

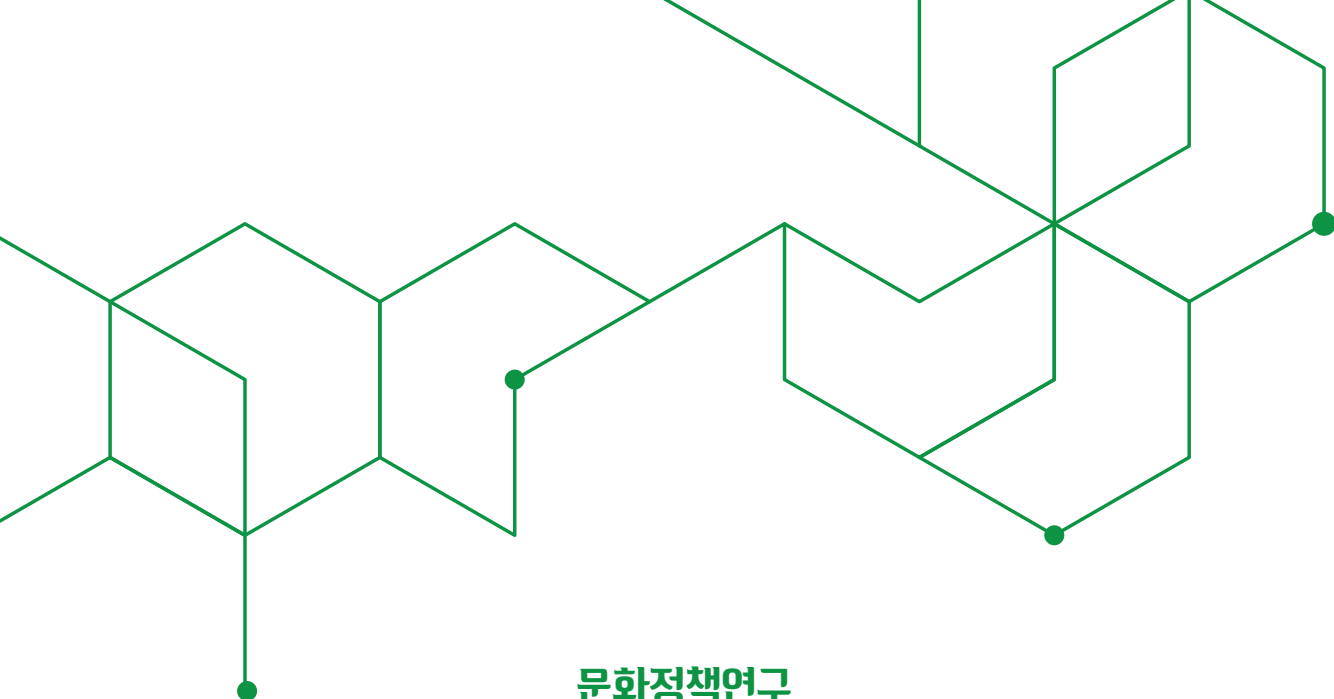


부천문화재단
Bucheon Cultural Foundation

문화와 예술을
심오하게
실행하는 도시 구현

문화정책연구
이슈페이퍼 <문화+ α >

리프레임, 부천문화재단을 다시 바라보다



문화정책연구
이슈페이퍼 <문화+ α >

리프레임, 부천문화재단을 다시 바라보다



부천문화재단
Bucheon Cultural Foundation

문화와 예술을
심오있게 도시구현

도시 전환의 시대, 왜 지금 '리프레임'인가

2020년대 중반의 도시는 그 어느 때보다 빠른 변화 속에 놓여 있습니다. 기술혁신은 행정과 제도의 속도를 앞서고, 세대 간 가치관은 갈등과 공존의 경계 위에서 재편되고 있습니다. 재개발과 인구 이동, AI 확산, 일의 방식 변화, 기후위기와 돌봄의 공백 같은 도시적 요소들은 '삶의 방식' 자체를 바꾸고 있으며, 이는 문화정책의 전제와 방향에도 근본적인 변화를 요구하고 있습니다.

부천 역시 이러한 변화의 흐름 위에 있습니다. 지난 30년간 '문화도시'를 지향하며 축적해온 문화 생태계는 도시의 중요한 자산이 됐지만, 도시 재편, 고령화·다문화사회 가속화, 시민 경험 확장, 예술 생태계의 불균형 등 복합적 변화가 동시에 진행되고 있습니다. 단순한 수치와 지표만으로 도시의 미래를 설명하기 어려워진 지금, 우리는 다시 묻게 됩니다.

“부천은 어떤 도시가 되어야 하는가?”

이 물음은 거대한 비전의 선언이기보다, 시민의 일상에서 체감하는 도시의 결을 다시 살피는 일에서 시작됩니다. 급변하는 환경 속에서 부천 역시 주거·문화·자치의 경계가 다시 짜이고, 도시 경험이 다층화되는 지금, 부천은 과거의 틀로는 설명할 수 없는 새로운 전환점을 맞이하고 있습니다.

2001년에 출범한 부천문화재단은 2026년 26주년을 맞이합니다. 그동안 지역문화정책 수행기관으로서 부천시민의 문화복지와 생활문화 진흥, 중앙·지방정부 정책사업 실행 등 다양한 공공적 역할을 수행해 왔습니다. 그러나 최근 정책 환경 변화와 외부 요구의 증대 속에서 재단의 정체성과 역할에 대한 재정립이 지속적으로 제기되고 있으며, 이에 따라 재단은 “도시의 변화를 어떻게 해석하고 대응할 것인가”라는 구조적 질문과 마주하고 있습니다.

특히 예산 축소, 문화공간의 노후화, 시민 수요의 고도화 등 변화된 여건 속에서 기존 사업 중심 방식 만으로는 지역의 요구와 시대적 과제를 충분히 담아내기 어려운 상황입니다. 도시를 바라보는 관점과 정책·사업 접근 방식 전반을 다시 점검해야 하는 시기입니다. 이번 이슈페이퍼는 이러한 전환점에서 출발합니다.

지난 1년간 정책자문단·시민랩·사업분과 라운드테이블·정책포럼 등 다양한 플랫폼을 통해 모인 의견은 부천의 도시환경과 문화정책의 과제, 재단의 기능을 입체적으로 드러내며 공통된 방향성을 제시했습니다.

“지금은 재단을 다시 바라보고(Reframe), 도시의 변화를 새롭게 해석해야 할 때”

2025년 재단은 상향식 논의 구조를 도입해 정책 형성과정 전반을 재검토했습니다. 이 과정은 시민성과 현장성을 강화하며, 문화정책이 지표 중심 평가에서 벗어나 경험과 가치 중심으로 확장되어야 한다는 공감대를 형성했습니다.

기술이 대체할 수 없는 문화예술의 감각, 일상의 작은 연결을 문화 경험으로 확장하는 일, 도시 변화를 해석하고 방향을 제시하는 공적 역할. 이것이 지금 재단이 새롭게 고민해야 하는 영역입니다.

본 이슈페이퍼는 이러한 경험과 논의들을 토대로, 도시 전환기 속에서 재단의 ‘다음 역할’을 구체화하고자 합니다. 재단이 지켜야 할 가치(Why), 수행해야 할 공공적 책무(What), 이를 실현하기 위한 전략과 실행 방식(How)을 함께 제시하며 향후 중기전략의 방향을 보완하고자 합니다.

리프레임은 답을 새로 만드는 것이 아니라, 같은 사안을 다른 각도로 바라보며 새로운 가능성을 발견하는 과정입니다. 지금 필요한 것은 ‘더 많은 사업’이 아니라, 정체성-생태계-협력-브랜드-도시성을 다시 점검하고 재단의 역할을 전략적으로 재구성하는 일입니다.

본 이슈페이퍼가 부천문화재단의 다음 5년을 설계하는 정책 기반이자, 도시의 미래를 함께 만들어갈 시민·예술가·전문가·행정 모두에게 새로운 관점을 제시하는 자료가 되기를 바랍니다.

- 부천문화재단 정책기획부

CONTENTS

프롤로그

I. 변화하는 도시·사회 환경에 따른 당면과제	06
1. 전환의 시대: 기술·세대·가치 전환에 따른 변화	
2. 부천시의 도시구조 변화	
II. 부천의 문화 현황과 지역 현안	22
1. 30년 문화도시 부천의 내력	
2. 시민이 체감하는 문화도시 부천에 관한 인지도	
3. 부천시 문화예술 분야의 주요 통계	
4. 시민이 말하는 문화도시의 현안	
III. 리프레임, 전환의 시간	36
1. 왜 다시 바라봐야 하는가	
2. 부천문화재단을 다시 바라보기 위한 준비	
3. 방식의 변화에 따른 진단①: 문화정책 자문단	
4. 방식의 변화에 따른 진단②: 시민랩	
5. 현장성의 반영: 라운드테이블	
6. 참여 주체의 확장: 2025 부천문화재단 문화정책 네트워크 통합포럼	
7. 소결: 정책화를 위한 과정	
IV. 2026 부천문화재단 리프레임 핵심 전략	80
1. 재단의 역할 변화에 따른 전략의 구조화	
2. 핵심 전략에 따른 실행방안	
V. 종합의견	110
1. 부천문화재단의 역할 전환에 따른 기대	
2. 사례 제안	
부록	124
가톨릭대학교 학생 포럼 참여 후기 수록	
함께 만든 사람들	126

I. 변화하는 도시·사회 환경에 따른 당면과제

1. 전환의 시대: 기술·세대·가치 전환에 따른 변화
2. 부천시의 도시구조 변화

●

예측할 수 있고, 또 예측할 수 없는 급격한 도시의 변화 속에서
다시 묻게 됩니다. “부천은 어떤 도시가 되어야 하는가?”
이전에는 경험하지 못했던 전환의 시대를 맞이하게 된 지금,
도시의 미래를 위한 지역의 요구와 시대적 과제를 살펴봅니다.

●

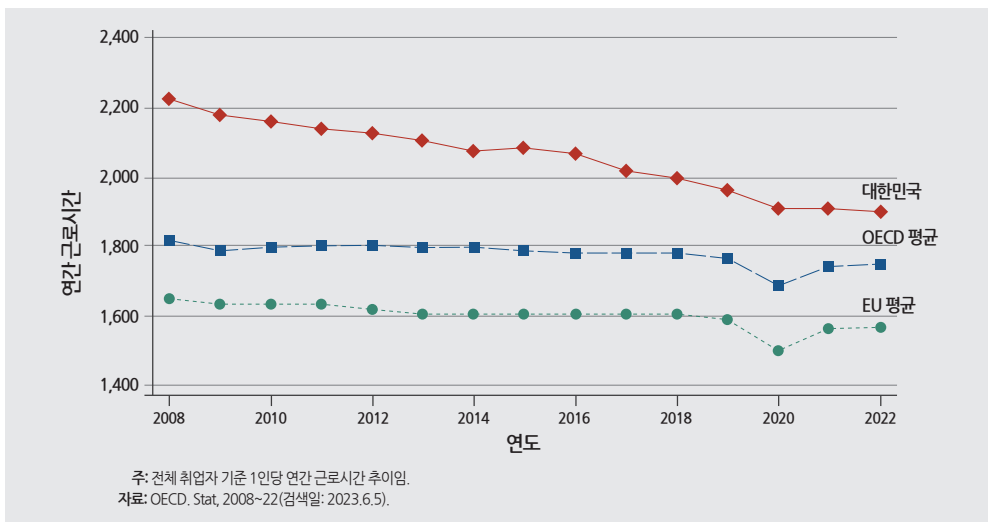
I. 변화하는 도시·사회 환경에 따른 당면과제

1. 전환의 시대: 기술·세대·가치 전환에 따른 변화

디지털 환경에 적응하는 세대별 격차는 커지고 개인의 행복추구 욕구는 상승

- [기술발전] 디지털 환경으로의 전환과 AI 등장에 따른 급속한 사회 변화가 일어나고 있으며, 이에 따른 기술 활용의 편차나 디지털 환경에 적응하는 세대별 격차가 가속되는 상황임. 기술이 바뀌면서 빠른 속도로 사회 자체가 변화하는 중이며, 세대별 가치가 달라지는 중임
- 저성장 시대를 맞이하면서 사람들은 '나'의 행복과 지속가능한 것들을 찾기 시작함. 나를 위한 가치 지향적 소비, 즐겁고 새로운 경험을 추구하려는 경향 등 미래 세대에게는 자신의 취향과 삶을 중시하는 개인의 행복추구 욕구가 강해지고 있음
- 최근 주당 52시간 이상 초과 노동을 법으로 금지하여 장시간 근로 관행이 개선되어 개인의 자유시간이 상대적으로 늘어났지만, OECD 주요 국가 중에서 2022년 기준 전체 취업자의 1인당 연간 근로시간은 한국(1,910시간)이 OECD 전체 38개국 회원국 중 5위이며, OECD 평균(1,752시간)보다 149시간 더 김.(KDI FOCUS) 개인의 자유시간을 개인의 삶을 행복하게 만드는 문화시간으로 전환하려는 노력이 계속되고 있음. 문화적 삶을 위한 환경 조성의 가치는 계속해서 커지는 중임

[OECD 연간 근로시간 추이] (KDI FOCUS)



다중위기에 대응하기 위한 공동의 노력 필요

- **[공동체 의식]** 코로나 팬데믹이나 기후변화, 환경오염 등을 비롯하여 사회적 재난에 관한 문제는 ‘나’를 뺀 재난이 아니라 ‘공동체’가 직면하는 문제임. 안전과 재난 문제는 개인과 공동체의 삶의 질 그리고 문화적 삶과 무관하지 않음
- 이러한 문제는 개인에게만 적용해서 해결할 수 없다는 위기의식을 통해 공동체 의식을 환기시키는 계기로 작용함. 이에 사회 구성원이 협력하여 지속적인 변화와 실행을 위한 공동의 협력과 논의를 가능하게 하는 개방형, 진행형 거버넌스 구조가 필요해지는 상황임

인구변화에 따른 새로운 정책 마련 시급

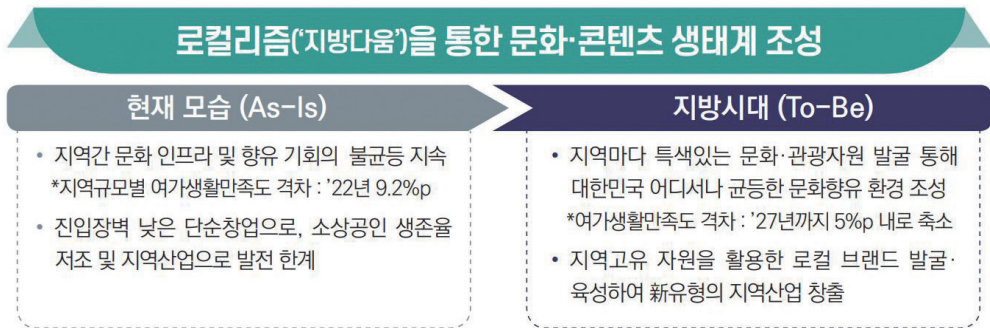
- **[인구변화]** 초저출생·초고령화 시대 본격화에 따른 심각한 인구 위기로 인구구조의 변화에 따른 새로운 사회적 패러다임 준비가 필요함. 저출생과 고령화로 제조 생산 분야의 노동력이 부족해 이주 노동자가 갈수록 많아지고, 이주 결혼 여성도 늘고 있음. 이주 노동자의 전 지구적 이동에 따른 정주형 인구의 감소로 앞으로 인구환경 변화가 가속될 것임
- 전반적으로 인구가 감소하는 추세인데도 서울과 수도권으로 사람들이 몰리고 인구분포가 지역 내 주요 도시로 집중됨. 구도심과 신도심의 환경 격차가 커지고 낙후된 도심의 공동화 현상, 재개발 문제 등이 커지고 있음
- **[생애주기별 문화향유]** 저출생·고령화 극복을 위한 제도적·재정적 지원뿐만 아니라 전 생애주기에 걸쳐 개인과 가족의 문화권을 보장함으로써 사회문제 해결과 삶의 질을 높일 필요성이 제기되고 있음(인구위기 대응 생애주기 문화정책 방안 연구, 한국문화관광연구원)
- 새로운 가족 공동체, 1인 가구, 비혼자, 유아·아동 돌봄을 위한 다양한 문화 환경이 필요하며, 개인과 가족, 공동체를 위한 생애주기별 문화향유 수단을 제공해야 함

지방시대에 따른 지역 문화정책의 변화

- **[균형성장]** 「이재명정부 123대 국정과제」 5대 국정목표 중 ‘③ 모두가 잘사는 균형성장-자치분권 기반의 균형성장’ 실현을 위해 ‘주민 삶의 질 향상을 위한 자치분권 역량 제고’를 정책적으로 추진함. 지역의 특색에 맞는 자율적 정책 시행으로 주민 삶의 질을 높이고 지방자치의 민주성과 책임성을 강화하고 창의성과 다양성을 실현하고자 함

- 수도권 과밀화와 인구감소로 인한 지역소멸을 극복하고자 대통령직속 지방시대위원회를 중심으로 국가 균형성장을 위한 방안을 모색 중임. 자치분권 확대를 통한 지방자치단체로의 권한 이행을 통한 지역균형발전 정책 추진을 강화함
- **[지방시대]** 지방소멸에 대응하기 위한 지역 특성화, 로컬 문화의 중요성이 대두되고 있는 가운데 전국적으로 지역 콘텐츠나 관광, 로컬산업 등을 통해 지역의 지속가능한 성장 기반을 확보하려는 추세임. 문체부가 집중적으로 홍보하는 ‘로컬 100선’은 지역관광 활성화 방안으로 대두되고 있으며, 한국문화예술위원회는 2024년부터 도입한 ‘소멸위기 대응 문화적 지역활성화 사업’이나 ‘지역예술도약지원사업’ 등으로 지역의 정체성을 살리는 예술 프로젝트를 지원함
- 그간 지역문화진흥 정책이 문화복지 서비스를 통한 지역 간 문화 격차 해소에 치중했다면 앞으로는 주민의 문화적 삶의 변화를 위한 실질적인 방안이나 매력적인 지역 문화형성을 마련해야 한다는 인식이 커지고 있으며, 이에 따른 새로운 지역 문화정책 담론이나 정책 변화의 필요성이 제기되고 있음. 로컬-문화-매력을 도시 경쟁력의 핵심 요소로 활용하는 도시 전략 기조는 여전히 우세함

[지방시대위원회 중점 추진과제 일부](제1차 지방시대 종합계획(2023-2027), 대통령직속 지방시대위원회)



- **[ESG 경영 확산]** 기획재정부는 제11차 공공기관운영위원회(25.12.10.)에서 공공기관이 ESG 경영 확산에 선도적 역할을 수행할 수 있도록 「공공기관 ESG가이드라인」을 최초로 마련하여 발표함. 글로벌 ESG 제도화 확산, 공공기관의 사회적 책임 강화 등 공공기관에 대한 체계적 ESG 경영의 필요성이 강조되는 상황이며, ESG 경영체계가 정착·확산되기 위한 정책적 지원을 지속할 예정임

기회의 포착, 달라진 문화콘텐츠의 생산·소비 패턴

- **[트렌드 변화]** 경기침체, 기술변화, 세대별 가치관의 변화가 맞물리면서 새로운 트렌드 등장에 따른 새로운 콘텐츠 전략이 필요함. 유튜브, 인스타그램 같은 알고리즘 기반 플랫폼은 취향의 개인화, 세분화, 다양화에 결정적 영향을 미치고 있으며, 경기침체로 인한 합리적 소비 추구로의 전환이 이뤄지고 있으며 문화 소비에서도 나이, 성별, 소득의 경계를 허무는 옴니보어(Omnivore) 경향이 등장함
- **[문화콘텐츠]** 기술과 문화를 융합한 문화콘텐츠 영역이 우세해지면서 기술혁신에 따른 인간의 감각과 경험의 확장이 새로운 생활양식을 이끌고 생산·소비 패턴에도 큰 영향을 주고 있음. 이에 관한 문화적 측면의 연구개발이 확대되어야 하며, 예술의 창의적 역량을 중심으로 하는 콘텐츠 연구개발을 통해 생활양식과 관련한 콘텐츠, 영화, 게임, 음악, 공연 등을 비롯하여 교통, 관광, 여행 등 여가생활과 관련된 요소와 결합한 일상생활을 바꾸는 문화콘텐츠 발굴이 가속화 되는 중임

기술·세대·가치 전환에 따른 사회적 변화에 주목하는 이유는 무엇일까요?
일하는 방식이 바뀌고 삶의 지향점이 달라지고 있는 가운데 무엇보다
생활의 터전인 도시는 변화할 것입니다. 그렇다면 이 도시가 어떻게 달라질지,
이 도시의 변화를 위해 무엇을 준비해야 할지를 생각해야 할 것입니다.
지금, 이전과는 다른 시선으로 도시의 미래를 바라봐야 할 때입니다.

도시는 전환의 시대에서 무엇을 추구해야 하는가

“지금 시대는 한마디로 전환의 시대다, 이렇게 얘기할 수 있다. 바뀌고 있는 시대, 가장 큰 변화는 기술변화이다. 기술이 바뀌면서 사회 자체가 바뀌고 세대가 바뀐다. 급격한 속도로 바뀐다. (...) 그럼 도시는 어떻게 강조되고 있느냐. 1990년대 중후반 정도에서는 창조도시였다. 똑똑한 사람, 창조성 있는 사람, 이런 사람들이 있어야 우리 도시가 먹고살 수 있다. 그런 사람들이 살 만한 도시를 만들어 보자. 질 좋은 도시, 개방성이 강하고 하이테크가 있고, 이런 도시를 만들자. 외환위기(IMF) 때까지 펼쳤던 도시가 이 창조도시다. IMF를 겪고 나서는 공동체 도시, 공유 도시가 뜨고 코로나 팬데믹 다음에는 작은 도시, 이른바 ‘N분 도시(근거리 생활기반 도시)’다.

기후위기 시대에 이렇게 살 수는 없다. 도시의 성장체계를 바꿔야 한다. 그러기 위해서 이 도시의 시스템 자체를 바꾸기 위해서는 주민들의 합의가 필요한데, 이 합의를 만들려면 먼 거리 출근을 해서는 도저히 안 된다. 지역 내에 있는 사람들 속에서 생활 체계를 만들고 이 속에서 협의체를 만들자. 그래서 시범 도시를 만들어 내고, 지속가능한 도시를 위한 도시 체계를 개편하자, 이런 얘기가 나온다. 생활 체계 내에 6가지 서비스인 주거, 일, 생필품, 건강, 학습, 자아실현 이런 것들을 만들어 내자는 얘기를 하는 것이다. (...)

앞으로 중요한 것은 지역 경영이다. 지역을 어떻게 만들까. 창조시대 때 중요했던 것은 지식경영이다. 조직을 어떻게 관리하고, 자원을 어떻게 관리하고, 창조 인력을 어떻게 발굴할 건가. 이게 중요했다면 지금부터는 이 지역사회를 어떻게 만들어 낼 것인가이다. 제일 중요한 것은 세 가지다. 생활환경을 어떻게 바꿀 것인가, 문화환경을 어떻게 하면 제공할 것인가, 어느 지역에 산다는, 이룰테면 부천에 산다는 어떤 자긍심인가가 중요하다.”

- 라도삼(서울연구원 선임연구위원, 2024 부천문화재단 문화정책포럼, 기초발제 '미래문화도시를 위한 문화재단의 역할' 지역에서 길을 찾다' 중에서)

2. 부천시의 도시구조 변화

(1) 부천시 인구구조

지속적인 인구감소

- [인구 현황] 부천시 인구는 2025년 6월 기준 763,599명, 세대수는 총 342,882세대, 세대당 인구는 2016년 2.62명, 2022년 2.36명, 2025년 2.23명으로 점차 감소하고 있음. 저출생 및 인근 지자체로의 인구이동으로 인해 내국인 인구가 지속적으로 줄어드는 데 반해 외국인 인구는 꾸준히 증가하고 있음
- [인구 밀도] 부천시 인구 밀도는 총인구수 추이와 마찬가지로 2016년 이후 꾸준히 낮아지고 있으나, 2024년 7월 기준 1km²당 14,472명으로 서울시 인구 밀도와 비슷한 수준이며, 경기도 31개 시·군 중 가장 인구 밀도가 높은 도시임

이미 다문화 사회로 진입

- [외국인 현황] 부천시의 등록외국인 수(체류자격이 없고 출국 유예기간에 있는 외국인 포함)는 50,459명(2024년 9월 기준)으로 집계됨. 이는 부천시 총인구 806,356명의 약 6.3%를 차지하는 수치임. 부천시의 외국인 인구는 경기도 내에서 5위를 차지했으며, 이는 안산시, 화성시, 시흥시, 수원시에 이은 순위임. 이러한 통계는 부천시가 다문화 사회로 빠르게 변화하고 있음을 보여줌

생산가능인구 감소, 고령화지수 상승

- [구조 특성] 부천시는 2016년 이후 지속적으로 전체 인구가 줄어들고 있으며, 유년인구와 생산가능인구는 감소하고 있는 반면 고령인구는 증가하는 추세임
- 노령화지수도 지속적으로 증가하고 있음. 2025년 노령화지수는 전년도 대비 약 14% 상승하여 226.5로 증가했으며 이는 전국 노령화지수 199.9에 비해서도 높은 편임. 최근 10년간 계속해서 노령화지수가 매우 큰 폭으로 증가하고 있어 고령화 문제가 증가함

[부천시 연령별 인구 현황 및 고령화 지수](부천시 홈페이지, 국가지표체계)

연도	부천 연령별 인구			부천 총부양비	고령화 지수	고령화 지수 전국평균	
	계	유년인구 (0~14세)	생산가능인구 (15~64세)				고령인구 (65세)
2023년	779,968	76,673	568,964	134,331	37.1	175.2	165.4
2024년	769,918	72,525	553,116	144,277	39.2	198.9	181.2
2025년	758,796	68,465	535,256	155,075	41.8	226.5	199.9

다양한 사회적 요인으로 인한 1인 가구 급증

- [1인 가구] 부천시의 1인 가구 인구는 최근 급격하게 증가하고 있음. 2020년과 비교해보면, 2024년 1인 가구(86,105가구→103,159가구)가 대폭 증가하였음을 확인할 수 있음
- 부천시 인구구조 중 중요한 변화는 1인 가구의 급증임. 1인 가구의 증가는 만혼 등 결혼관의 변화와 교육환경과 관련된 기러기 가족의 증가, 고령화에 따른 노인 독신가구의 증가 등 여러 사회적 요인들에 의한 것으로 추정됨

동별 인구분포 격차

- [동별 인구분포] 부천시의 10개 동 중에 신중동이 130,108명, 세대수 55,165세대로 세대와 거주민의 수가 가장 높게 나타남. 인구분포가 가장 낮은 지역은 중동으로 총 41,195명이 거주하고 있음
- 인구수 순으로 보면 신중동, 범안동, 부천동, 상동, 대산동, 오정동, 성곡동, 심곡동, 소사본동, 중동 순으로 나타나지만, 세대수 순으로 보면 신중동, 부천동, 범안동, 대산동, 성곡동, 오정동, 심곡동, 상동, 소사본동, 중동 순으로 나타남
- 동별 외국인의 거주 비율이 가장 높은 지역은 심곡동으로 전체 거주민 중 8.5%가 외국인으로 나타났으며, 외국인 거주 비율이 가장 낮은 지역은 상동으로 나타남

[부천시 인구구조 변화에 따른 당면과제]



당면과제

인구 감소와 구조 변화 속에서 주민 삶의 질과 도시 매력을 유지하기 위한 문화·생활·정책이 결합된 새로운 지역 대응 전략이 요구됨

(2) 부천시 도시 현황

서울·인천·경기도 접근 용이

- 부천시는 총면적 53.45㎢로 경기도 중서부에 위치하며 서울특별시-부천시-인천광역시는 대표적인 연담화 사례로 꼽을 수 있음. 수도권 배후도시로 북동쪽으로 서울시 강서구·양천구·구로구, 남쪽으로는 경기도 광명시·시흥시, 서남쪽으로는 인천광역시 계양구·부평구·남동구와 인접해 있음
- **[교통 현황]** 부천시를 통과하는 철도는 수도권 전철 1호선, 서해선, 서울 지하철 7호선으로 3개의 철도노선을 운행 중이며, 도로망은 2개 노선의 고속국도, 16개 노선의 간선도로, 54개 노선의 집분산도로로 구성되어 있음. 서울 지하철 1호선과 7호선이 운행되고 있어 서울 및 인천으로의 접근이 용이함. 특히 강남지역으로 접근성이 개선되었고 지속적인 교통 인프라 개선을 위한 후속계획이 진행 중임(GTX-B노선, 남부광역급행철도 외)
- 도심의 상업 기능은 발달했으나 업무 기능의 발달이 상대적으로 부족해 많은 주민이 서울이나 인천으로 출퇴근함

데이터로 확인된 30분대 생활권

- [빅데이터 활용] 부천시는 SK텔레콤과 함께 2025년 4월 한 달간 수집한 기지국 신호 데이터를 활용해 유동인구 데이터를 분석함. 그 결과 부천시민의 평균 출근 소요 시간은 '31분'으로, 관내는 물론 서울·경기·인천 어디로든 1시간 이내로 비교적 짧은 시간 내 출근이 가능하며 출근·쇼핑·의료·교통 등 시민 생활 전반의 평균 이동 시간이 모두 '30분대'로 나타남(부천시 보도자료 2025.12.04.)
- 부천시는 이러한 분석 결과를 바탕으로 교통 인프라 개선, 버스 노선 최적화, 신도시 재정비, 공공시설 배치 등 실질적 정책에 데이터를 활용할 계획임. 가령, 출퇴근 흐름과 생활이동 데이터를 이용해 광역버스 확충, 버스·지하철 노선 최적화, 출퇴근 대중교통 편의 개선 등 시민들이 체감할 수 있는 교통 정책을 마련하고 중동 1기 신도시 재정비와 대장신도시 개발에서도 생활권 분석 자료를 활용할 예정임

[부천시 생활이동 데이터 분석 결과](부천시 보도자료, 2025.12.04.)



중심상권의 이동

- 부천시의 상권은 전통시장과 현대적 상권이 공존하고 있음. 부천시에는 총 18개의 전통시장이 있으며, 그중 오정구가 7개로 가장 많음. 과거 전통시장이 중심상권 역할을 했으나 최근 젊은 세대를 중심으로 한 트렌드 변화로 주요 상권이 이동한 것으로 파악됨. 또한 부천 도시개발계획

과 인구수, 유동인구, 지역별 검색량 등을 기반으로 분석결과 원미구의 상권이 활성화되고 있으며, 향후 잠재수요 또한 높을 것으로 보임(2024 문화예술생태계 조성을 위한 문화상권 기초 조사연구, 부천문화재단)

- **[주요 상권]** 부천역 주변의 교통, 행정, 상업 중심에서 중동 신도시로 이전하는 추세를 보임. 주요 상권이 형성된 지역으로는 구시가지에 위치한 부천역과 역곡역 일대, 중동신도시의 길주로를 따라 이어진 구간(상동역-부천시청역-신중동역), 그리고 송내역 일대가 있음

지역 경제를 위한 다양한 상권 조성

- **[골목상권]** 부천시는 시민과 상인의 협동으로 지역경제 활성을 위한 사업을 진행 중임. 부천시 골목상점가연합회와 부천시 상권 활성화센터가 공동 주최·주관한 ‘부천 골목상인의 날’ 행사 개최를 통해 ‘골목이 웃으면 도시가 행복하다’를 슬로건으로 내걸고, 부천 전역 17개 골목 상권 상인회와 시민이 함께 지역 공동체 축제를 만들어가고자 함. 부천시는 골목 단위 상권의 자생력 강화와 시민 참여형 지역경제 활성화를 위해 지속적인 지원을 이어갈 계획임
- 도시 재정비를 통해 마루광장-부천로-심곡천 연결 구간에 걷고 싶은 거리를 조성하여 보행친화적 상권을 만들고자 계획 중임
- **[문화상권]** 부천문화재단은 문화와 경제를 접목하여 ‘문화상권’이라는 새로운 개념을 도입하여 단순한 상업적 발전을 넘어 문화적 가치를 더한 지속가능한 도시 발전 모델을 추구하고 있음

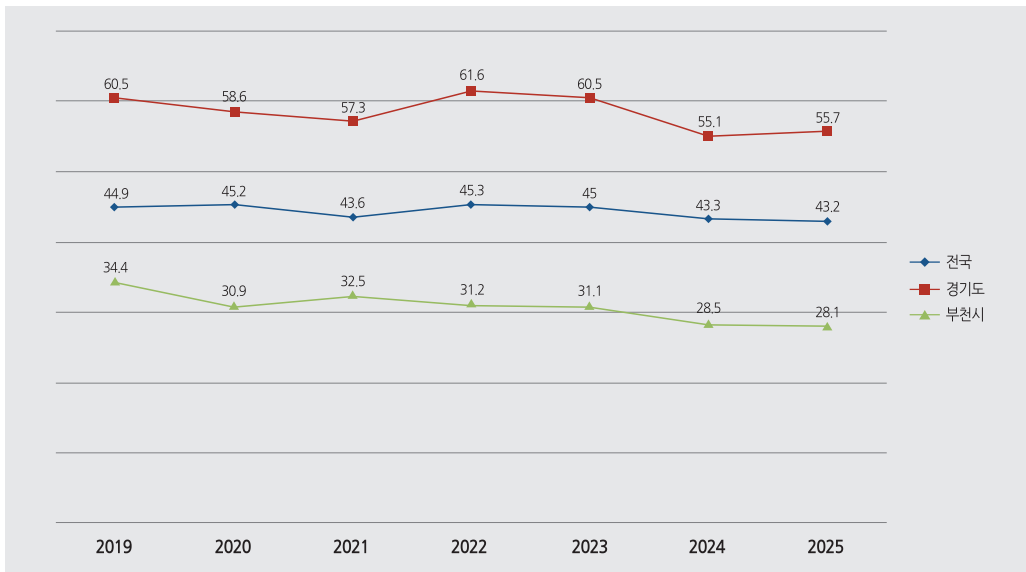
도시계획 전망, 가로축 중심 상권 활성화 기대

- **[도시개발계획]** 과거 난개발에 따른 문제점을 해소하기 위해 ‘미니 뉴타운 시범사업’과 ‘부천형 역세권 정비사업’, ‘광역적 통합 정비사업’ 등 세 분야로 나눠 추진하기로 함. 장기간 침체된 원도심 정비사업 활성화를 위해 2025년 9월 29일 ‘2030 도시·주거환경정비 기본계획’ 변경안을 확정·고시함(부천시 홈페이지 2025.09.29.)
- 부천 종합운동장 일원 역세권 용·복합개발, 영화문화산업단지 복합개발, GTX-B 노선, 대장지구, 옥길지구 등 다양한 개발 사업이 진행 중이며, 개발 완료시 중동 신도시를 중심으로 상동역부터 까치울역까지 부천의 가로축이 중심 상권으로 발달할 것으로 예상됨. 이에 따라 부천의 도시 외형은 쾌적하게 바뀔 것으로 기대되며 바뀔 공간에 대한 창조적 장소 만들기(Creative Placemaking)의 필요성이 예상됨
- 사회복지 수요증가에 따른 재정 부담 상승

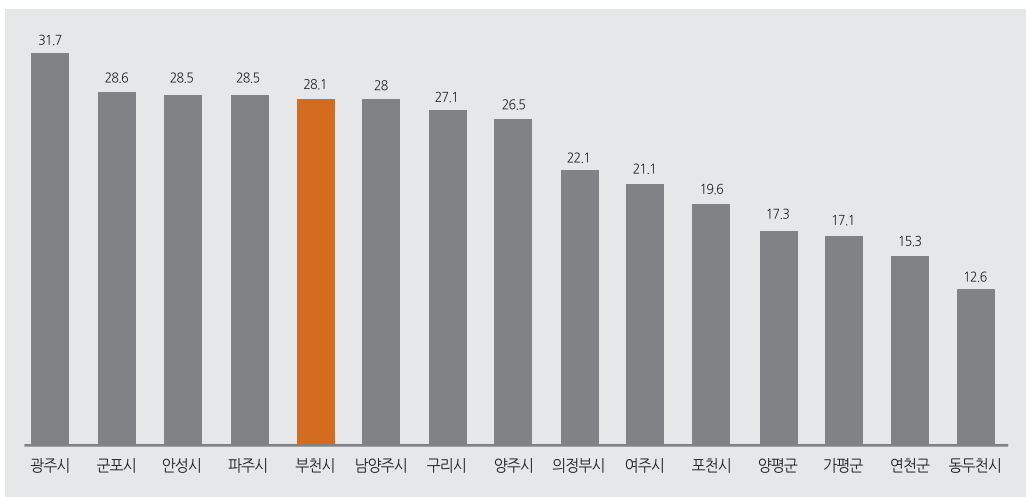
- **[재정 현황]** 2025년 부천시 예산은 전년 대비 231억 원(약 1%)이 증액된 2조 4,378억 원 규모임. 재정 규모는 2018년 대비 25.04% 증가하였으며, 자주재원은 29.38%, 의존재원은 68.4% 증가함. 이는 사회복지 수요증가 등으로 대폭 상승한 결과임
- 재정자립도와 재정자주도는 대체로 낮아지는 추세로 이는 자주재원의 증가율보다 의존재원의 증가율이 더 높아지고 있기 때문임

[부천시 연도별 재정자립도](경기데이터드림, 2025.6. 기준)

(단위 %)



[경기도 재정자립도 하위순위](경기데이터드림, 2025.6. 기준)



지역 내 거주 격차와 문화시설 편중

- 부천시의 용도지역은 주거지역 49.5%, 녹지지역 35.3%, 공업지역 8.4%, 상업지역 6.5% 순임. 부천시 주택은 아파트가 58%로 가장 많고 다세대 주택 32%, 단독주택 6% 순임. 행정 구역은 3개 구(소사구, 원미구, 오정구)로 구성되어 있으며, 부천 내 문화시설과 행사·축제는 대부분 원미구에 집중됨(2023 부천시 기본통계)
- [노후계획도시] 1990년대 초에 조성된 부천의 1기 중동신도시는 서울 도심과 인접한 교통 요충지로 개발되었으며, 현재 노후계획도시 정비 대상으로 재건축·재정비 방식의 주거환경 개선과 자족 기능 확충을 목표로 정비 기본계획 수립 및 선도지구 사업이 진행되고 있음. 최근 반달마을과 은하마을이 선도지구로 선정되어 재정비 사업이 추진 중임

5인 미만의 소규모 사업체 위주

- [산업 현황] 2021년 기준 경기도 사업체 수(1,481,054개)의 5.9%를 차지하고 있으며, 전체 사업체 수의 85.6%가 5인 미만 사업체임. 3차산업(교통, 상업, 관광, 무역, 통신, 금융, 유통 등)이 1차와 2차산업 사업체에 비해 많은 편이며, 부천시 5대 특화산업은 금형, 조명, 로봇, 패키징, 세라믹임
- 부천시는 전통적인 제조업 기반 위에 5대 특화산업을 고도화할 계획이며 최근 대장신도시를 중심으로 한 첨단산업 생태계 조성을 추진하고 있음

[부천시 도시 현황에 따른 당면과제]



당면과제

도시 재정비와 생활 환경 변화가 동시에 진행되는 상황에서
지역 자산을 기반으로 한 통합적 도시 대응 전략의 전환이 요구됨

경험하지 못한 급격한 변화를 직면하게 된 도시는
이전과는 다른 방식의 대응과 준비를 해야 합니다.
일터와 생활 반경에 걸친 다방면의 변화를 살펴야 하고
나아가 창의적인 지역 경영을 통한 성장 동력을 제대로 작동시켜야 합니다.
이 도시의 정체성과 지역의 가능성을 다시 들여다봐야 할 때입니다.

도시의 미래를 주목해온 사람들은 이렇게 말합니다.
이곳은 더 살기 좋고, 더 오래 머무는 도시가 될 수 있다고.
과연 이 도시의 가능성은 무엇이라고 생각하십니까?

도시는 전환의 시대에서 무엇을 추구해야 하는가

“부천은 인천과 서울의 중간이다. 부천을 경유하는 인구는 현재 부천의 인구수 80만 명보다도 많을 것이다. 이들을 포용하기 위하여 매달, 매주 부천을 찾아오게 만드는 요소를 만들고, 이를 위한 정책을 제시하고(예를 들면 부천 대중교통 환승 시간 3시간 무료 등), 그들이 잠시 들려서 개인적 만족도를 높인다면 부천은 이제 인천과 서울의 중간도시가 아니고, 인천과 서울이 반드시 들려야 하는 문화 도시로 자리매김할 것이다.”

- 정재성(시민활동가, 부천문화재단 지역네트워크협의체 문화정책 시민랩 소속)

“부천은 공간 및 교통이 좋다는 점이 특징적이다. 지역 내 만화 및 콘텐츠, 문화를 확산하기 좋은 환경이 만들어져 있는데, 이것이 마침 심터라는 생각이 들었다. 지역 주민들이 쉬어갈 수 있고, 주체가 되어 즐길 수 있다는 점에서 주민들이 쉬어가는 역할을 확실하게 수행하고 있다. 즉, 지리적으로는 방문하기 좋다는 장점이 드러나며 콘텐츠가 확실하게 있다면, 사람들의 호응을 끌어낼 수 있다. 무엇보다 지역 내 문화 다양성이 확대되고 있고, 참여율이 높다는 점도 포함된다.”

- 김현재(청년활동가, 부천문화재단 지역네트워크협의체 문화정책 시민랩 소속)

“제가 다른 지역 사람들을 만나면 가장 자주 듣는 질문 가운데 하나는 ‘어디 살고 있어요?’다. ‘부천에서 살고 있다’라고 하면 ‘부천은 어떤 도시인가요?’나 ‘부천은 뭐가 유명한가요?’라는 질문이 바로 뒤 따른다. 이런 질문을 받아본, 나를 비롯한 많은 부천시민은 아마도 비슷한 이미지들을 떠올리게 될 것 같다. 만화, 영상, 영화제, 문화도시... 이 키워드만 놓고 보면 부천은 분명히 다양한 문화가 활성화되어 있는 도시다. 그런데 이 단어들을 한 문장으로 이어보려 하면, 어딘가에서 망설이게 된다. ‘부천은 ○○의 도시다’라고 자신 있게 말할 수 있을 만큼 도시의 정체성과 문화정책의 방향이 선명하게 합의되어 있지 않다는 뜻이기도 하다.”

- 전수린((주)공공공간 기획홍보팀장, 부천문화재단 지역네트워크협의체 문화정책 자문단 소속)

“부천시는 과밀도시로서 높은 인구 밀도를 가지고 있어 다양한 문화적 요구와 수요가 발생하고 있으며, 이러한 점에서 문화적·사회적 발전 가능성이 큰 도시라 할 수 있다. 이 인구 구성 가운데에는 이주민과 이에 따른 다문화가정의 청소년도 상당수 포함되어 있어, 지역사회가 문화정책이나 행사 등

으로 이들의 성장과 통합을 지원하는 역할이 더욱 중요해지고 있지만, 현실의 문화자원은 원미·중동·상동 일대에 집중되어 있다. 실제 이주민이 많이 거주하고 있는 소사·오정·구도심권 등 일부 지역은 여전히 문화 사각지대에 머물러 있다.”

- 정은희(시민활동가, 부천문화재단 지역네트워크협의체 문화정책 시민랩 소속)

“부천은 콘텐츠 중심 도시라는 뚜렷한 정체성을 가지고 있으며, 부천국제판타스틱영화제, 부천국제애니메이션페스티벌, 부천만화박물관 등은 이미 국내외적으로 높은 인지도를 확보하고 시민들에게 문화도시로서의 자부심을 심어주고 있다. 하지만 이러한 자원이 단순히 행사 중심으로 운영되는 데 그치지 않고, 지역 창작자와 시민이 함께 콘텐츠를 기획하고 생산하는 구조로 전환되어야 한다고 본다.”

- 김은지(예술가, 부천문화재단 지역네트워크협의체 문화정책 시민랩 소속)

“부천은 30년 이상 ‘문화도시’를 지향해 왔으나, 시민의 체감도와 도시 이미지 간 괴리가 여전히 존재한다. 문화도시 조성 과정에서 다양한 사업이 추진되었음에도, 도시 브랜드나 관광자원으로 충분히 구조화되지 못한 점이 주요 한계로 지적된다. 또한 부천시는 문화·관광·도시정책이 서로 긴밀히 영향을 주고 있음에도 불구하고, 부서 간 사업이 분절적으로 운영되고 있어 문화정책이 지역경제·관광·도시활력화로 확장되지 못한 것은 아닐까 한다. 소극적 홍보·시설 노후화·공간 부족·예산 감소 등 지역 문화현장의 문제도 도시 경쟁력을 위협하는 요소이다. 부천벌박물관, 부천아트빙커B39, 부천호수식물원 수피아, 부천아트센터, 최근 개장한 부천 루미나레 도화몽 등 도시의 대표 문화공간이 있음에도 이들을 관광·문화·상권 활성화로 종합적으로 연결하는 플랫폼이 부재하여, 공공시설이 가진 경제적 파급력이 충분히 발휘되지 못하고 있는 것 같아 안타까운 마음이다.”

- 이주희((주)리버케이 선임연구원, 부천문화재단 지역네트워크협의체 문화정책 자문단 소속)

“문화도시라는 말을 많이 쓰고 있지만, 이 문화도시가 나에게 우리에게 해 주는 것은 무엇인지, 내가 또 얼마나 누릴 수 있는지, 나에게 얼마나 경제적으로 도움이 되는지에 대한 고민이 필요해 보인다. 부천시민 모두가 문화도시라서 좋다는 생각이 들게 해야 한다. 시민들은 ‘부천문화도시가 밥 먹여 주냐?, 문화도시 해 봤자 돈이 생기냐?, 문화도시 해서 좋은 게 뭔데?’라는 말들을 많이 하고 있으며 다 세금 낭비라고 생각하는 사람들이 많다. 이들 중에는 만화, 문화도시 해서 부천이 발전이 없고 인구는 줄고 부천은 돈이 없는 도시가 되었다고 생각하는 경우가 많다. 문화도 예술도 여차피 경제성이 없으면 외면당하는 세상이다. 경제를 다시 살릴 수 있는 부천문화도시가 되어야 한다.”

- 이정민(시민활동가, 부천문화재단 지역네트워크협의체 문화정책 시민랩 소속)

Ⅱ. 부천의 문화 현황과 지역 현안

1. 30년 문화도시 부천의 내력
 2. 시민이 체감하는 문화도시 부천에 관한 인지도
 3. 부천시 문화예술 분야의 주요 통계
 4. 시민이 말하는 문화도시의 현안
-

●

1990년대 중반부터 차별화된 도시 전략을 고민했던 부천시는 '98년 <시민과 함께 만드는 21세기 문화도시 부천>을 시정방침으로 설정한 이후 문화도시에 관한 비전 제시와 문화정책을 이어가고 있습니다. 이에 30년 문화도시 행보를 통해 시민이 체감하는 부천에 관한 인지도와 문화도시의 현안이 무엇인지를 확인하고자 합니다.

●

II. 부천의 문화 현황과 지역 현안

1. 30년 문화도시 부천의 내력

90년대부터 시작된 차별화된 문화도시 전략

- 부천시는 서울과 인천이라는 두 대도시 사이에 위치해, 대도시의 배후지역으로 중소도시의 기능적인 성격을 지닌 채 도시 본연의 정체성이 불분명한 ‘무색무취’의 도시였던 시기도 있었음. 하지만 외환위기를 이후 경기가 불투명한 상황에서도 오히려 문화를 중심으로 하는 차별화된 도시 전략을 고민하면서 30년 문화도시로의 행보를 찾아가기 시작함
- 1990년대 중반부터 제조업 침체 대안으로 문화도시 모델을 검토해 ‘98년 <시민과 함께 만드는 21세기 문화도시 부천>을 시정방침으로 설정한 이후 문화도시에 관한 비전과 문화정책을 이어가고 있음
- 콘텐츠 산업 육성을 위해 전략적으로 만화와 영화 그리고 애니메이션 산업을 집중 육성하고자 ‘97년 부천국제판타스틱영화제(BIFAN), ‘98년 부천국제만화축제(BICOF), ‘99년 부천국제애니메이션페스티벌(BIAF)을 개최함

최초의 수식어를 단 문화재단 출범

- 2000년대에 들어 ‘01년 기초자치단체 중에서 최초로 설립된 부천문화재단은 당시 문화정책실 운영을 통해 지역 문화자원 등에 관한 기초조사를 추진해 부천 문화정책의 포석을 마련함. 이후 자체사업 외에 문체부·경기도·부천시 정책에 따른 지역맞춤·문화특화지역 조성사업 등을 수행함
- 2010년대는 「문화기본법」(2013), 「지역문화진흥법」(2014), 「국민여가활성화기본법」(2015) 제정에 따라 개인과 지역문화에 대한 담론이 본격적으로 다뤄졌음. 다양해진 시민 수요와 참여하는 시민의 역할 변화를 통해 실험적이고 도전적인 문화정책과 도시 전략이 강구됨
- 문화체육관광부 문화비전2030 「사람이 있는 문화」(2018)에서 문화에 대한 접근권과 참여권을 제도적으로 강화하는 민주주의 실천방안으로 ‘지역문화분권 실현’을 의제로 설정하면서 문화자치를 기반으로 하는 문화도시 정책은 지역에서 중요한 과제가 됨

-
- 이보다 앞서 부천시는 「부천시 문화예술 진흥조례」(2011)와 기초자치단체 최초로 「부천시 생활문화진흥 조례」(2014)를 제정하고, 「부천시 생활문화현장」(2015), 「부천시 문화정책백서: 생활 속 문화예술의 도시 부천」(2017)을 통해 시민의 자발적인 문화활동을 장려하는 한편 지역의 문화적 가치와 삶의 질 향상을 위한 생활문화도시로의 문화정책 방향을 마련함

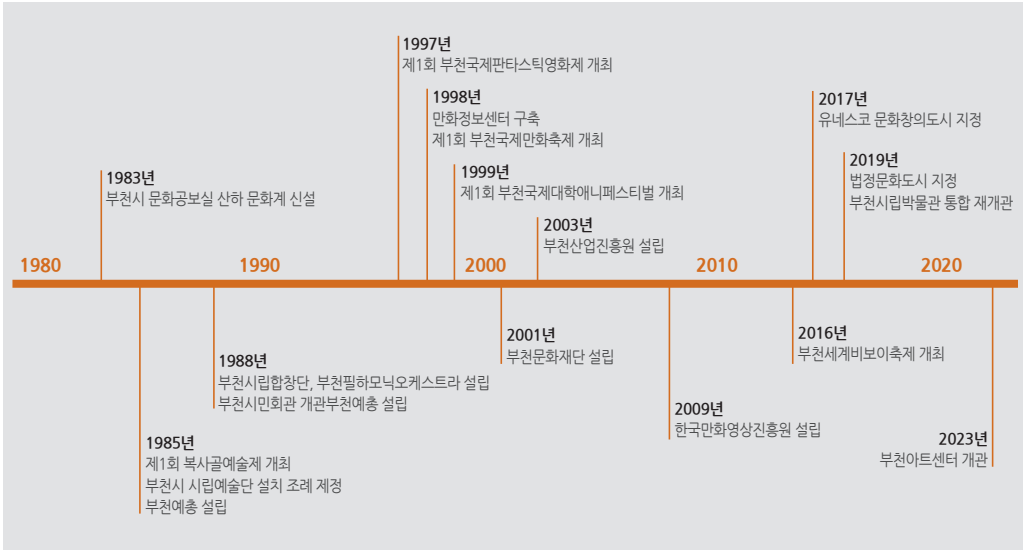
유네스코 문학창의도시 지정

- '17년 동아시아 지역에서는 최초이자 세계에서 21번째로 유네스코 문학창의도시로 지정되어 문학적 자원이 뛰어난 에든버러를 비롯해 더블린, 프라하 등 세계 28개 도시와 더불어 아시아를 대표하는 도시로 활동하고 있음
- 유네스코 문학창의도시 사업의 일환으로 부천 레지던시를 진행하고 있으며, 2022년 3회차 입주 작가로 2명(안젤라 상마 프랜시스, 트리샤 박)이 선정. 이외에도 유네스코 문학창의도시에 걸맞은 콘텐츠 및 스토리 개발을 위해 '괴담 프로젝트', '부천 스토리 창', '전국 중고등학생 이야기 대회', '전문 스토리텔러 양성 아카데미' 사업을 운영함

문화산업 활성화를 위한 기반 확장

- '17년 중소벤처기업부 지정으로 부천시 만화영상산업융합 특구가 조성됨. 당시 경기 서부권 최초의 산업형 특구로 지역경제 활성화와 지방의 자립화를 위한 문화콘텐츠 자원을 육성하는 중임
- '19년 문화체육관광부 제1차 법정 문화도시로 지정('20년~'24년)되어 문화도시 사업을 수행함. 시민의 문화적 삶을 증진하는 것은 물론 장기적으로 만화, 영화, 음악 등의 콘텐츠 사업과 문학 분야의 유네스코 창의도시와 어우러진 다양한 문화자원을 바탕으로 문화 산업화를 이루고자 함
- '21년 기초지자체 최초로 문화콘텐츠산업 진흥 조례를 제정하고 문화콘텐츠 산업 활성화를 위한 기업 지원, 문화콘텐츠 분야 혁신 스타트업 육성, 부천콘텐츠센터 운영 등 문화도시로서의 사업을 진행 중임

[부천시 문화정책 연표]

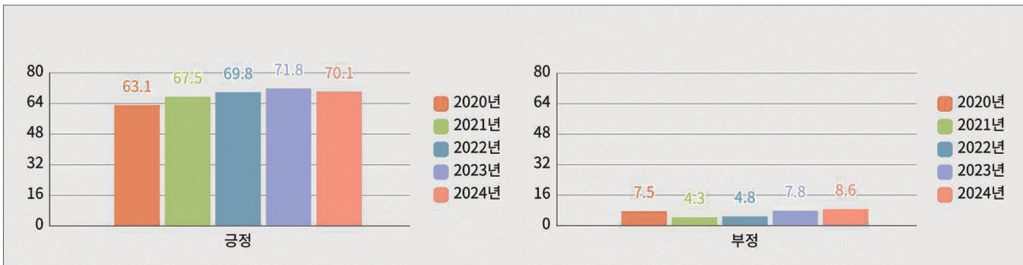


2. 시민이 체감하는 문화도시 부천에 관한 인지도

지난 5년간 꾸준히 인식 수준 향상

- 2024년 부천문화도시 조성사업 일상문화연구소가 진행한 「시민 만족도 및 인식조사」 결과 (2025 부천문화재단 통합포럼 자료집)를 보면, 2020년부터 최근 5년 동안 부천시민의 문화적 도시로서의 평가는 꾸준히 긍정적으로 높아져 왔음. 2024년 긍정 지수가 다소 낮아진 것은 부천시 재정 문제가 대두되었기 때문으로 추정함. 부천 지역의 문화향유와 문화활동 여건 만족도 역시 최근 5년 동안 꾸준한 성장세를 보이고 있음

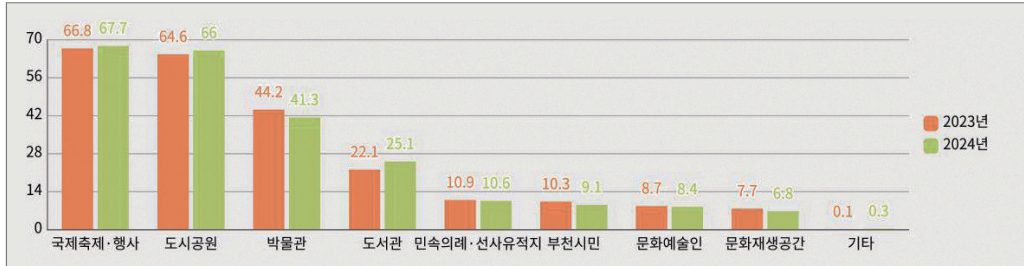
[문화적 도시로서의 부천시 평가]



대표하는 지역자원은 국제축제와 행사

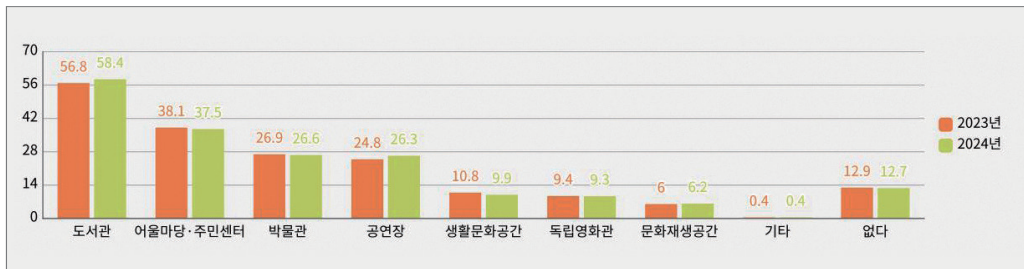
- 시민들은 부천시를 대표할 만한 지역자원으로 국제축제와 행사를 가장 많이 떠올리고, 다음으로 도시공원으로 인식함

[부천시를 대표할 만한 지역자원]

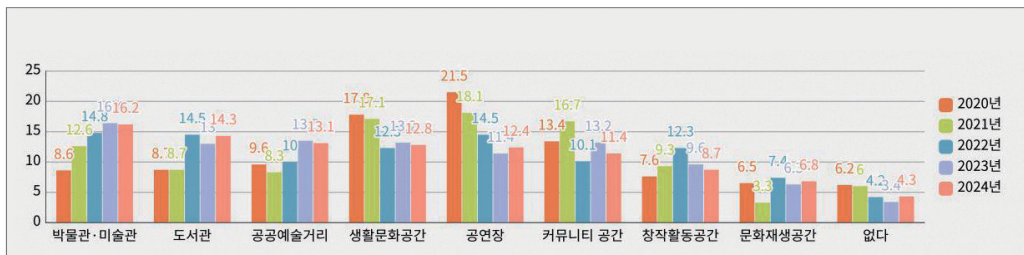


- 부천시의 문화공간 이용을 묻는 질문에 도서관, 어울마당과 주민센터, 박물관, 공연장 순이었음. 앞으로 부천 지역에 가장 필요한 문화공간으로 2020년에는 공연장이 가장 많았으나 2024년에는 박물관과 미술관에 대한 수요가 가장 높았음

[부천에서 이용한 적 있는 문화공간]



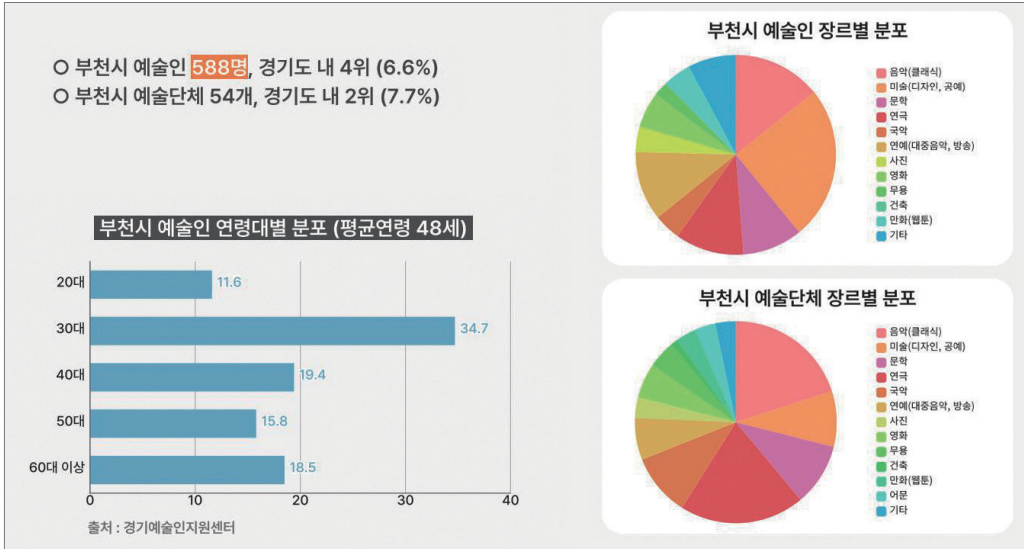
[부천 지역에 필요한 문화공간]



3. 부천시 문화예술 분야의 주요 통계

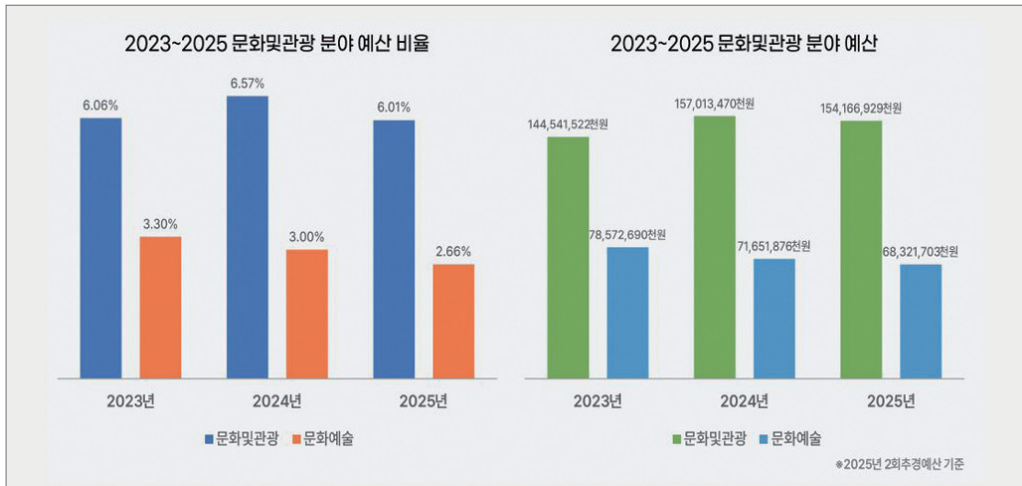
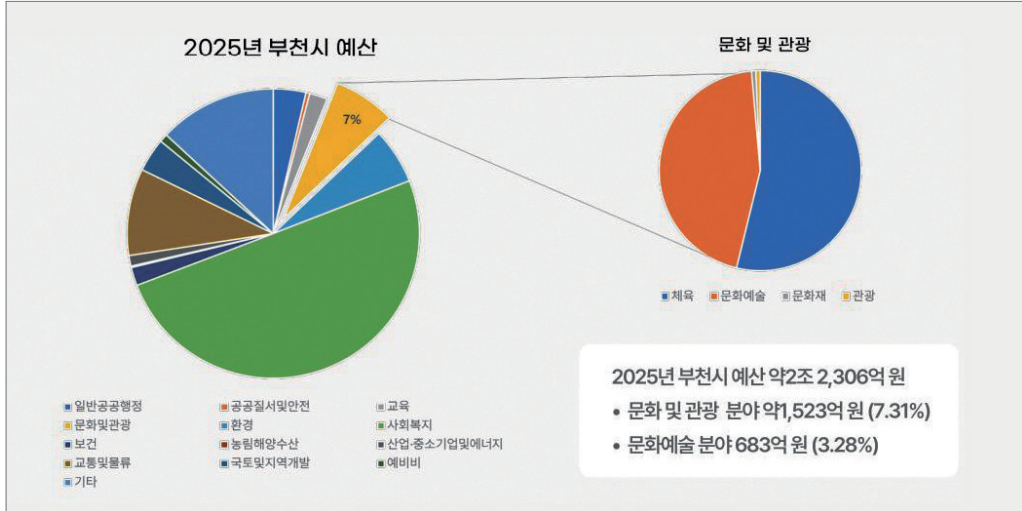
예술가는 3~40대, 음악·미술 분야 중심

- [예술인 현황] 경기예술인지원센터의 부천시 문화예술인 통계를 보면 부천시 예술인은 588명으로 경기도 내 4위(6.6%)이고 예술단체는 54개로 경기도 내 2위(7.7%)임



문화예술 예산의 감소세

- [문화예술 예산] 부천시 전체 예산의 약 6% 정도가 문화·관광 예산으로 사용되고 있고, 2023년부터 2025년까지의 문화·관광 예산 비율은 계속 줄어드는 추세이며, 부천시 문화예술 예산 및 재단 문화예술사업비 역시 지속적으로 감소 추세임
- 시 문화예술 예산 비중: '23년도 3.30%, '24년도 3.00%, '25년도 2.66%임
- 재단 출연금 사업예산: '23년도 50.2억 원, '24년도 46.3억 원('23~'24년 문화도시 30억 원 포함), '25년도 17.1억 원(문화도시 연계 7.5억 원 포함)



문화예술 예산 현황

- **[예산 사용처]** 문화예산의 주요 사용처로는 부천시립예술단이 약 100억 원 정도의 규모임. 부천 문화재단 출연금이 약 74억 원, 한국만화영상진흥원 출연금이 약 64억 원, 부천아트센터 운영비를 포함한 문화시설 운영비가 약 90억 원 정도임
- 부천시 문화공간으로는 부천아트센터를 비롯하여 각 지역의 아트홀, 판타스틱큐브와 한국만화 박물관 상영관, 박물관, 6개의 갤러리가 있음. 부천시 문화예술 시설은 공연장·박물관 위주이고, 전시장은 소규모 갤러리 위주이며, 주요 시설 대부분이 ‘원미구(상동)’에 위치함

- 대부분의 문화 관련 기반시설이 노후화에 따른 관리비용과 시설 개보수 사업비가 늘어나는 상황임

[문화예산 주요 사용처](2025 부천문화재단 통합포럼 자료집)

구분	내용	부천시 예산
부천시	경기도 예술인 기회소득	8.3억 원
	통합문화이용권	10.9억 원
	부천시립예술단(부천필·합창단)	99.7억 원
문화기관	부천문화재단 출연금	74.4억 원
	한국만화영상진흥원 출연금	64억 원
	경기콘텐츠진흥원 출연금	29.6억 원
	부천문화원	9.5억 원
	부천예총 운영비 지원	2억 원
국제축제	부천국제판타스틱영화제	25.9억 원
	부천국제애니메이션페스티벌	8.9억 원
	세계비보이축제	2.3억 원
국내축제	복사골 예술제	1.7억 원
	문학창의도시·디아스포라 문학상	2.5억 원
	시민의날 기념 시민콘서트	2억 원
문화공간	문화시설 운영	89.6억 원 (부천아트센터 52.5억 원 포함)

문화예술 영역의 중복·유사 사업 문제

- 부천시 문화정책과(직접사업)를 비롯하여 부천아트센터, 부천여성청소년재단, 부천문화원, 한국예총 부천지회 등 여러 문화예술기관·단체에서 문화예술 영역의 사업을 운영하고 있는데 문화재단 사업과 유사영역이 존재함
- 문화재단이 문화예술 핵심기관으로 자리매김하고 있지만, 향후 예산 및 정책 등의 상황에 따른 사업축소·이동·폐지 등이 이루어질 가능성이 높음. 특히 부천시 문화예술과에서는 경기도 예술인 기회소득, 문화누리카드, 장애인 문화예술진흥사업 등 문화예술인 지원사업을 직접 시행하고 있으며, 부천여성청소년재단의 청소년대상 미디어사업, 시민기획자 양성 등은 문화재단 사업 영역과 일부 중복됨

4. 시민이 말하는 문화도시의 현안

* 본 내용은 2025 부천문화재단 문화정책 네트워크 통합포럼
〈새로운 가능성과 확장성〉(2025.11.10. 부천시민회관) 현장에서 논의된 것임

참여하는 시민의 역할 변화 요구

- '98년 〈시민과 함께 만드는 21세기 문화도시 부천〉을 시정방침으로 설정한 이후 문화도시로의 행보에서 부천시민의 역할은 중요했음. 문화적 삶에 관한 다양한 시민 수요와 참여하는 시민의 활동과 역할 변화는 계속 이어지고 있음
- 시민의 주체적 참여를 강조하는 분위기에서 시민들은 시나 재단의 예산을 받아 사업을 진행하거나 공모사업을 통해 사업을 신청하는 상황에서 시민 주체의 주도권을 강화하는 노력이 필요하다는 것을 강조함

지역 자원 관리의 효율성 제고 필요성

- 시 재정 부족에 따른 한정된 사업비를 고려하여 효율적인 자원 관리를 통한 지역발전을 연동하는 방안 모색이 시급하다고 여김. 문화예술 사업이 양적으로 팽창해 왔으나 중복된 것은 융합하고 폐기할 것은 폐기하여 효율화할 필요가 있다고 여김. 각 출자·출연기관이 가진 목적성에 맞게 효율적인 자원 관리가 요구되는 상황임
- 이에 모든 사업의 예산을 줄여 똑같이 진행하는 것보다 사업을 통폐합하거나 조율해서 자원을 효율적으로 사용해야 한다고 봄. 지역 자원 배분과 관련 사업 실행에 관하여 시민들이 참여해 지역 자원 관리와 사업 실행의 효율화를 점검하고 논의하는 경로가 필요하다고 여김

기존 정책 방향성에 대한 문제의식 강조

- 2024년 제1차 법정문화도시 사업이 종료된 이후 시민들은 “어떤 방식으로 문화도시가 될 것인가?”를 질문하기 시작함. 선언적 문화도시가 아닌 시민들은 직접적인 일상의 테두리에서 느끼는 체감형 문화도시로 나아가는 방법을 찾아야 한다고 여김. 다양한 콘텐츠와 문화시설이라는 인적·물적 인프라를 기반으로 도시의 지속가능한 문화형성과 지역 문화생태계를 앞으로 어떤 방향으로 끌고 갈지를 논의해야 할 시점이라고 인식함
- 도시·사회적 환경변화에 따른 지역 현안과 인구감소, 인구구조나 세대별 가치관의 변화에 따른 다중적 문제를 해결하기 위해 이전과 다른 도시정책의 전략을 모색해야 한다고 봄

-
- 성장한계에 부딪힌 도시의 한계를 문화로 되살릴 수 있는 지점을 고민해야 한다는 인식이 높음. 지역 되살림이 모든 지자체의 의제가 된 상황에서 ‘문화’정책만을 요구하는 것을 넘어 정책의 방향성 확장에 대한 문제의식이 필요하다는 것을 강조함. 이전까지의 문화정책이 여전히 유효할 수는 없는 상황이기 때문에 새로운 틀을 짜는 리프레임이 필요하며, 이 과정의 주도권은 시민에게 있기에 시민을 정책 안으로 개입시키고 권한을 부여해야 한다고 여김

문화재단의 역할 변화 요구

- 생활영역 안에서의 문화, 지역 문화생태계가 시민들로부터 발현되어야 하며, 이를 위한 지속성 있는 사업과 기반을 만들기 위해서는 부천문화재단의 역할이 여전히 필요하다고 여김. 예술가의 자생력도 중요하지만, 현실적으로 공적 지원이나 문화재단이라는 베이스 없이 자생적으로 발전할 수 없다고 여김. 예술가와 시민 활동을 위한 문화재단의 역할 변화가 필요하며, 지원만 해주는 게 아니라 힘을 주는 파트너가 되어야 한다고 여김
- 기초지역문화재단이 해야 할 역할은 기초예술과 지역문화에 집중하는 것이라고 봄. 기초문화재단까지 경제 활성화를 고민한다면 문화를 이야기하는 공공기관은 사라지게 될 것이 우려됨. 지역 경제를 성장시키려고 고민하는 기관들은 많은 만큼 문화재단은 지역의 문화를 어떻게 구성해 나가고 그 문화를 통해서 어떻게 사회적 효과를 낼 것인가의 관점에서 지역 문화예술의 지원 역할을 강화하기를 바람
- 시민 경험 확장 예산 축소, 문화공간의 노후화, 시민 수요의 고도화 등 변화된 여건 속에서 기존 사업 중심 방식만으로는 예술생태계의 불균형을 바로잡고 지역의 요구와 시대적 과제를 충분히 담아내기 어려운 상황임. 도시를 바라보는 관점과 정책·사업 접근 방식 전반을 다시 점검해야 하는 시기라고 인식함

시민들은 일상에서 체감하는 문화예술로 삶의 질이 향상되는 것이 문화도시라고 말합니다. 한편, 부천이 가지고 있는 다양한 문화적 자산이 매력적인 도시를 만드는데 제대로 작동했는지를 묻습니다. 더욱이 앞으로의 도시 전망이 불투명한 상황에서 한정된 지역 자원을 어떻게 하면 잘 활용할지를 놓고 지역사회가 고민해야 할 시기라고 강조합니다. 특히 지역 현안과 특색을 반영한 정책 수립과 사업 진행에 관하여 시민들은 부천문화재단의 역할 변화를 요구하고 있습니다.

도시의 구조적 변화와 지역 현안에 대응하기 위해 이전과는 다른 전략적 방안이 요구되는 지금, 부천문화재단은 어떤 역할과 정체성을 가지고 앞으로 무엇을 준비해야 할지 제시해야 할 시점입니다.

부천이 직면한 가장 큰 현안은 무엇인가

“최소한의 기반 조성이 필요하다고 생각하는데 그런 공간이 부족하다고 느껴 아쉬운 부분이 있다. 아트센터나 필하모닉 같은 경우 1년 예산이 100억 원이 넘게 편성이 되어있는데, 시각예술에 대한 예산은 턱없이 부족하다. 부천시의 예산이 체육관광 쪽으로 더 큰 비중을 차지하고 있던데, 그런 부분을 조정할 필요가 있다고 느낀다. 예술가로서 시민들에게 다양한 작품을 보여 주고 싶은 부분이 있는데 시각예술은 공간이 부족하다고 생각한다.”

- 염동기(부천미술협회 지부장)

“88년에 부천필하모닉 오케스트라가 만들어지고, 1년에 약 100억 원 정도, 37년간 3700억 원가량의 예산이 투입됐다고 할 수 있는데, 부천필이 부천을 대표할 만한 브랜드가 되었는지가 궁금하다. 그리고 공연장에도 50억 원 정도 예산이 들어가던데 그렇다면 해마다 150억 원의 예산이 들어가는 것일 텐데, 1년 부천 문화예술 예산이 683억 원인데 그 중 150억 원이면 4분의 1가량의 예산이 투입되는 셈이다. 이런 예산들이 비효율적이라는 고민이 들어, 효율적인 분배를 할 수 있지 않을까 이야기를 들어보고 싶다.”

- 손영철(부천생활문화예술협회 이사)

“효율화에 관해 이야기하고 싶다. 문화예술에 대한 예산이 줄어들고 있는 상황에서 모든 사업의 예산을 줄여 똑같이 진행하는 것보다 사업을 통폐합하거나 조율해서 효율적으로 진행해야 한다고 생각한다. 시와 문화재단이 효율화에 대해 이야기하고 협의해야 시민들도 시 예산이 효율적으로 가고 있다고 동의할 것 같다. 정말 필요한 부분에 예산을 지원해야 하지만 그렇지 않은 부분까지 지원하는 것이 옳은지 판단해야 한다.”

- 정재성(부천사람들 시민PD, 부천문화재단 지역네트워크협의회 문화정책 시민립 소속)

“사회가 고령화로 접어들수록 복지 예산은 늘어날 것이고, 복지 예산이 늘어날수록 문화예술 예산은 줄어들 것이다. 그럴 때 재단이 기여해서 같이 공유할 수 있는 예산이 무엇인지 찾는 게 중요하다. 그런 전략들을 가지고 전진한다면 부천문화재단이 새로운 문화도시를 만들어내는 역할을 할 거라고 생각한다.”

- 라도삼(서울연구원 선임연구원)

“부천이 직면한 가장 큰 문제는 ‘분산된 경제성’이라고 할 수 있다. 다양한 축제와 프로그램, 문화시설이 있지만, 이 모두를 하나의 키워드로 묶어 설명하기가 어렵다. 부천을 떠올렸을 때 자연스럽게 따라오는 이미지는 그다지 선명하지 않다. 다른 도시의 사례를 떠올려보면 이 문제는 더 분명해진다. 반면 부천은 오래전부터 문화도시를 지향해 왔지만, 여전히 ‘무엇의 도시인가’라는 질문에 한 문장으로 대답하기 어렵다. 분명 많은 자원을 갖고 있지만, 이를 일관된 전략 속에서 재배치하고 연결하는 작업이 부족했다. 이제는 ‘얼마나 많은 프로그램을 하는가’보다 ‘어떤 도시로 기억되고 싶은가’라는 질문에 답하는 방향으로 정책의 기준을 바꿀 필요가 있다.”

- 이지훈(가톨릭대학교 정보통신전자공학부)

“특정 지역, 계층 간 문화 격차 및 접근성 문제가 심각하다고 생각한다. 부천 내에서도 원도심과 신도심 간의 문화시설 접근성이나 프로그램 참여 기회에 격차가 느껴질 수 있다. 시설이 특정 지역에 집중되어 있어 모든 시민이 동일한 문화적 혜택을 누리기 어렵다는 인식이 팽배하다. 원미구 중·상동에 몰려 있는 문화시설·축제와 관련해 일각에서는 3대 축제를 중·상동 축제라고 부르고 있다. 부천의 지역 간 문화 격차 해소가 제일 큰 숙제라고 생각한다. 주요 문화거점 시설이 대중교통으로 접근하기 어렵거나, 주차 공간이 부족하여 실질적인 이용에 불편함을 겪는다. 문화 프로그램의 획일성 및 다양성 부족이 문제다.”

- 이정민(시민활동가, 부천문화재단 지역네트워크협의회 문화정책 시민랩 소속)

“부천에 늘어나는 다문화가정 청소년들은 자신이 가진 문화, 언어, 기억을 온전히 표현할 수 있는 안전한 공간과 예술적 기회가 충분하지 않은 실정이다. 더불어 도시와 사회 전반에는 여전히 이방인 문화에 대한 편견이 존재하며, 그동안 대한민국의 다문화정책이 동화중심으로 운영되어 온 결과, 문화적 차이를 존중하고 조화롭게 공존하기 위한 기반이 충분히 마련되지 못했다. 이러한 구조적 한계는 결국 다양한 문화 간 갈등이 사회 문제로 표면화되는 상황으로 이어지고 있어, 이에 대한 다양성 보장이란 문화의 역할도 더욱 중요해지고 있다.”

- 정은희(시민활동가, 부천문화재단 지역네트워크협의회 문화정책 시민랩 소속)

“문화도시 정책이 도시의 문화를 변화시켜서 사회적 효과를 내는 것이 목표였는데, 언제부터가 문화로 돈을 버는 도시를 선정하겠다는 인식으로 바뀐 것 같다. 기초지역문화재단이 해야 할 역할은, 더욱더 기초예술과 지역문화에 집중하는 것이라고 생각한다. 기초문화재단까지 경제 활성화를 고민한다면 문화를 이야기하는 공공기관은 사라지게 된다. 지역의 경제를 성장시키려고 고민하는 기관들은 많다. 문화재단이 해야 할 일은 거기에 편승하는 일은 아니라고 생각한다. 지역의 문화를 어떻게 구성해 나가고 그 문화를 통해서 사회적 효과를 어떻게 낼 것인가에 관점이 주어져 있어야지 문화재단까지 관광이라는 키워드, 경제라는 개념에 집중되면 안 된다고 생각한다. 기초지자체 1호인 부천 문화재단에서만큼은 더욱더 기초문화예술에 집중하는 역할을 해줬으면 좋겠다.”

- 구자호(경기민예총 정책위원장)

“지역 작가들이나 소상공인이 자체적으로 이런 사업을 진행한다면 소비자들은 스쳐 지나가는 하나의 가게로만 생각할 것이다. 이런 일들을 진행할 때 재단이라는 타이틀이 필요한 게 사실이다. 이렇게 생존과 자립을 고민할 때 재단이 지원만 해주는 게 아니라 힘을 주는 파트너가 되어주어야 한다고 생각한다.”

- 정혜지(가죽공방 유일공작소, 부천문화재단 지역네트워크협의체 문화정책 시민랩 소속)

“부천이 걸으로는 많은 문화 인프라를 갖추었지만, 그 인프라가 어떤 이야기로 연결되어야 하는지에 대한 방향성은 여전히 모호하다는 점이다. 이는 단순한 행정 운영의 문제가 아니라, 도시가 스스로의 문화적 정체성을 어떻게 정의할 것인가라는 근본적인 질문과 맞닿아 있다고 생각한다. 나는 이 지점에서 부천이 ‘무엇을 더 만들 것인가’보다 이미 존재하는 것들을 ‘어떻게 다시 읽어낼 것인가’에 더 많은 에너지를 써야 한다고 느꼈다. 영화제, 만화, 생활문화, 음악과 같은 키워드들은 이미 충분히 인상적이지만, 그것들이 서로를 비추는 방식으로 배치될 때 비로소 도시의 얼굴이 또렷해지기 때문이다.”

- 조은수(가톨릭대학교 경제학과)

Ⅲ. 리프레임, 전환의 시간

1. 왜 다시 바라봐야 하는가
 2. 부천문화재단을 다시 바라보기 위한 준비
 3. 방식의 변화에 따른 진단①: 문화정책 자문단
 4. 방식의 변화에 따른 진단②: 시민랩
 5. 현장성의 반영: 시민회의 라운드테이블
 6. 참여 주체의 확장: 2025 부천문화재단 문화정책 네트워크 통합포럼
 7. 소결: 정책화를 위한 과정
-

●

2001년에 출범한 부천문화재단은 2026년 26주년을 맞이합니다.
그동안 지역 문화정책 수행기관으로서 다양한 공적 역할을 수행해 왔지만,
앞으로는 기존 사업 중심 방식만으로는 지역의 요구와 시대적 과제를
충분히 담아내기 어려운 상황이라는 것을 인식합니다.
특히 예산 축소, 문화공간의 노후화, 시민 수요의 고도화 등 변화된 여건 속에서
지역문화재단으로서의 역할과 정체성에 관한 재정립을 요구받고 있습니다.

이에 도시를 바라보는 관점과 정책·사업 접근 방식 전반을 입체적으로
다시 점검하는 리프레임을 통해 부천문화재단은 시민·예술가·전문가·행정이 함께
논의하는 시간을 가졌고, 문화예술로 도시의 가치를 더하기 위한
이런 논의 과정은 지금도 계속되고 있습니다.

●

Ⅲ. 리프레임, 전환의 시간

1. 왜 다시 바라봐야 하는가

2001년 설립 이후부터 25년간 문화예술로 도시발전 모색

- 부천문화재단은 우리나라 최초의 기초문화재단으로 설립된 이후 지역의 문화예술정책을 새롭게 수립하며 지역문화재단이 나아갈 방향과 역할을 늘 고민하는 중임. 부천이 문화도시로 자리매김하는데 기여한다는 사명감으로 시민과 예술가를 지지하고 함께하는 사업을 해왔음
- 설립 초기부터 선진적으로 문화정책실을 만들어 문화정책의 개념을 확립하고 토대를 쌓아가면서 체계적인 문화예술 사업을 펼치고자 했음. 당시 문화정책실은 지역 문화자원 등에 대해 기초 조사를 추진하는 등 문화생태계를 조성하는 역할을 함
- 이후 중앙과 지역의 최근 문화예술 이슈를 다루는 정책 연구자료 ‘이슈페이퍼’, 정책 웹진 ‘10,000(만)’ 등의 발간을 통해 문화 환경의 변화에 대응하면서 실효성 있는 정책 발굴 노력을 지속해 왔음. 이러한 재단의 정책과 사업을 시민과 예술가에게 잘 알리기 위한 ‘재단 사업 시민 설명회’도 매해 2월 2일 오후 2시에 개최하고 있음
- 문화예술로 지역사회 발전에 기여하고자 25년간 6차례 비전을 재수립하며 시의성 있는 전략을 모색함. 2019년 「중장기 발전계획 수립 연구-100년 비전 및 비전 2030」으로 지역 문화정책의 장기적 방향 설정과 미래 문화가치를 제시함

대내외 급격한 환경변화에 대응하기 위한 정책의 재검토

- 장기적 정책 방향을 수립했지만 2020년 코로나 팬데믹 이후 개인의 가치관이나 생활양식의 변화, AI를 비롯한 디지털 기술발전이 일상생활에 미치는 영향, K-콘텐츠 산업화에 따른 기대 등을 비롯해 지역 환경과 현안, 재단 경영 상황(제1차 법정문화도시사업 종료, 예산감소, 시설 노후화 등)이 바뀌고 있는 지금, 재단의 역할 변화 요구에 따른 정체성과 방향성을 다시 점검할 시기라고 판단함

- 예측하기 어려운 미래의 변화를 기뻐하면서 특히 성장한계에 직면한 도시의 발전에 기여하는 지역문화재단의 역할 찾기를 위해서는 문화재단이 진행해 온 기존 사업으로는 한계가 있다고 봄. 달라진 도시 여건과 지역 문화형성을 위한 실현 가능한 전략을 마련해야 함
- 지자체로부터 출연금을 받는 기관으로서 문화재단은 지역 공동체의 일원이자 자산이기도 함. 지역의 문화예술생태계를 만드는 데 당연히 기여해야 하며 지역문화진흥법(2014)을 통해 ‘지역문화’의 중요성과 실체를 인정해 지역문화재단의 설립과 역할을 명시하고 있는 만큼 부천문화재단은 그간 축적한 경험과 고유한 전문성을 발휘해야 함
- 이를 위해 부천문화재단은 이전과는 다른 방식으로 도시 변화를 읽고 이해하며, 재단의 방향성을 다시 묻고 질문하는 과정을 거쳐 변화를 통해 재단 고유의 설립 취지와 공적 역할을 강화하고자 함
- 물론 이러한 변화가 도시 발전을 위한 명확한 해결방안을 제시하는 것은 아니지만, 도시의 미래를 함께 만들어갈 시민·예술가·전문가·행정 모두와 함께 부천문화재단의 역할과 기능을 다시 바라봄으로써 새로운 가능성을 기대할 수 있다고 봄

2. 부천문화재단을 다시 바라보기 위한 준비

(1) 관점의 변화

의제 발굴

- 부천문화재단은 문화도시를 이끌어나갈 새로운 정책 의제 발굴의 필요를 느끼고 이에 관한 본격적인 담론을 2023년 경기도 문화정책포럼에서부터 제기함. 포럼의 개최 취지와 더불어 지역문화재단의 새로운 역할모형을 모색하고자 했음
- '24년에는 그간 축적된 지역 문화형성의 맥락과 가치를 살피고 매력적인 지역성(로컬리티)을 발굴하고 확장하기 위한 문화재단의 역할과 경쟁력 등을 살폈고, 앞으로의 지역 발전을 위한 문화재단의 중장기적 발전 방안을 제시함
- '25년에는 앞선 포럼에서 발굴한 다양한 의제를 가지고 다양한 문화정책 참여 주체와 만나 의제를 심화하는 민관 협치형 논의구조를 만들고, 이 과정의 내용을 문화정책 네트워크 통합포럼을 통해 공유함

[2023~2025년 부천문화재단 문화정책 포럼 주요 내용]

2023년

**2023 경기도 문화정책포럼
〈미래도시와 문화정책, 무엇이 핵심인가〉**

- 일시 : 2023. 10. 18. (수) 14:00 ~ 17:30 (총210분)
- 장소 : 솔인아트홀
- 주최 : 경기연구원, 부천문화재단(경기 문화정책 팀에 포함 연계)
- 협력 : 경기문화재단, 전국지역문화재단연합회, 용인문화재단, 의정부문화재단, 부평구문화재단, 부천문화원, 가톨릭대학교

Session 1. 주제발제	
[기조발제] 미래도시를 위한 새로운 문화정책과 문화재단의 역할 전환 - 김성하 경기연구원 연구위원	
[발 제 1] 문화생태계 기반 사회적 경제를 위한 문화재단의 역할 - 서우석 서울시립대학교 도시사회학과 교수 - 김희주 서울시립대학교 도시사회학 박사 수료	
[발 제 2] 지역소멸에 대응하는 문화와 관광의 융합 - 정민수 대안관광컨설팅 프로젝트 수 대표	
[발 제 3] 경제학적 관점에서 바라본 문화, 도시 - 이창근 KDI국제정책대학원 교수	
Session 2. 주제토론	
[좌 정] 일약순 가톨릭대학교 미디어기술콘텐츠학과 교수 [토론패널] 양희석 전국지역문화재단연합회 사무처장, 이준희 아트포럼의 대표, 안태호 한국문화정책연구소 이사, 정은숙 빛자루디자인 대표	

2024년

**2024 부천문화재단 문화정책포럼
〈미래 문화도시를 위한 문화재단의 역할 전환〉**

- 일시 : 2024. 11. 19. (화) 14:00 ~ 17:00 (총180분)
- 장소 : 부천시민회관 소공연장
- 주최 : 부천문화재단, 전국지역문화재단연합회
- 협력 : 경기도문화재단협의회, 한국예술단체총연합회 부천시지회, 부천문화원

Session 1. 주제발제	
[기조발제] 지역 시대, 지역문화재단의 길을 묻다 - 전재수 문화체육관광위원회 위원장	
[발 제 1] 문화재단 현주소 : 우리는 무엇이고, 나는 누구인가? - 장석유 국립인천대학교 문화대학원 교수	
[발 제 2] 도시의 경제적 성공과 문화 : 올바른 좌표선정과 지속적 평가의 필요성 - 이창근 KDI국제정책대학원 전임교수	
[발 제 3] 문화재단 역할 뒤집기 : 예술, 로컬리티, 그리고, 정책 - 성연주 한국방송통신대학교 문화교양학과	
Session 2. 종합토론	
[좌 정] 최혜자 문화디자인 자리 대표 [토론패널] 고희재 한국예술문화단체총연합회 부천시지회장, 강원재 노원문화재단 이사장, 김미리 청주문화도시센터 센터장, 권용민 한국문화예술위원회 책임연구원	

2025년

**2025 부천문화재단 문화정책포럼
〈새로운 가능성과 확장성〉**

- 일시 : 2025. 11. 10. (월) 14:00~17:30 (총210분)
- 장소 : 부천시민회관 소공연장-갤러리
- 주최 : 부천문화재단
- 협력 : 전국지역문화재단연합회, 경기문화재단, 인천서구문화재단, 가톨릭대학교

Session 1. 주제발제	
[기조발제] 문화의 미래, 지역에서 문화의 새로운 가능성 - 라도성 서울연구원 선임연구위원	
[발 제 1] 부천시 문화정책의 흐름과 현황 - 장해영 부천시의회 재정문화위원회	
[발 제 2] 지역문화재단, 새로운 역할 확장 - 김종길 경기문화재단 정책실장(재단 문화정책협의회)	
Session 2. 지역문화정책토론	
[좌 정] 최혜자 문화디자인 자리 대표 [토론패널] 고희재 한국예술단체 부천미술협회 지부장, 최승상 부천시교육장기연합회 사무국장 손영철 부천생활문화예술협회 이사 장정재 부천사람들 시민PD(재단 문화정책협의회) 정해지 가족공방 유입공작소 대표(재단 문화정책협의회) 변지영 부천문화재단 정책기획부장	

의제 발굴과 문제인식

구분	핵심질문	도출된 문제인식
2023년	지역문화재단은 도시 변화에 어떤 역할을 해야 하는가? 관점 전환단계	<ul style="list-style-type: none"> • 기존 사업 중심 운영으로는 도시 문제 대응에 한계 → 개별 문화사업 운영만으로는 도시 변화와 복합적 지역 문제에 대응하기 어려움 • 정책 주체로서 문화재단 역할의 불분명성 → 문화재단이 도시문화 정책 형성에 어떻게 기여해야 하는지에 대한 기준 부재 • 시민과 예술가의 정책 대상화 구조 한계 → 예술가·시민이 정책의 수혜자가 아닌 정책 설계의 주체로 참여할 구조 필요
2024년	부천의 지역성·로컬리티는 어떻게 정책 자산이 되는가? 구조-전략 점검단계	<ul style="list-style-type: none"> • 사업 간 중복·분절로 인한 정책 시너지 약화 → 지역 문화자원이 정책 자산으로 축적·연결되지 못하는 구조적 한계 • 지역 경제성의 정책화 부족 → 부천의 로컬리티·문화자원이 중장기 문화정책 전략으로 충분히 전환되지 못함 • 예술·산업·교육·관광 간 연계 전략 부재 → 문화정책이 타 분야와 결합되지 못해 지역 성장 동력으로 확장되지 못함
2025년	정책 의제를 누구와, 어떻게 실현할 것인가? 실행 방식 전환 단계	<ul style="list-style-type: none"> • 재단 주도형 정책 실행 구조의 한계 → 시민·예술가·민간이 참여하는 참여 기반 정책 구조 필요 • 정책 지속가능성을 뒷받침할 운영·재원 전략 미흡 → 공공재원 의존을 넘어 민간 협력·다원적 재원 구조 모색 필요 • 재정 안정성과 정책 지속성을 담보할 실행 역량 부족 → 공공재원 의존 구조를 넘어 민간 협력·다원 재원 전략 필요 • 중간지원조직으로서 재단의 기능과 권한 불명확 → 정책 조정·연결·지원 기능을 수행할 조직 역량 필요

재단의 관점 변화

- 부천문화재단은 내부적으로는 상향식 논의구조를 도입해 내부 환경 분석과 정책 형성 과정의 전반을 검토하는 과정을 거침. '24년에 진행한 비전워크숍을 통해 장기적 관점에서 재단의 운영 방향성을 도출했고 '25년의 전략워크숍을 통해서도 현재 재단을 둘러싼 환경 분석과 진단을 공유함으로써 문화재단의 새로운 역할 전환에 관한 필요성을 전 직원이 인식하게 됨
- 이러한 진단 과정을 통해 문화재단의 정책 방향성은 시민성과 현장성을 강화하면서 문화정책이 지표 중심 평가에서 벗어나 가치 중심으로 확장되어야 한다는 내부 공감대를 형성함. 재단의 사업 영역이 다른 공공기관과 유사하거나 중복되고 개별 단위 사업의 운영 비중이 커져 사업 간의 시너지가 낮아지면서 재단 본연의 정체성이 모호해졌고 정책 기관이라는 위상이 낮아졌다는 위기의식이 높았음
- 이에 재단의 내부 논의 과정에서 도출된 문제 인식과 함께 문화재단의 정체성 강화 및 역할 변화를 위한 경로 모색을 입체적으로 다각화하기 위한 민관 협치형 논의구조를 도입함. 기존 방식과 다르게 재단이 정책 수립 과정을 주도하는 것이 아니라 수요자 중심의 정책화 구조를 만들어 시민참여를 높이고 현장 중심의 실행안을 만들고자 함

(2) 방식의 변화

정책 플랫폼 운영

- 부천문화재단은 시민·예술가·전문가·행정이 함께 정책을 논의하는 수평적 거버넌스를 기반으로 지역문화재단의 역할과 확장 가능성을 모색하는 중임. 내·외부에서 논의된 의제를 가지고 지역 네트워크인 문화정책 자문단·시민랩을 비롯하여 사업분과 라운드테이블, 정책포럼 등을 통해 이전과는 다른 방식으로 정책 플랫폼을 운영하면서 재단의 역할과 기능을 다시 점검하고자 함
- '25년 처음 도입된 정책 플랫폼인 문화정책 자문단과 시민랩은 재단이 발굴해 온 의제와 문제인식을 담은 워크시트(부천문화정책 의제카드)를 통해 도시 환경의 변화, 시민이 필요로 하는 정책과 재단의 기능 등을 진단하고 제안하는 과정을 거침
- 재단은 지역 네트워크 참여자와 함께 도시의 변화를 바라보는 통찰과 새로운 관점으로 이를 해석하기 위한 다양한 방법론과 실행안을 계속해서 모색해 나갈 계획임

현장성의 반영

- 부천문화재단은 사업분과 라운드테이블을 운영하면서 재단의 6개 영역의 주요사업 참여자와 함께 이전 사업안에서 보완하거나 개선할 점, 과정 중심의 성과 내용을 담아 다음 사업 실행안을 논의하는 과정을 거침
- 현장 중심의 사업 설계와 자원의 효율적 배분을 통한 사업의 효과성 제고, 다른 사업 간의 연결성을 갖추기 위한 조정안을 마련하고자 함

참여 주체의 확장

- 부천문화재단은 정책포럼을 매개로 참여하는 시민 주체를 확장해 나가는 중임. 기관이나 전문가 등을 중심으로 한 공공 주도의 논의구조로 자리해 왔던 포럼을 '25년부터는 시민 네트워크 중심으로 전환함
- 시민 네트워크의 정책제안을 기반으로 실행가능한 문화정책 및 사업화 전략을 수립하여 해당 내용의 기록화(이슈페이퍼 발간, 영상자료 제작 등)를 통해 향후 정책화 및 사업 구체화를 위한 기초자료로 활용함
- 부천문화재단은 지역문화 진흥을 위한 문화정책 핵심주체의 역할 다변화가 필요하다는 것을 인식하고 재단 사업과 정책 네트워크의 외연을 계속해서 확장하기 위해 연례적 문화정책 포럼을 개최할 것임

[문화정책 포럼의 3개년 기획 흐름과 역할 확장]

구분	2023년	2024년	2025년
키워드	연대와 확장	미래와 전환	공생과 확장
주제	미래도시 문화정책, 무엇이 핵심인가?	미래문화도시를 위한 문화재단의 역할 전환	시민과 함께 만드는 미래문화도시의 확장 전략
내용	미래도시 문화정책 발굴과 사업 확장(신사업 발굴)을 위한 경기 권역 릴레이 문화정책 포럼	재단 중장기발전계획 연구 연계, 새 비전-문화전략 수립을 위한 분야별 전문가(기관-단체) 중심 문화정책 아젠다 발굴	부천형 문화예술도시 조성을 위한 시민 네트워크 기반의 민관 협치형 문화정책 포럼으로 수요자 중심 정책 발굴 및 구현
참여 주체	<ul style="list-style-type: none"> • 경기연구원 및 경기 권역 지역문화기관 • 문화 분야 외 전문가 (경제, 관광 등) 	<ul style="list-style-type: none"> • 재단 중장기발전계획 자문단 • 공공부문 지역문화진흥 주체 (재경문화위원회 및 예총, 지역문화재단, 예술위 등) 	<ul style="list-style-type: none"> • 재단 문화정책협의체 (정책자문단, 시민랩 활동가) • 사업 참여 고관여자 (예술가, 시민활동가, 상인회 등)
정책 연계	<ul style="list-style-type: none"> • 경기도 문화정책 제안 	<ul style="list-style-type: none"> • 재단 중장기발전계획 수립 	<ul style="list-style-type: none"> • 문화정책 방향 수립 기초자료 활용 (이슈페이퍼 및 차년도 사업화 반영)

(3) 리프레임 추진체계



3. 방식의 변화에 따른 진단①: 문화정책 자문단

(1) 활동 개요

- 부천문화재단 지역 네트워크 협의체 가운데 문화정책자문단(전문가)을 통해 재단 사업 네트워크에서 발굴된 문화예술 의제가 실질적인 정책과 사업으로 실현될 수 있도록 하는 실행중심의 문화 거버넌스 모델로 운영하고자 함
- **[구성]** 문화정책자문단은 성별, 세대, 지역, 전문영역의 균형을 반영한 6인 위원으로 구성되어 축제, 도시문화, 청년정책, 기술융합 등 다양한 문화 분야의 전문가가 참여함
- **[역할]** 자문단은 크게 정책제안-실행자문-철학적 방향 제시를 하는 세 가지 역할을 맡고 있음. 정책의 실행 가능성과 현장성을 고려한 실효성 있는 제안 도출, 시민랩 및 포럼 등과 연계된 정책생태계 설계에 중간 매개자로서 기여, 향후 정기회의 및 분과 논의 구조를 통해 의제 심화에 참여할 예정임
- 부천형 문화정책의 중장기 방향성 제안 및 구조 정책자문, 문화정책 트렌드, 사회변화(AI, 콘텐츠 산업 등)에 대한 인사이트 제공, 예술가와 유통 및 콘텐츠 산업을 연계한 지역기반 문화경제 모델 제안, 지역 예술생태계와 지속가능성 등 정책 아이디어 도출 역할을 함

(2) 주요 논의 내용

1차 회의 개요	
회의명	2025 부천문화재단 문화정책자문단 1차 정기회의(오리엔테이션)
일시/장소	2025. 9. 3.(수) 14:00~18:00
참석자 (총 10명)	<p>- 문화정책자문위원 김성규(예술기술융합): 중부대학교 소프트웨어공학부 교수 김정연(문화축제): ㈜넥스트컬처랩 대표이사(총감독) 이주희(문화관광): ㈜리버티케이 선임연구원 전수린(청년정책): (주)공공공간 기획홍보팀장 최준영(도시문화): 북촌문화콘텐츠연구소 연구위원</p> <p>- 재단 경영본부장(김영옥), 정책기획부 4명(변자영 부장, 박효빈 차장, 김유미 대리, 이정운 주임)</p>
주요내용	<p>- 자문위원 위촉 배경 및 향후 운영방향 안내 - 부천시 정책환경 공유 및 자문단 역할 안내 및 기대 사항 제시 - 자문위원 자기소개 및 관심 분야 공유 - 향후 회의 및 논의 의제 예고</p>

- 1차 워크시트 제시 내용: 참여 자문위원별 주요 경력·관심 분야 및 전문영역을 바탕으로 바라보는 부천문화정책 의제카드로 자문단은 매년 정기회의 때마다 작성한 워크시트를 중심으로 한 미니워크숍을 병행함

부천문화정책, 나의 발화점

지금, 부천은 '어떤 도시'가 되어야 할까요?

개발의 속도보다 중요한 건, 그 안에 살아가는 사람들의 방향입니다.

빠르게 변화하는 사회관계, 도시 간 경쟁, 지역 간 자원 불균형 속에서 '新도시'는 더 이상 단순한 경제적 개발 대상이 아닙니다. 부천이 마주한 지역적 도시개발, 지속가능한 미래도시 조성 이슈 역시 주거와 문화, 일상과 자치가 어우러진 도시로의 전환을 요구하고 있습니다.

문화정책자문위원으로, 나는 어떤 '이야기'를 꺼낼 수 있을까요?

오늘의 워크시트는 자문단 여러분의 첫 입장, 첫 질문, 그리고 첫 발화를 담기 위한 공간입니다.

나의 관점과 제안, 질문을 통해 부천의 정책적 상상력을 한 걸음 더 나아갈 수 있도록 함께 만들어 주세요.



2차 회의 개요

회의명	2025 부천문화재단 문화정책자문단 2차 정기회의
일시/장소	2025. 10. 22.(수) 14:00~18:00/부천아트벙커B39
참석자 (총 8명)	<ul style="list-style-type: none"> - 문화정책자문위원 김정연(문화축제): ㈜넥스트컬처랩 대표이사(총감독) 김종길(문화정책): 경기문화재단 정책실장 이주희(문화관광): ㈜리버티케이 선임연구원 전수린(청년정책): (주)공공공간 기획홍보팀장 최준영(도시문화): 북촌문화콘텐츠연구소 연구위원 - 재단 정책기획부 3명(변자영 부장, 박효빈 차장, 김유미 대리)
주요내용	<ul style="list-style-type: none"> - 회의장소(아트벙커B39) 소개 기획전시 <대홍수를 건너는 법> 미니투어 - 최근 문화정책 이슈 공유 - 2차 정기회의 주제 안내 및 재단의 미래전략 방향 논의 - 향후 문화정책포럼 및 이슈페이퍼 작성 안내 등 - 3차 워크시트 안내 공지

- 2차 워크시트 주요 취합 내용: 참여 자문위원별 주요 경력·관심 분야 및 전문영역을 바탕으로 바라보는 부천문화정책 의제카드로 자문단은 매번 정기회의 때마다 작성한 워크시트를 중심으로 한 미니워크숍을 병행함

대전환의 시대, 부천문화재단의 역할 확장과 미래 전략

4차 산업혁명 이후 세계 경제는 제조업 중심의 성장 구조에서 벗어나, 문화적 생산과 서비스가 핵심 동력이 되는 '문화중심경제' 시대로 빠르게 전환하고 있습니다. 특히 2025년 현재 전쟁, 금리, 부동산 불안정, 국내 정치적 변동성 등 복합적 요인으로 사회·경제 전반의 불확실성이 확대되면서, 문화적 창의와 체험을 기반으로 한 문화중심경제로의 전환 필요성은 더욱 절실해지고 있습니다.

부천문화재단은 이러한 구조적 변화 속에서 지역문화 진흥의 핵심 주체로서, 기존의 사업 집행기능을 넘어 정책적·전략적 역할을 강화하고 다변화해야 하는 과제에 직면해 있습니다. 그간 포럼과 협의체 운영을 통해 다양한 담론을 축적해왔으나, 전문가 중심 논의에 머문 한계가 있었기에 앞으로는 시민 수요와 정책 현안을 함께 반영하는 참여형 구조로 전환하여 실행가능한 정책 의제와 사업화 전략을 도출하고자 합니다.

이에 이번 제2차 정기회의는 제1차 회의에서 공유된 부천시 문화정책 방향을 토대로, "대전환의 시대, 부천문화재단은 무엇을 준비해야 하는가?"라는 근본적인 질문을 중심에 두고, 재단의 기능과 역할 확장을 논의하며 향후 정책 방향을 모색하고자 합니다.

이번 논의를 통해 문화예술의 본질적 가치와 재정적 지속가능성, 지역사회와 시민에게 기여하는 공공적 가치를 아우르는 방향을 찾아가고자 합니다.



「융합적 산업생태계 조성을 위한 문화재단은 단순 지원기관을 넘어, 문화와 산업·교육·관광을 연결하는 조정자이자 혁신 매개기관의 역할로 확장해야」

김정연: 앞으로 부천의 문화정책은 지역 고유의 문화자원을 융합적 산업생태계로 재구성하는 방향으로 나아가야 함. 예를 들어, 부천국제판타스틱영화제(BIFAN), 부천국제만화축제(BICOF), 유네스코 문학창의도시 사업 등은 각각의 정체성을 유지하면서도, 디지털 창작·교육·관광(글로벌)과 연계된 복합 콘텐츠 플랫폼으로 발전할 수 있음

이 과정에서 부천문화재단은 단순 지원기관을 넘어, 문화와 산업·교육·관광을 연결하는 조정자이자 혁신 매개기관으로 역할을 확장해야 함. 예술가(크리에이터), 스타트업(창업군), 학교, 기업, 시민이 협력할 수 있는 창의 허브(creative hub) 기능을 강화하고, 문화정책·데이터·콘텐츠 산업 간의 협력 모델을 설계·운영하는 전문 기관으로 자리매김해야 함

부천문화재단은 지역 정체성을 기반으로 한 실행형 문화정책 플랫폼, 융합형 문화혁신 플랫폼으로 도약해야 하며, 부천만의 콘텐츠 자산을 바탕으로 문화·산업·교육·관광을 통합하는 새로운 도시문화 모델을 제시해야 함

「다양한 문화관련 법을 통합적으로 연결, 정책의 버릿줄을 갈무리해야」

김종길: ‘도시 차원’이라고 했으니, ‘문화도시’가 답이겠으나, 문화도시의 상은 각 도시마다 달라서 무작정 문화도시를 추구하는 것은 바람직해 보이지 않음. ‘문화로 ○○하는 도시’라고 풀어서 지향점을 구체화하는 전략이 필요하다고 봄. 포괄적으로는 ‘문화자치’를 향한 문화도시로서의 부천을 상상할 수 있을 것임. 그런 측면에서 부천문화재단이 담당해야 할 고유 기능은 문화기본법을 비롯한 다양한 문화 관련법을 통합적으로 연결하고, 그런 그물코의 연결점으로부터 직접 수행해야 할 정책의 버릿줄을 갈무리하는 ‘새로운 전환기’를 구체화하는 작업이 필요하다고 봄

「기존 정책을 연계하고 융합해 시너지 효과를 낼 수 있어야」

이주희: 부천시 문화정책 방향은 문화정책 중심에서 문화도시 전략 강화로 목표와 방향성을 확장해야 할 시점임. 부천은 유네스코 문학창의도시, 국제영화제와 국제만화축제 및 웹툰산업 클러스터 등 ‘스토리 기반 문화콘텐츠 도시’로 발전할 수 있는 강력한 토대를 바탕으로 문학·영상·만화 등 서사 콘텐츠를 중심으로 한 특성화·전문화된 문화도시로의 업그레이드가 필요한 시점이라고 봄 이를 위해 지식재산(Intellectual Property) 순환형 산업정책, 정보통신기술과 융합한 창작지원, 콘텐츠기업·예술가·학계 공동 연구개발 생태계 구축이 필요함. 이러한 정책들은 모든 세대와 계층이 누릴 수 있어야 하며 이를 통해 삶의 품질을 높여 주는 도시로 성장할 수 있어야 함. 생활, 문화, 관광, 예술, 복지에 대한 정책들을 결합하여 생활권 내에서의 문화서비스 제공 또는 문화복지 통합체계를 통해 생애주기별, 생활권역별 등으로 문화 향유가 가능해야 함. 기존의 정책들이 각각의 ‘점’으로 흩어져 있지 않고, 서로 연계되고 융합된 ‘선’으로 이어져 시너지 효과를 낼 수 있어야 함

「병렬적 브랜딩 구조가 낡은 정체성 흔재, 새로운 전략 수립 필요」

전수린: 도시브랜딩 전략 수립 필요함. (1) 여러 기관사업(만화·로봇·생활문화)이 각각 독자적인 브랜드 키워드를 사용해왔고, 이로 인해 ‘부천은 무엇의 도시인가?’라는 질문이 남는 구조가 생겨남 (2) 공식 통합브랜드는 ‘다양성·연결성·역동성’ 등 추상적 표현을 사용하고 있는 반면, 각 산업·문화

분야에서는 보다 구체적 키워드(만화·웹툰, 영화·영상, 로봇) 중심으로 브랜딩을 시도해 옴. (3) 이 병렬적 브랜딩 구조가 정체성 혼재의 원인으로 작용한다고 판단됨

3차 회의 개요

- 정기회의 결과를 토대로 통합포럼을 통해 정책 방향을 대외 공유하고, 정책자문단 소속 김종길 위원이 발제에 참여함. 이후 정책포럼에서 관련 논의를 종합하여 3차 워크시트를 통해 종합 안건을 도출함
- 3차 워크시트 제시 내용

리프레임(Reframe): 부천문화재단을 다시 바라보다

지금 왜 리프레임(Reframe)인가?

부천문화재단은 5개년 법정문화도시 조성사업(2020~2024) 이후, 급변하는 환경 속에서 재단의 역할과 정체성을 다시 정의해야 하는 전환점에서 있습니다. 이제 재단은 단순한 사업 수행기관을 넘어, 정책과 생태계를 설계하고 연결하는 플랫폼 기관으로 거듭나기 위한 전략적 재구조화 과정을 준비하고 있습니다.

이번 3차 워크시트는 문화협의체 1~2차 정기회의와 다가오는 정책포럼의 과정을 담아, 내부 구성원과 외부참여자들의 공감과 통찰을 기반으로 부천문화재단이 나아가야 할 새로운 방향을 함께 정립하기 위한 과정입니다.

작성해주신 의견은 「2025년 부천문화정책 이슈페이퍼와 2026년 재단 전략수립의 기초자료로 활용될 예정입니다.

「시민, 예술가, 기관을 연결하고 기회를 제공하는 디지털 거버넌스 플랫폼이 되어야」

김성규: 부천문화재단은 혁신적인 문화 거버넌스 플랫폼으로 거듭나야 함. 플랫폼 역할 재정의의 위해 재단은 예산 지원이나 사업 집행을 넘어, AI와 빅데이터를 기반으로 '정책 R&D'를 주도하고, 블록체인과 메타버스를 통해 시민, 예술가, 기관을 연결하고 기회를 제공하는 디지털 거버넌스 플랫폼이 되어야 함. 또한, 3년 예산 기반의 DX(Digital Transformation)를 추진하여 단년 예산 운영의 한계를 넘어, 3년 단위의 정책 예산을 확보하여, 이 예산을 신기술 도입 및 정책 DX 추진의 마중물로 활용해야 함. 부천 문화정책의 미래는 기술이 주도하는 '데이터 기반 연구'와 '투명한 연결', '가상공간의 확장'을 통해 시민이 일상에서 문화를 체감하고 예술 생태계가 자생하는 구조를 만드는 데 달려 있음

「구조적 변화에서부터 시작되는 부천문화재단의 역할 확대」

김정연: 부천의 문화정책은 이제 시민의 삶의 질 향상과 도시 공동체 회복력 강화를 중심으로 전환되어야 함. 예술은 단순한 향유의 대상이 아니라, 시민 삶 속에서 돌봄·치유·연대의 매개체로 기능해야 함. 이를 위해 부천문화재단은 시민의 문화 향유 요구에 부응하는 구조적 변화를 추진할 필요가 있음

첫째, 시민 참여형 문화 거버넌스 조직 체계가 필요함. 정책 기획, 프로그램 설계, 평가 과정에서 시민이 직접 참여할 수 있는 구조를 마련하고, 생활문화와 전문예술, 지역사회 정책이 유기적으로 연결되도록 해야 함. 둘째, 문화복지와 생활 문화 확대를 통해 지역사회에 기여할 수 있는 사회적 가치를 실현해야 함. 세대·계층 간 문화 격차 해소를 위해 생애주기별·문화소와·지역별 맞춤형 문화 서비스가 필요하며, 이를 디지털 플랫폼과 오프라인 공간이 결합한 통합형 모델로 운영해야 함. 셋째, 디지털 포용정책과 문화접근성 강화를 통해 문화시설 접근뿐 아니라 온라인으로도 모든 시민이 문화에 참여할 수 있도록 해야 함. 이를 통해 ‘모든 시민이 문화로 연결되는 도시’라는 비전이 실질적 제도로 구현될 수 있음

「문화와 관광의 연결 과정에서 시민의 주체성이 훼손되지 않는, 참여 기반의 문화생태계 지원체계의 강화」

이주희: 문화가 도시관광을 견인하는 ‘부천다움’의 완성은 이제 실현 가능한 미래가 되고 있음. 부천은 이미 풍부한 문화자원을 보유한 도시이며, 이는 도시관광으로 확장될 수 있는 견고한 기반이 됨. 앞으로의 문화정책은 문화-관광-도시경제가 유기적으로 순환하는 생태계를 구축하는 데 초점을 맞추어야 함. 이번 제안은 그러한 전환을 향한 출발점이며, 부천문화재단이 시민과 함께 도시의 미래를 설계하는 플랫폼으로 자리 잡을 때 부천은 ‘프로젝트 중심의 도시’를 넘어, 문화가 도시관광을 이끌고 관광이 지역경제로 환류되는 지속가능한 문화창의도시로 도약할 수 있을 것임

「공공의 역할 재설계가 결정할 부천문화재단의 다음 5년」

전수린: 부천문화재단의 다음 5년은, 재단이 더 많은 사업을 떠안는 시간이 아니라, 무엇을 내려놓고 어디에 집중할지 결정하는 시간이어야 함. 공공이 한발 물러서는 것은 책임을 줄이겠다는 뜻이 아니라, 책임의 방식을 전환하겠다는 선언에 가까움. 정책과 제도, 도시의 이야기와 브랜드, 거버넌스와 데이터, 그리고 민간과 시민이 움직일 수 있는 조건을 만드는 일에 더 많은 에너지를 쓰고, 개별 프로그램의 운영과 서비스, 콘텐츠의 상세한 구성은 점점 더 민간과 시민에게 넘기는 방향임. 5년 뒤 누군가가 다시 “부천은 어떤 도시인가요?”라고 물었을 때, ‘부천은 공공이 판을 잘 깔아 놓아서, 시민과 예술가, 동네가 함께 문화를 만들어가는 도시’이기를 바램. 이 문장이 단순한 비전 문

구가 아니라 실제 현실을 설명하는 문장이 되도록, 앞으로의 5년 동안 부천문화재단이 공공의 역할을 용기 있게 다시 설계해 나가길 기대함

「도시문화 브랜딩의 핵심은 정체성의 발견과 차별화된 경험의 제공」

최준영: 부천문화재단이 문화연구기관이자 생태계 플랫폼으로 거듭나고, 권역별 특화 브랜드를 구축하며, 문화와 관광을 융합하고, 글로벌로 확장할 때, 부천은 '생활문화가 도시브랜드가 되는 문화경제융합도시'로서 대한민국 문화정책의 새로운 모델이 될 것임. 이에 첫째, 용기를 가지자. 일회성 사업을 멈추고 주체를 발굴하며 지속성을 담보하는 것은 쉽지 않음. 기존의 방식을 바꾸는 것은 내부적으로도 외부적으로도 저항에 부딪힐 수 있음. 그러나 변화하지 않으면 부천문화재단의 다음 25년은 없다고 봄. 재창단 수준의 혁신을 두려워하지 말아야 함. 둘째, 시민을 믿자. 중동시장 상인들, 까치울 카페거리 예술가들, 숨인숨에 참여한 소상공인들이 보여준 것처럼, 판만 제대로 깔리면 시민과 예술가는 스스로 문화를 만들어감. 재단은 모든 것을 직접 하려는 욕심을 버리고, 생태계를 설계하고 연결하는 역할에 집중해야 함. 셋째, 부천다움을 찾자. 서울을 따라갈 필요도, 다른 도시를 모방할 필요도 없음. 부천에는 30년간 축적된 문화정책 경험, 다양한 문화콘텐츠, 무엇보다 문화를 사랑하는 시민들이 있음. 이것이 바로 부천의 자산임. 부천만이 할 수 있는, 부천에서만 볼 수 있는 문화를 만들어 내는 것, 그것이 진정한 문화도시의 길임

협력적 거버넌스 구축을 위한 역할 분담: 행정의 '기반 조성' vs 재단의 '콘텐츠·플랫폼' 운영

1. 역할 혼재와 컨트롤타워 부재로 인한 행정적 비효율 진단

부천시 문화 행정 시스템은 오랫동안 시청과 재단 간의 역할이 모호하게 중첩되거나, 때로는 파편화 되어 행정적 비효율을 낳고 있다는 지적을 받아왔다. 특히, 시 행정 조직 내에서 문화정책과와 콘텐츠관광과 등 유관 부서의 업무가 쪼개져 있어 사업 추진 시 '칸막이 행정'이 발생하고, 이를 통합적으로 조율할 행정적 컨트롤타워가 부재하다는 것이 현장의 목소리다.

이러한 역할 혼재는 재단의 전문성을 희석시키고, 시 행정가에게는 전문적 영역과 단순 관리 영역이 뒤섞여 과도한 업무 피로를 유발하는 주요 원인이다. 지속 가능한 문화 생태계를 구축하기 위해서는 각 주체가 자신의 전문 영역에 집중할 수 있도록 행정의 기능과 재단의 역할을 명확히 재정립하는 것이 필수적이다.

2. 시 행정가의 역할 재정립: '뒷바라지'와 '기반 조성'에 집중

시 행정가는 이제 직접 사업을 집행하거나 재단의 세부 업무에 개입하는 역할에서 벗어나, 문화 활동이 원활히 이루어질 수 있는 제도적, 물리적 기반을 조성하는 '뒷바라지' 역할로 전환해야 한다.

① 통합 컨트롤타워 구축을 통한 행정 효율화

가장 시급한 과제는 행정 내 문화 관련 업무를 통합적으로 조율하는 컨트롤타워를 구축하는 것이다. 문화와 관광, 도시재생 등 연관성 높은 정책 분야를 아우르는 통합적 행정 지원 체계를 마련하여, 재단이나 시민이 사업 문의 및 추진 과정에서 여러 부서를 전전해야 하는 비효율을 제거해야 한다. 이는 정책의 일관성을 확보하고, 부천시의 문화 비전을 시 전체적으로 통합하는 핵심 기구의 역할을 수행하게 될 것이다.

② 하드웨어(시설) 관리는 행정의 전담 영역

시설 노후화에 따른 유지보수, 신규 공간 확충, 그리고 법규 관련 행정 처리는 순수 행정 영역으로 명확히 구분하여 시 행정이 전담해야 한다. 이는 재단이 시설 관리라는 하드웨어적 업무에 매몰되지 않고, 본연의 임무인 소프트웨어(콘텐츠) 기획에 집중할 수 있는 환경을 조성하기 위함이다. 행정은 예술가와 시민이 마음껏 창작하고 활동할 수 있는 쾌적하고 안전한 물리적 기반을 제공하는 데 초점을 맞춰야 한다.

③ 시민과 전문가에게 주도권을 이양하는 '후방 지원' 역할

궁극적으로 시 행정가의 역할은 시민과 예술가, 재단 등 전문 주체들이 자율성을 가지고 정책을 이끌어갈 수 있도록 법적, 제도적, 예산적 지원을 제공하는 '후방 지원(Back-office)'으로 전환되어야 한다. 이는 행정이 '규제의 주체'가 아닌 '지원과 촉진의 주체'가 되어, 문화 생태계의 자생력을 키우는데 집중한다는 의미이다.

3. 부천문화재단의 역할 재정립: '전문성 발휘'와 '플랫폼 운영'에 집중

시 행정가에 의해 기반이 조성되면, 부천문화재단은 본래 설립 취지인 전문성과 자율성을 극대화하는 역할에 집중해야 한다. 이는 단순한 사업 집행 기관이 아닌, 도시의 문화 비전을 실현하는 전략적 핵심 주체로서의 위상을 확립하는 과정이다.

① 지역 자원과 사람을 엮는 '플랫폼 및 연결자' 역할

재단은 직접 모든 것을 수행하는 '공급자'가 아니라, 지역의 다양한 문화 자원, 예술가, 기관, 그리고 시민을 유기적으로 연결하고 이들의 협력을 촉진하는 '플랫폼'이자 '연결자' 역할을 수행해야 한다. 이는 재단의 역할을 '예산 집행'에서 '네트워크 관리'로 확장하는 것을 의미하며, 특히 소상공인, 사회 복지기관 등 다양한 주체가 문화적으로 자생력을 갖추도록 협력 구조를 디자인해야 한다.

② 심도 깊은 '문화 콘텐츠 기획 및 연구' 전문성 발휘

재단은 행정이 마련한 안정적인 하드웨어 위에서 소프트웨어와 휴먼웨어에 집중하여 전문성을 발휘해야 한다. 이는 단순 프로그램 운영을 넘어, 부천의 지역성을 연구하고 시민의 삶을 분석하여 도출된 차별화된 문화 콘텐츠를 기획하는 일이다. 부천만의 특색이 담긴 지역 특화 문화정책을 연구하고 실험하는 정책 싱크탱크 역할을 병행함으로써, 재단은 정책의 깊이와 완성도를 높일 수 있다.

4. 협력 구조의 완성, 전문가에 대한 신뢰가 핵심

시 행정가와 재단 간의 성공적인 역할 분담과 협력 구조는 서로의 전문성에 대한 깊은 신뢰에서 시작된다. 행정은 재단의 전문성을 인정하고 정책적 자율성을 부여하며, 재단은 행정의 투명성과 책임성에 부응하여 지역사회의 문화적 가치 창출에 집중해야 한다. 이러한 명확한 역할 분담은 행정의 효율성을 높이고, 재단의 전문성을 강화하며, 궁극적으로는 시민들이 체감하는 부천의 문화적 질을 향상시키는 핵심 동력이 될 것이다.

- 김종길(경기문화재단 정책실장, 부천문화재단 지역네트워크협의체 문화정책 자문단 소속)

4. 방식의 변화에 따른 진단②: 시민랩

(1) 활동 개요

- 부천문화재단은 시민랩을 통해 재단 사업 네트워크에서 발굴된 문화예술 의제가 실질적인 정책과 사업으로 실현될 수 있도록 하는 실행중심의 문화 거버넌스 모델로 운영하고자 함
- [구성] 시민랩은 성별, 세대, 지역의 균형을 반영한 10인 위원으로 구성되어 예술, 청년정책, 지역재생, 교육 등 다양한 문화 분야의 전문성과 시민 활동 기반을 연계함
- [역할] 시민랩은 크게 사업모니터링, 정책체감도, 시민 공감대를 반영하는 역할을 맡음. 재단 주요 사업에 대한 현장 피드백과 질적 모니터링, 시민참여형 문화정책 제안, 예산 편성 우선순위의 의견 제시, 특정 문화정책사업의 우선순위 도출과 시민 체감도를 제고를 위한 제안, 생활밀착형 문화이슈 발굴 및 실행반안 모색 등에 참여할 예정임

(2) 주요 논의 내용

1차 회의 개요	
회의명	2025 부천문화재단 문화정책시민랩 정기회의 1차(오리엔테이션)
일시/장소	2025. 9. 4.(목) 19:00~21:00
참석자 (총 13명)	<ul style="list-style-type: none">- 문화정책시민랩 위원 김기곤: 부천예술가(시각) 김은지: 부천예술가(시각) 김현재: 청년활동가 신문경: 시민활동가(미디어) 이동희: 부천예술가(콘텐츠) 이정민: 시민활동가(문화사업) 정재성: 시민활동가(미디어) 정혜지: 부천예술가(공예)- 재단 대표이사(한병환), 정책기획부 4명(변자영 부장, 박효빈 차장, 김유미 대리, 이정윤 주임)
주요내용	<ul style="list-style-type: none">- 시민랩 위원 위촉 배경 및 향후 운영방향 안내- 부천시 정책환경 공유 및 시민랩 역할 안내 및 기대 사항 제시- 시민랩 위원별 자기소개 및 워크시트 기반 의제 발화- 향후 회의 및 논의 의제 예고

1차 워크시트 제시 내용

로컬트리거: 덜어내고 더하기

*지역 활성화와 부활을 위해 노력하는 '모든 시도와 실험들'을 로컬트리거라 명명(2022.12.30. KBS '다큐ON' 지역소멸 특집에서 명명한 용어)

문화예술도시, 부천을 누가 함께 만들어야 할까요?

부천의 삶을 가장 가까이서 경험하고, 문화정책에 실질적인 목소리를 더할 수 있는 사람들, 바로 우리가 그 참여자입니다.

문화정책시민랩은 단순한 참여를 넘어, 부천의 주요 문화사업과 정책방향에 현장의 감각과 언어를 의견으로 제시하는 '정책참여형 시민협의체'입니다.

이 워크시트는 내가 살아가는 동네의 문화적 이슈와 관심사, 그리고 재단 정책에 어떤 방식으로 기여하고 싶은지를 나누는 공간입니다.

여러분의 경험과 제안, 질문은 부천 문화정책을 움직이게 하는 로컬트리거(Local trigger)가 됩니다.



2차 회의 개요

회의명	2025 부천문화재단 문화정책 시민랩 2차 정기회의
일시/장소	2025. 10. 23.(목) 19:00~21:00/부천아트벙커B39
참석자 (총 13명)	<p>- 문화정책시민랩 위원 김기곤: 부천예술가(시각) / 김은지: 부천예술가(시각) 김현재: 청년활동가 / 신문경: 시민활동가(미디어) 이동희: 부천예술가(콘텐츠) / 이정민: 시민활동가(문화사업) 정은희: 시민활동가(문화사업) / 정재성: 시민활동가(미디어) 정혜지: 부천예술가(공예) / 최규화: 부천예술가(연극)</p> <p>- 재단 정책기획부 3명(변자영 부장, 박효빈 차장, 김유미 대리)</p>
주요내용	<p>- 아트벙커B39 기획전시 자유관람(~19시) - 최근 문화정책 이슈 공유 - 부천시민 관점의 정책아젠다(재단 역할 확정 및 미래전략방향) 논의 - 향후 문화정책포럼 및 이슈페이퍼 작성 안내 등</p>

- 2차 워크시트 취합 주요 내용: 시민랩 참여자가 정기회의 때마다 작성한 워크시트를 취합해 내용을 공유함. 문화정책 자문단의 2차 워크시트 주제(대전환의 시대, 부천문화재단의 역할 확장과 미래전략)와 동일함



「지역 리더와 협업하는 구조」

김은지: 문화재단이 모든 예산과 인건비를 부담하는 방식에서 벗어나 지역 리더와 함께 협업하는 구조로 전환하는 것이 중요함. 리더와 공동으로 프로젝트를 기획하고, 정부지원금도 함께 신청하며 실행하는 방식은 예술현장의 자율성과 지속성을 높이는 데 효과적임. 기존의 일방적인 교육방식을 탈피해, 어린이와 청소년이 직접 기획하고 실행하며 되돌아보는 경험 중심의 문화예술 교육이 확대되어야 함. 이러한 순환적 학습 구조는 창의성과 자기주도성을 키우는 데 핵심임

「정량 중심 성과 탈피, 시민참여 제고 방안 필요」

최규화: 지속가능한 문화생태계 사업이 시민-예술가 협력 구조를 표방하지만, 실제로는 형식적 만남에 그치고 팬덤이나 라포 형성은 미흡함. 부천은 인구 밀도는 높지만 문화소비는 활발하지 않다고 보고 있으며, 지원금 중심의 다단계식 사업 구조는 건강한 문화생태계로 보기 어렵다고 봄. 정량 중심의 성과 평가(참여 인원·행사 횟수 등)로 인해 예술의 질과 깊이가 낮아지고, 정치적 행사 처럼 보이는 한계가 있음. 아트센터·아트병커의 기획 수준은 긍정적이라고 보며, 이런 사례를 확대할 필요가 있음. 예술가로서 경기문화재단 사업에도 참여 중이지만, 시민참여 저조로 어려움을 겪고 있음. 향후에는 단순 지원보다, '이 사업이 시민에게 어떤 의미를 갖는가'를 중심으로 정책을 설계해야 하며, 홍보·기획·예술가 매칭 등에서 명확한 방향성과 품질 관리가 필요함

「상시 활용 가능한 공간과 자원 축적이 필요」

김기곤: 현재 문화사업은 1년 단위 예산·행사 중심 구조로, 기간이 끝나면 사업과 성과가 모두 소멸되는 휘발성 시스템임. 축제·행사에 투입되는 예산이 일회성 소비로 끝나기보다, 시설·장비·공간 등 축적 가능한 자산으로 전환되어야 지속가능성이 생김. 예를 들어 공예 분야라면 매년 필요한 장

비를 단계적으로 확보해 인프라를 누적 투자하는 방식이 필요함. 단기적 성과(참여 인원, 유명인 초청 등)에 집착하면 '성공 착시'만 남고 실질적 발전이 없으며, 상시 활용 가능한 공간과 자원 축적 시스템으로 구조를 전환해야 한다고 봄. 궁극적으로는 예산의 축적과 구조적 지속성 확보가 부친 문화생태계 조성의 핵심과제임

「시민 관점의 문화향유 고민」

이동희: 최근 부천시립도서관은 시민과 가장 밀접한 문화 인프라로, 주말에는 자리가 없을 정도로 이용률이 높고 시민들의 문화적 관심과 독서 열기가 매우 높음. 심곡도서관 등은 미디어·과학 분야 까지 확장돼 예산과 콘텐츠가 풍부하며, 부천시민의 문화적 수준이 이미 매우 높다고 봄. 도서관과 재단이 이미 일부 협력(애니메이션 축제 연계)을 하고 있지만, 더 긴밀한 협력체계 구축이 필요함. 앞으로 재단이 도서관 등 시민 접점 기관과 더 적극적으로 협력해 시민 중심 문화정책을 강화하길 바람

「지역 문화브랜드로 자리매김하는 문화재단」

정혜지: 재단의 인지도 제고와 홍보 강화가 필요함. 시민이나 상권이 재단의 역할을 명확히 인식하지 못하고 있음. 현재 참여 중인 문화특화구역 세부 숲인쇄 프로젝트에서 일부 작가들이 매칭되지 못해 참여 기회 불균형이 발생하고 있음. 자체적으로 팝업스토어 기획을 시도했으나, 짧은 기간·높은 임대료 등 현실적 제약으로 어려움을 겪음. 이후 '재단 사업'으로 명시되어 지원을 받자 부동산·상권 협상에서 교섭력과 신뢰도가 크게 향상되었음. 이러한 경험을 통해, 재단이 전면에 나서 브랜드화하고, 홍보물·현장 노출 등에서 재단 명칭과 로고를 적극 활용하면 장기적으로 '문화재단' 자체가 지역 문화 브랜드로 자리 잡을 수 있음

3차 회의 개요

- 정기회의 결과를 토대로 통합포럼을 통해 정책 방향을 대외 공유하고, 정책시민랩 소속 정재성, 정혜지 위원이 정책토크 패널로 참여함. 이후 정책포럼에서 관련 논의를 종합하여 3차 워크시트를 통해 종합 안건을 도출함
- 문화정책 자문단의 3차 워크시트 주제(리프레임; 부친문화재단을 다시 바라보다)와 동일함

「정책 방향의 명확화」

김기곤: 시, 재단, 작가, 시민 모두가 동일한 방향성을 공유할 수 있도록 정책의 철학과 목표를 명확하게 공개해야 함. 문화도시의 방향을 알지 못한 채 진행되는 사업은 휘발성이 높고 지속되지 못

했음. 사업 종료와 동시에 정책 부재, 상품성이 없는 사업의 즉각적인 소멸, 시작과 동시에 성과 요구로 인한 조급한 추진, 부서 간 연결 부족으로 인한 중간 업무 과중 등의 문제를 해소하기 위해서는 한 방향으로 나아가는 통일성 있는 정책 프레임이 필요함

「함께 쓰고 싶은 미래의 노트」

김은지: 부천문화재단이 단순한 지원 기관을 넘어, 시민과 창작자가 함께 성장하는 진정한 ‘플랫폼’이 되어주기를 간절히 바램. ‘미래지향적 예술 지원’을 적극적으로 확장해야 함. 시민을 단순히 가르침을 받아야 할 대상이나 관람객으로 보지 말고, 기회를 통해 그들이 예술적 잠재력을 발휘하고 ‘나도 문화를 만드는 사람이야’라는 자부심을 느낄 수 있는 길을 열어주어야 함. 전문 예술가와 협력하여, 직접 작품을 제작하고 전시를 기획·운영하는 프로젝트들도 더 많이 기획해주었으면 하고, 그 과정에서 꼭 아이들을 포함시키기를 바램. 창작과 정책이 하나로 이어지는 ‘문화 인큐베이팅’이 필요함

「다양한 기회의 확대, 적절한 참여」

김현재: 부천시의 예술인들이 참여할 수 있는 정책·사업을 제외하면, 실질적으로 성공할 수 있도록 네트워크를 연결하는 게 중요함. 지금의 지원정책은 전시 및 기회 확대에 초점을 맞추고 있는데, 다른 지자체에서는 다른 작가와의 네트워킹을 지원하는 모습이 눈에 띈. 부천에서 기반을 다진 예술가들이 세계에서 인정받고, 축제 및 정책·사업에 관한 인지도가 높아지는 것이 궁극적인 목표가 되어야 함. 그래야 예술인들이 부천에 모이고, 정책·사업이 계속 이어질 수 있기 때문임. 부천문화재단은 네트워킹, 협력에 초점을 두고, 날개를 펼칠 수 있는 방향의 지원을 더해야 할 것임

「생활권 내 문화공간이 최고의 문화복지」

신문경: 지금 부천에 필요한 것은 거창한 건물을 짓거나 예산을 대폭 늘리는 것이 아님. ‘체감도’와 ‘연결’의 문제를 해결해야 함. 시민들은 멀리 있는 대형 공연장보다 내 집 앞 카페에서 만나는 그림한 점에 더 큰 위로를 받음. 중동시장의 상인들이 문화적 활동을 통해 매출과 활력을 되찾은 사례나, 숲인쇄 프로젝트가 상점과 예술가를 연결했을 때 일어난 긍정적 변화는 우리에게 중요한 힌트를 줌. 예술가에게는 ‘행정의 간소화’가 최고의 지원이며, 시민에게는 ‘생활권 내 문화공간’이 최고의 복지임. 행정이 모든 것을 직접 하려고 하기보다, 기존 민간의 공간과 사람을 ‘연결’하는 플랫폼 역할로 전환할 때, 비로소 예산의 한계를 넘어선 지속 가능한 문화도시가 가능해질 것임

「선택과 집중이 필요」

이동희: ‘예산’이란 건 항상 부족했고 넉넉하다 생각되기가 힘들. 이렇게 항상 한정적인 예산을 알

플하계, 사업적인 측면에서 '선택과 집중'해서 집행해 나가야 함

「문화산업 융합의 아이템 필요」

이정민: 재정 부족의 문제점은 앞으로도 계속됨. 그 재정을 어떻게 잘 사용할 것인지에 대한 대책이 필요함. 부천 문화자원을 찾아서 예술 지역성을 살린 관광으로 연결할 수 있는 관광콘텐츠의 개발이 절실해 보임. 부천 3대 축제에 와서 그 축제만을 보고 하루 만에 가는 것이 아닌 축제도 즐기고 관광 콘텐츠와의 연결될 때 경제성도 있을 것임. 예술가와 시민이 만날 수 있는 연결고리로 시민참여 확대를 어떻게 이끌어 낼 것인지에 대한 고민을 부천문화재단이 공공기관으로서 책임져야 함. 예산 삭감만 걱정하지 말고 예산을 창출할 문화산업 융합의 아이템 개발이 시급함

「현장성을 기반에 둔 운영 강화」

정은희: 오랫동안 도시 이미지를 형성해 왔던 복사골 중심의 옛이야기 서사를 넘어, 현대 도시의 변화를 반영한 새로운 내러티브를 구축하는 것도 중요함. 특히 역곡지구, 대장지구 개발, 이주민 문화의 확대 등과 같은 최근의 도시 변화를 기반으로, 부천의 현재와 미래를 담아낼 새로운 브랜드 전략을 마련해야 할 시점임. 현장성을 기반에 둔 운영 강화가 필요함. 예를 들어 판타스틱큐브처럼 시민들의 실생활과 동떨어진 운영 시간이나 방식을 개선하고, 예술가, 기획자, 청소년 지도자 등 현장 전문가가 참여하는 운영 자문단을 구성함으로써 실제 현장의 요구와 시민 경험을 반영할 수 있는 운영 체계를 마련해야 함

「시민·예술가·행정이 활동하는 플랫폼 도입」

정재성: 연간 활동하는 플랫폼을 만들어 시민, 전문예술인, 추진 단체, 행정기관 등이 함께 공유하고, 추진하는 연습이 필요함. 전문예술인들은 예술의 전문성을 담보로 나 아니면 안 된다는 생각을 버리고, 행정기관은 관료적 권위와 간섭을 배제하고, 예술인들의 전문성을 인정해 한 발짝 물러서서 행사의 필요한 지원만 아낌없이 해야 함. 시민들은 참여와 봉사, 그리고 적극적인 홍보를 통한 애향심과 문화 행복지수를 올렸으면 좋겠음

「재단 사업의 참여자를 파트너로 인식」

정해지: 담당자나 예산의 변수와 관계없이 사업의 본래 목적과 비전이 유지될 수 있도록 견고한 피드백(환류), 운영 안전장치를 마련해야 함. 재단 사업의 지원자를 단순 참여자가 아닌 사업을 함께 발전시킬 수 있는 파트너로 인정하고, 적극적인 참여를 유도하는 것이 필요함. 문화재단이 필요한 콘텐츠 또는 주체들의 의견을 반영하고 지원할 수 있는 플랫폼화도 하나의 방안이 될 수 있음

「현장의 절실함, 연결」

최규화: 부천의 문화환경은 ‘수요는 충분하지만 연결 구조가 약한 도시’라는 인상을 줌. 주민들은 문화예술을 소비하지 않는 것이 아니라, ‘어디에서 무엇을 할 수 있는지’를 발견하기 어렵고, 생활권 안에서 문화를 경험할 동력이 충분히 드러나지 않는 상태임. 협의체 활동을 통해 느낀 점은, 부천의 문화생태계는 지금 ‘누구도 뒤로 물러서지 않고, 모두가 앞으로 나아갈 수 있는 연결의 틀’을 필요로 함. 현장에서 절실히 체감한 핵심은 ‘연결되어야 지속된다’는 사실임. 시민과 예술가 모두가 말하는 어려움은 결국 기회와 정보가 흐르는 경로의 부재임. 참여하고 싶은 시민은 많고, 작업을 보여주고 싶은 예술가도 충분하지만, 서로 만나는 과정은 늘 우연이었음

5. 현장성의 반영: 시민회의 라운드테이블

(1) 활동 개요

- 부천문화재단은 6개 분과(공공극장 활성화, 시각예술사업, 예술생태계 강화, 문화예술특화구역 조성, 시민미디어 활동, 생활문화활동 지원)를 중심으로 사업 참여자와 함께 시민회의 라운드테이블을 진행함
- 이를 통해 사업 참여자 입장에서 바라는 사업별 개선 내용을 반영하여 현장성을 강화하는 사업 실행안을 도출하고자 함

(2) 주요 논의 내용

시민회의 라운드테이블① <문화예술 특화구역>

주제	부천형 문화상권 조성을 위한 사업 실행 방안
일시/장소	2025.10.21.(화) 16:00~18:00/복사골문화센터 도시스토리센터 세미나실
참석자 (총 8명)	- 2025년 문화특화구역 참여 작가: 함선임, 도은 김기곤, 정우분, 정혜지, 김지은 - 부천문화재단: 심재연(문화예술본부장), 김기석(도시문화창작부장), 박혜림(도시문화창작부 대리)
주요 논의 내용	- 한정적인 예산으로 문화예술 특화구역 조성 사업을 효율적으로 운영할 수 있는 방안과 현재 진행되고 있는 쉼쉼 프로젝트를 점검하고 효율적 운영을 위한 실질적인 전략 모색을 제안함 - 지역 예술가들이 자생적으로 활동할 수 있는 방안과 장기적인 성장 기반을 마련할 수 있는 작업 공간 대책으로 지역 내 유휴 공공공간을 전시 및 판매공간으로 활용하는 등의 지원책을 제안함



「파트별로 진단하는 숲안숲 프로젝트 개선 방향」

김지은: 서로 다른 분야의 작가 7명이 모인 팀이라 각자의 특색을 반영한 팀블록 편당을 받아보자는 이야기가 나왔으나 시간 부족으로 진행되지는 못했음. 연말을 맞아 접근성이 좋은 역곡시장을 바탕으로 크리스마스 마켓을 진행하는 것으로 최종 결정함. ‘미리 즐겨보는 크리스마스’라는 콘셉트로 플라마켓 진행 예정이며, 역곡 상상시장 상인회와 미팅 예정임

정혜지: 시장과 판로를 개척하기 위해 재단의 지원 없이 마켓을 펼쳐보는 것으로 결정함. 이 팝업 스토어를 통해서 작가들이 스스로 판을 만들고, 연말 출범을 목표로 작가 공동 협의체를 만들어 재단의 지원을 받는 수동적인 존재가 아닌 파트너로서 관계를 발전시키고자 함

정우분: 체험팀은 숲안숲 공간의 한계를 극복하고 예산을 절감하기 위해 상2동 웰컴데이와 연계하여 야외부스를 운영할 예정임. 체험비를 50% 가격으로 운영해서 더 많은 시민들을 만나고 이를 통해 숲안숲 공간도 홍보하고 판매를 유도할 계획임

함선임: 판매 3팀은 단발성 사업의 한계를 극복하고 실질적이고 지속적인 효율을 높이기 위해 공유 가마실, 촬영 공간, 공동 배송 센터 등 공용 인프라 구축을 장기 과제로 제안함. 또한 지역의 유희공간이나 공공부지에 대한 정보를 온라인에서 확인할 수 있도록 시스템을 마련하도록 제안함. 이런 인프라 구축이 장기적으로 지역의 예술가를 양성하는 데 도움이 될 것이라고 생각함

도 은: 전시팀은 단발 소비성 행사에 집중되어 작가들의 작품 완성도나 발전 기회가 줄어드는 것을 고려하여 행사나 마켓보다는 본인의 작업 공간이나 작업 활동을 전시하고, 작업 도구를 전시하는 방식을 택했음. 또한 재료 구매나 행사 개최를 통한 예산 지원보다는 공용 장비·공간, 교육 시스템 등에 투자하여 작가의 역량을 높이고 입장료를 유료화하여 지속 가능한 가치를 창출해야 한다는 의견을 도출함

「무언가를 기대하게 하는 응집력 있는 문화 거점 필요」

함선임: 대학로에 가면 연극을 볼 수 있다는 기대로 사람들이 대학로를 찾는 것처럼 ‘문화예술 특화구역’은 ‘그곳에 가면 무언가를 기대할 수 있는지’에 대한 응집된 인식을 심어주는 것이 중요함. 슥인숍 모델은 그런 기대감을 채워주기에는 부족한 사업이라고 판단됨. 재단이 지역 내에 고정적이고 응집력 있는 문화 거점을 전략적으로 만들어 내는 역할을 해야 함

「공간의 발굴」

정우분: 아트벙커와 같이 의미 있고 접근성 좋은 방치된 공공공간을 시와 재단이 작가들에게 개방하여 상시 전시, 판매, 체험, 퍼포먼스 등 다목적으로 활용할 수 있도록 하면 좋을 것 같음. 일회성 행사나 축제가 아니라 지속성이 보장되고 작가들에게 긍정적이라고 생각함

「참여하는 상점 대상 유인책 마련」

정혜지: 금전적 지원보다는 가게가 돋보일 수 있도록 홍보물을 제작하거나, 간판을 제작하는 등 가게의 노출과 가치를 높이는 방식이 더 적절하다고 생각됨

시민회의 라운드테이블② <예술생태계 강화>

주제	지역문화예술 활동지원 체계 개선
일시/장소	2025.10.21.(화) 13:30~15:30/복사골문화센터 도시스토리센터 세미나실
참석자 (총 9명)	<ul style="list-style-type: none"> - 2025년 부천예술찾기 미로 선정단체: 박영미(선우예술단), 변향숙(활활활!! 꼬리연 참여 예술가), 김준아(바이주나), 공유희(경기장애인부모연대 문화예술단), 허혜영(경기장애인부모연대 문화예술단), 최금왕 - 부천문화재단: 한병환(대표이사), 심재연(문화예술본부장), 김기석(도시문화창작부 부장)
주요 논의 내용	<ul style="list-style-type: none"> - 부천의 대표 예술 지원 사업인 ‘부천예술찾기 미로(美路)’의 참여 소감을 듣고, 사업의 발전 방향 및 지역 예술 활동 당사자로서 필요한 사업의 방향과 정책의 우선순위에 대해 논의하고자 함 - 변화하는 시대적 환경에 예술이 지역사회에 어떻게 접근해야 지역의 활동가들과 시민들에게 도움이 될지 논의하고자 함



「부천예술찾기 미로(美路) 평가」

박영미: 지원 예산 사용 시 사례비를 전체 예산의 50%만 사용할 수 있었는데, 이 규정이 불편했음. 기술스텝이나, 영상제작, 무대스텝 등 사례비로 지출되는 비용이 큰데, 이런 부분은 행정적으로 조율할 필요가 있다고 생각함

김준아: 3년 차 미로 사업 선정자로서, 가장 좋았던 점은 신작 레퍼토리 개발 기회를 얻은 것이라고 생각함. 다만 올해 미로 사업 최고 지원금 상한선이 1,000만 원으로 설정되어, 공연 제작에 어려움이 있었으며 부족한 예산을 자부담으로 충당함. 2023년 미로 사업을 통해 개발된 작품이 타 지역 재단 기획 공연, 문화체육관광부 행사, 경기문화재단 지원 사업 등에 연이어 선정되며 공연 유통에 성공했음. 미로 사업이 3년 지원 제한 규정으로 인해 내년부터 지원을 받을 수 없는 상황에서, 지역 활동을 지속할 수 있는 방안을 재단이 함께 고민해주길 기대함

최금왕: 2023년 장애아동 부모들과 같이 1:1 시집을 내는 것을 시작으로 현재 전시와 북콘서트까지 진행을 하고 있음. 아이들은 이제 성장이 보이고 장기적으로 진행했으면 좋겠지만, 사업이 3년 제한 규정이 있어 더 이상 사업을 함께 진행할 수 없는 점이 아쉬움. 또한 사업 선정이 5월이다 보니 4월~5월에 모집하기에 어려움이 있음. 장애아동들의 경우는 3월~4월이면 연간 스케줄이 결정되어서 선정 시기를 앞당기면 좋을 것 같음

변향숙: 3년간 훨훨!! 꼬리엔 프로젝트에 참여하여 장애아동들과 클래스를 함께 진행해본 결과 3년 차 아이들의 성장이 눈에 띄게 보임. 따라서 본 사업을 단발성이 아니라 지속적으로 진행할 수 있으면 좋겠음

허혜영: 발달장애인 부모로서 출연료를 받으며 공연을 할 수 있다는 생각 자체를 해보지 못했는데, 이 사업으로 출연료를 지급하며 공연도 할 수 있어서 매우 뿌듯하고 감사했음. ‘미로’ 지원이 있었기에 매년 새로운 성인 발달장애인팀을 발굴하고 시도하는 과정이 즐거웠고, 다른 지역의 행사나 공연에 초청되어 활동하기 위해 꾸준히 연습할 수 있는 근거가 됨. 이 프로젝트를 진행하는 동안 부천시 장애인 복지관 관계자들이나 평생대학 장애 문화예술 관련 담당자들이 많이 관심을 가졌음. 이런 좋은 영향력이 계속해서 확산되면 좋겠음

「적정 예산을 보장하는 선택과 집중」

박영미: 미로 사업의 경우에도 예산이 삭감되면 퀄리티 저하를 감수하거나 사례비를 지출해야 하는 상황에 어려움을 느낌. 따라서 예산이 줄어든다면, 지원 단체 수를 줄여서라도 최소한의 적정 예산을 보장하는 ‘선택과 집중’이 필요함

최금왕: 책 발간비용이 있기 때문에 예산이 줄게 된다면 책의 퀄리티를 보장할 수 없음. 매년 더 좋은 작품을 만들기 위해 노력해야 하는데, 예산에 맞추게 되면 사업을 잠시 중단하는 것이 낫다고 생각함

김준아: 올해 지원금 상한선이 1,000만 원이었음에도 불구하고 예산 부족으로 지원을 포기한 사례가 있었음. 예산이 더 줄어들 경우 지원을 자체에 영향을 줄 수 있으며, 미로 사업의 목적이 전문 예술 지원 및 퀄리티 있는 공연 확보에 있다면 적정 예산을 유지해주는 것이 중요하다고 생각함

공윤희: 예산이 일부 줄더라도 팀 수를 유지하여 다양성을 확보하는 것이 바람직하다고 생각함. 기존 참여자들의 자부담을 감수하더라도 지원금이 다양한 단체에 쓰였으면 좋겠음

「단체의 인지도를 높이는 홍보는 필수」

김준아: 공연 단체의 1순위는 작품 퀄리티지만, 0순위는 홍보·마케팅이라고 생각함. 관객의 유입이나 단체의 지속가능성을 위해서는 수익 창출이 필수적이므로, 예산의 대부분을 홍보 마케팅 비용에 사용하고 싶음. 우리 단체의 공연이 괜찮지만 타 지역에서 초청이 없는 이유는 티켓파워가 없기 때문이라고 생각함. 따라서 소비자의 ‘가치소비’를 유도할 수 있도록 단체의 인지도를 높이는 홍보가 필요하다고 생각함

시민회의 라운드테이블③ <공공극장 활성화>

주제	지역예술가 경쟁력 강화를 위한 공공극장 활성화 방안
일시/장소	2025.10.15(수) 11:00~12:00/부천시민회관 지하 1층(소공연장)
참석자 (총 11명)	- 공연장 대표자 및 연극 관계자: 김예기(애기씨어터), 김지현(극단 예터), 권고섭(전 경기도연극협회장), 이재철(극단 JC), 유리(극단 유리), 주승민(극단 오픈런씨어터), 최인양(초이스컴퍼니), 최별님(음악놀이터), 한록수(극단 나너우리) - 부천문화재단: 심재연(문화예술본부장), 정진원(부천시민회관 공연기획운영부 차장)
주요 논의 내용	- 공공극장 활성화 사업 운영과정에서의 장점과 한계, 개선점 논의 - 장기적 관점에서 공공극장 운영 방향성과 현실적 지원 방안 모색



「공공극장 활성화」

한록수: 공연을 진행한 입장에서는 ‘공동 마케팅’이라는 사업의 취지와 달리 소통이 어려워 운영상 문제가 많았음. 티켓관리 권한도 없고, 티켓 권종 가격마저도 담당자에게 물어봐야 하는 상황이 아쉬웠음. 활성화라는 것이 주어진 예산으로 공연을 진행한다고 이루어지는 것은 아니라고 생각함. 현재 ‘우리동네 예술단’ 사업을 진행하고 있는데, 이런 지역주민들의 참여프로그램이 있으면 그 사람들이 주체가 되어 공연에 관심을 가지고 자발적으로 관객이 되는 선순환 구조를 기대하지 않을까 함

「제작비에 따른 차별 지원 필요」

김예기: 사업의 취지가 사업 기간 동안 공연장에 가면 공연을 볼 수 있다는 것이었는데, 어떤 단체는 주말 3일만 공연하고, 어떤 단체는 매일 공연을 진행했음. 관객 모객이 어렵다는 것은 알지만 동일한 조건을 갖춰야 할 필요가 있음. 내년에도 이 사업이 진행된다면 제작비에 따른 차별적 지원이 이루어지면 어떨까 생각함. 뮤지컬이 연극보다 제작비가 더 많이 드는 점을 감안해서 작품의 성격에 따라 지원이 세분되어야 할 것 같음

「명확한 공모 심사 기준 제시」

김지현: 재단에서 작품 선정 기준을 명확히 해야 할 필요가 있음. 창작자로서 예술성 있고 퀄리티 있는 작품을 올리고 싶지만 부천에서는 시민 중심의 공연이나, 대중성 높은 작품을 원한다고 생각함. 명확한 공모 심사 기준을 알아야 극단도 그에 맞춰 준비할 수 있을 것이라 생각함

「기간 축소로 더 많은 극단 참여」

이재철: 부천시민회관을 활성화하여 공연을 하는 것은 좋지만 부천시민뿐 아니라 외부관객의 유입도 필요하다고 생각함. 공공극장 활성화라는 것이 꾸준히 공연이 이루어지고 관객도 꾸준히 관심이 있어야 하는데, 3주라는 시간 동안 모객을 진행하는 것이 쉽지 않았음. 더 많은 극단을 선정하고 기회를 2주로 줄이는 것도 방법이라고 생각함

「공동제작을 통한 제작극장 기대」

권고섭: 단체 선정 기준이 좀 더 명확할 필요가 있다는 의견에 동의함. 공공극장 활성화와 공연단체, 시민 향유까지 세 가지를 다 고려하다 보니 여러 가지 문제점이 생기는 것 같음. 하나에 초점을 맞춰 공연을 선정하는 기준이 필요함. 또한 공공극장을 활성화하는 것이 우선이라면 운영할 조직이 전문화될 필요가 있음. 또 앞으로도 사업이 진행된다면 제작극장의 형태로 진행이 될 수 있는지, 단체와 재단이 공동제작을 할 수 있는지 그런 궁금증도 생김

「홍보와 모객 방안 필요」

최별님: 학교에서도 단체 관람할 때 대학로를 먼저 찾게 된다. 이런 공공극장 사업이 활성화된다면 오전, 오후로 다양한 회차로 공연을 해서 상시적으로 공연을 진행하여 미래 세대 관객을 확보하면 좋을 것 같음

최인양: 사업의 초점이 ‘공공극장 활성화’보다는 ‘지역예술 활성화’에 가까운 것이 사실임. 사업의 초점이 시민 향유라면 관객모객이 잘 되는 팀을 선정하는 게 맞지만, 공연장이 다양하게 활성화되기를 원한다면 실험적인 공연이나 순수예술공연도 지원할 필요가 있음. 내년 사업도 올해와 같은 구조로 진행된다면 참여하는 팀이 매우 적을 것임. 스텝들도 다른 일 포기하고 3주간 자리하는 것이 부담스러운 일. 무엇보다 시간을 줄일 필요가 있다고 생각함

김예기: 공공극장 활성화를 위해서는 콘텐츠의 퀄리티 담보가 필수적이며, 사업 참여 시에는 콘텐츠를 잘 연구하고 정리하여 재단의 사업 목표와 융합될 수 있도록 고민해야 함. 재단에서는 다른 부분보다 홍보 마케팅에 신경을 써주면 좋겠음. 각 극단마다 홍보나 모객 역량이 다르므로, 프로젝트가 추진될 때 공동으로 진행될 수 있도록 플랫폼을 단일화하고 통합된 관리, 홍보, 마케팅 솔루션이 마련되어야 함

시민회의 라운드테이블④ <생활문화활동 지원>

주제	지속가능한 생활문화활동 지원 시스템 개선
일시/장소	2025.10.31.(목) 16:30~18:30/복사골문화센터 도시스토리센터 세미나실
참석자 (총 13명)	- 지역활동가: 손영철(다락, 아트밸리, 우리동네 예술단), 이상결(다락, 우리동네 예술단), 추주식(우리동네 예술단), 강공덕(다락, 우리동네 예술단), 김애숙(예술 한 움큼, 우리동네 예술단), 김은진(다락, 우리동네 예술단), 홍수아(우리동네 예술단), 최규화(극단 메타포) - 부천문화재단: 한병환(대표이사), 심재연(문화예술본부장), 임혜진(시민문화진흥부장), 이민진(시민문화진흥부), 오예승(시민문화진흥부)
주요 논의 내용	- 부천문화재단의 생활문화 사업에 참여한 활동가들을 대상으로 올해 진행한 사업성과를 공유하고 내년도 사업에 대한 개선점을 논의



김애숙: 2년 동안 생활문화 사업에 참여하면서, 연극에 참여한다는 것 자체에서 삶의 활력을 되찾음. 연습 과정에서 불편하고 불합리한 경험도 있었지만 공연을 한다는 것에 감사함을 느끼고 있음

「지속성을 위한 방안 마련」

손영철: 재단이 모든 것을 책임질 수 없으므로 선택과 집중을 통해 기회를 제공한다고 생각함. 다만 지원사업의 핵심은 지원이 끊긴 후에도 단체가 자생력을 갖추도록 돕는데 있기 때문에 지원 유무와 관계없이 활동을 지속할 수 있는 힘을 길러야 함. 우리동네 예술단은 신규 활동가에게 긍정적인 영향을 주기도 하지만, 지속성을 위해서 단계별 성장을 위한 사업을 고민해야 함. 5~6개월 사업에서 무대 실연을 목표로 하는 것이 아니라 공모사업과 연계할 수 있는 기반을 마련하고, 공모에 선정되면 퀄리티 있는 공연을 할 수 있도록 해야 함

임혜진: 전문 예술가와 관련된 공모사업은 많은데, 생활문화 동호회도 결과물이 나올 수 있는 공모사업이 있으면 좋을 것 같음

홍수아: 단체가 사업에 적응하고 자생력을 갖기 위해서 2년 정도의 기간이 보장되면 좋을 것 같음

「생활예술활동의 진입장벽」

추주식: 생활예술은 본업이 있는 사람들이 참여하다 보니, 공간을 확보하거나 시간을 조율하는데 굉장히 높은 허들이 있음. 그래서 이 사업을 진행하면서 스트레스를 최대한 줄여주는 것이 목표였음. 공연 장소가 고민이라면 갖춰진 공연장이 아닌 다양한 유휴공간을 활용하기도 하면서 허들을 낮추고자 했음

김애숙: 대학로 연극을 초대권이나 저렴한 가격으로 살 수 있는 어플이 있음. 부천도 공연 정보를 한 번에 볼 수 있는 플랫폼이 필요할 것 같음. 이 사업을 통해서 공연을 하는 것이 재밌고 행운이지만 더 많은 부천 시민들이 문화혜택을 받게 하려면 통합된 하나의 플랫폼이 필요할 것 같음

「내년 사업비 축소에 따른 대응 방안」

손영철: 지원 예산 대부분이 인건비로 사용되기 때문에, 예산이 줄면 진행 자체가 어려울 수 있음. 예산을 줄여서 많은 팀을 지원하기 보다는 팀 수를 줄이는 게 맞다고 생각함

추주식: 사업의 지속력을 위해서 지원팀 수를 줄이기보다는 전문예술가와 융합해 새로운 판로를 만들어주면 좋을 것 같음. 시민과 예술가가 같이 만나서 새로운 작업을 만들고 확장하는 방법으로 고민하면 해법이 생기지 않을까 함

「잠재적인 관객 개발과 공간 발굴」

최규화: 재단이 정량적 성과에만 너무 매몰되는 느낌이 있어서, 시민들이 피로를 느끼는 것 같음. 부천은 인구밀집도도 높고 문화 활성화도 잘 되는 편이지만 지역 문화를 소비하는 것에는 소극적임. 따라서 소비자에 대한 분석을 우선시 하고 타깃팅할 필요가 있음

김은진: 부천시장애인부모회는 약 400명의 회원이 있고, 낮 시간이 무료해 센터에서 시간을 보내시는 분들이 있음. 잠재적인 관객 개발을 위해서 공연 시간이 다양해졌으면 좋겠음. 또한 부천에 다양한 장애인단체가 있는데, 이들과 함께 연계한다면 소규모 공연은 센터가 관객모집을 담당할 수 있다고 생각함

김애숙: ‘소사 디라이트 아트홀’에 가본 적이 있는데, 카페공간에서 첼로 연주를 하는걸 봤음. 꼭 공연장이 아니어도 부천에 좋은 공간이 많이 있으니 이런 공간을 활성화하면 좋겠음

시민회의 라운드테이블⑤ <시각예술사업>

주제	아트벙커 위탁종료에 따른 시각예술사업 출구전략 도출
일시/장소	2025.10.17.(금) 14:00~16:00/부천아트벙커B39 세미나실
참석자 (총 11명)	- 작가 및 시각예술 활동가: 고태준(고기범 작가 작품기증자), 김광미(김수열 작가 작품기증자), 황규진(디렉터), 도은 김기곤(작가), 송차영(작가), 하자유(작가), 홍경원(작가) - 부천문화재단: 한범승(아트벙커B39 부장), 박수빈(아트벙커B39 주임), 김미선(아트벙커B39 대리), 김다정(아트벙커B39 주임)
주요 논의 내용	- 부천아트벙커B39의 사업성과 공유 (지역작가 초청전 월간B39, 아트벙커B39 기획전시, 부천형 미술은행, 벙커페어 등) - 위탁 종료에 따른 시각예술 부분 사업 전망



「협업사업의 중요성」

하자유: 재단과의 협업을 통해 공공기관과 생활예술, 전문예술의 연계 및 협업의 중요성을 깨달았음. 재단의 도움으로 아트페어와 같은 사업에 참여할 수 있었다고 생각함. 아트벙커39의 사업이 종료되는 것이 너무 아쉽고 계속 유지되길 바램. 다만 재단의 사업이 지역을 기반으로 하되 시각예술에 국한되지 않고 다양하게 확장될 필요가 있다고 생각함

「살롱문화의 회복」

도 은: 미술가, 예술인들이 함께 모여 소통할 수 있는 환경이 사라진 게 안타까움. 재단뿐 아니라 미술협회, 미술가, 다양한 장르의 예술인들이 함께 모일 수 있는 공간이 있다면 예전의 '살롱문화'를 회복할 수 있지 않을까 생각함

「기획자와 작가를 매개하는 역할 필요」

송차영: 현재 아트씬에서 굉장히 주목받고 있는 이런 공간이 없어진다고 하니 더더욱 아쉬움. 부천에 아트센터 같은 공간이 없어서 아트벙커B39가 하나의 랜드마크로 성공할 수 있지 않을까 생각했는데, 오랜 시간 공들인 공간이 사라진다는 것이 너무 안타까움. 시각예술은 특히나 각개전투로 작업하는 일이 많기 때문에 이런 공간이나, 재단이라는 구심점이 사라지면 다시 레이어를 쌓기에는 또 굉장히 오랜 시간을 투자해야 할 것임. 따라서 재단이 아카이빙이나 학술적 작업을 하는 것과 별개로 기획자를 키우고 기획자와 작가를 연결하는 매개자 역할을 할 필요가 있다고 생각함. 또한 아트벙커B39와 같은 공간이 명확한 지향점과 정체성을 가져야 외부의 영향에 흔들리지 않고 안정적으로 운영될 것임

「전문예술인과 생활예술인의 가교 역할 필요」

홍경원: 전문예술인과 생활예술인의 경계는 명확하지 않다고 생각함. 재단이 전문예술인과 생활예술인들의 가교 역할을 하면 둘 사이의 경계가 허물어질 것이라고 생각함. 생활예술인들이 미술에 대한 열의가 크지만 배울 수 있는 방법을 모르거나 기회가 부족하기 때문에 재단에서 가지고 있는 데이터로 작가들과 연결해주면 좋을 것 같음. 또한 아트벙커B39의 위탁운영이 종료되었지만, 사업 자체가 흔들려서는 안된다고 생각함. 아트벙커의 상징성을 대체할 수 있는 '배다리마을'과 같은 지역의 공간을 발굴하여 사업을 이어나가야 함

「지역적 특색 발굴 필요」

김광미: 인천문화재단을 예로 들면 인천시의 후원을 받아 동인천의 역사적 건물들을 매입해 미술관으로 사용하고 있음. 인천이 건물의 특징을 살려 역사성과 시대상을 담은 전시를 진행하는 것처럼

럼 지역적 특색이 중요하다고 생각함. 다만 부천문화재단은 현재 논의가 지역 현안에만 갇혀있고 지역적 특색을 살리는 방식에 있어 개선이 필요하다고 생각함

「접근성 높은 공간 마련 절실」

고태준: 시각예술의 가장 큰 문제는 일반 시민들의 접근성이 너무 낮다는 것임. 대부분 어디서 어떻게 봐야할지 모르기 때문에 일반인들이 쉽게 접하고 참여할 수 있는 공간을 마련해 허들을 낮추는 것이 필요함. 박물관이나 체험공간처럼 일상생활에서 예술을 접하고 참여할 수 있는 기회가 마련되어야 미술에 대한 접근성이 높아질 것임

「교육청 예산 활용 방안 고민」

황규진: 부천형 미술은행 사업을 진행하면서 공간의 정체성에 안 맞는 사업들을 많이 시도한다고 생각했음. 부천에 시립미술관이 없기 때문에 아트병커라는 공간에 요구되는 역할이 많았던 것 같음. 다만 물리적 공간이 사라지더라도 ‘B-Archive’ 사업 같은 것들은 부천의 정체성이기 때문에 지속되어야 한다고 생각함. 예산 문제를 해결하기 위해서 교육청 예산을 끌어와서 쓰는 방안도 고려했으면 좋겠음

김광미: 인천의 경우 교육청 주도로 ‘학교 갤러리’ 사업이 활발하게 진행되고 있음. 작가를 선정해 학교의 특성에 맞춰 전시를 기획하는 사업이며, 교육청 예산으로 작가들을 지원하는 사업이기 때문에 부천에서도 시행되면 좋을 것 같음

「같이 고민하는 자리가 중요」

하자유: 오늘 이야기를 들으며 작가로서 원하는 게 뭔지 고민한 결과, 작가들에게 필요한 게 단순히 전시 공간을 제공하는 것이 아닌 재단과 교류하며 진정성 있는 마음을 느끼는 것이라고 생각함. 같이 고민하고 준비하는 시간들이 작가로서 더 발전될 수 있는 시간이었음을 깨달음

시민회의 라운드테이블⑥ <시민미디어활동>

주제	시민의 미디어활동 개선
일시/장소	2025.10.22.(수) 15:00~17:30/부천시민미디어센터
참석자 (총 17명)	<ul style="list-style-type: none"> - 지역 활동가: 강솔비(2023년 마을미디어, 2024~2025 미디어 창작소 참여자), 김가령(2025 AI 창작캠프 부천랩 참여자), 김인수(마을미디어를 통해 전문가로 성장한 시민미디어 활동가), 김찬희(2023, 2025년 시민미디어 활동 지원 참가팀 흥놀다 팀원), 유희경(2022~2025 미디어교육 활동), 이순희(미디어동아리 <부천시니어멘토스쿨> 회장, 임은선(2025년 시민미디어 활동지원 참가팀 써니타인즈업 팀원), 전보연(2025년 AI 창작캠프 부천랩 참여자), 최은희(2024년 마을미디어 참여자, 2025년 미디어창작소 참여자), 한준탁(마을미디어를 통해 전문가로 성장한 시민미디어 활동가) - 부천문화재단: 한병환(대표이사), 심재연(문화예술본부장), 정희숙(미디어예술교육부장), 홍설희(미디어예술교육 차장), 노은지(미디어예술교육 대리), 오미혜(미디어예술교육 대리), 염보라(미디어예술교육 주임)
주요 논의 내용	<ul style="list-style-type: none"> - 2025년 시민 미디어활동가로 참여한 사업과 활동성과 공유 - 지역사회 문제와 미디어의 연결성을 높이는 발전 방향 논의



「신규와 기존 투트랙 운영」

최은희: 올해는 미디어활동 지원사업이 ‘사이를 잇다’라는 주제 아래 청소년, 장애인과 같은 지정 주제로 진행이 됐는데 그 중 시각장애인을 주제로 사업에 참여했음. 12주라는 시간 동안 배운 것이 굉장히 많았음. 앞으로도 이 사업이 진행된다면 새로운 주제를 다루는 신규트랙과 기존의 지정주제를 심화시키는 투트랙으로 진행되었으면 좋겠다고 생각함

「시민미디어활동이 홍보 강화」

임은선: 저는 청소년과 발달장애인 바리스타를 주제로 진행을 했음. 당사자들을 직접 만나 인터뷰 하고 방송할 수 있는 점이 좋았지만, 일반 시민의 신분으로 취재 대상을 섭외하기가 어려웠음. 재단이나 시민미디어 센터에서 취재원 섭외를 연결해 주는 방법도 고려해주면 좋겠음. 또한 사업에

대한 지속적인 홍보 강화를 통해 시민들의 거부감을 줄였으면 좋겠음

「사업의 진입장벽 낮춰야」

강솔비: 미디어 경험 수준에 따라 사업을 보는 관점이 달라질 것 같음. 마을미디어 지원사업으로 처음 시작을 했을 때 비경험자도 멘토링을 통해 사업을 시작할 수 있었던 데 반해, 현재는 전문성을 이미 갖춘 사람만 사업을 신청할 수 있는 것 같음. 새로운 사람들도 참여할 수 있도록 다른 유형의 교육사업이나 지원사업을 진행해 장벽을 낮출 필요가 있음

「AI 기술 경험」

전보연: 올해 AI 창작캠프 부천랩 교육과 동아리 활동에 참여했음. 이번 교육을 통해서 처음으로 영상을 만들어 봤는데, AI 기술의 가장 큰 장점이 별도의 장비나 섭외 없이 혼자서 미디어를 창작할 수 있다는 점이었음. 교육 이수 후 동아리 활동으로 연계되어 다른 사람들의 창작물도 공유할 수 있어서 좋았음

김가령: AI 툴이라는 게 상당히 직관적임. 영상 제작은 쉽지만, 접근 기회가 부족하므로 체험 기회를 확대하면 제작자가 늘어날 것 같음

이순희: 사회가 워낙 AI위주로 흘러가다 보니 AI툴을 활용하지 못하는 우리 동아리는 가라앉는 배처럼 느껴짐. 그러나 오히려 AI 활용이 서툰 기성세대와 AI를 잘 다루는 청년들과 협업하여 부천의 문화 역사를 재현하는 프로젝트를 진행하면 좋을 것 같다고 생각함. 또한 미디어활동 지원사업을 진행한 결과 선한 영향력을 끼쳤다고 생각함. 내년도 올해처럼 지정 주제 하나와 장애인 인식 개선 같은 지역 문제 해결을 위한 자유 주제를 병행하면 좋겠음

「시민미디어 활동에서 발견한 것들」

유희정: 작년부터 ‘부천네컷’ 강사로 참여하고 있음. 이 프로그램이 다큐멘터리 수업을 진행하고 그 결과물로 사진전을 진행하는 수업인데, 비용 부담 없이 참여할 수 있어서 인기가 좋은 편임. 이 전까지 지역을 기록하는 사진전이였다면 올해는 ‘우리의 온도’라는 주제로 인물 사진을 촬영하다 보니 만족도가 높았음. 수업은 기획, 촬영, 리뷰를 포함해 12주로 운영되는데, 수강생들이 지속적인 활동을 위해 자연스럽게 동아리 ‘부천 사진기록관’으로 연계된다는 게 장점인 것 같음

김찬희: 이번에 영상을 처음 만들어보는데, 인터뷰라는 게 굉장히 심도 있다는 걸 배웠음. 우리의 질문에 따라 본인이 어떤 삶을 살아왔는지 돌아보는 시간이 될 수 있다는 게 의미 있는 시간이기도 했음. 또한 흠뻑자 팀 내 장애인과 비장애인이 함께 활동하고 있는데, 서로에게 긍정적 동기를 부여하며 함께 발전하는 방향을 배우는 것 같음

한준탁: 말씀하신 것처럼 미디어를 얼마큼 다루냐에 따라서 주제를 정하는 것이 유리하거나 불리할 수 있을 것 같음. 초보자들에게는 지정 주제를 정해주고, 어느 정도 경험이 있는 사람들은 자유 주제로 진행하면 좋을 것 같음. 또 6년을 활동하며 마을미디어에 관심을 가지고 있었는데, 이번에 지원사업에서 떨어지자마자 정보 접근성이 떨어지고, 녹음실 같은 시설을 사용할 수 없게 됐음. 기존 참여자들에게도 시설 이용 기회를 열어주면 혼자서도 계속 활동을 이어갈 수 있지 않을까 생각함

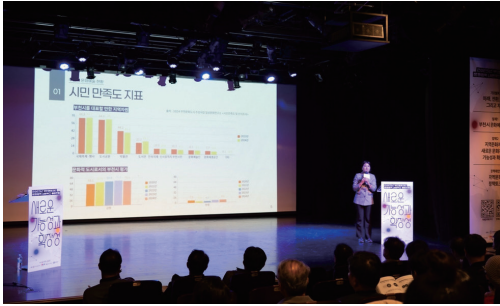
김찬희: 보행 환경 개선 영상처럼 좋은 취지로 시작된 프로젝트들이 단발성으로 끝나지 않도록 장기적인 지원이 필요함. 시민들의 의견이 담긴 영상이 시에 제출되고, 개선 모습까지 영상으로 기록하는 장기 프로젝트로 진행되면 좋을 것 같음

유희정: 과거에 심곡1동과 대장동 마을지역 주민들과 포토북을 만드는 작업을 했었음. 부천도 재개발이나 재건축이 활발한 도시기 때문에 이런 기록을 남길 필요가 있다고 생각함. 지역 주민들과 함께 마을의 변화 과정을 사진이나 영상, 라디오 등 다양한 미디어 콘텐츠로 기록한다면 부천의 소중한 역사가 될 것임

6. 참여 주체의 확장: 2025 부천문화재단 문화정책 네트워크 통합포럼

(1) 포럼 개요

행사명	2025 부천문화재단 문화정책 네트워크 통합포럼 <새로운 가능성과 확장성>
일시/장소	2025.11.10.(월) 14:00~17:00/부천시민회관 소공연장
참석자	<ul style="list-style-type: none"> - 발제자: 라도삼(서울연구원 선임연구원), 장해영(부천시의회 재정문화위원장), 김종길(경기문화재단 정책실장, 부천문화재단 문화정책협의체 소속) - 정책토크 사회자 및 패널: 최혜자(문화디자인 자리 대표), 손영철(부천생활문화예술협회 이사), 염동기(부천미술협회 지부장), 정재성(부천사람들 시민PD, 부천문화재단 문화정책협의체 소속), 정혜지(가죽공방 유일공작소 대표, 부천문화재단 정책협의체), 최승삼(부천시골목상점가연합회 사무국장), 변자영(부천문화재단 정책기획부장) - 그 외 부천시의원, 유관기관, 협력기관, 부천시민, 예술가 등 200여 명
주요 내용	<ul style="list-style-type: none"> - 1부: 통합포럼의 개최 취지, 시대변화에 따른 지역 문화형성의 요구 및 문화정책의 흐름 조망, 부천시 문화예술 현황, 문화자치를 위한지역문화재단의 역할 변화의 필요성 등에 관한 발제 진행 - 2부: 지역문화 정책토크에서는 패널의 의견 제시와 질의응답으로 진행. 5개년 법정문화도시 조성사업(2020~2024) 이후 시민이 체감하는 도시문화의 변화 정도와 가능성을 살피고, 부천시가 당면한 현안(시설 노후화, 자원 배분의 격차, 재정 지원의 한계 등)을 어떻게 해결할지와 함께 부천문화재단에 바라는 참석자의 의견 공유 진행



(2) 주요 내용

「사회적 변화에 대응하기 위한 문화도시의 방향성 제안」

라도삼: 부천이 문화도시로서 가야 할 길로 3가지를 제안함. 첫째 부천의 문화와 도시의 가능성 발굴, 둘째 부천의 문화형성을 위한 예술발전과 예술의 지역적·사회적 가치의 확산, 셋째 예술을 넘어 문화형성을 위한 도시 공간의 조성임. 토론보다는 실행이 중요한 때이며 이런 답론을 정리해서 발표성과를 공유하거나 환류하는 기간 없이 휘발되고 있는 점은 반성이 필요함

앞으로 다가올 시대에 대응하기 위해서 재단의 근본적인 전환점으로는 첫째, 예술지원기관에서 문화형성기관으로의 전환이 필요하며 부천의 문화, 부천의 이미지, 부천의 정체성을 어떻게 만들 것인지가 더욱 중요함. 둘째, 문화사업기관에서 문화연구기관으로 전환이 필요하며 시설 운영이나 행사를 진행하는 것보다 시민들의 삶과 생활, 공간, 지역을 연구하여 부천만의 특성을 발굴하고 이를 통해 문화시설을 운영하고 문화축제를 개최해야 체계적인 문화정책을 펼 수 있음. 셋째, 장르로서가 문화가 아니라 도시의 비전과 미래를 생산하는 기관으로서 역할이 필요함

「효율적인 자원 관리를 통한 지역 발전 연동 모색」

장해영: 문화예술 사업이 양적으로 팽창해 왔으나 중복된 것은 융합하고 폐기할 것은 폐기하여 효율화할 필요가 있음. 각 출자·출연기관이 가진 목적성에 맞게 효율적인 자원 관리가 필요함. 부천시가 문화도시 이미지가 부각되어 있긴 하지만, 그것이 지역경제와 지역발전에 어떤 영향을 미치

는지, 문화예술이 향유의 수준을 넘어서 산업이나 경제와 어떻게 결합될 수 있을지 고민해야 하며 경제적 활성화를 통해 문화경제융합도시로 발전해야 함

「시민 주도의 지역 문화생태계 구축」

김종길: 생활영역 안에서의 문화, 지역문화 자체 생태계가 시민들로부터 발현되어야 하며, 이를 위해 지속성 있는 사업으로 문화도시를 지향해야 함. 지역문화의 자생력과 지속가능성을 만들어 내기 위해서는 모두의 개인이 일상이 되는, 개인의 일상적 주체들이 발현되기 시작해야 지역 문화생태계가 만들어진다고 봄. 유형별로는 문화플랫폼형, 문화커뮤니티형, 문화브랜드형, 문화솔루션형 등의 모델을 수립해야 함. 부천 역시 특색을 고려해 권역별로 어떤 문화가 있고 어떤 정책을 수행해야 할 것인지 달라져야 함

부천은 이미 많은 시민들이 참여하고 있는 협의체가 있기에 시민커넥터와 청년문화예술인들이 컬티베이터로 참여하는 게 중요하다고 봄. 주민이 주도하고 행정이 뒷바라지하는 역할로 전환되면 시민들의 경험이 축적되며 사이클이 생기고 그것이 무르익으면 문화도시로서의 부천이 살아날 것이라고 봄

「부족한 문화공간의 확충」

염동기: 지금까지 요구해 온 ‘공간’이 아직 해결되지 않은 것이 가장 아쉬운 부분임. 전시 공간이 6곳이지만, 실질적으로 네 곳이 사용되고 있고 그곳도 전문적인 미술관이나 전시관이라고 이야기할 수 있는 공간은 아니라고 봄

부천 지역 화가: 1974년부터 올해로 51년째 그림을 그리고 있는 예술가로 문화 창조자이기도 하지만, 소비자 입장에서 이야기하고 싶음. 부천에 미술관이 정말 없음. 특히나 접근성이 좋은 곳은 부천시청역 갤러리 한 곳이라고 여김. 또 예술가들과 기획자들이 노력하는 것에 비해 소비자들에 대한 홍보가 적은 부분도 아쉬움. 부천시청역 갤러리를 예로 들면 에스컬레이터를 타고 올라오면서 보이는 게시판을 부천시정을 홍보하는 부스와 음악, 미술, 체육을 홍보하는 부스를 고정해서 운영한다면 소비자들 눈에 띄어 정보를 더 빠르게 얻을 수 있을 것 같음

→ (응답 ①) **장해영:** 전시공간에 대한 말씀을 해주셨는데, 상설로 미술작품을 전시할 수 있는 공간이 부족하다는 것은 명확히 인지하고 있음. 경인미술대전 같은 큰 행사를 진행해도 공간이 턱없이 부족한 것이 사실임. 당장 건물을 지어서 상설 전시공간을 마련할 수가 없다면 공간을 재해석해서 전시공간을 재편해야 하지 않을까 생각함. 도심의 유휴공간들이나 공공청사 안에서 시민들의 유동인구가 많은 공간을 열린 전시공간으로 재편해보면 어떨까 하는 생각이 들었음. 현재의 재정 상태로 시립미술관을 바로 마련할 수 없다면 실현 가능한 부분을 찾고 장기적으로 부천형 시립미술관에 대한 지향점을 가지고 가야 한다고 봄

→ (응답 ②) 김종길: 공간에 대한 말씀들을 많이 하시는데, 수원의 경우 폐 산업시설 공간 활성화를 통해서 고색뉴지엄이라는 것을 만들어 수원민예총이 운영을 하고 있음. 또 수원시립미술전시관(현 수원시립만석전시관)도 민간 위탁운영을 했는데 100% 대관이 되며 운영을 잘 하고 있음. 이처럼 공간이 있으면 시나 재단에서 직접 운영을 해야 한다는 의무감을 갖지 말고 운영을 맡겨보는 것도 대안이라고 봄

「재정 문제에 따른 지역 자원 배분과 관리는 어떻게 이뤄져야 하는가?」

손영철: '89년부터 약 36년간 문화공간을 만들어 운영하고 있음. 그리고 부천 석천농기교두마리보존회라고 부천의 전통 민속놀이와 관계있는 일을 진행하고 있음. 그런 일들을 하다 보니 생활예술을 하는 사람들과 인연이 생겼고, '생활예술이 어떻게 지역에 뿌리를 내릴까'라는 고민들이 생김. 한편 '88년에 필하모닉 오케스트라가 만들어지고, 1년에 약 100억 원 정도, 37년간 3,700억 원 가량의 예산이 투입됐다고 할 수 있는데, 부천필이 부천을 대표할 만한 브랜드가 되었는지가 궁금함. 그리고 공연장에도 50억 원 정도 예산이 들어가던데 그렇다면 해마다 150억 원의 예산이 들어가는 셈임. 부천시 문화예술 1년 예산이 683억인데 4분의 1가량의 예산이 투입되는 것임. 이런 예산들이 비효율적이라는 고민이 들어, 효율적인 분배를 할 수 있지 않을까 이야기를 들어보고 싶음

→ (응답) 장혜영: 시립예술단이 부천의 공연예술의 역량을 대표하는 중요한 축이라고 생각함. 반면 부천의 예술가들이나 생활문화를 진행하는 분들에게는 박탈감이 들 수 있는 부분이라고 여김. 단지 예산 크기의 문제가 아니라 공연 혹은 문화예술에 대한 접근성, 무대에 설 수 있는 기회가 좀 더 마련되고 시민들이 예술을 접하는 접근성을 높이는 방향으로 정책을 고민해야 하지 않을까 생각도 들었음. 함께 생활문화를 즐길 수 있는 기회의 균형을 맞춰나가는 정책이 필요할 것 같음

「재단의 위기 인식, 재정 문제와 운영 효율성에 관한 대응 방안 고민」

변자영: 문화도시 안에서 큰 차원의 축제나 행사가 아니라 지역 곳곳에 스며들어 문화협력 체계를 만드는 과정을 준비했다고 생각하는데, 재정이나 효율성 관련된 문제를 맞닥뜨리다 보니 '재단에서 뭐 했냐'라는 질문도 받고 있음. 문화재단을 앞세우지 말라는 이야기들을 많이 하고 그렇게 진행을 했지만, 재정이 없고 시대가 바뀌는 상황이 되다 보니 시민들이 부천문화재단을 모르는 위기 의식이 생기기도 함

그동안 재단에서 진행한 일들에 대해 어떻게 재정의해야 하는지도 고민이 되기도 함. 문화재단이 도시문화 정책을 제안하는 기관으로서의 역할도 필요하지만, 재정 위기 안에서 앞으로 어떻게 나아가야 하는지 이야기를 듣고 싶음

「예술가의 자생력이 우선, 지원에만 기대면 사라지는 주도권」

손영철: 자생성이 가장 중요하다고 생각함. 지원에 관한 이야기를 많이 하고 있는데, ‘지원’은 자생력을 기반으로 그동안 진행해온 것을 예산 지원을 통해 도와주는 역할임. 자생력을 가지고 있지 않으면 예산에 기대게 되고 주도권이 사라짐. 그렇기에 선행되어야 할 것은 스스로 필요에 따라 활동하고 작업하는 것임. 시나 재단은 한정적인 예산으로 어떻게 도울 수 있을까를 생각해야 하는 건 맞지만, 예술가들의 자생력이 우선이라고 봄

「선택과 집중, 예산 집행의 효율성을 위한 시민과의 협의 과정 필요」

정재성: 효율화에 관해 이야기하고 싶음. 문화예술에 대한 예산이 줄어들고 있는 상황에서 모든 사업의 예산을 줄여 똑같이 진행하는 것보다 사업을 통폐합하거나 조율해서 효율적으로 진행해야 한다고 봄. 시와 문화재단이 효율화에 대해 이야기하고 협의해야 시민들도 시 예산이 효율적으로 가고 있다고 동의할 것임. 정말 필요한 부분에 예산을 지원해야 하지만 그렇지 않은 부분까지 지원하는 것이 옳은지 판단해야 함

「예술가의 생존과 자립, 문화재단과의 파트너십 절실」

정혜지: 작년에 스킨십 사업의 운영지원 매니저를 하게 되었는데, 초기에는 지역과 지역의 예술가들이 만날 때 연결해주는 역할을 재단이 해줬으면 좋겠다고 생각을 했고, 그 아이디어가 스킨십 사업이 됨. 처음엔 단순히 상인회와 접촉해서 공간에 작품을 전시하는 형태였다면 올해는 자체적으로 기획해 팝업스토어를 운영하게 되었음. 작년에는 재단이 만들어준 판에서 수동적인 역할만 했다면 올해는 기획이나 조정을 통해 직접 판매를 할 수 있는 기회를 마련한 것임. 하지만 이 과정이 재단의 지원이 없었다면 어려웠다고 생각함. 지역 작가들이나 소상공인이 자체적으로 이런 사업을 진행한다면 소비자들은 스쳐 지나가는 하나의 가게로만 생각할 것임. 이런 일들을 진행할 때 재단이라는 타이틀이 필요한 게 사실임. 이렇게 생존과 자립을 고민할 때 재단이 지원만 해주는 게 아니라 힘을 주는 파트너가 되어주어야 한다고 생각함

「지역 생태계의 확장, 상인과 예술가의 더 적극적인 활동 연계」

최승삼: 상인들을 물론 예술가들도 언제까지 정부의 지원금으로 진행할 수 없을 것임. 지역의 예술가들, 상인들이 스스로 무엇을 할 것인지, 자주적이고 독립적으로 고민하고 움직여야 함. 까치울 카페거리를 예로 들면 작가들도 상점에 작품을 비치하는 것에서 끝나는 것이 아니라 주체가 되어 수익성을 올릴 수 있는 고민을 함께 했음. 가게 안에만 있으면 손님들이 들어가지 않으면 볼 수 없기 때문에 밖으로 나가서 플리마켓을 열기도 하면서 적극적으로 진행했음. 이런 주체성이 지속 가능한 생태계를 확장하는 방법이라고 봄

「지역 특화 콘텐츠 발굴의 가치와 가능성」

손에영(부천S챔버오케스트라 음악감독): 2018년부터 부천문화재단과 0세 콘텐츠를 함께 진행해 왔음. 0세 콘텐츠는 부천문화재단만의 특별한 콘텐츠로 0세부터 24개월까지 아이들을 위한 문화 사업인데, 작년부터 올해까지 각 지자체 교류사업으로 확장되고 있는 좋은 사례라고 생각함. 이 사업은 대상이 0세이기 때문에 특별한 아웃풋이 없음에도 불구하고 아직까지 지속되고 확장되고 있다는 것에 스스로 책임감과 자부심을 느끼고 있음. 그래서 문화재단이 기초에 더 집중해야 한다는 것에 매우 공감함. 문화가 무슨 일을 할 수 있을까를 생각했을 때, 부모들이 가족이 함께 할 수 있는 문화를 고민해야 살기 좋은 도시가 되지 않을까 생각함. 창의적인 인재를 키워나가야 하고, 질문하는 인재를 키워나가야 한다면, 0세부터 문화를 접하고 체험해야 한다고 봄. 이런 사업들을 지속해서 키워나가야 외부에서 찾게 되는 콘텐츠가 된다고 여김

「부천이기에 가능한 시도, 3년 예산 집행으로 부천다운 정책 방안 마련」

김성하(인천서구 문화재단 대표이사): 경기도에서 문화자치 활성화사업을 4년간 하고 있는데 부천은 단 한 번도 지원하지 않았음. 그런 역량이 있는 지역이라고 생각함. 부천문화재단에서 2019년에 100년 계획을 세우고 싶다는 요청이 있었음. 보통 문화재단은 5년 계획을 세우게 마련인데, 굉장히 놀라웠음. 그런 힘이 있기 때문에 시민들의 역량이 올라가고 부천문화재단도 역량을 가질 수 있다고 봄. 그런 것들이 모여 있기에 이런 자리가 가능하다고 생각함
부천시에 딱 한 가지를 제안한다면, 단년 예산이, 큰 예산이 아니더라도, 다만 몇천만 원이라도 3년 짜리 예산을 만들어준다면 좋을 것 같음. 매년 단년으로 예산이 진행되다 보니 문화재단이 사업하는 곳으로 전략하게 되었음. 문화는 다르게 접근할 필요가 있기 때문에 이런 시도들이 있어야 장기성을 갖고 발전할 수 있다고 생각함

7. 소결: 정책화를 위한 과정

새로운 틀을 짜기 위한 3년의 여정

- 부천문화재단은 앞으로의 도시 변화를 가늠해 재단의 방향성을 점검하는 과정 자체의 변화를 통해 지역문화재단의 역할과 기능을 다시 바라보게 됨. 이 과정의 주안점은 시민·예술가·전문가·행정 모두를 만나는 것이며, 이러한 시도 자체가 도시의 미래를 함께 만드는 과정의 연계로 인식함. 또한, 수요자 중심의 정책화 구조를 만들어 시민참여를 높이고 현장 중심의 실행 전략과 방안을 모색하고자 함

- **[진단과 문제의식]** 부천문화재단의 리프্রে임 과정을 함께한 문화정책 자문단의 경우 산발적인 문화정책을 연계·통합해 정책의 실효성을 높이고, 다양한 분야와 문화예술 관련 사업이나 정책을 접목하여 시너지를 내기 위한 조정자 또는 연결자로서 재단의 역할 재정립을 요구함. 사업 집행 기관이 아니라 문화정책 연구기관 또는 사람과 기관, 자원을 연결하는 매개기관으로서의 역량이 필요하다고 봄. 지역 문화예술재단이 해야 할 고유의 역할 강화와 함께 지역 발전에 이바지하는 구조적 변화가 필요하다고 판단함

문화정책 자문단의 진단과 문제의식

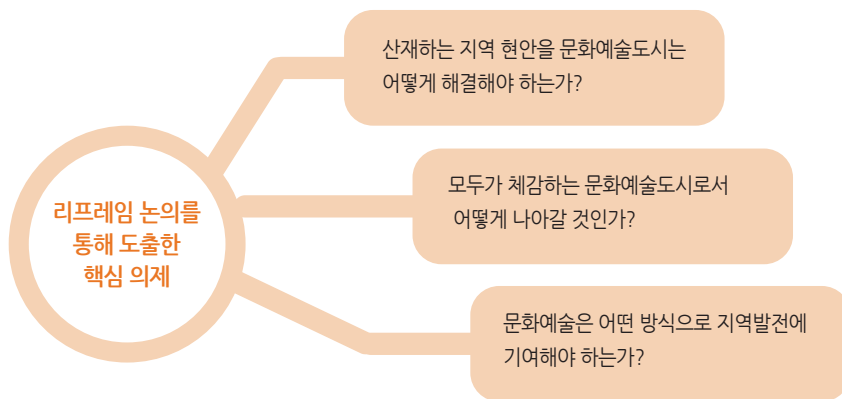
- 융합적 산업생태계 조성을 위한 문화재단은 단순 지원기관을 넘어, 문화와 산업·교육·관광을 연결하는 조정자이자 혁신 매개기관의 역할로 확장
- 다양한 문화관련 법률을 통합적으로 연결, 정책의 버릿줄
- 기존 정책을 연계하고 융합한 시너지 효과 창출
- 병렬적 브랜딩 구조가 낡은 정체성 혼재를 극복하기 위한 새로운 전략 수립
- 시민, 예술가, 기관을 연결하고 기회를 제공하는 디지털 거버넌스 플랫폼의 역할
- 구조적 변화로부터 시작되는 부천문화재단의 역할 확대
- 문화와 관광의 연결 과정에서 시민의 주체성이 훼손되지 않는, 참여 기반의 문화생태계 지원체계의 강화
- 공공의 역할 재설계가 결정할 부천문화재단의 다음 5년
- 도시문화 브랜딩의 핵심은 정체성의 발견과 차별화된 경험의 제공

- 문화정책 시민랩은 부천문화재단이 시민의 문화 향유 사업을 고도화할 필요가 있으며, 문화예술 분야의 현장성을 파악해 정책과 사업의 실효성을 높여야 한다고 판단함. 신규 지역 자원을 발굴하고, 시민 주체와 함께하는 파트너십을 통해 더 많은 시민이 문화예술의 가치를 일상에서 체감할 기회를 늘릴 필요가 있다고 여김. 무엇보다 참여하는 시민을 위한 기회 제공과 문화예술 활동 기반이 강화되기를 원함

문화정책 시민랩의 진단과 문제의식

- 지역 리더와 협업하는 구조
- 선택과 집중이 필요
- 정량 중심 성과 탈피, 시민참여 제고 방안 필요
- 문화산업 융합의 아이템 필요
- 상시 활용 가능한 공간과 자원 축적이 필요
- 현장성을 기반에 둔 운영 강화
- 시민 관점의 문화 향유 고민
- 시민·예술가·행정직이 활동하는 플랫폼 도입
- 지역 문화브랜드로 자리매김하는 문화재단
- 재단 사업의 참여자를 파트너로 인식
- 정책 방향의 명확화
- 현장에서 바라는 연결에 관한 인식
- 다양한 기회 확대, 적절한 참여

- 이에 부천문화재단은 기초문화예술 지원기관으로서의 정체성을 강화하기 위해 지역 특색에 맞춘 문화정책을 수립하는 것이 중요하며, 이러한 정책 수립이 창의적인 지역 경영의 기반임을 명확하게 인식함
- 특히 2025 부천문화재단 문화정책 네트워크 통합포럼에서는 한정된 지역 자원의 관리와 도시 정체성을 강화하는 문화예술 가치 향상의 방향성을 점검하는 것이 필요하다는 것이 중론임. 부천만이 가진 지역 정체성 자원은 무엇이며, 이를 어떻게 문화정책으로 발전시킬지에 관한 방향성을 재정립해야 함
- 이에 다음과 같은 리프레임 논의의 핵심 의제를 도출함



공동의 목표를 위한 정책화 경로 모색

- 부천문화재단은 리프레임 논의를 통해 도출한 핵심 의제를 가지고 앞으로의 사회적 이슈와 도시 현안에 대응하면서 문화예술 현장 활동을 높여 지역 문화예술 생태계 기반을 강화하기 위한 실행 전략을 갖추고자 함
- 이는 지역문화재단의 역할 전환을 통해 한정된 지역 자원을 가지고 지역사회 구성원이 바라는 공동의 목표를 달성하기 위하여 이전과 다른 정책화 경로를 마련해야 한다는 인식에서 비롯함
- 이러한 정책화 경로를 통해 부천문화재단은 지역 자원을 유기적으로 연결하고 공공의 이익을 중심으로 조정하는 거버넌스 허브로 자리매김해야 함. 거버넌스 허브는 지역 문화예술 생태계의 중심축으로서 기능해야 할 것이며, 도시의 미래 비전을 위한 제안을 적극적으로 생성하는 구조로 작동해야 함

리프레임 논의를 통해 우리는 정책 환경 변화에 대한 진단과
현장의 목소리를 종합하고, 재단의 역할과 정체성에 대한
재정립이 필요하다는 공통된 인식에 도달했습니다.

이러한 인식은 단순한 방향성 확인을 넘어, 재단이 앞으로
어떤 가치와 방식으로 지역문화정책을 수행해야 하는지에 대한
구체적인 전략 도출을 요구합니다.

다음 장에서는 이러한 논의의 축적을 바탕으로,
부천문화재단이 선택해야 할 핵심 전략과 실행 방향을 제시하고자 합니다.

IV. 2026 부천문화재단 리프레임 핵심 전략

1. 재단의 역할 변화에 따른 전략의 구조화
 2. 핵심 전략에 따른 실행방안
-

●

부천문화재단은 리프레임 논의를 토대로 '다음 역할'을 구체화하고자 합니다.
지금 필요한 것은 '더 많은 사업'이 아니라, 정체성-생태계-협력-브랜드-도시성을
다시 점검하고 재단의 역할을 전략적으로 재구성하는 일일 것입니다.
재단이 지켜야 할 가치(Why), 수행해야 할 공공적 책무(What), 이를 실현하기 위한
전략과 실행 방식(How)을 함께 제시하며 향후 중기전략의 방향을 보완하고자 합니다.

●

IV. 2026 부천문화재단 리프레임 핵심 전략

1. 재단의 역할 변화에 따른 전략의 구조화

리프레임 논의의 핵심 의제

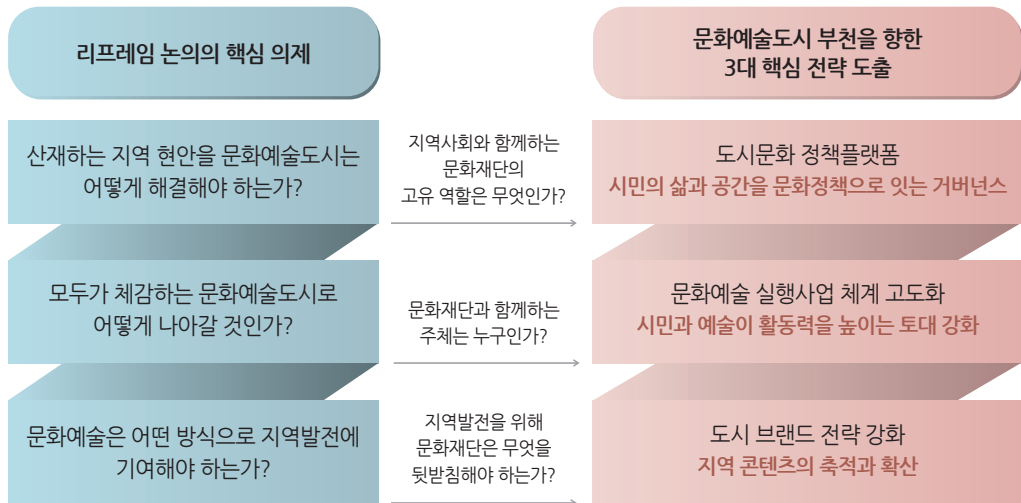
- 부천문화재단은 앞으로의 역할 전환을 위한 핵심 전략을 도출함. 핵심 전략은 리프레임 논의 과정에서 드러난 핵심 의제에 초점을 두면서 기초문화재단이 해야 할 본연의 정체성과 역할을 되짚음
- [현안의 대응] 한정된 지역 자원을 효과적으로 배분하고 문화정책의 시너지를 높이기 위해서는 공공의 이익을 중심으로 이를 조정하는 거버넌스가 허브가 필요함. 또한, 지역사회와 함께하는 문화재단의 고유 역할은 지역 연구와 자원을 발굴하고 지역발전을 위한 문화정책을 제시하는 것임
- [문화예술의 가치] 문화재단의 미션은 문화예술로 도시의 가치를 더하는 것임. 이에 모두가 체감하는 문화예술의 가치 경험을 제공하기 위해서 시민의 다양한 요구를 반영해 실행사업이나 다른 사업 간의 시너지를 높이고 예술가의 창작 기반을 강화해야 함
- [지속 가능한 도시] 문화예술의 확산은 시민이 일상에서 문화예술의 가치를 가깝게 경험하고 자신이 사는 지역의 매력을 느끼게 함. 이를 통해 부천에 사는 자부심을 문화예술을 통해 느낄 수 있는 환경을 조성하는 것이 지속 가능한 도시발전에 기여하는 것임

문화예술도시 부천을 향한 3대 핵심 전략 도출

- [도시문화 정책플랫폼] 부천 문화예술 분야의 현안에 대응하기 위한 문화재단의 역할은 문화정책 기관으로서의 역할에 집중해 시민의 삶과 공간을 문화정책으로 잇는 거버넌스 체계를 구축하는 것임
- 거버넌스는 궁극적으로 문화정책의 실효성을 높이고 지역 현안을 결정하는 투명한 논의구조를 기반으로 시민 주체가 문화정책화 경로에 적극적으로 참여하는 것임

- 이러한 정책화 경로가 지역사회에 기여하는 범위와 내용을 확장하기 위해서는 지역 내 다양한 분야와 기관 간의 공조가 필수이며, 사회적 가치와 부합하는 문화정책을 계속해서 발굴해 지속 가능한 도시의 미래를 만들어나갈 기반을 마련해야 함
- [문화예술 실행사업 체계 고도화] 시민이 느끼는 문화예술의 경험 가치를 확대하는 실행사업의 시너지를 높여야 함. 문화재단이 해온 기존 생애 맞춤 문화예술 향유·참여 사업을 점검하고 시민 의견을 수렴하여 사업 간의 시너지를 높이는 사업안을 마련함
- 예술가의 지속 가능한 창작 활동의 토대를 마련하기 위해서는 예술가의 자생력 확보를 위한 환경 조성이 필요함. 이를 위해 민·관 파트너십을 기반으로 전문예술인을 위한 다각도의 실행사업을 마련함
- 지역 내 예술가의 위상을 높이고 이들이 만들어낸 문화예술의 가치가 도시의 브랜드 가치를 높인다는 점을 지역사회에 더 적극적으로 알리고자 함
- [도시 브랜드 전략 강화] 지역 콘텐츠를 매개로 지역경제와 상생하는 방안을 마련함. 거점공간과 특화 콘텐츠를 매개로 매력적인 도시 브랜드를 형성하는데 기여하고, 지역자원의 활용 가능성을 높임
- 로컬 문화상품과 지역 고유 자원을 활용한 체험·투어형 콘텐츠 기획을 통해 지역발전을 이끄는 지역 문화예술 생태계의 확산 경로를 구축함

[리프레임 논의의 핵심 의제]



2. 핵심 전략에 따른 실행방안

[3대 핵심전략과 14개의 전략과제]

핵심 전략 (3)	도시문화 정책플랫폼 시민의 삶과 공간을 문화정책으로 잇는 거버넌스	문화예술 실행사업 체계 고도화 시민과 예술의 활동력을 높이는 토대 강화	도시 브랜드 전략 강화 지역 콘텐츠의 축적과 확산
전략 과제 (14)	<ul style="list-style-type: none"> ① 문화정책 발굴 및 정책화 ② 지역상생 정책거버넌스 확대 ③ 지역사회 ESG 경영 선도 	<ul style="list-style-type: none"> ① 영유아·어린이 문화체험 사업 ② 청소년 문화예술교육사업 ③ 청년 예술인 발굴·육성 및 성장 지원 ④ 시민 문화예술교육사업 ⑤ 자생력 기반 지역 예술창작활동 강화 ⑥ 시각예술 활성화 및 유통 기반 확장 	<ul style="list-style-type: none"> ① 시민 문화예술 체험공간 조성 ② 전문예술공간 특성화 ③ 역사문화콘텐츠 개발·활용 ④ 문화예술 특화구역 조성 ⑤ 신규 문화상품 콘텐츠 개발

핵심 전략 1: 시민의 삶과 공간을 문화정책으로 잇는 거버넌스 기반 '도시문화 정책플랫폼' 전환

시민의 삶과 공간을 문화정책으로 잇는 '도시문화 정책플랫폼' 전환은, 한정된 지역 자원을 보다 효율적으로 관리하는 동시에 부천문화재단의 정체성과 역할을 분명히 하기 위해 핵심 전략으로 도출되었다. 지역발전을 견인하는 문화정책을 제시해야 하는 전문기관으로서의 고유 역량을 강화하고, 공공의 이익을 중심으로 시민·문화정책·지역 자원을 유기적으로 연결하는 거버넌스 기반의 도시문화 플랫폼을 구축함으로써 지속가능한 도시문화 정책 체계를 마련하고자 한다.

전략과제 1-① 문화정책 발굴 및 정책화(연구-의견수렴-정책화)
문화정책기관으로서의 정체성과 전문성을 발휘하는 공공기관의 역할과 기능 강화

데이터를 통한 가치 기반의 예산 결정과 재정 투자의 합당성 확보

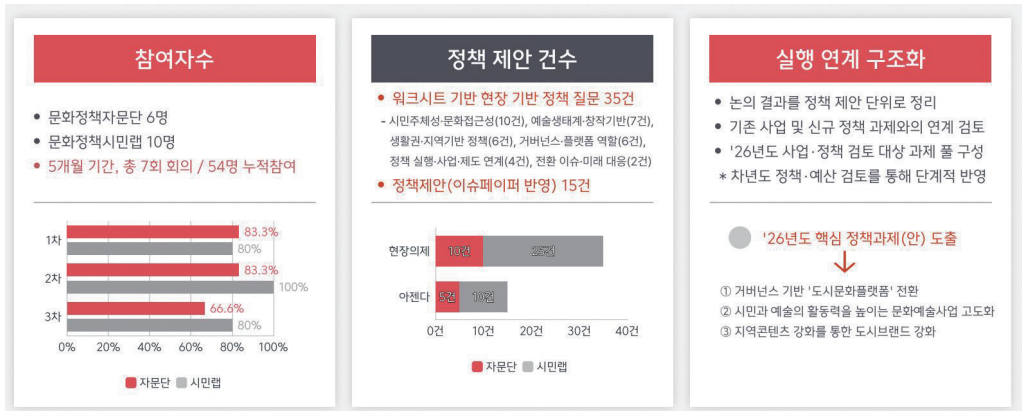
- 부천문화재단 설립 초기부터 진행한 지역 문화연구 및 정책 자료, 의제 발굴 등의 고유 연구 사업을 계속 이어가면서 시민과 재단 사업 참여자가 활용할 수 있는 관련 정보 시스템을 구축함
- [데이터 기반 연구] 문화정책 데이터의 중요성을 인식하며, '증거기반 문화정책'(Evidence-based Cultural Policy)을 위한 문화예술의 가치를 지역사회에 공유하는 기반을 형성하고자 함. 문화지표가 단순히 수치를 제공하는 도구가 아니라 지역사회 안에서 문화의 관계성과 변화 과정을 해

석하는 언어라는 것을 인식해 문화예술의 가치를 공유하는 지표를 발굴하고자 함. 문화정책의 실효성을 측정하는 데이터를 통해 '가치 기반의 예산 결정'과 재정 투자의 합당함을 확보함

창의적인 정책·협력사업 발굴

- [문화정책협의체 운영] 2025년부터 시범 운영한 부천문화재단 문화정책협의체를 계속 운영함. 문화정책 자문단과 시민랩과 함께 부천문화재단은 지역발전을 위한 의제 발굴과 문제의식 공유, 의견수렴 등을 통한 정책화 과정을 계속 진행하며, 지역 네트워크 참여 주체와 부천 시민을 대상으로 공론의 장을 앞으로도 제공할 것임

[2025년 문화정책협의체 시범운영 성과]



[2025년 문화정책협의체 통합회의]

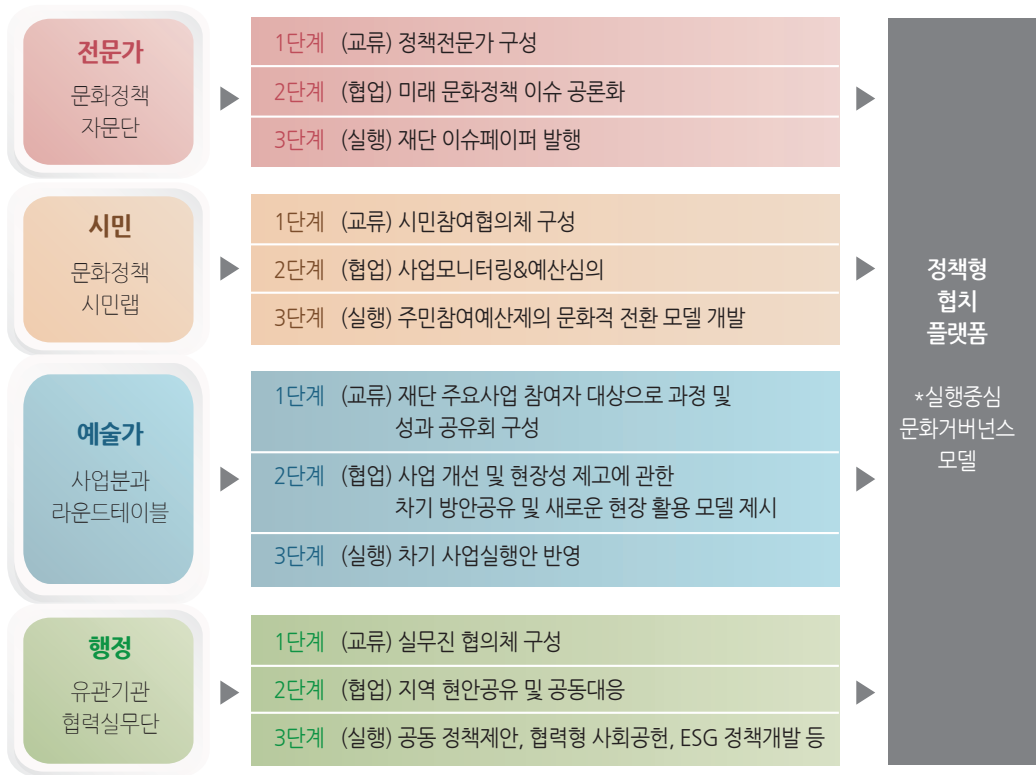


- 재단의 6개 영역의 주요사업 참여자와 함께 이전 사업안에서 보완하거나 개선할 점, 과정 중심의 성과 내용을 담아 다음 사업 실행안을 논의하는 과정을 거침. 현장 중심의 사업 설계와 자원의 효율적 배분을 통한 사업의 효과성 제고, 다른 사업 간의 연결성을 갖추기 위한 조정안을 마

련하고 지역 문화예술 생태계 활성을 위한 창의적인 실행사업 모델(장기 성과 중심의 다년 예산제 도입 근거)을 모색함

- 유관기관 협력실무단을 중심으로 실무진 협의체를 구성하고자 함. 이를 통해 지역 현안 공유와 공동대응 방안을 논의하고, 협력형 사회공헌 프로젝트나 캠페인 등을 진행할 예정임. 지역사회 정책 실행력과 연결성을 강화하여 기관별 역할 분담 등을 통해 공동사업을 추진할 것임

[협력 네트워크의 단계별 운영 내용]



시정연구원과 공동연구 진행

- [시정연구원 연계 협력] 2026년부터 본격적인 활동을 시작하게 되는 시정연구원과 업무 협의를 통해 문화도시를 위한 시 미래비전 수립과 중·장기 전략 개발을 위한 다양한 협력 과제와 공동 연구 등을 단계적으로 추진함
- 특히 야놀자리서치에서 개발한 ‘글로벌 관광도시 매력도 지수’(Global Tourism City Attractiveness Index)처럼 도시의 매력도를 객관적으로 평가하고 도시의 경쟁력 강화에 활용하

기 위한 시민과 관광객의 인지적·감성적 평가, SNS 언급량 등을 기반으로 부천만의 고유한 문화도시의 매력을 수치화하는 측정 도구의 발굴이 필요함. 부천의 도시 매력을 다차원적으로 분석하는 실증적 데이터 기반을 활용하는 연구사업을 시정연구원과 함께하는 협력사업으로 제안함

[야놀자 매력도 지수 보고서]



- [부천형 문화정책 데이터 아카이브] 이와 함께 단발성·개별 연구를 넘어, 도시 차원의 ‘연속적·누적형 증거기반 연구체계’를 구축하기 위한 ‘부천형 문화정책 데이터 아카이브’ 마련이 필요함. 시정연구원과 협력하여 문화접근성, 생활권 문화격차, 문화시설 이용패턴, 문화예술의 사회적 효과 등 핵심 이슈에 대한 정례 공동연구를 수행하고, 연구 결과를 축적·관리하는 데이터 아카이브로 체계화함으로써 정책 활용도를 높일 수 있음. 이를 통해 성과는 시는 정책보고서 작성, 재단은 중장기 사업 설계 및 차년도 예산 편성 등 정책 근거자료로 연계·활용 가능한 기반을 마련하는 협력사업으로 제안함

전략과제 1-② 지역상생 정책거버넌스 확대(연결 - 협력 - 확산)
도시의 미래를 위한 공동의 목표를 실현하는 지역 네트워크와 정책거버넌스

지역상생을 위한 네트워크 구축

- [정책거버넌스의 정의] 부천시에서 주어진 제한적 자원으로 부천문화재단, 시민, 시민단체, 예술가, 기업, 기관 등 공동의 목표를 달성하기 위하여, 모든 이해당사자들이 책임감을 가지고 투명하게 의사 결정을 수행할 수 있게 하는 제반 장치를 가리킴
- 정책 결정에 있어 다양한 이해당사자가 주체적인 행위자로 협의와 합의 과정을 통하여 정책을 결정하고 집행해 나가는 사회적 시스템임. 또한 정책거버넌스는 시민들과 여러 집단이 자신들의 이해관계를 밝히고 그들의 자신들의 의무를 다하고 권리를 행사하며, 그들 간의 견해 차이를 조정할 수 있는 기구와 과정 등의 제도로서 구성됨
- [협력·공조] 지역상생 정책거버넌스는 궁극적으로 지역상생 네트워크와 문화예술자원을 활용하는 지역 문화정책 플랫폼으로서의 역할 강화를 통해 미래지향적 문화정책 발굴 내용과 사업을 가지고 교육·산업·경제·복지 등 지역 내 다양한 분야와의 공조를 단계별로 확대해 나갈 것임

다양한 분야와 단계별 공공 협력사업 진행

- [교육 분야] 부천문화재단은 교육지원청과 연계하여 청소년 미디어 협력사업을 발굴·운영하고 있으며, 2025년부터 '미래+클 공유학교'를 교육지원청과 공동운영하며 학교 교육과 지역 문화 자원의 연계를 본격화하는 중임. 경기콘텐츠진흥원 및 전문교육기관과의와 협력을 통해 미디어·영상 교육을 지역 기반의 창작·진로 연계 모델로 발전시켜, 교육-문화-산업으로 이어지는 중장기 교육 협력체계를 강화하는 중임
- 관내 대학인 가톨릭대학교와 협력하여 2026년도에는 '인문도시 지원사업'을 기반으로 AI 융복합 기술을 활용한 창작·연구·교류 프로그램을 준비 중이며, 이를 통해 지역 청년과 시민이 참여하는 지속가능한 인문-기술 융합 문화생태계 조성을 도모하고자 함
- [디지털 리터러시 고도화] 재단은 부천 시민 및 학교 연계 청소년을 대상으로 디지털 리터러시 교육을 지속적으로 추진해 왔으며, 관내 대학·교육지원청 등 유관기관과의 협력을 통해 디지털 매체에 대한 이해와 활용 역량을 단계적으로 제고해 왔음. 특히 온라인 환경에 노출된 어린이·청소년을 중심으로 디지털 정보에 대한 해석 능력과 비판적 수용 역량을 강화하는 교육을 중점적으로 수행해 왔음. 아울러 2025년에는 생성형 AI 확산에 따른 교육 환경 변화에 대응하여 'AI

로 만드는 유튜브 영상' 심화 강좌를 운영함으로써, 기술 활용을 넘어 디지털 시민으로서의 인식과 기본 역량을 축적하는 성과를 거둬

- [미디어 기반 지역사회 문제 해결 모델(제안)] 이러한 교육 성과를 기반으로, 향후에는 디지털 리터러시를 교육 중심 사업에서 지역사회 문제 해결로 확장하는 정책적 전환이 요구됨. 단순한 기술 교육이나 콘텐츠 제작에 그치지 않고, 시민과 예술가가 개인 미디어 도구를 활용해 지역사회 현안을 발굴·해석하고 이를 공론화하는 구조를 제안함. 예컨대 2025년 추진한 '이동환경 개선 콘텐츠 제작' 사례를 확장하여, 생활 안전·생활권 문화접근성 등 지역 현안을 주제로 한 미디어 콘텐츠 제작을 통해 사회문제에 대한 창의적 해석과 시민 참여를 유도하고, 그 결과가 정책 제안과 공공 논의로 환류되는 미디어 기반 참여형 문화정책 모델로 발전시킬 수 있을 것임
- [지역·산업 분야] 문화예술 특화구역 조성사업과 연계해 소상공인 및 상인회와 협력하는 '예술 상점' 사업을 추진함으로써, 지역 상권에 문화적 경험을 접목하고 관광 자원으로 확장 가능한 문화 소비 거점 기반을 마련함. 단기적인 상권 활성화를 넘어 향후 지역 방문 동기를 유도하는 체류형 문화콘텐츠를 연계해 문화특화구역 중심의 협력 모델을 단계별로 고도화하고 새로운 협력 주체를 발굴해 사업의 순환 구조를 구축할 것임
- [도시간 협력사업] 2025년 부천문화재단이 진행한 '문화1호선 스탬프투어'는 부평, 영등포, 수원, 의정부 등 수도권 1호선 라인의 5개 법정 문화도시가 협력하여 진행한 여행 프로그램임. 각 도시의 축제 현장 부스에서 스탬프를 찍어 인증하면, 개수에 따라 한정판 기념품을 제공하는 사업으로 향후 도시별 문화콘텐츠를 중심으로 이러한 협력사업을 고도화할 것임. 특히 만화도시 부천이라는 도시 정체성을 강화하고자 BICOF와 BIAF와 협력하여 '애니투어' 콘텐츠를 발굴함. 도시축제를 즐기는 관람객의 니즈나 대상층 발굴을 위한 도시 간 협력 연구와 사업 발굴 등을 토대로 도시별 문화콘텐츠를 연계한 프로젝트의 시너지를 높이고자 함

[문화1호선 스탬프투어 메인 포스터]



- [공공 협력 분야] 부천문화재단을 중심으로 교육지원청·도서관·학교가 참여하는 공동 프로그램을 운영하고 있으며, 초등학교를 대상으로 한 ‘찾아가는 박물관 교육’과 교과 연계 프로그램을 통해 문화자원의 교육적 활용을 지속적으로 확대하고 있음. 이러한 협력은 단발성 프로그램을 넘어, 공공기관 간 역할을 연계하는 협력모델로 발전시키고자 하며, 향후 교육기관, 대학, 지역 상권, 공공기관 등 다양한 주체가 참여하는 협력 구조를 통해 문화 기반 정책의 확장성과 실효성을 높여나갈 예정임
- [예술인 파견사업(제안)] 한국예술인복지재단에서 운영하는 ‘예술인파견지원사업-예술로’는 예술인의 사회적 가치 확장을 위해 다양한 예술직무영역을 개발하고 사회(기업·기관 등)와 협업을 지원하고 있음. 이러한 운영사례를 참조하여 지역 내 문화예술인의 협력이나 파트너십을 필요로 하는 대상을 발굴·연결해 부천형 협력사업으로 전환할 수 있음. 가령 지역 기업이나 기관의 가치를 문화예술로 알리거나 지역 상점과 동네를 더 활기차게 만드는 문화예술 활동을 전개해 나갈 수 있음. 이러한 활동을 통해 지역 예술가의 지속 가능할 활동 기반을 기대할 수 있음.
- 아울러 개별 현장에 예술인을 연계하는 기존 방식에서 나아가, 지역대학 RISE 사업 컨소시엄 참여를 기반으로 한 실무형 인재양성 모델로의 전환도 검토할 필요가 있음. 단순 파견 중심의 구조를 넘어, 문화예술 분야의 실무교육과 현장 프로젝트를 결합한 단계적 교육-참여 체계를 구축함으로써 예술인의 현장 이해도와 실무 역량을 함께 강화할 수 있을 것임. 이를 위해 지역 대학, 문화기관, 현장이 유기적으로 협업하는 구조를 마련하여 교육-실습-현장 경험이 연계되는 경로를 설계하고, 장기적으로는 지역에 정착 가능한 문화예술 인재를 육성하는 동시에 지속적으로 활용 가능한 문화예술 실무 인력 풀을 구축하는 기반으로 발전시킬 수 있을 것임

[한국예술인복지재단 예술로 사업 통합시스템]

예술로 팀 소개 예술로에 참여하는 분들을 소개합니다. 더 많은 팀을 보고 싶으시면 여기로 →

 <p>청주상공회의소</p>	 <p>국립목포병원</p>	 <p>사단법인 세종시메세나협회</p>	 <p>대구교통공사</p>
---	--	---	---

- 이 외에도 현재 부천문화재단이 추진 중인 문화예술 실행사업을 통해 지역 상생을 위한 정책거버넌스 기반을 활용한 후속 사업을 지속적으로 발굴·연계하고 있음. 다양한 분야와의 연계·협력 사업모델을 발굴, 단계별 사업 고도화를 통해 지역 자원을 유기적으로 연결함. 공공의 이익을 중심으로 조정하는 거버넌스 허브로 자리매김할 것이며 거버넌스 허브는 지역 문화예술 생태계의 중심축으로 기능할 것임

전략과제 1-③ 지역사회 ESG 경영 선도(ESG-사회적 가치-지속가능성)
도시 가치를 높이는 지역상생 ESG 경영 확산

지역사회가 체감하는 ESG 경영의 '선도모델' 구축

- 부천문화재단은 2023년 ESG 경영체계 도입 이후 성과관리체계를 3개년 이상 운영함. 문화예술 기관 특화 ESG 지표를 통한 연간 수준 진단과 거버넌스 기반 의사결정 구조를 정착시킨 공공문화예술기관으로서, ESG 경영의 실행·관리·환류가 가능한 선도 단계에 진입함. 이에 따라 단순한 ESG 도입을 넘어, 지역사회로 확장 가능한 ESG 경영 모델을 제시·확산하는 역할이 요구됨
- 정부·지자체 차원의 ESG 정책 확산 기초 속에서, 공공기관은 자체 실천을 넘어 지역의 민간 예술단체·문화공간·유관기관이 참고·활용할 수 있는 표준 모델을 제시하는 중간지원 주체로서의 역할이 중요해지고 있음
- 부천문화재단은 '지역상생 ESG 경영 모델'을 고도화하여, 문화예술을 매개로 한 ESG실천을 개별단위 사업이 아닌 지역 단위의 사회적 가치 창출 구조로 확장하고자 함. 이는 ESG를 참여형 캠페인 수준이 아닌 도시의 운영 방식과 시민의 일상에 스며드는 지속가능한 관리 체계로 전환하는 것을 목표로 함
- [지역상생 모델 발굴] ESG 경영은 급변하는 도시 환경에서 '지속 성장하는 좋은 기업'이라는 판단의 척도이기에 부천문화재단은 민간 예술단체와 유관기관을 위한 지속 가능한 경영 모델을 개발·제공함. 특히 지역상생 ESG 경영 모델은 시민과 유관기관이 체감할 수 있는 ESG 프로젝트를 도입함으로써, 일상 속에서 경험하는 ESG 경영을 지역사회 전반으로 확산해 나가는 구조로 발전시킬 수 있음
- 재단이 그동안 축적해 온 문화예술 기반 ESG 우수사례를 바탕으로 시민참여형 ESG 프로젝트, 지역 예술인·소상공인·유관기관과 연계한 협력 모델, 문화공간·문화사업과 결합된 사회공헌 구조 등을 패키지형 지역상생 ESG 모델로 정리·제시하는 방안을 검토할 수 있음. 이를 통해 지역사회 전반의 ESG 실행 역량을 단계적으로 제고해 나갈 수 있을 것으로 기대됨

- [ESG 경영 모델(제안)] ESG 경영은 개별 사업의 성과를 관리하는 운영 지표를 넘어, 문화예술계 전반의 구조와 관행을 변화시키는 체질 개선 전략으로 재정익할 필요가 있음. 이에 부천문화재단은 예술가와 문화예술 조직을 중심 주체로 설정하고, 창작·유통·운영 전 과정에 사회적 임팩트와 ESG 관점을 결합한 문화예술 기반 ESG 모델을 제안하고자 함. 이는 환경(E)·사회(S)·거버넌스(G)의 포용적 실천을 통해 예술의 공공성을 확장하고, 도시 내 다양한 주체 간 협력 구조를 강화하는 것을 목표로 함
- 구체적으로는 예술가의 창작 활동과 문화예술 프로젝트 수행 과정에 환경 책임, 공정한 협업 구조, 지역사회 환원 요소를 결합하여, 문화예술 활동 자체가 사회적 가치를 창출하는 구조로 설계해야 함. 이를 통해 예술가는 단순한 사업 참여자가 아닌 사회적 가치 실현의 주체로서 역할을 수행하게 되며, 문화예술 기관·공공부문·민간이 함께 참여하는 협력체계를 통해 문화예술계 전반에 적용·확산 가능한 선도적 ESG 실천 모델을 구축할 수 있을 것임
- 이와 함께 시민의 일상적 참여를 확장하는 보조 사례로서, 부천시의 도시 재정비 계획에 따른 마루광장-부천로-심곡천 연결 구간을 활용한 걷기 기반 프로젝트를 연계할 수 있음. 걷거나 달리는 일상적 실천을 문화예술 경험과 연결하고, 참여자가 달성한 성과에 따라 지역 문화공간이나 문화예술 프로젝트에 기부·환원하는 구조를 통해 시민의 참여가 문화예술의 공공적 가치로 이어지도록 설계함. 이러한 보행 기반 프로젝트는 예술가 중심의 ESG 모델을 시민의 생활 영역으로 확장하는 참여형 실천 경로로 기능할 수 있을 것임
- 이러한 이중 구조를 통해 부천문화재단은 예술가와 문화예술 생태계를 중심으로 한 ESG 실천을 핵심 축으로 삼고, 시민의 일상 참여를 보조 축으로 연계하는 도시 단위의 문화예술 ESG 상생 거버넌스를 단계적으로 구축해 나갈 수 있음. 이는 문화예술계 전반의 인식과 실천을 변화시키는 동시에, 지역사회 전반으로 확산 가능한 지속 가능한 사회적 임팩트 모델로 발전할 수 있을 것임

[지역사회 ESG 경영 프로세스]



핵심전략 2: 시민과 예술의 활동력을 높이는 문화예술 실행사업 체계 고도화

시민의 문화향유에 대한 체감도를 높이고 문화예술 생태계의 지속가능한 기반을 강화하기 위해, 개별 사업 단위의 성과를 넘어 문화예술 실행사업 전반의 구조적 고도화가 필요해짐에 따라 본 핵심전략이 도출되었다. 기술로 대체될 수 없는 문화예술의 고유 가치를 지역사회와 연결하고, 도시 여건과 현장 수요를 반영한 실행사업 간 연계와 시너지를 강화함으로써, 시민과 예술이 함께 작동하는 실효성 있는 문화예술 실행 체계를 구축하고자 한다.

전략과제 2-① 영유아·어린이 문화체험 사업 체류형 극장 환경 조성을 통한 지역 네트워크 기반 강화

영유아 특화 콘텐츠의 확장

- [영유아 콘텐츠] 부천문화재단은 2018년부터 0세부터 24개월까지의 아기들을 대상으로 하는 콘텐츠를 개발하는 문화사업을 진행하는 중이며, 2024년부터 지자체 교류사업으로 해당 사업을 확장하는 중임
- 영유아 콘텐츠에 관한 접근이나 이해가 제한적인 상황이지만, 미래 세대를 위한 준비와 문화의 가치를 확산하기 위해서는 영유아 콘텐츠 제작 환경을 활성화해야 할 것이며, 관련 콘텐츠의 유통·확산 경로를 단계적으로 구축할 필요가 있음
- 영유아 작업을 수행하는 예술가(단체)에 대한 지원사업을 확대하고, 관련 콘텐츠를 지역사회와 외부에 알리는 쇼케이스 제작 및 홍보, 영유아·어린이 축제와 연계하여 지역의 미래 세대를 만나는 경로를 확장함과 동시에, 영유아 문화체험의 공공적 표준을 축적해 나가고자 함

어린이전용극장을 가족 단위 문화공간으로 전환

- [어린이공연 활성화] 부천문화재단은 지역 어린이를 대상으로 하는 거점 활성화 사업을 통해 어린이공연 상설화를 추진해 왔음. 24개월 이상의 어린이부터 초등 저학년을 고려한 연령별 맞춤형 콘텐츠를 단계적으로 도입하여 공연 집중도를 높이는 성과를 축적해 왔음. 향후에는 어린이 전용극장을 단순 공연장이 아닌, 도시의 문화·돌봄·교육 기능이 결합된 공공 인프라로 확장하는 방향을 모색할 필요가 있음
- 지역 내 어린이집, 유치원, 도서관 등과의 연계를 통해 단체 관람 및 협력 기반이 확대되었으며 이러한 과정을 통해 어린이공연이 지역 문화 네트워크를 형성하는 핵심 거점으로 자리매김하는 구조가 형성되고 있음

- 어린이공연 거점 시설과 연계한 오프라인 홍보를 강화하고, 연령별 맞춤형 어린이공연 큐레이션 체계를 고도화하여 콘텐츠 적합성과 관람 만족도 제고를 추진함. 특히 어린이 관객의 니즈와 수요조사를 통해 대상자 중심의 공연 환경을 정교화함으로써 관람 경험의 질을 높이고자 함
- 어린이공연을 매개로 하는 체험·놀이 프로그램과 공연예술교육을 연계한 특화 콘텐츠 ‘극장놀이터’를 통해 대기 공간과 공연장 곳곳을 활용한 체류형 극장 환경을 단계적으로 조성하고, 어린이 관객뿐 아니라 가족 단위가 머무는 문화공간으로 기능하도록 함. 이를 통해 다양한 지역 커뮤니티가 교류하는 도시 단위 문화 거점으로서 어린이전용극장의 역할을 강화하고, 지역 문화 네트워크를 한 단계 확장하고자 함

[부천문화재단의 영유아와 어린이 대상 콘텐츠]



전략과제 2-② 청소년 문화예술교육사업
미래 세대와 함께하는 도시의 미래

문화예술의 가치를 창출하는 지역 청소년

- [미래+클 공유학교] 부천문화재단은 지역의 인적 물적 자원을 활용하여 학생들에게 단순 체험이 넘어, 학교 교육만으로는 접하기 어려운 융복합 문화예술·미디어 교육 프로그램을 기획하고 운영하는 협력사업을 지속해 옴
- 경기도부천교육지원청과 협력사업으로 추진한 ‘부천 미래+클 공유학교’는 관내 초등학교 3~6학년과 동일 연령대의 학교 밖 청소년을 대상으로, 미디어를 기반으로 한 예술교육 프로그램을 제공하는 사업임. 학교와 지역을 연계한 문화예술교육 지원 강화를 비롯하여 미래 창의인재 육성을 위한 문화예술 융합형 프로그램을 운영함
- 이를 통해 시민미디어 교육의 저연령 확장 기반을 마련하고, 교육-체험-창작으로 이어지는 단계별 미디어 교육 구조를 조기에 형성함으로써 청소년의 문화적 감수성과 표현 역량을 체계적으로 높이고자 함

- [청소년 프로듀서(제안)] 부천문화재단이 운영 중인 문화공간을 대상으로, 청소년이 문화공간 운영과 프로그램 기획 과정에 참여하는 ‘청소년 프로듀서 프로젝트’를 검토할 수 있음. 이는 지역사회의 구성원으로서 청소년의 의견을 문화정책과 문화현장에 반영하고, 참여 기반을 확대하기 위한 실험적 교육·참여 모델로 제안됨
- 가령 청소년 프로듀서가 지역 어린이들을 위해 어린이날을 맞아 박물관이나 공연장 기획 프로그램을 준비할 수 있으며, 기후위기나 환경오염 등의 현안에 지역 청소년이 지역상생 ESG 경영 모델을 발굴하는 데 참여하는 방식으로 확장 가능함. 또한 부천 주요 축제 운영 주체와의 협의를 통해 청소년 참여형 프로그램을 시범적으로 도입하는 방안도 모색할 수 있음. 이러한 과정을 통해 청소년이 문화예술의 소비자를 넘어 기획자·참여자로서 지역 문화형성에 관여하는 경험을 축적하고, 지역의 문화자원과 공공성을 인식하도록 하는 것을 목표로 함. 나아가 미래 세대가 지역사회의 변화 과정에 함께 참여하는 구조를 마련하는 것은 도시의 지속가능한 문화생태계 조성을 위한 중장기 과제로 확장 가능함
- 이를 위해 학교 밖 배움 공간, 시민미디어센터, 문화시설 등 다양한 지역 기관과의 협력을 통해 연계 교육 및 공동사업을 단계적으로 확대해 나가는 방안을 검토할 수 있음
- 다만, 부천시 청소년 문화예술교육 분야는 부천여성청소년재단을 중심으로 이미 다양한 현장 기반 사업이 운영되고 있어, 향후 정책 및 사업 제안 시 기존 사업과의 중복 가능성을 명확히 인식하고 조정하는 접근이 필요함. 이에 청소년 대상 문화예술교육은 단순한 프로그램 확대보다는, 기관 간 역할 분담과 기능적 차별화를 전제로 한 구조적 설계가 요구됨
- 이러한 맥락에서 부천문화재단은 새로운 교육 모델을 설계하고 시범적으로 실험하는 역할에 집중할 수 있음. 예컨대 학교·지역·문화예술 자원을 연계한 정책 실험형 프로그램이나, 향후 확산 가능성을 염두에 둔 중장기 교육 모델을 개발·제안하는 역할을 수행할 수 있을 것임
- 반면 부천여성청소년재단은 축적된 경험과 인프라를 바탕으로 현장 운영 중심의 실행 기관으로서 교육 프로그램의 안정적 운영과 참여자 관리, 현장 피드백 축적에 강점을 갖고 있음. 양 기관이 이러한 기능을 분담할 경우, 동일 대상·유사 내용의 중복 사업을 최소화하는 동시에 정책 기획과 현장 실행이 유기적으로 연결되는 협력 구조를 구축할 수 있음. 나아가 일부 영역에서는 공동 기획 또는 단계적 역할 분화를 통해 청소년 문화예술교육의 질적 수준을 제고하는 방향으로 발전시킬 수 있을 것임

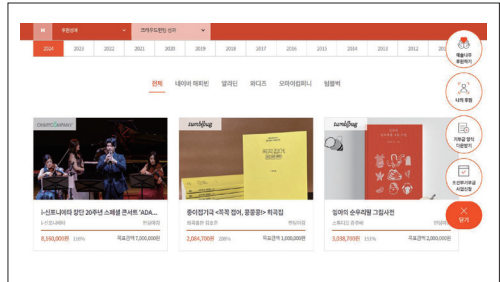
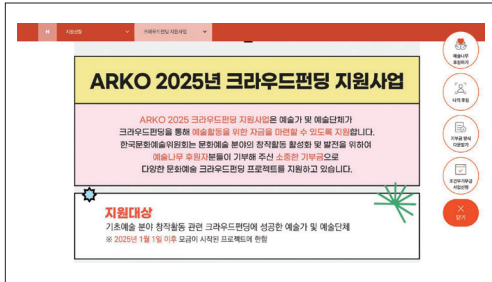
전략과제 2-③ 청년 예술인 발굴·육성 및 성장 지원 신진 예술가의 성장과 지지 기반 마련

지원사업의 브랜드화

- [내일의 예술가] 차세대 전문예술활동 지원사업인 ‘내일의 예술가’를 통해 지역 신진 예술가의 창작과 예술 활동의 진입장벽을 완화해 부친을 대표하는 청년예술인을 발굴하고 육성하고자 함
- 기존 창작지원금 중심의 일회성 지원 방식에서 벗어나 공정하고 전문적인 오디션형 선발 과정을 도입해 선발 과정 자체가 청년 예술가에게 성장의 기회가 되도록 설계하고, 선정된 예술가에게는 인증을 부여해 다양한 예술 활동에서 위상을 높이는 수단으로 제공함
- 신진 예술가의 역량 강화를 위한 성장지원 프로그램과 멘토링을 제공하고 후속 활동에 관한 홍보 지원과 재단이나 유관기관의 연계 활동 경로를 제공해 신진 예술가의 활동 제고를 통해 지역 문화예술 생태계 기반을 조성함. 특히 ‘내일의 예술가’라는 사업의 브랜드화를 통해 신진 예술가의 활동 기반에 기여함
- [도시간 확장지원(제안)] 아울러 부친의 지리적 특성을 고려하여, 광역 단위 진출을 희망하거나 인접 지역과의 네트워크를 통해 활동 반경을 확장하고자 하는 청년 예술가를 대상으로, 지역 특성을 기반으로 하면서도 외부 확장이 가능한 지원 모델을 마련하는 방안을 검토할 수 있음. 특히 도시 간 협력사업으로 여러 도시의 신진 예술가를 대상으로 하는 창작 쇼케이스나 그룹 전시, 오픈 스튜디오 등을 순회 개최하는 자리를 마련할 수도 있음. 중장기적으로는 도시간 문화 자원을 활용하는 정보 플랫폼을 구축해 지역을 거점으로 청년 예술가의 활동 범위를 확장해 나가는 구조로 발전시킬 수 있을 것으로 기대됨
- [재원 매칭 기반 역량 인큐베이팅(제안)] 청년예술인 지원은 일회성 보조금이나 개별 프로젝트 지원을 넘어, 재원 연계와 역량 성장을 함께 설계하는 인큐베이팅 중심의 지원 모델로 전환할 필요가 있음. 이에 청년예술인의 창작 활동을 시민과 시장이 함께 지지하는 구조로 확장하기 위해 크라우드펀딩을 기반으로 한 재원 매칭형 지원 모델을 제안함
- 한국문화예술위원회가 2011년 16년째 운영 중인 ARKO 크라우드펀딩(ARKO Crowd Funding)은 예술가와 예술단체의 프로젝트를 대국민 참여 방식으로 발굴·지원하는 사례로, 공공 지원과 시민 참여를 결합한 구조라는 점에서 시사점을 가짐. 또한 충남문화관광재단의 ‘문화 CF 크라우드펀딩 프로젝트’와 관악문화재단의 ‘관악늘봄 크라우드펀딩 매칭 지원사업’은 민간 모금 성과에 공공 재원을 연계함으로써 예술가의 자생력을 높이고, 프로젝트의 실현 가능성과 지속성을 강화한 사례로 참고할 수 있음

- 이러한 사례를 바탕으로 부천형 청년예술인 지원 모델은 크라우드펀딩을 통해 시민과 시장의 초기 반응을 확인하고, 그 결과에 따라 공공 재원을 매칭하는 방식으로 설계할 수 있음. 아울러 단순한 자금 지원에 그치지 않고, 프로젝트 기획·홍보·유통·성과 관리 등 전 과정을 지원하는 역량 인큐베이팅 프로그램을 병행함으로써 청년예술인의 실질적인 성장 기반을 마련할 필요가 있음
- 이를 통해 청년예술인은 창작자에 머무르지 않고 스스로 프로젝트를 기획·운영하며 시장과 소통하는 주체로 성장할 수 있으며, 시민은 문화예술 프로젝트의 후원자이자 참여자로서 지역 문화생태계 형성에 기여하게 됨. 이러한 자원 매칭-역량 인큐베이팅-시장·시민 연결 구조는 청년예술인의 지속 가능한 창작 환경을 조성하는 동시에, 지역 문화예술 생태계 전반의 자생력을 강화하는 정책 모델로 발전할 수 있을 것임

[ARKO 크라우드펀딩 안내 및 성과]



전략과제 2-④ 시민 문화예술교육사업
동네 커뮤니티를 통한 시민 문화향유 기반 강화

생애주기 변화를 고려한 시민 문화예술교육 활성화

- [우리동네 예술단] 부천문화재단은 문화예술교육을 통해 시민 네트워크 형성과 문화예술 활동 경험을 장려하고, 지역 예술가의 성장 지원과 자생적 활동 기반을 마련하기 위한 '우리동네 예술단'을 운영해 왔음
- 시민의 문화향유 증진을 위해 10개 지역 커뮤니티와 연계하는 문화예술교육사업으로 동네의 유희공간을 활용해 지역 자원을 순환하고, 참여자의 만족도 조사와 의견수렴을 통해 문화예술교육 프로그램을 통한 공동체 커뮤니티 활성화 모델을 발굴하고 시민 누구나 참여할 수 있는 생활 밀착형 문화예술교육 모델로 기능해 왔음

- 특히 부천시는 노인 인구 비중이 지속적으로 증가하는 도시로, 향후 문화예술교육 정책 역시 고령화 사회 변화에 대한 구조적 대응이 요구됨. 이에 시민 대상 문화예술교육은 단순한 여가·취미 프로그램을 넘어, 고령 시민을 포함한 다양한 세대가 함께 참여하고 역할을 나누는 생애주기 대응형 모델로 발전할 필요가 있음. 이는 특정 연령층을 분리해 지원하기보다는, 시민 전체를 대상으로 한 교육 구조 안에서 고령 시민의 참여 방식과 역할을 재정의하는 접근임
- [커뮤니티 간 교류(확장과제)] 향후에는 동네 단위로 축적된 문화예술교육 성과를 커뮤니티 간 교류로 확장하는 방안을 모색할 수 있음. 커뮤니티와 참여 예술가를 중심으로 동네 축제, 마켓, 공유 프로그램 등을 기획함으로써 동네에서 형성된 문화예술 경험을 다른 지역으로 확산하고, 시민 간 문화예술 활동이 자연스럽게 연결·순환되는 경로를 마련할 수 있을 것임. 이러한 교류 구조는 세대 간 접점을 확대하고, 고령 시민이 지역사회 안에서 고립되지 않고 관계를 유지할 수 있는 문화적 기반으로 작동할 수 있음
- [역할 기반 참여 및 제휴 구축(확장과제)] 또한 시민 문화예술교육의 지속성을 높이기 위해, 시민 활동 거점 공간 조성 및 자체 운영 기반을 지원하는 제휴 모델을 검토할 수 있음. 이 과정에서 고령 시민은 단순한 교육 참여자가 아니라, 생활문화 경험과 지역의 기억을 공유하는 주체로서 역할을 부여받는 구조를 제안함. 예컨대 세대 간 협업형 창작 프로젝트, 지역 기록 활동, 생활문화 멘토링 프로그램 등을 통해 고령 시민의 삶의 경험이 다른 세대와 연결되도록 설계함으로써, 문화예술교육이 세대 통합과 지역 공동체 회복으로 이어지는 효과를 기대할 수 있음. 나아가 기업·기관·조력자와의 협력을 통해 성공적인 시민 문화예술교육 활동을 지역 축제·마켓 등과 연계함으로써, 동네 커뮤니티 활동의 범위를 단계적으로 확장해 나갈 수 있을 것임

[우리동네 예술단 활동 모습]



전략과제 2-⑤ 자생력 기반 지역 예술창작활동 강화
예술가를 위한 활동 경로 마련과 정보 플랫폼 구축

지역 자원을 통한 자생력 기반 마련

- 만·관 파트너십을 기반으로 한 창작 거점을 발굴하고, 전문예술인이 지역에 안정적으로 정착하며 활동할 수 있는 지속 가능한 창작 환경을 단계적으로 구축해 나가고자 함
- [창작지원 고도화] 전문예술활동 통합지원을 비롯하여 신진 창작자를 위한 ‘내일의 예술가’ 등 기존 지원사업의 실행 고도화를 통해, 지역의 예술창작활동 기반을 마련하고 창작자를 위한 실무 중심의 컨설팅과 역량 강화 교육을 지원함. 부천형 예술인 인증제도를 도입해 예술인 인증마크 제작과 지속적인 노출을 통한 대상자의 활동에 관한 홍보를 강화하고 직·간접적인 지원 다각화를 통해 전문예술 영역의 자생력 기반을 강화해 나가고자 함
- 창작자 간 네트워크 활성화를 위해 온·오프라인 교류 기반을 마련하고, 지역에서 활동하는 창작자 간 협업이나 공동사업으로 확장될 수 있는 연결 경로를 점진적으로 형성해 나갈 수 있음. 더불어 기존 시민예술교육 사업과의 연계를 통해 지역 예술가와 시민이 만나는 경로를 다각화함으로써, 지역 기반 창작 생태계의 외연을 확대할 수 있음
- [공동기획(확장과제)] 문화공간을 매개로 전문예술가 또는 예술단체가 제안하는 공동기획 사업을 시범적으로 도입하는 방안을 검토할 수 있음. 공동기획 사업 제안 창구를 마련하여, 지역 전문예술가가 지역 자원을 활용해 창작 활동을 확장하고 자생력을 키울 수 있는 다양한 경로를 모색할 수 있음
- [정보체계 구축(확장과제)] 지역 예술활동 정보를 체계적으로 수집·정리하여 창작자를 위한 정보 제공 체계를 단계적으로 구축하는 방안을 검토할 수 있음. 분산된 지원 정보와 공공부문 사업계획서 작성에 도움이 되는 자료, 법률·행정 정보 등을 연계·정비함으로써, 중장기적으로는 예술가에게 필요한 지역 정보가 축적되는 플랫폼으로 기능하고, 예술가의 자생력 확보를 지원하는 기반으로 발전시킬 수 있음. 이를 통해 지역 예술가의 정보 접근성을 제고하고, 자생적 활동 기반을 지원하는 정책적 인프라를 마련할 수 있을 것임
- 이와 관련하여 화성문화재단이 운영중인 ‘화성예술인DB 아티스트라이브러리(<https://artist.hcf.or.kr>)’는 지역 예술인의 활동 이력과 분야, 주요 작업 등을 체계적으로 등록·관리하는 기반 정보 시스템으로, 지역 예술자원의 현황을 파악하고 정책 및 사업 기획의 기초자료로 활용되고 있음. 이러한 사례는 지역 예술인을 중심으로 한 기초 데이터베이스(DB) 구축의 필요성을 보여주는 참고 모델로, 부천 역시 지역 예술인의 활동 정보를 축적·관리하는 정보체계를 단계적으로

도입할 수 있을 것임

- 한편, 광주문화재단이 운영하는 광주문화예술통합플랫폼(<https://dmgi.kr> *2025.12.31. 기준 가입회원 1만여 명)은 예술인의 정보 제공을 넘어 창작자의 작품을 온라인으로 판매하는 ‘아트 스토어’를 비롯하여 지역 물품 교환이나 공동작업 제안, 문화예술 분야의 일자리 정보와 문화 이슈 등으로 기능을 확장하고 있음. 이러한 운영사례를 참조하여 부천에서 활동하는 작가와 문화공간의 콘텐츠를 판매하는 온라인 유통 경로를 마련할 수 있음.
- 또한, 지역 내 문화예술 관련 일자리나 예술교육 강사 등을 필요로 하는 기관이나 지역 활동을 원하는 지역 예술가의 프로필을 올리는 정보망을 구축함으로써, 정보 제공을 넘어 실질적인 협업과 활동으로 이어지는 구조를 설계할 수 있을 것임. 이러한 정보체계 구축은 단순한 온라인 서비스가 아니라, 지역 예술자원의 가시성을 높이고 문화예술 생태계의 연결성을 강화하는 핵심 기반으로 작동할 수 있을 것임

[광주문화예술통합플랫폼_디어마이 광주]

The screenshot shows the '디어마이 광주' (Dear My Gwangju) art store interface. It features a grid of art pieces with their respective prices and descriptions:

- 990,000 원**: 서동환작_고창읍성 소나무 (번화) 360x510mm 캔버스지 300g/m² 2022
- 10,000,000 원**: 신도원_검은 토끼_상글채널비디오아트 30초_50x50cm_2022
- 480,000 원**: 임현제_함벼어름_40.9x31.8cm_캔버스위에 오일파스텔_2022
- 1,800,000 원**: 류유작가작_달은 돛 아닌 돛 2_72.2x60.6cm_acrylic on canvas_2022
- 6,700,000 원**: 이다겸_a casual plot-springtime_acrylic on canvas_116.8x91cm_2021
- 8,000,000 원**: 최순원_여행자의 노래_우드패널위에 혼합재료, 아크릴채색_120X80cm_2018
- 500,000 원**: 임현제_비오는날_45.5x53cm_캔버스위에 먹, 아크릴채색_2021
- 8,000,000 원**: 최순원_여행자의 노래_우드패널위에 혼합재료, 아크릴채색_120X80cm_2018

전략과제 2-⑥ 시각예술 활성화 및 유통 기반 확장 지역 자원을 통한 새로운 문화형성 발굴

시각예술 분야의 외연 확장

- [공간 연계] 민간·지역 공간 연계를 통해 지역 시각예술 활성화 기반을 마련함. 우선 부천문화재단이 운영·관리하는 부천시민회관 갤러리를 거점으로 민간·지역 공간을 연계해 단계적으로 추진할 계획임. 부천시민회관은 공연장, 전시공간, 교육·연습 공간 등 복합 문화기능을 갖춘 재단의 대표적인 문화 거점으로, 지역 문화예술 활동의 집적과 확산이 가능한 기반 공간으로 확대 운영해 나가고자 함
- 지역미술 활성화를 위한 공공 기금 마련과 시각예술 분야의 활동성을 높이는 타 장르와의 협업, 거점 공간을 통한 공공극장 활성화 사업을 통해 발생하는 시너지로 시각예술 분야의 유통 구조와 시민의 문화향유 경로를 다변화할 수 있음
- [b아트 트래블(제안)] 지역 작가의 작업공간과 전시공간, 문화공간, 문화상권을 연결하는 창작 벨트 조성 방안을 검토할 수 있음. 이를 기반으로 'b아트 트래블'과 'b아트 상품전'과 같은 프로그램을 기획하여, 부천의 시각예술 작가와 다양한 창작공간을 만나는 미술 투어형 콘텐츠로 발전시킬 수 있음. 전시 관람과 해설을 넘어, 문화예술 콘텐츠와 지역 특산품을 함께 경험하는 프로그램을 결합함으로써, 부천의 문화자원을 체험하는 1박 2일형 문화여행 모델로 확장 가능함
- 이러한 투어 프로그램 구성을 위해, 창작자뿐만 아니라 로컬 크리에이터, 시각예술 분야 큐레이터 등과의 파트너십 구축 가능성을 모색할 수 있음. 이를 통해 참여자가 지역 문화자원을 재인식하고, 부천의 시각예술과 창작공간을 새로운 발굴의 영역으로 인식하는 계기를 마련할 수 있음
- 아울러 'b아트 트래블'은 부천 주요 축제와 연계한 문화 패키지 프로그램으로 구성하는 방안도 검토할 수 있음. 부천이 보유한 문화산업 인프라를 바탕으로 시각예술과 기술이 결합된 미래지향적 예술 체험, 독창적인 융복합 콘텐츠 쇼케이스를 선보이거나, ESG 경영 모델 발굴 과정에 시각예술 작가의 참여를 유도함으로써 시각예술 분야의 활동 외연과 새로운 유통 경로를 단계적으로 확장해 나갈 수 있음

핵심 전략 3: 지역 콘텐츠의 축적과 확산을 통한 도시 브랜드 전략 강화

도시의 미래를 견인할 새로운 성장 동력 발굴이 요구되는 상황에서, 단편적인 콘텐츠 산업화 중심의 논의로만으로는 지역 고유의 문화적 가치를 지속적으로 확장하는 데 한계가 있음에 따라 본 핵심전략이 도출되었다. 지역 콘텐츠의 축적과 활용을 통해 문화자원을 도시의 장기적 자산으로 전환하고, 이를 지역 경제와 연계한 상생 구조로 확장함으로써, 지역 정체성을 기반으로 한 도시브랜드 전략을 체계적으로 강화하고자 한다.

전략과제 3-① 시민 문화예술 체험공간 조성 거점공간을 매개로 시민 주도의 문화예술 활동 강화

거점별 공간의 특성화

- 부천문화재단이 운영하는 주요 거점 공간의 특성화를 통해 시민문화서비스를 강화하고자 함
- [상동 기반 복사골문화센터] 지역의 대표적인 어린이 문화공간으로 특화된 복사골문화센터에 다양한 악기를 저렴한 비용으로 대여하는 공공서비스 체계를 마련하여 시민 누구나 소외 없는 문화활동을 할 수 있는 환경 조성을 목표로 2026년 악기은행 개관을 준비 중임. 또한 부천시민 미디어센터 운영 강화를 통해 AI 융복합 교육 강화로 실습 중심 미디어교육과 함께 다양한 연계 프로그램을 운영해 거점 공간을 활성화함
- 부천형 악기은행은 악기 대여를 중심으로 교육·체험 등 이용자 역량에 맞춘 프로그램을 함께 운영하는 방안을 검토할 수 있으며, 이를 통해 시민의 자발적인 문화예술 활동을 촉진하고 지역사회와의 연계를 강화할 수 있음. 아울러 연중 악기나눔 캠페인, 악기공방 운영, 지역 커뮤니티와 협력한 콘서트·시민음악제 등을 추진하는 방식으로 확장함으로써, 시민 참여형 문화예술 활동 확산과 부천의 도시 브랜드 형성에 기여할 수 있을 것으로 기대됨
- [중동 기반 부천시민회관(제안)] 복합문화공간으로서 부천시민회관은 공공극장 기능 강화를 비롯하여 갤러리 운영을 통한 시각예술 분야의 활동 거점으로 자리매김할 예정임. 전문예술 활동을 위한 거점 공간으로 자리할 예정이지만, 인근 생활문화친화공간과의 연계·협력 방안을 발굴해 전문예술인과 생활예술인 간의 교류와 네트워크의 장을 마련하는 것을 제안함. 가령 전문예술인과 생활예술인 간의 문화자원 교환이나 자원 공유의 자리를 마련하고, 전문예술가(단체)와 생활예술인(단체) 간의 매칭 프로젝트를 통해 지속 가능한 지역 문화예술 생태계 기반에 기여할 수 있음

- 또한, 부천시민회관이 위치한 원도심의 주변 환경을 문화예술의 거리로 조성하기 위하여 주변 상인과 지역민과 협력하여 마을 화단 조성이나 골목 청소 등을 비롯하여 부천시민회관을 방문하는 관람객의 서비스 향상을 위한 편의 제공 패키지를 마련하는 것을 제안함. 문화예술 거점 공간화를 통한 주변 지역과의 시너지를 만들어 문화예술의 가치를 시민들과 공유할 필요가 있음

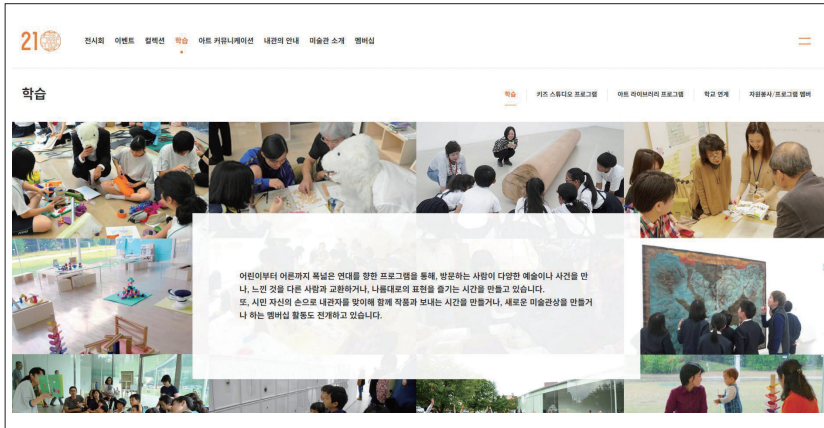
[거점 공간별 특성화 사업]

행정구역	문화공간	핵심과제 및 대표 사업	공간별 활성화 방안
상동	복사골문화센터	약기은행 및 영유아·어린이콘텐츠	약기은행 및 어린이 문화공간 특성화
중동	부천시민회관	공연·시각 등 전문예술 지원	공공극장 및 전시장 활성화 사업
소사·오정	생활문화센터	시민 생활문화 활성화	시민문화 거점공간화 및 상시활동 지원
여월·고강동	부천시박물관	역사문화콘텐츠 발굴, 향유	지역 특화 콘텐츠 전시 및 체험 강화

- [소사·오정구 기반 생활문화거점(제안)] 소사·오정구 권역을 중심으로 시민 문화거점의 역할을 강화하기 위해, 생활문화센터를 거점으로 한 시민 거버넌스 확대와 지역문화 실태조사를 통해 지역 문화자원을 발굴하는 방안을 검토할 수 있음. 기존에 양성된 우리 마을 문화 코디와 연계하여 생활문화센터 커뮤니티 공간과 시민 활동을 확산하는 방안을 모색할 수도 있음. 아울러 ‘우리동네 예술단’, ‘내일의 예술가’ 등 부천문화재단 주요 사업 참여자를 대상으로 한 자원풀을 구성하여, 거점 공간별 특성화에 따른 인적 교류 플랫폼을 구축하는 방향으로 확장 가능함
- [여월·고강동 기반 부천시박물관] 도시의 정체성 연구를 비롯하여 매력적인 지역 문화형성의 토대를 마련해온 부천시박물관을 중심으로 지역 예술가와 협업하는 융복합 문화 프로그램을 개발·운영해 체험·참여형 콘텐츠를 고도화하고 방문객의 만족도를 높이고자 함. 특히 미래 세대 유입을 위한 어린이박물관 건립을 위한 기본계획 수립과 타당성 조사를 부천시와 긴밀한 협의체를 운영해 나갈 예정임
- 수주박물관, 펄벅기념관 등을 중심을 부천의 문인이나 문학성을 알리는 기획전시와 학술·문화 교류를 확대해 나갈 예정이며, 유네스코 문학창의도시로 지정된 부천의 문학 인프라 조성에 기여하는 시민 참여형 문학 프로그램을 계속해서 제공해 나갈 예정임
- [어린이를 위한 문화공간(제안)] 향후 어린이박물관이 건립된다면 복사골문화센터에 자리한 어린이 전용극장과 함께 지역 어린이를 대상으로 하는 문화공간으로 자리매김할 것으로 기대함. 일본 가나자와 21세기 미술관은 운영 컨셉 중 하나가 ‘어린이와 성장하는 미술관’으로 어린이에게 개방된 문화공간 구조와 최적의 문화예술 경험 환경을 제공하고자 노력하고 있음. 또한 교육, 창작, 엔터테인먼트, 커뮤니케이션 등을 접목한 키즈 스튜디오, 아트 라이브러리, 관내 학

교 제휴 사업, 자원봉사 및 멤버십 제도 등을 통해 지역 활동을 전개하면서 시민과 공유하는 문화자원을 형성하는 중임. 이러한 운영 모델을 참조하여 미래 세대를 위한 문화공간을 매개로 하는 거점별 특성화 사업을 확장해 나갈 수도 있음

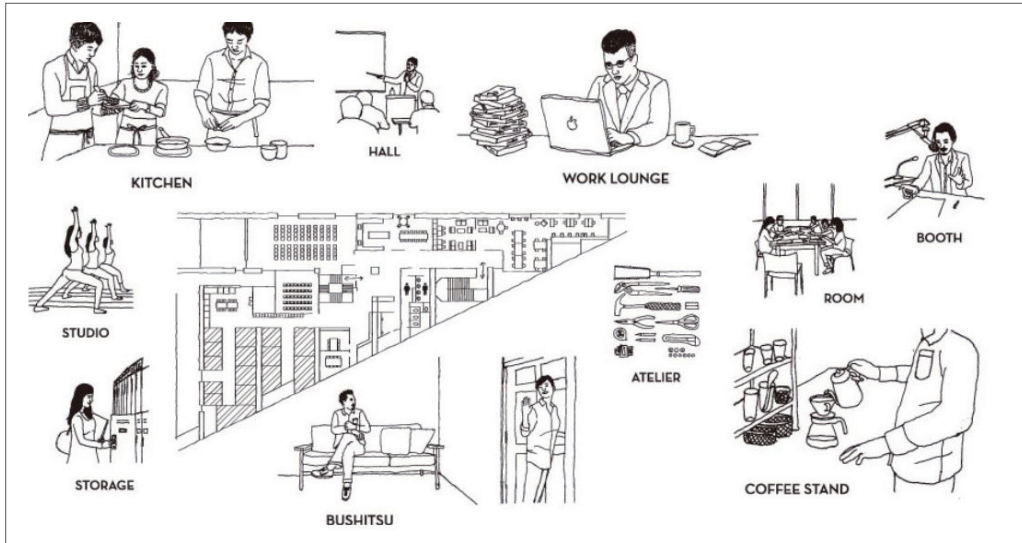
[가나자와 21세기 미술관 홈페이지]



시민 주도의 공간운영 지원 경로 마련(제안)

- [독립적인 공간운영 모델 발굴] 시민의 문화예술 거점 공간을 발굴하기 위해서는 민간의 자생적인 운영 기반을 돕는 정책도 필요함. 요코하마의 미나토미라이구에 있는 공용 공간 부카츠도 (<https://bukatsu-do.jp/>)의 운영사례처럼 민간이 주도하는 거점 공간의 활성화를 통해 시민 스스로가 문화예술의 가치 경험을 지속하는 운영 경로를 마련할 필요가 있음
- 생활예술을 위한 연습실, 공유주방, 스튜디오, 강의실, 지역 상품 판매, 카페, 전시실 등을 비롯하여 시민의 다양한 문화향유 니즈를 충족시키는 거점 공간을 시민들이 직접 운영하는 사례를 공유하고 실질적인 공간운영을 위한 임대료나 비용 마련을 위한 지원 경로나 운영 방안을 제공함. 시민 주체가 자신의 문화 활동을 주체적으로 전개하는 지속 가능한 공간을 운영함으로써 시민 주도의 활동성과 주체성을 높이며, 이러한 활동을 지원하는 기업이나 기관 간의 제휴 구축을 지원함

[시민 주도의 공간운영 모델 예시](부카츠도 홈페이지)

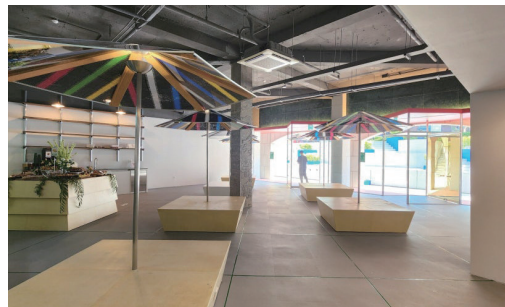


전략과제 3-② 전문예술공간 특성화
지역사회와 더 가까워진 전문예술공간 조성

공간별 특성화에 따른 지역 커뮤니티 확대

- [부천시민회관 갤러리] '25년 문화도시 거점공간으로 신규 조성된 부천시민회관 갤러리는 시각 예술 전문 공간으로 운영함. 부천시민회관은 소공연장 중심 공공극장 활성화 사업을 통해 우수 공연을 유치해 공연·여가문화를 조성하고 갤러리 운영을 통해 지역 작가를 소개하는 큐레이션 기능을 강화함. 복합예술공간 활성화를 통해 시각예술 분야의 활동 기반을 마련함

[부천시민회관 갤러리]



- 지역의 대표적인 어린이 문화공간으로 특화된 복사골문화센터를 운영하는 부천문화재단은 지역 어린이를 대상으로 하는 거점 활성화 사업을 통해 어린이공연 상설화, 악기은행 등으로 해당 공간의 특성화를 강화할 것이며, 관련 분야의 창작자와 기획자 등과 파트너십 강화를 통해 신규 프로그램 발굴이 기대됨

지자체 협력 지정기부 연계 공공재정 확보(확장과제)

- [지역화폐 및 고향사랑기부제 연계] 거점 공간의 특성화는 공간 운영 논의 및 프로그램 기획에 그치지 않고, 지속 가능한 재정 확보 전략과 함께 설계될 필요가 있음. 특히 노후화된 공연장과 문화시설은 안전성 확보와 기본적인 기능 유지를 위한 시설 개선이 지속적으로 요구되나, 대규모 개보수에 필요한 재원을 단년도 예산이나 기존 공공재정만으로 충당하는 데에는 구조적 한계가 있음.
- 이에, 공공재정 의존도를 완화하고 시민 참여를 기반으로 한 재원 구조를 마련하기 위해, 지자체와 협력한 지역화폐 또는 고향사랑기부제와 연계한 지정기부 방식을 거점 공간 운영에 단계적으로 도입하는 방안을 검토할 수 있음. 이는 특정 공간이나 프로젝트의 공공적 가치를 명확히 제시하고, 이에 공감하는 시민의 자발적 참여를 통해 재원을 조성하는 방식으로, 문화시설 운영에 대한 시민의 주인의식과 참여도를 함께 높일 수 있는 구조임
- 이와 관련하여 광주광역시 동구는 1935년 10월 1일 개관한 국내 최고(最古)의 단관극장인 광주극장을 대상으로, 노후 시설과 장비로 인한 존폐 위기에 대응하고 문화적 가치를 보존하기 위해 고향사랑기부제 지정기부 방식의 ‘광주극장 100년 프로젝트’를 추진하고 있음. 광주 동구는 민간 플랫폼 위기브(Wegive)를 통해 지정기부를 연계하여 2023년 약 8,400만 원, 2024년 약 1억 3,400만 원을 모금하는 성과를 거두었으며, 중장기적으로는 총 15억 원 규모의 기금을 조성해 시설 개선과 함께 투어, 아카이브 구축, 강연, 시네마 토크 등 인문·예술 프로그램을 병행 추진할 계획임
- 이러한 광주극장 살리기 프로젝트는 지역의 상징적 문화공간을 대상으로 지정기부를 활용해 노후 시설 개선과 문화적 활용을 동시에 설계한 공공재정 연계 모델로, 문화공간 운영에 있어 지자체의 제도적 지원과 기획 역량이 결합된 협력 모델의 중요성을 보여줌. 이는 향후 거점 문화공간의 재정 구조를 다각화하고, 노후 공연장·문화시설의 지속 가능한 운영 기반을 마련하는 데 참고할 수 있는 사례임
- [기업 매칭 및 후원회 기부] 전문예술공간별 파트너십을 공유하는 예술단체와 기업 간 매칭을 통해 부족한 재원을 보완하는 방안도 검토할 수 있음. 아울러 전문예술공간을 후원하거나 창작

- 활동을 지원하는 조력자 커뮤니티를 발굴하여, 공간별 특성화에 따른 활성화 기반을 단계적으로 구축해 나가는 방향을 모색 가능함. 또한 지역사회와 전문예술공간 간의 접점을 확대하기 위해, 후원회 회원을 대상으로 한 ‘b아트데이’를 운영하는 방안도 검토할 수 있으며, 이를 통해 지역 문화 애호가의 자발적인 지원 참여를 유도하고 지역에 대한 자부심을 확산해 나갈 수 있음
- 나아가 ‘b아트데이’를 비롯한 문화예술 후원 프로그램을 통해, 후원회 회원들이 부천문화재단의 주요 사업에 참여하며 문화예술을 매개로 지역사회가 상생하는 변화를 체감할 수 있는 참여 구조를 지속적으로 마련해 나갈 수 있을 것으로 기대됨

전략과제 3-③ 역사문화콘텐츠 개발·활용 콘텐츠의 지역 자원화

콘텐츠 개발 경로의 다각화

- [부천시박물관] 부천문화재단은 ‘24년부터 지역 인물과 마을의 기억 등 부천만의 도시 서사를 역사적 자료와 전시·교육 콘텐츠로 재구성해 부천의 생활사와 도시 변화 과정을 반영한 콘텐츠로 만들어 부천시박물관의 소장 자료와 연구 소재로 활용함
- 박물관 소장 자료를 활용한 지역사 교육 프로그램, 부천시 편편투어(해설 투어), 박물관 콘텐츠를 지역 축제나 문화행사와 연동해 확장 운영한 사례 등이 있음. 이러한 운영 경험을 바탕으로 지역특화 역사문화콘텐츠를 개발·활용해 부천시박물관을 매개로 부천관광자원콘텐츠를 발굴해 방문객의 문화 경험을 확장함
- [콘텐츠 발굴 프로젝트(제안)] 청소년 프로듀서 프로젝트와 연계하여, 어린이·청소년 방문자를 위한 박물관 콘텐츠를 청소년이 직접 기획하거나 아이디어를 제안하고 이를 구체화하는 과정을 지원하는 콘텐츠 발굴 프로젝트를 검토할 수 있음. 이를 위해 예술가 또는 기획자 그룹과 협력하여 교육청과 공동으로 공모전을 개최하는 방안을 모색할 수 있으며, 중장기적으로는 해당 공모전을 청소년 참여형 박물관 콘텐츠 발굴 프로그램으로 브랜드화하는 경로도 검토 가능함
- 아울러 청소년 대상 공모전 외에도 관내 대학생이나 동아리를 대상으로, 지역 자원 또는 지역 현안을 주제로 한 콘텐츠 발굴 공모를 단계적으로 확대하는 방안도 검토할 수 있음. 이를 통해 다양한 세대의 시선이 반영된 역사문화콘텐츠 아이디어를 축적하고자 함
- 관광자원 연계형 역사문화콘텐츠는 단계적으로 부천관광자원콘텐츠로 전환하는 방안을 모색할 수 있으며, 도시 기록화 작업을 토대로 박물관이라는 ‘거점 공간’과 지역의 주요 문화·관광 자원을 연결하는 통합 문화 경험 모델로 발전시킬 수 있음. 또한 b아트 트레블, b아트 상품전 등

과의 연계를 통해 박물관을 포함한 지역 내 문화공간, 축제, 문화특화구역, 관광 동선 등을 엮은 체험형 콘텐츠를 지속적으로 확장·개발해 나갈 수 있음

전략과제 3-④ 문화예술 특화구역 조성 문화상권 활성을 통한 지역 상생

새로운 문화향유 플랫폼 구축

- [문화상권] 예술가와 소비자가 일상에서 가깝게 만나는 문화예술 특화구역을 조성하고 부천 예술관광형 콘텐츠의 생성·활성을 통해 지역 문화·경제의 상생 기반을 마련함
- 문화예술 특화구역 조성은 지역 예술인·상점·공간이 결합해 지역 자원을 기반으로 하는 지속 가능한 문화예술 생태계 기반으로 자리매김하고 도시 브랜드를 강화할 것임
- 특화구역 대상별 상권의 특성과 환경을 고려하여 맞춤형 프로젝트를 발굴하고 지역 상인회와 진행하는 협력사업과 네트워크를 기반으로 예술가와 상인 모두가 상생하는 경로를 마련함. 또한 로컬 크리에이터를 중심으로 한 로컬 상품과 연계 콘텐츠를 개발하고 문화 비즈니스를 위한 연계 모델을 제시함
- 문화예술 특화구역을 중심으로 하는 문화상권의 상품이나 콘텐츠를 관내 자원(부천시박물관, 복사골문화센터, 부천시민회관 등)과 연계하는 협력사업(아트마켓, 팝업갤러리 등)이나 프로그램 등을 통해 사업의 시너지를 확장하고 문화예술 특화구역의 홍보·마케팅을 다각화함
- 앞서 언급한 광주문화재단의 광주문화예술통합플랫폼의 경우처럼 문화상권을 매개로 활동하는 작가의 작품이나 문화공간을 플랫폼에 소개하고, 다양한 참여 주체 간의 네트워크를 비롯하여 관련 기관, 지역사회 등과의 연계·협력을 강화하여 문화예술 특화구역 활성화 기반을 마련함

[부천문화재단 문화특화구역 사업(2025)]



전략과제 3-⑤ 신규 문화상품 콘텐츠 개발 문화예술과 로컬 경제 간의 시너지 창출

매력적인 지원 자원의 활용 경로

- 지역 예술과 연계한 로컬 문화상품을 개발하고 지역 고유 자원을 활용한 체험·투어형 콘텐츠 기획을 통해 문화관광형 프로그램 및 시즌 콘텐츠를 개발함. 부천시 3대 국제축제 등을 비롯하여 다양한 축제주간의 운영 주체와 협력하여 축제 개최에 따른 외부 방문객이 문화예술 특화구역에 방문하는 체험·투어형 프로그램을 설계해 사업의 시너지를 높임
- [지원 플랫폼 구축(제안)] b아트 트래블과 b아트 상품전을 기반으로 지역 문화자원을 연결하는 ‘부천 문화아트지도(가칭)’ 구축을 검토할 수 있음. 해당 지도는 부천문화재단의 정보화 시스템 고도화와 연계하여, 야놀자 리서치의 ‘야놀자 매력도 지수’와 유사한 방식으로 시정연구원과 공동연구를 통해 부천 문화도시의 매력을 수치화하는 지표 발굴과 연계하는 방안도 모색 가능함. 이를 통해 시민과 관광객에게 문화시설, 문화콘텐츠, 이용 정보, 교통·관광 서비스, 편의 정보 등을 통합 제공하는 플랫폼으로 발전시켜, 지역 문화자원의 순환과 활성화를 지원하는 기반을 마련할 수 있음
- [애니투어(확장)] 기존에 진행된 ‘애니투어’ 방식을 확장하여 부천의 문화자산을 가지고 투어 프로그램을 강화할 수 있음. 도시 간 협력사업인 ‘문화1호선 스탬프투어’ 역시 지역 콘텐츠를 발굴·연계한 유통 확장으로 접목할 수 있음

지역성이 강화된 로컬 콘텐츠(제안)

- [로컬 상품 상시 판매 플랫폼] 부천 IP를 매개로 한 ‘메이드 인 부천 모임집’을 단발성 기획 상품이 아닌 상시 유통 가능한 로컬 문화상품 플랫폼으로 확장할 수 있음. 이를 위해 만화·웹툰·게임 등 부천의 강점을 지닌 콘텐츠 분야를 중심으로 지역 작가와 창작자의 참여와 협업 경로를 마련하고, 굿즈 개발부터 판매까지 이어지는 구조를 단계적으로 구축할 필요가 있음. 이러한 상시 판매 구조는 지역 창작자의 창작물에 대한 접근성과 가시성을 높이는 동시에, 부천의 문화적 정체성을 일상 속에서 경험할 수 있는 접점을 확대하는 역할을 수행할 수 있음
- 이와 관련하여 광주문화재단이 운영하는 문화예술통합플랫폼은 지역 예술인의 콘텐츠를 소개하고 일부 상품을 유통하는 기능을 함께 수행하며, 정보 제공과 판매를 연계한 사례로 참고할 수 있음. 또한 경기문화재단이 운영하는 지뮤지엄숍은 경기도립 박물관·미술관 콘텐츠를 기반으로 한 굿즈를 온라인 플랫폼을 통해 상시 판매함으로써, 공공 문화기관의 콘텐츠가 일상 소비로 연결되는 유통 모델을 제시하고 있음

[아트상품 상시 판매 플랫폼]

사례명	운영주체	플랫폼 성격
뮤지엄숍 https://www.museumshop.or.kr	국립박물관문화재단	전시연계 굿즈
미술가게 https://www.mmcashop.co.kr	국립현대미술관	기관 굿즈 판매
지뮤지엄숍 https://smartstore.naver.com/gmuseumshop	경기문화재단	아트상품 굿즈 중심
광주문화예술통합플랫폼 https://dmgj.kr	광주문화재단	정보·상품 통합 플랫폼

- [지역 소재 발굴 강화] 부천시박물관의 테마(활, 펄벅 여사, 변영로 시인)를 활용한 지역 콘텐츠 발굴을 통해 지역 자원의 확산 경로를 마련함. 가령, 전통 활과 활쏘기 강좌 등 관련 프로그램을 제공하고 관내 체육활동과 연계한 특화 활동을 마련함. 온라인 활쏘기 게임을 부천 IP로 개발하는 등 엔터테크와 결합한 콘텐츠를 발굴함
- 문화예술로 더 잘 살기 위한 부천 생활 정보지 역할을 하는 온·오프라인 매거진을 운영해 문화상품 콘텐츠를 매월 소개하고, 시민들을 대상으로 지역 내 신규 문화상품으로 발굴할 만한 지역 자원 공모와 인물 추천 등을 상시로 받는 창구를 마련해 지속해서 새로운 콘텐츠를 발굴하는 경로를 구축함. 이를 부천문화아트지도와 지역자원 플랫폼을 통해 활성화함
- [지역사회 연계] 문화예술 특화구역, 부천 축제 주간, 부천문화재단 주요 사업과 연계한 로컬 패스 또는 로컬 투어 프로그램 개발을 검토할 수 있음. 각 대상지에서 활용 가능한 할인권, 문화마일리지, 유사 지역화폐 개념의 혜택을 도입함으로써 방문자의 체류와 소비를 유도하는 구조를 모색할 수 있음
- 문화예술 특화구역과 콘텐츠를 지지하는 지역사회 참여형 기부 캠페인 또는 펀딩 모델 도입을 검토할 수 있음. 이를 통해 콘텐츠 개발 여건을 조성하고, 발굴된 문화상품과 콘텐츠를 적극적으로 홍보·확산하는 경로를 다각화함으로써, 문화예술과 로컬 경제가 상생하는 구조로 확장할 수 있을 것으로 기대됨

지속 가능한 도시의 브랜드는 나무 한 그루와 같습니다.
지역사회와 지역 문화에 뿌리를 내리고, 줄기에서 가지가 자라고 잎을 틔웁니다.
이렇게 뿌리내린 나무에 상품이나 사업을 접합해 하나로 만들어가는 것,
모든 것이 뿌리에 연결되어 있다는 것을 기억해야 합니다.
뿌리를 강하게 만드는 일, 바로 부천문화재단이 해야 할 일입니다.

V. 종합의견

1. 부천문화재단의 역할 전환에 따른 기대
 2. 사례 제안
-

●

본 연구는 부천문화재단이 지난 25년간 지역 문화예술 생태계의 기반을 조성하고 시민의 문화향유를 확대해 온 기초문화재단으로서의 성과를 토대로, 향후 어떤 역할 전환이 요구되는지 검토하였습니다.

분석 결과 재단은 더 이상 개별 문화사업의 실행에 머무르는 기관이 아니라, 도시가 직면한 문화적 과제를 진단하고 정책적으로 설계·실험·확산하는 공공문화정책 기관으로서의 전환 가능성과 필요성을 동시에 갖추고 있는 것으로 판단됩니다.

이에 본 장에서는 앞선 분석을 종합하여, 부천문화재단의 역할 전환 방향과 그 정책적 의미를 연구자 관점에서 정리하고자 합니다.

●

V. 종합의견

1. 부천문화재단의 역할 전환에 따른 기대

정책플랫폼으로서의 역할 전환을 통한 문화정책 설계·실험·확산 체계의 실현

- 연구 과정에서 확인된 바와 같이, 부천문화재단은 그간 다양한 문화자원과 예술가, 시민, 기관을 연결하는 매개자 역할을 수행해 왔음. 향후에는 이러한 기능을 보다 구조화하여, 지역 내 다양한 주체가 참여하는 거버넌스 기반의 도시문화 정책플랫폼으로 발전할 필요가 있음. 이를 위해 자문단, 시민랩 등 협의체에서 축적된 논의가 단순한 의견 수렴에 그치지 않고, 정책 설계와 예산, 제도 개선으로 이어질 수 있도록 정책화 경로를 명확히 할 필요가 있음
- 도시문화 정책플랫폼으로서의 기능하기 위해서는 거버넌스 기반의 민관 협력 구조를 고도화하고, 문화예술 분야를 넘어 소상공인, 사회복지, 교육 등 다양한 영역의 참여 주체를 발굴·연계하는 것이 중요함. 이에 지역 네트워크 협의체는 논의 결과가 통합적으로 정리·연결되는 구조 속에서 책임과 권한을 갖고 도시의 미래 비전에 대한 정책적 제안을 수행하는 주체로 기능해야 함
- 이러한 구조가 정착될 경우, 시민과 현장의 요구를 반영한 사업 개선안 도출과 함께 새로운 정책 실험이 가능해질 것으로 보임. 특히 재단의 재원조성 다각화와 가치 중심의 정책화를 위해서는 참여 주체가 정책화의 필요성을 공동으로 인식하고, 기존과는 다른 정책 설계·의사결정 경로를 단계적으로 구축해 나갈 필요가 있음

정책플랫폼을 기반으로 한 '부천형 문화정책' 발굴

- 부천형 문화정책은 새로운 사업을 추가하는 방식이 아니라, 기존에 축적된 사업, 자원, 공간을 유기적으로 연결하고 조정하는 과정에서 도출될 수 있음. 특히 지역사회의 ESG 경영 확산, 문화예술 특화구역 조성, 지역 콘텐츠 발굴 등 복수의 정책 영역이 교차하는 지점에서 문화재단의 조정·연결 역할은 더욱 중요해짐. 개별 사업의 성과를 넘어, 정책 간 연계 구조를 설계하는 기능이 요구됨

- 이와 함께 시민의 문화예술 거점 공간을 확장하기 위해서는 민간의 자생적인 운영 기반과 주민 주도형 프로젝트를 정책적으로 연결하는 접근이 필요함. 앞에서 소개한 공용 공간 부카츠도의 운영사례나 문화체육관광부·한국관광공사가 추진하는 ‘관광두레’ 사업과 같이, 민간과 주민이 주체가 되어 지역 자원을 활용하고 문제를 해결하는 모델은 시민을 문화의 수혜자가 아닌 정책 참여 주체로 전환하는 경로로 기능할 수 있음. 이러한 사례를 지역 맥락에 맞게 연계·확장하는 것이 ‘부친형 문화정책’의 중요한 방향이 될 수 있음
- 이러한 정책적 조정과 연계의 축적은 부친문화재단이 도시문화 정책플랫폼으로서의 정체성과 신뢰를 강화하는 계기가 될 것임. 기존의 사업 수행 경험과 외부 기관의 벤치마킹 대상이 되어 온 축적된 인지도를 바탕으로, 역할 전환 과정과 정책 실험의 성과를 지역사회 및 외부에 공유함으로써, 향후 기초문화재단의 역할 재정립 논의에서 참조 가능한 정책 모델로 자리매김할 수 있을 것으로 보임

지역 문화연구의 전략적 가치 증대

- 부친문화재단의 역할 전환 과정에서 지역 문화연구는 부수적 기능이 아니라, 문화정책을 지탱하는 핵심 인프라로 재정립될 필요가 있음. 시민의 삶과 생활양식, 지역 자원과 공간의 특성을 체계적으로 분석·축적하는 연구는 개별 사업의 근거를 넘어, 정책 방향과 우선순위를 설정하는 기준으로 기능함
- 특히 부친의 지역성을 분석한 문화연구는 차별화된 문화정책을 도출하는 토대가 되며, 이를 통해 도시의 중·장기 문화 비전을 지속적으로 제시할 수 있음. 이러한 연구 성과가 정책 설계와 사업 구조, 예산 논의로 환류될 때, 문화정책은 경험이나 관행 중심의 운영에서 벗어나 증거 기반 정책으로 전환될 수 있음
- 재단이 문화연구 기능을 전략적으로 강화할 경우, 축적된 연구 데이터는 정책 실험의 근거이자 학습 자산으로 기능하며, 문화정책의 일관성과 지속 가능성을 높이는 요소로 작용할 것으로 보임. 이는 부친문화재단이 문화사업기관을 넘어 도시 차원의 문화정책 생산 주체로 기능하기 위한 필수 조건이라 할 수 있음

예술 본연의 가치 확산과 공공성의 강화

- 문화산업화와 관광 활성화 논의가 확대되는 상황에서, 부친문화재단은 기초문화예술 지원 기관으로서 예술 본연의 가치를 분명히 할 필요가 있음. 지역 문화생태계의 지속 가능성은 단기적인

산업 성과보다, 창작자와 창작 인프라에 대한 안정적인 지원을 통해 형성되는 순환 구조에서 출발함. 기초문화예술에 대한 정책적 지원은 지역 문화정책의 기반이자, 장기적으로 도시의 문화적 경쟁력을 형성하는 핵심 요소로 작용함

- 이러한 맥락에서 부천문화재단의 정책과 사업은 문화산업화나 관광 활성화 논의에 종속되기보다, 기초문화예술의 활성화와 창작 기반 강화를 중심으로 설정될 필요가 있음. 문화산업이나 관광 분야 역시 창작자와 지역 문화자원이 축적될 때 지속 가능하다는 점에서, 기초문화예술 지원은 선택이 아닌 선행 조건으로 이해되어야 함
- 아울러 시민의 문화향유 정책 역시 단순한 경험 제공을 넘어, 시민이 문화의 주체로 참여하고 판단할 수 있는 문화자치 역량을 축적하는 방향으로 확장될 필요가 있음. 시민 참여형 정책 실험과 문화적 의사결정 경험의 축적은 문화의 공공성과 사회적 가치를 강화하는 경로로 가능하며, 이는 지역 문화예술 생태계의 질적 성장을 뒷받침하는 요소가 될 것으로 보임
- 나아가 부천문화재단은 문화산업화·관광 활성화 논의 속에서도 기초문화예술 지원 기관으로서의 입장을 분명히 하며, 경제적 가치로 환원되지 않는 예술의 공공적 가치를 정책적으로 설명할 수 있는 근거와 지표를 축적할 필요가 있음. 이는 예술을 대체 불가능한 공공 자산으로 인식하게 하는 정책적 토대이자, 향후 문화정책 논의에서 재단의 역할과 전문성을 분명히 하는 기준이 될 것임

종합

- 부천문화재단은 기초문화재단 1세대이자 자치문화재단 초기 모델로서, 기존의 문화사업 수행 경험과 축적된 네트워크, 정책 실험의 기반을 바탕으로 공공문화정책 기관으로의 전환을 모색할 충분한 조건을 갖추고 있음. 본 연구에서 제시한 방향은 새로운 역할을 부여하기 위한 제안이라기보다, 이미 진행되고 있는 변화와 잠재력을 체계화하고 다음 단계로 확장하기 위한 정리라 할 수 있음. 이러한 시도는 향후 기초문화재단의 역할 재정립 논의에 있어 의미 있는 참고 사례가 될 것으로 기대됨

2. 사례 제안

본 장의 사례들은 개별 사업 아이디어를 제안하기 위한 것이 아니라, 앞서 종합의견에서 제시한 ‘도시문화 정책플랫폼’으로서의 부천문화재단 역할을 실제 공간과 정책 현장에서 어떻게 구현할 수 있는지를 보여주는 정책 실험의 예시이다.

각 사례는 거점 공간, 동네 단위 생활권, 미래 세대, 지역 자원의 유통을 비롯해, AI 확산 등 기술환경 변화와 다양성·포용이라는 미래 의제까지 서로 다른 정책영역을 다루고 있으나, 공통적으로 문화재단이 단순한 사업 운영 주체를 넘어 정책을 설계·조정·연결하는 플랫폼으로 기능할 때 가능한 변화의 경로를 보여준다.

특히 본 장의 사례들은 문화정책이 공간 운영이나 프로그램 기획에 국한되지 않고, 도시의 삶의 방식, 기술환경, 사회적 가치 변화에 대응하는 정책도구로 확장될 수 있음을 시사한다. 이는 부천문화재단이 향후 문화정책 기관으로서 수행해야하는 역할을, 공간·사람·기술·가치를 아우르는 구체적인 정책 실천 가능성을 현장 단위에서 보여주는 사례라 할 수 있다.

종합의견 핵심 방향	사례 제안	연결 맥락(축약 설명)
정책플랫폼으로서의 역할 전환	거점 공간을 매개로 인근 지역과의 시너지	문화시설을 단일 운영 대상이 아닌 주민·민간 주체를 연결·조정하는 정책 플랫폼의 매개로 활용함으로써, 문화재단이 공간 운영을 넘어 지역 협력을 설계하는 정책 주체로 기능할 수 있음을 보여주는 사례
문화로 도시문제를 다루는 정책적 접근	견고 싶은 동네의 가능성	동네 단위 생활권을 문화정책의 단위로 설정해, 문화가 도시의 삶의 질·지역 정체성·공간 문제를 다루는 정책 수단으로 작동할 수 있음을 보여주는 사례
접근성과 포용을 기반으로 한 공공성 강화	미래 세대를 위한 지역 문화형성	어린이·청소년을 문화정책의 주체로 설정하고 공간·콘텐츠를 연계함으로써, 공공문화정책의 핵심 가치인 접근성과 포용을 다음 세대로 확장하는 사례
증거 기반 정책과 지속 가능한 문화생태계	경쟁력 있는 지역 자원의 유통	지역 문화자원을 재해석해 유통 구조로 연결함으로써, 단발성 사업이 아닌 지속가능한 문화생태계가 정책적으로 설계될 수 있음을 보여주는 사례
미래 환경 대응 문화정책	기술 시대의 휴먼터치 문화정책 실험	AI·로봇·자동화가 확산되는 환경 속에서, 문화예술이 감정·공감·서사 등 기술이 대체할 수 없는 인간적 가치를 정책적으로 다루는 영역임을 보여주는 미래 대응 사례
공공기관 ESG 가치 확산	다양성을 확장하는 새로운 문화적 언어	다양한 인지·감각·표현 방식의 차이를 존중하는 관점에서 문화정책을 설계함으로써, 도시 전체의 창의성과 사회적 포용성을 함께 키우는 공공기관형 ESG 실천 사례

거점 공간을 매개로 인근 지역과의 시너지

- 부천문화재단은 전문예술 활동을 위한 거점 공간으로 중동 부천시민회관을 공공극장과 시각 분야의 특화 공간으로 운영할 계획임. 이러한 거점 사업의 경우 해당 시설물 운영 외에도 주변 지역과의 교류나 환경 조성 등을 통한 시너지를 고려할 수 있음. 주민이나 상인들과 협력하여 주변 골목이나 거리를 정비하는 것에서부터 장기적으로 민간의 문화예술 관련 공간이 이곳에 늘어나면서 새로운 문화지구로 바뀔 수도 있음
- 성공적인 마을재생 사례로 자주 언급되는 일본의 나오시마섬(14.22km²)은 기업에 의한 현대예술 프로젝트로 관심의 초점이 모이지만, 지자체의 시각에서 보면 이 프로젝트는 지역민이 참여해 지역발전과 지역 존속의 가능성을 높였다는 부분에서 달리 시사하는 부분이 있음. 일자리 창출과 고령화에 따른 노동인구 감소문제 등의 대응이나 낙후된 마을의 재생을 위하여 지역민은 자투리땅에 화단을 가꾸고 골목을 청소하고, 빈집이나 땅을 아트 프로젝트를 할 수 있는 공간으로 내어줬음. 물론 이 과정에는 섬 주민의 이해와 참여를 독려한 나오시마 촌장의 역할이 컸음. 기업 역시 나오시마를 관광 개발 논리로 접근한 것이 아니라 ‘나이가 들수록 살기 좋은 마을’을 조성한 것임

[NAOSHIMA COLORS](나오시마 마을 만들기 관광과 홈페이지)



- 이런 맥락에서 부천시민회관의 거점화 사업을 진행할 때 주변 지역민과 교류하면서 구도심 활성화를 위한 변화와 방안을 함께 고민하는 과정이 필요하며, 장기적으로는 매력적인 지역 자원을 형성할 수 있는 기반 마련도 병행하기를 바람. 특히 낙후된 구도심이 활성화되면서 발생하는 젠트리피케이션을 대비한 지역상생 협약이나 방안 마련이 필요함. 한편, 부동산 개발에 예술이 접목되는 사례가 잦아지면서 구도심의 가치를 문화예술로 끌어올리는 새로운 정책화 경로를

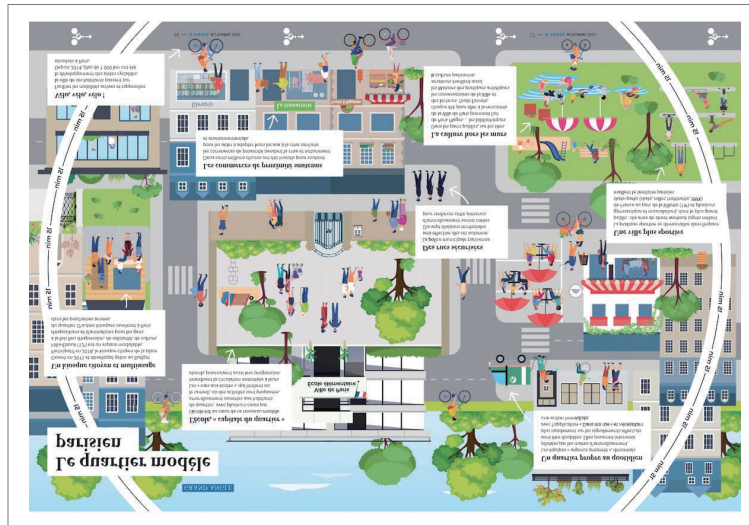
마련할 수도 있음

- 마찬가지로 다른 구역의 거점 공간 운영에 따른 인근 지역의 생태와 주민들의 니즈를 고려하여 공간 운영에 따른 지역 커뮤니티와 지역발전을 위한 방안을 모색해야 할 것임

견고 싶은 동네의 가능성

- 팬데믹 이후 전세계적인 도시계획 모델로 강조되는 「파리의 15분 도시계획」의 키워드는 보행자 중심, 생활권 충족 등으로, 이러한 요건이 충족되면 ‘견고 싶은 도시’가 될 것임. 견고 싶은 도시는 볼거리, 즐길 거리가 있는 매력적인 생활권을 보장하는데, 이러한 도시의 활성화를 위해서는 근린생활기반을 포함한 지역 기반의 서비스와 지역경제, 문화시설 등이 기본적으로 갖춰져야 함

[15분 도시의 모델 지구](파리시 홈페이지)



- 이러한 도시계획의 방향성을 고려해 새로운 유형의 지역 상권을 발굴하려면 지역성을 드러내면서도 문화적 가치가 높은 업종의 구성을 고려하는 것이 필요함. 이를테면 카페와 음식점이 자리하는 것이 아니라 갤러리, 공연장, 독립서점, 공방, 작업실, 편집숍, 건축과 디자인 사무소, 공유 사무실, 공유 주방, 생활문화 공간 등을 집적해 다양한 문화적 경험을 제공해야 할 것이며, 이는 동네를 기반으로 구축됨
- 이름난 동네의 브랜드가 지역발전을 견인하는 시대인 만큼 지역발전의 주체를 동네로 전환할 필요가 있음. ‘부천시’로 실현하는 도시 브랜드가 있는 만큼, 이를테면 ‘월미동’이라는 동네 이름으로 발굴할 수 있는 로컬 브랜드도 존재할 수 있다고 봄

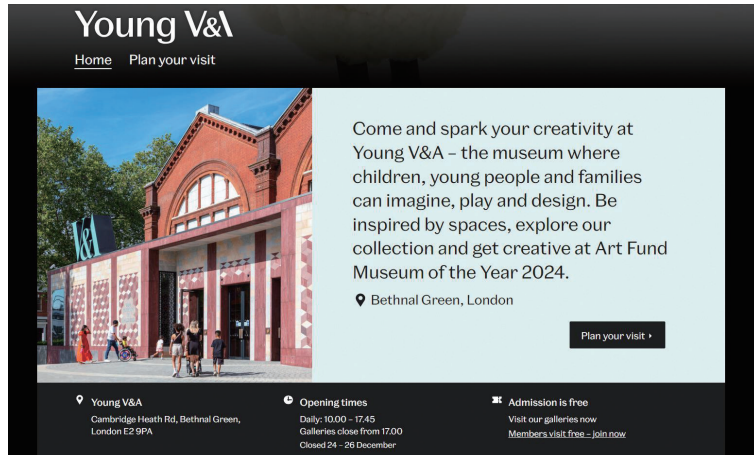
- 부천은 오랜 기간 글로벌 축제 개최를 통한 문화적 자본이 이미 형성되어 있고, 이러한 축제와 동네를 연결한 2박 3일 여행상품을 만들어 낸다면 동네 경제를 활성화할 수 있을 것임. 이를 위해서는 동네 자원을 연계한 다양한 숙박시설을 비롯하여 문화적 가치가 높은 업종의 집적으로 2박 3일이라는 동네 체류 인프라를 구축해야 함. 무엇보다 이러한 로컬 중심, 동네 중심의 변화가 경제적 혜택보다 우선해서 주민 삶의 질을 높인다는 이해의 접근이 선행될 필요가 있음

[소설과 만화로 만날 수 있는 원미동]



미래 세대를 위한 지역 문화형성

- 부천문화재단은 복사골문화센터를 매개로 어린이전용극장 운영 및 영유아 콘텐츠를 비롯하여 부천시박물관 운영 등 다양한 문화공간을 운영하고 있음. 이러한 문화시설 운영과 관련하여 미래 세대를 위한 창의적인 문화예술 경험의 기반인 공간 자체의 의미와 가치를 되새길 필요가 있으며, 전용공간의 정책적 운영과 지역 문화예술 생태계의 확장성을 고민해야 할 것임
- 이러한 맥락에서 한국문화예술교육진흥원에서 진행 중인 어린이 복합문화공간 조성사업과 2025 세계문화예술교육 주간행사 때 열린 제6회 미래예술교육 포럼에서 다뤄진 어린이 중심의 국내외 공간운영사례, 어린이를 주체로 하는 지역사회의 협력 사례 등을 참조할 필요가 있음. 미래 세대를 위해 고려해야 할 문화예술 공간 운영의 콘셉트와 방향성을 비롯하여 어린이 주체의 창의성과 주도성을 발휘하게 하는 프로그램의 구성, 그리고 이를 지역사회와 협력해 통합적 환경을 구축해야 하는 과정의 중요성 등을 살필 필요가 있음



- 제27회 BIAF 프로그램 중 싱어롱 프로그램인 <고고다이노>는 부천 IP로 진행된 것이며, 한국만 화영상진흥원에서 운영하는 부천만화대상 역시 부천 IP를 확보하는 경로로 자리할 수 있음. 이에 부천 IP를 가지고 어린이 공연이나 키즈 콘텐츠를 제작하는 것이 가능할 수 있는데, 이러한 자원을 활용하고 창작자나 개발자를 매개하는 역할을 부천문화재단이 맡을 수도 있음

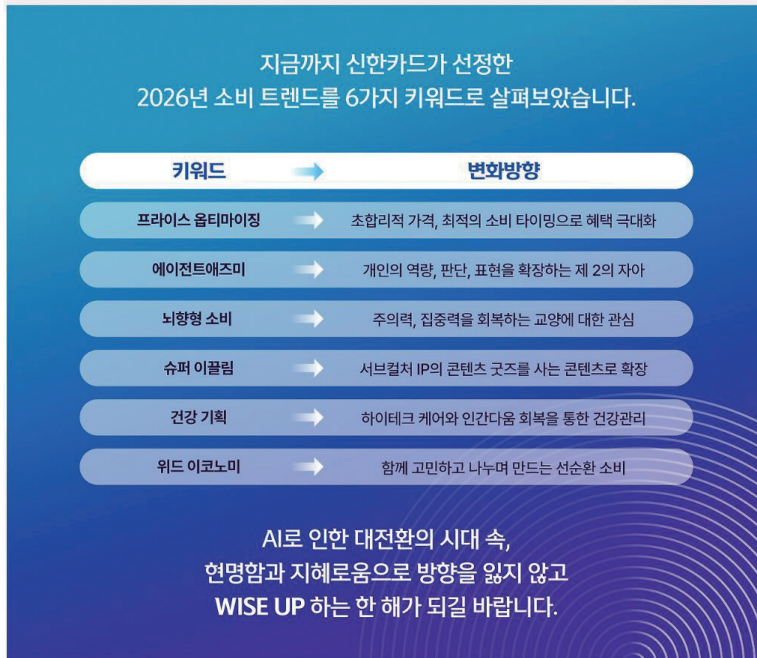
경쟁력 있는 지역 자원의 유통

- 부천문화재단은 부천시립박물관을 비롯하여 부천필벽기념관이나 수주박물관 등을 운영하는 중이며 이러한 지역 자원을 매개로 다양한 문화 프로그램과 콘텐츠를 제공해 왔음. 이러한 인물이나 작품을 미래 세대가 계속해서 새롭게 만나는 계기를 제공하는 것 역시 지역 자원을 활용하는 것이며, 이러한 지역 자원에 스토리텔링 요소를 접목해 창작자가 재발견해서 2차 저작물의 소재로 활용할 수 있는 경로도 구축할 수 있음
- 통영을 기반으로 활동 중인 출판사 남해의봄날은 지역성과 스토리텔링을 결합한 로컬 비즈니스로 주목받는데, 지역의 이야기성을 확장하는 운영 플랫폼으로 해당 사례를 검토할 수 있음. 또한, 유네스코 문학창의도시로 지정된 부천의 문학성을 알리기 위해 도서전을 통한 협업 프로젝트를 발굴할 수도 있음. 서울와우북페스티벌은 그래픽노블, 그림책, 문학서 등을 소개하는 국내외 플랫폼을 가지고 있으며, 최근에는 한국의 문학성을 알리기 위해 해외 소설을 판소리 공연으로 제작하는 등 독자 발굴이라는 취지에서 실험적인 프로젝트를 진행 중임. 이러한 플랫폼을 활용하여 수주의 작품을 새롭게 조명하거나 부천 디아스포라 문학상의 위상을 높일 수도 있음

- 지역사회에 부천의 문학성을 알리기 위해 다른 장르의 창작자나 기획자를 연결하여 부천도서관이나 독립서점, 다양한 문화공간을 매개로 부천의 문학성을 담은 콘텐츠를 유통할 수도 있을 것임. 특히 지역 작가와 지역 문화를 다루는 독립서점의 운영사례를 통해 지역 콘텐츠를 모으는 것에서부터 다양한 방식으로 콘텐츠를 소비, 향유하는 방식을 발굴할 수도 있음
- 결론적으로 지역성이 도시의 핵심 경쟁력이 되려면, 다른 지역이 쉽게 흉내 낼 수 없는 지역 문화가 형성되어야 함. 다른 지역에서 소비할 수 없는 것, 이곳에 와야지만 경험할 수 있는 특화된 감성이나 경험을 제공하는 콘텐츠가 있어야 함. 이러한 대표적인 콘텐츠로는 부천의 글로벌 축제가 해당한다고 보는데, 이러한 콘텐츠가 지역경제와 만나기 위해서는 축제와 동네가 엮여져야 시너지를 높일 수 있음. 마찬가지로 거점 공간과 커뮤니티가 만나고, 미래 세대가 계속해서 지원자원을 새롭게 만나고 재인식해야지만 지속 가능한 도시가 될 것임. 이러한 자원의 연결과 만남의 가능성을 매력적인 문화정책으로 제시해야 하는 일이 부천문화재단의 다음 역할일 것임

기술시대의 휴먼터치 가치확산을 위한 문화정책 실험

- AI와 자동화 기술이 콘텐츠 생산과 일상 서비스 전반에 빠르게 확산되면서, 문화예술 환경 역시 고도화된 기술과 편집 역량을 중심으로 재편되고 있음. 그러나 이러한 흐름과 동시에, 기술적 완성도보다 인간의 개입과 감각이 드러나는 표현 방식이 오히려 차별적 가치로 인식되는 현상도 분명하게 나타나고 있음
- 해외에서는 AI가 생성한 콘텐츠가 범람하는 상황 속에서, 인간의 감정과 맥락을 증명하거나 ‘사람다움’을 인증하는 서비스와 실험이 증가하고 있으며, 이는 기술 중심 사회에서 문화예술이 수행할 수 있는 고유한 역할을 시사함. 즉, 기술은 효율을 담당하고, 문화예술은 의미와 가치를 해석·전달하는 영역으로 기능 분화가 이루어지고 있음
- 2026년 신한카드 빅데이터연구소는 ‘WISE UP’이라는 2026년 소비 트렌드 키워드를 발표하며, 기술과 AI 중심 환경 속에서도 ‘속도를 늦추고 깊이 있는 경험을 추구하는 소비(뇌향형 소비)’의 확대를 제시함. 이에 따르면 2025년 수도권 주요 라이팅 카페의 신한카드 이용 건수는 전년 대비 37%, 이용금액은 71% 증가하며, 속도 중심 콘텐츠 소비의 반작용으로 느리고 감각적인 경험을 강화하는 소비 행태가 확대되고 있음. 또한 문구점 이용에서도 30대 이상 비중이 확대되는 흐름이 확인되어, 단순한 기능 소비를 넘어 감성적 취향·아날로그적 경험의 시간이 증장년층으로 확산되고 있음이 드러났음. 이는 효율과 편의가 극대화된 환경일수록, 비효율적이지만 인간적인 경험이 오히려 선택의 이유가 된다는 점을 보여줌



- 이러한 사례들은 기술 발전의 반작용으로 휴먼터치가 부상하는 현상이 아니라, 기술 환경이 성숙 단계에 접어들수록 인간적 경험의 가치가 구조적으로 재편되고 있음을 시사함. 즉, 휴먼터치는 기술의 대안이 아니라 기술 이후의 문화적 기준으로 작동하고 있으며, 이는 문화정책이 다뤄야 할 중요한 전환 지점임
- 이런 맥락에서 부천문화재단은 AI·디지털 기술을 활용한 콘텐츠 제작을 목표로 삼기보다, 기술이 충분히 발달한 환경 속에서 인간의 감각·관계·해석이 어떻게 다시 중심이 되는지를 실험하는 문화정책을 설계할 수 있음. 예컨대 자동화가 가능한 창작 과정에 의도적으로 사람의 선택과 개입을 남기는 프로젝트, 시민의 기억과 감정을 기술로 기록하되 그 의미를 다시 사람의 언어로 재구성하는 아카이빙 실험 등을 통해, 휴먼터치의 가치를 정책적으로 가시화할 수 있을 것임
- 이와 같은 접근은 부천문화재단이 기술 트렌드를 따라가는 기관이 아니라, 기술 시대에 문화예술이 어떤 공공적 가치를 회복·확장해야 하는지를 제시하는 정책 주체로 자리매김하는 데 기여할 수 있음. 이는 향후 문화정책이 기술 경쟁이 아닌, 인간 경험의 질과 감각의 회복을 중심으로 재구성되어야 함을 보여주는 사례로 기능할 수 있을 것임

다양성을 확장하는 새로운 문화적 언어

- 최근 문화예술 및 창의산업 분야에서는 ‘신경다양성(neurodiversity)’을 개인의 결함이나 보완 대상이 아닌, 서로 다른 인지·감각·문제 해결 방식의 차이로 인식하는 관점이 확산되고 있음. 자폐 스펙트럼, ADHD, 난독증 등 다양한 인지 특성은 창작과 향유의 과정에서 제약이 아니라, 기존과 다른 표현 방식과 참여 구조를 만들어내는 잠재적 자산으로 재해석되고 있음. 이러한 흐름은 문화예술 영역을 넘어, 공공부문 전반에서 포용성과 사회적 가치 창출을 핵심으로 삼는 ESG 경영 가치와도 맞닿아 있음
- 이러한 변화는 공공문화정책에도 구체적인 실천 사례로 축적되고 있음. 2025년 한국장애인문화예술원이 모두예술극장에서 선보이는 참여형 무용 공연 <야호야호 Echoing Dance>는 신경다양성 어린이를 관람의 객체가 아닌 공연의 참여 주체로 설정하고, 감각 과부하를 최소화한 환경과 ‘가변 놀이터’형 무대를 통해 어린이의 자발적 움직임과 놀이가 공연의 일부가 되도록 설계된 사례임. 이는 신경다양성을 특정 집단을 위한 배려 차원이 아니라, 공연 형식과 무대 언어 자체를 확장하는 창작 조건으로 전환한 시도라 할 수 있음
- 문화예술 영역 외에서도 이러한 접근은 확산되고 있음. 글로벌 기업 레고(LEGO)는 자폐 스펙트럼 아동과 감각 민감성을 지닌 이용자를 고려한 ‘센서리 인클루전(Sensory Inclusion) 가이드 라인’을 제시하며, 매장·전시·체험 공간에서 소음, 조명, 색채, 동선 등을 조정하는 기준을 운영하고 있음. 레고는 이 가이드라인을 특정 집단을 ‘배려’하기 위한 조치가 아니라, 모든 사람은 서로 다른 감각으로 세상을 경험한다는 전제에서 출발한 설계 원칙이라고 설명함. 이는 일부 이용자를 분리해 대응하는 방식이 아니라, 다양한 감각 특성을 기본값으로 상정한 보편적 설계(universal design)가 결과적으로 모든 이용자의 경험 질을 높일 수 있음을 보여주는 사례임. 이러한 접근은 사회적 책임(S)과 거버넌스(G)를 일상적 운영 차원에서 구현하는 ESG 실천 모델로도 해석될 수 있음
- 이와 같은 사례들은 특정 집단의 특성을 지칭하는 개별 개념에 머무르기보다, 사람마다 서로 다른 인지·감각·참여 방식이 존재한다는 전제를 문화정책의 출발점으로 삼을 필요성을 보여줌. 이는 문화예술 및 창의 영역에서 다양성이 특정 집단을 위한 별도의 프로그램에 머무르지 않고, 콘텐츠의 형식, 공간 구성, 참여 방식 전반을 재구성하는 동력으로 작동할 수 있음을 보여줌. 문화예술은 다양한 삶의 방식과 감각이 공존할 수 있는 대표적인 공공 영역으로서, ‘정상, 비정상’이라는 이분법을 넘어서는 관점을 정책 설계와 현장 운영을 통해 구체화할 수 있는 가능성 높은 영역임을 보여줌

-
- 특히 2026년 공공기관 ESG 정책기조는 공공기관이 ESG 지표를 관리하는 수준을 넘어 기관 본연의 업(業)을 통해 사회적 가치를 구조적으로 확산할 것을 요구하고 있음. 문화재단의 경우 이는 문화예술을 매개로 다양성, 포용, 창의 가치를 제도와 운영에 내재화하고, 지역사회에 확산하는 것을 의미하며, 서로 다른 인지와 감각, 참여 방식을 전제로 한 문화정책 실험은 이러한 요구에 부합하는 핵심 실천 영역이라 할 수 있음
 - 이러한 흐름을 고려할 때, 부천문화재단은 문화예술 창작·교육·향유의 전 과정에서 단일한 관람방식이나 참여 기준을 전제하지 않는 정책 설계와 환경 실험을 단계적으로 시도할 수 있음. 이는 사회적 배려나 복지 차원의 접근을 넘어, 문화 정책 자체의 언어와 형식을 확장함으로써 ESG 가치가 일상적 운영 속에서 자연스럽게 구현되는 구조를 만드는 시도임. 동시에 도시의 창의적 역량과 문화적 회복력을 강화하는 공공문화정책 전략으로 기능할 수 있으며, 나아가 미래 도시가 요구하는 포용성과 혁신성을 동시에 담아내는 공공문화예술기관의 ESG 실천 사례로 발전할 가능성을 가짐

부록

본 내용은 2025년 부천문화재단 문화정책 네트워크 통합포럼 <새로운 가능성과 확장성>에
참관한 가톨릭대학교와 이화여자대학교 공연예술대학원 학생들이 작성한 기록 일부를
발췌한 것으로, 청년의 시선에서 바라본 도시 현안과 변화상 등을 담았습니다.

“지역 문화정책은 단순히 문화행사의 문제가 아니라 도시의 방향성과 시민의 삶의 질을 결정하는 매우 중요한 영역이라는 것이다. 또 문화재단이 단순히 예산집행기관이 아닌, 도시의 미래상을 문화적으로 설계하는 핵심 기관으로 변화해야 한다는 메시지도 깊게 남았다. 포럼 현장에서 전문가와 시민들이 같은 눈높이에서 도시의 미래를 논의하는 모습을 보며, 부천이 문화도시로서 다시 한번 도약할 수 있는 잠재력이 충분하다는 확신도 들었다.” - 유민주(가톨릭대학교 경제학과)

“과거에는 중앙이나 행정이 제시한 방향에 따라 문화정책이 움직였다면, 이제는 도시가 스스로의 정체성과 미래를 질문해야 하는 시기에 접어든 것이다. “부천의 문화는 무엇인가?”, “문화는 도시를 어떻게 변화시킬 수 있는가?”, “예술과 산업, 시민의 삶은 어떤 접점을 가지는가?”와 같은 질문은 도시 정책의 방향을 결정하는 출발점이 된다.” - 윤시우(가톨릭대학교 공간디자인소비학과)

“부천은 법정 문화도시로 지정되었으나 도시 외관과 체감 환경은 여전히 산업도시 이미지가 강하며 시민이 체감하는 문화환경은 충분치 않다. 대규모 행사 중심의 문화정책은 한계가 있으며 시민의 일상에서 문화를 경험할 수 있는 생활문화 기반 확대가 시급하다.” - 김재민(가톨릭대학교 미디어기술콘텐츠학과)

“오래된 문화시설은 안전과 편의, 그리고 접근성의 측면에서 시급히 손을 봐야 하지만, 지금은 매년 임시 대응에 그치는 경우가 많다. 시설이 불편하면 문화정책 전체의 기반이 흔들릴 수밖에 없다. 그래서 예산의 일정 비율을 자동 적립하는 ‘유지보수 기금 상설화’가 필요하다고 느꼈다. 눈에 잘 보이지 않는 예산일지라도 시민이 안심하고 편하게 사용할 수 있는 공간이 보장돼야 그 위에서 새로운 기획이 가능하다.”

- 조은수(가톨릭대학교 경제학과)

“현재 많은 기관에서 아동·청소년·노인·장애인 돌봄 등 다양한 분야의 서비스가 ‘문화 프로그램’을 기반으로 운영되고 있다. 앞으로 예술가는 돌봄 영역에서도 예술과 문화를 매개로 교육, 정서적 지원, 사회적 관계 형성에 기여하며 새로운 사회적 가치를 창출할 수 있다. 이에 기존 문화센터 운영 방식과는 다르게 지역 예술가와 돌봄 기관을 연결하는 ‘문화 돌봄 매칭 프로그램’을 운영해 현장의 필요와 예술가의 전문성을 맞춤형으로 연계하는 방식으로 이루어지면 어떨까 고민해본다.”

- 최경진, 한진실(이화여자대학교 공연예술학과 공연예술경영전공)

“부천은 다양한 문화 사업과 축제를 오랫동안 운영해왔다. 그 결과 사업의 수는 많아졌지만, 오히려 각 사업이 서로 연결되지 못하고 단편적인 경험으로 남는 역설적인 상황이 발생하고 있다. 이런 구조에서는 시민이 개별 사업에 참여하는 경험은 하되, 도시 전체가 하나의 문화적 맥락을 가진다는 느낌을 갖기 어렵다. 종합적인 문화정책이 부재할 경우, 많은 사업이 오히려 문화적 체감을 약화시키는 결과를 가져올 수 있다는 사실을 확인할 필요가 있다.” - 최준호(가톨릭대학교 공간디자인소비학과)

“포럼의 논의가 실질적인 도시 혁신으로 이어지기 위해서는 부천 소재 대학들 중 미디어 관련 학과, 정책 학과, 문화콘텐츠학과 학생들의 참여가 매우 중요하다. 현재 부천시가 직면한 문제는 ‘부정적 이미지의 미디어 확산’과 ‘청년 소비 패턴에 맞는 콘텐츠 부족’에 집중되어 있다. 따라서 미디어 관련 학과 학생들의 창의적인 마케팅 아이디어와 문화콘텐츠학과 학생들의 트렌디한 기획력은 도시 이미지 개선 마케팅에 즉각적인 해결책을 제공할 수 있다. 또한 정책학과 학생들의 참여는 포럼에서 논의된 비전들이 실현 가능한 구체적인 정책으로 전환되는 데 기여할 것이다. 문화재단은 이러한 전략적 필요성을 인지하고, 해당 학과들과의 공식 협력 채널을 통해 학생들의 참여를 적극적으로 유도해야 한다.”

- 조정애(가톨릭대학교 영어영문학과)

“부천이 진정한 의미의 문화도시로 성장하기 위해서는 단순히 외부 관람객을 유치하거나 유동인구를 늘리는 전략에만 의존해서는 한계가 있다. 외부 방문객이 잠깐 찾아오더라도, 그들이 소비하는 문화가 도시 자체의 고유한 문화력으로 연결되지 않는다면, 일시적 흥행에 그칠 가능성이 크다. 따라서 부천 문화정책의 중심에는 시민 참여와 자발적 문화 향유가 자리해야 하며, 이를 기반으로 도시 전체의 문화적 체력을 강화하는 전략이 필요하다.” - 김기빈(가톨릭대학교 국어국문학과)

“2025 부천 문화정책 포럼은 문화정책이 행사 중심을 넘어 시민의 삶과 도시 구조 전반으로 확장되어야 함을 확인하는 자리였다. 부천문화재단은 변화의 중심에서 정책 실험, 시민 연결, 기록 관리, 디지털 전환을 이끄는 핵심 기관으로 기능해야 한다.” - 박채린(가톨릭대학교 미디어기술콘텐츠학과)

“부천은 공식적으로 ‘문화도시’를 표방하고 있으나 시민 체감도는 높지 않다. 이는 대형 문화 콘텐츠 부족, 청년층 중심의 문화 경험 부재, 참여 기반 문화 생태계의 약세에서 비롯된다. 단순히 문화도시라는 타이틀보다는 도시를 대표하는 경험적 문화 콘텐츠가 필요하다는 점이 지적된다.”

- 윤태진(가톨릭대학교 미디어기술콘텐츠학과)

“부천은 이미 많은 것을 가지고 있는 도시다. 국제 영화제와 애니메이션 페스티벌, 만화·웹툰 산업과 스포츠 클럽, 각종 문화시설과 시민 커뮤니티가 존재한다. 그러나 이 자원들이 흩어져 있을 때 부천은 ‘여러 가지가 있는 도시’로만 보일 뿐, ‘이것 때문에 꼭 가야 하는 도시’로 보이지는 않는다. 이제 부천이 해야 할 일은 가지고 있는 것들을 더 많이 늘리는 것이 아니라, 무엇을 중심에 둘 것인지 선택하고 그것을 도시 전체의 이야기로 엮어내는 작업이다.” - 이지훈(가톨릭대학교 정보통신전자공학부)

“부천문화재단·만화영상진흥원·아트센터·생활문화센터의 역할을 명확히 분배하고 중복사업을 조정해 통합 전략을 마련해야 한다. 문화 서비스의 통합적 전달체계를 구축하면 시민 경험의 질을 크게 향상시킬 수 있다.” - 이민영(가톨릭대학교 미디어기술콘텐츠학과)

“부천은 4개의 대학(가톨릭대학교, 부천대학교, 서울신학대학교, 유한대학교)이 있어, 해당 대학을 다니기 위해 다른 지역에서 오는 사람들도 많고, 또한 서울과의 접근성이 좋아 직장인들과 사회 초년생들이 낮에는 서울에서 일하고, 퇴근 후에는 다시 부천으로 돌아오기도 한다. 이처럼 다양한 젊은층들이 부천에 거주하고 있는 만큼 젊은층들을 대상으로 한 홍보 방안을 통해 이미 부천에 있는 시설을 홍보하여 부천에 거주하거나, 부천에 손님으로 와서 학교나 직장 등을 다니고 있는 젊은층에게 홍보하는 방향으로 진행된다면 부천에 있는 시설을 더 잘 향유하고, 문화도시로 한걸음 더 나갈 수 있을 것이다.”

- 허유림(가톨릭대학교 미디어기술콘텐츠학과)

함께 만든 사람들

2025 문화정책협의체

문화정책자문단(6명)

김성규(예술기술융합): 중부대학교 소프트웨어공학부 교수
김정연(문화축제): ㈜넥스트컬처랩 대표이사(총감독)
김종길(문화정책): 경기문화재단 정책실장
이주희(문화관광): ㈜리버티케이 선임연구원
전수린(청년정책): ㈜공공공간 기획홍보팀장
최준영(도시문화): 북촌문화콘텐츠연구소 연구위원

문화정책시민랩(10명)

김기곤: 부천예술가(시각)
김은지: 부천예술가(시각)
김현재: 청년활동가
신문경: 시민활동가(미디어)
이동희: 부천예술가(콘텐츠)
이정민: 시민활동가(문화사업)
정은희: 시민활동가(문화사업)
정재성: 시민활동가(미디어)
정혜지: 부천예술가(공예)
최규화: 부천예술가(연극)

지역네트워크/시민회의 라운드테이블

<문화예술 특화구역>(5명)

• 2025년 문화특화구역 참여 작가: 함선임, 도은 김기곤, 정우분, 정혜지, 김지은

<예술생태계 강화>(6명)

• 2025년 부천예술찾기 미로 선정단체: 박영미(선우예술단), 변향숙(활활활!! 꼬리연 참여 예술가), 김준아(바이주나), 공유희(경기장애인부모연대 문화예술단), 허혜영(경기장애인부모연대 문화예술단), 최금왕

<공공극장 활성화>(9명)

• 공연장 대표자 및 연극 관계자: 김예기(애기씨어터), 김지현(극단 예터), 권고섭(전 경기도연극협회장), 이재철(극단 JC), 유리(극단 유리), 주승민(극단 오픈씨어터), 최인양(초이스컴퍼니), 최별님(음악놀이터), 한록수(극단 나너우리)

<생활문화활동 지원>(8명)

• 지역활동가: 손영철(다락, 아트밸리, 우리동네 예술단), 이상결(다락, 우리동네 예술단), 추주식(우리동네 예술단), 강공덕(다락, 우리동네 예술단), 김애숙(예술 한 움큼, 우리동네 예술단), 김은진(다락, 우리동네 예술단), 홍수아(우리동네 예술단), 최규화(극단 메타포)

<시각예술사업>(7명)

• 작가 및 시각예술 활동가: 고태준(고기범 작가 작품기증자), 김광미(김수열 작가 작품기증자), 황규진(디렉터), 도은 김기곤(작가), 송차영(작가), 하자유(작가), 홍경원(작가)

〈시민미디어활동〉(10명)

- 지역 활동가: 강솔비(2023년 마을미디어, 2024~2025 미디어 창작소 참여자), 김가령(2025 AI 창작캠프 부천랩 참여자), 김인수(마을미디어를 통해 전문가로 성장한 시민미디어 활동가), 김찬희(2023, 2025년 시민미디어 활동 지원 참가팀 훗놀다 팀원), 유희정(2022~2025 미디어교육 활동), 이순희(미디어동아리 <부천시니어멘토스쿨> 회장), 임은선(2025년 시민미디어 활동지원 참가팀 써니타인즈업 팀원), 전보연(2025년 AI 창작캠프 부천랩 참여자), 최은희(2024년 마을미디어 참여자, 2025년 미디어창작소 참여자), 한준탁(마을미디어를 통해 전문가로 성장한 시민미디어 활동가)

문화정책 네트워크 통합포럼

발제자

라도삼(서울연구원 선임연구원), 장해영(부천시의회 재정문화위원장), 김종길(경기문화재단 정책실장, 부천문화재단 문화정책협의체 소속)

정책토크 사회자 및 패널

최혜자(문화디자인 자리 대표), 손영철(부천생활문화예술협회 이사), 염동기(부천미술협회 지부장), 정재성(부천사람들 시민PD, 부천문화재단 문화정책협의체 소속), 정혜지(가죽공방 유일공작소 대표, 부천문화재단 정책협의체 소속), 최승삼(부천시골목상점가연합회 사무국장), 변자영(부천문화재단 정책기획부장)

관내·외 청년세대 정책리뷰 참여자

- 가톨릭대학교: 김가빈, 김재민, 박채린, 유민주, 윤시우, 윤태진, 이민영, 이지훈, 허유림, 조은수, 조정애, 최준호
- 이화여자대학교 공연예술대학원: 최경진, 한진실

연구자

염혜원 선임연구원, 주지선 연구원, 김명진 연구원

부천문화재단 정책기획부

변자영 정책기획부장, 김유미 정책기획부 대리

**2025 문화정책연구 이슈페이퍼 <문화+α>
리프레이밍, 부천문화재단을 다시 바라보다**

발행일 2025년 12월 19일

발행처 부천문화재단

발행인 김영욱 대표이사(代)

기획총괄 변자영 정책기획부장

연구기획 김유미 정책기획부 대리

제작 타이니데스크

디자인 아리디자인

경기도 부천시 원미구 장말로 107(상동) 복사골문화센터(14596) tel. 032.320.6300 www.bcf.or.kr

이 보고서는 외부 연구진과 부천문화재단이 공동으로 기획·집필한 연구자료로, 문화정책 환경 변화에 대한 다양한 관점과 논의를 담고 있습니다. 본 자료의 취지와 맥락을 고려하여 활용해 주시기 바라며, 전재 또는 인용 시에는 부천문화재단과 협의해 주시기 바랍니다.

문화정책연구이슈페이퍼 <문화+α>

리프레임, 부천문화재단을 다시 바라보다

