

# 로컬 매력이 도시 경쟁력인 시대에 서울+문화+정책 ... 다른 관점으로 보기

(서울시 인재개발원, 2025.03.21.)

文明  
自化  
C-lobal

김 해 보

sea@sfac.or.kr

서울문화재단 전문위원

한광연 부설 한국지역문화정책연구소장

- 1 -

## 목 차

### 1. 문화 \_ 익숙한 말, 낯선 현상

- 1) 한복 : 매우 논쟁적이고 실리적이기도 한 전통
- 2) 성형천국 서울과 김밥천국 김천 : 지역-문화의 고유성이란?
- 3) 딥페이크 광고와 가상팬티 상표등록 시대의 문화 : Culture as Algorithm ?!

### 2. 문화 \_ 행정의 언어로 이해하기

- 1) 법으로 : 문화국가 원리와 문화예술의 개념 정리
- 2) 정책으로 : 서울시, 중앙정부, 세계도시들의 문화정책 중점 파악하기
- 3) 활용가치로 : 내가 하는 일과 연결하기

### 3. 문화재단 \_ 알아두면 좋은 파트너!

- 1) 지역문화재단
- 2) 서울문화재단

### 4. 文化 \_ 익숙함과 낯섬을 모두 답을 수 있는 새로운 인식 틀

- 1) 문화-매력 = 지역-문화 (Locality & Culture)
- 2) 글로벌에서 클로벌(C-lobal)로
- 3) 문치교화에서 문명자화(文明自化)로

- 2 -

## 문화 \_ 익숙한 말, 낯선 현상

### 1) 한복 : 매우 논쟁적이고 실리적이기도 한 전통

#### Q. 공공행정이 공식적으로 인정하는 전통이란?

- 신라시대 선덕여왕과 고려시대 신돈, 조선시대 추노꾼은 고궁 무료입장이 가능할까?
- 공공행정이 정한 한복의 정의는 논란의 여지가 없나?



- 3 -

### (법적으로 인정되는, 공무원의 행정 기준이 되는) 한복이란? 전통이란?

전통한복, 생활한복 모두 무료관람 대상 포함

문화재청 공릉유적본부 경복궁관리소

관람안내

#### 한복무료관람 가이드라인

● 한복착용자 무료관람 가이드라인 (개정 2021.4.21, 문화재청 공릉유적본부 훈령 제20호)

구분	내용
일반	1. 전통한복, 생활한복 모두 무료관람 대상 포함 2. 상의(저고리)와 하의(치마, 바지)를 기본으로 한 단, 두루마기만 걸친 경우에는 한복으로 인정하지 않으며, 상 하의를 갖춰 입어야 함 ※ 궁궐의 풍격에 어울리는 한복 착용 권장 (과도한 노출 등 금지)
세부	<div> <div>저고리</div> <div>3. 여미는 것 형태 유지 고름매듭 방식은 관계 없음</div> </div> <div> <div>바지</div> <div>4. 사복바지 형태와 준하는 바지</div> </div> <div> <div>치마</div> <div>5. 통치마, 돌치마 등 형식 제한 없음</div> </div>



전통한복

생활한복

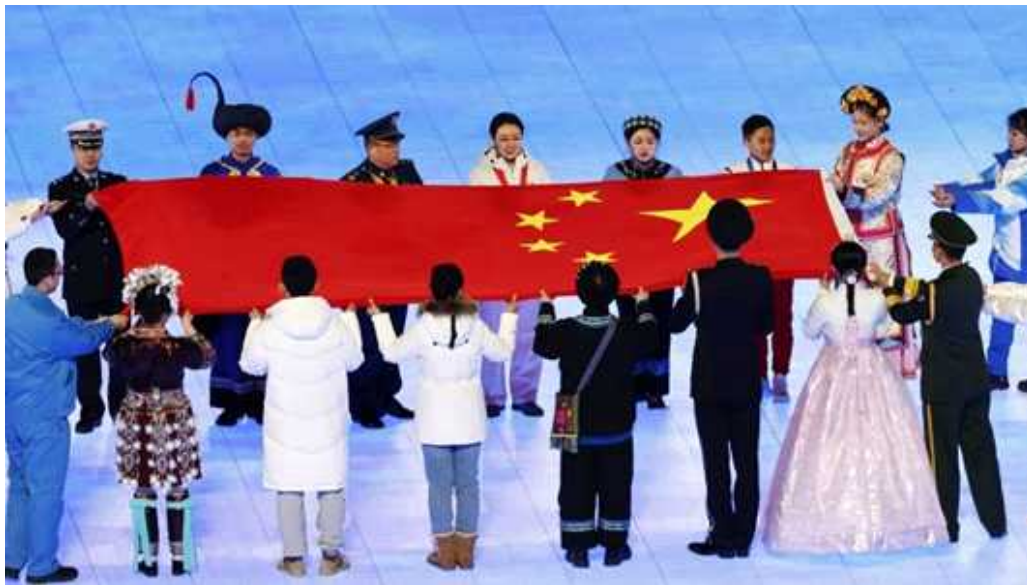
상의(저고리)와 하의(치마, 바지)를 기본으로 함



<출처 : 경복궁 관리소 홈페이지 궁궐 무료관람을 위한 한복 착용 가이드라인 화면캡처>

Q. 전통문화(한복)는 누구의 것인가?

\_ 한복이라는 이름을 붙인 민족? 그들이 속한 국가? 그것을 입는 사람?



한국과 중국 네티즌들 사이의 한복논쟁을 촉발한 북경올림픽 개막식의 한 장면

<출처 : South China Morning Post, 2022.2.9.>

- 5 -



한복과 한푸의 원조 논쟁

<출처 : Shiyin(十音) 유튜브 영상 화면 캡처>



한복을 입은 가상인간 '리아'

<출처 : '한복 댄스'로 中 한복공정 맞선 이 여성 정체...알고보니 (중앙일보, 2022.4.4.)>

- 6 -

## 한복 논쟁, 한류, 그리고 문화다양성 \_ 1/3. 한복 논쟁

... 단순하지 않은 문화전쟁! (김해보, 문화+정책 이슈페이퍼, 서울문화재단, 2022.3.16.) 중

사마천의 사기(史記) "조세가(趙世家)" 중  
조나라의 무령왕(기원전 340~295년)의  
"호복기사"(胡服騎射 : 오랑캐의 옷을 입고 말을 타고 활을 쏜다)



중국의 입장에서 보면 호복기사(胡服騎射)에 해당하는 고구려 고분벽화의 수렵 장면

衣服之制者(의복지제자) 의복을 만들고 규정하는 것은  
以齊常民也(소이제상민야) 일반백성을 가지런하게 하기 위한 것이지  
非所以論賢者也(비소이론현자야) 현자들과 논쟁하기 위한 것이 아니다.  
故齊民與俗流(고제민여속류) 고로 백성을 다스리는 것은 풍속의

변화와 함께 흘러가야 하고

賢者與變俱(현자여변구) 현명한 사람은 변화에 따라 함께 해야 한다.

....

循法之功(순법지공) 공들여 옛 법도를 따르는 것은  
不足以高世(부족이고세) 세상의 백성을 높이는데 부족하고  
法古之學(법고지학) 옛 것을 따라만 하는 학문은  
不足以制今(부족이제금) 지금을 다스리기에 충분치 못하다. (史記 卷四十三 趙世家 중)

- 7 -

### Q. 문화는 국가의 위신과 질서를 위해 필요한 것인가?

- 북한의 한복 유네스코 문화유산 등재를 바라보는 다양한 시각?

☞ '콩으로 매주 쓰기' 유네스코 인류유산 된다..북한 '조선 옷차림도 (노형석 한겨레신문, 2024.11.5.)

☞ 내달 유네스코 유산 등재 앞둔 北 '조선옷', 뭐길래? (윤정선, 문화일보, 2024.11.9.)

...통일부 "전통 여성상 회귀 위한 조치"

...등재가 결정되면 아리랑(2014년), 김치 담그기(2015년), 씨름(2018년·남북 공동 등재),  
평양냉면(2022년)에 이은 북한의 5번째 인류무형문화유산이 된다...전문가들은 조선옷이 '문화·도덕적으로  
고상한 의복'이라는 점을 강조해 여성들의 사회적 일탈을 막기 위한 수단으로 활용되고 있다는 평가다.



리춘희 아나운서, 북한 조선중앙TV 화면 캡처

<출처 : 문화일보>



## Q. 전통이라는 문화-자원은 누구의 것인가?

— 이를 최초(?)에 만든 사람? 그들의 후손이 속한 국가? 지금 그것을 즐기고 있는 사람?  
자원으로서 그 가치를 인식한 사람? 특허 등록한 사람?

☞ 생활한복, 디자인카피 법정분쟁 심각 (한국섬유신문, 1998.10.17.)

☞ 한복디자인도 저작권법상 보호받을 수 있나요? (법률메카, 2018.11.12.)

☞ ISO, `김치 국제 표준` 논란 종결..."중국 파오차이는 피클, 한국이 김치" (최유빈, 매일경제, 2020.12.01.)

☞ 코덱스 국제 표준규격 승인 배경과 주요내용 (세계김치연구소, 김치콘텐츠종합플랫폼, 2024.5.17.)  
- 2001년 7월 제48차 CAC 집행 이사회 및 제 24차 총회에서 최종 채택

- 9 -

## Q. 전통/문화를 국가가 표준화/관리하는 것의 이득은?

☞ 국악기 음향기준, 국제표준으로 채택 (아틀라스, 2023.10.23.)

☞ 국제표준이 된 우리의 전통 "온돌" (국가기술표준원, 2021.12.20.)

☞ 전통문화의 산업화·세계화, 표준화가 먼저다 (장세길 외, 전북연구원, 2013)

☞ 日, 내년 4월부터 세계전역에 '스시경찰' 출동시켜 스시 요리 감독 (Voice of America, 2006.11.26.)  
...토가사씨는 일본 음식 검사관들은 고유 일본 음식을 규정하는 데 있어서 관대한 자세를 가져야 한다고 말했습니다. 토가사 씨는 밥의 찰진 정도, 밥에 사용되는 다른 종류의 식초 또는 다른 지역에서 얻는 해산물 등은 각각 다르고 그 중 어떤 것들은 일본에서는 구할 수 없는 것들이라고 말합니다. 그래서 토가사 씨는 무엇이 고유 일본 음식인지는 정말로 자신들이 생각하는 기준에 달려있다고 말합니다...다니구치 대변인은 자신은 소위 '스시 경찰'이라고 불리는 검사관들이 일본 음식에 대한 더 나은 이미지를 위해 이로운 일을 할 것으로 생각하지 않는다고 말했습니다. 하지만 농무성 관리들은 그러한 비판을 두려워하지 않고 세계의 스시요리를 감독할 계획을 계속 추진할 것입니다.

## 2) 성형천국 서울과 김밥천국 김천 : 지역-문화의 고유성이란?

### 2023 서울서베이 결과보고서 (2023.12, 서울연구원) 중

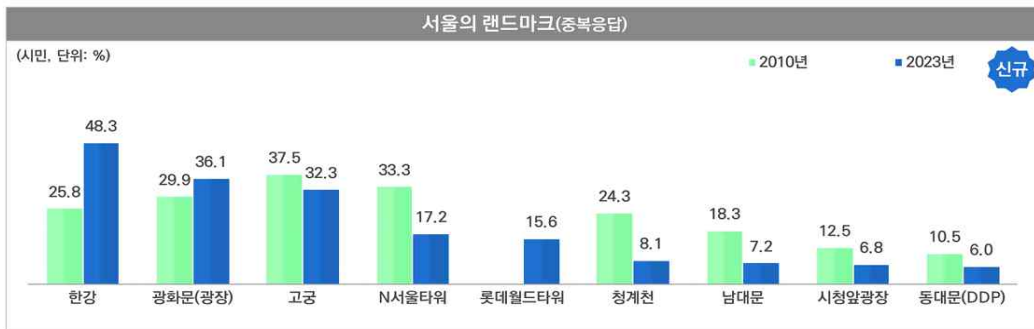
내국인 서울시민 50,000명 방문 및 인터넷 조사 (2023.9.1.~10.18)

외국인 서울 거주인 2,500명 방문조사 (2023.9.1.~10.15)



▪ 대표적인 서울의 랜드마크는 한강으로 인식

- 대표적인 서울의 랜드마크는 '한강'이 48.3%로 가장 높았으며, 다음으로 '광화문(광장)'(36.1%), '고궁'(32.3%) 등의 순으로 나타남
- 지난 2010년에 고궁, N서울타워, 광화문, 한강, 청계천 순에서, 한강에 대한 인식이 증가됨



- 11 -

신규

▪ [신규] 귀하가 생각하는 서울의 랜드마크는 무엇이라고 생각하십니까? 순위와 상관없이 떠오르는 순서대로 최대 2개까지 응답해 주시기 바랍니다.

- 서울 거주 외국인이 생각하는 서울의 랜드마크로는 '광화문(광장)'이 45.9%로 가장 높았고, '고궁'(41.4%), '동대문(DDP)'(25.6%), '한강'(23.1%), 'N서울타워'(19.5%)등의 순으로 조사됨

[단위: %]



※ 응답 대상자 : 외국인 조사 응답자, 중복응답 기준

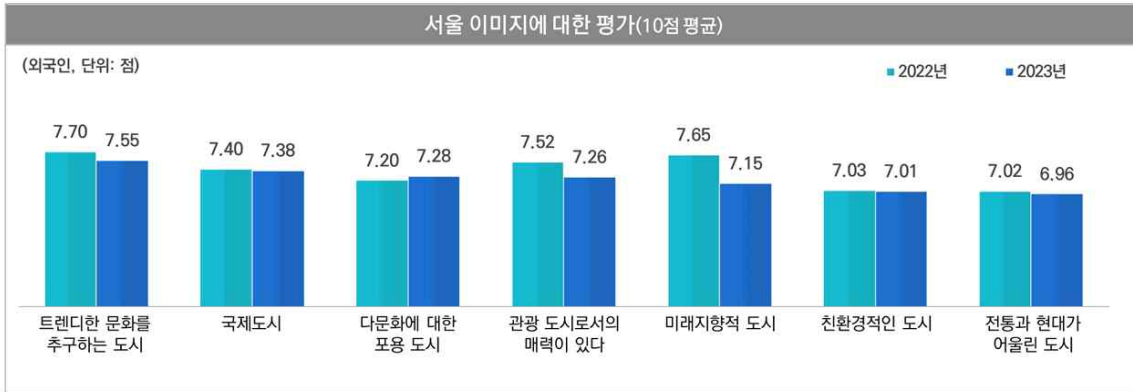
- '광화문(광장)' 응답은 한국계 중국인(55.9%)에서 가장 높고, 영미권 기타(24.1%)에서 낮음
- '고궁'(57.7%)과 '청계천'(16.5%)은 타 국적보다 영미권 기타에서 높게 나타났고, 'N서울타워'(37.2%)와 '롯데월드타워'(19.4%)는 중국, '남대문'(22.2%)은 일본, '동대문(DDP)'(29.6%)은 한국계 중국인, '시청앞광장'(23.1%)은 베트남, '한강'(34.2%)은 유럽권에서 가장 높은 응답 비율을 보임

- 12 -



## ■ 외국인에게 서울의 이미지 중 '다문화에 대한 포용 도시'는 전년 대비 상승

- 서울에 대한 이미지를 세부적으로 살펴보면, '트렌디한 문화를 추구하는 도시'가 7.55점으로 가장 높은 점수를 보였고, 다음으로 '국제도시'(7.38점), '다문화에 대한 포용 도시'(7.28점), '관광 도시로서의 매력'이 있다'(7.26점) 등의 순으로 나타남
- 전년 대비 대부분의 항목에서 하락하였으나, '다문화에 대한 포용 도시'는 상승함

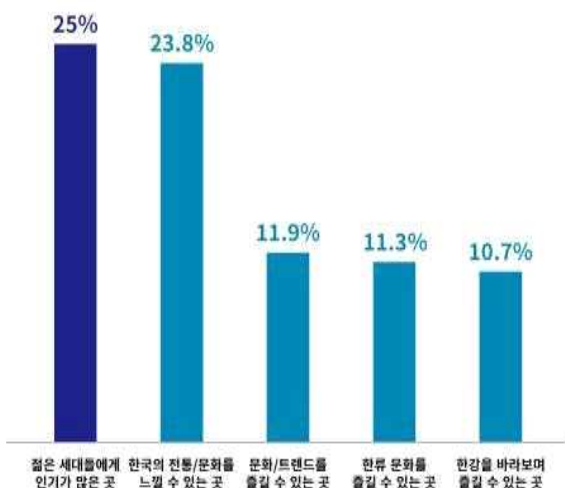


<출처 : 서울서베이 (서울연구원, 2023)>

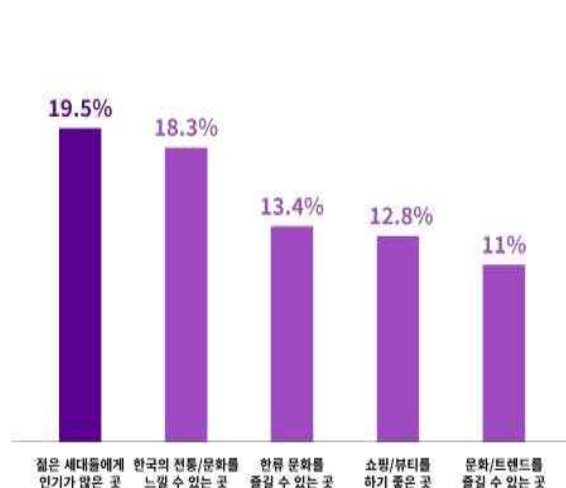
## 서울경제진흥원 주최 '서울콘' 참가자 설문(2023 서울콘 서베이(Survey) 결과 (서울경제진흥원 보도자료 : 2024.3.14) 중

국내외 인플루언서 총 52개국 332명 응답 : 국내 168명, 해외 164명 (2023년 12월 23일 ~ 12월 31일)  
 서울 하면 '뷰티.패션' 1위 (57.3%), 음식(40.2%), 한류문화(38.4%), 쇼핑(25.6%), 다양한 즐길 거리(22.6%) 순 ('가장 소개하고 싶은 서울 콘텐츠'도 같은 순서)  
 서울의 관심 지역으로 해외 인플루언서는 쇼핑.뷰티 즐기기 좋은 곳(12.8%) 추가 선정  
 가장 선호하는 음식은 떡볶이

### | 국내 인플루언서의 서울 관심 지역 |



### | 해외 인플루언서의 서울 관심 지역 |



| 국내 인플루언서들이 생각하는 서울 이미지 |



| 해외 인플루언서들이 생각하는 서울 이미지 |



<출처 : 2023 서울콘 서베이(서울산업진흥원, 2024)>

- 15 -

## ☞ 김 한 장 나오지 않는 김천에서 김밥축제?...지역 축제 틀을 깨다 (이유진, 경향신문, 2024.11.2.)

...지난달 26일과 27일 양일간 김 한 장 나오지 않는 내륙도시 경북 김천시에서 '김밥축제'가 열렸다. 그 시작은 다소 씁쓸해지는 설문조사 결과에서 비롯됐다. 김천시가 'MZ세대를 대상으로 국내 여행 트렌드 조사'를 벌였다. '김천' 하면 어떤 이미지가 떠오르냐는 질문에 가장 많은 답변은 특산물인 포도도, 자두도 아닌 '김밥'이었다. 젊은이들에게 '김천'은 분식 프랜차이즈 '김밥천국'의 줄임말로 더 익숙했다. 김천시 관광마케팅과는 '이렇게 된 마당에 김밥축제를 열어보자'며 '러키비키적 사고'로 축제 준비를 시작했다.



<출처 : 경향신문,  
2024.11.2일자>

지난 달 26일, 27일 경북 김천시에서 김밥 축제가 열렸다. 지역 명을 활용한 이색 콘셉트로 젊은 방문객을 끌었다. 김천시 제공

- 16 -



Q. 도시 매력의 핵심 요소로 부각되는, 지역-문화의 <고유성>이란?

- 전통문화, 현재 삶의 모습?
- 내가 생각하는 나의 고유성, 남이 나를 인식하는 고유성?

『지역-문화-매력-활력 증진방안 연구』 (김해보 외, 지방시대위원회, 2024) 중

- “굳게 지켜서 유지하는 것”(固有)이 아닌 “고로 존재하게 하는”(故有) 고유함으로서 <지역문화>

지역의 <고유성>으로서 <지역-문화 : locality & Culture>가 지향할 의미	
固有性 고유성	굳게 지켜 온 오래된 것 !
故有性 고유성	고로 존재하게 하는 이유 ?

- 로컬리티~지방다움을 강조하면서 지역의 정체성을 이런 <고유성 : 固有性> 차원에서만 인식한다면 전통 지키기에 사로잡혀 동시대의 변화와 다양성을 포섭하며 진화하는 문화의 본성을 모두 담아내지 못하게 됨.

- 17 -

3) 딥페이크 광고와 가상팬티 상표등록 시대의 문화 : Culture as Algorithm ?!

☞ 톰 행크스, 또 등장한 '딥페이크 광고'에 경고..."속지 마라" (임미나, 연합뉴스, 2024.8.31.)

..."AI 닮은꼴 등장 약 광고 다수"...작년에도 가짜 보험 광고 주의 당부...타·유명인 얼굴·목소리 도용한 딥페이크 속출...美 정치권 규제 나서

☞ 기대 반 두려움 반 ... 일부 유명인들이 AI 딥페이크 기술을 받아들이는 이유 (닉 마쉬, BBC뉴스, 2023.7.21.)

...실제로 이미 해당 기술을 적극적으로 받아들인 유명인들도 있다. 일례로 세계적인 축구 스타 리오넬 메시는 '펍시코'와 계약을 체결해 감자칩 '레이스칩' 광고에 자신의 딥페이크화된 버전을 사용할 수 있도록 허용했다. 이에 따라 온라인에선 '리오넬 메시'로부터 개인적인 영상 메시지를 들을 수 있다. 영어, 스페인어, 포르투갈어, 튀르키예어 등 이 '리오넬 메시'는 언어의 장벽도 없다.



| '레이스칩' 웹사이트에 나와 있는 디지털 버전의 리오넬 메시

<출처 : BBC 뉴스>

☞ **메타버스 저작권·상표권 분쟁 급증..해결책은? (박지웅, MTN 뉴스, 2022.6.17.)**

...지난해 6월에는 전미음악출판협회(NMPA)가 로블록스를 상대로 2000억원 규모의 음악 저작권 침해 손해배상 소송을 제기한 바 있다. ...가수가 메타버스 공간에서 공연을 진행했을 때 사용료 징수 부분도 새로운 분쟁 요소가 될 수 있다...2020년에 진행된 언택트 공연을 통해 발생한 사용료는 아직 징수가 완료되지 못했는데 이는 공연 관객 과반수 이상이 해외 이용자였기 때문이었다"고 설명했다.

☞ **가상팬타가상자동차가상식품..가상상품 상표 출원 1년 새 42배 폭증 (윤희일, 경향신문, 2022.7.14)**

...14일 특허청에 따르면 가상상품 관련 상표출원 건수는 2010년부터 2019년까지 10년 간 20건으로 연평균 2건에 그쳤으나, 2020년 6건, 2021년 17건, 2022년(5월말 현재) 717건으로 늘어났다...특허청은 가상상품의 인정 범위를 대폭 확대하는 내용 등을 담은 '가상 상품 심사지침'을 마련, 14일부터 시행에 들어갔다....특허청 관계자는 "지금까지는 '내려받기 가능한 이미지 파일', '가상의류가 기록된 컴퓨터 프로그램' 등의 형태로 상품 명칭이 인정됐지만, 앞으로는 '가상의류', '가상신발' 등 '가상+현실상품'의 형태로 된 명칭도 인정해주게 된다"면서 "가상상품도 현실상품의 성질을 반영하여 세부적으로 구분하기로 한 것이 특징"이라고 설명했다.

- 19 -

☞ **[상표] 메타버스 등 가상공간 내 '가상상품' 상표출원 심사지침 바뀐다 (염현철, 특허뉴스, 2022.7.13.)**

**가상상품 심사처리지침**

**1 가상상품 명칭 인정 여부**

■ 포괄명칭인 '가상상품(Virtual Goods)' 자체를 제외한 ①가상상품+기존 상품명칭, ②구체적 현실상품의 가상상품 명칭 인정

○ 가상상품(Virtual Goods)과 관련하여 ①가상상품+기존 상품명칭, ②구체적 현실상품의 가상상품 명칭은 상품명칭으로 인정

< 예시 >

구분	상품류	출원상품	명칭인정여부	보정예시
1	9	다운로드 가능한 가상상품	불인정	다운로드 가능한 가상 의류
2	9	가상상품이 기록된 컴퓨터 프로그램	불인정	①가상상품이 기록된 가상세계 컴퓨터 프로그램 ②가상상품이 기록된 가상세계 게임용 컴퓨터 프로그램
3	9	가상의류	인정	-

**② 가상상품과 현실상품간 유사판단**

○ 가상상품은 현실상품의 명칭과 주요 외관 등 일부를 포함하고 있으나 사용실태가 일치하지 않으므로 심·판결례 형성 전까지 비유사 추정



\* 주지·저명한 상표 등은 가상상품과 현실상품 간의 출처의 오인·혼동 발생 우려가 있는 경우 제34조 제1항 제11호(혼동가능성) 및 제12호(수요자기만 적용)

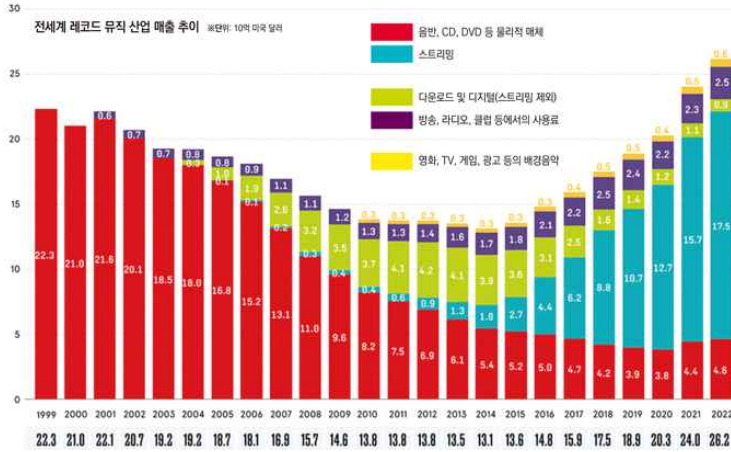
<출처 : 가상상품 심사처리 지침 (특허청, 2022)>

- 20 -

## 👉 AI 시대, 뉴스 저작권 분쟁 가시화... 영화 등 과거 사례 보니 (노혜령, 한국기자협회, 2024.3.25.)

...미디어 산업 신기술과 저작권 분쟁 역사가 뉴스업계에 주는 함의

할리우드의 저작권 침해 혐의로 기소된 VCR..소니와 할리우드의 피 말리는 8년 전쟁...하지만 더 큰 반전은 그 뒤에 일어났다. 저작권 소송 패배는 할리우드의 횡재가 됐다. VCR(VHS 방식) 제조에 전 세계 가전사들이 뛰어들면서 제품 가격이 하락했고, 가정 보급률은 가파른 상승곡선을 그렸다..



디지털 시대 이후 음반 등 판매(막대그래프 빨간색 부분) 하락과 함께 하향세를 걷던 레코드 뮤직 매출은 2014년 바닥을 찍은 후 스트리밍(막대그래프 파란색 부분) 서비스 매출의 견인에 힘입어 다시 상승세로 반전돼 제2의 전성기를 누리고 있다. /GLOBAL MUSIC REPORT 2024 (출처: 한국기자협회)

## Q. 공공행정은 새로운 문화의 전파를 촉진하나, 제한하나?

- 저작권 제도의 양날
- 기술과 문화의 변화를 따라 가지 못하는 제도의 지체 현상

- 21 -

## Q. 저작권의 대 혼란을 바로 잡기 위해 행정은 문화를 어떻게 정의해야 할까?

- 문화예술에 대한 인식, 관련 제도 전반에 걸친 대 혼란의 시대
- 법 개정 이전에 문화와 인간 자체에 대한 재정의가 필요



국제사진대회 수상작, 알고 보니 AI 제작...출품 작가 "논쟁 촉발 의도" 수상 거부 (선명수, 경향신문, 2023.4.18.)



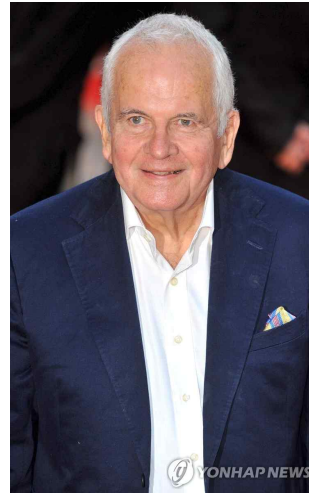
AI 로봇 아이다의 튜링 초상화 "AI God", 소더비서 15억에 낙찰... "미술 시장 신기원 열어" (임대준, 시타임스, 2024.11.9.)

- 22 -





비틀즈의 AI 합성곡, 그래미상 2개 부문 후보로 노미네이트 (임대준, AI타임스, 2024.11.9.)



죽은 배우가 어떻게 출연?... '에이리언7' AI 생성 캐릭터 논란 (임미나, 연합뉴스, 2024.8.22.)

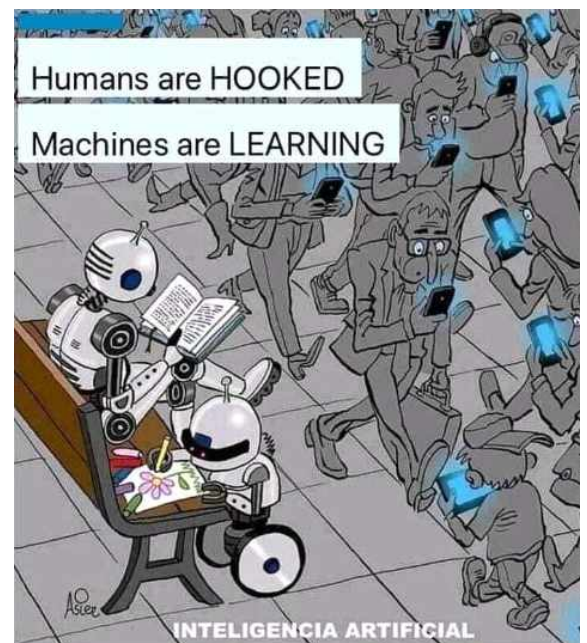


모로코 출신 AI 인플루언서, 세계 최초 '미스 AI' 등극... (정한영 AI 타임스, 2024.7.9.)

- 23 -

## Q. Culture as Algorithm 시대?

- AI는 인간과 감정까지 소통하는 기술을 발전시키고, 외로움을 달래는 반려AI에 디지털애착장애를 보이는 인간은 인간과 소통하는 능력이 퇴화<sup>1)</sup>



AI는 인간보다 더 빠르게, 지속적으로,  
그리고 심지어 “문화적으로” 진화할 것임

1) [머스크에게 물었다... 고독의 시대 'AI 친구'가 해답일까? \(경향신문, 김상범, 2024.8.17.\)](#)

## <Culture as Algorithm의 특징과 정책적 이슈>

구분	문화의 특징	정책적 이슈들
Culture as Algorithm (알고리즘으로 존재하는 문화)	Culture on the Algorithm 디지털화된, 가벼워지는	-디지털 문화에 대한 접근성 불평등 해소 (문화복지 차원의 문화소외) -빅테크 플랫폼의 독점과 공정성 제어 -끌리고 쏠리고 들끓는 가벼운 문화와 필터 버블로 분열된 사회 등 -공동체의 문화중력(cultural gravity)의 상실
	Culture by the Algorithm 기계가 만드는, 초개인화된	-블랙박스 안의 "볼 수 없는 손"에 의한 조작과 통제 -AI의 저작권, 저작인격권 주체로서 법적 지위 -진본성 확인 불가. 이를 활용한 가짜뉴스, 딥페이크 포르노 등 범죄 등 -인간이 사회를 재생산하는 "문화적 역인과력(recursive casual power of culture)" 퇴화 (사회적 공통가치 상실) -기술에 맞춰 몰개성화 되는 AI문화의 다양성 확보 문제 -AI의 문화 대량생산으로 인해 인간문화의 소외 발생
	Culture for the Algorithm 인간다움이 관건인, 기계를 위한	-비인간 문화주체의 학습데이터와 표현형의 편향성 문제 -기계의 문화 생산에 사용된 인간 데이터 보호문제 -인류의 문화자원 사용에 대한 비용징수 문제 (디지털세 도입) -기존 법체계로 정의되지 않는 법적 문제들에 대한 기준 마련 (퍼블리시티권 등)

- 25 -

### Q. 예술가들의 권리 보호 vs. 시민들의 다양한 문화향유

인간의 고유한 문화 보존 vs. 기계문화를 통한 인간문화의 확장 사이의 딜레마?

- ☞ 예술가 3000명 "AI아트 경매 안돼" (송주희, 서울경제, 2025.1.11.)

AI 활용한 예술 작품 경매 예정에..."AI 모델, 저작권 허가 없이 학습"...'지불없이 인간 작품 이용해' 지적...크리스티 "작품확장 도구로만 써"

- ☞ AI작품 28점, 10억원에 팔렸다 ... 입찰자 절반 가량이 MZ 세대!, 크리스티 AI 예술품 경매 대박 (유형동.진광성, AI포스트, 2025.3.7.)



이번 AI 예술품 경매에 출품된 올리 윌슨과 매트 드라이히스트의 작품 '임베딩 연구 1&2'. (사진=크리스티)

- ☞ "AI로 억양 다듬었다"...오스카 남우주연상 논란 (이정현, ZD넷 코리아, 2025.3.4.)

제97회 미국 아카데미 시상식....브루탈리스트의 편집자는 AI 음성 기술을 사용해 브로디와 공동 출연자 펠리시티 존스의 헝가리 악센트를 강화했다고 밝혔다. 이에 대해 일부 전문가들은 AI가 사실주의에 기반을 둔 영화에서 주인공의 연기를 바꾸는 데 사용하고 있다는 우려를 표했다.

- 26 -



## 문화 \_ 행정의 언어로 이해하기

### 1) 법으로 : 문화국가 원리와 문화예술의 개념 정리

#### □ 법에 명시된 문화국가 원리와 국민의 문화기본권

##### ○ 헌법

**전문** ..정치·경제·사회·문화의 모든 영역에 있어서 각인의 기회를 균등히 하고, 능력을 최고도로 발휘하게 하며, 자유와 권리에 따르는 책임과 의무를 완수하게 하여, 안으로는 국민생활의 균등한 향상을 기하고 밖으로는 항구적인 세계평화와 인류공영에 이바지함으로써...

**제9조** 국가는 전통문화의 계승·발전과 민족문화의 창달에 노력하여야 한다.

**제11조** ① 모든 국민은 법 앞에 평등하다. 누구든지 성별·종교 또는 사회적 신분에 의하여 정치적·경제적·사회적·문화적 생활의 모든 영역에 있어서 차별을 받지 아니한다.

**제22조** ① 모든 국민은 학문과 예술의 자유를 가진다. ② 저작자·발명가·과학기술자와 예술가의 권리는 법률로써 보호한다.

##### ○ 문화기본법 제4조(국민의 권리)

모든 국민은 성별, 종교, 인종, 세대, 지역, 정치적 견해, 사회적 신분, 경제적 지위나 신체적 조건 등에 관계없이 문화 표현과 활동에서 차별을 받지 아니하고 자유롭게 문화를 창조하고 문화 활동에 참여하며 문화를 향유할 권리(이하 “문화권”이라 한다)를 가진다.

- 27 -

#### □ 법에서 정의하는 “문화”란?

##### ○ 문화기본법

**제3조(정의)** 이 법에서 “문화”란 문화예술, 생활 양식, 공동체적 삶의 방식, 가치 체계, 전통 및 신념 등을 포함하는 사회나 사회 구성원의 고유한 정신적·물질적·지적·감성적 특성의 총체를 말한다.

##### ○ 지역문화진흥법

**제2조(정의)**

1. “**지역문화**”란 「지방자치법」에 따른 지방자치단체 행정구역 또는 공통의 역사적·문화적 정체성을 이루고 있는 지역을 기반으로 하는 문화유산, 문화예술, 생활문화, 문화산업 및 이와 관련된 유형·무형의 문화적 활동을 말한다.
2. “**생활문화**”란 지역의 주민이 문화적 욕구 충족을 위하여 자발적이거나 일상적으로 참여하여 행하는 유형·무형의 문화적 활동을 말한다.
3. “**문화예술**”이란 「문화예술진흥법」 제2조제1항제1호에 따른 문화예술을 말한다.

## <문화의 정의 관련 법령 조항들>

포함내용 법령	예술 관련	문화산업 관련	기타 인간의 사회문화적 활동		비 문화예술활동 포함	비인간 포함
문화기본법 (문화란)	문화예술		생활양식 + 공동체적 삶의 방식 + 가치체계 + 전통 및 신념 등 <u>사회나 사회 구성원의</u> 고유한 정신적·물질적·지적·감성적 특성의 총체			
지역문화진흥법 (지역문화란)	문화예술 (문예진흥법 상)	문화산업	생활문화	관련된 유형·무형의 문화적 활동		
여가활성화법 (여가란)	문화예술 (문예진흥법 상)	콘텐츠 등 (문화산업법 상)			국민관광 (관광기본법 상) + 체육/생활체육 (국민체육진흥법 상)	
인문학법 (인문정신문화란)	인문에 기반을 둔 정신적인 가치를 지향하는 활동 및 유형·무형의 문화적 산물 (인문 = 인간과 인간의 근원문제 및 인간의 사상과 문화)					
(구) 문화재보호법 (문화재란)	유형문화재 = 건조물, 전적(典籍: 글과 그림을 기록하여 묶은 책), 서적(書跡), 고문서, 회화, 조각, 공예품 등					
	무형문화재 = 전통적 공예·예술, 공예, 미술 등에 관한 전통기술, 한의학, 농경·어로 등에 관한 전통지식, 구전 전통 및 표현, 의식주 등 전통적 생활관습, 민간신앙 등 사회적 의식(儀式), 전통적 놀이·축제 및 기예·무예					
	기념물 = 사적지(史蹟地)와 특별히 기념이 될 만한 시설물 + 경치 좋은 곳 + 생물학적 생성물 또는 특별한 자연현상 (인위적이거나 자연적으로 형성된 국가적·민족적 또는 세계적 유산)					
문화유산신탁법 (문화유산이란)	문화재(문화재보호법 상) + 문화재(문화재보호법 상) 보호구역 + 준보호구역					
문화산업법 (문화산업이란)	문화예술 각 장르 관련 산업 + 방송/출판/인쇄 관련 산업 + 문화재 관련 산업 + 전통소재와 기법 활용/생활용품 관련 산업 + 전시회/박람회/축제 관련 산업 등					
문화예술교육지원법 (문화예술교육이란)	문화예술(문예진흥법 상) + 문화산업(문화산업법 상) + 문화재(문화재보호법 상)를 교육내용으로 하거나 교육과정에 활용하는 교육					
국제문화교류법 (문화교류범위)	예술, 관광, 체육 등 포함한 넓은 의미의 문화 (= 문화예술 + 문화산업/대중문화/영상/출판인쇄/공예 + 국어 + 인문 + 박물관/미술관/도서관 + 관광 + 체육 + 문화도시)					

- 29 -

## □ 법에서 정의하는 “예술”이란?

### ○ 문화예술진흥법

제2조(정의)

1. “문화예술”이란 문학, 미술 (응용미술을 포함한다), 음악, 무용, 연극, 영화, 연예, 국악, 사진, 건축, 어문, 출판, 만화, 게임, 애니메이션 및 뮤지컬 등 지적, 정신적, 심미적 감상과 의미의 소통을 목적으로 개인이나 집단이 자신 또는 타인의 인상(印象), 견문, 경험 등을 바탕으로 수행한 창의적 표현활동과 그 결과물을 말한다.

※ 2022.9.27. 일부개정 결과(시행 : 2023.3.28.) (※ 1972년 이후 총 37회 법 개정 중 문화예술의 정의 변화는 4번째)

계기	1972년 법 제정	1987년 일부 개정	1995년 전부 개정	2013년 일부 개정	2022년 일부 개정
변화	-4개의 예술 장르와 1개의 비예술 부문 열거  “이 법에서 문화예술이라 함은 문학·미술·음악· 연예 및 출판에 관한 사항을 말한다”	-열거주의 유지  · 무용, 연극, 영화 추가	-10개 예술 장르와 2개 비예술 부문으로 외연 확장  · ‘미술에 응용미술을 포함’하고 ‘국악, 사진, 건축, 어문’ 추가 · ‘국악’을 ‘음악’과 별개로 규정 · ‘어문’이 추가됨으로써 예술 영역과 구분되는 문화 영역의 정책 대상이 가시화 · 제2호에 문화산업 정의 조항도 추가되면서 문화예술이 문화산업의 토대인 기초예술로 이해되는 기반 마련	-만화 장르 추가  · “문화예술이란 문학, 미술 (응용미술을 포함한다), 음악, 무용, 연극, 영화, 연예, 국악, 사진, 건축, 어문, 출판 및 만화를 말한다”	-게임, 애니메이션, 뮤지컬 장르 추가  -장르나열 후 “등” 추가하여 확대해석 가능성 제공  -일반개념 규정방식 추가

- 30 -

<참 고> 문화사업 수행의 근거가 되거나 활용할 수 있는 법령들 (지역문화재단 중심으로)

정책목표 및 사업영역		관련 법률 (제정 년도)
예술생태계 활성화	창작 지원	문화예술진흥법(1972), 장애예술인지원법(2020), 1인창조기업법(2011)*
	예술인 복지	예술인복지법(2011), 예술인권리보장법(2021), 청년고용법(2004)*, 청년기본법(2020)*
시민 문화향유 기회확대	문화예술교육	문화예술교육지원법(2005), 평생교육법(1999), 청소년활동진흥법(2005)*, 인문학법(2016)*
	문화기본권	문화기본법 2013), 문화다양성법(2014), 다문화가족지원법(2008)*
	생활문화	지역문화진흥법(2014), 여가활성화법(2015), 인문학법(2016)*, 평생교육법(1999)*, 독서문화진흥법(2006)*, 작은도서관진흥법(2012)*
지역 문화진흥	축제및문화행사	지역문화진흥법(2014), 관광진흥법(1975)*,
	문화공간운영	공연법(1961), 도서관법(1994), 박물관미술관법(1991), 공유재산법(2006)*
	지역문화	지역문화진흥법(2014), 도시재생법(2013)*
	전통문화	지역문화진흥법(2014), 무형문화재법(2015), 문화재보호법(1962)
	문화산업	문화산업진흥기본법(1999), 콘텐츠산업법(2010), 관광진흥법(1975), 공예문화산업진흥법(2015), 공공디자인법(2016)*
	지역특화사업	지역문화진흥법(2014)
문화정책 실행역량 강화	문화정책	지역문화진흥법(2014), 문화기본법(2013)
	홍보교류	문화예술후원법(2014), 국제문화교류법(2017), 공익법인법(1975)*
	정보화	데이터기반행정법(2020)
기관경영 (공공혁신, 공공성확보)	경영관리	- (국가)지방자치단체를 당사자로 하는 계약에 관한 법 (계약 기준) - 공유재산 및 물품 관리법 (공유재산 무상사용) - 공익법인 회계기준 (회계운영 기준) - 보조금 관리에 관한 법률 (보조금 사업운영 기준) - 문화예술진흥법 (전문예술법인 지정, 기부금품의 모집 및 사용에 관한 법률의 특례 적용)
	감사	- 공공감사에 관한 법률 (감사) - 공기업준정부기관 감사기준 (감사) - 부정청탁 및 금품등 수수의 금지에 관한 법률 (임직원 윤리기준)
	기타 (종합)	- 지방자치단체 출자·출연기관의 운영에 관한 법률 (설립 및 경영전반 관리기준) - 행정사무의 민간위탁에 관한 조례 (사업수탁 시 관리 기준) - 민법 (비영리 법인의 운영 기준 적용) - 중대재해처벌법 (안전관리)

- 31 -

<참 고> 정권별 문화정책의 흐름 (법 제정 연혁, 지역문화진흥정책 중심)

정권별	지역문화 관련 주요 정책흐름 및 법률제정 내역	기타 외부환경 변화
제 1·2 공화국 (1948.8~)	- 지방 유지들에 의해 사설 문화원 설립 - 국립극장, 국악원('50), 예술원('52) 등 국립문화시설 설립 - 저작권법 제정 (1957)	- UN 인권선언(1948)
제 3 공화국 (1961.5~)	- 공연법(1961), 향교재산법(1962), 문화재보호법(1962), 국제관광공사법(1962), 국민체육진흥법(1962) 제정 - (사)한국문화원연합회 창립(1962), 지방문화사업조성법 제정(1965) - 대통령 연설에서 "문화는 제2의 경제"(1968)	- 제1차 경제개발 5개년 계획 확정(1962)
제 4 공화국 (1972.10~)	- 문예진흥법 제정(1972)으로 제도적 기틀 마련, 1차 문예진흥 5개년 계획(1974) - 관광진흥개발기금법(1972), 관광기본법(1975), 관광사업법(1975) 제정 - 전국민속예술경연대회, 지방문화제 지원 시작(1974) - 지방 국립박물관 신축 등 처음으로 지방 문화시설 조성, 소실된 서울시민회관을 세종문화회관으로 재건축(1978)	- 컬러TV 첫 방송(1980)
제 5 공화국 (1981.3~)	- 지역문예진흥기금 조성(1984), 문화발전정기정책구상(1986) - 문화공보부와 내무부에서 지방문화진흥 5개년 계획(1984), 문화투자 확대와 대규모 문화시설의 조성으로 1지자체 1문예회관 추진 - 전통사찰의 보존 및 지원에 관한 법률 제정(1987)	- 유럽문화수도 지정(1985) - 대처리즘과 레이거노믹스
제 6 공화국 (1988.2~)	- 문화부 신설(1990), 문화발전 10개년 계획(1990-1999)으로 문화격차 해소하여 '모든 국민에게 문화를' - 제 7차 경제사회발전 5개년 계획(1992~96) 중 문화부문 계획에 생활문화와 통일문화의 강조 - 대한민국예술원법(1988), 박물관 및 미술관진흥법(1991) 제정	- 88올림픽 개최(1988) - 해외여행자유화(1989)

- 32 -

정권별	지역문화 관련 주요 정책흐름 및 법률제정 내역	기타 외부환경 변화
김영삼 정부 (1993.2~)	-문화창달 5개년 계획(1993) 5대 정책과제 중 하나로 지역문화의 활성화와 문화복지 강조 <b>지방문화원 진흥법 제정(1994)</b> -문화권 조성사업 시행 : 백제문화권(1993~), 지역문화교(1993), 문화산업국(1994), 문화복지기(1996) 신설 -민선지자체장 선출 지방자치 시대 출범(1995), <b>올해의 문화자치단체 선정(1995)</b> - <b>도서관법(1994), 영상진흥기본법(1995), 국제회의산업육성법(1996) 제정</b>	-OECD 가입(1996), IMF 경제신탁통치(1997) -대중문화 긍정론
김대중 정부 (1998.2~)	- <b>지방문화재단 설립 유도</b> : 기부금 관련 혜택 제안 (경기문화재단 설립 : 1997) -국민의 정부 새 문화관광 정책(1998), <b>최초 문화행정 기능 지방으로 이양</b> : 문화관광부 사무 1557건 중 74건 -문화예산 1% 달성(2000), 지역문화의 해(2001), 문화지구 지정(2002) - <b>문화산업진흥기본법(1999), 콘텐츠산업진흥법(2002), 출판문화산업진흥법(2002) 제정</b>	-영국 DCMS 창조산업 전략보고서(1998), 플로리다 창조도시론(2002) -신공공관리론 대세
노무현 정부 (2003.2~)	-지방분권 3대 특별법(2003.12), <b>지방분권TF 운영(2003.12~2004.5월), 지역문화활성화 대책(2004)</b> -국정과제 12대 과제 중 하나인 지방분권과 국가균형발전을 제시(2003) : 균특회계 도입 -창의한국(2004)에서 문화를 통한 삶의 질 향상 강조, 주 5일근무제 시행(2005.7), 문화바우처사업 시작(2005) - <b>지역문화진흥법 제정 추진(2006)</b> : 이광철 의원 최초 발의 - <b>아시아문화중심도시특별법(2006) 제정</b> - <b>문화예술교육지원법(2005), 국어기본법(2005), 게임산업진흥법(2006), 영화및비디오물 진흥법(2006), 음악산업진흥법(2007), 스포츠산업진흥법(2007), 인쇄문화산업진흥법(2007) 제정</b>	-KTX개통(2004) -문예진흥기금 모금 위한판결(2004) -국민소득 2만불(2007) -한미FTA체결(2007)
이명박 정부 (2008.2~)	-생활 속 문화향유 기반 조성 강조, 지역문화발전방안 수립(2008) -문화도시, 문화마을 조성 확대, 건축물미술작품 선택적기금제 도입(2011.5.25.) -문화바우처 제도 법적 근거 마련(2012.12), - <b>예술인복지법 제정(2011.11)</b> , 한국예술인복지재단 설립(2012.11), 문화예술교육사 자격증 제도 신설(2012.2.17) - <b>전통무예진흥법(2008), 문화재보호기금법(2009), 전통문화대학교설치법(2011), 학교체육진흥법(2012), 작은도서관진흥법(2012), 만화진흥법(2012) 제정</b>	-서브프라임 모기지 사태(2008), 월가 점령시위 (2011) -광우병 촛불시위(2008) -신종플루(2009) -G20서밋 서울개최(2010) -주5일제 전면시행(2012)

정권별	지역문화 관련 주요 정책흐름 및 법률제정 내역	기타 외부환경 변화
박근혜 정부 (2013.3~)	-지역문화 균형발전 강조, 문화융성위원회 출범(2012.7), <b>문화기본법 제정(2013.12), 지역문화진흥법 제정(2014.1), '문화가 있는 날' 시행(2014.1)</b> , 국립아시아문화전당 개관(2015.9). - <b>지역문화진흥 기본계획 발표(2015)</b> (2015~2019년, 5개년 계획), 지역문화 협력위원회 구성(2015), 생활문화진흥원 설립(2016) -문화다양성의 보호와 증진에 관한 법률(2014.5), <b>국민여가활성화기본법제정(2015.5)</b> -문화예술 후원 활성화에 관한 법률(2014.1), 대중문화예술산업발전법(2014), 생활체육진흥법(214), 공예문화산업진흥법(2015), 공공디자인진흥법(2016), 문학진흥법(2016), 인문학진흥법(2016), 수화언어법(2016), 점자법(2016), 국제문화교류진흥법(2017) 제정	-메르스 사태(2015) -사드 배치 추진(2016) -대통령 탄핵(2016)
문재인 정부 (2017.5~)	-연방제 수준의 지방분권 개헌 추진, 문화정책 지방이양 - <b>지역문화진흥원으로 변경(2017), '사람이 있는 문화' 문화비전2030 발표</b> (2018.5) -예술인고용보험 도입(2020.12), <b>예술인권리보장법 제정(2021.8)</b> -문화도시 조성사업 본격시행 (2019년 1차 지정) - <b>서예진흥법(2018), 바둑진흥법(2018), 애니메이션산업진흥법(2019), 세계유산특별법(2020), 장애예술인지원법(2020), 스포츠클럽법(2021), 스포츠기본법(2021), 체육인복지법(2021)</b>	-주 52시간제, 워라밸 -1~3차 남북정상회담(2018) -코로나-19 유행(2019~2022) -우크라이나 전쟁 및 신냉전 -한류의 전 세계적 인기
윤석열 정부 (2022.5.10~)	-문화의 힘으로 지역균형발전 : 문화로 생동감 넘치는 지역(문화취약지역 맞춤형 지원), 지역별 고유 매력담은 관광으로 지역경제 선도 - <b>공정한 문화접근기회 보장 : 장애인.비장애인 장벽 없는 어울림 (장애예술인 지원 1차 기본계획(2022.9), 예술참여기회 확장</b>	-포스트 코로나 -탈세계화 -인공지능, 디지털전환 -세계인구 80억돌파, 기후위기

## □ 새 법이 필요해? ... 사회현상에 파악하는 미래 문화예술 법 개정 수요

- 法은 순리대로 흐르고 변화해야 하는 것 !
- 게임이 예술인 시대에, AI도 저작자가 될 수 있나?

### <관련 사례들 : 미래 문화예술 분야 법 개정 필요성을 시사하는 언론기사, 연구자료 등>

- 디지털 휴먼과 법인격(法人格) (김지은, 한국지능정보사회진흥원, 2022.12.30.)
- '마이데이터' 시대 열린다...개인정보보호法 국회 통과 (송혜리, 뉴시스, 2023.2.27.)
- 한음저협, 'AI 저작물 학습 무제한 허용' 저작권법 개정안 반대 (이태수, 연합뉴스, 2023.3.29.)
- "AI, 잠재적 위험 우려 있다"...美바이든 정부, 규제안 마련 착수 (이유정, 중앙일보, 2023.4.12.)
- "브루노 마스가 뉴진스 곡을?"..."AI 작품, 진짜인 줄 알면 큰일" (이환희, 중앙일보, 2023.6.1.)
- 작가 200명 "도둑" 이현세는 "도우미"...AI에 뒤송송한 웹툰업계 (최서인, 중앙일보, 2023.6.8.)
- "AI 성능 높여 신입작가는 시범테스트 대상 될 것" (김은성, 경향신문, 2023.6.26.)
- "사용료 내느니 뉴스 뻔래"... 구글·메타, 캐나다서 뉴스 제공 중단 선언 (이서희, 한국일보, 2023.06.30.)
- 구글 '모든 인터넷 데이터 가져다 쓰겠다'...개인정보 보호정책 변경 (박찬, AI타임스, 2023.07.04.)

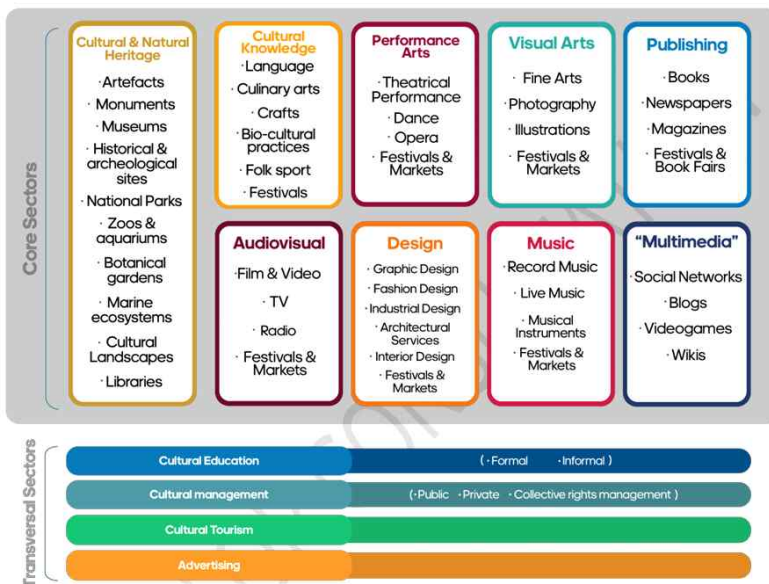
(상세내용은 "문화예술과 법" (김해보, 서울문화재단 문화+정책 이슈페이퍼, 2023.7.5.) 참조)

- 35 -

## □ 새 통계 프레임이 필요해?

- 유네스코가 새로운 틀로 계측하고 싶어 하는<sup>2)</sup> "인간만의 문화" ~ GDP에 기여하는?

### Cultural & Creative Ecosystem



- 문화적 실천(practice)을 파악하는 것이 문화통계의 중요한 요소임을 고려하여, 문화는 인간의 경제활동으로 수행될 때만 (GDP에 기여하는) 국가 통계로서 가치 있게 고려함

- 예술창작 및 문화활동은 본질적으로 인간 예술가, 사회집단, 문화공동체 등의 전유물로 간주함

2) 2025 UNESCO FRAMEWORK FOR CULTURAL STATISTICS (유네스코 문화예술통계 프레임 - 2025년 수정 예정 버전) (유네스코, 2024.7.12.) 참조



## 2) 정책으로 : 서울시, 중앙정부, 세계도시들의 문화정책 중점 파악하기

□ 중앙정부 문화정책 기초 : 2025년 문화체육관광부 주요업무 계획 中

**2025년, 국민의 삶이 이렇게 바뀝니다.**

### 모두를 위한 문화, 세계를 잇는 문화강국

**민생경제 회복을 위한 문화 소비를 확대하겠습니다.**

<b>소상공인·영세기업 지원</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>피해 관광사업자 대상 500억 원 특별방자 한시 시행(25.1.)</li> <li>스포츠 용자 대상 확대 (유수 체육공구 생산업체 → 모든 체육공구 생산업체)</li> <li>예술 활동 비교, 예술인 생활안정자금</li> </ul>	<b>취약계층 문화복지 확대</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>통합복지이동권 확대(13~14만 원)</li> <li>스포츠강화이동권 인상 (유·청소년 10~10.5만 원)</li> <li>취약계층 청소년(7,000원), 고령자(1,000원) 맞춤형 여행 지원</li> </ul>	<b>문화 소비 조기 회복 지원</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>수령장 체력단련장 이용료 소득공제 추가(25.7.)</li> <li>숙박쿠폰(100만 원), 근로자 휴가자비(15만 원)</li> <li>문화하는 국민 안전터 확대(1~8만 원)</li> </ul>
----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

**문화를 통해 지역균형 발전을 이루겠습니다.**

<b>지역 예술 생태계 활성화 지원</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>4개 장르(전통 연희, 연극 등) 국립청년 예술단 신설</li> <li>지역 곳곳 생활예술 발전 모델 창출</li> <li>광안 미술 문학 작품 전국 유통 확대</li> </ul>	<b>광역별 문화시설 거점 조성</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>국립 문화시설 지역 건립 및 이전</li> <li>공립 박물관 미술관 실험 자율성 제고</li> <li>노후 산업단지 등 유휴공간 문화공간 조성</li> </ul>	<b>문화로 발전하는 지역</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>대한민국 문화도시(13곳), 로컬100</li> <li>K-관광 특장벨트, K-관광길</li> <li>지역 대표 콘텐츠/스포츠 장</li> </ul>
---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

**성장과 수출을 견인하는 문화산업을 육성하겠습니다.**

<b>K-콘텐츠산업 혁신 성장지원</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>글로벌리더십 신설(1,000억 원)</li> <li>K-콘텐츠 메가프로젝트 및 핵심장르 (게임, 영상, 웹툰 등) 육성</li> <li>애니메이션 중장기 계획 수립</li> </ul>	<b>관광 수출·재도약 기반 마련</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>관광시장 안정화 지원</li> <li>K-뷰티, 패션 등 관광콘텐츠화</li> <li>K-ETA 한시 면제 연장, 시스템 고도화 등 출입국 편의성 개선</li> <li>내국인 도시민박 허용, 소규모 관광 단지 도입</li> </ul>	<b>스포츠 글로벌 경쟁력 강화</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>예비창업-선도기업 단계적 육성 및 수출 중심 전략펀드 신설</li> <li>성과 중심 훈련 지원 개선, 은퇴선수 직업 안정 지원</li> <li>체육계 혁신 강화</li> </ul>
----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

**문화로 새로운 미래를 만들어가겠습니다.**

<b>인공지능(AI)시대 대응</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>AI 시대 콘텐츠 미래 전략 수립</li> <li>AI-자작권 법제도 개선</li> <li>퍼블리셔간담회 제정 추진</li> <li>AI 한국어 말뭉치 33종 구축 배포</li> </ul>	<b>주요 계기별 문화행사</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>광복 80년 독립 역사 경험 및 사회통합</li> <li>한일 국교정상화 60년 계기 문화, 스포츠 등 교류 확대</li> <li>APEC 문화 교류금 대하 (장관회의) 개최</li> </ul>	<b>문화로 여는 포용 사회</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>어린이 예술마을, 시·어 친화형 체육센터 등 자출생 고령화 대응</li> <li>국립단체 청년교육단원 확대(350~600명), 청년 예술 활동 지원(3,000명) 신설</li> <li>열린관공자(20개소), 반다비체육센터 (15개소) 확대</li> </ul>
-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

**성장과 수출을 견인하는 문화산업을 육성하겠습니다.**

<b>K-콘텐츠산업 혁신 성장지원</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>글로벌리더십 신설(1,000억 원)</li> <li>K-콘텐츠 메가프로젝트 및 핵심장르 (게임, 영상, 웹툰 등) 육성</li> <li>애니메이션 중장기 계획 수립</li> </ul>	<b>관광 수출·재도약 기반 마련</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>관광시장 안정화 지원</li> <li>K-뷰티, 패션 등 관광콘텐츠화</li> <li>K-ETA 한시 면제 연장, 시스템 고도화 등 출입국 편의성 개선</li> <li>내국인 도시민박 허용, 소규모 관광 단지 도입</li> </ul>	<b>스포츠 글로벌 경쟁력 강화</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>예비창업-선도기업 단계적 육성 및 수출 중심 전략펀드 신설</li> <li>성과 중심 훈련 지원 개선, 은퇴선수 직업 안정 지원</li> <li>체육계 혁신 강화</li> </ul>
----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

**문화로 새로운 미래를 만들어가겠습니다.**

<b>인공지능(AI)시대 대응</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>AI 시대 콘텐츠 미래 전략 수립</li> <li>AI-자작권 법제도 개선</li> <li>퍼블리셔간담회 제정 추진</li> <li>AI 한국어 말뭉치 33종 구축 배포</li> </ul>	<b>주요 계기별 문화행사</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>광복 80년 독립 역사 경험 및 사회통합</li> <li>한일 국교정상화 60년 계기 문화, 스포츠 등 교류 확대</li> <li>APEC 문화 교류금 대하 (장관회의) 개최</li> </ul>	<b>문화로 여는 포용 사회</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>어린이 예술마을, 시·어 친화형 체육센터 등 자출생 고령화 대응</li> <li>국립단체 청년교육단원 확대(350~600명), 청년 예술 활동 지원(3,000명) 신설</li> <li>열린관공자(20개소), 반다비체육센터 (15개소) 확대</li> </ul>
-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

**우리 문화를 세계와 함께 나누고 확산시키겠습니다.**

<b>세계 무대 속 K-아트</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>남산공연예술센터, 당인리 문화창작발전소 등 창작공간 조성</li> <li>대한민국은 공연중, 대한민국 미술축제, 문화주간 등 문화행사 활성화</li> <li>번역대학원대학 설립 추진</li> </ul>	<b>한국아태권도·전통문화 세계 확산</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>성성형 AI 활용 한국어 선생단 2.0 도입</li> <li>태권도 시범단 공연 문화콘텐츠화</li> <li>전통문화 영상 시리즈 제작 및 해외 홍보</li> </ul>	<b>글로벌 문화 교류 확대</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>한류정책협의회 개편 및 한류산업 진흥 기본계획 마련</li> <li>G20 문화장관회의, 문화 ODA 등 국가 교류협력 강화</li> <li>Beyond K Festa 및 코리아시즌 개최</li> </ul>
-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

문화체육관광부

- 37 -

<b>1</b> 대한민국 문화도시 조성 <b>400억원</b>	<b>2</b> 영상산업박물관 조성 <b>3억원</b>	<b>3</b> 대중문화예술 명예의전당 <b>2억원</b>
<b>4</b> 청년교육단원 확대 (350명→600명) <b>132억원 (+55억)</b>	<b>2025년 새로운 문화정책 10선</b> 문화체육관광부	
<b>5</b> 공연예술 창작작공간 조성 가칭 공연예술창제작센터 <b>15억원</b>		
<b>6</b> 세계적 공연예술축제 육성 <b>52억원 (+40억)</b>	<b>7</b> 대형 한류종합행사 가칭 Beyond K Festa <b>80억원</b>	
<b>8</b> 문화가 있는 산단(5개 사업) <b>84억원</b>	<b>9</b> 어린이 복합문화공간 조성 <b>257억원</b>	<b>10</b> 자전거, 전적지, 해양 콘텐츠 활용 지역 테마관광 활성화 <b>85억원</b>

출처 : 문체부 보도자료(2024)

- 38 -

# 문화로 여는 지방시대 지방시대 지역문화정책 추진 전략

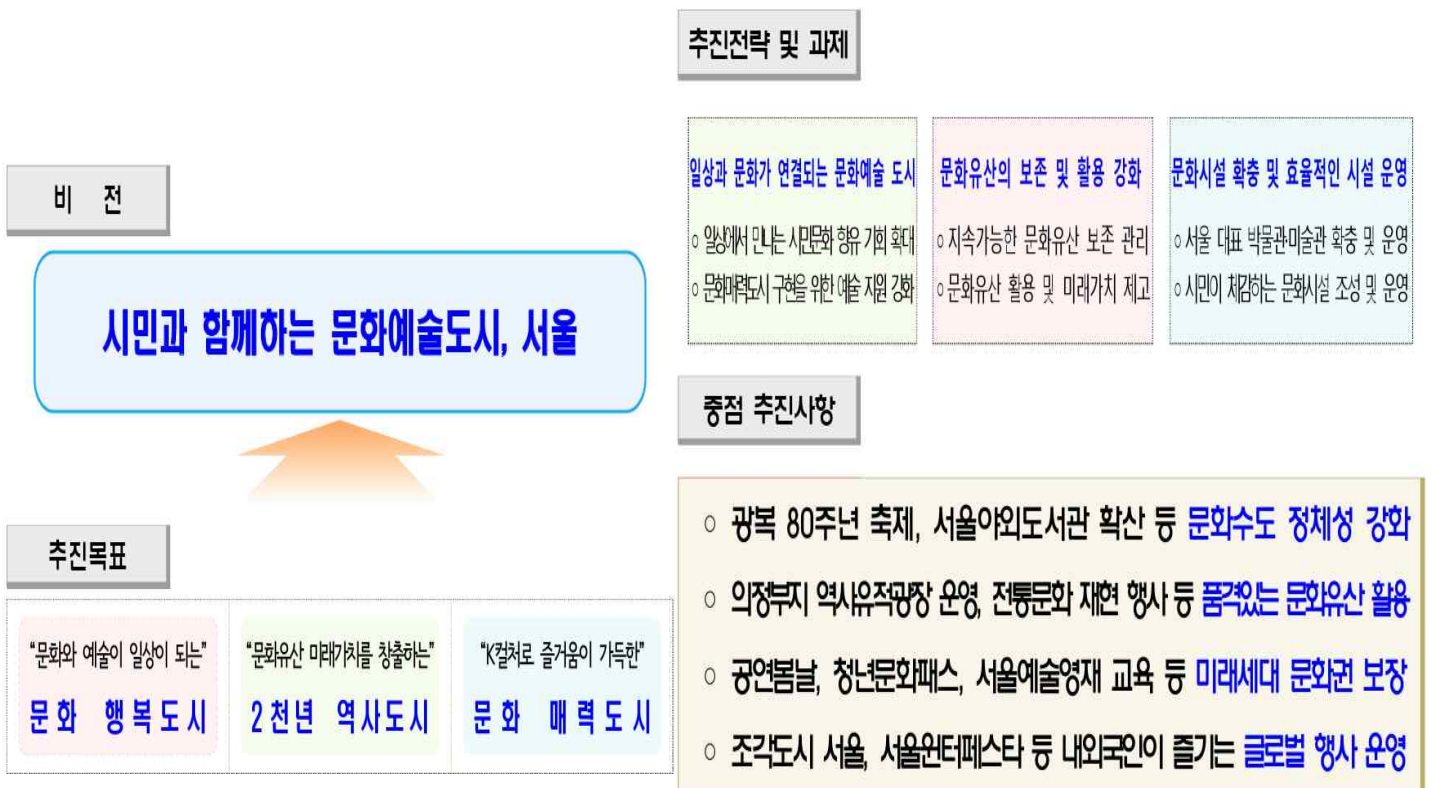
비전	함께 누리는 문화, 문화로 매력있는 지역		
목표	문화로, 지역균형	문화로, 지역매력	문화로, 지역활력
	◆ 지역규모별 문화예술관람률 격차('22년 10.7%p) 및 여가생활만족도 격차('22년 9.2%p)를 2027년까지 5%p 내로 축소		

(출처 : 문체부, 2023)



- 39 -

## □ 서울시 문화정책 : 2025년 서울시 문화본부 주요업무계획 中



- 40 -

## <지방자치제 이후 서울시 문화정책 발전 과정>

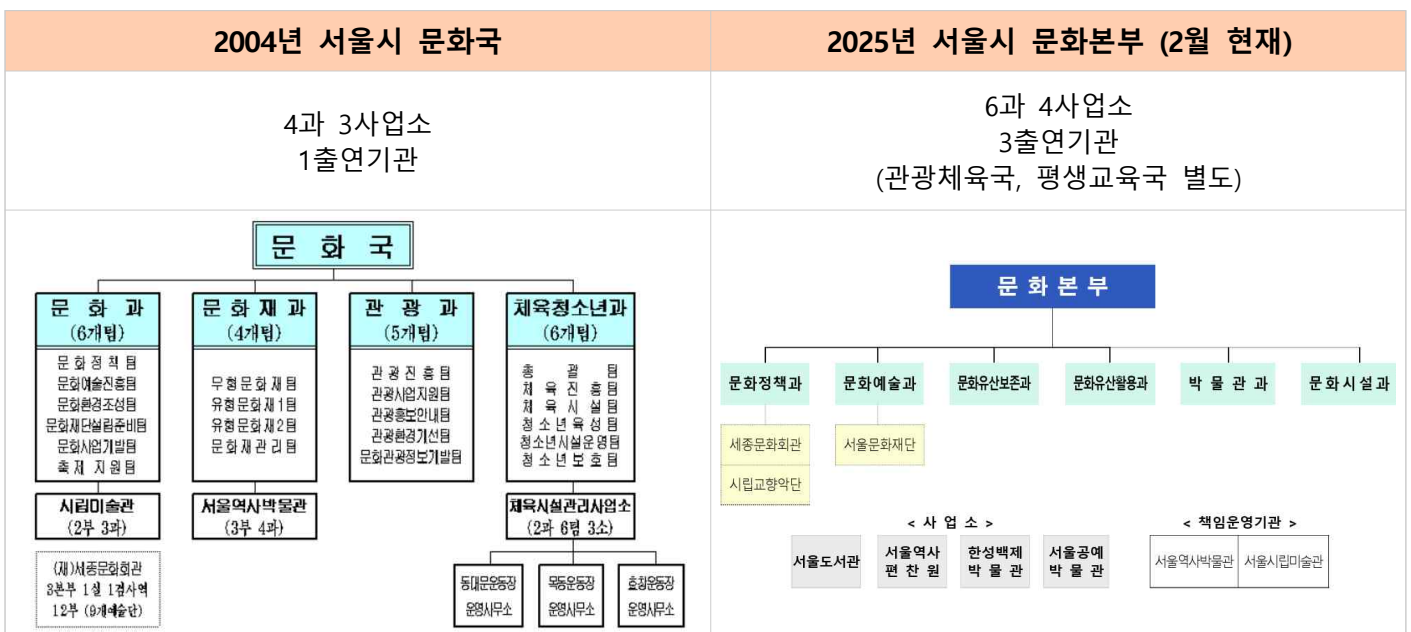
	민선 1~2기	민선 3기	민선 4기	민선 5~7기	민선 8기
연도	1995~2002	2002~2006	2006~2010	2011~2021	2021~현재
발생 사건	지방자치제 도입 신도시주의	월드컵 개최 신자유주의 부상	창조도시 부상 국제금융위기	행복가치 부상 문화기본법 제정	코로나 사태
시대 정신	도시의 시민권	도시 경쟁력 제고	창조도시	공동체 문화 시민 거버넌스	갈등과 대립 (밀림의 귀환)
주요 정책	기본적 문화환경 조성 역사문화자원 보전 및 활용	도시공간의 문화적 혁신 문화기반 강화	창의기반 도시 문화환경 조성 도시디자인 혁신 창작공간 조성	마을 중심 문화행정 일상과 생활문화 보전 및 활성화 예술인의 권리	재난 위기 대응 디지털 및 기후 위기 대응 양극화 등 갈등 사회 대응
문화 계획	서울 도시문화발전 방안	비전 2015 문화도시	창의문화도시 (Seoul Culturenomics)	비전 2030 문화시민도시 서울 비전 2030 서울예술인 플랜	디지털 감성문화도시

<출처 : “서울시 문화정책 20년, 그리고 미래 의제”,  
라도삼, 『서울문화재단 20년 : 2004-2024』 (2024)>

- 41 -

- 서울시 문화정책의 세분화
- 서울시 문화정책 규모 확대
- 서울시 문화정책의 민간 전문화

## <20년간 서울시 문화정책 총괄 부서의 변화>



- 42 -



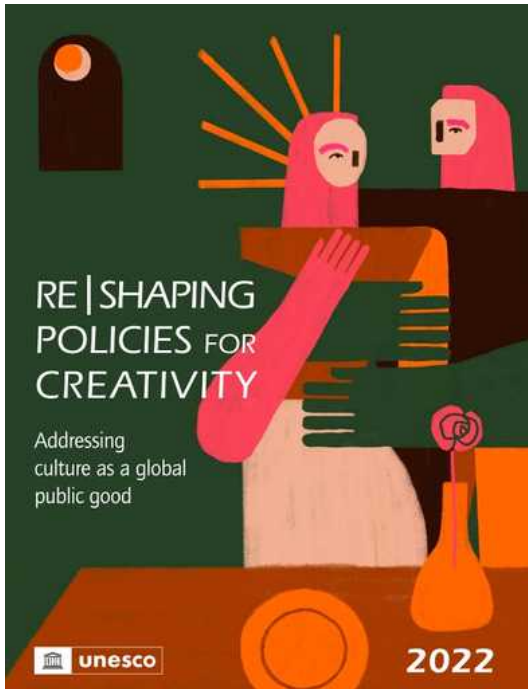
□ 세계 문화도시들의 문화정책 트렌드와 주요 이슈

<문화+정책 이슈페이퍼> 분석 글로벌 문화정책 이슈 키워드 <sup>3)</sup>		세계도시문화포럼(WCCF) 분석 세계도시 10대 문화 트렌드 키워드 <sup>4)</sup>	
2023년		2024년	2025년
인공지능 (AI)	생형형 기술, 진본성, 저작권, 새로운 문화자본주의, 접근성, 인간의 역할, 제도화, 미래	9. 기술의 도전	2. 기술과 인공지능
기 후 (Climate)	기후위기, 지속가능목표, 불평등, 미래세대, 문화예술의 사회적 역할	8. 미래희망과 회복력 10. <b>기후변화, 글로벌 개발</b>	4. 기후 위기
건 강 (Health)	웰빙, 문화예술의 사회적 가치, 문화기본권, 효과와 영향	1. 코로나 회복 2. 건강	10. 창의적인 건강
증 거 (Evidence)	계량화, 통계, 빅데이터, 경제적가치, 효과와 영향, 증거기반정책, 합리적.공정한 자원배분		
문화정치 (Politics)	다양성, 포용, 리더십, 헤게모니, 젠더, 인종, 소수자, 거버넌스, 협력, 불평등, 원주민문화	3. 시민참여 민주주의 4. 불평등과 부정의 대응	1. <b>젊은이들</b> 8. 모두를 위한 문화
도 시 (City)	로컬, 문화경제, 야간문화, 관광, 창조지구, 문화유산, 문화공간, 도시계획, 메가이벤트	7. 24시간 도시	3. 글로벌 관광 5. 문화공간 보호 6. 야간문화 7. 문화유산
예 술 (Art)	예술가, 창조산업, 표현의 자유, 융합, 저작권	5. 위기에 처한 문화 6. 창조인력 지원	
			9. 문화와 이주

3) 2023년 글로벌 문화정책 포럼들(WCCF, UCLG, IFACCA)의 세션 주제들 키워드 분석 결과  
4) 전년도 WCCF 서밋에서 논의 결과에 근거하여 WCCF 사무국에서 종합정리하여 연초에 발표함



WCCF 2023 서밋 폐막식에서 8개 언어로 작성된 “지속가능발전(SDGs)을 위한 문화분야의 목표 상파울루 선언문(A Goal for Cultuyre : São Paulo Manifesto)” 발표 (출처 : 상파울루시청)



“문화는 글로벌 공공재”(culture as a global public good)라고 선언한 『Re|Shaping Policies for Creativity』(유네스코, 2022)

## IFACCA(2024) 『Culture as a public good』 발간

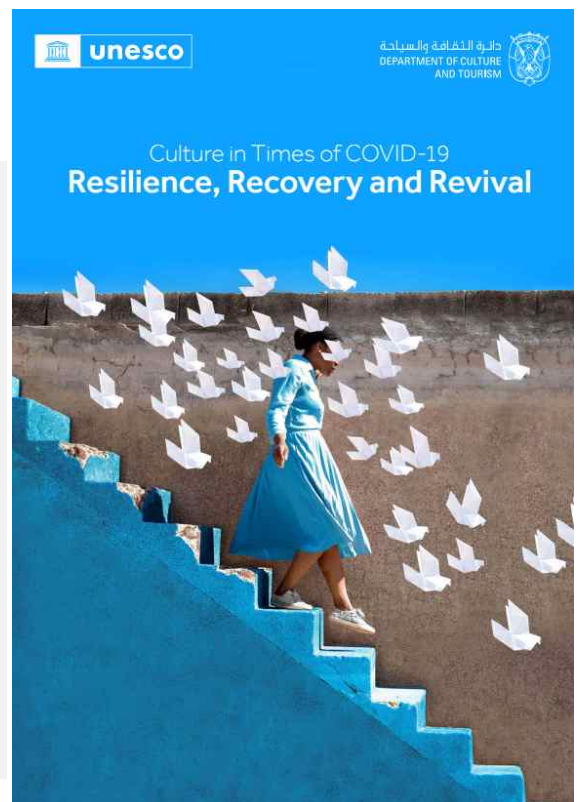


- 45 -

### ▷ 『Culture in Times of COVID-19 \_ Resilience, Recovery and Revival』 (코로나-19 시기의 문화 \_ 회복탄력성, 복구, 재활성화) (유네스코, 2022)

<코로나-19 후 문화정책의 5가지 주요 동향>

- ① 문화의 사회적 가치의 중요성 강조
- ② 문화예술 인력의 생계 보장의 중요성에 대한 인식 제고
- ③ 협업과 부문별 연대 증대
- ④ 빠른 디지털 전환
- ⑤ 가치사슬(value chain)을 가로지르는 전략 및 실천



- 46 -



2025년 트렌드와 이슈 분석에서 주목할 키워드들 종합	
구 분	주목할 키워드들
개 인	나의 문화, 취향, 나만의 삶, 작은 행복, 웰빙, 치유
기 술	초연결, AI, 디지털, 인간 지향/대체
경 제	경제 한파, 저성장
정 치	불확실성, 광복80주년, 트럼프
사 회	인구, 초고령 사회, 다문화, 회복, 액티브시니어
문 화	K-Wave, 세계와 함께, 생태계, 여가, 사회적 가치, 다양성, 구조적 문제
도 시	도시경쟁력, 로컬리티
정 책	지역균형, 공공재, 규제철폐, 문화정책 전환, 국가주의 탈피, 증거기반
지 구	기후위기, 必환경, 재난, 탈세계화

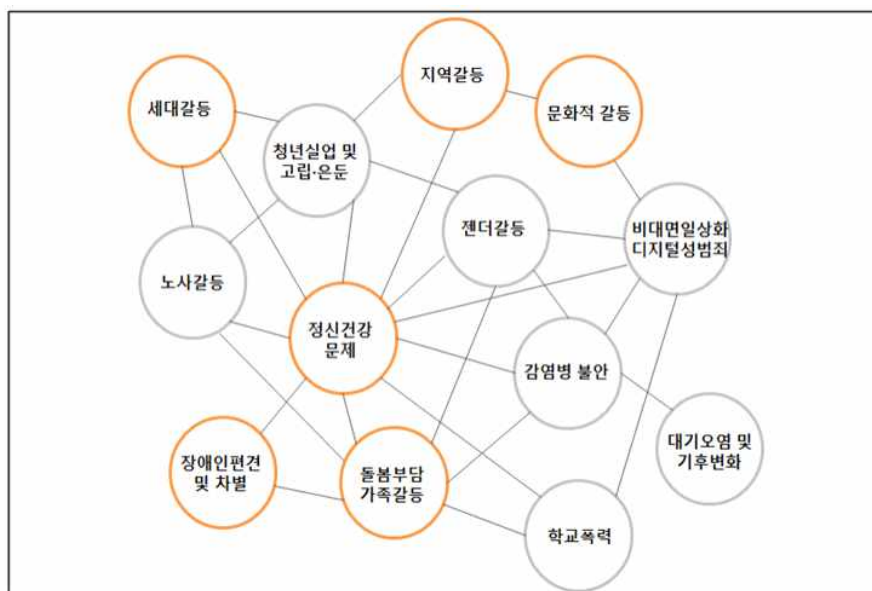
2025년 서울문화정책이 집중할 이슈와 트렌드		
영역	집중할 문화정책 이슈	관련 트렌드
시 민	사람다움을 지켜주는 문화생활	⇐내 마음 돌보는 예술
		⇐개취 존중 문화서비스
예 술	문화예술 생태계의 존속과 성장	⇐글로벌로 예술시장 확장
		⇐기술로 없애는 경계
도 시	서울다움으로 매력있는 서울	⇐로컬리티가 매력 자원
		⇐경쟁력이 되는 문화

<출처 : 문화+정책 이슈페이퍼 2025-1호 "2025년 트렌드와 문화정책이슈(김해보, 2025.1.16.)>

- 47 -

### 3) 활용가치로 : 내가 하는 일과 연결하기

#### □ 사회문제 해결에 적극 나서고 있는 문화정책



주 : 주황색은 문화예술로 사회문제 완화 효과가 기대되는 영역

출처 : 『사회문제와 문화예술정책』 (정보람 외, 한국문화관광연구원, 2023.1.3.)



## 10 Reasons to Support the Arts in 2024

- (1) Arts strengthen the economy
- (2) Arts drive revenue to local businesses
- (3) Arts unify communities.
- (4) Arts strengthen mental health and wellbeing.
- (5) Arts and culture are tourism drivers.
- (6) Arts improve academic performance
- (7) Arts spark creativity and innovation
- (8) Arts have social impact
- (9) Arts improve healthcare
- (10) Arts for the health and well-being of our military



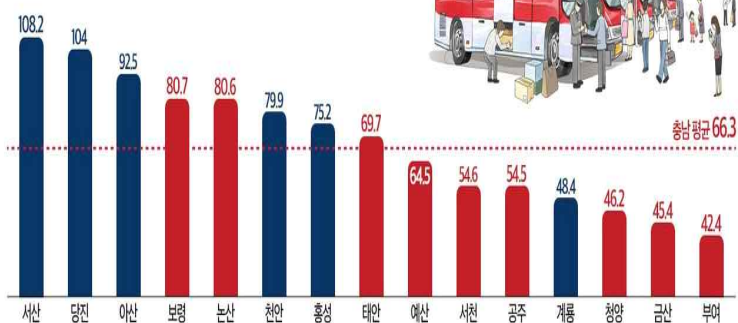
- 49 -



Dancing Through Parkinson's – Dance for Everybody, led by Rachel Whiting  
(사진 출처 : "Arts & Health Week" 홈페이지)

## 충남 시군별 인구 1명당 필요 관광객수

(단위: 명/출처: 충남연구원)



인구 감소 따른 소비 위축 상쇄하려면  
충남도민 1명당 관광객 66명 필요  
(충청투데이, 김종근, 2023.10.5.)



인구 3만 도시에 5만 명이 찾아왔다  
..시골 도서관의 기적  
(KBS, 임서영, 2024.1.27.)

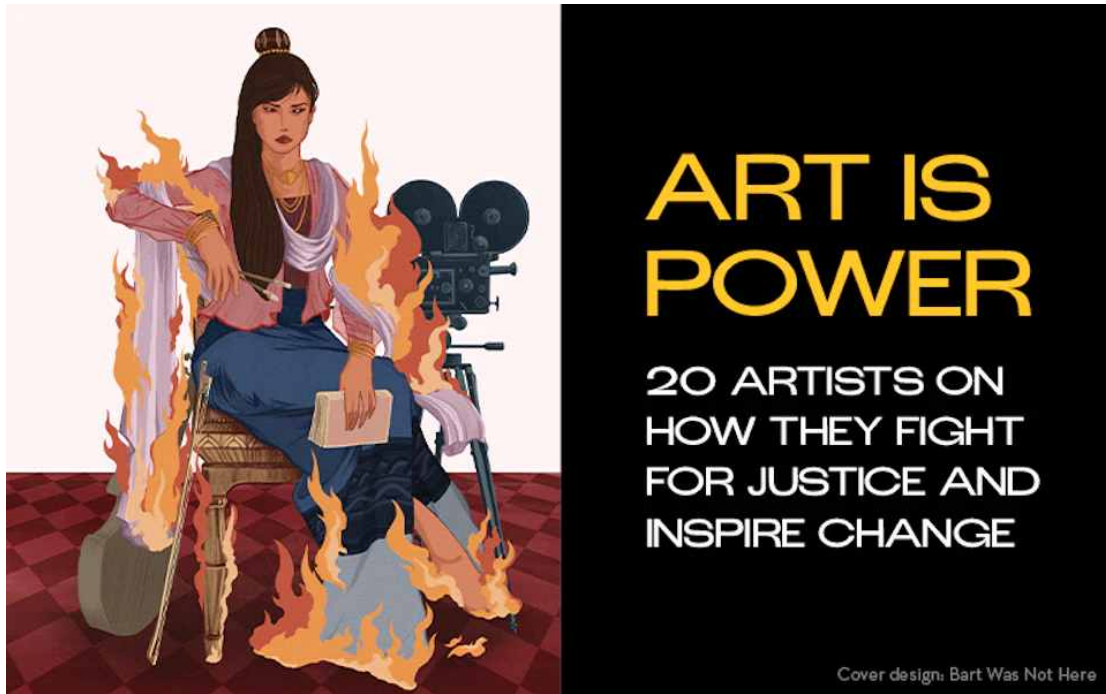
한국광역문화재단연합회 공동연구 2023-1

## 사회문제해결 문화정책 현장\_ "지역문화재단들의 사례와 시사점"

**Cultural Policy in Action Engaging with Social Issues\_**  
"Cases and Implications from Local Foundations for Arts & Culture"  
한국지역문화정책연구소



□ 예술가들의 자율성과 주체성을 존중해야만 활용 가능한 예술의 힘



“예술은 힘이다: 정의를 위해 투쟁하고 사회변화를 만드는 20명의 예술가들의 이야기” (Art Is Power: 20 Artists on How They Fight for Justice and Inspire Change) (출처 : ARC(위험에 처한 예술가 네트워크), 2023.6.28.)

- 53 -

### 3.

## 문화재단 \_ 알아두면 좋은 파트너!

### 1) 지역문화재단

□ 1997년에 최초 설립, 지역문화진흥법 제정 후 급증한, 한국의 독특한 문화제도

- 1997년 경기문화재단을 시초로 2000년대 들어 설립 시작, 2010년대 꾸준한 증가세를 보이다가, 2014년 지역문화진흥법 제정으로 기초문화재단 설립 붐을 이룸

#### 지역문화진흥법 중 지역문화재단의 정의와 관련된 조항들

##### 제19조(지역문화재단 및 지역문화예술위원회의 설립 등)

- ① 지방자치단체의 장은 지역문화진흥에 관한 중요 시책을 심의·지원하고 지역문화진흥 사업을 수행하기 위하여 지역문화재단 및 지역문화예술위원회를 설립·운영할 수 있다.
- ② 지역문화재단 및 지역문화예술위원회는 법인으로 하되, 이 법에서 규정한 것을 제외하고는 「민법」 중 재단법인에 관한 규정을 준용한다.



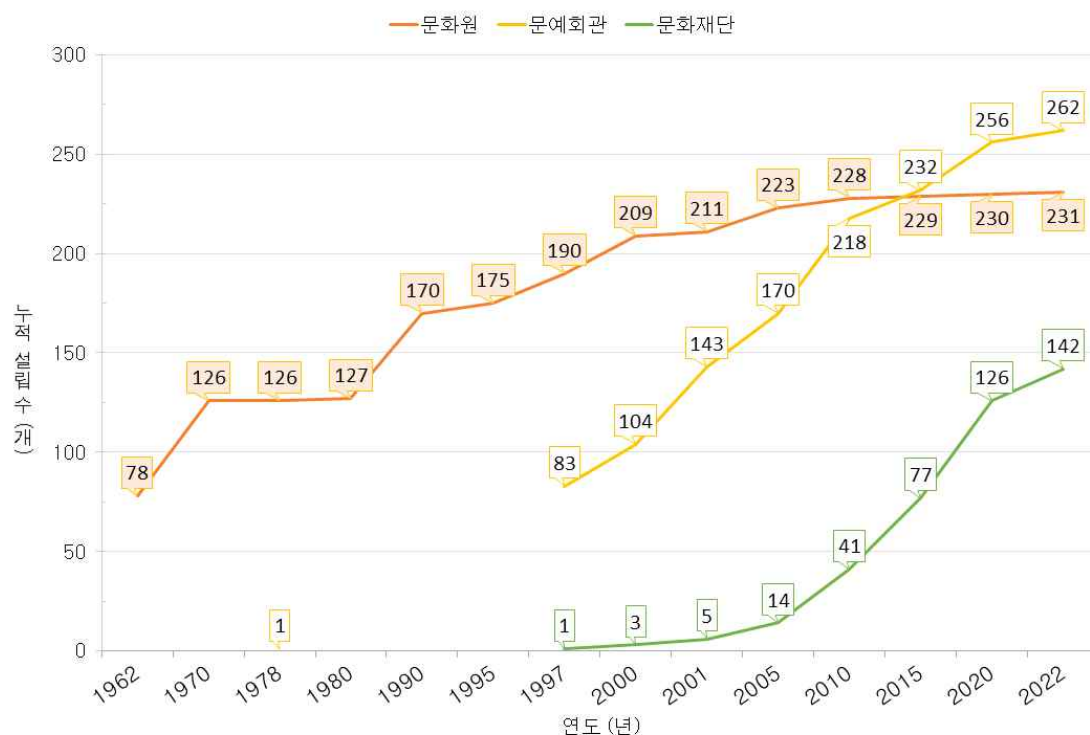
○ 공법인과 사법인 사이의 “비영리 재단법인”으로서 독특한 법인격

- 민간의 전문성, 공공행정의 투명성을 동시에 요구받음

자연인		
개인사업자		
임의단체		법인격 없는 사단, 비영리민간단체
사법인	영리법인	주식회사, 합명·합자회사, 유한책임회사, 유한회사, 협동조합, 기타법인 등
	비영리법인	사단법인, 사회복지법인, 재단법인 특수법인(법정법인, 의료법인 등), 공익법인, 기타법인, 사회적협동조합
공법인		◀ 지역문화재단은 여기 어디쯤에 위치!!
	공공단체 (협의)	공공기관, 공법상 재단, 공법상 사단(공공조합), 영조물법인 등 (지자체 설립 기관 제외)
	지자체	
	국가	

- 55 -

○ 1970년대부터 2000년대까지 국가 문화정책을 지역에서 집행하는 주요 주체들이 지방문화원⇒문예회관⇒지역문화재단으로 변화해온 현상임



- 56 -



○ 전국 지역문화재단 현황 : 총 149개(행정안전부 지방공공기관 통합공시 <클린아이> 공시 기준(2024.12월 현재))<sup>5)</sup>

전국 지자체별 지역문화재단 운영 현황 (2024.12월 현재)						
광역시도명	광역문화재단		기초문화재단			
	기관명(가나다순)	설립년도	설립건수	설립 비율(%)	기초 지자체 수 <sup>6)</sup>	
강원특별자치도	강원문화재단	1999	16	88.9	18	7시 11군
경기도	경기문화재단	1997	23	74.2	31	28시 3군
경상남도	경남문화예술진흥원	2010	10	55.6	18	8시 10군
경상북도	경북문화재단	2020	11	100.0	11	10시 12군
광주광역시	광주문화재단	2010	1	20.0	5	5구
대구광역시	대구문화예술진흥원	2009	7	77.8	9	7구 2군
대전광역시	대전문화재단	2009	1	20.0	5	5구
부산광역시	부산문화재단	2009	2	12.5	16	15구 1군
서울특별시	서울문화재단	2004	22	88.0	25	25구
세종특별자치시	세종시문화관광재단	2016	0		0	
울진광역시	울산문화관광재단	2017	2	40.0	5	4구 1군
인천광역시	인천문화재단	2004	5	50.0	10	8구 2군
전북특별자치도	전북특별자치도문화관광재단	2016	6	42.9	14	6시 8군
전라남도	전남문화재단	2009	11	50.0	22	5시 17군
제주특별자치도	제주문화예술재단	2000	0		0	2행정시
충청북도	충북문화재단	2011	5	45.5	11	3시 8군
충청남도	충남문화관광재단	2013	10	66.7	15	8시 7군
총계		17개	122개	61.4%	200개	
		149개		64.2%		

5) 2025.1월 기준으로는 총 151개임. 이는 행안부 클린아이에 공시된 지자체 산하 기관 현황과 전국지역문화재단연합회 회원기관 현황 등을 종합한 숫자로서 문제부가 발간하는 전국문화기반시설 총람의 숫자와 차이를 보임. 지역문화재단은 지역문화진흥법에 명시된 지역문화와 지역문화재단의 개념 규정에 근거하여 숫자를 파악했음. 각 지자체를 대표하는 문화정책 관련 업무 수행 기관으로서, 문화정책의 업무영역을 축제, 관광, 문화산업, 전통문화까지 폭넓게 파악한 것임. 다만 광역지자체의 경우 관광과 문화재단이 따로 존재하는 경우 문화재단만 지역문화재단으로 인식했음. 광역2024.12월 현재 총 215개 기초 지자체 중 61.4%, 17개 광역지자체 중 100%, 광역+기초 전체 지자체 중 64.23%가 지역문화재단 운영 중임

□ 지역 문화정책 수행의 핵심 주체, 최근 문화관광재단으로의 전환 추세

○ 문화예술지원, 문화시설, 지역축제 개최, 관광 마케팅까지 폭넓은 업무영역

○ 특히 기초 지자체에서는 축제, 관광을 통한 지역활성화 기여 요구 커져

- 2024.8월 기준 총 148개 지역문화재단 중 39개(26.5%)의 기관 명칭에 “관광”이 포함

지역문화재단의 사업영역 : 문화예술														
정책목표 및 정책영역 세부영역 및 수행 방식	예술 생태계활성화		시민 문화향유 기회확대			지역 문화진흥						문화정책 실행역량 강화		
	창작 지원	예술인 복지	문화 예술 교육	문화 기반연	생활 문화	축제 및 문화 행사	문화 공간 운영	지역문화	전통 문화	문화산업	지역 특화 사업	문화 정책	홍보 교류	정보화
사회 사업 (예산사업 사업)	창작 지원 역량 강화 시상 제도	생계 지원 인건 지원 창년 원로 예술인 지원	학교 예술 교육 사회 예술 교육 인력 양성 센터 운영	문화 이용권 문화향유 문화의날 문화 다양성	생활 문화 센터 예술 동호회	축제 개최 축제 지원 문화행사	문화 공간 정착 공간 문화 공간 문화 공간	문화분권 문화도시 문화재생 문화마을	전통보전 문화유산 문화자원 지역연구	문화콘텐츠 문화산업 관광 디자인	지자체 지정 특화 사업 예술단 운영	정책 개발 조사 연구 정책 협력 전략 기획 거버넌스	홍보 마케팅 출판 디자인 국제 교류 메세나	전산화 정보 서비스
+														
지역문화재단의 사업영역 : 관광														
정책목표 및 정책영역 세부영역 및 수행 방식	지역관광 마케팅								관광생태계 지원					
	지역 관광 홍보	관광단 유치	관광 축제 개최	테마투어 운영	관광거점 활성화	관광 기념품 개발	지역특화 사업	관광 업체 지원	인력 양성	MICE 산업 진흥	기타			
사회 사업 (예산사업 사업)	관광정보 사이트 운영 관광기자단 운영 국내외 관광 마케팅 관광콘텐츠 개발	특수목적 관광단 유치	문화축제 및 각종 행사 운영	시티투어 버스 운영 테마 투어 프로그램 개발 및 운영 (스마트투어 등)	관광거점 운영	관광 기념품 개발	지자체 지정사업 (엑스포 유치, 코루트 사업 등)	관광 서비스 업체 지원 관광 스타트업 육성	관광 전문가 양성	컨벤션 시설 운영 박람회 및 전시회 개최	관광 택시 운영 등			

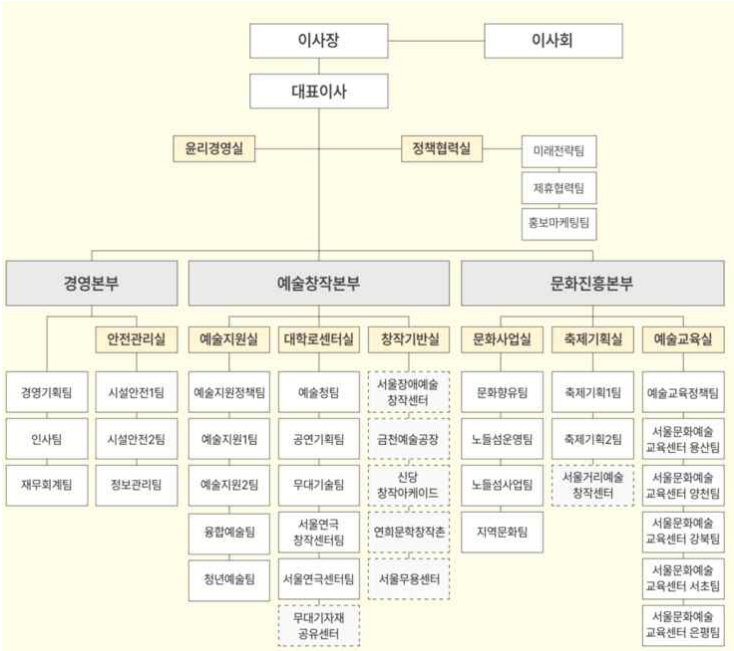
<출처 : 지역문화 매력·활력 증진방안 연구 (김해보 외, 2024, 지방시대위원회)>

6) 출처 : 행정안전부 내고장 알리미 사이트, 행정구역 현황(2025.1월 기준) <https://www.laiis.go.kr/lips/mlo/wco/wholeCountryList.do>

2) 서울문화재단 (2004-2025)

□ 조직 및 인력

- 3본부, 9실, 31팀, 7단위조직 / 총 315명 (정규직 246명/계약직 69명) (2025.2월 현재)



□ 비전 및 전략

비전	문화예술의 다양한 가치를 발현시키고 시민과 함께 공감하는 선도적 문화예술기관	
목표	서울시민과 글로벌Top5 문화도시로 도약 ▶ 2024년 예술인 3.5만명 지원, 시민 130만명 향유, 국제교류 5건 ▶ 2025년 예술인 4만명 지원, 시민 150만명 향유, 국제교류 10건	
추진전략	예술로 창의도시	▶ 미래 백년을 내다보는 예술가 지원 ▶ 콘텐츠 고급화와 문화향유의 질 개선
	세계속 매력도시	▶ 글로벌 문화도시 축제 브랜딩 및 파급력 제고 ▶ 국내외 다각적 교류 통한 K-아트의 확장
	문화로 행복도시	▶ 예술로 즐거움을 누리는 일상 환경 구축 ▶ 고립, 건강 등 시민 행복 위한 예술 대응
	시민과 동행하는 행정 혁신	▶ 현장성·진정성 제고와 관료주의 타파 ▶ 서울 문화예술 전체의 정보 허브 역할 수행

## □ 핵심사업

### 1 미래 백년을 내다보는 예술창작 도시 서울

1. 기초예술 한류 조성하는 국제교류 강화
2. 대학로 공연예술 클러스터 활성화
3. 약자 및 기후 동행 ESG 예술지원 활성화
4. 예술작품 정보 포털 서비스 신설



서울문화재단  
www.sfac.or.kr

### 2 세계에서 찾는 글로벌 예술축제 도시 서울

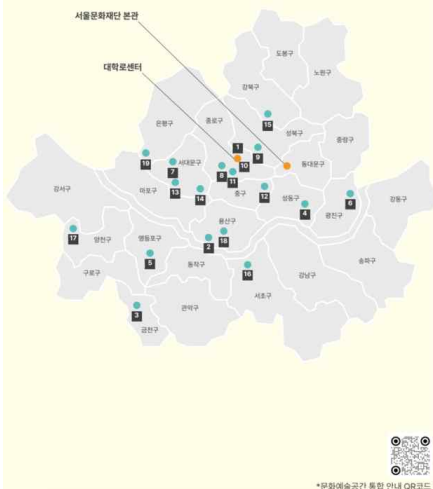
1. 가을 시즌 공연예술축제 종합 브랜딩
2. 문화재단 사계절 예술축제 매력 제고
3. 예술축제를 통한 중장기 산업적 성과 창출

### 3 특별함이 일상이 되는 문화향유 도시 서울

1. (Fun Place) 예술을 경험하는 즐거움 \_ 권역별 서울문화예술교육센터 운영
2. (Fun Stage) 무대에 오르는 즐거움 \_ 시민이 주인공이 되는 생활예술축제 신설
3. (Fun Moment) 일상에서 마주치는 특별한 즐거움 \_ 일상 공간 기반 <서울스태이지> 운영

- 61 -

## □ 공간 운영



연번	시설명(개관일)	시설개요	사진	비고
1	본관 '05. 12. 29.	○ 위치 : 동대문구 청계천로 517 ○ 규모 : 대지 1,520.2㎡, 연면적 2,367.41㎡, 지상 5층/지하1층 ○ 용도 : 업무시설		재단 소유
2	대학로센터 '21. 7. 1.	○ 위치 : 종로구 동숭길 122(동숭동 1-5) ○ 규모 : 대지 2,344.92㎡, 연면적 7,590㎡, 지상6층/지하2층 ○ 용도 : 예술가 지원(예술창), 극장, 사무실		재단 소유
3	서울연극센터 '07. 11. 10.(최초개관) '23. 4.12.(재개관)	○ 위치 : 종로구 대명길 3 ○ 규모 : 대지 495㎡, 연면적 942.61㎡, 지상4층 ○ 용도 : 공연지원시설, 시민휴게공간, 예술가 공용 공간		서울시 소유
4	청년예술청 '20. 8. 21.	○ 위치 : 서대문구 경기대로 26-26 ○ 규모 : 연면적 1,877㎡, 지하2층 ○ 용도 : 청년문화예술 플랫폼		서울시 소유
5	금천예술공장 '09. 10. 7.	○ 위치 : 금천구 범안로 15길 57 ○ 규모 : 대지 2,358㎡, 연면적 3,070㎡, 지상3층/지하1층 ○ 용도 : 시각 창작작업실 및 공동작업실		서울시 소유
6	신당창작아케이드 '09. 10. 16.	○ 위치 : 중구 마장로 87 ○ 규모 : 연면적 1,389㎡, 지하1층 ○ 용도 : 공예 창작공방 및 공동작업실		시설관리공단 임차
7	연희문학창작촌 '09. 11. 5.	○ 위치 : 서대문구 중가로 2길 6-7 ○ 규모 : 대지 6,915㎡, 연면적 1480㎡, 4개동 지상1층/지하1층 ○ 용도 : 집필실 및 미디어랩(문학)		서울시 소유
8	문래예술공장 '10. 1. 28.	○ 위치 : 영등포구 경인로 88길 5-4 ○ 규모 : 대지 1,017㎡, 연면적 2,832㎡, 지상4층/지하1층 ○ 용도 : 작업공간, 공연장, 전시, 세미나실		서울시 소유
9	서울무용센터 '11. 5. 11.(최초개관) '16. 4. 8.(재개관)	○ 위치 : 서대문구 명지2길 14 ○ 규모 : 대지 4,831㎡, 연면적 2,044.14㎡, 지상2층 ○ 용도 : 무용 레지던시 및 연습실 등		서울시 소유
10	서울장애예술창작센터 '07. 10. 5.	○ 위치 : 종로구 대학로12길 31 자유빌딩 2층(동숭동) ○ 규모 : 연면적 424.82㎡, 지상 2층 ○ 용도 : 장애예술인 작업실 및 워크숍룸 등		민간 소유 임차

- 62 -

11	서울거리예술창작센터 '15. 4. 24.	<ul style="list-style-type: none"> <li>◦ 위치 : 광진구 아차산로 710(광장동18-2)</li> <li>◦ 규모 : 대지 17,838㎡, 연면적 5,060.81㎡ 4개동</li> <li>◦ 용도 : 제작 및 연습실(거리예술-서커스)</li> </ul>		서울시 소유
12	서울문화예술교육센터 양천 '16. 10. 8.	<ul style="list-style-type: none"> <li>◦ 위치 : 양천구 남부순환로64길 2</li> <li>◦ 규모 : 대지 7,586㎡, 연면적 1,190.17㎡ 지상1층/지하1층</li> <li>◦ 용도 : 예술교육시설(미디어랩, 스튜디오 등)</li> </ul>		서울시 소유
13	서울문화예술교육센터 용산 '20. 11. 5.	<ul style="list-style-type: none"> <li>◦ 위치 : 용산구 서빙고로 17 센트럴파크타워 1층, 공공시설동 5-6층</li> <li>◦ 규모 : 연면적 2,143.35㎡, 1층, 5-6층</li> <li>◦ 용도 : 예술교육(다목적홀, 영상편집실, 녹음실, 라운지)</li> </ul>		서울시 소유
14	서울문화예술교육센터 강북 '24. 11. 15. (예정)	<ul style="list-style-type: none"> <li>◦ 위치 : 강북구 숭실로 48길 14</li> <li>◦ 규모 : 연면적 4,725.36㎡, 지하1층/지상4층</li> <li>◦ 용도 : 예술교육(공연장, 전시체험실, 프로그램실, LAB실)</li> </ul>		공기관위탁
15	서울문화예술교육센터 서초 '24. 11. 29. (예정)	<ul style="list-style-type: none"> <li>◦ 위치 : 서초구 반포대로 333</li> <li>◦ 규모 : 연면적 7,817㎡, 지하 2층~지상 5층</li> <li>◦ 용도 : 예술교육(공연장, 앙상블실, 레슨실, 강의실)</li> </ul>		공기관위탁
16	서울문화예술교육센터 은평 '25. 6월 (예정)	<ul style="list-style-type: none"> <li>◦ 위치 : 은평구 수색로 322-2</li> <li>◦ 규모 : 연면적 2,963.85㎡, 지하1층~지상4층</li> <li>◦ 용도 : 예술교육(공연장, 교육실, 연습실, 회의실)</li> </ul>		공기관위탁
17	리스테이지 서울	<ul style="list-style-type: none"> <li>◦ 위치 : 성북구 동소문동1가 서울연극창작센터</li> <li>◦ 규모 : 연면적 436.89㎡, 6층</li> <li>◦ 용도 : 공연기자재 물품 대여</li> </ul>		공기관위탁
18	서울연극창작센터 '25. 3월 (예정)	<ul style="list-style-type: none"> <li>◦ 위치 : 성북구 동소문동1가</li> <li>◦ 규모 : 연면적 7,273.3㎡, 지하2층/지상 6층</li> <li>◦ 용도 : 연극 창작 지원(소극장, 블랙박스극장, 연습실)</li> </ul>		공기관위탁
19	노들섬복합문화공간 '19. 9. 28.	<ul style="list-style-type: none"> <li>◦ 위치 : 용산구 양녕로 445</li> <li>◦ 규모 : 대지 119,854㎡, 연면적 9,349㎡</li> <li>◦ 용도 : 노들갤러리, 노들오피스, 노들서가, 노들라운지, 라이브하우스</li> </ul>		공기관위탁

- 63 -

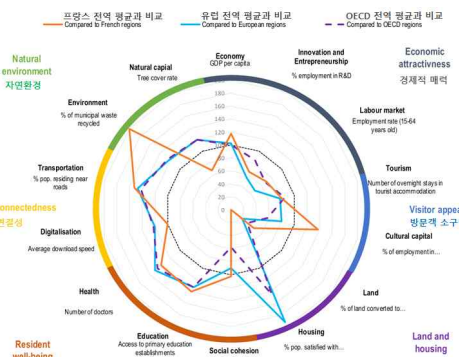
## 4.

# 文化 \_ 익숙함과 낯섦을 모두 담을 수 있는 새로운 인식 틀

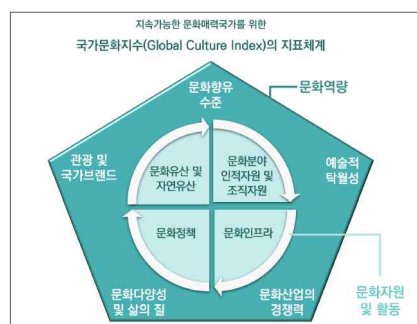
## 1) 문화-매력 = 지역-문화 (Locality & Culture)

□ 사람과 돈을 끌어올 매력, 정확한 개념 정의는 없이 그것이 만들 활력을 갈망하는 정책들

○ 전 지구적 변혁에 대응한 “OECD의 지역매력지수(Attractiveness of Region)” 등



1.1.1. 지역매력지수  
1.1.2. (OECD, 2022)



문화매력국가의 문화지수  
(양혜원 외, 2023)



매력공간지수  
(서울시, 2024)



□ 뭔가 해내는 힘(=역량), 남과 비교되는 역량(=경쟁력)에 대비하여, 남을 홀려서 함께 하게 하는 힘(=매력)이 중요한 시대

○ 매력 = 무언가를 이끄는 힘

- 돈(!)을 끌어오는 힘 : <5가지 경쟁 요인 모델 : Five Forces Model> (마이클 포터, 1979)
- 마음을 끄는 힘(!!) : 매력(魅力) - 「명사」 사람의 마음을 사로잡아 끄는 힘

○ 매력 = 무언가 할 수 있는 힘 ≈ 역량 ≈ 경쟁력 ?

- 뭔가 해내는 힘 (역량) vs. 남과 경쟁하고 비교하여 이기는 역량 (경쟁력)
- 남을 홀려서 나와 함께 하게 하는 힘이 중요한 시대
- 상품, 서비스, 체험, 정체성과 취향까지 파는 자본주의가 돈을 버는 핵심 요소 = <마음 움직이기>
- 매력 = <내재된 가치(charm)+매혹하는 힘(appeal)> = <권 있다>?



- 65 -

○ 설명할 수 없는 이끌림, 합리적 가치 판단 보다는 감성이 반응하는 이끌림

- <고혹(蠱惑)> = "뱀 속에 있는 알 수 없는 벌레(蠱)가 유혹한다"
- 문화가 사람들에게 매력적이기 위해서는 돈 벌기나 실용적 가치를 내세우는 행정적 접근 보다는 마음을 먼저 움직이는 문화기획적 접근이 필요

○ 대중의 반응으로 재생산되는 매력

- 많은 사람들이 매력 있다고 말하면 더 매력 있게 되는, 가볍게 끌리는 디지털 세상
- 매력자원의 보유 여부뿐만 아니라 내재된 가치와 표현·평가된 매력도 자체를 측정할 필요성 인식해야

Buzz Z Z

vs.



- 66 -

□ 지역-문화가 매력-활력이 되는 매커니즘을 제대로 이해하는 것이 우선 되어야

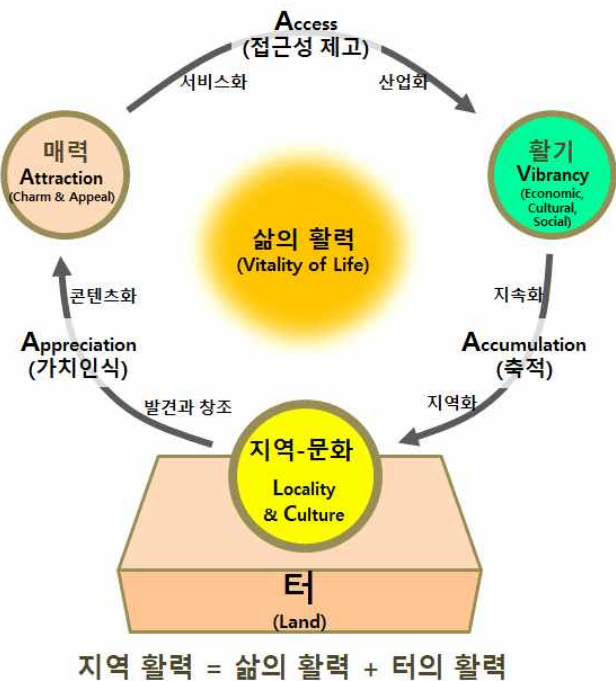
○ 『지역-문화-매력-활력 증진 방안 연구』 (김해보 외, 대통령직속 지방시대위원회, 2024)

- <문화적 삶의 활력>은 지역의 문화/지역정체성/문화환경에 기반한 문화적 <매력>이 경제-사회-문화적 <활기>로 순환되는 과정

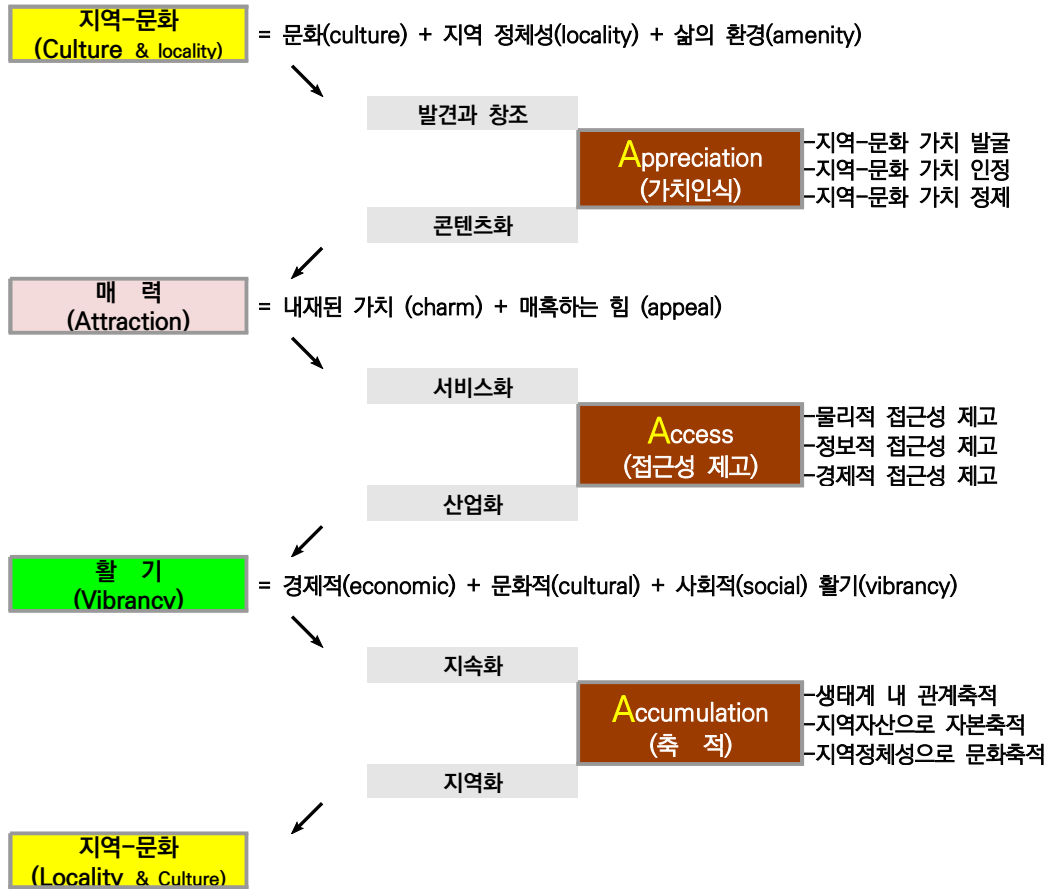
지역·문화·매력·활력 정책이 관심 가져야 할 요소들 재구성				
요소 구분		개념 정리	세부 요소	관련 지표 사례
지역 활력 (Local Vitality)	지역·문화 (Locality & Culture)	= 문화(culture) + 지역성(locality) + 삶의 환경(amenity)	문화·예술 요소	인구 대비 예비 문화예술인 비율(%) 등
			관광·레저 요소	명소 및 랜드마크 수 등
			사회적 요소	문화 간 관용도, 삶의 질 등
			정치적 요소	문화 분야 주요 국제조약 비준 및 권고이행 수준 등
	매력 (Attraction)	= 내재된 가치(charm) + 매혹하는 힘(appeal)	문화매력-평가된	UNESCO 세계유산(문화유산, 자연유산, 복합유산) 등재 점수(점) 등
			문화매력-표현된	네비게이션 문화관광유형 검색량 등
			지역매력-평가된	관광만족도 등
			지역매력-표현된	미식/체험 여행 유형 SNS 언급량 등
활기 (Vibrancy)	(현재 표출되는 생기) = 경제적 활기(economic vibrancy) + 문화적 활기(cultural vibrancy) + 사회적 활기(social vibrancy)	경제적 활기	전체 수출액 대비 문화상품 수출액의 비중(%) 등	
		문화적 활기	문화활동 참여율(%) 등	
		사회적 활기	학령인구 수 등	

- 67 -

○ 활력의 선순환을 위한 정책적 개입 활동으로서 <3-A 활동> 필요

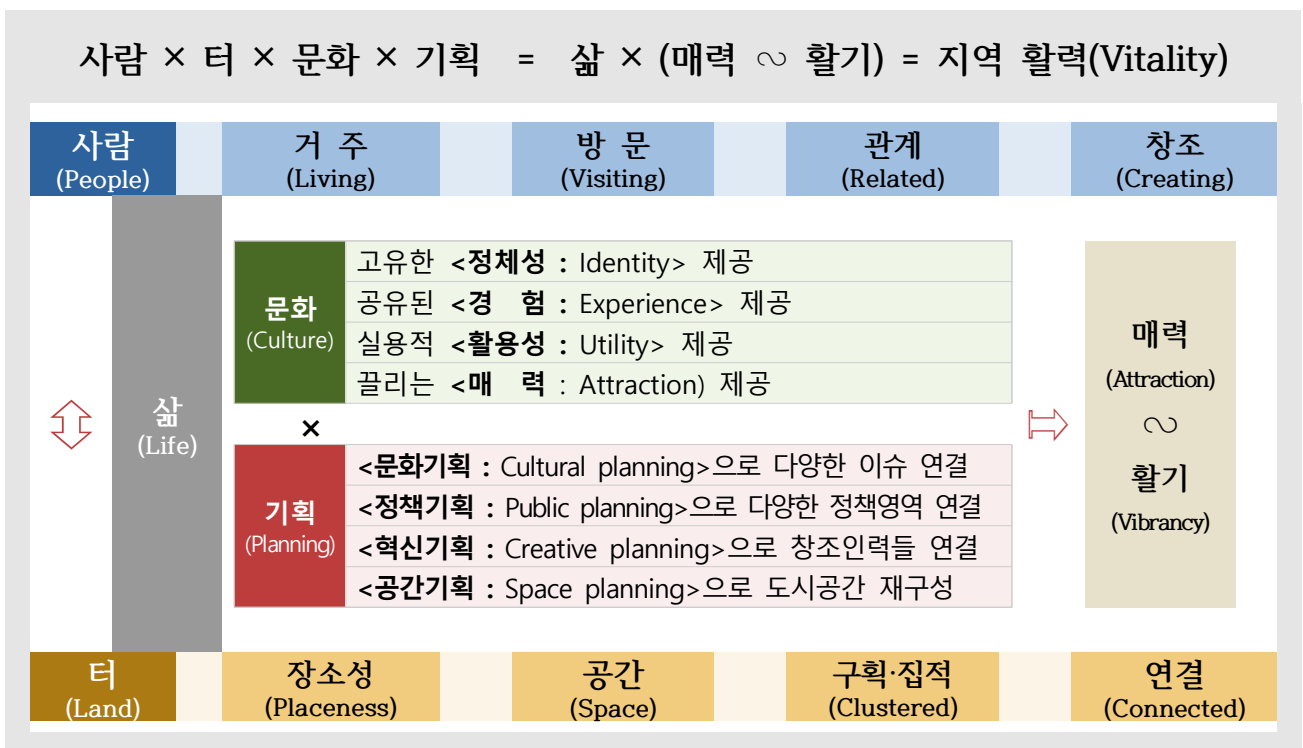


- ▷ <활력>이 지속되는 긍정적 순환  
: C(culture)-A(attraction)-V(vibrancy)-L(locality)
- ▷ <활력>이 지속되지 못하는 부정적 순환  
: L(locality)-V(vibrancy)-A(attraction)-C(culture)



- 69 -

- <사람>과 <터>를 <문화>로 <연결>하는 <기획>으로, 지역활력 만들기 8대 전략, 20개 과제 (상세 과제는 보고서 참조 : 한국광역문화재단연합회 홈페이지)



- 70 -

## 2) 글로벌에서 클로벌(C-lobal)로

□ 지금은 <하이퍼로컬리티 + 네오글로벌리즘>의 시대

○ “신-세계화(Neo-Globalization)”의 시대

= 20세기 오프라인에서의 “반-세계화(Anti-Globalization)”

+ 21세기 디지털 경제가 온라인 세계에서 확장하는 “초-세계화(Hyper-Globalization)”

○ <글로벌>에 대항하는 <글로컬 : G-local>, <그로벌 : Grobal><sup>7)</sup>, 심지어 <로벌 : Lobal><sup>8)</sup>의 인식론적 한계 극복 필요

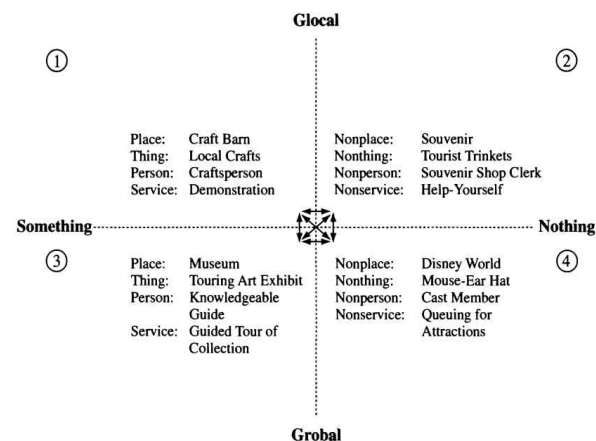
- 김기홍(2018)<sup>9)</sup> : “세계화에 대한 안티테제로 제시된 글로컬이 세계화 논의의 하위개념이었다는 점이 난맥의 근본 원인”, “글로벌이 로컬에 위협이 된다는 전제의 글로벌/로컬 이분법을 기저에 둔 비생산적인 논의”

7) Ritzer, George, 2003, Rethinking Globalization: Glocalization/Grobalization and Something/Nothing, Sociological Theory Vol. 21, No. 3

8) 류영재, 2006, '글로벌'과 '로벌'의 작지만 큰 차이, 머니투데이(2006.11.16.일자)

9) 김기홍, 2018, 글로컬 문화이론에 대한 소고, 인문사회 21 vol.9, no.5

- 71 -



glocal-grobal 및 something-nothing 사이의 관계 해석  
<출처 : Ritzer(2003)>



{Close, Cultural, Contextual} x {Globalization, Localization}  
상호 밀접한 연결, 위계 없음, 공진화

<출처 : 김해보 외, 지방시대위원회(2024)>



□ 로컬과 글로벌을 넘어, 원리와 사례, 개별자들 간의 관계에 대한 재인식 필요

○ 로컬-글로벌 개념을 인식론 차원으로 확장하고, 중앙-지방의 관계 재설정이 필요한 시대



지리적 개념에서 인식론으로 확장해야 할 글로벌과 로컬의 의미 (출처 : 김해보, 2023)<sup>10)</sup>

<sup>10)</sup> 김해보, 2023, Be C-lobal : 글로벌 플랫폼 시대에 로컬콘텐츠의 매력 살리기 (Be C-lobal : way to increase the appeal of local content in the era of global platforms), 한국문화산업학회 2023년 춘계학술대회(2023.5.13., 시민청)

□ <클로벌 : C-lobal> 한 것이 글로벌 인기를 끄는 현상에 주목해야

○ 클로벌 : C-lobal = {close, cultural, contextual} × {global}



- 보편적 <제도>보다 로컬한 <행위자>의 주도성에 집중하는 정책의 인식론적 전환으로서  
 “글로벌라이제이션(C-lobalization)”
- 공공행정 혁신에도 적용해야 할

<글로벌라이제이션(G-localization)과 글로벌라이제이션(C-lobalization)의 차이>

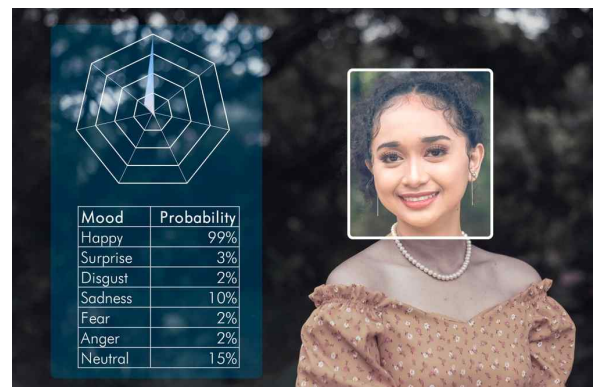
구분	글로벌라이제이션 (G-localization)	글로벌라이제이션 (C-lobalization)	C-lobal의 키워드
글로벌-로컬 관계	위계적 (종속관계)	비위계적 (병립관계)	Close
	거시적 원리와 글로벌을 더 중시	미시적 일상의 사례와 로컬도 중시	
성공의 핵심요소	보편적, 효율적 시스템	독특한 콘텐츠 생산 행위자	Cultural
	합리적 통제	정동(精動)의 발산	
변화 양태	일방향 (전략집행, 일반원리 적용)	쌍방향 (피드백 반응, 맥락적 적용)	Contextual
	보편화 (표준화)	개별화 (다양화)	

- 75 -

### 3) 문치교화(敎化)에서 문명자화(文明自化)로

#### □ 매력을 잃어가는 공공정책의 문화

- 나만의 “취향”이 아니라 온라인 상의 인간, 비인간  
 ‘문화부족’들과 공유되면서, <나의 문화>라는  
 착각을 갖게 되는 시대
- 굳이 애써 사람과 소통하며 우리(We)를 확인할  
 필요가 없고, 나(Me)만 있어도 덜 외로울 수 있는  
 시대
- 기계의 취향 저격 서비스에 길들여지는 인간들에게  
 공공문화정책은 매력을 잃어감.
- 시민들을 만족시킬 개인화된 문화서비스 제공뿐만 아니라 사회유지를 위해 구성원들이  
 공감하는 문화적 가치를 찾아야 하는 문화정책이 당면한 딜레마적 상황



‘인간 감정’ 읽는 AI 구축...오픈 소스 데이터셋  
 프로젝트 시작 (출처 : AI타임스, 2023.10.30.)

- 76 -

**<알고리즘 시대에 문화정책이 봉착한 딜레마>**

구 분	가치 지향 서비스	취향 지향 서비스
봉사할 대상	국가, 사회	개인
궁극적 목표	국가와 사회 유지에 필요한 공통가치 창출	문화를 통한 개인의 행복 성취 (취향만족+소속감+역량개발...)
	정책의 공공성 확보	
서비스 접근법	공동체 가치에 부응	개별적 취향 만족
정책 커뮤니케이션	정량적 증거기반으로 보편적 합리성 제시	정성적 효능 설명으로 개별적 감성 움직이기
봉착한 딜레마	보편가치 지향의 공공 문화서비스의 매력 감퇴 공공성 달성 성과로 내세울 수 있는 가치 합의 어려움 개인취향 만족형 공공서비스의 공공성 논란 행정시스템으로는 알고리즘 수준의 개인맞춤형 서비스 제공 불가	

- 77 -

□ 국가가 주도하는 기존의 문화 개념이 더 이상 유효하지 않은 시대

**<알고리즘 시대에 국가/인간/기계 문화에 대해 다시 생각해보기>**

	국가의 문화	인간의 문화	기계의 문화
문화의 주체	국가, 국민	개인, 공동체	알고리즘, 비인간 문화주체, (반응하는 인간)
문화의 성격	公共善으로 선택된 “좋은 문화 (the good culture)”	나의 문화(취향) + 공동체 문화 (My Culture+We Culture)	문화기계가 만든 콘텐츠와 트렌드 (Culture as Algorithm)
전달 방식	공공문화서비스	취사선택, 학습, 구매, 문화 재생산	취향저격 추천서비스, 판매
궁극적 목적	국가와 사회 유지를 위한 문치교화 (文治敎化)	개인적 취향 만족 공동체 소속감 및 정체성 확보	자본의 이윤 축적
문화에 대한 해석	공공선 가치 (Value)	삶의 의미 (Meaning)	소비될 콘텐츠 (Contents)

- 78 -

□ 사(私)적인 <취향의 공공성>에 대한 이해로 극복해야 할 상황

2025년 트렌드 전망 서적들 종합분석 결과 요약되는 트렌드 키워드 = 나 + 취향		
트렌드 전망 종합분석 사례	종합분석 통해 제시하는 2025년 트렌드 키워드	비고(중심 관점)
'진정한 나'를 찾는 2025년 (한경비즈니스, 2024.11월)	- 셀프-다독임            - <b>나의</b> 발견            - 건강한 고독 - 취향 투자            - 기간제 커뮤니티	개인+사회
2025 주요 소비 트렌드 키워드 (대한상공회의소, 2025.1월)	- 라이프 DIY : <b>나만의</b> 조합 찾기            - Ready to Use : 시성비 중요 - 미니멀 키트 : 소규모 장보기            - 웰업(Qual-Up) : 품질에 대한 기대감 - 리스크 프리(Risk-Free) : 실패 가능성 최소화 전략 - 아트슈머(Artsumer) : 기능을 넘어 예술적 감각과 미적가치 중시	개인+기술
챗GPT로 분석한 2025년 마케팅 트렌드 (디지털인사이트, 2024.10월)	- <b>개인의</b> 가치와 감정 중시            - 지속 가능성과 <b>환경</b> 의식 강화 - 초개인화 및 맞춤형 서비스            - 일상 속의 작은 즐거움과 단순함 추구 - 디지털 기술의 인간화 및 융합            - 상호 <b>연결성과 협력</b> 의 중요성 - 삶의 효율성과 낭만의 균형            - 안정과 <b>무해함</b> 에 대한 요구 증가	개인+사회+기술
Trend 2025 글로벌 트렌드 9 (입소스 코리아, 2024.10월)	- 세계화 속 <b>탈세계화</b> - <b>분열</b> 된 사회 - 기후 변화            - 기술 와우 - 건강에 대한 높은 관심            - 과거로의 여행 - 혁신적 허무주의            - 신뢰의 힘 - <b>나</b> 에게로 탈출	개인+사회+기술+세계

<출처 : 김해보(문화+정책 이슈페이퍼 Vol 2025-1, 서울문화재단, 2025.1.16.)> (인용된 문헌들 내용 저자 정리)

□ 문화의 개념에 대한 정책의 인식 전환이 필요한 시점

- **문화민주주의 + ai 시대 + 지방시대** 문화정책의 전환을 위해서는 (특히 우리나라의 경우) 국가(특히 중앙정부)를 주요 문화 주체로 상정한 기존의 문화 개념부터 완전히 바꾸어야 함

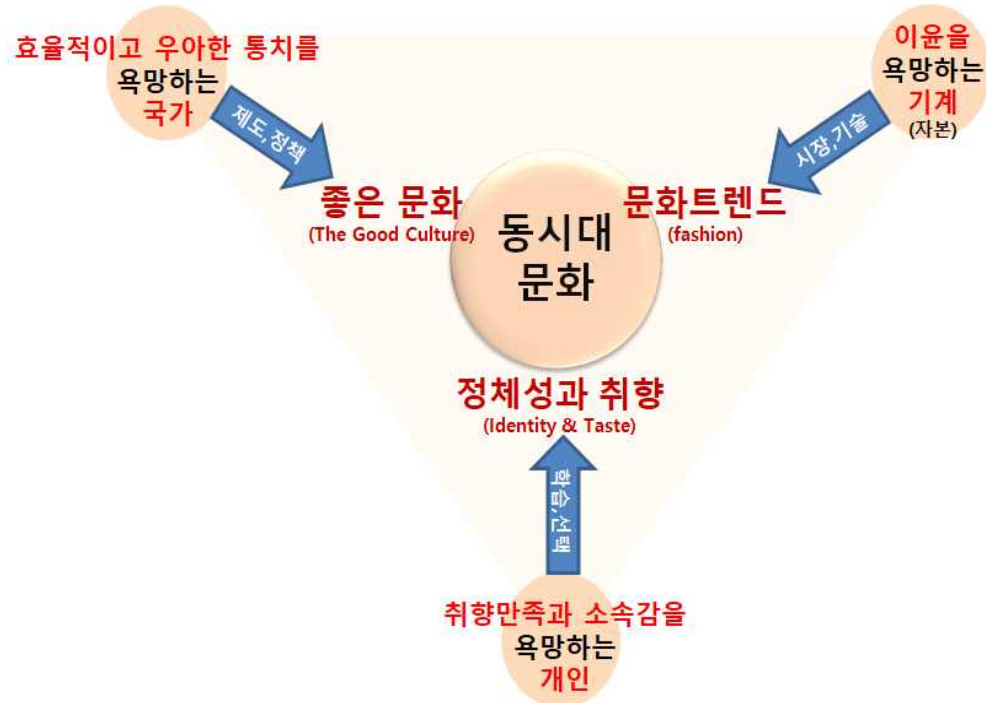
<정책영역 바깥으로 재확장되어야 할 문화의 개념 : 지역-문화의 사례>

구분	정책 바깥의 문화	문화정책 안으로 들어간 문화				지방시대의 문화
문화의 개념	터 위에서 사는 인간 삶의 무늬와 흔적으로서 <문화들>	국가가 진흥·보전할 <좋은 문화>	국민의 권리로서 <문화적 삶>	지역을 기반으로 한 <고유한 문화>	국가가 지역에서 격차 없게 진흥해야 할 <좋은 문화>	지역의 매력과 활력이 되는 <지방다움을 담은 지역문화>
	cultures	the good culture	culture as human right	local culture	the good culture in the region	locality & culture
부르는 용어	문화 (OO지역문화)	문화예술 전통문화 민족문화	문화권	지역문화		(제안) 지역-문화
개념의 근거	문화주체들의 인식	문화예술 진흥법	문화기본법	지역문화진흥법		(제안) 지방시대 문화정책



○ 정책 중심으로 문화를 이해하는 인식의 틀 전환 필요

- 문화는 국가가 주도하는 제도화의 결과가 아니라 국가-시장-개인 문화주체들 간 상호작용의 일시적 균형 상태임



- 81 -

○ 문화는 사회의 트렌드(風), 문명의 문물(品), 국가의 제도(文), 개인의 정체성(我)이 혼합된 현상이며 개념

- 국가가 지향하는 <보편 원리>로서의 문화보다는, 시민들의 다양한 문화활동과 시장에서의 문화-매력의 근본이 되는 <개별자의 정체성>, 즉 <로컬리티>의 가치를 중시해야
- 국가가 선택한 보편 가치를 문(文~제도)에 기대 보급하기 보다는, 개인들의 개별적 풍(風~취향)에서 보편적 가치 찾아내고 진흥하기. 시장에서 팔리는 문물에 기품이 담기게 지원하는 역할을 자처해야 함

<주체에 따라 문화를 보는 다양한 시각과 지향점, 문화에 대한 표현>

다양한 문화주체들과 이들의 문화를 지칭하는 말들	<인간들>의 취향		<시장>의 문물		<국가>의 규범과 제도		<개인>의 정체성	
	습(習)		제(製)		덕(德)		자(自)	
	속(俗)		상(商)		치(治) <sup>11)</sup>		박(博) <sup>12)</sup>	
지향점 →	풍(風)	류(流)	기(氣)	품(品)	문(文)	화(化) <sup>13)</sup>	물(物)	아(我)

11) 한나라 유향(劉向)의 『설원(說苑)·지무(指武)』 중 “凡武之興，為不服也，文化不改，然後加誅” (계몽기 문화 개념의 운동성과 사회이론 (김현주, 소통과 개념 제 15호, 2015))

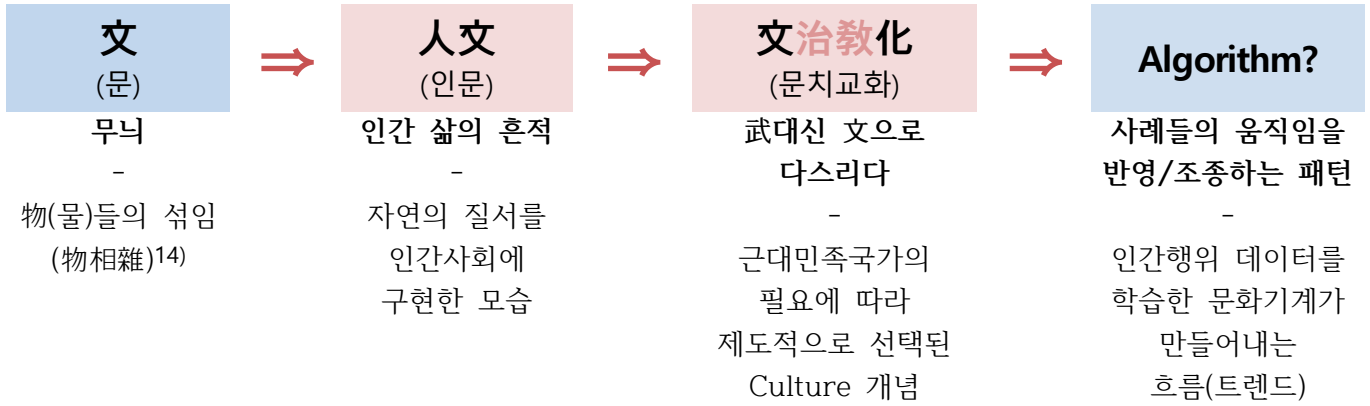
12) 博我以文 約我以禮(文으로써 나의 식견을 넓혀주셨고, 禮로써 나를 엮어 주셨다) (論語 公治長)

13) 道常無爲而無不爲 侯王若能守之 萬物將自化 (도는 언제나 無爲하지만 하지 못하는 것이 없다. 임금과 제후가 이를 지키면 만물은 저절로 변화한다) (道德經 왕필본 37장)

□ 국가를 위한 문치교화가 아니라 인간을 위한 **문명자화(文明自化)**로 **文化**를 바꿔 불러야!

- 일본 지식인들이 <Culture> 개념을 번역하면서 채택한 <문치교화>는 탈아입구 시기에 동서양의 충돌, 식민지주의의 생존 경쟁 속에서 민족국가의 존속을 위해 채택된 개념임

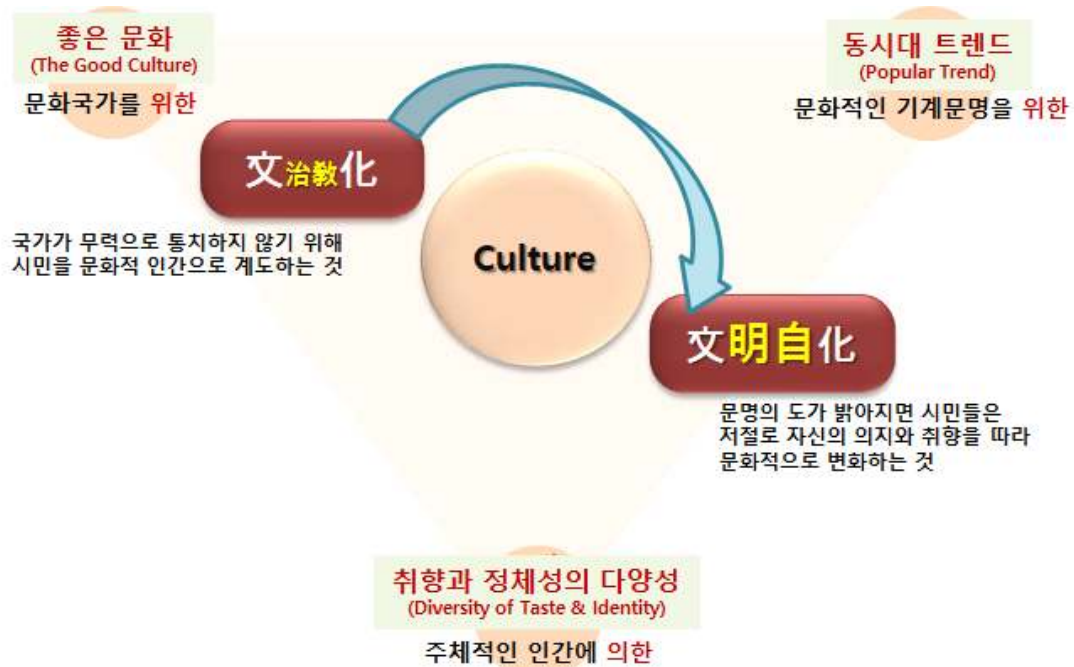
<오히려 현대 포스트휴머니즘, Culture as Algorithm과 통하는 고대 동아시아의 문화 개념>



14) 계사하전(繫辭下傳)에 “물(物)이 서로 섞여 ‘문(文)’이라 한다[物相雜，故曰文]” (“주역에 나타난 문화에 관하여-비괘(賁卦)를 중심으로”(백은기, 동양철학연구, 2013) 참조

- 우리가 인간임을 알게 하는, 문화의 주체로 남게 하려면, <문명자화>가 필요

- 기계 문화, 국가 문화 앞에서 <인간 문화>의 힘을 지키는 것이 중요한 시점
- 개취의 공공성을 이해하고 그 딜레마를 극복하는 것이 이 시대 문화정책의 과제
- **국가의 발전과 통치를 위한 <文治教化>에서 개인의 다양성을 존중하는 <文明自化>로**



같이 생각해주셔서  
감사합니다.

[sea@sfac.or.kr](mailto:sea@sfac.or.kr)

김해보@브런치스토리