 자산을 쉽게 향유할 수 있는 반면, 다른 집단은 접근성의 제약을 가질 가능성이 상존함.

- 둘째로 현대의 급속한 사회변동이 그에 준한 문화변동과 문화 갈등을 동반할 가능성이 높기 때문임. 20세기 중반까지는 아동 노동 금지, 보편교육의 확장, 혼인령과 은퇴연령의 법제화, 가족 임금제 이데올로기 확립 등에 따라 삶이 교육-노동-은퇴의 표준 패턴으로 구조화됐고 그에 따라 생애과정이 동질성을 띠게 됐음. 그러나 정상적 근로관계의 침식, 가족의 민주화로 인한 성별관계의 변화, 복지국가의 약화 등이 맞물리면서 기존의 사회적 경로로 설명되지 않는 생애과정이 부상함(이순미, 2014). 특히 최근에는 기술 변동과 기존 사회질서의 동요가 정상적 사회경로 및 사회적 행위 패턴으로부터의 이탈 가능성을 증가시키고 있음. 이에 따라 문화 접근성의 격차는 세대적 성격과 교차되어 나타날 수 있음.

- 청년세대의 가치와 감각이 공식영역 내에 반영되어 기존 표준화된 생애규범에서 벗어나 창조와 혁신의 토대가 될 수 있도록 지원하는 청년문화 정책이 요청됨.

- 유엔(United Nations, 2018)이 설명하듯 청년의 사회문화적

권리를 지지하고 청년이 사회조직 내에서 적극적 역할을 수행할 수 있도록 조건을 창조하는 것은 특정 집단의 이해를 충족시키는 것을 넘어 모두를 위한 지속가능한 발전에서 중요하게 기여함.

- 특히 사회적 불확실성이 크고 청년이 사회 내에 공식적 지위를 확보하기 어려운 시대일수록 청년의 문화적 접근성을 제고하여 청년이 “문화의 편익을 향유할 뿐 아니라 전반적인 문화적 삶과 발전과정에 적극적으로 참여할 수 있도록 해주는 사회경제적 조건을 창출하는 것(UNESCO, 1976)” 이 중요해질 것임.

2.2 청년정책 기본계획의 검토

○ 중앙정부 청년정책 기본계획의 검토

- 정부의 제1차 청년정책 기본계획(21~25)은 기존의 일자리 중심 청년정책에서 탈피하여 생애 이행 전 주기에 걸쳐 모든 청년의 권리와 기회를 보장하고 지원하는 정책으로 확대되어가야 함을 강조함. 이에 따라 청년문화 정책을 포함하여 보다 폭넓은 청년 정책이 제시됨.

〈표 2-3〉 제1차 청년정책 기본계획(21-25)에서 문화정책적 접근 필요 영역

분야	정책	분야	정책
일 자 리	청년의 노동시장 진입 촉진	복지· 문화	저소득층 자산형성 지원제 개편
	청년 재직자 지원 강화		부채부담 경감
	취업역량 제고 지원		정신건강 서비스 강화
	청년 기술창업 지원		신체건강 인프라 확대
	분야별 창업지원		보호종료 청년 지원
	일하는 청년 사회보장 강화		청년정책 사각지대 해소
	청년 노동권익 보장		청년 장애인 지원 내실화
	공정한 출발 지원		빈곤청년 근로 인센티브 확대
	청년 친화 직장문화조성		문화콘텐츠 청년 혁신 응원
			청년 문화활동 기반 강화
주 거	청년특화주택 공급	참여· 권리	청년 예술가 및 창작자 지원
	대학기숙사 확충		청년 참여 정부위원회
	미혼청년 주거급여 분리지급		청년 공론장 및 거버넌스
	전월세 부담 완화		청년 연구기반 조성
	거주자 주거상향 지원		지역 청년정책 균형발전
	취약주거지 개선		청년지표 개발
	좋은 청년주택 만들기		청년하나로, 청년마당 구축
	청년주거 패키지 지원		청년과 함께 커가는 공동체
	청년 공유주택 활성화		노동, 금융, 주거 권익 보호
	청년친화 도심융합특구 조성		청년 주도형 교류 지원
교 육	대학생 교육비 부담 완화		
	대학 미진학 청년 교육비 지원		
	지역 청년인재 맞춤형 지원		
	혁신공유대학 통한 신기술인재 양성		
	맞춤형 인재양성 지원		
	고졸청년 사회안착 지원		
	진로 지원 강화		
	지역인재 양성 직업교육 지원		
	온라인 지식공유체계 강화		
	온택트 평생배움터 개설		
대학 원격교육 질 제고			

자료: 관계부처 합동(2020).

- 그러나 포괄적 정책은 일자리, 주거, 교육, 복지·문화, 참여·권리 분야로 분할되어 각 관련부처의 사업으로 재할당되어 있음.

이러한 할당에 기초할 때 청년 문화를 전통적인 문화예술의 향유와 생산 차원으로 제한하여 이해하고 있음이 드러남. 현실적인 부처 간 업무분장이 필요하나 현재의 정책 할당 구조는 문화정책적 접근이 필요한 정책영역들에서 그러한 접근을 제한하는 요인이 될 수 있음.

- 창업이나 기업문화의 조성은 중요한 청년문화 정책의 영역임. 전통적인 일자리 지원이나 일자리-여가 사이의 시간 조정, 육아·여건 보장과 같은 접근을 넘어서서 노동의 개념, 직업조직의 구조 자체를 전환시키는 것과 연결될 수 있음. 현재 ‘참여·권리’ 영역으로 배정되어 있는 정책영역들도 문화정책적 접근이 요청되는 영역임. 거시적인 정책 제안 뿐 아니라 미시문화적인 심미, 기술, 도덕 영역에서의 조정과 심의가 필요함.
- 중앙정부 청년정책 기본계획의 기조는 경상남도 및 창원의 청년 정책 계획에도 동일하게 반영되어 있음.
 - 경상남도 청년정책에서도 유사한 경향이 나타남. 아래 표에서 보이듯 문화정책적 접근이 필요한 창업, 참여, 혁신 분야 등이 분할되어 경제기업 정책과, 일자리 정책과, 사회혁신 추진단 등의 과제로 배정되어 있음.

〈표 2-4〉 경남 2019-2023년 청년정책 기본계획 중 문화정책적 접근 필요영역

분야	정책	정책내용	담당부서
창업	청년 창업사관학교 분리유치	경남창업사관학교 유치로 청년창업 CEO 양성	경제기업정책과
	세대융합 창업캠퍼스 지원	숙련 퇴직인력과 청년 아이디어를 매칭한 융합창업을 통해 창업활성화 도모	경제기업정책과
	청년 창업 아카데미 운영사업	청년 예비창업자 성공적인 창업 유도 및 창업희망자 역량강화 및 일자리 창출 기여	경제기업정책과
	청년 창업희망센터 구축	청년 창업지원 공간 구축 및 창업교육 지원	경제기업정책과
	청춘 푸드트럭 창업지원 사업	푸드트럭을 통한 청년 예비 창업가 발굴	일자리 정책과
문화	청년문화거리 조성	소규모 청년예술인의 버스킹 공간 제공 청년 문화적 생활 지원, 청년문화거리 조성을 통해 생활 문화 확산	문화예술과
	청년예술인 육성	신진 예술인 발굴 및 지원을 통해 차세대 유망주 육성	문화예술과
	경남도립 미술과 인턴교육	청년 단기 일자리 창출 및 미술관 종사할 지역 전문인력 양성	도립미술관
	청년 K-star 밀양연극아카데미	청년 연극인이 지역민에게 문화예술 향유 기회를 제공하기 위한 아카데미 운영	문화예술과
	문화예술 교육사 인턴십	문화예술교육사 자격증 취득자들의 실무 및 기획능력 배양	문화예술과
	청년문화 전문인력 양성	청년문화 기획자가 원하는 교육 및 실습 프로그램 개발을 통한 청년문화 동력 마련	문화예술과
	청년예술인 파견 지원 사업	기존 예술지원제도 사각지대에 놓여 있는 청년 예술인 맞춤형 지원	문화예술과

분야	정책	정책내용	담당부서
참여	청년활동 공간 지원 사업	청년활동을 위한 청년들의 자유로운 거점 공간 조성	사회혁신추진단
	청년사랑방	청년 사회활동 및 도정참여를 위한 청년 활동가 교류 거점 공간 조성	사회혁신추진단
	청년 동아리 활동 지원사업	청년들의 원하는 방식의 느슨한 네트워크를 지원하여 청년 활력 제고하고 거버넌스 자산 형성	사회혁신추진단
	경상남도 청년센터 설치	청년 참여확대, 능력 개발, 네트워크 활동을 지원하기위한 중간지원조직 설치 및 운영	사회혁신추진단
혁신	청년 오프라인 홍보 플랫폼	대학가 등 청년 유동인구 밀집지역 홍보 디스플레이 설치	사회혁신추진단
	청년정책 전문 활동가 양성	청년정책 전문가 양성을 통한 다양한 청년 의견 반영 및 정책화 지원	사회혁신추진단
	청년 프로젝트 지원사업	청년 관련 연구, 사업, 캠페인 등 분야와 상관없이 지원하여 실현과 실패의 경험 제공	사회혁신추진단

자료: 경상남도(2019)

- 다만 경상남도의 경우 ‘사회혁신 추진단’ 과 같이 업무영역을 보다 넓게 포괄할 수 있는 담당단위가 설정되어 넓은 이해관계자와 소통하며 다양한 방식의 접근이 가능할 수 있을 것으로 판단됨.
- 창원시의 청년정책 시행계획은 주로 전통적인 문화정책 영역을 제외하면 주로 일자리 창출과에 일임되었음. 현재 인구청년담당관실 신설로 일부 업무가 이관되었으나 기본적으로 기존 일자리 창출과의 접근방식과 유사한 형태의 정책방향이 설정될 것으로 예상됨.

〈표 2-5〉 2024 창원형 청년정책 시행계획 중 문화정책적 접근 필요 영역

분야	정책	정책내용	담당부서
조직	창원청년 현장 제정	청년 중심 청년정책 수립을 위한 토대 마련, 청년의 의무와 권리를 담은 창원청년 현장 제정 및 공표	일자리 창출과
	창원청년 기여시민 인증제	분야별 활동을 위한 공간마련 및 운영에 기여할 수 있는 공간운영자를 창원청년 기여시민으로 인증	일자리 창출과
	창원 청년의 날 기념행사	축하공연, 청년네트워크 활동 영상 상영, 청년 동아리 및 뮤지컬 공연, 청년 특강	일자리 창출과
	창원청년 활동체계 조성	청년정책의 정책기획을 위한 담당부서 조직 확대 및 인력확보 등 역량강화, 정책수행체계 참여주체별 청년정책 기반 강화	일자리 창출과
	창원꿈터플러스	마을 주민과 청년이 함께할 수 있는 모임공간 확대 및 프로그램 기획, 강화	일자리 창출과
문화	창원청년 북돋움 개최	책을 매개로 청년 문화생활을 지원하고 지역사회와의 연결고리 강화	의창도서관
	창원 문화철철공작소 조성	민간/공공시설 내 다양한 공연 프로그램 개최를 통해 가까운 생활권에서 문화를 즐길 수 있는 환경 마련	문화예술과
	창원문화기획자 양성	문화기획 인력 양성을 위한 전문인력 양성교육, 네트워크, 워크숍 지원	문화예술과
	창원문화 활동정보 공유	청년들이 문화정보에 접근하기 쉽도록 정보 제공 및 공유. 문화관련 온라인 홍보사이트 구축	일자리창출과

자료: 창원시(2020)

- 기존 문화예술 향유, 생산 정책 외에 문화정책적 접근이 필요한 영역들을 재규정하는 것이 필요함. 조직적으로 볼 때, 정책영역

재규정을 통해 부처 간 협업을 강화하거나 문화정책단위의 업무 범위를 확대하는 것이 필요함. 이를 통해 다양한 일상의 삶 속에서 청년 세대의 가치와 감각이 실현될 수 있는 기회구조를 창출할 수 있어야 할 것임.

제3장

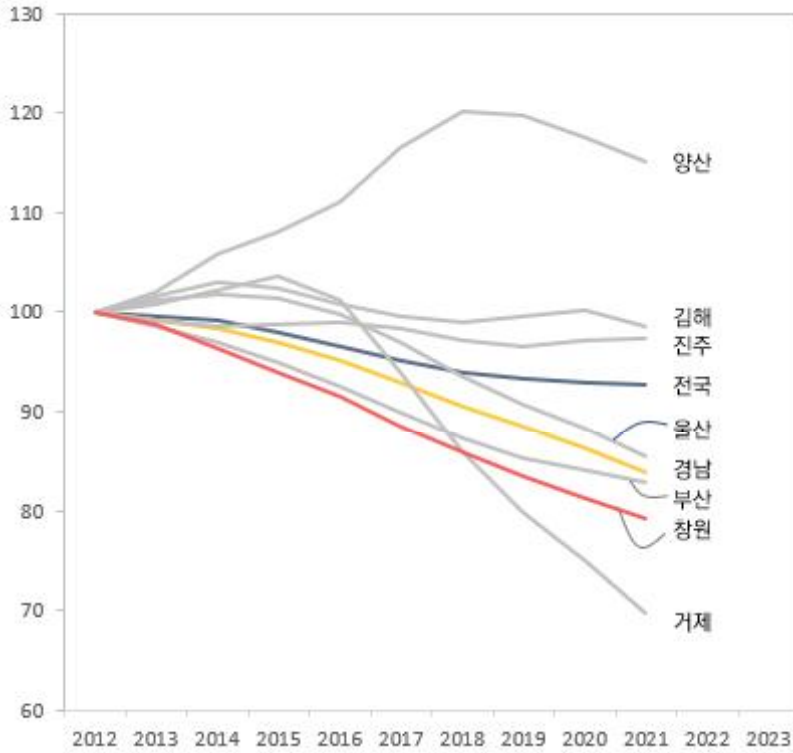
창원시 청년문화 실태



1. 창원시 청년인구 기초현황 : 청년인구 변화와 유출

- 창원시 청년인구는 지난 10년간 매우 빠르게 감소하고 있음.
 - 창원시 청년인구는 2012년 23만 6천명에서 2021년 18만 7천명으로 약 20.7% 감소했음.
 - 이러한 감소폭은 전국 평균과 경남 평균을 크게 하회하는 수준임. 경상남도 내 인구 20만 이상 주요도시 중에서는 거제를 제외하고는 가장 큰 감소율을 보였음.
 - 거제, 김해, 진주, 울산 등의 도시는 경제침체 등의 요인에 영향을 받으면서 등락을 보이는 반면, 창원은 추세적으로 일관된 감소를 보이고 있음. 이러한 추세적 특징은 특정 요인으로 설명하기 어려운 복합적이고 구조적인 요인에 의해 창원 청년인구 감소가 나타나고 있음을 시사함.

〈그림 3-1〉 청년인구(20-34세) 상대변화



· 2012년 청년인구를 100으로 했을 때의 상대변화

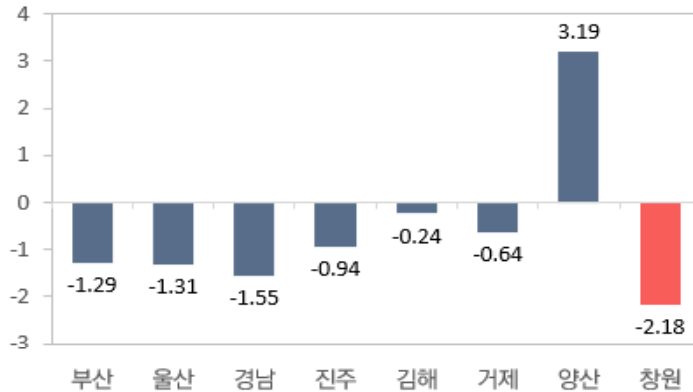
〈표 3-1〉 청년인구(20-34세) 수준 및 상대변화

	지역	2012	2015	2018	2021
청년 인구	전국	1065.3	1043.6	1001.2	986.7
	부산	74.0	70.2	64.6	61.3
	울산	24.3	24.7	22.7	20.8
	경남	64.3	62.4	58.2	53.9
	진주	6.5	6.5	6.4	6.4
	김해	9.9	10.1	9.7	9.7
	거제	5.2	5.4	4.5	3.6
	양산	5.3	5.7	6.3	6.1
	창원	23.6	22.2	20.3	18.7
상대 변화	전국	100.0	98.0	94.0	92.6
	부산	100.0	94.9	87.3	82.9
	울산	100.0	101.5	93.5	85.6
	경남	100.0	97.0	90.5	83.9
	진주	100.0	98.7	97.1	97.3
	김해	100.0	102.5	98.9	98.7
	거제	100.0	103.5	85.9	69.7
	양산	100.0	108.2	120.1	115.2
	창원	100.0	93.9	85.8	79.3

· 청년인구: 만명, 상대변화 2012=100 기준 상대 변화 지수
 자료: 통계청

- 2013년에서 2021년 사이 청년인구 감소에서 청년인구의 순유출은 중요한 요인임. 청년인구 순유출로 인한 청년인구 감소는 2013-2021년 평균 청년인구 감소분의 84.2%를 차지함.
- 창원시는 2013년에서 2021년 사이 매년 평균적으로 4천 3백명 순유출을 보이고 있음(표 3-2 참조). 이는 2013-2021년 평균 청년인구 대비 -2.18%로 부산, 울산, 경남의 평균 순이동률을 하회하는 것일 뿐 아니라 경남 내 20만 이상 도시들 중에서도 가장 낮은 수준임.

〈그림 3-2〉 2013-2021년 청년 평균 순이동률(%)



〈표 3-2〉 지역별 청년인구 감소규모 및 순이동

		2013	2015	2017	2019	2021	13-21 평균
청 년 인 구 변 화	부산	-10,352	-15,636	-19,457	-15,285	-8,346	-14,079
	울산	2,991	-992	-7,130	-6,939	-6,471	-3,901
	경남	-4,784	-9,246	-14,461	-13,515	-15,746	-11,543
	진주	-521	91	-408	-313	115	-194
	김해	1,525	-559	-1,218	727	-1,538	-147
	거제	435	711	-3,817	-3,201	-2,760	-1,764
	양산	1,096	1,249	2,836	-184	-1,227	892
	창원	-3,074	-5,935	-6,857	-5,574	-4,324	-5,429
청 년 인 구 순 이 동	부산	-10,710	-7,161	-9,505	-9,639	-6,664	-8,615
	울산	1,856	569	-5,261	-5,234	-5,816	-3,050
	경남	-2,891	-3,194	-8,130	-13,056	-17,136	-9,213
	진주	-1,443	43	-823	-431	-424	-604
	김해	2,457	-547	-168	912	-2,884	-236
	거제	2,182	3,026	-2,229	-1,463	-2,511	-303
	양산	2,389	1,966	5,010	-102	-556	1,903
	창원	-4,769	-3,659	-4,954	-5,833	-2,963	-4,571

자료: 통계청

- 전출사유를 보면, 직업이 34.4%로 가장 높지만 주택, 교육, 가족 문제 등도 15% 이상 중요한 비중을 차지하고 있어 창원시 청년인구 유출 문제가 복합적인 형태로 존재함을 보여줌.

〈표 3-3〉 창원시 청년 전출사유(2019년)

	20-24세	25-29세	30-34세	20-34세
직업	4,473 (33.3)	6,976 (40.5)	3,912 (27.8)	15,361 (34.4)
가족	2,086 (15.5)	4,150 (24.1)	3,861 (27.5)	10,097 (22.6)
주택	3,680 (27.4)	4,414 (25.6)	4,909 (34.9)	13,003 (29.1)
교육	2,293 (17.0)	505 (2.9)	189 (1.3)	2,987 (6.7)
주거환경	371 (2.8)	528 (3.1)	554 (3.9)	1,453 (3.2)
자연환경	57 (0.4)	68 (0.4)	77 (0.5)	202 (0.5)
기타	492 (3.7)	658 (3.8)	545 (3.9)	1,695 (3.8)
전출인구	13,452 (100.0)	17,209 (100.0)	14,047 (100.0)	44,708 (100.0)

자료: 창원시(2020)

- 청년인구 및 동태의 대략적인 상황은 창원시가 청년인구에게 선호되는 도시가 아니며 경제 문제만이 아니라 다양한 요인들이 복잡하게 작용한 결과일 수 있음을 보여줌. 청년문화의 차원에서 창원이 가지는 한계와 문제들을 면밀히 파악할 필요가 있음.

2. 창원시 청년문화 실태

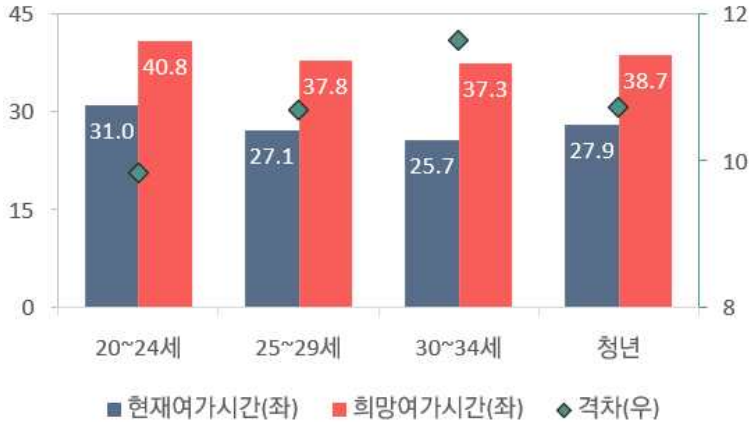
- 청년문화의 실태 검토는 2장에서 언급한 것처럼 전통적인 ‘문화예술의 향유와 생산’의 범위를 넘어서서 보다 다양한 영역에서 이루어져야 함. 이하에서는 ① 여가활동, ② 문화예술 향유, ③ 문화예술 교육, ④ 여가문화공간 이용, ⑤ 경관 및 공공디자인, ⑥ 문화예술 참여 및 생산, ⑦ 청년창업 환경의 하위 영역으로 나누어 살펴보고자 함. 영역마다 중복성을 가질 수는 있으나 이러한 광범위한 검토는 청년문화의 현황 전반을 확인하는 데 기여할 수 있을 것임.

2.1 여가시간과 여가활동 실태

1) 여가시간 이용실태

- 창원 청년의 여가시간은 충분치 않음.
 - 현재 여가시간과 희망여가시간을 비교해보면 일주일을 기준으로 약 10.8시간 희망시간에 비해 현재 여가시간이 부족함. 연령집단 별로 볼 때 연령대가 높을수록 그 격차는 더 커졌음.

〈그림 3-3〉 연령별 현재/희망 여가시간



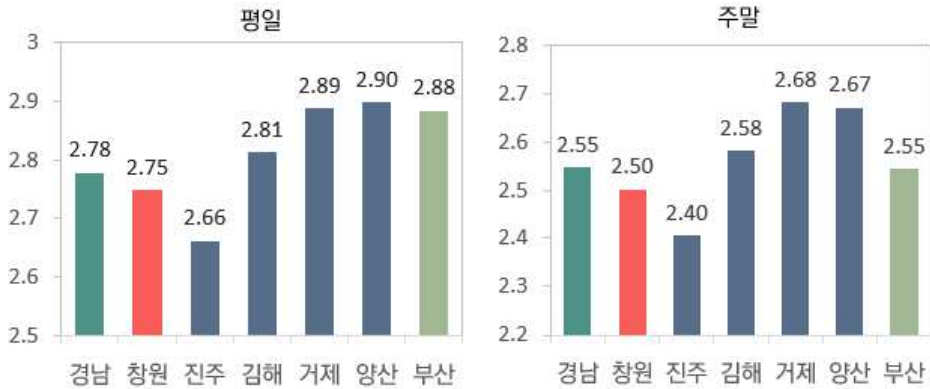
· 여가시간은 일주일 기준

〈표 3-4〉 연령별 현재/희망 여가시간

	평일		휴일	
	현재	희망	현재	희망
20~24세	3.49	4.91	6.77	8.15
25~29세	2.88	4.43	6.38	7.84
30~34세	2.83	4.39	5.78	7.70
20-34세	3.06	4.57	6.31	7.90

- 창원시 청년들의 시간사용 만족도는 다른 도시들과 비교해도 낮은 편임. 4점 척도를 기준으로 한 창원시 평일 및 주말의 시간사용 만족도는 경남, 부산에 비해 낮으며 경남 내 20만 도시 중에서도 진주 다음으로 낮음.

〈그림 3-4〉 지역별 시간사용에 대한 만족도(4점척도)



자료: 2021년 경남사회조사 및 2021년 부산사회조사

- 경제활동유형 중 취업자 집단이 특히 여가시간 확보에 어려움을 겪고 있음.
 - 취업자 집단은 여가시간의 충분성과 여가시간의 자율성(회식, 업무, 가족간섭 등으로 방해받지 않고 여가시간을 자유롭게 사용할 수 있는지 여부) 면에서 모두 다른 집단에 비해 낮았으며 특히 취업자가 느끼는 여가시간의 자율성은 7점 척도의 3.95로 보통 이하로 나타났다.

〈그림 3-5〉 경제활동유형별 여가시간 충분성과 자율성(7점척도)



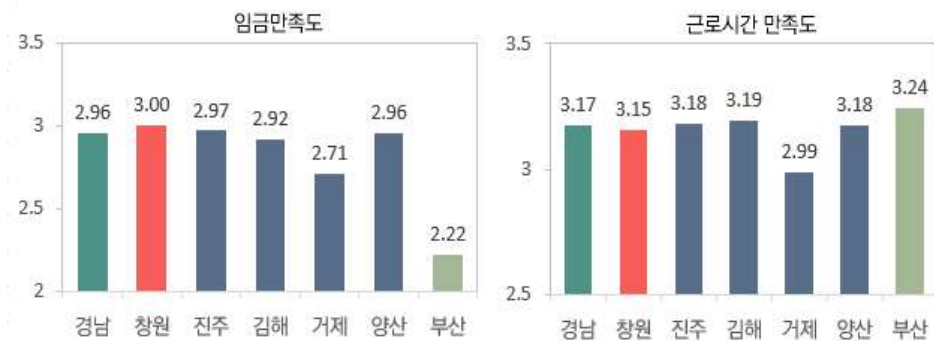
〈표 3-5〉 경제활동유형별 여가시간 충분성과 자율성(7점척도)

		여가시간의 충분성	여가시간의 자율성
취업자	평균	4.05	3.95
	빈도	144	144
	표준편차	1,530	1,593
학생	평균	4.40	4.37
	빈도	82	82
	표준편차	1,669	1,4531
전업주부	평균	3.75	4.0-0
	빈도	4	4
	표준편차	1,893	1,414
실직/구직	평균	4.28	4.21
	빈도	57	57
	표준편차	1,590	1,521

- 청년 취업자 집단의 여가시간 제약은 일-여가 균형을 상대적으로 경시하는 창원시 기업 문화와 연관되어 있다고 볼 수 있음.

창원시 청년들은 임금만족도 면에서는 다른 지역에 비해 대체로 높은 평가를 한 반면, 근로시간 만족도에서는 거제시를 제외한 다른 지역 보다 낮은 평가를 하고 있음.

〈그림 3-6〉 지역별 청년의 임금만족도 및 근로시간 만족도(5점척도)



자료: 2021년 경남사회조사 및 2021년 부산사회조사

- 심층면접에서 청년들은 창원시 기업들이 일-여가 균형이나 노동자의 여가문화 향유에 대해 소극적이며 이러한 조건이 여가활동을 제약하는 요소가 되고 있다고 지적함.
- “어떤 장애 와서 참가하고 어울리고 새로운 관계 형성을 하기에는 너무나 노동 시간이 길어요. 그래서 ‘영화 한 편 볼 시간도 없다. 그냥 집에 가서 맥주 한 캔 먹으면서 넷플릭스 보고 자는 게 최고다’ 이런 얘기를 하더라고요. 이게 제일 보편적이고 주말의 경우, 그 고등학교 친구들이랑 공한 게임 차고 피시방 가고 하는 식이죠. 그래서 축구 모임, 풋살 모임은 좀 형성되어 있는 것 같아요. 생계적인 부담들이나 이런 압박들이 좀 있다보니까 문화적으로 소비를 하는 것에 대한 부담감이

있고 시간을 내는 것에도 좀 부담을 느끼는 것 같더라고요. 한번 그래서 한 번은 저희 동아리 중에 극단 여백이라는 동아리가 있는데 생산직 청년들과 함께 연극을 한번 같이 보러 갔었거든요. 그런데 태어나서 연극을 처음 봤다는 거예요. 봤는데 재밌고 또래 친구들이 공연에 나오기도 하니 ‘대단하다 나는 그런데 뭘 하고 사는 거지, 나는 왜 저런 것을 해보지 못했을까’ 이런 생각이 들었다고 말해주더라고요.” (문화활동가 A)

- “저는 중견기업에 종사함에도 불구하고 문화활동을 지원해주는 복지는 아직까지 활성화되지 않은 것 같아요. 제조업의 경우 출퇴근을 자유롭게 하거나 재택근무 제도는 잘 이루어지지 않고, 모든 게 같이 움직여야 하는 특성이 있어요. 생산라인이 멈추면 모두가 멈춰야 하고, 움직이면 모두가 같이 움직여야 하는 시스템인거죠.” (생산직 A)
- “예전에는 신작 영화를 보러 극장에 종종 갔고, 다른 공연이나 전시는 상대적으로 수도권에 많으니까 시간과 예산을 들여서 갔었죠. 요즘은 직장 생활 때문에 월요일을 대비해야 하기 때문에 망설이기도 해요. 문화 활동 창원에서 ‘직장’이라고 하는 게 시간적인 차원에서만 아니더라도 신체적 피로 때문에도 제한이 있는 것 같아요. 내일 출근해야 된다는 압박감이 생겨버리니, 다음 한 주를 생각하면 망설이게 되는 이유 중 하나이기도 해요. 그래서 집에서 유튜브와 TV 보면서 쉬는 시간을 보내요.” (생산직 B)

- 여가시간은 문화향유를 위한 가장 기초적인 조건임. 여가시간의 충분성, 자율성에서의 제약은 다른 모든 청년문화 활성화를 위한 물질적, 제도적 조건을 무의미하게 만들 수 있음. 청년층의 요구나 지향을 기업문화 내에 반영될 수 있도록 하는 것은 실효성있는 청년문화정책의 기초여건을 구성할 수 있음.

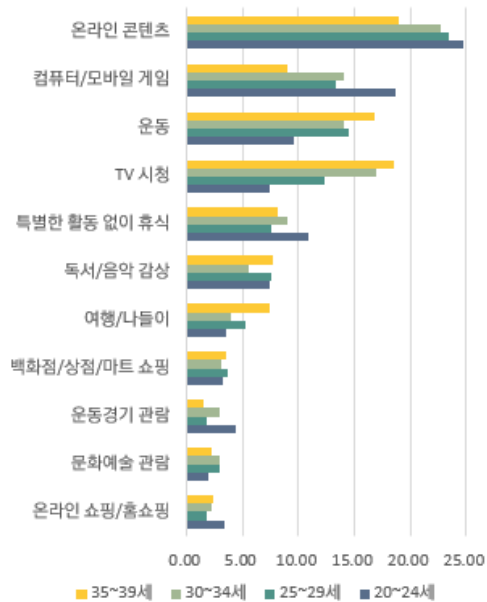
2) 여가활동 실태

- 창원 청년들은 여가시간을 주로 집에서 온라인 콘텐츠를 소비하거나 컴퓨터/모바일 게임을 하면서 보내고 있음. 운동을 제외하면 여행, 문화예술 스포츠의 관람, 취미활동 등 오프라인에서 현장성 있는 활동의 비중은 낮음. 특히 연령대가 낮을수록 온라인 콘텐츠 소비 활동은 여가활동의 더 큰 비중을 차지하고 있음.

〈그림 3-7〉 여가활동 비중(%)



〈그림 3-8〉 연령별 여가활동 비중(%)



〈표 3-6〉 여가활동 유형

	20~ 24세	25~ 29세	30~ 34세	35~ 39세	20~ 34세
TV 시청	42	75	94	120	211
온라인 콘텐츠 시청	140	142	126	123	408
컴퓨터/모바일 게임	106	81	78	58	265
온라인 쇼핑/홈쇼핑	19	11	12	15	42
운동경기 관람	25	11	16	10	52
문화예술 관람	11	18	16	14	45
백화점/상점/마트 쇼핑	18	22	17	23	57
독서/음악 감상	42	46	31	50	119
생활권 사교모임/동호회 활동	6	9	2	3	17
여행/나들이	20	32	22	48	74
운동	54	88	78	109	220
생활 취미활동	5	6	7	8	18
창작 취미활동	16	9	1	11	26
봉사활동/사회활동	0	0	2	0	2
특별한 활동 없이 휴식	62	46	50	53	158
자기 계발 강좌 수강	1	7	3	3	11

1,2,3순위 중복응답. 순위 순으로 3,2,1 가중치 부여한 값

- 온라인 콘텐츠 소비나 컴퓨터/모바일 게임은 단지 혼자 즐기는 여가활동이 아니라 중요한 소통과 교류의 수단이기도 함. 온라인을 통한 소통의 일상화는 온라인 여가활동의 비중 증대가 단순히 ‘개인화’의 표상이 아니라 ‘소통/교류 방식의 변화’를 함축한다고 할 수 있음.
- “온라인 게임은 소통 수단이기도 하죠. 온라인 속의 대화 방식에도 변화가 생깁니다. 게임의 경우에도 기능이 다양해

지고, 로그인만 하면 친구들이 모여서 마이크를 통해 대화한다거나 메신저처럼 대화를 이어가다 게임을 시작하곤 해요.”

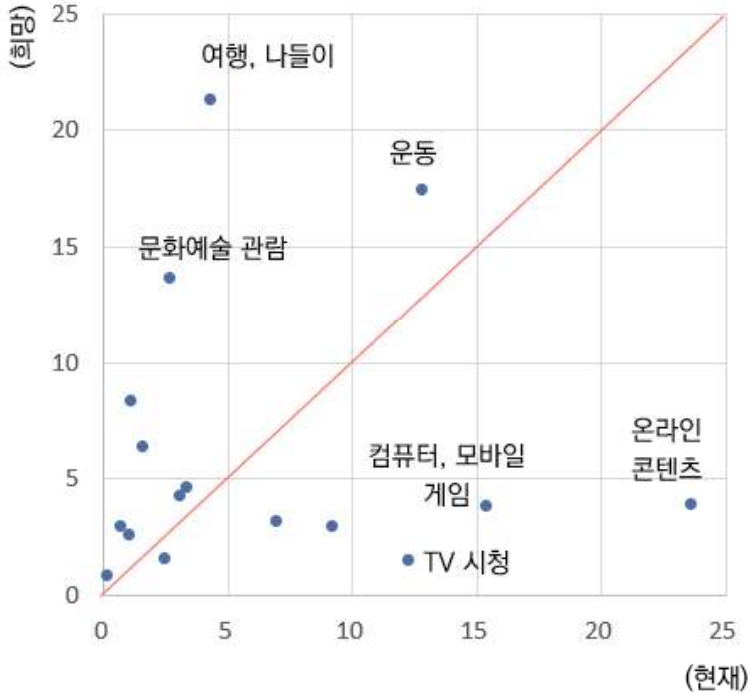
(생산직 A)

- “온라인 소통은 거의 카카오톡을 이용합니다. 약속을 잡을 때도 일정을 묻는 것을 전화로 하는 것 보다는 일단 카카오톡 메시지를 먼저 보내놓으면 상대방이 읽고 나서 답장만 오고 바로 확인할 수 있으니 카카오톡을 애용해요. 특히, 각자 업무하고 있는 일들이 다르기 때문에 편리하더라고요. 페이스북 메신저나 인스타그램 DM 등 많은 온라인 메시지 플랫폼이 있지만 그 사용도 상황 따라 달라요. 일반적으로 카카오톡을 제일 많이 쓰지만, 주변 사람들이 쓰는 메신저에 따라 거기에 맞춰서 또 종종 이용하게 되는 것 같아요.”

(생산직 B)

- 온라인 여가활동의 중심성을 절대화시켜서는 안됨. 현재 여가활동의 대부분이 온라인에 기반을 두고 이루어진다고 하더라도 온라인 여가활동은 오프라인 여가활동에 대한 수요를 창출하거나 오프라인 활동과 연계를 추구하는 경향을 가짐.
 - 현재 여가활동 비중과 희망 여가활동 비중을 비교하면 현재 비중이 높은 여가활동과 희망하는 여가활동 사이의 불일치가 나타남. 현재에는 온라인 콘텐츠 소비, 컴퓨터/모바일 게임, TV 시청 등이 높은 비중을 차지하지만 희망하는 여가활동으로는 여행/나들이, 운동, 문화예술 관람 등 오프라인에서의 현장성 있는 활동의 비중이 높은 것으로 나타남.

〈그림 3-9〉 현재/희망 여가활동 유형(%)



〈표 3-7〉 현재/희망 여가활동 유형

	여가활동 유형	희망 여가활동 유형
TV 시청	211	27
온라인 콘텐츠 시청	408	68
컴퓨터/모바일 게임	265	67
온라인 쇼핑/홈쇼핑	42	28
운동경기 관람	52	75
문화예술 관람	45	238
백화점/상점/마트 쇼핑	57	81
독서/음악 감상	119	55
생활권 사교모임/동호회 활동	17	46
여행/나들이	74	371
운동	220	304
생활 취미활동	18	146
창작 취미활동	26	111
봉사활동/사회활동	2	15
특별한 활동 없이 휴식	158	52
자기 계발 강좌 수강	11	52
기타	2	0
전체	1727	1736

1,2,3순위 중복응답. 순위 순으로 3,2,1 가중치 부여한 값.

- 온라인 매체는 오프라인에서 스스로 생산한 문화콘텐츠를 주변 인적 네트워크 및 낯선 네트워크 접속자와 공유할 수 있게 하는 매체로서 기능함. 이에 따라 소통수단으로서의 온라인 매체나 SNS는 오프라인에서의 다양한 문화예술 활동을 촉진하거나 그에 대한 수요를 창출하는 데 기여하고 있음.
- “디지털이 등장했다고 아날로그가 사라지는 건 아니듯이 저는 SNS는 좋은 도구라고 생각을 해요. 그래서 SNS를 잘

활용하는 예술인들일수록 또 청년 세대들한테도 많이 호명
 받아질 것이고 그렇지 않은 작가들이 그게 무슨 전시나 무슨
 예술이냐라고 하면 끈대처럼 될 수 있다고 생각하고요. 결국은
 그 현장에서 또 사건들이 벌어진다고 생각을 해요. 문화로서
 승화시키고 싶은 것들에 대한 메시지들은 분명히 그 현장들에
 대한 메시지가 있어야 된다고 생각하거든요. 그래서 만약에
 뭐 그것이 지역의 어떤 뭐 마을 문화든지 아니면 어쨌든 도시
 재생의 과정에서 벌어지는 역사적인 메시지 그리고 그 사람
 들의 이야기 그런 것들을 다 하나하나 콘텐츠화 해내는 것은
 결국 다 오프라인에서 벌어져야 되는 일들이죠.”

(문화활동가 A)

- “귀산동은 마창대교가 생기면서 교통이 편해지고, 해변가
 이기도 하고 카페가 하나 둘 씩 생기면서 거리가 형성되었
 어요. 가로수길도 비슷한 맥락이고요. 사람들이 SNS에 사진
 찍어 올리고 공유하면, 사진을 보면서 한번 가볼까 하는 호기
 심에 또 방문하게 되더라고요.” (생산직 B)
- “인스타그램의 경우 10~20대 젊은 친구들은 대부분 스토
 리를 업로드하는 것을 자주 볼 수 있어요. 인스타그램 피드에
 올려서 게시물이 삭제되지 않고 계속 보이는 것 보다, 스토
 리는 24시간 이후 사라지는 특징으로 내가 일상에 했던 일
 들을 잠깐씩 올리면 친구들이 잠깐 알고 끝내는 것이 트렌
 드가 되면서 저도 그렇게 따라하게 되는 것 같아요. 이렇다
 보니 SNS에도 예전에는 좀 임팩트 있는 것들을 올렸는데

지금은 뭘 해도 아무거나 올립니다. 카페를 가거나 저녁 메뉴를 사진 찍어 스토리를 올리는 등 일상에 내가 하고 있는 일들을 업로드하면 자연스럽게 스토리를 보고 사람들이 가계가 어디에 있는지, 맛있겠다 등 이러한 피드백이 오면서 서로 자연스럽게 대화가 이어가더라고요.” (생산직 A)

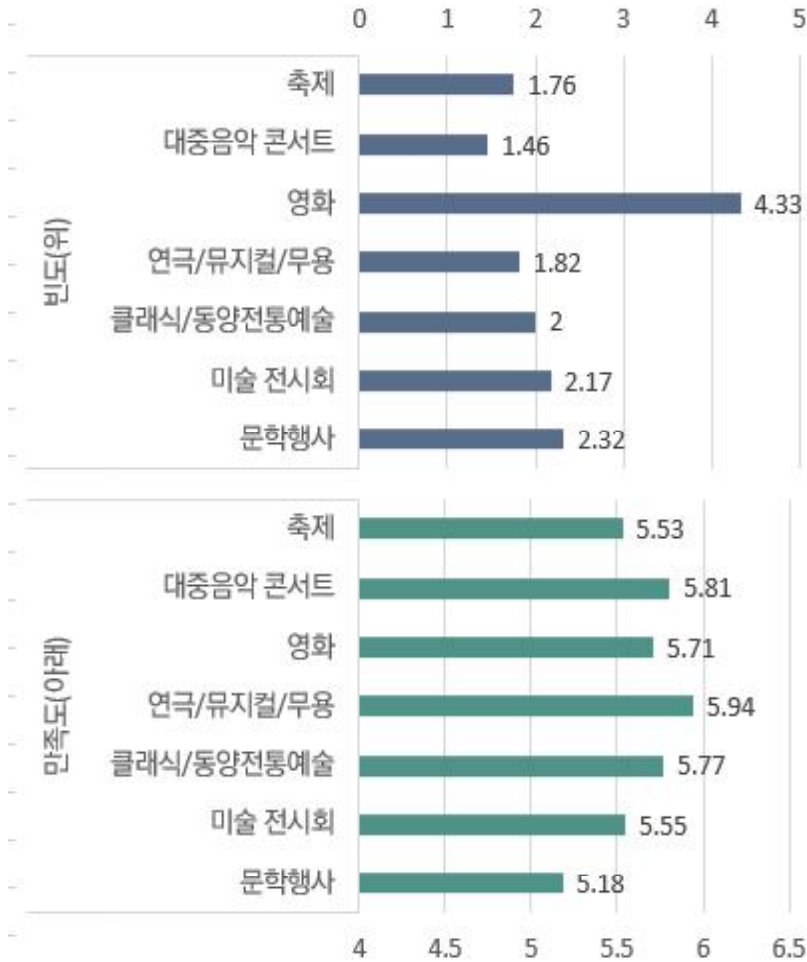
2.2 문화예술 관람/향유 실태

- 영화 및 여타 공연 관람, 전시회 관람, 문예 행사 참여와 같은 문화예술 관람은 가장 전통적인 오프라인 문화여가활동임. 동시에 현재에도 온-오프라인을 넘나들며 이루어지는 중요한 문화여가활동임.

1) 문화예술 관람의 빈도와 만족도

- 지난 1년간 경험했던 문화예술 향유의 유형 중에는 영화 관람이 다른 유형에 비해 압도적으로 비중이 높았음. 반면 문화예술 향유 경험의 만족도 면에서는 대체로 고른 분포를 보였을 뿐 아니라 영화관람 보다 대중음악콘서트, 연극/뮤지컬/무용 관람, 클래식/동양전통 예술 관람이 더 높은 만족도를 보였음. 이는 영화 외의 다른 유형의 문화예술관람이 만족도 외의 향유 제약 요소가 존재함을 의미함.

〈그림 3-10〉 유형별 문화예술 관람 빈도 및 만족도(7점척도)



· 만족도는 7점척도 기준

- 문화예술 향유의 제약요소가 무엇인지 묻는 질문에 창원 청년들은 정보부족, 낮은 행사 수준/질, 높은 비용, 시간 부족 등을 중요하게 들었음. 시간이나 비용 문제와 같은 문화 향유자의 통상적 제약요소 보다 정보 부족과 낮은 작품의 질 문제를 중시

했다는 점은 주목할 만한 함. 창원시 문화예술 관람 체계가 갖는 한계 지점들을 드러내준다고 할 수 있음.

〈그림 3-11〉 문화예술 관람의 제약요소(%)

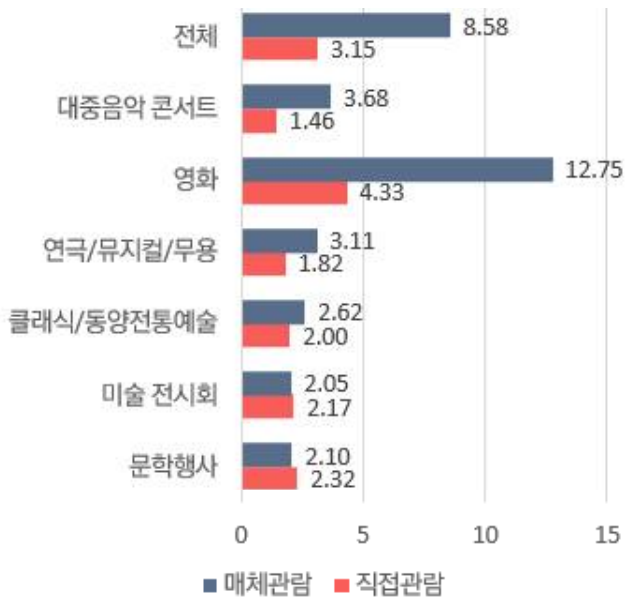


〈표 3-8〉 문화예술 관람의 제약요소

	빈도	비율
예매/결제 등 절차 불편함	42	1.3
함께 갈 사람이 없음	41	4.0
편의시설이 부족함	17	6.6
교통이 불편함	15	7.5
시간이 나지 않음	49	17.3
비용이 많이 듦	39	18.1
행사 수준/작품의 질이 낮음	3	18.6
정보가 부족함	9	21.7
기타	11	4.9
전체	226	100

- OTT의 확산, 문화예술 온라인 콘텐츠 및 매체의 증대 상황에서 온라인, TV 등의 매체를 통한 문화예술 관람이 확산되어 있음. 문화예술 직접관람과 매체를 통한 관람을 비교하면 매체를 통한 관람의 빈도가 크게 높다는 점을 알 수 있음.

〈그림 3-12〉 직접관람 및 매체관람 빈도 비교(회)

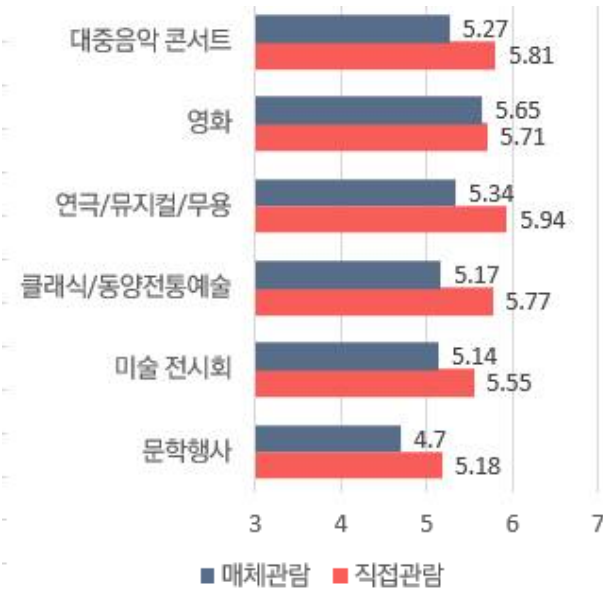


〈표 3-9〉 직접관람 및 매체관람 빈도 비교

	직접관람			매체관람		
	평균	빈도	표준 편차	평균	빈도	표준 편차
문학행사	2.32	22	2,124	2,1	10	1.37
미술 전시회	2.17	64	2,02	2,05	21	1,203
동서양 전통예술	2,00	13	1,225	2,62	29	2,043
연극/뮤지컬/ 무용	1,82	51	0,953	3,11	47	3,364
영화	4,33	216	4,764	12,75	244	12,886
대중음악 콘서트	1,46	26	0,905	3,68	79	4,986
축제	1,76	34	1,075	0	0	0

- 여가활동에서의 온라인 여가활동과 유사하게 매체를 통한 문화 예술 관람은 직접관람에 비해 상대적으로 만족도가 낮음. 매체를 통한 관람이 보다 손쉽게 낮은 비용으로 관람을 가능하게 하지만 현장성 있는 관람에 대한 수요를 충분히 충족시키지 못한다고 할 수 있음.

〈그림 3-13〉 직접관람 및 매체관람 만족도 비교(7점척도)



〈표 3-10〉 직접관람 및 매체관람 만족도 비교(7점척도)

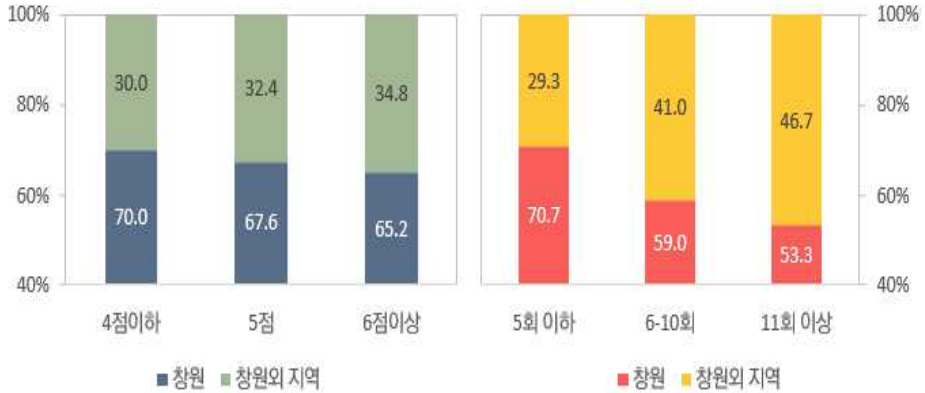
	직접관람			매체관람		
	평균	빈도	표준 편차	평균	빈도	표준 편차
문학행사	5.18	22	1.10	4.7	10	1.16
미술 전시회	5.55	64	1.01	5.14	21	1.108
동서양 전통예술	5.77	13	1.30	5.17	29	1.56
연극/뮤지컬 /무용	5.94	51	1.03	5.34	47	0.962
영화	5.71	216	0.99	5.65	244	1.025
대중음악 콘서트	5.81	26	1.02	5.27	79	1.118
축제	5.53	34	1.13	0	0	0

- 청년층에서 온라인 여가문화 활동이 크게 증가했음에도 불구하고 여전히 오프라인 여가활동이나 문화예술 직접관람은 전체 문화여가활동의 만족도를 증가시키는 데 중요한 부분을 차지하고 있음. 온-오프라인 활동의 유기적 연결을 강화하고 문화생활의 선택 가능성을 증대시키는 정책적 노력이 요청됨.

2) 창원 외 지역에서의 문화예술 관람 경향

- 창원 청년의 33.6%는 ‘주된’ 문화예술 관람지역이 창원 외부라고 답했음. 정량화 가능한 비교기준이 불충분하긴 하지만 창원 외부를 주된 문화예술 관람지역으로 생각하는 이들이 1/3 이상이라는 것은 매우 높은 수준이라 할 수 있음.
- 문화예술 관람의 만족도가 높은 이들일수록, 그리고 문화예술 관람 빈도가 많은 이들 일수록 창원 외부에서 관람을 하고 있음.

〈그림 3-14〉 문예 관람 만족도(좌) 및 빈도(우)에 따른 주된 관람지역 분포



- 관람만족도는 7점척도 기준
- 빈도는 연간 관람횟수 기준

〈표 3-11〉 문예 관람 만족도 및 빈도에 따른 주된 관람 지역 분포

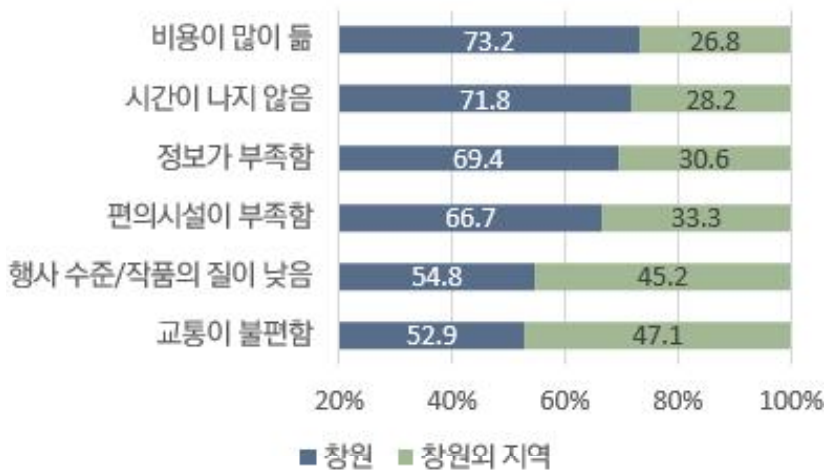
비교 범주		창원특례시	부산광역시	그 외 지역	전체
문화예술활동 빈도별	5회 이하	111	23	23	157
	6-10회	23	6	10	39
	11회 이상	16	5	9	30
문화예술향유 만족도별	4점 이하	14	2	4	20
	5점	48	9	14	71
	6점 이상	88	23	24	135
전체		150	34	42	226

- 관람만족도는 7점척도 기준
- 빈도는 연간 관람횟수 기준

- 창원에서 문화예술 관람을 향유하는 데 겪는 어려움을 묻는 질문에 대한 답변 유형을 기준으로 주된 관람 지역 분포를 살펴봤음. 교통 불편, 행사수준의 질, 편의시설 부족을 지적했던 이들이

주로 창원 외 지역에서 문화예술 관람 활동을 했음. 창원 내에서는 교통이나 편의시설 문제로 인해 다른 여가문화 활동과 연계가 어렵거나 문화예술 콘텐츠에 불만을 가진 이들이 이 어려움을 해소하기 위해 창원 외부로 나가고 있다고 해석할 수 있음.

〈그림 3-15〉 문예 관람 어려움 답변 유형별 관람지역 분포(%)



〈표 3-12〉 문예 관람 어려움 답변 유형별 관람 지역 분포

	창원특례시	부산광역시	그 외 지역	전체
행사/작품의 질 낮음	23	6	13	42
비용이 많이 듦	30	7	4	41
교통이 불편함	9	4	4	17
편의시설이 부족함	10	2	3	15
정보가 부족함	34	6	9	49
시간이 나지 않음	28	8	3	39
예매/결제 절차 불편	3	0	0	3
함께 갈 사람이 없음	6	0	3	9
기타	7	1	3	11
전체	150	34	42	226

○ 심층면접 과정에서 청년들은 일관되게 창원이 문화 향유를 위한 공간으로서 다른 도시와 비교할 때 한계가 있음을 지적했음. 설문조사에서도 드러났듯, 교통의 불편함과 다른 연계 활동 가능성의 제약, 콘텐츠의 다양성과 수준의 불충분함 등이 주로 언급됐음.

- “창원은 부산과 비교했을 때 일단 대중교통이 불편한 것 같아요. 그리고 부산과 비교할 때 창원에는 대학가가 없어요. 그래서 창원에는 있는 청년들도 버스 타고 부산에 자주 놀러 가는 것 같고요. 확실히 창원에서 부산만 가도 뭔가 많이 다르다는 것은 느낌으로 확 와닿는 것 같아요.” (대학생 B)

- “창원에서 뭔가를 보고 나면 딱 그것만 보고 그 다음에 이어서 뭔가 활동할 수 있는 것들이 많이 없어요. 서울이나 부산 같은 곳에 가면 공연을 보고 나서도 그 주변에 제가 누릴 수 있는 것들이 있고 가보고 싶은 곳들이 있으니까 가볼 수 있어요. 이렇게 연결되어 가볼 수 있는 곳이 많죠.” (사무직 D)
- “저는 영화 보는 것을 좋아했지만 최근 들어서는 영화관도 잘 안가게 됐습니다. 부산에 있을 때 같은 경우에는 연극 보는 걸 좋아해서 한번 씩 연극을 보고 했었는데, 창원에서 그런 콘텐츠가 많이 없으니까 많이 안 봤던 것 같아요. 보고 싶으면 다른 지역에 가서 보거나 그랬던 것 같습니다. 창원에서는 제가 당장 보고 싶은 연극이 있어도 볼 수 있는 곳이 제한되어 있어요. 제가 보고 싶은 게 상연하지 않는 경우가 대부분이죠. 그러면 다른 지역에 가서 보게 됩니다.” (사무직 C)
- “사진전을 하면 서울에서 했던 사진전이 한 타임 늦게 창원에 들어옵니다. 서울에서 했던 기획 전시전이 돌고 돌고 돌아서 맨 마지막에 창원에 운이 좋으면 들어오는 식이죠. 그러다 보니 아무래도 창원 외부 지역으로 가는 경우가 많은 것 같아요. 뮤지컬 같은 경우도 고전 명작이나 수요가 높은 작품을 직접 관람하려면 창원 내에서는 사실상 힘들죠. 그러다보니 창원 내에서 직접 보는 것 보다는 교외로 나가는 현상이 두드러진 것 같아요. ... 서울 뿐 아니라 부산도 그렇고 수원 같은 다른 특례시와 비교해도 그렇고 상대적으로 창원 내로

들어올 수 있는 문화 콘텐츠의 폭도 좋고 들어오는 시점도 늦은 편이니 이미 다른 지역에서 상연한 다음에 들어왔을 때에는 새로운 게 아니게 되어 있는 경우가 많습니다. 그런 측면에서 차이가 나는 거 같아요. 콘텐츠에 대한 접근성 자체가 허들이 높은 편이죠. 요즘 문화에 대한 수요가 굉장히 다양하게 나타나는데 그것에 대해 충족되지 않으면 각자가 콘텐츠를 찾아서 밖으로 나가는 것이죠.” (사무직 B)

- “창원에는 소극장이나 공연장이 있긴 하지만 보고 싶은 공연이 잘 없을 뿐더러 사람들의 후기도 잘 없어요. 비교적 좋은 뮤지컬도 안 들어오는 것 같고, 부산은 뮤지컬을 검색하고 찾아보면 다양한 뮤지컬과 시간대가 많아서 원하는 시간에 즐기러 부산에 가요. 박물관도 부산은 비교적 잘 되어 있고, 창원은 특례시임에도 불구하고 아직 여러 여건들이 구축되어 있지 않은 것 같아 아쉬워요.” (생산직 A)

- 다른 도시와의 비교를 위해 경상남도 사회조사 결과를 추가로 살펴봤음. 창원시 청년들의 문화예술 관람빈도는 경남 평균 수준을 하회함. 다만 김해, 거제시 등 일부 주요 도시보다는 빈도가 높음. 좀 더 특징적인 것은 창원시 청년의 문화예술 향유 빈도는 전체 연령대의 빈도의 88% 수준으로 다른 도시에 비해 낮은 수준이라는 것임. 경상남도 평균에 비해 현저히 낮은 수준이며 진주를 제외하고는 주요 도시에서 가장 낮은 상대빈도를 보여줌. 이는 창원시의 문화예술 여건이 물질적, 감각적으로 다른 도시에 비해 청년들이 선호를 갖기 어려운 상황임을 함축함.

〈그림 3-16〉 20-30대 청년의 문화예술 향유 빈도 및 상대빈도(회, %)



· 상대비중은 전 연령대의 관람빈도 대비 20-30대의 관람빈도 비율
 자료: 2021년 경상남도 사회조사

2.3 문화예술교육 실태

- 창원 청년의 23.7%는 다양한 문화예술 교육(스포츠, 인문교양, 건강/의료, 음악, 미술, 문화행사, 공연) 중 한 분야 이상에서 교육을 받은 적 있다고 답했음. 참여경험자 비율은 학생집단이 가장 높았지만 참여의사가 가장 높았던 집단은 취업자 집단이었음.

〈그림 3-17〉 경제활동별 문화교육 경험 및 참여의사(%)

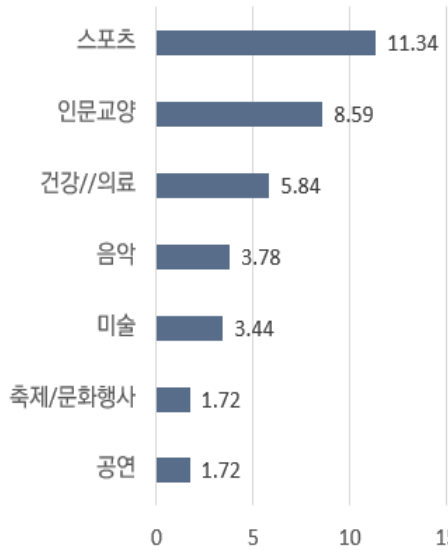


〈표 3-13〉 경제활동별 문화교육 경험 및 참여의사

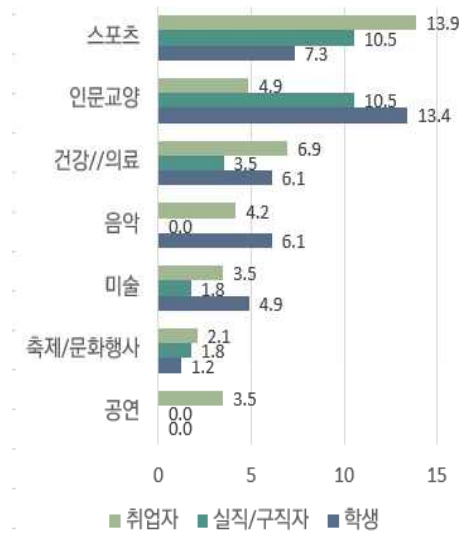
	취업자	학생	실직/구직자	기타	전체
참여경험 (1분야 이상)	36	21	10	2	69
참여의사 (1분야 이상)	79	41	27	4	151

- 가장 많이 참여한 교육은 스포츠였으며, 이어서 인문교양, 건강/의료 순으로 높은 참여율을 보였음. 경제활동 유형별로 나눠 살펴보면 취업자는 스포츠, 건강/의료 분야 교육을, 학생은 인문교양, 음악, 미술 교육을 상대적으로 선호하는 경향을 나타냈음.

〈그림 3-18〉 문화예술교육 참여율(%)



〈그림 3-19〉 경제활동유형별 문화예술교육 참여율(%)



〈표 3-14〉 경제활동유형별 문화예술교육 참여

교육주제	경험유무	취업자	학생	실직/구직자	기타	전체
인문 교양	유	7	11	6	1	25
	무	137	71	51	7	266
미술	유	5	4	1	0	10
	무	139	78	56	8	281
음악	유	6	5	0	0	11
	무	138	77	57	8	280
공연	유	5	0	0	0	5
	무	139	82	57	8	286
축제/ 문화 행사	유	3	1	1	0	5
	무	141	81	56	8	286
스포츠	유	20	6	6	1	33
	무	124	76	51	7	258
건강/ 의료	유	10	5	2	0	17
	무	134	77	55	4	270
전체		144	82	57	8	291

- 문화예술교육에 대한 만족도는 5점을 상회하여 대체로 높았음. 하지만 학생집단은 문화예술교육 참여율이 가장 높았지만 만족도는 가장 낮았음. 이는 연령별로 볼 때 낮은 연령대일수록 만족도가 낮은 것에도 반영되어 있음.

〈그림 3-20〉 경제활동유형별, 연령별 문화예술교육 만족도(7점척도)

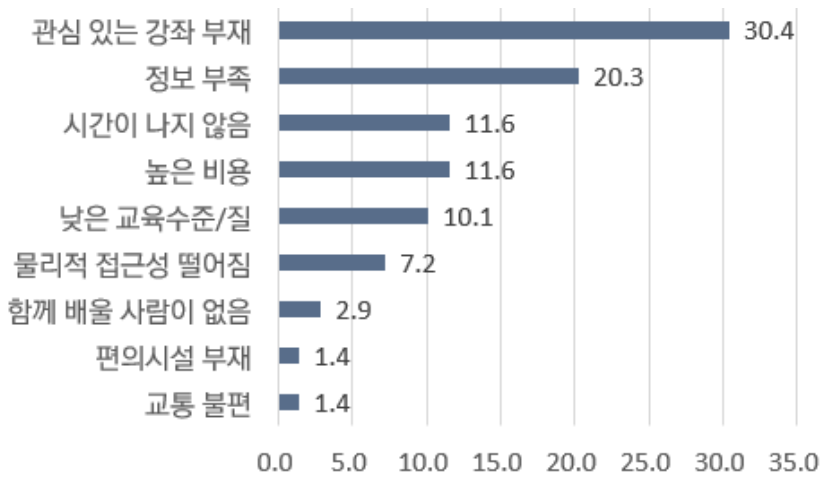


〈표 3-15〉 경제활동유형별, 연령별 문화예술교육 만족도(7점척도)

			인문 교양	미술	음악	공연	축제 /행사	스포츠	건강 /의료
경제 활동 유형	취업자	평균	5.57	5.20	5.67	6.20	4.67	5.40	5.40
		빈도	7	5	6	5	3	20	10
	학생	평균	5.18	6.25	5.40	0.00	2.00	4.83	5.40
		빈도	11	4	5	0	1	6	5
	실업 /구직자	평균	5.33	5.00	0.00	0.00	5.00	5.67	4.50
		빈도	6	1	0	0	1	6	2
기타	평균	5	0.00	0.00	0.00	0.00	7	0.00	
	빈도	1	0	0	0	0	1	0	
연령 별	20-24세	평균	5.19	6.25	5.29	0.00	3.50	5.50	5.11
		빈도	16	4	7	0	2	10	9
	25-29세	평균	5.75	5.20	5.00	5.50	5.00	5.54	4.50
		빈도	4	5	2	2	1	13	4
	30-34세	평균	5.40	5.00	7.00	6.67	4.50	5.10	6.50
		빈도	5	1	2	3	2	10	4
전체	평균	5.32	5.60	5.55	6.20	4.20	5.39	5.29	
	빈도	25	10	11	5	5	33	17	

- 문화예술교육 참여를 제약하는 주된 문제는 관심 있는 강좌의 부재와 정보부족임.

〈그림 3-21〉 문화예술교육 참여의 어려움(%)

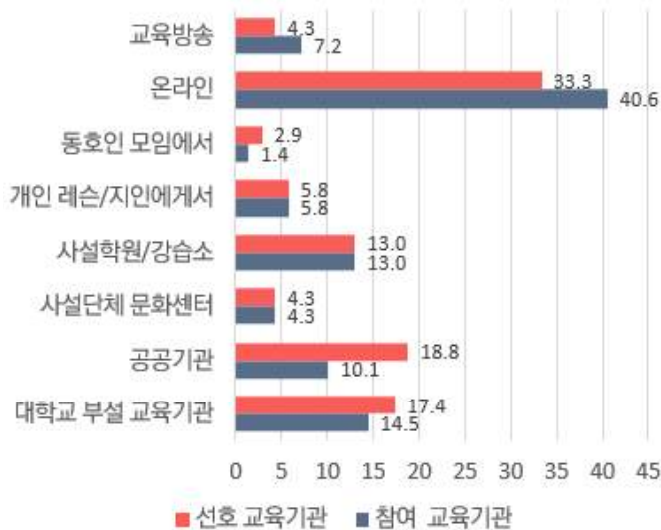


〈표 3-16〉 문화예술교육 참여의 어려움

	빈도	비율
낮은 교육수준/질	7	10.1
높은 비용	8	11.6
관심 있는 강좌 부재	21	30.4
교통 불편	1	1.4
편의시설 부재	1	1.4
물리적 접근성 떨어짐	5	7.2
정보 부족	14	20.3
시간이 나지 않음	8	11.6
함께 배울 사람이 없음	2	2.9
기타	2	2.9
전체	69	100.0

- 교육기관을 중심으로 살펴보면, 창원 청년들은 문화예술 교육과정에서 온라인 교육을 많이 이용할 뿐 아니라 선호하고 있었음. 그 다음으로 이용 빈도가 높은 기관은 대학 부설 교육기관, 사설 학원, 공공기관 순이었음.
- 오프라인 교육기관 중에 상대적으로 공적지원 비중이 높은 대학 부설 교육기관이나 공공기관에 대한 선호가 사설기관에 비해 높았음.

〈그림 3-22〉 문화예술교육 유형별 참여/선호 교육기관(%)

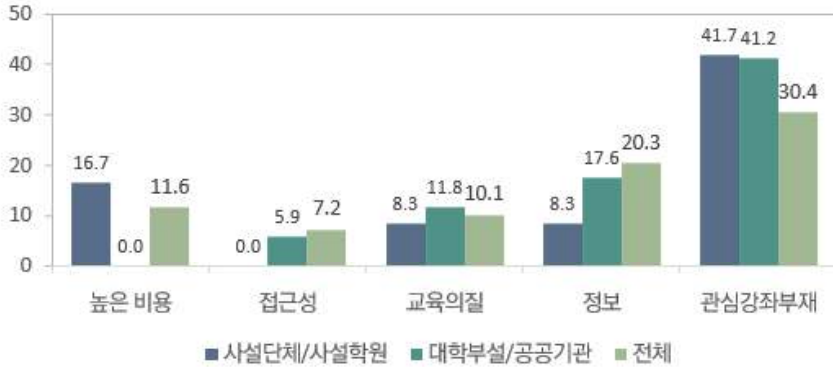


〈표 3-17〉 문화예술교육 유형별 참여/선호 교육기관

	참여교육기관	선호교육기관
대학부설 교육기관	10	12
공공기관	7	13
사설단체 문화센터	3	3
사설학원	9	9
개인 레슨	4	4
동호인 모임	1	2
온라인	28	23
교육방송	5	3
기타	2	
전체	69	69

- 공적성격이 강한 대학부설 및 공공 문화예술 교육기관에 대한 인식을 확인하기 위해 창원 청년이 현재 이용하고 있는 교육기관 유형별로 이용자의 문화예술교육 제약요인을 살펴봤음. 대학부설/공공 교육기관을 이용하는 이들은 전체 답변에 비해 관심강좌의 부재를 문제로 지적하는 경향이 있었음. 교육의 수준과 질 측면에서도 다른 교육기관 이용자에 비해 상대적으로 큰 불만을 가지고 있었고 전반적으로 기대가 낮은 상태임.

〈그림 3-23〉 교육기관 유형별 교육 제약요인(%)



〈표 3-18〉 기관별 문화예술교육 제약요인

	대학 부설	공공 기관	사설/ 문화 센터	사설 학원	개인 레슨	동호인	온라인	교육 방송	기타	전체
낮은 교육수준	2	0	0	1	1	0	2	1	0	7
높은 비용	0	0	0	2	1	0	4	1	0	8
관심 있는 강좌 부재	3	4	2	3	1	0	5	2	1	21
교통 불편	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1
편의시설 부재	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1
물리적 접근성	0	1	0	0	0	0	3	0	1	5
정보 부족	3	0	0	1	0	1	9	0	0	14
시간부재	1	0	0	1	0	0	5	1	0	8
동료부재	1	1	0	0	0	0	0	0	0	2
기타	0	0	1	1	0	0	0	0	0	2
전체	10	7	3	9	4	1	28	5	2	69

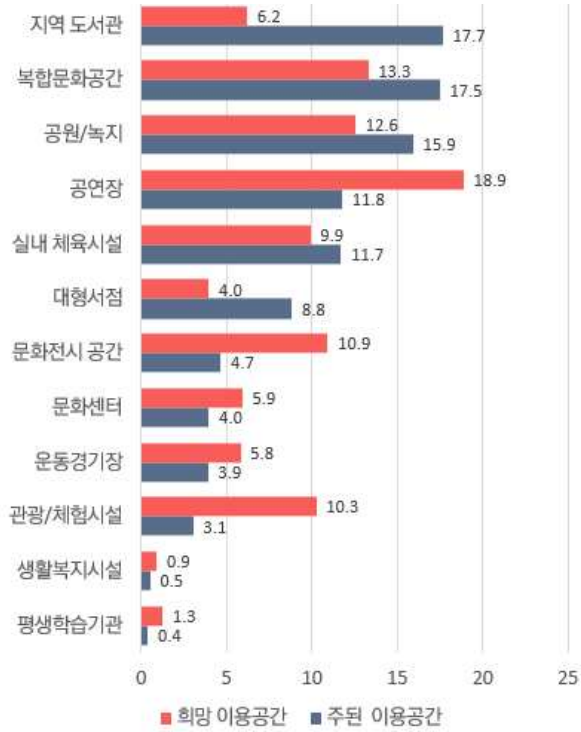
- “얼마 전에 기타를 한번 배워보고 싶어서 알아봤는데 우선 배울 수 있는 프로그램을 가지고 있는 데도 많이 없었고요, 있다 해도 마트나 백화점 문화센터 이런 곳일 텐데, 시간이 거의 7시면 거의 이미 다 직장인들이 풀로 차 있기 때문에 자리를 구하기가 어렵습니다. … 공공 교육기관은 따로 생각 해본 적이 있긴 한데, 만약 정말 저렴한 가격이라면 한 번 고려해볼 것 같아요. 그런데 똑같은 조건이라면 굳이 공공 기관을 선택하지는 않을 듯합니다.” (사무직 D)

- 청년층 특히 젊은 연령대가 만족할 수 있는 다양한 강좌 프로그램의 구성과 해당 프로그램들에 대해 쉽게 접근할 수 있는 정보 체계의 구축 등 소프트웨어와 운영 개선이 요청됨.

2.4 여가문화공간 이용실태

- 창원 청년들이 주로 이용하는 여가문화공간은 지역도서관, 공원/녹지와 같은 생활권 근접 여가문화공간이었음. 그 외에 다양한 여가문화생활을 향유할 수 있는 복합문화공간 이용도가 높은 것으로 나타남.
- 복합문화공간과 공원/녹지의 경우 현재 이용도가 높을 뿐 아니라 희망하는 여가문화공간으로도 선호되고 있음. 그 외에는 공연장, 문화전시 공간, 관광/체험시설 등 좀 더 특별한 문화여가 생활 향유를 위한 공간에 대한 요구가 높았음.

〈그림 3-24〉 주된 이용/희망 이용 여가문화공간(%)



〈표 3-19〉 주된 이용/희망 이용 여가문화공간

	주된 이용공간		희망 이용공간	
	가중 빈도	비율	가중 빈도	비율
문화전시 공간	81	4.7	190	10.9
문화센터	69	4.0	103	5.9
공연장	204	11.8	328	18.9
지역 도서관	306	17.7	108	6.2
대형서점	153	8.8	69	4.0
생활복지시설	9	0.5	16	0.9
평생학습기관	7	0.4	22	1.3
관광/체험시설	53	3.1	178	10.3
실내 체육시설	203	11.7	172	9.9
운동경기장	68	3.9	101	5.8
공원/녹지	276	15.9	218	12.6
복합문화공간	303	17.5	231	13.3
전체	1732	100.0	1736	100.0

· 1,2,3순위 중복응답. 순위 순으로 3,2,1 가중치 부여한 값.

- 청년들은 창원시의 여가문화 시설에 대해 대체로 낮게 평가하고 있음. 비용 면에서는 7점척도 기준 4.05점으로 보통 수준이라고 보고 있지만 다른 범주에 대해서는 모두 불만족을 표시했음. 특히 정보와 프로그램 등 여가문화시설 운영 소프트웨어에 대한 평가가 낮았음.

〈그림 3-25〉 여가문화시설 평가(7점척도)



〈표 3-20〉 여가문화시설 평가

	정보를 쉽게 얻을 수 있음	여가문화시설 충분	프로그램 충분	낮은 비용 이용
평균	3.58	3.68	3.54	4.05
표준편차	1.356	1.42	1.319	1.204

○ 심층면접에서도 물질적 공간으로서의 여가문화시설의 불충분함보다는 그 공간의 운영과 프로그램이 문제라는 의견을 확인할 수 있었음.

- “시설의 인프라도 중요하지만 어떻게 운영하느냐가 중요하다고 생각해요. 창원 내에 지금 존재하는 문화 시설의 자원을 충분히 이용 가능하다고 봅니다. 타 도시와 비교해서 좋은 문화정책 부분을 벤치마킹 하는 것도 좋은 방법이지만, 창원에서 어떤 효과를 가져다 올지에 대해 생각해 봐야 해요. 정책을 어떻게 적재적소에 실현시키는지와 구체적인 인프라보다는 내부의 운영 방안이 훨씬 중요하다고 생각합니다. 창원 내의

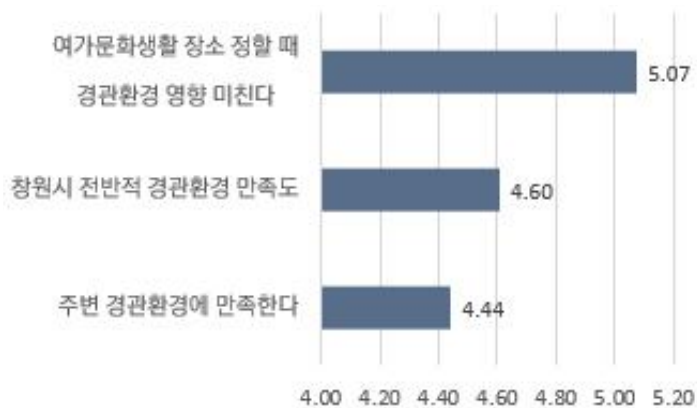
인프라는 잘 되어 있지만 현재 시에서 어떻게 활용해야할지
모른다는 느낌을 받았어요.” (생산직 B)

- “마산 무림시장 쪽에 예전에 청춘 바보몰이라는 공간이 있었어요. 그런데 3년도 안되어 문을 닫았죠. 너무 자리도 안좋고 청년들이 교육을 받고 들어가야되는데 그런 것 없이 약간 밀어 넣은 느낌이 있었어요.” (문화활동가 E)
- “2013-14년경에 문화 거리의 부재에 대해 문제제기를 했던 지역 문화 예술인들이 레이블을 꾸려서 상남동 분수광장을 좀 더 문화적으로 의미 있는 공간으로 만들어가려 했죠. 그 이전까지는 버스킹이 없었는데, ... 뮤지션들이 공연을 하기도 했어요. 또 공교롭게 그 시점에 통기타가 유행을 하고 대중화 됐던 시기인데요, 그래서 분수광장 버스킹도 꽤 관심을 받았죠. 청춘 락서라는 이름으로 일주일에 한번 씩 계속해서 문화 행사를 했었습니다. 토요일 마다 저녁에는 노래, 춤 공연도 하고, 전시나 플리마켓 등도 확대됐죠. 지역 밴드나 댄스 크루들도 많이 늘어났고요. 그런데 시간이 지나면서 ... 상인 분들이 소음신고하고 플리마켓하면 푸드트럭 들어오는 것에 반대하시는 분들도 많아졌어요. ... 그곳을 좀 더 문화적 공간으로 가꾸기 위한 노력이 있었으면 좋았을텐데 그러지 못했던 거죠. 그러다가 민간이 활력을 잃어버리면서 자연스럽게 사라지고 그 문화적 역량을 자원화하지 못하고 뿔뿔이 흩어졌습니다.” (문화활동가 A)

2.5 경관 및 공공 디자인 만족도

- 창원 청년들은 경관환경이 여가문화 장소를 정할 때 큰 영향을 미친다고 생각하고 있음. 그리고 창원시 전체나 거주지 주변 환경에 대해서 대체로 긍정적인 평가를 하고 있었음.

〈그림 3-26〉 경관환경의 중요도 및 만족도 평가(7점척도)



- 그러나 창원시의 경관환경과 공공 디자인이 청년들의 감각을 수용하는 데에는 한계가 있다고 인식하고 있음.
 - “부산에 f1963이라는 복합문화공간이 있는데, 지역 폐공장을 활용해서 자재도 그대로 다 살려 재가공해서 만들어낸 공간 이에요. 지역 청년들과 함께 다녀왔었는데요, 같이 간 사람들의 의견이 뭔가 눈을 즐겁게 하고 리프레시하게 한다고 합니다. 창원에는 그러한 감각을 느끼게 하는 건축물이 정말 없죠. 그런 공간을 가려면 서울을 가야하죠. f1963 역시 공공도 참여해서 민관협력으로 조성한 건물인데도 창원의 건축물과는

많이 다르죠. 그런 면에서도 청년들의 이야기들이 잘 반영될 수 있는 구조가 있었으면 좋겠다고 생각해요.” (문화활동가 A)

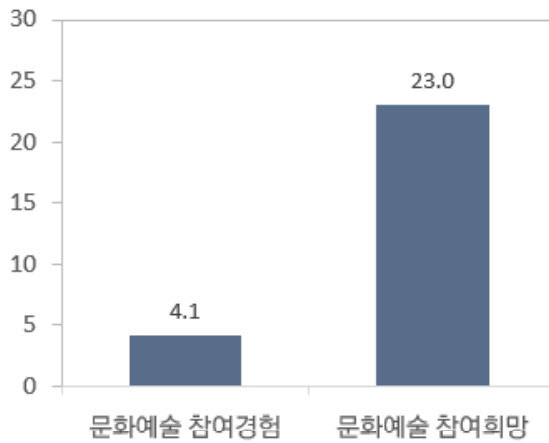
- “공공에서 하는 것은 촌스러워요 이렇게 말하고 싶지는 않고 ... 영 이해 못할 수준은 아니라고 생각해요. 하지만 높은 수준이라고 하기에는 그것과 조금 차이가 날 수는 있다고 봅니다. 도시를 대표할만한 건물, 경관 혹은 청년 공간 같은 모습만 봐도 청년들과 전혀 상의되지 않았음이 드러나고 오직 공무원 분들 생각에서 나온 결과물이라는 게 느껴져요.” (문화활동가 B)
- “창원을 전반적으로 봤을 때는 잘 되어 있는 것 같은데 뭔가 디테일하게 찾아보기 시작하면 뭔가 투박한게 보이는 것 같아요. 예를 들면 버스 정류장마다 보이는 BIS 이런 것도 타 지역에 비하면 화면 비율이나 디자인을 고려하지 않고, 기능에만 충실한 느낌이라 미적인 부분에서는 뭔가 조금 투박한 느낌을 받았었어요. 이러한 디자인 부분들이 개선된다면 도시의 모습이 더 좋아 보일 것 같아요.” (생산직 B)

2.6 문화예술 참여 및 생산 실태

- 문화예술행사에 직접 참여하는 것은 관람이나 관련 교육을 받는 활동과 비교할 때 적극성을 요구함. 그만큼 문화예술 참여 경험을 한 청년들의 비중은 극히 낮음. 문학행사, 미술 전시회, 동서양 전통예술, 연극/뮤지컬/무용 등 공연, 영화, 대중음악 콘서트, 축제

등 다양한 문화예술행사 중 하나 이상에 참여한 청년들의 비율은 4.1%였음. 그에 반해 참여를 희망하는 이들의 비율은 23%로 현재 경험율과 큰 격차를 보였음.

〈그림 3-27〉 문화예술행사 참여 경험자 및 참여 희망자(%)



〈표 3-21〉 연령별 문화예술행사 참여 경험자 및 참여 희망자

		20~24세	25~29세	30~34세	전체
문화 예술 참여 경험	전체	91	94	94	279
	없음	4	7	1	12
	1분야 이상	95	101	95	291
문화 예술 참여 희망	없음	70	78	76	224
	1분야 이상	25	23	19	67
	전체	95	101	95	291

○ 문화예술행사를 기획하고 생산하는 활동을 희망하는 이들이 그러한 참여를 제약당하는 데에는 그것이 많은 노력과 시간을 요하는 활동인 만큼 여가시간, 소득 등 개인적인 여건 제약이 영향을 미칠 것이라 예상할 수 있음. 그러나 개인적 조건 문제 뿐 아니라 창원시의 예술인 단체 운영방식이나 문화예술 지원 정책의 양식 역시 적극적인 문화예술 생산을 제한하는 요인으로 작용하고 있음.

- “일단 청년 예술인들은 흔히 말하는 주류 예술인 단체에는 가입을 잘 안해요. 가면 무조건 막내고, 거기에서 자신에게 요구하는 사항이 많은 데 그런 것들이 굉장히 경직된 문화 내에서 요구되기 때문에 부담스러워 합니다. 또 그런데 가면 내가 전시를 한 번 하려 해도 순번을 기다려야 해요. 이미 선배들로 다 차 있는 거죠. 어떤 혜택이든 다 그런 식으로 순서를 한참 기다려야 하는 거죠. 그러다 보니 지역에서 전시를 못해서 부산으로 전시를 하러 간다든지 다른 지역에 공모를 넣어서 전시를 하러 가는 경우도 많아요. 그러다 보니 나는 그런데 속하지 않을래 하면서 예술 활동을 하는 분들도 청년들 사이에서는 많은 것 같아요.” (문화활동가 A)
- “청년 문화 지원 프로젝트 같은 걸 하면 사실 청년들을 무작정 모아요. 그리고 의견을 내게끔 하고, 퍼실리테이터를 붙여서 운영을 하죠. 그런데 이게 유행인지 어떤지 모르겠는데, 저는 그런 것이 좀 부자연스럽다고 느껴요. 실제로 도움을 받아야 할 단체들은 고유 번호증이 있거나 사업자 등록증이 있는

그런 단체들이 아니라 진짜 무형의 단체들이죠. 예를 들어 고등학교 댄스 동아리 같은 거요. 그런데 그런 형식을 갖추지 못하면 지원 사업을 받지 못해요. 고용보험증을 내야하고, 최근 3년간 경력이 있어야 하고 등 이런 것들을 다 증빙해서 내야 하는데 그런 댄스 동아리 같은 단체는 그런게 아무것도 없잖아요.” (문화활동가 C)

2.7 창업에 대한 인식

- 창업은 전통적으로 문화정책의 주제와는 거리를 두고 있는 영역이었음. 하지만 안정적 생애임금을 보장하는 대신 위계적 조직 구조와 하향식 의사결정을 요구했던 전통적인 고용형태가 약화될 수록 창업은 소득창출 수단으로서의 의미를 넘어 자신의 가치와 감각을 실현하기 위한 기반이 되고 있음. 특히 청년에게는 창업이 기성세대의 가치나 요구와는 차별적인 자신의 지향을 실현하기 위한 선택으로서의 의미가 클 수 있음.
- 20-30대 창원 청년들은 소득창출과 관련된 이유 보다 ‘새로운 일에 도전하고 싶어서’ 를 주된 이유로 꼽았음.

〈그림 3-28〉 창원시 20-30대 창업의 이유(%)



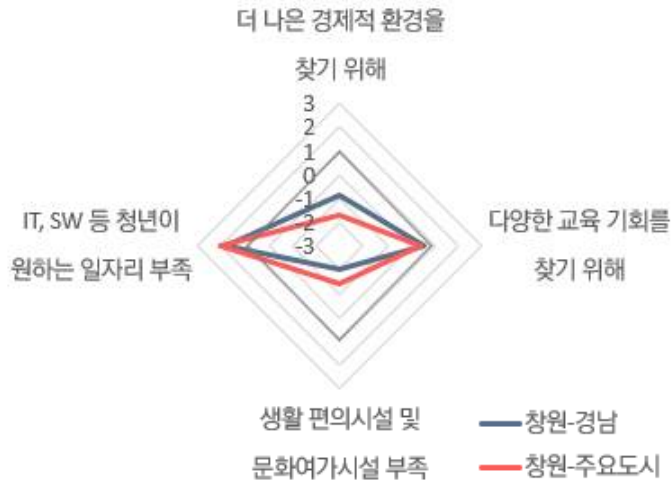
자료: 2020 경상남도 사회조사

- 창업을 통해 새로운 일을 한다는 것 속에는 기성세대가 공유하고 있는 가치로부터 벗어난 자신의 가치와 감각을 일상에서 실현하고자 하는 욕구와 연결되어 있다고 할 수 있음. 이렇게 자신의 가치지향을 표현하는 한 가지 방식으로서 창업이 자리를 잡을 때 이는 문화정책적 접근이 필요한 영역이라 할 수 있음.
- “전 덕업일치라는 말을 들을 때, 저나 저희 친구들 세대 얘기라고 느낍니다, 하고 싶은 것과 해야 하는 게 괴리감이 있는데 그 괴리를 해소하는 의미에서 나온 단어라고 생각을 했거든요. 그런데 그게 우리가 가장 많이 고민하는 그런 가치관의 따라서 나온 단어인 것이죠. 기성세대랑 비교하면 옛날에는 하기 싫어도 뭐 가족을 부양하거나 뭘 위해서 했다면 지금은 내가 하고 싶은 거를 하자라는 기성세대라는 바뀐 가치관에서 나오는 그런 단어라고 생각합니다. ... 저희 세대의 사람들은 하고 싶은 것과 해야 하는 것 사이의 괴리감을

해소하는 문제가 중요한 것 같아요. 기성세대랑 비교하면 옛날에는 하기 싫어도 뭐 가족을 부양하거나 그런 것을 위해서 했다면 지금은 내가 하고 싶은 것을 하자라는 가치관이 강한 것 같아요.” (사무직 A)

- 창원 청년이 창원에서 유출되는 주된 이유는 더 나은 경제적 환경을 찾기 위해서였음. 그러나 다른 경남지역의 도시와 비교할 때 창원 청년의 유출이 특징적인 것은 창원 내에서 원하는 종류의 일자리를 찾지 못하기 때문이라는 이유가 상대적으로 두드러진다는 것임.
 - 경제적 환경을 추구하거나 편의시설/문화여가시설을 추구하기 위해 유출되는 비율은 경남 전체나 경남의 주요 도시(인구 20만 이상)에 비해 낮았던 반면, 원하는 형태의 일자리가 부족해서이거나 교육 기회를 찾기 위해 유출되는 경우는 다른 지역에 비해 높았음. 특히 자신이 하고 싶은 일을 찾아 창원 밖으로 나가는 청년의 비율이 경남 다른 지역에 비해 상대적으로 높았음.

〈그림 3-29〉 지역별 20-30대 인구 유출 이유 비교(%p)



〈표 3-22〉 지역별 20-30대 인구 유출 이유 비교(%)

	IT, SW 등 청년이 원하는 일자리 부족	더 나은 경제적 환경을 찾기 위해	다양한 교육 기회를 찾기 위해	편의시설 및 문화여가시설 부족
창원	22.42	50.00	15.68	10.41
진주	24.36	52.80	9.81	12.48
김해	20.55	54.67	13.42	10.47
거제	23.90	45.63	15.34	12.99
양산	13.91	50.23	23.40	12.56
경남주요도시	20.38	51.69	15.31	11.85
경남	20.60	50.85	15.15	12.46
창원-경남	1.82	-0.85	0.53	-2.06
창원-주요도시	2.04	-1.69	0.37	-1.44

· 각 20대 및 30대 의견을 인구비율을 기준으로 가중평균한 값.
 자료 : 2021년 경남사회조사

- 제조업 일자리 비중이 높다보니 덕업일치의 성향을 가진 청년들의 경우 창원은 자신이 찾는 직종을 발견하기 어려운 도시임.

- “청년들이 창원에서 타 도시로 가는 대부분의 이유는 일자리 때문입니다. 대기업, 벤처기업, 스타트업 등 청년의 희망하는 직종이 확실히 수도권에 집중되어 있어요. 당연하게도 제 포래 친구들이나 취업을 준비하고 있는 친구들도 창원을 고집하는 부분이 크게 없고, 냉정하게 꿈을 위해 어떤 직장에 들어간다면 그 지역은 창원이 아니에요. 자기 욕구나 성취 쪽으로 접근한다면 창원은 후순위이죠. 창원에서는 대부분 기계 제조업이고 특히 제조업을 선호하지 않다보니, 대기업 입사 아니면 굳이 창원에서 일할 필요가 없다고 생각하는 것 같아요. 소위 청년들의 원하는 회사들의 타이틀, 간판만 봐도 당장 소재지가 거의 수도권에 있으니 자연스럽게 수도권으로 진출하는 거죠.”
(생산직 B)

○ 문화정책의 시각에서 접근하는 청년 창업 지원은 일자리에서 자신의 문화적 욕구를 실현하지 못해왔던 창원 청년들에게 문화적 자기실현을 지지하는 기반이 될 수 있을 것임.

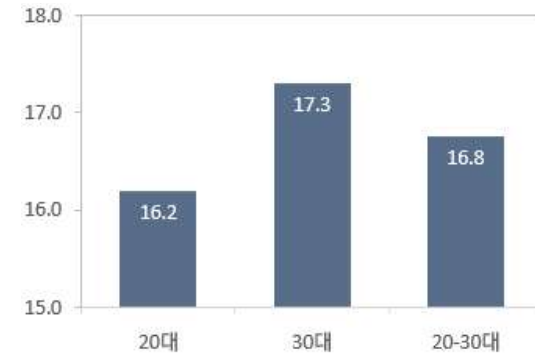
- 창원 청년이 희망 창업 업종은 전통적인 숙박·음식점업, 도소매업이라기 보다는 서비스업이었음. 서비스업의 범위가 넓어 예단하기는 어려우나 앞서 언급한 창원의 일자리 조건이나 일자리를 대하는 청년의 경향을 고려할 때 서비스업 창업 선호에는 자기 실현의 욕구가 크게 함축되어 있다고 볼 수 있음.

〈그림 3-30〉 지역별 20-30대 인구 유출 이유 비교



- 창업 의사가 있는 창원 20-30대의 비중은 16.8%였고, 30대가 더 높은 창업 의사를 가지고 있었음. 한편 창업 의사가 없는 이유를 묻는 질문에 대한 답변 중 의사가 있음에도 창업을 하지 않는 경우로는 실패 시 감수해야 하는 위험부담이 크다는 것과 자금 등 창업여건이 마련되어 있지 않아서라는 답변의 비중이 높았음. 창업 위험 완화, 창업지원 정책을 문화정책 차원에서 마련한다면, 이는 많은 청년의 문화 욕구 실현과 문화 생산을 위한 기반이 될 수 있을 것임.

〈그림 3-31〉 창원 20-30대 창업 의사(%)



2020년 경남사회조사

〈그림 3-32〉 창원 20-30대가 창업을 하지 않는 이유(%)



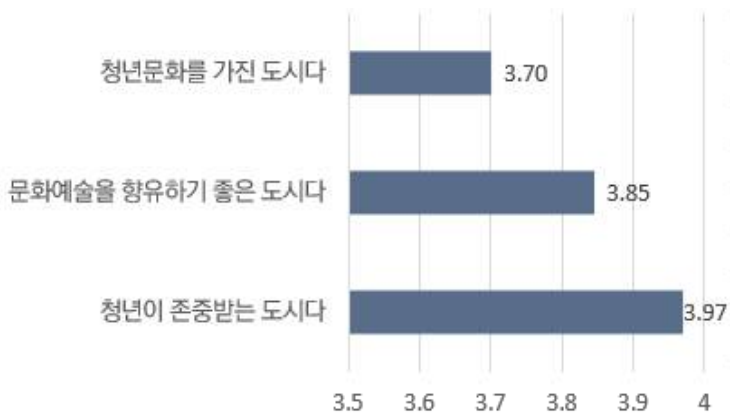
2020년 경남사회조사

3. 제도적, 물리적 문화공간으로서 창원의 공동화

- 창원 청년은 창원이 청년문화가 부재한 도시라고 인식하고 있음.
 - 창원 청년은 창원이 청년을 존중하는 도시인지, 문화예술을 향유하기 좋은 도시인지, 청년문화를 가진 도시인지에 대해 묻는

질문에서 모두 부정적인 인식을 가지고 있었음. 그 중에서도 특히 청년문화를 가진 도시인지 여부에 대해 가장 낮은 점수를 부여했음.

〈그림 3-33〉 창원의 청년문화 관련 도시 이미지(7점척도)



〈표 3-23〉 창원의 청년문화 관련 도시 이미지 (7점척도)

	평균	표준편차
청년이 존중받는 도시다	3.97	1.18
문화예술을 향유하기 좋은 도시다	3.85	1.37
청년문화를 가진 도시다	3.70	1.27

- 창원이라는 공간은 청년들에게 특별한 문화활동을 추구할수록 선택에서 멀어지는 공간임.

- 창원 청년들은 창원이 일상생활을 할 때에는 큰 불편함 없이 생활할 수 있는 도시이지만, 평소와는 조금 다른 문화생활을 향유하려 할 때 매력을 느낄 수 없는 공간이라고 인식하고 있음. 이에 따라 일상으로부터 벗어나려 할수록 청년들은 부산, 경주 등 창원 외부에서

- “창원에서 놀기는 좀 애매한 것 같아요. 힐링을 하고 싶다면 교외에 있는 산 같은 곳으로 갈 것 같고 또 창원은 부산처럼 문화생활을 충분히 즐기고 싶다면 때에도 애매하고 경주처럼 유적지가 많아서 사진도 찍고 하기도 애매해요. 그러다 보니 다른 지역으로 특색 있는 걸 찾아 가는 것 같아요. 보통 어떤 특색 있는 것을 찾아 그것을 즐기려 한다 하면 창원은 제외되는 거죠. ... 날을 잡아서 좀 특별히 놀겠다 싶을 때는 창원에서 안 놀고 다른 데 갈 것 같거든요. 일단 창원에서 문화활동을 하면 똑같고 새롭지 않고 맨날 하는 것을 하면서 노는 느낌이 들어요. 창원에서 뭘 하겠다 하면 특별하게 가고 싶은 곳이 안떠올라요.” (사무직 C)
- “평소에 운동을 다녀요. 그런데 그것은 문화생활이라기 보다는 일상적인 일과 중 하나이고 주말에 뭔가 시간을 내서 새로운 경험을 하고 새로운 것을 접할 때 그게 비로소 문화생활을 한다는 생각을 하게 되죠. 그리고 그런 면에서 문화생활은 창원 밖에서 찾는 것 같아요.” (사무직 A)
- “저는 영화나 연극 같은 경우는 거의 직접관람 하지 않고 핸드폰으로 OTT를 이용해 보고 있습니다. 그 외에는 창원

바깥으로 나가는 경우가 많아요. 우선 창원은 특별히 새롭다는 느낌을 받는 콘텐츠가 거의 없는 것 같아요. 했던 것을 또 하고 또 하고 하는 식의 느낌이죠. 차로 한 시간 반 정도 걸리는 경주 거리 정도 다녀오고 하는 것은 자연스럽게 그렇게 하고 있어요.” (사무직 D)

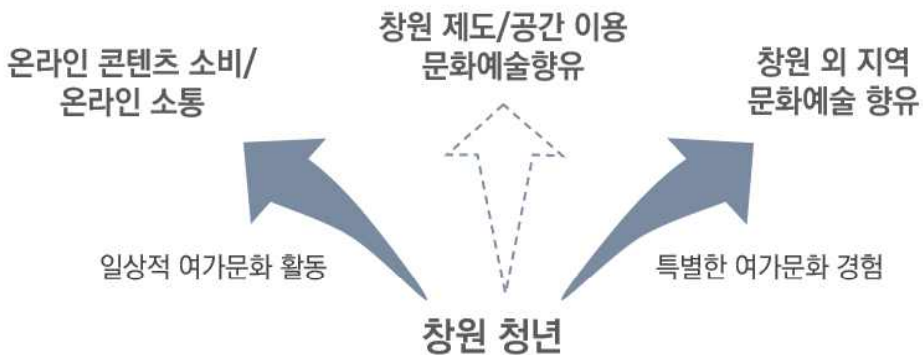
- “용지호수와 상남동 분수광장에서 버스킹과 같은 거리공연을 주로 하는 것 같은데, 연령대가 다양하게 섞여 있는 곳이라 청년들만 딱히 즐길 곳이 떠오르지 않을 뿐만 아니라 청년 문화의 즐길 거리가 부족하다는 느낌이 들어요. 그리고 창원 안에서만 청년들의 문화 공간을 생각해 보았을 때, 창원대 및 경남대 대학가가 있을 텐데 창원대의 경우, 주택 밀집 지역이라 대학가 특유의 분위기가 없고, 경남대 주변은 상업 지역이 모여 있지만 거리 블록 크기가 작다보니 많이 즐길 수 있는 문화 공간이라는 느낌을 받지 못해요.” (생산직 B)

○ 종합적으로 볼 때, 청년문화 향유의 공간으로서 창원이라는 제도적, 물리적 공간은 공동화 경향을 보이고 있음.

- 창원 청년들의 일상적인 문화여가활동은 온라인 콘텐츠를 소비하는 형태가 주를 이루고 있음. 이는 현 시대의 다른 청년들과 유사한 양상이라 할 수 있음. 그리고 온라인 매체의 특성상 그 콘텐츠 역시 특정 도시 공간을 배경으로 하기 보다는 보편적으로 소비될 것을 추구하는 콘텐츠임.

- 청년들은 온라인 콘텐츠 소비로 모든 여가문화생활을 채우지는 않음. 한편으로는 온라인 콘텐츠 소비의 만족도가 제한되어 있어 오프라인 문화생활에 대한 욕구가 유지, 강화되는 경향이 있음. 다른 한편으로는 SNS를 포함한 온라인 콘텐츠가 점차 자기 생산적인 성격을 띠어감에 따라 오프라인에서의 활동과 교류를 촉진하는 역할을 하기도 함.
- 그러나 물리적, 제도적 문화향유 공간으로서의 창원은 오프라인 문화 향유와 교류의 장으로서 청년들에게 매력을 갖지 못하는 공간임. 문화여가활동을 적극적으로 하는 이들일수록, 좀 더 특별한 문화 경험을 추구하는 이들일수록 창원 외부의 도시에서 문화적 욕구를 충족시키고 있음.

〈그림 3-34〉 물리적, 제도적 문화예술 향유 공간으로서의 창원의 공동화



- 앞서 살펴본 바 있는 다양한 청년문화의 하위 영역들을 일-여가 균형, 여가문화 활동, 경관 및 공공디자인 환경으로 묶어서 도시 이미지 및 개인 행복도와의 상관관계를 살펴봤음. 상관도의

차이는 있지만 일-여가의 균형, 여가문화 활동, 경관환경 전체가 창원 청년문화의 현실적 공동화와 연관되어 있음. 또한 청년 개인의 삶의 행복 수준을 제약하고 거주지, 일자리, 문화생활 향유지 전반에서 창원 외부를 추구하게 하는 경향을 만들어내고 있다고 할 수 있음.

〈표 3-24〉 도시이미지 및 행복도와 청년문화 요소의 상관관계

		청년존중 도시	문화예술향유 도시	청년문화 도시	행복도
일-여가 균형	Pearson 상관	.140*	.130*	.162**	.178**
	유의확률 (양측)	0.017	0.026	0.006	0.002
여가문화 활동 전반적 만족도	Pearson 상관	.223**	.204**	.217**	.450**
	유의확률 (양측)	0.000	0.000	0.000	0.000
경관 만족도	Pearson 상관	.401**	.480**	.445**	.166**
	유의확률 (양측)	0.000	0.000	0.000	0.005

** : 상관관계가 0.01 수준에서 유의; * : 상관관계가 0.05 수준에서 유의

제4장

창원시 청년문화 활성화 방안



1. 창원시 청년문화 활성화 전략

1.1. 청년문화 활성화 전략 1: 청년 문화 개방지(Open Space) 확대

- 물리적 공간 차원에서 뿐 아니라 제도적 공간 차원에서도 청년이 지향하는 가치와 감각을 문턱 없이 자유롭게 표출하고 창원의 도시생활 곳곳에 각인시킬 수 있도록 해주는 개방지를 확대해 가야 함.
- 청년의 이행기적 특성은 기성세대 주도 하에 표준화되고 정상화된 생애과정 규범으로부터 이탈하려는 경향을 보임. 이는 기성세대가 자연스럽게 체득한 것과는 상이한 가치와 감각을 청년세대가 내재하게 됨을 함축함.
 - “제가 있는 곳은 원도심이다 보니 평균 연령대가 60대 쯤 되는 것 같아요. 그러다 보니 많은 분들은 생존의 시대를 살아왔던 분들이고 청년 세대는 생활의 시대를 살다 보니

여기에서 괴리가 있는 것 같습니다. 생존의 시대를 살았던 분들은 즉각적인 성과라든가 유형의 자산을 매우 중시하시는 것 같아요. 그런데 생활의 시대를 살아온 저희들은 장기적인 것 무형의 것을 중시하는 경향이 있다고 보여요.” (문화 활동가 E)

- “기성세대는 몇 살에는 무엇을 해야 하고 또 다음에는 무엇을 해야 하고 하는 표준화된 생각이 있는 것 같아요. 우리 세대는 좀 더 다양하게 자기가 하고 싶은 걸 추구하려는 것 같고요. 그러다 보니 어떤 경우에는 좀 강요하는 듯한 느낌을 받을 때도 있습니다. 청년 세대는 개인이 중요하고 그만큼 어떤 면에서는 정이 없어지는 것도 있겠지만 어른들은 그에 대해 자기 세대의 가치를 강요하는 게 좀 있지 않나 싶습니다.” (사무직 A)
- “제가 좀 중요하다고 생각하는 것 중에는 돈을 쓸 때 남들이 뭐라 해도 내가 가치 있다고 보는 것에 돈을 쓰는 게 있는 것 같아요. 환경이라든가 동물복지라든가 그런 쪽에 관심을 가지고 있는데, 예를 들어 카페가 그린 페이를 내는 곳이고 100원을 어디에 적립한다 하면 그곳이 좀 다르게 보이기도 하고 다시한번 지나가다 들리기도 하고 그렇게 되더라고요.” (사무직 D)
- “제가 키덜트에 취미가 있어요. 예를 들면 모형을 만드는 것에도 관심이 있죠. 그런데 주변에서 어른들이 그런 것을 하고 있냐는 식으로 말씀하실 때가 있죠. 그러면 처음에는

네 앞으로는 안해야죠 라고 말하기도 하지만 차이가 크다는 느낌을 받아요. 공통된 보편적 가치관이 있을 수 있는데 그것을 중심으로 너무 통합하려 하면 제가 가지고 있는 어떤 가치에 대해서는 조금 격하되는 느낌을 받게 됩니다. 그런데 좀 갈등을 유발하는 계기가 되기도 하는 것 같아요.”
(사무직 B)

- “일단 기성세대랑 젊은 세대의 요즘 가장 큰 차이점은 가치관적인 것 같아요. 만약 식당을 하나 간다고 쳤을 때 기성세대는 그 식당의 맛이나 메뉴나 가격이나 이런 거를 더 신경 쓰는 반면에 요즘 젊은이들은 맛도 중요하긴 하지만 그래도 첫 번째는 뭔가 그 가게 내부의 인테리어나 분위기나 약간 사진을 찍을 만한 곳인가 약간 이게 더 큰 것 같아요. 이제 사진 같은 거 보고 예뻐서 갔을 때 맛이 별로면 좀 실망은 하지만 그래도 예쁜 사진 건졌으니까 됐다 약간 이런 식으로 생각하죠. 어떤 거버넌스에 청년이 들어가 건축물에 대해 논의한다면, ... 기성세대는 그 건물이 가지는 상징성이나 의미에 대해 더 생각할 것 같고, 청년들은 사람들이 거기 가고 싶을 만한 곳일지에 대해 더 많이 생각할 것 같아요.”
(대학생 B)

- 청년들이 청년문화 활성화를 위해 희망하는 것은 구체적이고 물질적인 지원 확대와는 거리가 있음. 문화여가활동에 대한 지원이 있더라도 그것이 주어져있는 특정한 목적과 결과를 달성할 것을 담고 있는 지원이라면 그 정책에 대해 불편함을 느낌. 물질적

으로 불충분하고 특정한 결과를 달성하지 못하더라도 자신들이 원하는 문화활동과 가치를 자유롭게 추구할 수 있는 유무형의 장을 원하고 있음.

- “상남동 분수대에 프린지라고 만들었어요. 과거에는 그 지역에서 그냥 나가서 춤췄어요. 혹은 가로수 길 가다가 스케이트보드 타는 사람 있으면 우리가 같이 춤추고 있을 때 또 옆에서 같이 스케이트보드 타고 그랬죠. 드림 하는 사람들 만나면 ‘드림 비트 좀 쳐줘’ 하고 거기에 맞춰 공연도 하고 그랬습니다. 그런데 프린지와 같이 공식적인 틀이 생기면서 뭔가 좀 달라졌어요. 통제 같은 게 생긴 거죠. 여러 이유가 있겠지만 통제가 과해지면 문제가 생기는 것 같아요. 예를 들어 부산에서는 남포동에서 버스킹하는 사람들이 있었거든요. 그런데 소음 문제로 쫓겨났어요. 80 데시벨을 넘지 말라고 그랬다고 하더라고요. 또 다른 곳에서는 그래피티를 엄청 많이 해놓은 거리가 있었는데, 그것을 부산시에서 다 지웠어요. 그렇게 하고 나면 특색이 없어지죠. 그래서 다시 무료로 그래피티 해주실 분들 모집하기도 했어요. 공무원 입장에서야 어쩔 수 없는 부분이 있죠. 민원도 들어오고 일처리 해야 하니까요. 그러니까 그래피티를 지워버리기도 하고 프린지 처럼 시에서 운영하는 곳으로 만들기도 하는 거죠. 그런데 아무래도 자생적으로 생기던 걸 그렇게 제한해보면 스스로 성장하던 것을 막는 결과를 낳기도 하는 것 같아요.”

(문화활동가 C)

- “지원사업을 할 때 결과를 너무 중시하시더라고요. 무조건 공연을 열어야 하고 많은 사람이 와야 한다, 아이들 교육이면 애들이 이렇게 변화해야 한다 같은 식이죠. 결과를 너무 중시하니까 과정보다는 그 마무리를 어떻게 만들어야할지가 중요합니다. 이렇게 교육으로 보자면 정말 좋은 학습인가 하는 생각이 많이 들더라고요.” (문화활동가 D)
 - “전에 문화실험실이라는 사업이 있었습니다. 실험실이라는 말 자체가 실패를 동반해도 괜찮고 성과를 내지 않아도 괜찮다는 의미였죠. 실제로 그 사업에 대한 만족도도 굉장히 높았습니다. 사업을 할 때 마다 예산, 회계 증빙자료가 너무 많고 요구하는 것이 많아요. 실패를 해도 그것으로 기록되고 남을 수 있다면 좋지 않을까 생각했습니다.” (문화활동가 E)
- 청년문화 활성화를 위해 어떤 가치를 지향해야 할지를 물었을 때, 창원 청년들은 ‘소통/공유’, ‘새로움/트렌디함’, ‘참여’와 같은 가치를 중요시했음. 전체적으로 볼 때, 탈표준화 경향을 보이는 자신들의 가치지향이 창원시 내에서 의미 있는 것으로 인정받고 다양한 삶의 영역 속에 반영되길 원하는 것이라 해석할 수 있음.

〈그림 4-1〉 청년문화 활성화를 위해 지향해야 할 가치(%)



〈표 4-1〉 청년문화 활성화를 위해 지향해야 할 가치

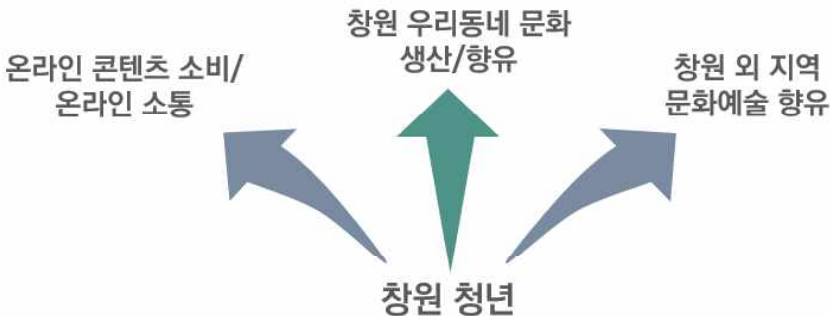
	가중 빈도	비율
창의/도전	110	12.6
소통/공유	211	24.2
참여	166	19.0
공동체/융합/조화	37	4.2
전통/역사	11	1.3
새로움/트렌디함	185	21.2
지속가능성	152	17.4
기타	1	0.1
전체	873	100.0

· 1,2순위 중복응답. 순위 순으로 2,1 가중치 부여한 값.

1.2 청년문화 활성화 전략 2: 우리동네 문화생산자 활동 환경 조성

- 생활문화에 기초한 청년문화를 공동화 경향이 나타나고 있는 창원에 확산시킬 수 있어야 함. 외부로 나아가는 청년들을 창원 내에 머물게 할 목적으로 다른 도시와 주류화 경쟁을 벌이는 것은 효과적인 정책 대응이 될 수 없음. 창원 내에서 청년들이 진입의 문턱 없이 다양한 생활문화의 영역 속에 자신의 가치를 녹여낼 수 있게 하고, 이에 기반하여 창원 고유의 청년문화를 생산하고 향유할 수 있는 조건을 조성해 가야 함.

〈그림 4-2〉 창원 우리동네 문화 생산/향유의 확산



- 창원의 청년들 사이에서는 창원의 청년 문화가 주류 문화 트렌드를 쫓아가는 것이 아니라 일상생활과 연결되어 있는 청년의 자생적 문화 형성 역량에 의존하여 창원 청년문화의 고유성이 형성되어야 한다는 인식이 확산되어 있음.

- “SNS나 이런 예술 접근성이 좀 더 훨씬 더 용이해졌다고 해야 될까요. 그 표현 기법들도 예전에는 전시관을 가야지만 본다라든지 기존 주류의 어떤 예술인 단체들이 검증한 공연

들에 대해서만 좀 더 문화적 가치를 부여한다든지 이런 게 있었는데 SNS 확산으로 인한 우리끼리의 놀이 문화들이 또 하나가 형성되었다고 생각해요. 예쁜 명소에 가서 다양한 톨을 가지고 SNS에 게시하고, 인플루언서들이 하는 것들을 보면서 나도 할 수 있는 것들을 하나하나 재미있는 소재로서 활용할 수 있게끔 됐죠. 예전에는 박물관, 미술관에 가면 안내를 해주시는 도슨트 같은 분의 설명을 듣고 뭔가 이해를 해야 하는 상황에 놓였다면, 지금은 그냥 이것도 하나의 문화라고 하면서 우리가 규정짓고 놀이를 만들어가면서 확산되는 경향이 있습니다. SNS는 청년들에게 공간의 제약을 없애는 역할도 했는데요, 예전에는 자기 공간을 만들어서 전시하고 공연하기가 쉽지가 않았었다면 이제는 자기가 그냥 카메라 앞에서만 있으면 공간을 만들고 예술을 보여줄 수 있으니까 그런 지점들이 좀 더 예술을 가깝게 하는데 크게 작용했던 것 같아요. 또 문화예술 접근성이 좋아지니까 지역에서 잘 활용해서 그것을 지역에서도 잘 전파해 가는 과정들이 있는 것 같더라고요.” (문화활동가 A)

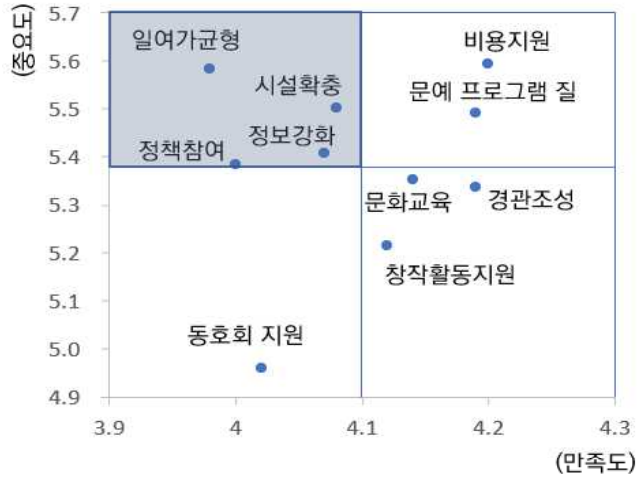
- “지역적인 것이 가장 세계적인 것이라는 말이 있잖아요. 창원에도 창원이 가지고 있는 자원들이 많아요. 되게 예쁜 것도 많고요. 그런데 벤치마킹하기 바빠요. ... 외국의 유명한 공간을 봐도 그 지역에서 만들어진 것이 브랜드화되고 랜드마크가 되어야 하는데 그런데 외부의 것을 따오자는 식으로만 진행되는 거 같아요.” (문화활동가 C)

- “로컬 문화가 뜨고 있는 건 사실인 것 같아요. 도시재생 관련해서 청년들 활동 많이 하기도 하고요. 저도 소재가 많이 개발이 안 된 만큼 발굴해서 다양하게 활용할 수 있는 방향이 많다고 생각해서 긍정적으로 보고 있어요. 이번에 졸업해야 해서 졸업 전시회를 기획했는데 로컬 콘텐츠 관련해서 기획을 했거든요. ... 하지만 로컬이라고 불릴 수 있는 게 아주 특별한 것은 아니라고 생각해요. 그냥 지역에 사는 청년들이 모여서 그냥 다른 걸 하더라도 로컬 문화라고 생각하고요. 그 지역에 있는 빈집을 활용해서 카페를 연다든지 이런 식으로의 지역 자원을 활용하는 것 자체가 로컬 콘텐츠라고 생각합니다. 그 자체를 인위적으로 발굴하려 하는 것보다도 그냥 자연스럽게 지역에 있는 사람들이 지역에 있는 자원을 가지고 뭔가를 하면 그걸 그냥 로컬한 것이라고 볼 수 있지 않을까 생각합니다.” (대학생 A)

1.3 창원 청년문화정책 중요도 만족도 분석

- 문화를 광범위하게 규정해왔기에 청년문화 개방지 확대, 우리 동네 문화생산자 활성화와 같이 암묵적, 비공식적 상호작용에 의존도가 높은 전략을 제시할 때 다소 전략방향의 명료함이 떨어질 수 있음. 따라서 광범위한 정책영역 중 일차적으로 집중해야 할 정책영역을 설정하는 것이 중요함.
- 청년문화정책 IPA 결과 중점개선 영역으로 일-여가 균형, 문화 여가시설 확충, 문화 정보 강화, 청년 정책참여 강화를 선정했음.

〈그림 4-3〉 청년문화정책 IPA

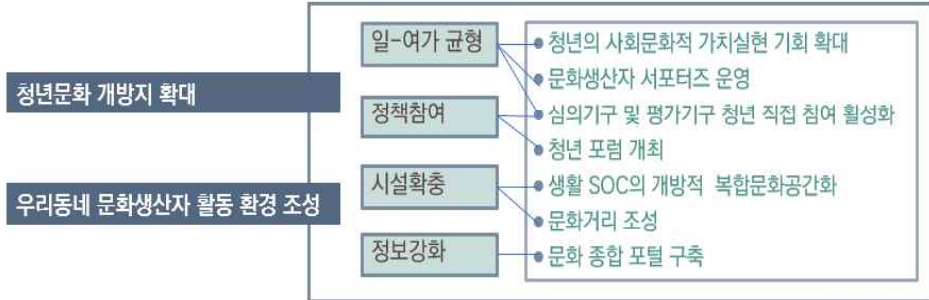


〈표 4-2〉 청년문화정책 영역별 만족도와 중요도

	정책만족도		정책중요도	
	평균	표준편차	평균	표준편차
여가문화 시설/공간의 확충	4.08	1,205	5.50	1,100
문화 관련 정보체계의 강화	4.07	1,249	5.41	1,071
문화예술 프로그램의 질 제고	4.19	1,172	5.49	1,146
청년대상 문화 할인/혜택 증대	4.20	1,311	5.59	1,224
청년 창작활동 지원	4.12	1,218	5.21	1,244
여가문화 동호회 지원 확대	4.02	1,148	4.96	1,387
문화교육 기회 확대	4.14	1,199	5.35	1,178
일-여가균형 중시 기업 문화 강화	3.98	1,298	5.58	1,167
청년 친화 주변경관 디자인 지원	4.19	1,246	5.34	1,211
정책결정 과정에 청년 참여 확대	4.00	1,247	5.38	1,199

2. 창원시 청년문화 활성화 추진 과제(안)

〈그림 4-4〉 청년문화 활성화 추진 과제(안)



- 청년문화 개방지 확대, 우리동네 문화생산자 활동 환경 조성의 2대 전략 하에 일-여가 균형, 정책참여, 시설확충, 정보강화 4개 중점분야에서 ① 청년의 사회문화적 가치실현 기회 확대, ② 문화생산자 서포터즈 운영, ③ 심의기구 및 평가기구 청년 직접 참여 활성화, ④ 청년 포럼 개최, ⑤ 생활 SOC의 개방적 복합문화공간화, ⑥ 문화거리 조성, ⑦ 문화 종합 포털 구축의 7개 추진 과제(안)을 제시함.

2.1 청년의 사회문화적 가치실현 기회 확대

① 배경 및 필요성

- 일과 여가의 균형은 기업의 노동시간을 규율하는 것만으로 달성되는 것이 아님. 청년이 추구하는 문화적 감각을 시장거래 방식으로 산출, 실현할 수 있는 창업을 지원하거나 청년의 사회적·

공동체적 가치실현 욕구를 지원하는 정책을 통해 일과 자신의 사회문화적 가치를 합치시킬 수 있는 토대를 제공하는 것 역시 일-여가의 균형을 추구하는 하나의 방식이 될 수 있음.

- 현재 창원시에서는 청년창업수당 지원을 시행하고 있음. 사업자 등록 후 3개월 이상 3년 미만 사업체를 두고 있는 자 200명에 1인당 9개월간 월 30만원(총 270만원)을 지원하여 역량강화 활동비(교육비, 홍보비 등), 창업활동비용(교통비, 식비, 물품구입비 등)에 사용하도록 하고 있음.
- 그러나 수당지원 형태는 자신의 추구 가치를 실현하도록 지원하는 엔젤투자의 성격을 가지기 어려움. 또한 창업 혹은 사회활동을 하고자 하는 사회문화 영역에 적합한 멘토링, 악셀러레이팅을 제공할 필요가 있음.

② 주요 내용

- 문화콘텐츠, 로컬크리에이터, 소셜벤처, 혁신 소상공인 창업의 청년 사회문화 가치 창업자 대상으로 통합 사업 공모
- 공모 당선자에게 초기 창업 지원금 및 창업자의 요구에 따라 맞춤형 멘토링/악셀러레이팅 지원
- 2년 후 존속 업체에게 사업 고도화 지원, 투자자 연계 지원, 창업특례 보증 지원

③ 타 도시 사례

○ 경기도 소상공인 청년사관학교

- 경기도는 경기도 시장상권 진흥원과 함께 청년 창업 성공모델 발굴 및 창업 성공률 향상을 목적으로 청년 사관학교 사업을 진행함. 외식업 창업을 희망하는 청년을 대상으로 양식, 한식, 커피, 제과 등 분과를 나눠 학생을 모집함. 선정된 청년은 청년 사관학교에서 제공하는 창업교육을 이수함. 이외에 품평회, 경쟁 오디션, 점포체험, 사업화 지원, 자금 연계 지원 등을 제공함. 품평회를 통해 순위별로 홍보지원을 받을 수 있고 경쟁 오디션을 통해 순위별로 지원금을 차등지급 받음.

〈표 4-3〉 경기도 청년사관학교 프로그램

구분	세부내용
창업교육 (필수이수)	<ul style="list-style-type: none"> □ 기초경영능력과 분야별 전문가 멘토링을 통한 창업 역량 강화 · 집합교육(4일, 10과목), 20H 이상 · 선정자 경영능력 제고를 위한 교육인지 단계별 및 외식업 특화 교육
품평회	<ul style="list-style-type: none"> □ 창업아이템 품질 향상 및 역량 진단을 통한 창업분과별 경쟁적 경진 대회 · 추진방법 : 창업분과별 창업아이템 조리 및 플레이팅, 수익성(원가분석) 및 홍보 분석발표 등 · 평가보상 : 평가순위별 홍보지원(공중파 방송, 온라인 언론기사·SNS 홍보 등)
경쟁오디션	<ul style="list-style-type: none"> □ 청년사관학교 창업 교육 이수자 대상 창업준비과정의 결과물인 외식업 창업계획서 발표를 통한 창업역량 종합평가 · 추진방법 : 1인 PT경연, 총 15분(발표 10분, 질의응답 5분) · 평가보상 : 평가순위별 사업화 지원금 차등적 지원(최소 5백만원 ~ 최대 3천만원)
점포체험	<ul style="list-style-type: none"> □ 창업前 창업실무능력 향상을 위한 외식업 창업아이템별 점포체험 지원 · 추진방법 : 창업아이템별 특수성 수요·분석에 따른 현장체험 장소·일정 매칭
사업화 지원	<ul style="list-style-type: none"> □ 외식업 청년창업시 필요항목 지원 · 지원규모 : 최소 5백만원 ~ 최대 3천만원(경쟁오디션 평가순위별 차등 지원) · 지원항목 : 시설구축, 아이템개발, 사업홍보, 사업관련기기 등
자금 연계	<ul style="list-style-type: none"> □ 청년사관학교 청년창업자 대상 「청년혁신 창업 특례보증」 연계 · 지원대상 : 청년사관학교 참여를 통해 창업한 청년 · 보증내용 : 업체당 5억원 이내, 1.0%(고정금리), 연 0.7%(보증료)

자료: 경기도시장상권진흥원, 2022년 청년사관학교 모집공고

○ 중소벤처기업부 로컬크리에이터 활성화 지원 사업

- 지역의 자연환경, 문화적 자산 등을 소재로 창의성과 혁신을 통해 사업적 가치를 창출하는 로컬 크리에이터를 발굴, 육성하는 사업임.
- 예비창업자 또는 업력 7년 이내 창업기업을 대상으로 선정 시 사업화 자금 및 협업 지원을 제공함.

○ 대전 창조경제혁신센터 소셜벤처 창업연계 지원 사업

- 사회 및 도시문제 해결에 기여할 수 있는 제품 및 서비스, ESG 관련 환경 에너지 분야 소셜벤처 기업에게 다음과 같은 지원 제공

〈표 4-4〉 대전 창조경제혁신센터 소셜벤처 창업연계 지원사업

구분	세부내용
사업화 자금	· 시제품제작, 디자인 개발, 무형자산 취득비, 마케팅 지원비 등 지원
비즈니스 고도화 지원	· 비즈니스 고도화를 위한 기술 및 시장 분석 · 투자자 및 대기업, 중소/중견기업 또는 지역혁신기관 연계
데모데이	· IR 데모팅 및 투자유치 연계 · IR 피칭업 지원, 파이낸셜 데이(투융자 상담)
포럼 및 네트워킹	· 소셜벤처 전환 워크숍 및 공공기술 매칭데이, ESG 포럼
멘토링/컨설팅	· 지적재산권, 투자유치, 세무 및 회계 분야 1:1 멘토링

자료 : Venture Square <https://www.venturesquare.net/announcement/854685>

2.2 문화생산자 서포터즈 운영

① 배경 및 필요성

- 아이디어와 의지가 있음에도 불구하고 지원 사업에 신청할 조건들을 갖추는 데 어려움이 있어 적극적으로 활동을 하지 못하는 청년 문화기획자, 예술가들이 존재함. 이에 따라 인적 연계, 행정적 지원, 홍보 지원에 대한 수요가 존재함.

- “경상남도나 창원시에서 공동체 지원 사업 같은 지원을 많이 해주고 있습니다. 다만 아쉬운 점은 그러한 사업에 지원을 하려면 사람을 모아야 한다는 거예요. 최소 3인에서 5인 정도의 사람이 있어야 지원을 받을 수 있는 경우가 많죠. 문화 사업에 관심 있는 친구들이 많이 없다면 저도 해보고 싶은 게 있더라도 지원하기가 어렵습니다. 이미 정책 네트워크 같은 것도 있는 것으로 아는데 함께 일할 사람 같은 경우는 시나 도에서 청년 풀을 운영하면서 이 풀에서 함께 사업할 사람을 연결하거나 모아주는 역할을 할 수 있다면 좋겠다고 생각했었습니다.”
(대학생 B)
- “자연스럽게 형성된 동아리나 이런게 어찌면 진짜 청년 문화를 표현하잖아요. 그런데 이런 동아리들이 존중되어야 하는데, 이런 곳이 좀 더 무언가를 하고 싶으면 어려워요. 기획서 쓰는 것도 어렵죠. 학교나 직장 다니면서 동아리 하는데 앉아서 그 기획서 쓰고 있을 수 없는 거죠.” (문화활동가 C)
- “유명한 뮤지컬을 홍보할 때에는 창원 내에 정말 많이 홍보가 이뤄집니다. 그냥 지나가다 보면 이런 뮤지컬 하네 하고 알게 되죠. 그런데 지역 내에서 하는 여러 문화예술 공연에 대해서도 홍보가 있었으면 좋겠어요. 지역에서 활동하는 문화예술가들은 거의 자기 단체 스스로가 홍보하죠. 현수막도 스스로 하고 팸플릿도 그렇고요. 창원시가 홍보를 지원해준다면 많은 사람들도 확인하고 발견할 수 있을 텐데, 사람들이 알지 못해 오지 못하는 경우도 많아요.” (문화

활동가 D)

- 창원시에서 문화기획자 양성사업이 진행되고 있으나 매년 30명 정도를 모집하여 교육하는 형태로는 다른 직업, 학업 등을 수행하면서 문화활동을 하고 있는 이들의 요구를 충분히 충족시키기는 어려움. 문화생산에 참여하는 데 장벽을 낮추기 위한 지원이 필요함.

② 주요 내용

- 문화도시지원센터를 거점으로 문화생산자 서포터즈 운영
 - 문화 기획자 및 예술가 연계 지원
 - 정보제공, 기획서 작성 지원 등 행정 지원
 - 문화기획 사업 홍보 지원

2.3 심의기구 및 평가기구 청년 직접 참여 활성화

① 배경 및 필요성

- 다양한 시의 정책에 기성세대와는 차별화된 청년의 의견과 감각이 반영될 수 있는 통로를 구성하는 것은 청년문화 활성화에 기여할 수 있는 중요한 요소가 될 것임.
- 다양한 정책 영역에서 청년의 의견을 반영할 것에 대한 요구가 존재함.

- “청년들의 의견을 듣는 기구가 생겨도 그게 결정기구라기 보다는 기성세대가 청년들의 의견을 듣는 자문위원 정도로 그치는 것 같아요. 청년의 의견을 들어야지 하면서 한두 명 앉혀놓고 하는 기구 보다는 실질적으로 결정기구가 만들어진다면 그것만큼 확실히 청년의 의견을 들을 수 있는 게 없지 않을까 생각합니다.” (대학생 A)
- “시에서 공공물에 대한 디자인을 할 때 시민들의 의견을 반영할 수 있게 디자인 시안을 3가지 정도 공유해서 대중들이 많이 접할 수 있는 곳에 투표를 진행해서 의견을 반영하여 추진했으면 좋겠어요. 시 자체적으로 이미 결정 난 시안으로 진행하는 것과 달리 시민의 의견을 반영해서 도입하는 것은 다른 것 같거든요. 미적인 부분과 기능적 부분 모두 고려한다면 긍정적인 이미지로 인식 될 것 같아요. 제일 중요한 것은 시민들의 의견 수렴이 1차적으로 들어가 반영되어야 합니다.” (생산직 B)
- “항상 진해나 로컬 상징을 생각했을 때 제일 먼저 떠오르는 게 벚꽃이잖아요. 벚꽃이 정말 큰 상징성을 띠고 있는 것도 맞지만 벚꽃 말고 좀 다른 걸 좀 찾았으면 좋겠다 싶어요. 지금까지 나온 기념품이나 특산품 같은 거 보면 진해 같은 경우에는 벚꽃이 일단 기본 베이스로 다 들어가요. 벚꽃 마들렌부터 시작해서 벚꽃 식혜 같은 거죠. 너무 벚꽃 하나만을 주고 장장 파는 게 아닌가라는 생각이 많이 좀 들고 거기에서 좀 아쉬움을 느껴요. 그래서 다른 걸 많이 발굴

했으면 좋겠다는 생각도 듭니다. 관광지의 상징성이 필요 하기도 하겠지만 젊은이나 방문하려는 사람들 입장에서는 관광지라고 굳이 로컬을 활용을 해서 개발을 한다고 했을 때는 굳이 사람들이 ‘저기 특산물이 저건데 우리 저거 먹으러 가볼까’ 이렇게까지는 잘 안 될 것 같다는 생각이 많이 들었어요.” (대학생 B)

- 청년위원회 등 다양한 청년 거버넌스를 구성·운영하고 있지만 당사자 청년의 참여는 사회구조와 행정 문제를 바라보는 안목과 경험이 부족하다는 명분으로 요식행위에 그치는 경향이 있음. 또한 위원회가 구체적인 목적을 갖는 조직이라기 보다는 청년의 의견을 수렴하는 일반적 목적만을 가지고 있어 청년의 현실적인 정책 개입 가능성이 낮음.
- 현시대와 같이 청년이 안정적인 사회적 지위를 확보하기 어려운 조건에서는 표준적 생애과정 규범과 차별적인 청년의 성향과 의견을 정책형성에 반영시킬 수 있는 실질적인 통로를 구성 되어야 함.

② 주요 내용

- 창원형 청년친화기업 선정 및 선정위원회에 청년 위원 비율 보장
 - 청년친화강소기업, 가족친화인증기업, 고용우수기업, 스타기업 등 정부 또는 지자체로부터 인증 받은 기업 중 창원형 청년친화기업 선정

- 일-가정 양립 정도, 기업 내 조직문화 등 청년친화 기업 지표 설정하고 이 지표에 준해 선정위원회에서 창원형 청년친화기업 선정
- 선정위원회 내 청년위원 비율 50% 이상 보장
- 선정된 기업에게 근무환경개선금 지원, 육아휴직 대체 청년인턴 인건비 지원, 추가 고용 장려금 지원, 홍보 서포터즈 지원 등 혜택 제공
- 창원 경관위원회 및 지역 공공디자인 위원회 주요 심의에 청년 참여
 - 창원시 경관 조례는 “자연, 역사 및 문화가 어우러진 경관을 형성하고 시민의 삶의 질 향상에 이바지하는 것” 을 기본방향으로 설정하고, 경관위원회로 하여금 “조례로 정하는 규모 이상의 사회기반시설 사업” 에 대해 심의하도록 하고 있음. 경관위원회는 필요한 경우 위원회 안에 별도의 기구를 구성하여 운영할 수 있도록 하고 있는 바, 이에 준해 경관위원회 내 청년 특위를 구성하여 심의의견을 제출할 수 있도록 보장.
 - 창원시 공공디자인 진흥에 관한 조례 역시 경관 조례에 따른 경관위원회가 동일하게 지역계획 수립·시행 사항, 공공디자인 가이드라인 수립·변경에 관한 사항, 공공디자인 진흥과 관련 시장이 요청하는 사항에 대해 심의하도록 하고 있음. 경관과 유사하게 청년 특위가 참여할 수 있도록 보장함.

- SOC 복합문화 시설화 과정에 청년 주민 참여 확대
 - 도서관, 녹지 등 SOC를 복합문화시설로 전환하는 과정에서 공간기획자, 건축가 등의 지원을 받아 주민 참여 형태로 공간을 조성함. 참여 주민 중 일정 비율을 청년으로 구성함.

③ 타 도시 사례

- 중앙정부 제1차 청년정책 기본계획과 각 년도 시행계획은 대학 내 주요 의사결정 기구에 청년 10% 이상 참여를 보장하여 청년 참여 활성화를 위한 개선과제 발굴하도록 하고 있음. 또한 청년 유형별 주거정책 회의체를 운영하여 청년 주거정책 신규과제를 발굴하고 추진하도록 하고 있음.

○ 경상남도 청년친화 기업

- 경상남도와 경상남도 경제진흥원은 2021년부터 청년이 일하고 싶은 고용환경을 갖춘 경남형 청년친화기업을 선정 및 지원하고 있음. 청년친화기업에 선정될 경우 신규채용 시 근무환경개선금 지원, 육아휴직 대체 청년인턴 인건비 지원, 인턴의 정규직 전환 시 추가고용 장려금 지원, 신규채용 청년노동자에 1년간 주거안정비 지원, 노무 컨설팅·금융우대·홍보 서포터즈 지원 등의 혜택을 제공함. 청년친화 기업을 선정하기 위한 현장 실사 과정에서 청년위원의 참여를 보장하고 있음.

- 부산광역시는 청년의 참여는 직접적으로 보장하고 있지 않지만 '도시색채 가이드라인' 을 설정하여 경관과 공공디자인에 문화적

가치를 증진시키려는 시도를 하고 있음. 도시색채, 공장건축물, 공사장 가설 울타리, 야간경관, 범죄예방설계 등에서 디자인의 일관성을 유지하면서도 기능적으로 효과적인 디자인을 도시 차원에서 구성 중임.

2.4 청년 포럼 개최

① 배경 및 필요성

- 현실적으로 청년의 의견과 감각은 사회적 규정성을 갖지 못한 상태로 개인화, 파편화되어 있는 경향이 있음. 다양한 청년의 목소리가 공유되고 동시에 청년들 사이의 교류를 확대할 수 있는 장이 필요함.

② 주요 내용

- 다양한 주제로 청년이 주목하는 이슈와 창원시의 청년문화 환경에 대한 발표·논의하는 장을 마련
- 포럼기간 동안 문화행사들과 연계하여 축제와 교류의 장으로 구성

③ 타 도시 사례

- 인천 청년 오픈 컨퍼런스
 - 민·관 협력 문화정책 네트워크인 인천문화포럼의 청년문화분과는

인천 청년들이 한자리에 모여 현실에서 마주한 문화예술 분야의 문제나 고민들을 논의하고 해결책에 대해 논의할 수 있는 인천 청년 오픈 컨퍼런스를 구성함. 오픈 컨퍼런스는 ‘오픈 마이크’와 ‘주제별 논의 테이블’로 구성됨. 오픈 마이크는 인천 청년문화예술 발전방향에 대해 아이디어를 공유하기 위해 누구나 발언할 수 있는 장으로 기획하고, 주제별 논의 테이블은 인천 지역 문화예술 의제를 심도 깊게 토론하는 자리임. 인천문화포럼 청년문화분과는 30명 규모의 프로젝트 그룹(청정지대)을 만들어 컨퍼런스를 준비했음.

〈그림 4-5〉 인천 청년 오픈 컨퍼런스 포스터



2.5 생활 SOC의 개방적 복합문화공간화

① 배경 및 필요성

- 청년들이 창원시 내부 문화향유 및 문화공간에 대해 요구하는 바는 대규모의 주류 문화 접근성을 높이는 것이라기 보다는 생활 밀착형 복합문화의 확대에 맞춰져 있음.

- “지역 작가들은 어떤 소품이나 굿즈를 결합시키는 경향도 큰 것 같아요. 문화 공간이 재미없게 갈 것이 아니라 좀 더 청년의 입맛에 맞게 가는 것도 필요하죠. 메시지들을 잘 살리는 브랜딩이나 지역 예술인들이 협업해서 만드는 굿즈 같은 것도 의미를 가질 수 있습니다. ... 문화 거리가 조금은 이색적이고 그 콘텐츠가 나의 취향을 자극한다면, 기존 공간들도 다시 활용될 수 있지 않을까하는 생각이 들더라고요. 카페, 디저트카페, 식당, 소품샵 등이 적절히 결합되면 많은 이들이 올 수 있다고 생각합니다. 이제 거리 문화가 중요하다고 생각해요. 둘러보면서 잠깐 쉬었다 갈 수도 있고, 마음에 위안을 주는 것들을 구매할 수도 있고 지역 특성을 살린 메시지도 생각해보고 하면 더 각광받을 수 있을 것 같아요.” (문화활동가 A)
- “한 군데서 다 즐길 수 있는 그런 시설이 꼭 있었으면 좋겠어요. 저는 영등포 타임스퀘어를 되게 좋아 하고 되게 자주 갔었습니다. 쇼핑도 편하고, 식당가도 잘 되어 있고, 영화도 볼 수 있고 하고 싶은 것들을 모두 할 수 있어서 좋았어요.

그런 공간들이 접근성이 좋은 곳에 있으면 자주 찾을 것 같아요.” (대학생 B)

- “용지호수 공원 앞에 잔디밭이 있는데 거기 보통 자리 펴놓고 피크닉을 많이 나오는 데 공간이 좁 좁기도 하고 주변에 먹을 데나 편의시설이 있으면 좋은데 없으니까 좀 더 넓은 공원과 편의시설이 연계된 공간 같은 게 생기면 좋지 않을까 생각합니다.” (사무직 A)
- “전에 독일에 갔다가 그냥 공원에 공연 보러 갔었어요. 한 밴드가 선 연결하고 준비하고 있더라고요. 저녁 5시쯤 해가지러 했고 주변에 할아버지 할머니들을 포함해 한 100명 정도가 공원 벤치에 둘러 앉아 있었어요. 뒤에는 농구장이 있었고 탁구도 치고 아이들도 놀고 있었죠. 공원 자체는 특별할 것이 없고 그냥 창원 봉곡동에 있는 공원처럼 그런 곳이었어요. 그런데 거기는 시에서 지원 받아 하는 것도 아니고 그냥 전기 꽂아서 자기가 좋아서 하는 거였어요. 공연을 하고 후렴 부분을 부르니 그 주변에 있는 분들이 다 노래를 같이 부르시는 거예요. 그리고 할아버지 할머니들이 서로 미리 정해놓은 듯이 함께 일어나서 부르스를 추시더라고요. 이렇게 진짜 자연스럽게 문화를 즐기는 거구나 그런 생각을 했었어요.” (문화활동가 C)
- “청년들의 필요가 반영된 공간이 있긴 해요. 특히 상남동은 유행에 민감하게 상점들이 바뀌고, 가로수길도 그렇고 용호동이나 바닷가 지역의 카페 촌도 그렇죠. 그곳엔 이러한 공

간들을 보면 다양성이 없어요. 좀 유행에 급급하게 쫓아가다 보니 다른 지역을 벤치마킹하기 바쁘지 청년들이 직접 원하는 걸 할 수 있는 공간으로 조성되지는 않는 것 같아요.” (문화활동가 E)

- “진해 역 광장이 어릴 적 기억에는 예전에는 역사적인 상징도 강조됐고, 사람들이 많이 지나다니고 했었던 것 같아요. 그런데 지금은 다른 지역의 폐역 관광지들처럼 엄청 예쁘다거나 주위에 맛집이 많다거나 한 게 아니다보니까 큰 관심 대상이 아니게 된 것 같습니다. 진해역을 사람들의 관심도 끌 수 있는 거리가 되면 좋겠다고 생각했어요. 아무래도 광장이다 보니 공간의 특성을 이용해서 영화제를 하면 좋겠다는 생각이었죠. 시민들이 자기가 살아가면서 큰 스크린으로 공개적인 장소에서 자기 이야기를 상영한다든가하는 경험을 하기는 어려울 텐데 그럴 수 있으면 좋겠습니다.” (대학생 B)

- 기 존재하는 공원, 도서관 등 다양한 시설들을 생활밀착형 복합 문화 공간으로 구성함으로써 청년들의 문화여가 활동에 대한 요구를 충족시킬 필요가 있음.

② 주요 내용

- 도서관, 녹지, 기타 접근성 높은 기초 시설을 리모델링하여 복합 문화공간으로 조성

- 청년 문화기획자가 복합문화공간의 운영과 관리를 담당할 수 있는 기회 구성
- 청년 문화 생산자, 문화활동가, 예술가가 자신의 퍼포먼스를 복합문화공간을 통해 표현할 수 있는 기회 확대

③ 타 도시 사례

- 강동구립 성내도서관
 - 강동구립 성내도서관은 2020년 리모델링을 거치면서 복합문화 공간을 결합시킨 방향으로 개편함. 엔젤공방은 2016년부터 시작된 청년들이 운영하는 공방을 입점 시켜 주거환경 개선과 사회적 경제 확산을 추구하는 강동구 사업임. 지하층부터 2층까지 엔젤 공방 허브센터가 사용하고 3층부터 5층까지는 성내도서관 별관으로 활용함. 엔젤공방 허브센터는 커뮤니티 홀, 1인 작업대, 공동 교육 체험장, 홍보관, 전시관, 엔젤공방, 다목적실, 랩실, 회의실 등을 운영함.

〈그림 4-6〉 강동구 마을공동체 지원센터



자료:
[https://www.gangdongmaeul.org/bbs/board.php?bo_table=0401&wr_id=78
&page=4](https://www.gangdongmaeul.org/bbs/board.php?bo_table=0401&wr_id=78&page=4)

○ 부산 온천시민공원

- 부산 온천시민공원은 근린 녹지일 뿐 아니라 복합문화공간으로서 기능하고 있음. 공원 내에서 꽃 전시회, 판매부스, 사회적 경제 기업 플리마켓, 평생학습 플리마켓, 패션쇼 등이 열려왔음.
- 2020년에는 온천공원 민간공원조성 특례사업을 통해 공원 내 복합문화공간 형태의 도서관, 야외학습 체험장, 마을체육 시설 등을 조성, 확대하는 계획이 마련됨.
- 2022년에는 문화체육관광부 주관 ‘문화가 있는 날’ 지역특화 프로그램 사업으로 온천시민공원을 문화가 있는 공간으로 만들 계획임. 공원 내에서 토요일 전통 민속놀이 마당, 국어사랑 가나다

콘서트 등 문화 행사를 결합하여 시민공원을 생활 속 문화공간으로 만들고자 하고 있음.

○ ArtLab : 범어

- 대구광역시는 대구지하철 2호선 범어역 지하도를 예술 공간으로 개조함. 텅 빈 지하도 공간을 문화공간으로 전환시킴.
- 내부에 예술인 입주 활동공간, 지역의 젊은 작가 전시공간, 벽면 갤러리 등을 갖추.

〈그림 4-7〉 ArtLab : 범어



자료: 영남일보 2021.7.6. 범어아트스트리트 새이름은 'ArtLab: 범어'

2.6 문화거리 조성

① 배경 및 필요성

- 창원시 내에서 다양한 청년 거리 문화가 활성화되기 위해서는 거리 공연, 거리 문화시장의 운영과 조직에 대한 전체 시민들의 합의와

이해가 중요함. 조례 제정 등 거리 공연 및 문화시장에 대한 행동규칙을 마련하고, 이에 기초하여 문화거리에 대한 시민 인식을 제고하기 위한 노력 필요함.

② 주요 내용

- 버스킹 등 거리 예술에 대한 조례 제정
 - 버스킹 및 거리예술에 관한 조례에 기초하여 관리의 원리, 허용지역, 행동규칙을 제정
- 거리 문화시장(플리마켓)에 대한 조례 제정
 - 거리 문화시장 조례에 기초하여 관리의 원리, 허용지역, 행동규칙을 제정
- 제정 조례에 기반하여 창원시 전역의 문화예술 공간의 운영에 대한 합의를 창출
 - 지속적인 토론과 합의를 통해 규칙을 제정·변경하고, 관련 지도 제작, 핸드북 마련 등을 통해 시민과 관광객이 거리 공연과 거리 문화시장에 대한 이해를 충분히 할 수 있도록 함.

③ 타 도시 사례

- 멜버른 버스킹 가이드
 - 2011년 거리 활동 정책(Street Activity Policy)과 멜버른 뮤직 플랜(Melbourne Music Plan)의 일환으로 가이드 마련. 버스킹을

지원하고 촉진하여 도시의 활력, 생명력, 다양성, 정취를 증진하고 동시에 공정하며 투명한 운영 프레임 내에서 버스킹이 자기 규제감각을 가질 수 있도록 할 것을 목적으로 함.

- 다음과 같은 버스킹 원리를 구성함.

〈표 4-5〉 멜버른 버스킹 가이드 원리

원리	내용
적용지역	특정한 거리의 활력을 증진시킬 수 있는 지역 내에서 버스킹이 이루어져야 함.
안락함	버스킹은 공공성 내에서 안락한 분위기를 만들어내야 함.
다양성	버스킹 활동은 적극적으로 거리 해인을 참여시키고 관심을 창출할 수 있어야 함.
안전과 생활편의	버스킹은 과도한 소음, 과도한 앰프사용, 반사회적 행동, 청중의 불편을 야기하는 것이어서는 안됨. 소음수준에 따라 소리를 규제할 책임.
접근성	충분한 청결을 유지하면서 버스킹은 통행을 현저히 방해하지 않는 방식으로 거리 속에 통합되어야 함.

자료: City of Melbourne(2018)

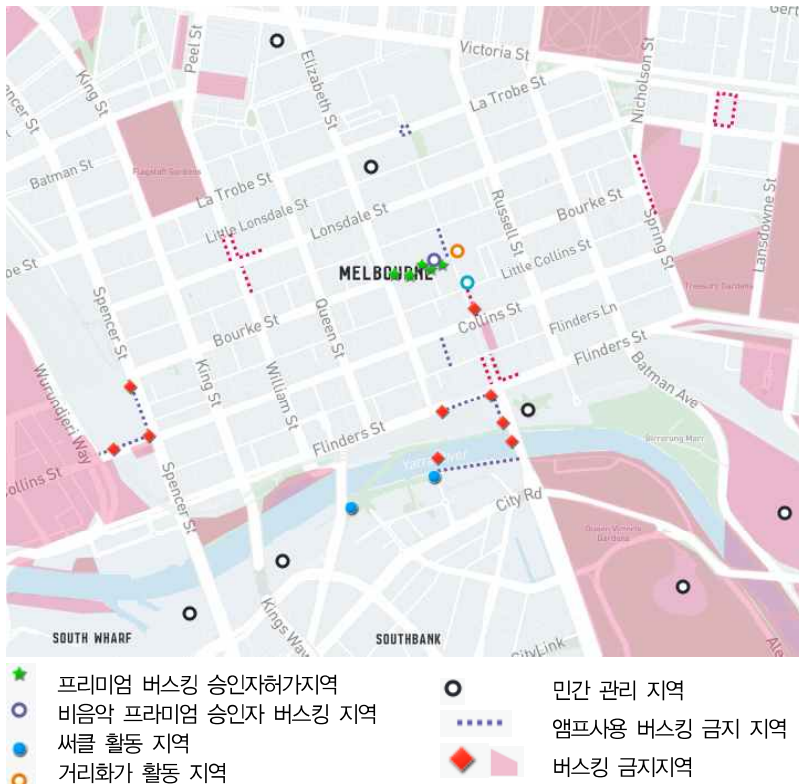
- 또한 일반지역 버스킹 승인, 씨클활동 승인, 프리미엄 버스킹 승인으로 버스킹 활동 자격을 분류하고, 각 자격별로 버스킹을 할 수 있는 지역을 선정하여 관리하고 있음.

〈표 4-6〉 멜버른 버스킹 자격 분류

자격 분류	내용
일반지역 버스킹 승인	프리미엄 버스킹 지역 및 버스킹 금지 지역을 제외한 적절한 지역에서 버스킹 활동을 할 수 있는 자격 부여.
써클 활동 승인	거리 연극, 춤, 코미디, 서커스 등 집단 활동을 할 수 있는 자격. 공적 책임 보험 정책이 요구하는 책임 부과
프리미엄 버스킹 승인	전문적 버스커에게 Bourke Street Mall과 같은 적정 지역에서 버스킹할 수 있도록 허용. 일반 지역에서 6개월 이상 승인을 받았던 이들에 한해 자격 부여

자료: City of Melbourne(2018)

〈그림 4-8〉 멜버른 버스킹 지도



자료: City of Melbourne, Busking Locations

○ 보은군 문화시장 활성화에 관한 조례

〈표 4-7〉 보은군 문화시장 활성화에 관한 조례

제1조(목적) 이 조례는 문화에 기반한 지역사회의 소통과 사회적 가치를 추구하는 문화시장의 활성화에 필요한 사항을 규정하여 지역경제의 발전과 사회적 경제 기반 조성에 이바지함을 목적으로 한다.

제2조(정의) 이 조례에서 사용하는 용어의 뜻은 다음과 같다.

1. "문화시장"이란 사회적 가치 실현을 목적으로 주민이 자발적으로 특정한 장소에 모여 상품을 거래하거나 용역을 제공하는 「유통산업발전법」 제2조 제5호의 임시시장을 말한다.
2. 문화시장이 추구하는 "사회적 가치"란 다음 각 목의 행위를 통해 지역 및 사회구성원의 사회적·경제적·문화적·환경적 복리수준을 향상시키는 공적 개념의 효용을 말한다.
 - 가. 안정적인 양질의 일자리 창출
 - 나. 지역사회 재생
 - 다. 남녀의 기회 평등
 - 라. 사회·경제적 기회에서 배제될 위험에 처한 사회구성원의 회복
 - 마. 공동체의 이익 실현
 - 바. 윤리적 생산과 유통
 - 사. 환경의 지속가능성 보전
3. "상품"이란 다음 각 목의 품목 중 문화시장의 목적, 건전한 사회질서 및 상거래질서에 반하지 않는 품목을 말한다.
 - 가. 보은군에서 생산된 농수축산품(판매허가·신고가 필요한 제품은 허가·신고를 받은 제품)
 - 나. 개인 창작품(천연, 수공생산품)
 - 다. 중고품
 - 라. 공정무역상품
 - 마. 그 밖에 문화시장 개설 목적에 반하지 않는다고 군수가 인정하는 품목

(중략)

제8조(육성계획의 수립·시행)

- ① 군수는 문화시장의 활성화와 체계적인 지원 및 육성을 위하여 보은군 문화시장 육성계획(이하 "육성계획"이라 한다)을 수립·시행할 수 있다.
- ② 육성계획에는 다음 각 호의 사항이 포함되어야 한다.
 1. 문화시장 활성화를 위한 기본목표와 추진 방향
 2. 문화시장 육성을 위한 체계적인 지원방안
 3. 문화시장 개설을 위한 장소 등 운영에 대한 정보 제공
 4. 문화시장 육성을 위한 규제완화 및 제도적 개선방안
 5. 그 밖에 문화시장의 활성화를 위하여 필요한 사항

(하략)

자료 : 보은군 문화시장 활성화에 관한 조례 [시행 2020. 1.10.] [충청북도보은군조례 제2616호, 2020. 1.10., 제정]

2.7 문화 종합 포털 구축

① 배경 및 필요성

- 문화예술 행사, 이벤트 행사에 대한 정보 부족은 청년이 문화 여가를 향유하는 데 중요한 제약으로 작용하고 있음.
 - “어떤 문화 프로젝트가 있을 때, 그것을 알기만 해도 한번 가볼 수 있잖아요. 그런데 지금 어떤 프로젝트가 진행되고 있는지 알기가 어려워요. 플랜카드나 팜플렛은 사실 잘 안 보니까 온라인으로 창원에서 진행되고 있는 것들을 쉽게 찾아볼 수 있는 공간이 있었으면 좋겠어요. 온라인에도 정보 공간이 있기는 할 텐데 찾아보면, 또 안 나오거나 항상 똑같은 것만 올라와 있어서 실제로 무엇을 하고 있는지는 잘 모르겠어요. 그러다 보니 결국 몰라서 안 찾는 것도 있는 것 같아요.” (생산직 A)
 - “제가 학교 연극 동아리 소속되어 있어가지고 연극을 창원에서 소극장 같은 데서 하는 건 동아리 관련 카톡방을 통해서 올라오긴 하는데 저도 동아리 카톡방 아니면 그 공연이 뭐 하고 있는지 안 하고 있는지도 모를 정도로 홍보가 안 되는 것 같아요.” (대학생 A)
 - “문화활동을 항상 똑같은 것을 하지는 않잖아요. 오늘은 클라이밍을 하고 내일은 연극을 보고 다음날은 영화를 보고 이런 식이죠. 그 때마다 어떤 게 있다는 것을 알기가 쉽지

않아요. 매번 그런 관내에서 할 수 있는 문화활동을 업데이트 해주는 페이지가 있으면 좋을 것 같아요. 그 범주가 하나에만 국한되어 있는 게 아니라 가정행사도 있고 연극도 있고 하면 바로 바로 찾아보기 좋은 것 같습니다. 일정 짜기도 좋을 것 같고요.” (사무직 B)

- “조금 일찍 어떤 문화행사가 있다는 걸 알면 여기 한번 가 볼까 하는 생각이 들텐데 저 같은 경우는 보통 그런 정보를 뒤늦게 알거든요. 보통 어떤 행사가 끝난 다음에 SNS로 다른 사람들이 이거 좋더라 하는 사진을 보면서 ‘그렇게 있었는데, 재미있었겠다’ 하고 아는 편이죠.” (사무직 C)

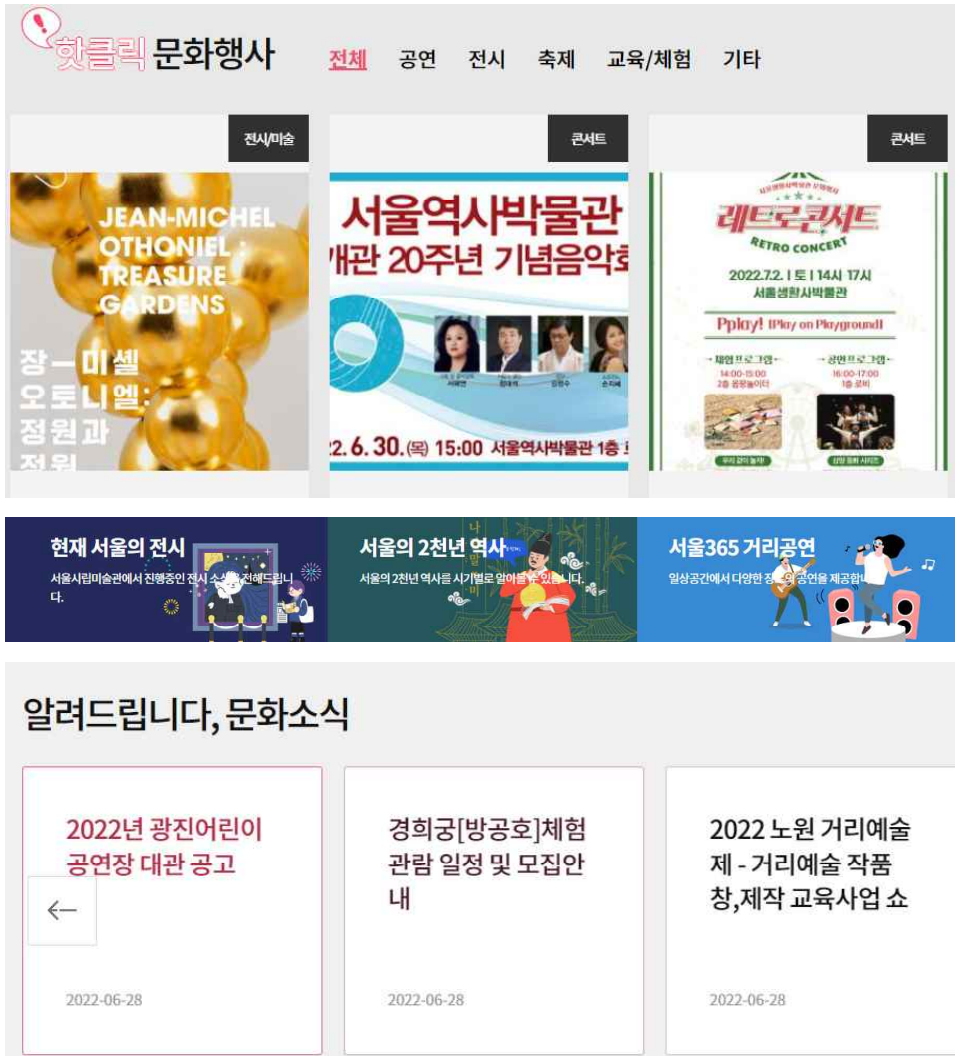
② 주요 내용

- 공연, 전시, 축제, 교육 등 창원시 내에서 향유할 수 있는 크고 작은 모든 문화 행사와 관련 자료를 집적해놓은 종합 포털 구축

③ 타 도시 사례

○ 서울시 문화 포털

〈그림 4-9〉 서울시 문화포털



자료: <https://culture.seoul.go.kr/culture/main/main.do>.

제5장

결론 : 요약 및 정리

- 청년문화 정책은 특정 연령집단을 대상으로 한 문화예술 향유/생산 활동에 대한 지원 정책으로 이해되어 왔음. 청년문화 정책은 청년이 문화적 가치와 문화적 자산의 향유기회를 충분히 가질 수 있도록 보장하는 사회경제적 조건을 조성하는 포괄적인 문화 접근성 정책의 성격을 강화해가야 함.
- 제도적, 물리적 청년문화 공간으로서의 창원에서는 공동화 현상이 나타나고 있음. 일상의 주된 여가문화 활동은 온라인에서 이루어지다 좀 더 특별한 오프라인 여가문화 활동을 하려 할 때 창원은 매력적인 도시공간이 되지 못하고 있음. 일상적 활동을 넘어 좀 더 특별한 경험을 추구하려 할 때 창원 외부를 찾는 경향을 보임. 창원의 청년은 창원이 ‘청년문화를 가진 도시’라고 생각하지 않고 있음.
- 창원시 청년문화 활성화를 위한 전략으로 ① 청년문화 개방지 (Open Space) 확대, ② 우리동네 문화생산자 활동 환경 조성을 제시할 수 있음.

- 창원시 청년문화 활성화 과제(안)을 제시함.
 - 청년문화 활성화 전략을 실현하기 위한 중점 정책 영역으로
① 일-여가 균형 ② 시설확충 ③ 정보 강화 ④ 정책참여의
네 영역을 도출함.
 - 해당 영역을 중심으로 ① 청년의 사회문화적 가치실현 기회 확대
② 문화생산자 서포터즈 운영 ③ 심의기구 및 평가기구 청년 직접
참여 활성화 ④ 청년 포럼 개최 ⑤ 생활 SOC의 개방적 복합
문화 공간화 ⑥ 문화거리 조성 ⑦ 문화종합 포털 구축의 7가지
과제(안)을 제시함.

참고문헌

- 경상남도(2019), 2019-2023년 청년정책 기본계획
- 고용노동부(2021), 청년친화 강소기업 개요
- 관계부처 합동(2020), 제1차 청년정책 기본계획('21-' 25)
- 노수경, 이정진, 노영순, 이상열(2021), 청년문화의 현황과 정책과제, 한국문화관광연구원
- 대구광역시(2022), 대구형 청년보장제 <http://ebook.daegu.go.kr/Viewer/2423XN6NFMMAK>
- 대전광역시(2022), 제1차 청년정책 기본계획 2022년 시행계획
- 문화체육관광부(2020), 포용과 혁신의 지역문화 - 제2차 지역문화진흥기본계획(2020-2024)
- 부산광역시(2019) 부산시 청년정책 기본계획(2019-2023)
- 박영정(2015), 청년문제에 대한 문화정책적 접근을 위한 기초연구, 한국문화관광연구원
- 울산광역시(2022), 2022년 청년정책 시행계획
- 이순미(2014), 생애과정의 복합적 탈근대화과 가족화와 개인화의 이중적 과정: 1955-1974년 성인기 이행 배열분석을 중심으로, 한국사회학, 48(2)
- 인천광역시(2020), 인천 청년정책 기본계획(2020-2024)
- 중소벤처기업부(2022), 중소벤처기업 지원사업
- 창원시(2020), 2024 창원형 청년정책 시행계획

- City of Melbourn(2018) Melbourn Busking Handbook
- Council of the European Union(2009). Council Conclusion on Promoting a Creative Generation: Developing the Creativity and Innovative Capacity of Children and Young People through Cultural Expression and Access to Culture. 2978th Education, Youth and Culture Council Meeting
- European Commission Directorate-General for Education, Youth, Sport and Culture(2013). Access of young people to culture
- Fairchild, H.P.(1944). Dictionary of Sociology. Philosophy Library.
- Interarts Foundation(2008). Access to Young People to Culture
- Kroeber, A.L. and Clyde Kluckhohn(1952), Culture : A Critical Review of Concepts and Definition, Cambridge, Massachusetts.
- UNESCO(1976). Recommendation on Participation by the People at Large in Cultural Life and their Contribution to It, UN Documents.
- UNESCO(2016). Youth, TVETipedia Glossary. <https://unevoc.unesco.org/home/TVETipedia+Glossary/filt=all/id=9>
- United Nations(2018). Youth 2030. United Nations Youth Strategy.
- Yang, Yang(2014). Study of the Development of Youth Culture under the Background of Advanced Culture, Sociological Mind, 4(1)

부록 1 창원시 청년문화 향유 실태 및 인식조사

○ 조사 설계

항목	내 용
조사 방법	· 구조화된 설문지를 이용한 일대일 개별면접 조사
조사 대상	· 창원시 거주 만 20-39세 청년 (20-34세 청년 및 비교집단 35-39세 인구)
총 표본 수	· 표본 수 : 400명, 표본오차는 95% 신뢰수준에서 $\pm 4.89\%$ · 표집방법 : 할당추출법(Quota Sampling) - 2022년 최근 기준, 창원시의 성별/연령별/지역(구)별 인구규모에 비례하여 표본을 할당함
조사 기간	· 2022년 03월 21일 ~ 2022년 03월 30일

○ 응답자 특성

	항목	빈도(명)	비율(%)
	전체	400	100.0
성별	남성	218	54.5
	여성	182	45.5
거주지	성산구	112	28.0
	의창구	88	22.0
	진해구	73	18.3
	마산회원구	64	16.0
	마산합포구	63	15.8
연령	20~24세	95	23.8
	25~29세	101	25.3
	30~34세	95	23.8
	35~39세	109	27.3
경제활동 상태	취업자	236	59.0
	학생	82	20.5
	실직/구직 중	62	15.5
	전업주부	16	4.0
	기타	4	1.0
[취업자만] 고용 형태 (N=236)	상용 근로자	178	75.4
	임시/일용 근로자	41	17.4
	고용원이 있는 자영업	8	3.4
	고용원이 없는 자영업	7	3.0
	비임금 근로자	2	0.8
[취업자만] 직업 형태 (N=236)	사무직	116	49.2
	판매/서비스직	78	33.1
	생산직	22	9.3
	전문/자유직	19	8.1
	기타	1	0.4
월 가구 소득	200만원 미만	39	9.8
	200~300만원 미만	63	15.8
	300~400만원 미만	81	20.3
	400~500만원 미만	96	24.0
	500~600만원 미만	78	19.5
	600만원 이상	43	10.8

○ 설문조사지

통계법 33조(비밀의 보호)에 의거 본 조사에서 개인의 비밀에 속하는 사항은 엄격히 보호됩니다.	ID			
창원시 청년 문화 관련 인식조사				
안녕하십니까? 창원시청연구원은 창원시 의뢰로 2022년 연구과제인 '창원시 청년 문화 활성화 방안 연구'를 진행하고 있습니다. 이와 관련하여 창원시 청년 문화 실태 및 인식을 조사하고 있으며, 설문조사 결과를 토대로 청년 문화 활성화 방안을 도출하고자 합니다. 귀하의 의견은 연구 수행에 필요한 기초 자료로 활용되오니 바쁘시더라도 빠짐없이 응답해 주시기 바랍니다. 귀하께서 응답하신 내용은 통계법 제33조(비밀의 보호 등) 및 제34조(통계작성 종사자 등의 의무)에 따라 비밀이 보장되며 통계분석 이외의 목적으로는 사용되지 않습니다. 감사합니다.				
2022년 3월				
■ 연구책임 : 창원시청연구원 사회문화연구실 연구위원 김분우 ■ 조사문의 :				

■ 개인정보 제공 및 활용 동의

본 설문지는 설문 신뢰도를 위한 조사 참여 사실 확인 전화를 위해 아래와 같이 개인정보를 수집 및 이용하고자 합니다. 내용을 자세히 읽으신 후 동의 여부를 결정하여 주십시오.

1. 개인정보 수집·이용 목적 : 설문 신뢰도를 위한 조사 참여 사실 확인 전화/문자 2. 수집하는 개인정보의 항목 : 이름, 전화번호 3. 개인정보의 보유·이용 기간 : 조사 종료 후 1개월까지 ※ 개인정보 수집·이용에 대한 동의할 거부할 권리가 있습니다.	<input type="checkbox"/> 개인정보 제공에 동의함 <input type="checkbox"/> 개인정보 제공에 동의하지 않음
응답자명	연락처
조사일시	조사원명

SQ1. 성별	① 남성 ② 여성
SQ2. 현 거주지	① 의창구 ② 성산구 ③ 마산합포구 ④ 마산회원구 ⑤ 진해군.
SQ3. 연령(만 나이)	① 만 20~24세 ② 만 25~29세 ③ 만 30~34세 ④ 만 35~39세

I. 여가생활 및 동호회 활동

※ 여가시간 : 직업상의 일, 필수적인 가사일, 수업 등과 같은 의무적인 활동, 생리적 필수시간(취침, 식사시간)을 제외하고, 개인이 자유롭게 휴식, 문화활동, 스포츠, 취미활동 등으로 이용할 수 있는 시간

1. 최근 1년 간 귀하께서 하루에 보낸 여가시간과 희망하는 여가시간은 무엇입니까? 평일과 휴일을 구분하여 응답해 주십시오.

	(1) 현재 여가시간	(2) 희망하는 여가시간
1) 평일	하루 평균 () 시간	하루 평균 () 시간
2) 휴일	하루 평균 () 시간	하루 평균 () 시간

2. 최근 1년 간 귀하의 여가시간이 충분했다고 생각하십니까?

매우 부족함	←	보통이다	→	매우 충분함
①	②	③	④	⑤

3. 학업, 가사 일, 회식, 업무, 가족 간섭 등 방해받지 않고 여가시간을 자유롭게 사용하고 있다고 생각하십니까?

전혀 그렇지 않다	←	보통이다	→	매우 그렇다
①	②	③	④	⑤

16. 귀하께서 창원시에서 문화예술행사를 관람하고자 할 때, 가장 큰 어려움은 무엇입니까? **1가지만** 선택해 주십시오.

- ① 행사 수준/작품의 질이 낮음 ② 비용이 많이 듦 ③ 교통이 불편함
 ④ 편의시설이 부족함 (주차/화장실 등) ⑤ 정보가 부족함 ⑥ 시간이 나지 않음
 ⑦ 예매/결제 등 절차 불편함 ⑧ 함께 갈 사람이 없음 ⑨ 기타()

17. 최근 1년 간 귀하의 매체를 이용한 문화예술행사 관람에 관한 질문입니다. 매체를 이용하여 관람하신 문화예술 행사에 대해 각각의 항목에 응답해 주시기 바랍니다.

※ 매체를 이용한 문화예술행사 관람이란 직접 관람하지 않고 일상생활의 매체(TV, 라디오, PC/노트북, 스마트폰 등)를 통한 문화예술관람 활동을 의미함

문화예술행사 매체 관람	(1) 관람 경험 [모두 응답]		(2) 관람 횟수 [경험 있는 경우]	(3) 관람 만족도 [경험 있는 경우]						
	있음	없음		매우 불만족	약간 불만족	불만족	보통	만족	약간 만족	매우 만족
1) 문학행사(시회/전시회 등)	①	②	회	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
2) 미술 전시회(사진/서예/건축 등)	①	②	회	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
3) 동서양 전통예술 (클래식/오페라/극악 등)	①	②	회	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
4) 연극/뮤지컬/무용	①	②	회	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
5) 영화	①	②	회	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
6) 대중음악 콘서트	①	②	회	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦

18. 귀하께서는 유튜브, 넷플릭스 등의 온라인 동영상 제공 서비스(OTT)를 통해 얼마나 자주 문화예술행사를 관람하십니까?

전혀 이용하지 않음	←			보통	→			매우 자주 이용함
①	②	③	④	⑤	⑥	⑦		

19. 최근 1년 간 귀하의 문화예술행사 직접 참여에 관한 질문입니다. 직접 참여하신 문화예술 행사에 대해 각각의 항목에 응답해 주시기 바랍니다.

문화예술행사 직접 경험	(1) 참여 경험 [모두 응답]		(2) 참여 횟수 [경험 있는 경우]	(3) 참여 만족도 [경험 있는 경우]							(4) 향후 1년 내 참여 의향 [모두 응답]	
	있음	없음		매우 불만족	약간 불만족	불만족	보통	만족	약간 만족	매우 만족	있음	없음
1) 문학행사(시회/전시회 등)	①	②	회	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	①	②
2) 미술 전시회(사진/서예/건축 등)	①	②	회	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	①	②
3) 동서양 전통예술 (클래식/오페라/극악 등)	①	②	회	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	①	②
4) 연극/뮤지컬/무용	①	②	회	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	①	②
5) 영화	①	②	회	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	①	②
6) 대중음악 콘서트	①	②	회	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	①	②
7) 축제	①	②	회	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	①	②

20. 최근 1년 간 귀하의 문화교육 참여에 관한 질문입니다. 참여한 문화교육에 대해 각각의 항목에 응답해 주시기 바랍니다. (온라인과 방송을 통한 교육도 포함됩니다.)

문화교육 참여	(1) 참여 경험 [모두 응답]		(3) 참여 만족도 [경험 있는 경우]							(4) 향후 1년 내 참여 의향 [모두 응답]	
	있음	없음	매우 불만족	약간 불만족	불만족	보통	만족	약간 만족	매우 만족	있음	없음
1) 인문교양 강좌 (문학/사상/예술론/판경 등)	①	②	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	①	②
2) 미술 강좌 (사진, 서예, 건축 등)	①	②	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	①	②
3) 음악 강좌	①	②	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	①	②
4) 공연 강좌 (연극/뮤지컬/무용)	①	②	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	①	②
5) 축제, 문화행사 기획 강좌	①	②	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	①	②
6) 스포츠 강좌	①	②	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	①	②
7) 건강/의료 강좌	①	②	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	①	②

(☞ 문화교육 참여 경험이 모두 없는 경우 24번 문항으로 이동)

21. 귀하께서는 주로 어디에서 문화교육을 받으셨습니까? 1가지만 선택해 주십시오.

- | | |
|-------------------------|-------------------------|
| ① 대학교 부설 교육기관 | ② 공공기관(박물관, 도서관, 복지관 등) |
| ③ 사설단체 문화센터(백화점, 신문사 등) | ④ 사설학원, 강습소 |
| ⑤ 개인 레슨/지인에게서 | ⑥ 동호인 모임에서 |
| ⑦ 온라인(인터넷 사이트 등) | ⑧ 교육방송(TV, 라디오) |
| ⑨ 기타() | |

22. 귀하께서 가장 선호하시는 교육기관은 무엇입니까? 1가지만 선택해 주십시오.

- | | |
|-------------------------|-------------------------|
| ① 대학교 부설 교육기관 | ② 공공기관(박물관, 도서관, 복지관 등) |
| ③ 사설단체 문화센터(백화점, 신문사 등) | ④ 사설학원, 강습소 |
| ⑤ 개인 레슨/지인에게서 | ⑥ 동호인 모임에서 |
| ⑦ 온라인(인터넷 사이트 등) | ⑧ 교육방송(TV, 라디오) |
| ⑨ 기타() | |

23. 귀하께서 창원시에서 문화교육을 받고자 할 때, 가장 큰 어려움은 무엇입니까? 1가지만 선택해 주십시오.

- | | | |
|-------------|-------------|----------------|
| ① 낮은 교육수준/질 | ② 높은 비용 | ③ 관심 있는 강좌 부재 |
| ④ 교통 불편 | ⑤ 편의시설 부재 | ⑥ 물리적 접근성 떨어짐 |
| ⑦ 정보 부족 | ⑧ 시간이 나지 않음 | ⑨ 함께 배울 사람이 없음 |
| ⑩ 기타() | | |

Ⅲ 여가/문화 공간 이용

24. 귀하께서 (1) 지난 1년 동안 집 이외에 가장 많이 이용한 여가 문화 공간과 (2) 향후 1년 동안 집 이외에 가장 많이 이용하고 싶은 여가 문화 공간은 어디입니까? 각각 순서대로 3가지만 응답해 주십시오.

- (1) 현재 가장 많이 이용하는 문화공간 : 1순위 : _____ / ■ 2순위 : _____ / ■ 3순위 : _____
 ■ (2) 향후 가장 많이 이용 하고싶은 문화공간 : 1순위 : _____ / ■ 2순위 : _____ / ■ 3순위 : _____

보 기	① 문화전시 공간(박물관, 전시관, 기념관 등)	② 문화센터(백화점/생활/청년 문화센터, 문화원 등)
	③ 공연장(극장, 영화관, 콘서트홀 등)	④ 지역 도서관
	⑤ 대형서점	⑥ 생활복지시설(주민자치센터, 복지관 등)
	⑦ 평생학습기관(평생학습센터, 대학 평생교육원 등)	⑧ 관광/체험시설(유원지, 테마파크, 유적지 등)
	⑨ 실내 체육시설(주민체육센터, 복합 체육관, 헬스클럽 등)	⑩ 운동경기장(운동경기장, 골프장 등)
⑪ 공원, 녹지(공원, 해수욕장, 산, 캠핑장 등)	⑫ 복합문화공간(카페/문구/편집샵/전시장 등 복합 공간)	

25. 귀하는 창원시 여가문화시설과 관련하여 다음에 대해 어떻게 생각하십니까?

창원시 여가문화시설	전혀 그렇지 않다	약간 그렇지 않다	그렇지 않다	보통 이다	그렇다	약간 그렇다	매우 그렇다
1) 생활권 내 여가문화시설에서 열리는 행사 및 프로그램에 대한 정보를 쉽게 얻을 수 있다	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
2) 생활권 내 이용할 수 있는 여가문화시설 공간이 충분하다	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
3) 생활권 내 이용할 수 있는 여가문화시설 프로그램이 충분하다	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
4) 생활권 내 여가문화시설은 저렴한 비용으로 이용할 수 있다	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦

Ⅳ. 문화 정책 및 문화 인식

26. 자신의 삶에서 일(직업, 학업, 가사 등)과 여가생활 간 균형이 잘 이루어지고 있다고 보십니까?

일에 더 집중하고 있다	←			균형을 이루고 있다	→			여가에 더 집중하고 있다
①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	

27. 현재 귀하의 삶에서 여가문화생활의 향유를 제약하는 요소는 무엇이라고 생각하십니까? 중요한 순서대로 2가지만 응답해 주십시오.

- 1순위 : _____ / ■ 2순위 : _____

보 기	① 경제적 부담	② 가족 관계
	③ 함께할 동반자의 부재	④ 직장에서의 일-생활 균형 문화의 부재
	⑤ 과도한 학업 부담	⑥ 건강상태
	⑦ 정보의 부족/정보 접근성 제약	⑧ 여가문화생활 향유 시설 부족
	⑨ 이전 여가문화생활 경험의 부재	⑩ 기타()

28. 귀하의 주거지 주변 및 여가문화공간의 경관환경(공공디자인, 녹지 및 자연환경, 정결도, 간판, 건축물 상태 등)과 관련하여 다음에 대해 어떻게 생각하십니까?

주거지 주변 및 여가문화공간의 경관환경	전혀 그렇지 않다	약간 그렇지 않다	그렇지 않다	보통이다	그렇다	약간 그렇다	매우 그렇다
1) 현재 주거지 주변 경관환경에 대해 만족한다	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
2) 여가문화생활을 향유할 장소를 선택하실 때 해당 지역이나 거리의 주변 경관환경이 영향을 미친다	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
3) 창원시의 전반적인 경관환경에 대해 만족한다	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦

29. 창원특례시 도시 이미지와 관련하여 다음에 대해 어떻게 생각하십니까?

창원특례시 도시 이미지	전혀 그렇지 않다	약간 그렇지 않다	그렇지 않다	보통이다	그렇다	약간 그렇다	매우 그렇다
1) 창원특례시는 청년이 존중받는 도시다	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
2) 창원특례시는 문화예술을 향유하기 좋은 도시다	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
3) 창원특례시는 청년문화를 가진 도시다	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
4) 창원특례시는 청년의 교양 및 의식수준이 높은 도시다	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦

30. 창원특례시 청년문화 활성화 정책과 관련하여 각 정책의 현재 만족도와 중요도에 대해 응답해 주십시오.

창원특례시 청년문화 활성화 정책	(1) 만족도							(2) 중요도						
	전혀 그렇지 않다	약간 그렇지 않다	그렇지 않다	보통이다	그렇다	약간 그렇다	매우 그렇다	전혀 중요하지 않다	약간 중요하지 않다	중요하지 않다	보통이다	중요하다	약간 중요하다	매우 중요하다
1) 여가문화 시설 및 공간의 확충	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
2) 문화 관련 정보체계의 강화	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
3) 문화예술 프로그램의 질 제고	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
4) 청년대상 여가문화 할인 및 혜택 증대	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
5) 청년 창작활동 지원	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
6) 여가문화 동호회 지원 확대	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
7) 문화교육 기회 확대	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
8) 일-여가 균형을 중시하는 기업 문화 강화	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
9) 청년 친화적 주변경관 및 공간디자인 지원	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
10) 정책결정 과정에 청년 참여 확대	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦

31. 창원특례시에서 청년문화를 활성화시키기 위해 어떤 가치를 지향하는 것이 필요하다고 생각하십니까? 중요한 순서대로 2가지만 응답해 주십시오.

■ 1순위 : _____ / ■ 2순위 : _____

보기	① 창의/도전	② 소통/공유	③ 참여	④ 공동체/융합/조화
	⑤ 전통/역사	⑥ 새로운/트렌디함	⑦ 지속가능성	⑧ 기타()

32. 귀하는 자신의 전반적인 여가문화활동에 만족하십니까?

전혀 그렇지 않다	←		보통이다	→		매우 그렇다
①	②	③	④	⑤	⑥	⑦

33. 여가문화활동이 귀하의 삶(행복도, 건강, 사회관계 등)에 긍정적인 영향을 끼친다고 생각하십니까?

전혀 그렇지 않다	←		보통이다	→		매우 그렇다
①	②	③	④	⑤	⑥	⑦

34. 귀하께서는 타인의 의견을 존중하는 것이 중요하다고 생각하십니까?

전혀 중요하지 않다	←		보통이다	→		매우 중요하다
①	②	③	④	⑤	⑥	⑦

35. 귀하께서 우울할 때 사적으로 대화할 수 있는 사람은 몇 명 정도 있습니까?

- ① 없다 ② 1~2명 ③ 3~4명 ④ 5~9명 ⑤ 10명 이상

36. 귀하께서는 현재 얼마나 행복하다고 생각하십니까?

불행	←								→	행복
①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨	⑩	

V. 응답자 특성

SQ4. 호인상태	① 미혼	② 기혼	
SQ5. 최종학력	① 고졸 이하	② 대학 재학(휴학, 졸업유예 포함)	③ 대학 중퇴
	④ 대학 졸업	⑤ 대학원 석사과정	⑥ 대학원 석사 졸업 이상
SQ6. 경제활동 상태	① 취업자(자영업 포함)	② 학생(재학/휴학/졸업유예)	③ 전업주부
	④ 실직/구직 중	⑤ 기타()	
SQ7. 고용 형태 (취업자만 응답)	① 상용 근로자	② 임시/일용 근로자	③ 비임금 근로자
	④ 고용원이 있는 자영업	⑤ 고용원이 없는 자영업	(무급 가족 종사자 등)
SQ8. 직업 형태 (취업자만 응답)	① 생산직	② 사무직	③ 판매/서비스직
	④ 전문/자유직	⑤ 기타()	
SQ9. 월 가구 소득	① 200만원 미만	② 200~300만원 미만	③ 300~400만원 미만
	④ 400~500만원 미만	⑤ 500~600만원 미만	⑥ 600만원 이상

♣ 본 설문조사에 응답해 주셔서 진심으로 감사드립니다. ♣

부록 2 창원시 청년문화 심층면접

○ 심층면접 조사 개요

대상	면접자 특성	면접일	비고
문화활동가A	· 연령: 30대 · 성별 : 남	2022. 3. 28.	
문화활동가B	· 연령: 30대 · 성별 : 여	2022. 4. 4.	
문화활동가C	· 연령: 30대 · 성별 : 남	2022. 4. 8.	
문화활동가D	· 연령: 30대 · 성별 : 여	2022. 4. 8.	
문화활동가E	· 연령: 20대 · 성별 : 남	2022. 4. 8.	
대학생A	· 연령: 20대 · 성별 : 여	2022. 4. 11.	
대학생B	· 연령 : 20대 · 성별: 여	2022. 4. 11.	
사무직A	· 연령: 20대 · 성별: 여	2022. 4. 18.	
사무직B	· 연령: 30대 · 성별: 남	2022. 4. 18.	
사무직C	· 연령: 30대 · 성별: 남	2022. 4. 18.	
사무직D	· 연령: 30대 · 성별: 여	2022. 4. 18.	
생산직A	· 연령: 30대 · 성별: 남	2022. 4. 19.	
생산직B	· 연령: 30대 · 성별: 남	2022. 5. 23.	

○ 면접조사 내용

	면접조사 내용
대학생 사무직 생산직	<ul style="list-style-type: none"> · 평일과 주말 여가를 보내는 방법 · 여가 향유 상의 제약 요인 · 문화예술 관람/향유 실태 · 문화예술 관람/향유 상의 제약 요인 · 여가문화 공간 이용실태 및 주로 문화생활을 향유하는 장소 · 경관 및 공공 디자인 만족도 · 창원시가 다른 도시에 비해 청년문화 공간으로서 가지는 장단점 · 창원시 청년문화 정책의 한계 · 세대 간 격차를 느끼게 되는 지점
문화활동가	<ul style="list-style-type: none"> · 문화활동가로서의 경험 · 창원시 청년문화의 어제와 오늘 · 온라인 문화 향유와 오프라인 문화활동의 차이 · 창원시 청년문화 정책의 한계와 다른 도시 청년문화 정책 사례 · 세대 간 격차를 느끼게 되는 지점