creative commons

COMMONS DEED

저작자표시-비영리-변경금지 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

- 이 저작물을 복제, 배포, 전송, 전시, 공연 및 방송할 수 있습니다.

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:

저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.

비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.

변경금지. 귀하는 이 저작물을 개작, 변형 또는 가공할 수 없습니다.

- 귀하는, 이 저작물의 재이용이나 배포의 경우, 이 저작물에 적용된 이용허락조건을 명확하게 나타내어야 합니다.
- 저작권자로부터 별도의 허가를 받으면 이러한 조건들은 적용되지 않습니다.

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

이것은 이용허락규약(Legal Code)을 이해하기 쉽게 요약한 것입니다.

Disclaimer

dCollection

미술경영학박사학위논문

생활문화참여자 만족도 연구

2019년 2월

서울대학교 대학원

협동과정 미술경영전공

나 은

생활문화참여자 만족도 연구

지도교수 금 현 섭

이 논문을 미술경영학박사 학위논문으로
제출함
2019년 1월

서울대학교 대학원
협동과정 미술경영 전공
나 은

나은의 박사학위논문을 인준함
2019년 1월

위 원 장 정 영 목 (인)

부위원장 김 희 영 (인)

위 원 이 보 아 (인)

위 원 김 진 아 (인)

위 원 금 현 섭 (인)

국문초록

우리나라 정부는 경제성장에 걸맞은 국민의 삶의 질 향상을 위한 방편의 하나로 문화예술향유 증대를 위한 다양한 정책을 전개하고 있다. 1991년 「문화향수실태조사」가 시작되면서 국민의 문화향유에 관한 연구가 본격화되었다. 문화예술향유의 결정요인에 관한 선행연구들은 다각적인 접근을 통해 그 요인을 밝히고 문화향유 제고를 위한 정책적 제언을 해왔다. 하지만 선행연구에서는 문화향유활동 중 관람과 참여를 구분하여 결정요인을 연구하지 않고 관람활동만을 기준으로 영향요인을 분석해왔다. 이러한 연구결과를 기반으로 문화예술시설의 증대, 공연 및 전시 프로그램 지원, 예술가 창작지원 등의 정책이 시행되었다.

반면 개인 혹은 예술동호회를 중심으로 자율적으로 행해지던 문화예술참여활동인 '생활문화'는 박근혜 정부에서 문화향유정책의 대상으로 여겨지기 시작했다. 박근혜 정부는 '문화융성'을 국정목표 중 하나로 정하고 "국민 개개인이 문화가 있는 삶을 누릴 수 있는 환경"을 조성하는 것을 목표로 하여 문화민주주의적 관점의 문화향유정책에 집중하였고 '생활문화정책'의 토대를 만들었다.

생활문화는 지역의 주민이 문화적 욕구를 충족하기 위해 자발적 혹은 일상적으로 참여하는 유·무형의 문화적 활동을 의미하며, 생활문화정책은 생활문화를 통해 개인 간 혹은 지역사회 간의 문화격차를 극복하기 위해 전개되는 문화향유정책이다. 2014년 「문화기본법」, 「지역문화진흥법」이 제정·시행되면서 생활문화정책이 본격화되었고, 문재인 정부 역시 100대 국정과제로 '생활문화정책 추진을 통한 국민의 기본권으로서의 문화적 권리 확보'를 선정하며 생활문화정책을 확장해 나가고 있다.

그동안 ‘문화의 민주화’ 관점에서 중시되어왔던 문화향유활동인 관람활동이 주요한 문화향유의 지표로 여겨져 왔기 때문에 생활문화와 같은 직접참여형식의 문화향유활동은 연구대상이 되지 못했다. 이런 측면에서 생활문화정책은 ‘문화민주주의’의 전략을 취하는 대안적인 문화향유정책으로 여겨져 왔다.

그러나 생활문화정책은 문화향유의 기회를 더 민주적인 방식으로 제공하는 장치이면서도 사회구성원들의 문화향유 방식의 변화가 반영되어 작동하는 것으로 이해해야 한다. 예술가, 향유자, 매개영역과 같은 기존의 문화예술계를 구성하던 관여자의 특성은 생활문화의 틀에서 그 정체성이 변화하고 새로운 관여자가 등장한다. 그 특징은 다음과 같다. 첫째, 과학기술의 빠른 발전과 창작콘텐츠를 게시할 수 있는 유튜브와 같은 다수의 새로운 플랫폼이 나타나는 등 사회환경의 변화로 인해 향유자가 문화예술의 생산자로 변한다. 둘째, 기존의 예술계가 예술가와 전문가가 주축이 되어 예술적 성취를 평가하는 장이었다면, 생활문화에서는 참여자를 중심으로 지역공동체 혹은 취미공동체로 분화하고 문화의 다양성을 중시하게 된다. 셋째, 생활문화를 촉진하기 위해 생활문화매개자가 새롭게 나타난다. 이러한 변화를 통해 유추할 수 있는 것은 문화향유방식의 변화가 일어나고 있다는 점이다. 또한, 이러한 현상은 생활문화와 같은 문화참여활동을 통해 향유자가 느끼는 만족감이 관람활동의 만족감보다 더 높다는 연구에서도 확인할 수 있다.

그러나 앞서 언급했듯이 생활문화와 같은 참여활동은 연구대상으로 여겨지지 않았기 때문에 이와 관련된 영향요인연구가 이뤄지지 못했다. 이러한 이유로 본 연구는 생활문화정책을 우리나라의 문화향유 저변을 확대할 수 있는 실효성 있는 문화정책으로 보고 생활문화의 활성화를 위해 생활문화참여자의 만족도에 영향을 미치는 요인을 탐색했다.

본 연구는 한국문화관광연구원이 2016년 전국 생활문화시설 이용자 1700여 명을 대상으로 실시한 '생활문화 정책 인식조사'를 자료로 활용하여 생활문화참여자의 만족도에 영향을 미치는 요인이 참여자의 '창작활동과 예술적 역량 발전'이라는 것을 확인했다. 이에 더해, 생활문화참여자가 말하는 '창작과 역량 발전'이 구체적으로 의미하는 바를 확인하기 위해 생활문화참여자를 대상으로 한 인터뷰를 실시했다. 또한, 비예술전문가인 생활예술참여자의 예술적 역량 발전이 만족도에 유의미한 영향을 끼친다면, 생활문화매개자의 역할을 파악하는 것이 필요하다고 판단하여 생활문화매개자를 대상으로 인터뷰를 실시했다. 이를 통해 아래의 내용을 발견할 수 있었다. 첫째, 참여동기가 창작활동인 참여자의 만족도가 높으며, 이들은 예술가와 유사한 창작활동을 지향한다는 점이다. 참여자에게 직접 창작활동을 하는 것이 중요한 목표이며, 창작활동을 통해 단순한 만족감을 넘어서 깊이 있는 심리적 성취감을 느끼는 것을 확인할 수 있었다. 둘째, 생활문화매개자는 교육을 통해 참여자의 예술적 역량을 성장시키는 것이 아니라 참여자의 자발적인 참여를 독려하고 예술적 기량을 발전하는 데 도움을 주어 만족도에 긍정적인 영향을 끼치는 것을 확인할 수 있었다.

본 연구는 생활문화를 대안적인 문화향유정책이 아닌 우리나라의 문화향유 저변을 확대할 수 있는 실효성 있는 정책으로 보고, 생활문화정책의 확산을 위해 참여자의 만족도에 영향을 미치는 요인을 분석해 생활문화참여자의 기대와 욕구를 파악하고자 했다. 하지만 생활문화 관련 실태조사가 아직 이뤄지지 않아 더 실증적인 분석이 불가능한 것은 본 연구의 한계점이다. 향후 연구에서 생활문화참여자의 만족도에 관한 영향요인 연구가 심도 있게 전개되기를 기대한다.

주요어 : 생활문화, 생활문화참여자, 생활문화매개자, 생활문화만족도
학 번 : 2013-30368

목 차

국문초록

제 1 장 서론 ····· 1

제1절 연구배경과 연구목적 ····· 1
제2절 연구 목표 ····· 6

제 2 장 이론적 논의와 선행연구 ····· 7

제1절 문화예술향유에 관한 논의 ····· 7
1. 문화예술향유의 개념과 특성 ····· 7
2. 문화의 민주화와 문화민주주의 ····· 11
3. 문화예술향유에서 관람과 참여의 구분 ····· 14
1) 문화예술관람과 참여의 만족도 ····· 14
2) 문화예술관람과 참여의 결정요인 ····· 18

제2절 생활문화정책의 개념과 현황 ····· 21
1. 생활문화의 개념 ····· 21
2. 생활문화정책 현황 ····· 24
3. 생활문화서비스 전달체계 ····· 31

제3절 생활문화정책의 대상과 관여자 ····· 34
1. 생활문화정책 대상 ····· 34
2. 생활문화정책 관여자 ····· 37

1) '관람자'에서 '참여 · 창작자'로 ····· 37
2) '예술계'에서 '취미공동체'로 ····· 40
3. 생활문화매개자 ····· 44
4. 연구문제 ····· 47

제 3 장 연구의 설계 ····· 50

제1절 연구방법 ····· 50
1. 생활문화참여자의 만족도 영향요인 ····· 50
1) 자료개요 ····· 50
2) 변수정의 ····· 55
3) 생활문화참여자 인터뷰 ····· 59
2. 생활문화매개자 연구 ····· 62
1) 연구대상 및 자료수집 ····· 62
2) 매개자 대상 질문지 구성 ····· 63

제2절 연구의 설계 ····· 65
1. 분석틀 설정 ····· 65

제 4 장 연구의 결과 ····· 66

제1절 생활문화참여자의 만족도 영향요인 ····· 66
1. 기초통계 ····· 66
2. 모형분석 ····· 74
3. 생활문화참여자 연구 ····· 79

제2절 생활문화매개자 연구 ····· 91
1. 생활문화매개자의 생활문화정책 인식 ····· 91

2. 생활문화매개자의 역할 인식 ····· 98

제3절 통합연구결과 ····· 107

제 5 장 맺음말 ····· 110

참고문헌 ····· 112
Abstract ····· 122

표 목 차

[표 1] 예술의 정의 ····· 8
[표 2] ‘문화의 민주화’와 ‘문화민주주의’의 비교 ····· 11
[표 3] 지난 1년간 가장 많이 참여한 여가활동 만족도 비교표 ·· 17
[표 4] 문화예술향유 영향요인 관련 국내 선행연구 ····· 19
[표 5] 국내 문화복지정책 전개과정 ····· 29
[표 6] 생활문화시설의 범위 ····· 32
[표 7] 성남시 사랑방문화클럽 유형별 특성 ····· 41
[표 8] 사회자본 및 문화자본의 조합으로 본 동아리 유형 구분 ··· 42
[표 9] 서울시 생활문화예술동아리 유형 구분 2 ····· 43
[표 10] 문화매개자 역할에 관한 선행연구 ····· 45
[표 11] 설문조사개요 ····· 52
[표 12] 전문가 조사 응답자 특성 ····· 52
[표 13] 이용자 조사 응답자 특성 ····· 53
[표 14] 변수의 구성 ····· 57
[표 15] 생활문화참여자 연구 대상자의 특성 ····· 59
[표 16] 참여자 대상 인터뷰 질문지 가이드 구성 ····· 61
[표 17] 생활문화매개자 연구 대상자의 특성 ····· 62
[표 18] 매개자 대상 인터뷰 질문지 가이드 구성 ····· 64
[표 19] 이용자 대상 생활문화활동의 차별성 인식 ····· 68
[표 20] 전문가 대상 생활문화활동의 차별성 인식 ····· 68
[표 21] 3가지 모형의 서열로짓분석 ····· 78
[표 22] 참여자 대상 인터뷰 응답결과 ····· 80
[표 23] 창작 활동을 참여 동기로 밝힌 응답자들의 참여유형 ··· 84

그 림 목 차

[그림 1] 문화정책의 대상 ····· 35
[그림 2] 생활문화정책의 대상 ····· 36
[그림 3] 연구분석틀 ····· 65
[그림 4] 생활문화활동의 동기에 대한 이용자와 전문가 인식비교 ·· 67
[그림 5 전문가 대상 문화예술인력의 향후 수요 전망 ····· 69
[그림 6] 전문가 대상 생활문화활동 향후 수요 전망 ····· 70
[그림 7] 이용자 대상 생활문화활동 향후 수요 전망 ····· 71
[그림 8] 전문가 대상 생활문화활동 장애요인 ····· 73
[그림 9] 이용자 대상 생활문화활동 장애요인 ····· 73

제 1 장 서론

제1절 연구배경과 목적

"문화발전은 사회나 개인에게 굳이 필요 없는 사치품 혹은 풍요의 장식물이 아니다. 그것은 전반적인 발전의 조건 그 자체와 결부되는 것이다. 문화발전의 궁극적 목적은 인간의 특정한 철학적 개념에서 좌우되는 것이 아니라 내적 변화에 직면하고 있는 사회의 근본적인 욕구로부터 유래한다" (Girard 1972, 15).

생활문화는 지역의 주민이 문화적 욕구를 충족하기 위해 자발적 혹은 일상적으로 참여하는 유·무형의 문화적 활동을 의미하며, 생활문화정책은 생활문화를 통해 개인 간 혹은 지역사회 간의 문화격차를 극복하기 위해 전개되는 문화향유정책이다. 박근혜 정부에 들어와 선별적인 대상이 아닌 일반 국민을 대상으로 문화권을 보호하기 위해 2014년 「문화기본법」, 「지역문화진흥법」이 시행되면서 생활문화정책이 구체적으로 전개되기 시작했다. 생활문화센터 조성사업을 통해 생활문화정책이 본격화되었고(2018년 10월 기준 전국 117개소 운영), 문재인 정부 역시 100대 국정과제로 '생활문화정책 추진을 통한 국민의 기본권으로서의 문화적 권리 확보'를 선정하며 생활문화정책을 확장해 나가고 있다.

문화정책의 목표는 문화발전을 촉진함으로써 국민에게 더 나은 삶의 기회를 제공하는 것을 목표로 한다(김정수 2017, 94). 여기서 문화발전이란 다의적 개념으로 창작, 향수, 매개영역의 질적 향상과 양적 확산을 의미한다. 특히 국민의 문화향수권 제고는 문화정책에서 가장 중시되는 부분이다. 이러한 목표를 실현하기 위해 문화정책은 고급문화에 대한 일반 국민의 접근성을 중시하는 '문화의 민주화(democratization of culture)'와 고급문화의 보급보다 문화의 다양성을 존중하며 개인의 창조적 소양을

강조하는 ‘문화민주주의(cultural democracy)’의 이념을 동시에 취한다. 유럽에서는 일반 대중 사이에 고급문화를 확산하는 것을 목표로 하는 ‘문화의 민주화’ 관점의 정책은 그 실효성이 떨어지는 것으로 밝혀져 1970-80년대 이후 ‘문화민주주의’ 관점의 정책이 추구되었다. 우리나라 문화정책 경향 역시 ‘문화의 민주화’ 관점에서 고급문화의 확산을 목표로 하는 정책이 주를 이루었고, 2000년 이후 ‘문화민주주의’적 정책의 필요성을 주장하는 연구들이 발표되었다(김경욱 2003, 서순복 2007, 원도연 2014, 한승준 2017). 박근혜 정부는 역대 정부 중 최초로 문화 분야를 국정운영기조의 하나로 제시하며 ‘문화융성정책’을 시행했으며, 문화민주주의적 관점의 문화정책을 시행했다. ‘생활문화’와 ‘문화가 있는 날’은 “국민 개개인이 문화가 있는 삶을 누릴 수 있는 환경”을 조성하는 것을 목표로 하는 문화융성정책의 핵심사업이었으며, 관련 법을 제정하여 법적 기반을 마련했다. 이러한 측면에서 지난 정부부터 국정과제로 선정되며 본격화된 생활문화정책은 문화민주주의 전략을 취하는 대안적인 문화향유정책으로 볼 수 있다.

그동안 ‘문화의 민주화’ 관점에서 중시되어왔던 문화향유활동인 관람활동은 주요한 문화향유의 지표로 여겨져 왔다. 반면, 생활문화와 같은 직접참여형식의 문화향유활동은 연구대상이 되지 못했고 문화향유정책에서 보조적인 사업으로 여겨졌다. 하지만 생활문화는 대안적인 문화정책이 아닌 문화향유의 저변을 확대하는 실효성 있는 문화정책으로 연구될 필요가 있다. 주목할 점은 관객이 더는 관객으로만 남아 있지 않고 직접 창작활동에 참여한다는 것이다. 이러한 현상은 생활문화와 같은 문화참여활동을 통해 향유자가 느끼는 만족감이 관람활동의 만족감보다 더 높다는 연구를 통해서도 확인할 수 있다. 즉 생활문화정책은 문화향유의 기회를 더 민주적인 방식으로 제공하는 장치이면서도 사회구성원들의 문화향유 방식의 변화가 반영되어 작동하는 것으로 이해해야 한다.

예술가, 향유자, 매개영역과 같은 기존의 문화예술계를 구성하던 관여자들의 특성은 생활문화의 틀에서는 그 정체성이 변화하고 새로운 관여자가 등장하는데 이 현상을 통해서도 문화향유방식의 변화가 일어난 것

을 확인할 수 있다. 첫째, 수동적인 관객으로만 여겨졌던 향유계층이 문화적 욕구충족을 위해 자발적 혹은 일상적으로 문화적 활동의 참여자 혹은 창작활동의 주체가 된다는 점이다. 둘째, 기존의 예술계는 예술가와 전문가들이 주축이 되어 예술적 성취를 평가하는 장(場)이었고, 장르에 따라 구분되는 전문적인 문화시설이 중심이 되었다. 그러나 생활문화에서는 참여자가 동호회라는 활동방식을 중심으로 활동하면서 예술계는 지역공동체 혹은 취미공동체로 분화하고 문화의 다양성을 중시하게 된다. 셋째, 생활문화활동을 촉진하는 역할을 하기 위해 생활문화매개자가 개입한다는 점이다.

본 연구는 생활문화가 변화된 문화향유방식을 반영하기 때문에 우리나라의 문화향유 저변을 확대할 수 있는 정책으로 보고 생활문화정책의 활성화를 위해 참여자들의 만족도에 영향을 미치는 요인을 규명하고자 한다. 또한, 생활문화참여자의 만족도에 영향을 미치는 요인을 파악하여 생활문화정책의 확산뿐만이 아니라 문화향수권 제고를 위한 정책적인 제언을 하고자 한다.

문화향유활동에 대한 만족감 혹은 영향요인에 관한 연구는 첫째, 여가만족과 행복 간의 관계, 둘째, 문화향유와 행복 간의 관계, 셋째, 문화향유/소비의 결정요인을 밝히는 연구에서 선행되었다. 선행연구에서 행복이라는 개념은 다양한 학문 분야에서 연구되고 있기 때문에 웰빙(well-being), 삶의 만족도, 삶의 질, 기쁨 등과 비슷한 개념이며 그 핵심적인 의미는 유사한 것으로 본다. 행복에 영향을 미치는 요인은 인구통계적 요인, 심리적 요인, 여가활동 요인 등의 개인적 특성과 거시경제적 요인, 제도적 요인 등의 사회적 특성의 관점에서 다양하게 논의된다.

여가만족과 행복의 관계는 계층적인 구조를 이루는 것으로, 최상위 수준에는 전반적인 삶의 만족, 그 아래는 다양한 삶의 영역에 대한 만족(여가, 일, 건강, 가족 등), 최하위는 각 삶의 영역을 구성하는 요소에 대한 만족으로 구성된다고 본다(Neal 1999). 즉 하위 수준의 요소에서 만족을 느낄 때, 상위 수준의 요소에서도 만족을 느끼는 상향적 흐름을 띠

며, 실제 실증연구 결과 여가만족과 행복 간에는 높은 상관관계를 갖는 것으로 나타났다(이명우 외 2016). 행복과 여가만족 간의 상관관계를 분석한 선행연구들은 여가유형[1], 여가시간, 여가지출 등을 변수로 활용하여 영향관계를 밝혔다(김양례 2009, 김경식・이루지 2011, 남은영 외 2012, Fujiwara 2013, 서우석 2015).

문화향유와 행복 간의 관계를 연구한 선행연구들에서는 문화향유가 커질수록 행복을 증가시키는지를 규명하는 선행연구가 있었고, 그 결과 문화향유활동에 참여할수록, 돈보다 문화적 가치를 중시하는 사회일수록, 문화향유 수준이 높을수록, 문화재정이 증가할수록 행복이 증가한다는 연구결과가 발표됐다(양현미 2007, 양혜원 2012, 양혜원 2013, 정보람 외 2017, 최보윤 외 2017). 위의 연구에서 의미하는 문화향유활동은 문화행사 관람, 창작활동, 교육참여를 의미하는 것으로 여가만족과 행복 간 영향요인을 밝힌 선행연구의 변수였던 여가유형 중 문화향유와 관련된 활동을 변수로 해 분석했다.

상술한 행복의 상관관계 연구가 문화향유활동이 가져오는 심리적 만족감에 대한 분석이라면 문화향유의 결정요인을 밝히는 선행연구는 문화향유 혹은 소비를 결정하는 데 영향을 미치는 요인을 분석한 연구들이다. 그러나 보통의 재화는 소비량이 증가할수록 그 재화의 한계효용이 점점 감소하는 한계효용체감 법칙이 성립하는 반면, 문화상품의 경우 반대로 작용하여 소비할수록 소비가 더 증가하는 중독현상이 발생하는 특징을 갖는다. 이런 측면에서 본다면 문화소비를 결정하는 데 있어 문화향유자의 만족 여부는 기본적인 고려사항이 될 수 있다. 문화향유 결정요인에 관한 선행연구는 주로 순수예술분야 행사의 관람 여부를 연구의 종속변수로 삼기 때문에 향유자의 개인적 특성이 주요한 영향요인으로 언급된다. 순수문화예술의 향유결정은 대중문화와 달리 문화적 환경, 체험, 교육에 의해 후천적으로 형성되는 개인의 취향의 영향을 받기 때문이다. 즉 문화향유의 결정에 영향을 미치는 요인은 개인적 속성(성별, 거주지,

1) 여가유형은 스포츠 관람 및 참여활동, 문화예술 관람 및 참여활동, 관광활동, 취미 오락활동, 봉사 및 종교활동 등을 의미한다.

연령, 여가형태, 여가시간, 가족 구성), 문화자본(본인 및 부모의 교육수준, 문화예술교육 경험), 경제자본(소득) 등이 있다(Bourdieu 1979, Kraaykamp, 2003, 성제환 2012, 배영 2013).

문화향유활동과 만족도의 영향관계를 분석한 선행연구에서는 문화향유활동의 종류/방식, 문화향유시간/빈도수, 교육수준, 문화활동경험, 인구통계학적 요인 등을 변수로 사용한다는 것을 확인할 수 있다. 그러나 본 연구가 목표로 하는 생활문화활동의 만족도에 영향을 미치는 요인을 밝히기 위해서는 생활문화정책이 기존의 문화향유정책과 다른 특징을 띤다는 것을 고려해야 한다.

생활문화활동이 기존의 문화향유활동과 다르게 구성되어 있다는 것을 고려하여 생활문화활동의 만족도에 영향을 미치는 요인을 분석하기 위해 다음의 변수로 살펴볼 것이다. 첫째, 생활문화 참여자가 선택한 참여방식의 다양성이다. 생활문화활동은 순수한 문화향유활동으로서 개인 단위에서 일어날 수도 있지만, 관심사 혹은 지역을 기반으로 단체 단위의 활동방식으로 나타날 수 있다. 둘째, 생활문화 참여자의 동기이다. 생활문화 참여자들은 예술적 성취를 목표로 하는 예술가들이 아니다. 그래서 참여자들의 동기는 예술에 대한 관심, 친목도모, 봉사활동, 여가활동 등 다양하게 나타날 것이다. 즉 생활문화 참여는 참여자의 참여동기와 방식이 선행되었을 때 성립되며, 참여과정에서 발생하는 장애요인에 따라 만족의 정도가 달라질 것이다.

또한, 생활문화 참여자의 만족도에 영향을 미치는 요인을 확인하기 위해 인터뷰를 실시해 더 구체적인 참여자의 인식에 대해 탐색할 것이다. 이에 더해 기존의 문화향유에서 중시되지 않았던 매개자의 개입이라는 요인 역시 참여자의 만족도에 영향 미칠 것으로 예상된다. 본 연구에서는 생활문화의 참여방식, 참여동기, 장애요인, 매개자 개입를 변수로 하여 생활문화 참여자들의 만족도의 영향요인을 밝혀 생활문화의 활성화를 위해 어떤 정책적 개입이 필요한지를 파악할 것이다.

제2절 연구목표

본 연구는 생활문화 참여자들의 만족도에 영향을 미치는 요인을 파악하는 것을 목표로 한다. 본 연구에서 생활문화를 연구대상으로 선정한 것은 우리나라의 문화향유 저변을 확대할 수 있는 실효성이 있는 문화정책으로 생활문화를 조명하고자 하기 때문이다.

본 연구에서 살펴볼 내용은 다음과 같다. 첫째 생활문화정책이 기존 문화정책과 비교하여 다양한 관여자로 구성된다는 특징을 살펴볼 것이다. 이를 통해 예술계에서 창작, 향유, 매개영역 안에서 일어나던 고정적인 역할이 사회의 변화를 통해 변화하는 양태를 확인할 수 있을 것이다. 즉 생활문화정책을 문화향유 저변확대를 목표로 하는 대안적 정책으로 파악하는 것이 아니라 실제 일어나고 있는 문화향유방식의 변화가 반영되는 정책이라는 점을 확인할 것이다.

둘째, 생활문화 참여자의 만족에 영향을 미치는 요인을 분석할 것이다. 생활문화활동은 개인의 여가활동이나 문화향유활동의 한 방식으로도 볼 수도 있지만, 동호회와 같은 집단을 중심으로 확산하는 경우가 많아 친목 활동 혹은 공동체 형성과 같은 다양한 모습으로 전개된다. 그런 이유로 생활문화활동 참여자들의 기대나 욕구를 파악하기 어려워지기도 한다. 또한, 생활문화 관련 선행연구는 질적 연구에 치중되어 있어 참여자의 기대나 욕구를 파악하기 어려웠다. 이런 측면에서 본 연구는 생활문화참여자들이 생활문화활동을 통해 달성하고자 하는 바를 확인하기 위해 참여자의 만족도에 영향을 주는 요인에 주목하고자 한다. 본 연구는 한국문화관광연구원이 2016년 전국 생활문화시설 이용자 1700여명을 대상으로 실시한 '생활문화 정책 인식조사'를 자료로 활용하여 생활문화참여자가 만족도에 영향을 미치는 요인을 분석하고, 생활문화참여자와 생활문화매개자를 대상으로 인터뷰를 실시했다.

제 2 장 이론적 논의와 선행연구

제1절 문화예술향유에 관한 논의

1. 문화예술향유의 개념 및 특성

1) 문화예술의 개념 및 특성

문화는 다의적으로 사용되는 용어로서 인간의 삶과 함께 변화하기 때문에 그 정의, 분류, 영역규정이 고정적이지 않다. 크로버와 클럭혼(A. Kroeber & C. Kluckhon 1952)은 문화에 대한 150가지 이상의 정의를 조사한 결과, 역사적, 규범적, 심리학적, 구조주의적, 발생학적으로 분류했고, 보들리(John H. Bodley 1994)는 문화의 개념을 주제별, 역사적, 행동적, 규범적, 기능적, 정신적, 구조적, 상징적 개념으로 분류했다. 이러한 선행연구를 통해 문화의 다양한 의미를 살펴볼 수 있다.

그중에서도 대표적으로 문화를 광의의 문화개념과 협의의 문화개념으로 구분할 수 있다. 광의적 의미에서 문화는 공동체가 공유하는 생활양식, 사회적 유산 그리고 공동체의 구성원이 공유하는 가치관을 의미하고, 반면 협의적 의미에서 문화는 문학, 미술, 음악, 공연예술 등 예술과 같은 의미로 사용한다. 타일러(Edward B. Tylor 1871)의 문화개념인 "지식, 신념, 예술, 도덕, 법률, 관습 등 사회의 구성원으로서 획득한 능력과 습관을 포괄하는 복합적 총체"와 유네스코의 <1982년 문화정책에 관한 멕시코선언>의 "어느 한 사회의 구성원들이 사회적으로 학습하고 사고하고 행동하는 공유된 모든 것을 총괄하는 개념"은 광의적 문화개념의 대표적인 예이다.

윌리엄스(Raymond Williams), 트로스비(David Throsby), 강내희 등 연구자들은 문화의 개념을 설명하면서 광의적 문화개념과 협의적 문화개념을 동시에 설명한다. 광의적 개념으로 문화는 공동체가 동시에 공유하

는 가치관, 태도와 같은 삶의 방식이자 협의적 문화개념인 음악, 미술, 공연, 문학 등 미적 가치를 추구하는 창조적이고 예술적인 활동으로 정의한다. 우리나라의 경우에 문화예술은 협의적 개념인 예술로 통용되고 있으며, 「문화예술진흥법」 제2조에 따라 “문학, 미술(응용미술을 포함), 음악, 무용, 연극, 영화, 연예, 국악, 사진, 건축, 어문, 출판 및 만화”로 정의하고 있다.

입장	주요내용
모방론	예술은 외부세계를 모방하는 일
표현론	상상력을 통한 작가의 독창적인 감정표현 -톨스토이: 사회를 좋은 방향으로 이끌 수 있는 감정의 전달 강조 -콜링우드: 개인의 불안정하고 모호한 감정의 정리 강조
형식론	외부 모방이나 작가 감정의 표현을 배제한 순수한 형식
예술정의 불가론	개방성+유사성 -예술은 끊임없이 변화하고 새로운 창조가 이루어지는 것을 허용하는 열린 개념
제도론	예술제도를 대표하는 사람들에 의해 감상을 위한 후보라는 지위를 인정받는 것
다원론	다양한 작품 및 양식을 모두 예술로 인정

표 1. 예술의 정의(김정수 2017, 15)

법적 기반으로서 문화예술을 명확하게 전달하기 위해 장르가 정의의 기준이 될 수 있으나, 예술은 객관적인 사실보다 주관적 판단에 따라 그 정의가 달라질 수 있는 영역이다. <표 1>에서 확인할 수 있듯이, ‘모방론’, ‘표현론’, ‘형식론’, ‘예술 정의 불가론’, ‘제도론’, ‘다원론’ 등 예술의 정의에 대한 여러 관점이 존재하고 있다. 이 중에서도 현대예술에서 중시되는 가치는 ‘예술 정의 불가론’과 ‘다원론’에서 등장하는 개방성과 다원성이다. 이러한 변화는 예술계 안에서 자생적으로 발생하는 것이 아니라 과학기술의 발달, 다양한 매체의 등장, 철학적 사고의 변화가 반영되는 것이다. 김기봉(2016)은 이러한 예술의 반영하여 문화예술을 ‘예술과 동의어이며 동시에 예술의 무정의성(정의하기 어렵다)과 확산성(예술은

고정된 것이 아니라 변화한다)을 수용하고 포괄・응용・융・복합하는 개념으로 사용하며 인간만이 가지고 있는 고유한 능력'으로 정의한다.

2) 문화예술향유의 개념 및 특성

향유(享有)의 사전적 의미인 "자기의 것으로 소유하여 누림"이라는 뜻으로 문화예술향유는 문화예술소비 혹은 감상과 같은 의미를 갖는다. 우리나라에서 2년마다 실시하는 「문화예술향수실태조사」의 조사항목을 통해 더 구체적으로 문화예술향유가 지칭하는 바를 확인하면, 그것은 예술행사관람, 예술행사참여, 관련지출규모, 예술교육참여, 문화기반시설이용, 자원봉사 및 동호회 참여활동을 포괄한다. 즉, 문화예술향유란 수요자가 동참할 수 있는 문화예술과 관련된 전반적인 활동을 의미한다. 문화예술향유의 대상이 되는 예술영역은 문화예술진흥법 제2조에 의해 "문학, 미술(응용미술을 포함), 음악, 무용, 연극, 영화, 연예, 국악, 사진, 건축, 어문, 출판 및 만화"로 정의될 수 있다. 또한 「문화예술향수실태조사」의 항목을 기준에 따르면 "문학행사, 역사・철학 관련 강의 및 역사탐방, 미술전시회, 서양음악, 전통예술, 연극, 뮤지컬, 무용, 영화, 대중음악,・연예"가 문화예술 분야에 포함된다. 순수예술 분야인 연극, 오페라, 서양음악 및 전통음악, 순수미술, 문학 등의 장르만을 문화예술향유의 대상으로 보는 것이 아니라, 뮤지컬, 영화, 대중음악, TV 시청과 같은 대중문화예술 장르로 확장되었다.

향유(享有) 및 유의어인 향수(享受), 감상(鑑賞)의 사전적 의미에서 확인할 수 있듯이 문화예술향유는 개인적인 활동으로서 수요자의 예술적 감수성 혹은 문화적 자본에 따라 양적 내용만이 아니라 질적 내용에서도 차이가 발생한다는 특징을 갖는다. 그리고 이러한 차이는 수요자의 선천적인 요인에 의해 발생하는 것이 아니라 후천적인 요인인 환경적 요인, 교육경험과 예술적 체험으로 형성된 취향에 영향을 받는다. 이러한 특성은 문화예술향유 관련 연구에서 공통으로 전제하고 있는 내용이다.

부모의 교육수준이나 사회적 지위가 높을수록 문화자본 형성에 영향을

준다는 부르디외(P. Bourdieu)의 문화자본론(cultural reproduction), 부모의 사회경제적 지위가 낮을수록 그 지위를 극복하기 위해 문화자본 형성에 적극적으로 참여한다는 디마지오(P. Dimaggio)의 문화이동론(cultural mobility), 향유자의 예술지식 혹은 감상능력에 따라 향유행위의 질적 차이가 발생한다는 특징에 따른 필립 넬슨(Philip Nelson)의 경험재(experience goods) 이론이 가장 대표적인 연구이다. 국내외 문화예술향유 동기요인에 관한 선행연구에서도 이를 확인할 수 있다. 주로 언급되는 요인들로는 인구통계학적 요인, 문화자본, 경제자본, 지역적 특성이 있다(최영섭・김민규 2000; 한신갑・박근영 2007; 홍윤미・이명우・윤기웅 2015; 박혜련・허식 2017).

한편 현대 과학기술의 발달은 창작영역과 향유영역의 개념과 방식에도 큰 영향을 미쳤다. 새로운 예술장르가 등장할 수 있게 되었고 문화예술향유자에게 창작활동의 기회가 늘어나 문화의 향유자이면서 창작자인 프로슈머(prosumer), 즉 참여형 소비자가 등장하게 되었다.

본 연구에서는 문화예술을 협의적 문화개념인 예술과 동의어로 한정할 것이다. 하지만 김기봉이 지적했듯이 예술이 갖는 무정의성과 확산성에 주목하려고 한다. 이러한 특징이 문화예술의 확장성과 연관되기 때문이다. 문화예술은 '예술 장르 및 창작 주체에 있어 예술의 확장성 수용하고, 예술형식을 빌어 나타나는 예술적인 산물 혹은 그 과정'으로 정의하고, 문화예술향유(享有)는 문화예술 창작활동의 과정 혹은 그 결과물을 수요자가 각자의 역량 안에서 누리는 것'으로 정의할 것이다.

2. 문화민주화와 문화민주주의

문화정책의 이해와 분석 및 발전을 위해 1972년 프랑스 문화정책가 지라(Augustin Girard)는 최초로 문화의 민주화(democratization of Culture)와 문화민주주의(Cultural Democracy) 개념을 소개하였고, 이후 랑스테드(Langsted, 1990)가 덴마크 오르후스(Aurhus)시의 문화정책 사례분석에서 이 두 개념을 대조하여 제시하였다(김경욱 2003, 서순복 2007, 장세길 2015, 한승준 2017).

문화의 민주화	문화민주주의
문화의 단일성(monoculture)	문화의 다양성(plurality of cultures)
기관(제도)(institutions)	비공식 그룹(informal group)
기존의 기회(ready-made opportunities)	역동적 활성화(animation)
구조 만들기(create framework)	창조적 활동(creative activities)
전문가 중심(professional)	아마추어 중심(amateur)
미학적 질(aesthetic quality)	사회적 동등성(social equality)
보존(preservation)	변화(change)
전통(tradition)	발전, 역동성(development, dynamics)
장려(promotion)	개별 활동(personal activity)
생산물(products)	과정(process)

표 2 '문화의 민주화'와 '문화민주주의'의 비교(Langsted, 1990: 58, 한승준, 2017: 350)

문화정책은 창작활동에 대한 지원정책과 문화적 혜택을 확산하는 분배정책, 두 가지 측면에서 전개된다. 이 두 개념은 문화적 혜택의 확산에 관련된 논의에서 다음과 같은 차이가 있다. 문화의 민주화는 사회적 계층 혹은 거주지역에 따른 차이 없이 고급문화에 대한 접근성을 높이는 것이고, 문화민주주의는 정부가 시민들에게 문화적인 접근의 가능성과 기회를 동등하게 보장하는 것을 목표로 하는 점이다(Mulcahy 2006, 323-325). 이에 대해 지라는 다음과 같이 말한다.

> 만약 대중들의 교육과 생활 수준의 상당한 상승에도 불구하고, 100여 년 후에 정부가 운영하는 극장, 오페라 극장, 미술관에 점점 더 사람들이 방문하지 않는다면, 그 이유는 분명 이러한 기관들이 관리되지 않고 구식이며, 부르주아적이고 대중들과 접점이 없기 때문일 것이다. 더 적극적인 민주화가 그 답이다. 공장이나 사무실이라도, 사람들이 있는 곳을 찾아야 한다 (Girard, 1972: 50).

지라는 '문화의 민주화' 전략을 통해 모든 사람이 고급문화에 접근할 수 있게 한다면 문화적 발전이 있을 것이라고 주장했다. 그래서 문화의 민주화는 계층적, 지리적 차이가 없이 고급문화에 접근할 기회를 보장하는 것을 목표로 한다. 확산의 대상이 되는 고급문화는 협의적 개념의 예술로서 전통적인 장르의 고급예술이며, 개인의 경제적 조건이나 교육수준에 차이가 없이 정부에 의해 문화권(cultural right)이 보장되어야 하기에 사업 추진방식이 중앙집권적 하향적 방식을 띤다.

기존의 대형문화기반시설을 중심으로 유명화가 혹은 세계적인 박물관·미술관의 전시 및 유명 예술가들의 공연을 개최하거나 입장권 가격 인하정책 혹은 지역 간 문화격차를 해소하기 위한 지역문화센터 건립 정책 등이 대표적으로 시행된다. 프랑스의 샤를 드골(Charles de Gaulle) 대통령 시기 첫 번째 문화부장관인 앙드레 말로(Andre Malraux)가 파리와 프랑스 지방 간 문화격차를 줄이기 위해 만들었던 문화의 집(Maison de la Culture)과 인구밀도가 낮은 노르웨이에서 수도인 오슬로(Oslo)시에 문화기관이 집중되어 있어 발생하는 문화격차를 해소하기 위해 지방과 문화적 혜택이 낮은 지역을 대상으로 운영한 광범위한 투어 프로그램이 대표적인 예이다(Mulcahy, 2006: 323). 우리나라에서도 국립박물관 및 미술관 무료관람제도, 문화예술회관 건립, 문화소외지역 문화예술 이동프로그램 등 국민들의 문화예술에 대한 접근성을 높이기 위해 시행되었다.

에브라드(Evrard, 1997)는 유럽 국가들이 지향하고 있는 문화의 민주화 정책의 효과를 확인하기 위해 일반적인 인구학적 구조와 문화예술 향유자의 인구학적 구조를 비교했다. 그 결과, 문화의 민주화 정책에도 교육수준별, 소득수준별 문화격차가 해소되지 않은 것으로 밝혀졌다. 고급

문화에 대한 취향은 교육과 예술적 체험을 통해 형성되는 것으로 취향 형성 자체가 쉽지 않을 뿐만 아니라 다양한 계층과 인종의 사람들을 고급문화 중심의 정책만으로 충족시킬 수 없기 때문이다(김경욱, 2003: 37-38). 또한 고급문화만을 정책적 고려 대상으로 삼았기 때문에 특정 예술만을 우월한 것으로 보는 문화우월주의적 태도도 비판 대상이었고, 이러한 제한으로 대다수 사람이 정책의 혜택을 보기보다 고급문화를 향유할 수 있는 소양을 갖춘 특권층에게 다시금 혜택이 돌아간다는 점 때문이었다(Mulcahy, 2006).

문화민주주의는 문화의 민주화 정책의 한계를 극복하기 위해 제시된 대안적 개념이다. 문화민주주의는 문화의 민주화보다 훨씬 진보적이며 포괄적인 개념으로 고급예술만이 아니라 아마추어예술, 지방예술, 실험예술, 대중예술까지 모두를 예술에 포함하는 광의의 예술개념을 갖는다(김경욱 2003, 35-36). 그래서 문화의 생산자가 특정한 계층에 국한되지 않고 모든 사람이 일상에서 창조적 활동을 수행할 수 있다고 본다. 즉, 향유자 중심의 예술참여가 중요해지고 이러한 인식의 변화는 궁극적으로 문화정책의 추진방식이 상향식으로 변하게 된다.

문화의 민주화와 문화민주주의는 모두 더 많은 사람이 문화예술에 대한 접근성을 높이는 데 목적을 두고 있다. 하지만 전자는 특정계층에만 허락된 예술작품의 접근성을 평등하게 하려는 것이고 후자는 다양한 문화의 포용과 문화예술 창작과정에서 참여를 유도하는 것이다. 이러한 특징 때문에 문화의 민주화는 '모든 사람을 위한 문화(Culture for Everybody)'로, 문화민주주의는 '모든 사람에 의한 문화(Culture by Everyone)'으로 표현할 수 있는 것이다(Langsted, 1990: 16-18).

3. 문화예술향유에서 관람과 참여의 구분

최근 국내 문화정책에서 국민의 문화향유활동 중 직접참여형식을 중요한 것으로 인식하기 시작했지만, 그동안 문화향유활동에서 참여와 관람의 차이는 그다지 중요하게 인식되지 못했다. 문화향유활동을 관람활동으로 당연하게 인식하였고 정책적으로도 계층에 상관없이 문화에 접근하는 있는 기회를 높이는 것을 목표로 했기 때문에 관람활동의 여부를 국민의 문화향유활동 지표로 활용해왔으며 관람에 영향을 미치는 결정요인에 관한 연구들이 선행되었다. 이러한 측면에서 직접참여형식의 문화예술활동을 문화정책의 대안적 전략으로 인식하는 경향도 존재해왔으며 문화예술동호회 활동과 같은 문화참여활동은 문화향유활동으로서 연구대상이 되지 못했다.

하지만 참여적 방식의 문화향유활동이 대안적인 문화정책이 아닌 실효성이 있는 문화정책으로 재인식되어야 할 필요성이 있다고 보여진다. 그 이유는 관람과 참여활동에 따른 향유자의 만족도와 향유결정요인에서 찾을 수 있다. 최근 연구에서는 문화참여활동을 통해 향유자가 느끼는 만족감이 관람활동의 만족감보다 유의미한 것으로 추정할 수 있는 연구가 발표되었다(이명우 외 2016; 최보윤 외 2017). 또한, 문화예술향유에 영향을 미치는 요인은 성별, 연령, 취향, 소득, 가격, 교육수준, 지리적 접근성 등(Kracman, 1996; Kraaykamp, 2003 재인용; 홍윤미 외 2015)으로 언급되었다. 그러나 참여활동에 대한 영향요인에 관한 연구는 아직 선행되지 않았다. 본 연구에서는 관람과 참여가 향유자에게 각각 어떤 차이점을 갖는지를 확인하기 위해 이 두 활동을 구분하여 각각의 만족도와 결정요인에 대해 살펴볼 것이다.

1) 문화예술관람과 참여의 만족도

국민의 경제 수준이 향상됨에 따라 국민들의 행복 및 삶의 질에 대한 관심이 높아지기 시작하면서 문화예술향유활동이 문화정책의 과제로 여

겨지기 시작했다. 행복과 삶의 질의 영향요인 중 경제적 요인을 절대적인 것으로 여겨왔던 통념과는 다르게 소득이 일정 수준에 도달했을 때 행복도가 증가하지 않는다는 이스털린의 역설(Easterlin's Paradox, 1973)으로 인간의 행복을 결정하는데 경제적 요인이 절대적인 영향을 끼치지 못한다는 것이 밝혀졌다. 이후, 행복에 영향을 미치는 여러 요인에 대한 논의가 시작되었고 대부분의 연구는 일정 수준 이상의 경제적 성장이 이루어졌다면 다른 정서적 가치를 충족시켜야 삶의 만족감을 높일 수 있다고 주장한다(최보윤 외 2017, 36). 행복에 관한 심리학 연구에서도 같은 맥락의 주장을 발견할 수 있다. 행복에 영향을 미치는 요인을 개인이 선택할 수 없는 유전적 요인·환경적 요인과 선택할 수 있는 의도적 활동으로 구분하며, 문화예술향유활동을 '즐거움을 위해 선택한 활동'으로 행복에 영향을 미치는 요인으로 보았다.

문화향유활동과 행복 간의 영향관계에 관한 선행연구에서는 예술향유가 증가할수록, 돈보다 문화적 가치를 중시하는 사회일수록, 문화예술향유 수준이 높을수록 행복이 증가한다고 결론을 내리고 있다(최보윤 외 2017, 40-42). 여가활동 중 하나로서 문화예술향유활동이 행복에 영향을 미치는가에 관한 연구도 이뤄졌지만, 문화향유활동을 세분화하여 구체적으로 공연관람, 도서관 방문, 전시관람, 창작활동 등 어떤 활동이 더 유의미한 영향을 미치는가에 대한 선행연구도 시행되었다. 하지만 행복에 유의미한 영향을 끼치는 것으로 밝혀진 문화예술향유활동은 연구마다 다르다. 마타라소(Matarasso 1997)는 문화예술교육 참여자를 대상으로 실시한 설문조사를 통해 예술교육 참여시 행복이 증가한다는 사실을 증명했다. 후지와라(Fujiwara 2013)는 박물관 관람, 문화예술행사 관람, 문화예술 참여활동이 긍정적인 영향을 미치는데 그중에서 문화예술행사 관람이 가장 큰 영향요인임을 밝혔다. 양혜원(2012)은 문화예술 공연을 관람할수록 문화예술에 관한 관심이 증가하며, 예술적 감수성의 증가가 국민의 행복, 건강, 창의성을 증가시킨다는 것을 구조방정식 모형으로 밝혀냈다. 테퍼(Tepper 2013)는 미국의 국가통계 DDB Needham Life Style Survey, Double Major Student Survey, Strategic National Arts

Alumni Project을 분석하여 예술활동의 관람과 참여가 삶의 질 상승에 영향을 미치는지를 조사했다[2]. 향유활동인 관람과 참여를 구분하여 조사한 결과 단순히 예술을 관람하는 것보다 예술활동에 직접 참여하여 창작활동을 할 때 삶의 질이 향상된다는 점을 밝혔다.

언급된 연구들은 행복에 영향을 미치는 문화향유활동 유형 중 교육프로그램 수강, 관람, 참여의 효과에 대해 각각 분석했다. 그래서 이 연구들을 통해서 교육수강, 관람, 참여 등 각 활동유형의 효과를 비교할 수는 없었다. 그러나 이명우・홍윤미・윤기웅(2016)은 「2012년 여가활동 실태조사」를 자료로 활용하여 여가활동이 국민의 행복에 미치는 영향관계와 여가만족도의 매개효과를 연구했다.[3] 이 연구에서는 문화예술 참여활동은 여가만족과 행복에 유의미한 정(+)의 영향을 주지만, 문화예술 관람활동은 여가만족과 행복에 영향을 미치지 못하는 것으로 나타났다. 최보윤・유지연・김상헌(2017)은 2013년 지방자치단체의 문화예산과 각 지자체의 민간부문에 의해 이뤄지는 문화활동이 주민의 행복도에 미치는 영향을 분석했다. 연구결과, 문화예산 비중이 높을수록 주민 행복도에 긍정적인 영향을 미치는 것으로 밝혀졌지만 문화활동은 영향을 미치지 않는 것으로 나타났다. 이 연구에서 문화활동은 문예연감을 자료로 국악, 무용, 양악, 연극의 공연횟수를 독립변수로 설정했다. 대다수의 문화예술 향유와 행복 간 관계 연구에서 향유활동의 방식과 상관없이 영향관계가 유의미한 것으로 나타났기 때문에 선행연구와는 다른 결과가 나왔지만, 최보윤의 연구는 이명우의 연구결과와 일맥상통하고 있다고 볼 수 있다.

국민의 여가활동 실태를 조사해 2년마다 발표되는『국민여가활동조

---

2) DDB Needham Life Style Survey (DDB) 미국 최대의 연간 소비자 태도 조사다. Double Major Student Survey는 두 전공을 가진 학부생에게 초점을 맞춤으로써 창의력, 학제 간 및 인문 간의 연관성을 평가하는 조사다. Strategic National Arts Alumni Project 예술 학교 졸업자를 대상으로한 온라인 설문 조사로 예술 학교 중 및 후에 경험에 관한 조사이다.

3) 국민여가활동조사의 여가활동 분류에 따르면, 문화예술 참여활동은 문학행사 참여, 서예, 문화창작/독서토론, 미술활동, 악기연주/노래교실, 전통악기 배우기, 사진촬영, 춤/무용을 의미한다.

사』의 여가활동 만족도에 대한 조사에서도 문화예술관람과 문화예술참여 간의 만족도 차이를 확인할 수 있다. 「2016 국민여가활동조사」에 발표된 '지난 1년간 가장 많이 참여한 여가활동' 중 만족도에 가중치를 부여하여 비교했을 때도 문화예술참여에 만족했다고 대답한 경우는 83.5%, 보통은 14%, 불만족은 2.4%로 나타났다. 반면, 문화예술참여에 만족한 경우는 90.3%, 보통은 9.5%, 불만족은 0%인 것을 확인할 수 있었다.

문화향유에 있어서 지역과 계층 간 문화격차가 여전히 존재하고 있기에 다양한 향유활동을 통해 문화예술에 대한 접근성을 높이는 정책을 지속해나갈 필요가 있다. 하지만 동시에 향유자들의 문화적 욕구를 충족시킬 수 있는 전략이 필요하다는 점에 주목할 필요가 있다. 위의 연구를 통해 유추할 수 있는 것은 수동적인 관람활동보다 주체적이고 능동적인 활동인 문화예술 참여활동을 늘려나가는 것이 하나의 전략이 될 수 있을 것이라는 점이다.

여가활동	불만족	보통	만족	Total(명/%)
문화예술관람	2.096018	12.00865	71.48039	85.58507
	2.45	14.03	83.52	100
문화예술참여	0	8.671563	81.34981	90.02137
	0	9.63	90.37	100
스포츠관람	0	8.76961	184.6149	193.3845
	0	4.53	95.47	100
스포츠참여	1.176338	29.94411	886.9548	918.0753
	0.13	3.26	96.61	100
관광	0	5.155448	49.68954	54.84498
	0	9.4	90.6	100
취미오락	12.06514	173.7739	2,554.13	2,739.97
	0.44	6.34	93.22	100
휴식	34.6321	648.6847	5,332.04	6,015.36
	0.58	10.78	88.64	100
사회 및 기타	1.959749	25.84502	476.9502	504.7549
	0.39	5.12	94.49	100
Total(명/%)	51.92934	912.853	9,637.22	10,602
	0.49	8.61	90.9	100

표 3 지난 1년간 가장 많이 참여한 여가활동 만족도 비교표(국민여가활동조사, 2016)

2) 문화예술관람과 참여의 결정요인

우리나라 정부는 경제성장에 걸맞은 국민의 삶의 질 향상을 위한 방편의 일환으로 문화예술향유 증대를 위한 다양한 정책을 전개해오고 있다. 이에 맞춰 국민이 어떻게 문화예술을 즐기고 있는가를 파악하기 위해 1991년에「문화향수실태조사」가 시작되었다. 1990년대 초반 여가활동에 대한 사회적 관심이 높아지면서 문화적 취향과 사회경제적 요인의 관계와 관련해서 여가문화에 대한 경험들이 주목받았고 문화자본을 이론적 배경으로 삼고 있는 연구들이 시작되었다(이종호 1999, 27). 2000년대에는「문화향수실태조사」를 원자료로 문화자본, 경제자본, 인구통계학적 요인, 문화소비 환경 등의 문화예술향유 요인을 밝히는 연구들이 발표되었다(홍윤미 외 2015, 189-193).

선행된 문화예술향유요인 연구는 다각적인 접근을 통해 영향요인을 밝히고 문화예술향수 확산을 위한 정책적 제언을 해왔다. 그러나 선행연구에서 밝힌 영향요인들로는 개인적 특성(성별, 연령, 소득. 가격민감성, 교육수준, 이전의 예술경험여부 등)과 지역적 특성 혹은 지리적 접근성 등이 주로 언급되고 있다.(최영섭 외 2000, 박상곤 외 2006, 성제환 2012, 홍윤미 외 2015, 박혜련 2017). 이에 더해 선행연구들을 살펴보는 데 있어 주목할 것은 이 연구들의 종속변수가 순수예술분야의 공연/전시 관람 횟수라는 점이다. 즉 관련 연구들은 공연이나 전시를 관람을 결정하는데 있어서 긍정적인 영향을 미치는 요인을 설명하는 연구로 참여활동의 결정요인을 설명하는 연구가 아니라는 점을 구분해야 한다.

순수예술분야의 문화예술관람을 결정하는데 영향을 미치는 요인은 각각의 향유자가 갖는 개인적 특성과 그들이 거주하고 있는 지역의 특성으로 언급된다. 대중문화예술의 경우 특정 지역이나 사회적 환경 속에서 형성되어 공유되는 문화예술 장르로 향유자가 자연스럽게 대중문화예술을 즐길 수 있지만, 순수예술분야의 경우 문화적 환경, 체험 그리고 교육에 의해 향유자의 선호가 영향을 받는다는 점에서 개인적 특성이 중요한 요인으로 지적될 수밖에 없는 것으로 보인다.

연구자	내용	요인
최영섭 김민규 (2000)	문화향수실태조사 활용하여 문화소비결정요인 분석	개인소득, 여가비지출, 교육수준
박상곤 박석희 (2006)	여가소비를 결정하는 요인 검토	문화자본, 경제자본, 성별, 연령, 출신지역
성제환 (2012)	문화소비자본과 문화예술수요와의 상관관계분석	인적자본(문화소비자본, 보편적 인적자본) 상품의 가격, 대체재 가격, 개인적 특성
홍윤미 이명우 윤기웅 (2015)	문화향수실태조사 활용하여 순수예술소비결정요인 분석	교육수준, 1년 이내 예술교육 경험, 성별, 청소년기 예술교육경험
박혜련 허식 (2017)	문화향수실태조사 활용하여 공연과 전시의 관람여부와 관람횟수에 대한 각각의 결정요인 분석	관람여부: 교육수준, 가구소득, 문화자본. 관람횟수: 문화자본

표 4 문화예술향유 영향요인 관련 국내 선행연구, 홍윤미 외(2014, 189)를 참고로 추가

2015년 이후 발표된 선행연구는 문화예술 향유자의 선호도, 관람행태, 장애요인 등에 주목하며 분석대상을 세분화하는 경향을 보인다는 점에서 이전 선행연구와는 구별된다. 홍윤미・이명우・윤기웅(2015)은 문화예술향유, 순수문화예술향유, 대중문화예술향유에 따른 향유결정요인을 분석했고, 박혜련・허식(2017)은 전시와 공연관람에 영향을 미치는 요인을 분석했는데, 수요자의 행동을 두 단계, 즉 관람여부를 결정하는 단계와 관람횟수를 결정하는 단계로 나누어 분석했다.

상위의 연구들은 분석대상을 세분화하며 더 구체적인 문화향유 결정요인을 밝히는 데 이바지를 했지만, 관람활동에서는 여전히 향유자의 인구통계학적 특성, 문화자본, 경제자본이 가장 크게 작용하는 것을 확인할 수 있었다. 반면, 문화예술 참여활동에 관한 결정요인을 탐색한 선행연구

는 진행되지 않기 때문에, 이에 대한 비교가 어려운 상황이다. 이런 측면에서 본 연구는 생활문화참여자의 만족도에 영향을 주는 요인을 탐색하여 문화예술참여에 영향을 미치는 결정요인을 탐색하고자 한다.

제2절 생활문화정책에 관한 논의

1. 생활문화의 개념

2014년 「지역문화진흥법」의 제정으로 생활문화에 대한 법적 기반이 마련된 후, 생활문화는 "지역의 주민이 문화적 욕구충족을 위하여 자발적이거나 일상적으로 참여하여 행하는 유형·무형의 문화적 활동"으로 명시되었다. 사실상 생활문화가 처음 등장한 시기는 노태우 정부 시기이며, 1990년 발표한 '문화발전 10개년 계획'에서 생활문화가 우리나라 문화정책에서 처음 등장했다. 그래서 생활문화개념은 관련 법에 따른 생활문화 개념이 형성되기 전에는 생활문화는 장르 및 영역 관점, 활동유형 관점, 자발적 문화예술활동 관점에 따라 다르게 정의되어왔다(정광렬 2016). 생활문화개념의 변화는 우리나라 문화정책에서 생활문화정책의 변화와 그 흐름을 같이 하고 있다는 점에 주목할 필요가 있다.

첫째, 생활문화를 예술과 대비하여 우리의 생활양식 혹은 일상생활에서 공유되는 문화형태, 관습, 의식주 등을 의미하는 것으로 사용했다. 이러한 접근은 1990년대와 2000년대 초반에 주로 나타났다. 나카가와 이쿠오(2002)는 문화의 개념을 예술·학술문화(또는 비일상문화)와 생활문화(또는 일상문화)로 구분하여 제시하는데 여기서 생활문화는 의식주나 경제활동과 같은 일상적인 생활에서 형성되는 의식과 행위를 총칭한다. 국내 선행연구에서도 생활문화를 우리의 생활양식과 결부된 문화형태를 지칭하는 것으로 규정한다(정영숙 1991, 이장섭 1993, 장현섭 1997, 정광렬 2006).

둘째, 문화향유 및 참여적 문화활동과 관련된 활동으로 생활문화를 정의하는 경우이다. 이 경우에 생활문화는 수동적인 관람활동과 대비되어 적극적으로 참여하는 문화예술참여활동을 의미한다. '문화발전 10개년 계획(1990)'에서 생활문화 진흥이 등장할 때에도 바로 이러한 관점이었으며, 실제 문화복지의 개념과 크게 다르지 않았다(정광렬 2016, 13). 새롭게 정립된 생활문화개념과 가장 구별되는 측면은 수요자의 정체성 혹은

역할을 새롭게 보기보다 문화예술에 대한 접근성을 높이고 수요자 중심의 참여적 문화예술활동을 강조하는 점이다. 이 개념은 '문화발전 10개년 계획(1990)'의 등장과 함께 통용되기 시작했다. 당시 문화향수권 제고를 위한 생활문화 개념 아래 제시된 정책은 국민을 찾아가는 이동문화 프로그램, 계층별 대상의 생활문화 프로그램 지원기구설치, 여가문화 프로그램 적극 개발, 지역문화축제 창설 등이 있다.

셋째. 생활문화를 시민들의 일상에서 일어나는 자발적이고 주체적인 문화예술활동으로 규정한다. 이 관점에서 생활문화는 전문창작자의 심미적 개념의 예술활동과 구분되며, 시민성, 자발성, 주체성, 일상성 등의 특성을 중시한다. 「지역문화진흥법」상의 생활문화의 정의는 물론 최근의 생활문화정책 관련 연구에서 제시하는 개념은 자발적 문화예술활동으로 바라보는 관점에 기반을 두고 있다. 하지만 문화예술행사 관람 및 참여활동, 문화강좌수강 등 문화향유활동에서 나타나는 자발성과 일상성을 객관적으로 판단할 수 없는 경우 개념이 모호하다는 평가를 받기도 한다. 국내의 생활문화 선행연구에서도 이러한 관점에 근거하여 생활문화 개념을 규정하고 있다.

강윤주(2012)는 생활예술을 '일상생활 속에서 시민 혹은 주민이 누구나 참여하여 공동의 의미를 발견하고 토론하고 창조하는 강렬한 커뮤니케이션 과정'으로 정의했다. 생활예술은 시민들의 자발적인 커뮤니케이션과 참여를 통해 주어진 생활에 창의적으로 개입하여 구성원들이 자아정체성을 모색하고 상호이해를 도모하는 것을 목적하기 때문에 전통적인 예술관을 지양하며 예술지상주의적 관점과 도구주의적 관점과의 구별되는 것으로 규정한다. 조광호(2015)는 생활문화의 포괄적 개념이 정책연구를 위해서 부적합한 점을 지적하고 구체적인 생활문화 개념의 특성과 범위를 제시했다. 생활문화의 개념특성은 생활적 일상성, 자발적 주체성, 장르적 다양성, 문화적 인지성으로 구체화하고 전개범위를 문화적 욕구, 반복적·주기적 활동, 생활권 범위로 규정했다. 장르의 범위는 예술활동 유형의 생활예술, 자기 계발, 여가, 취미 유형의 생활기술, 문화적 사회활동 유형의 생활교류, 위의 유형에 속하지 못하는 복합적인 양상의 기타 유

형을 생활기타로 구분하고 활동범위는 활동방식 및 참여수준에 따라 창작, 참여, 교육, 향수로 나누었다. 이러한 시도를 통해 생활문화개념을 구체화하는 시도를 했다. 정광렬(2016)은 「지역문화진흥법」에 의거한 생활문화개념에서 규범적 정의에는 문제가 없지만, 실제 정책을 추진하기 위해서는 생활문화의 개념과 목적을 살려 보다 명확하게 생활문화의 개념을 정의할 필요가 있다고 주장했다. 그리고 정책의 대상과 범주를 구체화한 다음의 정의를 제시한다. 생활문화는 '지역의 주민과 문화수요자들이 문화시민으로서의 주체적인 문화적 삶을 위해 일상에서 문화기획과 과정에 자발적·주체적으로 참여하는 유·무형의 문화활동'으로 정의한다. 정광렬이 제시한 생활문화개념이 지금까지의 선행연구에서 제시된 개념보다 생활문화의 특징을 잘 드러냈다고 판단하여, 본 연구에서도 이 개념을 차용할 것이다.

2. 생활문화 관련 정책 현황

생활문화 개념의 형성과정에서 확인했듯이, 현재 통용되는 생활문화의 개념은 2014년 구체화 된 것이다. 이전에는 문화복지의 강화를 목표로 하여 지역과 향유자를 중시하는 문화정책이 전개되었다. 이런 맥락에서 생활문화정책의 형성과정을 이해하기 위해 문화복지정책의 흐름을 살펴볼 필요가 있다. 현택수가 지적한 바와 같이 문화복지라는 용어는 문화예술계에서 널리 통용되고 있으나 학술적인 정의가 없이 수사적이고 기술적인(descriptive) 문화현장 용어로 혹은 문화정책 방향이나 사업명칭으로써 사용되어왔다(현택수 2006, 102). 이후 다수의 연구자에 의해 문화복지정책의 개념이 정립되었다. 여기서 문화가 지칭하는 것은 문화예술활동 및 여가활동을 의미하며 문화복지정책은 문화정책의 이념 및 정책 기조 아래에서 시행되는 것으로 '문화소외계층의 최저 문화생활을 보장하고 일반 국민의 문화생활 수준을 향상하는 정부의 지침이나 계획'을 말한다(서보람 외 2011, 99-100). 국내 문화복지정책의 전개과정에 대한 이견이 있으나 본 연구에서는 서보람 외 2인의 연구에서 제시한 발달 시기를 참고하여 그 전개과정을 살펴볼 것이다.

1) 문화복지 개념 태동기: 전두환・노태우 정부(1981-1993)

이 시기에는 '민족문화 창달・진흥'에 중점을 두어 공보적 차원으로 문화정책이 전개되었다. 이러한 틀 아래에서 전두환 정부에서는 문화와 복지를 결합한 문화적 복지를 그리고 노태우 정부에서는 광의적 차원의 문화복지 개념에 기반하여 문화복지국가를 주장하며 문화복지정책의 토대가 마련되었다. 두 정권에서 문화복지정책이 대두된 이유는 경제안정화와 정부의 정당성 확보 및 민주화, 1986년 아시안게임・1988년 서울올림픽의 성공으로 인한 국내 문화수요의 증가 등 복수의 요인이 작용한 것으로 보인다.

전두환 정부(1981-1987)는 제5공화국 헌법에 삽입함으로써 외형적인 측

면에서는 문화국가 구성원리를 표방하였다.[4] 그리고 '80년대 새 문화정책'(1981)과 '제6차 경제사회발전 5개년계획'(1983)에서 각각 '문화적 복지의 구현'과 '국민의 문화향수 기회확대를' 정책목표로 내세웠다. 하지만 문화복지를 본격적으로 정책화한 것이 아니라 사회복지제도를 강화해 나가는 과정에서 문화와 문화적 권리를 주창한 것으로 평가된다(김세훈 외 2008, 44).[5]

노태우 정부(1988-1993)는 1990년 최초로 문화부를 발족하고, '문화발전 10개년 계획'(1990)을 수립했다. 전두환 정부가 취했던 복지적 차원으로 문화적 혜택을 분배하자는 태도에서 더 나아가 '모든 국민에게 문화를'이라는 정책목표를 설정하고 국민의 문화향수권과 문화참여권을 보장하는 '문화복지국가'의 실현을 주장했다.[6] 그리고 '문화발전 10개년 계획'은 문화유통기능의 극대화, 지역의 복합문화공간 설립을 통해 문화거점시설 마련, 이동문화프로그램 및 생활문화·여가문화·직장문화 등 생활공간과 관련되는 문화프로그램 개발 및 보급을 통해 문화향수권 보장과 같은 구체적인 정책을 마련했다. 또한, 지방문화육성, 지역축제 개발, 문화시설 확충 및 균형배치 등 지역문화 활성화 정책을 시행하여 더 많은 국민이 문화에 관심을 갖도록 유도하였다.

이 시기는 문화복지에 대한 문화향수권과 문화참여권 개념이 적용되어 문화정책의 틀을 세워가던 시기로 국민의 문화향수 확대와 지방의 문화역량 강화를 목표로 문화정책이 시작되었고, 예술의 전당 및 국립 박물관·미술관, 지방의 문화원과 같은 문화기반 시설의 건립이 이뤄진 시기였다.

---

4) 헌법 8조 (국가는 전통문화의 계승·발전과 민족문화의 창달에 노력하여야 한다.)와 헌법 9조 (모든 국민은 인간으로서의 존엄과 가치를 가지며 행복을 추구할 권리를 가진다. 국가는 개인이 가지는 불가침의 기본적 인권을 확인하고 이를 보장할 의무를 진다)는 이를 잘 보여준다(김세훈·조현성 2008, 44).

5) 집권 초반 복지국가의 구현을 국정지표로 내세웠으며 복지예산은 1982년 전년대비 31.8%, 1983년에는 전년대비 21.0% 수준으로 증가했다(박병현 2010:, 153).

6) "국민참여하는 문화정책 추진을", 경향신문 1990년 1월 16일 2면

2) 문화복지정책 도입기: 김영삼 정부(1993-1998)

김영삼 정부는 1996년을 문화복지 원년으로 선포하고 '문화복지 기획단'을 구성하며 문화복지정책의 체제를 마련했다. 당시는 98년 외환위기 이전까지 안정적으로 경제가 성장하던 시기였기 때문에 물질적인 사회복지뿐만 아니라 삶의 질을 향상하는 정신적 측면의 복지로써 문화복지가 중요해졌다. 또한, 김영삼 정부의 국정목표인 '세계화'의 한 축으로 문화산업에 주목했기 때문에 문화콘텐츠로서 문화예술의 중요성은 물론 국민 전반의 문화예술향유의 중요성이 높아졌다.

김영삼 정부는 이전 정부의 '문화발전 10개년 계획'을 이어받아 '문화창달 5개년 계획'을 수립했고 '정보화 사회'로 돌입하던 시기의 시대적 변화를 반영하여 문화정책을 수립했다. 정부는 문화복지의 개념을 구체화하고 문화산업을 지원하고 나서면서 형성자에 관한 정책과 향유자에 관한 정책도 늘어나게 되었다(배관표 외 2013, 159). 1996년 문화복지기획단의 설립되고 문화복지 중장기 발전계획을 수립하며 김영삼 정부는 문화복지정책을 본격화했다.

같은 해 '삶의 질 향상'을 목표로 하는 '문화복지 중장기실천계획'이 발표되었고,[7] 이 계획의 정책 방향 중 하나였던 '기본권으로서의 문화권 보장'은 국내 문화정책에서 이때 처음으로 등장한다. 즉, 문화향수를 개인 취향의 문제가 아니라 국가가 보호해야 할 기본권의 하나로 인식하기 때문에 문화복지의 지원·강화에 더 적극적인 입장을 표명한 것으로 보인다. 이러한 정책방향 아래에서 정부 총예산 중 1% 문화예산 확보, 복지기반시설 조성, 문화향수 확대를 위한 프로그램 개발 및 보급, 지역별 문화교실과 동호회 활성화를 통한 문화복지 공동체 형성과 같은 세부 계획들을 시행했다.

---

7) 이 보고서에 따르면 문화복지의 정책 방향은 ① 기본권으로서의 문화권 보장, ② 생산적·예방적 복지, ③ 참여 활성화에 따른 복지공동체 형성이다(김세훈 외 2008, 45).

3) 문화복지정책 실행기: 1998-2016

김영삼 정부에서 추구했던 '삶의 질 개선' 차원의 문화복지정책이 정착하여 이후 정부에서 본격적으로 시행된다. 김대중 정부(1998-2003)는 98년 외환위기 이후 출범하여 경제적 어려움을 해결해 나가는 데 총력을 쏟았다. 이전 정권과의 구별되는 점은 문화를 국가발전의 핵심적 요인으로 파악하여 문화정책에서 문화산업과 관련된 정책이 중심영역이 되었다는 것이다.[8] 하지만 문화복지정책은 김영삼 정부를 계승하고 부분적으로 그 정책을 실현했다고 평가받는다. 1998년 발표된 '국민의 정부 새 문화정책'은 '창의적 문화복지국가 실현'을 목표로 10대 중점 과제를 제시하고 있다. 이 중 문화복지와 관련된 것은 '문화기반 시설 확충 및 운영개선'과 '문화복지의 실질적 구현을 통한 삶의 질 향상'이다. 김대중 정부는 도서관, 박물관·미술관, 문화의 집 등 문화시설을 확충해나갔고, 일반인에게는 평생문화학습환경을 제공하고 문화소외계층에게는 접근성을 높이기 위한 정책을 실시했다.

노무현 정부(2003-2008)의 문화복지정책에서 중점을 두었던 것은 선별적 대상에 대한 문화기본권의 보장이었다. 이를 위해 2004년부터 시작된 복권기금 문화나눔사업을 통해 저소득층의 문화향수 기회확대를 위한 문화바우처 사업, 문화소외지역과 장애인, 노인, 교정시설 등의 문화소외계층을 대상으로 하는 문화순회사업을 시행했다.[9] 이 시기에는 정부 부처 차원에서의 생활문화에 대한 관심 역시 본격적으로 제기되었다. 2004년 발표된 '예술의 힘-새로운 한국의 예술정책'에서 '생활 속의 예술'이라는

---

8) 문화예술을 비영리적인 것으로 보지않고, 파생되는 다양한 부가가치의 가능성에 집중했다. 1999년 「문화산업진흥법」을 제정했고, '문화콘텐츠진흥과', '한국문화콘텐츠진흥원', '한국문화관광연구원', '한국게임산업개발원'을 설립했다.

9) 문화기금의 문화나눔사업(문화이용권, 공연나눔, 문학나눔, 전시나눔, 창작나눔)의 예산규모는 2004년에 247억원에서 2015년에는 631억원으로 증가했다. 2016년 세부사업 중 일부가 국고사업으로 이전되고 문화이용권 사업이 문화·관광·체육 통합문화이용권 체계로 바뀌면서 문화나눔사업의 예산규모는 2016년에 371억원으로 축소되었다.

표현을 처음 등장했고, 이 정책은 창의적인 국가를 만들기 위해 개별 국민들이 예술을 통해 창의성을 증진해야 한다는 인식을 기초로 하고 있다. '새로운 한국의 예술정책'의 4대 기본방향은 향유자 중심의 예술활동 강화, 예술의 창조성 증진, 예술의 자생력 신장, 열린 예술행정 체계 구축으로 구성되었다. 향유자의 예술활동 강화를 위해 문화예술교육 확대, 생활 속의 예술참여 활성화, 예술의 공공성 제고를 추진과제로 설정하였다.

이명박 정부(2008-2013)는 국정홍보처, 정보통신부의 기능을 통합한 문화체육관광부를 신설하고 능동적 복지[10]를 적용한 문화복지정책를 강조했다. 발표된 문화복지정책 6대 추진방향으로 '생애주기별・수요자 중심의 통합적・맞춤형・예방적 문화복지프로그램 제공', '정책수혜대상을 선별주의에서 보편주의로 확대', '정책 주체의 다변화와 역량강화', '정책 재원 다양화와 효율적 집행', '정책의 전달체계 구축', '문화복지 전문인력의 양성 및 다양한 활용방안 모색'을 제안했다. 삶의 질 향상을 목표로 박물관, 미술관, 문예회관, 도서관등 다양한 문화복지 인프라 구축과 취약계층과 지역을 대상으로 문화향유기회 확대 프로그램을 제공했다.

4) 생활문화 정책 확산기: 2013년 이후

박근혜 정부(2013-2017)의 문화정책은 국정기조인 '문화융성'을 토대로 문화를 통한 삶의 질 제고, 창조경제・국민행복 실현을 목표로 내세웠다. 이전 정부에서 시작된 지역문화와 생활문화에 관련된 정책들이 이 시기에 가시적으로 드러나기 시작했다. 문화복지와 생활문화의 법적 기반인 「문화기본법」, 「지역문화진흥법」, 「국민여가활성화기본법」을 제정하였다. 통합문화이용권[11]과 같은 문화적 취약계층 대상의 문화복지정책

10) 보건복지가족부의 업무보고(2008.3.25.)에서 정의된 능동적 복지의 개념은 '빈곤과 질병 등 사회적 위험을 사전에 예방하고, 위험에 처한 사람들이 일을 통해 재기할 수 있도록 돕고, 경제성장과 함께하는 복지', 곧 '일할 능력이 있는 사람에게는 일자리를, 도움이 필요한 사람에게는 국가가 따뜻한 손길을 제공'한다는 것으로 단순하게 정의하고 있다.

을 유지하는 동시에 생활문화정책의 사업인 '문화가 있는 날', '생활문화정책'이 시행되었고, 국정과제사업으로 생활문화센터 조성사업(2014년부터 2018년 8월까지 142개소 조성)이 시작되었다.

문재인 정부에서도 100대 국정과제로 '지역과 일상에서 문화를 누리는 생활문화 시대'를 선정하며 생활문화정책을 이어갈 것을 예고했다. 생활문화정책 추진을 통해 국민의 기본권인 문화적 권리를 확보하고 지역 간 문화격차 해소 및 문화유산의 보존 및 활용 강화를 정책목표로 제시했다.

정부	문화복지정책 발달 시기	문화복지정책목표	주요정책
전두환 정부 1981-1988	문화복지개념 태동기	국민의 문화향수 기회확대	'80년대 새 문화정책' 발표(1981): 문화적 복지 언급
노태우 정부 1988-1993		문화복지국가 실현을 통한 국민문화향수증대	'문화발전 10개년 계획'(1990): 문화복지국가 언급
김영삼 정부 1993-1998	문화복지정책 도입기	삶의 질 세계화를 위한 문화복지	'문화창달 5개년 계획'(2993): 세계화와 정보화 사회 대비
김대중 정부 1998-2003	문화복지정책 실행	문화복지의 실질적 구현을 통한 삶의 질 향상	'국민의 정부 새 문화정책'(1998) :창의적 문화복지국가 실현
노무현 정부 2003-2008		참여복지와 삶의 질 향상	'예술의 힘'(2004): '생활 속의 예술' 등장
이명박 정부 2008-2013		능동적 복지를 통한 삶의 질 선진화	능동적 문화복지정책

11) 복지기금의 문화나눔사업의 세부사업이었던 문화이용권 사업이 2014년 통합문화이용권 체계로 바뀌었다. 예산규모가 2014년 730억원, 2015년 968억원, 2016년 785억원, 2017년 992억원으로 증가하고 있으며, 2017년 정책수혜자 수는 161만명으로 발표되었다.

박근혜 정부 2013-2017	생활문화정책 확산기	문화를 통한 국민행복, 사회통합	「문화기본법」·「지역문화진흥법」(2014) 제정 '문화가 있는 날' 운영 수요자 맞춤형 문화복지 강화
문재인 정부 2017-현재		지역과 일상에서 문화를 누리는 생활문화 시대	100대 국정과제로 '지역과 일상에서 문화를 누리는 생활문화 시대' 선정

표 5 국내 문화복지정책 전개과정

3. 생활문화정책 전달체계

우리나라 문화예술서비스의 전달체계는 중앙정부를 중심으로 이루어져 있으며 중앙정부와 운영기관을 거쳐 수혜자에게 도달하도록 설계되어있다.[12] 이러한 서비스는 지원사업 형태로 구체화 되는데, 문화서비스와 관련된 지원사업은 크게 창작, 향유, 매개영역으로 구성된다(김세훈 2014, 22). 일반 국민을 대상으로 문화향유활동을 지원하는 향유영역 문화서비스는 창작 및 매개영역과 다르게 사업의 특성에 따라 다양한 기관들에 의해 제공된다. 지방문화원, 문예회관, 도서관, 미술관 등 다양한 시설들이 그 기능을 담당하고 있다.[13]

문화체육관광부는 생활문화 진흥업무를 위해 2014년 하반기에 예술경영지원센터에 생활문화 정책사업팀을 신설했고, 2016년 (재)지역문화진흥원(前 생활문화진흥원)을 설립했다. 지역문화진흥원에서는 생활문화센터 조성 및 운영지원, 문화가 있는 날 운영지원사업, 지역문화전문인력 지원사업 등을 운영하고 있다. 반면, 지방정부는 생활문화관련 조례를 제정하여 문화재단을 통해 생활문화진흥사업을 운영한다. 생활문화진흥사업에서 주요사업인 생활문화센터 조성사업은 2014년 법적 근거가 마련된 후 국정과제 사업으로 본격 추진되었다. 생활문화센터 조성은 지역주민의 문화참여 접근성을 높이기 위해 문화활동이 가능한 공간을 제공하여 지역주민의 문화적 공동체 활성화 및 주민 주도의 생활문화 활성화를 목적으로 한다(양현미 2017, 12). 생활문화센터가 등장하기 전의 공공문화기반시설은 문화복지개념이 시작된 1990년대부터 조성되었다. 이 시설들은「지역문화진흥법」 제4조에서 규정한 바와 같이 지역문화진흥의 책무

---

12) 문화예술서비스의 정의는 '사회복지사업법' 제2조의 사회복지서비스, 보건의료서비스 정의를 빌려 '국가가 국민의 문화예술창작과 향유 및 이와 관련된 활동을 지원하기 위해 제공하는 서비스'로 규정할 수 있다(김세훈 2013, 6)

13) 「문화향수실태조사」에 따르면 문화예술 활동공간은 시・군・구민 회관, 문화예술회관, 복지회관, 청소년회관, 문화원, 도서관, 박물관・미술관, 문화의 집, 대학교 부설 사회문화교실, 사설문화센터(백화점, 신문사, 방송사 등), 주민자치센터, 민간공연장으로 볼 수 있다.

를 띠고 있기에 교육부(평생학습센터) 및 행정자치부(주민 커뮤니티센터 등), 지방자치단체가 운영하는 문화진흥원, 문화의집, 지방문화원, 지역문화재단, 지자체, 주민자치센터 등을 생활문화정책 전달체계로 볼 수 있다. 주요 생활문화시설로 분류되는 지방문화원, 문화의집, 문예회관의 경우, 「2017년 전국문화기반시설 총람」에 의하면 전국에서 지방문화원 228개, 문화의집 100개, 236개소가 운영 중이다. 하지만 기존의 문화시설들이 낡아 못 쓰게 되었거나 생활문화활동에 적합하지 않기에 공간 개선의 필요성이 지속적으로 제기되었다. 이러한 필요에 부응하여, 지역문화진흥원은 지역의 유휴시설 또는 기존 시설의 일부 공간을 리모델링하여 지역민들의 생활문화를 위한 공간을 조성해주는 생활밀착형 '생활문화센터 조성사업'을 추진하였다(유지연 2018, 107).

구분	상세분류
「문화예술진흥법」 제2조 제1항제3호에 따른 문화시설	공연시설(공연장, 영화상영관, 야외음악당 등) 전시시설(박물관, 미술관, 화랑, 조각공원) 도서시설(도서관, 문고) 지역문화복지시설(문화의집, 복지회관, 문화체육센터, 청소년활동시설) 문화보급전수시설(지방문화원, 국악원, 전수회관) 종합시설
「평생교육법」 제21조 및 제21조의2에 따른 평생학습관 및 평생학습센터	평생학습관(시군구) 평생학습센터(읍면동)
「건축법 시행령」 별표 1 제3호 바목 및 사목에 따른 지역자치센터 및 마을회관	지역자치센터(공공업무시설로서 해당 용도로 쓰는 바닥면적의 합계가 1천 제곱미터 미만인 것) 마을회관(주민이 공동으로 이용하는 시설)
문화체육관광부장관이 정하여 고시하거나 지방자치단체의 조례로 정하는 시설	생활문화센터 지역영상미디어센터 지역서점

표 6 생활문화시설의 범위 (양현미 2017, 11 참고)

생활문화센터는 역할, 운영환경, 공간 형태로 나누어져 조성된다. 첫째, 생활권형(읍면동 단위)과 거점형(시군구 단위)으로 구분된다. 생활권형은 지역주민의 생활문화 활동을 위한 공간과 자율적인 문화활동 및 생활문화동호회 형성을 지원하는 기능을 하며 소규모(건축 연면적 100~500㎡)

의 생활문화센터이고, 거점형은 생활권형의 기능을 하는 동시에 생활권형 생활문화센터에서 지원하기 어려운 창작 및 발표 등을 위한 공연장과 다목적홀을 보유한다. 거점형 생활문화센터는 네트워크 허브로 활용되며 중규모(건축 연면적 500~3000㎡)이다. 둘째, 운영환경별 유형은 인구밀도, 중심 산업, 인구비율 등에 따라 '도시형'과 '농촌형'으로 구분된다. 셋째, 공간형태는 건물 전체를 센터로 사용하는 '독립형'과 다른 시설의 건물 일부에 센터가 조성된 '공동형'으로 구분된다. 생활문화센터는 2108년 11월 기준 전국 118개소가 운영되고 있으며 24개소의 공간조성 중이다.

문화예술서비스의 전달체계에 관한 연구는 선행연구는 중앙정부와 운영기관을 거쳐 수혜자에 이르기까지 서비스를 전달하는 체계가 문화예술서비스의 창작 및 향유 환경에 영향을 미친다는 것에 기반을 두어 지역문화 진흥 방안을 검토하는 연구(오찬섭 2010, 박영정 2012, 김세훈 2014, 재인용; 조은영 외 2018, 31)와 지방정부의 문화예술서비스 전달체계의 거점기관인 문화예술회관 운영 효율성에 관한 연구(이철순 2010, 이미애 외 2015, 박범준 외 2015)들이 선행되었다. 생활문화센터에 관한 선행연구로는 「2017 생활문화센터 실태조사」(양현미, 2017)가 발표되었고, 생활문화센터를 대상으로 운영현황을 분석하고 향후 개선방안 및 정책적 방향을 제안한 유지연(2018)의 연구가 있다. 선행연구에서 지적했듯이 타부서 및 지자체의 유사사업 증가, 기존 생활문화시설과의 차별성 부재, 기존 문화시설 간의 연계 체계 부족, 중앙과 지자체 간의 전달체계 미흡 등의 문제도 생활문화센터 조성사업이 직면하고 있는 한계점으로 지적되고 있다(양현미 2017, 3; 유지연 2018, 108). 단순히 시설 증가가 지역민들의 생활문화 활동으로 직결되는 것이 아니기 때문에, 공간·시설 개선뿐만 아니라 프로그램 및 운영 인력 등 다양한 차원에서 균형적 접근이 병행되어야 함에도 그간 진행된 사업은 주로 공간·시설 개선 측면에만 지나치게 집중되어왔다(유지연 2018, 108)는 평가를 받고 있다.

제3절 생활문화정책의 대상과 관여자

1. 생활문화정책 대상

생활문화정책의 대상을 구체화하기 위해서는 문화정책의 범위에 대한 파악이 선행되어야 한다. 문화정책에 대한 구성요소를 파악하기 위해서는 다시금 예술이 무엇이냐에 대한 질문의 답이 필요하고 이와 관련된 논의는 디키(Dickie 1984)의 예술 제도론을 빌어 가능하다.

문화정책의 범위는 법률에서 규정되어야 하지만 그 어떤 법률도 이를 명확하게 정의하지 못하고 있으며(서순복・김세훈 2009), 사실상 가능하지 않다. 문화예술의 개념에서 확인했듯이 예술의 무정의성(정의하기 어렵다)과 확산성(예술은 고정된 것이 아니라 변화한다)은 가장 주요한 특성이며 이로 인해 문화정책의 범위 역시 고정적인 것으로 볼 수 없다. 즉 문화예술의 정의를 통해 연역적으로 문화정책의 범위를 유형화하기보다 문화영역이 어떻게 구성되어 있는지를 유사성 기준으로 살펴봄으로써 문화정책을 유형화할 수 있음을 알 수 있다(배관표・이민아 2013, 142).

'예술제도론'을 주장한 디키는 예술을 인공품이며, '예술제도를 대표하는 사람들에 의해 감상을 위한 후보라는 지위를 인정받은 것'으로 정의하며 예술 제도의 특징을 다음과 같이 제시했다. 1) 예술가는 이해를 가지고 예술작품의 제작에 참여하는 자이다. 2) 예술작품이란 예술계의 대중들에게 제시하기 위해 창조된 일종의 인공품이다. 3) 대중이란 자신들에게 제시된 대상을 이해할 준비가 어느 정도 되어있는 일단의 사람들이다. 4) 예술계란 모든 예술계 체계들의 총합이다. 5) 예술계 체계란 예술가가 예술작품을 예술계의 대중들에게 제시하는 틀이다. 이에 따르면 예술제도는 예술작품, 예술작품을 제작하는 예술가, 예술을 이해할 소양을 갖춘 대중, 이 세 요소가 예술계로 구성되며 예술가와 예술작품을 연결해주는 매개영역인 예술체계로 구성되어 있다. 이러한 설명을 정부의 전환적(transformative) 역할에 초점을 맞추는 문화정책의 입장에서 재해석하면, 문화영역에는 문화의 형성자와 향유자가 있고 그들을 연결하는 중개

자가 있다. 정부는 문화의 형성자와 향유자에 직접적으로 개입하거나 중개자를 통해 간접적으로 개입한다. 이를 그림으로 나타내면 아래와 같다(배관표 외 2013, 143).

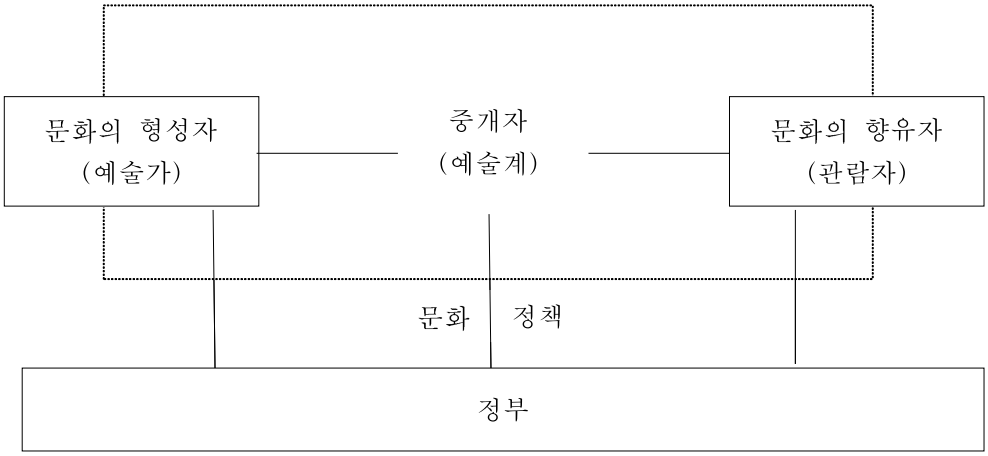

그림 1. 문화정책의 대상

디키의 예술제도론을 근거로 파악한 문화정책의 구성요소로 문화의 형성자, 향유자, 중개자와 그 관계를 직간접적으로 개입하는 정부를 지적할 수 있다. 하지만 생활문화의 개념에서 언급했듯이, 생활문화가 기존의 문화예술계와 대비되는 점은 생활문화의 관여자가 증가한다는 것과 관여자 간의 역할의 중요도가 평준화된다는 것이다. 문화의 형성자 역할을 하는 예술가는 생활문화의 매개자로 향유자인 관람자는 생활문화의 참여자이자 창작자로 그 역할이 변하고, 생활예술이 전개되는 범주는 예술계에서 지역공동체와 취미공동체로 확장된다. 배관표·이민아의 연구에서 보여준 정부의 전환적 역할을 바탕으로 생활문화정책의 대상을 재편하면 아래 그림과 같다. 다음 장에서는 생활문화정책의 대상인 생활문화의 참여·창작자, 생활문화예술매개자, 지역 및 취미공동체로의 확장에 대해 알아볼 것이다.

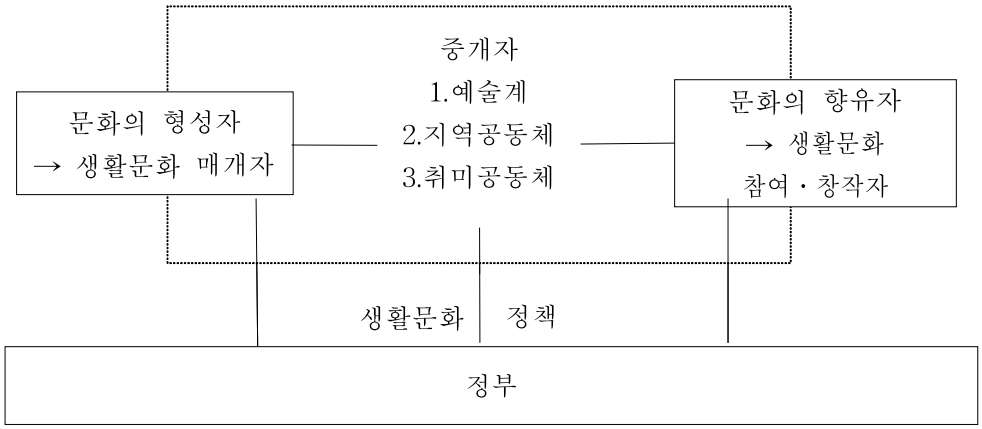

그림 2 생활문화정책의 대상, 배관표・이민아(2013)의 그림을 기초로 변형

2. 생활문화정책 관여자

1) 관람자에서 참여·창작자로 변화

생활문화영역에서는 예술계에서 일방적인 수용자로만 여겨졌던 향유계층을 창작의지, 예술성 그리고 주체성을 갖는 생활문화의 참여자이자 창작자로 본다. 문화의 향유자가 창작자로 그 정체성이 변화하는 것은 생활문화영역에서만 일어나는 현상은 아니다. 요셉 보이스(Joseph Beuys)는 반세기 전에 '모든 사람이 예술가'라고 선언했는데, 이제 이 선언은 미학적인 발언이 아닌 현재 우리가 마주하는 현상이다.

문화의 향유자와 창작자의 경계가 무너지는 현상은 프로슈머(참여형 소비자, prosumer)의 등장과 성취욕구이론을 통해서도 설명될 수 있다. 앨빈 토플러(Alvin Toffler 1970)가 처음으로 사용한 프로슈머란 "제2의 물결사회(산업사회)의 양 축인 생산자와 소비자 간의 경계가 허물어지면서 나타나게 될 생산자(producer)와 소비자(consumer)를 합성한 말"로서 소비만 하는 수동적인 소비자에서 벗어나 소비뿐만 아니라 직접 제품의 생산 전반에 참여하는 '생산하는 소비자'를 뜻한다. 프로슈머가 나타나게 된 배경에는 정보기술의 발전, 포스트모더니즘의 등장, 소비자 지향적인 시장으로의 변화를 가장 중요한 요인으로 본다(백혜란 2008). 특히 문화영역에서는 기술의 발달로 인해 전문가들만이 사용하던 장비의 첨단화·소형화로 인해 창작활동을 할 수 있게 되었다. 이에 더해 창작콘텐츠를 게시할 수 있는 유튜브(Youtube)와 같은 플랫폼이 많아지면서 향유자와 형성자 간의 간극이 좁혀지고 있다. 매슬로(Maslow 1954)는 인간 전체가 공통적으로 느끼는 욕구가 있다고 주장하며, 생리적 욕구(physiological needs), 안전 욕구(safety needs), 사회적 욕구(love and belonging needs), 존중 욕구(esteem needs), 자기실현 욕구 등(self-actualization) 5개 종류의 욕구로 구분했다. 앨더퍼(Alderfer 1972)는 매슬로의 욕구계층론을 발전시켜 ERG(Existence, Relatedness & Growth, 존재-관계-성장)이론을 통해 존재욕구(existence needs), 관계욕

구(relatedness needs), 성장욕구(growth needs)고 구분했다.[14] 여기 주목할 것은 욕구이론에 따르면 인간은 누구나 심미적 욕구(자아실현 욕구)와 창조적 성장(성장 욕구)에 대한 동기를 갖는다는 것이다.

위의 이론을 통해 우리는 문화향유자가 문화를 소비하는 방식이 이전과는 같을 수 없다는 것을 예측할 수 있다. 이런 맥락에서 예술관람활동보다 예술참여활동을 통해 만족감을 느낀다는 선행연구들에 주목할 필요가 있다. 테퍼(Tepper, 2014)는 예술활동 관람 및 참여와 삶의 질에 관계를 분석했고, 관람활동보다 직접 창작활동을 할 때 삶의 질이 향상된다는 것을 밝혀냈다. 이명우 외(2016)은 「2012년 여가활동 실태조사」를 자료로 활용하여 여가활동이 국민의 행복에 미치는 영향관계와 여가만족도의 매개효과를 연구했다. 여가유형, 여가시간 여가지출 등과 같은 변수를 고려한 이 연구에서는 예술참여활동이 여가만족감을 높이지만 관람활동은 유의미하게 증대되지 않는다는 점을 밝혀냈다. 즉, 문화향유자들은 실제로 수동적인 관람객으로 머무르기보다 직접 참여활동이나 창작활동에서 만족감을 얻는다고 추정할 수 있다.

새롭게 나타난 향유계층의 특징이 '문화적 욕구충족을 위해 자발적이거나 일상적으로 문화적 활동에 참여'하는 것이라면, 생활문화활동의 참여자이자 창작자일 것이다. 그렇다면 생활문화참여자의 동기는 무엇일까. 국내 생활문화실태 선행연구는 생활문화를 구성하는 여러 범주 가운데 특히 문화예술단체나 동호회를 기준으로 시행되었다. 그 이유는 관련된 법과 제도들이 생활문화동호회를 중심으로 설계되었기 때문이다. 또한, 생활문화정책을 단순한 개인 차원의 문화향유활동만이 아닌 공공성의 차원에서 공동체 형성에 작용하는 사회적 자본으로 보기 때문이다. 안성아

---

14) 1. 실존욕구(Existence needs): 배고픔, 갈증, 안식처 등 생리적, 물질적인 욕망들이다. 매슬로의 생리적, 안전 욕구에 해당.

2. 관계욕구(Relatedness needs): 가족, 감독자, 공동작업자, 부하, 친구 등과 같은 타인과의 관계와 관련되는 모든 욕구를 포괄한다. 매슬로의 안전, 사회적, 존중 욕구에 해당.

3.성장욕구(Growth needs): 창조적 성장이나 개인적 성장과 관련된 모든 욕구를 포괄하고 있다. 메슬로의 욕구, 자아실현 욕구에 해당.

(2006)는 성남시의 사랑방문화클럽[15]을 대상으로 생활문화동호회의 속성을 파악하는 연구에서 커뮤니티의 활동을 배움활동, 친목활동, 정보교류활동, 전문가적 관심, 발표활동, 다른 클럽과 교류, 지역사회지역활동을 변수로 분석하여 친목클럽, 배움클럽, 숙련클럽, 공헌클럽으로 유형을 도출했다. 심보선・강윤주(2010)도 성남시 사랑방문화클럽을 사례로 친목도모, 정보교환, 타 커뮤니티와 교류, 지역사회 기여, 전문가에게 배움, 관심사에 집중, 결과발표를 변수로 군집분석하여 자기계발형, 사교형, 문화외교형, 만능형으로 유형화했다.

생활문화참여자의 동기는 생활문화정책의 목표설정에서 고려되어야 할 사안이다. 향유자가 창작자가 될 수 있는 환경은 충분히 갖춰졌기 때문에 그들의 정체성이 변화했다는 것은 생활문화정책의 연구 사안이 아니라고 생각한다. 생활문화정책의 활성화를 위해서는 참여자들이 생활문화활동에서 기대하고 추구하는 바를 파악하는 데에 있다고 생각한다. 이를 위해서 생활문화 참여자를 대상으로 생활문화활동의 동기가 생활문화활동의 만족도에 미치는 영향을 파악할 필요가 있다.

15) 사랑방문화클럽은 성남 지역에서 활동하고 있는 아마추어 문화 예술 동호회들의 네트워크로 클럽간의 교류와 문화 예술을 통한 사회 공헌, 사랑방 클럽 축제 등의 활동을 한다. 2006년 실태조사를 통해 확인 동호회 1,103개와 미확인 동호회 3,000여개 발굴한 후 협의회를 구성하였다.

2) 예술계에서 지역 및 취미공동체로의 확장

예술의 향유자(관객)와 형성자(창작자)를 연결하는 매개영역인 예술계는 전통적으로는 전문가 중심의 예술활동이 일어나는 장을 의미한다. 전문가 중심의 예술계는 부르디외가 지적했듯이 예술계 내부의 사회관계로만 작용하지 않고, '문화자본'을 형성해 예술이 더 광범위한 사회관계에서 '구별(distinction)의 기호'로써 효용과 가치를 갖게 된다. 문화자본의 가장 중요한 측면인 '구별(distinction)의 효과'는 미시적 수준에서는 개인이 타자보다 우월함을 상징적으로 입증하며, 거시적 수준에서는 계급질서를 유지하고 재생산하는 데 기능한다(심보선 외 2010, 139). 즉, 문화자본이 작용하는 예술계는 구별의 효과를 극대화하는 장이자 문화와 예술에 대한 신성화를 강화하는 체계로 해석될 수 있다. 그러나 사회의 변화와 함께 소수의 창작자와 취향을 갖춘 관객에 의해 예술계가 구성되고 작동된다는 관점은 해체되어 가고 있으며 문화자본을 형성하여 배타적인 역할을 한다고 인식되었던 예술이 사회통합의 효과를 가져오는 사회적 자본으로 재평가받기 시작한다. 대표적인 학자인 퍼트넘(Putnam, 1995)은 예술에 대한 취향과 감상 능력인 문화자본이 신뢰와 소통에 긍정적인 역할을 하는 사회자본으로 작용할 수 있으며 문화예술동호회가 그 수단이 될 수 있다고 주장했다. 그의 주장대로 문화예술 활동과 공동체 참여가 사회적 자본을 형성하고, 사회적 자본의 강화를 통해 지역사회에 일정한 역할을 한다는 선행연구도 발표되었다(김인설 2011; 임환 2015; 강윤주 외 2016).

하지만 본 연구에서는 생활문화동호회를 통해 사회적 자본이 형성되는 것에 주목하기보다 예술계가 분화되는 것에 주목하고자 한다. 전통적인 예술계에서 그 영역이 분화해 나간다는 것은 매우 어렵다. 구성자 모두가 예술적 우수성에 도달하는 것을 목표로 하기 때문이다. 반면, 생활문화동호회의 유형에 관한 선행연구에서 확인할 수 있듯이, 생활문화동호회 참가자들은 다양한 목적을 가지고 생활예술에 참여하고 있다(안성아 2006; 심보선 외 2010; 백선혜 2016).

유형	특성
친목클럽	-친목활동이 주를 이룸 -전문적 관심이나 클럽 외적인 일에는 관심이 적음 -온라인 활동이 상대적으로 많음 -수평적보다 수직적 커뮤니케이션이 많은 편임 -20대(직장인, 대학생, 청소년) 비중이 높음
배움클럽	-전문가에게 배우고 정보를 교류하는 활동이 주를 이룸 -커뮤니티 교류나 지역사회에 대한 참여가 저조함 -온라인과 오프라인 활동이 상대적으로 적은 편임 -수직적 및 수평적 커뮤니케이션이 적은 편임 -여성, 직장인+주부 비중이 높음
숙련클럽	-배우는 활동을 하면서 결과물을 발표하고. 지역사회 참여하는 일에 관심이 있으나 공헌클럽보다 활동수준은 상대적으로 낮음 -오프라인 중심으로 모임을 가지며, 온라인 활동은 적은 편임 -수직적 보다는 수평적 커뮤니케이션이 더 많이 일어나며 공헌클럽 다음으로 리더십지수가 높음 직장인+주부 비중이 높음
공헌클럽	-친목 및 정보교류활동뿐 아니라 발표, 커뮤니티 간 교류, 지역사회 기여 등 대외적 활동에 참여도가 높음 -온라인과 오프라인 활동 모두 열심히 하는 특성 -수직적 및 수평적 커뮤니케이션 모두 활발함 -개설연도가 가장 오래되고, 전문가들의 모임이 많음 -운영진의 리더십 지수도 가장 높게 나타남 -성남 전체를 아울러 활동하는 클럽들에서 많이 보이는 형태

표 7 성남시 사랑방문화클럽 유형별 특성(안성아, 2006)

안성아(2006)는 성남시 사랑방문화클럽을 대상으로 지역공동체 활동을 군집분석하여 친목클럽, 배움클럽, 숙련클럽, 공헌클럽으로 생활문화동호회를 유형화하였다. 친목클럽은 친목을 주목적으로 하며 구성원 중 20대의 비율이 높다. 배움클럽은 학습과 관련된 의지와 교류는 높으나 지역사회에 관한 관심이 낮은 유형으로 구성원 중 여성과 워킹맘(working mom) 비율이 높다. 숙련클럽은 학습과 발표를 목적으로 하면서도 지역사회에 관한 관심이 비교적 높은 유형이며 구성원으로는 워킹맘 비율이

높다. 공헌클럽은 친목, 학습 의지와 교류, 발표, 지역사회 관심도가 모두 높은 유형으로 성남 전체에서 가장 많은 동호회 유형이다.

유형	구분	특징
자기계발형	결속형 사회자본 추구(중) 연계형 사회자본 추구(저) 문화자본 추구(고)	-주된 관심이 예술적인 자기계발에 치중됨 -외적 연계활동에는 무관심 -폐쇄적이고 자족적인 취향공동체
사교형	결속형 사회자본 추구(고) 연계형 사회자본 추구(저) 문화자본 추구(저)	-주요관심이 모임 자체에 있음 -예술은 사교를 위한 부차적 수단 -예술적 활동이나 외부 사회활동에는 관심이 덜함
문화외교형	결속형 사회자본 추구(저) 연계형 사회자본 추구(고) 문화자본 추구(중)	-어느 정도의 예술적 관심은 있으나, 사회적 활동을 위한 '도구'의 의미 -외부 네트워킹에 치중
만능형	결속형 사회자본 추구(고) 연계형 사회자본 추구(고) 문화자본 추구(고)	-높은 예술적 관심 -내외적으로 활발한 네트워킹 -가장 이상적인 클럽 -성남에 가장 많이 존재하는 유형

표 8 사회자본 및 문화자본의 조합으로 본 동아리 유형 구분(심보선 외, 2010)

심보선・강윤주(2010)는 성남시 사랑방문화클럽의 사례를 가지고 사회자본과 문화자본의 결합방식을 통해 자기계발형, 사교형, 문화외교형, 만능형으로 동호회를 유형화했다. 자기계발형은 예술적 관심이 높지만, 내적 결속과 외적 연계가 약한 유형이지만, 만능형은 예술적 관심이 높으면서도 내적 결속과 외적 연계가 강한 유형이다. 반면, 문화외교형과 사교형은 예술적 관심이 낮지만, 내적 결속이 강할 때는 사교적 성향을 띠며 외적 연계가 강할 때는 외교적 성향을 띠는 동호회를 의미한다.

백선혜 외(2016)는 선행연구를 바탕으로 사회적 자본의 특성을 공동체

성으로 통합하여, 예술성과 공동체성으로 유형화를 시도하였다. 문화나눔형은 예술적 관심과 사회참여가 모두 높은 유형이며, 자기계발형은 예술적 관심은 높지만, 사회참여가 낮은 유형이다. 친목도모형은 예술에 대한 관심과 사회참여가 모두 낮으며, 봉사형은 예술적 관심은 낮지만, 사회참여에 관한 관심은 높은 유형이다.

유형	구분	특징
문화나눔형	예술성(고) 공동체성(고)	-예술적 관심이 높음 -사회참여의 형태로 발현되는 유형
자기계발형	예술성(고) 공동체성(저)	-예술을 통한 자기성취욕구가 높음 -취미공동체에 머무르는 경우가 많음
친목도모형	예술성(저) 공동체성(저)	-예술적 관심이 친목을 위한 수단이 됨
봉사형	예술성(저) 공동체성(고)	-예술적 관심은 낮음 -사회참여활동에 대한 관심 높음

표 9 서울시 생활문화예술동아리 유형 구분 2(백선혜, 2016)

백선혜의 연구에서 주목할 점은 예술적 관심은 높지만, 공동체적 가치 추구가 낮았던 '자기계발형' 동호회를 대상으로 사회공헌 관련 설문결과를 한 결과, 본래 가지고 있었던 사회공헌 의지 2.39(5점 기준 만점)인 반면, 추후 사회공헌 활동에 참여할 의지가 4.14점으로 매우 높게 나타났다는 것이다. 연구결과를 통해 유추할 수 있는 것은 생활문화영역에서 참여자들은 활동영역을 넓혀나간다는 점이다. 문화자본은 결속형 사회적 자본으로 분류되어 폐쇄적인 성향을 띠는 것으로 여겨지지만, 생활문화영역에서의 예술활동은 예술적 관심이 확장되어 나타날 수 있다는 점이다.

3. 생활문화매개자

생활문화매개자라는 용어는 생활문화와 문화예술매개자를 조합한 용어로 생활문화영역에서 활동하는 문화예술매개자로 이해할 수 있다. 국내 생활문화정책에서는 생활문화매개자 혹은 지역문화인력으로 불리고 있다.[16] 서울문화재단이 제시하고 있는 정의에 따르면, 생활문화매개자(Facilitating Artist, FA)는 '시민의 생활예술 활동을 촉진하는 전문가로, 시민 스스로 생활예술 활동의 주체가 될 수 있도록 다양한 지원책을 발굴·실행하고, 시민들이 활용할 수 있도록 촉진하는 사람'을 통칭한다. 최근 국내에서는 생활예술을 비롯하여 예술이 개입하는 사회공헌 프로젝트, 지역문화 재생 사업, 전통적인 문화기관에서 매개자의 역할에 주목하고 있다(강윤주 외 2013, 변지혜 2014, 장세영 2015, 김미현 2017).

문화매개자라는 개념을 제안한 부르디외(1984)에 따르면, 문화매개자는 "산업 또는 문화 생산의 거대한 관료조직들-라디오, 텔레비전, 조사기관들, 주류 일간지 또는 주간지 등-, 그리고 특히 '사회사업'과 '문화활동'의 영역에서 새로운 노동 분업체계가 부과한 부드러운 조작의 과업을 수행하는 역할"을 한다. 즉 부르디외의 정의에 따르면 문화매개자는 구체적인 직업군으로 구성되는 것이다. 그러나 문화매개자의 개념은 이후 매우 포괄적으로 사용되며, 문화매개자에 대한 논의에서 두드러지는 것은 관련 논의가 학계보다는 문화정책 현장을 중심으로 이뤄진다는 점이다. 이상길(2010)은 문화매개자를 "대량 생산의 문화장에서 생산과 유통을 담당할 뿐만 아니라 제한 생산장에서도 일정하게 창작자와 공중 사이의 중개 역할을 수행하는 개인과 기구를 통틀어 가리키는 용어다…문화매개자는 사회 내 정당한 문화의 의미와 가치 생산을 지원하고 중간문화를 창출하는 핵심 주체"로 정의한다. 국내에서는 문화매개인력을 지칭할 때,

16) 지역문화진흥법안 제2조 8항에 따르면 지역문화전문인력은 '지역문화의 기획·개발·평가 등의 업무를 수행할 수 있는 지식과 능력을 갖춘 사람을 말한다.' 라고 규정한다. 생활문화 진흥업무를 담당하기 위해 설립된 (재)생활문화진흥원의 명칭이 지역문화진흥원으로 변경되면서 사업명칭도 생활문화인력에서 지역문화인력을 변경되었다.

문화산업 분야를 제외한 전문인력으로 공급자와 수요자, 중앙과 지역, 전문가와 일반인 등 사이에서 실현되는 역할을 달성하는 인력을 말한다(김미현 2017, 36).

생활문화매개자활동의 실례분석을 통해 매개자의 역할을 분석한 선행연구를 통해 확인할 수 있는 것은 매개자에게 멀티플레이어(multiplayer)의 역할을 기대한다는 것을 확인할 수 있다. 서양희(2009)는 시민 중심의 일상생활권 내 문화활동과 그에 따른 문화예술매개자의 역할에 대해 사례분석을 하고, 이를 통해 실천적 특성으로 본 문화예술매개자의 역할을 공공성, 창조성, 관계성, 다원성, 지역성, 지속성으로 제시했다. 강윤주・심보선(2013)은 인천의 생활예술공동체인 '문화바람'의 상근자들을 관찰하여 생활예술공동체 내 문화매개자의 개념과 역할을 제시했다. 관찰결과에 따르면, 매개자의 리더십, 신뢰감, 내부결속 및 외교형 관계지향 능력을 매개자의 역할로 파악했다. 장세영(2015)은 광주 양림동의 문화적 도시재생 사례연구를 통해 지역문화매개자의 역할을 발굴자, 실천

저자	년도	매개자 정의	매개자 역할
서양희	2009	창의적인 문화와 예술의 요소를 교육, 행정, 사회 등 다양한 분야에 응용시키고 발전시킬 수 있도록 하는 가교 역할 수행하는 사람	-실천적 특성으로 본 문화예술매개자의 역할 제시 -공공성, 창조성, 관계성, 다원성, 지역성, 지속성
강윤주 심보선	2013	(문화바람의 상근자 관찰결과) 지역 생활예술공동체 내에서 전문성을 가지고 공동체 활동을 지원하면서도 다른 회원들과 동등한 위치에서 동호회 활동을 하는 매개자	-문화바람의 상근자 관찰결과 -매개자 리더십, 신뢰감, 내부결속 및 외교형 관계지향형성 능력
장세영	2015	(지역문화진흥법안 제2조 8항) 지역문화전문인력은 '지역문화의 기획·개발·평가 등의 업무를 수행할 수 있는 지식과 능력을 갖춘 사람	-지역문화매개자 역할 제시 -발굴자, 실천가, 네트워커, 해결자, 창조자

표 10 문화매개자 역할에 관한 선행연구

가, 네트워커(networker), 해결자, 창조자로 제시했다. 위의 연구들에서 제시된 매개자 역할을 종합해보면, 기획자(창조자, 창조성, 다원성)이자 중계자(네트워커, 관계지향능력, 관계성, 해결자, 발굴자) 그리고 지도자(실천가, 리더십, 신뢰감, 지속성)의 역할을 동시에 기대한다는 것을 확인할 수 있다. 즉 생활문화매개자가 생활문화영역에 필요한 예술적 전문성과 다양한 기대 역할에 대응할 수 있는 역량을 갖춰야 한다는 점에 주목하고 있는 것이다.

상위의 선행연구들이 생활문화매개자가 생활문화영역에서 수행하는 역할을 파악하는데 목표를 두었다. 그러나 본 연구는 여기서 더 나아가 실제로 생활문화매개자가 수행하는 역할이 생활문화참여자의 만족도에 어떤 영향을 줄 수 있는가를 알아보는 것을 목표로 한다. 위에 언급했듯이 생활문화매개자는 생활문화참여자와 정기적으로 직접 대면하는 유일한 생활문화의 구성원이기 때문에 생활문화매개자의 개입방식, 소통방식에 대한 탐색과 매개자의 영향력과 효과에 관한 연구가 필요한 시점으로 보인다.

4. 연구문제

본 연구에서는 이론적 논의를 통해 생활문화참여자의 만족도에 영향을 미치는 요인을 밝히기 위한 연구문제를 아래와 같이 설정했다. 본 연구에서 참여자의 만족에 영향요인으로 고려할 필요가 있다고 판단한 요인은 참여동기, 참여방식, 장애요인, 매개자의 개입이다.

생활문화활동의 참여자들은 문화적 욕구충족을 위해 자발적 혹은 일상적으로 문화적 활동에 참여하기를 결정한 사람들이다. 하지만 그 동기를 온전히 예술활동의 추구라고 단정하기는 어렵다. 생활문화의 주체는 비전문가인 일반 국민이기 때문에 문화예술활동을 추구하더라도 그 기대치가 각기 다를 수 있기 때문이다. 그래서 생활문화활동에서 동기는 개인적인 관심사나 취미와 관련된 여가활동 수준의 기대를 하고 생활문화에 참여하는 경우, 동호회에 참가하여 같은 취미를 갖는 사람들을 만나 친교를 나누기를 기대하는 경우, 예술적 관심과 창작활동에 참여하기를 기대하는 경우, 단순한 취미공동체를 넘어 봉사활동 등을 통해 지역사회의 형성에 관심을 두는 경우 등 매우 다양하다. 하지만 다양한 여가활동에서도 예술활동을 목적으로 하는 생활문화에 참여했다는 점에서 참여자들의 예술적 관심과 창작활동에 대한 욕구와 기대가 높을 것으로 예상할 수 있다.

생활문화활동에 참여하는 방식은 개인 혹은 동호회, 일회적 혹은 정기적, 소극적 혹은 적극적 방식 등 다양하게 나눠질 수 있다. 참여동기와 마찬가지로 생활문화의 주체는 비전문가인 일반 국민이기 때문에 참여자가 무엇을 기대하여 어떤 참여방식을 선택하는지는 매우 다양할 것으로 유추할 수밖에 없다. 여러 참여방식 중에서도 생활문화동호회는 생활문화활동을 촉진하는 방식으로 평가받고 있다. 실제로 생활문화동호회 유형화 연구에서 밝혔듯이 예술적 관심을 기반으로 친목, 사교, 자기계발, 사회공헌 등의 다양한 목표를 추구하고 있는 것으로 밝혀졌다. 이런 측면에서 보면, 생활문화참여자들은 동호회 참여를 통해 자신의 욕구와 기

대를 충족시킬 수 있는 복수의 선택권을 갖게 되는 것으로 볼 수 있다. 즉 생활문화참여자가 동호회에 가입하여 활동할 경우, 각자의 기대와 욕구에 맞는 동호회를 선택할 기회가 있으므로, 동호회 활동을 선호할수록 만족도가 높을 것으로 예상할 수 있다.

생활문화참여자가 동기를 가지고 선호하는 참여방식을 선택하여 참여가 발생한다면, 그 과정에서 각자의 환경이나 욕구에 따른 장애요인이 발생할 것이다. 이러한 요인들로 인해 참여자의 만족도가 결정될 것으로 유추할 수 있기 때문에 아래와 같은 연구문제를 설정했다.

연구문제 1. 참여자의 예술적 동기가 높을수록 만족도가 높아질까?
연구문제 2. 참여자가 동호회에 참가해 활동한다면 만족도가 높아질까?
연구문제 3. 참여자의 만족도를 저하하는 장애요인은 무엇일까?

이에 더해 생활문화매개자의 개입이 생활문화참여자의 만족도에 영향을 미치는 요인으로 고려될 필요가 있다. 생활문화사업의 구조상 생활문화매개자는 생활문화활동에서 시민과 정기적으로 직접 마주하는 유일한 관여자이기 때문이다. 이 측면에서 생활문화매개자는 예술계의 다른 문화예술매개자들과 구분된다. 문화예술매개자는 문화예술분야의 공급자와 수요자, 중앙과 지역, 전문가와 일반인 사이에서 관여하고 중개하는 전문인력으로 특정 직군을 지칭하는 것이 아니라 포괄적인 의미로 사용된다. 사실상 예술계에서 매개자는 예술가와 관객을 제외한 모든 분야를 지칭할 수도 있다. 그러나 이와는 다르게 생활문화매개자는 시민의 주체적인 생활문화활동이 가능하도록 시민과 직접 소통하는 인력이기 때문에 시민의 만족도에 직접적인 영향을 미친다고 가정해야 할 것이다.

본 연구에서는 생활문화매개자로 고용된 인력을 직접매개자, 공공기관의 생활문화 사업담당자를 간접매개자로 정의하여 이 두 그룹을 대상으로 매개자의 개입이 생활문화 만족도에 미치는 영향에 대해 알아볼 것이다. 생활문화장려가 국정과제로 선정되며 정부주도로 정책이 전개되고 있기에 공공영역의 생활문화사업 담당자의 역할이 생활문화정책의 만족

도에 영향을 미칠 수 있을 것으로 보이기 때문이다.

연구문제 4. 생활예술매개자가 생활문화활동에 개입한다면 참여자의 만족도가 높아질까?

제 3 장 연구의 설계

제1절 연구방법

본 연구는 생활문화참여자의 만족도에 영향을 미치는 요인을 분석하여 밝히는 것에 그 목적을 두고 있다. 이러한 목적을 위해 본 연구는 1) 생활문화참여자의 만족도 영향요인과 2) 생활문화매개자 연구로 구분한다.

생활문화참여자의 만족도 영향요인을 확인하기 위해 첫째, 본 연구는 한국문화관광연구원에서 2016년 발표된 「생활문화 활성화를 위한 정책 기반 구축방안 연구」에서 실시한 '생활문화 정책 인식조사' 자료를 활용하여 분석을 수행하고 둘째, 2년 미만부터 35년 이상 생활문화활동을 지속해온 11명의 참여자를 대상으로 인터뷰를 시행했다. 이에 더해 생활문화매개자의 개입이 생활문화참여자의 만족도에 미치는 영향을 확인하기 위해 매개자 대상 인터뷰를 시행한다. 생활문화매개자는 생활문화현장에서 시민과 직접 연결되어 활동하며 참여자의 만족도에 영향을 끼칠 수 있음에도 불구하고, 본 연구의 연구자료인 '생활문화 정책 인식조사'에서는 '매개자의 개입'에 대한 내용이 반영되지 않았기 때문에 매개자 대상 인터뷰를 통해 '매개자의 개입'이 참여자의 만족도에 미치는 영향에 대해 탐색한다.

1. 생활문화참여자의 만족도 영향요인

1) 자료개요

본 연구의 생활문화참여자의 만족도 영향요인은 생활문화활동에 대한 관여자의 인식과 생활문화활동의 만족도에 영향을 미치는 요인을 탐색하는 것에 그 목적을 두고 있다. 이러한 목적을 위해 본 연구는 한국문화

관광연구원이 2016년 발표된 「생활문화 활성화를 위한 정책기반 구축방안 연구」에서 실시한 '생활문화 정책 인식조사' 자료를 활용하여 분석을 수행할 것이다. 본 조사에서는 생활문화 수요와 정책 대상 및 인식을 조사하기 위해 전문가 조사 및 생활문화시설 이용자 조사를 실시했다(정광렬, 2016).

전문가 및 생활문화시설 운영자 조사와 생활문화시설의 이용자 조사는 전국의 생활문화센터, 문화의집, 지방문화원 등 생활문화시설을 대상으로 실시되었다. 본 인식조사는 생활문화시설의 전문가와 이용자를 대상으로 한 전국적인 단위로 시행된 첫 번째 조사이다. 생활체육의 경우, 「생활예술실태조사」가 이미 시행되고 있지만, 생활문화를 대상으로 하는 실태조사가 없어 무엇보다 이용자의 인식과 수요에 대한 파악이 어려웠다는 점에서 본 조사를 유의미하다고 평가할 수 있다.

이용자 조사의 경우 인식조사가 발표된 연구의 성격상 대규모 조사예산이 없어 생활문화시설 운영자 및 단체의 협조로 생활문화시설에서 출구조사 방식으로 이용자들이 직접 자기기입식으로 작성되었다. 전문가 조사는 전자우편(e-mail)을 이용하여 설문지 조사를 진행하였고 연구자가 설문설계, 조사지 발송 및 분석 등 모든 과정을 지휘하였다. 이용자를 대상으로 하는 설문조사의 주요 내용은 생활문화활동에 대한 인식, 생활문화정책에 대한 인식, 생활문화시설 이용실태 및 만족도 등으로 구성되어 있으며, 전문가를 대상으로 하는 설문조사의 주요 내용은 생활문화활동에 대한 인식, 생활문화정책에 대한 인식, 생활문화시설 운영 및 지원정책에 대한 인식 등으로 구성되어 있다. 조사대상은 이용자 1,791명과 생활문화센터, 문화의집, 지방문화원 운영자 및 관련 전문가 400명이며, 유효응답자 수는 이용자 1,719명, 전문가 190명이다. 조사지역은 전국의 생활문화센터, 문화의집, 지방문화원 등이며, 조사기간은 2016년 7월 6일부터 24일까지이다.[17]

---

17) 조사 기간이었던 2017년 「생활문화시설의 범위에 관한 고시」에 따르면 기타시설은 지역미디어시설, 지역문화예술창장공간이 포함된다. 그러나 2018년 고시가 개정되어 생활문화시설의 범위가 생활문화센터, 지역영상미디어센터, 지역서점으로 개편되었다.

구 분	전문가 및 생활문화시설 운영자 조사	생활문화시설 이용자 조사
조사대상	생활문화센터. 문화의집. 지방문화원의 운영자, 생활문화 관련 전문가 400명	생활문화센터, 문화의집, 지방문화원의 생활문화프로그램 이용자
조사지역	전국	전국
조사방법	구조화된 설문지를 통한 e-mail 조사	구조화된 설문지를 통한 자기기입식 조사 (생활문화시설 협조 진행)
유효표본	190명	1,719명(91개 시설)
표본추출	임의할당(전문가), 생활문화시설(전수)	출구조사
조사기간	2016. 7. 6 ~ 7. 24	2016. 7. 6 ~ 7. 24

표 11 설문조사개요 (정광렬, 2016)

전문가 조사의 특성은 아래의 <표 16>과 같다. 설문대상자 생활문화시설 운영자 및 전문가 등 400명 중 190명 조사에 응답했다. 응답자의 성별은 남성(34.2%)보다 여성(64..7%)이 더 많았다. 연령대는 40대(34.2%), 20대(24.2.%), 30대(23.7%), 50대(13.7%) 순으로 나타났다. 응답자의 활동지역은 특별, 광역시 자치구의 동지역(47.9%)이 가장 높았고 읍/면 지역(28.4%), 일반시 동지역(22.65%) 순으로 나타났다. 소속 및 시설유형은 지방문화원(37.9%) 가장 많았고, 생활문화센터(28.4%), 문화의집(14.7%)의 순서로 나타났다.

구분		비율(%)	구분		비율(%)
전체		100	전체		100
성별	남자	34.2	활동지역	특별,광역시 자치구의 동지역	47.9
	여자	64.7		일반시 동지역	22.6
	무응답	1.1		읍/면지역	28.4
연령	10대	0.0		무응답	1.1
	20대	24.2	소속 및 시설 유형	생활문화센터	28.4

	30대	23.7		문화의집	14.7
	40대	34.2		지방문화원	37.9
	50대	13.7		기타시설	12.1
	60대 이상	3.2		생활문화시설 미소속 전문가	6.8
	무응답	1.1			

표 12 전문가 조사 응답자 특성

시설 이용가 조사의 유효응답자 특성은 아래의 <표 17>과 같다. 전국의 91개의 생활문화관련 시설에서 1,719명이 설문에 응답하였다. 응답자의 성별은 남성(34.2%)보다 여성(64.7%)이 더 많았다. 응답자의 연령대는 60대(41.2%), 50대(27.6%), 40대(17.6%) 순으로 장년층의 이용자가 압도적으로 많았고, 응답자의 직업은 가정주부(58.3%), 은퇴자(15.8%), 직장인(10.5%). 자영업(10.4%) 순으로 나타났다. 이용하는 시설유형으로는 생활문화센터(44.6%)이 가장 많았고 지방문화원(26.2%), 문화의집(21.1%) 순서로 나타났다. 이용자들은 거주하는 동/읍/면의 시설(51.3%)을 가장 많이 이용했고, 거주지 인근의 동/읍/면의 시설(39.3%)을 이용하는 경우도 많은 것으로 나타났다. 시설이용 빈도수는 주 2회 이상(43.9%)이 가장 많았고, 주 1회(30.5%), 월2-3회(17.7%)의 순서였고, 이용자들이 정기적으로 시설을 이용하는 것으로 나타났다.

구분		비율(%)	구분		비율(%)
전체		100	전체		100
성별	남자	16.9	시설유형	생활문화센터	44.6
	여자	80.7		문화의집	21.1
	무응답	2.3		지방문화원	26.2
연령	10대	1.8		기타시설	7.1
	20대	3.8		무응답	1.0
	30대	7.0	활동빈도수	주 2회 이상	43.9
	40대	17.6		주1회	30.5

	50대	27.6		월2-3회	17.7
	60대 이상	41.2		월1회	2.2
	무응답	1.0		월1회 미만	1.9
직업	직장인	10.5		처음/ 연 2-3회	2.6
	자영업/서비스업	10.4		무응답	1.3
	가정주부	58.3	거주지	시설 위치한 동/읍/면	51.3
	학생	3.7		시설 인근 동/읍/면	39.3
	무직/은퇴자	15.8		기타	6.2
	무응답	1.2		무응답	3.1

표 13 이용자 조사 응답자 특성

본 연구에서 활용한 조사자료는 한국문화관광연구원이 문화체육관광부, 문화원연합회, 문화의집협회 등의 협조를 통해 수집한 자료로 한국문화관광연구원의 협조를 통해 설문자료를 수집할 수 있었다.

2) 변수정의

본 연구에서는 생활문화활동에 대한 만족도(참여의향)에 참여동기, 참여방식, 장애요인, 시설 이용빈도, 이용시설종류가 어떤 영향을 미치는지를 '생활문화 정책 인식조사' 자료를 통해 확인할 것이다.

종속변수는 이용자가 갖는 생활문화활동의 만족도이다. 이를 위해 이용자 대상 설문조사의 문항 '문17. 귀하는 향후 생활문화시설을 지속적으로 이용할 의향이 있으십니까'을 활용하였다. 이에 대한 응답은 '전혀 아니다'부터 '매우 그렇다'로 제시되었는데 이것을 Likert 5점 척도로 새로운 변수를 구성했다. 만족도는 재방문 의도와 긍정적인 관계를 보이는 것으로 확인되었다. 즉 만족이 높을수록 재방문 의도가 높아지는 것으로 보고되었고, 문화 및 관광 분야와 예술 분야에서 선행연구가 발표되었다(강상훈, 2017).

독립변수는 이용자의 참여동기, 참여방식, 장애요인이다. 모형1에서는 이용자의 참여동기, 참여방식, 장애요인 만을 독립변수로 분석했고, 모형3에서는 시설이용 빈도수와 이용시설유형을 추가하여 분석했다. 본 연구에서 활용한 '생활문화 정책 인식조사'는 전국의 생활문화시설 이용자를 대상으로 한 첫 번째 인식조사였고, 생활문화 참여자들의 만족도에 관한 통계분석 연구가 아직 시행되지 않았다. 그래서 생활문화참여자들이 생활문화활동에서 기대하고 추구하는 바를 파악하기 위해 참여동기, 참여방식, 장애요인을 독립변수로 선정했다. 참여동기는 설문지 문항 '문2. 귀하는 주로 어떠한 동기나 목적으로 생활문화활동에 참여하고 계십니까', 참여방식은 설문지 문항 '문4 귀하는 생활문화시설을 어떠한 방식으로 이용하고 계십니까'를 활용했다. 장애요인은 설문지 문항 '문10. 귀하가 자발적인 생활문화활동을 하면서 가장 큰 어려움은 무엇입니까?를 활용했다. 다만 시설이용 빈도수와 이용시설유형을 추가적으로 고려할 것이다.

통제변수로는 인구통계학적 정보 중 성별, 연령, 직업, 거주지를 선정했고, 총 응답자는 1,679명 중 남성은 291명, 여성이 1,388명으로 여성 이

용자가 압도적으로 높았고, 응답자 연령은 60대 이상이 41.6% 인 709명, 50대는 27.5%인 474명으로 나타났다. 응답자의 직업은 가정주부는 59%, 은퇴자는 16%으로 주를 이루었으며 직장인, 자영업 순으로 나타났다. 응답자의 거주지는 시설이 위치한 동/읍/면 지역이 52.9%, 인근 동/읍/면 지역이 40.6%로 나타났다. 인구통계학적 변수의 특징은 원자료의 특징과 동일하게 나타나는 것을 확인할 수 있다. 응답자가 이용시설은 생활문화센터가 44.6%로 가장 많았고 지방문화원 26.2%, 문화의집 21% 순으로 나타났다. 이용자들의 시설이용 빈도수는 주1회 이상이 75.3%로 압도적으로 높았으며 월 1회 이상 주 1회 미만 이용자가 20.1%로 나타났다.

	문 17. 귀하는 향후 생활문화 시설을 지속적으로 이용할 의향이 있으십니까.		
종속변수		빈도수	비율(%)
	전혀 아니다	11	0.68
	다소 아니다	16	0.98
	보통	182	11.2
	약간 그렇다	296	18.22
	매우 그렇다	1,120	68.92
	Total	1,625	100
독립변수	문 2. 귀하는 주로 어떠한 동기나 목적으로 생활문화활동에 참여하고 계십니까?		
		빈도수	비율(%)
	친교 및 공동체 활동	203	11.81
	문화예술의 관심과 창작활동 참여	569	33.1
	여가시간 보내기 및 재미	548	31.88
	자발적 문화활동을 통한 문화시민으로의 역량개발	325	18.91
	지역사회의 마을만들기 및 공동체성 제고	31	1.8
	기타	43	2.5
	Total	1,719	100
	문 10. 귀하가 자발적인 생활문화활동을 하면서 가장 큰 어려움은 무엇입니까?(1 순위)		
		빈도수	비율(%)
	생활문화 관련 정보의 부족	452	26.29
	직접 기획·운영에 참여하기 위한 역량부족	149	8.67
	주체적이고 자발적인 문화활동 경험 및 방식의 부족	276	16.06
	함께 활동할 동호회 인력 등의 부족	136	7.91
	생활문화활동을 위한 기획·지도인력 부족	93	5.41
	활동공간/장비의 부족	221	12.86
	회비/지원금 등 기본활동 자금 확보 부족	134	7.8
	다른 생활문화활동 참여자들과의 교류협력 부족	47	2.73
	기타	211	12.27
	Total	1,719	100
	문 4. 귀하는 생활문화시설을 어떠한 방식으로 이용하고 계십니까?		
		빈도수	비율(%)
	동호회 단순 참여	201	11.69
	동호회/시설 및 프로그램 운영에 주도적	522	30.37
	행사개최시/일반 이용	132	7.68
	동호회에 참여하지 않지만 문화프로그램	746	43.4
	기타	118	6.86
	Total	1,719	100

	이용시설유형	빈도수	비율(%)
통제변수	생활문화센터	767	44.62
	문화의집	362	21.06
	지방문화원	451	26.24
	기타 시설	139	8.09
	Total	1,719	100

이용빈도수	빈도수	비율(%)
월 1 회 미만	77	4.54
월 1 회 이상-주 1 회미만	342	20.15
주 1 회 이상	1,278	75.31
Total	1,697	100

직업	빈도수	비율(%)
직장인 (월급받는 경우)	181	10.66
자영업·서비스업	178	10.48
가정주부	1,003	59.07
학생	64	3.77
무직·은퇴자	272	16.02
Total	1,698	100

나이(만)	빈도수	비율(%)
10 대	31	1.82
20 대	65	3.82
30 대	120	7.05
40 대	303	17.8
50 대	474	27.85
60 대 이상	709	41.66
Total	1,702	100

거주지	빈도수	비율(%)
생활문화시설이 위치한 동/읍/면 지역	882	52.97
인근 동/읍/면 지역	676	40.6
기타	107	6.43
Total	1,665	100

성별	빈도수	비율(%)
남자	291	17.33
여자	1,388	82.67
Total	1,679	100

표 14 변수의 구성

3) 생활문화참여자 인터뷰

① 연구대상

본 연구에서는 생활문화참여자의 만족도에 영향을 미치는 요인을 구체적으로 파악하고자 음악, 미술, 라디오방송 등 다양한 분야의 생활문화참여자 11명을 대상으로 인터뷰를 시행했다. 인터뷰는 1:1의 직접면담과 전화인터뷰를 통해 2018년 12월에 실시했다. 인터뷰 대상자의 특징은 <표 16>와 같다.

구분	소속 및 성격	직업	연령/성별	활동경력	전공
a	합창/동호회	가정주부	70대/여	8년	×
b	미술창작(규방공예)/동호회	가정주부	50대/여	25년	○
c	미술창작/동호회	가정주부	50대/여	25년	○
d	지역라디오 피디/개인, 자원활동가	회사원	30대/여	1년 6개월	×
e	미술창작/동호회	회사원	30대/여	4년	○
f	미술창작/개인	회사원	50대/남	8년	×
g	악기연주/동호회	가정주부	60대/여	15년	×
h	합창 및 지휘/동호회	회사원	70대/남	35년	×
i	합창/동호회	가정주부	60대/여	30년	×
j	밴드음악/동호회	회사원	30대/여	1년 6개월	×
k	악기연주/동호회	가정주부	50대/여	10년	×

표 15 생활문화참여자 연구 대상자의 특성

②참여자 대상 질문지 구성

생활문화참여자를 대상으로 하는 인터뷰는 앞서 실시한 생활문화참여자의 만족도에 영향을 끼치는 요인을 더욱 자세히 파악하는 것을 목표로 한다. 이를 위해 '생활문화 정책 인식조사' 분석의 독립변수인 이용자의 참여동기, 참여방식, 장애요인을 질문 주제에 동일하게 적용하였고, 생활문화활동의 만족도에 대한 평가를 추가하였다.

인터뷰는 반구조화 인터뷰 형식을 사용하여 진행하였다. 반구조화된 인터뷰는 구조화된 인터뷰와 비구조화된 인터뷰의 중간형태로서, 연구자가 인터뷰 가이드, 혹은 인터뷰 프로토콜이라고 하는 인터뷰 설문지를 사전에 준비하기는 하지만 참여자의 반응에 따라서 캐묻기와 같은 추가적인 질문의 가변성을 어느 정도 허용하고 있다(유기웅 외 2012, 188) 목적에서 벗어나지 않는 정도에서 질문을 변형하거나 추가적인 질문을 해 참여자들이 경험에 집중하여 응답할 수 있도록 유도하였다. 질문할 때는 응답자 어떤 이유로 특정한 응답을 하게 됐는지에 대한 구체적인 정황을 확인하기 위해 현장에서의 구체적인 일화도 함께 질문하였다.

질문은 1) 참여동기, 2) 참여방식, 3) 장애요인, 4) 생활문화만족도를 주제로 세부질문을 작성했다. 생활문화활동에 관한 참여자의 욕구와 인식을 구체적으로 탐색하기 위해 첫째, 현재 참여하고 있는 방식(동호회 혹은 개인)을 선택한 이유, 둘째, 공연 혹은 전시회 참여 여부, 셋째, 생활문화 참여의 효과에 대해 추가로 질문하였다. 추가된 질문을 통해 참여자들이 생활문화활동에서 통해 추구하는 바를 탐색할 것이다.

구분	세부질문
참여동기	생활문화를 시작하게 된 이유는 무엇인가요?
	특별한 계기가 있었다면 무엇인가요?
참여방식	개인활동 혹은 동호회 등 특정한 참여방식을 선택하신 이유는 무엇인가요?
	공연이나 전시회에 참여하시나요?
장애요인	자발적인 생활문화활동을 하는데 장애요인은 무엇입니까?
	생활문화활동을 유지하는 데 있어서 가장 중요하게 생각하는 점은 무엇입니까?
생활문화활동 만족도	현재 생활문화활동에 만족하고 계십니까? (1-5점)
	생활문화 활동을 통해 얻는 가장 큰 효과는 무엇입니까?

표 16 참여자 대상 인터뷰 질문지 가이드 구성

2. 생활문화매개자 연구

1) 연구대상 및 자료수집

생활문화매개자 인터뷰 대상자는 생활문화매개자는 직접매개자(FA)와 간접매개자(직업매개자)로 구분하여 총 15명으로 구성되었다. 선행연구에서는 생활문화매개자를 직접매개자에 한정하여 연구대상으로 보고있지만, 우리나라의 생활문화정책은 중앙 및 지방정부에서 주도적으로 운영하고 있어 직업매개자인 문화재단의 관련 사업담당자 역시 생활문화매개자로서 연구의 대상에 포함할 필요성이 있다고 판단하였다. 인터뷰는 2:1 혹은 1:1의 직접면담과 전화인터뷰를 통해 2018년 11월과 12월 동안 실시했다. 인터뷰 대상자의 특징은 <표 18>와 같다.

구분			소속 및 성격	연령	생활문화경력/ 문화예술경력
간접매개자	1	a/여	지방정부 문화재단	40대	1년/17년
	2	b/여	지방정부 문화재단	30대	1년/9년
	3	c/여	지방정부 문화재단	30대	1년/10년
	4	d/남	지방정부 문화재단	30대	1년/5년
	5	e/여	지방정부 문화재단	30대	1년/5-6년
직접매개자	6	f/여	생활문화매개자	40대	1년/10년 이상
	7	g/여	생활문화매개자	30대	2년/6년
	8	h/남	생활문화매개자	30대	2년/5년
	9	I/여	생활문화매개자	40대	2년/5년
	10	j/여	생활문화매개자	40대	2년/-
	11	k/여	생활문화매개자	40대	2년/10년
	12	l/여	생활문화매개자	40대	2년/4년
	13	m/여	생활문화매개자	40대	1년/18년
	14	n/여	생활문화매개자	40대	1년/20년
	15	o/여	생활문화매개자	30대	2년/9년

표 17 생활문화매개자 연구 대상자의 특성

2) 매개자 대상 질문지 구성

본 연구의 목적은 생활문화참여자의 만족도에 영향을 미치는 요인을 밝히고자 하는 것이다. 통계분석에서는 참여자가 생활문화 참여를 결정하는 데 있어서의 구성요소인 참여동기와 참여방식 그리고 장애요인 중 참여만족도에 영향을 주는 요인을 밝혔다면, 매개자연구에서는 인터뷰를 통해 생활문화매개자의 개입이 생활문화 참여의 만족에 어떤 영향을 미치는가를 알아볼 것이다.

생활문화참여자 인터뷰와 동일하게 반구조화 인터뷰 형식을 사용해 응답자가 직접 경험한 바에 집중하여 응답할 수 있도록 유도하였다. 질문은 1)생활문화정책 관련 인식, 2) 생활문화매개자 관련 인식이라는 두 개의 큰 주제를 기준으로 세부질문을 작성했다. 위의 두 주제를 큰 주제로 선정한 이유는 생활문화에 대한 인식에 따라 생활문화매개자로서 수행하는 역할이 달라질 수 있다고 추정했기 때문이다. 첫째, 생활문화정책에 대한 인식, 즉 개념, 참여동기, 장애요인, 사업 성패의 영향요인 등의 질문을 통해 응답자가 갖는 정책과 현장에 대한 이해도를 확인하려고 했다. 현재 생활문화의 개념은 문화복지정책과 다른 것으로 구별해 정의하지만, 사업의 목표나 특성상 맥락이 이어지는 경우가 많아 두 정책을 비교하여 생활문화정책의 차이점을 확인하고자 했다. 또한, 현장에서 매개자가 경험담과 의견을 통해 생활문화활동을 활성화할 수 있는 요인이 무엇인지 확인하고자 했다. 둘째, 생활문화에 대한 인식을 확인하고 본인이 매개자로서 어떤 역할을 하고 있는지를 확인하기 위한 질문을 했다. 본 연구에서는 현재 생활문화정책이 정부주도 사업이라는 점 때문에 매개자를 직접과 간접매개자 두 종류로 파악할 것이다. 직접/간접매개자의 역할 인식을 통해 매개자의 개입이 어떤 측면에서 다르게 일어나는지를 확인할 수 있을 것이다. 마지막으로는 매개자가 생활문화 참여자 만족도에 어떤 영향을 미치는가에 대한 의견을 물었다. 본 인터뷰의 설문지의 내용은 <표 20>과 같다.

구분	세부질문
생활문화정책 관련 인식	생활문화활동의 정의는 무엇이라고 생각하십니까
	생활문화활동과 기존 문화복지정책과의 차별점은 무엇이라고 생각하십니까
	생활문화활동/정책의 장애요인은 무엇이라고 생각하십니까
	참여자의 생활문화 참여동기가 무엇이라고 생각하십니까
	실제 사업의 성공/실패 사례를 들어, 성공/실패의 원인은 무엇이라고 생각하십니까
생활문화매개자 관련 인식	생활문화매개자의 역할/정의는 무엇이라고 생각하십니까
	본인은 매개자로서 어떤 역할은 하고 있다고 생각하십니까
	직접매개자/간접매개자의 역할은 무엇이라고 생각하십니까
	직접매개자와 간접매개자 간의 역할 차이는 무엇이라고 생각하십니까
	생활문화활동의 참여서 만족도에 매개자는 어떤 역할을 한다고 생각하십니까
	직접매개자로서 활동하는 데 있어서 제약점은 무엇입니까

표 18 매개자 대상 인터뷰 질문지 가이드 구성

제2절 연구의 설계

1. 분석틀 설정

이론적 논의를 통해 도출된 연구분석틀은 아래의 <그림7>과 같다. 생활문화참여자의 만족도에 영향을 미치는 요인을 분석하기 위해 참여자의 만족도를 종석변수로 설정하고 참여동기, 참여방식, 장애요인, 매개자 개입을 독립변수로 설정했다. 독립변수 중 매개자 개입에 관한 내용은 설문조사를 통해 수집할 경우, 응답의 내용이 과도하게 간략화될 수 있다. 그래서 본 연구에서는 '생활문화정책 인식조사'를 통한 통계분석과 인터뷰를 통한 '매개자 연구'를 병행한다. 생활문화참여자 만족도 영향요인 분석에서는 3개의 독립변수와 함께 생활문화 활동요인인 시설이용 빈도수와 이용시설유형을 추가로 고려했다. 생활문화 활동요인 이외에 만족도에 영향을 미칠 수 있는 인구통계학적 변수들인 성별, 연령, 직업, 거주지는 통제변수로 설정했다.

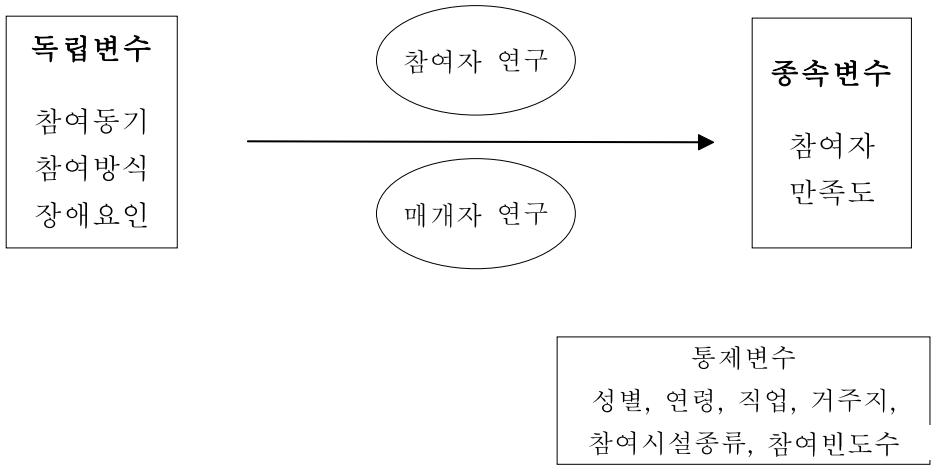

그림 3 연구분석틀

제 4 장 연구의 결과

제1절 생활문화참여자의 만족도 영향요인

1. 기초통계

본 연구에서는 생활문화활동에 대한 관여자별 인식 차이를 확인하기 위해서 '생활문화 정책 인식조사'의 전문가 조사와 이용자 조사를 비교하여 그 내용을 확인하려고 한다. '생활문화 정책 인식조사'에서는 조사대상에 따라 다른 문항으로 설문지가 구성되었지만, 문항 중에서도 생활문화에 대한 인식에 관한 질문 중 같거나 참여자와 전문가 간의 생활문화 인식 차이를 비교할 수 있는 문항을 통해 생활문화 관여자 간의 생활문화활동에 대한 인식 차이를 확인할 수 있다.

1) 생활문화활동의 동기에 대한 인식

시설 이용자 대상 설문지 '문2. 귀하는 주로 어떠한 동기나 목적으로 생활문화활동에 참여하고 계십니까?'와 전문가 대상 설문지 '문3. 선생님께서는 생활문화활동을 하는 시민들이 주로 어떠한 동기나 목적으로 생활문화활동에 참여하고 있다고 생각하십니까?'는 생활문화활동의 동기에 대한 관여자 간의 인식차이를 확인할 수 있는 문항으로 그 결과는 다음과 같다.

이용자와 전문가가 생각하는 참여목적은 다르게 나타났는데, 이용자들은 문화예술의 관심과 창작활동 참여, 여가시간의 보내기 및 재미, 자발적 문화활동을 통한 문화시민으로의 역량개발, 친교 및 공동체 활동, 지역사회의 마을만들기 및 공동체성 제고의 순서로 응답했다. 반면, 전문가들은 여가시간 보내기 및 재미, 친교 및 공동체 활동, 자발적 문화활동을 통한 문화시민으로의 역량개발, 문화예술의 관심과 창작활동 참여, 지역

사회의 마을만들기 및 공동체성 제고 순서로 응답했다. 이를 통해서 생활문화서비스를 제공하는 전문가들의 인식보다 생활문화활동의 참여자는 생활문화를 적극적이고 일상적인 문화생활로 인식한다는 것을 짐작할 수 있다. 참여동기에 대한 관여자 간의 인식 차이는 생활문화 이용자의 기대와 수요에 대한 불일치로 이어질 수 있다는 점에서 이를 파악하고 수정해 나가는 것이 유의미하다고 볼 수 있다.

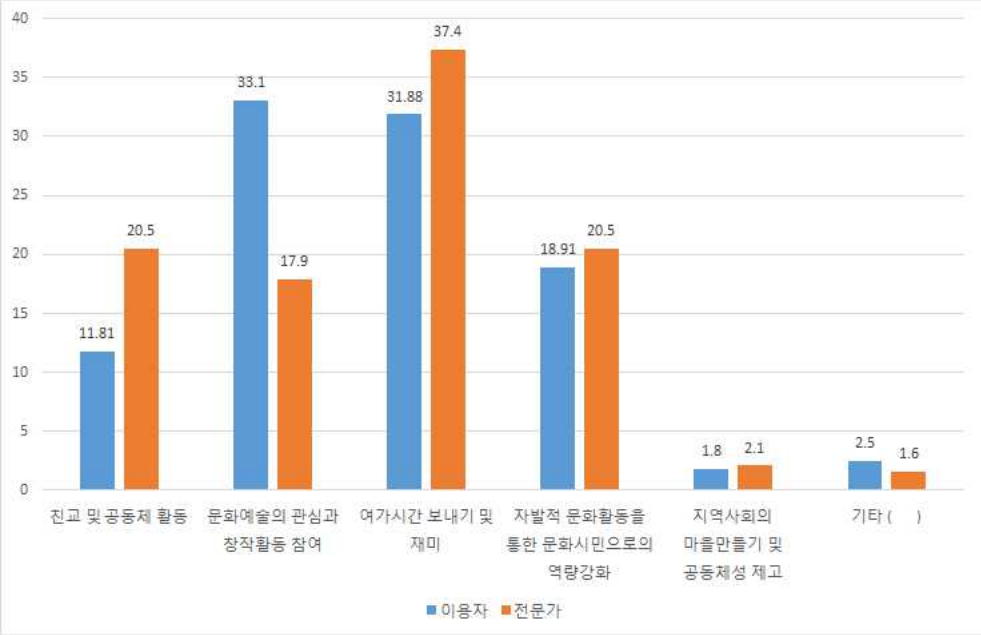

그림 4 생활문화활동의 동기에 대한 이용자와 전문가 인식비교

2) 생활문화활동의 차별성에 대한 인식

시설 이용자 대상 설문지 '문3. 귀하는 생활문화 활동이 무엇이라고 생각하십니까?'와 전문가 대상 설문지 '문8. 선생님께서는 생활문화정책이 기존의 문화예술교육, 문화향유기회 확대 등 문화복지정책과 가장 큰 차별성은 무엇이라고 생각하십니까?'는 생활문화활동을 구체적으로 어떤 문화향유활동으로 인식하는지 확인할 수 있다.

문3.	이용자(%)
일상 및 생활 속의 문화활동	42.5
문화예술관람에서 나아가 문화강좌 등 수강	22.2
직접적인 창작, 만들기 등의 참여적 문화활동	13.1
이용자들이 주체가 되는 자발적인 문화활동	10.6
지역사회 및 공동체와 연계된 활동	7
꽃꽂이 등 예술활동에서 벗어난 광의의 문화활동	2.2
기타	0.6
무응답	1.8

표 19 이용자 대상 생활문화활동의 차별성 인식

문8.	전문가(%)
일상 및 생활 속의 활동	31.6
자발적이고 주체적인 활동	31.1
지역사회 및 공동체와 연계된 활동	16.8
예술활동에서 벗어난 광의의 문화활동	12.1
직접적인 창작, 만들기 등 참여적 활동	5.3
기타	2.6
무응답	0.5

표 20 전문가 대상 생활문화활동의 차별성 인식

이용자는 생활문화활동에 대해 42.5%의 가장 많은 수가 일상 및 생활 속의 문화활동, 문화강좌 등의 수강이 22.2%, 직접적인 창작, 만들기 등의 참여적 문화활동이 13.1%, 자발적인 문화활동이 10.6%, 지역사회 및 공동체와 연계된 활동 7.0%, 꽃꽂이 등 예술활동에서 벗어난 광의의 문화활동이 2.2%로 나타났다. 이용자는 생활문화를 일상 속에서 행해지는 문화활동으로 강하게 인식하고 있지만, 여전히 다양한 개념을 갖는 것을 확인할 수 있다.

반면, 현장에서 생활문화정책과 비교가 되는 다양한 유사 문화향유정책을 경험한 전문가들은 생활문화정책의 차별요인에 대해서 다음과 같이

인식하고 있다. 가장 많은 수인 31.6%가 일상 속 문화활동, 자발적이고 주체적인 활동 31.1%, 지역사회 및 공동체와 연계된 활동 16.8%, 예술에서 벗어난 광의의 문화활동 12.1%, 직접적인 창작, 만들기 등 참여적 활동 5.3% 순으로 나타났다. 이용자 조사와 동일하게 일상 속 문화활동으로 생활문화활동을 인식하는 경우가 가장 많았고 자발적이고 주체적인 활동으로 인식하는 경우도 수치상 큰 차이가 없었다. 이용자와 전문가 모두 생활문화활동을 일상 속 문화활동이자 주체적인 문화활동으로 인식한다고 볼 수 있다. 위의 두 종류의 문항을 통해 확인한 생활문화활동에 대한 사용자와 전문가의 인식은 두 집단이 공통적으로 생활문화활동을 일상에서 일어나는 주체적인 문화예술활동으로 이해하고 있다는 점이다.

반면 실제로 생활문화활동 프로그램을 공급하는 전문가의 전문성에서는 차별성이 보통인 것을 확인할 수 있다. 전문가 대상 설문지 '문5. 선생님께서는 생활문화 전문인력과 일반 문화기획 또는 문화복지 전문인력 간 전문성에서 차별성이 있다고 생각하십니까?'의 응답으로 '보통'이라고 응답한 경우가 44.7%, '낮은 편' 28.4%, 약간 높음 17.9%, 매우 높음 7.9%, Likert 5점 척도 기준 평균평점이 3.0점으로 나타났다.

이러한 인식은 실제 전문가 자문회의 및 현장전문가들의 의견에서도 비슷하게 나타났는데, 명확한 차별성은 없지만 활동분야에 따라 갖추어야 할 역량의 정도가 차이가 있는 것으로 나타났다(정광렬, 2016).

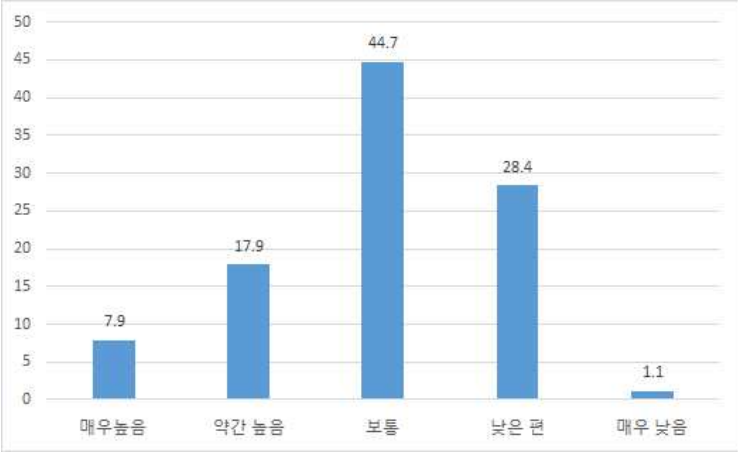

그림 5 전문가 대상 문화예술인력의 향후 수요 전망

그림 6 전문가 대상 생활문화활동 향후 수요 전망

3) 생활문화활동의 향후 예측 수요

전문가 집단과 이용자 집단은 현재의 생활문화활동에 대한 수요와 가치를 보통 수준으로 평가한다. 반면, 두 집단 모두 향후 예상되는 수요에 대해서는 매우 높은 전망을 하는 것으로 나타났다. 전문가 집단이 판단

하는 생활문화에 대한 향후 수요는 대폭 증가 35.7%, 약간 증가 50.5%, 현재와 비슷 12.1%, 소폭 감소 1.6%, 대폭 감소 0%이었다. Likert 5점 척도 기준으로 평균 평점 4.2점으로 향후 생활문화의 수요가 매우 높을 것이라고 인식하고 있다. 이용자 집단은 생활문화에 대한 향후 수요가 대폭 증가 29.1%, 약간 증가 42.6%, 현재와 비슷 25.7%, 소폭 감소 2.2%, 대폭 감소 0.5%이었다. Likert 5점 척도 기준으로 평균 평점 4.0점으로 전문가에 비하면 약간 낮지만 향후 생활문화에 대한 높은 수요를 나타내고 있다.

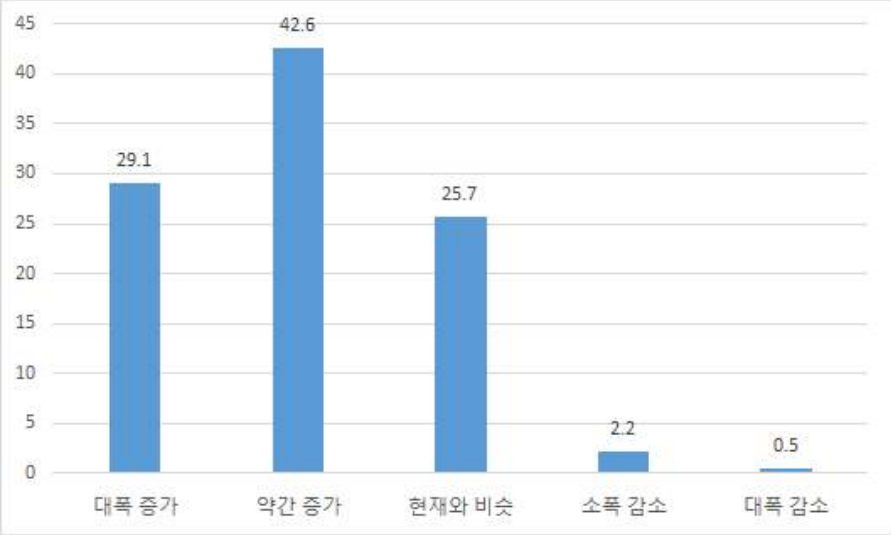

그림 7 이용자 대상 생활문화활동 향후 수요 전망

4) 생활문화활동 및 운영의 장애요인

시설 이용자 대상 설문지 '문10. 귀하가 자발적인 생활문화활동을 하면서 가장 큰 어려움은 무엇입니까?'와 전문가 대상 설문지 '문19. 생활문화센터 및 생활문화시설 운영에서 가장 어려운 점은 무엇이라고 생각하십니까?'는 생활문화활동과 운영의 장애요인에 대한 관여자 간의 인식 차이를 확인할 수 있는 문항으로 그 결과는 다음과 같다.

이용자 집단은 자발적인 생활문화활동에 있어 장애요인으로 1순위는 생활문화 관련 정보의 부족 26.3%, 주체적이고 자발적인 문화활동 경험 및 방식의 부족 16.1%, 활동 공간/장비의 부족 12.9%, 직접 기획/운영에 참여하기 위한 역량 부족 8.7%, 함께 활동할 동호회 인력 등의 부족 7.9%, 회비/지원금 등 기본활동 자금 확보 부족 7.8%, 생활문화활동을 위한 기획/지도인력 부족 5.4%, 다른 생활문화활동 참여자들과의 교류협력 부족 2.7% 순으로 나타났다. 2순위로는 회비/지원금 등 기본활동을 위한 자금 확보 부족 13.8% 자발적인 문화활동 경험 및 방식의 부족 12.4%, 활동 공간/장비의 부족 11.9%, 생활문화활동을 위한 기획/지도인력 부족 9.5%, 다른 생활문화활동 참여자들과의 교류협력 부족 8.3%, 생활문화 관련 정보의 부족 7.6%, 함께 활동할 동호회 인력 등의 부족

6.7%, 직접 기획/운영에 참여하기 위한 역량 부족 5.8% 순으로 나타났다.

전문가 집단이 느끼는 생활문화시설의 운영 장애요인은 1순위로는 운영예산 부족 46.3%, 전문인력 부족 16.8%, 기존 프로그램과의 차별성 미흡 8.9%, 생활문화센터 차별성/정체성 미흡 8.9%, 자율적 운영방식 미흡 7.9%, 자발적 활동에 대한 인식 및 참여 미흡 5.8%, 시설/장비 부족 3.2% 순으로 나타났다. 2순위로는 생활문화센터 차별성/정체성 미흡이 21.1%, 기존 프로그램과의 차별성 미흡 18.4%, 운영예산 부족 15.3%, 전문인력 부족 14.7%, 자발적 활동에 대한 인식 및 참여 미흡 14.7%, 시설/장비 부족 9.5%, 자율적 운영방식 미흡 4.7% 순의 응답을 보였다.

이용자들의 경우 생활문화활동 시작할 수 있도록 정보를 충분히 노출해 생활문화활동을 시작할 수 있도록 장려할 필요성이 있는 것으로 보인다. 눈에 띄는 점은 두 집단에서 동일하게 지적한 장애요인으로 '기본활동자금 확보 부족'과 '운영예산 부족'이 있다는 점이다. 현재 생활문화정책은 간접지원만을 실시하고 있다.

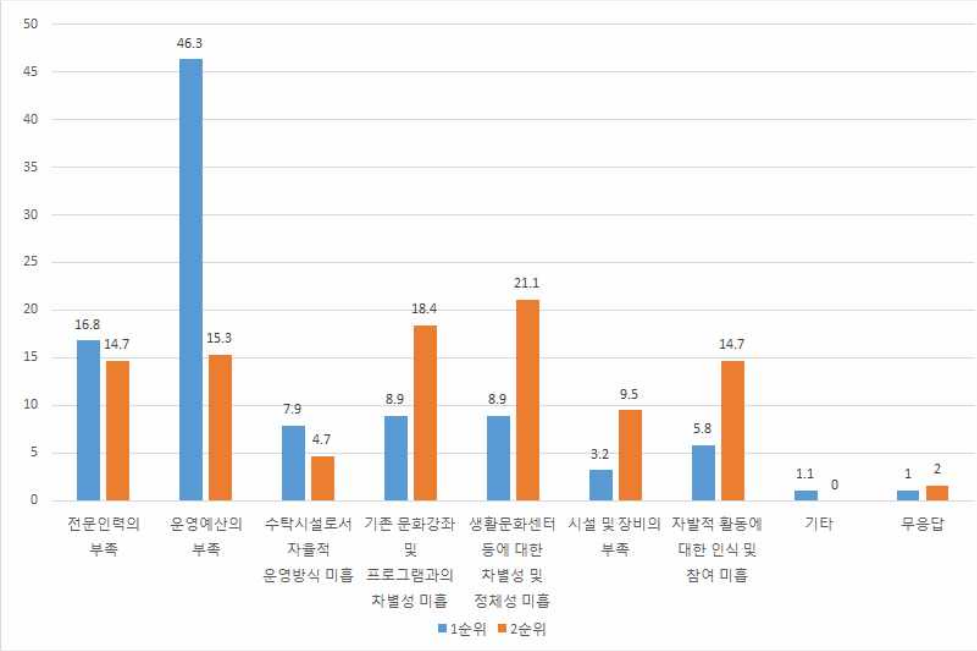

그림 8 전문가 대상 생활문화활동 장애요인

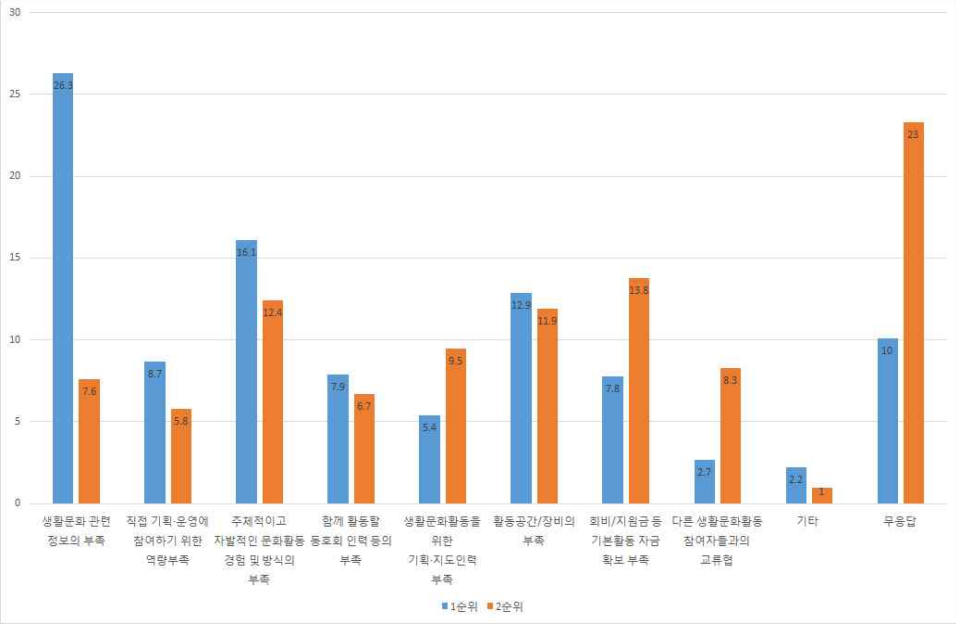

그림 9 이용자 대상 생활문화활동 장애요인

2. 모형분석

앞 장에서 제시한 연구설계를 토대로 3가지 모형의 '서열로짓분석(ordered logit model)'을 실시한 결과는 <표 23>과 같다. 모형 1에서는 독립변수인 참여동기, 활동방식, 장애요인이 생활문화활동의 만족도에 미치는 영향을 살펴보았고, 모형 2에서는 인구학적 통제변수를 추가하여 생활문화활동 만족도의 영향요인에 대해 살펴보았다. 마지막으로는 모형 3에서 모형 2에 시설유형과 사용빈도 변수를 추가하여 생활문화활동 만족도의 영향요인에 대해 살펴보았다. 따라서 모형 3이 최종모형으로서 해석은 이를 중심으로 수행할 것이며, 이에 대해 모형 1과 모형 2는 변수 간 관계의 강건성을 확인하는 방식으로 활용하였다. 특히 시설이용빈도의 경우 생활문화활동의 참여정도를 의미하기보다는 생활문화활동의 경험 정도를 구분하는 취지로 구성되었으며 앞선 변수들의 관계 추정에서의 통제변수 역할에 한정하고자 했다.

첫 번째로 서열로짓분석을 사용하여 생활문화활동 만족도 영향요인을 분석하였다. 그 이유는 종속변수인 만족도가 연속형 변수가 아닌 서열형 변수이기 때문에 서열로짓모형을 이용하였다. 두 번째로는 분석결과의 신뢰성을 확인하기 위해 동일한 모형을 통해 선형회귀분석을 사용하여 영향요인을 확인했다. 종속변수인 만족도 나타내는 변수를 연속적 만족 형태로 볼 경우, 선형회귀분석이 가능하다. 두 가지 분석 모델 간의 결과상 차이는 발견되지 않았다. 그러나 두 개의 분석은 같은 변수를 사용하고 있어 변수별 응답자 수가 달라 서열로짓분석의 모델적합도가 유의하지 않을 수 있다.

생활문화활동의 요인이 만족도에 미치는 영향력을 살펴본 결과는 다음과 같다. 모형1에서는 독립변수와 만족도 간의 영향요인을 살펴보았고, 모형 2에서는 모형1에 인구통계학적 통제변수를 추가하여 영향요인을 살펴보았다. 마지막으로 모형 3에서는 모형2에 이용시설과 참여 빈도수 변수를 반영하였다.

3가지 모형에서 모두 공통으로 나타난 영향요인은 다음과 같다. 첫째,

생활문화활동의 만족도에 영향을 미치는 참여동기요인 중에서는 준거가 되는 친교 및 공동체 활동 대비 '창작활동참여'와 '문화시민으로서의 역량계발'이 유의미한 정(+)의 영향을 미치는 것으로 나타났다. 이 결과는 '연구문제 1. 참여자의 예술적 동기가 높을수록 만족도가 높아질까?.'에 대한 긍정적인 유추를 뒷받침한다. 생활문화는 단순히 예술적 관심을 추구하는 것이 아니라 여가활동 혹은 친목활동으로도 해석될 수 있는 여가활동이다. 이런 측면에서 생활문화에서 예술이 여가활동이나 친목활동을 위한 수단으로 인식되면서 예술적 관심을 추구하는 것을 중요하게 생각하지 않는다는 견해도 제기되었었다. 하지만 본 모형의 추정결과를 통해 확인할 수 있는 것은 참여자들이 생활문화에서 원하는 활동은 생활예술이 갖는 예술적 활동으로서의 낮은 평가에도 불구하고 여전히 창작활동에 참여하고 문화적 역량을 계발하는 것이라는 것이다. 따라서 생활문화 정책의 활성화를 위해서는 참여자들이 예술적 역량을 키울 수 있는 기회를 제공해야 한다는 것을 추정할 수 있다.

둘째, 생활문화활동의 만족도에 영향을 미치는 특정한 참여방식은 없는 것으로 나타났다. 모형 3의 추정결과에 따르면 동호회 참여여부, 동호회의 주도적 참여 및 단순 참여 등 생활문화에 참여하는 방식은 참여자의 만족도에 영향을 미치지 못한다고 나타났다. 이는 생활문화에 대한 일반적인 이해와는 상치되는 것으로 생활문화진흥과 관련된 법과 제도들은 생활문화를 구성하는 여러 범주들 가운데 특히 문화예술단체나 동아리를 지원의 기본단위로 삼고 있으며(백선혜 2016, 3), 생활문화의 주축이기 때문에 생활문화동호회는 생활문화에서 주축으로 간주되고 있다. 실제 서울시의 경우 생활문화동호회는 그 규모가 1,329개에 달한다(2016년 기준, 백선혜 2016). 하지만 이러한 기존의 인식과는 달리 참여방식에 있어서 비차별성이 추정되고 있다는 점은 동호회를 통한 참여방식에 대한 보다 치밀한 분석과 역할에 대한 검토가 필요해 보인다. 이런 측면에서 생활문화의 활성화를 위해서는 개인이 참여할 수 있는 다양한 참여방식이 허용되는 플랫폼을 구축하는 것이 필요할 것으로 보인다.

셋째, 생활문화활동의 만족도에 영향을 미치는 장애요인은 준거가 되

는 관련 정보 부족을 느끼는 경우 대비 '직접 기획 및 운영의 역량 부족'이 유의미한 부(-)의 영향을 미치는 것으로 나타났다. 즉, 생활문화활동에서 기획 혹은 운영에 참여할 역량이 부족하다고 느낄수록 다시 참여할 의향이 줄어든다는 것이다. 이 분석결과는 첫 번째 연구문제이었던 생활문화의 동기 중 창작활동 및 문화적 역량계발이 만족도에 유의미한 영향을 미치는 것과 연결되는 내용이다. 즉, 창작활동에 참여하고 싶어서 생활문화를 시작하게 되었을 때, 자신의 예술적 소양이 부족하다고 느끼는 경우가 생활문화활동에 참여하지 않는다는 것이다. 생활문화는 단순한 개인의 문화향유가 만이 아니라 공동체적 가치를 습득할 수 있는 좋은 기회이지만 무엇보다 참여자들이 기대하는 예술적 관심과 기대를 충족시키는 것이 가장 우선되어야 한다는 것을 알 수 있다.

Ordered logistic	모형1				모형2				모형3			
	Number of obs = 1,625				Number of obs = 1,555				Number of obs = 1,546			
	LR chi2(17) = 121.94				LR chi2(25) = 146.06				LR chi2(29) =163.05			
	Prob > chi2 = 0				Prob > chi2 = 0				Prob > chi2 = 0			
	Pseudo R2 = 0.0421				Pseudo R2 = 0.053				Pseudo R2 = 0.0597			
	Log likelihood = -1387.26				Log likelihood = -1304.59				Log likelihood =-1284.57			
intention	Coef.	Std. Err.	z	P>z	Coef.	Std. Err.	z	P>z	Coef.	Std. Err.	z	P>z
참여동기												
친교 및 공동체 활동 대비												
창작활동 참여	**0.748**	0.183	4.08	0	**0.720**	0.1897	3.8	0	**0.656**	0.191	3.42	0.001
여가시간활용/재미	0.010	0.175	0.06	0.954	-0.025	0.1802	-0.14	0.887	-0.071	0.181	-0.39	0.694
문화시민으로서의 역량개발	**0.484**	0.197	2.45	0.014	**0.460**	0.2035	2.26	0.024	**0.427**	0.205	2.08	0.038
지역사회 공동체성 제고	-0.022	0.420	-0.05	0.956	-0.011	0.4447	-0.02	0.98	0.263	0.490	0.54	0.591
기타	**-0.826**	0.411	-2.01	0.045	-0.778	0.4203	-1.85	0.064	-0.687	0.427	-1.61	0.108
활동방식												
동호회 단순참여 대비												
동호회/시설 주도적 참여	**0.425**	0.182	2.33	0.02	0.319	0.1890	1.69	0.091	0.345	0.191	1.81	0.071
행사개최시/일반 이용	-0.403	0.226	-1.78	0.075	-0.348	0.2354	-1.48	0.139	-0.226	0.239	-0.94	0.346
동호회 미참여/프로그램 수강	0.317	0.170	1.86	0.063	0.252	0.1792	1.41	0.16	0.256	0.181	1.41	0.158
기타	**-0.571**	0.265	-2.16	0.031	**-0.668**	0.2851	-2.35	0.019	**-0.694**	0.288	-2.41	0.016
장애요인												
관련 정보부족 대비												
기획/운영 역량부족	**-0.685**	0.193	-3.53	0	**-0.638**	0.203	-3.14	0.002	**-0.633**	0.205	-3.08	0.002
자발적 경험/방식 부족	-0.236	0.162	-1.45	0.147	-0.224	0.167	-1.34	0.181	-0.233	0.169	-1.38	0.167
동호회 인력 부족	0.045	0.220	0.21	0.837	0.034	0.225	0.15	0.88	0.002	0.226	0.01	0.992
활동 기획/지도 인력 부족	0.120	0.263	0.46	0.649	0.128	0.269	0.48	0.634	0.121	0.275	0.44	0.66
활동공간/장비 부족	0.178	0.184	0.97	0.333	0.215	0.190	1.13	0.258	0.118	0.192	0.62	0.538
활동자금 확보 부족	0.462	0.238	1.94	0.053	**0.497**	0.246	2.02	0.044	0.482	0.247	1.95	0.051
참여자 간	0.685	0.394	1.74	0.082	0.681	0.394	1.73	0.084	0.669	0.4	1.67	0.094

교류 부족												
기타	0.338	0.214	1.57	0.115	0.407	0.228	1.78	0.075	0.389	0.233	1.67	0.095
성별												
여자					0.235	0.187	1.25	0.21	0.266	0.188	1.41	0.158
연령					0.071	0.057	1.23	0.217	0.067	0.058	1.16	0.246
직업												
자영업·서비스업					0.095	0.253	0.38	0.705	-0.044	0.257	-0.17	0.861
가정주부					-0.065	0.201	-0.32	0.746	-0.165	0.206	-0.8	0.423
학생					**-0.686**	0.330	-2.08	0.037	-0.501	0.337	-1.49	0.137
무직·은퇴자					-0.162	0.237	-0.68	0.495	-0.276	0.241	-1.14	0.254
거주지												
인근 동/읍/면 지역					-0.092	0.117	-0.79	0.431	-0.073	0.118	-0.62	0.535
기타					-0.327	0.226	-1.45	0.147	-0.170	0.234	-0.73	0.467
이용시설												
문화의집									0.015	0.150	0.1	0.919
지방문화원									0.043	0.142	0.3	0.762
기타 시설									-0.069	0.216	-0.32	0.75
이용빈도수									**0.444**	0.101	4.39	0
/cut1	-4.608	0.365			-4.286	0.491			-3.649	0.517		
/cut2	-3.694	0.282			-3.451	0.436			-2.813	0.466		
/cut3	-1.469	0.218			-1.186	0.395			-0.548	0.43		
/cut4	-0.282	0.213			0.041	0.393			0.7	0.43		

표 21 3가지 모형의 서열로짓분석

3. 생활문화참여자 연구

본 연구에서는 앞서 실시한 '생활문화정책 인식조사' 분석에서 확인한 생활문화참여자의 만족도에 관한 영향요인을 구체적으로 탐색하기 위해 생활문화참여자 인터뷰를 실시했다. 생활문화참여자 11명을 대상으로 참여자의 만족도에 참여동기, 참여방식, 장애요인, 공연/전시참여 경험여부, 참여효과가 미치는 영향에 대해 탐색했다. 위에서 실시한 분석과 동일하게 참여자의 만족도에 영향을 줄 것으로 예상했던 참여동기, 참여방식, 장애요인에 대해 질문했다. 이에 더해 참여자들이 생활문화활동에 참여하는 정도를 확인하기 위해 공연/전시참여 경험여부, 생활문화활동에서 느끼는 만족도를 확인하기 위해 만족도와 생활문화효과에 대해 질문하였다. 응답 결과는 <표 23>과 같다.

구분	동기	방식	방식선택 이유	장애요인	공연/전시경험	효과	만족 (1-5)
a	공연참여	합창단	공연을 하기 위해	단원부족	과거 1년에 1-2회, 현재 단원부족으로 공연중단	합창을 하는 것이 기쁨	5점
b	창작활동	미술동호회	회원과의 대화를 통해 작업 발전이 가능, 취미생활을 공유하여 기쁨	재료구매 및 전시회 비용 부담	과거 전시회 1년에 1-2회, 현재 경제적 부담으로 전시 중단	창작활동으로 삶의 질 상승	5점
c	창작활동	미술동호회	작품에 대한 평가를 공유	역량 부족	개인전 1회/ 그룹전 평균 1년에 2회	창작의 즐거움	5점
d	제작 및 창작활동	지역라디오 자원활동가 (개인)	음악과 글을 통한 창작활동에 대한 욕구	시간 부족/ 역량 부족	1주일에 1시간 분량 방송	창작활동에서 오는 뿌듯함	4점
e	창작 및 스트레스 해소	미술동호회	새친구 사귀기/ 혼자 그리는 것보다 열심히 그리게 되어서	시간 부족	전시회 참여 하지 않음	사교활동 및 실력 향상	4점

f	창작활동	미술창작 (개인)	독학으로 작업/ SNS 홍보로 네트워크 구축	없음	개인전 2회, 그룹전 다수	창작활동으로 삶의 질 향상, 정신적 성숙	5점
g	봉사활동	악기동호회	음악회 봉사활동을 목표로 동호회를 직접 운영	연습장소 대여 비용 부담	1년에 4회	연주실력 향상과 봉사활동이라는 목표 실현해서 뿌듯함	5점
h	자아실현	합창단	음악을 좋아해 자발적으로 합창단 시작	역량 부족	1년에 3-4회	음악적 역량 성장에 따른 성취감, 자아실현	4점
i	가족의 권유	합창단	가족의 권유	없다	합창콘서트 1년에 1-2회, 봉사콘서트 1년에 4회	합창의 즐거움, 봉사활동에서 보람과 기쁨을 느낌	5점
j	연주 및 자작곡	밴드음악 동호회	음악적 역량을 높이기 위해 팀을 구성	역량부족, 연습장소 대여 및 장비 비용 부담	2주에 1번 연습	생산적인 취미생활에 대한 만족감, 일상생활의 활력요소	3.8점
k	악기 연주	악기연주/ 동호회	연주역량 상승, 혼자서 연주하는 것보다 재미있음	연습시간 확보	없음	음악적 역량의 성장	4점

표 22 참여자 대상 인터뷰 응답결과

1) 변수별 특징

① 참여동기

참여자의 응답을 통해 확인한 참여동기는 창작활동 및 자아실현, 취미활동, 봉사활동, 창작활동을 포함한 복합적 동기로 나타난다. 가장 많은 응답은 창작활동으로 5명, 창작활동을 포함한 복합적 동기 2명으로 11명의 응답자 중 7명이 창작이 주요한 참여동기라는 것을 확인할 수 있었다. 단순 취미활동으로 악기를 연주하거나 합창단 활동에 참여하는 것이

동기라고 밝힌 경우도 3명이 있었고, 1명 만이 봉사활동을 목표로 동호회에 참여하고 있다고 응답했다.

② 참여방식과 이유

생활문화 참여방식은 크게 개인과 동호회 활동으로 구분할 수 있다. 합창과 같이 장르 상의 특징상 혼자서 할 수 없는 경우에 동호회에 직접 가입하거나 운영하는 경우도 있었다. 하지만 참여자의 선호와 필요에 따라 동호회 활동에 참여하는 경우 선택한 이유를 물어 참여자의 참여 동기나 기대하는 바를 더 자세히 확인하고자 했다.

동호회에서 활동하는 경우는 크게 두 가지 특징이 있다. 첫째, 장르의 특성상 혼자 활동할 수 없는 경우이다. 이 경우에 속하는 응답자는 4명으로 모두 합창단과 밴드음악 동호회 참여자였다. 둘째, 개인으로 활동할 수 있는 미술이나 악기연주를 하면서도 동호회에 참여하는 응답자는 5명이었다. 응답자의 참여동기나 공연/전시 경험은 차이가 있었지만, 공통된 의견은 혼자 하는 것보다 여럿이 모였을 때 실력향상에 도움이 된다는 점을 이유로 꼽았다. 봉사활동을 위해 동호회에 참여한다는 1명을 제외한 미술동호회 참여자와 악기연주동호회 참여자 4명의 공통된 이유는 회원들에게 작품을 보여거나 같이 연습을 하면서 평가를 주고 받을 수 있으며 작업을 발전시켜 나가는데 도움이 된다거나 혼자 그릴 때보다 열심히 그리게 된다는 점을 이유로 언급했다. 동시에 취미활동을 공유하는 데서 오는 즐거움, 새로운 친구를 만날 수 있다는 기대감 등 사교적 활동을 할 수 있다는 점을 동호회 활동의 이유로 설명했다.

③ 장애요인

참여자들이 생각하는 생활문화활동의 장애요인은 역량 부족, 시간 부족, 연습장 및 전시장 대여 비용 부담, 단원 부족, 장애 요인 없음 등 다양하게 나타났다. 가장 자주 언급된 장애요인은 역량 부족, 시간 부족,

비용 부담이었다. 시간 부족과 역량 부족, 역량 부족과 비용 부담을 동시에 지적한 응답자가 각 1명씩 있었고, 역량 부족, 시간 부족, 비용 부담으로 응답한 경우가 2명씩 있었다.

④ 공연 및 전시경험

응답자들에게 생활문화에 참여하는 목표와 동기를 확인하기 위해 개인 혹은 동호회 활동의 결과물을 공개적으로 발표하는 공연 및 전시에 참여하는지에 대해 질문했다. 11명의 응답자 중 정기적인 공연이나 전시에 참여하는 사람은 6명이었고, 비용 부담과 단원 부족으로 중단한 경우가 2명, 공연이나 전시 참여를 고려하지 않고 활동하는 경우는 3명인 것으로 나타났다.

⑤ 참여 만족도와 효과

응답자에게 생활문화활동에 참여하여 느끼는 효과와 만족정도에 대해 확인했다. 생활문화 만족 정도에 대해 1점부터 5점(만족도 높음)까지를 표현했을 때, 11명 중 6명이 5점으로 매우 만족을 나타냈고, 4명이 4점으로 만족, 4점 미만은 1명이었다. 응답자들이 생활문화활동에서 느끼는 만족도는 매우 높은 것을 확인할 수 있었다. 또한 생활문화에 참여하여 느끼는 효과에 대해서는 삶의 질 개선, 기쁨, 즐거움, 뿌듯함, 성취감, 예술적 역량의 성장과 같은 긍정적으로 어휘로 표현했다.

2) 참여자 만족도 영향요인

앞서 실시한 통계분석에서 확인할 수 있었던 것은 참여자의 참여동기 중 ‘창작활동 참여’와 생활문화의 장애요인 중 ‘직접 참여를 위한 역량 부족’이 참여자 만족도에 유의미한 영향을 미치는 요인으로 나타났다. 이

를 기준으로 참여자 인터뷰를 통해 참여자들이 응답한 참여 동기와 장애요인, 생활문화 참여의 효과, 공연 및 전시 참여 경험을 확인해 참여자들이 생활문화참여를 통해 추구하는 바가 무엇인지에 대해 탐색할 것이다.

본 연구에서 설정한 독립변수 중 참여동기와 실제 참여자들의 응답을 비교하면 다음과 같다. '생활문화 정책 인식조사'의 경우 '문화예술의 관심과 창작활동 참여'(33%), '여가시간 보내기 및 재미'(32%), '자발적 문화활동을 통한 문화시민으로서의 역량개발'(18%), '친교 및 공동체 활동'(11%), '지역사회의 마을만들기 및 공동체성 제고'(1%)순서로 나타났다. 본 연구에서 시행한 인터뷰를 통해서도 유사한 경향을 확인할 수 있었다. 응답자들의 참여동기는 '창작활동 및 자아실현'(5명), '취미활동'(3명), '봉사활동'(1명), '창작활동 및 취미활동'(2명)의 순서로 나타났다. 복합적 동기를 갖는 참여자를 포함해 총 7명이 참여의 동기로 창작 활동을 언급했다.

'생활문화 정책 인식조사' 설문지에 따르면, 생활문화 활동의 장애요인으로는 '관련 정보의 부족'(26%), '직접 참여의 역량 부족'(8%), '자발적인 문화활동 경험 부족'(16%), '동호회 인력 부족'(7%), '기획 및 지도 인력 부족'(5%), '활동공간 및 장비 부족'(12%), '회비 및 지원금 등 활동비 부족'(7%), '다른 참여자와의 교류 부족'(2%) 등이 있는 것을 확인할 수 있다. 장애요인은 크게 예술적 역량이나 경험을 의미하는 내적 장애요인과 생활문화 활동을 지속할 수 있는 여건을 의미하는 외적 장애요인으로 구분할 수 있다. 본 연구에서 실시한 인터뷰에서는 응답자들이 말한 장애요인은 '역량 부족'(2명), '시간 부족'(2명), '활동비용 부담'(2명), '역량 부족 및 비용부담'(1명), '역량 부족 및 시간 부족'(1명), 단원 부족(1명), 장애요인 없음(2명)으로 나타났다.

인터뷰 응답자 중 참여 동기에 예술적 관심이 높은 것으로 볼 수 있는 '창작활동 및 자아실현'으로 응답한 5인을 대상으로 응답자들의 장애요인, 참여효과, 공연/전시 경험을 통해 생활문화를 통해 그들이 성취하고자 하는 것이 무엇인지를 탐색했다. 그 결과, 창작활동에 목적을 두고 생활문화에 참여하는 경우, 예술가와 유사한 창작활동을 지향한다는 것을

확인할 수 있었다. 응답자들의 생활문화 활동기간은 1년 6개월부터 35년까지 다양하지만, 공연/전시에 참여해 창작물을 꾸준히 발표한다는 점도 주목할 부분이다. 인터뷰를 통해 확인할 수 있었던 특징은 첫째, 예술적 역량 발전에 대한 의지와 둘째, 창작활동이 주는 심리적 만족감이다.

구분	동기	장애요인	공연/전시경험	효과	만족 (1-5)	참여 방식
b	창작활동	재료구매 및 전시회 비용 부담	과거 전시회 1년에 1-2회, 현재 경제적 부담으로 전시중단	창작활동으로 삶의 질 상승	5점	동호회
c	창작활동	역량 부족	개인전 1회/ 그룹전 평균 1년에 2회	창작의 즐거움	5점	동호회
d	제작 및 창작활동	시간 부족/ 역량 부족	1주일에 1시간 분량 방송	창작활동에서 오는 뿌듯함	4점	개인
f	창작활동	없음	개인전 2회, 그룹전 다수	창작활동으로 삶의 질 향상, 정신적 성숙	5점	개인
h	자아실현	역량 부족	1년에 3-4회	음악적 역량 성장에 따른 성취감, 자아실현	4점	동호회

표 23 창작 활동을 참여 동기로 밝힌 응답자들의 참여유형

① 역량 발전에 대한 의지

응답자들에게서 첫 번째로 발견할 수 있었던 특징은 단순한 여가활동으로 생활문화활동을 하는 것이 아니라 예술적 역량을 발전시켜 나가는 것에 대한 의지를 갖는다는 점이었다. 단순히 좀 더 그림을 잘 그리거나 노래를 잘 부른다거나 하는 정도가 아닌 예술적 발전에 대해 고민하는 것을 확인할 수 있었다. 또한, 예술적 역량 발전에 대한 강한 인식은 참여자가 느끼는 자발적인 예술활동의 장애요인, 참여방식을 선택한 이유, 참여를 지속하는데 가장 중요한 요인에 관한 질문에서 균일하게 나타난다. 우선 자발적인 예술활동의 장애요인이 무엇인지 물었을 때, 응답자들은 아래와 같이 답했다.

"차별되는 창작활동을 지속해 나는 것이 가장 어렵다. '규방 공예'의 경우도 다들 비슷비슷한 작품이 많아서 내 작업을 차별화하려고 아이디어를 끊임없이 만들어 내는 것이 제일 힘든 점이다 ."(c)

"(지휘자로서) 육체적 정신적으로 고충이 많다. 결과물이 미흡하다고 생각될 때는 죄책감이 들기도 하고, 내 실력을 탓하기도 하면서 지난 35년은 음악에 대한 영욕으로 점철된 시기였다. 공연 후 반응이 좋거나 성공적이라고 느낄 때는 큰 성취감을 느끼기도 하지만, 그렇지 못할 때는 맘이 힘들다. 연주회가 끝났을 때는 허무감을 느끼기도 한다. 예술가가 느끼는 고뇌가 무엇인지 짐작할 수 있다."(h)

"원하는 퀄리티까지 근접하기 위해서는 시간이나 열정을 많이 쏟아야 한다는 점이 어렵고, 또 원하는 퀄리티에 도달하지 못할 경우에는 스스로의 역량이 부족하다고 느끼는 것이 어려운 점이다.(d)

위의 응답을 통해 생활문화 참여동기가 예술적 역량의 발전 혹은 창작활동인 참가자들이 자신들의 예술적 역량 발전을 가장 중요하게 여긴다는 것을 확인할 수 있다. 그런데 이들이 추구하거나 도달하고자 하는 예술적 수월성을 전문예술인과 비교할 수는 없지만, 예술적 성취를 위한 참여자들의 태도는 전문예술인과 매우 유사한 것으로 보인다. '차별성', '예술적 고뇌', '원하는 퀄리티'라는 표현은 참여자들이 자신들의 창작활동을 보통의 여가활동을 대하는 것보다는 더 진지한 태도로 임한다는 것을 확인할 수 있다. 예술적 역량을 발전하는 것을 중요하게 여기는 태도는 생활문화 참여방식을 선택하는 이유에서도 균일하게 확인된다.

"동호회는 정보교환과 내 작업의 발전하는데 효과가 크기 때문에 참여한다. 혼자서 작업할 때 어떤 상태인지 알 수가 없게 되는데 같이 하면 서로 작품에 대한 평가를 주고받을 수 있을뿐더러 좋은 전시에 대한 정보를 교환할 수도 있다. 큰 도움이 되고, 같은 작업을 하는 사람들과 어울릴 수 있다는 데에서 큰 행복을 얻을 수 있다는 점도 있다."(b)

"작품을 다른 사람에게 보여주고 평가를 듣고 싶었기 때문에 동호회를 했다. 나 혼자 좋아서 그리는 그림이지만 남들에게도 보기가 좋아야 하고 구매하고 싶게 만드는 그림을 그려야 한다고 생각하기 때문이다. 또 다른 이유는 개인으로 전시를 준비하는 것이 어려워서 함께 하는 것도 있다. …… 창작활동은 자기만족이 있어야 할 수 있고 이점에서 즐거움을 느끼는 것이다. 창작의 결과물을 동호회 친구들과 공유하고 더 발전시켜 나갈 수 있는 원동력을 얻는 것이라고 생각한다. "(c)

미술동호회 활동을 25년간 지속해온 참여자 b와 c의 경우 혼자서 창작 활동을 할 경우보다 함께 할 수 있을 때 작품에 대한 평가를 교환하면서 역량을 강화할 수 있다는 점을 동호회 참여의 이유로 공통적으로 언급했다. 이에 더해 참여자 b는 동호회원 간의 친교활동에서 얻을 수 있는 만족감에 대해 부가적인 응답을 하였고, 참여자 c는 동호회원 간의 소통을 통해 자신의 역량을 더 발전시켜 나갈 수 있다는 점을 동호회 참여의 이유라고 답했다. 반면, 참여자 d와 f는 동호회보다 개인 활동이 자신의 목표인 창작활동에 더 적합하다고 판단한 경우이다.

"음악감상 동호회가 하는 '좋은 음악을 골라서 듣는다'는 건 이미 하고 있던 일이라 관심에 두지 않았다. 라디오 프로그램 제작과 같은 음악을 기반으로 한 창작 활동에 더 큰 관심이 있었고, 음악만이 아니라 메시지를 전하고 싶었기 때문에 직접 글도 쓰고 선곡도 하고 녹음하는 것에 도전한 것이다."(d)

"그림이 창고에만 있다는 건 창작 활동의 의미가 퇴색되는 것이기 때문에 전시를 열고 싶었다. 하지만 처음부터 독학으로 그림을 그렸고 주변에 아는 사람이 없어서 그림에 관심이 있는 사람 혹은 관련 종사자들과 연결되려고 SNS에 작품을 게시하고 적극적으로 활용했다."(f)

참여자 d는 1시간 분량의 라디오 프로그램을 직접 제작하는 활동에 참여하고 있다. 그의 응답에서 확인할 수 있듯이, 본인이 목표로 한 것은 단순한 음악감상이 아닌 라디오 프로그램을 스스로 만드는 것이기 때문에 음악감상 동호회를 통해 실현할 수 있는 것은 아니었다. 반면, 참여자

f는 독학으로 그림을 그려온 경우이다. 참여자 b와 c처럼 다른 사람과 함께 창작 활동을 하지는 않지만, 자신의 그림을 다른 사람에게 보여주기 위해서 소셜 네트워크 서비스(social network service)를 활용해 같은 관심사를 공유하는 사람들과 소통하고 있다고 응답했다. 응답을 종합해 보면, 참여자들은 각자가 목표로 하는 창작활동에 최적화된 참여방식을 선택하고 있지만, 그 방식이 동호회원 및 같은 관심사를 갖는 타인과의 소통을 통해 더 발전해나갈 수 있다는 긍정적인 인식을 하고 있다는 것을 확인할 수 있다.

그렇다면 생활문화활동을 지속해오는 데 있어서 큰 영향을 미치는 요인은 예술적 역량의 발전인지 예술적 역량을 발전시킬 수 있는 타인과의 소통인가에 대해 구별할 필요가 있다고 보였다. 그런 측면에서 응답자 중 가장 긴 기간 동안 참여해온 참여자 c(25년), h(35년)에게 생활문화를 지속해오는 데 있어서 가장 중요한 요인에 대해 질문했다. 이들은 예술적 역량을 발전시키는 것이 오랫동안 생활문화 활동을 지속해오는데 가장 중요한 요인이라고 지목했다.

> "예술에 대한 기본적인 지식, 색감 등 예술적인 역량을 발전시켜 나갈 수 있는 기본을 잘 다져놔야 하고, 끈기와 성실함이 필요하다고 생각한다. 예술활동을 통해 성취감을 느낄 수 있어야 꾸준한 생활문화 활동을 유지할 수 있게 된다. …… 서로 창작활동을 독려할 수 있는 주변의 사람들이 함께하는 것은 매우 중요하다고 생각한다."(c)

> "끊임없이 정진하고 실력을 향상하기 위해 노력하는 것이 가장 중요하다고 생각한다. 나 역시도 예술적 역량을 키워 나가는 것이 35년간 동호회 활동을 유지하는데 가장 큰 원동력이 되었다."(h)

창작 활동을 생활문화 참여의 동기로 표현한 참여자의 응답에서 가장 두드러지는 점은 예술적 역량발전에 대한 의지가 매우 뚜렷하다는 점이다. 직접 창작활동에 동참하여 그 결과물을 만들어 내는 것이 중요한 목표이며 동시에 참여자들은 이 목표를 성취하기 위해서 능동적으로 참여방식을 결정한다는 것을 확인할 수 있었다.

② 창작활동이 주는 심리적 만족감

창작활동을 참여동기로 밝힌 5명의 응답자에게서 확인할 수 있는 두 번째 특징은 창작활동을 통해 느끼는 심리적 만족도가 매우 높다는 점이다. 참여자들이 느끼는 심리적 만족감은 크게 창작을 통해 느끼는 자기만족(참여자 c, d)과 자아실현(참여자 h), 심리적인 안정감(참여자 b, f) 등으로 나타난다. 응답자가 느끼는 성취는 단순히 창작의 결과물을 보고 만족하는 것이 아닌 '정신적 성숙', '만족감과 성취감', '삶의 질 개선', '자아실현' 등 깊이 있는 심리적 성취감을 느끼는 것을 확인할 수 있었다.

> "(내가 하는 생활문화활동에) 100% 만족한다. 창작활동은 자기만족이 있어야 할 수 있는 것이다. 여기서 즐거움을 느끼고 창작의 결과물을 발전시킬 수 있다."(c)

> "……결과물의 완성도가 높다고 할 수는 없어도 프로그램을 직접 만들었다는 것에 가장 뿌듯하다. 회사생활에서는 뭔가를 성취했다고 느끼기가 어렵다. 느리고 부족하지만 역량을 키워나가면서 주말 시간을 더 의미있게 보낼 수 있다고 생각한다."(d)

첫째, 위의 응답을 통해 생활문화활동을 통해 참여자가 자기만족을 느끼고 있다는 것을 확인할 수 있다. 주목할 점은 창작활동 이외의 것을 참여동기라고 밝힌 응답자보다 창작활동을 동기로 밝힌 경우, 예술을 통한 자기만족의 감정을 더 확고하게 표현했다는 점이다. 그 예로 참여자 e, i, j는 생활문화활동으로 인한 효과를 '의미 있는 취미활동', '동호회 활동으로 인한 활력', '실력 자랑하는 것이 아니라 합창으로 아름다운 모습을 보여주는 것' 등으로 응답했다. 반면, 참여자 c와 d는 창작활동이 주는 자기만족을 생활문화의 효과로 지적했고, 이보다 더 나아가 참여자 h는 생활문화활동을 통해 자아실현을 했다고 응답했다.

> "성격이 내성적이고 조용했었는데, 합창단 활동을 하면서 적극적으로 변하고 자존감도 생겨났다. '세종문화회관'에서 열렸던 전국합창대회에

나가서 지휘자로서 은상을 받았을 때 그 성취감은 평생 잊을 수가 없다. 예술을 통해 자아실현을 했을 때 느낄 수 있는 만족감과 성취감이 생활문화활동에서 얻는 가장 큰 효과라고 생각한다."(h)

자발적인 창작활동의 효과에 대해, 참여자 b와 f는 자아실현에서 더 나아가 심리적인 안정감과 삶의 어려운 시기에 도움을 주었다고 언급했다.

"나에게는 창작활동이 나를 보호하고 지켜낼 수 있는 활동이었다. 나는 결혼 후에 가족을 돌보느라 내가 사라져 버린다고 느꼈다. 하지만 미술동호회를 통해 만족감을 얻고 행복을 느낄 수 있었다."(b)

참여자 b의 경우는 생활문화활동이 특히 전업주부들에게 매우 필요한 활동이라고 평가했다. 참여자 본인은 동년배인 주위의 60대 주부들이 느끼는 우울증을 느끼지 않고 행복하다고 느끼는데, 그 이유가 오랫동안 동호회 활동에 참여했기 때문이라고 생각하고 있었다.

"주위에 경제적인 여유가 있는 친구들은 정신적으로 어려움을 겪는 경우를 많이 본다. 하지만 나는 좋아하는 것(미술창작)이 있어서 그것에 집중하게 돼서 다른 걱정 없이 더 행복하다고 느끼는 것 같다. 이런 활동을 하지 않는 친구들은 나를 부러워하는 경우도 많다."(b)

참여자 f는 자발적인 창작활동(미술창작)을 통해 인생의 어려움을 극복하고 삶을 긍정적으로 인식하게 되었다며 자신이 경험한 극적인 변화가 일어났다고 답했다. 사기를 당해 크게 절망해 알코올 중독자가 되어 어려운 시기를 보내던 중에 우연히 그림을 그리면서 알코올 중독에서 벗어날 수 있었고, 삶에 대해 긍정적인 태도를 갖게 된 자신의 경험담을 이야기했다.

"그림을 그리는 동안 느꼈던 몰입감과 만족도가 나를 변화시켰다. …… 예술활동에 참여한다는 것은 나도 좋고 남도 좋은 것이다. 모두에게 플러스 요인이 된다고 생각한다. …… 창작활동을 하면서 저의 인생

은 완전히 달라졌다. 정신적으로 성숙할 수 있었고 삶이 풍요로워졌다. …… 미술을 알기 전과 후의 내 삶은 송두리째 달라졌다. 예술을 접하고 난 뒤부터는 내 인생이 굉장히 가치 있는 것으로 생각하게 되었다."(f)

인터뷰를 통해 창작 활동을 참여동기로 밝힌 응답자들의 의견을 종합하면, 이들은 예술가가 되기를 원하고 추구한다는 것을 확인할 수 있다. 무엇보다 예술적 역량발전에 대한 의지가 매우 뚜렷하다는 특징을 확인할 수 있었다. 작품이든 공연이든 어떤 형식으로든 그 결과물을 만들는 것이 중요한 목표이며 동시에 참여자들은 이 목표를 성취하기 위해서 능동적으로 참여방식을 결정한다는 것을 확인할 수 있었다.

참여자들이 생활문화참여에서 느끼는 만족과 관련해 주목할 점은 이들이 느끼는 만족감의 범주가 넓다는 것이다. 예술적 발전의 추구를 통해 느끼는 만족감부터 자아실현, 인생관의 변화까지 도달한다. 즉 생활문화참여자가 자발적인 창작활동을 통해 만족감을 느낀다는 것은 생활문화활동이 만족도가 높은 여가활동만이 아니라 그 이상의 역할을 할 수 있다는 가능성을 보여준 것이다. 이런 측면에서 생활문화정책의 장기적 효과를 상승시키기 위해서는 생활문화 참여자들이 가장 높은 만족도를 보이는 창작활동을 지원이 우선되어야 할 것으로 유추된다.

제2절 생활문화매개자 연구

1. 문화예술매개자의 생활문화정책 인식

인터뷰 대상자인 직/간접매개자가 생활문화정책을 어떻게 인식하고 있는가를 확인하기 위해 생활문화의 개념, 매개자가 생각하는 참여자의 참여동기 및 장애요인, 생활문화 사업의 성패요인 등에 대해 질문했다. 생활문화매개자가 갖는 생활문화에 대한 인식은 곧 그들이 매개자로서 어떤 역할을 수행하는지를 결정하는 것이기 때문에 매개자의 역할을 논하기 위해 선행되어야 할 주제이다. 인터뷰 대상자들의 응답을 1) 생활문화정책의 정의, 2) 생활문화 활성화 요인의 측면에서 살펴보고, 매개자들이 갖는 생활문화정책에 대한 인식을 탐색했다.

1) 생활문화정책의 개념

생활문화매개자들을 통해 생활문화정책의 개념을 파악하고자 질문했을 때, 응답자들은 기존의 문화향유지원정책과 문화예술교육프로그램과 비교하며 생활문화정책에서 차이점이 있다는 것을 공통적으로 지적했다. 첫째, 생활문화정책이 미적 체험을 우선시하는 것이 아니라, 참여자의 예술활동과 네트워크 형성을 중시한다는 점에서 이전의 문화향유정책과 다르다는 점을 공통으로 지적했다.

> “전문예술가가 아닌 ‘시민이 예술가’라는 캐치프레이즈 하에 시민이 창작의 주체라는 것을 전제로 접근하는 사업이다. 재단이 운영하던 기존의 다른 사업(창작 지원, 예술교육)과는 다르게 문화민주주의적 가치를 중시한다는 점에서 다르다. 다른 사업들은 관객의 미적 체험을 중시하는 측면에서 접근하지만, 생활문화사업은 창작활동을 통해 관여자들이 교류하며 관계를 형성하는 과정이 필수적이라는 데서 차이가 있다.”(b)

> “네크워크 중심이라는 점에서 이전 문화향유정책과 다르다. 참여자 네

트워크 형성과 이를 통해 발생하는 파급 효과를 의미한다."(e)

매개자들은 시민이 직접 창작활동에 참여한다는 점과 이 활동을 통해 교류가 일어난다는 점에서 생활문화가 기존의 유사정책과 가장 차별된다고 인식하고 있었다. 둘째, 맥락이 유사한 사업으로 여겨졌던 문화예술교육사업과 비교할 때에도 생활문화는 기본 구조가 완전히 다른 정책으로 인식하고 있었다. 예술교육은 관공서나 문화재단이 주도해 향유자들에게 교육기회를 제공하는 형태를 띠지만, 생활문화는 참여자가 기획과 운영을 주도해 나가는 정책이라는 것이다. 또한, 예술교육은 예술가가 중요한 역할을 하지만 생활문화에서는 시민이 중심이 된다는 점을 두드러지는 차이점으로 지적했다.

"예술교육사업과 비교할 때 기본 구조가 완전히 틀린 정책이다. 내가 이해하고 진행하는 생활예술의 개념은 공간마련, 기획, 운영 등 참여자가 직접 만들어 나가는 것이다. 예술교육은 사업은 지원체계와 기타 제반사항이 재단이나 관공서가 주도해 참여자들에게 교육기회를 제공하는 것이었다."(f)

"예술교육에서는 예술가가 중요한 주제나 요소가 된다. 하지만 생활문화사업은 예술가가 중요해지지 않고, 시민이 중심이 된다. 이런 측면에서 두 정책은 완전히 다르다고 생각한다."(b)

"예를 들어 보컬을 상대로 하는 교육 프로그램에서는 수강생의 음정이라든지 실력향상을 위한 지도를 한다. 그러나 합창단이나 중창단에는 이런 역할을 하는 강사가 없다. 그 대신에 서로가 선생님이 된다. 듣는 귀가 조금 더 발달하신 분이 '그거 틀린 것 같아' 라고 하면 '이게 더 정확한가?'하면서 찾아보고 공부한다. 동호회 참여자들은 발전하고자 하는 욕구를 가지고 들은 있고, 우리가 어떻게 하면 내가 발전을 할 수 있는지를 서로 수평적인 관계에서 조언을 주고 받는 것이다."(i)

생활문화를 참여자의 주체적이고 일상적인 문화활동으로 설명할 때 그 의미가 모호하다는 지적이 있었다. 하지만 위의 응답에 종합하면,

문화예술교육사업과 비교한다면 생활문화의 경우 참여자가 주도적인 역할을 하게 된다는 점이 두드러지게 된다. 이 특징이 생활문화를 가장 잘 설명하는 것으로 보인다. 반면, 참여자 역할의 중요성이 주목받는다는 점에서 생활문화는 마을공동체 사업과 더 유사한 정책으로 이해되기도 한다. 마을공동체 사업의 기획자로 활동했던 매개자는 생활문화가 마을공동체 사업과 유사하며, 오히려 마을공동체 사업보다 더 공동체 형성에 더 영향을 미친다고 평가했다.

> "기존의 마을공동체사업, 마을미디어사업 등과 본질적인 차이는 없다고 생각한다. 이 사업들은 시민들이 더 주체적인 생각을 가지고 적극적으로 의사를 표현하고 민주주의적인 의사소통 구조를 만들어가는 과정을 경험하는 것으로 본다. 또 이러한 변화가 사회시스템에 반영되는 것이 목적이라고 생각한다. 하지만 차이점은 공동체에 대한 관계망, 진짜 좋은 이웃을 만드는 것이 생활문화정책에서 강조된다고 생각한다. …… 예술은 참여자들에게 수단이나 계기일 뿐이라고 생각한다."(h)

> "마을만들기 활동을 하다가 처음 생활문화에 참여하게 되었을 때 이 두 정책이 매우 다르다고 생각했다. 공동체를 만든다는 것은 비슷하지만, 공동체 자체가 주제라고 볼 수 있다. 마을공동체가 예술활동, 취미활동, 봉사활동 등 다양한 활동을 하는 것이다. 반면, 생활문화는 범주가 굉장히 좁고 한정적이라고 생각했다. 하지만 결국에는 마지막 단계에서는 이 두 정책이 만나게 된다. 즉 이 둘의 지향하는 점은 동일하다. 생활문화 같은 경우 예술활동이라는 것을 중심으로 마을공동체 정책을 따라가고 있다고 생각한다."(j)

위의 응답을 통해 직접/간접 매개자들이 생각하는 생활문화의 정의를 정리한다면, 생활문화는 "생활문화를 통해 형성된 네트워크를 통해 작동되는 일반 시민이 주도하는 문화예술활동"으로 요약된다. 즉, 매개자들은 생활문화에서 참여자들이 스스로 창작활동을 수행한다는 점과 참여자 간의 교류가 민주주의적인 방식을 지향한다는 것에 주목하고 있었다. 이러한 특징이 생활문화가 다른 문화향유정책과 명확하게 구분되는 것으로 보인다. 다음의 응답은 생활문화에 대한 매개자의 인식변화를 보여주고

있다고 생각해 추가로 제시한다.

> ”문화정책에서 완전히 틀을 바꾸는 것이 생활문화라는 생각을 하게 된다. (틀을 바꾸는 작업이라는 생각을 하게 된 계기가 무엇이었나요?) 1년 동안 사업을 진행하면서 느끼게 되었다. 처음에는 동아리들이 모여서 축제를 만들면 되는 것이라고 생각했다. 처음에는 왜 축제를 만들어야 하는지도 납득이 되지 않은 상태였다. 동아리는 개인의 여가활동이라고 생각했기 때문이다. 그러나 이 사업을 통해 느낀 것은 축제라는 단순한 결과물을 만들어 내는 것이 아닌 동아리 입장에서는 자발적인 예술행위를 하는 것이고 이 활동이 실현되기까지 민주주의적인 방식으로 진행되어야 한다는 점이었다.“(b)

2) 생활문화사업 활성화 요인

생활문화매개자에게 참여한 생활문화사업 중 성공사례를 묻고 성공할 수 있었던 요인이 무엇이라고 생각하는지 물었다. 매개자가 생각하는 생활문화사업의 성공요인을 통해 생활문화참여자들이 생활문화활동에서 기대하는 부분을 유추할 수 있기 때문이다.

매개자들은 첫째로 생활문화 참여자의 자발성과 관여자 사이의 신뢰와 소통이 참여자의 만족도를 상승시키는 성공요인으로 보았다. 인터뷰에 응했던 매개자들은 축제, 전시, 공연 등 다양한 장르에서 활동하고 있었지만 동일하게 언급했던 점은 생활문화사업에서의 성공 여부는 ‘참여자가 얼마나 자발적으로 과정에 참여하는가’에 따라 달라진다는 점이었다. 참여 여부와 정도가 참여자의 성취도와 만족도에 영향을 끼치기 때문이다.

> “생활문화는 결과보다는 과정이 중요하다. 올해 공연을 기획하면서 한 실수는 내(매개자)가 대부분의 일을 했다는 것이다. 고생스러웠지만 준비부터 공연까지 내가 느낀 만족도는 매우 높았다. 하지만 깨닫게 된 것은 동호회가 느낄 수 있는 즐거움을 내가 빼앗았다는 점이었다. 동호회가 사전작업과 기획, 공연에 참여하게 된다면 단순한 공연자가 참여자가 아니라 내가 느낀 것처럼 공연을 통해서 느낄 수 있는 희노애락이 온전히 생

활문화 참여자에게 돌아갔을 것으로 생각하게 되었다. 생활문화에서 이런 과정이 없다면 만족도가 낮을 수밖에 없다고 생각한다."(j)

"내가 주도적으로 전시 개막식을 기획했을 때, 사회자가 주도하는 분위기에서 왁자지껄한 분위기에서 행사를 치렀던 적이 있다. 다들 만족했다고 생각했는데, 동호회 회원들을 반대였다. …… 이 경험에서 느낀 것은 동호회원들이 직접 참여하고 기획했다면 더 나은 결과가 있었을 텐데, 내 판단을 기준으로 하는 바람에 참여자들의 목소리를 담을 수가 없었다는 점을 느꼈다."(n)

매개자 n은 적극적으로 기획에 참여하면서 본인이 느낀 성취감이나 만족도가 높았다. 또한, 이 경험을 통해서 생활문화에 있어서 참여자들의 관여가 중요한 요인이라는 것을 확신하고 있었다.

동시에 매개자들은 관여자 간의 신뢰와 소통을 중요한 요인으로 보고 있었다. 앞서 지적한 성공요인이 결과물만을 말하는 것이 아니라 과정에서의 참여를 의미하는 것이기 때문에 상호 간의 소통과 신뢰는 중요한 요소가 될 것으로 보인다.

"주최자와 참여자 간의 합의가 이뤄지고, 참여자에게 정확한 정보가 전달되어 의심과 불만이 없는 상태가 중요하다. 그런 환경에서는 참여자들이 스스로가 기획자라고 자의식을 갖지 않을 때도 충분히 만족할 수 있는 것 같다. 축제관람객이 많은 왔다고 해서 성공했다고 생각하지 않는다. …… 관객 수가 아니라 과정이 중요하다고 생각하게 되었다."(g)

"아무리 힘든 프로젝트여도 참여하면서 즐거웠고 관객들도 즐거워했다는 경험이 중요하다. 이런 경우 만족도가 높다. 이러한 분위기는 자발성, 연대의식이 기반이 되었을 때 형성된다고 생각한다."(h)

둘째로 매개자들은 예술활동을 통한 참여자들의 자아실현 욕구를 충족하는 것을 생활문화의 중요한 성공 요소 언급한다. 생활문화가 동호회를 중심으로 실시되기 때문에 참여자들의 참여동기가 창작활동인지 여가/친목활동인지에 대한 이견이 존재한다. 하지만 인터뷰를 통해 확인할 수

있었던 점은 참여자들이 가장 큰 만족도를 보이는 것은 전시나 공연과 같은 행사를 통해 자신의 창작활동을 공개적으로 보여줄 때라는 것이다.

> "무대에서 공연할 수 있다는 것은 동호회에게 큰 원동력이 된다. FA로 활동하기 전부터 악기연주 동호회를 운영해왔는데, 공연은 우리 동호회 활동의 원동력이다. 2년 전 처음 공연했을 때 받았던 관객의 호응에서 오는 감동이 컸다. 이러한 경험이 더 좋은 무대를 위해 역량을 발전시키고, 다양한 무대를 하기 위해 활발하게 활동하는데 원동력이 된다."(l)

매개자 l은 매개자로 활동하기 전에 동호회의 운영진으로 활동했던 이력이 있는데, 자신의 경험을 통해 참여자가 생활문화활동에서 가장 큰 만족도를 느낄 때는 공연을 통해 자신들의 예술활동을 보여주는 것이라고 응답했다. 매개자인 f와 m도 생활문화에서 공연인 전시와 같은 행사가 생활문화참여자들이 가장 관심을 갖는 부분이라는 점을 공통적으로 지적했다.

> "예술활동으로 혼자서만 만족감을 느끼는 경우가 없다. 참여자들은 자신이 좋아하고 행복을 느끼는 예술활동을 전시나 공연이나 작품을 통해서 보여주고, 공감하기를 원한다. …… 참여자들은 공연준비부터 상연까지 직접 한다는 것에도 굉장한 행복을 느낀다고 말한다."(f)

> "네트워킹 모임에서 동호회를 만나 느낀 것은 무대 자체에 대한 열의가 굉장히 높고, 공연을 원한다는 점이다. 매개자를 통해 재단이 지원할 수 있는 것이 공연장과 연습장소. 원하는 경우 공연을 위한 강사 섭외까지 가능하다는 정도의 그런 조건이었는데 이중에서 공연을 할 수 있다는 것에 가장 흥미를 보였다."(m)

참여자들이 창작활동에 중점을 두고 생활문화활동에 참여한다는 앞장의 분석결과를 상기한다면, 그 결과를 발표하고 공유할 수 있는 공연이나 전시와 같이 창작의 결과물을 공개할 수 있는 행사가 중요한 것은 당연한 것으로 보인다. 주목할 점은 공연이나 전시가 생활문화참여자의 만족도에 직접적인 영향을 미칠 수 있는 요인이라면, 무엇보다 매개자의

역할과 개입이 생활문화참여자의 만족도에 영향을 미칠 수 있다는 점이다. 그 이유는 공연, 전시, 축제와 같은 행사에 대한 지원이 간접매개자를 통해 기획되고, 공연이 이뤄지기 전의 연습및 기획과정에서 직접매개자들의 지원이 선행되기 때문이다.

> "이번 '위댄스(생활문화댄스축제)'는 사업평가도 성공적이라고 하는데 특히 참가자들이 만족도가 높다고 들었다. 재단의 지원과 매개자의 네트워킹으로 만날 수 없던 유명 선생님의 수업을 듣는 것과 고정적인 연습장소를 확보할 수 있다는 것에 동호회 회원들은 많이 행복해한다. 그리고 공연을 구성해 무대까지 올라가기까지 혼자서는 그리고 경제적으로 해결할 수 없는 부분을 매개자를 통해 해결할 수 있었기 때문이다"(f)

위의 응답에서 확인할 수 있는 것은 생활문화활동은 지속해나가는데 스스로 해결할 수 없었던 문제점이 매개자의 개입을 통해 개선될 수 있고 또 이를 통해 참여자의 만족도가 높아질 수 있다는 점이다. 전문적인 지식이나 네트워크를 할 수 있는 매개자를 통해 예술활동의 질적인 개선이 일어나고 비전문가들이 접근하기 어려운 공연·전시장을 이용할 수 있게 된다면 매개자로 인해 참여자들이 느끼는 만족도가 상승할 수 있을 것으로 보인다.

2. 생활문화매개자의 역할 인식

생활문화정책의 인식과 관련된 문항 중 생활문화사업의 성공사례를 통해 살펴본 영향요인에서 확인할 수 있었던 것은 생활예술 참여자들의 만족도에 생활문화매개자의 개입이 영향을 미칠 수 있다는 점이다. 선행연구에서도 생활문화현장에서 매개자의 역할이 생활문화 활성화에 영향을 미친다는 사실을 밝히면서 매개자가 기획자, 중계자, 지도자 등 여러 역할을 동시에 하는 것으로 설명했다. 하지만 기획자, 중계자, 지도자는 매우 다른 정체성을 띠기 때문에 한 명의 매개자가 이 모든 역할을 수행한다는 것이 어려울 것으로 보인다. 이런 이유로 생활문화매개자가 본인들이 특정한 역할을 자처했을 때 참여자와 상호보완적인 관계를 형성하고 참여자의 만족도에 영향을 미치는가를 확인하는 것이 필요하다. 이를 위해 인터뷰 대상자인 직접/간접매개자가 갖는 생활문화매개자에 대한 인식과 역할을 확인하기 위해 1) 생활문화매개자의 개념 및 역할, 2) 생활문화매개자의 개입과 만족도에 관해 질문하였다.

1) 생활문화매개자에 정의 및 역할

매개자에 관한 선행연구는 재단에 고용되어 생활문화현장에 파견되는 매개자를 대상으로 하는 연구들이었다. 그러나 본 연구에서는 매개자의 영역을 확대해 생활문화현장에 파견되는 매개자를 직접매개자, 재단에 소속된 생활문화담당자를 간접매개자로 구분하여 각자의 역할에 대해 탐색했다. 매개자를 구분하는 이유는 생활문화정책이 국정과제로서 정부의 주도 아래에서 전개되고 있어서 공공영역의 개입이 명확한데도 불구하고 공공영역의 매개자에 대한 탐색이 부족했기 때문이다. 먼저, 생활문화매개자를 직접매개자와 간접매개자로 구분하여 개념을 정의해보았다.

> “생활문화사업에서는 어떻게 왜 이걸 해야 하는지 설득하는 과정이 꾸준히 필요하다. 직접매개자는 생활문화 참여자를 대상으로 안내자 역할로서

생활문화를 이해시키고 설득하는 것. 둘째, 참여자를 모으는 역할을 한다. 간접매개자들은 관의 영역에서도 생활문화사업에 대한 반대의견도 여전히 많아 사업담당자들과 직접 매개자들을 연결하는 임무를 수행하고 각 주체에게 이 사업을 설득시켜야 하는 상황에 있다. ……생활문화매개자는 일종의 새로운 직업군이라고 생각한다. 중간에서 연결자의 역할을 하는 것이고 시민 중심의 예술활동이 돋보이게 만들 수 있어야 한다고 생각한다."(b)

"간접매개자는 직접 매개자들과 참여자 간의 필요한 것을 충족시켜주고 보완해주는, 환경을 마련해주는 역할을 하는 사람들이라고 생각한다. 하지만 이 둘의 경계를 나누기가 매우 모호하다. 간접매개자가 더 많은 생활문화참여자를 만나 정책운영에 반영할 수 있도록 해야하지만. 그것이 불가능해 직접매개자를 통해 의견을 수집하고 있다고 생각한다."(e)

"(비유를 하면) 방문학습지 체계와 유사하게 간접매개자들은 전체적인 체계를 구성하고, 직접매개자는 직접 찾아가서 만나는 것으로 비교할 수 있다고 생각한다. 하지만 간접, 직접으로 경계를 나누는 것은 모호하다. 간접매개자는 연구자, 직접매개자는 실천가라고 생각한다."(d)

위의 응답에서 확인할 수 있는 것은 간접매개자는 현장에서의 일어나는 활동을 지원하고 생활문화정책의 체계를 구성하는 역할, 직접매개자는 현장에서 참여자들과 직접 소통하는 역할을 하는 것으로 보인다. 인터뷰에 참여한 매개자들도 간접매개자는 역할을 구분하는 것에 거부감을 표현했으나, 역할의 차이점에 대해서 인지하고 있었다. 직접매개자의 경우 선행연구를 바탕으로 그 역할을 기획자, 중개자, 지도자로 제안하여 직접매개자의 역할에 대해 구체적인 답변을 듣고자 했다. 대부분의 답변에서는 직접매개자는 기획자 역할을 하는 것이 아니라 중개자로서 역할을 수행한다고 응답했다.

"FA, 즉 퍼실리레이터라는 용어의 뜻은 전달자로서 양측의 의견을 조율하는 사람이다. 예를 들어 의사소통의 격차를 해소하고 공연이나 전시, 융복합 장르 등 예술활동에 필요한 전문지식을 제공하는 일을 한다. …… 더 나아가 동호회가 갖는 각자의 독특한 색깔과 예술적 전문성과 참여자에 대한 이해가 필요하다. 그리고 이 둘을 다 파악해 실질적인 도움을 주는 조

력자로 역할을 해야한다."(f)

"기획자는 아니다. 물론 대략적인 계획이 있지만 기획자는 아니다. 기획자는 모든 것을 통제하고 설계하지만 매개자는 본인이 설계하는 것이 아니다. 참여자들이 특정한 지점까지 도착할 수 있도록 안내를 해주는 사람이자 개선할 점을 파악해 도움을 주는 것이다. 내가 생각하는 그림과는 다른 결과나 나올 수도 있지만, 참여자들의 선택이 실패한다고 해도 참견하지 않고 예상되는 난점에 대해 언급해주는 단계까지만 개입해야 한다. 이런 과정에서 발생하는 실패를 통해서 참여자도 배우는 것이 생긴다."(h)

응답을 종합하면, 간접매개자는 생활문화와 관련된 정보를 수집하고 전달하는 체계를 구성하는 것에 대한 역할을 수행한다고 생각하고 있었고, 직접매개자들은 중개자이자 조력자로서 스스로의 역할을 규정하고 있었다. 인용하지 않은 간접매개자들은 생활문화 지원방식에 대한 고민을 공통적으로 언급했는데, 이러한 태도로 미루어보아 간접매개자들은 체계형성에 더 깊게 관여하는 매개자로 보인다. 반면, 직접매개자는 예술활동의 질적 개선을 목표로 두지 않고, 예술활동을 통한 참여자 간의 관계형성에 주목하는 것으로 보인다.

2) 생활문화매개자의 개입과 만족도

선행된 질문을 통해 확인한 생활문화매개자의 역할은 다음과 같다. 간접매개자는 생활문화정책의 체계를 구성하는 것에 초점을 맞추어 매개자 역할을 한다면 직접매개자는 참여자들의 예술활동과 참여자들의 소통에 있어서 생활문화활동에 개입하고 있다는 것이다. 간접매개자는 생활문화정책이 시행되는 데 중요한 역할을 하고 있지만, 본 연구에서 확인하려고 했던 참여자의 만족도에 어떤 영향을 미치는가를 확인하기는 어려웠다. 간접매개자는 직접매개자에 비해 참여자와 직접 소통하는 경우가 많지 않기 때문에 매개자의 개입이 참여자의 만족도에 미치는 영향을 살펴보기에 적합하지 않은 것으로 연구대상인 것으로 판단된다. 그런 이유로

매개자의 개입과 참여자의 만족도의 관계는 직접매개자의 인터뷰를 통해 탐색할 것이다.

앞장의 생활문화 활성화 요인에 관한 인터뷰를 통해 생활문화참여자가 만족을 느끼는 경우는 첫째, 참여자의 자발성과 관여자 사이의 신뢰와 소통, 둘째, 예술활동을 통한 자아실현이라는 점을 확인할 수 있었다. 이 결과를 토대로 참여자의 만족도에 영향을 주는 매개자의 역할을 첫째, 생활문화의 공동체적 가치를 강화하는 역할, 둘째, 예술적 기량을 강화하는 역할로 보고 매개자가 참여자의 만족도에 미치는 영향에 대해 살펴볼 것이다.

① 공동체적 가치 강화

생활문화의 개념에 대한 응답에서 확인했듯이, 매개자들은 생활문화를 기존의 문화향유정책과는 구별되는 것으로 생각했지만 마을공동체/마을 만들기와 같이 공동체 형성과 관련된 정책과는 유사한 것으로 파악하고 있다는 것을 확인했다. 실제로 생활문화정책은 공동체 형성과 관련된 정책과 유사한 특징을 띠고 있다. 그 이유는 비전문가인 참여자들이 공연이나 전시와 같은 예술활동에 관한 결과물을 함께 만들어가는 데 있어 참여자 간의 의사소통이 매우 중요해지기 때문이다. 이런 측면에서 매개자는 참여자 간의 불필요한 충돌을 줄이고 의사소통을 효과적으로 전달하는 임무를 수행함으로써 참여자의 만족도에 긍정적인 영향을 주고 있는 것을 확인할 수 있었다.

> “제일 처음 동호회를 만나서 했던 작업은 생활문화가 무엇인지 왜 이것을 해야 하는지에 대한 궁극적인 이유를 설명한다. 또 어떤 의견이 있다면 이걸 공론화시켜서 토론을 통해 의견을 나눌 수 있도록 기회를 만드는 것은 당연히 하는 것이다. …… 동호회들이 회의하면서 민감해지는 때도 있는데 이런 경우 중재자 역할을 하는 것이다. 이러한 과정을 통해서 참여자들이 서로를 이해할 수 있게 되고 의견을 맞춰나가는 방법을 터득하게 하는 역할을 한다고 생각한다. ……(분쟁으로 서로를 비방하는) 소모적이고 불필요한 일들을 최소화하는 것이 나의 역할이라고 생각한다.”(h)

"2년 동안 진행을 하고 느낀 점은 사실 매개자는 굉장히 전문적인 사람이라는 것이다. 사람과의 관계를 잘 형성할 수 있어야 하기 때문에 사람에 대해서 다양한 지식이 있어야 한다. 예로, 동아리 대표 열 분이 모인다면 최소한 열 개의 의견을 조정해야 하고……"(i)

매개자 h와 i의 응답에서 나타나듯이, 직접 참여자와 대면하는 과정에서 매개자는 참여자와의 유대감을 형성하고, 참여자 간의 의사충돌을 최소화하는 역할을 하고 있다는 것을 확인할 수 있다. 매개자가 참여자 사이에서 의견조율을 하는 역할이 중요한 이유는 이러한 태도가 결국엔 공연의 기획이나 성취도로 연결되기 때문이다.

"……(참여자 중 한 분이) '우리끼리도 서로 잘 모르는데 우리가 어떻게 공연을 할 수 있겠느냐.' 라고 말했다. 이 발언을 계기로 첫 번째 동호회 축제 공연에서 다른 욕심을 부리지 않고, 자신들을 소개하는 기획으로 음악회를 갖게 되었다. 이 사건을 통해 나는 좋은 공연을 만들기 위한 좋은 아이디어나 기획은 외부나 다른 곳이 아닌 참여자 사이에서 만들어질 수 있다는 것을 알게 되었다."(n)

"이번 공연을 준비하면서 매개자들이 대부분의 일을 했다는 것이다. …… 이 과정에서 내가 느낀 기쁨과 만족도가 너무나 높았다. 하지만 결국 깨닫게 된 것은 동호회가 느낄 수 있는 즐거움을 내가 빼앗았다는 점이었다. 동호회가 사전작업과 기획, 공연에 참여하게 된다면 단순한 공연자가 참여자가 아니라 내가 느낀 것처럼 공연을 통해서 느낄 수 있는 희노애락이 온전히 생활문화 참여자에게 돌아가게 될 것으로 생각하게 되었다. 이런 과정이 없다면 참여자의 만족도가 낮아질 수밖에 없다고 생각한다."(j)

생활문화참여자들이 공연이나 전시와 같은 자신들의 창작활동을 공개하는 순간에 가장 큰 만족을 느끼는 것은 분명해 보인다. 하지만 매개자 n과 j의 경험에서 확인할 수 있듯이, 생활문화에서는 참여자가 공연에 참여하거나 자신의 예술적 성취를 보여주는데 그치지 않고 모든 과정에 참여하면서 더 큰 만족도를 느낄 수 있는 것으로 보인다. 또한 매개자는

생활문화 참여자 간의 관계형성 및 소통에서 중개자의 역할을 수행하고 이러한 측면에서 매개자의 개입이 참여자의 만족도에 긍정적인 영향을 끼치는 것으로 유추된다.

② 예술적 기량 강화

만족도가 높았던 생활문화 참여자들에게서 공통적으로 확인할 수 있었던 것은 참여자가 창작활동을 지속하며 예술적 역량을 발전시키는 것을 중요하게 여긴다는 것이었다. 즉, 매개자가 참여자의 만족도에 가장 큰 영향을 줄 수 있는 부분이 '참여자가 예술적 기량을 성장시키는 데 있어서 얼마나 도움을 줄 수 있는가'로 귀결되는 것이다. 하지만 매개자들은 교육을 통해 참여자들의 예술적 역량을 성장시키기보다는 참여자들의 자발적인 참여와 도전에 도움을 주어 참여자들의 성장을 유도하는 것으로 보인다.

> "FA 교육을 받을 때 기획자보다 조력자라고 배운다. 실제로 그렇다고도 생각하고 의식적으로 조력자라는 생각을 하기 위해 노력한다. 나는 작가이기에 예술적 측면에서 개입을 할 여지를 발견하지만 굳이 하지 않으려고 한다. ……우리가 매개자로서 할 일은 동아리들이 주도적으로 행사를 만들고 참여하도록 하는 것이라고 생각한다. …… 매개자로서 할 수 있는 일은 동아리들이 주도적인 역할을 할 수 있는 판을 만들어 주는 것이라고 생각한다."(g)

> "생활문화매개자는 참여자들 사이의 마중물이라는 생각을 많이 한다. 생활문화에 대해 설명할 때 주로 비유하기를 '혼자서 기타를 배운다고 한다면, 그 활동 자체를 즐길 수도 있지만, 여럿이 모여 기타를 배울 때, 그 기쁨이 커진다'고 한다. 매개자로서 나는 동일한 관심사를 기반으로 형성된 모임들이 서로서로 만나 큰 무리를 이루어 동호회 5-10개를 연결하고, 그들을 위한 판(장소)을 만드는 것이다."(j)

여기서 고려해야 할 점은 참여자들이 추구하는 예술적 역량을 절대적 기준에서 기량이 얼마나 우수한지를 평가하는 것은 지양해야 한다는 점이다. 매개자 l이 언급한 것처럼, 생활문화영역에서는 얼마나 기량이 뛰어난가를 절대적 기준으로 평가하기보다 이 과정에서 참여자가 예술활동에 참여하여 행복을 느끼고 이 과정에 자발적인 참여하여 자신들이 목표로 하는 예술적 기량에 도전하는 데 매개자의 도움이 필요한 것으로 보인다. 또한, 이런 매개자의 도움이 참여자들의 만족도와 직결된다는 점도 확인할 수 있었다.

> "나는 생활문화오케스트라 축제에 갔을 때, 질적 평가가 아닌 '아, 저분들이 이 활동을 하면서 얼마나 행복했을까'라는 생각을 먼저 하게 되는데, 생활문화에 대한 이해가 없을 경우에는 음악이 아니야라고 평가하시는 것을 보면서 태도가 많이 다른 것을 알 수가 있었다."(l)

> "참여자들의 요청으로 공연장이 구민회관과는 다르게 무대가 크고 음향시설이 잘 마련된 공연장을 섭외해 공연을 할 수 있게 되었는데, 이것이 동호회원들이 높은 만족도를 보여주었습니다. 제가 느낀 것은 참여자들은 단순히 가족이나 지인을 부르는 것이 목적이 아니라, 그들에게 멋진 공연을 보여주는 것을 목표로 한다고 느꼈습니다. 이번의 경우, 좋은 공연장에서 공연을 한 경험으로 동호회의 자존감이 높아졌다는 것다는 것을 느끼게 되었습니다."(k)

매개자를 대상으로 실시한 인터뷰를 종합하면 생활문화매개자는 생활문화참여자를 정기적으로 만나는 유일한 관여자로서 생활문화활동에서 공동체적 가치를 강화하고 참여자의 예술적 기량 강화에 기여하여 참여자의 만족도에 긍정적인 영향을 끼치는 것으로 보인다. 그러나 매개자 스스로가 자신들의 생활문화영역에서 끼치는 영향력에 대해 자평할 때는 긍정적인 입장과 부정적인 입장이 동시에 나타난다. 매개자의 영향력에 대해 긍정적으로 평가하는 경우, 참여자와의 관계나 생활문화활동에 한정하여 자신들의 역할을 평가한다.

"생활문화매개자의 영향력은 90%라고 생각합니다. 생활문화매개자의 역량에 따라 당연히 달라지지만, 매개자가 스스로 생활문화를 충분히 즐기는 사람으로서 동호회와 연대감을 이룰 수 있는 사람이라면 그리고 매개자로서 역량발휘를 할 수 있는 사람이라면 그 영향력은 90%까지 다다를 수 있다고 생각합니다."(l)

"매개자의 영향력은 크다고 본다. 내 경험에 비춰 말하자면, 동호회의 활동이 일정 범위를 벗어나지 않고 갇혀있다고 생각한다. 하지만 매개자가 개입할 경우에는 지원을 할 수도 있고, 관련된 교육을 받기 때문에 전문가로서 필요한 조치들을 할 수가 있다."(j)

앞서 제시했던 응답과 동일하게 매개자가 참여자의 창작활동의 개선을 끌어낼 수 있는 역할을 수행하는 것으로 자평한다는 것을 확인할 수 있다. 하지만 매개자의 영향력에 대해 부정적인 입장을 보이는 응답자들은 생활문화정책의 구조상 큰 영향력을 끼치기가 어렵다고 평가했다.

"(영향력) 별로 없다. 매개자가 확장성을 가지고 활동 범위를 넓혀갈 수 있는 가능성은 있지만 예산과 관련해 FA가 영향을 끼칠 가능성이 매우 낮다. 거의 없다. 사업에 대한 이해도가 충분히 있는 공무원이나 재단관계자와 함께 일한다면 절차가 좀 더 원활히 진행된다는 것 뿐입니다. 그래서 동아리들이 봤을 때, 매개자는 공무원 심부름하는 사람 정도로 보일 수 있다."(n)

자신들의 역할과 그 영향력에 대한 질의에서 매개자들이 균일하게 언급했던 것은 매개자의 역할에 대한 구체적으로 정리되어야 한다는 것이었다. 이와 관련해 매개자의 역할을 문화예술동호회 네트워크의 연차별 발전단계로 구분하여 매개자의 역량을 발휘할 수 있는 구조를 만드는 것이 필요하다는 의견도 있었다.

"생활문화매개자로 활동을 하고 느끼게 된 것은 생활문화매개자의 역할은 네트워크의 연차에 따라 달라진다는 것이다. 1년 차에는 동호회를 상대로 생활문화를 설명하고 네트워크에 동참하도록 독려하는 역할, 2년 차

에는 기획자로서 전시나 공연 등 동호회에게 필요한 부분을 돕는 역할을 했다. 내년에 3년 차에는 동호회 네트워크의 리더 역할을 하게 될 것이라고 생각한다.…… 1년 차에는 공동체 활동의 리더. 2년 차에는 예술전공자, 3년 차 생활문화를 오랫동안 해왔던 매개자가 역량발휘를 할 수 있다고 생각한다. 생활문화매개자들은 동호회 네트워크의 연차에 따라 업무가 달라야 한다고 생각한다."(1)

매개자의 역할로 선행연구에서 도출되었던 기획자, 중개자, 지도자의 역할을 현재 활동하는 매개자는 실제로 수행하고 있는 것으로 보인다. 다만 응답자에 따라 어떤 역할에 더 집중하느냐의 문제로 보여진다. 이런 측면에서 매개자 1이 지적한 것과 같이 동호회 네트워크의 발전단계를 구분하고, 그에 맞춰 매개자의 역할을 구체화하는 방법이 필요한 것으로 보인다.

제3절 통합연구결과

본 연구는 생활문화정책의 활성화를 위해 생활문화참여자의 만족도에 영향을 미치는 요인을 밝히는 것을 목표로 한다. 이를 위해 한국문화관광연구원이 실시한 '생활문화 인식 정책조사'를 자료로 활용하여 생활문화참여자의 만족도에 영향을 미치는 요인이 참여자의 '창작활동과 예술적 역량 발전'이라는 것을 확인했다. 이에 더해 생활문화참여자가 말하는 '창작과 역량 발전'이 구체적으로 의미하는 바를 확인하기 위해 생활문화참여자를 대상으로 인터뷰를 실시했다. 또한, 비예술전문가인 생활예술참여자의 예술적 역량발전이 만족도에 영향을 끼친다면, 생활문화영역에서 촉매자 역할을 하는 생활문화매개자의 역할을 파악하는 것이 필요하다고 판단하여 생활문화매개자를 대상으로 인터뷰를 실시했다. 연구의 결과는 다음과 같다.

첫째, 생활문화 활성화를 위해 생활문화참여자의 창작활동을 지원한다면 생활문화정책의 장기적 효과를 증대할 수 있을 것으로 보인다. 분석결과에 따르면, 생활문화 참여자가 갖는 창작활동에 대한 욕구와 예술적 역량을 발전시키고자 하는 의지가 생활문화활동의 만족도에 큰 영향을 미치는 것으로 나타났다. '생활문화 인식 정책조사'의 분석결과에서 확인할 수 있었듯이, 참여자들은 예술의 동기가 높을수록 만족도가 높고, 예술적 역량이 부족하다고 느낄수록 만족도가 낮은 것으로 나타났다. 이러한 결과는 생활문화를 예술적 관심을 추구하는 활동으로 보기보다 여가활동이나 친목활동으로 보는 기존의 인식에 반하는 것으로 생활문화활동에 대한 인식을 새롭게 할 수 있는 내용이다. 또한, 참여자들이 생활문화에서 기대하는 바가 창작활동에 참여하고 문화적 역량을 계발하는 것이라는 점에 주목할 필요가 있다.

생활문화참여자 인터뷰를 통해 확인할 수 있었던 것은 생활문화활동의 만족도가 높고 생활문화참여의 동기가 창작활동인 참여자는 예술가와 유사한 창작활동의 의지를 갖는다는 것이다. 즉, 예술가가 되고 싶다는 마

음으로 생활문화에 참여하고 있는 것으로 보인다. 예술가가 되기를 지향하는 참여자들에게서 확인할 수 있었던 것은 직접 창작활동에 참여하는 것이 중요한 목표이며 동시에 이 목표를 성취하기 위해 능동적으로 참여방식을 결정한다는 것이었다.

생활문화참여자들이 생활문화활동에 참여하며 느끼는 만족감에서 주목할 점은 참여자가 느끼는 만족감의 범주가 넓다는 것이다. 창작활동 결과를 통해 단순한 만족감을 느끼는 것을 넘어서 '정신적 성숙', '삶의 질 개선', '자아실현' 등 깊이 있는 심리적 성취감을 느끼고 있었다. 즉 생활문화를 통해서 참여자가 느끼는 심리적 성취감의 범주가 넓다는 것은 생활문화가 단순한 여가활동만이 아니라 그 이상의 역할을 할 수 있다는 가능성을 보여주는 것이다.

둘째, 생활문화활동의 만족도에 영향을 미치는 특정한 참여방식은 없는 것으로 나타났다. 본 연구에서 실시한 분석에 따르면 동호회 참여여부, 동호회의 주도적 참여 및 단순 참여 등 생활문화에 참여하는 방식은 참여자의 만족도에 영향을 미치지 못한다고 나타났다. 생활문화참여자 인터뷰에서 확인할 수 있었던 것은 참여자는 자신이 추구하는 참여동기를 실현하기 위해 능동적으로 참여방식을 선택하고 있었다. 생활문화의 활성화를 위해 참여자가 동기 및 편의에 따라 자율적으로 선택할 수 있는 생활문화 플랫폼을 구축하는 것이 필요할 것으로 보인다.

하지만 현재 생활문화진흥 정책은 생활문화동호회와 예술단체를 중심으로 구성되어 있고, 서울시의 경우에는 활동 중인 생활문화동호회 및 예술 단체의 규모가 1,329개(2016년 기준)에 달하는 것으로 파악되고 있다. 이런 측면에서 생활문화에서 동호회 및 예술단체의 영향력을 저평가하기는 어렵다. 그러나 동시에 생활문화 활성화를 위해 개인활동을 지향하는 참여자나 비참여층의 관심을 높이기 위한 조치가 필요한 것으로 보인다.

이에 더해 생활문화정책에서는 지리적 접근성이 중요하게 고려되어야 할 것으로 보인다. 본 연구의 분석결과에서도 생활문화진흥에 있어 접근

성이 중요한 것으로 유추할 수 있는 분석결과를 확인할 수 있었다. '시설 이용빈도수'와 만족도의 영향관계에서 확인할 수 있었던 것은 많이 참여할수록 만족도가 높은 것이 아닌 생활문화활동을 경험하거나 시작하는 것이 생활문화 만족도에 유의미한 영향을 미치는 것으로 나타났다.

셋째, 생활문화매개자는 생활문화참여자 간의 관계형성 및 소통에서 중개자 역할을 수행하며 참여자가 예술적 기량을 발전하는 데 도움을 주어 참여자의 만족도에 긍정적인 영향을 미치는 것으로 나타났다.

생활문화매개자 대상 인터뷰를 통해 확인할 수 있었던 내용은 아래와 같다. 생활문화매개자는 "생활문화를 통해 형성된 네트워크를 통해 작동되는 일반 시민이 주도하는 문화예술활동"으로 인식하는 것으로 나타났다. 또한, 매개자들은 생활문화정책은 문화예술교육사업이나 문화향유정책과는 성격이 다르지만, 마을공동체 사업과는 유사하다고 평가했다. 그 이유는 매개자들이 생활문화정책의 차별점이 시민들이 직접 창작활동에 참여한다는 점과 이를 통해 개인 및 동호회 간의 교류가 일어난다는 점에서 발생한다고 생각하기 때문이다. 이러한 맥락에서 생활문화매개자의 개입이 참여자의 자발성과 관여자 간의 신뢰와 소통, 창작활동을 통한 자아실현이 참여자의 만족도에 큰 영향을 끼친다고 평가했다. 인터뷰 대상자였던 매개자 모두가 생활문화참여자들이 공연이나 전시와 같은 자신들의 창작활동을 공개할 때 참여자가 가장 큰 만족감을 표현한다고 응답했다. 그러나 여기서 예술적 성취는 질적 평가를 기준으로 하는 것이 아니라 자발적인 예술활동 참여를 통해 느끼는 행복이 기준이 되는 것이다.

제 5 장 맺음말

본 연구는 생활문화정책을 우리나라의 문화향유 저변을 확대할 수 있는 실효성 있는 문화정책으로 보고 생활문화의 활성화를 위해 생활문화 참여자의 만족도에 영향을 미치는 요인을 탐색했다.

이를 위해 한국문화관광연구원이 2016년 전국 생활문화시설 이용자 1700여 명을 대상으로 실시한 '생활문화 정책 인식조사'를 자료로 활용하여 분석했다. 자료분석을 통해 생활문화참여자의 만족도에 영향을 미치는 요인이 참여자의 '창작활동과 예술적 역량 발전'이라는 것을 확인했다. 분석결과에서 나타난 생활문화참여자가 말하는 '창작과 역량 발전'이 구체적으로 의미하는 바를 확인하기 위해 생활문화참여자를 대상으로 인터뷰를 실시했다. 또한, 비예술전문가인 생활예술참여자의 예술적 역량 발전이 참여자들이 느끼는 만족도에 유의미한 영향을 끼친다면, 생활문화영역의 촉매자 역할을 하는 생활문화매개자가 생활문화활동에 개입해 수행하는 역할을 파악하는 것이 필요하다고 판단하여 생활문화매개자를 대상으로 인터뷰를 실시했다. 연구결과는 다음과 같이 요약할 수 있다.

첫째, 참여동기가 창작활동인 참여자의 만족도가 높으며, 이들은 예술가와 유사한 창작활동을 지향한다는 점이다. 참여자에게 직접 창작활동을 하는 것이 중요한 목표이며, 창작활동을 통해 단순한 만족감을 넘어서 깊이 있는 심리적 성취감을 느끼는 것을 확인할 수 있었다.

둘째, 생활문화매개자는 교육을 통해 참여자의 예술적 역량을 성장시키는 것이 아니라 참여자의 자발적인 참여를 독려하고 예술적 기량을 발전하는 데 도움을 주어 만족도에 긍정적인 영향을 끼치는 것을 확인할 수 있었다.

본 연구의 결과가 시사하는 점은 다음과 같다.

첫째, 생활문화정책의 확산을 위해서는 관람활동을 장려하기 위해 시행했던 것과는 다른 방식의 지원이 필요한 것으로 보인다. 문화향유를 높이기 위해 실시했던 정책은 비용 부담, 지역 간 문화불평등 심화, 문화

행사 경험부족 등의 장애요인을 제거하여 접근성을 높이는 것이었다. 하지만 생활문화에서는 생활문화참여자의 창작활동을 지원하여 생활문화정책의 장기적 효과를 증대할 수 있을 것으로 보인다. 생활문화가 시민의 공동체적 가치를 강화하는 역할을 하고 있지만, 연구결과에서 확인한 것은 생활문화참여자는 자발적인 창작활동에 참여하기 하는 것을 목표로 삼고 있으며 창작활동에 대한 욕구가 충족되었을 때 만족도가 높다는 사실이었다.

둘째, 생활문화참여자들의 창작욕구를 장려하기 위해서 생활문화정책에서 매개자의 역할을 구체화할 필요가 있는 것으로 보인다. 선행연구에 따르면 매개자는 기획자, 중계자, 지도자의 역할을 수행하고 있는 것으로 도출되었지만, 실제로 이러한 역할이 참여자의 만족도와 연결되는지 확인할 수 없었다. 하지만 인터뷰를 통해 확인할 수 있었던 것은 매개자가 참여자 간의 소통과 소통을 바탕으로 자발적인 참여를 유도하여 공동체적 가치를 강화하고, 참여자의 창작활동 및 예술적 성장에 이바지하여 참여자의 만족도에 긍정적인 영향을 미칠 수 있다는 것이었다. 그러나 여전히 매개자에게 기대하는 역할이 다양하고 모호하기 때문에 발생하는 문제점은 개선되어야 할 부분이다.

본 연구는 생활문화를 대안적인 문화향유정책이 아닌 우리나라의 문화향유 저변을 확대할 수 있는 실효성 있는 정책으로 보고, 생활문화정책의 확산을 위해 참여자의 만족도에 영향을 미치는 요인을 분석해 생활문화참여자의 기대와 욕구를 파악하고자 했다. 하지만 생활문화 관련 실태조사가 아직 이뤄지지 않아 더 실증적인 분석이 불가능한 것은 본 연구의 한계점이다. 향후 연구에서 생활문화참여자의 만족도에 관한 영향요인 연구가 심도 있게 전개되기를 기대한다.

참 고 문 헌

<국문>

강상훈, 「문화예술활동 공간 방문의향에 관한 탐색적 연구」, 『문화경책논총』, vol. 31, no. 1, 한국문화관광연구원, 2017.

강윤주 외, 「생활예술 지원정책방안 연구」, 문화체육관광부, 2012.

강윤주, 심보선 (2013). 「생활예술공동체 내 문화매개자의 역할 분석」, 『경제와 사회』, vol. 100, 비판사회학회, 2013.

강윤주・지혜원, 「"생활예술 오케스트라"를 통해 보는 예술의 사회적 가치」, 『문화와 사회』, vol. 22, 한국문화사회학회, 2016.

금성희, 「문화예술정책 제도변화에 관한 연구」, 단국대학교 대학원 박사학위 청구논문, 2017.

김경식・이루지, 「한국인의 여가활동과 여가만족 및 행복」, 『한국콘텐츠학회 논문지』, vol, 11, no. 11, 한국콘텐츠학회, 2011.

김경욱, 「'문화민주주의'와 문화정책에 대한 새로운 시각」, 『문화경제연구』, vol. 6, no. 2, 한국문화경제학회, 2003.

김기봉, 「지역문화예술정책의 성과에 미치는 영향요인에 관한 연구- 지역문화재단을 중심으로」, 상지대학교 일반대학원 박사학위 청구논문, 2016.

김미현, 「기업과 예술의 협력을 위한 문화매개자의 역할 : '예술인파견지원'사업 미술분야의 예술가 퍼실리테이터와 비예술가 퍼실리테이터의 역할비교」, 성균관대학교 대학원 박사학위 청구논문, 2017.

김세훈 외,「문화예술서비스전달체계 구축방안 연구」. 문화체육관광부, 2013.

김세훈, 「지역문화진흥과 문화서비스전달체계 구축 방안」, 『문화예술경영학연구』, 한국문화예술경영학회, 2014.

김양례, 「여가 활동유형과 주관적 건강상태 및 행복한 삶의 관계」, 『체육과학연구』, 한국스포츠정책과학원, vol, 20, no. 3, 2009.

김영준, 「국내 문화복지정책의 전개과정 연구」, 『지역과 문화』, vol. 4, no. 2, 한국지역문화학회, 2017.

김인설, 「문화예술을 촉매로 한 사회자본(Social Capital) 형성과 문화정책적 함의」, 『한국문화예술경영학회 학술대회』, vol. 2011, no. 1, 한국문화예술경영학회, 2011.

김정수, 『문화행정론: 이론적 기반과 정책적 과제』, 집문당, 2017.

남은영・이재열・김민혜, 「행복감, 사회자본, 여가: 관계형 여가와 자원봉사활동의 함의를 중심으로」, 『한국사회학』, vol, 46, no. 5, 한국사회학회, 2012.

문화체육관광부, 『문화예술정책백서』, 2016.

박범준・박형준, 「지방정부 문화예술서비스 전달방식 선택의 영향요인」, 『한국행정논집』, vol. 27, no. 4, 한국정부학회, 2015.

박신의, 「문화예술경영의 경영학적 토대와 창의적 확산」, 『문화경제연구』, vol. 12, no. 1, 한국문화경제학회, 2009.

박상곤・박석희, 「문화자본이 여가소비에 미치는 영향」, 『관광학연구』, vol. 30, no. 6, 한국관광학회, 2006.

박은희, 「한국 성인들의 예술문화소비에 관한 연구」, 이화여자대학교 대학원 박사학위 청구논문, 2013.

박혜련・허식, 「문화예술영역의 수요결정요인에 관한 분석 - 전시시장과 공연시장 비교중심」, 『예술경영연구』, vol. 44, 한국예술경영학회, 2017.

배관표・이민아, 「한국 문화정책의 대상과 전략의 변화 - 1988-2012」, 『한국정책학회보』, vol. 22, no. 1, 한국정책학회, 2013.

배영, 「여가 활동에서 문화 콘텐츠 소비에 영향을 미치는 요인에 대한 연구 -클래식, 뮤지컬, 영화 관람에 대한 개인속성요인과 문화자본 요인을 중심으로」, 『한국사회』, vol. 14 no. 1, 고려대학교 한국사회연구소, 2013.

백선혜, 『서울시 생활문화예술동아리 활성화 방안』, 서울연구원, 2016.

백혜란, 「프로슈머의 개념화와 성향측정도구 개발 」, 서울대학교 대학원 박사학위 청구논문, 2008.

변지혜, 「미술문화 저변확대를 위한 문화예술매개자 개발연구」,『한국문화예술경영학회 학술대회』, vol. 2014, no. 12, 한국문화예술경영학회, 2014.

서보람・장하림・현택수, 「문화복지정책 발달사 연구」,『한국행정사학지』, vol. 29, 한국행정사학회, 2011.

서순복, 「문화의 민주화와 문화민주주의 정책적 함의」,『한국지방자치연구』, vol. 8, no. 3, 한국지방자치학회, 2007.

서우석・김정은, 「문화격차 해소에 대한 평가와 전망」, 『문화경제연구』, vol. 13, no. 2, 한국문화경제학회, 2010.

서양희, 「일상문화활동과 문화예술매개자의 역할에 대한 연구」, 성공회대학교 문화대학원 석사학위 청구논문, 2009.

성제환, 「문화 소비자본이 문화·예술상품 수요에 미치는 효과에 관한 연구 」, 『문화경제연구』, vol. 15, no. 1, 한국문화경제학회, 2012.

심보선, 「참여형 문화예술 활동의 유형 및 사회적 기능 분석: 성남시 문화클럽의 사례를 중심으로 」, 『경제와 사회』, vol. 87, 비판사회학회, 2010.

안성아, 『성남시 사랑방문화클럽 실태조사 및 욕구조사』, 성남문화재단, 2016.

양현미, 『문화의 사회적 가치: 행복연구의 정책적 함의를 중심으로』, 한국문화관광연구원, 2007.

양현미, 『2017 생활문화센터 실태조사 연구보고서』, 지역문화진흥원, 2017.

양혜원, 『문화복지정책의 사회・경제적 가치 추정과 정책방향』, 한국문화관광연구원, 2012.

양혜원, 『지역밀착형 복합문화 커뮤니티센터 조성 및 운영방안 연구』, 한국문화관광연구원, 2013.

오인수, 「역대 한국정부의 문화예술소비격차 비교에 관한 연구」,『한국행정사학지』, vol. 40, 한국행정사학회, 2017.

원도연, 「생활문화공간조성을 통해 본 생활문화정책의 현황과 과제: 생활문화센터를 중심으로」, 『인문콘텐츠』, vol. 32, 인문콘텐츠학회, 2014.

유기웅 외, 『질적 연구방법의 이해』, 박영사, 2012.

유지연, 「이명박 정부 이후 문화정책의 변화와 문화민주주의에 대한 연구」, 『융합사회와 공공정책』, vol. 12 no. 2, 단국대학교 융합사회연구소, 2018.

이명우・홍윤미・윤기웅, 「여가활동이 국민 행복에 미치는 영향 - 여가만족의 매개효과를 중심으로」, 『문화정책논총』 vol. 20, no. 2, 한국문화관광연구원, 2016.

이미애・김재근, 「지방자치단체 문화서비스 운영방식의 성과 평가: 문화예술회관의 상대적 효율성을 중심으로」,『한국행정학보』, vol. 49, no. 4, 한국행정학회, 2015.

이상길, 「문화매개자 개념의 비판적 재검토 : 매스 미디어에서 온라인 미디어까지」,『한국언론정보학보』, vol. 52, 한국언론정보학회, 2010.

이선향, 「한국의 민주화와 문화정책의 변화에 대한 비판적 검토」,『담론 201』, vol. 16, no. 3, 한국사회역사학회, 2013.

이은우, 「문화예술 상품수요의 결정요인 분석」,『문화산업연구』, vol. 16, no. 2, 한국문화산업학회, 2016.

이장섭, 「전통생활문화 실태조사 조사시안 연구 」, 『문화예술논총』, vol. 5, 한국문화관광연구원, 1993.

이종호, 「문화적 취향에 영향을 미치는 사회경제적 요인들에 관한 연구」, 성균관대학교 대학원 석사학위 청구논문, 1999.

이철순, 「공공문화예술서비스의 효율적 전달체계 연구: 문화기반시설로서 문예회관을 중심으로」, 『정부학연구』, vol. 16, no. 2, 정부학연구소, 2010.

임환, 「문화예술공동체 활동이 지역의 사회적 자본에 미치는 영향 연구」,

추계예술대학교 대학원 박사학위 청구논문, 2015.

장세길, 「문화민주주의를 넘어 - 전라북도 사례로 살펴본 새로운 문화 전략 모색」, 『지역사회연구』, vol. 23, no. 2, 한국지역사회학회, 2015.

장세영, 「문화적 도시재생을 위한 지역문화매개자의 역할 분석 - 광주광역시 양림동을 중심으로」, 전남대학교 문화전문대학원 석사학위 청구논문, 2015.

장현섭, 『생활문화와 문화복지, 학제간 연구』, 한국문화정책개발원, 1997.

정보람・전인수, 「소득수준과 문화적 여건이 행복감에 미치는 영향」, 『문화정책논총』, vol. 31, no. 1, 한국문화관광연구원, 2017.

정광렬, 『생활문화 활성화를 위한 정책기반 구축방안 연구』, 한국문화관광연구원, 2016.

정영숙, 『생활문화 프로그램 개발 및 보급방안 연구』, 한국문화예술진흥원 문화발전연구소, 1991.

조광호, 『생활문화활동조사를 위한 기초연구』, 한국문화관광연구원, 2015.

조은영 외, 「문화예술교육 서비스전달체계에 관한 연구」, 『한국공공관리학보』, vol. 32, no. 1, 한국공공관리학회, 2018.

한신갑・박근영, 「'구별짓기'의 한국적 문법: 여가활동을 통해 본 2005년 한국사회의 문화지형」, 『한국사회학』, vol. 42, no. 2, 한국사회학회, 2007.

한승준, 「'문화가 있는 날' 사업의 문화정책 특성에 관한 연구: 문화의 민주화를 위한 정책인가? 문화민주주의를 위한 정책인가?」, 『한국행정학보』,

vol. 51, no. 1, 한국행정학회, 2017.

현택수, 「문화복지와 문화복지정책의 개념에 관한 연구」,『사회복지정책』, vol. 26, 한국사회복지정책학회, 2006.

홍윤미・이명우・윤기웅, 「문화예술향유에 영향을 미치는 결정요인에 관한 연구」, 『GRI연구논총』, vol. 17, no. 1, 경기연구원, 2015.

최보윤・유지연・김상헌, 「문화가 지방자치단체 지역주민들의 행복에 미치는 영향 - 문화예산과 문화활동을 중심으로」, 『문화경제연구』, vol. 20, no. 3, 한국문화경제학회, 2017.

최영섭・김민규, 「한국인의 문화 소비 결정요인에 대한 일 고찰 : 부르디외의 문화자본론에 대한 실증분석을 중심으로」, 『문화정책논총』, vol. 12, 한국문화관광연구원, 2000.

Bourdieu, Pierre, 『구별짓기: 문화와 취향의 사회학』, 최종철 역, 새물결, 2006.

Diekie, George, 『예술사회』, 김혜련 역, 문학과 지성사, 1998.

Girard, Augustin, 『문화발전, 경험과 정책』, 유네스코 한국위원회, 1974.

Maslow, Abraham H., 『매슬로의 동기이론』, 소슬기 옮김, 2018.

Putnam, Robert D., 『나 홀로 볼링 : 볼링 얼론 - 사회적 커뮤니티의 붕괴와 소생 』, 정승현 옮김, 2009.

Toffler, Alvin, 『제3의 물결』, 김진욱 역, 문학과 지성사, 1992.

<영문>

Alderfer, Clayton P., “An empirical test of a new theory of human needs”, *Organizational Behavior and Human Performance*, vol. 4, no. 2, New York: Academic Press, 1969.

Aschaffenburg, Karen, Mass, Ineke, “Cultural and Educational Careers: The Dynamics of Social Reproduction”, *American Sociological Review*, vol.62, no. 4, Menasha, Wis. : American Sociological Society, 1997.

Dimaggio, Paul, Useem, Michael, “Social Class and Art Consumption: The Origins and Consequences of Class Differences in Exposure to the Arts in America”, *Theory and Society*, vol. 5, no. 2, Amsterdam : Elsevier, 1978.

Fujiwara, D., *Museums and happiness: The value od participating ing museums and the arts*, Arts Council and Museun of East Anglian Life(2013).

John H. Bodley, *Cultural Anthropology: Tribes, States, and the Global System*, Lanham: AltaMira Press, 1994.

Kraaykamp, G., “Literary socialization and reading preferences: Effects of parents, the library, and the school”, *Poetics*, vol. 31, The Hague : Mouton, 2003.

Kroeber, A.L., Kluckhohn, C., “Culture: A Critical Review of Concepts and Definitions”, Cambridge, MA: Peabody Museum, 1952.

Langsted, Jørn, “Double Strategies in a Modern Cultural Policy”, *The Journal of Arts, Management and Law*, Vol. 19, Iss. 4, 1990.

Manolika, Maria, Baltzis, Alexandros, Tsigilis, Nikolaos, “Measuring Motives for Cultural Consumption: A Review of the Literature”, *American Journal of Applied Psychology*, Vol. 3, No. 1, Science and Education Publishing, 2015.

Matarasso F, *Use or Ornament? The social impact of participation in the arts*, Comedia, 1997.

Mulcahy, Kevin V., “Cultural Policy: Definitions and Theoretical Approaches”, *The Journal of Arts, Management and Law,* Vol. 35, Iss. 4, Washington, D.C. : Helen Dwight Reid Educational Foundation, 2006.

Neal, J. D., Sirgy, M. J., & Uysal, M, “The Role of Satisfaction with Leisure Travel/ Tourism Services and Experience in Satisfaction with Leisure Life and Overall Life”, *Journal of Business Research,* Volume 44, Iss. 3, New York : Elsevier, 1999.

Tepper, Steven J. *Artful Living: Examining the Relationship Between Artistic Practice and Subjective Wellbeing Across Three National Surveys*, The Curb Center for Art, Enterprise, and Public Policy at Vanderbilt University, 2014 .

Tylor, Edward, *Primitive Culture: Researches Into the Development of Mythology, Philosophy, Religion, Art, and Custom,* Cambridge, United Kingdom : Cambridge University Press. 2010.

<사이트>

국가기록원 archives.go.kr
네이버 옛날신문 dna.naver.com

Abstract

A Study on Satisfaction of Community Culture Participants

Na, Eun

Arts Management, Interdisciplinary Program

The Graduate School

Seoul National University

The Korean government develops various policies to increase the enjoyment of culture and art as one of the measures for improving the quality of the public's life which commensurate with the nation's economic growth. As the "Survey of Cultural Enjoyment" began in 1991 the study on the public's cultural enjoyment became an important subject. The precedent researches on the determining factors of cultural enjoyment have shown the factors through multilateral approaches and given political proposals for improvement of cultural enjoyment. However, these researches did not study the determining factors by distinguishing cultural enjoyment between attendance and engagement, and have analyzed influencing factors only by attendance. The policies like increase of art and cultural facilities, support of performance and exhibition programs, and artist support programs have taken effect based on the researches.

On the other hand, 'Community Culture' that is self-regulatory art and cultural engagement activities taken place within art clubs or

individuals became a subject to the cultural enjoyment policy in the administration of the President Park Geun-hye. The Park administration set the 'flourishing of culture' as one of the key policies. In order to create an 'environment for every individual's life with culture', the administration concentrated on cultural enjoyment policy in the perspective of cultural democracy and built foundations for 'Community Culture Policy'.

Community culture is defined as both tangible and intangible cultural activities participated voluntarily or routinely by local residents to satisfy their cultural wants. Community culture policy is cultural enjoyment policy deployed with community culture to overcome the cultural gap between individuals or local communities. As 'Framework Act on Culture' and 'Local Culture Promotion Act' were established and implemented in 2014, community culture policy became more systematic. The administration of the President Moon Jae-in also took 'securing cultural right as the public's basic rights through promoting community culture policy' as one of the 100 national political agenda to expand the policy.

Because attendance, a significant cultural enjoyment activity in the perspective of democratization of culture, so far has been considered as a major indicator of cultural enjoyment, a direct engagement like community culture has not been a subject of a study on cultural enjoyment activity. In this respect, community culture policy has been considered as an alternative to cultural enjoyment policy that takes a strategy of 'cultural democracy'.

However, community culture policy is an instrument to provide opportunities to enjoy culture in a more democratic way; and at the same time, the policy should come across as it works by reflecting the changes in members of the society's way of enjoying culture.

The characteristics of partakers composing the existing world of culture and art such as artists, participants, art related facilities and media change identity in the frame of community culture, and a new partaker appears. The characteristics are as in the following. First, due to rapid development of technology and a change in the social environment such as an appearance of new platforms like YouTube where creative contents can be posted and shared, participants are now transformed into creators of culture and art. Second, whereas the existing art world was a place to evaluate artistic achievements with artists and professionals as key roles, in community culture the art world is differentiated into local communities or interest communities and lays emphasis on cultural variety around participants. Third, in order to promote community culture facilitating artists show up. From all these changes, it can be inferred that there's a transformation in the way of enjoying culture. Additionally, this phenomenon is confirmed in the research where it proves the satisfaction of engaging participants as in community culture is higher than the one of attending participants.

However as mentioned above, because the engagement such as community culture has not been a subject of a research, therefore no research on influencing factor regarding this has been done. For this matter, the study saw community culture policy as a realistic and effective cultural policy to expand the base of cultural enjoyment of Korea and to vitalize community culture, and explored the factors which influence the satisfaction of community culture participants.

The study utilizes the 'Survey on Perception of Community Culture' done by Korea Culture and Tourism Institute in 2016 on approximately 1700 users of community culture facilities in Korea, and confirmed the factors influencing the satisfaction of community

culture participants are ‘creative activity and development of artistic ability’. In addition, the study conducted an interview on community culture participants in order to find out what it really means to them to create and develop artistic ability. Also, the study conducted interview on facilitating artists because if development of artistic ability of community culture participants who are non-professionals is significantly influencing the satisfaction, it is necessary to understand the role of facilitating artists. The interviews allowed the following to be discovered. First, participants with creative activity as motivation of engagement has the higher satisfaction and they aim their creative activities to be similar to those of artists. To participants doing creative activity is an important purpose, and the interview proved that they feel deep psychological sense of achievement beyond simply feeling satisfied. Second, facilitating artists encourage participants’ voluntary engagement and help them to develop artistic skills, not by educating them, and positively influencing their satisfaction.

The study finds community culture as a realistic and effective policy, not as an alternative to cultural enjoyment policy, to expand the base of cultural enjoyment of Korea, and recognize the expectation and wants of the participants by analyzing the factors which influence the satisfaction they achieve. However, the limitation of the study is that a more objective analyzation is not possible at the moment due to a lack of a factual survey on community culture. However, a study on influencing factor of community culture participants’ satisfaction is anticipated in future studies.

Keywords: Community Culture, Community Culture Participant, Facilitating Artist, Satisfatcion
Student Number : 2013-30368