

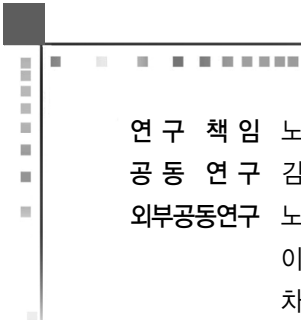
UN 지속가능발전목표(UN SDGs)와 문화정책의 대응 방안

노영순

UN 지속가능발전목표(UN SDGs)와 문화정책의 대응 방안

노영순





연구 책임 노 영 순 (한국문화관광연구원 연구위원)
공동 연구 김 혜 인 (한국문화관광연구원 부연구위원)
외부공동연구 노 준 석 (한국문화예술교육진흥원 본부장)
이 병 민 (건국대학교 교수)
차 민 경 (성균관대학교 겸임교수)
자문 위원 라 도 삼 (서울연구원 선임연구위원)
손 경 년 (부천문화재단 대표이사)
전 현 택 (성공회대학교 교수)
추 미 경 ((사)문화다움 대표이사)
연구심의위원 김 규 원 (한국문화관광연구원 연구위원)
윤 소 영 (한국문화관광연구원 연구위원)
이 상 열 (한국문화관광연구원 부연구위원)

서 문

2015년 9월 UN은 2000년에 채택된 새천년개발목표(Millennium Development Goals, MDGs)의 성과와 한계를 토대로 새로운 국제사회 실천의제인 지속가능발전목표(Sustainable Development Goals, SDGs)를 발표합니다. UN 회원국인 우리 정부 또한 2016년 1월 지속가능발전계획과 각 부문별 계획들을 수립하는 등 목표의 이행을 위해 적극적으로 나서고 있습니다.

아쉽게도 UNESCO를 비롯한 각계각층의 노력에도 불구하고 '문화'는 지속가능발전목표의 세부목표로 채택되지 않았습니다. 하지만 문화가 국가 및 국제사회의 발전에 있어 중요한 동인이자 조력자임은 분명합니다. 문화는 창조적 아이디어로 새로운 경제성장을 견인하고 있으며 사회의 품격과 통합을 이끌어냅니다. 따라서 우리 문화정책 또한 보다 넓은 의미에서 UN 지속가능목표 이행과 우리 사회의 지속가능한 발전에 기여할 수 있는 방향으로 그 정책적 목표와 과제를 설정해야 할 것입니다.

정책과제 'UN 지속가능발전목표(UN SDGs)와 문화정책의 대응방안'은 UN 지속가능발전목표와 연계된 문화정책 분야를 설정하고, 관련 지표와 정책과제를 도출, 이행 방안을 제시함으로써 궁극적으로 문화를 통한 우리 사회의 지속가능한 발전을 모색하는데 그 목적이 있습니다. 본 연구는 문화정책의 단기적 진단과 개선보다는 장기적 전망과 지속가능성에 주안점을 두고 있어 '문화정책'의 중장기 비전을 수립하는데 있어서 중요한 참고자료가 될 것으로 기대합니다. 그리고 본 연구를 토대로 지속가능한 발전과 문화정책에 관한 후속적인 논의와 정책연구가 활발히 전개되기를 기대합니다.

연구수행에 매진한 연구자들, 바쁘신 와중에도 연구와 자문에 참여해 주신 각계 전문가 분들, 그리고 설문에 응해주신 문화 분야 관계자 여러분들께 감사의 인사를 드립니다.

2017년 10월
한국문화관광연구원
원 장 김 정 만

연구개요 ● ●



1. 서론

가. 연구 배경

■ UN 지속가능발전목표(Sustainable Development Goals, SDGs) 채택

- 2015년 말 종료된 유엔의 새천년개발목표(Millennium Development Goals, MDGs)에 이어 2015년 유엔총회에서 2030지속가능발전목표 SDGs)가 채택됨.
- 지속가능발전목표(SDGs)는 '16년부터 '30년까지 15년간의 이행기간 동안 '단 한 사람도 소외되지 않는 것(Leave No one Behind)'라는 슬로건 아래 17개의 목표와 169개 세부 목표로 구성
- 2015 SDGs는 2000년에 제시된 MDGs와 달리 개발도상국의 빈곤퇴치뿐만 아니라 국제사회 전체의 인권, 환경, 경제, 사회의 지속가능한 발전을 목표로 하면서 개발목표의 대상을 선진국까지 포함한다는 측면에서 국제개발협력에 대한 새로운 개념과 규범의 방향성 제시

■ 문화와 발전 : 그 관계정립과 실천의 필요성

- '발전'과 '성장'의 패러다임은 현격히 변하고 있음. 저성장 시대의 도래, 이로 인한 고실업과 빈곤, 사회적 갈등의 발생 등 전 지구적인 위기상황에 직면하고 있으며 새로운 성장과 발전방식으로서의 전환을 요구받고 있음.
- 문화를 고려하지 않은 경제 중심적 발전으로 세계는 심화된 양극화와 환경 파괴, 지역공동체 훼손 등의 문제를 겪고 있음. 따라서 이러한 문제를 해결하고 인권과 민주주의, 문화다양성 등 보편적 가치를 존중하면서 지속가능한 경제적·사회적·환경적 발전을 달성할 수 있는 방안 마련을 위해 문화와 발전 논의가 필요함(UNESCO 한국위원회, 2014).
- 하지만 문화 분야는 아쉽게도 SDGs의 17개 목표와 UN-Habitat III의 신도시의제에는 직접적으로 채택되지 않음. 다만 전반적인 기저에 '문화'가 중요하게 다루어지고 있으며, 세부 의제에 문화와 관련된 지표가 포함되어 있음.

■ 지속가능발전목표와 문화정책의 대응 필요성

- 우리나라는 지속가능발전목표의 이행당사국으로, 목표의 이행을 위한 세부 계획을 수립하고 그 추진 과정, 성과와 한계에 관한 결과보고서를 UN에 제출할 의무를 가지고 있음.
- 하지만 지속가능성(sustainability)이 경제, 사회, 환경 등 국가 정책의 전 영역에 걸쳐 적용되어야 할 가치임에도 불구하고 다소간 환경문제를 중심으로 접근하는 경향이 있으며, 특히 문화는 상대적으로 소홀히 다루어져왔음.
- 문화와 발전 간 관계의 중요성이 부각되고 있는 현 시점에서 지속가능발전목표의 가치를 반영하고, 이행과 문화정책의 대응에 관한 보다 구체적이고 세부적인 연구가 필요함.

나. 연구 목적

- 본 연구는 첫째, UN이 채택한 지속가능발전목표(SDGs)의 주요 실천의제들과 ‘문화’간의 관계, 우리나라 문화정책에 주는 시사점을 확인하고, 둘째, 지속가능발전목표의 가치와 주요 과제에 부합하고 이의 이행에 기여하는 우리나라 문화정책의 가치, 목표, 정책지표 및 과제를 제안하는데 있음.
- 궁극적으로 본 연구는 국가 전체 발전 프레임과 직간접적으로 결합되는 문화정책의 중장기 실천 방향과 의제를 제시하는데 그 목적이 있음.

다. 연구 내용

■ UN 지속가능발전목표의 출현과 문화의 의미 도출

- 지속가능발전목표의 출현과정 및 주요 내용, 이들 의제가 한국사회에 미치는 영향과 시사점 리뷰
- 우리 정부의 각 분야별 대응전략 및 관련 정책 분석 (지속가능한 발전 기본계획 주요내용, 관련 정부정책 등)
- 지속가능발전목표와 문화 간의 관계 및 그간 문화 분야의 대응 분석

■ 지속가능발전목표와 문화정책 간 관계에 대한 인식 분석

- 지속가능발전을 위해 중점적으로 추진될 필요가 있는 문화정책
- 지속가능발전목표의 각 목표과제가 관련 문화정책에 미치는 영향력
- 지속가능발전목표와 연관된 문화 분야의 주요 지표와 문화정책
- 지속가능발전목표와 관련된 문화 분야 지표와 문화정책의 관리 및 이행방안

■ 지속가능발전목표에 대응한 문화정책의 지향가치 도출과 실천과제 도출

- 지속가능발전목표에 대응한 문화정책의 지향가치(intended value) 도출
- 지속가능발전목표와 연계한 문화정책의 지향가치에 부합하는 정책적 목표 설정
- 지속가능발전목표와 연계한 문화정책의 주요 정책목표를 둘러싼 환경적 여건과 도전 분석
- 지속가능목표와 연계한 문화정책의 실천과제 도출 및 이행전략 제시

2. UN 지속가능발전목표(SDGs)와 문화정책 : 문화와 발전의 관계 설정

■ 지속가능발전목표(SDGs) : 빈곤퇴치를 넘어 지속가능하고 포용적인 발전의 길 추구

- UN에서는 2015년 9월 25일 160여 개국 정상들을 포함해 193개 회원국 대표들이 만장일치로 지속가능발전목표(SDGs) 승인
 - 지속가능발전목표(이하 SDGs)는 전 세계의 빈곤 문제를 해결하고 지속 가능한 발전을 실현하기 위해 2016년부터 2030년까지 앞으로 15년간 유엔과 국제사회가 달성해야 할 목표들을 의미함.
 - 슬로건 : ‘단 한 사람도 소외되지 않는 것(Leave No one Behind)’
- SDGs는 MDGs가 종료되는 2015년 이후 국제사회가 공동으로 가져가야 할 새로운 개발 목표, 즉 ‘Post-2015 개발의제’를 고민하면서 만들어진 목표임.
 - 지속가능발전목표(SDGs)는 기존의 개발목표와 달리 선진국을 포함한

모든 국가에 해당하는 보편적인 목표를 설정

- 유엔 개발정상회의에서 최종적으로 채택된 SDGs는 17개 목표(Goal)로 구성되어 있음. MDGs의 8개 목표에 비해 훨씬 넓은 영역에서 보다 구체적인 목표를 제시

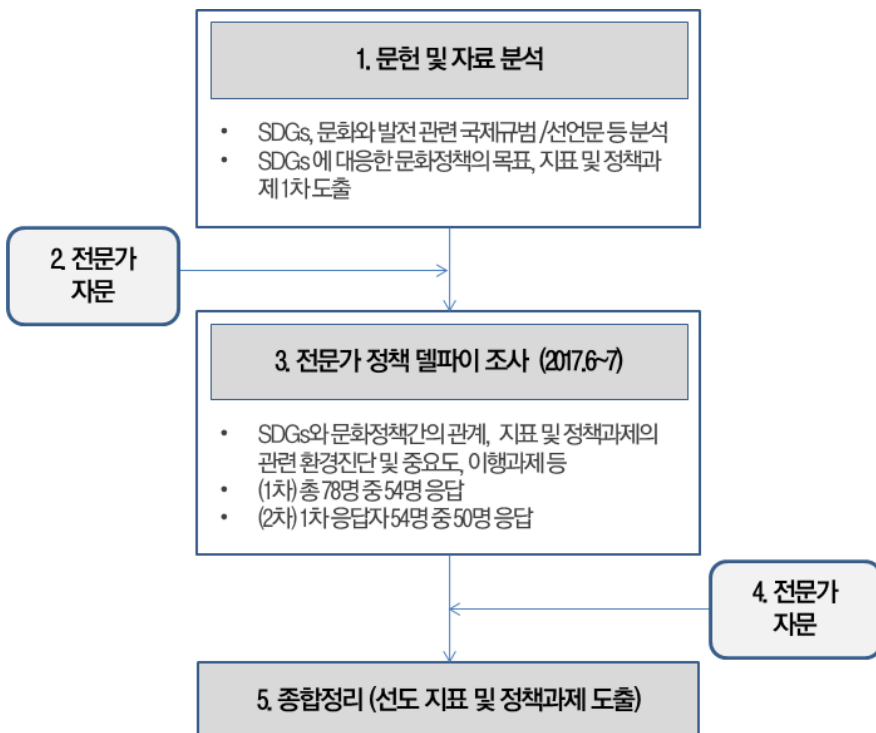
■ 「문화와 발전」간의 관계

- 지속가능발전목표(SDGs)와 문화 혹은 문화정책 간의 관련성을 논의하기 위해서는 근본적으로 ‘문화(culture)’와 ‘발전(development)’간의 관계에 대한 검토가 필요함.
 - 학문 분야는 물론 국제기구들은 오래 전부터 ‘문화’와 ‘발전’은 불가분의 관계를 가지는 것으로 인식했으며, 문화가 발전의 동인(driver)이자 조력자(enabler)인 것으로, 그 역할의 중요성을 강조해왔음.
- 문화에 관한 논의가 문화유산의 보호나 예술적 창조행위에 국한 것이 아니라 사회의 전 분야와 통합을 강조한 것은 1998년 스톡홀름회의가 최초였음.
- 2005년 UNESCO ‘문화적 표현의 다양성 보호와 증진 협약’은 인류공영 및 인권보호 등 ‘인간안보’ 실현에 있어 문화다양성 보호가 근간이 됨을 천명했음.
- 2013년 중국 항저우 회의에서는 2015년 SDGs 채택에 앞서 지속가능발전 목표에 문화가 반드시 포함될 것을 권고하는 ‘항저우선언(The Hangzhou Declaration : Placing Culture at the Heart of Sustainable Development Policies)’이 발표됨.
- 2012년에 브라질 리우에서 개최된 Rio+20 정상회의의 ‘선언문’에서도 문화의 중요성이나 문화다양성, 문화유산, 문화관광 등이 언급되어 ‘지속가능발전’에 있어 문화의 가치와 역할을 확인할 수 있음.

3. SDGs에 대응한 문화 분야의 지표 및 정책과제 선정

■ 지표 및 정책과제 선정 방법

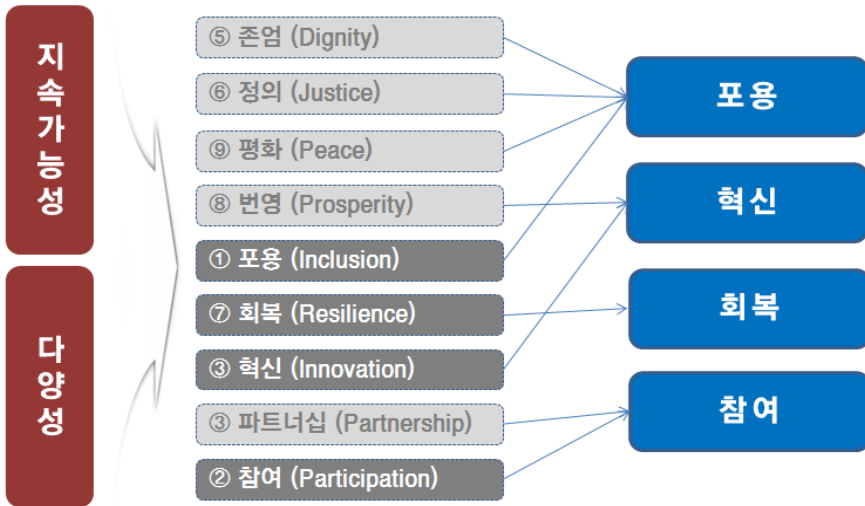
- ① 지속가능발전목표(SDGs), ‘문화’와 ‘발전’에 관한 국제규범과 관련 자료 리뷰를 통하여 SDGs에 대응한 문화정책의 ‘목표’, ‘지표’ 및 ‘정책과제’ 1차 도출
- ② 전문가 자문회의를 통한 ‘목표’, ‘지표’ 및 ‘정책과제’ 수정·보완
- ③ 전문가 정책델파이(policy delphi) 조사(1,2차)
 - SDGs와 문화정책간의 관계, 지표 및 정책과제의 관련 환경진단 및 중요도 측정, 이행과제 등에 대한 전문가 의견 수렴
- ④ 델파이 조사결과에 대한 전문가 자문회의
- ⑤ 종합정리 (선도 지표 및 정책과제 도출)



〈 SDG에 대응한 문화 분야 정책지표 및 정책과제 도출 과정 〉

■ 지속가능발전을 위한 문화정책의 미래 가치

- 지속가능발전을 위한 문화정책의 가치로, ‘지속가능성(Sustainability)’과 ‘다양성(Diversity)’이라는 근본적인 지향가치를 토대로 ① ‘포용(Inclusion)’, ② ‘혁신(Innovation)’, ③ ‘회복(Resilience)’, ④ ‘참여(Participation)’를 제안



* ○ 안의 숫자는 전문가 설문조사 결과

〈 SDGs와 연계된 문화정책의 미래 가치 〉

■ 지속가능발전을 위한 문화부문 여건 진단과 성과 측정을 위한 ‘선도 지표’ (25대 지표)

〈 지속가능발전을 위한 문화부문 여건 진단과 성과 측정을 위한 ‘선도 지표’(제안) 〉

분야	선도 지표
〈목표분야 1〉 (4)	① 국가 및 지자체 전체 문화 예산 대비 사회적 취약계층 문화향유 예산 비율
	② 소득 분위별 문화소비 격차 정도
	③ 정부 및 지방자치단체의 문화다양성 관련 예산
	④ 통상적인 날에 여가(수면, 식사시간, 육아시간 제외)에 사용한 시간
〈목표분야 2〉 (3)	① 19세 이상 성인의 연중 문화예술교육 참여율
	② 연간 만 18세 이하(아동복지법 아동연령) 아동 대상 학교 외 공공 문화예술교육 프로그램 수
	③ 연간 정부(문체부교육부) 및 지자체(지방교육청)의 학교문화예술교육 지원 예산

분야	선도 지표
〈목표분야 3〉 (4)	① 공공민간 문화예술기관 및 단체 여성 종사자 경력단절과 재취업 현황
	② 공공민간 문화예술기관 및 단체의 출산휴가육아휴직 보장 유무
	③ 공공 문화단체 및 기관의 여성 임원/위원 비율
	④ 공공민간 문화예술기관 및 단체의 남녀 종사자간 임금 격차
〈목표분야 4〉 (4)	① 예술산업/콘텐츠산업 분야 고용률/실업률/임금 수준
	② 국가 및 지역의 고용인구 중 예술산업/콘텐츠산업 분야 종사자 비중
	③ 국가 연구개발(R&D) 예산 중 예산산업/콘텐츠산업 분야 예산 비중
	④ 국가 및 지역 총 생산 중 콘텐츠산업의 비중
〈목표분야 5〉 (3)	① 지역 간 문화격차 정도 (수도권/비수도권, 도시/농촌, 재정자립도 정도 등)
	② 읍면동 단위 생활문화시설(생활문화센터, 작은도서관 등) 확보율
	③ 공공 개발사업 중 문화영향평가 참여 사업 수
〈목표분야 6〉 (3)	① 기업의 문화예술 기부(메세나 활동) 현황(기업 수, 총 기부금액 등)
	② 문화예술을 통한 기업의 사회적 책임 활동(CSR) 추진 기업 수
	③ 예술산업/콘텐츠산업의 창제작자 피해신고 및 분쟁조정 현황
〈목표분야 7〉 (4)	① 중앙정부 및 지자체 총 예산 대비 문화예산 비율
	② 광역 및 기초자치단체의 지역문화진흥조례 제정/지역문화진흥계획 수립 유무
	③ 공공민간 참여 지역문화예술협의기구 운영 현황
	④ 문화적 권리, 문화다양성 및 표현의 자유 보장과 관련된 내용이 포함된 조례 제정 지자체 수

■ 지속가능발전을 위한 문화 부문 ‘우선추진 정책과제’(30대 과제)

〈 지속가능발전을 위한 문화부문 ‘우선추진 정책과제’(제안) 〉

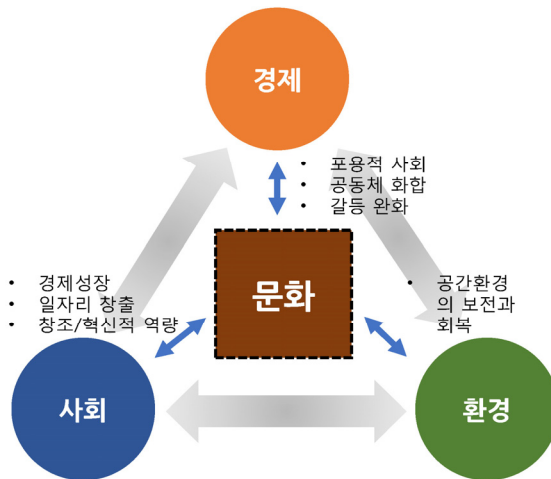
분야	우선추진 정책과제
〈목표분야 1〉 (5)	① 일과 삶의 균형 정책 강화
	② 생애주기별 문화여가 정책의 확대 추진
	③ 경제사회적 계층간 문화격차 해소
	④ 빈곤 문화예술인의 경제 및 사회적 권리 보장
	⑤ 교통약자를 위한 무장애 문화시설 및 서비스 지원 확대
〈목표분야 2〉 (4)	① 학교 정규교과과정에서 문화예술/체육교육의 강화
	② 사회 문화예술교육 확대
	③ 생애주기별 문화예술교육시설 및 프로그램 확대
	④ 문화예술분야 전문교육인력 처우 개선
〈목표분야 3〉 (3)	① 문화예술기관 및 단체 내 알가정 양립 문화 확산
	② 공공민간 문화기관 및 단체의 여성 처우 개선, 경력단절 해소 및 불균등한 기회 제공
	③ 문화부문에서 양성평등을 보장하는 법제도적 체제 구축 및 기초조사 실시
〈목표분야 4〉 (5)	① 예술산업/콘텐츠산업 분야 청년 창업창직 활성화
	② 지역유희공간을 활용한 청년 문화예술인을 위한 예술창작공간 제공
	③ 영세 콘텐츠기업의 감소증견기업화
	④ 예술산업/콘텐츠산업과 관련 연구개발(R&D) 예산 확충

분야	우선추진 정책과제
	⑤ 문화예술의 창의성을 전 산업영역에서 확대적용(산업의 문화화)과 문화예술 분야의 산업 육성(예술의 산업화)
〈목표분야 5〉 (3)	① 도시 및 지역계획의 핵심에 문화를 통합
	② 도심 유휴공간의 문화적 재생 확대 및 부작용(젠트리피케이션) 완화
	③ 공공 문화공간의 확보와 접근성 강화
	④ 생활문화시설 확충 및 기능 강화
	⑤ 국토 및 도시계획 수립과 공공개발사업 추진 시 ‘문화영향평가’활성화
	⑥ 지역 간 문화격차 해소 및 문화자치 실현
〈목표분야 6〉 (3)	① 공정한 예술산업/콘텐츠산업 생태계 구축 (시장지배적 사업의 독과점 방지, 표준계약서 확대 등)
	② 예술산업/콘텐츠산업 분야 소비자 권익보호 강화(분쟁조정 기능 강화)
	③ 예술산업/콘텐츠산업 분야 기업의 사회적 책임(CSR) 촉진
	④ 메세나 등 문화예술분야 기부 확대와 이의 유도를 위한 법제도적 환경 구축
〈목표분야 7〉 (4)	① 문화권, 표현의 자유, 문화다양성 등에 관한 사회 전 영역에 걸친 인식 제고
	② 공공 문화진흥기관의 독립성 강화를 위한 법제도적 환경 및 행정체계 구축
	③ 민간 협력형 문화정책 의사결정 체제 구축

4. SDGs에 대응한 문화정책의 방향과 과제

■ 비전 (Vision) : 문화와 발전의 지속가능한 공진화

○ ‘문화와 발전의 지속가능한 공진화’는 우리사회 전 영역에 문화의 가치가 전 파 확산되어 각 분야의 진보가 성취하게 되고, 역으로 사회 각 분야의 발전 이 우리의 문화적 환경을 풍요롭고 건강하게 하는 일련의 과정과 결과임.



〈 비전 : 문화와 발전의 지속가능한 공진화(co-evolution) 〉

■ ‘지속가능발전’에 대응한 문화정책 체제

- ‘문화와 발전의 지속가능한 공진화’라는 정책 비전, 포용·혁신·회복·참여의 4대 가치, 25개 선도 지표·30개 우선추진 정책과제로 지속가능발전목표(SDGs)에 대응한 문화정책 체제(-framework)를 설계함.



< SDGs에 대응한 문화정책 체제(Cultural Policy Framework) >

제1장 서론	1
제1절 연구 배경 및 목적	3
1. 연구 배경	3
2. 연구 목적	6
제2절 연구 범위 및 방법	7
1. 연구 범위	7
2. 연구 방법	8
제3절 연구 흐름	9
제2장 UN 지속가능발전목표(UN SDGs)와 문화정책 :	
문화와 발전의 관계 설정	11
제1절 지속가능발전목표(SDGs)의 출현과 그 의미	13
1. 국제사회 발전규범 및 실천의제의 출현	13
2. 새천년개발목표(MDGs)의 채택과 이행	16
3. 지속가능발전목표(SDGs) : 채택 과정과 내용적 특징	21
4. 우리나라의 ‘지속가능발전목표’ 이행 현황	30
제2절 「문화와 발전」 : 그 관계와 의미	35
1. 「문화와 발전」간의 관계 : 개념적 접근	35
2. 「문화와 발전」에 관한 국제사회의 논의 과정과 그 내용	39
3. 「문화와 발전」에 관한 국제사회 논의의 한계	43
제3절 SDGs를 문화정책에 반영한 국외사례 : 영국·캐나다	44
1. 영국 문화정책과 지속가능발전목표	44
제3장 SDGs에 대응한 문화 분야의 지표 및 정책과제 선정	53
제1절 지표 및 정책과제 선정 방향과 방법	55
1. 지표 및 정책과제 선정의 기본 방향	55
2. 지표 및 정책과제 선정 방법	56
제2절 지표 및 정책과제 도출 (1차)	58
1. 「문화와 발전」에 관한 국제사회 실천규범 및 보고서 분석	58

2. SDGs 대응 문화정책의 목표 분야, 지표 및 정책과제 1차 안(案) 도출	73
제3절 지표 및 정책과제 도출을 위한 전문가 델파이 조사 결과	80
1. 조사 개요	80
2. 조사 결과	83
제4절 소 결	122
1. 지속가능발전을 위한 문화정책의 미래 가치	122
2. 지속가능발전을 위한 문화부문 여건 진단과 성과 측정을 위한 ‘선도 지표’(25대 지표)	123
3. 지속가능발전을 위한 문화 부문 ‘우선추진 정책과제’(30대 과제)	124
제4장 SDGs에 대응한 문화정책의 방향과 과제	127
제1절 지속가능발전목표(SDGs)에 대응한 문화정책 체제	129
1. 비전 (Vision) : “문화와 발전의 지속가능한 공진화”	129
2. 가치 (Values) : 포용·혁신·회복·참여	130
3. ‘지속가능발전’에 대응한 문화정책 체제	134
제2절 주요 목표분야별 문화정책 추진 방향	136
1. [목표분야 1] 빈곤 및 불평등 해소, 삶의 질 추구	136
2. [목표분야 2] 모든 사람을 위한 교육 실현	148
3. [목표분야 3] 양성평등 실현	158
4. [목표분야 4] 지속가능한 경제성장과 고용 증진	170
5. [목표분야 5] 지속가능한 도시와 정주 공간 조성	183
6. [목표분야 6] 지속가능한 소비와 생산	194
제5장 SDGs에 대응한 문화정책의 이행 및 관리 방안	205
제1절 지표 및 정책 이행·관리를 위한 환경 조성	207
1. 지표 및 정책과제 관리	207
2. 제도적 환경 개선	209

제2절 SDGs 대응 문화정책 추진을 위한 주체 간 협력 강화 211

1. ‘문화와 발전’을 위한 민관 협력형 문화정책 거버넌스 구축 : (가칭)
「문화와 발전 위원회」구성 211
2. 정부부처 간 협력 강화 212
3. 국제기구와의 협력 강화 213

참고문헌 **215**

ABSTRACT **223**

부록 **225**

- 지속가능발전목표와 문화정책에 관한 전문가 델파이조사 (1차) 227
- 지속가능발전목표와 문화정책에 관한 전문가 델파이조사 (2차) 244

표 목차

〈표 II-1〉 국제규범의 주기 14

〈표 II-2〉 밀레니엄 선언(The Millennium Declaration)의 기본가치 17

〈표 II-3〉 MDGs의 8대 목표와 세부목표/대상 19

〈표 II-4〉 MDGs의 달성 전망과 대표적 지표의 변화 20

〈표 II-5〉 Post-2015 아젠다의 핵심가치 22

〈표 II-6〉 지속가능발전을 위한 필수요소 23

〈표 II-7〉 2030아젠다의 내용 구조 23

〈표 II-8〉 2030 아젠다에 제시된 미래 세계의 비전 25

〈표 II-9〉 지속가능발전목표(SDGs)의 주요 내용 26

〈표 II-10〉 MDGs와 SDG간 비교 28

〈표 II-11〉 지속가능발전 관련 국내 주요 추진 경과 31

〈표 II-12〉 SDGs와 제3차 지속가능발전계획 비교(전략 및 세부이행과제) · 33

〈표 II-13〉 문화의 효과 : 문화적 효과, 경제적 효과, 사회적 효과 37

〈표 II-14〉 「문화와 발전」에 관한 국제사회의 주요 의제 및 선언 39

〈표 II-15〉 Canada 2030 agenda : Transforming our world, CCIC 50

〈표 III-1〉 지표 및 정책과제 도출을 위한 국제규범선언문보고서 검토 목록 ··· 58

〈표 III-2〉 ‘발전을 위한 문화정책 정부 간 회의 권고안(스톡홀름, 1998)
주요 내용 분석 59

〈표 III-3〉 ‘문화적 표현의 다양성 보호와 촉진을 위한 협약(2005) 주요 내용 분석 · 60

〈표 III-4〉 항저우 선언 (The Hangzhou Declaration, 2012) 주요 내용과
주제 분석 62

〈표 III-5〉 ‘Culture As a Goal’ in the Post-2015 Development Agenda
주요 내용 및 주제 분석 63

〈표 III-6〉 ‘Reshaping Cultural Policies(UNESCO, 2015)’ 주요 내용과 주제 분석 · 64

〈표 III-7〉 ‘Recognizing the Role of Culture to Strengthen the UN Post
-2015 Development Agenda’에서 제안된 SDGs 목표 관련 문화
분야 지표 66

〈표 III-8〉 ‘Culture 21 : Agenda 21 for Culture’ 주요 내용 및 주제 분석 ··· 68

〈표 III-9〉 ‘문화와 지속가능한 발전 UN 결의문(UN A/RES/70/214, 2016)’
주요 내용 및 주제 분석 71

〈표 III-10〉 SDGs의 주요 목표와 문화 분야 국제규범·선언문·보고서와의
연관성 분석 결과 72

〈표 III-11〉 SDGs에 대응한 문화부문의 목표분야와 SDGs 내 관련 목표 74

〈표 III-12〉 ‘ [목표분야 1] 빈곤 및 불평등 해소, 삶의 질 추구’문화 분야 지표
및 정책과제 (1차 안) 75

〈표 III-13〉 ‘ [목표분야 2] 모든 사람을 위한 교육 실현’문화 분야 지표 및 정책과제
(1차 안) 76

〈표 III-14〉 ‘ [목표분야 3] 양성평등의 실현’문화 분야 지표 및 정책과제
(1차 안) 76

〈표 III-15〉 ‘ [목표분야 4] 지속가능한 경제성장과 고용 증진’문화 분야 지표
및 정책과제 (1차 안) 77

〈표 III-16〉 ‘ [목표분야 5] 지속가능한 도시와 정주공간 조성’문화 분야 지표
및 정책과제 (1차 안) 78

〈표 III-17〉 ‘ [목표분야 6] 지속가능한 생산과 소비’문화 분야 지표 및 정책과제
(1차 안) 79

〈표 III-18〉 ‘ [목표분야 7] 지속가능한 발전을 위한 책임성 있는 제도적 환경
구축 ’ 문화 분야 지표 및 정책과제 (1차 안) 79

〈표 III-19〉 설문 응답자 특성 82

〈표 III-20〉 설문 조사 내용 82

〈표 III-21〉 SDGs의 문화정책 적용가능성 응답에 대한 이유(서술식) 84

〈표 III-22〉 SDGs의 문화정책 적용가능성 응답에 대한 이유(서술식) 85

〈표 III-23〉 [목표분야 1] 의 문화정책에 미치는 영향력 답변 이유(서술식) ... 87

〈표 III-24〉 [목표분야 2] 의 문화정책에 미치는 영향력 답변 이유(서술식) ... 92

〈표 III-25〉 [목표분야 3] 의 문화정책에 미치는 영향력 답변 이유(서술식) ... 98

〈표 III-26〉 [목표분야 4] 의 문화정책에 미치는 영향력 답변 이유(서술식) · 102

〈표 III-27〉 [목표분야 5] 의 문화정책에 미치는 영향력 답변 이유(서술식) · 107

〈표 III-28〉 [목표분야 6] 의 문화정책에 미치는 영향력 답변 이유(서술식) · 112

〈표 III-29〉 [목표분야 7] 의 문화정책에 미치는 영향력 답변 이유(서술식) · 117

〈표 III-30〉 지속가능발전에 대응한 문화정책 관리 및 이행 관련 문항 내용 ... 121

〈표 III-31〉 지속가능발전을 위한 문화부문 여건 진단과 성과 측정을 위한
‘선도 지표’(제안) 123

〈표 III-32〉 지속가능발전을 위한 문화부문 ‘우선추진 정책과제’(제안) 124

〈표 IV-1〉 포용성(포용적 성장)의 개념 131

CONTENTS

〈표 IV-2〉 빈곤의 개념	137
〈표 IV-3〉 문화예술교육의 효과 영역	149
〈표 IV-4〉 생애주기별 문화예술교육 지원사업 현황	153
〈표 IV-5〉 전업 예술인 고용형태 성별 비교	161
〈표 IV-6〉 문화예술분야 사업 수혜 성별 비교	162
〈표 IV-7〉 예술경력단절 이유 성별 비교	164
〈표 IV-8〉 혼인 상태 성별 비교	165
〈표 IV-9〉 자녀 현황 성별 비교	166
〈표 IV-10〉 해비타트Ⅲ 신도시의제(NUA) 내 문화 관련 조항	185
〈표 IV-11〉 ‘Culture·Urban·Future - Global Report on Culture for Sustainable Urban Development(UNESCO, 2016)’ 주요 내용과 주제 분석 ..	185
〈표 IV-12〉 도시쇠퇴 진단 지표	187
〈표 IV-13〉 도시재생 활성화지역(도시쇠퇴지역) 진단 결과	187
〈표 IV-14〉 지역문화지표 지수화를 통한 지역 간 문화격차 비교분석 결과 ..	191
〈표 IV-15〉 문화관광 관련 ‘기업의 사회적 책임’ 유형	196
〈표 IV-16〉 문화예술 불공정거래 유형	197
〈표 IV-17〉 문화서비스 관련 소비자피해 구제 현황	198
〈표 IV-18〉 문화콘텐츠업계의 불공정 거래 실태 유형 예시	198
〈표 IV-19〉 대기업의 불공정 거래행위의 산업별 심각성 정도	199
〈표 IV-20〉 2011년~2015년 콘텐츠 분쟁상담 연도별 접수 현황	200
〈표 IV-21〉 2011년~2015년 콘텐츠 분쟁조정신청 현황	200
〈표 V-1〉 ‘문화와 발전’ 목표분야와 관련 부처(예시)	212

그림 목차

[그림 I-1] 연구 목적 및 연구 질문 6

[그림 I-2] 연구흐름도 9

[그림 II-1] 인간안보를 저해하는 제원인 15

[그림 II-2] MDGs의 지역 구분 18

[그림 II-3] 제3차 지속가능발전계획(2016~2035) 비전체계도 32

[그림 II-4] 문화와 발전의 관계 (UNESCO) 36

[그림 II-5] 발전에 미치는 문화의 역할 유형 38

[그림 II-6] ‘Active Citizens’의 Learning Journey 45

[그림 II-7] ‘International Skills Partnership’ 참여국가 분포(총 30개국) ... 47

[그림 II-8] ‘Syria : Third Space’ 48

[그림 III-1] SDG에 대응한 문화 분야 정책지표 및 정책과제 도출 과정 57

[그림 III-2] 조사 진행 절차 80

[그림 III-3] 편익구조 분석 개요 81

[그림 III-4] SDGs의 국내 문화정책 적용 가능성 83

[그림 III-5] SDGs의 가치 혹은 핵심요소가 반영된 우리나라 문화정책의
미래 가치 85

[그림 III-6] 지속가능발전을 위한 중점 추진 문화정책 (1, 2차 비교) 86

[그림 III-7] [목표분야 1] 이 문화정책에 미치는 영향 87

[그림 III-8] [목표분야 1] 지표에 관한 의견 결과 (1차) 88

[그림 III-9] [목표분야 1] 지표에 관한 의견 결과 (2차) 89

[그림 III-10] [목표분야 1] 정책과제에 관한 의견 결과 (1차) 90

[그림 III-11] [목표분야 1] 정책과제에 관한 의견 결과 (2차) 91

[그림 III-12] [목표분야 1] 정책과제의 BSA 분석 결과 91

[그림 III-13] [목표분야 2] 이 문화정책에 미치는 영향 92

[그림 III-14] [목표분야 2] 지표에 관한 의견 결과 (1차) 93

[그림 III-15] [목표분야 2] 지표에 관한 의견 결과 (2차) 94

[그림 III-16] [목표분야 2] 정책과제에 관한 의견 결과 (1차) 95

[그림 III-17] [목표분야 2] 정책과제에 관한 의견 결과 (2차) 96

[그림 III-18] [목표분야 2] 정책과제의 BSA 분석 결과 96

[그림 III-19] [목표분야 3] 이 문화정책에 미치는 영향 97

[그림 III-20] [목표분야 3] 지표에 관한 의견 결과 (1차) 98

CONTENTS

[그림 III-21] [목표분야 3] 지표에 관한 의견 결과 (2차)	99
[그림 III-22] [목표분야 3] 정책과제에 관한 의견 결과 (1차)	100
[그림 III-23] [목표분야 3] 정책과제에 관한 의견 결과 (2차)	100
[그림 III-24] [목표분야 3] 정책과제의 BSA 분석 결과	101
[그림 III-25] [목표분야 4] 이 문화정책에 미치는 영향	102
[그림 III-26] [목표분야 4] 지표에 관한 의견 결과 (1차)	103
[그림 III-27] [목표분야 4] 지표에 관한 의견 결과 (2차)	104
[그림 III-28] [목표분야 4] 정책과제에 관한 의견 결과 (1차)	104
[그림 III-29] [목표분야 4] 정책과제에 관한 의견 결과 (2차)	105
[그림 III-30] [목표분야 4] 정책과제의 BSA 분석 결과	106
[그림 III-31] [목표분야 5] 이 문화정책에 미치는 영향	107
[그림 III-32] [목표분야 5] 지표에 관한 의견 결과 (1차)	108
[그림 III-33] [목표분야 5] 지표에 관한 의견 결과 (2차)	109
[그림 III-34] [목표분야 5] 정책과제에 관한 의견 결과 (1차)	110
[그림 III-35] [목표분야 5] 정책과제에 관한 의견 결과 (2차)	110
[그림 III-36] [목표분야 5] 정책과제의 BSA 분석 결과	111
[그림 III-37] [목표분야 6] 이 문화정책에 미치는 영향	112
[그림 III-38] [목표분야 6] 지표에 관한 의견 결과 (1차)	113
[그림 III-39] [목표분야 6] 지표에 관한 의견 결과 (2차)	113
[그림 III-40] [목표분야 6] 정책과제에 관한 의견 결과 (1차)	114
[그림 III-41] [목표분야 6] 정책과제에 관한 의견 결과 (2차)	115
[그림 III-42] [목표분야 6] 정책과제의 BSA 분석 결과	116
[그림 III-43] [목표분야 7] 이 문화정책에 미치는 영향	116
[그림 III-44] [목표분야 7] 지표에 관한 의견 결과 (1차)	117
[그림 III-45] [목표분야 7] 지표에 관한 의견 결과 (2차)	118
[그림 III-46] [목표분야 7] 정책과제에 관한 의견 결과 (1차)	119
[그림 III-47] [목표분야 7] 정책과제에 관한 의견 결과 (2차)	119
[그림 III-48] [목표분야 7] 정책과제의 BSA 분석 결과	120
[그림 III-49] SDGs와 연계된 지표와 정책과제 이행 및 관리 방안 의견 ..	121
[그림 III-50] SDGs와 연계된 문화정책의 미래 가치	123
[그림 IV-1] 비전 : 문화와 발전의 지속가능한 공진화(co-evolution)	130
[그림 IV-2] SDGs에 대응한 문화정책 체제(Cultural Policy Framework) ..	135
[그림 IV-3] 문화적 빈곤극복 모델	139

[그림 IV-4] 우리나라의 상대적 빈곤율 추이 140

[그림 IV-5] OECD 국가 간 빈곤율 비교 (2014) 141

[그림 IV-6] OECD 주요국 간 삶의 만족도 비교 (2016) 141

[그림 IV-7] 소득수준별 소비지출(상)과 오락문화비 지출(下)
비교(2001-2016) 142

[그림 IV-8] 하루 평균 국민 여가시간 (2006-2016) 143

[그림 IV-9] 통합문화이용권 예산 및 이용자 증감 추이 (2006-2015) 146

[그림 IV-10] 문화소외계층을 위한 부처협력 문화예술교육 지원 현황 154

[그림 IV-11] 4차산업혁명의 전개 172

[그림 IV-12] 영국의 창조산업 수출 및 부가가치 변화 추이 174

[그림 IV-13] 주요 국가별 콘텐츠시장 규모 및 전망(2011-2020) 175

[그림 IV-14] 우리나라 콘텐츠산업 매출액 및 수출액 추이 (2012-2016) ... 175

[그림 IV-15] 지속가능한 경제성장을 고려하기 위한 환경변화 176

[그림 IV-16] 지속가능한 문화기반 산업성장을 위한 생태계의 고려 182

[그림 IV-17] 지속가능한 경제성장과 고용증진을 위한 문화정책 방향
(As Is-To Be) 182

[그림 IV-18] 해비타트 대회의 전개 과정 184

[그림 IV-19] 축소도시의 공간적 분포 188

[그림 IV-20] 도시쇠퇴에 대응한 창조적 지역사업 현황 188

[그림 IV-21] 시도간 문화기반시설과 생활문화시설 공급 현황 비교 190

[그림 IV-22] 시도간 ‘지역문화예술법인·단체 및 사회적 기업’ 개수 190

[그림 IV-23] 연도별 기업의 문화예술 지원 현황(2007-2016) 201

[그림 IV-24] 문화관광분야 기업의 사회적 책임 전략 수립 여부와 향후
수립계획 202

제1장 ●●

서론



제1절

연구 배경 및 목적

1. 연구 배경

가. UN 지속가능발전목표(Sustainable Development Goals, SDGs) 채택

2015년 10월 국제연합(United Nation, UN) 총회에서는 2015년 말 종료된 유엔의 새천년개발목표(Millennium Development Goals, 이하 MDGs)에 이어 새로운 국제사회 실천의제로 2030 지속가능발전목표 (Sustainable Development Goals, 이하 SDGs)가 채택되었다. SDGs는 2016년부터 2030년까지 15년간의 이행 기간에, ‘단 한 사람도 소외되지 않는 것(Leave No one Behind)’라는 슬로건 아래 17개의 목표와 169개 세부 목표로 구성되어 있다.

사실 지속가능한 발전(Sustainable Development)은 최근 들어 주목받고 있는 개념이 아니다. 1992년 브라질 리우에서 개최된 리우 환경정상회담과 2002년 요하네스버그의 지속가능발전세계정상회의 등을 통해 지속가능발전은 전 세계적으로 국가정책의 기본 이념으로 자리 잡고 있다. 하지만 친환경성, 사회적 형평성, 경제적 효율성 간의 조화로 지속가능발전이 이해되고 있지만, 그 개념은 여전히 모호하고 선언적이어서 개념의 구체화와 계획의 실천력이 담보되어야 한다는 지적을 받아 왔다(이용우 외, 2003). 이번에 채택된 UN SDGs는 지속가능발전의 매우 구체적인 지표와 실천방안 담고 있다는 점, 환경 중심에서 환경·사회·경제 분야의 실천의제가 균형을 이루어 포괄적·총체적인 ‘발전(development)’의 문제를 다루고 있는 점 그리고 국제사회의 의무적 이행을 강조한다는 점에서 이전에 비해 진일보했다는 평가를 받고 있다.

특히 MDGs가 선진국=공여국(供與國, Donor), 개발도상국=수원국(受援國, Recipient)이라는 이분법 하에 개발도상국의 혁신과 발전에 초점을 맞춘 반면에, SDGs는 국제사회 전체의 인권, 환경, 경제, 사회의 지속가능한 발전을 목표로 하면서 개발목표

의 대상을 선진국까지 포함한다는 측면에서 국제 개발협력에 대한 새로운 개념과 규범의 방향성을 제시(김숙진, 2016:820)하고 있다고 평가되고 있다.

SDGs는 관련 분야의 전 세계 전문가들로 구성된 워킹그룹(working group)이 다년간에 걸쳐 연구·토의한 초안을 토대로 주요 이해당사자(국가, 지역, 시민단체 등)들의 의견을 취합하여 확정된 것이다. 따라서 우리나라를 비롯한 190여 개 이행당사국들은 SDGs의 주요 의제를 이행함과 동시에 국가경영의 핵심가치와 전략으로 이를 적극적으로 수용할 필요가 있다.

나. ‘문화(Culture)’와 ‘발전(Development)’ : 그 관계정립과 실천의 필요성

사실 문화와 발전에 관한 논의는 국제사회에서 아주 오래된 주제이다(이태주, 2014). 현재 ‘발전’과 ‘성장’의 패러다임은 현격히 변하고 있다. 전 세계는 저성장 시대의 도래, 이로 인한 고실업과 빈곤, 사회적 갈등의 발생 등 전 지구적인 위기상황에 직면하고 있으며, 이에 새로운 성장과 발전방식(로의 전환)을 요구받고 있다.

‘문화’와 ‘발전’의 관계 설정, 발전에 있어 문화의 중요성과 기능에 대한 논의는 이러한 시대적 배경으로 인해 구체화되고 있다. UNESCO 세계문화발전위원회의 보고서 ‘우리의 창조적 다양성(Our Creative Diversity)’에서는 “인간적, 문화적 맥락과 결별한 발전은 영혼이 없는 성장”이라고 명시되어 있다(이태주, 2014). UNESCO 한국위원회 또한 “문화를 고려하지 않은 경제 중심적 발전으로 세계는 심화된 양극화와 환경파괴, 지역공동체 훼손 등의 문제를 겪고 있다. 따라서 이러한 문제를 해결하고 인권과 민주주의, 문화다양성 등 보편적 가치를 존중하면서 지속가능한 경제적·사회적·환경적 발전을 달성할 수 있는 방안 마련을 위해 문화와 발전 논의가 필요하다”하다고 강조하고 있다

1) 새로운 성장 전략으로 포용적 성장(inclusive growth)의 개념이 부상하고 있다. 포용적 성장은 성장과 공정한 분배의 공존을 의미한다. 이때 분배는 단지 소득 또는 부의 이전뿐만이 아니라 교육, 문화 등 사회적 영역에 있어서 기회의 균등한 분배까지 포함하는 개념이다. 이문기(2012)는 포용적 성장의 특징으로 ① 고도의 경제성장을 유지하면서 대량의 일자리와 발전기회를 창조하는 ‘경제성장’ ② 빈곤층과 사회적 약자의 사회적 권리 박탈의 문제를 해결하는 ‘권리보장’, ③ 기회의 평등을 통해 사회평등과 정의를 실현하는 ‘기회의 평등’을 제시하고 있다(노영순 외, 2013, 저성장 사회에 대비한 문화관광 정책방향과 과제, 한국문화관광연구원, pp.50~51 내용을 재구성)

(UNESCO 한국위원회, 2014:1).

이에 1998년 UNESCO의 ‘문화와 발전을 위한 정부 간 회의’를 기점으로 2010년, 2011년 UN 총회에서는 ‘문화와 발전에 관한 결의안’을 발표했고, 2012년부터 2016년까지 매년 ‘문화와 지속가능발전 결의안’을 채택하기도 했다. 하지만 UNESCO 등 문화 관련 국제기구 등의 노력과 전 지구적 인식 확장에도 불구하고²⁾ 문화 분야는 SDGs의 17개 목표로 채택되지 않았다. SDGs의 전반적인 기조에 ‘문화’가 스며들어 있고 세부 의제에 ‘문화’와 관련된 내용이 포함되어 있긴 하지만 아직까지 ‘잘 살고 못사는 것과 문화와의 관계’는 경제, 환경에 비해 소홀히 다루어지고 있는 것이 현실이다. 그러나 개발의 목표가 빈곤퇴치에서 지속가능한 발전으로 이동하면서 지속가능한 발전의 세 축인 경제, 사회, 환경을 통합적으로 이해하고 연결해줄 수 있는 것이 ‘문화’임에는 부정할 수 없다(Hawkes, 2001; 김숙진, 2016:829).

다. 지속가능발전목표와 문화정책의 대응 필요성

우리나라는 지속가능발전목표의 이행당사국으로, 목표의 이행을 위한 세부 계획을 수립하고 그 추진 과정, 성과와 한계에 관한 결과보고서를 UN에 제출할 의무를 가지고 있다. 그리고 2007년 7월 지속가능발전기본법(이후 지속가능발전법으로 개정)을 제정하고 5년 단위로 ‘지속가능발전기본계획’을 법부처 합동으로 수립하고 있다. 하지만 지속가능성(sustainability)이 경제, 사회, 환경 등 국가 정책의 전 영역에 걸쳐 적용되어야 할 가치임에도 불구하고 다소 간 환경문제를 중심으로 접근하는 경향이 있으며, 특히 문화는 상대적으로 소홀히 다루어져왔다. 일례로 2016년 1월 수립·공표된 ‘지속가능한발전 기본계획’ 내 문체부 소관분야는 ‘지속가능한 관광 활성화’만 포함된 점을 들 수 있다.

문화와 발전 간 관계의 중요성이 부각되고 있는 현 시점에서 지속가능발전목표의 가치를 반영하고, 이를 적극적으로 이행하는 문화정책의 대응에 관한 보다 구체적이고 세부적인 연구가 필요하다.

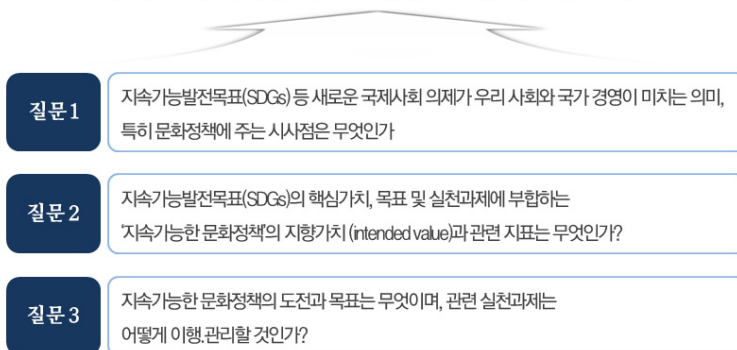
2) UNESCO는 이번 SDGs가 그간의 국제개발의제의 틀에서 문화가 부각된 최초의 계기이며, 이는 UN총회와 유네스코 본부뿐만 아니라 가입국가들의 요청에 의한 것이라고 강조하고 있다(UNESCO Official Web page, www.unesco.org).

2. 연구 목적

본 연구는 첫째, UN이 채택한 지속가능발전목표(SDGs)의 주요 실천의제들과 ‘문화’간의 관계, 우리나라 문화정책에 주는 시사점을 확인하고, 둘째, 지속가능발전목표의 가치와 주요 과제에 부합하고 이의 이행에 기여하는 우리나라 문화정책의 가치, 목표, 정책지표 및 과제를 제안하는데 있다. 궁극적으로 본 연구는 국가 전체 발전 프레임과 직간접적으로 결합되는 문화정책의 중장기 실천 방향과 의제를 제시하는데 그 목적이 있다.

본 연구는 다음의 세 가지 연구 질문에서 출발한다. 첫째, ‘문화’와 ‘발전’은 어떠한 관계가 있는가? 그리고 2015년에 채택된 UN 지속가능발전목표(SDGs)가 우리 사회와 국가경영에 미치는 의미, 특히 문화정책에 주는 시사점은 무엇인가? 둘째, 지속가능발전목표(SDGs)의 핵심가치 및 목표에 부합하는 ‘지속가능한 문화정책’의 지향가치(intended value)는 무엇인가? 셋째, 지속가능한 발전목표에 부합하는 문화정책의 도전적 상황과 정책목표는 무엇이며, 관련 실천과제는 어떻게 이행·관리할 것인가?

UN 지속가능발전목표(SDGs)의 가치와 목표에 부합하는 우리나라 문화정책의 가치와 목표, 실천과제 제안



[그림 I-1] 연구 목적 및 연구 질문

제2절

연구 범위 및 방법

1. 연구 범위

본 연구의 시간적 범위는 UN 지속가능발전목표의 이행 기간을 고려하여 2016년부터 2030년까지 15년으로 정한다. 하지만 문화와 발전에 관한 논의는 UNESCO 등 국제기구를 중심으로 수십 년간 진행되어 왔으며 우리나라 문화정책 또한 이에 직·간접적으로 영향을 받아 왔으므로, 논의의 역사적 과정에 따라 시계열적으로 고찰한다. 내용적 범위는 ① 지속가능발전의제 출현과 문화와의 관계·의미 도출 ② 문화와 발전의 관계에 관한 인식 분석 ③ 지속가능발전목표에 대응하는 문화정책의 지향가치, 지표 및 실천과제 도출 ④ 시사점 및 향후 과제이다.

■ UN 지속가능발전목표의 출현과 문화의 의미 도출

- 지속가능발전목표의 출현과정 및 주요 내용, 이들 의제가 한국사회에 미치는 영향과 시사점 리뷰
- 우리 정부의 각 분야별 대응전략 및 관련 정책 분석 (지속가능한 발전 기본계획 주요내용, 관련 정부정책 등)
- 지속가능발전목표와 문화 간의 관계 및 그간 문화 분야의 대응 분석

■ 지속가능발전목표와 문화 정책간 관계에 대한 인식 분석

- 지속가능발전을 위해 중점적으로 추진될 필요가 있는 문화정책
- 지속가능발전목표의 각 목표과제가 관련 문화정책에 미치는 영향력
- 지속가능발전목표와 연관된 문화 분야의 주요 지표와 문화정책
- 지속가능발전목표와 관련된 문화분야 지표와 문화정책의 관리 및 이행방안

■ 지속가능발전목표에 대응한 문화정책의 지향가치 도출과 실천과제 도출

- 지속가능발전목표에 대응한 문화정책의 지향가치(intended value) 도출

- 지속가능발전목표와 연계한 문화정책의 지향가치에 부합하는 정책적 목표 설정
- 지속가능발전목표와 연계한 문화정책의 주요 정책목표를 둘러싼 환경적 여건과 도전 분석
- 지속가능목표와 연계한 문화정책의 실천과제 도출 및 이행전략 제시

■ 시사점 및 추후과제 제시

2. 연구 방법

가. 문헌 연구 및 각종 자료 분석

지속가능발전목표(SDGs)를 중심으로, UN, OECD 등 주요 국제기구의 대응 및 조치에 관한 내용, 국가 간 협정, SDGs 등 국제사회의제의 시대사적 의미 혹은 한계, 실천과제 및 개선점 등에 관한 한계를 분석하였다. 이와 더불어 지속가능발전목표에 대한 문화부분의 대응을 시계열적으로 정리하였고, 주요 국가들의 사례를 분석하였다. 그리고 지속가능발전목표와 관련된 문화 분야 정책 지표 및 정책과 관련된 주요 통계 및 조사 자료를 분석하였다.

나. 설문조사

문헌 및 자료연구, 자문회의를 통해 도출된 지속가능발전목표 관련 문화분야의 정책지표와 과제를 검증하기 위해 문화정책 분야 전문가들을 대상으로 정책 델파이(Policy Delphi)조사를 실시하였다(총 2회, 2017년 6월~7월). 정책 델파이란 델파이의 기본논리를 적용하여, 정책관련자들이 서로 상반되는 의견을 표출시켜 정책대안을 개발하고 정책대안의 결과를 예측하는 데 이용되는 방법(행정학사전, 2009)이다.

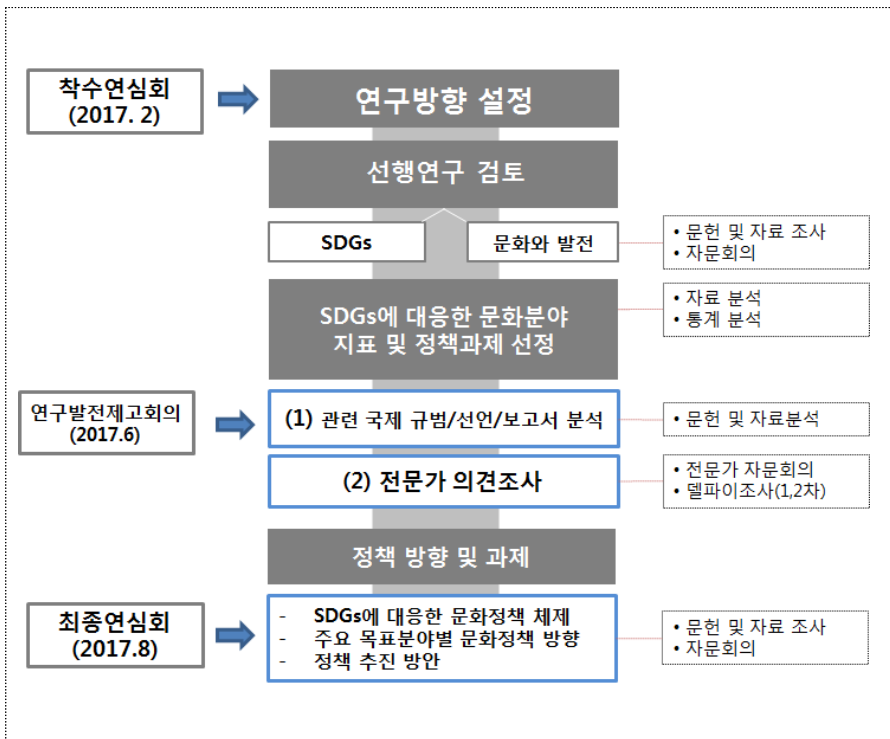
다. 전문가 자문회의 및 라운드테이블 추진

문화정책 관련 전문가를 중심으로 ‘정책델파이 설문지 설계’, ‘연구결과 검토’ 등을 위해 자문회의를 개최하였고(6~8월, 총 3회), 국토계획·환경·여성 등 타 분야 전문가들과 함께 연구결과 공유 및 후속조치 마련을 위한 토론회를 개최하였다(2017년 9월, 1회)

제3절

연구 흐름

앞에서 제시한 연구범위와 연구방법에 입각하여 추진된 연구 수행체계와 흐름은 다음 <그림 1-2>와 같다. 2017년 3월에 개최된 착수연구심의회를 통해 연구방향과 과업의 범위를 확정하고, 문헌연구 및 자료 분석, 문화 분야 전문가 대상의 정책델파이 조사를 본격적으로 실시하기 전 중간발전토론회(2017년 6월 9일)를 개최하였다. 정책지표 및 과제 도출을 위한 전문가 정책델파이조사를 실시했고, 전문가 자문 및 토론을 거쳐 既도출된 정책방안을 검토한 후 최종연구심의회 의견을 토대로 연구의 결과 및 한계점에 수정·보완하였다.



[그림 1-2] 연구흐름도

제2장 ●●

UN 지속가능발전목표(UN SDGs)와 문화정책
: 문화와 발전의 관계 설정



제1절

지속가능발전목표(SDGs)의 출현과 그 의의

1. 국제사회 발전규범 및 실천의제의 출현

2015년은 ‘지속가능발전’이라는 새로운 목표 아래 인류 공동의 번영을 위한 국제사회의 노력이 시작된 역사적인 해이다. 유엔은 지난 2000년부터 15년 동안 국제사회의 개발 노력에 있어 나침반 역할을 해 온 새천년개발목표(Millennium Development Goals : MDGs)에 이어 2016년부터 향후 15년간 추진할 새로운 목표로 지속가능발전목표(Sustainable Development Goals:SDGs)를 제시하였다(황세영 외, 2016:3). 사실 지속가능발전(sustainable development)은 근래에 들어 주목받는 개념이 아니다. 1980년대부터 등장한 지속가능발전은 1992년 리우 환경정상회담을 통해 국제사회에 공론화되기 시작한 개념이다³⁾. 20년 가까이 지난 현 시점에 지속가능발전목표(SDGs)의 형태로 전 지구적인 발전목표와 규범으로 재등장한 것은 상호 불가분의 관계를 지니고 있는 사회발전과 경제발전 및 환경보존을 고려한 ‘공평하고 지속가능하며 포용적인 발전의 길’을 모색하는 전 인류의 열망이자 실천의지가 반영된 것이다(이태주, 2016).

지속가능발전목표(Sustainable Development Goals, 이하 SDGs)는 새천년 개발목표(Millennium Development Goals, 이하 MDGs)가 종료되는 2015년 이후 국제사회가 공동으로 가져가야 할 새로운 개발 목표, 즉 ‘Post-2015 개발의 제’를 고민하면서 만들어진 목표이다.

3) ‘지속가능한 발전(Sustainable Development)’은 지속가능성에 기초하여 경제의 성장, 사회의 안정과 통합, 환경의 보전이 조화를 이루며 지속가능성을 지향하는 발전을 의미하는 개념이다. 지속가능발전의 개념은 1987년 「우리 공동의 미래(Our Common Future)」(일명 브룬트란트) 보고서에서 주창되면서 널리 알려지게 되었으며, 1992년 ‘환경적으로 건전하고 지속가능한 발전(Enviromentally Sound and Sustainable Development, ESSD)’을 주제로 한 유엔환경개발회의(UNCED)를 통해 그 논의가 시작되었다. 이후 2002년 개최된 지속가능발전세계정상회의(WSSD)에서는 환경, 경제, 사회의 통합과 균형을 지향하는 지속가능발전의 개념이 21세기 인류의 보편적인 발전전략을 함축하는 핵심개념을 정착하게 된다(조을생 외, 2014:1).

새천년개발목표(MDGs)와 지속가능발전목표(SDGs)는 지금껏 국제사회의 문제해결이 추상적이며 거시적 담론 수준이었던 것을 극복하고 구체적인 목표와 지표, 실천과제가 제시된 국제사회 공동의 발전 규범(Development Norm)⁴⁾이라는 점에서 큰 의의가 있다.

국제규범의 실효성을 의심하는 ‘현실주의’, 상호 이익의 성취를 위해 규범과 레짐(regime)의 가치를 인정하는 ‘자유주의’, 상호주관적(inter-subjectivity) 관계 속에 국제규범의 변화와 국제개발개념의 재정립의 가능성을 강조하는 ‘구성주의’ 등 국제규범에 관한 논의와 분석은 국제정치이론에 따라 상이하게 나타난다(손혁상 외, 2014). MDGs나 SDGs는 그 한계에 대한 비판도 있지만 강제성의 미비라는 국제규범의 한계를 극복하기 위해 선진국과 발전도상국, 시민사회, 민간 부분, 학계, 의회 등 다양한 주체의 정체성과 의견을 반영하여 공동의 규범을 만들고 내재화를 추구했다는 점, 즉 지구적 문제해결을 위한 글로벌 거버넌스를 구성·운영했다는 점에서 현실주의적 비판론, 자유주의적 이익론은 넘어선 긍정적 시도로 평가될 수 있을 것이다.

MDGs, SDGs와 같은 전 지구적이고 포괄적 분야를 다룬 국제규범이 등장한 것은 ‘인간안보(Human Security)’가 한계에 도달했다는 지구적 위기의식에서

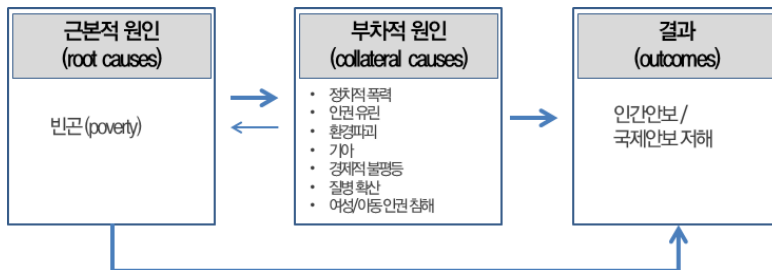
4) 핀모어와 시킨크(1998:손혁상 외, 2014:240-250 재인용)는 국제규범의 역동성과 주기를 3단계로 구분하여 설명한다. 1단계의 규범 출현은 국내적 또는 국제적으로 관심을 갖기 시작한 어젠다에 대해 조직적 기반을 갖춘 규범 주창자(norm entrepreneurs)가 중심이 되어 규범 논의가 시작되면서 규범이 생성되는 단계를 의미한다. 두 번째 규범 확산단계는 국제적 커뮤니티에 의해 규범이 확산되는 것이며, 주요 행위자는 국가, 국제기구가 중심이 된다. 세 번째 규범의 내재화 단계는 규범을 통해 행동이 변화되는 것을 의미한다.

〈표 II-1〉 국제규범의 주기

	1단계 : 규범 출현	2단계 : 규범 확산	3단계 : 규범 내재화
행위자	조직적 기반을 갖춘 규범 주창자	국가, 국제기구, 네트워크	법, 전문가, 고나료
동기	이타주의, 공감, 아이디어에 대한 헌신	정당성, 평판, 존중감	순응, 일치감
지배적 메커니즘	설득	사회화, 제도화, 논증 및 설명	관습, 제도화

* 출처 : Finnemore & Sikkink(1998) ; 손혁상 외 (2014), p.241 재인용

기인한다. 인간안보는 전통적인 군사적 위협뿐만 아니라 빈곤, 기아, 경제적 불평등, 인권유린, 환경파괴, 질병 등 다양한 비전통적인 위협들로부터 개인과 인간집단으로서의 인간을 보호하는 것으로 정의될 수 있다(박한규, 2008:223). ‘인간안보’ 개념은 1994년 유엔개발계획(UNDP)의 「인간개발보고서(Human Development Report: HDR)」에서 공식적으로 제기되었다⁵⁾. 보고서는 그동안의 안보개념들이 인간 개인의 안전보다는 국가안보와 과도하게 연결되어 있었다는 점을 지적하며, ‘공포로부터 자유(freedom from fear)’와 ‘궁핍으로부터의 자유(freedom from poverty)’로 정의되는 인간안보의 중요성을 강조하고 있다(박홍서, 2012:57). 박한규(2008:224-225)는 인간안보의 저해 요인을 ① 근본원인(root causes) ② 부차적 원인(collateral causes) ③ 결과(outcomes)로 구분하면서, 인간안보의 근본원인으로 ‘빈곤(poverty)’을 간주한다. “빈곤은 인간안보를 저해는 다른 위협들, 즉, 정치적 폭력, 인권유린, 기아, 질병, 여성/아동 인권 침해 등 다양한 부차적인 인간안보 위협요인들을 발생시킬 수 있는 가장 근본이고 핵심적인 위협요인”인 것이다. 또한 인간안보를 저해하는 부차적인 원인, 즉 정치적 폭력, 인권유린, 환경파괴, 질병 등은 다시 빈곤의 문제를 더욱 악화시켜 궁극적으로 ‘인간안보’와 ‘국제안보’를 위협할 수 있다.



[그림 II-1] 인간안보를 저해하는 제원인

* 출처 : 박한규(2008), p.225를 연구자 재구성

5) ‘인간안보’라는 용어를 최초로 사용했던 UNDP의 “인간개발보고서”에서는 기존 안보연구의 문제점을 비판하면서 ‘인간안보’의 개념의 필요성을 다음과 같이 설명하고 있다. “오랜 기간 동안 안보의 개념은 외부의 침략으로부터 영토를 보전하는 것, 외교 정책을 통해 국가 이익을 보호하는 것, 또는 핵전쟁 위협으로부터 전 세계의 안보를 지키는 것 등 좁은 의미로 해석되었다. 그런데 일상생활 속에서 안보를 추구하는 평범한 사람들의 정당한 관심은 무시되었다.”(전웅, 2004, 국가안보와 인간안보, 국제정치논총 44(1), p.33 재인용)

인간안보의 확보를 위해 국제사회가 공동의 실천의제를 채택하는 것은 결코 쉬운 일이 아니다. 첫째, 인간안보의 개념이 매우 모호하고 그 범위가 너무 넓어 UN기구나 관련 국가들이 구체적이고 실효적인 실천과제의 개발이 어려울 수 있기 때문이다. 둘째, 인간안보와 국가안보간의 충돌가능성이 상존하기 때문에 국제사회의 합의 도출이 쉽지 않다. 국가안보는 국가의 주권과 영토적 통합을 유지하는데 목표를 두고 있는 반면, 인간안보는 사람을 보호하는 것이므로 외형상으로는 모순이 없는 듯하다. 하지만 일부 국가들은 국가안보의 명목 하에 타 국민, 심지어 자국민의 안전을 위협하기도 한다. 또한 인간안보의 노력이 국가안보를 위협할 수도 있다(전웅, 2004:40~41). 이러한 이유로 MDGs, SDGs 등 인간안보를 중심으로 한 국제사회 공동규범 채택이 매우 힘들고, 그 실효성에 의문이 제기되는 것이다.

이러한 어려운 상황에도 불구하고 UN을 중심으로 한 국제사회는 인간안보의 결정적 위협요인인 빈곤감소가 더 이상 추상적 논의와 담론 수준에 머물러서는 안 된다는 인식 하에 이의 해결을 위한 국제 규범 및 목표 설정에 착수하였고, 그 결과 2000년에 새천년개발목표(MDGs), 15년이 지난 2015년에 지속가능발전목표(SDGs)를 채택하기에 이른다.

2. 새천년개발목표(MDGs)의 채택과 이행

국제규범의 제정과 국제개발협력이 본격적으로 제기되어 실천되기 시작한 것은 냉전 체제가 종식된 1990년대부터라고 할 수 있다. 정치적 이념 대립에 의한 안보위협은 일정 해소되었지만, 사하라 이남의 아프리카 지역(the South)을 중심으로 빈곤과 기아, 질병 등 소위 ‘인간안보’의 문제가 전 세계적 과제로 부상하게 된다. 이에 1992년 리우 환경정상회의에서 전 지구적 환경문제에 대한 대안 모색이 이루어졌고, 1994년에는 인간안보(Human Security)의 개념과 인간개발지수(HDI; Human Development Index)가 제시된 UNDP의 ‘인간개발보고서

(Human Development Report)’가 발간된다. 1996년 OECD 개발원조위원회(OECD/DAC)는 21세기개발협력전략 국제개발목표(IDGs; International Development Goals)를 제시하였고, 유엔은 1997년 ‘UN Development Assistant Framework’를 발표한다. 이러한 일련의 과정을 거치면서 마침내 다 분야에 걸쳐 포괄적인 국제사회 실천규범인 ‘새천년개발목표(MDGs)’가 만들어지게 된다.

새천년개발목표(MDGs)는 빈곤퇴치를 비롯한 여러 지구적 발전과제를 해결하기 위한 유엔 주도의 개발의제였다. 1998년에 UN의 주도 하에 밀레니엄포럼(Millennium Forum)이 조직되어 100개국 이상의 나라에서 천여 개의 각종 조직 대표들이 참가하여 2년여 동안의 연구 끝에 세계의 빈곤퇴치, 환경보호, 인권보호 등의 이슈에 대한 광범위한 의견을 수렴하였다. 그 결과 2000년 3월 유엔 사무총장 Kofi Annan은 인류가 직면하고 있는 도전과 이를 극복하기 위한 유엔의 역할을 제시한 보고서 ‘We the Peoples : The Role of the United Nations in the 21st Century’(일명 밀레니엄보고서(the Millennium Report))를 발표하였고(김호석 외, 2016), 이후 그 해 9월에 개최된 ‘새천년 정상회의’에서는 이러한 유엔과 회원국들의 의지가 담긴 ‘밀레니엄선언(the Millennium Declaration)’이 채택된다.

밀레니엄선언(the Millennium Declaration)은 21세기 국제관계에서 핵심적으로 고려해야 할 기본가치로, ① 자유(Freedom) ② 평등(Equality) ③ 연대(Solidarity) ④ 관용(Tolerance) ⑤ 자연존중(Respect for nature) ⑥ 나누어진 책임(Shared responsibility) 등 6가지를 제시하고 있다(김호석 외, *ibid.* :2-3).

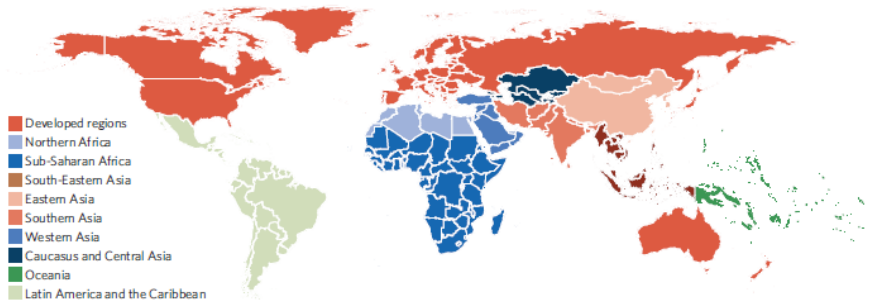
〈표 II-2〉 밀레니엄 선언(The Millennium Declaration)의 기본가치

가치	주요 내용
자유(Freedom)	빈곤과 폭력으로부터의 자유
평등(Equality)	발전 편익의 고른 분배, 양성 평등
연대(Solidarity)	지구적 도전의 해결을 위한 비용의 공평한 분담
관용(Solidarity)	인간 상호 존중, 문화적 차이 존중
자연존중(Respect for nature)	생명과 자연자원의 현명한 관리
나누어진 책임(Shared responsibility)	전 세계 사회, 경제발전 책임 공유

* 출처 : 김호석 외(2016), p.2-3 내용을 연구자 정리

MDGs는 세계 여러 국가들을 발전지역(developed regions)과 개발도상지역(developing regions)로 구분하고 개발도상지역을 다시 9개의 하부 지역으로 나누어 목표 적용과 성취도 측정을 하였다(그림 2-2 참조). MDGs는 ① 극심한 빈곤과 기아의 퇴치 (To eradicate extreme poverty and hunger) ② 초등 교육 보편화(To achieve universal primary education) ③ 성 평등 촉진과 여권 신장(To promote gender equality and empower women) ④ 아동 사망률 감소 (To reduce child mortality) ⑤ 임산부 건강 개선 (To improve maternal health) ⑥ 에이즈와 말라리아 등의 질병 퇴치(To combat HIV/AIDS, malaria, and other diseases) ⑦ 환경의 지속가능성 보장(To ensure environmental sustainability) ⑧ 발전을 위한 글로벌 협력 증진(To develop a global partnership for development)등 8대 목표와 18개 세부대상으로 구성된다. 이 중 1번부터 7번 목표는 하나 또는 그 이상의 측정 가능한 계량목표를 가지며 저개발국가 또는 개발도상국가에 적용되었으며, 하지만 8번째 목표는 질적 목표이고 선진 국가에 적용되었다. MDGs의 8개 목표와 18개 대상은 이전까지 개별 이슈로 취급되어왔던 각각의 개발분야(빈곤퇴치, 교육, 여성, 보건, 환경, 파트너십 강화) 목표가 상호 유기적인 연관성을 갖는 것으로 인식하고 종합적이고 체계적인 개발계획의 수행을 추구했다는데 의의가 있다(권상철·박경환, 2017:74).

Regional groupings



[그림 II-2] MDGs의 지역 구분

* 출처 : UN (2015), p.71

〈표 II-3〉 MDGs의 8대 목표와 세부목표/대상

	8대 목표	세부목표 / 대상
경제 복지	a) 절대빈곤 및 기아 퇴치	1A. 1990~2015년간 1일 소득 1.25달러 미만 인구 비율 반감 1B. 완전하고 생산적인 고용 및 여성과 청년층을 포함한 모두에게 일다운 일자리 제공 1C. 1990~2015년간 기아인구 비율 반감
사회 발전	2. 보편적 초등교육 달성	2. 2015년까지 전 세계 모든 아동에게 초등 교육의 기회 제공
	3. 양성평등 및 여성 지위 향상	3. 교육에서 성별 간 차이 초·중등 교육 2005년까지, 모든 교육 2015년까지 제거
	4. 아동사망률 감소	4. 1990~2015년간 5세미만 아동사망률 2/3 감소
	5. 모성보건 증진	5A. 1990~2015년간 산모사망률 3/4 감소 5B. 2015년까지 출산보건에 대한 보편적 접근 확대
환경 보전	6. 에이즈, 말라리아, 기타 각종 질병 퇴치	6A. 2015년까지 에이즈 확산 저지 및 감소 6B. 2010년까지 필요한 사람에게 에이즈 치료의 보편적 보급 6C. 2015년까지 말라리아 및 기타 주요 질병 발생 저지 및 감소
	7. 지속가능한 환경 확보	7A. 지속가능개발 원칙을 국가정책으로 통합 및 환경자원 손실 복원 7B. 2010년까지 생물다양성 감소 억제 및 감소율의 현저한 저하 7C. 2015년까지 안전한 식수 및 기초적 위생 환경에 대한 접근성이 부족한 인구 비율 반감 7D. 2020년까지 최소 1억 명의 빈민가 거주자 생활여건 현저한 향상
	8. 개발을 위한 글로벌 파트너십 구축	8A. 개방적이고 공정하며 예측 가능하고 차별 없는 무역 및 금융 체계 발전
		8B. 저개발국의 특수한 문제 해결 8C. 내륙국 및 소규모 도서지역 개발도상국에 특수한 문제 해결 8D. 장기적으로 지속가능한 외채 수준 유지를 위한 개발도상국 외채문제의 포괄적 해결 8E. 민간 제약회사와 협력하여 필수약품의 개발도상국 제공 8F. 민간부문과 협력하여 정보통신 등 신기술 채택 확산



* 출처 : 권상철박경환(2017), p.66 〈표 1〉를 연구자 재구성

지난 15년 동안 MDGs은 저개발국과 개발도상국의 후생증진, 평화와 안보, 인권과 민주주의, 환경 등 인류가 당면한 포괄적 과제를 제시하고 실천한 점에서 매우 긍정적인 평가를 받고 있다. 즉 MDGs에 대한 낙관론자들은 이 목표가 인간개발을 위한 수단으로, 충분히 광범위하고 결과지향적이며 간결하고 미래 지향적인 특성을 가졌다는 평가를 내리고 있다(손혁상 외, 2014). 실제 2015년 현재 목표이행 여부를 살펴보면, 8개의 목표 중 2개(1. 절대빈곤 및 기아종식, 2. 보편적 초등교육 달성)는 목표달성, 4개 목표(3. 성 평등과 여성역량강화, 6. 에이즈·말라리아·기타 질병퇴치, 7. 지속가능한 환경보장, 8. 전 지구적 개발 파트너십 구축)는 부분 달성에 도달했으나 4. 영아사망률 감소와 5. 모성보건 증진은 달성이 어려운 것으로 진단되어 완벽하지는 않지만 일정정도의 성과를 확인하기도 하였다(표 II-4 참조).

〈표 II-4〉 MDGs의 달성 전망과 대표적 지표의 변화

목표	달성전망	대표적 지표
1. 절대 빈곤 및 기아 종식	달성가능	1일 1.25달러 미만 생활 인구 비율 36\$(1990) → 12% (2015)
2. 보편적 초등교육 달성	달성가능	초등학교 등록률 78.8%(1991년) → 90.5%(2015년)
3. 성평등과 여성역량 강화	부분달성	초등학교 등록 성비 (여/남) 0.74(1990년) → 1.03(2015)
4. 영아사망률 감소	달성미달	최빈국 5세 이하 영아사망률 90/1000출생(1990년) → 43/1000(2015년)
5. 모성보건 증진	달성미달	산모 사망자수(10만명 출산 기준) 380명(1990년) → 330(2000년) → 210(2015년)
6. 에이즈, 말라리아, 기타 질병 퇴치	부분달성	인구 100명 당 에이즈발병률(새로 발병한 확률) 0.1(1990년) → 0.06(2010년)
7. 지속가능한 환경 보장	부분달성	1인당 CO2 배출량(톤) 1.66(1990년) → 2.03(2000년) → 3.16(2010년)
8. 전 지구적 개발 파트너십 구축	부분달성	개발도상국의 수출액 대비 부채상환액 비율 12%(2000년) → 3.1%(2013년)

* 출처 : UN (2015) ; 김수진(2016); 권상철박경환(2017), p.67 재인용

이러한 긍정적인 평가와 성과획득에도 불구하고 MDGs에 대한 비판적 시각도 상존한다. MDGs의 범위는 개도국의 빈곤 문제에서 한정되었고, 더구나 빈곤을 좁은 의미의 사회개발 의제로만 다루고 있어 빈곤 문제에 영향을 주거나

밀접한 관련성이 있는 경제 및 환경 영역을 포괄적으로 다루는데 한계가 있었다고(UN SG, 2013; 황세영 외, 2016:3) 비판받기도 한다. 즉 MDGs는 지형, 기후, 정치, 사회, 문화 등에 따른 빈곤의 다양한 양상을 고려하지 않은 채 소득 수준의 개선과 같은 획일적으로 단순한 차원만의 목표를 설정하고 경제수준에 상관없이 모든 국가에서 나타나는 불평등의 구조적인 문제에 대해 다루지 못했다는 것이다(SDG MUN, 2015:5-6). Antrobus, Eyden, Saith Pogge와 같은 급진주의 학자들은 “MDGs가 실질적인 이슈-불평등과 차별-에 대해 논의하지 않았으며, 빈곤국의 의견은 전혀 반영되지 않았다”고 비판했다(손혁상 외, *ibid*:249). 나아가 MDGs는 수립 단계부터 광범위한 의견 수렴 과정 없이 일부 관료와 전문가들에 의해 하향적이고 획일적으로 만들어졌다는 지적을 받아왔다. 이러한 지적은 주로 NGO 측에서 나오고 있는데, 근자에 들어 유엔은 NGO와 새로운 파트너십 구축을 강조하고 있지만 여전히 NGO의 정책결정과정에의 접근을 크게 제안(오경택, 2001; 박한규, 2008:8)하는 것으로 평가된다.

3. 지속가능발전목표(SDGs) : 채택 과정과 내용적 특징

가. Post-2015 논의와 지속가능발전목표의 채택

지속가능발전목표(SDGs)는 MDGs에 대한 반성과 후속 조치에 대한 논의에서 시작되었다. 이른바 Post-MDGs 또는 Post-2015 논의는 2000년 세계 정상들의 열띤 호응 속에서 탄생한 새천년개발목표(MDGs)의 종료 시한인 2015년 이후 국제사회의 새로운 개발목표를 도출하는 과정을 일컫는다(김유진, 2012).

SDGs의 출발은 1992년 리우 지속가능발전회의의 20주년을 기념하여 2012년 6월에 브라질 리우데 자네이로에서 개최된 The Rio+20회의에서 유엔 지속가능발전위원회가 Post-MDGs를 겨냥한 「우리가 원하는 미래(The Future We Want)」라는 제목의 문서를 제출한데서 비롯되었다. 이 보고서에서는 post-2015 의제로 지속가능발전목표(Sustainable Development Goals)의 개발을 요청하였다. Rio+20회의에서는 이 문서를 토대로 국가 정상들이 모여 지금까지의 국

제사회 의제를 어떻게 보다 발전시킬 것인지를 결정하였다.

SDGs는 The Rio+회의 이후 3년간 국제 협력과정을 통해 개발되었는데, 17개 목표와 169개 타겟에 대한 공개 워킹그룹(Open Working Group)이 구성되었고 이의 주요 내용에 대한 제안을 계속해왔다. UN은 2013년 5월 고위급 패널 보고서인 「A New Global Partnership : Eradicate Poverty and Transform Economics Through Sustainable Development」를 통해 Post-2015 아젠다의 핵심가치로 (1) 누구도 뒤쳐져서는 안 됨 (2) 지속가능한 발전이 핵심임 (3) 일자리 창출과 다함께 성장하는 경제로의 전환 (4) 모든 사람을 위한 평화구축과 효과적이고 개방적이며 책임감 있는 제도의 마련 (5) 새로운 글로벌파트너십의 형성 등 5가지를 제시하였다.

〈표 II-5〉 Post-2015 아젠다의 핵심가치

핵심가치	주요 내용
누구도 뒤쳐져서는 안 됨	<ul style="list-style-type: none"> 민족집단, 젠더, 지리, 장애, 인종 등의 지위와 무관하게 모든 사람들의 기본적인 경제적 기회와 인권이 보장되어야 한다.
지속가능한 발전이 핵심임	<ul style="list-style-type: none"> 인류를 위협하는 기후변화와 환경파괴를 늦추기 위해 즉각적인 행동에 나서으로써 생산과 소비 패턴을 지속가능하게 변혁해야 한다.
일자리 창출과 다함께 성장하는 경제로의 전환	<ul style="list-style-type: none"> 혁신, 기술, 기업의 잠재력을 동원하여 빈곤 근절과 지속가능한 발전을 위한 경제적 전환을 이룩해야 하며, 특히 청년층에 대한 각별한 관심과 환경에 대한 존중이 필요하다.
모든 사람을 위한 평화 구축과 효과적이고 개방적이며 책임감 있는 제도 마련	<ul style="list-style-type: none"> 평화와 좋은 거버넌스에 대한 인식을 토대로 폭력, 갈등, 억압으로부터 자유로운 사회를 만들어 모든 사람들이 안녕해야 한다.
새로운 글로벌 파트너십 형성	<ul style="list-style-type: none"> 인류애의 공유와 호혜성을 기반으로 한 새로운 연대, 협력, 상호책임의 글로벌 파트너십을 구축해야 한다.

* 출처 : 권상철박경환(2017), p.70 내용을 연구자 재정리

2014년 12월 유엔 총회에 제출된 종합보고서 ‘The Road to Dignity by 2030 : ending poverty, transforming all lives and protecting the planet’에서는 ‘지속가능하고 존엄한 미래를 위한 변혁’을 시대의 소명으로 제시하고, 존엄(Dignity)·사람(People)·번영(Prosperity)·환경(Planet)·정의(Justice)·파트너십

(Partnership) 등의 6가지를 SDGs를 위한 필수요소로 제안하면서 SDGs를 위한 국제사회 공동의 노력을 강조하였다(UN SG, 2014; 황세영 외, 2016).

〈표 II-6〉 지속가능발전을 위한 필수요소

필수요소	주요 내용
존엄(Dignity)	• 빈곤의 퇴치와 불평등과의 전쟁
사람(People)	• 건강한 사람, 지식, 그리고 여성과 어린이의 포용 추구
번영(Prosperity)	• 강력하고, 포용적이며, 혁신적인 경제성장
지구(Planet)	• 모든 사회와 어린이를 위한 생태계 보호
정의(Justice)	• 안전하고 평화로운 사회촉진과 강력한 제도
파트너십(Partnership)	• 지속가능한 발전을 위한 글로벌 연대 구축

* 출처 : UN, 2014 내용을 연구자 정리

마침내 2015년 7월 Post-2015 개발의제 채택을 위한 결과보고서 최종안 「Transforming Our World : The 2030 Agenda for Sustainable Development」이 작성·보고되었고, 같은 해 9월 25일 UN 총회에서 160여 개국 정상들을 포함해 193개 회원국 대표들은 만장일치로, 전 세계의 빈곤문제 해결과 지속가능한 발전의 실현을 위한 지속가능발전목표(Sustainable Development Goals; SDGs)가 승인되었다. 이 목표는 2016년 1월부터 2030년까지 15년간 효력을 발휘하게 된다.

나. 지속가능발전목표(SDGs)의 내용과 그 특징

2015년에 채택된 지속가능발전목표의 최종보고서 「Transforming Our World : The 2030 Agenda for Sustainable Development」는 크게 〈서문〉, 〈선언〉, 〈지속가능개발목표와 중점 사항〉, 〈실행수단과 글로벌 파트너십〉, 그리고 〈후속 조치와 검토〉의 5부분으로 구성되어 있다(권상철·박경환, 2017:73-75).

〈표 II-7〉 2030아젠다의 내용 구조

주요영역	주제	조항	주요내용
	서문		• 2030 아젠다가 사람, 지구, 번영, 평화를 위한 행동 계획임을 명시 (파트너십을 포함한 5P의 당위성 설명)
선언	서론	1~6	• SDGs의 공식적 선언, 빈곤 퇴치와 경제적, 사회적, 환경적 지속가능성의 관계 명시
	비전	7~9	• SDGs가 지향하는 미래 세계에 대한 비전 제시

주요영역	주제	조항	주요내용
	공유된 원리와 책임	10~13	<ul style="list-style-type: none"> 2030아젠다가 UN을 비롯한 일련의 국제적 노력과 합의의 연장선상에 있으며, 지속가능한 개발이라는 접근은 빈곤, 불평등, 환경, 경제성장 그리고 사회적 포용의 상호의존성 등에 대한 인식을 기반으로 함을 명시
	오늘날의 세계	14~17	<ul style="list-style-type: none"> 빈곤과 기아, 불평등 등 세계의 개발 문제 제시, MDGs의 성과와 한계, 그리고 새로운 목표 달성의 필요성 명시
	새로운 아젠다	18~38	<ul style="list-style-type: none"> 2030년까지 달성하고자 하는 17개의 지속가능 개발 목표와 169개의 세부목표의 당위성을 개별적으로 설명
	실행 수단	39~46	<ul style="list-style-type: none"> SDGs 달성을 위한 재원으로서 ODA를 비롯한 공적자원의 확대와 아울러 다양한 민간 자원을 동원할 것임을 명시
	후속 조치와 검토	47~48	<ul style="list-style-type: none"> 세부 지표 마련을 위한 데이터 확보의 필요성과 이에 대한 의사결정 프로세스 확인
	세계를 바꾸는 행동에의 동참	49~53	<ul style="list-style-type: none"> 보다 나은 미래를 위한 국제사회의 노력이 전 인류의 동참 속에서 이루어져야 함을 선언하고 독려
SDGs와 중점사항 (17개 목표와 169개 지표 제시)		54~59	<ul style="list-style-type: none"> 개별 국가의 현실과 정책적 차이를 인정하면서도 SDGs의 통합성, 보편성, 불가분성을 명시하고 세부 목표의 진척을 위해 회원국의 데이터 수집과 역량 강화가 이루어져야 함을 명시. 지구의 생태계가 '어머니 지구'임을 명시
실행 수단과 글로벌 파트너십		60~71	<ul style="list-style-type: none"> 재원 마련을 위한 노력과 개별 목표의 진척 상황을 모니터링하는 국제적 지표 프레임워크, <아디아바바 행동아젠다>를 구현하기 위한 매커니즘 구축을 명시
후속 조치와 검토	후속 조치와 검토	72~77	<ul style="list-style-type: none"> 후속 조치와 검토에 대한 7가지 원칙 제시 ; ① 개별국가의 자발성 ② 이행사항 추적 ③ 장기적 관점의 필요성 및 개방성 ④ 우선 순위의 유연성 ⑤ 실행 증거에 대한 엄밀성 ⑥ 개발도상국의 역량 강화 ⑦ UN 및 다자기구로부터의 지원 보장
	국가적 수준	78~79	<ul style="list-style-type: none"> SDGs를 국가 정책의 토대로 삼고 국가 하위 단위에서 진척을 지원, 포괄할 것을 제안
	지역적 수준	80~81	<ul style="list-style-type: none"> 대륙 및 지역 간 토론과 상호 학습을 통한 지역 간 협력의 필요성 제시
	글로벌 수준	82~91	<ul style="list-style-type: none"> 고위급정치포럼을 통한 지속적인 후속 조치와 검토가 계속될 것임을 명시

* 출처 : 권상철박경환(2017), p.74

보고서의 〈서문〉에서는 2030 아젠다가 사람(People)·지구(Planet)·번영(Prosperity)·평화(Peace)·파트너십(Partnership) 등 이른바 ‘5Ps’를 위한 행동계획임을 명시하고 있다. 〈선언〉은 크게 서론, 비전, 공유된 원리와 책임, 오늘날의 세계, 실행 수단, 후속 조치와 검토, 그리고 세계를 바꾸는 행동에의 동참이라는 8개 부분으로 구성된다. 특히 〈비전(vision)〉에서는 인간으로서의 존엄성 확보, 사회·경제·환경적 차원에서 미래사회의 바람직한 모습과 2030 아젠다가 궁극적으로 지향하는 세계관을 제시하고 있다.

〈표 II-8〉 2030 아젠다에 제시된 미래 세계의 비전

주요 영역	바람직한 미래 세계의 모습
인간으로서의 존엄성을 지키기 위한 기본적 조건	• 공포, 폭력으로부터 자유로운 세계
	• 문맹이 없는 세계
	• 양질의 교육, 의료, 사회적 보호에 대해 누구나 보편적으로 접근할 수 있는 세계
	• 육체적, 정신적, 사회적 안녕이 보장되는 세계
	• 깨끗한 식수, 상하수도, 위생 설비에 대한 권리가 보장되는 세계
	• 안전하고, 값비싸지 않으며, 영양가가 있는 충분한 음식이 보장되는 세계
	• 안전하고, 값비싸지 않으며, 지속가능한 에너지를 누구나 사용할 수 있는 세계
	• 인간으로서의 권리와 존엄이 보편적으로 존중받을 수 있는 세계
	• 법, 정의, 평등, 무차별의 원리가 보장되는 세계
사회적, 경제적 지속가능성 영역	• 인종, 민족 집단, 무차별의 원리가 보장되는 세계
	• 인간으로서 잠재력을 실현할 수 있고 공동 번영할 수 있는 기회 균등의 세계
	• 폭력과 착취가 없이 자녀들이 성장하는 세계
	• 모든 여성들이 어떠한 법적, 사회적, 경제적 장벽 없이 완전한 성 평등을 누리는 세계
	• 정의롭고 공평하며 관용적, 개발적, 포용적이어서 취약집단의 필요가 충족되는 세계
환경적 지속가능성 영역	• 모든 국가가 포용적이고 지속가능한 경제 성장을 이루어 누구나 일자리가 있는 세계
	• 공기, 토지에서부터 하천, 호수에 이르는 자연자원의 소비와 생산이 지속가능한 세계
	• 경제적, 사회적, 환경적 지속가능성 유지와 빈곤 및 가아 퇴치에 필수적인 민주주의, 좋은 거버넌스, 법률 등의 여건이 국가적으로나 국제적으로 잘 갖추어진 세계
	• 개발기술 적용의 적용이 기후에 민간하고, 생물종을 고려하며 회복력을 갖추고 있는 세계
	• 인간 존엄성이 자연과 조화를 이루며 야생 및 기타 생명체들이 보호받는 세계

* 출처 : 권상철박경환(2017), p.75

이러한 비전을 기반으로 지속가능발전목표(SDGs)는 총 17개 목표 69개 세부 지표로 구성되어 있다. SDGs의 17개 목표는 사회발전, 경제개발, 환경의 영역에 걸쳐 있으며 SDG 16과 SDG 17은 이행 기제에 해당하는 목표이다. 목표 전체를 아우르는 총괄 목표이자 인간의 존엄성(Dignity)을 회복하는 방안은 MDGs와

마찬가지로 ‘빈곤의 극복’이다. 하지만 MDGs가 절대적인 빈곤 완화와 기아 퇴치에 초점을 두었다면 SDGs는 절대빈곤은 물론 상대적 빈곤을 포괄하는 ‘모든 형태의 빈곤퇴치’에 주안점을 두고 있는 것이 차이점이다. 사회발전 영역은 식량/농업, 보건, 교육, 젠더 및 주거 등 인간을 둘러싼 거의 모든 사회적 환경을 포괄하고 있다. 경제부분은 저성장과 실업, 경제적 불평등 등 개발도상국만이 아닌 전 지구적인 경제현안 해결을 위한 목표로 구성되어 있다. 환경은 MDGs에서 구체적으로 다루지 못했던 에너지, 기후변화, 산림, 사막화, 토지황폐화, 해양자원 및 오염 문제 등을 상세히 제시하여 지속가능한 환경보전에 관한 의지를 강조하고 있다. 이행 기제인 목표 16과 17은 목표달성을 위한 제도적 환경 및 거버넌스 구축, 지속적인 글로벌 파트너십의 재활성화가 주요 내용이다.

〈표 II-9〉 지속가능발전목표(SDGs)의 주요 내용

SDGs	부문	목표	주제
총괄		(목표 1) 모든 국가에서 모든 형태의 빈곤 종식	빈곤
부문별	사회 발전	(목표 2) 기아의 종식, 식량안보 확보, 영양상태 개선 및 지속가능 농업 증진	식량/농업
		(목표 3) 모든 사람의 건강한 삶 보장 및 웰빙 증진	보건/건강
		(목표 4) 모든 사람을 위한 포용적이고 형평성 있는 양질의 교육 보장 및 평생학습 기회 보장	교육
		(목표 5) 성평등 달성 및 여성과 여아의 역량 강화	젠더
		(목표 11) 포용적이고, 안전하고, 회복력 있는 지속가능한 도시와 인간 거주지 조성	주거
	환경	(목표 6) 모두를 위한 식수와 위생시설 접근성 및 지속가능한 관리 확립	물/위생
		(목표 7) 모두에게 지속가능한 에너지 보장	에너지
		(목표 13) 기후 변화와 그 영향에 대처하는 긴급 조치 시행	기후변화
		(목표 14) 지속가능발전을 위한 해양, 바다, 해양자원 보존과 지속가능한 사용	해양
	경제 발전 목표 (1,2,17도)		(목표 15) 육지 생태계 보호와 복구 및 지속가능한 수준에서의 사용 증진 및 산림의 지속가능한 관리, 사막화 대처, 토지황폐화 중단과 회복, 생물다양성 손실 중단
(목표 8) 지속적, 포괄적, 지속가능한 경제성장 및 생산적 완전고용과 양질의 일자리 증진			노동
		(목표 9) 건실한 인프라 구축, 포용적이고 지속가능한 산업화 진흥 및 혁신	경제

SDGs	부문	목표	주제
	관련)	(목표 10) 국가 내국가 간 불평등 완화	불평등
		(목표 12) 지속가능한 소비 및 생산 양식 보장	소비
이행 기제		(목표 16) 지속가능발전을 위한 평화적이고 포괄적인 사회 증진 과 모두가 접근할 수 있는 사법제도, 모든 수준에서 효과적 책무성 있는 포용적인 제도 구축	거버넌스
		(목표 17) 이행수단 강화 및 지속가능발전을 위한 글로벌 파트너 십 재할성화	이행수단, 글로벌 파트너십



* 출처 : 황세영 외(2016), p.20을 연구자 재구성

다. 새천년개발목표(MDGs)와 지속가능발전목표(SDGs) 간 비교

지속가능발전목표는 개발협력의 목표와 지형 및 주제와 방법 모든 측면에서 대전환을 요구하고 있다(이태주, 2016). 이에 새천년개발목표(MDGs)와도 확연한 차이를 보인다. 앞서서도 일부 언급되긴 했지만 MDGs와 SDGs의 차이점을 보다 구체적으로 살펴보면 <표 II-10>과 같다.

첫째, 목표의 보편성(Universal)이다. 지속가능발전목표(SDGs)는 기존의 개발 목표와 달리 선진국을 포함한 모든 국가에 해당하는 보편적인 목표를 설정한 것이 MDGs와 비교해 가장 큰 차이점이다. 즉 SDGs는 낡은 ‘North-South’ 시선에서 벗어나 모든 수준의 발전에 있어 국가들에 관련된 보편타당한 의제를 담고 있다(OECD, 2016). 일례로, MDGs에서는 포함되지 않았으나 SDGs에 새롭게 포함된 ‘불평등 해소(Goal 10)’와 평화로운 사회 증진 및 제도 구축(Goal16)’의 경우는

범세계적인 남-북간 불평등과 폭력 및 테러 방지를 위한 국제평화 유지의 문제뿐만 아니라 국내적 빈부격차 및 폭력방지 등도 포함하고 있기 때문에 개도국은 물론 선진국도 실천해야만 하는 목표이다(안해정 외, 2016:35).

둘째, 목표의 종합성(Comprehensive)을 들 수 있다. 최종적으로 채택된 SDGs는 17개 목표(Goal)에 169개의 세부 지표로 구성되어 있어 절대빈곤 퇴치를 중심으로 한 MDGs의 8개 목표에 비해 훨씬 넓은 영역에서 보다 구체적인 목표를 제시하고 있다(표 II-10 참조). 특히 MDGs에서 언급되지 않았던 지속가능한 경제성장과 산업화, 일자리 창출, 국가 내·외의 불평등 해소를 구체적으로 언급한 것이 SDGs의 주요한 특징이다.

〈표 II-10〉 MDGs와 SDG간 비교

SDGs	MDGs	비교
<ul style="list-style-type: none"> • Goal 1. 모든 지역에서 빈곤퇴치 • Goal 2. 기아 해소, 식량안정성 확보 및 지속가능 농업 	<ul style="list-style-type: none"> • Goal 1. 절대빈곤과 기아퇴치 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ 기아(hunger)와 식량문제, 영양상태에 대한 논의를 좀 더 세부적으로 구분함(왜냐하면 이 상황은 각기 다르고 지표 또한 다르기 때문임) ✓ 이에 대한 지역사회의 참여와 지속가능한 농업에 대한 새로운 논의가 포함됨
<ul style="list-style-type: none"> • Goal 3. 모든 연령층의 모든 사람들의 건강한 생활과 웰빙 보장 	<ul style="list-style-type: none"> • Goal 4. 유아사망률 감소 • Goal 5. 모성보건 증진 • Goal 6. HIV/AIDS, 말라리아 등 질병퇴치 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ 기존목표에서는 건강과 관련된 내용 중에서 몇몇의 중요한 내용이 포함되었다면 여기서는 포괄적인 내용이 포함됨 ✓ 그러나 어떻게 접근할 지에 대한 어려움이 발생함 (how의 문제)
<ul style="list-style-type: none"> • Goal 4. 포괄적이고 공평한 질의 교육 보장 및 평생 교육의 기회 촉진 	<ul style="list-style-type: none"> • Goal 2. 보편적 초등교육 달성 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ 초등교육을 넘어 모든 계층의 포용적이고 공평한 교육을 언급
<ul style="list-style-type: none"> • Goal 5. 성평등 달성 및 여성역량 강화 	<ul style="list-style-type: none"> • Goal 3. 양성평등 및 여성능력 교양 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ 내용 변화 거의 없음
<ul style="list-style-type: none"> • Goal 6. 수자원에 대한 접근성과 지속가능한 관리 및 위생 관리 보장 	<ul style="list-style-type: none"> • Goal 7. 지속가능한 환경보장 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ 아젠다 21, 코펜하겐 협약을 바탕으로 Rio+20에서 논의

SDGs	MDGs	비교
<ul style="list-style-type: none"> • Goal 7. 적절한 가격의 믿을 수 있고 지속 가능한 현대적인 에너지에 대한 접근 보장 • Goal 11. 포괄적이고 안전하며 회복력 있고 지속가능한 도시와 생활 환경 조성 • Goal 12. 지속가능한 소비 및 생산 패턴 보장 • Goal 13. 기후 변화와 그 영향에 맞서기 위한 긴급 조치 (UNFCCC) • Goal 14. 지속가능한 개발을 위하여 해양 자원을 보호하고 지속 가능하게 사용 • Goal 15. 생태계 보호, 복구 및 지속가능한 형태의 활용 촉진, 산림의 지속가능한 관리, 사막화 방지, 토지 황폐화 및 생물다양성 감소의 중단 		<p>된 환경이슈가 대거 등장하고 세분화되었음</p> <p>✓ 지속가능한 환경논의가 포함 된 것은 반가운 일이지만 Rio+20에서 살펴본 것처럼 온실가스 감축등과 관련된 선진국의 참여가 불확실한</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Goal 8. 일관되고 포괄적인 지속 가능한 경제성장, 생산적인 완전 고용 및 모두를 위한 관철은 일자리 촉진 • Goal 9. 회복력 있는 인프라 조성, 포괄적이고 지속가능한 산업화 촉진 및 혁신 육성 • Goal 10. 국가 내부와 국가 간의 불평등 감소 	<ul style="list-style-type: none"> • 기존의 MDG에 포함되지 않았던 부분 	<p>✓ 경제, 사회발전 및 통합부분이 추가로 포함됨,</p> <p>✓ 즉 불평등을 감소하고, 단순한 일자리 양만 증가시키는 것이 아니라 관철은 일자리 확대를 고민하는 것이 필요하다는 것을 의미함</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Goal 16. 지속가능한 개발을 위한 평화롭고 포괄적인 사회의 촉진, 모두에게 정의에의 접근 제공, 모든 레벨에서 효과적이고, 책임이 있고 포괄적인 기관 설립 • Goal 17. 지속가능한 개발을 위한 실행도구의 강화와 글로벌 파트너십 재활성화 	<ul style="list-style-type: none"> • Goal 8. 개발을 위한 글로벌 파트너십 	<p>✓ MDGs 실천 과정에서 파트너십이 성공에 중요한 요소로 부각되었으며, 이를 반영한 목표</p>

* 출처 : 지속가능발전포털(ncsd.go.kr/app/sub02/20_tab3.do)

셋째, 목표의 포용성(Inclusive)이다. SDGs의 핵심 기조가 ‘누구도 뒤처지지 않는 것(Leave no one behind)’인 것처럼 목표 설정의 논의 과정에서 전 세계 각 계층의 이해당사자가 참여하였다. MDGs의 경우 주로 선진국 중심의 소수 전문가 집단에 의한 탑다운(Top-Down) 형식의 결정이었으나, SDGs의 경우 193개국의 유엔 회원국들을 중심으로 유엔기구, 시민사회단체, 민간기업, 그리고 학계 등 다양한 이해관계자들의 광범위한 참여가 이루어졌다(Honniball et al., 2014; 안해정 외, 2016:34 재인용). 특히 전 세계의 주요 시민사회단체(CSO)들은 2010년부터 ‘Beyond 2015’라는 캠페인을 통해 포스트-2015에 대한 자체적인 비전을 갖고 방향을 제시해왔다(권상철·박경환, 2017:79).

하지만 UNESCO 등 다자기구들의 노력에도 불구하고 SDGs의 17개 세부목표에 ‘문화’부분은 채택되지 않았다.

4. 우리나라의 ‘지속가능발전목표’ 이행 현황

‘지속가능발전’이 비단 SDGs에서 새롭게 제기된 것이 아닌 만큼 우리나라 또한 정부를 중심으로 ‘지속가능발전’의 가치 확산과 실효적 이행을 위해 노력해왔다. 1992년 리우 환경정상회의에서 ‘의제21’을 채택한 계기로 1996년 ‘의제 21 국가실천계획’을 수립·이행했으며, 김대중 정부 출범과 함께 새천년 국가환경비전을 선언하고 대통령 소속 지속가능발전위원회를 출범하였다. 2002년 남아공 요하네스버그에서 개최된 ‘지속가능발전세계정상회의(WSSD)’에서 지속가능발전의 실현을 위한 국가 전략과 이행계획 개발을 의무화함에 따라 2006년에 ‘제1차 지속가능발전 전략 및 이행계획(2006-2010)’을 수립하였다. 2007년 「지속가능발전기본법」 제정(이후 「지속가능발전법」으로 개정, 2010)으로 ‘지속가능발전계획’⁶⁾은 국가 법정계획으로 승격되어 2011년에 2차 계획(2011-2015), 2015년 3차 기본계획(2016~2035)이 수립되어 현재에 이른다.

6) 지속가능발전계획은 당초 「지속가능발전기본법」의 제4조에 명시된 법정계획이었으나, 2010년에 제정된 「저탄소녹색성장기본법」으로 계획수립추진 근거 조항이 이관되었다. 이와 동시에 「지속가능발전기본법」은 「지속가능발전법」으로 개정되었다.

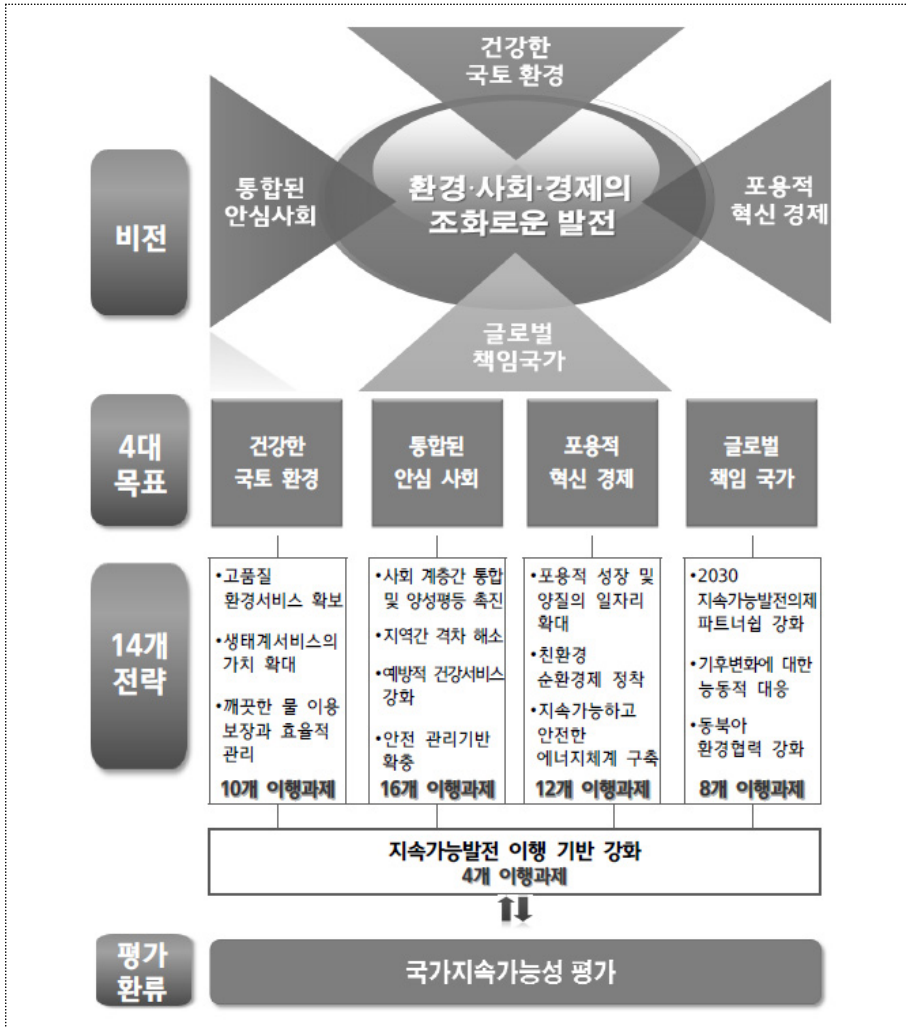
〈표 II-11〉 지속가능발전 관련 국내 주요 추진 경과

연도	국내	비고 (국외)
1992년		• UN환경개발회의(UNCED) - 리우선언, 의제 21 채택
1996년	• 의제21 국가실천계획 수립·시행	-
2000년	• 새천년 국가환경비전 선언 • 대통령 소속 지속가능발전위원회 출범	-
2002년	-	• 지속가능발전정상회의(WSSD), 요하네스버그 선언 채택
2005년	• 지속가능발전비전 선언	
2006년	• 제1차 지속가능발전 전략 및 이행계획 수립(2006-2010) • 지속가능발전지표(77개) 선정	-
2007년	「지속가능발전기본법」 제정	
2010년	• 「지속가능발전기본법」을 「지속가능발전법」으로 개정 - 환경부장관 소속 지속가능발전위원회로 개편	-
2011년	• 제2차 국가지속가능발전기본계획(2011-2015) 수립	-
2012년	-	• UN지속가능발전회의(UNCSD) 개최 - UN 지속가능발전목표(SDGs) 설정 합의
2014년	• 국가 지속가능성 보고서 발간	유엔사무총장보고서 발간
2015년	• 제3차 국가지속가능발전기본계획 수립(2016년 1월 국무회의 심의·확정)	• 제70차 UN 총회 - 2030 발전의제 및 지속가능발전목표(SDGs) 채택

* 출처 : 관계부처합동(2016), 제3차 지속가능발전기본계획(2016-2035), p.4를 연구자 재구성

제3차 지속가능발전 기본계획(2016-2035)은 UN 지속가능발전목표(SDGs)가 채택됨과 동시에 심의·확정된 계획(2016년 1월)으로, SDGs의 가치와 목표 이행에 초점을 두었다는 점에서 이전의 계획과는 차별성을 가진다. 2차 지속가능발전계획(2011~2015)까지는 환경 측면을 중심으로 지속가능발전계획이 수립되어 주로 환경과 관련된 지속가능발전 지표가 설정되는데 비해⁷⁾, 3차 계획은 국가발전 패러다임으로서 경제와 사회 측면의 지표들도 비중 있게 포함하려고 노력하였다. 그 결과 제3차 기본계획은 ‘환경·사회·경제의 조화로운 발전’이라는 비전 아래 4대 목표와 13개 전략, 50대 이행과제를 제시되었다(임소영·김성규·김지혜, 2016:34).

7) 제2차 지속가능발전계획(2011-2015)의 25개 이행과제 중 非환경분야 과제는 5개에 불과하다.



[그림 II-3] 제3차 지속가능발전계획(2016~2035) 비전체계도

* 출처 : 관계부처 합동(2016), 제3차 지속가능발전계획(2016~2035), p.30

제3차 지속가능발전계획을 구체적으로 살펴보면, UN 지속가능발전목표(SDGs)를 국내 여건에 맞게 반영하였고, 양극화·에너지·지역불균형·일자리·취약한 거버넌스·저출산 고령화·대량생산과 대량소비 등을 국가적 위협요인으로 선정하여 환경-사회-경제 각 부문 간 통합성을 제고하는 방향으로 목표, 세부 과제 및 지표를 설정하였다(관계부처 합동, 2016).

〈표 II-12〉 SDGs와 제3차 지속가능발전계획 비교(전략 및 세부이행과제)

SDGs 목표	제3차 지속가능발전계획	
	전략	세부 이행과제
1 빈곤	2-1. 사회계층간 통합 및 양성평등 촉진	① 사회적 안전망 강화 ② 고용-복지 연계 강화 ③ 다양한 사회구성원별 지원 강화 ④ 여성의 경제활동 지원 및 양성평등 기반 확충
2 식량/농업	2-2. 지역 간 격차해소	① 지역경제 발전기반 확충 ② 농림어업인 복지 및 정주여건 개선 ③ 지속가능한 관광 활성화
	2-3. 예방적 건강서비스 강화	① 사전예방적 건강관리 강화 ② 어린이 건강 증진 ③ 감염병에 대한 예방관리 강화 ④ 식품안전성 및 식량안보 제고 ⑤ 휴양치유 인프라 확충
3 건강/웰빙	2-3. 예방적 건강서비스 강화	① 사전예방적 건강관리 강화 ② 어린이 건강 증진 ③ 감염병에 대한 예방관리 강화 ④ 식품안전성 및 식량안보 제고 ⑤ 휴양치유 인프라 확충
4 교육	2-1. 사회계층간 통합 및 양성평등 촉진	① 사회적 안전망 강화 ② 고용-복지 연계 강화 ③ 다양한 사회구성원별 지원 강화 ④ 여성의 경제활동 지원 및 양성평등 기반 확충
5 양성평등		
6 물	1-3. 깨끗한 물 이용 보장과 효율적 관리	① 안전한 식수에 대한 접근성 보장 ② 상수원 수질개선 대책 강화 ③ 물순환 체계 강화
7 에너지	3-3. 지속가능하고 안전한 에너지 체계 구축	① 에너지 수요관리 강화 ② 신재생에너지 보급 확대 ③ 에너지 안전관리 시스템 강화
8 경제성장/일자리	3-1. 포용적 성장 및 양질의 일자리 확대	① 일자리 창출 및 혁신형 창업 지원 ② 고용안정성 제고 및 근로여건 개선 ③ 공정거래 문화 확산 ④ 미래 산업 육성기반 조성 ⑤ 첨단융합 및 기후변화대응기술 개발 투자 확대
9 산업화/혁신		
10 불평등	2-1. 사회 계층간 통합 및 양성평등 촉진	① 사회적 안전망 강화 ② 고용-복지 연계 강화 ③ 다양한 사회구성원별 지원 강화 ④ 여성의 경제활동 지원 및 양성평등 기반 확충
11 도시/공간	1-1. 고품질 환경서비스 확보	① 깨끗한 대기질 확보 ② 도시 생태공간 확충 ③ 사전예방적 국토환경 관리 ④ 오염배출 관리 체계 선진화

SDGs 목표	제3차 지속가능발전계획	
	전략	세부 이행과제
	2-4. 안전 관리 기반 확충	① 안전관리 시스템 선진화 ② 화학물질 안전관리 및 피해구제 확대 ③ 도시안전 인프라 확충 ④ 자연재해의 효과적 예방체계 구축
12. 지속가능한 생산·소비	3-2. 친환경 순환경제 정착	① 재사용-재활용 확대를 통한 자원순환 촉진 ② 청정생산 및 환경경영 확산 ③ 친환경소비 실천 기반 확충 ④ 저탄소생활 확산
13. 기후변화	4-2. 기후변화에 대한 능동적 대응	① 시장을 활용한 효과적 온실가스 감축 ② 부문별 온실가스 감축 강화 ③ 기후변화 적응역량 강화
14. 해양생태/자원	1-2. 생태계 서비스의 가치 확대	① 육상 및 담수 생태계 보전 ② 생물다양성의 보전 및 위협요인 저감 ③ 연안·해양 생태계 보호와 지속가능한 이용
15. 육상생태/자원		
16. 정의	지속가능발전 이행기반 강화	
17. 글로벌 파트너십	4-1. 2030 지속가능발전 의제 파트너십 강화	① 개도국의 지속가능한 발전 지원 ② 국제기구와의 협력 강화
	4-3. 동북아 환경협력 강화	① 동북아 지역 환경공조 체계 강화 ② 그린데탕트를 통한 남북 환경공동체 기반 구축

* 출처 : 관계부처 합동(2016), 제3차 지속가능발전계획(2016~2035) 내용을 토대로 연구자 작성

하지만 제3차 지속가능발전계획은 환경-경제-사회 부문의 균형적 계획이라는 당초 의도와는 달리 여전히 환경부문에 치우친 경향을 보인다는 평가를 받고 있다. 지속가능발전계획 내 경제 분야 지표가 매우 제한된 범위만을 다루고 있고, 그나마도 환경 측면을 강하게 고려하고 있어 경제지표로 분류할 수 있는 지에 대해 논란의 여지가 있는 것으로 지적된다(임소영·김성규·김지혜, 2016). 사회부문의 경우에도 보건·복지에 다소 한정된 경향을 보이고 있으며, 특히 문화·관광분야(문체부 소관)는 전체 50개 이행과제 중 ‘2-1-③ 다양한 사회구성원별 지원강화’ 내 장애인 복지서비스 강화, ‘2-2-③ 지속가능한 관광활성화’의 2대 과제 등 총 3개 과제에 불과하다.

이는 UN SDGs와 우리나라 ‘지속가능발전계획’ 반영 여부를 떠나 ‘문화’와 ‘발전’간의 관계설정과 이에 대한 인식이 낮은 수준임으로 방증하는 것이다.

제2절

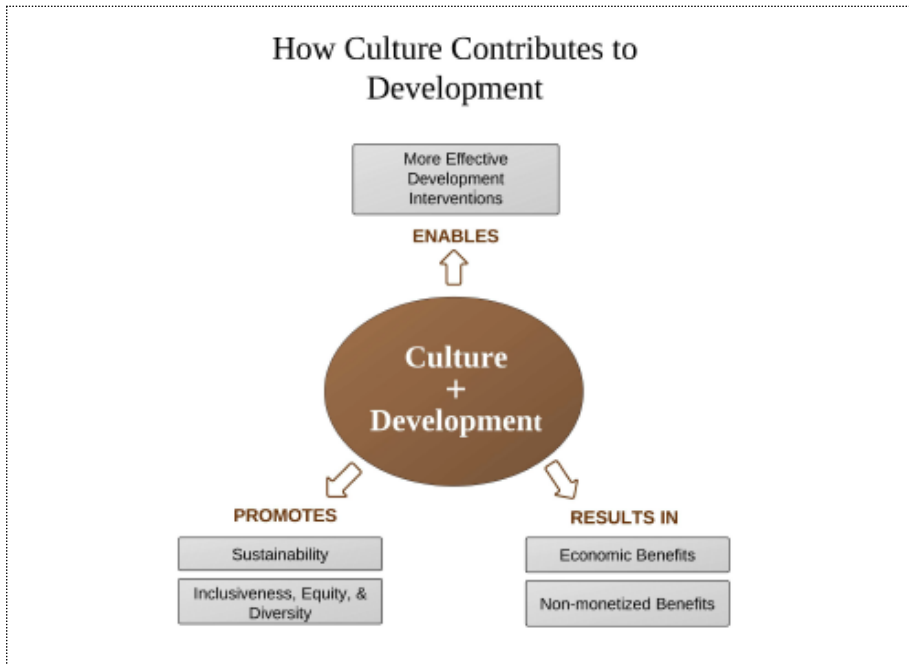
「문화와 발전」 : 그 관계와 의미

1. 「문화와 발전」간의 관계 : 개념적 접근

지속가능발전목표(SDGs)와 문화 혹은 문화정책 간의 관련성을 논의하기 위해서는 근본적으로 ‘문화(culture)’와 ‘발전(development)’간의 관계에 대한 검토가 필요하다. 학문 분야는 물론 국제기구들은 오래 전부터 ‘문화’와 ‘발전’은 불가분의 관계를 가지는 것으로 인식했으며, 문화가 발전의 동인(driver)이자 조력자(enabler)인 것으로, 그 역할의 중요성을 강조해왔다.

발전의 동인(driver)으로서 문화는 직접 이익과 간접 이익으로 나누어 설명될 수 있다(UNESCO, 2012). 문화유산, 문화·창조산업, 지속가능한 문화관광 육성을 통한 경제성장과 빈곤의 퇴치가 문화를 통한 ‘발전’의 직접적이고 경제적인 이익(Economic Benefit)으로 설명가능하며, 간접적으로는(Non-monetized Benefit) 문화를 통해 사회적 포용과 착근(rootedness), 회복, 혁신, 창조성 및 기업가정신이 제고되어 보다 긍정적이고 효과적인 발전을 모색할 수 있다.

한편 조력자(enabler)로서의 ‘문화’는 관습, 생활양식(way of life) 등 보다 광의의 문화 개념으로부터 출발하는데, 문화가 ‘발전’의 저수지이자 보편성을 부여하는 의미의 장치라는 것이다(이태주, 2014:13). 또한 문화는 빈곤을 대항하는 수단을 제공하며, 사회적 소외계층에게 능력과 기회를 부여할 수 있다. 문화는 시민들의 참여, 공동체 권능(empowerment)을 강화함과 동시에 상호 문화 간의 대화와 갈등해소 및 동등한 권리보장을 발전시킬 수 있다(IFACCA, Culture21, IFCCD & Culture Action Europe, 2013). 이러한 관점에서 본다면, 결국 인권 보호를 포함한 문화다양성(cultural diversity)의 존중은 개발 과정에서 유발될 수 있는 국가 내·국가 간 갈등을 막고, 사회적 약자들의 권리를 보호하는데 매우 유용하며, 결국 발전목표 성취를 위한 최적의 조건을 창출할 것이다(UNESCO, 2012:5).



[그림 II-4] 문화와 발전의 관계 (UNESCO)

* 출처 : UNESCO(2012), p.8

이와 유사한 맥락에서 이태주(2014)는 최근 대안적 발전전략으로 주목받고 있는 ‘포용적 발전(inclusive development)’을 성취하기 위해 개발 협력에 대한 ‘문화’의 통합적이고 범분야적 접근(cross-cutting approach)이 필요하다고 강조한다. 포용적 발전은 발전과정과 발전의 성과가 소수에게 독점되지 않고 모두를 위한 발전(development for all)을 일컫는 것으로, 소수자와 소수민족, 주변화된 계층과 빈곤층 및 여성이 발전과정에 민주적으로 참여하고 이들에게 발전의 혜택이 골고루 분배되는 포용적 발전을 실현하기 위해서는 문화를 매개로 하는 문화적 접근과 문화자산이 필수적(이태주, 2014:16)이라는 것이다.

양현미(2007)는 문화와 발전을 직접적으로 연결하지는 않았지만, 문화의 효과에 대한 설명을 통해 문화가 경제·사회적 발전에 있어 가치와 효과를 가진다고 강조한다. 이는 UNESCO 등이 강조한 ‘발전’에 있어 문화의 기능과 역할에 관한 규정과 일맥상통한다.

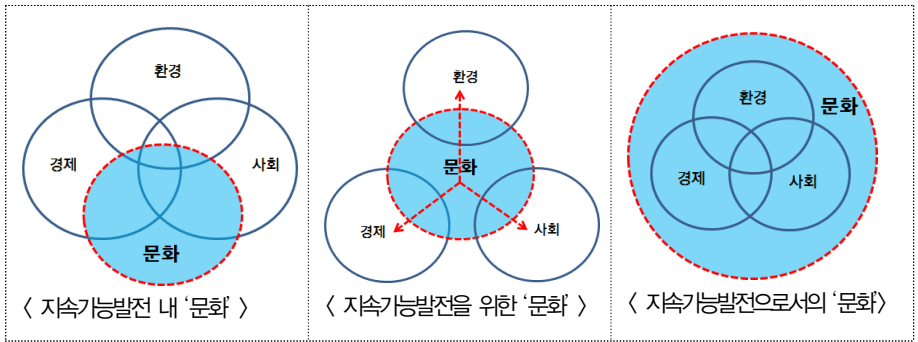
〈표 II-13〉 문화의 효과 : 문화적 효과, 경제적 효과, 사회적 효과

구분	효과	내용
문화적 효과	문화자본 증가	<ul style="list-style-type: none"> • 자기표현과 향유 기회 증가 • 문화자본 증가
	정체성 강화	<ul style="list-style-type: none"> • 국가, 민족, 지역의 역사보존 • 국가적, 지역적, 개인적 측면에서 정체성 형성 및 자부심 제고
	문화적 가치관 확산 및 문화다양성 제고	<ul style="list-style-type: none"> • 다양성관용자유로운 표현과 같은 긍정적인 공동체 • 규범 확산 • 문화적 차이에 대한 이해 제고 • 문화다양성 제고
경제적 효과	소득 증대	<ul style="list-style-type: none"> • 문화 분야 매출 증가 • 문화행사 방문객의 지역시설 및 서비스 이용 증가
	고용 창출	<ul style="list-style-type: none"> • 고용 창출
	마케팅 강화	<ul style="list-style-type: none"> • 국가, 지역, 기업의 이미지와 위상 제고
	투자 촉진	<ul style="list-style-type: none"> • 투자자에게 국가, 지역, 기업의 매력도 증가
	성장잠재력 제고	<ul style="list-style-type: none"> • 창조산업의 성장을 촉진하는 창조적 환경 조성 • 경제부흥의 가능성이 더 높아짐
사회적 효과	사회적 비용 감소	<ul style="list-style-type: none"> • 결근률 감소를 통한 생산성 제고 • 질병으로 인한 사회적 비용 감소
	건강증진	<ul style="list-style-type: none"> • 신체적, 정신적, 심리적 측면에서 건강 증진 및 질병 예방
	인적 자본 제고	<ul style="list-style-type: none"> • 창의성 향상 • 기술 향상 • 소통 능력 향상 및 타인에 대한 포용력 제고

* 출처 : 양현미(2007), p.103-104; 노영순윤주(2012), p.56-57 재인용

Dessein, Soini, Fairclough and Horlings(2015)는 문화와 지속가능발전은 과거부터 미래까지 서로 다른 삶의 양상을 포괄하는 광범위한 개념으로, 이들 간의 관계를 정의하는 것은 문화와 발전의 개념과 연계성, 이를 둘러싼 다양한 해석에 대한 이해에 기초한다고 주장한다. 그러면서 그들은 문화와 지속가능발전 간의 관계를 ① 지속가능발전의 한 기둥(pillar)으로서 ‘문화’ (‘Culture’ In SD) ② 지속가능 발전을 위한 ‘문화’ (‘Culture’ For SD) ③ 지속가능발전 그 자체로서 ‘문화’ (‘Culture’ As SD)로 구분한다. 첫째, 지속가능발전의 한 기둥으로서 ‘문화’는 문화가 지속가능발전에 있어 환경, 사회, 경제 부문과 나란히 독립적이고 자율적인 역할을 의미한다. 이는 지속가능발전에 있어 예술과 창조적 활동의 특별한 기능에 관한 것으로, 독자적인 문화 및 예술영역이 지속가능한 발

전에 기여함을 의미한다. 둘째, 지속가능발전을 위한 ‘문화’는 지속가능발전 전체 영역에 걸쳐 긍정적 영향을 미치는 문화의 역할에 관한 것이다. 이때 문화는 환경, 경제 및 사회적 지속가능성을 가능하게 하고 이들 3요소 간 경쟁과 갈등을 조정하며, 나아가 인간과 사회에 지속가능한 발전의 의미를 부여하는 역할을 한다. 끝으로 지속가능발전 그 자체로서의 ‘문화’는 일종의 사회적 가치이자, 사회적 자본으로서 ‘문화’를 의미한다. 즉, 문화는 ‘지속가능성’을 창조하고 지속가능발전의 새로운 패러다임과 이상적 비전을 제공한다는 것이다.



[그림 II-5] 발전에 미치는 문화의 역할 유형

* 출처 : Dessein, Soini, Fairclough and Horlings(2015), p.29

결론적으로 ‘인간의 창조적 행위’라는 협의의 문화 혹은 사회적 가치, 관습 및 생활방식 등 넓은 의미의 문화든 간에 「문화와 발전」간의 관계에 대한 논의는 국내외를 막론하고 활발히 전개되어 왔다⁸⁾.

특히 최근 들어 이러한 논의가 활발히 전개된 이유는 경제와 기술, 물질 중심주의에 대한 성찰, 경제성장 일변도의 단선적 발전론에 대한 반성(이태주, 2014:13), 나아가 포용적 발전에 이르기까지 포스트발전 담론의 논의 확대라고 할 수 있다. 이러한 시대적 흐름에 편성하여 UN본부, UNESCO, UCLG 등 국제기구들은 ‘문화와 발전’을 핵심의제로 채택하여 본격적인 논의와 함께 국제사회 내 공론화를 전개해오고 있다.

8) 물론 문화와 발전을 긍정적인 관계로만 바라보는 것은 아니다. 근대화론자들과 개발경제학자들은 문화를 장애요인으로 인식하기도 한다(이태주, 2014:12)

2. 「문화와 발전」에 관한 국제사회의 논의 과정과 그 내용

「문화와 발전」의 관계설정은 Post-2015 아젠다 논의가 본격화된 2010년 이후에 보다 활발히 전개되긴 했지만, 사실 1960년대 이래 핵심 국제사회의 관심사 중 하나로 주요 국제기구를 중심으로 논의되어왔다(표 II-14 참조).

1966년 UNESCO는 창설 20주년을 맞아 「국제문화협력원칙선언(Declaration of the Principles of International Cultural Cooperation)」을 통해 “모든 인간은 자신의 문화를 발전시킬 권리와 의무를 지닌다”고 규정하면서 사실상 처음으로 문화적 개발, 문화다양성, 인류 공동의 유산 등의 개념을 내세웠다. 1970년 「문화정책에 관한 정부 간 회의(First Intergovernmental Conference on the Institutional, Administration and Financial Aspects of the Cultural Policies)」에서는 “문화적인 발전이 사회적·경제적 발전의 필수요소”라고 선언하기도 하였다. UNESCO 정부 간 회의로 1982년 멕시코시티에서 개최된 「세계문화정책회의(World Conference on Cultural Policies)」에서는 “균형 잡힌 발전을 위해 개발전략에 문화적 요소를 포함시켜야 한다” 등 문화와 발전간의 관계에 대해 한층 발전된 인식이 제시되었으며, 이 회의결과를 바탕으로 UNESCO는 1998년 「세계문화발전 10년(World Decade for Cultural Development)(1988~1997)」을 선포하면서 본격적인 문화와 발전 논의에 박차를 가하게 된다(김숙진, 2016:825).

이후 1998년 「문화와 발전을 위한 정부 간 회의(스톡홀름)」부터 2016년 UN 총회에서 채택된 「문화와 지속가능발전 결의안(Culture and Sustainable Development UN A/RES/70/214)」에 이르기까지 UN, UNESCO 등 국제기구를 중심으로 문화와 발전에 관한 국가 간 협의가 진행된다.

〈표 II-14〉 「문화와 발전」에 관한 국제사회의 주요 의제 및 선언

연도	기관	이벤트 혹은 발간물	주요 내용
1966	UNESCO	국제문화협력 원칙 선언 (Declaration of the Principles of International Cultural Cooperation)	<ul style="list-style-type: none"> “모든 인간은 자신의 문화를 발전시킬 권리와 의무를 지닌다.”고 규정

연도	기관	이벤트 혹은 발간물	주요 내용
1970	UNESCO	문화정책에 관한 정부간회의 (베네치아)	<ul style="list-style-type: none"> “문화발전은 사회, 경제적 발전의 필수요소이고 사회와 경제발전을 위해서는 국가 정체성을 우선 확립하여야 한다.”고 강조
1982	UNESCO	세계문화정책회의 (멕시코시티)	<ul style="list-style-type: none"> “균형 잡힌 발전을 위해 개발전략에 문화적 요소를 포함시켜야 한다.” “개발은 경제 발전을 넘어서는 복합적이고 전 지구적이며 다차원적인 과정으로서 공동체의 모든 에너지와 생활양식을 포괄하면서 구성원들이 공동체의 이익을 지지하고 공유하도록 하는 과정”
1988 ~ 1997	UNESCO	유네스코 ‘세계문화발전 10년’ 지정	<ul style="list-style-type: none"> 세계문화발전10년(1988-1997)의 이행기구로, 유네스코 산하에 세계문화발전위원회 설치
1995	세계 문화발전 위원회	보고서 ‘우리의 창조적 다양성(Our Creative Diversity)’ 발간	<ul style="list-style-type: none"> “인간적 문화적 맥락과 결별한 개발은 영혼이 없는 성장이다.” 창의성 촉진, 디지털 격차 해소, 양성평 등 관점 청년의 역할과 환경 관리의 문화적 측면을 강조
1998	UNESCO	발전을 위한 문화정책 정부 간 회의 (스톡홀름)	<ul style="list-style-type: none"> 성, 계급, 민족 등 개인의 문화적 차이의 인정 문화 간 대화 촉진을 위한 환경조성의 주체로서 국가 또는 지방정부의 역할 강조 ✓ 제1목표: 문화정책은 국가개발전략의 주요 구성요인 ✓ 제2목표: 창의성 및 대중의 문화생활 증진 ✓ 제3목표: 유무형유산의 중요성 및 인식 제고 정책과 문화산업의 진흥 ✓ 제4목표: 정보화사회 및 이를 위한 문화 언어다양성의 고양 ✓ 목표5: 문화발전을 위한 인적·물적·자원의 확보
2001	UNESCO	세계문화다양성선언 (Universal Declaration on Cultural Diversity)	<ul style="list-style-type: none"> 문화다양성이 발전의 근간이고, 발전의 중요한 요소임
2004	UCLG	Agenda21 for Culture 채택	<ul style="list-style-type: none"> 문화적 자유를 확장하는 것이 개발의 선제 조건임. 다문화 정책 확립이 중요하며, 빈곤퇴치와 MDGs를 위해 문화적으로 다양하고 포용적인 사회가 중요함. “문화는 창조성, 다양성, 기억 혹은 의례와 같은 가치를 촉진하기 때문에 인간 개발에 큰 기여를 한다.”

연도	기관	이벤트 혹은 발간물	주요 내용
2005	UNESCO	문화적 표현의 다양성 보호와 촉진을 위한 협약 (Convention on the Protection and Promotion of the Diversity of Cultural Expression)	<ul style="list-style-type: none"> 문화적 표현의 다양성을 보호 및 증진하는 것을 목표로, 세 가지 구체적인 목표를 제시함. ✓ 1) 문화들을 확장시키고, 그들이 자유로운 상호작용을 통해 서로를 풍족히 만들어 줄 수 있는 환경을 조성 ✓ 2) 문화적 활동 자원 서비스가 정체성 가치, 의미의 담지자로서 지니는 성격을 인식 ✓ 3) 국제협력의 새로운 모델을 정의 “문화 다양성의 보호, 증진, 유지하는 현재와 미래세대의 복리를 위한 지속가능한 발전의 필수 요건이다.”
2010	UCLG	문화 : 지속가능발전의 4번째 축(Culture : Fourth Pillar of Sustainable Development) 발표	<ul style="list-style-type: none"> 지속가능발전의 4번째 축으로서 ‘문화’를 채택하고, 이를 이행하기 위한 전 세계 지방정부들의 임무를 명시
2010, 2011	UN 총회	문화와 발전에 관한 결의안 발표(Resolution re: connection between culture and development)	<ul style="list-style-type: none"> 지속가능 발전과 국가 개발목표, MDG를 달성하기 위해 문화의 기여가 중요함. 또한 문화는 주민들의 혁신과 창의 역량을 개발하는데 결정적으로 중요함.
2012	UN	리우+20 정상회의	<ul style="list-style-type: none"> 리우+20 정상회의 선언문 내 문화의 중요성 문화다양성 문화유산 및 문화관광 등이 언급
2012 ~ 2016	UN 총회	문화와 지속가능발전 결의안 발표(Resolution on Culture and Sustainable Development A/RES/65/166;A/RES/68/223;/RES/69/230;A/RES/70/214)	<ul style="list-style-type: none"> 문화는 인간개발의 핵심적인 요소, 개인과 공동체의 정체성, 혁신, 창조성의 원천이고, 사회적 포용과 빈곤퇴치의 중요한 요인이자, 지속가능한 경제성과 소유권을 제공한다라는 점을 명시
2013	UNESCO 국제회의	항저우결의문 채택 (Placing Culture at the Heart of Sustainable Development Policies)	<ul style="list-style-type: none"> 지속가능한 발전을 가능케하는 동인으로서 문화를 Post-2015 개발 아젠다에 포함시킬 필요성, 공동체 차원의 문화권, 문화권 환경 조성을 주체로서 공동체 강조
2013	IFACCA, IFCCD, Agenda21 for Culture and Culture Action Europe	‘Culture as a Goal in the Post-2015 Development’ 아젠다 발표	<ul style="list-style-type: none"> 문화는 포용적 사회 및 경제 발전, 환경적 지속가능성, 조화, 평화 및 안전을 촉진하는 지속가능성의 조력자(enabler)이자, 지속가능개발의 동인(driver)임. 문화를 통한 지속가능한 발전의 특별한 목표와 지표 설정

연도	기관	이벤트 혹은 발간물	주요 내용
2015	UCLG	‘Culture21 Actions : Commitment on the role of Culture in Sustainable Cities’ 발표	<ul style="list-style-type: none"> • ① 문화 권리와 시민권 ② 지속가능발전의 문화적 요인 ③ 지방정부의 특별한 임무 명시 • 문화와 발전을 둘러싼 지방정부의 임무를 총 9가지 영역으로 제안
2015	UNESCO	‘Reshaping Cultural Policies’ 발표	<ul style="list-style-type: none"> • UNESCO는 2015년 SDGs 발표에 즈음해서 2005 문화다양성 협약이행과 지속가능발전목표를 연결하여 새로운 문화정책의 방향을 제시한 ‘Reshaping Cultural Polices’를 발표

* 출처 : 김유진(2012), 이태주(2014), Dessein, Soini, Fairclough and Horlings(2015), 김숙진(2016)의 내용과 관련 자료를 참조하여 연구자 작성

이상의 「문화와 발전」에 관한 국제사회 선언 혹은 아젠다 중 중요한 의미를 가지거나 전 지구적으로 영향력을 미친 것으로 1998년 「문화와 발전을 위한 정부간 회의(스톡홀름)(Intergovernmental Conference on Cultural Policies for Development)」, 2005년 UNESCO의 「문화적 표현의 다양성 보호와 증진(Convention on the Protection and Promotion of the Diversity of Cultural Expression)」, 2013년 항저우 「문화와 발전 국제회의(Hangzhou International Congress, “Culture: key to sustainable development”)」 결의문⁹⁾을 들 수 있다. 문화에 관한 논의가 문화유산의 보호나 예술적 창조행위에 국한 것이 아니라 사회의 전 분야와 통합을 강조한 것은 1998년 스톡홀름회의가 최초였고, 2005년 UNESCO 「문화적 표현의 다양성 보호와 증진 협약」은 인류공영 및 인권 보호 등 ‘인간안보’ 실현에 있어 문화다양성 보호가 근간이 됨을 천명했으며, 이후 국제사회의 참여와 논의를 거쳐 2013년 중국 항저우 회의에서는 2015년 SDGs 채택에 앞서 지속가능발전목표에 문화가 반드시 포함될 것을 권고하는 「항저우선언(The Hangzhou Declaration : Placing Culture at the Heart of Sustainable Development Policies)」이 발표된다. 덧붙여 2012년에 브라질 리우에서 개최된 「Rio+20 정상회의」의 ‘선언문⁹⁾」에서도 문화의 중요성이나 문화

9) Rio+20 정상회의 ‘선언문’ II-41을 보면 “우리는 세계의 생물 및 문화다양성을 인정하고, 모든 문화와 문명이 지속가능발전에 기여할 수 있음을 인식한다”라고 명시되어 있다. “We acknowledge the natural and cultural diversity of the world and recognize that all cultures and civilization

다양성, 문화유산, 문화관광 등이 언급되어 ‘지속가능발전’에 있어 문화의 가치와 역할을 확인할 수 있었다.

3. 「문화와 발전」에 관한 국제사회 논의의 한계

하지만 국제기구 및 주요 국가들의 노력과 이에 따른 ‘문화와 발전’에 관한 인식의 확산에도 불구하고, 문화 분야는 지속가능발전목표(SDGs)의 17개 세부목표로 채택되지 않았다. 그리고 우리나라 제3차 지속가능발전계획에도 ‘지속가능한 관광 개발’ 등 일부 분야를 제외하고는 문화체육관광부가 직접적으로 관리하는 세부 이행과제가 없는 실정이다.

곽재성(2012)은 발전의 범분야적 이슈로 문화가 자리 잡지 못한 이유로 ① 전 지구 공동의 거대담론 형성의 한계, ② 편익의 불확실성 ③ 국가 간 이해 상충 등을 지적한다. 첫째, 여전히 문화는 지구 공동의 위기 대응을 위한 거시적 담론을 끌어내는데 한계가 있다. 문화는 환경 및 기후변화로 인한 천재지변, 전쟁과 테러, 전 세계의 경제를 위협하는 금융위기 등과 같이 글로벌 거버넌스 구축을 통해 국제사회의 공조를 이끌어낼 수 있는 여지가 부족하다는 것이다. 둘째, 문화를 통해 확실한 편익을 획득하기가 용이하지 않다는 점이다. 곽재성(2012)은 일례로 선진국의 문화산업은 매우 큰 영역으로 성장했지만, 개도국의 발전에 있어 문화의 역할과 역량은 비즈니스와 바로 연결되기엔 스케일이 크지 않은 점을 지적하고 있다. 또한 사우스(the South)를 중심으로 여전히 절대적 빈곤 해소가 중요한 과제가 되는 상황에서 문화가 빈곤퇴치를 해결할 글로벌 의제가 되기엔 한계가 있을 수 있다. 셋째, 2005년 유네스코 문화다양성 협약에도 불구하고 선진국은 이에 대해 불편한 입장을 표명하고 있다. 힘 있는 ‘주류’ 문화와 힘없는 ‘비주류’ 문화, 또는 힘 있는 소수의 국가와 힘없는 다수의 국가로 구분된 상황에서 주류 또는 힘 있는 국가들은 문화다양성의 인정을 불편하게 받아들이는 경향이 있다.

ca contribute to sustainable development.”

제3절

SDGs를 문화정책에 반영한 국외사례 : 영국·캐나다

1. 영국 문화정책과 지속가능발전목표

영국 정부는 193개 UN 회원국이 향후 15년간 정책과 편당에 반영할 것이라 동의한 SDGs의 17개의 목표들은 자국의 문화정책 계획수립 및 실행에서 중요하게 반영할 것임을 분명히 밝히고 있다. 문화와 예술을 통한 접근은 다양한 집단이 문화 간 대화, 창조적이고 집단적인 문제해결, 그리고 역량 배양 등에 참여할 수 있는 효과적인 방법이다. British Council은 SDGs의 4번 목표(Quality Education), 8번 목표(Decent work and economic growth), 11번 목표(sustainable cities and communities), 16번 목표(Peace and justice, strong institutions)와 문화·예술적 접근 및 교류 진흥이 연결된다고 보며 이를 정책적으로 강조할 것을 분명히 밝히고 있다.

British Council은 SDGs의 핵심 가치를 반영한 문화예술정책의 방향성으로, 첫째, 문화적 이해를 촉진하고, 사람·정책 및 실천에 영향을 줌으로서 협력을 장려, 둘째, 지속적 관계맺음과 발전 진흥, 셋째, 자유로운 이동성의 보장과 다양한 교류 촉진을 제시하고 있다¹⁰⁾.

이상의 세 가지 기본 방향은 British Council의 12가지의 지원 프로젝트, 즉 ① Active Citizens, ② Civil Society Support Programme, ③ Connecting Classrooms, ④ Global Social Enterprise, ⑤ International Skills Partnerships, ⑥ Justice for All Programme, ⑦ The Newton Fund, ⑧ Premier Skills, ⑨ Promoting Gender Equality in Education, ⑩ 'Teach India' Partnership, ⑪ Culture and Development, ⑫ Young Arab Voices에 구체적으로 반영되어 있다. 이들 중 영국의 문화정책을 명확히 확인할 수 있는 대표적인 세 가지 프로젝트

10) 영국 British Council 웹사이트 내 'How we support the SDGs' 페이지의 내용을 참고하여 정리.(www.britishcouncil.org/sustainable-development-goals/our-support, 2017.9.14. 검색)

를 중심으로 지속가능발전목표와 영국 문화정책간의 연계와 그 주요 특징을 살펴해보도록 한다.

가. Active Citizens : 문화적 이해를 통한 개인 간의 협력 장려¹¹⁾

‘Active Citizens’ 프로젝트는 개인 간의 문화적 차이와 신념, 인식의 차이를 지닌 사람들을 함께 모이게 하는 기회를 제공하고, 그 프로젝트에 참여한 개인들은 문화적 차이를 인식함과 동시에, 각자의 기술과 지식들을 모으며 협동하는 과정을 경험하게 한다. 이 지원제도의 목적은 프로젝트에 참여한 개인들이 자신이 속한 커뮤니티 안에서 문화이면서 각자의 커뮤니티 속에서의 사회적 변화를 이끄는 문화적 교류와 협동을 위한 리더로 자리 잡게 하는 것이다.



[그림 II-6] ‘Active Citizens’의 Learning Journey

* 출처 : British Council(2017a), Active Citizen Annual Report 2016-2016, p.5

2016년 말 기준으로, 약 46개국의 693 파트너들이 7,854가지의 프로젝트를 함께 만들고 약 21만 명의 Active Citizen을 배출하였다. 이 프로그램은 SDGs를 관통하는 핵심가치목표인 사람을 통해 지속적인 사회 발전을 꾀한다는 목표

11) British Council(2017), Active Citizen Annual Report 2016-2016 내용을 요약정리

가 반영된 영국 문화정책의 기본 방향을 확인시켜준다. 문화적 이해를 통해 ‘나와 너’, ‘우리’, ‘사회’로 확산되는 이해와 협력을 촉진하고, 이는 사회적 혁신과 변화로 이어질 것이라는 믿음이 영국의 문화예술진흥사업들에 반영되고 있으며 영국 문화정책 전반에 문화다양성, 교류, 사회발전, 커뮤니티 문화정책 전반에 녹아들고 있음을 보여준다.

나. International Skills Partnerships : 지속적 관계와 파트너십 진흥¹²⁾

International Skills Partnership(이하 ISP)는 영국과 프로그램에 참여하는 30여 개국이 약 70가지의 국제 기술 파트너십을 구축하고 영국이 이 지속적 관계의 구축과 유지를 지원하는 프로그램이다. 영국이 보유한 각종 전문 지식과 기술(문화예술 분야, 과학 분야, 엔지니어링, 재정, 디자인 및 패션, 교육관련 등)을 해당 기술 발전을 원하는 파트너십 국가 및 기관들에게 전하며 그 과정에서 양국 모두에게 도움이 되는 스킬의 발전을 꾀하기 위해 진행되는 지원 제도이다. 공적개발원조(ODA) 차원의 기술 및 지식 전달의 목적과 형태가 기본이 되지만, 기존 ODA 프로그램과의 차별점은 공여국이 수혜국에게 기술과 지식을 전달하는 단방향 형태가 아닌 파트너십을 통한 경험과 기술 전달 및 협력을 강조한다는 점이다.

이 지원프로그램은 <Become an international skills partner>처럼 파트너 기관들에게 국제 네트워크를 구축하는 것을 도와주거나, 국제 시장에서 새로운 비즈니스 기회를 생성할 수 있도록 지원하는 인력양성지원의 방식이 주를 이룬다. 또한 이런 인력양성 및 프로그램 지원들을 통해 생겨난 다양한 파트너십 프로젝트들을 발굴하여 프로젝트 지원을 연계 및 지속 지원하며, 훌륭한 파트너십 프로젝트들을 공유하는 세미나를 개최한다.

지속적인 국제관계 및 파트너십의 진흥, 그리고 사람을 중심으로 하는 국제 교류와 협력을 장려하여야 한다는 SDGs의 기본 목표 가치는 사람 중심, 지속

12) 영국 British Council 웹사이트 내 ‘International Skills Partnership’의 내용을 참고하여 정리
<https://www.britishcouncil.org/education/skills-employability/what-we-do/international-skills-partnerships>, 2017.9.15. 검색

적 파트너십의 진흥을 위한 인력양성과 프로젝트의 지원의 연속성 담보 등을 보여주는 ISP 지원제도를 통해 잘 구현되고 있음을 볼 수 있다.



[그림 II-7] 'International Skills Partnership' 참여국가 분포(총 30개국)

* 출처 : British Council(2017b), International Skills Partnership Brochure, p.4

다. Syrian Artists for recovery and resilience : 자유로운 이동성의 보장과 다양한 교류의 장려¹³⁾

문화는 공동체가 자신들의 성과를 구축하고, 개방적이고 투명하며 안정된 사회를 지원하는데 보다 효과적으로 역할을 함으로써 지속가능한 발전의 원동력이자 동인으로 작용한다. 특히 문화예술은 SDGs의 평화와 정의가 중요한 분쟁적 사회에서 가장 효과적으로 역할을 하는 장치로, British Council이 시리아의 회복을 위해 사회 참여적 예술을 하는 예술가들을 지원하여 전시를 열고, 커뮤니티 프로그램을 지원하는 'Syrian Artists for recovery and resilience'는 문화예술을 통한 SDGs의 가치구현의 방법을 잘 보여주는 사례이다.

13) 영국 British Council 웹사이트 내 'Syrian Artists for recovery and resilience'의 내용을 참고하여 정리 (www.britishcouncil.org/arts/syria-third-space, 2017.9.15. 검색)

〈Syria : Third Space〉 전시 개최지원은 복원과 회복을 위한 예술가의 역할을 잘 보여주는 대표적인 정책지원 사례이다. 영국 정부는 ‘시리아’라는 분쟁적 공간과의 교류를 위해 예술가가 어떻게 경계선을 붕괴하고, 커뮤니티를 회복시키며, 실질적이면서 대안적인 관점들을 제공하고 재해석하는지를 보여주는 이 전시 프로젝트를 지원하였다. 시리아 예술가들이 참여한 이 프로젝트는 약 10여 개국으로부터의 다양한 지원금들이 모여(약 80여 개) 진행된 이 전시는 예술가들이 스토리텔러(storyteller), 매개자, 대변인, 의장 등의 역할을 하였다.

전시참여 예술가들은 도시의 파괴와 체제의 붕괴에 대한 두려움, 난민을 받아들여지게 된 고유 거주민들의 감정과 그들이 커뮤니티를 함께 꾸려나가는 모습에 대한 필름, 시리아를 떠난 여성들의 감정적 이야기들 등을 보여주었다. 소외된 사람들이 자신을 자유롭게 표현할 수 있는 권리를 보장해주어야 하며, 예술과 문화를 통해 사회가 근본적으로 강화될 수 있다는 믿음은 이 전시지원프로젝트를 관통하는 기본 가치이며 SDG의 기본 목표 가치이기도 하다. 그리고 영국 문화예술 정책 및 문화교류정책은 이러한 기본 목표가치가 정책지원의 지향임을 반복적으로 강조하고 있다.



[그림 II-8] 'Syria : Third Space'

출처 : 영국 British Council 웹사이트 내 'Syrian Artists for recovery and resilience' 화면 캡처
(www.britishcouncil.org/arts/syria-third-space, 2017.9.15. 검색)

2. 캐나다 문화정책과 지속가능발전목표

캐나다 정부는 SDGs의 지향목표들을 2015년에 완료된 캐나다 Millennium Development Goals(MDGs)를 대체하는 정책 목표로 활용하고자 했다. 하지만 밀레니엄개발목표(MDGs)와는 달리 SDGs는 전 세계 모든 국가들에 적용 가능한 보편적 가치를 지향하고 있기 때문에 캐나다가 집중해야하고 집중할 수 있는 정책 지향가치를 걸러내는 작업이 필요했다.

이에 2015년 캐나다 정부는 <Canada 2030: An Agenda for Sustainable Development>를 통해 SDGs와 부합하는 캐나다의 정책지향 아젠다를 정리하였다. SDGs 중에서도 ① 양성평등정책, ② 사회적 포용 정책, ③ 원주민과의 공동체문화정책 등이 캐나다가 SDGs와 연결하여 특히 집중할 정책 분야로 선정되었다. 이어 2016년에 ‘Canadian Council for International Co-operation’(CCIC)¹⁴은 SDGs에 대한 캐나다의 정책대응 방향 키워드를 ‘Transforming Our World’로 정하고 SDGs의 17개 목표의 캐나다 고유의 17개 대응 목표로 정리하여 발표하였다.



14) Canadian Council for International Co-operation(CCIC)는 지속가능한 인간개발을 이루기 위해 국제적 활동을 펼치는 캐나다 비정부부문 조직의 연합으로, 국제적 빈곤의 종식, 모두를 위한 사회정의와 인간존엄의 촉진을 위해 노력하고 있다(www.ccic.ca/about/index_e.php, 2017.9.16. 검색). 따라서 본 내용은 캐나다 정부의 공식적인 입장이 아니나, 지속가능발전에 관한 캐나다 내의 논의와 실천행동을 간접적으로 확인할 수 있다.

〈표 II-15〉 Canada 2030 agenda : Transforming our world, CCIC

	목표 내용
Canada Goal 1	• 빈곤퇴치를 위한 과감한 역할 수행
Canada Goal 2	• 빈곤 퇴치를 위한 끊임없는 노력
Canada Goal 3	• 국제사회의 건강을 위한 노력에 도움
Canada Goal 4	• 교육정책에 있어 SDG 목표의 실현
Canada Goal 5	• 여성 권리 신장을 위한 캐나다 전반의 노력
Canada Goal 6	• 발전을 위한 물과 위생 문제 강조
Canada Goal 7	• 지속가능한 에너지 시대의 시작과 노력
Canada Goal 8	• 환경파괴 없는 완전한 고용 창출
Canada Goal 9	• 국제 공유목표의 실행을 위한 도시의 역할 강화
Canada Goal 10	• 지속가능발전을 위한 평등
Canada Goal 12	• 지나친 소비와 생산의 종식
Canada Goal 13	• 기후 변화 대응을 위한 국제사회 속 역할 강화
Canada Goal 14	• 건강한 해양을 위한 캐나다의 노력
Canada Goal 15	• 생태계보호와 원주민의 권리 보호
Canada Goal 16	• 평화적이고 포용적인 사회, 여성 권리 보장
Canada Goal 17	• 글로벌 파트너십 실행의 지속

* 출처 : CCIC (2015), Transforming Our World : Canadian Perspectives on the Sustainable Development of the 내용을 연구자 정리

CCIC에서 발표한 ‘Transforming Our World’의 내용을 토대로 캐나다의 SDGs 이행 목표 중 중 문화정책 범위와 보다 긴밀하게 연계되는 부분의 내용을 살펴보고자 한다.

가. 지역문화정책과의 연동 : 국제 공유목표의 실행을 위한 도시의 역할 강화

UN 리포트에 따르면 도시 지역의 올바른 성장의 운영 및 관리는 21세기의 국제사회 발전을 위한 핵심 의제 중 하나이다. 2050년에 이르면 전 세계 인구의 약 2/3이 도시 지역에 살 것으로 추정되며, 개발도상국이 인구집중현상과 성장의 90%를 이끌어낼 것으로 예상된다. 지방정부들은 이런 도시집중 및 성장현상에 대한 대응방안 마련이 필수적으로 요구되는데, 캐나다 정부 또한 이러한 도시 성장현상에서 중요한 부분은 지속적, 질적, 탄력적, 그리고 신뢰할 수 있는 성장을 위한 정책적 고민을 강조한다.

캐나다는 SDGs에 연계된 대응목표 9번째로 제시한 ‘국제 공유목표의 실행을 위한 도시의 역할 강화’를 위해 지역 정부의 새로운 재정구축 및 전달체계의 마련, 그리고 중앙정부 자원의 균형 있는 분배방식의 고민을 강조한다. 캐나다

정부는 지자체를 국가의 경제적 엔진이라고 표현하면서, 지자체가 각종 인프라의 중심적 역할을 하고 있고 주택, 온실 가스 감축 및 재해 대비 등의 기본 환경 문제에 있어 핵심 축이라고 강조한다. 도시와 지역의 지속가능성을 위한 중앙 정부의 역할로서, 지역별 발전과 성장이 국가 차원의 균형이라는 부분으로 연결될 수 있도록 하는 것과 장기적이고 지속적 투자라는 관점의 성장을 주도하는 것, 지역별 경쟁에 호도되어 지나친 경제적 성장에만 집중하지 않도록 속도를 맞추는 것, 지역정부의 계획, 준비, 협력, 운영 등에 필요한 지역정부의 역량을 강화하는데 도움을 주는 것 등을 제시한다.

또한 Federation of Canadian Municipalities(FCM)은 지역공동체의 사회적, 문화적, 그리고 경제적 삶을 위해 필수적인 통신 시설에 대한 연방정부의 지원 강화가 SDGs의 Goal 9과 연계하여 보다 강력히 이루어져야 할 것이라 강조한다. 이는 지역공동체의 문화적 삶과 공동체 간의 문화적 교류와 더 큰 의미의 지역문화의 발전을 위해 필수적인 요소이며, 이를 위해 연방정부는 시설관련 지원과 함께 지역문화의 소통과 협력문화 개발을 위한 문화 정책적 지원으로 병행되는 것으로 계획이 진행되고 있다.

나. 문화다양성 정책과의 연동 : 여성권리 신장을 위한 노력, 지속가능발전을 위한 평등, 생태계 보호와 원주민의 권리 보호, 평화적이고 포용적인 사회

SDGs에서 강조하는 해결이 필요한 불평등 문제는 국가 지위의 불평등, 경제적 차이로 인한 불평등, 남녀 간 불평등, 장애인과 비장애인 간의 불평등이 있다. 캐나다는 그 중 여성 불평등 이슈와 경제적 차이로 인한 불평등, 그리고 캐나다 원주민에 대한 불평등 문화에 대한 이슈를 이 목표와 연동되는 정책 분야로 보고 있다.

캐나다는 SDG목표가 성공적으로 실행되기 위해 가장 먼저 해결되어야 하는 부분으로 ‘극빈층의 빈곤문제 해결’이라고 주장한다. CCIS의 <Transforming our world> 리포트는 2010년 기준으로 전 세계에 약 11억 인구가 극빈층이라고 알려져 있는데, 그들이 성장과정에서 일반인들과 같은 동등한 혜택을 누릴 수 있었다면 약 2억명이 극심한 빈곤을 피할 수 있었다는 연구를 인용한다. 그리고 캐나다 Global South 의 극심한 불평등 문제나 Oxfam지역의 여성과 청년들의 극빈 문제

해결을 위한 정부 역할을 강조하고 있다. 즉 경제적 차이로 인한 성장과정의 기회의 불균등이 사회 전반의 극빈 문제로 이어지고, 이것은 사회 전반의 지속가능발전을 위한 평등 문제와 포용적인 사회문제와도 모두 연동된다고 보는 것이다. 즉, 캐나다는 극빈문제가 심각한 개발도상국 문제뿐만 아니라 재정적으로 안정적인 국가가 지니는 경제적 차이로 인한 불평등 문제의 해결을 위한 정부의 역할을 SDG의 빈곤 및 권리문제로 연결하여 바라보고 있는 것이다. 이는 교육평등, 문화향유 및 삶의 질 평등 등의 정책이슈로 이어지는 부분들이며, 캐나다 정부의 문화향유 및 문화교육 지원정책의 강화와 정책지원대상의 확대에 이어지고 있다.

그리고 원주민 정책 및 여성권리의 신장, 장애인 정책 등은 모두 평등의 가치 이슈 하에 해석된다. 특히 원주민에 대한 다양성 인식이 중요한데, 실제로 많은 국가들에서 원주민의 경제, 지식 시스템, 과학, 권리, 문화, 존재 자체를 제대로 된 시스템이자 문화라고 인정하지 않는 경향을 보이고 있으며, 그들을 이국적인 소수로 서구중심 문화에서 이용되는 극빈층으로 보고 있다. 실제 전 세계 인구의 약 5%정도인 원주민의 30% 이상은 극빈층에 속한다.

이에 캐나다 정부는 교육정책에서 원주민의 문화와 그들의 지식, 과학, 경제 시스템에 대한 교육을 하는 것, 그들의 경제상황을 파악하고 그들을 위한 기본 사회혜택을 제공하는 것, 그리고 문화다양성 인식 개선을 위한 지원정책 등이 필요함을 강조하며 이를 SDG의 가치 실현이라고 해석한다. 여성권리 신장 부분도 마찬가지로 양성평등 문화 정책, 여성의 사회참여를 위한 정책진흥방안 등으로 연결된다. 특히 캐나다 정책접근의 특징 중 하나는 성평등 정책을 사회평화문화 안착의 일환으로 바라본다는 것이며, 캐나다의 National Action Plan(NAP)안에 여성정책을 평화 및 사회 안전과 함께 분류하고 있다. SDGs의 강조 이후, 캐나다 정부는 여성정책의 강화를 위해 여성 개인과 집단의 권리 신장 및 안전망 구축을 위한 지원기구를 신설하였으며 관련 예산 또한 지속적으로 확장하고 있다.

제3장 ●●

SDGs에 대응한 문화 분야의
지표 및 정책과제 선정



제1절

지표 및 정책과제 선정 방향과 방법

1. 지표 및 정책과제 선정의 기본 방향

비록 2015년에 채택된 지속가능발전목표(SDGs)의 17개 목표에 문화 분야가 포함되지는 않았지만 저성장의 국면과 포용적 성장의 대두라는 ‘시대적 환경’과 인간안보의 보장이라는 ‘국제사회의 과제’를 비추어 봤을 때 ‘문화’와 ‘발전’은 불가분의 관계가 있는 것으로 확인된다. 이러한 상황에서 우리나라의 문화 분야 또한 국가 및 글로벌 사회 발전, 특히 지속가능발전의 관점에서 문화 정책의 나가야할 방향, 경제적 효율성·환경보전·사회적 안정 등 지속가능발전 기조의 반영과 성취를 측정할 수 있는 문화 분야 지표의 개발, 그리고 관련 정책과제의 도출이 시급히 요구된다 할 수 있다.

SDGs에 대응하는 문화 분야 정책 지표와 관련 정책과제 제안 목적은 SDGs의 목표에 비추어 문화 관련 정책적 행위를 유도·평가·관리하고, 궁극적으로 이를 성취할 수 있도록 중요정부 차원의 구체적인 지침과 실천방안을 제시하는 데 있다. 이때 지표 및 정책과정 선정의 기본 방향은 다음과 같다.

첫째, SDGs와 문화 분야 간의 연계성을 높이기 위해 SDGs의 17개 목표 범주에 입각해 문화정책의 적용가능성을 판단하고 세부 분야를 설정한다. 제 1 목표인 ‘빈곤’부터 제17 목표인 ‘글로벌 파트너십 구축’에 이르기까지 SDGs의 모든 목표들은 문화 분야와 직·간접적 관련이 있는 것으로 판단된다. 다만 ‘물 환경’, ‘대기’ 등 문화 분야와 직접적인 연관성이 낮은 분야의 목표들은 범주에서 제외한다.

둘째, 지표와 정책과제는 문화·예술진흥과 같은 문화체육관광부의 소관 정책뿐만 아니라 타 부처의 문화 관련 정책 행위까지 포괄한다. II장에서 언급한 바와 같은 ‘문화’와 ‘발전’의 관계는 매우 복합적이다. 우선 문화는 그 자체 지속가능발전을 위한 수단이자 동력(driver)이 될 수 있다. 문화·예술과 같은 창조적인 활동 자체가 지속가능발전을 이끄는 추동력으로, 이는 문화체육관광부

의 고유 영역이 상당부분 포함된다 할 수 있다. 다음은 가능자(enabler)로서 문화로, 타 분야 정책에 ‘문화적 요소’를 수용함에 따라 지속가능발전의 보다 신속하고 효과적인 달성이 가능할 수 있다. ‘문화’와 ‘발전’에 관한 UNESCO 등의 국제규범을 살펴보면 최우선 과제이자 권고사항으로 모든 발전전략과 계획에 문화가 포함되어야 함이 명시되어 있는 것과 같이 발전을 위한 범분야적 이슈로 문화의 중요성은 이미 강조되고 있다. 따라서 타 부처의 정책 중 문화부분과 관련된 것에서 지표도출과 정책과제를 제안할 것이다.

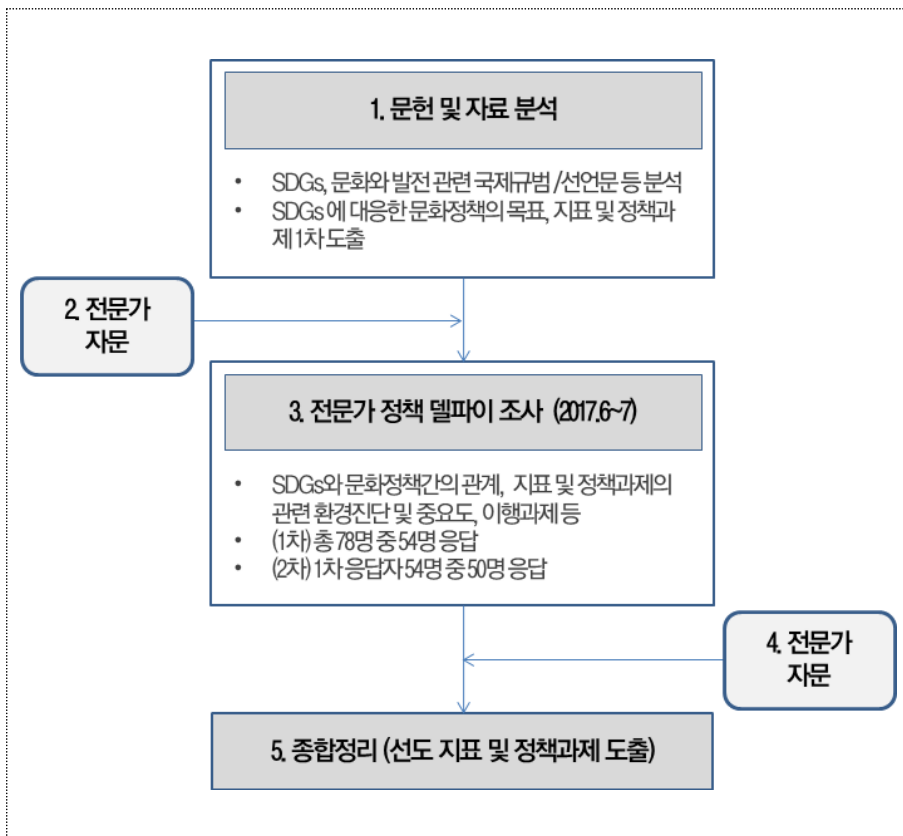
셋째, 체계적·객관적 방법을 통해 관련 지속가능발전목표와 관련된 문화분야 지표와 정책과제를 도출한다. 지속가능발전목표와 연계한 문화 관련 국내 연구논문 혹은 정책보고서는 이태주(2014, 2016) 외에는 전무한 실정이다. 문화와 발전에 관한 국제규범과 관련 자료집의 경우 매우 추상적·포괄적·선언적인 수준의 권고사항을 제시하고 있으며 구체적인 지표나 정책과제에 대한 언급은 미흡하다. 따라서 문화와 발전에 관한 국제규범과 우리나라 문화정책 관련 연구보고서를 종합하여 우리 실정에 부합되는 지표와 정책과제를 1차적으로 도출하고 전문가들의 의견 수렴 절차를 거쳐 최종적으로 제안하고자 한다.

2. 지표 및 정책과제 선정 방법

앞에서 언급한 바와 같이 비단 본 연구뿐만 아니라 모든 정책지표 및 정책과제 선정에 있어 가장 중요한 관건은 얼마나 합리적·객관적으로 지표를 선정하느냐에 관한 문제일 것이다. 하지만 모든 경우에 적용될 수 있는 객관적이고 보편타당한 지표설정 방법은 없으며, 다만 객관성을 어떻게 최대한 확보하느냐가 중요하다(이용우 외, 2003). 그리고 무엇보다 중요한 것은 우리나라 정책 환경, 특히 문화 분야 정책 환경에 부합되고 시의적절하며 중장기적으로 관리 및 추진되어야 할 지표와 정책과제 선정이 필요하다.

본 연구에서는 이상의 지표 및 정책과제 선정 기본방향에 입각하여 총 5단계를 거쳐 선정 작업이 진행되었다.

- ① 지속가능발전목표(SDGs), ‘문화’와 ‘발전’에 관한 국제규범과 관련 자료 리뷰를 통하여 SDGs에 대응한 문화정책의 ‘목표’, ‘지표’ 및 ‘정책과제’ 1차 도출
- ② 전문가 자문회의를 통한 ‘목표’, ‘지표’ 및 ‘정책과제’ 수정·보완
- ③ 전문가 정책델파이(policy delphi) 조사(1,2차)
 - SDGs와 문화정책간의 관계, 지표 및 정책과제의 관련 환경진단 및 중요도 측정, 이행과제 등에 대한 전문가 의견 수렴
- ④ 델파이 조사결과에 대한 전문가 자문회의
- ⑤ 종합정리 (선도 지표 및 정책과제 도출)



[그림 III-1] SDG에 대응한 문화 분야 정책지표 및 정책과제 도출 과정

제2절

지표 및 정책과제 도출 (1차)

1. 「문화와 발전」에 관한 국제사회 실천규범 및 보고서 분석

II장에서 살펴본 바와 같이 ‘문화와 발전’에 관한 국제사회의 논의는 1960년대로 거슬러 올라가지만 발전의 관점에서 문화의 기능과 역할에 대한 본격적인 제시는 1998년 스웨덴 스톡홀름에서 개최된 「발전을 위한 문화정책 정부 간 회의(Intergovernmental Conference on Cultural Policies for Development)」부터라고 할 수 있다. 이후 2005년 UNESCO의 「문화적 표현의 다양성 보호와 증진협약(Convention on the Protection and Promotion of the Diversity of Cultural Expression)」, 2013년 항저우 「문화와 발전 국제회의(Hangzhou International Congress)」의 “Culture: key to sustainable development” 결의문, 「문화와 지속가능발전에 관한 UN 결의문」 등에 ‘문화와 발전’에 관한 국제사회 실천규범에 제시되어 있다. 2016년 문화다양성협약 10년을 맞아 UNESCO에서 발간한 「Reshaping Cultural Policies」에도 ‘문화와 발전’에 관한 내용이 포함되어 있다. 한편 UNESCO 이외 문화 관련 기구에서도 2015년 지속가능발전목표(SDGs) 채택 이전에 Post-2015 논의에 적극적으로 참여하는데, 대표적인 기구로는 세계지방정부연합(United Cities and Local Government, UCLG), 국제예술문화협회연맹(International Federation of Arts Councils and Culture Agencies, IFACCA), Culture Action Europe 등이 있다.

본 연구에서는 이상의 기관들이 주도한 국제사회 실천규범이나 보고서를 분석하여 1차적으로 SDGs에 대응하는 문화 분야 지표 및 정책과제를 도출하고자 한다.

〈표 III-1〉 지표 및 정책과제 도출을 위한 국제규범·선언문·보고서 검토 목록

연도	관련 기관	국제규범, 선언문, 보고서 명
1998	UNESCO	• 문화와 발전을 위한 정부 간 회의 선언문
2005	UNESCO	• 문화적 표현의 다양성 보호와 촉진을 위한 협약(Convention on the Protection and Promotion of the Diversity of Cultural Expression)

연도	관련 기관	국제규범, 선언문, 보고서 명
2013	UNESCO	• 항저우 「문화와 발전」국제회의 결의문 (Resolution on Culture and Sustainable Development)
2013	IFACCA 외	• 「Culture as a Goal in the Post-2015 Development」
2015	UNESCO	• 「Reshaping Cultural Policies」
2015	UCLG 외	• 「Culture21 Actions : Commitment on the role of Culture in Sustainable Cities」
2015	IFACCA 외	• 「Recognizing the Role of Culture to Strengthen the UN Post-2015 Development Agenda」
2016	UN 총회	• 문화와 지속가능발전 결의안 (Resolution on Culture and Sustainable Development A/RES/70/214)

가. 스톡홀름 「발전을 위한 문화정책 정부 간 회의 권고안」 (UNESCO, 1998)

1998년에 스웨덴 스톡홀름에서 개최된 「발전을 위한 문화정책 정부 간 회의」는 각국 정부에 제시한 권고안을 통해 문화정책이 국가발전의 주요 구성요인으로 규정하면서, 창의성 및 대중의 문화생활 증진, 유·무형 유산의 중요성 및 인식제고와 문화산업의 진흥, 정보화 사회와 언어다양성의 중요성, 문화발전을 위한 인적·물적 역량 강화를 주요 목표로 제시하고 있다(표 III-2 참조).

〈표 III-2〉 ‘발전을 위한 문화정책 정부 간 회의 권고안(스톡홀름, 1998) 주요 내용 분석

목표	내용 (요약)	분야
(목표 1) 문화정책의 국가발전전략의 주요 구성요인	<ul style="list-style-type: none"> • 문화정책을 국가의 자생발전 및 지속가능발전 전략 중 하나로 채택할 것 • 정책전환 및 실행에 예술창작자 및 전문기구의 참여 확대 • 상호이해증진 및 타문화 존중을 위한 다자적인 문화협력 강화 	총론/ 거버넌스
(목표 2) 창의성 및 대중의 문화생활 증진	<ul style="list-style-type: none"> • 사회 각 구성원들이 지속가능발전 전략에 참여할 수 있도록 문화다양성 존중 • 문화와 예술이 모든 이의 교육에 있어 기본사항임을 인지하고 모든 교육단계에 문화 포함 • 사회변천 과정에 문화의 기여를 인지 • 문화와 발전 분야에 여성참여의 중요성 인지 • 사회적 취약계층, 특히 어린이, 노인, 청소년들의 문화 권리 존중 • 문화정책의 입안과 실행에 필요한 교육, 문화 연구 및 정보화 사업에 적절한 예산 배정 	인권/불평등 해소/교육/ 양성평등

목표	내용 (요약)	분야
(목표 3) 유·무형유산의 중요성 및 인식제고 정책과 문화산업의 진흥	<ul style="list-style-type: none"> 유·무형 유산의 보전, 전통 및 민속의 보호, 예술인의 사회적 지위 등과 관련된 UNESCO 협약의 성실한 이행 문화 및 자연유산의 창조적 계승에 관한 새로운 정의와 계획 수립 창작자의 권리보호와 상업적 침해 방지 문화 분야에서 정부, 일반기업, 시민사회단체 간의 협력 증진 	환경 / 지속가능 생산과 소비/ 거버넌스
(목표 4) 정보화 사회 및 이를 위한 문화와 언어다양성의 고양	<ul style="list-style-type: none"> 인터넷 등의 뉴미디어를 통한 대중의 문화와 교육적 욕구 충족 사회적 약자, 지역사회의 공공미디어 활성화 뉴미디어에 관한 시민교육 확대 문화산업 분야의 공동프로젝트를 위한 문화 협력 확대 및 이를 위한 연구 강화 	경제
(목표 5) 문화발전을 위한 인적, 물적 자원의 확보	<ul style="list-style-type: none"> 국가발전전략 추진에 있어 정부예산의 일정비율을 문화 분야 투자 지방자치단체들이 더 많은 재원을 문화분야에 투자할 수 있도록 적극 유도 	제도

나. 문화적 표현의 다양성 보호와 촉진을 위한 협약 (UNESCO, 2005)

2005년 10월 20일 제33차 UNESCO 총회에서는 「문화적 표현의 다양성 보호와 증진 협약」(Convention on the Protection and Promotion of the diversity of Cultural Expression)이 채택되었다. 문화다양성 협약의 세부 지침을 보면, 인권 및 기본적 자유에 대한 존중 원칙과 더불어 ‘발전에 있어 경제적, 문화적 측면의 상호 보완성 원칙’과 ‘지속가능한 발전 원칙’을 제시하고 있어 ‘문화와 발전’의 긴밀한 관계를 명시하고 있다(표 III-3 참조).

〈표 III-3〉 ‘문화적 표현의 다양성 보호와 촉진을 위한 협약(2005) 주요 내용 분석

지침	내용 (요약)	분야
인권 및 기본적 자유에 대한 존중 원칙	<ul style="list-style-type: none"> 문화다양성은 인권 및 표현, 정보통신의 자유 등 기본적 자유가 보장될 때 보호·증진됨 인권과 기본적 자유를 침해하거나 그 범위를 제한할 목적으로 협약의 규정을 원용할 수 없음. 	총론/인권

지침	내용 (요약)	분야
주권 원칙	<ul style="list-style-type: none"> • 국가는 자국 영토 내 문화적 표현의 다양성을 보호하고 증진하기 위한 조치와 정책을 채택하는 주권적 권리를 가짐 	불평등 해소
모든 문화에 대한 동등한 존엄성 인정과 존중의 원칙	<ul style="list-style-type: none"> • 문화적 표현의 다양성 보호와 증진은 소수자와 토착민의 문화를 포함한 모든 문화에 대한 동등한 존엄성과 존중에 대한 인정을 전제로 함. 	불평등 해소
국제적 연대와 협력 원칙	<ul style="list-style-type: none"> • 국제적 연대 및 협력은 국가, 특히 개발도상국으로 하여금 문화산업을 포함한 문화적 표현의 수단 마련과 강화를 목표로 함. 	경제
발전에 있어 경제적, 문화적 측면의 상호 보완성 원칙	<ul style="list-style-type: none"> • 문화는 발전의 원칙 • 발전의 문화적 측면은 경제적 측면만큼 중요 • 개인과 국민들은 문화에 참여하고 향유할 수 있는 기본적인 권리를 가짐 	삶의 질 / 경제
지속가능한 발전 원칙	<ul style="list-style-type: none"> • 문화다양성은 개인과 사회의 귀중한 자산 • 문화다양성의 보호, 증진 및 유지하는 현재와 미래세대의 이익을 위한 지속가능발전의 필요 요건 	총론
공평한 접근의 원칙	<ul style="list-style-type: none"> • 다양한 문화적 표현에 대한 공평한 접근은 문화다양성 진흥과 상호 이해의 중요한 요소 • 세계 다른 문화에 대한 개방성 증진의 적절한 방법 강구 	불평등 해소

다. 항저우 「문화와 발전」국제회의의 결의문(UNESCO, 2013)

2013년 5월 14일부터 17일까지 중국의 항저우에서 개최된 「문화와 발전 국제회의(Hangzhou International Congress, “Culture: key to sustainable development”）」는 유네스코, 중국문화부, 유네스코중국위원회, 항저우시가 공동 주최하였다.

항저우회의는 문화와 지속가능한 발전에 관한 유네스코 주최 회의로서는 1998년 스톡홀름회의 이후 처음 열린 것이며, 유엔의 Post-2015 발전의제의 골격을 마련하는데 문화와 지속가능한 발전의 긴밀한 관계를 반영시키려는 구체적인 시도라 할 수 있다(박상미, 2013). 항저우 회의의 가장 중요한 목적은 2015년 유엔총회에서 채택될 post-2015 아젠다(지속가능발전목표)에 문화를 포함시키고자 하는 공감대를 형성·확인하고, 이의 구체적인 실천 방안을 모색

하는 것이었다. 이에 문화와 발전간의 관계를 정립하고, 지속가능한 발전에 문화가 반드시 문화가 포함될 것을 권고하는 「항저우선언(The Hangzhou Declaration : Placing Culture at the Heart of Sustainable Development Policies)」을 발표하였는데, 이 선언에는 “모든 발전정책과 프로그램에 문화를 통합해야 한다”, “빈곤감소와 포용적 경제발전을 위해 문화를 지렛대로 활용해야 한다”, “지속가능한 도시발전과 관리를 위해 문화를 자원으로 적극 활용해야한다” 등 ‘문화’와 ‘지속가능발전’을 연계하는 9개 항의 구체적인 권고안을 제시하고 있다(표 III-4 참조).

〈표 III-4〉 항저우 선언 (The Hangzhou Declaration, 2012) 주요 내용과 주제 분석

권고사항	주제
(1) 모든 발전 정책과 프로그램에 문화를 통합	총론
(2) 평화와 화해의 촉진을 위해 문화와 상호 이해(mutual understanding)을 동원	평화
(3) 포용적 사회발전을 촉진하기 위해 모든 사람들의 문화적 권리를 보장	시민권/ 불평등해소
(4) 빈곤 감소와 포용적 경제발전을 위해 문화를 지렛대로 활용	경제
(5) 환경적 지속가능성 증진에 문화를 기반으로 함.	환경
(6) 문화를 통해 재난으로부터 회복하고, 기후변화에 능동 대응함.	환경
(7) 미래시대를 위해 문화를 가치 있게 하고, 보호하며 전승해야 함.	삶의 질
(8) 지속가능한 도시발전과 관리를 위해 문화를 자원으로 적극 활용	도시/지역
(9) 혁신적이고 지속가능한 협력 모델을 만들기 위해 문화의 힘을 빌림.	거버넌스

라. Culture As a Goal in the Post-2015 Development Agenda(IFACCA 등, 2013)

2013년 IFACCA, Culture21, IFCCD, Culture Action Europe 등의 기구들은 Post-2015 아젠다에 문화를 포함하기 위해 공동으로 ‘Culture As A Goal in the Post-2015 Development Agenda’를 발표한다. 이 보고서에는 Post-2015 아젠다에 ‘문화’ 부문이 포함되어야 함을 강조하면서 총 10개 정책목표에 세부 지표 및 정책과제를 제시하고 있다. 주요 정책목표에는 모든 발전정책에 문화의

통합, 사회적 약자·소수자의 문화로의 접근성 보장, 문화예술교육의 확대, 빈곤



감소와 경제성장에 문화의 역할 강조, 문화를 통한 환경적 지속가능성 등의 내용이 포함되어 있다(표 III-5 참조).

〈표 III-5〉 ‘Culture As a Goal’ in the Post-2015 Development Agenda 주요 내용 및 주제 분석

정책적 목표	지표 (혹은 정책)	주제
<ul style="list-style-type: none"> 모든 발전정책과 프로그램에 문화를 통합 	<ul style="list-style-type: none"> 문화를 지속가능발전의 매개자이자 능자로서 전 국가발전 계획에 통합 	총론
<ul style="list-style-type: none"> 정책, 법제도를 통해 모두가 문화로의 동등한 접근과 참여 허용(특히 원주민, 사회적 소수자, 여성 및 청소년) 	<ul style="list-style-type: none"> 문화적 삶으로의 자유로운 참여보장 예술적 표현의 자유 및 검열 방지 모든 이들의 문화자원 접근 허용 	시민권/불평등 해소
<ul style="list-style-type: none"> 교육정책에 있어 문화, 예술 및 창조성 프로그램 수 확대하기 	<ul style="list-style-type: none"> 문화발전과 교육의 긴밀성 강화 정규 교육시스템에 문화다양성과 상호문화 대화 통합 	교육
<ul style="list-style-type: none"> 문화 활동과 연계된 시민의 수 확대하기 	<ul style="list-style-type: none"> 시민들의 문화참여 보장 개인과 집단의 문화적 실천 지원 문화유산을 통한 공동체 의식 강화 	삶의 질/시민권
<ul style="list-style-type: none"> 문화부문으로 전체 공공재정의 최소 1% 투자하기 	<ul style="list-style-type: none"> 문화에 대한 최소한의 공공투자 필수 	제도
<ul style="list-style-type: none"> 빈곤 감소와 포용적 경제발전을 위해 문화를 지렛대로 삼기 	<ul style="list-style-type: none"> 문화를 통한 빈곤문제 해결 문화 주도의 도시재생, 창조산업 육성을으로 지역경제 활성화 	빈곤/경제/도시
<ul style="list-style-type: none"> 유·무형 문화유산을 정의, 보호, 지속가능하게 이용하기 위한 체제와 액션플랜을 치밀하게 기획하기 	<ul style="list-style-type: none"> 유·무형 문화유산을 지역의 경제발전과 공동체성 제고에 적극 활용 문화영향평가의 적극적 도입 	도시/지역
<ul style="list-style-type: none"> 문화를 기반으로 환경적 지속가능성을 촉진하기 	<ul style="list-style-type: none"> 문화다양성과 생물다양성간의 연계 책임성 있는 생산과 소비에 문화 활용 지역의 전통적 지식을 통한 환경적 지속가능성 추구 	환경
<ul style="list-style-type: none"> 문화다양성에 관한 국가적 전략의 기반을 다지고 실행하기 	<ul style="list-style-type: none"> 문화다양성 실현, 문화와 발전의 연계를 위한 거버넌스 구축 	제도/거버넌스
<ul style="list-style-type: none"> 평화 증진을 위한 문화와 상호 이해 동원하기 	<ul style="list-style-type: none"> 문화다양성의 인식 강화로 보다 포용적이고 회복력 있는 사회 구축 	평화

마. Reshaping Cultural Policies (UNESCO, 2015)

UNESCO는 2015년 SDGs 발표에 즈음해서 2005 문화다양성 협약과 지속가능발전목표(SDGs)를 연결하여 새로운 문화정책의 방향을 제시한 「Reshaping Cultural Policies」를 발표한다. 이 보고서의 서문(Preface)에는 문화다양성 협약에 입각한 문화정책이 일자리공급과 수익창출, 혁신과 지속적인 경제 발전을 도모하는 동시에 사회통합과 소속감을 조성하여 정체성과 가치를 전달하므로 지속가능발전과 문화의 적극적인 통합이 필요하다고 강조한다.



「Reshaping Cultural Policies」는 ① 문화 거버넌스의 지속가능한 지원체계 정립 ② 문화상품과 서비스의 균형적 공급과 예술가·문화전문가들의 이동성 활성화 ③ 지속가능발전체제 안에 문화의 통합 ④ 인권과 기본적 자유 증진 등의 네 가지 실행 목표를 설정하고, 이와 관련된 모니터링 분야와 핵심 지표를 제시하고 있다(표 III-6 참조).

〈표 III-6〉 'Reshaping Cultural Policies(UNESCO, 2015)' 주요 내용과 주제 분석

목표	주제	핵심지표
문화 거버넌스	거버넌스	<ul style="list-style-type: none"> 다양한 문화상품과 서비스의 창조, 생산, 배급, 접근에 대한 국가적 차원의 문화정책 지원 정책 결정에 다수의 정부 관계 기관의 참여 고지된 정책 결정 과정에 당사국의 적극적인 지원
	불평등 해소	<ul style="list-style-type: none"> 미디어의 자유와 다양성을 위한 법률 지원 공공서비스 미디어 목표의 법적 규정과 보장 모든 사회 단체의 욕구에 충족하는 공공서비스 미디어
	불평등해소 /경제	<ul style="list-style-type: none"> 인터넷의 보편적인 접근을 위한 법률 지원 디지털 환경에 시민사회 참여 증진과 디지털 창조를 격려하는 정책 역동적이고 다양한 디지털 문화산업 시장을 지원하는 정책 방안
	거버넌스	<ul style="list-style-type: none"> 시민사회에 대한 법률 및 재정 지원 정책 계획과 실행에 시민사회의 참여 협약을 비준하고 증진하는데 시민사회의 적극적 참여
예술인 이동성 /	인권	<ul style="list-style-type: none"> 이동의 자유를 보장하는 법률적 기반 글로벌 사우스(south)에서의 이동을 지원하는 정책 방안 글로벌 사우스(south)에서의 이동을 추진하는 비정부기구의 계획

목표	주제	핵심지표
경제 / 제도	경제 (상품/서비스)	<ul style="list-style-type: none"> 문화상품과 서비스 공급을 지원하는 법률적 기반 구축 문화상품의 국제적 공급을 지원하는 정책 방안 문화서비스의 국제적 공급을 지원하는 정책 방안
	제도	<ul style="list-style-type: none"> 여러 포럼에서 문화다양성 협약의 목적과 원칙을 증진하는 당사국 국제적·지역적 조약과 협정에 문화다양성 협약을 반드시 참조 문화다양성 협약을 참조하는 국제적·지역적 조약과 협정을 실행하는 정책 방안
지속가능발전 체제와 문화	총론	<ul style="list-style-type: none"> 국가적으로 지속가능발전 정책과 계획에 문화를 통합
	도시/지역	<ul style="list-style-type: none"> 문화자원의 배급에서 지역형평성을 지원하는 방안
	시민권/불평등 해소	<ul style="list-style-type: none"> 소수집단이 문화자원으로의 평등한 접근을 지원하는 정책방안
	총론	<ul style="list-style-type: none"> 국제적으로 지속가능발전 프로그램에 문화를 통합
	경제	<ul style="list-style-type: none"> 개발도상국의 문화 및 창조산업 분야에 인적구조적 역량 강화를 위한 기술지원 프로그램
	제도	<ul style="list-style-type: none"> 개발도상국의 창의성을 지원하는 재정적 지원
인권 / 자유	양성 평등	<ul style="list-style-type: none"> 문화부분에서 양성평등한 법률적 체제 보장 문화상품과 서비스의 생산자로서 여성을 지원하는 정책 방안 문화활동, 상품, 서비스에 접근하는 여성의 기회 증진 방안
	인권 / 불평등 해소	<ul style="list-style-type: none"> 표현의 자유를 보장하는 법률 지원 예술적 자유를 증진하고 보호하는 정책 방안 예술가의 사회적·경제적 권리를 증진하는 정책 방안

바. Recognizing the Role of Culture to Strengthen the UN Post-2015 Development Agenda (IFACCA 외, 2015)

ARTERIAL NETWORK, Culture Action Europe, Culture21, IFACCA, 국제기념물유적협회(ICOMOS), 세계도서관협회연맹(IFLA), 국제음악협회(IMC) 등 전 세계 문화 관련 정부 및 비정부기관들은 2015년 2월에 SDGs의 실천력 제고를 위해 SDGs의 세부목표별로 ‘문화’ 관련 지표를 제안하면서, SDGs의 원활한 이행에 적극 협력할 것을 표방하였다.

성명서를 구체적으로 살펴보면, SDGs의 17개 목표 중 문화 분야가 직접적으로 관련되거나 기여할 수 있는 목표를 추출하고, 여기에 여러 국제기구들의 의견을 수렴하여 각 목표별 문화 관련 지표를 비교적 상세하게 제안하고 있다(표 III-7 참조).

〈표 III-7〉 ‘Recognizing the Role of Culture to Strengthen the UN Post-2015 Development Agenda’에서 제안된 SDGs 목표 관련 문화 분야 지표

목표	제안 지표
〈목표 1〉 모든 장소, 모든 유형의 빈곤 종식	<ul style="list-style-type: none"> • 기본적인 문화서비스와 자원이 30분 도보거리로 접근이 가능한 남성과 여성의 비율 • 광역 지방 행정구역에 있는 인구의 문화공동체 인프라로의 접근
〈목표 4〉 포용적이고 동등한 질의 교육 추구 및 모두를 위한 평생 교육기회 제공	<ul style="list-style-type: none"> • 중등교육 과정 1, 2학년의 전체 교육시간 중 예술교육에 전념하는 교육시장의 비율 • 예술 및 문화 부문의 특별교육에 종사하는 초등, 중등 교원의 비율 • 도서관을 보유한 초등, 중등 공립학교의 비율 • 최근 12개월 중 외부(going-out) 문화 활동에 적어도 한 번 이상 참여하는 인구의 비율 • 글로벌 문화 참여 인덱스
〈목표 8〉 지속되며 포용적이며 지속가능한 경제성장, 충분하고 생산적으로 고용과 모두를 위한 양질의 직업 촉진	<ul style="list-style-type: none"> • 전체 고용인구 중 문화 분야에 종사하는 사람의 비율 • 문화가 통합된 UN 개발지원체제(UN Development Framework), 국가개발계획 및 지역개발계획의 비율 • 국가 총생산 중 창조 및 문화활동의 기여 비율 • 예술과 문화 영역에서 기술 및 직업 관련 교육 훈련 및 3차 교육시스템(TVET)의 일관성(coherency) 및 범위(coverage)에 관한 지표 • 1980년 UNESCO 예술인 지위에 관한 권고에 의거하여 자영 예술을 위해 특별한 사회보장 및 세금 관련 법률을 실행 혹은 적용하고, 지원 조치를 취하는 국가의 비율
〈목표 9〉 회복력 있는 인프라 건설, 포용적이고 지속가능한 산업화 촉진, 혁신 확산	<ul style="list-style-type: none"> • 창조산업 개발을 위한 국가전략을 실행하고 있는 국가의 수
〈목표 11〉 포용적이고 안정되며 회복력 있고 지속가능한 도시와 인간 정주 형성	<ul style="list-style-type: none"> • 문화영향평가를 통합하는 국가 및 지역 도시개발계획의 비율 • 지정 문화 및 자연유산의 수와 분포 • 위협에 처한 자연 및 문화유산 자산 수 • 인구 1,000명 당 공공 도서관의 수 • 문화와 자연자원의 보전을 위한 예산 비율 • 유산의 지속가능성을 위한 다차원적인 체제/framework의 개발 지표 • 문화 및 자연유산 보호 정책을 가지고 있는 도시의 비율 • 전체 도시 면적에서 공공 오픈 공간에 할애한 면적의 비율(도로, 광장, 정원, 공원 등) • 전체 도시 면적에서 공공 대피(보호) 시설에 할애한 면적의 비율(도서관, 박물관 등)
〈목표 12〉 지속가능한 소비와 생산 패턴의 추구	<ul style="list-style-type: none"> • 문화 조항을 포함한 국가 및 지역의 지속가능한 관광개발 전략의 비율

목표	제안 지표
〈목표 13〉 기후변화와 그 영향을 방지하기 위한 긴급한 행동 취하기	<ul style="list-style-type: none"> • 환경적 지속가능성 촉진에 있어 문화적 영향에 관한 역량을 고려한 국가 및 지역 기후변화 전략 비율
〈목표 16〉 지속가능한 발전을 위한 평화롭고 포용적인 사회 촉진, 모두를 위한 정의 실현, 모든 수준에서 효과적이고 책임 있으며 포용적인 제도 만들기	<ul style="list-style-type: none"> • 국제기준에 근거하여 공공기관으로부터 정보 접근 권리를 보장 받는 종합적인 법률과 법적 체제(레짐)의 존재 여부 • 표현의 자유에 관한 국제기준에 준수하는 법적 체제 • 사용자의 정보 접근 및 이용에 필요한 미디어와 정보 활용능력 배가를 위한 특정교육프로그램을 제공하는 도서관의 수

사. Culture21 Actions : Commitment on the role of Culture in Sustainable Cities (UCLG 외, 2015)

세계지방정부연합(United Cities and Local Government, UCLG)는 민주적 지방자치를 지지하는 연합체로, 국제사회에서 지방정부간 협력을 통해 지방정부의 가치·이익·목표 증진을 목적으로 설립되었다. UCLG는 지속가능 도시에 있어 문화의 역할을 강조해왔는데, 2004년 지역문화정책, 인권, 거버넌스, 지속가능발전, 참여민주주의, 평화 등에 관한 내용을 담은 ‘Agenda 21 for Culture’를 채택했고, SDGs가 채택된 2015년 스페인 빌바오에서 개최된 제1차 UCLG 문화정상회의(UCLG Culture Summit)에서 ‘Agenda 21



for Culture’을 기반으로 구체적인 실천방안을 담은 ‘Culture21 Action’을 채택한다. ‘Culture21 Action’은 SDGs 체제의 원활한 이행을 위한 문화의 역할과 기능, 그리고 지방정부의 임무를 담고 있다. ‘Culture21 Action’는 ① 문화적 권리 보호 ② 문화유산, 다양성과 창조성 ③ 문화와 교육 ④ 문화와 환경 ⑤ 문화와 경제 ⑥ 문화, 형평성 그리고 사회적 포용 ⑦ 문화, 도시계획 그리고 공공공간 ⑧ 문화, 정보 그리고 지식 ⑨ 문화의 거버넌스 등 총 9개 분야에 세부 지표 및 정책방안을 매우 구체적으로 제시하고 있다(표 III-8 참조).

〈표 III-8〉 ‘Culture 21 : Agenda 21 for Culture’ 주요 내용 및 주제 분석

정책분야	지표 (혹은 정책)	주제
문화적 권리 보호	<ul style="list-style-type: none"> • 문화정책은 문화적 권리에 기반 • 문화권, 자유, 문화적 책임성을 담은 가이드라인 제정 • 문화정책 결정 및 추진에 시민참여 확대 • 기본 문화서비스 추구를 위한 최소한 서비스 기준 마련 • 문화적 삶에 있어 장애요인 분석 • 문화 활동 및 창작을 유도하는 정책과 프로그램 존재 • 문화적 표현의 자유 보장 • 문화적 삶에 있어 여성의 참여기회 증진 및 성적 차별 근절 	총론/인권/ 불평등 해소/ 양성평등
문화유산, 다양성과 창조성	<ul style="list-style-type: none"> • 정부 내 문화정책 및 관련 공동정책 부서 확보 • 국가 및 국제적 기준뿐만 아니라 문화적 책임성을 다하는 수준에서 문화예산 확보 • 창조적 활동과 관련된 제반 기능으로의 접근성 지원 • 공동체간 교류 지원, 예술적 창조성 강화 목적의 프로그램 운영 • 시민들 간의 긴밀한 접촉과 교류 증진을 위한 프로그램 운영 • 문화적 표현의 다양성 증진을 위한 프로그램 운영 • 언어적 다양성 보호 정책 및 프로그램 운영 • 문화예술교육 지원정책 운영 • 문화유산 보호를 위한 정책 운영 • 문화와 과학을 연결하는 정책과 프로그램 운영 • 지역문화상품의 개발 촉진 • 문화적 삶과 관련된 국제 문화협력 프로그램 개발 운영 	시민권/ 제도
문화와 교육	<ul style="list-style-type: none"> • 지역문화자원의 가치를 부각하는 교육 정책 마련 • 문화정책과 교육정책을 연계한 종합적인 계획 마련 • 문화기관은 공식 혹은 비공식적으로 교육활동 제공 • 문화예술교육과 관련된 정보공유를 통한 기회균등 확보 • 정규 학교교과과정에 문화 관련 지식에 관한 내용 포함 • 모든 수준의 학교에서 예술교육 공급 (동등한 기회제공) • 인간 개발에 관한 문화의 영향에 대한 포괄적 접근 필요 • 문화부문의 교육프로그램에 인권/문화권에 관한 내용 포함 	교육 / 불평등 해소
문화와 환경	<ul style="list-style-type: none"> • 지식, 전통 및 모든 사람들과 공동체의 실천 활동을 포함한 문화적 요소는 지역 환경의 지속가능성 전략과 통합 • 문화정책은 문화와 환경적 지속가능성 간 연계를 인식 • 문화와 환경을 연계하기 위한 범정부적 워킹그룹 구성 • 역사와 문화는 지역 상품의 생산과 소비의 편축에 관한 가이드라인에 포함되어야 함 • 국가 및 지역의 특산물에 기반한 음식을 문화의 필수요소로 인정 • 공공공간의 지속가능한 이용을 위해 시민들의 자발적 참여 촉진 • 전통적 지식과 자연자원의 지속가능한 이용 연계 추진 	삶의 질/인권/도 시·지역

정책분야	지표 (혹은 정책)	주제
	<ul style="list-style-type: none"> • 자연공간의 문화적 중요성 인식 • 공공 문화조직은 그들의 환경적 영향을 평가하고 생태적 인식 확산 활동을 수행해야 함. • 문화와 환경 관련 공공 및 민간 시민사회조직간 플랫폼 조성 	
문화와 경제	<ul style="list-style-type: none"> • 국가 및 지역경제 발전전략은 문화경제를 반드시 고려 • 국가 및 지역경제에 대한 문화의 기여 정도를 분석 • 문화부문 종사자들의 적절한 계약과 임금조건을 법률에 명시 • 저작권, 공유생산모델, 새로운 분배시스템에 관한 정보와 교육 필요 • 취업 교육프로그램에 문화지식과 기술 포함 • 문화산업을 위한 다양한 금융 매커니즘을 개발해야 함. • 문화부문 활동가와 비즈니스간의 파트너십 구축 필요 • 전통적 문화산업과 수공업의 가치인식과 전수가 필요 • 국가와 지역 관광모델은 지속가능해야 함. • 기업의 사회적 책임 프로그램을 문화 영역 프로젝트에 포함 • 국가 및 지역 비즈니스 조직은 특별한 문화정책과 프로그램을 가져야 함. 	경제 / 도시·지역 / 생산·소비
문화, 형평성 그리고 사회적 포용	<ul style="list-style-type: none"> • 빈곤해소, 고용, 복지 등 모든 사회정책에 문화적 요소 포함 • 개인 및 집단의 문화적 취약성을 결정하는 요인 분석 필요 • 개인의 복지, 건강과 문화적 활동 간 관계 분석 필요 • 공공서비스의 접근을 제약하는 문화적 요소 정의 및 해결 프로그램 마련 • 문화 활동 및 조직에 있어 여성의 참여 촉진 • 공공 문화기관의 사회적 취약계층을 위한 프로그램 추진 • 문화시설 및 공간의 장애인 접근가능성 제고 필요 • 지역 내, 외 갈등 해소전략에 문화가 반드시 포함 • 세대 간 협력을 촉진하는 문화프로그램 추진 • 청년을 위한 문화혁신 프로그램 개발 및 추진 필요 • 문화적 형평성과 사회적 포용 등의 활동 수행 조직 간 협력 및 연계 플랫폼 구축 • 문화다양성, 상호 문화적 대화, 반인종주의 촉진과 같은 인식개선 캠페인 확산, 이를 지원하는 프로그램 마련 필요 	빈곤/인권/ 불균등 해소/양성평 등/ 경제/ 도시·지역
문화, 도시계획 그리고 공공 공간	<ul style="list-style-type: none"> • 국가 및 지역계획에 문화를 반드시 결합 • 문화영향평가의 추진과 이를 지원하는 프로그램 마련 • 정부는 도시 혹은 지역의 유무형 자연 및 문화유산의 인벤토리를 반드시 확보해야 하며, 국제기준에 의거한 보전방안 마련 • 근린, 지구, 지역 및 국가의 개발계획 혁신에 있어 문화의 역할 촉진 필요 • 새로운 문화 인프라는 포괄적인 문화생태계의 일부로 계획 • 도시 및 지역경관에 대한 인식 제고 필요 • 도시 내 거리, 광장 등 공공공간을 문화적 상호작용과 참여의 	도시/지역

정책분야	지표 (혹은 정책)	주제
	<p>핵심자원으로 인식</p> <ul style="list-style-type: none"> • 상징적이고 공공재로서 고려되는 공공공간을 가지고 있어야 함. • 공공미술(public art)의 개발과 보전을 판촉·관리 • 문화와 결합된 국가와 지역의 건축 가이드라인이 있어야 함. • 도시교통 및 이동 정책은 문화적 삶을 위한 도시민의 접근을 고려해야 함. 특히 교통약자에 대한 관심이 필요 • 정부는 도시디자인, 건축 및 공공미술 관련 활동가들의 적극적 참여를 촉진하는 정책과 프로그램을 개발해야 함. 	
문화, 정보 그리고 지식	<ul style="list-style-type: none"> • 표현의 자유, 문화다양성은 법률에 의해 보호되어야 함. • 공공 및 시민사회는 이러한 자유를 모니터링해야 함 • 문화적 삶에 대한 시민권리 보장을 위한 정보의 제공과 정보접근성 제고가 필요 • 지역 미디어는 다양한 계층의 의견을 반영하고 문화다양성을 표상해야 함. • 문화와 지속가능발전간의 상호작용을 모니터링하고 연구, 분석하는 시스템 구축 필요 • 문화 목적의 정보통신기술 접근과 이용에 있어 장애요인 분석 • 공공문화기관은 공공재로서 문화의 가치 지원하는 역할 수행 • 문화와 발전에 대한 문화전문가들에 대한 교육 및 인식개선활동 필요 • 문화 분야 활동가들의 국제협력네트워크 지원 	인권/제도/거버넌스/추진체계
문화의 거버넌스	<ul style="list-style-type: none"> • 정부는 문화 관련 국제사회의제에 기반한 문화정책 수립 필요 • 정부는 국가 및 지역 수준의 문화계획을 수립해야 함. • 정부는 문화진흥 목적의 문화포럼을 구성해야 함. • 공공프로젝트 수행 시 다양한 계층의 의견수렴 절차 마련 필요 • 공공 문화서비스를 투명하게 관리하고 평가하며, 여기에 시민참여는 필수적임. • 문화 관련 공공프로그램과 제도는 양성평등을 실천해야 함. • 문화 관련 제도, 프로그램 개발 시 시민참여는 필수적 • 국가 및 지방정부는 문화실천의 대표자로서 적절한 자기역할을 수행해야 함. • 문화 관련 시민조직의 네트워크가 구축되어야 함. • 문화 관련 시민사회단체, 노동조합, 상공회의소, NGO 등의 역량 강화를 위한 교육프로그램 마련 필요 • 로컬, 지역 및 중앙정부 간 문화정책을 위한 책임성 부여와 협력강화 체제 구축 	제도/거버넌스

아. 문화와 지속가능발전 유엔 결의안 (Resolution on Culture and Sustainable Development A/RES/70/214, 2016)

유엔은 문화와 발전 사이에 긴밀한 관계가 있음을 지속적으로 강조해왔다. 이에 2010, 2011년에 UN 총회에서 ‘문화와 발전’ 결의문을, 2012년부터 2016년까지 4차례에 걸쳐 ‘문화와 지속가능발전’ 결의문을 채택하였다. 특히 2016년 채택된 결의문(A/RES/70/214)에는 “문화는 인간개발의 핵심적인 요소, 개인과 공동체의 정체성, 혁신, 창조성의 원천이고, 사회적 포용과 빈곤퇴치의 중요한 요인이자, 지속가능한 경제성장과 소유권을 제공한다는 점을 인식해야 한다”(UN, 2016)고 강조하고 있다. 결의문의 세부 내용은 <표 III-9>와 같다.

<표 III-9> ‘문화와 지속가능한 발전 UN 결의문(UN A/RES/70/214, 2016)’ 주요 내용 및 주제 분석

권고사항	주제
a) 지속가능발전을 위한 문화다양성의 중요성에 관한 공공의 인식을 향상하고, 교육과 미디어 수단을 통하여 문화다양성의 긍정적인 가치를 촉진함.	교육/ 미디어
b) 모든 수준에서 문화를 경제, 사회, 환경개발 정책과 전략에 보다 가시적이고 효과적인 통합을 추구함.	총론
c) 여성과 남성 문화적 삶과 의사결정에 모두 동등하게 접근하고 참여할 수 있도록 해야하며, 양성평등과 여성/소녀들의 권능 보장을 위해 지역, 국가 및 국제 수준에서 젠더 관점의 문화 정책 및 프로그램 개발을 촉진	양성평등
d) 역동적인 문화 및 창조 부문의 개발, 특히 독창성, 혁신 및 기업이 정신을 장려하고 문화 기관 및 문화 산업의 발전을 지원하며, 문화 관련 기술 및 직업 교육을 제공하는 역량 배양을 통해 포괄적이고 공정한 경제 성장과 발전, 고용기회 증진	경제
e) 문화 상품 및 서비스 관련 지역 시장의 출현을 적극적으로 지원하고, 문화 생산 및 소비의 확대 범위를 고려하여 국제 시장으로의 문화상품 및 서비스의 효과적이고 합법적인 접근을 유용하게 해야 함.	경제
f) 환경 관리에 관한 지역의 전통 지식과 공동체 실천을 보전하고 유지함. 이때 전통적 지식이란 지속가능한 발전을 위한 가치 있는 문화 사례임. 그리고 현대 과학기술과 지역지식/실천 그리고 혁신간의 시너지를 촉진함.	환경
g) 문화와 생물다양성간의 연계에 관한 글로벌인식을 촉진함. (전통적인 문화적 실천에 의거하여 생물자원의 맞춤형 이용의 보호와 강화 등)	환경
h) 문화유산과 문화자산의 보호와 보전을 위한 국가 법률체계와 정책을 지원하기. 그리고 문화유산(자산)의 남용을 막기 위한 국제적 협력 촉진. 문화적 창조성과 관련된 이들을 지탱하기 위한 지적재산권의 중요성을 강조	제도적 환경
i) 이러한 목적 달성에 있어, 혁신적인 재정 매커니즘이 개발도상국가들에게 안정적이고 예측가능하며 자발적 기반에서 발전을 위한 부가적인 자원동원을 지원하는데 기여할 수 있어야 함을 강조	제도적 환경
j) 갈등조정 및 해소, 평화 구축 과정에서 관용, 상호이해, 평화와 이해 증진의 수단으로 문화를 적극 동원하기	평화

자. 분석 결과

이상의 국제규범, 선언문 및 보고서들을 종합적으로 검토한 결과, SDGs 채택(2015년) 이전과 이후를 막론하고 이들에게서 언급된 문화 관련 주요 권고사항(제안), 지표 및 정책과제들이 17개 목표 상당수와 직간접적으로 관련되는 것으로 분석된다(III-10 참조).

〈표 III-10〉 SDGs의 주요 목표와 문화 분야 국제규범선언문보고서와의 연관성 분석 결과

SDGs 목표	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧
1 빈곤		△		●		●	●	
2 식량/농업								
3 건강/웰빙		△	△	●			●	
4 교육	●			●		●	●	●
5 양성평등	●		△	△	●		●	●
6 물								
7 에너지								
8 경제성장/일자리	●	●	●	●	●	●	●	●
9 산업화/혁신	●	●	●	●	●	●	●	●
10 불평등	●	●	●	●	●		●	
11 도시/공간			●	●	●	●	●	
12 지속가능 생산/소비	●					●	△	
13 기후변화	△		△			●		●
14 해양생태/자원								
15 육상생태/자원								
16 제도	●			●	●	●	●	●
17 글로벌 파트너십	●	●	●	●	●		●	

① 문화와 발전을 위한 정부 간 회의의 스톡홀름 선언문 (UNESCO, 1998)

② 문화적 표현의 다양성 보호와 촉진을 위한 협약(Convention on the Protection and Promotion of the Diversity of Cultural Expression) (UNESCO, 2005)

③ 항저우 「문화와 발전」 국제회의의 결의문 (Resolution on Culture and Sustainable Development)(UNESCO, 2012)

④ Culture As a Goal in the Post-2015 Development Agenda(IFACCA 등, 2013)

⑤ Reshaping Cultural Policies (UNESCO, 2015)

⑥ Culture21 Actions : Commitment on the role of Culture in Sustainable Cities (UCLG 등, 2015)

⑦ Recognizing the Role of Culture to Strengthen the UN Post-2015 Development Agenda(IFACCA 등, 2015)

⑧ 문화와 지속가능발전 결의안 (Resolution on Culture and Sustainable Development A/RES/70/214) (UN, 2016)

구체적으로 살펴보면, 경제·일자리/산업혁신(목표 8,9), 불평등 해소(목표 10)는 거의 모든 규범·선언문·자료에서 언급되고 있으며, 교육, 양성평등, 도시·공간, 제도 및 글로벌 파트너십도 다수 확인되었다. 다만 환경과 관련된 부분은 ‘기후변화’와 연계하여 다소 포괄적으로 다루어지고 있음을 알 수 있다.

2. SDGs 대응 문화정책의 목표 분야, 지표 및 정책과제 1차 안(案) 도출

문화 분야 국제사회 규범, 선언문 및 각종 자료 분석 결과를 토대로 지속가능발전전에 대응한 문화정책의 목표, 관련 문화정책의 지표 및 과제를 도출한 후, 문화정책 및 기획, 지역문화 분야 전문가들이 참석한 자문회의를 통해 목표분야/지표/정책과제의 1차 안을 선정하였다.

가. 목표 분야

〈표 III-10〉에서 나타난 바와 같이 지속가능발전목표의 17개 목표 중 목표 2(식량/농업), 6(물), 7(에너지), 14(해양생태/자원), 15(육상생태/자원) 등 5개를 제외한 12개 목표가 문화와 직·간접적으로 관련된다. 다만 12개의 범주 하나하나를 문화 정책의 목표로 설정하기에는 지나치게 세분화되어 있다는 전문가들의 의견을 수용하여 7개의 목표분야를 선정하였다. 7개 목표 분야는 비단 문화정책의 목표가 아니라 우리나라의 지속가능한 발전을 위해 충족되어야 할 기본 조건이자 목표라고 할 수 있다.

〔목표분야 1〕은 「빈곤 및 불평등 해소, 삶의 질 추구」로, SDGs의 세부 목표 중 (목표 1)모든 국가에서 모든 형태의 빈곤 종식, (목표 3)모든 사람의 건강한 삶을 보장하고 웰빙 증진, (목표10)국가 내·국가 간 불평등 해소가 여기에 속한다. 〔목표분야 2〕는 「모든 사람을 위한 교육 실현」으로 정했다. 해당되는 SDGs 내 목표는 (목표 4)모든 사람을 위한 포용적이고 형평성 있는 양질의 교육보장 및 평생교육 기회 증진이 해당된다. 〔목표분야 3〕은 SDGs의 목표 5인 성평등 달성 및 여성, 여아의 역량강화에 해당하는 「양성평등 실현」이다.

〔목표분야 4〕는 「지속가능한 경제성장과 고용증진」으로, 경제 활성화·일자리 창출, 산업혁신에 해당하는 SDGs의 (목표8)과 (목표9)가 여기에 포함된다. 〔목표분야 5〕는 포용적이고 안전하며 회복력 있는 「지속가능한 도시와 정주공간」(SDGs 목표 11에 해당)이며, 〔목표분야 6〕은 지속가능한 소비와 생산(SDGs 목표 12)이다. 마지막으로 〔목표분야 7〕은 「지속가능한 발전을 위한 책임성 있는 제도적 환경 구축」으로, 지속가능발전에 대응하는 문화 분야의 제도적 환경(법·재정, 거버넌스 등)을 다룰 예정이다.

〈표 III-11〉 SDGs에 대응한 문화부문의 목표분야와 SDGs 내 관련 목표

목표 분야	지속가능발전목표(SDGs) 내 관련 목표
① 빈곤 및 불평등 해소, 삶의 질 추구	(목표 1) 모든 국가에서 모든 형태의 빈곤 종식
	(목표 2) 모든 사람의 건강한 삶을 보장하고 웰빙 증진
	(목표10) 국가 내, 국가 간 불평등 해소
② 모든 사람을 위한 교육 실현	(목표 4) 모든 사람을 위한 포용적이고 형평성 있는 양질의 교육 보장 및 평생 교육 기회 증진
③ 양성평등 실현	(목표 5) 성 평등 달성 및 여성, 여아의 역량 강화
④ 지속가능한 경제성장 과 고용 증진	(목표 8) 포용적이고 지속가능한 경제성장 및 생산적 완전고용과 양질의 일자리 증진
	(목표 9) 건실한 인프라 구축, 포용적이고 지속가능한 산업화 진흥 및 혁신
⑤ 지속가능한 도시와 정주 공간 조성	(목표 11) 포용적이고 안전하며 회복력 있는 지속가능한 도시와 정주공간의 조성
⑥ 지속가능한 소비와 생산	(목표 12) 지속가능한 소비 및 생산 패턴 확립
⑦ 지속가능한 발전을 위한 책임성 있는 제도적 환경 구축	(목표 16) 지속가능한 발전을 위한 평화적이고 포용적인 사회 증진과 모두가 접근할 수 있는 사법제도, 모든 수준에서 효과적, 책무성 있는 포용적인 제도 구축

나. 도출된 지표 및 정책과제 1차 안(案)

SDGs에 대응한 문화 부문의 7대 목표 분야를 효과적으로 이행하고 강화하기 위한 문화 분야의 지표와 정책과제 후보를 도출하였다. 이들 후보를 기반으로 전문가 정책 델파이 조사, 자문회의 등을 거쳐 최우선 관리 지표와 선도 정책과제를 확정할 것이다.

1) 〔목표분야 1〕 빈곤 및 불평등 해소, 삶의 질 추구

「〔목표분야 1〕 빈곤 및 불평등 해소, 삶의 질 추구」와 관련된 문화 분야 지표 및 정책과제는 국민들의 삶의 질 향상, 사회적 취약계층의 권리 보장 등을 진단

하고 개선하기 위한 내용들로 구성되었다.

구체적으로 살펴보면, 지표로는 사회적 취약계층의 문화향유 현황(소득계층별 문화소비 격차, 취약계층 문화향유 지원), 문화다양성 관련 지표, 정부 공적개발 원조(ODA) 예산 중 문화 분야 예산 비율 등이 있으며, 정책과제는 이들 지표와 연계하여 문화적 권리보장 및 격차 해소, 일과 삶의 균형, 문화다양성의 증진 등이 1차 안에 포함되었다.

〈표 III-12〉 『목표분야 1』 빈곤 및 불평등 해소, 삶의 질 추구 문화 분야 지표 및 정책과제 (1차 안)

분류	『목표분야 1』 빈곤 및 불평등 해소, 삶의 질 추구
지 표 (8)	• 전체 국가 및 지자체 문화 예산 대비 사회적 취약계층 문화향유 예산 비율
	• 소득 분위별 문화소비 격차 정도
	• 근로자 평균 연차휴가 사용일수
	• 취약계층 정보접근성(웹모바일) 인증 비율
	• 전국 공공 문화기반시설의 배리어프리(barrier free) 인증 비율
	• 정부 및 지방자치단체의 문화다양성 관련 예산
	• 1인당 국민소득 대비 예술인 소득수준
	• 정부 공적개발원조(ODA) 예산 대비 문화 분야 예산 비율
정 책 과 제 (9)	• 경제사회적 계층 간 문화격차 해소
	• 빈곤 문화예술인의 경제 및 사회적 권리 보장
	• 일과 삶의 균형 정책 강화
	• 교통약자를 위한 무장애 문화시설 및 서비스 지원 확대
	• 외국인 이주자 / 탈북민들의 정착을 위한 문화정책 추진
	• 문화다양성 관련 예산 및 정책프로그램 확대
	• 전 세대 계층의 목소리를 대변하는 공공 미디어의 활성화
	• 생애주기별 문화여가 정책의 확대 추진
• 문화 분야 공적개발원조(ODA) 확대 및 실효적 정책 추진	

2) 『목표분야 2』 모든 사람을 위한 교육 실현

「『목표분야 2』 모든 사람을 위한 교육 실현」은 문화예술교육이 개인과 사회에 미치는 긍정적 영향에 초점을 맞추어 이를 진단하고 개선할 수 있는 지표와 정책과제를 채택하였다. 세부적으로 살펴보면, 연령별·계층별 문화예술 참여 현황, 문화예술교육인력의 확보, 생애주기별 문화예술교육 프로그램, 기술 변화와 문화예술교육의 연계 등이 지표와 정책과제 1차 안으로 반영되었다.

〈표 III-13〉 ‘ [목표분야 2] 모든 사람을 위한 교육 실현’ 문화 분야 지표 및 정책과제 (1차 안)

분류	[목표분야 2] 모든 사람을 위한 교육 실현
지 표 (5)	• 만 18세 이하(아동복지법상 아동연령) 아동 대상 학교 외 공공 문화예술 프로그램 수
	• 19세 이상 성인의 연중 문화예술교육 참여율
	• 문화예술분야 교육기관 수 (정규/비정규)
	• 인구 1만 명 당 문화예술교육인력의 수 (정규/비정규 모두 포함)
	• 1인당 국민소득 대비 문화예술교육인력의 소득수준
	• 지자체 시민대학/평생교육 프로그램 운영 중인 기초자치단체 수
정 책 과 제 (6)	• 학교 정규교과과정에서 문화예술/체육 교육의 강화
	• 사회 문화예술교육 확대
	• 지역특성화 문화예술교육 지원 사업 확대
	• 문화예술분야 전문교육인력 처우 개선
	• 생애주기별 문화예술교육시설 및 프로그램 확대
	• 4차산업혁명을 대비한 문화예술교육 정책 추진

3) [목표분야 3] 양성평등의 실현

양성평등(gender equality)의 실현은 빈곤 해소와 더불어 MDGs와 SDGs 모두에 채택된 주제 중의 하나이다. 더욱이 여성참여율이 타 분야에 비해 높은 문화부문은 양성평등의 실현을 위해 더욱 노력해야 하는 분야이기도 하다. 또한 여성 종사자들의 경력단절 문제, 인권 침해 문제는 문화 뿐만 아니라 사회 모든 영역에서 반드시 해결해야 하는 과제이다.

「 [목표분야 3] 양성평등의 실현」의 지표와 정책과제에는 문화 관련 단체 및 기관 내 여성종사자의 권익, 일·가정 양립, 문화 부문의 성인지(性認知) 수준 등이 포함되었다.

〈표 III-14〉 ‘ [목표분야 3] 양성평등의 실현’ 문화 분야 지표 및 정책과제 (1차 안)

분류	[목표분야 3] 양성평등의 실현
지 표 (7)	• 공공 문화단체 및 기관의 여성 임원/위원 비율
	• 공공·민간 문화예술기관 및 단체의 출산휴가육아휴직 보장 유무
	• 공공·민간 문화예술기관 및 단체 여성종사자 경력단절 및 재취업 현황
	• 공공·민간 문화시설 내 모유수유 및 여성휴식 공간 설치 비율
	• 공공 문화단체 및 기관의 성인지 예산 비율
	• 공공·민간 문화예술기관 및 단체의 성인지 교육 실시 유무
	• 문화예술인 중 남성 대비 여성의 창작지원금 수혜율
정 책	• 문화부문에서 양성평등을 보장하는 법·제도적 체계 구축 및 기초조사 실시
	• 공공·민간 문화기관 및 단체의 여성 처우 개선, 경력단절 해소 및 균등한 기회 제공

분류	[목표분야 3] 양성평등의 실현
과	• 문화예술기관 및 단체 내 일·가정 양립 문화 확산
제	• 문화시설 내 모유수유시설 및 여성 휴식공간 설치 확대
(5)	• 문화예술 분야 성인지 예산 및 관련 정책 확대

4) [목표분야 4] 지속가능한 경제성장과 고용 증진

「 [목표분야 4] 지속가능한 경제성장과 고용증진」은 거의 대부분의 문화 분야 국제사회 규범, 선언문, 자료집 등에서 다루어진 주제이다. 이는 현재 문화산업 혹은 창조산업이 전 세계 경제에서 차지하는 영향력을 방증하는 것이다.

즉 문화산업 혹은 창조산업의 진흥을 통한 경제성장과 빈곤 및 실업의 해결, 이들 산업에 내포된 불균등성과 차별의 해소 등이 국가는 물론 글로벌 사회의 중요한 과제가 되고 있다. 이 분야의 지표와 정책과제 또한 이러한 경향이 반영되어 1차 선정되었으며, 선정 지표수는 총 9개, 정책과제 수는 총 8개이다.

〈표 III-15〉 ‘ [목표분야 4] 지속가능한 경제성장과 고용 증진문화 분야 지표 및 정책과제 (1차 안)

분류	[목표분야 3] 양성평등의 실현
지 표 (9)	• 국가 및 지역 총 생산 중 콘텐츠산업의 비중
	• 콘텐츠산업의 총부가가치 변화
	• 국가 및 지역의 고용인구 중 예술산업/콘텐츠산업분야 종사자 비중
	• 예술산업/콘텐츠산업 분야 고용률 / 실업률 / 임금 수준
	• 예술산업/콘텐츠산업 분야 종사자의 고용상 지위 (지역업, 상용 및 임시/일용 비율 등)
	• 연간 예술산업/콘텐츠산업 기업 창업기업 수 및 폐업률(부도율)
	• 정부 및 지방자치단체예산 중 예술산업/콘텐츠산업 진흥 예산 비중
	• 국가 연구개발(R&D) 예산 중 예술산업/콘텐츠산업 분야 예산 비중
	• 예술산업/콘텐츠산업 사업체 중 벤처캐피털 및 클라우드펀딩 활용 정도
정 책 과 제 (8)	• 예술산업/콘텐츠산업 분야 청년 창업·창직 활성화
	• 지역유희공간을 활용한 청년 문화예술인을 위한 예술창작공간 제공
	• 모태펀드 운용의 공정성 제고 및 다양한 금융지원 프로그램 제공
	• 영세 콘텐츠 기업의 강소, 중견기업화
	• 지역의 문화적 특성에 입각한 지역 특화형 문화산업 육성
	• 예술산업 및 콘텐츠산업과 관련 연구개발(R&D) 예산 확충
	• 4차산업혁명 시대 융합형 콘텐츠산업 육성
	• 문화예술의 창의성을 전 산업영역에 확대적용(산업의 문화화)과 문화예술분야의 산업육성 (예술의 산업화)

5) 『 목표분야 5 』 지속가능한 도시와 정주 공간 조성

도시화, 산업화로 인해 인구가 도시로 집중됨에 따라 도시의 자연·인문환경은 급속히 훼손되고 있으며, 빈곤과 배제, 공동체의 해체 등이 도시사회의 문제로 대두되고 있다. 문화는 이러한 도시와 지역문제를 해결하는 강력한 수단이 되지만 역으로 도시화는 문화유산의 파괴, 공동체문화의 훼손 등 ‘문화’에 나쁜 영향을 주기도 한다. 따라서 「 『 목표분야 5 』 지속가능한 도시와 정주 공간 조성」분야에는 도시의 지속가능성에 있어 문화의 역할에 관한 것과 함께 지역문화(유산)의 보전, 지역 간 문화격차 해소 등 도시 및 지역 문화 자체의 지속가능성에 해당하는 지표와 정책과제를 1차 안으로 채택하였다.

〈표 III-16〉 『 목표분야 5 』 지속가능한 도시와 정주공간 조성문화 분야 지표 및 정책과제 (1차 안)

분류	『 목표분야 3 』 양성평등의 실현
지 표 (6)	• 광역 및 기초자치단체별 문화유산 보전 계획 수립 및 조례제정 유무
	• 지역 간 문화격차 정도 (수도권/비수도권, 도시/농촌, 재정자립도 정도 등)
	• 1인당 문화기반시설 수 및 공원 면적
	• 공공디자인 계획수립 및 추진 중인 광역 및 기초자치단체 수
	• 공공 개발사업 중 문화영향평가 참여 사업 수
정 책 과 제 (10)	• 읍면동 단위 생활문화시설(생활문화센터, 평생학습관, 문화의 집, 미디어센터, 작은도서관) 확보율
	• 도시 및 지역계획의 핵심에 문화를 통합
	• 도심 유휴공간의 문화적 재생 확대 및 부작용(젠트리피케이션) 완화
	• 국제적 기준에 의거한 유무형 자연문화유산 보전활용
	• 지역학(regional studies), 인문학 진흥으로 지역사회공동체의 통합 및 회복력 강화
	• 도시환경 개선 및 시민안전 등을 위한 공공예술디자인 진흥
	• 공공 문화공간의 확보와 접근성 강화
	• 생활문화시설 확충 및 기능 강화
	• 국토 및 도시계획 수립과 공공개발사업 추진 시 ‘문화영향평가’ 활성화
• 지역 간 문화격차 해소 및 문화자치 실현	
• 지역문화정책 관련 정보 공유 및 소통을 위한 플랫폼 구축	

6) 『 목표분야 6 』 지속가능한 생산과 소비

「 『 목표분야 6 』 지속가능한 생산과 소비」는 환경파괴를 억제하고 사회·경제적으로 포용적인 생산과 소비를 의미한다. 친환경소비(재생·재활용), 공정거래, 책임경영 등이 여기에 속한다 할 수 있다.

문화 분야의 주요 지표와 정책과제로는 문화·예술 산업의 공정거래 및 분쟁 조정 등 건강한 생태계 조성, 사회적 책임과 기부문화 등이 포함되었다.

〈표 III-17〉 ‘ [목표분야 6] 지속가능한 생산과 소비문화 분야 지표 및 정책과제 (1차 안)

분류	[목표분야 3] 양성평등의 실현
지 표 (6)	• 예술산업/콘텐츠산업의 소비자피해 신고 및 분쟁조정 현황
	• 예술산업/콘텐츠산업 시장집중도
	• 예술산업/콘텐츠산업 수도권 집중도
	• 문화예술을 통한 기업의 사회적 책임 활동(CSR) 추진 기업 수
	• 예술산업/콘텐츠산업 내 ISO 26000 (사회책임경영) 이행 기업 수
	• 기업의 문화예술 기부(메세나 활동) 현황 (기업 수, 총 기부금액 등)
정 책 과 제 (6)	• 공정한 예술산업/콘텐츠산업 생태계 구축 (시장지배적 사업의 독과점 방지, 표준계약서 확대 등)
	• 예술산업/콘텐츠산업 분야 소비자 권익보호 강화(분쟁조정 기능 강화)
	• 게임 과몰입 등 콘텐츠산업의 부정적 영향 최소화 및 관리시스템 구축
	• 예술산업/콘텐츠산업 분야 기업의 사회적 책임(CSR) 촉진
	• 메세나 등 문화예술분야 기부 확대와 이의 유도를 위한 법제도적 환경 구축
	• 지역의 고유 문화와 생태환경이 결합된 지속가능한 관광 촉진과 모니터링 기제 마련

7) [목표분야 7] 지속가능한 발전을 위한 책임성 있는 제도적 환경 구축
 「 [목표분야 7] 지속가능한 발전을 위한 책임성 있는 제도적 환경 구축」은
 이상에서 언급한 모든 목표분야를 실천하기 위해 문화 분야에서 갖추어야 할
 법·제도적 환경, 효율적 추진체계, 민주적 의사결정과 거버넌스에 관한 것이다.

주요 지표와 정책 과제로는 지속가능발전과 문화다양성의 내용을 수용한 법
 른(혹은 조례) 유무, 안정적인 문화예산의 확보, 문화행정의 투명성, 책임성 및
 협력성 강화와 관련된 것들이 포함되었다.

〈표 III-18〉 ‘ [목표분야 7] 지속가능한 발전을 위한 책임성 있는 제도적 환경 구축 ’
문화 분야 지표 및 정책과제 (1차 안)

분류	[목표분야 3] 양성평등의 실현
지 표 (6)	• 광역 및 기초자치단체의 지역문화진흥조례 제정 / 지역문화진흥계획 수립 유무
	• 중앙정부 및 지자체 총 예산 대비 문화예산 비율
	• 지역문화진흥기금 조성 중인 광역/기초 자치단체 수
	• 문화예술진흥기관(문화재단, 문화위원회)을 설립한 지방자치단체 수
	• 공공민간 참여 지역문화예술협의기구 운영 현황
정 책 과 제 (6)	• 문화권, 표현의 자유, 문화적 책임성에 관한 법제도적 체계 개선
	• 문화권, 표현의 자유, 문화다양성 등에 관한 사회 전 영역에 걸친 인식 제고
	• 공공 문화진흥기관의 독립성 강화를 위한 법제도적 환경 및 행정체계 구축
	• 저작권초상권 보호 관련 법제도적 환경 정비 및 인식개선 교육의 강화
	• 문화예술 지원과 관련 투명성 및 책임성 강화 (예, 문화 옴부즈맨 제도 도입)
• 민간 협력형 문화정책 의사결정 체제 구축	

제3절

지표 및 정책과제 도출을 위한 전문가 델파이 조사 결과

1. 조사 개요

제3장 3절에서 도출한 지표와 정책과제 1차 안 중에서 우선적으로 채택되어야 할 선도 지표 및 정책과제를 도출하기 위해 전문가 델파이(Delphi) 조사를 실시하였다. 델파이조사는 반복적인 과정을 통해 전문가들의 견해에 대한 정보를 피드백 받고 문제에 대한 견해를 제고할 수 있는 지회를 갖기 위한 조사 방법이다. 델파이 기법은 정부부처나 기업, 정책연구조직 등 많은 분야에서 계량적 방법의 보완을 위한 방법으로 활용되고 있다(차미숙, 1994).

가. 조사 및 분석 방법

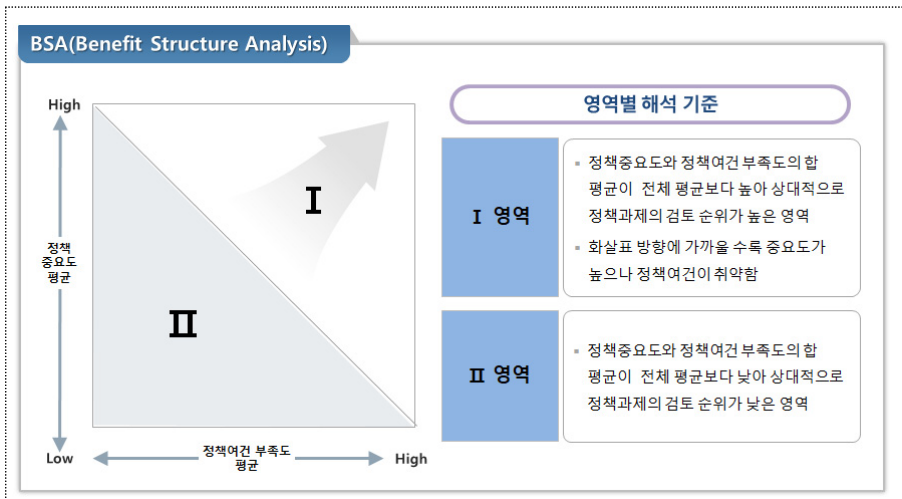
본 연구에서는 2단계에 걸쳐 델파이조사를 진행하였다. 1차 조사는 SDGs의 국내 문화정책의 적용 가능성, 세부 목표분야의 문화정책 영향력 정도 및 지표와 정책과제의 중요도를 파악하고, 추가적인 측정 지표 및 정책과제를 발굴하는데 주안점을 두었다. 2차 조사는 1차 조사 결과를 토대로 지표 및 정책과제에 대한 우선순위를 보정·확인하였으며, 추가 발굴된 지표와 정책과제에 대한 평가를 진행하였다. 그리고 도출된 지표와 정책과제의 효과적인 관리와 이행을 위한 조건에 대해서도 의견을 구하였다.



[그림 III-2] 조사 진행 절차

본 조사에서는 일반적인 분석기법인 빈도분석 및 교차분석을 사용하여 결과를 분석하였으며, 특히 정책과제 도출에 활용하고자 편익구조분석(便益構造分析, benefit structure analysis)을 추가적으로 실시하였다. ‘편익구조분석’은 새로운 Needs나 서비스 우선순위를 파악하는데 유용한 마케팅 기법으로, 본 조사에서는 정책의 ‘중요도’와 정책여건의 ‘취약도’를 활용하여 분석하며 1차적으로 도출된 정책과제(안) 중 선도과제를 도출하는데 활용하고자 한다.

편익항목별로 정책의 중요도, 정책여건의 취약도, 편익 부족도를 산출한다. 편익부족도는 중요도와 만족도의 차이를 의미한다. 편익부족도는 미충족욕구의 크기로 해석할 수 있으므로, 이것이 큰 항목을 충족시킬 때 정책과 정책대상들의 가치가 개선되는 것으로 해석하였다. <그림 III-3>을 보면, I 영역이 정책 중요도는 높으나 현실적으로 잘 실천이 되지 않거나 실천에 애로가 있는 정책과제로, 선도과제로 선정하여 중점 추진할 경우 정책효과 높을 것으로 판단한다.



[그림 III-3] 편익구조 분석 개요

나. 조사 대상 및 표본 수

지속가능발전목표와 문화정책에 관한 전문가조사의 조사 대상은 국내 문화정책분야(문화기획, 문화연구, 문화정책, 지역문화 등)에서 다년간 연구를 수행하거나 현장경험을 가진 전문가들이다. 최초 78명의 전문가에게 설문을 배포하여

1차 54명의 응답을 받았으며, 이들 54명에게 2차 설문을 배포하여 최종적으로 50명에게 응답을 받았다. 전문 분야별 구성을 보면, 일반 문화정책 분야가 20명으로 가장 많았고 지역문화 16명, 문화기획과 콘텐츠가 각각 6명씩이었다. 10년 미만부터 20년 이상까지 경력기간을 가진 전문가들이 골고루 응답했다.

〈표 III-19〉 설문 응답자 특성

구분		사례 수(명)	비율 (%)
전체		50	100.0
분야	문화기획	6	12.0
	문화연구	1	2.0
	문화예술경영	1	2.0
	문화정책	20	40.0
	지역문화	16	32.0
	콘텐츠	6	12.0
경력	10년 미만	16	32.0
	10~14년	10	20.0
	15~19년	12	24.0
	20년 이상	12	24.0

다. 조사 내용

조사내용 중 ‘지속가능한 발전을 위한 문화정책의 우선과제’와 목표분야별 정책 지표 및 과제는 1차 조사 후 그 결과를 토대로 2차 설문 시 보완 의견을 물었다. 단, 1차 조사 때 주관식 기술로 제안된 지표 및 정책과제 중 추가지표를 선정하여 중요도를 측정하였다. 그 외 1차 설문에서는 SDGs의 국내 문화정책 반영가능성을, 2차 설문에서는 지속가능한 발전을 위한 문화정책의 미래 가치(value), 선정된 지표 관리 및 정책의 이행 방안을 추가적으로 질의하여 연구에 반영하였다.

〈표 III-20〉 설문 조사 내용

1차 조사 내용
- SDGs의 국내 문화정책 반영 가능성
- 지속가능한 발전을 위한 문화정책의 우선 과제
- SDGs 세부 목표의 문화정책에 대한 영향력, 관련 지표 및 정책과제
· 빈곤 및 불평등 해소, 삶의 질 추구
· 모든 사람을 위한 교육 실현
· 양성평등 실현

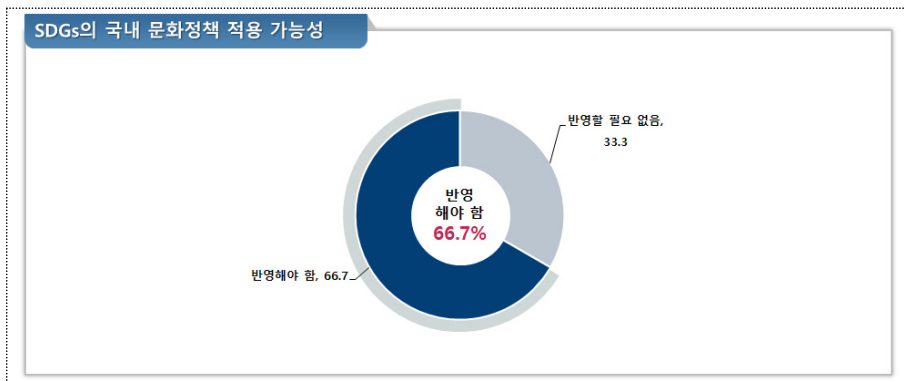
1차 조사 내용
<ul style="list-style-type: none"> · 지속가능한 경제성장과 고용 증진 · 지속가능한 도시와 정주 공간 조성 · 지속가능한 소비와 생산 · 지속가능한 발전을 위한 책임성 있는 제도적 환경 구축
2차 조사 내용
<ul style="list-style-type: none"> - 지속가능한 발전을 위한 문화정책의 미래 가치와 우선과제 - SDGs 세부 목표의 문화정책에 대한 영향력, 관련 지표 및 정책과제 <ul style="list-style-type: none"> · 빈곤 및 불평등 해소, 삶의 질 추구 · 모든 사람을 위한 교육 실현 · 양성평등 실현 · 지속가능한 경제성장과 고용 증진 · 지속가능한 도시와 정주 공간 조성 · 지속가능한 소비와 생산 · 지속가능한 발전을 위한 책임성 있는 제도적 환경 구축 - 지표 관리 및 정책 이행에 관한 질문

2. 조사 결과

가. 총론 : SDGs와 문화정책 간 연계성, 미래가치 및 우선 추진 정책분야

1) 지속가능발전(SDGs)의 국내 문화정책 적용 가능성

UN에서 채택한 지속가능발전목표(SDGs)의 국내 문화정책에 적용 가능성에 대한 질문에 긍정적인 답변(적용가능하다)이 66.7%로 부정적 의견(33.3%)보다 약 2배가량 높게 나타났다.



[그림 III-4] SDGs의 국내 문화정책 적용 가능성

* 출처 : 설문조사

SDGs를 국내 문화정책에 적용/반영할 수 있다고 응답한 이유를 살펴보면, 지속가능성은 인류 보편적 가치이므로 전 인류적 가치실현에 문화 분야 또한 동참해야 하며, 문화정책은 지속가능발전을 견인하는데 기여할 수 있음이 지적되고 있다. 특히 응답자들은 4차 산업혁명 등 전 지구적 변화가 구체화되는 상황에서, 사회 전체 현상에 대한 문화적 관점의 접근이 매우 중요하다고 강조하고 있다. 반면 적용이 어렵다고 판단한 이유로는 SDGs와 문화정책 간 관련성이 매우 낮거나 매우 추상적인 수준이어서 국가와 지역의 여건에 맞게 구체화시킬 필요가 있다는 지적이 나왔다.

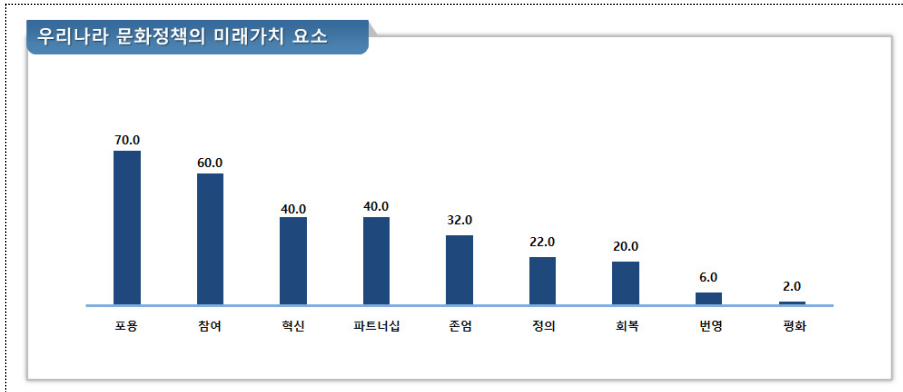
〈표 III-21〉 SDGs의 문화정책 적용가능성 응답에 대한 이유(서술식)

적용 여부	응답 이유 (요약)
적용가능하다	<ul style="list-style-type: none"> • 전 인류적 가치 실현에 문화정책 또한 동참 필요 • UN SDGs는 보편적이고 인류의 최소기준이므로 반영이 바람직 • 지속가능목표를 달성하기 위해서는 반드시 문화적 삶 구현을 위한 문화정책 수립이 필요 • 지속가능발전은 삶의 질 제고와 연관 있고, 삶의 질 제고에 대한 문화적 관점을 중요할 수밖에 없음. • 문화는 다양성 강화가 필수이며, 이는 지속가능성과 밀접 • 문화정책은 사회적 지속가능성 실천을 견인하는 정책
적용하기 어렵다	<ul style="list-style-type: none"> • 정책비전과 목표의 공유는 가능할 수 있으나 문화정책으로 구체화하기 위해서는 국가 및 지역의 차이와 특성 반영이 필수 • 국가별 문화정책 또는 문화적도가 상이하어 실효적인 구체적 목표 및 정책과제 설정이 쉽지 않음.

* 출처 : 설문조사

2) 지속가능발전(SDGs)와 연계한 우리나라 문화정책의 미래가치

지속가능발전(SDGs)의 가치 혹은 핵심요소와 연계한 우리나라 문화정책의 미래가치로 최우선적으로 고려해야 할 것으로 ‘포용(inclusion)’이 꼽혔다. ‘포용’에 이어 ‘참여(participation)’, ‘혁신(innovation)’, ‘파트너십(partnership)’의 순으로 많은 응답을 보였다(그림 III-5 참조). ‘존엄(dignity)’, ‘정의(justice)’, ‘회복(resilience)’의 경우에도 20% 이상의 응답율을 보였다.



[그림 III-5] SDGs의 가치 혹은 핵심요소가 반영된 우리나라 문화정책의 미래 가치

* 자료 : 설문조사

‘포용’을 문화정책의 미래 가치로 선택한 구체적인 이유는 살펴보면, ‘가치가 다른 문화에 대한 포용과 이해, 즉 문화다양성의 추구가 문화는 물론 사회발전의 필수조건’이라는 지적이 다수였다. 문화민주주의의 가치 실현이 문화정책에 있어 무엇보다 중요하다는 인식에 기초하여 응답자들은 ‘참여’를 미래가치로 선정했으며, 혁신의 경우 ‘4차 산업혁명 시대의 능동대응과 함께’고루하고 낡은 질서의 재편’이라는 현실인식에서 비롯된 것으로 파악된다(표 III-22 참조).

〈표 III-22〉 SDGs의 문화정책 적용가능성 응답에 대한 이유(서술식)

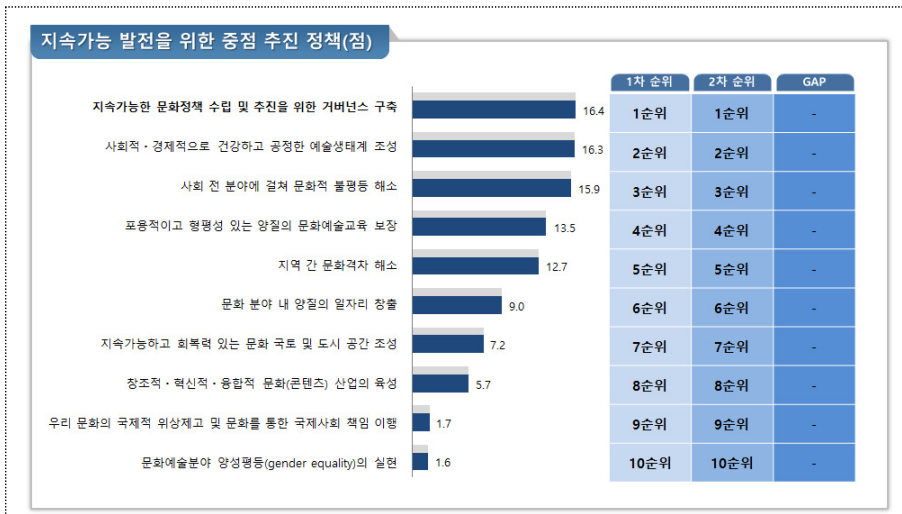
문화정책 가치	응답 이유 (요약)
포용	<ul style="list-style-type: none"> 가치가 다른 문화에 대한 포용과 이해가 문화발전의 핵심 글로벌 시대의 문화다양성과 서로 다름에 대한 관용과 이해가 중요 사회적 갈등이 지속 확대되는 상황에서 포용적 문화정책은 사회통합에 필수적 요소 지역 간, 지역 내 문화적 개방성 중요 존엄과 정의의 가치 실현을 위해 포용적 시선과 정책 추진은 필수적
참여	<ul style="list-style-type: none"> Top-Down 방식이 아니라 아래로부터의 다양한 정책참여가 가능한 체계를 갖추어야 함. 문화정책의 성패는 사회 구성원들의 적극적-소극적, 직접적-간접적 참여를 어떻게 유도하느냐에 달려있음. 문화는 사회구성원들의 참여를 통한 공동체의 형성의 근본이 됨. 문화는 시민 누구나 참여하고 만들어가는 것이 더욱 중요 문화민주주의적 관점의 참여가 필요

문화정책 가치	응답 이유 (요약)
혁신	<ul style="list-style-type: none"> • 문화를 통한 새로운 가치의 접목과 혁신 추구 • 4차 산업혁명에 대응하여 문화가 가지는 실험적, 도전적, 혁신적 가치 추구 • 고루하고 낡은 관습과 사고체계를 극복하고 새로운 삶의 대안 추구

* 출처: 설문조사

3) 지속가능발전(SDGs)을 위한 문화정책의 중점 추진 분야

지속가능한 발전을 위한 문화정책의 우선 과제에 대한 질문에, 응답자들은 1차 조사 및 2차 조사 모두 동일하게 우선순위를 평가하고 있다. ‘지속가능한 문화정책 수립 및 추진을 위한 거버넌스 구축’이 가장 우선적인 과제로 선정되었으며, ‘사회적·경제적으로 건강하고 공정한 예술생태계 조성’이 다음 순으로 높은 응답률을 보였다. 이는 그간 문화정책에서 이루어져왔던 Top-down 방식의 의사결정, 정치적 편향성 및 불공정성이 문화 부문은 물론 사회 전체의 지속가능성에 심각한 훼손을 가져왔음을 반영하는 것이다. 이어 ‘사회 전 분야에 걸쳐 문화적 불평등의 해소’, ‘포용적이고 형평성 있는 양질의 문화예술교육 보장’, ‘지역 간 문화격차 해소’ 등이 높은 응답율을 보였다. 반면 상대적으로 낮은 점수를 받는 정책 분야는 ‘국제문화정책’과 ‘양성평등 문화정책’인 것으로 확인된다.



[그림 III-6] 지속가능발전을 위한 중점 추진 문화정책 (1, 2차 비교)

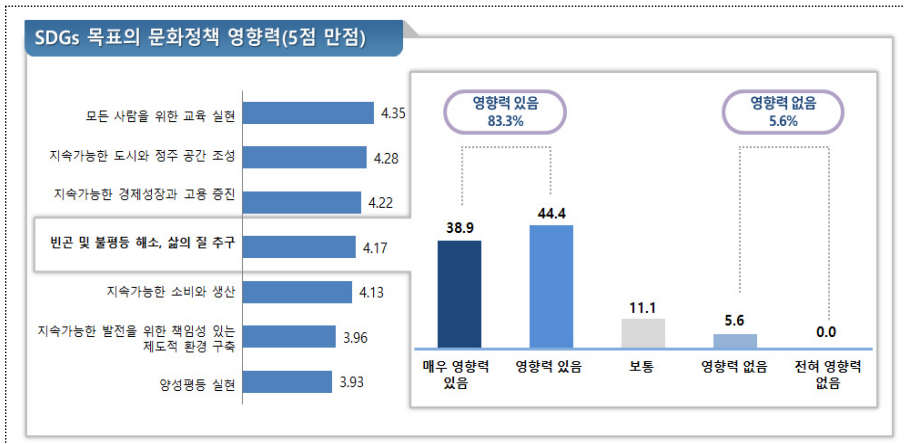
* 출처: 설문조사

나. 목표분야별 설문조사 결과

1) [목표분야 1] 빈곤 및 불평등 해소, 삶의 질 추구

① 문화정책에 미치는 영향력

빈곤 및 불평등 해소, 삶의 질 추구(이하 ‘목표분야 1’)와 관련된 SDGs목표가 문화정책에 미치는 영향력은 5점 만점 기준 4.17점으로 평가되었다. 세부 평가 결과를 보면, 영향력 있다(매우 영향력 있음+영향력 있음)는 응답이 83.3% 수준으로 매우 높게 나타난 반면, 영향력이 없다는 응답은 5.6%에 불과했다.



[그림 III-7] [목표분야 1] 이 문화정책에 미치는 영향

* 출처 : 설문조사

긍정적 답변의 이유로, 빈곤중식은 모든 정책의 기본 전제이며, 양극화 해소는 우리나라뿐만 아니라 전 지구적 과제이므로 문화정책 또한 이에 능동적으로 대응할 필요가 있다는 의견이 다수였다. 부정적 답변의 이유로는 매우 당연한 명제이나 추상적이고 단기적 정책변화를 견인하기엔 힘들 것이라는 의견이 있었다 (표 III-23 참조).

<표 III-23> [목표분야 1] 의 문화정책에 미치는 영향력 답변 이유(서술식)

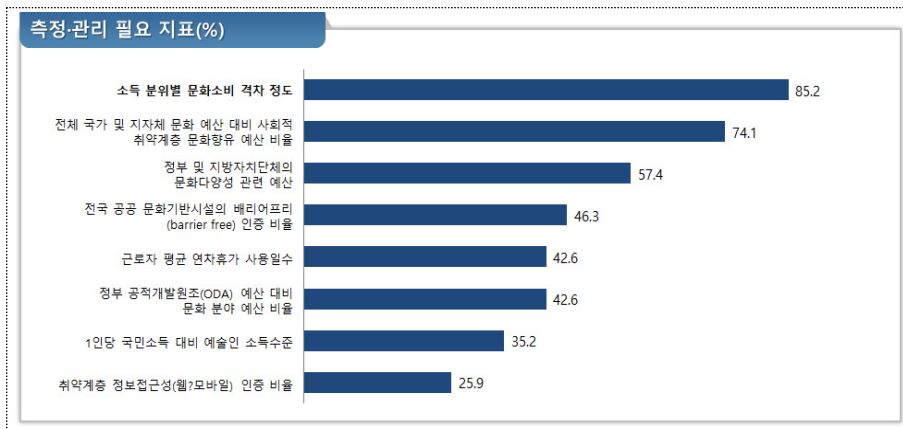
목표분야 1	응답 이유 (요약)
영향력이 있다.	<ul style="list-style-type: none"> 신자유주의 위기 이후 패러다임이 전환되고 있고 양극화 해소가 최우선 과제가 되고 있으므로 문화적 불평등 해소 또한 중요한 목표가 될 것임.

목표분야 1	응답 이유 (요약)
	<ul style="list-style-type: none"> • 빈곤 종식은 모든 정책의 기본 전제이자 방향임. 사회적 양극화 심화나 절대 빈곤층의 증가는 문화정책을 위협하는 요인이자 중요한 과제가 됨. • 빈곤 및 불평등의 해소, 삶의 질 추구를 고려하지 않고는 문화정책의 틀을 세울 수 없음. • 사회적 불평등 해소에 대한 기술적 접근 증대와 더불어 사회문화적 합의를 이끌어 내는 것이 중요함. • 문화정책의 궁극적인 목표는 국민의 삶의 질 향상과 행복의 실현이기 때문에 단기뿐만 아니라 장기적 측면에서 정책이 설계되고 추진되어야 함.
영향력이 없다.	<ul style="list-style-type: none"> • 수사적이며 구속력이 없어 보임. • 영향력을 가짐은 분명하나 즉각적, 단기적 변화를 일으키기는 힘들어 보임.

* 출처 : 설문조사

② [목표분야 1] 관련 문화부문 지표

전문가 대상 1차 델파이 조사 결과, 목표분야 1과 연관된 문화 부문을 측정 및 관리하기 위한 지표로 ‘소득 분위별 문화소비 격차 정도(85.2%)’가 가장 높은 점수를 획득했고, 다음으로 ‘전체 국가 및 지자체 문화 예산 대비 사회적 취약계층 문화향유 예산 비율’(74.1%), ‘정부 및 지자체단체의 문화다양성 관련 예산(57.4%)’의 순으로 높은 점수를 보였다(그림 III-8 참조).

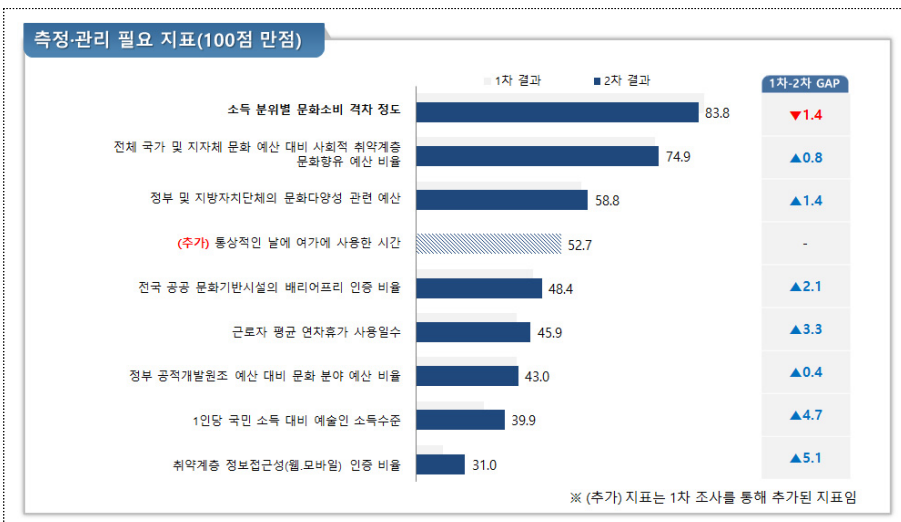


[그림 III-8] [목표분야 1] 지표에 관한 의견 결과 (1차)

* 출처 : 설문조사

관련 지표의 수정 및 추가의견으로는 ‘국민의 하루 중 노동, 필수시간을 제외한 여가시간’, ‘고용근로자가 아닌 전 국민의 연간 휴무일 수’ 등이 있었다.

이러한 의견을 반영하여 2차 델파이조사는 ‘통상적인 날에 여가에 사용한 시간’을 추가지표로 포함하여 진행하였다. 그 결과, ‘소득 분위별 문화소비 격차 정도’(83.8점)가 특히 높게 나타나는 등 순위와 중요도 모두 1차 조사결과와 대부분 유사한 결과를 보였다. 단, 전반적인 중요도는 낮으나 ‘1인당 국민 소득 대비 예술인 소득수준’과 ‘취약계층 정보접근성 인증 비율’은 5점 내외로 他 지표에 비해 중요도 상승폭이 상대적으로 높았다. 한편, 1차 조사에서 제시된 의견을 반영하여 추가된 ‘통상적인 날에 여가에 사용한 시간’은 52.7점으로 지표 중 4번째로 중요하게 평가되었다(그림 III-9 참조).



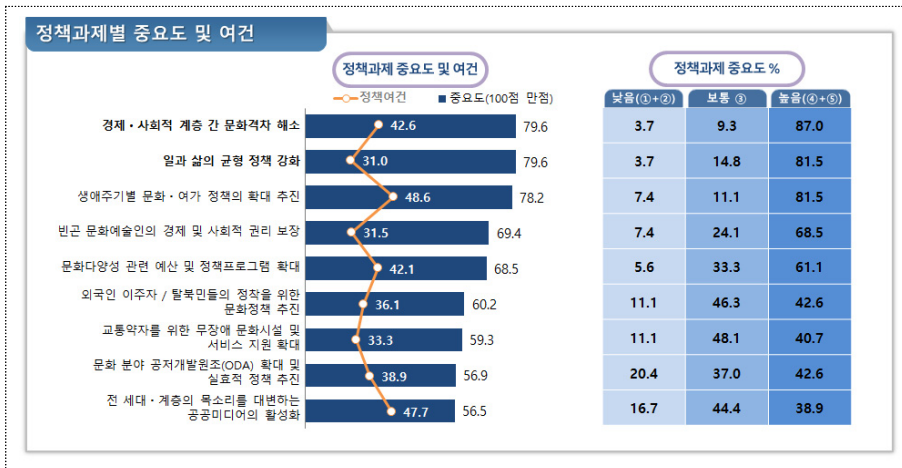
[그림 III-9] [목표분야 1] 지표에 관한 의견 결과 (2차)

* 출처 : 설문조사

③ [목표분야 1] 관련 문화부문 정책과제

[목표분야 1] 와 관련된 문화부문 정책과제에 대한 1차 델파이 조사 결과, ‘경제·사회적 계층 간 문화격차 해소’와 ‘일과 삶의 균형 정책 강화’가 각 79.6점으로 가장 중요하게 평가되었다. ‘생애주기별 문화·여가 정책의 확대 추진’, ‘빈

근 문화예술인의 경제 및 사회적 권리 보장’, ‘문화다양성 관련 예산 및 정책프로그램의 확대’ 등도 중요도에서 상대적으로 높은 평가를 받았다. 정책별 여건의 경우 모든 정책이 50점미만으로 취약한 것으로 평가되었으며, 이중 ‘생애주기별 문화·여가 정책의 확대 추진’이 48.6점으로 상대적으로 높은 여건 수준을 보이는 것으로 평가되었다(그림 III-10 참조).

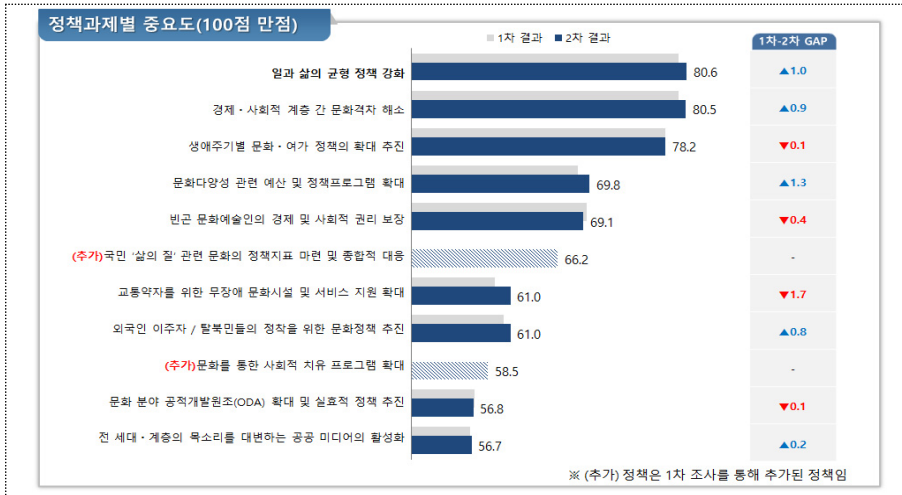


[그림 III-10] [목표분야 1] 정책과제에 관한 의견 결과 (1차)

* 출처 : 설문조사

추가적으로 제안된 정책과제로는 ‘QOL(Quality of Life) 관련 문화의 질적 정책지표 마련’, ‘문화를 통한 사회적 치유 프로그램 확대’, ‘문화서비스 수행 전 문기관 및 인력 수 확대와 역량 강화’ 등이 있었다.

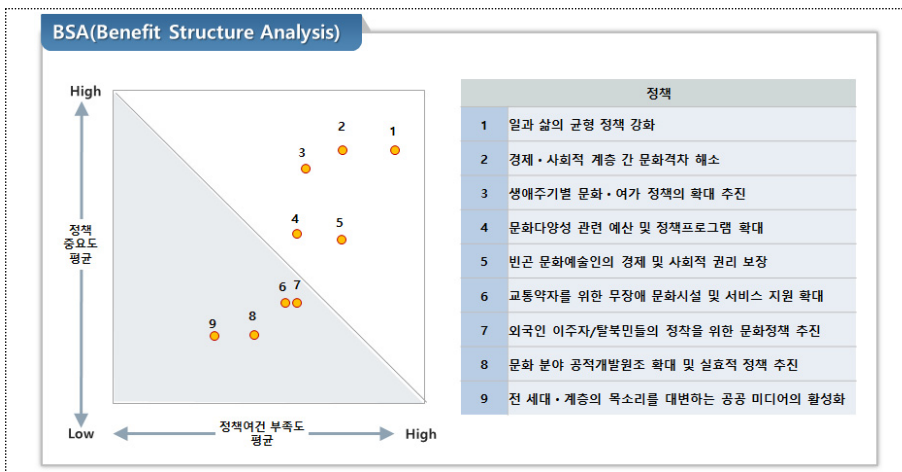
이상의 제안을 반영하여 ‘국민 삶의 질 관련 문화의 정책지표 마련 및 종합적 대응’, ‘문화를 통한 사회적 치유프로그램 확대’를 추가하여 2차 델파이 조사를 실시한 결과, 전반적인 순위와 중요도 모두 1차 조사와 대부분 유사한 결과를 보였으며 상위 3개 정책과제에 대한 평가가 he 과제들과는 여전히 큰 격차를 보였다. 한편, 1차 조사를 통해 신규로 추가된 정책과제인 ‘국민 삶의 질 관련 문화의 정책지표 마련 및 종합적 대응’과 ‘문화를 통한 사회적 치유 프로그램 확대’는 각각 66.2점, 58.5점으로 중요도에서 6위, 9위의 순위를 보였다(그림 III-11 참조).



[그림 III-11] [목표분야 1] 정책과제에 관한 의견 결과 (2차)

* 출처 : 설문조사

정책과제별 중요도(1~2차 실시)와 정책여건(1차 실시)을 활용하여 편익구조(BSA) 분석을 실시한 결과, ‘일과 삶의 균형 정책 강화’ 정책이 높은 중요도 비해 정책여건이 가장 취약한 것으로 나타났다. 그 외에도 ‘경제·사회적 계층 간 문화격차 해소’, ‘생애주기별 문화·여가 정책의 확대 추진’ 등의 5개 정책과제가 정책 중요도와 여건 부족도를 고려했을 때 우선적 추진이 필요한 것으로 나타났다.



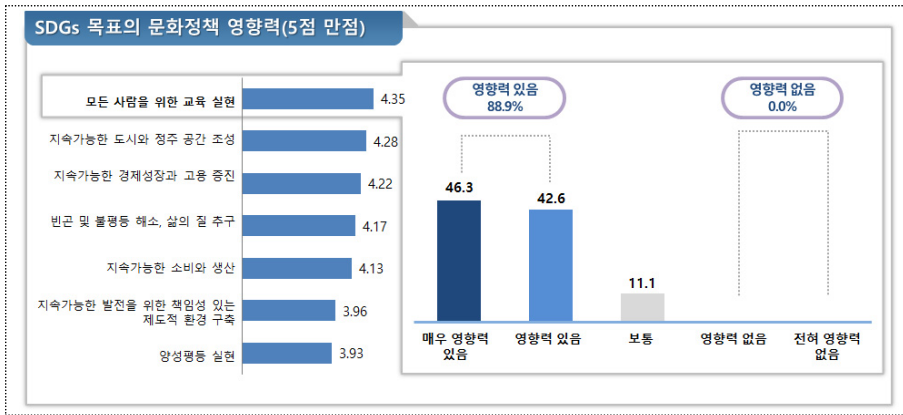
[그림 III-12] [목표분야 1] 정책과제의 BSA 분석 결과

* 출처 : 설문조사

2) [목표분야 2] 모든 사람을 위한 교육 실현

① 문화정책에 미치는 영향력

모든 사람을 위한 교육 실현(이하 ‘목표분야2’)와 관련된 SDGs목표가 문화정책에 미치는 영향력은 5점 만점 기준 4.35점으로, 7개의 목표분야 중 가장 높게 평가되었다. 세부 평가 내용을 살펴보면 ‘영향력 있다(매우 영향력 있음+영향력 있음)’는 응답이 88.9% 수준으로 매우 높게 나타난 반면, 영향력이 없다는 응답자가 없었다(그림 III-13 참조).



[그림 III-13] [목표분야 2] 이 문화정책에 미치는 영향

* 출처 : 설문조사

구체적인 응답 사유를 살펴보면, 응답자들은 고령화 추세에서 평생교육의 필요성은 높아지고 평생교육에서 문화의 비중이 점차 증가할 것이므로 지속가능하고 평등한 교육에 문화정책이 적극적으로 개입해야 한다고 지적하고 있다. 또한 국민 모두의 균등한 문화향유와 문화민주주의는 문화예술교육에서 비롯되는 점 또한 문화예술교육정책의 중요성으로 언급되었다(표 III-24 참조).

[표 III-24] [목표분야 2] 의 문화정책에 미치는 영향력 답변 이유(서술식)

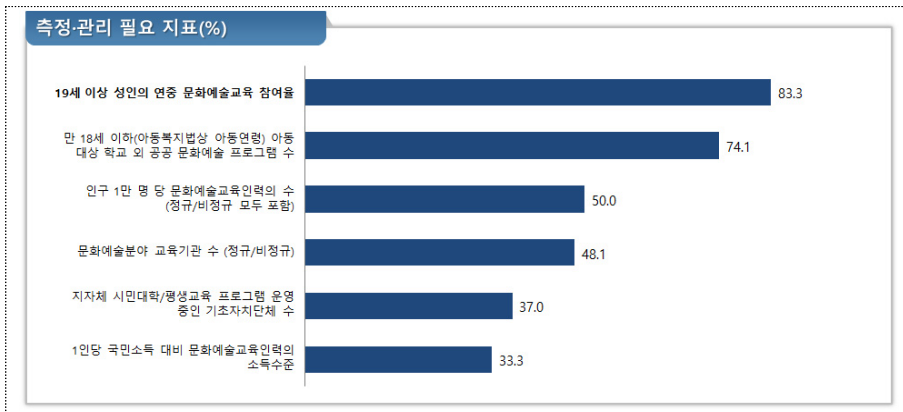
목표분야 1	응답 이유 (요약)
영향력이 있다.	<ul style="list-style-type: none"> 세계화, 고령화가 가속되는 상황에서 포용적 교육, 평생 교육의 필요성을 더욱 강조될 것임. 평생교육에서 문화의 비중이 점차 증가할 것임.

목표분야 1	응답 이유 (요약)
	<ul style="list-style-type: none"> 문화향유의 평등을 위한 정책에서 교육은 핵심적으로 고려해야 할 부분임. 평생교육의 개념이 사회적으로 확대될 것이므로 문화예술교육의 중요도도 높아질 것임. 모든 이의 삶을 성찰하게 하는 교육 기회 보장을 매우 유효함. 문화는 경험재이므로, 국민 모두가 균등하게 문화를 향유하기 위해서는 문화예술교육이 선행되어야 함.
영향력이 없다.	<ul style="list-style-type: none"> 지속가능발전의 의제 중 교육의 중요성은 이미 유네스코 교육아젠다에서도 중요하게 다루어진 바 있으므로, 문화정책보다는 교육정책에서 핵심 의제가 되어야 할 것임.

* 출처 : 설문조사

② [목표분야 2] 관련 문화부문 지표

전문가 대상 1차 델파이 조사 결과, 목표분야 2와 연관된 문화 부문을 측정 및 관리하기 위한 지표로 ‘19세 이상 성인의 연중 문화예술교육 참여율’이 83.3%로 가장 높고, ‘만 18세 이하 아동 대상 학교 외 공공 문화예술 프로그램 수’(74.1%), ‘인구 1만 명 당 문화예술교육인력의 수’(50.0%), ‘문화예술분야 교육기관 수 (정규/비정규)’(48.1%) 등의 순으로 평가되었다(그림 III-14 참조).



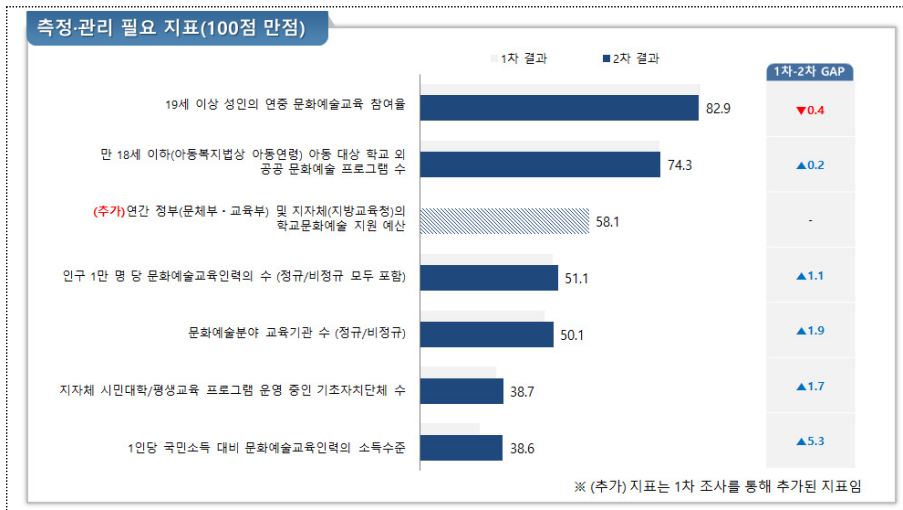
[그림 III-14] [목표분야 2] 지표에 관한 의견 결과 (1차)

* 출처 : 설문조사

‘학교 문화예술교육 관련 예산 혹은 정책적 조치’, ‘문체부 외 타 부처 문화예술교육 관련 정책’ 등이 목표분야 2와 관련하여 추가적으로 제안된 지표이다.

이상의 의견을 반영하여 ‘연간 정부(문체부, 교육부) 및 지자체(지방교육청)의 학교문화예술 지원 예산’을 추가, 2차 델파이조사를 실시했다. 측정 및 관리지표에 대한 2차 조사 또한 1차 결과와 유사한 수준으로 나타났는데, ‘19세 이상 성인의 연중 문화예술교육 참여율’이 82.9점으로 가장 높고 ‘만 18세 이하 아동 대상 학교 외 공공 문화예술 프로그램 수’(74.3점) 순이었다. ‘1인당 국민소득 대비 문화예술교육인력의 소득 수준’의 경우 1차 델파이조사에서 중요도는 낮게 나타났으나 2차 조사에서는 1차 대비 5.3점 상승하며 타 지표 대비 상승폭이 가장 컸다.

한편, 1차 조사에서 제시된 의견을 반영하여 추가된 ‘연간 정부 및 지자체의 학교 문화예술 지원 예산’의 경우 58.1점으로 3번째로 중요하게 평가되었다(그림 III-15 참조).



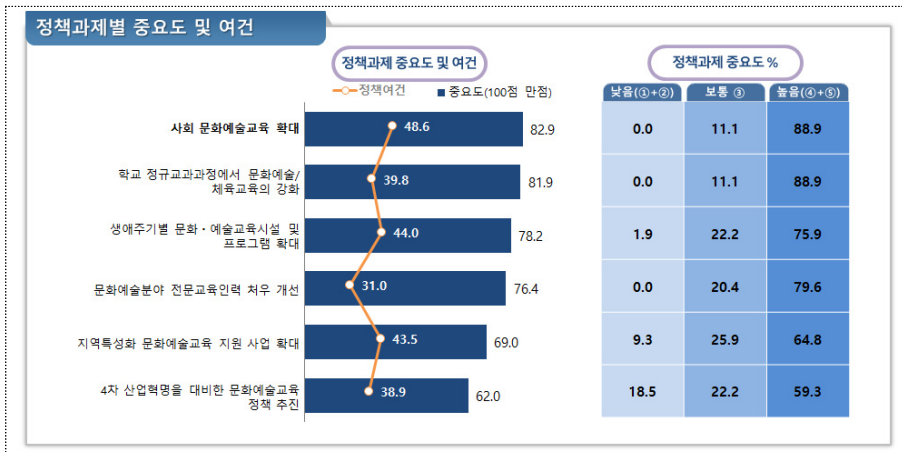
[그림 III-15] [목표분야 2] 지표에 관한 의견 결과 (2차)

* 출처 : 설문조사

③ [목표분야 2] 관련 문화부문 정책과제

[목표분야 2] 와 관련된 문화부문 정책과제에 대한 1차 델파이 조사 결과, ‘사회 문화예술교육 확대(82.9점)와 ‘학교 정규교과과정에서 문화예술/체육교

육의 강화’(81.9점) 등이 중요한 과제로 평가되었다. 목표분야 2에서 제안된 정책과제의 경우 모든 과제가 60점 이상의 평가를 받은 것으로 확인되었다. 한편 정책별 여건에 대해서는 모든 정책이 50점미만으로 취약한 것으로 평가되었으며, 특히 ‘문화예술분야 전문교육인력 처우 개선’이 정책 여건 면에서 가장 취약한 것으로 응답자들은 인식하고 있었다(그림 III-16 참조).

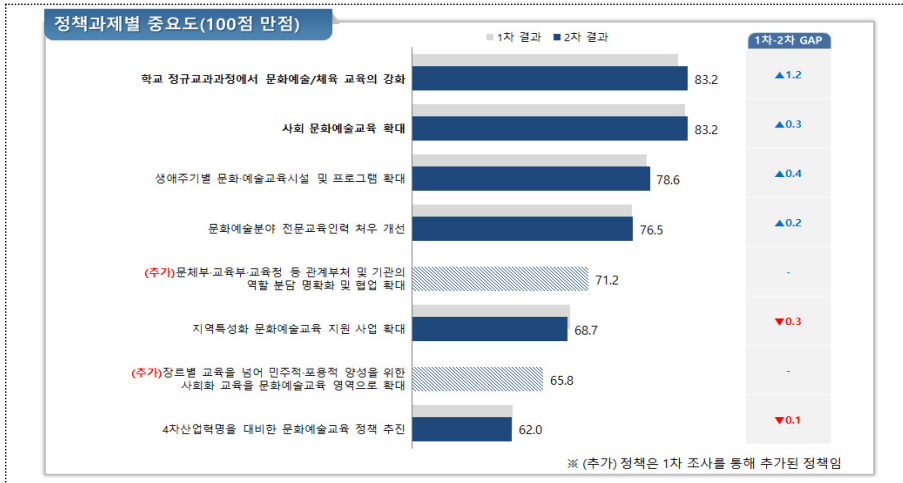


[그림 III-16] [목표분야 2] 정책과제에 관한 의견 결과 (1차)

* 출처 : 설문조사

추가 정책과제로 ‘문화예술교육 관련 부처 간 협업 및 역할 명확화’, ‘문화예술교육을 통한 사회적 일감 마련’, ‘장르교육을 넘어서 민주적·포용적 인력양성을 위한 사회화교육으로 문화예술교육 영역 확대’ 등이 제안되었다. 이러한 의견을 반영, 2개의 지표를 추가하여 2차 델파이조사를 실시하였다.

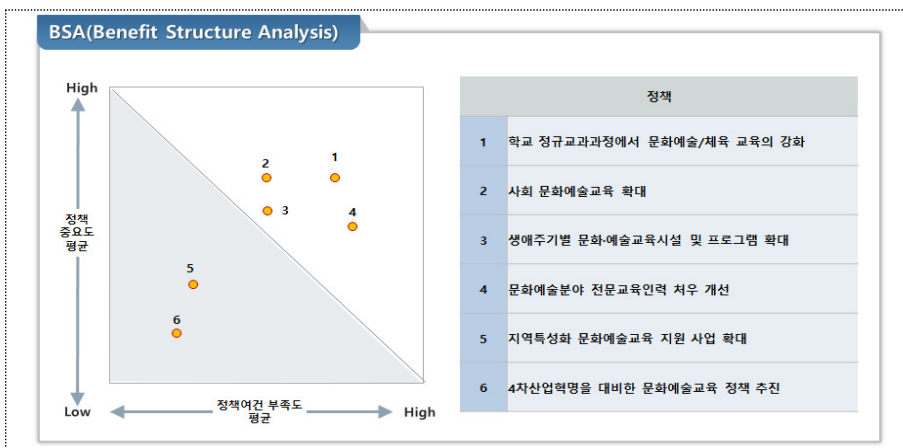
2차 조사 결과 또한 1차 결과와 유사한 결과를 보였는데, ‘사회 문화예술교육의 확대’와 ‘학교정규교과과정에서 문화예술/체육 교육의 강화’가 83.2점으로 가장 높았고, ‘생애주기별 문화·예술교육시설 및 프로그램 확대’(78.6점)가 그 다음 순위로 평가되었다. 한편, 1차 조사를 통해 신규로 추가된 정책과제 2개 중 ‘문체부·교육부·교육청 등 관계부처 및 기관의 역할 분담 명확화 및 협업 확대’는 71.2점, ‘장르별 교육을 넘어 민주적·포용적 양성을 위한 사회화 교육을 문화예술교육 영역으로 확대’는 65.8점 수준을 보였다(그림 III-17 참조).



[그림 III-17] [목표분야 2] 정책과제에 관한 의견 결과 (2차)

* 출처 : 설문조사

정책과제별 중요도(1~2차 실시)와 정책여건(1차 실시)을 활용하여 편익구조분석을 실시한 결과, ‘학교 정규교육과정에서 문화예술/체육 교육의 강화’ 정책이 높은 중요도 비해 정책여건이 가장 취약한 것으로 분석되었다. 그 외 ‘사회 문화예술 교육 확대’, ‘생애주기별 문화·예술교육시설 및 프로그램 확대’ 등의 정책과제가 정책 중요도와 여건 부족도를 고려할 때 우선적 시행이 적극 요구된다.



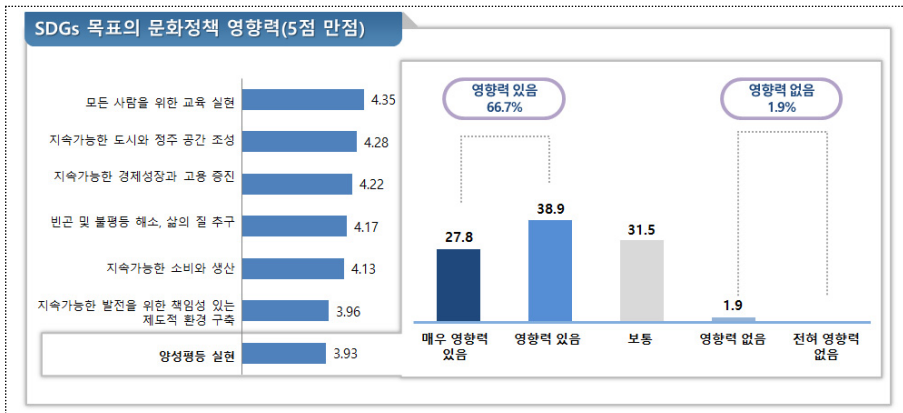
[그림 III-18] [목표분야 2] 정책과제의 BSA 분석 결과

* 출처 : 설문조사

3) [목표분야 3] 양성평등 실현

① 문화정책에 미치는 영향력

양성평등 실현(이하 ‘목표분야 3’)과 관련된 SDGs목표가 문화정책에 미치는 영향력은 5점 만점 기준 3.93점으로 평가되었다. 이 분야는 3.5 이상의 평균 이상으로 평가되긴 했지만, 전체 7개 목표분야 중 가장 낮은 점수를 보였다. 세부 평가 결과를 보면 영향력 있다(매우 영향력 있음+영향력 있음)는 응답이 66.7% 수준으로 매우 높게 나타난 반면, 영향력이 없다는 응답자는 1.9%에 불과했다(그림 III-19 참조).



[그림 III-19] [목표분야 3] 이 문화정책에 미치는 영향

* 출처 : 설문조사

응답자들의 구체적인 응답 사유를 살펴보면, 긍정적인 이유로 ‘여성혐오 등 사회적으로 성 평등의 문제가 첨예하게 대두되고 있으므로 문화정책 또한 이에 능동 대응할 필요가 있다’, ‘성 평등지수의 향상, 여성의 사회적 참여 확대 등 여성 평등권의 확산은 장기적으로 정책 변화에 영향을 미친다’, ‘문화 분야에 여성 인력의 유입이 현저히 활발하므로 성 평등의 관점에서 정책추진이 필요하다’ 등의 의견이 있었다. 반면 다소 소극적인 의견으로는 ‘중요하긴 하지만 문화정책 우선순위에서 상대적으로 영향이 낮다’, ‘문화정책에서 특별히 남성중심으로 경도되었다고 보기 어렵다’는 견해가 있었다(표 III-25 참조).

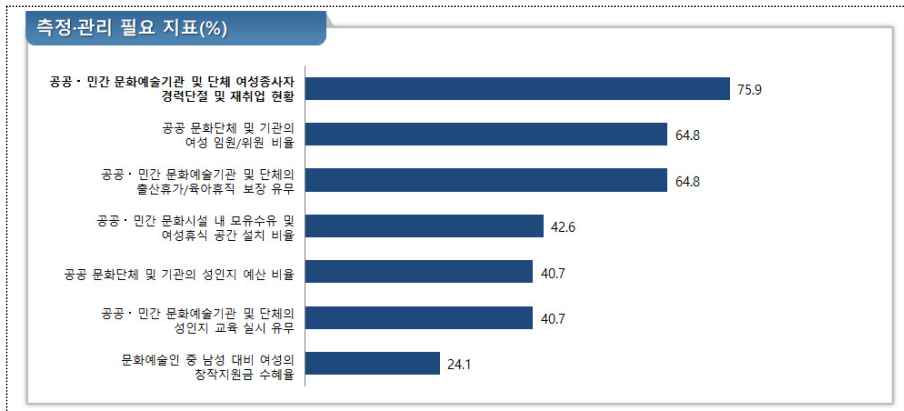
〈표 III-25〉 [목표분야 3] 의 문화정책에 미치는 영향력 답변 이유(서술식)

목표분야 3	응답 이유 (요약)
영향력이 있다.	<ul style="list-style-type: none"> 여성혐오 등 사회적으로 성평등 문제가 첨예하게 대두되고 있으며, 전통적인 의미의 성평등 수준은 크게 개선되어 있지 못함. 인구감소 및 인구구성의 변화를 고려할 때 갈수록 더욱 중요한 정책 요인으로 작용할 것임. 성평등 지수의 향상, 여성의 사회적 참여 확대 등 여성의 사회적 평등권 확산은 장기적으로 정책 변화에 많은 영향을 미칠 것임. 문화예술분야에 여성인력의 유입이 현저히 활발함. 성 평등 관점에서 불평등에 대한 인식제고와 사회적 형평성 고려가 중요함.
영향력이 없다.	<ul style="list-style-type: none"> 문화정책의 우선 순위에서 상대적으로 중요도가 낮음. 우리나라 문화정책에서 젠더 관점이 특별히 남성중심으로 경도되었다고 보기 어려우며, 문화예술계 종사자의 성비가 오히려 여성 우위이므로 자연스럽게 여성 관점의 정책이 수립될 것임

* 출처 : 설문조사

② [목표분야 3] 관련 문화부문 지표

전문가 대상 1차 델파이 조사 결과, ‘목표분야 3’을 측정 및 관리하기 위한 지표로는 ‘공공·민간 문화예술기관 및 단체 여성종사자 경력단절 및 재취업 현황’이 75.9%로 가장 높은 점수를 획득했다(그림 III-20 참조).

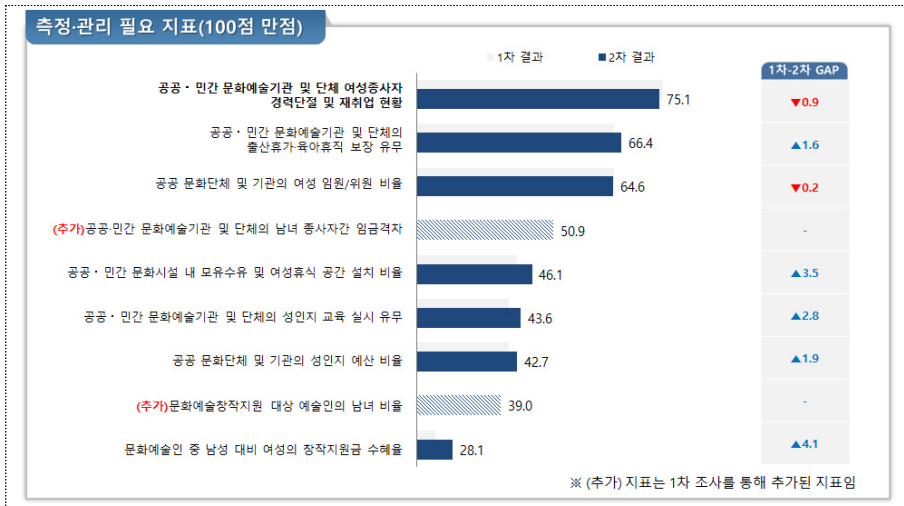


[그림 III-20] [목표분야 3] 지표에 관한 의견 결과 (1차)

* 출처 : 설문조사

추가적 지표로는 ‘문화예술분야 남녀 종사자들간의 평균 임금격차’, ‘창작 공간 입주 작가의 성비 혹은 예술지원사업의 남녀비율’ 등이 제안되었다. 이러한 의견을 반영, 2개의 지표를 추가하여 2차 델파이조사를 실시하였다.

2차 조사 또한 1차 결과와 거의 동일한 응답결과가 나왔다. ‘공공·민간 문화 예술기관 및 단체 여성종사자 경력단절 및 재취업 현황’이 75.1점으로 가장 높았고, ‘공공·민간 문화예술기관 및 단체의 출산휴가·육아휴직 보장 유무’(66.4 점), ‘공공 문화단체 및 기관의 여성 임원/위원 비율’(64.6점) 순으로 나타났다. 한편, 1차 조사에서 제시된 의견을 반영하여 추가된 ‘공공·민간 문화예술기관 및 단체의 남녀 종사자간 임금격차’의 중요도는 50.9점, ‘문화예술창작지원 대상 예술인의 남녀 비율’은 39.0점 수준으로 평가되었다(그림 III-21 참조).

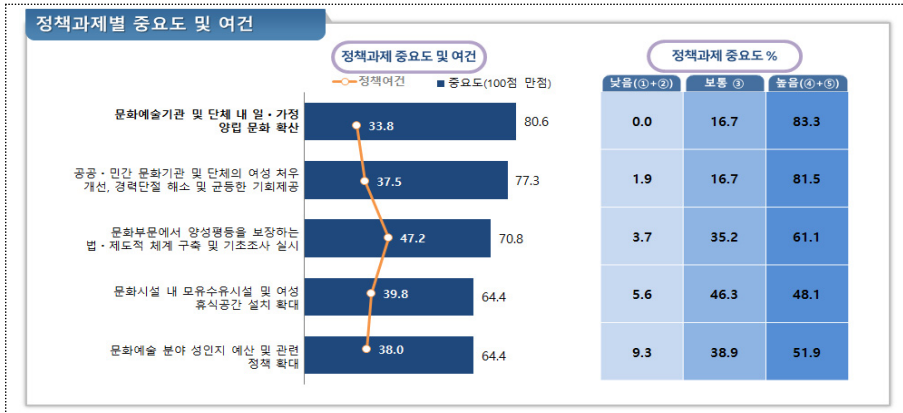


[그림 III-21] [목표분야 3] 지표에 관한 의견 결과 (2차)

* 출처 : 설문조사

③ [목표분야 3] 관련 문화부문 정책과제

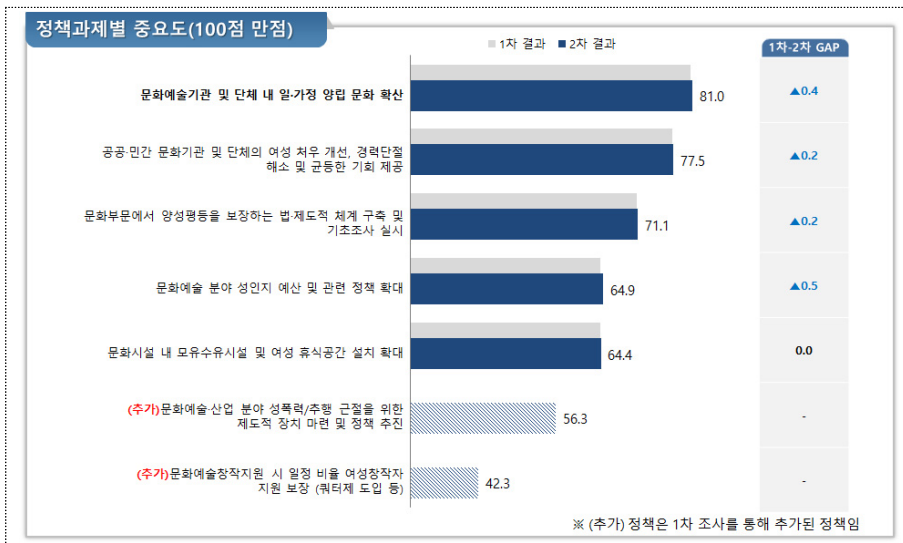
[목표분야 3] 와 관련된 문화부문 정책과제에 대한 1차 델파이 조사 결과를 살펴보면, ‘문화예술기관 및 단체 내 일·가정 양립 문화 확산’(80.6점), ‘공공·민간 문화기관 및 단체의 여성 처우 개선, 경력단절 해소 및 균등한 기회제공’(77.3점), ‘문화부문에서 양성평등을 보장하는 법·제도적 체계 구축 및 기초 조사 실시’(70.8점) 등이 중요하게 평가되었다. 한편 정책별 여건에 대해서는 모든 정책이 50점미만으로 취약한 것으로 나타났으며, 특히 ‘문화예술기관 및 단체 내 일·가정 양립문화 확산’이 가장 여건이 취약한 것으로 평가되었다.



[그림 III-22] [목표분야 3] 정책과제에 관한 의견 결과 (1차)

* 출처 : 설문조사

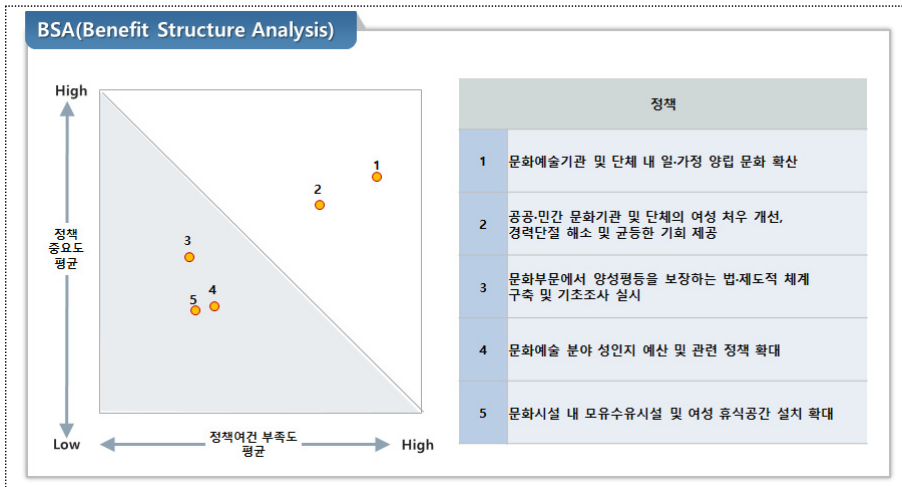
서술로 추가 제안된 과제를 반영하여 2차 델파이 조사가 시행된 결과, 1차 델파이조사와 큰 차이가 없는 의견을 보였다. 신규로 추가된 정책과제의 경우 ‘문화·예술산업 분야 성폭력/추행 근절을 위한 제도적 장치 마련 및 정책 추진’의 중요도가 56.3점, ‘문화예술창작지원 시 일정 비율 여성창작자 지원 보장’은 42.3점을 획득했다(그림 III-23 참조).



[그림 III-23] [목표분야 3] 정책과제에 관한 의견 결과 (2차)

* 출처 : 설문조사

정책과제별 중요도(1~2차실시)와 정책여건(1차실시)을 활용하여 편익구조 분석을 실시한 결과, ‘문화예술기관 및 단체 내 일·가정 양립 문화 확산’ 과 ‘공공·민간 문화기관 및 단체의 여성 처우 개선, 경력단절 해소 및 균등한 기회 제공’이 높은 중요도 비해 정책여건이 가장 취약한 것으로 나타나 적극 추진될 필요가 있는 과제인 것으로 분석되었다(그림 III-24 참조).



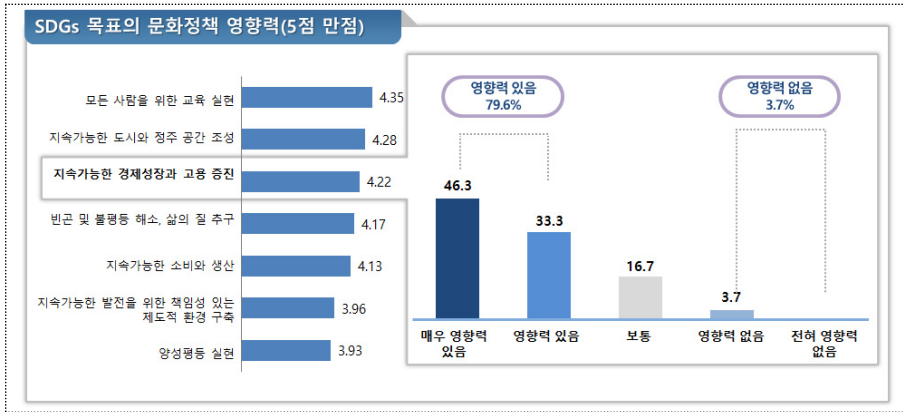
[그림 III-24] [목표분야 3] 정책과제의 BSA 분석 결과

* 출처 : 설문조사

4) [목표분야 4] 지속가능한 경제성장과 고용 증진

① 문화정책에 미치는 영향력

‘지속가능한 경제성장과 고용 증진’(이하 ‘목표분야4’)과 관련된 SDGs목표가 문화정책에 미치는 영향력은 5점 만점 기준 ‘4.22점’으로 비교적 높게 평가되었다. 이는 2017년에 출범한 문재인 정부의 최우선 국정과제가 ‘일자리 창출’인 것과 맞물리는 결과라고 할 수 있다. 세부 평가 결과를 보면 영향력 있다(매우 영향력 있음+영향력 있음)는 응답이 79.6%인 반면, 영향력이 없다는 응답자 3.7% 정도에 그쳤다(그림 III-25 참조).



[그림 III-25] [목표분야 4] 이 문화정책에 미치는 영향

* 출처 : 설문조사

긍정적인 답변의 구체적인 이유로, ‘문화생활과 경제수준의 상관성이 매우 높다’, ‘4차 산업 혁명 등 최근의 동향에 비추어 봤을 때 가장 중요한 화두가 될 것이다.’, ‘경제성장이 문화를 지탱하고 문화정책이 경제를 견인할 것이다.’, ‘양질의 일자리 창출 정책은 문화뿐만 아니라 전 사회적 이슈가 될 것이다.’ 등이 있었다. 반면 다소 영향력이 낮을 것으로 진단한 이유로는 ‘산업 및 고용과 관련하여 문화 정책은 직접적이기보다는 간접적이다.’, ‘이미 높은 수준의 정책이 시행되고 있는 바 향후 더욱 강화될 것 같지 않다.’ 등의 견해가 있었다(표 III-26 참조).

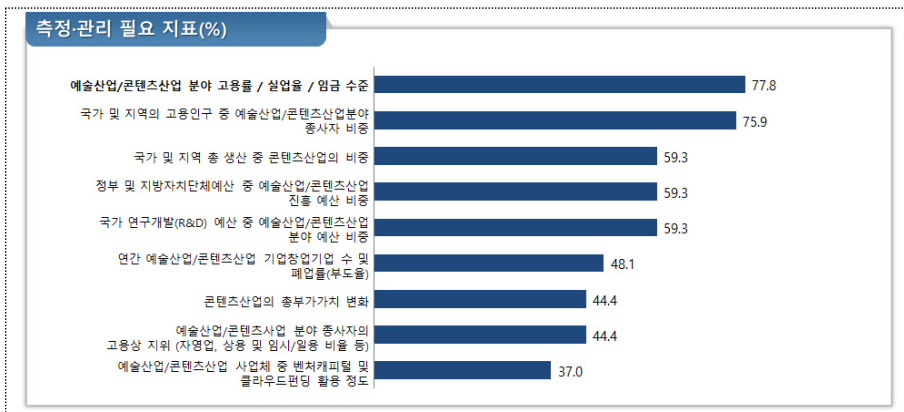
<표 III-26> [목표분야 4] 의 문화정책에 미치는 영향력 답변 이유(서술식)

목표분야 4	응답 이유 (요약)
영향력이 있다.	<ul style="list-style-type: none"> 문화생활과 경제수준의 상관성이 매우 높음 4차 산업 혁명 등 최근 동향에 비추어 봤을 때, 이 분야는 가장 중요한 화두가 될 것임. 경제성장이 문화를 지탱하고, 문화정책이 경제를 견인할 것임. 일자리 창출이 중요해지는 시대 지속가능 경제 체제 구축에 있어 문화예술 및 문화산업의 인식 강화 필요 일자리의 확대를 통한 임금 구조의 개선은 여가나 문화적 삶에 영향을 미치며, 자기 실현의 의지나 욕구가 확대됨에 따라 문화적 삶에 대한 지향점과 참여의 기회를 확대시킬 수 있을 것임.
영향력이 없다.	<ul style="list-style-type: none"> 산업 및 고용과 관련하여 문화정책은 직접적이기보다는 간접적임. 이미 높은 수준의 정책이 시행되고 있는 바, 관련 정책이 더욱 강화될 것지 않음.

* 출처 : 설문조사

② 【 목표분야 4 】 관련 문화부문 지표

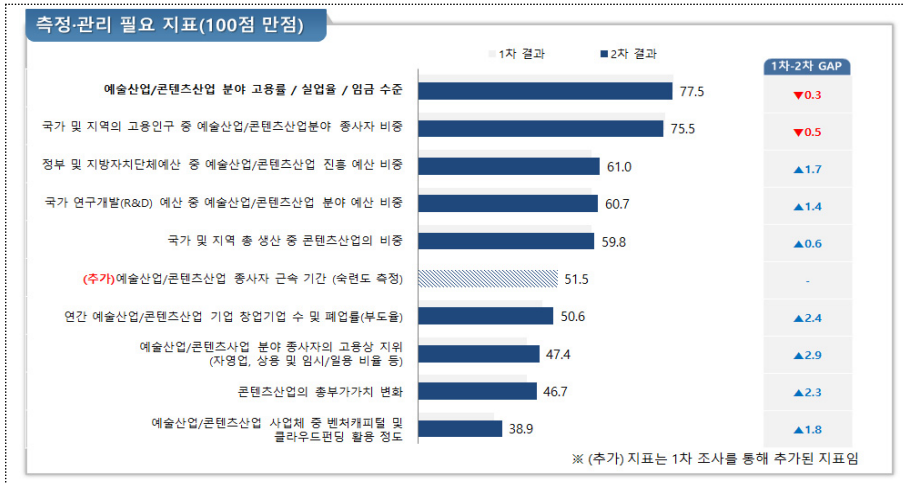
‘목표분야 4’의 측정 및 관리 지표(안)에 대해 1차 델파이 조사를 실시한 결과, 우선 고려되어야 할 지표로 ‘예술산업/콘텐츠산업 분야 고용률·실업률·임금 수준’이 77.8점으로 가장 높은 평가를 받았고, ‘국가 및 지역의 고용인구 중 예술산업/콘텐츠산업분야 종사자 비중’(75.9점), ‘국가 및 지역 총 생산 중 콘텐츠산업의 비중’(59.3점) 등의 순으로 나타났다. 반면 ‘콘텐츠산업의 총부가가치 변화’(44.4점), ‘예술산업/콘텐츠산업 분야 종사의 고용상 지위(자영업, 상용 및 임시/일용)’(44.4점), ‘예술산업/콘텐츠산업 사업체 중 벤처캐피털 및 클라우드 펀딩 활용 정도’(37.0점)는 상대적으로 낮은 점수를 받았다(그림 III-26 참조).



[그림 III-26] 【 목표분야 4 】 지표에 관한 의견 결과 (1차)

* 출처 : 설문조사

이 외 1차에서 추가적으로 제안된 지표를 포함하여 2차 델파이조사를 실시하였고, 그 결과 또한 1차 조사와 유사한 평가를 받았다. ‘예술산업/콘텐츠산업 분야 고용율, 실업율, 임금수준’이 77.5점으로 가장 높고 ‘국가 및 지역의 고용인구 중 예술산업/콘텐츠산업분야 종사자 비중’(75.5점), ‘정부 및 지방자치단체 예산 중 예술산업/콘텐츠산업 진흥 예산 비중’(61.0점)의 순으로 평가되었다. 한편, 1차 조사에서 제시된 의견을 반영하여 추가된 ‘예술산업/콘텐츠산업 종사자 근속기간’은 51.5점 수준이었다(그림 III-27 참조).

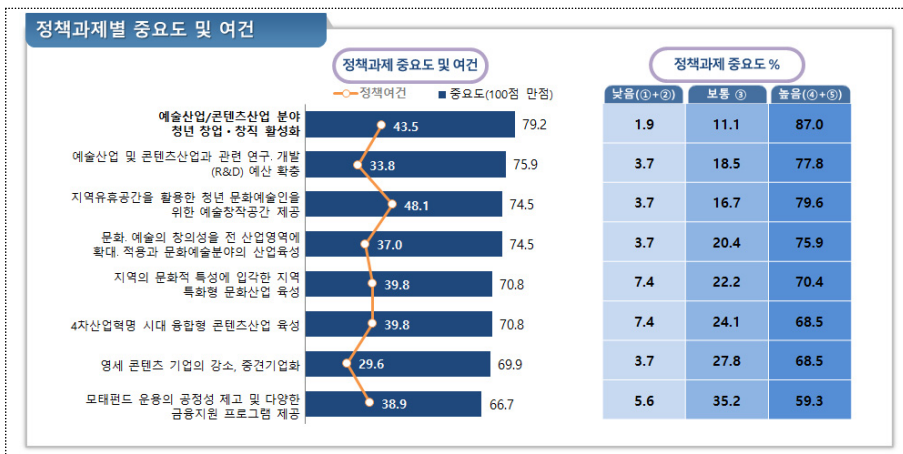


[그림 III-27] [목표분야 4] 지표에 관한 의견 결과 (2차)

* 출처 : 설문조사

③ [목표분야 4] 관련 문화부문 정책과제

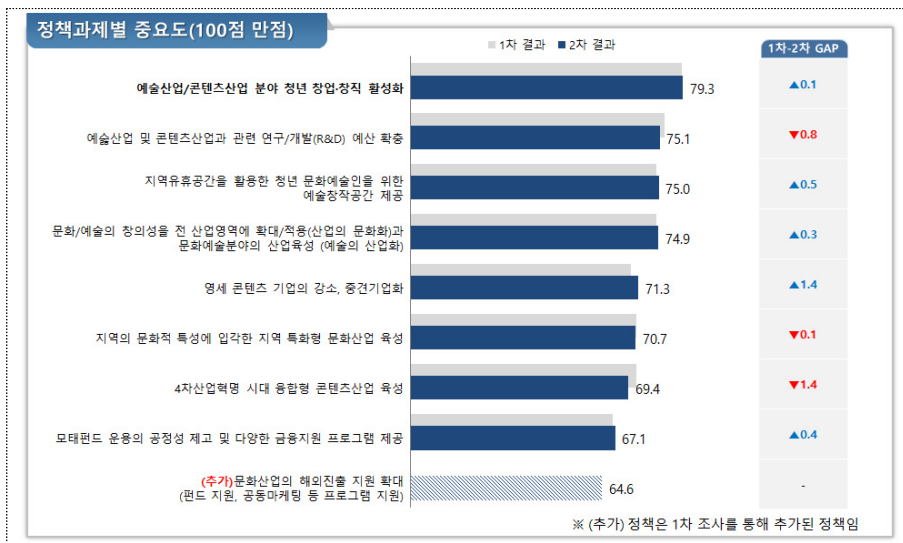
1차 델파이조사 결과, ‘목표분야 4’와 관련된 문화부문 우선적 정책과제에 ‘예술산업/콘텐츠산업 분야 청년 창업·창직 활성화’가 79.2점으로 가장 높았고 ‘예술산업 및 콘텐츠산업과 관련 연구 개발(R&D) 예산 확충’(75.9점) 등이 중요하게 평가되었다(그림 III-28 참조).



[그림 III-28] [목표분야 4] 정책과제에 관한 의견 결과 (1차)

* 출처 : 설문조사

1차 조사 시 서술문항에서 제시된 의견을 반영, 1개의 정책과제를 추가하여 2차 델파이 조사를 실시하였다. 그 결과 또한 1차 조사와 크게 다르지 않았다. ‘예술산업/콘텐츠산업 분야 청년 창업·창직 활성화’가 79.3점으로 가장 높았다. 그 뒤를 이은 정책과제로는 ‘예술산업 및 콘텐츠산업과 관련 연구/개발(R&D) 예산 확충’(75.1점), ‘지역유희공간을 활용한 청년 문화예술을 위한 예술창작공간 제공’(75.0점), ‘문화/예술의 창의성을 전 산업영역에 확대 적용(산업의 문화화)과 문화예술분야의 산업육성(예술의 산업화)’(74.9점) 순이었다. 한편, 1차 조사를 통해 신규로 추가된 정책과제인 ‘문화산업의 해외진출 지원 확대’는 64.6점으로 평가되었다(그림 III-29 참조).

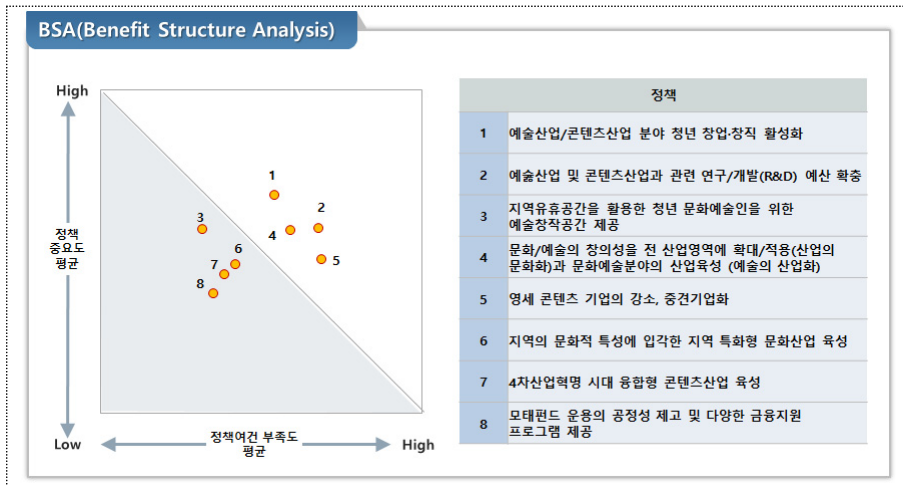


[그림 III-29] [목표분야 4] 정책과제에 관한 의견 결과 (2차)

* 출처 : 설문조사

정책과제별 중요도(1~2차 실시)와 정책여건(1차실시)을 활용하여 편익구조분석을 실시한 결과, ‘예술산업/콘텐츠산업 분야 청년 창업·창직 활성화’ 정책이 높은 중요도 비해 정책여건이 가장 취약한 것으로 나타나 이 주제 분야에서 가장 우선적으로 추진되어야 할 과제로 평가되었다.

그 외 ‘예술산업 및 콘텐츠산업과 관련 연구/개발(R&D) 예산 확충’, ‘영세 콘텐츠 기업의 강소, 중견기업화’, ‘문화/예술의 창의성을 전 산업영역에 확대/적용과 문화예술분야의 산업육성’ 정책과제가 우선적 검토가 요구되는 과제로 확인되었다(그림 III-30 참조).



[그림 III-30] [목표분야 4] 정책과제의 BSA 분석 결과

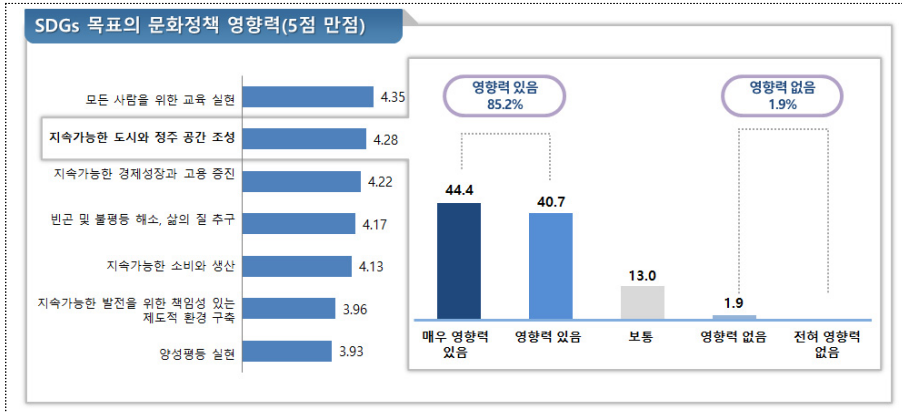
* 출처 : 설문조사

5) [목표분야 5] 지속가능한 도시와 정주 공간 조성

① 문화정책에 미치는 영향력

지속가능한 도시와 정주 공간 조성(이하 ‘목표분야 5’)과 관련된 SDGs목표가 문화정책에 미치는 영향력에 대해 응답자들은 평균 4.28점(5점 만점)으로 평가하였다. 이는 ‘(목표분야 2) 모든 사람을 위한 교육실현’ 다음으로 높은 점수로, 도시 및 지역의 물리적 공간과 사회에 문화(정책)가 미치는 긍정적 혹은 부정적 파급력이 타 분야에 비해 상대적으로 높음을 방증하는 것이다.

세부 평가 결과를 보면 영향력 있다(매우 영향력 있음+영향력 있음)는 응답이 85.2%으로 거의 모든 응답자가 긍정적으로 평가한 반면, 영향력이 없다고 답변한 응답자는 1.9%에 그쳤다(그림 III-31 참조).



〔그림 III-31〕 [목표분야 5] 이 문화정책에 미치는 영향

* 출처 : 설문조사

‘영향력이 있다’ 평가의 이유로 ‘지역발전을 위한 지속가능성 및 생태계 조성은 중요한 이슈이다.’, ‘회복력 있는 도시정책을 위해 문화적 접근이 중요하다.’, ‘삶을 영위한 지역에 대한 관심이 증가되고 있다.’, ‘삶의 공간이 문화화 되어간다는 것은 궁극적인 삶의 쾌적성을 높이고 문화적 공간화의 가능성을 확장시킨다.’ 등의 의견이 있었다. 다소 부정적인 의견으로는 ‘주거 안정화는 특정 개도국의 문제로 우리나라 문화정책의 주요 과제는 아닌 것 같다.’, ‘의미는 있지만 문화정책에 큰 변화를 가져올 의제가 아니라고 판단된다.’ 등이 있었다(표 III-27 참조).

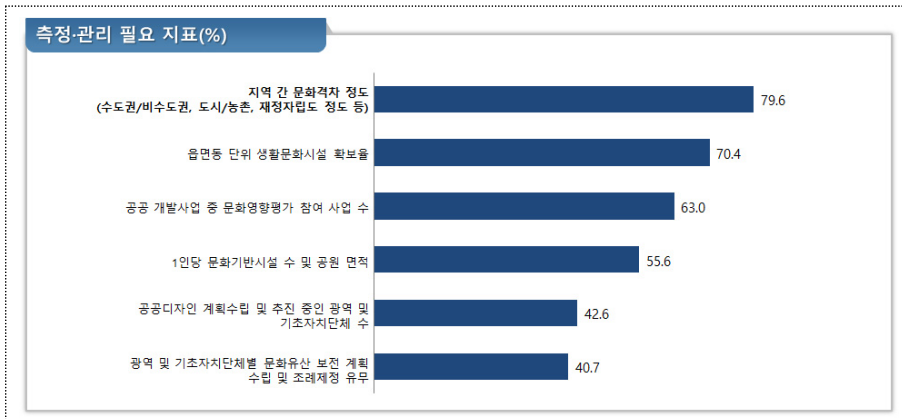
〈표 III-27〉 [목표분야 5] 의 문화정책에 미치는 영향력 답변 이유(서술식)

목표분야 5	응답 이유 (요약)
영향력이 있다.	<ul style="list-style-type: none"> 지역발전을 위한 지속가능성 및 생태계 조성이 중요한 이슈임. 공간적 환경과 문화는 동행되어야 그 성과가 실현됨. 도시개발 및 도시재생 정책의 비중이 지속적으로 확대되고 있으며, 여기에서 문화 분야의 활용 및 개입 역시 증가하고 있음. 회복력 있는 도시정책을 위한 문화적 접근이 중요함. 삶의 공간이 문화화 되어간다는 것은 궁극적인 삶의 쾌적성을 높이고 문화적 공간화의 가능성을 확장시킴
영향력이 없다.	<ul style="list-style-type: none"> 주거 안정화는 우리나라 문화정책의 주요 과제는 아닌 의미는 있지만 문화정책에 큰 변화를 가져올 의제가 아니라고 판단됨

* 출처 : 설문조사

② [목표분야 5] 관련 문화부문 지표

‘목표분야 5’의 측정 및 관리 지표(안)에 대해 1차 델파이 조사를 실시한 결과, 우선 고려되어야 할 지표로 ‘지역 간 문화격차 정도’(79.6점)가 가장 높은 점수를 획득했다. 다음으로 ‘읍면동 단위 생활문화시설 확보율’(40.4%), ‘공공 개발사업 중 문화영향평가 참여 사업 수’(63.0%) 등이 높은 평가를 받았다. 하지만 공공디자인(42.6점)과 문화유산 부문(40.7점)은 상대적으로 낮은 점수를 획득한 것으로 나타났다(그림 III-32 참조).

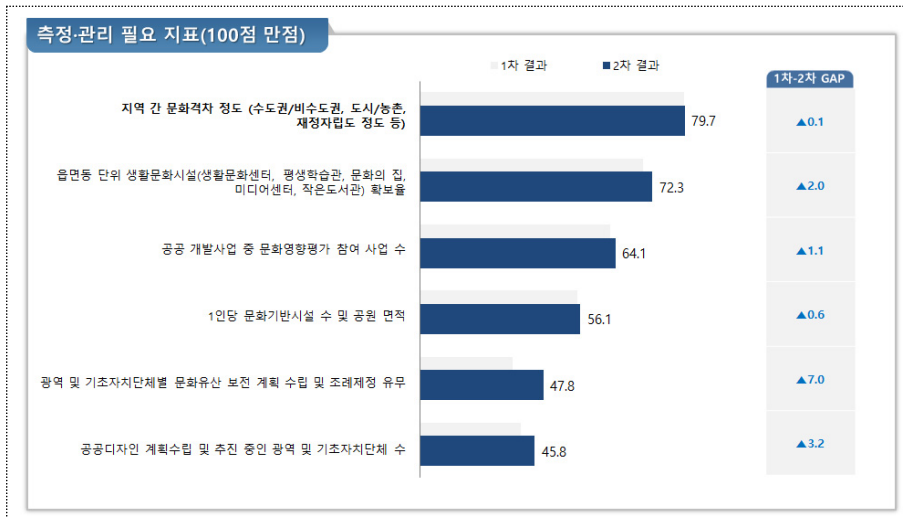


[그림 III-32] [목표분야 5] 지표에 관한 의견 결과 (1차)

* 출처 : 설문조사

추가적인 의견은 없었고 기존 지표와 유사한 제안이 서술되어 있어서 1차 델파이 조사 때 제시된 지표로 다시 2차 델파이조사를 실시하였는데, 1차 조사와 비교했을 때 약간의 점수 보정만 있었을 뿐 큰 차이가 없었다.

‘지역 간 문화격차 정도’(79.7점)가 가장 높은 점수를 획득한 가운데, ‘읍면동 단위 생활문화시설 확보율’(72.3점)이 ‘1인당 문화기반시설 수 및 공원 면적’(56.1점)에 비해 상대적으로 높은 점수를 획득한 것으로 나타나 응답자들은 ‘일상생활 속 문화’가 도시 및 지역의 지속가능성에 보다 큰 영향을 줄 수 있다고 판단하였다(그림 III-33 참조).



[그림 III-33] [목표분야 5] 지표에 관한 의견 결과 (2차)

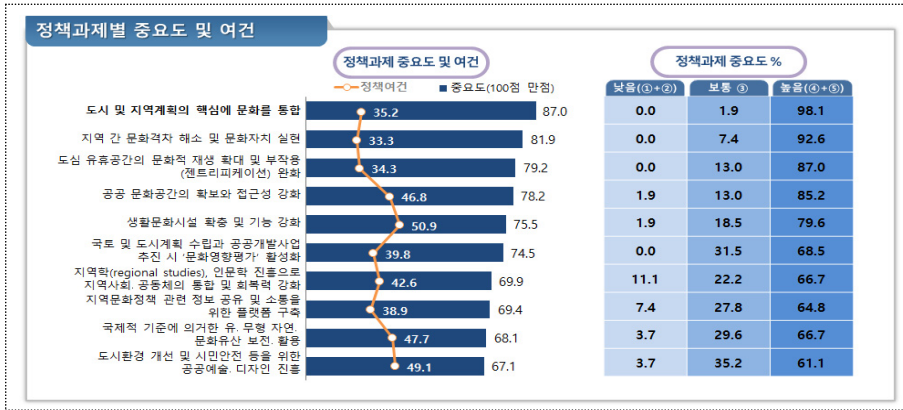
* 출처 : 설문조사

③ [목표분야 5] 관련 문화부문 정책과제

1차 델파이 조사 결과 ‘목표분야 5’의 달성을 위한 문화 분야 정책과제 중 가장 높은 점수를 획득한 것은 ‘도시 및 지역계획의 핵심에 문화를 통합’(87.0점)이 차지했는데, 거의 모든 응답자가 중요한 정책과제로 평가한 것으로 나타났다. 다음으로 ‘지역 간 문화격차 해소 및 문화자치 실천’(81.9점), ‘도심 유희공간의 문화적 재생 확대 및 부작용 완화’(79.2점) 등이 중요하게 평가되었다.

정책별 여건에 대해서는 타 목표분야와 마찬가지로 거의 대부분 정책의 여건이 50점미만으로 취약한 것으로 평가되었는데, 중요도 상위 3개 정책과제의 정책 여건이 모두 30점대로 매우 낮은 점수를 받았다. 반면 ‘생활문화시설 확충 및 기능 강화’는 50.9점으로 가장 높게 나타났다(그림 III-34 참조).

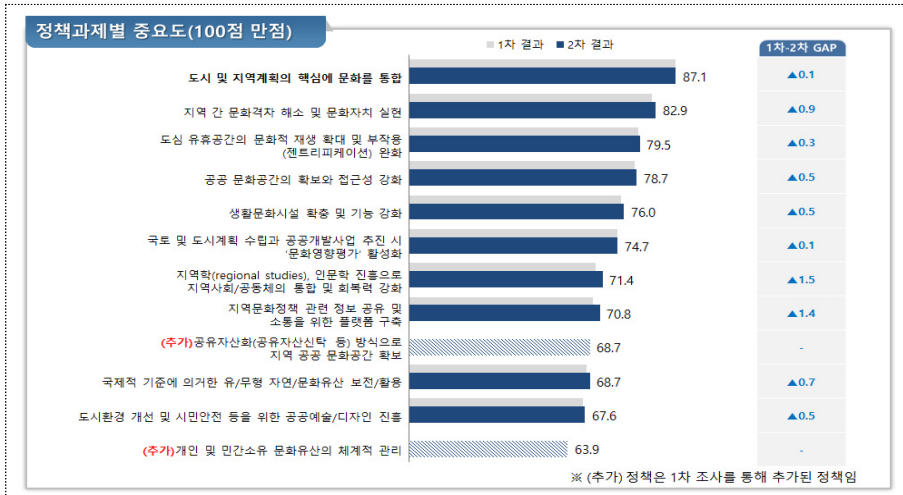
추가지표에 대한 의견으로는 ‘공유경제의 개념을 도입하여 지역 공공문화 공간 확보’, ‘문화유산의 범주 확대와 이의 체계적 관리’, ‘봉사활동, 동회활동 등 공동체 문화프로그램 확대·강화’, ‘지역문화정책의 유사 중복성 해소 및 컨트롤 타워 구축’ 등이 제안되었다.



[그림 III-34] [목표분야 5] 정책과제에 관한 의견 결과 (1차)

* 출처 : 설문조사

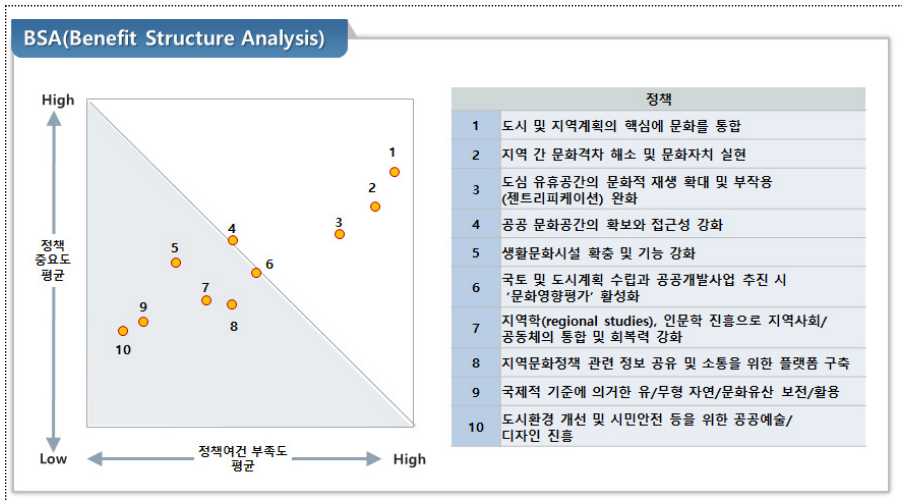
응답자의 의견을 반영하여 지표를 추가한 후 2차 델파이조사를 시행한 결과 1차에 비해 전반적으로 점수가 상승한 가운데, ‘도시 및 지역계획의 핵심이 문화를 통합’(87.1점), ‘지역 간 문화격차 해소 및 문화자치 실현’(82.9점)이 80점 이상의 높은 점수를 획득하였다. 한편 추가 정책과제인 ‘공유자산화 방식으로 지역 공공 문화 공간 확보’(68.7점), ‘개인 및 민간소유 문화유산의 체계적 관리’(63.9 점)는 중하위 수준으로 중요도가 평가되었다(그림 III-35 참조).



[그림 III-35] [목표분야 5] 정책과제에 관한 의견 결과 (2차)

* 출처 : 설문조사

편의구조분석(중요도-정책여건 모두 고려)을 통해 ‘목표분야 5’의 우선 추진 정책과제를 도출하였다. 그 결과, 중요도만 적용한 결과와는 거의 동일하나, ‘생활문화시설 확충 및 기능 강화’가 상대적 후순위이었고 ‘국토 및 도시계획 수립과 공공개발사업 추진 시 문화영향평가 실시’가 우선 추진과제의 범주에 포함되는 것으로 확인되었다(그림 III-36 참조).



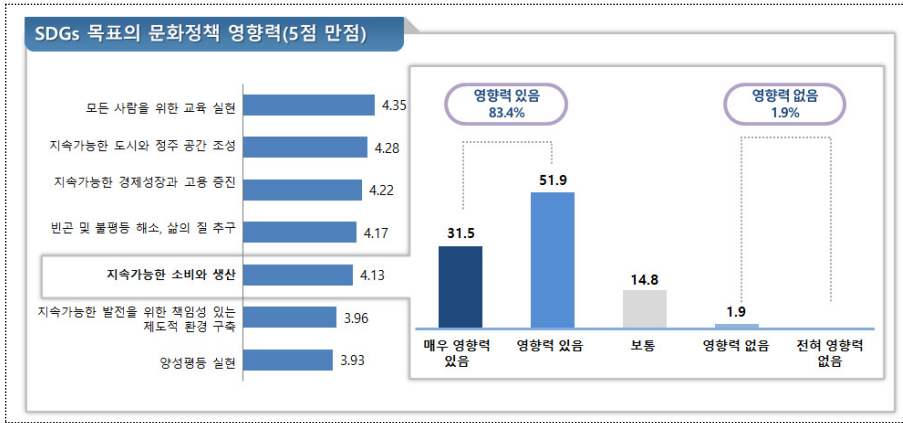
[그림 III-36] [목표분야 5] 정책과제의 BSA 분석 결과

* 출처 : 설문조사

6) [목표분야 6] 지속가능한 소비와 생산

① 문화정책에 미치는 영향력

앞에서 설명한 바와 같이 지속가능한 소비와 생산(이하 ‘목표분야 5’)은 문화 콘텐츠 및 상품의 생산, 유통 및 소비에 있어 공정성의 확보와 사회적 책임에 관한 내용이다. 이러한 목표분야가 문화정책에 미치는 영향력을 평가한 결과 평균 4.13점(5점 만점)을 획득했다. 세부 평가 결과를 보면 영향력 있다(매우 영향력 있음+영향력 있음)는 응답자의 83.4%가 선택한 반면, 영향력이 없다는 응답자는 1.9% 정도에 머물렀다(그림 III-37 참조).



[그림 III-37] 『 목표분야 6 』 이 문화정책에 미치는 영향

* 출처 : 설문조사

‘공정성과 사회적 책임의 중요성이 강조되고 있다.’, ‘전 사회가 양극화되는 상황에서 시장공정성의 확보는 매우 중요하다.’, ‘기업의 사회적 책임에 대한 요구가 높아지고 있다.’, ‘승자독식 시장 구조를 대체하거나 보완해야 한다는 논의가 전 지구적으로 확산되고 있다.’가 긍정적 답변의 이유로 제시되었다. 반면 부정적인 의견으로는 ‘다른 목표들에 비해 다소 부수적인 이슈라고 보인다.’가 있었다(표 III-28 참조).

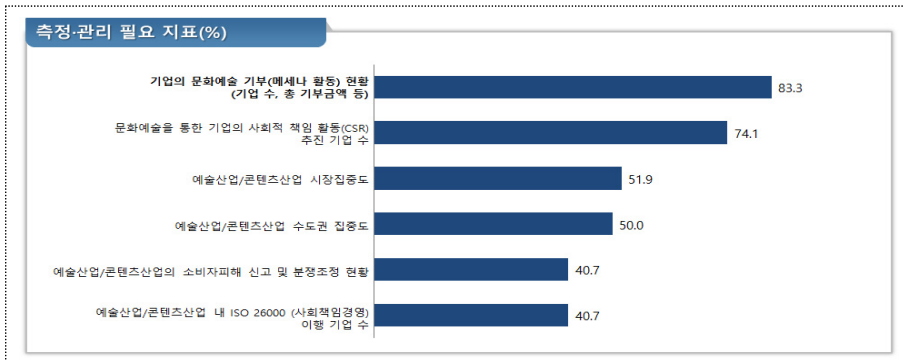
<표 III-28> 『 목표분야 6 』 의 문화정책에 미치는 영향력 답변 이유(서술식)

목표분야 6	응답 이유 (요약)
영향력이 있다.	<ul style="list-style-type: none"> 문화예술 분야의 지속가능한 선순환을 뒷받침하는 공정한 원칙이 중요 공정성과 사회적 책임의 중요성이 강조되고 있고 그 논의도 활성화될 것임. 시장공정성의 확보는 양극화가 확산되는 현 상황에서 공공의 역할로 매우 중요한 이슈임. 문화정책에서도 공정성에 대한 고려가 필요함. 기업의 사회적 책임 요구가 점차 증가하고 있음. 승자독식 시장구조를 대체하거나 보완하는 시장에 대한 논의가 세계적으로 유지되고 있으며, 6차 산업, 4차 산업혁명 등의 기회요인과 더불어 착한소비, 공정무역, 사회적 책임기업, 사회 혁신가 및 사회적 경제, 공유경제 등이 중요하게 국내에서 부상할 수밖에 없음.
영향력이 없다.	<ul style="list-style-type: none"> 다른 목표가 달성된다는 가정 하에 부수적인 이슈라고 생각됨.

* 출처 : 설문조사

② [목표분야 6] 관련 문화부문 지표

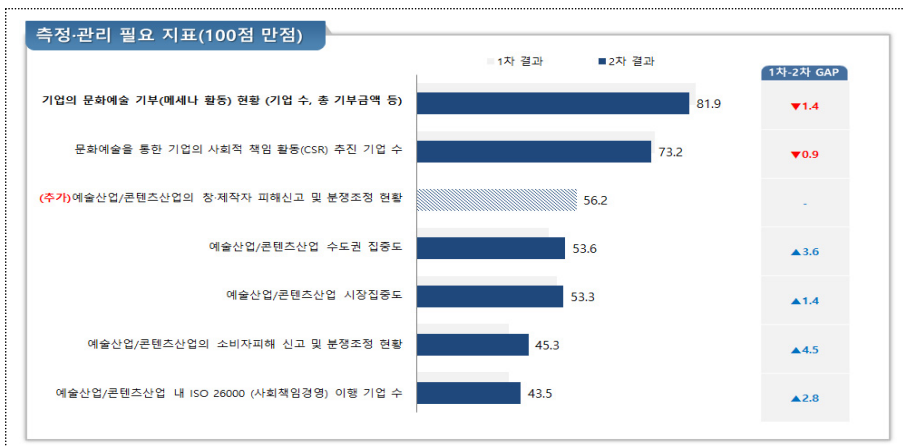
1차 델파이조사에서 제시된 ‘목표분야 6’과 관련된 문화 분야 지표는 총 6개이다. 이 중 가장 높은 점수를 획득한 지표는 ‘기업의 문화예술 기부 현황’(83.3 점)이었고, ‘문화예술을 통한 기업의 사회적 책임 활동(CSR) 추진 기업 수’(74.1%), ‘예술 산업/콘텐츠산업 시장 집중도’(51.9%), ‘예술 산업/콘텐츠산업 수도권 집중도’(50.0%), ‘예술 산업/콘텐츠산업의 소비자피해 신고 및 분쟁조정 현황’(40.7%), ‘예술 산업/콘텐츠산업 내 ISO 26000 (사회책임경영) 이행 기업 수’(40.7%)가 그 뒤를 이었다.



[그림 III-38] [목표분야 6] 지표에 관한 의견 결과 (1차)

* 출처 : 설문조사

지표에 관한 추가적인 의견을 반영하여 2차 델파이조사를 실시한 결과는 <그림 III-39>와 같다.



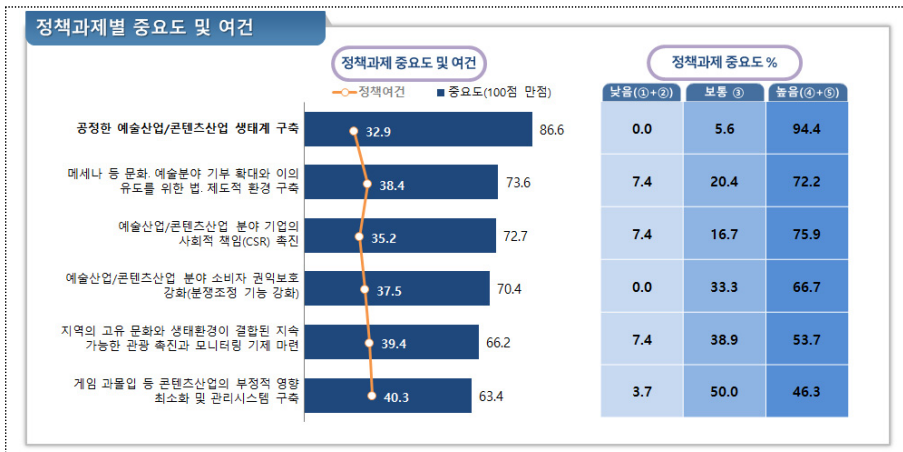
[그림 III-39] [목표분야 6] 지표에 관한 의견 결과 (2차)

* 출처 : 설문조사

‘목표분야 6’의 지표에 대한 1차 조사와 2차 조사 결과는 거의 유사하게 나왔다. ‘기업의 문화예술 기부 현황’이 81.9점으로 가장 높았고, ‘문화예술을 통한 기업의 사회적 책임 활동 추진 기업 수’(73.2점)가 그 뒤를 이었다. 단, 2차 조사에서도 중요도는 낮았지만 ‘예술산업/콘텐츠산업 수도권 집중도’와 ‘예술산업/콘텐츠산업의 소비자피해 신고 및 분쟁조정 현황’은 1차 대비 3점 이상 점수가 상승하였다. 한편, 1차 조사에서 제시된 의견을 반영하여 추가된 ‘예술산업/콘텐츠 산업의 창·제작자 피해신고 및 분쟁조정 현황’은 56.2점으로 3번째로 높은 점수를 획득하였다.

③ [목표분야 6] 관련 문화부문 정책과제

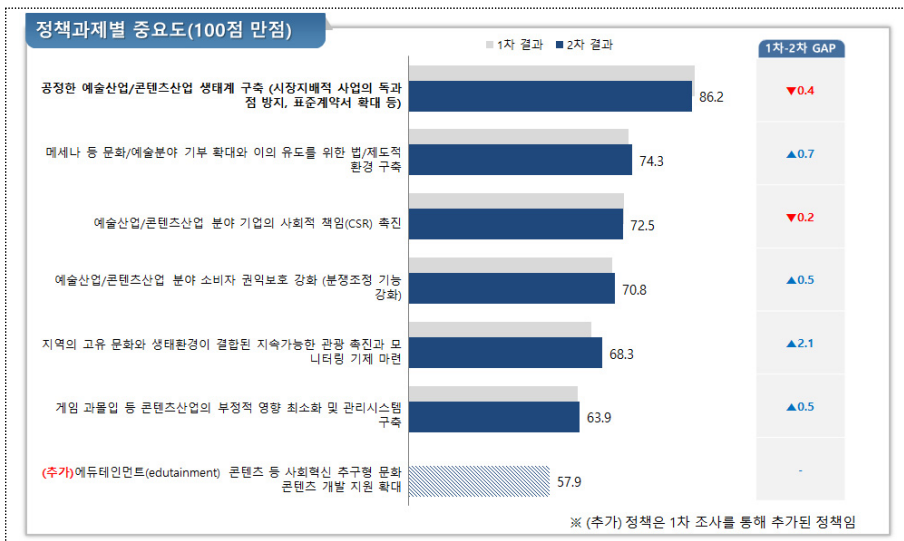
1차 델파이조사 결과 ‘목표분야 6’과 관련된 정책과제 중에서는 ‘공정한 예술산업/콘텐츠산업 생태계 구축’이 86.6점으로 가장 높았고, ‘메세나 등 문화·예술분야 기부 확대와 이의 유도를 위한 법·제도적 환경 구축’(73.6점), ‘예술산업/콘텐츠산업 분야 기업의 사회적 책임(CSR) 촉진’ 등이 중요하게 평가되었다. 정책별 여건에 대해서는 모든 정책의 여건이 50점 미만으로 취약한 것으로 평가되었으며, 특히 중요도 1순위인 ‘공정한 예술산업/콘텐츠산업 생태계 구축’의 여건은 가장 낮게 평가되었다(그림 III-40 참조).



[그림 III-40] [목표분야 6] 정책과제에 관한 의견 결과 (1차)

* 출처 : 설문조사

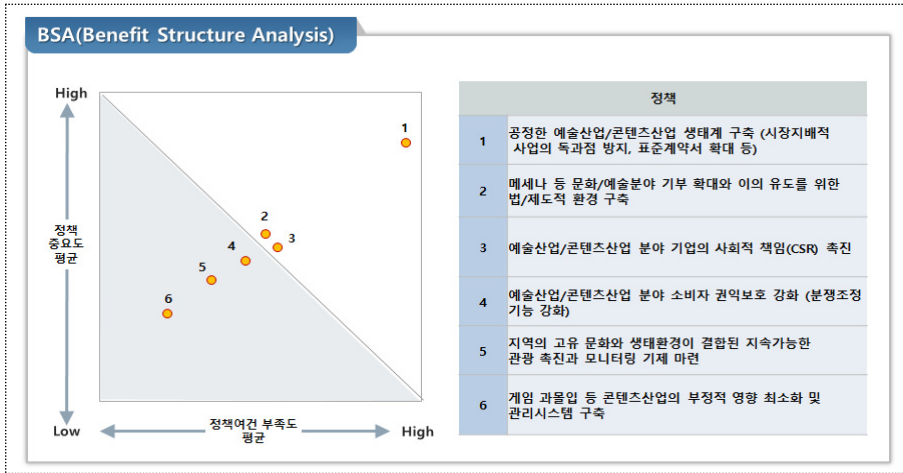
1차 조사 시 응답자의 의견이 반영된 추가과제를 포함하여 2차 조사를 실시한 결과, 약간의 점수 등락은 있었지만 1차 조사와 동일한 결과가 나왔다. 대체로 60점대 이상의 점수를 획득한 가운데, ‘공정한 예술산업/콘텐츠산업 생태계 구축(시장지배력 사업의 독과점 방지, 표준계약서 확대 등)’이 1, 2차 모두 중요도에서 가장 높은 점수를 획득하였다(86.2점). 신규로 제안된 정책과제인 ‘에듀테인먼트 콘텐츠 등 사회혁신 추구형 문화 콘텐츠 개발 지원 확대’는 57.9점으로 가장 낮은 평가를 획득했다(그림 III-41 참조).



[그림 III-41] [목표분야 6] 정책과제에 관한 의견 결과 (2차)

* 출처 : 설문조사

한편 중요도(1~2차 실시)와 정책여건(1차만 실시)을 활용하여 편익구조분석을 실시한 결과, ‘공정한 예술산업/콘텐츠산업 생태계 구축(시장지배력 사업의 독과점 방지, 표준계약서 확대 등)’이 높은 중요도 비해 정책여건이 가장 취약한 것으로 나타나 정책과제로 우선적으로 추진될 필요가 있는 것으로 나타났다. 이외에도 ‘메세나 등 문화/예술분야 기부 확대와 이의 유도를 위한 법·제도적 환경 구축’, ‘예술산업/콘텐츠산업 분야 기업의 사회적 책임 촉진’ 정책과제가 정책 중요도와 여건 부족도를 고려할 때 우선적 추진과제로 검토가 요구된다.



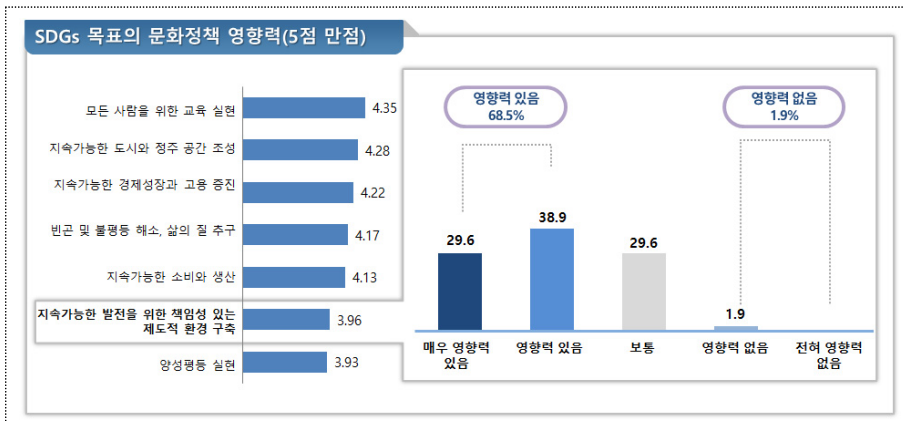
[그림 III-42] [목표분야 6] 정책과제의 BSA 분석 결과

* 출처 : 설문조사

7) [목표분야 7] 지속가능한 발전을 위한 책임성 있는 제도적 환경 구축

① 문화정책에 미치는 영향력

지속가능한 발전을 위한 책임성 있는 제도적 환경 구축(이하 ‘목표분야 7’)이 문화정책에 주는 영향력을 평가한 결과, 평균 3.96점(5점 만점)으로 비교적 높은 점수를 획득했다. 하지만 전체 7개의 목표분야 중 6번째로 낮은 평가를 받았다.



[그림 III-43] [목표분야 7] 이 문화정책에 미치는 영향

* 출처 : 설문조사

‘법·제도의 변화가 지속가능발전 가치 확산을 위한 최우선 과제이다.’, ‘단기적 성과에 보이는 위주의 정책이 아니라 제도와 시스템 등으로 장기적으로 지속성을 갖는 정책이 필요하다.’, ‘문화영역에서의 제도화 준수, 사회적 책무 등의 강조는 장기적인 사회 및 정책 변화에 기여할 것으로 보인다.’ 등이 긍정적인 응답의 이유로 제시되었다(표 III-29 참조).

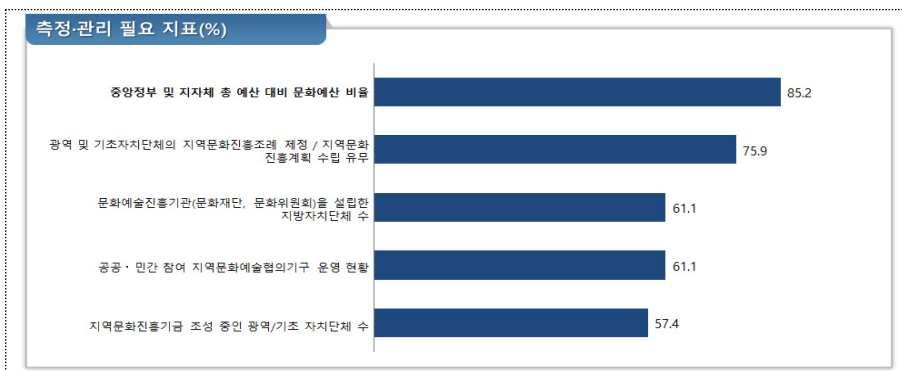
〈표 III-29〉 [목표분야 7]의 문화정책에 미치는 영향력 답변 이유(서술식)

목표분야 7	응답 이유 (요약)
영향력이 있다.	<ul style="list-style-type: none"> • 법과 제도의 변화가 지속가능발전 가치 확산을 위한 가장 우선시 되어야 할 실천과제라 생각함. • 단기성과의 보이는 위주의 직접지원정책이 아니라 제도와 시스템 등이 장기적으로 지속성을 갖는 간접지원정책이 중요 • 문화영역에서의 제도화와 준수, 사회적 책무 등이 강조는 장기적인 사회 및 정책적 변화에 기여할 것으로 생각됨
영향력이 없다.	<ul style="list-style-type: none"> • 문화와의 관련성이 낮음

* 출처 : 설문조사

② [목표분야 7] 관련 문화부문 지표

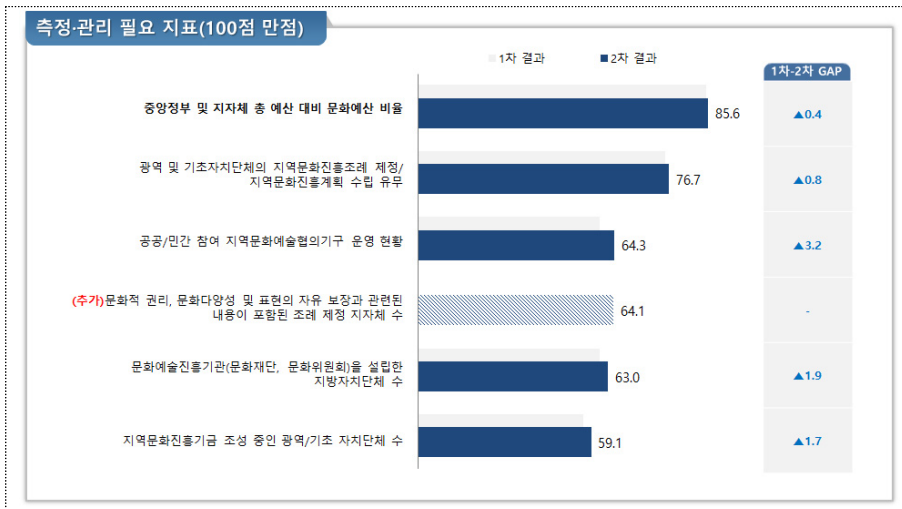
1차 조사 결과, ‘목표분야7’과 관련된 문화 분야 지표로 ‘중앙정부 및 지자체 총 예산 대비 문화예산 비율’이 85.2점으로 가장 높은 점수를 획득했고, ‘광역 기초자치단체의 지역문화진흥조례 제정 / 지역문화 진흥계획 수립 유무’(75.9점), ‘문화예술진흥기관(문화재단, 문화위원회)을 설립한 지방자치단체 수’(61.1점), ‘공공·민간 참여 지역문화예술협의기구 운영 현황’(61.1점), ‘지역문화진흥기금 조성 중인 광역/기초 자치단체 수’(57.4점) 등의 순으로 평가되었다.



[그림 III-44] [목표분야 7] 지표에 관한 의견 결과 (1차)

* 출처 : 설문조사

지표와 관련된 추가 의견을 반영하여 2차 조사를 실시한 결과도 1차와 거의 동일하게 나왔다. 단 ‘공공/민간 참여 지역문화예술협의기구 운영 현황’은 1차와 비교해 순위는 동일하나 점수는 3.2점 상승하였다. 지표로 추가된 ‘문화적 권리, 문화다양성 및 표현의 자유 보장과 관련된 내용이 포함된 조례 제정 지자체 수’는 4번째로 높은 점수(64.1점)를 획득한 것으로 나타났다.

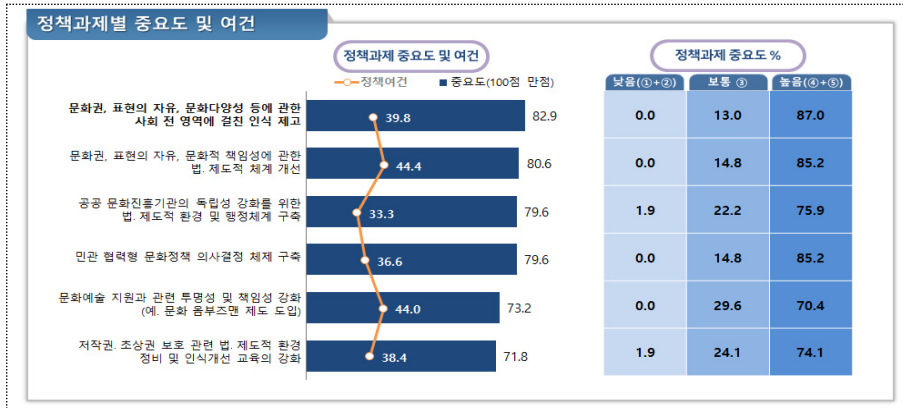


[그림 III-45] [목표분야 7] 지표에 관한 의견 결과 (2차)

* 출처 : 설문조사

③ [목표분야 6] 관련 문화부문 정책과제

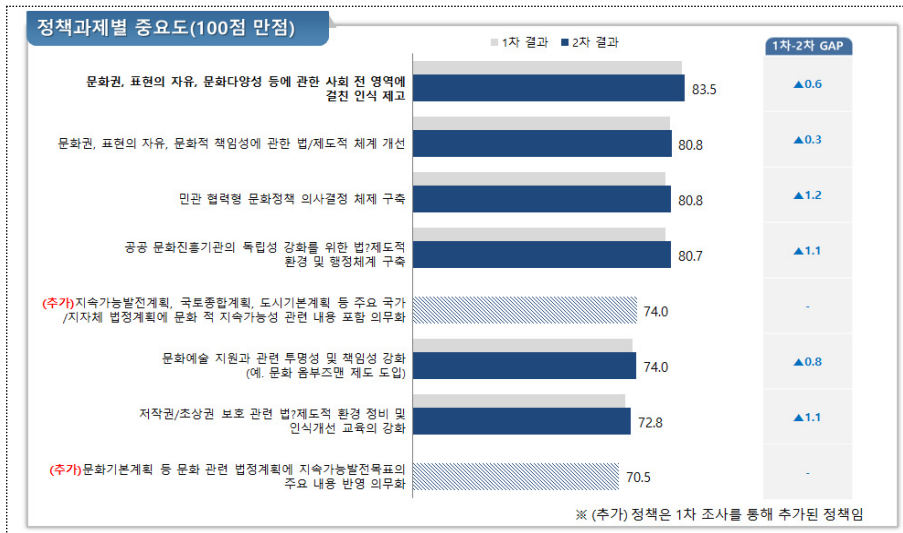
1차 델파이조사 결과 ‘목표분야 6’과 관련된 정책과제로는 ‘문화권, 표현의 자유, 문화다양성 등에 관한 사회 전 영역에 걸친 인식 제고’가 82.9점으로 가장 점수가 높았고 ‘문화권, 표현의 자유, 문화적 책임성에 관한 법·제도적 체계 개선’(80.6점), ‘공공 문화진흥기관의 독립성 강화를 위한 법·제도적 환경 및 행정체계 구축’(79.6점) 등이 중요하게 평가되었다. 정책별 여건의 경우 모든 정책의 여건이 50점미만으로 취약한 것으로 평가된 가운데, ‘공공 문화진흥기관의 독립성 강화를 위한 법·제도적 환경 및 행정체계 구축’의 정책여건이 가장 열악한 것으로 응답자들은 판단하였다(그림 III-46 참조).



[그림 III-46] [목표분야 7] 정책과제에 관한 의견 결과 (1차)

* 출처 : 설문조사

2차 델파이 조사 결과는 1차와 동일했으며, 추가 지표로 제안된 ‘지속가능한 발전계획, 국토종합계획, 도시기본계획 등 주요 국가/지자체 법정계획에 문화적 지속가능성 관련 내용 포함 의무화’(74.0점), ‘문화기본계획 등 문화 관련 법정계획에 지속가능발전목표의 주요 내용 반영 의무화’(70.5점) 또한 비교적 높은 점수를 획득했다(그림 III-47 참조).

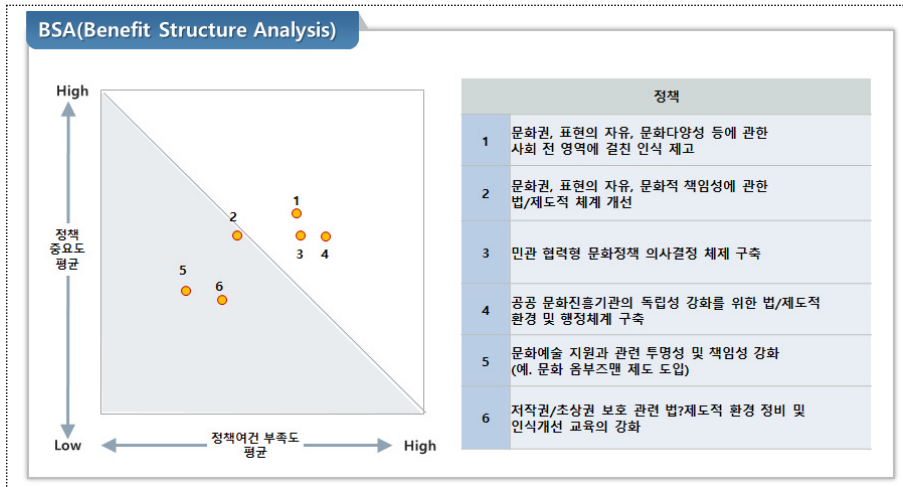


[그림 III-47] [목표분야 7] 정책과제에 관한 의견 결과 (2차)

* 출처 : 설문조사

끝으로 정책중요도와 정책여건을 고려한 편익구조분석 결과, ‘문화권, 표현의 자유, 문화다양성 등에 관한 사회 전 영역에 걸친 인식 제고’ 정책이 높은 중요도에 비해 정책여건이 가장 취약한 것으로 판단되어 우선적 추진의 검토가 필요한 것으로 나타났다.

그 외 ‘민관 협력형 문화정책 의사결정 체제 구축’, ‘공공 문화진흥기관의 독립성 강화를 위한 법·제도적 환경 및 행정체계 구축’, ‘문화권, 표현의 자유, 문화적 책임성에 관한 법·제도적 체계 개선’ 등이 적극적 추진이 요구되는 과제인 것으로 확인된다(그림 III-48 참조).



[그림 III-48] [목표분야 7] 정책과제의 BSA 분석 결과

* 출처 : 설문조사

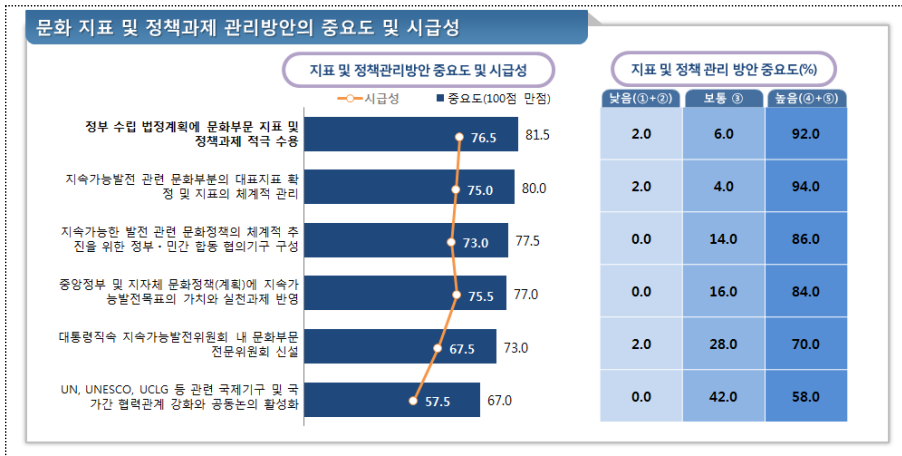
8) 지표 및 정책과제 관리 및 이행 방안

이상의 과정을 통해 도출된 문화부문 지표와 정책과제는 체계적으로 관리되어 효율적으로 이행될 필요가 있다. 본 연구에서 도출된 지표와 정책과제의 상당수가 문화체육관광부 외 부처, 공공기관은 물론 민간까지 그 관리 및 이행주체가 될 수 있다. 따라서 관리 및 이행과 관련된 설문내용을 범분야적 관점에서 제시하여 전문가들에게 의견을 구하였다. 문항의 내용은 <표 III-30>과 같다.

〈표 III-30〉 지속가능발전에 대응한 문화정책 관리 및 이행 관련 문항 내용

분야	주요 내용
지표	지속가능발전 관련 문화부문의 대표지표 확정 및 지표의 체계적 관리
계획	중앙정부 및 지자체 문화정책(계획)에 지속가능발전목표의 가치와 실천과제 반영
	정부 수립 법정계획에 문화부문 지표 및 정책과제 적극 수용
조직	지속가능발전 관련 문화정책의 체계적 추진을 위한 정부·민간 합동 협의기구 구성
	대통령 직속 지속가능발전위원회 내 문화부문 전문위원회 신설
국제협력	UN, UNESCO, UCLG 등 관련 국제기구 및 국가 간 협력관계 강화와 공동논의 활성화

설문조사 결과, 응답자들은 ‘정부 수립 법정계획에 문화부문 지표 및 정책과제 적극 수용’을 가장 중요한 관리 및 이행과제로 평가하였다. 다음으로 ‘지속가능발전 관련 문화부문의 대표지표 확정 및 지표의 체계적 관리’, ‘지속가능발전 관련 문화정책의 체계적 추진을 위한 정부·민간 합동 협의기구 구성’ 순으로 중요도가 평가되었다. 즉 문화정책이 지속가능발전의 비전을 수용하고 목표의 이행에 기여하기 위해서는 범분야적으로 문화정책에 관한 공동의 관심과 수행이 무엇보다도 중요하다고 전문가들은 인식하고 있다. 한편 정책 추진 ‘시급성’의 경우 문화기본법, 지역문화진흥법 등 문화 관련 법령이나 지자체 조례에 지속가능발전의 가치 및 실천과제 반영이 높은 점수를 획득했다.



[그림 III-49] SDGs와 연계된 지표와 정책과제 이행 및 관리 방안 의견

* 출처 : 설문조사

제4절

소 결

지금까지 UN, UNESCO를 비롯한 국제기구에서 발표한 국제규범·선언문·보고서 등을 종합하여 SDGs에 대응하는 문화 분야의 지표와 정책과제(안)을 도출한 후 전문가 델파이조사를 통해 중요도와 정책적 시급성 등을 평가하였다.

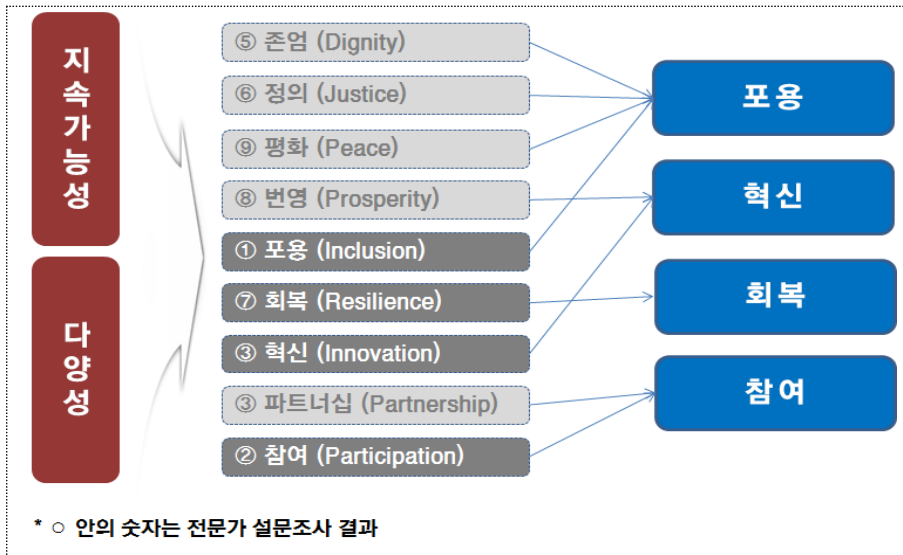
델파이조사 결과를 검증·보완하기 위해 ‘전문가 자문회의’를 실시, 전문가들의 의견을 반영하여 최종적으로 ① 지속가능발전을 위한 문화정책의 미래 가치 ② 문화적 여건 진단과 성과 측정을 위한 ‘선도 지표’ ③ 지속가능발전을 위한 문화 분야 ‘우선추진 정책과제’를 선정하였다.

1. 지속가능발전을 위한 문화정책의 미래 가치

SDGs에서 제시된 가치 혹은 핵심요소를 중심으로 문화정책의 미래가치를 평가한 결과, ‘포용(Inclusion)’이 가장 높은 점수를 획득했고 그 뒤를 이어 ‘참여(Participation)’, ‘파트너십(Partnership)’, ‘혁신(Innovation)’의 순이었다.

이때 ‘포용’은 문항에 제시된 ‘존엄(Dignity)’, ‘정의(Justice)’, ‘평화(Peace)’을 전체 아우를 수 있는 포괄적인 개념이 될 것으로 판단된다. ‘혁신’은 또 다른 가치인 ‘번영(Prosperity)’의 의미를 수용할 수 있으며, ‘참여’와 ‘파트너십’은 연대와 협력, 민주주의를 수용하는 의미에서 ‘참여’로 대표될 것이다. ‘회복(Resilience)’의 경우, 비록 전문가조사에서는 낮은 평가를 받았지만 도시·지역은 물론 국가 공간과 공동체의 회복이 SDGs는 물론 국가적으로 중요한 과제가 되는 것만큼 문화정책의 미래 가치로도 충분한 의미가 있을 것으로 판단된다.

결과적으로 지속가능발전을 위한 문화정책의 가치로, ‘지속가능성(Sustainability)’과 ‘다양성(Diversity)’이라는 근본적인 지향가치를 토대로 ① ‘포용(Inclusion)’, ② ‘혁신(Innovation)’, ③ ‘회복(Resilience)’, ④ ‘참여(Participation)’를 제안한다.



[그림 III-50] SDGs와 연계된 문화정책의 미래 가치

2. 지속가능발전을 위한 문화부문 여건 진단과 성과 측정을 위한 ‘선도 지표’(25대 지표)

각 목표분야별 지표(안) 중 중요도 평가 점수(델파이 조사)의 평균 이상을 획득한 지표들을 중심으로 지속가능발전을 위한 문화부문의 여건 진단과 성과측정을 위한 ‘선도 지표’로 선정하였다. 선정된 선도지표의 수는 7개 목표분야에 총 25개이다. 목표분야별 선도 지표는 <표 III-31>과 같다.

〈표 III-31〉 지속가능발전을 위한 문화부문 여건 진단과 성과 측정을 위한 ‘선도 지표’(제안)

분야	선도 지표
〈목표분야 1〉 (4)	① 국가 및 지자체 전체 문화 예산 대비 사회적 취약계층 문화향유 예산 비율
	② 소득 분위별 문화소비 격차 정도
	③ 정부 및 지방자치단체의 문화다양성 관련 예산
	④ 통상적인 날에 여가(수면, 식사시간, 육아시간 제외)에 사용한 시간
〈목표분야 2〉 (3)	① 19세 이상 성인의 연중 문화예술교육 참여율
	② 연간 만 18세 이하(아동복지법 아동연령) 아동 대상 학교 외 공공 문화예술교육 프로그램 수
	③ 연간 정부(문체부 교육부) 및 지자체(지방교육청)의 학교문화예술교육 지원 예산

분야	선도 지표
〈목표분야 3〉 (4)	① 공공민간 문화예술기관 및 단체 여성 종사자 경력단절과 재취업 현황
	② 공공민간 문화예술기관 및 단체의 출산휴가육아휴직 보장 유무
	③ 공공 문화단체 및 기관의 여성 임원/위원 비율
	④ 공공민간 문화예술기관 및 단체의 남녀 종사자간 임금 격차
〈목표분야 4〉 (4)	① 예술산업/콘텐츠산업 분야 고용률/실업률/임금 수준
	② 국가 및 지역의 고용인구 중 예술산업/콘텐츠산업 분야 종사자 비중
	③ 국가 연구개발(R&D) 예산 중 예술산업/콘텐츠산업 분야 예산 비중
	④ 국가 및 지역 총 생산 중 콘텐츠산업의 비중
〈목표분야 5〉 (3)	① 지역 간 문화격차 정도 (수도권/비수도권, 도시/농촌, 재정자립도 정도 등)
	② 읍면동 단위 생활문화시설(생활문화센터, 작은도서관 등) 확보율
	③ 공공 개발사업 중 문화영향평가 참여 사업 수
〈목표분야 6〉 (3)	① 기업의 문화예술 기부(메세나 활동) 현황(기업 수, 총 기부금액 등)
	② 문화예술을 통한 기업의 사회적 책임 활동(CSR) 추진 기업 수
	③ 예술산업/콘텐츠산업의 창제작자 피해신고 및 분쟁조정 현황
〈목표분야 7〉 (4)	① 중앙정부 및 지자체 총 예산 대비 문화예산 비율
	② 광역 및 기초자치단체의 지역문화진흥조례 제정/지역문화진흥계획 수립 유무
	③ 공공민간 참여 지역문화예술협의기구 운영 현황
	④ 문화적 권리, 문화다양성 및 표현의 자유 보장과 관련된 내용이 포함된 조례 제정 지자체 수

3. 지속가능발전을 위한 문화 부문 ‘우선추진 정책과제’(30대 과제)

지속가능발전을 위한 문화 분야 ‘우선추진 정책과제’는 델파이조사에서 분석된 ‘편익구조분석(Benefit Structure Analysis, BSA)’의 결과를 반영하여 선정하였다. 선정된 우선추진 정책과제는 7대 목표분야에 총 30개이다. 목표분야별 ‘우선추진 정책과제’는 <표 III-32>와 같다.

<표 III-32> 지속가능발전을 위한 문화부문 ‘우선추진 정책과제’(제안)

분야	우선추진 정책과제
〈목표분야 1〉 (5)	① 일과 삶의 균형 정책 강화
	② 생애주기별 문화여가 정책의 확대 추진
	③ 경제사회적 계층간 문화격차 해소
	④ 빈곤 문화예술인의 경제 및 사회적 권리 보장
	⑤ 교통약자를 위한 무장애 문화시설 및 서비스 지원 확대

분야	우선추진 정책과제
〈목표분야 2〉 (4)	① 학교 정규교과과정에서 문화예술/체육교육의 강화
	② 사회 문화예술교육 확대
	③ 생애주기별 문화예술교육시설 및 프로그램 확대
	④ 문화예술분야 전문교육인력 처우 개선
〈목표분야 3〉 (3)	① 문화예술기관 및 단체 내 알기정 양립 문화 확산
	② 공공민간 문화기관 및 단체의 여성 처우 개선, 경력단절 해소 및 불균등한 기회 제공
	③ 문화부문에서 양성평등을 보장하는 법제도적 체제 구축 및 기초조사 실시
〈목표분야 4〉 (5)	① 예술산업/콘텐츠산업 분야 청년 창업창직 활성화
	② 지역유희공간을 활용한 청년 문화예술인을 위한 예술창작공간 제공
	③ 영세 콘텐츠기업의 강소중견기업화
	④ 예술산업/콘텐츠산업과 관련 연구개발(R&D) 예산 확충
	⑤ 문화예술의 창의성을 전 산업영역에서 확대(적용(산업의 문화화)과 문화예술 분야의 산업 육성(예술의 산업화))
〈목표분야 5〉 (3)	① 도시 및 지역계획의 핵심에 문화를 통합
	② 도심 유희공간의 문화적 재생 확대 및 부작용(젠트리피케이션) 완화
	③ 공공 문화공간의 확보와 접근성 강화
	④ 생활문화시설 확충 및 기능 강화
	⑤ 국토 및 도시계획 수립과 공공개발사업 추진 시 '문화영향평가'활성화
	⑥ 지역 간 문화격차 해소 및 문화자치 실현
〈목표분야 6〉 (3)	① 공정한 예술산업/콘텐츠산업 생태계 구축 (시장지배적 사업의 독과점 방지, 표준계약서 확대 등)
	② 예술산업/콘텐츠산업 분야 소비자 권익보호 강화(분쟁조정 기능 강화)
	③ 예술산업/콘텐츠산업 분야 기업의 사회적 책임(CSR) 촉진
	④ 메세나 등 문화예술분야 기부 확대와 이의 유도를 위한 법제도적 환경 구축
〈목표분야 7〉 (4)	① 문화권, 표현의 자유, 문화다양성 등에 관한 사회 전 영역에 걸친 인식 제고
	② 공공 문화진흥기관의 독립성 강화를 위한 법제도적 환경 및 행정체제 구축
	③ 민간 협력형 문화정책 의사결정 체제 구축

제4장 ●●

SDGs에 대응한
문화정책의 방향과 과제



제1절

지속가능발전목표(SDGs)에 대응한 문화정책 체제

1. 비전 (Vision) : “문화와 발전의 지속가능한 공진화”

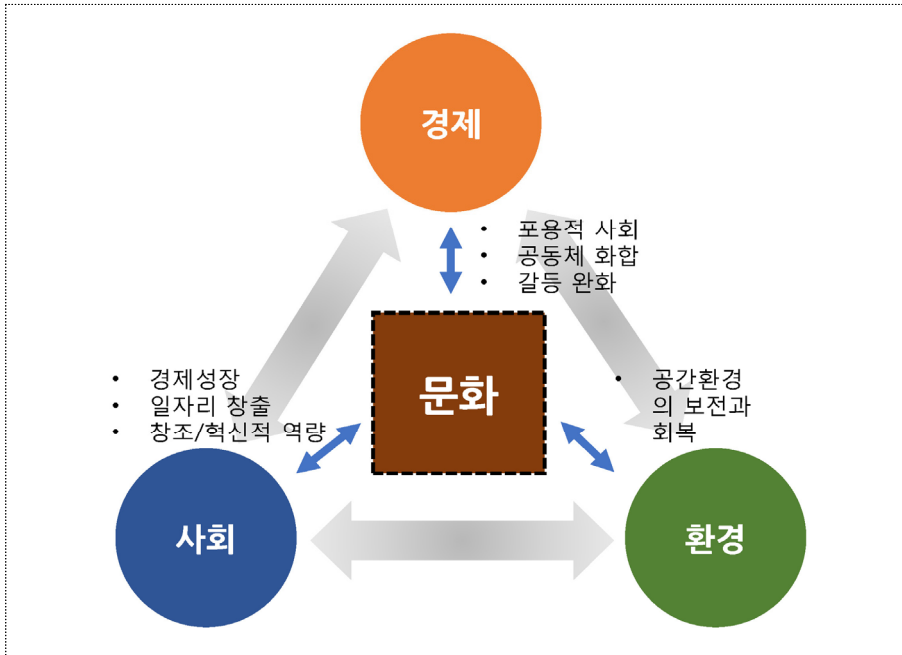
II장에서 언급한 바와 같은 ‘문화’와 ‘발전’에 대한 논의의 역사는 지속가능발전(sustainable development)의 논의만큼 오래되었지만, 환경, 경제, 사회분야에 비해 상대적으로 소홀히 다루어졌다. 그리고 2015년 채택된 UN 지속가능발전목표(SDGs)의 주요 목표에서도 제외되었다. 하지만 1998년 노벨 경제학상 수상자인 인도 경제학자 Amartya Sen이 “문화는 우리가 이끄는 삶의 구성부분이다. 만약 발전이 우리 삶의 기준의 향상이라면 발전을 준비하는 노력은 문화의 세계를 무시할 수 없다”라고 강조한 것과 같이, 분명 ‘문화(Culture)’와 ‘발전(Development)’은 상호 긴밀한 관계를 가지면서 함께 진화하고 있다. 따라서 본 연구에서는 SDGs에 대응한 문화정책의 중장기 비전으로 ‘문화와 발전의 지속가능한 공진화(co-evolution)’¹⁵⁾를 제안한다.

문화는 빈곤에 대항하는 수단을 제공하며, 사회적 소외계층에게 능력과 기회를 부여할 수 있다. 문화는 포용적이고 통합적인 사회를 촉진하며, 개인과 공동체의 역량을 강화하여 참여를 촉진시킬 것이다. 그리고 상호 문화 간 대화를 통해 갈등해소 및 동등한 권리 보장이 추구될 것으로 기대된다. 또한 문화는 국가와 글로벌 경제를 부양하는데 중요한 역할을 할 것이다. 문화는 수입과 고용을 유발하고, 많은 개발과정에서의 엔진이 되며 동시에 기업가정신(entrepreneurship), 창조성과 혁신을 제공할 것이다. 한편 문화는 공간 환경의 보전과 회복을 이끈다. 문화와 삶의 공간의 다양성은 필수불가결하게 연결되어 있으며 함께 진화한다. 문화는 땅과 장소의 정체성을 설명할 뿐만 아니라, 근대화 산업화 과정에서 훼손된 공간 환경의 회복에 기여한다. 결국 문화는 환경·사회·경제 등 다방면에 상호 교차하는 범분야

15) 노영순 외(2015)는 문화와 국가발전간의 관계를 규정하면서 문화정책의 방향으로 ‘문화와 국가발전의 공진화(co-evolution)’을 제안한 바 있다.

(cross-cutting)적 영역이며, 발전을 위한 핵심적인 자산임에는 분명하다.

‘공진화(co-evolution)’가 생태계 구성인자들이 상호작용하는 과정에서 동반성장하고, 결국 생태계 전반의 번영에 이르는 선순환 개념을 의미한다 할 때, ‘문화와 발전의 지속가능한 공진화’는 우리사회 전 영역에 문화의 가치가 전파·확산되어 각 분야의 진보가 성취하게 되고, 역으로 사회 각 분야의 발전이 우리의 문화적 환경을 풍요롭고 건강하게 하는 일련의 과정과 결과(노영순 외, 2015:96-97)를 지향한다 할 수 있다.



[그림 IV-1] 비전 : 문화와 발전의 지속가능한 공진화(co-evolution)

2. 가치 (Values) : 포용·혁신·회복·참여

가. 포용 (Inclusion)

포용성(inclusiveness)은 배제 혹은 특별함(exclusiveness)의 반대되는 단어로, 2015년 터키 G20정상회의에서 포용적 성장(inclusive growth)이 핵심 아젠다로

채택되면서 부각되기 시작하였다. 포용(inclusion)은 다양한 이유(인종, 젠더, 계층, 문화적 차이 등)로 사회에서 소외된 그룹이 기존의 사회시스템 안으로 편입되는 것을 의미한다(Booth, 1996; 김수진, 2015:18). 포용적 성장과 가장 가까워 보이는 철학적 입장은 사회철학으로서의 자유주의(또는 자유주의적 평등주의)에서 제시하는 사회정의(social justice)의 규범이라고 할 수 있다(문정호 외, 2016).

주요 국제기구에서는 포용성(혹은 포용적 성장)에 대해 ‘모든 계층 또는 그룹이 소득 및 복지의 모든 측면에서 균등하게 기회를 제공받는 것’(OECD), ‘시장접근성 및 자원 접근성의 기회 균등’(World Bank), ‘모든 사회구성원의 참여보장, 빈곤층의 역량 및 평등한 기회제공’(ADB), ‘참여와 성장의 혜택 공유’(UNDP) 등으로 정의하고 있다.

〈표 IV-1〉 포용성(포용적 성장)의 개념

기구	포용성(포용적 성장)의 정의
OECD	<ul style="list-style-type: none"> 경제성장을 통해 증가된 소득으로부터 발생한 기회 및 혜택이 모든 사회구성원에 공정하게 돌아가도록 하는 접근 포용성: 모든 계층 또는 그룹이 소득 및 복지의 모든 측면에서 균등하게 기회를 제공받는 것 소득의 증가뿐만 아니라 성장을 통한 교육, 보건 등 사회적 혜택과 기회확대 강조
World Bank	<ul style="list-style-type: none"> 모든 구성원 특히 빈곤층에 성장을 통한 고용 기회 확대 강조 포용성: 시장접근성 및 자원 접근성 기회 균등
아시아개발은행(ADB)	<ul style="list-style-type: none"> 경제 기회 창출 및 균등한 기회를 보장하는 성장 포용성: 모든 사회구성원의 참여보장, 빈곤층의 역량 및 평등한 기회제공 강조 교육, 보건, 영양, 사회통합 등에 있어서 불평등 감소와 경제적 기회 확대 강조
UNDP	<ul style="list-style-type: none"> 평등한 사회에서 개발성도가 더 좋은 것으로 나타남에 따라 포용적 성장은 목표이자 수단 포용성: 참여와 성장의 혜택 공유 강조 모든 사회구성원이 의사결정 및 성장과정에 참여할 수 있도록 보장

* 출처: 김진경(2015), 포용적 성장과 빈곤감소, 제26회 개발협력포럼 발표문

종합해볼 때 ‘문화적 포용성(cultural inclusion)’이란 개인과 공동체의 사회·경제·문화적 지위(소득, 인종, 연령, 젠더 등) 혹은 지리적 특성(중심-주변) 등에 상관없이 문화의 창조(creation)와 향유의 기회를 균등하게 보장받고 차별받지 않음을 의미한다 할 수 있다. 나아가 포용성은 궁극적으로 통합(cohesion)과 차이의 존중, 상호문화 간 대화(inter-cultural dialogue)를 지향한다는 점에서 다양성(diversity)과 밀접한 관련을 가진다.

나. 혁신 (Innovation)

지속가능발전목표는 현재 전 지구적으로 직면한 경제·사회·환경적 과제를 해결하는데 그 목적이 있으므로, 이의 원활한 이행과 성과획득을 위해서는 기존 시스템에 대한 과감한 혁신이 수반되어야 할 것이다. ‘혁신(innovation)’의 사전적 의미는 ‘낡은 사회체제, 장치조직, 방법 등을 고치거나 버려 아주 새롭게 함’으로 정의되어 있다. 즉 혁신은 ‘기존의 것을 새롭게 만든다’는 의미를 가지고 있어 발명이나 창조와 구분된다(류창열, 2005). 하지만 새롭다고 무조건 혁신이라고 말할 수 없으며, 새로움이 미래지향적인 가치와 결합될 때 혁신이라 말할 수 있을 것이다.

‘혁신’은 주로 기업운영이나 산업, 기술 분야에서 주로 사용해왔다. 특히 ‘4차 산업혁명’로 일컬어지는 새로운 기술혁명 시대를 맞아 기술은 물론 경제·산업 체제 전반의 혁신을 요구받고 있다. 하지만 최근 들어 ‘사회혁신(social innovation)’의 개념이 널리 확산되면서 이와 연결된 정책개발이 활발히 이루어지고 있다. ‘사회혁신’이란 교육·보건복지·주거·교통·에너지·환경·노동 등 삶의 현장에서 잘 해결되지 않는 사회문제나, 고령화·청년문제·기후변화 등 새롭게 나타난 사회문제를 새로운 아이디어와 방법을 통해 해결하는 활동을 지칭한다(송위진, 2016:3).

‘문화’는 경제·산업·기술혁신과 사회혁신 모두를 견인해내는 중요한 자원이 될 수 있다. 우선 창조산업(creative industry), 4차 산업혁명기술 등 차세대 성장 동력은 새로운 기술과 문화콘텐츠가 결합된 이른 바 문화기술(CT, Culture Technology)와 밀접한 관련을 맺고 있다. 따라서 문화는 지속가능한 발전을 위한 경제·산업 혁신을 이끌 것이다. 그리고 ‘문화’는 국제사회와 우리나라가 당면한 사회적 문제를 해결하는 ‘사회혁신’의 중요한 수단이 될 뿐만 아니라 근본적인 ‘가치’와 ‘방향’을 제시할 것이다.

다. 회복 (Resilience)

회복력이란 영어 단어의 기원을 살펴보면 ‘다시 뛰어오르다(to jump back)’라는 뜻의 라틴어 리실리오(resilio)에서 비롯된다(류현숙 외, 2009). ‘회복력’

의 개념은 보통은 생태학·공학·경제학·심리학 등 다양한 분야에서 적용되고 확산되는데, 특히 생태학적 관점에서는 생태계가 외부의 교란으로 환경이 변화하는 과정 속에서 스스로를 유지하는 능력으로 제시되고 있다(하수정 외, 2014:19). 서지영·조규진(2014) 또한 회복력(resilience)을 시스템 내·외부 충격으로 인해 발생하는 불안정성을 극복하여 시스템 기능을 회복하는 능력을 의미한다고 정의하고 있다.

최근 회복력의 개념을 자연시스템뿐만 아니라 인간사회 시스템에 적용하려는 경향이 높아지고 있다. 인간의 사회·경제적 시스템과 상호 작용하는 위협이나 위기 역시 자연환경의 교란이나 변화와 마찬가지로 이해될 수 있으며, 결과적으로 회복력을 갖추기 위해서는 인간의 사회경제계 역시 자연생태계와 같이 분권화된 독립적 주체의 건전성과 역량, 플랫폼을 통해 유기적인 관계망과 공생관계(interdependencies)의 형성, 소통을 전제로 한 자기 조직화와 거버넌스, 협조와 경쟁에 의한 효율성과 다양성의 공존 등의 생태적 질서가 형성되어야 한다(전대욱·전인수, 2014; 전대욱, 2015:35).

결국 ‘문화회복력(cultural resilience)’이란 근대사회의 고도화와 세계화 과정에서 개인과 공동체 혹은 그들을 둘러싼 문화 환경의 소실과 결핍, 장소의 표준화(획일화) 문제를 극복하고, 보다 나은 조건으로 회복됨을 의미한다 하겠다. 이때 문화는 회복의 대상이자 수단이 된다(문화의 회복, 문화에 의한 회복). 문화를 통해 국가, 도시 및 지역의 고유성과 건전성을 회복·유지하여 보다 지속가능하고 문화적으로 풍요로운 공간 환경을 창출할 수 있을 것이다. 역으로 ‘회복’의 사회발전 가치로 소실위기에 있는 문화유산과 공동체문화를 되찾음으로써 문화적 지속가능성이 확보될 수 있을 것으로 기대된다.

라. 참여 (Participation)

지속가능발전목표(SDGs)에 있어 ‘참여’는 두 가지의 중요한 의미를 가지고 있다. 첫째, 핵심 슬로건이 ‘단 한 사람도 소외되지 않는 것(Leave No One Behind)’인 것에서 알 수 있듯이, SDGs는 전 세계 구성원 누구 하나 차별받지 않고 주어진 권리를 영위할 수 있음을 전제하고 있다. 둘째, SDGs는 앞에서 살

떠본 바와 같이 도입의 최초 논의, 의제 발굴 및 최종 의결에 이르기까지 최대한 다양한 이해관계자들의 참여를 전제한 점에서 MDGs와는 차이점을 가진다. 즉 동등한 참여기회 제공과 협치는 SDGs 자체의 기본 전제이자 철학이다.

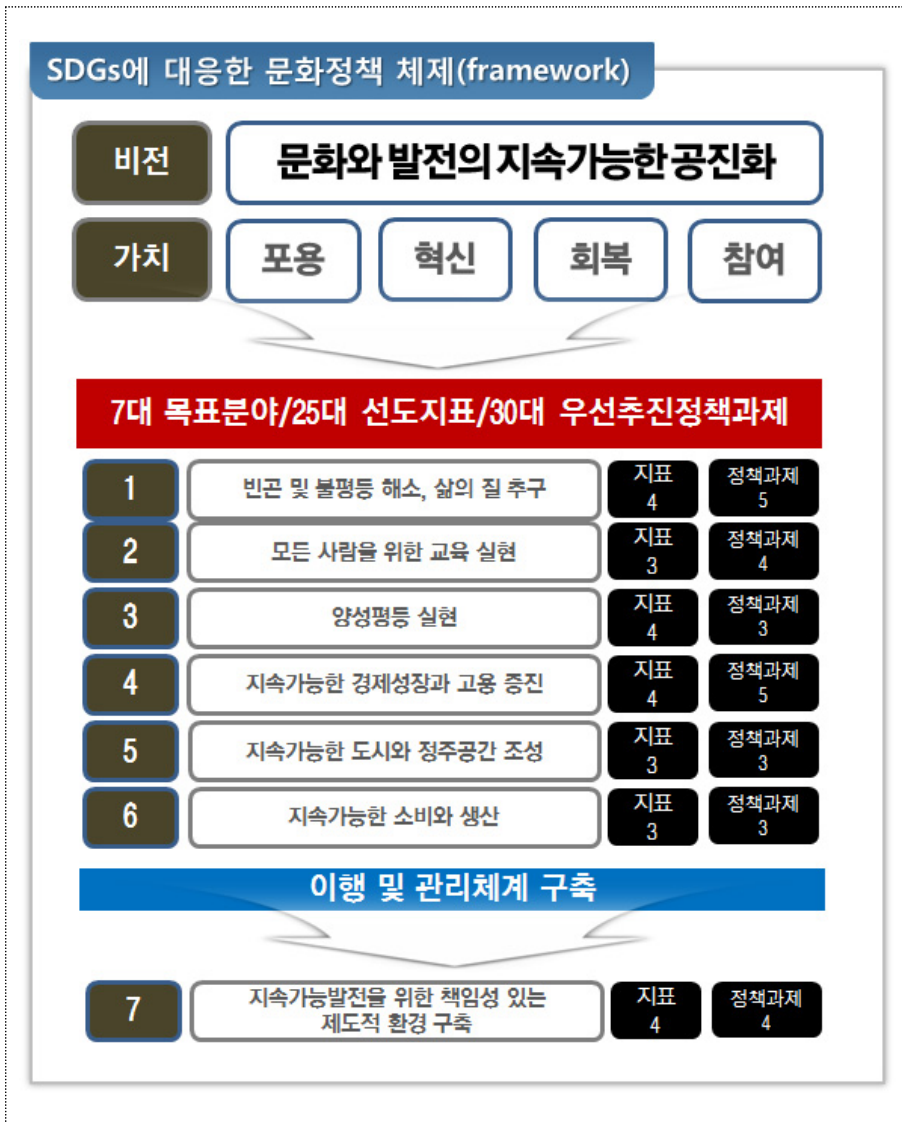
‘참여’는 시민권(citizenship) 혹은 시민성의 개념과 직결된다. 시민권이란 근대 국가를 구성하는 시민들에게 ‘보편적 권리이자 자격권’으로서의 의미를 지닌 개념이다(장미경, 2001). 그리고 시민성은 “시민권의 세 영역, 즉 공민, 유권자, 그리고 사회적 권리의 담지자이자 주창자로서의 자의식과 실천적 태도를 견지하는 것을 말하는 것으로, 이는 개인의 자율성을 주창함과 동시에 정치공동체의 구성원서의 책임의식과 공공성을 견지하고 사회적 약자나 다수자들이 최저의 경제생활을 누리면서 안전하게 살 수 있는 사회를 만드는 일에 참여하려는 의지를 말한다”(김동춘, 2013:8). 따라서 시민권의 행사와 시민성의 강화는 자기결정권을 가진 시민 개개인이 동등하게 사회적 권리를 행사하는 것, 다양성을 존중받는 것, 그리고 사회적 의사결정 과정에 차별 없이 참여할 수 있는 것이라 할 수 있다.

문화정책에 있어 ‘참여’는 계층, 인종, 지역에 상관없는 문화적 권리의 보장, 개개인의 문화적 역량강화(empowerment), 문화다양성의 인정 그리고 문화정책 추진에 있어 ‘숙의민주주의(deliberative democracy)’의 실현으로 요약될 수 있을 것이다. 이는 앞에서 전술한 포용, 혁신, 회복 등 문화정책의 지향가치와도 긴밀한 연계성을 가진다.

3. ‘지속가능발전’에 대응한 문화정책 체제

이상의 비전과 가치를 기반으로 ‘지속가능발전’에 대응한 문화정책 체제(cultural policy framework)는 <그림 IV-2>와 같다. 세부적으로 살펴보면, 7대 목표분야, 25개 선도 지표, 30대 우선추진 정책과제로 구성된다. 한편 지표와 정책과제를 체계적·효율적으로 이행하고 관리할 수 있는 환경조성이 필요하다. 이에 7대 목표분야 중 <7. 지속가능발전을 위한 책임성 있는 제도적 환경

구축>은 지표 및 우선추진과제의 이행·관리 방안에 포함될 수 있을 것이다. 그리고 본 연구에서 제시된 각각의 선도 지표와 우선추진정책과제는 문화뿐만 아니라 우리 사회를 구성하는 다양한 분야를 포괄하고 있으므로, 지속가능발전목표에 대응하는 문화정책의 이행 및 관리 체계는 문체부는 물론 다양한 정부 부처와 민간 기관·단체와의 협력에 기초해야 할 것이다.



[그림 IV-2] SDGs에 대응한 문화정책 체제(Cultural Policy Framework)

제2절

주요 목표분야별 문화정책 추진 방향

1. 『목표분야 1』 빈곤 및 불평등 해소, 삶의 질 추구

가. 문화정책의 필요성

빈곤과 계층·인종·성별 불평등의 심화, 치열한 경쟁 및 일과 삶의 불균형으로 인한 피로사회화는 국가는 물론 전 지구적으로 사회적 갈등과 불안정성을 유발하고 있다. 따라서 전 세계 빈곤의 완화와 불평등의 해소는 지속가능목표(SDGs)의 최우선 목표이자 과제로 설정되었다.

UN은 새천년개발목표(MDGs)에도 ‘빈곤 종식’을 제 1목표로 설정하였다. 다만 MDGs가 개발도상국가를 중심으로 절대빈곤과 기아 퇴치에 주안점을 두었다면, SDGs에서는 절대빈곤 및 기아퇴치의 범주를 넘어 상대적·다차원적으로 확대된 빈곤 목표와 세부사항을 설정하고 있다. 그리고 빈곤과 더불어 ‘국가 내, 국가 간 불평등 해소’를 하나의 독자적인 목표(SDGs의 10번째 목표)로 설정하고 있는데, 이는 ‘빈곤’과 삶의 질의 문제가 절대적 소득 기준이 아니라 상대적 생활수준과 기회균등에 의해 좌우됨을 의미하는 것이다(김태완·이주민, 2016).

빈곤의 사전적 의미는 생존을 위해 필요한 최소한의 기본적 욕구가 충족되지 않은 상태, 즉 자원의 결핍으로 기본적인 물질적 욕구를 충족시킬 수 없는 상태를 의미한다(김주환, 2007; 우석진, 2011:3). 빈곤의 개념은 크게 최소한의 생계유지에 필요한 소득수준 미달을 의미하는 ‘절대적 빈곤’, ‘절대적 빈곤선’을 상회하지만 사회일반보다 낮은 생활수준의 영위를 일컫는 ‘상대적 빈곤’으로 구분할 수 있다. 절대적 빈곤은 먹는 것, 잠자는 것 등 인간이 기본적 생존 조건이 충족되지 못한 상태를 말하며, 상대적 빈곤은 개인의 생존이나 가족의 생존 문제는 해결되지만 국가 정책선(政策線)에 미치지 못한다거나 이웃과의 비교에서 가난하다고 느끼는 상태를 말한다(임경수·소진광, 2005:37).

〈표 IV-2〉 빈곤의 개념

구분	특징
절대적 빈곤	사회에서 최소한의 생계를 유지하는데 필요한 소득 수준에 미달하는 상태
상대적 빈곤	사회일반의 생활수준보다 현저하게 낮은 생활수준을 영위하고 있는 상태. 즉, 사회수준을 반영함.
주관적 빈곤	최소한의 생활수준을 개인의 주관적 판단에 의해 결정하며 스스로가 빈곤하다고 생각하는 것이 빈곤을 의미

* 출처 : 김주환(2007);김미곤 외(2010);우석진(2011), p.4 재인용

Durlacher는 가난한 사람의 사회적 위치를 제대로 반영하기 위해서는 빈곤을 단지 소득만으로 엄격하게 제한하는 것보다 가난한 사람들의 사회적 측면이나 사회심리적 측면까지를 고려해야 한다고 주장한다(임경수·소진광, 2005, 재인용). 따라서 오늘날 빈곤의 양상을 정확히 이해하기 위해서는 소득수준뿐만 아니라 다차원적인 분석이 필요한 것이다(김경혜, 2011). 실제 UNDP는 소득빈곤(Income Poverty)에 반하는 개념으로 인간빈곤(Human Poverty)의 개념을 소개하면서 국가 또는 한 사회의 삶의 질을 측정하기 위해 인간개발지수(Human Development Index)를 개발하여 발표한다. 또한 교육, 건강, 생활양식의 3개 영역 10개 지표로 구성된 복합빈곤지수(Multidimensional Poverty Index)를 이용하여 각국의 발전수준을 측정하고 있다. OECD는 GDP, GNP 등의 경제지표를 대체하여 삶의 질, 행복지수를 측정하는 사회발전지표 개발을 권장하고 있다. World Bank 또한 경제적 불평등 이외 삶의 여러 차원에서 발생하는 불평등에 대해 세계적 관심을 달리해야 한다고 강조하면서, 2006년에 ‘World Development Report 2006 : Equity and Development’를 발표한다.

이는 빈곤 퇴치가 단순히 소득증대로 해결될 수 없음을 방증하는 것이다. 일례로 사회적 자본과 빈곤을 연결 지어 문제를 해결하고자 하는 시도를 들 수 있다. 1990년대 들어서 세계은행(World bank)이나 아시아개발은행(Asia Development Bank) 등은 사회적 자본(social capital) 형성을 빈곤 퇴치의 주요한 수단으로 제시하고 있다. 빈곤퇴치를 위한 사회적 자본 형성이란 그 지역 사회가 보유하고 있는 ‘사회적 자본’을 빈곤퇴치 개발사업과 어떻게 연계시킬

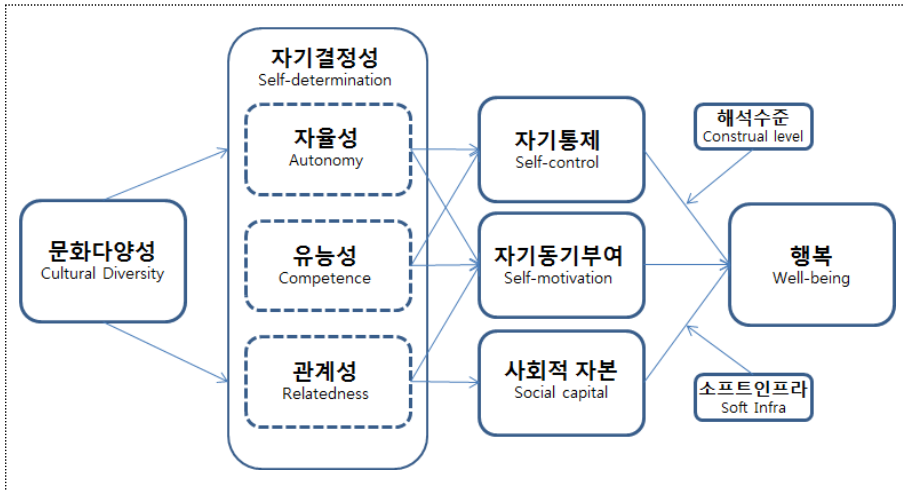
것인가 하는 문제로 귀착된다. 이런 차원에서 빈곤을 완화 내지 퇴치하려는 노력은 다양한 정책수단이 동원될 수 있는데, 당장 경제적 소득창출 노력으로부터 시작해서 사회적·문화적인 욕구충족을 위한 다양한 프로그램이 전개될 수 있다(임경수·소진광, 2005).

이러한 의미에서 ‘문화’는 빈곤 극복의 중요한 매개이자 수단이 될 수 있다. 빈곤 극복에 있어 문화의 역할을 크게 ‘문화다양성 인정 및 정체성 향상을 통한 자기결정성 강화’, ‘문화예술 활동을 통한 사회적 자본 형성’으로 설명될 수 있을 것이다.

Small, Harding & Lamont(2010)는 「빈곤과 문화에 대한 재해석(Reconsidering poverty and culture)」을 통해, 서구의 많은 국가들은 빈곤국가 구제를 위한 소수집단우대(affirmative action), 고용정책 등 경제·교육·정치적 제도화를 시행했지만, 그것이 지니는 장기적 효과가 의문시되면서 다시 문제가 결국 정치·경제·경제적 수준보다는 문화적 수준과 더 밀접한 관련을 있는 게 아닌가하는 문제의식을 갖게 되었다(유승호·장의준, 2013:77 재인용)고 주장한다. 유승호·정의준(2013:91)에 따르면, 빈곤에 대한 문화적 접근은 문화적 다양성을 존중하여 지역커뮤니티의 문화적 정체성을 키워주고 이를 통해 빈곤층이 스스로의 의지로 의사결정을 하게 하는 자율성을 높이게 된다. 또한 그들의 고유의 문화자원의 발전을 통해 개인의 유능성을 갖추게 되며 커뮤니티 안에서 소통이 활발해져 관계성이 증진된다. 그리고 자율성·유능성·관계성의 세 가지 요소는 개인의 자기결정성을 가져오는 결과는 가져오고, 자기결정성의 증가를 통해 자연스럽게 지역의 사회적 자본이 형성되며, 자기통제와 자기 동기가 부여된다. 자기통제, 자기 동기 부여와 사회적 자본은 결국 개인의 행복감과 연결되며, 사회 발전이라는 결과를 불러올 수 있다(그림 IV-3 참조).

문화적 다양성 존중뿐만 아니라 문화예술 활동의 기회제공 및 향유 또한 개인의 자기결정성 향상과 사회적 자본 형성에 기여할 수 있다. 서우석(2015)은 2013년 통계청 사회조사를 활용하여 저소득층 집단의 문화여가활동이 행복과 사회적 자본 형성이 미치는 영향에 대해 연구를 수행했다. 그 결과 문화여가활동은 저소득층의 사회적 자본 형성에 기여하고 행복수준 향상에 긍정적인 영향을 미치는 것으

로 나타났다. 즉 경제소외층의 문화여가활동을 진작시킴으로써 삶의 질을 향상시키고 사회적 배제에서 벗어나게 할 수 있는 개연성이 뚜렷하다는 것이다.



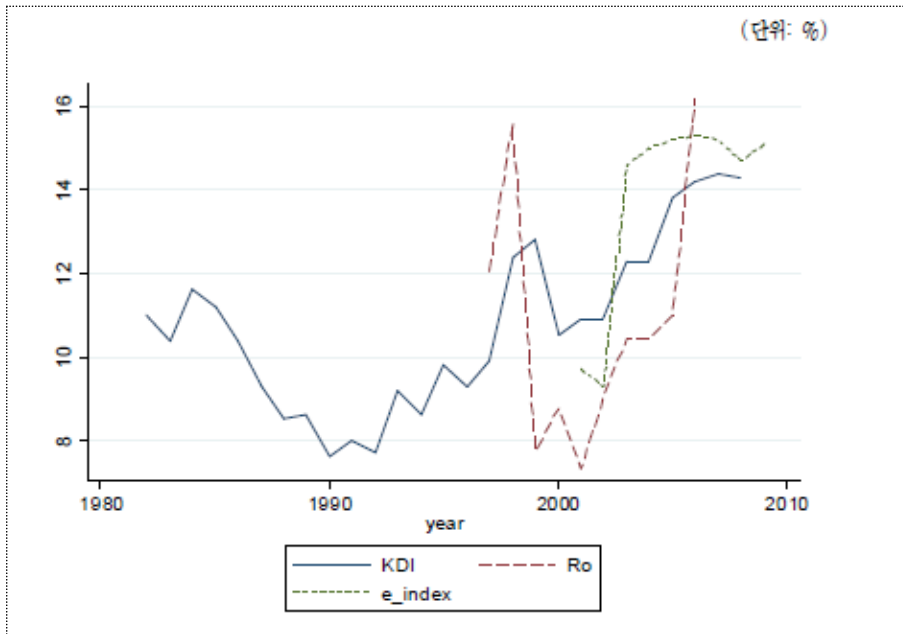
[그림 IV-3] 문화적 빈곤극복 모델

* 출처 : 유승호·정의준(2013), p.91

나. 정책 환경

1) 우리나라 국민들의 빈곤율과 삶의 질

우리나라 도시가구의 절대적 빈곤율(그림 IV-4 참조)은 1980년대와 1990년대 초반까지 급격히 하락했으나 외환위기로 인해 16%대까지 상승한 후, 2002년 이후 9%대로 정체되고 있다. 반면 상대적 빈곤율은 도시가구 기준으로 1982년 이후 1992년까지 감소하였으나, 외환위기 직후인 1999년에 12.8%로 가장 높았으며, 2000년에 감소한 후 2008년 글로벌 금융위기 이후 다시 증가 추세를 보이고 있다(우석진, 2011:23). 즉 1990년대 후반 이후 우리 사회의 新빈곤 문제는 절대적 빈곤시대와는 다른 양상을 보인다. 新빈곤의 문제는 노동시장 변화로 인한 고용불안, 사회적 배제, 문화·심리적 소외 등 다양한 사회적 문제를 동반한다(김경혜, 2011).

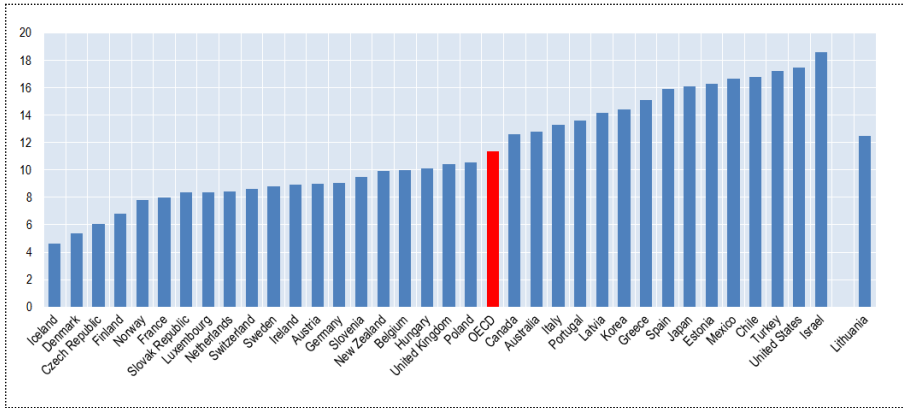


[그림 IV-4] 우리나라의 상대적 빈곤율 추이

* 출처 : 우석진(2011), p.24 재인용

* 주 : 1) KDI(유경준, 2009) : 통계청 도시가계조사 원자료의 총소득 기준으로 중위소득 50%를 기준으로 함(1982~2008)
 2) e-index(통계청 e-나라지표) : 통계청의 상대적 빈곤율 추이 지표(한국보건사회연구원 『빈곤통계연보』, 통계청 『가계동향조사』 원자료) 2인 이상 전 가구 가처분소득기준 중위소득 50% 기준으로 함, 2001~2009
 3) Ro(보건복지 복지넷) : 한국보건사회연구원 『빈곤통계연보』, 통계청 『가계동향조사』 원자료 중 중위소득의 50% 기준, 1997~2006, 2006년은 1인 가구 포함

2014년 기준 국민 소득에 입각한 OECD 국가 간 빈곤율을 비교해보면, 우리나라는 빈곤선(poverty line, 중위가처분소득 50% 미만의 빈곤 인구) 아래의 인구가 전체 인구 중 14.4%로 OECD 평균 11.4%에 비해 높은 편이었으며, 전체 35개 비교대상 국가 중 10위 수준인 것으로 확인된다. 참고로 빈곤율이 가장 높은 국가는 이스라엘, 미국, 터키 순이며, 반면 상대적으로 빈곤율이 낮은 국가로는 아이슬란드, 덴마크, 체코공화국이었다(그림 IV-5 참조). 우리나라는 그간의 산업화와 경제성장으로 세계 10위권의 경제 강국으로 성장했지만, '빈곤'의 문제는 여전히 해결해야 할 과제인 것을 이상의 조사 결과를 통해 확인할 수 있다.

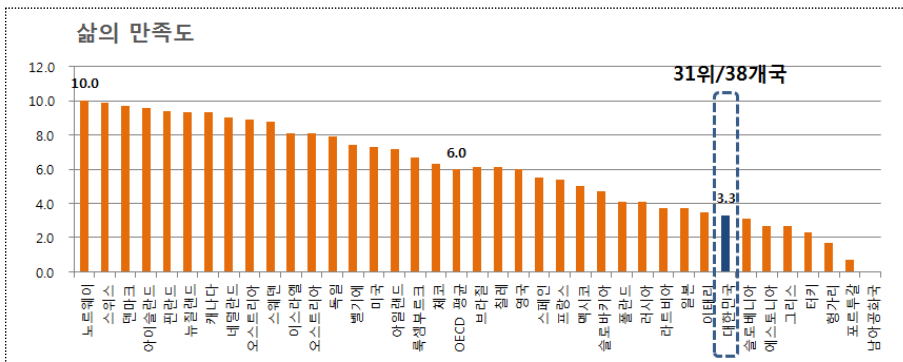


[그림 IV-5] OECD 국가 간 빈곤율 비교 (2014)

* 출처 : OECD(2016), Society at a Glance 2016

* 주 : 중위가처분소득(median equivalised disposable income) 50% 미만의 인구 비율

한편 앞에서 살펴본 바와 같이 ‘빈곤’의 문제가 경제적 여건을 넘어 ‘삶의 질’ 혹은 ‘삶의 만족’과 관련된다고 한다면, 우리 국민들의 ‘삶의 만족도’ 정도를 확인할 필요가 있다. OECD가 발표한 2016년 「OECD Better Life Index」 중 ‘삶의 만족도(Life Satisfaction)’를 보면, 한국은 3.3점으로 OECD 평균 6.0의 절반 수준이며 순위 또한 전체 38개 비교대상 국가 중 31위로 거의 최하위권에 머물러 있다. 이는 소득 수준의 구분 없이 국민 모두를 대상으로 한 결과로, 소득이 낮은 빈곤 계층의 ‘삶의 질’은 더욱 열악할 것으로 유추할 수 있다.



[그림 IV-6] OECD 주요국 간 삶의 만족도 비교 (2016)

* 출처 : OECD Better Life Index(www.oecdbetterlifeindex.org)

2) 소득수준 간 문화격차, 국민여가시간 현황

소득수준에 따른 문화 격차를 확인하기 위해 통계청에서 발표한 2001년부터 2016년까지 15년간의 「연간 가계 동향」을 분석하였다(그림 IV-7 참조).



[그림 IV-7] 소득수준별 소비지출(상)과 오락문화비 지출(下) 비교(2001-2016)

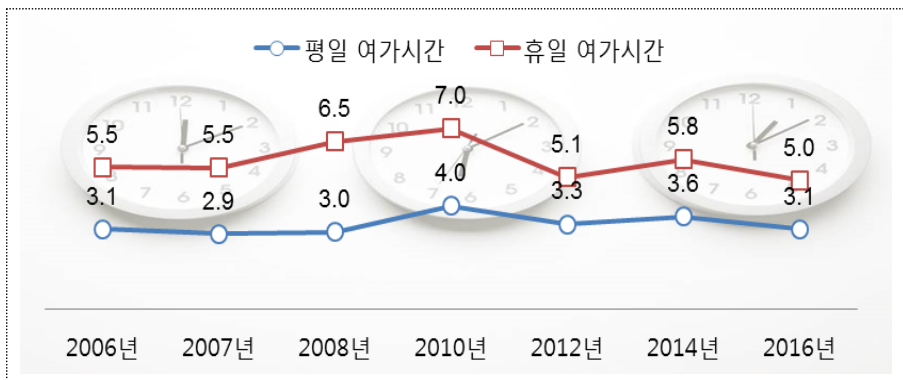
* 출처 : 통계청, 「연간 가계 동향」, 각 년도

* 주 : 오락문화비 - 운동 및 오락서비스, 문화서비스, 서적, 단체여행비의 합

2001년부터 2016년까지 소득분위별 전체 소비지출 추이를 보면 1분위의 소비 지출을 '1'이라 할 때 5분위의 소비지출은 2001년에 '4.2'에서 2016년 '4.9'로

간극이 벌어지는 경향을 보인다. 오락·문화비의 경우 1분위의 소비지출을 ‘1’일 때 5분위의 오락·문화비는 2001년 ‘2.8’, 2016년에는 ‘3.1’로 역시 격차가 벌어지고 있다. 즉 소득분위에 따른 소비지출의 양극화 경향이 오락·문화비에도 그대로 반영되고 있는 것이다. 결국 경제적 소득 격차는 문화소비 및 향유의 격차로 이어져 저소득계층이 느끼는 상대적 빈곤감과 박탈감은 더욱 커질 가능성이 있다. 따라서 빈곤 계층의 상대적 빈곤감을 해소하기 위해서는 경제적 여건 개선(일자리 창출과 안정적 소득 획득 등)과 더불어 문화적 활동 영위에 필요한 정책적 지원책이 마련되어야 할 것이다.

한편 일과 삶의 균형(Work-Life Balance, WLB), 삶의 질 향상을 위해서는 충분한 여가시간의 확보가 필요하다. 2016년 현재 국민의 평일 여가시간은 3.1시간, 휴일 5.0시간으로, 10년 전인 2006년과 비교해 크게 개선되지 않고 있다.



[그림 IV-8] 하루 평균 국민 여가시간 (2006-2016)

* 출처 : 문화체육관광부, 보도자료(2017.1.12.) (2016 국민여가활동조사 결과)

다. 지표 관리 및 정책과제 추진

1) 정책지표의 관리

본 목표분야의 ‘선도지표’로는 전체 9개의 1차 예시지표 중 ① 전체 국가 및 지자체 문화예산 대비 사회적 취약계층 문화향유 예산 비율 ② 소득분위별 문화소비 격차 정도 ③ 정부 및 지자체의 문화다양성 관련 예산 ④ 통상적인 날에 여가(수면시간, 식사시간, 육아시간 제외)에 사용한 시간 등 4개가 선정되었다. 그 외

전국 공공문화기반시설의 배리어프리(barrier free) 인증 비율, 근로자 평균 연차휴가 사용일수 등이 중요하게 관리되어야 할 지표인 것으로 나타났다.

‘사회적 취약계층 문화향유 예산’은 중앙정부와 지자체 관련 사업의 예산 총합으로 산출이 가능할 것이다. 사회적 취약계층 문화향유를 위한 대표적인 사업으로 ‘통합문화이용권 사업’과 ‘소외계층문화순회사업’을 들 수 있다. 지방자치단체의 사회적 취약계층 문화향유 예산비율은 현재 공식적으로 측정되고 있지 않다, 하지만 ‘지역문화진흥법’에 의거해 추진 중인 ‘지역문화실태조사’(문화체육관광부)를 통해 기초자치단체별 관련 사업 수는 조사되고 있어 이의 보완을 통해 지표측정 및 관리가 가능할 것으로 보인다.

‘소득수준에 따른 문화 격차’는 앞의 현황에서 제시된 자료와 같이 통계청 발표 「가계동향조사」¹⁶⁾의 분석으로 확인이 가능하다. 각 분기별·연단위로 분석하여 소득계층간 문화향유의 격차 해소에 필요한 지표로 활용해야 할 것이다.

‘정부 및 지자체의 문화다양성 관련 예산’은 관련 사업 예산의 총합으로 확인이 가능할 것이다. 지표의 측정 및 관리는 정부(문화체육관광부)가 매년 조사·발간하는 「문화다양성 정책 연차보고서」를 통해 가능하다. 참고로 우리나라 문화다양성 정책은 문화체육관광부를 비롯하여 여성가족부, 보건복지부 등 여러 부처에 걸쳐 진행되고 있다. 2016년 기준 중앙부처의 문화다양성 정책사업의 수는 총 188건이며, 총 예산은 약 6,754억 원 규모이다. 이중 문화체육관광부의 사업 건수와 예산규모는 총 158건에 5,726억 원으로, 문화체육관광부 총 예산 중 10.42%에 달한다(문화체육관광부, 2017). 한편 지방자치단체(광역자치단체 기준)의 문화다양성 사업 건수와 예산은 2016년 현재 총 1,551건(중복 15건)에 4,540억 원 규모이며, 가장 많은 사업을 진행하고 있는 광역자치단체는 부산광역시(총 371건)이며, 예산규모는 서울특별시가 가장 많았다(약 2,233억 원).

끝으로 ‘통상적인 날에 여가(수면시간, 식사시간, 육아시간 제외)에 사용한 시간’ 지표에 관한 것이다. 우리나라 국민들의 하루 중 여가시간 측정과 국제비교를 통해

16) 「가계동향조사」는 가구의 생활수준실태와 그 변동사항을 파악하기 위해 가계의 수입과 지출을 조사하는 것으로, 전국에 거주하는 일반가구 중 표본을 추출하여 분기별로 조사하고 있다. 통계청으로 통해 매 분기 보고서와 연간 보고서가 발표되고 있다.

WLB의 정책적 관리가 가능할 것이다. 우리나라는 2년에 한번 실시되는 ‘국민여가 활동조사’(문화체육관광)를 통해 국민여가시간이 측정되고 있다.

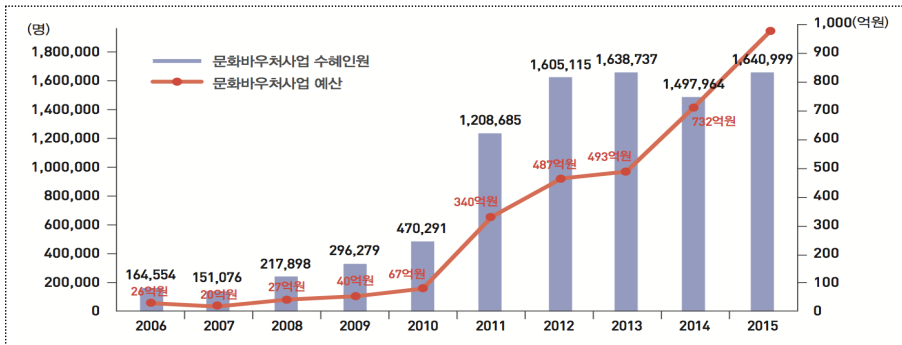
2) 정책과제 추진

전문가 델파이 조사 결과를 토대로 이 목표분야의 ‘우선추진 정책과제’로는 ① 일과 삶의 균형 정책 강화 ② 생애주기별 문화·여가 정책의 확대 추진 ③ 경제·사회적 계층 간 문화격차 해소 ④ 빈곤 문화예술인의 경제 및 사회적 권리 보장 ⑤ 교통약자를 위한 무장애 문화시설 및 서비스 지원 확대가 선정되었다.

일과 삶의 균형(Work-Life Balance, WLB) 정책 강화를 위해 무엇보다도 선행되어야 할 과제는 절대적인 노동시간의 감축과 여가시간의 확보하고 할 수 있다. 장훈(2017)은 일과 삶의 균형 정책을 3단계로 구분하여 정리하고 있다. 일과 삶의 균형 1.0은 최소한의 권리보장으로 노동시간 관리 및 최소한의 휴식권에 해당하며, 일과 삶의 균형 2.0은 모성보호의 차원에서 가족 간 공유시간과 육아권을 보장하는 것이다. 끝으로 일과 삶의 균형 3.0은 ‘삶의 풍요’를 지향하여 적극적인 휴식권 보장에 관한 것이다. 우리나라 실정으로 봤을 때 노동시간조정(WLB 1.0)부터 적극적 휴식권(WLB 3.0)까지 전 단계에 걸친 정책적 개입이 필요하므로 정부 부처 간, 관련 분야 간 WLB 정책공조가 반드시 이루어져야 할 것이다.

한편 여가활동은 생애주기 및 대상별 특성에 따라 크게 영향을 받기 때문에 세대별, 대상별 특성에 따른 여가활동 지원이 필요하다(노영순 외, 2015:166). 생애주기별 문화·여가정책의 확대 추진은 점차 고령화, 1인 가구의 증가 등 우리 사회의 변화와 맞닿아 있다. 특히 저출산과 고령화는 대표적인 우리의 인구·사회학적 특징이라 할 수 있다. 우리나라의 만 65세 이상 인구수는 2010년에 이미 전체 인구 중 11.0%를 넘었으며, 2025년 이후는 20% 이상의 초고령 사회로 진입할 것으로 예상된다. 따라서 문화정책을 통해 고령자 스스로 늘어난 생애 후반의 삶을 재편하고 생활 속 만족감을 느끼며 사회적 관계망을 확대할 수 있게 도움을 줄 필요가 있다(윤소영, 2016). 아동·청소년들의 경우 창조성 개발 및 역량 강화, 사회성 및 공동체의식 향상 등을 위한 공공 여가서비스 제공이 필요하다. 이러한 생애주기별 여가활동지원은 문화예술교육 및 생활문화정책 등 여러 분야의 정책사업과 관련되므로 사업간 연계와 통합적 관리가 필요하다.

경제·사회 계층 간 문화격차 해소는 저소득 국민들의 문화향유 보장과 문화 다양성 정책에 관한 것이다. 그간 정부는 차상위 계층 이하 저소득 계층의 문화향유를 위해 다양한 정책사업을 추진해왔고 예산투자도 확대했다. 사회적 취약계층 문화향유를 위한 대표적인 사업은 ‘통합문화이용권 사업’과 ‘소외계층 문화순회사업’을 들 수 있다. ‘통합문화이용권 사업’은 수요자 중심의 국민문화 기본권 보장 사업으로, 경제적 여건 등으로 인해 문화 활동에 제약받고 있는 저소득층의 문화향수 기회 확대를 위하여 전용카드를 발급해 문화예술관람·여행·스포츠관람 비용을 지원하고 있으며 노인, 장애인 등 거동이 불편한 참여자에게는 보조인력 지원, 티켓 수령, 좌석안내, 휠체어 및 수화통역 등 부가서비스를 제공하고 있다. 연도별 예산변화 추이를 보면, 2006년 사업 시작 당시 26억 원에서 2015년 현재 968억 원으로 비약적인 증가세를 보이고 있다. 따라서 지속적인 정부예산 투자를 추진함과 동시에 체계적인 문화 복지 정책서비스 전달체계 구축, 문화복지 수요의 체계화 및 조사 활용체계 구축 등의 맞춤형 문화복지 서비스전달체계를 마련(정광렬, 2015)해야 할 것이다.



[그림 IV-9] 통합문화이용권 예산 및 이용자 증감 추이 (2006-2015)

* 출처 : 문화체육관광부(2016), 2015년 문화예술정책백서

이렇듯 소득 I분위 계층은 관련 문화향유 정책이 상대적으로 활발하여 수혜를 받을 가능성이 높지만, 차상위계층 초과 소득 II분위 계층의 경우 정책적 사각지대로 놓일 수 있다. 따라서 최하위 소득계층 외에 정책의 사각지대에 놓인 중위소득 이하 저소득계층에 대해서도 문화향유 기회 제공을 위한 정책적 고려가 필요하다.

빈곤 문화예술인의 경제 및 사회적 권리보장은 오랜 기간 직업적 특성으로 정부 복지지원의 사각지대에 놓인 예술인들의 생계보장 및 삶의 질 제고를 위한 것이다. 문화예술인 또한 사회구성원의 일원이므로, 그들의 경제·사회적 한계상황 극복은 우리 사회 전체의 빈곤퇴치와 불평등 해소와 직결된다. 그간의 예술인 복지확대에 관한 노력과 요구로 2012년 예술인 복지법과 한국예술인복지재단이 만들어진 것은 큰 성과 중 하나일 것이다. 2015년 예술인 실태조사 결과, 예술인의 상당수가 복지 사각지대에 놓인 가운데 특히 원로 및 여성예술인 등이 고용상황, 예술분야 참여, 복지 욕구 등에서 비예술인과 비교하여 열악할 상황에 놓여 있는 것으로 확인된다. 따라서 복지사업의 추진을 위한 추진체계를 구성하고, 예술인 복지사업의 정당성 확보를 위한 실태조사 및 연구사업 추진, 범정부 및 민관 협력네트워크 구성, 복지사업 수행을 위한 법·제도적 기반 확충이 필요할 것이다(문화체육관광부, 2016).

이 외 교통약자를 위한 무장애 시설 및 서비스 제공, 문화다양성 관련 예산 및 정책프로그램 확대, 외국인 이주자/탈북민 정착을 위한 문화정책 추진 등도 [목표분야 I]의 실현을 위한 문화정책으로 체계적으로 기획·추진되어야 할 것이다.

[사례] 사회적 약자를 위한 주요국 문화예술정책

- 영국(웨일즈) : 문화를 이용한 빈곤퇴치(Fusion: Tacking Poverty Through Culture)
 - 지역 내 빈곤문제 해결과 사회 정의를 실현하기 위해 웨일스 내 6개 지역의 청소년 및 성인들을 대상으로 이루어지고 있음. 아울러 문화가 빈곤자들의 삶에 어떠한 변화를 주는지 모니터링을 실시하고, 빈곤퇴치에 현실적인 개발에 도움을 줄 수 있는 방법도 제안
- 독일 : 베를린 난민을 위한 디자인공예 프로그램(Refugees Company for Crafts and Design)
 - 독일 '쿠쿨라(CUCULA)'는 베를린의 난민들과 함께하는 실천적인 협회로, 직업을 갖기 어려운 난민들을 위해 디자인·공예(Refugees Company for Crafts and Design) 프로그램을 진행함.
 - 2013년 서아프리카에서 온 난민 청년들이 머물던 숙소를 꾸미는 것에서 시작해 2015년에는 가구를 제작하는 프로그램을 진행함. 이를 통해 디자인 전문가 및 참여자간의 원활한 교류로 난민들이 사회의 고립과 낙인으로부터 벗어날 수 있도록 실용적인 해결책을 논의하고 있음.
- 일본 : 고령자 시설 대상 아트딜리버리
 - 일본의 비영리활동법인 예술자원개발기구(認定特定非営利活動法人 芸術資源開発機構)는 예술을 통한 삶의 질 향상이라는 목적 아래, 노인들의 예술활동을 지원하는 '고령자 시설 대상 아트 딜리버리(高齢者施設へのアートデリバリー)'를 운영하고 있음.
 - 고령자 시설에 미술, 연극, 음악, 댄스 장르의 예술가를 파견하고 있으며, 문화예술에 참여한 고령자는 정신적 및 신체적 건강이 좋아진 것으로 나타났다.

* 출처 : 한국문화예술교육진흥원, <아르떼리포트> 문화사각지대 해소를 위한 문화예술교육 (<http://www.arte365.kr/?p=55206>) 9월 14일 검색

2. [목표분야 2] 모든 사람을 위한 교육 실현

가. 문화정책의 필요성

미래 사회는 경제적으로 보다 창의적이고 스마트한 사회, 사회적으로는 삶의 질과 사회의 질이 더 향상된 사회, 문화적으로는 미적 가치와 감성적 가치가 더 중요해 지는 여가문화 사회, 그리고 과학기술이 지속적으로 발전하는 지능정보화 사회로 변화될 것으로 전망되고 있다. 이러한 상황에서 인간과 사회는 어떻게 구조적인 문제를 해결하고, 급변하는 환경에 능동적으로 대응하며, 새로운 수요를 창출하면서 지속가능한 발전을 이루어 나갈 수 있는가에 대한 근본적이고 총체적인 고민을 하지 않을 수 없다. 중요한 점은 기존 산업사회에서는 지식의 획득과 활용, 기술의 개발과 활용이 중요하였으나, 21세기의 복잡하고 다양한 사회적 요구에 적절히 대처하기 위해서는 지식과 기술만으로는 한계가 있고, 인지적 측면과 비인지적 측면을 아우르는 종합적 역량을 갖추는 것이 필요한 실정이다. 핵심 역량을 갖추는 것이 미래 사회에서 개인의 성공적인 삶과 사회의 지속적인 발전을 가능하게 하는 핵심 요인으로 간주되고 있다(Rychen & Salganik, 2003: 3).

‘사회의 지속가능한 발전’이라는 개념은 인간의 삶 전반에 걸친 질적 향상을 계속적으로 이끌어 낼 수 있는 가치, 태도, 실천을 목표로 하는 ‘삶을 위한 교육의 비전이나 리더십’을 의미한다(이재영, 2010 : 12)고 할 때, 교육적 관점에서 미래 사회는 역량 사회라 할 수 있다. 21세기에 들어서면서 ‘지식’에서 ‘역량’으로 전 세계 교육 패러다임이 변하고 있다. 미래 인재는 복합적 문제해결력과 융합적 사고, 비판적 사고와 창의력, 감성적 지능 등을 갖출 것이 요구되고 있다(이혜정, 2016 : 9). 여기에 토론하고 협의하는 소통과 협업능력까지 갖추어야 복잡하고 다양한 문제들을 해결할 수 있다.

미래 사회를 ‘하이컨셉(High-Concept), 하이터치(High-Touch) 사회’로 전망한 다니엘 핑크(Daniel Fink)는 ‘새로운 미래가 온다’에서 미래 사회에도 좌뇌적 사고가 필요하겠지만, 더 이상 그것만으로는 부족하기 때문에 양쪽 뇌를 모두 활용하는 새로운 사고가 필요하다고 역설하였다. 즉, 예술적·감성적 아름다움

다음을 창조하는 하이컨셉 능력과 공감을 이끌어 내는 하이터치 능력을 강조하였다. 이를 위해 미래 인재가 갖추어야 할 6가지 조건으로서 하이컨셉 시대의 핵심 능력인 디자인(design), 소비자를 움직이는 제3의 감성인 스토리(story), 경계를 넘나드는 창의성의 원천인 조화(symphony), 디자인의 필수 요소인 공감(empathy), 호모 루덴스의 진화인 놀이(play), 인간을 살아 있게 하는 원동력인 의미(meaning)를 제안하였다. 이와 같이 미래 사회를 문화의 시대로 규정할 때, 문화 역량은 그 어떤 역량보다 중요하게 부각된다. 문화 역량이란, “현재와 미래 사회에서 문화시민으로서 행복하게 살아가는 데 필요한 문화의 생산과 향유의 바탕이 되며, 사회적, 경제적 삶을 풍요롭고 조화롭게 하는 데 기여하는 감성과 태도 및 취향과 지식”을 말한다(한국문화예술교육진흥원, 2014 : 39). 이에 우리 정부는 국민의 문화적 삶의 질 향상, 국가와 국민들의 문화역량 강화를 위하여 문화예술교육정책을 강화해왔다.

한편 예술은 교육, 복지, 범죄예방, 통일, 노동, 농산어촌, 종교, 과학기술, 사회통합, 보건 등 사회영역과 결합하여 사회적 가치를 확산시켜왔다. 문화예술교육도 그 전까지 문화정책 영역 안에서만 제한적으로 논의되었으나, 현재는 교육정책을 비롯한 다양한 사회정책 영역과 연계하고 있다. 이러한 근거는 문화예술교육의 효과를 통해서 입증되고 있다. 문화예술교육의 효과는 문화예술교육을 통한 개인의 정서적, 인지적 변화와 문화예술 참여 확대 및 사회적 소통, 공감을 통해 국민의 문화적 삶의 질 향상과 국가의 문화역량 강화에 미치는 효과라 할 수 있다(한국문화예술교육진흥원, 2016).

〈표 IV-3〉 문화예술교육의 효과 영역

구분	개념 정의 및 효과지표 사례
정서적 차원	문화예술교육 활동을 통해 즐거움과 자신감을 얻고 자신의 부정적인 감정을 조절하고 극복함으로써 개인의 행복을 느끼고 다른 사람의 감정을 이해하고 도와주려는 마음 (지표 사례) 자아존중감(자존감), 자기조절력, 즐거움, 행복감, 행동적 배려, 공감, 스트레스 감소, 분노 조절, 공격성 감소, 우울감 감소 등
인지적 차원	문화예술교육 참여를 통해 발현된 자신에 대한 긍정적 생각을 적극적으로 표현하는 단계로 자기표현, 유창성, 순차적으로 문제를 발견하고 해결할 수 있는 능력의 성장 등을 포함하며, 이의 성장을 통해 자신의 현 활동(학습, 직업) 및 조직내부의 조화를 유지하고 발전시키는 효과 (지표 사례) 표현력, 창의성, 사고력, 자기효능감, 리더십, 상상력, 학습태도, 몰입 등

구분	개념 정의 및 효과지표 사례
문화적 차원	문화예술에 대한 이해 및 친숙성을 기반으로 개인의 문화예술 활동의 참여 확대뿐만 아니라 타인에게 권유 등 적극적인 참여를 통해 사회 전체적으로 문화예술 확장에 기여한 효과 (지표 사례) 문화예술 선호성, 문화예술 관심, 문화예술 친숙성, 문화예술 관람의도, 문화예술 참여의도, 여가태도 등
사회적 차원	개인 학습자를 둘러싼 환경(공동체) 및 상호작용에서 나타나는 요인을 의미하며, 교육이 이루어지는 과정에서 신뢰와 교류를 바탕으로 공동체 의식 성립 및 관계 확립을 통한 공동체 및 사회에 대한 적극적 참여의사 (지표 사례) 사회성, 우정, 가족관계, 가족응집력, 사회적 관계, 대인관계, 의사소통, 사회적 유대, 사회적 참여, 사회적 공감, 사회적 교류, 공동체 의식 등

* 출처 : 한국문화예술교육진흥원, 2016, 문화예술교육 효과 지표 구축 기초 연구

이러한 분석은 국외 연구 결과에서도 드러난다. OECD교육연구혁신센터(2013)는 ‘예술교육의 영향 연구’를 통해 언어, 수리, 외국어, IQ, 공간인지력, 관찰능력, 문제해결능력 등 전반적 학습능력에서 예술교육이 긍정적 영향을 미친다고 발표하였다. 미국국립예술기금(NEA, 2012)에서는 4개의 종단연구를 실증 분석하여 ‘위기청소년의 예술교육과 학업·사회 성취도’에서 문화예술 활동에 참여한 학생들이 더 높은 학업성취도와 시민참여의식을 보였다고 발표하였다. 그러면서 예술교육 프로그램의 교육적 가치를 4C 효과, 즉 한 명의 시민으로 성장해 나가는데 도움을 주고(Civilization), 비언어적 표현능력을 개발시켜 창의적인 의사소통을 가능케 하며(Communication), 21세기 지식정보시대가 필요로 하는 창의적 인간을 길러내고(Creativity), 다양한 예술을 선택하여 향유함으로써 개인의 삶의 복지향상에 기여함(Choice)을 강조하였다. 영국예술위원회(ACE)는 문화예술 활동에 대한 다양한 사회적 효과를 입증하였는데, 구체적으로는 자존감, 미래조망, 기쁨 등의 개인적 요인을 비롯해서 타인 이해 및 관용 증진, 사회적 상호작용기술 향상, 지역사회 정체성 및 자부심 고취, 적극적인 지역사회와 지역의 민주주의 확대 등 집단과 지역사회 요인에 있어서 효과가 있는 것으로 나타났다(Jermyn, 2001). 특히 문화 참여경험의 영향이 지니는 패턴을 개념화했는데, ‘동시적 영향, 체험된 영향, 확장된 영향’이 시간이 지남에 따라 축적되는 영향으로 나타나 ‘개인 성장, 예술경험의 내재화, 사회경제적 혜택, 공공의 의미, 인적 상호작용 영향’으로 패턴화됨을 강조하였다

(Carnwath & Brown, 2014: 48).

결국 향후 지속가능한 국가 및 사회 발전을 추구하기 위해서는 모든 사람이 차별 없이 교육의 기회를 제공받는 것이 중요하고, 특히 미래 국가적 역량 강화, 사회·공동체의 포용성과 회복력을 강화하기 위해 문화예술교육의 강화가 무엇보다도 중요하다.

나. 정책 환경

1) 사회진단 : 치유가 필요한 한국 사회

‘목표분야 1’의 정책 환경 분석에서도 드러났듯이 한국 사회는 ‘위협사회’, ‘피로사회’의 위기에 봉착해있다. 우리 사회는 ‘헬조선, 금수저·흙수저, 망한민국, 스트레스 공화국’ 등의 신조어들로 넘쳐나고 있다. 이는 저출산·고령화 심화, 사회적 갈등과 양극화, 실업과 고용불안, 환경오염, 위협받는 안보와 경기 침체 등 사회경제적 차원의 구조적 문제와 상황론적 위험요소들이 개인부터 가정, 학교, 직장, 다양한 공동체까지 생애주기별로 복합적이면서 중층적으로 발생하고 있어 단기간에 쉽게 해결되기 어려운 위험 사회에 직면해 있다.

세계보건기구(WHO)에 따르면, 2030년 우울증이 고소득 국가 질병부담 1위 질환이 될 것으로 전망하였고, 우리나라도 평생 한번이상 정신질환을 경험한 비율이 전체 국민의 27.6%에 이르고 있고, 성인 6명 중 1명이 최근 1년 내 앓을 정도로 정신건강에 이상이 있고, 막대한 사회경제적 비용이 발생하고 있다(복지부, 2011). 우울증 등 정신질환으로 발생하는 사회·경제적 손실은 2012년 기준으로 연간 8조 3천억원으로 추산된다(건강보험정책연구원, 2012). 최근에는 분노, 혐오, 분쟁, 문지마 범죄 등 표출방식이 과격해지고 있으며, 사망원인 중 자살이 10~30대에서 1위, 40~60대에서 2위를 차지할 정도로 삶을 포기하는 빈도도 매우 높게 나타나고 있다. 국제기준의 행복지수조사에 따르면, UN의 ‘세계 행복보고서(World Happiness Report)’에서 한국은 156개국 중 41위로 나타났는데, GDP, 건강과 수명 등에서는 비교적 높은 평가를 받았으나, 관용, 기부, 삶의 선택에 대한 자유 등에서는 낮은 평가를 받았다.

2) 생애주기별 문화예술교육 추진

이상의 이유로 우리 사회는 정신적 행복감 증진이 매우 필요하며 특정 계층이 아닌 전 국민들을 대상으로 생애예술을 통한 치유, 즉 문화예술교육에 의한 삶의 질이 시급하다 할 수 있다. 이러한 시대적 요청에 따라 문화예술교육을 활성화하고, 나아가 국민의 문화적 삶의 질 향상과 국가의 문화 역량 강화에 이바지함을 목적으로 <문화예술교육지원법>이 2005년 제정되었다. 이 후 문화예술교육정책은 공교육 내의 학교 문화예술교육을 지원하는 사업을 시작으로 2006년부터 우리 사회가 안고 있는 계층 간·지역 간 문화격차를 해소하고 문화예술에 대한 접근성이 낮은 소외계층에게 효과적으로 문화예술교육 프로그램을 접할 수 있는 기회를 제공하는 사회 문화예술교육 지원 사업을 본격적으로 추진하였다. 특히 2010년 서울에서 개최된 ‘유네스코 문화예술교육대회¹⁷⁾’를 계기로 문화예술교육의 정책 대상을 점차 일반 국민을 대상으로 확대하여 문화 참여의 기회를 확산시키고 있으며 교육시기적인 측면에서도 보편적 서비스 모델에 입각한 전 생애주기로 확대되었다. 또한 예술 강사의 단순 파견 방식에서 문화예술교육단체, 문화기반시설, 유희공간의 거점 활용 등 교육 프로그램을 다양한 방식으로 운영하고 있다. 그리고 문화예술교육의 가치에 대해 국제적인 차원에서 공유하고 주요 방향성에 대해 국제적인 리더십을 발휘하면서 다양한 가치 확산과 대상 및 방법의 다각화가 이루어지기 시작했다.

문화체육관광부의 문화예술교육정책은 교육부, 복지부, 여가부 등과 마찬가지로 유아, 아동·청소년, 청·장년, 노년 등 생애주기별로 접근하고 있으며, 일

17) 2010년 서울에서 개최된 유네스코 세계문화예술교육대회는 우리나라는 물론 글로벌 사회의 문화예술교육에 있어 결정적 전환을 이룬 계기라고 할 수 있다. 아시아에서 최초로 열린 2010년 서울 세계대회는 ‘예술은 사회성을, 교육은 창의성을’이라는 슬로건 아래 1) 2006 예술교육 로드맵의 이행 정도를 평가하고, 2) 문화예술교육의 사회-문화적 영향을 재강조하며, 3) 문화예술교육에 대한 연구 역량을 강화하는 것을 목적으로 진행되었다. 세계대회를 통해 문화예술교육의 범위를 사회-문화적 차원으로도 확장하며, 학습 환경의 다양성을 포용하고 사회적 통합과 문화적 다양성에서의 문화예술교육의 역할을 재강조하며 막을 내렸다. 그리고 전 세계의 예술교육 발전목표로서 ‘서울 아젠다(Seoul Agenda)’가 채택되면서 문화예술교육을 실천하는 주요한 방향타가 되고 있다. 서울 아젠다(예술교육 발전목표)는 한국에서 문화예술교육이 나아가야 할 방향을 문화정책으로서 다루고 있다는 점에서 시사하는 바가 크다. 서울 아젠다의 3대 목표, 12대 전략, 46개 실행과제는 향후 문체부에서 발표한 <문화예술교육 발전방안>에 정책과제로 구체화되었다.

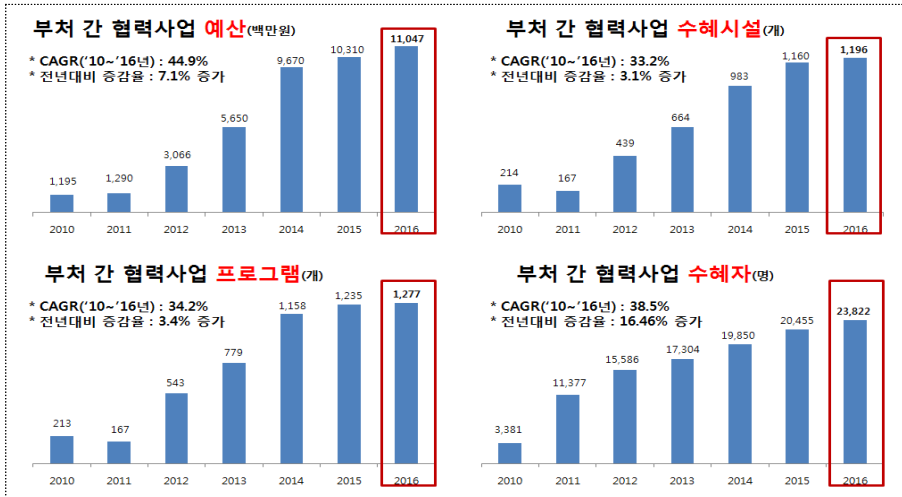
반인과 소외·특수층을 포함하여 대상을 확대하고 있다(표 IV-4 참조).

〈표 IV-4〉 생애주기별 문화예술교육 지원사업 현황

생애주기 계층	유아아동청소년	청장년	노년
일반인 대상	<ul style="list-style-type: none"> 유아 문화예술교육지원 학교 예술강사 지원 고3수험생 문화예술교육지원 꿈다락 토요문화학교 창의예술캠프 우락부락 부처협력사업(방과후청소년) 	<ul style="list-style-type: none"> 시민 문화예술교육 지원 	<ul style="list-style-type: none"> 노인복지관 문화 예술교육지원 노인미디어 활동 지원
	<ul style="list-style-type: none"> (가족대상) 문화파출소 조성운영지원, 지역특성화 문화예술교육지원 		
소외/ 특수층 대상	<ul style="list-style-type: none"> 예술꽃씨앗학교 지원 아동복지시설 문화예술교육 지원 꿈의 오케스트라지원 부처협력사업(지역아동센터, 소년원, 청소년범죄예방센터, 학교밖/위기청소년) 	<ul style="list-style-type: none"> 장애인복지관 문화 예술교육지원 부처협력사업(교정 시설, 보호관찰소, 치료감호소, 군인, 산업단지근로자) 	<ul style="list-style-type: none"> 부처 협력 사업 (상이군경)
	<ul style="list-style-type: none"> (가족대상) 부처협력사업(북한이탈주민), 농산어촌 움직이는 예술정거장, 문화 예술치유지원 		

사회 문화예술교육 사업 예산은 한국문화예술교육진흥원이 출범한 2005년 9억 원에서 2017년 약 500억 원으로 비약적 성장을 이루었다. 지난 10년간 사회 문화 예술교육 사업을 통해 70여 기관 및 단체와 업무협약(MOU)을 체결하였고, 매개자로서 사회 예술강사는 7,400여 명이 참여하였으며, 8,300여 개의 참여시설에서 32만 명에게 문화예술교육 프로그램을 제공하였다. 수혜자는 노인, 장애인, 아동 복지시설의 사회취약계층부터 군인, 의경, 수감자, 산업단지 근로자, 학교 밖 위기 청소년, 지역아동센터, 도박중독자, 북한이탈주민, 국가유공자, 폭력 및 범죄피해자 등 각 부처(국방부, 법무부, 산업부, 복지부, 여가부, 통일부, 보건처, 경찰청 등)에서 담당하고 있는 다양한 특수시설 계층을 대상으로 거버넌스 체계를 구축하고 협력을 통해 효율적으로 접근성을 확대해 왔다. 그 결과, 복지시설 및 부처 간 협력사업은 사회적 약자이자 문화소외자에게 문화기본권으로서 문화 격차를 해소하고, 삶의 질을 향상시키며, 사회경제적 비용을 절감하는데 기여하는

등 새로운 문화안전망으로서 정책사업의 우선순위였다.



[그림 IV-10] 문화소외계층을 위한 부처협력 문화예술교육 지원 현황

* 출처 : 한국문화예술교육진흥원(2016), 한국문화예술교육진흥원 연차보고서

한편 정부 부처 간 협력을 통해 학교문화예술교육의 내실화를 기하려는 노력 또한 계속되고 있다. 대표적으로 국악 등 예술 분야별 전문 인력의 초·중·고등학교 방문 교육을 통해 학교문화예술교육을 활성화하고 예술 전공자 및 관련 전문가들에게 교육현장 참여 기회를 제공하는데 목적을 두고 있는 ‘학교예술강사 지원 사업’이 있다. 2008년 10월에는 문체부와 교육부 간 업무 협약(MOU)을 체결함에 따라 양 부처가 협력하여 사업비 분담 및 예술강사 지원사업 기본계획을 수립하고 사업을 점차 확대해오고 있다. 2016년 현재, 문체부가 사업추진 총괄을 맡고 교육부가 지원하여 두 부처 간 협력체제가 유지되는 가운데, 사업계획이 수립되고 한국문화예술교육진흥원이 사업운영 총괄을 맡아 17개 시도 지자체와 교육청이 재원을 조성하고 광역문화예술교육지원센터와 국악운영단체, 민간 운영단체가 전국의 초·중·고등학교를 선정하여 교과목과 연계된 문화예술교육 프로그램과 예술강사를 파견하여 운영하고 있다. 학교예술강사 지원사업 예산은 2006년 55억 원에서 2016년에 총 801억 원으로 크게 늘어났으며, 2016년 현재 지원 학교 수는 2005년 3,214개교에서 2016년 9,027개 학

교로 크게 확대되었다. 따라서 전체 초·중·고등학교(2014년 현재 11,629개교)의 77.6%에 달하는 9,027개교에 국악, 연극, 영화, 무용, 만화·애니메이션, 공예, 사진, 디자인 등 8개 분야에 걸쳐 학교에서 희망하는 예술 강사를 지원하고 있다.

이외 ‘예술꽃 씨앗학교 지원사업’과 ‘유아 문화예술교육 지원사업’ 등 전 연령의 문화적 역량 강화와 삶의 질 제고를 위한 문화예술교육 사업이 추진 중이다.

다. 지표 관리 및 정책과제 추진

1) 정책지표의 관리

본 연구에서 선정된 ‘모두를 위한 교육 실현’ 목표분야의 ‘선도지표’는 ① 19세 이상 성인의 연중 문화예술교육 참여율, ② 만 18세 이하 아동대상 학교 외 공공 문화예술 프로그램 수 ③ 연간 정부(문체부·교육부) 및 지자체(지방교육청)의 학교문화예술지원 예산이다.

‘19세 이상 성인의 연중 문화예술교육 참여율’은 아동·청소년 대상을 제외한 성인들의 사회문화예술교육 참여에 관한 것으로 공공과 민간 서비스 모두를 아우른다. 이는 문화체육관광부에서 격년으로 조사·발표하는 ‘문화향수실태조사’에서 정기적으로 조사하고 있어 이의 활용이 가능하다. ‘만 18세 이하 아동 대상 학교 외 공공 문화예술 프로그램 수’는 학교 교과과정 외 아동·청소년들의 문화예술교육 실태를 분석하는 것으로, 이 또한 ‘문화향수실태조사’에서 조사되고 있다. 하지만 ‘문화향수실태조사’의 경우 전체 조사 대상자 중 아동·청소년의 비율이 높지 않고 세대적 특성에 의한 조사 상의 애로점으로 조사결과에 대한 보완이 필요하다. 따라서 별도의 아동·청소년 대상 문화향유 및 문화예술교육 실태조사를 추진하거나 한국청소년정책연구원에서 실시 중인 ‘한국아동청소년패널조사’에 문화예술교육 분야의 내용을 포함하는 등의 대안적 방안 모색이 필요할 것이다. 연간 정부(문체부·교육부) 및 지자체(지방교육청)의 학교 문화예술지원은 정규 교육과정에서 문화예술교육의 정부지원 현황을 파악하는 것으로, 국·영·수 특정 과목 편중의 입시교육에서 벗어나 학교 문화예술, 체육

교육을 강화하고 사회적 인식을 제고하는데 활용이 가능할 것이다. 정부부처 및 지역교육청의 예산 및 사업 내용에 관한 자료는 있으나 종합적으로 취합·관리되고 있지 않으므로 문화체육관광부 차원에서 별도 관리가 필요할 것이다.

이외 ‘인구 1만 명 당 문화예술교육인력의 수’, ‘문화예술분야 교육기관 수’ 또한 정책현황 진단과 활용을 위해 조사·관리가 필요한 지표로 관리가 필요하다.

2) 정책과제 추진

이 목표분야의 ‘우선추진 정책과제’는 ① 학교 정규교과과정에서 문화예술/체육교육의 강화 ② 사회문화예술교육의 확대 ③ 생애주기별 문화예술교육시설 및 프로그램 확대 ④ 문화예술분야 전문교육인력 처우 개선이 선정되었다.

학교 및 문화예술교육이 활성화되기 위해서는 새로운 정책 패러다임이 필요하다. 우선 아동·청소년들의 문화예술교육 확대를 위해서는 문화예술 분야의 학교교육이 강화되어야 한다. 이는 비단 아동·청소년의 문화예술교육 확대를 넘어 근본적으로 입시교육 중심의 학교교육 패러다임의 전환과 관련된다. 따라서 아동·청소년 대상 문화예술교육의 중요성과 효과에 대한 사회적 인식을 개선하는 한편 실제 교육현장에서 문화예술교육이 강화될 수 있도록 제도적 환경 개선 및 예산 확보 등의 정책적 조치가 필요할 것이다. 이를 위해서 중앙정부간(문체부·교육부), 중앙과 지방자치단체(중앙부처·지역교육청) 간 협력 거버넌스에 기반한 통합적 문화예술교육 정책을 추진해야 할 것이다. 특히 학교 예술교육이 짧은 예술체험과 단순 활동에 머무는 것이 아니라 지속적인 관심을 갖게 하고 도전과 성취감, 진로탐색의 기회를 제공하기 위해서는 교급별·수준별 로 기초에서 심화과정까지 정교하게 설계되어야 한다. 예컨대, 영국에서는 대학과 예술위원회, 유관 단체들이 협력하여 아동에서 25세 청년까지 예술경험을 제공한 후, 단계별로 자격을 주는 아트 어워드(Arts Award) 제도를 시행하고 있는데, 발견-탐구-브론즈-실버-골드의 총 5개 레벨이 문화예술교육 과정 또는 교과목으로 제시되어 이수 시간과 수준에 따라 자격을 부여하고 있다.

생애주기에 기반한 사회문화예술교육은 국민 모두가 일상에서 문화를 향유

하고 누릴 수 있는 기반과 환경을 조성하는 것으로부터 출발한다. 이는 문재인 정부의 국정과제인 ‘내 삶을 책임지는 국가’와도 맞닿아 있다. 구체적으로는 ‘모두가 누리는 포용적 복지국가 (전략 1), 국가가 책임지는 보육과 교육 (전략 2), 국민 안전과 생명을 지키는 안심 사회 (전략 3), 노동 존중·성평등을 포함한 차별 없는 공정사회 (전략 4), 자유와 창의를 넘치는 문화국가 (전략 5)’와 직간접적으로 연계된다. 따라서 사회 문화예술교육의 기본 정책과제는 우리 사회가 안고 있는 어려운 소외계층을 대상으로 문화예술 향유 기회 확대를 통해 계층 간·지역 간 문화격차를 해소하여 사회적 불평등과 갈등을 줄이고, 사회적 약자들을 배려하고 포용하는 사회통합에 기여해야 한다. 무엇보다도 사회문화 예술교육 정책을 효과적으로 추진하기 위해서는 각 부처별·기관별로 얽혀 있는 문화예술교육 전달체계를 정비하여 공급자 중심에서 수요자 중심의 교육서비스 제공이 필요할 것이다.

문화예술교육의 지속가능한 발전을 위해서는 협력적 거버넌스 체계 구축과 이해당사자간 역할의 명확화가 이루어져야 할 것이다. 현재 문화체육관광부를 비롯한 각 부처에서는 개별적으로 생애주기별 대국민 서비스를 제공하고 있으며 문화예술교육 또한 예외는 아니다. 정부 부처별 혹은 동일 부처 내 부서별로 개별적·분산적 서비스를 제공하는 것은 정책에 필요한 비용과 노력, 인력 투입 대비 그 효과를 높이는데 한계가 있으며, 사업간 유사중복성의 문제가 발생할 수 있다. 실제 지역특성화 문화예술교육사업, 시민문화예술교육사업, 생활문화공동체사업, 마을공동체 만들기사업 등이 동일 지역에서 동시다발적으로 이루어지면서 수행단체와 수혜대상의 중복성이 나타나고 있다.

이외 ‘민주적·포용적 시민양성을 위한 사회화 교육을 문화예술교육 영역으로 확대’, ‘지역특성화 문화예술교육지원사업 확대’, ‘4차산업혁명에 대비한 문화예술교육 정책 추진’ 또한 정책과제로 적극 검토되어야 할 것이다.

3. [목표분야 3] 양성평등 실현

가. 문화정책의 필요성

SDGs는 모든 분야의 지속가능한 발전을 위해 그 동안 사회 여러 제반 영역에서 상대적으로 소외되고 불평등을 겪어왔던 여성의 상황을 주목한다. 1960년대부터 활발하게 진행된 여성운동(feminist movement)을 통해 여성의 인권은 상당한 변화를 겪긴 하였으나, 여성은 여전히 재화, 기회, 보상 등 사회, 경제의 전반에서 남성과 동등한 지위를 확보하고 있지 못하다. 양성평등(gender equality)의 문제는 역사를 통해 뿌리 깊게 형성된 ‘문화’와 ‘관례’에 근거하므로, 해외원조, 경제지원 등을 통해 단기적으로 해결할 수 없는 많은 시간과 노력이 요구되는 인식 변화의 문제이다. 「2013-2014 유엔새천년개발목표 보고서」에 의하면 절대빈곤층 규모 감소나 식수원 접근권 강화 등이 지난 3~4년간 상당히 해소되었으나, 성평등 부문은 이에 훨씬 못 미치는 성과를 얻어 양성평등을 위한 길은 아직 매우 험난함을 시사했다(SDGMUN2015, 2015).

그러나 양성평등은 SDGs가 추구하는 미래를 위한 내실 있고 조화로운 발전을 위해 반드시 이룩해야 할 과제이다. 이는 인류 전반의 인권의 문제이며, 이들이 동등하게 존중받고 안전하고 건강하게 살아갈 환경을 보장받을 수 없다면 전체 인류의 번영과 성취에도 부정적 영향을 미치며 나아가 우리 사회의 발전에도 장애를 가져올 수밖에 없다. 여성에게도 남성과 동일한 권리와 기회를 보장하여 자신의 잠재능력을 충분히 발휘하게 하는 것은(형평성, equity), 조화롭고 상호 존중이 보장되는 건전한 사회 구축을 위해 필수적인 것이다(건전성, soundness). 이는 단순히 여성의 권익을 보장하는 것을 넘어서 이들의 삶의 질 증진에 기여할 것이며, 나아가 모든 가정의 행복과 우리 사회의 활력 회복이라는(활력성, viability) ‘지속가능한 발전’을 위해 필수적으로 해결해야 할 과제라고 할 수 있다.

SDGs에서 주창하는 양성평등은 단순히 여성의 평등한 권한 차원이 아닌, 인권과 민주주의라는 보편적인 가치 존중을 위한 가치의 차원이다. 여성에게 가해지는 편견과 성역할로 인해 여성이 인간으로서의 당연한 존중을 보장받지 못하

고 이로 인해 능력과 상관없이 삶의 기회를 박탈당하는 것을 막자는 것이다. 이는 평등한 기회 제공이라는 민주주의의 기본 원칙에도 위배됨은 물론 사회의 균형 있는 발전에도 저해되는 요소로 지적되고 있다.

타 산업 분야에 비해 비교적 여성의 종사 비율이 높은 문화예술 및 문화산업의 경우, 언뜻 여성친화적인 환경인 것으로 보인다. 그러나 실제 여성 문화예술인들의 활동 환경은 다른 분야의 여성인력이 처한 상황과 같거나 오히려 더 열악한 경우가 많다. 문화예술분야의 여성 종사자는 남성에 비해 상대적으로 낮은 소득을 얻고 있으며 이는 연차가 높을수록 심화되는 경향을 보인다. 다른 분야와 마찬가지로 승진에 있어서도 여성보다 남성을 선호하는 경향을 보이고 있으며, 여성인력은 연차가 높아질수록 고용을 유지하기 매우 어려운 실정이다.

여성 종사자의 수가 많음에도 불구하고 문화예술계 여성의 경력단절은 타 분야 못지않게 심각한 상황이다. 문화산업의 특성 상 잦은 출장과 철야작업이 많은 노동으로 일과 가정의 양립은 사실상 매우 힘들며, 이를 지원하는 우리 사회의 육아 시스템이 열악하다보니 여성 종사자는 일을 포기할 수밖에 없는 상황에 봉착한다. 한편 현재 쟁점이 되고 있는 문화예술계 성희롱 및 성폭력 문제의 발생은 문화예술계의 전통적 도제식과 집단적 작업방식이 주요한 원인 중 하나이다. 이렇듯 문화예술계 내에 여성의 차별과 경력단절, 성희롱 및 성폭력 등 문제의 사례가 다수 발생하였음에도 불구하고 상담이나 신고, 이에 대한 징벌 등의 제도적 장치는 여전히 부족한 것이 현실이다.

국외 주요국의 경우, 여성 진출이 많은 문화예술계에 여성 친화적 노동환경을 조성하고 이들의 역량을 최대한 발휘할 수 있도록 노력하고 있다. 프랑스의 경우 성별형평성 보장을 위한 강제성 있는 기구 운영을 통해 감시 및 지원정책을 실시하고 있으며, 독일은 여성의 문화 활동을 촉진시키는 기금 마련을 통해 문화예술계 여성의 경력단절을 방지하고 있다. 스웨덴의 경우 성주류화 전략(gender mainstreaming strategy)을 통해 문화예술 정책 전반에 젠더적 관점을 반영하고자 하고 있다(윤소영 외, 2013).

따라서 글로벌 사회에서 차지하는 우리나라와 우리 문화의 위상에 부합되게

문화예술/문화산업 분야 여성 종사자들의 권익 보호와 양성평등의 실현을 위하여 주요 정책사업과 예산 운용 등에 성인지적 관점을 적용하는 것이 필요하다.

나. 정책 환경

1) 소득, 고용 등 직무 관련 성별 비교

윤소영 외(2013)에 따르면, 우리 문화예술계의 양성평등에 대한 인식은 남녀 간 상당한 차이를 보이고 있다. 남성은 업계에 성차별이 없다고 생각하는 반면, 여성은 교육, 훈련 단계부터 기회의 차별을 겪고 있으며 남성에 비해 자신의 능력을 인정받기 어렵다고 생각하는 것으로 나타났다. 문화예술계의 여성 종사자 수가 많다보니 여성의 업계 입직에 있어 성별 영향이 크게 없다는 것이 그 동안의 업계의 일반적 인식이었는데, 문화예술계는 입직단계에서부터 양성평등을 실현하고 있지 못한 것으로 나타났다(김주영 외, 2013). 정규 및 비정규 교육기관을 통해 양성된 문화예술계 인력 중 여성의 비율이 남성보다 상대적으로 높으나 지원자의 동일한 조건하에서 산업체의 채용선택에서 남성의 비율이 여성의 비율보다 다소 높은 것으로 나타나 남성이 여성에 비해 다소 입직에 유리한 입지를 가지고 있는 것으로 보인다.

소득 수준에 있어서도 여성과 남성 간의 불균형이 나타나고 있다. 대졸자 문화예술인의 2014년 한 해 개인 소득 총액 평균을 조사한 결과, 남성은 1542.07만원, 여성은 1158.26만원으로 나타나 남성이 여성보다 상대적으로 소득 수준이 높은 것으로 나타났다(한국고용정보원, 2015). 이러한 소득 차이에도 불구하고 여성은 남성에 비해 더 많은 노동을 하고 있었다. 주 60시간 이상의 장시간 노동을 하는 여성 종사자는 남성의 2배가 되었고, 유급휴가일수도 남성이 평균 14.72일, 여성이 11.79일로 남성이 더 많은 휴가를 누리고 있었다(류정아 외, 2008). 그러나 여성은 상대적으로 임금이 낮은 직무를 수행해 합당한 보상을 받지 못하며 이는 종사 연차가 높아질수록 심화된다. 연차가 높아질수록 남성은 여성에 비해 비교적 높은 소득을 얻고 있으며, 승진에 있어 남성 선호 현상은 연차 높은 여성 인력의 고용 유지를 어렵게 하고 있다.

「2015 예술인 실태조사」 데이터를 성별로 재분석하여 우리나라 문화예술인이 주 활동 예술 분야에서의 예술작품 발표 또는 참여한 횟수를 조사한 결과, 남성은 연평균 9.55회로 여성(8.60회)보다 많은 것으로 나타나 남성이 여성보다 더 활발한 예술 활동 및 경제 활동에 참여할 기회를 가지고 있었다(문화체육관광부, 2015). 다수의 여성 문화예술인들이 경제적인 이유로 겸업을 하고 있으나, 이들의 빈곤 및 생계 지원은 거의 전무한 상황이다(김태완 외, 2016).

고용안정성에서도 여성은 남성에 비해 더 열악한 환경에 처해있다. 「2016 경제활동인구조사」 데이터 중 ‘예술, 스포츠 및 여가관련 서비스업’ 종사자의 경제활동상태를 성별 비교해 재분석한 결과, 이 분야 남성은 여성에 비해 취업률이 높은 것으로 나타났다(통계청, 2017). 남성 문화예술인은 여성보다 ‘정규직’ 또는 ‘고용주’ 등의 안정적인 고용 상태를 보였으나 여성은 ‘비정규직’의 비율이 높았다. 「2015 예술인 실태조사」 데이터 분석에서도 같은 결과를 보였는데, 전업 예술인의 고용형태를 성별 비교한 결과, 남성 전업예술인은 ‘고용주’, ‘정규직’, ‘일용직, 파견/용역’의 비율이 높으며, 여성은 ‘기간제/계약직/임시직/축탁직’, ‘파트타임/시간제’, ‘프리랜서’의 비율이 높은 것으로 나타나, 전반적으로 여성은 남성에 비해 상대적으로 불안정한 고용형태를 보이고 있었다(문화체육관광부, 2015).

〈표 IV-5〉 전업 예술인 고용형태 성별 비교

	남성		여성		합계	
	표본(명)	비율(%)	표본(명)	비율(%)	표본(명)	비율(%)
고용주	121	9.7%	42	3.4%	163	6.5%
정규직	97	7.8%	64	5.1%	161	6.4%
기간제/계약직/임시직 /축탁직	119	9.5%	126	10.1%	245	9.8%
일용직	11	.9%	4	.3%	15	.6%
파트타임/시간제	15	1.2%	24	1.9%	39	1.6%
파견/용역	2	.2%	0	.0%	2	.1%
프리랜서	863	69.0%	953	76.1%	1816	72.6%
기타	23	1.8%	39	3.1%	62	2.5%
합계	1251	100.0%	1252	100.0%	2503	100.0%

* $\chi^2=61.185$, $df=7$, $p<.05$

* 출처 : 2015 예술인 실태조사 재분석

남녀차이는 사회보장제도 수혜에 있어서도 드러나는데, 남성 문화예술인은 건강 보험, 산재 보험, 고용 보험 등 기초 사회보험 가입에 있어 여성보다 높은 가입률을 보이며 상대적으로 안정적인 고용환경을 갖추고 있는 것으로 나타났다(문화체육관광부, 2015). 보험에 가입한 여성 문화예술인의 상당수는 직접 경제활동보다는 배우자에 의해 가입된 비율이 높아, 여성의 예술 활동이 남성에 비해 저조한 것을 알 수 있었다. 문화예술인 공적 연금 수혜에 있어서도 여성 문화예술인의 경우 ‘미가입자’ 비율이 절반을 차지하며 남성과의 큰 차이를 보였고, 남성 문화예술인은 ‘국민연금(직장)’, ‘공무원연금’, ‘군인연금’, ‘사학연금’ 등 다양한 공적 연금을 수혜 받고 있어 미래 경제안정성 면에서도 남녀 차이가 있는 것으로 보인다(문화체육관광부, 2015).

문화예술인의 건강한 고용환경 보장을 위해 「예술인복지법」이 시행된 후 한국예술인복지재단이 설립되고 많은 사업이 시작되었으나, 이들의 사업 결과에서도 성비 차이를 보인다. 한국예술인복지재단 사업 수혜를 위해 반드시 가입해야 하는 ‘예술인경력정보시스템DB’에 가입된 남녀 예술인의 성비는 크게 차이가 없으나, 한국예술인복지재단 사업의 수혜 비율은 남성이 상대적으로 여성보다 높은 것으로 나타났다(홍기원 외, 2017). 여성은 ‘예술인 파견지원’과 ‘심리상담’ 사업에서는 상대적으로 높은 수혜비율을 보였으나 나머지 사업에서는 모두 남성의 수혜비율이 높았다. 이는 전체 ‘예술인경력정보시스템DB’에 가입된 예술인의 성비가 대체적으로 고른 것을 고려할 때, 남성의 수혜비율이 여성보다 상대적으로 높은 편이라고 할 수 있어 정부의 복지정책 지원에 있어서 남녀 차가 존재함을 드러낸다고(홍기원 외, 2017) 해석할 수 있다.

〈표 IV-6〉 문화예술분야 사업 수혜 성별 비교

	남성		여성		합계	
	표본(명)	비율(%)	표본(명)	비율(%)	표본(명)	비율(%)
창작준비금	4,344	57.7%	3179	42.3%	7,523	100.0%
예술인파견지원	666	43.7%	857	56.3%	1523	100.0%
산재보험	174	53.2%	153	46.8%	327	100.0%
예술인신문고	153	63.2%	89	36.8%	242	100.0%

	남성		여성		합계	
	표본(명)	비율(%)	표본(명)	비율(%)	표본(명)	비율(%)
심리상담	357	34.0%	693	66.0%	1050	100.0%
사회보험료	820	52.6%	740	47.4%	1560	100.0%
합계	6,514	53.3%	5,711	46.7%	12,225	100.0%

* $\chi^2=282.735$, $df=5$, $p<.05$ ** 중복 응답 포함.

* 출처 : 예술인경력정보시스템DB 재분석

문화예술계의 성별에 따른 요구 직무의 차이는 통계적으로도 나타났다. 문화예술계 종사자의 활동영역 조사에서 남성은 ‘경영/기획’은 22.0%로 가장 많이 종사하고 있었으나 여성의 경우 ‘사무/행정’이 28.7%로 가장 많아 남성이 여성보다 의사결정 구조에 더 많이 참여할 기회를 얻는 것으로 나타났다(김주영 외, 2013). 예술 창작 영역에서도 이러한 성별 간 직무 차이는 존재하는데, 다수의 대표자나 연출자는 남성이 주로 분포되어 있으며 여성은 조연출 등 스태프로 역할을 하며 자연스럽게 남성의 비서역할을 하게 되는 것으로 나타났다(홍기원 외, 2017). 이러한 조직 구조에서 결정권은 남성에게 집중되어 있었으며, 여성은 이를 보조하는 역할에 머무르고 있었다.

남녀 간의 직무 차이는 승진의 차이로 이어지는데, 남성이 맡은 직무 성격상 승진에 있어 남성은 여성보다 더 유리한 입장에 있었다. 대졸자 문화예술계 종사자의 현재 일자리에서의 승진 경험 유무 조사의 재분석 결과, 남성(80%)이 여성(20%)보다 높은 승진 경험을 보이고 있는 것으로 나타났다(한국고용정보원, 2015). 문화예술계 역시 우리 사회 전반에 퍼진 가부장적 사고의 영향을 받아 ‘남성=가정생계를 짊어준 가장’이란 인식이 강하며 그들을 여성보다 더 우대해야 한다는 인식이 지배적이었다. 문화예술 산업체 설문결과, 동일한 조건 하에서 남성을 승진시키겠다는 응답이 여성을 승진시키겠다는 비율보다 높은 것으로 나타나, 문화예술계 여성인력이 40-50대까지 고용을 유지하기에는 매우 어려운 상황임을 알 수 있었다(김주영 외, 2013). 이러한 상황에서 문화예술계는 여성 종사자의 비율이 비교적 높은 분야임에도 불구하고 문화예술계 내에서 결정권을 가지기 어렵다. 문화예술계 성별 직급분포를 보면 부장급 이상 고위직에 위치한 남성은 전체의 15.7%를 차지한 반면, 여성은 불과 4.7%를 차지하여 3배 이상 차이가 나타난 것으로 나타났다. 여성은 주로 일반사원이나

대리급에 집중 분포되어 있었고, 남성은 상대적으로 과장급 이상·부장급에 많이 분포되어 있었다(류정아 외, 2008).

2) 일-가정 양립의 관점에서 본 성별 비교

문화예술계 여성의 지속적 고용이 보장되지 않는 또 다른 원인은 업(業)의 특성에 따른 일과 가정 양립의 불가능을 들 수 있다. 노동집약적인 문화예술계는 노동력의 개입이 많고 이들의 집중적인 철야작업이 자주 발생하는 특징을 가진다. 출퇴근 시간 또한 일정하게 유지하기 어렵다보니 일과 가정의 양립과 균형은 사실상 어려운 상황으로 여성의 경력단절이 필연적으로 발생한다. 문화예술분야의 기관/산업체 또한 ‘가사 및 양육 부담’을 이유로 여성고용을 기피하고 있는 실정인데, 영세한 문화예술 기관/단체의 특성상 여성의 일과 가정 양립을 위한 조직 차원의 지원을 기대하기는 어려워 정부나 외부기관의 지원 없이는 육아 여성의 지속적 고용은 진행되기 힘든 실정이다. 특히 민간예술단체는 조직의 영세성이 심각하고 급여 수준도 매우 낮아 보육시설 이용을 통한 육아 대체와 경력지속이 거의 불가능한 상황이라고 할 수 있다. 여성의 경우 남성보다 경력단절을 더 많이 경험하고 있으며, 경력단절의 주요 이유는 남성의 경우 ‘예술 활동 수입 부족(81.7%)’이 압도적인 이유였으며, 여성의 경우, 역시 ‘출산/육아’에 있었다(문화체육관광부, 2015).

〈표 IV-7〉 예술경력단절 이유 성별 비교

	남성		여성		합계	
	표본(명)	비율(%)	표본(명)	비율(%)	표본(명)	비율(%)
학업	12	3.2%	23	5.5%	35	4.4%
출산/육아	1	.3%	75	17.8%	76	9.6%
질병	15	4.0%	34	8.1%	49	6.2%
예술활동 수입 부족	304	81.7%	224	53.1%	528	66.5%
기타	40	10.8%	66	15.6%	106	13.4%
합계	372	100.0%	422	100.0%	794	100.0%

* $\chi^2=98.618$, $df=4$, $p<.05$

* 출처 : 2015 예술인 실태조사 재분석

문화예술계의 출산과 육아에 대한 지원은 여타 분야보다 더 열악한 상황이다. 공공기관이나 비교적 큰 산업체의 정규직의 경우 법정 출산/육아 휴가를

자유롭게 사용하는 분위기이지만, 비정규직의 비율이 높은 여성 문화예술인의 경우 출산 휴가의 사용은 재계약에 문제가 발생해 고용의 중단으로 이어진다. 공공기관의 경우 대체인력 사용이 보장되어 있지만 만혼과 노령출산이 많아지면서 책임직에 근무하는 여성이 출산/육아 휴가를 사용할 경우, 이에 대한 대체인력을 고용하기 어려워 이에 대한 대책도 요구되고 있다. 출산/육아 휴가의 경우 경력으로 인정받지 못해 승진에 불이익을 받거나 아예 배제되는 경우도 빈번하며, 3개월 법정 휴가도 거의 사용하지 못하기도 한다. 공공기관을 중심으로 ‘임산부 단축근무’를 시작하였으나 업무 강도가 높은 문화예술계의 특성상 이를 사용하기가 어려운 실정이다(홍기원 외, 2017).

이러한 상황에서 문화예술계 여성의 결혼과 출산을 꺼리는 문화는 가속화되고 있다. 관리 직급 여성의 미혼 비율은 매우 높은 편이며 기혼 여성 중에서도 출산을 하지 않는 비율도 높은 편이다. 성별 그룹별 혼인상태와 자녀 현황을 비교한 결과 남성 문화예술인이 여성보다 더 혼인한 비율이 높았는데 여성의 경우 미혼 또는 이혼의 비율이 남성보다 높아 문화예술계의 여성의 혼인율이 남성에 비해 떨어지는 것으로 나타났다(문화체육관광부, 2015). 자녀의 경우, 여성 문화예술인은 자녀가 없는 비율이 남성보다 높았다. 자녀가 1명인 경우는 남녀 간 큰 성비 차이가 없었으나 2명이상의 다자녀로 갈수록 남녀 간 성비가 차이를 보여, 남성은 여성보다 다자녀의 비율이 높은 것으로 나타났다(문화체육관광부, 2015). 저출산이 사회적 문제로 제기되는 때에 여성의 진출 비율이 높은 문화예술계의 결혼 및 출산 기피 현상은 단지 문화예술계만의 문제가 아니며, 사회 안정성을 위해 여성 문화예술인의 일과 가정의 양립을 지원할 수 있는 환경 조성이 필요하다고 할 수 있다.

〈표 IV-8〉 혼인 상태 성별 비교

	남성		여성		합계	
	표본(명)	비율(%)	표본(명)	비율(%)	표본(명)	비율(%)
기혼	1921	73.0%	1552	65.3%	3473	69.3%
미혼	628	23.9%	715	30.1%	1343	26.8%
사별	22	.8%	40	1.7%	62	1.2%

	남성		여성		합계	
	표본(명)	비율(%)	표본(명)	비율(%)	표본(명)	비율(%)
이혼	59	2.2%	58	2.4%	117	2.3%
기타	2	.1%	9	.4%	11	.2%
무응답	1	.0%	3	.1%	4	.1%
합계	2633	100.0%	2377	100.0%	5010	100.0%

* $\chi^2=42.560$, $df=5$, $p<.05$

* 출처 : 2015 예술인 실태조사

〈표 IV-9〉 자녀 현황 성별 비교

	남성		여성		합계	
	표본(명)	비율(%)	표본(명)	비율(%)	표본(명)	비율(%)
없음	812	30.9%	954	40.2%	1766	35.3%
1명	412	15.7%	376	15.8%	788	15.7%
2명	1136	43.2%	858	36.1%	1994	39.8%
3명	212	8.1%	158	6.6%	370	7.4%
4명 이상	60	2.3%	30	1.3%	90	1.8%
합계	2632	100.0%	2376	100.0%	5008	100.0%

* $\chi^2=56.764$, $df=4$, $p<.05$

* 출처 : 2015 예술인 실태조사

다. 지표 관리 및 정책과제 추진

1) 정책지표의 관리

전문가 델파이 조사를 토대로 선정된 문화예술계 「양성평등 실현」 분야 관련 선도 지표는 ① 공공·민간 문화예술기관 및 단체 여성종사자 경력단절 및 재취업 현황, ② 공공·민간 문화예술기관 및 단체의 출산휴가, 육아휴직 보장 유무, ③ 공공 문화단체 및 기관의 여성 임원/위원 비율 ④ 공공·민간 문화예술기관 및 단체의 남녀 종사자간 임금격차이다.

①과 ②는 모두 여성의 출산, 육아로 인한 경력단절 문제의 심각성을 드러내는 결과로 잠재력 있는 여성들이 출산과 육아로 인해 능력을 발휘하지 못하고 이에 대한 지원이 매우 열악한 문화예술계의 문제점을 지적하는 것이라고 할 수 있다. ③과 ④는 문화예술계 성별형평성 문제에 대한 것으로, 이 분야가 여성의 종사비율이 높음에도 불구하고 성별형평성이 제대로 확보되고 있지 않음

이 드러나고 있어 이와 관련된 지표의 필요성을 강조되는 것이다.

하지만 양성평등의 실현을 위해서는 이들의 현황을 정확하게 파악하는 것이 중요한데, 이 분야는 다른 목표분야와는 달리 문화체육관광부와 유관 기관 차원에서 공식적이고 체계적인 지표 설정 및 조사, 관련 연구 사업이 상대적으로 미흡한 상황이다. 현재 여성가족부를 중심으로 「양성평등 실태조사」나 「경력단절 여성 등의 경제활동 실태조사」가 진행되고 있으나, 조사대상자의 활동분야에 대한 자세한 조사가 이루어지지 않아 문화예술계의 양성평등이나 경력단절 여성의 현황, 이들의 애로점과 지원 실태 등에 대해 파악하기 힘든 것이 현실이다. 따라서 본 연구에서 제안된 이 분야 지표를 기초로 하여 지표체계를 구축하고 정기적인 기초조사의 실시와 관리가 매우 시급하다.

2) 정책과제 추진

전문가들의 의견을 토대로 선정된 ‘양성평등’ 관련 우선추진 정책과제는 ① 문화예술기관 및 단체 내 일·가정 양립 문화 확산, ② 공공·민간 문화기관 및 단체의 여성 처우 개선, 경력단절 해소 및 균등한 기회 제공, ③ 문화부문에서 양성평등을 보장하는 법·제도적 체계 구축 및 기초조사 등이다. ①과 ②는 역시 여성의 경력단절 문제와 일과 가정의 양립에 대한 문제로, 문화 분야 여성의 지속적인 활발한 활동을 위해서는 이 문제가 최우선적으로 해결되어야 할 것이다. ③의 경우 문화예술계 양성평등 문제에 대한 행정·입법부는 물론 전 사회적인 관심 확대와 제도화에 관한 것이다. 그 동안 문화정책이 열악한 환경에 처해 있던 문화예술계의 전반적인 여건 향상을 위해 노력한 것과 같이, 양성평등에 있어서도 보다 체계적이고 내실 있는 정책 추진이 필요한 때이다.

‘문화예술계 여성의 일과 가정의 양립’은 비단 양성평등을 넘어 국민행복추구권과 관련된 가장 근본적인 정책의제이다. 문화예술계는 업종의 특성상 타 분야에 비해 일과 가정의 양립을 더욱 어렵게 하며 따라서 여성의 진출이 활발함에도 여성의 경력단절도 가장 심각한 분야라 할 수 있다. 그러나 공공과 민간 모두에서 문화예술계 여성 종사자의 경력단절과 재취업에 대한 지원은 거의

전무한 상황이다. 한국예술인복지재단에서 예술인 자녀를 위한 어린이집 운영 사업을 진행 중이나 전국에 단 2개소만 있고, 사업의 존재 유무도 잘 알려지지 않아 그 실효성이 의심된다. 안심하고 아동을 맡기고 여성이 활동할 수 있는 환경 구축을 위해서는 특정 지역보다는 문화예술인들의 삶의 터전에 보육시설이 존재해야 하며 여성의 일과 가정의 양립도 가능하다고 할 수 있다.

문화예술/문화산업계에서 출산과 육아 등의 이유로 발생할 수 있는 경력단절 문제를 최소화하고 성별 형평성 수준을 향상시키는 것이 시급하다. 우선 경력단절 여성의 재취업을 위한 정부 차원의 지원 시스템이 요구된다. 일본의 경우 문부과학성 차원에서 여성 직원 등용 확대 계획을 구체적으로 설정하고 실시하여 여성 직원의 재취업과 육아를 병행할 수 있는 근무환경을 조성하고 있다. 스웨덴은 부모급부금(父母給付金)으로 자녀출산 후 부모가 360일간 수입의 80%를 보장받으며, 원할 경우 자녀가 8세가 될 때까지 25%~75%의 시간제 노동 이후 전일제로 직장에 복귀할 수 있도록 보장하는 제도를 운영하고 있어 여성의 경력 단절을 방지하고 있다. 우리도 정부 차원의 경력단절 여성에 특화된 정보뱅크의 운영과 구체적인 지원정책을 마련, 이들의 사회 재진출과 육아 병행을 지원할 수 있도록 해야 한다. 그리고 문화예술계 ‘성별형평성’ 확보를 위해 제도적 지원이 필요하다. 채용, 임금 및 예산지원 등에서 성별 차이가 없는지에 대한 지속적·정기적인 모니터링이 선행되어야 한다. 또한 일정비율 여성을 고용하거나 지원하도록 강제하여 여성의 고용보장성과 안정성 확보에 기여할 필요가 있다. 일본의 경우 문부과학성의 과장 이상 상급직의 여성의 비율을 10% 이상으로 올리도록 강제하여 능력 있는 여성의 진출을 촉진하고 있다. 스웨덴 영화연구소는 영화산업 프로젝트 지원금에서 남녀인력이 동등하게 지원받을 수 있도록 모니터링하고 여성인력이 핵심 지위에 있는 프로젝트에 대한 지원을 강화하는 등 많은 노력을 기울이고 있다(장미혜 외, 2016). 우리나라도 문화예술진흥기금이나 지역자치단체의 지원 사업에서 여성할당제를 실시, 상대적으로 수혜 경험이 적은 여성을 배려하고 이들의 활발한 활동을 지원하는 제도적 장치의 마련을 고려해 볼 수 있다.

‘문화예술계 성별 형평성 확보’를 위해 정부 차원의 제도적 지원이 요구된다.

우선 양성평등 실현을 위해 문화기본법, 문화예술진흥법 등 기존 법령의 개정이 필요한지 검토하여 빠른 시일 내에 입법이 추진되어야 할 것이다. 그리고 문화예술/문화산업 분야 성인지(性認知) 교육의 정착, 성희롱·성폭력 등의 피해방지 및 보호를 위해 제도적 장치와 중재기관 마련이 필요하다.

끝으로 우리나라 문화예술인의 전반적인 고용 환경 개선을 위해 문화예술의 상당수를 차지하는 여성 문화예술인/문화산업 종사자의 고용 및 복지 환경에 관심을 가지고 적극 대처해야 하며, 필요하다면 문화예술계 양성평등을 지원하는 전문기관을 별도로 설립하거나 지정하여 중장기적 전략 및 환경 개선 사업을 지속적으로 추진해야 할 것이다.

[사례] 영국과 프랑스의 문화부문 양성평등 현황 및 대응정책

1. 프랑스 (France)

□ 현황

- 2005년 남성종사자 비율의 경우, 전체 직종에 비해 문화부문 직종이 약간 높았음(전체직종 54% : 문화부문 58%). 이러한 불균형 상황은 더욱 악화된 것으로 확인된다. 문화작가(73%), 건축가(76%), 사진작가(74%) 등의 직종은 강력한 남성 지배력을 보임. 반면 문서 관리 및 보전(87%), 예술분야 교수(58%) 등은 여성은 여성을 우위를 보임.
- 비슷한 상황이 문화부문의 임금노동자에서도 보인다. 2009년 공연예술부문의 여성종사자는 40%에 불과했음. 언론(53%)과 출판 산업(63%)의 경우에도 여성이 우위를 보이지만, 방송분야는 남성 비율(56%)이 여성보다 높게 나타났음.

□ 정책적 대응

- 양성평등은 2012년 현재 프랑스 정부 정책의 최우선 과제 중 하나임. 2013년 현재 5공화국 역사상 처음으로 34명의 국무위원 중 절반이 여성임.
- 양성평등고등평의회(A Haut Conseil à l'égalité entre les femmes et les hommes)가 2013년에 설립되었다. 고등평의회는 총리가 관장하는데, 정치, 경제, 문화 및 사회영역에서 여성의 권리보호와 남녀차별 해소를 위한 정책을 담당하고 있음.
- 2013년 문화부는 문화, 커뮤니케이션 부문의 양성평등에 관한 모니터링에 착수하였고, 이러한 문제에 관한 연차보고서를 발간하고 있다.

* 출처 : Council of Europe/ERICart, "Compendium of Cultural Policies and Trends in Europe", 16th edition 2015(<http://www.culturalpolicies.net>에서 2017.4.18. 다운로드)

2. 영국 (UK)

□ 현황

- 2010년에 발간된 Skillset의 리포트를 보면, 창조 및 문화산업에서 여성은 상대적으로 낮은 지위에, 급여 또한 적은 것으로 확인됨. 영화, TV 및 라디오, 출판, 전시, 애니메이션, 컴퓨터게임

부문에 고용된 여성과 남성간의 급여 차이는 대략 20% 정도인 것으로 나타남.

- 여성노동자들의 학업 성취도가 높음에도 불구하고 이러한 격차는 지속되고 있음(대졸 여성의 비율이 여성은 93%인데 비해 남성은 78%).
- 전체적으로 여성 대표자의 수가 늘어난 반면(2006 38% → 2009 42%), 분야별로 보면 많은 부문에서 비율이 감소하고 있음.

□ 정책적 대응

- 영국 문화미디어체육부(DCMS)는 다양한 배경과 경험을 가진 사람들, 즉 여성, 소수민족, 장애인, 청년, 런던 외부인, 다양한 유형의 조직과 산업 경험이 있는 사람들을 유치하려고 노력함.
- 2008-2009년 사이 DCMS에서 임명한 총 125명의 이사회 구성원 중 여성의 비율이 39%, 소수인종이 10%, 장애인이 4%를 차지하고 있음.

* 출처 : Council of Europe/ERICart, "Compendium of Cultural Policies and Trends in Europe", 13th edition 2012(<http://www.culturalpolicies.net>에서 2017.5.29. 다운로드)

4. [목표분야 4] 지속가능한 경제성장과 고용 증진

가. 문화정책의 필요성





경제와 산업, 문화의 관계는 ‘문화’와 ‘발전’의 관계처럼 일견 상반된 것처럼 보이지만, 동전의 양면처럼 밀접한 관계를 갖는 것이 사실이며, 문화의 도구적 측면에서 나아가 산업과 경제에 미치는 문화의 영향력이 강조되는 추세이다. 정책적으로는 문화콘텐츠를 중심으로 문화의 부가가치 창출효과의 우수성이 강조되어오면서 관심이 커졌으며, 최근에는 “산업의 문화화” 논의가 가속화되면서 문화를 통해 산업경쟁력을 강화하기 위한 부처 간 협업 시스템도 가동되고 있는 상황이다. 문화는 제조업 등 기존 산업에 융합되어 새로운 스토리와 감성가치를 부여하는 역할을 함으로써 새로운 시대의 핵심자원이 되고 있으며, 산업의 문화화는 제조업이나 서비스업 등 기존 산업기반에 문화예술을 접목하여 새로운 부가가치를 창출하는 것을 의미한다(이용관 등, 2016). 이는 문화 그 자체가 신성장 동력이자 기존 산업의 부가가치를 높이는 촉매제로 새롭게 인식되고 있으며, 기업경영과 상품·서비스 생산, 유통·마케팅 등의 기업 활동 전반에 문화적 요소를 결합해 산업 경쟁력을 강화하고 지속 가능한 성장 기반을 조성하는 전략의 필요

성이 증가하고 있기 때문이다(문화체육관광부, 2016).

이러한 목표들은 경제와 산업 뿐 아니라 문화를 기반으로 하여 경제성장을 고려하는 문화정책의 입장에서 중요하게 고려할 사항들을 강조하고 있다. 실제, 문화를 고려할 때는 특히 성장의 패턴과 질적 내용이 성장률만큼 중요하다고 강조하는 것이며, 사람들이 어떻게 성장과정에 참여하고 일자리를 창출하는지가 중요한가에 대해 방점을 찍고 있고, 문화를 기반으로 한 포용적 경제성장이 다른 분야보다 더 중요함을 인식하게 만든다. 사실 이러한 지속가능한 발전에 대한 논의는 2012년 브라질에서 개최되었던 리우+20(Rio+20) 회의 때부터 공식적으로 이루어졌는데, 이때부터도 ‘포용적이고, 지속가능한 경제성장’을 강조하며, ‘모든 사람을 위한 전면적이고 생산적인 취업과 사회보호에 대한 촉진’을 중요한 이슈로 강조해온 점에 비추어 볼 때 우리에게도 시사하는 바가 크다. 이러한 시각에서 문화를 고려한 경제성장과 산업 발전에 대한 주요 키워드는 고부가 가치, 노동집약, 다각화, 혁신, 양질의 고용, 창조와 혁신, 문화와 콘텐츠 기반 중소기업의 육성, 소비의 중요성, 청년고용, 이주노동자 등 고용의 다양성과 안정성 확보 등 단순한 양적성장보다는 질적 토대를 바탕으로 한 장기적 성장에 초점이 맞추어져 있다고 할 수 있다.

한편 경제와 산업의 발전방향에 대해 유심히 살펴볼 필요가 있는 부분은 최근 유행처럼 번지고 있는 4차산업혁명에 대한 부분이다. 실제, 지난 2016년 다보스포럼(World Economic Forum)에서 본격적으로 제기된 4차산업혁명은 사이버물리 기술을 기반 물리적 공간과 디지털 공간, 생물학적 공간의 경계가 희석되는 기술융합의 시대를 예고하고 있는데, 이때의 강조점은 사람과 사물, 사물과 사물이 네트워크로 연결되고(IoT), 이때 측정된 빅데이터를 분석하고, 패턴을 파악해, 이를 토대로 인간의 행동을 예측(AI)해서 새로운 가치를 창출해낸다는 점이다(임성희, 2017). 이는 단순디지털화(3차)로부터 기술융합기반혁신(4차)으로의 이행을 통한 기존 비즈니스 운영방식의 전면적 재검토를 의미한다(Schwab, K., 2016). 특히, 문화를 기반으로 하는 산업을 바라보는 관점에서는 이런 움직임에 더해 “인간을 위한 4차 산업혁명”으로 관점을 바꿀 필요성이 커진다고 할

수 있다. 기술 발전의 가치는 인간과 사회의 새로운 필요와 욕구를 포착하고 그것을 실현 시키는데 있으며, 이러한 관점에서는 문화를 기반으로 하여 창의력을 기반으로 한 인간 고유의 직관, 통찰, 감성이 더욱 중요해지기 때문이며, 이러한 시각이 종래는 지속가능한 발전의 중요한 화두가 될 수 있다(한국콘텐츠진흥원, 2017).

Revolution	Year	Information
	1 1784	Steam, water, mechanical production equipment
	2 1870	Division of labour, electricity, mass production
	3 1969	Electronics, IT, automated production
	4 ?	Cyber-physical systems

[그림 IV-11] 4차산업혁명의 전개

* 출처 : World Economic Forum (www.weforum.org)

이와 같이 지속가능한 발전을 염두에 둔 문화 기반 경제 활성화 측면에서 보자면 다양한 측면의 복합적인 고려가 필요하며, 장기적인 비전을 염두에 두고, 인적자원 확충 및 노동시장의 유연성 강화, 여성, 고령인구 등 다양한 인력의 발굴 및 활용, 시장이 요구하는 고급인력의 문화기반 질적 수준의 향상, 문화를 토대로 하는 노동 및 직업구조의 변화와 훈련, 환경의 정책적 지원, 노동시장 유연화에 의해 나타날 수 있는 고용 불안전성에 대응하기 위한 사회적 안정망 구축 등 복합적인 요소의 종합적인 고려가 필요하다. 또한, 4차산업혁명 등 관련하여 혁신능력의 업그레이드와 관련 지식기반 서비스업 등과의 융·복합을 통한 확장 및 다각화 등 다양성 창출, 문화콘텐츠를 중심으로 하는 생태계 조성을 통한 자족성 강화 등 미래 지향적 시각이 매우 많이 요구된다.

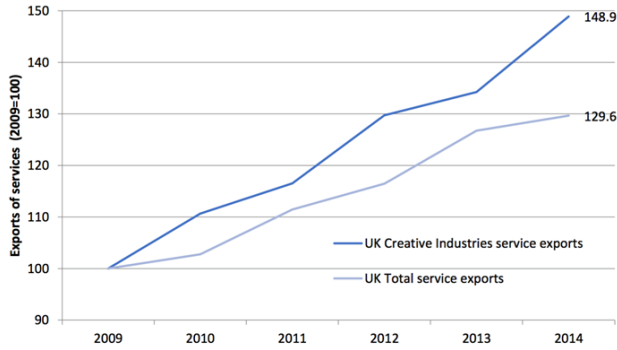
이 목표분야들을 염두에 두고, 지속가능성을 담보하기 위해서는 현재의 문화정책에 대한 반성과 장기적인 비전을 염두에 둔 질문들에 답할 수 있어야 할 것

이다. 예를 들어 현재의 문화를 기반을 한 산업의 지원에 있어서 경제적인 목표에 몰두했었다면, 향후 어떻게 문화를 기반으로 삶의 질을 제고할 것이며, 지원정책의 목표를 통해 문화향유는 어떻게 달성할 것인가 하는 문제들이다. 이를 위해, 지금까지 단기적인 성과에 몰두했었다면, 앞으로 지속가능한 발전을 염두에 두고 장기적인 성과를 어떻게 창출할 것인가 하는 부분도 중요한 화두가 된다. 또한, 문화를 고려한 산업과 경제발전을 위한 수요는 무엇이 있을까와 그렇지 않다면, 그러한 수요를 바탕으로 한 지원의 궁극적 대상은 누가 되어야 하는 것도 중요한 이슈가 될 수 있다. 대기업과 기관 중심의 경제 중심적 발상에서 벗어나, 1인 기업, 국민, 개인, 기관, 지역, 중소기업 등 다양한 개체들을 고려해야 한다. 또한, 궁극적으로는 절대적인 빈곤보다 상대적인 빈곤의 해소를 위해서 문화/산업을 통해 어떻게 일자리를 창출할 수 있을까하는 부분도 매우 중요하게 고려되어야 한다. 이는 실제 최근 문제인 정부의 가장 중요한 관심사와도 연결된다. 그리고, 그러한 생태계 내에서 정부의 역할과 거버넌스는 어떻게 구축되어야 하는가 하는 부분 또한 중요하다. 이는 ‘문화’를 국가의 국격(國格)과 연계시켰을 때, 어떻게 유의미한 성과를 만들어낼 수 있을 것인가 하는 문제와 닿아있기 때문인데, 이러한 고려는 단일 부처의 문제라기보다는 다양한 관계자들과 부처, 기관들의 협력관계와 역할분담의 문제이기에 중요성이 더 커진다.

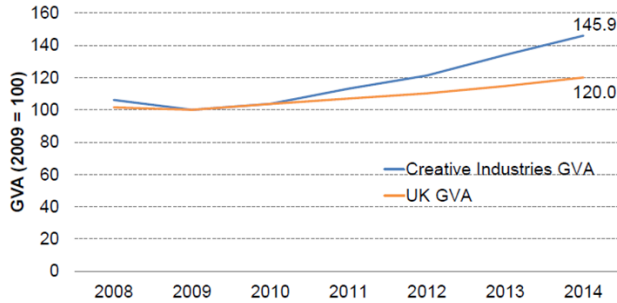
나. 정책 환경

1) 창조적 문화산업 : 발전의 동력

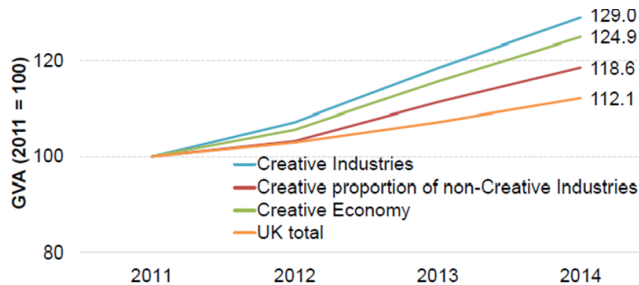
문화산업, 넓게는 창조산업(creative industries)이 후기산업사회의 성장 동력임에는 의심의 여지가 없을 것 같다. UNESCO 또한 2015년 발표한 ‘Reshaping Cultural Policies’에서 새로운 문화정책의 중요한 축으로 문화산업의 균형 있는 발전을 강조하고 있다. 창조산업과 관련하여 대표적으로 언급되는 국가는 영국이다. 영국은 1990년대 중반 블레어정부 출범 이후 9개 산업분야 31개 세부 업종을 ‘창조산업’으로 규정하고 육성한 결과, 2014년 현재 수출, 총부가가치 등에서 타 산업영역과 비교하여 성장의 폭이 큼을 알 수 있다(그림 IV-12 참조).



〈영국 창조산업 서비스 수출의 증가율 (2009-2014)〉



〈영국 창조산업의 총부가가치 증가율 (2008-2014)〉



〈영국 창조산업/창조경제, 창조업종의 부가가치 증가율(2011-2014)〉

[그림 IV-12] 영국의 창조산업 수출 및 부가가치 변화 추이

* 출처 : UK DCMS(2016)

* 창조산업(creative industries) : 9개 산업분야(1) 광고 및 마케팅, (2) 건축 (3) 공예 (4) 디자인(상품, 그래픽 및 패션디자인) (5) 영화, TV, 비디오, 라디오, 사진 (6) IT, 소프트웨어 및 컴퓨터서비스 (7) 출판 (8) 박물관, 미술관, 도서관 (9) 음악, 공연 및 시각예술) 31개 업종

* 창조경제(creative economy) : 창조산업 + 창조직업이 포함된 그 외 산업

* 창조업종(creative occupations) : 창조산업과 관련된 직업

창조산업 중 콘텐츠산업에 초점을 맞추어 글로벌시장 규모를 살펴보면 (2015년 현재), 스마트기기와 유/무선 네트워크 발달로 디지털 콘텐츠 소비가 확연히 증가하였으며 전년대비 5.5% 증가한 1조 8,917억 3,300만 달러를 기록하였다(한국콘텐츠진흥원, 2017a). 주요 국가별 콘텐츠시장 규모와 전망을 보면, 우리나라는 2015년 현재 세계 7위권의 콘텐츠산업 강국으로, 2020년까지 연 평균 4.4% 성장률로 7위권을 유지할 것으로 전망되고 있다.

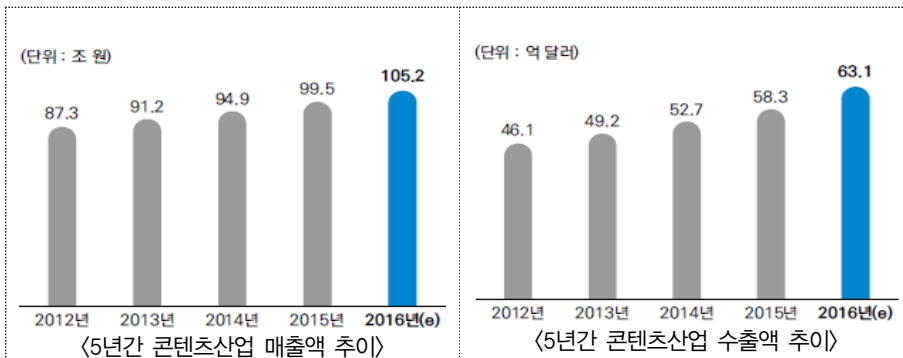
순위	국가	2011	2012	2013	2014	2015p	2016	2017	2018	2019	2020	2015-20 CAGR
1	미국	582	608	635	667	701	733	762	789	813	837	3.6
2	중국	112	124	140	158	176	194	214	233	252	270	8.9
3	일본	139	144	149	155	160	164	167	170	173	176	2.0
4	영국	86	87	90	93	97	100	103	107	110	112	3.0
5	독일	84	86	87	89	91	93	95	96	98	99	1.7
6	프랑스	64	64	66	68	71	73	75	77	79	81	2.8
7	한국	39	43	46	49	52	54	56	59	61	64	4.4
8	캐나다	43	45	47	49	51	53	54	56	58	60	3.3
9	브라질	26	29	33	37	38	41	44	46	49	52	6.4
10	이탈리아	38	37	36	36	37	39	40	41	43	44	3.3

(단위: 백만 달러)

[그림 IV-13] 주요 국가별 콘텐츠시장 규모 및 전망(2011-2020)

* 출처 : 한국콘텐츠진흥원(2017a), 2016 해외콘텐츠시장 동향조사 포켓북

최근 5년간 콘텐츠산업의 매출과 수출액 증가추이를 보면, 매출액의 경우 2016년 106.2조 원으로 추정되어 5년 전인 2012년 87조 원에 비해 약 20 조원 증가했으며, 수출액 또한 63.1억 달러로 2012년(46.1억 달러)에 비해 20억 달러 증가한 것으로 확인된다(그림 IV-14 참조).



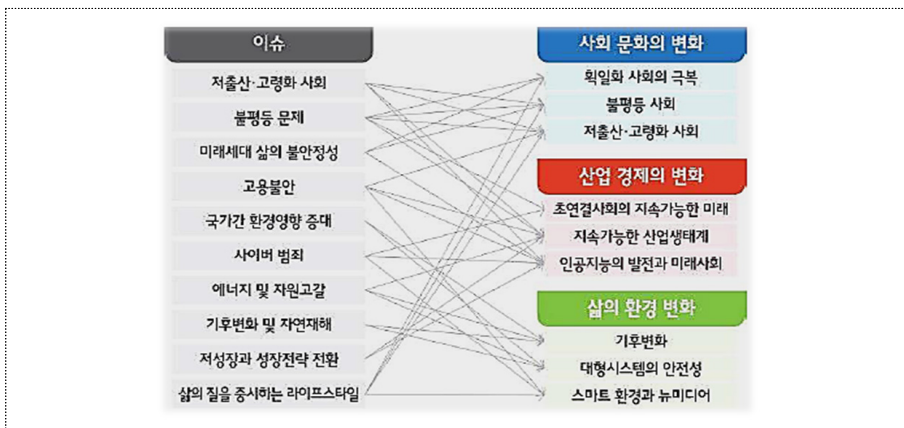
[그림 IV-14] 우리나라 콘텐츠산업 매출액 및 수출액 추이 (2012-2016)

* 출처 : 한국콘텐츠진흥원(2017b), 2017년 콘텐츠산업 전망: 2016년 결산 및 2017년 이슈분석

디지털모바일환경이 지속적으로 진화하고, 소위 4차산업혁명기술이 발달함에 따라 콘텐츠산업과 창조산업의 글로벌 시장 규모는 더욱 커질 것으로 예상되며, 이들 산업이 국가경제 발전 및 일자리창출을 지속적으로 견인해낼 것으로 전망된다.

2) 경제 환경의 변화와 문화의 역할

실제 미래를 준비하는 다양한 이슈보고서에 따르면, 이러한 복잡한 양상에 대한 특징은 환경변화와 밀접한 관련을 맺고 있으며, 최근의 환경변화는 사회문화적 변화 뿐 아니라, 산업경제의 변화와 삶의 변화 등이 모두 복합적으로 얽혀서 다양한 이슈들을 양산해내고 있다. 저출산과 고령화, 불평등의 문제 뿐 아니라, 삶의 불안정성, 고용불안, 에너지, 기후변화, 저성장과 성장전략의 전환과 함께, 삶의 질을 중시하는 라이프 스타일의 변화에 이르기까지 이전과는 다른 중층적 구조들이 복잡하게 연결되어 있다(그림 IV-15 참조). 이에 스마트환경의 변화에 이르기까지 정책적 도전은 새로운 환경의 적응도를 높이기 위한 노력의 경주를 요구하고 있다. 특히 경제적으로는 저성장과 경제적 불확실성의 심화, 사회 불평등의 증대, 불공정 경제 구조로 인한 불안요소를 해소할 수 있는 혁신적 경제모델이 필요한 시점이며, 문화적으로는 생산자이자 소비자인 국민이 휴식과 여가가 있는 삶을 통해 삶의 질을 높이고, 자유와 창의성을 기반으로 우리 사회의 창의수준을 제고하는 한편 문화 부가가치를 극대화하여 새로운 시대를 위한 적응력을 높여야 하는 시기이다.



[그림 IV-15] 지속가능한 경제성장을 고려하기 위한 환경변화

* 출처 : 미래창조과학부/미래준비위원회(2015), 미래이슈 분석 보고서

이러한 환경의 변화에 따라 문화를 기반으로 한 콘텐츠는 그 중요성이 더욱 커질 것으로 예견된다. 기술의 진보에 대해 문화콘텐츠의 관련 주제 중 가장 중요한 키워드들은 연결(Connected), 융합, 스마트(Smart), 경험 등이 될 것이며, 기술의 발전에 따른 인류 삶의 패러다임 변화의 중심이 될 것으로 전망된다. 이러한 변화에서 가장 중요한 것은 패러다임의 변화에 따라 디지털 기술이 만들어낸 사이버세계와 현실의 물리적 세계가 통합되는 CPS(Cyber-Physical System)세계에 어울리는 문화콘텐츠를 어떻게 기획하고, 개발·활용할 것인가 하는 것이다. 이에 따라 짧은 내용의 콘텐츠를 소비하는 스낵컬처, N screen 기반 콘텐츠, 쌍방향콘텐츠, 사용자 인터페이스(UI)의 편의성 추구 등 소위 스마트 콘텐츠에 대한 관심과 필요성은 더욱 증가할 것이다. 또한 산업적으로 단기 전망을 살펴보면, 문화콘텐츠의 활용에 따라 제조업, 관광 등 타 산업과의 융합, 국경을 넘어서는 해외시장의 진출, 문화콘텐츠 이용과 소비의 국제협력 추진 등 주제가 더욱 중요하게 대두될 전망이며, 정책적으로는 기술과 주력산업 융합을 위한 소위 콘텐츠 R&D 지원 확대 및 관련 체계·법제 개선 등이 중요하게 대두될 것으로 판단된다(이병민 a, 2017).

그러나 보다 근본적으로 관심을 두어야 할 것은 이러한 기술변화에 중요한 부분이 획기적인 기술변화를 통한 변화의 적응보다는 다양한 인자들의 협력을 통한 생태계의 완성이 중요하다는 사실이다(기계+기술+서비스+콘텐츠). 경제 환경이 변한다고 해도 현재 문화콘텐츠 산업관련 시장 환경이 안고 있는 다양한 문제점들은 단기간에 해소되지 않기 때문이다. 실제 지금까지 지적되어왔던 문화콘텐츠기업의 영세성, 자금조달의 어려움, 열악한 노동환경, 배분구조의 불공정, 창·제작기반의 부실, 콘텐츠 유통기반 취약 등은 기술발전과 기업의 적응 정도에 따라 수준과 격차에 따라 양극화가 심해질 우려도 있다. 오히려 염려되는 것은 지금까지 유통과 플랫폼 관련 기업들에게 부가가치와 수익이 대부분 돌아갔던 것처럼, 네트워크와 플랫폼, 디바이스 집중형 구조를 통해 배분구조의 불안정성이 더욱 심화되고, 생태계의 안정성이 왜곡될 수도 있다는 것이다. 따라서 4차산업혁명을 고려하고 지속가능한 경제발전과 문화의 연계를

적극적으로 고려한다면, 소위 스마트한 생태계 환경에서 콘텐츠와 플랫폼, 네트워크와 기기 등의 연결고리 역할을 하는 핵심 동력인 ‘문화’에 어떻게 힘을 실어줄 것인가 하는 고민이 있어야 할 것이며, 이와 함께 중장기적으로 산업의 육성에 대해서는 기술개발에서 표준·서비스 상용화에 이르는 전 과정에 대한 일원화된 종합관리체계를 어떻게 운영할 것인가 고민이 필요할 것이다.

또한 장기적인 측면에서 일자리와 창직 등 우선되는 고민들에 대해 대응하자면, 4차산업혁명 시대의 도래와 함께 일자리가 줄어들 것이라는 우려에 대해 지속가능한 발전을 염두에 둔 전략을 세워야 한다는 문제가 있다. 특히, 4차산업혁명 시대 문화를 기반으로 하는 지속가능한 발전에 대한 주제는 양질의 일자리인데, 이와 관련하여 긍정론과 비관론이 동시 존재하기 때문이다. 신기술의 도입으로 새로운 직종과 산업이 출현하여 일자리가 늘어날 것이라는 긍정적 전망과 함께, 인공지능의 발전과 이를 바탕으로 하여 상품과 서비스 제조의 자동화를 통해 모든 일자리 소멸 위험성을 높일 것이라는 비관론도 존재하고 있다(최석현, 2017). 하지만 4차산업혁명 시대 지속가능한 발전을 위한 문화의 산업화와 관련된 일자리는 장기적으로는 오히려 더 늘어날 것으로 보는 것이 맞을 것이다. 낮은 수준의 기술을 중심으로 하는 일자리는 감소하는 반면, 창의적인 업무를 기준으로 하는 고숙련 및 전문직 일자리는 증가할 것으로 예상되기 때문이다. 세계경제포럼(WEF)에서 발간한 Future of Jobs(2016)에 따르면 기술이 대체할 수 있는 단순(routine)한 일자리는 줄어들겠지만, 감성과 인간의 창의성을 다루는 문화적인 특성을 나타내는 일자리는 해당 수요가 더욱 늘어날 것으로 전망하고 있다. 이와 관련하여 4차산업혁명에 생존하기 위한 10대 기술로서, 대인적응, 인간 인지적응력, 감성지능, 창의성에 관련된 부분 등 문화를 염두에 둔 사회적 스킬이 매우 중요함을 강조하고 있다. 이는 우리가 지금까지 산업을 진흥시키는 요소를 기계적으로만 고려해오던 ‘기술(technology)’에 의존했다는 범에 비추어볼 때 매우 유의미한 방향이라고 볼 수 있다. 오히려 향후 지속가능한 발전을 고려했을 때에는 고부가가치의 목표를 가지고, 다각화와 혁신, 창조를 염두에 둔 문화적인 환경 하에서 숙련도의 가치를 높게 치는 콘텐츠 기반 ‘기량(skill)’이 훨씬 중요한 의미를 차지하게 될 것이다.

다. 지표 관리 및 정책과제 추진

1) 정책지표의 관리

‘목표분야 4’ 지속가능한 경제성장과 고용증진과 관련 선도지표로 ① 예술산업·콘텐츠산업 분야 고용률/실업률/임금 수준, ② 국가 및 지역의 고용인구 중 예술산업/콘텐츠산업 분야 종사자 비중, ③ 국가 연구개발(R&D) 예산 중 예술산업/콘텐츠산업 분야 예산 비중, ④ 국가 및 지역 총생산 중 콘텐츠산업의 비중이 선정되었다. 이외 ‘정부 및 지방자치단체예산 중 예술산업/콘텐츠산업 진흥 예산 비중’, ‘예술산업/콘텐츠산업 종사자 근속 기간(숙련도)’ 등이 중요 지표인 것으로 확인된다.

창·폐업을, 부가가치 등 산업의 일반적인 특성을 나타내는 지표들의 경우, 지속가능성을 담보하기보다는 뉴노멀(New Normal) 시대 시류를 타는 경제와 산업적인 특성을 반영한다고 보이기 때문에, 정책적으로도 창조성을 배태하는 사람에 대한 문제가 훨씬 더 중요하게 인식되는 결과라고 볼 수 있다. 다만, 본 연구 조사 결과 지속가능한 경제발전과 관련하여 ‘종사자의 숙련도’와 ‘종사자의 고용상 지위에 대한 중요성’은 상대적으로 낮은 인지도를 보이고 있는 바, 한국의 예술산업과 콘텐츠산업의 경우는 아직까지는 상대적으로 이러한 특징을 중요하게 인식하지 못하는 단계임을 알 수 있다. 즉 정책의 우선순위에 있어 중장기적인 고용의 질적 성장을 보장하기에 앞서, 양적인 확대와 고용의 안정성에 우선적인 관심이 있어야 함을 나타낸다고 할 수 있다.

지표의 측정은 현재 각 분야별로 생산되는 조사통계 자료를 활용할 수 있다. 예술분야는 공연예술과 시각예술을 산업으로 분류하여 예술경영지원센터에서 매년 조사보고서를 발간하고 있으며, 콘텐츠산업은 한국콘텐츠진흥원(KOCCA)에서 ‘콘텐츠산업 통계조사 보고서’를 발간하고 있다. 다만 전체 국가 경제 및 산업과 비교한 통계자료의 생산은 미흡한 것으로 보여 이의 개선이 필요한 것으로 판단된다.

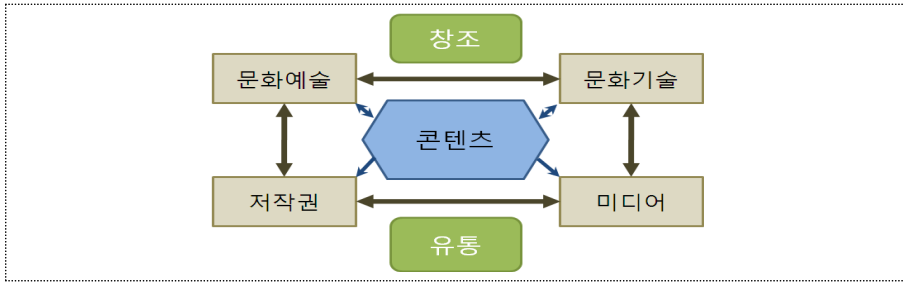
2) 정책과제 추진

전문가들의 의견을 토대로 선정된 ‘지속가능한 경제성장과 고용 증진’ 관련 우선추진 정책과제는 ① 예술산업/콘텐츠산업 분야 창업·창직 활성화, ② 지역 유희공간을 활용한 청년 문화예술인을 위한 예술창작공간 제공, ③ 영세 콘텐츠기업의 강소·중견기업화, ④ 예술산업/콘텐츠산업과 관련 연구개발(R&D) 예산 확충, ⑤ 문화예술의 창의성을 전 산업영역에서 확대 적용(산업의 문화화)과 문화예술분야의 산업 육성(예술의 산업화)이다. 이는 산업과 혁신성이 증진에 초점을 맞추고 있으면서 청년과 창업 등 새로운 변화를 통해 사람을 중심으로 한 인프라의 조성이 지속가능성을 담보할 수 있을 것이라고 믿는 부분과, 문화 부분의 상대적으로 열악한 연구개발과 예산 부족에 대해 정책적인 지원이 더 이루어져야 한다는 전문가들의 의견이 반영된 결과로 보인다. 특히 지속가능성을 담보하기 위해 수도권 중심의 체계의 재편과 융합에 대한 고려 등이 시대 변화에 따라 중요하다는 인식이 더욱 증가하고 있어 이러한 부분에 대한 문화정책의 우선순위 조정이 이루어져야 할 것이다. 오히려, 전통적인 산업적 특성을 나타내는 금융지원과 마케팅 등의 중요도는 상대적으로 낮게 평가되고 있어 문화를 기반으로 한 경우, 문화가치를 제고할 수 있는 사람과 인문학적 특성의 배양이 더 중요한 양상이라고 판단할 수 있다.

‘예술산업/콘텐츠산업 분야 창업·창직 활성화’와 관련하여 고용, 창업과 문화적 회복력을 고려하기 위해서는 효율적인 인적자원을 적재적소에 투자하여, 지속가능한 체계를 어떻게 만들어갈 것인가 하는 부분이다. 실제, 콘텐츠와 연계되는 융합적 분야 확산 및 유연적 일자리 창출이 중요하다고 보이기 때문에 ‘스토리·디자인’ 등 창조적 요소와 타 산업과의 융합으로 새로운 시장을 창출하는 방법 등이 더 강구될 필요가 있다. 한편으로는 고용의 안정성을 보장하기 위해 일하고 싶고, 일할 맛 나는 창작환경 조성이 중요하다고 할 수 있는데, 지속가능성을 담보하기 위한 가장 중요한 부분 중의 하나가 ‘삶의 질과 고용의 균형’에 있기 때문이다. 예를 들어, 문화콘텐츠산업 분야 근로 형태를 고려, 타 산업과 달리 비중이 높은 작가나 만화가 분야 등의 경우 등을 참조하여 프리랜서

활동에 대한 경력 인증 제도를 지원하기 위한 정책을 강화하고 실업급여/기본소득, 고용보험제도 개선 및 사회 안전망 마련 등 인적자원의 보전에 대한 정책에 집중하고 관련 지표에 집중할 필요가 있다.

한편 이 분야의 기업 경쟁력을 강화(영세기업의 강소·중견기업화)하고 ‘산업’의 경제적 시너지를 전 사회적으로 확장(문화예술의 창의성을 전 산업영역에서 확대 적용)하기 위해서는 전반적인 산업생태계의 건전성 및 지속가능성 확보가 전제되어야 한다. 이를 위해서는 다양한 요소들, 즉, 예술과 산업, 콘텐츠 등의 융합이 지속적인 연구개발과 투자를 통해 잘 버물려질 수 있어야 하며, 공정경쟁 보장을 통해 서로가 윈윈(win-win)하고 공생할 수 있는 환경을 만들어주는 일이 중요하다. 최근 문화를 기반으로 하는 콘텐츠의 개념은 단순 미디어+콘텐츠의 기본적 개념에서 벗어나, 제조업, 서비스업, 하드웨어, 소프트웨어, 미디어 등 기획부터 소비에 이르는 전 가치사슬에 참여하는 콘텐츠 생태계와 관련이 있는 분야로, 창조적 행위와 관련된 모든 연관 영역으로 확장되고 있다. 즉, 산업적 요인뿐 아니라 우리의 삶과 관련되는 문화유산, 생활양식, 창의적 아이디어, 가치관 등 문화적 요소들이 콘텐츠로 재구성·유통되면서 다양한 기기과 미디어, 서비스를 통해 융복합화 현상이 나타나고 고부가가치를 갖는 상품으로 전환되는 것이다. 이에 특히, 융복합이 시대의 주류를 이루는 변화와 관련 창의적 ‘문화’ 특성이 내재되어 있는 문화상품으로의 특징이 더욱 중요해진다. 이를 기반으로 산업적으로는 콘텐츠가 네트워크에 연계되어 수익이 증대하면서도 본질적인 가치는 계속 유지되고, 이제까지 가능하지 않았던 영역에서 새로운 윈도우가 창출되며, 궁극적으로 국민에게는 삶의 질을 높일 수 있는 계기가 마련된다. 이를 위해 융합적 특성이 더욱 잘 발현될 수 있도록 생태계의 구상이 필요하다. 예를 들어, 문화예술(원천)-문화기술(표현)-저작권(가치/활용)-미디어(유통) 유기적 연계의 생태계 구성을 염두에 놓고 보자면, 이러한 각 요소들이 어떻게 역할분담을 하며 시너지효과를 창출할 수 있을까 하는 부분에 정책지원의 주안점을 놓고 지속가능한 측면에서의 생태계의 완성 등에 관련된 지표에 집중해야 할 것이다(그림 IV-16 참조).



[그림 IV-16] 지속가능한 문화기반 산업성장을 위한 생태계의 고려

비록 전문가 조사에서 상대적으로 중요성이 낮게 나오기는 했지만, 시대의 변화에 따라 4차산업혁명시대의 적응도를 높이는 정책도 매우 중요하게 인식할 필요가 있다. 다만, 문화적 가치를 인식하는 측면에 집중해 보자면 기술적인 혁신 뿐 아니라 4차산업혁명 시대의 문화적 가치가 무엇이 되어야 할 것인가에 대해 집중하는 정책이 필요하다.

종합적으로 지속가능한 경제성장과 고용창출을 위한 문화정책은 그간 단순 성장 지향적인 관점에서 벗어나 중장기적 관점에서 지속가능성을 염두에 둔 정책으로의 전환이 필요하다. 즉 문화를 가치로 한 좋은 일자리와 다양한 이해관계자들간의 파트너십, 성과위주의 정책지원의 목표 수정, 공감사회의 특성을 기반으로 한 사회적 가치의 공유 등이 그러한 전환의 중요한 주제가 될 것이다.



[그림 IV-17] 지속가능한 경제성장과 고용증진을 위한 문화정책 방향(As Is-To Be)

* 출처: 이병민b, 2017b, 콘텐츠산업 중장기 발전방안 [콘텐츠산업 진흥 연속기획 세미나], (2017. 4. 27)

5. [목표분야 5] 지속가능한 도시와 정주 공간 조성

가. 문화정책의 필요성

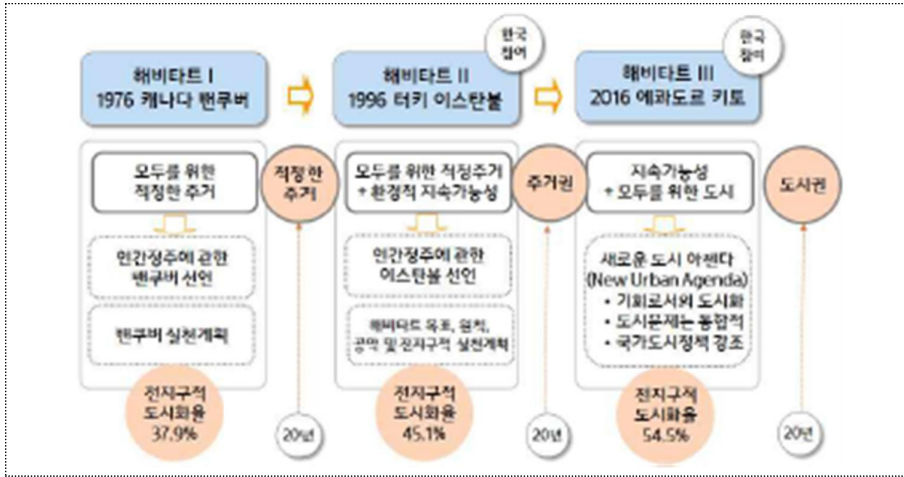
현 시기 도시와 지역은 위기에 처해 있다. 인구감소, 탈산업화와 특정지역으로의 기능집중 등으로 ‘도시쇠퇴(Urban Decline)’와 ‘축소도시(Shrink City)’에 대한 우려가 증대되고 있다.¹⁸⁾ 또한 21세기 도시와 지역에 있어 불평등, 자연 및 문화적 환경의 파괴는 지속적으로 도전과제가 되고 있다. 도시화에서 비롯된 이익은 불평등하게 분배된다. 공공공간의 민영화, 자산과 서비스에 대한 불균등한 투자, 젠트리피케이션(gentrification) 등은 도시 내 많은 사회집단의 배제로 연결될 수 있다. 그리고 도시의 팽창과 건조환경(built environment)의 확대로 생태환경은 물론 유·무형 문화적 환경이 소실되고 있다.

이러한 도시와 지역의 위기는 곧 인간의 생활이 이루어지는 정주공간의 위기, 나아가 인간안보(human security)의 위협을 의미한다. 따라서 도시와 지역 문제 해결이 UN 지속가능발전의 중요한 목표(목표 11: 포용적이고 안전하며 회복력 있는 지속가능한 도시와 정부 공간 조성)로 채택된 것은 어쩌면 매우 당연한 것이다.

한편 UN SDGs의 목표 채택과 연계하여, 2016년에 에콰도르 수도 키토에서는 ‘주거와 지속가능한 도시개발을 위한 유엔회의(The UN Conference on Housing and Sustainable Urban Development)’, 일명 UN-HABITATⅢ 회의가 개최되었다. UN-HABITAT회의는 1976년 시작한 이래 20년마다 도시와 정주공간을 둘러싼 문제해결을 논의하고 새로운 국제의제를 채택하고 있는데(그림 IV-18 참조), 2016년의 해비타트Ⅲ 회의는 50%가 넘는 인구가 도시에 거주함에 따라 지속가능한 발전을 위해서 더 이상 도시의 중요성을

18) 도시쇠퇴와 도시축소는 유사한 개념으로 인지되어왔고 주로 ‘도시쇠퇴’가 개념적으로 활용되어 왔으나 엄밀하게 볼 때 이 둘은 차별된다. 대표적 차이점으로, 도시쇠퇴는 향후 성장으로 전환이 가능한 도시발전단계의 하나로 보는 반면, 도시축소는 이전의 상태로 되돌릴 수 없는 위기상황으로 보고 있다(Cieřla, 2013: 21). 즉 도시쇠퇴는 도시발전의 순화주기에 따라 일시적 혹은 주기적으로 나타나는 현상으로 볼 수 있는 반면, 도시축소는 구조적인 악순환에 빠져 장기간 혹은 지속적으로 나타나고 있는 현상으로 보는 경향이 있다(구형수 외, 2016, 저성장 시대의 축소도시 실태와 정책방안 연구, 국토연구원, pp.15-16)

간과할 수 없게 되었으며 도시가 경제성장의 엔진이자 지속가능한 발전에 기여해야한다는 취지 아래 개척되었다. 본 회의에는 우리나라를 비롯한 유엔회원국 정부, 국회, 지방자치단체, 시민단체, 연구기관, 국제기구의 관계자 등 전 세계 167개국 약 3만 명이 회의에 참석하였다.



[그림 IV-18] 해비타트 대회의 전개 과정

* 출처 : 김수진(2016); 박세훈 외(2016), p.18 재인용

2016년 UN-HABITAT III에서는 국제적인 도시의 지속가능한 목표 달성을 위한 ‘신도시의제(New Urban Agenda, NUA)’를 채택한다. 이때 신도시의제의 핵심개념은 ‘도시로의 권리(The Right to the City)’이며, 3대 원칙은 ① 누구도 뒤에 남겨 놓지 않는다-도시의 형평성과 빈곤 퇴치 ② 지속가능하고 포용적인 도시의 번영과 모두를 위한 기회 ③ 생태적이고 복원력 있는 도시 조성이다.

해비타트III의 NUA는 도시 및 지역의 문화정책과 관련된 내용을 직간접적으로 담고 있는데, 이때 ‘문화’를 사람 중심적·포용적이고 활력이 넘치며 문화다양성이 보장되는 도시를 위한 필수적인 기제로 다루고 있다. NUA에서 언급하고 있는 도시 및 지역의 문화 관련 주요 이슈는 문화유산 보전, 도시환경의 획일화 방지, 문화와 도시정책간 통합, 문화권리 존중, 공동체 참여, 도시역량 및 인적자본 강화, 문화/커뮤니케이션 자원 접근성 제고, 이주민 권리 보호 등으로 정리될 수 있다. 그리고 NUA 내 세부 조항 중 문화와 관련된 것은 ① 공공

(문화)공간의 확대 및 접근성 강화(37) ② 자연 및 문화유산의 활용(38) ③ 문화 다양성 존중(40)이 있다.

〈표 IV-10〉 해비타트Ⅲ 신도시의제(NUA) 내 문화 관련 조항

NUA 조항	주요 내용
37. 공공 (문화)공간의 확대 및 접근성 강화	<ul style="list-style-type: none"> 포용적이고 접근성 있으며 환경 친화적인 양질의 공공 (문화)공간 확대 이를 통해 사회적 상호작용 및 포용, 문화적 표현 및 다양한 사람과 문화간 대화 촉진
38. 자연 및 문화유산의 활용	<ul style="list-style-type: none"> 도시와 인간정주에서 유·무형을 지속가능한 방식으로 활용 문화기반시설 및 유적지, 박물관, 원주민 문화 및 언어, 전통적 지식 및 예술보호를 위해 노력 이 과정에서 도시지역의 재생 및 활성화, 사회적 참여와 시민권 행사에 있어 이들이 수행하는 역할 강조
40. 문화다양성 존중	<ul style="list-style-type: none"> 도시 및 인간정주에서 다양성을 포용하기 위해, 또한 사회통합, 문화간 대화와 이해, 관용, 상호존중, 양성평등, 혁신, 기업가정신, 포용, 정체성과 안전, 모든 사람의 존엄성을 강화하기 위해 노력 점점 다양하고 다문화적으로 변모하는 사회에서 각 지역의 제도가 다원성과 평화적 공존을 증진하도록 노력

* 출처 : 해비타트 III 신도시의제(The New Urban Agenda)(번역 : 국토연구원에서 발췌)

한편 2016년 UNESCO는 UN HABITAT III 신도시의제 채택과 연계하여 지속가능한 도시발전에 있어 문화의 가치와 역할에 대해 정리한 ‘Culture·Urban·Future - Global Report on Culture for Sustainable Urban Development’를 발표한다. 이 보고서에는 ① 급속한 도시화에 문화는 빈곤감소와 회복의 수단, ② 세계화시대에 사회적 취약계층의 배제와 획일화를 극복할 수 있는 대안으로 공동체문화·지역문화·문화유산의 중요성 강조, ③ 이민, 난민 등의 증가로 도시의 구성원이 다양화·이질화됨에 따라 문화다양성의 존중 요구 등을 강조하면서 정책적 권고 사항을 제시하고 있다.

〈표 IV-11〉 ‘Culture·Urban·Future - Global Report on Culture for Sustainable Urban Development(UNESCO, 2016)’ 주요 내용과 주제 분석

분야	사람(People)	환경(environment)	정책(Policies)
주제	<ul style="list-style-type: none"> 사람 중심의 도시 포용적 도시 평화적이고 관용적 사회 창조·혁신적 도시 	<ul style="list-style-type: none"> 휴먼스케일 & 컴팩트시티 지속가능하고, 회복력을 갖춘 그린시티 포용적인 공공공간 도시정체성 보호 	<ul style="list-style-type: none"> 지속가능한 지역개발 농촌-도시간 연계 강화 도시거버넌스 개선 지속가능한 도시발전에 재정 투자

분야	사람(People)	환경(environment)	정책(Policies)
내용	<ul style="list-style-type: none"> 도시의 활력 및 정체성 보호 강화 문화를 통한 도시사회의 포용성 추구 문화를 통한 도시발전의 창조성과 혁신 촉진 대화와 평화구축을 위한 문화의 역할 강화 	<ul style="list-style-type: none"> 도시보전 실천으로부터 학습된 교훈으로부터 휴먼스케일, 복합용도도시 육성 생동감 넘치는 건조자연환경 촉진 문화를 통한 공공공간의 질 향상 문화기반 해법을 통한 도시 회복력 개선 	<ul style="list-style-type: none"> 도시계획의 핵심에 문화의 통합에 의해 도시재생 및 농촌-도시 연계 포용적 경제사회발전을 위한 지속가능한 자원으로 문화 구축 로컬거버넌스에 공동체의 역할을 강화하고, 문화를 통한 공동체 참여 촉진 문화를 위한 혁신적지속가능한 재정모델 개발

이렇듯 글로벌 사회에서 문화가 ‘도시 및 지역 문제 해결의 중요한 수단이자 기제’라는 인식이 확대됨과 동시에 우리나라에서도 ‘지역문화 진흥’에 관한 관심이 높아지고 있다. 현재 우리나라에서 지역문화 혹은 지역문화정책이 중요한 이유는 다음과 같다. 첫째, 국민들의 일상생활은 지역사회를 통해 실현되므로 국민들의 문화적 실천은 당연히 지역에서 구현된다. 즉 지역문화정책은 ‘문화정책’이라고 지칭해도 무방할 것이다. 둘째, 문화에 기반한 지역발전의 중요성이 지속적으로 증가하고 있다(김현호, 2011). 문화를 통한 도시 및 지역재생, 지역 고유 콘텐츠의 활용한 문화·관광산업의 육성 등 소위 창조적 지역발전(creative regional development)을 위해 지자체는 물론 중앙정부 차원에서 많은 정책 사업을 추진하고 있다. 결국 문화는 도시와 지역, 정주공간의 물리적 환경은 물론 사회·경제적 여건을 개선·회복하고 지속가능한 발전을 실현하는데 중요한 역할을 한다. 역으로 도시 및 지역의 사회·공간적 발전은 지역의 고유한 창조적 문화를 더욱 풍요롭게 할 것이다.

나. 정책 환경

1) 우리나라 도시 및 지역의 쇠퇴와 이의 대응

국토교통부는 도시 및 지역의 쇠퇴 정도를 확인하고 도시재생 대상지역을 선정하기 위해 2014년부터 매년 ‘도시쇠퇴현황’(2016년부터 ‘도시재생 활성화지역 진단’)을 조사·발표하고 있다. 조사를 위해 사용된 ‘도시쇠퇴 측정지표’는 총 5개로,

인구사회부문 2, 산업경제 2, 물리적 환경 1로 구성되어있다(표 IV-12 참조).

〈표 IV-12〉 도시쇠퇴 진단 지표

부문	지표 명	지표 설명
인구사회 부문	과거대비인구변화(%)	• 최근 30년간의 인구가 가장 많았던 시기 대비 현재의 인구 증감률
	최근인구변화(년수)	• 최근 5년간 3년 이상 연속으로 인구가 감소한 지역
산업경제 부문	과거대비사업체변화(%)	• 최근 10년간 총 사업체수가 가장 많았던 시기 대비 현재의 총 사업체수의 증감률
	최근사업체변화(년수)	• 최근 5년간 3년 이상 연속으로 총 사업체수가 감소한 지역
물리환경 부문	노후건축물비율(%)	• 전체 건축물 중에서 준공된 후 20년 이상이 지난 건축물이 차지하는 비율

* 출처 : 도시쇠퇴현황자료(2016, 12월 기준) (www.city.go.kr에서 다운로드)

2015년과 2016년 전국 도시쇠퇴 현황을 살펴보면 우리나라의 도시쇠퇴가 어느 정도 심각한지 확인할 수 있다. 2015년 12월 기준 전국 3,482개 읍·면·동 가운데 도시쇠퇴진단지표 중 2개 이상 충족하는 도시쇠퇴지역은 2,241개로 64.4%를 차지하였다. 2016년 12월 기준 조사 결과도 유사하게 나타나는데, 전국 3,488개 읍·면·동 중 2,300개(65.9%)가 도시쇠퇴가 진행되고 있는 도시재생 활성화 대상 지역이었다.

〈표 IV-13〉 도시재생 활성화지역(도시쇠퇴지역) 진단 결과

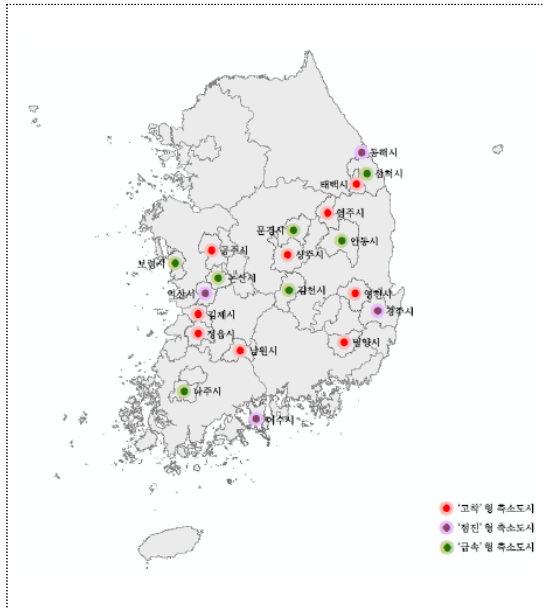
연도	기준 부합 지역(A)	기준 미부합 지역 (B)	총합계 (A+B)	비율 (A/A+B)×100)
2016	2,300	1,188	3,488	65.9%
2015	2,241	1,241	3,482	64.4%

* 출처 : 도시쇠퇴현황자료(2015, 2016) (www.city.go.kr에서 다운로드)

한편 구형수 외(2016)는 ‘지속적이고 심각한 인구감소로 인한 물리적 스탁의 공급 과잉현상이 나타나는 도시’를 축소도시(Shrink City)로 정의하고, 전국 77개 도시를 대상으로 인구지표를 이용하여 축소도시 경향을 분석하였다. 그 결과, 거의 절반 이상인 44개(57.1%) 도시가 지속적 성장·안정패턴을 보인 반면, 지속적인 축소 경향을 보인 도시 또한 20개인 것으로 추출되었다. 이들 도시의 공간적 분포를 보면, 강원도 3, 충청남도 3, 전라북도 4, 전라남도 2, 경

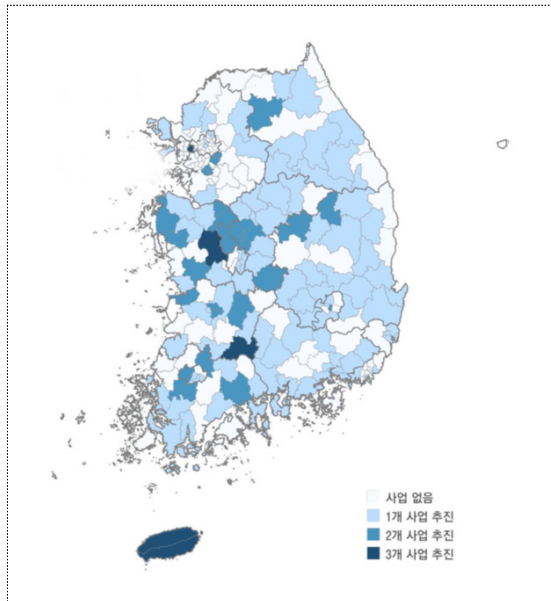
상북도 7, 경상남도 1로 경상북도가 가장 많은 것으로 파악되었다(그림 IV-19 참조).

이렇듯 전국적으로 확대·심화되고 있는 도시쇠퇴를 억제하고 재생을 도모하기 위한 정부 및 지자체의 노력 또한 점차 강화되고 있다. 그 대표적인 사업으로 2011년부터 지역발전위원회와 관계 부처가 공동으로 추진하고 있는 ‘창조지역사업’, 국토교통부가 중심이 된 ‘도시재생사업’, 그리고 문화체육관광부의 ‘문화특화 지역 조성사업’ 등이 있다. 창조도시사업은 2010년부터 2014년까지 5년간 총 95개 사업이 지정되어 국비 587억 원의 예산이 집행되었거나 집행 중이다. 도시재생사업의 경우 「도시재생 활성화 및 지원에 관한 특별법(2013년 제정)」에 의거, 전국 13개 시·구를 도시재생 선도지역으로, 33개 시·구를 도시재생 일반 지역으로 지정하여 지원하고 있다. 문화특화지역의 경우 도시형 사업과 마을형 사업으



[그림 IV-19] 축소도시의 공간적 분포

* 출처 : 구형수 외(2016), p.64



[그림 IV-20] 도시쇠퇴에 대응한 창조적 지역사업 현황

* 출처 : 노영순(2016), p.65

로 구분·추진되고 있는데, 도시형 사업은 2016년 현재 17개소, 마을형 사업은 29개소 등 총 46개소가 지정·지원되고 있다. 한편 창조지역/도시재생/문화특화지역 사업 중 1개 이상의 사업을 추진하고 있는 지방자치단체는 전국 229개 중 54.2%인 124개에 달하며(그림 IV-20 참조), 이 중 상당수가 ‘문화’와 관련된 것으로 파악된다.¹⁹⁾

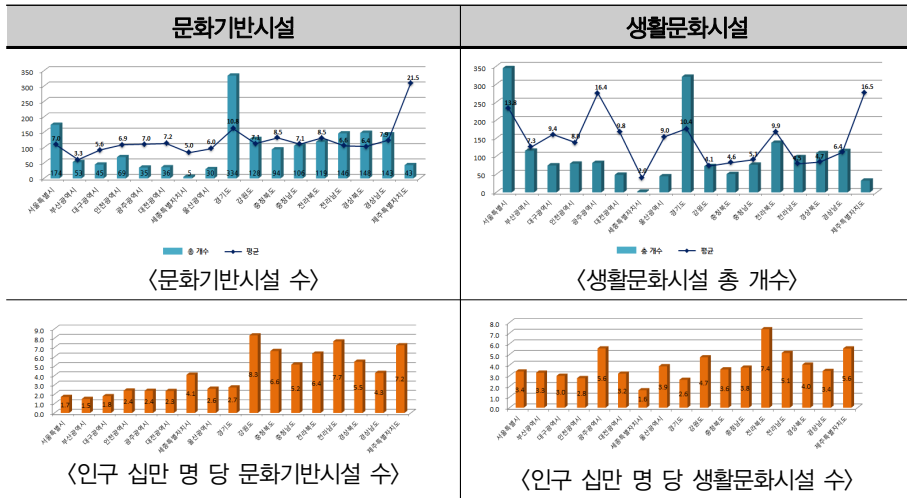
2) 지역문화 자원 분포 및 지역 간 문화격차

도시쇠퇴 혹은 도시축소는 이미 현실화되고 있으며, 중장기적으로 국가의 지속가능한 발전에 심각한 위협요인이 될 것으로 보인다. 그렇다면 문화는 도시 쇠퇴와 어떠한 관련을 가지는가? 앞에서 살펴본 바와 같이 문화는 도시쇠퇴를 극복하고 지속가능한 도시발전을 위한 중요한 매개이자 수단이 될 수 있다. 반면 인구감소와 도시쇠퇴로 인해 시장에서의 문화서비스 공급이 적절히 이루어지지 않아 지역 간 문화 격차가 더욱 심화되며, 이는 다시 인구감소와 도시쇠퇴로 이어지는 악순환이 발생할 수 있다. 따라서 지역문화 진흥과 지역 간 문화격차 해소는 ‘도시쇠퇴’ 나아가 ‘도시축소’를 억제하고 국토의 균형발전과 지속가능한 발전에 기여하는 중요한 기제가 될 수 있다.

「2014년 기준 지역문화실태조사」(문화체육관광부, 2016) 결과를 통해 문화시설(공공 문화기반시설, 생활문화시설)과 문화 활동(지역문화예술법인·단체 및 사회적 기업 수)로 지역 간 문화여건으로 살펴보면, 공공 문화시설의 보급은 지역 간 격차가 현격하지 않으나, 문화 활동의 주체인 예술단체의 경우 지역, 특히 수도권, 비수도권간의 격차가 드러나고 있다. 광역시도 내 문화기반시설의 총 개수를 보면, 경기도가 334개로 가장 많으며 다음으로 서울특별시가 차지했다. 다만 인구 십만 명당 문화기반시설 수의 경우 강원도가 약 8.3개로 가장 많았고 전라남도, 제주특별자치도 순으로 나타났다. 생활문화시설에 있어서도 총 수는 수도권(서울·경기)이 월등히 높으나 인구 십만 명으로 환

19) 노영순(2016)에 따르면, 2010년(2011년 시행)부터 2014년까지 지정된 88개의 창조지역 사업 중 37개가 문화관광과 관련되는 것으로 파악된다. 도시재생사업 중에서도 문화관광을 활용한 사례가 많은데, 대표적인 사례가 전북 군산, 충남 천안, 경남 창원이다(노영순, 2016, 지역문화진흥을 위한 공공부문의 역할과 과제, 한국문화관광연구원)

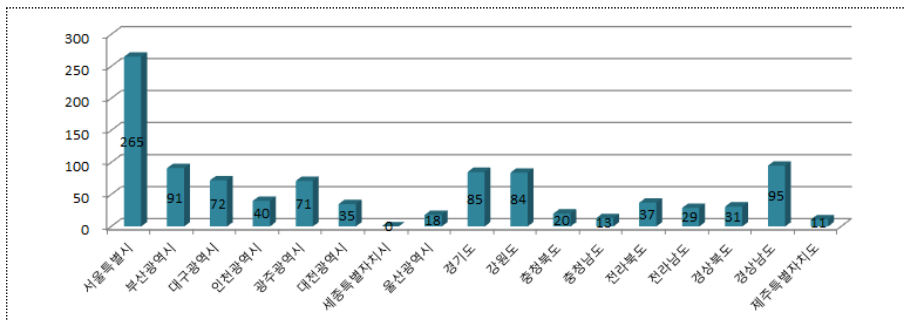
산했을 때 전라북도, 제주특별자치도, 광주광역시, 전라남도 순이었다. 즉 인구 규모로 볼 때 공공 문화시설의 공급 차는 크지 않은 것으로 확인된다.



* 출처 : 문화체육관광부(2016), 2014년 기준 지역문화실태조사 분석연구, 한국문화관광연구원
 * 문화기반시설 : 공공도서관, 등록박물관, 문예회관, 문화보급전수시설
 생활문화시설 : 생활문화센터, 평생학습관, 문화의 집, 생활영상시설, 작은도서관

[그림 IV-21] 시도간 문화기반시설과 생활문화시설 공급 현황 비교

그러나 지역문화예술 법인·단체 및 사회적 기업 수를 살펴본 결과, 지역 간 격차는 발생하고 있으며 특히 수도권/비수도권 간의 격차가 현저한 것으로 확인된다. 즉 지역 간의 문화여건 개선 정책은 시설 등 인프라보다는 인력, 운영 주체와 같은 기획·활동 역량 극복에 주안점을 두어야할 것으로 보인다.



[그림 IV-22] 시도간 '지역문화예술법인·단체 및 사회적 기업' 개수

* 출처 : 문화체육관광부(2016), 2014년 기준 지역문화실태조사 분석연구, 한국문화관광연구원

한편 지역문화실태조사에서는 지역 간 문화격차를 확인하기 위해 지표별 가중치를 부여하여 지수화해오고 있다. 이 데이터를 토대로 수도권/비수도권, 재정자립도 수준, 도시/농촌 등으로 구분하여 지역 간 격차를 살펴본 결과(2014년 기준), 정도의 차이는 있지만 지역 간 문화격차가 나타나고 있어 이의 개선이 요구된다.

〈표 IV-14〉 지역문화지표 지수화를 통한 지역 간 문화격차 비교분석 결과

주요지표	지표 내용
수도권 /비수도권	<ul style="list-style-type: none"> ▶ (종합) 2012년과 2014년 기준 결과 모두 수도권이 우위를 보이는 가운데, 2014년에 그 격차가 다소 완화되었음. • 정책과 향유 부문은 비수도권이 수도권에 비해 높은 점수를 보임 • 문화 활동(단체 및 인력 수) 부문은 수도권이 비수도권에 비해 다소 높은 수준
재정자립도	▶ (종합) 2012년과 2014년 기준 모두 재정자립도가 높은 지역의 자원활동부문이 낮은 지역보다 지수 점수가 높음(격차 발생)
도시/농촌	▶ 도시 지역 자원 및 활동의 평균값이 농촌에 비해 높게 나타나 지역격차가 있음

* 출처 : 문화체육관광부, 지역문화실태조사 각년도를 연구자 정리

다. 지표 관리 및 정책과제 추진

1) 정책지표의 관리

전문가 델파이조사 결과, 목표지표 5에 해당하는 6개의 예시지표 중 ① 지역 간 문화격차 정도(수도권/비수도권, 도시/농촌, 재정자립도 등) ② 읍·면·동 단위 생활문화시설 확보 정도 ③ 공공개발사업 중 문화영향평가 참여 사업 수 등 3개의 지표가 선도지표로 선정되었다. 그 외 ‘1인당 문화기반시설 수 및 공원 면적’, ‘광역 및 기초자치단체별 문화유산 보전 계획 수립 및 조례제정 유무’ 또한 관리가 필요한 지표로 나타났다.

‘지역 간 문화격차 정도’는 시설·자원 등 하드웨어, 제도 및 정책프로그램 등 소프트웨어, 인력·활동 등 휴먼웨어 등 지역문화를 구성하는 객관적 지표들을 종합하여 지역 간 문화적 격차를 분석하는 것으로, 이미 ‘지역문화진흥법’에 명시된 ‘지역문화실태조사’를 통해 정기적으로 측정되고 있다. 하지만 현행 지역 문화지수에 의한 지역 간 격차 분석은 몇 가지 개선 사항이 있다. 첫째, 지역문화실태조사의 지표 측정대상이 공공부문 정책 및 관련 사업에 국한되어 있으므로, 민간 문화서비스 수급의 반영이 필요하다. 둘째, 소비자 만족도, 이용도 등 소비자 수요에 관한 데이터를 추가·보완해야 할 것이다. 이러한 점들을 고려하

여 문제인 정부의 국정과제로 제시된 (가칭)‘문화균형지수’를 개발하고 이를 활용하여 지역 간 문화격차 해소에 필요한 정책적 대안을 강구해야 할 것이다.

‘읍·면·동 단위 생활문화시설 확보’는 일상생활 속 문화향유를 위한 인프라의 적재적소 비치 여부를 확인할 수 있는 지표이다. 생활문화센터, 작은도서관 등 대부분의 현황 자료는 지자체 및 문화체육관광부가 관리하고 있으며, ‘지역 문화실태조사’에서도 지표 관리가 되고 있다. 다만 시·군·구 단위로 현황자료를 분류·관리하여 생활권 단위의 문화서비스 제공에 관한 정책 수립·추진에 활용해야 할 것이다.

‘문화영향평가’는 국가 및 지자체의 계획, 대규모 정책 사업이 지역 공동체와 문화적 환경에 미치는 영향을 진단하는 것으로, ‘문화기본법’ 제5조 ④에 의거하여 추진되고 있다. 공공개발사업 중 문화영향평가 참여 사업 수는 공공사업 시행주체의 문화적 환경 유지·보전에 대한 인식을 엿볼 수 있는 지표이다. 문화영향평가는 개발에 따른 공동체, 지역, 넓게는 국가의 인문환경의 훼손을 방지하는데 목적이 있는 만큼, 지속가능한 국가와 지역발전을 위해 참여 사업수의 확대는 필요하다.

선도 지표에서는 제외되었지만 공원, 문화기반시설 등 공공문화시설의 확보와 관련된 지표 또한 정부 및 지자체 차원에서 측정·관리되어야 할 것이다.

2) 정책과제 추진

전문가 델파이 조사 결과를 토대로 선정된 이 목표분야의 ‘우선추진 정책과제’로는 ① 도시 및 지역계획의 핵심에 문화의 통합 ② 도심 유희공간의 문화적 재생 확대 및 부작용(젠트리피케이션) ③ 공공 문화공간의 확보와 접근성 강화 ④ 생활문화시설 확충 및 기능 강화 ⑤ 국토 및 도시계획 수립과 공공개발사업 추진 시 ‘문화영향평가’ 활성화 ⑥ 지역 간 문화격차의 해소 및 문화자치 실현이 선정되었다.

고도성장의 위기와 저성장의 국면에서 우리나라 국토 및 도시, 지역정책의 회고와 반성이 필요한 시점이다. 사실 우리나라 도시정책은 물리적 도시환경의 효율적 관리, 인프라 및 서비스의 양적 확대, 기능 고도화 및 성장 동력 확보에 집

중되어온 것이 사실이다. 이에 국토종합계획, 도시기본계획, 지속가능발전계획 등 국토, 도시 및 지역 관련 법정계획 수립 시 ‘문화’와 관련된 지표와 내용의 반영을 제도적으로 명시하거나 부처 간 협의를 통해 적극 권고해야 할 것이다. 현행 국토 및 도시 관련 법정계획에는 공간구조 및 생활권 설정, 토지이용 및 개발, 토지수급, 환경보전 및 관리, 기반시설 및 공원녹지 조성, 경관정비 등 대부분 물리적 환경의 조성과 관리에 집중되어 있다. 따라서 문화자산 및 역량의 정도, 문화 관련된 시설 및 서비스 접근성, 시민 문화향유를 위한 정책 조치, 문화다양성 증진 등 도시문화 관련 지표를 정부 차원에서 체계적으로 관리하는 한편, 해당 정책과제를 법정 계획에 반영되도록 조치해야 할 것이다.

이와 연계하여 ‘문화기본법’에 명시된 문화영향평가를 확대하는 실효적 방안 마련이 중요하다. 문화영향평가는 앞에서 언급한 바와 같이 국가와 지자체의 계획과 주요 개발 사업이 인문·사회·문화적 환경에 미치는 영향을 측정·관리하는 유일한 수단이다. 국토의 건강하고 지속가능한 발전을 위하여 현재 선별적으로 진행 중인 ‘문화영향평가’ 제도를 개선하여 환경영향평가와 같이 평가 의무대상을 법적으로 명시하거나 수행사업에 대해 인센티브를 부과하는 등 다각적인 참여 확대방안이 마련되어야 할 것이다.

앞에서 살펴본 바와 같이 도시쇠퇴에 대응하기 위해 전국적으로 도시재생이 확대·추진될 예정이다. 문재인 정부 출범 이후 국정과제로 ‘도시재생뉴딜사업’의 추진을 확정하고 5년간 50조 원을 투자하여 낙후지역 500곳을 정비할 예정이다. 지역의 문화콘텐츠를 활용한 도시재생사업이 활발히 전개되는 가운데, 도시재생으로 인해 도시의 사회·문화 환경 보전과 회복 또한 중요한 과제가 될 것이다. 따라서 문화도시·문화지구 등 문화체육관광부의 고유사업을 원활히 추진함과 동시에 문화적 도시재생사업이 이루어질 수 있도록 문화기획인력의 적극적 참여, 문화영향평가의 의무적 적용 등의 연계 조치가 필요할 것으로 판단된다. 또한 공익 추구형 도시재생 추진, 젠트리피케이션(gentrification) 혹은 투어리스트피케이션(touristification) 등의 부작용 방지를 위해 문화도시/도시재생사업에 공동체토지신탁 도입, 사회적 협동조합 설립 등 도시재생의 지속가능한 관리에도 관심을 기울여야 할 것이다.

궁극적으로 지역 간 문화격차 해소와 문화자치 실현을 위해 종합적인 계획

수립 및 정책 추진이 이루어져야 할 것이다. 지역 내 공공 문화공간 및 생활문화공간의 확보 또한 이 범주에 포함될 수 있다. 지역문화의 진흥, 나아가 문화를 통한 지역 발전에 관한 관심이 높아지고 있고 지방자치단체 차원의 다양한 조치들이 취해지고 있으나, 자율의지에 의한 정책추진을 위한 제반 여건을 여전히 열악한 상황이다. 따라서 단기적 처방 혹은 이벤트성 사업 중심에서 벗어나 근본적으로 지역문화정책을 문화 자치적 관점에서 정책의 제반 환경 개선방안을 도출함으로써 안정적인 정책추진 시스템을 갖출 필요가 있다. 첫째, 단발성 특정보조 중심의 국고보조사업 개선, 지역문화진흥기금 확보, 지역문화재단 등 지역문화진흥기관의 독립성 확보 등 문화자치 실현을 위한 지역문화정책 환경 및 체계의 개선이 필요하다. 둘째, 지역문화 환경개선을 위한 지발위·행자부·기재부 등 지역 관련 정부 부처간 정례 협의 추진, 정부·지자체·유관기관 실무책임자로 구성된 지역문화실무위원회 및 전문가 워킹그룹(working group) 구성 등 지역문화진흥을 위한 거버넌스 체계 구축이 시급하다. 셋째, 현행 ‘지역문화실태조사’를 강화하여 지역문화 환경 현황 및 환경변화 분석을 체계화하고 (가칭) ‘문화균형지수’를 개발하여 문화적 균형발전의 기반을 구축해야 할 것이다.

이 외 ‘지역학·인문학 진흥을 통한 지역사회·공동체 통합 및 회복력 강화’, ‘지역문화정책 관련 정보공유 및 소통을 위한 플랫폼 구축’, ‘문화유산의 체계적 보전과 관리’ 또한 중요 과제로 기획·추진되어야 할 것이다.

6. [목표분야 6] 지속가능한 소비와 생산

가. 문화정책의 필요성

2017년에 출범한 문재인 정부는 국가비전의 키워드로 ‘국민’과 ‘정의’를 제시했다. 그리고 국정목표로 ‘경제민주주의’를 내세우면서 건강하고 공정한 시장 거래에 대한 의지를 표방했다. 이른바 ‘공정거래’와 ‘갑질 근절’이 저성장시대, 지속가능한 발전을 위한 우리사회의 핵심 키워드가 되고 있다. SDGs에서 제시하는 ‘지속가능한 소비와 생산’은 다국적기업에 의한 개도국의 환경훼손과 노

동착취(특히 여성과 아동)을 근절하고 공정한 생산과 거래, 그리고 소비를 통한 지속가능한 글로벌 발전의 추구를 의미한다. 그리고 궁극적으로 생산과 소비 주체의 사회적 책무를 강조하고 있다. 본 연구에서는 문화예술과 콘텐츠산업에서의 공정성 확보와 사회적 책임에 초점을 맞추어 정책방향을 설정하고, 정책지표 및 우선추진과제를 선정하였다.

현재 우리 사회는 대기업(원청)과 중소기업(하청), 프랜차이즈 본사와 가맹점, 발주처와 용역업체, 심지어 사람간의 관계에 이르기까지 소위 갑을관계의 형성과 부당한 거래로 다양한 사회적 갈등을 겪고 있다. 최근 여론조사 결과²⁰⁾ 중소기업 청(차관급)에서 장관급으로 격상된 중소벤처기업부의 최우선 과제로 ‘시장공정성 확립’이 지적된 것만 보더라도 우리나라 중소기업은 불공정거래로 고통 받고 있음을 알 수 있다. 채병선(2006; 정광렬, 2013: 23 재인용)에 따르면, 불공정거래란 우월한 시장적 지원에 따른 시장 지배력과 독점력에 비롯되는데, 이러한 독점력의 원천은 첫째, 규모의 경제 가능여부(우월하고 전문화된 생산기술, 우수한 인재 확보, 경영 및 자금동원 능력 등), 둘째, 희소자원의 독점적 소유, 셋째, 특허 및 상표권의 3가지로 설명이 가능하다. 이러한 불공정한 거래를 막기 위해 제정된 「공정거래법」에는 독점이 형성되지 않은 시장에서 ‘공정한 거래를 저해할 우려가 있는 행위’를 금지하거나 시정하는 것을 목적으로 한다. 여기서 ‘공정한 거래의 저해’는 단지 ‘경쟁제한성’만을 의미하는 것은 아니며 폭넓게 경쟁수단이나 거래내용의 불공정성 및 이를 통한 경쟁사업자나 거래상대방 또는 소비자 이익의 부당한 침해까지를 포함하는 것으로 해석될 수 있다(이호영, 2005; 정헌일, 2009:3).

문화예술과 콘텐츠산업 분야는 그간 타 산업에 비해 월등한 성장세를 보여왔지만, 구조적·관행적으로 기업·단체 간 불공정거래가 심한 것으로 평가되고 있다. 문화예술/콘텐츠분야 기관 및 단체를 대상으로 한 소비자피해 신고 또한 해를 거듭할수록 늘고 있어 문화예술 및 콘텐츠시장의 생산과 소비에 있어 불공정성 해소가 중요한 과제로 부상하고 있다. 이에 덧붙여 소위 ‘문화예술계 불

20) 한국경제, 7.24일자 온라인판(<http://news.hankyung.com/article/2017072359671>, 2017년 8월 30일 검색)

랙리스트'로 지칭되는 예술 검열과 지원 배제는 시장의 불공정성을 넘어 정치 권력에 의한 의도적 '불공정성'이라는 점에서 더욱 심각한 문제를 안고 있다. 이렇듯 문화예술/콘텐츠산업은 그 어느 분야보다도 건전하고 공정한 창작 및 산업 생태계 구축이 요구되는 분야이며, 이는 비단 해당 분야에 국한 되는 것이 아니라 전 국가적인 쟁점으로 부상되고 있다.

한편 2000년대 후반부터 기업의 사회적 책임(Corporate Social Responsibility, CSR) 혹은 기업의 공유가치 창출(Creating Shared Values, CSV)이 주목을 받고 있다. 기업의 사회적 책임은 기업 활동으로 인해 발생하는 경제·사회·환경 문제를 해결함으로써 기업의 이해관계자와 사회일반의 요구나 사회적 기대를 충족시켜주는 기업행동의 규범체계(신유근, 2001; 김성택, 2012; 노영순, 2014:13 재인용)를 의미한다. 공유가치 창출은 '기업의 사회적 책임 활동'에 속하나, 수익창출 이후 사회공헌 활동을 하는 것이 아니라 기업 활동 자체가 사회적 가치를 창출하면서 동시에 경제적 수익을 추구하는 것이 차이점이다. 문화와 관련된 기업의 사회적 책임 활동은 크게 (1) 일반기업(전 산업영역)의 CSR을 위한 중요한 수단으로서 문화의 활용과 (2) 문화예술/콘텐츠산업분야 기업의 사회적 책임활동으로 구분될 수 있을 것이다. 특히 전자의 경우 대표적으로 '기업메세나' 활동이 있다. 노영순(2014)는 문화·관광 관련 '기업의 사회적 책임'의 유형을 기업의 특성과 효과로 구분하여 <표 IV-15>와 같이 정리하고 있다.

<표 IV-15> 문화관광 관련 '기업의 사회적 책임' 유형

유형	내부 효과	외부 효과
문화관광을 활용한 기업의 사회적 책임	<ul style="list-style-type: none"> • 건전한 기업문화 정착을 위한 문화관광프로그램의 활용 • 문화예술을 통한 인력관리 등 	<ul style="list-style-type: none"> • 기업의 문화관광지원 (메세나) • 문화예술지원 및 협업을 통한 기업마케팅 등
문화관광산업분야 기업의 사회적 책임	<ul style="list-style-type: none"> • 고용(계약) 조건 개선 • 근로조건 개선 • 직원 교육훈련을 통한 혁신성 확보 (인적 자본의 확보) 등 	<ul style="list-style-type: none"> • 문화관광 전문 인력 양성 (지역사회 연계형) • 교육관련 문화콘텐츠 개발 (에듀테인먼트) • 탄소저감/지속가능한 관광개발 • 공정여행 프로그램 개발 등

* 출처 : 노영순(2014), p.92

SDGs 목표 12의 12.6에는 '대기업 및 다국적 기업 등 기업이 지속가능한 실천계획을 도입하고 지속가능성 정보를 주기적으로 보고'하도록 권고하고 있다. 이는 기업의

사회적 책임 활동 혹은 윤리경영과 관련된 것으로 문화 분야 또한 기업의 사회적 책임 활동에 관심을 기울여야 하며, 정부차원의 정책적 조치도 뒤따라야 할 것이다.

나. 정책 환경

1) 문화예술/콘텐츠산업 분야 불공정 거래 현황

문화예술분야 불공정거래 유형(정광렬, 2014)을 보면 계약서가 없거나 계약서 불이행, 계약조건 불공정 등 ‘인적 서비스 관련 불공정거래’, 문화시설의 특성에 의거한 ‘필수설비에 따른 불공정 거래’, 공급과 소비를 둘러싼 ‘유통상 구매 독점 불공정 거래’, 소비자의 선택 등과 관련된 ‘부당한 고객유인’으로 구분할 수 있으며, 이들 유형별로 매우 다양한 불공정 사례가 발생하고 있다.

〈표 IV-16〉 문화예술 불공정거래 유형

불공정거래 유형	문화예술 불공정거래 세부유형	불공정거래유형
인적 서비스 불공정 거래	• 티켓 판매목표 강요, 사원판매, 구입 강제, 임금체불	• 거래강제/거래상 지위남용
	• 배타조건부 거래	• 구속조건부 거래
	• 동반출연 등 끼워 팔기	• 거래 강제
필수설비에 따른 불공정거래	• 대관계약에서 정전 등 사태 시 시설보유자의 귀책사유	• 거래상 지위남용(이약제공 강요)
	• 공짜표 요구	• 거래상 지위남용(부당이약제공강요)
	• 시간성/장소성 문제로 대관료/티켓 환불	• 거래상 지위 남용
	• 문화시설에서의 대관거절	• 거래거절
	• 상주단체/전속단체의 차별적 대우	• 내부거래에서 차별적 취급, 경쟁사업자 배제
	• 문화시설의 임대차 계약 해지	• 상가임대차 보호
유통상 구매독점 불공정 거래	• 특정시설/단체의 판매사이트 독점 계약	• 구속조건부 거래
	• 소셜커머스/인터파크의 시장지배적 지위	• 시장지배적 사업자
	• 대형서점/유통사의 구매독점	• 시장지배적 사업자 • 부당한 고객유인 • 가격차별
부당한 고객 유인	• 소비자의 합리적 선택방해 호객 행위	• 부당한 고객유인

* 출처 : 정광렬(2013), p.42

하지만 문화예술분야의 공정거래 개선은 주로 대중문화 및 콘텐츠산업 분야에 초점이 맞추어져 왔고, 문화예술 분야는 기초적인 인식조사 및 표준계약서 개발 수준에 머물러 있어(정광렬, 2013:3) 정확한 현황파악이 쉽지 않은 상황이다. 다만 소비자보호원의 조사 결과(이득연, 2014), 문화서비스 관련 소비자피해 구제 건수가 해를 거듭할수록 지속적으로 증가하는 추세를 보이고 있다.

〈표 IV-17〉 문화서비스 관련 소비자피해 구제 현황

	2009	2010	2011	2012	2013	계
연극	2	1	3	2	1	9
영화	0	6	10	10	184	210
스포츠	0	3	1	4	3	11
각종공연	0	26	39	41	27	133
기타 관람감상	109	14	10	4	0	137
계	111	50	63	61	215	500

* 출처 : 한국 소비자보호원, 소비자피해구호연보, 각년도: 이득연(2014), p. 163

한편 콘텐츠산업 불공정 사례 유형은 ① 거래상 지위의 남용, ② 부당한 차별 등 기타 불공정거래 행위, ③ 부당한 공동행위로 구분할 수 있는데, 각 산업의 특성별로 불공정행위의 차이를 보인다(정헌일, 2009).

〈표 IV-18〉 문화콘텐츠업계의 불공정 거래 실태 유형 예시

산업 \ 유형	거래상 지위의 남용	부당한 차별 등 기타 불공정거래 행위	부당한 공동행위
영화산업	<ul style="list-style-type: none"> • 상영관의 조기종영 • 거래 거절 • 부울 변경 • 부금 조기정산 	<ul style="list-style-type: none"> • 계열사 투자-배급 영화에 대한 유리한 상영기회 제공 혹은 독점 방영권 제공 	<ul style="list-style-type: none"> • 영화 관람료 인상합의 • 공동으로 요금인하 중단
게임산업	<ul style="list-style-type: none"> • 불리한 수익배분 • 과도한 결제수수료 요구 	N.A.	<ul style="list-style-type: none"> • PC방 전용선 요금 담합
방송산업	<ul style="list-style-type: none"> • 지상파방송사의 시장지배력을 통한 군소독립제작사와의 불공정 계약(지상파방송사와 독립제작사간의 저작권 분배 불균형) • 애로설비(Bottleneck Facilities)를 가진 S.O.나 위성사업자에 비해 P.P.는 	N.A.	N.A.

산업 \ 유형	거래상 지위의 남용	부당한 차별 등 기타 불공정거래 행위	부당한 공동행위
	<ul style="list-style-type: none"> 약자의 입장에서 수익배분율이 낮아지게 됨. 수직/수평 결합된 사업자의 우월적 지위를 이용한 불공정 거래 		
드라마	<ul style="list-style-type: none"> 불공정한 계약의 강제 	N.A.	N.A.
모바일 콘텐츠	N.A.	<ul style="list-style-type: none"> 접속경로 차단 이동사 관련 CP에 특혜부여 플랫폼 연동정보 차별 자사 포털에 유리한 단말기 출시 	<ul style="list-style-type: none"> 특정 요금상품에 대한 담합
유선인터넷콘텐츠	<ul style="list-style-type: none"> 불리한 수익배분 	N.A.	N.A.

* 출처 : 정현일(2009), p.27

* N.A.는 해당 사례가 전무하다는 것이 아니라 아직 발견되지 않았음을 의미

한편 대기업 불공정 거래행위의 심각성을 산업유형별로 분석한 결과를 보면 (표 IV-19), 전자업종이 전 부분에 걸쳐 심각한 상황이며 문화 분야 또한 기술 갈취나 우수인력 스카우트를 제외하고 전 부분에서 대기업의 크고 작은 불공정 행위가 발생하는 것으로 확인된다.

〈표 IV-19〉 대기업의 불공정 거래행위의 산업별 심각성 정도

	건설	S/W	문화	유통 물류	자동차	철강	정보 통신	전자
납품단가 후려치기	●	●	●	●	●	●	●	●
기술 갈취	△	●	×	×	◐	●	●	●
우수인력 스카우트	○	●	×	△	△	△	●	●
대금 지급 지연	●	●	●	●	●	●	●	●
불합리한 계약	●	●	●	●	●	●	●	●
대기업 담당 직원의 항 응 요청 및 금품 수수	●	●	●	●	●	●	●	●
관계사 끼우기 및 일감 몰아주기	●	●	●	●	●	△	●	●
일방적인 작업 관련 사 항 변경	◐	●	◐	●	●	●	●	●
시장 침투해오기	◐	●	○	●	●	◐	●	●

	건설	S/W	문화	유통 물류	자동차	철강	정보 통신	전자
신규 중소벤처기업업체에 대한 암묵적 진입장벽 만들기	●	●	○	●	●	●	●	●
계약점위 이상의 일을 추가 요구	●	●	●	●	●	●	●	●
대기업 담당 직원의 고압적인 태도	●	●	●	●	●	●	●	●
보복행위	●	●	●	●	●	●	●	●
부당한 거래프로세스	●	●	●	●	●	●	●	●

출처 : www.venturesquare.net (2017.8.30. 검색)

* ●=매우 심함, ●=심함, ○=보통, △=덜 심함, ×=해당사항 없음.

한국콘텐츠진흥원에서 조사한 연도별 콘텐츠 분쟁상담건수를 보면(표 IV-20 참조), 해마다 크게 늘어나는 추세를 보이고 있는데 특히 게임산업 분야의 분쟁발생이 매우 심각한 것으로 확인된다. 또한 분쟁조정신청 유형(표 IV-21 참조)을 보면, 기업과 소비자간 거래(B2C)에서 가장 많은 분쟁이 발생하고 있어 콘텐츠산업 분야의 소비자 보호에 대한 정책적 관심과 노력이 필요한 것으로 파악된다.

〈표 IV-20〉 2011년~2015년 콘텐츠 분쟁상담 연도별 접수 현황

	게임	영상	지식정보	캐릭터 등	기타	합계
2011년	792	56	637	481	0	1,966
2012년	2,398	982	349	231	0	3,960
2013년	4,010	298	1,659	23	440	6,430
2014년	3,272	181	1,252	21	448	5,174
2015년	2,797	139	584	21	548	4,089
합계	13,269	1,656	4,481	777	1,436	21,619

* 출처 : 한국콘텐츠진흥원(2016), 2016 콘텐츠분쟁조정사례집, p.23

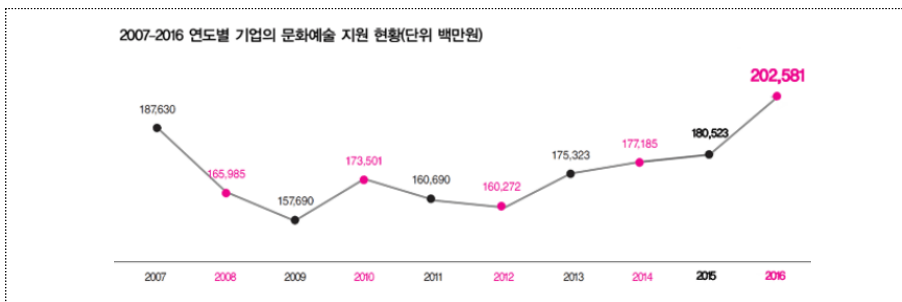
〈표 IV-21〉 2011년~2015년 콘텐츠 분쟁조정신청 현황

	B2C	B2B	C2C
2011년	602	14	10
2012년	3,410	27	8
2013년	5,060	127	23
2014년	3,374	155	21
2015년	2,881	185	21
합계	15,327	508	83

* 출처 : 한국콘텐츠진흥원(2016), 2016 콘텐츠분쟁조정사례집, p.25 〈표4〉를 연구자 재구성

2) 문화 분야 ‘기업의 사회적 책임’ 관련 현황

앞에서 언급한 바와 같이 문화 분야 기업의 사회적 책임 활동은 크게 문화예술을 통해 기업의 사회적 책임과 문화예술/콘텐츠산업 분야 기업의 사회적 책임으로 구분할 수 있다. 우선 연도별로 기업의 문화예술지원 현황을 보면(그림 IV-23 참조), 글로벌 외환위기 시기인 2008년부터 2009년까지 하락세를 보이다가 2010년부터 증가하기 시작하여 2016년에는 약 2,000억 원 이상의 문화예술분야에 대한 기업 지원이 이루어졌다. 이와 관련하여 정부는 2014년 1월 「문화예술후원활성화에 관한 법률」 제정하여 개인·기업 등 민간의 문화예술후원을 촉진하기 위해 제도적 환경을 구축하였다. 「문화예술후원 활성화에 관한 법률」은 문화예술후원을 활성화하기 위한 국가와 지방자치단체의 책무, ‘문화예술후원단체’의 인증 및 육성·지원, 문화예술후원을 장려하기 위한 조세감면 근거, 문화예술후원자의 포상, 기업 등 ‘문화예술후원우수기관’의 인증 등을 주요 내용으로 담고 있다.

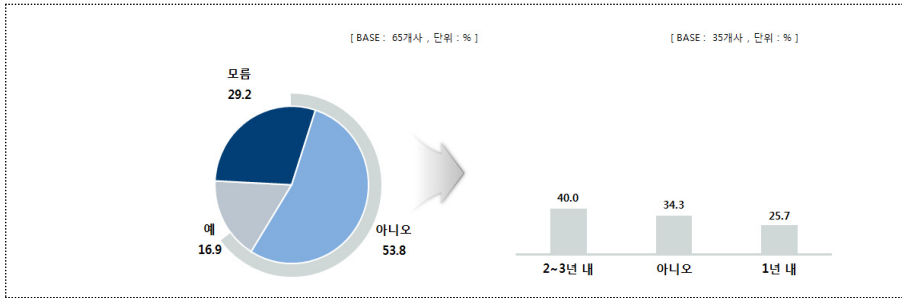


[그림 IV-23] 연도별 기업의 문화예술 지원 현황(2007-2016)

* 출처 : 한국메세나협회 홈페이지(www.mecenat.or.kr:8445/publish/research.jsp, 2017.8.30. 검색)

한편 문화예술/콘텐츠 관련 ‘기업의 사회적 책임’ 활동에 관한 조사는 공식적으로 이루어지고 있지 않다. 다만 관련 연구(노영순, 2014)²¹⁾의 조사내용을 살펴보면, 조사시점인 2014년 현재 CSR 비전과 전략을 수립하고 있는 기업은 전체 응답기업의 16.9%에 불과했고, 수립하고 있지 않거나 수립 여부를 확인할 수 없는 기업이 약 85% 가까이 되었다. 향후 수립계획의 경우 34.3%가 계획이 없는 것으로 나타났다.

21) 이 연구에서는 국내 문화콘텐츠 및 관광사업체 매출액 상위 기업과 상장기업 104개사를 대상으로 조사되었다.



[그림 IV-24] 문화관광분야 기업의 사회적 책임 전략 수립 여부와 향후 수립계획

* 출처 : 노영순(2014), p.123

기업의 사회적 책임 활동 수행 시 애로사항을 보면, ‘재무, 인력 등 기업여건 상 도입 한계’(19.1%)가 가장 높았으며, ‘임원의 인식부족’, ‘정부정책의 미비 및 지원 부족의 순’으로 나타났다. 즉 문화예술/콘텐츠산업 분야 기업들의 사회적 책임 활동에 대한 인식이 낮음과 동시에 영세한 기업규모 및 재무여건으로 인해 CSR의 물적 토대가 형성되어 있지 않음을 알 수 있다.

다. 지표 관리 및 정책과제 추진

1) 정책지표의 관리

전문가 델파이조사 결과를 토대로, 목표지표 6의 선도지표로 ① 기업의 문화예술 기부(메세나 활동) 현황 (기업 수, 총 기부금액 등), ② 문화예술/콘텐츠산업 분야 기업의 사회적 책임활동 추진 기업 수, ③ 예술산업/콘텐츠산업의 창·제작자 피해 신고 및 분쟁조정 현황이 선정되었다. 그 외 중요 지표로 ‘예술산업/콘텐츠산업의 수도권 집중도’, ‘예술산업/콘텐츠산업의 시장집중도’ 등이 있다.

기업의 문화예술 기부(메세나 활동)에 관한 현황 자료는 한국메세나협회에서 정기적으로 조사되며, 매년 연차보고서를 통해 발표되고 있어 활용이 가능하다. 또한 메세나 사업의 우수사례와 각종 정책현안 등을 담은 보고서를 정기·부정기적으로 발간하고 있어 현황 파악에 도움을 줄 것이다. 예술산업/콘텐츠산업의 창·제작자 피해신고 및 분쟁조정, 소비자 분쟁조정 등 시장 불공정성에 관한 조사·통계자료는 한국콘텐츠진흥원 내 콘텐츠분쟁조정위원회에서 생산하고 있어 지표측정에 어려움이 없을 것으로 보인다. 하지만 문화예술/콘텐츠

츠산업 분야 기업의 사회적 책임활동은 공식적으로 조사되고 있지 않다. 따라서 기업의 사회적 책임(CSR)의 개념 및 구성요소, 규모 및 사업특성에 따른 조사 대상 기업 등 조사통계에 필요한 모델을 구축하고 정례적으로 조사사업이 이루어져야 할 것으로 판단된다. 다만 예술산업의 경우 예술경영지원센터가, 콘텐츠산업은 한국콘텐츠진흥원이 관리하고 있어 조사의 주체 및 방법에 대해서는 조정이 필요할 것으로 판단된다.

2) 정책과제 추진

전문가 델파이 조사 결과를 토대로 선정된 목표분야 6의 ‘우선추진 정책과제’로는 ① 공정한 예술산업/콘텐츠산업 생태계 구축(시장지배적 사업의 독과점 방지, 표준계약서 확대 등), ② 예술산업/콘텐츠산업 분야 소비자 권익보호 강화(분쟁조정 기능 강화), ③ 예술산업/콘텐츠산업 분야 기업의 사회적 책임(CSR) 촉진, ④ 메세나 등 문화예술분야 기부 확대와 이의 유도를 위한 법·제도적 환경 구축 등이다.

예술산업/콘텐츠산업의 공정한 생태계 구축은 문화예술과 관련 산업이 가지는 특수성과 공정성이라는 보편성이 유기적으로 결합되어 추진되어야 할 것이다. 다른 분야의 독과점은 소비자 피해, 경제력 집중 등 물리적 피해를 가져오지만, 문화예술의 독과점은 문화의 핵심인 다양성과 창조성을 근본적으로 저해한다는 점에서 더욱 심각하다(정광렬, 2013:107). 따라서 시장지배적 독과점을 엄격하게 규제하는 한편, 창의성과 다양성, 자율성 등 문화적 가치가 실현되는 건전한 생태계 구축을 위해 제도적 환경 조성 및 정책적 조치가 이루어져야 할 것이다. 예술산업/콘텐츠산업 소비자 권익보호는 한국소비자원, 한국콘텐츠진흥원 등 여러 공공기관에서 다루고 있다. 특히 2011년 한국콘텐츠진흥원 내 콘텐츠분쟁조정위원회의 설치의 분야적 특수성을 고려한 분쟁조정이라는 점에서 매우 바람직한 조치라고 판단된다. 다만 현재 게임분야 조정 신청이 주를 이루고 있어 방송, 광고, 지식정보 및 콘텐츠솔루션 등 여러 분야의 분쟁조정 또한 원활히 이루어질 수 있도록 홍보 및 인식제고 정책이 추진되어야 할 것이다. 또한 건전한 이용자 권익을 제고하기 위해 콘텐츠 이용자들의 피해실태를 조사하고 이에 대한 정책적 대응방안 모색도 필요하다(한국콘텐츠진흥원, 2016).

예술산업/콘텐츠산업 분야의 기업의 사회적 책임 촉진과 기업메세나 활성화는 포괄적으로 문화 분야의 CSR 활동이라 할 수 있다. 아직 우리 사회는 전반적으로 기업의 사회적 책임에 관한 인식이 낮은 편이다. 하지만 최근에 발생한 일련의 다양한 사례를 비추어 봤을 때, 기업의 윤리경영 혹은 사회적 책임경영은 기업의 브랜드가치는 물론 존립마저도 좌우하는 중요한 기제가 되고 있다. 따라서 문화 분야 CSR과 관련된 정부 차원의 정책적 대응전략 마련과 사업 추진이 이루어져야 할 것이다.

[사례] 문화산업 분야 CSR 사례

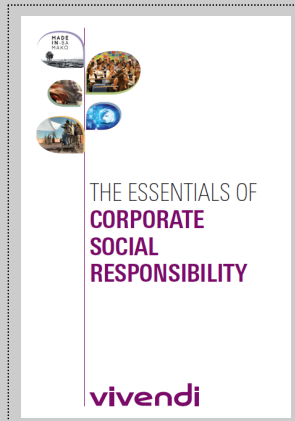
- 프랑스 미디어그룹 비방디(VIVENDI)의 기업경영 전략

- 비방디유니버설은 총자산매출액 기준으로 세계 최고의 미디어기업임. 모체는 1953년 설립된 프랑스의 건설회사로, 1993년부터 통신과 미디어부분에 진출함. 1999년에 건설부분을 매각했고 2000년 캐나다의 음료엔터테인먼트그룹인 시그램과의 합병이 EU에 의해 승인된 후, 그 해 12월 비방디의 유럽케이블TV위성 및 인터넷 유통시스템과 시그램의 유니버설 스튜디오유니버설뮤직 등을 합쳐 세계 2위의 미디어기업으로 탄생함

▣ 비방디 그룹이 제안하는 '기업의 사회적 책임' 방향

- ▶ 청년세대의 보호와 권한 부여
 - 인터넷, 영화, TV프로그램, 모바일폰이 가진 위험(개인정보 유출, 선정폭력성, 중독성 등에 청년세대는 항시 노출되어 있으며, 문화산업계는 이들 청소년을 보호할 의무가 있음.
 - 문화산업과 관련된 디지털미디어 수단은 청년세대의 표현과 탐구를 보장하고 미디어 및 정보 활용과 관련된 교육과 훈련으로 고용의 거대한 기회를 제공할 수 있음. 이에 문화산업계는 청년세대에게 디지털미디어의 이용과 문화적 실천의 권한을 부여하고 보호함으로써 그들의 권한이 존중받는 환경에서 창조성과 시민권을 표현할 수 있게 조치해야 함.
- ▶ 문화다양성 촉진
 - 문화산업계는 문화적 다양성이 보호받고 촉진될 수 있도록 노력해야 함. : 2005년 UNESCO가 '문화적 표현의 다양성 보호와 촉진회의'에서 채택한 "문화다양성은 공동체, 국민 및 국가의 지속가능한 발전의 원동력이다"라는 비전에 동의하고 공유
 - 표현의 다양성 보장, 지역의 문화역량 강화, 문화유산의 보존과 활용 등 문화다양성과 관련된 모든 행위를 지지하고, 이를 비즈니스에 반영
- ▶ 지식공유
 - 콘텐츠의 질적 수준 및 다양성의 보장, 문화 간 상호 대화(intercultural dialogue)의 강화, 지속가능한 발전 이슈에 관한 관심제고, 새로운 콘텐츠와 기술개발을 지속적으로 추진해야 함.

* 출처 : 노영순(2014), 문화관광분야 기업의 사회적 책임(CSR) 확산을 위한 기초연구, 한국문화관광연구원, pp.97-98을 정리



제5장 ●●

SDGs에 대응한 문화정책의
이행 및 관리 방안



제1절

지표 및 정책 이행관리를 위한 환경 조성

본 연구는 UN 지속가능발전목표(SDGs)에 대한 문화정책의 대응방안에 관한 것이지만, 궁극적으로 지역, 국가 및 지구촌 발전의 가능자이자 매개자로서 문화의 중요성과 그 역할에 관해 다루고자 했다. 문화가 지역 및 국가발전에 미치는 영향 혹은 효과에 관한 질문은 그간 지속적으로 있어 왔지만, 다소 선언적이고 당위적인 대응을 해온 것이 사실이다. 그리고 2013년부터 2017년 초까지 대통령 직속기구로 ‘문화융성위원회’를 설립·운영했지만 범분야·범부처적 이슈에 대응하기보다는 단기 이슈형 문화·예술 및 생활문화 사업에 집중한 한계를 보였다.

이에 SDGs에 대응한 문화정책의 궁극적인 목표를 ‘문화와 발전의 지속가능한 공진화(共進化, co-evolution)’로 설정하고, 지속적이고 체계적인 정책 추진을 위해 정책 지표 및 정책과제의 선정과 관리체계를 마련하는 한편, 관련 제도적 환경을 개선하는 것이 필요하다.

1. 지표 및 정책과제 관리

가. 지표 및 정책과제 선정과 관리

SDGs에 대응한 문화 분야 지표 및 정책개발은 문화를 비롯한 환경·사회·경제 등 전 영역에 걸친 전문성과 실무경험이 요구된다. 따라서 ‘문화와 발전’ 지표의 선정 및 관리를 위하여 문화 분야는 물론 각 분야별 전문가와 활동가로 구성된 ‘실무그룹(Open Working Group, OWG)’을 구성하여 지표의 선정과 관리, 관련 정책개발 등이 실효적으로 추진될 수 있도록 조치될 필요가 있다. 실무그룹(OWG)에서는 본 연구에서 제시한 선도 지표와 우선추진과제를 중심으로 현실적으로 측정가능하고 실효적인 지표를 개발하고 정책관리 체계를

구축해야 할 것이다.

무엇보다 중요한 것은 지표의 측정가능성, 지표 출처의 공신력 및 조사의 객관성, 국제수준에서의 비교가능성과 관련된 것이다. 본 연구에서 제시된 ‘선도 지표’의 경우, 이러한 지표의 필수요건을 충분히 검증하지 못한 한계를 가지고 있다. 따라서 추후 지표 선정 시, 이러한 요건들을 검토하여 측정과 비교가 가능하고 객관성이 확보된 지표가 확보되도록 조치해야 할 것이다. 궁극적으로 이를 계기로 주요 지표의 근거자료가 되는 ‘문화’ 관련 조사·통계 체계(국가승인통계·비승인통계 포함)²²⁾와 내용을 분석하고, 변화하는 제반 정책 환경을 반영하여 개선하는 것 또한 적극적으로 검토해야 할 것이다. 그리고 ‘문화와 발전’ 정책지표의 작성주기는 지표의 성격과 관련 통계자료의 발간주기, 기타 정책 환경을 고려하여 결정한다. 연 단위 측정이 가능한 것과 그렇지 않은 것 간 구분이 필요하고, 지표측정 결과의 발표 시기도 이에 따라 결정되어야 할 것이다.

그리고 ‘문화와 발전’은 범분야적 주제이자 과제로 문화체육관광부 사업에 국한된 것이 아니다. 따라서 ‘문화와 발전’ 정책지표와 관련 정책과제는 국무총리실이나 ‘지속가능발전위원회’ 등 범 부처를 통할하는 조직에서 측정·관리하는 것이 바람직하나, 현실적으로 당장은 힘든 여건이다. 따라서 단기적으로 문화체육관광부가 중심이 되어 추진하되, 중장기적으로는 범부처 조직으로 이관을 검토할 수 있다.

나. 활용

‘문화와 발전’ 지표는 이미 수립된 중앙정부 및 지방자치단체의 문화 관련 법정 혹은 비법정 계획이 ‘지속가능발전’에 부합하는지를 확인하는 체크리스트로 기능하며, 연간 업무계획 및 상시 정책의 방향과 내용에 근거가 되는 준거 틀로 활용될 수 있을 것이다. 궁극적으로 ‘문화와 발전’ 지표와 정책과제는 미시적인 정책 환경 변화에 크게 구애받지 않고 우리나라 문화정책의 장기적 비전

22) 문화체육관광 분야 국가 승인통계는 총 18종이며, 이 중 문화예술분야의 승인통계는 문화향수실태 조사(1991년 승인)를 포함하여 총 6종이 있다(통계청 국가통계포털 내 ‘승인통계 검색’ 검색, <http://www.narastat.kr/pms/pub/scs/css/selectConfmStatsList.do>, 2017.9.25. 검색)

(미래상)과 이를 위한 이행 과제 제시에 활용 가능할 것이다.

한편 ‘문화와 발전’ 지표는 문화가 국가발전과 국민의 삶에 미치는 긍정적 영향을 우리 국민들에게 전파하는데 있어 매우 효과적인 홍보 수단이 될 것이다. 지금까지 정부는 문화향수·국민여가·지역문화·예술 등 각종 통계자료가 생산되는 시기에 그 결과를 개별적으로 발표해왔으나, 통합적이고 체계적으로 문화정책의 현황, 성과와 한계를 제시하는 것은 미흡했다고 판단된다. 따라서 범분야를 아우르는 ‘문화와 발전’ 지표를 정기적으로 측정·발표함으로써 국가 및 지자체 문화 환경의 현황, 문화정책이 국가발전에 미치는 영향과 실효성 등에 관한 정보를 국민들에게 제공할 수 있다.

2. 제도적 환경 개선

SDGs와 연계한 문화부문 제도적 환경 개선은 본 연구에서 설정한 [목표분야 7]에 해당한다. 이 분야는 지속가능발전을 위한 사법제도 및 책무성이 있는 포용적 제도 구축에 관련된 것으로, 문화 분야 법률과 조례 등 법·제도, 정부 및 지자체 차원의 관련 계획에 지속가능발전의 주요 가치 및 목표의 수용이 이의 주요 내용이 될 것이다.

전문가 델파이조사 결과를 반영하여 선정된 목표 7 분야의 ‘선도지표’는 ① 중앙정부 및 지자체 총 예산 대비 문화예산의 비율 ② 광역 및 기초자치단체의 지역문화진흥조례 제정/지역문화진흥계획 수립 유무 ③ 공공·민간 참여 지역문화협의기구 운영 현황 ④ 문화적 권리, 문화다양성 및 표현의 자유 보장과 관련된 내용이 포함된 조례 제정 지자체 수가 있다. 그리고 이 분야의 ‘우선추진정책’으로 ① 문화권, 표현의 자유, 문화다양성 등에 관한 사회 전 영역에 걸친 인식 제고 ② 공공 문화진흥기관의 독립성 강화를 위한 법·제도적 환경 및 행정체계 구축 ③ 민관 협력형 문화정책 의사결정 체제 구축이 선정되었다. 이외 ‘지속가능발전계획, 국토종합계획, 도시기본계획 등 주요 국가 및 지자체 법정 계획에 문화적 지속가능성의 내용 포함 의무화’, ‘문화예술지원에 있어 투명

성 및 책임성 강화' 등이 중요 과제로 인식되고 있다.

중앙정부 및 지자체 총 예산대비 문화예산은 문화가 국가 및 지역발전에 기여하기 위한 물적 토대를 의미한다. 문화의 창조·생산·재현, 문화다양성 보호와 전파 등 주요 사업의 원활한 추진을 위해서는 재정확보가 필수적이다. IFACCA 등이 2013년 발표한 'Culture As A Goal in the Post-2015 Development Agenda'에서는 SDGs의 목표달성을 위해 문화부문 재정이 전체 공공재정 중 최소 1%는 되어야 한다고 강조하고 있다. 참고로 우리나라 중앙정부의 문화재정은 2013년 정부재정 대비 1.47%에서 2017년 1.72%로 늘어나는 등 증가추세에 있다, 지방자치단체의 경우 2014년 기준 총 예산대비 문화 관련 예산이 평균 1.93%인 것으로 확인된다(문화체육관광부, 2016).

한편 법·제도 환경 구축은 SDGs와 연관된 문화 분야의 가치, 정책방향과 관련 정책 활동을 공식화하는 것이다. 법체계의 최상위에 위치한 '헌법'은 국민의 기본권을 보장하고 있으며, 법률, 특히 기본법은 세부 영역에서 국민의 권리와 국가행정성의 기본적 이념·정책방향을 실현하기 위해 제정되어왔다. 하지만 문화영역의 경우, 그간 기본권으로서 문화, 즉 문화권에 대한 논의는 지속적으로 진행되었으나 실제 이를 보장하기 위한 국가와 지자체의 책무 및 관계, 문화의 자율성과 다양성의 보장 등에 대한 원칙 등이 정립되어 있지 않아 헌법에서 보장하는 국민의 문화 기본권을 구현할 구체적이고 체계적인 정책방향과 수단이 미흡했다(정광렬, 2005). 이에 국민의 문화권 보호와 함께 국가·사회의 현실과 변화를 반영하고 문화정책의 목표와 수단을 확보하기 위해 '문화기본법'이 2013년 12월 국회의결로 제정되었다. 이 외 '문화다양성의 보호와 증진에 관한 법률(2014.5월 제정)', '국민여가활성화기본법(2015.5월 제정)' 등 SDGs와 직간접적으로 연계한 문화 분야 법률체계는 갖추어졌다 할 수 있다.

하지만 문화기본법과 지역문화진흥법 제정 이후 이 법률의 내용을 반영하여 조례를 제정 혹은 개정한 광역·기초자치단체는 2016년 8월 현재 총 26개에 불과했다(노영순, 2017). 따라서 지역 차원에서 문화권, 문화다양성 및 표현의 자유 등의 내용을 담은 조례제·개정이 활성화될 수 있도록 조치되어야 할 것이다.

제2절

SDGs 대응 문화정책 추진을 위한 주체 간 협력 강화

1. ‘문화와 발전’을 위한 민관 협력형 문화정책 거버넌스 구축 : (가칭)
「문화와 발전 위원회」구성

UN 지속가능발전목표(SDGs)가 새천년개발목표(MDGs)와 비교하여 가장 큰 차이점 중 하나는 UN과 산하 국제기구 중심의 Top-Down 방식에서 이행당사국은 물론 NGO 등 시민사회 의견 수렴 과정을 거친 Bottom-Up 방식의 지향이라 할 수 있다.

현 시기 민관 협력형 거버넌스는 국가 및 지자체, 국제사회 정책의사결정에 있어 필수 요건이 되고 있다. 거버넌스(governance)는 기존 정부 중심의 위계 구조 또는 조정양식의 문제점과 한계가 드러나면서 주목받게 되는데, 시민사회와 지역사회 단체들이 적극적으로 정책의사결정구조에 참여하여 ‘정부주도’와 ‘시장주도’의 틀을 뛰어넘는 새로운 통치 및 관리체계를 의미한다(김병완 외, 2004).

따라서 지속가능위원회 내 ‘문화분야 전문위원회’ 설치와는 별도로 ‘문화와 발전’의 주요 지표 및 정책과제 설정에 관한 각계의 의견수렴과 의사결정을 위해 문화체육관광부 장관 직속 (가칭)‘문화와 발전 위원회’의 구성·운영을 제안한다. ‘(가칭)문화와 발전 위원회’는 문체부와 관련 공공기관, 지자체, 민간 문화예술단체 등으로 구성되며, 앞에서 제안한 ‘실무그룹(OWG)’을 지원조직으로 설치할 수 있다. (가칭)문화와 발전 위원회에서 의결되거나 건의된 주요 정책 내용은 문화체육관광부 주관으로 수립되는 각종 법정·비법정 계획, 연간 업무 계획, 수시 정책 사업에 반영하는 한편, ‘지속가능발전위원회’에서 협의되어 범정부차원의 공식 의제로 채택될 수 있도록 한다.

한편 비록 정책 환경은 급변하고 있지만 ‘문화와 발전’은 환경변화와는 관계 없이 매우 보편적이고 포괄적인 개념이다. 따라서 ‘문화와 발전’을 협의하는 민관

협약의 공신력과 영속성 확보를 위해 법적인 설립·운영 근거를 만들 필요가 있다. 현재 ‘문화기본법’의 법 취지와 목적을 보면 ‘문화와 발전’의 지향점과 사실상 일치하고 있다. 따라서 ‘숙의민주주의’(deliberative democracy)에 기반한 문화정책이 지속적·안정적으로 수립될 수 있도록, ‘문화기본법’의 개정을 통한 (가칭)‘문화와 발전위원회’의 설치 근거 확보와 세부 운영지침 수립이 적극적으로 검토되어야 할 것이다.

2. 정부부처 간 협력 강화

1) 정례적이고 실효성 있는 정부 관계부처 협의

앞에서 언급한 바와 같이 ‘문화와 발전’ 지표와 정책과제는 문화체육관광부에 국한된 것이 아니라 전 부처에 걸쳐 연관성을 가진다. 본 연구에서 제시된 선도 지표 및 우선추진과제 또한 기획재정부를 비롯한 경제부처, 국토교통부, 여성가족부, 교육부 등 주요 부처와 연결되어 있으며 이들의 협조 없이는 지표 측정과 정책사업 이행이 불가능한 경우도 있다. 특히 전문가 조사(III장 참조)에서 선정된 ‘문화와 발전’ 지표관리 및 정책이행의 최우선 과제는 ‘정부 수립 법정계획(지속가능발전기본계획, 국토종합계획, 도시기본계획 등)에 문화부문 지표 및 정책과제 적극 수용’인데, 이는 관련 부처의 인식 제고와 협력 없이는 사실상 불가능하다. 따라서 ‘문화와 발전’ 지표와 정책과제의 선정에서 이행·관리까지 전 과정에 대해 관련 부처와 정기적으로 협의하고, 공동의 정책적 조치사항이 마련될 필요가 있다.

〈표 V-1〉 ‘문화와 발전’ 목표분야와 관련 부처(예시)

목표분야	관련 부처 (문체부 제외)
I. 빈곤 및 불평등 해소, 삶의 질 추구	기재부, 복지부, 국토부
II. 모든 사람을 위한 교육 실현	교육부, 지방교육청
III. 양성평등 실현	여가부, 복지부
IV. 지속가능한 경제성장고 고용 증진	산자부, 고용부, 중기부
V. 지속가능한 도시와 정주 공간 조성	지발위, 국토부, 지방자치단체
VI. 지속가능한 소비와 생산	기재부, 공정위
VII. 지속가능한 발전을 위한 책임성 있는 제도적 환경 구축	전 부처

2) ‘지속가능발전위원회’ 내 문화부문 전문위원회 설치

정부는 2002년 「새천년 국가환경비전」을 선언하고 후속조치로 지속가능한 국가발전에 관한 업무를 총괄하는 대통령 자문 지속가능발전위원회를 출범한다. 이후 ‘녹색성장기본법’ 제정, ‘지속가능발전기본법’의 ‘지속가능발전법’으로 명칭변경 및 개정 과정을 거치면서 환경부 장관 소속 ‘지속가능발전위원회’를 두고 있다²³⁾. 하지만 ‘지속가능발전위원회’가 환경부에 소속되어 있으므로 해서 경제·사회·문화 등 범 분야에 걸친 의견개진과 의사결정에 분명 한계가 있을 것이다.

이에 문재인 정부는 환경부(지속가능발전위원회)와 총리실(녹색성장위원회) 산하 위원회를 ‘지속가능발전위원회’로 통합, 위상을 격상시키고 2030 지속가능발전 국가목표·비전 및 이행전략 수립의 계획을 가지고 있다²⁴⁾. 따라서 새롭게 출범될 예정인 ‘지속가능발전위원회’에서 ‘문화와 발전’에 대한 논의를 본격화하는 한편, ‘문화 분야 전문위원회’를 설치하여 ‘문화와 발전’에 관한 범정부 차원의 지표와 실천과제, 이행방안을 수립·추진할 것을 제안한다.²⁵⁾

3. 국제기구와의 협력 강화

UN 지속가능발전목표는 문화 분야 국제협력 사업들에 연계되는 국제기구들의 주요 사업 활동의 축으로 회자되고 있다. 한국이 집행이사국이나 위원국 등으로 활동하고 있는 국제기구 중 ‘문화와 발전’에 대한 국제사업 협력을 보다 강화할 것을 제안한다.

23) ‘지속가능발전포털’(www.ncsd.go.kr) 인용

24) 「문재인 정부 국정계획 5개년 계획」(국정기획자문위원회, 2017.7월 발표)을 보면, 국정과제 61 ‘신기후체제에 대한 건설한 이행체계 구축’에서 ‘지속가능위원회 위상을 강화(‘18~)하여 사회경제 전반의 지속성 제고 및 기후대가에너지 정책 통합성 제고’와 ‘2018년 2030 지속가능발전 국가목표 비전 및 이행전략 수립확정’이 명시되어 있다.

25) 환경부 장관 소속 지속가능발전위원회 운영 규칙을 보면, 제3장에 전문위원회 설치에 대한 근거가 명시되어 있다. 분야별 전문위원회는 ‘환경분과’, ‘산업분과’, ‘사회건강분과’, ‘국제협력분과’ 등 4개로 구성된다.(지속가능발전포털(www.ncsd.go.kr) 검색발체)

유네스코와의 관계의 경우, 한국은 현재 유네스코 집행이사국이며, 세계유산위원회 위원국, 무형문화유산 보호 정부간위원회 위원국, 불법소유문화재 반환 촉진위원회 위원국 등으로 활동하고 있으며, 문해교육, 기록유산 분야 등의 유네스코 국제상을 시상 지원하고 있다. 특히 ‘문화와 발전’ 관련 한국 내의 논의 기반 마련 및 인식제고, 전문가 네트워크 형성 및 역량강화 등은 유네스코 한국위원회의 ‘문화와 발전’과 관련된 주요 사업 목적이다. 특히 유네스코가 제정한 문화 분야의 국제규범들이 개별 회원국 및 양자, 다자간 협력을 통해 이루어질 수 있도록 지원하고 있는데, 문화 분야 네트워크 사업과 문화정책 정보 교류, 전문성 강화 등의 사업을 수행하는 유네스코와의 협력 강화를 통해 국제규범에 대한 선도적 이행방안을 모색해야 한다.

세계지방정부연합(UCLG)은 2년에 한번 ‘세계문화정상회의’를 개최하여 지방정부(지방자치단체)의 지속가능한 발전과 문화에 관한 논의를 추진하고 있다. UCLG와의 적극적인 연대와 공동사업 추진 또한 적극 검토되어야 할 것이다. 국제박물관협의회인 ICOM(International Council of Museum) 또한 문화유산 분야 및 박물관·미술관 분야의 국제규범 이행 및 방안을 고민하는 대표적 국제기구로서, 지속가능발전의 중요축인 ‘문화유산 보전’ 분야와 관련하여 적극적 협력을 모색해야 하는 대표 기구이다. ICOM 한국위원회가 오랜 기간 설치되어있으나 아직 그 논의의 핵심이 문화정책 전반 및 지속가능발전이라는 가치 아젠다 정도로 확산되지는 않았다. 이러한 국제기구와의 적극적 협력을 통해 문화유산 및 기록유산 관련 문화정책 국제협력방안 마련에 있어 한국이 중심적 역할을 하는 것은 매우 중요할 것이다. 이 외 국제예술문화협회연맹(IFACCA), 국제기념물유적협회(ICOMOS), 세계도서관협회연맹(IFLA) 등 문화예술분야 관련 국제기구들과의 문화와 발전을 위한 적극적인 연대·협력이 필요하다.

이를 위해 지속가능발전을 위한 문화 부문 국제협력사업의 아젠다 발굴을 위한 「문화와 발전을 위한 문화정책 국제협력포럼」을 우리 정부와 관련 단체 중심의 적극적인 추진을 검토하여, 지속가능한 발전에 있어 문화의 역할을 강조하고, 국제사회 발전의 선도적이고 모범적인 국가로서 대한민국의 역할 강화를 모색할 필요가 있다.

참고문헌

1. 국내 문헌 및 자료

- 가상준(2016), 사회적 소통과 협력, 포용성 증진 방안, KIPA 조사포럼 Vol.16, 한국행정연구원, pp.38-43
- 구형수 외(2016), 저성장 시대의 축소도시 실태와 정책방안 연구
- 국정기획자문위원회(2017), 문재인정부 국정운영 5개년 계획(2017.7월)
- 김경혜(2011), 빈곤문제를 보는 새로운 시각 : 소득빈곤에서 다차원적 빈곤으로, 서울연구원 정책리포트 100, pp.1-21
- 김규원(2014), 국외 문화다양성 정책 사례조사 및 분석 연구, 한국문화관광연구원
- 김동춘(2013), 시민권과 시민성-국가, 민족, 가족을 넘어서, 서강인문논총 37, pp.5-46
- 김병완 외(2004), 지속가능한 지역발전을 위한 환경거버넌스 구축방안, 환경부
- 김수진(2015), 포용도시정책 수립을 위한 기초연구, 국토연구원
- 김숙진(2016), 국제개발협력에서 문화와 발전 논의의 전개와 한계, 그리고 관계적 장소 개념의 필요성, 대한지리학회지 제51권 제6호(통권 177호), pp.819-83
- 김유진(2012), 유엔에서의 문화와 발전 논의와 거버넌스 구축 : 환경 이슈와 비교, (2012 문화와 발전 연구보고서) 문화와 발전 : Post-MDGs 시대의 과제와 전망, 문화체육관광부·유네스코한국위원회
- 김주영 외(2013), 문화콘텐츠산업 분야 여성인력 참여확대 방안, 산업연구원.
- 김지현·김찬유(2015), 포용적 성장에 대한 논의 동향 및 개도국 포용적 성장을 위한 지원방안 연구, KOICA
- 김진경(2015), 포용적 성장과 빈곤감소, 제26회 개발협력포럼 발표문
- 김태완 외(2016), 예술인 맞춤형 사회복지사업 개발 연구, 한국보건사회연구원
- 김태완·이주민(2016), UN의 지속가능발전목표(SDGs) 추진 전략과 주요 내용 : 빈곤 및 불평등을 중심으로, 보건복지포럼, 2016.10, pp.72-85

- 김호석 외(2016), Post-2015 개발의제의 효과적 이행을 위한 기반구축 연구, 경제·인문사회연구회 미래사회 협동연구총서 16-14-01, 경제·인문사회연구회
- 노영순 외(2015), 문화융성 정책의 성과와 과제, 한국문화관광연구원
- 노영순(2014), 문화관광 분야 기업의 사회적 책임(CSR) 확산을 위한 기초연구, 한국문화관광연구원
- 노영순·윤주(2013), 저성장 사회에 대비한 문화관광 정책방향과 과제, 한국문화관광연구원
- 류정아 외(2004), 여성문화정책 수립을 위한 기초연구: 성인지적 관점에서 본 문화정책. 한국문화관광정책연구원
- 류정아 외(2008), 여성문화인력 실태조사 및 DB 구축방안 연구. 한국문화관광연구원.
- 류정아(2009), 2009 성별 문화인력 통계DB : 구축방안. 한국문화관광연구원.
- 류정아(2015), 문화다양성 지표조사 및 지수측정 연구, 문화체육관광부(수행기관 : 한국문화관광연구원)
- 류창열(2005), 기술적 창조성과 혁신의 의미 탐색, 한국기술교육학회지 5(2), pp.1-17
- 문도운 외(2016), 알기 쉬운 지속가능발전목표. 국제개발협력시민사회포럼.
- 문정호 외(2016), 포용적 국토 실현을 위한 정책과제 연구, 국토연구원
- 문화체육관광부(2015), 2015 예술인 실태조사. 문화체육관광부.
- 문화체육관광부(2016), 예술인 맞춤형 사회복지사업 개발 연구(연구기관 : 한국보건사회연구원)
- 문화체육관광부(2016), 2014년 기준 지역문화실태조사 분석 연구, 한국문화관광연구원(연구기관 : 한국문화관광연구원)
- 미래창조과학부/미래준비위원회(2015), 미래이슈 분석 보고서
- 박미리(2012), 연극치료의 이해 : 수용과 전망, 한국예술연구 제6호, pp.117-140
- 박상미(2013), 향저우 선언의 의의 및 논의 경과, (한눈에 보는 유네스코)2013 문화와 발전 : 문화다양성 증진을 위한 발전과 나눔의 첫걸음, 유네스코

한국위원회

- 박세훈 외(2016), 해비타트 III와 한국 도시정책에의 시사점, 국토연구원
- 박세훈(2016), 해비타트 III와 새로운 도시의제 : 주요 내용과 의의, 월간 국토 제421호(106.11), 국토연구원, pp.6-11
- 박한규(2008), 인간안보와 글로벌거버넌스(Global Governance) : 유엔의 새천년 개발목표(MDGs)를 중심으로, 전남대학교 세계한상문화연구단 국내학술 회의, pp.222-238
- 박홍서(2012), 자유주의 통치성의 출현과 인간안보 : 인간안보에 대한 푸코주의적 접근, 국제정치논총 52(3), PP.57-82
- 서우석(2015), 문화여가활동이 경제적 빈곤층의 행복과 사회자본 형성에 미치는 영향, 문화정책논총 29(1), pp.266-296
- 서울대사회복지연구소(2016), 한국 아동 삶의 질 종합지수 연구
- 서지영·조규진(2014), 회복력(Resilience) 향상을 위한 정책방향과 이슈, STEPI Insight 제147호, 과학기술정책연구원
- 손혁상 외(2014), 국제개발 규범형성에 대한 구성주의적 접근 : 새천년개발목표 (MDGs)와 Post-2015 프레임워크 사례를 중심으로, 국제정치논총 54(1), pp.231-265
- 송위진(2016), 혁신연구와 ‘사회혁신론’, 동향과 이슈 27, 과학기술정책연구원
- 양인숙(2012). 일과 가정의 양립 및 여성 일자리 창출을 위한 유연근무제 활성화. 한국여성정책연구원.
- 양현미(2007), 문화의 사회적 가치 : 행복연구의 정책적 함의를 중심으로, 한국문화 관광연구원
- 우석진(2011), 우리나라 빈곤의 실태와 대응방안, 국회예산처
- 유승호(2017), “생활문화 증진을 위한 대한민국 문화 정책의 방향”, 국회입법조사처. 한국문화경제학회 차기정부문화정책 세미나 (2017. 4.25)
- 유승호·정의준(2013), 빈곤 문제에서 문화의 역할 : 문화전략을 통한 빈곤극복을 중심으로, 문화정책논총 제 27집 1호, pp.76-98
- 윤소영 외(2013). 문화콘텐츠 인력양성정책 성별영향분석평가. 한국문화관광연구원

- 윤소영(2016), 어르신 대상 문화정책의 방향과 과제, 기획총서-고령사회와 문화 정책, 한국문화관광연구원, pp.25-44
- 윤영민 외(2005), IT의 발달과 일상생활의 변화, 정보통신정책연구원
- 윤지원(2008), 유네스코의 문화다양성 협약과 관련 사례, 정보통신정책 (2008.10.16.), 정보통신정책연구원, pp.34-38
- 이동수김지영-윤정은(2014), 문화복지를 위한 지속가능발전의 사회문화예술교육, 문화산업연구 제14권 4호, pp.81-89
- 이득연(2014), 문화서비스와 소비자보호방안, 한국소비자원
- 이병민(2017a), “4차산업혁명과 문화콘텐츠”, 문화예술지식DB. 아키스브리핑 제107호. 한국문화관광연구원
- 이병민(2017b), 콘텐츠산업 중장기 발전방안 [콘텐츠산업 진흥 연속기획 세미나, (2017. 4. 27)]
- 이수연 외(2005). 문화관광정책의 성 분석 및 성 주류화 방안. 한국여성개발원.
- 이수연 외(2013). 공연예술인 육아부담 경감 방안. 한국여성정책연구원.
- 이왕건 외(2016), 미래의 도시와 한국의 선택, 국토연구원
- 이용관, 이현진(2016), 산업의 문화화 활성화를 위한 정책과제 연구, 한국문화관광연구원
- 이클레이(ICLEI) 한국사무소(2016), UN해비타트3 배경 및 추진결과 (2016.3)
- 이태주(2014), 문화와 개발협력 : 한국의 중장기 정책 및 전략 방향, (2014 문화와 발전) 문화개발협력의 사례와 시사점, 유네스코한국위원회문화체육관광부, pp.9-46
- 이태주(2014), 문화와 발전을 위한 ODA 구상 : 국제개발협력의 담론과 정책, 국제개발협력 2014(1), pp.138-157
- 이태주(2016), 지속가능한 개발협력 시대, 문화의 역할, 2016 문화ODA 심포지움 (문화체육관광부 주최) 자료집, pp.6-23
- 이태진 외 (2008), 사회현황 및 사회정책지표체계 개발에 관한 연구, 한국보건사회연구원
- 이혜정(2016), 미래사회 변화와 교육제도 혁신, 경기도교육연구원

- 임경수·소진광(2005), 지역사회 빈곤퇴치와 사회적 자본, 한국지역개발학회지 17(1), pp.35-52
- 임성희(2017), 4차산업혁명시대, 콘텐츠산업의 미래, 콘텐츠산업 진흥 연속기획 세미나, (2017.4.13.), 한국콘텐츠진흥원
- 임소영·김성규·김지혜(2016), 지속가능발전목표(SDGs) 경제산업 부문의 효과적인 국내이행을 위한 기초연구, 산업연구원
- 장미경(2001), 시민권(citizenship) 개념의 의미 확장과 변화-자유주의적 시민권 개념을 넘어서, 한국사회학 35(6), pp.59-77
- 장미혜 외(2006). 문화산업분야 여성인력 실태 및 양성방안. 문화관광부.
- 장미혜 외(2016). 문화산업분야 여성인력의 경력단절 해소 및 활동촉진을 위한 정책방안 연구. 문화체육관광부.
- 장용석 외(2016), 포용적 혁신과 글로벌 협력 전략, 과학기술정책연구원
- 장훈(2017), 일과 삶의 균형 3.0 : 지속가능한 삶을 위한 시간문화 개선 방향, 문화관광 인사이트 제104호, 한국문화관광연구원
- 전대욱(2015), 지역공동체 회복력(Community Resilience)의 개념과 적용방안, 국토(2015.2), pp.34-39
- 정갑영(2004), 문화다양성 국제협약 대응방안 연구, 한국문화관광정책연구원
- 정광렬(2005), 문화기본법, 신중하고 전략적인 관점에서 접근해야 : 문화기본법의 의미와 향후 과제, 한국문화예술총론 2005.3월, pp.10-17
- 정광렬(2013), 문화예술 분야 공정거래제도 개선 방안 연구, 한국문화관광연구원
- 정광렬(2015), 맞춤형 문화복지 정책 및 서비스 전달체계 구축방안 연구, 한국 문화관광연구원
- 정현일(2009), 콘텐츠산업 불공정거래 개선방안에 관한 연구, 한국문화관광연구원
- 조을생 외(2014), 지속가능발전목표(SDGs) 세부대응전략 수립을 위한 연구, 환경부(연구기관 : 한국환경정책·평가연구원)
- 차미숙(1994), 지역분석에서 정책델파이의 활용, 국토 12(2), pp41-46
- 최석현(2017), 제4차산업혁명시대, 일자리전략은? 이슈&진단, No.273, 경기연구원 (2017.4.7.)

- 통계청(2017). 「2016 경제활동인구조사」. 통계청.
- 하수정 외(2014), 지속가능한 발전을 위한 지역 회복력 진단과 활용 방안 연구, 국토연구원
- 한국고용정보원(2015). 「대졸자직업이동경로조사」. 한국고용정보원
- 한국문화관광연구원(2015), 사회문화예술교육 중장기 사업전략 연구
- 한국문화예술교육진흥원(2014), 문화역량 개념 틀 및 지표 구축 연구
- 한국문화예술교육진흥원(2015), 지역문화예술교육 평가연구
- 한국문화예술교육진흥원(2016a), 꿈의 오케스트라 아동변화 연구
- 한국문화예술교육진흥원(2016b), 문화예술교육 효과 지표 구축 기초 연구
- 한국정보화진흥원(2017), 4차 산업혁명과 지능정보사회의 정책과제 100선
- 한국콘텐츠진흥원(2011), 문화예술 인력의 복지현황과 개선과제, (코카 포커스), (2011.5)
- 한국콘텐츠진흥원(2016a), 일본의 콘텐츠산업동향, 한국콘텐츠진흥원 일본사무소 (2016.2.5.)
- 한국콘텐츠진흥원(2016b), 2016 콘텐츠분쟁조정사례집, p.23
- 한국콘텐츠진흥원(2017a), 2016 해외콘텐츠시장 동향조사 포켓북
- 한국콘텐츠진흥원(2017b), 인간, 콘텐츠, 그리고 4차산업혁명, (코카 포커스), (2017.5)
- 한국환경정책·평가연구원(2015), UN 지속가능 발전목표(SDGs) 이행, 한국환경 정책·평가연구원
- 홍기원 외(2017), 문화예술인 복지여건 및 정책 특정성별영향평가, 여성가족부. (미발표)
- 황세영 외(2016), 지속가능발전목표(SDGs) 달성을 위한 청소년 삶의 질 실태 및 지원방안 연구, 한국청소년정책연구원
- 황연주(2004), 초·중등학교 문화예술교육 활성화 방안 연구, 교육인적자원부

2. 국외 문헌 및 자료

- BertelsmannStiftung(2016), SDG Index & Dashboard : A Global Report
- British Council(2017a), Active Citizen Annual Report 2016-2016
- British Council(2017b), International Skills Partnership Brochure
- CCIC (2015), Transforming Our World : Canadian Perspectives on the Sustainable Development
- Dessein, J., Soini K., Fairclough, G. and Horlings, L.(2015), Culture in, for and as Sustainable Development : Conclusions from the COST Action IS1007 Investigating Cultural Sustainability, University of Jyvaskyla.
- EU (2012), Work Plan for Culture 2011-2014: A Report on Policies and Good Practices in the Public Arts and in Cultural Institutes to Promote Better Access to and Wider Participation in Culture.
- Gilroy, Paul.(2005), Postcolonial Melancholia, New York : Columbia University Press
- Jermyn, H.(2001), Arts and Social Exclusion, United Kingdom: Arts Council England.
- Klaus Schwab, Founder and Executive Chairman(2016), "The Fourth Industrial Revolution: what it means, how to respond," World Economic Forum
- Kushner, R.J.&Chhen, R(2016), National Arts Index : An Annual Measurement of the Vitality of Arts and Culture in the United State, Americans for the ARTS.
- Maffesoli, Michel(1993), La Contemplation du Monde; 박재환이상훈 옮김 (1997), 현대를 생각한다 , 문예출판사.
- NESTA(2008), "Beyond the creative industries : Mapping the creative economy in the UnitedKingdom,"

- OECD(2016), An OECD Action Plan on the Sustainable Development Goals
- Rychen & Salganik(2003), Key Competencies—For a Successful Life and Well—Functioning Society. Hogrfe & Huber.
- SDGMUN(2016), 2016–2030 Sustainable Development Goals : 지속가능한 발전 목표 SDGs 종합 보고서
- Strand, Joyce A.; Peacock, Robert(2003), Resource Guide: Cultural Resilience, Tribal College Journal, v14 n4 p28–31 Sum 2003
- Tatsuya, Y.(1995). Varieties of Healing in Present—Day Japan, Japanese Journal of Religious Studeis. p.272.
- Tricia Wang(2013), Big Data Needs Thick Data (May 13, 2013) (<http://ethnographymatters.net/blog/2013/05/13/big-data-needs-thick-data/>)
- UNESCO(2012), Culture : a driver and an enabler of sustainable development, a Working paper of UN System Task Team on the Post—2015 UN Development Agenda.
- UNESCO(2015), Reshaping Cultural Policies : A Decade Promoting the Diversity of Cultural Expressions for Development, 2005 Covention Global Report.
- UNESCO(2016), Culture·Urban·Future - Global Report on Culture for Sustainable Urban Development
- United Nation(2015), Transforming our world : the 2030 Agenda for Sustainable Development, Resolution adopted by the General Assembly on 25 September 2015(A/RE/70/1)
- United Nation(2016), Draft oucome document of the United Nations Conference on Housing and Sustainable Urban Devolpment(Habitat III) (A/COMF.226/4)
- United Nations(2015), The Millennium Development Goals Report 2015
- WEF(2016), The Future of Jobs

ABSTRACT

UN Sustainable Development Goals(UN SDGs) and Cultural Policy

In October 2015, the United Nation (UN) General Assembly adopted the Sustainable Development Goals 2030 (herein SDGs) as an action plan for the international society, following the UN Millenium Development Goals (herein MDGs). Under the slogan, Leave No One Behind, the SDGs comprise 17 goals and 169 details targets for the execution period of 15 years from 2016 to 2030.

Presently, the paradigms of development and growth are changing remarkably. With the dawn of slow-growth era, global problems arise such as high unemployment, poverty, and social conflicts, requiring transformation into new ways of development and growth. Against this backdrop, discussions have become more concrete on how to set the relationship between culture and development and the importance and functionality of culture in development.

The purpose of this study is to, first, understand the main action plans of SDGs adopted by the UN, their relationship with culture, and implications to South Korean cultural policies. Second is to propose cultural policy values, goals, policy indications and tasks suitable for and contributing to the implementation of the major SDG values and tasks. The study ultimately seeks to present the mid/long-term practical orientation and agenda for cultural policy which is combined with the nationwide developmental frame directly or indirectly.

As a result of this study, Sustainable Coevolution of Culture and

Development is chosen as a cultural policy vision responding to the SDGs. Sustainable Coevolution of Culture and Development is the result of a series of processes where cultural values is spread across the South Korean society to help achieve a notch advancement of all areas and such advancement of each area, in turn, enriches sound cultural environment of the country. Under this policy vision and 4 main values of inclusion, innovation, resilience and participation, 25 leading indications and 30 priority policy tasks were established to design a cultural policy framework responding to the SDGs.

부록 ● ●



지속가능발전목표와 문화정책에 관한 전문가 델파이조사 (1차)

안녕하십니까?

저희 한국문화관광연구원에서는 2015년 UN에서 채택된 지속가능발전목표 (Sustainable Development Goals, 이하 SDGs)를 중심으로 새로운 국제사회 실천의제가 우리나라 문화정책에 미치는 영향을 진단하고 문화정책의 중장기 방향을 제시하고자 「국제사회 실천의제 변화와 문화정책의 대응전략」에 관한 연구를 수행하고 있습니다.

본 설문조사지는 SDGs에 제시된 목표들 중 문화정책과 직간접적으로 관련이 있는 목표와 관련된 세부 정책 및 지표를 도출하고, 이들 세부 정책 및 지표가 향후 우리나라 문화정책에 미치는 영향력을 판단하고자 전문가들을 1차 델파이조사를 실시하게 되었습니다.

바쁘시더라도 시간을 내시어 설문조사서에 귀하의 의견을 기입하여 보내주시기 바랍니다.

감사합니다.

2017년 6월
한국문화관광연구원장

● 연구진 : 한국문화관광연구원 노영순(연구위원)·김혜인(부연구위원)

■ 응답자 기초 인적 사항

성 명		
소 속 / 직 책		
전 문 분 야	종사기간	
주 소		
휴 대 전 화		

〈 UN 지속가능발전목표 (Sustainable Development Goals, SDGs) 〉

- UN에서는 2015년 9월 25일 160여 개국 정상들을 포함해 193개 회원국 대표들이 만장일치로 지속가능발전목표(Sustainable Development Goals; SDGs)을 승인했음.
- 지속가능발전목표는 2000년부터 시작된 밀레니엄발전목표(MDGs)가 종료되는 2015년 이후 국제사회가 공동으로 가져가야 할 새로운 개발 목표, 즉 'Post-2015 개발의제'를 고민하면서 만들어진 목표로서, 전 세계 빈곤의 퇴치를 넘어 지속가능하고 포용적인 발전의 길을 추구하고 있음.
- 2015년 유엔 개발정상회의에서 최종적으로 채택된 지속가능발전목표는 총 17개 목표(goal)로 구성

	→	
새천년발전목표(2000~2015)		지속가능발전목표(2016~2030)

〈 새천년발전목표(MDGs)와 지속가능발전목표(SDGs) 비교 〉

〈 지속가능발전목표(SDGs)의 17대 세부목표 〉

목표1	모든 국가에서 모든 형태의 빈곤 종식	★
목표2	기아의 종식, 식량안보 확보, 영양상태 개선 및 지속가능농업 증진	
목표3	모든 사람의 건강한 삶을 보장하고 웰빙 증진	★
목표4	모든 사람을 위한 포용적이고 형평성 있는 양질의 교육 보장 및 평생교육 기회 증진	★
목표5	성평등 달성 및 여성, 여아의 역량 강화	★
목표6	모두를 위한 식수와 위생시설 접근성 및 지속가능한 관리 확립	
목표7	모두에게 지속가능한 에너지 보장	
목표8	지속적, 포괄적, 지속가능한 경제성장 및 생산적 완전고용과 양질의 일자리 증진	★
목표9	건실한 인프라 구축, 포용적이고 지속가능한 산업화 진흥 및 혁신	★
목표10	국가 내 국가 간 불평등 완화	★
목표11	포용적인, 안전한, 회복력 있는 지속가능한 도시와 정주공간 조성	★
목표12	지속가능한 소비 및 생산 패턴 확립	★
목표13	기후변화와 그 영향에 대처하는 긴급 조치 시행	
목표14	지속가능발전을 위한 해양, 바다, 해양자원 보전과 지속가능한 사용	
목표15	육지생태계 보호와 복구 및 지속가능한 수준에서의 사용증진 및 산림의 지속가능한 관리, 사막화 대처, 토지황폐화 중단 및 회복, 생물다양성 손실 중단	
목표16	지속가능한 발전을 위한 평화적이고 포괄적인 사회 증진과 모두가 접근할 수 있는 사법제도, 모든 수준에서 효과적, 책무성 있는 포용적인 제도 구축	★
목표17	이행수단 강화 및 지속가능발전을 위한 글로벌 파트너십 재할성화	★

★은 문화정책과 직간접적으로 관련있는 목표

① UN 지속가능발전목표(SDGs)이 우리나라 문화정책에 있어 의미와 적용가능성 (괄호 안에 표기해주십시오)

SDGs는 인류의 보편적 가치를 담고 있으나, 매우 포괄적이고 수사(修辭)적이어서 문화정책에 구체적으로 반영되기 힘들.	()
SDGs는 미래 국제사회의 공동 실천의제이므로, 반드시 국가 및 지역의 문화정책에 그 내용을 반영해야 함.	()
(의견기입) 이상과 같이 판단한 이유 혹은 추가적인 의견을 적어주시기 바랍니다.	

② 지속가능한 발전을 위한 문화정책의 우선 과제

- 우리나라의 지속가능한 발전을 위해 중점적으로 추진할 필요가 있는 문화정책 분야를 **중요한 순서대로 5개를 골라 그 번호를 기입**하여 주십시오.

1 (), 2 (), 3 (), 4 (), 5 ()

- ① 사회 전 분야에 걸쳐 문화적 불평등 해소
- ② 포용적이고 형평성 있는 양질의 문화예술교육 보장
- ③ 문화예술분야 양성평등(gender equality)의 실현
- ④ 창조적·혁신적·융합적 문화(콘텐츠) 산업의 육성
- ⑤ 문화 분야 내 양질의 일자리 창출
- ⑥ 사회적·경제적으로 건강하고 공정한 예술생태계 조성
- ⑦ 지역 간 문화격차 해소
- ⑧ 지속가능하고 회복력 있는 문화 국토 및 도시 공간 조성
- ⑨ 우리 문화의 국제적 위상제고 및 문화를 통한 국제사회 책임 이행
- ⑩ 지속가능한 문화정책 수립 및 추진을 위한 거버넌스 구축

③ SDGs 세부 목표의 문화정책에 대한 영향력, 관련 지표 및 정책과제

1. 빈곤 및 불평등 해소, 삶의 질 추구

- (목표 1) 모든 국가에서 모든 형태의 빈곤 종식
- [목표 3] 모든 사람의 건강한 삶을 보장하고 웰빙 증진
- (목표 10) 국가 내, 국가 간 불평등 해소

1-1. 목표 1과 목표 10이 문화정책에 미치는 영향력 정도를 평가해주시고 이유를 적어주십시오.

영향력 평가 스케일	① : 장단기적으로 정책적 관심의 대상에서 멀어질 것이다. ② : 장기적으로 정책적 관심의 대상에서 멀어질 것이다. ③ : 정책적으로 현 상태를 유지할 것이다. ④ : 장기적으로 정책의 변화를 가져오며 중요성이 높아질 것이다. ⑤ : 장기뿐만 아니라 단기적으로도 모든 정책에 영향을 미칠 것이다.				
영향력	①	②	③	④	⑤
선택의 이유 및 기타 의견					

1-2. 목표 1, 5, 10과 관련, 문화정책의 여건 및 성과를 측정하기 위한 지표(안)입니다. 측정 및 관리가 필요하다고 판단되는 지표를 모두 선택해주시십시오.

번호	지표 (안)	선택
1	• 전체 국가 및 지자체 문화 예산 대비 사회적 취약계층 문화향유 예산 비율	()
2	• 소득 분위별 문화소비 격차 정도	()
3	• 근로자 평균 연차휴가 사용일수	()
4	• 취약계층 정보접근성(웹모바일) 인증 비율	()
5	• 전국 공공 문화기반시설의 배리어프리(barrier free) 인증 비율	()
6	• 정부 및 지방자치단체의 문화다양성 관련 예산	()
7	• 1인당 국민소득 대비 예술인 소득수준	()
8	• 정부 공적개발원조(ODA) 예산 대비 문화 분야 예산 비율	()
(의견기입) 지표의 수정이나 이외 제안할 지표가 있으시면 기입해주시십시오.		

1-3. 목표 1,5,10과 관련된 문화 분야 정책과제입니다. 중요도 및 정책여건 (사회적 인식과 그간 정책성과 등)를 체크해주시기 바랍니다.

평가스케일	중요도	① 매우 낮음 ② 낮음 ③ 보통 ④ 높음 ⑤ 매우 높음
	정책여건	① 매우 취약 ② 취약 ③ 보통 ④ 좋음 ⑤ 매우 좋음

번호	정책과제(안)	중요도					정책여건				
1	• 경제사회적 계층 간 문화격차 해소	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
2	• 빈곤 문화예술인의 경제 및 사회적 권리 보장	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
3	• 일과 삶의 균형 정책 강화	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
4	• 교통약자를 위한 무장애 문화시설 및 서비스 지원 확대	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
5	• 외국인 이주자 / 탈북민들의 정착을 위한 문화정책 추진	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
6	• 문화다양성 관련 예산 및 정책프로그램 확대	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
7	• 전 세대계층의 목소리를 대변하는 공공 미디어의 활성화	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
8	• 생애주기별 문화여가 정책의 확대 추진	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
9	• 문화 분야 공적개발원조(ODA) 확대 및 실효적 정책 추진	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5

(의견기입) 이외 제안할 정책과제가 있으시면 기입해주세요.

2. 모든 사람을 위한 교육 실현

○ (목표 4) 모든 사람을 위한 포용적이고 형평성 있는 양질의 교육 보장 및 평생교육 기회 증진

2-1. 목표 4가 문화정책에 미치는 영향력 정도를 평가해주시고 이유를 적어주십시오.

영향력 평가 스케일	① : 장단기적으로 정책적 관심의 대상에서 멀어질 것이다. ② : 장기적으로 정책적 관심의 대상에서 멀어질 것이다. ③ : 정책적으로 현 상태를 유지할 것이다. ④ : 장기적으로 정책의 변화를 가져오며 중요성이 높아질 것이다. ⑤ : 장기뿐만 아니라 단기적으로도 모든 정책에 영향을 미칠 것이다.				
영향력	①	②	③	④	⑤
선택의 이유 및 기타 의견					

2-2. 목표 4와 관련, 문화정책의 여건 및 성과를 측정하기 위한 지표(안)입니다. 측정 및 관리가 필요하다고 판단되는 지표를 모두 선택해주시십시오.

번호	지표 (안)	선택
1	• 만 18세 이하(아동복지법상 아동연령) 아동 대상 학교 외 공공 문화예술 프로그램 수	()
2	• 19세 이상 성인의 연중 문화예술교육 참여율	()
3	• 문화예술분야 교육기관 수 (정규/비정규)	()
4	• 인구 1만 명 당 문화예술교육인력의 수 (정규/비정규 모두 포함)	()
5	• 1인당 국민소득 대비 문화예술교육인력의 소득수준	()
6	• 지자체 시민대학/평생교육 프로그램 운영 중인 기초자치단체 수	()
(의견기입) 지표의 수정이나 이외 제안할 지표가 있으시면 기입해주시십시오.		

2-3. 목표 4와 관련된 문화 분야 정책과제입니다. 중요도 및 정책여건(사회적 인식과 그간 정책성과 등)를 체크해주시기 바랍니다.

평가스케일	중요도	① 매우 낮음 ② 낮음 ③ 보통 ④ 높음 ⑤ 매우 높음
	정책여건	① 매우 취약 ② 취약 ③ 보통 ④ 좋음 ⑤ 매우 좋음

번호	정책과제(안)	중요도					정책여건				
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
1	• 학교 정규교과과정에서 문화예술/체육 교육의 강화										
2	• 사회 문화예술교육 확대										
3	• 지역특성화 문화예술교육 지원 사업 확대										
4	• 문화예술분야 전문교육인력 처우 개선										
5	• 생애주기별 문화예술교육시설 및 프로그램 확대										
6	• 4차산업혁명을 대비한 문화예술교육 정책 추진										

(의견기입) 이외 제안할 정책과제가 있으시면 기입해주시시오.

3. 양성평등 실현

○ 목표 5 : 성평등 달성 및 여성, 여아의 역량 강화

3-1. 목표 5가 문화정책에 미치는 영향력 정도를 평가해주시고 이유를 적어주십시오.

영향력 평가 스케일	① : 장단기적으로 정책적 관심의 대상에서 멀어질 것이다. ② ; 장기적으로 정책적 관심의 대상에서 멀어질 것이다. ③ : 정책적으로 현 상태를 유지할 것이다. ④ ; 장기적으로 정책의 변화를 가져오며 중요성이 높아질 것이다. ⑤ ; 장기뿐만 아니라 단기적으로도 모든 정책에 영향을 미칠 것이다.				
영향력	①	②	③	④	⑤
선택의 이유 및 기타 의견					

3-2. 목표 5와 관련, 문화정책의 여건 및 성과를 측정하기 위한 지표(안)입니다. 측정 및 관리가 필요하다고 판단되는 지표를 모두 선택해주시십시오

번호	지표 (안)	선택
1	• 공공 문화단체 및 기관의 여성 임원/위원 비율	()
2	• 공공-민간 문화예술기관 및 단체의 출산휴가육아휴직 보장 유무	()
3	• 공공-민간 문화예술기관 및 단체 여성종사자 경력단절 및 재취업 현황	()
4	• 공공-민간 문화시설 내 모유수유 및 여성휴식 공간 설치 비율	()
5	• 공공 문화단체 및 기관의 성인지 예산 비율	()
6	• 공공-민간 문화예술기관 및 단체의 성인지 교육 실시 유무	()
7	• 문화예술인 중 남성 대비 여성의 창작지원금 수혜율	()

(의견기입) 지표의 수정이나 이외 제안할 지표가 있으시면 기입해주시십시오.

3-3. 목표 5과 관련된 문화 분야 정책과제입니다. 중요도 및 정책여건(사회적 인식과 그간 정책성과 등)를 체크해주시기 바랍니다.

평가스케일	중요도	① 매우 낮음	② 낮음	③ 보통	④ 높음	⑤ 매우 높음
	정책여건	① 매우 낮음	② 낮음	③ 보통	④ 높음	⑤ 매우 높음

번호	정책과제(안)	중요도					정책여건				
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
1	• 문화부문에서 양성평등을 보장하는 법·제도적 체계 구축 및 기초조사 실시	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
2	• 공공·민간 문화기관 및 단체의 여성 처우 개선, 경력단절 해소 및 균등한 기회 제공	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
3	• 문화예술기관 및 단체 내 알가정 양립 문화 확산	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
4	• 문화시설 내 모유수유시설 및 여성 휴식공간 설치 확대	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
5	• 문화예술 분야 성인지 예산 및 관련 정책 확대	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5

(의견기입) 이외 제안할 정책과제가 있으시면 기입해주세요.

4. 지속가능한 경제성장과 고용 증진

- (목표 8) 포용적이고 지속가능한 경제성장 및 생산적 완전고용과 양질의 일자리 증진
- (목표 9) 건설한 인프라 구축, 포용적이고 지속가능한 산업화 진흥 및 혁신

4-1. 목표8과 목표 9가 문화정책에 미치는 영향력 정도를 평가해주시고 이유를 적어주십시오.

영향력 평가 스케일	① : 장단기적으로 정책적 관심의 대상에서 멀어질 것이다. ② : 장기적으로 정책적 관심의 대상에서 멀어질 것이다. ③ : 정책적으로 현 상태를 유지할 것이다. ④ : 장기적으로 정책의 변화를 가져오며 중요성이 높아질 것이다. ⑤ : 장기뿐만 아니라 단기적으로도 모든 정책에 영향을 미칠 것이다.				
영향력	①	②	③	④	⑤
선택의 이유 및 기타 의견					

4-2. 목표 8 및 9와 관련, 문화정책의 여건 및 성과를 측정하기 위한 지표(안)입니다. 측정 및 관리가 필요하다고 판단되는 지표를 모두 선택해주시십시오

번호	지표 (안)	선택
1	• 국가 및 지역 총 생산 중 콘텐츠산업의 비중	()
2	• 콘텐츠산업의 총부가가치 변화	()
3	• 국가 및 지역의 고용인구 중 예술산업/콘텐츠산업분야 종사자 비중	()
4	• 예술산업/콘텐츠산업 분야 고용률 / 실업률 / 임금 수준	()
5	• 예술산업/콘텐츠산업 분야 종사자의 고용상 지위 (지역업, 상용 및 임시/일용 비율 등)	()
6	• 연간 예술산업/콘텐츠산업 기업 창업기업 수 및 폐업률(부도율)	()
7	• 정부 및 지방자치단체예산 중 예술산업/콘텐츠산업 진흥 예산 비중	()
8	• 국가 연구개발(R&D) 예산 중 예술산업/콘텐츠산업 분야 예산 비중	()
9	• 예술산업/콘텐츠산업 사업체 중 벤처캐피털 및 클라우드펀딩 활용 정도	()
(의견기입) 지표의 수정이나 이외 제안할 지표가 있으시면 기입해주시십시오.		

4-3. 목표 8 및 목표 9와 관련된 문화 분야 정책과제(안)입니다. 중요도 및 정책여건(사회적 인식과 그간 정책성과 등)를 체크해주시기 바랍니다.

평가스케일	중요도	① 매우 낮음	② 낮음	③ 보통	④ 높음	⑤ 매우 높음
	정책여건	① 매우 낮음	② 낮음	③ 보통	④ 높음	⑤ 매우 높음

번호	정책과제(안)	중요도					정책여건				
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
1	• 예술산업/콘텐츠산업 분야 청년 창업·창직 활성화	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
2	• 지역유희공간을 활용한 청년 문화예술인을 위한 예술 창작공간 제공	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
3	• 모태펀드 운용의 공정성 제고 및 다양한 금융지원 프로그램 제공	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
4	• 영세 콘텐츠 기업의 강소, 중견기업화	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
6	• 지역의 문화적 특성에 입각한 지역 특화형 문화산업 육성	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
7	• 예술품산업 및 콘텐츠산업과 관련 연구개발(R&D) 예산 확충	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
8	• 4차산업혁명 시대 융합형 콘텐츠산업 육성	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
9	• 문화예술의 창의성을 전 산업영역에 확대적용(산업의 문화화)과 문화예술분야의 산업육성 (예술의 산업화)	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5

(의견기입) 이외 제안할 정책과제가 있으시면 기입해주세요.

5. 지속가능한 도시와 정주 공간 조성

목표 11 : 포용적이고 안전하며 회복력 있는 지속가능한 도시와 정주 공간 조성

5-1. 목표11이 문화정책에 미치는 영향력 정도를 평가해주시고 이유를 적어주십시오.

영향력 평가 스케일	① : 장단기적으로 정책적 관심의 대상에서 멀어질 것이다. ② : 장기적으로 정책적 관심의 대상에서 멀어질 것이다. ③ : 정책적으로 현 상태를 유지할 것이다. ④ : 장기적으로 정책의 변화를 가져오며 중요성이 높아질 것이다. ⑤ : 장기뿐만 아니라 단기적으로도 모든 정책에 영향을 미칠 것이다.				
영향력	①	②	③	④	⑤
선택의 이유 및 기타 의견					

5-2. 목표 11과 관련, 문화정책의 여건 및 성과를 측정하기 위한 지표(안)입니다. 측정 및 관리가 필요하다고 판단되는 지표를 모두 선택해주시십시오

번호	지표 (안)	선택
1	• 광역 및 기초자치단체별 문화유산 보전 계획 수립 및 조례제정 유무	()
2	• 지역 간 문화격차 정도 (수도권/비수도권, 도시/농촌, 재정자립도 정도 등)	()
3	• 1인당 문화기반시설 수 및 공원 면적	()
4	• 공공디자인 계획수립 및 추진 중인 광역 및 기초자치단체 수	()
5	• 공공 개발사업 중 문화영향평가 참여 사업 수	()
6	• 읍면동 단위 생활문화시설(생활문화센터, 평생학습관, 문화의 집, 미디어센터, 작은도서관) 확보율	()
(의견기입) 지표의 수정이나 이외 제안할 지표가 있으시면 기입해주시십시오.		

5-3. 목표 11과 관련된 문화 분야 정책과제(안)입니다. 중요도 및 정책여건 (사회적 인식과 그간 정책성과 등)를 체크해주시기 바랍니다.

평가스케일	중요도	① 매우 낮음	② 낮음	③ 보통	④ 높음	⑤ 매우 높음
	정책여건	① 매우 낮음	② 낮음	③ 보통	④ 높음	⑤ 매우 높음

번호	정책과제(안)	중요도					정책여건				
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
1	• 도시 및 지역계획의 핵심에 문화를 통합										
2	• 도심 유희공간의 문화적 재생 확대 및 부작용(젠트리피케이션) 완화										
3	• 국제적 기준에 의거한 유무형 자연 문화유산 보전·활용										
4	• 지역학(regional studies), 인문학 진흥으로 지역사회공동체의 통합 및 회복력 강화										
5	• 도시환경 개선 및 시민안전 등을 위한 공공예술디자인 진흥										
6	• 공공 문화공간의 확보와 접근성 강화										
7	• 생활문화시설 확충 및 기능 강화										
8	• 국토 및 도시계획 수립과 공공개발 사업 추진 시 '문화영향평가' 활성화										
9	• 지역 간 문화격차 해소 및 문화자치 실현										
10	• 지역문화정책 관련 정보 공유 및 소통을 위한 플랫폼 구축										

(의견기입) 이외 제안할 정책과제가 있으시면 기입해주세요.

6. 지속가능한 소비와 생산

○ (목표 12) 지속가능한 소비 및 생산 패턴 확립 (시장공정성 및 사회적 책임)

6-1. 목표12가 문화정책에 미치는 영향력 정도를 평가해주시고 이유를 적어주십시오.

영향력 평가 스케일	① : 장단기적으로 정책적 관심의 대상에서 멀어질 것이다. ② ; 장기적으로 정책적 관심의 대상에서 멀어질 것이다. ③ : 정책적으로 현 상태를 유지할 것이다. ④ ; 장기적으로 정책의 변화를 가져오며 중요성이 높아질 것이다. ⑤ ; 장기뿐만 아니라 단기적으로도 모든 정책에 영향을 미칠 것이다.				
영향력	①	②	③	④	⑤
선택의 이유 및 기타 의견					

6-2. 목표 12와 관련, 문화정책의 여건 및 성과를 측정하기 위한 지표(안)입니다. 대표성을 가진 지표를 모두 선택해주시십시오.

번호	지표 (안)	선택
1	• 예술산업/콘텐츠산업의 소비자피해 신고 및 분쟁조정 현황	()
2	• 예술산업/콘텐츠산업 시장집중도	()
3	• 예술산업/콘텐츠산업 수도권 집중도	()
4	• 문화예술을 통한 기업의 사회적 책임 활동(CSR) 추진 기업 수	()
5	• 예술산업/콘텐츠산업 내 ISO 26000 (사회책임경영) 이행 기업 수	()
6	• 기업의 문화예술 기부(메세나 활동) 현황 (기업 수, 총 기부금액 등)	()
(의견기입) 지표의 수정이나 이외 제안할 지표가 있으시면 기입해주시십시오.		

6-3. 목표 12와 관련된 정책과제입니다. 중요도 및 정책여건(사회적 인식과 그간 정책성과 등)를 체크해주시기 바랍니다.

평가스케일	중요도	① 매우 낮음	② 낮음	③ 보통	④ 높음	⑤ 매우 높음					
	정책여건	① 매우 낮음	② 낮음	③ 보통	④ 높음	⑤ 매우 높음					
번호	정책과제(안)	정책여건					중요도				
1	• 공정한 예술산업/콘텐츠산업 생태계 구축 (시장지배적 사업의 독과점 방지, 표준계약서 확대 등)	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
2	• 예술산업/콘텐츠산업 분야 소비자 권익보호 강화 (분쟁조정 기능 강화)	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
3	• 게임 과몰입 등 콘텐츠산업의 부정적 영향 최소화 및 관리시스템 구축	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
4	• 예술산업/콘텐츠산업 분야 기업의 사회적 책임(CSR) 촉진	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
5	• 메세나 등 문화예술분야 기부 확대와 이익유도를 위한 법제도적 환경 구축	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
6	• 지역의 고유 문화와 생태환경이 결합된 지속가능한 관광 촉진과 모니터링 기제 마련	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
(의견기입) 이외 제안할 정책과제가 있으시면 기입해주시시오.											

7. 지속가능한 발전을 위한 책임성 있는 제도적 환경 구축

(목표 16) 지속가능한 발전을 위한 평화적이고 포용적인 사회 증진과 모두가 접근할 수 있는 사법제도, 모든 수준에서 효과적, 책무성 있는 포용적인 제도 구축

3.7.1. 목표16이 문화정책에 미치는 영향력 정도를 평가해주시고 이유를 적어 주십시오.

영향력 평가 스케일	① : 장단기적으로 정책적 관심의 대상에서 멀어질 것이다. ② ; 장기적으로 정책적 관심의 대상에서 멀어질 것이다. ③ : 정책적으로 현 상태를 유지할 것이다. ④ ; 장기적으로 정책의 변화를 가져오며 중요성이 높아질 것이다. ⑤ ; 장기뿐만 아니라 단기적으로도 모든 정책에 영향을 미칠 것이다.				
영향력	①	②	③	④	⑤
선택의 이유 및 기타 의견					

3.7.2. 목표 16과 관련, 문화정책의 여건 및 성과를 측정하기 위한 지표(안)입니다. 대표성을 가진 지표를 모두 선택해주시십시오.

번호	지표 (안)	선택
1	• 광역 및 기초자치단체의 지역문화진흥조례 제정 / 지역문화진흥계획 수립 유무	()
2	• 중앙정부 및 지자체 총 예산 대비 문화예산 비율	
3	• 지역문화진흥기금 조성 중인 광역/기초 자치단체 수	()
4	• 문화예술진흥기관(문화재단, 문화위원회)을 설립한 지방자치단체 수	()
5	• 공공민간 참여 지역문화예술협의기구 운영 현황	()

(의견기입) 이외 제안할 지표가 있으시면 기입해주시십시오.

3.7.3. 목표 16과 관련된 정책과제입니다. 중요도 및 정책여건(사회적 인식과 그간 정책성과 등)을 체크해주시기 바랍니다.

평가스케일	중요도	① 매우 낮음	② 낮음	③ 보통	④ 높음	⑤ 매우 높음
	정책여건	① 매우 낮음	② 낮음	③ 보통	④ 높음	⑤ 매우 높음

번호	정책과제(안)	중요도					정책여건				
1	• 문화권, 표현의 자유, 문화적 책임성에 관한 법제도적 체계 개선										
2	• 문화권, 표현의 자유, 문화다양성 등에 관한 사회 전 영역에 걸친 인식 제고										
3	• 공공 문화진흥기관의 독립성 강화를 위한 법제도적 환경 및 행정체계 구축										
4	• 저작권초상권 보호 관련 법제도적 환경 정비 및 인식개선 교육의 강화										
5	• 문화예술 지원과 관련 투명성 및 책임성 강화 (예. 문화 옴부즈맨 제도 도입)										
6	• 민관 협력형 문화정책 의사결정 체제 구축										

(의견기입) 이외 제한할 정책과제가 있으시면 기입해주세요.

■ 설문에 응해주셔서 감사합니다.

지속가능발전목표와 문화정책에 관한 전문가 델파이조사 (2차)

안녕하십니까?

저희 한국문화관광연구원에서는 2015년 UN에서 채택된 지속가능발전목표(Sustainable Development Goals, 이하 SDGs)를 중심으로 새로운 국제사회 실천의제가 우리나라 문화정책에 미치는 영향을 진단하고 문화정책의 중장기 방향을 제시하고자 「국제사회 실천의제 변화와 문화정책의 대응전략」에 관한 연구를 수행하고 있습니다.

본 설문조사지는 SDGs에 제시된 목표들 중 문화정책과 직간접적으로 관련이 있는 목표와 관련된 세부 정책 및 지표를 도출하고, 이들 세부 정책 및 지표가 향후 우리나라 문화정책에 미치는 영향력을 판단하고자 전문가들을 대상으로 1차 델파이 조사를 시행했으며, 그 결과를 토대로 2차 델파이조사를 실시하게 되었습니다.

바쁘시더라도 시간을 내시어 설문조사표에 귀하의 의견을 기입하여 보내주시기 바랍니다.

감사합니다.

2017년 6월
한국문화관광연구원장

● 연구진 : 한국문화관광연구원 노영순(연구위원)·김혜인(부연구위원)

■ 응답자 기초 인적 사항

성 명	
소 속 / 직 책	
전 문 분 야	종사기간
주 소	
휴 대 전 화	

1] 지속가능한 발전을 위한 문화정책의 미래 가치와 우선 과제

1. 아래는 문헌연구와 키워드 분석을 통해 도출한 **지속가능발전목표의 가치 혹은 핵심요소입니다. 이와 연계하여 우리나라 문화정책의 미래 가치로서 우선적으로 고려해야 할 3가지만 선택해주시고, 선택 이유를 간략히 적어주시기 바랍니다.**

SDGs 핵심 요소	선택	선택이유
존엄 (Dignity)	()	•
정의 (Justice)	()	•
평화 (Peace)	()	•
번영(Prosperity)	()	•
포용 (Inclusion)	()	•
회복 (Resilience)	()	•
혁신 (Innovation)	()	•
파트너십(Partnership)	()	•
참여 (Participation)	()	•

<주> 지속가능성(Sustainability), 다양성(Diversity), 공정(equity) 등 보편타당하며, 다수의 선택이 예상되는 단어는 제외

2. 우리나라의 지속가능한 발전을 위해 중점적으로 추진할 필요가 있는 문화정책 분야에 대한 1차 설문조사 결과입니다. **중요도에 따른 순위에 변동이 필요하다면 우선순위 조정 칸에 직접 기입해주시기 바랍니다. 1차 조사결과에 별다른 이의가 없으시면 ‘이의 없음’에 체크해주시기 바랍니다.**

정책분야	1차조사 결과	순위 조정
• 지속가능한 문화정책 수립 및 추진을 위한 거버넌스 구축	1 (246.3점)	()
• 사회적경제적으로 건강하고 공정한 예술생태계 조성	2 (244.4점)	()
• 사회 전 분야에 걸쳐 문화적 불평등 해소	3 (238.9점)	()
• 포용적이고 형평성 있는 양질의 문화예술교육 보장	4 (201.9점)	()
• 지역 간 문화격차 해소	5 (190.7점)	()
• 문화 분야 내 양질의 일자리 창출	6 (135.2점)	()
• 지속가능하고 회복력 있는 문화 국토 및 도시 공간 조성	7 (107.4점)	()
• 창조적혁신적융합적 문화(콘텐츠) 산업의 육성	8 (85.2점)	()
• 우리 문화의 국제적 위상제고 및 문화를 통한 국제사회 책임 이행	9 (25.9점)	()
• 문화예술분야 양성평등(gender equality)의 실현	10 (24.1점)	()
		이의없음 ()

2] SDGs 세부 목표의 문화정책에 대한 영향력, 관련 지표 및 정책과제

1. 빈곤 및 불평등 해소, 삶의 질 추구

- (목표 1) 모든 국가에서 모든 형태의 빈곤 종식
- [목표 3] 모든 사람의 건강한 삶을 보장하고 웰빙 증진
- (목표 10) 국가 내, 국가 간 불평등 해소

1-1. 목표 1, 5, 10과 관련, 문화정책의 여건 및 성과를 측정하기 위한 지표와 관련된 1차 설문결과입니다. 환산된 중요도가 조정되어야 할 지표가 있으면 해당지표의 “중요도 조정”칸에 직접 기입해주시기 바랍니다(소수점 이하 생략). 이의가 없으시면 “이의없음”에 체크해주시기 바랍니다.

번호	지표 (안)	1차 설문 결과(100점 만점)	중요도 점수조정	이의 없음
1	• 전체 국가 및 지자체 문화 예산 대비 사회적 취약계층 문화향유 예산 비율	74.1	() ()	()
2	• 소득 분위별 문화소비 격차 정도	85.2	() ()	()
3	• 근로자 평균 연차휴가 사용일수	42.6	() ()	()
4	• 취약계층 정보접근성(웹모바일) 인증 비율	25.9	() ()	()
5	• 전국 공공 문화기반시설의 배리어프리(barrier free) 인증 비율	46.3	() ()	()
6	• 정부 및 지방자치단체의 문화다양성 관련 예산	57.4	() ()	()
7	• 1인당 국민소득 대비 예술인 소득수준	35.2	() ()	()
8	• 정부 공적개발원조(ODA) 예산 대비 문화 분야 예산 비율	42.6	() ()	()
9	• 통상적인 날에 여가(수면, 식사시간, 육아시간 제외)에 사용한 시간	추가 지표	()	()

1-2. 목표 1,5,10과 관련된 문화 분야 정책과제의 1차 설문 결과입니다. 환산된 중요도가 조정되어야 할 지표가 있으시면 해당지표의 “중요도 조정”칸에 직접 기입해주시기 바랍니다(소수점 이하 생략). 이의가 없으시면 “이의 없음”에 체크해주시기 바랍니다.

번호	정책과제(안)	1차 설문 결과(100점 만점)	중요도 점수조정	이의 없음
1	• 경제사회적 계층 간 문화격차 해소	79.6	() ()	() ()
2	• 빈곤 문화예술인의 경제 및 사회적 권리 보장	69.4	() ()	() ()
3	• 일과 삶의 균형 정책 강화	79.6	() ()	() ()
4	• 교통약자를 위한 무장애 문화시설 및 서비스 지원 확대	59.3	() ()	() ()
5	• 외국인 이주자 / 탈북민들의 정착을 위한 문화정책 추진	60.2	() ()	() ()
6	• 문화다양성 관련 예산 및 정책프로그램 확대	68.5	() ()	() ()
7	• 전 세대계층의 목소리를 대변하는 공공 미디어의 활성화	56.5	() ()	() ()
8	• 생애주기별 문화여가 정책의 확대 추진	78.2	() ()	() ()
9	• 문화 분야 공적개발원조(ODA) 확대 및 실효적 정책 추진	56.9	() ()	() ()
11	• 문화를 통한 사회적 치유 프로그램 확대(예 치매 노인 재활, 트라우마 치유 등)	추가정책	() ()	() ()
12	• 국민 ‘삶의 질’ 관련 문화의 정책지표 마련 및 종합적 대응	추가정책	() ()	() ()

2. 모든 사람을 위한 교육 실현

○ (목표 4) 모든 사람을 위한 포용적이고 형평성 있는 양질의 교육 보장 및 평생교육 기회 증진

2-1. 목표 4와 관련, 문화정책의 여건 및 성과를 측정하기 위한 지표와 관련된 1차 설문결과입니다. 환산된 중요도가 조정되어야 할 지표가 있으시면 해당지표의 “중요도 조정”칸에 직접 기입해주시기 바랍니다(소수점 이하 생략). 이의가 없으시면 “이의없음”에 체크해주시기 바랍니다.

번호	지표 (안)	1차 설문 결과(100점 만점)	중요도 점수조정	이의 없음
1	• 만 18세 이하(아동복지법상 아동연령) 아동 대상 학교 외 공공 문화예술 프로그램 수	74.1	()	()
2	• 19세 이상 성인의 연중 문화예술교육 참여율	83.3	()	()
3	• 문화예술분야 교육기관 수 (정규/비정규)	48.1	()	()
4	• 인구 1만 명 당 문화예술교육인력의 수 (정규/비정규 모두 포함)	50.0	()	()
5	• 1인당 국민소득 대비 문화예술교육인력의 소득수준	33.3	()	()
6	• 지자체 시민대학/평생교육 프로그램 운영 중인 기초자치단체 수	37.0	()	()
7	• 연간 정부(문체부교육부) 및 지자체(지방 교육청)의 학교문화예술 지원 예산	추가지표	()	

2-2. 목표 4와 관련된 문화 분야 정책과제의 1차 설문 결과입니다. 환산된 중요도가 조정되어야 할 지표가 있으시면 해당지표의 “중요도 조정”칸에 직접 기입해주시기 바랍니다(소수점 이하 생략). 이의가 없으시면 “이의 없음”에 체크해주시기 바랍니다.

번호	정책과제(안)	1차 설문 결과(100점 만점)	중요도 점수조정	이의 없음
1	• 학교 정규교과과정에서 문화예술/체육 교육의 강화	81.9	() ()	
2	• 사회 문화예술교육 확대	82.9	() ()	
3	• 지역특성화 문화예술교육 지원 사업 확대	67.0	() ()	
4	• 문화예술분야 전문교육인력 처우 개선	76.4	() ()	
5	• 생애주기별 문화예술교육시설 및 프로그램 확대	78.2	() ()	
6	• 4차산업혁명을 대비한 문화예술교육 정책 추진	62.0	() ()	
7	• 장르별 교육을 넘어 민주적포용적 양성을 위한 사회화 교육을 문화예술교육 영역 확대	추가 정책	()	
8	• 문체부교육부교육청 등 관계부처 및 기관의 역할 분담 명확화 및 협업 확대	추가 정책	()	

3. 양성평등 실현

○ 목표 5 : 성평등 달성 및 여성, 여아의 역량 강화

3-1. 목표 5와 관련, 문화정책의 여건 및 성과를 측정하기 위한 지표와 관련된 1차 설문결과입니다. 환산된 중요도가 조정되어야 할 지표가 있으시면 해당지표의 “중요도 조정”칸에 직접 기입해주시기 바랍니다(소수점 이하 생략). 이의가 없으시면 “이의 없음”에 체크해주시기 바랍니다.

번호	지표 (안)	1차 설문 결과(100점 만점)	중요도 점수조정	이의 없음
1	• 공공 문화단체 및 기관의 여성 임원/위원 비율	64.8	() ()	()
2	• 공공·민간 문화예술기관 및 단체의 출산휴가 육아휴직 보장 유무	64.8	() ()	()
3	• 공공·민간 문화예술기관 및 단체 여성중사자 경력단절 및 재취업 현황	75.9	() ()	()
4	• 공공·민간 문화시설 내 모유수유 및 여성휴식 공간 설치 비율	42.6	() ()	()
5	• 공공 문화단체 및 기관의 성인지 예산 비율	40.7	() ()	()
6	• 공공·민간 문화예술기관 및 단체의 성인지 교육 실시 유무	40.7	() ()	()
7	• 문화예술인 중 남성 대비 여성의 창작지원금 수혜율	24.1	() ()	()
8	• 공공·민간 문화예술기관 및 단체 남녀간 임금 격차	추가 지표	()	
9	• 문화예술창작지원 대상 예술인의 남녀 비율	추가 지표	()	

3-2. 목표 5과 관련된 문화 분야 정책과제의 1차 설문 결과입니다. 환산된 중요도가 조정되어야 할 지표가 있으시면 해당지표의 “중요도 조정”칸에 직접 기입해주시기 바랍니다(소수점 이하 생략). 이의가 없으시면 “이의 없음”에 체크해주시기 바랍니다.

번호	정책과제(안)	1차 설문 결과(100점 만점)	중요도 점수조정	이의 없음
1	• 문화부문에서 양성평등을 보장하는 법·제도적 체계 구축 및 기초조사 실시	70.8	() ()	
2	• 공공·민간 문화기관 및 단체의 여성 처우 개선, 경력단절 해소 및 균등한 기회 제공	77.3	() ()	
3	• 문화예술기관 및 단체 내 일가정 양립 문화 확산	80.6	() ()	
4	• 문화시설 내 모유수유시설 및 여성 휴식공간 설치 확대	64.4	() ()	
5	• 문화예술 분야 성인지 예산 및 관련 정책 확대	64.4	() ()	
6	• 문화예술산업 분야 성폭력/추행 근절을 위한 제도적 장치 마련 및 정책 추진	추가 정책	()	
7	• 문화예술창작지원 시 일정 비율 여성창작자 지원 보장 (쿼터제 도입 등)	추가 정책	()	

4. 지속가능한 경제성장과 고용 증진

- (목표 8) 포용적이고 지속가능한 경제성장 및 생산적 완전고용과 양질의 일자리 증진
- (목표 9) 건설한 인프라 구축, 포용적이고 지속가능한 산업화 진흥 및 혁신

4-1. 목표 8 및 9와 관련, 문화정책의 여건 및 성과를 측정하기 위한 지표와 관련된 1차 설문결과입니다. **환산된 중요도가 조정되어야 할 지표가 있으면 해당지표의 “중요도 조정”칸에 직접 기입해주시기 바랍니다(소수점 이하 생략). 이의가 없으시면 “이의 없음”에 체크해주시기 바랍니다.**

번호	지표 (안)	1차 설문 결과(100점 만점)	중요도 점수조정	이의 없음
1	• 국가 및 지역 총 생산 중 콘텐츠산업의 비중	59.3	()	()
2	• 콘텐츠산업의 총부가가치 변화	44.4	()	()
3	• 국가 및 지역의 고용인구 중 예술산업/콘텐츠산업분야 종사자 비중	75.9	()	()
4	• 예술산업/콘텐츠산업 분야 고용률 / 실업률 / 임금 수준	77.8	()	()
5	• 예술산업/콘텐츠산업 분야 종사자의 고용상 지위 (자영업, 상용 및 임시/일용 비율 등)	44.4	()	()
6	• 연간 예술산업/콘텐츠산업 기업 창업기업 수 및 폐업률(부도율)	48.1	()	()
7	• 정부 및 지방자치단체예산 중 예술산업/콘텐츠산업 진흥 예산 비중	59.3	()	()
8	• 국가 연구개발(R&D) 예산 중 예술산업/콘텐츠산업 분야 예산 비중	59.3	()	()
9	• 예술산업/콘텐츠산업 사업체 중 벤처캐피털 및 클라우드펀딩 활용 정도	37.0	()	()
10	• 예술산업/콘텐츠산업 종사자 근속 기간 (숙련도 측정)	추가 지표	()	()

4-2. 목표 8 및 9에 관련된 문화 분야 정책과제의 1차 설문 결과입니다. 환산된 중요도가 조정되어야 할 지표가 있으시면 해당지표의 “중요도 조정”칸에 직접 기입해주시기 바랍니다(소수점 이하 생략). 이의가 없으시면 “이의 없음”에 체크해주시기 바랍니다.

번호	정책과제(안)	1차 설문 결과(100점 만점)	중요도 점수조정	이의 없음
1	• 예술산업/콘텐츠산업 분야 청년 창업·창직 활성화	79.2	() ()	()
2	• 지역유희공간을 활용한 청년 문화예술인을 위한 예술창작공간 제공	74.5	() ()	()
3	• 모태펀드 운용의 공정성 제고 및 다양한 금융 지원 프로그램 제공	66.7	() ()	()
4	• 영세 콘텐츠 기업의 강소, 중견기업화	69.9	() ()	()
6	• 지역의 문화적 특성에 입각한 지역 특화형 문화산업 육성	70.8	() ()	()
7	• 예술산업 및 콘텐츠산업과 관련 연구개발(R&D) 예산 확충	75.9	() ()	()
8	• 4차산업혁명 시대 융합형 콘텐츠산업 육성	70.8	() ()	()
9	• 문화예술의 창의성을 전 산업영역에 확대적용(산업의 문화화)과 문화예술분야의 산업육성(예술의 산업화)	74.5	() ()	()
10	• 문화산업의 해외진출 지원 확대(펀드 지원, 공동마케팅 등 프로그램 지원)	추가 정책	()	

5. 지속가능한 도시와 정주 공간 조성

○ 목표 11 : 포용적이고 안전하며 회복력 있는 지속가능한 도시와 정주 공간 조성

5-1. 목표 11과 관련, 문화정책의 여건 및 성과를 측정하기 위한 지표와 관련된 1차 설문결과입니다. 환산된 중요도가 조정되어야 할 지표가 있으면 해당지표의 “중요도 조정”칸에 직접 기입해주시기 바랍니다(소수점 이하 생략). 이의가 없으면 “이의 없음”에 체크해주시기 바랍니다.

번호	지표 (안)	1차 설문 결과(100점 만점)	중요도 점수조정	이의 없음
1	• 광역 및 기초자치단체별 문화유산 보전 계획 수립 및 조례제정 유무	40.7	() ()	()
2	• 지역 간 문화격차 정도 (수도권/비수도권, 도시/농촌, 재정자립도 정도 등)	79.6	() ()	()
3	• 1인당 문화기반시설 수 및 공원 면적	55.6	() ()	()
4	• 공공디자인 계획수립 및 추진 중인 광역 및 기초자치단체 수	42.6	() ()	()
5	• 공공 개발사업 중 문화영향평가 참여 사업 수	63.0	() ()	()
6	• 읍면동 단위 생활문화시설(생활문화센터, 평생학습관, 문화의 집, 미디어센터, 작은도서관) 확보율	70.4	() ()	()

5-2. 목표 11에 관련된 문화 분야 정책과제의 1차 설문 결과입니다. 환산된 중요도가 조정되어야 할 지표가 있으시면 해당지표의 “중요도 조정”칸에 직접 기입해주시기 바랍니다(소수점 이하 생략). 이의가 없으시면 “이의 없음”에 체크해주시기 바랍니다.

번호	정책과제(안)	1차 설문 결과(100점 만점)	중요도 점수조정	이의 없음
1	• 도시 및 지역계획의 핵심에 문화를 통합	87.0	() ()	
2	• 도심 유희공간의 문화적 재생 확대 및 부작용(젠트리피케이션) 완화	79.2	() ()	
3	• 국제적 기준에 의거한 유무형 자연문화유산 보전·활용	68.1	() ()	
4	• 지역학(regional studies), 인문학 진흥으로 지역사회공동체의 통합 및 회복력 강화	69.9	() ()	
5	• 도시환경 개선 및 시민안전 등을 위한 공공예술디자인 진흥	67.1	() ()	
6	• 공공 문화공간의 확보와 접근성 강화	78.2	() ()	
7	• 생활문화시설 확충 및 기능 강화	75.5	() ()	
8	• 국토 및 도시계획 수립과 공공개발사업 추진 시 ‘문화영향평가’ 활성화	74.5	() ()	
9	• 지역 간 문화격차 해소 및 문화자치 실현	81.9	() ()	
10	• 지역문화정책 관련 정보 공유 및 소통을 위한 플랫폼 구축	69.4	() ()	
11	• 공유자산화(공유자산신탁 등) 방식으로 지역 공공 문화공간 확보	추가 정책	()	
12	• 개인 및 민간소유 문화유산의 체계적 관리	추가 정책	()	

6. 지속가능한 소비와 생산

○ (목표 12) 지속가능한 소비 및 생산 패턴 확립 (시장공정성 및 사회적 책임)

6-1. 목표 12와 관련, 문화정책의 여건 및 성과를 측정하기 위한 지표와 관련된 1차 설문결과입니다. 환산된 중요도가 조정되어야 할 지표가 있으시면 해당지표의 “중요도 조정”칸에 직접 기입해주시기 바랍니다(소수점 이하 생략). 이의가 없으시면 “이의 없음”에 체크해주시기 바랍니다.

번호	지표 (안)	1차 설문 결과(100점 만점)	중요도 점수조정	이의 없음
1	• 예술산업/콘텐츠산업의 소비자피해 신고 및 분쟁조정 현황	40.7	() ()	()
2	• 예술산업/콘텐츠산업 시장집중도	51.9	() ()	()
3	• 예술산업/콘텐츠산업 수도권 집중도	50.0	() ()	()
4	• 문화예술을 통한 기업의 사회적 책임 활동 (CSR) 추진 기업 수	74.1	() ()	()
5	• 예술산업/콘텐츠산업 내 ISO 26000 (사회책임경영) 이행 기업 수	40.7	() ()	()
6	• 기업의 문화예술 기부(메세나 활동) 현황 (기업 수, 총 기부금액 등)	83.3	() ()	()
7	• 예술산업/콘텐츠산업의창제작자 피해신고 및 분쟁조정 현황	추가 지표	()	()

6-2. 목표 12에 관련된 문화 분야 정책과제의 1차 설문 결과입니다. **환산된 중요도가 조정되어야 할 지표가 있으시면 해당지표의 “중요도 조정”칸에 직접 기입해주시기 바랍니다(소수점 이하 생략). 이의가 없으시면 “이의 없음”에 체크해주시기 바랍니다.**

번호	정책과제(안)	1차 설문 결과(100점 만점)	중요도 점수조정	이의 없음
1	• 공정한 예술산업/콘텐츠산업 생태계 구축 (시장지배적 사업의 독과점 방지, 표준계약서 확대 등)	86.6	() ()	
2	• 예술산업/콘텐츠산업 분야 소비자 권익보호 강화 (분쟁조정 기능 강화)	70.4	() ()	
3	• 게임 과몰입 등 콘텐츠산업의 부정적 영향 최소화 및 관리시스템 구축	63.4	() ()	
4	• 예술산업/콘텐츠산업 분야 기업의 사회적 책임(CSR) 촉진	72.7	() ()	
5	• 메세나 등 문화예술분야 기부 확대와 이의 유도를 위한 법제도적 환경 구축	73.6	() ()	
6	• 지역의 고유 문화와 생태환경이 결합된 지속 가능한 관광 촉진과 모니터링 기제 마련	66.2	() ()	
7	• 에듀테인먼트(edutainment) 콘텐츠 등 사회 혁신 추구형 문화콘텐츠 개발 지원 확대	추가 정책	()	

7. 지속가능한 발전을 위한 책임성 있는 제도적 환경 구축

○ (목표 16) 지속가능한 발전을 위한 평화적이고 포용적인 사회 증진과 모두가 접근할 수 있는 사법제도, 모든 수준에서 효과적, 책무성 있는 포용적인 제도 구축

7-1. 목표 16과 관련, 문화정책의 여건 및 성과를 측정하기 위한 지표와 관련된 1차 설문결과입니다. 환산된 중요도가 조정되어야 할 지표가 있으시면 해당지표의 “중요도 조정”칸에 직접 기입해주시기 바랍니다(소수점 이하 생략). 이의가 없으시면 “이의 없음”에 체크해주시기 바랍니다.

번호	지표 (안)	1차 설문 결과(100점 만점)	중요도 점수조정	이의 없음
1	• 광역 및 기초자치단체의 지역문화진흥조례 제정 / 지역문화진흥계획 수립 유무	75.9	() ()	
2	• 중앙정부 및 지자체 총 예산 대비 문화예산 비율	85.2	() ()	
3	• 지역문화진흥기금 조성 중인 광역/기초 자치단체 수	57.4	() ()	
4	• 문화예술진흥기관(문화재단, 문화위원회)을 설립한 지방자치단체 수	61.1	() ()	
5	• 공공민간 참여 지역문화예술협의기구 운영 현황	61.1	() ()	
6	• 문화적 권리, 문화다양성 및 표현의 자유 보장과 관련된 내용이 포함된 조례 제정 지자체 수	추가 지표	()	

7-2. 목표 16과 관련된 문화 분야 정책과제의 1차 설문 결과입니다. 환산된 중요도가 조정되어야 할 지표가 있으시면 해당지표의 “중요도 조정”칸에 직접 기입해주시기 바랍니다(소수점 이하 생략). 이의가 없으시면 “이의 없음”에 체크해주시기 바랍니다.

번호	정책과제(안)	1차 설문 결과(100점 만점)	중요도 점수조정	이의 없음
1	• 문화권, 표현의 자유, 문화적 책임성에 관한 법제도적 체계 개선	80.6	() ()	
2	• 문화권, 표현의 자유, 문화다양성 등에 관한 사회 전 영역에 걸친 인식 제고	82.9	() ()	
3	• 공공 문화진흥기관의 독립성 강화를 위한 법제 도적 환경 및 행정체계 구축	79.6	() ()	
4	• 저작권초상권 보호 관련 법제도적 환경 정비 및 인식개선 교육의 강화	71.8	() ()	
5	• 문화예술 지원과 관련 투명성 및 책임성 강화 (예. 문화 옴부즈맨 제도 도입)	73.2	() ()	
6	• 민관 협력형 문화정책 의사결정 체제 구축	79.6	() ()	
7	• 지속가능발전계획, 국토종합계획, 도시기본계 획 등 주요 국가지자체 법정계획에 문화 적 지속가능성 관련 내용 포함 의무화	추가 정책	()	
8	• 문화기본계획 등 문화 관련 법정계획에 지속가 능발전목표의 주요 내용 반영 의무화	추가 정책	()	

③ 지표 관리 및 정책 이행에 관한 질문

- 지속가능발전목표와 연계된 문화 관련 주요 지표(Index) 및 정책 관리와 관련된 것입니다. 중요도와 시급성을 판단하시어 체크해주시기 바랍니다.

번호	지표 및 정책관리 방안	중요도	시급성
		① 매우 낮음 <—> ⑤ 매우 높음	① 매우 낮음 <—> ⑤ 매우 높음
1	• 지속가능발전 관련 문화부분의 대표지표 확정 및 지표의 체계적 관리	① ② ③ ④ ⑤	① ② ③ ④ ⑤
2	• 중앙정부 및 지자체 문화정책(계획)에 지속가능발전목표의 가치와 실천과제 반영(법령 및 조례 명시 포함)	① ② ③ ④ ⑤	① ② ③ ④ ⑤
3	• 정부 수립 법정계획(지속가능발전 기본계획, 국토종합계획, 도시기본계획 등)에 문화부문 지표 및 정책과제 적극 수용	① ② ③ ④ ⑤	① ② ③ ④ ⑤
4	• 대통령직속 지속가능발전위원회 내 문화부문 전문위원회 신설	① ② ③ ④ ⑤	① ② ③ ④ ⑤
5	• 지속가능한 발전 관련 문화정책의 체계적 추진을 위한 정부-민간 합동 협의기구 구성	① ② ③ ④ ⑤	① ② ③ ④ ⑤
6	• UN, UNESCO, UCLG 등 관련 국제기구 및 국가간 협력관계 강화 및 공동논의 활성화	① ② ③ ④ ⑤	① ② ③ ④ ⑤
(의견기입) 이외 제한할 정책과제가 있으시면 기입해주시시오.			

■ 설문에 응해주셔서 감사합니다.

참여 연구진

연구책임자

노 영 순 (한국문화관광연구원 연구위원)

공동연구자

김 혜 인 (한국문화관광연구원 부연구위원)

외부공동연구

노 준 석 (한국문화예술교육진흥원 본부장)

이 병 민 (건국대학교 교수)

차 민 경 (성균관대학교 겸임교수)

UN 지속가능발전목표(UN SDGs)와 문화정책의 대응 방안

발 행 인 김 정 만

발 행 처 한국문화관광연구원
서울시 강서구 금남화로 154
전화 02-2669-9800 팩스 02-2669-9880
<http://www.kcti.re.kr>

인 쇄 일 2017년 10월

발 행 일 2017년 10월

인 쇄 인 더크리홍보 주식회사

ISBN : 978-89-6035-675-7 93300