

2014 이슈페이퍼 합본호

부천문화재단 이슈페이퍼

1. 기초단위 문화예술교육지원센터의 필요성과 역할
2. 생활문화, 생활문화공간 그리고 생활문화편의점
3. '동네 민주주의'는 느릿느릿



2014 이슈페이퍼 합본호

부천문화재단 이슈페이퍼

1. 기초단위 문화예술교육지원센터의 필요성과 역할
2. 생활문화, 생활문화공간 그리고 생활문화편의점
3. '동네 민주주의'는 느릿느릿

부천문화재단
ISSUE PAPER
이 슈 페 이 퍼

발행처 부천문화재단
발행인 김용수
편집인 손경년
연구기획 이윤이 문화정책팀장
신정호 문화정책팀
정지연 문화정책팀
발행일 2014. 12.

이 보고서는 최근 문화예술 전반의 이슈를 다루는 내용으로 부천문화재단의 공식의견과는 다를 수도 있습니다. 수록된 내용을 전재하거나 활용하고자 할 때는 부천문화재단과 협의하여 주시기 바랍니다.



1. 기초단위 문화예술교육지원센터의 필요성과 역할

부천문화재단 이슈페이퍼

강 윤 주(경희사이버대학교 문화예술경영학과 교수)

기초단위 문화예술교육지원센터의 필요성과 역할

본 연구진은 지난 3월부터 6개월간 “성남시 문화예술교육정책 중장기 발전방안 연구”과제를 수행하면서 기초단위 지역의 문화예술교육지원센터의 필요성과 역할을 도출해 냈음. 아래의 글은 본 연구에서 핵심이 되는 내용을 요약, 정리한 것으로 현재 광역단위에만 존재하는 문화예술교육지원센터가 왜 기초단위에도 필요하며, 기초단위에 “팀” 형태로 있는 문화예술교육지원 분야가 “센터” 규모로 운영되어야 하는 이유 및 기초단위의 문화예술교육지원센터가 가져야 할 비전과 프로그램에 대한 제안에 대한 것임.

1. 기초단위 문화예술교육지원센터의 필요성

가. 2006년~2009년 기초단위 지역 문화예술교육지원센터 시범 사업

- 기초센터는 2006년 문화예술교육지원법 제10조 6항, “문화체육관광부장관은 지역 문화예술교육지원의 효율적인 실시 및 이에 필요한 참여주체 간의 협의·조정 그 밖의 협력 증진을 위하여 특별시장·광역시장·도지사 또는 기초자치단체장과의 협의를 거쳐 지역 문화예술교육지원센터를 지정할 수 있다.”를 근거로 지정된 바 있음.
- 기초센터의 모태는 학교·지역사회 연계 문화예술교육 시범사업으로, 2006년 6개 기초단위 센터(광주 북구문화의집, 인천 연수문화원, 강원 강릉문화원, 충북 흥덕 문화의 집(청중민예총 컨소시엄), 경남 거창연극제육성진흥회, 전남 담양예술인창작마을 놀이패 신명)를 선정하고 시범운영을 시작, 2007년에는 지자체로부터 추천받은 주관단체 중 20개를 추가 지정하여 전국 26개 지역 주관단체가 선정되었으나 이후 1개 기관이 취소되어 2009년까지 최종 25개 기관이 기초센터로 운영되었음.¹⁾
- 기초센터 예산은 국고와 지방자치단체가 각각 50%씩 대응 투자하는 것으로 하되, 2007년 국고 6천만 원과 지방비 6천만 원의 대응투자를 통해 센터 당 1억 2천만 원의 예산이 지원되었고, 2008년과 2009년에는 국고 4천만 원과 지방비 4천만 원의 대응 투자로 센터 당 8천만 원의 예산이 지원되었음.

1) 우주희 외, 『지역 문화예술교육지원센터 평가보고서: 기초지역센터를 중심으로』, 한국문화예술교육진흥원, 2009, 13~14쪽.

<표 1> 기초 지역 문화예술교육지원센터 지정 현황 (2006년~2009년)

구분	지역	기관(단체)명	지정년도	참여여부
1	인천	연수구 연수문화원	2006	○
2		부평구 부평문화원	2007	○
3		남구 학산문화원	2007	○
4	대전	- 건양대 창의력개발연구소	2007	○
5	광주	북구 북구 문화의 집	2006	○
6	제주	제주시 제주문화예술재단	2007	○
7	경기	고양시 고양문화재단	2007	○
8		과천시 과천문화원	2007	○
9		부천시 부천문화재단	2007	○
10	강원	강릉시 강릉문화원	2006	○
11		춘천시 춘천시민문화예술교육사업단	2007	○
12		양구군 양구문화원	2007	○
13	충북	청주시 흥덕 문화의 집(공동: 청주민예총)	2006	○
14		진천군 화랑문화학교	2007	○
15	경북	영천시 시인미술관	2007	○
16		성주군 금수문화예술마을운영협의회	2007	○
17		포항시 포항문화원	2007	○
18	경남	거창군 (사)거창연극제육성진흥회	2006	○
19		김해시 김해문화원	2007	○
20		마산시 마산예총	2007	○
21	전남	담양군 담양예술인창작마을 놀이패 신명	2006	○
22		곡성군 곡성문화원	2007	○
23		나주시 나주시문화원	2007	○
24	전북	임실군 필봉농악보존회	2007	○
25		전주시 전주평생학습센터	2007	○

※ 광명문화의집은 2007년 선정 후, 2008년 취소되어 미포함.

※ 출처 : 우주희 외 『지역 문화예술교육지원센터 평가보고서』, 한국문화예술교육진흥원 2009, 14쪽. 재구성

- 당시 기초센터들은 스스로의 역할을 협력망 구축·운영으로 설정하고, 교원 및 전문 인력 양성 연수, 시설장비 확충 정비, 그리고 학술연구·조사 등의 업무를 수행하였음. 그러나 기초센터는 주관단체 시절 수년간 수행해 온 지역사회 연계 학교문화 예술교육 시범사업의 연장선 속에서 자체 프로그램 수행을 위한 네트워크 역량 강화 혹은 프로그램 개발을 주요한 목표로 설정하는 경향이 두드러지게 나타나 자립기반 구축을 위한 지역 매개기관으로서의 역할에는 다소 미흡하였다는 평가를 받았음.²⁾ 일부 기초센터를 제외하고 대부분의 센터는 모호하고 추상적으로 목표를 기술하는 경향이 많았으며 사업을 나열하는데 그치거나 전년도 목표와 차별화되지 않았다는 지적도 있었음.³⁾
- 시범사업을 바탕으로 구축된 네트워크를 지역에서 권역단위로, 그리고 사업단위를 학교에서 사회까지 확대시키기에는 당시 기초센터의 규모, 인력, 예산, 기관 성격, 지역 내 입지 등의 기반이 한계가 있었던 것으로 보임. 이후 문화체육관광부는 광역단위 의 지역센터 지정을 통해 기초센터의 문제점 등을 보완, 개선하는 것으로 기초센터 지원 사업을 종료함.

나. 기초단위 지역문화예술센터 설립의 필요성

- 2009년 문화체육관광부(이하 문화부)는 전국 16개 광역지자체에 광역단위 문화예술교육지역센터(이하 광역센터) 지정을 위한 공모를 실시, 각 광역지자체는 지역 내 기관이나 단체에 공모하여 이 중 선정된 곳을 광역센터로 지정함. 2009년에 6개 단체를 지정하고, 2010년 6개, 2011년 4개까지 순차적으로 지정하였는데 16개 광역센터 조직 중 지정된 곳은 대부분 지역의 공공재단이며, 몇몇 지역에서는 문화예술기관이 지정되기도 함.
- 광역센터의 역할은 진흥원이 전담하는 업무들이 광역센터로 순차적으로 이관됨으로써 진흥원은 중앙기관으로서의 역할을 최대화하고 광역센터는 지역 특성에 맞게 지원 역량을 강화할 것으로 기대됨. 그러나 광역센터 지정 이후 역할, 기능, 인력, 운영 등에 있어 구체적이고 체계적인 실행방안이 제시되지 않아, 중앙기관의 사업을 하향식으로 전달받아 지역적 특성을 반영하지 못하고 사업을 추진하는 경향이 있다는 비판을 받음.
- 광역센터에 따라 차이는 있겠지만, 여전히 지역사회 다양한 이해관계자들과의 소통과

2) 최영출 외, 『2010 광역문화예술교육지원센터 평가 연구』, 한국문화예술교육진흥원, 2010, 14쪽.

3) 우주희 외, 『지역 문화예술교육지원센터 평가보고서: 기초지역센터를 중심으로』, 한국문화예술교육진흥원, 2009, 52~55쪽.

협력이 미흡한 편으로 특히 지역 특성을 분석하고, 새로운 문화예술교육 자원의 발굴과 새로운 협력 네트워크 체계구축에 필요한 활동을 추진하지 못하고 있는데, 이는 광역센터 직원들의 개별적 역량 부족이라는 요인보다는 광역센터의 위상이 아직까지도 분명하게 정립되어 있지 않은 데서 기인하는 측면이 더 크다고 볼 수 있음.

- 기초단위 문화예술교육 거점 네트워크를 구축하기 위한 사업을 추진한 바 있었으나 사업이 종료되면서 지역 거점 또한 구축되지 못하고 있어 기초 시군구 단위의 문화예술교육 거점기관이 없는 상황에서 기초지역의 문화예술교육 특성을 정책적으로 고려하는 데에는 한계가 있음. 기초지역의 문화재단, 지방문화원, 문화의 집 등 이미 문화예술교육사업을 운영한 기관과 문화기반시설을 지역 문화예술교육 거점으로 활용하기 위한 재검토가 필요한 시점임.⁴⁾
- 결론적으로, 외형적으로는 중앙정부에서 광역센터까지 문화예술교육 전달체계를 구축한 것으로 보이나 기초 시군구 단위의 문화예술교육기관이 없어 기초단위 종사자 및 단체들이 상호소통을 통해 학습 및 역량강화를 도모할 수 있는 소통체계가 미비한 것이 현실임. 단절된 전달체계 때문에 자원이 효율적으로 축적되지 못하고 있고, 지원되고 있는 문화예술교육 정책은 교육 활동에만 초점을 두으로써 문화예술 활동 전체 차원에서 접근하지 못하고 있음. 따라서 중앙-광역-기초를 잇는 지역 문화예술교육 지원 정책 거버넌스 체계가 구축되어야 하며, 일방적 전달체계가 아닌 상호 협력적 생태계를 조성하여 중앙과 지방, 기관의 정책실행자들이 서로의 사업범위 및 역할을 이해하고 의견을 교류하며 협력적인 관계를 구축해야함.
- 법률적 근거
 - 문화예술교육지원법은 지역별 문화예술교육의 지원을 위해 필요한 지역문화예술교육지원협의회를 구성할 수 있고, 진흥원의 업무에 준한 지역센터를 둘 수 있게 하되, 지역센터의 지정요건과 절차 정도만 시행령에 명시하여, 명확한 역할과 기능에 대해서는 각 지역센터별 기관 특성에 적합하게 센터를 운영하게 하고 있음. 곧, 정해진 기준에 따라 기계적으로 적용하고 해석하는 것이 아니라 각 기관 및 현안에 따라 융통성 있게 적용하도록 되어 있는 것임.
 - 기초센터 사업이 종료된 원인은 기초단위 차원에서 지역 문화예술교육 활성화를 위한 자립기반 구축이 미흡했기 때문이기보다는 기초센터 설치를 위한 모호한 법 규정 및 실행과정의 미비점으로 인한 것이라고 보는⁵⁾ 관점이 타당하다고 생각됨. 문화예술교육의 성과를 광역단위와 기초단위로 구분하고 각급

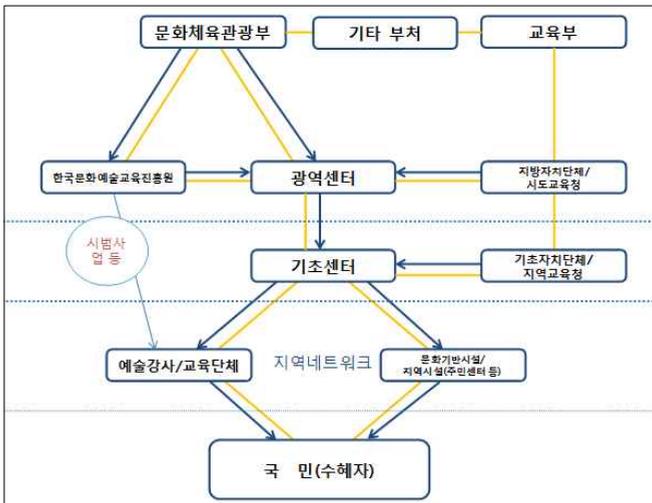
4) 조현성 외, 「문화예술교육 정책 발전전략 연구」, 한국문화예술교육진흥원, 2013, 139쪽.

5) 박영정 외 「지역문화예술교육활성화방안 연구: 시민문화예술교육을 중심으로」, 한국문화재단연구원 2010, 30쪽.

단위별 지역센터 역할을 설정하여 지역센터를 지정했어야 했는데, 넓은 지역을 아울러야했던 기초센터는 기초다운 역할을 제대로 하기 어려웠다는 것임. 그런 의미에서 광역센터를 먼저 지정하고 지역과 권역 간 네트워크가 가능한 매개 인력을 양성하고 그것을 토대로 기초센터를 구축했다더라면 중앙과 지역의 네트워크가 형성될 수 있었을 것임.

다. 중앙-광역-기초단위 문화예술교육지원센터 역할 재정립

- 지역 문화예술교육 정책 역량이 강화되고, 지역 특성을 반영하는 정책 수요가 확대되고 있는 이 시점에 점차 지역을 기반으로 한 전달체계 구축이 확장되어야 할 것임. 현재 중앙에서 지역까지의 전달체계는 기초 시군구 단위의 문화예술교육기관이 거의 없어 기초단위 종사자 및 단체들이 상호간 소통할 수 있는 체계가 미비한 것이 현실임. 아래 그림은 새롭게 구축되어야 할 문화예술교육지원 전달 체계안으로 각 지역의 특성을 고려한 문화예술교육프로그램, 예술가와 지역수혜자의 교류를 활성화하고 문화예술교육에 참여하는 모든 주체들이 자신의 역할을 인식하는 장기적인 관점에서 문화예술교육 계획이 수립되어야 함을 강조하는 바임.



[그림 1] 문화예술교육 전달체계 모형(안)

- 위 그림의 의미를 보충 설명하자면,
 - 모든 업무를 광역센터로 이관한 진흥원은 학교와 사회문화예술교육사업 관련해서 문화예술교육 정책을 선도할 수 있는 기반 조성과 연구개발을 주요 기능으로 포지셔닝
 - 진흥원으로부터 사업을 이관 받은 광역센터는 시도와 기초단위를 위한 사업 지원을 하되, 지역별 특성에 맞는 사업을 지원할 수 있도록 시도 내에 있는 기초센터 기관들과 협력기반을 구축
 - 반면, 기초센터는 지역특성화 교육 프로그램 개발과 사업 모니터링 그리고 워크숍 등을 통한 인력 교육을 통해 지역민과 밀착 관계를 형성하는 것이 핵심 업무
- 중앙-광역-기초 간의 역할 정립을 위해 문화예술교육지원사업과 예산 현황을 살펴보고 지역으로 이관이 가능한 사업과 그 방법을 모색해 보고자 함. 2014년 문화체육관광부 문화예술교육 지원 예산은 1천 93억원이며, 학교 예술강사 지원사업의 지방교육재정, 지역 특성화 문화예술교육 지원사업의 지방비(시도군), 범부처 협력 지원사업 등의 매칭예산까지 합치면 더 많은 국가예산이 문화예술교육 지원사업에 투입되고 있음.

<표 2> 2014년 문화체육관광부 문화예술교육 지원 예산

(단위: 백만원)

항목		2013년	2014년
한국문화예술교육 진흥원 운영	인건비	1,569	1,703
	경상운영비	1,791	1,897
	문화예술지식정보화 등	1,000	500
토요문화학교 운영(500개소 운영)		20,500	20,687
문화예술교육활성화	학교 예술강사 지원(5,575명)	39,421	44,221
	예술꽃씨앗학교 운영(35개교)	2,500	3,500
	복지시설, 군, 교정시설 등 사회예술강사지원	18,526	26,306
	소외아동, 청소년 오케스트라 교육지원	4,608	4,958
	지역문화예술교육지원센터 운영 및 평가	2,400	2,400
	지역연계 아동, 청소년, 노인, 지역주민 문화예술교육지원	6,945	2,945
문화예술 ODA		200	200
합 계		99,460	109,317

※ 상기 예산 중 타부처, 지방교육재정, 지방비(시군) 예산 제외

※ 출처 : 문화체육관광부, 「2014년도 예산·기금운영계획 개요」, 2014.01.23, 52쪽 재구성

- 학교 예술강사 지원 사업은 문화부와 교육부의 협력을 바탕으로 진흥원이 주된 수행체로서 업무를 관장하고 예산편성은 전국 시도 자치단체·교육청의 예산 매칭 등을 통한 공조 체제로 운영됨. 16개 광역센터 및 국악운영단체는 예술강사 사업 비 재교부 및 예술강사 민원 업무 등을 주요 업무로 수행하고 있음. 학교와 예술강사 선정, 배치에서 예술강사가 주거지역에서 멀리 떨어진 학교로 배치되거나 기존 강사보다 신규강사가 더 많은 수업을 배정받는 등 각종 불만과 민원성 문제들이 발생하여, 중앙과 광역단위에서 파악하기에 현장과의 거리 등 문제해결의 어려움이 있음. 그러나 지역 특성의 이해가 높고 교육현장과 가까운 지역기관들은 단시간에 문제를 파악하고 대안을 내놓거나 해결할 수 있어 업무 효율 면에서 중앙과 광역보다 수월할 수 있음. 향후, 학교 예술강사사업에서 광역센터는 지역 문화예술교육 전반을 기획, 관리, 수행하는 역할을 하고 기초단위에서는 지역 학교와 강사의 선정, 배치, 모니터링, 재교육 등을 추진하는 것이 바람직해 보임.
- 현 학교 예술강사 지원사업은 이해관계자가 많아 관계자간 협력을 어떻게 하고 문제를 보완할 것인가가 큰 과제임. 학교 선정 및 수업시수를 결정하는 단계에서 시도교육청은 각 시도 내 교육지원청과 1차적으로 사전 협의를 함. 따라서 기초단위 기관은 교육지원청과 차년도 사업을 위한 사전 준비회의를 통해 지역의 현황을 점검하는 등 준비가 필요함.
- 사회문화예술강사사업은 분야별 예술강사를 선발하여 아동양육시설, 노인, 장애인 복지기관으로 교육활동을 지원하는 사업으로 당초 진흥원에서 모집, 선정, 배치하였으나, 노인 및 장애인 대상 사업은 노인 및 장애인복지관협회와 협력하여 사업을 추진하고 있음. 등록된 인가시설을 중심으로 지원되기 때문에 지역 내 현황은 크게 변동되지 않고 학교 예술강사 사업보다 사업 규모면에서는 작지만 안정적으로 안착된 사업으로, 광역 및 기초단위에서 직접 사업을 추진하는 것을 고려해 볼 수 있음. 다만, 지역별 시설 수가 방대하고 지역으로 흩어져 있어 교육이 필요한 곳의 우선순위를 결정하여 적절한 교육활동 지원을 하면 됨.
- 지역 특성화 문화예술교육 지원사업은 문화부와 17개 시도(세종시 포함) 지방자치단체에서 주최하고 진흥원과 광역센터에서 협력 운영하는 공모사업임. 각 지역별 광역센터에서 주관하여 지역의 특성을 반영하여 사업을 선정함. 2014년도 사업 예산은 58억원이며 국고와 지방비가 매칭된 금액임. 간혹 일부 지역에서는 지방비가 편성되지 않고 추경예산으로 편성되는 경우가 있어 연간 단위로 사업을 수행함에

어려움이 따르는 지역이 있음. 지방비에는 시군구 단위의 예산도 포함되어 예산 편성 시, 기초단위에서 적극적으로 개입하여 사업이 유기적으로 추진될 수 있도록 협조가 필요하며, 광역센터와의 협의하여 기초단위에서 추진할 수 있는 지역특성화사업을 제안해 볼 수 있겠음.

<표 3> 2014년 지역 특성화 문화예술교육 지원사업 예산현황

(단위 : 백만원)

지역	서울	부산	대구	인천	광주	대전	울산	경기	강원	충북	충남	전북	전남	경북	경남	제주	세종
예산	480	280	178	374	415	458	270	468	259	528	490	470	242	180	474	190	60

※ 예산 : 국고 + 지방비(시도군) 포함

※ 세종시는 충남문화예술교육지원센터 홈페이지 참고

※ 출처 : 16개 시도별 문화예술교육지원센터 홈페이지 공고문 참조 작성.

2. 문화예술교육‘팀’과 문화예술교육지원‘센터’의 차별성

기초단위 지역의 문화예술교육지원센터 설립은 처음에는 기초 단위 문화재단의 산하 조직, 곧 문화예술교육팀으로 자리매김하는 것이 바람직함. 팀 단위 조직으로 시작하여 지역의 문화예술교육 인적 자원들을 발굴하고 프로그램을 기획, 운영하며 해당 지역에서의 문화예술교육의 필요성 및 문화예술교육지원센터 설립의 필요성에 대한 공감대를 구축한 뒤 문화예술교육지원 센터를 설립하는 것이 적절한 수순이라고 생각됨. 이에 기초단위 문화예술지원센터의 설립을 다음 세 단계를 거쳐 추진하는 것을 제안함.

- 1단계 : 문화사업부 내 센터 설립을 위한 TFT 운영
- 2단계 : 문화사업부를 문화예술교육지원센터로 전환개편
- 3단계 : 문화예술교육지원센터를 국 단위 조직으로 확대개편

○ 아래의 표는 성남문화예술교육지원센터를 사례로 하여 조직구성안을 짜본 것임.

<표 4> 단계별 성남문화예술교육지원센터 조직구성(안)

직급	담당업무	구성시기(인원)
센터장(부장)	문화예술교육 총괄 중앙, 광역 센터와 네트워크 관리 교육정책 및 연구 총괄 기획	1~3단계(1명)
차장(과장)	아카데미 운영 및 관리 총괄 학교문화예술교육 총괄 성남형 교육사업 연계 사업 기획 전문인력(교육자, 촉진자) 육성 사업 총괄 지식생태계 조성 사업 공간지원 사업 총괄	1단계(2명) 2단계(3명) 3단계(4명)
	미디어센터 및 교육 운영 및 관리 총괄 시민문화예술교육 총괄 평생교육연계 사업 기획(시민행복추구) 생활예술사업과 연계(지역사회기여) 기업연계 사업(창조경제지원)	1단계(2명) 2단계(3명) 3단계(4명)
대리(사원)	미디어센터 교육 담당 아카데미교육담당	1~3단계(8명)
	학교문화예술교육 담당 성남형 교육사업 연계 운영	2단계(1~2명) 3단계(3~4명)
	전문인력(교육자, 촉진자) 육성 사업 담당 지식정보화 담당	2단계(1~2명) 3단계(3~4명)
	기업을 위한 문화예술프로그램 담당 공간지원사업 담당	2단계(1~2명) 3단계(3~4명)
	평생교육연계 담당 생활예술사업연계 담당	2단계(1~2명) 3단계(3~4명)

3. 기초단위 문화예술교육지원센터의 비전과 프로그램

가. 시민행복추구를 위한 문화예술교육 프로그램 개발

- 시민행복추구를 위한 문화예술교육을 크게 전인적인 시민을 양성하기 위한 학교문화예술교육과 시민들의 행복한 삶 추구를 위한 평생문화예술교육으로 나누어 수행함.
- 평생교육과 문화예술교육이 적극적으로 협조하여 이미 체계화된 평생학습지원 정책의 구조 안에서 문화예술교육 콘텐츠를 개발할 수 있는 방안을 마련하는 것이 필요함. 평생학습관의 문화예술교육 프로그램이 단순강의에서 통합형, 심화형 프로그램으로 발전하면서 시민의 문화예술역량이 확대되어 삶의 질을 향상시키고 더불어 관련 일자리 창출로 연계할 수 있는 방안을 마련해야 함.
- 해당 기초단위 지역의 기존 프로그램과의 결합을 적극적으로 모색해야 함. 성남의 경우 성남아트센터의 아카데미와 성남미디어센터 교육프로그램이 질적 발전을 할 수 있도록 노력해야 함. 현재 문화사업부에서 수행하고 있는 아카데미와 미디어교육이 성남문화예술교육지원센터의 신설에 발맞춰 사랑방문화클럽과 같이 성남문화정책을 대표하는 브랜드로서 자리매김할 수 있어야 할 것임. 서울문화재단이 존 듀이의 철학을 바탕으로 하여 차별화를 추진하고 있는 것과 같이 각 기초단위 문화재단이 직접 제공하는 문화예술교육은 삶 속에서 예술을 구현하는 능동적 시민 예술가를 지원하는 철학적 토대에 기반을 두어야 함.

나. 지역사회에 기여하기 위한 교육프로그램 개발

- 문화예술교육을 통해 지역문제를 해결하고 지역 사회에 기여할 수 있어야 함. 기초단위 문화예술교육은 지역 내 양극화의 해소, 소외계층지원, 지역개발, 청소년문제 등 지역사회의 문제에 적극적으로 개입해야 함. 또한 문화기본법에 명시된 ‘문화다양성 추구’와 지역문화진흥법에 명시된 ‘지역문화진흥’을 문화예술교육을 통해서 시도함. 그러나 현실적이지 않은 목표를 설정하여 하향적으로 추진하는 사업이 아니라 상시적으로 지역사회에 기여 할 수 있는 문화예술교육 프로그램에 대한 아이디어를 연중 공모하고 의미 있는 프로젝트를 공동기획 할 수 있는 사업운영 체계를 만들어 지역사회에 발전에 기여할 수 있는 창조적 마당을 설계해야 함.

- 구체적으로 시민과 함께 하는 개방형 혁신체계를 만들어 상시적으로 문화예술을 통한 지역사회공헌 아이디어를 모으고 그 중 시범사업으로 진행할 수 있는 프로젝트를 수행하며 필요시 단계적으로 확대하는 사업 추진 방법을 개발하는 것이 필요하다. 더불어 지역별, 생활권역, 연령별로 시민 및 매개자들과의 유기적인 네트워크를 형성하여 매년 발생하는 정책 수요와 결합하여 지역의 실질적 문제를 해결하고 중앙정부의 정책방향과 연계한 프로젝트를 개발 및 운영하는 유연한 사업체계를 갖춰야 한다.

다. 기업과의 협업을 통한 문화예술교육 프로그램 개발

- 각 기초단위 지역에 입주한 기업을 대상으로 문화예술교육 프로그램을 컨설팅함으로써 문화예술교육과 기업이 상생할 수 있는 창조경제의 기반을 만들 수 있음. 문화체육관광부에서 2011년부터 3년 동안 추진한 기업을 위한 문화예술프로그램 사업인 ‘아르콤(arcom.kr)’ 운영방식을 따라, 각 기초단위 문화예술교육지원센터에서 기업 문화예술교육의 연구 및 컨설팅 역할을 담당하고 ‘예술기반경영’에 관심이 있는 해당 지역 소재 기업들에게 상황에 적합한 예술가와 프로그램을 연결하는 매개 및 촉진 역할을 할 수 있음.
- 지역의 문화산업 기업들과 연계한 문화예술교육프로그램은 각 기초단위 지역의 차별화 요소가 될 수 있음. 각 지역에 상주하는 기업체와 연계한 문화예술교육과정을 개발하거나 콘텐츠코리아랩과 같은 콘텐츠창업기업 양성을 위한 인큐베이션 시스템을 문화예술교육프로그램으로 연계할 수 있음. 예를 들어, 기업과 해당 지역 문화예술교육지원센터가 학생들과 함께하는 연수 프로그램 및 공동연구 프로젝트를 기획·진행함으로써 기업과 지역, 문화예술이 함께 만나는 교육을 가능하게 할 수 있을 것임.
- 창조경제와 연관된 문화예술교육은 공공 문화정책이 담당하기에는 적합하지 않다는 의견도 있음. 그러나 공공문화예술교육과 창조경제와의 연관성을 확보하지 않는다면 문화융성과 창조경제의 융합은 공염불이 될 것임. 문화예술교육을 통해서 육성된 콘텐츠를 이해하는 인재들이 창조경제의 주요한 동력이 될 것이며, 감성과 창의성에 기반 한 새로운 기업교육의 수요는 문화예술교육을 점점 더 요청하게 될 것임. 따라서 기업과 문화예술의 새로운 만남을 매개하고 촉진하기 위한 문화예술교육 정책의 참여가 필요함.

라. 지식생태계 조성

- 기초단위 문화예술교육지원센터는 폐쇄적인 사업수행이 아니라 개방형 혁신을 통해서 기초단위 문화예술교육을 비전을 제시하고 사업 수행의 계획, 운영, 평가 등 전 과정에 여러 이해당사자들과 함께 네트워킹하고 협업해야 함. 또한 전문인력(교육자, 촉진자)과의 네트워크 형성도 관계 형성, 유지, 발전의 고객관계 관리 전략에 따라 체계적으로 이루어져야 하며, 시민이 수동적 교육 참여자가 아니라 교육의 전 과정에 주체로서 능동적 참여를 할 수 있는 방안을 마련함.
- 지식생태계를 지원하는 정보시스템이 필요함. 이 시스템은 성남문화예술교육지원센터의 업무프로세스와 연계된 지식 정보의 창출, 가공, 전달, 활용 프로세스를 총괄 지원하기 위한 온라인/오프라인 연계 시스템으로 구성함. 오프라인 다중 협력망과 사업추진과정을 지원하는 정보시스템은 기존 SNS 사업자들의 서비스 및 문화재단 웹사이트와의 연계를 통해 저비용으로 효율적으로 운영하고 실질적인 생태계 지원 효과를 거둘 수 있도록 설계해야 할 것임.

마. 지역 전문 문화예술교육인력 양성 프로그램 운영

- 기초단위 문화예술교육지원센터의 차별화는 지역에 적합한 문화예술교육 양성 프로그램의 성공과 밀접하게 연계되어 있음. 지역 맥락과 연관성이 적은 중앙 집중적인 문화예술정책에 대한 비판에 대한 대안으로 등장하는 것이 기초단위 지역 상황에 맞는 문화예술교육 프로그램의 운영이며, 이러한 프로그램을 운영하기 위해서는 역량 높은 촉진자와 교육자의 육성 프로그램이 필수적임.
- 촉진자는 문화예술교육자는 아니지만 문화예술교육을 촉진하고 지원할 수 있는 역할을 할 수 있는 매개자들임. 학교경영자, 교사, 주민자치센터 운영자, 평생교육담당자, 학부모 등이 그러한 촉진자들이고 이들을 위한 양성프로그램을 제공함으로써 삶의 맥락에서 문화예술교육 수요를 발생시키고 문화예술교육이 성공적으로 수요자들에게 제공될 수 있는 환경을 제공할 수 있음. 따라서 이러한 촉진자 그룹과의 협력 네트워크 형성을 통해서 문화예술정책이 지역사회에 깊이 착근할 수 있음.
- 해당 지역 맥락에 대한 이해가 높은 문화예술교육자는 기초단위 문화예술교육의 성공에 가장 중요한 파트너임. 따라서 문화예술교육자에 대한 대우는 단속적인 관계를 중심으로 하는 예술강사의 개념이 아니라 지속적으로 기초단위 지역 문화예술을 발전시킬 소속감이 있는 교육자를 양성하는 방향으로 변화되어야 할 것임. 학교의 교원선정 절차와 유사한 교육인 초빙 과정을 도입하는 것을 포함해 지역 문화예술교육의 발전된 파트너로서의 문화예술 교육자를 양성할 수 있는 차별화

방안을 도입해야 함.

- 전문문화예술교육인력의 육성은 성남에 특화된 교육과정의 설계에 밀접하게 연결되어 있음. 문화예술교육자들에 대한 육성은 성남문화재단을 매개로 수용자인 시민과 함께 문화예술교육프로그램을 개발하는 실제 행위를 수행하면서 학습이 동시에 일어나는 액션러닝 방식으로 이루어지는 것이 필요함. 즉 사업 참여와 학습이 함께 이루어지는 형식으로 설계됨. 그리고 암묵지 공유를 위해서 전문 인력간의 협력학습을 위한 실행공동체 지원도 필요함. 사업진행과 병행한 아카이빙을 통해서 축적된 형식지들은 지식정보화 사업의 자료가 될 것임.

바. 공간 지원

- 문화예술교육지원센터는 어느 한 독립된 물리적 공간을 의미하는 것이 아니라 문화예술교육이 일어날 수 있는 여러 공간으로 생성되고 연결되는 것을 포함함. 프랜차이즈 매장 공간들처럼 성남 곳곳에 성남형 문화예술교육의 공간들이 자연스럽게 생성되고 연결되는 플랫폼을 마련하는 것이 필요함. 문화예술 공간지원을 위해서는 우선 현재 문화예술교육의 공간으로 활용되고 있는 장소 자원들을 파악하는 것이 필요함. 파악된 공간들을 위한 인증제도를 운영하여 관리하는 방식이 도입될 수 있음.

4. 결론

기초 단위 문화예술교육지원센터에서 중요한 것은 건물과 같은 하드웨어의 건립이 아님. 기초단위 문화예술교육지원센터는 해당 지역의 문화예술교육을 둘러싼 다양한 기관 및 단체가 서로 네트워킹 되고 정보가 집적될 수 있는 허브로서의 역할을 해야 함. 지역의 예술가가 자신이 살고 있는 지역에서 지역의 특성을 고려한 예술교육을 지속가능하게 할 수 있고, 사회복지관이나 청소년복지관, 지역 도서관 등 문화예술교육과 직접적인 연관이 없어 보이는 지역 내 기관 등과도 긴밀한 연계를 통해 궁극적으로는 지역의 문화예술교육이 활성화되어 그 지역에 사는 모든 시민이 골고루 문화예술교육의 혜택을 받는 일, 바로 이것이 기초단위 문화예술교육지원센터가 만들어져야 하는 이유일 것임. 모든 기초단위 지역에 자신의 지역성과 필요성에 맞는 문화예술교육지원센터가 설립될 때 한국의 문화예술교육은 새로운 지평을 맞이하게 될 것으로 생각됨.



2. 생활문화, 생활문화공간 그리고 생활문화편의점

부천문화재단 이슈페이퍼

권 순 석 / (사)한국문화의집협회 상임이사

생활문화, 생활문화공간 그리고 생활문화편의점

1. 들어가며

- ‘생활문화편의점’ 사업은 2014 한국문화의집협회 기획 사업으로, 전국 7개 지역에서 시범적으로 운영되고 있음
- 전국 117개의 문화의집과 더불어 다양한 생활문화 시설이 생겨나고 운영됨에도 불구하고 지역의 주민들 관점에서 보면 여전히 문화공간으로의 접근은 문턱이 높다는 것과 과도한 의미부여나 대상화되어 버린 문화 활동을 넘어서 그저 쉽고 즐겁게 문화를 일상화 할 수는 없을까라는 고민의 해답으로 선택한 것이 ‘생활문화편의점’임
- ‘누구나 쉽게 접근하고 부담 없이 일상에서 문화를 즐기게 하자’ 이것이 생활문화편의점이 탄생하게 된 배경임
- 생활문화편의점이 생겨난 배경과 앞으로의 방향에 대해 짚어보고자 함¹⁾

가. 문화기반시설로서 생활문화공간

- 법률에서 거론되는 우리나라 문화기반시설은「도서관법」상 도서관, 「박물관 및 미술관 진흥법」상 박물관, 미술관, 문예회관, 문화의집, 「지방문화원진흥법」상 지방문화원 등이 있음
- 또는 「문화예술진흥법」상 문화시설의 분류는 공연시설, 전시시설, 도서시설, 지역문화복지시설, 문화보급전수시설, 종합시설, 그 밖에 문화시설로 범주화되어 있음
- 이상 법률에서 거론 되는 문화기반시설의 개념은 주로 물리적 개념의 건축물을 중심으로 설명되고 있다. 문화기반시설에 대한 정의는 따로 명문화되어 있지 않음
- 통상적으로 이해되는 문화기반시설은 주민들에게 문화 편의기능을 제공하는 ‘지역문화거점으로서 일상문화공간’을 지칭함
- 따라서 문화기반시설에서 진행되는 문화 활동을 이해하려면 문화기반시설에 대한 의미를 물리적인 문화시설을 넘어 ‘일상 문화공간’으로 확장해서 생각해야함

1) 아래의 내용은 광주 북구문화의집 정민룡 관장의 글을 재인용하여 작성되었음을 밝힌다.

나. 생활문화공간으로서 문화기반시설에 대한 의미의 확장 _ 문화시설 뿐 아니라 주민들의 일상공간 또한 생활문화공간이다.

- 문화기반시설을 ‘일상의 문화공간’으로 이해할 때 아래에서 설명하고 있는 ‘문화터, 문화방’이라는 개념을 주목할 필요가 있음
- “문화터, 문화방은 시민들의 활동의 근거지가 되는 문화시설 뿐 아니라 지역의 다양한 문화공간, 문화프로그램을 포괄하는 넓은 개념임
- 문화시설 중심의 문화 활동이 아니라 삶터가 있는 곳에서도 얼마든지 문화가 구현할 수 있다는 것을 의미한다. ‘문화터·문화방’은 일상 공간의 문화공간으로 재활용이라는 측면에서도 매우 유용한 작업임
- (문화터, 문화방은 문화의집, 문화원, 박물관, 미술관 등과 같은 문화시설에서부터 주민자치센터, 공부방, 재즈카페, 아파트옥상, 근대문화유산, 아파트, 동네정자 밀, 공원의 오솔길, 골목여귀, 빈터, 등 주민들의 일상공간이면 어느 곳이든 해당된다.)”
- 문화기반시설의 운영이 시설중심의 공간에서 활동중심으로 변화하고 있다는 것은 문화기반시설의 영향력이 미치는 생활문화활동 공간에도 주목해야 함을 의미함
- 우리의 삶의 근거가 되는 여러 가지 지역의 생활공간들, 문화공간으로 인식되지 않는 소소한 공간이 지역의 문화공간이 됨
- 문화의 내용이 형식적이고 제도화된 틀에서부터 척도가 없는 일상적 삶의 형태에 이르기까지 다양한 방식으로 나타난다고 볼 때 문화공간에 대한 개념과 관점도 문화의 내용이 담고 있는 복잡성을 충분히 반영해야 함
- 보다 열린 구조로서 지역문화공간을 새롭게 정의해나가는 노력이 필요함
 - 즉 지역문화공간은 문화시설, 복지시설, 행정시설, 문화거리에서부터 주민들의 일상의 삶이 결집되는 어떤 공간에 이르기까지 모든 공간을 포함해야 함
 - 그래야만 삶과 문화와 공간이 서로 왜곡되지 않고 상호작용하면서 발전해 나갈 수 있음

3. 생활문화공간 운영프로그램으로서 문화예술교육의 필요성

- 생활문화공간으로서 문화기반시설은 각기 고유한 미션이 존재함
 - 운영비전을 구체화하기 위한 실행체계로서의 문화프로그램과 주민들과 소통하고 그들의 문화적 활동을 지원하기 위한 운영 프로그램 등이 있음
- 문화기반시설의 운영프로그램은 운영방식의 변화에 따라 문화프로그램의 성격, 내

- 용 등이 변화하고 있음
- 예를 들어 박물관·미술관은 전시프로그램의 대중화의 목적, 즉 전시의 이해를 돕는 목적으로 해설, 감상교육 위주로 교육프로그램을 진행해 왔음
 - 하지만 이제는 보는 박물관 미술관에서 만지고 만들고 느끼고 탐구하는 ‘체험하는 박물관, 미술관’을 위한 프로그램이 더욱더 요구되고 있음
 - ‘Hands on, Minds on’ 프로그램으로 변화가 대표적 사례임
 - 그리고, 박물관은 장소에 머물러 있지 않고 직접 찾아가는 프로그램인 ‘움직이는 박물관’(Mobile museum) 개념이 박물관 미술관의 미래를 보여주는 좋은 프로그램으로 각광받고 있음
- 이제 박물관 미술관이 마을로 다가가고 있음
- 간혀 있는 것이 아니라 공공장소, 야외의 공공공간을 포함하여 열려 있는 프로그램으로 진화하고 있음
- 이렇듯 문화기반시설의 미래의 모습은 열려있는 구조, 상호소통하고 참여하는 방식, 이동하는 가변형 문화공간으로 발전하고 있으며 이러한 공간운영방식의 변화를 반영한 운영프로그램으로서 문화예술 활동이 요구되고 있음

4. 문화기반시설의 운영 방식의 변화에 따른 문화프로그램의 진화(소규모 복합문화공간을 사례로)

〈표 5〉 문화기반시설 진화-소규모 복합문화공간 사례(2000년~2001년)

우리 동네에도 멋진 문화시설이 생겼어요	
핵심키워드	• 근린생활권 / 문화사랑방 / 소규모 복합문화공간 / 문화향유 프로그램
문제의식	• “언어지면 코 닿을 곳, 우리집 앞에 문화공간이 있다.” - 문화편의시설 서비스 제공, 일일 이용객 숫자, 질 높은 문화향유 프로그램 개발, 일상문화프로그램
운영방향	• “21세기 문화의 세기가 오고 있다.” • “생활 속 문화체험 공간, 문화사랑방”
프로그램 내용특성	• 유형화된 문화향유프로그램(대상계층을 겨냥한 기획전 등) - 기획전시(주민참여형 전시) 및 기획전연(공연패키지) - 체험, 답사프로그램(예술인과 주민이 함께 하는) - 미술감상프로그램(미술의 이해)

	<ul style="list-style-type: none"> - 일상생활문화 강좌(취미, 교양, 인문 중심 프로그램) • 대상층의 문화적 요구와 문화향유 특성에 맞는 문화프로그램 기획 - 가족, 주부, 어린이 대상층을 겨냥하거나 영화감상, 여행, 문화교육, 생태 체험과 같이 문화 여가 활동과 연계한 문화프로그램 - 예술가와 주민이 함께 참여하는 문화프로그램
주요 프로그램	<ul style="list-style-type: none"> • 비엔날레 열배로 즐기기, 문화도시락시리즈(공연패키지), 주부를 위한 작은 영화제, 나를 인화해 보는 참여 전시, 타악퍼포먼스 초청공연, 아빠와 함께 하는 숲속의 작은 음악회, 부부를 위한 가을콘서트, 작가와 주민이 함께 떠나는 문학답사, 자연을 그리는 아이들전, 뮤직카페, 남도테마여행, 시민문화체험학교
재생산된 문제의식	<ul style="list-style-type: none"> • 문화향유 프로그램의 한계 - 전시, 공연, 체험, 감상 형태로 유형화된 공급자 중심의 프로그램의 한계 - 2000년 당시의 문화소비 트렌드를 반영한 문화시설편의 서비스의 강점 - 하지만 시설에만 의존한 문화프로그램으로는 급속도로 변화하는 주민들의 문화소비트렌드를 따라기에는 많은 한계가 있다.

<표 6> 문화기반시설 진화-소규모 복합문화공간 사례(2002년~2004년)

낮선 용어 '생비자 (프로슈머)', '아카이브'	
핵심키워드	<ul style="list-style-type: none"> • 문화생비자 / 문화교육 / 일상 속 문화발전소 / 문화네트워크 / • 문화 커뮤니티 / 우리 동네 / 이야기
문제의식	<ul style="list-style-type: none"> • 문화향유프로그램만으로 만족스럽지 못하다. • 주민들이 문화예술 향유자인 동시에 문화생산자가 되기 위한 • 문화시설이 동네에 있어야 하는 이유? • 문화생산자로서 주민들이 최소 생활단위인 동네에서 문화 활동을 하려면 어떤 준비가 필요할까?
운영방향	<ul style="list-style-type: none"> • “주민들의 생활문화발전소”

<p>프로그램 내용특성</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 삶의 이야기를 주제로 참여자들의 개성이 드러나는 문화프로그램 • 동네의 일상 공간에서 진행되는 시민참여 프로젝트 • 도시생태환경과 문화환경에 주목한 프로그램 • 이웃사람들의 소소한 이야기를 듣고 기록하는 활동(아카이브 방식의 접근) • 나도 예술가 프로그램, 아마추어 창작워크숍 • 예술가들이 갤러리를 벗어나 생활 현장에서 창작, 전시하는 프로그램 • 예술캠프의 새로운 시도
<p>주요 프로그램</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 우리동네가족사건관/아파트갤러리프로젝트/골목이야기프로젝트/이야기축제 수다호르몬/우리집사람살이전/말바우시장국밥집 전시/무직카페 음악과 인생 나도 디제이/시민아카이브/독거노인생활사 기록단/이미지체험 토이카메라/주부인형극단/장애인 아학/우리동네놀이문화쓰기/뒤집어지는 운동회/미술관 어지르기 캠프/ 디자인예술캠프/우리동네 어린이기자/선사체험/동네야 놀자 작은 공연시리즈/잠깐 음악회/삼각산원정대/골목학교
<p>재생산된 문제의식</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 주민이 수동적 문화소비자에서 문화생산자가 되는 활동 과정 자체가 프로그램이 되는 그 무엇? • 개인의 창의성에 대한 관심과 문화적 소통에 대한 솔루션으로서 새로운 교육패러다임의 필요성. • 시민의 문화적 역량을 높이는 교육프로그램의 필요성(문화교육에 대한 새로운 해석)

<표 7> 문화기반시설 진화-소규모 복합문화공간 사례(2005년~2008년)

<p>'문화예술교육'이라는 그릇</p>	
<p>핵심키워드</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 문화예술교육 / 프로젝트 / 통합적 문화예술교육 / 교육콘텐츠 / 학교와 지역(사회) / 삶으로부터 예술 / 인문적 경험
<p>문제의식</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 문화예술교육 정책의 본격적인 실행 • 주민의 문화적 역량과 창의성을 담아내는 그릇으로서 문화예술교육 • 장르와 영역의 경계를 넘나드는 통합의 그릇 • 문화교육(예술교육)철학을 반영하는 모델 프로그램의 필요성 • 문화시설이 문화(예술)교육을 위한 놀이터이자 사회학교로서 브랜드 가치 • 문화예술교육 활동에 있어 문화시설의 새로운 역할이 필요

운영방향	<ul style="list-style-type: none"> • 바퀴달린학교
프로그램 내용특성	<ul style="list-style-type: none"> • 문화예술교육에서 프로젝트 학습방식의 도입 • 통합을 위한 문화예술교육 • 발견하고 탐구하고 체험하고 생각하고 표현하는 경험중심의 교육프로그램 • 인문적 경험을 요구하는 문화프로그램으로서 문화예술교육 • 교사워크숍, 문화전문인력 교육, 매개자 교육 등 재교육 프로그램 • 기존 문화프로그램을 문화예술교육 프로그램으로 재설계 • 문화예술교육을 위한 인적, 물적 네트워크 구성
주요 프로그램	<ul style="list-style-type: none"> • 지라도설계프로젝트/세미나 프로젝트/나도 비엔날레작가/역사박물관 만들기/소리발견프로젝트/학교축제기획/주부동네축제기획 워크숍/선생님을 위한 디자인/라디오공동체/꼬망동네학교/학교숲체험/아파트 rpg/말바우시장이케이드/말바우시장 보드게임/생태미술여행 마을프로젝트/친구네프로덕션/이미지저장창고/청소년문화기획학교/골목예술학교/걷는 시/미학프로젝트/개똥철학/1인칭 에세이/골목축제/동네공원캠핑
재생산된 문제의식	<ul style="list-style-type: none"> • 낱개의 개별화된 문화예술교육 프로그램의 한계. • 사회적 문제 해결을 위한 솔루션을 제시하는 예술교육의 방식. • 삶과 예술을 융합하고 이어주는 좋은 기재로서 문화예술교육 • 문화교육에서 예술교육에 대한 새로운 관심과 고찰의 필요성 • 예술교육의 근원에 대한 관심. 다른 차원의 예술적 경험을 주는 방식 고민 • 손의 정신 회복에 대한, 아날로그 방식에 대한 관심.

<표 8> 문화기반시설 진화-소규모 복합문화공간 사례(2009년~2011년)

문화예술교육의 변주 / 모두의, 모두에 의한, 모두를 위한 문화예술교육	
핵심 키워드	<ul style="list-style-type: none"> • 분화되고 있는 문화예술교육 / 지속가능한 예술교육 / 사회문화활동 제영역과 결합하고 있는 문화예술교육/ 평생교육과 문화예술교육 / 생각하는 손 / 경험학교 / 암묵지 / 생활문화예술동아리 / 경험과 지식의 공유 문화복덕방 / 자생적 문화예술교육 네트워크
문제意識	<ul style="list-style-type: none"> • 지역예술가들의 창작방식과 철학을 반영한 문화예술교육 • 사회적 문제해결의 방식으로서 문화예술교육 • 독자적인 교육과정, 문화예술교육 브랜드 개발 • 장인(craftman)으로서 예술가 손의 경험을 배우는 문화예술교육 • by 문화예술교육 • 모두의, 모두에 의한, 모두를 위한 문화예술교육
운영방향	<ul style="list-style-type: none"> • 아날로그 감성 2.0
프로그램 내용특성	<ul style="list-style-type: none"> • 예술가들이 결합하는 문화예술교육 프로그램 • 장인으로서 예술가, 장인으로서 마을사람들의 암묵지를 배우는 평생교육 프로그램 성격의 강화 • 문화교육적 접근방식을 통해 도시의 문제를 해결하는 과정이 담긴 문화예술교육 • 자생적 문화예술교육 네트워크를 통해 협력하는 문화예술교육 • 예술적 치유 기능이 중요해진 문화예술교육
주요 프로그램	<ul style="list-style-type: none"> • 어린이놀이터설계프로젝트/한옥폐가재생프로그램/도시육상농부, 도시정원/전통시장예술소품/예술가작업실탐방/적정기술교육/착한디자인/공정여행프로그램/가곡배달동아리/100인의 시민아카이브/시장상인예술단/장난감악단/오만가지예술학교/마을마당극단/땅과예술/물건의 재구성/여행인문학/동물의 건축교실
재생산된 문제意識	<ul style="list-style-type: none"> • 문화시설 공유 문제 대두 • 문화예술교육을 통한 커뮤니티의 활성화의 과제 • 상과예술을 배우는 지역단위의 배움터의 필요성(자생적인 예술교육네트워크) • 문화시설, 마을을 거점으로 한 마을학교, 창의예술학교의 필요 • 다시 일상문화의 영역으로 깊이 들어가야 소극적인 문화소비 관점의 문화향유에서 다른 차원의 문화여가와 문화향유 프로그램이 필요

<표 9> 문화기반시설 진화-소규모 복합문화공간 사례(2012년~2014년)

다시 일상으로(지역문화와 생활문화)	
핵심 키워드	<ul style="list-style-type: none"> 일상 속 생활문화 / 문화여가 / 문화거실 / 공유지 / 마을학교 / 움직이는 / Hands on(손으로 체험), minds-on(마음으로 생각하는) /배움터 / Share house
문제意識	<ul style="list-style-type: none"> 지역문화시설, 인력을 주민들이 함께 공유하여 활용하는 모델 생활문화디자이너 발굴 및 재교육 문화예술교육과 평생교육, 방과 후 학교 등 모든 비형식교육을 포괄하는 지역 단위의 총체적인 협력네트워크 필요 문화예술교육의 내용 및 실행체계에서 일상성을 극대화 개개인의 생활문화를 변화시킬 수 있는 활동 중심의 문화예술교육프로그램 : 예술과 여가가 결합된 문화향유 프로그램 2.0
운영방향	<ul style="list-style-type: none"> "Share house"
프로그램 내용특성	<ul style="list-style-type: none"> 이동성과 가변성이 강한 문화예술교육프로그램(Pop-up Store 개념을 응용) 예술여가 프로그램 생활문화에 대한 다양한 내용을 주제로 한 문화예술교육 프로그램 문화시설을 스스로 이용하는 동아리와 같은 특성의 프로그램 문화시설을 동네 작업장, 마을극장, 음악 연습장, 이야기 카페 등으로 활용할 수 있는 프로그램
주요 프로그램	<ul style="list-style-type: none"> 삶과예술배움청/어린이놀이도시/주민디자인스쿨/디자인장터운영/착하목공소 운영/영화, 이야기, 학습카페 운영/일일클래스/집짓기 캠프/아트텐트/일주일가의 레지던시/마을마당극장 운영/주민배우양성/문화기획 멘토 서비스/콜라하는 예술캠프/청소년 생활의 기술/만화방운영/휴먼라이브러리/움직이는 박물관, 미술관, 도서관/움직이는 만물상체험/재활용교실/한평 갤러리/뜻밖의 장소에서 캠핑을/벤취 프로젝트
재생산된 문제意識	<ul style="list-style-type: none"> 변화하는 문화 트렌드를 반영한 새로운 문화시설 공간 활용법 - 거점형 생활문화센터, '생활문화편의점'과 같은 생활문화 종합문화센터 교육프로그램을 수용자가 스스로 설계하고 만들어 갈 수 있는, 상호 인터페이스가 강화된 새로운 문화예술교육이 필요.(최소한의 개입) 문화예술교육에 있어 예술가의 역할을 새롭게 조명(예술강사 역할에서 예술매개자의 역할로) 항상, 거기에, 누구든지 가면 즐길 수 있는 일상적인 문화서비스로서 문화예술교육

5. 생활문화 공간을 통한 생활문화 활성화 방안 고민

가. Pop up store²⁾

- 팝업스토어는 짧은 시간 동안 생겼다 없어지는 일시에 가변형의 문화공간을 의미함
- 주로 상업 마케팅의 일환으로 팝업스토어 개념을 도입하고 있음
- 특히 개인, 계층집단의 취향에 따른 라이프 스타일을 반영한(문화생산 소비와 관련성이 깊은) 문화서비스를 제공하기 위해서는 생활문화 공간에서도 팝업스토어 개념을 도입할 필요가 있음
 - 팝업스토어의 공간안에 다양한 생활문화와 관련한 다양한 창의적인 아이디어를 장착할 수 있음
- 기존 고정형의 문화시설에서 변화하는 다양한 대중들의 문화적 트렌드를 수용한 움직이는 문화개념을 실현할 수 있음
- 특히 아날로그 감성을 활용한 공간과 프로그램을 연출하여 생활권 가까이 친숙하고 아늑한 팝업스토어를 연출할 수 있음

Ex). 1인 독립출판물을 소개하는 팝업스토어, 여행지도 만들기 팝업스토어, 향기를 파는 향기 스토어, 지역의 다양한 상품을 소개하는 Local goods, 일일강좌 One day class 등

나. 움직이는 도서관, 박물관, 미술관

- 모바일 환경이 대세인 요즘 IT 모바일 뿐 아니라 오프라인에서도 움직이는 환경이 적용되어야 함
 - 생활문화공간의 범위가 문화시설을 넘어 일상공간으로 확장되는 개념임
- 일상공간(광장, 공원, 골목, 학교)과 움직이는 생활문화공간이 접촉하여 새로운 문화 환경을 만들어 내고 있음
- 생활문화를 활성화시키기 위해서는 일상공간과 문화시설의 간극과 경계가 허물어져야 함
 - 일상공간에서 이루어지는 문화가 문화시설로 오기도 하고 문화시설의 콘텐츠가 일상공간으로 나가기도 해야 함
- 시설중심의 전통적인 문화공간에서 이루어지는 문화경험을 넘어 ‘찾아가는 서비스’

2) 고정형 문화시설에서 팝업 개념의 신개념 문화공간으로, 아날로그 감성이 깃든 팝업스토어

를 통한 역동적인 문화향유 프로그램을 제공하여 문화접근성을 극대화해야 함

- 버스를 이용하는 방식보다는 이동 트레일러, 카라반 형태의 움직이는 콘텐츠 구성해야됨
- 버스라는 한정된 공간에 콘텐츠를 집중시키는 형태 보다는 열린 공간으로 구성할 필요가 있음
- 수레, 자전거, 테이블, 팝업 공간 등 다양한 형태로 공간을 조성해야 함
- 이동형 공간 내부 공간에 머무르지 않고 주위 환경을 적극 활용한 입체적인 전시, 체험 방식을 고려해야함

다. Share house : 소유에서 공유하는 생활문화공간으로

- 생활문화공간은 매우 공공적인 곳이나, 실제 공적인 장소가 갖는 특성으로 인해 사용자에게는 매우 불편하고 비효율적인 장소가 되기 쉬움
 - 이러한 장소에서는 누구도 공적 물건은 소유할 수 없으며 이용권도 매우 제한되어 있어, 공유라는 개념이 성립 할 수 없음
- 개인적인 공간을 각자가 공유하는 생활방식인 ‘Share house’와 같이 생활문화공간도 서로 공유하는 공간이 되면 어떨까?
 - 공유하는 생활문화공간인 ‘Share house’에서는 시설, 사람, 프로그램이 공유됨
 - 서로 빌려 쓰고 나눠 쓰는 시설공유, 휴먼라이브러리 같은 사람공유, 재능기부에서부터 문화자원봉사, 문화전문 인력풀의 공유, 문화프로그램의 교차운영, House concert와 같은 매우 사적인 문화향유 프로그램을 서로 나누어 공적인 문화프로그램으로 개발한다든지, 등 생활문화공간에서 다양한 종류의 여러 가지 공유프로그램으로 활용할 수 있음

라. 생활문화 프로그램 장터

- 공급하는 문화에서 거래되는 문화로
 - 기존의 많은 생활문화프로그램은 주로 동아리 발표회 형식으로 이루어지고 있음
 - 주민자치센터나 문화센터에서 진행하는 수많은 교양강좌의 결과물들을 전시나 공연형태로 뽐내는 방식이 대부분임
 - 또는, 생활문화프로그램을 소개 하거나 쇼케이스 형식으로 체험프로그램을 진행하는 경우가 많음
 - 주로 프로그램을 단일방향으로 보여주는 방식으로 진행됨

- 한편 최근 들어 프리마켓이 다시 재조명되고 있음
 - 프리마켓의 유형도 핸드메이드 예술상품을 파는 예술마켓에서부터 재활용품을 교환하는 리사이클 마켓, 로컬푸드 등 공정거래와 결합한 마을 축제 등 다양한 형태의 생활문화 아이템이 열린 장터에서 거래되는 식의 주제가 있는 장터가 유형임
 - 이처럼 소규모 지역단위에서 열리는 작은 생활문화장터를 통해 프로그램 및 다양한 콘텐츠가 서로 거래됨으로써 생활문화시장을 형성하는 것이 중요하다. 생활문화가 거래되는 새로운 방식을 창출되어야 함

마. 생활예술동아리에서 생활문화동아리로

- 기존의 생활예술동아리는 주로 예술중심의 관점으로 아마추어 예술을 위한 커뮤니티를 지칭하는 의미로 규정되어 있음
- 생활예술동아리를 생활예술과 전문예술의 상대적 관계로 부터 전문예술을 대중화하기 위한 수단으로 문화생산자와 소비자간의 프로슈머(prosumer) 개념으로 파악하고 있음
- 하지만 이제는 생활예술의 개념도 그 지향성을 예술로 한정 지워 생각할 것이 아니라 삶의 총체인 문화에 지향성이 있어야 하며 일상에서 문화적인 삶을 표출하는 향유, 여가를 포괄하는 ‘생활문화’라는 개념으로 접근되어야 함
- 수동적인 향유가 중심이 아니라 문화적 삶을 위한 생산 활동을 중심으로 이루어진 문화커뮤니티로서 생활문화동아리를 활성화해야 함
- 그러기 위해서는 거점시설 중심에서 꾸려지는 생활예술동아리를 넘어 마을단위, 지역단위의 근린 생활권에서 이루어지는 생활문화커뮤니티 활동력에 주의를 기울여야 함
- 지역문화활동을 위한 커뮤니티는 여러 가지 방식으로 꾸려지며, 마을커뮤니티 비즈니스 형태, 마을학교를 위한 교육커뮤니티, 지속가능한 삶을 위한 로컬커뮤니티가 대표적 사례임
- 개인취미 중심에서 지역문화생활권 단위 중심의 문화 사랑방을 의미함

바. 전문 예술가를 생활문화공간으로, 마을공간의 이웃으로

- 전문예술가들은 ‘삶으로 부터 예술’, ‘예술의 사회적 참여’의 개념을 중심으로 생활문화와 교류함

- 지속가능한 예술교육의 일환으로 생활공간(마을)과 만나며 마을사람들과 교류하며, 지속가능한 삶을 위한 솔루션으로서 예술을 기대해야 함
- 그러기 위해서는 예술가들이 생활문화공간을 중심으로 마을사람들과 교류하고 마을에서 제시되는 여러 가지 사회문화적 이슈들에 관여하는 문화활동을 전개해야 함(ex. 마을예술활동, 마을문화공동체를 위한 예술교육, 생활문화예술동아리와 연계된 활동 등)

나가며

- 이상의 고민의 대안으로 만들어 진 것이 바로 ‘생활문화편의점’ 사업이며, 현대인의 일상생활과 밀접하게 관계되어 있음
- 80년대의 문방구, 점빵과도 같은 기능이 한 곳에 집적되어 있어 일상에서 순간에 필요한 소비욕구를 가장 빠르게 충족시켜 줄 수 있는 공간이 될 수 있음
- 전상인의 《편의점의 사회학》에서는 편의점을 현대사회의 소비주의 기호와 이미지를 적나라하게 엿볼 수 있는 점빵과는 대비되는 매우 비인간적인 ‘소비조작의 매커니즘’의 상징으로 보고 있음
- 그렇다고 현대인들의 일상과 너무 가까이 다가선 편의점의 기능을 그냥 무시하고 지나칠 순 없음
- 이러한 편의점의 개념을 현재 생활문화의 생산과 소비 기능이 있는 문화공간에 적용하면 어떨까? 편의점과 같이 단순히 상품을 구매하는 간편한 소비만 이루어지는 장소가 아니라 생활문화공간도 주민들에게 간편한 문화적 소비 욕구를 충족시켜주는 장소로서 기능할 수 있지 않을까?
- 그러면서도 일방적인 서비스 제공이 아니라 캐주얼한 문화생산과 소비가 유통, 거래되는 생활문화공간, 즉 생활문화편의점과 같은 문화공간을 만들 수 있을 것임
- 생활문화편의점은 다음과 같은 기능을 갖고 있으며, 커뮤니티 장(주민공방·이야기사랑방 등) 및 문화편의 공간으로 만들어졌고, 아직 실험중에 있음
 - 다양한 생활문화프로그램 상품의 메뉴
 - 생활문화프로그램의 보급처이자 현지에 맞는 생활문화프로그램 개발처
 - 주민 강사를 활용한 생활문화프로그램 운영
 - 주민공방, 이야기사랑방 등 커뮤니티 장, 문화편의 공간을 한해 시범 운영되었던 ‘생활문화편의점’은 아직 실험중이다.

<부록 : 2014 한국문화의집협회 생활문화편의점 사례>

진안문화의집 생활문화편의점 ‘문화톡’

진안문화의집은 2013년에 문화의집 내 문화카페 ‘문화톡’ 운영을 시작하였고 이 카페 내 shop in shop형태로 생활문화편의점을 운영하고 있다. 지역주민이 강사가 되는 일일클래스를 운영하고 지역주민이 직접 만든 핸드메이드 제품을 전시하고 판매하고 있다. 생활문화편의점 운영 전과 다른 점이 있다면 지역주민들이 차를 마시고 이야기하는 공간에서, 이제는 주민들의 재능을 선보이고 이웃의 솜씨를 서로 발견하는 문화 창작의 공간으로 거듭나고 있다는 점이다.



[그림 2]진안문화의집 생활문화편의점 ‘문화톡’

완주문화의집 생활문화편의점 ‘주부특공대 오픈공방’

완주문화의집은 생활의 지혜를 마음껏 뽐낼 ‘주부특공대’(요리주부족, 알뜰주부족, 육아주부족, 예절주부족, 세련주부족, 정리주부족)를 모아 생활문화편의점을 운영하고 있다. 문화의집 프로그램 수강생이었던 주부들이 머리를 맞대고 생활문화의 주체가 되어가는 과정은 쉽지 않았다. 그러나 다양한 경험을 가진 다양한 연령대 주부들의 지혜가 한데 모이면서 긍정적인 창의적인 아이디어가 생겨나고 있다. 문화의집 목공예반 동아리가 공간을 손질하고 지역주민이 기증한 책 300여권이 생활문화편의점을 더욱 빛나게 하고 있다.



[그림 3] 완주문화의집 생활문화편의점 ‘주부특공대 오픈공방’

하안문화의집 생활문화편의점 '팝!컬쳐샵'

하안문화의집 생활문화편의점 '팝!컬쳐샵'은 공간의 가변성, 프로그램의 다양성을 중심으로 한 새로운 문화체험의 장입니다. 현재는 문화의집 사진동아리의 '사진특강'과 만화동아리의 애니메이션을 이용한 '팝업북 만들기' 프로그램이 운영중이다. 프로그램이 끝나면 생활문화편의점 공간에 결과물을 전시하고 주말에는 가족들이 참여할 수 있는 '체험샵'으로 운영된다. 이후 팝업북을 문화 소외지역에 기증하거나 판매수익을 기부하는 문화나눔까지 계획하고 있다.



[그림 4] 하안문화의집 생활문화편의점 '팝!컬쳐샵'

봉담문화의집 생활문화편의점 '봉,매,수'

(봉담문화의집은 매주 수요일 다양한 프로그램이 있는 날)

봉담문화의집은 문화의집 정기적 강의프로그램에서 벗어나 재미있고 실용적인 1day 클래스를 중심으로 생활문화편의점을 운영하고 있다. 시간적 구애로 인해 정기 프로그램을 듣기 힘든 지역주민들에게 다양한 관심분야의 체험프로그램을 매주 수요일에 개설하여 더 많은 사람들이 생활문화편의점을 찾을 수 있게 기획했다. 문화의집 안의 활용도가 낮은 공간을 새롭게 바꾸고 주부, 학생, 가족을 대상으로 천연조미료, 천연모기퇴치제 등 주민강사의 특기를 살릴 수 있는 프로그램들이 1day 클래스로 이루어지고 반응이 좋은 프로그램은 지속적인 동아리 사업으로 만들 계획을 가지고 있다.



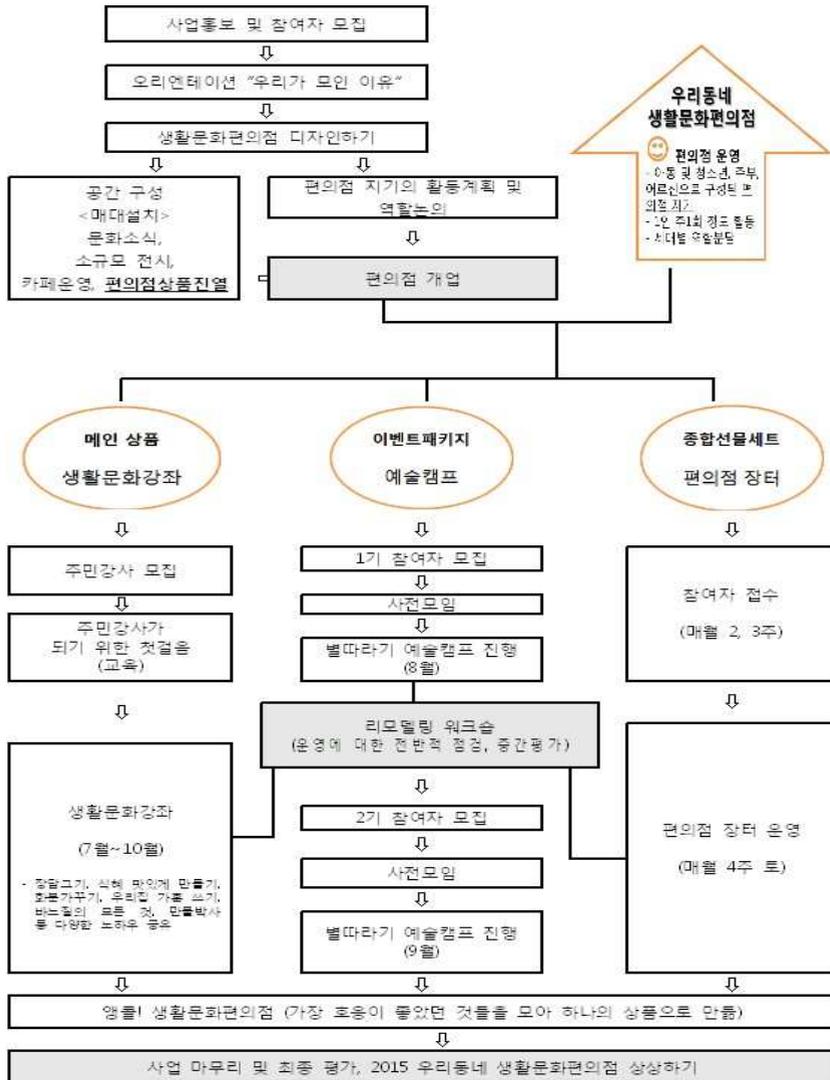
[그림 5] 봉담문화의집 생활문화편의점 '봉,매,수'

김천문화의집 생활문화편의점 ‘문화로 행복한 우리동네 생활문화편의점’

김천문화의집은 주 이용층인 60세 이상 지역주민 이외의 젊은 이용자층을 대상으로 세대간, 계층간 소통할 수 있는 생활문화편의점을 운영하고 있다. 주민강사 프로그램 ‘놀면 뭐하겠노’(호박죽, 소이캔들, 셀프네일아트 등), 가족프로그램 ‘편의점 예술캠프’(별따라기 예술캠프), 문화의집 로비를 활용한 ‘편의점 장터’ 등을 통하여 생활문화편의점을 통해 지역주민이 주체가 되는 활동이 이어지고 있다. 또한 문화공간이 부족한 김천에서 작은 소모임, 동아리 등 문화관련 활동이 가능한 ‘공간’으로 자리매김하려고 노력하고 있다.



[그림 6] 김천문화의집 생활문화편의점 ‘문화로 행복한 우리동네 활동문화편의점’



[그림 기] 김천문화의집 사업 운영 프로세스



3. '동네 민주주의'는 느릿느릿

부천문화재단 이슈페이퍼

손 경 년(부천문화재단 문화예술본부장)

‘동네 민주주의’는 느릿느릿

“자연은 완전하지만, 인간은 절대로 그렇지 못하다. 완전한 개미, 완전한 꿀벌은 있지만 인간은 영원히 미완성이다. 미완성의 동물인 동시에 미완성의 인간인 것이다. 인간이 다른 생명체와 구별되는 점도 이런 치유할 수 없는 불완전함이다. 실은 인간이 창조를 하게 된 것도 자신을 완성하려는 시도에서 비롯되었다. 더욱이, 치유할 수 없는 불완전함 때문에 인간은 영원히 미숙한 존재로 남아, 끝없이 배우고 성장할 수 있다.”(에릭 호퍼, 『인간의 조건(2014)』 중에서)

도시

최근 들어 도시¹⁾를 연구하는 학자들과 정책입안자들은 도시화와 도시성장이 급속하게 이루어지면서 공간과 인간의 삶의 질에 대해 보다 깊이 고민하게 되었다. 사람을 위해 만들어진 도시가 ‘거대한 도시 구조물 속의 작동시스템에 의해 사람이 도시시스템의 한 날 부족품으로 전락되고 존재가치가 상실’되고 이윤추구의 공간으로 전화되면서 ‘역전현상’이 발생²⁾하고 있기 때문이다.

우리는 도시의 거리를 메우고 있는 수많은 사람 속에서 ‘인간의 부재’를 느끼고, ‘인간성의 부재’에 대해 절망한다. 자동차, 냉난방, 고밀도의 아파트가 주는 편리함과 효율성은 불편함을 감수하고 ‘걸으며’ 사물을 더욱 친숙하게 보는 것을 방해한다. 그동안 우리는 삶의 ‘편리성’, ‘효율성’을 얻은 대신 또 다른 비용을 지불하는 삶을 살았다. 인류는 빠른 이동과 생활의 편리함을 위해 자동차의 발명과 교통시스템을 구축했지만, 그에 따른 대가를 치러야 했다. 사람들은 면허증을 따기 위해 시간과 노력을 투여하였

※ 본 원고는 문화체육관광부와 한국문화관광연구원이 주최, 2013년 10월18일, 문화역서울284 중앙홀에서 진행되었던[문화도시문화마음 심포지엄 - 도시에서 길을 묻다]에서 발표한 것과 기타 몇 가지 사례를 재구성하여 작성한 것으로, 국토연구원에서 발간된 [마을만들기 네트워크 - 결핍은 네트워크로 메운다](2014)에 수록된 것임.

- 1) 도시(都市)는 행정학적으로 보자면 행정구역 중의 하나이다. 사회학적인 관점에서 볼 때는 ‘다수의 사람들이 그들의 일상활동을 좁은 경계를 벗어나서 광범하게 통합조정하며 살고 있는 공동체’를 뜻한다. 위키백과, <http://ko.wikipedia.org/wiki/%EB%8F%84%EC%8B%9C>
- 2) 조명래, “왜 생활도시인가”, 『마을로 가는 사람들』, 알트, 2012, pp.11-21

고, 자동차를 위한 도로 위에서 늘 교통사고의 위협에 놓였으며, 따라서 안전대책을 위한 과도한 지출이 불가피하였다.

우리는 기술발전을 통해 문제를 해결할 수 있다고 여겼으며, 그것이 곧 '인류발전'이라고 생각했다. 그러나 인류의 기술혁명과 비약적인 발전에도 불구하고 "이른바 '지름길들'은 항상 인류를 큰 위협에 빠트렸다"는 니체의 말³⁾은 현재 도시에서의 우리 삶을 바라보면 참으로 타당하다. 산업화 시대를 지나온 우리는 끝없이 지치고 우울한 '피로사회'에서 머뭇거리거나 중단, 막간의 시간이 적은 시대에 살면서, '고독을 잃어버린 시간' 속에서 끝없이 불안해한다⁴⁾. 그래서 삶에 대한, 사람들의 주된 삶의인 도시에 대한 대안적 패러다임 등장을 촉구하게 된다⁵⁾. 아니, 좀 더 명확히 하자면 '대안(alternative)'이 아니라 '다른(another)' 삶의 방식이 절실해진 시대에 우리는 살고 있다. 어쩌면 우리는 어떻게 하면 현재의 문제를 해결할 수 있는지 알면서 '먼저 앞서기'를 주저하는지도 모른다.

"우리가 더 행복해지기 위해 필요한 것은 무엇일까요? 새들이 날아 다녀야 하듯 인간은 걸어 다녀야 합니다. 우리는 다른 사람들과 함께 있어야 합니다. 우리에게 아름다움이 필요합니다. 우리는 자연과 접촉해야 합니다. 무엇보다도 우리는 소외당해서는 안됩니다. 다른 사람과 평등하다는 감각을 느끼는 것이 필요합니다." 1977년 보고타 시장선거에 출마했을 때 엔리케 페날로사(Enrique Penalosa)가 한 연설내용이다. '걸기, 함께 있기, 아름다움, 자연, 접촉, 소외당하지 않아야 하기'는 경쟁력을 강화하고 성장을 촉진하는 도시의 속살에서 이미 흐려진 단어들에 불과하다. 그는 모든 시민들에게 '부자로 만들어주겠다'라는 말은 하지 않았지만, '보다 더 행복한 삶'을 약속했다. 페날로사는 '도시의 공공공간이 시민들을 행복하게 하는 힘이 있다'고 보며 다음과 같이 말했다. "사람들이 가게에서 사는 물건은 대부분 사는 순간에는 만족스럽지만, 며칠이 지나면 만족감이 줄고, 몇 달이 지나면 만족감이 완전히 사라집니다. 반면 공공영역은 마법과 같은 재화입니다. 만들어 놓으면 계속 사람들에게 행복을 느끼게 해줍니다." 공공(公共)의 것, 즉 공원, 자전거 도로, 도심 오솔길, 대중버스 등이 잘되어 있으면 어찌저 편안하고 기분이 좋아진다는 점에서 페날로사의 말은 상당히 설득력이 있다⁶⁾.

3) 프리드리히 니체, 『아침놀』, 책세상, 2013, pp.66-67

4) 한병철, 『피로사회』, 문학과 지성사, 2010; 지그문트 바우만, 『고독을 잃어버린 시간』, 동녘, 2012

5) 대안적 도시 패러다임으로 광역거대도시, 세계도시, 네트워크도시, 창조도시, 유비쿼터스도시, 생태도시, 건강도시, 슬로시티, 스마트성장, 지방의제21, 뉴어바니즘, 어번 빌리지, 압축도시, 마치즈쿠리 등의 도시발전모델이 있음. 김용창, "도시발전 패러다임 변화와 성장편익 공유도시", 『저성장 시대의 도시정책』, 한울, 2011, pp.64-82

마이클 새비지(Mike Savage)와 알랜 와드(Alan Warde)는 “개별적 건축에 각인된 사회적 가치들의 구현물이며, 지역 공동체의 권력과 문화가 집중된 곳이다. 도시는 통합된 사회적 관계의 상징이며 형태이다. ... 정신은 도시 속에서 형성되고 반대로 도시는 정신을 조건 지운다.”⁶⁾라는 말을 한다. 그의 말은 ‘도시는 왜 존재하며, 우리에게 무엇인가’라는 질문과 ‘우리는 어떤 도시에서 살고 싶은 것일까’라는 질문의 기회를 가져다준다. 우리는 대접과 존중을 받고 싶고, 하고 싶은 일을 하면서 여유를 누리는 행복한 삶이 보장된 ‘좋은 도시(good city)’를 꿈꾼다. 서로 대접하고 존중받으며 자발적인 참여가 가능한 공동체 속에서, 내가 살고 있는 ‘바로 이곳’에서 ‘삶의 행복감’을 느끼면서 ‘자신의 상상대로 도시가 만들어지는 것’을 기대한다.

이런 ‘절실한’ 기대는 우리에게 함께 살면서 서로 지향하는 바가 무엇인지, 사회가 추구하는 것이 무엇인지에 대해 뜻을 찾아보고, ‘사회적 합의’를 어떻게 만들어 갈 것인가가 매우 중요하다는 것을 깨닫게 만든다.

사회적 합의

“핀란드에서는 의무교육 기간인 16세까지 타인과 비교하는 시험도 경쟁도 없다. 필수적으로 이수해야 할 수업이 많은 것도 아니다. 그런데도 세계에서 가장 높은 학력과 공부효율성을 자랑한다. 단 한 사람의 낙오자도 만들지 않는다는 사회적 합의가 있었기에 가능한 교육혁명이다.”⁸⁾

국가경쟁력 세계 1위 핀란드의 ‘문화와 교육’에 대해 지속적으로 생산하고 실행해 온 정책내용을 보면 표면상으로는 우리의 정책이 추구하는 바와 그리 달라 보이지 않는다. 그러나 문학협회, 종합학교, 국가연구발전기금, 음악학교, 정부의 문화단체 지원, 도서관, 무상고등교육, 대학의 지방 분산화, 기술혁신지원청, 성인교육, 이야기대화법 등의 분야에 대해 좌·우파의 내전을 겪은 지 90여년이 지난 오늘날까지 변함없이 정부지원이 지속되어 왔다는 점과 이러한 지속이 가능했던 근간이 ‘사회적 합의(social consensus)’였다는 점에서 정책지속성이 약한 우리와는 분명 다르다.

특히 핀란드의 정책에서 눈에 띄는 것은 ‘사람만이 희망이다’라는 인식적 토대로부터 ‘균등한 참여의 촉진’과 ‘삶의 기본권’을 보장하는 제도를 탄실하게 만들었다는 것

6) 찰스 몽고메리, 『우리는 도시에서 행복인가』, 미디어월, 2014, pp.8~9

7) 마이클 새비지·알랜 와드, 『자본주의 도시와 근대성』, 한울, 1996

8) 일가 타이팔레 엠크, 『핀란드 경쟁력 100』, 비아북, 2010, p.201

이다. 또한 이것이 궁극적으로 시민사회를 튼튼히 하고 민주주의의 발전으로 이루어지게 하는 동력이라고 믿으며, 따라서 이에 대한 예산 지원을 상당히 했다는 점이다. 굳이 핀란드를 끄집어낸 이유는 ‘핀란드 교육’, ‘핀란드 디자인’ 등 핀란드 방식이 유행이나 트렌드 정도로 여겨지면서 정작 짚어야 할 그들의 지속적인 ‘과정’과 그 속에 담긴 ‘내용’을 제대로 들여다보지 못할까 하는 괜한 우려 탓이다. 필요여하에 따라 핀란드 100년의 우직한 인내심과 지혜를 통해 우리의 방식을 찾아나가는데 길잡이가 될 수도 있을 것이다. 우리의 방식이 뭔지 알게 되면, 우리가 원하는 ‘좋은 도시(good city)’를 지향하는데 힘을 모을 수 있을지도 모른다.

좋은 도시(good city) 혹은 행복한 도시

우리나라는 전체인구의 91%(약 4천6백만여 명)가 도시에 살고 있다는 점에서 ‘상당히’ 도시화가 이루어진 나라이다. 서울의 경우를 보면, 1945년 90여만 명에서 1970년대에 550만 명, 그리고 1990년에 이르러 인구 천만 명의 도시가 되었다. 따라서 2014년 대한민국에서의 도시는 대다수 사람들의 삶의 정주공간이며, 도시를 사고하는 것과 삶을 성찰하는 것은 뗄 수 없는 관계로 보인다.

도시계획가 프리드먼(J. Friedmann)은 ‘좋은 도시(good city)’의 물적 요건으로 주택, 보건 의료, 쾌적한 일자리, 약자에 대한 사회 서비스 등을 제시하고 있다. 경제지리학자 아민(A. Amin)은 ‘연대성을 확장하는 것이 좋은 도시’이고, ‘4R’ 즉 ‘도시 인프라의 유지·보수·정비(Repair)’, ‘보편적 돌봄을 통한 사회적 우리를 형성하는 관계성(Relatedness)’, ‘동등한 참여를 보장하는 권리(Rights)’, ‘새로운 황홀경(Reenchantment)’을 갖추고 있어야 한다고 말한다. 또 다른 경제지리학자 스토퍼(M. Storper)는 도시를 ‘다양성과 이질성의 집합, 즉 상이한 행위 주체들 간의 통섭과 소통이 가능한 대면접촉의 장으로 바라봐야 한다’고 주장한다⁹⁾.

이렇듯 ‘좋은 도시’에 대한 정의나 사람들의 생각은 다양하다. 예를 들어 환경과 교육 등을 포함한 물적 기반이 제대로 구성되어 있고 정치, 경제, 사회, 문화, 복지 등의 총체적인 이해를 통해 ‘다양성’과 ‘다름’이 자연스럽게 자리 잡는 것이 가능한 장(場)으로서의 도시를 ‘좋은 도시’로 생각할 수 있다. 혹은 사회 정의가 제대로 서있고, 환대와 돌봄이 어디서든 누구에게든 이루어지고, 상호성에 의해 ‘시민문화’ 또는 ‘공동체’가 확장되고 깊이를 획득해갈 때 ‘좋은 도시’라고 여길 수 있다.

9) 정준호, “21세기, 좋은 도시의 조건”, 『저성장 시대의 도시정책』, 한울, 2011, pp.38-39

공동체

사람들이 공동체(community)라는 말을 사용할 때, 대개 자신의 경험이나 배운 지식의 범위 안에서 재해석하는 경향이 있다. 공동체(community)의 어원은 커뮤니티스(communitas)라는 라틴어에서 나온 것이라 하는데, 그 뜻은 ‘가치 있는 무언가를 함께 하는 것’이라 한다. 철학에서는 공동체를 ‘사람들이 더불어 생활하고 있다는 사실’, ‘사람이 타자와 더불어 하지 않으면 생활할 수 없다는 사실’, 그리고 ‘그사실과 인간 실존의 의미가 어떤 관련을 갖는가’라는 점으로부터 이해하고 있다.

여기서 우리는 공동체(공동성)란 ‘일상적인 생활의 관계가 형성되는 마을’이나 ‘지역 사회에서 사람들 간의 상호작용’이 일어나는 공간, ‘가치’와 ‘함께(together)’가 작동되는 그 무엇과 관련하여 생각할 수 있다. 예컨대 공동체란 전체주의적인 사회도 또는 같은 원리와 목표를 동일하게 공유해야만 하는 집단도 아니기 때문에, 우리는 ‘같음과 다름’이 상호관계 안에서 정립되는 것이 가능한 터전으로 공동체를 이해할 필요가 있다. 그래서 ‘오랜 시간에 걸쳐 타자와의 관계를 어떻게 맺는가’의 방식을 이해한다면 곧 ‘공동체의 특징’을 이해할 수 있을 것이라는 생각이 든다.

일반적으로 사람들이 공동체를 떠올릴 때 정서적, 인상적 측면에서 도시보다는 시골을 더 연상하게 되며, 공동체 문화라고 표현을 쓰면 뭔가 낭만적인 농촌문화 정도로 생각한다. 일반적으로 공동체는 일차적 인간관계(혈연)를 바탕으로 ‘공통의 생존 방식과 문화적·신화적 이념을 지켜가는 사회 결속체’의 한 양식이며, ‘지역이나 목적, 전통이나 정신적 전통에 의해 규정되는 상호의존적인 집단’으로 정의된다¹⁰⁾. 그래서 공동체는 ‘생태적이고 자연적인 질서를 바탕으로 협력적이면서 집합적인 인간관계를 담고 있는 것’을 가장 중요한 특징으로 한다.

역사에서 대부분의 기간에 존재했던 공동체는 농사를 생산활동의 기반으로 삼아 협력적이면서 집단적인 사회생활 방식을 꾸렸던 유형이다. 그러한 유형의 공동체는 지리적 영역 내에 상호작용체계와 집단적 정체성, 문화적 코드 등이 구축된 ‘사회 공간적(socio-spatial) 구성체’라 할 수 있다¹¹⁾. 사회학에서 다루어지는 공동체는 ‘이종공생(異種共生)’적인 것과 ‘동종공속(同種共屬)’적인 것으로 대별된다. 일차적인 인간관계를 바탕으로 이질적인 구성원이 한 울타리 내에 살아가는 전통적인 공동체가 이종공생적인 유형(농촌적 공동체 등)이라면 특정한 배경이나 이해, 전문적 지식 등을 공유하면

10) 캐이트 나이트, 벳 슈바르츠만, 『커뮤니티아트 길잡이』, 표신중 옮김, 경기문화재단 문예지원팀, 2014, p.xvi

11) 조명래, 『공간으로 사회읽기-개념, 쟁점과 대안』, 한울아카데미, 2013, pp.301~302

서 더불어 살아가는 공동체는 동종공속적인 유형(과학자 공동체 등)이다¹²⁾.

이러한 공동체성이 가장 잘 작동하는 곳, 다시 말해 ‘서로 보살피고, 얼굴을 마주하면서 세세한 부분에서 큰 결정에 이르기까지 상호작용을 하고 있고, 개인이나 소집단이 엄청나게 큰 움직임은 아니나 소소하게 변화를 만들어가는 기회를 얻고, 그 결과 개인의 가치와 집합적인 신념이 삶의 곳곳에서 드러나는 곳’을 우리는 ‘마을’이라고 말한다¹³⁾. 마하트마 간디는 “작은 단위와 보다 단순한조직으로 집중되어 있을 때 집단의 삶이 더 쾌적하고 다양하며 생산적이라는 사실을 인간의 경험은 증명한다. 작은 단위들만이 가장 강렬한 생명을 가지고 있다.”라고 하였다¹⁴⁾. 이 작은 단위들은 곧 ‘마을’을 의미한다.

공간, 장소로서의 마을

마을은 일차적으로 작은 범위의 공간(空間)으로 이해될 수 있다. 공간은 아무것도 없는 빈 곳, 그렇지만 어떤 물질이나 물체가 존재할 수 있는 곳, 어떤 일이 일어날 수 있는 자리이다¹⁵⁾. 인간은 ‘어떤’ 공간을 만들고 그 속에서 살아가고 있다. 집, 거리, 시장, 광장, 아파트 등은 사람의 의지에 의해 형성되며 그 자체로서 의미, 틀, 색상, 이미지, 시간의 요소를 갖춘 구성물로 기능하면서 그 속에 진입하는 사람들의 행동거지와 의식의 틀을 지운다¹⁶⁾. 조명래(2013)는 “미시 공간과 거시 공간, 자연 공간과 인공 공간, 물적 공간과 사회적 공간, 주체의 공간과 체제의 공간, 장소적 공간과 지구적 공간, 구체 공간과 추상공간, 현실 공간과 가상공간, 정체의 공간과 흐름의 공간이 충돌하면서 합쳐지는 공간의 다층적 배열 속에서 우리의 일상 삶이 설정”된다고 말한다¹⁷⁾.

구체적이면서도 추상적인 공간이라는 용어와 유사하게 쓰이는 단어 중 하나가 장소(place)이다. ‘어떤 일이 이루어지거나 일어나는 곳’이 장소이며 ‘특정한 지역이나 지형, 혹은 인위적으로 만들어진 지리적인 실재’를 의미한다. 사실 우리의 언어적 습관을

12) 아모스, H. 홀리(Hawley, Amos Henry), 1995, 『인간생태학 : 지역공동체 이론』, 흥동식 외 옮김, 서울: 일지사, p.303

13) 손경년, “마을공유방안”, <주민자치>, 2013.06, vol.20

14) 마하트마 간디, 『마을이 세계를 구한다』, 녹색평론사, 2011

15) 국립국어원 표준국어대사전

16) 조명래, 『공간으로 사회읽기-개념, 쟁점과 대안』, 한울아카데미, 2013, pp.17-22

17) 上掲書, p.27

보면 장소와 공간을 섬세하게 구분하여 사용하고 있지 않으며, 여기서 학술적인 엄격성을 뒤로한다면 혼용하여 쓴다고 하여도 크게 무리가 되지 않을 것으로 본다.

생산과 재생산, 소비가 일어나고, 사회적 관계와 도구적 관계를 맺는 일차적 공간이자 장소는 곧 ‘마을’이다. 마을은 옛 의미로 ‘관아(官衙)’라는 뜻도 있으며, 일반적으로 ‘주로 시골¹⁸⁾에서, 여러 집이 모여 사는 곳’이다. 영어로는 빌리지(village), 타운(town)으로 동네 또는 마을을 의미한다. 우리의 마을, 즉 동(洞)은 ‘같은 우물을 쓴다’는 뜻을 지니고 있다. 마을과 연결된 길의 의미도 현대도시에서 사용하고 있는 도로 또는 차선과 같은 물리적 환경에 중점을 둔 자동차 중심의 관점이 아니라 큰길, 어귀길, 샛길, 안길, 골목길 등 길의 사용여부에 따라 길의 의미를 구성하고 그 길과 길이 연결된 하나의 공간으로 마을을 이해했다¹⁹⁾.

그런데 우리나라의 경우 현재 도시화율이 90%를 상회하고 있어서 마을이나 공동체라는 용어와 도시가 어우러져도 그리 어색하지 않다. 최근 들어 우리나라의 도시 곳곳에서 익숙하게 사용하는 정책용어 중의 하나가 ‘마을만들기’일 것이다. 물론 이 용어는 일본의 마치쓰꾸리가 번역·전달되면서 우리나라에서 ‘마을만들기’로 정착되었다. 혹자는 ‘마을만들기’라는 용어에 대해 불편한 심기를 드러내면서 마을은 ‘만들어지는 것’이 아니라고 지적하기도 하는데, 이는 공동체 속의 사람들의 삶과 생활습관이 고려되지 않고 건물이나 도로 등을 중심으로 개발되어온 우리나라의 압축적 성장도시모형에 대한 마뜩찮은 표현의 하나가 아닌가 싶다.

여기서 마을의 특성을 좀 더 깊이 살펴보기 위해 임의적으로 ‘먹고사는 것(경제-노동)’, ‘개성과 창의성의 발현(예술-문화)’, ‘삶의 방식(개인가치-공동가치)’, ‘영적차원(실존-영성)’ 등의 차원으로 구분해 볼 수 있다. 각각의 차원은 다양한 사례를 통해 시대적 정신에 따라 혹은 어떤 특정한 방식에 따라 우선되는 가치가 각기 다르게 드러나는 것을 볼 수 있다. 다시 말해 ‘마을’ 또는 ‘마을문화’는 지역에 따라 유사하면서도 다르게 나타난다.

18) 보통 ‘시골’이라고 말할 때는 ‘도시에서 떨어져 있는 지역’을 의미하며, ‘대개 도시보다 인구가 적고 자연을 접하기 쉬운 곳’을 뜻한다.

19) 김성균, “마을 중심의 ‘사회적 경제’ 영역과 그 특성”, [부천시 마을만들기 기본계획], 2014

마을문화

마을문화는 '어떤 특정한 지역에서 나타나는 특정한 행동유형'을 말한다. 곧 하나의 지역에서 나타난 고유한 행위의 유형으로, 그것은 장르적인 활동이나 미학과 관계가 없다²⁰⁾. 마을문화는 마을 내 오래된 정체감을 표현하며, 이는 마을 내 오래된 관계들의 표현이다. 다시 말해 주민과의 관계에서부터 마을의 구조 등과 같은 물리적 요소, 오래된 관습이나 법, 제도 등을 포함한, 마을을 구성하는 요소가 모두 내재된 것이 마을의 정체감이라는 것이다²¹⁾. 마을문화가 활성화되어 있다는 것은 주민의 자발적 참여와 자치가 전제되어 있고, 문화를 매개로 마을공동체를 되살려내면서 궁극적으로는 문화의 다양성이 존중되는 문화민주주의의 실현이다. 다시 말해 '자치형 주민'이 마을문화의 활성화를 통한 마을 공동체, 마을만들기를 이루어갈 때 지속성과 삶의 질이 함께 간다는 것이다.

이제 마을문화에 대한 이해를 구하기 위해 몇 가지 문화사례를 검토해 보고자 한다. 서울의 '삼각산 재미난 마을'은 최근 10년간 지역의 교육·문화관련 인적 인프라를 바탕으로 소규모 지역네트워크를 다채롭게 구축해온 지역이다. 삼각산 재미난 마을은 마을주민이 직접 출자, 자발적으로 참여하고 있는 마을 법인으로 약 400여 가구가 재미난 마을 공동체에 동참하며 굳건한 마을 네트워크를 형성하며, 마을이라는 공간에서 지역주민의 관심과 삶을 바탕으로 공공적 역동을 끌어내어 주민 중심의 주치자치를 실현하고 시민의 공동체적 역할을 이어오고 있다. 삼각산 재미난 마을은 서울시 강북구의 우이동, 번동, 미아동, 수유동 일대에 형성된 마을 공동체이며, 1998년 공동육아 협동조합인 <꿈꾸는 어린이집> 조합원들이 중심이 되어 시작되었고, 현재는 <사단법인 삼각산 재미난 마을>을 비롯하여 <삼각산 재미난 학교>, 작은 도서관<함께 놀자>, 청소년 문화공동체 <품>, 극단 <진동>, <스튜디오 느낌보> 등이 네트워크를 형성하고 있다. 이외에도 마을의 동아리 활동이 매우 활발하게 이루어지고 있는데 마을밴드인 <백세밴드>와 <재미난 밴드>를 비롯하여 마을극단인 <우이동극단>, <마을목수 공작단>, <요술항아리> 등을 예로 들 수 있다²²⁾.

또 다른 사례로 부천시 원미구 '송내동 마을 사랑방'을 들 수 있다. 2011년 9월, 마을에서 재미있는 일을 하고 싶은 사람들이 자발적으로 만든 문화공동체인 '송내동 마

20) 라도삼, 『2012 마을문화만들기 사례와 전략 연구』, 서울시정개발연구원, 2012, p.11

21) 앞의 책, pp.12-13

22) 부천문화재단, 『생활밀착형 지역문화진흥을 위한 컨설팅』, 문화체육관광부 지원사업, 2013, pp.75-84

을 사랑방’은 41명의 활동회원이 회비를 통해 재원을 마련했다. 부천고등학교 후문의 현대종합상가 4층에 공간을 마련, 부천문화재단과 함께 경기문화재단의 지원사업인 ‘우리동네 예술프로젝트’, 문화체육관광부의 ‘생활문화공동체 사업’ 등에서 지원하는 공공보조금을 확보하여, 인문학 강좌, 동네축제, 동아리 활동 등을 진행하면서 마을을 만들어나가는 인적 자원으로 성장하고 있다.

“점점 사라져가는 공동체문화를 되살리고, 이웃끼리 사이 좋게 살아가는 우리 동네를 만드는 데 목적이 있습니다. 동네 사람들의 소통 공간, 건전한 가족문화를 위한 모임 공간, 각종 회의 및 소모임 공간, 배우기 강좌 등을 통해 지역주민이 서로의 재능과 끼를 나누고 어려운 이웃과 더불어 살아가는 신명나는 송내동 마을”을 만들고 싶은 ‘송내동 마을 사랑방’ 회원들은 2013년에 ‘골목길 나눔 장터’를 열어 수익금을 동주민센터에 기부하여 동네 독거노인들을 돕거나, 부천문화재단의 매개자 양성사업 ‘우리동네 에코스토리텔러-커뮤니티 연극’ 프로그램에 참여하였던 회원이 ‘김치 깎두기’라는 단체를 결성, 송내동 주민을 대상으로 연극을 발표하면서 주민공유 놀이문화를 스스로 만들어가고 있다.

이 두 가지 사례는 시민사회 의식이 강하고 지역의 귀속의식이 강한 ‘자치형 주민’에 가까운데, 책임과 권리의 조화를 이룬 ‘자치형 주민’이 많아질 때 그러한 주민들 손에 의해 만들어지는 마을문화는 외부적 충격이나 흔들림에 의해 쉽게 무너지지 않는 굳건함이 생긴다는 점에서 유의미하다.

다른 한편, 많은 관심을 받고 있는 ‘성미산 마을’은 ‘삶의 방식(개인가치-공동가치)’의 차원이 보다 도드라진 사례이다. 잘 알다시피 성미산 주민들의 주된 관심은 ‘공동육아’였다. 1994년에 공동육아를 위한 어린이집을 만들고, 육아문제를 해결하기 위한 과정에서 주민들은 다양한 문제를 만나게 되었고 이를 공동으로 대처·극복하면서 지금의 성미산마을이 되었다. ‘먹고사는 것(경제-노동)’의 차원에서 출발한 ‘강원도 토고미 마을’은 헌신적인 귀농자들과 함께 우렁이 농법으로 쌀을 재배하기 시작, 도농교류와 우렁이농 축제, 농촌문화체험 등을 통해 마을기업(community business)으로 성장한 경우이다.

‘개성과 창의성의 발현(예술-문화)’의 차원의 하나인 ‘서울의 북촌마을²³⁾’, 예술가가 함께 하면서 점차 마을문제를 해결하는 주민모임으로 성장하고 있는 녹번동과 증산동 주민들²⁴⁾ 등 마을문화활동의 시작이 서로 다르다. 주민이 모여 무언가를 하게 된 계

23) ‘도시연대’와 함께 한평공민 조성사업으로부터 출발, 주민참여 형태의 마을 만들기로 자리매김하였다.

24) 은평문화예술회관에서 상주단체인 ‘극단 현장’은 한국문화예술교육진흥원의 ‘꿈다락 토요문화학교’ 프로그램 실행하는 과정에서 녹번동과 증산동 학부모들을 만나게 되었다. 극단 현장의 전문예술가와 마

기를 보면, 문화예술교육 프로그램의 참여에서 시작된 것도 있고, 헌신적이고 열정적인 외부자가 마을의 구성원으로 참여한 것이 동력이 된 경우도 있다. 거주환경이 열악해서 이를 고치기 위해 자발적으로 나선 사례도 있고, 키우는 아이들에게 안전하고 좋은 환경을 만들어주고자 하는 부모의 마음에서 시작한 마을도 있다. 또 지원금을 모태로 하여 마을에 대한 주민들의 참여를 이끌어내고 마을대소사를 중심으로 문제해결을 해 나가는 경우도 있고, 또 살아가면서 필요를 느끼고 이를 중심으로 주민들이 참여하여 마을공동체를 만들어가는 사례도 있다.

이렇게 각각의 사례들은 비록 서로 다른 목적으로 출발하고 있으나 공통적인 요소를 찾아 볼 수 있다. 사례의 대부분은 '내가 살고 있는 마을'에서 할 수 있는 일을 '직접 찾는 것'이다. 다시 말해 '주민 참여'가 무엇보다 우선하고 있다는 것이며, 따라서 '주민'이 가장 중요한 요소이다. 그리고 '주민'들은 자신이 살고 있는 '마을'에서 가용 자원을 찾아내고 이를 연계하여 활용하고자 한다는 것이다.

특히 이러한 활동을 매개하는 프로그램의 대부분은 공공성²⁵⁾을 기반으로 한 문화예술교육, 공연, 공공예술(커뮤니티 아트), 마을 축제 등으로 드러난다.

동네민주주의

주민참여(residents participation)는 시민들의 선호에 대한 정부기구의 반응성을 높이는 기제가 될 뿐만 아니라, 시민들에게 민주주의의 유지에 필요한 자질 및 태도를 함양하게 한다. 시민들은 참여를 통해 정치과정에 대해 보다 많은 것을 알게 되며, 문제해결과 목표달성의 기술을 터득하게 된다. 주민참여의 주체는 커뮤니티에서 공식적인 권한을 갖지 않은 일반시민이다. 주민참여는 주민이 그 대표를 통하여 정책의 확립과 심의, 집행과정에 커뮤니티의 주민이 참여할 수 있어야 한다는 대의민주정치의 이념을 바탕에 두어야 한다. 주민참여는 주민에게 영향을 줄 수 있는 결정이나 계획에

을의 주부들은 프로그램을 하면서 함께 만나고 '엄마들의 수다방'을 진행하는 과정을 보내면서 점차 즐겁게 살아가면서 마을의 문제를 스스로 해결해나가고자 하는 주민모임으로 변화하고 있다.

- 25) "공공성은 개별주체와 공동체 사이의 일치와 화해 속에서 발현되는 것이 아니라 차이를 현시하는 상태 속에서 출현한다. 예술이 공공성과 만날 수 있는 지점은 어쩌면 본래적 정치를 사유케 하는 이 지점 때문일지도 모른다. 박탈된 비가시성을 출현시키는 것, 불일치를 현시케 하는 것, 공통의 세계 속에 자신을 보이게 하는 것은 예술이 지금까지 여전히 지속하고 있는 장구한 도전의 한 측면이다. 장소감을 찾는 일은 삶의 속도를 늦추고 땅 속 깊이 자신의 뿌리를 내리는 일로 자신이 살고 있는 마을에 대하여 새롭게 인식하는 것으로 공간에 대한 감각을 키우는 일련의 과정이라고 할 수 있다.", 헬레나 노르베리 호지, 『허울뿐인 세계화』, 때문임, 2001.

주민이 개입할 수 있는 기회를 제공하여 그 결정에 영향을 미치도록 하는 과정으로 이해할 수 있다.

이런 점을 고려하여 정리하자면 ‘공식적으로 권한이 부여되지 않은 일반주민들이 정책결정과정에 직접적으로 참여하거나 공식적 권한이 부여된 사람들의 행위에 영향을 미칠 의도로 간접적으로 참여하는 것’이 주민참여인 것이다. 이는 커뮤니티의 중대관 심사를 대의기관과 더불어 주민 각자가 직접적인 참여를 통해 해결해 보려는 정치적 노력의 한 형태로 볼 수 있으며 지방자치의 ‘아래로부터의 민주주의’ 정치철학과도 연관된다.

주민참여의 활성화는 의사결정비용을 수반하지만 동시에 현장의 자세하고 다양한 정보와 아이디어를 수집, 행정에 대한 주민의 이해 증진, 의사결정결과의 정당성과 수용성 제고, 커뮤니티발전을 도모하는 사업에 대한 참여 동기의 유발, 공동체 의식의 함양 등을 통해 행정효율을 향상시키는데 기여한다. 우리는 이를 ‘동네민주주의’라고 말할 수 있다.

동네민주주의의 활성화는 시장모형이나 관리주의모형의 한계와 부작용을 극복하고 행정효율과 주민자치이념을 구현하는 유력한 지방정부 혁신방안으로 고려될 수 있다. 농촌과 도시 가릴 것 없이 마을공동체가 허물어진 오늘날 ‘주민이 배타적 자기이익에 집착하지 않는 인간적 규모(human scale)의 동네에서 대면담화(face-to-face discourse)를 실천하는 공론장을 육성하는 일이 행정효율을 높이고 인도주의와 동네공동체 정신을 함양하는 유력한 길’이라는 견해에 귀 기울일 필요가 있다. 그러나 이 경우 몇 가지 문제점이 생긴다. 이러한 문제는 주민참여에 있어서 고려해야 할 사항이다.

첫째, 참여에 따른 비용의 측면이다. 민주적 훈련이 부족하여 장기적, 사회 전체적 이익보다는 자기입장만을 고집하고, 반영이 되지 않을 경우 협조를 거부하거나 집단적 반발을 유도하기도 하기 때문이다. 둘째, 참여자의 대표성을 확보하기 어렵다. 일반적으로 지역엘리트들이 일반시민을 대표하여 참석하게 되는데 이들이 다양한 시민이익을 포괄적으로 대변할 수는 없다는 것이다. 셋째, 정책의 질적 저하를 초래할 수 있다. 일반 주민들보다는 상대적으로 많은 전문적 정보와 지식을 가지고 있는 공무원들이 객관적 입장에서 합리적으로 선택한 대안들이 주민들의 편향된 여론과 선입견에 따른 반대에 부딪쳐 채택되지 않음으로써 정책의 질을 저하시키고 공무원들의 의욕을 떨어뜨릴 우려가 있다. 넷째 권력에의 흡수(co-optation)가 우려된다. 행정기관은 정책에 반발하는 주민들을 무마하거나 이미 결정된 정책의 정당성을 확보하기 위한 수단으로 주민참여를 이용하기도 한다. 또 주민에게 책임을 전가시키는 수단이 되기도 한다.

1992년 부천시에는 중동신도시 인근(현재 부천시 오정구 신흥동)에 쓰레기 소각장을 건설한다고 발표하자 주민들은 소각장 건설반대를 위한 대책위원회를 결성하였다. 주민들의 건설반대에도 불구하고 1995년 5월20일 '삼정동소각장'이 건립되었다. 주민들은 1997년의 다이옥신 파동을 겪은 뒤, 소각장 폐쇄를 위한 주민환경운동이 격렬하게 시작되었고 이 과정 속에서 주민과 행정당국 간의 갈등과 조정의 지난한 과정을 겪었다. 결국 2000년 5월, 소각장은 가동을 중지하였고 6월에 폐쇄신고, 2013년 2월에 폐쇄가 확정되었다. 소각동, 관리동, 주차장 등으로 조성되어 있었던 삼정동소각장은 2013년 폐쇄확정이 될 때까지 최소한의 관리만 한 채 방치되어 있었고, 그동안 소각장 건설반대운동을 하던 주민들은 '푸른마을회'를 구성, 환경·생태운동을 하면서 관리동에 상주하고 있었다. 그러던 중 문화체육관광부와 한국공예디자인문화진흥원이 2014년에 '2014 산업단지, 폐산업시설 문화재생사업'을 공모하였고, 부천시는 부천문화재단을 주관단체로 하여 공모신청, 최종 선정되어 2014년~2015년 동안 폐쇄된 삼정동소각장을 리모델링하여 문화를 통한 지역재생을 계획하고 있다²⁶.

여기서 눈여겨 볼 것은 쓰레기 문제에서 출발, 환경문제에 대한 인식수준이 높아진 주민들이 폐쇄된 삼정동소각장에 대해 몇 년에 걸쳐 어떻게 활용해야 할 것인지에 대한 지속적인 교육, 토론, 의제발굴, 정책제안 등을 스스로 해 왔다는 것이다.

예컨대 '부천지속가능협의회'와 주민들이 함께 모여 '다가치(함께) 있는 마을 삼정동'이라는 주제의 워크숍을 통해 다음과 같은 6개의 의제를 주민 스스로 이끌어냈다. 첫째 쓰레기 없는 (거리)마을 만들기, 둘째 '지구촌텃밭'이 있는 마을 만들기, 셋째 담장 없는 마을, 넷째 폐소각장의 주민 커뮤니티 장소로서의 재구성, 다섯째 사람 다니는 골목만들기, 여섯째 에너지 자립마을 만들기 등이 그것이다.

6개의 의제 중 폐소각장과 관련하여 제시한 의견을 살펴보면, 주민들의 의견이 반영될 수 있는 '재구성의 제안을 위한 주민위원회' 구성, 동네주민들이 이용할 수 있는 편의시설조성(목욕탕, 경로당, 레포츠, 도서관), 소각장 내부의 모습을 될 수 있으면 유지, 지역예술가들과 주민들이 함께 할 수 있는 프로젝트 운영 등을 통해 예술가와 주민들이 활용할 수 있는 문화공간에 대한 요구 등이다. 다른 한편 지역에 거주하는 예술가들은 주민들과 함께 예술프로그램을 지속적으로 진행하였다. 이러한 프로그램을 통해 마을주민들은 예술가란 일상과 상관없는 '그들'이 아니라 함께 거주하는 주민의 일부라는 인식을 갖기 시작하였으며, 삼정동폐소각장과 예술이 함께할 때 지역의 문화적 재생이 더 풍요로워질 것이라는 생각을 하기 시작했다. 주민들의 요구는 자연스럽게 폐소각장 재생사업의 주요한 컨셉으로 수용되었다. 그동안 환경운동을 통해 자신들

의 삶터에서 무엇이 필요하고 어떤 가치가 소중한지에 대한 능동적 참여를 해본 주민들은 창의성이나 예술의 가치 등에 대한 이론을 말하는 것에 어눌할지는 모르나, 생활속에서의 필요성은 누구보다도 잘 알고 있었다.

이러한 사례를 통해 동네민주주의가 갖는 진짜 의미는 갈등과 혼돈, 소수의 의견에 대해 무시하거나 숨거나 피하지 않고, 시간이 걸리더라도 직접 부딪혀가면서 시간을 두고 풀어가고 있다는 점에 있을 것이다.

마을과 주민을 품고 있는 문화도시²⁶⁾

우리나라 대부분의 지자체들은 문화도시 만들기(혹은 창조도시)를 경쟁적으로 추진하고 있다. 그렇다보니 도시구성원인 시민(주민)이 주체적으로 문화도시에 대한 가치를 함께 논의, 고민, 성찰하고 민주적 절차를 통한 합의와 실천의 과정에서 요구되는 성숙도를 얻기 전에 정부나 지자체가 쏟아내는 전략이나 구호가 앞서나가는 경우가 많다. 그래서 ‘한 국토 안에서 서로 다른 가치와 목소리가 각자 자신만의 길에 집착하는 공간의 모순 속에서 추진되는 도시개발과 재생정책에서 발견할 수 있는 근본적 문제는 이들을 추진하는 정책 이데올로기의 저변에 도시가 특정한 테마에 의해 만들어질 수 있다는 도시에 대한 극단적 기능주의가 깔려있다’고 주장하는 이영범(2014)의 주장은 상당한 울림을 준다²⁷⁾.

대개의 도시들이 문화도시를 지향하는 이유 중의 하나는 ‘사람으로 존중받고 대접받으며 사람답게 사는 일상성이 담보되는 도시에 대한 꿈의 실현’을 추구하기 위해서일 것이다. 그러나 다른 한편으로는 도시계획, 도시개발정책 등과 연관하여 일종의 도시전략의 하나로 문화를 끌고 온 것도 부정할 수 없다. 그렇기 때문에 사람중심의 도시로서의 진정한 지향이든 혹은 전략적 접근이든 간에, 물리적 도시개발의 폐해를 넘어설 수 있으며 인간의 가치를 다시금 생각하게 하는 문화도시로의 지향은 다행이라고 보며, ‘문화도시의 요건’을 되새겨 보는 것은 시점과 상관없이 중요하다고 본다.

늘 지적하는 우리나라의 문화도시 프로젝트의 문제점을 다시 한 번 환기하자면 다음과 같다.

첫째, 성장 혹은 개발주의가 우위에 있다는 점이다. 이런 방식의 결과는 도시의 공

26) 손경년, “문화도시의 진정한 가치”, 한국미학회 심포지엄 발표문, 2012.

27) 이영범, “커뮤니티 중심의 도시문화전략, 무엇을 어떻게 할 것인가”, 『창조도시를 넘어서-문화개발주의에서 창조적 공동체로』, 나남, 2014, p.339

간구조, 도시의 의미체계, 도시의 경영방식에서 고스란히 드러나며, 사람들의 의식과 행태 또한 이에 영향을 받는다. 경쟁중심의 삶의 구조가 이러한 도시성장의 방식과 무관하지 않을 것이다.

둘째 하드웨어 중심의 계획이 여전하다. 토지, 시설, 구조물 등에 대한 법과 제도는 있으나 생활세계를 구성하는 소프트웨어의 근간은 참으로 미약하다. 하드웨어의 불필요성을 말하는 것이 아니라 하드웨어와 함께 소프트웨어도 중요하다는 것을 알고 있다는 것이 문제이다. 예를 들어 김홍중(2008)은 최근 몇 년에 걸쳐 골목길이 문화의 영역에서 하나의 풍경으로, 기호로서, 미학적 표상으로 되살아나는 현상에 대해 “생존이 모든 것을 압도하는 삶의 근본 가치가 된 지금의 시점에서 다시 조망해보는 골목길에는 과거가 있고 공동체가 있고 서정과 낭만이 있고 끈끈하고 아름답고 사소하고 풍부한 삶의 이야기가 있다. 구조조정과 고용의 불안, 과도한 경쟁과 양극화, 사회적 평등과 공공성 대신에 생존투쟁의 시장원리가 지배하는 IMF 외환위기 이후의 한국 사회는 골목길을 보면서 꿈을 끈다. 골목길에는 이런 의미와 상징이 두껍게 부하되어 있다²⁸⁾.”고 보며, 도시화의 진전으로 골목길이 현실공간에서 서서히 소멸되어온 과정 및 이에 대한 최근의 관심에 대한 이유를 분석한다.

셋째, 여전히 지자체와 도시경영자들은 거대한 랜드마크형 장소와 시설의 개발과 설치, 그리고 화려한 외형적 성과에 대한 미련을 갖고 있다. 그러다보니 과정에 대한 섬세한 관리나 콘텐츠 및 프로그램 개발, 전문인력 양성 체계 등에 대해서는 무심하다. 외형적 성과는 도시 전반의 시스템을 개선하는데 일정정도의 역할을 분명히 하고 있지만, 소외계층이나 약자를 위한 사회적 안정망에 대한 세심한 접근은 소홀해지게 된다²⁹⁾.

넷째, 아직도 국가권력의 집중뿐만 아니라 사회의 각종 권력 자원이 특정한 사회계층 및 공간으로 집중하는 경향이 남아 있다. 1960년대 초 강력한 국가주도의 산업화가 시작된 이래 지속적인 경제성장의 결과를 얻어냈지만, 집중의 대가는 승자독식, 중심부로의 권력집중, 지방의 예측과 상대적 박탈감, 자치권 결핍 등 사회적 양극화, 사회적 갈등의 확대재생산으로 드러났다. 사람들은 서로를 믿지 못함으로써 높은 사회적 비용을 지불해야 하고 대한민국 헌법에서 보장하는 행복추구권(제 2장 제 10조)이 있음에도 불구하고 경쟁의 쳄바퀴에서 얻은 피로감을 소비를 통해 만회하면서 행복권의 기본요건이 무언지 조차 있고 있다. 시민들의 삶의 개성이나 풍성함을 가능하게 하는 지역시민사회 또한 관변적 토호세력에 의해 왜곡되거나 미성숙한 상태에 머무르고 있는

28) 김홍중, “골목길 풍경과 노스탤지어”, [경제와 사회], 2008년 봄호(통권 제 77호)

29) 조명래, “인간도시를 위한 조건과 의제”, <인간도시 컨센서스 창립 심포지엄>, 2010

곳도 여전하다. 이런 이유로 일부 학자들은 우리나라의 지방자치는 ‘지방자치’를 웬만 하면 도입하지 않으려는 시도 속에서 엉거주춤하게 시작된 것이나 다름없다’고 말한다. 다시 말해 중앙집권적 행정구조가 그대로 있으면서 ‘지방의회선거와 단체장 선거를 하는 자치’이고, 여전히 중앙의 지방행정조직에 대한 통제와 규제가 지속되는 전체 하에서의 ‘한정적인 지방자치’일 뿐이며 따라서 지방분권의 조건은 아직 충족되지 않았다는 것이다³⁰⁾.

다섯째, 사회전반에 민주적 토론, 숙의, 합의하는 문화가 부재하다. 정치와 행정기관 뿐만 아니라 시민들의 일상세계, 시민사회 안에서도 의사결정의 일부중의가 드러난다. 공적영역에서든, 사적영역에서든, 나의 삶의 기회를 좌우할 의사결정이 타자에 의해 일방적으로 이루어지는 도시현실에서는 사람이 사람답게 대접받고 사람다움의 보람을 느끼면서 주체적인 삶을 살기가 근본적으로 어렵다고 본다.

문화도시를 지향하는 도시들의 이와 같은 문제가 지속되는 이유는 ‘왜 문화도시이며, 왜 이것이 필요한지, 그래서 어떤 실천적 정책들을 마련해야하는지에 대한 사회적 합의의 형성 과정’이 빠져있다는 것에 있다. 개발의 도시가 아니라 사람이 중심인 도시, 도시마다 내재하고 있는 문제를 창조적 과정을 통해서 해결할 수 있는 도시, 즉 ‘사람을 중심으로, 그 사람(시민)이 주체가 되어 창의적 활동을 일상적으로 할 수 있는 토대가 제공되는 곳’으로서의 문화도시에 대한 이해가 전제되지 않는 문화정책이라면, 다시 말해 개인의 삶에 와 닿지 않는, 선거 전후에 나타나는 ‘정치인의 말의 성찬’ 정도에 불과한 정책³¹⁾일 뿐이라면, 지금까지의 문화도시 조성에서 드러난 문제는 계속 우리의 발목을 잡게 될 것이다.

문화도시는 마을을 품고 있고 동네를 품고 있고 주민을 품고 있다. 사람들이 마을 문화를 만들고 공동체를 조성하고 스스로 참여하여 마을을 만들어나가는 ‘비효율’적인 일을 하고자 하는 이유는 행복하게 살고 싶기 때문이 아닐까 싶다³²⁾. 사람들은 행복

30) 손경년, “행복한 자치와 보편타당한 도시를 위하여”, 「공감 그리고」, 가을호, 부산문화재단, 2012

31) 정책이란 용어는 상당히 다의적인 개념이다. ‘권위 있는 정부기관이 공공문제의 해결을 위하여 공식적으로 결정한 활동지침’이기도 하고, ‘정부가 어떠한 사회를 만들겠다고 하는 것을 결정하고 선택해 놓은 수단’으로 정의되기도 하고, ‘각종의 정치적·행정적 과정을 통하여 권위 있게 결정된 목표(public goal)를 뜻하거나, ‘바람직한 사회 상태를 이루하려는 정책목표와 이를 달성하기 위해 필요한 정책수단에 대하여 권위 있는 정부기관이 공식적으로 결정한 기본방침’으로 정의되기도 한다. 이때 ‘바람직한 사회’에 대해서는 사회적 합의가 필요한 지점이라고 본다. 김세훈 외, 『문화분야 법적 정비 방향 연구』, 한국문화관광연구원, 2007, p.11; 김규정, 『행정학 원론』, 법문사, 1995, 2000

32) 공리주의 사상가이자 사회개혁가 제레미 벤담(Jeremy Bentham)은 효용(Utility : 재화를 소비하면서 얻는 만족 또는 쾌락)이라는 개념을 통해 행복에 대한 새로운 접근법을 제시했다. 그는 행복을 쾌락의 총합에서 고통을 뺀 것으로 규정하고, 정부와 개인이 따라야 하는 최선의 정책노선은 쾌락을 최대화하고 고통을

이라는 개념을 각자 나름의 형태로 '번역'해 살아가고 있다. 마을에서 우리가 할 수 있는 일은 우선 각자의 행복을 이해하고, 체험하고, 구현하려는 시도가 필요하며, 이런 과정 없이 도시를 생명력 있게 설계하는 것은 불가능하다.

지구의 구성원이자 골목길에 추억을 새겨둔 동네주민이며, 다양한 이해관계 속의 사회공동체 구성원인 우리는 혼자 생존하는 것이 아니라 이웃과 더불어 살고 있다. 이러한 공동성의 원리가 잘 작동될 때 사람들은 자신의 개성을 찾고 인간의 존엄을 얻게 된다고 한다. 그러므로 우리는 지금까지의 문화도시전략에 대한 반성과 성찰을 하는 것과 동시에 마을에서, 동네에서 예술의 사회적 가치가 자유롭게 토론되고 어떤 방식으로 주민의 원기 왕성한 능동적 참여로 일궈내는 마을 만들기가 가능할 것인지에 대한 고민을 다시 시작해야 한다. 지금 우리가 필요한 것은 가속페달을 밟아야 하는 것이 아니라 오히려 삶의 시간과 함께 다음 세대까지 아우르는 긴 호흡으로 느릿느릿 가는 것이다. 내가 살고 있는 동네에서 '나의 이야기'와 '너의 이야기'가 독백으로 끝나는 것이 아니라 소통되고 공감되는 과정이 늘 있어야 한다는 것이며, 그래야만 '지속가능한 도시(마을)'와 '민주주의'가 제대로 작동될 것이다.

최소화하는 것이라고 주장했다. 그는 어떤 행동이 초래할 수 있는 쾌락이나 고통의 양을 측정하는 복잡한 점수표인 행복계산법(felicific calculus)을 고안했다. 그는 행복계산법을 사용해, 특정법률 폐지의 효용이나 새로운 인프라 투자의 효용, 건축 디자인의 효용을 계산할 수 있다고 생각했다. 하지만 감정은 제레미 벤담의 점수표와 들어맞지 않았다. 벤담은 맛있는 음식을 먹을 때나 남에게 친절을 베풀 때, 피아노 소리를 들을 때 느끼는 쾌락을 정확히 측정하는 것이 불가능하다는 것을 깨달았다고 한다.