
화성시 병점지역 문화적 도시재생 사업구상 연구조사

제 출 문

본 보고서를
『화성시 병점지역 문화적 도시재생 사업구상 연구조사』의
최종보고서로 제출합니다.

2018년 8월

연구기관 (사) 한국문화정책연구소

책임연구원 : 염신규 (사) 한국문화정책연구소장

공동연구원 : 안태호 (사) 한국문화정책연구소 이사

김미애 로컬멀티플라이 대표

보조연구원 : 김성림 (사) 한국문화정책연구소 행정팀장

Contents

1장 연구개요

1.1 배경 및 필요성	1
1.1.1 연구의 배경	1
1.1.2 연구의 필요성	1
1.2 연구목적	1
1.2.1 현황조사	1
1.2.2 사업방향 제안	2
1.3. 연구범위 및 방법	2
1.3.1 연구범위	2
1.3.2 연구방법	3

2장 선행연구 및 자료검토

2.1 관련 사업 및 자료 검토	6
2.2 관련연구 검토	8

3장 병점 문화자원 조사

3.1 인문·사회 환경	10
3.1.1 인구현황	10
3.1.2 경제·산업 현황	11
3.2 지역자산 현황	12
3.2.1 문화기반시설 현황	12
3.2.2 사회적경제 조직 현황	13
3.2.3 기타 문화 관련 조직	14
3.3 역사·문화자산	15
3.3.1 역사·문화자산	15
3.3.2 문화적 활동 조직 현황	16

4장 문화를 통한 도시재생 사례

4.1 역사문화자원 활용사례	20
4.1.1 군산 - 근대문화투어와 원도심	20
4.1.2 창신송인 - 근대산업발전 유산을 활용한 재생	21
4.1.3 시사점	22
4.2 문화예술 인프라 활용 사례	23
4.2.1 부산 원도심 - 창작공간 또따또가	23
4.2.2 일본 돗토리현 사카이미나토	24
4.2.3 시사점	25
4.3 광장의 문화적 활용 사례	26
4.3.1 광장의 개념과 활용 방안	26
4.3.2 국내 광장 활용 사례	28
4.3.3 시사점 및 병점역 문화광장의 적용 방안	30

5장 병점 도시재생의 문화적 방법론

5.1 전략수립	32
5.1.1 주민간담회 및 인터뷰 결과	32
5.1.2 병점 SWOT 분석	35
5.1.3 병점 도시 재생 문화 사업 방향	37
5.1.4 병점 지역 도시 재생에 따른 문화적 방법론의 구조	44
5.2 사업 아이템 제안	45
5.2.1 병점역 문화광장 활성화	46
5.2.2 떡전거리 활성화	51
5.2.3 병점 공공디자인 재생	56
5.2.4 병점 골목길 문화 재생	60
5.3 사업 아이템의 구조화	62
5.3.1 사업 아이템 일람	62
5.3.2 사업 추진 방향	62

6장 연구요약 및 결론

6.1 연구요약	65
6.2 결론	66

참고문헌

표 목차

<표 2-1> 문화적 도시재생 사업 개요	6
<표 2-2> 문화적 도시재생 사업 의제	7
<표 3-1> 사업대상지 인구 현황	10
<표 3-2> 대상지 내 인구 분포	10
<표 3-3> 연도별 사업체 수	11
<표 3-4> 병점1동 / 진안동 사업체, 종사자 수	11
<표 3-5> 화성시 및 병점 주변 문화기반시설 현황	12
<표 3-6> 대상지 내 문화기반시설 현황	12
<표 3-7> 대상지 내 사회적기업 현황	13
<표 3-8> 대상지 내 예비사회적기업 현황	13
<표 3-9> 대상지 내 사회적협동조합 현황	14
<표 3-10> 대상지 내 기타 문화 관련 조직 현황	14
<표 3-11> 대상지 주변의 역사·문화자원 현황	15
<표 3-12> 화성시 전문예술단체 현황	17
<표 4-1> 「도시·군계획시설의 결정·구조및설치기준에 관한 원칙」 제50조 요약	25
<표 4-2> 광장의 역사적 양상들	26
<표 4-3> 도시정체성에 따른 스토리텔링 활용	27
<표 4-4> 조형물 등 의장된 경관을 통한 새로운 스토리텔링의 발굴	28
<표 4-5> 축제 및 이벤트의 장소로서의 광장	28
<표 4-6> 병점 광장의 정체성과 활용	29
<표 5-1> 주민간담회 및 인터뷰 진행 개요	31
<표 5-2> 병점 문화적 도시재생 SWOT 분석	34
<표 5-3> 병점 문화적 도시재생 SWOT 전략	34
<표 5-4> 병점역 승하차 인원	38
<표 5-5> 범죄예방기법과 유니버설 디자인 가이드	40
<표 5-6> 에키벤의 문화적 활용	41
<표 5-7> St. 큐브스테이지 사업 구상	44

<표 5-8> The Gil 사업 구상	46
<표 5-9> BJ 로드 보드 사업 구상	47
<표 5-10> 청년 마르쉐 사업구상	48
<표 5-11> LOMO Market 사업 구상	50
<표 5-12> 떡전거리 예술 야시장 사업 구상	52
<표 5-13> 골목경제 회복지원사업 개요	54
<표 5-14> 병점역 거리박물관 사업 구상	34
<표 5-15> 병점 문화적 도시재생 SWOT 분석	56
<표 5-16> 골목상권 리디자인 프로젝트 사업 구상	57
<표 5-17> 병점 골목 터널 놀이터 사업 구상	59
<표 5-18> 사업 아이템 일람	61

그림 목차

<그림 1-1> 병점 도시재생 활성화 사업대상지	2
<그림 3-1> 대상지 내 인구 분포	10
<그림 4-1> 군산세관	19
<그림 4-2> 주민 공용공간 수수헌	20
<그림 4-3> 1975년의 병점역과 떡전거리 풍경	21
<그림 4-4> 또따또가	22
<그림 4-5> 미즈키 시게루 로드	23
<그림 5-1> 동아일보 1937년 9월 29일	37
<그림 5-2> 병점 지역 통합적 추진 체계 구축	43

제 1 장 연구 개요

제 1 장 연구 개요

1.1 배경 및 필요성

1.1.1 연구의 배경

□ 병점 인근 지역의 전반적 쇠퇴

- 수원, 동탄 등 주변 대규모 상권 인근에 위치하여 지역의 상권이 위축된 상황
- 병점역 서측으로 병점복합타운 도시개발 사업이 추진 중으로 기존 도심의 기능 쇠퇴와 상권의 공실이 우려

□ 화성시의 도시재생 뉴딜 사업 추진

- 화성시는 병점역 인근 구도심 지역을 대상으로 도시재생 뉴딜 사업(중심 시가지형)을 추진 중에 있음

1.1.2 연구의 필요성

□ 지역의 문화적 자원 부족

- 해당지역은 역세권으로 유동인구가 많지만 상대적으로 역사적 전통이나 문화 관련 콘텐츠가 부족한 지역
- 조선시대부터 이어져 온 ‘병점’ 이라는 이름에서 유래한 ‘떡전거리’ 가 있지만, 현재는 떡을 판매하는 곳도 거의 없고 관련 활동이 전무하다시피 한 현실

□ 도시재생 사업의 문화적 방법론 요청

- 새롭게 만들어지는 광장 운영방안에 대한 사업구상 요청
- 도시재생 뉴딜 사업 추진 과정에서 문화적 근거 및 방법론 보완 필요성 제기

1.2 연구 목적

1.2.1 현황조사

□ 병점지역 도시재생 사업의 역사-문화분야 키워드 조사

- 지역 내의 활용 가능한 역사자원 탐색 및 조사
- 지역 내의 활용 가능한 문화콘텐츠 또는 사업에 적용가능한 문화적 요소 조사

1.2.2 사업방향 제안

□ 문화예술분야 사업아이디어 및 방향 제안

- 지역 조사 결과를 바탕으로 도시재생뉴딜 사업의 문화 분야 사업 아이디어 및 방향 제안
- 특히, 떡전거리 활성화와 문화광장 활용방안, 역사문화자원의 현재적 활용, 문화 활동 등에 대한 사업방향 제안

1.3 연구범위 및 방법

1.3.1 연구범위

- 시간적 범위 : 2020년 4월~8월
- 공간적 범위 : 경기도 화성시 병점1동 347-2번지 일원



그림 4-1. 병점 도시재생활성화 사업대상지(출처 : 병점 도시재생활성화계획 - “포용의 역세권, 다시 뛰는 병점”)

□ 내용적 범위

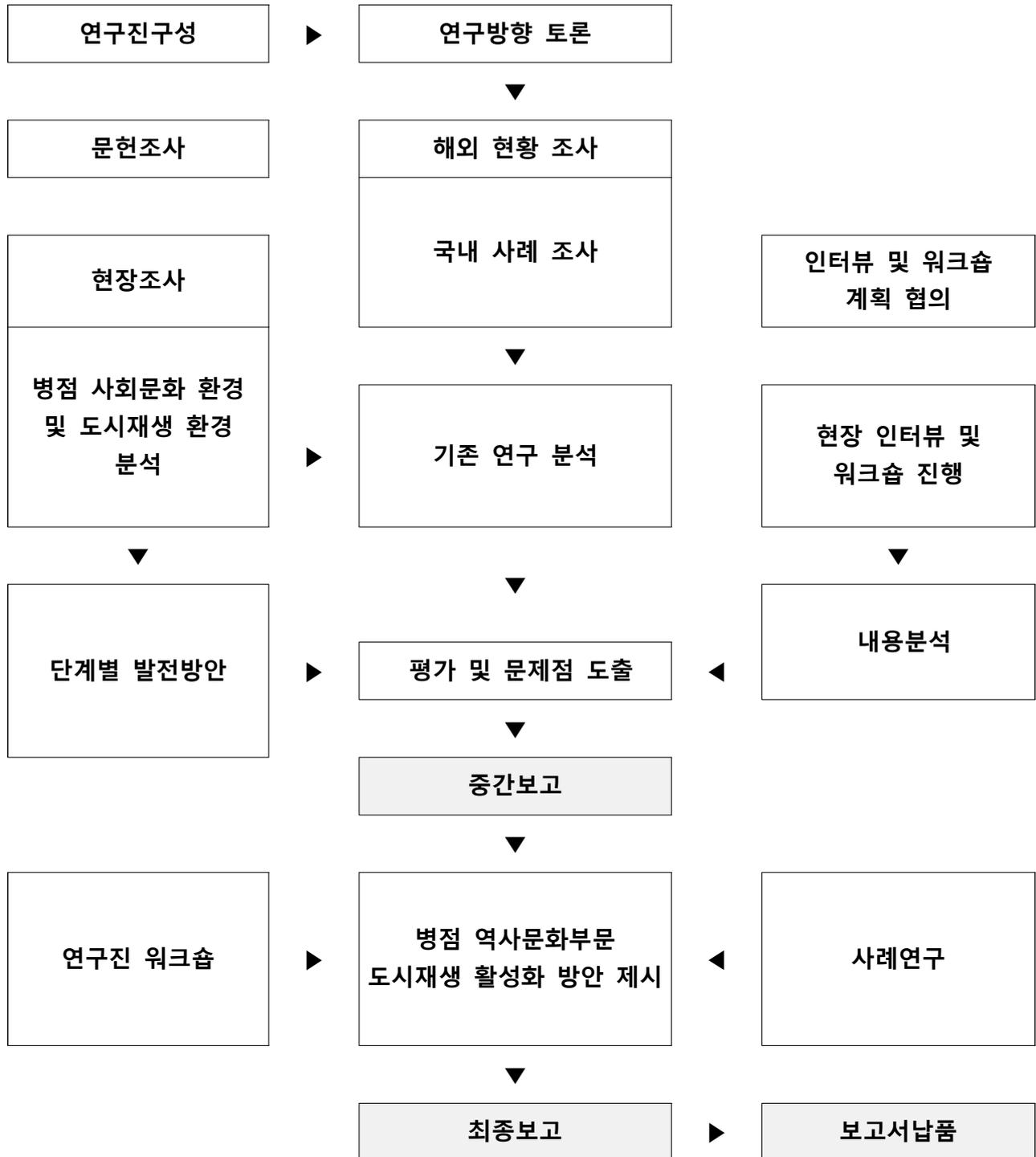
- 기존 계획 및 주민 간담회 결과 검토
 - 기존 도시재생사업 계획 및 주민의견 취합 결과 검토
- 주민간담회 및 컨설팅 진행
 - 지역주민의견 확인 및 문화적 방법론 논의
- 문화광장 조성사례 조사 및 조성방향 제안
 - 국내외 광장 조성사례 조사를 통한 사업방향 제시
- 역사문화자원 현재화 방안 제안
 - 떡전거리 포함 역사문화자원의 현재 활용가능한 방법 모색
- 지역 문화자원 활용 및 문화활동 방향 제안
 - 지역의 단체, 예술가 등 인적자원 및 공간을 포함한 자원 활용방안 제시

1.3.2 연구방법

□ 추진전략

- 기존계획의 재편 또는 보완
 - 기존 도시재생 계획의 한계 극복을 위한 방안 제시
 - 도시재생 사업의 주요 전략으로서의 문화예술 사업 방향 제시
- 도시의 기능 및 재생방향에 대한 주민 의견 청취 및 컨설팅
 - 기존 간담회 결과 확인 및 재구조화
 - 오피니언 리더 및 단체 접촉을 통해 기존 의견수렴의 버전업 논의
 - 지역의 문화예술인들과 간담회를 통해 문화예술 접목 방안 논의
- 광장의 형태나 기능 사례조사 및 적용방안 구상
 - 문화예술형 : 조형물/이벤트 등을 결합하여 시민의 문화향유 유도
 - 커뮤니티형 : 주민들의 활동이 일어날 수 있는 조건을 조성

□ 사업수행계획



제 2 장

선행연구 및 자료검토

제 2 장 선행연구 및 자료검토

2.1 관련 사업 및 자료검토

□ 「병점 도시재생활성화계획(중심시가지형) - 포용의 역세권 “다시 뛰는 병점”」

- 도시재생뉴딜사업 신청에 제출된 「병점 도시재생활성화계획(중심시가지형) - 포용의 역세권 “다시 뛰는 병점”」(화성시, 2019, 이하 ‘활성화계획’)의 경우 동탄 신도시 등 병점 역세권 인근지역 개발과 향후 병점역 서측의 신규개발 수요로 인한 지역쇠퇴 가속화에 대한 대응으로 도시재생 사업을 제안하고 있음
- 활성화계획은 중심시가지형으로 지역의 가로환경 개선과 상권의 특성화를 통해 지역경제 활성화를 모색하는 것이 주된 내용을 이루고 있음
- 상권 활성화와 연계되어 어울림센터로 대표되는 생활SOC 공급으로 지역거점을 조성하며, 노후주택 및 가로 정비를 통해 지역주민의 삶의 질을 향상하는 데 목표를 두고 있음.
- 활성화계획에서는 문화적 도시재생의 방법으로 문화광장 조성, 떡전 특화거리 조성, 병점 문화페스티벌 개최 등을 제안하고 있는데 바닥패턴이나 플리마켓 등 평면적 접근에 그치고 있어 아쉬운 부분이 있음
- 실제 도시재생 과정에서 문화적 방법론이 본격화하기 위해서는 사업의 구체성과 타당성에 대한 근거가 필요함
- 본 연구는 활성화계획이 정리하고 있는 지역인식의 기본방향을 공유하며 그 중에서 광장과 떡전거리 활성화를 비롯한 문화적 재생방법론에 포커스를 맞춰 사업의 방향과 구체적인 사업아이템을 제시하고자 함

□ 문화적 도시재생 사업(2018-2019)

분류	내용
지원대상	기초 지방자치단체(세종시, 제주도 포함), 총 18곳 내외
주관부처	문화체육관광부(지역문화정책과), 한국문화관광연구원
사업기간	2018-2019
국비지원	1개소 당 국비 2.5~3억 원 지원 *지방비 동일규모 이상 매칭
국비예산	(2018) 45억 원 (2019) 57억 원
기타사항	`18년도 : 4개소 `19년도 : 19개소

표 2-1 문화적 도시재생 사업 개요(출처 : 문화체육관광부 홈페이지 및 보도자료 재구성)

- 문화적 도시재생 사업은 쇠퇴지역에 공공이용이 가능한 장소를 문화적으로 활성화하는 프로그램을 지원하는 사업으로서, 무분별한 물리적 재개발에 따른 부작용을 예방하고 도시의 역사와 문화를 바탕으로 도심과 공동체의 활성화를 도모
- 문화도시 사업과 도시재생사업 간의 연계를 위해 2018-2019년 추진되었으나 지역 이관으로 문화체육관광부의 문화적 도시재생 공모사업은 중단
- 지역 거점을 중심으로 한 활성화사업으로 대구 달성군은 지역민들이 제약 없이 활용할 수 있는 ‘화원시장 옥상’ 공간, 인천 서구는 옛 화학 공장을 문화공간으로 바꾼 ‘코스모40’ 등의 시설이나 경북 구미시의 금오시장로, 경남 밀양시의 진장독 거리, 광주 남구의 예술의 거리 일대 등은 거리를 지역문화 거점으로 상정하고 사업을 진행
- 사업 자체는 중단되었지만, 도시재생 사업에서 문화적 방법론을 고민한다는 지점에서 해당 사업의 운영방식과 지향을 참고할 필요가 있음
- 한국문화관광연구원에서 문화적 도시재생 사업을 담당했던 조광호 연구원은 문화적 도시재생의 정책추진 의제를 다음의 일곱 가지로 꼽아 제시하고 있음. 이는 문화적 도시재생을 넘어 도시재생 사업에 접목되는 문화사업 일반에도 적용될 수 있는 의제들로 적극 고려될 필요가 있음

1. 문화적인 사람이 있어야 한다.

- 공공과 문화적 사회리더 간 문화적 사회거버넌스 구축 필요
- 이 과정에서 청년들이 문화적 도시재생의 차세대 리더로 참여하도록 유도

2. 시민의 문화적인 생각과 행동이 일상에서 문화로 발현되어야 한다.

- 현재 지역에서는 남녀노소를 막론한 일상에서의 생활문화가 활발히 진행중
- 시민이 일상에서 문화를 실천할때 사회보편적 행동철학으로 작동하여 도시가치가 상승

3. 도시 안에서 문화적인 장소성이 재구축되어야 한다.

- 도시 내 장소성을 가진 공간들이 전략적으로 비치되어 문화플랫폼이자 사회연결허브로 기능
- 도시 성장 및 발전의 터닝포인트를 만들어내는 창의문화지구로 자리잡아야 함

4. 문화적인 시간이 인정되어야 한다.

- 도시의 기억 그 차제를 문화로 인정하고 시민들이 자긍심을 갖게 하는 문화정체성의 테제화
- 도시의 이야기를 새로운 가치이자 지속가능한 발전 동력으로 생성하는 전환기법 시도 필요

5. 도시를 다시 만들고 회복하는 재생의 과정이 문화적으로 재구성되어야 한다.

- 문화적 사람들이 모여 도시재생의 원칙을 형성하고 일상적 문화활동을 통해 문화장소 구성
- 문화적 도시재생에 있어 시설구정보다는 문화적 사회생태계 구축이 선행되어야 함

6. 문화의 소셜임팩트 효과에 주목해야 한다.

- 도시의 어린 세대들이 다음 사회를 만들어 나갈 문화적 힘을 비축하고 미래를 설계하도록 독려
- 소셜임팩트 크리에이터로서 문화기획을 존중하고 문화예술의 사회적 기능과 역할 정립 고민

7. 문화적 도시재생을 추진하기 위한 종합적 정책구도 형성이 중요하다.

- 문화적 도시재생 정책을 추진하기 위한 주요 정책과 사업의 구조화, 전략화 필요
- 지역중심의 국토부 도시재생뉴딜사업-문체부 문화적 도시재생사업의 협력적 동시 추진 필요

표 2-2. 문화적 도시재생 사업 의제(출처 : 지역문화진흥원 홈페이지 “문화적도시재생사업의 소개와 의미 있는 추진을 위한 제언” (조광호, 2018))

2.2 관련 연구 검토

□ 「도시재생 사업에서의 문화예술 도입방안 연구」 (한국문화관광연구원, 2015)

- 김연진의 「도시재생 사업에서의 문화예술 도입방안 연구」 (한국문화관광연구원, 2015)는 도시재생 선도 지역 13개소의 사업을 통해 문화예술 관련 사업의 현황을 분석하고 유형화함
- 이를 바탕으로 도시재생 사업에서 문화예술을 도입하기 위해서는 현행 도시재생 사업에서 처럼 문화를 수단으로 인식하는 것이 아니라, 방법인 동시에 추구할 목적으로 설정하여 주민들의 삶의 질 향상과 문화민주주의 실천의 중요한 지향점으로 삼을 것을 제시함
- 도시재생 사업에서의 문화예술 도입 방향성에 대해서는 단기적 성과중심 목표 지양, 합리적 추진체계 마련, 문화매개인력의 확보 및 육성, 공유공간 확보를 통한 센트리피케이션의 선제적 대응, 유관사업과의 연계를 통한 지속가능성 확보로 제시하고 있음
- 이는 현재 도시재생 현장에서 문화적 방법론이 도구화되고 있는 상황을 어떻게 극복할 수 있을지 보여주는 내용이라 할 수 있음
- 나아가 도시재생 사업에서 문화예술 도입방안을 문화산업 육성, 문화시설 조성 및 운영, 생활예술 지원, 문화예술 활동인력 육성, 지역문화자원 발굴 및 콘텐츠화, 창작공간의 조성 및 운영, 특화거리 및 경관조성, 축제 및 행사 등 모두 8개의 범주로 나누어 정리하고 있음
- 일부 범주의 경우 경계가 불분명하거나 겹치기도 하지만, 실제 도시재생 사업 운영 과정에서 문화 사업을 운영하려고 할 때 유용한 구분이 될 수 있을 것으로 판단함
- 본 연구에서는 이 중에서 지역문화자원 발굴 및 콘텐츠화, 특화거리 및 경관조성, 축제 및 행사 등에 대한 제안을 구체화시키고자 함

□ 「서울시 역사문화 도시재생의 성과 및 방향」 (서울연구원, 2019)

- 민현석, 오지연의 「서울시 역사문화 도시재생의 성과 및 방향」 (서울연구원, 2019)은 현행 도시재생 사업이 지역의 정체성을 형성하는 역사문화자원의 활용에 주목하고 있다고 진단
- 역사문화 도시재생은 지역적 맥락을 읽어내고 지역공동체에 대한 존중을 담아낼 수 있는 맞춤형 도시 관리 사업을 실행할 수 있는 장점이 있다고 분석하고 있음
- 동시에 주민들이 지역의 정체성을 인식하게 되고 지역의 변화를 만들어내는 주체가 되는 계기를 만들어낼 수 있는 사업으로 판단
- 사업의 지속가능성을 위해 지자체를 포함한 민간단체와 주민 등 다양한 주체들의 협력방안을 다각적으로 모색할 것을 주문하고 있음
- 서울시의 사례들은 역사문화자원이 뚜렷하고, 지역 내의 앵커시설도 다수 발견되지만 상대적으로 병점역 인근에서는 역사문화자원이 부족한 편이고 앵커시설로 활용할 만한 인프라도 충분하지 못한 상황
- 그러나 지역의 정체성을 역사적 연원에서 발견하고 주민들이 지자체를 비롯해 다양한 주체들과의 협업에 대한 강조는 향후 도시재생 사업의 방향을 잘 제안해주고 있음

제 3 장

병점 문화자원 조사

제 3 장 병점 문화자원 조사

3.1 인문·사회환경

3.1.1 인구현황

대상지 인구(인)	가구수(가구)	가구당인구(인)	인구밀도(인/ha)	60세 이상 고령자(인)	기초생활 수급자(인)
1,539	924	1.7	88.47	315	12

표 3-1 사업대상지 인구현황 (출처: 병점 도시재생활성화계획, 2019)

구분	합계	성별		연령						
		남성	여성	10대이하	10대	20대	30대	40대	50대	60대이상
인구(인)	1,539	805	734	62	94	337	271	211	249	315
비율(%)	100.0	52.3	47.8	4.0	6.1	21.9	17.6	13.7	16.2	20.5

표 3-2 대상지 내 인구분포 (출처: 병점 도시재생활성화계획, 2019)

- 대상지 인구는 총 1,539인으로 남성 805인, 여성 734인임. 연령대로는 10대 이하 62인, 10대 94인, 20대 337인, 30대 271인, 40대 211인, 50대 249인, 60대 이상 315인으로 분포되어 있음
- 대상지 내 가구수는 924가구이며 가구당 인구는 1.7인, 인구밀도는 88.47인/ha에 해당함
- 대상지 내 남성과 여성의 비율에 큰 차이가 없으며, 전 연령층이 고르게 분포하고 있어 연령별 맞춤형 생활 SOC공급을 검토할 필요가 있음

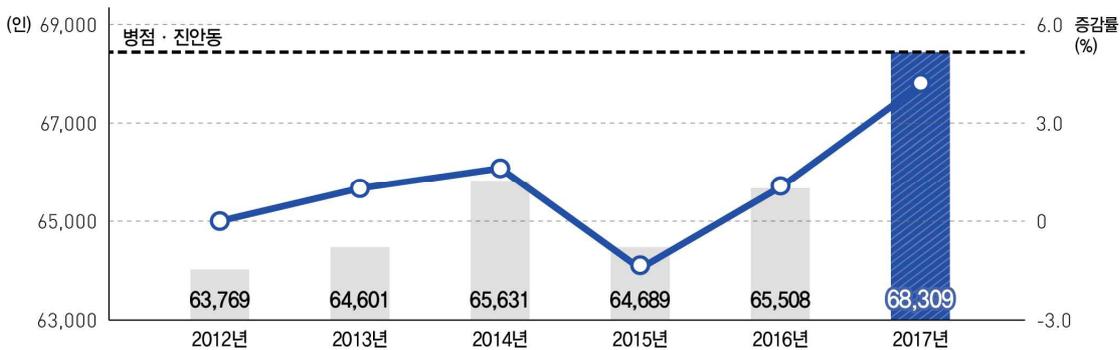


그림 3-1 대상지 내 인구분포 (출처: 병점 도시재생활성화계획, 2019)

- 병점1동, 진안동 일원에 있는 대상지는 2015년 이후 대상지 인구가 지속적으로 증가하는 추세로 연령별 인구 현황과 인구증가 현황을 고려한 도시정비 계획이 필요함

3.1.2 경제·산업 현황

구분	2007	2008	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015	2016	최대 사업체수	증감
사업체수 (집계구)	459	503	487	485	500	501	503	476	463	476	503	2.8%

표 3-3 연도별 사업체 수(출처: SGIS통계지리정보서비스, 2016)

○ 대상지 사업체 수는 2007년에서 2013년까지는 완만한 상승세를 그리다 이후 조금씩 줄어드는 추세임. 다만 2016년에는 소폭으로 늘어나는 양상을 보임

구분	유형	사업체 수	종사자 수
1차산업	농업	2	10
	소 계	2	10
2차산업	제조업	657	2803
	상하폐기물 처리, 원료재생 및 환경복원업	5	22
	건설업	141	1446
	소 계	803	4271
3차산업	도매 및 소매	959	3285
	운수업	418	696
	숙박 및 음식점업	734	2167
	숙박, 영상, 방송통신 및 정보서비스업	15	104
	금융 및 보험	26	359
	부동산 및 임대	216	643
	전문, 과학 및 기술서비스업	133	630
	사업시설관리 및 사업지원 서비스업	74	735
	공공행정, 국방 및 사회보장 행정	10	794
	교육 서비스업	253	1537
	보건업 및 사회복지 서비스	201	1647
	예술, 스포츠 및 여가관련 서비스업	173	495
	협회 및 단체, 수리 및 기타 개인 서비스업	442	1135
	소 계	3654	14227
합 계	4459	18508	

표 3-4 병점 1동, 진안동 사업체/종사자 수(출처: 제 57회 화성시 통보연계)

- 대상지를 포함한 병점 1동과 진안동의 유형별 사업체/종사자 수를 살펴보면 주로 3차산업에 종사하는 비율이 높게 나타나고 있음
- 상업과 서비스업 종사자가 높게 나타나는 것은 병점역을 중심으로 한 상업지구의 현실을 잘 보여주고 있음

3.2 지역자산 현황

3.2.1 문화기반시설 현황

구 분	문화기반시설				
	공공도서관	미술관/전시장	박물관/기념관	영화관	공연장/파크
화성시 합계	13	3	6	3	3
병점 1동	1	-	-	1	1

표 3-5 화성시 및 병점 주변 문화기반시설 현황(출처: 화성시문화재단 문화기반시설DB)

- 화성시문화재단의 데이터베이스에 따르면 대상지 내 문화기반시설로는 공공도서관(병점도서관)과 영화관(롯데시네마 병점역점), 공연장(유엔아이센터 내 화성아트홀)이 1개씩 있음
- 대상지 내 전반적인 문화인프라가 부족한 상황으로 지역 주민들은 주로 도서관과 문화센터 등을 이용하고 있음
- 대상지 내 주민들은 지역에 필요한 기반시설로 작은도서관과 생활문화센터를 원하고 있음¹⁾
- 이 밖에 도서관이나 미술관에 포함되지 않는 문화공간으로 아래의 시설이 확인됨

구 분	내 용	비 고
아시아 다문화 소통센터	<ul style="list-style-type: none"> • 위치 : 화성시 떡전골로 118(진안동 539-4) • 지역사회와 이주민들이 함께하는 열린 국제 교류의 장 • 지역사회 내 이주민들을 위한 복지 및 교육지원 시설 • 사랑방, 교육, 문화교류, 언어교육, 문화행사, 어린이도서관 등 운영 	
날날북스	<ul style="list-style-type: none"> • 위치 : 화성시 떡전골로 104-7, 2층 날날북스 Cafe • '마을문화기록연구원'에서 운영 • 지역에서 출판된 책들을 판매 • '2017년 7월 '마을 아카이브, 병점을 기록하다.' 발간(화성시 문화재단 후원사업 마을문화예술육성지원 공모사업의 일환) 	
화성시 YMCA	<ul style="list-style-type: none"> • 위치 : 화성시 경기대로 1061(진안동 543-6 2층) • 청년을 중심으로 선교 및 사회운동체인 기독교 단체 • 민권교육 및 상담, 환경운동, 소비자운동 및 자원 봉사활동 등의 활동 진행 • 매월 4월~11월 나눔 장터 운영(동탄 센트럴 파크 공원, 병점 구봉공원) 	
문화발전소 열터	<ul style="list-style-type: none"> • 위치 : 화성시 경기대로 1054 태광빌딩 401호(진안동540-4) • 2016년 경기도 문화예술 사회적기업으로 인정 • 독자적인 공연 콘텐츠를 보유 • 사물놀이, 사자놀이, 버나놀이, 탈춤 등 재담과 체험을 진행 및 관객 참여형 공연을 진행 	

표 3-6 대상지 내 문화기반시설 현황(출처: 화성시문화재단 문화기반시설DB)

1) 병점 도시재생활성화계획, 51-52쪽

- 아시아다문화소통센터, 날날북스, 문화발전소 열터 등은 현재도 지역에서 자체적으로 다양한 활동을 벌이고 있어 향후 사업 진행에 있어 주요 파트너로 상정하고 활용할 필요가 있음

3.2.2 사회적경제 조직 현황

- 사회적경제 조직은 사회적 목적을 우선으로 추구하면서 영업활동을 수행하는 기업 및 조직
- 대상지 내 사회적경제 조직은 사회적기업 4개, 예비사회적 기업 3개, 사회적협동조합 7개, 협동조합 31개가 존재

○사회적기업 현황

단체명	활동 내용
사회적기업 행복플러스	사회복지 일선 현장에서 일하고 있는 장애인복지전문가들로 구성, 중증장애인들의 직업교육훈련이 이루어짐
사회적기업 동부케어	고령화 시대에 발맞춘 사회복지사, 작업치료사 등 전문인력으로 구성
사회적기업 희망세상	일자리 제공을 위한 사회적 목적으로 설립
사회적기업 문화발전소 열터	전통문화를 매개로 한 문화공동체

표 3-7 대상지 내 사회적기업 현황

○예비사회적기업 현황

단체명	활동 내용
카페주머니	주민소통, 베이킹, 진로체험
해피멘토협동조합	여성멘토 양성을 통해 아동부터 실버까지 교육서비스 제공
한국발달장애인복지 사회적협동조합	발달장애인복지사업 및 인권증진사업

표 3-8 대상지 내 예비사회적기업 현황

○ 사회적협동조합 현황

구 분	활동 내용
에코한마음 사회적협동조합	생활쓰레기 운반사업
햇살나눔 사회적협동조합	쓰레기 운반사업
마을교육공동체 사회적협동조합 숲	교육(방과후학교, 체험활동)
화성시 사회서비스 사회적협동조합	공동육아 및 틈새육아사업
사회적협동조합 두루살기	교육컨설팅, 전문인력양성, 창업 및 경영지원 컨설팅 등
화성아동복지 사회적협동조합	지역아동센터 운영 사업
명서나눔 사회적협동조합	청소용역 대행사업

표 3-9 대상지 내 사회적협동조합 현황(출처: 병점 도시재생활성화계획)

- 이 밖에도 협동조합 31개 결성되어 활동 중
- 사회적경제 조직은 일반적으로 영리사업에 치중하지 않고 사회적 목적을 중심에 두고 움직이므로 공공성을 띠게 됨. 지역 내에서 사회적 경제 섹터가 확대되는 것을 통해 다양한 경제주체들이 등장하는 것을 지원할 필요가 있음
- 현재 대상지 내의 사회적경제 조직은 복지와 돌봄사업 위주의 사업이 두드러지고 있음. 문화예술 분야에서도 사회적경제와 관련한 조직이 활동할 수 있도록 유인책이 필요한 상황임
- 특히 도시재생 사업이 진행되는 가운데 공용재산의 관리와 운영을 맡을 수 있는 주민 주도 사회적 경제조직의 출현은 도시재생의 효과를 극대화하는데 꼭 필요한 존재

3.2.3 기타 문화 관련 조직 : 2개

단체명	활동 내용
주식회사 로컬멀티플라이	2020년 병점도시재생현장지원센터 입주기업(문화기획) 지역문화 연구, 문화기획 및 운영 화성시 로컬크리에이터 네트워크 <로컬브릿지> 운영
비영리단체 공동체놀이 NONDA	건강한 공동체놀이 발굴 및 창의적 공동체 놀이교육 프로그램 개발

표 3-10 대상지 내 기타 문화 관련 조직 현황

3.3 역사·문화자산

3.3.1 역사·문화자원

구분	소개	사진
용·건릉	<ul style="list-style-type: none"> · 지정일 : 1970. 5. 26. · 소재지 : 경기도 화성시 효행로 481번길 21 · 사도세자와 혜경궁 홍씨를 합장한 용릉 · 제22대 임금 정조와 효의왕후 김씨의 합장릉인 건릉 	
용주사	<ul style="list-style-type: none"> · 소재지 : 경기도 화성시 용주로 136 · 정조가 아버지 사도세자를 위해 만든 사찰 · 국보 제120호인 용주사 범종을 비롯 여러 문화재 보유 	
정조대왕 능행차	<ul style="list-style-type: none"> · 조선 22대 왕 정조대왕의 애민사상과 효심을 재현하기 위한 서울시, 수원시, 화성시가 주최하는 축제 · 화성구간 : 대항교동~용릉/7.4km 	
병점로드 페스티벌	<ul style="list-style-type: none"> · 로드푸드·이벤트 등을 통해 거리 이미지 개선 및 병점거리 활성화를 위한 거리 축제 · 길거리 음식, 음악회, 공연, 페인팅, 공예품 판매 등 	
떡전거리축제	<ul style="list-style-type: none"> · 전통음식인 떡을 활용하여 먹거리, 체험, 공연 등으로 구성된 지역 축제 · 공연, 팝업장터, 전통 떡만들기 체험, 민속놀이체험 등 	

표 3-11 대상지 주변의 역사·문화자원 현황

○ 대상지 주변의 역사자원으로는 용·건릉과 용주사가 있으며 화성시의 주요한 역사적, 문화적 자원으로 활용되고 있으며 인근에는 정조대왕 능행차를 기념하는 효행로가 지나고 있으나 사업대상지와 직접적인 연관을 갖지는 않음

- 주민들은 상기 문화유산들이 지역 인근에 있으므로 활용가능성이 높다고 판단하는 경향이 존재하지만, 실제 역사문화유산의 활용은 수원이나 화성시 전체의 몫으로 보는 것이 적절하므로 간접적인 차원에서 언급되는 것이 바람직해 보임
- 대상지 주변의 지역문화 축제로 병점로드페스티벌과 떡전거리축제가 있음.
- 2017년, 제1회 병점로드페스티벌이 시작되었으며 거리음식과 이벤트 등을 통해 쇠퇴해가는 지역 상권을 활성화하고 지역 이미지 개선을 도모하기 위해 기획되었음
- 떡전거리축제는 2008년, 마을축제로 시작되어 2015년까지 진행되었음. 이후 2019년에 다시 떡을 활용하여 먹거리, 체험, 공연 등으로 구성된 축제로 기획되었으나, 아프리카 돼지열병으로 실행은 취소되었음
- 두 축제 모두 병점의 역사를 살려 떡전거리 활성화를 위해 추진되었으나 거리의 물리적 환경, 떡과 관련한 산업이나 활동이 존재하지 않는 현실 등 이벤트를 넘어선 실질적인 효과를 거두는 데는 한계 발생
- 향후 축제 진행에 있어 거리의 전반적인 조건과 주민들의 문화적 욕구, 산업구조 등에 대한 전반적인 대응과 병행할 필요가 있음을 보여주고 있음

3.3.2 문화적 활동 조직 현황

□ 화성시 전문예술단체 현황

번호	단체명	장르	설립연도
1	(사)한국예술문화단체 총연합회 화성시지회	종합	2003
2	한국민족예술인총연합 화성지회	종합	2012
3	(사)한국국악협회 화성시지부	전통	2001
4	(사)화성두레농악보존회	음악(전통)	2009
5	아트컴퍼니달문	음악(전통)	2014
6	퓨전국악 앙상블 수	음악(전통)	2010
7	화성시 봉담역말농악 보존회	음악(전통)	2012
8	(사)한국음악협회 화성시지부	음악	2002
9	(사)한국하모니카협회 화성지회	음악	2018
10	(사)화성시심포니오케스트라	음악	2011
11	JS예술단	음악	2012
12	두들리안 타악기앙상블	음악	2015
13	서울기타과르텟	음악	1999
14	아트키키	음악	2011

번호	단체명	장르	설립연도
15	화성시스트링챔버오케스트라	음악	2017
16	화성피아노 소사이어티	음악	2016
17	(사)한국연예예술인협회 화성지회	연예	2007
18	(사)한국연극협회 화성지회	연극	2009
19	극단 위드유	연극	2018
20	극단 화성에서 본 지구	연극	2015
21	(사)한국사진작가협회 화성지부	사진	2009
22	(사)한국미술협회 화성시지부	미술	2001
23	(사)한국문인협회 화성시지부	문학	1988
24	(사)한국무용협회 화성시지부	무용	2005
25	공동체놀이 집합소 노는언니	기타	2014
26	문화발전소 열터	기타	2005
27	양상블은	공연예술	2013

표 3-12 화성시 전문예술단체 현황(출처: 화성시문화재단 문화DB, 2019)

- 화성시 전문예술단체 중 대상지에 위치한 단체는 문화발전소 열터와 양상블은 정도로 파악됨. 대상지 내 축제와 같은 사업 진행을 위해 협력할 수 있는 문화예술조직이 더욱 다양해지고 활발히 활동할 수 있는 여건과 환경이 조성되어야 함

□ 화성시 생활문화단체 현황

- 화성시문화재단 홈페이지 내 문화DB(2019)에 의하면, 화성시에는 200여 개에 달하는 생활문화단체들이 활동하고 있음. 대상지 내 생활문화단체의 현황을 파악하기는 어렵지만 생활문화단체들이 활동할 수 있는 연습공간, 발표공간, 지원사업 등의 수요가 잠재되어 있을 것으로 예상함
- 활성화 계획을 통해 생활SOC 공간이 조성되면 대상지 내 생활문화의 거점이 될 것으로 예상됨. 대상지만의 특색을 살린 생활문화단체의 육성과 유치를 통해 축제 및 마켓 등의 사업에 적극적으로 참여하고 협력할 수 있는 구조와 기반 마련이 필요할 것으로 생각함
- 현재 도시재생 사업의 앵커시설이 될 어울림센터에 생활문화센터가 예정되어 있으므로, 생활문화센터의 기능과 활동목표를 지역 생활문화 자원의 발굴과 활성화로 삼아 시민들의 자발적 문화활동을 지원할 수 있도록 설정할 필요가 있음

□ 대상지 내 문화적 활동 조직

- 병점도시재생현장지원센터의 공유공간 입주기업인 (주)로컬멀티플라이의 주최/주관으로 화성시 내 로컬크리에이터²⁾들의 네트워크 모임인 <로컬브릿지>가 운영되고 있음. <로컬브릿지>

네트워크를 통해 로컬크리에이터의 온/오프라인 플랫폼을 조성하고 병점도시재생의 주요한 자원으로 활용될 예정이며 문화콘텐츠를 활용한 창업과 병점 문화콘텐츠 기획 등에도 협력할 예정임

2) 지역의 자원과 특성 등을 기반으로 혁신적인 아이디어를 접목한 창업으로 지역의 문화적, 경제적 활성화를 도모하는 (예비)창업가를 말함, 창조경제혁신센터 홈페이지 참조

제 4 장
문화를 통한
도시재생 사례

제 4 장 문화를 통한 도시재생 사례

4.1 역사문화자원 활용사례

4.1.1 군산 - 근대문화투어와 원도심

- 근대문화로 관광객을 끌어들이고 있는 군산은 문체부의 근대산업유산창작벨트화 시범사업을 통해 조성 및 복원된 문화시설들이 근대유산 중심의 원도심 재생의 기폭제가 되었고 이를 도시재생사업에서 이어나가면서 활성화하여 근대시기의 역사성과 장소성을 바탕으로 하는 문화적 도시재생을 추진
- 최근에는 원도심 일대의 근대유산을 문화관광코스화하고 방문객을 원도심으로 유입시킴으로 지역활성화를 꾀하고 있으며 나아가 선양고가교, 콩나물고개 등 숨어있던 도시자산을 발굴하여 스토리텔링화하면서 원도심에 대한 지속적인 문화적 재생을 시도



그림 4-1 군산세관(출처 : 군산근대역사박물관)

4.1.2 창신승인 - 근대산업발전 유산을 활용한 재생

- 2014년 도시재생 선도지역으로 선정되어 동네의 역사와 이야기를 활용한 재생 사례로 성과를 축적
- 일제강점기 채석장에서부터 시작한 마을의 역사는 ‘채석장 전망대’를 통해, 봉제산업 중심지의 역사는 ‘이음피움 봉제역사관’을 중심으로 다양한 체험, 전시 방식으로 공유
- 지역주민들의 공동출자로 '창신승인 도시재생협동조합'이라는 전국 1호 '지역재생기업(CRC)'을 통해 백남준 기념관의 마을카페 운영과 도시재생 전문가 교육 등 일자리와 수익을 창출하며 도시재생을 넘어 '도시자생'을 도모



그림 4-2 주민 공용공간 수수헌(출처 : 창신승인 도시재생 협동조합 홈페이지)

4.1.3 시사점

○병점의 경우 철도라는 근대적 유산이 이어져 오고 있으며, 떡전거리라는 역사적 명칭이 여전히 남아있는 경우. 군산처럼 근대문화유산을 많이 보유하고 있지는 않지만, 철도를 근간으로 한 근대적 삶의 흔적을 바탕으로 한 콘텐츠를 상상해 볼 수 있음



그림 4-3 1975년의 병점역과 떡전거리 풍경(출처 : <http://blog.daum.net/jgilkim/7284948>)

4.2 문화예술인프라 활용 사례

4.2.1 부산 원도심 - 창작공간 또따또가

- 부산 원도심의 또따또가는 한국전쟁 피난시절 조성된 40계단 주변의 공간들을 잇는 네트워크 형식의 창작스튜디오
- ‘또따또가’ 는 40계단을 ‘또박또박’ 걷는다는 의성어에서 비롯된 말로 ‘뜰레랑스, 따로 또 같이’ 의 합성어로 또렷한 가치지향을 보여줌
- 비어있는 상가를 미술창작공간, 문학창작공간, 사진, 설치미술창작공간, 디렉터, 수공예갤러리, 센터, 소극장 등 다양한 분야의 예술인들에게 임대료를 지원하는 것을 통해 지역활성화와 문화예술 지원의 효과를 동시에 거둔 사례



그림 4-4 또따또가(출처 : 부산문화재단 홈페이지)

4.2.2 일본 돗토리현 사카이미나토

- ‘계계의 키타로(ゲゲゲの鬼太郎)’ 라는 유명 만화의 작가(미즈키 시게루, 水木しげる)의 고향으로, 원래는 인구 4만 정도의 작은 항구도시
- 항구 인접마을의 변화가였지만, 수산물 도매센터와 대형 쇼핑몰 등의 입점 후 쇠락해진 거리를 살리기 위해, 현지 출신 만화가의 콘텐츠를 이용해 마을을 리모델링
- 기존(1993년) 연 관광객 2만 명 수준의 도시가 2010년 기준 약 372만 명으로 폭발적으로 늘어났으며, 만화 특징에 맞춰 거리의 정비와 기념관 설립, 조형물 제작 및 마을에 들어오는 열차에 대한 새로운 디자인 등 과감한 투자를 통해 성공한 사례
- 원작 만화를 기반으로 거리에 다양한 조형물과 캐릭터를 활용한 마을 안내, 상품 및 연극공연 등 성공적인 OSMU(One Source Multi Use : 하나의 소재를 서로 다른 장르에 적용하여 파급효과를 노리는 마케팅 전략)추진



그림 4-5 미즈키 시게루 로드(출처 : 사카이미나토 관광가이드 홈페이지)

4.2.3 시사점

- 부산의 또따또가는 큰 비용을 들여 별도의 문화시설을 만들지 않고도 문화인프라와 활동을 연계할 수 있다는 것을 보여주는 사례임
- 단기간 내에는 쉽지 않을 것으로 예상되지만, 병점역 인근의 빈 점포 등을 활용하여 공예를 포함한 젊은 예술인들이 공간을 운영하고 활동할 수 있는 조건을 만드는 것을 고려해 볼 수 있음
- 사카이미나토의 사례는 지역에 유형의 문화자원이 충분하지 않아도 활용 가능한 자원을 적절히 발굴하고 활용하면 지역 활성화의 길을 찾을 수 있다는 것을 보여주고 있음
- 병점에는 미즈키 시게루와 같은 거장이 있지는 않지만, 무용가 최승희의 스승으로 알려진 이동안, <병점>을 지은 최정례와 같은 시인이 있어 향후 관련 사업을 모색해볼 여지가 있음
- 이동안의 경우 화성문화재단에서 동화책을 발간하는 등 일부 문화 콘텐츠화 작업이 진행되고 있기도 한 상황으로 두 예술가를 도시재생 사업에 바로 연결짓기 보다 예술가에 대한 연구 작업을 진행하고 콘텐츠화를 도모하는 방식을 고려해보는 것이 필요

4.3 광장의 문화적 활용 사례

4.3.1 광장의 개념과 활용 방향

○ 광장의 정의

- 광장의 법적 정의는 ‘원활한 교통처리와 시설 이용자의 편의를 도모하고 주민의 집회 사교, 오락, 휴식 등에 제공할 목적으로 설치되는 시설’
- 광장에 대한 세부 분류는 다음과 같음³⁾

교통광장	원활한 교통 처리와 시설 이용자의 편의 도모 등을 위하여 설치하는 광장
	교차점광장
	역전광장
일반광장	주민의 집회, 사교 오락, 휴식 공간 제공과 경관·환경의 보전이 필요한 곳에 설치하는 광장
	중심대광장
	근린광장
경관광장	가. 주민의 휴식·오락 및 경관·환경의 보전을 위하여 필요한 경우에 하천, 호수, 사적지, 보존가치가 있는 산림이나 역사적·문화적·향토적 의의가 있는 장소에 설치할 것
지하광장	가. 철도의 지하정거장, 지하도 또는 지하상가와 연결하여 교통처리를 원활히 하고 이용자에게 휴식을 제공하기 위하여 필요한 곳에 설치할 것 나. 광장의 출입구는 쉽게 출입할 수 있도록 도로와 연결시킬 것
건축물부설광장	가. 건축물의 이용효과를 높이기 위하여 건축물의 내부 또는 그 주위에 설치할 것 나. 건축물과 광장 상호간의 기능이 저해되지 아니하도록 할 것 다. 일반인이 접근하기 용이한 접근로를 확보할 것

표 4-1 「도시·군계획시설의 결정·구조및설치기준에 관한 원칙」 제50조 요약

- 광장은 형태와 규격으로 정의되는 것이 아니라, 그 이용으로 정의되며 시설물의 형태 및 규격에 관한 사항은 그 이용 목적에 따라 차이가 있음

○ 역사적으로 드러난 광장의 비물질적 특성

- 국가의 상징 장소, 국가의 앞 마당 : 광화문 광장, 천안문 광장
- 시민자치의 장소 : 동학농민전쟁의 집강소, 파리 꼬뮈
- 여론형성의 장소 : 만민공동회의 종로거리, 테니스코트 선언

3) "한국인과 광장". 양범모. <환경논총 제59호>. 2017.25p

<p>국가 상징 (광화문 광장, 천안문 광장)</p>		
<p>시민 자치 (김제 원평집강소, 파리 꼬뮌)</p>		
<p>여론 형성 (만민공동회, 테니스 코트 선언)</p>		

표 4-2 광장의 역사적 양상들

- 광장은 협의적으로는 일정한 규모와 형태를 가진 공터이지만, 광의적으로는 도시의 정치, 사회, 경제, 종교 등 그 지역의 문화를 보여주는 핵심공간⁴⁾
 - 광장이 갖는 장소성의 키워드는 ‘국가의 상징 장소’, ‘시민 자치장소’, 여론형성의 장소’, ‘축제의 장소’, ‘소통과 교류의 장소’로서의 광장의 기능이 발휘되고 다양한 행위가 일어나도록 하는 것이 핵심임
- 병점역 문화광장의 장소성
 - 시설 측면에서 보면 교통광장(역전광장)과 일반광장(근린광장)의 성격이 공존하고 있음
 - 장소성의 측면에서는 정치적 성격의 광장이라기 보다 ‘축제의 장소’, ‘소통과 교류의 장소’로서 광장의 기능에 대한 선행 사례를 검토해야 할 것임

4) "한국인과 광장". 양범모. <환경논총 제59호>. 2017.27p

4.3.2 국내 광장 활용 사례5)6)

○도시 정체성에 따른 스토리텔링 활용

- 전주 ‘한글테마광장’은 전주시가 한스타일 거점도시 완성을 위해 국립무형유산원과 한옥마을 연계구간(한글테마거리)에 조성
- 한옥마을 주변의 풍부한 역사자원과 한글을 이용한 다양한 조형물 및 선조들의 과학문화를 재현해 놓은 과학기구를 체험
- 제주 ‘탐라문화광장’은 도시재생사업의 일환으로 조성하여 제주신화를 소재로 공간을 엮어 탐라의 역사, 문화, 자연이 어우러지는 상징적인 공간으로 계획
- 제주를 대표하는 신화 조형물을 비롯해 제주 문화유산인 칠성대와 아치형 돌다리인 홍예교, 김만덕 객주터 등도 복원



표 4-3 도시정체성에 따른 스토리텔링 활용

○새로운 스토리텔링 발굴을 통하여 도시 이미지 창조

- 도시와 무관한 동화나 소설 속 캐릭터를 활용한 광장 공간 내 조형물 설치한 사례로 ‘부산 감천문화마을’과 ‘경기도 가평 뿌티프랑스’의 경우 마을과 테마공원 내 어린왕자 조형물을 설치해 포토존으로 활용하며 젊은 층들과 가족단위 관광객들의 방문 유도
- 계절과 시기에 따라 광장의 테마를 달리하여 유동적으로 활용하는경우도 있는데 서울 ‘광화문광장’과 ‘서울광장’의 경우, 계절별·시기별로 테마를 달리해 활용
- 봄·가을에는 화원(flower carpet), 여름에는 바닥분수, 겨울에는 민간기업(우리은행)과 제휴협력을 통해 아이스 스케이트장을 조성하여 도심 속 오락공간을 제공

5) “내포신도시 중심상업지역 내 부지의 특화광장 조성방안 및 추진방법”. 최영화, <충남연구원 현안과제연구 이슈리포트>. 2015. 23p-28p

6) 해외의 다양한 사례가 존재하고 있으나 광장의 활성화가 최근에 이루어진 국내의 경우와 달리 광장에 관한 사회문화적 전통이 깊은 해외 사례의 경우 참조하기 어려운 난점이 있음



표 4-4 조형물 등 의장된 경관을 통한 새로운 스토리텔링의 발굴

○ 축제 및 이벤트와 장터로 광장 활용

- 서울 ‘홍대 앞 놀이터’ 는 평상시에는 평범한 어린이공원이지만, 금요일 저녁부터 주말 동안에는 지역 예술가와 작가들의 공연과 전시, 예술 베품시장 등 다채로운 행사가 상시적으로 진행
- 경기도 안양시 안양역광장 인근 ‘안양1번가’ 에서도 공연, 전시, 노래자랑, 베품시장을 융합한 ‘일번가 문화난장’ 이라는 행사를 열어 지역주민과 예술가가 함께 어울려 소통하는 마을축제의 장을 제공함



표 4-5 축제 및 이벤트의 장소로서의 광장

4.3.3 시사점 및 병점역 문화광장의 적용 방안

○ 병점역 문화광장의 이중적 장소성

- 교통광장으로서 환승시설인 동시에 유동인구가 많고 병점 지역의 거주민들이 행위가 이루어질 수 있는 근린광장으로서의 이중적 특성을 갖고 있음
- 따라서 광장의 주이용객으로 역을 사용하는 교통이용자를, 부이용자로 병점 지역민을 설정할 수 있을 것임

○ 비물질적 특성으로 본 병점역 문화광장

- 주이용객과 부이용객의 특성을 고려했을 때 “소통과 교류의 장소”, “축제의 장소”로 기능을 제안할 수 있음

구 분	주이용객	부이용객
대 상	교통 환승객	병점 지역 시민
구 성	청년층 중심	복합적
이용 방향	소통과 교류	축제의 장소

표 4-6 병점 광장의 정체성과 활용

○ ‘소통과 교류의 장소’로서의 광장의 이벤트

- 소통과 교류를 키워드로 정리하면 ‘정보’, ‘만남’, ‘휴식’, ‘거래’
- 교통을 중심으로 정보의 원활한 공유가 일차적으로 이루어질 수 있어야 함
- 개방성과 안락함의 조화 : 만남과 짧은 휴식이 이루어질 수 오픈 스페이스의 조성
- 거래와 취식이 편안하게 이루어질 수 있는 기능성이 복합적으로 제시되어야 함
- 스마트기술과의 결합 : 모바일을 중심으로 한 최신 스마트 기술은 광장이 갖고 있는 일차원적 성격을 뛰어넘는 층위를 제시할 수 있음

○ ‘축제의 장소’로서의 광장의 이벤트

- 축제의 일상성
: 일시적인 시기에 벌어지는 축제가 아니라 일상적 이벤트 장소로서의 광장
- 도시재생을 통해 이루어지는 병점의 변화를 시민들이 체감할 수 있게 만드는 쇼케이스 공간으로서의 일상의 이벤트를 구성

○ 병점의 시간성을 전시하는 광장의 구성

- 떡전거리로 상징되는 과거로부터의 병점이 시간적으로 재구성되는 과정을 광장을 통해 재구성

제 5 장
병점 도시재생의
문화적 방법론

제 5 장 병점 도시재생의 문화적 방법론

5.1 전략 수립

5.1.1 주민간담회 및 인터뷰 결과

(1) 주민간담회 및 인터뷰 진행

구분	일시/장소	참석자
1차 간담회	2020년 4월 17일 16시 날날복스	최종인(도경디자인 대표) 이형희(날날복스 대표)
2차 간담회	2020년 5월 7일 14시 병점도시재생현장지원센터	최원모(역사문화분과 수석 부위원장) 강춘자(역사문화분과 부위원장) 윤인진(역사문화분과 부위원장) 최종인(지역경제분과 위원)
개별 인터뷰	2020년 5월 7일 11시 문화발전소 열터 사무실	김정오(열터 대표)
개별 인터뷰	2020년 5월 7일 11시 아시아다문화센터	이용근(아시아다문화센터 대표)
전문가 자문	2020년 6월 3일 15시 이왕무 교수 연구실	이왕무(경기대 역사학과 교수)
3차 간담회	2020년 8월 13일 09시 아시아다문화소통센터	이용근(아시아다문화소통센터 센터장), 이오임/타인난/장순옥/김정근/ 이정국(아시아다문화소통센터 운영자) 정승진(병점도시재생현장지원센터 과장)

표 5-1 주민간담회 및 인터뷰 진행 개요

(2) 간담회 및 인터뷰 주요 이슈

○ 1차 간담회(4월 23일_ 최종인, 이형희)

- 병점은 유동인구는 많으나 정주활동이 부족한 상황
- 떡전거리를 재정비하여 로컬농산물 직매장과 연결된 파머스마켓 등을 연결해보는 것을 고려해 볼 수 있음
- 구도심의 이미지를 활용하여 핸드메이드 공방, 떡거리촌 등의 사업을 고민해 볼 필요가 있음
- 광장에 키오스크 설치를 통해 지역의 업체들과 연결고리가 생길 수 있는 유인요소를 만

들어야 함

- 지역출신의 문인과 예술인들을 찾아내 새롭게 조명하고 활용하는 방식을 고민해야 함

○김정오 열터 대표 인터뷰(5월 7일)

- 지역의 뚜렷하게 활동하는 예술가나 단체들이 없음
- 열터는 대학생들을 비롯해 후속세대의 성장에 관심을 두고 활동해 왔으나 최근 몇 년 동안은 관련 역할을 하지 못하고 있음. 지역의 변화와 성장을 위해서는 문화예술 활동을 하는 청년들이 필요함
- 도시재생 사업에서도 대학생을 비롯한 청년그룹의 자리가 필요함. 청년들이 활동할 수 있는 공간이자 성장할 수 있는 기회가 되어야 함
- 열터를 통해 만들어진 지역의 여성모임인 ‘노는언니’가 일종의 공동체로 활동하고 있음
- 떡전거리와 관련한 활동의 업그레이드가 필요함. 단오제를 통해 떡만들기 행사를 진행해 본 경험이 있고, 축제 콘텐츠로 태권무 등 마살아트로 접근하는 방식에 대해 고민할 필요가 있음

○이용근 아시아다문화소통센터 센터장(5월 7일)

- 아시아다문화소통센터가 존재하고 있고 언어를 중심으로 한 교육이 이뤄지고 있고 커뮤니티 활동에 대한 노력을 기울이고 있지만 아직 병점 지역 자체가 다문화 이슈가 전면화된 지역은 아니기 때문에(밀집주거가 이뤄지지 않고 있는 것이 주된 원인) 병점 지역 도시재생과 이를 위한 문화 사업에 최우선 순위라고 보기 어려움
- 현재까지 주되게 이뤄지고 있는 아시아 다문화교육의 허브로서의 지역적 기능을 문화 교류로 좀 더 폭을 확대하는 것에 대한 의지나 관심이 있으나 아직 구체적 사업에 대한 상은 부족한 편임
- 다문화도서관과 다문화 공동체 밥집 등 기존의 사업들에서 이뤄지고 있거나 구상하는 사업들을 병점 지역 주민들과 함께 나누고, 이해도를 넓히는 수준에서의 상호이해 프로그램이 병점 지역 도시재생 사업과 연계되어 선행될 필요가 있음
- 공간을 활용한 상호이해 프로그램 : 다문화도서관(다문화센터), 공동체 밥집 등 현재까지 다문화 관련 시설들이 지역 선주민들과 보이지 않는 거리감이 있는데 공간을 오픈하면서 이주민과 선주민이 함께 할 수 있는 파일럿 형태의 프로그램이 필요
- 음식, 공예 등 생활문화 콘텐츠를 통한 상호교감 : 떡전거리가 가진 특성과 결합하여 아시아 지역의 간식, 도시락(휴대식) 나누기, 아시아 간식과 관련된 스토리텔링을 활용한 볼거리의 제시, 현재 진행되고 있는 아시아 전통 직조를 통한 체험 프로그램
- 민간 교류의 허브 조성(중장기) : (가칭) “아시아 시민대사관” 과 같은 형태의 사업을 공간 사업이 아닌 프로그램 사업으로 구상해볼 수 있음. 병점 지역이 가진 교통 허브이자 관문으로서의 특성과 결합한다면 유의미한 사업이 될 수 있음

○역사문화분과 간담회(5월 7일_최원모, 강춘자, 윤인진, 최종인)

- 지역의 문화자산이 부족함. 다른 지역에 비해 역사자산이나 지역의 특성을 나타내는 자원이 특별히 갖춰진 게 없음.
- 병점에서부터 비롯되는 떡전거리가 계속 이야기될 수밖에 없는 구조로 되어 있음. 병점이라는 명칭과 떡전거리는 지역의 중요한 자산으로 외면해서는 안 됨
- 병점역에서 유래한 관문 도시로서의 정체성을 어떻게 살릴 수 있을 것인가를 고민해야 함. 기차역을 통해 수많은 사람이 병점을 지나가는 과정에서 생긴 이야기나 다양한 풍경들을 담아내야 함.
- 과거-현재-미래를 담아낼 수 있는 장점을 지닌 지역의 장점을 살려 각 시대의 모습을 거리에서 만날 수 있는 디자인이 고려되어야 함

○ 이왕무 교수 인터뷰(6월 3일)

- 병점은 정조보다 근대사의 기차를 중심으로 한 이동의 거점과 그로 인한 삶의 변화에 주목하는 게 적절함
- 한신대, 수원대, 경기대 등 대학 통학권이라는 것과 이동의 관문이라는 것을 연결시키는 관점이 필요함. ‘지식이 움직이는 관문’
- 해외사례 등을 참조하여 통학 열차에 대한 연구를 진전시킬 필요가 있음
- 병점에서 떡을 문자 그대로 해석하지 말고 시대에 맞춰 간식이나 과자 등으로 확장해서 사고하는 것이 필요함
- 문화적 중심이 될 만한 상징을 배치하고 그것을 바탕으로 지역 주민들을 설득해 나가는 과정이 필요함. 화성시에는 최승희의 스승 이동안의 흔적이 남아있으므로 활용방법을 찾아볼 수 있음

○ 다문화분과 간담회(8월 13일)

- 다문화분과에서 글로벌분과로 분과명 변경함
- 글로벌 분과는 현재 병점역 인근의 아시아다문화소통센터를 거점으로 문화광장 및 떡전거리 활성화를 위한 문화콘텐츠를 기획하고 있음
- 글로벌 존(Zone) 조성을 통해 아시아다문화소통센터의 축제 운영 노하우를 활용한 글로벌 축제를 정기적으로 개최하고, 다국어 지원 이정표 및 키오스크 등의 설치를 통해 글로벌 환경을 조성하고자 함
- 돌봄 전문 강사 매칭을 통해 문화다양성 교육, 언어교류 프로그램 운영, 공동육아 시스템을 구축하고자 함
- 글로벌 문화체험을 위해 글로벌 소품 및 의복 체험 프로그램을 운영하고 글로벌 소품 상설 매장을 운영하고자 함

5.1.2 병점 SWOT 분석

○ 병점 지역의 내외부적 요인들을 SWOT 방식으로 분석하면 다음과 같은 요소로 설명됨

Strengths(강점)	Weaknesses(약점)
<ul style="list-style-type: none"> · 근대문화자산으로서의 병점역 · “길”이자 “관문”의 오랜 정체성 · 주변 대학을 중심으로 한 청년 인구 · 정주민들의 지역 애착 · 꾸준한 유동인구 	<ul style="list-style-type: none"> · 문화시설, 문화인력, 프로그램의 부족 · 낙후된 지역 가로환경(시설 인프라) · 낮은 거리 이미지
Opportunities(기회)	Threats(위협)
<ul style="list-style-type: none"> · 병점역 인근 지역 도시재생사업 · 지역문화정책 활성화 · 스마트 환경의 도입 · 병점역 환승센터 추진 	<ul style="list-style-type: none"> · 병점역 배후 지역의 새로운 개발(복합단지)로 인한 경쟁력 저하

표 5-2 병점 문화적 도시재생 SWOT 분석

○ 내부환경 측면에서 차별화되는 병점 지역 문화인프라가 부족한 편이며 뚜렷한 지역 브랜드를 형성하고 있지 못하고 있다는 인식이 드러남

○ 이를 문화적 도시재생을 통해 극복하기 위해서는 다음의 전략들을 구상할 수 있음

구분	Strengths(강점)	Weaknesses(약점)
	<ul style="list-style-type: none"> · 근대문화유산 / “길” 정체성 · 유동인구 / 청년인구 	<ul style="list-style-type: none"> · 가로환경 노후 · 문화관련 인프라 부족
Opportunities(기회)	SO 전략	WO 전략
<ul style="list-style-type: none"> · 도시재생사업 / 환승센터 / 스마트환경 · 지역문화정책 	<ul style="list-style-type: none"> · 근현대의 접점(역, 길)을 중심으로 한 문화정체성 형성 · 유동하는 청년인구의 활동 형성 	<ul style="list-style-type: none"> · 가로환경의 개선과 맞물린 지역 브랜드 형성
Threats(위협)	ST 전략	WT 전략
<ul style="list-style-type: none"> · 복합단지로 인한 경쟁력 저하 	<ul style="list-style-type: none"> · 근대(개화기/일제강점기), 현대(산업화시대) 기억과 흔적의 적극적 재해석 	<ul style="list-style-type: none"> · 복합단지의 초현대적(ultramodern) 지향과 차별화되는 레트로 이미지 부여

표 5-3 병점 문화적 도시재생 SWOT 전략

○ SWOT분석을 통해 도출되는 내용은 가로환경 개선을 통한 지역 문화적 정체성을 제시하고 이를 브랜드화는 것을 목표로 함.

○ SWOT전략방안은 아래와 같이 제시할 수 있음.

- SO전략 : 병점은 근현대의 접점(병점역, 길)을 중심으로 한 도시문화 정체성을 형성하고 있으며, 병점역을 이용하는 청년인구 등 유동인구의 활동을 유도할 수 있는 전략방안 필요
- WO전략 : 도시 재생을 통한 낙후된 가로환경의 개선 과정을 통해 지역 정체성과 브랜드의 새로운 형성을 유도
- ST전략 : 근대(개화기/일제강점기), 현대(산업화시대) 기억과 흔적들을 발굴하여 적극적 재해석하여 자산화를 유도함
- WT전략 : 복합단지의 초현대적(ultramodern) 지향과 대비되는 레트로 이미지 구현하여 차별화를 지향함

○ SWOT 전략방안을 복합하여 제시해보자면 다음과 같음

- ST+WO 전략 : 병점역 주변의 낙후된 가로환경을 개선하는 과정에서 근현대 역사자산을 적극적으로 재해석하여 도시디자인의 콘텐츠로 활용함
- SO+WT 전략 : 병점역 배후에 조성되는 복합단지와 차별화되는 레트로 거리를 유동하는 청년인구의 유입을 위해 새로운 감성을 더해 뉴트로한 거리문화의 조성을 통해 차별화된 경쟁력을 제시함
- SO+ST 전략 : 지역이 갖고 있는 차별적 시간성들을 공간 구성에 반영하여 미래를 향한 광장과 근대의 숨결을 느낄 수 있는 떡전거리로 이분화

○ 병점역이 갖고 있는 역사적 맥락(과거의 보행 동행로, 근대의 기차역, 현대의 교통 허브)을 현대적으로 활용하며 지역 재생 이후 현대화될 병점역 후방 지역(복합단지)와 차별화되는 지역 특성 부여·가치 생산

○ 지역을 스쳐 지나가는 유동인구들을 문화 소비와 생산의 양 측면에서 활용하기 위한 거점 공간 및 프로그램 배치

5.1.3 병점 도시 재생 문화 사업 방향

(1) 정체성 : “역사가 흐르는 길목” : 병점

□ (과거) “삼남길의 길목” 떡전거리

- 삼남길 - 삼남길은 옛 조선시대 한양 도성에서 충청, 전라, 경상 3도를 오르내리던 중요한 대동맥의 역할을 하던 길(남태령-평택-안성천교)로 과거를 치를 선비나 상인들이 지나던 옛길
- 병점의 상징인 떡(떡전거리)은 이런 길목의 역할에서 유래한 것으로 선비들과 상인들이 잠시 쉬어가며 요기를 하던 것에서 유래
 - 효행길의 명칭으로 그 흔적이 남아있듯 정조 때에 와서는 애뜻한 부자간의 효심이 지나쳤던 길이기도 함

□ (근대) “근대를 신고 달리는 철마가 쉬던” 병점역

- 병점역은 1905년 1월 1일 경부선이 지나는 보통역으로 영업 시작
- 철도는 일본 제국주의 수탈과 함께 왔지만, 한국인의 삶에 엄청난 변화를 가져왔는데 철도 부설로 인한 상권의 변화가 그것임
- 병점 지역의 과거 발전도 기차역 병점역의 기능과 함께 성장했다고 할 수 있음
 - 지역 학생들은 서울로의 통학이 가능해졌으며 반대로 서울에서 현재 병점 인근 지역을 당일 코스로 놀러 오는 것이 가능해졌음

<근대 역사 속의 병점역>



그림 5-1 동아일보 1937년 9월 29일

※ 동아일보 0937년 9월 29일자는 병점역과 관련한 기사를 다음과 같이 전하고 있음

**근교 행각지 화산용주사 코스
가을은 하이킹의 씨순!(씨즌)**

**창울한 송림 속에
고색 짙은 범궁
근처에는 용릉도 있고**

“화산은 수원군 안릉면에 잇는 산이다. 기차로 경부선을 타고 병점역에서 내려서 자동차로 십 팔정 쯤 가고 도
보로 십 팔정 쯤 가면 용릉 건릉에 이르게 된다.”...(이하 생략)

- 기차의 속도 만큼이나 지역에 근대의 흐름을 가져온 병점역의 기억은 지역의 정체성
- 그러나 현대의 많은 도시들이 사회인구적 재편과 산업구조 변화로 인해 ‘탈도시화’와 ‘교외화’를 겪고 있으며 이로 인해 구도심의 쇠퇴가 두드러진 현상으로 나타나는데 병점 지역도 예외적이지 않음
 - 도시 내 지역들이 “생성에서 성장”으로 “성장에서 쇠퇴”로 가는 것은 불가피한 측면이 있음
 - 지역쇠퇴를 해결하기 위한 방안으로 병점 근대 성장의 서사를 적극 활용할 필요가 있음

□ (현재에서 미래) “청년과 지식의 네트워크 허브로”

- 병점 지역은 여전히 많은 청년과 학생들이 지나쳐가는 교통, 특히 통학의 요지임
 - 병점역을 이용하는 이용객들의 수는 요일과 계절에 따라 변동이 있지만 일일 평균 2016년 31,836명, 2017년 31,482, 2018년 32,297명으로 큰 변동 없이 유지되고 있음(2019년 이후 통계 미존재)

병점역 승하차 인원 (일일 평균)	2016년	2017년	2018년
1월	818,131(25,362)	802,625(25,891)	838,035(27,033)
2월	785,469(28,052)	804,085(28,717)	771,003(27,535)
3월	1,125,996(36,322)	1,100,277(35,493)	1,114,208(35,942)
4월	1,078,495(35,950)	1,043,727(34,791)	1,080,244(36,008)
5월	1,107,117(35,713)	1,063,265(34,299)	1,119,424(36,110)
6월	987,414(32,914)	971,889(32,396)	992,885(33,096)
7월	860,226(27,749)	844,413(27,239)	894,051(28,840)
8월	852,688(27,506)	848,392(27,367)	864,105(27,874)
9월	974,035(32,468)	1,036,713(34,557)	961,424(32,047)
10월	1,044,420(33,691)	957,533(30,888)	1,088,944(35,127)
11월	1,025,447(34,182)	1,034,261(34,475)	1,074,703(35,823)
12월	960,848(30,995)	983,901(31,738)	990,400(31,948)
연간합계	11,620,286(31,836)	11,491,081(31,482)	11,788,426(32,297)

표 5-4 병점역 승하차 인원(출처: 경기도 교통정보센터 홈페이지)

- 병점역 승하차 인원의 월별 변동을 보면 대학들이 방학 기간이 1~2월 시기, 7~8월 시기에 인원이 감소하여 일일 평균 2만 7,000명 수준이고 학기가 한창 진행되는 3~5월과 9~11월은 3만 5,000명 전후, 종강 기간이 맞물리는 6월과 12월은 3만에서 3만 2천명 사이로 나타남
- 이를 통해 일일 평균 대략 8,000명 전후한 청년/학생들이 병점역을 이용하고 있음을 알 수 있음
- FGI 등에서 드러난 의견은 아직까지 이 청년/학생 인구는 병점역을 “통과” 해 가고 있다는 것으로 청년 세대를 머물게 하고 지역의 문화 생산/소비에 참여시키는 것은 문화재생을 통한 지역상권 발전과 미래성장을 동시에 기대할 수 있게 만드는 것
- 병점역 광장 조성과 어울림센터 등 도시재생을 통해 조성되는 공간을 활용전략에서 청년 세대를 적극 활용

(2) 병점 도시재생 문화사업의 기본방향

□ 지역정체성의 현재화

- 길목으로서의 역사성, 병점역을 중심으로 한 근대화의 기억, 떡이 갖고 있는 간이음식으로서의 특성을 종합하되 과거의 머무는 것이 아니라 현대적으로 재해석
- 새로 조성되는 복합단지 몰상권과는 차별화된 전략 : 뉴트로(newtro)
 - ‘새로운(뉴) 복고(레트로)’ 라는 뜻의 뉴트로(Newtro). ‘새로움+낡음’, ‘미래+오래된’, ‘신+복고’ 라는 상반되는 두 개념이 녹아들어 탄생한 뉴트로의는 오래된 것들을 소환해 현대적 가치를 입힌 개념

- 대부분의 유행이 그렇듯 뉴트로를 누가, 언제, 왜 유행시켰는지는 딱 떨어지게 설명하기 어려움
- 익선동의 공간 재생 프로젝트팀 '익선다다' 가 오래된 한옥에 재미 요소를 더한 복고풍을 입히면서 본격화
- 2018년 방영한 드라마 <미스터 션샤인> 등이 대표적 뉴트로 감성을 표상

□ 병점 지역 경관·가로환경 개선의 필요성

- 경관환경 국토 및 도시계획 패러다임의 변화에 따라 20세기 개발시대의 산물인 획일적이고 비개성적인 도시경관에 대한 비판적 인식이 확산
 - 경관에 대하여 기능성·편리성 못지않게 문화적·쾌적성이 중요시됨
 - 공공재로서의 시각적 경관 가치에 대한 인식과 요구가 증대되어 삶의 질, 지속가능한 발전, 친환경, 문화와 더불어 아름답고 쾌적한 도시공간의 창출을 위한 국토환경디자인 및 경관계획에 관심 고조
- 가로환경에 따른 문화공동체의 강화
 - 지역에서의 일상 문화는 가로와 골목, 그리고 공동체 공간으로의 왕래를 통해 발생
 - 지역민이 모이는 장소가 생겨나면, 장소성을 기반으로 문화활동 형성되고 이는 다시 지역 활성화와 공동체를 강화 동력으로 작용
- 보행활성화를 통한 사회문화적 파급효과
 - 최근 도시정비사업에서 강조되고 있는 골목길 정비, 공공오픈스페이스 확보, 커뮤니티 공간 건립 등의 계획은 결과적으로 보행활성화를 통해 가로공간에서의 삶을 회복하고, 사회문화적인 파급효과를 일으킬 수 있는 매개로서 작용
- 의장된 경관의 문화적 활용을 위한 보행패턴의 고려 필요성
 - 병점 지역과 같은 중심시가지형 도시재생은 역사문화자원이나 지역 경관을 활용한 스토리텔링이나 테마거리 조성을 주요 목표로 삼게 됨
 - 이런 테마거리 조성 성패는 해당 가로가 지역 공간 구조상 유동인구의 흐름과 지역주민의 보행 활동을 자연스럽게 수용할 수 있는 입지에 있는지에 달려 있음.
 - 인구유입과 주민왕래로 인한 가로의 경제적 재생이 이루어질 때, 도입된 문화예술적 요소의 영향력이 확대재생산이 가능
- 조성되는 광장에서 이어지는 기존 가로환경의 개선 필요
 - 보행/차량 분리의 부재로 보행 중 위험요소 노출
 - 주차 공간 협소로 도로 내 불법주차 성행
 - 정비되지 않은 도로로 인한 교통 흐름 방해
 - 경관의 개선은 일상적 보행의 활성화로 이어질 수 있으며 이를 위해서는 다음의 정책 적용이 고려사항

<참고1> 도시 조성 관리 범죄예방 기법 도입

(CPTED, Crime Prevention Through Environmental Design)

- 가시성 : 주변을 잘 볼 수 있고 은폐장소를 최소화시킨 공간 및 시설계획
- 접근성 : 외부인과 부적절한 사람의 출입을 통제하는 공간 및 시설계획
- 영역성 : 공간의 책임의식 부여와 이용을 위한 공간 및 시설계획
- 활용성 : 다양한 이용을 유발할 수 있는 공간 및 시설계획
- 유지관리 : 지속적으로 안전한 생활환경을 유지시키는 공간 및 시설계획

<참고2> 유니버설 디자인 가이드 도입

- 공평한 사용 (equitable use)
: 누구라도 차별감이나 불안감, 열등감을 느끼지 않고 공평하게 사용 가능한가?
- 사용상의 융통성 (flexibility in use)
: 서두르거나, 다양한 생활환경 조건에서도 정확하고 자유롭게 사용 가능한가?
- 간단하고 직관적인 사용 (simple and intuitive)
: 직감적으로 사용방법을 간단히 알 수 있도록 간결하고, 사용시 피드백이 있는가?
- 정보 이용의 용이 (perceptive information)
: 정보구조가 간단하고, 복수의 전달수단을 통해 정보입수가 가능한가?
- 오류에 대한 포용력 (tolerance for error)
: 사고를 방지하고, 잘못된 명령에도 원래 상태로 쉽게 복귀가 가능한가?
- 적은 물리적 노력 (low physical effort)
: 무의미한 반복 동작이나, 무리한 힘을 들이지 않고 자연스런 자세로 사용이 가능한가?
- 접근과 사용을 위한 충분한 공간 (size and space for approach and use)
: 이동이나 수납이 용이하고, 다양한 신체조건의 사용자와 도우미가 함께 사용이 가능한가?

표 5-5 범죄예방기법과 유니버설 디자인 가이드

□ “길”, “길목”이라는 컨셉에서 문화적 가치를 확장

- 떡전거리, 역 광장 모두 길의 형태를 취하고 있음
 - 떡전거리는 현재 특색있게 활성화되어 있는 구간이 아니지만 병점이라는 지역 명칭의 유래로 지역이 갖고 있는 “이동의 경로”와 “쉬어감과 간단한 식사”라는 두 가지 측면을 담고 있음
 - 역 광장은 아직 구체화된 형태가 정해지지 않았으나 병점역세권의 교통 환승을 위한 기능과 광장이 갖는 휴식과 개방적 활동의 가능성이 존재
- 뉴트로(newtro) 컨셉에 병점역의 공간적 구성을 시간적이 스토리텔링으로 담아내는 것을 통해 자연스럽게 과거와 현재가 만나는 공간적 연출
 - 떡전거리 : 근대의 기억을 담아내는 거리로 경관 컨셉 구현
 - 역광장 : 병점역의 현대에서 미래로 이어지는 거리로 컨셉을 구현

□ 도시재생사업에 따른 문화적 연계

- 문화활동 측면에서 향후 도시재생에 따른 허브 시설이 확충되고 프로그램이 형성된다면 질적 향상을 기대할 수 있으나 현재는 전문예술활동/생활문화 프로그램 양측면에서 콘텐츠의 양과 질에 모두 한계가 존재
- 유동인구가 많은 지역 특성을 활용한 광장형 문화프로그램 개발, 광장에서 이어진 골목 활성화 프로그램 진행으로 문화적 영향을 향상시키는 것이 가능
- 문화경관 측면에서 역세권 및 상업지역에 인접해있는 지리적 특성상 전통문화유산(용건릉)에 대한 접근보다 상권을 중심으로는 역사 스토리텔링이 더해진 의장된 경관의 조성 필요
- 가로바닥 패턴디자인, 옥외광고물디자인, 가로환경 디자인요소 적극 반영
- 떡전거리의 경우 주1~2회, 주야 시간 등 요일과 시간 지정 차량 통행 제한

(3) 문화컨텐츠(예술자산)와 지역생산 먹거리 자원의 활용

□ 병점의 문화정체성을 테마로 한 스토리텔링과 콘텐츠 개발

- 근대 교통의 중심지로서의 병점역을 활용한 문화경관 사업(마을박물관)
- 떡전거리 / 병점역 광장 각각의 컨셉에 부합하는 문화프로그램 배치로 거리의 활력 및 매력 증진
- 지역이 갖고 있는 떡의 정체성의 현대적 변용
 - 명칭과 달리 지역이 아니며 경쟁 우위의 유사지역이 이미 존재하고 있음
 - 떡을 간식(간식, 도시락) 등으로 재해석하고 이에 대한 지원사업이 경제 영역으로 형성
 - 간식 도시락 등에 대한 스토리텔링 및 통합 브랜드 구축을 문화영역에서 가져갈 수 있음

<사례> 일본에서의 "에키벤(駅弁)"의 문화적 활용

- 일본 드라마·영화 등에서 보는 에키벤(철도 도시락)
 - 에키(역) + 벤토(도시락)의 합성어
 - 향토 음식 특산물이 결합으로 호평
 - 만화 '에키벤 철도 도시락 이야기'(하야세 준)과 같은 문화상품으로 재생산
- 에키벤의 종류와 형식
 - 일반적 에키벤 : 일식뿐만 아니라 중식, 한식, 양식 등을 일본화
 - 지역 에키벤 : 향토음식을 기반으로 역사적 인물과 사건, 지역 대표 문화예술 콘텐츠 결합
- 에키벤의 문화의 소개
 - 채널 J의 'EKIBEN 일본 기차 도시락'의 수입, 방영 이후 관심 급증

○ 병점 지역의 활용

- 채널 J의 'EKIBEN 일본 기차 도시락'의 수입, 방영 이후 관심 급증
- 병점역이 더는 기차역이 아니기 때문에 도시락 판매가 아닌 도시락 카페와 지역의 콘텐츠를 결합한 시도가 고려

표 5-6 에키벤의 문화적 활용

- 혼밥 문화의 확대 등으로 역 광장을 활용한 도시락을 매개로 한 지역문화 결합 프로그램이 가능

5.1.4 병점 지역 도시 재생에 따른 문화적 방법론의 구조

(1) 지역 정체성에 따른 주민이 주도하는 병점의 문화 상생 및 성장

- 주민 기반 지역생활사 아카이빙/업데이트
 - 마을문화기록연구원(날날북스) 등 지역사 아카이빙을 위한 기반은 구축되어 있음
 - 보다 개방된 형태의 테마에 따른 지역 이야기가 가능(근대역으로서의 병점역에 대한 기억 등)
- 추진체계의 구축
 - 주민 주도 지역 생활사 아카이빙
 - 이미지의 확보 및 지역 구술사 채록
 - 현재로 이어지는 브랜드 구축

(2) 병점 지역 공간의 활성화

- 공간에 대한 역할 부여 및 이미지 구축
 - 역사와 문화가 관통하는 길이자 관문 : 병점역
 - 근대화의 기억과 노스텔지어 : 떡전거리
 - 청년과 미래 문화공간으로서의 개방성 : 교통광장
- 생활문화시설 및 다문화시설 거점 / 유희공간
 - 도시 재생 기반 시설(어울림센터)의 문화적 활용
 - 다문화교육센터 등의 접근성 제고
- 추진체계의 구축
 - 통합적 추진 체계와 공간별 특성화 사업추진 주체 형성
 - 협력적 네트워크 및 정책사업 협의 구축 체계

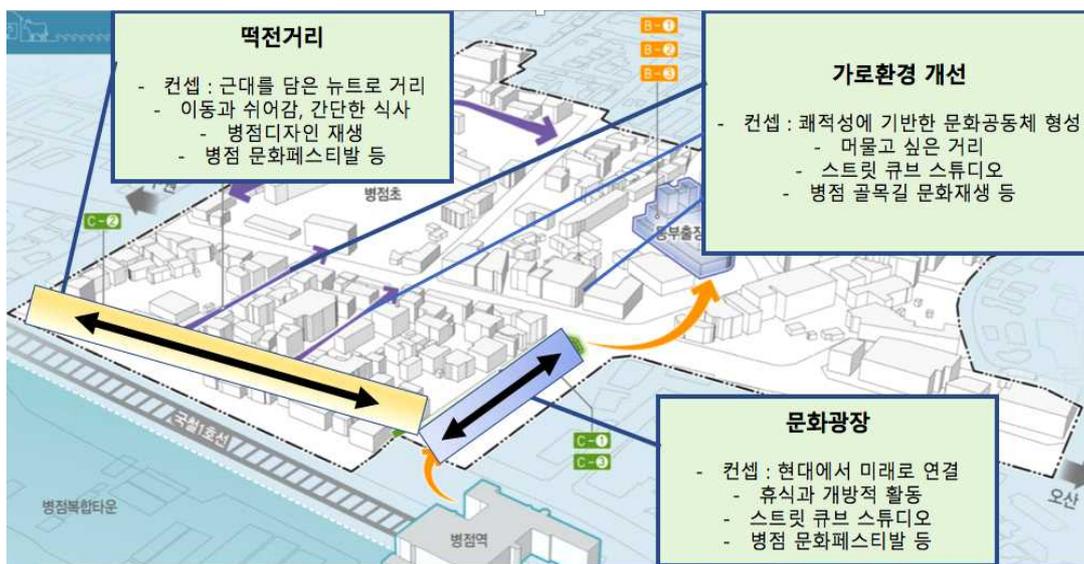


그림 5-2 병점 지역 통합적 추진 체계 구축

5.2. 사업아이템 제안

5.2.1. 병점역 문화광장 활성화

□ 사업명 : “시간과 만나는 거리” 『St. 큐브스태이지』 (파빌리온+문화공간)

구분	내용
사업방향	<ul style="list-style-type: none"> - 투명한 유리로 제작된 사각형의 건축 파빌리온 형태로 공간 구축 - 창작과 감상이 동시에 진행되는 광장의 랜드마크로 조성 - 정주할 수 있는 매력을 갖는 병점역만의 문화콘텐츠로 개발 - 스마트 기술과 연계하여 지역 미디어의 오픈 스튜디오로 기능 부여
사업구간	<ul style="list-style-type: none"> - 병점역과 어울림센터와 이어지는 문화광장에 위치(병점역에 가까운 쪽)
사업목적	<ul style="list-style-type: none"> - 정주 인구 증대로 인한 지역 상권 활성화 도모, 병점역 주변의 활력 증대 - 뮤지션들의 쇼케이스 무대로 활용하여 병점역만의 공연예술브랜드 창출 - 병점역 문화재생 홍보 및 마케팅 효과 - 버스환승객과 병점역 이용객들을 위한 신선한 문화적 경험 제공 - 문화센터로 조성되는 어울림센터 내 음악발전소(문체부-지역뮤지션 지원사업) 설립을 위한 준비과정
사업내용	<ul style="list-style-type: none"> - 정기적인 공연과 YouTube용 영상콘텐츠 제작 및 유통 - 큐브 밖으로는 음악이 들리지 않고 관객은 유튜브 실시간 영상과 이어폰을 통해 보고 들을 수 있음(소음 발생 최소화, 스마트 기술 적용한 감상법 제안) - 계절별 유리정원 조성, 현대미술(행위예술) 퍼포먼스, 미디어아트 전시 등
사업예산	<p>[시범사업 1년 기준]</p> <ul style="list-style-type: none"> - 건축 파빌리온 제작 30,000,000원 - 음향 및 녹음 장비 구입 20,000,000원 - 퍼포먼스 및 영상 제작 4,000,000원*12회=48,000,000원 - 유리정원 제작 5,000,000(설비/조성/운영)원*4회=20,000,000원 - 그 외 인건비/운영비 82,000,000원 - 총 사업예산 2억원

구분	내용	
예산조달계획 / 연계사업	<ul style="list-style-type: none"> - 병점도시재생사업 마중물 사업, 문화광장 조성비 - 문화체육관광부 <음악창작소 조성지원 사업> 	
기대효과	<ul style="list-style-type: none"> - 어울림센터↔스트릿큐브스태이지↔병점역을 잇는 거리의 시각적 시너지 증가 - 주기적 행사를 통한 지역 인지도 창출 - 유동인구 유입으로 인한 상권 및 공간 활성화 - '일상의 공간(거리)'에서 열리는 특별한 콘서트로 브랜딩 	
참고 이미지		
	<p style="text-align: center;">블로비 프로젝트 HS하이테크 (3D 프린팅 기술로 제작)</p>	<p style="text-align: center;">뉴욕 애플스토어 스티브잡스 유작 (거대한 유리만을 사용해 제작)</p>

표 5-7 St. 큐브스태이지 사업 구상

□ 사업명 : “시간을 걷는 거리” 『 The Gil 』 (미디어아트+키오스크)

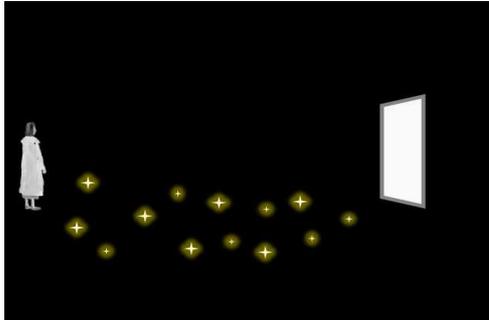
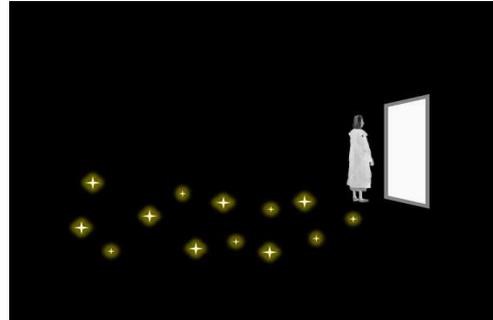
구분	내용	
사업방향	- 병점역 이용객의 연령층을 고려하여 지역사 전시 방법과 매체로서 미디어아트 기술과 키오스크를 활용 - 고사진 전시나 정보 전달에 그치는 기록박물관과는 차별화된 방식으로 접근	
사업구간	- 병점역과 어울림센터와 이어지는 문화광장에 위치(어울림센터에 가까운 쪽)	
사업목적	- 옛날에는 과거시험을 보러 가는 사람들이 머물렀을 떡전거리, 1905년 보통역으로 영업을 개시한 이후 지금까지도 통근과 통학을 위한 주요 교통수단으로 이용되는 병점역, 이 곳을 지나쳤을 수많은 사람들과 내가 마주하는 길 위의 순간. 바쁘고 쉼 없는 일상 속에서 잠시 잠깐 나를 위로하는 시간을 갖을 수 있는 인터랙션 아트로 새로운 문화경험 제공	
사업내용	- 미디어아트/프로젝션 맵핑 등의 기법을 활용한 바닥 조명 설치 - 바닥 조명의 마지막 지점에 서면 키오스크 작동 - 키오스크에 적용할 정기적인 병점스토리 기획	
사업예산	[시범사업 1년 기준] - 바닥 조명 설치 10,000,000원 - 키오스크 설치 12,000,000원 - 병점스토리 발굴 및 제작 비용 추가 연 4회x2,000,000원=8,000,000원 - 총 사업예산 3천만원	
예산조달계획 / 연계사업	- 병점도시재생사업 마중물 사업, 문화광장 조성비	
기대효과	- 병점의 역사적 스토리를 콘텐츠로 활용하여 버스환승정류장과 병점역을 이용하는 사람들에게 병점역과 떡전거리 역사에 대한 이해와 병점역과 떡전거리의 긍정적 이미지 제공	
참고 이미지		
	과거의 발걸음들 당신의 발걸음도 이어지는 이 거리 거리의 선배들이 앞으로 부지런히 나아갔었듯이 당신이 매일 오가는 이 거리가 당신의 발걸음을 기억합니다	당신이 다시 돌아올 이 거리 이 거리가 당신을 기억하고 기다릴게요...

표 5-8 The Gil 사업 구상

□ 사업명 : “시간을 나누는 거리” 『 BJ 로드 보드 』 (소통창구+게시판)

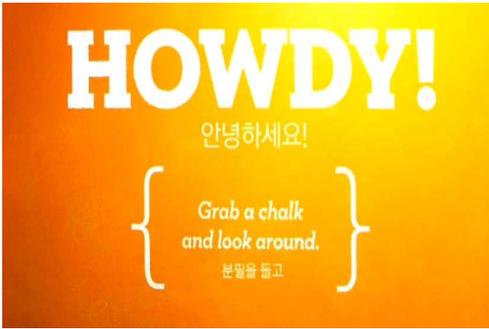
참고 이미지		
	<p>핀란드 공공프로젝트 기숙사의 대화보드</p> <p>병점을 지나치는 청년들에게 묻습니다.</p> <p>“오늘 기분 어때?” “오늘은 좋은 날이었니?”</p> <p>우리는 그렇게 서로의 안부를 묻습니다. 잠시 잠깐 스쳐 가던 의미 없던 거리가 안부를 묻는 따뜻한 거리가 됩니다...</p>	

표 5-9 BJ 로드 보드 사업 구상

□ 사업명 : 도시형 농부장터 청년 마르쉐

구분	내용
사업방향	<ul style="list-style-type: none"> - 도시농업, 로컬푸드 직매장과 연결하여 지역 농산물을 매력적으로 브랜딩 - 각종 공예기반의 지역의 청년 생산자들에게 대중적 활동 기회 제공 - 청년창업과 팝업 레스토랑을 포함하여 거리에 매력 부여
사업구간	<ul style="list-style-type: none"> - 문화광장 - 복합문화공간 어울림센터와 이어지는 거리의 문화거점 - 환승객과 지역주민을 위한 새로운 문화적 경험 제공 - 주기적 이벤트가 벌어지는 광장의 이미지 확보
사업목적	<ul style="list-style-type: none"> - 로컬푸드 직매장과 연계하여 지역 농산물에 대한 인식 확대 - 청년 창업자 및 예술가들의 대중적 인지도 확산 및 비즈니스 모델 지원 - 유동인구 증대로 인한 상권 활성화 도모, 공간 활력 창출
사업내용	<ul style="list-style-type: none"> - 기본계획/초기 준비 단계 : 로컬푸드 직매장 사업협의, 청년창업 및 로컬크리에이터 탐색 - 시범사업 운영 : 지역의 주체발굴과 사업진행을 동시에 실행 (초기 2회 운영으로 파트너 탐색 및 실행역량 테스트) - 사업시행 : 연 14회(4-10월, 매월 2, 4주 토요일) - 이벤트 팝업 장터 개설 : 지역의 기업 또는 기관 등과 연계하여 작은 규모의 팝업 장터 개설 운영(수익성, 주민연대, 브랜딩 측면에서 평가 후 재구성) - 피드백 : 셀러참여 및 수익내역, 사업성과 데이터 분석을 통한 향후 사업방향 논의 - 재구성 : 평가결과 반영한 차년도 사업 논의 ※ 어울림센터 내에 공동저장고 / 공동주방 등의 지원공간 조성
사업예산	<ul style="list-style-type: none"> - 개별 회차 운영 당 5,000,000원*14회= 년 70,000천원
예산조달계획/연계사업	<ul style="list-style-type: none"> - 문화체육관광부 문화가 있는 날 지역문화콘텐츠 사업 연계
기대효과	<ul style="list-style-type: none"> - 주기적 행사를 통한 인지도 창출 및 문화광장 활성화 - 유동인구 유입으로 인한 상권 및 공간 활성화 - 청년창업자 지원을 통한 지역의 청년생태계 활성화 - 공예를 중심으로 한 지역 예술인의 테스트베드 역할 ※ 농부시장 마르쉐 http://www.marcheat.net

구분	내용
참고이미지	

표 5-10 청년 마르쉐 사업구상

5.2.2. 떡전거리 활성화

□ 사업명 : “시간을 즐기는 거리” 『 LOMO Market 』 (지역의 로컬크리에이터들이 모이는 마켓)

구분	내용
사업방향	<ul style="list-style-type: none"> - 지역의 로컬크리에이터들에게 네트워킹 및 홍보의 기회 제공(초반) - 각종 공예기반의 지역의 청년 생산자들에게 대중적 활동 기회 제공 - 밀레니얼 세대인 청년들의 기호에 맞는 '가치 소비'에 대한 캠페인 및 체험 활동 제공 - 청년창업과 팝업 레스토랑을 포함하여 거리에 매력 부여
사업구간	<ul style="list-style-type: none"> - 병점역과 떡전거리 일대
사업목적	<ul style="list-style-type: none"> - 판매만이 주목적이 아닌, 지역과 생산자, 로컬크리에이터들의 소통의 장 역할 - 네트워킹을 통해 협업(콜라보)이 일어나도록 발판 마련 - 청년 창업가들에게 홍보의 기회 마련(판매자 인터뷰 및 판매 물품의 생산과정을 영상으로 담아 SNS 및 유튜브 채널 운영으로, 다른 마켓들과의 차별점 제공) - 코로나19와 50일 장마가 촉발시킨 '환경'이라는 키워드를 '가치소비'와 연결지어 지속가능한 구매체계 마련(상품 및 포장 재질도 함께 논의) - 쇼룸(가설물에 여러 판매자들의 상품을 디스플레이) 운영을 통해, 판매 상품들을 다각적이며 매력적으로 볼 수 있는 시각적 기회 제공 - 쇼룸에 배치되어 있는 물품을 패키지로 구성해 판매하여 새로운 비즈니스 모델 제공 - 마켓의 브랜딩을 통해 하나의 문화콘텐츠로 자리매김 - 마켓 브랜드 굿즈 생산 - 청년 창업자 및 예술가들의 대중적 인지도 확산 및 비즈니스 모델 지원 - 유동인구 증대로 인한 상권 활성화 도모, 공간 활력 창출
사업내용	<ol style="list-style-type: none"> 1. 기본계획/초기 준비 단계: 청년창업자 및 로컬크리에이터 탐색 2. 시범사업 운영: 지역의 주체발굴과 사업 진행을 동시에 실행 <ul style="list-style-type: none"> 판매물품의 생산과정과 생산자에 대한 정보를 담은 영상제작 (초기 2회 운영으로 파트너 탐색 및 실행역량 테스트) 3. 사업시행: 연 14회(4-10월, 매월 2, 4주 토요일) <ul style="list-style-type: none"> 매월(혹은 계절) 주제에 따른 쇼룸 배치 여름의 경우 저녁 시간대로 배치 4. 이벤트 팝업 장터 개설: 지역의 기업 또는 기관 등과 연계하여 작은 규모의 팝업 장터 개설 운영(수익성, 주민연대, 브랜딩 측면에서 평가 후 재구성) 5. 피드백: 셀러 참여 및 수익 내역, 사업성과 데이터 분석을 통한 향후 사업방향 논의 6. 재구성: 평가결과 반영한 다음 연도 사업 논의

구분	내용	
사업예산	<p>[시범사업 1년 기준]</p> <ul style="list-style-type: none"> - 초기 2회차 운영 25,000,000원*2회=50,000,000원(마켓 테이블, 쇼룸, 영상 인터뷰 등 초기비용 발생) - 개별 회차 당 15,000,000원*12회=180,000,000원 - 총 사업예산 2억3천만원 	
기대효과	<ul style="list-style-type: none"> - 지역과 생산자, 로컬크리에이터들의 네트워킹을 통해 주민 주도의 지속가능한 마켓 운영의 가능성 실험 - 가치소비를 통해 환경에 대한 인식 재고 및 마켓 자체의 가치 상승 - 주기적 행사를 통한 인지도 창출 및 떡전거리 활성화 - 유동인구 유입으로 인한 상권 및 공간 활성화 - 청년창업자 지원을 통한 지역의 청년생태계 활성화 - 공예를 중심으로 한 지역 예술인의 테스트 베드 역할 	
예산조달계획 / 연계사업	<ul style="list-style-type: none"> - 문화체육관광부 문화가 있는 날, 지역문화콘텐츠 사업 연계 	
참고 이미지		
	<p style="text-align: center;">가수 폴킴 버스킹 야외무대</p>	<p style="text-align: center;">전포카페거리 아트마켓</p>

표 5-11 LOMO Market 사업 구상

□ 사업명 : 떡전거리 예술 야시장

구분	내용						
사업방향	<ul style="list-style-type: none"> - 떡전거리 상가 활성화를 위해 거리 컨셉에 부합하는 야시장 프로그램 개발 - 쇠퇴 진행 지역이지만 상대적으로 넓은 공간과 기존 상권 활성화를 주목 - 월 1회 야시장 개설 거리활성화 						
사업구간	<ul style="list-style-type: none"> - 떡전거리 상업지구 가로 						
사업목적	<ul style="list-style-type: none"> - 병점 도시재생에서 기존의 상인과 주민들의 참여기회 확대 - 재생을 통한 가로환경개선을 활용한 기존 상권으로의 유동인구 유인 - 문화적 도시재생의 마중물 사업으로서 이벤트 제공 - 먹거리를 통한 떡전거리 이미지 재고 및 문화이벤트를 통한 볼거리 제공 - 상권 활성화 도모, 공간 활력 창출 						
사업내용	<ul style="list-style-type: none"> - 지역 상인, 주민, 공공이 결합한 야시장 운영조직 구성 - 코로나 등으로 인해 유동적인 상황이지만 다중 활동이 가능한 시점에 파일럿 형태의 야시장 프로그램을 진행 - 야시장의 주요 프로그램의 예는 다음과 같으나 지역 수요에 따라 유동적으로 구성 <ol style="list-style-type: none"> 1. 식사류: 기존 식당들의 간단 킬링 메뉴(Killing Menu)제공 / 광장의 청년 식당-농부장터(마르쉐)와 연계한 신메뉴 프로모션 2. 상품: 지역 공예인들의 아트컬렉션 특별전, 재활용을 위한 친환경 프리마켓 등 3. 볼거리 : 음식문화의 다양성을 선보이는 다문화 쿡킹쇼, 공예 원데이클래스, 소규모 음악 공연, 마술·퍼포먼스 등 - 월 1회 정도 주민협조를 통해 떡전거리의 공간을 최대한 확보하여 진행 - 병점역, 인근 공공장소, 학교 등에서 사전 홍보 						
사업예산	<ul style="list-style-type: none"> - 초기 2회차 운영 25,000,000원*2회=50,000,000원 (마켓 테이블, 쇼룸, 영상 인터뷰 등 초기비용 발생) - 개별 회차 운영 당 15,000,000원*12회=180,000,000원 - 총 사업예산 230,000,000원 						
추진계획	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 15%; text-align: center;">시범</td> <td>2021년 떡전거리 야시장 수요 조사 파일럿 행사 진행(하반기 2회)</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">1차</td> <td>2022년~2023년 떡전거리 야시장 월례화 / 추진 방향과 정체성 확립</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">2차</td> <td>2023년~ 떡전거리 야시장 추진조직 자립</td> </tr> </table>	시범	2021년 떡전거리 야시장 수요 조사 파일럿 행사 진행(하반기 2회)	1차	2022년~2023년 떡전거리 야시장 월례화 / 추진 방향과 정체성 확립	2차	2023년~ 떡전거리 야시장 추진조직 자립
시범	2021년 떡전거리 야시장 수요 조사 파일럿 행사 진행(하반기 2회)						
1차	2022년~2023년 떡전거리 야시장 월례화 / 추진 방향과 정체성 확립						
2차	2023년~ 떡전거리 야시장 추진조직 자립						

구분	내용	
기대효과	<ul style="list-style-type: none"> - 떡전거리를 포함한 병점역 주변지역에 문화+경제 행사의 지속적 개최로 지역명소화 - 지역 예술가, 문화기획자, 시민의 협력적 사업모델로 개발하여 여타 지역재생 사업의 마중물 사업 효과 기대 	
예산조달 / 연계사업	<ul style="list-style-type: none"> - 행안부 골목경제 회복지원사업 	
참고 이미지		
	광주 대인시장 야시장	독산동(서울) 남문 야시장

표 5-12 떡전거리 예술 야시장 사업 구상

※ 참고 『골목경제 회복지원사업』 (행정안전부)

- 사업 주체 : 행정안전부
- 사업 배경 : 코로나19 위기에서 소상공인·자영업자로 구성된 골목경제가 유지되고, 향후 조속히 회복될 수 있도록 지원 필요
- 사업 방향
 - (신속 추진) 상권 유지·회복의 적기를 놓치지 않도록 연내 집행 가능한 사업 중심으로 신속히 추진
 - (골목공동체 상생·협력) 지역공동체의 다양한 주체들이 지역의 자원을 활용, 자율적으로 협업하여 사업 추진
- ※ 임대료 인하협약 체결, 특화된 골목자원 및 유관 사업들과 연계 등
- (골목상권 유지) 지속적인 소비 수요 및 이용객 확보
- ※ 방역 등 안심방문 환경 조성, 지역사랑상품권 유통활성화 방안 마련 등
- (골목경제 회복) 경제 활력을 되찾고, 경쟁력 있는 골목상권 육성
- ※ 코로나19 이후 환경변화(비대면·비접촉 경제)에 적합한 상권 운영방안 마련, 코로나19 안정화 이후 소비촉진을 위한 다양한 활동 전개 등
- 공모 개요
 - 사업기간 : '20. 5월 ~ 12월
 - 예산규모 : 80억원 ※ 지방비 50% 이상 매칭
 - 신청요건
 - ①코로나19로 인한 피해 발생 골목상권으로서 점포수가 20개 이상인 경우
 - ②해당 골목 상권의 대표조직(협의회 등)을 구성하고, 중간조직(마을공동체지원센터 등)이 참여
 - ③주민, 상인, 임대인 각 1/2이상이 사업에 동의
 - 평가방법 : 심사위원회의 서면심사(50%)와 발표심사(50%, 영상회의)를 합산

표 5-13 골목경제 회복지원사업 개요

5.2.3. 병점 공공디자인 재생

□ 사업명 : “시간을 걷는 거리 1” 『병점역 거리박물관』

구분	내용						
사업방향	<ul style="list-style-type: none"> - 병점역의 근현대사 스토리텔링의 근거 제시 - 거리박물관 형태를 통한 떡전거리의 뉴트로 이미지 부여 - 주민주도형 사업 지향 						
사업구간	<ul style="list-style-type: none"> - 문화광장 대상지 인근 떡전골로 골목 						
사업목적	<ul style="list-style-type: none"> - 떡전거리의 뉴트로 재생의 근거가 되는 거점 마련 - 유희공간 재생을 통한 지역 문화정체성 제시 - 병점역 인근의 볼거리 마련 - 문화광장 등 현대 지역 경관과 연결되어 시너지 발생 						
사업내용	<ul style="list-style-type: none"> - 마을문화기록연구원에서 진행한 아카이빙등을 중심으로 병점역 주변의 근현대 스토리텔링의 재현 방향과 방식을 논의 - 1905년 이래 병점역 주변의 역동적 변화를 보여줄 수 있는 시각자료와 스토리텔링 수집 <ol style="list-style-type: none"> 1. 병점역의 역사적 변천(1905년 초기 역사, 1950년 신축역사, 1990년 간이역 시절 등) 2. 병점역을 통한 문화와 지식의 이동(1930~40년대 통학열차, 병점역을 이용한 주요 역사 인물) 3. 병점역 인근 상권의 변천(시기별 풍경, 과거의 지역 식당·점포) - 수집된 이야기와 이미지로 구역을 구분하여 테마에 따른 사진, 벽화 배치 - 전봇대, 멘홀, 방음벽 등 공공시설물 적극 활용 - 병점역을 방문객에게 지역사를 소개하는 스토리텔링 리플렛 제작·배포 <ul style="list-style-type: none"> ※ 어울림센터 내에 지역 아카이빙 관련 자료관 마련 						
사업예산	<ul style="list-style-type: none"> - 공간 개선 비용 - 자료 수집 비용 - 공공 미술(벽화) 및 표지판 설치 비용 - 예상 비용 : 임대료 제외한 초기 건립 및 전시 비용 50,000천원 ~ 100,000천원^가 						
추진계획	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 15%; text-align: center;">시범</td> <td>2021년 병점역 근현대사 스토리텔링 시민공모 - “이야기가 있는 옛 병점역 사진전”</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">1차</td> <td>2022년 ~ 2023년 사업 대상지 가로 환경 정비에 따른 거리 박물관 조성 - 사진 전시물 설치 - 지역사 테마 벽화 설치</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">2차</td> <td>2024년 병점역 거리 박물관 연계 프로그램 진행 - 마을 학교 - 병점역 스토리텔링 리플렛 제작</td> </tr> </table>	시범	2021년 병점역 근현대사 스토리텔링 시민공모 - “이야기가 있는 옛 병점역 사진전”	1차	2022년 ~ 2023년 사업 대상지 가로 환경 정비에 따른 거리 박물관 조성 - 사진 전시물 설치 - 지역사 테마 벽화 설치	2차	2024년 병점역 거리 박물관 연계 프로그램 진행 - 마을 학교 - 병점역 스토리텔링 리플렛 제작
시범	2021년 병점역 근현대사 스토리텔링 시민공모 - “이야기가 있는 옛 병점역 사진전”						
1차	2022년 ~ 2023년 사업 대상지 가로 환경 정비에 따른 거리 박물관 조성 - 사진 전시물 설치 - 지역사 테마 벽화 설치						
2차	2024년 병점역 거리 박물관 연계 프로그램 진행 - 마을 학교 - 병점역 스토리텔링 리플렛 제작						

구분	내용
기대효과	<ul style="list-style-type: none"> - 거리의 오래된 이미지를 “낡고 열악한 것”에서 “오래되었지만 정감 있는” 방향으로 개선 - 지역민들에게 역사문화 정체성에 기반한 자부심 부여 - 떡전거리 상권과의 컨셉의 통일성을 높인다면 유동인구를 유인할 수 있는 매력 창출 - 지역 예술가와 시민의 협업을 통한 지역사 벽화 제작으로 예술인들의 지역 활동 기반 마련
예산조달/ 연계사업	<ul style="list-style-type: none"> - 문체부 공공미술 프로젝트(예술 뉴딜) - 공유공간 지원사업 - 주민참여예산제
참고 이미지	<div style="text-align: center;">  <p data-bbox="798 1254 1021 1288">공주하숙 마을 사업</p> </div>

표 5-14 병점역 거리박물관 사업 구상

7) 지역문화공동체적 관점에서 본 마을박물관의 가치 탐색 연구, 한상현, 2019, 84p, 대전세종연구원

□ 사업명 : “시간을 걷는 거리 2” 『 골목상권 리디자인 프로젝트 』

구분	내용								
사업방향	<ul style="list-style-type: none"> - 병점복합타운과 기존 상권의 동반 성장 - 신규 개발이 아닌 기존 사업장들의 이미지 개선 - 각각의 사업장이 아닌 골목길 자체의 브랜드 가치 상승 								
사업구간	<ul style="list-style-type: none"> - 문화광장 대상지 인근 떡전골로 골목 								
사업목적	<ul style="list-style-type: none"> - 병점역 1번 출구 방면 골목 상권의 노후화 - 역 인근 환경에 대한 인식 개선 - 문화광장과 연계되는 상권의 발달 필요 								
사업내용	<ul style="list-style-type: none"> - 화성에 연고 또는 기반을 두고 있는 청년 예술가(시각디자인, 건축을 포함한 다양한 예술계열)를 모집, 골목길의 개선을 위한 방향성과 콘셉트 기획 ('뉴트로' 기반) - 병점역 거리박물관에서 생산되는 이미지를 활용한 디자인 컨셉 제시 - 사업 대상 중 [골목상권 리디자인 프로젝트]를 통해 사업장 내·외부 환경 등 디자인 개선을 희망하는 업주를 모집 (유형업소 또는 프랜차이즈 매장 제외) - 청년 예술가와 가게의 연계를 통한 '마케팅'으로 가게 개선 <ul style="list-style-type: none"> : '가게 개선'은 아래 내용을 포함함 1. 가게 내·외부 공간 리뉴얼 (브랜딩 포함) 2. 메뉴판, 패키지 등 가게에 필요한 상품 제작 3. 청년 예술가에게는 작은 전시 공간 구성의 기회 제공 								
사업예산	<ul style="list-style-type: none"> - 디자인랩 운영비 - 청년 예술가 인건비 - 가게 리뉴얼 또는 상품 제작 등 비용 지원 								
추진계획	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 15%; text-align: center;">시범</td> <td>2021년 문화광장 대상지 ~ 아시아다문화소통센터 구역에 해당하는 3블럭 중 시범사업 진행 대상(업장 기준 3~4곳) 선정</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">1차</td> <td>2022년 시범사업 대상지 내 타 업장 추가 공모 받아 15곳 진행</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">2차</td> <td>2023년 문화광장 대상지 ~ 동부보건지소 방향 골목 내 업장 공모받아 15곳 진행 (도시재생 사업지역 밖이지만, 병점역 골목의 이미지 향상과 가치 창출을 위해 포함)</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">3차</td> <td>2024년 문화광장 대상지 ~ 아시아다문화소통센터 구역에서 시범사업과 1차 기간에 진행하지 않았던 업장 중 추가 선정해 골목길 콘셉트에 맞도록 환경 조성 추가 진행</td> </tr> </table>	시범	2021년 문화광장 대상지 ~ 아시아다문화소통센터 구역에 해당하는 3블럭 중 시범사업 진행 대상(업장 기준 3~4곳) 선정	1차	2022년 시범사업 대상지 내 타 업장 추가 공모 받아 15곳 진행	2차	2023년 문화광장 대상지 ~ 동부보건지소 방향 골목 내 업장 공모받아 15곳 진행 (도시재생 사업지역 밖이지만, 병점역 골목의 이미지 향상과 가치 창출을 위해 포함)	3차	2024년 문화광장 대상지 ~ 아시아다문화소통센터 구역에서 시범사업과 1차 기간에 진행하지 않았던 업장 중 추가 선정해 골목길 콘셉트에 맞도록 환경 조성 추가 진행
시범	2021년 문화광장 대상지 ~ 아시아다문화소통센터 구역에 해당하는 3블럭 중 시범사업 진행 대상(업장 기준 3~4곳) 선정								
1차	2022년 시범사업 대상지 내 타 업장 추가 공모 받아 15곳 진행								
2차	2023년 문화광장 대상지 ~ 동부보건지소 방향 골목 내 업장 공모받아 15곳 진행 (도시재생 사업지역 밖이지만, 병점역 골목의 이미지 향상과 가치 창출을 위해 포함)								
3차	2024년 문화광장 대상지 ~ 아시아다문화소통센터 구역에서 시범사업과 1차 기간에 진행하지 않았던 업장 중 추가 선정해 골목길 콘셉트에 맞도록 환경 조성 추가 진행								

구분	내용
기대효과	<ul style="list-style-type: none"> - 노후화 되고 있는 상권 재생 - 기존 상권 이미지 개선을 통한 주민 자생력 강화 - 같은 콘셉트를 공유하는 골목길을 조성해 통일성을 높여 흥미를 유발하고 병점역을 이용하는 유동인구를 이끌 수 있을 것으로 기대 - 지역 예술가들의 활동 기반 마련 및 네트워크 구축
참고사업	- 서울시 뉴딜일자리 사업 - 우리가게 전담예술가
참고 이미지	

표 5-15 골목상권 리디자인 프로젝트 사업 구상

5.2.4. 병점 골목길 문화재생

□ 사업명 : “일상이 흐르는 길” 『 병점 골목 터널놀이터 』

구분	내용
사업방향	<ul style="list-style-type: none"> - 병점역 인근에 거주하는 아동/청소년들에게 친근한 장소에서 즐기는 일상의 골목 놀이터로 진행 - 주민주도 기획하고 진행할 수 있도록 축제학교 운영 및 체험형 콘텐츠 공동기획 - 이후 주민협의체(어린이분과)에 의해 축제조직 구성 지속가능한 골목축제 사업화
사업구간	<p>1차년도-센터 골목 (2차년도-파출소 골목까지 확대)</p> <ul style="list-style-type: none"> - 병점초등학교와 이어지는 터널 어린이들이 등하교를 위해 이용하는 터널 병점도시재생현장지원센터 건물 바로 옆에 위치
사업목적	<ul style="list-style-type: none"> - 병점역 주변 가로 환경 개선에 대한 공감대 형성 - 병점초 지하도의 노후/우범 환경 개선 - 문화광장, 떡전거리 등과 연결고리로서 주민접근성 개선 - 병점역 인근 지역 거주 어린이들의 놀이공간 조성의 필요성 어필 - 골목놀이문화 조성을 통해 거주민들의 지역과 이웃에 대한 관심도 증진
사업내용	<ul style="list-style-type: none"> - 안전하고 쾌적한 미니터널로 환경 개선을 선행 - 터널 : 스프링쿨러 설치 및 가벽 설치(물감물총페인팅) - 터널 입구 : 비닐을 활용한 워터슬라이드 설치 - 파일럿 프로그램 <차 없는 어린이날> 병점골목 터널놀이터 <ol style="list-style-type: none"> 1. 공연마당 / 2.놀이마당 : 추억놀이, 보드게임, 딱지치기 등 3. 음식마당 : 달고나, 솜사탕, 뽑기 등 4. 체험마당 : 포토존, 전통놀이, 공예체험 등 - 파일럿 프로그램을 토대로 분기별 역사, 환경, 안전 등 테마형 골목놀이터 운영
사업예산	<ul style="list-style-type: none"> - 공간디자인 : 3,000천원 - 임차비 : 4,000천원(회당 1,000천원) - 부스운영 : 4,000천원(회당 1,000천원) - 공연 : 12,000천원(회당 3,000천원) - 먹거리 / 기타 : 4,000천원(회당 1,000천원) - 연간 소요예산 : 27,000천원(추정)

구분	내용		
기대효과	<ul style="list-style-type: none"> - 주기적 행사를 통한 지역의 아동문화콘텐츠 개발 - 지역주민들의 문화공동체 활동 활성화 - '일상의 공간(거리)'에서 열리는 특별한 골목길 축제 - 아동 뿐만 아니라 모든 주민이 참여하고, 주민주도로 만들어지는 골목길 축제로 브랜딩 		
예산조달/ 연계사업	- 주민참여예산제		
참고 이미지			
	물감물총페인팅	스프링클러 설치	대전 골목길 워터 슬라이드

표 5-16 병점 골목 터널 놀이터 사업 구상

5.3. 사업 아이템의 구조화

5.3.1. 사업 아이템 일람

구분	사업명	공간	사업기간	소요 예산(추정)	주요주체	형태
1-1	St. 큐브스테이지	문화광장	단년(구성) 지속(운영)	· 조성예산 50,000천원 · 운영예산116,000천원(연간)	공공	자체
1-2	The Gil		단년(구성)	· 20,000천원	공공	자체
1-3	BJ 로드 보드		단기(구성)		공공	자체
1-4	병점 청년 마르쉐		지속	· 70,000천원(연간)	민간주도	지원
2-1	LOMO Market	떡전거리	지속	· 230,000천원(연간)	공공	위탁
2-2	떡전 예술 야시장		지속	· 시범 10,000천원 · 정례화 48,000천원	민간주도	지원
2-3	병점역 거리박물관		단기(구성)	규모에 따라 유동적(3년) 50,000천원 ~ 100,000천원 소요 추정	공공	자체
3-1	골목상권 리디자인 프로젝트	복합	단기(구성)	· 시범년도(1년) : 6,000천원 추정 · 본 사업 진행(3년) : 30,000천원 ~ 50,000천원 (연간) 추정	공공	지원
3-2	병점 골목 터널놀이터		지속	· 27,000천원(연간)	민간주도	지원

표 5-17 사업 아이템 일람

5.3.2. 사업 추진 방향

- 예비(마중물) 사업의 선행 실시
 - 본격적인 큰 덩어리 예산부터 투입될 경우 자칫 지역사회에서 사업추진에 대한 공감대와 추진 동력을 얻기 어려움
 - 1차년에는 문화적 도시재생의 분위기를 조성할 수 있는 이벤트 형태의 사업을 추진하며 지역 여론 조성

- 하드웨어 조성/정비 사업은 2~3년에 걸쳐 순차적으로 진행
 - 병점의 도시재생전반의 흐름과 맞물리게 진행하되 문화공간의 특성상 조성과 시범운영이 병행될 수 있도록 설계

- 지속사업의 경우 장기적으로 자율조직에 의한 자체 운영으로의 전환을 목표
 - 마을기업, 사회적기업, 사회적협동조합 등 자조적인 지역자율 사회적경제조직에 의한 운영을 목표로 함

제 6 장
연구요약 및 결론

제 6 장 연구요약 및 결론

6.1 연구요약

- 본 연구는 화성시가 병점역 인근 지역의 도시재생 뉴딜 사업을 추진하며 도시재생의 문화적 방법론을 도입하기 위해 준비되었음
- 병점역은 화성시의 유일한 지하철역으로 하루 유동인구가 3만 명에 이르지만, 수원과 동탄 등 대규모 상권 인근에 위치하여 전반적인 상권이 위축된 상태로 도심기능이 쇠퇴하고 있는 중
- 사업 대상지에는 병점이라는 이름에서 유래된 떡전거리가 존재하지만, 현재는 떡을 파는 곳은 거의 없고 거리는 쇠락하고 있음
- 도시재생 사업 중 일부로 버스 환승정류장과 연동하여 광장이 조성될 예정
- 연구진은 기존 도시재생 뉴딜 사업 신청서 상의 문화예술 관련 계획을 검토하고 주민의견을 청취하는 동시에 전문가 자문회의를 개최하여 지역의 이슈를 정리하였음
- 문화적 도시재생의 방법론으로는 지역문화자원 발굴 및 콘텐츠화, 특화거리 및 경관 조성, 문화산업 육성, 생활예술지원, 문화시설 조성 및 운영, 문화예술 활동 인력 육성, 창작공간 조성 및 운영, 축제 및 행사 등이 있음
- 도시재생에서 문화는 수단인 동시에 목적이 되어야 함. 따라서 가시적인 성과를 넘어 지역 주민들의 문화적 활동이 얼마나 다양해지고 활성화되는지를 목표치로 두고 사고할 필요가 있음
- 사업대상지의 인구는 점차 늘어가는 추세를 보이고 있으나 문화기반시설은 미비한 상황으로 향후 생활 SOC 사업 등을 연계하여 주민들의 문화 활동을 진작할 필요가 있음
- 사업지역에서 떡전거리축제, 병점로드페스티벌 등이 진행되어 왔으나 실제 떡전거리와 관련한 현실의 콘텐츠가 존재하지 않는 한계에 봉착해 소기의 효과를 거두지 못하고 있는 상황
- 병점 인근에는 전문 문화예술단체들도 많지 않으나 일부 단체와 공간을 적극 파트너로 삼아 향후 도시재생과 지역활성화에 나설 필요가 있음
- 병점은 근대 문화자산으로서의 관문이라는 정체성을 가지고 있으며 꾸준한 유동인구와 도시재생사업이라는 기회요인을 보유하고 있으나, 문화시설과 인력, 프로그램이 부족하고 낙후된 지역 환경과 인근 지역의 개발로 인해 위기요소를 갖고 있음
- 이런 요소들을 극복하기 위해 근현대의 길을 중심으로 한 문화정체성을 형성하여 청년인구를 끌어들이고 근현대의 역사적 흔적들을 적극적으로 재해석하여 복합단지의 초현대적 이미지와 차별되는 레트로 이미지를 부각시킬 필요가 있음
- 주민들은 떡전거리에 대해 여전히 애정을 가지고 있으며 떡전거리를 활용한 사업들을 통해 거리활성화를 꿈꾸고 있음
- 주민의견과 전문가 자문을 종합해 볼 때, 떡전거리의 현대화는 단순 행사로는 가능하지 않고 사람이 유입되고 활동을 왕성하게 하는 과정으로 이해되어야 할 필요가 있음
- 이 과정에서 아시아 이주민들과의 만남이나 상호이해를 통한 교류가 활성화되는 계기가 만들어질 수도 있음

- 지역의 관문이라는 역사적 정체성을 바탕으로 뉴트로 컨셉을 제시하며 병점의 문화정체성을 바탕으로 한 스토리텔링과 콘텐츠 개발이 필요할 것으로 판단함
- 이를 바탕으로 연구진은 병점 문화광장 활성화를 위해서는
 - ① 시간과 만나는 거리 St. 큐브 스테이지
 - ② 시간을 걷는 거리 The Gil
 - ③ 도시형 농부장터 청년 마르쉐
 - ④ 떡전거리 활성화를 위한 LOMO Market과 떡전 예술 야시장
 - ⑤ 병점 골목길 문화재생을 위한 병점 골목 터널 놀이터
 - ⑥ 병점 디자인 재생을 위한 병점역 골목상권 리디자인 프로젝트
 - ⑦ 병점역 근현대사 스토리텔링을 위한 병점역 거리박물관 사업을 각각 제시하였음

6.2 결론

□ 병점 지역 정체성 기반한 문화재생 필요

- 병점 지역 도시재생은 중심시가지형으로 무엇보다 정체되고 있는 지역 상권을 어떻게 활성화시킬 것인가를 목표로 하고 있음
- 병점 지역은 과거 삼남길 관문으로서 행인들의 경유지 역할을 했으며 이런 장소적 기능 때문에 “떡전거리=병점”이라는 지역 정체성을 형성해왔음
- 근대화 이후에는 병점역을 중심으로 주변 지역의 교통허브로서의 기능을 해왔으며 인력의 이동, 정보의 소통의 매개로 기능하며 자연스럽게 상권을 형성해왔음
- 병점 상권 활성화를 위해서는 거리의 매력을 끌어올려 경유하는 인구를 잠시라도 머물 수 있게 만드는 것에 초점이 맞춰져야 하는데 이를 위해서 지역이 전통적으로 가지고 있어온 경유지로서의 특성을 매력적으로 재구성할 필요가 있음

□ 근대문화유산 병점역의 가치와 지역의 다양한 시간성의 활용

- 1905년 만들어진 병점역은 지역의 정체성인 동시에 근대문화유산으로서 새롭게 해석될 가치를 갖고 있음
- 지역이 갖고 있는 과거(삼남길의 길목, 떡전거리), 근현대(근대 기차역 병점역과 산업화 시대의 성장), 미래(도시 재생과 광장을 중심으로 한 미래 공간)의 정체성에 따라 지역을 구획화하고 이에 따른 각각의 매력을 부여
- 병점역 배후에 조성될 복합단지외 차별화되는 뉴트로(newtro) 거리로 지역의 매력을 차별화시킬 필요가 있음

□ 지역 콘텐츠의 발굴과 재해석, 활용을 중심으로 한 문화활성화

- 병점 지역은 떡전거리 명칭에서 유래한 “떡” 먹거리의 정체성을 가져왔으나 현재는 실제 떡집들이 활성화된 지역이 아니기 때문에 적극적인 재해석이 필요함
- 반면 도농복합도시로서의 화성시가 갖고 있는 특성상 병점 지역 배후에 농업 생산이 이루어지고 있고 병점 지역 인근에도 로컬푸드직매장 등 음식을 매개로 한 사업을 활성화시키는데 필수적인 자원을 보유하고 있음
- 인근에 대학들이 많아 생산+소비 인구로서의 청년층의 역할을 적극적으로 활용할 수 있는 가능성이 존재하고 있음
- 지역이 전통적으로 가져온 떡의 정체성을 간이식, 도시락 등으로 확대하여 적극적으로 해석하고 이에 로컬푸드와 청년창업이 결합된 먹거리 콘텐츠로 지역을 브랜드화하는 것을 적극적으로 검토할 필요가 있음
- 먹거리 콘텐츠와 결합되는 문화 활동을 광장을 중심으로 배치한다면 유동하는 인구를 머물게 하여 주변 상권에도 긍정적인 역할을 할 수 있는 동선의 연계망을 만들 수 있을 것임

참고문헌

참 고 문 헌

[국내문헌]

- 이형복 외. 2013. 「으능정이 LED영상거리 경관협정에 관한 연구」. 대전연구원.
- 구형수 외. 2019. 「생활인프라 기준 도입 및 활용방안 연구」. 국토연구원
- 장성화 외. 2010. 「전주 한옥마을 조성사업의 도심재생 성과 분석 및 개선방안」. 전북발전연구원
- 장옥연. 2005. 「소통과 협력을 통한 역사환경 보전 계획과정 연구」. 서울시립대학교 대학원
- 김철수. 2007. 「단지계획」. 기문당
- 정광렬. 2017. 「지역문화사업 지원체계 현황분석 및 개선방안 연구」. 한국문화관광연구원
- 김제람 외. 2010. 「역사환경보전과 도시개발과의 갈등구조 분석」. 한국도시설계학회
- 박철희. 2013. 「역사문화유산을 활용한 중소도시의 가로 재생방안」. 한국도시설계학회지 제14권 제6호
- 양도식. 2008. 「영국 도시재생의 유형별 성공사례 분석」. 서울연구원
- 화성시. 2019. 「병점도시재생활성화계획안」. 화성시
- 조광호 외. 2017. 「새 정부 도시재생 방향 : 문화의 도입 연계를 위한 정책과제」. 문화관광 인사이트 99호
- 김연진. 2015. 「도시재생 사업에서의 문화예술 도입방안 연구」. 한국문화관광연구원
- 민현석 외. 2019. 「서울시 역사문화 도시재생의 성과 및 방향」. 서울연구원
- 최영화. 2015. 「현안과제연구 이슈리포트 - 내포신도시 중심상업지역 내 부지의 특화광장 조성방안 및 추진방법」, 충남연구원
- 양범모. 2017. 「한국인과 광장」. 양범모. 환경논총 제59호

[기사·보도자료]

- 문화체육관광부, 2019 「문화적 도시재생, 전국 19곳으로 확대 지원」
- 행안부. 2020. 「행안부, 골목상권 살리기 본격 나선다」
- 오마이뉴스. 2015. 「에키벤 때문에 기차 여행할 맛 난다」
- 인천일보. 2018. 「영국 런던 킹스크로스역, 빈민촌에서 관광명소로 변신」
- 동아일보. 1937. 「근교 행각지 화산용주사 코스 - 가을은 하이킹의 시즌!」

[웹페이지]

- 한동민. 「기차의 출현과 수원역의 변화」. 경기도사이버도서관
<https://memory.library.kr/features/Suryeoseon/blog-single10.html>
- 문화체육관광부 홈페이지 <https://www.mcst.go.kr>
- 지역문화진흥원 홈페이지 <http://www.rcda.or.kr>
- 화성시청 홈페이지 <http://www.hscity.go.kr>
- 화성시문화재단 홈페이지 <https://www.hcf.or.kr/>

화성시 병점지역 문화적 도시재생 사업구상 연구조사

발 간 일 : 2020년 8월

발 행 처 : 화성시문화재단

(18459) 경기도 화성시 노작로 134

전화번호 031)8015-8100

연구기관 : (사)한국문화정책연구소

© 2020 화성시문화재단
