



경기문화재단 생활문화 정책연구

경기도 생활문화지표를 위한 정책 및 측정틀 연구

경기문화재단 생활문화 정책연구

경기도 생활문화지표를 위한 정책 및 측정틀 연구

2016.10

■ 참여연구진

1. 생활문화 정책연구진

- 최혜자 (좌장 / 성공회대 문화대학원 초빙교수, 문화디자인자리 대표)
- 김유진 (연구PM / 서울문화재단 게릴라춤관 장소기획자, 성남문화재단 생활문화사업 성과평가 연구)
- 주성진 (선임연구원 / 문화용역, 다사리문화기획학교 담임멘토)
- 정영석 (선임연구원 / 피알원 컨설턴트, 한예종 예술경영과 외래교수)
- 이경민 (연구보조원 / 문화디자인 자리 연구원)

2. 외부연구원 (가나다순, 라운드테이블 초청 & 서면 자문 참여)

- 김영주 (일생활균형재단)
- 김윤진 (서울문화재단 서울댄스프로젝트)
- 박영숙 (용인 은행나무도서관)
- 박찬국 (청년혁신파크 전봇대집)
- 손경년 (부천문화재단)
- 안성아 (추계예술대학교)
- 양혜원 (한국문화관광연구원)
- 임승관 (인천 문화바람)
- 유상진 (성북문화재단)
- 정종은 (한국문화관광연구원)
- 조미자 (남양주 진접문화의 집)

3. 경기문화재단 생활문화팀

- 안세웅 (팀장)
- 김수미
- 임은옥
- 황은진
- 이은솔

■ 제목 차례

/ 여는 글

지표로 일상의 여백을 말하다	8
-----------------------	---

/ 1부. 생활문화의 이해

1. 생활문화 선행연구	12
2. 생활문화 정책의 흐름	15
2-1. 문화정책의 패러다임 변화	15
2-2. 생활문화의 법적 정의	16
2-3. 지역 문화산업과 생활문화 정책의 관계	18
3. 생활문화 활동의 특징	20
3-1. 놀이성과 여가시간의 활용	21
3-2. 공동체 활동	26

/ 2부. 경기문화재단 생활문화 정책 방향

1. 경기도 생활문화 현황	30
1-1. 경기도 주요문화시설 및 생활문화 사업	30
1-2. 경기도민의 생활문화	33
2. 일선에서 체감하는 생활문화 개념	37
2-1. 라운드테이블 진행 과정	37
2-2. 생활문화 관련 주요 키워드	37
2-3. 라운드테이블 시사점	39
3. 경기문화재단 포지셔닝	42
3-1. 생활문화의 내용적 접근	42
3-2. 생활문화 사업 주체 관계망	45
3-3. 생활문화지표 관련 경기문화재단의 역할 범주	49

/ 3부. 경기문화재단 생활문화지표

1. 지표를 만드는 관점	54
1-1. 생활문화 생태계적 관점	54
1-2. 지역 자율성을 위한 현실적 방법론	57

2. 지표 평가 방법과 환류 시스템	59
2-1. 혼합식 지표개발 적용	59
2-2. 참여형 정책 및 지표개발 사례	60
3. 생활문화지표 측정틀	66
4. 자율적 활용 방안	71

/ 부록

1. 주요 참조개념	77
1-1. 기존 정책지표	77
1-2. 놀이성 (playfulness)	85
1-3. 문화역량과 문화적 리터러시	88
1-4. 사회통합 (social cohesion)	93
1-5. 주관적 삶의 질	96
2. 주요 참고문헌	101
3. 자문의견	103

■ 표 차례

<표 1> 생활문화 관련 선행연구	12
<표 2> 문민정부 이래 정부 문화정책의 추이	15
<표 3> 문민정부~박근혜 정부에서의 지역문화 및 국민의 문화권 관련 정책 변화	16
<표 4> 문화기본법의 국민의 권리	16
<표 5> 지역문화진흥법의 생활문화 정의	17
<표 6> 생활문화 개념 및 평가 의견 라운드테이블 진행 목록	37
<표 7> 현장 일선에서 체감하는 생활문화 주요 키워드	38
<표 8> 생활문화 공동체 마주침의 방식	41
<표 9> 지역문화진흥법 제6조 지역문화진흥 기본계획의 수립 등	49
<표 10> 지역문화진흥법 제11조 지역문화실태조사	50
<표 11> 주민의 생활문화 활동단계에 따른 참조개념	67
<표 12> 주민의 생활문화 활동단계 예시	68
<표 13> 생활문화지표의 구성 요소	70
<표 14> 생활문화지표 측정틀을 활용한 지역도서관의 생활문화 진입여건 측정 설계 시나리오	72
<표 15> 놀이와 일의 특징 비교	85
<표 16> 회복탄력성 테스트 KRQ-53	98

■ 그림 차례

<그림 1> 지역문화진흥법의 내용 열개	8
<그림 2> 생활문화지표의 측정틀	9
<그림 3> 생활문화지표 모듈화	10
<그림 4> 생활문화 관련 주요 연구 포인트	13
<그림 5> 조광호 외(2015), 생활문화의 연구적 개념정의	13
<그림 6> 지역문화진흥법의 주요 내용	17
<그림 7> 생활문화예술과 창조적 산업의 선순환 구조	18
<그림 8> 생활문화의 복합적 속성	20
<그림 9> 영미권 생활예술 개념 (성남문화재단 5대정책 2단계 5개년 발전계획연구 중)	20
<그림 10> 여가를 측정하기 위한 지표 연구	21
<그림 11> OECD 노동시간 변화 추이	22
<그림 12> 20대 남성, 60대 여성 근로시간 감소	23
<그림 13> 저소득층 근로시간 감소	23
<그림 14> 여가시간 변화 추이	23
<그림 15> 2014년-2015년 서울시민 문화향유 실태 변화	24
<그림 16> 연령별 여가활동 목적	25
<그림 17> 국민이 생각하는 여가 정책 중요도	25
<그림 18> 1인 가구 증가 추세	26
<그림 19> OECD 사회통합지표 사회적 관계 부문 순위	26
<그림 20> 공동체를 중심으로 한 생활문화의 추상적 개념	27
<그림 21> 생활예술을 바라보는 관점 차이	27
<그림 22> 경기도 기초문화재단 분포도	30
<그림 23> 경기도 인구분포도	31
<그림 24> 경기도 시군별 주요문화시설현황	31
<그림 25> 경기도 인구 유입 지역	32
<그림 26> 연령대별 유입 인구	32
<그림 27> 경기도민의 문화시설 이용	33
<그림 28> 경기도민의 생활문화 활동 인식	34
<그림 29> 생활문화 활동 참여 형태 및 분야	34
<그림 30> 생활문화 활동 장애요인	35
<그림 31> 경기문화재단 생활문화의 내용적 포지셔닝	43
<그림 32> OECD BLI 11개 차원	44
<그림 33> 지역문화진흥법과 지역문화 정책 전달체계 구성	46
<그림 34> 생활문화 사업주체 관계망	47
<그림 35> 경기도 문화예술정책 전략과제 - 수요자 중심의 문화행정체계 개편	48
<그림 36> 2013년 지역문화지표에 근거한 지역문화 종합지수 분석 결과	50
<그림 37> 지역문화지표의 지표분류 및 세부지표	51
<그림 38> 공급·향유형 문화정책 프로세스	54
<그림 39> 참여형 생활문화 정책 프로세스	54

<그림 40> 패러다임 변화상에서 본 국토체감지표의 위상	56
<그림 41> 국토체감지표 개발을 위한 접근방법	56
<그림 42> 기존 국토지표(총량지표)와 국토체감지표 비교	57
<그림 43> 규제적 평가와 규범적 평가	57
<그림 44> 지표 개발 방법의 분류	59
<그림 45> 경기문화재단 평가환류 체계 예시	60
<그림 46> 지속가능한 시애틀 초기 지표개발 과정	61
<그림 47> 『2050기후행동계획』 전체 정책 수립 과정	62
<그림 48> 정책 과정에서의 기존 국민 참여 사례	64
<그림 49> 국민디자인단 팀 구성원과 역할	64
<그림 50> 국민디자인단 팀 구성	64
<그림 51> 국민디자인단 추진 절차	65
<그림 52> 생활문화 개념의 접촉면	66
<그림 53> 생활문화지표의 측정틀	69
<그림 54> 생활문화지표의 적용이 가능한 측정 상황 시나리오	71
<그림 55> datausa.io 화면	74
<그림 56> 지역문화지표 시범지표 (기존자료 활용/신규조사 지표)	77
<그림 57> 지역문화지표의 정성 지표 개발 제언	78
<그림 58> 문화향수실태조사 조사항목	79
<그림 59> 문화정책 주요 관심 영역과 순환주기를 고려한 서울문화지표	80
<그림 60> 서울문화지표 중분류 영역의 구성 방향 및 세부지표 (1)	81
<그림 61> 서울문화지표 중분류 영역의 구성 방향 및 세부지표 (2)	82
<그림 62> 전국 문화 시설 입지 지수 (1)	83
<그림 63> 전국 문화 시설 입지 지수 (2)	84
<그림 64> 문화 기반 시설 공급(배치) 전략(안)	84
<그림 65> 성인 놀이성 설문 구성 (1)	86
<그림 66> 성인 놀이성 설문 구성 (2)	86
<그림 67> 성인 놀이성 측정 모형	86
<그림 68> 놀이성 확인적 요인 분석	87
<그림 69> OECD-DeSeCo 12개국에서 언급된 문화적 핵심 역량	89
<그림 70> 문화역량 구성 요소 설명	90
<그림 71> 문화적 리터러시 범위	91
<그림 72> 미디어 리터러시 구성개념 연구	91
<그림 73> 미디어 리터러시 지수 설계 모델	92
<그림 74> 사회 통합의 핵심 차원 및 구성 요소	94
<그림 75> 사회통합실태 조사 항목	95
<그림 76> Reivich & Shatte(2003)의 성인 대상 회복탄력성 지수 검사 (RQT)	96
<그림 77> 회복탄력성 요인 모형	97
<그림 78> OECD 주관적 웰빙 모델	99
<그림 79> OECD의 주관적 웰빙 측정 항목	100

/ 여는 글

지표로 일상의 여백을 말하는 작업

1. 문화적 삶이 소망되는 일상을 어떻게 읽을 것인가?

일상의 파괴가 진전될수록 우리는 일상의 회복을 갈망하고 있다. 그러한 갈망은 선거 슬로건을 통해 분명하게 보인다. 어느 지방자치단체나 지역문화를 활성화하고 삶의 질을 높ی겠다는 의지를 표명하고 있으며, 실제 지방자치단체의 비전을 담은 글귀에는 “행복”, “문화”, “생명”, “미래”라는 단어가 흔하게 보인다.

그러나 어떻게? 주어와 목적어를 알고 있지만 그 방법은 쉽지 않다. 분명 과거의 방식으로 행복에 도달하지 못한다는 것을 알지만, 행복을 상상하기란 여간 어려운 일이 아니다. 어쩌면 우리가 행복을 상상하는 본능적 능력을 잃어버린 것은 아닌지 두렵기조차 하다. 이러한 이유로 일상의 삶을 진단함으로써 우리의 삶을 설명하고 공동체의 방향을 정하는 일은 더 없이 중요해지고 있다.

2014년 제정된 문화기본법과 지역문화진흥법이 이 문제에 대해 일정한 기준을 제시하고 있다. 특히, 지역문화진흥법은 국가와 지방자치단체가 지역문화의 가치를 재인식하고, 체계적이며 실제적인 계획 하에 문화발전을 꾀할 것을 명시하고 있다.



<그림 1> 지역문화진흥법의 내용 열거

본 연구의 주요 내용인 생활문화지표를 만드는 작업은 이러한 시대적 사명의 일환으로, 공급자의 관점이 아닌 지역과 참여자의 시각에서 행복을 목표로 해야 한다고 생각하였다.

행복은 세상과 단절된 폐쇄적인 감정일 수 없다. 세상과 관계 맺는 가운데 행복의 가치가 위치하며, 그럴 때만이 객관적 여건과 만족감이 조응되어 “행복”이 체감되는 것이다. 우리는 개인의 주체적인 활동이나 정책이 이러한 개별의 행복감을 향해 배치되어야 하며, 개인의 행복이 우리 사회의 일상을 변화시키는 원동력일 것이라는 생각을 하였다. 우리는 그것이 조응되는 지점을 읽기위해서 여건과 감정을 추적해야 했다. 그래서 정체되거나 정량화된 지점이 아닌 역동하는 지점을 찾아 수많은 서술어와의 싸움을 벌였다.

2. 지표는 어떻게 설계되었는가?

그러나 지역에서 체감할 수 있도록 개인의 행복을 읽는 지표를 만드는 것은 쉬운 일이 아니었다. 양극화와 고령화, 문화의 중앙 집중과 지역 공동화, 주민의 문화욕구 증대와 지방재정의 열악성 등에 대한 이야기는 생략한다. 그보다는 문화적 상상력의 빈곤, 행복을 정의해본 경험의 부재 등이 더 어려운 문제였다.

여러 차례 라운드 테이블을 통해 행복의 의미를 담아낼 단어를 찾았으며, 가야할 방향을 물었다. 연구진의 당황스러운 질문에도 각각의 문화적 층위를 기꺼이 보여주신 분들의 언어가 이 연구 안에 녹아 있다. 현장의 여러 목소리와 관련 연구들을 통해 생활문화가 만들어지는 과정을 들었고 이는 다시 생활문화 활동 개념을 설명하는 내용으로 정리되었다. 기존의 총량 중심 지표 언어로부터 탈주하려는 노력 끝에 생활 체감적인 그림을 구성하게 되었다.



<그림 2> 생활문화지표의 측정틀

연구진은 생활문화 활동의 핵심적 궤를 일상의 즐거움을 담는 행위들에서 추출했다. 우리는 바라고, 만나고, 놀고, 배우고, 함께하면서 삶을 한층 복돋게 되는 것이 아닌지. 이러한 과정 속에서 소소한 일상의 문화 생태계가 일구어지는 것이라 진단했다.

3. 지표를 어떻게 사용할 것인가?

본 연구의 생활문화지표 측정틀은 마치 레고블록처럼 사용한다는 장점이 있다. 조사 및 평가 주체와 조사목적, 사업-평가목표 등에 따라 체감지표를 중심으로 총량지표 및 정책(평가)지표를 참조하여 내용을 조합하고 변주하면 된다.

모든 사업은 단일한 지표에 의해 진단될 필요가 없다는 점이 중요하다. 다양한 현실은 구조화된 단 하나의 지표로 읽혀지기 어려우며, 구체성을 해석하는 데에 한계를 가질 수밖에 없기

때문이다. 지역의 다양성과 역동성을 반영한 지표를 지역이 직접 설계할 수 있음을 밝히는 것이 연구진이 생각하는 이 연구의 의의다.

아마 이 지점에서 중요한 질문이 나올 것이다. “지표가 제각각이면, 사업 평가의 기준이 다르지 않는가?” 우리의 대답은 “맞습니다.” 연구진은 지표를 통해 순위를 매기는 상황을 최대한 지양하고자 하였다. 필요한 경우 측정틀을 기반으로 지수화를 시도하고 순위를 매길 수도 있을 것이다. 그러나 이 측정틀은 기본적으로 자유로운 조합과 변수를 통해 지역의 문화기획자, 정책연구가, 문화행정가가 실태를 조사하거나 성과를 진단하며 개선방안을 도출하는 데 도움을 주고자 한다.



<그림 3> 생활문화지표 모듈화

아마 지표에 익숙하지 않은 사람들에게는 지표를 재구성하는 것이 까다로운 일처럼 느껴질 것이다. 그러나 또 다른 안내서가 도움을 줄 것이다. 본 연구는 지표의 사용을 친절하게 안내하는 가이드북과 함께 사용한다면 훨씬 수월할 것이다.

이 지표는 완벽한 것이 아니다. 그러나 지역의 문화주체가 삶과 지역을 진단하고 설계하자는 기본 취지를 바탕으로 다른 연구자와 현장 활동가들에 의해 수없이 보완될 가능성을 열어 놓는다.

지역문화진흥법은 그 목적을 주민주체의 생활문화 활성화와 지역적 삶이 묻어있는 지역문화생태계의 선순환을 통해 삶의 질이 고양되는 문화국가에 두고 있다. 이는 주민의 삶과 일상을 자세히 관찰하고 진단하는 것으로부터 시작해야 한다. 모쪼록 본 연구의 생활문화지표가 일상을 관찰하는 문화돋보기로 작동되기를 희망한다.

/ 1부. 생활문화의 이해

1. 생활문화 선행연구

생활문화는 문화정책이 변화하는 맥락 속에서 지역문화 또는 생활권 문화와 연관되어 부상한 개념으로 지역문화진흥법 등에 의해 공식적인 정책용어로 사용되고 있음. 그럼에도 생활문화의 정확한 개념 및 범위는 엄밀하게 연구적으로 정의 내리기 어려운 측면이 있음. 실제로 “국내의 생활문화는 ‘생활예술’, ‘생활문화예술’ 등 여러 용어들과 혼재되어 사용되고 있는데 해외에서도 관련 활동들을 정의하는 용어들은 국가마다 다르게 사용하고” 있음.¹⁾

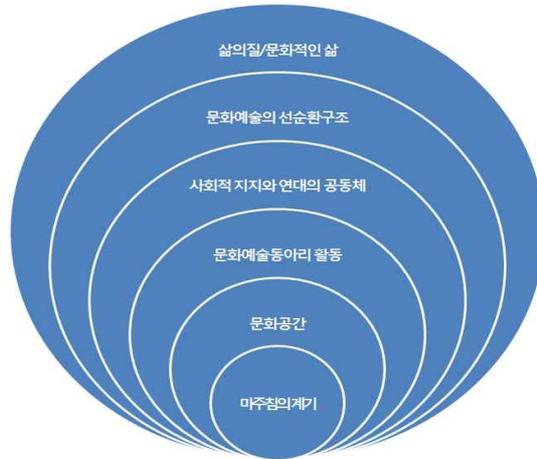
이러한 상황 속에서 다양한 생활문화에 대한 연구들이 2013년 박근혜 정부에 의한 문화융성기조 이전부터 이루어져 왔으며²⁾, 연구의 주된 내용은 국민의 문화적 삶을 가능하게 하는 여건 및 정책 개발로, 이는 삶의 질 고양, 국민행복 등으로 집약할 수 있음. 또한, 연구 영역은 대개 일상(지속가능성)과 생활권, 동네, 골목, 마을이라는 지역보다 작은 영역에서의 주체적인 활동을 중심으로 진행되어 왔음.

1) 경기도의회(2015), 「경기도 문화의 지속 가능한 발전을 위한 정책개발연구」, 21p

2)

<표 1> 생활문화 관련 선행연구

년도	연구진, 제목	주요내용
2006	이명규/박승현외, 문화예술창조도시 성남만들기 기본계획	
2006	안성아외, 시랑방문화클럽 실태조사 및 욕구조사	성남시를 기반으로 활동하는 동호회 현황과 요구사항 조사
2006	전수환/박승현외, 시랑방문화클럽 발전방안연구	시민들의 자발적 문화예술 동아리 발전 및 지원 방안 연구
2007	박인배외, 문화예술교육의 생태계적 패러다임 연구	생태계적 관점에서 문화예술의 순환관계 연구
2007	정병태, 커뮤니티 아트 진흥방안	예술활동 중심의 공동체 활동 지원방안 연구- 영국사례 중심
2008	김세훈외, 문화클럽 조성 및 활성화 방안	동아리 활성화 방안과 정책적 지원 구조 및 시스템 연구
2009	한도현/박승현외, 성남문화재단 2단계 5개년 발전계획 연구	
2009	윤소영외, 공동체 활동 관련 사례연구 및 지원방안	관심공동체를 중심으로 한 문화예술활성화방안 연구
2009	윤주외, 생활권 공공공간에서 여가활동 활성화 방안	문화민주주의의 거점으로서의 생활문화공간의 조성 및 역할 연구
2011	김정외, 생활문화공동체 증장기발전방안연구	생문공사업을 분석하고 문화예술활동 중심의 관심공동체의 발전방안 연구
2012	강윤주외, 생활예술지원정책방안 연구	생활예술 개념을 통해 현대적 패러다임의 문화정책 연구
2013	양혜원외, 지역밀착형 복합문화 커뮤니티센터 조성과 지원방안	박근혜정부 중요 문화정책인 커뮤니티센터 조성방안 연구
2013	고성영외, 3단계-시랑방문화클럽네트워크사업 발전방안연구	
2013	정종은외, 성남문화재단 생활예술정책 성과평가 연구	
2013	고성영외, 성남시 생활문화공동체 네트워크 확산을 위한 증장기 발전방안 연구	
2014	전광렬외, 경기도 문화예술진흥 중반기 종합발전계획	
2014	노영순외, 2013 지역문화지표 지수화를 통한 비교분석	중앙정부의 지역문화정책의 근거로서 지역적 격차해소를 위한 지표개발
2014	윤주외, 국외 문화여가정책사례 연구	행복개념을 중심으로 문화예술 여가활동정책에 있어 정책위상 및 내용 연구
2014	조현성외, 문화예술동호회 네트워크 구축과 지원방안	동호회네트워크를 성남, 전복사례를 중심으로 지원방안연구
2015	양혜원외, 지역특성을 고려한 문화기반시설 배치 방안 연구	지역문화공간의 접근성을 높이기 위한 전략 설계 및 연구
2015	조광호외, 생활문화 활동 조사를 위한 기초연구	생활문화의 개념에 대한 혼란을 현실 분석을 통해 연구
2015	박지훈외, 경기도 지역특성을 고려한 생활문화진흥방안연구	
2015	김유진외, 성남 생활예술정책 성과지표 개선	
2015	최혜자외, 화성시 생활문화생태계 활성화방안	화성시생활문화생태계 활성화를 위한 과제 발굴 연구
2015	최혜자외, 의정부 생활문화동호회 실태조사	의정부 생활문화동호회 현황과 실태 조사



<그림 4> 생활문화 관련 주요 연구 포인트

생활문화 정책이 점차 영역화·전문화되는 추세가 생겨나자 정책 개발 외, 생활문화를 연구적으로 정의해보려는 노력도 생겨나고 있음. 조광호는 생활문화에 대해 ‘생활예술’, ‘생활기술’, ‘생활교류’, ‘생활기타’로 구분하여 개념정의를 시도하면서 음악, 미술 등 예술 장르 안에 국한되고 있는 생활문화의 범위를 넓혀보고자 하였음.³⁾

<그림 5> 조광호 외(2015), 생활문화의 연구적 개념정의

개념 정의	일반 정의	(지역문화진흥법의 생활문화 정의) 지역의 주민이 문화적 욕구 충족을 위하여 자발적이거나 일상적으로 참여하는 유·무형의 문화적 활동			
	개념 속성	생활적 일상성 : 생활영위활동과 함께 일어나는 삶의 동시적 문화 자발적 주체성 : 지역주민 스스로의 의지로 행하고 활동하는 문화 장르적 다양성 : 문화예술부터 생활기술까지 모두 포괄하는 다양한 문화 문화적 인지성 : 문화로서 인지하고 받아들이는 문화적 인지태도의 문화			
개념 특성	개념 전개	사회적 전개	공간적 전개	시간적 전개	
	개념 특성	사회생활의 영위와 함께 문화생활을 위한 활동 전개	생활권 범위 내에서 이루어지는 문화활동 전개	생애주기 내 반복적 문화 패턴을 만드는 문화활동 전개	
개념 범위	장르 범위	생활예술	생활기술	생활교류	생활기타
		문화예술진흥법 상의 예술 장르에 해당하는 계열의 문화활동 분야	예술에 속하지 않는 장르로서 일상생활과 함께 동시에 자기개발, 여가, 취미 등의 목적으로 향유하는 사회적 문화활동 분야	문화를 기반으로 하는 사회교류 및 매개와 사회공간이 이루어지는 문화적 사회활동 분야	생활예술 / 생활기술 / 생활교류 그 어디에도 속하지 않는 문화활동 분야
	활동 범위	창작	생활문화주체 스스로 기존에는 없었던 새로운 무엇인가를 만들어내는 활동형태		
		참여	지역주민이 자발적 의지로 참여하여 문화에 대한 직접 활동을 행하는 활동형태		
		교육	지역주민이 자발적 의지로 문화 교육을 통해 지식 및 기술을 습득하는 활동형태		
향수	문화적인 것으로 부터 관람, 청취 등을 통해 직간접적인 수혜를 받는 활동형태				

3) 조광호 외(2015), 「생활문화 활동조사를 위한 기초연구」, 한국문화관광연구원

하지만, 예술 장르를 구분하듯 생활문화의 범주를 구분하려는 시도들은 주민 삶의 질과 문화 역량 향상, 사회적 관계의 회복, 지역의 지속가능성 등 최근 생활문화 정책이 중요하게 다루어지고 있는 이유들 즉, 정책의 가치적 지향을 담아내기에 충분치 않은 상황임.

때문에, 본 연구에서는 평가지표를 개발하기에 앞서, 현재 생활문화 정책이 부상하고 있는 사회적 맥락 및 생활문화 활동의 속성을 충분히 살피고자 함. 이를 통해, 생활문화의 장르적 구분에서 벗어나 생활권 속의 다양한 활동이 내재하고 있는 문화적·관계적 효과를 담을 수 있는 연구적 관점을 먼저 모색하고자 함.

2. 생활문화 정책의 흐름

2-1. 문화정책의 패러다임 변화

거시적인 문화정책의 맥락은 거점 중심의 효율적인 국가 발전으로부터 개인의 생활권에서 체감할 수 있는 삶의 질 향상으로 시대적인 가치가 변화해 간 과정과 궤를 같이 함. 특히, 문민정부 출범과 문화부 신설로 이전까지 문예 진흥 차원에서 이루어지던 계몽적 성향의 정책을 뛰어넘는 문화정책 기틀의 필요성이 대두되었음.

<표 2> 문민정부 이래 정부 문화정책의 추이

구분	문민정부(1993~1998)	국민정부(1998~2003)	참여정부(2003~2008)	이명박정부(2008~2013)	박근혜정부(2013~)
조직	1993년에 문화체육부 발족 (체육청·소년부와 통합) 1994년 문화정책국 신설	1998년 문화관광부 발족 : 문화재청 승격·독립	문화관광부 문화미디어국 신설, 2005년 한국문화 예술위원회 독립	2008년 문화체육관광부 정보통신부 일부 및 국정 홍보처와 통합	대통령 직속기관인 문화융성위원회 설치
정책 기조	삶의 질 세계화와 문화감수성 증진	창의적 문화복지 국가	자율, 참여, 분권의 문화 향유권 확대	품격 있는 문화국가, 대한민국	4개 국정기조로 “경제부흥”, “국민행복”, “평화통일 기반 구축”, “문화 융성”
주요 과제	<ul style="list-style-type: none"> ☑ 민족정기의 확립 ☑ 신한국문화 창달 5개년계획 문화정책 발표(1994)에서 지역문화의 활성화와 문화 복지 재차 거론 ☑ 문화창조력 제고와 문화 환경 개선 ☑ 문화산업 개발과 기업 문화 활성화 지원 ☑ 한겨레문화의 조성과 우리 문화의 세계화 	<ul style="list-style-type: none"> ☑ 새문화정책(문화의 힘으로 제2의 건국(1998)에서 : ①문화복지국가 정책기반구축 ②문화기반시설 확충과 운영개선 ③지식정보사회 기반 조성 ④창조적 예술활동 기반 조성 ⑤문화복지를 통한 삶의 질 향상 ⑥문화유산의 체계적 보호 계승 발전 ⑦문화산업의 체제 구축 ⑧문화를 기반 한 지역균형 발전과 사회통합 ⑨문화를 통한 민족통합 ⑩문화정책성을 바탕으로 포편적 세계주의 지향을 제시 ☑ 예술지원의 원칙으로 “지원은 하되 간섭은 하지 않는다” ☑ 문화비전 21을 수립(1999). 문화정책의 목표를 “문화의 생활화 : 전국민의 신지식인화”로 조정 	<ul style="list-style-type: none"> ☑ 창의한국, 새로운 한국의 예술정책(2004) 발표하여 창의성과 자율성을 화두로 한 문화정책과 예술정책의 방향 제시 ☑ 국민을 문화생산의 주체로 국민 문화향유권을 확대하기 위한 문화예술교육정책을 광범위하게 실시 ☑ 아시아문화중심도시 조성사업(2004년-) ☑ 2004년을 지역문화위원으로 설정, 지역문화발전 지원 	<ul style="list-style-type: none"> ☑ 새 정부의 문화정책 기조 및 주요예술정책제시(2008) : ①문화가 순수한 가치로 존중받는 정책 추진 ②전통과 정신이 가치로 인정받고 창조적으로 활용되는 정책 ③인문학을 바탕으로 자연과학, 첨단기술을 통섭하는 창의적 소프트웨어 배양 ④선택과 집중을 제시 ☑ 예술지원 4대 원칙인 ‘선택과 집중, 사후지원, 간접지원, 생활 속 예술’ 수립 ☑ 5대 콘텐츠 강국을 위한 도약 	<ul style="list-style-type: none"> ☑ 문화융성의 3대 전략(10대과제) 제시 : ☑ “문화참여 확대”(①문화기본법 제정 및 문화재정 2% ②문화참여 확대 ③문화참여의 기회 확대와 문화 격차 해소 ④문화 다양성 증진과 문화교류 협력 확대), ☑ “문화예술진흥”(①예술인의 창작인전망 구축 및 지원강화 ② 문화유산 보존 강화 및 활용 확대 ③인문정신문화의 진흥), ☑ “문화와 산업의 융합”(①한국 스타일 콘텐츠산업 육성 ②고부가가치 융복합 한국관광 실현 ③스포츠 활성화를 통한 건강함 삶 구현)
성과	<ul style="list-style-type: none"> ☑ 기업메세나 활성화 ☑ 문화산업국 신설 ☑ 민족문화 바로세우기 	<ul style="list-style-type: none"> ☑ 한국문화콘텐츠진흥원 설립 ☑ 문화산업진흥 기본 법제정 ☑ 문화예술의 증액 	<ul style="list-style-type: none"> ☑ 문화예술위원회의 독립 ☑ 아시아문화중심도시 조성사업 ☑ 문화예술교육의 본격화 	<ul style="list-style-type: none"> ☑ 국가대표 문화공간 건립 ☑ 예술인 복지법 제정 ☑ 생활 공감형 문화정책 ☑ 예술지원체계 개선 	<ul style="list-style-type: none"> ☑ 문화기본법 제정 ☑ 지역문화진흥법 제정 ☑ 예술인 복지법 개정 등

출처 : 「2004 문화정책백서」, 「2008 문화정책백서」, 「2013 문화예술정책백서」
 김세훈 조현성(2008), 「문화복지 중기연구」, 문화관광 정책연구원
 양혜원(2012), 「문화복지정책의 사회경제적 가치 추정과 정책방향」, 문화관광정책연구원
 문화체육관광부(2013), 「품격있는 문화국가 대한민국」
 문화컨설팅 바라(2013), 「춘천시문화재단 중장기 발전방안 및 운영전략 수립」 등 재구성

문화정책은 문화향유, 문화산업으로 꽃피기 시작한 90년대를 지나면서 복지 및 지역 정책과의 결합으로 그 영역 및 역할이 점차 확장되어 왔음.

이 중 생활문화라는 개념은 현상적으로 2000년 중반 이후 “문화예술생태계의 선순환”, “일상 문화”, “시민문화”, “생활예술”, “아마추어 예술활동”, “커뮤니티아트”라는 시대적 문화트렌드와 뒤섞이면서 확산되었으며, 정책적으로는 지역문화 및 국민의 문화권 관련 정책과 밀접한 관계를 맺어 왔음. 문민정부~참여정부~박근혜 정부에 걸쳐 <표3>과 같은 변화를 겪어왔음.

<표 3> 문민정부~박근혜 정부에서의 지역문화 및 국민의 문화권 관련 정책 변화

정부	정책의 가치	중심정책	공간조성	활동지원
문민정부	- 삶의 질 제고 - 문화감수성 증진	문화복지정책	문화의집	- 문화감수성교육 - 문화자원봉사활동
참여정부	- 문화생산자로서의 국민 위상 - 문화향유권 증진	문화예술교육정책	생활친화문화공간	- 문화예술교육활성화 - 민간문화활동 연계
박근혜정부	- 문화융성 - 문화기반여건 마련 (문화기본법, 지역문화진흥법)	생활문화 정책	생활문화공간	- 문화예술동아리 - 문화자원봉사 - 생활문화축제

2-2. 생활문화의 법적 정의

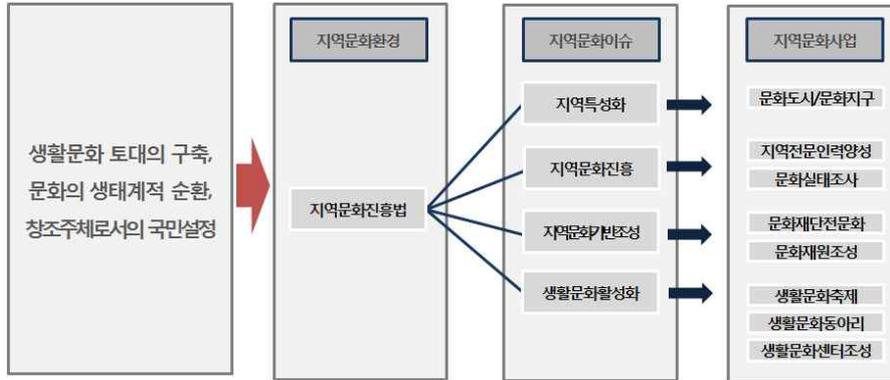
법적으로 생활문화는 2014년 3월 31일 시행된 문화기본법의 이념을 승계하고 있는 지역문화진흥법의 개념을 따르고 있음.

문화기본법이 직접적으로 생활문화를 개념적으로 지시하지는 않으나, 제2조 기본이념, 제3조 정의가 설명하고 있는 ‘문화’는 광의적 의미에서 생활문화를 뜻한다고 볼 수 있음. 하지만 지역문화진흥법 및 경기도 조례에서는 생활문화를 ① 주민이라는 주체, ② 주체의 문화적 욕구, ③ 욕구에 따른 자발성, ④ 일상적 참여를 통한 유형·무형의 행위를 구체적으로 언술하면서 협의적 정의를 내리고 있으며, 생활문화진흥에 관해서는 ① 생활문화 지원으로서의 동호회 지원, ② 생활문화시설 확충과 지원, ③ 문화환경 취약지역 우선지원을 그 내용으로 삼고 있음.

<표 4> 문화기본법의 국민의 권리

문화기본법 제2조 (기본이념)	이 법은 문화가 민주국가의 발전과 국민 개개인의 삶의 질 향상을 위하여 가장 중요한 영역 중의 하나임을 인식하고, 문화의 가치가 교육, 환경, 인권, 복지, 정치, 경제, 여가 등 우리 사회 영역 전반에 확산될 수 있도록 국가와 지방자치단체가 그 역할을 다하며, 개인이 문화 표현과 활동에서 차별받지 아니하도록 하고, 문화의 다양성, 자율성과 창조성의 원리가 조화롭게 실현되도록 하는 것을 기본이념으로 한다.
문화기본법 제3조 (정의)	이 법에서 "문화"란 문화예술, 생활양식, 공동체적 삶의 방식, 가치 체계, 전통 및 신념 등을 포함하는 사회나 사회 구성원의 고유한 정신적·물질적·지적·감성적 특성의 총체를 말한다.
문화기본법 제4조 (국민의 권리)	모든 국민은 성별, 종교, 인종, 세대, 지역, 사회적 신분, 경제적 지위나 신체적 조건 등에 관계없이 문화 표현과 활동에서 차별을 받지 아니하고 자유롭게 문화를 창조하고 문화 활동에 참여하며 문화를 향유할 권리(이하 "문화권"이라 한다)를 가진다.

<그림 6> 지역문화진흥법의 주요 내용



<표 5> 지역문화진흥법의 생활문화 정의

<p>지역문화진흥법 제2조(정의) 2항</p>	<p>생활문화”란 지역의 주민이 문화적 욕구 충족을 위하여 자발적이거나 일상적으로 행하는 유형·무형의 문화적 활동을 말한다.</p>
<p>경기도 생활문화 진흥에 관한 조례 제2조(정의) 2항</p>	<p>생활문화”란 지역의 경기도민(이하 “도민”이라 한다)이 문화적 욕구 충족을 위하여 자발적이거나 일상적으로 참여하여 행하는 유형·무형의 문화적 활동을 말한다.</p>

이와 같은 생활문화의 정의는 개개인의 문화적 동기·행위·만족도에 치우쳐 있고, 생활문화 정책이 지향하는 궁극적 효과인 ‘사회의 질’⁴⁾ 혹은 ‘사회의 지속가능성’⁵⁾ 문제를 포함할 수 없는 한계를 지니고 있음. 여기서 사회의 질이라 함은 시민(혹은 주민)들이 지금보다 행복한 사회(혹은 지역)라고 말할 때와 같은 의미임. 개개인의 파편화된 행복의 총량이 사회의 전반적 행복감을 결정하는 것이 아닐 수 있는데, 이는 행복도 물질과 마찬가지로 양극화 현상을 나타낼 수 있어, 사회 전체의 행복의 총량이 증가해도 그 분배가 고르지 못할 때 양극화로 인한 극심한 갈등에 시달릴 수 있기 때문임. 이와 같은 문제를 해결하기 위해서는 사회를 관계의 관점에서 총체적인 생태계로 파악할 필요가 있으며, 생활문화 실태 조사 및 성과 평가 등에서도 사회통합적 관점이 포함될 필요성이 제기됨.

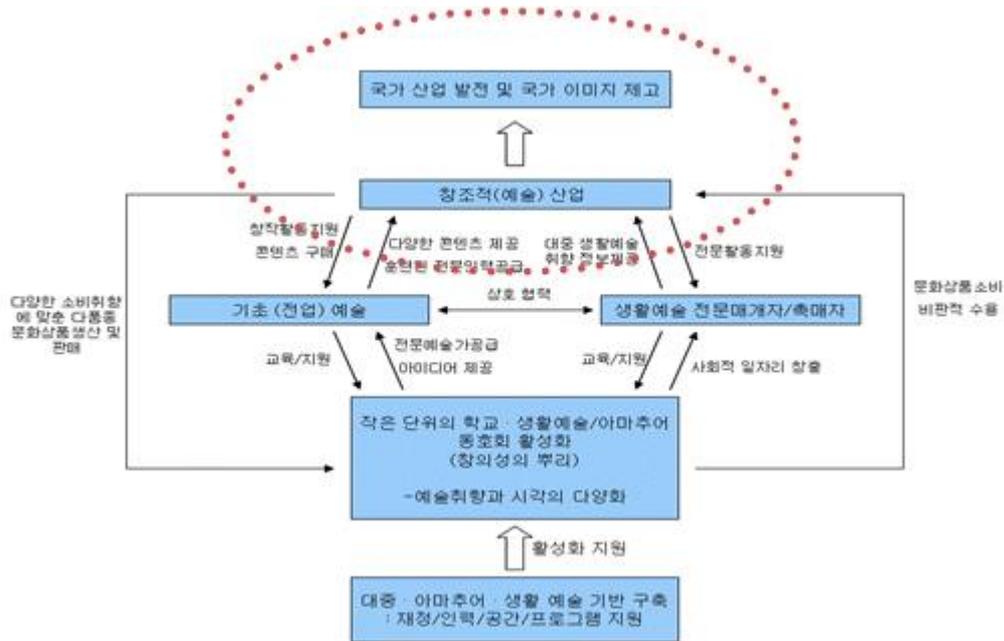
4) “1990년대에 접어들면서 개인의 삶이 이루어지는 사회적 맥락이나 사회적 환경이 개인의 삶의 질에 미치는 영향에 주목하는 연구들이 진행되었다. 특히, 개인 삶의 사회적 맥락에 대한 연구는 다양한 국가와 인종으로 혼합된 유럽 여러 국가들의 삶의 질 문제에 중요한 요소로 제기되었는데, 이러한 배경에서 ‘사회의 질’(social quality) 연구가 등장하였다. 사회의 질에 대한 논의는 1990년대 중반 유럽에서 시작되었는데, 이 논의는 공공 정책 영역에서 사회정책(social policy)이 경제정책(economic policy)에 예속되어 온 전통에 대한 대응으로 촉발되었으며, 사회발전에 대한 보다 포괄적인 개념의 필요성을 제기하였다.”

- 석현호 외(2013), 「국가주요지표연구 1: 지표체계」, 한국사회과학자료원, 15p

5) 성남문화재단에서 사랑방문화클럽 및 우리동네문화공동체의 사업 효과를 평가하기 위해 평가들을 참조했던 F. Matarasso의 「USE OR ORNAMENT? The social impact of participation in the arts」(1997)에서는 예술의 경제적 가치를 “부의 직접적 창출(create wealth)”이 아닌 한 사회의 “지속가능성(contribute to a stable, confident and creative society)”에 기여하는데 있다고 보았다. F.Matarasso는 예술 참여를 통한 사회적 효과를 다음과 같은 6가지 주제로 측정하고 있다. ① Personal Development 개인적 발전 ② Social Cohesion 사회적 화합 (사회 통합) ③ Community Empowerment and Self-Determination 지역사회 역량강화와 개인의 자결권 ④ Local Image and Identity 지역 이미지와 정체성 ⑤ Imagination and Vision 상상력과 미래상 ⑥ Health and Well-Being 건강과 안녕

2-3. 지역 문화산업과 생활문화 정책의 관계

생활문화 정책이 부상하는 또 다른 이유는 지역 문화산업과의 관계에 있음. 대부분의 지자체는 생활문화를 지역 문화산업과 연계하여 지역경제 활성화를 도모하고자 하는 정책적 욕망을 가지고 있다고 판단됨.



<그림 7> 생활문화예술과 창조적 산업의 선순환 구조

출처 : 전병태(2015), 「시민사회와 문화예술」, 『성남문화재단 시민예술 토론회 자료집』

그러나 생활문화를 경제 활성화의 직접적 진흥책으로 볼 때 경제적 목적 달성을 위해 문화적 가치를 도구화하는 전치 현상이 나타나게 됨. 다시 말해, 문화민주주의, 문화기본법과 같은 시민의 문화적 권리를 말하면서도 실제 정책적으로는 생활문화를 산업 또는 고용 촉진의 도구로 삼게 되는 것임.

생활문화의 한 지류로 볼 수 있는 생활예술 관련 연구인 2012년 경희사이버대학교 연구에서도 생활예술과 문화산업이 구분된다는 지적을 하고 있음.

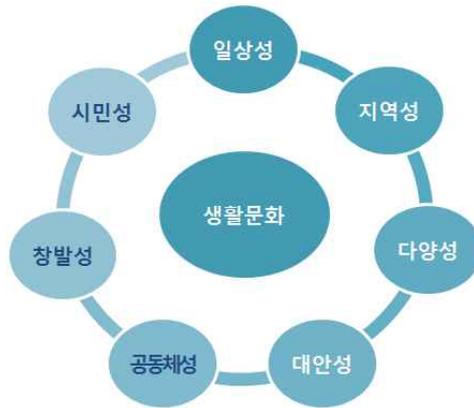
“다시 말해 문화산업의 예에서 보이듯이 미적 경험이 사람들 사이에 커뮤니케이션을 촉진한다 하더라도 그것이 반드시 상호간의 신뢰와 이타심에 근거한 지속적인 관계망과 공동체로 이어지지 않는다는 것이다. 물론 생활예술의 많은 사례들은 문화산업이 제공하는 이미지와 상품을 재료로 삼고 있다. 하지만 그 재료를 단순히 소비하는 것과 그 창작의 재료로 사용하는 것은 다르다. 예컨대 아이돌 패션을 맹목적으로 따라하는 것은 생활예술이라고 볼 수 없다. 그러나 아이돌의 노래를 개사하고 뮤직비디오를 모방하여 UCC를 만드는 것은 생활예술로 간주될 수 있다고 본다.”⁶⁾

6) 강윤주 외(2012), 「생활예술 지원정책방안 연구」, 경희사이버대학교 연구지원팀, 24~25p.

이와 같은 전치 현상을 극복하면서 지역 경제와의 결합을 꾀하기 위해 최근에는 지역재생과의 결합을 시도하는 사례가 늘어나고 있음. 지역재생 프레임 안에서는 창조경제를 일으키는 아마추어 문화라는 인과적 설명 대신, 생활문화와 지역경제를 지역재생을 위한 상관적 요인으로 파악하고 있음. 때문에, 지역재생 사례에서는 지역의 거점 문화 공간, 생활문화 활동, 경제적 활동을 독립된 형태로 따로 다루지 않고 각각의 요인들이 성장해 나가면서 관계를 생성해나가는 과정적 궤적을 중요하게 여기고 있음.

3. 생활문화 활동의 특징

생활문화를 정의함에 있어, 조광호의 연구처럼 생활문화의 종류를 범주화하는 접근이나 지역 문화진흥법에서처럼 시민 개인의 문화 수요 및 활동에만 초점을 두는 접근이 충분히 만족스럽지 않은 이유는 생활문화 활동이 기본적으로 복합적 성격을 띠고 있기 때문임. 생활문화는 다양한 구성원과의 관계방식 등에 따라 다층적 차원에서 동시에 불확정적이며 창조적인 형태로 나타날 수가 있음.



<그림 8> 생활문화의 복합적 속성

영미권의 생활예술 관련 정의를 살펴보면, 이해가 보다 쉬울 수 있음. ① 예술 장르 외에 ② 자발성, 비고정성, 참여, 표현 등 예술 활동의 속성, ③ 자기 계발, 여가와 유흥 등 개인적 동기 ④ 구조화되지 않는 공간, 사회적 유대 등 사회구조적 요소 등 폭넓은 개념이 포괄되어 있음.⁷⁾

<그림 9> 영미권 생활예술 개념 (성남문화재단 5대정책 2단계 5개년 발전계획연구 중)

국 가	용 어	개 념
미국	비공식예술 (informal arts)	- 구조화되지 않는 공간들에서 일어나는 자발적이고 비고정적인 예술활동
	참여예술 (participatory arts)	- 전문적인 공연, 미술, 문학, 미디어를 관람하는 것과 구별되는 일상적인 예술 제작에 참여하는 사람들의 예술적 표현
영국	자발적예술 (voluntary art)	- 일반인들이 자기계발, 사회적 유대, 여가와 유흥의 목적으로 수행하는 비전문적 예술을 의미하는 것으로 무용, 드라마, 문학, 음악, 미디어, 시각예술, 수공예, 전통예술, 축제들의 형태로 구현

출처 : 경기도의회(2015), 「경기도 문화의 지속 가능한 발전을 위한 정책개발연구」에서 재인용

생활문화의 속성 중에서도 정책 현장에서 특히 강조되는 속성은 창발성(놀이성)과 공동체성인데, 이는 시대적 추세의 영향임.

7) 성남문화재단(2008), 「성남문화재단 5대정책 2단계 5개년 발전계획연구」, 34~36쪽

3-1. 놀이성과 여가시간의 활용

가. 여가의 놀이성과 생활문화

- 여가는 1937년 프랑스 인민전선정부가 여가사회를 선언한 이래, 오랫동안 추상적인 개념이었으나 1960년대 이래 서구사회에서는 차츰 일반화되기 시작함.
- 여가에 관한 선행연구를 살펴보면, 놀이를 문화의 원천으로 보고, 여가는 놀이로부터 비롯된 행동양식으로 설명하는 것을 발견할 수 있음.⁸⁾
- 놀이전문가들은 자연스러운 놀이가 소비 행위로 계획된 놀이가 아니라 자기 결정권과 창발성에 관련된 것임을 지적하고 있음. 예를 들어, 놀이는 계획성, 목적성, 강제성이 없어야 하며, 즐거움, 자유로움, 도전성, 자기주도성이 있어야 한다든가, 놀 권리 뿐 아니라 놀지 않을 권리도 있음을 지적함.⁹⁾ 이 외에도 탐색적 행동을 포함한 몰입(플로우), 내적 보상 등을 놀이와 연관된 개념으로 봄.¹⁰⁾
- 생활문화를 지역문화진흥법의 테두리 혹은 제도 속에서 생각할 때는 협소해지기 쉬우므로 놀이를 통한 문화적 권리 및 삶의 본질 차원에서 여가 문제를 함께 고민하는 것이 중요함.

<그림 10> 여가를 측정하기 위한 지표 연구

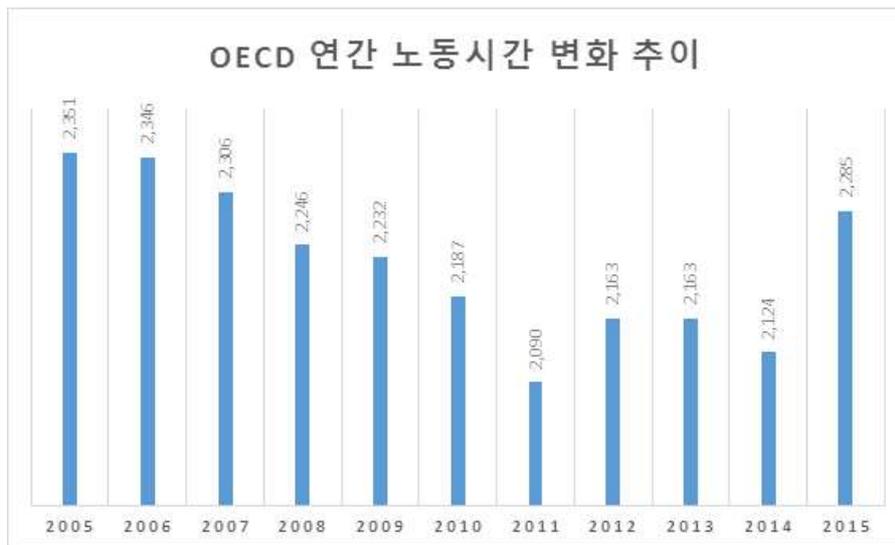
여가행복지수 개발 기초 연구	여가참여	문화예술활동	문학/미술/서양음악/전통예술/무용/뮤지컬/연극/영화/대중음악 관람 및 참여율
		관광활동	연간 국내 관광활동 참가자 수/1인 평균 여행일수, 연간 국내 평균 여행일수, 국외관광객수, 연간 국외 평균 여행일수
		체육활동	스포츠 관람률, 스포츠 직접참여율
		자원봉사, 동호회활동	자원봉사 직접참여율, 동호회활동 참여율
		취미/오락/휴식 활동	수집/생활공예/요리·다도/게임/바둑-장기/애완동물 돌보기/산책/목욕/샤우나/낮잠/TV시청/비디오시청/라디오청취/음악감상/신문·잡지읽기 참여율
		교육교양활동	지식/교양분야 여가활동 교육 참여율
한국문화관광연구원 (2013)	여가경력	여가경력	여가활동의 몰입경험, 여가활동 정기적 활동유무, 여가활동의 자발적 의지와 활동 참여경험, 여가활동 지속적 경험, 교육경험 유무
		계약인식	여가활동 자원 제약여부, 타인과 비교한 박탈감
	여가태도 및 만족도	여가태도	일과 여가 비교용위, 일과 여가의 활동계약, 여가변화에 대한 인식
		만족도	여가여건만족도(여가시간/비용/산업/정책/행정), 여가자원만족도(문화복지/관광자원/체육/외식·오락시설), 여가활동만족도(문화예술/관광/체육/휴식/취미오락/사회기타/교육 교양)

출처 : 백령 외(2014), 「2014 문화역량 개념 틀 및 지표 구축 연구」

8) 최일선·이훈(2016), 「활동성 여가행위자의 놀이성을 통한 여가경험 분석」, 한양대학교 관광연구소
 9) “테마파크로, 키즈카페로…돈으로 사는 ‘가짜 놀이’랍니다” - 한겨레, 2016년 5월 3일자 보도
 10) 최일선·이훈(2016), 「활동성 여가행위자의 놀이성을 통한 여가경험 분석」, 한양대학교 관광연구소

나. 노동시간과 여가 생활

- “한국 노동시간은 1983년 2,911시간으로 정점을 찍은 뒤”, “2000년(2,512시간)이후 2011년(2,090시간)까지는 매년 줄었지만 2012년(2,163시간)부터 다시 늘”¹¹⁾고 줄다가 2015년 멕시코를 제치고 다시 OECD 1위로 올라섬. (<그림 11> 참조)¹²⁾
- 2014년까지 전반적인 노동시간 감소 추세는 20대 남성, 60대 여성, 100~200만원 취업자인 저소득층이 견인하여서 고소득자와 근로시간 격차가 크게 벌어짐. (<그림 12>, <그림 13> 참조)
- 2014년까지 평일 및 휴일 여가시간 추이를 살펴보면 2006년부터 2010년까지 꾸준히 증가하다 줄어듦. (<그림 14> 참조)
- 여가 활용 방식을 보면 2014년 전국적으로 주 여가활동이 TV 시청을 포함한 휴식활동이고, 가장 만족스러운 여가활동도 TV 시청이며, 여가활동을 혼자 즐기는 사람은 56.8%에 이룸.¹³⁾

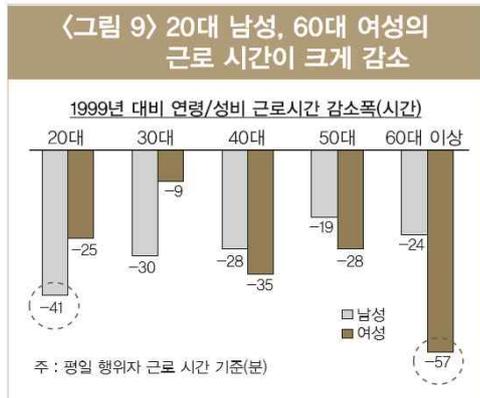


<그림 11> OECD 노동시간 변화 추이

11) <http://www.hankookilbo.com/v/446979aa10af43d3be79a3a7d200c3ee>

12) <http://www.segye.com/content/html/2015/11/29/20151129001916.html>

13) 문화체육관광부(2014), 「2014 국민여가활동조사」



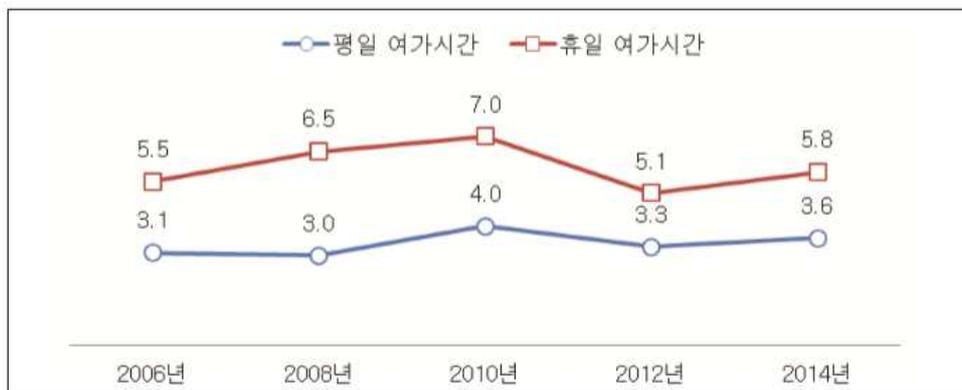
<표 14> 저소득층 근로시간이 가장 크게 감소

소득별 근로시간

월소득	2004	2014	GAP
100~200만원	7:26	6:46	0:40
200~300만원	7:34	7:17	0:17
300~400만원	7:32	7:22	0:10
400~500만원	7:38	7:21	0:17
500만원 이상	7:27	7:19	0:08

주 : 평일 평균 근로 시간

<그림 12> 20대 남성, 60대 여성 근로시간 감소 <그림 13> 저소득층 근로시간 감소
출처 : 박정현·임지아(2016), 「2000년 이후 한국인의 하루 24시간」, 『LG Business Insight』, LG경제연구원

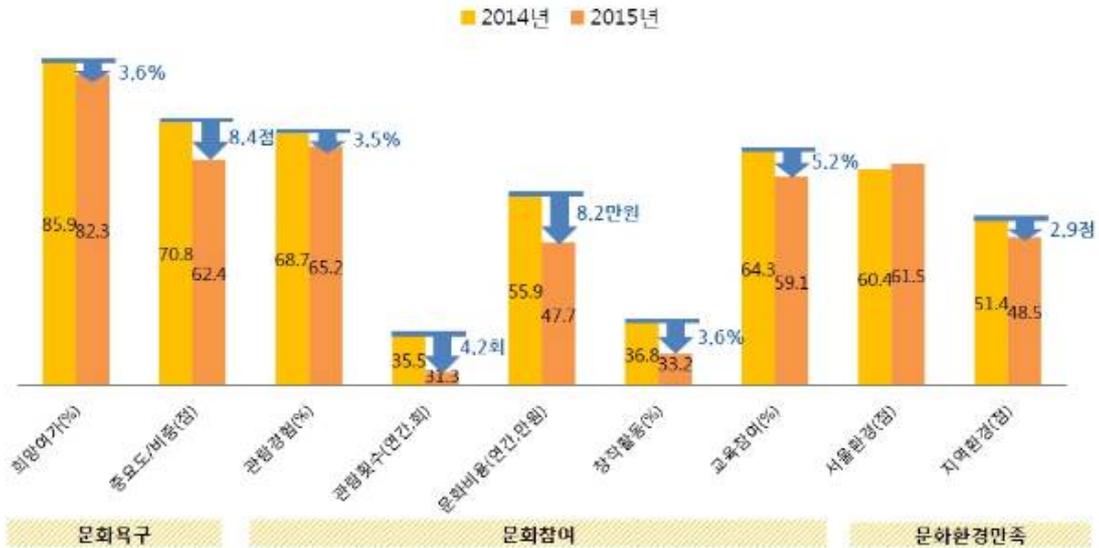


<그림 14> 여가시간 변화 추이
출처 : 문화체육관광부, 「2014 국민여가활동조사」

- 1999년~2014년 동안 한국인의 생활시간을 조사한 통계청 자료를 LG경제연구원에서 분석한 「2000년 이후 한국인의 하루 24시간」에 따르면, 지난 15년 동안 전반적으로 여가활동 시간(교제, 미디어 여가, 스포츠, 문화 및 관광 종교, 참여 및 봉사)은 크게 줄어들었다. 특히, 월 소득 300~400만원 취업자들의 교제 및 여가활동 시간이 가장 짧고 가장 많이 감소했음. 특기할만한 점은 각 활동에서 개인화가 강화되면서 자기 관리 성향이 높아진 점임. 교제 중에서도 대면교제는 줄었고 비대면 교제(화상/음성 교제, 문자/메일 교제)는 평일에 오히려 늘었음. 일요일 걷기/산책하는 사람이 1999년 대비 2014년에 2배 가까이 늘었으며, 개인 운동 시간, 식사 및 간식 활동 시간이 증가하였음.
- 노동시간이 급격히 증가한 2015년 국민 여가실태는 아직 발표되지 않은 자료가 많아 2016년 서울문화재단 자료를 참조해 봄. 2014년과 비교해 나타난 가장 큰 특징은 주요 문화 활동의 위축(<그림 15> 참조)임. 서울문화재단에서는 상반기 메르스의 영향과 함께 체감경기 불황과 여가트렌드 변화가 반영된 결과라고 분석함. 여가트렌드 변화는 문화예술에 대한 관심이 줄어든 반면, 여행, 휴식, 운동이 증가했는데 이를 번아웃 증

후군에 따른 휴식 요구 증가, 웰빙 문화 속 건강 중시의 영향으로 보고 있음.

- 2015년 서울시민 **문화향유 주요 지표 전년대비 대체로 위축**
- 문화적 욕구는 물론 실질적인 문화활동 참여가 위축되었으며, 문화환경만족도도 낮아짐
- **메르스로 인한 문화소비 위축, 체감경기 불황, 여가트렌드 변화** 등이 주원인으로 추정



<그림 15> 2014년-2015년 서울시민 문화향유 실태 변화

출처 : 서울문화재단, 「2015 서울시민 문화향유 실태조사」

- 최근 여가와 관련된 추세를 볼 때, 2010년대 이후 저성장과 양극화라는 사회적 변화가 문화예술 활동에도 영향을 미치고 있는 것으로 보임. 중·고소득층은 여전히 시간이 부족하여 여가를 통해 짧고 집중적인 회복의 효과를 얻을 수 있으며, 청년층과 고연령층, 저소득층은 부족한 수입과 남는 시간이라는 조건 속에 여가 활용 방식의 변화가 곧 삶에 대한 적응의 문제일 수 있음.
- 소득 외에도 여가시간 활용 목적이 생애주기에 따라 상당히 다를 수 있음. 특히, 생활권을 중심으로 펼쳐지는 생활문화의 특성을 생각하면 문화예술 활동에 대한 총체적인 접근보다 세분화된 프로파일링이 중요할 수 있음. 여가활동 목적을 살펴보면 10대는 즐거움과 스트레스 해소, 20대는 즐거움과 대인관계, 30~40대는 가족과의 시간, 30, 50대는 자기만족, 60~70대는 휴식/안정과 시간보내기의 비율이 타 연령대에 비해 높음. (<그림 16> 참조)

<표 2-3> 여가활동 목적

(사례수=10,034, 단위:%)

구분	건강	즐거움	안정/유식	대인관계	스트레스 해소	자기계발	자기만족	시간보내기	가족과시간	기타	
전체	9.7	41.1	14.4	4.4	14.7	1.5	6.3	3.9	3.8	0.0	
성별	남성	9.3	41.1	12.8	5.0	16.7	1.5	6.9	3.2	3.4	0.0
	여성	10.2	41.0	16.0	3.8	12.7	1.6	5.8	4.6	4.2	0.0
연령	15-19세	3.7	49.4	7.4	4.2	24.7	2.3	6.0	2.0	0.2	-
	20대	3.7	51.6	9.3	6.4	17.4	3.2	5.9	1.8	0.7	-
	30대	7.6	39.4	14.6	3.4	16.8	1.0	7.9	1.5	7.8	0.0
	40대	9.2	38.7	16.0	3.6	15.0	1.1	6.0	2.9	7.5	0.0
	50대	13.5	36.5	16.6	5.2	13.3	1.3	7.8	3.5	2.4	-
	60대	16.3	36.3	19.2	4.7	7.3	1.0	5.5	7.7	2.0	0.1
	70세 이상	18.2	36.3	17.6	3.5	5.5	0.9	3.2	13.7	1.0	0.1

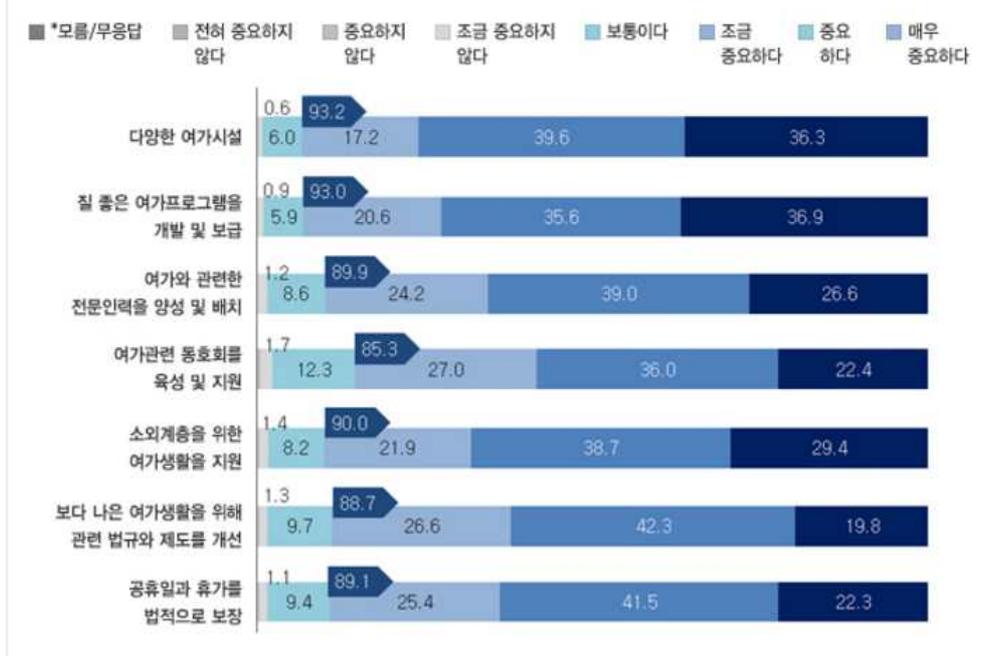
<그림 16> 연령별 여가활동 목적

출처 : 문화체육관광부, 「2014 국민여가활동조사」

- 「2014 국민여가활동조사」에서는 노동시간이 길고 여가시간이 부족하다는 인식 속에서도 여가 정책에서 공휴일과 휴가를 법적으로 보장하라는 요구보다 다양한 여가시설의 확충과 질 좋은 여가프로그램 개발 및 보급, 여가관련 전문인력 양성 및 배치 등의 정책 중요성이 더 높게 나타났음. (<그림 17> 참조) 이는 여가시간의 양적 확보보다 여가활동의 질적 향상에 대한 관심이 우선한다고 해석할 수 있을 것임. 다만, 향후 저성장 추이 및 노동조건 변화에 따라 여가시간 양적 확보의 중요성이 부각될 가능성도 있어 보임.

그림 16 여가 정책 평가별 중요도

(사례수=10,034, 단위: %)



<그림 17> 국민이 생각하는 여가 정책 중요도

출처 : 문화체육관광부, 「2014 국민여가활동조사」

3-2. 공동체 활동

- 공동체성은 2010년대 이후 한국 사회에서 가장 뜨거운 이슈 중 하나임. 전통 공동체의 와해, 1인 가구 급증¹⁴⁾, 경쟁의 격화로 불안과 불신이 높아지면서 사회적 고립이 고질적인 사회 문제가 되어가고 있음.
- 국회입법조사처 발간 보고서 「2015 OECD 사회통합지표 분석 및 시사점」에 따르면 곤경에 처했을 때 의존할 수 있는 가족이나 친구가 있느냐는 질문으로 측정한 OECD 사회통합지표 사회적 관계 부문에서 한국은 34개 OECD 회원국과 브라질, 러시아 중 긍정 답변 비율이 가장 낮았음. 이는 정치적으로 불안한 터키, 칠레, 멕시코보다 낮은 순위임.



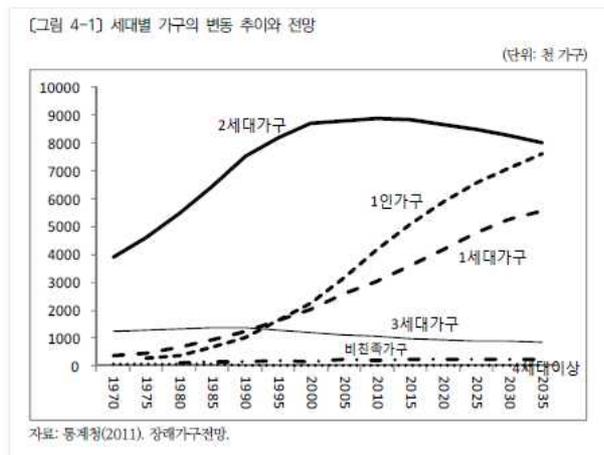
<그림 19> OECD 사회통합지표 사회적 관계 부문 순위

출처 : 국민일보, 2016년 7월 25일 보도

“어려움에 처했을 때 의존할 가족·친구가 있습니까? 10명 중 3명 “없다” 고립돼가는 한국인”

14) “나 혼자 산다” 40년새 18배 증가...2035년에는 1인가구가 대세”
 “한국의 1인가구수는 1975년 28만 1000가구에서 (중략) 2015년에는 506만 가구로 꾸준히 증가했다. 40년만에 18배 늘어난 수치다. (중략) 연령별로는 65세 이상 노인인구가 32.9%로 가장 많았고”
 - 중앙일보, 2016년 2월 17일 보도

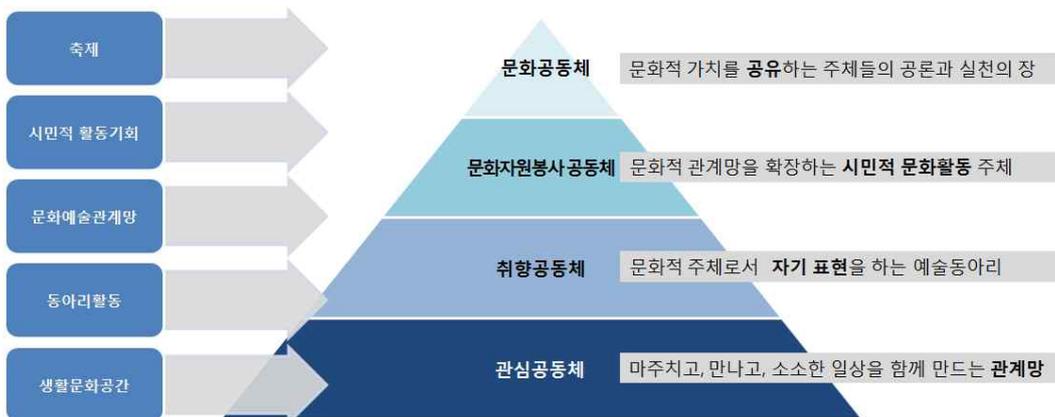
<그림 18> 1인 가구 증가 추세



보건사회연구원은 2035년엔 1인가구가 762만8000가구에 달해 2세대 가구 (799만4000가구)와 비슷한 비중을 가질 것이라고 전망했다. [통계청, 보건사회연구원]

- 건강한 개인주의가 아닌 사막화된 관계 고립의 양상을 막아보고자 정책 각 부문의 고민이 깊어지고 있으며, 생활문화 역시 관계 회복을 위한 사회솔루션으로서 조명 받고 있는 상태임. 이는 아마추어 문화예술 활동이 관심사, 동호회 중심으로 자연적으로 생성되어 성장하거나 정책적으로 마련된 마을 재생 플랫폼 속 생활문화 활동 공간이 관계의 거점으로 작동했던 수많은 사례가 지난 십년 이상 현장에 축적되어 있기 때문에 가능한 일이었음.
- 생활문화 공동체는 대부분 문화예술교육프로그램을 운영하는 다양한 문화예술 기관 및 복지 기관, 대안적인 문화예술 커뮤니티 공간 등 다양한 생활문화 공간에서 관심사를 중심으로 가볍게 움터서 장인적인 학습과 숙련, 예술 표현에 몰입하는 동아리 활동을 토대로 관계망을 만들어나가면서 성장함. 생활문화 공동체가 충분한 역량이 갖추어지면 문화 봉사 등 시민적 활동기회를 얻거나 축제 등을 통해 지역과의 접점을 생성함.

<그림 20> 공동체를 중심으로 한 생활문화의 추상적 개념



- 공동체 성장모델은 문화공동체적 관점을 취하고 있는 성남문화재단 사랑방문화클럽네트워크 사업과 우리동네문화공동체 사업에 대한 다년간의 연구 결과에서도 실증적으로 확인해 볼 수 있음.

	예술 지상주의적 관점	도구주의적 관점	문화공동체적 관점
목적	예술 그 자체	비예술적 목적(경제 발전, 정치적 선전)	공동체 구성원의 자아실현과 상호이해
주체	전문 창작가, 비평가, 애호가	경영자, 정치가, 기획자	시민-예술가, 예술가-시민
예술	승배의 대상	기능적 수단	창의적인 과정

출처: 성남문화재단(2009: 32-33)

<그림 21> 생활예술을 바라보는 관점 차이

출처: 정종은 외(2013), 「성남문화재단 생활예술정책 성과평가 연구」에서 재인용

- 그러나 공동체는 인간의 생로병사와 마찬가지로 생성, 성장 후 퇴화하거나 경직, 소멸 되기도 하는 등 유기체적 특성을 보임. 이러한 유기체적 특성을 충분히 감안하지 않고 양적 확대와 직선적인 성장만을 추구한다면 공동체 전체에서 관계의 질적 하락이 발생할 수 있으며, 일단 관계의 악순환이 시작되면 회복하기 어려운 특성이 있음.
- 실제 2006년 시작된 사랑방문화클럽은 주목할 만한 성과를 보이며 생활문화 플랫폼 사업에 관한 다양한 시사점을 남겼지만, 그 이면에선 오랜 세월이 흐르면서 활동이 정형화되고 사업의 추진 체계가 관료화되어 네트워크의 친밀성과 긴밀함이 질적으로 저하되었다는 지적이 있음. 이는 성남문화재단 직원 및 클럽 핵심 운영진 모두 공감하는 문제의식임.¹⁵⁾ 관료화로 인해 개인적 관계 형성과 자발적 동력이 사라진 자리를 업무적 관계와 조직적 목표가 차지하는 만큼 재단 직원과 시민들의 관계도 요구-서비스의 관계로 전환되면서 민관협치의 기초를 유지하기 힘들어지게 됨.

15) 정종은 외(2013), 「성남문화재단 생활예술정책 성과평가 연구」, 70~71p 참조

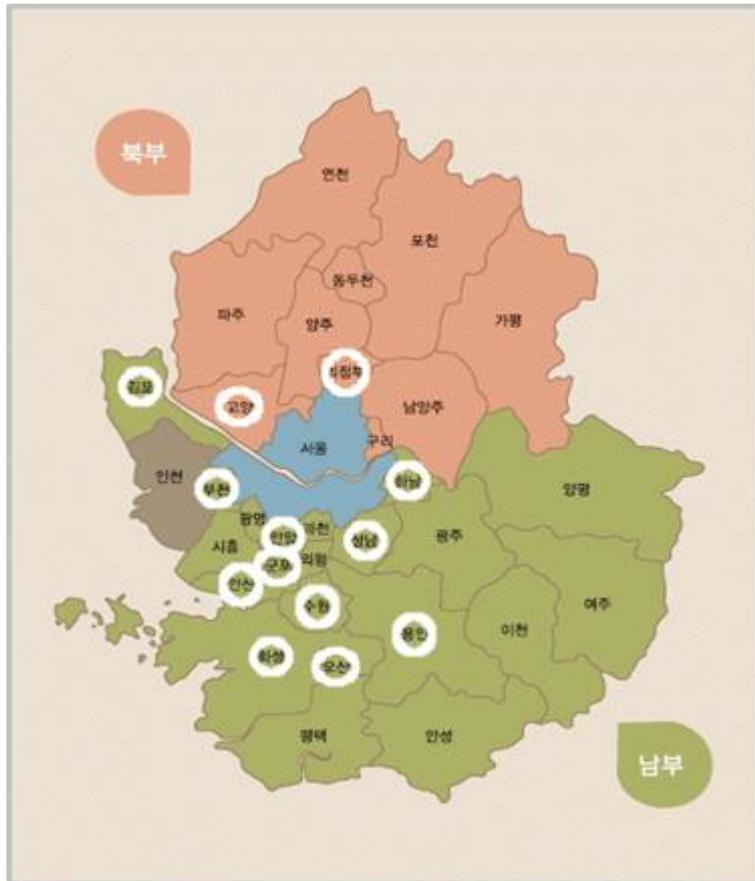
/ 2부. 경기문화재단 생활문화 정책 방향

1. 경기도 생활문화 현황

1-1. 경기도 주요문화시설 및 생활문화 사업¹⁶⁾

가. 문화시설 현황 및 인구 특성

- 경기도는 총 28개 시, 3개 군으로 이루어져 있으며, 전체 면적이 넓고 시군별 특징이 다양해 하나로 아우르기 어려운 한계가 있음. 특히, 경기 남북부는 교통 인프라, 사회경제 문화적 차이가 크기 때문에 지원방안 수립에 섬세한 접근이 필요해 보임.
- 경기도에는 경기문화재단과 13개 기초문화재단이 있고, 문화기반시설이 전국 평균 대비 높은 수준이라 생활문화 정책을 펼치기에 타 지역보다 유리한 점이 있다고 볼 수 있음.

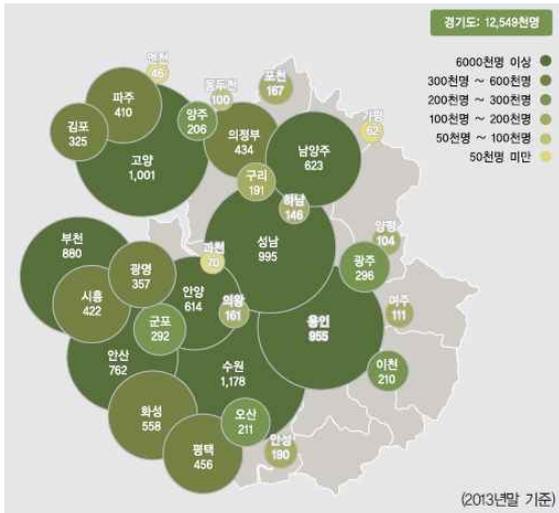


<그림 22> 경기도 기초문화재단 분포도

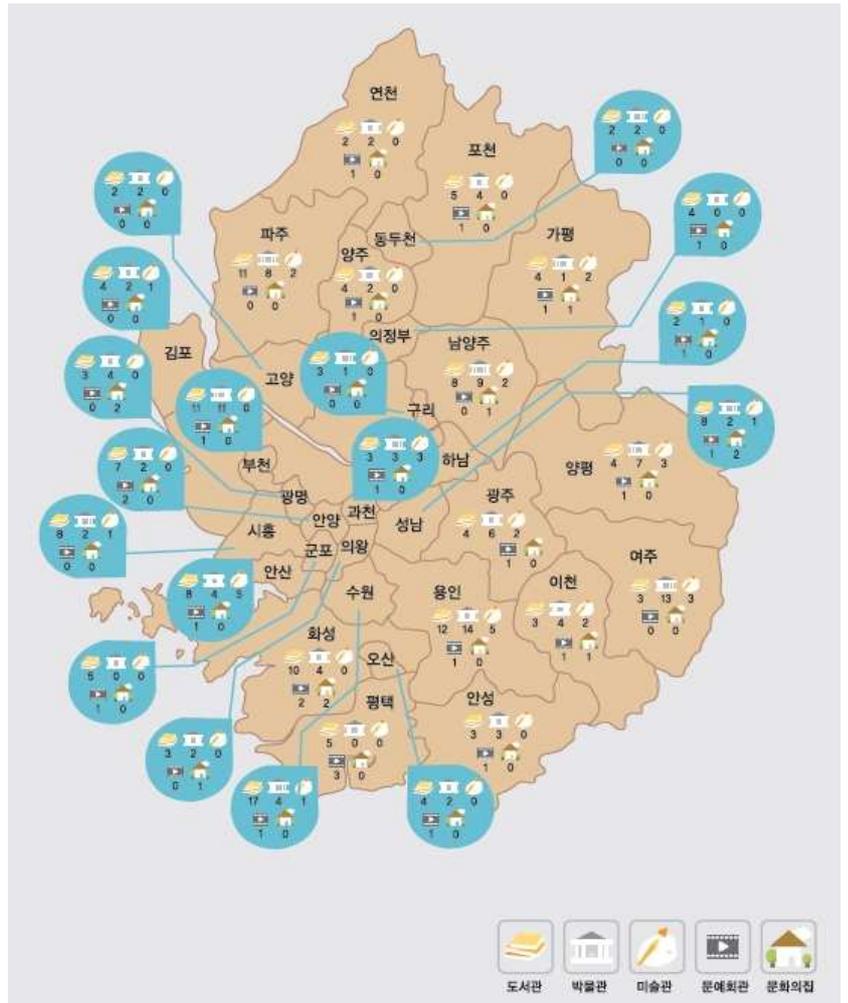
이미지 출처 : 경기문화재단, 「경기도 문화예술진흥 중단지 종합발전계획 2014~2018」

16) 추미경 외(2016), 「2015 우리동네 예술프로젝트 평가연구」, 경기문화재단

- 그러나 “인구 백만 명당 문화기반시설 수는 33.57개로 전국평균 42.83개보다 낮으며, 17개 시·도 중 10번째로, 인구대비 부족한 것으로 나타남. 특히 문예회관, 지방문화원이 전국평균에 비해 많이 부족”¹⁷⁾한 실정임.



<그림 23> 경기도 인구분포도



<그림 24> 경기도 시군별 주요문화시설현황

이미지 출처 : 경기문화재단, 「경기도 문화예술진흥 중단지 종합발전계획 2014~2018」

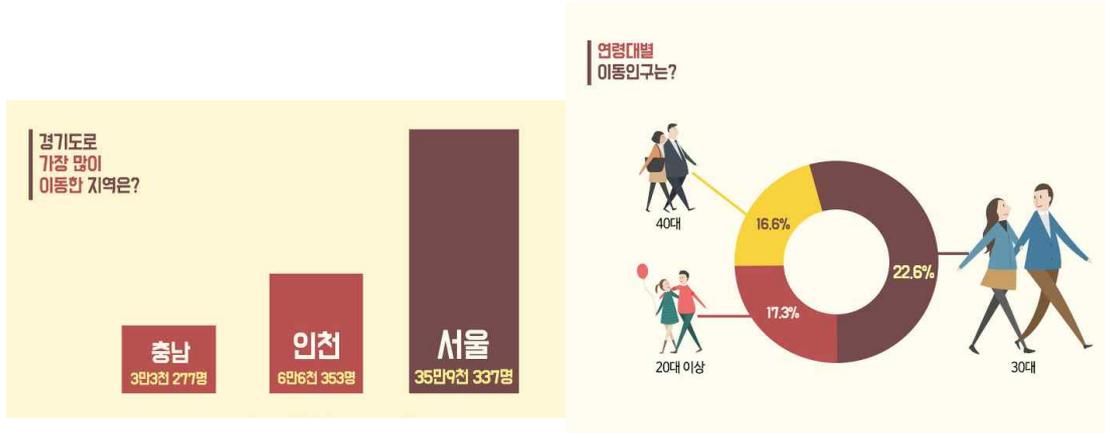
- 2015년 경기도 유입 인구는 전국 최다로 9만 5천명을 기록함. 이는 전세난 속에서 서울 → 경기도 → 외곽으로 인구가 연쇄적으로 이동하는 영향이 큰 것으로 보임.¹⁸⁾ 실제 연령대별 유입 인구를 살펴보면, 주택문제에 가장 민감한 20~30대가 40%에 육박함. 택지개발로 입주가 진행되었던 화성시, 하남·고양시, 남양주시가 가장 유입 인구가 많았음.¹⁹⁾

17) 추미경 외(2016), 「2015 우리동네 예술프로젝트 평가연구」, 경기문화재단

18) “전세난 서울 → 경기도 → 외곽 연쇄 인구 이동”- YTN 2016년 3월 29일 보도 http://www.ytn.co.kr/_ln/0102_201603290500068796

19) 경기도청 블로그 <http://gggholic.tistory.com/10371>

- 주거지의 외곽화는 출퇴근 시간 증가를 유발함. 2015년 하반기 경기도 ↔ 서울 사이 평균 출·퇴근 시간은 2시가 46분에 이른다고 함.²⁰⁾



<그림 25> 경기도 인구 유입 지역

<그림 26> 연령대별 유입 인구

이미지 출처 : 경기도청 블로그 <http://ggholic.tistory.com/10371>

- 단기적으로는 새롭게 유입된 청년층, 장기적으로는 고령화와 지역 간 격차를 감안해 체감 가능한 생활문화 정책이 수립될 필요가 있어 보임. 특히, 기초문화재단이 없는 19개 지역은 생활문화를 위한 지역 플랫폼 거점 조성을 고려해야 할 것으로 보임.

나. 기초문화재단 생활문화 사업 현황

- 2016년 3월 3일과 11일, 두 차례에 걸쳐 기초문화재단 대상으로 생활문화 협력네트워크 회의를 실시하여 생활문화 사업 현황에 대한 의견을 나누고 네트워킹을 도모함.
- 지역문화진흥법이 실시되기 전부터 독자적으로 지역 생활문화를 발전시켜 나간 소수 사례들이 있으나, 대부분 기초문화재단들은 생활문화 사업에 대한 기초적인 윤곽을 그려나가는 단계였음.
- 군포문화재단, 부천문화재단, 성남문화재단, 수원문화재단, 고양문화재단 등이 비교적 사업의 역사 및 규모를 갖추고 있었음. 군포를 제외하면 큰 도시권에서 상대적으로 생활문화에 관한 논의가 활성화되어 있는 것으로 보임.
- 사업 내용은 주민의 자발적 동호회 활동 공모 지원과 지역생활문화 축제에 한정된 편이었으며, 공동체 형성 과정에서의 관계성의 내용(예를 들어 노인 고독 문제를 줄인다)이나 프로그램 내용 및 질에 관한 고민까지는 이르지 못했음. 어떤 목적과 형태로 사업을 해나갈 수 있는지 재단이 우선 이해하고 싶어 했으며 이 때문에, 참조 정보 공유 및 네트워킹에 대한 수요가 높았음.

20) “전세 난민...출퇴근 전쟁”

- JTBC 2015년 12월 21일 보도 <https://www.youtube.com/watch?v=2vosLKRI5cc>

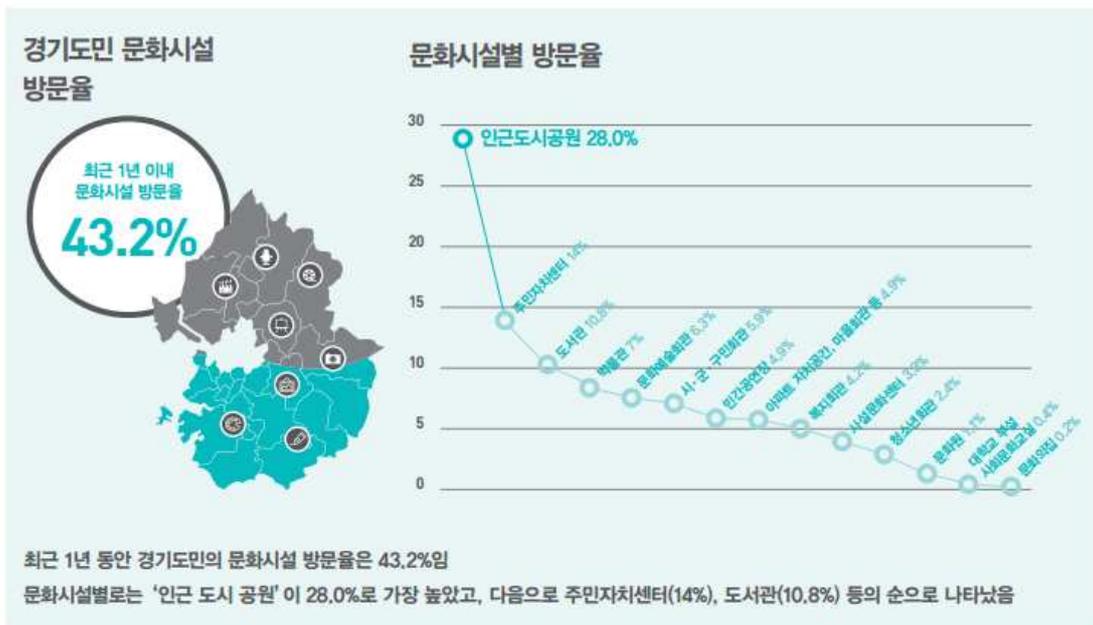
- 대부분의 사업 규모는 몇 천 만원 단위로 동호회 공모 지원 및 축제 이상의 사업을 꾸려나갈 여력이 없어 보였음. 소수 활발하게 해나가는 곳들은 외부 자원을 끌어와서 사업을 기획적으로 엮어 운영하는 능력이 있었음.
- 전반적으로는 생활문화 담론의 크기와 정책 실행 단위에서의 규모 및 방향성 사이에 간극이 엮보였음. 컨설팅 지원을 할 경우, 실제 사업을 수행할 수 있는 자원 및 재단 역량에 따라 지원 내용에 차이를 두어야할 것으로 판단됨.

1-2. 경기도민의 생활문화

가. 2015 경기도민 문화향수 실태조사 중 생활문화 활동²¹⁾

- 경기도민이 가장 많이 방문하는 문화시설은 인근도시공원으로 나타났으며, 그 뒤를 주민자치센터, 도서관 등이 뒤를 이었음.

경기도민의 문화시설 이용

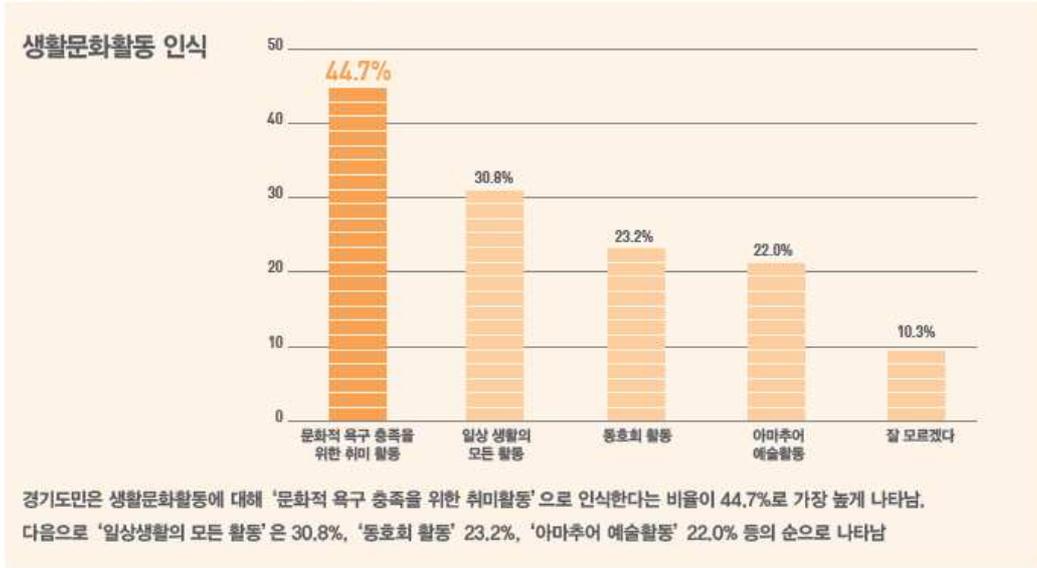


<그림 27> 경기도민의 문화시설 이용

- 경기도민은 생활문화를 아마추어 예술 활동보다 훨씬 넓은 범위로 인지하고 있음. 취미활동, 동호회 활동이라고 답변한 비율이 67.9%로 개인의 여가와 놀이 생활로 인지하는 경우가 많은 것으로 보임.

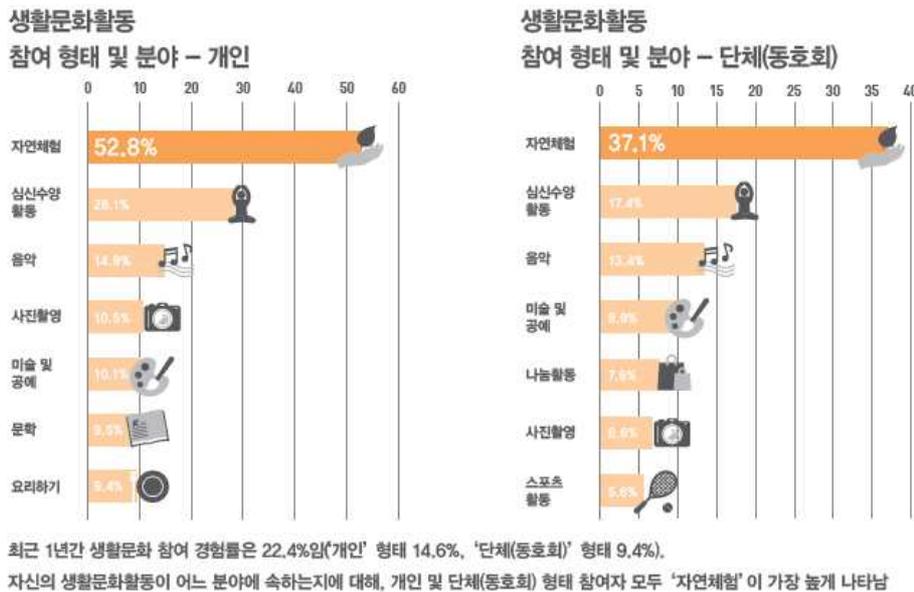
21) 이미지 출처 : 경기문화재단 홈페이지 <https://www.ggcf.kr/archives/57550>

경기도민의 생활문화활동



<그림 28> 경기도민의 생활문화 활동 인식

- 생활문화의 범주를 예술 장르에 국한하지 않고 조사한 결과, 개인과 동호회 모두 가장 많은 생활문화 형태는 자연체험, 심신수양 활동으로 휴식에 가까운 활동이었음. 그 뒤를 이어 음악, 사진촬영, 미술 및 공예 등 예술 활동이 활발했고, 동호회의 경우 나눔 활동도 응답에 포함되어 있었음.



<그림 29> 생활문화 활동 참여 형태 및 분야

- 시간과 비용의 문제로 생활문화 활동이 어렵다는 응답이 60.3%로 생활문화를 즐길 수 있는 여건 조성이 무엇보다 주요한 과제임을 알 수 있으나 이는 주거 및 노동조건 개선 등과 맞물린다는 점에서 해결에 어려움이 예상됨. 관심 동호회가 없고, 동호회 정보가 부족하며, 함께할 사람이 없다는 응답이 합하여 34.3%로 생활문화 캠페인과 정보화 사업을 통해 생활문화 진흥을 꾀할 여지가 상당함을 알 수 있음.

생활문화활동 장애요인



<그림 30> 생활문화 활동 장애요인

나. 경기도 축제 만족도 및 개선사항 순위²²⁾

- 경기도는 전국에서 서울, 강원도 다음으로 많은 축제를 실시하고 있고, 관람률은 2010년(40.1%) 대비 2014년에 0.7% 상승하였지만, 전국과 비교하면 13.1% 차이로 저조한 편임.
- 2013년 경기도민 1,500명에게 실시하였던 경기도 축제관련 설문결과에 따르면, 관람객이 축제에서 만족한 순위는 축제의 핵심 프로그램(38.2%) > 대중적인 공연과 전시(21.3%) > 먹거리와 살거리(13.5%) > 관광객 직접 참여체험 프로그램(9.2%) > 부대프로그램/타지역 단체 프로그램(9.0%) > 축제 서비스와 친절도(5.2%) > 인근지역 연계관광 등 연계서비스(3.0%) 순임.
- 만족연령 차이는 60세 이상(4.27점)으로 매우 높은 만족도를 보였고, 가장 낮은 연령대는 30대(3.52점)으로 나타남.
- 축제의 동반관람객으로는 가족(48.44%) > 단체방문(16.06%) > 친구(15.32%) > 혼자(12.95%) > 연인(7.22%) 순으로 나타남.

22) 경기문화재단(2014), 「경기도 문화예술진흥 중단기 종합발전계획」, 154p, 172~178p

- 개선사항 순위는 프로그램이 다양해야 한다(29.7%) > 홍보가 많이 되어야 한다(28.8%) > 축제의 정체성을 찾아야 한다(19.8%) > 편의시설을 늘려야 한다(18.5%) > 교통 불편이 해소되어야 한다(16.3%) > 지나친 상업성에서 벗어나야 한다(14.8%) > 주민 참여체험이 높아야 한다(11.2%) > 주민이 주도하여 주최하는 축제가 되어야 한다(7.0%) > 경제적 파급효과가 커야 한다(2.0%) 순으로 나타남.

2. 일선에서 체감하는 생활문화 개념

2-1. 라운드테이블 진행 과정

현장 일선에서 체감하는 생활문화 개념과 평가 지원 방안을 알아보기 위해 2016년 5월 2일부터 6월 27일에 사이, 총 5회에 걸쳐 라운드테이블을 진행하였음. 그 외 지표 평가와 밀접한 관련이 있는 지역문화진흥 기본계획 수립 관련 사항을 알아보기 위해 6월 22일~24일 시행된 지역문화진흥 시행계획 코칭워크숍에 연구진 전원이 참석하였음.

<표 6> 생활문화 개념 및 평가 의견 라운드테이블 진행 목록

일시	연구 의제	참석자
5.2	경기문화재단 현황 경기문화재단 생활문화 정책의 방향성	- 경기문화재단 생활문화팀 발제
5.9	생활문화 활동가 초빙 토론 (1) 경기도 민간 활동 현장에서 바라보는 생활문화와 평가 방법	- 경기도 진접 문화의 집 조미자 - 경기도 용인 작은도서관협의회 박영숙 - 인천 문화바람 임승관
5.16	생활문화 평가방법 및 정책지원 초빙 토론	- 성북문화재단 유상진 팀장 - 한국문화관광연구원 양혜원
6.13	기초문화재단 현황 생활문화 담당자 초빙 수요조사	- 총 8곳 참석 (용인, 부천, 군포, 안산, 성남, 수원, 오산, 안양)
6.22~24	지역문화진흥 시행계획 코칭워크숍	- 연구진 전원 참관
6.27	생활문화 활동가 초빙 토론 (2) 청년, 여성, 놀이, 동아리 인큐베이팅	- 서울댄스프로젝트 기획감독 김윤진 - 청년혁신파크 전봇대집 디렉터 박찬국 - 일생활균형재단 연구소장 김영주

- 연구진, 경기문화재단 생활문화팀이 매 회 참석하여 현장에서 느끼는 생활문화 개념을 이해하고 수용하는 과정이었음.
- 매 회 라운드테이블마다 생활문화에 관한 키워드를 수집하여 분석하고 생활문화 현장의 윤곽을 그려봄.
- 현장에서 필요로 하는 생활문화 및 평가 지원방안을 조사함.

2-2. 생활문화 관련 주요 키워드

나. 생활문화 관련 주요키워드

- 매 라운드테이블마다 참석자들에게 생활문화하면 연상되는 단어를 질문하고 단어와 연관지어 생활문화 평가와 관련된 토론을 진행함.
 - 질문1) 생활문화하면 떠오르는 3개의 단어
 - 질문2) 생활문화 활동을 5개의 동사로 표현

- 많이 언급된 단어들은 주로 생활문화의 가치적 측면들임.

<표 7> 현장 일선에서 체감하는 생활문화 주요 키워드

영역	키워드
관계형성	모이다/만나다/함께하다/교류하다/손잡다/공동체
자발성, 자율성	참여하다/자발성/하고 싶다/자율/자기기획
포용성	환대/배려/개방성/관용/땀들이기/포용성/스며든다/어울림/공명/틈
친밀성	친밀함/친숙함/의존적/참견/편안함
협력	협력하다/비경쟁/협동/상호신뢰
접근성	쉽다/만만하다/시시하다/접근성
성취	뽐내다/우뚝 서다/꿈/성취/성장
학습	배우다/기술
여가와 놀이	놀다/여유/잉여/여가/목적 없음/꿈지락대기/먹고 사는 것이 아닌 /목적 아닌 매력
삶의 활력	웃다/즐기다/흥/재미/신나다
다양성	다양성/무지개
관심사	개인적 취향
자존감, 심리적변영	삶에서 생존으로/삶/살다/자존감/자기 만족/자유로움/풍요
공간	공간/거점/마을/축제/무대

• 기타 중요 의견

- 공동체를 생성하고 운영하고자 할 때, 참여하는 개개인에게 동기부여하려면 ① 공동의 목표를 환기, ② 비슷한 관심사, ③ 구성원들마다의 적절한 역할과 자리가 중요하다는 의견.
- 미시성, 고유성, 내러티브의 중요성을 지적 - 다양성을 실제로 견인하는 가치들이라 보임.
- 청유하다/방문하다 - 관계 맺기가 자발성에만 의존하는 것이 아님.
- 관용과 배려를 하는 방법론으로써의 돌봄이 돌봄권력이 되지 않게 - 관계에 직접 개입 하지 않고, 일방적으로 돕지 않고, 가르치려 하지 않고, 과도하게 돌보지 않고 강한 공동체 대신 느슨한 공동체가 필요함. 프라이버시 보호와 같은 개인에 대한 존중, 더 나아가서는 익명성 보장(별명 사용)까지도 필요할 수 있다는 의견.
- 성년 소비자를 시민으로 길러내는 것, 방에서 광장으로, 인정투쟁, 민주적 토론, 지역 주민과의 교류와 사회공헌 - 생활문화의 공공성에 대한 의견.
- 예술을 생활문화와 분리해 이야기하는데 예술이 생활문화를 자극하는 관계 아닌가 - 창작과 자기표현, 말하기 같은 문화역량 측면이 언급됨.
- 생활문화라는 단어가 낯설다. 복지일까 문화적 파급일까. 생활문화는 너무 넓어서 어려웠다.- 생활문화라는 용어 자체의 관념성을 지적하는 의견.

2-3. 라운드테이블 시사점

- 전반적으로 생활문화 사업에서 관계와 사회적 자본을 강조하면서, 생활문화 사업=동호회 사업으로 인식하는 경향성이 보였음. 생활문화의 범주를 이론적으로 접근한 연구 결과들을 현장에 바로 적용하는 데 어려움이 있을 것으로 판단됨.
- 생활문화의 개념과 사업 평가 측면에서는 엄밀한 개념적 범주, 실현방법론, 가시적 성과보다 사람들이 모이는 것, 다양성, 시민성, 자존감 등 "활동 가치"를 중요하게 생각하고 있었음.
- 사업 추진 과정에서 활동의 유연성이 행정에 갇히면 안 된다는 우려, 상대적 비교평가에 대한 우려 등도 표명하였음.
- 생활문화 공간 구성에 관해서도 하드웨어의 확보라는 의미보다 발표하고, 연결되는 소프트웨어로서의 장소성에 대한 지적이 많이 있었음. 이런 관점에서 공간의 조성보다 공간 안에 사람과 프로그램을 어떻게 배치할 것인가가 더 중요한 문제로 판단됨.

가. 생활문화 개념

- 활동(사업) 과정이 중요한 생활문화의 특성상, 과정에서 필요한 철학적 방향, 주민문화 역량이 곧 성과이자 영향력인 경우가 대다수임.
- 다양성은 생활문화 공동체를 운영하는 철학인 동시에, 활동의 결과로 얻어져야 할 성과목표임.
- 현장 활동가들은 생활문화 공동체나 프로그램 속에서 생활문화 활동을 통해 향상되는 자존감을 궁극적 효과로 보고 있는 경우가 많았음. 개개인이 존재감을 느끼며 단단해지는 과정 즉, 개인의 행복과 삶의 질에 초점을 두고 있는 것으로 보임.
- 기초문화재단에서는 자발적으로 놀고 즐기면서 성취감을 느끼는 것을 생활문화 활동을 요체로 보고 있었음. 이와 같은 견해는 개인보다는 플랫폼, 마당의 성격에 초점을 두는 것으로 느껴지며 축제나 발표 등을 통해 화합과 성취를 이룬다는 사업적 목표에 힘을 주는 것으로 보임.

나. 평가지표 개발 방향

- 단일한 기준에 의해 점수로 지수화 되는 지표에 대한 우려는 공통적이었음. 지역을 상대 평가하여 등수를 매기는 것에 대한 위험성을 지적함. 지역 격차를 수준차로 보는

관점 대신, 다양성의 문제로 이해될 수 있는 평가지표 설계에 대한 요구가 있었음.

- 기본적으로는 정량 평가가 아닌 정성 평가가 되어야겠지만, 참여 동호회 수, 주요 프로그램 참여 횟수, 문화공헌 활동 수, 관람 수 등 계량 목표에 대한 언급도 있었음.
- 예산 문제 등 자원 투입 지표에 대한 요구가 있었음. 초창기에는 효율적인 결과보다 환경 조성에 대한 투자가 중심이 되어 충분한 자원이 투입될 필요성이 지적됨. 자원 투입을 통한 생태계 조성을 논하기 전에, 평가지표부터 설계하는 점에 대한 걱정이 있었음. 동시에, 공공성/공익성/공정성을 염두에 둔 효율적 운영 방안에 대한 논의도 있었음.
- 소득수준이 높으면 동호회 활동이 활발하다는 재단 담당자 의견 및 2014 문화향수실태조사 결과가 있었음.²³⁾ 소득 외에도 생활문화가 활성화될 수 있는 지역적 조건에 관해 알 수 있으면 생활문화 정책 방향을 세우는 데 도움이 될 것으로 보임.

다. 정책지원 요구와 지원 설계 원칙

- 기초문화재단에서 어려움을 가장 많이 호소한 지점은 ① 사업 시행을 위해 필요한 생활문화의 판단 준거점 및 범주, ② 주민과의 커뮤니케이션 문제였음.
- 사업 시행을 위해 필요한 생활문화의 판단 준거점 및 범주 관련해서는 지역별로 고민의 깊이가 달랐음. 다년간에 걸쳐 자체적으로 여러 사업을 시도하고 성과를 쌓아온 기초문화재단에서는 사업 체계화, 전문화에 대한 고민을 하고 있었음. 반면, 이제 갓 시작하는 지역들에서는 주민자치센터와 생활문화센터의 차이점, 강좌 등을 사업범주로 보아야하는지에 대한 고민, 멤버 수나 지속 연수 등 지원 동호회의 기준 등의 고민이 컸음.
- 지역에서 자체적으로 사업이 발생되지 않고 지역문화진흥법 등에 의해 사업을 막 시작하는 지역에서는 생활문화 사업을 형식적인 사업적 범주로 접근할 위험성이 있어 생활문화가 대두된 맥락과 사업의 비전 및 미션, 운영 철학을 공유할 필요가 있을 것으로 보임.
- 주민과의 커뮤니케이션 문제는 동호회 사업을 운영해 본 경험을 토대로 고민을 나누었음. 자신의 역할과 지원 범위를 명확히 알고 있는 프로 단체들보다 아마추어 단체들과의 의사소통이 훨씬 어렵다는 점, 동호회들이 지원 사업 행정 서류 작성을 어려워 한다는 점, 요구사항이나 민원이 너무 많아 감당이 어렵다는 점 등을 논의하였음.

23) 생활문화 활동과 경제적 기반(주거, 수입, 교육 등)은 어떤 관계가 있는가?

① 창작발표 참여 : 10대와 20대, 대졸이상, 미혼, 임금근로자, 가구소득 400만원 이상, 대도시 거주자의 참여율이 높게 나타남

② 문화 관련 동호회 활동 여부 : 20대 이하, 대졸이상, 미혼, 가구소득 500만원 이상이 활동을 높게 나타남 - 양혜원·노영순(2016), 「2014 문화체육관광 청소년 패널조사 심층분석 연구」, 한국문화관광연구원 참조

- 주민의 자발성을 훼손하지 않기 위해 지원은 하되 간섭은 하지 말라는 바람직한 지향성이 현장에서는 주민과의 의사소통 비용을 사업담당자 혹은 매개자가 홀로 짊어지게 되는 문제로 표출되고 있음. 민원에 대응하기 위해서는 담당자에 대한 컨설팅 교육 외에 근본적으로 운영 및 매개 부담을 나눌 수 있는 제도적 지원이나 시스템 구축, 행정체계의 유연화·간소화 등이 필요해 보임.
- 프로그램을 디자인하고 운영하는 현장 활동가의 입장에서 행정 체계의 유연화·간소화가 중요함. 동호회나 마을처럼 커뮤니티를 다루는 사업들은 투입-산출의 관점으로 볼 수가 없고, 사업을 기획-집행-평가하는 전 과정이 커뮤니티가 생성되어가는 과정임. 때문에 전 과정에서 다양한 변수를 수용할 수 있는 행정 체계와 운용 능력이 사업의 성패를 가름함. 또한, 변수가 많기 때문에 1). 지원 사업의 임계점을 뚜렷하게 상상해보고 2). 지속가능성에 집착하지 않으면서 그때그때 반응해 나가며 숙성시켜나가는 인내심이 중요하다는 의견이 나옴.
- 대부분의 기초문화재단에서는 생활문화 사례 및 컨설팅 지원을 통해 생활문화 사업에 대한 풍부한 임상 지식과 전문가 지원을 받기를 원하고 있으며, 생활문화 전문 인력을 필요로 하고 있음.
- 생활문화 최소단위 - 개인은 없고 동호회만 남은 개개인이 모여 동호회가 되는 인큐베이팅 과정의 필요성이 지적됨.²⁴⁾
- 사업대상의 특성을 중요하게 생각하는 현장 활동가들은 현장에서 작동하는 관계 형성의 다양하고 세부적인 촉진 조건들을 알고 싶어 했으며, 이를 위해 가능하다면 예술가 창작 지원처럼 Lab 사업을 지원해주기를 원함.

24) 공동체 와해의 솔루션으로 생활문화 정책 → 그러나 공동체 형성·발명에 관한 탐색 결핍

- 개인으로부터 공동체 형성 과정에 대한 탐색이 부재
- 마주침의 계기 즉, 생활문화 활동이 생성되는 다양한 방식과 계기의 문제

<표 8> 생활문화 공동체 마주침의 방식

마주침의 방식	활동 및 관계의 속성
센터형	- 분할된 시간, 구획된 방 속의 한정된 만남 - 시민이 공간을 지속적으로 점유 불가능 - 프로젝트, 프로그램 위주의 목적적 만남
온라인카페형	- 멤버십 기반으로 지속적으로 공간 점유, 높은 친목 결속력 - 물리적 공간 부재로 대면을 통한 고맥락 커뮤니케이션 불가능
마을공동체형	- 생활공간 안에서의 자유로운 마주침 - 다양하고 복합적인 관계
교육형	- 강사 중심의 결집력 - 공간과 관계없이 사람을 따라다니는 학습공동체
오디션형	- 관심사에 따라 개인을 선발해 공동체로 육성하는 형태

3. 경기문화재단 포지셔닝

3-1. 생활문화의 내용적 접근

2015년 경기도의회에서 연구한 「경기도 문화의 지속 가능한 발전을 위한 정책개발연구」에서는 연구 배경을 노동 중심 사회에서 여가 중심 사회로 변화되는 지점에 초점을 맞추고 있음. 2010년 장기적인 한국의 삶의 형태를 예측한 결과를 보면 여가시간이 2008년 4.8시간에서 2040년에는 5.87 시간까지 증가하고, 2010년 삶의 질에서 대단히 중요했던 ‘취업’ 및 ‘돈’은 2040년에는 중·하위권으로 떨어지고 여가가 2순위로 중요해진다고 하였음.²⁵⁾

그러나 2010년 이후 저성장 기조로 돌입하면서 양극화가 진행되고 있다는 점을 앞서 살펴보았을 때 향후 여가시간의 확보는 생애주기별, 계층별에 따라 상이할 수 있을 것으로 보임.

즉, 사회적 변화에 따라 여가정책을 세분화하여 접근할 필요성이 발생하며 이에 따라 생활문화정책도 복잡화될 가능성이 제기된다. 한편으로는 여가시간의 확보와 문화예술활동의 질 향상을 모두 고려하며 일과 삶의 균형을 회복할 수 있는 라이프스타일을 고안²⁶⁾ 하고, 다른 편으로는 고령화·청년실업 및 기술발전으로 인해 발생하는 사회적 잉여의 영역에서 생활문화가 복지의 역할을 수행할 수 있을 것임.

양극화에 따른 차이점이 있음에도 양쪽 공히 중요한 점은 여가를 통해 삶의 자기결정권을 보장받는 동시에 문화예술활동을 통해서 사회적 고립에서 벗어나고 삶에 대한 식견을 넓혀 활기를 되찾는 것이라 할 수 있다.

가. 휴식-여가 생활 속의 자기결정권

- 구조주의적 관점에서 생활(life), 곧 삶의 일상은 전통적으로 생존(=먹고 살기)을 위한 활동(사냥, 채집, 농사 등 노동) 시간과 그 이외의 시간(넓은 의미의 여가시간)으로 구성됨.

25) 이종관 외(2010), 「2040년 한국의 삶의 질 - 함께 일구는 창조적 미래를 향하여」, 성균관대학교 하이브리드 컬처연구소, 서언 17p 참조

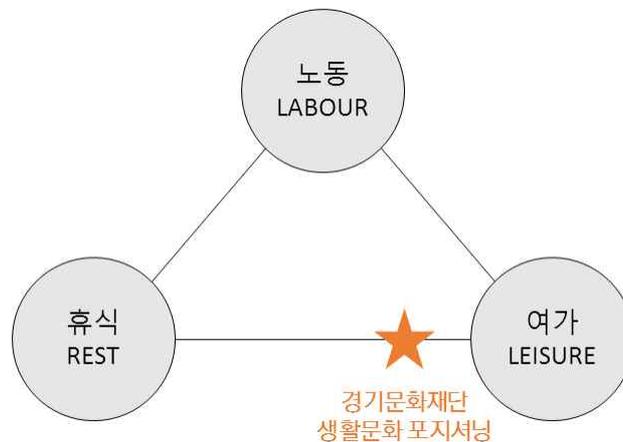
26) "1인1취미를 許하라

처음 외국에 나가본 게 대학교1학년 때였다. (중략) 활짝 열린 가판대 양쪽 문에 100종류 넘는 잡지가 빼곡하게 꽂혀 있었다. 정원 가꾸기, 몸만들기, 꽃꽂이, 요리, 음악, 인테리어... '취미의 신세계'였다. 세상에 이렇게나 다양한 취미가 존재하고, 그 많은 잡지를 대형서점 아닌 길거리에서 아무 때나 구해 볼 수 있다는 게 놀라웠다. 각자의 취향이 고루 존중받는 선진 사회의 한 단면이 선명하게 다가왔다. 그 뒤로 15년간 우리도 많이 바뀌었다. 취미로 전문성을 인정받거나, 집 안에 취미방을 만들거나, 파워블로거가 돼 책을 펴낸 이들을 주변에서 어렵지 않게 볼 수 있게 됐다. 그런데 취재를 하다 그런 사람들을 만나면 이런 얘기를 자주 듣는다. "인터뷰는 할 수 있는데 신문에 얼굴은 실리면 안 돼요. 딴 데 정신 판다고 회사에서 싫어해요." "제 이름은 기사에 나가도 되지만 직장명은 절대 쓰지 말아 주세요. 지난번에도 취미를 주제로 인터뷰했다가 회사 이름 나가는 바람에 엄청 혼났어요." (중략) 취미의 필요성에 대해 윤대현 서울대병원 정신건강의학과 교수는 이렇게 설명한다. 뇌에는 '일하기 회로'와 '놀이 회로'가 있는데 일하기 회로만 계속 가동하다 보면 두 회로가 협력관계를 이루지 못하고 경쟁 관계가 돼 버린다. 일만 하다가 갑자기 신체·정신적으로 무력해지는 번아웃 증후군을 겪게 된 사람이 갑자기 취미를 만들고 놀아보려고 해도 불안감 탓에 처음엔 잘 되지 않는다. 하지만 연습과 훈련을 통해 '노는 능력'을 키우면 어쩌다 하늘만 한번 올려다봐도 에너지가 급속 충전된다고 한다. 여기서 '노다'는 개념은 그냥 일을 안 하는 상태가 아니라, 즐기고 몰입하는 것 외엔 어떠한 목적도 없는 활동을 능동적으로 수행하는 걸 뜻한다. (후략)"

- 조선일보, 2016년 7월 22일자 보도

- 때때로 무언가(주로 노동)를 하고 있지 않을 때, ‘그저 놀고 있다’고 말하기도 하지만 상황에 따라 이는 적합하지 않은 표현으로, 또 다음의 노동을 위한 휴식(rest)은 노동 시간의 연장으로 봐야함. 산업 혁명 등을 기점으로 한 근대화의 과정에서 노동의 시간은 줄어들었으나, 분업의 발달과 정신적 스트레스를 비롯한 노동 강도의 증가로 다음 날의 일(노동)을 위한 회복(휴식) 시간 역시 더 많이 필요하게 되었음.
- 지친 노동자는 말 그대로 ‘아무 생각이 없음(=아무 생각을 할 수 없음)’. 때때로 노는 것(play)도 일(work)이 되고 또 힘이 들어 피곤이 쌓여 휴식을 필요로 함. 그래서 휴식을 통해 어느 정도의 피로(疲労, 말 그대로 노동으로 피곤함)와 피곤이 해소되었을 때, ‘계속 해볼까’, ‘다른 뭘 좀 해볼까’ 하는 생각을 할 수 있게 됨. 이러한 맥락에서 근대 사회 생활인의 시간은 노동(labor)과 휴가(rest)의 시간, 그리고 그 이외에(=그 이후에 가질 수 있는) 자기 결정권을 가지는 진정한 의미의 여가의 시간으로 구성 됨.²⁷⁾

<그림 31> 경기문화재단 생활문화의 내용적 포지셔닝



- 이 같은 여가 개념으로 볼 때, 생활문화는 휴식-여가 사이에 위치하는데 여가에 좀 더 치우친 위치일 것임. (<그림 31> 참조) 이때, 여가가 지닌 자기결정권의 속성이야말로 생활문화를 통한 삶의 질, 행복 등과 상관적 관계가 있음. 또한, 생활문화 활동이 휴식-여가 사이에 위치한다는 것은 생활문화가 휴식과 여가의 속성을 혼합적으로 포함하는 형태일 때, 자기계발에만 치우치거나 TV 시청 등 수동적 휴식에만 치우치는 상태에서 벗어나 활동 내용의 질적 균형과 만족을 이룰 수 있다는 뜻임.

27) 서구에서 전지구적으로 확산된 근대 철학의 주요 한 축으로도 이어진 성경(Bible)에서도 이는 나타나고 있음.
 “... He has given us a rhythm of work and rest, with six days for labor and one day for leisure. And He grants us our leisure specifically for the purpose of His praise. ...”
 - www.biblestudytools.com/bible-study/topical.../work-and-leisure-11637470.html

나. 문화예술을 통한 공동체와 삶의 질

- 문화예술은 맥락적으로 정의되고 공적으로 소통된다는 부분에서 결과적으로 또 도구적으로 사회적 연결들을 만들어냄.
- Howard Becker가 정의하는 예술의 몇 가지 특징으로부터 생활예술에서 일컫는 문화예술의 공동체성이 무엇인지 통찰할 수 있을 것임.
 - 예술은 공적으로 소통됨 (art communicates publicly)
예술이 되기 위해서는 문화 생산물이 있어야 할 뿐 아니라, 공적 혹은 사적 환경에서 관객이 보고, 듣고, 만지거나, 경험할 수 있어야 함. 모든 커뮤니케이션이 예술이라고 볼 수는 없지만, 모든 예술은 커뮤니케이션임.
 - 예술은 물리적이고 사회적인 맥락에서 정의됨 (art is defined by its context)
박물관이나 극장에서는 예술로 간주되는 것이 다른 곳에서는 묘한 물건이나 기이한 행동으로 보일 수도 있으며, 똑같은 예술품(expressive product)을 두고도 사회적 지위나 위치에 따라 예술인지 아닌지에 대한 판단이 다르게 나타날 수 있음.
- OECD는 더 나은 삶(better life)을 위한 삶의 질(행복)의 측정(measuring well-being)을 위해 살피고 있는 11개 차원(dimension) 중에 공동체, 시민 참여, 일과 삶의 균형, 삶의 주관적 만족도 등이 포함되어 있음.



<그림 32> OECD BLI 11개 차원

출처 : OECD Better Life Initiative(2015), 「How's Life? 2015 - Measuring Well-Being」

- 즉, 문화예술을 즐기는 충분한 여가시간이 있을 때, 가족 이외에도 다른 사회적 연결들(social connection)이 가능할 것이며, 이러한 연결들로 공동체가 형성될 때 주관적 삶의 만족도(subjective well-being)와 삶의 질(well-being) 역시 향상될 것임.
- 이러한 맥락으로 본 연구에서 다루는 경기문화재단의 생활문화의 정의와 범위는 '삶의 질을 높이는 자기 결정권이 작용하는 생활문화', 그리고 '그러한 문화예술적 시간(창작, 적극적 향유 경험 기회 등)과 역량에 관한 것들'이 될 것임.

3-2. 생활문화 사업 주체 관계망

경기문화재단은 생활문화를 다룸에 있어 중앙정부와 지자체, 기초 단위의 문화예술 주체 사이에 매개적 위치를 점하고 있어, 사업 주체 간의 관계를 파악하고 그 역할을 정립하는 일이 중요함. 이에, 사업주체의 관계망이 구성되는 방식을 우선 이해하고 생활문화 지표와 관련해 경기문화재단이 할 수 있는 역할의 범주를 살펴보고자 함.

가. 지역문화진흥법에 따른 정책관계 형성

- 지역문화진흥법에 따른 지역문화 전달체계는 수직적 관계가 아닌 수평적 정책관계 형성을 지향함. (<그림 33> 참조²⁸⁾) 즉, “기초지자체도 정책결정권자, 사업개발 및 추진 주체, 지역문화진흥 지원주체의 책무를 중앙정부-광역지자체와 동일하게 부여”받음. 때문에, 지자체는 지역문화진흥 시행계획의 책임 주체를 구성하는 문제에 직면, “지역문화진흥 자문 사업단을 구성할 지역주체(문화재단, 문화원, 문화의 집, 지역문화기획자...) 간의 이해관계와 협력을 조정·중재”해야 하는 상황임.²⁹⁾

나. 지자체 생활문화 사업주체 관계망

- 생활문화 사업과 관련된 주체들 간의 관계를 도식화하여 나타내 보면 대략 <그림 34>과 같음.
- <그림 34>처럼 시도-광역문화재단-기초문화재단-지역 플랫폼이라는 보편적인 관계망³⁰⁾ 속에서 보았을 때, 광역문화재단은 중간지원기구의 특성을 지님. 중간지원기구의 역할은 직접 사업 수행보다는 ① 생활문화 공간 조성을 비롯, 기초문화재단과 지역플랫폼을 지원하면서 생활문화 환경을 마련하고, ② 전문 인력을 양성하고 지역 네트워크를 구성해나가면서 생활문화 담론 및 행위 주체를 키우고, ③ 정책을 결정하고 집행하는 여러 차원의 행정 단위들과 지역 민간 주체들 사이에서 매개-소통하는 역할이라고 할 수 있음.

28) 조광호(2014), 「지역문화진흥법 시행에 따른 지역문화 정책계획 및 조례제정에 대한 제언」, 『강원지역문화재단협의회 정책포럼 자료집』

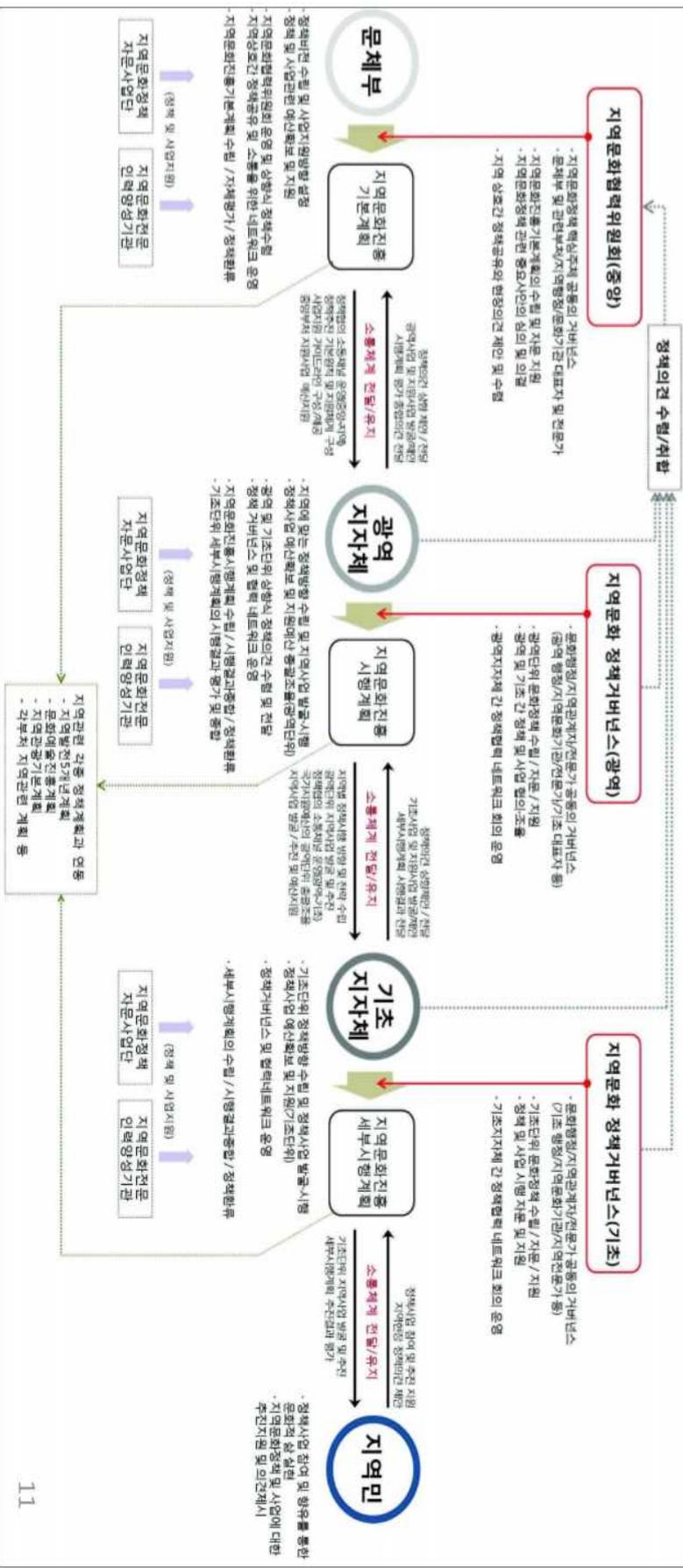
29) “[특집]지역문화진흥법과 지역문화의 미래”
- 문화빵 52호, 2014. 11. 11. <http://www.culturalaction.org/xe/newsletter/1124793>

30) 생활문화 사업주체 관계망 속의 민-관 관계 속성

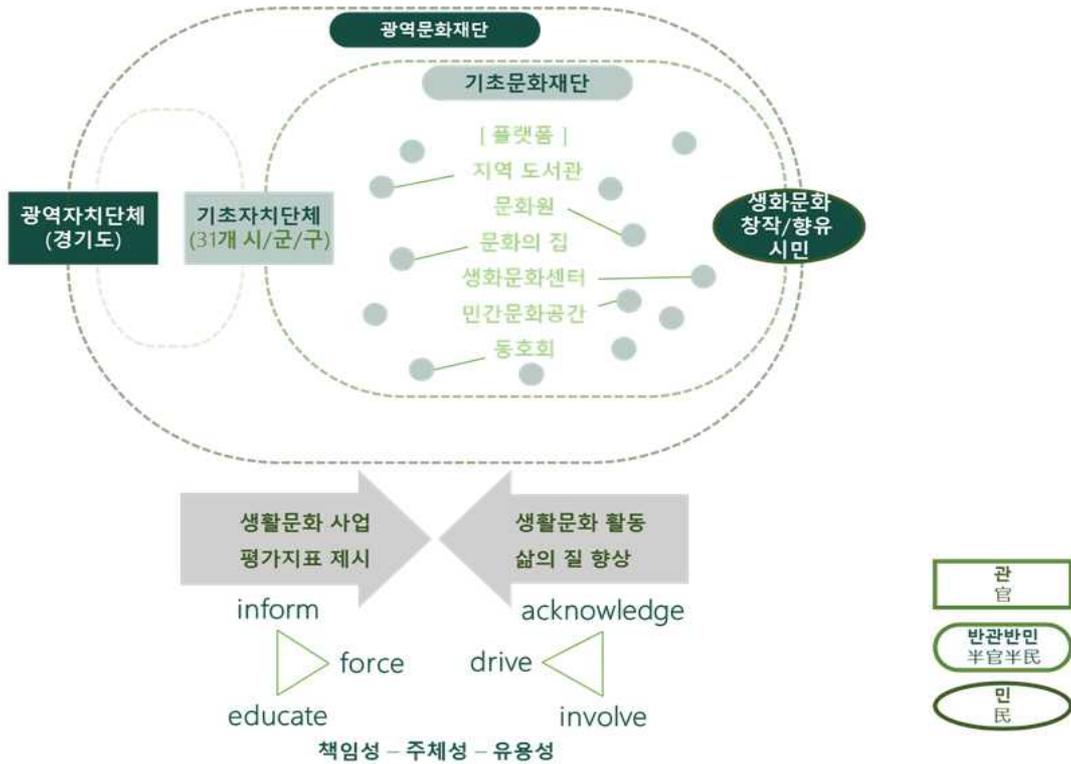
- ☑ 생활문화 사업주체 관계망에서 나타나듯, 생활문화의 시간과 공간은 자치단체, 문화재단과 같은 조직부터 시민 개개인의 도서관, 문화의 집과 같은 실체적, 동호회와 같은 비실체적 중심점에서 채워짐.
- ☑ 상대적으로 관(官, 혹은 공(共))의 영역은 상대적으로 소극적인 정보의 전달(inform)부터 상대적으로 적극적인 교육(educate)까지 책임성을 중심으로 강제(force)하는 경향이 있으며, 또 그래야만 함.
- ☑ 상대적으로 민(民, civic)의 영역은 상대적으로 소극적인 인지 수용(acknowledge)부터 상대적으로 적극적인 공동체 형성과 참여(involve)까지 그 유용성을 중심으로 몰아가는(drive) 경향이 있으며, 또 그러할 수밖에 없음.
- ☑ 그리고 어느 쪽에서 출발하고 또 협업, 절충되든, 이는 궁극적으로 주체성을 중심으로 강하게 몰아가도록(drive force) 해야 함.

지역문화진흥법과 지역문화 정책 전달체계 구성

새로운 지역문화 전달체계는 수직적 정책관계가 아닌 수평적 정책관계 형성을 지향



<그림 33> 지역문화진흥법과 지역문화 정책 전달체계 구성



<그림 34> 생활문화 사업주체 관계망

- 실제로 경기문화재단은 생활문화영역에서 중간지원기구의 성격을 지향하고 있음. 「경기도 문화예술진흥 중단기 종합발전계획 2014~2018」을 살펴보면, 문화가 있는 삶 일상화를 위해 “생활문화공동체 활성화를 위한 생활문화센터 조성, 전문 인력 교육, 생활문화공동체 지원, 자치공간에 문화커뮤니티 조성 등”³¹⁾을 전략과제로 삼고 있음.
- 생활문화팀의 2016년 주요업무계획에서도 마찬가지로 중간지원기구의 지향을 살펴볼 수 있음. 대표적으로 도내 생활문화 거점 발굴 및 교육지원 사업과 아직 초기 형태이지만 경기생활문화 포털사이트 운영, 기초문화재단 네트워크 모임 주최 등이 있음.
- 라운드테이블을 통해 제안된 경기문화재단의 역할 중에는 경기 생활문화센터 인증제, 경기도권 기초자치단체의 생활문화진흥조례 제정의 정책적 지원, 전용공간 운영과 5년 단위 일몰제, 전용공간 운영 주체 육성을 위한 사회적 경제체계(협동조합, 사회적 기업 등)의 설립과 운영방안 제공 등이 있었음.
- 이와 같은 정책적 방향을 떠받치는 행정운영 철학은 ‘수요자 중심의 문화행정체계 개편’이라 볼 수 있음.

31) 경기문화재단(2014), 「경기도 문화예술진흥 중단기 종합발전계획」, 요약 vi 참조

⑩ 수요자 중심의 문화행정체계 개편

- 문화예술 생태계 및 여건 변화에 대응하여 수요자 중심의 특성화된 문화행정기능으로 개편하여 신뢰성·효율성 제고
 - 경기문화재단을 예술창작 및 매개 지원 조직으로 특화하고, 기초문화재단의 허브 역할을 강화하며, 기초문화재단은 생활문화활동 지원 조직 중심으로 특화
 - 경기문화재단의 교육기능을 복원·활성화하여 문화시민 교육, 생활문화공동체 전문인력 교육 및 지원센터 설립

<그림 35> 경기도 문화예술정책 전략과제 - 수요자 중심의 문화행정체계 개편

출처 : 경기문화재단(2014), 「경기도 문화예술진흥 중단지 종합발전계획」

다. 고려지점

- 경기문화재단이 중간 지원적 성격을 지향하지만, 중간매개기관으로서의 제도적인 위치 확립이 되어있지 않은 상태이기 때문에 사업진행에 어려움을 느끼는 경우가 많음. 기초 단위와의 협력 관계에서 지역별 자발성 및 역량의 편차가 큰 문제임. 이것은 생활문화 환경을 다져나가는 정책적 속도 및 물리적 공간과 인력 확보와 연관된 문제임.
- 하지만, 지역격차 해소를 위해 강력한 중앙 집중적 지원 체계를 구축하는 것은 지역의 차이를 다양성으로 인정하고 있는 지역문화진흥법의 정신에 위배됨. 현실적으로도 중앙 주도의 일괄적인 생활문화 정책의 수립과 시행은 지역 간 차이를 지역 간 우열의 문제로 바꾸어 버림으로써 문화적 동질성에 토대한 전체주의적 분위기를 만들어내 수 있음.
- 바람직한 기초단위와의 관계를 형성하기 위해서는 사업기획-평가환류의 유기적 연관 관계를 토대로 사업역량 강화를 돕는 지원 정책이 필요할 것으로 보임.

3-3. 생활문화지표 관련 경기문화재단의 역할 범주

생활문화지표는 생활문화정책 수립을 위한 ① 지역 실태조사나 ② 정책 평가를 위한 용도로 사용될 수 있으며 지역문화진흥법은 이에 관해 직접적으로 언급하고 있음.

가. 지역문화진흥 기본계획과 정책 평가

- 정책 및 사업의 기본계획 - 평가 환류 사이에 유기적 연관관계가 있으며 생활문화지표는 이 사이를 매개함. 지역문화진흥법에서는 이 같은 기본계획의 수립·시행·평가의 순환관계를 명시하고 있음.

<표 9> 지역문화진흥법 제6조 지역문화진흥 기본계획의 수립 등

<p>지역문화진흥법 제6조 (지역문화진흥기본계획의 수립 등)</p>	<p>① 문화체육관광부장관은 지역문화의 진흥을 위하여 다음 각 호의 사항이 포함된 지역문화진흥기본계획(이하 "기본계획"이라 한다)을 5년마다 수립·시행·평가하여야 한다.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 지역문화진흥정책의 기본방향에 관한 사항 2. 지역문화의 균형발전 및 특성화에 관한 사항 3. 생활문화 활성화에 관한 사항 4. 지역문화전문인력의 양성에 관한 사항 5. 문화도시 육성에 관한 사항 6. 생활문화시설의 설치 및 운영 활성화에 관한 사항 7. 기본계획 시행에 필요한 예산 및 재원에 관한 사항 8. 그 밖에 지역문화의 진흥을 위하여 필요한 사항으로서 대통령령으로 정하는 사항 <p>② 문화체육관광부장관은 기본계획을 수립하기 위하여 지방자치단체의 장에게 관련 자료의 제출을 요구할 수 있다.</p> <p>③ 문화체육관광부장관이 기본계획을 수립하는 때에는 특별시장·광역시장·특별자치시장·도지사·특별자치도지사(이하 "시·도지사"라 한다) 및 관계 중앙행정기관의 장과 미리 협의하여야 한다.</p> <p>④ 지방자치단체의 장은 기본계획을 반영하여 지방자치단체의 실정에 맞게 지역문화진흥을 위한 시행계획(이하 "시행계획"이라 한다)을 5년마다 수립·시행·평가하여야 한다.</p> <p>⑤ 시·도지사는 시행계획 및 그 결과를 문화체육관광부장관에게 제출하여야 한다.</p> <p>⑥ 그 밖에 기본계획 및 시행계획의 수립·시행·평가에 관하여 필요한 사항은 대통령령으로 정한다.</p>
--	---

- 또한 지역문화진흥법은 지역 간 격차 현황 파악 등을 위해 지역문화실태조사의 실시를 직접적으로 언급하고 있음.³²⁾

<표 10> 지역문화진흥법 제11조 지역문화실태조사

지역문화진흥법 제11조 (지역문화실태조사)	① 문화체육관광부장관은 제6조제1항에 따른 기본계획의 수립 등을 위하여 지역 간의 문화격차 현황 등 지역문화진흥에 필요한 사항을 5년마다 조사하여야 한다. ② 문화체육관광부장관은 중앙행정기관의 장 또는 지방자치단체의 장에게 조사에 필요한 자료의 제출을 요청할 수 있다.
--	---

- 지역문화 격차 해소를 정책적으로 가름하기 위해 정부는 2012년에 이어 「2013 지역문화지표 지수화를 통한 비교분석」을 시행하였으며 향후 각 지역의 문화지수를 산출하여 비교할 계획이 있음.

<표 4-33> 지역문화지수 분석 결과

기준		1위	2위	3위	4위	5위
전국		경기 수원시	경기 부천시	제주 제주시	경기 성남시	전북 전주시
시		경기 수원시	경기 부천시	제주 제주시	경기 성남시	전북 전주시
군		전남 강진군	경기 양평군	경북 울릉군	경북 고령군	경북 성주군
구		서울 송파구	서울 서초구	서울 중로구	서울 구로구	서울 중구
서울특별시		서울 송파구	서울 서초구	서울 중로구	서울 구로구	서울 중구
광역시		대구 중구	울산 중구	대전 유성구	부산 금정구	인천 강화군
도		경기 수원시	경기 부천시	제주 제주시	경기 성남시	전북 전주시
인구 50만명	이상	경기 수원시	경기 부천시	경기 성남시	전북 전주시	경남 창원시
	미만	제주 제주시	경북 경주시	제주 서귀포시	전북 남원시	전북 익산시
인구 10만명	이상	경기 양평군	충북 청원군	경기 여주군	경북 칠곡군	-
	미만	전남 강진군	경북 울릉군	경북 고령군	경북 성주군	강원 인제군
도시형		경기 수원시	경기 부천시	경기 성남시	전북 전주시	경기 고양시
농촌형		전남 강진군	경기 양평군	경북 울릉군	경북 고령군	경북 성주군
도농통합형		제주 제주시	경남 창원시	경북 경주시	제주 서귀포시	전북 남원시
재정 지립도	상	경기 수원시	경기 부천시	제주 제주시	경기 성남시	전북 전주시
	하	전남 강진군	전북 남원시	전북 익산시	경북 안동시	경북 울릉군

<그림 36> 2013년 지역문화지표에 근거한 지역문화 종합지수 분석 결과

출처 : 문화체육관광부(2014), 「2013 지역문화지표 지수화를 통한 비교분석」

32) 생활문화에서 지역 간 격차를 이해하는 관점

- ☑ 관성적으로 지역 간 격차라 하면 서울 등 발달한 도시를 선도적인 기준점으로 삼을 때 지역과의 사이에서 관찰되는 격차 특히, 그 중에서도 물리적 인프라의 격차를 연상함. 하지만 생활문화는 생활맥락 속의 풍습, 삶의 질과 관련된 문화다양성 확보가 중요한 가치로 격차를 어떻게 볼 것인가 하는 질문이 선행되어야 함.
- ☑ 생활문화에서 지역 간 격차 파악이란, 주민 생활의 결을 이해하고 삶으로부터 솟아오르는 요구 수렴을 통해 지역적 다양성을 파악·비교하는 것이라 볼 수 있으며, 이를 통해 지역은 스스로 지역 발전을 도모하고 정책은 지역 발전 지원 방안을 수립하는 것으로 이해할 수 있음. (예> 말하는 건축가 정기용의 목욕탕)

<표 2-6> 2013 지역문화지표의 지표분류 및 세부지표

대분류	중분류	세부지표	항목수
정책	정책수립	• 지역문화정책 발전방안 수립유무	7
		• 문화분야 발전을 위한 보고서 발행 수	
	정책실행	• 기초자치단체 출현 지역문화진흥기관 설립 유무	
		• 외부 문화전문인력 고용건수	
		• 지역문화관련 조례제정 및 입안 수	
	정책예산	• 기초자치단체 예산 대비 문화정책 예산 비율	
• 인구 천 명 당 문화정책 예산 규모			
자원	문화유산	• 시도지정문화재 수	15
		• 등록문화재 수	
	문화기반시설	• 작은 도서관 수	
		• 인구 십만 명 당 문화기반시설 수	
		• 면적 당 문화기반시설 수	
		• 인구 천 명 당 서점수	
		• 영화스크린수	
		• 대표 공연장 및 전시장 어린이시설 유무	
		• 대표 공연장 및 전시장 장애인좌석 유무	
	문화시설활용	• 대표 공연장 가동일 수	
		• 대표 전시장 가동일 수	
	문화자원	• 인구 천 명 당 지역축제 수	
		• 일인 당 장서수 증가치	
		• 문화 관련 특성화지구 유무	
		• 일인 당 축제예산	
활동	활동지원	• 문화원 총액	10
		• 공모사업 총액	
	활동현황	• 전문예술법인 예술단체수	
		• 일인당 도서대여수	
		• 문화예술프로그램수 증감률	
	활동인력	• 학예사수	
		• 법정사서직원 확보율	
		• 노동부 지정 공예분야 명인 수	
		• 문화재 관리 인력 수	
		• 문화관광해설사수	
향유	문화향유	• 문화향유를 위한 무료공연 진행 건수	5
		• 문화예술교육강좌 개설 및 운영 건수	
	문화복지	• 문화이용권 예산대비 집행률	
		• 소외계층 대상 문화관련 프로그램 운영 건수	
		• 다문화가족지원센터 설립유무	
총합목			37

<그림 37> 지역문화지표의 지표분류 및 세부지표

출처 : 문화체육관광부(2014), 「2013 지역문화지표 지수화를 통한 비교분석」

- 정부가 시행한 지역문화지표 지수화를 통한 지역 간 비교는 총량적 공급 지표로 행정 지표의 성격이 강함. 그러나 주민들이 생활 속에서 체감하는 상황은 총량적 상황과는 다를 수 있음. 비유하자면, 소비자 물가와 장바구니 물가가 다른 것과 마찬가지임.
- 생활문화지표는 그 특성상 지역 생활권 내에서의 주민 생활의 결을 파악하는 것이 특히 중요할 수 있음. 이를 위해서는 기존 지역문화지표에 체감문화지표가 보완되어야 할 필요성이 제기됨.

나. 지표 관련 경기문화재단의 역할 범주

- 경기문화재단이 중간지원기구 역할을 자임할 경우, 다양한 지역 주체들 간의 수평적 관계를 조율하는 문제가 생활문화지표 영역에서 주요한 이슈로 등장하게 됨. 동시에, 거시 정책을 결정하는 여러 행정 및 입법 조직들과의 연결고리 속에서 생활문화지표의 역할을 이해해야 할 것으로 보임.
- 이를테면, 생활문화지표가 성과평가에 활용될 경우, 기초 단위에서 직접 실태조사를 수행하고자 할 경우, 지자체의 필요에 의해 광역이 기초 단위에서의 조사 결과를 취합해야 할 경우 등이 발생할 수 있음. 이때 기초 단위가 생활문화지표를 이해하고 지역 별로 감당이 가능한 형태와 범위를 존중하는 태도가 필요할 것임.
- 환류시스템과 관련해서는 기초 단위가 성장하는 시간을 감안하여 지표가 현장의 변화와 요구를 지속적으로 반영할 수 있는 설계가 필요할 것으로 보임.

/ 3부. 경기문화재단 생활문화지표

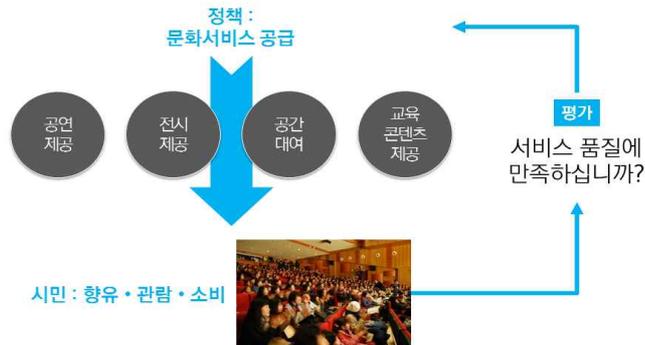
1. 지표를 만드는 관점

1-1. 생활문화 생태계적 관점

- 현재 문화정책은 문화서비스를 공급하고 향유를 촉진하는 전통적인 방식에서 환경 조성을 통해 자발적 문화 활동을 지원하는 참여형 방식으로 확장하는 과정에 있음. 이 두 개의 방식은 서로 다른 프로세스로 작동하며, 서로 다른 효과를 지향함.
- 생활문화 정책은 과정과 성과가 투입-산출로 작동하지 않고, 과정과 과정이 연결되어 시간의 축적에 따라 생태계가 생성됨. 즉, 생태계란 활동의 과정이 구성적으로 축적되어 사후적 결과물로 나타난 문화적인 일상 공간이라 할 수 있을 것임.
- 위와 같은 이유로 생활문화를 대상으로 하는 본 연구는 생활문화 생태계적 관점으로 접근하고자 함.

<그림 38> 공급·향유형 문화정책 프로세스

서비스 만족도 평가 개념



<그림 39> 참여형 생활문화 정책 프로세스

행복 영향도 평가 개념



- 생태계적 관점을 취하기 위해 과정 중심을 인식하고 평가함. 생활문화 개념의 조감도적(수학적/추상적) 정의를 세울 것이 아니라 생활문화 사업이 구체적으로 살아가는 공간에서 목표점(생활문화를 통한 행복)까지 도달하는데 다양한 변수를 고려한 우회적인 길을 설계할 필요성이 있음.
- 인간의 삶을 다루는 만큼 기업과 유사한 형태의 효율적인 성과 관리보다는 가치 지향이 강한 문화예술계의 성격을 감안하여 효과성 지표를 사용할 필요성이 있음.

한편, 특정 정책 혹은 조직간 비교의 척도로 사용가능한 지표로는 효율(능률)성 (efficiency) 지표와 효과성(effectiveness) 지표를 들 수 있음³³⁾

☑ **효율성 지표**

투입 대비 산출 등과 같이 해당 산출물의 규모를 투입물에 기초하여 표준화시킨 지표로서, “단위 산출물당 소요자원 규모” 또는 “단위 비용/인력/노동시간 당 산출물 규모” 등이 활용됨

☑ **효과성 지표**

산출 대비 결과 등과 같이 기관 활동 또는 서비스를 통해 기관이 당초 의도한 목적을 실질적으로 달성한 정도를 측정함

- 생활문화가 당초 의도한 목적 - 주민 생활상의 문화 활동/역량/태도/만족도 등의 변화 달성 정도를 측정하기 위해서는 총량지표만으로 설명력이 부족하고 체감지표가 필요함. 기존 지역문화지표는 총량적 접근을 취하고 있어 본 연구에서는 체감지표에 좀 더 초점을 두고 지표체계를 구성하고자 함.³⁴⁾ 이와 관련해 2014년 국토체감지표 개발 연구³⁵⁾의 접근법을 참조하였음. (<그림 40>, <그림 41>, <그림 42>³⁶⁾ 참조)

33) 안혁근 외(2015), 「2015 지방자치단체 합동평가 지표 개선방안 연구」, 한국행정연구원. 14p

34) 체감지표란 개념은 호돌로지적 공간에 비유해 볼 수 있다.

오토 프리드리히 볼노, 「인간과 공간」, 부산대학교 한국민족문화연구소 로컬리티 번역 총서(2011)

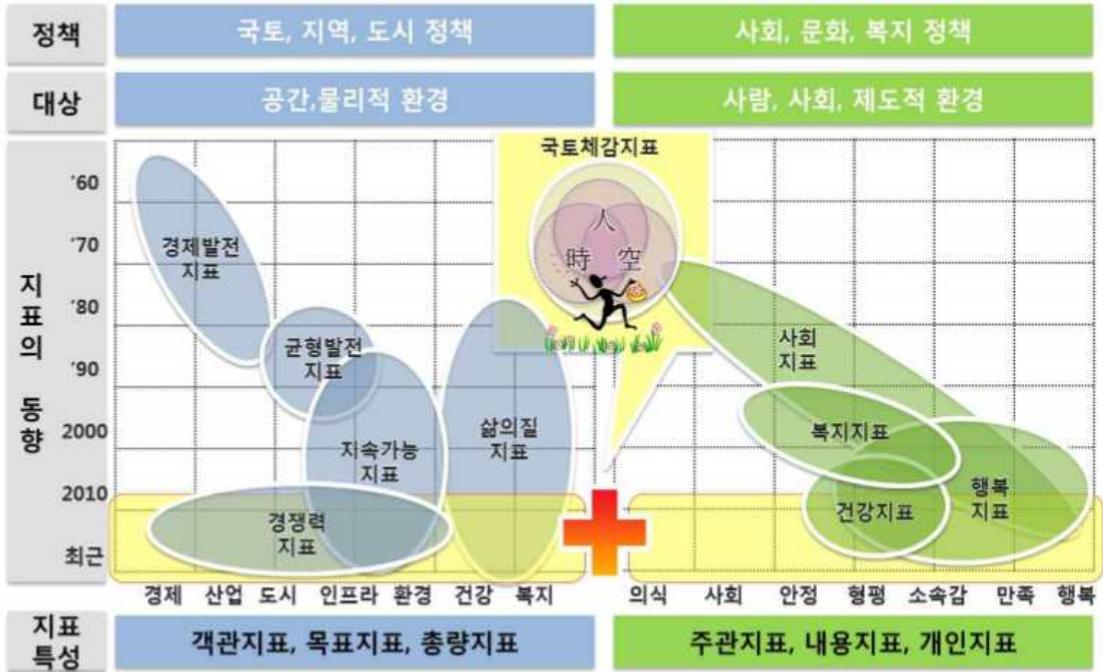
“이웃집에 면해 있는 내 집 벽의 어느 한 지점에서 이웃집 벽의 해당 지점까지의 구체적인 (경험에 의한) 거리는 얼마나 될까? 추상적으로, 즉 수학적으로 생각하면 벽의 두께에 따라 몇 센티미터에 불과할 테지만, 구체적으로는 훨씬 먼 거리이다. 그 지점에 도달하려면, 다시 말해 이 벽을 “반대편”에서 관찰하려면 나는 내 방과 집을 벗어나야 하고, 현관문을 지나 거리로 나와야 하며, 거기에서 이웃집으로 들어간 뒤 다시 내 집 벽의 “반대편”까지 가야 한다. 설계도를 보며 “동일한 지점”을 찾을 때 생기는 어려움은 체쳐두고라도 아마 이웃집 사람은 내 의도를 전혀 이해하지 못한 채, 들어가게 해달라는 부탁을 의아하게 여길 것이므로 나는 그에게 궁금한 것을 물어볼 엄무도 내지 못할 것이다. 달리 말하면 이는 내가 추상적으로 그 존재를 분명히 알고 있는 이웃집 벽의 해당 지점이 체험공간에서는 무한히 멀리 떨어져 있다는 것, 즉 여기에서는 존재하지 않는다는 것을 의미한다.” - 250~251p

“이런 맥락에서 레빈이 도입하고 사르트르가 수용한 호돌로지적(hodologisch) 공간과 거리라는 개념은 매우 투명하고 생산적이다. ‘길’을 뜻하는 그리스어 ”오도스“에서 유래한 호돌로지적 공간은 길이 열어주는 공간을 의미한다. (중략) 어감이 너무 딱딱하지 않다면 이 개념은 독일어로 ”길이 개척하는 공간“(Wegraum)이라고도 말할 수 있을 것이다. 호돌로지적 공간은 근본적으로 추상적이고 수학적인 공간과 대조를 이룬다. 수학적 공간에서 두 지점 사이의 거리는 양 지점의 좌표에 의해서만 결정되므로 그 사이에 놓인 공간의 구조와는 무관한 객관적인 수치다. 반면 호돌로지적 공간은 인간이 구체적으로 살아가고 체험하는 공간에서 우리가 목표점까지의 다양한 도달 가능성이라고 표현했던 요소가 추가되면서 나타나는 변화를 포함한다.” - 254p

“평화 시의 풍경은 균일하게 먼 곳까지 뻗어나간다. “그 풍경은 앞과 뒤가 없이 동글다.” 반면에 전시의 풍경에는 두 가지 본질적인 특징이 있다. 그 하나는 한쪽으로 향해 있다는 것, 즉 일관되게 “전선”을 향해 있다는 점이다. 다른 하나는 이 “전선”으로 인해 풍경이 제한된다는 점이다. 모든 것이 전선에 맞춰져 있지만 전선 뒤에는 모든 게 끝난다.” - 259p

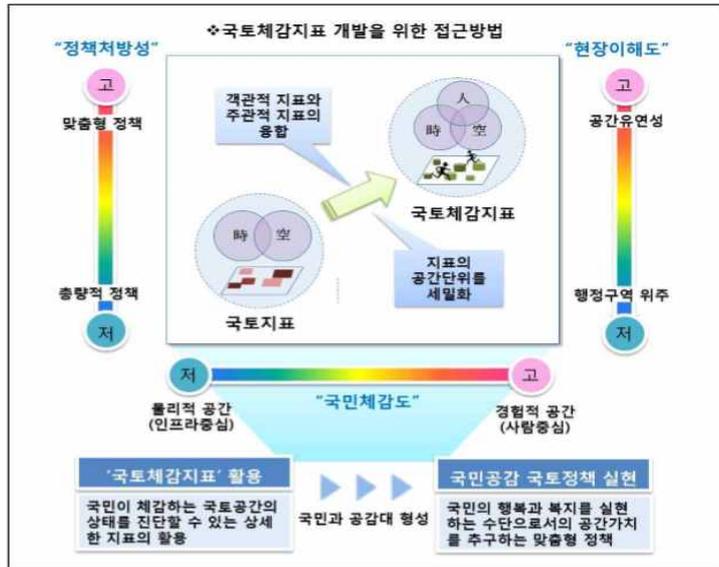
35) 임은선 외(2014), 「국민공감 국토정책 실현을 위한 지표 개발 연구」, 국토연구원

36) 국토연구원(2015), 「국토정책 Brief」 No.500, 국토연구원



<그림 40> 패러다임 변화상에서 본 국토체감지표의 위상

<국토체감지표 개발 의의>



* 국민의 관점에서 필요한 정보로서 체감도가 높은 지표를 개발한다는 취지를 반영하여 정책 처방성, 현장이해도, 국민체감도의 높음과 낮음 정도를 체온계 형상으로 표현하여 국민 체감도가 높은 지표를 개발하려는 연구의 의의를 나타냄

<그림 41> 국토체감지표 개발을 위한 접근방법

그림 1 기존 국토지표와 국토체감지표의 특징



<그림 42> 기존 국토지표(총량지표)와 국토체감지표 비교

1-2. 지역 자율성을 위한 현실적 방법론

- 생활문화 활동의 구체적 특성 및 지자체 역량 및 수요를 감안해 지역 내에서 수행할 수 있는 만큼 사업을 진행하고 개선하는데 도움이 되는 지표여야 할 것임. 본 연구가 제안하는 측정틀은 이론적 정합성보다는 현장에서의 실효성에 주안점을 두고 작성되었으며, 여러 이론적 측정틀 위에 라운드테이블을 통해 확인된 다양한 현장의 의견과 감각을 수용하려고 노력하였음.
- 규제적이기보다 규범적 관점으로 지역의 자율성을 강화하는 방향을 취함.

다. 규범적 제도로서 효과적인 실천체계 구축

- 국가 및 국민의 문화적 삶과 가치에 영향을 주는 국가와 지방자치단체의 계획 및 정책 등을 대상으로 규범적 평가제도로서 성격을 규명함
 - 기존의 평가제도들의 규제적 성격이 아니라 문화적 관점에서 관련 정책 및 계획을 평가하여 문화의 사회적 가치 확산을 유도할 수 있도록 함

<표 4-3> 평가제도의 특성

구분	내용
규제적 평가	- 환경영향평가, 교통영향평가, 인구영향평가, 재해영향평가 등 4대영향평가가 대표적 - 공공/민간 구분 없이 일정규모 이상의 모든 대규모 개발/시설조성 사업 등 대상 - 강제적 평가제도로서 사업절차에 필요/사업진행과 관계
규범적 평가	- 성별영향평가, 고용영향평가, 부패영향평가, 기술영향평가, 개인정보영향평가 등이 대표적 - 주로 공공 정책 및 사업을 대상으로 임의선택(강제성 없음) - 사업 및 정책시행의 여부와 관계없이 예상되는 부작용을 미연에 방지하고 추구하는 평가의 가치를 확산하는 것을 목적

<그림 43> 규제적 평가와 규범적 평가

출처 : 김효정(2013), 「문화영향평가 실행을 위한 기초연구」, 한국문화관광연구원

- 지표를 고안했을 때 실제로 사업의 가치 지향과 충돌이 없어야 하고, 쉽게 이해하고 간단하게 측정할 수 있어야 할 것으로 보임. 이에, 일상의 언어를 활용한 측정틀을 구성하고자 함.
- 측정 주체, 측정 목적 및 사업 범위 등에 따라 지표를 각기 다르게 활용할 수 있도록 설계함.
 - 모집단의 크기에 따라
지역전체 / 사업 참여자 등 다양한 모집단에 적용
 - 사업의 규모 및 종류에 따라
동호회 모집부터 축제, 담론창출까지 사업의 다양한 사업의 층위에 적용
 - 사업 진행 단계에 따라
조사 → 사업 목표 설계 → 사업 계획 → 실행 → 성과 측정 → 분석·피드백으로 진행되는 현장 사업 단계 중 필요한 시점에 적용
- 현장의 변화를 지속적으로 반영하는 평가환류 시스템 구축을 통해 지표의 실효성을 높이는 검증 과정 및 민주적 의견 수렴 과정이 설계될 필요가 있음.
 - 지표의 활용 과정이 지표를 발전시키는 과정이 될 수 있는 시스템을 함께 구축
개별 주체의 지표 적용 결과의 수합 뿐 아니라 개별 주체의 지표 적용 과정, 즉 어떤 단위에서 어떤 지표를 선택하였는지, 어떤 지표를 추가하였는지 등의 피드백의 통합적 분석을 통해 가능할 것으로 기대함
 - 주기적으로 지표 평가 및 일몰제 적용 등
 - 지표 적용 과정 피드백 및 종합적 지표평가, 사업평가와 연동된 생활문화정책 발전방안을 위한 지역 생활문화네트워크 구축과 교류활성화 지원 등

2. 지표 평가 방법과 환류 시스템

2-1. 혼합식 지표개발 적용

- 지표 개발 방법은 크게 하향식, 상향식, 혼합식으로 나누어 볼 수 있음.

<그림 44> 지표 개발 방법의 분류

<ul style="list-style-type: none"> • 하향식(Top-down) 전문가들이 정의한 지표체계를 활용 <ul style="list-style-type: none"> - (장단점) 미리 잘 구축된 동질적이고 과학적으로 타당한 지표체계 선정이 가능하나 지역사회의 우선순위 미반영. 국가 혹은 국제단위 지표선정에서 적용 • 상향식(Bottom-up) 시민, 지역사회지도자, 연구자들이 참여하여 지표 선택 <ul style="list-style-type: none"> - (장단점) 지역사회에 권한을 부여하는 장점이 있으나, 지역사회 문제에만 초점을 맞춰 지속가능한 발전 같은 큰 문제들을 간과할 수 있음 • 혼합식(Hybrid approach) : 하향식(top-down)을 기본으로 지역사회 참여를 적극적으로 수용하는 방식
--

출처 : 한국사회과학자료원(2012), 「한국의 사회지표 체계개편 연구 III 지역지표의 개발」

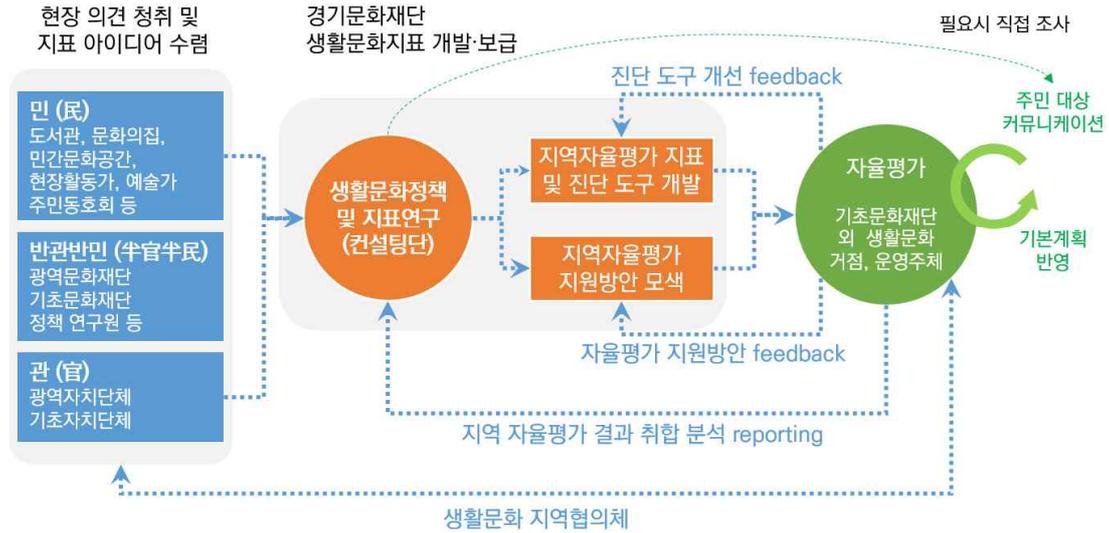
- 이 중 지표 개발에서 지역사회 참여를 과정적으로 유도하는 방식은 상향식과 혼합식임. 상향식은 현장 의견을 생생히 반영할 수는 있으나 반영된 의견의 우선순위를 정하고 적실하게 체계화하기 위한 프로세스를 설계 및 운영하는데 상당한 규모 및 비용이 필요함. 때문에, 본 연구는 전문가의 의견과 현장의 의견을 혼합하는 방식을 채택함.

- 생활문화 현장과 정책 관련자, 행정 및 예술경영 전공자, 문화예술 평가사업 경험자 등으로 전문가 정책연구팀 구성
- 지표 개발 이전에 생활문화 및 커뮤니티 아트 현장 활동가/예술가, 문화정책 연구원, 기초문화재단 관계자 등의 생활문화 개념 및 평가 아이디어를 여러 차례에 걸쳐 우선 청취³⁷⁾
- 정책연구팀이 정기적인 아이디어 회의를 거쳐 평가환류 정책 및 생활문화지표를 연구

- 향후, 생활문화지역협의체를 구축해 정기적으로 지표를 점검하며 측정항목을 지속적으로 개선해나가는 시스템 구축이 필요함. 현재 생활문화팀에서 운영 중인 ‘생활문화 협력네트워크’는 기초문화재단만 참여 중인데, 지역 사회 다양한 주체가 결합하여 생활문화 담론 및 정책의 방향, 생활문화실태 및 성과평가에 대해 고민하고 협의할 수 있는 지원방안의 체계화가 요청됨. 이에, 실제 참여형으로 정책 및 지표를 개발한 사례를 살펴봄으로써 평가환류 시스템 구축에 대한 이해를 높이고자 함.

37) 본 연구 2부 2장 라운드테이블 내용 참조

평가환류 체계 - 혼합식 지표개발 적용



<그림 45> 경기문화재단 평가환류 체계 예시

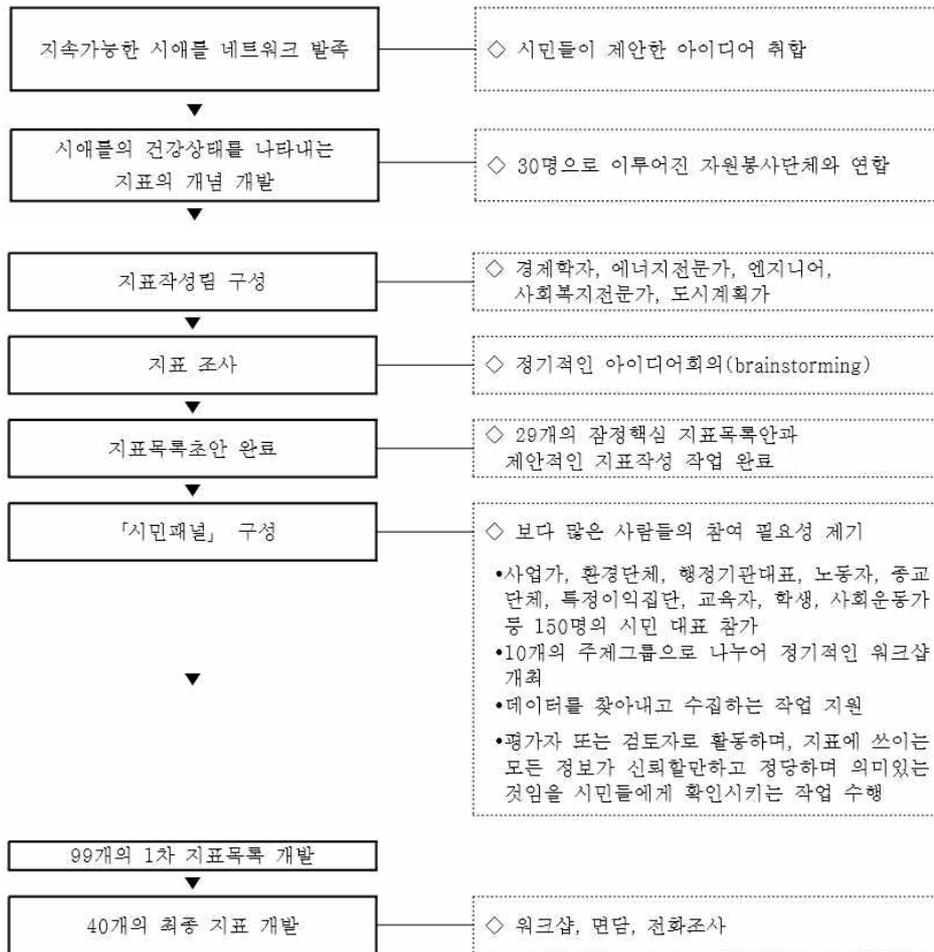
2-2. 참여형 정책 및 지표개발 사례

가. 지속가능한 시애틀 초기 지표개발³⁸⁾

- ‘지속가능한 시애틀(Sustainable Seattle)’은 1991년 설립된 비영리 기관으로 시민참여를 기반으로 하는 지역사회 의 지속가능성 지표를 개발하였음.
- 초기 지표 개발과정은 <그림 46>와 같음. 1993년 처음 발표된 지표체계로 환경, 인공와 자원, 경제, 문화와 환경의 네 가지 분야로 이루어진 1차 지표체계를 구축 후 1995년에 2차 지표 체계를 구성함.
- 마지막으로 1998년 3차 지표체계 발표 이후 재평가를 통해 세 번에 걸친 지표 공개과정만으로는 성공적인 프로그램이 될 수 없고 시민과 기업체, 정책 결정권자들에 의한 실행을 촉구하는 프로그램을 포함해야 한다는 결론에 도달함. 이에, 제 2 지속가능성(B-Sustainable) 프로젝트를 추진하기에 이룸.

38) 한국사회과학자료원(2012), 「한국의 사회지표 체계개편 연구 III 지역지표의 개발」

[그림 2-5] 지속가능한 시애틀 초기 지표개발 과정



출처 : 환경부 (1997.3), 「지방의제 21」 모델 개발연구, p. 258.

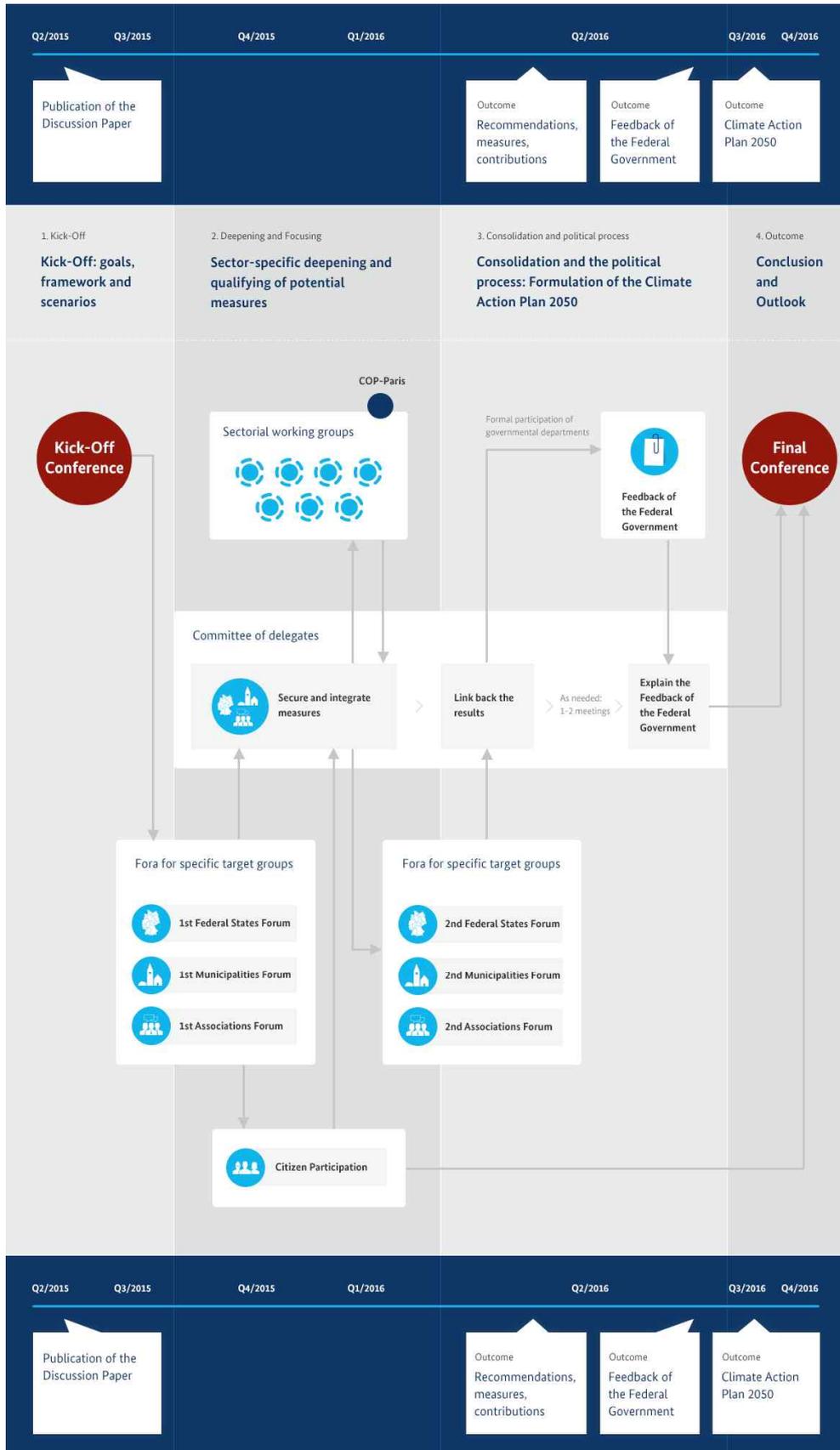
<그림 46> 지속가능한 시애틀 초기 지표개발 과정

나. 독일 <2050 기후행동계획> 시민 참여 대화 프로세스³⁹⁾

- 독일 정부는 다양한 이해관계자들이 참여해 기후변화 및 에너지 문제 해결을 위한 시민 참여 정책 개발 프로세스인 <2050 기후행동계획>을 개최하였음.
- <2050 기후행동계획>은 장기적인 정책을 마련하는데 시민들의 민주적 참여를 중요한 요소로 보고 과정 전체를 '대화Dialog'로 명칭하면서 2015년 6월부터 '시민대화프로세스'를 시행함.

39) <http://medium.com/wagl-art/waglcontents-독일-2050-기후행동계획-시민-참여-대화-프로세스-1-fd142365e203#.htmndvp9hx>
<http://www.klimaschutzplan2050.de/en/>

<그림 47> 『2050기후행동계획』 전체 정책 수립 과정



- 시민 대화 프로세스는 다음과 같은 단계로 구성되어 있음.

- ① 시민 추첨 통해 지역 별 시민 모집 (총 500명)
- ② 5개 도시에서 지역 별 시민 모임인 시민 대화의 날 개최 (5개 도시)
- ③ 시민 대화의 날에 500명의 시민이 만든 정책들을 온라인상에서 직접 투표 및 코멘트 에너지/주택/교통/농업 및 토지/ 산업 5개 분야 77개 정책
- ④ 시민 대표 패널이 참여해 만든 보고서 인터넷 배포
- ⑤ 완성된 보고서에 대한 피드백을 위한 회의 및 행동에 시민대표자가 패널로 참여시민대표자 외 시(연방)대표, 지자체 대표, 각종 단체 대표 등 다양한 이해관계자 참여
- ⑥ 정부 당국은 시민들의 권고사항을 2050년 기후변화계획에 반영
- ⑦ 시민 대화에 참여한 모든 사람들이 지역정부 정책과 관련해 의견 제출 및 보고서 내용 재논의
- ⑧ 2016년 마지막 컨퍼런스 개최하여 시민이 참여하여 만든 환경 정책 확인

다. 서비스디자인 적용을 통한 국민참여형 정책 개선⁴⁰⁾

- 대한민국 정부는 정부3.0의 일환으로서 ‘국민행복’을 목표로 한 ‘수요자 맞춤형 서비스’를 추진해오고 있음. 그 중 대표표인 것이 ‘정부3.0 국민디자인단’임. ‘정부3.0 국민디자인단’은 의제설정, 정책결정, 집행, 환류 등 정책과정 전반에 정책 공급자인 공무원과 수요자인 국민, 서비스디자이너 등이 함께 참여하여 서비스디자인 방법을 통해 정책을 수요자 중심으로 재해석하고 개발하는 활동을 하는 팀을 일컫음.
- 행정자치부와 한국디자인진흥원이 협력하여 공공행정 영역에 서비스디자인을 도입하기 위한 표준 운영 모델로서 정부3.0 국민디자인단 운영 모델을 수립함. 운영 지원 및 체계적인 운영 지원을 위한 방법론과 도구(툴킷)를 개발 및 보급, 담당공무원 워크숍 등으로 국민디자인단 사업을 확산함. 관-관 및 민-관 협업모델을 제기하고 재능기부 등 자발적인 국민 참여 방식을 채택함.
- 2014년 시범 도입하여 국민디자인단 운영 결과 및 기타 수요자 참여형 서비스 기획 모델(design dive⁴¹⁾ 등을 참고하여 운영 모델 초안 마련하고 2015년에는 운영 모델 개발 및 실증을 진행함.
- 2016년 ‘iF 디자인 어워드 2016’에서 서비스디자인(정부·기관) 부문 금상을 수상함. ‘iF 디자인 어워드’는 1953년 시작되어 전통과 공신력을 갖춘 독일의 디자인 공모전임.

40) 강필현 외(2015), 「정부3.0 국민디자인단 서비스디자인 적용을 통한 국민참여형 정책개선 및 국민디자인 운영모델 실증연구」, 행정자치부

41) <http://cafe.naver.com/usable/1087>

<그림 48> 정책 과정에서의 기존 국민 참여 사례



[표] 기존 정책과정에서 실행되고 있는 수요자 의견 수렴 활동(공공서비스디자인 사용설명서, 2014, 행정자치부)

<그림 49> 국민디자인단 팀 구성원과 역할

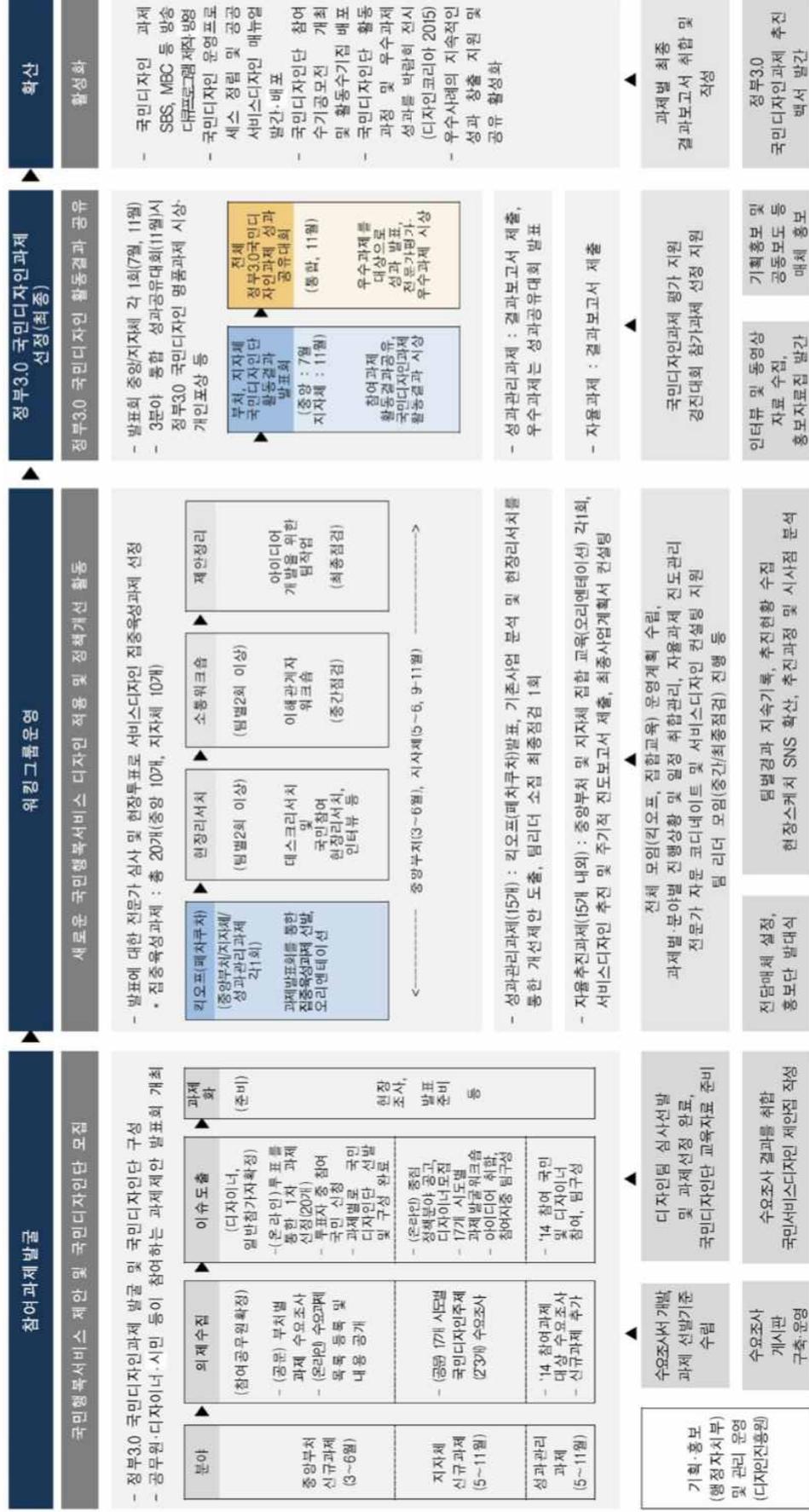
구분	구성원	역할
공무원 (1)	담당공무원 (정책가이드)	<ul style="list-style-type: none"> - 사업 추진현황 자료 제공 및 사업방향 설정 - 팀 미팅 장소 섭외 및 현장조사 협조 - 인터뷰 대상자 등 섭외, 이해관계자 참여 협조 - 최종보고서 작성 및 제출 - 국민디자인단 추진성과 홍보
디자이너 (1)	서비스디자이너 (탐험가이드)	<ul style="list-style-type: none"> - 리서치 및 인터뷰를 통한 과제 추진성과 정리 - 개선이 필요한 문제 유형별로 홍보전략, 서비스전달체계 개선 등 리드 - 최종성과발표회 전 인포그래픽 및 영상 등 시각화 전문가 활용 - 서비스디자인 프로세스 및 활용 방법론 안내 - 서비스디자인 방법을 통해 정책 개선 방안 제시, 사업로드맵 수립 지원 - 과제별 국민디자인 전·후 성과사례 자료 제공
국민 (5)	분야전문가(1명)	- 사업 관련 이해관계자, 분야 전문가(교수 등)로 해당 분야 관련 전문지식 제공 등
	디자이너(1명)	- 디자인 전공, 프로젝트 참여 경험 등 디자인 실무에 대한 이해가 있는 참여자 - 회의 기록, 리서치 및 자료 구성에 있어 서비스디자이너에 협력
	일반국민(3명)	- 수요자중심의 관점, 아이디어 제시 및 - 인터뷰 참여 등

<그림 50> 국민디자인단 팀 구성



[그림] 이해관계자가 함께 참여하는 국민디자인단 팀 구성

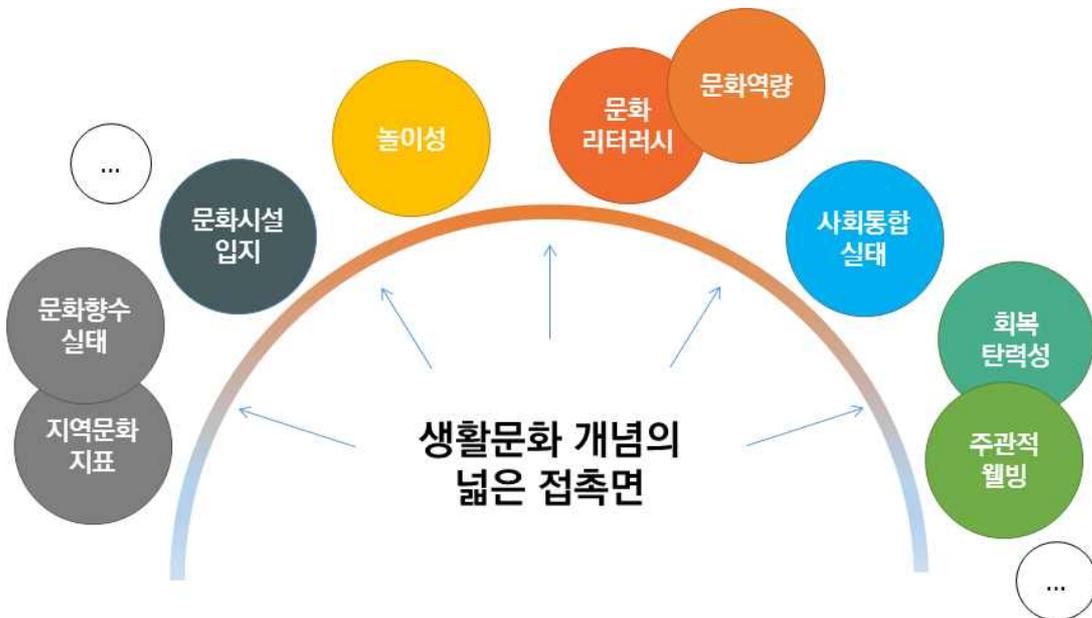
<그림 51> 국민디자인단 추진 절차



3. 생활문화지표 측정틀

생활문화의 이론적, 법적 개념을 검토하고 실제 현장에서 활동/근무하시는 분들의 의견 및 요구, 주민 생활문화 현황 및 요구를 비교 검토하였을 때, 생활문화를 측정하기 위해 활동 형태를 장르적으로 범주화하기보다 활동의 요소·효과적 측면을 준거점으로 삼는 것이 타당할 것으로 보임.

그러나 생활문화는 일상생활 속의 광범위한 활동을 문화라는 매개체를 통해 해석하거나 활성화하는 일에 가깝기 때문에 기존 문화지표로부터 문화적 리터러시 및 사회적 통합 척도⁴²⁾, 회복탄력성과 삶의 질 척도⁴³⁾에 이르기까지 폭넓은 개념에 접해있음. 때문에, 무엇이 생활문화(요소)이고 어떤 지점을 측정해야 하는지(성과/효과)를 알기 위해서 관련성 높은 측정 개념들을 검토하였으며, 주민 관점의 생활문화 활동 단계에 따라 관련 개념들을 참조해 보았음.



<그림 52> 생활문화 개념의 접촉면

42) 민주적 다양성 증가에 따른 사회통합과 지속가능성 문제가 대두됨에 따라 새롭게 부상하고 있는 지표들. 사회통합실태조사(2011년부터 조사 실시), 국민 삶의 질 지표(2008년부터 연구 실시) 등에서 다룸. 사회통합실태조사에서는 사회참여, 정치참여, 사회적소통, 신뢰, 관용성 등을 조사. 국민 삶의 질 지표에서는 가족접촉 빈도, 가족관계 만족도, 한부모 가구 비율, 독거노인 비율, 자살률, 사회적 관계망, 사회단체 참여율, 지역사회 소속감 등을 조사. 한국문화예술포육진흥원의 문화역량 개념 틀 및 지표 구축 연구는 지속가능한 사회를 위해 필요한 개인의 문화적 역량 개념 제시. 감수성과 상상력, 취향, 관심/지식, 이해와 같은 개인의 내재적 요소는 문화적 리터러시 능력이라고 볼 수 있을 것 같고 참여, 표현력, 공감, 소통, 관용 등 사회적 관계 능력도 다루고 있음.

43) 사회적 차원에서 필요한 역량이 아닌, 개인이 실질적으로 느끼는 생활 감정, 삶의 의미와 만족도 측면으로 행복 개념을 논할 때 사용됨. 역량은 '할 수 있는지'의 문제이지만 행복은 '어떻게 느끼는지'의 문제임. OECD BLI 지표의 국민 삶의 질 지표에서 주관적 웰빙 부문, 사회통합실태조사에서의 주관적 안녕감 및 역능성(권리 부여) 부문이 이에 해당함.

- 체감지표의 개발을 위해 주민의 생활문화 활동 단계를 지표 체계의 핵심 구성요소로 삼고 현장활동가 라운드테이블 및 참조개념을 기반으로 생활문화지표 측정틀을 개발하였음.⁴⁴⁾

<표 11> 주민의 생활문화 활동단계에 따른 참조개념

활동 단계	바리다	→ 만나다	→ 놀다	→ 배우다	→ 함께하다	→ 복돋다
정의	생활문화에 대한 욕구발생	생활문화에 접근하는 계기	생활문화의 여가적 요소	생활문화의 학습/수련 요소	생활문화의 공동체적 요소	생활문화를 통한 주관적 삶의 질 만족
참조 개념	기존정책지표	놀이성	문화역량 문화적 리터러시	문화역량 문화적 리터러시	사회통합	주관적 삶의 질
	지역문화지표 시범적용 연구 문화향수실태 조사 서울문화지표 체계구축 연구(2014) 양혜원 외(2015), 「지역 특성을 고려한 문화기반시설 배치 방안 연구」	Huizinga와 Rubin, Fein&Vandenberg 연구 이훈 조희범·이영진(2010), 「성인의 놀이성 지표 개발」 최일산·이훈(2016), 「활동성 여가행위자의 놀이성을 통한 여가영향 분석」	백령 외(2014), 「2014 문화역량 개념 틀 및 지표 구축 연구」 OECD-DeSeCo 12개국에서 언급된 문화적 핵심 역량 Donald Hirsch 및 Gregory Colomb의 연구 최홍원(2015), 「문화적 문식성의 교육적 실현에 대한 방법적 회의」, 『국어교육연구 제36집』 한국언론재단(2009), 「미디어교육 효과측정 모델-미디어 리터러시 지수 개발」	Council of Europe(2005), 「Concerted development of social cohesion indicators: Methodological guid」 한국행정연구원, 「2015년 사회통합실태조사」	Reivich&Shatte(2003)의 성인 대상 회복탄력성 지수 검사 (RQT) 신우열·김민규·김주환(2009), 「회복탄력성 검사 지수의 개발 및 타당도 검증」 김주환(2011), 회복탄력성 테스트 KRQ-53 박주연·심수진·이희길(2012), 「주관적 웰빙 측정 방안」	

44) 참조개념 세부 내용은 본 연구의 부록 참조

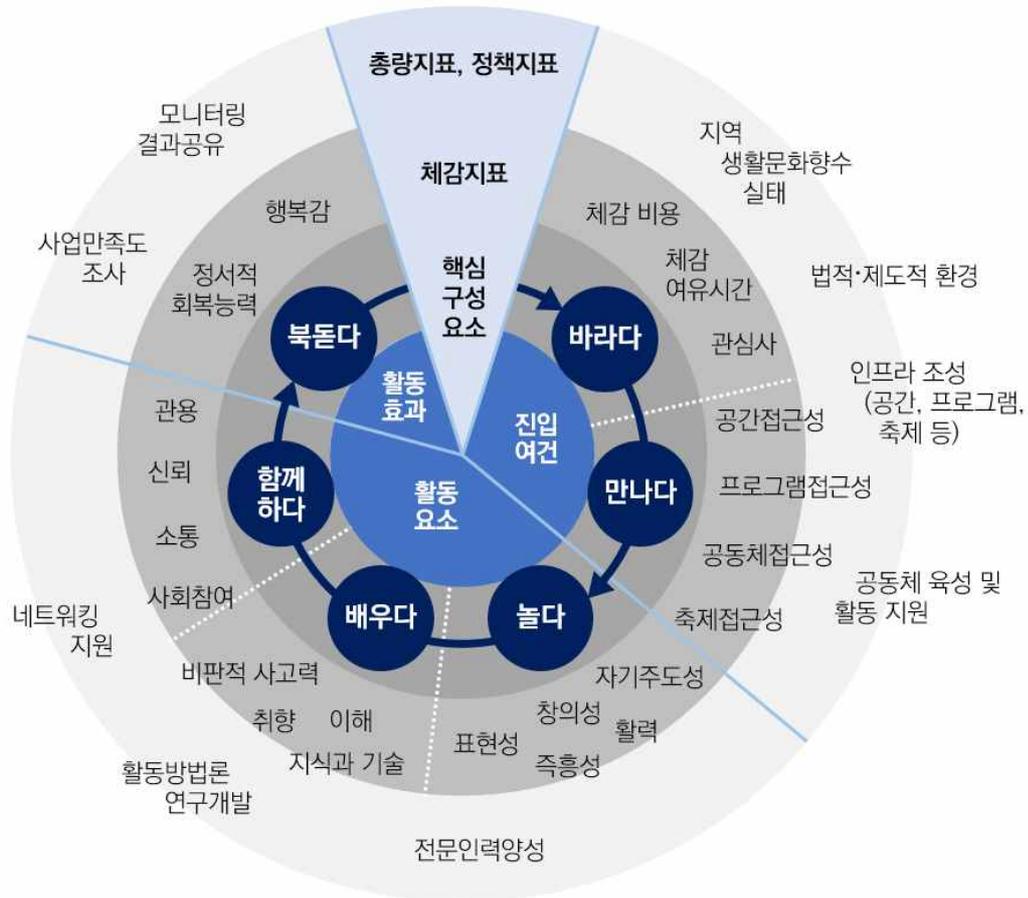
- 체감지표는 주민 입장에서 ① 생활문화 활동에 진입하기 쉬운가, ② 생활문화의 주요 활동 요소(놀이, 학습, 공동체성)들이 잘 작동하고 있는가, ③ 그로 인해 자존감이 고 양되는 등 행복감을 느끼게 되었는가로 구성함.

<표 12> 주민의 생활문화 활동단계 예시

주민생활문화 활동단계 (핵심구성요소)		활동상황 예시
진입여건	바라다	직장인 김생문씨는 퇴근길 우연히 동네 목공방에서 아마추어 목공 전시회를 접하게 된다. 김생문씨는 안내책자를 통해 전시가 기초자치단체의 생활문화 공동체 지원사업의 일환으로 진행된 목공 동아리의 작품 전시회라는 것을 알게 되고, 목공과 같은 취미 활동을 지원하는 공공 프로그램이 있다는 점에 흥미를 느끼게 된다.
	만나다	주말 오후 김생문씨는 전시회 때 안내받은 목공 동아리 모임 시간에 용기를 내어 방문하고, 매주 화요일 저녁과 토요일 오후시간에 진행되는 목공 기초반 동아리에 참여하기로 한다.
활동요소	놀다	김생문씨는 화요일 저녁 처음으로 동아리에 참여한다. 화요일 오후 시간은 특별한 프로그램 없이 참여자들이 공방의 도구를 통해 각자가 원하는 작품을 자유롭게 만들어보는 시간이었다. 김생문씨는 잠시 막막했지만, 평소 구입하려던 핸드폰 거치대를 공방의 재료와 도구를 활용하여 만들어 보기로 한다. 합판 네장을 자르고 못을 몇 개 박는 간단한 작업이었지만, 경험이 없는 김생문씨에게는 상당히 도전적인 작업이었다. 두 번의 실패를 거쳐 만족할 만한 결과물은 만들어낸 김생문씨는 시간이 밤 열한시가 넘은 것을 알고 깜짝 놀랐지만, 즐거운 마음으로 귀가한다.
	배우다	토요일 김생문씨는 목공 동호회에서 초대된 목공 강사의 수업에 참여하여, 합판의 종류와 구입 방법에 대해 배우고, 사포질과 톱질 기술을 배웠다. 자신이 화요일에 만든 핸드폰 거치대에서 손가락에 가시가 박힌 것이, 사포질 과정을 거치지 않았기 때문임을 깨닫게 되었다.
	함께하다	세달 정도 목공 동아리에 참여한 김생문씨는 직장의 때문에 이사를 와서 3년째 살고 있는 동네에, 처음으로 함께 만나 저녁을 함께할 친구들을 사귀게 갖게 되었다.
활동효과	목공 동아리에 육개월 정도 참여한 김생문 씨는 이제 집에서 필요한 간단한 물건 정도는 직접 제작할 수 있게 되었고, 주변 사람들도 간단한 물건이 필요할 때는 김생문씨를 찾곤 한다. 김생문씨는 이제 가끔씩 자신을 소개할 때 자신을 목수라고 이야기하고, 사람들이 김생문씨를 김목수님 이라고 불러주기도 한다. 김생문씨는 요즘 직장에서 김부장이라고 불릴 때 보다, 동네에서 김목수라고 불릴 때 훨씬 행복하다.	

- 체감지표를 정책적 목표, 생활문화 활동기획, 성과평가 등에 활용하기 위해서 총량지표/정책지표 등과의 비교를 통한 해석을 권장함.
- 이를 도식으로 표현하면 아래 <그림 53>과 같이 핵심구성요소-체감지표-(비교지표로서의) 총량지표/정책지표로 표현할 수 있음.

<그림 53> 생활문화지표의 측정틀



- 생활문화지표 측정틀에 따른 측정영역과 지표구성요소는 <표13>과 같음.

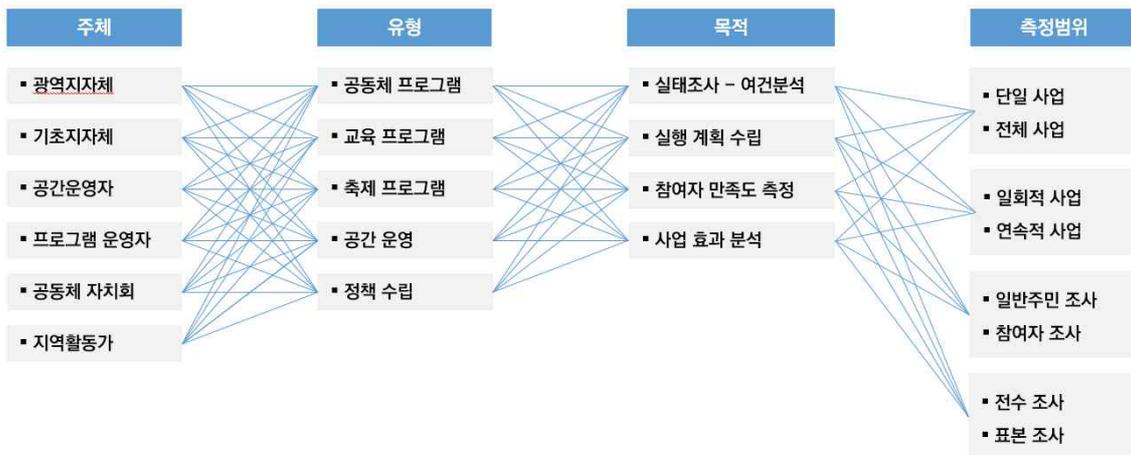
<표 13> 생활문화지표의 구성 요소

관련정책지표	주민 생활문화 활동단계	측정영역	체감지표구성요소	
-지역생활문화향수실태 -법적·제도적환경 -인프라조성 (공간/프로그램/축제) -공동체육성/활동지원	진입여건	바라다	생활문화 지출비용	사용 가능한 비용 / 충분하다고 느끼는지 등
			생활문화 활동시간	생활문화 활동 시간 / 충분하다고 느끼는지 장애요인 등
			관심사	생활문화 관련 관심사가 있는지
	만나다	공간 접근성	주위의 활용 가능 공간 / 공간 개방성(야간 개방 등) 접근 편의성(주차장, 장애인 접근성 등) / 활용빈도 / 충분하다고 느끼는지 등	
		교육·프로그램 접근성	주위의 관심 가는 생활문화 교육·프로그램 생활문화 교육·프로그램 참여가 쉬운지 충분하다고 느끼는지 / 참여빈도 등	
		공동체 접근성	주위의 관심 가는 생활문화 공동체 사업 및 활동 (마을공동체, 취향공동체, 인터넷동호회 등) 참여가 쉬운지 / 충분하다고 느끼는지 / 참여빈도 등	
	지역축제 접근성	주위의 관심 가는 지역축제 / 축제 접근이 쉬운지 / 충분하다고 느끼는지 / 참여빈도 등		
체감적 생활문화 진입여건 종합만족도				
-전문인력양성 -활동방법론연구개발 (교보재 연구개발 등) -네트워킹 지원	활동요소	놀다	자기주도성	자발성 몰입 참여 의무 (-) 등
			활력	즐거움
			창의성	상상력 도전성 외부에서 부여된 목적 (-) 등
			즉흥성	가벼운 마음 계획 없는/자유로움 등
			표현성	솔직한 감정 표현 등
	배우다	지식과 기술	관심 분야에 대한 지식/기술 향상 새로운 분야의 지식/기술 습득 등	
		이해	문화적 활동 및 산물의 의미를 파악하는 능력 향상 등	
		비판적 사고력	문화적 활동 및 산물의 주체적 분석, 종합, 평가 능력 향상 등	
	함께하다	취향	미적 가치를 받아들이는 주체적 관점과 능력 개발 등	
		사회참여	활동에 대한 공동체의 목표에 동의하는지 소속감/한대감을 느끼는지 다른 사람의 행복에 기여한다고 느끼는지 등	
		소통	타인의 말을 듣는 태도 활동을 통해 새로운 관계 생성 / 접촉 방식 및 빈도 활동 통해 사적으로 도움을 주고받을 수 있는 관계 생성 (아플 때, 우울할 때 등) 활동에 대한 기존 관계의 지지 강화 (가족, 친구 등) 등	
		신뢰	일반적 인간관계에서의 사람들에 대한 신뢰성 함께 활동하는 사람들 간 협력 정도기관, 행정, 전문인력, 활동 리더에 대한 체감적 신뢰 등	
		관용	다른 가치관 및 의견에 대한 포용성 다문화 수용성 갈등에 대한 생각 등	
	생활문화 활동요소 종합만족도			
활동효과	복돋다	정서적 회복능력	정서조절력 (압박과 스트레스 상황에서 평온함을 유지하는 능력) 원인분석력 (문제 해결 원인을 정확히 진단해 내는 능력) 공감능력 (다른 사람의 감정과 심리상태를 읽는 능력) 자기효능감 (자신을 유능하다고 생각하는 믿음) 등	
		행복감	활동 과정에서 느끼는 전반적 행복감 내 삶에 대한 낙관성 등	
생활문화를 통한 삶의 질 종합만족도				

4. 자율적 활용 방안

- 본 연구의 측정틀은 지역의 다양한 생활문화 주체(광역지자체, 기초지자체, 문화행정이, 정책연구자, 문화기획자 등)들이 생활문화 사업성과를 스스로 평가할 수 있는 틀을 제공하는 것과, 생활문화 사업의 주체들이 지역의 특성과 역량 및 수요를 감안해 지역 내에서 수행하는 사업을 기획, 진행, 개선하고자 할 때 활용할 수 있는 판단 기준을 제공하는 두 가지 목표를 동시에 가지고 있음.
- 평가 주체의 필요의 차이에 따라 전국적 상황, 유사한 타 지역과의 비교, 유사 사업의 참여자 만족 정도 등 다양한 층위의 정보가 요구될 것임. 때문에 정책의 효과를 판단하기 위한 기존 정책지표의 총량지표 및 만족도 조사를 주민 생활상의 실질적 변화를 측정하기 위한 체감지표와 결합해 복합적으로 활용하기를 권장함.
- 측정틀의 적용 과정에서 측정의 주제, 목적, 대상, 범위에 따라 각기 다른 접근이 요구될 것임. 이에, 측정틀 활용 방안의 이해를 돕기 위해 여러 상황적 시나리오를 제시하고자 함.

<그림 54> 생활문화지표의 적용이 가능한 측정 상황 시나리오



- 실제 측정상황에 필요한 구체적 문항 개발 등은 2차 연구를 통해 진행될 예정임.

가. C도서관의 생활문화 진입여건 측정 지표 활용 시나리오

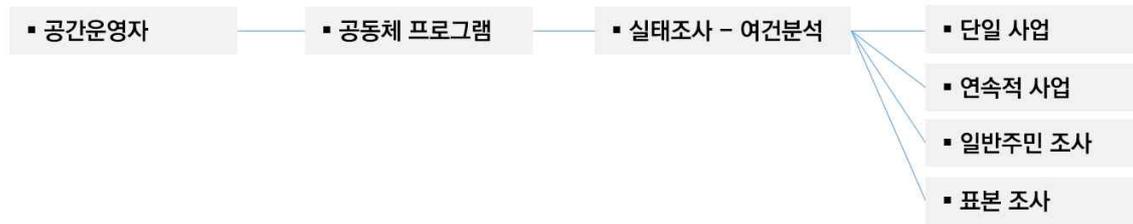
경기도 A군 B리에서 지역 민간도서관인 C도서관을 운영하는 K관장은 새로운 공동체 프로그램을 준비하던 중 경기문화재단에서 배포된 「경기도 생활문화지표」를 접하게 되었다.

K관장은 프로그램의 준비를 위하여 타 지역 도서관의 우수 프로그램들을 지속적으로 조사해왔다. 이 과정에서 K관장은 우수 사례들은 각각의 지역, 특히 생활권의 특성에 부합하는 프

로그래밍이었다는 결론을 내렸다. 때문에 C도서관 주변의 생활문화 여건과 실태를 조사해 프로그램 설계를 하고자 하였으나, B리의 생활문화 여건과 실태를 분석할 마땅한 기준을 찾지 못해 사업을 진척시키지 못하고 있는 상태였다.

K관장은 도서관 운영의 경험을 바탕으로 「경기도 생활문화지표」에 제시된 주민 활동단계 중 진입여건의 지표를 검토하여 C도서관 생활권에 유효하다고 판단되는 요소들을 선정하여 생활문화 여건 및 실태를 분석하기로 하였다.

이 지역의 경우 80%이상의 거주자가 60대 이상의 노년층으로 생활문화 지출 비용은 중요하지 않은 요소라고 판단해 제외하였고, 생활문화예술 활동시간, 관심사, 주변 공간 등은 주요한 요소라고 판단하여 포함시켰다. 또 함께 제시된 정책지표 중 지역문화지표와 문화예술향수 실태의 일부 측정 지표를 포함해 C도서관 생활권의 여건을 경기도 전체의 상황과 비교해보고자 하였다.



구분	항목	측정 지표	C도서관 생활권 생활문화 진입 여건 지표
체감 지표	생활문화예술 지출비용	사용 가능한 비용 / 충분한지	
	생활문화예술 활동시간	생활문화 활동 시간 / 충분하다고 느끼는지 장애요인 등	✓
	관심사	생활문화 관련 관심사가 있는지	✓
	공간 접근성	주위의 활용 가능 공간 / 공간 개방성(야간 개방 등) 접근 편의성(주차장, 장애인 접근성 등) / 활용빈도 / 충분하다고 느끼는지 등	✓
	교육·프로그램 접근성	주위의 관심 가는 생활문화 교육·프로그램 생활문화 교육·프로그램 참여가 쉬운지 충분하다고 느끼는지 / 참여빈도 등	
	공동체 접근성	주위의 관심 가는 생활문화 공동체 사업 및 활동 (마을공동체, 취향공동체, 인터넷동호회 등) 참여가 쉬운지 / 충분하다고 느끼는지 / 참여빈도 등	✓
	지역축제 접근성	주위의 관심 가는 지역축제 / 축제 접근이 쉬운지 / 충분하다고 느끼는지 / 참여빈도 등	
	체감적 생활문화 환경 종합만족도		
정책 지표	지역문화지표	면적 대비 문화기반 시설 수(개)	✓
		인구 십만 명 당 문화기반 시설 수(개)	✓
	문화예술향수실태	예술행사 참여실태	✓
		문화예술 공간 이용	✓
		문화예술 공간방문 의향	✓
		문화관련 동호회 참여	✓

<표 14> 생활문화지표 측정틀을 활용한 지역도서관의 생활문화 진입여건 측정 설계 시나리오

K관장은 이렇게 도출한 C도서관 생활권 생활문화 진입 여건 지표 항목들을 경기도 생활문화지표 웹사이트에 입력해 시스템을 통해 생성된 주민 설문지와 지역 문화 조사표를 다운로드 받고 이를 바탕으로 조사를 실행하였다.

C도서관은 이렇게 측정한 주민 체감적인 생활문화 진입 여건 실태 조사 결과를 토대로 공동체 프로그램을 개발하여 성공적으로 런칭하였으며, 이후 프로그램 효과분석, 참여자 만족도 조사 등에도 「경기도 생활문화지표지표」를 지속적으로 활용해 오고 있다.

나. S시의 생활문화 교육프로그램 실행계획 수립



경기도 S시 공무원 L은 최근 문화관광과의 생활문화팀 교육 프로그램 담당자로 발령 받았다. 처음 부여받은 업무는 최근 지정된 S시의 생활문화센터에서 진행되는 생활문화 교육프로그램의 실행계획을 수립하는 일이다. 생활문화센터에서 첫째 주력하고 있는 프로그램은 지역에서 활동하는 합창 동아리들을 대상으로 전문 강사를 초빙해 합창 역량을 향상시켜 축제 등 지역 행사에 참여기회를 제공하는 사업으로, 원래는 S시의 평생학습센터 프로그램으로 구상된 것이 있다.

하지만 L은 물론 S시 문화관광과 구성원은 모두 지역문화진흥법이 제정되고 지역문화진흥기본계획을 제출하라는 요청을 경기문화재단으로부터 받을 때까지 생활문화라는 단어조차 접해보지 못했다. 생활문화에 대한 이해가 전무한 상태였기 때문에 생활문화의 특성을 반영해 사업을 계획하라는 과장님 지시에 고민하고 있던 때, L은 경기문화재단으로부터 「경기도 생활문화지표」를 제공 받게 되었다.

합창 사업을 모여서 노래 부르고 발표하면서 친해지는 정도로 이해하고 있던 L은 「경기도 생활문화지표」의 측정 항목들을 보며 사업의 진행 과정 중 일어날 수 있는 일을 좀 더 구체적으로 상상해볼 수 있게 되었다. 강사가 단순히 합창 기술을 가르치는 것이 아니라 참여자의 재미를 위해 즉흥성과 표현성의 문제를 고민할 필요가 있다는 것을 알게 되고, 생활문화를 통해서 참여자 개인의 취향이 개발되는 방향을 고려하게 되었다. 또한, 사회적 소통에 도움을 주고받을 수 있는 개인적 관계가 포함될 수 있다는 지점에 시선이 갔고 공동체 활동에서 필연적으로 발생하는 갈등을 다룰 준비가 필요하다는 점 등에 생각이 이르렀다.

L은 「경기도 생활문화지표」를 본 이후, 현장에 대한 이해를 높일 필요를 느끼고 평생학습센터에 근무할 당시 친분이 있던 합창 지휘자 B를 찾아갔다. B는 자신과 함께한 합창단 활동을 통해 우울감이나 스트레스 증후군으로부터 벗어나 인생의 변화를 경험한 사람들이 노래 실력이 일취월장한 사람들보다 훨씬 기억에 남는다는 이야기를 해주었다.

L은 다양한 교육과 공동체 프로그램을 「경기도 생활문화지표」의 요소들을 감안하여 벤치마킹해 합창 프로그램을 설계하였다. 최초의 주된 목적이었던 합창 동아리들의 실력 향상 뿐 아

나라 놀이적 경험을 통한 즐거운 참여, 참여자들의 정서적 회복능력 향상과 행복감 증진 등을 함께 목표로 세웠고 사업 종료 후 참여자의 만족도 조사도 진행하였다.

다. 경기도의 생활문화 정책 수립 및 효과분석

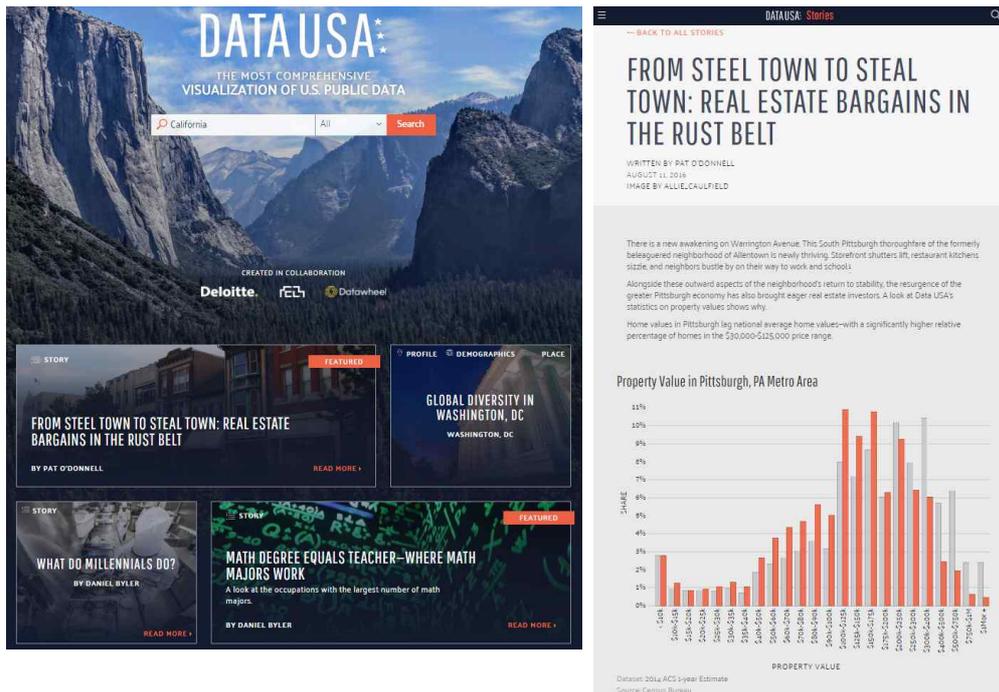


「경기도 생활문화지표」가 배포되고 경기도 생활문화 사업에 적용된 지 2년이 지났고 기초 단위에서는 하나 둘씩 실태조사와 성과평가 결과가 나오기 시작했다. 경기문화재단은 장기적인 관점에서 자율적 평가의 편의, 성과 누적을 통한 비교 분석과 평가 환류를 위해 정보화 사업을 진행하기로 하였다.

각 기초 단위에서 측정 영역에 따른 다양한 설문 문항을 찾아보고 설문지를 조립할 수 있는 편의 기능과 함께 성과를 데이터 시각화하고 정성 평가 및 다양한 프로그램 내용 공유 등을 주요 기능으로 하는 웹사이트였다.

웹사이트 제작을 위해 참고한 사이트는 미국 정부가 딜로이트와 MIT 미디어랩, 데이터헬과 함께 만들어서 배포한 미국 공공 데이터 시각화 사이트 'datausa.io'였다. 'datausa.io'는 통계적인 수치를 이야기로 풀어내는 방식을 취하고 있어 생활문화의 성과를 설명하기 적합해 보였다.

<그림 55> datausa.io 화면



시간이 흐름에 따라 「경기도 생활문화지표」 웹사이트에는 생활권을 중심으로 한 지역실태조사 결과, 다양한 규모와 성격의 사업에 적용된 생활문화 성과평가 결과, 지표의 활용빈도와 지표별 활용 주체의 특성 등의 정보가 기록되어 쌓여갔다.

또한, 생활문화 사업의 발전 및 확장에 따라 현장에서 새로운 수요들이 지속적으로 발생하였고, 이러한 수요들은 평가환류를 통해 수렴되어 측정틀 자체도 발전/보완되어 나갔다.

/ 부록

1. 주요 참조개념

1-1. 기존 정책지표

가. 지역문화지표 시범적용 연구⁴⁵⁾

- 지역문화 진흥정책 및 지역문화 사업수행 실태를 종합적으로 분석할 기준을 마련하기 위해 연구된 지표로 <그림 56>과 같이 시범 개발되었고, 지수화를 하며 확정된 지역문화지표의 지표분류 및 세부지표는 본 연구 <그림 37>에서 확인할 수 있음.

<그림 56> 지역문화지표 시범지표 (기존자료 활용/신규조사 지표)

<표 4-3> 기존자료 활용 지표

	정책	인력	활동	인프라	자원	항유
기 존 자 료	지역문화재단 및 문화산업진흥 원 설립 유무	인간문화재 수	등록 문화예술단체 수	인구 십만 명 당 문화기반 시설 수(개)	국가 지정 유형 문화재 수	지역문화예술 프로그램 수
		사서 1인이 감당하는 도서대여 인구 수	인구 천 명 당 도서대여 수	면적 대비 문화기반 시설 수(개)	국가 지정 무형 문화재 수	지역별 문화이용권 발급대비 이용률
		사서 1인이 감당하는 도서장서 수		사군별 축제 및 행사경비 지출금액	인구 천 명 당 지역축제 수	지역별 문화이용권 예산대비 집행률
		인구 천 명 당 사서 수		인구 천 명 당 문화사업체 수	1인당 도서장서 수	
				문화산업분야 매출액		
신 규 조 사 지 표 (18)	지역문화정책 중장기 발전방안 수립 유무	지역문화재 대비 문화재관리 인력 비율	문화원 사업비 총액	작은 도서관 수		각 지역별 문화항유를 위한 무료 공연 진행 건 수
	최근 5년간 문화분야 발전을 위한 보고서 발행 수	학예사 수	지역문화 예술단체 지원 총액	인구 천 명 당 서점 수		
	지자체 예산 대비 문화정책 예산 비율	문화복지 전문인력 지역 별 배치 수	지역문화예술 인 대상 공모사업 지원 건 수	대표 공연장 가동일 수		
	인구 천 명 당 문화정책 예산 규모			대표 전시장 가동일 수		
	인구 천 명 당 문화행정 인력 수			문화시설 관람객 수		
	문화분야 담당 공무원의 근속 년 수					

45) 류정아 외(2013), 「지역문화 지표개발 및 시범적용 연구」, 문화체육관광부

- 시범적용 연구에서는 지역민 대상 문화활동은 기존자료, 기초지자체 문화담당 공무원 대상 신규조사로는 확보할 수 없는 통계자료로 실태조사 결과를 활용해 문화향유 및 문화복지에 해당하는 지역문화지표 값을 도출할 것이라고 하였음. 그러나 지수화를 통한 비교분석 연구에는 해당 내용이 아직 포함되어 있지 않은 상태임.

지역민 문화활동 실태조사 연구 조사항목

- 문화동호회 활동 경험(여부/횟수)
- 예술행사 관람 경험(여부/횟수)
- 예술 창작 발표활동 경험(여부/횟수)
- 문화예술 관련 지출 총액
- 문화예술교육 참여 경험(여부/횟수)

- 또한 통계조사에서 도출되지 않는 지역민의 문화적 삶의 지표 세부항목은 정성연구로 보충해야 한다는 제언이 있으나 지역 문화의 질적 수준을 분석하고 평가할 수 있는 근거자료를 수집하고 이 자료의 DB 구축이 선행되어야 한다는 내용 정도가 기술되어 있음.

<그림 57> 지역문화지표의 정성 지표 개발 제언



[그림 3] 기존 문화지표의 문제점과 개선방향

나. 문화향수실태조사⁴⁶⁾

- 문화체육관광부는 문화예술 관람 및 참여행태 파악, 문화예술교육 실태 파악, 문화예술활동 공간 이용행태 분석, 문화 자원봉사 활동과 문화관련 동호회 참여활동 파악, 역사문화유적지 방문 및 이용행태 파악, 축제 관람 실태 및 의향 파악을 등을 위해 문화향수실태조사를 실시하고 있음. (<그림 58> 참조)
- 조사항목들은 지역의 문화예술에 대한 관심이나 수요 등을 파악할 간접적 지표로 참조될 수 있으며, 일부 항목들은 현재 활성화되어 있는 생활문화 활동과 직접적 연관이

46) 문화체육관광부, 「2014 문화향수실태조사」

있음. 예를 들어, 문화예술교육 경험, 문화예술 활동 공간 이용, 문화관련 활동 등이 이에 해당함.

<그림 58> 문화향수실태조사 조사항목

문화예술관람 및 참여	예술행사 관람 실태	- 직접 관람 횟수 - 직접 관람 만족도 - 향후 1년 이내 직접 관람 의향
	직접관람 실태	- 관람 지역 - 관람 방법 - 관람시 동행인 - 예술행사에 대한 정보 습득 경로 - 예술행사에서 보완해야 할 부분 - 관람할 예술행사 선정 시 중요한 기준 - 예술행사 관람 시 어려움
	예술행사 참여실태	- 참여 경험 - 참여 활동에 대한 만족도 - 향후 1년 이내 참여 활동 의향
	매체이용 (예술행사 관람 실태)	- 매체를 통한 이용 경험 - 이용 매체 및 주 이용 매체 - 매체 이용에 대한 만족도
	문화예술 관련 지출	- 항목별 가장 지출을 많이 하는 항목 및 향후 지출을 늘리고 싶은 항목
	문화누리카드	- 이용 경험 - 이용에 대한 만족도
문화예술교육	문화예술교육 경험	- 유아기 및 청소년기에 문화예술교육 경험 - 1년 이내 학교교육 외에 강좌나 강습 경험 - 1년 이내 경험한 강좌나 강습에 대한 만족도 - 향후 1년 이내 예술 교육 의향
	문화예술교육 실태	- 교육 시설 - 문화예술 교육 시 보완되어야 할 부분 - 선호하는 교육 방법 - 학교 교육 외 문화예술 교육 시 어려운 점
문화예술활동 공간이용 실태	문화예술활동 공간이용	- 1년 이내 이용 횟수 - 이용 공간 위치 및 만족도 - 문화행사 참석 횟수 및 만족도
	문화예술활동 공간방문 의향	- 문화행사 참여 시 어려운 점 - 향후 1년 이내 문화행사에 참여할 의향 및 선호 프로그램 - 참여할 문화예술행사 선정 시 중요한 기준
문화관련활동	문화자원봉사 활동	- 자원봉사 활동 경험 및 참여 횟수
	문화관련 동호회 참여	- 참여 경험 - 참여한 동호회 성격 및 활동 공간, 참여 빈도
역사문화 유적지 및 축제	역사문화유적지 방문실태	- 최근 1년 이내 역사문화유적지 방문 경험 및 만족도 - 향후 방문 의향
	축제 관람 실태	- 최근 1년 이내 축제 경험 및 만족도 - 향후 참여 의향

- 2014년 조사결과를 통해 생활문화 관련 정책적 시사점을 뽑아보자면 다음과 같음.

- 문화예술경험 - 전국적으로 1년 이내 학교 교육 이외 문화예술 교육 경험률은 2010년 이후 지속적으로 하락세로 가장 큰 애로점을 시간 > 비용 > 관심 강자 없음을 꼽고 있음.
- 문화예술활동 공간 이용은 주민자치센터 > 박물관 > 도서관이 상대적으로 높은 이용률을 보였으며, 청소년 회관, 문화원, 문화의 집 이용률은 상대적으로 낮음.
- 동호회 참여 경험률은 2014년 4.2%로 증가 추세임.

다. 서울문화지표 체계구축 연구⁴⁷⁾

- 2014년 지역문화진흥법에 따른 지역문화 실태조사 필요성, 서울의 도시 발전 성장 패러다임이 변화하는 시대적 배경으로 인해 서울문화지표의 체계화 연구를 수행함.
- 서울문화지표 체계구축 연구에서는 「2013 지역문화지표 지수화를 통한 비교분석」 연구가 지역의 특수성을 반영 및 해석하지 못하여 오히려 격차를 부각시킨다는 한계점을 지적하고 있으며, 「문화향수실태조사」는 생활문화정책 수립에 중요한 조사이지만 광역 시도 기준 분석결과만 제시하고 있어 지역 단위 정책 수립의 근거를 마련하지 못함을 지적하고 있음.
- 서울문화지표는 양적 성장에서 질적 성장으로 변화하는 서울의 유기체적 성장 패러다임의 중심에 삶의 질 지표와 행복지표가 있다고 보며 문화예술이 시민들의 삶과 커뮤니티 발전의 역동성에 어떻게 영향을 주는지를 분석하고자 함.

<그림 59> 문화정책 주요 관심 영역과 순환주기를 고려한 서울문화지표

문화정책 관심영역	문화지표 5대 영역	세부 문화지표 (※표시는 필요하지만 아직 채택하지 못한 지표)			
콘텐츠 및 활동	유통 플랫폼	(문화시장)	- 축제 수 ※ 아트마켓 수 - 문화예술 사업체 수	- 축제 예산 ※ 아트마켓 규모	※ 유통 플랫폼 인지도 및 신뢰도(= 참가단체 수 등) - 문화예술 사업체 매출액
	콘텐츠 창작물			- 티켓 매출액 ※ 콘텐츠 인지도 및 신뢰도(=수상실적 등)	
인적 자원	창작 주체	(문화인력_전문가)	- 문화예술 종사자 수 ※ 전문 예술인 수	※ 문화예술 전문인력 및 사업체 지원제도 등	- 문화예술사업체 고용율 ※ 전문예술단체 등 등록건수 ※ 전문예술가 수월성(=수상실적 등)
		(문화인력_에비인력)	- 문화예술 고등 교육기관 수	※ 전문 문화예술교육 운영현황(=프로그램 수)	- 문화예술 고등 교육기관 졸업생 수 교육기관 졸업생 수
	향유 주체	(문화인력_향유자)	- 시민 문화예술 교육기관 수	※ 시민 문화예술교육 운영현황(=프로그램 수 등)	- 시민 문화예술교육 참가자 수
		(문화참여)	- 시민들의 인구학적 특성	- 시민 문화예술 활동시간 - 시민 문화복지, 문화관람, 참여율	- 시민 문화생활 만족도 - 시민 삶의 만족도
물적 인프라	문화 환경	(문화기반)	- 문화기반시설 수 및 물리적 규모 (공공, 민간)	- 문화기반시설의 종사자 및 가동일 수	- 문화기반시설 프로그램 수 - 문화기반시설 이용자 수 ※ 문화기반시설 인지도, 신뢰도
			- 생활문화시설 수 및 물리적 규모 (공공, 민간) - 문화제 수 - 문화지구 수	※ 신규 설립/조정 실적	※ 문화기반시설 인지도, 신뢰도
사회적 기반	제도	(문화정책)	- 문화 법규 - 법정 문화계획 - 문화정책기구	- 문화예산 - 문화기관 전문인력 수	- 문화예술진흥 프로그램 - 민간기부금 유치실적
		단계별	기반환경 (기초현황)	자원투입 (정책적 개입, 변화노력)	산출결과 (활동현황, 성과)

47) 서울문화재단(2014), 「서울문화지표 체계구축 연구」

<그림 60> 서울문화지표 중분류 영역의 구성 방향 및 세부지표 (1)

지표영역		세부 지표							
5개 대분류 영역	21개 중분류 영역	중분류 영역별 지표 설정 방향	지표 코드	세부 지표명	지역별 적용 구분				
	문화재	- 지역의 문화정체성 구축의 토대가 되며 대표적인 문화자원인 문화재의 보유 현황을 파악하고, 지자체의 지정 및 관리 노력을 통해 지자체의 문화정책 의지 파악	1.1	국가지정 문화재 수	공동				
			1.2	시도지정 문화재 수	공동				
			1.3	등록문화재 수	공동				
			1.4	유네스코 세계문화유산 등재 건수	공동				
			1.5	서울미래유산 수	특성화				
	1.6	문화지구 및 문화도시 지정 수	권장						
문화 기반	공공 문화기 반시설	- 문화의 창작, 향유, 유통 거점이 되는 공공부문 문화기반시설의 지역별 분포, 물리적 규모, 운영규모, 이에 따른 산출 성과를 파악하여 지역 내 문화활동의 기초적인 규모, 지역주민들의 문화접근성, 지자체의 정책적 의지 파악	1.7	공공 문화기반시설 수	공동				
			1.8	생활문화공간 수	권장				
			1.9	공공 문화기반시설 규모	공동				
			1.10	공공 문화기반시설 종사자 수	공동				
			1.11	공공 문화기반시설 가동일 수	공동				
			1.12	공공 문화기반시설 프로그램 수	공동				
			1.13	공공 문화기반시설 이용자 수	공동				
			1.14	민간 문화기반시설 수	특성화				
			민간 문화기 반시설	- 민간 영역에서 운영하는 문화기반시설의 지역별 보유 현황, 분포, 물리적 규모, 운영규모, 이에 따른 산출 성과를 파악하여 지역 내 문화활동의 기초적인 규모와 지역주민들의 문화접근성 파악	1.15	민간 문화기반시설 규모	특성화		
					1.16	민간 문화기반시설 종사자 수	특성화		
					1.17	민간 문화기반시설 가동일 수	특성화		
					1.18	민간 문화기반시설 프로그램 수	특성화		
					1.19	민간 문화기반시설 이용자 수	특성화		
	문화예술 인력 양성기관	- 전문 문화예술 창조인력 양성 및 일반 시민 대상 문화교육 프로그램 운영 기관 규모 파악	2.1	문화예술 고등 교육기관 수	공동				
			2.2	시민 문화예술 교육기관 수	특성화				
			문화예술 분야 예비인력	- 문화예술분야 전문고등교육과정 졸업생 및 시민문화예술교육 프로그램 참가자 규모를 통해 향후 전문 문화예술 창조인력으로 진입할 예비인력의 규모 파악	2.3	문화예술 고등 교육기관 졸업생 수	공동		
					2.4	시민 문화예술 교육기관 학습자 수	특성화		
					문화예술 분야 종사자	- 전문적으로 문화예술콘텐츠(상품, 서비스)를 생산하는 사업체에 종사하는 인력 규모를 파악함으로써, 문화예술 영역의 산업화 정도와 고용 기여도의 연도별 변화추이 분석	2.5	문화예술 사업체 종사자 수	공동
							2.6	문화예술 사업체 고용율	권장

<그림 61> 서울문화지표 중분류 영역의 구성 방향 및 세부지표 (2)

문화 시장	문화예술 사업제	- 전문적인 문화콘텐츠(상품, 서비스) 생산 활동 주체들의 활동규모 파악	3.1	문화예술 사업제 수	공동		
			3.2	전문예술법인단체 수	공동		
			3.3	문화예술 사회자경제 사업제 수	권장		
	문화예술 유통플랫폼	- 전문적인 문화콘텐츠 유통 플랫폼의 현황 파악 - 금년에는 축제만 조사, 추후 아트마켓까지 확대	3.4	축제 규모	공동		
			문화예술작품 유통	- 공공영역 뿐만 아니라 민간영역까지 포함하여 문화시장에서 유통되고 있는 문화콘텐츠의 총량을 유추하여 문화활동의 시계열적 규모와 활성화 정도 변화 분석	3.5	문화예술작품 유통량	공동
	문화예술 사업제 매출	- 문화예술 분야의 산업화 정도와 경제생산에 대한 기여도의 연강 변화 추이 분석 - 문화예술작품 유통량과 함께 문화시장에서의 전체 문화콘텐츠 유통량을 추정하는데 보완적으로 활용			3.6	문화예술 사업제 매출액	권장
			3.7	공인상품 티켓 판매액	권장		
문화 참여	문화예술과 여가	- 시민들의 여가 안에서 문화예술 관련 활동 참여 수준 파악	4.1	문화예술 활동시간	공동		
			문화예술 관람	- 문화예술 관련 활동 실태 파악	4.2	문화예술 관련 지출 비용	공동
	4.3	문화예술 관람률			공동		
	문화예술 참여	- 교육, 동아리, 자원봉사 등 참여형 문화예술 활동 실태 파악	4.4	문화예술 교육 참여율	공동		
			4.5	문화예술 자원봉사 경험률	공동		
			4.6	문화예술 동호회 참여율	공동		
			문화복지	- 특정 계층을 위한 문화복지 프로그램 참여 실태 파악	4.7	문화복지 수혜자 수	권장
					4.8	다문화 프로그램 이용자 수	특성화
			문화생활 및 문화환경	- 시민들의 문화환경에 대한 만족도 및 전반적인 인식 파악	4.9	문화생활 만족도	권장
	4.10	문화환경 만족도			권장		
	4.11	문화예술 중요도			권장		
	4.12	문화예술 관심도			권장		
	4.13	문화도시 이미지			권장		
	4.14	삶의 만족도			권장		
문화 정책	문화정책 법체계	- 지자체의 문화정책 의지와 제도적 안정성 파악	5.1	문화정책 조례 제정 및 개정, 법정계획 수립 건수	권장		
			문화예술 예산	- 공공부문의 문화정책 투자 총 규모와 추이 파악 - 문화예술예산의 총액과 비중 변화 추이를 통해 지자체의 문화정책에 대한 관심도와 중요도 파악 - 문화재원 확충을 위한 민간 재원 확보 노력과 성과 파악	5.2	지자체 예산 대비 문화예술 예산 규모	공동
	5.3	지역문화재단 민간 기부 유치금액			권장		
	문화예술 창작지원	- 문화정책의 핵심영역인 창작지원 제도의 규모, 다양화 노력과 이를 통한 지자체의 정책 기조 파악	5.4	문화예술 창작지원 예산 총액	공동		
			5.5	창작공간 운영예산 총액	특성화		
	문화정책 기구	- 문화정책의 전문화 및 독립성 확보 수준 파악	5.6	지역문화진흥기관 수	권장		
			5.7	지역문화진흥기관 인력 수	권장		

라. 지역 특성을 고려한 문화기반시설 배치 방안 연구⁴⁸⁾

- 한국문화관광연구원 양혜원(2015)은 문화기반지수 등에 기반하여 어느 지역에 우선적으로 문화기반 시설의 추가 배치가 필요한지를 파악하기 위해 지역의 특성과 수요를 나타내는 4가지 변수(비서비스권 비율, 지역 인구 비율, 청소년 계층 비율, 재정 의존도)를 고려한 ‘입지 지수(positioning index)’를 제시하였는데, 이를 참고하여 서비스권 비율이나 청소년 이상 계층의 비율을 이용하거나, 입지 지수가 낮을수록 생활문화(기반)지수가 높다고 추정할 수도 있을 것임.

■ 입지 지수 (PI) = (비 서비스권 비율 × 0.49)
 + (인구 비율 × 0.27)
 + (14세 이하 청소년계층 비율 × 0.15)
 + (재정의존도 × 0.09)

<그림 62> 전국 문화 시설 입지 지수 (1)

<표 5-5> 생활문화시설의 입지 지수

지역	문화원 입지 지수	문화의집 입지 지수	생활문화센터 입지 지수	생활문화시설 통합 입지 지수
서울(25)	8.5	8.5	22.2	8.5
부산(16)	9.0	12.8	14.6	7.7
대구(8)	15.9	47.7	24.0	8.0
인천(10)	27.0	42.5	39.9	7.4
광주(5)	8.3	12.8	8.3	8.3
대전(5)	8.7	10.9	12.3	7.5
울산(5)	14.4	14.0	15.8	5.7
세종(1)	7.4	29.1	33.6	7.4
경기(31)	21.4	36.9	41.6	14.3
강원(18)	41.0	51.2	52.6	9.3
충북(12)	19.9	32.8	40.0	9.4
충남(16)	13.8	37.6	35.2	10.1
전북(14)	17.2	30.3	38.3	10.4
전남(22)	23.1	39.8	49.0	9.8
경북(23)	30.2	46.9	50.3	11.6
경남(18)	19.0	39.8	51.5	11.8
제주(2)	31.0	9.6	37.0	8.8
평균	18.6	28.8	33.8	9.2

주: 음영으로 표시된 지역은 해당 지역의 문화시설 입지 지수가 전국 평균값에 비해 높게 나타난 지역임

48) 양혜원 외(2015), 「지역 특성을 고려한 문화기반시설 배치 방안 연구」

<그림 63> 전국 문화 시설 입지 지수 (2)

지역	문화원 입지지수	문화의집입지지수	생활문화센터 입지지수	생활문화시설 통합 입지지수
서울(25)	8.5	8.5	22.2	8.5
부산(16)	9.0	12.8	14.6	7.7
대구(8)	15.9	47.7	24.0	8.0
인천(10)	27.0	42.5	39.9	7.4
광주(5)	8.3	12.8	8.3	8.3
대전(5)	8.7	10.9	12.3	7.5
울산(5)	14.4	14.0	15.8	5.7
세종(1)	7.4	29.1	33.6	7.4
경기(31)	21.4	36.9	41.6	14.3
강원(18)	41.0	51.2	52.6	9.3
충북(12)	19.9	32.8	40.0	9.4
충남(16)	13.8	37.6	35.2	10.1
전북(14)	17.2	30.3	38.3	10.4
전남(22)	23.1	39.8	49.0	9.8
경북(23)	30.2	46.9	50.3	11.6
경남(18)	19.0	39.8	51.5	11.8
제주(2)	31.0	9.6	37.0	8.8
평균	18.6	28.8	33.8	9.2

주: 음영으로 표시된 지역은 해당 지역의 문화시설 입지지수가 전국 평균값에 비해 높게 나타난 지역임

- 경기도의 경우 전반적으로 문화 시설에 대한 입지 지수가 전국 평균값에 비해 높게 나타났는데, 이는 생활문화(기반)지수가 낮다고 해석할 수도 있을 것임.
- 또한 「지역 특성을 고려한 문화기반시설 배치 방안 연구」에서 제시한 ‘문화 기반 시설 공급(배치) 전략(안)’의 접근성 역시 생활문화의 유용한 조건 지표가 될 수 있음.

<그림 64> 문화 기반 시설 공급(배치) 전략(안)

	접근성(이동시간)	서비스 권역	생활권 위계	공급기준
공공도서관	도보 20분 이내	12.1~15.7km	소생활권	지역특성(도시/농어촌) 기존 시설의 서비스권역 인구수 청소년계층 비율 재정자립도 서비스 수요
생활문화시설	대중교통 30분 이내~ 자가용 30분 이내	25.2~25.9km	중하생활권	
문예회관	대중교통 30분 이내~ 자가용 30분 이내	28.4~29.9km	중하생활권	
박물관	대중교통 30분 이내~	37.9~39.7km	중하생활권	
미술관	자가용 30분 이내		중상생활권	

주: 본 연구에서의 생활권 위계별 공급권역은 소생활권(근린생활권으로 읍면동 범위), 중하생활권(기초자치단체 시군구 범위), 중상 생활권(인접한 복수의 시군구 범위), 대생활권(대도시)를 의미함

1-2. 놀이성 (playfulness)

놀이성은 여가 활동의 주요 요소이며, 현장 활동가들이 “여유/잉여/여가/목적 없음/꿈지락대기/먹고 사는 것이 아닌/목적 아닌 매력/웃다/즐기다/흥/재미/신나다” 등으로 표현한 생활문화 활동의 주요한 속성이자 효과임.

- 놀이성은 상태(state of playfulness)에 대한 것으로, 경험의 주관적 특성을 나타내며, 유아부터 성인까지 어느 정도 놀이와 일에 대한 분명한 상태(주관적 특성)에 대한 구별을 하고 있음.
- 실증 연구⁴⁹⁾ 등에서도, 노동 등으로부터 상대적으로 자유로운 유아들도 놀이와 일의 특성으로 자발적-의무적, 재미-즐거움-재미없고 힘들, 신체적·정신적으로 쉬움-어려움, 과정중심-결과중심, 신체적 움직임이 자연스럽고 많은 활동-신체적 움직임이 적은 활동 등으로 인식하고 있음이 나타남.
- Huizinga와 Rubin, Fein & Vandenberg 등의 연구에 따라 통상 놀이로 규정할 수 있는 활동은 다음의 여섯 가지를 본질적인 특징으로 보며, 위의 실증 연구들과 더하여 그 개념을 대비시켜보면 아래 표와 같이 정리될 수 있음.

<표 15> 놀이와 일의 특징 비교

놀이 play	↔	일 work
즐거운 것 (긍정적 감정)		즐겁지 않은 것 (부정적 감정)
자발적 또는 자유롭게 선택된 것 (자유 선택)		비자발적 또는 주어진 것 (의무적 선택)
사실 그대로가 아니며(nonliteral) 상징적인 것 (비사실성)		사실 그대로이며(literal) 비상징적인 것 (사실성)
활동적인 참여가 필요 (생래적 동기화)		활동적 참여 불필요 (비생래적 동기화)
규칙의 자율성 (자유 선택)		규칙의 비자율성 (비자유 선택)
결과보다는 수단에 초점 (과정 지향적)		수단보다는 결과에 초점 (결과 지향적)

- 성인의 경우, ‘여가 활동’은 다른 활동과 달리 ‘놀이의 본질적인 특징’에 더 가깝게 접근하고 있기 때문에 여가 활동을 이해하는 핵심요소가 되며, 이훈·조희범·이영진(2010)의 「성인의 놀이성 지표 개발」 연구와 최일선·이훈(2016)의 「활동성 여가행위자의 놀이성을 통한 여가경험 분석」 연구에서는 다음과 같이 설문을 구성하고, 그 결과를 통해 모형과 지표를 제시함.

49) 정진희(1988), 「유아의 놀이성에 따른 놀이와 일에 대한 인식」

<그림 65> 성인 놀이성 설문 구성 (1)

구 분	측정요인	문항	척도	이론적 근거
성인의 놀이성 (Ap:adult playfulness)	자발성	6	7점 척도	Glynn & Webster(1992), Barnett(2007) 등
	표현성	4	7점 척도	
	재미	3	7점 척도	
	창의성	3	7점 척도	
	우스웁	4	7점 척도	
성인의 놀이성향	기타	5	7점 척도	Glynn & Webster(1992)
	항목: 긍정적, 사교적	2	7점 척도	서면 예비조사
	잘 노는 편, 노는 것 좋아함, 놀이 중요	3	7점 척도	Glynn & Webster(1992), Barnett(2007) 등
인구통계변인	성, 연령, 직업 (집단 구분)	3	명목 척도	

출처 : 이훈·조희범·이영진(2010), 「성인의 놀이성 지표 개발」

<그림 66> 성인 놀이성 설문 구성 (2)

구성개념	하위 구성개념	문항수	측정방법	참고문헌
놀이성	활력성	27	5점 비율척도	이훈·조희범·이영진, 2010; Barnett, 2007; Glynn & Webster, 1992
	창의성			
	표현성			
	즉흥성			

출처 : 최일성·이훈(2015), 「활동성 여가행위자의 놀이성을 통한 여가경험 분석」

<그림 67> 성인 놀이성 측정 모형

요인명	측정치표	공통성	요인 적재량	항목 제거시 α	요인 Cronbach's α	고유치
'외향성'	경쾌한	.717	.796	.798	.858	2.468
	활기찬	.825	.897	.779		
4문항	밝은	.574	.751	.826	.846	2.005
	사교적인	.410	.585	.870		
'창의성'	창의적인	.767	.857	.739	.747	1.241
	상상력이 풍부한	.689	.806	.769		
3문항	기발한	.510	.689	.838	-	-
	'즉흥성'	감정적인	.618	.766		
2문항	흥분하기 쉬운	.603	.774	-	-	-
	모형 요약	KMO: .779, Barlett의 구형성: 2864.313(p=.000) 전체설명력: 63.496, 놀이성 전체 Cronbach's α : .798				

출처 : 이훈·조희범·이영진(2010), 「성인의 놀이성 지표 개발」

<그림 68> 놀이성 확인적 요인 분석

요인명	측정항목	표준화계수	CR값	p	AVE	개념신뢰도
활력성	경쾌한	.852	13.592	.000	.600	.920
	활기찬	.873	14.883	.000		
	밝은	.768	13.430	.000		
	사교적인	.662	11.803	.000		
	활동적인	.723	14.499	.000		
	재미있는	.670	11.834	.000		
	적극적인	.679	-	-		
창의성	장난스러운	.634	11.348	.000	.691	.870
	창의적인	.879	16.733	.000		
	상상력이 풍부한	.812	15.950	.000		
즉흥성	기발한	.769	-	-	.462	.710
	주의 깊지 않은	.553	7.401	.000		
	즉흥적인	.824	7.781	.000		
	가벼운	.514	-	.000		
표현성	감정적인	.703	9.373	.000	.502	.744
	흥분하기 쉬운	.875	9.462	.000		
	쉽게 감정을 표현하는	.538	-	.000		

Goodness of Fit: $Q(\chi^2=363.003/109)=3.330$, $p=.000$, $GFI=.906$, $CFI=.921$, $IFI=.921$, $RMSEA=.078$

출처 : 최일성·이훈(2015), 「활동성 여가행위자의 놀이성을 통한 여가경험 분석」

- 또한, 최일선·이훈(2016)의 연구에서는 놀이성이 몰입 상태에 영향을 미치고 이 몰입 상태가 여가만족도에 영향을 주는 것으로 나타나고 있음.

1-3. 문화역량과 문화적 리터러시

생활문화 활동은 놀이이기도 하지만 배움의 기회이기도 함. 생활문화 활동을 통해 길러지는 역량은 문화적 역량으로 주민 참여자가 기대하는 문화예술 기교 숙련 효과 외 정책적인 역량 목표가 존재할 수 있음. 현재는 문화역량 중에도 현장에서는 주로 감수성의 발달, 문화다양성을 인지하고 수용하는 능력, 자신의 이야기를 표현하고 타인에게 공감하며 의사소통하는 능력 등에 주안점을 두고 있음. 그러나 앞으로 생활문화 활동이 확대되고 심화될수록 예술적 심미성에 대한 학습(개인적 취향의 발달)이나 비판적 사고와 같은 문해력, 매체 활용능력 등 리터러시 측면의 향상도 목표해 볼 수 있을 것임.

가. 문화역량

- 역량에 대한 수없는 정의가 있지만, 현재 동의할 만한 최신의 정의는 다음 정도임.

“역량은 한 사람이 타고난 능력과 재능을 비롯해 그가 선택해 행동할 수 있는 기회까지통칭하는 개념”

역량 ≡ (개개인의 신체 조건과 영양 상태 U 도시의 경제 현황 U 국가의 법칙 제도와 정책)

- 마사 누스바움 Martha C. Nussbaum

- 누스바움의 첫 번째 핵심 역량은 양호한 환경에서 건강하게 평균 수명까지 살 수 있는 것이라고 했으며, 감각, 상상, 사고 등 지성을 충분히 발달시켜 활용할 수 있어야 한다고 봄. 이러한 관점에서 생활문화 정책에 역량을 결합해 생각한다면, 감각, 상상, 사고 등을 충분히 발달시킴과 동시에 선택해 행동할 수 있는 기회까지 제공할 필요성을 논할 수 있음.
- 초기 역량 논의는 지능처럼 지적인 측면으로 이해되었다가, 이후 직무 수행 능력으로 이해되었음. Spencer & Spencer가 지식, 기술, 동기, 자아개념, 특질 등 5가지 요소로 역량 개념을 확대하면서 생활세계에서 필요한 다면적 생활능력의 의미를 갖게 됨. Spencer & Spencer의 역량 이해는 OECD-DeSeCo 프로젝트에도 큰 영향을 미침.
- OEC-DeSeCo 프로젝트는 “21세기 환경 속에서 개인과 집단에게 필요한 핵심역량으로 지식과 기술을 비롯해 윤리적, 감정적 사고와 태도, 사회구성원으로서 책임의식과 행동에 대한 주도적 능력이 요구된다.”⁵⁰⁾고 하고 있으며 프로젝트 참여 12개국의 커리큘럼에서 자주 언급되는 핵심 역량 조사 결과를 <그림 69>와 같이 정리하였음.

50) 백 령 외(2014), 「2014 문화역량 개념 틀 및 지표 구축 연구」, 한국문화예술교육진흥원, 15p.

<표 II-2> OECD-DeSeCo 프로젝트 참여국 보고서에서 자주 언급되는 핵심 역량

HIGH	MEDIUM	LOW
사회적 역량 / 협력 (Social competencies / Cooperation)	가치 교육 (Value orientation)	문화 역량, 심미성, 창의성, 다문화 역량, 미디어 역량 (Cultural competencies/ Aesthetic/ Creative/ Intercultural/ Media)
문해력 / 지적·응용 지식 (Literacies / Intelligent and applicable knowledge)	자기 역량 / 자기 관리 (Self-competence / Self management)	건강 / 스포츠 / 신체적 역량 (Health / Sports / Physical Competence)
학습 역량 / 평생 교육 (Learning competencies / Lifelong learning)	정치적 역량 / 민주주의 (Political competence / Democracy)	
의사소통 역량 (Communication competencies)	자연과 관계하는 생태학적 역량 (Ecological competence Relation to Nature)	

* 자료: Uri Peter Trier(2001). *12 Countries Contributing to DeSeCo - A Summary Report*, p. 29.

<그림 69> OECD-DeSeCo 12개국에서 언급된 문화적 핵심 역량

- 한국문화예술교육진흥원의 「2014 문화역량 개념 틀 및 지표 구축 연구」에서는 역량 개념을 인지적 측면-비인지적 측면, 개인적 차원-사회적 차원의 기준으로 살펴보고 있음.

■ 인지적 측면의 역량

지식(knowledge), 문해(literacy), 사고(thinking), 학습 (learning) 요소 등

■ 비인지적 측면의 역량

태도(attitude), 가치관(value), 감정(emotion), 동기(motive), 기술(skill), 행위(action) 등

■ 개인적 차원의 역량

지적도구 사용역량, 자율 역량

■ 사회적 차원의 역량

상호작용 역량

<그림 70> 문화역량 구성 요소 설명

대영역	소영역	개념정의	
개인적 차원	내재적 요소	감수성 sensitivity	- 인간 의식의 정서적 성향 - 외부 세계의 자극을 받아들이고 느끼는 성질 - 외적 자극에 대한 반응의 정도
		상상력 imagination	- 실제로 경험하지 않은 현상이나 사물에 대하여 마음속으로 그려 보는 힘 - 직접 경험이 없이 이미지나 아이디어를 형성하는 능력
		취향 taste	- 하고 싶은 마음이 생기는 방향 또는 그런 경향 - 대상의 미적 품질을 받아들이는 특별한 능력 - 취향의 다양성
		관심/지식 attention orientation interest knowledge	- 주의력이나 흥미가 특정한 사물로 향하고 있을 때의 심적 태도나 감정 (interest) - 특정 대상에 대한 지향성(orientation) - 어떤 것에 마음이 이끌려 주의를 기울임(attention) - 대상에 대한 경험적 인식(knowledge)
	외향적 요소	참여 participation	- 관심 대상에 끼어들어 관여하는 행위
		표현력 expressiveness	- 인간 안의 내적인 것을 밖으로 표출하는 능력 - 생각과 느낌 등을 언어나 몸짓 같은 형상으로 나타내는 능력 - 경험하거나 상상한 것을 상징을 활용하여 나타내는 것
사회적 차원	공감 empathy	- 다른 사람의 심리적 상태를 그 사람의 입장이 되어 느끼는 것을 통해서 지각하는 방식 - 타인의 처지나 입장에서 느끼고 생각하는 능력	
	소통 communication	- 막힘없이 잘 소통하는 것 - 편견과 선입견 없이 경청하는 자세와 상대의 의사를 제대로 파악하려고 노력하는 자세에 기초하여 서로가 서로의 말뜻을 잘 알아들을 - 다른 사람과 의미와 의견을 주고받으며 서로를 이해하는 것	
	이해 understanding	- 언어, 기호, 회화, 조각, 음악과 그 밖의 문화적 산물의 의미를 파악하는 것 - 상징의 의미나 의도를 파악하고 해석하는 능력	
	관용 tolerance	- 나와 다른 배경/정체성에 대해 거부하지 않는 것 - (종교적·사회적) 신념이 나와 달라도 기본권(대한민국에서 살 권리 등)을 인정하는 것	

출처 : 백령 외(2014), 「2014 문화역량 개념 틀 및 지표 구축 연구」

나. 문화적 리터러시

- 리터러시는 좁은 의미로 문자로 된 텍스트(글)의 의미를 이해하는 능력으로 사용되지만 미디어 기술과 문화의 발달에 따라 리터러시의 의미는 점차 확장되어 왔음. 문화적 리터러시란 “읽기 쓰기의 대상과 관점을 문화로 설정하는 용어”로, “직접적인 읽기 쓰기 능력보다는 ‘문화적 소양’의 개념에 가까운 것으로 볼 수” 있음.⁵¹⁾
- Donald Hirsch는 문화적 리터러시를 사회를 살아가고 소통하기 위한 최소한의 지식으로 보았음. 어떠한 집단은 효과적으로 기능하기 위해 최대한 효율적인 의사소통을 선택하는데, 이런 효율적 의사소통은 비슷한 생활양식, 즉 문화를 공유하여야 하며, 공유된 문화는 다음 세대에 충분히 전달되어야 함.⁵²⁾ 또한, Gregory Colomb는 문화적

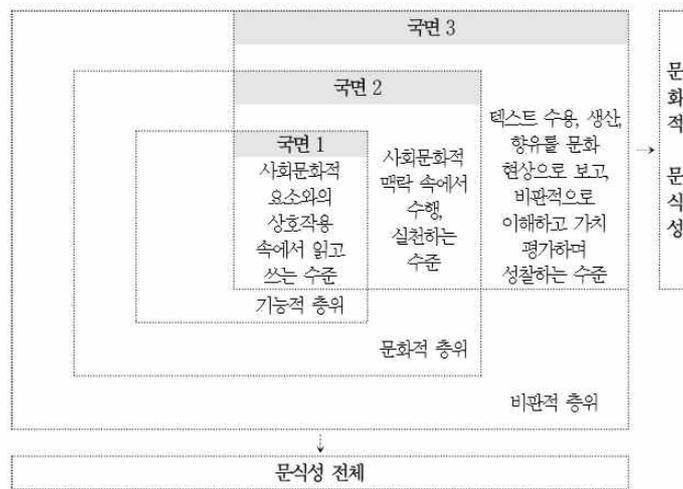
51) 정현선, “문화적 리터러시의 중요성” - arte365, 2011년 8월 29일 보도

리터러시가 국가/문화간 다양한 가치, 믿음, 신념체계를 이해하는 능력. 단순한 문해력 수준이 아닌 다른 사람이나 사회의 문화체계에서 사용되는 언어나 문화양식을 이해하고 수용할 수 있는 능력으로 보았음.⁵³⁾

- 생활양식을 리터러시 측면에서 바라볼 경우, 대중적 생활양식을 무조건 긍정적으로 바라볼 것이 아니라, 사회적 역학 관계 속에서 발생하는 여러 텍스트/문화양식의 맥락과 의미에 대해 비판적으로 이해하는 것이 중요함.⁵⁴⁾

<그림 71> 문화적 리터러시 범위

<그림 1> 문식성과 문화적 문식성의 재구조화: 중층적 층위에 따른 작용 국면의 다변화



출처 : 최홍원(2015), 「문화적 문식성의 교육적 실현에 대한 방법적 회의」, 『국어교육연구 제36집』

<표 11> 미디어 리터러시 관련 연구에서 제시하고 있는 리터러시 구성개념

기관/학자	미디어 리터러시 구성 개념
오프컴(Ofcom, 2003)	접근 이해 창조
오프컴(Ofcom, 2008)	접근 이해 창조 배움
Alliance for a Media Literate America	접근, 분석, 평가, 소통
Action for Media Education	비판적 사고기술, 창의적 사고기술, 기술적 방법
British Film Institute	문화적 관점(경험의 확장), 비판적 관점(분석, 평가), 창의적 관점
Center for Media Literacy	생산, 창조, 이해, 평가, 소통

<그림 72> 미디어 리터러시 구성개념 연구

52) Donald Hirsch(1987), 「Cultural Literacy: What every American Needs to Know」

53) Gregory Colomb(1989), 「Cltural Literacy and The Theory of Meang」

54) 정현선, “문화적 리터러시의 중요성” - arte365, 2011년 8월 29일 보도 참조

〈표 43〉 미디어 리터러시 지수 설계 모델

구분	키워드	주요 개념	문항구성
접근능력 (Access)	- 이용 - 매체 이해 - 활용	- 필요성 - 능동성 - 미디어 속성 이해 - 기술 이해, 숙련도 - 문제해결능력 - 정보조절능력	▷ 매체 : TV, 인터넷, 모바일, 신문(초·중학생 이용 없음) ① 미디어 이용 ② 미디어활용 ③ 미디어조절
미디어의 비판적 이해능력 (Critical Understanding)	- 분석 - 평가	- 비판적 이해 - 정보 진실성, 신뢰도, 유용성 평가	▷ 비판적 이해 ① 현실구성 ② 산업적 동기 ③ 미디어 언어 ④ 수용자 역할 ⑤ 미디어 기술 - 오프컴 연구 : TV, 인터넷, 게 임 등
창의적 표현 (Create)	- 표현 - 전달	- 표현 욕구, 경험 - 메시지구성 능력 - 기술사용 능력 - 전달능력	▷ 매체 : 디지털 카메라, 휴대폰, 캠코더, UCC, 커뮤니티(블로 그/홈피/미니홈피) ① 욕구/지각 ② 제작 ③ 전달
소통 (Communication)	- 참여 - 나눔 - 책임	- 참여 욕구, 경험, 능력 - 네티켓 - 공동체 의식	▷ 유비쿼터스 시대(오프라인, 온 라인, 모바일 등) ① 참여 욕구 ② 참여 능력 ③ 규범 인지 ④ 규범 준수

〈그림 73〉 미디어 리터러시 지수 설계 모델

출처 : 한국언론재단(2009), 「미디어교육 효과측정 모델-미디어 리터러시 지수 개발」

1-4. 사회통합 (social cohesion)

사회통합은 생활문화 활동을 정책적으로 지원하는 주요한 근거이자 정책적 목표로 현장 활동가들 역시 생활문화 = 동호회, 마을공동체, 취향공동체로 인식하는 경향이 강함.

- social cohesion은 사회 통합 혹은 사회 결속(성)으로 옮겨지고, 이에 대비되는 개념으로는 social exclusion이 있으며, 역시 사회적 배제 혹은 사회적 소외로 옮겨지고 있음. (social cohesion ↔ social exclusion)
- 주요 사회 지표(social indicators) 중 하나로 사회 통합 지표를 발표하고 있는 OECD 역시 스스로 사회 통합에 대해 보편적으로 수용되는 정의가 없다는 점을 인정하고 있음.
- 그러나 자신이 속한 공동체에 대해 느끼는 귀속감이라는 측면을 반영하여, 얼마나 이러한 귀속감을 느끼고 있는지, 혹은 그럴 가능성이 높은 환경에 살고 있는지를 보여주 고자 하는 목적으로 제시되고 있음.
- OECE의 사회통합지표는 다음의 것들로 구성되는데, 연구/발표 때마다 변화.
 - 자살
 - 생활 만족도 (2005년, 2006년, 2009년)
 - 범죄피해 (2001년, 2003년, 2009년)
 - 직업 만족도 (2009년)
 - 학교내 집단 따돌림 (2009년)
 - 위험한 행동 (2009년)
 - 사회적 고립 (2001년, 2005년)
 - 집단 소속 (2001년, 2005년)
 - 10대 출산(2003년, 2005년)
 - 약물복용 및 그와 관련된 사망 (2001년, 2005년)
 - 파업과 직장폐쇄 (2001년, 2003년, 2006년)
 - 투표참여 (2001년, 2006년)
 - 청소년 범죄 (2003년)
 - 공공 서비스에 대한 신뢰 (2003년)
 - 작업장 사고 (2001년, 2006년)
 - 수감자 (2001년, 2003년)
- Council of Europe의 현대 사회 사회 통합은 “격차를 최소화하고 양극화를 예방함으 로써 장기적인 측면에서 모든 사회 구성원들의 웰빙을 보장할 수 있는 사회의 역량” 을 의미함.

<그림 74> 사회 통합의 핵심 차원 및 구성 요소

사회통합의 구성요소(목표)		핵심 구성인자
삶의 질 (모든 사람의 웰빙)	공동체 수준	갈등에 대한 비폭력적 해결, 평화
	개인적, 개인 간 수준	시민의 웰빙 - 권리 행상의 평등/차별 부재 - 존엄/인정 - 자율성/개인의 발전 - 참여/시민적 헌신
삶의 영역 (이해당사자의 책임 공유)	모두의 웰빙을 위한 책임 공유의 일반적 조건	· 웰빙이라는 목표의 공유: 인권과 지속가능한 발전의 보편성과 불가 분성 · 책임 공유의 방법: 시민권, 협력적 접근과 민주적 기술 · 개인과 공동체의 웰빙을 증진시키는 경제(경제의 목표와 제약은 시 민의 웰빙과 사회통합이 공존할 수 있다는 인식)
삶의 기본요소 (통합성)	유대	전통적 유대 또는 경제적, 제도적 체제를 교차하는 연대
	신뢰	신뢰의 세 가지 차원 - 스스로에 대한, 인간 관계에 대한 신뢰 - 제도, NGO, 기업에 대한 신뢰 - 미래에 대한 신뢰
	집합적 지식과 소속감	공유된 지식과 집합적 인식. 특히 권리에 기초한 다층적 소속감
	가치	시민적 가치 - 정의감과 공공성에 대한 인식 - 연대감, 사회적 책임감 - 관용/타인에 대한 관심, 손 내밀기
	감정	자발적이고 존엄한 삶을 영위하는 데 따른, 공공생활에 적극적으로 관 여하는 데 따른 개인적 만족감

출처 : Council of Europe(2005), 「Concerted development of social cohesion indicators: Methodological guid」
(대통령 소속 사회통합위원회(2012), 「사회통합지수 개발연구」에서 재인용)

- OECD의 집단 소속과 Council of Europe의 삶의 기본 요소(통합성) 중 ‘집합적 지식과 소속감’은 동호회 활동 등에서 이루어지는 생활문화와 깊은 관계성이 있음.
- 한국에서도 2011년에 사회통합 실태조사, 사회갈등 실태조사, 공정성 실태조사가 최초 실시되었음. 2013년 사회통합실태조사로 조사항목을 전면 개편하며 통계청 국가승인 통계 지정됨.
- 사회통합실태조사는 사회적 역능성, 사회참여, 정치참여, 사회적 소통, 사회적 신뢰, 사회적 포용, 사회보장의 총 7개 부문으로 이루어져 있으며 구체적 측정 항목은 <그림 75>와 같음.

<그림 75> 사회통합실태 조사 항목

조사부문	조사항목
주관적 안녕감 및 역능성(권리부여)	<ul style="list-style-type: none"> · 어제의 주관적 정서 경험(행복·걱정·우울 정도) · 삶에 대한 만족도 · 본인이 하는 일이 가치 있다고 생각하는 정도 · 살고 있는 동네의 안전성 정도 · 삶을 결정함에 있어 자유로운 정도 · 사회적 지위에 대한 인식 · 대한민국 국민이라는 것에 대한 자긍심 · 살고 있는 지역(시·도, 시·군·구, 읍·면·동) 소속감
	<ul style="list-style-type: none"> · 개인의 노력을 통한 사회·경제적 지위 상승의 가능성(본인, 자녀) · 우리나라 정치·경제 상황 만족도 · 향후 정치·경제 상황 전망 · 북한에 대한 시각 · 성장·분배 가치에 대한 생각 · 공동체와 개인의 이익에 대한 가치 · 향후 10년간 우선적으로 이뤄야 할 국가목표
사회 참여	<ul style="list-style-type: none"> · 사회적 당위와 개인의 이타심 정도 · 개인의 문제를 타인에게 도움을 청하는 것에 대한 생각 · 사회단체 활동 정도
정치 참여	<ul style="list-style-type: none"> · 투표 참여, 세금 납부, 법·규칙 준수, 정부 업무에 대한 관심 등 시민의식에 대한 중요도 · 정부가 하는 일에 대한 개인의 정치 효능감 · 우리나라 정치 현안에 대한 본인·타인의 인지 정도 · 정치·사회 현안에 대한 의견 피력 경험 여부 · 대통령 선거·전국동시지방선거 투표 참여 여부 · 지지 정당 유무 · 본인의 이념적 성향
사회적 소통	<ul style="list-style-type: none"> · 우리 사회 집단 간 소통 수준 · 평일 하루 접촉하는 사람 수와 접촉방식 · 위기 시 도와줄 수 있는 사람 수(경제적·신체적·정신적 위기) · 외롭다고 느끼는 정도 · 자살하고 싶은 충동이 드는 정도 · 아무도 나를 잘 알지 못한다고 생각하는 정도
신뢰	<ul style="list-style-type: none"> · 일반적 인간관계에서의 사람들에 대한 신뢰성 · 집단별 신뢰 정도 · 기관별 신뢰 정도 · 기관별 청렴도 인식 정도 · 집단 간 협력 정도
공정성	<ul style="list-style-type: none"> · 기관별 공정한 업무수행에 대한 인식 · 우리 사회의 전반적 공정성에 대한 인식 · 공정한 사회를 만들기 위한 방안
관용성 (사회적 포용)	<ul style="list-style-type: none"> · 저소득층 복지를 위한 추가 납세 의향 정도 · 집단 구성원별 포용 정도 · 사회갈등의 원인 · 우리 사회 갈등 정도에 대한 생각 · 우리 사회의 갈등 해소를 위한 집단별 노력정도에 대한 인식 · 사회통합을 위해 중심적 역할을 해야 할 집단에 대한 인식
사회보장	<ul style="list-style-type: none"> · 연금 및 보험 가입 여부, 가입되어 있는 공적연금의 종류 · 노후에 대한 준비 정도 · 중병 발생 시 대처 가능 경제력 정도 · 본인의 현재 경제 상황 안정 정도 · 지난 1년간 경제적 어려움으로 인한 경험 여부

출처 : 한국행정연구원, 「2015년 사회통합실태조사」

1-5. 주관적 삶의 질

생활문화 현장전문가들은 자발성, 자율성, 삶의 활력, 자존감, 자기효능감 등을 생활문화 활동의 중요한 특성/효과로 꼽았다. 이와 관련해, 회복탄력성과 주관적 웰빙 개념을 살펴보고자 함.

가. 회복탄력성 (resilience)

- 회복탄력성은 1955년 하와이 카우아이 섬에서 Werner & Smith가 30년간 추적 조사한 결과에서 유래된 개념으로 말 그대로 회복력, 변화 대응 능력, 역경을 이겨내는 힘 등의 의미로 사용함.
- Reivich & Shatte는 심리학적 영역에서 ‘감정통제력’, ‘충동통제력’, ‘낙관성’, ‘원인분석력’, ‘공감 능력’, ‘자기 효능감’, ‘적극적 도전성’의 7개 요인 56개 문항으로 구성된 회복탄력성 지수(RQ: Resilience Quotient)를 개발함.

<그림 76> Reivich & Shatte(2003)의 성인 대상 회복탄력성 지수 검사 (RQT)

<표 3> 회복탄력성 지수 검사 도구의 구성

하위요인	정 의	문항수	신뢰도 (Cronbach's α)
정서조절력	압박과 스트레스 상황에서 평온함을 유지하는 능력	8	.71
충동통제력	목표달성을 위해 현재의 욕구나 충동을 참아낼 수 있는 인내력	8	.64
낙관성	미래에 좋은 일이 일어날 것이라는 긍정적인 기대와 자신의 실패를 일시적인 것으로 여기며 극복할 수 있다는 믿음	8	.65
원인분석력	문제를 제대로 해결할 수 있도록 원인을 정확히 진단해 내는 능력	8	.64
공감능력	다른 사람의 감정이나 심리상태를 잘 읽어내는 능력	8	.67
자기효능감	자신을 유능하다고 생각하는 믿음	8	.76
적극적 도전성	익숙한 일상에 안주하기를 거부하고, 도전을 두려워하지 않는 마음	8	.71
회복탄력성	스트레스나 역경을 극복하고 성공적으로 적응하는 긍정적인 힘	56	.89

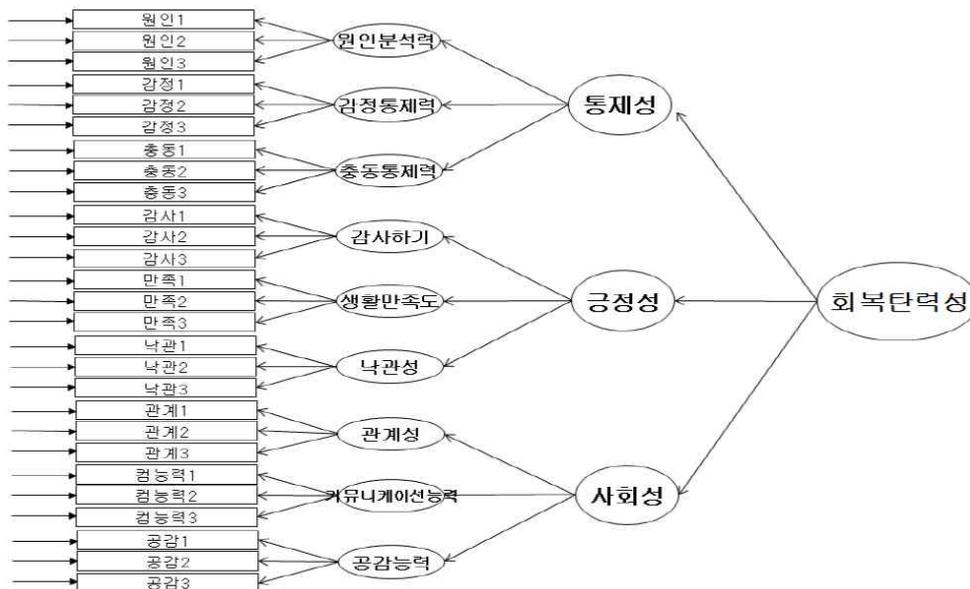
출처 : 권수현(2011), 「에비유아교사의 회복탄력성 분석」에서 재인용

- 2008년 말, 연세대학교 김주환 교수와 SBS가 <그것이 알고싶다>에서 Reivich & Shatte의 56개 문항을 번역하여 한국 최초로 전국민 샘플 309명의 회복탄력성 지수를 측정한 결과가 방송에 공개됨. 미국인과 비교했을 때, 낙관성, 원인분석력, 공감능력 등에서는 비슷한 수준이고 감정통제력, 자기효능감, 적극성, 도전성 등에서는 낮은

수준이었음. 주목할 점은 한국인의 충동통제력이 현저하게 높은 점수를 보였다는 것임. 즉, 한국인들은 하고 싶은 것을 참으며 목적을 이루는 능력만 미국인들보다 뛰어난 것으로 나타남.

- 김주환 교수는 본인의 저서 「회복탄력성」에서 Reivich & Shatte의 문항에서 문화적 차이로 어울리지 않는 문항을 수정 보완하고 기존 회복탄력성 연구 결과를 토대로 80개 문항을 선정해 2,000명 이상의 표본을 대상으로 조사를 반복하여 한국형 회복탄력성 지수 KRQ-53을 개발하게 된 과정을 설명함. (<표 16> 참조)
- 김주환 교수가 교신저자인 신우열의 「회복탄력성 검사 지수의 개발 및 타당도 검증 연구」에서 KRQ-53의 모태가 되는 측정 모형을 볼 수 있음. 이 연구에서는 “회복탄력성을 개인의 내적 요인뿐만 아니라 정서 요인, 사회성을 포괄하는 총체적이면서도 위계적인 개념으로 파악”하고 “그 구성 요인들을 검토하여 회복탄력성의 유형을 원인분석력, 감정통제력, 충동통제력, 감사하기, 생활만족도, 낙관성, 관계성, 커뮤니케이션능력, 공감능력의 9가지로 분류한 후, 이 9가지 유형들이 다시 통제성, 긍정성, 사회성의 2차 요인에 묶인다고 가정”⁵⁵⁾하고 있음. (<그림 77> 참조)

<그림 77> 회복탄력성 요인 모형



55) 신우열·김민규·김주환(2009), 「회복탄력성 검사 지수의 개발 및 타당도 검증」, 『한국청소년연구 vol.20』

<표 16> 회복탄력성 테스트 KRQ-53

테스트 항목 - 응답방법 : 5점 척도 - 계산법 : 4, 5, 6, 10, 11, 12, 16, 17, 18, 22, 23, 24, 28, 29, 30, 34, 35, 36, 40, 41, 42, 51, 52, 53번 문항은 6에서 자신의 점수를 뺀 것을 점수로 계산	요인	
1. 나는 어려운 일이 닥쳤을 때 감정을 통제할 수 있다. 2. 내가 무슨 생각을 하면, 그 생각이 내 기분에 어떤 영향을 미칠지 잘 알아챈다. 3. 이슈가 되는 문제를 가족이나 친구들과 토론할 때 내 감정을 잘 통제할 수 있다. 4. 집중해야 할 중요한 일이 생기면 신바람이 나기 보다는 더 스트레스를 받는 편이다. 5. 나는 내 감정에 잘 휘말린다. 6. 때때로 내 감정적인 문제 때문에 학교나 집에서 공부하거나 일 할 때 집중하기 힘들다.	감정조절력	
7. 당장 해야 할 일이 있으면 나는 어떠한 유혹이나 방해도 잘 이겨내고 할 일을 한다. 8. 아무리 당황스럽고 어려운 상황이 닥쳐도, 나는 내가 어떤 생각을 하고 있는 지 스스로 잘 안다. 9. 누군가가 나에게 화를 낼 경우 나는 우선 그 사람의 의견을 잘 듣는다. 10. 일이 생각대로 잘 안 풀리면 쉽게 포기하는 편이다. 11. 평소 경제적인 소비나 지출 규모에 대해 별다른 계획 없이 지낸다. 12. 미리 계획을 세우기보다는 즉흥적으로 일을 처리하는 편이다.	충동통제력	자기조절능력
13. 문제가 생기면 여러 가지 가능한 해결 방안에 대해 먼저 생각한 후에 해결하려고 노력한다. 14. 어려운 일이 생기면 그 원인이 무엇인지 신중하게 생각한 후에 그 문제를 해결하려고 노력한다. 15. 나는 대부분의 상황에서 문제의 원인을 잘 알고 있다고 믿는다. 16. 나는 사건이나 상황을 잘 파악하지 못한다는 이야기를 종종 듣는다. 17. 문제가 생기면 나는 성급하게 결론을 내린다는 이야기를 종종 듣는다. 18. 어려운 일이 생기면, 그 원인을 완전히 이해하지 못했다 하더라도 일단 빨리 해결하는 것이 좋다고 생각한다.	원인분석력	
19. 나는 분위기나 대화 상대에 따라 대화를 잘 이끌어 갈 수 있다. 20. 나는 재치 있는 농담을 잘 한다. 21. 나는 내가 표현하고자 하는 바에 대한 적절한 문구나 단어를 잘 찾아낸다. 22. 나는 웅사함과 대화하는 것이 부담스럽다. 23. 나는 대화중에 다른 생각을 하느라 대화 내용을 놓칠 때가 종종 있다. 24. 나는 대화를 할 때 하고 싶은 말을 다하지 못 하고 주저할 때가 종종 있다.	소통능력	
25. 사람들의 얼굴표정을 보면 어떤 감정인지 알 수 있다. 26. 슬퍼하거나 화를 내거나 당황하는 사람을 보면 그들이 어떤 생각을 하는지 잘 알 수 있다. 27. 동료가 화를 낼 경우 나는 그 이유를 꽤 잘 아는 편이다. 28. 나는 사람들의 행동방식을 때로 이해하기 힘들다. 29. 친한 친구나 애인 혹은 배우자로부터 "당신은 나를 이해 못해"라는 말을 종종 듣는다. 30. 동료와 친구들은 내가 자기 말을 잘 듣지 않는다고 한다.	공감능력	대인관계능력
31. 나는 내 주변 사람들로 부터 사랑과 관심을 받고 있다. 32. 나는 내 친구들을 정말로 좋아한다. 33. 내 주변 사람들은 내 기분을 잘 이해한다. 34. 서로 도움을 주고받는 친구가 별로 없는 편이다. 35. 나와 정기적으로 만나는 사람들은 대부분 나를 싫어하게 된다. 36. 서로 마음을 터놓고 얘기할 수 있는 친구가 거의 없다.	자아확장력	
37. 열심히 일하면 언제나 보답이 있으리라고 생각한다. 38. 맞든 아니든, "아무리 어려운 문제라도 나는 해결할 수 있다"고 일단 믿는 것이 좋다고 생각한다. 39. 어려운 상황이 닥쳐도 나는 모든 일이 다 잘 해결될 거라고 확신한다. 40. 어떤 일을 마치면 주변 사람들이 부정적인 평가를 할까봐 걱정한다. 41. 나에게 일어나는 대부분의 문제들은 나로서는 어쩔 수 없는 상황에 의해 발생한다고 믿는다. 42. 누가 나의 미래에 대해 물어보면, 성공한 나의 모습을 상상하기 힘들다.	자아낙관성	
43. 내 삶은 내가 생각하는 이상적인 삶에 가깝다. 44. 내 인생의 여러 가지 조건들은 만족스럽다. 45. 나는 내 삶에 만족한다. 46. 나는 내 삶에서 중요하다고 생각한 것들은 다 갖고 있다. 47. 나는 다시 태어나도 나의 현재 삶을 다시 살고 싶다.	생활만족도	긍정성
48. 나는 다양한 종류의 많은 사람들에게 고마움을 느낀다. 49. 내가 고맙게 여기는 것들을 모두 적는다면, 아주 긴 목록이 될 것이다. 50. 나이가 들어갈수록 내 삶의 일부가 된 사람, 사건, 생활에 감사하는 마음이 더 커져간다. 51. 나는 감사해야 할 것이 별로 없다. 52. 세상을 둘러볼 때, 내가 고마워 할 것은 별로 없다. 53. 사람이나 일에 대한 고마움을 한참 시간이 지난 후에야 겨우 느낀다.	감사하기	

출처: 김주환(2011), 「회복탄력성」, 위즈덤 하우스

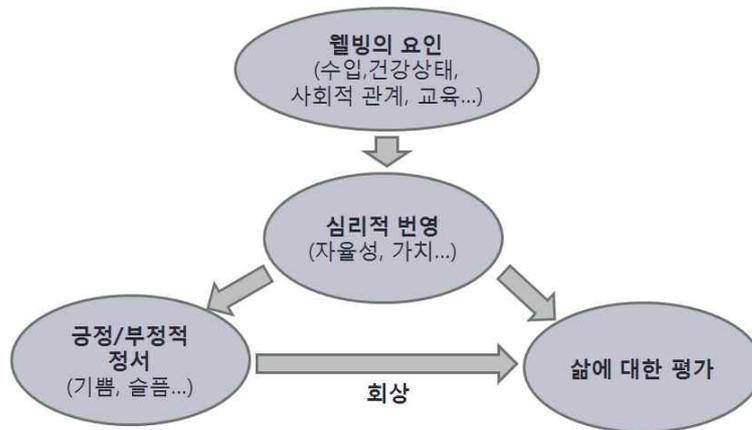
나. 주관적 웰빙 (subjective well-being)

- 통상 ‘주관적 웰빙’으로 번역되는 subjective well-being은 OECD를 비롯한 여러 곳에서 행복을 이루는 주요 요인으로 사용되며, 때로 행복(happiness)과 혼용되기도 함.
- 즉, 보다 정확하게는 행복의 유의어는 웰빙, 주관적 행복의 유의어는 주관적 웰빙으로 옮기는 것이 맞음.

well-being ⊃ subjective well-being ≅ subjective happiness ⊂ happiness

- OECD에서는 주관적 웰빙의 개념적인 분석틀을 삶에 대한 평가(life evaluation), 정서(affect), 심리적 번영(eudaimonia) 세 가지 요소로 구성되는데, 그 관계성을 도식화하면 다음과 같음.

<그림 78> OECD 주관적 웰빙 모델



출처 : OECD(2012) - 박주언·심수진·이희길(2012), 「주관적 웰빙 측정 방안」에서 재인용

- OECD의 측정 항목에는 어제 하루 동안 즐거운(enjoyment), 행복한(happy), 웃음(smile or laugh) 등의 감정을 경험하였는가(각각 예/아니오), 지난 한 주 동안 에너지 넘치는(a lot of energy), 외로운(lonely) 등의 같은 감정을 얼마나 자주 느꼈는가(0-10점), 나는 내 삶을 결정하는데 있어 자유롭다(0-10점), 나는 내 삶이 가치 있다고 느낀다(0-10점) 등을 묻는데, 이는 모두 생활문화가 지향하는 근본적인 가치와 깊은 관계성을 가지고 있음.
- OECD 뿐만 아니라 개별 국가 단위는 물론 Gallup World Poll, World Value Survey, European Social Survey, European Quality of Life Survey 등 모두, 크게 전반적인 삶에 대한 평가(만족도), 심리적 번영(선택의 자유), 정서(감정 경험)에 대해서 측정함.

<그림 79> OECD의 주관적 웰빙 측정 항목

측정내용	항목
핵심 항목	<ul style="list-style-type: none"> · 귀하의 삶을 전반적으로 고려할 때 최근 귀하의 삶에 대해서 얼마나 만족하십니까? (0~10점) · 당신은 어제 하루동안 다음과 같은 감정을 경험하였습니까? (예/ 아니오) <ul style="list-style-type: none"> - 즐거운(enjoyment), 평온하고 평화로운(calm and peaceful) - 걱정스러운(worry), 슬픈(sadness)
삶에 대한 평가	<ul style="list-style-type: none"> · 0에서부터 10까지의 단계가 있는 사다리가 있고, 사다리의 맨 위는 당신에게 있어 최상의 삶이고, 맨 아래는 최악의 삶을 뜻합니다. 당신은 _____에 가깝다고 느끼십니까? · 모든 것을 전반적으로 고려할 때 당신은 얼마나 행복하십니까? (0~10점) · 모든 것을 고려할 때 당신은 5년 전 삶에 대해서 얼마나 만족하십니까? · 모든 것을 고려할 때 당신은 5년 후에는 얼마나 만족할 것이라고 예상하십니까? · Diener의 SWLS 척도
영역별 평가	<ul style="list-style-type: none"> · 다음에 제시한 삶의 각 영역에 대해서 얼마나 만족하십니까? (0~10점) <ul style="list-style-type: none"> - 생활수준, 건강, 삶의 성취, 개인적 관계, 안전, 지역사회, 미래안보, 시간사용 · 직장인의 경우 직업에 대한 만족도
정서	<ul style="list-style-type: none"> · 당신은 어제 하루동안 다음과 같은 감정을 경험하였습니까? (예/ 아니오) <ul style="list-style-type: none"> - 행복한(happy), 우울한(depressed), 화남(anger), 스트레스(stress), 육체적으로 고통스러운(physical pain), 웃음(smile or laugh)
심리적 변영	<ul style="list-style-type: none"> · 다음 항목에 대해서 당신이 동의하는 정도를 0~10점 척도로 응답해주시시오 <ul style="list-style-type: none"> - 일반적으로 나는 나 자신이 매우 긍정적이라고 느낀다 - 나는 내 미래에 대해 늘 낙관적이다 - 나는 내 삶을 결정하는데 있어 자유롭다 - 나는 나의 삶이 가치있다고 느낀다 외 3개 항목 · 지난 한 주 동안 다음과 같은 감정을 얼마나 자주 느꼈습니까? (0~10점) <ul style="list-style-type: none"> - 에너지 넘치는(a lot of energy), calm(평온한), 외로운(lonely)

출처 : 박주연·심수진·이희길(2012), 「주관적 웰빙 측정 방안」에서 재인용

2. 주요 참고문헌

*

- 문화체육관광부·한국문화관광연구원, 「2004 문화정책백서」, 「2008 문화정책백서」, 「2013 문화예술정책백서」
- 서울문화재단, 「2015 서울시민 문화향유 실태조사」
- 한국행정연구원, 「2015년 사회통합실태조사」
- 문화체육관광부, 「2014 국민여가활동조사」
- 경기문화재단, 「경기도 문화예술진흥 중단기 종합발전계획 2014~2018」
- 문화체육관광부, 「2014 문화향수실태조사」
- 서울문화재단(2014), 「서울문화지표 체계구축 연구」
- OECD Better Life Initiative(2015), 「How's Life? 2015 - Measuring Well-Being」

*

- 양혜원 외(2015), 「지역 특성을 고려한 문화기반시설 배치 방안 연구」
- 강윤주(2012), 「생활예술 지원정책방안 연구」, 경희사이버대학교 연구지원팀
- 강필현 외(2015), 「정부3.0 국민디자인단 서비스디자인 적용을 통한 국민참여형 정책개선 및 국민디자인 운영모델 실증연구」, 행정자치부
- 권수현(2011), 「예비유아교사의 회복탄력성 분석」
- 김유진 외(2015), 「생활문화공동체사업 성과평가 연구」, 성남문화재단
- 김유진 외(2015), 「생활예술정책 성과지표 개선 연구-Subjective Well Being의 관점에서」, 성남문화재단
- 김정미 외(2011), 「생활문화공동체 중장기발전방안연구」, 한국문화예술교육진흥원
- 김주환(2011), 「회복탄력성」, 위즈덤 하우스
- 김효정(2013), 「문화영향평가 실행을 위한 기초연구」, 한국문화관광연구원
- 노영순 외(2014), 「2013 지역문화지표 지수화를 통한 비교분석」, 문화체육관광부
- 박민배 외(2007), 「문화예술교육의 생태계적 패러다임 연구」
- 박정현·임지아(2016), 「2000년 이후 한국인의 하루24시간」, 『LG Business Insight』, LG경제연구원
- 박주연·심수진·이희길(2012), 「주관적 웰빙 측정 방안」, 통계개발원
- 박지훈 외(2015), 「경기도 문화의 지속 가능한 발전을 위한 정책개발연구-경기도 지역 특성을 고려한 생활문화진흥방안연구」, 경기도의회
- 백령 외(2014), 「2014 문화역량 개념 틀 및 지표 구축 연구」, 한국문화예술교육진흥원
- 석현호 외(2012), 「한국의 사회지표 체계개편 연구Ⅲ 지역지표의 개발」, 한국사회과학자료원
- 석현호 외(2013), 「국가주요지표연구 I: 지표체계」, 한국사회과학자료원
- 신우열·김민규·김주환(2009), 「회복탄력성 검사 지수의 개발 및 타당도 검증」, 『한국청소년연구 vol.20』
- 안성아 외(2006), 「사랑방문화클럽 실태조사 및 욕구조사」, 성남문화재단
- 안정임 외(2009), 「미디어교육 효과측정 모델-미디어 리터러시 지수 개발」, 한국언론재단
- 이종관 외(2010), 「2040년 한국의 삶의 질-함께 일구는 창조적 미래를 향하여」, 성균관대학교

하이브리드컬처연구소

- 이훈·조희범·이영진(2010), 「성인의 놀이성 지표 개발」
- 임은선 외(2014), 「국민공감 국토정책 실현을 위한 지표 개발 연구」, 국토연구원
- 전병태(2015), 「시민사회와 문화예술」, 『성남문화재단 시민예술 토론회 자료집』
- 전수환·박승현 외(2006), 「사랑방문화클럽 발전방안연구」, 성남문화재단
- 정종은 외(2013), 「성남문화재단 생활예술정책 성과평가 연구」
- 조광호 외(2015), 「생활문화 활동조사를 위한 기초연구」, 한국문화관광연구원
- 조광호(2014), 「지역문화진흥법 시행에 따른 지역문화 정책계획 및 조례제정에 대한 제언」, 『강원지역문화재단협의회 정책포럼 자료집』
- 류정아 외(2013), 「지역문화 지표개발 및 시범적용 연구」, 문화체육관광부
- 최일선·이훈(2016), 「활동성 여가행위자의 놀이성을 통한 여가경험 분석」, 한양대학교 관광연구소
- 최혜자 외(2015), 「의정부 생활문화동호회 실태조사」, 의정부 예술의 전당
- 최혜자 외(2015), 「화성시 생활문화생태계 활성화방안」, 화성시문화재단
- 추미경 외(2016), 「2015 우리동네 예술프로젝트 평가연구」, 경기문화재단

3. 자문의견

1-1. 손경년 : 부천문화재단 문화예술본부장

- [생활문화지표연구] 보고서에 대해 다음과 같은 질문에서 출발하고 있음.
 1. 생활문화 선행연구는 잘 이루어졌는가?
 2. 문화정책에서의 생활문화 위상과 정책 속에서의 의미는 제대로 짚고 있는가?
 3. 생활문화의 속성을 잘 이해하고 있는가? 현실성이 있는가?
 4. 경기도 생활문화현황 파악을 잘되었는가? 제공하고 있는 자료들이 어느 정도의 가치가 있는가?
 5. 일선에서 체감하고 있는 생활문화는 어떤 수준인가? 단편적인 관심사이자 트렌드인가 아니면 담론적 수준인가?
- 위의 질문을 하면서 하나하나 살펴본 바로는 지표설정을 위한 정책과 측정틀, 이에 대한 예시는 왜 이런 연구가 필요한 것인지에 대한 관심축구가 가능하고 그간의 다양한 문화 분야 지표에 비해 새로운 접근과 고민을 한 흔적이 인상적임.
- 또한 새로운 접근과 혼합식 지표개발 방법론을 통해 얻고자 하는 것은 궁극적으로 활용도가 높은 지표, 주민의 일상과 삶을 제대로 관찰하고 진단할 수 있도록 구조화하는 것이며, 따라서 연구과정과 결과는 새로운 방법론에 영향을 많이 받게 될 것임.
- 환류체계의 틀이 문화영향평가 지표와 유사한 구조임. 생활문화지표를 중장기적으로 경기도 문화영향평가 지표 속에서 연동될 수 있도록 고려해야 함.
- 진입여건 요소 시 제시한 바라다, 만나다의 순서의 앞에 ‘알게 되다-찬찬히 응시하다-느끼다-바라다-만나다’, 이 이후에 바라다가 될 것임.
- 체감지표의 선택방식은 좋은 아이디어임. 그러나 지표의 선택 시 작위적이고 편의적인 선택을 방지할 방법이 필요함. 지표의 가감이 아니라 정확한 지표에 대해 자율적인 가치 부여방식이 더 나올 수 있음.
- 생활문화지표라 하면 생활문화정책의 목표와 가치가 내재되어 있는 자료이자 지역의 생활문화 성장 과정 및 현황, 변화추이 파악이 가능해야 한다고 봄. 다시 말해 생활문화 조성 및 형성, 발전과정의 정도를 정량, 정성적 파악을 위한 기본 틀이며, 지표를 통해 경기도 생활문화정책의 방향정립에 있어서 토대가 될 수 있어야 함.
- 경기도 31개 시군구에 적용 및 비교 가능한 지표와 지역의 특성이 반영되면서 정책에 영향을 미칠 수 있는 적합한 지표의 개발, 정량적 위주의 지표를 보완할 수 있는 정성적 지표의 개발이 무엇보다 필요함. 덧붙여서 지속적인 조사가 가능하고 결과의 타당성을 확보하여 실천적인 지표가 개발되어야 할 것임.

- 최근 들어 시민자치의 기초단위 또는 일상생활권역에서 지역문화활동이 이루어지고 있음. 구체적인 생활기반인 지역의 자연적·역사적 개성을 바탕으로 자주적으로 자기 책임 하에 생활여건과 생활양식을 개선하고 부드럽고 여유로우며 아름다운 문화적 가치를 추구하면서 ‘삶의 질’을 향상시켜 나가고 있음. 지역에서의 주체적 참여를 기반으로 조성되고 있는 생활문화에 대해 기존의 다른 통계나 지표의 구성이 요구됨.
- 직접적인 지표이기 보다 정치와 시장에 의해 틀이 갖춰지고 거기에 전적으로 의지할 수밖에 없도록 강제된 의식주, 상하수도, 전기와 에너지, 폐기물의 처리, 환경, 교통, 보건 의료, 교육과 문화 활동 등 생활의 다양한 영역의 과제와 함께 이웃 간의 공동체 형성, 주민들의 자치 능력 고양, 개인의 주체성·자율성 형성(각자 생활의 주인 되기)을 목표로 하면서 마을 만들기, 공동체운동, 커뮤니티 비즈니스, 생활문화예술동아리 등의 활동이 이루어지고 있는 지역현장의 실체를 반영할 수 있는 지표의 구성이 필요함.

1-2. 안성아(추계예술대학교 문화예술경영대학원 교수)

- 경기도 생활문화지표 연구는 개발 과정에서 느낀 연구자들의 고민을 잘 보여주면서 이전에 없던 시민들의 체감 지표를 도출했다는 점에서 창의적이고 유용한 결과물이라고 사료됨. 측정 지표들을 동사(verb)와 색상으로 표현한 점도 인상적임. 관련하여 연구에 관한 몇가지 질문과 커멘트를 아래와 같이 붙임.

가. 지표의 개념

- 현장의 경험과 느낌을 잘 반영한 지표 체계라는 점에서 매우 긍정적으로 평가하나, 지표에 대한 개념적 정의와 하위지표와의 논리적 연결관계에 대한 설명은 아쉬운 부분임. 이를 보완하기 위해 생활문화 활동의 6가지 흐름에 대한 개념적 그리고 조작적 정의를 내려보는 안을 제안해 봄.
- 예컨대 ‘바라고’와 ‘만나고’의 개념이 이름만으로 보면 생활문화를 만나기 전단계와 만나는 단계로 보이는데, 하위지표 상으로 환경적 여건은 ‘만나고’에 포함되어 있음. 혼동을 줄이기 위해 연구진이 개념을 잘 명시해 주기를 바람(일반적 선택모형에서는 행동 전단계와 행동단계로 구분하는 경향이 있어, ‘바라고’의 단계에서는 개인의 여건과 환경적 여건이, ‘만나다’에서는 만남의 여부, 빈도, 정도를 포함할 것으로 기대할 수 있음).
- 마지막 ‘복돋우다’에 대해서도 행복도, 주관적 삶의 질 측정은 일반적인데 ‘회복탄력성’이 선택된 것에 대해서는 배경이나 기존문헌에 대한 연결이 더 필요해 보임.

나. 지표의 순서

- 생활문화 활동의 6가지 흐름이 화살표로 표시되어 순차적으로 보이는데, 두번째 활동 영역의 3가지 지표(놀이, 배우기, 함께 하기)는 순서대로 진행되지 않는 경우가 많음. 가령 동호회에 따라 친목(함께 하기)을 목적으로 모여서 노는 경험(놀이)을 하기도 하고, 배움(배우기)의 과정을 거쳐 즐기는(놀이) 방법을 알기도 함. 순서적 개념 여부에 대한 명시, 순차적이라면 관련 논리가 더 필요해 보임.

다. 지표의 활용

- 연구진에서 개발한 지표를 레고블록처럼 선별적으로 사용하는 것에 대해 제안하였는데 이에 동의하며 동시에 다른 문화지표들도 보조적으로 (하나의 블록으로) 함께 활용하는 안도 검토해 보기를 바람. 지표라는 것은 활용의 편의성이나 용이성이 중요하므로 현재 수집, 발표되는 자료를 함께 활용하여 자료수집의 효율성을 높이는 안을 제안함 (예. 접근성 지표-시별 인구 대비 문화 프로그램 수 등으로 대체).
- 또한 지표는 현장 적용을 거치며 변화될 수 있다는 점을 염두에 두고 본 연구결과를 하나의 모델(가설)로 삼고 시행착오 과정을 거쳐 최종 지표를 완성시켜 나가야 할 것임. 마지막으로 적용 후 도출된 결과가 재단에서 정책적으로 관리해야 할 목표(지표)로 적절한지 지속적으로 확인해야 할 것임.

1-3. 양혜원(한국문화관광연구원 정책통계·평가실 연구위원)

- 「경기도 생활문화지표를 위한 정책 및 측정틀 연구」에서는 기존의 총량적 접근보다는 체감지표에 보다 초점을 두고 지표체계를 구성했으며, 주민의 생활문화 활동 단계를 핵심 구성요소로 삼아 현장활동가 라운드테이블 및 참조개념을 기반으로 생활문화 지표 측정틀을 개발함.
- 이에 따라 ‘진입여건’, ‘활동요소’, ‘활동효과’ 차원을 중심으로 측정지표를 구성했는데, 이는 생활문화정책이 가진 특수성을 잘 반영한 동시에, 기존에 활용되는 분석틀인 ‘인프라 또는 수요’, ‘실행’, ‘효과’ 라는 차원과도 맞닿아 있어 보편성의 확보에도 적합한 구성으로 판단됨.
- 또한 실제 사례를 접목한 시나리오를 함께 제시함으로써, 동 연구결과를 활용하는 입장에서 보다 용이하게 접근할 수 있다는 점 또한 동 보고서의 장점으로 판단됨.
- 다만 ‘축제’ 요소를 진입여건으로 볼 것인지 혹은 활동요소로 볼 것인지는 논란의 여지가 있음. 지역축제는 생활문화활동의 단기적 결과물이자, 생활문화활동을 추동하는 원동력으로 활용되는 경우가 많기 때문.
- 또한 활동요소를 구성하고 있는 측정영역 지표들이 단순히 병렬적 관계인지 혹은 상호인과관계가 있는 것인지 등인지에 대한 규명이 보다 명확화 될 경우, 이러한 활동요소들을 설계하는 데 중요한 키를 얻을 수 있을 것으로 보임
- 한편 동 보고서는 측정영역의 주요개념까지만 제시되어 있기 때문에 실제 측정에 있어서는 다양한 형태로 측정문항이나 구성개념이 만들어질 필요가 있어, 보다 구체적인 측정지표(문항)가 제시되었다면 보다 즉각적으로 실행 가능했을 것이라는 아쉬움이 남음.

1-4. 유상진(성북문화재단 문화기획팀 팀장)

가. 경기도 생활문화지표 개발 목적에 대한 의견

- 당초 이 프로젝트의 추진배경은 문화부의 <지역문화진흥기본계획>에 따른 경기도 <지역문화진흥 시행계획>의 수립과 추진에 있어 앞으로 5년 후 작성, 제출해야 할 성과보고와 관련이 있음.
 - 경기도 <지역문화진흥 시행계획> 수립에 있어 5년 후 평가까지 염두해 둔 계획수립이 필요하다고 판단되어 제안함.
 - ‘지역문화진흥’이 기존의 ‘예술 진흥’이 아닌 지역의 문화적 역량을 높이는 것으로 이해 하는 바 기존의 예술적 성과평가를 측정하는 틀이 아닌 지역문화에 미친 영향의 성과를 측정하는 평가틀이 필요하다고 판단하였음.
 - 이를 위해서 경기도가 추진할 향후 5년간의 시행계획이 지역사회와 개인에게 어떤 영향을 미쳤는지를 측정, 평가하는 것이 주요한 평가기준 또는 평가목적이 되어야 한다고 판단함.
 - 따라서 본 평가지표는 우선적으로는 경기도가 5년간 시행할 <경기도 지역문화진흥 시행계획>의 ‘생활문화’영역에 대한 추진 성과평가틀로 기능하면서, 더불어 전체 시행계획의 성과평가틀의 일부분으로서도 기능할 수 있다고 기대하였기 때문에 이번 개발 지표의 일부를 경기도(또는 경기문화재단)가 선택적으로 차용하기를 기대하면서 제안, 추진된 것으로 이해함.
- ※ 문화부가 5년 후 각 지역의 <지역문화진흥시행계획>에 대한 성과평가 보고서 제출을 요청할 때 성과평가틀을 마련해 지역에 내려줄 것으로 예상되나 자체 계획에 대한 자체 평가틀의 구상도 준비할 필요가 있다고 사료됨.
- 향후 이에 대한 논의가 이루어지고 더불어 경기도 <지역문화진흥 시행계획>의 최종 결과에 대한 성과평가가 매년 이루어져 그 과정상의 성과가 계획 수립기와 계획 이행 종료 후 변화로 보여지길 바라는 마음임.
 - 이에 대한 논의 및 준비가 다른 지자체에서는 없는 것으로 알고 있음. 경기도가 이를 추진한다면 타 지역에 모범이 될 만한 선도적 지역문화진흥 시행체계를 마련할 수 있을 것으로 기대함.

나. 지표체계에 대한 의견

나-1. 생활문화 영역에 대한 정의

- 여가와 놀이 관련 논의의 생활문화 영역으로의 포괄적 수용은 바람직하다고 봄. 정부 정책도 여가정책이 강조되고 있는 추세이기 때문에 이에 대한 논의를 수용할 필요가 있음.

나-2. 생활문화지표의 구성

- 보고서에서 다양한 평가지표 및 체계를 고려해서 제시한 지표구성과 측정틀은 생활문화의 특성을 상당히 잘 반영한 구성체계를 산출했다고 평가함.
 - 진입여건-활동요소-활동효과의 구조적 틀에 동의함 .
- <생활문화지표의 적용가능한 측정 상황 시나리오>도 이 글 서두에서 언급한 추진배경이 반영된 것으로 개인적으로는 상당히 설계가 잘 되었다고 판단함.

다. 아쉬운 점

- 보고서가 제안한 지표의 완성도 또는 완결성이 보다 강화될 필요가 있음. 현재 지표체계는 갑자기 진행 내용이 종료된 느낌임.
 - 평가영역이 설정에 이어 각 지표에 대한 지표정의가 보다 상세히 기술될 필요가 있음.
 - 예를 들면, ‘놀이-창의성-상상력/도전성 등을 어떻게 무엇으로 평가, 측정할지에 대한 측정, 평가방법이 제시되지 않았음.
 - 덧붙여 ‘다문화 수용성’은 무엇을 다문화 수용성으로 바라보고 어떤 활동을 측정의 대상으로 할지 이에 대한 언급이 부족함.
 - 또한 욕심을 낸다면 각 항목의 가중치는 어떻게 분배할 것인지에 대한 설정이 부재한 상태임.
- 따라서 향후 이에 대한 보다 강화된 지표체계 설정과 기술이 필요하며 이에 대한 시범적용을 통해 지표체계 보완방안도 함께 검토되어야 할 것으로 판단됨.
 - 정책평가 및 사업성과 평가 전문가의 지속적 전문 자문을 통한 수정, 보완이 필요해 보임.

※ 당초 이 프로젝트의 추진 제안 시, 이를 제안하였음.

- 아울러 경기문화재단 측과 긴밀한 협의를 통해 평가체계의 시범적용 방식, 시기, 지역 등에 대한 계획이 마련되어야 할 것이며 이후 전면적 시행 시 이에 따른 평가시행계획(안)도 수립이 되어야 할 것을 제안함.
 - 연도별 또는 단계별 평가계획, 평가추진 방식, 평가내용의 반영계획과 환류체계 방안도 함께 고려가 되면 한층 완결성 높은 평가체계가 마련될 것으로 기대함.
 - 경기도 권역 내 기초지자체와의 협력방안 등 관련 논의의 실제 실행을 위한 보다 구체적 계획이 마련되는 것이 필요하다고 봄.

1-5. 정종은(한국문화관광연구원 문화예술연구실 부연구위원)

- <여는 글>의 문학적 톤은 독자의 읽고 싶은 욕구를 자극하는 데는 성공하고 있으나, 본 연구의 방법 및 범위에 대한 보다 분명한 제시가 없기 때문에 구체적으로 어떤 과정을 거쳐서 연구의 충실성과 체계성을 확보할 것인지에 대한 의문을 남기기도 함. 이 부분에 대한 설명이 보완될 필요가 있음.
- 1부 생활문화의 이해는 기존의 생활문화 관련 선행연구 및 담론적 층위를 잘 검토하였으나, 좀 더 압축적으로 개념적, 이론적 전제나 지향을 분명하게 밝힐 필요가 있음. 관련 선행연구들에 대한 종합적인 검토 내용을 추가하는 방식으로 이슈를 명시화하고, 이슈별로 연구자들의 입장을 제시해준다면 이어지는 지표의 측정틀 제시가 좀 더 설득력을 가질 것으로 사료됨.
- 2부는 ‘경기도 생활문화 현황’, ‘일선에서 체감하는 생활문화 개념’, ‘경기문화재단 포지셔닝’이라는 세 장으로 구성되는데, 각 장별로 다루는 주제들이 목차 내에서 보다 분명하게 드러나야 할 것이며, 장들 간의 연결고리와 논리가 어떻게 되는지 역시 보다 명확하게 제시되어야 함. 지금은 현황분석과 라운드테이블 시사점, 생활문화지표 활용을 위한 역할 등 엄밀하게는 이질적인 내용들이 분명한 이유 없이 뒤섞여있는 것처럼 보이는 상황임. 부의 서두에 그리고 각 장의 서두에 무엇을, 왜 다루는지에 대한 설명이 들어가면 해소될 수 있는 문제라고 하겠음.
- 3부에서 제시되고 있는 ‘생활문화지표의 측정틀’은 촘촘한 프레임워크의 구성을 통해서 소구력과 함께 연대기적 스토리텔링을 동시에 이룩하고 있기 때문에 향후 사업평가 및 반성을 위해서 적용할 수 있는 진일보한 측정틀이라고 판단됨. 진입여건, 활동요소, 활동효과를 아울러 마치 ‘레고블록’처럼 사용할 수 있게 하였으며, 쉬운 언어로 이루어져 있기 때문에 생활문화사업과 맞닿는 지점이 많다는 것도 장점임. 조사 및 평가주체와 조사목적, 사업-평가목표 등에 따라 체감지표를 중심으로 총량지표 및 정책(평가)지표를 참조하게 한 대목도 바람직한 접근으로 판단됨. 다만 ‘활동효과’ 부문이 상대적으로 빈약한 것으로 파악되며, 뒷부분에 제시한 ‘측정지표 활용 시나리오’ 보다는 실제 사업을 대상으로 ‘시범 적용’을 통해서 지표의 적용가능성을 제고하는 노력이 더 필요하다고 보임.
- 전체적으로 볼 때, 기존 연구들에 대한 성실한 분석과 함께 경기문화재단의 현실에 대한 적절한 이해를 바탕으로 주목할 만한 ‘생활문화 지표틀’을 제시하는 데 성공했다고 할 수 있으나, ‘연구’로서의 체계성과 엄밀성은 제고될 여지가 많으며, 특히 각 부/장/절에 대한 논리적 연계성은 반드시 제고되어야 할 부분이라고 할 수 있음. 실제 사업을 대상으로 한 시범 적용도 권고할 필요가 있는 내용임.

경기문화재단 생활문화 정책연구

경기도 생활문화지표를 위한 정책 및 측정틀 연구

발간일 : 2016.10.

발행처 : 재단법인 경기문화재단

경기 수원시 팔달구 인계로 178

T. 031-231-7200



연구주관 : 경기문화재단 생활문화팀 생활문화 정책연구진

※ 본 보고서의 저작권은 경기문화재단에 있으며, 보고서의 내용과 관련한 문의 및 활용은 경기문화재단 생활문화팀과 협의하여 주시기 바랍니다.