

2019 성남문화재단 문화정책 포럼

도시와 문화정책

도시, 문화에 도움을 청하다



성남아트센터
미디어홀

-

2019.6.27.(목)
오후 2시

도시와 문화정책

도시, 문화에 도움을 청하다

프/로/그/램

시간	순서	내용
13:40	등록	
14:00	개회	개회사 최현희 성남문화재단 경영국장
		환영사 박명숙 성남문화재단 대표이사
		축 사 최만식 경기도의원 / 문화체육관광위원회위원
14:10	기조강연	도시와 문화 민현식 한국예술종합학교 건축학과 명예교수
14:30	발제	일하기 좋은 도시, 놀기 좋은 도시 김세훈 서울대학교 환경대학원 교수
		미래도시에서의 문화와 삶의 질 변미리 서울연구원 미래연구센터장
		성남 문화정책의 변화와 새로운 방향 모색 : 도시를 춤추게 하라 조기숙 이화여자대학교 무용과 교수
15:30	휴식	
15:50	종합토론	좌 장 김규원 한국문화관광연구원 콘텐츠산업경제연구센터장
		지정토론 이금연 성남시 도시계획과 도시계획팀장
		이채관 숙명여자대학교 정책대학원 문화예술행정학과 겸임교수
		유상진 지역문화진흥원 문화사업부장
		윤종준 성남문화의집 관장
16:40	폐회	전원 토론 및 질의응답



기조강연

도시와 문화

민현식 건축가

건축사사무소 寄傲軒 대표
한국예술종합학교 건축학과 명예교수

문화의 힘

나는 우리나라가 세계에서 가장 아름다운 나라가 되기를 원하지
가장 강한 나라가 되기를 원하지 않는다.
우리의 경제력은 우리의 생활을 풍족히 할 만하고,
우리의 국방력은 남의 침략을 막을 만하면 족하다.
오직 한없이 가지고 싶은 것은 높은 문화의 힘이다.
문화의 힘만이 우리 자신을 행복하게 만들고,
타인에게도 행복을 전해주기 때문이다.

— 백범 김구

… 我的 自足한 獨創力을 發揮하여 春滿한 大界에 民族의 精華를 結紐할지로다.
— 기미독립선언서

‘문화’, 그리고 ‘문화도시’에 관한 논의

도시를 논의하는 모든 장(場)의 첫머리에 ‘문화’ 그리고 ‘문화도시’란 말이 어김없이 등장한다. 이는 우리의 사회가 ‘문화’를 가장 중요한 가치로 상정하는 데 합의를 이루고 있음을 드러내는 징표이다.

문화에 대한 고전적 정의는 사람이 자연을 가공(加工)하여 만든 모든 유형 무형의 것 즉 지식, 신앙, 예술, 법률, 도덕, 관습 그리고 사회의 한 구성원으로서의 인간에 의해 얻어진 다른 모든 능력이나 관습을 포함하는 복합 총체이며, 바로 ‘인간의 삶을 디자인하는 행위’까지를 포함한다. 하지만 통상적으로 문화란 정치, 경제, 사회, 문화 등으로 인간 생활영역을 나누어 그 가운데 일부만을 지칭하는 것으로, 문학과 예술, 음악과 체육 등에 한정하기도 한다. 조지프 헨릭(하버드대 인간진화생물학 교수)은 “우리 인간은 지적인 종이기는 하지만 결코 우리 종의 생태적 성공을 설명할 만큼 영리하지는 않다”고 말하면서, 그가 20년간의 연구를 『호모 사피엔스, 그 성공의 비밀』을 통해 밝힌 인류의 성공 비결은 ‘집단두뇌(集團頭腦)’다. 여기서 문화는 “모두가 성장하는 동안 주로 다른 사람에게서 배우는 방법으로 습득하는 관행, 기법, 발견법, 도구, 동기(動機), 가치, 믿음 등으로 이루어진 커다란 덩어리”를 가리킨다.

문화는 “인간이 이룩한 최고, 최선의 것”이라는 개념으로 위의 세 개념을 통합하기도 한다. 그러므로 문화란 사람들의 다양한 생활과 생존 방식이며, 결국 인간 생활의 질을 높이는 것과 직결된다.

또한 문화란 독특한 삶의 양식과 세계를 바라보는 견해 등을 지칭하는 것으로서 사람들이 각자의 세계관, 삶과 사회적 지위에 대한 태도를 형성하고 표현하기 위해 사용하는 자료나 자원, 암호, 틀 등을 의미하기도 한다. 따라서 문화는 정체성(正體性 identity)의 기초로서, 끊임없이 변개(變改)하면서도 고유한 지속성을 지닌다.

과거에는 문화가 특정 공동체 내에 구성원들 간에 공유되며 하나의 전체를 이룬다는 점에 주목하고 이를 강조해왔다. 즉 하나의 집단이 하나의 문화를 공유하고 있다는 점을 강조했고 그것이 그 집단의 정체성으로 인식되어왔다. 이러한 문화의 배타성(排他性)에 방점을 두어왔으나, 최근에는 하나의 집단 내에도 여러 다양한 목소리가 있을 수 있다는 사실에 대한 인식이 강조되고 있다. 이러한 관점에서, 문화는 오늘날 세계화의 이름으로 통합되고 탈 중심의 이름으로 분화되는 개별 공동체를 다시 아우를 수 있는 가장 유력한 요소이다.

동시에 그러한 ‘문화’는 개인과 사회가 요구하는 삶의 조건들을 향상시켜나갈 수 있는 중요한 기제(機制 mechanism)가 되는 동시에, 이 시대의 상황 속에서 새로운 산업들과 결합하고 전화(轉化)되어 생산과 소비의 경제적 선순환(善循環)을 만들기도 한다.

‘문화도시’를 사유할 때, “문화는 누구의 문화인가?”, “누가 보기에 문화적인 문화인가?”, “계층, 성(性 gender), 세대, 민족성(ethnicity) 등을 고려할 때 어떤 것이 문화적인가?”, “누가 문화적 주도권(hegemony)을 갖는가?” 등 문화의 주체에 대한 끊임없는 질문이 요구된다. 그것은 시대의 변화에 따라, ‘문화’의 개념 역시 변화하기 때문이다.

실은 모든 도시는 문화도시이다. 그리고 “도시”는 근대가 발명한 가장 대표적인 문화의 총체라 할 수 있다. 그러나 협의의 그리고 통상적 수준에서의 문화도시는 무엇보다 인본(人本)의 도시이며, 시민들이 높은 질의 일상생활을 영위할 수 있는 도시를 말한다. 그래서 문화도시는 미술관, 박물관, 공연장 등 문화시설이 많은 도시만을 말하는 것도 아니고 문화예술 정책 지원이 풍부한 도시만을 말하는 것도 아니다. 문화도시는 예술에 한정된 것이 아니라 인류학적, 인문학적인 것이다.

이렇게 문화도시를 논의하는 그것도 지나칠 정도로 자주 언급하는 것은 근대 자본주의사회의 도시 특히 한국의 도시들이 자본주의의 시장경제 논리에 의해 확장되고 변화되어왔으며, 이런 도시가 만든 현실은 시민들 사이의 소외, 상대적 박탈감, 갈등을 조장해왔을 뿐 동시대 같은 공간을 사는 시민으로서의 공동체 의식 형성에 실패했기 때문이다.

이런 뜻으로 한국의 도시를 이끌어오던 개발 패러다임은 이제 크게 수정되어야 한다. 시민을 징집하듯 내몰던 개발의 바람은 더 높고, 더 크고, 더 많고, 더 값비싼 도시가 선(善)이라는 가치관을 형성해 왔다. 이것은 도시는 상품이고 우리의 인생도 상품이며 모든 것이 교환가치로 측정되는, 반인문적인 가치관을 도시에 가득 불어넣어 왔을 뿐이다.

문화도시는 아무것도 없는 상황에서 새로운 것을 만들어내는 것이 아니며 이미 끈끈하게 이어온 삶의 흔적들을 풀어내어 공간의 구조로 구축한 결과물이다. 그러므로 문화도시를 논의한다는 것은 단순히 도시의 형태적 문제에 관한 것이 아니라, 도시에서 벌어지는 시민들의 삶의 양식의 문제에 관한 것이다. 여기에 더하여 시민들 스스로 자신의 도시가 ‘문화도시’라는 자긍심을 가지게 되는 도시이어야 한다.

이런 관점에 서면, 문화는 흔히들 통계학에서 차용하여 동원되는 지표로 설명되지 않는다. 그렇다고 해서 추상적인 개념으로 설명하는 것도 옳지 않다. 문화는 형식과 제도가 아닌 구체적인 현실이고 시민이 가진 삶의 내용 그 자체이며, 시민의 삶의 내용은 역사와 자연 그리고 그 속에서 살아온 시민들이 주체적으로 참여한 도시의 형성 과정에 들어 있기 때문이다.

이런 뜻으로 ‘문화도시’를 논함에 앞서, 우리가 당면한 시대를 정확히 이해하고, 그러한 시대를 사는 우리가 살아가는 방법을 궁리한다면, 우리의 우리 시대의 문화 그리고 문화도시에 대한 논의가 한 걸음 더 나아간 현실성을 획득할 수 있을 것이다.

우리 시대를 어떻게 이해할 것인가

1. 보편적 질서 또는 가치관의 소멸, 다원적 민주주의

20세기 후반에 들어서면서, 보편적 질서 또는 가치관이라든가, 시대정신 또는 에피스테메 등 거대 담론들은 점차 소멸하고, 서로의 차이를 존중하는 다원적 민주주의, 다양성의 세계로 전이되고 있다. 다원적 민주주의(decentralized democracy)는 리처드 세넷(사회학자/런던정치경제대 교수)이 라울 와렌버거 강의(Raoul Wallenberg Lecture, 1998)에서 다음과 같이 밝히고 있다.

“다원적 민주주의는 중앙 집중화된 권력을 목표로 하지 않는다. 그것은 시민정신을 단순히 ‘권리’와 ‘의무’ 같은 단순히 하나의 대상으로 파악하는 것을 거부하는 것이며, 오히려 서로의 차별성이 발전의 주체라고 본다.

다원적 민주주의는 현대도시와 긴밀한 관계가 있다. 도시들은 인간의 공동체와 긴밀해야 하며, 이것은 아리스토텔레스가 Synoikmos라는 개념-한 공동체 안에서 서로 다른 다양한 가치를 추구하는 것-에서 실현하려고 했던 것이다. 현대세계에서는 도시공동체의 파편화가 급속하게 증가하고 있다. 다원적 민주주의는 이러한 파편화로부터 지역사회의 요구와 공동체간의 조화, 복지정책 혹은 건물 유형 등의 대안을 수립할 것이다.

다원적 민주주의는 또한 특별한 물리적 형상을 가지고 있다. 이 민주주의적 비전[理想 像]은 거대하고 집중적인 건물들이 표현하는 상징보다는 공동체의 뒤범벅되어 보이고 여러 가지 언어가 적용된 건축을 선호한다. 또 이는 베를린의 알렉산더 플라츠Alexander Platz와도 같은 도시 중심부의 집단적 개발을 배격하며, 도시 전반에 걸쳐 더 느슨한 성장의 방식을 추구한다.

궁극적으로 다원적 민주주의를 표방하는 형상은 전체로서의 도시를 표현하는 이미지를 철저히 부스러뜨리는 결과를 만드는 것이다.

2. 스스로 수정하고 변혁하는 DNA를 지닌 ‘자본주의’

카를 마르크스가 『자본』에서 비판한 자본주의 사회는 자본가가 노동자를 착취하여 얻은 잉여가치를 전유하여 부를 축적함을 지적했었고, 1989년 베를린 장벽의 붕괴와 1991년 현실 공산주의 국가 소련의 몰락을 ‘자유시장 자본주의의 승리’로 받아들인다. 그 이후 스스로 수정하고 수정하는 능력을 지닌 ‘자본주의’는 그 이름을 달리하며 계속 변해왔다.

지난 20여 년간 세계 경제는 ‘신자유주의’, ‘자본주의 2.0’, ‘21세기 자본주의’ 등으로 새롭게 정의되어왔다. 1980년대까지의 자본주의와 그 이후의 자본주의를 구분 짓기 위함이다. 그러나 이것은 어디까지나 평면적인 분류일 뿐, 복잡한 세계 경제에서 나타나는 다양한 현상을 입체적으로 드러내지 못한다. 이러한 새로운 자본주의, 즉 신자유주의가 우리에게 강요하는 가치는 ‘항상 변화하라’ ‘불확실성을 긍정적으로 받아들여라’ ‘장기보다 단기가 중요하다’ ‘지난 업적보다 미래 잠재력이 중요하다’ 등이다. 이 같은 가치는 전시대의 ‘착취’는 어느 정도 해결의 기미가 보인 하지만, ‘일’만 하게 하는 신자유주의로 변신하면서, 개인이 자기 삶의 연속적인 이야기를 구상하는 것을 어렵게 만든다. 이해관계에 따라 이합집산을 되풀이하고 필요한 재능을 가진 사람만을 선택적으로 고용하며 효용성이 사라졌을 경우 해고해버리는 고용문화는 개인이 미래를 예측할 수 없게 만든다. 그리고 이러한 새로운 자본주의 사회에서는 많은 이들이 집과 일터에서 그리고 삶에서 무자비하게 밀려나고 쫓겨나게 된다.

사스키아 사센(사회학자/시카고대와 런던비즈니스스쿨 겸임교수)은 『축출 자본주의』에서 “1980년대 이후, 2000년에 들어 선진 자본주의(신자유주의)는 과거와는 완전히 다른 ‘축출(逐出 expulsion)’이라는 현상이 일어나고 있다. 전 세계적으로 체제의 주변부에서 자행되고 있는 축출은 1980년대 이후로 신자유주의가 고도화됨에 따라서 두드러지고 있는 (복잡한 세계 경제가 낳은) 잔혹한 현실이다. 이는 ‘세계의 대규모 붕괴’라는 재앙의 서곡일지도 모른다. 사회적 계급과 물질적 조건, 지리적 조건 등과 관계없이 선진자본주의는 사람들을 체제의 변두리라는 공간으로 몰아내고 쫓아내고 있다”고 역설한다. 축출은 지도에 표지되지 않으며, 뉴스에 나타나거나 통계에 포함되지도 않는다. 그것은 지표면으로 고집어내야 하는 개념적인 지하 동향이다. 궁핍해지는 부유한 나라의 중산층, 외국으로 팔려나가는 가난한 나라의 영토, 개발과 번영으로 삶터에서 퇴출당하는 영세농과 자영업자, 주택 시장의 붕괴로 집을 잃고 쫓겨난 사람들, 개도국의 수많은 난민과 선진국 감옥(監獄)에 수감된 소수자들, 실업고 빈곤을 디폴트로 받아들이는 빈곤의 사슬에 매인 신체 건강한 청년들, 인간의 활동과 전혀 관계없는 극지방에서조차 선명하게 나타나는 땅과 물의 파괴로 갈 곳을 잃은 인간 자연 생태계와 자연 파괴의 징후 등 자본주의가 구획한 세계에 적응하지 못한 사람들과 자연이다. 신자유주의는 이들을 주류에서 퇴출하도록 함으로써 경제가 회복되었다고, 체제에는 아무 이상이 없다고, 성장이 계속될 것이라고 말한다.

이런 현상은 선진국과 개도국, 신세계와 구세계, 바다와 육지, 지표면과 지하 공간의 이항대립을 무력화하며, 심지어 자본주의를 표방하지 않는 곳에서조차 뚜렷하게 나타난다. 이것을 단지 ‘21세기’ 혹은 ‘새로운’ 자본주의라 부를 것인가? 이 세계는 이제 자본에 의해 ‘기획된’ 축출, 그것이 만들어낸 헤테로토피아적 공간이다.

* 켄 로치 감독, 『I, DANIEL BLAKE』(2016)

* 水壓破碎法 hydrofracturing 같은 새로운 자원 채굴 기술은 땅과 물의 죽음을 확산시키고 더 많은 생명을 생태계에서 축출할 것이다.

* 봉준호 감독, 『기생충』(2019)

* 광주 대단지 사건(1971)

3. 첨단과학의 시대, ICT와 모빌리티의 획기적인 발달

속도론

“... 17세기는 수학, 18세기는 물리학, 그리고 19세기는 생물학의 시대였다. 우리 20세기는 공포의 시대다. 공포는 과학이 아니라고 누군가는 반박할 수도 있으리라. 그러나 최근의 이론적 진보 속에서 과학은 그 스스로 부인하는 지경까지 이르렀고, 또 과학의 실질적 개량화가 지구 전체에 파괴적 위협 요소가 되고 있다는 점에서, 무엇보다 과학은 이 공포의 세기에 책임이 있다. 게다가 그 자체로는 과학이 아니라고 해도, 공포가 하나의 테크닉이라는 것에는 의심의 여지가 없지 않은가.” 1948년 알베르 카뮈는 이렇게 썼다. 여기에 덧붙여 폴 비릴리오는 카뮈의 글이 발표된 바로 그 시기부터 공포가 예술이라고까지는 말할 수 없어도, 적어도 확실한 상호 파괴의 현대적 기술, 혹은 어쨌거나 지배적 문화가 되었다고 말한다.

사실상 포스트모던 시대는 과거의 건축 음악 조각 회화의 특징이라 할 실체적 예술에서 순수한 우발적 예술로 점차 방향을 선회했다. 국제주의 건축의 위기, 그리고 그와 같은 시기에 일어난 교향악의 위기는 이 순수한 우발적 예술을 실질적으로 예고했다.

라디오 방송만이 아닌 사진-영화술, 그리고 (시청각적) 텔레비전의 놀라운 발전에 수반된 수많은 파생물들, 특히 텔레비전은 그 돌연한 현시(presentation) 방식을 통해 결국 모든 예술적 재현(再現 representation) 형식들을 전복하였고, 문학과 조형예술 등 주요 예술작품들의 실공간(實空間)은 결정적으로 실시간(實時間)에 제압되었다(폴 빌리리오, 『시각 저 끝 너머의 예술』 열화당 p.11-12).

결국 예술의 형상들을 근본적으로 지배하던 형태론은 점차 박자와 시퀀스로 구성된 리듬학에 자리를 내주고 말았다. 인상주의 이후의 ‘추상예술’은 바로 이 리듬학의 현재성—과거 조형예술의 형식주의와 순수 건축적 형식주의라 할 ‘구성주의’가 영상의 음악 되기로 대체된—을 여실히 보여준다(같은 책 p.7).

비릴리오의 역사 전환의 논리라 할 속도론에 따르면, 우리는 현재, 역사가 즉각적인 경험성을 넘어 멀티미디어 캡처를 통해 실시간으로 ‘중계’되는 가속화, 탈현실화의 시대를 살고 있다. 우리의 실존적 지평 또한 원격 테크놀로지와 사이버네틱이 핵심 장치를 이루는 초정치적 차원의 권력, 곧 잠재적이고 가상적인 ‘전 지구적’ 통제를 함축한 사이버네틱 거시 정치가 통제하는 대폐쇄의 시각의 병참학에 유포되었다(같은 책 p.118 옮긴이의 말).

* CNN으로 실시간 중계되는 전쟁

* 외부로부터의 사유를 불가능케 하는, 외부가 존재하지 않는 전체주의 사회

시공간의 압착

시공간의 압착으로 어디서나, 언제나 누구나 ‘방’을 만들 수 있다. 데이비드 하비(지리경제학자, 뉴욕시립대 교수)가 『포스트모더니티의 조건』에서 이 시대를 이해하는 열쇄말로 상정한 ‘시공간의 압착(time-space compression)’은 ICT와 모빌리티의 획기적인 발달로 인하여 시간과 공간에 대한 인간의 한계를 넘을 수 있음을 예측한 바 있지만, 오늘날의 현실은 그의 예측을 훨씬 뛰어넘고 있다.

모빌리티 테크놀로지의 발달과 자본주의 지배로 인하여 시간은 압축되고, 공간은 시간에 의해 절멸된다. 이를 ‘질주정(dromology)’으로 개념화한 비릴리오는 공간전쟁에서 시간전쟁으로의 이행이 일어나고 있음을 지적한다. 미디어를 비롯한 모빌리티 테크놀로지의 속도가 주체를 구성한다는 것.

미디어의 속도에 의해 구성되는 주체가 역으로 이러한 속도를 능동적으로 조절할 가능성에 주의를 환기시킨다. 다시 말해 국가 및 자본의 권력 재생산을 위해 미디어가 속도를 규제, 재조직화하지만, 이러한 시간전쟁에 능동적으로 참여함을 통한 창조적 저항의 가능성도 배제할 수 없다.

이에 따라 커뮤니케이션 방법의 변화에 따라 공동체 역시 변화하여, 전시대의 대면공동체(對面共同體 face-to-face community)에서 중재공동체(仲裁共同體 link/associate community 소비를 통해 변태), 접속공동체(接續共同體 internet community/on-line) 그리고 접촉공동체(接觸共同體)로 급속히 변태한다. 존재는 네트워크적 존재이며 바로 이러한 네트워크를 통해 인과율을 넘어 새로운 것을 도래하게 하는 ‘사건’이라는 화이트헤드의 존재론과 결부된다.

* 윌리 워쇼스키 감독, 「메트릭스」(1999)

빅데이터 그리고 감시사회

푸코의 통치성 이론을 스마트시티에 적용하는 데는 특히 빅데이터, 에브리웨어, 바이오 메트릭스 등의 핵심 기술에 주목하고 이들을 통해 전자감시 사회가 도래할 가능성은 이미 우리 일상에 깊숙이 개입되어 있다.

스마트시티의 주요 구성요소인 모빌리티 시스템들이 도시의—여러 위험 요인을 관리하고 나아가 지구적 차원의—온난화 문제, 범죄 문제 등을 해결하기 위해 모든 모빌리티 시스템들이 초 연결되는 등—네트워크를 이루고자 하지만, 이것은 동전의 양면과 같이 디지털 파놉티콘(panopticon)으로 귀결될 수 있음은 명약관화하다.

4. 엘리트 독식 사회

아난드 기리다라다스는 『엘리트 독식 사회—세상을 바꾸겠다는 그들의 열망과 위선』(생각의 힘)에서 선출 권력도, 국제기구도 아니면서 “세상을 변화시키겠다”고 앞장선 글로벌 엘리트들의 위선을 통렬히 비판한다. 그 자체로는 칭찬할 만한 것이면서도, 그와 동시에 자기 잇속을 차리려는 속셈을 가진 승자들의 ‘인류 구원 프로젝트’와 그들에게 후원받는 ‘지식 소매상’의 활약을 세세히 기술하고 있다. 그들은 ‘기술이 평등을 촉진할 것’이라고 했던 분야에서 돈을 벌었고, 현 상태에서부터 이익을 얻으면서, 세상을 변화시키는 좋은 일도 해내는 신흥 권력 엘리트의 세계다.

‘마켓월드’; 자선단체, 학계, 언론, 정부, 민간 싱크탱크의 동료들로 구성되는 이 ‘박애 자본주의’(마켓월드)의 교의는 ‘원원주의’다. 현 상태에서부터 이익을 얻으면서 세상을 변화시키는 좋은 일도 해내는, 신흥 권력 엘리트의 세계다. 무능한 정부보다 약자의 문제를 해결하는 데 더욱 유능한 ‘행동하는 비즈니스’라 스스로 칭하면서, 우리가 수익을 내면 나눌 수 있는 행복이 커지고, 그것이 결국 세상에도 이롭다고 확고히 믿고 있다. 이것이 새로 등장한 ‘원원주의’라는 복음이다.

이들은 ‘지속 가능한’ ‘기술 혁신’ ‘나눔’, ‘연대’ ‘사회적 선’ 같은 이타심이 치유 언어, 운동의 언어까지 차용하고 전유했다. 하지만 그들의 사전(辭典)에 ‘불평등’ ‘사회’ ‘구조’ ‘노동조합’, 무엇보다 ‘규제’는 없다. 불쌍한 이들을 도우며 돈을 톡톡 내놓는 부자들은 공적인 해결책을 요구하거나 권력의 재분배와 엘리트의 원죄를 발설하는 사람들을 지원하지 않는다.

비판자들은 ‘공공지식인(public-intellectuals)’들의 “애당초 당신의 도움이 필요한 사람들이 세상에 그렇게 많아진 이유는 무엇인가”라는 질문은 외면한다. 그들이 원하는 것이 바로 세계의 문제를 미세 조정할지언정 시스템은 유지하는 일이기 때문이다.

추세지향적인 ‘지식 소매상(thought leader)’들은 대부호들과 어울리며 지금과 같은 사회질서를 유지하는데 도움을 주는 정당화 이론을 제공한다. 이들은 TED 강연을 하고 다보스, 선밸리, 아스펜, 빌더버그, 다이얼로그 등의 콘퍼런스와 세련되고 화려한 서밋에 초대받는다. 지식상들은 엘리트가 불편하지 않도록 주의를 기울이면서 희생자에 초점을 맞춘다. 약자의 눈물과 지원에 집중하는 대신 문제의 원인을 은폐해 분노를 억제하도록 한 것이다. 50년 전 페미니스트들이 외친 “개인적인 것은 정치적인 것”이란 구호도 완벽하게 뒤집었다. “정치적인 문제”를 “개인적인 문제”로 축소해 ‘구조’를 외면하도록 했다.

‘사회정의’란 용어 대신, 엘리트가 좋아하는 ‘공정성’이란 단어를 사용한다. “불의에 직면했을 때 가해자에 대해 생각하면 분노와 공격성이 커지지만, 피해자에게 시선을 돌리면 분노를 건설적인 방향으로 전화할 수 있다”는 엘리트 철학에 따라, 가해자가 아닌 희생자에게 초점을 맞추도록 만든다. “표면적으로 상황을 변화시키기으로써 실제로는 아무것도 변화시키지 않는” 놀라운 결과가 발생한다. 마치 영화 「기생충」이 이렇다 할 악역 없이 파국적인 결말을 맞이한 것처럼, 가해자가 지워진 비극은 더욱더 비극적이다.

“마켓월드는 정부를 제치고 변화와 진보의 동력으로 부상했다.” 문제는 공적인 것, 사회적인 것이 밀려난다는 점이다. 승자들은 논쟁적인 민주정치의 과정을 혐오한다. 기업가의 박애 자본주의 엘리트들의 활동을 완전히 ‘악’으로만 보려는 건 아니다. 다만, 그들의 낙관주의와 자선이 구조적 문제를 은폐하고 민주주의 정치를 가로막으면서 불평등한 제도를 혁파하는 운동과 이론을 봉쇄하는 건 아닌지, 승자들의 ‘선한 영향력’ 뒤에 숨은 맥락을 신중하게 검토해볼 필요가 있다.

우리가 살아가는 방법

호모 모빌리쿠스: 정주주의에서 유목주의로

유목주의는 정주와 이동 가운데 이동을 더 본질적인 것으로 보면서, 이러한 경계를 해체하고자 한다. 인간의 정주는 끊임없는 이동의 과정에서 나타나는 일시적 현상으로 보는 것이다. 동서양의 사상사는 임모빌리티(immobility; 정주 정지 고정 존재 불변 실체)를 존재자의 본질로 보고 모빌리티(mobility; 이동 운동 유동 생성 변화 관계)는 한낱 예외로 보는 입장을 주로 취해 왔다고 할 수 있다. 그러나 고대의 헤라클레이토스, 도가(道家), 불교처럼 존재자의 본질을 모빌리티로 보는 유구한 사상적 전통이 존재했으며, 니체, 베르그송, 화이트헤드, 들뢰즈, 데리다 등의 현대철학자들은 전통적 존재론에 도전하면서 새로운 존재론을 전개했다. 이러한 존재론들은 오히려 모빌리티를 보편적 현상으로, 임모빌리티를 예외적 현상으로 파악함으로써 전통적 존재론에 이의를 제기한다.

이러한 이의를 제기하는 것은 현대의 모빌리티 고도화로 인하여 인간의 지각, 인지, 지식, 감성, 가치, 행위에 심원한 변화를 야기하고 있기 때문이다.

1. 편집된 가족

혈연으로 맺어지는 전통적 가족은 지속하겠지만, 서로의 필요에 의해 자의 또는 타의에 의한 ‘인위적 가족’ 또한 점증하고 있다. 혈연가족은 운명처럼 주어졌고, 전통적으로 가장 기본적인 사회구성 인자로 역할 해 왔지만, 어떤 권력에 의해 인위적 가족이 구성되기도 하지만, ‘인위적 가족’은 인간관계는 이제 자신이 선택하고, 자신의 운명은 자신이 결정하겠다는 의지의 발로이기도 하고, 어떤 권력에 의해 인위적 가족이 구성되기도 한다. 내 가족은 내가 편집하고 가꾼 나의 정원이다.

이러한 ‘인위적 가족’은 한시적이며, 필요가 변화하면 해체, 재구성되는 특성을 가진다. 이는 자칫 자신의 성(城)에 고립될 수도 있다는 함정 또한 지니고 있다.

2. 시공을 극복한 공동체

전통적인 공동체인 대면공동체의 경우, 이웃사촌과 같은 거리(공간)의 한계를 가지지만, ICT를 이용하는 중재공동체, 접속공동체 그리고 접촉공동체(接觸共同體)는 거리를 극복한 공동체이며, 그 공동체의 만남 역시 시간을 넘어서서, 언제 어디서나 ‘방’(만남의 장)을 만든다. 이는 ‘편집된 가족’의 확대이며, 지역과 시간을 넘어서 단순한 취미공동체를 지나, 이념, 경제적 목표로 진화하게 된다. 이러한 현상은 미래에 전통적 민족국가 는 당분간 존속하겠지만, 급속히 그 성격이 변질할 것이고 새로운 이념공동체, 경제공동체가 활발하게 진행되어 세계는 재편될 것이다.

그것이 극단화하면 세계는 IS와 같은 테러의 위협에 항상 노출될 수도 있으며, 인종주의, 파시즘 등 극단적 파편화 세계가 될 위험이 도사리고 있음도 간과할 수 없다.

3. 자유 고독 vs 소외 도피

자유는 어떤 상황에서 스스로 시작할 수 있는 능력을 뜻한다. 그리고 고독은 사람들에게 ‘생각을 집중하게 해서’ 신중하게 하고 반성하게 하며 창조할 수 있게 하고 더 나아가 최종적으로는 인간끼리의 의사소통에 의미와 기반을 마련할 수 있는 숭고한 조건이기도 하다. 이러한 고독의 맛을 경험한 적이 없다면 우리는 무엇을 박탈당했고 무엇을 놓쳤으며 무엇을 잃었는지조차도 알 수 없다. 특히 예술은 무한한 자유와 처절한 고독을 요구한다.

그러나 ICT 네트워크가 보편화하여, 네트워크상에 놓인 ‘개인’은 자유와 고독의 권리가 점차 소멸하며, 회복은 거의 불가능하다. 이런 상황은 소외를 극대화하고, 세계로부터 도피, 자살 등으로 이어질 우려가 크다.

4. 직능의 사라짐 / 신 러다이트운동

19세기 산업혁명 당시 기계가 인간의 노동을 대체하여 숙련된 ‘장인(匠人 master)’ 뿐 아니라 단순노동자들이 일터를 잃게 되자 일어났던 기계파괴운동, 즉 러다이트운동은 현대에 와서 신 러다이트운동의 이름으로, 더 격렬하게 진행되기도 한다.

모든 전통적 직능은 점차 사라지고, 새로운 직능이 생겨나지만, 그 직능 역시 단명한 하루살이에 지나지 않는다. 노동자들은 항상 일을 찾아다닐 수밖에 없는 불안정한 생활이 이 시대의 운명이다.

이 시대의 문화 ‘자유로운 개인들의 연합’ 그리고 ‘신이 된 동물’

문화의 힘은 위대하다. 예를 들어, 로버트 카파Robert Capa의 「병사의 죽음The Falling Soldier」, 피카소의 「게르니카Guernica」, 영화로도 만들어졌던 헤밍웨이의 「누구를 위하여 종은 울리나For Whom the Bell Tolls」 등 스페인 내전을 전 세계에 알리고, 이를 통해 공화파 지원을 촉발한 작업들은 하나의 대표적인 예일 것이다.

* 그러나 이들 작품은 불쑥 생겨난 것이 아니다. 게르니카를 보더라도 에두아르드 마네, 〈막시밀리안 황제의 처형〉(1867~1868), 고야, 〈1808년 5월 3일〉(1814)의 계열 속에 창조된 것이며, 〈한국에서의 학살〉(1951, 신천학살)로 이어지고 있다.

1. 예술의 장르 파괴 / 융합으로 새로운 예술의 등장 및 소멸

시대와 사회의 요구는 끊임없이 변개하며 그 속도 또한 점점 빨라지고 있다. 이에 따라 기존의 예술 장르는 파괴되기도 하고, 또 전혀 다른 예술들이 융합하여 새로운 예술이 등장하기도 한다. 끊임없는 창조와 파괴가 지속될 것이고, 예술의 가치 또한 변질할 것이다.

2. 창조 vs 편집

근대의 가장 큰 가치로 인정되었던 ‘창조’는 그것을 명분으로 모든 것을 파괴하고 새로운 것, 전혀 경험하지 못한 새로운 세계를 지향하는 ‘창조적 파괴creative deconstruction’가 양해되었었다.

그러나 이제 예술은 창조라기보다는 편집일지도 모른다. 단명한 예술이 가지는 특징이기도 하고 또한 그 단명함을 조소하는 예술은 하루살이가 될지도 모른다.

3. 장소+사람+도구 그리고 한시적 문화

이러한 뜻으로 새로운 예술은 예술가의 창조적 재능에 더하여, 그 예술에 참여하는 ‘사람들(관객들)’ 그리고 새로운 도구(매체)와 환경이 함께 이루는 예술이 가치를 획득하게 될 것이다. 예를 들어, ‘장소 특정적 예술 site specific art’ 또는 ‘대지예술 land-art’ 등이 그 영역을 확장해 갈 것이다.

4. 문화산업 문화의 권력화 및 문화의 얼굴을 가진 자본주의

이 시점에서 우리는 문화의 얼굴을 한 자본주의 또는 자본을 목적으로 한 문화 권력을 경계할 필요가 있다.

“프랑크푸르트학파의 거두들이 유물론에 입각해 분석하고 있는 문화산업 개념과 그 비판은 산업적이거나 상업적인 개별 영역이 아니라 전체 사회구조에 관한 것이었다. 즉 그것은 문화를 생산하는 공장이나 문화의 상업화에 대한 비판에 한정된 것이 아니다. 오히려 이 마르크스적 이론가의 문제의식은 자본의 논리에 포섭된 사회구조가 모든 생산과 실천의 영역을 우회할 수 있는 것임을 정확하게 인식하는 데 있다.”(아도르노+호르크하이머, 『계몽의 변증법』)

프랑스 혁명 200주년을 기념하기 위해 그리고 미국의 자본으로 흘러간 ‘예술의 주도권’을 되찾기 위함이라는 명분으로 시작된 미테랑 대통령의 ‘Grand Arche Project’ 역시, ‘라데팡스 la defense’ 개발을 위함일는 지도 모르고, 뒤를 이은 바르셀로나의 「22@PLAN」 프로젝트나 빌바오의 구겐하임 뮤지엄 역시 ‘문화’를 먹거리로 삼기 위한 수단일 수 있다.

문화도시, 성남

나는 ‘성남’이 문화도시가 되기를 바란다. ‘성남문화재단’의 설립이 그를 위함이며, 이번의 포럼 역시 그것을 위한 모임이기도 하다. 그러나 백범과 같은 ‘낭만적인 소원’은 넘어야 할 걸림돌이 너무 많은 것이 오늘의 현실이다. 인간의 욕망은 “생활이 풍족할 만하다”에 한계가 없을 뿐 아니라 세계의 군비경쟁을 생각한다면, “남의 침략을 막을 만한 국방력” 역시 그 정도를 가능하기 어렵다.

성남은 극단적인 양극화 현상을 태생적으로 가진 도시임을 부정할 수 없다. 그러나 이러한 양극화는 비단 성남만이 아니라, 전술했듯, 전 세계의 도시들이 가진 공통된 현재적 상황이며 이러한 걸림돌을 넘지 않으면 진정한 문화도시로 갈 수 없다.

나는 이 양극화의 슬기로운 변증법적 승화는 오로지 ‘문화의 힘’으로 가능하리라고 믿는다. 그것은 단순히 문화시설이 많거나, 문화정책의 올바름만으로 가능한 것이 아니다. ‘성남’이라는 이름으로 묶여 하나의 도시가 된 ‘원도시’와 분당의 ‘신도시’가 동등한 위계를 가지고 융합하여 하나의 전체를 이루는 ‘문화도시’가 되기를 원한다. 하나의 요소가 다른 요소들에 군림하지 않으며, 하나의 강한 이미지가 지배하지 않는 도시가 되기를 바란다. 선언적인 어투를 조심한다면, ‘성남’이 뿌리 해야 할 철학은 다음과 같이 종합될 수 있을 것이다.

1. 배치의 도시에서 흐름의 도시로

배치는 계획planning의 산물이다. 대상을 지배하려는 시도이기도 하다. 계획가들은 자신의 의지를 통하여 끊임없이 현상을 규정하고 대응하며 결과물을 이끌어내려 했다. 그러나 도시의 현실은 그렇게 의도대로 움직이지 않았다.

이제 도시에서 중요한 것은 계획에 앞서 도시가 가진 정치 경제 사회적인 흐름을 파악하는 것이며, 계획의 방향 또한 흐름에 반응하고 조율하는 계열적인 사고를 필요로 한다.

2. 미학의 도시에서 가치의 도시로

다양한 성격과 코드를 가지고 얹혀있는 현대도시 속에서 발생하는 문제들 즉 빈부의 격차, 고밀도, 환경 등의 문제 속에서 과연 우리는 무엇을 하려고 하는가. 단지 아름다운 건물의 디자인에 치중하는 것이 아니라 직면하는 문제를 정확히 인식하여 인공 환경이 인간과 자연에 대한 윤리에 바탕을 둬으로써 인간과 자연의 균형을 찾아 나가는 역할을 계획가들은 해야 한다.

새로운 천년을 여는 ‘베니스 비엔날레 2000’의 주제인 ‘Less Aesthetics, More Ethics’는 근대에서 탈근대로 이행하는 패러다임의 전환에 많은 것을 시사하고 있다.

3. 존재의 도시에서 생성의 도시로

도시는 제한된 계획에 의해 정제해 있는 모습으로 존재하기보다는 많은 의지가 쌓여 움직이는 모습으로 드러난다. 즉 도시는 정치, 경제, 사회 그리고 윤리를 포함한 수많은 요소가 전개되는 총체적 과정의 한 단면을 보여주는 것이다.

이와 같은 상황 인식은 도시가 이루어지는 시간적 요소에 더욱 주의를 기울이게 한다. 즉 도시를 완결된 형태로 존재하는 대상으로 보는 것이 아니라, 자체가 자율적으로 움직여나가면서 새로운 무엇인가를 생성시키는 과정의 유기체로 파악한다. 도시는 하나의 사물(a thing)로서 물상화시키는 것이 아니라 하나의 과정(a process)으로 인식되어야 한다. 이는, 도시가 작동하는 시스템을 궁리하여 시현함으로써, 새로운 자원이 생성되고, 또다시 조정되어나감을 지속함으로써 우리의 성nam이 끊임없이 변화하는 삶의 양식을 담는, 참으로 살만한 도시로 변혁되기를 희망한다.

오늘 “도시와 문화정책: 도시, 문화에 도움을 청하다”란 주제로 열리는 <2019 성남문화재단 문화정책 포럼>이 성남이 문화도시로 가는 길을 여는 포럼이 될 것으로 기대한다.

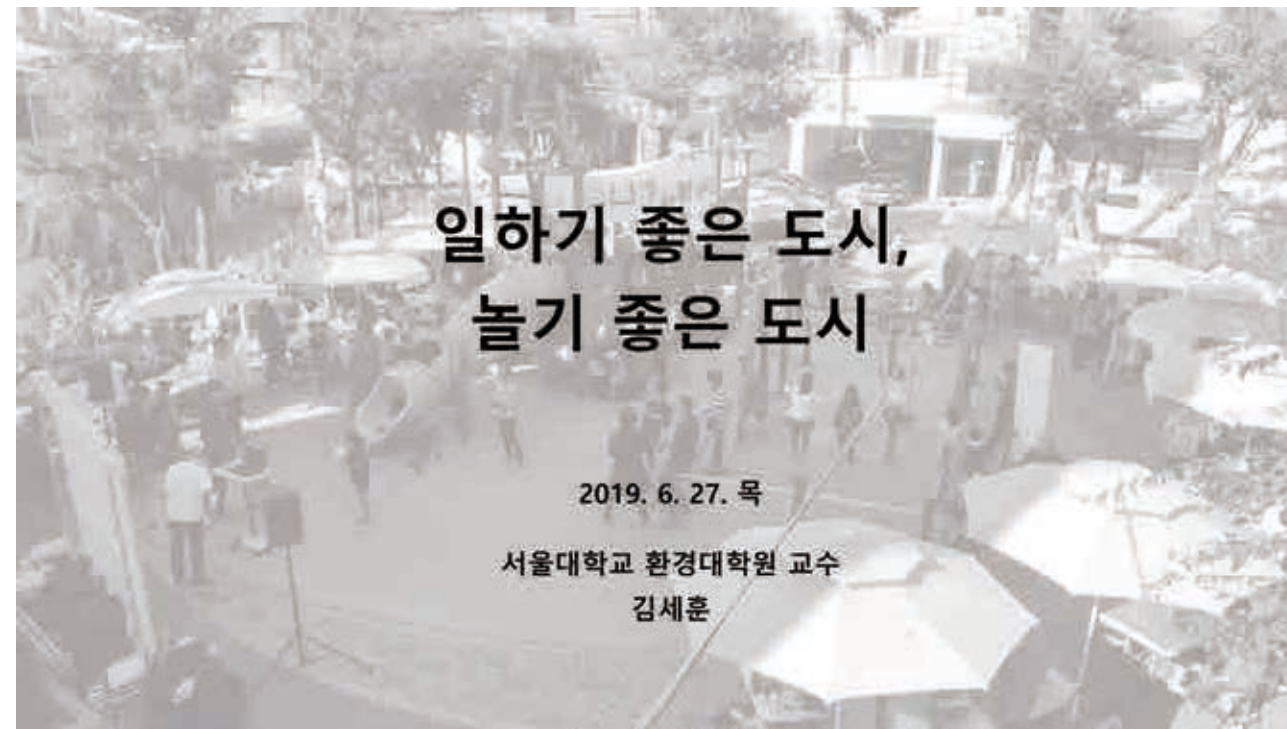


발제 1

일하기 좋은 도시, 놀이 좋은 도시

김세훈

서울대학교 환경대학원 교수



성장과 삶의 질 역설

도시성장과 사회·문화적 성장

도시 변형과 사회적 성장의 격차

"The city may win, but too often its citizens seem to lose."

에드워드 글레이저, 도시의 승리, 2011.

"도시의 성장은 문화적 다양성 증진과 함께 확실화를 가져온다."

타일러 코헨, 창조적 파괴, 2002.

미국 실리콘밸리: 집값 폭등 · 차별 · 인재 이탈의 3중고

우리나라 3(5)포세대의 탄생

도시재개발의 문제와 도시기능의 다양성 상실

일하고 싶은 도시, 놀고 싶은 도시



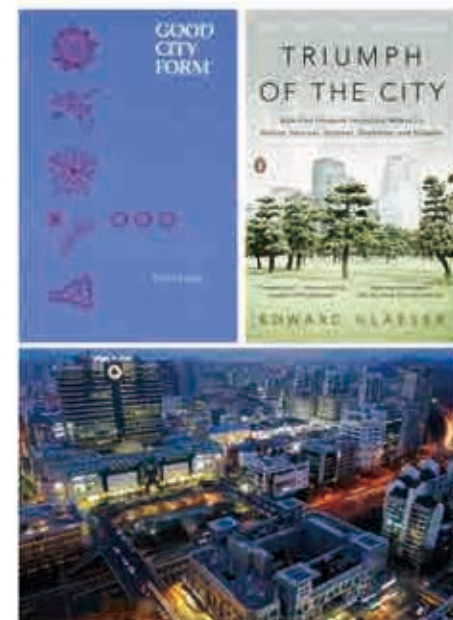
도시의 승리와 도시강국

인류 최고의 발명품, 도시

- 인간의 생존, 혁신, 번영을 위한 유무형의 엔진 = 도시
- 도시의 등장과 함께 인류의 사회경제 활동 고도화
- 전지구적 도시문명으로의 대전환기

도시강국으로서의 우리나라

- 한국은 명실상부한 도시 강국이자 한국 사회는 도시문명의 청병
- 도시의 번영은 국가와 지역성장의 지름길
- 근대화와 경제성장 - 산업화 - 도시화의 3박자
- 귀농, 탈도시, 전원생활 vs. 도시화를 92%의 의미



좋은 도시를 찾아서

최고의 [도시]는 무엇이 다른가?

- 전 세계 살기 좋은 도시는 어떤 도시인가? 현재 모습과 변화의 방향성
- "왜 어떤 [도시]는 구성원의 역량을 합친 것보다 더 큰데, 또 다른 [도시]는 개인과 공동체의 합보다 더 위축될까?" 대니얼 코일, 최고의 팀은 무엇이 다른가?, 2018
- 보헤미안 지수 - 게이 지수 (Florida, 2010)
- 명문대학 졸업 후 어디서 일하는가? 보스턴과 관악구 비교

일하(놀)기 좋은 도시환경

- 단계별 성장
- 소통+협업의 케미
- 느슨한 팀플
- 몰입 경험

"도시의 성공 열쇠는 기업을 유치하는 것이 아니라, 인재를 끌어들이고 유지하는 것이다... 지식노동자, 교사, 예술가와 문화창조자들은 고임금 일자리가 많거나 노동시장이 두터운 곳, 또는 만나서 데이트 할 사람이 많은 곳, 활기찬 장소, 훌륭한 레스토랑과 카페, 음악공간, 그 외 해볼 만한 것이 많은 곳에 일하고 거주한다."

리처드 플로리다, 도시는 왜 불평등한가, 2018



경계에 선 한국 도시

- 노후주거지의 역동성 감퇴
 - 주거환경의 완숙기, 거주성에 대한 새로운 요구
 - 저층 노후주거지의 도시재생 실험
- 일터/삶터/놀이터의 분리 - 도시공동화
 - 정책적 목표의 수단으로서의 도시개발
 - 고밀 업무지구, 산업단지, 아파트 단지의 공동화
 - 생활인구로 본 성남의 이슈
- 젊은 인재에게 선택받지 못하는 도시공간
 - 회소자원이 되어 버린 문화여가활동
 - 상품소비, 문화향유, 가족생활의 패턴 변화
 - Gamification: 선택받기 위해 도시도 게임의 옷을 입어야 함



출처: 성남시인문환경연구소인문환경연구소출판권 연구 2019. 10월 성남시인문환경연구소 연구 2019. 10월

2

난곡난향 도시재생

'60년대 철거민 등 집단거주지 형성으로 '노후하고 빈곤한 마을이미지' 형성
 2014년 재건축사업 무산 이후 복합적 도시쇠퇴 진행



출처: 난곡난향 도시재생지원센터

3

저층주거지 활성화 정책 사례 난곡난향 도시재생



출처: 난곡난향 도시재생지원센터

난곡난향 도시재생

다수의 지역자원, 하지만 미발굴된 놀이문화자원



출처: 난곡난향 도시재생지원센터

4

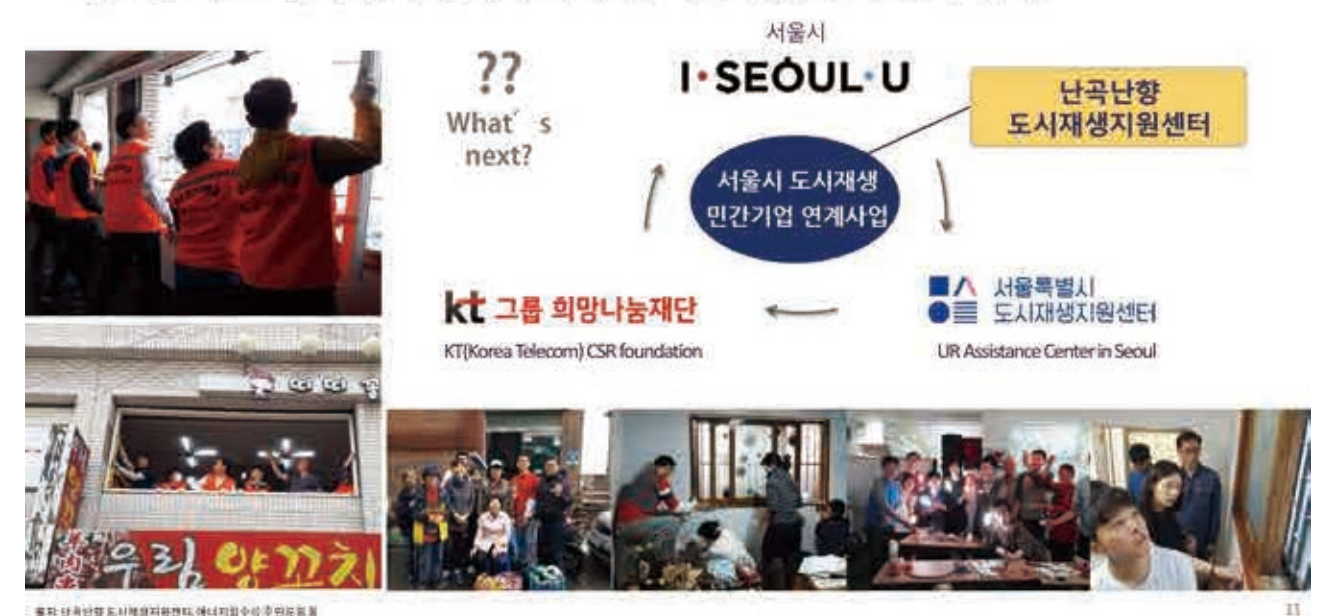
난곡난향 도시재생

끈끈한 사회적 관계, 하지만 몰입과 성장경험 부재



난곡난향 도시재생

새로운 시도: 동네에서 봉사하며 주민·기업·전문가가 함께 놀기



출처: 난곡난향 도시재생지원센터, 에너지청수리수리공동체

난곡난향 도시재생

활성화계획 수립



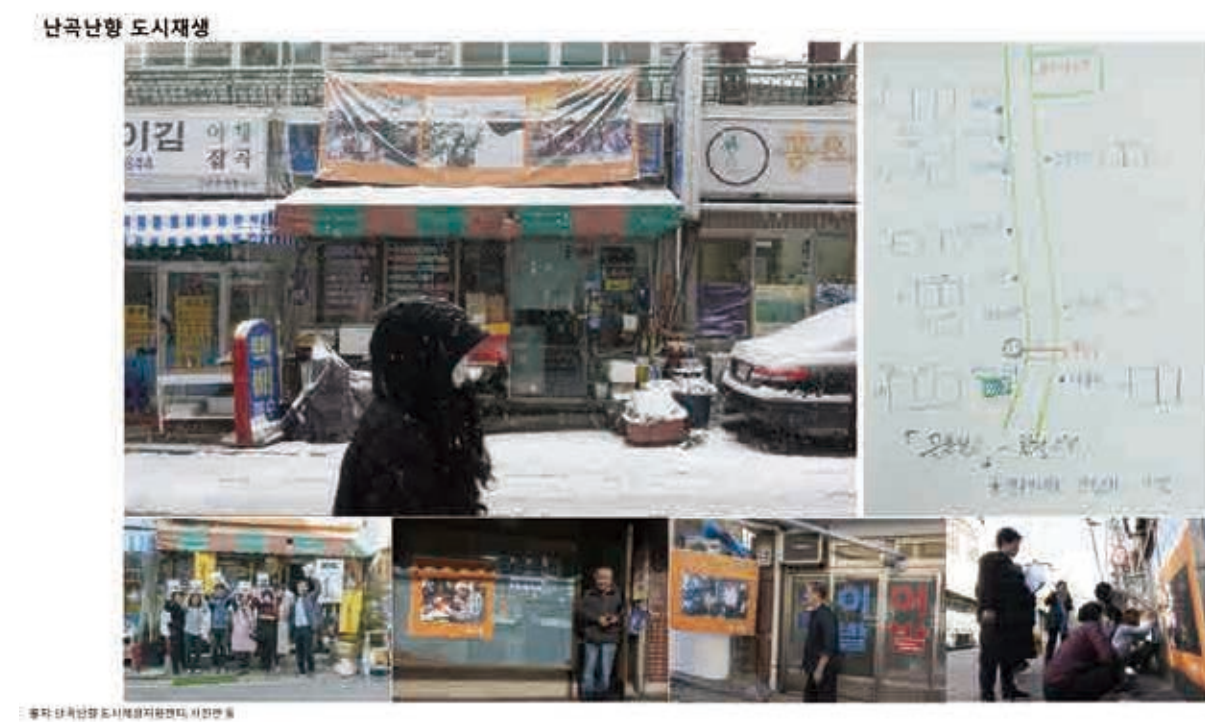
출처: 서울시, 난곡난향 도시재생지원센터

난곡난향 도시재생

작은 변화



출처: 난곡난향 도시재생지원센터



일하고 놀기 좋은 도시, 성남 (1)



일하고 놀기 좋은 도시, 성남 (2)



37

감사합니다

19

일하고 놀기 좋은 도시, 성남 (3)



38



발제 2

미래도시에서의 문화와 삶의 질

변미리

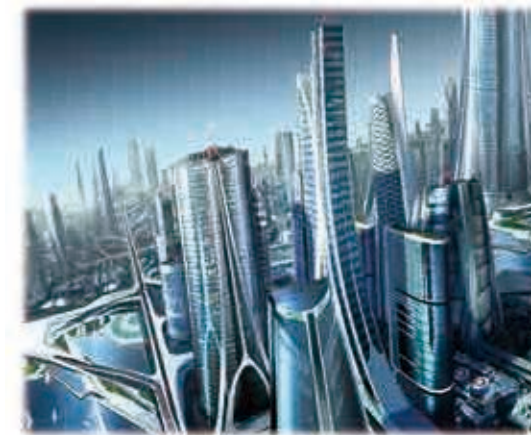
서울연구원 미래연구센터장

미래도시에서의 문화와 삶의 질

변 미리 miree21@si.re.kr
(서울연구원 미래센터장, 사회학)

Contents

- I. 도시의 발전과 미래도시 연구
- II. 미래도시 동향과 트렌드
- III. 미래도시에서의 삶의 질과 문화
- IV. 삶의 질 제고를 위한 문화정책



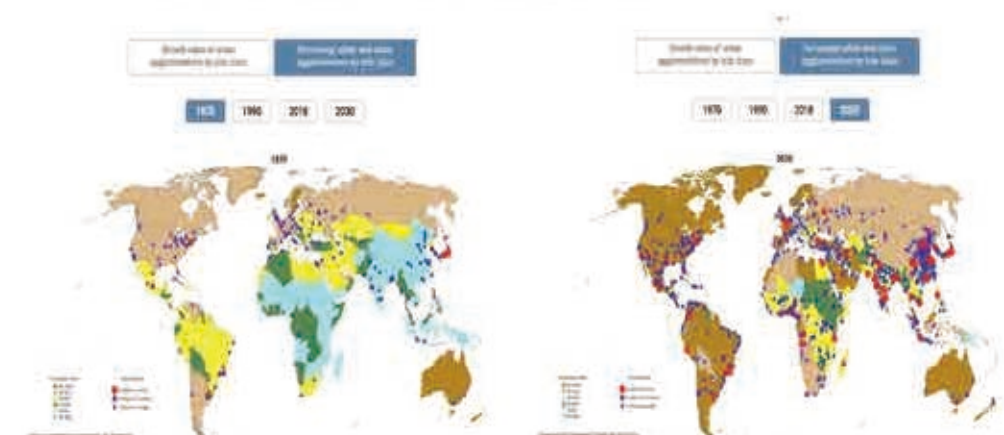
I. 도시의 발전과 미래도시 연구



도시의 시대와 도시의 승리

도시는 인류 최고의 발명품 _ Edward Glaeser

City as a Container or Museum _ Mumford



도시의 승리? 도시발전에 따른 패러다임 변화가 필요해

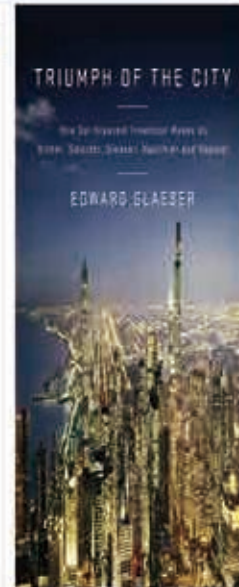
Do more people live in urban or rural areas? 2030

Share of the population which live in urban versus rural areas. Here, 'majority urban' indicates more than 50 percent of the population live in urban areas; 'majority rural' indicates less than 50 percent. Urban population is here defined based on the definition of urban areas by national statistical offices. This is based on estimates to 2030, combined with 1997 projections to 2030.



Source: UNFPA/World Urbanization Prospects 2003 & National Bureau of Economic Analysis

Our World in Data

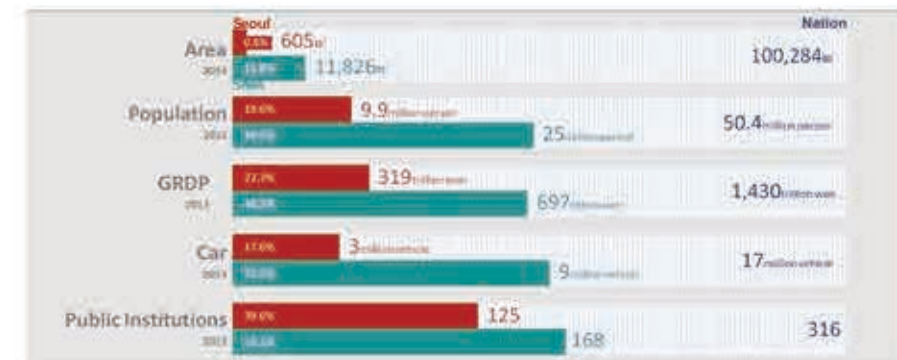


도시발전 과정과 궤적에 따른 '맥락 특성적' 도시 문제 부각

1단계 - 인구과잉, 주거단지 조성 등

2단계 - 성장동력, 고도성장을 위한 수단 마련 등

3단계 - 성장과 발전에 대한 성찰적 고민, 무엇이 '도시의 변명인가?'

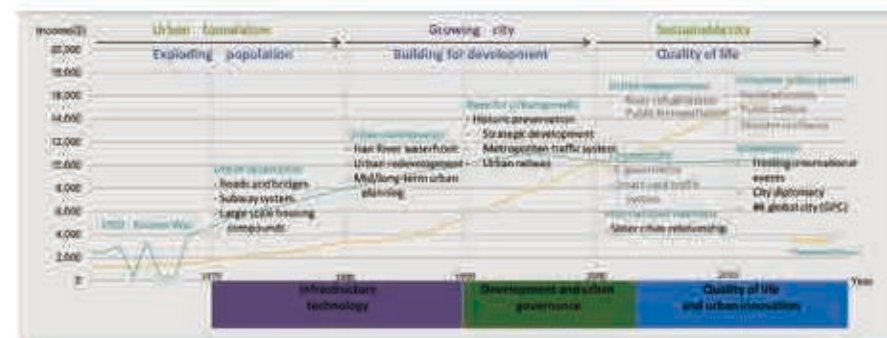


도시 발전 단계에 따른 이슈의 변화와 삶의 질의 부상

1단계 - 인구 유입단계 : 도시성장의 기반 구축 단계

2단계 - 도시발전 구축 단계 : 성장도시와 발전 도시 단계

3단계 - 도시민의 삶의 질을 높이기 위한 지속가능한 도시 발전 단계



이 시점에서 미래도시 연구의 필요성 부각

미래세대를 위한
도시 정책 지향

- 기술발전과 사회적 요소의 결합은 다음(미래)세대들에 새로운 공간, 사회환경의 재구성을 요구
- 미래 도시사회구조 변화분석을 통해 도시의 지속가능성을 유지 발전시키기 위한 탐색적 전망 필요

미래도시를 위한
정책 준비도 제고

- 도시가 현재 추진 중인 중장기 정책을 미래 수요와 관점에서 검토
- 시민, 정책결정자와 실행자, 전문가가 보는 미래도시상과 정책 제언



미래도시 연구의 문제의식들

- 2045년 도시의 미래 사회구조는 어떤 변화와 특징을 보일 것인가?
- 2045년 공간구조를 변화시킬 기술요소는 무엇인가?
- 2045년 도시의 일상생활에 영향을 미칠 경제, 사회, 문화적 요소는 무엇인가?
- 2045년 도시에서 살아갈 다양한 세대와 시민들은 누구인가?
- 미래 도시의 변화가 도시정책에 미칠 영향은 어떻게 분석해야 하는가?
(정책의 미래영향분석 Future Impact Assessment)
- 미래 도시의 변화에 대한 미래준비도(Readiness for the future)를 높이는 시정 대응력은 무엇인가?



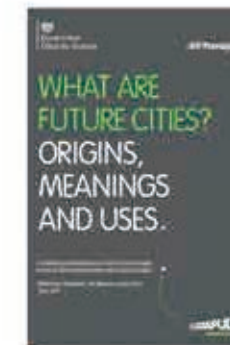
미래도시?

이정문 화백이 1965년에 그린 2000년,
2015년에 다시 그린 2050년



해저주택
우주발전소
순간이동
뇌파헬멧
웨어러블 컴퓨터
날아다니는 자동차
움직이는 건물 ...

미래도시란? (서울연구원 미래센터 번역)



1. 서론

- 1-1 도시의 미래: 중요성과 관련성
- 1-2 방법론과 접근방식
- 1-3 미래도시: 도전과 기회
- 1-4 미래도시: 성공의 개념
- 1-5 미래도시: 시스템으로서의 도시와 도시시스템

2. 미래도시의 다양한 의미들

- 2-1 시민 (거주민, 통근자, 방문자의 관점)
- 2-2 정부
- 2-3 관련단체
- 2-4 학계
- 2-5 미디어와 시사해설가
- 2-6 정책집단과 연구단체
- 2-7 초국가적 단체 및 정부간 조직
- 2-8 국제적 재정 기구
- 2-9 도시간 네트워크
- 2-10 자선단체
- 2-11 도시지표와 척도

3. 미래도시의 형성

- 3-1 거버넌스
- 3-2 재정
- 3-3 기술
- 3-4 리더십

4. 결론

- 4-1 미래도시: 새로운 화두
- 4-2 지리학적 통합
- 4-3 미래도시의 추진자, 입안자, 수용자
- 4-4 미래도시 개념의 순환

미래도시 연구의 예들 : 2045 서울미래 보고서

1. 시민참여형 미래서울 만들기



2. 미래기술과 미래서울



3. 미래도시란 무엇인가?(번역본)



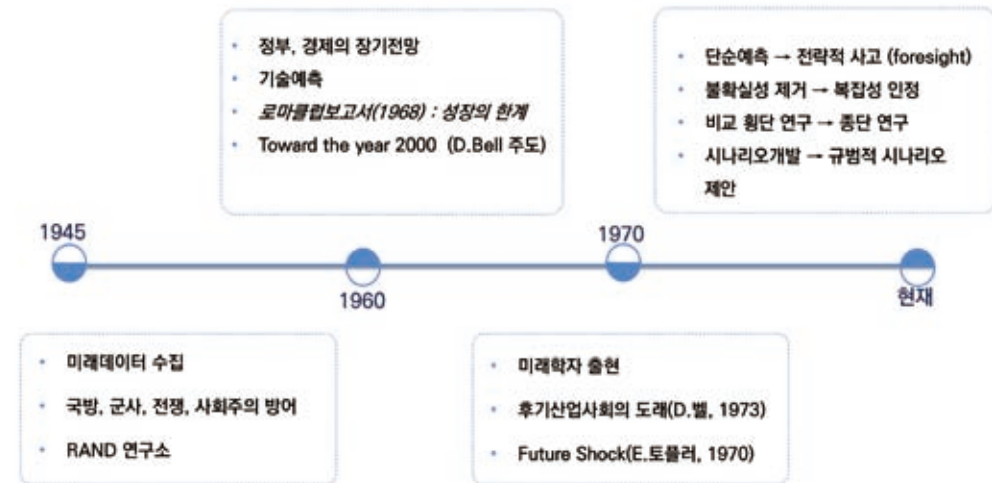
시나리오 기법 : 동경 미래도시 연구의 예

23

시나리오	현도	2010년		2035년			참고 비교치
		현재	중우 시나리오	참마 시나리오	호한남 시나리오	말은남 시나리오	
여성취업률 (동경권)		65%	55%	60%	70%	80%	80% (현도)의 현재 수치
고령자취업률 (전국)		19.5%	15%	20%	35%	50%	29.7% (현도)의 현재 수치
평균수명 (동경권)		83세	83세	83세	85세	90세	86.3세 (국가)의 현재 수치
합계복수출생률 (동경권)		1.02	0.94	1.14	1.4	1.6	2.0 (현도)의 현재 수치
100만 명 당 살인건수 (동경권)		14.8	20.0	15.0	10.0	5.0	3.8 (국가)의 현재 수치
국민연금수급자수 (1도 3현) (단국인비율)		766,000 (2.2%)	500,000 (1.8%)	1,500,000 (4.6%)	2,000,000 (5.8%)	3,500,000 (9.7%)	1,675,000 (33.6%) (국가)의 현재 수치
세외보부세의 연간 발생자수 (동경권)		5,336,000	5,000,000	7,500,000	10,000,000	20,000,000	14,752,000 (현도)의 현재 수치
유학생수 (1도 3현)		55,000	30,000	50,000	100,000	200,000	132,000 (국가)의 현재 수치

미래연구의 흐름

23



미래도시 동향과 트렌드

글로벌 연구소 미래연구

글로벌 미래연구 활동 Summary

23

	주요영역(주제)	방법론
하와이대 미래연구센터 (HRCFS: Hawaii Research Center for Futures Studies)	미래학자, 인공지능로봇, 커뮤니케이션, 법안, 문화, 경제, 교육, 에너지, 환경, 가족, 미래세대, 미래비전, 미래이론방법론, 거버넌스	• Age Cohort Analysis, Scenario, Foresight, Art approach
대안미래연구소 (IAF: Institute for the Alternative Futures)	건강, 건강불균형(health Disparities), 지속가능성, 교육, 비영리단체, 정부기관	• Environmental Scans • Scenarios • Forecasts • Vision
미래연구소 (ITF: Institute for the Future)	세계풍경(Global landscape) 사람과 기술(People + Technology) 건강과 자아(health + self)	(Foresight Tools) • PARTICIPATORY STRATEGY • FORESIGHT TRAINING • Signals-Based Forecasting • Themes That Matter • Designing the Future: The Human_Futures Interface • LEARNING JOURNEYS • HACKATHON • Ethnographic Foresight • Expert Voices
세계미래학회 (WFS: World Future Society)	상호융합성(Coherence), 지구(Earth), 미래교육(Futuring), 인류(Humanity), 과학기술(Sci/Tech), 거버넌스(Governance)	• Brainstorming, Gaming, Historical Analysis, Modeling, Polling, Scanning, Scenarios, Trend Analysis, Trend Monitoring, Trend Projection, Visioning
국제 시스템 분석연구소 (IASA: International Institute for Applied Systems Analysis)	Global energy assessment, Arctic futures initiative, Tropical Futures Initiative, Eurasian Economic Integration, Water Futures and Solutions	• Energy & Climate Change: AMPERE Scenario database • Energy Access Interactive Tool • Food & Water: The Environmental Policy Integrated Model (EPIC) 외 • Poverty & Equity: CATSIM: Population Projections
스웨덴 미래연구원 (The Institute for Futures Studies)	미래세대, 민주주의, 천기술, 성/안정, 위험성 (2019년 발표)	• 방법론 명기하지 않음
세계경제포럼 세계미래전략공동체 (The Global Strategic Foresight Community)	사회, 경제, 환경, 과학기술, 정치	• 전문가 인사여부

하와이대 미래연구센터

24

• Hawaii Research Center for Futures Studies(HRCFS)

- 1971년 하와이 주의회가 설립, 하와이대학 정치학과에서 운영
- 미래학자 교육, 미래연구의 개발과 전파, 전 세계의 여러 기관의 미래 연구를 진행
- 미래학자인 Jim Dator(James Allen Dator) 교수

• 주요 활동

- 컨설팅: 강의, 전략연구, 워크숍, 단기 코스 등 컨설팅 제공
- 발간물: 주제, 지역 등으로 구분하여 발간
(주제분류: 미래학자, 인공지능로봇, 커뮤니케이션, 법안, 문화, 경제, 교육, 에너지, 환경, 가족, 미래 학술연구, 미래세대, 방법론, 거버넌스 등)
- 미래 관련 프로젝트



대안미래연구소

25

• Institute for the Alternative Futures (IAF)

- 1977년 앨빈 토플러와 짐 데이터 교수, 둘을 비롯해 공동 설립한 민간 미래 연구소
- 조직이 트렌드를 모니터링하고, 미래 가능성을 연구하고, 선호되는 미래를 만들 수 있도록 돕는 역할
- 세계보건기구(WHO)와, 미 보건사회복지부, 환경보호청, 미국온도자립화(AAP), 미국암학회 등의 미래 연구 수행



• 연구분야: 다수의 Health 프로젝트

- 보건의료: healthcare system, public health, 의료약학 기술
- 보건의료 격차문제를 중심으로 정부조직, 비정부조직의 관련 역할 등을 연구



▲ 연구분야

미국 미래연구소

26

• Institute for the Future (ITF)

- 1968년 Paul Benin, Orlaf Holmer, Ted Gordon 공동 창립
- 캘리포니아 팔로알토 지역에 위치 (서울연구원과 협력 방안 모색)
- 시민참여적 방식을 선호



• 연구분야

- Global landscape
- People + Technology
- health + self

• 주요 연구

- 매년 "10년 예측(10 Years Forecast)" 보고서 발간
- 2009년 "50년 전망(THE 50-YEAR OUTLOOK: 2010-2060)" 발표



▲ 연구분야

세계미래학회

• World Future Society(WFS)

- 〈미국 중심의〉 미래를 연구하는 사람들의 조직으로 1966년 설립
- 사상가, 정치가, 과학자, 비전문가들이 미래 연구 네트워크, 비영리 연구단체

• THE FUTURIST 발간

- 1967년부터 격월로 발간하는 잡지
- Feature Articles과 News로 구성

• 주요 활동

- 6가지 영역 (Commerce, Earth, Futuring, Humanity, Sci/Tech, Governance) 정보 제공
- 연례 컨퍼런스 개최
- 세계 미래 행론(World Future Review: WFR) 저널 운영
- Outlook 보고서 발행: 1966년부터 다류처리리스트에서 선정된 아이디어와 예측을 바탕으로 미래 전망 보고서 발행



세계미래연구연맹

• World Future Studies Federation(WFSF)

- 1973년 파리에서 설립된 전세계 80여 개 회원국을 가진 국제 NGO, UNESCO와 UN의 자문 파트너
- 미국중심의 WFS의 성격에 반발해 유럽과 제3국 중심의 미래연구 네트워크

• 주요 활동

- World Future Learning Lab: UNESCO Participation Program 2012-2013의 후원을 받은 온라인 교육 콘텐츠 개발 및 운영
- 세계 각지에서 WFSF World and Regional Conference 개최
- WFSF Futures Courses: 미래 연구 분야의 컨셉과 연구방법론을 청년층에게 소개하는 프로그램
- Regional Meetings, Partnered Events 개최



미국 휴스턴 대학

• University of Houston의 Foresight 과정

- 1990년대 초반 UH-Clear Lake에서 설립된 Institute for Futures Research(IFR)의 프로그램이 2007년 휴스턴대 Master of Science Degrees에 포함
- 관련 강의는 2006년 가을학기에 시작, 2012년에는 프로그램명이 "Future Studies"에서 "Foresight"로 변경

• 교과과정

- 교과과정은 레벨1(개요), 레벨2(이론), 레벨3(방법론), 레벨4(컨텐츠), 레벨5(Capstone), 레벨6(Master's option)으로 구분
- 필수과정: human development, 정량적 통계적 방법론, 소비자학에서의 미래 전략, 미래학 입문, 미래학세미나, 미래 연구, 세계 미래

• 주요 활동

- 자격프로그램 운영, 프로젝트 진행, 논문발표, 블로그 운영



외국 정부기관 미래연구 동향

외국 정부기관의 미래연구 Summary

33

		주요영역(주제)	방법론
미국	국가정보위원회 (NIC: National Intelligence Council)	16개 정보기관들의 최고 수장인 국가정보국장(Director of National Intelligence)의 보좌 기구	• 정보를 위험·평가 분석하여, 세계 경영과 외교정책 관련 정보 제공
영국	미래부 (Competition Office for Foresight)	과학기술을 중심으로 예측 프로젝트(Foresight projects) 추진	• 과학기술로 해결가능한 정책이슈와 현실화 가능성 높은 과학기술 이슈 • 2014년 현재 '고령화의 미래'와 '도시의 미래'가 추진 중
	Horizon Scanning Programme Team	Cabinet Office(총리실)와 Horizon Scanning Secretariat 와 Government Office of Science's Horizon Scanning Centre가 통합(2014년 3월)	• 부서간 협력업무 지원. 다양한 분야의 전문가들을 통해 정부의 미래 예측 업무 향상, 새로운 정보의 통찰력을 수집하는 네트워크 개발 • 총리실 자문단(Cabinet Secretary's Advisory Group, CSAAG)과 장래 회의, Horizon Scanning Private Sector Network 구성
	DCDC Office (Development, Concepts and Doctrine Centre)	국방부(Ministry of Defense)의 별크랭크	• Strategic Trends Programme 운영 • Global Strategic Trends 발행
핀란드	총리실(PMO (The Prime Minister's Office))	정부미래보고서 현안조직 운영 (4-5명 규모)	• 정부미래보고서 발간 • 미래예측 2030 웹사이트(www.2030.fi) 운영
	미래심상위원회 (The Committee for the Future)	1993년 국회 내 임시특별기구로 설립. 이후 영구조직으로 개편	• 정부와 사회의 미래를 미래 정책 개발, 정부보고서 평가 및 응답 보고서 작성, 국회의 Technology Assessment (TA) 조직, 미래연구 영역의 후속조사 연구와 개발
싱가포르	RAHS Think Assessment and Horizon Scanning Program Office	• 총리실 산하 국가안보조정사무국(National Security Coordination Secretariat: NSCS)이 2004년부터 추진 • 미래위험평가분석(RAHS) 부서는 3개 조직 (RAHS Think Center, Solutions Center, Experimentation Center)	• 국가적 영향을 미칠 수 있는 잠재적 위험요소와 불확실성 요소를 탐색하여 전략적 이슈를 도출할 수 있는 방법론 도구를 조사·발굴 • RAHS를 통해 데이터 수집, 분석, 분석 방법 개발 • 전략적 국가이슈들을 도출할 수 있는 다양한 분석 모형 개발

미국 국가정보위원회

34

• NIC: National Intelligence Council

- 미국 중앙정보국(CIA), 연방수사국(FBI)을 16개 정보기관들의 최고 수장인 국가정보국장(Director of National Intelligence)의 보좌기구(1979년 설립)
- 미국 내 16개 정보기관들이 보내오는 정보를 취합·평가·분석하여, 세계 경영과 외교정책 관련 정보 제공

• Global Trends 발간

- 1997년부터 4년마다(미국 대선 주기) 발간되고 있는 미래 동향 보고서
- 정부기관 외부의 세계화, 인구, 환경 분야의 전문가와 연구
- "Global Trends 2010", "Global Trends 2015", "Global Trends 2020", "Global Trends 2025" 등의 5년 단위의 동향으로 발간되고 있음.
- 최신 보고서는 "Global Trends 2030: Alternative Worlds"(2012.12 발표)



영국 국방부의 DCDC

35

• the Development, Concepts and Doctrine Centre(DCDC)

- 영국 국방부(Ministry of Defense)의 별크랭크

• Strategic Trends Programme 운영

- 정책과 전략영역에서의 장기적인 의사결정을 위한 정보 제공
- 인구, 성, 도시화, 자원, 환경, 건강, 교통, 경제, 정보, 과학기술, 교육 등 다양한 영역에서의 미래 변화 연구

• Global Strategic Trends 발행

- 2010년, 첫 번째 Global Strategic Trends 발행
- 2014년 8월, "Global Strategic Trends out to 2045(5th edition)" 발행: 파트1은 인구, 성(gender), 도시화, 자원, 환경, 건강, 교통, 정보, 교육, Automation and work, corruption and money, identity and the role of the state, 국방의 13가지 주제로 구분, 파트2는 지역별 트렌드



영국 과학부(Government Office for Science)

36

• 예측 프로젝트(Foresight projects) 추진

- 과학이 주요 해결방안의 하나로 적용할 수 있는 정책이슈 혹은 현실화 가능성 높은 과학기술 이슈를 평가 프로젝트
- 2014년 '고령화의 미래(Future of Aging)'와 '도시의 미래(Future of Cities)'가 추진 중

• 고령화의 미래(Future of Aging)

- 고령화 사회의 도전과 기회 예측, 분석
- 노인의 삶의 질 개선, 사회 참여기회 증대, 건강한 삶을 보장하는 미래

• 도시의 미래(Future of Cities)

- 향후 50년간 도시가 직면할 기회와 도전에 대해 탐색하는 프로젝트
- 지속적인 도시의 성장과 발전을 위한 리더십, 도시재정, 도시 삶의 질 등 다양한 이슈 탐색, 정책결정자들에게 근거로 활용될 정책정보를 제공
- 6가지 테마(도시 생활, 도시 경제, 건강한 도시, 도시 형태, 도시 인프라, 도시 거버넌스)로 구성



영국 Horizon Scanning Programme Team

31

- Cabinet Offices의 Horizon Scanning Secretariat와 Government Office의 Science's Horizon Scanning Centre가 통합(2014년 3월)
 - Cabinet Office Analysis and Insight Team과 과학부 의 Horizon Scanning Programme Team 구성
 - 부서간 협력업무 지원, 전문가들의 정부 미래업무 예측, 새로운 정보와 통찰력을 수집하는 네트워크 개발
 - 총리실 자문단(Cabinet Secretary's Advisory Group, CSAG)과 연간 3회 회의 진행
- 주요 활동
 - 원탁회의(Roundtable Discussions on Specific Topics),
 - 지역단위 이해관계자 참여, Horizon Scanning Private Sector Network 구성
- 발행 보고서
 - 새로운 경제: 인구변화(Emerging economies: demographic change)
 - 새로운 기술: 빅데이터(Emerging technologies: big data)
 - 자원 국가주의(Resource nationalism)
 - 청년층의 사회적 태도(Social attitudes of young people)



• 영국 과학부, 총리실의 '도시의 미래'(Future of Cities) 시리즈

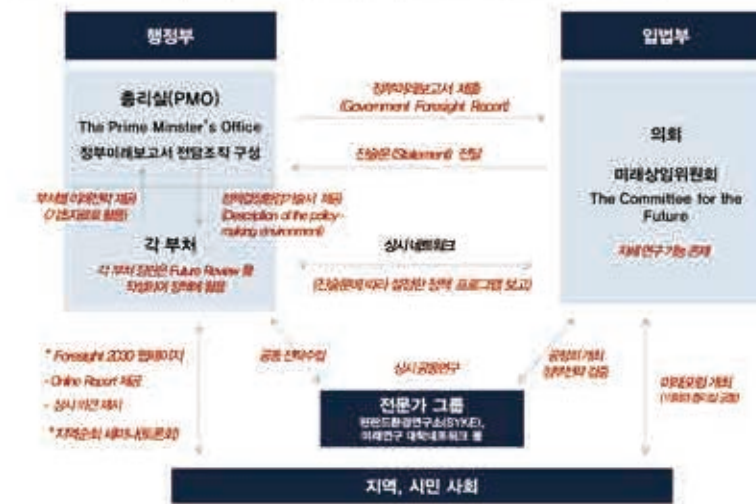
32



핀란드의 미래전략 수립 및 활용 체계

33

- 행정부와 의회가 공동으로 정기적인 국가미래전략을 수립하여 활용



핀란드 총리실

47

- The Prime Minister's Office, PMO

-정부미래보고서 전달 조직 존재(4.5명 규모)

- 정부미래보고서(Government Foresight Report) 발간

-10여개 부처의 행정가 및 미래전문가를 참여
-총리실에서 정부미래보고서를 작성, 이를 기반으로 각 부처가 미래전략을 세울 수 있도록 '정책결정환경기술서(Description of the policy-making environment)'를 작성

- 미래예측 2030 웹사이트(www.2030.fi) 운영

-일반에게 미래전략 공개(online report) 및 의견 수렴
-핀란드어, 스웨덴어, 영어의 3개 언어로 제공, 2012년 9월에 개설



핀란드 미래위원회

47

• The Committee for the Future

- 1993년 국회 내 임시특별기구로 설립되었으나, 이후 영구조직으로 개편
- 집권세력의 영향을 받는 행정부 산하의 미래기구보다 자유로운 권한을 가지고 있음

• 주요 활동

- 정부와 사회와 함께하는 미래 정책 개발, 정부보고서 평가 및 대응 보고서 작성
- 국회의 Technology Assessment (TA) 조직, 미래연구 영역의 후속조치 연구와 개발

• 주요 의제



스웨덴 미래연구원

48

• The Institute for Futures Studies

- 1971년 스웨덴 정부의 위원회로 미래연구를 시작, 1987년부터 독립된 연구기관으로 운영
- 사회과학분야 미래기반의 연구 수행, 세미나와 워크숍을 추진

• 7가지 연구분야(2014년 이전) ▶

• 연구분야(2015년 봄 발표)



Social networks
Integration and segregation
Economic demography
Value changes
Methods
Social exclusion and marginalization
Children and families

▲ 7개 연구분야
(2014년 이전)

도시이슈 트렌드

세계도시들의 당면 이슈들

49

도시연구소(Urban Institute)



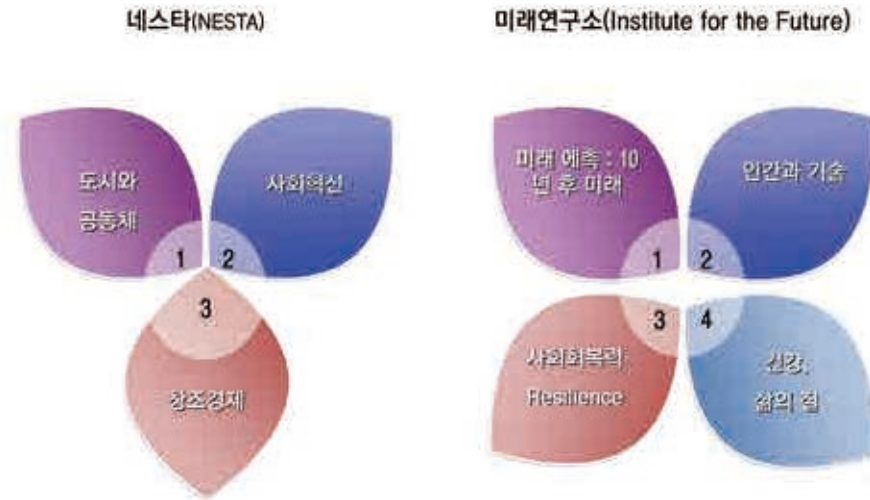
브루킹스 연구소(The Brookings Institute)

헤리티지 재단(The Heritage Foundation)



세계도시들의 당면 이슈들

45



세계경제포럼(WEF)의 세계미래전략공동체

46

• The Global Strategic Foresight Community

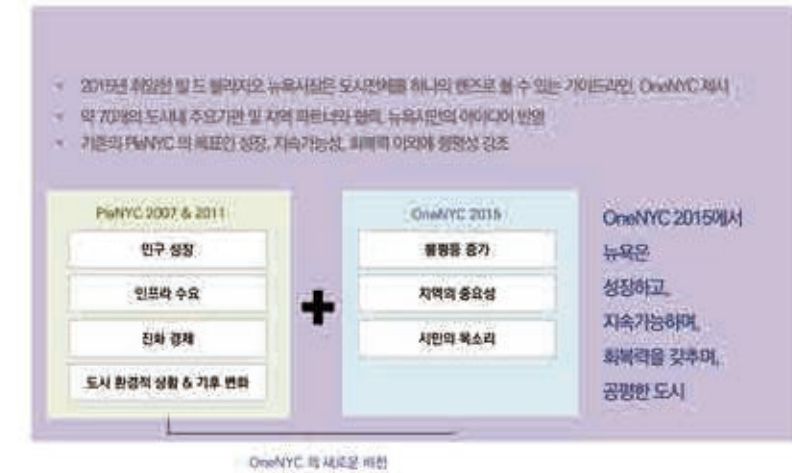
- 세계미래전략공동체 운영위원회는 세계, 지역, 산업계에 영향을 줄 미래 이슈를 발굴, 분석
- 운영위원회는 민간, 공공, 시민사회 등에서 활약하고 있는 전 세계 32명의 미래연구전문가로 구성, 임기 2년

• 29가지 미래이슈 제시 (2015년 1월)

- 종교·민족주의적 급진주의 급증
- 기후변화 논쟁은 실용적으로 접근
- 지구촌,고령화 시대 소비패턴의 진화
- 녹색성장은 지구촌 공동이익 방향
- 다국·분권화된 세계질서 반영하는 국제기구
- 국제공조 요구되는 새로운 우주개발시대
- 고행하는 부담 아닌 새로운 기회
- 선진국 중산층이 주도하는 급진적 개혁
- IT 기술에 양지로 나오는 비공식 경제
- 의식기술의 시대 인간을 넘어서는 인공지능
- 안보·정보까지 뻗어나가는 빅데이터 기술
- 창조경제의 확대와 성장
- 안전 도전 받는 메가시티 사회
- 좋은 직업 사라지는 시대의 생존법
- 도전 받는 국제개발기구
- 반응하고 응답하는 환경지능 등장
- 개도국 경제력 강화와 국제사회 분권화
- 진보적 기업이 주도하는 일본의 부활
- 물 부족 시대에 부응하는 시스템
- 탈성장 시대, 기술과 공유경제가 주도
- 경제학이 주도하는 시대는 갔다
- 삶의 질 도전 받는 메가시티
- 일자리 급감 우려되는 제3의 산업혁명
- 의미 있는 삶을 위한 신자유주의 시대
- 개인이 주도하는 경제·산업·에너지
- 신기술이 낳은 새로운 경제성장 시대
- 사물인터넷 덕에 더 싸고 빨라지는 비행기
- 평등·성정이 함께 가는 신경제 패러다임
- 고용 없는 사회 대처하는 국가미래전략

뉴욕 2015 도시계획과 포용도시 지향

47



뉴욕 2015 도시계획에서의 포용도시론

48

OneNYC의 4대 비전과 달성목표



도쿄도 종합전략(2015)

【지방과의 공생·공영, 국제경쟁력, 인구감소 대응】

동경과 지방의 공생·공영

- 전국 각지와 연계한 관광 등 각종 산업 진흥

수도·국제도시로서 국제경쟁력 강화

- 세계 제일의 도시에 걸맞은 인프라와 기능장조 등

저출산·고령화, 인구감소 대응

- 1도 3현의 협력으로 고향지 안심 사회 실현



보스톤시의 포용도시 구축 전략

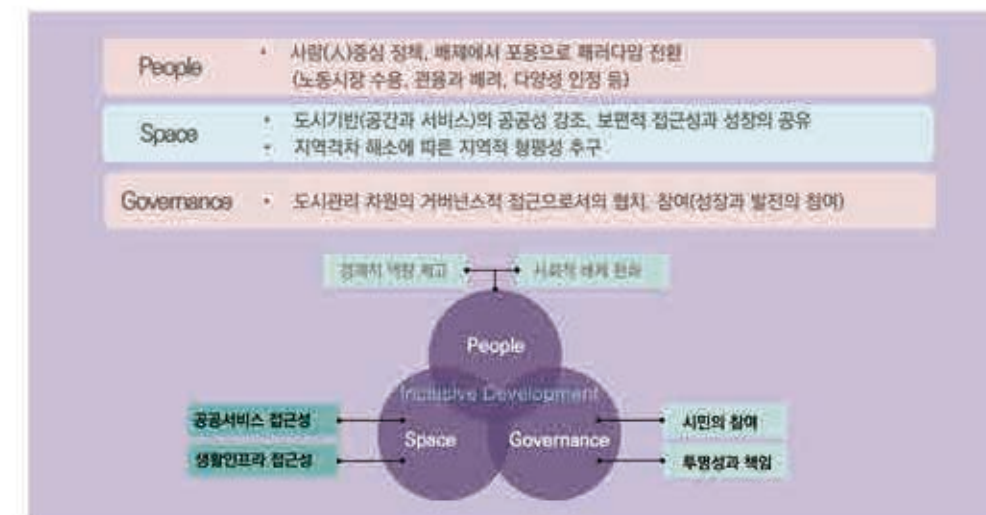
포용도시 구축을 위한 4대 목표

- 01 근린 활성화를 통한 삶의 질 제고
- 02 포용적 경제성장 추구
- 03 기후변화에 대응하기 위한 건강한 환경 조성
- 04 문화, 오픈스페이스, 인프라에 투자

보스톤의 포용도시 구축전략

목표	배경	실행방안
삶의 질 제고	<ul style="list-style-type: none"> 부족한 주거공급으로 인한 주거비 증가 이웃관계와 커뮤니티의 와해, 다양성 상실 유능한 인재 유입을 위한 커뮤니티 회복 필요 	<ul style="list-style-type: none"> 다양한 소득수준의 시민들이 함께 거주하는 주거지 제공 시민들에게 안전한 근린지역, 편리한 대중교통, 활기찬 도심, 커뮤니티 공간 등의 좋은 환경 제공
포용적 경제성장	<ul style="list-style-type: none"> 자속적인 빈곤, 인종 간의 교육격차 등으로 인한 양극화 발생 직업의 질 하락 지식기반산업 유치의 필요성 	<ul style="list-style-type: none"> 직업훈련, 기술교육을 통한 직업역량 개발 지식기반산업 유치를 위한 인재유입, 비지니스 공간 확충, 네트워크 강화 양질의 직업제공을 통한 커뮤니티 활성화 교육, 문화, 개방성, 활력 제고
건강한 환경 조성	<ul style="list-style-type: none"> 해수면 상승 등으로 인한 해안지역에서의 통수 위험성 증가 자연재해에 대한 물리적, 경제적 취약성 해소 필요 	<ul style="list-style-type: none"> 21세기형 해안도시 창조 온실가스 감축의 글로벌 리더 역할 유지 기후변화로 파괴되는 인프라와 자산 보호 그린인프라를 통한 삶의 질과 기후회복탄력성 향상
문화와 도시인프라	<ul style="list-style-type: none"> 공공 공간, 문화에 대한 시민들의 접근성 격차 발생 다양한 시민활동을 위한 인프라, 공공 공간, 문화에 대한 투자 필요 노후된 도시인프라의 보수, 현대화 및 확장 필요 	<ul style="list-style-type: none"> 21세기형 미용 인프라 제공 매끄럽고 활기있는 공공 영역 확충 다양한 활동이 가능한 공공 공간 조성 다양한 인재와 관광력을 유치할 수 있는 문화 상품 개발

서울시의 포용도시 프레임



미래도시 비전과 지역적 경향성

53

	Trend	Regional Popularity	Country Popularity	City popularity
Future cities	Stable	Global	India, USA, Canada, Australia, UK, Mexico, Brazil	Minneapolis, Singapore, Mumbai, New Delhi, Phoenix, London, San Francisco, Pune
Eco City	Stable	Asia	Philippines, Singapore, Malaysia, India	Chandigarh, Tianjin
Smart cities	Rising usage	Europe, North America	Italy, Spain, Belgium, UK	Barcelona, Bologna, Turin, Rome
Intelligent cities	Stable	North America	USA, UK	London
Sustainable cities	Declining usage	Commonwealth	Australia, UK, Canada, USA, India	Vancouver, Singapore, Washington, Auckland, Portland, Dubai, London, Austin
Compact Cities	Stable	Mixed	Australia, UK, USA	Salt Lake City, New York City
Livable Cities	Sporadic	Commonwealth	Australia, UK, Canada, Singapore	New York City, Singapore, Melbourne, Pittsburgh, Vancouver
Digital cities	On the decline	Mixed	Ireland, Philippines, USA, UK	Kansas City, Oklahoma City, Dublin, Minneapolis
Innovative cities	Stable	Mixed	USA, UK, India	Bangalore
Green cities	Stable	North America	USA, Australia, Canada	New York City

Source: Google Trends

삶의 질과 행복 패러다임으로의 전환, 'Beyond GDP, GDP Plus Beyond'

· 국민행복 제고 방안은 공공부문에서는 지금까지 관심 밖의 영역

→ 최근 전세계적으로 공공부문에서의 국민 행복을 제고하려는 다양한 노력이 제기되고 논의되는 상황에서 이에 대한 연구 필요성 증대

· 세계 기구와 세계 여러 정부의 국민행복 제고 방안에 대한 다면적 검토 필요

· 국민행복을 제고하기 위해 어떤 제도적 장치들이 필요한가에 대한 검토

· UN World Happiness Report (2012)

→ 미국은 지난 반세기 동안 괄목할만한 경제 성장을 이룩하였으나, 불확실성과 불안감이 증가하고, 사회경제적 불평등성이 확대되었으며, 사회적 신뢰는 감소하고 정부 신뢰는 과거부터 지금까지 지속적으로 낮은 상태이다



III. 도시의 미래에서 삶의 질과 문화

왜 행복인가?

55

· 국가나 도시의 발전 정도를 경제적, 물질적 수준에서만 측정하던 기존의 패러다임에 대한反省的 성찰

- Report of the Commission on the Measurement of Economic Performance and Social Progress (2009)
- UN World Happiness Report (2012, 2013, 2015, 2017)
- OECD Guidelines on Measuring Subjective Well-being (2013)
- OECD Better Life Initiative (2011-present)

· 행복을 어떻게 측정하고 정책에 반영할 것인지에 관해 각 국가의 주요 정책 사업으로 확산중

- 영국의 National Well-being
- 부탄의 Gross National Happiness(GNH)
- 캐나다 Index of Well-being
- 뉴질랜드의 Quality of Life Survey
- 네덜란드의 Life Situation Index

왜 행복인가?

57

- 공공정책은 개인과 집단의 '행복'에 관여하는 정책지향 드러내어야
 - 최근 몇 년 동안 국가 발전을 벤치마킹하는데 있어 '행복' 측정을 포함하는 사례가 증가
 - 국가정책 반영 차원에서 행복 비전을 설정한 사례로서 부탄의 GNH (Gross National Happiness)
 - 현재 정책결정자들은 행복 측정에 대한 장 단점에 대해 광범위하게 논의하고 있는 중
 - 이는 행복 지수가 대중의 관심을 포함하고 있음을 의미

행복이란?

58

- 행복의 의미
 - 주관적 안녕(subjective well-being), 삶에 대한 만족(life satisfaction)
 - 전반적인 생활의 '좋은 상태'(well-being)가 지속되는 것
 - 그러나 사회문화적 특성에 따라 행복의 기준과 의미는 다양

어떻게 측정하나? : 단일지표 측정 vs. 복합지표 측정

59

- Stiglitz-Sen-Fitoussi 위원회의 보고서의 함의
 - 사회발전을 경제지표만으로 측정하는 것의 한계를 제거하고 행복측정의 중요성을 부각
 - 행복의 측정은 지속가능성을 고려하고 다차원적으로 이뤄져야 하며, 주관적이고 객관적인 데이터를 종합적으로 고려해서 행복을 측정해야 함

• 행복측정 방법론

단일지표 측정

- 당신은 지금 얼마나 행복하십니까? How happy are you now?
- 당신은 어제 행복하십니까? How happy were you yesterday
- 요즘 들어 당신의 삶은 전반적으로 행복하십니까?
How happy are you with your life as a whole these days?

복합지표 측정

- UN의 The World Happiness Report, OECD의 Better life initiative, 영국의 National Well-being, 뉴질랜드의 Quality of Life Survey, 캐나다의 Canadian index of Wellbeing, 부탄의 행복지수, 일본의 생활개척지수
→ 사회경제적 요인들의 합을 통해서 행복지수를 산출하는 방식

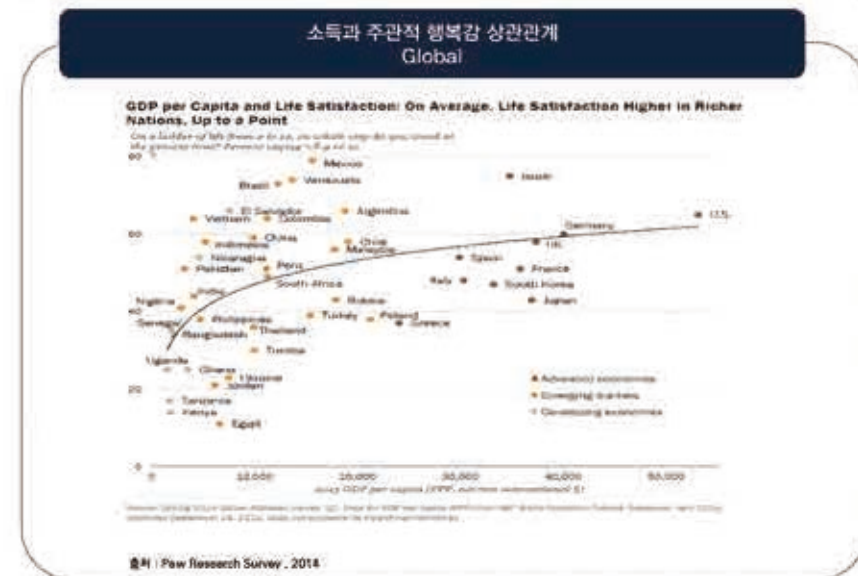
Income matters?

60

소득과 행복 또는 삶의 만족도와와의 관계

- 이스털린의 역설(Easterlin Paradox)
 - 소득이 증가하면 행복도 증가할까? 경제학자들은 "YES", 상대적 선호 이론가들은 "NO" 라고 예측
 - * "Will raising the incomes of all increase the happiness of all?"
 - Economist s have implicitly assumed that the answer is "YES"
 - Theories of relative preference predict that the answer is "NO"
 - 1인당 소득 증가와 행복수준의 관계에 있어서, 동일 국가내에서는 부자가 더 행복하지만 국가들간 비교에서 소득증가분 만큼 행복수준이 증가한다는 상관관계는 잘 발견되지 않음
 - Within countries wealthier people are, on average, happier than poor ones, across countries and over time, studies find very little, if any, relationship between increase in per capita income and average happiness levels (Graham, 2005: 2011)

소득과 주관적 삶의 질



어떤 연령층이 가장 행복한가? _ No U-shape



행복 메커니즘

• 7가지 요인 (Dolan, Peasegood and White, 2008)

1. 경제적 요소: 소득(income)
2. 심리적 요소: 개인적 속성(personal characteristics)
3. 사회적 요소: 사회적 속성(socially developed characteristics)
4. 문화적 요소: 여가 활동(leisure activities)
5. 사회자본: 자아/타인/세계에 대한 태도와 믿음(attitudes and beliefs towards self/others/world)
6. 사회자본: 관계(relationships)
7. 거시적 요소: 경제적, 사회적, 그리고 정치적 환경(the wider economic, social and political environment)

※ 행복방정식 5-7-5 모델 (Solve for Happiness)

6가지 인생의 큰 환상(생각·자아·지식·시간·통제·두려움)

7가지 맹점(여과·추정·예측·기억·분류·감정·과정)

인생의 5가지 궁극적인 진실(지금·변화·사랑·죽음·설계) 출처: google Happiness Project

행복의 메커니즘

1. 소득

- 소득이 well-being에 긍정적 기여를 하지만 그 정도는 제한적
- 소득과 행복의 상관관계에 대한 상반된 시각 존재

2. 개인적 속성: 나이, 성, 인종, 그리고 성격

- 행복과 나이의 관계에 대한 다양한 시각
 - 역U자형 관계를 맞음 (Easterlin 2006; Mroczek and Spiro 2005).
 - U자 관계를 맞음 (Graham, 2011)
- 성별과 인종에 따른 행복 지수의 차이는 상대적으로 일반화하기 어려움
- 신경질적 성격을 가진 사람일수록 주관적 웰빙이 떨어짐(DeNeve and Copper, 1998)

행복의 메커니즘

89

3. 사회적 속성: 교육, 건강, 실업

- 교육이 행복에 미치는 순기능은 비교적 일관되게 발견. 교육 수준이 높은 사람들일수록 더 큰 행복 혹은 삶의 만족을 느끼고 있음 (Blanchflower and Oswald, 2004)
- 건강 역시 행복과 밀접한 관계 맺음. 건강이 행복에 미치는 독립적 영향력 외에도 건강은 다른 인구·사회학적 변인들이 행복에 영향을 미치는데 있어 주요한 매개 역할 수행 (Shields and Price, 2005; Gerdtham and Magnus, 2001)
- 실업은 행복에 부정적 영향 (Di Tella, Macculloch and Oswald, 2001) 그러나 주변 준거집단의 경제 지위에 따라 실업과 행복의 부정적 상관관계가 중화되는 경우도 존재. (Clark, 2003)

4. 문화와 여가 활동

- 여가활동 및 문화생활은 사람들의 행복을 제고시키는데 도움. 종교 활동 역시 사람들의 행복을 제고시키는데 일조 (Wang and Wong, 2011; Clark and Leikes, 2006)

행복의 메커니즘

90

5. 자아/타인/삶에 대한 태도와 믿음/신뢰

- 가족 간, 이웃 간 연대가 강할수록, 교회 및 지역 공동체와의 연대가 강할수록, 그리고 타인에 대한 신뢰가 높을수록 행복 지수 상승 (Helliwell and Putnam, 2004)
- 가족 및 친구와 같은 1차집단과의 관계가 개인의 행복을 직접적으로 결정 (Leikes, 2006)

6. 더 큰 사회적 수준의 변인

- 실업 및 물가 상승과 같은 부정적 경제 지표가 사람들의 well-being에 미치는 영향력에 대한 평가는 비교적 일관적
— 실업과 인플레이션의 발생은 사람들의 전반적인 삶의 만족도, 행복, 그리고 기타 심리적 well-being을 심각하게 저해할 뿐만 아니라 정치 및 기업에 대한 신뢰 역시 저해 (Wolters, 2003)
- 사람들의 하락한 행복지수를 경기 침체 전 상태로 회복시키기 위해서는 실제 경기 침체가 가져 온 물질적 피해보다 더 많은 물질적 보상이 이루어져야 함 (Di Tella, Macculloch and Oswald, 2003)

행복을 결정짓는 다양한 변인들이 밝혀졌지만 여전히 행복의 메커니즘은 논란의 대상이자 탐구의 대상

유럽의 행복연구기관

97

1. 영국, What Works Centre for wellbeing

- 2015년 설립된 민간연구기관
- 영국 총리실 지원하에 설립(ESRC의 재정지원)되었으며 What Works Centre Network*의 한 부문
- 정부, NGO, 학계와 협업을 통해 행복 보고서 발간 및 정책화
- 주요 연구 분야: 행복정책의 경제적 분석 및 가치 분석, 커뮤니티내에서의 실현 가능한 행복 정책, 정부관제자를 위한 'wellbeing in policy' 가이드라인 제공, 주거취약계층에 대한 보고서 발행

What Works Centre Network?

- 행복 관련 지체과 의사결정의 연계
- 행복 관련 정책 및 프로젝트 수행

2. 프랑스, CEPREMAP의 well-being observatory

- CEPREMAP은 1967년 설립된 민간연구기관
- CEPREMAP는 주로 경제 및 노동에 대해서 연구하며, well-being observatory는 행복에 대한 연구 지원
- 주요 연구: 교육, 건강, 행복간의 관계, 프랜 관계를 통한 행복, 경제성장과 경기순환측면에서 행복의 관계, 생애주기 동안 행복의 발전 등
- 협력기관: Paris School of Economics, Sciences Po Medialab, Sciences Po Coviopol, OECD

영국, 국가 행복지표(National Well-being)

98



OECD, Better life Initiative



서울형 행복지표(최종): 8개영역, 12개 세부영역, 36개 지표

영역	세부영역	지표	산출방식
사회관계	연결망	연결망	필요할 때아무리 때 의사할 수 있는 친구 또는 지인이 있는지 여부
		사회적 유대	편안한 사람들과 친구, 가족 등과 식사를 함께 하는 시간
		자원봉사율	자원봉사 참여 비율
	공동체	사회적약자	사회적약자(장애인, 노인, 저소득층)에 대한 배려정도
		가족 신뢰	가족 신뢰도
		아파트 신뢰	아파트 신뢰도
거주환경	주거환경	공공 신뢰	공공기관의 신뢰도
		개용이용가능성	개용이용가능성
		공동체역사	살고 있는 지역에 대한 소속감
	교통	주거비	가계수입에서 주택 관련 비용이 차지하는 비율
		환경오염	미세먼지 농도
		보행환경	보행환경 만족도
주관적 감성	주관적 감성	대중교통만족도	대중교통(버스, 지하철)의 시민이용만족도
		주관적 행복	전반적 삶에 대한 만족도
		공정적 감성	출거움/행복 정도
주관적 감성	주관적 감성	부정적 감성	근심/걱정/우울 정도

서울형 행복지표(안): 8개영역, 12개 세부영역, 36개 지표

영역	세부영역	지표	산출방식
경제	경제활동	소득만족도	자신의 소득에 만족하는 정도
		평균소득	월평균 소득
	경제적 다양성	경제활동인구	한 인구에서 경제활동을 하는 인구 비율
일자리	일자리	직업안전성	지난 6개월간 고용되어 있는지 여부
		실업률	15-64세의 실업률(연간)
	직업만족도	직업만족도	직업만족도
인적 역량	교육	교육능력	장규교육을 받은 기간
		교육정도	25-64세 중 고등교육 이수율
	교육만족도	교육환경에 만족하는 정도	교육환경에 만족하는 정도
건강/안전	건강	주관적 건강상태	자신의 건강상태를 좋다/나쁘다로 평가
		기대여명	어느 연령에 도달한 사람이 그 이후 몇 년 동안이나 생존할 수 있는가를 계산한 평균생존연수
		청신건강	스트레스 정도
	안전	폭행율	폭행 및 강도로 인한 피해 경험
		아간안전	발거려 안전도
		문화환경 만족도	서울의 문화환경에 대한 전반적인 만족도
문화/여가	문화/여가	문화생활 참여정도	문화생활 참여율
		근로시간	하루 평균 근무시간
	시간활용	수면시간	하루 평균 수면시간
문화/여가	시간활용	일과 여가의 균형 인지	정시간 근무 비율 / (주관적 균형)



IV. 삶의 질 제고를 위한 문화 정책

문화행복 비전 설정 및 행복 프레임워크 구축

73

- 이제는 성숙한 도시를 위한 질적 성장의 비전 필요하며, 이 과정에서 문화의 역할 부각
- 시민이면 누구나 도시에서 행복을 누릴 수 있도록 문화시민 행복의 정책화와 제도화 프레임 구축 필요
- 그 첫걸음으로 문화행복 도시 프레임 구축 수립

• 세계 대도시들의 핵심 비전 및 아젠다

- 스마트 시티(Smart City), 녹색도시(Green City), 지속가능한 도시(Sustainable City), 포용도시(Inclusive City)
- 삶의 질(quality of life), 다양성(diversity), 웰빙(well-being)

도시 비전 설정 및 문화행복 도시 프레임 구축 (예)

74



출처: OECD, 2016, How's Life in Your Region? Measuring Regional and Local Well-being for Policy Making를 재구성

시민 문화활동과 행복과의 연관성에 따른 정책 함의

74

- Through the Cultural life, people make their life more better & mature
- Cultural experiences: not only cultural consumption but also cultural participation
- Cultural participation : Everyday cultural participation, cultural engagement as a civic activity
- Creative City Plus Beyond
 - Cultural infrastructure for the citizen
 - Cultural Democracy through the cultural participation

“문화소비를 많이 하는 사람일수록 행복감이 높은 것으로 나타났다. 그런데 흥미로운 것은 문화소비 항목에 따라 사람들의 행복감에 미치는 영향 정도가 다르게 나타났다. 클래식공연 등 공연예술, 영화관람, 연극관람, 미술관관람, 대중음악공연 관람 등의 문화예술 소비의 항목 중에서 어떤 항목이 시민들의 행복감 증가에 더 큰 영향을 미치는지를 파악한 결과, 클래식공연 등 공연예술 소비 빈도가 높은 사람들이 삶에서 행복을 느끼는 정도가 높아지고, 이 행복감의 증가 정도는 영화 관람 빈도의 증가가 행복에 미치는 영향보다 높은 것으로 나타났다. 그리고 스포츠 관람 빈도의 증가가 개인의 행복을 증진시키는지에 대해서는 그 관련성이 증명되지 않았다.”

성남시민의 삶의 질과 행복을 위한 문화정책 이슈들

75

1. Citizen's Cultural Indicator System 성남시 문화지표 구축

- 시민문화활동에 관한 정량적, 정성적 데이터와 조사
- 시민들의 문화 향유 실태, 만족도, 참여 등에 관한 일반 현황
- 성남시민 문화지수 도입 검토 (문화 관심, 향유, 활동, 만족도의 요소 고려)
- 지표체계에 기반한 정책 연계성 강화(Evidence-based Policy)

2. 문화지표에 근거한 평가 분석을 통한 정책 우선순위 선정

- 문화창조자인 전문문화예술인의 역할
- 문화향유자이자 문화생산자인 일반시민의 역할

3. 인구집단별 맞춤형 정책 개발을 위한 방법론 모색

- 인구집단별로 세분화하여 지역별, 인구집단별 문화행복 매커니즘 차이
- 생애주기별 문화예술의 역할에 대한 논의
- 성남시의 포용성을 강화하기 위한 집단 맞춤형 문화정책 필요성

※ 영국의 The Good Childhood Index는 8세 이상의 어린이들을 대상으로 행복, 삶의 만족, 학교생활, 가족, 친구관계 등 삶을 조사하여, 가족정책제 반영

예전에 저는 삶에 대한 고민이 많았어요. 나는 누구인지, 나는 지금 어디에 있는 것인지 생각을 많이 했죠. 그러다가 매주 문화강좌를 듣게 되었어요. 일주일에 겨우 1~2시간이지만 이 시간을 통해 스스로 내면의 힘을 얻게 되었어요. 자신의 삶을 성찰해 줄 수 있게 하는 에너지가 문화에서 나온다는 생각이 들었어요.

염 00 (30's Male , White collar)

젊었을 때는 남이 만들어 놓은 것을 향유하는 문화생활을 했던 것 같아요. 하지만 나이가 들면서 언제까지 끌려가는 삶이 아닌 내가 주인이고 내가 주체가 되는 삶을 살아야 하지 않겠나 하는 생각이 들다보니 문화생활도 구경하는 입장에서 이제는 주체적으로 바뀌어 가더라고요.

정 00 씨 (50's, Group Activity member)





발제 3

성남 문화정책의
변화와 새로운 방향 모색 :
도시를 춤추게 하라

조기숙

이화여자대학교 무용과 교수

성남 문화정책의 변화와 새로운 방향모색 : 도시를 춤추게 하라

2019. 6. 27
조기숙
이화여자대학교 무용과 교수

목차

- I. 들어가며
- II. 성남
- III. 성남 문화정책의 성과와 한계
- IV. 새로운 방향 모색
- V. 정리하며

I. 들어가며

성남에 스며들어 있는 그것 : 문화

- 정의하기 어려운 개념 : 문화를 한 마디로 정의할 수 없음
- 성남의 주체인 구성원에 의해 습득되어 공유되는 지식, 신념, 행위의 총체. 즉 인간과 환경의 상호 작용으로 형성된 생활 양식
- "문화는 지식, 신앙, 예술, 도덕, 법률, 관습 등 인간이 사회의 구성원으로서 획득한 능력 또는 습관의 총체다" by 영국의 인류학자 에드워드 버넷 타일러
- 대한민국 문화기본법은 '문화'를 문화예술, 생활 양식, 공동체적 삶의 방식, 가치 체계, 전통 및 신념 등을 포함하는 사회나 사회 구성원의 고유한 정신적·물질적·지적·감성적 특성의 총체로 정의하고 있다(제3조)
- 유네스코는 2002년 "문화는 한 사회 또는 사회적 집단에서 나타나는 예술, 문학, 생활양식, 더부살이, 가치관, 전통, 신념 등의 독특한 정신적, 물질적, 지적 특징"으로 정의
- 좁은 의미의 문화는 예술
- 보이지 않고 잡히지 않지만 성남을 드러내고 규정할 수 있는 그 무엇

도시는 바로 몸

직립성	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 중심축이 필요, 척추, 단전 부위 중심의 힘 ▪ 직립은 자립의 기초, 멀리 넓게 세상을 보는 것 ▪ 팔의 자유를 얻음 ▪ 도시의 중심축 : 경제
전면성	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 직립해서 가만히 있지 않고 전진함 ▪ 인간의 역사와 인간은 앞으로 걷지 뒤로 걸지는 않음 ▪ 눈은 목표를 보고, 다리로 걸어 나아감 ▪ 도시의 눈 : 정치, 정책, 세상을 보는 자들의 참여 ▪ 도시의 다리 : 시민의 삶
적응력	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 전진하는데 여러 가지 난관이 생김, 적응 능력 필요, 팔의 역할 ▪ 적응과 조율 능력 : 문화

- 직립성, 전면성, 적응력은 구분될 수 없고 함께 통합되어 역할
- 몸에 대한 이해는 키, 몸무게, 얼굴의 생김(음)등 타고난 조건 보다는 몸에서 품어나는 개성, 에너지, 기운(양) 등 측정할 수는 없으나 느끼고 실재 하는 그 무엇, 도시도 마찬가지로, 그것이 바로 문화

II. 성남

1. 몸의 탄생 : '성남'이 산고 끝에 태어남

- 1969년 경기도 광주군 중부면 성남지구 인구 9,436명
→ 철거민 집단 이주 후 40,729명
→ 1971년 중부면 성남 출장소 관할 인구 14만명 → 1973년 성남시 탄생
- 광주대단지 : 1971. 8. 10 ~ 8. 12까지 경기도 광주군(지금의 경기도 성남시) 개발 지역 주민 수만 명이 공권력을 해체하고 도시 점령
- 1990년대 분당 신도시 입주, 그리고 2000년대 중반 판교 신도시 건설

→ 이주의 시점과 상황이 다른 데서 오는 다른 특징들
여러 개의 정체성으로 갈등이 생김
그래도 우린 한 몸

2. 이웃친구들 : 지리적 특성

- 경기도 중심부에 위치
- 서울, 하남, 광주, 용인, 수원, 의왕, 과천 인접한 도로와 교통의 요충지
→ 핵심 도시로써, 국제적, 국내적 맥락에서 역할 파악

3. 인구 통계학적 특성

- 성남시 총인구 948,757명(수정 212,959명, 중원 239,668명, 분당 472,817명)
- 성남인구의 연평균증감률은 0.1% (수정 -1.3, 중원 -0.8, 분당 1.4)
- 40대 인구가 18.1%로 가장 많고 50대와 30대가 각각 16.3%, 16.2%
- 유소년(0 ~ 14세) 124,744명(13.5%), 생산연령(15 ~ 64세) 697,613명(75.4%)
- 65세 고령인구는 103,087명(11.1%)
고령인구 증감률은 수정 5.1%, 중원 5.7%, 분당 5.7%
- 남녀 비율은 여자 50.4명 : 남자 49.6명
- 외국인인 23,313명으로 성남시 전체 인구의 2.5%
- 1인 가구 비율은 22.6%로 경기도 평균 19.9%보다 낮고, 전국 평균 23.6% 높음
*2015년 인구주택 총조사 성남시 통계분석 참조

4. 예산

• 본예산 기준

- 2019년 성남시 총예산 : 3,012,903,337천원 / 전년대비 0.38 증가
- 성남시 총예산 중 사회복지분야 29.66%, 국토 및 지역개발 19.41%, 환경보호 13.11%, 수송 및 교통 11.02%, 문화 및 관광 4.74%, 교육분야 2.66%, 산업분야 2.84%, 보건 2.6%
- 문화 및 관광분야 예산 : 142,864,463천원(4.74%) / 전년대비 0.38% 증가
- 문화예술 : 66,852,527천원(성남시 총예산의 2.22%) / 전년대비 7.47% 하락
- 체육 : 73,718,210천원(2.45%)
- 문화재 : 1,225,363천원으로 0.04% - 관광 : 1,068,363천원(0.04%)

→ 성남시 총예산에서 문화 및 관광분야 예산 비율은,

2009년: 3.79%, 2014년: 5.03%, 2019년: 4.74%로 증가 후 하락

III. 성남 문화정책의 성과와 한계

1. 성과

1) 다양한 문화정책 사업 추진

- 단계별 생활문화 정책 추진: 사랑방문화클럽네트워크, 우리동네문화공동체 만들기 사업, 전국시민문화클럽한마당
- 문화예술교육 사업 추진 및 문화예술교육센터 설립
- 예술인 창작거점 조성 및 활동지원
- 야탑역 광장문화가 있는 열린 광장 조성
- 문화예술 아카데미 운영
- 예술 대중화를 통한 문화예술 향유 : 마티네 콘서트, 연극 만원, 앙트레 콘서트 등 성남아트센터 브랜드 사업
- 가족 대상 주말 야외 무료 공연 사업 : 파크 콘서트, 피크닉 콘서트 운영
- 지역청년작가지원 아트로드-아트마켓 운영



- 4개 시립예술단 운영을 통한 문화예술 저변 확대
- 전통문화 발굴 보존
- 문화유적 발굴 및 유지관리

2) 우수 성과

- 사랑방 문화클럽네트워크 사업
 - 우리동네문화공동체 만들기 사업
 - 문화예술교육 사업 및 문화예술교육센터 건립
 - 파크 콘서트 사업
- 생활문화 정책
→ 문화예술교육 정책
→ 문화예술 향유 정책



2. 한계

1) 개념의 불명료성 : 문화도시인가, 창조도시인가?

→ 개념의 혼용에 기인한 불확실성으로 목표와 방향성이 명료하지 못함

구분	문화도시	창조도시
개념	-문화적인 도시환경 창출	- 창조적인 인구유입이 가능한 지역개발 • 창조성을 창출할 수 있는 인구와 활동 장소의 개발
주요정책	- 문화적인 도시기반 환경의 정비 • 역사문화의 보존 • 도시환경의 미관과 미학화 • 예술활동의 활성화	- 창조산업의 유치 및 도시매력 창출 • 오락, 여가, 예술활동 강조 • 도시 내 다양성 육성 • 산업적 클러스터의 형성
산업육성	- 도시의 문화적 재생 - 문화산업단지의 조성	- 하이테크 산업 육성 - 정보통신-사이버산업지구 조성

* 라도삼(2006), <문화도시의 요건과 의미, 필요조건> 『도시문제』 41권, 제46호



2) 불명확한 정책용어 사용

- 지역예술가?: 지역에 거주하는 예술가? 지역에서 활동하는 예술가?
지역을 위해서 활동하는 예술가인가?
- 시민참여형 축제?: 시민이 기획, 공연, 관람 등 어떤 것으로 참여한다는 것인가?
성남시민만 참여해야 되는가? 성남의 조건에 의하면 서울과 인접 도시와 관계성 속에서 축제를 치러야 하는 것 아닌지?

3) 정책수립의 체계와 과정이 명료하게 구축되지 않음

4) 성남 문화정책을 실현하는 실제적인 방식과 내용 부족

- 정책을 실현시킬 수 있는 구체적인 방안과 실천력 필요
- 예술단체, 예술가 및 예술 활동 촉진자 지원 체계 필요
- 성남 문화예술교육의 중심이 될 문화예술교육센터 12월 개소에 기대



5) 성남시 문화예술 담당 조직의 한계

- 성남의 문화정책을 수립하고 컨트롤 타워 역할을 할 전문 인적자원 부족
- 현재 사업중심의 행정 관리 역할

6) 균형감 있는 정책 중요

- '향유 -> 참가, 체험 -> 창작'의 순환 구조
문화예술향유는 꼭 필요한 토대 : 질 높은 예술을 접할 수 있는 기회가 기본이 돼야 함. 토대가 빈약하면 건물을 지을 수 없음
- 문화전체를 포용하지 못한 한계
생활문화를 권장하고 확대하는 것도 필요하나 이것이 또 하나의 벽이 됨
그들만의 리그라는 비판 존재
→ 시민의 문화예술 향유도 정책의 중요 요소
→ 수월성과 문화민주주의의 균형 필요

IV. 새로운 방향 모색

1. 도시에 대한 이해

- 도시는 몸(soma, 지성, 감성 영성이 통섭되어 있는 생명체)
- 도시 안에 모든 삶이 있고 삶의 모든 것이 있음
- 살아 있는 생명체로 한 순간도 정지해 있지 않고 늘 움직임
- 각 부분이 다 역할이 있고 모두 중요함
- 도시는 결과가 아니고 프로세스
- 도시는 추상적인 것이 아니고 인간의 삶으로만 존재함
- 도시의 모든 활동은 자연과 문화 그리고 인간들을 연결하는 역할
- 인간은 도시의 주체일 뿐만이 아니라 도시가 바로 삶의 집결지
- 결국 인간은 도시에서 삶을 살아내고 세상을 체험함
- 도시는 그 자체로 삶이 현존하는 곳
- 도시는 삶의 통로이고 현장이자 삶이 구현되는 장소
- 도시는 역사를 기억함
- 도시는 인간욕망의 산물
- 도시는 거주(의, 식, 주), 생태환경(공기, 환경), 일(경제활동), 운송(소통과 경제), 문화예술 활동이 생겨남 -> 이 모든 것이 작동하는 메카니즘

2. 성남에 대한 이해

- 성남은 지금 46살, 사춘기에 접어드는 나이
- 46세 초등학생 도시가 급성장을 해서 키가 커짐
- 성남도 쉬고 싶음 : 무리하면 성장에 문제가 생김
- 성인이 되면 키는 더 이상 크지 않고 철학이 깃든 개성이 생김
- 아직 성남도 성남을 모름, 정체성의 형성
- 성남에서 하는 활동들이 축적돼서 성남의 개성이 됨
- 가능한 자율적으로 움직이게 놔 두는 것, 알아서 함
- 도움을 요청하는 동아리에게 지원을 해 주는 정책
- 혹사하면 순식간에 생명력이 저하되고 늙게 됨
- 생태를 유지하고 생기를 창출하는 것
- 자신의 개성이 깃든 도시로 성장해야 함

3. 성남을 춤추게 하라

- 성남은 성장통을 앓고 있음, **성남을 쉬게하라**
- **성남을 쉬고 춤추게 하라**
- 쉬는 것은 생기를 창출하는 일
- **춤추는 것은 생기를 발산하는 창조활동**
- 도시가 몸이라면 도시의 모든 창조활동은 춤
- 춤을 추는 것은 생명 행위이고 근본적인 창조 작업
- 춤을 추는 것은 사회의 패턴을 알아가는 과정
- 춤은 생명의 반영이면서 생명에 기운을 불어 줌
- 춤은 도시의 모든 기능(경제적, 감성적, 정신적, 영적)에 생명력을 증대 시킴

- 상상력이 실제로 구현된 것이 바로 예술임
- 성남 문화정책은:
 - 삶에서 꿈과 희망을 갖게 하는 것
 - 성남을 전진하게 하는 것
 - 인간(도시)을 치우치지 않고 균형을 갖게 함

→ 도시는 큰 몸임
 도시는 인간이 주체가 되어 꿈을 갖고 살게 하는 현장

→ 광의의 의미의 춤과 더불어 협의의 의미의 춤을 추는
 춤의 도시 성남을 꿈꿔봄

4. 어떻게 춤출 것인가

- ① 균형감 : 생활문화와 예술 수월성의 균형
인간의 삶과 문화는 사상이나 이념을 초월함
- ② 혁신: 바꿀 때가 되었음
아동 성년의 영향분과 청년 성년의 그것은 다름
생활문화정책: 자생력을 갖고 스스로 할 수 있는 때가 됨.
새로운 동아리를 발굴하고 지원해야 함
- ③ 정책공모, 지원금 방식 공모제
- ④ 예술치유 마을: 치유가 필요한 사람, 일정기간 거주하면서 예술치유

- ⑤ 성년의 대표 축제를 만들기 위해서
 - 다른 도시 축제를 벤치 마킹 하지 않기
 - 성년의 대표 이미지를 브랜드로 만들기
 - 국제적인 내용으로 성년시민뿐만이 아니라 세계 시민의 관심과 참여 유도
 - <예술과 기술 융합 축제>: 예술 + 기술 -> 산업과 연결
 - 예) ART@TECH Festival @ [Wertheim Cologne](#) 독일
 - 예) 맨체스터 국제축제 Manchester International Festival(MIF)

V. 정리하며

국가적, 국제적 전망

- 성년은 어디로 가야 하는가?
- 지형과 조건이 답
- **국제 도시**로 나아가야 하지 않을까
- 자체 문화 브랜드 필요 -> 국제수준의 성년대표 축제 필요
- 국제화 전략 필수: 자매결연 필요, 자매결연에 적합한 도시
- ① 독일 쾰른 : 인구 100만명 이내, [베를린](#), [함부르크](#), [뮌헨](#) 다음으로 큰 도시
쾰른 카니발: 11월 11일 11시에 시작해서 약 100일간 개최.
1814년부터 장미의 월요일, 여인들의 목요일, 카니발 왕자 등 진행.
카니발은 주로 스폰서, 이벤트 수입 및 기부금으로 충당
- ② 영국 맨체스터 : 인구 52만. [런던](#), [버밍엄](#)과 더불어 영국 3대 대도시.
서기 79년에 [로마 제국](#)이 쌓은 전초 요새인 '만쿠니움'이 기원

진화의 목표는 아름다움!
남녀노소, 빈자부자, 강자약자가
다 함께 손에 손 잡고
세상을 향해 춤추는 성년을 만듭시다.

Thank You !

MEMO

[illegible]

MEMO

[illegible]

