

지역과 일상에서
문화를 누리는
생활문화 시대

생활예술의 비전과 쟁점

2017.11.24.(금)

14:00~18:00

서울 시민청 태평홀

생활예술의 비전과 쟁점

주최·주관 서울문화재단
협력 한국광역문화재단연합회
전국지역문화재단연합회
서울문화예술회관연합회
한국문화예술회관연합회

서울특별시  서울문화재단

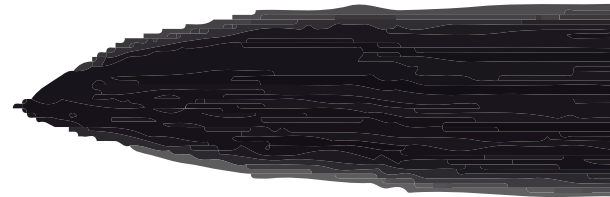
지역과 일상에서
문화를 누리는
생활문화 시대

생활예술의 비전과 쟁점

2017.11.24.(금)

14:00~18:00

서울 시민청 태평홀



행 사 개 요 .

시 간	주 요 내 용
13:30~14:00	등록 및 착석
14:00~14:10	개회선언 및 소개 사회 : 박승현 서울문화재단 생활문화지원단장
14:10~14:15	인사말 주철환 서울문화재단 대표이사
14:15~14:20	축사
1 부 . 생 활 예 술 의 현 재 그 리 고 미 래 조 망	
14:20~14:40	〈생활예술의 개념적 현황과 지향〉 최도빈 이화여자대학교 생명의료법 연구소 연구원
14:40~15:00	〈네트워크사회 속 생활예술〉 조희정 서강대학교 사회과학연구소 책임연구원
15:00~15:20	〈생활예술과 생활체육의 비교 고찰〉 송형석 계명대학교 체육대학 태권도학과 교수
15:20~15:50	토론 - 지정토론 : 이재홍 (前 비영리IT지원센터 대표), 유상진 (생활문화진흥원 정책사업팀장) - 종합토론 : 참석자 전원
15:50~16:20	휴식 및 네트워킹
2 부 . 생 활 예 술 의 진 흥 을 위 한 정 책 과 제	
16:20~16:40	〈생활예술 진흥을 위한 법·제도 개선 방안〉 박경신 경희사이버대학교 문화예술경영학과 교수
16:40~17:00	〈2031 생활예술 액션플랜 방향과 쟁점〉 정종은 한국문화관광연구원 예술기반정책연구실 부연구위원
17:00~17:30	토론 - 지정토론 : 유지영 (유은혜 국회의원실 정책보좌관), 오동욱 (대구경북연구원 사회문화연구실 연구위원) - 종합토론 : 참석자 전원
17:30~18:00	네트워킹 및 폐회

목 차



인사말 07

1부
생활예술의 현재 그리고
미래 조망

01. 생활예술의 개념적 현황과 지향 10
- 최도빈
이화여자대학교 생명의료법 연구소 연구원
02. 네트워크사회 속 생활예술 32
- 조희정
서강대학교 사회과학연구소 책임연구원
03. 생활예술과 생활체육의 비교 고찰 54
- 송형석
계명대학교 체육대학 태권도학과 교수

2부
생활예술의 진흥을 위한
정책과제

01. 생활예술 진흥을 위한 법·제도 개선 방안 104
- 박경신
경희사이버대학교 문화예술경영학과 교수
02. 2031 생활예술 액션플랜 방향과 쟁점 130
- 정종은 한국문화관광연구원 예술기반정책연구실 부연구위원
- 문병준 한국문화관광연구원 예술기반정책연구실 위촉연구원
- 이정미 한국문화관광연구원 예술기반정책연구실 위촉연구원

부록
서울생활예술선언 152

인사말

서울문화재단은 시민의 자발적 문화 활동을 장려함으로써
삶의 질을 향상시키고 문화도시 실현에 기여하기 위한
「서울특별시 생활문화 진흥에 관한 조례」 제정에 따라
2017년 1월 생활문화지원단을 출범하였습니다.

시민들이 더 문화를 향유함으로써 더 행복해지는
더다이즘을 비전으로 하는 우리 재단은 시민 모두가
생활문화의 주역이 되는 풀뿌리문화주의를 구현하기 위해
힘쓰고 있습니다. 생활문화의 공유와 확산을 통한
시민행복 실현을 위해 보배로운 아이디어와 사람을
잘 꿰어보고자 본 포럼을 마련하였습니다.
부디 많이 참석하시어 함께 활발한 논의를 통해 정책현안을
공유하고 네트워크를 구축하는 장을 만들어주시기 바랍니다.

감사합니다.

주철환

서울문화재단 대표이사



1부.

생활예술의 현재 그리고 미래 조망



01.	생활예술의 개념적 현황과 지향	10
	최도빈 이화여자대학교 생명의료법 연구소 연구원	
02.	네트워크사회 속 생활예술	32
	조희정 서강대학교 사회과학연구소 책임연구원	
03.	생활예술과 생활체육의 비교 고찰	54
	송형석 계명대학교 체육대학 태권도학과 교수	

01. 생활예술의 개념적 현황과 지향

최도빈 이화여자대학교 생명의료법 연구소 연구원

“생활예술은 소수의 전문적 예술활동이 아니라 일반 시민 모두의 자유롭고 자발적인 예술활동입니다.” 생활예술 선언 중 “생활예술의 정의”

1. 서론: 현대 사회와 문화 민주주의

본 연구는 각 사회 구성원 문화 향유와 예술 창조의 주체가 되는 문화민주주의 시대를 맞아 그 안에 포괄되는 다양한 하위 개념 이해를 위한 구조적 틀 마련을 목표로 한다. 나아가 사회 구성원의 주체적 예술 활동을 장려하는 ‘생활예술’ 정책이 미래적 문화민주주의의 이상을 가장 잘 반영하고 있음을 논함으로써 생활문화 예술 관련 정책의 이론적 이해를 높이고자 한다.

이번 포럼의 주제인 ‘생활예술’ 관련 정책은 사회 구성원의 ‘문화향유’ 장려를 넘어 주체적 예술 활동 참여를 목표로 한다. 이는 21세기의 사회적 문화예술 접근 이해 방식인 ‘문화민주주의(Cultural Democracy)’의 이상을 반영한 중요한 정책적 전환으로 이해된다. 현대 사회가 구성원의 ‘정치적 참여’와 ‘예술적 행위’를 권장하는 ‘참여민주주의’와 ‘문화민주주의’ 형식 안착에 적극적으로 임해야 한다는 점은 널리 공유된 생각이다. 하지만 이러한 목표에 현실적으로 이르기 위한 정책 개발 및 집행은 쉬운 일이 아니다. 이와 관련된 정책들은 개별 사회 구성원의 주체적 활동을 기반으로 하기에, 과거 일방주의적 정책 집행 및 수혜에 익숙한 시민들의 적극적 참여를 이끌어내는 일부터 시작해야 하기 때문이다. 정책 수행자들 시점에서도 ‘시민 참여’에 기반한다는 점은 현실적으로 더 많은 행정력을 필요로 하나 그만큼의 성과는 드러나지 않는다고 느낄 수 있다. 그러나 참여 기반 민주주의 정책 개발은 시대적으로 요청된 것이고, 우리는 이를 안착하기 위해 노력할 필요가 있다. 이를 위해 우선 본고는 문화민주주의의 개념적 근간에 대한 역사철학적 이해를 높이고자 한다. 이는 해당 정책의 시대적 필요성에 대한 관련자들의 인식으로 이어져 보다 다양한 정책 개발 및 적극적 집행 의지를 고취하는 효과가 있을 것으로 생각한다.

정치적으로 ‘참여민주주의’를 이상으로 하는 현대 사회에서 ‘문화민주주의’가 지니는 함의를 보다 명확하게 드러내기 위해 본고는 첫째, 고대부터 근대까지 민주주의 정체 및 자본주의 체제 발전과 연관된 인간 이해의 변화를 살펴볼 것이다. 개념적이던, 실천적이던 ‘민주주의’의 개념은 그 구성원인 ‘인간’ 이해에 의존할 수밖에 없기 때문이다. 이를 통해 ‘문화민주주의’는 주권자 개인의 주체적 역량의 이론적 확장 주체적 삶의 가치의 실제적 결핍이라는 모순 해결을 위해 도출된 치유책이라는 점을 보일 것이다. 둘째로, ‘문화예술’과 관련한 개념 변화를 고찰하여, 문화민주주의 정책의 상징적 정점이 구성원의 능동적 예술 행위를 통한 삶의 가치 제고에 있음을 논할 것이다. 기존의 문화민주주의 정책 개념들은 근대적 고급예술, 상위예술, 전문예술을 ‘부정’하며 정의하곤 하였는데, 이는 ‘근대성’의 부정을 통해 ‘현대성’을 파악하는 관습을 시사한다. 그러나 이 정책 개념들의 현대적 상징성을 드러내기 위해서는 ‘개인의 주체적 활동 강화’라는 보다 능동적인 ‘현대성’ 실천이 필요하다는 점을 덧붙인다. 셋째로, ‘생활예술’로 대표되는 문화민주주의 정책은 무엇보다도 ‘사회적 건강 지속’을 궁극 목표로 하는 점에서 필요성이 있고, 또한 사회가 주도적으로 구성원의 질적 가치 제고를 위한 기회를 제공한다는 새로운 사회적 패러다임을 제시하는 상징성도 부수적 효과로 이어짐을 논할 것이다. 다시 말해 사회가 구성원의 경제적, 신체적 존속 뿐만 아니라 주체적 가치 실현에 적극적 도움을 주는 일은 (근대성의 단점들이 드러난) 현대에서 사회 구성원의 주체적 가치가 저하될 때 우려되는 위험 사회로의 전락을 예방하는 효과가 있고, 나아가 ‘구성원 보호’라는 근대 국가 역할을 넘어 개인의 질적 성장을 도와주는 단계로 발전하는 사회의 역사적 진보를 의미한다고 볼 수 있기 때문이다.

문화민주주의 정책의 이론적 목적을 ‘주체적 개인에 의한 건강한 사회 존속’으로 본다면, 그 실천적 목표는 이 목적의 최대한의 현실화에 있다. 그렇다면 이는 개인의 주체적 가치를 고양해야 한다는 현대적 의미를 강화하면서, 체계성, 효율성, 확장성 등 근대 사회 체계의 장점들을 조화롭게 접목해야 한다는 결론으로 이어진다. 이 결론은 문화민주주의 하위 정책 실제들의 입체적 구분 기준으로 기능한다. 시민의 삶 곧 ‘생활’에 초점을 맞추는 문화민주주의 정책은 주제 중심으로 볼 때 근대적, 평가적 감상 중심의 ‘문화’ 관련 분야와 현대적, 주체적 활동 중심의 ‘예술’ 분야로 분류하고, 그 각각의 장점을 극대화해야 한다. 이러한 주제 분류 내에서 정책 실제의 시공간적 구획이 가능하다. 곧 개개인의 문화향유 및 예술활동의 시작과 진행을 가능케 하는 일이 관련 ‘교육’이 될 것이며, 그리고 참여자들의 특수한 생활 환경은 ‘지역’의 특색에 대한 고려의 필요성을 함축할 것이다. 위와 같은 철학적 사유를 바탕으로 본고에서는 현대 문화민주주의 정책 실제에 대한 구체적인 이해를 시도하고, ‘생활예술’이 그 이상을 담은 상징적 정점에 위치함을 논하고자 한다.

2. 문화민주주의 이해를 위한 예비적 고찰

‘생활예술’을 포함한 문화민주주의 개념들에 대한 맥락적 이해를 높이기 위한 예비적 고찰로, 이번 장에서는 민주주의의 사상적 변화에 대해 알아보고자 한다. 구성원들이 주권자이자 정치적 결정권자가 되는 민주주의의 근본적 이해는 그 토대를 이루는 개별 인간들에 대한 철학적 이해에 기초하게 된다. 우선 고대와 근대의 민주정체의 차이를 당대의 개별 인간에 대한 이해 차이를 통해 파악하고, 현대 민주주의 사회의 이상과 현실의 바탕이 되는 현대의 인간 이해를 구성해 볼 것이다.

2.1. 고대의 민주정체와 목적론적 인간 가치

‘민주주의’는 익숙한 말이지만, 빠르게 변화하는 현대 사회에서 이 용어의 개념적, 가치적 범위를 설정하기란 쉽지 않다. ‘문화민주주의’라는 말로 확대해보면 더욱 파악하기 어려운 문제가 된다. 개인 삶의 가치 고양까지 목적으로 하는 문화민주주의의 폭넓은 이해를 위해서는 민주적 정치 체제의 합당한 구성이나 판단 절차 등 수행적 각론에 주목하는 정치사회학적인 접근을 넘어, 민주주의 개념 변화에 대한 철학적 고찰이 필요하다. 이러한 역사철학적 고찰을 위해 이번 장에서는 고대 희랍의 개인 가치에 기반한 ‘주체적 민주주의’를 살펴보고, 고대 민주주의 개념 기저에 있는 “개인과 공동체의 행복 추구”라는 목적을 환기할 것이다.

소크라테스의 제자였던 플라톤이 〈국가〉8권에서 스승의 입을 빌어 논의한 “정체(政體, politeia)”의 변화 과정에서 민주정체는 다섯 단계 중 끝에서 두 번째에 등장한다. 주지하듯 플라톤이 보는 고대의 이상 정체는 진리와 종음을 보는 탁월함(德 arete)을 지닌 철학자들이 통치하는 ‘최선자最善者들의 정체’이다. 이 정체의 상실 이후에는 명예와 승리를 중요시 하는 아들이 다스리는 ‘명예지상정체’가 들어선다. 하지만 후손들은 명예보다는 재산을 지키는데 힘을 써, 법률을 따르지 않거나 왜곡하기를 일삼는다. 그 결과 재산이 많은 소수가 다스리는 ‘과두정체’가 도래하는데, 태생적으로 부유한 이들은 “만족할 줄 모르는 욕망”이 만든 지나친 빈부 격차로 최후를 맞는다. 사회 밑바닥에 처한 가난한 아들이 다수의 힘을 자각하는 순간, 사회에는 혁명적 변화가 일어나 민주정체(demokratia, ‘다중demos’에 ‘힘kratia’이 있음)로 이어진다.

플라톤은 민주정을 “마치 온갖 꽃을 수놓은 다채로운 외투처럼” 아름다운 정체라고 묘사한다. 이 정체의 아름다움은 ‘개인의 자유’에서 비롯된다. 자유를 바탕으로 구성원 제각기 다양한 삶을 꽃피워 사회에 아로새기기 때문이다.¹⁾ 하지만 부유한 과두정 지도층이 과도한 물욕 때문에 몰락했듯, 민주정은 개인들의 지나친 자유 때문에 쇠락의 길을 걷는다. 자유에 취한 개인들은 판단력이 흐려지고, 스스로 과하게 미화한다. 플라톤에 따르면 “오만 무례함을 교양 있음으로, 권위가 없음(anarchia 곧 무정부 상태)을 자유로, 낭비를 도량이라고, 부끄러움을 모르는 상태를 옹기라고” 부를 만큼 말이다. 무분별한 자유는 개인의 예속과 굴종으로 이어져 민주정은 참주정으로 진행된다. 그 퇴행의 근원은 “정치에는 관여하지 않으며, 재산도 그다지 많이 갖지 못한”

다중(demos)에게 있다. 날로 개인적 존재감이 희박해지는 대중은 선도자 한 사람에게 무조건적 지지를 보낸다. 이러한 다중의 속성을 교묘히 이용하는 이 선도자는 시간이 지나면 참주(tyrannos), 곧 “동족의 피를 맛보고 늑대로 바뀌는 자”로 등극한다. 이 독재자가 제일 먼저 하는 일은 자기 권좌 유지를 위해 진리를 추구하거나 용감한 자들 등 이상 국가의 근간이 될만한 ‘훌륭한 사람들’을 전면 숙청하는 일이다. 금세 나라는 텅 빈 껍데기가 되고, 독재자를 택한 민중은 결국 “가혹한 노예들의 종살이” 같은 삶을 꾸리게 된다.²⁾

플라톤이 언급한 정체 변화는 참주정, 곧 독재정치서 막을 내린다. 바로 앞의 민주정이나, 철인왕(哲人王)이 다스리는 이상 정체로의 복귀 가능성에 대해서는 아무런 말이 없다. 하지만 논리 전개 상 독재정 탈출의 열쇠는 ‘다중’에게 달려 있는 듯하다. 이들이 독재자의 정체성을 꿰뚫어 보고 자신들의 노예 상태를 깨닫지 못하면, 독재정의 변화 가능성은 없기 때문이다. (독재자는 이를 막기 위해 자기 정체성을 끊임없이 위장하고, 대중의 세뇌를 위해 노력하겠지만 말이다.) 고대 희랍과 현대 사회의 시공간적 간극에도 불구하고, 다중의 주체적 가치에 대한 올바른 자각 없이는 민주정체 유지가 어렵다는 플라톤이 전해준 교훈은 아직도 유효하다. 주권자 대중의 민주적 가치 의식 제고는 개인의 자유 보존 뿐만 아니라 건강한 현대 사회의 유지를 위해서도 필요하기 때문이다.

우리가 ‘직접민주주의’ 사례로 잘 알고 있는 희랍 민주정체의 궁극적 의미는, 그 이론적 기반인 희랍인의 인간 가치 이해를 검토할 때 보다 명확히 이해할 수 있다. 고대 희랍인들에게 민주 정체의 가치는 인간의 본질적 가치 향상에 기여하는 데에서 비롯되었기 때문이다. 그들은 인간 삶의 최고 가치를 “행복(eudaimonia)”에서 찾았다.³⁾ 이 행복의 성취에 윤리적 사유의 목적을 두었고, 그 방법에 대한 논의는 그들의 일상이었다. 플라톤의 〈국가〉도 이와 맞닿아 있다. “부정의한 사람이 정의로운 사람보다 행복한 삶을 사는가”라는 도발적 질문이 그 주제이고, 학자 소크라테스는 이에 답변하기 위해 정의로운 국가정체에 대해 고찰하는 우회로를 택하기 때문이다. 아리스토텔레스의 〈니코마코스 윤리학〉은 개인의 주체적 행복의 성취와 그 필수 요건인 ‘덕, 탁월함’을 다룬 강의록이며, 그의 〈정치학〉은 개인의 행복 성취 뒷받침의 필수 요건인 공동체의 행복 성취에 대한 논의를 담고 있다.

우리가 친숙한 아리스토텔레스의 인간 정의를 떠올려 보면 개인의 행복과 공동체의 관계를 쉽게 이해할 수 있다. 인간은 본성적으로 ‘이성적 동물’일 뿐더러, ‘공동체를 이루며 사는 동물’이다. 그렇다면 개인의 행복 성취, 곧 주체적 가치 확대는, 몇 가지 조건들을 갖게 된다. 보편적 인간 능력을 담지한 개인은 인간만이 보유한 이성을 발전시켜, 지성적 탁월함을 얻게 되면 최고 가치에 도달할 수 있다. 또 개인은 행위를 통해 삶을 사는 존재, 훌륭한 행위를 반복하며 탁월한 품성을 익히는 일도 행복에 도달하는 방법이다. 요컨대 아리스토텔레스가 말하는 개인의 행복은 탁월한 이성적 관조와 훌륭한 덕에 기반한 행위로 도달 가능하다.⁴⁾ 하지만 인간은 본성적으로 공동체를 이루기에, 구성원 각각의 개인적 행복은 공동체의 행복 성취 노력 없이 이루기 쉽지 않다. 공동체는 개인의 행복 성취에 기여하며, 또 탁월한 시민적 덕을 갖춘 개인은 공동체의 행복과 정의(正義)

1) 희랍 민주정체 내 개인의 자유는 ‘파레이아(parrhesia)’(pas모든+rhesis말을 함)로 상징된다. 이 말은 진실을 있는 그대로, 위험을 무릅쓰고 말하는 ‘자유로운 표현’을 뜻한다. 서구 민주주의의 역사에서 ‘표현의 자유’는 인권과 정의의 상징과도 같다

2) 여기까지 직접 인용부호 내의 구절은 〈국가(정체)〉(박종현 역, 서광사, 2000)를 따른 것이다.
3) 사실 희랍어 eudaimonia를 ‘행복, happiness’로 번역하는 일은 개념적 손실이 많다. 무엇보다도 이 단어는 지금 행복이 일상적으로 뜻하는 어떤 즐거운 심리 상태를 지칭하지는 않기 때문이다. eudaimonia에서 eu는 종음을, daimon은 神을 뜻하며, 영혼이 신에게 훌륭하게 보살핌을 받는 상태를 의미한다. 학자들은 인간 성품의 ‘번영(fourishing)’으로 번역하기도 하고, 또 희랍의 목적론적 인간관을 반영한다면 인간 삶 궁극적 목적의 ‘성취(sucess, achievement)’로도 이해할 수 있다.
4) 아리스토텔레스 〈윤리학〉1권에는 탁월함에 따르는 행위로서의 행복, 10권에서는 이성적 관조를 통한 神적인 행복에 대해 설명하고 있다

유지를 위해 필수적이다. 개인의 행복은 지성적 활동과 실천적 행위를 통한 ‘자기 완성(self-perfection)’과 동일하지만, 건강한 공동체 없이는 개인의 행복 성취는 요원한 일이 된다. 요컨대 개인과 공동체의 가치 고양은 서로의 행복 성취를 위해 상호 필수적이다.

한 번 뿐인 삶을 사는 인간인 이상, 현대인도 자기 삶의 궁극적 가치를 높이는 데 관심이 없을 리 없다. ‘행복은 무엇이다’라고 규정하기 어렵더라도, 개인 삶의 최고 가치임에는 지금도 변함없다. 또 현대에도 개인과 공동체의 상보적 관계는 지속된다. 우리의 논의 대상인 ‘문화민주주의’는 개인 삶의 가치 고양을 통한 현대 사회의 민주적 가치를 향상에 목표를 둔다. 이는 동서양을 막론하고 고대인들이 천착하였던 자기완성적 윤리와 밀접하게 연결된다. 그렇다고 해서 고대적 가치를 추구하는 문화를 현대에 직접적으로 복원하는 일은 불가능에 가깝다. 무엇보다도 근대 계몽주의 시대 이후부터 발전한 사회와 경제 체계가 현대를 거쳐 개인의 삶에 압도적인 영향을 끼치게 되었기 때문이다. 이 시대의 삶의 규율들은 고대 시절처럼 인간의 본성에 따른 궁극적 ‘목적’에서 도출된 것이 아니라, 사회적 시점에서 경험과학적으로 추론된 공리적 준칙으로 대체되게 되었다. 또 현대 사회는 이 근대 계몽적 사회 체계를 토대 삼아 진화 중에 있다. 그렇다면 문화민주주의 개념이 현대 사회에 지니는 의미의 정확한 범위를 이해하기 위해서는 그 기반인 근대의 인간과 사회에 대해 살펴볼 필요가 있다.

2.2. 근대의 민주 정체와 사회적 규율, 보편적 인간 가치

고대나 지금이나 개인이 성취 가능한 가치의 총체는 금전적 이익과 사회적 명성, 정치적 권력, 사회적 정의와 개인의 도덕과 아름다움, 그리고 신체적 건강 등으로 구성된다는 점에는 그다지 변화가 없다.⁵⁾ 하지만 그 가치들이 어우러지는 터전인 현대인의 삶의 영역이 확장되고 다층화된 덕에 고대 사유의 단순한 평행 이동은 현대 사회 문제의 직접적 해결책이 되기 어렵다. 인간의 존재 가치 완성을 삶의 궁극 목표로 삼았던 고대 목적론적 사유를 참조하여, 현대 개인들이 자신의 삶을 다른 관점에서 보고 경험할 기회를 제공하는 일 정도가 고대 사유를 현재에 적용하는 실천적 대안일 것이다. 그러나 이러한 실천적 대안을 현대 사회에서 구체적으로 적용할 방법을 모색하기 위해서는 먼저 근대의 철학적 변화에 대한 이해가 필요하다. 왜냐하면 개인의 삶의 터전인 현대 사회는 근대 계몽주의적 설계에 기반하지만, 현대의 개인은 끊임없이 근대 사회의 속박으로부터 벗어나는 탈근대적 자유를 소망하기 때문이다. 그리하여 근대적인 규범들은 사회의 가치 기준도 되는 반면, 개인에 대한 속박의 근원이 되기도 한다. 다시 말해, 근대적 사회의 속박이 강화될 경우 현대 개인의 주체적, 창조적 삶의 가치는 감소하고, 사회는 다원화 대신 일원화된 가치 체계로 재단될 수 있다. 요컨대 현대 개인이 삶의 가치 측면에서 처한 난제는 규범 중심 근대적 사회와 자유 중심 현대적 개인 간에 놓인 구조적 모순에서 비롯된다. 이번 장에서는 개인의 삶과 결부된 사회의 근대적 구조에 대한 간략한 철학적 고찰을 통해 현대 개인 삶의 가치 문제에 대한 이해를 높이고자 한다.

‘근대(modern)’은 종종 철학사적 변화로 이해된다. 데카르트(1596-1650)가 “나는 생각한다, 그러

므로 존재한다 (cogito ergo sum)”, 곧 ‘나’ 자신의 인식을 을 철학의 제 1원리로 삼았다던가, 존 로크(1632-1704)가 인간 정신은 태어났을 때 “백지 상태(tabula rasa)”이지만 경험으로 지식을 구성한다는 주장들에서 근대의 시발점을 발견하곤 한다. 이는 세계 이해의 기점이 神을 포함한 이상적 존재에서 ‘인간’으로 회귀했음을 의미하고, 나아가 정치 체제에도 영향을 미친다. 모든 사람에게서 보편적으로 세계 인식 원리를 추론할 수 있음은 군주제의 이론적 기반인 ‘왕권신수’의 비판으로 이어지기 때문이다. 이성과 관용을 지닌 사회 구성원들이 자신들의 권한을 ‘위임’한 계약으로 국가가 이루어졌다는 로크의 사회계약론은 근대 민주주의의 초석을 이루었다.⁶⁾ 자연 상태의 인간은 생명과 자유, 소유의 자연권을 지니며, 이를 지키려 권한을 위임하는 계약을 통해 국가를 구성한다. 그러므로 국가 최고 권력은 구성원들에게 있으며, 정부가 계약을 위반할 경우 그들은 저항할 권리를 지닌다.

한편, 근대인에게 완성할 ‘목적’으로서의 삶의 가치 개념은 희박해졌다. 오랜 기독교 문화는 인간의 목적론적 삶의 가치를 종교적 이상으로 대체하였고, 또한 개인 삶에 대한 직접적 규제도 강화하게 되었다. 또한 르네상스 이후 종교적 세계관을 대체하는 지성 운동이었던 ‘과학 혁명’도 삶의 목적에 대한 사유에서 멀어지게 만든 요소였다. 1543년 코페르니쿠스가 세계 인식 방법을 인간의 경험적 관찰에서 찾은 뒤로, 사람들은 경험적으로 입증하기 어려운 목적론적 이론들을 제거해 나갔다. 이러한 경험과학적 접근은 ‘덕’이나 ‘행복’ 같은 고대인들이 강조하던 인간 가치에 대해서도 예외는 아니었다. 인간 삶의 방향을 정하는 ‘목적인(final cause)’인 행복이나 그 성취를 위한 도덕 행위들 대신, 근대인들은 정치사회적 관점에서 ‘도덕’ 혹은 ‘올바름’에 대한 과학적 이론화에 대해 힘을 쏟았다. 특히 실용적 경향이 강했던 영국경험론에서는 인간이 경험 가능한 ‘가치’를 최대한 단순화함으로써, 사회적 옳음의 결정이나 이익의 최대화를 위한 이론을 제시하려 하였다. 곧 개인의 행복은 ‘즐거움’의 양적, 질적 총합과 같으며, 개인 행위의 옳음은 그 결과가 사회적 행복을 최대화할 경우 결정된다. 이 사회적 시각에 기반한 결과 중심 도덕론들은 근대 대의제 민주주의의 발전과 더불어 근대 사회 구조의 점진적 변화의 동력이 되었다. 또한 도덕론의 중심이 사회 전체의 가치 증진에 놓임에 따라 그 가치 차이에 따라 두 가지 발전 방향이 생성되게 된다. 하나는 개인과 사회의 경제적 이익 구조에 대한 과학적 분석, 다른 하나는 개인의 도덕적 판단 및 행위의 사회적 유용성에 대한 관심이다.

이렇게 발전한 ‘사회’ 중심의 근대의 상징적 시점은 1776년일 것이다. 이 해 근대 민주주의 ‘국가’가 탄생하고, 이후 사회 가치를 지배할 ‘경제’ 개념이 수립되었기 때문이다. 그 해 미국 13개 주 대표들은 “모든 사람은 평등하게 태어났고, 그들의 창조주는 몇 가지 양도 불가능한 권리를 부여했으며, 그 권리 중에는 생명과 자유, 행복의 추구가 있다”고 천명하였다. 또 이들은 “이 권리를 확보하기 위해 인간은 정부를 조직했으며, 정부의 정당한 권력은 구성원의 동의에서 유래”함을 밝히고, 어떤 정부이던 이 “목적을 파괴할 때에는 언제나 정부를 개혁 혹은 폐지하여 사람들의 안전과 행복을 가져올 수 있는 … 새로운 정부를 조직하는 것이 인간의 권리”임을 명시했다.⁷⁾ 이들의 선언에는 지난 한 세기 동안 철학적 변화가 내재해 있다. 로크의 정치 사상과 미국 독립선언서의 시작 부분이다.

6)

이 내용은 로크가 1688년 명예혁명의 이론적 기반을 마련하려 1689년에 출간한 〈통치론(Two Treatises of Government)〉에 등장한다. 또한 로크는 정교 분리, 권력 분리이라는 정부 구성의 기초적 원칙도 제시하였다. 7) 이는 토머스 제퍼슨이 초안을 쓰고 수정을 거쳐 1776년 7월 4일 13개 독립주 의회의 승인을 받은 독립선언서의 시작 부분이다.

5)

아리스토텔레스는 부, 사회적 지위, 건강, 외모, 수명 등 외적 좋음(external goods)들도 행복의 요건에 포함시킨다.

독립은 서로의 이론적, 실천적 가치를 확인하였으며, 미국은 근대 민주주의 정체의 수립을 알렸다.

한편 그 해 봄 런던에서는 아담 스미스(1723-90)의 기념비적 저작 〈국부론〉이 출간되었다. 글래스고 우 대학 도덕철학과 교수로 도덕론을 연구하던 그는 이 책에서 자신의 철학적 관심을 사회로 넓혀 국가의 부가 형성되는 원인과 구조를 고찰하였다. 고전경제학의 아버지 격인 이 책에서 스미스는 분업을 통한 기술 발전, 자유 시장에 기반한 경제 질서를 말한다. ‘자기 이익’을 위한 개인의 경제 행위들이 “보이지 않는 손”에 이끌려 의도하지 않은 사회적 경제 가치를 증진하게 됨을 강조하였다. 개인의 이기적 경제 행위의 사회적 기여에 대한 주목은 와트 증기기관의 상용화로 생산성이 급증하던 산업혁명 초기 상황과 결부되며, 개인 경제 가치 추구를 사회적 시각으로 접근하는 계기가 되었다.⁸⁾ 개인 이기적 욕망의 긍정은 사실 인간 본성적 감정 반응, 곧 ‘즐거움’을 토대로 도덕 가치 이론을 구축한 경험주의 도덕론의 연장선 위에 있는 것이다. 이기적 욕망 충족은 즐거움으로 확인되니까 말이다. 이러한 방향은 더 나아가 사회적 시점에서 ‘올바름’의 결정 방법으로 확장된다. 곧 어떤 행위의 사회적 올바름은 그 행위가 결과적으로 창출하는 ‘공적 이익’으로 결정된다. “최대다수의 최대행복”으로 대표되는 벤담(1748-1832), “배부는 돼지보다는 배고픈 소크라테스가 되는 게 더 낫다”던 밀(1806-73)의 공리주의(utilitarianism)는 스미스의 고전 경제이론과 더불어 ‘근대 사회 체계’를 구축하는 가치의 기둥이 되었다. 곧 그 사회 구조 안에서 근대적 개인의 삶은 자신을 위한 경제적 이익 추구하고 사회를 위한 공적 이익 산출의 두 방향에서 규정되고 평가된다.

이러한 사회 시점 중심의 근대 가치론은 개인 중심의 삶의 가치를 담아내기 어려운 단점이 있다. 물론 ‘계몽적 공리주의’와 ‘사회적 민주주의’, ‘경제적 시장주의’의 세 개념 축들을 통해 삼각측량이 가능한 ‘근대성’은 어느 정도 필연적인 인간 사회의 발전 단계로 볼 수 있다. 하지만 현대 사회에서 근대성의 위치를 올바르게 파악하려면, ‘개인의 상실’이라는 그림자도 함께 사유해야 한다. 근대적 가치 판단의 근간은 인간이다. 하지만 이는 근대의 과학적 인간관, 곧 경험적으로 재구성한 보편적, 일반적 인간에 불과하다. 개별 인간은 ‘보편적 인간’에 속하기에 비로소 인권과 주권의 보유자가 되고, 진리 인식과 가치 판단의 중심을 차지한다. 그러나 이 구조 안에서 개인은 개별적 가치를 지닌 독립 개체가 아닌 경험적 관찰 대상으로 전락할 위험을 겪는다. 고대의 개인의 궁극 가치였던 ‘행복’은 보다 효율적 이론 재구성을 위해 ‘즐거움’의 총합으로 단순화되며, 스미스가 말한 분업은 개인이 노동을 통해 어느 정도 자기 성취를 할 수 있던 기회를 뺏은 ‘노동의 소외’로 이어진다. 또 개인은 적극적인 정치권력 대신 형식적 투표권의 행사 정도로 민주 정체에 참가하게 된다. 요컨대 근대의 개인은 보편적 인간 구성을 위한 과학적 통계의 한 점이 되며, 자신의 특수성을 상실한 채 사회적 구조물이 될 위험이 있다.

‘개인’ 입장에서 근대의 시점은 1848년이 유력하다. 이 해 시민적, 경제적 ‘개인’의 개념적 토대가 마련되었기 때문이다. 두 세대 전 미국 독립과 프랑스 혁명을 경험했다고 해서 곧바로 ‘보통 사람’들이 정치권력의 주체가 된 것은 아니었다. 대혁명 이후 주권이 ‘다수’에게 있다는 ‘공화정’을 잠시 겪은 프랑스 시민들은 무

기력하게 혹은 열광적으로 나폴레옹 ‘제정’과 루이 필리프 ‘왕정’의 흥망을 지켜보아야 했다. 자유 ‘시장경제’를 재촉한 ‘산업혁명’으로 생산이 늘고 비용이 줄어 이익이 급등했다고 해서, 개인 노동자들의 권리가 생긴 것도 아니다. 오히려 기계의 급속한 발전은 열악하던 그들의 처우를 더욱 위협했다. 기계는 자본가와 노동자 사이의 부조리를 상징했다. 1811년 영국 노동자들, 장인들은 기계를 부수기 시작했다. 정부는 하위 계급이 일으킨 러다이트(Luddite) 운동을 진압했지만, 이 노동자들은 경제적 ‘보통 사람’이 되려는 싸움의 시작을 알렸다. 1848년 2월 21일 런던에서 익명의 저자가 쓴 소책자가 발간되었다. 제목은 〈공산당 선언〉. 마르크스(1818-1883)는 ‘계급투쟁’의 인간 역사 속 새롭게 등장한 ‘자본가’를 조명하고 자본주의 사회의 모순을 역설했다. 바로 그 다음 날, 프랑스 파리에서는 루이 필리프 ‘왕정’의 부패와 정경유착에 분노한 ‘보통사람들’이 들고 일어났다. 산업혁명의 여파로 경제적, 정치적 입지가 줄어든 시민 노동자 층이 주축이 되어 총리 및 왕의 퇴임을 요구했다. 하루 뒤 총리는 사임했고, 이틀 뒤 루이 필리프는 영국으로 도망갔다. 프랑스 제 2 공화정에서 시작된 1848년 혁명의 기운은 유럽 대륙 전역을 뒤덮었고, ‘보통 사람들’에 의한 정치 체제 실험이 시작되었다.

철학사적으로 칸트(1724-1804)의 명철한 인간 이해와 자기 비판이 근대 계몽주의를 완성하였다면, ‘개인 가치 상실’이라는 근대성의 어두운 그림자에 경고 신호를 보낸 사람은 니체(1844-1900)였다. 소크라테스가 자연 탐구가 아닌 인간 삶의 가치에 철학의 초점을 맞춘 이래, 사람들은 지성적 사유를 통해 삶의 본질 가치를 깨칠 수 있다고 생각했다. 스물 넷 니체에게 소크라테스의 후예들은 삶의 본질을 애써 외면하는 사람들로 보였다. 인간의 삶의 본질은 고통이다. 합리성은 더 이상 해결책이 아니며, 오히려 삶을 억압하는 족쇄가 된다. 개인 가치를 사회적 시점에서 계산하고 재단하는 영국식 공리주의는 논할 가치조차 없이 천박한 것이었다. 니체의 첫 책 「비극의 탄생」(1869) 서두에 등장하는 유명한 “아폴론적인 것”과 “디오니소스적인 것”의 구분은 진정한 삶의 가치 문제 고찰의 출발점이다. 우리는 균일한 척도로 재단하는 합리적 아폴론의 틀만으로 개인의 삶을 제대로 이끌 수 없다. 디오니소스의 힘을 빌어 외부에서 주어진 형식을 파괴하고, 새로운 창조를 위한 가치 기반을 ‘스스로’ 만들어야 한다. 이 새 터전을 마련한 뒤 아폴론의 이성적 능력을 주체적으로 사용할 때, 삶의 고통을 넘어 개인 삶의 ‘예술적’ 재건이 가능하다. 삶의 가치는 스스로의 극복에서 나오며, 주체적 강인함은 삶을 긍정하는 시발점이 된다.

니체는 ‘신의 죽음’을 선언하고, 사회적으로 규정되는 가치의 부작용을 고발하였다. 그 이면에는 개별 인간들이 외부 억압을 벗고 스스로 강한 ‘주체’로서의 가치를 회복하길 바라는 소망이 깃들어 있다. 니체의 문제 의식에서 현대의 철학적 시발점을 찾는 이유 중 하나는 보편적, 과학적 인간이 아닌 개인, 곧 ‘나’ 자신에게 가치 판단의 토대를 돌려주었기 때문이다. 그렇다면 현대의 사회적 이상은 주체적으로 강해진, 곧 스스로 독립적 가치를 수립한 개인들이 공동체를 이루며 상호 존중하는 다원적 삶을 영위하는 것이 된다. 마치 고대에서 행복을 목표 삼아 이성을 단련하는 사람들이 민주적 ‘폴리스’를 이루어야 하듯, 현대 민주사회는 개인 가치를 자각한 ‘진정한 개인들(authentic selves)’의 공동체를 꿈꾼다. 이러한 과정은 경험과학적으로 재단된 ‘일반적

8) ‘이코노미economy’는 고대 희랍어 ‘오이코노미아oikonomia,’ 곧 ‘가정(oikos)을 관리하는 법(nomos)’에서 온 말이다. 아리스토텔레스는 〈정치학〉에서 이 ‘가정관리술’이 단순한 돈 증식법으로 오해된다면서, 오직 ‘돈’에서 목적을 찾는 고리대금업의 폐해에 대해 논한다. 금융업은 ‘돈이 낳는 새끼’를 돌보며 재산을 늘리므로, 인간의 자연적 존재 목적인 ‘행복’과 거리가 멀기에 비난을 받아야 한다는 것이다.

인간'과 합리적, 공리적 가치 판단에 기반한 근대의 '보편적 민주주의' 개념을—현실적으로 절차적 민주주의와 준법을 통한 공동체의 유지에 그치게 되는—넘어서는 진정한 현대의 '참여 민주주의'의 철학적 기반을 이루게 된다. 또 개인 구성원들 각각이 문화적 활동을 통해 진정한 가치 탐구를 꾀한다면, 그러한 개인들이 모인 사회를 실천적 '문화민주주의'를 구현했다고 말할 수 있다. 곧 현대 사회의 현실적 목표인 이 두 민주주의 개념은 구성원 스스로 주체적 가치 성취를 기반으로 설명된다.

모든 사람이 '진정한 개인 가치'를 추구할 수 있다는 이론적 자격을 얻는 데 이처럼 오랜 시간이 소요되었지만, 현대의 개인들도 이러한 축복을 누리기는 쉽지 않다. 현대 사회의 다원화, 개인화에도 불구하고, 일반적 가치 판단 틀은 사회 규범에 기반한 근대 계몽주의의 윤리적 유산에 상당 부분 의존한다. 양쪽 힘의 균형이 필요한 상황이지만, 복잡한 정치, 행정, 법 제도 안에서, 또 4차 산업혁명 등 경제적 격변 하에서, 또 엄청난 게 확대된 인간 관계 하에서, 개인들은 정치, 경제, 사회 주체로서 그 가치가 전방위적에서 위협 받고 있다. 날로 정교해지고 힘이 커지는 미증유의 정치, 사회, 경제적 복합 구조는 개인으로 하여금 '근대적 인간' 곧 사회와 경제의 구조물로서 순응하며 살도록 종용한다. 하지만 현대 사회의 유지를 위해 사회를 중심으로 보는 관습적인 시각을 교정해 볼 필요가 있다. 사회의 가치는 그 구성원의 가치에 의존한다. 그렇다면 현대 사회는 자기 발전을 위해 개인들의 가치 보존 및 창조를 도울 적극적 책무가 있다. 이 공동체의 의무는 정치사회적으로는 '참여 민주주의'의 발전, 그리고 개인 삶의 가치 추구를 위해서는 '문화민주주의' 정책 강화로 귀결될 것이다.

예비적 고찰이 길었지만, 인간 가치에 대한 철학적 변화를 이해함으로써 문화민주주의 정책의 현대적 필요성에 대해 이해했을 것으로 생각한다. 다음 장에서는 '생활문화'나 '생활예술' 등 현재 문화정책 실제의 구분을 위한 또 다른 이론적 틀을 마련하기 위해 문화예술에 대한 고찰을 시도할 것이다.

3. 문화민주주의와 현대적 삶의 가치 고양

영국의 한 저명 문화재단은 '문화민주주의(cultural democracy)'에 대해 다음과 같이 설명한다:

문화민주주의는 문화의 민주화, 곧 사회의 주요 구성 요소인 예술에 대한 이해와 관심을 높이는 시도를 일컫는다. 2차 대전 후 개념이 형성된 문화민주주의 노력은 (전통적으로 고급 예술과 하위 예술(high/low art)로 분류된) 예술의 근대적 경계를 허무는 일을 의미하곤 했다. ... 고급 예술은 사회의 일부가 정의, 향유하기에 비민주적으로 여겨지기에, 문화민주주의는 고급/하위 문화의 경계를 허물어 보다 광범위한 관객들의 예술 접근성 향상을 목표로 한다.⁹⁾

9)

'Cultural Democracy' 항목, 영국 테이트 재단 예술용어집 (<http://www.tate.org.uk/learn/online-resources/glossary/c/cultural-democracy>). '문화민주주의'는 70년대 유럽의 '문화의 민주화' 정책 실패의 대안으로 제시된 개념이다. '문화의 민주화'는 고급예술의 대중 확산을 목표로 삼았고, 대중의 교육, 문화인의 육성에 두었기에 개인의 주체적 가치 창출을 반영할 수 없었다. (최미세, "문화민주주의에 대한 논의와 현황 - 미국, 유럽, 독일을 중심으로," <독일어문학> 제72집, 316쪽 참조)

10)

바뵈의 소책자 <순수예술은 동일 원리로 환원된다 (Les beaux arts reduits a un meme principe 1746)>가 '순수예술' 개념의 시초이며, 'les beaux arts'의 영어 번역어가 'fine arts'이다.

11)

19세기 중후반 영국 화파

"라파엘전파Pre-Raphaelites"로

불린 화가들은 그림으로 사회적

명성 뿐만 아니라 상업적 성공을

거두었다. 이들은 '합리적 근대성'에

기반한 아카데미 회화를 비판하였고,

르네상스로 상징되는 이성적 계산

이전의 회화로 돌아가려 하였다. 그

운동 안에는 '순수예술'에 의해 배제된

'공예'로의 회귀도 포함되었고, '예술의

산업화'라는 결말로 이어졌다. 윌리엄

모리스(1834-96)는 자신의 그림을

바탕으로 벽지나 장식품을 생산하여

예술도 산업이 될 수 있음을 증명했다.

1837년 설립된 "런던예술연맹Art

Union of London"의 연회비를 내는

회원은 매년 추첨으로 본인이 원하는

예술 작품을 수상할 자격을 얻었다.

40년 뒤 회원이 2만명으로 불어난 이

연맹의 사례는 당시 예술 향유를 통한

개인의 사회문화적 계급 상승 욕구를

반영한다고도 볼 수 있다.

12)

예술학교로 가장 유명한 프랑스의 "에콜

데 보자르(The cole des Beaux-

Arts)"는 절대왕정기인 1648년에

설립되었지만, 1863년 나폴레옹 3세가

이 학교의 독립을 승인 이후 본격적으로

근대적, 자율적 예술 교육을 제공하게

되었다.

위와 같은 문화민주주의 설명을 분석해 보면, 이 개념은 실질적으로 '고급예술' 개념에 기반한다는 점을 알게 된다. 고급예술이 갖춘 규범들의 부정을 통해 그 개념 규정의 틀을 찾기 때문이다. 이는 간접적으로 현대의 많은 가치 규정들이 기존 개념에 결부된 '근대성'의 부정으로 이루어짐을 시사한다. 이번 장에서는 현재 문화예술 정책상 주목의 대상인 '생활예술', '생활문화', '지역문화' 등 '문화민주주의의 실제'는 그와 관련된 개념적 '근대성'의 부정, 혹은 '주류'의 거부를 통해 정의됨을 지적하고, 이러한 관습적 이해 방식이 위와 같은 개념들을 혼동하는 이유임을 말할 것이다. 문화민주주의의 실현이 앞서 고찰하였던 근대에서 소외된 개인 주체 가치 회복이라는 현대의 과제와 연결되어 있다면, 문화예술 개념들에 내재한 '근대성' 총위 이해는 문화민주주의 실제의 구분 기준 역할을 할 것이다.

3.1. 근대 이후 예술의 분화: 고급예술과 대중예술

'고급예술' 영역 대부분을 지칭하는 '순수예술(fine arts)' 역시 근대의 소산이다. 18세기 중반 샤를 바뵈(1713-80)가 시, 회화, 조각, 음악, 건축 등 범주의 활동들을 "단일 원리"로 묶인다는 점을 근거로 제시한 개념 "les beaux arts"가 그 기원을 이루기 때문이다.¹⁰⁾ '순수예술'의 범주가 제시되자, 근대 유럽의 사회적 혁신과 경제적 성장은 순수예술 영역의 이론과 실제 모두의 급격한 발전을 이끌었다. 세계를 객관적으로 인식하고, 정치 권력 분점을 통해 사회를 구성한 근대의 '보편적 인간'은 이제 예술적, 심미적 능력까지 갖추게 되었다. '아름다움' 인식 능력인 '취미taste'에 대한 논의는 영국 사회의 가치 판단 체계를 구성하는 지성적 초석과도 같았다. 도덕 판단은 이 미적 인식 능력과 긴밀히 연결되며, 그 인식을 통해 얻은 '즐거움'은 개인의 행복을 구성하고, 또 정의로운 사회 구조의 기반이 되기 때문이다. 또 산업혁명과 자본주의 발전으로 부유층의 양적 증가와 여가 시간의 확장은 예술 향유 계층의 전폭적 확대로 이어졌다. 19세기 중반 이후에는 예술의 산업화가 시작되었고, 예술 향유는 사회경제적 상류층을 한 층 상세히 구분하는 상징이 되었다.¹¹⁾ 즉 오랜 계급 형성의 근거였던 '혈통'이나 '토지 소유'가 '자본'과 '문화'로 대체된 것이다.

이러한 근대적 계급 상승 욕구와 결합하여 확장된 각 예술 영역들은 전문화되었고, 그 안에서 관습적 질서가 생성되었다. 직업적 예술가 집단이 형성되었으며, 섬세한 이론과 해박한 지식을 갖춘 평론가들이 등장하였다. 언론출판물의 성장은 예술가들의 행위와 평가가 화제거리가 되는 공간을 제공했고, 장안-도제 간 전수 문화 대신 독립적 예술교육기관이 뿌리를 내렸다.¹²⁾ 유비적으로 설명하자면, 이러한 발전은 각각의 예술 장르마다 예술적 대상을 '상품'으로 하는 '시장'이 형성되었고, '소비자'가 늘어났으며, '공급자'의 안정적 제공을 위한 교육기관이, 또 상품 가치 '감정'의 이론적 공인 체계가 자리잡은 것으로 볼 수 있다. 이 구조 안에서 현재 고급예술, 전문예술, 엘리트예술, 공식예술 등으로 불리는 예술 각 분야의 전통이 구축되었다.

현대적 사유의 중심에 있는 일반적인 '개인'의 입장에서 볼 때, 개인은 주로 '소비자,' 다른 말로 '감상자'로서 이 구조에 참여하게 된다 (물론 '피교육자'나 '후원자' 역할도 있으나, 이는 감상자 영역을 넓혀 포함 가

능하다). 특히 소비자 자격으로서 개인의 문화예술계 참여는 예술대상들을 일상에서 먼, 어떤 ‘특별한 것’으로 여기는 통념을 강화한다. 예술대상들은 쉽게 소비(감상)하기 어려운 희소재가 되기 때문이다. 하지만 소비자로서 개인의 문화예술 참여는 근대나 현대나 별 차이를 보이지 않는다.

이러한 예술 소비자 개인의 문화예술의 참여 관습은 예술 영역이 바뀐다고 달라지지 않는다. 이 구조는 대중예술에서도 지속된다. 벤아민의 선구적 에세이 “기술 복제 시대의 예술작품(1935)”에서 영화나 녹음 등 ‘복제기술’의 발전이 예술 접근성을 높인다는 점을 들어 대중예술을 긍정한 일은 한 시대를 풍미하는 기록이 된 듯하다. 또한 한 세대 전만 해도 대중예술 역사—생활예술 등 문화민주주의 개념들처럼—근대 고급예술과의 대비를 통해 이론화되었다. 예컨대, 오페라와 팝 음악, 연극과 영화/드라마, 미술과 만화/게임, 순수문학과 장르문학 등등의 짝들에 대하여 현대인들은 마치 근대의 ‘신구논쟁’처럼 양자 간 가치 차이에 대해 열띤 논의를 하기도 하였다.¹³⁾ 또 이러한 구조 안에서 대중예술은 ‘근대성’을 비판하며 그 가치를 높이기도 했다. 대중예술은 형식, 전통에서의 ‘자유’라는 기반을 활용하여 스스로 고급예술과 차별화하였다. 곧 종교, 정치, 성, 인종, 문화 등등의 ‘개인’과 맞닿은 영역 전반에서 대중예술은 외부에서 강요된 가치적 우열 관계, 모순 등을 효과적으로 고발, 환기하는 수단이 되었다.

하지만 21세기 대중예술의 실체는 더 이상 고급예술과의 대비를 필요로 하지 않는다. 대중예술의 ‘사회적 확산 능력’과 ‘시장 친화성’은 그러한 대비 없이도 자립할 수 있게 만들었다. 대중예술은 현대 사회의 다양한 내러티브들을 곧바로 흡수하고 유통하는 주요 통로 역할을 하고 있다. 이 유통 능력은 대중예술의 사회적 관심도와 서로 상호보완적 관계를 이루고 있다. 또한 대중예술은 고급예술에서는 내재화되었던 ‘시장경제 구조’를 공공연하게 드러내고, 나아가 예술활동의 실질적 목표로도 기능한다. 현대 대중예술은 시장을 위해 창작되며, 소비자와 생산자 모두 이를 인지하고 있다. 반면 고급예술 생태계의 주축을 이루는 ‘교육’과 ‘이론적 평가’ 영역은 대중예술에서 축소되는데, 이는 오랜 훈련을 통한 질적 향상이 대중적 평가와 언제나 비례하지 않는 까닭이다. 이러한 대중예술의 시장성은 반대로 고급예술로 전이되어, 고급예술의 폐쇄성을 깨는 역할도 한다. 대중예술의 소비 문화에 더 친숙한 개인들은 고급예술도 대중예술의 향유 방식(팬덤, 스타 시스템)으로 접근하기 때문이다.

대중예술의 확장이 거둔 사회적 의의와 역사적 전환에도 불구하고, 우리는 일반적 개인의 예술 향유 방식에는 변함이 없다는 점에 주목해야 한다. 대중예술이 ‘대중’을 대상으로 하지만, 개인은 여전히 ‘소비자’의 자격으로 이 구조에 참여하며, 나아가 대중예술은 관객의 자발적 ‘소비’를 이끌어내는 쪽으로 발전한다. 요컨대 소비자로서의 개인의 문화예술 향유는 근/현대라는 시기적 차이 뿐만 아니라, 고급/대중예술의 장르적 차이에도 변함이 없다. 그렇다면 이러한 ‘감상자’에 국한되는 문화예술 향유는 ‘개인 주체성의 강화’라는 현대 문화민주주의의 이상을 이루는 데에도 그 영향이 제한적이게 된다. 현재 개인에게 압도적인 자본주의 영향 하에서 예술 향유도 일상 소비와 같은 방식으로 이루어진다면, 그 경험이 개인에게 새로운 주체적 ‘활동’ 경험으로 이어지기는 어렵기 때문이다.

3.2. 문화의 양면성과 개인의 주체성

앞서 예술 개념 이해의 변화를 토대로 현대의 가치 체계 변화를 살펴 보았다. 이제는 문화민주주의 관련 개념들의 입체적 분류를 위해서는 ‘예술’보다 훨씬 넓은 범위를 차지하는 ‘문화’에 대해 고찰할 차례이다. ‘문화생활’과 ‘예술향유’는 유사한 말처럼 들리듯, 현실적으로 문화와 예술의 외연은 많은 부분에서 중첩된다. 아마 예술이 창작과 감상 양면에서 문화의 상징적 정점에 놓이기 때문일 것이다. 하지만 현대성의 중심이 되는 개인의 입장에서 보면 ‘문화’는 ‘예술’과 서로 다른 함의를 지닌다.

보다 넓은 인류학적 규정을 따르면, 문화는 동일 시공간적 틀 안에서 습관적 행위의 반복으로 형성되는 사회적 행동 규범까지 뜻한다. 이 경우 문화는 개인에게 압인되어 어떤 행동 형식으로 작용하는 사회적 원인으로 기능한다. 물론 개인들의 활동은 전반적인 문화 형식 창출에 기여한다. 하지만 그 비중으로 보았을 때, 이미 수립된 사회문화적 요인들이 개인에게 미치는 영향이 훨씬 크다. ‘예술’ 개념은 적어도 이론적으로는 개인에게 감상자 및 창작자 역할을 대등하게 부여하지만, ‘문화’ 개념의 경우 개인은 쌍방향의 소통 대신 수용자에 머물게 될 확률이 높다. 개인은 문화 형식의 구체적 구현자가 되어 정립된 문화를 보존하거나, 전파하는 역할을 주로 수행하게 되지만, 문화의 창조자, 제작자에 반열에 오르는 쉽지 않다.

이러한 문화의 상대적 일방성은 ‘근대성’의 또 다른 면모와 연결되어 있다. ‘문화’ 개념의 형성은 근대의 어두운 이면, 곧 식민주의와 제국주의와 떼어서 생각할 수 없다. 식민주의는 원주민의 삶의 양식을 점령자의 문화로 대체하는 데까지 목표를 두기 때문이다. 사실 식민지colony와 문화culture는 같은 말, ‘밭을 갈다’, ‘마음을 쓰다’는 뜻의 라틴어 colo/colere에서 나온 말이다. 로마제국 시기 새로 점령한 땅에 로마 사람을 심어(植民) 정주하게 만든 곳을 ‘콜로니아colonia’라고 불렀고, 사람이 ‘밭을 갈아’ 자연을 개조하고, 또 그 땅에서 살며 ‘마음까지 쓰면’ 문화cultura-직역하자면 ‘경작된 땅’-도 형성된다. 이러한 식민주의의 구조 상 점령자의 문화가 원주민의 문화와 충돌하는 일은 피할 수 없다. 하지만 식민주의자들은 우월한 문화의 전파를 통해 점령지 주민들에게 혜택을 베푼다는 생각으로 스스로 정당화한다. 선교사들은 ‘종교적 구원’을 전하고, 자본가들은 ‘근대화’의 전파를 자신들의 ‘도덕적 책무’로 여겼다. 그 과정에 뒤따르는 폭력과 억압의 과오나 원주민의 고통은 무시된다. 이러한 과정을 통해 형성된 ‘문화’라는 말에는 외부에서 주입되는 형식과 내용의 가치가 그 시공간 내에서 삶을 꾸리는 개인의 가치보다 우월하다는 함의가 담길 수 있다.

물론 식민주의는 문화 전파 및 대체 과정의 극단적인 사례이지만, 이 예들은 ‘문화’ 개념에 내재한 구조적 문제점을 시사한다. 마치 경사가 급한 계곡의 물살이 세듯, 사회의 권위적 위계가 강할수록 주류 문화 전파는 일방적 계몽으로 치우칠 가능성이 높다. “文明開化”라는 슬로건 하에서 모든 삶의 방식으로 서양식으로 바꾸고자 하였던 일본 메이지 유신 정부처럼, 위로부터의 문화 발전 안에는 위계적 사회의 욕망이 담기게 되어, 현대 사회에 필요한 다원성의 존중보다는 성급한 전체주의적 유행으로 번지기 쉽다. ‘문화주택’, ‘문화인’, ‘문화생활’ 등 1920-30년대 일본에서 삶의 질적 상승을 의미했던 수식어 ‘문화’에 내재한 어의는 여전히 이 단

13) ‘신구논쟁(新舊論爭, Querelle des Anciens et des Modernes)’은 17세기 말 프랑스에서 희랍로마의 고전문학과 근대 유럽문학 간의 가치 우열을 두고 일어난 논쟁을 뜻한다.

어에서 발견되는 것을 보면 ‘문화’는 근대 계급적 상승의 의미를 담고 있다고 볼 수 있다. 이러한 상황에서 사회 주도형 문화 확산과 전파는 그 선의와 효율성에도 불구하고 근대 계몽주의 구조에 뒤따르는 부작용으로 이어지는 문제가 있다.

시점을 바꾸어 수용자인 개인의 입장에서 보더라도 이 계몽적 문화 정책은 또다른 부작용으로 이어질 가능성이 있다. 현대 개인에게 내재한 근대적 욕망들, 곧 사회적 우열 구조를 강화하려는 생각을 자극할 수 있기 때문이다. 현대 개인은 구조적으로 이중적 정체성 문제를 겪는다. 앞서 보았듯 이론적으로 주체적 자유와 가치를 획득하였지만, 실제 개인의 사고는 사회적 지위와 경제적 부의 우열을 따지는 근대적 인식의 틀 안에서 이루어진다. 사람들은 타인보다 사회경제적으로 우위에 서고, 자신의 잣대로 타인을 재단하고 싶은 욕망을 갖기 쉬우며, 또 반대로 개인들은 외부에서 주어진 규범들에 순응하거나, 타인을 모방하며 사는 삶의 편리를 발견하기도 한다. 이러한 상황에서 자본주의에 잘 훈련된 현대인들은 다원적 가치들을 피상적으로 계량화하여 단선적으로 비교하기도 하고, 또 개인 간 연결성의 막대한 증가는 타인의 평가에 지나치게 의존적인 개인을 만들거나, 과도한 모방 욕구를 갖게 하는 부정적 결과로 이어진다. 곧 현대인들은 역설적으로 독자적 삶의 가치 추구, 곧 자기충족적 삶을 추구할 여력이 부족해 질 수 있다. 스스로의 가치를 창조하는 주체적 힘을 키우는 대신 오히려 타인의 피상적 모습을 모방하는 쉬운 길을 택하게 되고, 니체가 복원하려 하였던 ‘주체성’이라는 현대의 선물은 나르시시스트적 자기방어의 도구로 전락할 수 있다. 플라톤이 암시한 민주정 몰락의 원인—곧 미성숙한 자유에 따른 자기소멸을 겪고, 그 이후 권력자를 숭상하는 파시즘적 경향을 띠는 단계—과도 일맥상통한다. 특히 서구 사람들에 비해 근대적 발전에 대한 개인적 경험치가 높지 않고, 전근대적 위계 질서의 강한 영향 속에서 삶을 꾸린 한국인들은 인간의 이론적 평등을 주장하지만, 삶의 실제적 불평등에 익숙했던 근대 상류층의 삶에서 이상을 찾을 가능성이 높다. 그렇다면 현대 한국인의 삶의 구조에서 ‘문화향유’는 근대 서구인들이 그랬던 것처럼 사회경제적 신분 상승의 좋은 방책으로 인식될 가능성도 높다.

분명 ‘문화’는 근대적 사회의 정점을 상징하고, 질적인 공공선의 대명사이다. 돼지와 소크라테스를 비교하는 J.S.밀의 진단 안에는 문화의 공리성 확장이, 곧 적절히 배부른 소크라테스들의 사회적 육성이, 근대적 인간의 최종 진화형임을 암시한다. 이러한 문화의 특성상 위에서 아래로의 사회 주도적 문화 전파는 시민들의 삶의 외연을 풍족하고 다채롭게 만드는 데에 있어 효율적이다. 하지만 정책 관련자들은 이 효율성이 문화 향유 대상이나 기회의 확장 등 ‘양적 효과’에 주로 기반한 것임을 염두에 두어야 한다. 근대적 가치는 개인의 “지각, 평가”의 경험적 일반화에서 유래하는 반면, 고대의 가치는 개인의 “함, 활동”과 궁극적 존재 목적과 합일에서 생성된다. 이 대비를 토대로 거칠게 말하면, ‘문화’ 개념에는 공리적 근대성이 개입될 여지가 많고, ‘예술’에는 주체적 개인이 강조될 여지가, 곧 고대의 개인 가치와 니체가 제시한 ‘진정한 인간’이라는 현대의 이상이 함유될 가능성이 높다. 기본적으로 민주 정체에서는 사회구성원으로 자신이 지닌 장점을 제대로 발휘하는 것 (이것이 <국가>의 소크라테스가 말하는 ‘정의正義’이고, 정의로운 자가 행복해지는 이유이다)에서 행복의 근간을 찾

을 수 있다. 이는 고대 중국 사상에서도 마찬가지이다. 자신의 덕을 수양해서 사회를 바로잡는 것이 전반적인 가치를 높이는 방법이다. 또 그 수양은 지식으로 이루어지는 것이 아니며, 스스로 행위를 통해 깨우쳐야 한다.¹⁴⁾ 사회가 구성원이 하늘에서 받은 주체적 가치 성취를 방해하는 경우 그 사회는 정당성을 잃어 권력의 교체가 가능하다.¹⁵⁾ 사회가 구성원의 주체적 가치 향상을 독려해야 하는 이유는 고대 때부터 그것이 사회 존속과 유지, 발전의 이론적 필수 요소이기 때문이다.

근대적 장점을 수용함과 동시에 현대 사회의 다원성을 존중하고 구성원 각각의 삶의 가치를 높이는 일이 문화민주주의에 기반한 현대 문화예술 정책의 목적이라면, ‘문화’라는 단어에 쌓인 양면성에 유의할 필요가 있다. 곧 문화민주주의 정책 관련자들은 문화의 유용성이나 공공성에 대한 확신과 더불어 문화의 다원성, 개별성에 대해서도 균형 잡힌 시각을 유지하고, 양적 확대와 질적 내실을 동시에 꾀하는 정책의 탄력적인 집행이 필요하다.

4. 문화민주주의의 정책적 개념들

이번 장에서는 본 연구의 핵심이라고 할 수 있는 문화민주주의 정책 실제 개념들에 대한 철학적 구분을 시도할 것이다. 먼저 앞서 행한 예비적 고찰을 기반으로 이를 위한 두 가지 포괄적 기준을 마련하고, 그것을 토대로 생활예술, 생활문화, 지역문화 등 다양한 관련 영역들의 개념적 경계를 보다 명확히 설명하고자 한다. 이러한 고찰은 현대 문화민주주의적 문화예술 정책 개념들은 장기적 관점에서 볼 때 활동적 생활예술과 향유적 생활문화의 두 축으로 수렴되어야 한다는 결론으로 이어짐을 보일 것이다.

4.1. 문화민주주의를 위한 두 가지 기준: 부정적 근대성 극복과 개인 주체적 가치 창출

앞서 우리는 철학사적 고찰을 통해 과학적, 합리적, 사회적 사유에 기반한 ‘근대성’이 그 타당성과 효율성에도 불구하고 구조적으로 개인의 주체적 삶의 가치 성취를 억압할 수 있고, 이는 현대에서 개인의 참여적, 활동적 행위를 장려하는 정책 방향성으로 이어짐을 살펴보았다. 그렇다면 이와 같은 현대적 흐름에 따르는 문화민주주의의 실재는 개인 삶의 활동적 가치 고양의 기여 여부를 기준으로 세부적으로 구분될 수 있다. 한편, 사회 각 분야의 현대적 가치 체계는 그 위계적 구조에서 유발된 근대적 속성들을 부정하며 형성되는 현상도 보았다. 예컨대, 고급예술이 근대성을 상징한다면, 그 대척점에 위치한 대중예술이나 생활예술의 범주를 통해 현대의 예술 영역을 이해할 수 있다. 그렇다면 이 부정적 근대성의 극복이 문화민주주의의 또다른 기준 역할을 할 수 있다. 이번 장의 전반부에서는 이 두 기준의 배경에 대해 보다 상세하게 알아보고, 후반부에서는 이 기준들을 기반으로 생활문화와 생활예술 등 현대 문화예술정책의 관심 대상에 대해 비교분석하고자 한다.

14) 예컨대, 맹자는 “남에게 ‘규구’ (법도)를 가르쳐줄 수는 있을지만, 남을 뛰어난 사람으로 만들 수 없다” (孟子 盡心 下 5)라고 말하는데, 이는 지식이나 규정이 아니라 행위자의 행동이 개인의 가치를 높임을 의미한다. 사실 생활예술의 가장 좋은 사례는 과거 사대부들의 문인화 전통이라고 볼 수 있다. 문인화는 자신의 마음을 화폭에 옮김으로써 자신의 덕을 수양하는 자기 주체성 확보의 수단이 되었다.

15) 맹자는 ‘신하가 군주를 시해할 수 있는지’를 묻는 양혜왕의 질문에 ‘(인간의 가치인) 인의를 해치는 일개 필부인 紂를 베었다는 말은 들어어도, 군주를 시해했다는 말은 듣지 못했다’ (孟子 梁惠王 下 8)며 민의(民意)에 기반한 혁명 가능성을 인정한다.

16)

사회적 가치 공동화의 자기파괴적 흐름

을 가장 잘 보여주는 역사적 사례는 ‘파시즘’일 것이다. 1919년 봄 예술가마리넬리는 사회주의 신문사를 때려 부수는 ‘폭동’으로 자신이 주축이 된 극우 정당, “국가 파시스트 당” 창당을 자축했다. 극우 파시스트 당수인 무솔리니가 과거 급진 좌파의 핵심 세력으로 편집장까지 맡았던 신문 사였다. 고대 로마 집정관이 행진할 때 앞 세우던 나뭇가지 다발에 묶인 도끼, 곧 국가의 권위와 결속을 상징하는 “파스케스 fasces”에서 이름을 따온 이들의 행보는 역사에 ‘파시즘fascism’이라는 난제를 남겼다. 파시즘에는 제대로 된 강령도, 사상도 없다. 폭력과 파괴의 힘으로 무장하고, 사람들을 공포와 불안으로 침묵하게 만든다. 먼저 폭력 테러를 자행한 뒤, 그로 초래된 사회 위기 극복을 위해 자신의 권력 쟁취의 당위성을 말한다. 정책이나 이론적 모순들은 전혀 문제될 것이 없다. 지도자에 대한 열광과 맹신, 그리고 무조건적 충성만 있으면 된다. 위대한 지도자가 나타나 모든 것을 해결해 줄 것이다. 개인들은 “지도자Ⅲ Duce”에게 충성하고, “믿고, 복종하고, 싸워라”는 구호만을 외쳤다. ‘폭력적 파괴’로 사회를 재건하겠다는 이상한 논리에도, 주체적 가치를 상실한 개인들은 지도자 집단에 복종하면서 안도감을 얻었다. 지도층은 자신을 선의의 피해자로 분장하며 폭력 행사를 정당화했다. 말할 것도 없이 독재자와 국가권력 외에는 가치 판단의 근거가 없던 시대는 결국 개인과 사회의 공망으로 귀결되었다.

17)

이 말은 영국 철학자 허치슨(1694-1746)의 아름다움 설명에서 영향을 받은 듯하다. 그는 미를 “다양성 속의 통일성(unity amidst variety)”을 지닌 대상이 우리에게 촉발하는 지각적 관념으로 보았다.

4.1.1. 부정적 근대성의 극복

1776년과 1848년이 사회와 개인 시점의 ‘근대’를 상징적으로 보여준다면, ‘현대’를 규정하는 상징적 시점은 1968년이다. 그 해 서구인들은 실제 삶에 영향력이 강했던 종교, 국가, 권위, 복종 등 근대 사회가 강조한 덕목 대신 평등, 인권, 공동체, 정의 등의 이상적 가치에서 실제 사회의 중심축을 이뤄야 한다고 선언했다. 베트남의 구정공세, 곧 서구 중심 세계질서의 ‘부정’에서 시작된 이 변혁의 움직임은, 철학적으로 모든 본질과 형식을 ‘부정’했던 포스트-모더니즘과 만나 현대 사회의 정신적, 실체적 토대를 구축했다. 1968년의 사람들은 “모든 금지를 금지”하고, “상상력에 권력을” 주는 데에서, 곧 과도한 위계적 근대성을 내포한 문화의 폐기를 통해 현대적 가치를 찾았다. 앞서 문화민주주의 정의에서도 보았듯, 근대를 상징하는 고급예술이나 전문예술의 부정을 통해 문화예술의 현대적 지향점을 찾은 것도 이와 같은 맥락을 반영한다.

하지만 지금은 68년 체제 형성 이후 반 세기가 지났다. 현 시점에서 ‘부정’을 통한 현대 가치 체계의 구축 방식은 두 가지 현실적 문제로 이어질 우려가 있다. 첫째, 현대 개인의 주체적 자유에 대한 요구가 확장됨에도 불구하고, 현실적으로 사회는 근대 체계를 지속함에서 벗어나지는 구조적 충돌이다. 물론 근대적 합리성에도 기반한 사회 구조는 시행착오들을 수정하며 효율적인 방향으로 진화하였다. 하지만 그 발전에도 불구하고 위로부터 제어되는 근대 사회 체계는 아래에서 형성되는 구성원의 주체적 가치 실현 욕구과 부딪힐 수 있다. 이러한 구조적 충돌은 개인들 내면에서도 일어나, 개인이 근대와 현대의 가치 체계를 스스로 혼용하는 이중적 정체성 문제를 겪게 된다. 그렇다면 현대 사회의 목표는 사회적으로나 개인적으로나 이 구조적 충돌을 최소화하고 현대와 근대의 장점을 최대로 통합하는 데 있을 것이다. 둘째, ‘근대의 부정을’ 통한 가치 규정은 지속가능한 사회 가치 창출 면에서 한계를 보인다. 기존 가치의 부정은 거칠게 말해 ‘(억압하는) 외부의 거부’와 유사하다. 이 과정의 단순 반복은 공동체의 가치 체계를 잘게 세분화하는 형식으로 진행된다. 따라서 이 과정이 과도하게 지속된다면, 사회적 가치는 미분화(微分化)를 거쳐 공동화(空洞化)까지 이를 수 있다. 쉽게 말해, 공동체는 구성원 사이의 연결 고리를 잃고, 결국 혼자만의 삶을 사는 사람들로 채워지게 된다. 이러한 잠재적 가치 공동화가 공동체의 건강한 존속을 위협한다는 것은 자명하다.¹⁶⁾ 그렇다면 우리는 사회의 다원적이면서도 통합된 내면 가치 창출로 그 공백을 채워야 하며, 이는 구성원의 다양한 주체적 가치 완성을 통해 구현될 수 있다. 현대 다원주의 사회의 이상이 담긴 표어 “다원성 속의 통일성(unity amidst diversity)”은 문화민주주의의 목표와도 일치한다.¹⁷⁾

4.1.2. ‘활동’을 통한 주체적 가치 창출

위의 두 문제—근현대의 구조적 충돌, 사회적 가치 공동화—의 경계가 건강한 사회 유지에 필수적이라면, 그 실마리는 역시 ‘개인 삶의 주체적 가치’ 고양에 있다. 근대 사회는 그 구성원들을 사회적 통계와 경제적 수단, 법적 통제, 그리고 경쟁적 교육의 대상으로 여기는 경향이 있다. 특히 단기적, 비자발적, 독단적 근대화의 부작용이 만연하는 한국 사회에서는 개인 가치를 재단하는 데 사회의 시점이 매우 중시됨은 많은 이들이 공감할 것이다. 서구 사회의 구성 토대인 ‘주체적 개인주의’ 문화가 결여된 상황에서, 급격히 도입된 서구 정치경제 체제는 형식적 절차 민주주의와 극단적 성과 중심 자본주의로 귀결될 확률이 높았다. 이 구조에서 우리 사회의 체질 개선은 필수적이다. 이 개선 작업은 사회가 먼저 주도해야 하지만, 사회는 구성원 개인의 합당한 가치 추구의 조력자 역할에 초점을 맞추어야 한다. 구성원의 삶의 가치를 거스르는 공동체는 존속이 어렵기 때문이다. 사회는 구성원이 가치 회의주의에 가까운 극단적 다양화에 도달하거나, 동시에 몰가치적 전체주의 관점에 빠지는 것을 경계할 필요가 있다. 사회는 사회의 활력 유지를 위해 적극적으로 개인의 가치 실현에 조력해야 하는 책무가 생긴다. 요컨대 현대 한국 사회문화의 개선은 ‘주체적 개인의 양적, 질적 확장’에서 시작되며, 이는 사회가 구성원들에게 사회의 규범적, 문화적 틀과 스스로의 힘으로 대면할 실천적 기회를 제공하는 데에서 시작한다. 현재 한국 사회에서 문화민주주의 정책들이 지향해야 할 이론적, 실천적 목표는 공히 이 지점에 있다.

이렇게 복잡한 가치 문제와 관련하여 즉각적으로 현실적 해결책을 내놓기는 쉽지 않다. 하지만 고대의 자기완성적 인간상이 현대인들이 상실한 삶의 가치들을 시사한다는 점을 고려하면, 우리는 근대 이후 인간의 삶에서 그 영역이 대폭 축소된 ‘주체적 활동’의 중요성에 주목할 필요가 있다. 근대 이후 합리적, 과학적 인간상의 지배적 우위는 개인의 활동에 대한 관심을 줄여들게 만들었다. 마르크스의 지적대로, 이전에는 노동이 어느 정도 자아실현에 도움을 주기도 하였지만, 분업화와 개인 가치의 수치적 계량화로 그러한 근로 활동에 내재한 복합 가치들을 모두 자본가치로 단일화하여 행위자들의 삶을 소외시키는 결과로 이어졌다. 이러한 현대 산업 구조에서 노동, 제작 등의 삶에서의 일상적 활동은 정보 중심의 지성적 사고보다 열위에 처하게 된다. 곧 근대 사회경제 구조 속에서 사는 현대인들은 자본가치 이외에 자신 삶을 위한 적극적인 신체적, 정신적 활동의 기회가 줄어들게 된다.

하지만 고대사람들은 탁월한 실천적 활동이 주체적 삶의 가치를 높인다고, 현실적 행복 성취의 방법이라고 믿었다. 곧 실천적 활동은 주체의 힘을 확장하는 역할을 한다. 그 활동의 기반 안에는 지성적 사유 뿐만 아니라 기술적, 제작적 사고까지 포함된다. 예술(art)의 어원으로 언급되는 희랍어 ‘테크네(techne)’, 곧 ‘기술(技術)’은 고대인들에게 숙련된 손기술만이 아닌 지성적 사고를 의미했다. 지성적 사고를 관조적 사고(theoria), 실천적 사유(praxis), 제작적 기술(poiesis/techne)로 세분화해 생각한 희랍인들은 ‘함’과 ‘만듦’을 포함한 이 모든 능력들의 활동에서 인간 삶의 가치 증진을 위한 토대를 찾았다. 근대인들의 생각과 달리 고

대인들에게 제작하는 사고와 다른 정신 능력 사이에는 가치 차이가 크지 않았다. 삶을 구성하는 실천적 활동에 기여할 수 있었기 때문이다. 행복 등 개인의 가치는 이 정신 능력들이 ‘잠재성(dynamis)’을 넘어 ‘현실화(energeia)’ 될 때 창출되기에 관조, 실천과 제작 모두의 조화로운 활동이 없으면 주체적 인간 가치는 성취되기 어렵다.

반면 이성적, 과학적 근대의 영향으로 현대인은 분석적 사고와 정보 수집에 과도하게 열중하는 지식 중심의 삶을 살게 되었고, 또 자본주의는 ‘실천적 활동’의 가치를 ‘재화’라는 동일 목적을 향한 수단으로 격하시켰다. 요컨대 현대인은 ‘이론적 지식’에 지나치게 치우치고, ‘실천과 제작’이라는 활동이 배제된 삶을 산다. 하지만 동서양을 막론하고 ‘주체적 인간의 완성’이라는 고대 삶의 목적은 정신적 능력을 탁월하게 사용하는 행위로 달성된다고 믿었음을 고려하면, 근대적 인간 상에 따르는 삶으로는 인간 본연의 자기 인정을 위한 욕구를 채우기 어려움을 시사한다. 이러한 배경 하에서 현대 사회는 개인의 실천적 활동 가치의 현대적 부활을 고려하게 되었다.¹⁸⁾

현대 사회가 오랜 역사적 발전을 거쳐 구성원 개개인에게 부여한 이론적 지위—곧 정치적 주권자와 다원적 가치의 구현자(具顯者)—를 염두에 둘 때, 개인의 ‘유의미한’ 실천적 활동은 두 가지 정점으로 귀결된다. 하나는 주권자로서 공동체 의사 결정에 대한 정치적 참여 활동, 다른 하나는 독립된 개별 인간으로 할 수 있는 최고의 지적 활동, 곧 실천적 예술 활동에 참가하는 것이다. 이러한 예술활동은 전문예술을 모방하는 것을 넘어, 고대부터 인간 본연의 창조적 제작 활동을 재건하려는 노력이 된다. 전자가 현대 민주사회의 현실적 이상(理想)인 ‘참여민주주의’와 상통한다면, 후자는 가치적 이상인 ‘문화민주주의’의 상징적 목적이 된다. 요컨대, 현대인은 예술 창작으로 대표되는 적극적인 정신적 창조 활동을 통해 각종 사회 구조적 요인들의 여파로 낱이 축소되어가는 자기 주체성을 회복할 수 있으며, 사회는 사회의 긍정적 존속을 위해 구성원 삶의 가치 향상을 도와야 할 책무를 갖게 된다.

4.2. 생활문화와 생활예술

앞서 철학적 고찰을 통해 문화민주주의의 하위 개념 설정의 이론적 두 기준, 곧 근대적 규범성의 비판적 극복과 개인의 자발적, 주체적인 실천 활동을 구해 보았다. 또한 자본주의 및 기술의 발전으로 개인의 위상이 축소되는 현대 사회의 어두운 측면을 고려하면, 건강한 사회 존속을 위해 사회가 적극적으로 개인의 가치를 높일 책무가 있음도 보았다. 생활문화예술 등을 포괄하는 문화민주주의 정책의 ‘이론적’ 목적을 ‘주체적 개인들로 구성된 건강한 사회 존속’으로 본다면, 그 ‘실천적’ 목표는 현 한국 사회 체계와 상황 안에서 이 이론적 목적을 최대한 현실화하는 데 있을 것이다. 그렇다면 이 ‘최대 실현’이라는 방법론적 원리는 근대 사회 체계의 장점과 문화예술이 지닌 현대적 의의를 조합해야 한다는 현실적 결론으로 이어진다. 상세하게 말하자면, 문화민주주의의 실질적 정책은 현대 사회에 필요한 개별 구성원의 삶의 질적 가치 고양을 위한 노력을 강화하면서, 체계성, 효율성, 확장성 등 근대 체계의 장점들을 유지, 접목하는 쪽으로 침로를 잡아야 한다.

이러한 결론은 문화민주주의 관련 정책 개념들의 실제적 구분 기준을 도출한다. 시민의 삶 곧 ‘생활’과 결부되는 문화예술적 현황에 초점을 맞추는 정책들¹⁹⁾은 장기적 관점에서 볼 때 주제 중심으로 근대적, 평가적, 교육적 ‘문화’ 관련 분야와 주체적, 활동적, 개별적 ‘예술’ 분야로 분류할 필요가 있다. 또한 그 효과의 ‘최대 실현’을 위해 각 주제별 접근법이 지닌 장점을 극대화할 필요가 있다. 요컨대, ‘생활문화’ 관련 정책들은 사회 구성원의 문화예술 향유 경험의 양적 확산을 목표로 하고, ‘생활예술’ 정책들은 자발적 예술 활동, 곧 ‘함’과 ‘만들음’을 통해, 자기인식 및 인정욕구 충족의 계기 마련에 초점을 맞춘다. 이 두 방향의 조화는 삶의 질적 향상 뿐만 아니라 수직적 근대 사회의 억압도 상쇄하고 다원성을 강화하는 기능을 할 수 있다. 정책의 성과 측면에서도, 양자의 이론적 구분은 서로 다른 목표를 제시할 수 있다. ‘생활문화’ 정책은 문화 향유 경험을 확산하여 정책 수혜자를 양적으로 확대하고, 정책 인지도 및 긍정적 평가를 사회 전반에서 높이는 역할을 수행할 것이다. 이에 비해 ‘생활예술’ 정책은 구성원들에게 문화예술 관련 감상과 교육을 넘어 스스로 예술 행위를 하고, 또 자기 발전의 경험 기회를 제공함으로써 사회가 개인 삶 가치를 높이는 선도적 역할을 실행할 수 있다.

참여민주주의와의 유비는 문화민주주의 관련 생활문화와 생활예술 구분의 필요성에 대한 이해를 도울 것 같다. 참여민주주의의 목표가 구성원의 주체적, 자발적, 일상적 정치 참여 활동을 통한 건강한 민주적 공동체 건설과 유지에 있다면, 그 정책적 실체는 구성원들에게 법적, 행정적, 정치적 이론들과 실제 절차들을 교육하는 일과 그들이 직접 소규모라도 민주적 공동체 운영이나 의사 결정에 참여하는 일로 나눌 수 있다. 개인의 민주적 정치 참여를 위한 각성은 관련 교육으로 이루어질 수 있지만, 스스로 공론장에서 적극적으로 의견을 개진하고 그를 토대로 문제를 처리하는 경험이 더욱 효과를 볼 것 같다. 지난 10월 참여민주주의의 한 형식인 ‘숙의민주주의’의 사례가 되었던 “신고리 원전 5 6호기 공론화 위원회”를 거친 건설 재개 결정 과정은 숙의 과정을 통한 결론 도출 뿐만 아니라 위원 및 470여명의 시민배심원단 참여자 개인들에게 유의미한 정치 활동 경험을 주었다는 점에서도 상징적이다.²⁰⁾ 마찬가지로 문화민주주의 실현을 위해서는 개인이 기존 문화예술 대상의 교육이나 향유의 반복보다는 스스로 ‘함’과 ‘만들음’의 예술적 행위 경험의 시작과 지속이 중요하다. 요컨대 문화민주주의는 사회 구성원의 일회적 문화예술 체험을 지나, 주체적 예술 활동을 통해 자기 인식과 긍정을 위한 선순환을 만들기를 희망한다.

4.3. 생활문화/예술과 전문예술/문화예술교육/지역문화

앞서 문화민주주의 개념에 대한 철학적 이해는 장기적 관점에서 문화예술 정책의 문화 중심과 예술 중심의 구분을 추천하였다. 하지만 문화예술 실제 외연의 중복성과 복합성은 기존의 문화예술 관련 정책과의 차이점과 유사점에 대한 보다 면밀한 개념적 구별을 필요로 한다. 예컨대, 시민들의 생활 속 문화 향유나 예술 활동은 문화예술교육에서 시작할 것이고, 또 그 양적 확산을 위해서는 시민들의 삶 속에서 누적된 ‘지역문화’와 ‘고유전통’ 등 시공간적인 맥락을 고려해야 할 것이다. 또한 10년 전만 해도 ‘생활예술’ 관련 개념 정립 초기 단

18) 기독교와 공리주의, 자본주의, 법치주의에 기반하여 발전한 서구 근대의 의무나 결과 중심 윤리의 폐해를 인지하고 고대의 자기 완성적 덕 윤리를 현대 사회에 접목하려는 시도는 그 역사가 오래되었다. 영미권 쪽에서는 이 문제를 지적한 1958년 앤스کم(1919-2001)의 논문 “Modern Moral Philosophy”이 그 시발점이 되었고, 대륙철학 쪽에서는 푸코(1926-1984)의 ‘자기 배려’나 ‘자기 테크놀로지’ 등에 대한 연구를 그 예로 들 수 있다. 하지만 이러한 자기완성적 윤리는 소크라테스가 항상 가르치던 ‘자기 (인식을 위한) 수양’이나 유가를 비롯한 동양철학의 핵심 주제인 ‘자기수양’ 등 오랜 전통을 지닌 주제이다 (여기서 다른 자기 발전을 위한 노력은 모두 영어로 self-cultivation으로 번역된다.) 하지만 이러한 접근의 필요성에도 불구하고, 고대 소규모 공동체 안에서의 인간 삶에 대한 윤리를 어떻게 대규모의 복잡한 현대 사회 문화에 접목할 수 있는지는 여전히 문제가 된다.

19) 본고에서는 ‘생활’ 개념에 대한 이론적 고찰은 배제할 것이다. 이미 ‘생활’은 사회 구성원 개개인의 일상과 삶을 평등하게 반영하는 용어로 굳어진 듯하기 때문이다. (‘생활’의 의미 대한 논의는 경희사이버대학교 연구지원팀, 〈생활예술 지원정책방안 연구〉 최종보고서, 2012, 10-12쪽 참조). 20) 해당 위원회는 2017년 7월 말 출범하여 10월 20일 정부에게 공론화 위원회 권고안 제출하는 것으로 활동을 마쳤다. 〈〈신고리 5·6호기 공론화위원회 활동, 이했습니다〉〉, 〈Weekly 공감〉, 2017.10.23 문화체육관광부 대한민국정책정보지 http://koreablog.korea.kr/1326) 또한 지난 10월24일 서울시는 국내 최초로 시민이 정책의 제안, 결정, 실행 과정에 적극적으로 참여할 수 있도록 설계된 참여민주주의 온라인 플랫폼 ‘민주주의 서울’(democracy.seoul.go.kr) 운영에 들어갔다.

계에서는 자기 정체성 확립을 위해 ‘전문예술’과 대립각을 세웠으나, 그동안의 예술의 대중화와 예술계의 확장은 양자의 대립적 이해를 넘어 상보적 관계로 발전할 필요성을 시사하고 있다. 이번 장에서는 이러한 현재의 문화예술 정책 실재와 이론적으로 고찰해 본 생활문화예술 개념이 어떠한 조화를 이루는 지 살펴볼 것이다.

지난 20세기 한국 사회의 급격한 근대화, 산업화의 역사적 흐름은 문화예술 관련 정책과 법령의 제정의 역사에도 반영이 되어 있다. 역사적 맥락을 기반으로 생각해 보면, 우선 근대적 생활 방식의 도입과 확산은 기존의 문화, 곧 ‘전통문화’의 축소로 이어졌을 것이고, 반면 국가주의 경제 발전으로 국가적 자긍심의 질적 강화 욕구가 자극되었을 것이다. 1972년 제정된 “문화예술진흥법”은 전통문화예술의 계승과 새로운 민족문화 창달을 목표로 하는데, 이 안에는 위와 같은 근대화의 문화적 명암이 읽힌다. 또한 이 법의 목표는 주로 문화예술 관련 정부 체계 수립 뿐만 아니라, 무엇보다도 과거 전통예술 분야에서 명맥을 유지하거나 신규 분야에 서 명망 있는 소수 전문예술가 지원에 목표를 둘 것이다. 2005년 제정된 “문화예술교육진흥법”의 제정은 문화예술의 근대적 중요성, 곧 경제적 안정을 넘어 교양있는 시민 육성의 필요성을 반영했다고 볼 수 있다. 또한 사회경제적 발전이 성숙기에 이룸에 따라 문화예술의 전문가 및 교육 중심적 접근을 넘어 문화 향유와 예술 활동 권리를 시민 기본권으로 권리를 인정하게 될 것이다. 2013년에 제정된 “문화기본법”은 헌법 상 보장된 국민의 문화권을 국가가 보장하기 위한 광의의 노력을 시사하는 매개법이 되고, 이를 바탕으로 2014년 제정, 시행된 “지역문화진흥법”은 전문 문화예술인을 넘어 보통 사람들의 생활문화예술에 대한 관심을 기울여야 한다는 문화민주주의 강화라는 세계적 시대의 흐름을 반영하였다. 이러한 문화예술 관련 법안의 변천 과정은 이 문화예술 정책 문제가 내포하는 복잡한 실재를 보여준다. 곧 지금은 전문예술인을 육성하고, 교육을 통한 문화예술 감상자 저변을 확대하며, 나아가 시민들 자체의 활동적 예술인화를 꾀하는 노력들을 서로 조화를 이루며 행해야 한다.

생활예술의 개념 형성 초창기에는 그 정의를 위해 전문예술과 대립각을 더욱 날카롭게 하였다. 5년전만 해도 “(전문예술과 같이) 제도화되고 상업화된 예술은 예술을 범주화시키고 삶과 분리시키면서 생활예술을 주변화하고 그것의 잠재성을 억압”하는 등 전문예술의 부정적 측면을 부각하여 생활예술에 주목해야 할 필요성을 피력하였다.²¹⁾ 하지만 개인의 지속적 생활예술 수행을 위한 교육과 동기 부여의 필요성은 양자 사이의 대립 구조를 강조하는 것보다는 상호 보완하는 관계로의 전환을 희망하는 단계로 진화한 듯하다. 전문예술과 생활예술의 장르적 동일성, 또 전문예술가의 수련 경험이나 실행 능력을 고려하면, 양쪽 수행자들의 만남은 상호 자극을 주어 선순환으로 이어질 수 있다. 곧 직업과 무관한 예술행위자로서의 서로의 다원 가치를 인정하는 방향으로의 발전이 필요한 시점이 올 것이다.

생활문화예술이 어느 정도 일상적으로 확산된 상황을 상정하면, 개념 형성 초기 단계의 전문-일상의 대립항은 앞서 얘기한 대로 ‘문화’ 중심 접근과 ‘예술’ 중심 접근으로 이원화하는 것이 더욱 실용적일 것으로 보인다. 문화예술교육의 측면에서도 이 양갈래의 접근법은 뚜렷한 차이를 보인다. 곧 ‘문화’ 중심 교육은 개인의

향상된 문화 향유에, ‘예술’ 중심 교육은 개인의 활동 기반 마련에 중점을 두는 것으로 양분가능하다. 곧 전자는 시민을 문화 향유 능력이 향상된 훌륭한 감상자로 만드는 데 목표를 두고, 후자는 개인의 예술 활동 기반을 마련해 줌으로써 개인에게 예술행위자라는 새로운 정체성을 제공하려 한다. 전자의 피교육생은 훌륭한 근대적 평가자로서의 성장을 목표로 하고, 후자의 피교육생은 독립적인 활동자가 되기를 바랄 수 있다. 이 양 방향의 차이를 염두에 두고 커리큘럼을 구성한다면 그 교육 결과는 상당히 다르게 나타날 것이다. 전자는 문화예술에 대한 지식 습득을 통해 교양인, 문화인 지위에 대한 자각과 자부심으로 이어지는 반면, 후자의 개인은 자신이 미처 알지 못한 자신의 모습을 발견하는 등 새로운 경험 형식으로 이어질 것이다. 물론 양자의 현실적 교육 성과는 유사할 수 있다. 하지만 근대적 평가 및 지식 습득은 사회의 외부적 기준을 자신이 수용하는 방향으로 되지만, 주체적 창작 활동은 잘 하던 못 하던 그 질적 차이와 관계 없이 개인에게 어떤 강도의 자기 인식의 계기를 주기 때문이다.

이 두 관점의 실제적 차이는 비근한 예만으로도 쉽게 이해할 수 있다. 사각형 캔버스를 동일한 파란색으로 가득 칠한 현대 미니멀리즘 회화를 본다고 상상해 보자. 일상적인 생각은 “저게 유명한 그림이야? 나도 할 수 있겠다” 정도일 것이다. 그러나 미술사 강의나 해설을 들으며, 이 그림의 미학적, 역사적 배경이라든지, 작가의 예술적 고민을 자세히 ‘교육’ 받게 되면 같은 그림에 좀더 많은 지적, 감각적 즐거움을 얻을 것이다. 관객은 좀 더 ‘문화인’이 된 느낌을 갖는다. 하지만 동일 재료를 가지고 스스로 파란 면의 캔버스를 제작하는 기회는 그와 완전히 다른 경험을 줄 것이다. 참여자는 붓질도 균일하게 하기 어렵고, 안료의 색을 동일하게 맞추지 못하며, 안료를 캔버스에 제대로 점착하지 못하는 자신을 발견할 것이다. 우여곡절 끝에 모사품을 만들게 되면 원작이 훌륭함을 더 잘 알게될 뿐만 아니라, 자기 작품의 질과 상관없이 완성의 기쁨을 얻을 수 있다. 이 과정이 반복되어 스스로의 발전을 느낀다면, 그것 역시 주체적 예술 활동의 효과일 것이다.²²⁾

교육 영역 내에서의 문화와 예술의 구분은 현재 문화예술교육진흥법에 의거한 교육 실재의 보장 필요성을 간접적으로 시사한다. 현재 문화예술교육은 일반인보다, 미래 세대인 학생들의 문화적 교양 함양에 중점을 두고 있기 때문이다.²³⁾ 학교 문화예술교육이라는 중심축은 문화예술 강사 고용 문제로 이어지며, 또 문화예술 소외계층에 집중된 사회적 교육은 수혜자의 범위를 줄이거나 자발적이고 지속적 참여로 이어지지 못하는 문제도 야기하였다. 따라서 문화민주주의 정책의 목표를 고려하면 생활문화와 생활예술 각각 분야에 특화된 교육 프로그램의 재구성이 필요하다. 예컨대 학교 교육에서는 교양인 육성을 위한 문화 함양과 창의성 발현을 위한 교육을 동시에 수행하고, 일반 교육에서는 지적 성장 보다는 사회적 억압과 스트레스를 해소할 수 있는 활동 중심의 교육으로 그 초점을 다변화하는 것도 생각해 볼 만하다.

또한 일반인의 문화예술 향유 및 교육에 중심에 두는 ‘생활문화’ 정책들은 2014년 제정된 지역문화진흥법 안에서 수용되고 있고,²⁴⁾ 2016년 설립된 ‘생활문화진흥원’에서도 다양한 사업으로 연결하고 있다. ‘지역문화’ 개념은 중앙집중을 거부하고 평등을 강조하는 다원적 사회 가치를 내포하고, 지역 특유의 문화를 장려하

21)

경희사이버대학교 연구지원팀,

〈생활예술 지원정책방안 연구 보고서〉

2012, p.21.

22)

참여민주주의에 대해서도 동일한 비유를

할 수 있다. 시민을 박학한 정치평론가로

카우는 것은 참여민주주의의 이상과

오히려 대척점에 있는 것일 것이다.

평가를 넘어, 지식을 토대로 주체적

정치 행위자가 되는 것이 그 목표이니

말이다. 현대 사회는 다수의 평가자와

소수의 활동가로 구성되는 일을 피하는

쪽으로 진전되어야 한다는 것이 본인의

생각이다.

23)

문화예술교육 예산 기준으로 61%,

교육 수혜자 기준으로 96%, 수혜기관

기준으로 79%가 학교 교육에 할애되어

있다. (최보연, 〈문화예술교육 지원정책

분석 및 개선방안〉 문화관광연구원,

정책연구 2017-08, p.x)

24)

지역문화진흥법 2조는 ‘생활문화’를

“지역 주민이 문화적 욕구 충족 위하여

자발적이거나 일상적으로 참여하여

행하는 유·무형의 문화적 활동”으로

정의하고 있고, ‘문화적 활동’의 범위

안에 ‘생활예술’ 개념이 포함된다.

25)

주체적 활동을 강조하는 생활예술은 생활체육과 비교될 수 있으며, 문화예술 향유를 위시한 생활문화는 여가문화와 구분해야 할 필요성도 생긴다. 지난 2015년 제정된 ‘국민여가활성화기본법’과 ‘생활체육진흥법’을 통해 법적, 행정적 지원 체계를 마련한 바 있는 이 두 비교 대상은 무엇보다도 시민의 일상적 생활 가치 증진을 목표로 한다. 여가문화는 “여가의 중요성에 대한 인식을 고취시켜 일과 여가의 조화를 추구함으로써 국민들이 인간다운 생활을 보장받는 것을 기본 이념” (2조)으로 하고, 여가활동 안에는 생활문화 향유와 예술활동도 포함된다. 하지만 “일과 여가의 조화”에서 상상할 수 있듯, 여가의 권리는 사회경제적 노동의 관점에서 시민의 삶을 바라본 것이다. 일찌기 아리스토텔레스가 〈정치학〉에서 “전쟁의 목적이 평화이듯, 노동의 목적은 여가”라며 여가의 의미를 다룰 때에도, 그 개념 안에는 노동이 전제되어 있었다. 또 생활체육법은 “국민은 건강한 신체활동과 건전한 여가 선용을 위하여 생활체육을 즐길 권리를 가진다”고 규정하고 있다. 인간이 건강한 신체와 정신을 유지해야 할 필요가 있고, 또 현대 사회 구성원이 정신적 건강이 위협받고 있어 사회적 분위기마저 악화됨을 생각하면, 건강한 정신적, 지적 활동을 위한 법적 개념 규정도 필요하다고 볼 수 있다. 생활예술은 근대적 경제/노동 중심의 시민 규정에서 벗어나 개인의 삶의 가치를 고려하고, 지적이고 정신적 활동을 고취한다는 점에서, 또 문화민주주의의 역사적 의미를 담은 생활문화예술 정책은 위의 두 분야보다 미래 가치를 추구하는 정책 상징성이 강하게 함축하기에 그 당위성이 확보된다.

는 일은 사회 전체 다양성 유지에 도움이 되기에 ‘생활문화’를 그 안에 놓을 때 생기는 의미적 손실은 크지 않을 것으로 보인다. 또한 생활문화센터 등 공간적 지원이나 문화 향유 프로그램의 개발, 보급 등은 기존 생활문화 지원 체계의 확대된 정교화만으로 개선할 수 있을 것이다. 그러나 지역문화에 종속되는 대중적 문화보급 사업은 소외계층 문화예술 지원처럼 문화 복지의 일환으로 이해되기 쉽다. 이러한 생활문화 사업의 현황은 생활문화 정의에 왜 시민의 ‘자발적 참여’가 꼭 들어가야 하는지—물론 이는 생활예술의 현대적 의미를 포괄하기 위함일 것이겠지만—에 대한 설명이나, 앞서 고찰한 ‘삶의 가치 회복’이라는 목표를 논리적으로 제시하는 데 약점을 보일 수도 있다. 요컨대 현재 법적, 행정적 구조 하에서 생활문화 관련 지원 체계 유지는 정책적, 행정적 효율성을 높이는 방편이나, 생활예술 정책의 역사철학적 의미를 강화하기에는 부족할 것으로 보인다.

현실적으로 생활문화와 생활예술의 실제 외연은 유사하게 보일 수 있다. 그러나 외연에서 접근하는 시각은 이 정책적 시도들이 현대 한국 사회에 시사하는 이론적, 개념적, 역사적 의의들을 명확하게 구현하기 어려울 것으로 보인다. 앞서의 고찰이 암시하듯, 생활문화와 생활예술의 이론적 개념 차이는 그 실제의 현실적 외연보다 훨씬 크다. 따라서 관련 법적, 정책적 상황과는 별개로, 장기적 관점에서 현재 혼용되는 생활문화와 생활예술을 과감하게 ‘생활예술’로 통칭하는 것도 생각해 볼만하다. 물론 예술이 문화에 포함되듯, 생활예술을 광의의 개념인 생활문화 안에 놓는 것도 당연하다. 하지만 예술의 주체적 의미를 고려하면서 또 문화민주주의의 정책 방향성의 강력한 상징성 확보를 위해 ‘생활예술’을 전면에 내세우는 것 또한 장점이 있다. 현재 생활문화 정책들 중 생활예술 활동을 강조하는 기획이 많다는 점은 실제로도 이 개념 전환을 뒷받침하는 근거가 된다. 문화민주주의 관련 정책은 그 실제적 기대 효과와 아울러 근대화, 산업화 이후 급격한 가치 공백 상태로 전환되는 한국 사회에 새로운 가치 지향점을 제시하는 상징성도 부수적 성과로 거둘 것으로 예상된다. 사회가 구성원의 복지와 인권 등 본질 가치 보호를 넘어, 주체적 활동 가치 창출까지 목표로 삼는다는 점, 그리고 이 일이 사회 존속을 위한 장기적 방책이라는 점 등의 집중적 강조를 위해서는 ‘생활예술’의 개념이 더욱 합당할 것으로 생각된다.²⁵⁾

이러한 개인의 주체적 활동 가치를 기준으로 한 문화민주주의 정책의 개념적 구분은 ‘생활예술’과 관련된 행정적, 법적 재정비의 필요성도 뒷받침한다. 문화민주주의 관련 정책들의 중요성은 그 실질적 결과 뿐만 아니라, 한국 민주주의 체제의 현대적 이상을 제시하고, 또 사회 성숙도 측정의 척도 역할에도 있음을 염두에 두어야 한다. 지역문화 유지 및 육성을 목표로 한 기존 지역문화진흥법 조항들은 안에는 여전히 중앙중심적 시각과 하향적 전달성이 내재하기에 장기적으로는 보다 평등한 ‘지원법’으로 변화할 필요가 있다. 또 그 안에 첨부된 ‘생활문화’ 조항은 문화예술 관련 주민들의 동호활동 지원에 국한되어 있어 지원 영역을 확대해야 할 필요가 있어 보인다. 과거의 법 조항만으로는 시민들의 자발적, 주체적 예술활동에 대한 강조나 시민들의 예술활동을 연결하고 조직화하는 데 최적화된 지원을 할 수 없을 것으로 예상된다. 독자적인 ‘생활예술지원법’ 마련을 통한 창의적 생활예술 지원 체계 수립은 한국 사회 미래 가치의 상징적 초석을 마련하는 전기가 될 것으로 보인다.

5. 결론

본고는 ‘문화민주주의’ 관련 정책의 철학적 의의에 대한 고찰을 통해 그 다양한 하위 개념들을 이해하는 틀을 구축하고자 하였다. 또한 현대 사회는 그 건강한 존속을 위해 구성원 개인의 가치를 향상할 책무가 있는데, 그러한 책무의 사회적 인식을 가장 효과적으로 공표할 수 있는 것이 ‘생활예술’ 등 문화민주주의 정책임을 말하였다. 과거 사회 구성원들의 생활문화와 관련된 정책들은 고유문화의 보존이나 개인의 문화 향유 기회 제공 등에 중점이 있었다. 하지만 현대 사회에서 근대성이 낳는 부작용을 막고, 4차 혁명 등의 영향으로 개인의 사회경제적 역할 축소가 예견되는 미래 현실에 대비하기 위해서는 개인의 주체적, 자발적 활동 중심의 문화예술 정책을 다듬어야 할 필요성이 생긴다. 실제로는 그 결과가 유사하게 중첩되더라도, 새로운 문화예술 정책에 그러한 철학적 방향성을 담은 것만으로도 충분한 선언적 효과가 있음을 인지하고, 보다 명확하게 이러한 문제의식을 구체화한 정책을 설계할 필요가 있다고 생각한다.

02. 네트워크 사회 속 생활예술: 누가, 무엇으로, 어떻게 연결되고 있는가

조희정 서강대학교 사회과학연구소 책임연구원

I. 왜 네트워크와 생활예술인가

인터넷에서 시작한 기술 변화는 소셜미디어, 모바일을 넘어서 CPND(Contents, Platform, Network, Device)과 인공지능 우선(AI first)으로까지 이어지고 있다. 모든 신기술은 계속 등장하고 있다. 어제의 기술보다 오늘의 기술이 새롭다. 그 속도와 확산 범위가 너무 방대하기 때문에 일반 이용자들은 오히려 따라잡지 못한 마음에 불안감을 느낄 지경이다. 기술결정론(technological determinism)에 근거한 기술 압박(technology push)이 인간 존재의 근본을 뒤흔드는 것 같은 불안감을 느끼는 것이다.

기술 그 자체만으로는 사회와 삶이 완성될 수 없으며, 사회의 제도와 인간 존재에 대한 끊임없는 가치 평가와 성찰이 언제나 함께 진행되어야 한다는 기술사회구성주의적 관점은 한가한 소리처럼 평가된다. 신형 기술이 나오면 어디에 쓸지를 생각하기도 전에 빨리 구입해야 하고, 일단 구입하면 고착하여(lock-in) 그 기종(model)만 이용하는데 익숙해져 자유로운 경로를 구성하지 못하는 부자연스러움과 불안함이 도처에 만연하고 있다.

그러나, 근원적으로 살펴보면, 최초 인터넷 발명은 인류를 모두 연결하여(connect) 소통을 확산하고 세계 평화에 기여하는 이상적인 꿈에서 시작되었다. 인터넷 이전의 매체(media)로서 신문, 전신, 전화, 라디오, TV 등이 있었지만 인터넷처럼 단시간 내에 시공간을 초월한 상시적인 연결을 만들어내진 못했다. 인터넷 이후에는 소셜미디어, 스마트폰이 등장하면서 적어도, 인터넷, 소셜미디어, 스마트폰 이용자는 자신이 어떤 식으로든 세상과 연결되어 있다고 생각하게 되었다. 여기에 4차 산업혁명으로 표방되는 인공지능(AI), 로봇공학, 사물인터넷(IoT), 자율주행자동차, 3D 프린팅, 빅데이터(bigdata), 나노기술(nano technology), 생명공학, 재료공학, 에너지 저장 기술, 양자 컴퓨팅, 증강현실·가상현실(AR·VR), 기계학습(machine learning), 심층 학습(deep learning)과 같은 다양한 신기술에 의해 연결이 증폭되면서, 인간과 인간, 인간과 사물뿐만 아니

라 사물과 사물의 연결이 가능한 ‘초연결사회(hyper-connected society)’라는 표현도 등장하였다.

네트워크 확산과정에서 많은 역기능(abusing)이 있음에도 불구하고, 미디어와 기술 뿐만 아니라 연결을 채우는 콘텐츠 내용도 과거와 비견하기 어려울 정도로 풍부해졌다. VR을 통해서 사회의 실재가 재현됨으로써 좀 더 다양한 융합형식의 콘텐츠 창작이 가능해졌다. 즉, 어느 한 가지 방식으로 규정하기 어려운, 텍스트(text), 이미지(image), 동영상을 모두 아우르는 융합 콘텐츠가 형성되고 있다. 모바일을 통해서도 오프라인과 온라인을 연결하는 O2O(online to offline) 서비스가 증가하고, 개개인의 이용을 촉진시킬 수 있는 맞춤형(curation) 콘텐츠의 중요성이 높아졌다. 이러한 환경에서 누구나 ICT(Information Communication Technology)를 통해 자발적으로 콘텐츠를 생산하여 발표하고 연결하며 교류하는 것이 가능해졌다.

한편, 인터넷 등장 이후 20여 년이 지나면서 기술 압박의 동력만큼 크게 변화한 것은 인간의 ‘삶의 모습’이다. 기술 발전의 시대임에도 불구하고 인간 우선의 기술이 필요하다는 사회적 요구가 높아지고 있기도 하다. 예술 부문에서 삶의 모습도 극적으로 변하고 있다. 가장 단적으로 달라진 부분은 예술 공간이 확장되었고, 능동적인 창작자들이 증가하였으며, 이들을 연결하여 시공간을 초월한 커뮤니티와 연대가 형성되고 있다는 것이다. 모든 것이 연결된 네트워크 공간에서 창작자와 창작품을 연결하는 것은 매우 쉽다. 그러나 그런 연결을 가속화시키는 것은 연결로 인한 네트워크 효과를 체감하는 적극적인 창작자들의 창의적인 기획에 의해서이다.

이 글은 디지털로 만든 예술 콘텐츠에 대한 논의가 아니라 네트워크 공간이 생활예술 발전을 위해 제 공할 수 있는 연결·공유·결집의 기회를 포착하고자 한다. 즉, 단순한 수단(도구)으로서의 디지털이 아닌 효과적인 기회로서 네트워크 특성을 생활예술과 접목시키고자 하는 것이다. 이를 알아보기 위해서는 우선 네트워크가 우리의 삶과 예술을 어떻게 바꾸고 있는가를 알아볼 필요가 있다.

II. 생활예술 네트워크 현황과 특징

1. 네트워크 갤러리, 인류 최대의 극장, 예술 접근성 향상의 시대

온라인 공간의 네트워크 갤러리에서는 미술 작품만 볼 수 있는 것이 아니다. 사진, 드로잉, 음악, 뮤직컬, 무용 등 다양한 예술작품을 볼 수 있다. 오프라인의 박물관과 미술관을 방문하지 않아도 디지털 기술을 통해 시공간의 한계없이 예술작품을 볼 수 있다.

2014년 시작한 구글 스트리트 아트 프로젝트(<https://www.google.com/culturalinstitute/beta/?hl=ko>)는 세계 각지의 거리 예술을 온라인 갤러리에 전시하는 프로젝트이다(한국정문화진흥원 2017). 이 프로젝트에서는 거리예술 제작과정 이야기, 웹용 거리예술 제품, 전세계 거리예술 컬렉션, 온라인 전시회, 온라인 투어 정보를 제공한다.

〈그림 1〉전세계의 거리 예술 현황



구글 아트 앤 컬처 연구소(<https://www.google.com/culturalinstitute/beta/?hl=ko>) 사이트에서는 전세계의 예술작품뿐만 아니라 지금 이 순간에 진행되는 전시회 그리고 특정 주제에 대한 다양한 형태의 예술품을 볼 수 있다. 모든 것이 데이터이기 때문에 시간과 공간에 따라 가공하면 예술품에 관련된 스토리뿐만 아니라 시대별 예술작품을 비교분석할 수도 있고, 각종 다양한 테마에 대해 전세계에 산재해있는 작품들을 한 눈에 볼 수 있다. 현재는 실험 상태이지만 먼 훗날 가상현실(virtual reality) 기술이 보편화되면 굳이 박물관이나 미술관을 방문하지 않더라도 마치 현장에 있는 것처럼 실감나게 예술 작품을 감상할 수 있다. 네트워크의 연결 위력에 의해 예술 접근성이 향상되는 것이다.

〈그림 2〉구글 아트 앤 컬처 연구소

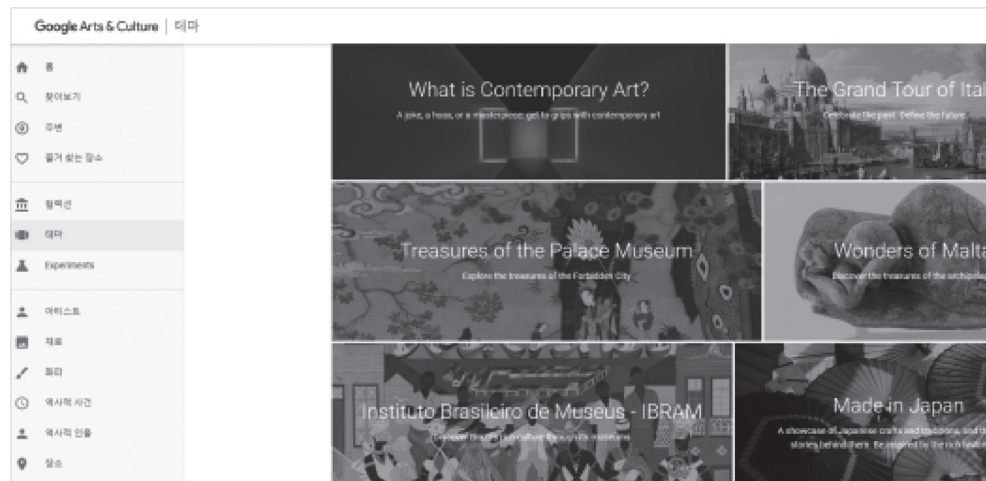


그림 1)
<https://streetart.withgoogle.com/ko/world-collection>
 그림 2)
<https://www.google.com/culturalinstitute/beta/project?hl=ko>

2. 동료생산, 네트워크 창작, 온라인 커뮤니티

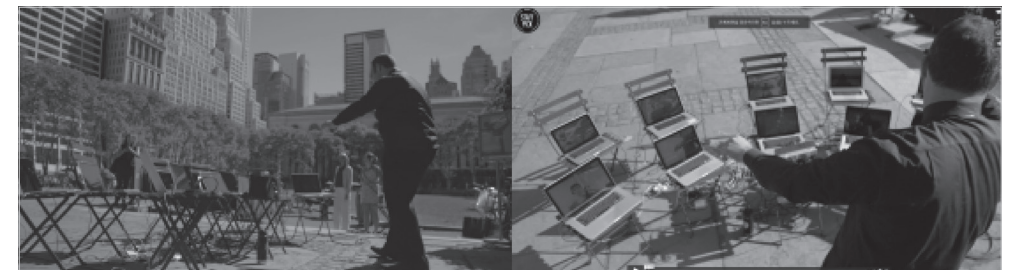
주체의 측면에서는, 인터넷으로 인해 구성원의 새로운 속성이 등장하였다. 위험한 정보를 자발적으로 알리고, 필요한 순간에는 똑똑한 스마트 시민(smart mob, net smart, Rheingold 2003)과 네트워크로 연결된 개인(혹은 디지털 네이티브(digital native, Prensky 2001))이 기술을 자유롭게 활용할 수 있다.

이들은 혈연·지연·학연과 같은 강한 유대(strong ties)가 아니라 -그라노벤테(Granovetter 1983)가 말한- 약하고 느슨한 유대(weak ties)를 통해 항상 네트워크에 연결되어 있다. 퍼트남이 신뢰·규범·네트워크로 민주주의를 발전시킬 수 있는 사회자본(social capital)을 형성할 수 있다고 말한 것처럼, 가상의 네트워크에서 개인은 연결된 노드(node)가 많으면 연결 자본(bridging capital), 네트워크 자본(network capital, Urry)을 활용하여 위력자(influencer)가 될 수 있다. 이로써, 특정 엘리트 중심의 근대의 위계적 구조가 누구나 힘을 발휘할 수 있는 수평적 권력 구조로 변화할 수 있게 된 것이다.

이러한 적극적인 개인은, 일방적인 감상이나 예술 작품에 접근하는 것뿐만 아니라, 직접 창작자가 될 수 있기도 하고 때로는 나와 유사한 창작을 하는 사람들과 연결될 수 있는 기회도 증가한다. 네트워크 공간에서는 누구나 창작자가 될 수 있다. 그러면서 다가가기 힘든 예술의 고유 영역이 아니라 수많은 미술·음악·영화 분야의 뉴미디어 콘텐츠들이 생산되고 그 경계도 무너지고 있다.

동료생산(peer production, Benkler 2006)은 네트워크에서 연결된 개인이 적극적으로 아이디어와 콘텐츠를 공유하는 현상을 의미한다. P2P 네트워크(peer to peer network)에서 개인은 모든 영화와 음악 콘텐츠를 공유한다. 공유가 결집되면 크라우드 소싱(crowdsourcing)에 의한 집단지성이 형성되고 온라인 커뮤니티(online community)를 형성하면서 새로운 네트워크 문화를 만들 수 있다. 많아짐으로써 달라지는 양질 전환 현상이 나타나는 것이다.

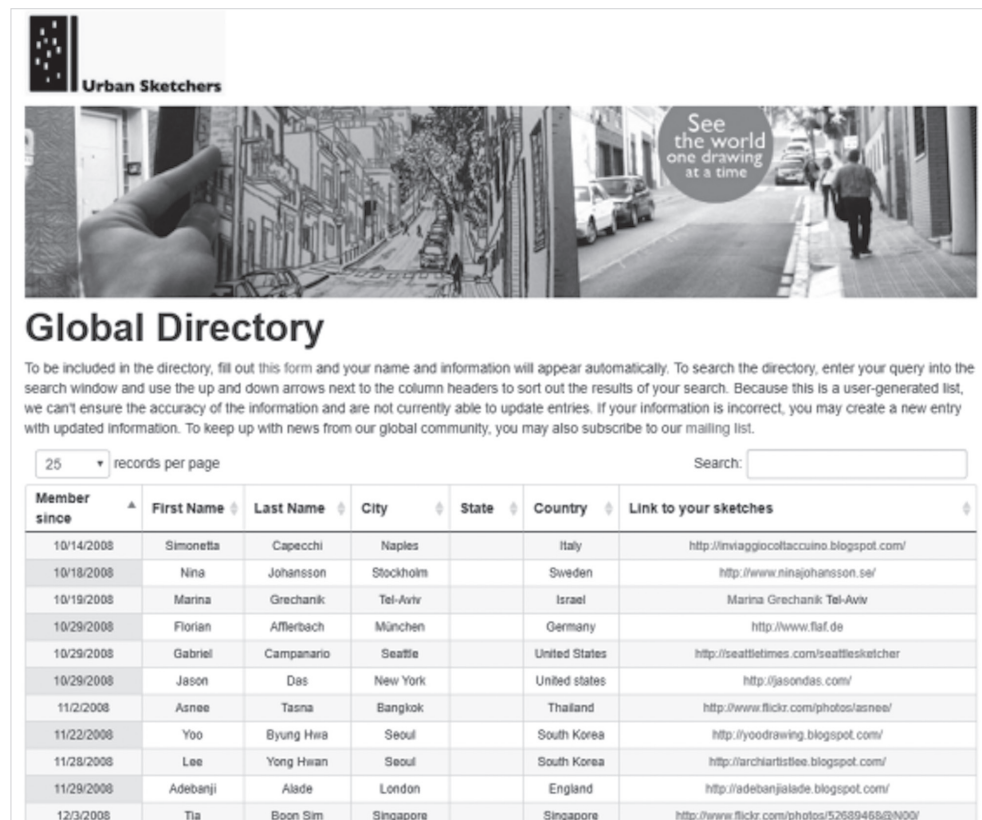
〈그림 3〉뉴욕 지하철의 버스킹을 네트워크로 연결한 오케스트라 'Signal Strength'



2007년 미국 시애틀의 차고에서 그린 그림을 플릭커(Flickr)에 올리면서 연결된 드로잉(drawing) 작가들은 10년이 지난 지금 34개 국의 570명으로 연결된 어반스케처(UrbanSketcher)라는 글로벌 비영리기구를 형성하였다(<https://www.facebook.com/netstrolling>).

그림 3)
<https://vimeo.com/109672232>

〈그림 4〉전세계 지역 드로잉 작가 네트워크 ‘어반 스케처’



우리나라의 ‘99도’는 인스타그램, 페이스북을 통해 여러 예술작가와 작품을 소개하고 소통하는 온라인 문화예술 커뮤니티이다.

〈그림 5〉온라인 문화예술 커뮤니티 ‘99도’ 인스타그램



그림 4)

<http://lis2011.urbansketchers.org/sites/directory/index.html>

그림 5)

https://www.instagram.com/99do_korea

이 외에도 페이스북 페이지 문화예술광장(<https://www.facebook.com/groups/culture4u>)에서는 종합적인 문화예술 정보를 제공하고 있다.

자발적인 개인이 구성하는 온라인 커뮤니티는 네트워크 자원을 형성하고, 이를 적극적으로 활용하여 네트워크 공간의 또다른 중요한 행위 주체로 부상하고 있다. 온라인 커뮤니티는 다른 커뮤니티와 교류할 수 있는 연결자본뿐만 아니라 집단협약에 의한 수평적 의사결정구조를 통해 사회 내에서 다양한 예술 콘텐츠의 생산·감상 주체로 활동하고 있다.

3. 네트워크 지원, 크라우드 펀딩

누구나 창작할 수 있는 생활예술 시대에 새로운 창작을 지원하는 크라우드 펀딩이나 창작품을 발표할 수 있는 기회를 폭넓게 제공하는 문화예술 스타트업도 많이 등장하고 있다. 국내에서도 문화예술 분야 스타트업이 급증하여 2012년의 2,800여 개에서 2016년 말에는 5,000여 개에 이르고 있다.

2008년 인디고고(<http://www.indiegogo.com>)를 통해 알려지기 시작한 크라우드펀딩(crowd funding) 혹은 소셜펀딩(social funding)은 지난 10년의 기간동안 네트워크 시대의 대표적인 물적 지원 방식으로 자리잡았다. 이 가운데 가장 대표적인 것은 2009년부터 서비스를 시작한 킥스타터(KickStarter, <https://www.kickstarter.com>)이다(한국정보화진흥원 2016a).

〈그림 6〉킥스타터

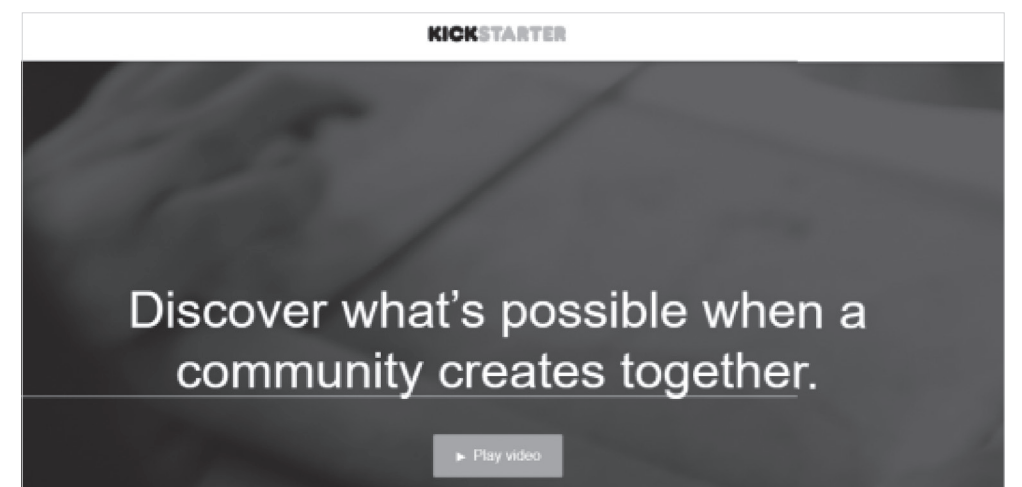
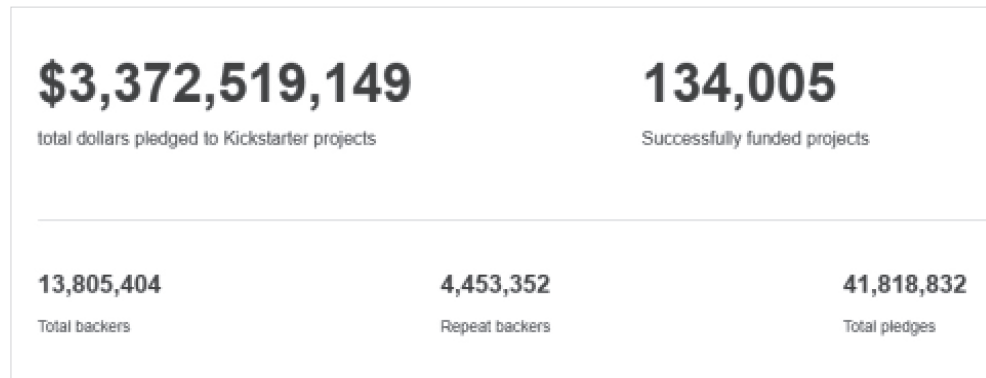


그림 6)

<https://www.kickstarter.com/?ref=nav>

킥스타터는 문화·예술에서 시작하여 현재에는 Art, Comics, Crafts, Dance, Design, Fashion, Film & Video, Food, Games, Journalism, Music, Photography, Publishing, Technology, Theater 부문을 지원한다. 2009년부터 현재까지 14만 명이 킥스타터 프로젝트에 참여하여 34억 달러를 모금하였고, 13만여 개의 프로젝트를 성공시켰다.

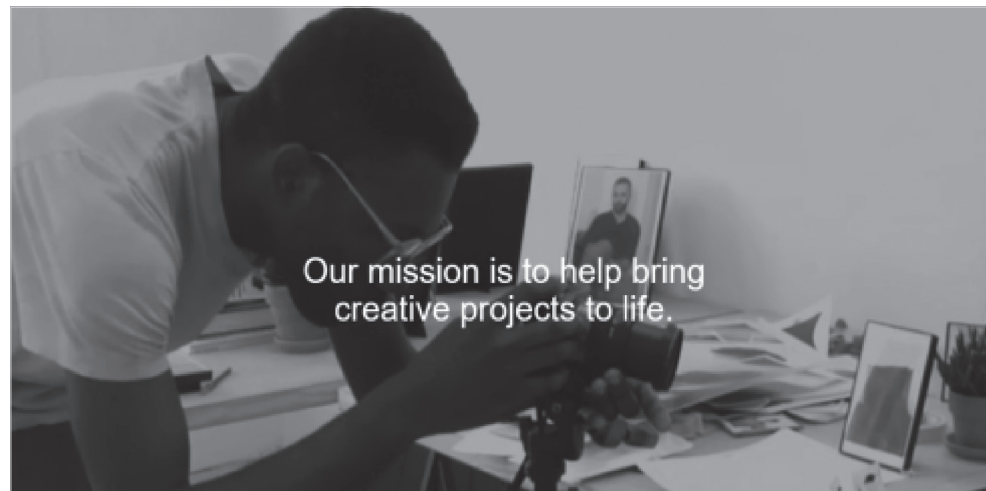
〈그림 7〉 킥스타터의 누적 펀딩액 및 성공 캠페인 수



창의적 아이디어를 보유한 개인은 회원 가입 또는 페이스북 계정을 이용하여 킥스타터 서비스에 로그인한다(단, 자선 모금은 제한한다). 로그인 계정으로 자신의 아이디어나 창작물을 간단한 설명 및 사진과 동영상 통해 프로젝트를 게시할 수 있고, 이를 소셜미디어를 통해 공유할 수 있다. 이 서비스는 안드로이드와 아이폰용 앱을 지원하고 있기 때문에 누구나 이용가능하다.

킥스타터는 아이디어에 대한 일종의 투자 형태의 모금을 진행한다. 따라서, 투자자들은 킥스타터를 통해 생겨난 프로젝트 지분을 가지지는 못한다. 아이디어 창작자가 지분을 모두 가져가는 대신 투자자들에게는 시제품, 감사 인사, 티셔츠, 작가와의 식사 등 유무형의 형태의 보상을 제공한다.

〈그림 8〉 킥스타터의 목표



킥스타터 모금은 'All-or-Nothing'방식으로서, 기한내 목표 금액의 1%라도 미달하면 실패한 것으로 간주하고, 오직 목표 금액이 달성되었을 때 성공으로 간주하여 창작자에게 후원금을 지급한다. 창작자는

프로젝트가 성공하면 일정 수수료(전체 금액의 5%)를 지불해야 하며, 모금액 지급 처리 수수료(전체 금액의 3~5%)도 있다. 한편, 실패 프로젝트에는 수수료를 부과하지 않으며, 목표 달성을 못한 모금액은 기부자들에게 다시 돌려준다.

킥스타터에서 주목할 점은 후원여지가 있는 이용자들이 계속 증가한다는 점이다. 킥스타터는 이들을 ICT를 통해 결집시켜, 과거에는 스타트업이나 벤처 창업을 준비하는 사람들이 금융기관 대출이나 정부 지원에 의존해야 했지만 이제는 플랫폼에서 후원자들을 찾을 수 있도록 지원하였다. 또한, 후원 금액에 따라 지분을 소유하는 것이 아니기 때문에 창작자들은 지분에 대해 자유롭다는 점도 큰 강점이다. 반면, 영리기업이기 때문에 높은 수수료율을 부과하는 것은 단점으로 지적되고 있다.

단, 개방 창작을 지원하는 물적 지원 방식에서 크라우드펀딩방식은 일시적 이벤트보다는 장르별 장기적인 독립기금을 마련하는 것이 더 안정적일 수 있다. 이 경우에는 모든 비용 지출현황을 공개하여 투명성을 확보하고 수혜 내용을 구체적으로 실시간으로 알리는 것이 효과적이다.

4. 신기술을 통한 창작 지원

신기술을 통한 창작지원은 더욱 다양한 방식으로 생활예술을 이용할 수 있다. 즉, 일반적인 웹 외에도 모바일, VR과 같은 새로운 기술을 통해 예술 저변을 넓힐 수 있다. 이는 주로 소셜 벤처(social venture)와 같은 신생 기업들이 시도하는 새로운 방식이다.

버스웍스(Vrse.works, <http://vrse.works>)는 영화제작자 크리스 밀크(Chris Milk)와 패트릭 밀링스미스(Patrick Milling-Smith)가 설립한 가상현실(Virtual Reality) 영상 제작을 지원하는 서비스로서 광고영상, 뮤직비디오, 영화, 디자인, 사진, 예술작품의 가상현실 영상화를 지원한다. 주로 허구적인 영상보다는 사실적인 영상에 주력하는 것이 특징이다. 서아프리카의 에볼라 전염지역에서 살아남은 아동들에 대한 다큐멘터리 'Waves of Grace' 제작하기도 하였으며, Vice, the UN, the New York Times 등과 협력하여 사회적 문제에 대한 가상현실 영상을 제작한다.

〈그림 9〉 버스웍스의 진행과정



그림 9)
<http://vrse.works/about>

그림 7)
<https://www.kickstarter.com/help/stats?ref=hello>
그림 8)
<https://www.kickstarter.com/about?ref=nav>

〈표 1〉 대표적인 생활예술 네트워크 사례

구분	사례	주요 방식	특징
자원 연결	StreetArt Project	플랫폼	• 구글의 거리 예술 온라인 갤러리(2014년)
	Blue Canvas	플랫폼	• 미국의 아트 네트워크 서비스(2009년) • 무명 및 신인 작가 데뷔를 통한 소통의 장 제공 • 온오프라인을 통해 아티스트 활동 지원
	디스 에이블드	플랫폼	• 세종대의 발달 장애 예술가 지원 스타트업 • 발달장애인 중 음악이나 미술과 같은 특정 분야에서 천재적 능력을 보이는 ‘서버트 증후군’ 예술가의 작품을 일상생활에서 쉽게 접할 수 있는 핸드폰 케이스 및 여권 케이스, 노트북 파우치 등의 상품으로 만들어 판매하는 플랫폼 제공 • 2016년, 세종대 창업지원 프로그램인 SK청년비상 프로그램의 창업 동아리로 선정 • 2017년, 한국사회적기업진흥원의 사회적 기업가 육성 사업에 선정
	세이호	플랫폼	• 다양한 분야의 예술가와 직거래를 중개
	아티스티	플랫폼	• 신진 미술가의 작품을 감상하고 구입할 수 있는 플랫폼
	언더스탠드 애비뉴	플랫폼	• 서울숲 진입로 유희공간에 116개 컨테이너 활용 • 예술가에게 스튜디오 및 판매를 겸할 수 있는 라이프스타일 편집샵 ‘소셜스탠드’ 지원
	오픈갤러리	플랫폼	• 월 39,000원으로 유명 작가 그림을 집에 전시할 수 있는 서비스
	ARCON	플랫폼	• 문화예술 사회공헌 네트워크
	LSJ 컴퍼니	플랫폼	• 음악 전반 엔터테인먼트
	SAART	플랫폼	• 전세계 예술 전문 네트워크 플랫폼
물적 지원	Kickstarter	크라우드펀딩	• 미국내 최대 크라우드펀딩 플랫폼 • 문화예술 분야의 창작 지원 크라우드펀딩(2009년)
	Patreon	크라우드펀딩	• 미국의 예술가 후원 크라우드펀딩 플랫폼(2013년)
	Wevolver	크라우드펀딩	• 오픈소스 하드웨어 협업 제작 커뮤니티 • 3D 프린팅 기술을 적극적으로 활용 • 사회혁신에 기여하는 로봇 제작 프로젝트 시행
	세븐 픽처스	크라우드펀딩	• 예술 작품 크라우드펀딩 플랫폼
	공쓰재	협업	• 공연 후 쓰고남은 무대소품과 셋트를 공유
기술 지원	Vrse.works	VR	• 가상현실 영상 제작 지원 • 사회적 문제에 대한 영상 제작
	쌈	모바일	• 글쓰기 공유 앱
	협온	모바일	• 다양한 장르별 화음을 입힐 수 있는 음악 작곡 지원 앱 (쿨잼 컴퍼니도 유사 서비스)

구분	사례	주요 방식	특징
인적 결집	Urban Sketchers	비영리가구	• 글로벌 도시 드로잉(location drawing) 작가 플랫폼 (2007년)
	99도	커뮤니티	• 인스타그램, 페이스북을 통해 여러 예술작가와 작품을 소개하고 소통하는 온라인 문화예술 커뮤니티
	문화예술광장 커뮤니티	커뮤니티	• 문화 예술 종합 정보 제공

III. 생활예술 네트워크 활성화의 조건

1. 예술중간지원조직의 다양한 지원

생활예술 네트워크를 통한 정보제공, 인적 결집(커뮤니티), 창작 지원(크라우드 펀딩), 기술 지원은 지금 현재에도 활발하게 이루어지고 있다. 그러나 생활예술 네트워크에서 분산되어 있는 예술활동을 더욱 효과적으로 연결하고 결집하기 위해서는 정부나 기업 혹은 민간 창작자만의 개별 노력으로는 부족하다. 즉, 정부-기업, 민간-민간을 효과적으로 연결하고, 지원 계획을 자유롭게 생성하며, 다양한 지원방안을 모색하는 중간지원조직의 역할이 필수적이다.

1) 네스타(영국)

영국 사회혁신재단 네스타(Nesta, <http://nesta.org.uk>)는 영국의 가장 대표적인 사회혁신중간지원조직으로 영국뿐 아니라 유럽 국가 간 협력 연구 및 실행프로젝트에서도 주도적 역할을 하고 있다(한국정보화진흥원 2017). 네스타는 1998년 영국국립복권법(The National Lottery Act)에 의해 3억 2000만 파운드의 기부금을 받아 설립된 재단으로서, 설립 목적은 사회 전 분야에서 창의성·재능·혁신을 촉진시키는 것이다.¹⁾

네스타의 예술 분야 대표 프로젝트네스타는 해마다 기금 이자 2,000만 파운드로 혁신사업을 실시하며, 정부 기금 지원이 있지만 사업 선정과 투자, 평가 등은 공무원, 교수, 기업인, 법률가 등으로 이루어진 네스타 이사회에서 결정하여 객관성과 공정성을 담보한다.

설립 초기에는 ① 혁신적인 초기 아이디어의 상품·서비스화 지원 ② 펠로우십 운영 ③ 과학, 기술, 예술 관련 창의적 교육 분야 중심으로 사업을 진행하였고, 2000년대 초반부터는 상업적·고난이도 기술 분야의 초기 소셜 벤처에 투자하는 등 혁신과 투자(innovation and investment)로 사업을 이원화하였다. 또한, 경제 성장, 창조적 기업, 공공 및 사회 분야 등 세 분야의 연구를 주로 수행하고 있다.

2017년, 네스타는 사회혁신이 전체 사회에 시스템적인 접근을 하도록 하는 것을 향후 3년의 방향으로 정하였다(Nesta 2017). 동시에 현 시점에서 영국과 전 세계적인 ‘거대한 사회문제(big challenge)’를 해결

1)
초기의 법인명은 NESTA(National Endowment for Science Technology and the Arts)였으며, 2012년 정부로부터 독립하여 민간재단이 되면서 Nesta로 법인명을 변경함

〈그림 10〉네스타의 예술 분야 대표 프로젝트



할 수 있는 새로운 아이디어를 지원하고, 디지털 기술, 참여하는 개인(empowered individuals), 영향력을 가진 실증과 데이터 사용에 집중하겠다고 밝혔다.

〈그림 11〉DACA의 9개 기관

Examples	Location	Cultural/art form specialism	Legal status	Arts Council National Portfolio organisation?
Abandon Normal Devices (AND)	Manchester	Combined arts	Company limited by guarantee	Yes
Circus Starr	Cheshire	Combined arts	Community interest company	No
Comma Press	Manchester	Literature	Company limited by guarantee	Yes
Firestation Arts Centre	Berkshire	Combined arts	Community interest company	No
METRO-BOULOT-DODO	Leicestershire	Theatre	Company limited by guarantee	No
Ministry of Stories	London	Literature	Company limited by guarantee and registered charity	Yes
Miracle Theatre	Cornwall	Theatre	Company limited by guarantee and registered charity	Yes
National Holocaust Centre and Museum	Nottinghamshire	Museum	Company limited by guarantee and registered charity	No
Orphans of the Storm	Northamptonshire	Multi-media creative business	Company limited by guarantee	No

그림 10)
https://www.nesta.org.uk/areas-work/creative-economy-arts-and-culture/projects\
그림 11)
NESTA(2017. 6: 10)

이를 위해 연구, 네트워크, 자금 지원 및 교육에 있어서 거대한 사회문제에 답을 줄 수 있는 새로운 트렌드와 기술을 연구하고 아이디어를 발굴하며, 펀딩 프로그램을 통해 유망한 아이디어를 실험, 성장시킬 예정이다. 이와 같은 과정을 통해 전체 시스템을 변화시키는 것을 지향한다. 더불어 의료보건, 교육, 정부혁신, 예술·창조경제, 혁신정책을 5대 핵심 의제로 선정하고 네스타의 우선순위 활동으로 정하였다.

2016년 5월, 네스타는 영국예술위원회(Arts Council England, <http://www.artscouncil.org.uk>)와 협업²⁾하여 9개 기관이 연합한 ‘디지털 예술과 문화 촉진기구(Digital Arts and Culture Accelerator, DACA)’를 구성하였다(NESTA 2017. 6). 이 기구는 예술과 문화를 위한 펀딩, 멘토링, 워크샵, 원격 교육 외에도 컨설팅 역할도 수행한다. 특히, 단순한 창업 지원뿐만 아니라 중장기 지원계획을 상세히 시행하고 있다.

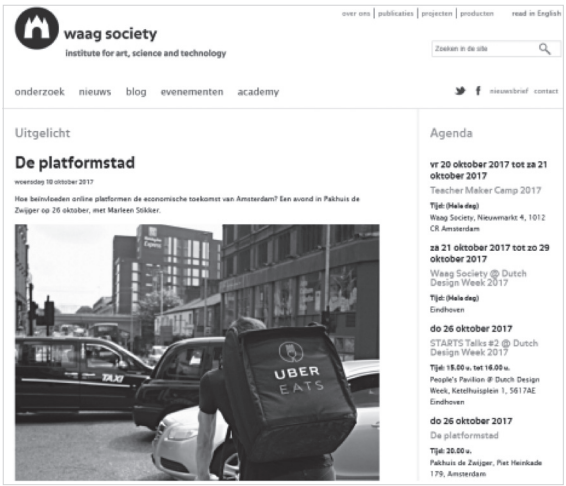
이 외에도 영국 예술위원회는 예술가를 지원하는 Artists International Development Fund(<http://www.artscouncil.org.uk/funding/artists-international-development-fund>)도 운영하고 있다.

2) 웨그 소사이어티(네덜란드)

웨그 소사이어티(Waag Society, <http://waag.org>)는 네덜란드 암스테르담에 위치한 예술·과학·기술 융합연구소로서 디지털미디어 부문의 선구적인 사회혁신재단이다.³⁾ 1996년 설립 이래로 22년의 역사를 가지고 있으며, 인터넷과 관계된 디지털 기술뿐 아니라 바이오기술, 인지과학 부문에도 예술과 문화가 역할을 할 수 있도록 연구한다.

주요 활동은 여러 랩에서 이루어지는 창의적 연구 지원과 일반인부터 전문가에 이르기까지 다양한 교육 프로그램 제공과 여타 행사 및 장소 대여와 같은 서비스이다. 2016년을 기준으로 196개의 행사 및 공개프로그램을 진행했고, 각 랩에서 신규 프로젝트 31개를 진행하였다(Waag Society 2017).

〈그림 12〉네덜란드의 웨그 소사이어티



2)
영국예술위원회에서 28만 파운드, 네스타에서 10만 5천 파운드 지원
3)
한국정보화진흥원(2017)

연구 부문은 창의적이면서 파급력이 있는 접근 방식의 예술 연구를 진행하고, 현재는 연구 진행을 위해 6개의 랩을 운영하고 있다. 각 랩은 디자이너, 프로그래머, 프로젝트와 직접적으로 관련된 활동을 하는 연구자 등 다양한 분야의 참여자들로 구성되어 있다.

- Open Design Lab: 디지털제조(digital fabrication)와 새로운 형태의 공예(crafts) 연구
- Future Heritage Lab: 우리 사회문화에 나타나는 기술의 역할 분석
- Future Internet Lab: 온라인 세계에서의 콘텐츠 개발과 데이터 분석
- Creative Learning Lab: 교육 부문에서 창조적인 기술의 역할 탐구
- Creative Care Lab: 의료보건 부문에서 나타나는 디자인 이슈
- Open Wetlab: 생애 윤리와 디자인, 생애과학(life science)

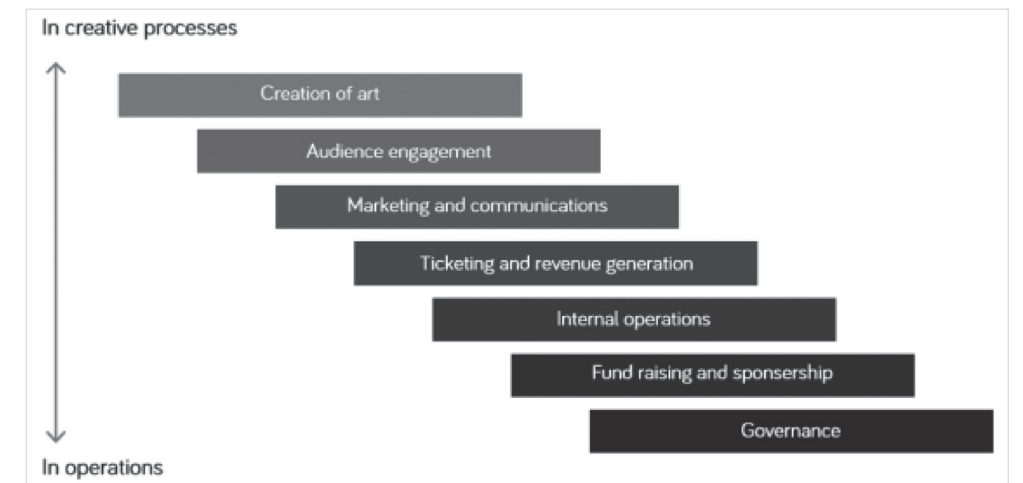
교육 프로그램인 웨그 아카데미(Waag Academy)는 대학, 예술학교 학생들을 대상으로 커리큘럼을 개발하여 제공하고 있고, 초·중학생들도 참여할 수 있다. 또한 전문가를 대상으로는 전문가반(master class), 워크숍, 트레이닝 세션도 제공하고 있다.

이 외에 일반인 대상 프로그램에 적극적으로 참여할 수 있고, Nieuwmarkt이라는 작업 공간을 제공하여 예술가, 디자이너, 건축가, 개발자, 학생들, 학자, 과학자, 암스테르담 거주민이 이용할 수 있으며, 이곳에서 열리는 공개프로그램(public program)에 참여할 수 있다.

공개 프로그램의 목적은 지식, 비전, 프로젝트의 결과를 공유하여 예술, 과학, 기술 프로그램의 시너지를 내는 것을 목적으로 하며, 워크숍, 랩, 강의, 기타 행사들은 누구든 참여할 수 있다. 재단에서 소유한 워크숍, 트레이닝룸은 다목적 공간으로 프로그램뿐 아니라 제3자들도 사용할 수 있도록 공유하고 있다.

웨그 소사이어티는 디자이너, 개발자, 분야별 전문가 등 랩(lab)에 각자 다른 전문성을 가진 사람들 간의 협력을 통해 사회혁신을 추구한다. 국제랩아카데미, 유럽리빙랩네트워크 등 국제적 네트워크에 참여함으로써 해외 사회혁신가들과의 협업도 촉진하고 있다(예: 스마트시티즌키트의 암스테르담 대상 시범 프로젝트 진행). 또한 행사, 교육, 장소 제공 등으로 일반 시민들의 참여를 확대하고 있다.

〈그림 13〉 예술 분야 중간지원조직의 역할



이렇듯, 예술중간지원조직의 연결활동이 생활예술의 전 영역을 활성화할 수 있는 기폭제가 될 수 있다. 창작 과정에서 기능에 이르기까지의 전 과정(〈그림 13〉)에 관여하여 참여와 자원 확보를 이루고 이를 효과적으로 분배하도록 돕는 것이다. 그 결과, 〈그림 14〉에서와 같이 과거에는 서로 분리되어 있던 조직, 창작, 행정의 과정이 네트워크 속에서 유기적으로 결속될 수 있다.

〈그림 14〉 예술 지원 조직의 연결과 체계의 역할 변화

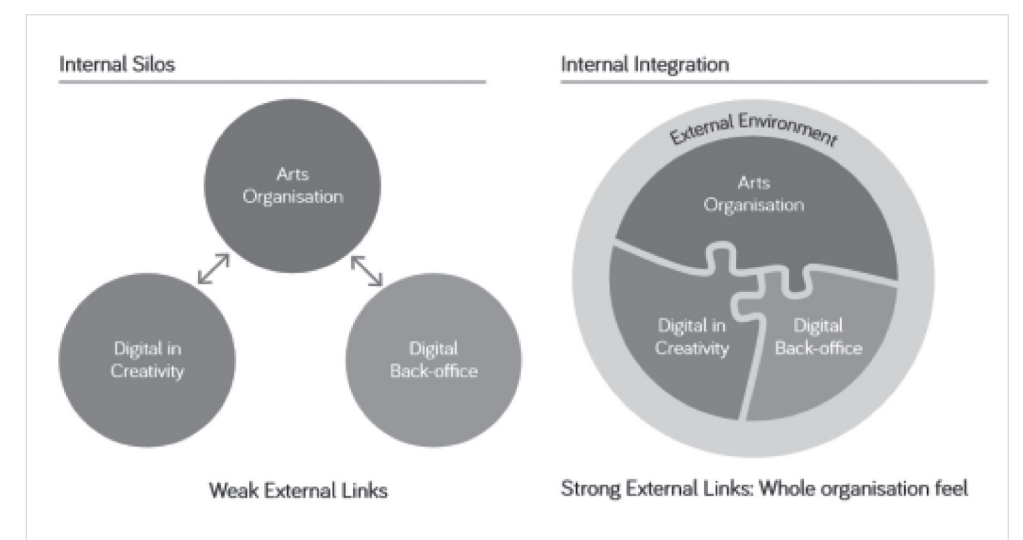


그림 13)

Golant Media Ventures(2016: 14)

그림 14)

Golant Media Ventures(2016: 13)

2. 커뮤니티를 통한 결집

개인 창작자도 중요하지만 사회적으로 더욱 의미가 있는 것은 지역 예술 커뮤니티나 온라인 커뮤니티라고 할 수 있다. 커뮤니티는 흩어져 있는 개인에 비해 더 많은 효과를 기대할 수 있고, 새로운 문화형성을 촉진할 수 있기 때문이다. 또한, 커뮤니티는 세대간 연결통로, 다양한 욕구 수용, 인간성 회복의 기회를 제공할 수 있다(지식협동조합 좋은 나라 2017: 8).

그러나 국내에서는 커뮤니티 활동이 일단 부족하거나 편향되어 있고, 한편으로는 기왕에 있는 네트워크 자원을 적극적으로 이용하지 못하고 있다. 문화체육부의 ‘2016 국민여가활동조사’에 의하면 온오프라인을 통틀어 만 15세 이상 국민 가운데 각종 동호회 활동에 참여한 비율을 13.4%에 그친 것으로 나타나고 있으며, 그 분야 또한 스포츠 분야에 집중된 것으로 나타났다(문화체육관광부 2016: 94).

〈표 2〉 전국 문화기반시설 현황(2016년)

구분	문화의집	공공 도서관	박물관	미술관	문예회관	지방 문화원	지역 문화재단
갯수	114	978	828	219	229	228	68

문화예술형 커뮤니티는 공동체 속에서 형성되고, 의식적으로 공동체의 사회·경제·정치적 힘을 증가시키기 위한 예술이나 활동들을 진행하기 위해 형성되는 커뮤니티를 의미한다. 국내의 지역 기반 커뮤니티는 대체로 취미 및 여가생활 등 친목도모의 성격이 강하고, 문화적 측면과 체육적 측면이 대다수이다. 전문예술가와 예술 활동가 등을 포함하여 공동체가 형성되거나 거주 속에서 의식적으로 공동체의 사회·경제·정치적 힘을 증가시키기 위한 활동을 전개하는 문화예술형 커뮤니티는 서서히 증가하고 있는 추세이다(지식협동조합 좋은 나라 2017: 9, 20).

특히, 온라인 커뮤니티의 경우는 동호회가 매우 활성화되어 있다. 비록 범주화가 매우 어렵기는 하지만 네이버는 게임, 만화/애니메이션, 방송/연예, 영화, 음악, 팬카페, 여행, 스포츠/레저, 취미, 패션/미용, 문화/창작 외에 문화/예술 부문의 카페를 별도의 범주로 구분하고 있다. 여기에는 연극, 뮤지컬/오페라, 무용/댄스, 회화, 공예/장식미술, 조소/도예, 서예, 디자인, 건축, 사진, 미술관/박물관, 문화/예술일반 등 소분류 부문이 포함되어 있다. 단순 분류인 회원수를 기준으로 보아도 네이버에는 10,000명 이상의 회원을 보유한 문화/예술 부문의 온라인 카페가 234개이다(다음카카오에서는 회원수 산정이 불가능함).

다음카카오의 경우는 문화/엔터테인먼트 내에 만화/애니메이션(213,421개), 게임(1,009,670개), 영화(126,611개), 음악 (397,280개), 방송/연예(122,223개), 팬카페(519,321)가 있으며, 이 범주에 문화/예술 부문을 소분류로 포함시키고 있으며, 2016년 10월 말 현재, 문화/예술 온라인 카페는 517,462개이다. 이외 페이스북의 문화/예술 페이지도 그룹을 형성하며 일종의 온라인 커뮤니티 역할을 한다.

표 2)
문화체육관광부. 2016.『전국문화기반시설 총람』

일단, 생활예술 온라인 커뮤니티는 거대한 규모라고 할 수 있지만, 정확한 데이터는 부족한 편이다. 전체적으로는 문화/예술 부문에 한꺼번에 많은 문화활동이 포함되어 있기 때문에 정확하게 ‘생활예술’ 부문을 변별해내기가 어렵다. 불구하고, 이 많은 온라인 커뮤니티들의 참여 에너지를 효율적으로 동원하고 연결하는 방안에 대한 고민이 필요하다. 즉, 인적 자원은 풍부하되 연결자본이 약한 네트워크 현실에서 어떻게 이들을 연결시켜 생활예술을 활성화할 수 있을가에 대한 고민이 필요하다.

3. 지역(공유) 창작의 실천

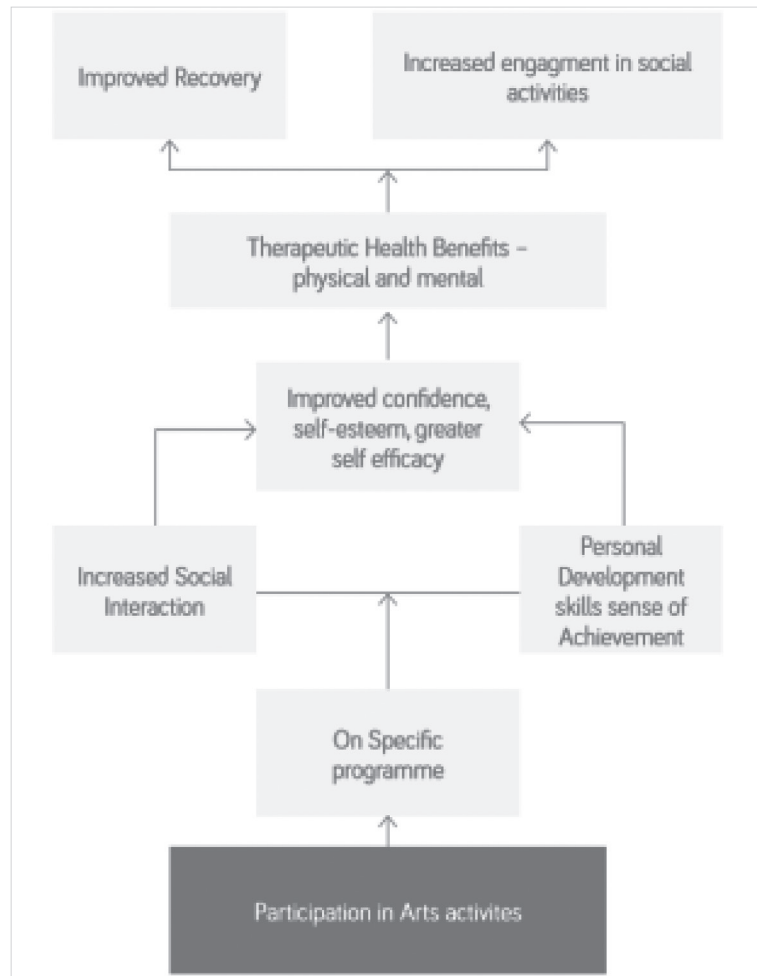
생활예술 네트워크는 지역(공유) 창작 지원을 활성화하는 방향으로 진행되어야 한다. 일반적인 디지털사회혁신(digital social innovation)에서 누구나 창작자가 될 수 있는 메이커(maker), 집단지성을 모을 수 있는 해커톤(hackerthon), ICT를 통해 지역환경을 변화시킬 수 있는 리빙랩(living lab)처럼 아트 메이커, 아트톤(artsthon), 로컬 아트랩(local arts lab)이 형성될 수 있는 디지털예술혁신(digital arts innovation)이 필요하다.

1990년대 후반의 상업적인 디지털경제혁신(digital economy innovation)과 2000년대 초의 행정 서비스 가치를 변화시킨 디지털정부혁신(digital government innovation)에 이어 2000년대 중반부터는 사회 전반에서 ICT를 활용하여 지역 공동체를 개선하고, 기술의 사회적 효용성을 목적으로 디지털 사회혁신이 진행되고 있다. 상업적인 용도나 행정 서비스 개선에만 ICT를 이용할게 아니라 좋은 일이나 사회 전반에 대한 일을 도모하면서 과거에 해결하지 못했던 문제들도 해결하자는 것이 디지털사회혁신의 ‘혁신 가치’이다. 이러한 디지털사회혁신은 정치·경제·사회·문화의 전 영역에서 진행되고 있는데, 여기에는 당연히 예술 부문도 포함되어 있다.

특히, 디지털예술혁신은 개개인의 만족과 삶의 의미를 찾는 것과 동시에 자신이 거주하고 생활하는 지역 생활 기반의 예술 활동을 통해 공동체의 의미를 재구성함으로써 더욱 발전할 수 있다(〈그림 15〉 참조). open gallery, town gallery처럼 문턱없는 갤러리를 확산하고, 소외계층에 대한 교육과 협업도 하나의 대안일 수 있다. 이와 같은 과정을 통해 소셜 아트와 사회혁신처럼 예술의 사회성을 강화한다면 좀 더 많은 저변 확대를 이룰 수 있다.

독일 베를린의 스카트(빈 건물 점거 행위)에서 시작한 지역예술의 경우, 관련 시설을 주민과 함께 공공 목적으로 사용한다는 전제하에 예술가의 창작공간 이용이 가능하다. 그 결과 베를린은 거주와 창작이 가능한 레지던스(6개월 거주, 1년에 2차례 공개 모집)가 30곳, 박물관이 138개, 갤러리가 400개인 예술 도시가 되었다.

〈그림 15〉예술 활동 참여의 효과(개인적 차원(좌)과 사회공동체 차원(우))



IV. 생활예술 네트워크 전략

1. 비전과 목표

1) 2031년 생활예술 네트워크의 미래상

향후 15년간에도 신기술은 지속적으로 발전할 것이고, 글로벌 네트워크 형성도 계속 가속화될 것이다. 세대 측면에서는 이미 태어날 때부터 인터넷을 이용하게 된 디지털 세대가 성인이 되고, 게임과 동영상 매체, 상업예술에만 익숙한 그들에게 생활예술이란 구별 자체가 의미없게 될 수도 있다. 굳이 예술을 필요로 할 이유를 느끼지 못할 수도 있고, 예술에 대한 심리적 거리감을 더 멀게 느끼게 될 수도 있다. 한편, 장노년층의 조기퇴직과 고령화로 인해 유희시간을 의미있게 사용하기 위해 생활예술의 필요성이 매우 높아질 수도 있다.

그림 15)
ERS Research and
Consultancy(2016: 33)

사회구조적인 측면에서는 입시교육제도 개선, 근로시간 단축, 1인 가구 증가가 가장 큰 변수가 될 수 있다. 교육 현장에서 교육 콘텐츠가 다양화되면 예술의 필요성이 높아지고, 자율적인 시간 활용 때문에 예술에 대한 수요가 높아질 수 있기 때문이다.

세대별 필요와 양태 그리고 사회구조적 조건은 매우 극단적으로 나타날 수 있고, 긍정적인 변수보다 부정적인 변수가 더 많은 것이 현실이다. 그러나 '능동적인 시민들이 생활공간에서 (미술, 음악, 무용, 연극, 문학, 사진, 디자인 등) 예술을 학습하고 숙련하여, 일·가족·사교 등의 사적 영역에서 자기를 계발하고 표현하는 예술활동(강윤주·심보선 외 2017: 43)'이라는 생활예술 본래의 의미를 고려한다면, 2031년 생활예술의 미래상은 가능성을 극대화하는 관점으로 구성되어야 한다.

생활예술은 불안과 스트레스가 고조되는 현대사회의 구성원들에게 독립성, 능동적 창조성, 자율적 커뮤니케이션 영역을 제공하고, 감성적이고 창조적인 활동인 동시에 사회구성원들의 일상적 삶의 질과 공동체 유대, 집합 복지에 긍정적으로 기여하며, 하나의 고유한 삶의 자원으로 사회구성원 누구에게나 주체적 조직(self organization), 주체적 결정(self determination), 주체적 표현(self expression)의 기회와 역량을 제공할 수 있기 때문이다(강윤주·심보선 외 2017: 47-50).

따라서, 2031년에는 현재보다 더 많은 온라인 커뮤니티와 그들간 끊김없는(seamless) 연결, 예술중간지원조직의 적극적인 활동과 다양한 계획, 생활예술을 통한 세대갈등 극복, 디지털 수단과 문화의 지속적인 적용, 지역생활공간이 생활예술의 장(space)으로 작동할 수 있는 미래상을 예측해볼 수 있다.

2) 비전과 목표

생활예술은 예술 확산 그 자체를 목적으로 하기 보다는 예술을 통한 존재와 권리의 강화가 목적이 되어야 한다. 또한 경제활동보다 더 나은 사회활동으로서의 의미를 회복하는 차원에서 접근해야 한다. 따라서, 생활예술의 비전은 계량적인 의미에서 예술 인구의 확산으로 평가되기 보다는 '생활과 예술의 경계가 없는 네트워크 공동체의 삶'이라는 '가치'를 비전으로 제시해야 한다. 이는 생활이 예술활동이고, 예술활동이 삶이 되는 상태를 의미한다. 언뜻 보면, 매우 쉬운 말이지만 상당히 이루어지기 어려운 고도의 상태이다. 멋들어진 어떤 것이 되려하기 보다는 일상 속에서 자유로운 창작이 멈춤없이 이루어진다는 것은 쉽게 상상하기 어려운 상태이기 때문이다.

따라서, 네트워크 차원에서 이러한 비전을 실천하기 위해서는 일반 시민, 아마추어 예술 활동가, 청년 예술창업자에 대한 유연한 인적·물적·기술적 지원 체계를 마련해야 하고, 일방적인 지원이 아닌 자발성을 통해 스스로 생활예술을 형성할 수 있는 참여경로를 다양하게 제공해야 한다.

앞서 예시한 것처럼 아트 메이커 운동을 통한 모두의 자율적 창작 운동, 네트워크 공간에서 상시적으로 진행되는 아트톤을 통한 협업창작 운동 그리고 지역 기반 커뮤니티 예술(life-connected art, local(city)

issue-connected art)을 진행하는 로컬 아트랩과 같은 연결 창작 운동 등 디지털예술혁신을 통해 시민에 의한, 시민을 위한, 시민의 예술운동을 전개할 필요가 있다.

2. 서울 생활예술 2031 액션 플랜

현재 상태에서 액션플랜은 안정된 상태에서 미래 계획이 아니라 현재의 문제를 해결하고 좀 더 나은 상태로 진전될 수 있는 방향으로 구체적으로 제시되어야 한다. 액션플랜은 수평적 소통성, 지속적 연결성, 협업적 결집성을 중심으로 자원에 대한 실시간 현황 파악, 디자인이 반영된 정보제공, 성과의 공유와 연결의 최대화, 실용적 성과 공유와 연결 등을 단계적으로 구성하는 것이 바람직하다. 그리고 그 모든 것을 구현하는 방식은 현재의 긴장된 정책적 접근보다 놀이, 이해, 의욕과 같은 유연하고 개방적인 심리적 접근으로 이루어져야 한다.

먼저, ICT를 통해 좀 더 효율적으로 생활예술 현황을 파악할 필요가 있다. 이는 정부 주도의 일방적인 정보제공이 아니라 집단지성에 의한 아트 크라우드맵핑(art crowd mapping)방식으로 구성되는 것이 더 효율적이다. 쌍방향의 데이터 구축이 더 효과적이고 이용가능성이 높을 수 있기 때문이다. 이러한 디지털협업지도에는 많은 인적·물적·기술적 자원에 대한 데이터가 알기 쉽게 표현되어야 하고, 나아가 기간별로 자원 이용 현황도 포함되어야 한다. 즉, 쓸모있는 모두의 예술 데이터를 구축해야 한다.

다음으로, 성과의 공유와 연결을 극대화할 필요가 있다. 예술과 경제가 연결되는 것이 상업화로 매도될 필요는 없다. 개인의 경제적 이익만을 위한 예술이라면 상업예술과 다를 것이 없기 때문에 문제가 있겠지만, 사회 발전을 추구하고 공동체의 공리를 위한 과정에서 경제적 이익까지 성취할 수 있다면 오히려 효율적인 성취라고 평가할 수 있다. 따라서, 예술중간지원조직은 창의적인 예술 스타트업을 발굴하고 육성하여 능동적인 예술 촉진자(arts accelerator, art incubator)로 기능할 필요가 있다. 단, 종래의 스타트업 지원방식처럼 창업단계에만 머무는 단순한 물적 지원을 지원하기 보다는 투자 유도형(investor-led accelerator), 연결형(matchmaker accelerator), 생태계 조성형(ecosystem accelerator) 등 다각적인 기능을 수행하면서 예술 스타트업의 지속적인 안정화를 위한 전략을 수립해야 한다(NESTA 2015. 2: 14-15).

마지막으로 실용적 성과 공유와 연결을 위해 지역 기반 생활예술 네트워크를 구축할 필요가 있다. 이를 위해 가상 창작 마을(art living lab)을 구축하여 공유예술도구(art share tool, art maker tool) 및 개방적인 예술 교육(art-mooc)과 같은 제반 서비스를 끊임없이 향유할 수 있는 기회를 제공해야 한다. 영유아부터 노년까지, 아마추어부터 예술활동가까지 대상별로 누구나 필요한 툴을 모으고 제공할 수 있는 것은 개인이나 기관이 부분적으로 할 수 있는 일이 아니다. 이러한 플랫폼에서 공간, 경험, 재능, 도구를 공유할 수 있는 기회를 확대하고 스스로 생활지역의 문제를 예술적으로 해결할 수 있는 능동적 창작자를 발굴해야 한다.

3. 정책과제: 당면·중기·장기 과제

1단계인 2019년까지의 2년 동안은 정보구축이 가장 중요하다. 즉, 생활예술의 현황을 효과적으로 파악하고 향후 과제 해결을 위한 데이터의 과학화에 주력할 필요가 있다. 이를 위해 정책적으로 축적한 많은 데이터를 공개하고, 좀 더 알기 쉽게 가공하고, 한편으로는 지속적인 서베이와 현장 조사를 통해 지역의 생활예술 수요 데이터를 축적하는 것이 필요하다. 이러한 정보를 바탕으로 체계적인 지원이 이루어질 수 있고, 제도적 문제점을 좀 더 분명하게 파악할 수 있으며, 한편으로는 효과적으로 부문별 자원을 파악할 수 있다.

2단계인 2024년까지의 5년간은 공유와 연결 전략을 중심으로 과제를 도출해야 한다. 즉, 생활예술의 대상, 장르, 스타트업, 기관 모두를 효과적으로 연결하여 이용자가 편리하게 이용하고 언제나 결집할 수 있는 기회를 극대화하는 것이 중요하다. 특히 서울 지역간에도 생활예술 활동 분포가 불균형할 수 있기 때문에 이를 해결할 수 있는 연결방안을 도출해야 하고, 한편으로는 시민으로부터의 자발적인 예술 청원을 실현(전시, 공연)으로 이룰 수 있는 예술청원의 선순환구조를 만들 필요가 있다. 즉, 정보제공-대화-청원-창작, 공연, 실연, 전시의 과정이 선순환적으로 이루어진다면 생활예술 네트워크는 민주적으로 확산될 수 있을 것이다.

3단계인 2031년까지의 7년간은 앞의 8년까지의 성과를 국내외에 성공 모델로서 홍보하여 연대를 확대할 필요가 있다. 현단계에서 디지털사회혁신의 모범모델은 유럽에서 가장 활발하게 제시되고 있는데, 생활예술 측면에서는 공동체 가치를 중심으로 아시아 연대를 구성하여 국제사회에서 한국 생활예술의 정체성을 제시하고, 홍보할 필요가 있다. 이미 시공간의 한계를 넘어선 국제적 교류가 가능해진만큼 생활예술에서 침체되어 있는 아시아 혹은 재외한국인과의 네트워크를 통해 삶의 정체성을 좀 더 공유할 필요가 있다.

V. 결론: 문화적 시민권과 생활예술

시민권(citizenship)의 변화과정 분석으로 유명한 영국 사회학자 마샬(T. H. Marshall)은 18세기를 공민적 시민권, 19세기를 정치적 시민권, 20세기를 사회적 시민권 시대로 규정하였다. 시민권의 역사가 시민이라는 존재권, 투표권, 사회(복지)권 획득의 과정이라는 의미이다. 마샬 분석의 흐름대로라면 21세기는 ‘문화적 시민권(cultural citizenship)’의 시대로 규정할 수 있다. 즉, 시민이라는 존재가치를 다지고, 정치적 권리와 사회적 권리를 획득하였다면, 이제는 ‘창작과 향유를 통해 존재와 권리를 강화할 수 있는 시대’인 것이다.

예술은 더 이상 사치가 아니라 권리이다. 이미 20세기인, 1948년 UN의 세계인권선언 채택 과정에서 “모든 사람은 공동체의 문화생활에 자유롭게 참여하고, 예술을 감상하며, 과학의 진보와 그 혜택을 향유할 권리를 가진다”는 내용이 논의된 바 있다. 68혁명 이후, 가치 다양화와 능동적 주체성이 주목받아왔으며 한편으로는 인터넷 등장 이후 네트워크 사회가 도래하면서 연결된 개인(networked individuals)에 의해 능동적

창작성이 더욱 확산되는 등 문화적 콘텐츠가 넘쳐나는 이 시대에, 예술을 통해 그 권리를 강화하고 시민의 존재가치를 공고하게 다지는 것은 시대적 과제라고 할 수 있는 것이다.

1990년대 후반 인터넷 대중화 이후부터 현재까지 온라인 공간에서는 여러 분야에서 다양한 활동이 전개되었는데, -기계적인 관점이긴 해도- 마샬의 분석틀을 따라 시민권의 형성과정을 1세기 단위로 규정한다면, 아직 80여 년의 시간이 남아있는 만큼 21세기의 새로운 시민권은 여전히 형성 '과정'에 있다고 볼 수 있다. 즉, 기술로 인한 기회는 그야말로 혁신적으로 마련되어가고 있지만, 그 과정과 결과가 삶에 스며들어 시민의 존재 가치를 확장하고 안정화하기에는 여전히 '실험'이 진행되는 단계이다.

불구하고, 수많은 실험에서 나타나는 -과거와 다른- 가치를 현재의 환경 변화 가치로 평가한다면, 그 주축은 연결 · 개방 · 공유라고 할 수 있다. 생활예술은 다양한 예술 콘텐츠의 등장이라는 도구적 · 기술적 측면과 함께 누구나 창작하기 좋은 환경 조성을 위해 ICT가 얼마나 많은 실질적인 연결과 협업을 이루고 있는가에 주목한다. 즉, 오프라인에서 조성되고 있는 인적 · 물적 자원을 ICT가 얼마나 효과적으로 매개할 수 있는가에 주목하는 것이다.

정책이나 일방향 중심으로 생활예술에 접근하기 보다는 쌍방향성과 소통 방식을 중심으로 시민의 연결에 중점을 두어야 한다. 연결이 결집이 되고 다양한 지역에서 실험이 성과를 거두고 시민에게 구체적인 효능감을 느끼게 할 때 생활예술의 밝은 미래를 예견할 수 있는 것이다.

참고문헌

Benkler, Yochai. 2006. The Wealth of Networks: How Social Production Transforms Markets and Freedom. Yale University Press. 최은창 역. 2015. 『네트워크의 부: 사회적 생산은 시장과 자유를 어떻게 바꾸는가』. 서울: 커뮤니케이션북스.

Benkler, Yochai. 2011. The Penguin and the leviathan: The Triumph of cooperation over self-interest. Brockman. 이현주 역. 2013. 『펭귄과 리바이어던: 협력은 어떻게 이기심을 이기는가』. 서울: 빈비.

Berners-Lee, Tim. 1999. Weaving The Web: The Original Design and Ultimate Destiny of the World Wide Web by Its Inventor. Harper SanFrancisco. 우종근 역. 2001. 『당신이 꿈꾸는 인터넷세상 월드와이드웹』. 서울: 한국경제신문사.

ERS Research and Consultancy. 2016. The Social Economic Impact of Innovation in the Arts. NESTA.

Hinssen, Peter. 2010. Digitaal is het nieuwe normaal. Uitgeverij Lannoo nv. 이영진 역. 2014. 『뉴 노멀: 디지털 혁명 제2막의 시작』. 서울: 흐름출판.

Lancaster, Lynne. C & David Stillman. 2010. Millennial Generation. HarperCollins Publishers. 양유신 역. 2010. 『밀레니얼 제너레이션: 향후 20년간 기업과 사회를 지배할 새로운 인류에 대한 분석』. 서울: 더숲.

NESTA. 2015. 2. A Look Inside Accelerators: Building Business.

NESTA. 2017. 6. The Digital Arts and Culture Accelerator.

NESTA. Arts Alive Wales and BBC Connected Studio.

Golant Media Ventures. 2016. The adoption of digital technology in the arts. NESTA.

Putnam, Robert D. 2000. BOWLING ALONE: The Collapse and Revival of American Community.

Simon & Schuster. 정승현 역. 2009. 『나홀로 bowling: 사회적 커뮤니티의 붕괴와 소생』. 페이퍼로드.

Rheingold, Howard. 2002. Smart Mobs: The Next Social Revolution. Golden bough. 이운경 역. 2003. 『참여군중: 휴대폰과 인터넷으로 무장한 새로운 군중』. 서울: 황금가지.

Rheingold, Howard. 2012. Net Smart. Cambridge: The MIT Press. 김광수 역. 2014. 『넷스마트』. 서울: 문학동네.

Serres, Michel. 2012. Petite Pouchette. Le Pommier. 양영란 역. 2014. 『엄지세대: 두 개의 뇌로 만들 미래』. 서울: 갈라파고스.

Shirky, Clay. 2008. Here Comes Everybody. Brockman. 송연석 역. 2008. 『끼리고 쏘리고 들끓다』. 서울: 갤리온.

Shirky, Clay. 2010. Cognitive Surplus, Brockman Inc. 이충호 역. 2011. 『많아지면 달라진다』. 서울: 갤리온.

Tapscott, Don. 2008. Grown Up Digital: How the Next Generation Is Changing Your World. McGraw-Hill. 이진원 역. 2009. 『디지털 네이티브』. 서울: 비즈니스북스.

Waag Society. 2017. Annual Report 2016.

강윤주 · 심보선 외. 2017. 『생활예술』. 서울: 살림.

문화체육관광부. 2016. 『2016 국민여가활동조사』.

지식협동조합 좋은나라. 2017. 『청년임대주택 활성화에 있어 커뮤니티 형태와 역할에 관한 연구: 해외사례를 중심으로』. (주) 남상.

한국정보화진흥원. 2016a. 『2016년 ICT를 통한 착한 상상: 시민기술과 디지털사회혁신』.

한국정보화진흥원. 2016b. 『지능정보사회의 문화예술 변화와 전망』.

한국정보화진흥원. 2017. 『디지털사회혁신 모델연구』.

03. 생활예술과 생활체육

송형석 계명대학교 체육대학 태권도학과 교수

I. 이론적 고려

“인간을 움직이는 것은 행위가 아니라 그 행위를 둘러싸고 벌어지는 말이다.” 고대 그리스의 철학자 Epictetos의 이야기다. 그는 계속해서 다음과 같이 말했다. “말의 힘이 없다면 인간의 행위와 고통을 경험하는 것은 어려우며, 그것의 전달은 절대로 불가능하다.”(Koselleck, 1998: 121).

Epictetos는 2천여 년 전에 이미 말이 인간의 삶과 역사를 구성해내는 원천이라는 점을 잘 간파하고 있었다. 이 인용문에서 말은 언어적, 비언어적 소통을 대신하는 표현이다. 소통은 인간의 생각, 판단, 계획, 실행에 직접적인 영향을 준다. 무엇이, 어떻게 소통되느냐에 따라 인간의 생활이 달라진다. 소통의 의미를 조금 더 살펴보도록 하겠다.

소통은 의미를 처리하는 과정이다. 소통이 이루어지면 소통된 것이 남는다. 소통된 것은 다른 말로 소통을 통해 처리된 의미이다. 의미는 현행성과 잠재성의 차이이기 때문에, 소통을 통해 의미가 처리된다는 것은 특정 의미가 현행화되고 그 이외의 의미는 잠재된다는 말과 같다. 의미가 현행화되었다는 것은 의미가 형식을 갖게 되었다는 말과 같다. 즉 소통을 통해 처리된 의미는 형식을 갖게 된 다는 말이다. 이렇게 형식을 갖게 된 의미를 의미형식이라고 한다(니콜라스 루만, 2016).

의미형식은 소통의 결과일 뿐만 아니라 후속 소통의 접속 근거로 이용된다는 점에서 소통의 출발점이기도 하다. 나아가 의미형식은 후속 소통의 우연성을 제한하는 기능을 한다. 다른 한편 역동적으로 전개되는 후속 소통은 자신의 출발점인 의미형식을 동요시키며 이 과정에서 그것은 더욱 강화되거나 변경되기도 한다. 이렇게 소통 사건과 의미형식은 서로가 서로를 촉진시키면서 동시에 제한하는 방식으로 상호 순환적 관계를 맺는다.

의미의 현행화는 사회, 시간, 공간 차원에서 진행된다. 소통의 참여자가 누구냐에 따라서(사회 차원), 소통의 주제가 무엇이냐에 따라서(사안 차원), 소통이 언제 이루어지느냐에 따라서(시간 차원) 의미의 현행화는 상이한 양상으로 전개된다. 이와 같은 소통이 후속 소통을 통해 계속해서 이어지고, 이를 통해 특정 의미 형식이 반복해서 등장할 경우에 이 의미 형식은 유사 맥락에서 상황과 무관하게 사용되는 경향을 보이게 된다.

루만은 이것을 의미론이라고 했다.

소통은 나타났다 사라지는 사건이기 때문에 동적 성격을 갖는다. 반면에 의미론은 소통 사건의 반복을 통해 응축된 형식이기 때문에 정적 성격을 갖는다. 역동적으로 전개되는 소통 사건은 의미 처리가 우연에 맡겨지지 않도록 하기 위해 의미론을 필요로 하며, 안정화된 의미론은 소통 사건을 통해 적합성을 검증받는다. 이렇게 소통 사건과 의미론은 서로 순환적으로 제한하고 촉진시켜준다(이철, 2016).

소통 방식은 소통을 가능하게 만들어주는 매체의 진화를 통해 계속해서 변화해왔다. 최초의 소통 매체는 말이었으며, 이후 문자가 만들어졌고, 다음으로 말과 문자(언어)를 보충할 수 있는 상징적으로 일반화된 소통 매체가 등장했다. 말이 유일한 소통 매체였던 사회에서 소통은 공간적, 시간적 제약에 묶여 있었다. 소통은 소통에 참여하는 사람들이 참석한 가운데 이루어지는 상호작용의 형태로 진행되었다. 이후 문자가 발명되면서 소통은 공간적, 시간적 제약에서 풀려나게 되었다. 이제 소통은 반드시 소통 참여자들의 참석을 필요로 하지 않아도 되었다. 소통의 가능성이 공간 및 시간적으로 확대되면 필수록 소통이 성사될 수 있는 개연성은 점차 줄었다. 이러한 상황에서 소통의 개연성을 높여줄 수 있는 다양한 소통 매체들, 예컨대 화폐, 권력, 진리, 법, 정보, 사랑 같은 상징적으로 일반화된 소통 매체들이 등장했다. 이제 현대 사회에서 소통은 단순히 이야기를 나누거나 편지를 주고받는 형식으로만 진행되는 것이 아니라 돈을 지불하거나(경제 소통), 정책을 구상하고 실행하거나(정치 소통), 논문이나 책자를 출판하거나(학문 소통), 유죄나 무죄를 판결하거나(법 소통), 방송을 보도하는(대중매체) 방식으로도 이루어진다. 소통의 외연이 크게 확대된 것이다.

이상의 이론적 맥락에서 볼 때 이 보고서의 주제인 ‘생활체육 지원정책’은 특정한 ‘체육 의미론’을 기반으로 하는 소통 사건의 연쇄 과정이라고 할 수 있다. 생활체육 지원정책이 정당성의 근거로 삼고 있는 체육 의미론은 생활체육 의미론이다. 한편에 생활체육 지원정책이라는 소통 사건의 연쇄가 있고, 다른 한편에 생활체육 의미론이 있다. 앞에서 간략하게 언급했듯이 생활체육 지원정책이라는 소통 사건의 연쇄와 그것이 기반으로 삼고 있는 생활체육 의미론은 서로가 서로를 제한하고 촉진시켜주는 순환적 관계를 맺고 있다.

생활체육 지원정책은 정치체계에 종사하는 정치기관(조직)들의 (집단적으로 구속력 있는) 결정 소통에 속한다. 정치체계의 궁극적인 목적은 재산가능성을 높이는 것이기 때문에 정치 맥락에서 형성된 공공정책(소통 사건의 연쇄과정) 역시 이를 염두에 두고 진행된다. 생활체육 지원정책은 그러니까 정치체계의 소통의 산물이며 동시에 행정조직의 결정 소통의 산물이기도 하다.

생활체육을 활성화시키기 위한 지원정책의 입안과 실행, 즉 정책을 계획하고 이를 실행하기 위해 재원을 투입하고, 시설을 건립하고, 프로그램을 만들고, 지도자를 배치하는 일도 일종의 소통 사건이다. 이와 같은 정책 결정을 통해 투입된 시설을 활용하고, 프로그램에 참가하는 사람들의 행위도 일종의 소통 사건이다. 이와 같은 소통 사건들은 그것이 조직의 결정 형태로 나타나는 개인의 행동 형태로 나타나든 무관하게 항상 특정한 생활체육 의미론(예를 들면 생활체육은 삶을 행복하게 만들어준다.)에 기반하고 있다.

한편 이미 형성되었거나 형성과정에 있는 생활체육 의미론은 이러한 소통 사건의 연쇄를 통해 더욱 강화되거나(긍정적 경험) 약화될(부정적 경험) 수 있고, 강화될 경우에 후속 정책들, 즉 후속 소통들이 연쇄적으로 이어질 것이며 약화될 경우에 후속 소통을 이끌어내는데 곤란을 겪을 것이다. 후속 소통의 단절은 기존 의미론에 대한 성찰의 계기로 작용하여 의미론의 변화를 가져오기도 한다. 예컨대 지덕체의 균형적인 발전이라는 전인교육 의미론이 지배적인 사회에서 체육은 다른 교과들에서 담당할 수 없는 ‘신체의 교육’ 의미로 소통됨으로써 교육체계의 주목을 받을 수 있다. 그러나 교육정책의 변화에 따라 교육이 지적, 정신적 능력의 고양이라는 지식교육 의미론에 의해 이끌려 질 경우에 ‘신체의 교육’ 의미론에 기반하고 있는 체육은 교육소통에서 배제될 가능성이 높다. 이러한 상황에서 체육은 ‘신체의 교육’이 아니라 ‘신체를 통한 교육’, 즉 신체적 측면의 변화가 아니라 인성 측면의 변화, 예컨대 청소년의 사회적, 도덕적 자질의 양성을 목표로 설정함으로써 후속 소통을 기대가능하게 만들어 줄 수 있다.

이 연구에서는 생활체육의 사회적 성공을 가능하게 만들어준 의미론의 형성과 그것을 기반으로 진행된 소통 사건의 연쇄로서 생활체육 지원정책을 분석해 보고자 한다. 이를 통해 특정한 예술 의미론을 바탕으로 하여 진행되고 있는 서울 시청 생활예술 지원정책(2031 액션플랜)에 줄 수 있는 시사점을 도출하고, 이에 근거하여 2031년 미래 환경의 변화와 이에 부합하는 정책 과제를 제언하고자 한다.

II. 생활체육 의미론 분석

1. 생활체육 이전의 체육 의미론

체육은 신체 단련에서 유래하였다. 신체 단련은 특정 목적을 달성하기 위한 반복적인 신체 운동과정을 의미한다. 신체 단련의 출발점은 원시 사회로 거슬러 올라갈 수 있다. 루카스는 신체 단련을 다음과 같이 정의하였다. 신체 단련이란 “인간의 유기체에 적합하며, 일원론적 의미에서 서로 중첩하면서 서로에게 영향을 미치는 생리적인 면들과 정신적인 면들을 드러내는 반복적 운동의 진행과정이다. 그 발생 동인은 연령과 개인적 특징에 따라서 (다르며), 정신적 심리적 요소들을 통해서”(Lukas 1969: 17) 결정된다.

원시 사회에서 신체 운동은 각종 의례 활동의 중요한 부분이었다. 수렵과 채집이 식량 공급의 주요 수단이었던 시대에 원시인들은 사냥을 나가기에 앞서 성공적 수렵을 위한 의례를 거행했는데, 이 의례에서 주술사들은 사냥의 대상이자 식량의 원천이었던 짐승들의 동작을 모방하며 춤을 추었다. 그들은 이와 같은 주술 행위를 통해 사냥의 성공을 기원했다.

농사짓기와 가축사육이 도입되면서 신체 단련의 내용이 크게 바뀌었다. 인간의 삶에서 계절 변화가 중요한 의미를 갖게 되었고, 이를 계기로 신앙과 숭배 의례의 대상과 내용도 크게 변화하였다. 이제 인간, 가축,

농작물의 풍성함을 기원하는 일이 각종 의례의 중심적인 내용이 되었다. 인류학자들은 당시의 인간들이 풍작을 기원하며 각종 경쟁적인 신체 활동에 몰두했다고 적고 있다. 이후 생활의 편의를 위해 도끼, 칼, 창, 활 같은 도구가 발달하였고, 눈이 많이 오는 지역에서는 이동의 편의를 위해 썰매 같은 용구가 개발되었다(Lukas 1969: 17). 이 도구와 용구는 실생활에만 이용되었을 뿐만 아니라 무료함을 달래기 위한 경쟁적 신체 활동의 수단으로 활용되기도 했다. 맨몸으로 하던 신체 활동이 도구를 가지고 하는 활동으로 바뀌게 된 것이다. 체육의 의미론 형성에서 중요한 시기는 고대 그리스 시대였다. 고대 그리스인들의 체육 활동은 서로 중첩되는 부분도 있지만 서로 상이한 목적을 지닌 Athlos와 Gymnastike로 나누어져 있었다.

경쟁

운동경기를 의미하는 Athos는 그리스에서 경쟁을, athlon은 이 경쟁에서 습득할 수 있는 상(償)을 의미했다(Giamatti, 1988: 162). 물론 여기서 경쟁은 시인들의 경쟁이 아니라 신체적인 힘과 숙련성을 비교하여 우월을 가리는 경쟁을 의미했다. 그리스에서 기원전 8세기부터 4세기 사이에 최초로 광범위하게 실행되었던 운동경기는 공적이며, 지역성을 벗어난 범 그리스적인 경쟁으로 이루어졌다. 아래 <표>는 당시에 개최되었던 주요 운동경기를 나타낸 것이다.

<표 1> 주요 운동경기

축제명	장소	추대되는 신	가지 또는 왕관	개최간격	최초개최년도
올림픽	올림피아	제우스	올리브	4년마다	B.C. 776
피티안	델피	아폴로	월계수	4년마다	B.C. 582
이스트미안	코린스	포세이돈	소나무	2년마다	B.C. 582
네미안	네미아	아폴로	파슬리	2년마다	B.C. 573

운동경기는 고대 그리스 사회에서 다양한 하위 분야들로 분화되었다. 레슬링, 권투, 달리기, 원반던지기, 창던지기, 마차경기 같이 각기 독자적인 규칙을 갖춘 여러 종목의 체육 활동이 분화되었으며, 각 종목 별로 승자를 결정하기 위한 시합이 규칙적으로 개최되었다. 선수들은 한 종목 또는 여러 종목에서의 우승을 염두에 두고 집중적으로 훈련했으며, 경기에서 우승한 선수는 부와 명예를 얻을 수 있었다. 당시에도 이미 체육은 철저하게 승리코드에 의해 지배받는 영역이었다. 아곤의 정신에 물들어있던 고대 그리스인들은 체육에서뿐만 아니라 논쟁이나 음악연주에서도 이기고자 하는 욕망을 자유롭게 표출했다. 당시 운동경기에서 우승한 자만이 대중의 주목을 받았고 2위나 3위인 자는 주목받지 못했다. 한편 운동경기는 이 경기들에 참가하기 위해 요구되는 체계적인 준비과정을 포함했으며, 이 과정은 종종 수년간의 훈련을 동반했다.

표 1)
앨런 거트만(2008). 근대 스포츠의
본질: 제례의식에서 기록추구로. 나남

교육

Gymnastike는 흔히 체육으로 번역되는데, 이것은 교육기관에서 이루어지는 종합적 체육 활동을 지칭했다. 이 행위영역은 대개 경주로를 갖춘 “Gymnasium”이나 레슬링을 연습하기 위해 마련된 “Palaestra”에서 이루어졌다(Glass 1988: 161-168). 체육은 운동경기 시험 참가를 준비하는데도 활용될 수 있었지만 대개는 특정한 운동 기능의 숙련이 아니라 포괄적인 신체 활동을 위해 이루어졌으며 도시국가 청소년의 신체 교육과 미래적 삶을 위한 종합적 신체 단련을 목적으로 설정하고 있다.

고대 그리스에서 운동경기와 체육은 매우 느슨한 관계를 맺고 있어서 그 영역을 분명하게 구분하기가 어려웠다. 그러나 운동경기가 체육의 영역에 속하지 않았던 전차 및 경마 경기를 포함하게 되면서 체육과의 거리를 넓혀 나갔다. 한편 기원전 450년에서 300년 사이에 소위 교육개혁이 이루어지면서 운동경기와 체육은 서로 이질적인 영역으로 분화하게 되었다. 교육개혁의 결과 아테네에서 오직 체육에만 전념해왔던 두 개의 대형 Gymnasium이었던 “Akademie”와 “Lyceum”이 플라톤학과 또는 아리스토텔레스학파의 학습장소가 되었다(Kyle, 1987: 71-84; 143).

운동경기에서 유래한 경쟁의미론은 고대 로마시대에 크게 부각되었다. 경쟁에서의 승리는 정치 및 경제적 의미로 해석될 가능성이 열렸기 때문이다. 당시의 대표적인 운동경기는 검투사들의 경쟁이었다. 당시 검투사들은 큰 인기를 누렸다. 검투사들은 대부분 노예의 신분이었지만 드물게 로마의 자유로운 시민 계층에 속한 사람들도 있었다. 그들은 검투사 양성학교에서 검투사가 되기 위한 전문적 교육을 받았으며, 영양가 높은 식사와 최고의 의학적 지원을 제공받았다. 당시 검투사들이 받았던 대우는 현대 전문 체육선수들이 받는 대우에 결코 뒤지지 않았다.

중세시대에 체육은 주로 기사들의 활동이었으며 점차 현대 체육과 유사한 집단적 민속놀이 활동이 출현했는데 사회학자 슈망크(Schimank 1988: 197)는 이를 현대 축구의 전신이라고 하였다. 그러나 체육이 사회의 부분체계가 되었다고 말하기에는 아직 이르다. 왜냐하면 당시 체육은 모든 계층이 동등하게 참여할 수 있었던 활동은 아니었기 때문이다. 그 외에도 눈여겨보아야 할 점은 아직 계층 간의 이동이나 혼합이 허용되지 않았다는 점이다. 그리고 체육은 아직 자기 목적적 성격을 갖추지 못했다. 달리기, 던지기, 뛰기 같은 여러 가지 신체활동들은 군사적 목적을 달성하기 위한 수단의 의미를 강하게 지니고 있었다(Cachay/Thiel 2000: 48).

재미

한편 중세 후기에 현재의 sport와는 그 의미가 매우 다른 ‘sport’가 나타났다. ‘sport’는 중세 프랑스어 ‘desport’에서 유래했고, 영어에서 ‘disport’로 나타났으며, 15세기부터 영어 단어 ‘sport’가 생겨났다. 이 단어는 오늘날 다수의 언어들로 이전되었다(Sansone 1988: 3). ‘Desport’와 ‘disport’는 기분전환, 오락, 심심풀이의 의미를 갖는다. 큰 소리로 외치며 돌아다니는 일도 그 의미에 속했다.

초기 근대 영어에서 ‘sport’는 취미를 뜻하는 ‘pastimes’과 결합한다(Kloeren 1935: 12, 16).

‘pastimes’은 프랑스어 ‘passe-temps’, 즉 채워져야 할 남은 시간을 이용한다는 의미를 함축한다. ‘desport’와 ‘disport’가 유래한 라틴어의 어원이 시사해주는 바가 많다. 여기서 관건은 ‘운반하다’ 또는 ‘물로 옮겨가다’는 의미를 지닌 동사 “deportare”이다(Mehl 1966). 이 단어는 체육의 분화를 지시하는 개념으로 이해될 수 있다. 어떤 맥락에서 다른 맥락으로 진입하기 위해 기존 맥락을 벗어나는 일이 그 단어의 핵심적인 의미 구조이기 때문이다. 이러한 의미에서 사적인 것, 심심풀이, 진지함의 상대화를 결합시켜주는 ‘sport’의 의미는 중세 후기 이후 유럽사회의 전개과정에서 새롭게 나타난 현상(Novum)이라고 할 수 있다.

‘sport’는 근대 초기 유럽에서 일할 필요가 없었던 계층, 그래서 따분함을 달랠 오락이 필요했던 계층인 귀족들의 오락적 활동이었다. 따라서 그것은 주로 두 가지 종류의 활동들로 이루어졌다. 첫째, 그것은 공놀이들 이었다. 이 공놀이들 중에서 16, 17세기에 큰 인기를 끌었던 것은 “주드폼(Jeu de paume: 테니스의 원형이 된 공놀이)”이다. 당시 주드폼을 위한 경기장이 파리에서만 수백 개가 존재했다. 둘째, 그것은 승마와 사냥을 뜻했다. 이와 관련해서 말 사육, 경주로, 경마도박 등이 성행했다(Stichweh, 1990).

‘sport’ 개념은 이와 같이 당시 유럽 귀족의 오락을 대변하는 단어였다. 17~18세기에 이르러 영국에서 승마와 조정 같은 체육종목이 출현했으며, 엘리야스가 근대적 의미에서 최초의 체육활동(modern sports)으로 표현했던 여우사냥도 이때 등장했다. 1850년부터 1900년 사이에 프랑스에서 현대 체육(modern sports)이 출현하기 이전의 시기 동안 “le sport”나 “sportives”라는 용어가 사용되었는데, 이 용어는 승마 경기, 도박, 그리고 넓은 의미의 사격과 펜싱도 포함하고 있었다(Stichweh, 1990).

경쟁, 교육, 재미의 통합으로서 체육체계의 형성

이상 세 가지 행위영역들은 역사의 진행과정에서 점차 하나로 수렴되는 경향을 보인다. 운동경기와 체육의 분리와 통합은 고대 이후 여러 차례 반복되면서 현재까지 계속되고 있다. 운동경기에 참가하기 위해 준비하는 훈련과정과 체육은 여러 면에서 공통점을 지니기 때문이다. 앞서 언급하였듯이 훈련이 특정 종목을 위한 준비과정이라면 체육은 전반적인 체력향상을 목적으로 하고 때에 따라서는 체력만이 아니라 정신적인 힘들, 예컨대 도덕성과 같은 자질의 함양까지도 고려하는 활동이라고 할 수 있지만, 그 경계는 여전히 모호하다. 신체 단련의 과정은 결코 부위와 부위, 신체와 정신 등이 분리된 상태로 이루어지는 것이 아니기 때문이다. 한편 체육과 ‘sport’의 수렴은 19세기 초 영국에서 단체 체육활동이 고안되면서 시작되었다. 영국 퍼블릭스쿨에서 고안된 축구나 럭비 같은 단체 체육활동은 학생들의 교육을 위해 도입되었지만 여기에는 다분히 놀이적인 요소가 포함되어 있었다. 학생들은 매우 엄격하게 진행되었던 당시의 학교분위기를 잠시나마 탈피하여 함께 협동하고 경쟁하면서 운동을 즐겼다. 이러한 단체 체육활동은 이후의 전개과정에서 그 경쟁성이 크게 부각되어 운동경기의 성격도 강하게 띠게 되었다.

사회의 기능체계로서 현대 체육은 이상에서 설명한 세 가지 행위영역이 하나로 통합되면서 형성, 분화하였다. 쉬망크에 따르면 체육체계의 독립분화는 19세기에 들어서야 비로소 시작되었다(Schimank 1988: 194). 그렇다면 이것들을 통합시킬 수 있는 중심은 무엇일까? 체육을 하나의 사회적 체계로 이해한다면 이와 같은 물음은 체육체계의 코드에 관한 물음으로 전환된다. 현대 체육의 주도적 코드는 무엇일까? 이질성들을 하나로 수렴시킬 수 있는 체육의 의미 경계는 무엇일까? 베테와 슈망크는 그것을 승리/패배라고 했다. 그러나 이 코드는 현대 스포츠의 특별한 점으로는 부족하다. 고대 그리스의 운동경기도 승리/패배라는 코드에 따라 작동했기 때문이다. 앨런 거트만(2008)이 지적했듯이 초월성을 추구했던 고대의 운동경기와 세속성에 의해 지배되고 있는 현대 체육은 추구하는 가치의 측면에서 분명 차이가 있다. 그러나 두 행위영역 모두 승리/패배를 주도적 코드로 이용한다는 점에서는 차이가 없다.

슈티히베(Stichweh, 1990)와 쾰르너(Koerner, 2008)는 현대 체육의 주도적 코드가 '달성함/달성하지 못함'이라고 말한다. 이들의 제안은 타당성이 있다. 현대 체육은 여러 영역에서 성과를 비교하는 방식으로 작동을 진행하기 때문이다. '승리/패배'도 그와 같은 성과 비교의 한 양태이다. '달성함/달성하지 못함'은 그런 한에서 주어진 기대수준에 따라 상대적으로 각 체육 행위 각각의 의미와 귀속을 규정하는 이항코드로 가능하다. 각 행위실행(달성한) 성과 혹은 상대적으로 달성하지 못한 성과로 확인하는 일은 부가적으로 관찰들로 이루어진 체계 층위를 만들어낸다. 이 관찰들은 성과들을 기록하고, 다수의 성과들을 하나의 표현으로 응집시킨다.

체육이 독립적인 체계로 분화될 수 있었던 것은 그것이 지닌 오랜 전통 덕분이 아니다. 쉬망크에 따르면 체육체계의 독립 분화는 기능적으로 분화된 사회의 부분체계들이 체육에 성과 기대를 투사하면서 시작되었다(Schimank 1988: 197). 체육에 대한 성과 기대는 주로 군대, 교육, 정치, 경제, 건강 체계 같은 부분체계들로부터 나타났다. 특히 교육체계와 정치체계가 체육에 성과 기대를 투사하면서 체육은 교육적 임무를 부여받게 되었다. 젊은 세대들은 체육활동을 통해 정치적 의미에서 "충실한 신민(臣民)"으로 교육되어야만 했다(Cachay/Thiel 2000: 113).

체력은 국력: 국가주의

19세기에 제국주의의 만연에 따른 식민지쟁탈전이 시작된 이후 유럽 각 국가에서 전체 사회의 문제로서 전투력(Wehrkraft)의 강화라는 과제가 체육에 부가되었다. 체육이 군사훈련으로 방향이 설정됨으로써 체육체계 내부에서 긴장 상황이 발생하였다. 군사적 요구를 지향하는 활동들과 경쟁, 교육, 재미 같은 체육 고유 목표 및 과제들이 충돌하게 된 것이다.

20세기 중반 이후 한국 체육정책의 든든한 의미론적 토대가 되었던 '체력은 국력' 의미론이 등장한다. 이 의미론은 국력과 체력의 연관성을 크게 강조했던 독일 황제 빌헬름2세에게서 영감을 얻은 중국인 양계초가 일본에서 간행한 신민설에 처음으로 나타난다.

“아아! 나라 안 사람이 모두 병자라면 그 나라가 어떻게 병든 나라가 안 되겠는가! 이런 나라 국민이 맹수와 같은 이족을 만난다면 이는 난쟁이가 거인을 만나는 것과 같아서, 거인이 손에 아무 무기도 들지 않아도 손 한번 휘두르는 것으로도 난쟁이는 무너져 내릴 것이다. 아아! 생존경쟁, 우승열패여! 나는 우리 동포는 근골을 단련하고 용기를 길러서, 멍하니 앉아서 망하는 일이 없기를 바란다”(제17절, p.117).¹⁾

이 인용문이 보여주듯이 양계초는 국민의 체력이 그대로 국력이라고 생각했다. 약육강식의 논리가 지배하는 19세기 말과 20세기 초 자신의 조국 중국이 앉아 있다가 망하지 않도록 국민들이 근골을 단련하고 용기를 길러야한다고 말했다. 이 의미론은 1923년 발표된 조선체육회의 선언문에 '체력 즉 국력'으로 나타나고, 다시 50년 후인 1973년 박정희의 전국체전축사에서 '체력은 국력'으로 다시 나타난다. 유럽에서도 이와 유사한 국가주의 체육 의미론이 국가 체육정책의 논리적 근거로 활용된 바 있다. 독일의 히틀러 유겐트가 대표적인 경우이다. 일본의 황국신민 교육도 이와 같은 의미론에 근거하여 정당화될 수 있었다.

2차 세계대전이 종결된 이후 세계는 자본주의체제와 공산주의체제로 양분되었다. 이데올로기에 바탕을 둔 체제경쟁이 시작된 것이다. 이러한 상황에서 '체력은 국력'은 새로운 양상으로 나타난다. 국력의 의미가 국민 개개인의 전투력과 노동력만이 아니라 국가를 대표하는 전문선수들의 우월성으로 치환된 것이다. 이를 통해 체육체계의 중심 영역이 전투력과 노동력을 길러내는 학교체육에서 선수를 양성하는 전문체육으로 바뀌었다. 이때 등장한 새로운 체육의미론은 '국위선양'이다. 이제 군인들이 아니라 선수들이 나라를 대표해 국제무대에서 경쟁해야만 했다.

20세기 중반 이후 경제체계의 성과 기대가 체육에 쇄도하기 시작했다. 체육에게 요구되는 성과는 경제생산의 주역인 노동자들을 신체적으로 건강하게 만드는 일이었다(Cachay/Thiel 2000: 114). 물론 그 배경에는 국민건강의 고양이라는 사회의 문제가 선재하고 있었다. 체육체계는 이 요구를 내부적인 이유에서 뿐만 아니라 외부적인 이유에서도 수용할 수밖에 없었다. 왜냐하면 이 요구는 보편적으로 이해될 수 있는 체육의 과제와 일치할 뿐만 아니라 이념적으로 볼 때도 국방력의 강화 문제처럼 그렇게 부정적인 느낌을 주지 않았기 때문이다.

'국위선향' 의미론과 '건강' 의미론이 체육의 주도적 의미론으로 부각되면서 체육체계는 내부적으로 전문체육과 생활체육으로 분화되었다.

생활체육의 특징은 다수 국민을 포함하고 있다는 점이다. 포함 노력은 욕구를 지닌 다수 인간들을 만족시켜줄 수 있을 때 성공할 수 있다. 생활체육은 전통적 체육의 목록에 새로운 체육종목을 추가시키고, 체육을 멀리했던 집단, 예를 들면 연금생활자집단을 통합시킴으로써 포함의도를 실현할 수 있었다. 체육은 사실적 차원에서 다수의 새로운 종목들을 포함하게 되었으며, 사회적 차원에서 여러 연령층과 여러 집단의 사람들의 활동이 되었고, 시간적 차원에서 다양한 시간관계를 활용할 수 있게 되었다.

1)
양계초(2006). 『신민설』(해제),
서울대학교 철학사상연구소

2. 생활체육의 분화와 주요 의미론

‘달성함/달성하지 못함’의 주도적 구별에 입각해서 작동을 실행하는 체육체계는 진화과정에서 건강한/건강하지 않은, 칼로리소모적인/칼로리 비소모적인 같은 구별을 하위코드이자 프로그램으로 도입하였다. 이를 통해 체육체계의 내부 분화가 촉진되었다. 건강지향적인 생활체육이 전문체육으로부터 독립 분화된 것이다.

건강

체육은 오랫동안 청소년의 교육을 위한 신체활동 또는 전문적인 선수들만의 활동으로 이해되어왔다. 그러나 20세기 중반 이후 특히 유럽을 중심으로 체육은 모든 사람들을 위한 활동으로 그 의미가 확장되었으며, 이 과정에서 생활체육(sports for all)이 분화되었다. 한국에서 대중 현상으로서 생활체육이 나타난 때는 1990년대 초반이다. 그 이전에도 건민체육이나 사회체육 같이 국민 다수를 대상으로 한 활동으로서 체육 개념이 있었지만 이것은 단지 서류상의 개념으로만 존재했을 뿐 현실에서 이루어지는 대중적 활동을 지칭하는 개념은 아니었다.

청소년 또는 선수 같은 제한된 사람들만의 활동이었던 체육이 모두를 위한 활동으로 그 의미가 확장된 이유는 무엇일까? 체육의 의미가 전문가들만의 활동에서 국민 모두를 위한 활동으로 바뀐 이유는 무엇일까? 이와 같은 발상의 전환이 이루어진 이유는 체육이 건강과 굳건한 동맹관계를 체결했기 때문이다.

시인이자 극작가였던 브레히트는 1930년 발표한 오페라 대본 『마하고니 시의 흥망성쇠』(윤시향 역, 2003)에서 놀이의 열정과 열정으로서의 체육활동(Sport)을 건강이나 위생과 연관시키는 것은 웃기는 일이라고 말한 바 있다. 이 말을 듣고 사람들은 대부분 ‘도대체 체육활동을 건강과 연관시키는 것이 왜 웃기는 일일까? 너무나 당연한 일 아닐까?’라고 반문할 것이다. 오늘날의 시각에서 볼 때 이와 같은 반문은 충분히 예견 가능하다. 그러나 유념해야 할 점은 ‘오늘날의 시각에서’라는 단서이다. 요즘이야 체육 하면 건강을, 건강 하면 체육을 쉽게 떠올리지만 늘 그런 것은 아니었다. 고대 그리스시대부터 20세기 중반에 이르기까지 체육과 건강은 그 의미가 자연스럽게 결합될 수 있던 것은 아니었다. 체육은 고대 그리스인들에게 부상과 죽음을 각오하고 벌이는 일종의 인정투쟁이었으며, 중세와 근대 초기 유럽인들에게 유희, 유흥, 오락, 레크리에이션, 기분전환, 호색적인 장난이나 성애 등을 의미하는 유희였고, 20세기 중반까지 영국, 독일, 프랑스 등 서유럽사람들에서 격한 경쟁적 활동이나 신사의 기품과 태도를 길러주는 훈육 수단이었다(Stichweh, 1990). 『마하고니 시의 흥망성쇠』의 무대인 마하고니 시에서는 식탐과 성애의 시간이 끝나면 바로 권투경기가 이어졌다. 권투는 브레히트가 활동하던 1920년대 유럽에서 가장 성행했던 체육활동이었다. 현재는 축구가 그 맥을 잇고 있다. 이렇게 격렬하고 유혈이 낭자한 체육활동과 건강을 연결 짓는 것이 브레히트에게는 매우 불편했을 것이다.

볼츠도 브레히트의 지적에 동의한다. 체육에는 “결국 피트니스가, 조금 악화된 형태로는 웰빙이라는 형태로 건강의 이미지가 결부되어 버린다. 오늘날에는 모두가 체육을 하는 것이 건강에 좋다고 이야기하고 다

니는 것만 같다. 그러나 일견 자명해 보이는 이러한 설명에는 오해를 불러일으키기 쉬운 부분이 있다. 건강을 이야기하지만 실은 거기에는 경쟁하고자 하는 명예심이 은폐되어 있기 때문이다. … 이런 식의 합리화를 모두 치워 버리면 대중 체육에서 실제로 남는 것은 자진해서 실력을 향상하는 훈련뿐일 것이다”(윤종석, 나유신, 이진 역, 2017: 163).

관련성이 적던 체육과 건강이 공생 관계를 맺은 것은 20세기 중반이다. 그 이후 전개되기 시작한 생활체육 운동은 예외 없이 건강을 그 정당화 근거로 삼고 있다. 1959년 시작된 독일의 “스포츠의 제2의 길”, 1968년 노르웨이에서 전개된 “트립 운동”, 영국생활체육협의회(England Council of Sport for All)의 “모두를 위한 스포츠”, 1975년 발의된 “유럽 체육현장” 등은 모두 생활체육 지원정책의 목표를 국민 건강에 두고 있다.²⁾

그래서 그런지 생활체육에 참여하는 사람들은 대부분 건강 유지 및 증진을 참여 이유라고 말한다. 국민생활체육참여실태조사에 따르면 체육활동에 참여하게 된 가장 직접적인 이유는 ‘건강유지 및 증진’이 73.7%로 가장 많았으며, 다음으로 ‘체중조절 및 체형관리(50.4%)’, ‘여가 선용(44.3%)’, ‘스트레스 해소(39.6%)’ 등의 순으로 나타났다(문화체육관광부, 2016). 여기서 2위와 4위를 차지한 체중조절과 스트레스 해소도 넓은 의미에서 건강유지에 포함시킬 수 있다. 과체중과 스트레스는 건강을 해롭게 하는 직접적인 원인이기 때문이다. 따라서 체중 조절과 스트레스 해소는 건강 동기에 포함시킬 수 있다. 그렇다면 거의 대부분의 사람들이 건강을 위해 체육활동에 참여한다는 결론이 나오게 된다. 독일의 경우도 상황은 마찬가지이다. 한 자료에 따르면 생활체육 참여 동기 1위가 건강(58%), 2위가 재미(48%), 3위가 운동부족해소(41%), 4위가 스트레스해소(30%)로 나타났다. 여기서도 3위와 4위인 운동부족 및 스트레스 해소는 넓은 의미의 건강 동기에 귀속시킬 수 있다. 건강 때문에 생활체육에 참여하는 사람들이 압도적으로 많다는 말이다.

앞에서 언급했듯이 체육과 건강은 상호 관련이 적던 영역이었다. 그런데 갑자기 20세기 들어서 이 두 영역은 밀접한 관계를 맺기에 이른다. 그 이유가 무엇일까? 체육과 건강의 결합 가능성 근거는 멀리는 근대 유럽인의 건강관에서, 가까이는 최근에 이루어진 의학, 보건학, 스포츠과학 등에서 이루어진 연구결과에서 찾아질 수 있다.

체육의 건강 기능이 강조되는 곳에는 언제나 특정한 건강관이 있기 마련이다. 이와 같이 지배적인 건강관 가운데 하나는 “mens sana in corpore sano”³⁾라는 구절이다. 체육과 건강의 긍정적 인과관계를 믿는 사람들은 모두 이 구절을 곧잘 인용하며, 이 말이 얼마나 신뢰할만한 것인지 선전한다. 이 라틴어 문장을 직역하면 “건강한 신체에 건강한 정신이 깃든다”라고 쓸 수 있다. 이 말을 조금 의역하면 신체가 건강하면 정신도 건강하다가 되고, 그 의미를 본 논의에 맞게 재해석하면 신체를 강건하게 만드는 것은 건강을 위한 필수적 전제라는 의미가 된다. 주지하다시피 신체를 강건하게 만드는 데에는 체육활동이 최고이다. 따라서 위의 라틴어 문구로부터 최종적으로 “체육은 건강으로 가는 지름길”이라는 명제를 이끌어 낼 수 있다.

이러한 건강관은 특히 현대 사회가 기계화, 자동화, 분업화되면서 점차 신체의 쓰임이 줄어들게 되고,

2) 이보다 다소 늦은 1990년대 초반부터 전개된 우리나라의 생활체육진흥 운동도 마찬가지로 그 목표를 국민 건강으로 설정하고 있다.
3) 이 라틴어 문장은 기원후 100년경에 살았던 로마의 시인 유베나리우스의 시에서 따온 것이다. 근대 유럽인들은 mens(mind: 정신, 마음)라는 단어대신에 anima(soul: 영혼)라는 말을 써서 anima sana in corpore sano(건강한 신체에 건강한 영혼이 깃든다)라고도 표기했는데 두 문장의 의미는 크게 다르지 않다. 후자의 문장에서 각 단어의 이니시알을 따서 ASICS라는 스포츠브랜드상호가 만들어진 것은 이미 잘 알려진 사실이다.

그 과정에서 다양한 건강문제가 발생하면서 더욱 큰 설득력을 갖게 되었다. 현대 사회의 산업화 과정은 노동 과정에서 신체와 기계가 만들어내는 긴장관계의 연속으로 이해될 수 있다. 과거에 인간의 노동은 철저하게 신체 의존적이었다. 그러나 현대 산업사회가 도래하면서 점차 기계의존도가 높아지고 있다. 현대 사회에서 산업이 고도화되면서 삶의 많은 영역들이 기계화, 자동화, 분업화되었고, 그 결과 일상에서 신체의 직접적인 쓰임이 현저하게 줄어들고 있다. 이에 반해 개인에게 부과되는 심리적인 부담은 크게 늘고 있다. 이러한 경향을 독일의 스포츠사회학자 베테는 탈신체화로 표현했고⁴⁾, 네델란드 사회학자 지더벨트는 “추상적 사회”로 개념화시킨 바 있다.⁵⁾ 현대 사회의 탈신체화 및 추상화 경향은 특히 생산노동의 영역에서 두드러진다. 한편 산업화에 따른 신체활동의 현저한 감소는 운동부족이라는 현대병의 주요 원인으로 꾸준히 지적되어왔다. 즉 신체의 운동량이 신체가 제 기능을 유지하기에 필요한 정도에도 미치지 못하는 사람들의 수가 현대 사회에서 점차 늘어나고 있으며, 이러한 운동부족은 이미 많은 연구에 의해 소위 현대병 또는 성인병의 주요 원인으로 지적된 것이다. 이제 이러한 상황에서 “건강한 신체에 건강한 정신이 깃든다.”는 근대유럽인의 건강관은 자연스럽게 설득력을 얻게 된다. 그로부터 신체운동으로 이루어진 체육과 건강 간에 긍정적 상관관계가 존재할 것이라는 생각이 일반화될 수 있었고, 이러한 생각을 토대로 체육이 건강에 기여할 수 있을 것이라는 기대가 일반화하게 되었다.

체육과 건강의 공생관계를 더욱 강력하게 만들어준 것은 20세기 중반부터 꾸준히 진행되어 온 자연과학적 연구들이다. 특히 스포츠의학 및 운동생리학 연구들은 규칙적인 체육활동 참여가 건강유지 및 향상에 크게 기여를 하고 있음을 여러 가지 통계자료를 통해 입증해 주었다. 역동적 신체활동이 건강에 좋다는 학술적 진술은 스웨덴의 생리학자인 에스트란드(Astrand, 1973)에 의해 처음으로 나타났다. 에스트란드는 1972년 올림픽경기에 대한 평가에서 다음과 썼다. “(건강과 관련된) 신체 훈련의 긍정적 효과는 많은 문헌들에 나타나 있다”. 이후 이 진술은 여러 학자들의 공감을 불러일으켰다. 파펜바거(Paffenbarger, 1984)는 운동선수나 신체활동을 많이 하는 사람이 그렇지 않은 사람보다 평균적으로 1-2년 오래 산다는 연구 결과를 발표했다. 포웰(Powell, 1987)과 그의 동료는 수십 장에 달하는 연구보고서에서 운동을 하지 않는 사람은 담배를 피우는 사람과 동일한 정도로 심장순환계 질환에 걸릴 위험이 있다고 보고하였다. 클라인만(Kleinmann, 1988)은 “달리기는 의학이다”라는 제목의 책자에서 달리기가 건강에 좋은 효과를 줄 수 있는 활동이라고 말하였다. 그는 달리기가 별다른 준비 없이 어디에서나 쉽게 할 수 있는 운동이며, 그것의 건강에 대한 효과 역시 매우 좋다고 말하였다. 13334명을 대상으로 약 8년에 걸쳐 실험을 한 블라이어(Blair, 1989)는 체육활동 참여와 사망률 또는 유병률 간에 반비례관계가 성립한다고 보고하였다. 이상의 연구들은 모두 현대사회가 인간의 움직임을 매우 협소하게 제한하기 때문에 현대인들은 필연적으로 운동부족일 수밖에 없으며, 이러한 운동부족은 현대인들의 건강을 위협하는 성인병 또는 문명병의 원인이 된다고 진단하고 있다. 따라서 건강하게 살기 위해서는 반드시 일정 이상 강도의 운동을 동반하는 체육활동에 규칙적으로 참여해야만 한다고 처방하고 있다.

이상에서 설명한 것과 같은 근대 유럽인의 건강관과 탈신체화하고 있는 현대사회에서의 일상적 경험, 그리고 체육활동이 주는 건상상의 효과에 관한 자연과학적 연구 결과에 힘입어 체육과 건강은 자연스럽게 공생 관계를 맺게 되었다. 체육은 신체운동을 핵으로 하는 인간의 활동양식이다. 현대인들은 체육활동에 참여하면서 신체의 각 부위를 들거나, 뻗고, 지르고, 비틀면서 또는 온 몸을 사용해서 뛰고, 달리고, 뒹굴면서 일상에서 소홀했던 운동을 보충할 수 있다. 따라서 체육은 현대인의 의식 속에 운동부족으로 쇠약해진 신체를 다시 건강하게 만들어주는 치유제로 각인되었으며, 이러한 인식을 토대로 오직 건강하면 체육, 체육하면 건강이라는 공식이 생겨나게 되었다.

비판

한편 체육활동을 건강 활동과 동일시하는 관점은 계속해서 의문시되어 왔다. 자연과학적 연구들 가운데 체육과 건강의 인과적 관계를 의심하거나 부인하는 것도 적지 않다. 한 연구결과에 따르면 체육활동 중에 심근경색으로 사망하는 자의 수가 크게 늘고 있고, 운동을 생활화하고 있는 전문적 선수들의 평균연령이 일반인의 평균연령에 비해 6-7년 낮다고 한다.⁶⁾ 또한 운동선수 중에는 각종 질환에 시달리는 사람이 의외로 많다는 보고도 있다. 의학 및 생리학적 관점에서도 높은 강도의 체육활동은 건강에 치명적으로 작용하는 활성산소의 발생가능성을 높여주고, 스트레스를 해소시켜주기 보다는 오히려 스트레스를 가중시켜 건강에 마이너스로 작용한다는 연구보고서도 있다.

일본의 노화의학자 카토쿠니히코(1995)의 연구서 “스포츠는 몸에 나쁘다”는 이러한 경향을 적절하게 대변해 주고 있다. 미국에서도 1990년 조깅의 교조로 알려진 제임스 픽스가 조깅 중에 급사한 사건이 발생한 이후 체육과 건강의 연관성에 회의적인 눈길을 보내는 경향이 점차 증가하고 있다. 제임스 픽스는 16년 동안 조깅을 계속하고 건강에 대한 체육활동의 효용을 역설해 전 세계에 조깅 붐을 일으킨 인물이다. 사망 당시 체중은 이상에 가까웠고, 나이도 52세로 비교적 젊은 축에 속했던 그가 운동 중 심근경색으로 사망한 것이다. 이를 계기로 미국인들의 운동방식은 조깅에서 워킹으로 급전환을 맞게 된다.

이와 같은 소통과정을 통해 일견 탄탄해 보였던 체육과 건강의 관계가 크게 흔들렸고, 양자의 관계에 대한 성찰이 강요되었다. 체육은 흔들리는 건강의미론을 고정시키기 위해 새로운 지지대가 필요했다. 이러한 상황에서 체육은 비판과 연결을 시도했다.

살을 빼기 위해 체육활동에 참여한다는 생각은 살을 빼야한다는 생각과 마찬가지로 지극히 현대적인 관념이다. 사람들은 20세기 후반 이전까지 살을 빼야할 이유가 없었기 때문이다. 인류의 역사에서 뚱뚱함은 결코 부정적 의미를 갖지 않았다. 그것은 오히려 다산, 풍요로움, 넉넉함의 상징이었다. 그러나 풍요의 시대로 접어들기 시작한 20세기에 들어서면서 상황이 바뀌었다. 20세기가 막 시작되었을 무렵에는 아직 현재와 같은 마른 몸이 이상적인 몸의 전형으로 자리 잡지 않았다. 오히려 다소 통통하며 둥근 형상의 몸이 건강하고 아름다운 몸의 전형으로 여겨졌다. 이와 같은 건강하고 아름다운 몸의 이미지는 1920년대 이후 조금씩 바뀌기 시

4) K.-H.Bette, Körperspuren. Zur Semantik und Paradoxie moderner Körperlichkeit. Berlin, New York 1989 참고
5) 안톤 지더벨트(윤원일 역), 추상적 사회, 현 시대에 대한 문화적 분석. 종로서적 1989 참고

6) 일본심장재단 자료를 토대로 작성된 통계에 따르면 1984년부터 1988년까지 5년간 스포츠활동 중 돌연사한 사람의 수가 624명에 달한다고 한다. 카토쿠니히코(1996), 82쪽 참고.

작했다. 이와 같은 신체상의 변화에 영향을 미친 것은 보험업계와 패션업계였다.

할리우드 영화가 전 세계로 보급되면서 다수의 스타들이 탄생했고, 이 스타들이 만들어낸 아름다움의 이상은 전 세계적인 미의 척도가 되었다(조원규 역, 2001). 한편 보험업자들은 늘어나는 보험금 지급 액수를 줄이기 위해 노력했으며, 이 과정에서 신장과 체중의 비율과 발병 및 수명 간에 상관관계가 있을 수 있다는 추정을 하게 되었다. 이러한 상황에서 통계학자들을 동원하여 보험 가입고객의 신체정보를 수집하고 이를 기반으로 신체 특성과 수명과의 연관성을 밝혀내려고 노력했다. 그 결과 신장에 따른 평균 체중 이상자인 사람들, 특히 체중이 평균보다 20% 이상 더 나가는 사람들의 기대 수명이 짧다는 점을 발견하게 되었다. 이에 따라 보험업계는 평균 체중 이상인 고객에게 더 많은 보험료를 부과하는 할증제도를 도입하였다. 당시 보험회사들이 만든 신장체중표는 정상체중과 비정상체중을 구별할 수 있는 기준을 제공해주었다(이대택, 2010).

20세기 중반 여성의 사회진출이 가속화되면서 날씬함이 자유와 독립의 상징으로 자리 잡았다. 전통적인 여성상, 흔히 말하는 맏며느리 상은 긍정적인 의미를 상실했으며 오히려 부정적인 의미를 갖게 되었다. 날씬하고 균형 잡힌 몸매를 유지한 워킹 맘의 이미지가 긍정적인 여성의 이미지, 즉 독립적이고 자유로우며 능력 있는 여성의 이미지로 자리 잡았다. 이와 함께 날씬함이 강조되었고, 그릴수록 비만을 보는 시선은 더욱 더 부정적이 되었다(조원규 역, 2001).

1996년 WHO가 비만을 신종 전염병으로 규정한 후 비만에 대한 부정적 의식은 더욱 강화되었다. WHO는 2012년 세계 인구의 6분의 1에 해당하는 10억 명 이상이 비만이며, 2015년에는 4분의 1에 가까운 15억 명이 비만이 된다고 추산한 바 있다. 20세기 후반 인류의 건강을 위협했던 최대의 적이 에이즈였다면 21세기 최대의 적은 비만이라고까지 말하는 이도 있다(<http://geconomy.tistory.com/172>).

체육은 적극적으로 비만의미론을 수용하고 스스로 비만문제의 해결책을 자처하였다. 지극히 포괄적이고 그런 의미에서 애매할 수 있는 건강⁷⁾과 달리 비만은 체육과 친화력이 높은 개념이다. 비만은 과대한 체지방을 가진 신체 상태를 이르는 말이고, 그 원인은 대개 공급된 칼로리에 비해 너무 칼로리를 소모하는 것(적게 움직이는 것)으로 나타난다. 그런 의미에서 적극적 칼로리 소모활동으로 이해될 수 있는 체육은 건강 보다 비만과 친화성이 훨씬 높다. 체육과 비만의 의미론적 결합은 꾸준히 증가하고 있는 자연과학적 체육학의 연구결과들을 통해 강화되고 있다. 이제 생활체육 관련 지도자, 프로그램, 시설에서 ‘비만 해소’는 빠질 수 없는 의미론적 구호가 되었다. 그 결과 ‘체중 감량’은 ‘건강 증진’에 이어 체육활동 참여의 결정적인 동기로 자리 잡게 되었다. 바꾸어 말하면 비만 해소가 대중이 체육활동에 참여하는 중요한 이유가 된 것이다. 미만 의미론은 건강 보다 훨씬 설득력 있게 포함 압력을 행사한다. 비만 의미론이 포함 압력을 행사할 수 있는 이유를 설명하기 위해 잠시 루만의 위험(Risiko)과 위해(Gefahr) 구별을 도입할 필요가 있다.

위험은 손실에 대한 책임을 (개인 또는 사회 체계의) 결정에 귀속시키고, 위해는 환경에 귀속시키는 개념이다. 위험은 다른 결정을 통해 손실을 막을 수 있다는 점에서 대비 가능하지만, 위해는 결정의 문제가 아

니기 때문에 대비하기 어렵다. 전통 사회에서 위해로 지칭되었던 것이 현대 사회에서 위험으로 지칭되는 경우가 많다. 예를 들면 전통 사회에서 지진이나 홍수 같은 자연재해로 인한 손실은 그 책임이 철저하게 환경에 귀속되었다. 어쩔 수 없었다는 식이다. 그러나 현대 사회에서 그 손실에 대한 책임은 지진관측, 재난관리, 배수시설 등과 관련된 기관이나 개인의 결정에 귀속시킨다. 이와 같이 현대 사회에서 위해가 위험으로 전환된 것은 넓은 의미에서의 테크놀로지, 즉 예상되는 문제의 해결방법의 발달과 관련이 있다.

생활체육은 비만을 위험으로 규정하고 자신이 그 해결 방법이라고 주장한다. 운동부족과 과잉 칼로리의 결과로서 비만은 역동적 운동을 통한 칼로리 소모활동으로 표현될 수 있는 생활체육을 통해 해소될 수 있다고 생각할 수 있기 때문이다. 이제 비만으로 인해 발생할 수 있는 손실에 대한 모든 책임은 비만자 개인에게 귀속된다. 비만은 문제이고, 그 문제의 해결방법인 생활체육이 준비되어 있음에도 여전히 문제를 해결하지 않고 비만인 채로 있는 것은 무책임하며 성실하지 못한 태도라는 것이다. 이를 통해 개인에 대한 생활체육에의 포함 압력은 점점 더 높아진다. 그 효과는 국민생활체육참여 실태조사의 결과에서 확인할 수 있다. 독일이든 한국이든 사람들이 생활체육에 참여하는 가장 큰 이유는 건강관리와 비만해소로 나타난다.

III. 생활체육 지원정책

1. 독일의 생활체육 지원정책

1) 지원정책의 시대적 배경: 1960년대 전후

독일의 생활체육이 오늘날처럼 활성화될 수 있었던 것은 무엇보다도 1950년대 후반부터 지속적으로 시행되어 온 독일 연방 및 주정부, 지방자치단체, 그리고 체육단체의 체계적인 생활체육 활성화 정책 덕택이었다. 1959년 독일체육회와 그 산하단체, 그리고 스포츠클럽들은 스포츠가 경쟁과 성취를 지향하는 선수들만의 전유물이 아니라 건강과 휴양을 목적으로 하며 남녀노소 누구나 즐길 수 있는 여가 활동이 될 수 있음을 알리기 위해 ‘스포츠의 제2의 길’을 결의한다. 그 이후 생활체육은 우수선수 육성을 목표로 하는 전문체육과 더불어 독일체육회의 주요 과제가 되었다. 1966년 독일체육회는 생활체육 활성화 의지를 독일체육헌장에 명문화하여 발표하였고, 1970년 관할업무 전담원칙에 따라 의결 기구 내에 생활체육연방위원회를 설치하였다.

생활체육을 뜻하는 독일어 Breitensport는 원래 최상의 경기 기량을 지닌 전문선수들을 길러내기 위한 넓은 토대에 기반하고 있는 체육발달 피라미드 모형에서 따온 말이다. 그러나 점차 전문화하는 현대사회에서 여러 학자들은 체육발달 모형에 대해 의문을 품어 왔다. 우수한 선수들은 넓은 토대에서 걸러지는 것이 아니라 처음부터 전문적이고 집중적인 훈련을 통해 길러진다는 주장이 설득력을 얻게 된 것이다. 대중 역시 우수 선수가 되는 것이 목적이 아니라 건강, 즐거움, 친교를 위해 체육활동에 참여하는 경향이 강해짐에 따라 생활체육은 우수한 선수를 길러내기 위한 토대가 아니라 대중의 체력과 건강에 대한 욕구 충족이라는 독자적 목적

7) 세계보건기구(WHO)의 헌장에는 “건강이란 질병이 없거나 허약하지 않은 것만 말하는 것이 아니라 신체적·정신적·사회적으로 완전히 안녕한 상태에 놓여 있는 것”이라고 나타나 있다.

을 추구하는 독립 영역으로 분화하게 되었다.

독일에서 생활체육의 분화 및 발달은 앞서 언급한 ‘스포츠의 제2의 길(Zweiter Weg des Sports)’, 1961년부터 실행한 ‘건강, 놀이, 기분 전환을 위한 황금 계획’(Goldener Plan für Gesundheit, Spiel und Erholung: 이하 ‘황금 계획’), 그리고 1970년부터 전개된 ‘트림 캠페인’ 등과 같은 일련의 생활체육 육성 정책을 통해 가속화되었다. 그리고 그 가운데 생활체육의 커뮤니티로서 스포츠클럽이 있었다.

2) 지원정책의 주요 내용

스포츠의 제2의 길

‘스포츠의 제2의 길’이란 독일체육회(DSB)가 1959년 뉘스부르크에서 결의한 생활체육활성화 운동이다. 독일체육회는 어떤 이유에서 이 운동을 ‘제2의 길’로 명명했을까? 독일에서 체육은 전통적으로 경기, 경쟁, 성공 등을 특징으로 하는 성취 지향적 활동이었다. 따라서 노약자나 여성, 장애인은 물론이고 신체적 능력이 떨어지는 일반인조차도 경쟁 위주의 체육활동에 참여하기가 어려웠다. 체육은 오직 젊고 왕성한 체력을 지닌 남성들만의 전유물이었던 셈이다. 독일체육회는 이와 같은 전통적인 성취 지향적 체육 인식에서 탈피하여 체육이 건강, 체력, 친교, 즐거움 등과 같은 가치를 추구할 수 있으며, 그런 의미에서 원칙적으로 모든 이가 참여할 수 있는 활동이라는 점을 강조하기 위하여 이 운동을 ‘제2의 길’로 명명하였다. 이러한 의식개혁 운동이 일어나게 된 이유를 알기 위해서는 당시 독일의 사회상황을 간략하게나마 이해할 필요가 있다.

2차 세계대전 이후 패허 더미 위에서 좌절하고 있던 독일인들은 1954년 스위스 베른에서 날아든 월드컵 승전보를 접하고 다시 희망을 갖게 된다. 이듬해부터 의욕적으로 추진된 산업화와 함께 소위 라인강의 기적이 시작되었다. 급격하게 전개된 산업화는 한편으로 비약적인 경제발전을 가져왔지만 다른 한편으로 운동 부족의 만연에 따른 문명 질병 발생 빈도를 증가시켰다. 한편 경제 부흥으로 대중의 여가 시간이 크게 늘면서 건강과 휴양에 대한 관심이 높아졌고, 놀이와 스포츠 활동에 대한 참여 욕구가 강해지기 시작했다.

독일체육회는 문명 질병의 증가와 놀이 및 체육 활동에 대한 참여 욕구의 대두라는 두 가지 도전적 상황에 직면하여, 생활체육의 활성화만이 이 두 가지 문제를 적절하게 해소시켜 줄 수 있을 것이라는 판단 하에 ‘제2의 길’을 결의한 것이다.

이 운동의 구체적인 실행 목표는 새로운 체조와 스포츠클럽의 결성을 장려하고, 독일체육회 내에 생활체육 전담 분과를 설치하며, 스포츠클럽 활동에 소극적인 회원들을 다시 적극적으로 만들고, 아직 스포츠클럽에 가입하지 않은 사람들을 위해 생활체육 프로그램을 제공하는 일 등이다. 또한 산업체, 군부대, 경찰서, 교회 등의 공공 단체 내에 체육동호회를 설치하고, 40세 이상의 중장년층, 여성, 가족 단위의 참가자에게 적합한 프로그램을 개발하는 일도 주요 과제로 설정되었다.

‘제2의 길’이 결의된 이후 스포츠클럽들도 연습, 훈련, 경기 등과 같은 전통적인 경쟁 및 성취 지향적

경기체육 업무 외에 대중의 건강, 놀이, 친교를 목적으로 하는 생활체육 업무에 적극적으로 관심을 기울였다.

이들은 경쟁성이 배제된 프로그램과 참가자의 수준에 맞는 다양한 난이도의 프로그램을 개발하여 참여 대상의 확대를 꾀하였으며, 이와 같은 노력의 결과 독일의 생활체육 인구는 급격하게 증가하기 시작했다.

황금 계획

황금 계획이란 독일올림픽위원회가 1959년에 발표하고, 1961년부터 시행에 들어간 체육시설 구축을 골자로 하는 생활체육 활성화 정책을 말한다. 당시 독일올림픽위원회 위원장이었던 게오르크 폰 오펔은 1959년 10월 2일 하노버에서 열린 제5차 연례 총회에서 독일 국민의 열악한 건강 상태와 빈약한 놀이 및 생활체육 시설 상황을 설명한 후, 이의 타개를 위해 연방정부, 주정부, 지방자치단체가 공동으로 여가와 생활체육 시설의 계획 및 재정 지원의 법제화를 위해 힘을 모아야 한다고 호소하였다. 그는 이 연설에서 이것을 황금 계획으로 명명한 이유를 다음과 같이 말하고 있다. “나는 이것을 ‘황금 계획’이라고 명명하고 싶다. 그 이유는 이 정책이 막대한 재원(황금)을 필요로 하기 때문이 아니라, 건강은 인간의 최고 자산 가운데 하나이기 때문이다.”

황금 계획은 놀이 및 생활체육 시설 확충을 통해 독일 국민이면 누구나 그리고 전국 어디에서나 육상, 수영, 체조 같은 스포츠 기본 종목들을 위한 시설을 이용할 수 있게 하는 것을 목적으로 한다. 이 계획을 주도한 게르드 아벨베크는 1956년부터 이 계획을 구상하기 시작하여 4년여에 걸쳐 수정, 보완하였고, 1959년 최종적인 계획안을 발표하였다.

1961년 계획을 현실화하기 위한 실질적인 조치들이 취해졌다. 독일 연방정부, 주정부, 지방자치단체는 이 계획의 실현을 위해 1961년부터 1975년까지 약 170억 마르크를 투입하였으며, 그 결과 독일 전역에 걸쳐 어린이 놀이터, 운동장, 체육관, 실내 및 실외 수영장 등 각종 스포츠 시설이 약 1억 2700만㎡ 확장되었다. 목표 달성 비율을 보면, 체육관은 181%, 실내 수영장은 172%, 어린이 놀이터는 190%로 전 분야에 걸쳐 목표치를 크게 상회하였다.

황금 계획을 통해 독일의 스포츠 시설은 양적으로 크게 증가하였다. 그러나 기본 종목을 위한 시설 건립에만 치중한 나머지 새롭게 생겨난 스포츠 수요를 충족시켜 줄 시설은 매우 부족했고, 이런 이유에서 2차 황금 계획의 필요성이 대두되었다. 1978년 독일올림픽위원회에서 황금 계획의 주도권을 이어 받은 독일체육회는 골프, 배드민턴, 테니스, 스키처럼 특정 시설을 필요로 하는 종목에 대한 참여도가 점차로 증가하고 있음을 이유로 2차 황금 계획의 필요성을 제기했다. 2차 황금계획의 필요성은 1990년 통독 이후 구동독의 5개 주가 통일된 독일에 새롭게 편입되면서 더욱 강력하게 제기되었다. 새롭게 편입된 5개 주의 스포츠 시설은 양적인 면에서 매우 부족할 뿐만 아니라 특정 지역에 편중되어 있었고, 질적인 면에서도 매우 낙후되어 있었다. 시설의 용도 역시 생활체육이 아닌 경기 선수의 훈련 및 육성에 적합한 것들이 대부분이었다.

연방정부로부터 구동독 지역에 대한 2차 황금 계획의 실현을 위해 예산을 할당 받는 일은 쉽지 않았다.

이 지역에 대한 사회 각 분야의 재건과 발전에 우선권이 주어졌기 때문이다. 그럼에도 불구하고 독일체육회의 지속적인 노력에 힘입어 1992년 “동부 황금 계획(Goldener Plan Ost)” 15개년 계획이 발표되었다. 당시의 슬로건은 “황금 메달에서 황금 계획으로”였다. 이 슬로건에는 지금까지 구동독의 스포츠 정책이 국제 경기에서 금메달 획득만을 목표로 했다면 이제는 대중을 위한 체육시설 확충을 목표로 한다는 의미가 함축되어 있다.

동부 황금 계획을 통해 구동독 지역의 청소년을 위한 체육관과 수영장 등 체육시설이 크게 확장, 개조되었다. 또한 연방정부의 재정 지원으로 베를린 올림픽 경기장이 현대화되고, 라이프치히 경기장이 개조되어 2006년 독일 월드컵 경기가 구동독 지역에서도 치러질 수 있었다.

트림 캠페인(Trimm-Aktion)

트림 캠페인은 ‘신체를 단련 한다’는 의미를 지닌 독일어 동사 trimmen과 캠페인을 뜻하는 명사 Aktion의 합성어이다. 독일체육회는 독일올림픽위원회가 1959년 결의한 ‘스포츠의 제2의 길’ 운동에 고무되고, 1967년 노르웨이에서 전개된 ‘Sport for All’ 운동에 자극 받아 1970년부터 대대적으로 트림 캠페인을 벌였다. 당시 이 캠페인에 동원된 구호는 “스포츠를 통해 당신의 체력을 단련하라!”, “다시 달리자!”, “다시 체육을!”, “스포츠는 남성만의 전유물이 아니다!”, “당신의 심장 박동수를 130에 맞춰라!”, “함께 능동적으로”, “클럽에서 하는 스포츠가 가장 좋다!” 등 이었다.

신문, 잡지, 라디오, 텔레비전 같은 대중매체가 이 캠페인에 적극 동참하였으며, 여러 산업체가 재정 후원을 하였다. 1970년부터 1980년 사이에 신문과 잡지는 70회, 텔레비전 방송국들은 50회에 걸쳐 트림 캠페인 광고를 무상으로 게재하거나 방송했다. 이를 돈으로 환산하면 연간 1200만 마르크에 해당한다. 의료보험회사들도 약 80만 마르크 상당의 선전 수단을 제공했다. 이외에도 독일 전역에는 생활체육 참여를 독려하는 각종 현수막이 내걸렸으며, 홍보를 위한 정기간행물이 간행, 배포되기도 했다.

이러한 노력의 결과 캠페인이 시작된 지 불과 8개월 만에 전 독일 국민의 60%가, 31개월 후에는 93%가 이 운동에 대해 알게 되는 성과를 거둔다. 다음은 독일체육회가 1980년에 발표한 트림캠페인 10년의 중간보고 내용을 요약한 것이다.

- 전 국민의 90% 이상이 트림 캠페인을 알게 되었다.
- 전 국민의 49%가 이 운동에 참가했다.
- 사이클, 수영, 조깅 같은 지구력 종목들이 선호되고 있다.
- 청소년의 참여도가 높으며, 이러한 추세가 지속적으로 이어지고 있다.
- 자연 환경에서 행해지는 종목들이 점점 더 인기를 얻고 있다.

트림 캠페인은 한편으로 유기적이고 지속적인 홍보를 통해 대중에게 생활체육의 유용성을 알렸다는 점에서, 다른 한편으로 지속적이고 체계적인 계몽을 통해 대중의 무의식 속에 잠재해 있던 안녕, 건강, 체력,

친교, 즐거움 등에 대한 욕구를 일깨웠다는 점에서 성공적인 생활체육 활성화 정책으로 평가된다. 이와 같은 성공에 힘입어 트림 캠페인은 전 유럽국가와 아르헨티나, 오스트레일리아, 브라질, 이스라엘, 일본, 캐나다, 미국 등 세계 여러 국가들로 확산되었으며, 현재 2년에 한 번씩 국제 트림 및 체력 컨퍼런스가 개최되고 있다.

스포츠클럽

독일 생활체육의 풀뿌리조직은 스포츠클럽이다. 독일의 생활체육은 스포츠클럽을 바탕으로 하여 발달해왔기 때문이다. 이러한 사실은 생활체육참여인구의 증가가 스포츠클럽의 증가와 맥을 같이하고 있다는 점에서 확인할 수 있다. 1960년 29,500개에 불과했던 스포츠클럽은 1970년 40,000개, 1980년 53,000개, 1989년 66500개, 2006년 90,467개, 2011년 91,250개로 계속해서 늘었다. 독일에는 현재 9만개가 넘는 스포츠클럽이 있고, 여기에 등록된 회원 수만 2800만 명이 넘는다. 전체 인구가 8300만 명임을 감안하면 독일인 세 사람 가운데 한 사람은 스포츠클럽회원인 셈이다.

독일인들이 스포츠클럽을 선호하는 이유는 무엇일까? 사회학자 하이네만은 회비가 저렴하고, 접근이 용이하며, 다양한 프로그램을 제공해 주기 때문이라고 말한다. 스포츠클럽 회비는 상업스포츠시설 이용료보다 훨씬 저렴하다. 상업스포츠시설 이용료는 지역별로 차이가 있는데 대도시 피트니스 스튜디오의 경우 월 80-100유로(약 9-13만원) 정도이다. 그러나 스포츠클럽의 경우 성인 월 회비는 평균 7.5유로(약 1만원)이다. 이 액수는 노동자들이 1시간동안 일하고 받는 최저비용 8유로보다 적다.

또한 스포츠클럽은 전국 어디에나 산재해 있다. 상업적 스포츠시설은 대개 회원확보가 용이한 대도시 지역에 밀집되어 있다. 그러나 스포츠클럽은 대중소도시뿐만 아니라 도회지나 시골 어디에나 산재해 있다. 마지막으로 스포츠클럽은 매우 다양한 종류의 프로그램을 제공해 준다. 상업적 스포츠시설은 주로 헬스, 체조, 댄스 등 개인종목 중심의 프로그램을 제공해준다. 그러나 스포츠클럽은 축구, 배구, 핸드볼 같은 단체운동프로그램도 제공해주며, 이에 부수해서 파티, 하이킹, 여행 같은 친목프로그램도 제공해준다. 이처럼 스포츠클럽은 회비가 저렴하고, 접근이 용이하며, 다양한 프로그램을 제공해주기 때문에 독일인들에게 사랑받고 있다.

독일인들은 하루 일과를 마치고 온 가족이 스포츠클럽에 모여 이웃들과 체육활동을 하며 땀을 흘린다. 그리고 동네 식당으로 자리를 이동하여 음식을 먹고, 맥주를 마시며 수다를 떤다. 이러한 과정을 통해 지역주민들 간의 유대감은 더욱 강화된다. 독일 스포츠클럽의 이와 같은 사회통합 기능은 갈수록 공동체 의식을 잃어가고 있는 우리 사회에 시사해주는 바가 많다.

3) 지원정책의 주요 결과

독일의 생활체육 인구는 생활체육 활성화 정책에 힘입어 비약적으로 증가하였다. 1959년 510만 명에 불과했던 독일체육회 회원 수는 이 정책들이 시행된 지 12년 후인 1971년 1,080만 명으로 두 배 이상 늘

었고, 1981년에는 1,760만 명으로, 1991년에는 2,310만 명으로, 1998년에는 2,600만 명으로, 2006년에는 2,700만 명으로 계속해서 증가해 왔다. 이러한 생활체육 인구의 증가는 전적으로 ‘스포츠의 제2의 길’, ‘황금 계획’, ‘트림 캠페인’ 같은 생활체육 활성화 정책의 결과이다.

독일에서 ‘제2의 길’, ‘황금계획’, ‘트림 운동’ 같은 생활체육 지원정책이 추진되면서 경쟁, 성과, 사회성, 통합, 규율, 규범(페어플레이, 스포츠맨십) 준수 같은 체육의 전통적 의미론이 약화되고 건강, 웰빙, 삶의 질, 재미, 즉흥성 같은 새로운 의미론들이 부각되고 있다. 공공정책이라는 소통을 통해 기존의 의미론이 도전 받고 교체된다는 이론적 가설이 입증된 것이다.

주도적 의미론의 변화는 체육 현실의 복잡성을 크게 상승시켰다. 매우 다양한 계층과 연령대의 사람들이 체육활동에 참여하게 되면서 사회적 복잡성이 상승했고, 그 결과 욕구가 다양해 졌고, 이렇게 다양해진 욕구들을 충족시켜주기 위해 기존의 체육종목들과 성격을 달리하는 새로운 종목들이 대거 출현하면서 사안적 복잡성이 상승했다. 체육의 시간적 복잡성도 크게 상승했다. 전통적으로 체육은 특정한 시간대에 하는 활동이었으며, 주로 미래 지향적 활동이었고, 시간을 단축시키기 위해 노력하는 활동이었다. 그러나 다양한 직업을 가진 사람들이 유입되면서 체육활동의 시간대가 크게 확장되었고, 미래의 더 나은 삶이 아니라 현재 체험을 원하면서 현재 지향적 경향도 나타나게 되었으며, 요가, 명상 같은 활동이 등장하면서 확장된 시간 체험을 위한 활동의 성격도 지니게 되었다. 이렇게 체육의 시간적 복잡성이 크게 상승했다.

체계이론적 관점에서 볼 때 체육체계의 내부적 복잡성 상승은 체육체계를 둘러싸고 있는 사회 환경의 복잡성을 처리하는데 필수적 조건이다. 사이버네틱스 이론가 애쉬비는 이를 필수적 다양성의 법칙으로 개념화시킨 바 있다. 체육에서 생활체육이 분화되어 나온 이후 생활체육은 경제, 의료, 교육, 과학, 대중매체 등 다양한 사회적 환경들과 구조적 접촉을 맺게 되었다. 그리고 그 결과 생활체육은 관련된 다양한 산업들의 주요 아이템이 되었으며, 의료 활동의 한 영역으로 인정받게 되었고, 다양한 계층의 교육 수단으로서 자리 잡았고, 방송보도프로그램의 필수적 요소가 되었다.

2. 한국의 생활체육 지원정책

1) 1990년대 이전 체육 정책

1980년대 상황

국민의 생활체육 요구가 조금씩 증가하기 시작했던 1980년대 중반의 생활체육 발달상황을 살펴보면 열악하기 그지없다. 한국의 체육구조는 피라미드구조가 아니라 역-피라미드구조를 이루고 있다. 과도하게 발달한 전문체육이 빈약한 생활체육을 짓누르고 있는 형상이다. 1980년대까지 체육은 어린이나 청소년 활동이라는 인식이 강하였으며, 학교를 졸업하면 접해보기 힘든 그 무엇이었다. 다수 한국인의 삶에서 체육은 큰 의미를 갖지 못하였다. 그 이유는 무엇보다도 당시 사람들이 적극적으로 체육에 참여할 수 있을 정도의 시간적,

물질적, 관습적 조건을 갖추지 못하였기 때문이다.

한국 정부는 1960년대부터 체육정책의 주도권을 쥐고 경제개발계획 일정과 유사하게 체육발전계획을 수립하여 체육지원에 법적, 행정적, 조직적, 재정적 지원을 아끼지 않았다. 그리고 이와 같은 정부의 정책은 일반적으로 전문체육의 지원에만 치우치게 된다. 이 점을 구체적인 사례를 들어 확인해 보도록 하자.

한국의 체육정책 행정주무부서는 80년대까지 체육부였다. 체육부의 과제는 전문체육의 지원뿐만 아니라 생활체육의 지원이기도 하다. 정부의 전문체육 중심적 체육정책은 전문체육과 생활체육의 불균등한 재정지원에서 확인해 볼 수 있다. 1983년부터 1987년까지 체육부 총예산중 생활체육지원을 위하여 투자한 비율은 2.4%에 불과하였다. 1988년 서울 올림픽이후에 생활체육지원을 위한 투자비율이 다소 늘기는 했으나 여전히 미미한 수준에 그치고 있다(3%-15%). 이와 같은 생활체육에 대한 정부의 미흡한 재정지원으로 인하여 대중이 쉽게 접근할 수 있는 공공체육시설은 매우 열악한 실정에 있다. 체육시설은 공공시설, 학교시설, 산업체시설, 개인소유시설 등으로 나눌 수 있는데 체육부는 1990년도 전국 체육시설의 비율을 다음과 같이 보고하고 있다: 공공체육시설 982곳(2.2%), 학교체육시설 22230 곳(50.7%), 산업체체육시설 10864 곳(24.8%), 사설체육시설 9787 곳(22.3%), 합계 43,867 곳(100%).

공공체육시설은 양적으로 부족할 뿐만 아니라 대중이 접근하기에도 매우 어렵다. 학교체육시설은 절반 이상이 학교운동장이고, 체육관은 15.3%, 수영장은 0.9%에 불과하며, 그나마 운동선수학생들이 독차지하고 있었다. 사설체육시설은 절반 이상이 당구장이며, 그나마 대도시에 집중해 있었다. 이와 같이 체육시설에 대한 투자의 미흡은 기용한 체육시설의 미흡으로 이어졌으며, 체육시설의 미흡은 생활체육발달을 저해하는 결정적인 요인으로 작용하였다. 따라서 한국에는 1980년대까지 피라미드의 하부구조인 생활체육이 존재하지 않았었다고 말할 수 있겠다. 오직 과도하게 비대해진 전문체육만이 존재했을 뿐이었다.

국민체육진흥법 제정

정부에 의한 생활체육지원의 법적 근거는 국민체육진흥법에서 찾을 수 있다. 국민체육진흥법은 1962년 9월 17일 혁명정부에 의해 공포된 체육관련 특별법이다. 이때부터 정부는 체육정책의 주도권을 잡게 되었으며, 체육, 특히 전문체육을 국가정치체계 속으로 통합하기 시작하였다. 이 법의 제정 이후 어떤 점이 바뀌었는지 살펴보자.

1962년까지 체육과 관련된 법규는 교육법시행령의 학교설치기준령에 따른 체육관 및 운동장에 관한 규정이 고작이었다. 1962년 국민체육진흥법이 다음과 같은 목적 하에 공포되었다. “본법은 국민체육을 진흥하여 국민의 체력을 증진하고 건전한 정신을 함양하여 명량한 국민생활을 영위하게 함을 목적으로 한다.” “국민체육”이란 국가체육정책의 총체개념으로서 “경기체육”(전문체육)과 “건민체육”(생활체육)이라는 두 가지 하위개념으로 이루어진다. 그에 따라 정부의 체육진흥정책도 경기체육진흥과 건민체육진흥으로 나누어지게

되었다. 국민체육진흥법에는 “체육의 날과 체육주간의 설정, 지방체육의 진흥, 학교 및 직장 체육의 진흥, 특히 직장운동경기부의 설치, 지도자의 양성 특히 경기지도자의 자격기준 설정, 체육시설의 정비, 국립 종합경기장의 설치, 선수의 보호 및 지원, 체육용기의 생산 장려 및 면세조치, 체육행사를 주관하는 지방자치단체에 대한 보조 등”의 내용이 포함되어 있다.

정부는 위에 열거한 과제를 현실화시키기 위하여 체육담당 행정기구를 대폭 확대하였다. 당시 체육업무를 담당하던 정부부서는 문교부문화국 소속 체육과였으며, 업무를 담당하는 직원 수는 4, 5명에 불과하였다. 그러나 정부는 문화국에 소속해 있던 체육과를 체육국으로 승격시켰고, 그 아래에 국민체육과와 학생체육과를 두었으며, 직원 수도 20명으로 대폭 증원하였다.

그 외에도 서로 독립해 있던 체육단체들이 1968년 3월 1일 효율적인 경기운영을 이유로 대한체육회로 흡수, 통합되었다. 이때부터 애초 생활체육의 보급을 관장하던 대한 체육회는 전문체육 지원 단체의 성격을 강하게 띠게 되었다. 대한체육회의 주요 업무를 살펴보면 다음과 같다: 1) 아마추어 경기단체의 통괄 지도, 2) 우수선수 훈련 및 양성, 3) 코치, 심판원의 지원, 4) 국내 각종 경기대회 개최, 5) 국제경기의 개최 및 참가, 6) 각종 국제회의의 대표 파견, 7) 선수 훈련시설의 관리와 운영.

또한 정부는 1970년 3월 3일 국무총리를 위원장으로 하는 국민체육심의위원회를 구성하여 국민체육, 학교체육, 체육시설, 체육기금, 운동용구 및 기타 체육진흥에 필요한 사항을 심의, 분석케 하였으며, 그 결과를 체육정책에 반영하였다.

이상에서 언급한 한국 정부의 법적, 행정적, 재정적 지원에 힘입어 대한체육회는 체육관련업무, 특히 전문체육관련 업무를 큰 어려움 없이 수행할 수 있었으며, 그 결과 한국의 전문체육은 세계무대로의 도약을 준비할 수 있었고, 결국 1976년 몬트리올에서 한국인 레슬러 양정모는 대한민국 정부수립 이후 최초의 올림픽 금메달을 획득하였다.

체육부 설립

1980년대에 들어서면서 정부는 6, 70년대 보다 강력하게 체육을 육성, 지원하였다. 정부가 체육을 보다 강력하게 육성, 지원한데에는 88하계올림픽 서울유치가 중요한 변수로 작용하였다. 이와 같은 정부의 체육 정책으로 말미암아 한국의 체육 분야는 한층 더 발전하였다.

사실 1980년대는 국민소득증대 및 노동시간의 감소로 대중의 체육수요가 크게 증가하던 시기였다. 그렇지만 정부는 급증하는 대중의 체육수요를 외면하고 오직 전문체육만을 중점적으로 육성, 지원함으로써 한 국체육의 균형 있는 발달을 저해하는 결과를 가져왔다. 당시에 5공화국 정부는 전문체육을 중점적으로 지원하기 위하여 다음과 같은 2가지 기초 작업을 추진하였다: 첫째, 국민체육진흥법을 개정하였다. 둘째, 정부조직법을 개정하여 체육부를 발족하였다. 그 외에도 과학적으로 국가대표선수들의 체력을 관리하고 운동기량을 향상

시키기 위하여 태릉에 체육과학연구소를 설치하였다.

국민체육진흥법 개정의 핵심은 국가체육정책의 최종목적이 “국민의 명량한 생활영위”에서 “국위선양”으로 바뀐데 있다. 국위선양은 3공화국 때에도 정부가 체육을 지원하는 가장 중요한 목적이었지만 그것이 공식적으로 표면에 드러나지는 않았었다. 그러나 80년대 들어서면서 국민체육진흥법 개정을 통하여 국위선양이 국가체육정책의 최종목적으로서 표면에 드러나게 된다. 이학래는 이점을 “체육의 수단적 가치를 강조하게 되었다”고 말한다.

개정된 국민체육진흥법에는 생활체육지원에 관한 조항도 포함되어 있다. 예컨대 100인 이상을 고용하고 있는 정부기관이나 공공기관 또는 사설 기관에는 최소한 한 종목이상의 체육시설을 갖추고 있어야하며, 연 2회 운동회를 개최해야만 한다는 규정이 있다. 그러나 법적 요청과 그 요청의 현실화 간에는 뛰어넘을 수 없는 간 격이 존재한다. 그 법규가 상기 규정의 실현을 의무화하는 것이 아니라 단지 권장만하고 있기 때문이다.

개정된 법규의 내용은 주로 아시안게임(1986)과 올림픽게임(1988)의 개최와 관련된 업무들이다. 이때부터 정부의 체육관련 업무는 크게 증가하였다. 증가하는 업무를 착오 없이 처리하기 위해서는 보다 큰 체육전담 행정기구가 필요했다. 따라서 정부는 1982년 초 정부조직법을 개정한 후인 3월1일 체육부를 발족하였다. 체육부를 발족한 후에는 각 지방에 독자적인 체육업무전담 행정기구를 설치하였다.

체육부의 발족은 무엇보다도 정부예산의 일부가 정기적으로 체육 진흥에 책정되어졌음을 의미한다. 해방이후 한국 체육의 발전을 저해하는 가장 큰 요인은 체육예산의 절대적 부족이었다. 50년대까지 체육조직들은 재정적으로 얼마 되지 않는 정부의 불규칙적인 지원에 의존했었다. 60년대에 제3공화국이 들어서면서 정부의 보조가 다소 증가하였고, 1972년 국민체육진흥기금을 조성하기 위한 조직이 만들어지면서 사정이 조금 나아지긴 하였으나 여전히 미흡한 실정이었다. 그러나 체육부가 발족되고 난 후에 이러한 재정적 어려움은 일소에 해소되었다. 체육부예산이 매년 큰 폭으로 증가하였기 때문이다.

정부가 체육부를 발족한 이유는 두 가지로 요약될 수 있다. 첫째는 86년 아시안게임 및 88년 올림픽 게임의 조직적인 준비이고, 둘째는 전문체육의 체계적인 지원이다. 이 점은 체육부예산의 지출현황을 살펴봄으로써 쉽게 확인해 볼 수 있다. 체육부의 공식적인 업무내용은 다음과 같다: ① 국민체육진흥: 국민체육진흥을 위한 단기 및 장기계획 구상, 학교 및 생활체육지원, 지역체육시설확장, 우수선수 발굴 및 지원, 아시안게임 및 올림픽게임 준비, ② 체육과학 지원, ③ 국제체육교류촉진, ④ 행정기구운영.

이상의 체육부 업무내용은 전문체육뿐만 아니라 생활체육의 지원도 포함하고 있다. 그러나 실질적인 예산지출현황을 살펴보면 대다수가 전문체육지원에 할당되어 있음을 확인할 수 있다. 예컨대 87년에 전문체육지원을 위하여 지출된 체육부예산은 생활체육지원을 위한 예산보다 훨씬 높다. 체육부는 전문체육중점지원 정책에 따라 체육과학연구사업에 12억 1천 5백만원, 신인선수 발굴지원과 훈련비 37억 7천 9백만 원, 외국인 코치 초빙 및 대표선수 해외전지훈련비 68억 9천 9백만원, 대표선수를 위한 훈련장 시설비 등으로 18억 6천

1백만 원이나 지출했다. 그러나 생활체육지원을 위해서 지출한 예산은 지나치게 적다. 전문체육지원에 투입된 총액이 1백 37억 5천 4백만 원임에 비해 생활체육지원을 위해서는 학교체육진흥비 5억 5천 1백만 원과 생활체육지원비 6억 5천 3백만 원 등 체육부 총예산의 4%만이 투자되었을 뿐이다. 체육부가 전문체육을 집중적으로 지원하기 위하여 설립되었을 것이라는 추정은 이상과 같은 사실에 근거하고 있다.

2) 1990년대 이후 생활체육 지원정책

호돌이 계획(1988~1992)

1980년대 후기까지 국가 체육정책은 전문체육에 편중되어 있었으나 이 시기를 기점으로 전문체육과 성격을 달리하는 생활체육이 분화되었다. 생활체육의 분화는 여가시간 및 소득 증가, 선수나 청소년들의 활동으로 이해되어 왔던 체육에 대한 인식 변화, 건강 유지 및 증진에 대한 관심이 높아진 결과이다. 제5공화국 정부의 전문체육 편중정책은 인식변화로 인해 대중적 공감을 얻기 어려웠고, 제6공화국 정부는 올림픽 성공을 발판 삼아 생활체육 지원에 관심을 돌렸으며, 생활체육진흥을 위한 종합계획(일명 호돌이 계획)을 수립하였다. 이와 함께 생활체육 전담기구인 국민생활체육협의회가 1991년 2월 6일 발족되었다.

호돌이 계획은 정부, 지방자치단체, 민간단체가 공동으로 생활체육진흥을 위해 추진하고자하는 모든 계획을 종합한 것이며, 근로청소년, 유아, 여성, 노인, 장애인 및 소외집단을 포함한 각계각층에 대하여 적합한 생활체육프로그램과 국민 개개인이 체력을 평가할 수 있도록 국민체력기준치를 만들고, 건강생활체조를 개발해 전국에 보급하는 것을 주요 내용으로 한다. 1980년대 수립된 호돌이 계획의 주요 사업은 아래 <표>에서 볼 수 있듯이 생활체육 시설확충, 생활체육 프로그램 개발, 생활체육 지도자 양성으로 집약될 수 있다.

<표 2> 호돌이 계획(국민생활체육진흥종합계획)의 주요사업

시설	프로그램	지도자
<ul style="list-style-type: none">• 생활체육시설의 확충<ul style="list-style-type: none">- 서울올림픽기념 생활관 건립- 소규모 근린생활체육시설 건립- 국·공립학교(초등학교)내 테니스장 설치- 광역권별 수영장 건립- 레포츠공원 조성• 기존 체육시설의 활용도 제고<ul style="list-style-type: none">- 공공체육시설 활용도 제고- 학교체육시설 개방·이용 확대- 올림픽시설 개방	<ul style="list-style-type: none">• 생활체육프로그램의 개발·보급<ul style="list-style-type: none">- 국민경기 종목의 개발·보급- 계층별 생활체육프로그램 보급- 건강생활체조 개발·보급• 1990 전국 스포츠교실 운영• 직장체육프로그램 개발• 1990 전국 씨름왕 선발대회 개최• 국민체력평가대회 개최	<ul style="list-style-type: none">• 생활체육지도자 양성 제도 개선

제1차 국민체육진흥5개년계획

1993년 출범한 문민정부는 그 동안의 체육정책이 전문체육에 중점을 두었던 것을 벗어나, 발전이 미흡한 생활체육을 중점 진흥하여 생활체육과 전문체육을 균형 있게 육성하려는 강력한 의지를 보였다. 이를 위해 먼저 체육입국의 국가시책에 의해 보호를 받고 있던 전문체육을 점차 민간차원으로 이양하고, 국민체력증진과 여가선용을 위한 생활체육의 범국민적 확산에 역점을 두게 된다.

이 정책은 국민체력증진과 여가선용도모, 세계 10위 이내 경기력유지, 국제체육 협력증진 및 민족화합 도모를 목표로 설정하고, 생활체육 중점 진흥을 통해 국민체육활동 참여율을 선진국 수준인 50% 이상으로 제고하고, 모든 종목의 기본인 수영·육상·체조 등 기본종목과 하계종목에 비해 취약한 동계종목의 중점 육성을 추진하였다. 이 정책은 155개의 단위사업으로 출발했으나 학교체육 업무가 교육부로 이관되면서 사업기간 동안 총 138개 사업이 추진되었고, 당초 계획에 의한 투자 규모는 총 1조 6,669억 원이었으나 4조 1,293억 원이 투자되어 계획대비 148%의 증가를 보였다. 아래 <표>는 이 정책의 주요 추진내용이다.

<표 3> 제1차 국민체육진흥5개년계획의 주요 정책과제

정책과제	추진내용
생활체육의 범국민적 확산	<ul style="list-style-type: none">• 국민의 체육활동 참여의식 고취• 체육활동 공간 확충 및 생활체육지도자 양성• 국민체육활동의 체계적 육성 및 지원• 국민건강여가 기획의 확대
전문체육의 지속적 육성	<ul style="list-style-type: none">• 우수선수의 과학적·체계적 양성• 국내경기대회 운영의 개선• 우수한 경기지도 인력 양성• 체육인 복지향상 및 체육단체의 자율성 제고
국제체육협력의 증진	<ul style="list-style-type: none">• 세계 체육계에서 한국의 입지 강화• 국제체육교류 사업의 효율적 추진• 체육을 통한 민족화합 도모
체육과학의 진흥	<ul style="list-style-type: none">• 체육과학의 연구기반 강화• 체육과학의 실용화
체육행정체계의 보강	<ul style="list-style-type: none">• 체육행정체제의 정비·보강• 체육관련 법령 및 제도의 정비

제2차 국민체육진흥5개년계획

1998년 IMF 경제위기 속에서 출발한 국민의 정부는 지방화, 민간화, 다원화라는 환경변화에 부응하는 체육정책을 수립, 집행할 수 있도록 체육업무의 분권화와 민간주도화를 추진하였다. 정부는 이를 위해 ‘사

회건강은 생활체육에서 '를 국정과제로 설정하였다. 이 정책은 국민건강 증진, 다양한 생활체육활동 기회부여, 여가활동 기회확대 등을 세부 목표로 설정하였다. 또한 생활체육과 전문체육 두 축이 상호 연계, 발전할 수 있는 틀을 마련했다. 주요 정책 내용은 아래 <표>와 같다.

<표 4> 제2차 국민체육진흥5개년계획 주요 정책과제

부문별 목표	추진내용
생활체육 참여 환경을 구축하여 지역 공동체 중심의 체육활동 여건 조성	<ul style="list-style-type: none">• 지역공동체 주민활동의 장으로써 체육시설 확충• 미참여 인구의 생활체육 프로그램 참여 확대• 생활체육지도인력의 육성 및 활용• 국민체력관리의 과학적 지원• 민간주도적 생활체육 확산
세계상위권 경기력 유지 및 생활체육과 전문체육의 연계 강화	<ul style="list-style-type: none">• 선수 발굴 및 육성체계의 전문성 보강• 경기단체 자율성 제고• 경기운영체계의 합리화 및 전산화 강화• 스포츠클럽 육성을 통한 생활체육과 전문체육의 균형 발전• 체육인 복지향상 및 체육단체의 자율성 제고
국제교류 역량강화 및 남북체육교류 촉진	<ul style="list-style-type: none">• 체육교류 대상국 확대 및 교류 내실화• 체육외교역량의 강화로 국제체육기구 내 역할 강화• 남북체육교류 추진으로 민족화합 분위기 조성• 국가이미지 홍보를 위한 상징종목의 세계적 보급 확산
한·일 월드컵축구경기대회의 성공적 개최로 국가발전의 재도약 전기 마련	<ul style="list-style-type: none">• 체육교류 대상국 확대 및 교류 내실화• 체육외교역량의 강화로 국제체육기구 내 역할 강화• 남북체육교류 추진으로 민족화합 분위기 조성• 국가이미지 홍보를 위한 상징종목의 세계적 보급 확산
체육산업의 국제경쟁력 강화	<ul style="list-style-type: none">• 체육교류 대상국 확대 및 교류 내실화• 체육외교역량의 강화로 국제체육기구 내 역할 강화• 남북체육교류 추진으로 민족화합 분위기 조성• 국가이미지 홍보를 위한 상징종목의 세계적 보급 확산
경쟁력 있는 체육과학 발전추구 및 체육행정 능력 향상	<ul style="list-style-type: none">• 한국체육과학연구원(現 한국스포츠개발원) 기능 증대• 국민체력증진 연구 및 경기력향상 연구 역량강화• 체육부문 종합정보망 구축 및 다양한 체육정보 제공• 체육인력의 전문성 제고 및 지방체육조직에 전문인력 배치

참여정부 국민체육진흥5개년계획 주요 정책과제

'참여정부 국민체육진흥5개년계획'의 목표는 생활체육 참여율의 획기적 제고를 통한 국민의 건강증진 및 삶의 질 향상, 세계 10위 이내의 경기력유지를 통한 국위 선양, 스포츠산업 육성을 통한 국가 발전 및 지역

균형 발전, 국제체육교류의 실질화로 국가이미지 제고, 남북체육교류 활성화로 남북 화해 분위기 조성 등이다. 참여정부는 남녀노소 누구나 쉽게 체육활동에 참여할 수 있는 체육환경을 조성하고, 학교·생활·전문체육을 체계화·선진화하며, 체육의 산업적·경제적 가치를 극대화하기 위한 지원 체제를 정비하며, 체육의 과학화·정보화를 추진하고, 국제체육협력을 강화하고 스포츠이벤트를 유치하는 것을 정책 방향으로 설정하였다.

또한 국민이 참여하는 체육정책 수립 및 집행, 체육단체 등 민간의 자율성 강화를 위한 법·제도 정비, 과감한 지방 이양을 통한 분권을 설정하여 동 목표를 실현에 힘썼다. 2005년에는 국민체육진흥법 개정과 더불어 문화체육관광부 공공기관으로 대한장애인체육회를 설립하고 장애인체육진흥 및 육성을 위한 제도적 기반을 마련했다. 이 정책은 생활체육, 전문체육, 스포츠산업, 국제체육, 체육과학진흥 및 정보화, 체육행정 시스템 및 재정 등 6개 부문, 21개 과제, 146개 사업과 같은 하위부문을 두었다.

<표 5> 참여정부 국민체육진흥5개년계획 주요 정책과제

부문별 목표	추진내용
생활체육 활성화를 통한 국민의 삶의 질 향상	<ul style="list-style-type: none">• 주민친화형 생활체육공간 확충• 스포츠클럽의 체계적 육성• 체육활동 참여확대를 위한 다양한 프로그램 운영• 과학적 국민체력관리시스템 구축• 레저스포츠 발전방안 마련• 생활체육지도 인력의 양성 및 활용• 생활체육 인식 제고 및 추진체제 강화
과학적 훈련지원을 통한 전문체육의 경기력 향상	<ul style="list-style-type: none">• 우수선수의 발굴·육성 체계 확립• 전문체육시설의 다기능화·현대화• 체육특기자 제도개선 등 학교체육 활성화 지원• 전문체육단체 자율성 및 재정자립 기반 강화
스포츠산업을 새로운 국가전략산업으로 육성	<ul style="list-style-type: none">• 스포츠산업체의 경쟁력 강화 지원• 스포츠산업 전문인력 양성• 스포츠산업 진흥 관련 법적 기반 마련
국제체육교류 협력을 통한 국가이미지 제고	<ul style="list-style-type: none">• 세계선수권대회 등 종목별 주요 국제대회의 유치• 스포츠외교 전문인력 양성• 국가 간 체육교류·협력 내실화• 체육을 통한 민족화합 기반 조성• 태권도공원 조성 추진• 스포츠 반도핑 활동의 활성화
체육과학의 진흥 및 정보화	<ul style="list-style-type: none">• 체육의 학문적 연구 활동 지원• 체육종합정보체계 구축
체육행정시스템의 혁신과 체육진흥재원 확충	<ul style="list-style-type: none">• 체육정책 추진체제의 체계화• 국민체육진흥기금의 안정적 조성

이명박 정부 문화비전 2008-2012 체육부분 주요 정책과제

이명박 정부의 체육정책 기조는 ‘문화비전 2008-2012’과 ‘문화국가100년을 내다보는 정책’이다. 이 정부는 ‘신나는 한국인 스포츠로 신명나는 나라’라는 주제로 ‘15분 프로젝트’, 즉, ‘문을 열면 15분 거리에 원하는 스포츠를 즐길 수 있도록 하겠다.’라는 체육정책을 폈다. 또한 학교체육을 활성화하기 위해 체육 친화적 교육환경개선을 위한 학교기본체육활동 기반 조성, 학교체육 활성화 프로그램 및 인력 지원, 전국대회 운영제도 개선, 선수인권 보호체계 구축, 학생선수의 학업과 운동병행 환경 구축 사업 등과 같은 세부 실천과제를 제시하였다.

〈표 6〉이명박 정부 문화비전 2008-2012 체육부분 주요 정책과제

부문별 목표	추진내용
체육활동 참여 여건 개선	• 지역스포츠클럽 정착 및 활성화 • 체육인력 활용 제고 및 국민체력 향상 • 맞춤형 체육복지 구현 • 전통무예 지정 및 육성 보급 강화 • 생활체육시설의 확충 및 활용 제고 • 레저스포츠 시설 · 공간 확충
체육 친화적 교육환경 및 교육 친화적 체육환경	• 학교 기본체육활동 기반 조성 • 학교체육 활성화 프로그램 및 인력 지원 • 선수 인권보호 체계 구축 • 학생선수의 학업과 운동 병행 환경조성
함께 누리는 체육활동	• 장애인 생활체육 참여인구 확대 • 공공체육시설의 장애인 이용환경 개선 • 장애인 전문체육 경기력 향상과 체계적 관리 • 소수자 계층의 생활체육 참여 확대 및 자원봉사 활동 전개
세계 속의 스포츠한국	• 국제경기대회의 성공적 개최로 스포츠 강국 이미지 지속 • 스포츠 외교인력 양성 및 국제 활동 강화 • 태권도의 세계화 • 선진 스포츠도핑 방지시스템 확립
스포츠산업의 경쟁력 강화	• 프로스포츠 자생력 확보를 위한 스포츠 마케팅 활동 강화 • 스포츠용품 고부가가치화 및 U-스포츠 사회 구축 • 스포츠산업 전문인력 양성 · 지원체계 구축 • 민간 체육시설의 이용환경 개선
전문체육 및 국제경쟁력 강화	• 2012 하계올림픽대회 대비 선수 체계적 양성, 훈련과학화 • 우수선수 자원의 확대 및 육성시스템 강화 • 비인기 종목 활성화 • 스포츠 의 · 과학 및 정보지원 시스템 구축 • 육상진흥 토대 마련을 위한 추진계획 이행 • 전문체육시설 확충을 통한 훈련여건 개선

부문별 목표	추진내용
체육행정 시스템의 선진화	• 체육단체의 조직 및 기능 선진화 • 선진형 체육 법 · 제도 정비 • 부처 간 협력체계 구축 및 협력 강화

박근혜 정부 주요 정책과제

박근혜 정부는 국정비전으로 ‘국민행복, 희망의 새 시대’를 선정하고 국정목표로 ‘창의교육과문화가 있는 삶’을 제시하였다. 국정목표의 주요과제는 ‘꿈과 끼를 키우는 교육’을 위한 학교체육 활성화, ‘나를 찾는 문화, 모두가 누리는 문화 구현’을 위해 문화재정 2% 달성 및 문화기본법 제정, 문화향유기회 확대와 문화격차 해소, 문화다양성 증진과 문화교류 · 협력 확대, 스포츠 활성화로 건강한 삶의 구현, 관광산업의 경쟁력 강화 등이다.

〈표 7〉박근혜 정부 주요 정책과제

부문별 목표	추진내용
학교교육 활성화 추진	• 초등학교 체육전담교사배치 확대, 중 · 고교 스포츠강사 확대 배치 및 우수스포츠클럽 지원 • 학교 운동장, 다목적 체육관 건립으로 체육활동 여건 개선
문화재정 2% 달성 및 문화 기본법 제정	• 문화재정 2% 달성 • 예산과 기금재원을 균형 있게 확충
문화향유기회 확대 및 문화 격차 해소	• 생활체육지도자 장애인시설 파견 확대 • 체육시설 내 장애인 생활체육교실, 청소년 체육교실 확대 • 공공문화체육시설 장애인 접근성 확대 위한 개보수 지원 및 어울림 스포츠센터 건립
문화다양성 증진과 문화교류 · 협력 확대	• 남북스포츠교류 정례화 추진 • 개도국 스포츠지도자 및 선수 초청사업 등 문화 ODA 확대
스포츠 활성화로 건강한 삶 구현	• 생애주기별 맞춤형 프로그램 보급, 통합콜센터(#7330)도입 • 전국민 스포츠 · 체력 인증제 도입 • 종합형 스포츠클럽 설립 추진 • 국가대표 체육지도자 자격 부여 및 학교스포츠강사 처우개선, 체육인 진로지원 등 복지 강화 • 태릉, 태백, 진천 국가대표훈련장 효율적 기능 분담 • 스포츠산업 진흥 중장기 계획 수립, 올림픽스포츠 콤플렉스 조성
관광산업 경쟁력 강화	• 고부가가치 융 · 복합 관광-레저 육성(MICE, 의료, 한류, 크루즈, 역사, 전통문화 체험, 레저 · 스포츠, 생태기반관광, IT 융 · 복합 관광)

표 7)

출처 : 문화체육관광부 홈페이지(2015)

스포츠비전 2018 세부 추진과제

박근혜 정부는 스포츠의 가능성을 확대하여, 스포츠가 삶의 방식이 되고 스포츠로 ‘문화융성’을 실현 하며, 향후 국민들과의 소통을 거쳐 수정되고 진화하는 열린 정책인 ‘스포츠비전 2018’을 통해 정부 출범 이후 5년(2013-2017)의 스포츠정책 청사진을 발표하였다. ‘스포츠비전 2018’은 스포츠로 대한민국을 바꾸기 위 해 다음과 같은 네 가지 전략을 마련하였다.

첫째, ‘손에 닿는 스포츠’를 만들어 국민 모두가 습관처럼 스포츠에 참여하는 환경을 조성하여 2013년 기준 43%인 생활체육 참여율을 2017년 60%까지 끌어올린다. 둘째, 출산율 저하로 인한 선수자원의 감소, 역피라미드형 선수구조, 우수한 경기력에 못 미치는 국제스포츠계의 영향력 등과 같은 문제를 해결하여 ‘뿌리 가 튼튼한 스포츠’를 만들고, 이를 통해 세계 상위 경기력을 가지고 국제스포츠계에서 입지를 강화한다. 셋째, 스포츠산업의 시장경쟁력을 높이기 위해 융복합 시장 창출 및 스포츠 창업 지원 등을 통해 스포츠산업 규모를 37조 원에서 53조 원으로 올리고 스포츠산업 일자리를 23만 개에서 27만 개로 늘린다. 넷째, 체육단체와 경 기단체 및 지역생활체육회 등 스포츠행정의 근간을 개선하여 스포츠단체를 선진화하고 ‘스포츠공정위원회’설 치 등 공정성 확보를 위한 근본적 해결책을 제시한다.

〈표 8〉 스포츠비전 2018 세부 추진과제

전략	세부추진과제
손에 닿는 스포츠 ‘스포츠로 사회를 바꾸다’	<ul style="list-style-type: none">• ‘종합형스포츠클럽’을 조성하여 다양한 종목의 지도자 및 프로그램 원스톱 지원• 체육시설 배치계획 수립 의무화로 시설배치 효율성 제고: 기존 시설을 활용한 작은 체육관과 세대통합 및 문화통합시설 조성• ‘생활체육콜센터’를 통한 원스톱 정보제공 및 ‘체육시설지도’ 구축으로 민간에 정보개방 확대• ‘국민체력인증제’ 도입으로 거점체력센터에서 의료·영양·건강·체력 통합관 리 서비스 제공• 생활체육지도자 배치 확대 및 2015년 체육지도자 자격개편 대비 지도자 전문성 강화• 유소년, 학생, 직장인, 노인, 여성, 장애인 등 대상 맞춤형 참여 확대 유도 및 저 소득층 대상 스포츠교실 지원 확대
뿌리가 튼튼한 스포츠 ‘스포츠로 국격을 바꾸다’	<ul style="list-style-type: none">• 체육영재 육성·확대 및 꿈나무·청소년선수 확대• 학생선수 수업의무화에 따른 ‘체육중점학급’ 운영 및 과학적 훈련지원• 운동부지도자 교육강화, 은퇴 후 대비 진로교육 확대• ‘지역별 스포츠과학 거점센터’ 설치로 과학화 지원대상 확대• 진천·태릉·태백선수촌 기능 특화• 국제스포츠전문인재 양성 및 국제스포츠기구 임직원 진출 확대• 국제경기대회 등을 계기로 남북교류 확대• 개도국 스포츠지원 확대 및 드림프로그램 지원 확대, 태권도 시범 파견확대• 국제대회 유치기준 및 국고지원기준 강화 및 2018 평창 동계올림픽 등 주요 국 제대회 성공개최 준비

전략	세부추진과제
경제를 살리는 스포츠 ‘스포츠로 미래를 바꾸다’	<ul style="list-style-type: none">• 개인의 ‘스포츠활동정보’ DB화·개방• 실감형 가상스포츠콘텐츠 개발 지원• ‘개방형 중계사이트’ 구축 및 컨슈머리포트 발간• ‘스포츠기업 확인제’ 도입 및 ‘창업지원센터’ 지원과 ‘일자리지원센터’ 운영• 경기장 임대, 위탁운영 및 프로시민구단 지원 법적근거 마련, 스포츠대리인제도 도입• 레저스포츠 시설·운영기준 마련 및 올림픽스포츠콤플렉스 조성• 무형자산 가치평가체계 마련 및 금융기관 협약·대출 지원
공정한 스포츠 ‘스포츠를 바꾸다’	<ul style="list-style-type: none">• 체육, 경기단체 운영규정 전면개선 및 평가 환류 강화• ‘스포츠 공정위원회(가칭)’ 설치
스포츠 활성화로 건강한 삶 구현	<ul style="list-style-type: none">• 생애주기별 맞춤형 프로그램 보급, 통합콜센터(#7330)도입• 전국민 스포츠·체력 인증제 도입• 종합형 스포츠클럽 설립 추진• 국가대표 체육지도자 자격 부여 및 학교스포츠강사 처우개선, 체육인 진로지원 등 복지 강화• 태릉, 태백, 진천 국가대표훈련장 효율적 기능 분담• 스포츠산업 진흥 중장기 계획 수립, 올림픽스포츠 콤플렉스 조성

2015년 박근혜 정부 정책목표 및 추진과제

박근혜 정부는 2015년에 아래 〈표〉와 같은 정책을 실시하여 주 1회 이상 생활체육 참여율을 54.8%에서 56.0%로 증가시켰으며, 생활체육공원 17개소, 지방 체육시설 161개소, 운동장 생활체육시설 74개소, 노인건강체육시설 5개소, 레저스포츠시설 6개소 등 263개소에 지자체의 지역 수요를 반영한 공공체육시설 확충 하였으며 국민체육센터 11개소, 개방형 다목적학교체육관 31개소 등 기초생활권 중심의 생활체육시설 을 확충하였다.

또한 스포츠의 글로벌 경쟁력을 높이기 위해 종목별 국가대표 훈련 실시 및 국외전지훈련을 지원하고 국가대표 수당을 5만 원/일에서 6만 원/일로 증액시켰으며 사망보상금 증액 등 6억 2천만 원 상당의 상해보험 지원 확대, 1,114명의 선수 건강검진 지원 등 국가대표 경기력 개선을 위해 선수의 훈련과 선수·지도자의 여건을 적극적으로 지원하였다. 체육단체의 지속성장 동력을 강화하기 위하여 대한체육회와 국민생활체육회 의 일원화도 추진하였으며, 그 결과 2015년 3월 3일 국민체육진흥법개정 법안이 국회에 의결되고 3월 27일 개정법이 공포되었으며 2015년 5월 18일에는 ‘통합준비위원회 설치 및 운영에 관한 규정’이 제정되었다.

스포츠산업 활성화를 위하여 2015년 1월 30일에는 스포츠산업진흥법 전부 개정안을 발의하고, 같은 해 12월 31일 국회에 의결되어 스포츠산업 활성화 지원을 위한 제도적 기반을 완성하였으며, 스포츠산업과 과학기술을 접목한 학제간 융합연구, 대형 국책성 R&D 수행을 위한 스포츠산업 R&D 전문 연구기관을 육성하

였다. 또한 다양한 참가자들이 이용할 수 있는 생활체육지원 프로그램을 756개소에 지원하고 장애인과 비장애인이 함께 이용하는 종합체육시설을 지원하였다.

〈표 9〉 2015년 박근혜 정부 정책목표 및 추진과제

정책목표	추진과제
스포츠참여 여건 조성으로 건강한 100세 시대 구축	• 스포츠참여 환경 조성 • 공공체육시설 확충 및 운영활성화 • 학생스포츠 참여 제고
스포츠의 글로벌 경쟁력과 공정성 제고	• 스포츠경기력 향상 및 공정성 제고 • 국제스포츠 위상 강화
스포츠산업의 국가경쟁력 제고	• 스포츠산업 활성화 지원 • 스포츠산업 기술기반 조성
장애인 체육활동 활성화	• 장애인스포츠 참여환경 조성 • 장애인체육 경쟁력 제고

3) 지원정책의 주요 결과

한국의 생활체육 지원정책이 변화해온 과정을 요약하면 아래 〈표〉와 같다.

〈표 10〉 정권별 생활체육 지원정책 변화

구분	사업명	담당부서	정책과제와 부분별 목표	주요사(추진내용)
제3공화국	사회체육진흥 5개년계획	문교부 문화국 체육과	‘체력은 국력’ (대한체육회 산하 사회체육위원회)	• 국민체육진흥법 제정(1962년) • 사회체육진흥5개년계획 • 지역사회체육과 직장체육 중심 전개
제5공화국	새마을운동 (새마을체육)	체육부	‘체력은 국력’ (대한체육회 산하 사회체육위원회)	• 체육부 신설(1982년 3월) • '86, '88 양 대회 준비에 우선 • 엘리트체육 집중육성 • 1985년 한국사회체육진흥회 설립
제6공화국	국민생활체육 진흥종합계획 (호돌이계획)	체육 청소년부	시설, 프로그램, 지도자 (국민생활체육협의회)	• 사회체육 => 생활체육 • 국민생활체육협의회 신설 (1991 년 1월) • 생활체육시설 확충 • 생활체육프로그램 개발 및 보급 • 직장체육프로그램 개발 • 생활체육지도자 양성제도 개선

표 9)

출처 : 문화체육관광부

결과보고서(2015)

구분	사업명	담당부서	정책과제와 부분별 목표	주요사(추진내용)
문민정부	제1차 국민 체육진흥 5개년계획	문화 체육부	생활체육의 범국민적 확산	• 국민의 체육활동 참여의식 고취 • 체육활동 공간 확충, 생활체육 지도자 양성 • 국민체육활동의 체계적 육성 및 지원 • 국민건강여가 기회의 확대
국민의 정부	제2차 국민 체육진흥 5개년계획	문화 관광부	생활체육 참여환경을 구축하여 지역공동체 중심의 체육활동여건조성	• 지역공동체 주민활동의 장으로써 체육시설 확충 • 미참여 인구의 생활체육 프로그램 참여 확 대 • 생활체육지도인력의 육성 및 활용 • 국민체력관리의 과학적 지원 • 민간주도적 생활체육 확산
참여정부	참여정부 국민 체육진흥 5개년계획	문화 관광부	생활체육 활성화를 통한 국민의 삶의 질 향상	• 주민친화형 생활체육공간 확충 • 스포츠클럽의 체계적 육성 • 체육활동 참여확대를 위한 다양한 프로그 램 운영 • 과학적 국민체력관리시스템 구축 • 레저스포츠 발전 방안 마련 • 생활체육 지도인력 양성 및 활용 • 생활체육 인식 제고 및 추진체제 강화
이명박 정부	문화 비전 2008- 2012	문화 체육 관광부	‘본 프로젝트’ 체육활동 참여여건 개선 (국민생활체육협의회 => 국민생활체육회 : 명칭변경)	• 지역스포츠클럽 정착 및 활성화 • 체육인력 활용 제고 및 국민체력 향상 • 맞춤형 체육복지 구현 • 전투무에 지정 및 육성 보급 강화 • 생활체육시설의 확충 및 활용 제고 • 레저스포츠시설, 공간 확충
박근혜 정부	스포츠 비전 2018	문화 체육 관광부	손에 닿는 스포츠 ‘스포츠로 사회를 바꾸 다’	• 2013년을 기준 - 종합형스포츠클럽 (9개소 → 229개소) - 수혜인원(3,600명 → 91,600명) - 국민체력인증제(49,000여 명 → 1,004,000여 명) - 생활체육지도자(일반, 노인) 2,230명 → 2,730명, (장애인) 230명 → 600명 - 작은 체육관(2017년까지 900여 개소) 조성 - 공공체육시설 장애인편의 개·보수 400개소 - 저소득계층 등 대상 행복 나눔 스포츠교 실 확대 (274개소 → 680개소)

1988년부터 매5년 단위로 계획, 실행되어온 정부의 생활체육 지원정책은 시간적으로 꾸준히 지속되어왔고, 사안적으로 다양한 주제들을 포괄하여 왔으며, 사회적으로 다양한 계층과 연령층을 포함시켰다. 이로 인해 한국의 생활체육은 사회적으로 크게 확산되었다. 이와 같은 생활체육 발달을 시설, 지도자, 참여자비율로 살펴보면 다음과 같다.

공공생활체육시설은 1983년 451곳에서 2015년 22662곳으로 늘었으며, 체육시설업은 같은 기간 1,056개소에서 5,553개소로 증가했다.

〈표 11〉 연도별 생활체육 시설 현황

정부별	기준	공공체육시설 현황	체육(등록, 신고) 시설업현황	증가추이
제5공화국	1983.12	451	1,056	-
	1987.12	689	4,055	
제6공화국	1990.12	986	29,034	공공체육 1,409증가 시설업 21,239증가
	1992.12	2,098	35,294	
문민정부	1994.12	2,661	41,740	공공체육 1,532증가 시설업 6,446증가
	1997.12	3,630	41,740	
국민의 정부	2001.12	6,150	41,984	공공체육 3,093증가 시설업 580증가
	2002.12	6,723	42,320	
참여정부	2003.12	6,901	43,567	공공체육 4,223증가 시설업 3,480증가
	2005.12	8,717	42,703	
	2006.12	9,949	43,168	
	2007.12	10,946	45,800	
이명박 정부	2008.12	12,342	38,664	공공체육 6,211증가 시설업 10,637증가
	2009.12	13,968	53,851	
	2010.12	15,179	55,648	
	2011.12	16,127	56,807	
	2012.12	17,157	56,437	
박근혜 정부	2013.12	19,398	56,422	공공체육 5,505증가 시설업 193증가
	2014.12	21,317	56,630	
	2015.12	22,662	56,630	
누계		22,662	56,630	

연도별 배출된 생활체육지도자수는 1986년 177명(년)에서 2014년 22,968명으로 늘었다.

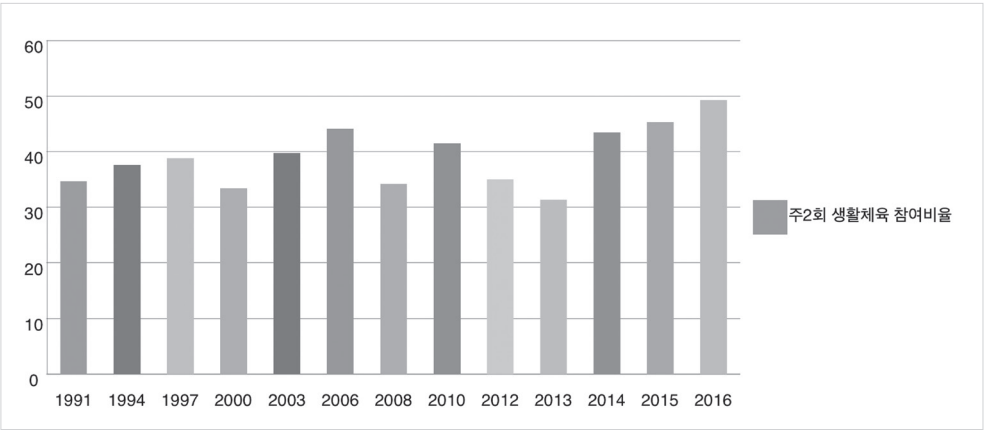
〈표 12〉 연도별 생활체육분야 지도자 현황

정부별	연도	1급	2급	3급	계	증가추이
제5공화국	1986	-	177	-	177	783명 양성
	1987	-	606	-	606	
제6공화국	1988	-	-	-	-	11,759명 양성
	1989	-	435	2,629	3,064	
	1990	-	-	2,825	2,825	
	1991	-	-	4,480	4,480	
	1992	-	244	1,146	1,390	
문민정부	1993	-	108	3,153	3,261	18,301명 양성
	1994	-	217	3,131	3,348	
	1995	17	193	3,261	3,471	
	1996	21	137	3,777	3,935	
	1997	23	158	4,105	4,286	
국민의 정부	1998	52	401	5,716	6,169	36,611명 양성
	1999	48	370	9,944	10,362	
	2000	36	404	5,537	5,977	
	2001	40	481	6,064	6,585	
	2002	48	416	7,054	7,518	
참여정부	2003	47	355	6,934	7,336	46,998명 양성
	2004	50	609	8,599	9,258	
	2005	65	448	8,549	9,062	
	2006	61	458	10,114	10,633	
	2007	73	372	10,264	10,709	
이명박 정부	2008	57	375	10,683	11,115	53,246명 양성
	2009	61	369	8,982	9,412	
	2010	70	319	11,211	11,600	
	2011	57	280	10,430	10,767	
	2012	51	290	10,011	10,352	

정부별	연도	1급	2급	3급	계	증가추이
박근혜 정부	2013	69	343	12,695	13,107	42,834명 양성
	2014	106	497	22,365	22,968	
	2015	건강	1급	2급	-	
		234	185	6,340	6,759	
계		1,286	9,247	199,999	210,532	

주2회 이상 생활체육 참여자 비율은 아래 <표>에서 볼 수 있듯이 1991년 34.7%에서 2016년 49.3%로 크게 증가했다. 1998년, 2008년, 2013년을 전후하여 참여비율이 감소한 것은 경제 위기로 결과로 사료된다. 물질적 조건의 악화는 여가활동을 위축시키는 원인으로 작용할 수 있기 때문이다. 그럼에도 불구하고 생활체육 참여비율은 매년 조금씩 상승하는 것으로 나타난다.

<표 13> 규칙적 체육활동 참여 여부 및 빈도



8) 소통은 정보, 통보, 이해라는 삼중의 선택과정으로 이루어진다. 예컨대 한 행정조직이 국민복지(정보)를 선택하고, 체육시설확장을 통해 국민의 생활체육참여기회를 확대(통보)하면, 국민은 이 시설을 이용할 수도 있고 이용하지 않을 수도 있다(이해). 이용하던(통보의도의 수용) 수용하지 않던(통보의도의 거절) 걸으로 드러난 국민의 행위는 두 번째 소통의 시작으로 가능하고 계속해서 소통이 이어진다. 통보의도를 수용할 경우 후속 조치를 통해 기존 정책이 계속해서 유지될 것이고, 통보의도를 거절할 경우 성찰을 자극해 정책 변화를 모색할 것이다. 분명한 것은 수용이든 거부든 후속 소통을 자극한다는 점이다. 수정된 정책도 거절되고, 이와 같은 거절이 계속해서 반복될 경우에 정책의 내용 변화가 아니라 정책 자체가 바뀌게 된다. 현실적으로 개선성은 낮겠지만 예를 들자면 체육정책이 반복적으로 거부될 경우에 그 대안으로 예술정책이 모색될 수도 있다.

IV. 생활체육이 생활예술에 주는 시사점

1. 생활체육 지원정책의 평가

모든 체계는 맹목적으로 자기생산에만 몰두할 뿐이다. 생명체계는 생명작동에만 몰두하고, 소통체계는 소통작동에만 몰두한다. 이 체계들의 목적은 계속해서 작동을 이어가는 것이다. 작동이 이어지지 않으면 더 이상 존속하지 못하기 때문이다. 공공정책으로서 생활체육정책 역시 정치의 하위 체계인 결정소통체계로서 작동을 계속해서 이어나가야만 한다.⁸⁾

체계는 자원을 환경에 의존하는 비자족적 체계이기 때문에 작동을 이어가기 위해서는 적절한 환경자원이 필수적이다. 예를 들면 경제체계는 작동을 이어가기 위해 소비자로서 경제소통에 참여하게 될 인간들의 관심이 필수적이며, 상품화될 수 있는 천연자원이나 서비스 또는 아이디어의 조달이 필수적이다. 이렇게 환경자원이 필수적임에도 체계는 맹목적으로 자기생산에만 몰두한다. 따라서 맹목적 체계를 합리성으로 유도하는 일, 즉 소통의 환경적합성을 제고하는 일, 다르게 말하면 소통이 시간적, 사안적, 사회적 차원의 기대 안정화에 기여했는지의 여부를 점검하는 일은 체계의 지속성을 위해 매우 중요한 사안이 된다.

이 일을 하는 것이 체계의 성찰이론이다. 성찰이론은 체계가 환경인 사회와의 관계에서 사회적, 시간적, 사안적 합리성을 제고하여 지속성을 확보하는 현실적 과제에 몰두해야 한다. 이 글은 생활체육 지원정책에 대한 성찰이론적 성격의 연구보고서라고 할 수 있다. 따라서 이하에서는 생활체육 지원정책(소통)이 시간적, 사회적, 사안적 차원의 기대 안정화에 기여했는지의 여부를 검토하겠다. 시간 차원의 기대 안정화는 정책의 지속성과 관련되며, 사회 차원의 기대 안정화는 정책의 수혜대상과 관련되고, 사안 차원의 기대 안정화는 정책의 효과와 관련된다. 정책이 지속되었다면 시간 차원의 기대 안정화에 기여한 것이고, 정책이 수요자들의 관점을 충분히 반영하고 있다면 사회 차원의 기대 안정화에 기여한 것이며, 정책이 분명한 효과를 발휘했거나 폭넓은 주제 영역을 다루어 냈다면 사안 차원의 기대 안정화에 기여한 것이다.

1) 시간 차원의 기대 안정화

소통으로서 공공정책은 단절되지 않고 지속되어야만 한다. 그래야 시간 차원에서 그 정책에 대한 기대가 안정화될 수 있다. 시간 차원의 기대 안정화는 체계 작동이 지속되면 지속될수록 높아진다. 그래서 경제체계에 속한 기업들도 일회성의 최대 이윤이 아니라 적정 이윤의 최대 지속을 작동의 결정 기준으로 삼는 경향이 있다. 시간적 적합성의 측면에서 볼 때 지속적으로 이어지는 정책은 성공한 정책이고 지속적이지 못한 정책은 실패한 정책이다. 생활체육 지원정책은 그것이 계획, 시행된 이후 지속적으로 이어져오고 있기 때문에 시간 차원의 기대 안정화에 기여했다고 평가할 수 있다.

독일의 생활체육정책은 1950년대 말 전개된 ‘스포츠의 제2의 길’을 기점으로 하여 1960년대 ‘제1

차 황금계획’, 그리고 1970년~1986년까지의 ‘트림캠페인’, 1989년 통독 이후 구 동독지역에서 전개된 ‘제2차 황금계획’, 그리고 2000년대 이후 ‘공원생활체육정책’, ‘산-트림운동’, ‘체육 뱃지 사업’ 등으로 계속해서 이어져오고 있다. 통독 이후 이전 체육정책이 새롭게 편입된 지역에서 다시 시행되었다는 것은 이 정책의 성공을 직접적으로 대변해 준다. 1959년 시작된 독일의 생활체육정책은 독일이라는 공간에만 머물러 있지 않고 유럽 전역으로 확산되었으며, 1975년 유럽생활체육현장의 탄생으로까지 이어졌다. 1970년에 시작된 트림캠페인 역시 전 세계로 확산되어 후속 소통, 후속 정책을 자극했다. 이 정책들은 생활체육에 대한 시간 차원의 기대 안정화에 기여한 것이다.

한국에서도 생활체육정책은 시간 차원의 기대 안정화에 성공했다. 1988년 일명 ‘호돌이 계획’으로 출발한 이 정책은 국가경제개발5개년계획과 비슷한 방식으로 5년 단위로 계속해서 이어져오고 있다. 이 정책이 5년 단위인 이유는 1980년대부터 한국 대통령의 임기가 5년 단임제로 결정되었기 때문이다. 한국 정부의 생활체육정책은 정책의 큰 틀이 바뀌지 않은 채 정권이 바뀔 때마다 조금씩 그 강조점을 달리하면서 계속해서 이어져왔다.

독일과 한국의 생활체육 지원정책은 공통적으로 생활체육의 사회적 확산을 구체적인 목표로 설정했다. 이와 같은 목적 설정은 ‘체육활동참여가 건강을 개선시켜줄 것’이라는 확산된 의미론을 정책 정당성의 근거로 삼고 있다. 생활체육의 사회적 확산은 정책의 자명한 목표가 되었고, 그 확산을 가로막는 장애물을 밝혀내는 일이 정책실행자들의 과제가 되었다. 체육은 청소년이나 선수들만 하는 활동이라는 인식, 양적으로 부족한 시설, 전문화된 지도자의 부족, 적합한 프로그램의 부족 등이 문제로서 밝혀졌고, 이와 같은 문제들을 해결하기 위한 정책적 결정들이 내려졌다. 결정의 결과 생활체육의 지속성을 보장해 줄 수 있는 시설이 확충되었고, 새로운 프로그램이 개발되었으며, 지도자의 체계적 육성을 위한 제도가 정착되었고, 의식 개혁을 위한 홍보가 반복해서 이루어졌다. 이렇게 추진된 지원정책으로 말미암아 생활체육에 대한 기대가 시간 차원에서 안정화될 수 있었다. 이제 생활체육은 개인의 상호작용 차원에서뿐만 아니라 조직의 차원에서 나아가 공공정책의 차원에서 지속될 것이라는 기대가 안정적으로 정착되었다.

2) 사회 차원의 기대 안정화

생활체육 지원정책은 전 국민을 대상으로 한다. 따라서 정책은 가능한 한 보다 많은 사람들을 포함시키기 위해 노력해야만 한다. 지속적으로 추진된 생활체육 지원정책의 결과 생활체육 참여자 수가 계속해서 늘고 있다. 현재 우리나라의 경우 주1회 이상 체육활동에 참가하는 사람이 전 국민의 60%에 근접하고 있다. 주로 청소년과 선수들만의 활동이었던 체육이 다양한 직종, 다양한 계층, 다양한 연령층이 참여하는 활동으로 바뀐 것이다.

공공정책의 내용은 목표 집단이 누구냐에 따라 크게 달라진다. 전통적인 체육 정책은 주로 학생들과

선수들이었기 때문에 체육 정책도 학생들의 체력단련이나 훈육 또는 선수들의 경기력 향상과 관련된 시설, 프로그램, 지도자의 제공에 초점을 맞추었다. 그러나 생활체육정책이 모든 사람들을 대상으로 설정하면서 다양한 연령층의 사람들이 포함되었고, 그 결과 생활체육의 내용이 크게 바뀌었다. 먼저 체육과 관련된 시설, 지도자, 프로그램 등이 경기력 향상이나 훈육을 위한 것이 아니라 전 국민의 신체적, 정신적, 사회적 건강의 증진을 위한 것으로 바뀌었다. 또한 많은 사람들이 체육에 포함된 결과 체육에 대한 참여 동기가 매우 다양화되었다. 이와 같이 다양화된 욕구들에 부합하여 체육의 종목들과 수행방식도 다양화되었다.

생활체육정책은 이렇게 다양화된 요구를 적절하게 수용함으로써 사회 차원의 기대가 안정화될 수 있었다. 이제 생활체육은 누구나 마음만 먹으면 참가할 수 있는 활동으로 인식되고 있으며, 개개인의 요구에 부응하는 시설, 지도자, 프로그램이 어디에나 준비되어 있고 어느 때나 사용할 수 있으며 누구나 활용할 수 있다는 믿음이 정착되었다. 이와 같은 사회적 차원의 기대 안정화는 “모든 사람들을 위한” 체육으로서 생활체육에 대한 인식을 제고하는데 크게 기여하였다.

최근 생활체육정책의 수혜대상은 다시 특정 집단으로 점점 더 세분화되고 있다. 장애인, 노인, 다문화 가족, 비행청소년, 재소자, 비만자, 임산부, 산후조리여성 등이 생활체육정책이 목표로 삼고 있는 대상이다. 전 국민을 대상으로 했던 기존의 정책에서 소외된 집단, 큰 이야기에 가려 미처 보지 못한 작은 이야기를 포함시키려는 노력이 작용한 결과이다.

3) 사안 차원의 기대 안정화

많은 사람들이 생활체육에 포함되면서 참여 동기가 다양해졌다. 그리고 동기의 다양화는 체육의 사안적 복잡성을 크게 상승시켰다. 이전에 비해 종목의 수가 크게 늘었으며, 동일 종목 내에서도 그것을 수행하는 방식이 다양화되었다.

생활체육에서 사안적 복잡성의 상승은 끊임없이 국민의 만족도를 제고해야만 하는 정책에게 성찰을 강요하였다. 공공정책의 추진 주체인 공적 조직은 정치 체계의 하위 체계이며, 정치 체계의 궁극적인 목적은 선출을 통한 권력의 획득이기 때문이다. 따라서 모든 공공정책은 재선거능성을 염두에 두고 추진될 수밖에 없으며, 그런 의미에서 그 목표는 국민 다수의 요구를 충족시켜주는 것으로 설정된다. 선거에서 내세우는 정책 공약도 국민을 대상으로 한 수요조사를 바탕으로 만들어지며, 정권을 잡은 후 시행하는 정책도 시행 후 계속해서 피드백을 받아 수정된다. 만족을 주지 못하는 정책은 재선거능성을 낮출 수 있기 때문이다.

생활체육 지원정책도 공공정책의 일환인 한에서 정치의 논리에서 벗어날 수 없다. 따라서 수혜자인 국민 다수의 만족여부에 관심을 기울여야만 한다. 그래서 마련된 것이 매 3년마다 실시하는 국민생활체육참여 실태조사이다. 국가의 생활체육 지원정책은 이 조사를 통해 피드백을 제공받고, 이에 근거하여 정책의 기초나 세부 내용을 수정하거나 보충함으로써 지속성을 제고한다.

독일과 한국의 생활체육 지원정책은 국민생활체육참여 실태조사를 바탕으로 사람들이 무엇을 원하는지, 무엇을 얻었고 무엇을 얻지 못했는지, 또는 어떤 점이 만족스럽지 못했는지를 피드백 받아 정책에 반영하였다. 참여자 수가 증가하면서 원하는 것이 다양해졌고, 그 결과 시설, 프로그램, 지도자 등에서 변화가 나타났다. 이렇게 생활체육 지원정책은 사안 차원의 적합성을 제고함으로써 의도했던 효과를 발휘하였고 폭넓은 주제들을 다루어 낼 수 있게 되었다.

2. 생활체육이 생활예술에 주는 시사점

1) 예술과 체육의 차이

예술과 체육은 다르다. 일단 그 의미가 다르고, 그 내용을 구성하는 활동도 다르다. 댄스처럼 경계가 모호한 부분도 있지만 예술과 체육은 일상에서 분명하게 구별되는 영역이다. 대중화의 측면에서 볼 때도 양자는 확연하게 구별된다. 체육은 예술보다 훨씬 대중화되었다. 그 이유가 무엇일까? 우리는 그 이유를 루만의 개념인 성과관계 측면에서 살펴볼 수 있다.

루만의 이론에서 하나의 사회적 체계는 세 가지 관찰 가능성을 갖는다. 전체 사회의 관찰, 다른 체계의 관찰, 그리고 자신의 관찰이 그것이다. 루만은 전체 사회의 관찰을 기능(Funktion)으로, 다른 체계의 관찰을 성과(Leistung)로, 그리고 자신의 관찰을 반성(Reflexion)으로 표현했다. 어떤 체계가 성과관계가 높다는 것은 다른 체계와 활발한 관찰관계를 맺고 있다는 말과 같다. 성과관계가 높은 체계는 그것 이외의 체계들에 의해 활용가치가 높은 체계라고 할 수 있고, 낮은 체계는 활용가치가 낮은 체계라고 할 수 있다. 아래 <표>는 체계이론가 슈만크와 베테가 만든 기능체계들 간의 성과관계를 나타낸 것이다.

<표 14>

→	Wirt-schaft	Politik	Recht	Militär	Religion	Wissen-schaft	Kunst	Massen-medien	Gesund-heit	Spitzen-sport	Bildung	Intimbe-ziehungen
Leistungen												
Wirtschaft		++		+		+	+	++	++	++		++
Politik	++		++	++	+	++	+	++	++	++	++	+
Recht	+	++		+	+	+	+	+	+	+	+	+
Militär	+	++	+							+		
Religion												
Wissenschaft	++	++		++				++	++	++	+	
Kunst											+	+
Massen-medien	+	++					++			++		+
Gesundheit	+			+						++		+
Spitzensport	+	+						+				
Bildung	++	+			+	+	+	+		+		+
Intim-beziehungen	++	+		+	+					++	+	

이 <표>에서 확인할 수 있듯이 체육체계는 매우 높은 성과관계를 나타내고 있다. 반면에 예술체계의 성과관계는 상대적으로 낮은 편에 속한다. 사회의 기능체계들에게 예술은 활용가치가 낮은 영역이라는 말이다. <표>를 자세히 보면 예술에 큰 관심을 보이는 체계는 대중매체뿐이고, 경제, 정치, 법, 교육은 보통 정도의 관심을 보이는 것으로 나타난다. 그리고 군대, 종교, 과학, 건강, 체육, 친밀 체계는 예술에 관심을 보이지 않는 것으로 나타난다. 그러나 체육의 경우 경제, 정치, 과학, 대중매체, 건강, 친밀 체계 등이 큰 관심을 나타내고 있고, 법, 군대, 교육이 보통 정도의 관심을 보이며, 종교만이 관심을 보이지 않는 것으로 나타난다. 이 <표>에서 흥미로운 점은 경제, 정치, 법, 군대, 종교, 과학, 예술, 대중매체, 건강, 체육, 교육, 친밀 체계 중에서 성과관계가 높은 순서로 나열하면 체육(15), 경제(13), 정치(13), 친밀체계(8), 군대(8), 대중매체(7), 건강(7), 교육(6), 예술(6), 과학(5), 종교(4), 법(3) 등이다.

한 체계가 다른 체계를 관찰한다는 것은 그 다른 체계의 작동을 자기생산을 위한 환경자원으로 활용한다는 말과 같다. 예를 들면 경제가 체육을 관찰한다는 말은 체육관련 사건(선수나 팀의 경기)을 경제의 작동, 즉 지불 능력 향상의 기회로 활용한다는 말과 같다. 성과관계가 높은 체계일수록 사회적 확산이 용이하고 낮은 체계일수록 사회적 확산이 쉽지 않다. 이 <표>는 생활예술이 생활체육에 비해 사회적 확산이 더딘 이유를 설명해준다. 예술은 체육에 비해 실용성이 떨어진다. 그렇기 때문에 사회적 확산을 목적으로 하는 생활예술 지원 정책은 태생적으로 한계를 지닐 수밖에 없다. 이 한계를 극복할 수 있는 방법은 다른 기능체계들을 기생적으로 활용하는 방식이다. 예를 들면 생활예술 지원프로그램을 독립적으로 운영하기 보다는 체육의 작동에 속하는 생활체육 지원프로그램에 삽입하여 운영하는 방식을 생각해 볼 수 있다.

2) 생활예술에 주는 시사점

연구자는 위에서 언급한 예술의 한계를 전제하고, 생활예술의 대중화를 위한 실마리를 찾기 위해 생활체육의 사례를 분석하였다. 특히 연구자는 생활체육의 사회적 전개과정을 정책과 의미론의 순환적 관련성에 근거하여 분석하였다. 이를 통해 다음과 같이 체계분화와 관련된 시사점과 사안, 사회, 시간 차원의 적합성 제고와 관련된 시사점을 도출해 낼 수 있었다.

체계분화와 관련된 시사점

생활예술은 (전문)예술로부터 분명하게 분화되어야만 한다. 체육은 전문체육과 생활체육으로 분명하게 분화되었다. 따라서 이 두 개념은 일상에서 분명하게 구별되어 사용된다. 체육의 하위체계로서 생활체육의 분화는 건강 의미론을 도입함으로써 가능했다. 체육과 건강의미론의 결합은 20세기 중반 억압, 길들임, 극복의 대상으로 보던 신체를 배려의 대상으로 재인식하는 사회 분위기가 형성되면서 본격적으로 이루어졌고, 산업화에 따른 시간 및 물질 조건의 개선에 의해 촉진되었다. 분화된 생활체육은 경쟁성을 지향하는 전문체육과

는 전혀 다른 논리, 건강이라는 논리의 지배를 받고 있다. 건강 개념은 그 틀 안에서 신체적, 정신적, 사회적 기대들을 큰 갈등 없이 모두 옹해시켜 뒤섞는 의미론적 옹광로와도 같다. 이렇듯 건강 개념은 그 관할 범위가 포괄적이기 때문에 인간의 거의 모든 활동과 관계를 맺을 수 있으며, 그런 이유에서 “모든 사람들을 위한”이라는 생활체육의 이념과도 잘 어울린다.

반면 예술의 경우 전문예술과 생활예술은 아직 분명하게 분화되지 않았다. 근대의 대표적인 예술인 문학의 경우, 엘리트문학 대 아마추어문학 혹은 전문문학 대 생활문학이라는 개념 쌍은 일상이나 대중매체에서 거의 사용되지 않고 있다. 체육에서는 프로선수 대 아마추어라는 구별이 일반적으로 사용되는 반면에 예술에서는 예술가(소설가 시인, 음악가 등) 대 非 예술가라는 의미쌍이 일반화되어 있을 뿐이다, 따라서 예술계에서는 생활예술인 조차도 등단이나 입선 같은 제도적 장치를 통해 예술가로 인정받고 싶어 한다. 그래서 많은 사람들이 수필가 협회에 등록하여 수필가로 호칭되기를 원하거나, 자기 시집을 내서 시인으로 인정받으려고 한다. 인정 욕구와 구별 짓기 욕구가 체육보다 예술에서 더욱 강하게 나타난다. 실제로 문학 동호회 회원들은 아마추어 수준의 수필을 쓰면서 스스로 작가로 불리기를 원한다. 그러나 기량이 뛰어난 아마추어 체육인은 구태여 선수로 불리기를 바라지 않는다.

생활체육을 지배하는 것은 생활체육의 논리이지 전문체육의 논리가 아니다. 그러나 생활예술은 여전히 (전문)예술의 논리에 의해 지배되고 있다. (전문)예술의 논리는 생활예술의 의미론이 확장되는 것을 방해할 수 있다. 생활예술이 대중화되기 위해서는 먼저 (전문)예술로 부터 분명하게 분화되어야 한다. 생활예술에서 활용할 수 있는 의미론이 생활체육에 비해 빈곤한 이유도 생활예술이 (전문)예술로부터 분명하게 분화되지 못했기 때문이다. 생활예술이 분화되기 위해서는 (전문)예술과는 다른 생활예술만의 의미, 가치, 기능이 새로이 구성되어야 한다. 예술이 특별한 무엇이 아니라 우리가 쉽게 창작하고 감상할 수 있는 대상으로 재의미화되어야 한다.

사안 차원의 적합성 제고와 관련된 시사점

첫째, 생활예술은 활용 가능한 의미론을 풍부하게 만들어내야 한다. 생활체육은 사회적 전개과정에서 다양한 의미론을 만들어냈으며 동시에 다른 영역에서 생산된 의미론들을 적절하게 활용해왔다. 생활체육은 이렇게 풍부한 의미론을 갖추게 됨으로써 복잡하고 가변적인 개인 및 사회 환경의 요구에 잘 대처하였고, 이를 통해 대중화될 수 있었다. 또한 생활체육은 자신이 지지기반으로 삼고 있는 의미론이 도전 받으면 새로운 의미론을 곧바로 업데이트하였다. 예를 들면 건강 의미론이 도전받으면 더욱 시사성 있고 대중의 이목을 끌 수 있는 비만 의미론을 도입하여 기존 의미론을 보완했다. 이를 통해 대중에게 강력한 포함 압력을 행사했다.

한편 생활예술정책이 활용하고 있는 의미론은 그 선택 범위가 매우 제한적인 것으로 판단된다. 생활예술 정책관련 문헌들을 분석해 보면 주체성, 공동체성, 공공성 등이 의미론의 중심을 이루고 있다. 이중 주체 의

미론은 생활예술의 사회적 확산을 이끌어내는데 있어서 이론적 측면에서 뿐만 아니라 실천적 측면에서 제한적인 효과만을 낼 것으로 사료된다.

현대 철학에서 구 유럽의 유산인 주체 개념은 점점 더 지지기반을 잃어가고 있다. 그럼에도 불구하고 여전히 고전적 주체 의미론에 집착하고 있는 생활예술정책은 학계의 폭 넓은 동의를 이끌어내기 어렵다. 주체 의미론은 현실적으로도 매력이 떨어진다. 모처럼 얻은 여가시간, 무언가 가벼운 소일거리를 통해 고단하고 복잡한 삶으로부터 잠시 도피하고 싶은 사람들에게 ‘주체성의 고양 또는 강화’라는 주제는 너무 무겁다. 현대의 대중은 이 말이 무슨 말인지도 모르고 구태여 알려고 하지도 않는다. 생활예술의 확산을 위해 동원된 의미론이 기대와는 달리 그 확산을 가로막는 걸림돌이 될 수도 있다. 대중에게 필요한 것은 어쩌면 조금 더 다가가기 쉽고 쉽게 공감할 수 있는 가벼운 이야기 거리들이 아닐까?

둘째, 생활예술은 누구나 입문하기 쉽게 변화되어야만 한다. 체육은 비교적 입문하기가 쉬운 활동이다. 체육을 취미로 즐기고 싶은 사람은 자신이 원하는 종목을 선택해서 하면 된다. 배드민턴의 경우 라켓으로 셔틀콕을 칠 수 있으면 된다. 마라톤의 경우 트랙을 달릴 수 있으면 된다. 자전거의 경우 자전거를 넘어지지 않고 탈수만 있으면 된다. 체육은 이렇게 입문이 쉬운 활동이다. 배드민턴, 달리기, 걷기, 스트레칭 등은 입문하는 일이 그렇게 어렵지 않다. 그러나 예술의 경우 입문하기가 쉽지 않다. 창작 행위를 즐기기가까지 글쓰기, 그림 그리기, 악기다루기 등과 같은 일정한 기능을 일정 기간 배워야하고, 배운 기능을 반복해서 연습하여 몸에 익혀야만 한다. 이렇게 예술은 입문하기가 쉽지 않은 활동이다. 생활예술을 활성화시키기 위해서는 입문하기 쉬운 활동으로 이루어진 프로그램을 제공해 줄 필요가 있다. 일반인이 쉽게 입문할 수 있는 활동으로 복치기, 사진촬영, 댄스, 연극(또는 연기행위) 등을 들 수 있다. 최근 중장년 성인들을 대상으로 한 복치기 동호회가 늘고 있고, 사진촬영을 취미로 선택한 사람들이 많이 늘고 있다. 라인댄스도 최근 인기를 끌고 있는 활동 중 하나이다. 이러한 예술 활동들이 인기를 끄는 이유는 입문하기가 쉽기 때문이다. 입문의 용이성과 함께 고려해야할 점이 한 가지 더 있다. 생활예술은 무엇보다도 재미있어야 한다. 예술이 줄 수 있는 재미는 다양할 수 있다. 지적인 재미, 감각적인 느낌이 주는 재미, 몸을 놀리는 재미, 함께 하는 재미 등 다양한 재미들을 예술은 줄 수 있다. 이러한 재미를 줄 수 있기 위해서는 특히 예술의 유희 기능이 강조되어야 한다. 유희는 무목적성의 목적을 지향한다. 예술창작 행위와 예술 감상 행위가 무목적성의 목적, 즉 유희가 될 때, 많은 사람들이 쉽게 예술 행위에 참여할 수 있게 된다. 입문의 용이성과 재미 요소를 함께 고려하여 프로그램을 개발하는 일은 생활예술 지원정책의 중요한 부분이 되어야 할 것이다.

셋째, 생활예술은 시설을 늘려야만 한다. 체육이 건강에 좋다는 생각이 확산되면서 일상 공간에 다양한 체육 기구와 시설들이 늘었다. 주변에 헬스클럽, 수영장 등의 시설들이 많이 늘었고, 근린공원과 산책로, 자전거도로가 도처에 마련되었다. 그 결과 많은 사람들은 자기 집 주위에서 생활체육을 쉽게, 그리고 저렴한 비용으로 즐길 수 있게 되었다. 그러나 쉽게, 싼 가격에 이용할 수 있는 생활예술 시설은 많이 부족하다. 연극을

할 수 있는 공간, 성악을 배우고 노래를 부를 수 있는 공간, 시 낭송을 할 만한 공간이 우리 주변에는 많지 않다. 동네에서 쉽게 예술창작과 감상을 할 수 있는 공간이나 시설이 거의 없다. 서울시의 경우 ‘마을예술 창작소’ 사업을 통해 생활예술 공간을 확충하려고 노력하고 있다. 이러한 사업을 통해 다양한 예술을 감상하고 창작할 수 있는 환경이나 시설이 늘어나야 한다. 예술창작과 감상을 할 수 있는 기본 인프라가 곳곳에 만들어져야 한다. 마을마다 동마다 아마추어들이, 생활인들이 예술을 감상하고 창작할 수 있는 공간들이 많이 만들어져야 한다. 자기가 사는 동네에서 시 낭송 행사나 작은 음악회가 벌어지고, 동네의 공간에서 그림 전시회가 생기고, 동네의 예술 공간에서 악기들을 쉽게 접할 수 있을 때, 예술은 누구나 할 수 있는 것이라는 인식이 생기고, 생활인들이 예술에 대해 느끼는 벽이 허물어질 것이다. 그런 의미에서 동네 사랑방처럼 누구나 쉽게 드나들며 예술 활동에 직접 참여할 수 있는 시설과 공간의 마련은 생활예술 지원정책이 가장 크게 고려해야 할 사안이다.

넷째, 생활예술은 예술 행위의 우열을 결정할 수 있는 객관적 기준을 마련할 필요가 있다. 고대 그리스 인들은 아곤의 정신에 질게 물들어 있었다. 그들의 삶은 경쟁 그 자체였다. 모든 것이 경쟁의 대상이었다. 체육 활동 뿐만 아니라 토론, 시낭송, 음악 등과 관련된 경쟁도 일반적 현상이었다. 경쟁하려는 속성은 모든 생명체의 본성에 속한다. 라이벌 싸움에서 더 우월한 개체가 짝짓기 상대로 선택되기 때문에 우월하게 보이려고 하는 욕망은 생물의 본능으로 굳어졌다. 무한경쟁의 시대를 살아가는 현대인들도 고대 그리스인들 못지않게 아곤의 정신에 물들어 있기 때문에 구별 짓기를 통해 끊임없이 자신의 우월성을 드러내고자 한다.

체육은 오랫동안 자신의 우월성을 드러내주는 구별 짓기 수단으로 활용되어왔다. 체육은 비교적 쉽게 자신의 우월성을 가시화시켜주기 때문이다. 이것이 가능한 이유는 체육에는 누구나 동의할 수 있는 객관적인 판단 기준이 존재하기 때문이다. 생활예술도 우월성을 과시하는 수단으로 활용될 수 있으며, 이를 통해 지속적인 예술 활동에 대한 동기가 유발될 수도 있다. 그러나 예술에는 체육과 같은 객관적 판별 기준이 존재하지 않는다.

예술의 판별기준은 대개 전문가나 예술가 집단에게 있다. 그래서 그런지 예술작품의 우열을 가리는 경연대회에서 실력 보다 특정 집단에의 소속이 우열의 판별 기준으로 작용하는 경우가 적지 않다. 이러한 상황에서 그 어떤 집단에도 소속되지 않은 채 혼자 그림을 그린 사람은 아무리 잘 그려도 입상하기 어렵다. 오랜 세월 그림을 그리면서 무소속의 비애를 맛 본 사람은 나이가 40이 넘어서 미술대학에 입학하는 경우도 있다. 그리고 그런 결단을 내리지 못한 자는 좌절할 수밖에 없다. 체육에서처럼 객관적인 인정 기준의 마련은 생활예술이 반드시 고민해야 할 부분이다.

사회 차원의 적합성 제고와 관련된 시사점

첫째, 생활예술은 엘리트주의에서 벗어나야만 한다. 예술계에는 ‘예술은 뭔가 특별한 사람만 할 수 있는 특별한 것’이라는 고정관념이 뿌리깊이 자리 잡고 있다. 반면에 체육계에는 그런 엘리트주의적 고정관념이 상대적으로 적다. 그렇기 때문에 ‘예술’이라는 기호에는 ‘대중성’이라는 의미가 연결되기 어렵다. 오히려 ‘대중

성’은 오랫동안 ‘예술’이라는 기호의 대립항으로 자리 잡고 있었다. 그러나 ‘체육’이라는 기호는 ‘대중적인 것’, ‘누구나 할 수 있는 것’이라는 의미를 쉽게 떠올리게 만든다. 엘리트주의를 통해 스스로를 대중으로부터 고립화시키는 전략은 예술 체계가 자기를 유지, 작동시키기 위해서 선택한 것이었다. 일종의 생존 전략인 셈이었다. 예술은 종교와 함께 또는 종교를 대체하여 스스로를 일종의 ‘신성한 영역’으로 자리매김하려고 하였다. 하지만 이런 ‘구별 짓기’ 전략은 종교와 정치 등 모든 것이 대중화, 세속화되고 있는 현대 사회에서 양날의 검이 되었다. 다른 체계와 구별 짓기에 성공했지만, 확장성에는 한계를 가지게 되었다. 생활예술이 사회적으로 확산되려면 먼저 ‘예술은 뭔가 특별한 것’이라는 고정관념에서 탈피해야만 한다.

요즘 예술을 엘리트주의에 벗어나게 하려는 다양한 시도들이 나타나고 있다. 현대 예술체계는 민중예술, 공동체예술/마을예술, 공공예술, 시민참여예술, 에이블아트(Able Art, 장애인 예술), 예술치료, 문화민주주의/예술민주주의 등의 개념을 통해 대중이 참여할 수 있는 예술 개념을 창안해냈다. 예전의 민중예술이 걸개그림처럼 일정한 메시지를 계몽적으로 전달하는 방식이었다면, 지금의 생활예술은 수용자들이 참여하는 다양한 방식들을 활용하고 있다. 생활예술은 참여 공간을 다변화시켰다. 미술에서 갤러리 공간을 벗어난 미술작품 전시, 예를 들어 동네갤러리, 벽화그리기, 대형건물 앞의 예술품 설치 등이 확산되고 있다. 연극에서도 마당극처럼 관객 참여형 연극이나 거리극처럼 극장을 벗어난 연극이 생겨나고 있다. 음악에서도 버스킹 같은 길거리 공연도 많이 이루어지고 있다. 대구 방천시장의 김광석거리처럼 예술로서 거리를 변화시키는 사례도 일어났다. 미술에서 판화, 캘리그래피, 팝아트, 그래피티, 음악에서 대중가요, 춤에서 모던 댄스처럼 대중들이 쉽게 접할 수 있는 예술들이 생겨나고 있다. 교육연극처럼 예술을 교육에 활용하는 사례들도 늘어나고 있다.

문화민주주의, 예술민주주의는 예술 감상과 창작이 모든 사람들에게 공평하게 열려 있다는 개념이다. 이 개념은 생활예술정책에서 사용하기에 유용한 개념이다. 하지만, 예술에 친근하지 않은 사람들이 예술에 가까워지게 만드는데 좋은 개념은 아니다. 예술치료는 예술의 치료적 기능을 강조함으로써, 예술의 의미론을 확장시키려는 시도이다. 하지만 이런 접근 방법은 사람들을 잠재적으로 환자로 생각하게 만드는 한계가 있다. 지속적인 고민이 필요한 지점이다.

둘째, 생활예술정책은 대중을 계도하려 들지 말아야 한다. 생활예술정책에는 계몽기적 열정이 은밀하게 내재되어 있다. 왜냐하면 그것은 대중을 가르치려들기 때문이다. 이 정책은 성숙하지 못한 사회, 성숙하지 못한 인간을 대상으로 삼던 계몽기의 유산을 그대로 물려받고 있다. 정책 시행자들에게 대중은 계도되어야 할 존재로 비취진다. 그들은 주체성이 결여되어 있고, 그래서 자신의 삶을 살아가기 보다는 남들이 만들어놓은 세계, 기존에 존재하는 가치 서열을 맹신하며 그대로 삶을 소진시켜나가는 사람들이다. 그리고 이들에게 제공될 생활예술은 이와 같은 몽매함을 깨우쳐주고 이들을 성숙한 인간으로 만들어주는 계몽의 수단이다.

이러한 인식은 스스로 민중예술의 계승자임을 자처하는 68세대 또는 이 세대로부터 교육받은 이들이 예술정책의 입안과 실행에 관여한 결과라는 생각이 든다. 민중예술은 성역에 머물러 있던 예술의 세속화, 예술

의 대중화에 적지 않게 기여했다. 그러나 그 속에 내재된 규범적 요소들은 예술의 대중화를 가로막는 보이지 않는 장벽이 될 수 있다. 현대의 대중에게 규범과 가치는 부담스러운 것이기 때문이다. 기의에서 해체된 기표들이 새로운 기의와 결합하고 해체되는 일이 빈번하게 발생하는 현대적 분위기에서 특정한 기표-기의 연결만을 암묵적으로 강요하는 정책은 대중의 공감을 얻어내기 어렵다.

셋째, 생활예술은 다른 사람들과 공적 공간에서 함께 할 수 있도록 조직되어야만 한다. 체육은 집단적 활동의 성향이 강한 반면에 예술은 개인적, 고립적 활동의 성향이 강하다. 개인적 성향이 강한 체육활동도 존재하지만 성과비교를 위해서는 반드시 사회적 맥락과의 접촉이 필수적이다. 이 때문인지 체육에는 유난히도 집단이 모여서 함께 운동하는 동호회가 많다. 반면에 예술을 하는 사람들은 혼자서 그림을 그리거나 악기를 연주하거나 한다. 어떤 일을 혼자 하는 것과 함께 하는 것은 지속성의 관점에서 볼 때 다른 결과를 나타낸다. 한 조사에 따르면 혼자서 사적인 장소에서 운동하는 사람 보다 혼자서 공적인 장소에서 운동하는 사람이 더 오래 지속했고, 타인과 더불어 공적인 장소에서 운동하는 사람이 가장 오래 지속했다고 한다. 타인과 함께 운동하는 사람이 혼자 운동하는 사람 보다 운동을 더 오래 지속하는 이유는 양자 사이에 일종의 기대구조가 형성되었기 때문일 것이다. 형성된 기대구조는 개별 행위자의 우연적이며 비개연적 결정에 맡겨질 운동 참여를 개연적이 되도록 만들어준다. 이러한 맥락에서 생활예술정책은 생활예술 참가자들이 공공장소에서 함께 모여 활동할 수 있는 기회를 많이 마련해야 할 것이다.

시간 차원의 적합성 제고와 관련된 시사점

첫째, 생활예술은 학교예술 및 전문예술과 순환적 관계를 구축해야만 한다. 체육은 전문체육, 학교체육, 생활체육으로 분화되었다. 체육이 하위 체계들로 분화되었다는 것은 각 하위 체계들이 고유한 논리에 따라 작동한다는 것을 뜻한다. 그럼에도 불구하고 각 하위 체계들은 상호 밀접하게 연결되어 있으며, 서로가 서로를 촉진시켜주는 순환관계를 맺고 있다. 청소년시절 학교체육을 통해 체육의 가치를 몸소 체험하고 체육에 대한 긍정적인 인식을 갖게 된 사람은 졸업 후 사회에 진출해서도 생활체육에 능동적으로 참여할 가능성이 높다. 학교에서 육성하는 운동부에 소속된 학생선수들은 선수경력을 바탕으로 체육계열 대학에 진학하여 체육을 전공하고 전문선수의 길을 선택할 수도 있고 체육지도자의 길을 선택할 수도 있다. 전문선수로 활동하던 사람도 은퇴 이후 생활체육 지도자의 길을 걷기도 한다. 이렇게 체육의 하위 체계인 전문체육, 학교체육, 생활체육은 상호 순환관계를 구축하고 서로가 서로를 자기생산의 환경자원으로 활용한다.

체육 하위체계들의 순환관계는 균형적 발전이라는 틀 속에서 지속적으로 전개되어온 체육 지원정책의 결과이다. 생활체육 지원정책은 독일이든 한국이든 항상 전문체육 및 학교체육과의 균형적 발전을 고려하면서 시행되어왔다. 독일의 체육의식 개혁운동인 ‘스포츠의 제2의 길(생활체육)’은 ‘스포츠의 제1의 길(전문체육)’을 당연한 것으로 전제하고 있었고, 한국의 호돌이 계획도 전문체육과 생활체육의 균형 있는 발전을 전

제하고 실행되었다.

이상의 확인은 생활예술 지원정책도 예술의 하위 체계들과 독립적으로 운영되어서는 안 되며, 항상 예술교육지원과 예술가지원을 균형적으로 고려하면서 전개되어야만 한다는 점을 일깨워준다. 시민의 예술에 대한 관심은 어느 날 갑자기 생겨나는 것이 아니다. 그것은 다양한 계기를 통해 조금씩 커져가는 것이다. 학창시절에 예술 활동을 긍정적으로 체험한 사람은 사회에 진출하고 난 후에도 예술 활동에 참가할 가능성이 높다. 그런 의미에서 생활예술지원정책은 교육기관과의 적절한 협조체계를 구축할 필요가 있다. 전문예술가와 생활예술인(단체)이 상호작용하면서 서로가 서로를 생산적으로 활용할 수 있는 방안도 마련되어야 할 것이다.

둘째, 생활예술은 결과물 산출을 단순화시킬 필요가 있다. 체육의 경우 최종 결과물의 산출이 단순하다. 마라톤의 경우, 정해진 코스를 달리면 되고, 야구 경기의 경우 정해진 회 동안 시합을 하면 된다. 사전 연습을 해서 경기력을 높인 뒤 시합에 임해도 되지만, 대부분의 아마추어 체육인이나 생활체육참가자는 그렇게 힘들게 사전 연습에 임하지 않는다. 반면 예술의 경우 그것이 생활예술일지라도 결과물을 산출하는 과정이 지난하다. 아마추어 밴드가 몇 곡을 연주하는 공연이나 연극 한편을 올리더라도, 연습시간 등 준비하는 과정에서 들이는 시간과 노력은 상당하다. 최종 결과물 산출 과정이 체육에서 비교적 쉽고 단순한 반면, 예술에서는 복잡하고 어렵다. 생활예술은 최종 산출물 또는 결과물을 만들어내는 과정을 비교적 쉽고 짧고 단순하게 만들 필요가 있다. 아마추어 극단의 경우, 긴 장막극보다는 짧은 단막극을 연습하여 상연하면 좋을 것 같다.

참고문헌

니콜라스 루만(2016). 사회구조와 의미론(이철 역). 박근갑 외. 언어와 소통: 의미론의 쟁점들. 도서출판 소화, 320-401.

류시향(2003). 마하고니 시의 흥망성쇠(B. Brecht, 1931). 서울: 연극과 인간.

문화체육관광부(2016). 2016 국민생활체육 참여실태 조사 결과 보고서. 문화체육관광부.

문화체육관광부(2016). 2015 체육백서. 문화체육관광부

안톤 지더벨트(1989). 추상적 사회. 현 시대에 대한 문화적 분석(윤일원 역). 종로서적.

양계초(2006). 신민설 (해제), 서울대학교 철학사상연구소.

앨런 거트만(2009). 근대 스포츠의 본질: 제레에서 기록추구로(송형석 역). 나남.

윤종석, 나유신, 이진 공역(2017). 놀이하는 인간: 놀지 못해 아픈 아이들을 위한 인문학(N. Bolz, 2014). 서울: 문예출판사.

이대택(2010). 비만 히스테릭. 서울: 지성사.

이철(2016). 소통 사건과 의미론 형식으로서의 사회: 니콜라스 루만의 체계 이론적 역사사회학. 박근갑 외. 언

어와 소통: 의미론의 쟁점들. 도서출판 소화, 285-319.

조원규 역(2001). 몸 숭배와 광기. 서울: 여성신문사.

카토쿠니히코(1995). 『스포츠는 몸에 나쁘다』. 예예원.

Åstrand, P.O.(1973). Physiological Basis for Sport at Different Ages. in: O. Grupe, et al.(ed.). 『Sport in the Modern World』, New York.

Bette, K.-H. (1989). Körperspuren. Zur Semantik und Paradoxie moderner Körperlichkeit. Berlin, New York.

Blair, S. N., Kohl, H. W., Paffenbarger, R. S., Clark, D. G., & Cooper, K. H.(1989). Physical fitness and all-cause mortality. in: 『Journal of American Medical Association』, No. 262, 2395-2401.

Cachay, K. & Thiel, A.(2000). Soziologie des Sports. Zur Ausdifferenzierung und Entwicklungsdynamik des Sports der modernen Gesellschaft. Weinheim und Munchen: Juventa.

Giamatti, A. B. (1988). Yale and Athletics In: Giamatti, A. B.: A Free and Ordered Space. The Real World of the University. New York, 162-178.

Glass, S. L. (1988). The Greek Gymnasium. Some Problems. In: Raschke W. J(Hersg.): The Archaeology of the Olympics. The Olympics and Other Festivals in Antiquity. Madison, Wisc., 155-173.

Kleinmann, D.(1988). 『Laufen ist Medizin』, Dusseldorf.

Kloeren, M. (1935). Sport und Rekord. Kultursoziologische Untersuchungen zum England des sechzehnten bis achtzehnten Jahrhunderts. Leipzig.

Körner, S. (2008): Dicke Kinder revisited. Zur Kommunikation juveniler Körperkrisen. Bielefeld: Transcript.

Koselleck, R. (1998). 개념사와 사회사. 문학동네(1998).

Kyle, D. E. (1987). Athletics in Ancient Athens. Leiden.

Lukas, G. (1969). Die Koerperkultur in Deutschland. Von den Anfaengen bis zur Neuzeit. Reihe: Geschichte der Koerperkultur in Deutschland. Bd. 1. Berlin(Ost).

Mehl, E. (1966). “Sport” kommt nicht von dis-portare, sondern von deportare. In: Die Leibeserziehung 15(1966), 232-233.

Paffenbarger, R. S., Hyde, R. T., Wing, A. L., & Steinmetz, C. H.(1984). A natrual history of

athleticism and cardiovascular health. in: 『Journal of American Medical Association』, Vol. 252, 491-495.

Sansone, D. (1988). Greek Athletics and the Genesis of Sport. Berkeley.

Schimank, U. (1988). Die Entwicklung des Sports zum gesellschaftlichen Teilsystem. In R. Mayntz/B. Rosewitz/U. Schimank/R. Stichweh (Hg.), Differenzierung und Verselbständigung: zur Entwicklung gesellschaftlicher Teilsysteme. Frankfurt am Main; New York: Campus, 181-232.

Stichweh, R.(1990). Sport – Ausdifferenzierung, Funktion, Code. Sportwissenschaft 20, S. 373-389.

2부.

생활예술의 진흥을 위한 정책과제



01.	생활예술 진흥을 위한 법·제도 개선 방안	104
	박경신 경희사이버대학교 문화예술경영학과 교수	
02.	2031 생활예술 액션플랜 방향과 쟁점	130
	정종은 한국문화관광연구원 예술기반정책연구실 부연구위원	
	문병준 한국문화관광연구원 예술기반정책연구실 위촉연구원	
	이정미 한국문화관광연구원 예술기반정책연구실 위촉연구원	

01. 생활예술 진흥을 위한 법·제도적 개선 방안

박경신 경희사이버대학교 문화예술경영학과 교수

I. 생활예술 관련 현행 법체계 검토

1. 생활예술 보호를 위한 헌법상 근거

1) 문화국가원리

(1) 문화국가의 개념

문화와 국가를 결합시킨 ‘문화국가(Kulturstaat)’ 개념은 19세기 초 독일의 철학자 요한 고틀리프 피히테(Johann Gottlieb Fichte)에 의해 처음 사용되었는데¹⁾ 피히테는 본능지배의 국가, 권위확립의 국가, 가치해소의 국가, 진리와 자유지향의 국가, 이성지배의 국가의 다섯 단계로 국가의 발전단계를 구분하였고, 그 중 이성지배의 국가를 문화국가로 규정하였다.²⁾

이러한 피히테의 문화국가 개념은 디터 그림(Dieter Grimm)에 의하여 구체화되었는데 그림은 문화와 국가와의 상호의존성을 중심으로 국가와 문화와의 관계를 네 가지 모델로 분석하였다. 이러한 그림의 분류에 따르면 첫째는 문화에 대하여 국가가 전혀 개입하지 않는 이원적 모델, 둘째 문화적 국가목적과는 다른 국가목적 때문에 국가가 문화를 육성하는 공리주의적 모델, 셋째 문화 그 자체를 위하여 국가가 문화를 육성하는 문화국가적 모델, 넷째 정치적 기준에 따라 국가가 문화를 조종하는 지도적 모델이다.³⁾

피히테에서 시작된 이러한 문화국가 개념은 이후 에른스트 루돌프 후버(Ernst Rudolf Huber)에 의하여 체계적으로 정리되었는데 후버는 이상주의적 문화개념, 국가주의적 문화개념 및 정신과학적인 변증법적 방법론을 통하여 문화와 국가의 관계를 ‘문화의 국가로부터의 자유’, ‘문화에 대한 국가의 기여’, ‘국가의 문화형성력’, ‘문화의 국가형성력’, ‘문화적 산물로서의 국가’의 다섯 단계로 설명하고 있다.⁴⁾ 이러한 후버의 견해는 국가를 고유한 가치를 가진 초개인적 윤리적 조직체로 전제하는 헤겔(Hegel)의 국가 개념을 기초로 하고 있기 때문에 오늘날의 상황과는 부합되지 않는다는 문제점을 내포하고 있지만⁵⁾ 국가의 목적규정으로서 문화국가

이념을 제시하는데 크게 기여하였다.⁶⁾

(2) 헌법상 문화국가원리

헌법에 문화국가원리가 명확하게 명시되어 있는 것은 아니지만, 헌법은 전문을 비롯한 여러 문화 관련 규정을 두고 있는바, 이러한 규정들을 근거로 국내에서도 문화국가원리가 헌법의 기본원리라고 하는 점에 대하여는 이견이 없으며 이렇게 헌법상 추상적으로 규정된 문화국가원리가 우리의 일상에서 살아있는 원리로 구현된 것이 바로 생활예술이라고 할 수 있다.⁷⁾

우선 헌법 전문은 “유구한 역사와 전통에 빛나는 우리 대한 국민은…”이라는 표현을 통해 문화국가의 이념을 선언하고 있으며 헌법 전문이 담고 있는 문화민족의 이념을 실현하기 위하여 헌법 제9조는 “국가는 전통문화의 계승·발전과 민족문화의 창달에 노력하여야 한다”고 규정하고 있는데⁸⁾ 헌법 제9조가 “전통문화의 계승발전과 민족문화의 창달”이라는 표현을 사용하고 있기는 하지만 이는 전통문화와 민족문화를 강조한 것일 뿐 국가의 문화육성 대상에는 원칙적으로 모든 문화가 포함된다.⁹⁾ 이외에도 예술의 자유를 보장하는 자유권과 예술가의 권리보장(제22조) 및 문화영역에 있어서 기획 균등(전문)과 평등권(제11조 제1항)을 통하여 소극적인 문화국가원리가 인정되고 있으며¹⁰⁾ 아울러 헌법상 문화의 개념을 광의로 해석하는 경우 종교의 자유(제20조), 언론·출판의 자유(제21조), 교육권(제31조) 등의 규정도 문화국가원리를 구성하는 근거와 범주에 포함되어 있다. 이러한 점을 고려할 때 적극적인 국가의 문화진흥의무가 규정되지 않았다고 해서 문화국가원리가 인정되지 않는 것은 아니며 전통문화와 문화창달 의무가 국가목적규정으로 신설된 이후 기존의 소극적인 의미의 문화국가원리는 국가의 문화진흥이라는 적극적인 의미에서의 문화국가원리로 구체화되었다고 할 수 있다. 즉 국가목적규정으로 문화국가원리가 정립되면서 현재와 같은 문화국가 개념과 원리를 정립하게 되었다고 할 수 있다.

이외에도 헌법은 제34조 제1항에서 “모든 국민은 인간다운 생활을 할 권리를 가진다”라고 규정하고 제2항에서 “국가는 사회보장, 사회복지의 증진에 노력할 의무를 진다”고 규정하고 있는데 이 규정은 인간으로서의 존엄과 가치, 행복추구권(제10조) 등과 함께 국민의 삶의 질을 향상시키기 위한 국가의 조성적 의무를 강조하고 있다는 점에서 문화복지 정책 또는 생활예술 정책을 뒷받침하는 근거 조항이 될 수 있다. 또한 자연환경뿐만 아니라 문화적·사회적 환경까지도 헌법상 환경에 포함된다고 볼 때 헌법 제35조의 환경권 규정 역시 생활예술 정책을 뒷받침하는 중요한 근거 조항이 될 수 있다. 한편 “국가는 여자의 복지와 권익의 향상을 위하여 노력하여야 한다”라고 규정하고 있는 헌법 제34조 제3항에 따라 문화예술 복지정책을 구현함에 있어서 여성, 노인과 청소년, 장애인 등을 위한 정책을 펼쳐야 하는데 이는 소외된 계층 없이 전 국민이 예술을 즐길 수 있어야 한다는 생활예술의 기본 근간과 일맥상통한다고 할 수 있다.

1) 김수갑, 한국헌법에서의 ‘문화국가’ 조항의 법적 성격과 의의, 공법연구 제32권 제3호, 한국공법학회(2004), p.181,
2) 정광렬 외, 문화국가를 위한 헌법 연구, 한국문화관광연구원(2017), p.11에서 재인용
3) 김수갑, 앞의 글, p.183
4) 김수갑, 앞의 글, pp.184-186
5) 강윤주 외, 생활예술 지원정책방안 연구, 문화체육관광부(2012), p.32

6) 정광렬 외, 앞의 글, p.13
7) 강윤주 외, 앞의 글, p.31
8) 허영, 한국헌법론(전정 13판), 박영사(2017), pp.176-177.
9) 강윤주 외, 앞의 글, p.36
10) 정광렬 외, 앞의 글, pp.26-27

(3) 헌법상 문화국가원리의 한계

문화국가 육성을 위한 국가의 의무를 사회적 기본권적 개념으로 접근할 경우 “사회국가(Sozialstaat)”의 원리와 일부 중복된다. 즉, 사회국가를 “모든 국민에게 그 생활의 기본적 수요를 충족시킴으로써 건강하고 문화적인 생활을 영위할 수 있도록 하는 것이 국가의 책임이면서, 그것에 대한 요구가 국민의 권리로서 인정되어 있는 국가”¹¹⁾라고 할 경우 이미 소극적인 문화국가원리 개념이 포함되어 있다.

또한 문화국가원리를 실현하기 위한 국가의 적극적인 지원과 개입에는 국가의 재정이 뒷받침되어야 하는 근본적인 한계가 있는데 이러한 한계는 사회적 기본권이 가지는 한계와 동일하다.¹²⁾ 아울러 문화예술의 경우 사회복지, 교육 등과 달리 보편적인 지원이 이루어는 것은 불가능하고 우선순위의 결정이 필요하며¹³⁾ 육성 여부나 그 우선순위는 국가에 의해서 결정되는데 복잡성이나 전문성으로 인하여 이 결정에 대한 사법 심사에는 평등의 원칙에 명백히 반하여 이루어지지 않는 한 거의 불가능하며¹⁴⁾ 따라서 문화국가원리의 규범력은 제한적일 수밖에 없다.

2) 문화기본권

(1) 문화기본권의 개념

기본권은 일반화된 용어로 헌법소원청구 사유를 규정한 헌법재판소법 제68조 제1항에 “헌법상 보장된 기본권”이 규정되어 있기는 하지만 헌법에는 기본권에 관한 명시적 규정이 없다.

문화기본권과 문화권은 일반적으로 혼용되어 사용되고 있으나 문화권은 일반적인 문화적 권리로써 헌법상 또는 법률상으로 확립되거나 인정되는지 여부를 떠나 학술적·정책적인 측면에서도 사용될 수 개념임에 반하여 문화기본권은 헌법상 기본권으로 인정되거나 확립된 개념을 의미한다.¹⁵⁾ 그러나 실제로는 이러한 구분 없이 혼용되어 사용되고 있으며 문화기본법에서도 문화권이란 개념이 사용되었다.

국가, 사회, 시대에 따라 문화의 개념과 범주가 다양하다는 점을 감안할 때 헌법상 문화기본권 역시 문화적 권리의 집합으로 볼 수 있으며 따라서 단일한 권리로 규정될 수 없고 다만 전통적인 기본권 분류방식에 따라 평등권적 문화기본권, 자유권적 문화기본권, 사회적 문화기본권으로 분류할 수 있다.

(2) 헌법상 문화기본권

헌법 제10조에 따르면 모든 국민은 “인간으로서의 존엄과 가치”를 가지며, “행복을 추구할 권리”를 가지는데 “인간으로서의 존엄과 가치”는 정신적 존재인 인간이 문화를 향유하는 기본적인 토대 위에서 존재한다는 측면에서 볼 때 가장 먼저 전제되어야 할 포괄적 문화기본권의 성격을 지닌다.

다음으로 헌법 제11조에서는 기획 균등을 규정한 헌법 전문과 함께 평등권적 문화기본권을 명시하고 있으며 헌법 제34조 모든 국민의 “인간다운 생활을 할 권리”를 규정하고 있는데 여기에서 인간다운 생활은 경

제적 차원에서의 생활 보장 뿐만 아니라 문화적 차원에서의 최저 수준까지 포함하는 것으로 이해할 수 있으며 따라서 이 규정은 사회적 문화기본권을 간접적으로 규정한 것으로 볼 수 있다.¹⁶⁾

이러한 사회적 문화기본권은 예술가의 권리보호를 규정한 헌법 제22조 제2항에 보다 직접적으로 규정되어 있는데 이 조항은 사회적 문화기본권이 헌법상 구체화된 것으로 볼 수 있다. 다만 이 조항은 전반적인 예술가의 권리 보호라는 측면 보다는 주로 헌법 제23조에 규정된 재산권과 관련하여 저작자·발명가·과학기술자·예술가들의 재산권 보호에 초점을 둔 것으로 해석되고 있다. 이외에 종교의 자유를 규정한 헌법 제20조, 학문·예술의 자유를 규정한 제22조 제1항과 언론·출판의 자유, 검열금지를 규정한 제21조는 자유권적 문화기본권이 직접적으로 규정되어 있으며 양심의 자유를 규정한 제19조 역시 자유권적 문화기본권이 간접적으로 규정되어 있다.

(3) 헌법상 문화기본권 규정의 한계

현행 헌법에 규정된 문화기본권은 평등권적 문화기본권과 자유권적 문화기본권에 국한되어 있고, 사회적 문화기본권으로 예술가의 저작권을 보호하는 재산권만 규정되어 있어, 사회적 문화기본권을 강화하는 국내외적 추세를 충분히 반영하지 못하고 있으며 문화접근권·문화향유권에 대한 명확한 규정 역시 미흡하다.

실질적인 문화향유권 보장을 위해서는 적극적인 국가의 재정지원과 정책이 이루어져야 하며 나아가 문화향유자의 권리뿐만 아니라 그 향유를 가능하게 하는 문화생산자의 권리와 복지의 강화 역시 필요하다.¹⁷⁾ 나아가 포괄적인 문화기본권인 인간의 존엄성과 가치, 행복추구권이 보장되기 위해서는 소극적인 문화참여나 문화교육을 넘어서 시대적 여건을 반영하여 보다 적극적인 문화참여권 즉, 주체적이고 적극적인 문화 활동의 권리가 보장될 필요가 있다.

(4) 문화기본권 보호에 대한 국제적 동향

1919년 바이마르 헌법은 처음으로 문화에 대한 규정을 마련한 이후 1950년대를 전후하여 문화기본권은 국제사회에서 주요한 정책의제로 떠오르며, 각종 국제규약과 헌법에 명시되었다.

프랑스의 경우 1946년 헌법전문에 문화기본권을 사회적 기본권으로 간주하였으며, 이를 보장하기 위한 책임이 국가에 있다는 사실을 명확히 하였다.

1948년에 제정된 세계인권선언(Universal Declaration of Human Rights) 제27조 제1항은 “인간은 누구나 공동체의 문화생활에 자유롭게 참여하고, 예술을 향유하며, 과학적 진보와 그 혜택에 함께 참여할 수 있는 권리를 가진다(Everyone has the right freely to participate in the cultural life of the community, to enjoy the arts and to share in scientific advancement and its benefits)”라고 규정함으로써, 생활예술의 취지를 천명하고 있다.

11) 권영성, 헌법학원론. 법문사(2009), p.139.

12) 전광석, 헌법과 문화. 공법연구 제18집, 한국공법학회(1990), p.177

13) 정광렬 외, 앞의 글, p.31

14) 전광석, 앞의 글, p.177

15) 정광렬 외, 앞의 글, pp.35-36

16) 정광렬 외, 앞의 글, p.44

17) 정광렬 외, 앞의 글, p.119

또한 UN 인권위원회는 세계인권선언에 이어 국제조약의 형식을 취한 국제인권규약 작성에 착수하여, 1954년 제9차 UN 총회의 결의에 따라 경제적·사회적·문화적 권리에 관한 규약안과 시민적·정치적 권리에 관한 규약안에 대한 각 심의를 거쳐 1966년 제21차 UN 총회에서 경제적·사회적 및 문화적 권리에 관한 국제규약(International Covenant on Economic, Social and Cultural Rights)과 시민적·정치적 권리에 관한 국제규약(International Covenant on Civil and Political Rights)을 채택하였고, 위 규약은 1976년 1월 3일부터 발효되었으며 우리나라에서는 1990년 7월 10일부터 발효되었다. 경제적·사회적 및 문화적 권리에 관한 국제규약 제15조 제1항은 “본 협약회원국은 모든 사람이 (a) 문화생활에 참여할 권리, (b) 과학의 진보 및 응용으로부터 이익을 향유할 권리, (c) 자기가 저작한 모든 과학적, 문학적 또는 예술적 창작품으로부터 생기는 정신적, 물질적 이익의 보호로부터 이익을 받을 권리를 가지고 있음을 인식한다”하면서 규정하면서 문화참여권을 인정하고 있다.

한편 생활체육 분야에의 평등한 접근권에 대한 국제적 각성을 촉구하기 위하여 1975년 유럽 각국의 체육부장관회의에서 채택된 모든 이를 위한 유럽 스포츠헌장(European Sport for All Charter)에서는 “모든 사람은 인종, 성, 연령, 경제적 수준, 사회적 계층, 신체적 능력 등에 의해서 체육활동 참여가 제한받아서는 안 되며 체육활동 참여는 모든 사람의 권리이다”라는 취지를 선언하였는데 체육 분야에서의 이러한 적극적인 체육활동 참여권을 보호하는 움직임은 예술 분야에도 시사하는 바가 크다.

3) 생활예술의 구현원리로써의 참여민주주의와 전자민주주의

참여민주주의(participatory democracy)는 공동체 구성원 다수가 정치적 의사결정과정에 자발적으로 참여하는 민주주의를 포괄적으로 의미하며 원시형태의 민주주의 혹은 대의제 민주주의에 반대하며 시민운동이나 국민운동을 통해 직접 정치에 참여하는 형태의 민주주의를 뜻한다.¹⁸⁾ 참여민주주의하에서 시민은 사회공동체의 구성원으로서 자기의 이익은 물론 타인의 손익, 그리고 전체집단의 이익을 배려할 줄 아는 이성적 태도를 가지는 것으로 전제되는 시민이 국가 또는 사회공동체의 구성원으로서 공동체의 의사결정과정에 참여해야 하고, 그 참여통로가 보장되어야 하며, 참여방식 또한 기존의 선거에서의 투표방식, 정당이나 압력단체의 채널을 활용하는 것 이상의 형태로 확대되어야 한다.¹⁹⁾

이러한 참여민주주의는 전자민주주의(electronic democracy)에 의하여 더욱 가속화되었는데 전자민주주의는 정보통신기술의 급격한 발달로 인터넷을 통한 정보의 집적과 활용이 용이해지고 쌍방향적 의사소통체계 구축이 가능해짐에 따라 기존의 대의제 민주주의에 대한 대안으로 떠오른 대표적인 예이다. 전자민주주의란 인터넷과 같은 정보통신기반을 통한 여론의 수렴, 선거운동, 전자투표와 같은 다양한 정치 과정에 시민이 직접 참여함으로써 기존의 대의제의 결함을 보완하거나 대체할 수 있다는 인식에서 출발했다.

수용자였던 일반 대중이 적극적 행위 주체로 전환된다는 점에서 참여민주주의·전자민주주의는 모든

사람은 “창조적 소양(creative mind)”이 있고 일상에서 “창조적 활동(creative activity)”을 할 수 있기 때문에 개개인이 갖는 문화적 역량을 확대해야 한다고 주장하는²⁰⁾ 문화민주주의와 직접 맞닿아 있다. 다수의 대중이 스스로의 문화를 창조해 나갈 권리를 위해 대중의 예술 참여 기회와 균등성, 문화의 생산수단에서의 동등한 접근을 강조하고 있는 이러한 문화민주주의는 헌법상 문화국가원리의 현대적 변용으로써 시민들에 의한 주체적이고 자발적으로 예술 활동을 강조하는 생활 예술에 대한 보호의 근거가 된다.

2. 생활예술 관련 현행 여타 법률

1) 개요

앞서 살펴본 바와 같이 생활예술과 관련하여 헌법상 문화국가원리와 문화기본권에 관한 제규정들이 마련되어 있다. 다만 문화국가의 개념이나 내용에 상응하는 생활예술 지원에 대한 국가적 책무 등에 관한 조항이 없어 문화예술진흥정책의 구체적 뒷받침이 이루어지지 않았었다. 이러한 상황에서 헌법상 국민의 문화기본권을 구체화하고 이를 보장하기 위한 국가적 책무를 규정하는 문화기본법이 2013년 제정된데 이어 지역문화진흥법이 2014년 제정됨에 따라 지역의 생활문화 활성화가 최초로 법제화되었다. 이외에도 생활예술은 현행 문화예술관련 법제들에 산발적·부분적으로 규정되어 있는데 생활예술 지원정책과 직접적인 관련이 있는 주요 법률로는 기초예술분야 전반에 관한 기본법적 성격을 지닌 문화예술진흥법을 비롯하여, 국민의 생활 속 문화예술 향유를 지원하는 문화예술교육지원법, 동호회, 소규모 모임 등 아마추어 예술 활동과 밀접한 관련을 가진 저작권법 등이 있다.

2) 문화기본법

(1) 의의

문화권이 문화관련 법률에 직접적으로 규정된 것은 2013년 제정된 문화기본법이 유일하다. 물론 문화기본법 제정 이전에도 문화재보호법, 저작권법, 예술인복지법, 대중문화예술산업발전법 등에 문화권이 간접적으로는 규정되어 있었으나 이러한 법률들은 국민의 권리라는 관점에서 문화권을 직접적으로 규정한 것이 아니라, 헌법 규정을 실현하기 위한 국가의 책무를 간접적으로 규정하고 있다. 문화기본법 제정 이전에 문화예술 분야의 기본법 역할을 수행한 문화예술진흥법에도 문화권에 관한 규정이 전무하였다. 이러한 상황에서 문화기본법은 헌법상 국민의 문화권을 구체화하고 이를 보장하기 위한 국가적 책무를 규정함으로써 국민의 문화권 실현을 촉진하고 활성화 할 수 있는 제도적 기반으로 헌법을 보완하고 헌법과 개별법을 연계해주는 매개 법으로서의 의미를 지닌다고 할 수 있다.²¹⁾

18) 박수철, 입법총론, 한울(2011), p.36

19) 강윤주, 앞의 글, pp.62-63.

20) 서순복, 문화의 민주화와 문화민주주의의 정책적 함의, 한국지방자치연구 제 8권 제3호, 대한지방자치학회(2007), p.31
21) 김창수, 인천시민의 생활문화 활성화를 위한 기초연구-문화예술동호회를 중심으로, 인천발전연구원(2014), p.16

(2) 생활예술 관련 주요 내용

문화기본법 제4조는 모든 국민은 문화권을 명시하면서 문화권을 “성별, 종교, 인종, 세대, 지역, 사회적 신분, 경제적 지위나 신체적 조건 등에 관계없이 문화 표현과 활동에서 차별을 받지 아니하고 자유롭게 문화를 창조하고 문화 활동에 참여하며 문화를 향유할 권리”로 규정하고 있다. 전체적으로 제2조, 제4조 및 제7조의 차별금지, 제5조의 기회균등 및 격차 해소 등 주로 평등권적 문화권에 초점이 맞춰져 있으며 자유권적 문화권은 제4조의 문화활동의 자유, 제7조의 문화창조의 자유에서 규정되어 있고 사회적 문화권은 제4조의 문화참여권·문화향유권, 제5조의 문화영향평가, 제7조의 문화참여 및 문화교육 기회 확대에 규정되어 있다.

또한 문화기본법 제5조는 국가는 국민의 문화권을 보장하기 위하여 문화진흥에 관한 정책을 수립·시행하고, 이를 위한 재원의 확충과 효율적인 운영을 위하여 노력하여야 하며 지방자치단체의 문화 관련 계획, 시책과 자원을 존중하고, 지역 간 문화 격차의 해소를 통하여 균형 잡힌 문화 발전이 이루어지도록 노력하여야 한다고 규정하는 한편 국가와 지방자치단체는 경제적·사회적·지리적 제약 등으로 문화를 향유하지 못하는 문화소외 계층의 문화 향유 기회를 확대하고 문화 활동을 장려하기 위하여 필요한 시책을 강구하여야 한다고 규정함으로써 국민의 문화권을 보장하기 위한 국가와 지방자치단체의 책무를 명시하고 있다.

(3) 한계

문화기본법이 헌법상 국민의 문화권을 구체화하고 이를 보장하기 위한 국가적 책무를 규정하고 있으나 문화기본법에 규정된 문화권은 헌법상 문화기본권의 관점에서 보면 한계가 있다.

우선 문화기본법 제4조는 다양한 사회적 문화기본권이 규정되지 못함으로써 사회적 기본권이 강화되고 있는 추세를 제대로 반영하지 못하여 사회적 문화기본권의 범주를 축소하고, 헌법 및 문화 분야의 다양한 논의와 권리를 제대로 반영하지 못하고 있다.²²⁾ 또한 문화향유권이 명시적으로 규정되어 있으나 보다 적극적인 관점에서 문화참여권의 실현을 위하여 구체적인 방안이 규정되지 못하고 오히려 문화교육권, 환경권 등에서 추상적으로 규정하여 있으며 환경권의 경우에도 국민들이 명시적으로 문화환경권을 가지고 있다는 내용 보다는 국가와 지방자치단체의 시책과 관련하여서만 문화영향평가를 하도록 하는 국가와 지방자치단체의 의무라는 소극적인 관점으로 규정되어 있어 구체적인 권리가 되지 못하고 있다.²³⁾ 이러한 이유로 자발성과 주체성을 바탕으로 하는 생활예술 정책을 수립하고 추진하는 준거로 활용되기에는 한계가 있다.

3) 지역문화진흥법**(1) 의의**

2014년 지역문화진흥법 제정 이전에도 문화예술진흥법, 지방문화원진흥법 등의 법률에 지역문화와 관련된 사항들이 산발적으로 규정되어 있어 지역문화 진흥 정책을 체계적으로 추진하는 데 어려움이 있었는

데, 지역문화진흥법의 제정을 통해 비로소 지역문화 진흥에 관한 종합적·기본적 법률을 마련하게 되었다. 지역문화진흥법은 국가와 지방자치단체는 지역 간의 문화격차 해소와 지역문화 다양성의 균형 있는 조화, 지역 주민의 삶의 질 향상 추구, 생활문화가 활성화될 수 있는 여건 조성, 지역문화의 고유한 원형의 우선적 보존의 기본원칙에 따라 지역문화진흥 정책을 추진하여야 한다고 규정함으로써 지역문화의 진흥을 위한 국가와 지방자치단체의 책무를 강화하였다.

(2) 생활예술 관련 주요 내용

지역문화진흥법은 “지역문화”를 “지역을 기반으로 하는 문화유산, 문화예술, 생활문화, 문화산업 및 이와 관련된 유형·무형의 문화적 활동”으로 규정하면서 “생활문화”를 “지역의 주민이 문화적 욕구 충족을 위하여 자발적이거나 일상적으로 참여하여 행하는 유형·무형의 문화적 활동”으로 규정하고 있다.

이에 따라 국가와 지방자치단체는 생활문화를 활성화하기 위하여 주민 문화예술단체 또는 동호회의 활동을 지원할 수 있다(제7조 제1항). 또한 국가 또는 지방자치단체가 설치하여 운영하는 문화시설의 운영자는 시설 운영에 지장이 없는 범위에서 주민 문화예술단체 또는 동호회 활동을 위한 공간을 제공할 수 있으며(제7조 제2항) 개인·기업 등 민간이 설립한 문화시설의 운영자가 주민 문화예술단체 또는 동호회에게 활동 공간을 제공할 경우 국가와 지방자치단체는 이와 관련한 비용을 예산의 범위에서 지원할 수 있다고 규정하고 있다.(제7조 제3항) 아울러 국가와 지방자치단체로 하여금 생활문화시설의 확충에 필요한 지원과 시책을 강구하도록 하고 있으며(제8조 제1항) 국가와 지방자치단체는 생활문화시설의 건립·운영 및 사업수행에 필요한 비용을 예산의 범위에서 지원할 수 있다(제8조 제2항). 특히 지방자치단체의 장은 해당 지방자치단체가 소유하는 유휴 공간을 「공유재산 및 물품 관리법」에서 정하는 바에 따라 생활문화시설로 용도 변경하여 활용할 수 있으며 지방자치단체의 장은 생활문화시설을 설립·운영하려는 자가 이러한 유휴 공간을 사용할 것을 신청하면 무상으로 사용하게 할 수 있다(제8조 제3항 및 제4항). 국가와 지방자치단체는 지역 간 문화격차 해소와 지역문화의 균형발전을 위하여 농산어촌 등 문화환경이 취약한 지역에 필요한 지원과 시책을 강구하여야 하며 문화환경이 취약한 지역에 대하여 주민의 문화예술 향유 기회를 보장하기 위한 사업을 우선적으로 시행할 수 있다(제9조 제1항 및 제2항).

(3) 한계

지역문화진흥법은 “지역의 주민이 문화적 욕구 충족을 위하여 자발적이거나 일상적으로 참여하여 행하는 유형·무형의 문화적 활동”으로 규정된 “생활문화”를 으로 규정하고 있다. 그러나 생활문화에 대한 개념이 모호하며 문화기본법이 “문화”를 “문화예술, 생활양식, 공동체적 삶의 방식, 가치 체계, 전통 및 신념 등을 포함하는 사회나 사회 구성원의 고유한 정신적·물질적·지적·감성적 특성의 총체”로 정의하고 있다는 점을

22)

정광렬 외, 앞의 글, pp.54-55

23)

정광렬 외, 앞의 글, p.54

고려할 때를 “문화적 활동”의 범위가 지나치게 넓어질 수 있다.²⁴⁾ 이렇듯 생활문화에 대한 개념이 너무 추상적이고 포괄적이어서, 이와 연계된 생활문화시설의 범주가 너무 크고, 이에 따른 정책수단이 구체적이지 않다.

또한 지역문화진흥법은 생활문화의 활성화를 위한 방안으로 주민 문화예술단체 또는 동호회의 활동에 대한 지원, 특히 공간이나 시설에 대한 지원으로 한정하고 있을 뿐 구체적인 실천 방안은 마련하고 있지 않다. 그러나 생활문화를 단지 장르나 시설에 대한 빈번하고 편리한 이용의 측면에서만 바라보아서는 안 되며, 시민의 참여와 자치의 원리에 기초한 문화영역에서의 개개인의 주체적 자기결정권의 확대로 보아야 한다.

4) 문화예술진흥법

(1) 의의

1972년에 처음 제정된 문화예술진흥법은 헌법상 문화국가원리가 직접적으로 구현된 대표적 문화행정법인 동시에 문화예술진흥을 위한 정책법의 성격을 가진 최초의 문화관련 기본법으로 평가되는 동시에 지역문화진흥법 제정 이전에는 생활예술 관련 기본법으로 평가되었다.

(2) 생활예술 관련 주요 내용

국가와 지방자치단체의 문화예술 진흥관련 시책을 강구할 의무가 있으며 국민의 문화예술활동 권장·보호·육성을 위한 재원을 조성할 의무가 있다(제3조). 또한 국민의 문화 향수 기회를 확대하기 위하여 국가와 지방자치단체는 문화시설을 설치하고 그 문화시설이 이용되도록 시책을 강구할 의무가 있다(제5조). 이외에 국가와 지방자치단체는 국민이 높은 문화예술을 누릴 수 있도록 문화강좌 설치 기관 또는 단체를 지정하여 문화예술을 보급할 수 있고 그 문화강좌 설치·운영에 드는 경비를 지원할 수 있으며(제12조), 학교 및 직장의 학생·직원, 그 밖의 종업원의 정서와 교양을 높이기 위하여 학교 및 직장에 학생·직원, 그 밖의 종업원으로 구성된 문화예술 활동 단체를 하나 이상 두도록 권장하여야 하며, 그 단체를 육성하기 위하여 그 활동비의 일부를 지원할 수 있다(제13조).

또한 국가와 지방자치단체는 장애인의 문화예술 교육의 기회를 확대하고 장애인의 문화예술 활동을 장려·지원하기 위하여 관련 시설을 설치하는 등 필요한 시책을 강구할 의무가 있으며 장애인의 문화적 권리를 증진하기 위하여 장애인의 문화예술 사업과 장애인 문화예술단체에 대하여 경비를 보조하는 등 필요한 지원을 할 수 있다(제15조의2). 아울러 국가와 지방자치단체는 경제적·사회적·지리적 제약 등으로 문화예술을 향유하지 못하고 있는 문화소외계층의 문화예술 향유 기회를 확대하고 문화예술 활동을 장려하기 위하여 필요한 시책을 강구해야 하며(제15조의3) 문화소외계층에게 문화이용권을 지급할 수 있다(제15조의4). 이외에도 문화예술진흥기금이 장애인 등 소외계층의 문화예술 창작과 보금을 위한 사업 및 활동의 지원에 사용할 수 있으며(제18조) 국가와 지방자치단체는 예산의 범위에서 문화예술진흥을 목적으로 하는 사업 또는 활동이

나 시설에 드는 경비의 일부를 보조할 수 있다(제39조).

(3) 한계

이상과 같은 다양한 생활예술관련 지원에 관한 내용에도 불구하고 문화예술진흥법은 해당 조항들이 추상적·선언적 규정에 그치고 실효적 수단 규정이 미흡하다는 것이 한계로 평가된다.²⁵⁾ 즉 실제 시민들의 삶의 질과 가치에 영향을 미칠 수 있는 실효적 정책 수단과 그 근거가 확보되지 못하였다.

5) 문화예술교육지원법

(1) 의의

2005년 문화예술교육지원법이 제정되면서 생활예술 구현의 중요한 부분이라 할 문화예술교육의 중요성을 재인식하는 계기를 갖게 되었는데 문화예술교육의 기본원칙을 선언하고 있고, 문화예술교육의 지원에 필요한 사항을 정함으로써 문화예술교육을 활성화하고, 나아가 국민의 문화적 삶의 질 향상과 국가의 문화역량 강화에 이바지함을 목적으로 하고 있는 문화예술교육지원법을 계기로 문화예술교육정책은 문화예술공급자 중심의 기존 문화정책과 달리 수요자 중심의 정책으로 변화되었다.²⁶⁾

문화예술교육지원법은 “문화예술교육”을 학교문화예술교육과 사회문화예술교육으로 구분하고 특히 한국문화예술교육진흥원의 설립 및 지역문화예술교육지원센터의 지정과 함께 지역 중심의 문화예술교육의 거점이 될 지역문화예술교육지원협의회의 설치 및 운영을 규정함으로써 사회문화예술교육정책의 정책 방향을 지역주민과 지역발전을 위한 사회문화 예술교육과 문화적 취약계층을 위한 문화 기본권을 보장하고자 하는 사회문화예술교육으로 구분하였다.

문화예술교육지원법의 제정 및 운영을 통하여 사회문화예술교육을 활성화하고 지속적인 발전을 촉진하기 위한 지원 근거가 마련되었을 뿐 아니라, 일상 속에서의 예술에 대한 접근권 제고를 통하여 국민들이 예술의 수요자로서뿐 아니라 적극적인 창작의 주체로서 자아실현을 할 수 있는 생활예술정책 구현의 주요한 토대가 구축되었다고 할 수 있다.²⁷⁾

(2) 생활예술 관련 주요 내용

국가와 지방자치단체는 문화예술교육의 활성화를 위한 정책을 수립하고 그에 필요한 지원을 하여야 한다(제5조의2). 학교문화예술교육과 관련하여 국가와 지방자치단체는 학교문화예술교육을 위하여 문화예술 관련 교육과정 및 교육 내용의 개발·연구 및 각종 문화예술 교육활동과 이를 위한 시설·장비를 지원할 수 있으며 문화예술교육의 일환으로 이루어지는 동아리활동·축제·학예회·발표회 등 학교문화예술 활동 및 행사를 지원할 수 있고 학교문화예술교육의 지원을 위하여 예산의 범위 안에서 그 사업비의 전부 또는 일부를 보조

24)

박승현, ‘생활문화’와 지역문화진흥, 지역문화진흥법 시행령과 문화거버넌스 토론회(2014), p.34.

25)

강윤주 외, 앞의 글, p.42.

26)

강윤주 외, 앞의 글, p.42-43.

27)

강윤주 외, 앞의 글, p.45

할 수 있다(제15조 내지 제18조).

나이가 사회문화예술교육과 관련하여 국가와 지방자치단체는 사회문화예술교육을 위하여 문화예술 관련 교육과정 및 교육내용의 개발·연구 및 각종 문화예술 교육활동과 이를 위한 시설·장비를 지원할 수 있고 다양하고 질 높은 사회문화예술교육을 위하여 민간 교육시설 및 교육단체의 운영이 활성화될 수 있도록 지원하여야 하며 사회문화예술교육의 일환으로 이루어지는 동아리 활동, 축제, 발표회 등 사회문화예술 활동 및 행사를 지원할 수 있고 노인·장애인 등 특별한 배려가 필요한 문화적 취약계층을 보호·지원하는 각종 시설 및 단체에 대하여 사회문화예술교육 관련 활동을 지원할 수 있으며 교육시설 및 교육단체에 대하여 예산의 범위 안에서 그 사업비의 전부 또는 일부를 보조할 수 있다(제21조 내지 제26조).

(3) 한계

학교교육이나 사회교육이라는 개념 자체가 위로부터의 문화의 민주화 영역에 속하고 동호회 활동, 발표회 등 국민의 자발적인 예술 활동, 나이가 문화민주주의의 흐름을 포섭하지 못한다는 결정적인 한계를 가진다.²⁸⁾

6) 예술인복지법

(1) 의의

예술인들이 처한 경제적 어려움과 복지문제의 해결을 위해 2011년 예술인 복지법이 제정되었다. 동법은 예술인에게 직업적 지위와 권리를 부여하는 한편 예술인을 단순한 직업인이 아닌 국가에 대한 문화적, 사회적, 경제적, 정치적 공헌자로 규정하여 예술인의 법적 지위를 상향시킴으로써 예술인 복지법의 정당성을 부여하고 있다.

(2) 생활예술 관련 주요 내용

예술인복지법상 문화예술은 문화예술진흥법상 문화예술과 동일한 개념으로 따라서 지역문화진흥법상 문화예술과 동일하며 동법의 적용 대상으로서의 예술인을 “예술 활동을 업(業)으로 하여 국가를 문화적, 사회적, 경제적, 정치적으로 풍요롭게 만드는 데 공헌하는 사람으로서 문화예술 분야에서 대통령령으로 정하는 바에 따라 창작, 실연(實演), 기술지원 등의 활동을 증명할 수 있는 사람을 의미한다. 따라서 예술인복지법상 예술인으로 인정받기 위해서는 공표된 저작물이 있거나 예술 활동으로 얻은 소득이 있거나 또는 이에 준하는 예술 활동 실적이 있어야 한다. 따라서 생활예술 활동을 통하여 만들어진 콘텐츠가 저작물에 해당하거나 생활 예술 활동으로 소득을 얻는 경우 예술인복지법상 예술인으로 인정받을 수 있다.

예술인복지법은 예술인의 지위와 권리를 보장하기 위하여 모든 예술인에 대하여 자유롭게 예술 활동에 종사할 수 있는 권리와 이를 통해 정당한 정신적·물질적 혜택을 누릴 수 있음을 선언하고 있고, 불공정한

계약을 강요당하지 않을 권리를 보장하고 있다(제3조). 이에 따라 국가와 지방자치단체는 예술인의 지위와 권리를 보호하고 예술인의 복지 증진에 관한 시책을 수립하여 시행하여야 하며 예술인이 지역, 성별, 연령, 인종, 장애, 소득 등에 따른 차별 없이 예술 활동에 종사할 수 있도록 시책을 마련하여야 할 책무가 있다. 이에 따라 국가 또는 지방자치단체는 예산의 범위에서 예술인의 복지 증진을 위한 사업과 활동에 필요한 지원을 할 수 있다(제4조).

(3) 한계

예술인복지법은 일정 기준 이상의 예술 활동 실적을 적용 요건으로 함으로써 전문 예술인을 보호 대상으로 함을 명확히 하고 있다. 이에 따라 아마추어 예술인이나 동호회에 의한 생활예술의 경우 예술인복지법상 예술활동 실적을 구비하지 않는 경우에는 적용 대상에서 제외된다.

7) 저작권법

(1) 개요

헌법은 제23조에서 사유재산권에 관한 규정을 두고 있는 것과 별도로 제22조를 통하여 지적재산권에 관한 규정을 두고 있는데 이처럼 헌법이 저작자·발명가 등의 특별한 보호를 명시하고 있는 것은 저작권자 등의 보호 그 자체가 목적이 아니라 자유롭고 창조적인 과학 기술 연구개발을 촉진하여 그 연구와 소산을 보호함으로써 문화 창달을 제고하려는 데 그 목적이 있다.

그러나 어떤 기본권 주체가 다른 기본권 주체의 저작물을 허락 없이 사용하여 새로운 창작물을 만들어 공개하는 경우 일반 기본권 주체의 표현의 자유 및 문화·예술의 자유가 상대방 기본권 주체의 저작재산권과 충돌하는 상황이 초래되며 이러한 충돌을 조화롭게 해결하기 위한 방안으로 기본권 제한의 문제가 대두된다.

이러한 저작재산권 보호 및 제한의 법리를 구체적으로 입법화한 것이 바로 저작권법이다. 저작권법은 저작자의 권리와 이에 인접하는 권리를 보호하고 저작물의 공정한 이용을 도모함으로써 문화 및 관련 산업의 향상발전에 이바지함을 목적으로 천명하고 있으며 이러한 입법 취지 및 목적에 따라 저작권법은 여러 조문에 걸쳐 저작재산권의 제한 규정을 두어 저작물을 자유롭게 이용할 수 있는 경우를 명문화함으로써 저작자와 이용자 간의 권리의 균형 및 조화를 도모하고 있다.

(2) 생활예술 구현에 있어서 저작권과의 충돌문제

가. 생활예술 활동을 통한 창작물의 증가에 따른 저작권 침해 위험성의 증가

개방, 참여, 공유로 대표되는 웹 2.0²⁹⁾ 등 상호적 매체기술의 발달로 이용자의 위상이 높아짐에 따라 최근의 생활문화예술은 온라인 공간에서 활발히 이루어지고 있다. 특히 동호회들은 온라인 카페 활

29) 데이터의 소유자나 독점자 없이 누구나 손쉽게 데이터를 생산하고 인터넷에서 공유할 수 있도록한 사용자 참여 중심의 인터넷 환경. 인터넷상에서 정보를 모아 보여주기만 하는 웹 1.0에 비해 웹 2.0은 사용자가 직접 데이터를 다룰 수 있도록 데이터를 제공하는 플랫폼이 정보를 더 쉽게 공유하고 서비스 받을 수 있도록 만들어져 있다. 블로그(Blog), 위키피디아(Wikipedia), 딜리셔스(del.icio.us) 등이 이에 해당한다. 네이버 두산백과사전 참고(2017. 10. 19. 방문).

28)
강윤주 외, 앞의 글, p.45

동을 통하여 회원 모집과 정보 공유 등의 활동을 하고 있으며 누구나 접근이 용이한 소프트웨어들을 이용하여 콘텐츠를 쉽게 창작할 수 있게 되었다. 이외에도 누구나 기술을 사용하여 콘텐츠를 제작할 수 있는 미디어 리터러시의 증가는 생활문화예술이 가지는 커뮤니케이션 기능, 공동체 형성, 자율적 공간의 확보 등에 있어 그 잠재력을 가상공간에까지 확장시키고 있다.³⁰⁾ 사용자 중심의 인터넷 환경을 특징짓고 있는 웹 2.0을 대표적으로 구현한 매체가 사용자기반콘텐츠인 이용자제작콘텐츠(User Generated Content, UGC) 또는 이용자창작콘텐츠(User Created Content, UCC)인데³¹⁾ 이와 같은 새로운 인터넷 매체는 기존의 일방적·권위적인 매체들과 달리 상호적 특성을 가지며 저작권의 기존 향유 계층인 엘리트 예술가 계층에 대한 반문화적 특성을 지닌다. 인터넷 환경의 세계적 보편화와 함께 참여형 예술에 관한 저작물의 자유이용³²⁾을 구현한 대표적 사례인 UCC의 활성화는 “새로운 창작계급(the creative class)”의 탄생을 알리는 것으로³³⁾ UCC의 확산은 “금전적 대가 때문이 아니라 그 일에 대한 애정 때문에 창작에 몰두하는” 진정한 아마추어 문화의 시대를 알리며 축하하는 것이다.³⁴⁾ 이는 전문예술인이 아닌 사람들이 일상 속에서 적극적으로 예술 활동에 참여하는 창작의 형태로 일종의 생활문화예술 구현으로 볼 수 있다.

그러나 UCC는 순수하게 이용자 스스로에 의해 제작되는 것도 있지만 대다수의 UCC는 타인의 콘텐츠를 수정·변형하거나 편집한 것이 많다는 점을 고려할 때 복제권 또는 2차적저작물작성권 침해의 문제를 야기하게 된다. 이외에도 생활문화예술의 주류를 이루는 동호회에서 기존의 저작물을 이용하는 경우 발생하는 저작권 문제가 예술활동의 장애요인으로 떠오르고 있는데 특히 동호회의 연주를 비롯한 공연 영상을 온라인상에 공개하는 행위가 저작권을 침해하는지 여부가 문제가 된다.

나. 생활예술 구현과 관련된 저작권법상의 규정

□ 복제권

저작자는 그의 저작물을 복제할 권리를 가진다(제16조). 저작권법상 복제는 인쇄·사진촬영·복사·녹음·녹화 그 밖의 방법으로 일시적 또는 영구적으로 유형물에 고정하거나 다시 제작하는 것을 말하며(제2조 제22호). 이에 따라 저작물 전부에 대한 복제뿐만 아니라 부분적인 복제도 저작권 침해에 해당하며 저작물을 변경하여 복제하는 경우에도 실질적 유사성이 인정된다면 저작권법상 복제에 해당한다.

따라서 온·오프라인에서의 생활예술 활동에서 타인의 저작물을 이용하는 경우 저작재산권의 제한 사유 등에 해당하지 않는 한 복제권 침해에 해당할 수 있다.

□ 2차적저작물작성권

저작권법 “원저작물을 번역·편곡·변형·각색·영상제작 그 밖의 방법으로 작성한 창작물”은 2차적저작물에 해당하며 독자적인 저작물로서 보호된다(제5조 제1항). 이러한 2차적저작물의 보호는 원저작물의 저작자의 권리에 영향을 미치지 않는데(제5조 제2항)고 있다. 이러한 2차적저작물을 작성할 수 있는 권리는 원저작물의 저작권자에게 있다(제22조).

따라서 기공표된 원저작물을 활용하여 만들어진 생활예술 콘텐츠는 원저작물에 새로운 독창성이 가미된다면 2차적저작물에 해당할 수 있으나 원저작물의 저작권자의 허락 없이 이러한 2차적저작물을 만든 경우 2차적저작물작성권 침해에 해당한다.

□ 공표된 저작물의 인용

저작권법은 저작권자의 허락이 없는 경우라도 공표된 저작물은 보도·비평·교육·연구 등을 위하여 정당한 범위 안에서 공정한 관행에 합치되게 이를 인용할 수 있도록 허용하고 있다(제28조).

정당한 범위 안에서 공정한 관행에 합치된 인용인지 여부는 인용의 목적, 저작물의 성질, 인용된 내용과 분량, 피인용저작물을 수록한 방법과 형태, 독자의 일반적 관념, 원저작물에 대한 수요를 대체하는지 여부 등을 종합적으로 고려하여 판단하여야 한다.³⁵⁾ 따라서 표현형식이나 인용목적 등에서 피인용저작물이 보족, 부연, 예증, 참고자료 등으로 이용되어 인용저작물에 대하여 “부종적” 성질을 가지는 관계에 있어야 하고, 피인용저작물을 지나치게 많이 인용하거나 전부 인용하여 원저작물에 대한 시장수요를 대체할 수 있는 정도가 되어서는 안 되며³⁶⁾ 인용된 저작물의 출처를 명시하여야 한다.³⁷⁾ 아울러 반드시 비영리적인 목적을 위한 이용만이 저작권법 제28조에 해당하는 것은 아니지만, 영리적인 목적을 위한 이용은 비영리적 목적을 위한 이용의 경우에 비하여 자유이용이 허용되는 범위가 상당히 좁아진다.³⁸⁾

따라서 동호회가 타인의 저작물을 직접 공연하거나 공연을 녹음·녹화하여 인터넷상 게시하는 행위가 영리를 목적으로 하지 않고 해당 공연이나 영상이 일반 대중에게 있어 원저작물의 감동을 그대로 전달한다거나 시장의 수요를 대체한다거나, 원저작물의 가치를 훼손한다고 보기 어렵고, 인터넷에 게시함에 있어 저작물의 출처를 합리적인 방법으로 명시하고 있다고 하는 등에 의한 제반사정을 종합적으로 고려하여 정당한 범위 안에서 공정한 관행에 합치된 인용으로 인정될 수 있는 경우 저작권 침해에 해당하지 않는다.

□ 영리를 목적으로 하지 아니하는 공연

저작권법은 영리를 목적으로 하지 아니하고 청중이나 관중 또는 제3자로부터 어떤 명목으로든지 반

30)

양혜원 외, 문화예술분야 저작권 관련 주요 쟁점과 정책개선방안 연구, 한국문화관광연구원(2014), p.221.

31)

이와 관련하여 로렌스 레식(Laurence Lessig) 교수는 저작권에 대하여 ‘허가 문화(permission culture)’에 대응되는 ‘자유문화(free culture)’를 주장함. Lawrence Lessig, code 2.0(<http://codev2.cc/download+remix/Lessig-Codev2.pdf>)

32) 저작물의 자유이용이라 함은 저작권이 보호되는 저작물을 무상으로 또는 일정한 보상금을 지급하고 자유로이 이용할 수 있는 경우를 말하는데, 특히 저작권법상 저작물의 자유이용(협의의 자유이용)이라 함은 저작재산권의 제한으로서 저작권법 제23조 내지 제 37조에 규정된 경우를 말함.

33)

로렌스 레식, 『자유문화』, 필맥(2005), p.43.

34)

로렌스 레식, “창작성을 질식시키는 법률(Laws that choke creativity),” TED(2007).

35)

대법원 2006. 2. 9. 선고 2005도7793 판결, 대법원 2004. 5. 13. 선고 2004도1075 판결, 대법원 1998. 7. 10. 선고 97다34839 판결 등 참조.

36)

서울고등법원 1996.7.12. 선고 95나41279 판결

37)

저작권법 제37조 제1항

38)

서울남부지법 2008.6.5. 선고 2007가합18479 판결

대금부를 받지 아니하는 공연의 경우 저작재산권자의 이용허락 없이도 공표된 저작물을 공연에 사용할 수 있도록 허용하고 있다(제29조 제1항). 다만 실연자에게 통상의 보수를 지급하지 않아야 하며 상업용 음반 또는 상업적 목적으로 공표된 영상저작물을 재생하는 경우는 제외된다. 따라서 단순히 관객들로부터 입장료 등의 반대급부를 받지 않는 것뿐만 아니라, 실연자들도 무보수로 참여해야 하며, 기업 등으로부터 협찬금도 받아서는 안 된다.

그러나 저소득계층이나 소외지역 주민 등 문화소외계층에 대한 문화복지사업의 일환으로 진행되는 다수의 문화복지 프로그램이나 기본적인 보수를 받고 공연활동을 하는 동호회의 발표회나 연주회의 경우 소액의 입장료를 받거나 재능기부를 하는 공연자들에 대해 소액의 사례비를 제공하거나, 기업이나 단체 등으로부터 일부 협찬을 받아 진행하는 경우가 많은데, 이 경우 저작권법 제29조 제1항의 공연에 포함되지 않을 가능성이 크다. 따라서 동호회의 공연 활동이나 기부금을 모금하기 위한 자선 공연 활동들에게는 비현실적인 활동상 제약으로 작용할 여지가 크고 사회적 복지나 공익 목적의 음악 이용을 저해하는 부정적인 효과를 야기할 수 있다.³⁹⁾

□ 저작물의 공정한 이용

저작권법은 공표된 저작물의 인용에 해당하는 경우 이외에도 “저작물의 통상적인 이용 방법과 충돌하지 아니하고 저작자의 정당한 이익을 부당하게 해치지 아니하는” 범위 내에서는 보도·비평·교육·연구 등을 위하여 저작물을 이용할 수 있도록 허용한다(제35조의3).⁴⁰⁾

저작물 이용 행위가 공정한 이용에 해당하는지를 판단할 때에는 ①영리성 또는 비영리성 등 이용의 목적 및 성격, ②저작물의 종류 및 용도, ③이용된 부분이 저작물 전체에서 차지하는 비중과 그 중요성, ④저작물의 이용이 그 저작물의 현재 시장 또는 가치나 잠재적인 시장 또는 가치에 미치는 영향을 고려하여야 한다.⁴¹⁾ 따라서 타인의 저작물을 이용하는 개인의 생활예술 활동이나 동호회 활동에 수반되는 저작물 이용이 공정한 이용으로 보호받을 수 있는 근거가 마련되었으나 여러 상황들이 종합적으로 고려되어야 하므로 저작권법 제28조의 저작재산권 제한 사유와 마찬가지로 저작권 침해 책임으로부터 완전히 자유로운 것은 아니다.

다. 생활예술 창작물과 저작권의 충돌에 대한 입법론

앞서 살펴본 사례들에서처럼 어떤 기본권 주체가 다른 기본권 주체의 저작물을 사용하여 새로운 창작물을 창조하여 공개하는 경우, 일방 기본권 주체의 표현의 자유 및 문화·예술의 자유가 상대방 기본권 주체의 저작재산권과 충돌하는 상황이 국내외에서 다양하게 발생하고 있다. 저작권법은 여러 조문에 걸쳐 저작재산권의 제한 규정을 두어 저작물을 자유 이용할 수 있는 경우를 명문화함으로써 저작자

와 이용자 사이의 권리의 균형 및 조화를 도모하고 있으나 저작권법상의 제한 규정에서도 불가피하게 추상적인 개념들이 사용되고 있는 바, 법적 안정성을 보장하지 못하고 있다. 그러나 저작자의 허락 없이 기존 저작물을 이용하여 새로운 콘텐츠를 제작하는 경우 이를 전부 저작권 침해로 해석한다면 인터넷 환경에서의 일반인의 생활예술 콘텐츠 창작 의욕을 저하시키고 관련 문화산업은 위축될 것이라는 우려가 제기된다. 따라서 콘텐츠 제작을 쉽게 할 수 있는 인터넷 환경을 조성해 생활예술 콘텐츠를 활성화시키는 동시에 생활예술 콘텐츠 제작 과정에서 위법한 저작권 침해행위가 발생하지 않도록 대비책을 마련하는 것이 필요하다. 또한 동호회 특성상 다양한 온라인 커뮤니티에서 사용이 불가피한 경우가 많은데 따라서 아마추어 동호회 활동에 있어서 저작자 권리 보호라는 명분으로 저작물의 사용을 차단하는 것이 저작권제도의 목적 달성을 위하여 합당한 것인가에 대한 논의와 함께 저작권법의 보호 범위에 대한 검토가 필요하다. 이와 관련하여 비상업적 UGC의 제작에 있어서 일정한 경우 저작권자의 허락 없이도 타인의 저작물을 이용할 수 있도록 허용하는 캐나다 저작권법⁴²⁾은 시사하는 바가 크다.

II. 생활예술 진흥을 위한 법제도적 개선 방안

1. 법적 개선 방안

1) 개요

앞서 살펴본 바와 같이 그동안의 전문적인 예술 활동에 대한 지원을 중심으로 전개되어 온 문화예술 관련 법제는 생활예술 활성화 측면에서 많은 한계를 내포하고 있으며 생활예술 지원정책을 활성화하기 위한 법적 근거를 마련한 것으로 평가받는 지역문화진흥법 역시 미비한 사항들이 많다.

따라서 문화국가 이념과 문화권을 구체화하고 문화권에 대한 변화와 수요를 반영할 뿐만 아니라 문화적 참여의 가치를 지속적으로 확산할 수 있도록 생활예술 진흥을 위한 지역문화진흥법의 개정 또는 개별법의 제정이 고려될 필요가 있다. 아울러 특별히 지역이나 직장 등을 기반으로 한 자발적인 동호회 조직을 통한 예술 활동은 생활예술의 핵심적인 분야임에도 불구하고 앞서 살펴본 바와 같이 현행 저작권법과의 충돌 가능성이 크다는 점을 감안할 때 이에 대한 개정 논의도 함께 필요하다.

2) 입법 방향

생활예술을 진흥하기 위한 법률의 마련을 위해서는 창조적 주체인 시민 개개인의 지속가능한 예술 활동을 제고하고 공동체의 신뢰와 유대를 창출할 수 있는 생태계가 조성되어야 하므로 창작자 중심의 기존의 일

39)

하동철, 디지털시대의 음악공연권 해설.

커뮤니케이션북스(2011).

40)

저작권법 제35조의3 제1항

41)

저작권법 제35조의3 제2항

42)

캐나다 저작권법 Section 29.21 다만

이 경우에도 기술적 보호조치의 우회는

허용되지 않는다.

방적 지원 정책이 아닌 수요자 중심의 쌍방향 지원 정책의 근거가 마련되어야 한다. 이는 일반인의 삶을 예술로부터 배제시키는 전문가주의가 근대예술의 패러다임이었다면, 이러한 패러다임의 전환 속에서 탄생하게 된 것이 생활예술⁴³⁾이라는 점을 감안할 때 당연하다고 할 수 있다. 따라서 수요자 중심의 관점, 생활예술 주체들의 역할 정립 및 연계성 강화를 통해 국가의 개입을 최소화하면서도 지원 정책의 효과성을 제고할 수 있도록 해야 한다. 다만 중복 수혜나 과잉 지원의 문제가 발생하지 않도록 생활예술 관련 타 법령들과의 관계를 검토하여 적용 대상을 설정할 필요가 있다.

아울러 중앙 정부와 지방자치단체와의 책임과 역할의 균형을 고려해야 한다. 따라서 생활예술 진흥을 위한 입법에 있어서 사무 배분의 원칙⁴⁴⁾에 따라 중복배분 금지, 지역주민 생활과 밀접한 관련이 있는 사무의 자치사무로의 배분, 사무의 포괄적 배분, 민간부문의 자율성 존중 및 행정참여 기회 확대가 담보되도록 법률의 위임 사항과 범위를 적절하게 고려해야 한다.

아울러 문화국가 이념과 문화권을 구체화하여 문화권에 대한 변화와 수요를 반영하고 문화적 참여 가치의 확산을 지속적으로 구현할 수 있는 실효성을 확보함으로써 국가차원의 생활예술 진흥 정책 규범으로서의 위상을 확립할 필요가 있다.

3) 입법 방안

(1) 현행 지역문화진흥법 개정 방안

예술이 문화에 포함되듯 생활예술 역시 광의의 생활문화의 범위 내에 포함시킬 수 있지만 앞서 검토한 바와 같이 개인의 주체성 측면에서 생활예술과 생활문화는 서로 다른 함의를 가지고 있다.⁴⁵⁾ 즉 생활예술은 엘리트 또는 전문가 중심에서 아마추어와 비전문가 중심으로 정책 대상이 확대되는 것을 의미하는 반면 생활문화 정책과 프로그램은 주체와 대상보다는 공간과 공동체를 중심으로 한다. 기존의 생활문화가 생활문화 공간을 문화플랫폼으로 하여 마을과 동네를 예술가 또는 문화예술 활동가들과 결합시키는 프로그램이 중심을 이루었으며 공간 중심의 지원정책이면서도 내용적으로는 문화예술인이나 단체 등에 대한 지원을 통한 생활문화, 마을문화의 활성화와 생활공동체의 복원 또는 회복 사업이었다는 점이 이를 보여준다.⁴⁶⁾

이러한 배경은 지역 주민의 삶의 질 향상이라는 입법 목적에 따라 단체나 동호회의 생활문화 활동, 특히 공간이나 시설에 대한 지원을 담고 있는 현행 지역문화진흥법상 광의의 생활문화 조항에도 반영되었는데 지역문화진흥법은 지역문화를 “지방자치단체 행정구역 또는 공통의 역사적·문화적 정체성을 이루고 있는 지역을 기반으로 하는 생활문화, 문화산업 및 이와 관련된 유형·무형의 문화적 활동”으로 규정하는 한편 생활문화를 “지역의 주민이 문화적 욕구 충족을 위하여 자발적이거나 일상적으로 참여하여 행하는 유형·무형의 문화적 활동”으로 규정함으로써 일정 지역을 기반으로 하는 주민들의 생활예술 활동에 대한 지원을 전제하고 있다. 이 규정을 엄격히 해석하는 경우 SNS와 인터넷 등 IT 기반 온라인 커뮤니티를 활용하여 여러 지역의 주민

들이 참여하는 탈지역적 생활예술 활동은 적절한 보호를 받지 못할 수 있으며 개인에 의한 소위 ‘1인 생활예술’ 활동은 적용 대상에서 제외될 수 있다.

물론 공공지원 대상으로서의 생활예술의 영역과 범위의 한계의 설정에 있어서 개인의 생활예술 활동을 포함시킬지 여부가 문제가 된다. 그러나 생활예술의 개념을 소수의 전문가들의 예술 활동이나 특정 제도나 집단 안에서의 활동에 대비하여 일상생활의 영역, 즉 일, 가족, 사교 등의 사적 영역에서 자기를 개발하고 표현하는⁴⁷⁾ 일반인들에 의하여 자발적으로 향유되는 아마추어 또는 비전문적 예술 활동으로 규정하는 경우 단체나 동호회 뿐 만이 아닌 시민 개개인의 주체적인 생활예술 활동 전반에 대한 지원이 이루어져야 하며 단지 지역 주민에 의한 장르나 시설에 대한 빈번하고 편리한 이용의 측면에서만 바라보아서는 안 된다.

이러한 측면에서 지역별 특색 있는 고유의 문화 발전을 통한 지역 주민의 삶의 질 향상을 목표로 하는 담고 있는 현행 지역문화진흥법은 주체적 개인을 전제로 하고 있는 생활예술과 관련된 수요를 충분히 반영하지 못한다고 할 수 있으며 생활예술의 기반조성 및 활성화를 도모하기 위한 개별 법률 마련의 필요성이 크다고 할 수 있다.

특히 생활예술과 대응되는 생활체육의 경우 문화예술진흥법에 해당하는 국민체육진흥법에서 지방체육의 진흥을 위한 지방자치단체의 책무를 규정한 것과 별개로 생활체육의 기반조성 및 활성화를 위한 생활체육진흥법이 제정되었다는 점은 시사하는 바가 크며 생활예술을 위한 개별 법률의 마련 역시 생활예술을 제도권 하에서 공식적으로 지원하기 위한 수준을 제고시킬 수 있을 것으로 기대된다. 생활체육진흥법 제정 이전에도 1962년 제정된 국민체육진흥법에서 생활체육의 법적 근거가 마련되기는 하였으나 여러 차례 개정에도 불구하고 제정목적인 생활체육이나 사회체육의 활성화보다는 엘리트체육을 육성하는데 정책의 중점을 두고 있기 때문⁴⁸⁾에 생활체육과 관련된 시대적·사회적 변화를 수용하지 못한다는 지적이 꾸준히 제기되었었다. 이러한 생활체육 진흥을 위한 개별 법률 제정 요구에 따라 2015년 생활체육 진흥을 위한 국가와 지방자치단체의 책무를 명확히 한 생활체육진흥법이 제정되었고 이에 따라 국가와 지방자치단체는 생활체육 진흥을 위한 기본계획을 수립·시행해야 하며 이에 따른 책무를 다하기 위하여 국가와 지방자치단체는 생활체육 진흥을 위해 예산상의 조치를 취하도록 노력할 의무를 부담하게 되었다. 아울러 생활체육진흥법은 국민생활체육회의 법인화, 스포츠클럽의 육성 및 지원, 체육동호인조직의 육성 및 지원 등 국민체육진흥법에는 명시되지 않은 생활체육 진흥을 위한 현실적인 내용이 마련되게 되었다.

4) 가칭 ‘생활예술진흥법’의 주요 내용

(1) 적용 대상

생활예술은 예술적 욕구 충족을 위하여 행하는 자발적이고 일상적인 유형·무형의 예술 활동으로 정의할 수 있으며 반드시 지역의 주민이 주체일 필요는 없다.

43) 박승현, 문화예술과 여가를 통한 국민행복 - 패러다임의 전환과 여가정책 -, 문화융성 실현을 위한 문화정책 종합토론회 : 문화융성으로 여는 국민행복 자료집(2013.9), p.23

44) 지방분권 및 지방행정체제개편에 관한 특별법 제9조

45) 최도빈, 문화민주주의의 시대 문화예술정책의 쟁점과 지향점: 철학적 접근, 서울문화재단 문화정책위원회 정책포럼(2017.10.21.)

46) 김기봉, 생활문화와 생활예술의 개념 분석, 문화돋보기 36호, 한국문화관광연구원(2016)

47) 강윤주 외, 앞의 글, p.1

48) 최철호, 국민체육진흥법의 문제점과 개선방안, 스포츠와 법 제12권 제1호, 한국스포츠엔터테인먼트법학회(2009), p.

다만 공적 지원대상을 명확히 하고 생활예술 활동의 지속성을 담보하기 위해서는 생활예술단체와 동호회에 대한 법적 개념을 정의함으로써 적용 대상의 범위를 명확히 할 필요가 있다. 이와 관련하여 중복 수혜 내지 과잉 지원의 문제를 최소화하기 위하여 일정 자격 요건을 구비한 전문예술인에 대한 지원을 목적으로 하는 예술인복지법의 적용을 받는 예술인으로 구성된 단체는 생활예술단체에서 제외시킬지 여부에 대한 검토가 필요하다.

(2) 국민의 생활예술의 권리

접근권과 향유권을 넘어서 적극적인 참여권으로써의 국민의 생활예술의 권리를 규정할 필요가 있다. 이에 따라 모든 국민은 예술적 욕구 충족을 위하여 생활 예술을 즐길 권리를 가지며 생활예술에 관하여 어떠한 차별도 받지 아니하고 평등하게 누릴 수 있어야 한다. 이를 위하여 국가 및 지방자치단체는 국민의 생활예술권 보장을 위하여 노력할 의무를 진다.

(3) 국가와 지방자치단체의 책무

생활예술에 대한 국가와 지방자치단체의 책무를 명확히 할 필요가 있다. 이에 따라 국가와 지방자치단체는 생활예술의 진흥을 위하여 필요한 시책을 수립·시행하여야 하며 이에 따른 책무를 다하기 위하여 필요한 지원을 해야 한다. 특히 실질적인 생활예술의 권리 보장을 위해서는 적극적인 재정지원과 정책이 이루어져야 한다는 점과 지역의 문화재정이나 문화행정의 수준이 취약한 상황을 감안하여 예산 지원에 대한 국가의 책무성이 더욱 강조될 필요가 있다. 아울러 지방자치단체는 재원의 확보 등 필요한 사항이 있을 경우 해당 지역의 실정에 맞게 조례를 제정하는 등 각종 시책을 적극 추진하여야 한다.

(4) 생활예술 진흥을 위한 기본계획의 수립 및 시행

생활예술 분야는 다른 어느 분야보다 중앙 집중보다 지방자치가 강조되어야 하는 분야로써 중앙 정부 차원에서 접근하기보다 각 지역적 환경의 특성에 맞게 지역 단위에서 추진되어야 할 사업들이 많다. 이러한 상황을 감안하여 정부와 지방자치단체는 생활예술 진흥을 위한 기본계획 수립과 이를 반영한 시행계획을 수립·시행으로 역할을 나눌 필요가 있다.

이에 따라 문화체육관광부장관은 생활예술의 진흥을 위한 기본계획을 수립·추진하여야 하며 기본계획에는 생활예술 진흥의 기본방향에 관한 사항, 생활예술시설의 설치 및 운영활성화에 관한 사항, 생활예술 진흥을 위한 재원 확보에 관한 사항, 기본계획 시행에 필요한 예산 및 재원에 관한 사항, 그 밖에 생활예술의 진흥을 위하여 필요한 사항 등이 포함되어야 한다. 아울러 중앙 중심적 시각과 하향식 전달을 지양하기 위하여 기본계획 수립에 있어서 문화체육관광부장관이 지방자치단체의 장에게 관련 자료의 제출을 요구할 수 있도록

하며 문화체육관광부장관이 기본계획을 수립하는 때에는 특별시장·광역시장·특별자치시장·도지사·특별자치도지사 및 관계 중앙행정기관의 장과 미리 협의하도록 해야 한다.

기본계획 및 시행계획의 수립·시행·평가에 관하여 필요한 사항은 시행령에서 구체적으로 규정하도록 한다.

(5) 생활예술 활성화를 위한 지원

국가와 지방자치단체는 국민이 적극적으로 생활예술을 누릴 수 있도록 생활예술 진흥을 위한 사업에 대한 지원과 생활예술시설 및 공간의 확충을 비롯한 다양한 지원을 제공해야 한다.

가. 생활예술 진흥을 위한 사업에 대한 지원

국가와 지방자치단체는 생활문화 진흥을 위하여 필요한 기초조사 및 연구를 실시하고 이를 바탕으로 다양한 생활예술 진흥을 위한 사업에 대한 지속적인 지원을 하여야 한다. 다만 정부가 직접 생활예술 프로그램을 개발하여 보급하는 경우 지역의 고유한 특성을 반영하지 못하고 생활예술 프로그램이 획일화될 위험이 있으므로 구체적인 생활예술 프로그램의 연구·개발 및 보급은 각 지방자치단체에서 추진하도록 하는 것이 바람직하다. 이와 함께 국가와 지방자치단체는 국민들의 생활예술 활성화를 위하여 노력하는 단체 또는 개인에 대하여 경비지원 등 필요한 지원을 할 수 있도록 함으로써 민간단체와의 협력체계를 강화할 필요가 있다. 또한 생활예술 프로그램이 다양해질 수 있도록 중간에서 매개할 생활예술전문인력의 양성 및 활용 등에 필요한 시책을 강구하여야 한다.

나. 생활예술시설과 공간의 확충 및 지원

생활예술 활성화는 시설이나 공간의 확보가 전제되어야 한다는 점을 감안할 때 국가와 지방자치단체는 생활예술시설과 공간의 확충에 필요한 지원과 시책을 강구하고 생활예술시설의 건립·운영 및 사업수행에 필요한 비용을 예산의 범위에서 지원해야 한다.

특히 기존의 시설과 유휴 공간의 활용을 위한 자원 낭비를 방지하기 위하여 유휴 공간을 생활예술시설로 활용할 수 있도록 지방자치단체의 장에게 재량권을 인정할 필요가 있으며 개인·기업 등 민간이 설립한 문화예술시설의 운영자가 생활예술 활동 공간을 제공할 경우 국가와 지방자치단체는 이와 관련한 비용을 예산의 범위에서 지원할 수 있다. 이에 따라 국가 또는 지방자치단체가 설치하여 운영하는 문화시설의 운영자는 시설 운영에 지장이 없는 범위에서 생활예술 활동을 위한 공간을 제공할 수 있으며 개인·기업 등 민간이 설립한 시설의 운영자가 생활예술 활동 공간을 제공할 경우 국가와 지방자치단체는 이와 관련한 비용을 예산의 범위에서 지원할 수 있도록 해야 한다. 생활예술시설과 공간의 확충 및 지원에 관한 구체적인 사항은 지방자치단체가 조례를 통하여 정하도록 할 필요가 있다.

다. 생활예술단체 및 동아리에 대한 지원

생활예술이 활성화되기 위해서는 생활예술단체나 동아리의 활동이 활발해야 하므로 생활예술단체나 동아리가 단순 모임을 넘어 지속적인 생활예술 창작활동을 할 수 있도록 맞춤형 지원이 필요하다. 따라서 국가와 지방자치단체는 생활예술단체 및 동호회의 육성에 필요한 시책을 마련하여 이들 단체 및 동호회의 활동을 지원하고 특히 활동에 드는 비용을 지원할 수 있어야 한다. 다만 생활예술단체 및 동아리에 대한 구체적인 지원 사항은 지방자치단체가 조례를 통하여 정하도록 할 필요가 있다.

라. 플랫폼 확충

인적·물적 자원의 효율적 활용을 통한 생활예술진흥을 위하여 관련 인적 네트워크, 온오프라인 공간 정보, 콘텐츠 등 생활예술 관련 정보를 통합 관리할 필요가 있다. 따라서 국가와 지방자치단체는 생활예술 프로그램, 시설, 교육, 활동 등 각종 생활예술 정보를 수집·제공함으로써 국민들이 생활예술 활동에 적극적으로 참여할 수 있도록 해야 한다. 특히 생활예술 활동을 통하여 만들어진 콘텐츠, 특히 공적 지원이 제공된 생활예술 콘텐츠가 일회성 사용에 그치지 않도록 접근성이 보장되며 지속적으로 공유되고 활용될 수 있는 플랫폼 마련이 필요하다. 이러한 개방 접근, 개방 허가 등으로 특징지어지는 오픈 액세스(open access) 방식을 통하여 생활예술의 개방, 공유 및 누적적 발전이 가능할 수 있다.

마. 기타

사회 소외 계층의 생활예술 참여를 보장하기 위해서 국가와 지방자치단체는 생활예술 활성화를 위한 지원과 관련하여 생활예술 환경 취약지역이 우선 지원되도록 하고 이러한 생활예술 환경이 취약한 지역에 대하여 주민의 생활예술 향유 기회를 보장하기 위한 사업을 우선적으로 시행할 수 있도록 해야 한다. 생활예술 취약지역에 대한 선정 및 지원에 관하여 필요한 사항은 시행령으로 정하도록 한다. 아울러 지방자치단체 차원에서 다양한 기관과 층위에서 생활예술시설이 운영되고 활동이 추진되는 점을 감안하면⁴⁹⁾ 관련 기관들의 중점적 업무를 줄이고 생활예술에 대한 유기적인 지원이 이루어질 수 있는 생활예술 사업이나 시설들 간 상호 협력체계를 구축할 필요가 있다. 따라서 다양한 생활예술시설과 단체들의 특성과 자율성을 강화하는 한편 효율적 상호협력 체계를 강화하고 문화자치를 제고하기 위하여 문화체육관광부장관이 권한의 일부를 지방자치단체의 장에게 위임하거나 문화체육관광부장관이나 지방자치단체의 장의 업무의 일부를 생활예술을 위하여 설립된 기관이나 단체에게 지정 위탁할 수 있도록 근거 규정을 마련할 필요가 있다.

49)

정광렬 외, 생활문화 활성화를 위한 정책

기본 구축방안 연구, 한국문화관광연구원

원(2016), p.172

5) 생활예술진흥조례

(1) 제정 방향

생활예술 정책이 실질적으로 실현되기 위해서는 생활예술 사업이 개별적이고 산발적이 아닌 종합적이며 체계적으로 추진되기 위해서는 지역 단위의 규범인 조례가 적실성 있게 마련되는 것이 중요하다. 따라서 지역의 생활예술진흥조례에서는 공간이나 시설, 단체 중심의 획일적 지원이 아닌 지역의 특성에 맞는 프로그램 개발을 비롯한 사업 추진, 이를 위한 생활예술의 지속적인 발전을 위한 지방자치단체의 역할, 시민사회를 비롯한 민간단체와의 협력체계, 자원 조달 및 배분 등이 포함되어야 한다. 아울러 생활예술진흥법(안) 및 동법 시행령(안)에서 위임된 사항을 규정하는 것 이외에 각 지방자치단체의 상황을 고려하여 자치사무에 해당하는 생활예술 진흥을 위한 사항들을 조례로 규정할 필요가 있다.

(2) 조례의 주요 내용

생활예술 진흥을 위한 시책을 수립하고 시민의 생활예술 활동을 권장·보호 및 육성할 지방자치단체의 장의 책무와 함께 중앙 정부가 수립한 생활예술 진흥을 위한 기본계획을 반영하여 해당 지역의 특성에 맞는 시행계획을 수립하고 시행할 지방자치단체의 장의 의무를 규정해야 한다.

이에 따라 생활예술활동 조사 및 연구, 생활예술 프로그램의 연구·개발 및 보급, 생활문화시설의 확충 및 지원, 생활예술전문인력 양성, 생활예술단체 및 동아리에 대한 지원, 네트워크 촉진 등 지방자치단체가 추진할 사업의 범위를 규정해야 한다. 또한 기본계획에 따라 마련된 지방자치단체의 시행계획에 따른 사업을 지원하고 추진할 전담 기구와 생활예술 공간을 조성하여 운영을 담당할 기구의 설치·운영에 관한 근거가 마련되어야 하며 생활예술 진흥을 위한 사업의 전부 또는 일부를 하위 자치구에 위임하거나 생활문화 관련 비영리법인·단체에게 위탁할 수 있는 근거를 마련해야 한다.

2. 제도적 개선방안

1) 생활예술 활동 관련 권리 처리 지원 시스템 마련

(1) 생활예술 콘텐츠 창작을 위한 저작권 처리 지원

온라인 또는 오프라인 공간에서 이루어지는 생활예술 활동에는 타인의 다양한 저작물이 이용되는 경우가 빈번하며 특히 원저작물을 개작 또는 편곡, 개사하는 방식으로 이용하는 경우가 빈번하므로 앞서 살펴본 바와 같이 생활예술의 권리는 필연적으로 배타적 권리인 저작권과 충돌할 수밖에 없다.

개인에 의한 저작물 이용의 경우 사적 이용을 위한 복제, 공표된 저작물의 인용, 저작물의 공정한 이용과 같은 저작재산권 제한 사유들에 해당한다면 저작재산권 침해 책임을 지지 않을 수 있지만 생활예술 활동의 일환으로 타인의 저작물을 이용하여 만들어진 콘텐츠를 인터넷상에 게시하여 공유하거나 저작재산권 침해에

해당할 수 있다. 게다가 개인이 아닌 다수로 구성된 생활예술단체나 동호회의 경우 저작물 이용에 제한이 더 크며 공연에 필요한 실비를 지급하거나 자선 목적 입장료를 받는 경우에는 공연권 침해에 해당한다.

따라서 생활예술의 활성화 측면에서 일정한 경우 저작권 처리를 해당 지방자치단체에서 일괄적으로 지원하는 시스템의 도입을 통해 실제 현장과 법규와의 괴리를 줄일 필요가 있다.

(2) 생활예술 콘텐츠에 대한 권리 처리 지원

생활예술 활동을 통하여 만들어진 콘텐츠가 기공표된 원저작물을 활용하여 원저작물에 새로운 독창성을 가미한 경우라면 2차적저작물에 해당할 수 있으며 다수가 참여하는 생활예술 콘텐츠에 대한 저작권, 초상권 등의 권리 관계를 명확히 하지 않는 경우 추후 분쟁이 예상될 수 있다. 특히 이용자 제작 콘텐츠, 특히 인터넷상에서 입소문이 나 인기를 얻은 바이럴 동영상(viral video) 등 일반인들의 콘텐츠를 활용한 시장이 콘텐츠 시장에서 점차 확대되고 있는 상황에서 생활예술 콘텐츠가 상업적으로 재사용되는 경우가 많아짐에 따라 해당 콘텐츠 제작에 참여한 이들 간의 권리 관계를 명확히 할 필요가 있다. 따라서 생활예술 활동을 통하여 생산된 콘텐츠에 대한 권리 관계를 명확히 할 수 있는 표준 계약서를 개발·보급하고 전용 상담 창구를 운영함으로써 생활예술 활동에 함께 참여한 이들 간의 불필요한 분쟁을 사전에 예방할 필요가 있다.

2) 생활예술 저작권 가이드라인 마련

생활예술의 확대에 따른 일반 공중에 의한 문화예술 저작물 이용이 증가하면서 관련 저작권 분쟁이 많아지고 있는 상황에서 생활예술의 활성화와 저작권자의 보호간의 조화로운 균형을 모색할 필요가 있다.

2009년 저작권 이해관계자와 학계 전문가 등으로 구성된 실무협의체인 저작권상행협의체가 발족되어 2011년 『저작물의 공정이용에 관한 가이드라인』을 마련하였다. 그러나 해당 가이드라인은 저작물의 일반적 이용과 관련한 가이드라인으로써 생활예술 활동과 관련한 저작물 이용에 활용하기에는 미비할 뿐 아니라 생활예술 활동과 밀접한 관련이 있는 저작물의 공정한 이용 조항이 2013년 저작권법 개정에 따라 신설되기 전에 마련된 것이다. 따라서 저작권 침해에 대한 우려가 자칫 생활예술 활동의 위축으로 이어질 수 있으므로 생활예술 분야에서 저작권자의 이익을 해치지 않는 범위 내에서 저작물을 활용하여 생활예술 활동을 할 수 있도록 안내할 필요가 있다.

〈생활예술진흥법(안)〉

제1조(목적) 이 법은 생활예술의 진흥에 필요한 사항을 정하여 생활예술의 기반조성 및 활성화를 도모하고 국민의 자발적인 예술 활동을 장려함으로써 국민의 삶의 질을 향상하고 문화국가 실현에 이바지하는 것을 목적으로 한다.

제2조(정의) 이 법에서 사용하는 용어의 뜻은 다음과 같다.

1. “생활예술”이란 예술적 욕구 충족을 위하여 자발적이고 일상적으로 참여하여 행하는 유형·무형의 예술적 활동을 말한다.
2. “생활예술시설”이란 생활예술이 직접적·간접적으로 이루어지는 시설로서 대통령령으로 정하는 시설을 말한다.
3. “생활예술전문인력”이란 생활예술 조사 및 연구, 생활예술시설 운용 및 관리, 생활예술프로그램 개발 및 보급, 기타 생활예술의 진흥을 위한 업무를 수행할 수 있는 지식과 능력을 갖춘 사람을 말한다.
4. “생활예술단체”란 「예술인복지법」 제2조 제2호에 해당하지 않는 사람들의 생활예술 활동이나 사업을 목적으로 설립된 법인이나 단체를 말한다.
5. “동호회”란 생활예술 활동을 지속적으로 참여하는 사람들의 모임을 말한다.

제3조(국민의 생활예술 권리) ① 모든 국민은 예술적 욕구 충족을 위하여 생활예술을 즐길 권리를 가진다.

② 모든 국민은 생활예술에 관하여 어떠한 차별도 받지 아니하고 평등하게 누릴 수 있어야 한다.

③ 국가와 지방자치단체는 국민의 생활예술권 보장을 위하여 노력할 의무를 진다.

제4조(다른 법률과의 관계) 생활예술의 진흥에 관하여 다른 법률에 특별한 규정이 있는 경우를 제외하고는 이 법에서 정하는 바에 따른다.

제5조(국가 등의 책무) ① 국가와 지방자치단체는 생활예술의 진흥을 위하여 필요한 시책을 수립·시행하고 그에 필요한 지원을 하여야 한다..

② 국가와 지방자치단체는 제1항에 따른 책무를 다하기 위하여 이에 수반되는 예산상의 조치를 취하도록 노력하여야 한다.

제6조(생활예술진흥기본계획의 수립 등) ① 문화체육관광부장관은 생활예술의 진흥을 위하여 다음 각 호의 사항이 포함된 생활예술진흥기본계획(이하 “기본계획”이라 한다)을 5년마다 수립·시행·평가하여야 한다.

1. 생활예술정책의 기본방향에 관한 사항
2. 생활예술 활성화를 위한 법령·제도의 마련 등 기반조성에 관한 사항
3. 생활예술의 활성화에 필요한 조사·연구에 관한 사항
4. 생활예술의 진흥을 위한 사업의 지원에 관한 사항
5. 생활예술시설과 공간의 확충 및 지원에 관한 사항
6. 생활예술단체 및 동호회의 육성 및 지원에 관한 사항

7. 생활예술정보의 수집 및 제공에 관한 사항

8. 생활예술전문인력의 양성에 관한 사항

9. 기본계획 시행에 필요한 예산 및 재원에 관한 사항

10. 그 밖에 생활예술의 진흥을 위하여 필요한 사항으로서 대통령령으로 정하는 사항

② 문화체육관광부장관이 기본계획을 수립하는 때에는 특별시장·광역시장·특별자치시장·도지사·특별자치도지사(이하 “시·도지사”라 한다) 및 관계 중앙행정기관의 장과 미리 협의하여야 한다.

③ 문화체육관광부장관은 기본계획을 수립하기 위하여 지방자치단체의 장에게 관련 자료의 제출을 요구할 수 있다.

④ 지방자치단체의 장은 기본계획을 반영하여 지방자치단체의 실정에 맞게 생활예술진흥을 위한 시행계획(이하 “시행계획”이라 한다)을 5년마다 수립·시행·평가하여야 한다.

⑤ 시·도지사는 시행계획 및 그 결과를 문화체육관광부장관에게 제출하여야 한다.

⑥ 그 밖에 기본계획 및 시행계획의 수립·시행·평가에 관하여 필요한 사항은 대통령령으로 정한다.

제7조(조사 및 연구) 국가와 지방자치단체는 생활예술활동실태조사를 비롯한 생활예술 활성화에 필요한 조사 및 연구를 실시하여야 한다.

제8조(생활예술진흥사업 등의 지원) ① 국가와 지방자치단체는 생활예술진흥을 위한 사업에 필요한 지원과 시책을 마련하여 시행하여야 한다.

② 국가와 지방자치단체는 제1항에 따른 생활예술진흥사업 수행에 드는 경비를 지원할 수 있다.

③ 국가와 지방자치단체는 국민들의 생활예술 활성화를 위하여 노력하는 단체 또는 개인에 대하여 대통령이 정하는 바에 따라 경비지원 등 필요한 지원을 할 수 있다.

④ 지방자치단체는 생활예술진흥사업의 지원을 위하여 필요한 사항을 조례로 정하여 시행할 수 있다.

제9조(생활예술시설과 공간의 확충 및 지원) ① 국가와 지방자치단체는 생활예술시설과 공간의 확충에 필요한 지원과 시책을 마련하여 시행하여야 한다.

② 국가와 지방자치단체는 생활예술시설의 건립·운영 및 사업수행에 필요한 비용을 예산의 범위에서 지원할 수 있다.

③ 지방자치단체의 장은 해당 지방자치단체가 소유하는 유휴 공간을 「공유재산 및 물품 관리법」에서 정하는 바에 따라 생활예술시설로 용도 변경하여 활용할 수 있다.

④ 지방자치단체의 장은 생활예술시설을 설립·운영하려는 자가 제3항에 따른 유휴 공간을 사용할 것을 신청하면 무상으로 사용하게 할 수 있다.

⑤ 국가 또는 지방자치단체가 설치하여 운영하는 문화예술시설의 운영자는 시설 운영에 지장이 없는 범위에서 생활예술 활동을 위한 공간을 제공할 수 있다.

⑥ 개인·기업 등 민간이 설립한 문화예술시설의 운영자가 생활예술 활동 공간을 제공할 경우 국가와 지방자치단체는 이와 관련한 비용을 예산의 범위에서 지원할 수 있다.

⑦ 지방자치단체는 생활예술시설과 공간의 확충 및 지원을 위하여 필요한 사항을 조례로 정하여 시행할 수 있다.

제10조(생활예술단체 및 동호회의 육성 및 지원) ① 국가와 지방자치단체는 생활예술단체 및 동호회의 육성에 필요한 시책을 마련하여 시행하여야 한다.

② 국가와 지방자치단체는 생활예술을 활성화하기 위하여 주민 문화예술단체 또는 동호회의 활동을 지원할 수 있다.

③ 국가와 지방자치단체는 예산의 범위에서 생활예술단체 및 동호회의 활동에 필요한 경비를 지원할 수 있다.

④ 지방자치단체는 생활예술단체 및 동호회의 육성 및 지원을 위하여 필요한 사항을 조례로 정하여 시행할 수 있다.

제11조(생활예술정보의 수집 및 제공) 국가와 지방자치단체는 생활예술활동, 생활예술시설, 생활예술교육 및 생활예술프로그램 등 각종 생활예술정보를 수집·제공함으로써 국민들이 생활예술활동에 적극적으로 참여할 수 있도록 하여야 한다.

제12조(생활예술환경 취약지역 우선 지원 등) ① 국가와 지방자치단체는 지역 간 생활예술격차 해소와 생활예술의 균형발전을 위하여 농산어촌 등 생활예술환경이 취약한 지역에 필요한 지원과 시책을 마련하여 시행하여야 한다.

② 국가와 지방자치단체는 생활예술환경이 취약한 지역에 대하여 주민의 생활예술 향유 기회를 보장하기 위한 사업을 우선적으로 시행할 수 있다.

③ 생활예술환경 취약지역에 대한 선정 및 지원에 관하여 필요한 사항은 대통령령으로 정한다.

제13조(생활예술전문인력의 양성) ① 국가와 지방자치단체는 생활예술 활성화를 위하여 생활예술전문인력 양성 및 활용 등에 필요한 시책을 강구하여야 한다.

② 지방자치단체는 생활예술전문인력의 양성을 위하여 필요한 사항을 조례로 정하여 시행할 수 있다.

제14조(권한의 위임·위탁) ① 이 법에 따른 문화체육관광부장관의 권한은 그 일부를 대통령령으로 정하는 바에 따라 시·도지사에게 위임할 수 있다.

② 이 법에 따른 문화체육관광부장관 또는 시·도지사의 업무는 그 일부를 대통령령으로 정하는 바에 따라 생활예술을 위하여 설립된 기관에 위탁할 수 있다.

부칙

이 법은 공포 후 6개월이 경과한 날부터 시행한다.

02. 2031 생활예술 액션플랜 방향과 쟁점

정종은 한국문화관광연구원 예술기반정책연구실 부연구위원

문병준 한국문화관광연구원 예술기반정책연구실 위촉연구원

이정미 한국문화관광연구원 예술기반정책연구실 위촉연구원

1. 연구 개요

1 연구의 배경

예술활동 및 예술정책의 흐름

- 최근 예술활동 및 예술정책에서 눈에 띄는 큰 흐름은 “시민이 스스로 하는 것”
- EU, UNESCO 등에서 채택하는 문화예술헌장 및 해외 예술지원정책의 흐름 모두 시민이 예술의 주체가 되고 시민들의 권리와 기회를 확장하는 것을 목표로 함

서울시 생활문화진흥에 관한 조례

- 서울문화재단 생활문화지원단 설치
- 예술 규정: 제2조 [정의] 「예술인 복지법」 제2조 제2호에 해당하지 않는 사람…(들이 하는 생활) 문화예술 활동, 제8조 [센터 설치·운영 등] 제2항(센터의 업무) 제4호 지역사회 문화예술 발전에 공헌하는 사업

서울시 문화도시 비전 2030

- 비전2015 종료 후 비전 2030 시작
- 10대 과제 중 ‘2. 시민을 객석으로 무대로’ : 시민이 문화 주체로 성장하는 것을 지원
- 문화권리의 실질화, 일상 속 생활문화공간 생성, 창의 인재가 모이는 예술인 중심의 정책

문재인 정부 국정운영 5개년 계획

- 100대 국정과제 중 67번 과제: “지역과 일상에서 문화를 누리는 생활문화 시대”
- 공약 이행을 위한 문화체육관광부의 추진 계획 수립 단계: 생활문화 센터, 예술동아리 예술교육지원, 콘텐츠 개발 및 리더러시 확대 등 생활예술과 직접

3

생활예술의 비전과 쟁점

1. 연구 개요

2 연구의 목적

☑ 서울시민의 생활예술 활성화를 위한 국내외 사례 검토 및 이슈파악

- 시민들을 생활예술 실천으로 이끌기 위한 생활예술의 연관사례 및 정책들을 살펴볼 필요가 있으며, 국외의 경우 국내와의 조건 및 환경이 다르기 때문에, 국내에서 이미 성공한 생활예술과 유사한 구조와 이념을 공유하는 특정 분야의 사례를 검토할 필요성이 있음
- 또한 현시대 트렌드를 파악하여 변화하는 이슈에 맞춰 생활예술이 함께 발전해나갈 수 있는 복합적 생활예술이 필요함. 온라인 안에서 시민들이 자발적으로 생활예술을 실현할 수 있는 제도적 발판을 마련해야 함

☑ 생활예술 관련 전문가 및 시민들의 의견 수렴 및 인식 조사

- 서울시민들에게 생활예술이 완전히 보편화되기 위해 시민들의 자율성을 해치지 않으면서 효과적으로 결합하는 정책지원이 필수적임. 그러나 정부영역은 물론 시민들도 “생활예술”에 대한 구체적인 상을 가지고 있지 못하며 생활예술 개념에 대한 이해도나 활용도도 떨어짐

☑ 서울시민 모두 주체적·세계적으로 활동하는 생활예술가로 거듭나도록 서울 생활예술 2031 액션플랜의 로드맵 수립

- 본 연구는 천만 서울시민 모두가 생활예술가로 거듭나는 것을 목표로, 서울시민의 자발적 생활예술활동을 촉진 및 활성화시키기 위해 향후 15년간 실행될 ‘서울 생활예술 2031’ 액션플랜의 계획을 수립함
- 생활예술에 대한 국내외 성공사례 및 정책 검토 등의 종합적인 연구 조사를 통해 생활예술 정책을 시 전반에 안착시키고 활성화 할 수 있는 방안을 마련하고자 함

4

생활예술의 비전과 쟁점

1. 연구 개요

3 연구의 범위 및 방법



2017년부터 2031년까지 서울문화재단이 중심이 되어 서울시 25개 자치구를 대상으로 천만 서울시민 모두가 주체적·세계적으로 활동하는 생활예술가로 거듭날 수 있도록 하기 위한 단계적 접근 방법 연구(1단계: 3년, 2단계 5년, 3단계 7년)

5

생활예술의 비전과 쟁점

2. 생활예술 정책의 흐름 _ 역사적 개요



2. 생활예술 정책의 흐름

1 생활문화정책 태동기(1987년 - 1993년)

국민을 위한 독립적 문화정책이 태동하여 지역문화와 생활문화에 대한 제도적 인식이 시작됨

☒ 시민사회적 배경: 중산층의 성장과 87년 민주화

- 70년대에서 80년대에 걸친 우리나라의 경제 성장은 두터운 중산층을 형성해 냈으며 이들은 이전 세대들이나 더 낮은 계층에 비해 높은 소득 및 교육 수준으로 자유주의적인 성격을 갖는 소비문화에 속해 있었고, 87년에는 자유민주주의의를 보장하라는 요구를 앞세워 민주화를 이룩함으로써 더욱 큰 사회적 자신감을 갖게 된 바, 당당한 주체로서 사회 전면에 나서고 개인으로서의 자기 자신을 자유롭게 표현하려는 의지를 갖게 됨

☒ 문화부의 설립(1990)

- 1989년 노태우 정부는 이전까지 공보의 역할을 담당하던 부처에 포함되어 있었던 문화 부서를 독립시켜 문화부로 격상하여 신설하였는데 이는 문화예술영역의 독립성과 자율성을 국가에서 인정하고 지원하겠다는 의지를 보인 것이며 동시에 시민들의 자유롭고 다양한 문화예술에 대한 열망에 반응한 것임
- 초대 문화부 장관인 이여령은 문화부의 정책적 방향에 있어서 "자율성 · 다양성 · 창조성을 바탕으로 국민문화의 공감대를 증폭시켜야 하며, 문화예술이 의식주 생활 다음에 있는 장식물이 아니라 생활 속에 호흡하는 필요한 문화여야 한다" 며 정책 모토를 "생활속에 숨쉬는 문화"로 발표

☒ "문화창달 5개년 계획" (1993)

- 문화부에 의해 설립된 본격적인 통합적 중·장기적 문화정책으로 특히 후기산업사회 혹은 정보화 사회로의 진입이라는 시대·사회적 변화에 적응하는 것을 목표로 하여 뉴미디어 등 새로운 기술적 환경 속에서 개인의 개성에 대한 존중이 요구되는 시대에 걸맞는 문화 발전을 꾀하고자 함
- 특히 5대 기조 중 '2. 중앙에서 지역으로' 와 '3. 창조계층에서 향수계층으로' 는 문화의 지역간 격차를 해소하고 문화복지의 균점화를 이룩하도록 하고, 주로 예술의 창조계층을 위주로 수립되어왔던 정책을 모든 계층이 향유할 수 있는 문화창출을 해낼 수 있도록 그 지향점을 변경하는 것을 핵심으로 함

2. 생활예술 정책의 흐름

2 지역문화정책 발흥기 (1993년 - 2003년)

지역문화정책을 위한 재정적 기반과 제도조직적 기반이 형성되었으며 중앙정부가 이를 수용하여 변화해가는 시기

☒ 지방문화진흥기금 형성 (1995)

- 지방문화진흥기금은 초기 지역문화발전의 재정적 기반을 형성한 것으로 이전까지는 전통의 보존과 관리에 치우쳐 있었던 지역문화정책이 지역활성화 중심의 패러다임으로 전환되는 시기에 공공자원의 중심으로 기능하게 되었으며, 초기 생활예술정책으로서의 의의는 기금의 다섯가지 사용 영역 중 '3. 지역에서 개최되는 전국 및 지역 단위의 공연예술행사를 지원하는 사업', '4. 지역 내에서 이루어지는 공연활동을 지원하는 사업', '5. 지역주민들의 공연예술 활동에 대한 지원사업' 으로부터 찾아질 수 있음

☒ 최초의 광역 지역문화재단인 '경기문화재단' 설립(1997)

- 지역문화가 중심이 된다는 이념을 확실하게 실현해 내면서, 각 지역구성원들이 자신의 삶의 여건 속에서 새로운 미래를 도모하고 역동적이고 자율적인 삶의 방식으로 살아가는 것을 뒷받침할 문화적 구조를 생산한다는 것을 목적으로 하여, 문화적 관성을 버리고 도민과 함께 하는 문화경영, 도민의 의견을 적극적으로 수렴하는 문화 정책, 나아가 도민들이 스스로의 문화적 욕망을 구체적으로 실현할 수 있도록 창구가 되어 문화 비전의 가능성을 실현하려는 것을 목표로 함
- 또한 문화민주주의의 실현이라는 목적은 단순히 '여가선용' 이나 '공연관람' 같은 문화소비의 확장만을 의미하는 것이 아니고 일상의 영역에서 문화민주주의는 다양한 문화적 체험과 교류를 통해 개개인의 다양한 가치관이 존중되고 그로부터 공동체의 감수성이 증진되며 나아가 실질적 의미의 공동체의 미래가 모색되는 것이 그 핵심임

☒ 최초의 기초 지역문화재단인 '부산문화재단' 설립(2001)

- 재단법인 설립을 위한 조례에서 "지역사회 발전과 부산시민의 "생활문화" 진흥 및 문화복지의 증대를 구현하는 것을 목적으로 명시하여 운영되었으며 부산시 지방자치단체의 자체 출연금에 기반하여 조성됨

☒ 중앙정부부처 정책적 변화양상 수용

- 문화정책의 핵심 가운데 하나로 지역문화라는 코드가 자리잡고, 지역문화로 인하여 지역민의 생활과 문화의 다양성에 대한 접근이 지역문화 정책의 실행자들을 중심으로 이루어지면서 중앙정부 부처의 정책들도 변화의 조짐을 2002년 "순수예술진흥 종합계획" 등에서 찾아볼 수 있게 됨

2. 생활예술 정책의 흐름

3 문화의 권리화와 생활예술의 부상 (2003년 - 2008년)

국민이 문화예술을 누리는 것은 그들의 기본적 권리이자 창의적인 사회국가의 기반이라는 인식이 확산되었으며 성남문화재단은 그러한 이념을 창조도시 사업을 통해 실현시킴

☒ "창의한국" 새로운 한국의 예술정책(2004)과 그 계승

- 참여정부가 2004년에 발표한 <예술의 힘-새로운 한국의 예술정책> 은 '생활 속의 예술' 이라는 표현을 최초로 사용한 중앙정부의 문서로 우리나라 전체를 창의적인 사회, 창의적인 국가로 만들기 위하여 개별 국민들의 창의성 증진에 초점을 맞춤
- 이를 위한 가장 중요하고 효과적인 매체가 바로 예술이라는 논리와 인식 위에서 4대 기본방향으로 향유자 중심의 예술 활동 강화, 예술의 창조성 증진, 예술의 자생력 신장, 열린 예술행정 체계 등을 명시

☒ 문화환경 제정 및 선포(2006)

- 국가가 시민의 문화적 권리 보장을 책임진다고 하더라도, 시민의 문화적 권리가 보장되는 과정은 어디까지나 국가주의적 방식이 아니라 시민들의 자율적인 참여 보장을 통해 이루어져야 함을 '문화환경' 은 천명하고 있으며, 시민들의 문화적 권리를 보장하는 문화정책은 개인의 삶에 커다란 영향을 미치기 때문에 문화정책의 입안과 실행과정에서 시민사회의 참여는 매우 중요함을 역설하였음

☒ 성남문화재단 설립과 "문화예술 창조도시" 계획(2005-)

- 성남문화재단은 이 사업을 통해 제도권 예술에 대한 대안적 예술 실천 양태로서의 의미를 갖는 '시민이 주체가 되어 펼쳐 나가는' 예술 활동의 중심성을 강조하며 이를 통해서 '문화예술 창조도시' 라는 목표를 달성하고자 함
- 이사업의 5대 문화정책사업은 미시적으로는 '성남시민의 창작활동을 진흥' 하고 거시적으로는 '생활문화예술을 위한 자립적 경제의 기반을 만들어 내어 '사랑방 문화클럽 네트워크' 를 구축하고, 그것을 '우리동네 문화공동체 만들기' 로 확장시키는 한편 문화도시로서의 성남시 정체성으로 삼는 것으로, 다층적이면서도 통합적인 정책으로서 핵심적인 활동, 실천으로서의 생활예술을 전면에 내세움

2. 생활예술 정책의 흐름

4 실용주의 기반 문화복지 확대기(2008년 - 2013년)

예술지원정책에 국민생활 속 수요가 기준으로 도입되었으며
문화복지의 일환으로 국민들의 예술향유를 보장

☑ 이명박 정부의 문화정책의 기본방향: “품격있는 문화국가 대한민국” (2008)

- 이명박 정부는 창조적 실용주의라는 국정기조에 맞추어 문화정책을 추진하였는데 이는 저소득층을 위한 문화향유권의 확대와 콘텐츠산업의 육성이라는 두 가지 방향에서 전개되었기에 문화정책이 국민들의 생활을 향하고 있다는 방향성을 보여주고 있다는 점에서, 이전 정부들의 성과와 연계되어 한국의 문화정책이 문화민주주의의 단계를 넘어 문화민주주의의 실현이라는 단계에 접어들었다는 평가도 일부 이루어짐
- 특히 생활예술정책으로서의 성격은 예술지원의 4대원칙 중 ‘4. 생활 속의 예술 향유환경 조성’에서 직접적으로 드러나는 바 ‘생활 속의 예술’로서 지역주민과 예술가들이 결합하여 문화체험과 예술교육이 동시에 이루어지는 형태로 제안되었으며 이에 더하여 시민들을 대상으로 예술강사를 파견하고 공간자원을 연계하여 기악, 합창, 연극, 문학, 미술 등 동호회 활동을 활성화 하는 ‘아마추어 동호인 문화나눔 활동 지원’과 시민이 제안한 예술 프로젝트를 선정하여 제안자와 전문가가 공동으로 작품을 완성하는 ‘수요자 맞춤형 국민제안 프로그램’이 제시되면서 시민들에게 예술활동을 위한 공간을 지원하거나 시민과 예술가들이 공동으로 작업하도록 지원함.

☑ ‘예술지원정책 개선방향’(2009)

- 상기한 직전의 지원정책방향을 계승하는 것으로 특히 ‘관객 개발과 자생력 확보 중심의 사후 지원방식 도입’을 골자로 하여 관객들로부터 도 우수한 평가를 받은 작품을 집중 지원하는 사후지원 프로그램이 문학, 공연 등에 새로 도입하여 예술단체와 예술가의 자발적인 창작 노력과 예술적 성취 및 관객개발 성과를 전제로 하여 시장과 관객의 선택을 존중하는 지원제도를 수립하고자 함.

☑ 생활문화 공동체 만들기 시범사업(2009)

- 문화체육관광부가 중심이 되어 추진한 시범사업으로 이후의 생활예술공동체 형성을 위한 정책사업의 비전적 참고점으로서의 위치를 갖게 되는 사업으로 1. 공동의 작업과 공간을 만들어내기 2. 성원들이 문제와 비전을 상호소통하기 3. 새로운 공동체 문화를 만들어가기를 목표로 하여 공동체의 문화를 존중하고, 공동체의 사람을 만들며, 공동의 꿈을 형성하고 서로 간의 관계를 만들어내도록 하는 원칙들을 제시함

10

생활예술의 비전과 쟁점

2. 생활예술 정책의 흐름

5 생활문화정책 법제도 확립기 (2013년 - 현재)

2013년 제정된 “지역문화진흥법”을 모법으로 다수의 지방자치단체 및 기초자치단위에서
생활문화진흥조례가 제정되어 생활문화예술 지원정책이 확립됨

☑ “지역문화진흥법” 제정(2013)

- 박근혜 정부는 수립 초기부터 문화를 정부정책 내에서 비중 있게 다루며 이전까지 중앙과 지방정부에서 추진되어 온 문화도시 정책을 넘어서 문화국가로 나아갔다는 의지를 천명하였고, 이에 출범과 함께 문화정책의 기조를 ‘문화 융성’과 ‘생활 속의 문화, 문화가 있는 복지, 문화로 더 행복한 나라’로 하였고 이러한 정책적인 지향과 의지를 실현하기 위하여 박근혜 정부는 2013년 말 “문화기본법”과 “지역문화진흥법”을 제정함
- 이 중 특히 “지역문화진흥법”은 생활예술과 특별한 관계를 가지고 있는 바, 제2조에서 ‘지역의 주민이 문화적 욕구 충족을 위하여 자발적 이거나 일상적으로 참여하여 행하는 유형·무형의 문화적 활동’으로 생활문화를 정의하고, 제6조 제1항의 제3호와 제6호에서 문화체육관광부 장관의 의무로 ‘생활문화’의 활성화 및 생활문화시설의 설치 및 활성화를 부과하고 있으며, 제2장에서는 지역의 생활문화진흥에 대한 지원방안을 구체적으로 제시하면서, 제7조에서는 주민문화예술단체 또는 동호회의 활동을 지원, 제8조에서는 생활문화시설의 확충을 명시함

☑ 지방자치단체 및 기초자치단위 생활문화조례 제정(2014-)

- “지역문화진흥법” 제정 이후 2014년부터 이 법을 모법으로 하여 각 지역의 지방자치단체와 기초자치단위들은 지역생활문화 진흥을 위한 조례를 제정하여 선포하게 되는 바, 그 구체적인 내용은 대부분 상기한 지역문화와 생활문화 진흥을 위해 제시된 의무들을 실현하기 위한 내용들을 담고 있으며, 광주, 대전, 성남 등 일부 지방정부에서는 조례의 제목이나 내용에 ‘생활예술’을 명시하거나 더 나아가 ‘생활예술’에 대한 정의를 내리고 본격적인 생활예술중심 정책의 기반이 되는 조례를 제정하기도 하였음

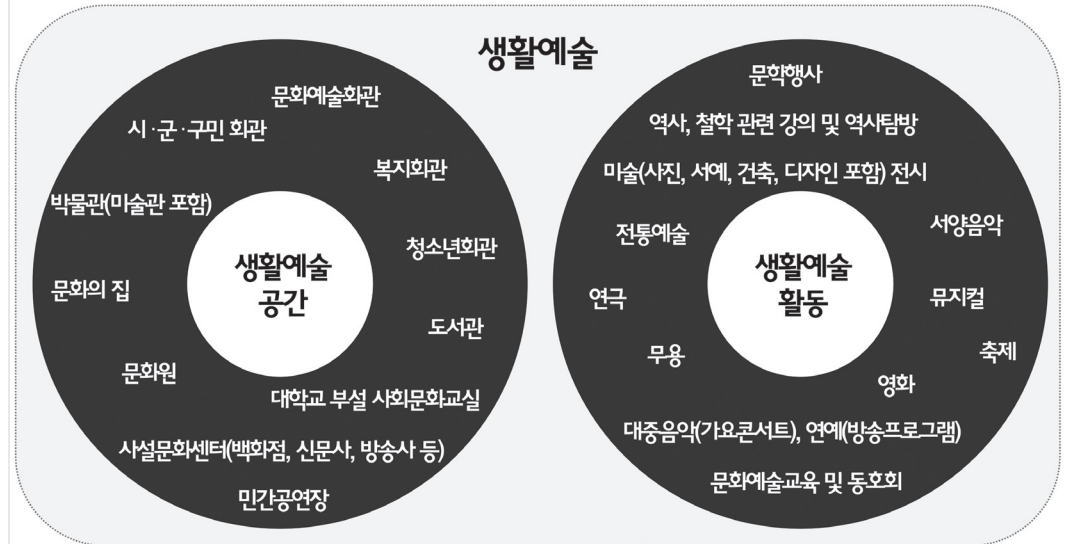
☑ 새정부 출범과 함께 국정과제화: “지역과 일상에서 문화를 누리는 생활문화 시대”

- 이러한 생활문화와 생활예술을 위한 법제의 확립을 배경으로 하여 전국에 생활문화센터들을 중심으로 하여 생활문화예술활동의 거점이 되는 공간 형성이 이루어지기 시작하여 생활예술정책의 공간적 인프라가 확충되기 시작하였으며, 이는 2017년 문재인 정부의 100대 국정과제 중 67번에서 그 정책적 지원 정도가 더욱 확대되었으며 문화체육관광부에 의한 공약 이행이 지속되고 있는 상황임

11

생활예술의 비전과 쟁점

3. 생활예술의 공간 및 활동 현황



12

생활예술의 비전과 쟁점

3. 생활예술의 공간 및 활동 현황_광역 별 문화기반시설 현황

경기(492개소), 서울(365개소), 강원(206개소) 순으로 문화기반시설 보유 하고 있으며,
세종시가 12개소로 가장 적게 보유하고 있음

단위:개소																	
시도	합계	국립 도서관	공공도서관				박물관				미술관				문예 회관	지방 문화원	문화 의집
			계	지자체	교육청	시립	계	국공립	사립	대학	계	국공립	사립	대학			
계	2,595	1	978	725	232	21	826	379	351	96	219	55	150	14	229	228	114
서울	365	1	146	119	22	5	120	26	70	24	37	4	28	5	19	25	8
부산	87		36	20	14	2	19	7	6	6	6	1	3	2	11	14	1
대구	72		33	16	11	6	16	7	3	3	4	2		2	11	8	
인천	37		46	38	8		30	14	15	1	4	2	2		8	8	1
광주	56		21	15	6		10	5	2	3	9	2	6	1	7	5	4
대전	56		24	22	2		16	4	5	7	5	2	3		3	5	3
울산	39		17	13	4		9	7	1	1					4	5	4
세종	12		4	3	1	6	3	3							1	1	
경기	492		288	212	11	5	139	56	72	11	49	10	36	3	34	31	11
강원	206		53	30	22	1	96	47	44	5	11	3	8		18	18	10
충북	126		42	27	15		45	28	11	6	8	3	5		12	11	8
충남	154		58	39	19		46	28	15	3	9	2	7		18	16	7
전북	149		56	37	18	1	40	26	9	5	13	2	11		15	14	11
전남	181		64	43	21		46	31	12	3	25	7	18		19	22	5
경북	196		64	35	28	1	65	37	17	11	11	5	5	1	26	23	7
경남	190		65	41	24		60	38	16	6	9	4	5		20	20	6
제주	123		21	15	6		63	15	47	1	19	6	13		3	2	18

13

*출처: 2016문화기반시설 총량(문화체육관광부, 2016)

■ 1순위 ■ 2순위 ■ 3순위

생활예술의 비전과 쟁점

3. 생활예술의 공간 및 활동 현황_서울시 자치구별 문화기반시설 현황

(단위: 개소)

구	합계	국립 도서관	공공도서관				박물관				미술관				문예 회관	지방 문화원	문화 의집
계	336	1	146	119	22	5	120	26	70	24	37	4	28	5	19	25	8
종로구	61		6	2	3	1	35	7	26	2	16	1	15		3	1	
중구	24		5	4		1	16	3	12	1	1	1			1	1	
용산구	14		3	1	2		7	2	3	2	2		1	1	1	1	
성동구	14		6	6			3	2		1	2		1	1	2	1	
동대문구	12		4	3	1		5	1		4						1	2
성북구	16		9	9			6		3	3	1	1				1	
도봉구	10		7	6	1		2	1								1	
은평구	12																2
서대문구	14																2
마포구	11																
강서구	13		9	8	1											1	1
구로구	13		10	7	2	1	1		1						1	1	
영등포구	10		5	4	1		2		2		1				1	1	
동작구	7		5	4	1		1			1						1	
관악구	10		5	5			2		1	1	1				1	1	
강남구	24		12	10	2	1						3				1	
강동구	9		7	4	2										1	1	
중랑구	4		3	3												1	
노원구	15		6	5	1		3	1		2	2			2	2	1	1
양천구	7		5	4	1											1	1
송파구	18		10	8	1	1	5	1	4		2		2			1	1
서초구	14	1	2	2			5	2	3		5		5		1	1	
광진구	9		4	4			3	1		2					1	1	
강북구	9		6	6			1		1						1	1	
금천구	6		4	4											1	1	

* 출처: 2016 문화기반시설 총량(문화체육관광부, 2016)

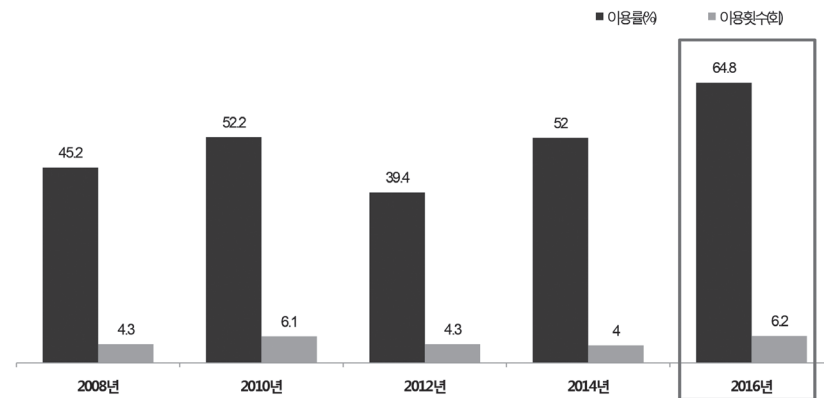
■ 1순위 ■ 2순위 ■ 3순위

생활예술의 비전과 쟁점

14

3. 생활예술의 공간 및 활동 현황_문화예술 공간 이용률 및 횟수

2016년 기준 문화예술 공간 이용률 64.8%, 문화예술 공간 이용 횟수 6.2회. 전년대비 증가 추세
우리 국민들의 문화예술에 대한 관심 및 참여가 증가하는 것으로 확인됨



15

생활예술의 비전과 쟁점

3. 생활예술의 공간 및 활동 현황_공간별 이용률

전국 기준 문화예술 활동 공간 중 주민자치센터의 이용률이 31.8%로 가장 높게 나타남
30대의 전체공간 이용률이 가장 높으며, 70세 이상연령대의 이용횟수가 가장 높은 것으로 나타남

(단위: 회, %)

구분		이용 횟수	이용률														
		회	공간 전체	시군 구민 회관	문예 회관	복지 회관	청소년 회관	문화원	도서관	박물관	문학관	생활 문화 센터	문화 의집	대학교 부설 사회 문화 교실	시설 문화 센터	주민 자치 센터	민간 공연 장
전체		6.2	64.8	9.8	5.5	7.0	3.5	2.4	16.1	10.8	0.5	2.0	0.5	1.5	6.1	31.8	19.3
성별	남성	5.5	62.3	10.2	4.7	5.7	3.4	2.1	15.5	9.8	0.5	1.3	0.5	1.6	4.5	31.5	18.7
	여성	6.9	67.2	9.4	6.2	8.3	3.6	2.6	16.7	11.7	0.5	2.7	0.5	1.5	7.6	32.1	19.9
연령	15~19세	7.1	67.8	5.9	6.2	1.3	20.2	1.9	42.0	17.0	0.6	1.4	1.6	1.9	5.1	9.5	21.0
	20대	6.4	66.8	6.0	5.6	1.9	3.7	3.4	25.6	13.7	0.5	1.1	0.4	4.8	6.9	24.2	28.3
	30대	5.7	68.2	8.8	5.7	1.4	3.2	2.5	21.5	14.8	0.7	3.7	0.2	1.4	8.6	30.9	24.4
	40대	5.6	64.7	11.0	6.1	2.5	3.1	2.8	17.4	12.9	0.8	3.0	0.7	1.1	7.1	33.9	19.9
	50대	4.4	60.7	11.8	5.7	4.1	1.2	2.2	7.4	7.7	0.4	1.5	0.6	0.7	6.4	36.0	17.2
	60대	6.8	63.0	13.1	4.3	41.7	0.7	1.8	4.4	5.1	0.3	1.4	0.3	0.4	3.5	41.8	12.3
	70세이상	9.7	63.7	10.4	4.5	31.8	0.7	1.1	2.0	3.9	0.0	0.5	-	0.4	1.9	37.1	7.4

16

생활예술의 비전과 쟁점

3. 생활예술의 공간 및 활동 현황_공간별 이용률

주민자치센터, 민간공연장, 도서관, 박물관, 시·군·구민회관 순으로 이용률이 높음
새롭게 추가된 생활문화센터의 경우 2.0%의 이용률을 보임

(단위: %)

	2010년	2012년	2014년	2016년	2014년 대비 증감률
전체	52.2	39.4	52.0	64.8	12.8
시군구민회관	11.5	8.0	8.8	9.8	1.0
문예회관	11.5	6.6	6.6	5.5	-1.1
복지회관	11.4	4.6	4.5	7.0	2.5
청소년회관	4.2	5.1	2.2	3.5	1.3
문화원	2.1	2.7	1.2	2.4	1.2
도서관	20.5	12.8	10.4	16.1	5.7
박물관(미술관 포함)	14.8	9.3	16.6	10.8	-5.8
문학관	-	-	-	0.5	-
생활문화센터(신규)	-	-	-	2.0	-
문화의집	1.2	1.0	0.4	0.5	0.1
대학교 부설 사회문화교실	1.7	1.4	1.4	1.5	0.1
시설문화센터	6.0	5.3	7.7	6.1	-1.6
주민자치센터	-	9.2	33.9	31.8	-2.1
민간공연장	-	8.8	16.3	19.3	3.0

* 출처: 2016 문화향수실태조사(문화체육관광부, 2016)

17

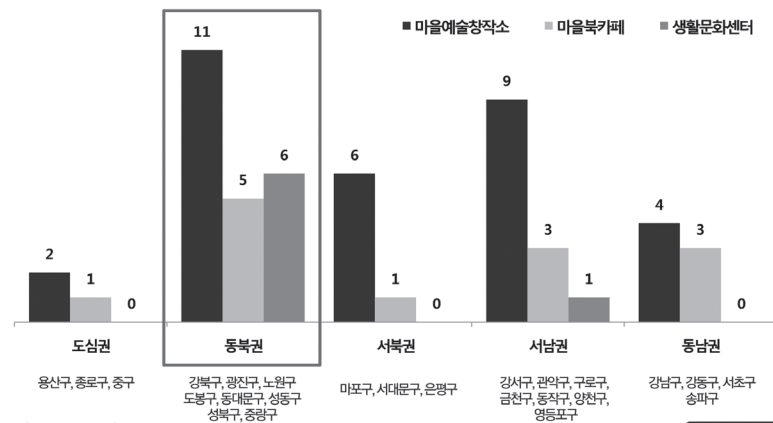
■ 1순위 ■ 2순위 ■ 3순위

생활예술의 비전과 쟁점

3. 생활예술의 공간 및 활동 현황_서울시 생활문화공간 현황

서울시 생활문화공간의 약 50%가 동북권의 위치
동북권>서남권>서북권,동남권>도심권의 순으로 보유

- 생활문화공간: 지역주민의 문화예술 향유 및 창작 기회 제공을 목적으로 생활공간 및 기존공공시설 등을 커뮤니티 거점 공간으로 조성운영하는 공간
- 생활문화센터: 문화체육관광부에서 추진하고 있는 사업으로 지역의 유휴공간과 기존 문화시설을 리모델링하여 의무시설(동아리방, 다목적홀 등)과 특성화시설(덴스연습실, 공작소, 영상미디어실, 작은영화관, 생활체육공간, 문화카페 등)을 선택적으로 적용해서 문화예술을 매개로 한 지역주민의 표현과 소통의 문화공간



* 출처: 2015 서울문화지표 조사연구(서울문화재단, 2016)

생활예술의 비전과 쟁점

3. 생활예술의 공간 및 활동 현황_문화예술 관람 현황

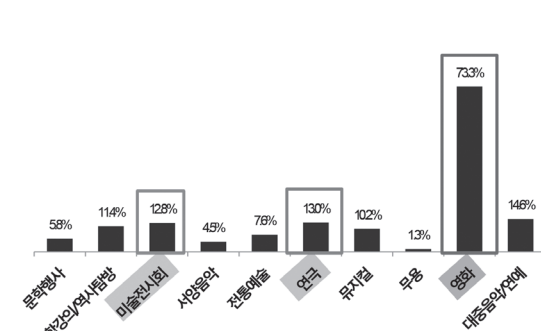
문화예술 행사 관람률

전국 73.3%

서울 99.2%

문화예술행사별 관람률(전국)

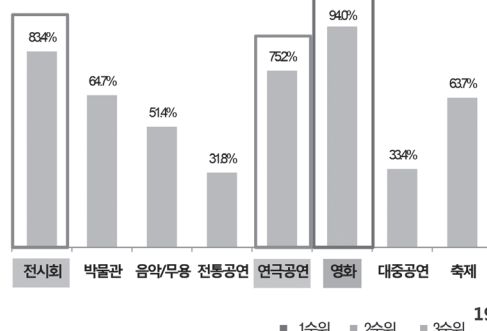
- 영화, 연극, 미술전시회 순으로 관람률이 높은 것으로 나타남
- 2014년 대비 미술전시회, 전통예술의 관람률 증가



* 출처: 전국-2016 문화향수실태조사(문화체육관광부, 2016), 서울시-2015 서울시민 문화향유실태조사(서울문화재단, 2016)

문화활동 관람률(서울시)

- 영화, 전시회, 연극공연 순으로 관람률이 높은 것으로 나타남
- 관람횟수의 경우 영화, 연극공연 10.2회로 가장 많이 관람함



1순위 2순위 3순위

생활예술의 비전과 쟁점

3. 생활예술의 공간 및 활동 현황_문화예술 교육 참여 현황

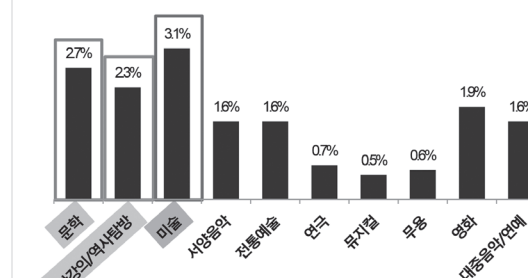
문화예술 교육 참여 경험

전국 10.6%

서울 59.1%

문화예술 교육 참여 현황(전국)

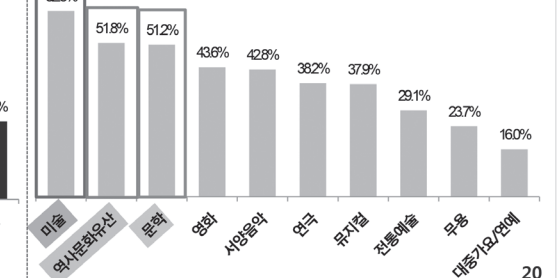
- 미술, 문학, 철학강의/역사탐방 순으로 교육 경험률이 높은 것으로 나타났다. 2014년 대비 문학, 미술, 서양음악, 전통예술 분야의 교육 참여율이 높게 나타남



* 출처: 전국-2016 문화향수실태조사(문화체육관광부, 2016), 서울시-2015 서울시민 문화향유실태조사(서울문화재단, 2016)

향후 참여 희망 문화예술 교육 분야(서울시)

- 미술, 문학, 역사문화유산 순으로 향후 문화예술 교육을 희망함
- 현재 문화예술 교육 참여자들은 주로 지역 문화센터 등에서 수강
- 50대 이상 시민의 70% 이상이 문화예술 관련 교육 경험 있음



1순위 2순위 3순위

생활예술의 비전과 쟁점

3. 생활예술의 공간 및 활동 현황_문화예술 동호회 참여 현황

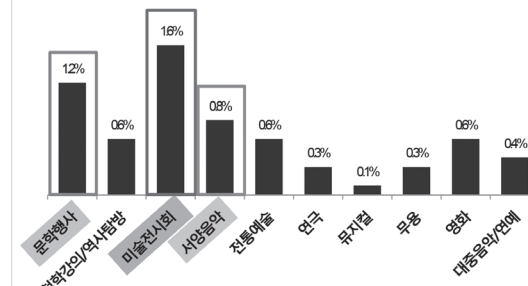
문화예술 동호회 참여 경험

전국 5.5%

서울 30.0%

분야별 문화관련 동호회 참여 경험

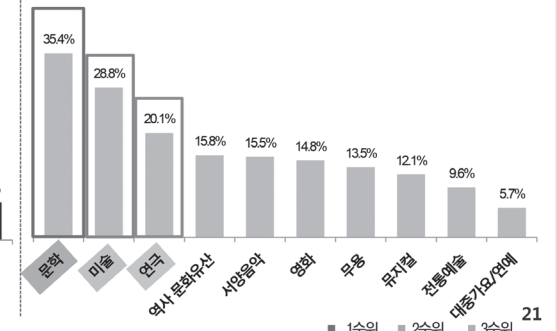
- 전국 대상 분야별 문화관련 동호회 참여 경험 조사 결과 미술, 문학, 서양음악의 동호회 참여율이 높은 것으로 나타남
- 동호회는 주로 매주 1회 정도 활동을 하는 응답이 높았으며, 지역사회와, 학교에서 많이 활동하는 것으로 나타남



* 출처: 전국-2016 문화향수실태조사(문화체육관광부, 2016), 서울시-2015 서울시민 문화향유실태조사(서울문화재단, 2016)

문화예술 동호회 활동 분야

- 서울시민은 문학, 미술, 연극 순으로 동호회 활동 분야가 높음
- 60대 이상 시민의 53.8%가 동호회 참여 경험이 가장 높음
- 동호회 경험이 없는 응답자의 53.8%가 향후 미술 동호회 참여 의향을 밝힘



1순위 2순위 3순위

생활예술의 비전과 쟁점

3. 생활예술의 공간 및 활동 현황_ 생활예술 현황

- 문화향수실태조사 결과에 따르면 우리 국민들의 ‘문화관련 동호회 참여 경험’은 지난 10년간 꾸준한 증가세를 보이고 있음



- 전국 생활문화센터 조성현황을 살펴보면, 총 125개소로 68개소는 운영 중이며 57개소는 공간 조성중인 것으로 나타남

- ✓ 서울/경기/인천 - 총 25개소(13개소 운영, 12개소 공간조성)
- ✓ 강원 - 총 9개소(6개소 운영, 3개소 공간조성)
- ✓ 충북/대전 - 총 6개소(4개소 운영, 2개소 공간조성)
- ✓ 충남/세종 - 총 10개소(6개소 운영, 4개소 공간조성)
- ✓ 전북 - 총 14개소(9개소 운영, 5개소 공간조성)
- ✓ 전남/광주 - 총 15개소(8개소 운영, 7개소 공간조성)
- ✓ 경북/대구 - 총 15개소(9개소 운영, 6개소 공간조성)
- ✓ 경남/울산 - 총 12개소(7개소 운영, 5개소 공간조성)
- ✓ 부산 - 총 14개소(8개소 운영, 6개소 공간조성)
- ✓ 제주 - 총 5개소(1개소 운영, 4개소 공간조성)



* 출처 : 생활문화진흥원 홈페이지(2017)

22

생활예술의 비전과 쟁점

4. 심층인터뷰 및 설문조사_조사개요

1 심층인터뷰 및 설문조사 개요

〈심층인터뷰 및 설문조사 개요〉

	심층인터뷰			설문조사
	생활예술매개자(FA)	생활예술 동호회 참여자	생활예술 전문가	서울 생활예술 동호회
조사일시	2017.09. ~ 2017.10.	2017.09. ~ 2017.11.	2017.9. ~ 2017.12 중순	2017.10. ~ 2017.11.
조사방법	워크숍	FGI	1:1 면접 및 FGI	방문조사 및 인터넷 설문조사
조사 상태	거버넌스, 오케스트라, 워댄스, 일반장르 등 20명	난타, 꽃꽂이, 밴드, 연극 등 25명	진행 중	11월 30일 까지 진행 중 (최소 100명 예정)
조사목적	생활예술 매개자들을 대상으로 현재의 정책적 이슈와 사업 추진 시 어려움, 향후 지원 필요시안 등을 파악	생활예술 참여자를 대상으로 생활예술에 대한 관심도, 참여의향 등을 파악	우리나라 생활예술 정책 및 서울시의 문화정책 등과 연계하여 서울 생활예술 정책의 이슈와 방향 파악	생활예술에 대한 인식조사, 생활예술 관심도, 참여의향 및 정책적 요구사항 파악

23

생활예술의 비전과 쟁점

4. 심층인터뷰 및 설문조사_FA 인터뷰

2 생활예술매개자 심층인터뷰

생활예술매개자(Facilitating Artist: FA): 시민의 생활예술 활동을 촉진시키는 전문가로, 시민 스스로 생활예술 활동의 주체가 될 수 있도록 다양한 자원을 발굴 지원하고 활용할 수 있도록 촉진시켜주는 사람을 통칭함

생활예술매개자 사업 추진 과정: 생활예술매개자 사업의 서울특별시 <재단법인 서울문화재단 설립 및 운영에 관한 조례> 제3조, 제5항” 지역문화의 육성 및 지역문화 전문인력 양성”, 지역문화진흥법, 비전 2030, 문화시민도시 서울, 서울특별시 생활문화진흥에 관한 조례에 따라 서울문화재단 내 “생활문화지원단”, 생활 문화사업팀, 생활문화교류팀 신설. 2017년 1월 부터 다양한 분야의 FA를 선발하여 활동 중



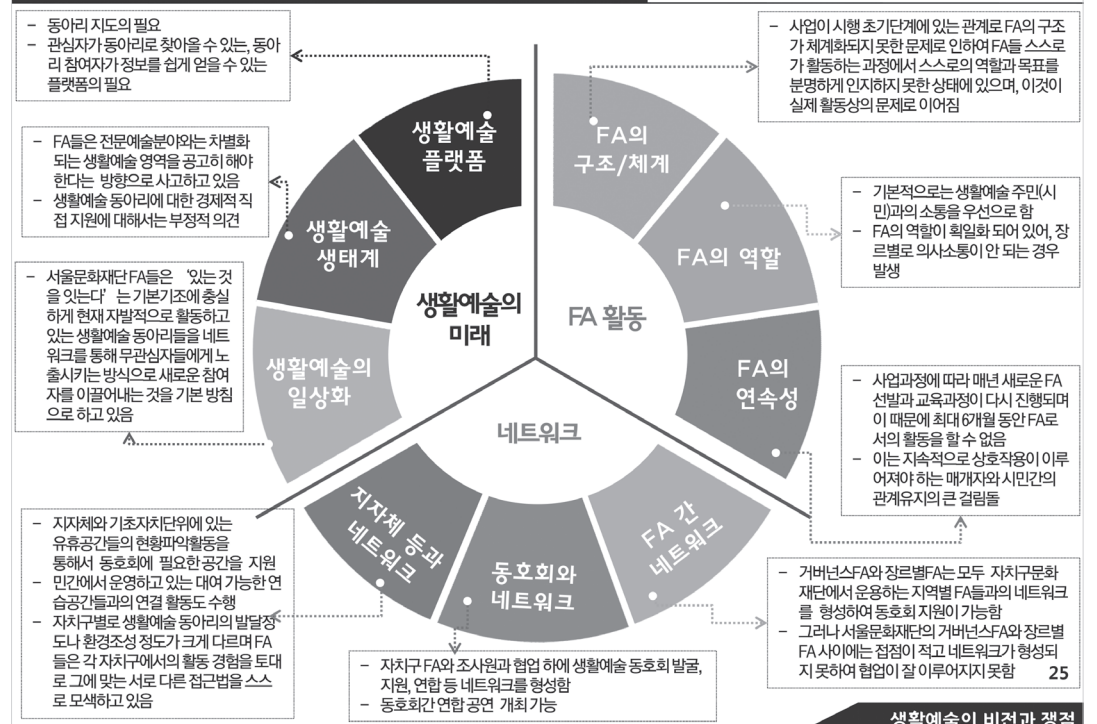
전문매개자 주요 활동

- 거버넌스: 1)인적자원: 지역 내 동아리 발굴 및 조사, 동아리 간 혹은 동아리와 자치구 네트워크, 공동체 활동현황 및 리더 발굴, 지속가능성 확보 사업 실행 2)공간자원: 공유·거점 공간 운영(생활문화지원센터), 공간 매개사업 진행, 안정화 3)기획·홍보: 지역의 문화지도, 축제, 콘텐츠 등의 진행 및 활성화, 생활 문화활동 기획, 홍보
- 복합장르: 연극, 미술, 밴드 등 장르 기반 실태조사, 활동현황 등을 조사분석하고 시각예술 프로그램을 기획·실행할 수 있는 역량강화 활동 중심으로 역할 수행
- 오케스트라: 한국생활예술음악인협회(KOAMA)와 연계 해 협력하여 생활음악이라는 장르기반 현장 리서치, 활동현황 등을 조사분석하고, 올해 9월 개최예정인 서울국제생활예술오케스트라(SIOOF) 축제와의 네트워크 및 컨설팅 업무
- 워댄스: 소셜댄스, 스포츠댄스 및 커뮤니티댄스 등 장르 기반 실태조사, 활동현황 등을 조사분석하고, 하반기 댄스페스티벌 개최를 중심으로 동아리 간 네트워크 및 컨설팅 업무

24

생활예술의 비전과 쟁점

4. 심층인터뷰 및 설문조사_FA 관심사 및 의견 키워드 도출



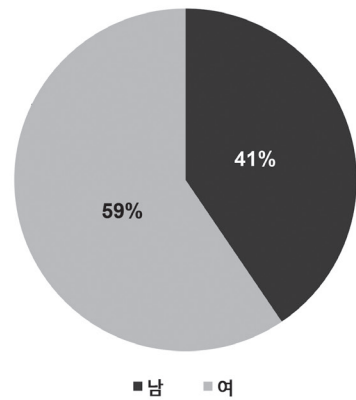
25

생활예술의 비전과 쟁점

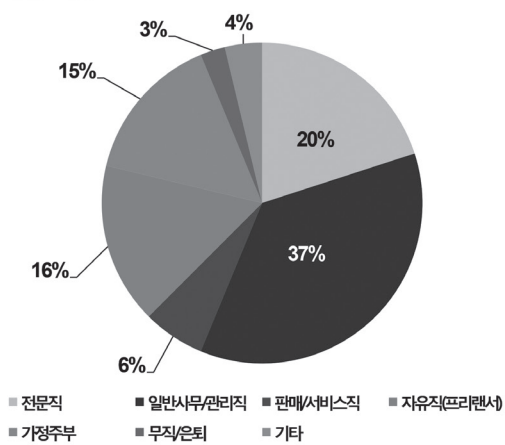
4. 심층인터뷰 및 설문조사_생활예술 참여자 인식조사

3 생활예술 동호회 설문조사- 응답자 특성

☑ 성별 및 연령대



☑ 직업



연령대	20대	30대	40대	50대	60대	총
명	9명	45명	11명	9명	4명	79명

26

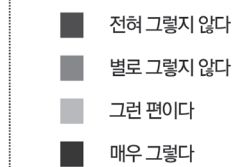
생활예술의 비전과 쟁점

4. 심층인터뷰 및 설문조사_생활예술 참여자 인식조사

3 생활예술 동호회 설문조사

☑ 생활예술 활동 이후에 나는...

1. 새로운 지식이나 스킬을 얻었다
2. 자신감이 향상되었다
3. 기존의 이해나 생각이 바뀌는 경험을 했다
4. 창조성의 중요성을 느낀 적이 있다
5. 더 건강해졌다
6. 더 행복해졌다
7. 새로운 사람들을 사귄 수 있었다
8. 다른 사람들이 가진 다양한 관점/입장/문화를 배울 수 있었다
9. 지역 행사에 더 많이 참여하게 되었다
10. 우리 동네나 구를 더 긍정적으로 느끼게 되었다
11. 서울시청, 각 구청, 서울문화재단 등 서울시의 공공기관이 더 친근하게 느껴진다
12. 생활예술 사업이 서울시에 꼭 필요하다고 생각한다
13. 향후에는 내가 생활예술사업의 기획 및 운영에 참여하고 싶은 마음이 있다



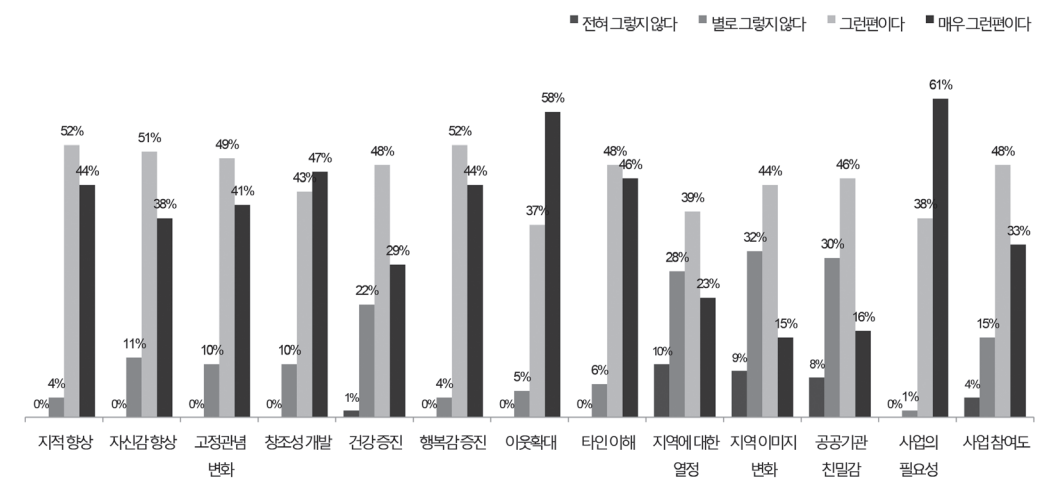
27

생활예술의 비전과 쟁점

4. 심층인터뷰 및 설문조사_생활예술 참여자 인식조사

3 생활예술 동호회 설문조사

☑ 생활예술 활동 이후에 나는...



28

생활예술의 비전과 쟁점

4. 심층인터뷰 및 설문조사_생활예술 참여자 인식조사

3 생활예술 동호회 설문조사

☑ 생활예술 활동 이후에 나는...

평균 순위 : 12 > 7 > 1 > 6 > 8 > 4 > 3 > 2 > 13 > 5 > 9 > 11 > 10

	전혀 그렇지 않다	별로 그렇지 않다	그런 편이다	매우 그렇다	평균
1. 새로운 지식이나 스킬을 얻었다	0%(0명)	4%(3명)	52%	44%	3.41
2. 자신감이 향상되었다	0%(0)	11%(9)	51%	38%	3.27
3. 기존의 이해나 생각이 바뀌는 경험을 했다	0%(0)	10%(8)	49%	41%	3.30
4. 창조성의 중요성을 느낀 적이 있다	0%(0)	10%(8)	43%	47%	3.37
5. 더 건강해졌다	1%(1)	22%(17)	48%	29%	3.05
6. 더 행복해졌다	0%(0)	4%(3)	52%	44%	3.41
7. 새로운 사람들을 사귄 수 있었다	0%(0)	5%(4)	37%	58%	3.53
8. 다른 사람들이 가진 다양한 관점/입장/문화를 배울 수 있었다	0%(0)	6%(5)	48%	46%	3.39
9. 지역 행사에 더 많이 참여하게 되었다	10%(8)	28%(22)	39%	23%	2.75
10. 우리 동네나 구를 더 긍정적으로 느끼게 되었다	9%(7)	32%(25)	44%	15%	2.66
11. 서울시청, 각 구청, 서울문화재단 등 서울시의 공공기관이 더 친근하게 느껴진다	8%(6)	30%(24)	46%	16%	2.71
12. 생활예술 사업이 서울시에 꼭 필요하다고 생각한다	0%(0)	1%(1)	38%	61%	3.59
13. 향후에는 내가 생활예술사업의 기획 및 운영에 참여하고 싶은 마음이 있다	4%(3)	15%(12)	48%	33%	3.10

29

생활예술의 비전과 쟁점

4. 심층인터뷰 및 설문조사_ 생활예술 참여자 수요조사

3 생활예술 동호회 설문조사

☑ 생활예술 활동 관련 의견

1. 생활예술활동을 위해 이용할 수 있는 공간이 부족하다
2. 생활예술 동아리 간의 네트워크는 더 늘어나야 한다
3. 전국 단위 동아리 네트워크의 행사·모임이 있을 때 참여할 생각이 있다
4. 나의 생활예술활동을 관객들에게 보여줄 수 있는 무대가 더 있었으면 좋겠다
5. 단순한 발표 무대를 넘어서는 생활예술 동아리 간의 대화나 경연에 참가하고 싶다
6. 나는 생활예술활동이 경제적 수입으로 연결될 수 있었으면 좋겠다
7. 생활예술활동 지원은 개인이나 동아리에게 지원금을 주는 방식이어야 한다
8. 서울 시 전체의 생활예술 동아리 정보를 볼 수 있는 포털사이트가 있었으면 좋겠다

■ 전혀 그렇지 않다
■ 별로 그렇지 않다
■ 그런 편이다
■ 매우 그렇다

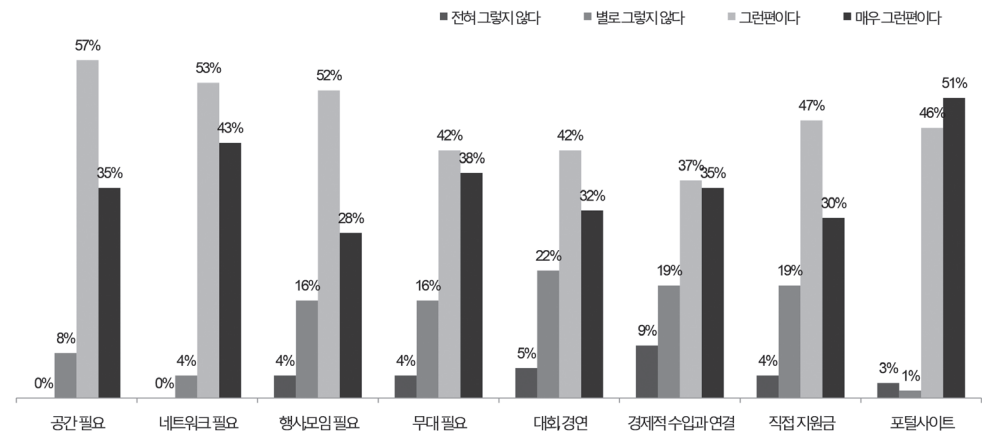
30

생활예술의 비전과 쟁점

4. 심층인터뷰 및 설문조사_ 생활예술 참여자 수요조사

3 생활예술 동호회 설문조사

☑ 생활예술 활동 관련 의견



31

생활예술의 비전과 쟁점

4. 심층인터뷰 및 설문조사_ 생활예술 참여자 수요조사

3 생활예술 동호회 설문조사

☑ 생활예술 활동 관련 의견

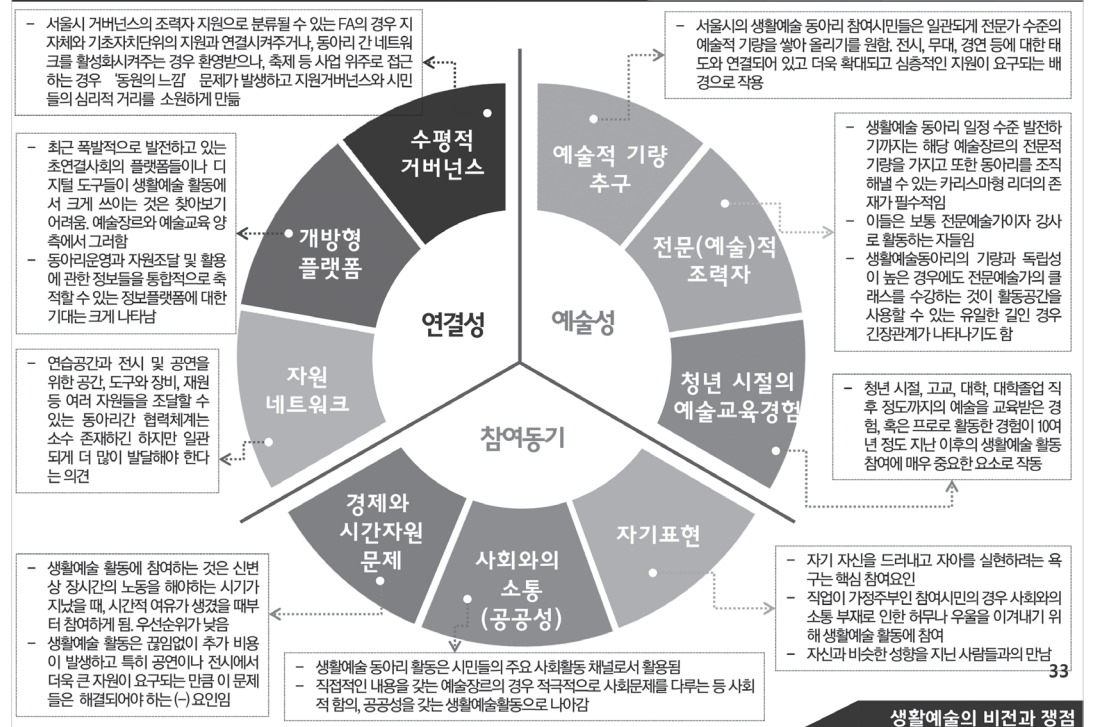
평균 순위 : 8 > 2 > 1 > 4 > 3 > 7 > 5 > 6

	전혀 그렇지 않다	별로 그렇지 않다	그런 편이다	매우 그렇다	평균
1. 생활예술활동을 위해 이용할 수 있는 공간이 부족하다	0%	8%	57%	35%	3.28
2. 생활예술 동아리 간의 네트워크는 더 늘어나야 한다	0%	4%	53%	43%	3.39
3. 전국 단위 동아리 네트워크의 행사·모임이 있을 때 참여할 생각이 있다	4%	16%	52%	28%	3.04
4. 나의 생활예술활동을 관객들에게 보여줄 수 있는 무대가 더 있었으면 좋겠다	4%	16%	42%	38%	3.14
5. 단순한 발표 무대를 넘어서는 생활예술 동아리 간의 대화나 경연에 참가하고 싶다	5%	22%	42%	32%	3.00
6. 나는 생활예술활동이 경제적 수입으로 연결될 수 있었으면 좋겠다	9%	19%	37%	35%	2.99
7. 생활예술활동 지원은 개인이나 동아리에게 지원금을 주는 방식이어야 한다	4%	19%	47%	30%	3.04
8. 서울 시 전체의 생활예술 동아리 정보를 볼 수 있는 포털사이트가 있었으면 좋겠다	3%	1%	46%	51%	3.44

32

생활예술의 비전과 쟁점

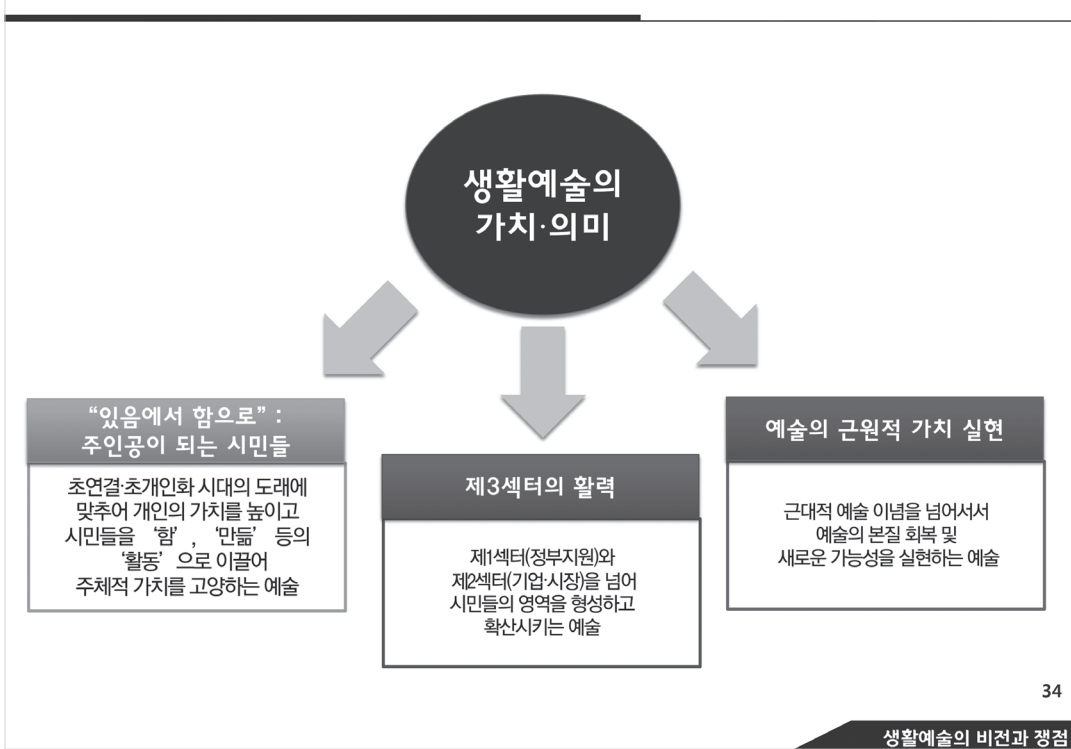
4. 심층인터뷰 및 설문조사_ 생활예술 동호회원 관심사 및 의견 키워드 도출



33

생활예술의 비전과 쟁점

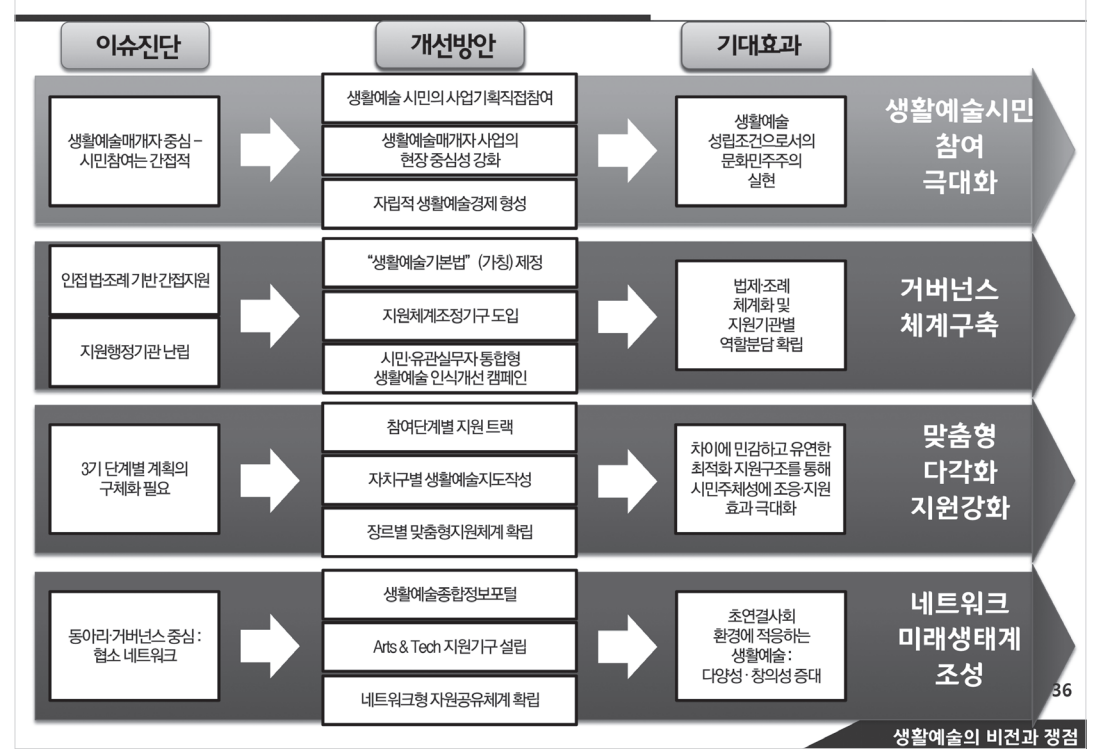
5. 서울 생활예술 2031 액션플랜_새로운 패러다임의 모색



5. 서울 생활예술 2031 액션플랜_현행 사업안



5. 서울 생활예술 2031 액션플랜_개선 및 구체화 방안



5. 서울 생활예술 2031 액션플랜

1 생활예술시민 참여 극대화·있는 것을 잇는다

생활예술의 목적 중 하나가 시민의 주체적 삶을 회복하는 것이며 또한 시민의 주체성 없이는 생활예술 자체가 성립하지 않으므로 생활예술시민의 주체성을 함양하는 프로그램들이 우선적으로 구체화되어야 함

1. 서울 생활예술사업 “시민기획위원” 프로그램 운영

- 시민 및 동아리의 자율성은 외부에 의해 일괄적으로 주어지는 사업과 반드시 충돌하게 되어 있고 여기에서 소위 ‘동원’의 문제도 발생하는 데 이를 해소하기 위해서는 생활예술사업의 기획 단계부터 참여 동아리의 실제 회원인 시민들이 참여해야 하며 주최기관인 서울시 혹은 서울 문화재단과 시민기획위원 사이의 거리를 최소화해야 함
- 이러한 문제를 해결하면서 생활예술시민을 육성할 수 있는 가장 좋은 방법은 서울시 생활예술사업의 기획과 실행 과정에 일선현장의 생활예술 활동 시민들이 직접 위원으로 참여하는 비율을 높임으로서, 스스로들이 만들어낸 생활예술의 형태와 속성에 부합하는 공연 및 전시의 무대공간과 프로그램, 예산기획까지 그것들이 만들어지는 과정에 참여할 수 있도록 하는 것임

2. 생활예술매개자 사업의 현장 중심성 강화

- 현장의 ‘매개자’로서 FA는 활동하고 있는 생활예술시민들과 하나가 되어 그들 안에서 새로운 집합적인 실천이 가능하게 해 주는 것으로 목적으로 하는 만큼, 자치구 단위에서 운영하는 FA 형태를 중심으로 통합적으로 운영되는 것이 바람직함
- 동아리-동아리 간의 매개 뿐만 아니라 동아리-공공 거버넌스 조직들 사이에서 확실하게 동아리의 생활예술시민들을 대변하고 그들의 이익과 자율성을 보장할 수 있는 FA로 거듭날 필요가 있다는 요구가 확인되는 바, 서울문화재단과 같은 중심기관이 FA의 대표성과 위상을 보장하는 방식으로 FA들의 현장활동을 강화할 수 있음

3. 자립적 생활예술경제 형성

- 장기적으로 생활예술은 외부의 지원에 의존하지 않고서도 스스로 융성해나가는 자립성을 확보하는 것을 목적으로 하기에 특히 생활예술경제의 활성화가 중요하며 이는 생활예술활동을 통해서 참여시민이 경제적인 수익성을 확보할 수 있도록 하는 것을 필요로 함
- 이를 위해서는 생활예술생산물 시장 형성 등 수익창출모델, 법적 지원을 통한 분경요소 해소, 이전에 대전과 성남문화재단 창조도시사업 등에 서 시도되었던 문화통화 사업 등 다각적인 접근이 요구됨

5. 서울 생활예술 2031 액션플랜

2 서울 생활예술 거버넌스 체계 구축

다양한 단위에서 진행되고 있는 생활예술지원의 혼선을 막고 실효성을 극대화하기 위한 통합적인 조정을 가능케 하는 거버넌스 체계 구축이 필요함

4. “생활예술기본법” (가칭) 제정을 중심으로 법적·제도적 기반 체계화 및 강화

- 생활예술에 대한 분명한 정의, 규정, 원칙들을 내용으로 하는 기본법의 제정을 목표로 하여 입법과정에서 필요한 여러가지 활동들을 체계적으로 수행하는 기본방침으로 액션플랜이 가능할 수 있어야 하며, 이후 생활예술기본법을 중심으로 지방자치단위의 조례들과 각종 행정명령, 정책들이 일관된 체계를 갖고 수렴하도록 해야 함

5. 자원체계 조정기구 도입

- 생활예술의 영역을 분명하게 규정하고 여러 인접분야로부터 독립시킴으로써 관련 자원조직들 간의 중복지원이나 경쟁관계의 형성 등을 막을 수 있고 또한 이를 위해서 자원체계 조정자로서의 위상과 권위를 지니는 조직이 마련되어야만 이후의 실효성 극대화를 위한 통합조정이 가능해질 것임

6. 유관실무자 통합형 생활예술 인식개선 캠페인

- 거버넌스의 효과적 작동을 위해서는 시민 뿐만 아니라 공공 자원체계에서 활동하고 있는 공직자와 활동가의 생활예술 인식 또한 제고되어야 하므로 생활예술 핵심 지원기구들은 사회적 공감확대 기반을 마련하기 위하여 워크숍, 캠페인 등을 진행하는 한편 특히 유관실무자인 공직자 등에 대한 교육을 특히 강화하여야 하며 유관실무자는 생활예술활동에 직접 동참하도록 유도

38

생활예술의 비전과 쟁점

5. 서울 생활예술 2031 액션플랜

3 맞춤형 다각화 지원 강화

시민들의 주체성에 조응하면서 정책지원의 효과를 극대화하기 위해서는 단일한 정책적용이 아닌 시민 개인의 참여정도의 차이는 물론, 장르별, 자치구별로 나타나는 다양한 차이들에 유연하고 민감하게 최적화될 수 있는 지원구조가 확립되어야 함

7. 참여단계별 지원 트랙 구축

- 개인별로 생활예술에 대한 이해, 관심, 실천의 수준이 모두 다 다른 바 각각에 맞는 차별화된 지원 트랙을 제시하여, 관심자의 경우에는 이웃 시민들의 활동 관람 경험 및 강좌 제공 등을 통한 관심을 제고하고, 참여자들에게는 동아리에 대한 정보를 제공하거나 새로운 동아리를 구성할 수 있도록 도우며 동시에 공간지원도 함께 이루어지도록 하며, 활동가의 경우 지역공헌 활동 기회를 제공하는 방식으로 활동을 심화하고 명실상부한 생활예술가는 국가 또는 글로벌 단위의 장을 마련하여 활동을 심화할 수 있도록 돕고 killer-콘텐츠를 생산할 수 있도록 지원함

8. 자치구별 생활예술 지도 작성

- 현장 조사로부터 파악되고 있는 결과는 일관되게 개인별 뿐만 아니라 자치구별로 생활예술 실천의 양상과 성격 및 발달 정도가 크게 다르다는 것을 시사하고 있기에 서울특별시라는 넓은 공간적 범위를 대상으로 하는 생활예술지원정책은 그 초기 1단계 지원정책 속에 이러한 자치구별 차이와 특성, 핵심문제와 해결방안을 포괄적으로 파악하고 분석하는 것이 선행되어야 하는 바 이것은 각 자치구별 상황과 특성을 조사하여 기술한 지도의 형태를 띄게 될 것임
- 이러한 현황파악이 1단계 시기에 미리 이루어져야만 이후에 각 자치구의 상태에 맞는 진단과 처방, 인원배치, 활성화 지원과 문제해결 노력이 적절하게 이루어질 수 있음

9. 장르별 맞춤형 자원체계 확립

- 생활예술 장르별로 필요로 하는 자원과 지원의 종류가 크게 다르기에 생활예술 참여 시민들은 무엇이 필요한가를 절실히 알고 있는 반면 해당 장르 참여 경험에 없는 자원실무자 및 활동가들은 미리 관련 정보가 조사되고 방안이 마련되어 있지 않으면 그 수요를 파악조차 할 수 없는 경우가 대부분이므로 장르별 맞춤형 지원이 강화될 수 있도록 지원인력을 충분히 충원하고 핵심적 지원사항과 주의사항 등을 교육해야 함

39

생활예술의 비전과 쟁점

5. 서울 생활예술 2031 액션플랜

4 네트워크 미래생태계 조성

본 계획은 15년 이후까지를 내다보는 장기계획인 만큼 사회적 환경의 급변을 고려하여야 하는 바 기술적 조건 변화의 핵심인 ‘초연결성’에 기초하여 생활예술의 네트워크적 미래 생태계를 조성해야 함

10. 종합정보포털 형성

- 단순히 관심 있는 생활예술 장르의 참여시민 및 동아리의 존재와 활동에 관한 정보 뿐만 아니라 생활예술 공연 및 전시를 홍보할 수 있는 채널로서의 포털, 생활예술 활동을 위해 필요한 다양한 자원을 지원받거나 효율적으로 얻을 수 있는 방법 및 활동 노하우 등에 관한 정보를 축적하고 공유할 수 있는 공간으로서의 종합정보플랫폼이 형성되어야 하며, 이는 반드시 다수 시민들의 활발한 참여와 교류, 정보생산과 제공이 이루어져야만 하므로 공공기관에 의해 독립적으로 형성하기보다도 민간 IT기업과의 제휴를 통해서 달성될 수 있음

11. Arts & Tech 지원기구 설립

- 전문예술과는 달리 현재까지의 생활예술 활동은 전통적인 환경과 도구들을 바탕으로 이루어지고 있는 바, 급변하는 환경 속에서 생활예술의 창조적 역량을 십분 발휘할 수 있도록 생활예술과 새로운 기술 기반 환경 및 도구들의 조응을 촉진하기 위해서는 선도적인 활동을 지원, 장려하고 그 예시를 홍보하고 확산시키는 임무를 담당하는 지원기구의 설립 필요성이 제기됨
- 이러한 지원기구는 1) 생활예술 활동과 교류가 실시간으로 중계되고 원격현전telepresence성을 갖도록 하여 생활예술 네트워크 확산에 도움을 주고 2) 카메라와 스마트폰을 통한 동영상 촬영 및 편집, 새로운 디지털 악기에서부터, 컴퓨터 그래픽이나 사운드 제작 소프트웨어에 이르는 지속적으로 새로워지는 기능의 도구-사물들을 통한 생활예술을 촉진하여 생활예술의 창조적 역량과 장르 범위를 확산시키며 3) 이러한 과정을 통해 생활예술시민에게 끊임없이 새로운 자극을 주고 새로운 예술적 영감의 원천을 제공함

12. 네트워크형 자원공유체계 확립

- 생활예술을 위해 필요한 다양한 자원들에 대한 정보와 지원 뿐만 아니라 그것들을 생활예술시민들이 직접 공유하고 있는 상태로 나아가는 것이 생활예술의 자립성을 위해 필요하기에, 공간이나 도구 등을 공유하는 것은 물론, 안정적이고 안전한 크라우드 펀딩 체계 등 네트워크형 자원공유체계가 시민들 속에서 확립되도록 하여 자원 및 경제 영역에 있어서 시민들의 생활예술이 자립성을 갖도록 함

40

생활예술의 비전과 쟁점

5. 서울 생활예술 2031 액션플랜

5 기타 액션플랜 구체화 방안

13. 생활예술 미디어 콘텐츠 기획

- 시민들의 인식을 변화시키고 쉽게 행동으로 옮기게 하는 데에는 영화, 드라마 등의 문화상품 미디어 콘텐츠의 영향력이 매우 크며, 실제로 “노다메 칸타빌레”, “베토벤 바이러스”, “신사의 품격” 등의 TV 드라마 콘텐츠들이 각각 시민오페스트라나 시민합창단 생활예술활동 확산에 큰 영향을 미쳤다는 보고도 있으므로, 생활예술 인식제고 캠페인과 연동하여 미디어 콘텐츠 제작사와 제휴, 콘텐츠 기획 단계에 개입하여 시민들이 생활예술을 더욱 친근하게 여길 뿐만 아니라 그러한 활동이 선망의 대상이 될 수 있도록 유도하는 방안도 활용가능함

14. 기업 및 종교 기반 생활예술 동아리와의 네트워크 구축

- 자치구의 생활문화사업 내 자리잡고 있는 생활예술 동아리들은 보통 여성 가정주부이거나 직장에서 은퇴한 노년층이 다수인 것으로 파악되는데, 사실 직장을 갖고 있는 많은 청장년세대는 직장 내 동아리 활동에서 생활예술을 하고 있으며, 교회로 대표되는 종교조직 내에서 이루어지는 생활예술 활동도 규모가 상당하나 이들은 공적 영역의 생활예술 거버넌스 사업에 포함되지 못하고 있는 바, 이미 자체적으로 상당한 규모와 성과를 축적한 기업 및 종교조직 기반 생활예술 동아리들과 기존 지자체 거버넌스를 통해 연결되어 있는 동아리들을 통합할 수 있는 네트워크를 구축한다면 생활예술의 확대 및 보편화에 있어서 큰 성과를 이룰 것으로 기대됨

15. 소규모 생활공간밀착형 예술공간 “마이(My+Micro)스페이스” (가칭) 확충

- 현재 생활예술을 위해 지원되고 있는 공간은 강습과 교육, 동아리 활동 지원 및 거버넌스까지 한번에 이루어지는 통합형 공간을 소수 늘리는 것으로 하나의 공간에 대한 더 많은 사람들의 수요를 발생시키므로 요구를 충족시키기에 한계가 있음
- 소수의 공간을 지정, 개조·확장하는 것과 병행하여 아파트단지나 공원 등 생활밀착형 공간에 여기에는 이미 많은 복합문화예술공간에 활용되고 있는 개조된 콘테이너 또는 버스차량 등을 활용한 소규모 공간들을 다수 마련하는 방안은 장르별 활용가능성의 차이는 있으나 더 많은 생활예술활동을 위해 모임 및 전시공간 확충의 차원에서 효과적인 공간제공 방안이 될 수 있음

41

생활예술의 비전과 쟁점

부록.

서울생활예술선언



서울생활예술선언

모든 사람은 자신의 감정과 생각을 예술을 통해 표현할 자유와 권리가 있으며, 따라서 우리 모두는 생활 속 언제 어디서나 예술을 창조하며 즐기는 생활예술가임을 선언합니다.

첫째, (생활예술의 정의)

생활예술은 소수의 전문적 예술활동이 아니라 일반 시민 모두의 자유롭고 자발적인 예술활동입니다.

둘째, (전문예술과의 동반성장)

생활예술은 전문예술과 협력을 통해 상호 동반성장하는 선순환의 예술 생태계를 구성합니다.

셋째, (생활예술과 표현의 권리)

모든 이는 자기 감정과 생각을 예술을 통해 표현하고 공유할 권리가 있습니다.

넷째, (약자와 소수자의 평등한 권리)

모든 이의 예술 표현 권리는 사회적 약자 및 소수자에게도 동등하게 주어집니다.

다섯째, (삶의 예술화)

생활예술인은 예술 활동을 통해 주체적 삶의 가치와 의미를 높이며, 일상의 활력을 얻습니다.

여섯째, (다양성 추구)

생활예술인은 자아를 표현함에 있어 자신과 다른 타인의 존재와 사상을 존중하고 인정합니다.

일곱째, (사회의 책임)

사회는 구성원의 자립적 생활예술 활동을 장려하여 삶의 가치를 높이도록 도와야 합니다.

여덟째, (시대적 책무)

사회는 디지털 기반 초연결사회에 걸맞도록 모든 시민의 주체적 예술활동의 기반을 조성해야 합니다.

아홉째, (세계 시민의 연대)

생활예술인은 세계 생활예술인들과의 교류 · 협력을 통해 세계시민적 삶의 보편적 가치 향상을 도모합니다.

열째, (실행의 약속)

생활예술인은 모든 시민이 삶 속에서 예술을 누릴 수 있도록 상기한 내용의 실현과 함께 아래의 구체적

실천방안을 위해 적극 노력할 것입니다.

우리는 모든 시민이 생활예술인으로서 예술을 만들고 즐기는 환경 조성에 앞장서겠습니다. 이를 위해 2020년까지 생활예술 세계축전 개최, 국제적 협력을 도모하는 생활예술협력기구 추진, 생활예술현장의 제정 등 생활예술 확산을 위한 계기를 만들어 나가겠습니다.

2017년 9월 21일

세계 시민이 생활예술가로 함께하길 염원하는 29개국 63명의 시민오케스트라 대표단 일동

Seoul Community Arts Declaration

Everyone has the right to freedom of expression of feelings and thoughts through the arts; therefore, we hereby declare that we all are community artists who create and enjoy the arts wherever, whenever possible.

1. The de nition of Community Arts

Community arts are created voluntarily by ordinary citizens, not by professional artists.

2. Mutual growth with Professional Arts

Community arts and professional arts should grow together and create a healthy arts ecosystem through cooperation.

3. The Right to Community Art and Free Expression

Everyone has the right to express and share their feelings and thoughts through the arts.

4. Equal Rights for the Weak and the Minorities

The right to artistic expression is exercised equally by every member of the society including the weak and minorities.

5. The Signi cance of Art to Human Life

Through the arts, community artists are to bring out the meaning and significance of life and invigorate living.

6. Pursuit of Diversity

Community artists should embrace others for who they are and what their beliefs may be while expressing themselves.

7. The Responsibilities of Society

Society is to encourage artistic activities of its members so that they can improve the quality of their lives.

8. Responsibilities in a Digital Era

Society is to create a platform that measures up to the current ultra-connected digital world so that every citizen is able to fully engage with artistic activities.

9. Solidarity with Citizens of the World

Every community artist is to interact and cooperate with one another to improve the quality of life for anyone engaging with the arts.

10. Pledge to Observe

We, community artists, will strive to fulfil this declaration and to find ways of implementing the statement below so that all citizens can enjoy arts in their lives.

We, as community artists, will create an environment for all citizens to enjoy the arts. In doing so, we will participate in the International Community Arts Festival, launch the Organization for Community Arts Cooperation and enact the charter of Community arts to make community arts more accessible to all by 2020.

September 21st, 2017

By All the 63 members of the community orchestra from 29 countries who hope every citizen of the world joins in and becomes a community artist

생활예술의 비전과 쟁점 포럼

발 행 인 주 철 환
기획총괄 박 승 현
기획제작 생활문화교류팀 팀장 조예인
생활문화교류팀 연구담당 김은경 주자영

발 행 일 2017.11.24
발 행 처 서울문화재단
02589 서울특별시 동대문구 청계천로 517
www.sfac.or.kr

문 의 02-3290-7425
디 자 인 (주)디자인컴퍼니