같이의 가치

민간-공공 문화협치
성공사례 공유

Contents

프로그램 ····· 3

발제자료

• 기조강연

문화협치-협치의 출발점은 차이를 인정하는 것

정재왈(금천문화재단 대표이사) ····· 5

• 발 제

4차 산업혁명시대의 문화협치

김선영(미래예술산업연구소 대표) ····· 11

건강한 지역문화생태계 구축을 위한 화성시 문화협치 방향

추미경 사단법인문화다움 대표 ····· 25

• 사 례

공유성북원탁회의

박현진 성북문화재단 문화지역협력팀장 ····· 29

그림책 시민모임과 그림책박물관

유혜엽 그림책시민모임'다락' 대표 ····· 47

Program

시 간	구 분	내 용	발표자
-	등 록		
15:00~	인 사		
15:05~	소개	세미나 개요, 강연자 소개	모더레이터 박정배 (청운대학교 공연기획경영학과 교수)
15:10~	기조강연	문화협치-협치의 출발점은 차이를 인정하는 것	정재왈 (금천문화재단 대표이사)
15:20~	발제	4차 산업혁명시대의 문화협치	김선영 (미래예술산업연구소 대표)
15:35~		건강한 지역문화생태계 구축을 위한 화성시 문화협치 방향	추미경 (사단법인문화다움 대표)
15:50~	휴 식		
16:00~	사례	공유성북원탁회의	박현진 (성북문화재단 문화지역협력팀장)
16:20~		그림책 시민모임과 그림책박물관	유혜엽 (그림책시민모임 '다락' 대표)
16:40~	토론 및 질의응답		
17:00	폐회		

기조

문화협치

협치의 출발점은
서로 차이를
인정하는 것

정재왈
금천문화재단 대표이사

영어로 거버넌스(governance)를 뜻하는 협치(協治)는 행정 과정에서 주제들 간의 협의를 통해 합리적인 답을 찾는 방식을 말한다. 오래된 말은 아니고, 행정에 관한 시민의 참여권이 확장되면서 비교적 최근에 새로 등장한 말이다. 특히 지방 자치 행정에서 마치 그것이 목적인 듯 매우 빈번하게 쓰이며, 실행되고 있다.

문화협치(文化協治)란 무엇인가. 흔한 말은 아니지만, 이 조어의 함의(含意)를 짐작해보건대 대충 세 가지 정도가가 될 것 같다. 하나는 '문화적 방식'의 협치. 협치를 이끌어 내고 실행하는 데 문화적인 세련미를 갖추자는 뜻이겠다. 둘째는 '문화(예술) 분야'에서의 협치다. 지역 문화 활동이 점차 강화, 확대되면서 문화예술의 중요성이 높아가고 있는 이때에 협치의 대상으로서 문화예술이 한층 주목받게 된 것이다. 마지막으로 문화를 '수단과 매개'로 한 협치다. 오늘 '지역네트워크 오픈포럼'의 논의는 이 두세 번째에 초점이 닿아있지 않나 싶다.

아무튼 지역 문화 행정에서 문화협치의 구심점은 문화재단이다. 물론 개별 민간 주체들의 자발적인 활동도 간과할 수 없지만, 자율성이 보장된 문화정책 · 행정의 체계로서 문화재단의 역할과 기능은 날로 커지고 있다. 그 중심에 서 있다 해도 과언이 아니다. 시(군 · 구)라는 행정 조직과 민간 주체(시민, 예술단체 및 예술가 등), 그 사이 문화재단이 있다. 관료주의 경직성과 민간 주체의 자유분방함 사이에서 균형자가 되어 문화예술 활동을 유익한 길로 나아가게 하고 바람직한 결실을 맺도록 돕는 역할. 문화재단의 명운이 협치에 달려있다면 지나친 말일까.

그런데 막상 부닥치는 현실은 그렇지 못하다. 한 편에서는 외려 협치의 장애라고 쏘아붙이고 다른 한 편에서는 소위 갑질의 원흉으로 지목한다. 협치의 구심점이 자칫 양쪽에서 협공을 받는 진퇴양난, 고립무원의 처지에 놓이게 될 위험성이 늘 도사리고 있는 것이다. 하여 삼자(三者) 간, 즉 민간 주체 - 문화재단 - 행정조직이 건강한 1인3각(一人三脚)으로 정립(鼎立)하기 위해서는 서로 공유할 몇 가지 전제 조건이 필요한데, 열거하면 이렇다.

1. 협치는 일방적인 협조를 강요하는 게 아니다.

말 그대로 협치는 동등한 협의가 바탕이다. 이른바 숙의(熟議)민주주의의 과정으로서 협치는 상명하달식 강요나 일방적 협조 요청과는 다른 입장이다.

2. 협치의 출발점은 각자의 차이(差異)를 인정하는 것이다.

서로 다른 입장과 처지를 인정하여 역지사지하는 것에서부터 협치는 시작된다.

3. 협치는 그러면서 동행(同行)하는 일이다.

차이를 극복하며 동행의 길로 나가려면 주체들 간 명확한 비전 제시를 통한 설득이 필요하다.

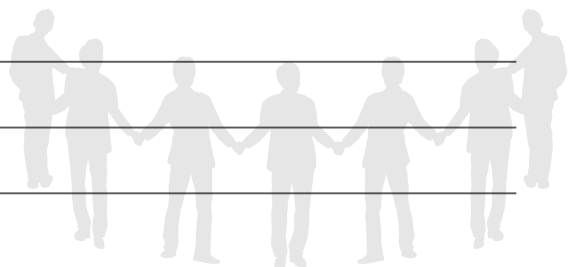
4. 협치는 책임을 공유하는 것이다.

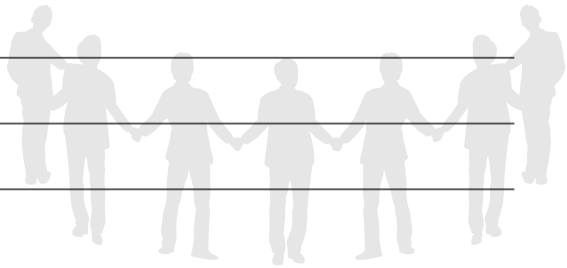
한자 협(協)을 풀이하면, 세 개의 힘(力)을 모아 열(十)을 만드는 일이다. 수학으로 풀면 정답이 아니다. 잘 됐을 때 훨씬

커지는 과실만 탐하고 좋지 않은 결과에는 책임을 지지 않으려는 태도는 협치의 적이다.

5. 협치는 성과를 함께 나누는 일이다.

책임은 나누면 가벼워지고, 성과는 나누면 커진다. 합리적이지 못한 성과 공유는 주체들 사이의 불신을 초래하여 협치의 존립을 위태롭게 한다.





발제

4차산업 혁명시대의 문화 협치

김선영
미래예술산업연구소 대표

I. 서론

최근 들어 협치가 정치 분야 뿐 아니라 사회의 다양한 분야에서 화두가 되고 있다. 협치는 행정 서비스를 제공하는 '노젓기'가 아니라 목표와 전략을 설정하는 '방향잡기'로서 정부를 대신하여 확장된 사회를 관리하는 것이라 할 수 있다(류지성·김영재, 2010). 협치가 등장한 배경으로는 정부에 대한 불신, 환경변화에 직면한 전통적 행정의 새로운 대안모색 등이 꼽힌다.

이러한 협치의 개념은 문화 영역에서도 거버넌스(governance)라는 이름으로 상당 기간의 연구와 함께 실천적 노력이 병행되어 왔다. 이때의 거버넌스는 상당히 포괄적인 원래의 의미와 구별하여 이른바 '협력적 거버넌스'라고 할 수 있으며, 이것이 현재 활발하게 논의되고 있는 '문화협치'의 개념으로 이해된다.

문화협치는 바람직한 방향으로 행해질 경우 협력적 상호작용의 결과로서 새로운 문화적 가치를 창출하며(전주희, 2018), 사회적 문제를 해결하는 효과를 가진다는 생각이 지배적인 듯하다. 그러나 그간의 문화협치가 구성원들의 자발성과 자생적 질서에 기초하여 진정으로 '열린 사회'를 지향해 왔는지에 대해서는 재검토가 필요하다(박광일, 2018). 협치를 구성하는 항목은 개방성, 투명성, 책임성, 참여성 등 다양하다. 이 중에서 주체 간 협력에 중점을 둔 지난 사례들과 달리 오늘날 진정한 문화협치를 이루기 위해서 가장 최우선적으로 고민해야 할 것은 시민에 의한 참여(participation)이다. 참여는 협치가 공동의사결정(collective decision making)에 의해 도출된 목표를 달성하기 위하여 함께 노력하는 행위 또는 상호작용관계(협력, collaboration)이 되기 위한 전제조건이기 때문이다. 물론 여기서의 참여는 민간이 참여하는 '참여적 의사결정'과는 다른 개념으로 이해되어야 한다. 즉 공동체가 정부와 대등한 입장에서 관계를 맺고 독자적인 정체성을 유지하면서 공동의 목표를 위하여 역할을 분담하거나 협력자로 활동하는 패러다임으로서의 협치(김승환·황은주, 2010)를 전제로 하는 참여이다.

참여에 의한 대표성과 포괄성이 담보되지 않을 때 문화협치는 '그들만의 리그'로 전락할 수 있다. 정부(지자체)-공공기관(문화재단)-시민단체-예술가(집단) 등으로 이루어지는 거버넌스 체계 하에서 민의를 대표하지 못하고 소수에 대한 배려가 없는 협치는 또 하나의 '권력 나누기'와 다르지 않다. 그런 의미에서 참여에 의한 문화 협치는 시급한 과제이다. 또한 최근 약 10년 만에 2배 이상 양적 성장을 이룬 국내 문화기반시설[1]은 질적 성장을 요구하고 있다. 더욱이 문화 분야 중 향유층의 정체 내지 감소세를 보이는 순수(기초)예술 분야는 새로운 소비자를 개발하고 기존 소비자의 충성도를 높이기 위한 방안 모색이 필요한 상황이다. 특히 현재의 문화소비자들은 프로슈머(prosumer)로 진화중이며 소셜 인플루언서(social influencer)들의 영향력 또한 확대되고 있다. 이제 문화소비자들은 더 이상 교육과 계몽의 대상만이 아니다. 그들은 문화생산의 주체로서 뚜렷이 자리매김하고 있으며 이러한 경향은 기술의 비약적 발전과 더불어 향후 더욱 확대될 전망이다.

1) 도서관, 박물관, 문예회관, 문화원, 문화의집 등 국내 문화기반시설은 2005년 1,133개소에 2017년 2,657개소로 약 10년 만에 2배 이상 양적 성장을 이룬 것으로 나타났다.

참여가 보장되는 문화협치를 위한 방안은 바로 4차 산업혁명 기술, 보다 구체적으로 기하급수적인 증가속도를 보이는 빅데이터(big data)에서 찾을 수 있다. 주지하다시피 최근 회자되고 있는 4차 산업혁명은 세상의 모든 것이 인터넷으로 연결되고 인간과 사물의 데이터가 수집·축적·활용되는 새로운 산업혁명을 일컫는다. 인공지능, 빅데이터, 클라우드 등 지능정보기술의 확산에 기인하는 4차 산업혁명의 핵심 키워드 중 하나는 '연결'이다. 예를 들어 사물인터넷(IoT)은 사물간의 연결을 넘어서 사람과 사물의 연결로 진화하고 있다. 또 소셜네트워크 서비스를 통해 소비자들은 과거와 비교할 수 없을 정도의 상호 연결을 이루고 있고 이를 통해 자신의 의사를 개진한다. 빅데이터에는 문화 정책의 대상인 국민 또는 지역민들 연결과 여기에서 발생하는 생각과 의견이 담겨져 있다.

본고는 제도적 위계(hierarchy)를 극복하고 진정한 문화협치를 이루기 위해서는 무엇보다 참여가 활성화되어야 한다는 점을 전제로 이를 구현하기위한 방안으로서 문화협치에 빅데이터 거버넌스를 도입하는 방안에 대해 모색해 보고자 한다.

II. 지역거버넌스와 문화협치

1. 거버넌스와 참여

거버넌스(governance)는 '키를 잡다' 또는 '조종하다(steer)' 등을 의미하는 그리스어 'kubernao'에서 나온 단어로 '통치, 관리, 통치 방식'을 뜻한다(안지언·김보름, 2018). 용어 자체는 1988년 Peters & Campbell이 <거버넌스>라는 학술지를 발간하면서 세계적으로 통용되기 시작한 것으로 알려져 있다. 하지만 거버넌스는 1970년대 중엽 북유럽에서 시작된 '시민 참여에 의한 행정'에 뿌리를 두고 있으며(안문석, 2002), 1980년대에는 사회 통합 및 관리 능력 그리고 지역 경제 활성화를 위한 민관 파트너십이 강조되었다. 이후 1990년대 들어 새로운 제도로서 폭발적인 관심을 불러일으키며 본격적인 논의가 이루어지기 시작했다(공용택, 2011).

거버넌스는 시대적 환경 변화에 따라 그 개념 또한 다양하게 정의된다. '공통문제 해결기제로서의 거버넌스'라는 가장 넓은 정의, '정부 관련 공통문제 해결 기제로서의 거버넌스' 그리고 '네트워크 거버넌스로서의 거버넌스'라는 협의의 의미 등 그 스펙트럼이 넓다(이명석, 2002). 또 계서제(hierarchies)로서의 거버넌스, 시장(markets)으로서의 거버넌스, 네트워크로서의 거버넌스, 커뮤너티로서의 거버넌스 등으로 분류되기도 한다. 접근 시각에 따라서는 국가중심적·시장중심적·시민사회 중심적 거버넌스로 나뉘다(문순홍·정규호, 2000). 하지만 일반적으로 거버넌스는 하나의 조직이나 사회의 구성원들이 어떤 논의에 있어서 서로간의 의사를 조정함으로써 논의의 방향을 잡아가는 과정이라고 할 수 있다(주성수, 2001). 즉 정부기관의 주도하에 이루어진 종래의 정책결정과 집행의 방식이 정책의 효과성 및 대응성의 측면에서 많은 부작용을 초래한 데(류정아, 2012) 따른 대안으로서 공동의 문제를 해결하기 위해 관련된 주체간의 조정(mode of coordination and steering) 양식이다(Pierre and Peters, 2000).

거버넌스의 구성요소에 대해서도 논자마다 다양한 견해를 보인다. 개방성·참여성·상호 협력성(Stoker, 1997), 시민의 참여·개방성·

투명성(Hilliard and Kemp, 1999), 의사결정방식 및 과정의 투명성·명령과 통제·이해관계자 협의·정보공유(Caffyn and Jobbins, 2003), 공개·참여·책임성·효과성·일관성(Bauer, 2004), 참여성·협력성·투명성·책임성(정인희, 2010), 참여·협력신뢰·역량 및 전문성(유창근·임관혁, 2010), 자발적 참여·협력·공동결정(김형양, 2006) 등이 그것이다. 이를 종합해 보면 거버넌스는 개방성, 상호 협력성, 투명성, 책임성, 전문성 등 다양한 요소들로 구성되지만 참여성만큼은 거의 모든 연구자들이 채택하는 기본적 요소임을 알 수 있다.

거버넌스에 있어서 참여가 필연적으로 강조될 수밖에 없는 또 하나의 이유는 거버넌스라는 개념의 등장 배경 중 하나가 바로 참여이기 때문이라는 점이다. 즉 치열한 경쟁의 시대에서 살아남기 위한 경쟁력 확보, 후기 관료국가에 의해 채용된 신공공관리론의 대안으로서 조직간 네트워크의 확보와 더불어 효과적 정책 수행을 위해 정책의 영향을 받는 집단 및 개인들의 제도적 참여라는 실질적인 필요가 거버넌스를 만들어냈던 것이다(최영출, 2002).

2. 지역 거버넌스

지역 거버넌스(혹은 지방 거버넌스, local governance)는 지방정부수준에서 정책 커뮤니티 내의 이해관계자들을 정책과정에 참여시켜 문제를 해결하고 책임을 지게 하는 공공의사결정의 한 형태이다(최영출, 2004). 지역 거버넌스에서 공공의사결정이 계층적 관료제가 아닌 다양한 지역 수준에서 정책네트워크내의 여러 행위주체들 사이의 상호관계 속에서 일어나는 것은 주지의 사실이다.

이러한 지역 거버넌스가 21세기를 전후로 특히 주목받고 있다. 지역문화에 대한 사회적 관심의 증가와 함께 문화정책의 범위가 협의에서 광의로, 규제에서 지원으로, 중앙정부에서 지방정부로, 문화소비에서 문화자원으로, 문화생산자에서 문화수요자 중심으로 변화하고 있기 때문이다(김복수 외, 2003). 이는 산업구조의 변화, 글로벌경제의 고도화, 저출산·초고령 사회화 등 급격한 환경 변화에 따라 지역사회의 공동화와 지속가능성의 위기가 심화되는데[2] 따른 반작용이이기도 하다. 최근 새롭게 정의되고 있는 지역발전의 개념도 지역 거버넌스가 강조되는 이유이다. 최근의 지역발전은 전통적인 신고전주의 경제학이 주장하는 지역생산의 양적 증가를 더 이상 의미하지 않는다. 즉 지역의 다양한 사회적 수요를 충족시키면서 환경과 조화로우며, 지역에서의 생산과 소비가 지역 내에 선순환이 되는 지속가능한 지역발전의 개념이 강조되고 있다.

지역 거버넌스에 대한 관심이 지역사회의 공동화와 지속가능성의 위기에서 비롯된 것이든 새로운 지역발전의 패러다임에서 발생한 것이든 공통적으로 강조되어야 할 점은 지역적 거버넌스의 성공은 이해관계자인 시민의 민주적 참여가 보장되는지 여부에 달려있다(Bovaird and Löffler, 2002; UNDP, 2000)는 것이다. 즉 좋은 지역 거버넌스의 요체는 소수의 전문가뿐만 아니라 일반

2) 유엔(UN)이 경제·사회 기관과 공동으로 세계 도시 인구를 추계한 결과 오는 2050년에는 세계인구의 68%가 도시에 살 것으로 전망됐다. 또한 특히 한국, 중국, 일본 등 아시아권에 도시화가 집중할 것으로 예상했다(세계일보, 2018.5.18.).

시민이 정책의 소비자 또는 이해관계자로서 참여할 수 있는 포용적 메커니즘을 마련하는 데 있다.

3. 지역문화 협치

거버넌스 중에서도 참여자들 간의 '협력'에 초점을 맞춘 용어라고 할 수 있는 협력적 거버넌스 즉 협치의 정의는 논자마다 다양하다. Gray(1989)는 협력적 거버넌스를 서로 다른 시각을 갖고 있는 참여자들이 함께 모여, 서로간의 차이점을 건설적으로 논의해 나감으로써 개개인들의 좁은 시야를 벗어날 수 있는 해결책을 찾는 과정으로 보았다. Tang & Mazmanian(1993)은 "공공의 문제를 해결하는데 있어 단일 조직으로 해결하기 어려울 때 정부나 영리집단 혹은 비영리집단 등 둘 이상의 집단이 함께 각자의 자원을 활용하여 상호간의 조정, 협조, 관리 및 감시 활동을 통하여 문제를 해결해나가는 과정"으로 정의하였다. 이명석(2010)은 협치를 계층제, 네트워크 및 시장 등 3가지 사회적 조정양식의 최적의 조합을 통해 자율적인 행위자와 조직들 간 다양한 형태의 상호 작용을 활용하여 기존의 조직적 경계와 정책을 초월한 새로운 공공가치를 창조하는 사회문제 해결방식으로 보았다. Emerson 등(2012)은 협력이 아닌 다른 방법으로는 접근하기 어려운 공공 문제를 해결하기 위해 정부를 포함한 공적 영역 및 기업 및 시민사회를 포함하는 공공 정책에 대한 의사 결정 과정 및 조직으로 정의했다. 결국 협치는 비정부 조직이나 사회구성원이 참여하는 공공문제의 해결과 관련된 공공기관 주도의 상호작용(양방향 의사소통)으로서 단순한 의견제시나 상담 이상의 직접적인 참여로 이루어지며, 승자 독식이 아닌 의견 일치를 추구하는 공식적으로 조직되는 집합적 행동이라고 정의할 수 있다.

이러한 개념을 문화에 적용해 보면, '문화협치'는 문화의 목표와 전략의 방향을 잡을 수 있는 새로운 형태의 문화정책 또는 기구라고 할 수 있다. 정치에서의 협치는 독임제 또는 제왕적 대통령제의 단점을 보완하기 위한 의원내각제, 연방제로의 개헌이나 반대파와의 연정 등 주로 법적인 기구의 변화 논의가 주로 이루어진다. 그러나 문화에서의 협치는 법적 기구의 변화에 대한 논의 보다는 운영방안의 개선에 초점이 맞춰질 수밖에 없다. 중앙정부-지방자치단체-공공기관-시민문화단체-문화예술가 등으로 이루어지는 거버넌스의 위계를 구조적으로 흔들기 어렵기 때문이다. 즉 문화협치에서는 기구의 변화보다는 기존 거버넌스의 운영을 어떻게 개선할 것인가에 초점이 맞춰진다.

여기에서 협력의 의미를 다시 한 번 살펴볼 필요가 있다. Shergold(2008)은 협력을 조정과 협동의 개념과 구별한 바 있다. 그에 따르면 '조정'은 참여자와 조직 간의 집합적 의사결정에 관한 것이며, '협동'은 상호이익 차원에서 아이디어와 자원을 공유하는 것을 의미한다. 이에 비해 '협력'은 자율적 참여자와 조직들 간의 상호작용을 통해 기존의 조직 경계와 정책을 넘어 공공의 가치를 새롭게 만들어 가는 것이다.

III. 4차 산업혁명 기술과 문화 협치-빅데이터 거버넌스

1. 정보화와 e-거버넌스

기술이 거버넌스를 위해 사용된 대표적 사례로 공공부문에 의한 '정보화' 사업을 들 수 있다. 1990년대 초반 정부혁신의 일환으로 등장한 정보화는 정부의 비효율, 부패, 고비용, 정치적 불안정성 등 소위 '정부실패'를 개혁하기 위한 수단으로 도입되었다. 정보통신기술(ICT)을 활용한 정부혁신과 행정업무의 효율화를 도모하자는 취지였다. 이후 정보화의 비전과 목표는 신속·정확한 대국민 서비스 제공 및 대응성 강화, 민주적인 국정운영과 시민 참여 확대, 그리고 사회의 투명성 및 형평성 제고를 통해 국가경쟁력 강화 및 국민의 삶의 질 향상 등으로 수정된다(Tolbert & Mossberger, 2006). 이때부터 정보화는 ICT에 기반하여 정부와 시민의 협력을 통해 사회문제를 해결해 보자는 거버넌스적 접근 즉 e-거버넌스로 진화한다. 기존의 정보화에 대한 개념적 정의가 정보통신기술을 활용하여 정부 내부의 효율성을 향상시키는 것에 머물러 있었다면, 이제는 정부와 관련된 정보를 시민에게 제공하고 시민 참여를 확대할 수 있도록 시민의 ICT 활용 역량과 ICT 인프라를 강화하는 등 정부 외부 차원으로까지 정보화의 개념적 정의가 확장된 것이다.

사실 학자들은 정보화 초기부터 ICT의 민주주의 강화효과에 주목하고 기술의 민주적 잠재성(democratic potential)을 강조한 바 있다. 가령 나이스비트(Naisbitt, 1982)나 토플러(Toffler, 1990) 등은 ICT가 시민참여를 확대하고 행정의 효율성과 투명성, 민주성을 강화하여 보다 발전된 형태의 민주주의가 가능할 것으로 예측했다. 이들은 ICT가 다양성을 추구하는 모자이크 민주주의(mosaic democracy) 또는 시민과 정책결정권자의 고감도 반응(high touch reaction)으로 인해 시민이 능동적인 정책결정과정에 개입할 것으로 예측했다. 즉 ICT에 의한 시민참여의 확대는 다원성을 특징으로 하는 참여와 시민권의 권능강화(empowerment)가 가능해진다(김용철·윤성이, 2005; 한국정보화진흥원, 2016)는 것이다.

2. 빅데이터 거버넌스

그러나 ICT의 수용이 단순한 정부 행정의 공급자적 측면 즉 자동화, 효율화, 통합화를 넘어 수요자적 측면 즉 민주주의의 강화라는 가치를 창출할 것이라는 예측은 2010년대 들어서면서부터 비로소 현실화되기 시작했다. 참여·개방·공유를 지향하는 '웹 2.0 시대[3)]에는 다양한 플랫폼의 구축을 통해 정부와 시민들 간의 접점을 늘리고 커뮤니케이션의 상호작용성이 강화된다. 단순한 정보의 일방향적 제공이 아니라, 시민들의 자발성을 바탕으로 다양한 의견을 수렴하고 정책에 반영하는 방식으로 진화하는 것이다. 이와 함께 모바일 스마트 기기가 확산되면서 시민들이 생산해내는 수많은 데이터(빅데이터)가 중요한 가치를 가지게 되었다. 주지하다시피 빅데이터(big data)가 주목을 받게 된 것은 데이터의 양의 기하급수적 증가 뿐 아니라 다양한 형태의 데이터에서 유용한 데이터를 빠른 속도로 찾는 기술적으로 가능해졌기 때문이다. 이에 따라 정치와 행정영역에서도 빅데이터를

3) 혹자는 2010년대 들어서면서 웹2.0 시대를 넘어 웹3.0시대에 접어들었다고 보기도 한다. 정의가 명확히 서 있지는 않지만, 대체로 웹3.0은 공유·참여·개방에 개인화·지능화가 추가된 개념이다(명승환, 2015).

활용하려는 시도가 등장하게 되는데(송경재 외, 2018) 이것이 바로 '빅데이터 거버넌스'다.

기존 e-거버넌스는 정부와 시민의 협력적 해결을 통한 ICT적 방안이라는 점에서 정보사회에 부응하는 거버넌스 양식이었다. 그러나 소셜네트워크 서비스(SNS)와 스마트 디바이스의 등장으로 인해 기존의 e-거버넌스는 몇 가지 점에서 한계를 노정했다. 첫째, 데이터 양이 폭증함에 따라 기존 방식으로는 감당하기 어려운 지경에 이르렀다. 둘째, 통찰력 있는 시민(insightful citizen)의 직접적 요구가 증대하고 있다는 점이 그것이다.

이에 비해 지식사회에 대응하는 빅데이터 거버넌스는 소셜 네트워크 서비스나 스마트 디바이스 그리고 사물인터넷(IoT)으로부터 발생하는 데이터 폭증에 대해 선제적이고 능동적으로 대응할 수 있다(송경재 외, 2018). 나아가 기존 e-거버넌스가 주로 시민의 효능감을 강화하고 정책의 민주성과 효율성을 강화하려는 시도였다면 빅데이터 거버넌스는 이보다 선제적인 예측형 정책을 제시할 수 있다는 점에서 차별화 된다. 빅데이터 거버넌스의 또다른 장점으로는 정부반응성과 개방적인 시민참여의 형태에 따라 유형화가 가능하다는 점이다. 빅데이터 거버넌스는 다원성의 참여와 시민권의 권능강화(empowerment)가 가능하게 된다는 점에서 정부의사결정에 시민의 직접적 참여를 촉진함으로써 시민과 정부 간의 의사소통을 원활히 하는(Thomas & Streib, 2003) 진정한 정보화로 기대를 모으는 중이다.

3. 데이터의 활용 가능성

빅데이터 거버넌스에 활용될 수 있는 데이터는 방대하고 종류도 다양하다. 한국인터넷진흥원의 인터넷통계정보검색시스템에 따르면 국내의 인터넷 이용자 수는 4,528만 명이며, 만3세 이상 이용률은 90.3%에 달한다. 또한 스마트폰 가입자 수는 4,142만 7,000명으로 집계된다(2017년 7월 기준). 이와 같은 인터넷과 소셜미디어 확산은 시민들의 자발적인 네트워킹을 유도하고 있으며 이는 문화협치의 완성을 위한 참여의 측면에서도 유용할 것으로 전망된다.

인터넷을 20세기 최고의 발명품이라고 한다면 21세기 초반의 최고 발명품은 단연 소셜 미디어가 꼽힌다. 소셜 미디어는 웹이나 모바일을 활용하여 상호소통하는 매체로 간단하게 정의할 수 있다. 증강인류(augmented humanity)는 자기 자신을 거리낌 없이 노출하고, 때로 거대한 무리를 통제하며, 그들과 장기적인 관계를 유지하는 현재의 인류를 가리킨다. 이 증강인류가 바로 소셜 미디어를 통해 탄생하고 성장하고 있다(유승호, 2012). 소셜미디어에는 페이스북, 인스타그램, 트위터 등 널리 알려진 것들도 있지만 음악, 여행, 환경, 예술 등 특정 분야와 관련된 소셜미디어도 수많은 회원을 거느리고 있으며, 하이파이브(스페인), 믹시(일본) 등 각 국가별로 특화된 것들도 있어 문화 협치를 위한 데이터로 활용이 가능하다.

소셜미디어는 물리적 접근성(physical proximity)보다 지각된 접근성(perceived proximity)이 행동에 더 큰 영향을 미친다는 점에서 물리적 접촉에 의한 참여보다 때로는 더 큰 신뢰도를 가질 수 있다. 흔히 소셜미디어는 메아리 방 효과(echo chamber effect)[4]로 인해 거짓 루머가 쉽게 퍼지는 단점이 지적되고 있다. 하지만 입소문의 경우에는 자신의 체험과 관련된 것이기 때문에 긍정적인 것과 부정적인 것이 대등하게 유통된다는 연구결과도 있다(Kamins et al., 1997).

소셜 미디어의 데이터를 협치에 활용하는 데 있어 멱함수의 법칙(Barabasi, 2002)[5] 등 경계해야 할 요소도 많지만, 마페졸리(Michel Maffesoli, 1996)의 이른바 신부족주의(Neo-tribalism)를 더욱 주목해야 한다. 즉 개인주의자들이 바라보는 군중은 하나의 덩어리에 불과하지만 소셜미디어 상의 디지털 유목민으로서의 군중은 국지적인 집단들로 상호 연관되어 있으며, 그 소집단들은 또다시 선택적 친화성(elective affinity)에 의해 공동체로 귀속된다.

클라우스 슈밥(Klaus Schwab)은 4차 산업혁명을 물리적 세계, 디지털 세계, 생물학적 경계가 사라지는 기술적 융합에 의해 사이버 물리 시스템(CPS:Cyber Physical System)을 구축하는 것이라 했다. 그의 주장에 따르면 이러한 기술적 융합에 의해 초연결사회(Hyper Connected Society)가 도래하게 되는데 그 핵심적 기술 중 하나가 사물인터넷(Internet of Things)이다.

1998년 MIT의 Kevin Ashton이 처음 사용한 용어인 사물인터넷은 사물이나 디바이스가 인터넷에 연결되면서 추가적인 가치를 사용자에게 제공할 수 있는 기술로서 생활에 밀접한 기기들 상호 간, 혹은 모바일과 통신을 하면서 새로운 서비스나 유용한 가치를 제공하는 것이다. 맥킨지(McKinsey)는 와해성 기술 중 하나로 지목한 바 있으며, IBM은 향후 5년 내 인류에 변화를 가져올 다섯 가지 혁신기술 중 하나로 꼽았다. Cisco에 따르면 2020년에는 1인당 약 10개 꼴인 500억 개의 사물이 네트워크로 연결될 것으로 예측되며, 2030~40년이 되면 1인당 약 200개의 사물인터넷을 보유할 것으로 보인다. 사물인터넷의 활용 범위는 홈 전자기기, 의학 기기, 가전제품, 자율주행자동차, 드론, 홈 자동화기기와 가정, 마을, 도시, 나라에 걸쳐 감시되거나 통제 가능한 그 무엇이든 연결하는 등 광범위하다. 이 사물인터넷의 데이터도 문화협치의 참여를 위해 상용될 수 있다.

가령 2013년 구글에 10억 달러에 인수된 바 있는 이스라엘의 벤처기업 웨이즈(Waze)는 네비게이션 서비스를 통해 수집된 고객이동 행태를 바탕으로 한 마케팅 데이터를 생산해낸다(함유근, 2017). 물론 사물인터넷의 데이터가 협치 참여자의 주관적 의견을 제시하지는 못한다. 하지만 참여자의 주관을 뒷받침하고 결정을 이끌어 내는 객관적 근거를 제시하는 데 큰 기여를 할 수 있을 것으로 보인다.

---

4) '메아리방 효과'는 닫힌 방 안에서 이야기가 전파되면서 그 이야기가 강력한 힘을 얻는 현상을 가리키는 말로 니콜라스 디폰조(Nicolas DiFonzo) 로체스터 공대 교수가 <루머 심리학>이라는 책에서 소개한 개념이다(유승호, 2012).

5) 인터넷 상에서 노드(node)의 연결수준은 중간 집단이 가장 많고 양극으로 갈수록 감소하는 정규 분포 곡선이 아니라, 극소수만이 노드 간 연결 수가 많고 대부분의 노드는 연결이 빈약하다는 것. 알버트 바라바시는 인터넷상에서 많은 링크를 가진 노드, 곧 허브(hub)가 존재하고, 이러한 소수의 허브는 멱함수 법칙을 따라 척도 없는 네트워크를 구성한다는 것을 구조적 입장에서 분석한 바 있다(유승호, 2012).

IV. 결론

문화협치는 국민(지역민)의 의사를 제대로 반영하여 민주주의를 더욱 공고화하는 문화거버넌스 형태로 정의해 볼 수 있다. 이는 곧 문화협치에 있어서 참여자들 간의 상호작용과 관계되는 네트워크가 중요하다는 것을 의미한다(김호균 외, 2013). 4차산업혁명 시대에 있어 미래지향적 협치는 시민의 진정한 참여를 전제로 해야 한다. 최근 논의되고 있는 '플랫폼형 정부'[6]도 같은 맥락이라고 할 수 있다. 시민단체는 이제 시민의 의견을 수렴하고 분석하는 '매개자'의 역할이라는 추가적 과제를 감당해야 한다. 매개자의 역할로는 보다 편리한 참여를 위한 플랫폼(예: 트윗콩그레스[7]) 등 장치의 기획, 참여에 대한 인센티브 제공 등을 들 수 있다.

빅데이터 거버넌스에 의한 참여는 진정한 대표성을 확보하고, 소수자를 배려하는 방안이다. 또한 자율적 참여자와 조직들 간의 상호작용을 통해 기존의 조직 경계와 정책을 넘어 공공의 가치를 새롭게 만들어 갈 수 있다. 뿐만 아니라 권력-자원-지식의 불균형(Ansell & Gash, 2008)을 해소하고 향후 발생할 문제의 예측을 통해 최적화된 협치의 시뮬레이션을 모색할 수 있는 길이기도 하다.

물론 여기에 참여하는 공동체(사이버 공동체)가 정부와 더불어 협동규제를 이행할 수 있는 가능성에 대해서는 향후 추이를 살펴보아야 한다. 그러나 사이버 공동체도 기존 공동체론의 현대적 확장에 해당한다는 주장이 설득력을 얻고 있다는 점을 주목할 필요가 있다. 가령 '공동체 확장론'을 주장한 웰만(B. Wellman)에 따르면 현대의 공동체는 전통적인 시각에서 벗어나 '광대역의 사회적 연결망'으로 정의된다(김영정, 2007). 설령 사이버 공동체가 정부나 다른 주체들과의 카운터파트가 되는 것이 요원하다 할지라도, 빅데이터 자체는 시민단체가 대중 속에서 대중과 더불어 대중의 이익이 무엇인가를 결정하는 데 유용하며 향후 필수적 요소가 될 것임은 주지의 사실이다.

본고는 문화협치에 있어서 참여를 가장 중요한 요소로 보고 이를 촉진시킬 방안으로 빅데이터 거버넌스에 대해 개략적으로 살펴보았다. 본고에서는 편의상 빅데이터 거버넌스로 포괄적으로 언급했으나 4차 산업혁명을 구성하는 주요 기술별 활용방안이 각각 검토되어야 할 것이다. 소셜 데이터는 물론이고 사물인터넷 데이터 그리고 VR, AR, 인공지능 등이 생산해내는 데이터 역시 간접적이긴 하지만 참여를 위한 객관적인 데이터가 될 수 있을 것이기 때문이다.

빅데이터 거버넌스의 경우 '빅데이터 브라더(big data brother)'가 되지 않도록 하는 방안이 모색되어야 한다는 주장이 많다. 또한 IoT의 확산에 따라 개인정보호보의 필요성이 더욱 강조되고(신영진, 2017) 있기도 하다. 그러나 현재 한국의 경우 개인정보

6) 플랫폼형 정부는 1) 상호 연결, 2) 기존에 연계되지 않았던 주체 간의 연결 시도 및 강화, 3) 플랫폼을 통한 부가가치 창출 등을 주요 기능으로 하는 미래지향적인 개념적 모델이다(명승환, 2015).

7) 트윗콩그레스(TweetCongress.org)는 2008년 윈 네더랜드(Wynn Netherland)와 크리스 맥크로스키(Chris McCroskey)가 만든 앱으로 미국 의회 내 트위터 사용자 계정을 수집해 제공한다. 미국 정치의 투명성을 높였다는 평가와 함께 SWSX 컨퍼런스에서 웹어워드를 수상했다(Tim O'Reilly et al., 2012).

보호법과 불투명한 정부(또는 지방정부)의 데이터 이용으로 인해 실제 많은 빅데이터가 누적되고 있음에도 활용에 법적 제약이 있다는 한계를 극복하는 것이 오히려 우선 과제라고 할 수 있다. 4차 산업혁명 시대, 데이터를 통한 시민참여의 활성화를 통한 진정한 문화협치의 구현을 기대한다.

※ 참고문헌 ※

· 강경화, 최희성, 이시원(2017), **"지역문화정책 거버넌스의 수준 및 활성화 요인에 관한 연구: 경남의 비영리민간단체 종사자의 인식을 중심으로"**, 지방정부연구, 21(2).

· 공용택(2011), **"도시과 기업의 민관협력 문화마케팅 구조에 관한 탐색적 연구"**, 성균관대.

· 김복수 외(2003), **『문화의 세기, 한국의 문화정책』**, 보고사.

· 김승환, 황은주(2010), **『정부와 공동체의 협치 사례연구』**, 한국법제연구원.

· 김용철, 윤성이(2005), **『전자 민주주의: 새로운 정치패러다임의 모색』**, 오름.

· 김현철(2018), **"문화기반시설 구축을 위한 기업과 도시간 협력적 거버넌스의 성공요인 연구"**, 성균관대.

· 니콜라스 디폰조(2008), **『루머 심리학』**, 신영환 역, 한국산업훈련연구소.

· 류정아(2012), **『지역문화 정책분석 및 발전방안』**, 한국문화관광연구원.

· 류지성, 김영재, **"한국역대정부의 거버넌스 유형 분석에 관한 연구"** 『**한국행정사학지**』 **제27호**, 2010.

· 명승환(2015), **『스마트 전자정부론』**, 율곡출판사.

· 문정욱(2018), **"정보화가 행정적 거버넌스에 미치는 영향: 다국가 비교 분석"**, 한국지역정보화학회지, 21(3).

· 박광일(2018), **『행정의 미래』**, 렛츠북.

· 박규홍(2011), **"지역문화 거버넌스의 성공 요인"**, 한국거버넌스학회.

· 송경재(2007), **"지방정부 e-거버넌스 구축과 시민참여 전자 민주주의 가능성"**, 담론201, 9(4).

· 송경재, 장우영, 조인호(2018), **"빅데이터 거버넌스의 가능성과 과제에 관한 탐색"**, 사회이론, 2018. 5.

· 안문석(2002), **『정부와 기업 그리고 시민사회』**, 박영사.

· 안지언, 김보름(2018), **"문화적 도시재생으로 협력적 거버넌스의 가치와 인식에 대한 질적연구: 성북문화재단 공유원탁회의와 신림예술창작소 작은따옴표 사례를 중심으로"**, 인문사회21, 9(4).

· 우양호(2013), **"지역사회 다문화 정책의 문제점과 발전방향: 해항도시 부산의 '다문화거버넌스' 구축사례"**, 지방정부연구, 17(1).

· 유승호(2012), **『당신은 소셜한가? - 소셜미디어가 바꾸는 인류의 풍경』**, 삼성경제연구소.

· 유현종, 정무권(2016), **"한국 사회적 경제 거버넌스와 지역발전"**, 지역발전연구, 27(2).

· 이명석(2002), **"거버넌스의 개념화: '사회적 조정'으로서의 거버넌스"**, 한국행정학보, 36(4).

· 전주희(2018), **"협력적 거버넌스에서 문화예술단체의 참여"**, 성균관대.

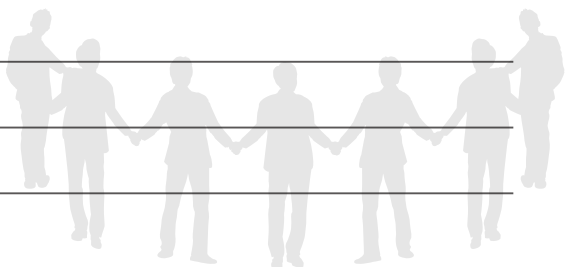
· 정정길 외(2017), **『새로운 패러다임 행정학』**, 대명출판사.

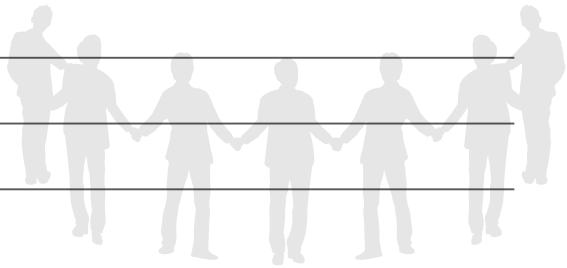
· 주성수(2005), **『공공정책 거버넌스』**, 한양대학교 출판부.

· 팀 올라일리 외(2012), **『열린 정부 만들기』**, CC코리아 자원활동가 역, 에이콘.

· 최영출(2004), **"로컬 거버넌스의 성공적 구현을 위한 정책과제: AHP 방법론의 적용"**, 지방행정연구, 18(1).

· 함유근(2017), **『이것이 빅데이터 기업이다』**, 삼성경제연구소.

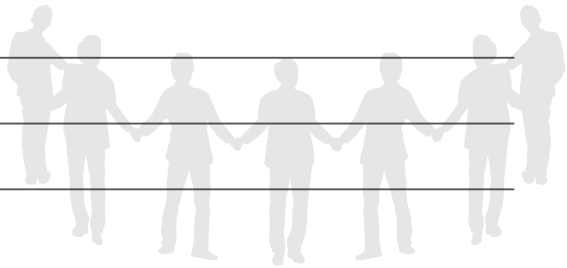


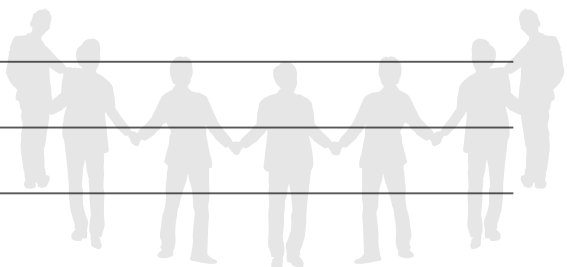


발제

건강한 지역문화생태계 구축을 위한 화성시 문화협치 방향

추미경
사단법인문화다움 대표





사례

지속가능한
지역문화생태계만들기

공유성북 원탁회의

박현진
성북문화재단 문화기획팀장

Ⅰ. 현실로서의 '협치'

1. 지속가능한 네트워크와 지역문화생태계

협치(거버넌스)는 국가를, 도시를, 권력을, 재원을 함께 기획하고 나누고 사용하며 조율하는 것이다. 최근 도시정책을 둘러싸고 이야기 되고 있는 문화민주주의, 사회적경제, 협동, 공유, 생태계, 커뮤니티 등의 개념들의 정수다.

1) 협치의 본질과 현실로서의 '협치'

- ㅇ도시정책을 계획하고 운영할 수 있게 하는 것, 그 권력의 본질이 시민들의 삶(밥-집-일)에 도달하는 것
- ㅇ도시운영이 고도화될수록 정부가 제공해야 할 서비스는 비약적으로 증대되어 왔으며, 정부의 재정 부족과 무기력은 일상화 되어가는 현실을 타개하는 방안으로 도시를 운영하는 새로운 주체이자 시스템으로서의 협치 형성 필요
- ㅇ행정은 협치를 위해 변화해야하는 존재로, 행정 자체로 협치
- ㅇ정부의 공급형 정책이 아니라 시민 주체들의 자율적 도시 운영, 창조적인 협치없이 도시 운영이 어려운 시대 협치는 도시의 생존과 존립에 대한 화두로 이해되어야 함

2) 혁신거버넌스와 시민주도 참여기획 도시

Ⅱ. 공유성북원탁회의

1.지속가능한 네트워크와 지역문화생태계

공유성북원탁회의는 (이하 공탁)은 2014년 2월부터 성북을 중심으로 활동하는 예술가, 기획자, 활동가들(모임, 단체)이 함께 공존과 협력을 위해 더불어 활동하는 커뮤니티로 호혜와 우정을 기반으로 살아갈 수 있는 지역문화생태계를 지향하며 성북지역문화의 지속가능한 발전을 위해 공유 공간 만들기, 공탁 사람들의 자발적인 거버넌스 등 커뮤니티 활성화를 모색하고 있다.

1) 공유성북원탁회의 제안배경

ㅇ지역문화생태계 형성 : 성북 지역문화생태계의 지속가능한 발전을 위한 '공유지'조성
- 지역문화예술 커뮤니티가 서로 소통하고 네트워킹하며 공동 작업할 수 있는 지원환경 설계 및 조성
- 지역문화예술생태계의 다양성, 공공성 등이 확장될 수 있는 창의적 공유지 형성을 목적으로 운영

ㅇ창의적인 거버넌스 실험 : 지역문화 주체들 사이의 능동적인 거버넌스에 기반한 '커뮤니티 예술'활성화
- 지역문화를 둘러 싼 문화적 가치와 권리의 확대를 함께 고민하고 실천
- 다양하고 창의적인 "민+민", "민+관" 거버넌스 시스템(성북문화공간운영위원회, 성북마을축제위원회, 성북문화콘텐츠공유협동조합, 성북문화예술창고 등)을 실험하고 성과를 공유

ㅇ일상과 삶의 관계 확장 : 중장기적이고 생태계의 관점에서 '공진화'협력 및 지원
- 지역문화예술생태계 내부에서부터 상호 연계성에 기반한 공진화가 가능하게 환경 조성
- 성북구청, 성북문화재단, 성북구 마을 및 사회적경제 지원센터, 성북구내 다양한 중간지원조직 등을 비롯하여 지역내 공공영역과 자율활동 사이의 연계성 및 관계 확장
- 지역 내 주요 주체(단체)들과 다음세대들이 상호보완적으로 연계되고 공진화될 수 있는 생태계 및 지원체계 구축

2) 공유성북원탁회의 운영원리

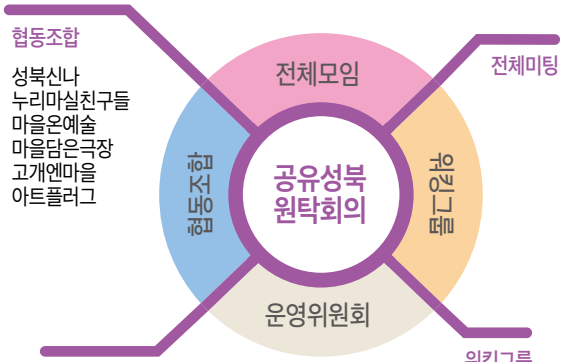
3) 공유성북원탁회의 구성 및 운영

ㅇ공유성북원탁회의 전체모임
- 공유성북원탁회의의 대표성이 부여된 최종 의사결정 단위
- “모든 정보는 공개하고 함께 결정한다.”
- 성북 활동에 관심이 있는 개인 및 단체는 누구나 참여할 수 있음
- 월 1회 모임
- 성북에서 거주하거나 활동하는 문화예술인, 주민, 마을단체, 사회적 경제 주체 등이 참여

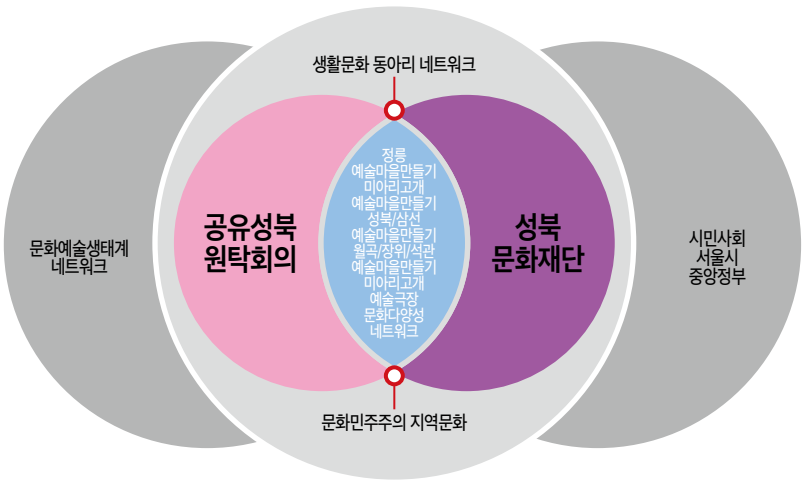
ㅇ공유성북원탁회의 운영위원회
- 공유성북원탁회의의 활성화를 위해 구체적인 활동을 계획하고 추진하며 소통하는 일상적인 운영 단위
- 월 1회 모임
- 운영위원 25명 (2017년 기준)
- 전체회의에서 스스로 운영위원 활동을 신청한 사람들로 구성

ㅇ공유성북원탁회의 촉진자들
- 공유성북원탁회의의 활성화를 위해 좀 더 적극적이고 일상적으로 역할을 하는 사람들
- 공동운영위원장 : 공유성북원탁회의의 대표성을 가지며, 운영 전반을 총괄. 1인은 신뢰(추천, 토론, 합의)에 기반하여 선발하며, 1인은 우연성(사다리타기)에 기반하여 선발

4) 공유성북원탁회의 활동 현황



5) 공유성북원탁회의 협치 관계



6) 공유성북원탁회의 연도별 주요변화

	2014	2015	2016	2017	2018
전체모임	2월 - 11월 (8차)	3월 - 12월 (8차)	1월 - 12월 (11차)	1월 - 12월 (11차)	1월 - 12월 (10차)
운영 위원회	11월 28(예비모임) 운영위원 선출제안	1월 - 10월 (11차) 운영위원 23명	1월 - 12월 (11차) 운영위원 24명	1월 - 12월 (12차) 운영위원 24명	1월 - 12월 (13차) 운영위원 23명
인원현황	**100인 대표 회의**	**108단체 / 180명**	**135단체 / 261명**	**158단체 / 291명**	**152단체 / 328명**
활동	성북문화재단과 협치사업시작	공유성북원탁회의 주최행사 **<미.인.도>**	성북문화재단·공유성북원탁회의 **<성북친구들>** 제작	예술마을만들기 **<동별친구들>** 제작	성북문화재단·공유성북원탁회의 **<성북친구들2>** 제작
	공유성북원탁회의 성원 2015 사업제안 **<BIG 3 프로젝트>** 1. 심우장 야간개장프로젝트 2. 정릉 공동창작터 <적당> 3. 홈페이지 제작	**4개 워킹그룹** 제안 및 평가 1. 미아리고개예술 극장 2. 성북도원 3. 미아리고개 예술마을 만들기 4. 정릉예술마을 만들기 **축제민관사무국 협치** 1. 성북세계음식축제 누리마실 (누리마실 친구들) 2. 성북진경 페스티벌 민관사무국	**6개 워킹그룹 추진** 1. 문화다양성 네트워크 2. 월 장 석 예술마을만들기 3. 성북 삼선 예술마을만들기 4. 미아리고개 예술마을만들기 5. 정릉예술마을 만들기 6. 미아리고개 예술예술극장 **축제민관사무국 협치** 1. 성북세계음식축제 누리마실 (누리마실 친구들) 2. 성북진경 페스티벌 민관사무국	**10개 워킹그룹 추진** 1. 문화다양성 네트워크 2. 월 장 석 예술마을 3. 성북 예술마을 4. 삼선 예술마을 5. 미아리고개 예술마을 6. 정릉예술마을 7. 미아리고개 예술예술극장 8. 월곡예술마을 9. 장위예술마을 10. 석관예술마을 **축제민관사무국 협치** 1. 성북세계음식축제 누리마실 (누리마실 친구들) 2. 성북진경 페스티벌 민관사무국 3. 지역축제 네트워크	**10개 워킹그룹 추진** 1. 문화다양성 네트워크 2. 월 장 석 예술마을 3. 성북 예술마을 4. 삼선 예술마을 5. 미아리고개 예술마을 6. 정릉예술마을 7. 미아리고개 예술예술극장 8. 월곡예술마을 9. 장위예술마을 10. 석관예술마을 11. 육회 **축제민관사무국 협치** 1. 성북세계음식축제 누리마실 (누리마실 친구들) 2. 성북진경 페스티벌 민관사무국 3. 지역축제 네트워크 -축협
	청년협동조합 성북신나 (2014.02)	-	**6개 협동조합 조직 및 운영** 1. 마을온예술 2. 누리마실 친구들 3. 마을담은극장 4. 성북신나 5. 고개엔마을 6. 아트플러그	**7개 협동조합 조직 및 운영** 1. 마을온예술 2. 누리마실 친구들 3. 마을담은극장 4. 성북신나 5. 고개엔마을 6. 아트플러그 7. 아인클랑	**8개 협동조합 조직 및 운영** 1. 마을온예술 2. 누리마실 친구들 3. 마을담은극장 4. 성북신나 5. 고개엔마을 6. 아트플러그 7. 아인클랑 8. 사고뭉치

Ⅲ. 공유성북원탁회의 협치 사례

1. 예술마을만들기

예술마을만들기는 성북의 마을계획과 전략과제에 부합하는 지속가능한 문화예술생태계 조성과 창조, 문화, 역사를 통한 공동체 회복, 문화적 도시재생, 사회적 경제를 위한 콘텐츠개발과 주체 세우기를 통해 우리마을의 시민협치를 계획하고 문화민주주의를 실행하는 과정으로 성북문화재단과 공유성북원탁회의가 함께 진행하고 있다.

1) 정릉예술마을만들기

ㅇ 정릉친구들(정릉예술마을만들기 기획단) 9명

ㅇ 참여 활동단체 13개

ㅇ 정릉지역의 문화예술생태계 조성을 위한 예술마을만들기 활동 추진
- 예술가-마을주민-문화기획자 등이 상호 협력하는 도시문화공동체의 형성과 발전
- 공동체예술의 참여와 실행을 통해 마을에 활력 부여하고 살기 좋은 마을을 구현
- 지역대학과 연계하여 지속가능성을 확장하고 자원을 공유하는 관계구축

ㅇ 다양한 문화주체 발굴 육성 및 협업 연계
- 정릉도서관, 청수도서관을 이용한 협력 사업 운영
- 1인 독립기획자 및 예술가들의 네트워크 조성 및 협력방안 마련(도전숙 1~5호, 정릉예술인주택 등)
- 정릉종합사회복지관, 정릉마을코디네이터, 정릉 및 정수도서관 등 지역 내 사회복지시설, 마을주민조직, 문화기반시설 등과 연계해 다양한 참여주체 발굴

ㅇ 지역 기반의 공동체예술 기획 및 추진
- "정릉버들잎축제"와 연계해 마을 역사문화에 대한 이해를 높이는 마을 공동체 예술축제 기획 및 추진
- 정릉 시장 기반으로 운영되는 개울장과 협력해 일상 생활문화예술공간 확장
- 지역 기반 예술가들의 창작, 공연 활동 기회 및 공간 제공

2) 미아리고개예술마을만들기

ㅇ 아름다운 미아리고개 친구들 14명(협동조합 고개엔마을, 마을담은극장 협동조합)

ㅇ 참여활동단체 9개 (활동가 51명)

ㅇ 미아리고개 역사·문화 자원과 지역의 거점공간을 바탕으로 미아리고개 일대 지역주민과 예술가들의 지속가능한 지역 활동 토대 마련
- 마을담은극장 협동조합과 미아리고개예술극장의 공동 운영을 통한 시민자산화 협치 운영 모델 개발
- 협동조합 고개엔마을과 미인도(미아리고개 하부공간) 공동 운영을 통한 시민자산화 협치 운영 모델 개발

ㅇ 미아리고개 지역성을 담아내는 동네 콘텐츠 개발
- 미아리고개 마을장터 '고개장' 상설화와 지역브랜드 개발
- 맹인독경과 미아리고개 점복촌의 역사·문화적 가치와 스토리를 담아내는 공연콘텐츠 개발
- 지역 1인생활자들을 중심으로 한 네트워크 활동 및 마을활동으로의 연계 도모

ㅇ 미아리고개 예술극장의 정체성 형성을 위한 프로젝트 진행
- 극장의 활용범위를 확장하고, 다양한 장르의 작가들이 '발표 이전 단계'의 창작활동을 위한 창작플랫폼 M.A.P. 운영
- 젊은 예술가와 단체들의 자발적이고 지속적인 창작환경 조성을 위한 미아리고개 축제극장 운영
- 극장을 공동운영하고 있는 마을담은극장 협동조합의 대표 공연 작품으로 이루어지는 시즌 레퍼토리 운영

3) 성북·삼선예술마을만들기

ㅇ 성북친구들(성북예술마을만들기 기획단) 17명

ㅇ 삼선친구들(삼선예술마을만들기 기획단) 11명

ㅇ 참여활동단체 17개

ㅇ 역사문화 공간을 활용한 예술마을만들기
- 성북동 역사문화지구 조성 사업 연계
- 스토리와 공간을 결합시켜 새로운 콘텐츠 발굴

ㅇ 주민 주도의 예술마을만들기
- 지역예술가와 주민이 자율·자발적으로 참여할 수 있는 활동/사업 기획 개발
- 주민과 지역의 필요, 수요에 기반한 문화활동을 공동 기획, 운영하는 협업 시도

ㅇ 글로벌 환경에 기초한 문화다양성 기반의 예술마을만들기
- 다양한 국적의 대사관이 있는 지역적 특성을 고려하여 다양한 문화의 만남을 시도

4) 월곡·장위·석관예술마을만들기

ㅇ 월장석친구들(월장석예술마을만들기 기획단) 26명

ㅇ 월장석친구들 4개 워킹그룹 구성(네트워크, 공간, 마을학교, 축제 워킹그룹)

ㅇ 성북정보도서관 지하 공간을 거점으로 한 마을 문화공유 공간조성
- 도서관+지역예술단체의 결합을 통한 책 기반 상설공연 및 문화공유 공간 개발
- 삼태기마을 사람과 지역주체, 공간을 연계한 문화 향유기회 확대

ㅇ 도서관 지하공간을 문화적인 주민친화공간으로 조성
- 지역민의 쉼터로서 언제든 방문할 수 있는 휴식 공간
- 기존의 컨벤션룸을 마을극장으로 리모델링하여 주민의 생활문화 향유
- 지역예술가와 주민의 교류와 신뢰를 바탕으로 한 마을 과제의 공동해결과 협력사업 추진

ㅇ 일상 모임
- 월곡, 장위, 석관 지역의 예술가 주민들의 상시 논의 구조 안착화
- 월장석친구들 정기회의: 2016년 5월부터 격주 회의
- 월장석 친구들 공간팀 회의 : 2017년 3월부터 격주 회의

ㅇ 월장석친구들의 아티스트 마켓, '월장석 방방방'
- 만남과 향유, 지역과의 커뮤니티 확대를 위한 프로젝트
- 월장석 방방방 with 월장석연극제 : 2017. 11. / 성북정보도서관 지하 1층 (예정)
- 월장석 방방방 with 호러마켓 : 호러 놀이터 / 아티스트마켓 . 가면 만들기, 바닥에 그림 그리기 / 호러식당 / 호러 영화관 / 호러 책방 / 호러마켓 - 월장석친구들 무인마켓 / 공연

ㅇ 주민, 예술가 생활예술 공유공간 조성
- 2016년 우리마을공간지원사업을 통해 지하1층 세미나실이 공유연습실로 변모
- 2017년 서울시민참여예산 선정을 통해 문화향유 기회가 상대적으로 부족한 월곡 지역
- 도서관에서의 복합 문화 커뮤니티 공간 구성
- 공간팀 회의 정례화를 통해 공간 지향, 운영원칙, 실무단, 운영위 등 다양한 인적, 물적
- 자원 구성 예정

ㅇ 동 축제 지원 . 장위동 부마축제, 석관동 의릉축제 민간 MP 참여 및 지원

ㅇ 월장석친구들 소식지 총 2회 발간 예정

2. 공간협치

공유성북원탁회의와 성북문화재단은 공간자원 협치운영을 통해 공유의 형태로 자치운영 경험의 기회를 만들어 공동체자산의 의미와 가치를 확대하고 지역생활문화 생태계 조성하고 단계별 책임과 권한이양 과정 설계

1) 미아리고개예술극장

연극, 뮤지컬, 콘서트 등 다양한 공연예술 활동 공간으로 1998년 활인소극장으로 시작, 2001년 미아리사랑방, 2003년 아리랑 아트홀, 2015년부터 마이리고개예술극장으로 운영

- 성북구 직영운영
- 2009년 한국예술종합학교 위탁운영
- 2012년 서울연극협회 운영
- 2015년 공유성북원탁회의 미아리고개예술극장 워킹그룹 공동운영
- 2017년 마을담은극장 협동조합 공동운영 협약 체결

2) 미인도(미아리고가 하부공간)

공연, 전시, 장터 등 다양한 공연예술 및 문화예술 공간

- 공공미술시범사업 미아리고개 재생프로젝트 미·인·도 (문화체육관광부/한국문화예술위원회 주최, 성북문화재단 문화도시연구소/스페이스오뉴월 공동주관)
- 미인도 프로젝트/아동청소년창의방앗간(2015)
- 미소활짝 공간소개 축제/'어화봉사 꽃 주까' 창작공연
- 런던 탐방 도시재생사례 포럼/메릴랜드 주립대 전시
- 고개장, 혼자살장 등 마을장터 진행
- 2017년'화학작용' 연극축제 연계 공연
- 2017년 협동조합 고개엔마을 공동운영 협약 체결

3) 아트플러그 협동조합 사무실 및 전시관

'예술이 흐르는 성북'을 목표로 다양한 장르의 예술가들이 조직한 '아트플러그 협동조합' 공용사무실 및 전시 공간

- 아트플러그 협동조합의 공용사무실 및 전시공간으로 운영 예술가들의 자율적인 기획과 운영 모델 창출

4) 성북도원

전시, 공연,, 음악, 무용, 건축, 커뮤니티아트 등 다양한 장르의 복합예술공간

· 공유성북원탁회의 '성북도원 워킹그룹' 활동으로 전시 및 공연 진행
· 2014년 <성북도원>전
· 2015년 <성북예술동물원>전 / 썸타다 프로젝트
<추억으로 새기는 북정마을>전
<마을+예술>좌담회 및 영상상영회
· 2016년 성북예술동N 공모전 <실눈뜨기>
성북예술동<이웃트기>
채워크숍 및 자선전시<계하선물>
성북도큐멘타 3 <안감내 한옥 이야기>
· 2017년 성북아트씬 포럼
성북예술동 <살랑대는 예술군도>
· 2017년부터 아트플러그 협동조합과 공동기획 및 운영

5) 성북정보도서관 지하 마을인문극장

성북정보도서관 지하1층 컨벤션룸 및 로비 공간 리모델링 예정(2017. 07)

· 월곡/장위/석관 예술마을만들기 워킹그룹 협업 공공동서관 지하 공간 리모델링 추진
· 2016년 서울시 주민참여예산 선정 '청년예술가, 공공 공간을 탐하다'
- 공공도서관의 낙후공간 활용한 마을극장 조성 추진/도서관, 지역주민, 예술 그룹 회의 정례화
- 월장석친구들 공간워킹그룹 회의 정례화(2017.06 현재)

3. 축제 민관사무국

축제란, 결국 우리의 삶을 살만한 것으로 만드는 가장 기본적인 문화적 장치이자 가장 인간다운 본성의 발현이다. 축제는 하나의 콘텐츠가 아니라 거대한 시스템이다. 다양한 문화 콘텐츠들이 한자리에 모이는 마당이 되고 문화생산자와 소비자가 한자리에 모이는 문화공간이 되어야 한다. 생산자와 소비자의 경계를 지워내고 때로는 역할을 적극적으로 바꿔내는 문화적 장치이다.

1) 축제민관사무국의 역할

- 산발적으로 흩어져 운영되는 축제 에너지를 모아 지속가능한 지역 축제운영 시스템을 구축
- 과정이 있는 축제를 만들기 위한 민간의 주도성 강화
- 공동체의 힘으로 만들어지는 지속가능한 축제를 만들기
- 공동체의 유지, 강화에 기여하는 공동체 문화활동을 담은 축제를 만들기

2) 성북세계음식축제 누리마실 민관사무국

- 2015년부터 2017까지 민관사무국 축제 기획 및 총괄진행
- 지역 문화다양성 커뮤니티 및 콘텐츠 발굴
- 2017년 축제 사전설명회 및 사전 프로그램 진행
- 2017년 축제 서포터즈 그룹 조직(지역 대학생 자원봉사자 참여)
- 지역예술가 및 주민 참여 축제 상징 개막 퍼레이드 제작 및 진행
  - <문화다양성 마을로 이사가는 날> 컨셉으로 공유성북원탁회의 예술가 30명 참여
- 축제기획단 누리마실 친구들 <협동조합 누리마실 친구들>로 조직화(2016년)
- 축제 캐릭터 및 기념상품 개발(2016년)
- 평균 5만명이 방문하는 지역축제 성장
- 지역축제의 지속가능한 콘텐츠 개발을 위해 사후 프로그램으로 <밤마실 누리마실> 진행예정

[2017 성북세계음식축제 누리마실 퍼레이드]

3) 성북진경 페스티벌 민관사무국

ㅇ 2015년부터 지역 축제 기획단계 시민참여 활성화를 위해 공유성북원탁회의 성원들을 주축으로 민관 축제사무국 체계마련
ㅇ 성북 시민예술축제 콘텐츠화
- 성북동 고택 공연, 한양도성<풍류순성>, 장위시장 보물찾기, 시민연극교실 공연<정릉이야기>, <미아리고개 거리극>, 어린이 훈민정음<간송가는 길> 워크숍 등
ㅇ 지역 대표 동축제 연계
- 장위부마축제, 삼선선녀축제, 정릉 버들잎축제
ㅇ 성북 관내 7개 대학 연계 <성북진경 간담회> 추진

4) 성북구민회관 기반 <구석구섞 잔치>

ㅇ 성북구민회관을 기반으로 활동하는 예술단체들에게 자유로운 창작기회를 제공하고 양질의 예술 공연 콘텐츠 개발을 도모하여 지역주민들과 호흡하고 마을의 존재와 의미를 나누는 축제 추진
ㅇ 제2회 구석구섞 잔치 총 6개 단체 참여
ㅇ 제3회 구석구섞 잔치-이상한 나라의 구민회관 총 8개 단체 참여
- 성북 구민회관에서 섞여 놀자라는 의미로 구민회관 구석구석을 여행하며 펼치는 옴니버스형 공연 진행

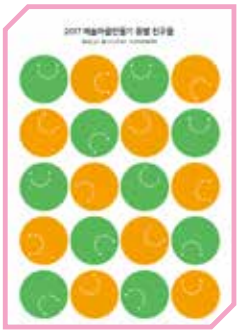
4. 공동기획

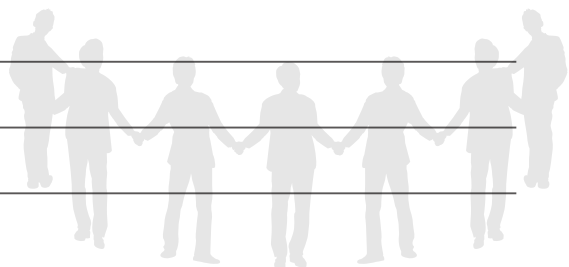
1) 성북문화재단·공유성북원탁회의 공동기획 2015년/2017년 애뉴얼 리포트 <성북친구들> 발간

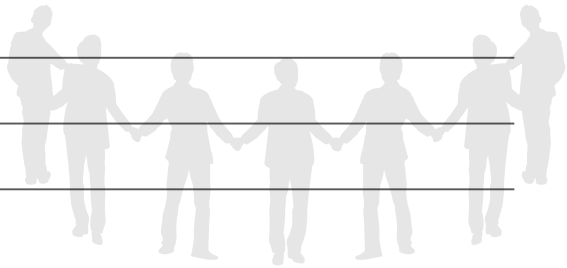
ㅇ 성북지역의 예술가, 예술단체들을 소개하고 그들의 이야기와 고민들을 담은 성북이란 마을에 함께 살아가고 있는 문화예술인들의 이야기 <성북친구들>, <성북친구들2> 발간

2) <2017 예술마을만들기 동별 친구들> 공동기획 및 제작

ㅇ 동별 예술마을만들기 워킹그룹별 문화자원과 활동현황, 현장 활동가들의 생생한 고민과 이야기들을 담은 자료집 <2017 예술마을만들기 동별 친구들> 발간







사례

그림책 시민모임과 그림책박물관

유혜엽
그림책시민모임 '다락' 대표

2018. 12

『시민과 공공기관 협업』을 이야기하다

그림책시민모임 다락
대표 유 혜엽

1. 그림책시민모임 ●다락● 은

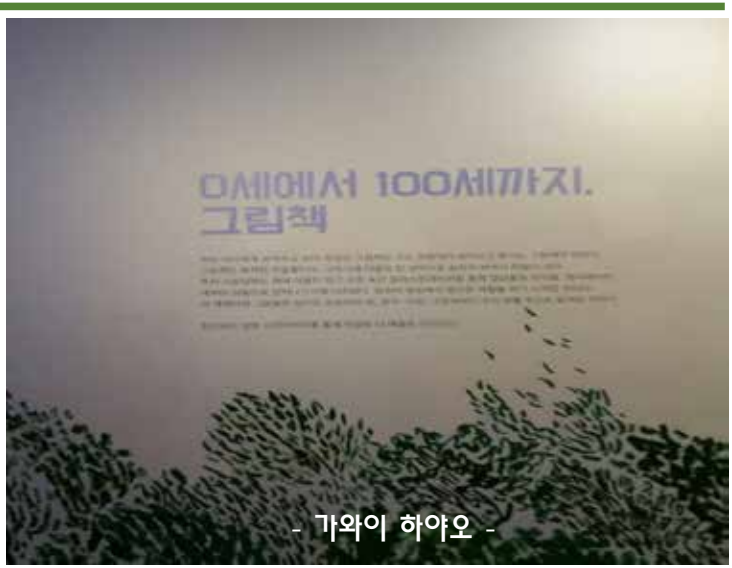
교육 2014년 10월
군포시 평생학습원 『그림책 문화예술 활동가』 양성교육

모임 다양한 분야 활동가
"동화구연가, 창의인성지도사, 전래놀이지도사, 독서지도사, 독서문화봉사자" ⇨ 자발적 동아리 모임

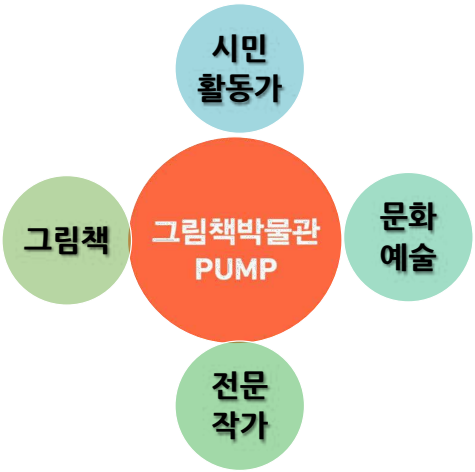
시작 2015년 6월
『그림책시민모임 다락』 비영리법인

그림책과 접점을 찾으며 차가운 기둥에 털실로 설빔 입히기

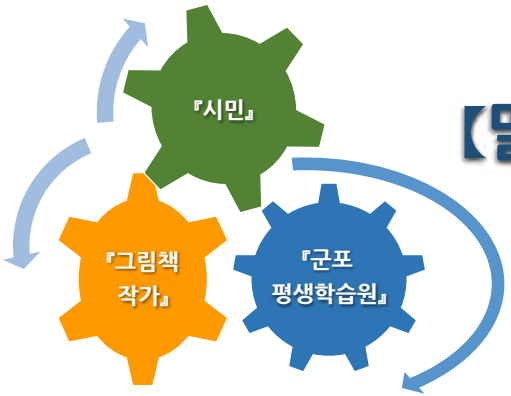
3 그림책 중심활동을 어린이만이 아니라 어른까지 확장



4. 그림책시민모임 ●다락● 의 목적



5. 협업은 어떻게 이루어지고 있는가?



【말하는 그림책】

말하는 그림책 기획 의도

- 그림책의 관련 행사 또는 내용 이해 한계 극복
- 그림책의 한 요소를 활용한 일회적 행사 극복
- 그림책 또는 작가 자체에 대한 깊이 있는 탐구
- 시민 스스로 주체이며, 생산자이고, 소비자
- 그림책을 매개로 문화예술 콘텐츠 개발

1회 말하는 그림책

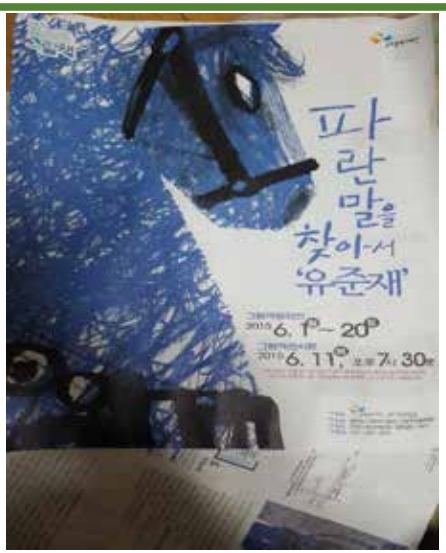
【말하는 그림책 】

말하는 그림책은 작은 그림책이 담고 있는 커다란 세계를 바깥으로
펼쳐내 보이는 무대입니다. 글과 그림, 소리와 몸짓,
그리고 책과 사람이 어우러진 그림책 공연, 원화, 아카이브가 전시됩니다.
아이와 어른이 서로의 생각을 함께 듣고 나누는 시간입니다.

말하는 그림책은 군포시민 문화예술 활동가들로 꾸려진
그림책 시민 기획단과 그림책 작가, 연구자, 기획자가
함께 만들어 나갑니다.

2회 말하는 그림책

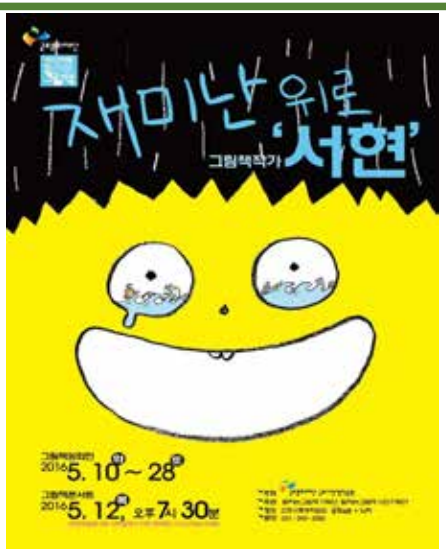
3회 말하는 그림책



4회 말하는 그림책

5회 말하는 그림책

6회 말하는 그림책



7회 말하는 그림책

8회 말하는 그림책

9회 말하는 그림책

10회 말하는 그림책

【THE 말하는 그림책】

11회 말하는 그림책

12회 말하는 그림책

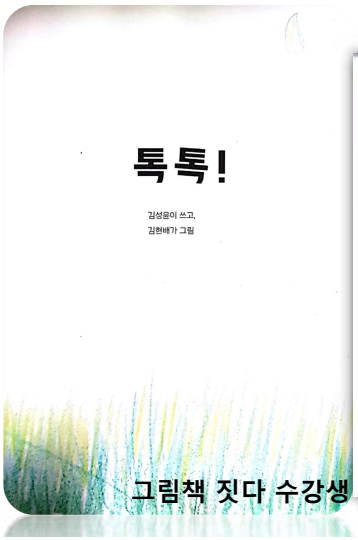
6. 2020년 군포 그림책박물관 공원 - PUMP 조성

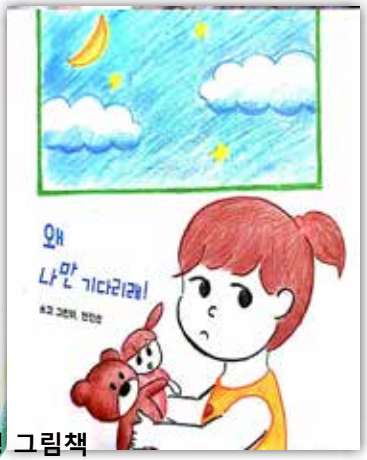
PUMP의 설립 준비 ⇨ 그림책시민모임 다락의 교육 활동

행복학습센터 - 그림책큐레이터과정

PUMP의 설립 준비 ⇨ 그림책시민모임 다락의 교육 활동

행복학습센터 - 그림책짓다과정





그림책 짓다 수강생 그림책

PUMP의 설립 준비 ⇨ 그림책시민모임 다락의 교육 활동

행복학습센터 – 그림책 속 캐릭터인형만들기 과정

PUMP의 설립 준비 ⇨ 그림책시민모임 다락의 교육 활동

다문화 어린이집 책읽어주기 봉사

PUMP의 설립 준비 ⇨ 그림책시민모임 다락의 교육 활동

관내 초등학교 그림책 작품

기 수업

PUMP의 설립 준비 ⇨ 시민모임의 문화콘텐츠개발(말하는그림책)

PUMP의 설립 준비 ⇨ 시민모임의 문화콘텐츠개발(찾아가는 감성테라피 북&가야금)

PUMP의 설립 준비 ⇨ 시민모임의 문화콘텐츠개발(찾아가는 감성테라피 북&가야금)

PUMP의 설립 ⇨ 시민모임 활동 이야기 축제를 통한그림책 문화 콘텐츠 확대

평생학습축제 부스 운영

PUMP의 설립 ⇨ 시민모임 활동 이야기 축제를 통한그림책 문화 콘텐츠 확대

전국평생학습박람회 군포시 부스운영

PUMP의 설립 ⇨ 시민모임 활동 이야기 축제를 통한그림책 문화 콘텐츠 확대

철쭉축제
그림책거리조성

PUMP의 설립 ⇨ 시민모임 활동 이야기 축제를 통한그림책 문화 콘텐츠 확대

철쭉축제 테마가 있는 그림책거리

PUMP의 설립 ⇨ 시민모임 활동 이야기 축제를 통한그림책 문화 콘텐츠 확대

철쭉축제 그림책거리조성

PUMP의 설립 ⇨ 시민모임 활동 이야기 축제를 통한그림책 문화 콘텐츠 확대

철쭉축제 그림책거리조성

철쭉축제 그림책거리 그림책낭독

PUMP의 설립 ⇨ 시민모임 활동 이야기 축제를 통한그림책 문화 콘텐츠 확대

독서대전 책 놀이터 그림책 거리 조성

PUMP의 설립 ⇨ 시민모임 활동 이야기 축제를 통한그림책 문화 콘텐츠 확대

독서대전 책 놀이터 그림책 거리 조성

PUMP의 설립 ⇨ 시민모임 활동 이야기 축제를 통한그림책 문화 콘텐츠 확대

독서대전 이야기가 있는 그림책 거리 및 낭독

PUMP의 설립 ⇨ 시민모임 활동 이야기 축제를 통한그림책 문화 콘텐츠 확대

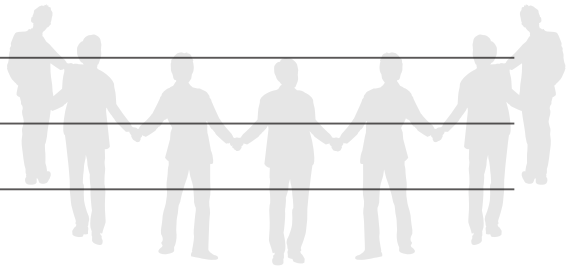
독서대전 그림책작품 설치거리 자발적 참여

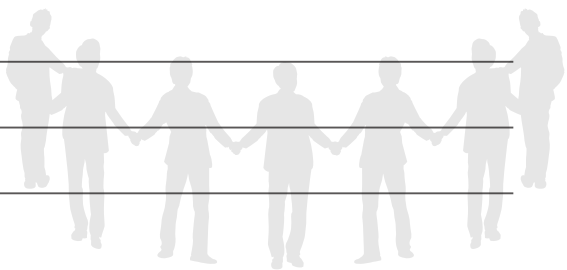
PUMP의 설립 ⇨ 시민모임 활동 이야기 축제를 통한그림책 문화 콘텐츠 확대

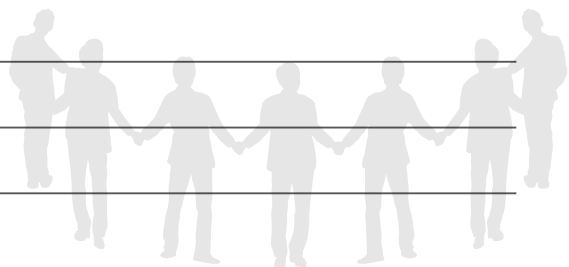
독서대전 그림책작품 설치 거리 자발적 참여, 시장님이 책 읽어주기

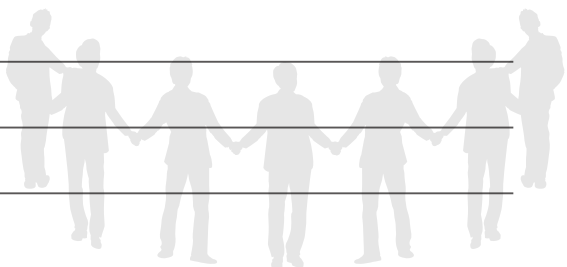
❖ 지역사회에서 문화예술 실천 제안은?

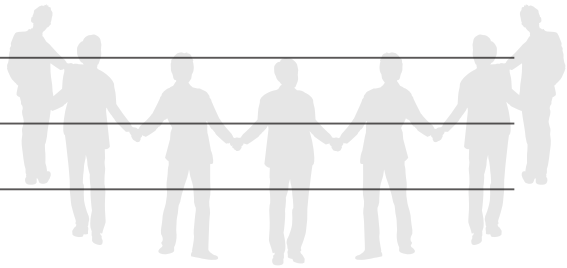
◆ 시민 스스로 주체
◆ 공동체 생태계 구축
◆ 문화예술의 도시

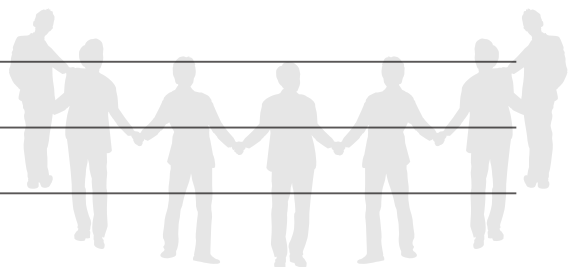












같이의 가치

민간-공공 문화협치 성공사례 공유

2018 지역문화네트워크 오픈포럼

발행인	윤태원 사무국장
편집기획	창의문화팀 김경아 팀장 최재필 과장 권순일 대리
발행처	화성시문화재단
발행일	2018년 12월 27일
홈페이지	www.hcf.or.kr
문의	031-8015-8116

© 본 자료집의 저작권은 참여한 발제자 및 토론자와 화성시문화재단에게 있으며 자료집의 내용을 인용할 시 반드시 출처를 명시하여 주시기 바랍니다.
단, 영리적 이용과 2차적 저작물의 작성은 허용되지 않습니다.