
보령시 지역문화진흥시행계획 수립 연구용역
2022 - 2026

제 출 문

보령시장 귀하

본 보고서를

「보령시 지역문화진흥시행계획 수립 연구용역」의

최종 보고서로 제출합니다.

2022. 02. 25.

사단법인 충남지방행정발전연구원

대 표 현 달 호



Contents _ 목 차

CHAPTER 01_개요

제1절_과업의 개요	3
1. 과업의 배경 및 목적	3
2. 과업의 범위	3

CHAPTER 02_외부환경 분석

제1절_문화정책 동향	7
1. 문화예술 분야	7
2. 문화산업 분야	12
3. 문화관광 분야	16
4. 문화교육 분야	20
제2절_지역문화진흥 관련 법규	26
제3절_시사점	30

CHAPTER 03_내부환경 분석

제1절_보령시 일반현황	33
1. 자연·지리 현황	33
2. 인문·사회 현황	36
3. 사회·경제 현황	41
4. 교육 현황	47
제2절_보령시 문화현황	50
1. 문화자원	50
2. 관광자원	55
3. 축제자원	59
4. 인적자원	60

제3절_보령시 관련계획	64
1. 보령시 중기발전계획(보령 비전 2025 발전전략)	64
2. 보령시 청년정책 기본계획(2021~2025)	69
3. 보령시 평생교육 종합발전계획(2022~2026)	72
4. 보령시 여성통계 보고서(2020)	73
제4절_시사점	75

CHAPTER 04_성과평가

제1절_(문체부) 지역문화진흥기본계획	79
1. 제1차 지역문화진흥기본계획	79
2. 제2차 지역문화진흥기본계획	84
제2절_(충청남도) 지역문화진흥시행계획	86
1. 제1차 성과평가	86
2. 제2차 지역문화진흥시행계획(2020!2024)	87
제3절_(보령시) 문화기본계획	89
1. 제1차 보령시 문화기본계획(2012~2016)	89
2. 제2차 보령시 문화기본계획(2017~2021)	94
제4절_시사점	102

CHAPTER 05_수요조사 분석

제1절_설문조사	105
1. 응답자 일반현황	105
2. 문화향유 및 문화활동	106
3. 문화정책 및 문화자원	136
제2절_시사점	152

CHAPTER 06_기본구상

제1절_종합분석	157
1. SWOT 분석	157
2. SWOT 분석전략	159
제2절_비전 및 추진방향	160
1. 비전 및 추진전략	160
2. 추진사업	161

CHAPTER 07_세부사업

제1절_보령 문화생태계 자립도 향상	165
1. 총괄	165
2. 세부사업	166
제2절_생활기반 문화환경 조성	186
1. 총괄	186
2. 세부사업	187
제3절_창의적인 문화자원 발굴 및 활용	203
1. 총괄	203
2. 세부사업	204

CHAPTER 08_투자계획

제1절_총괄	225
1. 분야별 투자계획	225
2. 연차별·재원별 투자계획	226

CHAPTER 09_부록

제1절_설문지	237
----------------------	------------

Contents _ 표목차

표 2-1. 문화비전 2030 패러다임	7
표 2-2. 문화비전 2030 9대 의제별 대표과제	8
표 2-3. 새 예술정책 추진과제(1/2)	10
표 2-4. 새 예술정책 추진과제(2/2)	11
표 2-5. 제3차 문화기술 R&D 기본계획 추진과제	13
표 2-6. 국제문화교류진흥 종합계획 추진과제	15
표 2-7. 관광진흥기본계획 추진과제	17
표 2-8. 국민여가활성화기본계획 추진과제	19
표 2-9. 인문정신문화 진흥 기본계획 추진과제	21
표 2-10. 문화예술교육종합계획 추진과제	23
표 2-11. 제3차 독서문화진흥 기본계획 추진과제	25
표 2-12. 지역문화진흥법 기본원칙 및 주요내용	26
표 2-13. 중앙정부 문화 관련 법규	27
표 2-14. 충청남도 문화 관련 법규	28
표 2-15. 보령시 문화 관련 법규	29
표 3-1. 보령시 행정구역	33
표 3-2. 경·위도상의 위치	34
표 3-3. 보령시 행정구역 및 면적	35
표 3-4. 보령시 인구 및 세대수	36
표 3-5. 2021년 보령시 행정구역별 인구수	37
표 3-6. 2021 보령시 연령별 인구 및 구성비	38
표 3-7. 2021년 보령시 65세 이상 인구	38
표 3-8. 보령시 인구동태	39
표 3-9. 보령시 인구이동	39
표 3-10. 2018년 주택보급률 충청남도 전체 비교	40
표 3-11. 보령시 주택 현황 및 보급률	40
표 3-12. 연도별 사업체 현황	41
표 3-13. 분야별 사업체 현황	41
표 3-14. 2019 보령시 읍면동별 사업체 현황(1/3)	42
표 3-15. 2019 보령시 읍면동별 사업체 현황(2/3)	43
표 3-16. 2019 보령시 읍면동별 사업체 현황(3/3)	44

표 3-17. 행정구역별 사업체 수 및 종사자 수 분포	45
표 3-18. 보령시 고용구조	46
표 3-19. 보령시 기업체 현황	46
표 3-20. 보령시 학교 및 학생·교직원 수	47
표 3-21. 보령시 평생학습관 개요	47
표 3-22. 보령시 행정구역별 평생교육 제공 기관 수	47
표 3-23. 보령시 평생교육 제공기관 목록	48
표 3-24. 보령시 평생교육 부분별 강좌 및 학습자 수	49
표 3-25. 보령시 문화기반 시설 현황	50
표 3-26. 보령시 연도별 공공도서관 현황	50
표 3-27. 보령시 공공도서관 이용현황	50
표 3-28. 보령시 공공도서관 현황	51
표 3-29. 보령시 공공도서관 소장자료 현황	51
표 3-30. 보령시 박물관 일반현황	51
표 3-31. 보령시 박물관 소장자료 현황	51
표 3-32. 보령시 문화재 현황	52
표 3-33. 보령시 석탄박물관 입장객 추이	52
표 3-34. 보령시 미술관 현황(1/2)	52
표 3-35. 보령시 미술관 현황(2/2)	52
표 3-36. 보령시 생활문화센터 현황	52
표 3-37. 보령시 문예회관 현황(1/2)	53
표 3-38. 보령시 문예회관 현황(2/2)	53
표 3-39. 보령시 문화원 현황	53
표 3-40. 보령시 문화의집 현황	53
표 3-41. 보령시 연도별 공공체육시설 현황	54
표 3-42. 보령시 신고 체육시설 및 등록 체육시설 현황	54
표 3-43. 보령시 주요 관광지 현황	55
표 3-44. 읍면동별 주요 관광지(1/2)	56
표 3-45. 읍면동별 주요 관광지(2/2)	57
표 3-46. 보령시 5개년 관광지 방문객 수	58
표 3-47. 2019년 보령시 주요 관광지 방문객	58
표 3-48. 보령시 지정축제	59
표 3-49. 보령시 문화새마을과 조직체계(2022년 기준)	60
표 3-50. 보령시 문화새마을과 주요업무	60
표 3-51. 보령예총 기본정보	61

표 3-52. 보령예총 회원단체 현황	62
표 3-53. 보령축제관광재단 기본정보	62
표 3-54. 보령 비전 2025 발전전략(문화도시) 주요내용	65
표 3-55. 보령 비전 2025 발전전략(예술도시) 주요내용	66
표 3-56. 보령 비전 2025 발전전략(행정구역별) 주요내용(1/2)	67
표 3-57. 보령 비전 2025 발전전략(행정구역별) 주요내용(2/2)	68
표 3-58. SWOT 분석에 따른 정책방향	69
표 3-59. 보령시 청년정책 주요 사업	70
표 3-60. 보령시 청년정책 기본계획 중 문화관련 추진과제	71
표 3-61. 보령시 평생교육 종합발전계획 주요 사업	72
표 3-62. 보령시 여성 대상 문화 및 여가활동 만족도	73
표 3-63. 보령시 여성 대상 지역 정주의사	73
표 3-64. 보령시 여성 대상 보령해양머드박람회 활성화	74
표 3-65. 보령시 여성 대상 해양관광 활성화	74
표 4-1. 제1차 지역문화진흥 기본계획 세부과제	80
표 4-2. 제2차 지역문화진흥기본계획 추진과제	85
표 4-3. 충청남도 제2차 지역문화진흥기본계획 추진과제	88
표 4-4. 제1차 보령시 문화기본계획 이행평가 결과	89
표 4-5. '지역정체성 확립을 위한 문화의 창조적 계승' 실행결과 분석	90
표 4-6. '문화생태계 구축을 통한 문화기반 확대' 실행결과 분석	91
표 4-7. '시민주도 및 참여의 문화복지 구현' 실행결과 분석	92
표 4-8. '문화상품 개발 및 마케팅 추진' 실행결과 분석	93
표 4-9. 보령시 문화사업 연도별 성과평가(1/2)	95
표 4-10. 보령시 문화사업 연도별 성과평가(2/2)	96
표 4-11. '문화가 일상인 도시' 실행결과 분석	98
표 4-12. '문화예술인이 모이는 창조도시' 실행결과 분석	99
표 4-13. '고유 문화를 기반으로 한 지역문화 재창출 도시' 실행결과 분석	100
표 4-14. '협력하고 수렴하는 문화협치 도시' 실행결과 분석	101
표 5-1. 설문조사 응답자 일반현황	105
표 5-2. 삶의 질 만족도_문화예술 관련 종사자 여부	106
표 5-3. 삶의 질 만족도_연령별	107
표 5-4. 문화적 욕구 충족에 따른 삶의 질 만족도 변화_문화예술 관련 종사자 여부	108
표 5-5. 문화적 욕구 충족에 따른 삶의 질 만족도 변화_연령별	109
표 5-6. 코로나19 이전 문화생활 참여 빈도_문화예술 관련 종사자 여부	110
표 5-7. 코로나19 이전 문화생활 참여 빈도_연령별	111

표 5-8. 코로나19 이후 문화생활 참여 빈도_문화예술 관련 종사자 여부	112
표 5-9. 코로나19 이후 문화생활 참여 빈도_연령별	113
표 5-10. 문화생활 참여 빈도가 낮은 이유_문화예술 관련 종사자 여부	114
표 5-11. 문화생활 참여 빈도가 낮은 이유_연령별	115
표 5-12. 평소 주로 참여하는 문화생활 유형_문화예술 관련 종사자 여부	116
표 5-13. 평소 주로 참여하는 문화생활 유형_연령별	117
표 5-14. 문화생활 참여 목적_문화예술 관련 종사자 여부	118
표 5-15. 문화생활 참여 목적_연령별	119
표 5-16. 문화활동 및 관람 시 동반자_문화예술 관련 종사자 여부	120
표 5-17. 문화활동 및 관람 시 동반자_연령별	121
표 5-18. 문화활동 및 관람 시간대_문화예술 관련 종사자 여부	122
표 5-19. 문화활동 및 관람 시간대_연령별	123
표 5-20. 문화활동을 위해 보령시에서 가장 많이 이용하는 장소_문화예술 관련 종사자 여부	124
표 5-21. 문화활동을 위해 보령시에서 가장 많이 이용하는 장소_연령별	125
표 5-22. 타지역의 문화시설 이용 경험_문화예술 관련 종사자 여부	126
표 5-23. 타지역의 문화시설 이용 경험_연령별	127
표 5-24. 타지역 문화시설 이용 빈도_문화예술 관련 종사자 여부	128
표 5-25. 타지역 문화시설 이용 빈도_연령별	129
표 5-26. 타지역에서 주로 이용한 시설 _문화예술 관련 종사자 여부	130
표 5-27. 타지역에서 주로 이용한 시설 _연령별	131
표 5-28. 문화예술행사 관람 및 참여를 결정할 때 가장 중요한 기준_문화예술 관련 종사자 여부	132
표 5-29. 문화예술행사 관람 및 참여를 결정할 때 가장 중요한 기준_연령별	133
표 5-30. 문화예술행사 관련 소식이나 정보를 얻는 창구_문화예술 관련 종사자 여부	134
표 5-31. 문화예술행사 관련 소식이나 정보를 얻는 창구_연령별	135
표 5-32. 보령시의 문화수준_문화예술 관련 종사자 여부	136
표 5-33. 보령시의 문화수준_연령별	137
표 5-34. 문화수준이 낮다고 평가한 이유_문화예술 관련 종사자 여부	138
표 5-35. 문화수준이 낮다고 평가한 이유_연령별	139
표 5-36. 문화수준이 높다고 평가한 이유_문화예술 관련 종사자 여부	140
표 5-37. 문화수준이 높다고 평가한 이유_연령별	141
표 5-38. 문화격차를 해소하기 위한 방안_문화예술 관련 종사자 여부	142
표 5-39. 문화격차를 해소하기 위한 방안_연령별	143
표 5-40. 향후 5년 내 가장 발전가능성이 높은 문화분야_문화예술 관련 종사자 여부	144
표 5-41. 향후 5년 내 가장 발전가능성이 높은 문화분야_연령별	145
표 5-42. 가장 역점을 두어야 할 과제_문화예술 관련 종사자 여부	146

표 5-43. 가장 역점을 두어야 할 과제_연령별	147
표 5-44. 시민중심형 ‘문화보령’을 위해 가장 먼저 추진해야 하는 정책_문화예술 관련 종사자 여부	148
표 5-45. 시민중심형 ‘문화보령’을 위해 가장 먼저 추진해야 하는 정책_연령별	149
표 5-46. 문화적 발전을 통한 삶의 질 향상을 이루고자 하는 가장 큰 목표_문화예술 관련 종사자 여부	150
표 5-47. 문화적 발전을 통한 삶의 질 향상을 이루고자 하는 가장 큰 목표_연령별	151
표 6-1. SWOT 분석행렬표	159
표 6-2. 보령시 지역문화진흥시행계획 추진과제 및 세부사업	161
표 7-1. ‘보령 문화생태계 자립도 향상’ 핵심과제 및 세부 추진사업	165
표 7-2. ‘문화사업 중간지원조직(팀) 확보’ 연도별 사업비	166
표 7-3. ‘통합 홈페이지 플랫폼 구축’ 연도별 사업비	168
표 7-4. ‘보령문화 인적 네트워크 구성 및 거버넌스 운영’ 연도별 사업비	170
표 7-5. ‘문화 공유테이블 운영’ 연도별 사업비	172
표 7-6. ‘문화보령 웹진 발간 및 정기 구독 서비스 지원’ 연도별 사업비	174
표 7-7. ‘문화예술체험 키트 제작 및 배부’ 연도별 사업비	176
표 7-8. ‘미래 문화기획자 양성 학교 운영’ 연도별 사업비	178
표 7-9. ‘문화매개자 역량강화’ 연도별 사업비	181
표 7-10. ‘문화재 돌봄사업 지속 운영’ 연도별 사업비	183
표 7-11. ‘문화시민을 만들기 위한 생활기반 문화환경 조성’ 핵심과제 및 세부 추진사업	186
표 7-12. ‘문화예술 창작공간 활용도 점검 및 관리체계 마련’ 연도별 사업비	188
표 7-13. ‘찾아가는 문화활동 확대’ 연도별 사업비	190
표 7-14. ‘팬데믹 대응 야외 문화공간 확충’ 연도별 사업비	192
표 7-15. ‘보령 청년예술인 창업활동 지원’ 연도별 사업비	195
표 7-16. ‘관광지 주변 노후가게 환경개선을 위한 예술인 매칭 지원’ 연도별 사업비	197
표 7-17. ‘문화메세나 확보를 위한 파트너십 구축’ 연도별 사업비	201
표 7-18. ‘보령만의 특색이 담긴 창의적인 문화자원 발굴 및 활용’ 핵심과제 및 세부 추진사업	203
표 7-19. ‘문화생산 공동체(동아리) 형성 및 지원’ 연도별 사업비	204
표 7-20. ‘보령 문화자원 축적(기록화) 사업 확대’ 연도별 사업비	207
표 7-21. ‘해양치유 프로그램 개발 지원’ 연도별 사업비	208
표 7-22. ‘공간 기반 문화협업 활성화’ 연도별 사업비	211
표 7-23. ‘문화소비를 위한 스토리텔링 시각화 및 홍보 지원’ 연도별 사업비	213
표 7-24. ‘보령 문화자원 활용 실감형 콘텐츠 제작’ 연도별 사업비	216
표 7-25. ‘고대도 미션아일랜드 콘텐츠 개발 및 메타버스 서비스 지원’ 연도별 사업비	219
표 7-26. 언택트 관광해설사 활용 예시	220
표 8-1. 보령시 지역문화진흥시행계획 추진과제 및 세부사업	225
표 8-2. 보령시 지역문화진흥시행계획 추진과제 및 세부사업(1/2)	226

표 8-3. 보령시 지역문화진흥시행계획 추진과제 및 세부사업(2/2)	227
표 8-4. 문화소통 추진체계 구축 자원별 투자계획	228
표 8-5. 보령 문화네트워크 운영 및 관리 자원별 투자계획	229
표 8-6. 문화 전문인력 발굴 및 역량강화 자원별 투자계획	230
표 8-7. 문화창작공간 확보 및 접근성 개선 자원별 투자계획	231
표 8-8. 문화예술인 활동지원 강화 자원별 투자계획	232
표 8-9. 지역자원을 활용한 문화콘텐츠 생산 자원별 투자계획	233
표 8-10. 보령 문화자원 디지털 서비스 다양화 자원별 투자계획	234

Contents _ 그림목차

그림 2-1. 문화비전 2030 체계도	7
그림 2-2. 새 예술정책 비전 및 목표	9
그림 2-3. 제3차 문화기술 R&D 기본계획	12
그림 2-4. 국제문화교류진흥 종합계획 비전 및 목표	14
그림 2-5. 관광진흥기본계획 비전 및 목표	16
그림 2-6. 국민여가활성화기본계획 비전 및 목표	18
그림 2-7. 인문정신문화 진흥 기본계획 비전 및 목표	20
그림 2-8. 문화예술교육종합계획 비전 및 목표	22
그림 2-9. 제3차 독서문화진흥 기본계획 비전 및 목표	24
그림 3-1. 보령시 행정구역별 면적	34
그림 3-2. 보령시 연도별 인구추이	36
그림 3-3. 2021년 행정구역별 인구 분포	37
그림 3-4. 2021년 연령별 인구분포 비교	38
그림 3-5. 보령시 평생교육 부분별 강좌 수	49
그림 3-6. 보령시 주요 관광지 위치도	55
그림 3-7. 문화새마을과 조직체계도	60
그림 3-8. 보령예총 조직도	61
그림 3-9. 보령축제관광재단 비전 및 전략	63
그림 3-10. 보령축제관광재단 조직도	63
그림 3-11. 보령 비전 2025 발전전략 비전체계	64
그림 3-12. 보령시 청년정책 비전 체계	69
그림 3-13. 보령시 평생교육 종합발전계획 비전체계	72
그림 4-1. 제1차 지역문화진흥 기본계획(문체부) 비전 및 추진목표	79
그림 4-2. 제2차 지역문화진흥기본계획 비전 및 목표	84
그림 4-3. 충청남도 제2차 지역문화진흥시행계획 비전체계	87
그림 4-4. 제1차 보령시 문화기본계획 개요	89
그림 4-5. 제2차 보령시 문화기본계획 비전체계	94
그림 4-6. 제2차 보령시 문화기본계획 정책과제	94
그림 6-1. SWOT 분석	158
그림 6-2. 보령시 지역문화진흥시행계획 비전 체계(나중에 바꾸기)	160
그림 7-1. 문화예술키트 사례	177

그림 7-2. 경미수리 예시	184
그림 7-3. 모니터링(좌), 적외선 열화상 촬영(중), 판문 부분 보수(우)	185
그림 5-4. 아트테리어 지원사업 후 점포환경 개선 모습	198
그림 7-5. 효자도 어촌민속마을	206
그림 7-6. 원산창고 외관 및 내부공간과 판매제품	210
그림 7-7. 문화관광 홈페이지 내 스토리텔링 자료 소개	214
그림 7-8. 인천스토리텔링 콘텐츠 저장소 공모전 결과공유	214
그림 7-9. 인터랙션 빛 축제 및 참여프로그램 예시	217
그림 7-10. 고대도 미션아일랜드 조성계획도	218
그림 7-11. 메타버스 플랫폼 '제페토'를 활용해 가상 한강공원 구축한 모습	220



제1장 개요

01. 과업의 개요

보령시 지역문화진흥시행계획 수립 연구용역

1. 과업의 배경 및 목적

- 2014년 제정한 「지역문화진흥법」 제6조 제4항 및 같은 법 시행령 제4조 1항 규정에 따라 5년마다 지역문화 진흥계획 수립할 필요
- 문화체육관광부 및 충청남도에서 수립한 “지역문화진흥 기본계획”을 반영하여 보령시 실정에 맞는 세부시행계획을 마련함으로써 다양한 문화수요에 대응하고 문화를 통한 도시 발전을 도모하고자 함

2. 과업의 범위

2.1 공간적 범위

- 보령시 전역

2.2 시간적 범위

- 2022년 ~ 2026년(5년)

2.3 내용적 범위

- 문화정책 동향 및 문화예술 현황과 대내외 환경 변화 분석
 - 국내·외 문화예술 정책 동향 및 여건
 - 보령시 문화기반시설 및 문화예술 자원 현황 파악
 - 지역문화진흥을 위한 시민 및 전문가 의견수렴
- 보령시 문화기본계획 성과평가
 - 2016년 수립된 보령시 문화기본계획 추진과제별 시행여부
 - 문화역량강화, 지역문화 격차해소, 문화가치발굴 및 성장 등



□ 보령시 지역문화진흥 시행계획 비전 및 추진전략

- 문체부 및 충청남도 지역문화진흥 기본계획 분석 및 반영
- 지역문화 균형발전 및 특성화에 관한 사항 반영
- 생활문화 활성화 방안 및 지역 내 문화교류 협력에 관한 사항
- 문화예술 기반시설 및 전문인력 지원 방안
- 세부 단위사업 시행에 필요한 예산 및 자원 조달에 관한 사항



제2장 외부환경 분석

01. 문화정책 동향
02. 지역문화진흥 관련 법규
03. 시사점

보령시 지역문화진흥시행계획 수립 연구용역

1. 문화예술 분야

1.1 문화비전 2030(2018)

1) 비전 및 체계

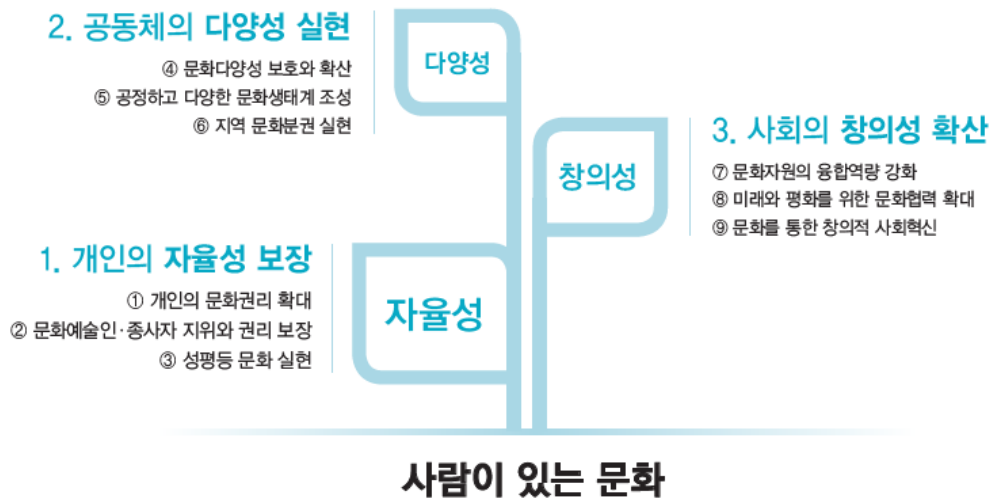


그림 2-1. 문화비전 2030 체계도

2) 문화정책 패러다임의 전환

표 2-1. 문화비전 2030 패러다임

▷ 경쟁과 효율보다는 사람이 먼저인 문화로
▷ 위기와 청산에서 비전과 미래의 문화로
▷ 젠더 불평등에서 젠더 평등의 문화로
▷ 불공정과 독과점에서 공정과 상생의 문화로
▷ 중앙집권에서 자치분권의 문화로
▷ 일 중심에서 쉼이 있는 문화로
▷ 4차 산업혁명 시대, 인간소외가 아닌 인간 감성의 문화로



표 2-2. 문화비전 2030 9대 의제별 대표과제

의제	대표과제
개인의 문화권리 확대	<ul style="list-style-type: none"> - 문화권 확산 - 문화권 실현을 위한 여가친화적 사회환경 조성 - 문화권리 실현을 위한 문화예술교육 - 생활 속 인문정신문화 고양 - 지역 간 문화 격차 해소
문화예술인·종사자 지위와 권리보장	<ul style="list-style-type: none"> - 문화예술인·종사자 노동권·인권강화를 위한 제도 확충 - 문화 분야 공공기관 및 지원체계 혁신 - 문화예술·체육인 복지 지원
성평등 문화 실현	<ul style="list-style-type: none"> - 성차별·성폭력 없는 문화생태계 조성 - 성평등한 문화생태계를 조성을 위한 행정혁신 - 성우호적인 성평등 문화정책 실현
문화다양성 보호와 확산	<ul style="list-style-type: none"> - 문화정체성의 다양한 표현 보장 - 언어문화의 다양성 실현 - 전통문화의 보호 및 현대화 - 문화다양성에 기반한 관광 정책 추진 - 문화다양성 관련 법률·추진체계 정비
공정하고 다양한 문화생태계 조성	<ul style="list-style-type: none"> - 문화예술·콘텐츠시장 공정 환경 조성 - 공정한 스포츠 문화 형성 - 예술의 다양성 확대를 위한 생태계 조성
지역 문화분권 실현	<ul style="list-style-type: none"> - 지역문화의 고유성 유지·발전 - 지역 내 문화자치 역량을 위한 기반 조성 - 지역주민 참여 활성화를 위한 체계 마련 및 계기 제공 - 중앙과 지방 간 협치모델 설계
문화자원의 융합역량 강화	<ul style="list-style-type: none"> - 창의성과 상상력을 갖춘 인재 양성 - 문화자원과 신기술 융합 촉진 - 문화자원 관련 산업의 융합 기반 조성 - 문화자원의 기록·보존 체계 강화 - 문화자원 융합 역량 제고를 위한 관련 제도 개선
미래와 평화를 위한 문화협력 확대	<ul style="list-style-type: none"> - 문화·체육·관광분야 남북 교류협력사업 획기적 전환(관계부처 협의) - 문화콘텐츠 해외진출을 위한 전략적 지원 - 지원과 상호협력을 통한 국제교류 확대 - 아시아 문화교류 확대
문화를 통한 창의적 사회혁신	<ul style="list-style-type: none"> - 더 나은 삶을 위한 '공론·학습·해결의 문화플랫폼' 모델 확산 - 공공 문화서비스와 사회문화적 일자리 전환 - 문화 공유지 활성화에 의한 지역·공간 재생 - 기후변화에 대한 문화적 대응(관계부처 협의) - 사회 의제를 주도하는 문화정책 협력체계 마련

자료 : 문화체육관광부, "문화비전2030"

1.2 새 예술정책(2018~2022)

1) 비전 및 목표

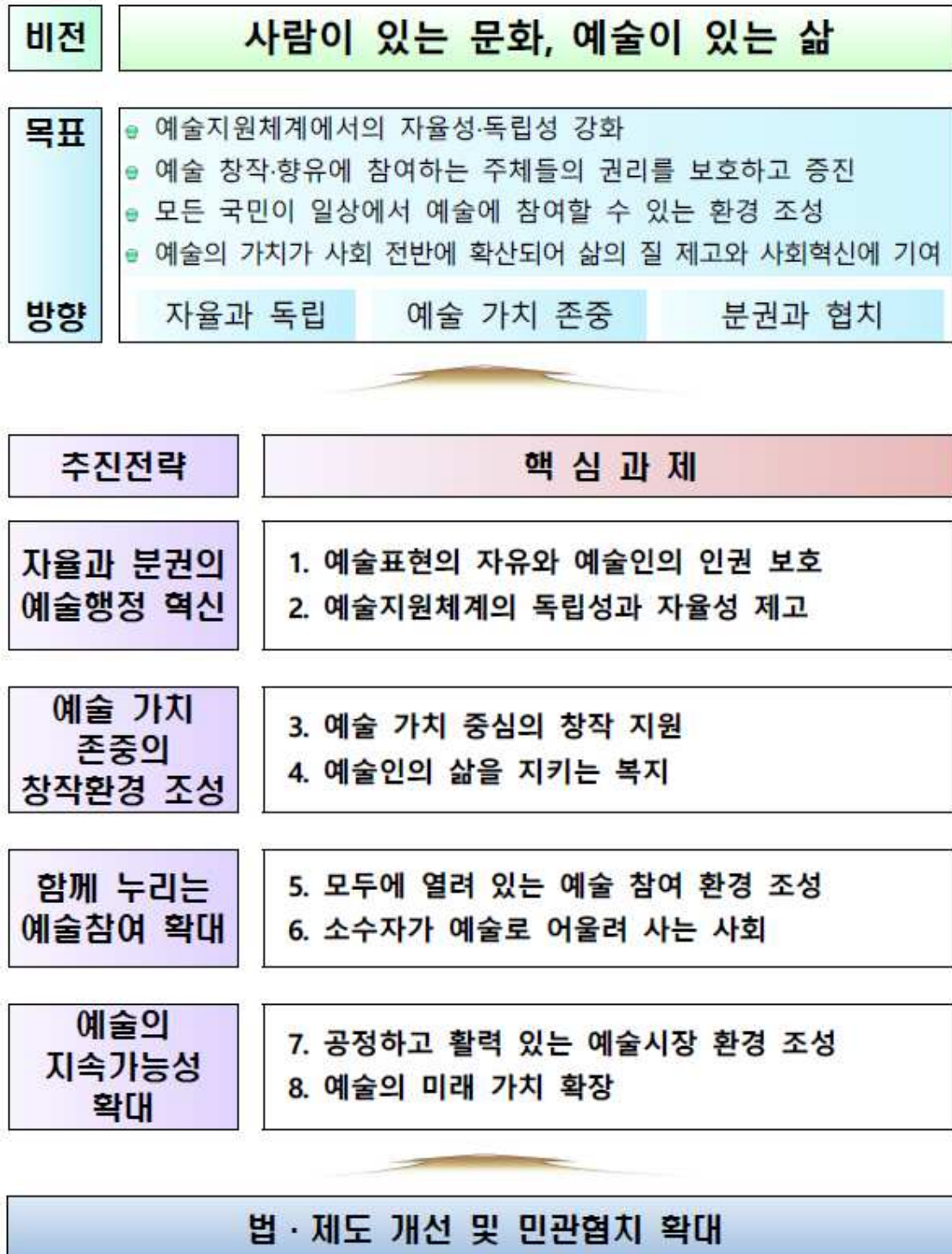


그림 2-2. 새 예술정책 비전 및 목표



2) 추진과제

표 2-3. 새 예술정책 추진과제(1/2)

전략	핵심과제	추진과제
예술표현의 자유와 예술인 인권 보호	예술표현의 자유 및 예술가 권리보장 기반 마련	(가칭)예술가의 지위 및 권리보호에 관한 법률 제정 예술가 권리보장을 위한 기구 설치 권리 침해행위 구제 및 시정조치 시행
	예술계 성평등 문화 실현	여성 대표성을 반영한 예술정책 추진 예술계 성차별·성폭력 금지 법제화 원스톱 신고·상담센터 운영 성차별·성폭력 실태조사 및 예방교육 추진
예술지원체계의 독립성과 자율성 제고	국민이 신뢰하는 위원회로, 한국문화예술위원회 혁신	「공공기관 운영에 관한 법률」 상 공공기관 제외 추진 위원장 호선제 도입 및 위원 선임제도 개선 문예기금의 안정적 재원 유입구조 확보 장르별·기능별 소위원회 구성 사무처 일부 직위를 개방형 직위로 운영 옴부즈만 제도 확대 및 외압 신고제 도입
	문화체육관광부 역할과 기능 조정	문체부·예술위 협약 체결 (가칭)‘예술인권리과’, ‘장애인 예술정책 전담 부서’ 등 신설
	공공예술지원기관의 공공성 회복과 전문성 강화	공공예술지원기관 역할 재정립을 위한 협의체 구성 공공예술지원기관장 선발방식 개편 공공예술지원기관 특성에 맞는 평가지표 개발
	협치체계 구축 및 법제 정비	예술정책/예술지원협의체 구성·운영 예술 분야 법체계 정비
예술 가치 중심의 창작 지원	예술활동의 지속성·자생성 강화	예술 창작 대가기준 마련 전문공연예술단체 집중 육성 창작산실 사업 개편 전통예술 창작 거점공간 조성 시각예술 메이커스페이스 조성 비평 및 다원예술 지원
	경력단계별 맞춤형 지원 및 인력양성	‘생애 처음’ 등 예비/신진 진입 경로 확대 예술인력 양성 및 신직무군 창출 예술대학에 적합한 평가기준·체계 마련
	지역 공공 공연시설 운영 혁신 및 민간 협력 강화	지역 공공 공연시설 운영 혁신 방방곡곡 문화공감, 상주단체 지원사업 등 개편
예술인의 삶을 지키는 복지	예술인 직업 환경 및 복지제도 개선	예술인 관련 실태조사 및 정책현황조사 예술인·사회 협업 확대를 위한 인문·노동 교육 현장예술인 맞춤형 교육지원 예술인 파견지원 사업 개선
	예술인 사회보장 확대	한국형 예술인 고용보험 도입 예술인 산재·사회보험 제도 개선 예술인 복지지원센터 조성·운영
	예술인 생활 지원 확대	예술인 복지금고 도입 문화예술인 패스 개편 예술인 창작·주거 연계 및 의료비 지원

자료 : 문화체육관광부, “사람이 있는 문화, 예술이 있는 삶”

표 2-4. 새 예술정책 추진과제(2/2)

전략	핵심과제	추진과제
모두에게 열려있는 예술 참여 환경 조성	일상에서 누리는 예술 향유 여건 조성	지역의 문화예술 향유 기회 확대 생활체감형 공공디자인 확산 및 건축물 미술작품 제도 개선 공연예술 축제·경연대회 개선 전통문화예술TV 방송매체 설립
	문화예술교육을 통한 예술향유 역량강화	수요자 맞춤형 생애주기별 문화예술교육 꿈꾸는 예술터 조성·운영 문화예술교육 자원지도 개발 문화예술교육사 인턴십 지원 문화예술치유 프로그램 운영 사회통합형 문화예술교육 창의예술교육랩 운영 문화예술교육 전문 연구원 건립
	잠재적 예술 수요 확대	문화비 소득공제 제도 정착 및 세제 혜택 확대 미술의 대중화를 위한 미술품 수요 확대
소수자가 예술로 어울려 사는 사회	장애인 문화예술 지원 확대	장애인예술분야 연구 및 정책 지원 장애인예술 전담부서 신설 장애인 문화예술 통합정보지원시스템 구축 장애인예술 전용공연장 조성 권역별 특성화 창작거점 구축 청년 장애예술가 양성 추진 장애인예술 남북교류 및 국제협력 강화
	다양성 예술을 위한 사회적 기반 조성	소수자/다양성 예술 실태조사 및 정책 개발 이산(디아스포라) 문학 활성화
공정하고 활력 있는 예술시장 환경 조성	예술시장 및 유통 활성화	표준계약서 개발·보급 확대 예술계 공정상생지원센터 기능 확대 미술품의 유통 및 감정에 관한 법률(안) 제정 공예 유통망 개선 및 공공부문 수요 창출 청년 공연 투자 확대 문화예술 후원 확대 공연·시각예술 실태조사 강화 미술 통합 아카이브 구축
	혁신적 예술시장 환경 조성	청년 예술인의 '아이디어에서 창업까지' 지원 문화예술분야 사회적경제 기업 창업·활성화 지원 우수 공연작품 영상·출판·음원 제작·유통 지원 예술분야 매개인력 지원 확충
	교류협력을 통한 해외 진출 확대	전략적 교류 확대 및 국내 아트마켓·축제 재정립 비엔날레·아트페어 평가 등을 통한 국내·외 교류 활성화 한국문학의 해외 교류 확대
예술의 미래가치 확장	과학기술 융합을 통한 예술의 가치 확장	예술·기술 '융합랩' 운영 첨단 융합공연 활성화 지원 예술분야 R&D 지원
	실험과 도전의 새로운 예술 공간 조성	당인리 문화창작발전소 조성 서계동 복합 문화예술시설 건립 국립한국문학관 건립 파주 무대공연예술종합아트센터 건립
	예술을 통한 문화교류와 협력 확대	문화예술교육 ODA 확대 한국예술종합학교 AMA 장학 사업 확대 남북예술교류 활성화

자료 : 문화체육관광부, "사람이 있는 문화, 예술이 있는 삶"



2. 문화산업 분야

2.1 제3차 문화기술 R&D 기본계획(2018~2022)

1) 비전 및 목표

“풍요롭고 다채로운 최첨단 문화국가 구현”

- 기술수준 목표 : 現 82.1% → '22년 85.7%
* 과기정통부 문화관광콘텐츠 기술수준 조사 기준
- 일자리 목표(10억원당) : 現 4.17명 → 8명
- 문화예술행사 참여경험 : 現 7% → 12%




그림 2-3. 제3차 문화기술 R&D 기본계획

2) 추진과제

표 2-5. 제3차 문화기술 R&D 기본계획 추진과제

전략	핵심과제	추진과제
문화산업 혁신성장 기술 개발	핵심 문화기술 확보	문화 및 기획 창작 환경 개선 기술
		지능형 문화 콘텐츠 제작 기술
		유무형 문화 공감 기술
		문화체험 격차해소 기술
		공정한 콘텐츠 이용기술
	산업간 융합을 통한 문화 기술 확산	문체부→타 부처 수요 제기
		문화적인 협력과제 발굴
		R&D 성과 확산
사람이 있는 문화 서비스 실현	생활밀착형 문화서비스 구축	쾌적한 문화향유
		안전한 문화향유
		똑똑한 문화향유
	문화복지 체감서비스 구현	신체적 격차 해소
		사회적 약자 격차 해소
		지역적 격차 해소
	개방형 문화 인프라 조성	문화복원 고도화 및 개방
		실감형 문화향유 인프라
	문화기술 연구개발 생태계 조성	유망 기업 및 전문 인력 양성체계 마련
융합인재 양성		
문화 R&D 활성화를 위한 기업 부담 완화		재기 기업인 지원
		일자리 창출 촉진
		조세감면 실제화
문체부 연구관리 지원체계 강화		전문기관 통합
		연구기관 전문성 강화
		융합기획 확대

자료 : 문화체육관광부, 제3차 문화기술 R&D 기본계획(안)



2.2 제1차 국제문화교류진흥 종합계획(2018~2022)

1) 비전 및 목표



그림 2-4. 국제문화교류진흥 종합계획 비전 및 목표

2) 추진과제

표 2-6. 국제문화교류진흥 종합계획 추진과제

전략	핵심과제	추진과제	
국제문화교류 진흥 체계화	국제문화교류 추진체계 구축	국제문화교류 정책 추진체계 구축	
	국제문화교류 진흥 업무 전담기관 지정·운영	‘한국국제문화교류진흥원’ 전담기관 지정·운영	
	재외문화원 인프라 확충 및 다기능화	재외 문화원 국유화를 통한 시설 개선 권역별 코리아센터를 통한 다기능 서비스 제공 재외한국문화원 신설 및 확충	
	맞춤형 지원을 통한 세종학당 활성화	세종학당별 수요자 맞춤형 한국어 교육과정 지원 세종학당 한국어 교육품질 제고 지역별·문화권별 특화된 고품질 문화프로그램 운영	
국제문화교류 대상의 다양화	신북방지역 문화교류 활성화	「2020-2021년 한-러 상호 문화교류의 해」 개최 북방지역 문화 공적개발원조(ODA) 협력 강화 모꼬지 코리아 운영 몽골 관광인력 종합교육센터 건립·인적 역량강화	
	신남방협력 증진을 위한 문화교류 활성화	한-아세안 협력을 위한 문화교류 아세안 지역 문화 공적개발원조(ODA) 협력 강화 모꼬지 코리아 운영	
	한중일 문화교류 심화	한중일 문화장관회의를 통한 문화 협력 강화 동아시아문화도시 협력 강화 한일 축제한마당 개최 추진 한중일 스포츠 교류 도쿄 올림픽 계기 행사 도쿄 올림픽 계기 행사(올림픽 코리아하우스 운영) 도쿄 올림픽 연계 한국관광홍보 한-중 문화관광의 해	
	유네스코와의 협력 강화	유네스코(UNESCO)와의 협력 강화	
	한국문화를 매개로 한 국가이미지 제고	수교기념 문화행사의 효율적 개최 「2020 한-UAE 상호 문화교류의 해」 개최 한국문화 해외홍보 사업 추진 해외공공도서관 조성 해외 한식당의 한국적 이미지 강화 해외 박물관 한국실 운영지원 문화유산 방문 캠페인	
	지역과 민간의 국제문화교류 활성화	지자체 및 지역문화 예술단체의 국제문화교류 사업 지원	지역 우수 문화교류 사업 발굴·지원
		민간의 국제문화교류 사업 활성화 지원	민간 공연·전시 프로그램 지원사업 확대 해외 레지던스 프로그램 참가 지원 확대
		지자체 및 유관기관과의 소통 강화	국제문화교류 협의체 운영
	국제문화교류 기반 조성	국제문화교류 전문인력 양성·역량강화	국제문화교류 전문인력 양성
		국제문화교류 종합정보시스템 운영	국제문화교류 종합정보시스템 운영
국제문화교류 실태조사		국제문화교류 실태조사 실시	
미래기술 활용 문화교류 사업 지원		해외실감콘텐츠 체험관 구축	

자료 : 문화체육관광부, 국제문화교류진흥 종합계획



3. 문화관광 분야

3.1 관광진흥기본계획(2018~2022)

1) 비전 및 목표



그림 2-5. 관광진흥기본계획 비전 및 목표

2) 추진과제

표 2-7. 관광진흥기본계획 추진과제

전략	핵심과제		추진과제	
여행이 있는 삶	생애주기별 계층별 관광지원		교과 연계 체험학습 코스 발굴	
			출발 청년원정대 지원	
			근로자 휴가지원	
			실버여행학교 도입	
			관광교통패스 도입	
			열린관광지 조성 확대	
	휴가활성화 및 여행자 보호	휴가사용 및 국내관광 활성화	휴일제도 개선 및 휴가사용 문화조성	
			학사운영 다양화	
		국내외 여행자 보호 강화	국내관광 활성화 캠페인 추진	
			영업정지 여행사 인터넷 등록	
관광으로 크는 지역	지역관광 역량 및 기반 강화	지역관광 역량 강화	지역주민사업체 창업 활성화	
			한국형 DMO사업 추진 지원	
			관광개발 평가 및 환류기능 강화	
		지역관광 품질 향상	민박업 숙박관리 시스템 구축	
			읽기 쉬운 관광안내체계 구축	
			관광품질인증제 추진	
	지역관광 접근성 제고	렌터카, 카셰어링, 시티투어 픽업존 설치	원티켓 올패스 구축	
			대중교통 이용 관광지도 제작	
		특색있는 관광자원 발굴	관광전략 거점도시 조성	문화관광유산 기반시설 확충
				숨은 관광지 발굴 및 개방
매력적인 지역관광 콘텐츠 육성	세계적 문화관광축제 육성			
	생태관광 활성화 추진계획 마련			
지역특화 콘텐츠 발굴	DMZ·섬 관광자원 개발	농촌관광사업 등급제 개편		
		어촌 테마마을 조성		
	농산어촌 관광 활성화	산림관광 통합예약시스템 구축		
		해양관광 주간 신설		
세계가 찾고 싶은 한국	방한관광시장 전략적 다변화	방한관광시장 관리체계화 및 국가별 홍보마케팅 효율화	4대 주요시장 맞춤형 관리 강화	
		방한 관광객 출입국편의 제고	출입국심사 간소화	
		중국시장 질적 관리 및 고부가화	전담여행사 제도개선	
		국가간 관광교류 기반 조성	국제기구 협력 강화	

자료 : 관광진흥기본계획_문체부



3.2 국민여가활성화기본계획(2018~2022)

1) 비전 및 목표

비 전	보다 나은 삶, 일과 여가의 혁신적 균형		
목 표	여가참여 확대 < 지속적 여가참여율 > 47.2%('18) → 55%('22) < 소비지출액 > 212조('18) → 300조('22)	여가접근성 제고 < 문화활동공간 이용률 > 64.8%('18) → 70%('22)	여가서비스 혁신 < 여가서비스 일자리 창출 > 36천명('18) → 56천명('22)

추진 방향	자유로운 선택이 가능한 여가기반 구축 모두의 참여가 가능한 여가서비스 구현 다양한 경험이 가능한 여가생태계 구축
--------------	--



추진 전략	1. 여가참여 기반 구축 1-1. '여가권' 의 사회적 확산 1-2. 잃어버린 '삶의 시간' 회복 1-3. 일상의 '여가 공간' 확대
	2. 여가접근성 개선 2-1. 수요자 맞춤형 여가프로그램 확대 2-2. 장애 없는 여가서비스 구현 2-3. 수요자 친화적 여가공급체계 구축
	3. 여가생태계 확대 3-1. 여가서비스 전문인력 관리체계 구축 3-2. 미래 여가산업 생태계 구축

그림 2-6. 국민여가활성화기본계획 비전 및 목표

2) 추진과제

표 2-8. 국민여가활성화기본계획 추진과제

전략	중점과제	추진과제	
여가 참여기반 구축	여가권의 사회적 확산	여가친화기업인증제 확대	
		“여가의 발견” 프로젝트 추진	
		여가인식 확대를 위한 여가교육 강화	
		“삶을 살다!” 여유 캠페인 실시	
		공감형 국민여가지수의 지속관리	
	잃어버린 ‘삶의 시간’ 회복	노동시간 총량 관리	
		근로자 휴가권 강화	
		공휴일 확대를 통한 국민휴식보장	
	일상의 여가 공간 확대	생활밀착형 지역 여가공간 확대	
		국·공유지를 활용한 여가접근성 확대	
		한국형 살기 좋은 도시로서 ‘여가친화도시’ 구축 지원	
		여가공간 관리체계 구축	
여가접근성 개선	수요자 맞춤형 여가프로그램 확대	순수 장르의 대중화 지원	
		예술체험 확대	
		수요 창출형 여가프로그램 개발 지원	
	장애 없는 여가서비스 구현	무장애 여가서비스 기반 조성	
		어린이·청소년·여성 여가서비스 확대	
		실버세대 여가서비스 확대	
		직장인 ‘일과 여가의 균형’ 지원	
		소외계층에 대한 지원 확대	
	수요자 친화적 공급체계 구축	여가서비스 네트워킹 구축 지원	
		복합여가서비스 모델 개발 및 공간 리모델링 지원	
		스마트 여가정보체계 구축	
		여가서비스 편의성 강화 지원	
		여가활성화 추진체계 구축	
	여가생태계 확대	여가서비스 전문 인력 관리체계 구축	여가산업 분류체계 구축
			여가서비스 전문 인력 통합관리
재정지원 여가서비스 일자리 창출			
여가 서비스러닝 시스템 구축			
미래 여가사업 생태계 구축		여가산업 종 다양성 확대	
		지속가능한 여가산업 육성	
		체험형 여가산업 플랫폼 구축	

자료 : 문화체육관광부, 국민여가활성화기본계획



4. 문화교육 분야

4.1 인문정신문화진흥 기본계획(2017~2021)

1) 비전 및 목표

비전	국민의 정서와 지혜를 풍요롭게 하여 삶의 질 향상
목표	<ul style="list-style-type: none"> ◆ 인문 진흥 및 사회적 확산 ◆ 인문적 소양을 갖춘 창의적 인재 양성
정책 기조	
전략 및 중점 과제	전략 1. 주체적 인문참여 강화
	(중점과제 1) 인문 본질을 강화한 프로그램 제공
	(중점과제 2) 인문활동의 자생력 신장
	전략 2. 인문 친화적 환경 조성
	(중점과제 3) 공간의 인문적 활용 촉진
	(중점과제 4) 문화기반시설의 매개역량 강화
	전략 3. 장기적으로 사회·경제 발전에 기여
(중점과제 5) 사회적 화두에 적극 대처	
(중점과제 6) 인문의 산업적 활용 및 국제적 확산	
(중점과제 7) 장기 실효성 담보를 위한 기반 정비	

그림 2-7. 인문정신문화 진흥 기본계획 비전 및 목표

2) 추진과제

표 2-9. 인문정신문화 진흥 기본계획 추진과제

전략	중점과제	추진과제
주체적 인문소비 강화	인문 본질을 강화한 프로그램 제공	길 위의 인문학 등 기본 브랜드 프로그램의 내실화
		깊이 있는 성찰을 위한 심화 강좌 개발·보급
		폭넓은 사유의 근간이 되도록 생애주기별 독서활동 지원
		가정, 직장 등 일상에서의 책임기 확산을 위한 프로그램 지원
	인문활동의 자생력 신장	공간·인력·정보지원으로 동아리활동 역량 강화
		인문매개자 육성·활용으로 자생력 인문 활동 확산 중장기 인문·문화예술 매개자 양성기능 전문화
인문 친화적 환경 조성	공간의 인문적 활용 촉진	문화소통을 위한 공간나눔 활성화
		도서관·박물관의 인문친화적 공간 확충
		지역 인문자산 보전·활용을 통한 '방방곡곡 인문' 실현
	문화기반시설의 매개역량 강화	핵심 기반시설인 도서관·박물관 운영 고도화
		사서·학예사 등 핵심 매개자의 전문역량 제고
		국립세종도서관의 인문·문화예술 전문서비스 강화
장기적으로 사회·경제 발전에 기여	사회적 화두에 적극 대처	국가적 과제인 고령화에 적극 대응, 특화서비스 강화
		인문·건강 결합의 웰빙프로그램으로 독서치유 개발·확산
		인문을 활용한 일자리 창출 촉진
		지역에 대한 실질적 정책 배려로 문화격차 해소
		소통과 나눔 문화 확산을 위한 취약계층 독서활동 지원
	인문의 산업적 활용 및 국제적 확산	인문정신문화를 담은 콘텐츠 발굴·확산
		'인문을 입힌 관광'으로 생활 속 인문정신문화 체험 지원
		한국 인문정신의 국제화 생태계 조성
		해외 박물관의 한국실 운영 효율화
		해외 한국 자료실 내실화 기반 구축
	장기 실효성 담보를 위한 기반 정비	조사연구 강화 및 정책 고도화로 꾸준한 질 향상 유도
		제도 정비를 통한 장기 실효성 강화
		정책효과의 전방위 확산 위한 협력 강화

자료 : 문화체육관광부, 인문정신문화 진흥 기본계획



4.2 문화예술교육종합계획(2018~2022)

1) 비전 및 목표

비전	삶과 함께하는 문화예술교육
목표	문화예술교육의 재도약 : 문화예술교육의 지속 성장과 질적 제고

추진 전략	지역 기반 생태계 구축	<ul style="list-style-type: none"> ① 지역 중심 문화예술교육 추진 체계화 ② 지역 문화예술교육 공간 및 자원과의 연계 강화 ③ 문화예술교육 협력망 활성화
	수요자 중심 교육 다각화	<ul style="list-style-type: none"> ④ 생애주기별 맞춤형 문화예술교육 확대 ⑤ 소외계층 대상 문화예술교육 지속 확대 ⑥ 문화예술교육 지원 다각화
	문화예술교육 기반 고도화	<ul style="list-style-type: none"> ⑦ 기획 및 연구역량 강화 ⑧ 문화예술교육 전문인력 역량 강화 ⑨ 문화예술교육 국제교류 활성화 ⑩ 가치확산 및 홍보강화

그림 2-8. 문화예술교육종합계획 비전 및 목표

2) 추진과제

표 2-10. 문화예술교육종합계획 추진과제

전략	핵심과제	추진과제
지역 기반 생태계 구축	지역 중심 문화예술교육 추진 체계화	자율적 협업 관점에서의 지역 중심 추진체계 개편
		지역별 문화예술교육 육성기반 체계화
		광역센터 기능 및 역할 강화
		생활권 중심의 기초지자체 단위 추진체계 구축
	지역 문화예술교육 공간 및 자원과의 연계 강화	창의적 문화예술교육을 위한 전용공간 조성 및 운영 지원
		지역 내 특화된 문화예술교육 공간 지원
		지역 문화자원과 연계 강화
	문화예술교육 협력망 활성화	중앙과 지역간 협력 강화
		부처간 협력체계 강화
		문화정책 내 연계협력 강화
수요자 중심 교육 다각화	생애주기별 맞춤형 문화예술교육 확대	지역 중심 문화시설 및 타 영역과의 협력 강화
		(유아) 유아대상 창의놀이교육 확대
		(아동·청소년) 학교 예술강사 지원사업 제도개선으로 질적 내실화
		(아동·청소년) 아동·청소년 문화예술교육 다각화
		(청년·중년) 직장인 및 지역주민 대상 문화예술교육 확대
		(장년·노년) 고령사회에 대비하는 문화예술교육 지원
	소외계층 대상 문화예술교육 지속 확대	(전 연령층) 자발적·주체적 문화예술교육 활동 지원
		소외계층 대상 맞춤형 문화예술교육 지속 지원
		문화예술교육의 사회적 역할 강화
	문화예술교육 지원 다각화	치유와 사회통합을 위한 문화예술교육 지원
		다양한 영역의 문화예술교육 추진
		통합·융합 프로그램 개발 및 시범 운영
		다양한 형태의 문화예술교육 프로그램 개발
		4차 산업혁명에 대비한 이해 증진
		문화예술교육 사회적 경제 지원
문화예술교육 기반 고도화	기획 및 연구역량 강화	문화예술교육 연구 개발 활성화
		문화예술교육 통계 및 데이터관리체계 구축
		문화예술교육 중장기 정책 대응 및 전략 구축
		문화예술교육 정책협의체 활성화
	문화예술교육 전문인력 역량 강화	문화예술교육 전문인력의 경력개발 지원 체계화
		문화예술교육 연수의 체계화 및 전문화
		문화예술교육 인력의 협력 활성화
		문화예술교육사 자격제도 개선
		협력 관계자 대상 문화예술교육 연수 체계화
	문화예술교육 국제교류 활성화	문화예술교육 전문인력의 국제적 역량 강화
		문화예술교육 ODA 사업 확대
		국제사회에서 협력 및 리더십 강화
	가치 확산 및 홍보 강화	대국민 문화예술교육 홍보 활성화
		문화예술교육 인식 확산
세계문화예술교육 주관을 통한 가치 확산		

자료 : 문화체육관광부, 문화예술교육종합계획



4.3 제3차 독서문화진흥 기본계획(2019~2023)

1) 비전 및 목표

비전	사람과 사회의 변화를 이끄는 독서
목표	<ul style="list-style-type: none"> ◆ 독서율 '17년 59.9% → '23년 67.4% ◆ 독서동아리 참여율 3% → '23년 30%
전략 및 중점 과제	전략 1. 사회적 독서 활성화
	(중점과제 1) 함께 하는 독서공동체 확산 지원
	(중점과제 2) 일상에서 책 읽는 환경 조성
	(중점과제 3) 나와 우리가 만드는 독서문화 정착
	전략 2. 독서의 가치 공유 확산
	(중점과제 4) 사람 중심 독서로 공감능력 제고
	(중점과제 5) 50+(신중년) 참여 독서 실현
	(중점과제 6) 대중매체 연계 독서문화 확산
	(중점과제 7) 독서나눔문화 활성화
	전략 3. 포용적 독서복지 실현
	(중점과제 8) 생애주기별 맞춤독서 강화
	(중점과제 9) 학교독서 생활화
	(중점과제 10) 포용적 독서복지 체계 구축
전략 4. 미래 독서생태계 조성	
(중점과제 11) 독서정책기반 조성	
(중점과제 12) 디지털 독서 확산 기반 마련	
(중점과제 13) 독서가치 및 독서요인 분석 연구 강화	

그림 2-9. 제3차 독서문화진흥 기본계획 비전 및 목표

2) 추진과제

표 2-11. 제3차 독서문화진흥 기본계획 추진과제

전략	중점과제	추진과제
사회적 독서 활성화	함께 하는 독서 공동체 확산 지원	독서동아리·독서공동체 지원
		지역사회의 책 읽는 기반 구축
		독서문화 확산을 위한 독서행사 지원
	일상에서 책 읽는 환경 조성	가정에서 책 읽고 토론하는 문화 확산
		일상에서 누리는 독서문화 공간조성
		책과 함께하는 행복한 일터 조성
		전자책 읽는 지하철 및 이동도서관
	나와 우리가 만드는 독서문화 정착	읽고 쓰고 토론하는 독서문화 활성화
		참여형 독서프로그램 지원
우수도서 지원		
독서친화지표 개발 등 독서역량 제고		
독서의 가치 공유 확산	사람 중심 독서로 공감능력 제고	문화기반시설 활용 인문독서 프로그램 지원
		사람 책(Human Book)
	50+ [신중년] 참여 독서 실현	50+ [신중년] 참여 독서 체계 조성
		맞춤형 독서활동 지원
	대중매체 연계 독서문화 확산	신문·방송·잡지 협력 독서문화 확산
		책 문화 크리에이터 지원
독서 나눔문화 활성화	독서재능기부 네트워크 구축	
	독서 나눔 문화 확산	
포용적 독서복지 실현	생애주기별 맞춤 독서 강화	생애주기별 프로그램 지원
		맞춤형 북큐레이션 서비스 제공
	학교독서 생활화	학교 독서환경 조성
		학교 밖 청소년 독서프로그램 지원
	포용적 독서복지 체계 구축	취약계층 및 소외지역 독서복지 강화
		장애인 대체자료 확대
책 읽는 병영문화 만들기		
	교정시설 독서 프로그램 지원	
미래 독서 생태계 조성	독서 정책기반 조성	독서정책 협력체계(거버넌스) 구축
		독서문화진흥법 개정
		독서진흥전담기구 설립 추진
	디지털 독서 확산 기반 구축	인공지능 기반 참여형 독서 플랫폼 개발 운영
		디지털북 콘텐츠 확산 지원
	독서가치 및 독자개발연구 강화	독서가치 및 효과 연구 분석 강화
		독자개발 및 독서실태조사

출처 : 문화체육관광부, 제3차 독서문화진흥 기본계획



CHAPTER

제2절

02

지역문화진흥 관련 법규

1. 지역문화진흥법

■ 목적 및 기본원칙

- 지역문화진흥에 필요한 사항을 정하여 지역 간의 문화격차를 해소하고 지역별로 특색 있는 고유의 문화를 발전시킴으로써 지역주민의 삶의 질을 향상시키고 문화국가를 실현하는 것을 목적으로 함

〈정의〉	
1.	"지역문화"란 「지방자치법」에 따른 지방자치단체 행정구역 또는 공동의 역사적·문화적 정체성을 이루고 있는 지역을 기반으로 하는 문화유산·문화예술·생활문화·문화산업 및 이와 관련된 유형·무형의 문화적 활동을 말한다.
2.	"생활문화"란 지역의 주민이 문화적 욕구 충족을 위하여 자발적이거나 일상적으로 참여하여 행하는 유형·무형의 문화적 활동을 말한다.
3.	"문화예술"이란 「문화예술진흥법」 제2조제1항제1호에 따른 문화예술을 말한다.
4.	"문화시설"이란 「문화예술진흥법」 제2조제1항제3호에 따른 문화시설을 말한다.
5.	"생활문화시설"이란 생활문화가 직접적·간접적으로 이루어지는 시설로서 대통령령으로 정하는 시설을 말한다.
6.	"문화도시"란 문화예술·문화산업·관광·전통·역사·영상 등 지역별 특색 있는 문화자원을 효과적으로 활용하여 문화 창조력을 강화할 수 있도록 제15조에 따라 지정된 도시를 말한다.
7.	"문화지구"란 문화시설과 문화업종의 육성, 특성화된 문화예술 활동의 활성화 또는 문화자원과 문화적 특성의 보존을 위하여 제18조에 따라 지정된 지구를 말한다.
8.	"지역문화전문인력"이란 지역문화의 기획·개발·평가 등의 업무를 수행할 수 있는 지식과 능력을 갖춘 사람을 말한다.

표 2-12. 지역문화진흥법 기본원칙 및 주요내용

구분	주요내용
기본원칙	<ul style="list-style-type: none"> - 지역 간의 문화격차 해소와 지역문화 다양성의 균형 있는 조화 - 지역주민의 삶의 질 향상 추구 - 생활문화가 활성화될 수 있는 여건 조성 - 지역문화의 고유한 원형의 우선적 보존
주요내용	<ul style="list-style-type: none"> - 지역문화진흥정책의 기본방향에 관한 사항 - 지역문화의 균형발전 및 특성화에 관한 사항 - 생활문화 활성화에 관한 사항 - 문화도시 육성에 관한 사항 - 생활문화시설의 설치 및 운영 활성화에 관한 사항 - 기본계획 시행에 필요한 예산 및 재원에 관한 사항 - 그밖에 지역문화진흥을 위하여 필요한 사항으로서 대통령령으로 정하는 사항

2. 관련 법규

표 2-13. 중앙정부 문화 관련 법규

법규	주요 내용
문화체육관광부	문화예술 <ul style="list-style-type: none"> - 공예문화산업진흥법 - 국제문화교류진흥법 - 대중문화예술산업발전법 - 문화기본법 - 문화다양성의 보호와 증진에 관한 법률 - 문화예술진흥법 - 지역문화진흥법 - 공연법 - 박물관 및 미술관 진흥법
	문화시설 <ul style="list-style-type: none"> - 지방문화원진흥법
	문화산업 <ul style="list-style-type: none"> - 문화산업진흥기본법 - 아시아문화중심도시 조성에 관한 특별법 - 인채문화산업진흥법 - 영상진흥기본법 - 영화 및 비디오물의 진흥에 관한 법률 - 출판문화산업진흥법 - 저작권법
	문화복지 <ul style="list-style-type: none"> - 장애예술인 문화예술활동 지원에 관한 법률 - 문화예술후원 활성화에 관한 법률 - 예술인복지법
	문화교육 <ul style="list-style-type: none"> - 독서문화진흥법 - 문화예술교육지원법 - 도서관법 - 작은도서관진흥법
교육부	- 인문학 및 인문정신문화의 진흥에 관한 법률
산업통상자원부	- 전시산업발전법
문화재청	- 무형문화재 보전 및 진흥에 관한 법률, 문화재보호기금법, 문화재보호법, 문화재 수리 등에 관한 법률, 역사문화권 정비 등에 관한 특별법
방송통신위원회	- 방송문화진흥회법
산림청	- 산림문화·휴양에 관한 법률
해양수산부	- 해양교육 및 해양문화의 활성화에 관한 법률

자료 : 국가법령정보센터



표 2-14. 충청남도 문화 관련 법규

법규	주요 내용
문화예술	<ul style="list-style-type: none"> - 충청남도 국제문화교류 진흥 조례 - 충청남도 내포문화 진흥에 관한 조례 - 충청남도 문화관광해설사 운영 및 지원 조례 - 충청남도 문화다양성의 보호와 증진에 관한 조례 - 충청남도 문화예술교육 지원 조례 - 충청남도 문화예술 재능나눔 장려 및 지원에 관한 조례 - 충청남도 문화예술진흥 조례 - 충청남도 문화예술진흥 조례 시행규칙 - 충청남도 문화재단 설립 및 지원 조례 - 충청남도 거리공연 활성화 지원 조례 - 충청남도 예술인 복지 증진에 관한 조례 - 충청남도 장애예술인 문화예술 활동 지원에 관한 조례 - 충청남도 인문학 및 인문정신문화 진흥에 관한 조례
문화재	<ul style="list-style-type: none"> - 충청남도 세계유산 등재 및 보존·관리 등에 관한 조례 - 충청남도 전통사찰 보존 및 지원에 관한 조례 - 충청남도 국외소재문화재 보호 및 환수활동 지원 조례 - 충청남도 무형문화재 보전 및 진흥에 관한 조례 - 충청남도 무형문화재 보전 및 진흥에 관한 조례 시행규칙 - 충청남도 문화재교육 진흥에 관한 조례 - 충청남도 문화재 보호 조례 - 충청남도 문화재 보호 조례 시행규칙 - 충청남도 문화재지킴이 활동에 관한 조례
문화산업	<ul style="list-style-type: none"> - 충청남도 공예문화산업 육성 및 지원에 관한 조례 - 충청남도 영상·영화산업 진흥에 관한 조례
문화시설	<ul style="list-style-type: none"> - 충청남도 문화예술회관 운영 조례 - 충청남도 도서관 및 독서문화 진흥 조례 - 충청남도 박물관 및 미술관 진흥 조례 - 충청남도 산림박물관 운영 및 관리 조례 - 충청남도 자연휴양림 운영 및 관리 조례
축제·관광	<ul style="list-style-type: none"> - 충청남도 지역축제 지원 조례 - 충청남도 관광재단 설립 및 운영에 관한 조례 - 충청남도 재단법인 보령 해양머드박람회 조직위원회 설립 및 지원 조례
도시·마을	<ul style="list-style-type: none"> - 충청남도 도시재생 활성화 및 지원에 관한 조례 - 충청남도 도시재생 활성화 및 지원에 관한 조례 시행규칙 - 충청남도 마을공동체미디어 활성화 지원 조례
문화교육	<ul style="list-style-type: none"> - 충청남도 평생교육 진흥 조례 - 충청남도 인재육성재단 설립 및 운영지원 조례

자료 : 국가법령정보센터

표 2-15. 보령시 문화 관련 법규

법규	주요 내용
문화예술	<ul style="list-style-type: none"> - 보령시 만세보령문화제 조례 - 보령시 목재문화체험장 관리 및 운영 조례 - 보령시 문화관광해설사 운영 및 지원 조례 - 보령시 문화도시 기본 조례 - 보령시 문화예술 진흥 조례 - 보령시 문화예술회관 운영 및 사용료 징수 조례 - 보령시 문화예술회관 운영 및 사용료 징수 조례 - 보령시 보령문화원 지원 조례 - 보령시 보령문화의전당 관리·운영 조례 - 보령시 보령문화의전당 관리·운영 조례 시행규칙 - 보령시 웅천생활문화센터 설치 및 운영 조례
문화산업	<ul style="list-style-type: none"> - 보령시 충남문화산업진흥원 지원 조례
문화시설	<ul style="list-style-type: none"> - 보령시 도서관 관리 운영 조례 - 보령시 도서관 관리 운영 조례 시행규칙 - 보령시새마을이동도서관운영에관한 조례 - 보령시 작은도서관 설치 및 운영에 관한 조례 - 보령시 주산도서관 및 문화의집 설치·운영에 관한 시행규칙 - 보령시 주산도서관 및 문화의집 설치·운영 조례 - 보령머드박물관 설치 및 운영 조례 - 보령시 보령댐애향박물관 설치 및 운영 조례 - 보령시 보령석탄박물관 관리 운영 조례 시행규칙 - 보령시 성주산자연휴양림 조성 및 입장료 등 징수 조례 - 보령시 성주산자연휴양림 조성 및 입장료 등 징수 조례 시행규칙
축제	<ul style="list-style-type: none"> - 보령축제관광재단 설립 및 지원 조례 - 보령해양머드박람회 지원 조례
도시·마을	<ul style="list-style-type: none"> - 보령시 도시재생 활성화 및 지원에 관한 조례 - 보령시 마을공동체 활성화 지원 조례
문화교육	<ul style="list-style-type: none"> - 보령시 평생교육 조례 - 보령시 평생교육 조례 시행규칙

자료 : 국가법령정보센터



CHAPTER

제3절

02

시사점

- 문화정책 패러다임이 전환되면서 ‘사람’과 ‘삶의 가치’를 문화를 통해 상승시키기 위한 접근이 활발
- 특정 대상만을 위한 문화예술 창작 및 향유 활동의 틀에서 벗어나 공정하고 평등하며 상상할 수 있는 접근으로 지역 내 문화적 보편성 강화. 이를 위해 문화 다양성을 이해(포용)하고, 지역 내 문화격차 해소를 위한 지속적 노력 요구
- 코로나19 이후 문화예술계 대응체계 마련과 문화예술인의 처우개선(예술인복지)에 대한 제도적 지원 마련
- 문화분권 시대를 맞아 지역만의 문화 아이덴티티 발굴과 차별적인 문화 가치 기대
- 특히, 유휴공간을 활용하여 일상 속 문화참여 및 창조활동을 높이기 위한 공간 지원 활발과 전문적이고 수준 높은 문화교육 프로그램 개발
- 어린 영유아 세대부터 노인 세대까지 다양하게 참여할 수 있는 생애주기별 문화활동 지원으로 미래 인재 양성에 기여하고 문화 인적자원 지속 발굴 및 양성
- 문화전문인력 발굴·양성·관리·배치 등 선순환적 체계 구축을 위한 생태계를 마련하기 위해 중간지원조직에 대한 역할의 중요성을 강조하고 창작인력의 역량강화와 매개자들의 역량강화 또한 중요하게 다루고 있음
- 지역 내 문화기반시설 및 기업, 그 외 인적자원(문화활동가, 청년리더, 마을사업 참여자 등)을 적극적으로 활용한 문화담론 개최, 정보교류, 협업 등을 지원하는 지역문화 네트워크 활성화로 시너지효과 창출
- 문화유산 가치 창출 및 세계화를 위한 신규 콘텐츠 발굴, 대내외적 교류 확산으로 홍보 강화



제3장 내부환경 분석

01. 보령시 일반현황
02. 보령시 문화현황
03. 보령시 관련계획
04. 시사점

보령시 지역문화진흥시행계획 수립 연구용역

1. 자연·지리 현황

1.1 위치와 지형

■ 대한민국 중서남부에 위치

- 북쪽으로 경기도, 동쪽으로 대전광역시·충청북도, 남쪽으로 전라북도와 접하고, 서쪽은 황해에 면하고 있음
- 시가지를 중심으로 남북으로는 장항선 철도와 국도 21호선이, 동서로는 국도 36호와 40호선이 각각 통과하여 서해안 교통의 중심을 이루는 지역
- 동경 125°57'~동경 126°44', 북위 36°10'~북위 36°31'에 위치

표 3-1. 보령시 행정구역



자료 : 보령시 홈페이지



표 3-2. 경·위도상의 위치

시청소재지	단	경도와 위도의 극점		연장거리
		지명	극점	
충청남도 보령시 성주산로 77	동단	미산면 도흥리	동경126°44'19.86"	동서간 70.387km
	서단	오천면 외연도리	동경125°57'18.37"	
	남단	주산면 신구리	북위36°10'19.51"	남북간 40.319km
	북단	천북면 장은리	북위36°31'30.40"	

자료 : 보령시 통계연보, 2019

■ 보령시 지형 및 지세

- 보령시는 충청남도의 서부 중앙에 위치하여 동으로는 청양군, 북으로는 홍성군, 남으로는 서천군, 부여군에 접하고 있으며, 서편에는 114.9km의 해안선이 접하고 있음
- 시가지를 중심으로 남·북으로는 장항선 철도와 국도 21호선이, 동·서로는 국도 36호와 40호선이 각각 통과하여 서해안 교통의 중심을 이루고 있을 뿐만 아니라 리아시식 해안을 따라 발달 된 천혜의 관광휴양지를 보유하고 있음

1.2 행정구역 및 면적

- 행정구역은 586.56km², 웅천읍·주포면·주교면·오천면·천북면 등 1개 읍, 10개 면의 행정조직이 편성되었음
 - 총남 면적 : 8,245.54km² / 총남의 7.11% 차지
- 이중 '청라면'이 69.82km²로 보령시의 11.9%를 차지해 가장 큰 면적을 차지하고, 다음은 '웅천읍' 65.88km²(11.23%), '미산면' 65.54km²(11.17%), '천북면' 64.39km²(6.3%), '오천면' 52.11km²(8.9%) 등의 순으로 나타남

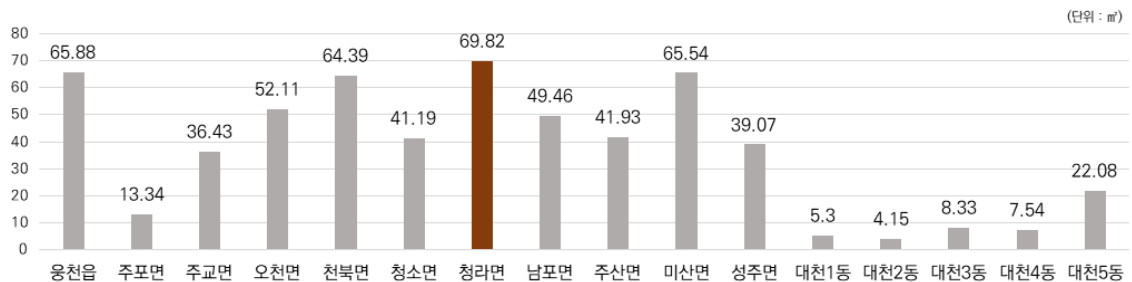


그림 3-1. 보령시 행정구역별 면적

표 3-3. 보령시 행정구역 및 면적

(단위 : 개)

구분	면적(km ²)	구성비 (%)	시·군·구			읍·면·동				통·리		
			시	군	구	읍	면	동		통	리	반
								행정	법정			
2015	569.40	100.0	1	-	-	1	10	5	10	115	233	1,216
2016	573.78	100.0	1	-	-	1	10	5	10	115	234	1,217
2017	573.90	100.0	1	-	-	1	10	5	10	119	234	1,234
2018	574.08	100.0	1	-	-	1	10	5	10	119	234	1,234
2019	586.56	100.0	1	-	-	1	10	5	10	122	235	1,257
응천읍	65.88	11.2	1	-	-	1		-	-	-	35	99
주포면	13.34	2.3	1	-	-	-	1	-	-	-	8	28
주교면	36.43	6.2	1	-	-	-	1	-	-	-	19	67
오천면	52.11	8.9	1	-	-	-	1	-	-	-	22	87
천북면	64.39	11.0	1	-	-	-	1	-	-	-	28	72
청소면	41.19	7.0	1	-	-	-	1	-	-	-	21	68
청라면	69.82	11.9	1	-	-	-	1	-	-	-	21	82
남포면	49.46	8.4	1	-	-	-	1	-	-	-	25	91
주산면	41.93	7.1	1	-	-	-	1	-	-	-	29	71
미산면	65.54	11.2	1	-	-	-	1	-	-	-	16	70
성주면	39.07	6.7	-	-	-	-	1	-	-	-	11	47
대천1동	5.30	0.9	-	-	-	-	-	1	2	33	-	103
대천2동	4.15	0.7	-	-	-	-	-	1	-	18	-	62
대천3동	8.33	1.4	-	-	-	-	-	1	2	26	-	121
대천4동	7.54	1.3	-	-	-	-	-	1	2	26	-	121
대천5동	22.08	3.8	-	-	-	-	-	1	4	19	-	68

자료 : 보령시 통계연보, 2019



2. 인문·사회 현황

2.1 인구 및 세대

1) 인구 추이

- 2021년 보령시 인구는 총 98,408명이며, 그 중 ‘남자’ 49,933명, ‘여자’ 48,475명으로 나타남
- 인구수는 2016년 이후 매년 감소 추세이며, 세대수는 사회적 환경의 영향으로 2012년 이후 매년 증가 추세를 보임

표 3-4. 보령시 인구 및 세대수

(단위 : 세대, 명, %)

구분	세대수	인구수			세대당 인구	65세 이상
		계	남	여		
2012	45,284	107,438	54,549	52,889	2.3	20,453
2013	45,455	107,008	54,495	52,513	2.3	21,139
2014	45,831	106,702	54,443	52,259	2.3	21,817
2015	46,739	107,279	54,889	52,390	2.2	22,460
2016	47,011	106,501	54,525	51,976	2.2	22,968
2017	47,407	105,843	54,181	51,662	2.2	23,622
2018	47,705	104,881	53,830	51,051	2.1	24,116
2019	48,324	104,162	53,495	50,667	2.1	24,988
2020	49,361	100,229	50,807	49,422	2.0	26,211
2021	49,419	98,408	49,933	48,475	2.0	26,851

자료 : 행정안전부, 주민등록 인구통계

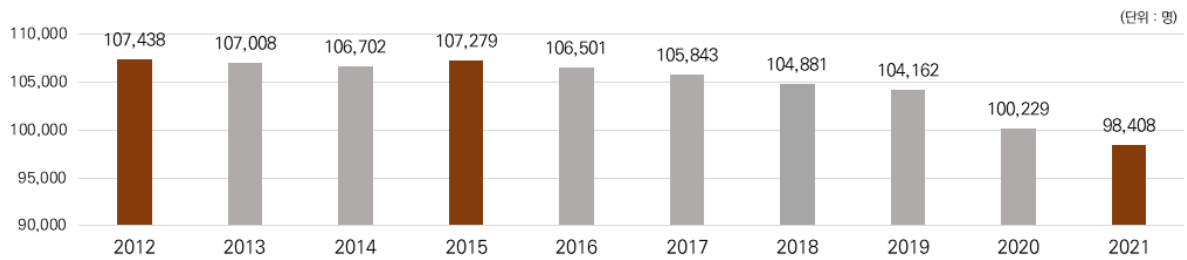


그림 3-2. 보령시 연도별 인구추이

2) 행정구역별 인구현황

- 2021년 인구수는 ‘대천4동’이 16,276명(16.5%)으로 가장 많았고, 다음은 ‘대천3동’ 16,196명(16.5%), ‘대천1동’ 14,048명(14.3%), ‘대천2동’ 6,721명(6.8%) 순임

표 3-5. 2021년 보령시 행정구역별 인구수

(단위 : 세대, 명)

구분	세대수		인구수			
	계	구성비(%)	계	남	여	구성비(%)
계	49,419	100.0	98,408	49,933	48,475	100.0
웅천읍	3,466	7.0	6,018	3,044	2,974	6.1
주포면	954	1.9	1,632	855	777	1.7
오천면	2,639	5.3	4,864	2,599	2,265	4.9
천북면	1,837	3.7	3,423	1,773	1,650	3.5
청소면	1,470	3.0	2,593	1,300	1,293	2.6
청라면	2,092	4.2	3,851	1,940	1,911	3.9
남포면	2,783	5.6	5,101	2,566	2,535	5.2
주산면	1,439	2.9	2,398	1,194	1,204	2.4
미산면	1,013	2.0	1,702	873	829	1.7
성주면	1,201	2.4	2,148	1,073	1,075	2.2
주교면	2,515	5.1	5,160	2,727	2,433	5.2
대천1동	6,687	13.5	14,048	7,076	6,972	14.3
대천2동	3,230	6.5	6,721	3,394	3,327	6.8
대천3동	7,345	14.9	16,196	8,128	8,068	16.5
대천4동	7,267	14.7	16,276	8,129	8,147	16.5
대천5동	3,481	7.0	6,277	3,262	3,015	6.4

자료 : 행정안전부, 주민등록 인구통계

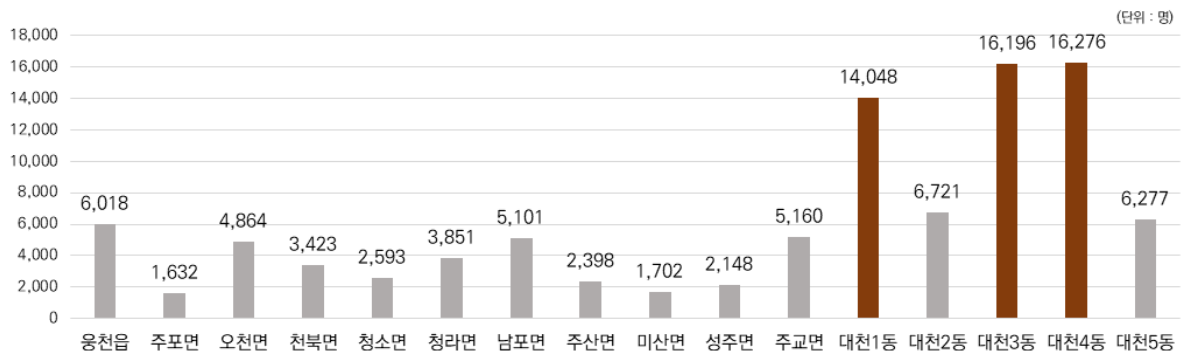


그림 3-3. 2021년 행정구역별 인구 분포



3) 연령별 인구

- 연령별 인구는 '70세 이상'이 18,900명(19.2%)으로 가장 많이 나타남
 - '아동·청소년'은 13,659명(13.9%), '청년'은 17,942명(18.2%), '중장년'은 29,997명(30.5%), '노년'은 36,810명(37.4%)으로 나타나 연령대가 높을수록 인구가 많음
- 성별로 살펴보면, '60~69세' 이후로는 '여성'의 인구가 더 많은 경향을 보임

표 3-6. 2021 보령시 연령별 인구 및 구성비

(단위 : 명, %)

구분	인구수			구성비
	계	남	여	
합계	98,408	49,933	48,475	100.0%
0~9세	5,616	2,852	2,764	5.7%
10~19세	8,043	4,150	3,893	8.2%
20~29세	9,094	5,348	3,746	9.2%
30~39세	8,848	4,823	4,025	9.0%
40~49세	13,356	7,290	6,066	13.6%
50~59세	16,641	8,916	7,725	16.9%
60~69세	17,910	8,844	9,066	18.2%
70세 이상	18,900	7,710	11,190	19.2%

자료 : 행정안전부, 주민등록 인구통계

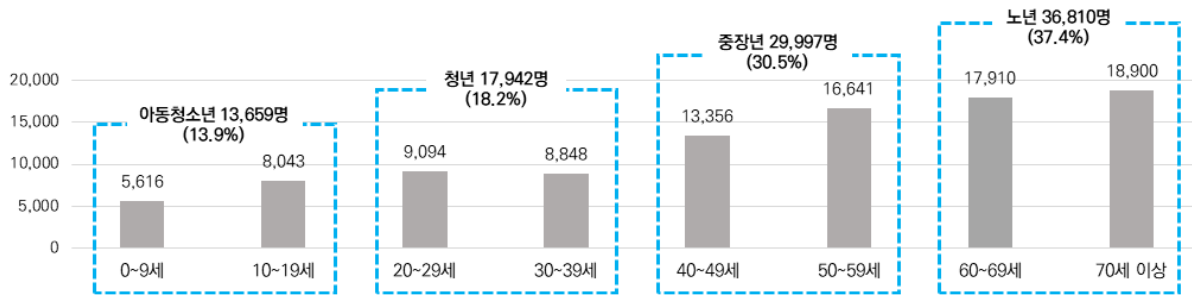


그림 3-4. 2021년 연령별 인구분포 비교

표 3-7. 2021년 보령시 65세 이상 인구

(단위 : 명, %)

응천읍	주포면	오천면	천북면	청소면	청라면	남포면	주산면	미산면
2,440	593	1,772	1,418	1,249	1,597	2,028	1,234	826
성주면	주교면	대천1동	대천2동	대천3동	대천4동	대천5동	전체	
796	1,670	2,784	1,476	2,092	2,295	1,941	26,211	

자료 : 행정안전부, 주민등록 인구통계

2.2 인구동태 및 이동

- '출생인구'는 매년 감소하는 추세를 보임. 2016년부터 보령시 '전입 인구'보다 '전출 인구'가 더 많은 것으로 나타남. 그러나 2015년 기준 '보령시'의 '전출 인구'보다 '전입 인구'가 더 많은 것으로 집계됨

표 3-8. 보령시 인구동태

(단위 : 명, 건)

구분	출생			사망			혼인	이혼
	계	남	여	계	남	여		
2015	636	340	296	957	523	434	508	268
2016	627	314	313	938	501	437	488	222
2017	539	286	253	938	511	427	444	267
2018	455	224	231	994	530	464	430	255
2019	461	229	232	929	506	423	408	220

자료 : 보령시 통계연보, 2019

표 3-9. 보령시 인구이동

(단위 : 명, %)

구별	전입			전출		
	계	남	여	계	남	여
2015	13,899	7,348	6,551	13,212	6,875	6,337
2016	11,899	6,262	5,637	12,506	6,529	5,977
2017	13,960	7,288	6,672	14,246	7,367	6,879
2018	11,228	5,876	5,352	11,923	6,204	5,719
2019	12,027	6,296	5,731	12,448	6,463	5,985
1월	1,030	542	488	1,187	597	590
2월	1,059	565	494	1,214	613	601
3월	1,013	530	483	1,026	529	497
4월	919	480	439	900	484	416
5월	922	478	444	900	476	424
6월	793	412	381	762	400	362
7월	728	383	345	879	478	401
8월	1,064	532	532	1,085	580	505
9월	1,140	579	561	1,147	604	543
10월	1,011	515	496	1,032	512	520
11월	1,029	556	473	984	525	459
12월	1,319	724	595	1,332	665	667

자료 : 보령시 통계연보, 2019



2.3 주택·도로

- 2018년 기준 충남 전체 주택보급률은 112.7%로 나타났고, '보령시'의 경우 110.8%로 확인됨. 충청남도 모든 시가 100% 이상의 보급률을 보임

표 3-10. 2018년 주택보급률 충청남도 전체 비교

(단위 : 호, 가구, %)

구분	주택수	가구수	보급률	구분	주택수	가구수	보급률
합계	959,457	851,124	112.7	당진시	82,612	67,159	123.0
천안시	274,350	256,949	106.8	금산군	24,468	22,889	106.9
공주시	49,147	44,552	110.3	부여군	30,790	28,265	108.9
보령시	45,986	41,506	110.8	서천군	25,555	22,804	112.1
아산시	141,935	120,613	117.7	청양군	14,365	13,493	106.5
서산시	83,468	68,462	121.9	홍성군	48,276	41,721	115.7
논산시	54,083	48,759	110.9	예산군	37,584	32,641	115.1
계룡시	16,463	14,905	110.5	태안군	30,375	26,406	115.0

자료 : 국토교통부, 주택보급률(2018)

- 보령시의 경우 2015년 이후 매년 '가구 수'와 '주택 수'는 증가 추세를 보임. 2019년 기준으로 주택 수는 '단독주택' 31,275호로 가장 큰 비중을 차지했고, 다음으로 '아파트', '다가구주택', '다세대주택' 등의 순임

표 3-11. 보령시 주택 현황 및 보급률

(단위 : 호, 가구, %)

구분	가구수	주택수				주택보급률
		합계	단독	아파트	연립/다세대	
2015	42,372	47,544	29,429	14,788	2,241	112
2016	43,164	48,298	29,877	14,849	2,456	111
2017	43,971	49,367	30,552	16,321	2,494	112
2018	47,132	49,831	30,998	16,321	2,512	105
2019	49,209	51,105	31,275	17,318	2,512	103

자료 : 보령시 통계 홈페이지

3. 사회·경제 현황

3.1 사업체 현황

1) 총괄

표 3-12. 연도별 사업체 현황

(단위 : 개소, 명)

연도	사업체 수	종사자 수		
		계	남	여
2015	8,425	35,176	20,053	15,123
2019	9,060	41,125	22,850	18,275
연평균 증가율(%)	1.83%	3.98%	3.32%	4.85%

자료 : 보령시 통계연보, 2019

표 3-13. 분야별 사업체 현황

(단위 : 개소, 명)

연도	사업체 수	종사자 수			
		계	구성비	남	여
2019	9,060	41,125	100.00	22,850	18,275
농업, 임업 및 어업	32	517	1.26	447	70
광업	14	129	0.31	116	13
제조업	724	5,832	14.18	4,172	1,660
전기, 가스, 증기 및 수도사업	17	1,802	4.38	1,480	322
하수·폐기물 처리, 원료재생 및 환경복원업	18	334	0.81	279	55
건설업	337	3,480	8.46	3,045	435
도매 및 소매업	2,345	5,523	13.43	2,720	2,803
운수업	633	1,612	3.92	1,441	171
숙박 및 음식점업	2,486	6,375	15.50	2,287	4,088
출판, 영상, 방송 통신 및 정보서비스업	35	271	0.66	194	77
금융 및 보험업	80	1,300	3.16	573	727
부동산업 및 임대업	140	424	1.03	272	152
전문, 과학 및 기술 서비스업	132	910	2.21	671	239
사업시설 관리 및 사업지원 서비스업	101	1,109	2.70	704	405
공공행정, 국방 및 사회보장행정	67	2,367	5.76	1,535	832
교육 서비스업	346	2,513	6.11	1,004	1,509
보건업 및 사회복지 서비스업	297	4,358	10.60	654	3,704
예술, 스포츠 및 여가 관련 서비스업	288	639	1.55	339	300
협회 및 단체, 수리 및 기타 개인 서비스업	968	1,630	3.96	917	713

자료 : 보령시 통계연보, 2019

2) 행정구역별 사업체 현황

표 3-14. 2019 보령시 읍면동별 사업체 현황(1/3)

(단위 : 개소, 명)

구분	전체		웅천읍		주포면		주교면		오천면		천북면	
	사업체수	종사자수	사업체수	종사자수	사업체수	종사자수	사업체수	종사자수	사업체수	종사자수	사업체수	종사자수
계	9,060	41,125	744	2,454	123	953	322	4,118	379	2,918	280	1,078
농업, 임업 및 어업	32	517	1	10	1	1	1	19	1	10	16	200
광업	14	129	9	60	-	-	-	-	1	3	-	-
제조업	724	5,832	125	691	41	497	69	2,219	19	189	26	146
전기, 가스, 증기 및 수도사업	17	1,802	1	1	-	-	3	268	9	1,082	-	-
하수·폐기물처리, 원료재생 및 환경복원업	18	334	2	83	-	-	2	6	-	-	1	2
건설업	337	3,480	14	80	9	92	24	203	6	727	1	2
도매 및 소매업	2,345	5,523	191	341	23	51	71	173	103	184	41	98
운수업	633	1,612	36	162	9	23	32	115	14	93	9	21
숙박 및 음식점업	2,486	6,375	231	493	15	32	54	222	141	297	129	363
정보통신업	35	271	2	13	1	4	-	-	2	13	1	2
금융 및 보험업	80	1,300	4	21	1	6	1	7	3	23	1	16
부동산업 및 임대업	140	424	8	15	1	3	4	4	5	9	3	3
전문, 과학 및 기술 서비스업	132	910	3	16	2	11	3	224	-	-	3	5
사업시설관리 및 사업지원 임대 서비스업	101	1,109	3	9	-	-	6	52	4	6	2	2
공공행정, 국방 및 사회보장 행정	67	2,367	4	66	4	134	2	19	14	99	2	26
교육 서비스업	346	2,513	10	129	4	82	7	132	14	111	6	63
보건업 및 사회복지 서비스업	297	4,358	16	145	2	6	8	366	11	18	9	87
예술, 스포츠 및 여가관련 서비스업	288	639	17	34	-	-	3	3	3	5	9	20
협회 및 단체, 수리 및 기타 개인 서비스업	968	1,630	67	85	10	11	32	86	29	49	21	22

자료 : 보령시 통계연보, 2019

표 3-15. 2019 보령시 읍면동별 사업체 현황(2/3)

(단위 : 개소, 명)

구분	청소면		청라면		남포면		주산면		미산면		성주면	
	사업체수	종사자수	사업체수	종사자수	사업체수	종사자수	사업체수	종사자수	사업체수	종사자수	사업체수	종사자수
계	164	913	159	541	293	1,178	98	278	84	262	167	642
농업, 임업 및 어업	3	185	-	-	1	5	-	-	-	-	-	-
광업	-	-	-	-	2	31	-	-	-	-	2	35
제조업	49	387	22	90	42	240	8	19	9	32	14	97
전기, 가스, 증기 및 수도사업	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
하수·폐기물처리, 원료재생 및 환경복원업	-	-	-	-	2	48	-	-	-	-	-	-
건설업	4	32	2	6	8	43	3	9	1	2	2	15
도매 및 소매업	34	77	29	70	73	146	29	50	23	75	37	59
운수업	9	15	19	22	38	57	10	16	6	6	10	10
숙박 및 음식점업	31	58	30	71	60	114	13	26	15	38	62	150
정보통신업	1	4	2	2	1	3	1	2	1	4	1	2
금융 및 보험업	1	4	2	12	1	15	1	8	2	10	1	5
부동산업 및 임대업	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	3	3
전문, 과학 및 기술 서비스업	-	-	1	2	-	-	-	-	1	1	2	51
사업시설관리 및 사업지원 임대 서비스업	2	18	1	2	4	21	-	-	-	-	-	-
공공행정, 국방 및 사회보장 행정	2	21	2	40	1	24	1	19	2	23	1	25
교육 서비스업	3	27	7	84	8	64	6	90	3	33	6	50
보건업 및 사회복지 서비스업	8	66	6	89	10	260	3	9	4	18	5	74
예술, 스포츠 및 여가관련 서비스업	-	-	6	19	5	29	1	1	1	1	8	44
협회 및 단체, 수리 및 기타 개인 서비스업	17	19	30	32	37	78	22	29	16	19	13	22

자료 : 보령시 통계연보, 2019

표 3-16. 2019 보령시 읍면동별 사업체 현황(3/3)

(단위 : 개소, 명)

구분	대천 1동		대천 2동		대천 3동		대천 4동		대천 5동	
	사업체수	종사자수	사업체수	종사자수	사업체수	종사자수	사업체수	종사자수	사업체수	종사자수
계	1,623	5,515	965	3,964	1,652	6,132	754	5,418	1,253	4,761
농업, 임업 및 어업	3	58	-	-	3	25	-	-	2	4
광업	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
제조업	82	192	66	151	55	165	33	143	64	574
전기, 가스, 증기 및 수도사업	-	-	2	401	-	-	2	50	-	-
하수·폐기물처리, 원료재생 및 환경복원업	2	69	1	9	3	54	1	17	4	46
건설업	37	361	38	198	132	1,351	29	182	27	177
도매 및 소매업	506	1,016	349	897	320	841	175	566	341	879
운수업	103	203	64	95	114	207	114	397	46	170
숙박 및 음식점업	389	789	146	338	461	1,198	121	408	588	1,778
정보통신업	3	8	10	89	7	23	1	99	1	3
금융 및 보험업	12	198	8	166	22	327	15	437	5	45
부동산업 및 임대업	23	70	22	60	32	92	32	144	7	21
전문, 과학 및 기술 서비스업	11	55	21	110	49	285	31	102	5	48
사업시설관리 및 사업지원 임대 서비스업	15	59	14	94	25	85	12	620	13	141
공공행정, 국방 및 사회보장 행정	3	184	8	155	3	54	9	1,331	9	147
교육 서비스업	77	297	31	248	101	354	43	367	20	382
보건업 및 사회복지 서비스업	81	1,477	50	706	45	626	30	322	9	89
예술, 스포츠 및 여가관련 서비스업	49	113	17	39	93	153	28	70	48	108
협회 및 단체, 수리 및 기타 개인 서비스업	227	366	118	208	187	292	78	163	64	149

자료 : 보령시 통계연보, 2019

표 3-17. 행정구역별 사업체 수 및 종사자 수 분포

(단위 : 개소, 명)

전체 사업체 수		전체 종사자 수	
도매 및 소매업 사업체 수	도매 및 소매업 종사자 수	제조업 사업체 수	제조업 종사자 수
운수업 사업체 수	운수업 종사자 수	숙박 및 음식점업 사업체 수	숙박 및 음식점업 종사자 수
금융 및 보험업 사업체 수	금융 및 보험업 종사자 수	건설업 사업체 수	건설업 종사자 수



3.2 고용구조

□ ‘15세 이상 인구’는 2014년 88.3천 명에서 2019년 87.9천 명으로 증가하였음

표 3-18. 보령시 고용구조

(단위 : 천명, %)

구분 분기별	15세 이상 인구	경제활동인구			비경제 활동인구	경제활동 참가율	실업률	고용률	
		계	취업자	실업자					
2015	하반기	88.5	57.6	56.6	1.0	30.9	65.1	1.8	63.9
2016	하반기	88.0	55.1	53.5	1.6	33.0	62.6	2.8	60.8
2017	하반기	87.8	57.0	56.4	0.6	30.8	64.9	1.1	64.2
2018	하반기	87.7	58.9	57.3	1.5	28.8	67.2	2.6	65.4
2019	하반기	87.9	57.7	57.0	0.7	30.2	65.7	1.3	64.9

자료 : 통계청, 경제활동인구조사

3.3 기업체 현황

표 3-19. 보령시 기업체 현황

(단위 : 천명, %)

구분	총계	대기업	중기업		소기업		
		300인 이상	101~299인	50~100인	10~49인	9인 이하	
합계	업체	282	2	3	10	98	169
	종업원수	4856	849	475	768	2093	671
식료음료 담배	업체	86	-	-	3	26	57
	종업원수	942	-	-	244	487	211
섬유의복가죽 신발	업체	8	-	1	-	5	2
	종업원수	265	-	105	-	151	9
목재나무	업체	4	-	-	-	2	2
	종업원수	30	-	-	-	25	5
펄프종이인쇄 기록	업체	6	-	-	-	1	5
	종업원수	28	-	-	-	15	13
석유화학	업체	21	-	-	1	6	14
	종업원수	300	-	-	110	134	56
고무 및 비금속	업체	54	-	-	-	21	33
	종업원수	516	-	-	-	401	115
금속조립	업체	25	-	-	2	11	12
	종업원수	468	-	-	147	264	57
전자전기기계 장비	업체	32	-	-	1	10	21
	종업원수	409	-	-	100	204	105
자동차 운송정비	업체	34	2	2	3	11	16
	종업원수	1770	849	370	167	320	64
가구 및 기타	업체	12	-	-	-	5	7
	종업원수	128	-	-	-	92	36

자료 : 보령시 홈페이지

4. 교육 현황

4.1 학교

표 3-20. 보령시 학교 및 학생·교직원 수

(단위 : 개, 명)

구분	학교 수	학급 수	교실 수	학생 수	교직원 수	교원1인당 학생수
2015	83	619	705	13,008	1,201	13
2016	83	606	915	12,561	1,358	11
2017	82	602	993	11,971	1,338	11
2018	81	589	905	10,363	1,293	9
2019	82	586	913	10,666	1,346	9
유치원	33	66	38	973	150	7
초등학교	29	296	457	4,475	552	9
중학교	12	100	197	2,247	266	10
고등학교	6	98	203	1,980	303	8
기타학교	1	18	18	81	36	3
전문대학	1	8	-	910	39	35

자료 : 보령시 통계연보, 2019

4.2 평생교육

- 현재 대천동에 위치하고 있으나 도시재생뉴딜사업 일환으로 '남대천 어울림센터' 신축에 따른 이전 준비 중(2022년 하반기 준공 목표)

표 3-21. 보령시 평생학습관 개요

(단위 : 개, 명)

구분	현. 소재지	신축 규모	비고
평생학습관	대천동	연면적 888㎡ (지상 3층)	- 남대천 어울림센터(도시재생뉴딜사업) 내 조성 - 평생학습관, 열린 커뮤니티 공간, 세미나실 등

자료 : 보령시 평생교육 종합발전계획(2022~2026)

- 그 외 평생교육 제공기관을 행정구역별로 정리해보면 다음과 같음

표 3-22. 보령시 행정구역별 평생교육 제공 기관 수

(단위 : 개, %)

행정구역	기관 수	인구 비율	행정구역	기관 수	인구 비율	행정구역	기관 수	인구 비율
웅천읍	3	6.16	청소면	0	2.62	미산면	1	1.73
주포면	2	1.67	청라면	1	3.93	성주면	4	2.21
오천면	1	4.98	남포면	2	5.20	주교면	2	5.25
천북면	0	3.51	주산면	1	2.44	동 지역	32	60.29

표 3-23. 보령시 평생교육 제공기관 목록

구분	기관명	위치
시청	보령시청	보령시 성주산로 77
	보령시 보건소	보령시 남포면 보령남로 234
	보령시농업기술센터	보령시 주포면 총서로 3220
	보령문화예술회관	보령시 성주산로 101(명천동) 보령문화예술회관
주민자치센터	웅천읍 주민자치센터	보령시 웅천읍 대창로 428-2
	주포면 주민자치센터	보령시 웅천읍 질재로 47-18
	주교면 주민자치센터	보령시 주교면 울계큰길 396
	남포면 주민자치센터	보령시 남포면 총서로 1839-20
	주산면 주민자치센터	보령시 주산면 총서로 411
	성주면 주민자치센터	보령시 성주면 화장골길 110-15
	대천1동 주민자치센터	보령시 대천로 35 (대천동)
	대천2동 주민자치센터	보령시 중앙로 142-16 (대천동)
	대천5동 주민자치센터	보령시 대천항로 204
도서관	대천항작은도서관	보령시 대천항로 370(신흥동)
	문화의전당작은도서관	보령시 대흥로 63, 2층(대천동)
	보령시중앙도서관	보령시 천변북길 121
	오천도서관	보령시 오천면 총청수영로 838
	죽정도서관	보령시 체육관길 17
	성주고을작은도서관	보령시 성주면 화장골길 110-15
	청라애작은도서관	보령시 청라면 원모루길 234-1
	보령웅천도서관	보령시 웅천읍 방죽길 90-39
복지관	명천종합사회복지관	보령시 주공로50(명천동, 주공2차아파트)
	보령노인종합복지관	보령시 대천로 113
	보령시종합사회복지관	보령시 천변북길 121
	충청남도서부장애인종합복지관	보령시 보령북로 404
	보령효나눔복지센터	보령시 미산면 판미로 1471
지역아동센터	다니엘지역아동센터	보령시 원평2길 15 (동대동)
	라온지역아동센터	보령시 옥갓티3길 27 (대천동)
	보령꿈꾸는숲지역아동센터	보령시 주포면 보령읍성길 86
	보령아람지역아동센터	보령시 한내로터리길 92
	보령지역아동센터	보령시 천변남길 316, 2층 (동대동)
	비전스쿨지역아동센터	보령시 보령남로40
	성주지역아동센터	보령시 성주면 청성로 431
	열린지역아동센터	보령시 희망2길 39 (동대동)
	옥토지역아동센터	보령시 고잠2길 1-31, 산호아파트 상가동 2층
기타	보령문화원	보령시 대흥로 63, 1층(대천동)
	노동부 보령고용센터	보령시 명천동 498-6
	보령교육지원청	보령시 보령북로 167
	보령시청소년문화의집	보령시 문화원길 9(동대동) 보령시청소년문화의집 1층
	보령시청소년상담복지센터	보령시 문화원길 9(동대동) 보령시청소년문화의집 3층
	대천가족성통합상담센터	보령시 대천로 35 대천1동 주민센터 3층
	보령시건강가정다문화가족지원센터	보령시 한내로 45 (문화빌딩, 2층)
	보령시청소년수련관	보령시 성주면 성주산로 500
	보령시청소년지원센터꿈드림	보령시 문화원길 9(동대동) 보령시청소년문화의집 3층
	보령여성인력개발센터	보령시 한내로 11
	(사)보령시자원봉사센터	보령시 보령북로75 (대천동)
	청소년유해환경감시단	보령시 문화원길 9(동대동) 보령시청소년문화의집 3층
	청소년자원봉사센터	보령시 문화원길 9(동대동) 보령시청소년문화의집 3층
	홈플러스 문화센터	보령시 명천동 129

출처 : 보령시 평생학습센터 홈페이지(<https://www.brcn.go.kr/life.do>); 보령시 내부 자료

□ 평생교육 프로그램 및 학습자 현황

- 2019년 평생교육 프로그램 중 ‘문화예술교육’ 강좌가 전체의 56.6%를 차지하고, 2020년에는 48.4%를 차지하여 소폭 감소하였음. 그러나 평균적으로 전체 강좌의 과반수 정도를 차지할 정도로 큰 비중을 보이고 있고, 학습자 수 역시 가장 많음
- 2020년의 경우 코로나19의 영향으로 강좌 수 및 학습자 수 모두 감소한 것으로 확인

표 3-24. 보령시 평생교육 부분별 강좌 및 학습자 수

분류	2019년		2020년		증감률	
	강좌 수(개)	학습자 수(명)	강좌 수(개)	학습자 수(명)	강좌 수	학습자 수
합계	256	24,275	188	13,481	-26.6%	-44.5%
기초문해교육	8	6,191	9	4,004	12.5%	-35.3%
학력보완교육	6	186	6	287	0.0%	54.3%
직업능력교육	23	681	22	491	-4.3%	-27.9%
문화예술교육	145	8,777	91	4,123	-37.2%	-53.0%
인문교양교육	67	7,566	53	3,328	-20.9%	-56.0%
시민참여교육	7	874	7	1,248	0.0%	42.8%

출처 : 보령시 내부 자료

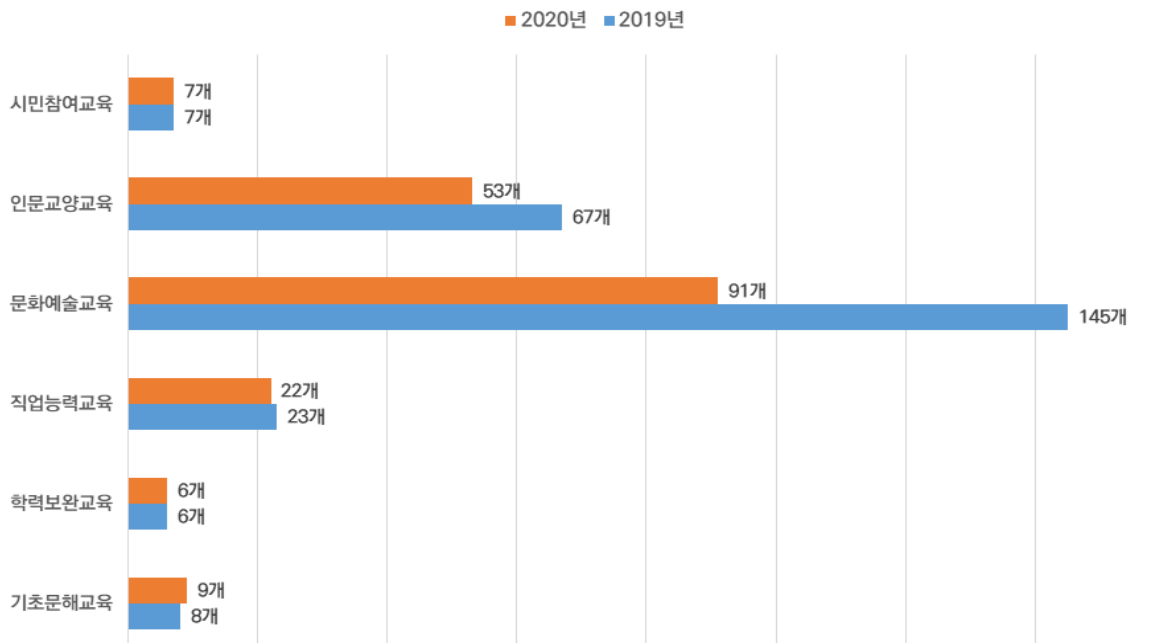


그림 3-5. 보령시 평생교육 부분별 강좌 수
(자료 : 보령시 평생교육 종합발전계획(2022~2026))

1. 문화자원

1.1 문화기반 시설

1) 총괄

표 3-25. 보령시 문화기반 시설 현황

(단위 : 개소)

구분	공공도서관				박물관				미술관				생활문화센터	문예회관	문화원	문화의집
	계	지자체	교육청	사립	계	국공립	사립	대학	계	국공립	사립	대학				
2016	5	3	2	-	2	2	-	-	1	-	1	-	1	1	1	1
2021	5	3	2	-	2	2	-	-	1	-	1	-	1	1	1	1

자료 : 2016~2021년 문화기반시설 총람(각 연도 1월1일 기준)

2) 공공도서관

표 3-26. 보령시 연도별 공공도서관 현황

(단위 : 개, 권, 명, 천원)

구분	도서관 수	좌석 수	자료수			
			계	도서	비도서	간행물
2015	5	1,004	351,790	339,153	12,582	110
2016	5	1,011	358,036	345,601	12,334	101
2017	5	943	299,278	288,589	10,577	112
2018	5	1,004	334,536	321,221	14,593	75
2019	5	956	350,857	335,085	15,697	75

자료 : 보령시 통계연보, 2019

표 3-27. 보령시 공공도서관 이용현황

(단위 : 개, 권, 명, 천원)

구분	연간 이용자 수	연간 열람책 수	연간 대출권 수	직원 수	예산
2015	341,899	232,990	200,380	18	867,013
2016	368,422	313,912	228,081	17	1,024,474
2017	398,773	308,850	202,031	17	1,754,230
2018	409,553	261,388	189,945	25	939,853
2019	314,950	322,380	189,333	26	1,008,526

자료 : 보령시 통계연보, 2019

표 3-28. 보령시 공공도서관 현황

(단위 : 개소, m², 천원, 명)

명칭	설립 주체	소재지	개관 년도	시설규모			직원		운영예산	이용자수
				부지	건물	열람석	현원	정원		
보령 도서관	교육청	보령남로 27 명천동	1973	2,341	1,663	300	5	5	582,007	48,484
웅천 도서관	교육청	웅천읍 방축길 90-39	1993	3,096	1,013	109	5	5	403,614	16,288
보령시 중앙도서관	지자체	천변북길 121	1996	1,390	1,254.8	292	2	2	428,735	39,070
보령주산 도서관	지자체	주산면 총서로 411	1999	3,355	448	60	0	0	142,904	1,248
죽정 도서관	지자체	체육관길 17 (죽정동)	2015	4,007	991.12	279	4	4	289,464	34,425

자료 : 2021년 문화기반시설 총람(2021.1.1.기준)

표 3-29. 보령시 공공도서관 소장자료 현황

(단위 : 권, 점, 종)

명칭	도서자료	비도서	연속간행물	연간증가 도서자료	연간증가 비도서	연간증가 연속간행물
보령도서관	96,686	3,481	26	6,753	0	0
웅천도서관	68,820	2,375	25	3,989	0	0
보령시중앙도서관	53,751	5,446	15	2,628	125	0
보령주산도서관	35,807	0	0	379	0	0
죽정도서관	37,271	0	7	2,713	0	7

자료 : 2021년 문화기반시설 총람(2021.1.1.기준)

3) 박물관

표 3-30. 보령시 박물관 일반현황

(단위 : m², 권)

명칭	소재지	개관 연월일	구분	시설현황						
				부지면적	건물 연면적	전시실	수장고	교육실	자료 도서실	소장 자료
보령 박물관	대흥로63	2013.11.29	공립	14,382	8,892	1,788	484	960	51	500
보령석탄 박물관	성주면 성주산로 508	1995.05.18	공립	25,164	1,800	1,341	103	-	31	3,003

자료 : 2021년 문화기반시설 총람(2021.1.1.기준)

표 3-31. 보령시 박물관 소장자료 현황

(단위 : m², 권)

명칭	종류	수		유물관리 시스템 등록유물	상설 전시 자료	전시 기획전	프로그램			개관 연간	관람인원	
		건	점				합계	체험	답사		연간	연간
보령 박물관	고고, 민속품	4,273	6,606	4,946	310	연1회	5	4	1	182	10,886	60
보령석탄 박물관	광물, 화석, 굴진, 채탄장비, 서적 등	2,097	4,469	4,469	1,555		1	1	-	208	44,009	212

자료 : 2021년 문화기반시설 총람(2021.1.1.기준)

표 3-32. 보령시 문화재 현황

(단위 : 명, 점)

구분	합계	등록 문화재	문화재 자료	국가지정문화재							지방지정 문화재				
				국보	보물	사적 및 명승	천연 기념물	중요 민속 자료	중요 무형 문화재	유형	기념물	민속	무형		
2015	53	1	20	9	1	3	3	1	1	-	23	12	7	2	2
2016	54	1	20	9	1	3	3	1	1	-	24	12	8	2	2
2017	55	1	20	9	1	3	3	1	1	-	25	12	8	2	3
2018	55	1	20	9	1	3	3	1	1	-	25	12	8	2	3
2019	55	1	20	9	1	3	3	1	1	-	25	12	8	2	3

자료 : 보령시 통계연보, 2019

표 3-33. 보령시 석탄박물관 입장객 추이

(단위 : 명)

구분	2015	2016	2017	2018	2019
입장객	186,613	192,961	175,456	65,384	43,645

자료 : 보령시 통계연보, 2019

4) 미술관

표 3-34. 보령시 미술관 현황(1/2)

(단위 : ㎡, 종, 일)

명칭	구분	소재지	개관연월일	부지면적 (㎡)	건물 연면적 (㎡)	시설규모			
						전시실	수장고	교육실	자료 도서실
모산조형 미술관	사립 (등록)	성주산로 673-24	2004.10.28	2,979	939	435	54	79	18

자료 : 2021년 문화기반시설 총람(2021.1.1.기준)

표 3-35. 보령시 미술관 현황(2/2)

(단위 : ㎡, 종, 일)

명칭	전시	프로그램			개관	관람인원	
	기획전	총계	강좌	체험	연간	연간	일평균
모산조형미술관	연 7회	1	1	4	330	15,508	47

자료 : 2021년 문화기반시설 총람(2021.1.1.기준)

5) 생활문화센터

표 3-36. 보령시 생활문화센터 현황

명칭	운영방식	운영주체	공간유형	개관연도	소재지	운영인력
웅천 생활문화센터	직영	웅천읍사무소	유휴	2016	웅천읍 장터중앙길 88	3명

자료 : 2021년 문화기반시설 총람(2021.1.1.기준)

6) 문예회관

표 3-37. 보령시 문예회관 현황(1/2)

(단위 : m², 개)

명칭	소재지	운영주체	운영방식	개관연도	연면적	일반공연장		소공연장		전시장	
						객석수	면적	객석수	면적	개수	면적
보령문화예술회관	성주산로 101	보령시	직영	2002	6,268.9	798	768	167	186	1	360

자료 : 2021년 문화기반시설 총람(2021.1.1.기준)

표 3-38. 보령시 문예회관 현황(2/2)

(단위 : 명, 일)

명칭	운영인력	프로그램 가동일				유료관객수	총 이용자수				
		공연	전시	예술교육	기타		공연	전시	예술교육	기타	계
보령문화예술회관	10	18	3	-	42	1026	1,193	332	-	5,305	6,830

자료 : 2021년 문화기반시설 총람(2021.1.1.기준)

7) 문화원

표 3-39. 보령시 문화원 현황

(단위 : 명, m²)

명칭	설립일	소재지	회원수	운영인력	시설면적	운영 프로그램	연간 참여자
보령문화원	1956.3.	대흥로 63	477	3	848	해맞이, 신년하례회, 3.1만세운동기념식, 문화유적답사, 추석맞이전통민속체험, 우리고장바로알기 교양강좌, 김좌진장군 추모제향, 청소년 미술대전, 김성우장군 추모제향, 한내돌다리밟기 민속행사, 문화학교 운영, 작품전시회, 도서발간, 생활문화활성화 지원사업 등	4,260

자료 : 2021년 문화기반시설 총람(2021.1.1.기준)

8) 문화의 집

표 3-40. 보령시 문화의집 현황

(단위 : 명, 일, 개)

명칭	소재지	개관일	운영방식	운영주체	연간이용자	운영인력	면적	프로그램	
								개수	이용자수
주산문화의 집	주산면 충서로 411	1999	직영	주산면 사무소	1142	1	485	6	895

자료 : 2021년 문화기반시설 총람(2021.1.1.기준)

1.2 체육시설

1) 공공체육시설

□ 2019년 기준 총 43개소가 있으며, 2015년 이후 9개소가 증가하였음. 특히, 축구장과 테니스장이 많이 증가한 것을 알 수 있음

표 3-41. 보령시 연도별 공공체육시설 현황

(단위 : 개소)

구분	합계	육상 경기장	축구장	야구장	테니스장	씨름장	간이 운동장	체육관			수영장	국궁장	양궁장	승마장	골프 연습장	요트장
								구기체육관	특기체육관	생활체육관						
2015	34	1	-	-	1	-	28	1	-	-	1	1	-	-	-	1
2019	43	1	3	1	4	1	28	1	-	1	1	1	-	-	-	1

자료 : 보령시 통계연보, 2019

2) 신고 및 등록체육시설

□ 2019년 기준 총 101개소가 있으며, 2015년 이후 13개소가 증가하였음

표 3-42. 보령시 신고 체육시설 및 등록 체육시설 현황

(단위 : 개소)

구분	신고 체육시설														등록 체육시설
	합계	요트장	승마장	체육도장	볼링장	수영장	체육도장	골프 연습장	체력 단련장	당구장	썰매장	무도장	무도학원	골프장	
2015	88	1	1	16	-	1	16	17	6	29	-	-	-	1	
2019	101	-	1	19	-	-	19	21	9	30	-	-	-	2	

자료 : 보령시 통계연보, 2019

2. 관광 자원

2.1 읍면동별 주요 관광지

표 3-43. 보령시 주요 관광지 현황

(단위 : 개소)

구분	관광지수	구분	관광지수	구분	관광지수	구분	관광지수
웅천읍	17	천북면	9	주산면	3	대천2동	2
주포면	6	청소면	9	미산면	7	대천3동	2
주교면	4	청라면	8	성주면	22	대천4동	0
오천면	37	남포면	9	대천1동	2	대천5동	16

자료 : 보령시 문화관광 홈페이지

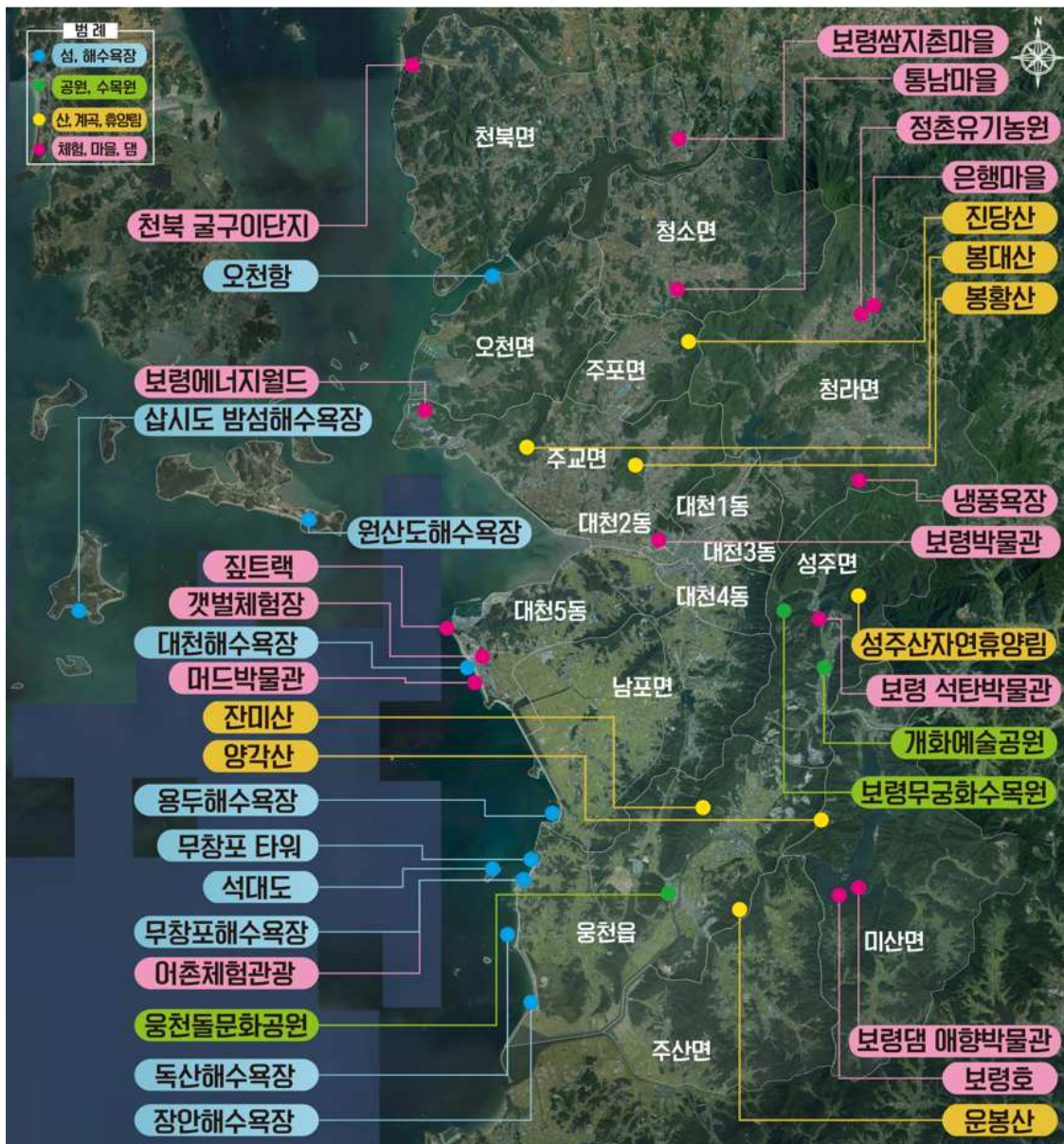


그림 3-6. 보령시 주요 관광지 위치도



표 3-44. 읍면동별 주요 관광지(1/2)

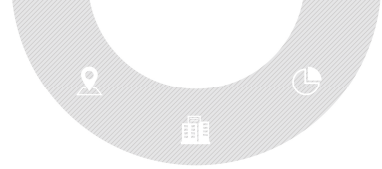
명칭	무창포해수욕장	어촌체험관광	웅천 돌 문화공원
이미지			
명칭	양각산	독산해수욕장	장안해수욕장
이미지			
명칭	석대도	운봉산	잔미산
이미지			
명칭	무창포 타워	진당산	봉황산
이미지			
명칭	봉대산	보령 에너지 월드	호도해수욕장
이미지			
명칭	원산도 해수욕장	오천항	삼시도 밤섬해수욕장
이미지			

자료 : 보령시 문화관광 홈페이지

표 3-45. 읍면동별 주요 관광지(2/2)

명칭	천북 굴구이 단지	보령 쌈지촌마을	통남마을
이미지			
명칭	냉풍욕장	청라은행마을	정촌유기농원
이미지			
명칭	용두해수욕장	보령호	보령댐 애향박물관
이미지			
명칭	개화예술공원	성주산자연휴양림	석탄박물관
이미지			
명칭	보령무궁화수목원	보령박물관	대천해수욕장
이미지			
명칭	짚트랙	갯벌체험장	머드박물관
이미지			

자료 : 보령시 문화관광 홈페이지



2.2 관광산업 현황

1) 주요 관광지 방문객 수

- 2015년에서 2019년까지 관광지 방문객 수는 유료 관광지의 경우 2017년까지 방문객 수가 증가하다가 2018년부터 감소함을 알 수 있음. 무료 관광지의 경우 또한 같은 양상을 보임

표 3-46. 보령시 5개년 관광지 방문객 수

(단위 : 명)

구분	관광지 수		방문객수			무료관광지
			유료 관광지	내국인	외국인	
2015	12	18,268,273	928,296	883,684	44,612	17,339,977
2016	13	23,768,875	1,100,239	1,047,427	52,812	22,668,636
2017	13	24,997,216	1,005,149	962,496	42,653	23,992,067
2018	10	18,264,841	851,334	1,232,966	7,611	17,413,507
2019	16	18,501,641	850,500	838,749	11,751	17,651,141

자료 : 보령시 통계연보, 2019

2) 2019년 주요 관광지 방문객 현황

- 2019년 기준 보령시 주요관광지 방문객 현황을 살펴보면 ‘개화예술공원’ 방문객 수가 317,458명으로 전체 방문객 수의 21.54%를 차지하여 가장 많고, ‘짚트랙코리아(주)’가 176,832명(12%), ‘성주산 자연 휴양림’이 168,312명(11.42%) 순임

표 3-47. 2019년 보령시 주요 관광지 방문객

(단위 : 명)

관광지	합계	내국인	외국인
개화예술공원	317,458	317,458	0
냉풍욕장	89,368	89,368	0
대천연안여객선터미널	112,746	112,746	0
보령머드박물관	81,987	81,987	0
보령문화의전당	132,408	132,359	49
보령석탄박물관	92,469	92,469	0
성주산 자연휴양림	168,312	168,312	0
스카이바이크	122,162	117,863	4,299
오서산자연휴양림	96,557	96,554	3
웨스트피아	83,528	83,407	121
짚트랙코리아(주)	176,832	165,081	11,751

자료 : 국가통계포털, 주요관광지점 입장객 통계 2019

3. 축제 자원

표 3-48. 보령시 지정축제

명칭	특징	주소	축제기간
천북 굴 축제	- 천북 굴 축제는 천북지역에서 생산되는 천북 굴을 관광특산품으로 개발하고 다양한 먹거리 제공과 영양이 뛰어난 맛을 널리 홍보하여 소비축진을 통한 지역 경제 활성화에 기여하고 있음	천북면 장은리 굴단지내	12월
무창포 신비의 바닷길 축제	- 무창포는 보령시가 자랑하는 전국 최고의 해수욕장으로 신비의 바닷길과 송림, 기암괴석이 이루어진 공간임	무창포해수욕장	9월
보령머드축제	- 해안에 산재되어 있는 진흙을 이용해 이미 머드팩이 상품화되어 있는 상태. 해안선을 따라 무진장 존재하는 질 좋은 진흙에 다 연간 수백만 명이 찾는 대천 해수욕장	보령시 대천해수욕장 머드광장	7월
무창포 대하·전어 축제	- 바다의 소중함을 체험하고 신비의 바닷길과 함께 우리 지역 대하·전어를 홍보하여 관광객 및 지역 주민에게 참여 기회를 주고 다양한 체험 문화를 접할 수 있는 기회를 제공함	무창포 항·해수욕장	9월
쭈꾸미·도다리 축제	- 바다의 소중함을 체험하고 신비의 바닷길과 함께 우리 지역 쭈꾸미를 홍보하여 관광객 및 지역 주민에게 참여 기회를 주고 다양한 체험문화를 접할 수 있는 기회를 제공함을 목적으로 함	무창포항·해수욕장	3월
성주산 단풍축제	- 붉은빛 단풍으로 유명한 성주산에서는 지역 주민 화합을 위한 프로그램을 비롯해 성주산을 찾은 관광객을 위한 프로그램을 마련	보령시 성주면 먹방계곡길	10월
대천항 수산물 축제	- 보령시의 청정해역에서 수확한 수산물을 홍보하고, 수산물 소비를 장려하기 위한 축제임	대천항 친수공원	5월
해님이·해맞이 축제	- 새해를 맞이하여 떠오르는 해를 바라보며 시민(관광객)과 함께 가정의 안녕과 소망을 기원하는 해맞이 행사	대천해수욕장	12월
주산봄꽃축제	- 서해안의 최고 아름다운 벚꽃길로 알려져있는 주산 벚꽃길은 보령댐 웅천천에서부터 주산까지 2,000여 그루의 왕벚나무가 긴 벚꽃 터널을 이루고 있음	보령댐 물빛공원 주차장	4월
보령 김 축제	- 보령시 대표 특산품인 조미김 산업의 활성화를 통해 지역경제를 도모하고, 보령시 대표축제를 새롭게 발굴해 사계절 관광도시로의 발전을 모색하고자 추진함	보령시 대천해수욕장 머드광장	11월
온새미로 축제	- 농번기를 앞둔 시기에 마을주민 모두가 모여 즐기고, 도시민들을 초대해 농촌프로그램을 곁들여 한 해 농사를 잘 짓게 하고 도시민과 농촌이 하나가 되게 함	충남 보령시 천북면 신죽리	11월
대천겨울바다 사랑축제	- 「바다·빛 그리고 사랑」이라는 주제로 대천 겨울바다의 밤하늘을 아름답게 수놓을 빛 조명과 연인과 가족들을 위한 다양한 체험 프로그램을 가지고 대천 겨울바다 사랑축제를 개최함	충청남도 보령시 대천해수욕장 일원	12월
대천조개구이 축제	- 대천해수욕장 대표 음식인 조개를 테마로 전시 및 먹거리체험 등 시민과 함께 어우러지는 축제를 개최함	충청남도 보령시 대천해수욕장 일원	5월

자료 : 보령시 문화관광 홈페이지



4. 인적 자원

4.1 문화지원 인력

1) 행정지원 인력

□ 보령시 문화새마을과 조직체계

- 기구(2022년 기준) : 4개팀(문화예술, 새마을, 문예회관, 문화의전당)



그림 3-7. 문화새마을과 조직체계도

표 3-49. 보령시 문화새마을과 조직체계(2022년 기준)

단위 : 명

구분	계	문화새마을과	문화예술팀	새마을팀	문예회관팀	문화의전당팀
계	27	1	5	3	8	10
과장	1	1	-	-	-	-
팀장	4	-	1	1	1	1
주무관	22	-	4	2	7	9

자료 : 보령시 실적별 홈페이지

표 3-50. 보령시 문화새마을과 주요업무

구분	주요업무
문화예술팀	- 지방문화 예술 육성 - 문화예술단체 육성 - 문화원 육성 및 지도 감독 - 문화제 행사 시행 - 공연사업, 전시사업, 문화 프로그램 운영 - 문화산업 등록 등에 관한 사항
새마을팀	- 미소·친절·청결 운동 추진 - 새마을 단체 지원 - 바르게살기운동협의회 지원 및 관리 - 충남정신발양협의회 지원 및 관리 - 각종 통계조사 및 행정지도 발간
문예회관팀	- 각종 공연·전시 기획 - 시립합창단 운영에 관한 사항 - 문예회관 사용허가 및 행사운영 - 문예회관 건축물 및 시설물 유지관리 - 기타 문예회관에 관한 사항
문화의전당팀	- 문화의전당 운영 - 박물관 전시 및 유물관리 - 박물관 특별·상설 전시 기획 및 운영 - 박물관 교육프로그램운영 - 관내 박물관·미술관 지원 - 기타 문화의전당에 관한 사항

자료 : 보령시 실적별 홈페이지

2) 중간지원 인력

가. 보령예총

■ 기본정보

표 3-51. 보령예총 기본정보

구분	주요내용
시설개요	- 위치 : 보령시 성주산로 101(명천동) - 업무개시 : 1992년 9월
주요특징	- 한국 예총 보령지회는 9개 회원단체(사진, 미술, 문인, 음악, 연예, 연극, 무용, 영화)와 특별회원단체로 구성되었으며, 향토 예술 문화의 창달과 예술문화 발전에 기여하고, 예술인의 권익 신장을 목적으로 1992년 설립된 비영리 전문예술법인임
주요사업	- 정책참여, 예술가지원, 출판/연구, 문화예술 교육, 지역문화 사업, 회원단체 행정지원

■ 조직구성

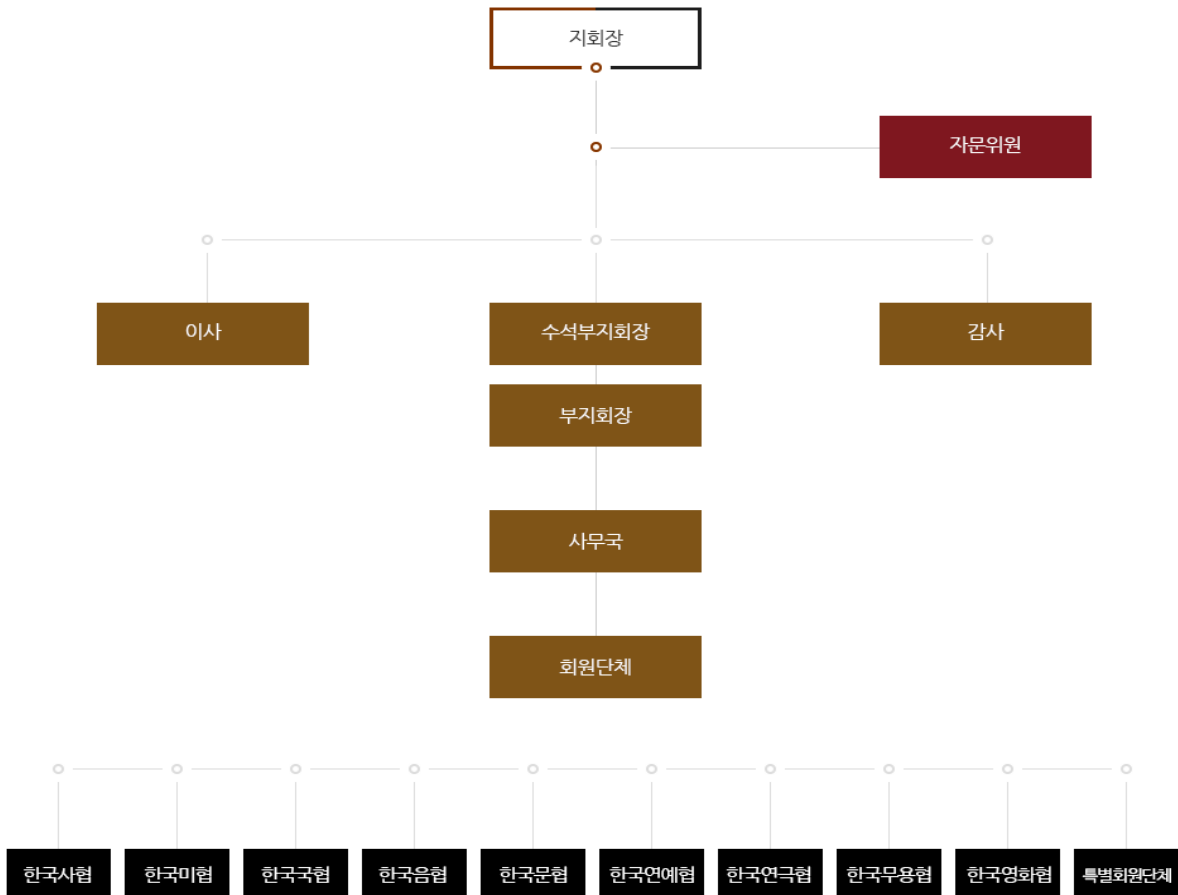


그림 3-8. 보령예총 조직도



■ 회원단체

표 3-52. 보령예총 회원단체 현황

구분	주요행사
사진협회	- "보령의 사계" 전국사진 공모전 - 보령 전국사진 공모전 - 보령사진협회 회원전
미술협회	- 한내국악제 - 찾아가는 문화 활동 - 보령시민을 위한 국악공연
국악협회	- 한내국악제 - 찾아가는 문화 활동 - 보령시민을 위한 국악공연
문인협회	- 보령해변시인학교 - 보령문학발간 - 만세보령백일장대회
음악협회	- 정기연주회 - 프랜들리 뮤직 콘서트 - 보령새싹동요제
연예협회	- 청소년 그린문화제 - 문화가 있는 장날 공연 - 시민과 함께하는 열린음악회
연극협회	- 대천극단 - 만세보령 연극학교
무용협회	- 가락의 향연 "우리춤 우리소리" - 보령무용 "바다 춤으로 물들다"

나. 보령축제관광재단

■ 기본정보

표 3-53. 보령축제관광재단 기본정보

구분	주요내용
시설개요	- 위치 : (축제사무국) 대해로 897-15 / (머드사업국) 주포면 관산공단길 14 - 2018년 (재)보령축제관광재단으로 명칭변경, 관광관련 업무 및 머드사업 운영 등 확대
주요특징	- 지역관광산업을 활성화시키고 관광홍보 및 관광객 유치 등 효율적인 관광진흥업무 추진으로 시민들로부터 사랑과 신뢰를 받는 재단으로 전 직원의 역량을 결집, 강력한 실천 의지를 다져 나가고자 함 - 한국중부발전과 문체부·한국관광공사·충청남도·NH농협 후원, 삼육식품과 대천관광협회 스폰을 통해 협력하고 있음
주요사업	- 시민 의견수렴을 통한 축제 개최방향 설정(상인회 및 주요단체 간담회, 전문가 회의 등) - 코로나19 장기화로 2020년 제23회 보령머드축제 온라인 개최 주관 - 전직원 역량강화교육, 도서구입, 축제관광대학원 과정 진학 등 지원, 만족도 조사 - 주간회의 및 업무공유 및 아이디어 회의(머드사업국) 등 노사간 의사소통채널 운영 - 프로그램 기획 및 사업추진, 언론홍보 및 미디어 협력, 해외 교류 및 위탁사업 관리, 상품 개발 및 제품 관리 등

자료 : 주요사업은 2020년 보령축제관광재단 경영평가결과 보고서 기반으로 도출



그림 3-9. 보령축제관광재단 비전 및 전략

■ 조직구성

□ 2019년 7월 조직 확대 개편 : 총 18명(대표이사 1명, 축제사무국 8명, 머드사무국 9명)



그림 3-10. 보령축제관광재단 조직도

1. 보령시 중기발전계획(보령 비전 2025 발전전략)

1.1 비전

비전 : 생동감 넘치는 해양관광도시, 만세보령	
<p>■ 4대 목표</p> <ul style="list-style-type: none"> • 특색있고 활기찬 지역문화 창조 :보령다운 지역문화를 활성화 • 역동적인 풍성한 창조경제 육성 :지역의 산업이 내실있게 성장 • 살맛나고 안전한 평생복지 지원 :시민이 만족하는 정주여건 조성 • 함께하는 깨끗한 참여행정 추진 :시민에 의한 시민을 위한 올바른 시정 	<p>■ 팔색 도시만들기 전략</p> <ul style="list-style-type: none"> • 1색 : 다양하고 즐거운 문화도시 • 2색 : 효율적이고 지속가능한 도시 • 3색 : 배려하고 힘이되는 복지도시 • 4색 : 깨끗하고 살아있는 환경도시 • 5색 : 안전하고 편리한 교통도시 • 6색 : 독창적이고 다채로운 예술도시 • 7색 : 활력있고 창조적인 산업도시 • 8색 : 투명하고 함께하는 행정도시
<p style="text-align: center;">다양하고 즐거운 문화도시</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 지역문화 살리기 2. 사이버 역사문화 탐방 기반 구축 3. 도시 마리나 루트 개발 4. 해양 거점지역 개발 5. 테마 관광지 조성 6. 산림휴양 빌리지 조성 7. 스카이라이프스 관광 기반 구축 8. 역사문화 힐링 프로그램 운영 	<p style="text-align: center;">안전하고 편리한 교통도시</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 광역교통망 확충 2. 산업물류지원 연계 교통망 구축 3. 해안산업관광도로 조성 4. 해운체계 재정비 5. 대중교통체계 개편 6. 주차충당대책 마련 7. 교통통합관리 시스템 구축 및 운영 8. 명품 교통문화 정착 및 활성화
<p style="text-align: center;">효율적이고 지속가능한 도시</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 부족한 도시기능의 확충 및 정비 2. 중심시가지 활력 살리기 3. 지역거점 개발 및 정비 4. 균형적인 도시개발 추진 5. 농촌지역 개발과 관리 6. 산촌지역 개발과 관리 7. 어촌지역 개발과 관리 8. 특수시설 주변지역 개발과 관리 	<p style="text-align: center;">독창적이고 다채로운 예술도시</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 문화예술 창작공간 조성 2. 예술창작 지원시스템 구축 3. 문화시설 내실화 및 활성화 4. 전문인력 육성 및 지원 5. 생애주기별 생활문화활동 지원 6. 문화공동체 형성 및 지원 7. 문화예술특화지역 발굴 및 육성 8. 문화예술을 통한 지역마케팅
<p style="text-align: center;">배려하고 힘이되는 복지도시</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 기초가 보장되는 사회 2. 노인의 새로운 삶 지원 3. 장애인과 더불어 사는 지역 4. 부담없는 보육환경 조성 5. 올바른 청소년 육성 6. 여성친화적인 도시 7. 체계적인 복지서비스 실현 8. 건강을 지켜주는 보건의료 	<p style="text-align: center;">활력있고 창조적인 산업도시</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 계획적인 지역경제 육성계획 수립 2. 깨끗한 먹거리 생산 및 공급 3. 지역생산물의 지역유통 활성화 4. 지역생산물 브랜드화 및 로컬푸드 5. 경제활성화를 위한 산업단지 조성 6. 중심상권 활성화 추진 7. 6차산업화 지원 및 육성 8. 유턴 및 이전 산업인력 지원
<p style="text-align: center;">깨끗하고 살아있는 환경도시</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 수환경 통합관리체계 구축 2. 깨끗한 물 공급 및 관리 3. 폐광산 생태환경 복원 및 정비 4. 토지특성별 비점오염원 관리 5. 기후변화 대응체계 구축 6. 자원순환형 폐기물 관리 7. 지역환경 개선 프로젝트 추진 8. 생태환경 복원 및 관리 	<p style="text-align: center;">투명하고 함께하는 행정도시</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 일사천리 통합행정서비스체계 구축 2. 주민 자치기능 활성화 지원 3. 주민생활 개선운동 추진 4. 열린 행정서비스 구축 및 운영 5. 중간지원조직 지원 및 통합운영 6. 정책개발체계 구축 및 운영 7. 시민 평가 및 모니터링 8. 사업 및 정책 통합관리시스템 개발

그림 3-11. 보령 비전 2025 발전전략 비전체계

1.2 문화분야 주요 사업

1) 다양하고 즐거운 문화도시

표 3-54. 보령 비전 2025 발전전략(문화도시) 주요내용

구분	주요내용
지역문화 살리기	<ul style="list-style-type: none"> - 지속성장을 위한 보령머드축제 추진 - 지역 대표 축제 개최 - 지역 대표 축제와 연계한 마을 축제 개최 - 축제 발굴 및 추진 지원사업
사이버 역사문화 탐방 기반 구축	<ul style="list-style-type: none"> - 문화의 전당 내 사이버 전시관 구축 - 성주사지 사이버 전시관 구축 - 충청수영성 문화재 복원과 연계한 사이버 전시관 구축 - 지속적인 디지털 콘텐츠 개발사업
도서 마리나 루트 개발	<ul style="list-style-type: none"> - 오천항, 보령신항 등 마리나항 기반 구축 - 마리나항으로부터 연결되는 도서의 계류시설 조성 - 도서 마리나 루트를 활용한 사업 추진 - 세브아일랜드창조관광 활성화사업
해양 거점지역 개발	<ul style="list-style-type: none"> - 원산도 테마랜드 조성사업 - 원산도 도서종합발전계획 추진 - 원산도 국제관광 복합항 개발 - 살기좋은 원산도 마을공동체 구축사업
테마 관광지 조성	<ul style="list-style-type: none"> - 칼 귀츨라프 선교지 고대도 개발사업 - 천주교 성지 순례길 조성 명소화 사업 - 충청수영성 역사문화자원 개발 - “Road 여행도시 보령” 조성 - 6군 상무사 상도 및 홍도원 복원 - 보령·남포읍성 복원 - 천북 웰빙 특화단지 조성사업 추진 - 천수만지구 농어촌테마공원 조성사업 - 수상레저단지 조성사업 - 빛의 공원 조성사업 - 「성주산 남포오석 테마거리」 조성사업 - 보령 해양 테마 종합지구 개발 - 대천해수욕장 힐링파크 머드랜드 조성
산림휴양 빌리지 조성	<ul style="list-style-type: none"> - 오서산 주변의 친환경 생태 산촌체험단지 개발 사업 - 오서산 역사 힐링테마 관광자원 활성화 사업 - 성주산 폐광을 활용한 힐링단지 조성 - 충남 산림환경연구소 보령 이전 사업
스카이라이프츠 관광 기반 구축	<ul style="list-style-type: none"> - 전국 제일의 패러글라이딩 환경 조성 - 팔색수필전망대 주변에 패러글라이딩 연습장 설치 - 오서산·성주산 활공장 조성 - 케이블카 조성사업 추진 검토
역사문화 힐링 프로그램 운영	<ul style="list-style-type: none"> - 역사인물 알리기 대학 보령학당 활성화 - 향교와 서원을 활용한 전통유교문화화 체험 프로그램 개발



2) 독창적이고 다채로운 예술도시

표 3-55. 보령 비전 2025 발전전략(예술도시) 주요내용

구분	주요내용
문화예술 창작공간 조성	<ul style="list-style-type: none"> - 빈점포 연계 지원사업 : 유휴공간 활용한 창작공간 확보·운영, 프로그램 지원 - 지역활성화를 위한 창작공간 조성 : 문화예술인 창작·연습공간 제공 및 운영, 창작공간 네트워크 구축
예술창작 지원시스템 구축	<ul style="list-style-type: none"> - 지역과 예술가 연계사업 추진 : 창의인재 육성기반 마련, 전시공간 조성·연계, 지역 문화예술인 업적·활동 기념시설 조성 및 운영, 아카이브 구축 - 지역문화예술자원 DB구축 및 관리사업 : 예술창작·유통·향유 생태계 구조를 고려한 예술지원 시스템 구축, 인문정신문화진흥조사연구, 향토자료 발굴·관리, 구술녹음, 도면, 사진, 그림, 서적, 영상물 등 망라
문화시설 내실화 및 활성화	<ul style="list-style-type: none"> - 지역 문화시설 정비사업 : 공공·민간 차원의 작은 문화예술공간 조성·운영지원, 작은 영화관 조성 및 운영 지원, 공공시설 야외광장·로비 등 다각도 활용 - 문화프로그램 구축 운영사업 : 전문인력배치, 문화예술단체 프로그램 활동지원 및 역량강화를 위한 프로그램 지원 등
전문인력 육성 및 지원	<ul style="list-style-type: none"> - 전문가 풀 구축 및 교육프로그램 운영 : 문화예술 매개전문인력 양성과 적재적소 배치를 통한 역량강화, 무대전문인력배치, 인턴지원, 문화예술단체 청년인턴 지원제도, 문화예술교육지원센터 전문인력 배치 기반 마련 - 생활문화교육 프로그램 연계 사업 : 유휴공간을 생활문화센터로 조성, 마을예술창작소, 마을북카페, 생활문화시설 적정 운영기준 정립 및 평가시스템 구축, 관련 조례 제정 등
생애주기별 생활문화활동 지원	<ul style="list-style-type: none"> - 생애주기별 생활문화활동 지원사업 : 생애주기별 문화예술 관람 및 창작적 취미활동 지원, 자발적 시민문화축제 지원, 문화자원봉사활동 지원 등 - 사회계층별 생활문화활동 지원사업 : 교육·놀이·치유 목적의 문화콘텐츠 체험시설(치유형 복합센터) 공간확보 및 조성, 문화누리카드 보급 확대, 사랑티켓 지원확대, 소외지역/계층 문화순회·초대 확대 및 자발적 문화공동체 활동지원
문화공동체 형성 및 지원	<ul style="list-style-type: none"> - 출향 예술인 연계 프로그램 개발 운영 : 축제 연계한 예술인 섭외, 전시 등 기록화 사업 추진 / 매년 정기적으로 프로그램 개발 후 추진 - 문화공동체 구축 및 활동 지원사업 : 주민참여형 문화프로그램 개발·운영, 문화도시/문화마을 조성계획 수립을 위한 마을조사·컨설팅, 문화콘텐츠기획·네트워킹, 문화자원 활용한 문화공간 및 주민참여형 문화프로그램 기획
문화예술특화지역 발굴 및 육성	<ul style="list-style-type: none"> - 예술을 접목한 마을가꾸기 사업 : 산업단지 및 폐산업시설의 재생사업으로 지역문화 장소가치 구축, 장항성 폐선부지 활용 문화창작벨트 구축사업(목조역사 보존 및 활용을 통한 문화공간 구축), 지역유산 활용한 예술체험형 문화공간 조성(마을재생사업에 문화예술 융합 활성화), 신규 문화공간 조성 지원 - 청소역 주변 마을 근대문화거리 정비 : 기존 시설 최대한 활용·정비, 근대의 모습을 볼 수 있는 자료를 건물마다 배치하여 볼거리 제공 - 문화예술 관련 시설 및 기관 주변정비사업 : 근현대 문화예술밀집지역 문화지구화 사업 추진(폐직물공장, 김기창 생가 등 활용, 역과 농협창고 활용 등)
문화예술을 통한 지역마케팅	<ul style="list-style-type: none"> - 문화가 있는 장터 : 문화상품·콘텐츠 유통·판매·체험·전시·안내·홍보 등을 제공하는 '문화플라자' 조성, 정기 문화장터 개최 및 예술인과 주민함께 참여 - 지역문화 탐방프로그램 개발 및 활성화 : 기존 생가지·기념관 활성화를 위한 콘텐츠와 스토리텔링으로 충청권까지 확대한 연계 코스 개발, 주변 자전거·도보 느린여행길 활성화 사업 중 스토리가 있는 '테마도보여행길'사업과 연계

1.3 행정구역별 발전방안

표 3-56. 보령 비전 2025 발전전략(행정구역별) 주요내용(1/2)

구분	주요내용	
웅천읍	비전	- 석재산업을 기반으로 한 석재문화예술을 선도하는 문화예술도시
	발전방향	- 석재산업 활성화, 지역 균형발전을 위한 산업단지 조성
	주요사업	- 남부권 지역거점 개발사업, 산업단지 지원 정주기반 조성, 군사시설 주변지역 지원사업, 서해안 해수욕장 연계도로 건설, 지역활성화를 위한 창작공간 조성, 예술을 접목한 마을가꾸기 사업, 레저 및 석재 전문화단지 배후주거단지 개발
주포면	비전	- 산업과 문화가 어울어진 문화산업관광지역 육성
	발전방향	- 자동차 특화 클러스터 육성을 통한 산업문화 개발, 보령성곽 복원 등 역사문화 자원화
	주요사업	- 산학협력 선도대학 육성, IC 주변지역 산업단지 개발, 산업단지 지원 정주기반 조성, 보령읍성 복원, 예술을 접목한 마을가꾸기 사업, 문화공동체 구축 및 활동지원
주교면	비전	- 신재생에너지 생산 및 생태산업단지 조성으로 친환경산업지역 조성
	발전방향	- 보령화력 산업시설을 활용한 신재생에너지 생산, 산업단지에 생태환경을 접목하여 쾌적한 산업지역으로 조성, 자연과 인간을 하나로 연결하는 정신문화 프로그램 개발
	주요사업	- 보령화력발전소 주변지역 지원사업, 보령학당 활성화, 마을축제 개발 지원, 산업단지 지원 정주기반 조성, 신재생에너지 보급 확대사업 및 테마파크 조성
오천면	비전	- 역사문화유산과 천혜의 도서 등 해양문화의 전초기지로 개발
	발전방향	- 충청수영성, 갈매못성지, 고대도 등 역사가 깃든 해양문화자원 개발, 해양레저의 기반 구축을 통한 해양관광거점으로 육성
	주요사업	- 충청수영성 사이버전시관 및 역사문화자원 개발, 오천 마리나항 개발 및 도서연계 사업, 원산도 테마랜드 및 도서개발사업 등 종합개발, 보령팔색 수필전망대 활공장 조성사업, 어항주변 정주지 정비사업 및 도서연계 생활공간 확충사업, 해운체계 및 해운 교통수단 다양화·대중교통체계 개선사업, 칼 귀츨라프 선교지 고대도 개발사업, 천주교 성지순례길 조성, 북부권 지역거점 개발사업
천북면	비전	- 축산과 수산의 융복합 관광자원 개발지역으로 육성
	발전방향	- 축산거점지역으로서 보다 깨끗한 양질의 먹거리 생산기지 조성, 수산의 테마지역으로서 신선한 먹거리 축제공간 조성, 보령신항 건설을 통한 산업물류 거점지역으로 도약
	주요사업	- 천북 웰빙특화단지 조성. 축산분뇨처리 및 관리사업, 홍보지구 수질개선사업·홍보해양테 크노벨리 조성, 천수만 해안산업관광도로·생태 관광대교 건설, 조선중공업산업단지조성, 보령신항 및 배후 물류단지 조성
청소면	비전	- 오서산과 역사문화자원을 활용한 생태역사문화지역 조성
	발전방향	- 오서산 자연생태자원을 활용한 레저 및 생태힐링산업 육성, 청소역·홍도원 등 문화테마 공간 조성을 통한 지역활성화 도모, 광역교통망 결절지역으로서 산업물류유통기반 확충
	주요사업	- 6군 상무사 상도 및 홍도원 복원, 오서산 생태휴양단지 개발사업, 오서산 역사 힐링테마 관광자원 활성화 사업, 오서산권 활동장 조성사업, 지역활성화를 위한 창작공간 조성 및 지역문화시설 활용 프로그램, 예술을 접목한 마을가꾸기 사업

표 3-57. 보령 비전 2025 발전전략(행정구역별) 주요내용(2/2)

구분	주요내용	
청라면	비전	- 지역 여건변화에 대응한 삼다향의 청라문화산업지역 조성
	발전방향	- 보령시 동문으로서 연계교통망 확충에 대응한 산업기반 조성, 청천저수지 및 냉풍욕장 등 지역자원을 활용한 관광자원화
	주요사업	- 수상레저단지 조성사업, 친환경 공원 특성화 조성사업, 평택-익산 고속국도 청양IC 연계도로, 청라 농공단지 개발
남포면	비전	- 자연과 문화 그리고 산업이 어우러진 특화농업지역 육성
	발전방향	- 남포읍성 등 지역문화 살리기, 지역의 특산물을 중심으로 한 산업기반 확충
	주요사업	- 남포읍성 복원사업, 남포오석 특화거리, 농촌마을 개발 및 정비사업, 농촌정주지 정비사업, 국도 대체 우회도로 건설, 빛의 공원 조성사업, 친환경 지역특산물 지원 및 육성
주산면	비전	- 지역의 원활한 행정서비스 제공을 통한 만족도 최고의 지역
	발전방향	- 보령시의 남문지역으로 신속한 행정서비스 제공, 지역 맞춤형 지원사업을 통해 주민 소득창출 지원
	주요사업	- 화평권역단위 종합정비사업, 국도 연계도로 확포장 사업, 수요응답형 교통수단 도입, 지역문화 탐방프로그램 개발 및 활성화, 지역특화 산업단지 조성 타당성 조사, 6차산업화 지원기능 및 역량강화사업, 마을단위 생활환경 개선사업 발굴 및 추진사업
미산면	비전	- 보령댐 자원을 활용한 생태문화특화지역으로 육성
	발전방향	- 보령댐 주변지역 지원사업 확대, 보령댐 주변 생태자원을 지역의 문화·관광자원화 추진
	주요사업	- 보령댐 주변지역 지원사업, 수요응답형 교통수단 도입, 산림생태 경관 형성 및 관리사업, 휴양복합정주지 조성사업, 은옥현권역단위 종합정비사업, 천주교 성지 순례길 조성
성주면	비전	- 지역자원을 새롭게 융복합한 힐링관광의 창조지역
	발전방향	- 폐광자원의 융복합 추진, 지역의 문화자원을 활용한 관광자원화
	주요사업	- 성주사지 사이버 전시관, 성주산 폐광테마 휴양단지, 충남 산림환경연구소 보령 이전, 성주산권 활공장 조성, 개화권역단위 종합정비사업, 산림생태 경관형성 및 관리사업, 폐광산 정비사업
대천동	비전	- 지역별 중점기능 특화를 통한 보령시 행정과 경제의 중심지
	발전방향	- 행정기관 집적지로서 기능 연계, 중심시가지에 대한 도시재생사업 추진, 지역과 융합하는 도시개발 유도
	주요사업	- 보령머드 축제 등 대표축제 추진, 문화의 전당 사이버 전시관, 대천항 재개발사업, 보령 해양테마 종합지구 개발, 대천해수욕장 힐링파크 머드랜드 조성, 도시재생전략계획·활성화계획 수립 및 도시재생사업 추진, 도시개발사업 추진, 주차종합대책 수립 및 수요관리 프로그램 추진, 빈점포 연계 지원사업, 상점가특화 및 활성화사업, 시장재개발 사업추진

2. 보령시 청년정책 기본계획(2021~2025)

2.1 비전

표 3-58. SWOT 분석에 따른 정책방향

전략	정책 방향
S-O 전략	<ul style="list-style-type: none"> - 뉴딜사업과 연계하여 지역경제·일자리창출 전망이 좋은 신산업 분야 유치, 전문인력 양성 지원 - 보령시에 청년이 유입·정착할 수 있는 기반(주거, 일자리 등) 지원 필요 - 청년 지원에 대한 내용을 적극 홍보하여 인지도 향상이 필요
W-O 전략	<ul style="list-style-type: none"> - 일자리를 비롯한 전체적인 청년 삶 제고를 위한 교육, 문화, 복지 등 다양한 분야 지원 필요 - 중앙정부, 충남 청년정책과 연계를 통해 다양한 자원을 활용하여 질 높은 청년지원책 마련 필요 - 보령시 청년 만족도가 낮고, 발전·개선 필요성 높은 분야(산업경제, 문화, 교육) 집중 지원 필요
S-T 전략	<ul style="list-style-type: none"> - 코로나19로 어려워진 청년 실태를 신속하게 파악하고, 빠른 대응을 위한 체계 마련 필요 - 차후 감염병, 자연재해 등에 변화가 크지 않는 신산업 분야 유치와 확대, 청년전문역량 강화
W-T 전략	<ul style="list-style-type: none"> - 코로나19 사태로 어려워진 일자리 관련, 정신건강 관련 지원 필요 - 4차산업혁명과 포스트 코로나19(뉴노멀) 등 대비할 수 있는 전문역량을 갖출 수 있도록 지원 - 효율적·실질적 청년정책 수립 위한 정기 청년실태조사, 청년정책 수립·시행 과정 참여기회 제공 - 청년의 지역사회, 정책 참여의 장으로 청년센터 구축 필요



그림 3-12. 보령시 청년정책 비전 체계



2.2 주요 사업

표 3-59. 보령시 청년정책 주요 사업

구분		세부 사업명	신규 여부		실행 기간		중점 과제
대분류	소분류		보완 (기존)	신규	단기	중장기	
계		27개 사업					
일자리	일자리 창출	1-1. 보령시 공공 청년일자리사업		●		●	
		1-2. 대학생 단기인턴 지원사업	●		●		
		1-3. 보령시 청년 스타트업 인큐베이팅		●		●	
	미래 산업 대응 역량 강화	1-4. 보령시 산업 특화 청년일자리 발굴		●		●	●
		1-5. 자동차 배터리 재사용산업 전문인력 양성		●		●	●
		1-6. 청년 관광전문인력 양성		●	●		●
주거	주거안정 지원	2-1. 청년월세 지원		●	●		
		2-2. 보령시 청년주택자금 대출이자 지원사업	●			●	
		2-3. 청년 셰어하우스		●		●	
	생활안정 지원	2-4. 청년 구직수당 지급		●	●		●
		2-5. 원거리 통학·통근 교통비 지원		●		●	
		2-6. 청년정책 상담을 위한 카카오톡 채널 운영	●		●		
교육	교육기회 보장	3-1. 대학생 학자금 대출이자 지원	●		●		
		3-2. 청년 인생학교		●		●	
		3-3. 평생학습교육 확대		●		●	
	취업 역량강화 지원	3-4. 청년구직자 자격증 취득 지원		●	●		
		3-5. 취업 역량강화 교육		●	●		
복지 문화	청년 정신건강증대	4-1. 청년 정신건강 지원		●	●		
		4-2. 청년또래상담사 양성 및 활동 지원		●		●	
	문화활동 지원	4-3. 청년 문화예술클래스		●	●		
		4-4. 보령시 청년 아트페어 개최		●		●	
참여 권리	청년 소통·참여 거버넌스 확대	5-1. 청년센터 신축·운영		●		●	●
		5-2. 보령시 '청년주간' 운영		●	●		
		5-3. 보령시 청년 리빙랩		●		●	
		5-4. 온라인 청년정책 투표		●		●	
		5-5. 주민참여예산 중 청년참여예산 비율 할당		●		●	
	청년실태 조사	5-6. 보령시 청년통계 작성		●	●		

2.3 문화 관련 추진과제

표 3-60. 보령시 청년정책 기본계획 중 문화관련 추진과제

구분		주요내용	
일자리	보령시 산업특화 일자리 발굴	주요내용	- 지역 내 문화관광자산 활용한 특화일자리 발굴 제시(기존 머드축제, 성주산자연휴양림, 해수욕장, 웅천돌문화공원과 신규 해저터널, 보령 해양머드 박람회, 원산도 대명리조트 관광단지 조성, 보령 Hi-Eco 필드 조성, 고대도 별빛정원 조성 등)
		추진시기	- 2021~2025년
		사업비	- 연 50백만원(2022년부터 예산 집행)
		담당부서	- 지역경제과 일자리정책팀
복지 · 문화	청년 정신건강 지원	주요내용	- 정신건강검진 온·오프라인 실시, 상담 지원, 홍보 및 교육, 전문상담사 파견·순환배치 등
		추진시기	- 2021~2025년
		사업비	- 연 200백만원(2022년부터 예산 집행)
		담당부서	- 건강증진과 정신건강팀
	청년 문화예술 클래스	주요내용	- 지역 청년 및 청년예술가 대상 문화예술 클래스 사업계획서 공모, 선정된 대상 활동지원
		추진시기	- 2021~2025년
		사업비	- 연 10백만원(2022년부터 예산 집행)
		담당부서	- 문화새마을과 문화예술팀
	보령시 청년 아트페어 개최	주요내용	- 지역 청년예술가·창업가 작품 판매·전시 지원 및 작품유통 관련 전문가 자문 및 컨설팅 진행
		추진시기	- 2021~2025년(2022년부터 예산 집행)
		사업비	- 연 30백만원
		담당부서	- 문화새마을과 문화예술팀
참여 · 권리	청년센터 신축·운영	주요내용	- 도심지역 내 공간조성(동아리실, 스터디룸, 공연장 등 조성) - 청년 관련 상담, 활동공간, 교육, 창업 등 지원
		추진시기	- 2022~2025년
		사업비	- 운영비 연 150백만원(타당성 조사 및 건립 후 2024년부터 운영)
		담당부서	- 기획감사실 인구정책팀
	'청년주간' 운영	주요내용	- 추진단 구성 후 청년주간 기획·운영, 토크콘서트, 청년사장님 부스존, 간담회, 문화예술행사 추진
		추진시기	- 2021~2025년
		사업비	- 연 50백만원
		담당부서	- 기획감사실 인구정책팀
	청년 리빙랩	주요내용	- 청년정책 분야별(문화 포함) 발굴·논의, 연구활동 - 활동비 지급
		추진시기	- 2021~2025년(2022년부터 예산 집행)
		사업비	- 연 50백만원
		담당부서	- 기획감사실 인구정책팀



3. 보령시 평생교육 종합발전계획(2022~2026)

3.1 비전



그림 3-13. 보령시 평생교육 종합발전계획 비전체계

3.2 주요 사업

표 3-61. 보령시 평생교육 종합발전계획 주요 사업

전략	추진과제	신규 여부	
		강화	신규
총 17개 사업			
I. 평생교육 운영 체계 고도화	1-1. 보령시 평생교육 추진성과집 발간		●
	1-2. 평생교육 관계자 역량강화 지원		●
	1-3. 평생교육 관계자 네트워크 구성·운영	●	
	1-4. 포스트코로나 대응 계획 수립		●
II. 시민 주도 평생학습	2-1. 시민제안 평생교육 프로그램 운영		●
	2-2. 시민강사 선발·역량강화		●
	2-3. 학습동아리 지원 확대		●
	2-4. 보령시 평생교육 만족도 조사		●
III. 취약계층 지원	3-1. 보령시 장애인 평생교육 지원 조례 제정		●
	3-2. 보령시 장애인 평생교육 전문인력 양성		●
	3-3. 보령시 장애인 평생학습도시 지정 추진		●
	3-4. 평생교육 바우처 지원		●
	3-5. 디지털 리터러시 교육		●
IV. 평생교육 활성화	4-1. 평생교육 프로그램 운영시간 다양화	●	
	4-2. 관내 사설기관 협력체계 구축		●
	4-3. 지역대학 연계 취·창업 프로그램 개발·운영		●
	4-4. 보령시 평생학습사업 설명회 개최		●

4. 보령시 여성통계 보고서(2020)

4.1 문화 및 여가활동 만족도

- 문화 및 여가활동에 대해 57.8%가 '만족'한다고 응답했고, '20~29세'의 만족 응답 비율이 64.5%로 가장 높음
- 연령별 '만족' 비율은 20~29세가 64.5%로 가장 높고, '불만족' 비율은 30~39세에서 8.1%로 가장 높음

표 3-62. 보령시 여성 대상 문화 및 여가활동 만족도

(단위 : %)

구분	매우 만족 (A)	약간 만족 (B)	보통	약간 불만족 (C)	매우 불만족 (D)	만족 (A+B)	불만족 (C+D)
계	2.3	55.5	35.7	6.4	0.2	57.8	6.6
20~29세	0.0	64.5	29.0	6.5	0.0	64.5	6.5
30~39세	3.5	60.5	27.9	8.1	0.0	64.0	8.1
40~49세	1.7	59.5	31.9	6.9	0.0	61.2	6.9
50~59세	0.6	60.0	35.2	3.6	0.6	60.6	4.2
60세 이상	2.9	51.5	38.6	6.8	0.2	54.4	7.0

자료 : 보령시·충청남도 「2019 충청남도 사회조사」

4.2 지역 정주의사

- 지역 정주의사에 '그렇다'라고 응답한 비율은 84.7%, '그렇지 않다'고 응답한 비율은 5.9%, '그렇다'라고 응답한 비율은 78.8%로 나타남
- 연령별 '그렇다' 비율은 '60세 이상'에서 93.6%로 가장 높게 나타났고, '그렇지 않다' 비율은 '20~29세'에서 35.8%로 가장 높음

표 3-63. 보령시 여성 대상 지역 정주의사

(단위 : %)

구분	매우 그렇다 (A)	어느정도 그렇다 (B)	보통	별로 그렇지 않다 (C)	전혀 그렇지 않다 (D)	그렇다 (A+B)	그렇지 않다 (C+D)
계	39.3	45.4	9.5	4.3	1.6	84.7	5.9
20~29세	12.9	35.5	16.1	29.3	6.5	48.4	35.8
30~39세	11.2	51.9	23.6	11.2	2.3	62.9	13.5
40~49세	25.9	50.0	17.2	4.3	2.6	75.9	6.9
50~59세	30.9	52.1	9.7	5.5	1.8	83.0	7.3
60세 이상	52.2	41.4	4.6	1.0	0.8	93.6	1.8

자료 : 보령시·충청남도 「2019 충청남도 사회조사」



4.3 보령해양머드박람회 활성화

- 보령해양머드박람회 활성화를 위해 우선 추진해야 할 정책으로 「머드를 활용한 다양한 신산업 발굴」이 24.4%, 「보령머드테마파크조성」이 23.9%로 높게 나타남
- 연령별로는 '20~49세'의 경우 「체험, 놀이, 전시 등 보령머드테마파크 조성」이라 응답한 비율이 높고, '50세 이상'에서는 「장항선 복선 전철 조기 준공 및 열차 증편」 비율이 높음

표 3-64. 보령시 여성 대상 보령해양머드박람회 활성화

(단위 : %)

구분	가상현실, 증강현실, 체험을 통한 사계절 머드체험센터 조성	박람회 임시주차장 조성	머드를 활용한 다양한 신산업 발굴	장항선 복선전철 조기 준공 및 열차 증편	한국수산업경 영인 전국대회 유치	체험, 놀이, 전시 등 보령머드 테마파크 조성	기타
계	12.3	10.8	24.4	23.6	4.8	23.9	0.3
20~29세	19.4	6.5	25.8	9.7	0.0	38.7	0.0
30~39세	14.6	10.1	20.2	18.0	5.6	30.3	1.1
40~49세	12.1	12.1	26.7	18.1	4.3	26.7	0.0
50~59세	14.6	9.7	24.2	24.9	4.9	21.8	0.0
60세 이상	10.8	11.2	24.5	26.4	5.0	21.8	0.4

자료 : 보령시·충청남도 「2019 충청남도 사회조사」

4.4 연육에 따른 해양관광 활성화

- 해양관광활 활성화를 위해 우선 추진해야 할 정책으로 「원산도 기반시설」이 30.8%, 「원산도 다기능 스마트항 개발」이 17.1%로 높게 나타남
- 모든 연령대에서 「원산도 기반 시설」이라 응답한 비율이 가장 높음

표 3-65. 보령시 여성 대상 해양관광 활성화

(단위 : %)

구분	원산도 다기능 스마트항 개발	원산도 기반시설 (상하수도, 도로, 주차장 등)	원산도 복합 마리나항만 건설	해양 헬스케어 시범단지 조성	어촌체험 마을 및 글램핑장 조성	원산도, 효자도간 명품 브릿지 조성	어촌 민속마을 조성	기타
계	17.1	30.8	12.8	6.7	16.4	5.2	9.6	1.5
20~29세	12.9	29.0	12.9	9.7	16.1	6.5	12.9	0.0
30~39세	22.5	22.5	13.5	4.5	20.2	6.7	9.0	1.1
40~49세	12.9	34.5	11.2	7.8	19.8	2.6	11.2	0.0
50~59세	14.0	32.3	11.0	9.1	18.3	4.9	10.4	0.0
60세 이상	18.4	31.0	13.6	5.9	14.2	5.7	8.8	2.5

자료 : 보령시·충청남도 「2019 충청남도 사회조사」

- 보령은 지난 2020년 인구 10만 기점에서 소폭 하락하여 2021년 약 9만 8천 명 정도가 있으며, 동 지역 내 전체 인구의 과반수가 거주하고 있음. 아동·청소년과 청년 대비 중장년과 노년의 인구 비중이 높아 젊은 세대의 인구 유출이 많은 것으로 파악. 따라서 문화예술 참여대상 범위를 확대하고 문화예술 관련 일자리 제공을 통해 청년들이 지역에 오래 머무를 수 있는 여건이 확보되어야 할 것임
- 관광지 특성상 ‘숙박 및 음식점’ 관련 사업체 수와 종사자 수가 대천해수욕장이 위치한 ‘대천 5동’에 가장 많음. 다음으로 보령화력을 중심으로 관련 업체가 밀집된 ‘주교면’에 ‘제조업’ 관련 종사자수가 가장 많음. 따라서 해당 지역 내 문화 인프라를 추가확보하여 관광객 대상이 아닌 지역주민들이 편하게 모여 문화적 공유가 이루어질 수 있기를 기대함
- 보령시청, 주민자치센터, 도서관, 복지관, 지역아동센터, 기타 유관기관 등을 중심으로 평생교육을 지원하고 있으며, 그 중 ‘문화예술교육’ 분야가 문해, 직업능력, 인문교양 등의 분야 대비 높은 비중을 차지함. 다만, 코로나19의 영향으로 2019년 대비 2020년 강좌 및 학습자 수가 큰 폭으로 감소한 것으로 나타남. 따라서 현시대의 대내외적 변화에 맞게 프로그램의 디지털 전환이 필요하고, 시스템 관리 및 운영을 위한 지원인력 양성도 병행되어야 할 것임
- 보령의 주요 문화기반시설은 ‘공공도서관’ 5개소, ‘박물관’ 2개소가 있고, 그 외 ‘미술관’, ‘생활문화센터’, ‘문예회관’, ‘문화원’, ‘문화의 집’은 각 1개소가 있음. 최근 5년 내 문화시설의 변화가 없었으나 현재 도시재생 지원사업과 연계한 ‘남대천 어울림센터’가 2022년 하반기 준공을 목표로 하고 있어 관련 생활문화 활동 참여 기회가 더욱 많아질 것으로 예상됨
- 지역별 다양한 관광지가 형성되어 있으나 그 중 농촌, 어촌, 도서 복합지역인 ‘오천면’에 가장 많고, 성주산 자연휴양림과 석탁박물관이 위치한 ‘성주면’, 무창포해수욕장이 있는 ‘웅천읍’, 대천해수욕장이 있는 ‘대천 5동’ 순으로 관광 인프라가 넓게 형성되어 있음
- 그리고 2019년 관광지 방문객은 ‘개화예술공원’이 가장 많았고, 다음은 ‘짚트랙코리아’, ‘성주산 자연휴양림’, ‘보령문화의 전당’, ‘스카이바이크’, ‘대천연안여객선터미널’ 순으로 많았음. 축제자원으로는 굴 축제, 무창포 바닷길 축제, 보령머드축제, 성주산 단풍축제, 보령 김 축제와 각종 해산물 축제 등이 계절마다 다양하게 열리고 있음
- 이처럼 관광지와 문화예술인 및 지역 내 활동하고 있는 다양한 창작자들이 연계하여 다양한 이벤트 및 프로그램 등을 추진하여 경험의 질을 높일 수 있도록 유도해야 함

- 언론보도, 아시아투데이 2021.05.21.) 민간 빅데이터 플랫폼 기반 스마트폰에서 발생하는 LTE 시그널 데이터와 카드사 매출 데이터를 조사한 결과 유동인구 집중 지역은 대천5동과 웅천읍으로 나타나 해수욕장을 찾는 관광객들의 발길이 이어진 것으로 해석. 주교면은 보령화력을 중심으로 관련 업체 직원들의 이동이 활발하고 타지역 관광객은 주로 대전권, 충남권, 경기도권, 전북권 순이며 경기도와 전북지역의 방문 횟수가 증가하고 있는 것으로 분석
- 인적자원은 ‘문화새마을과’의 행정지원 인력과 보령축제관광재단을 중심으로 중간지원 인력이 있고, 보령예총 등 예술인단체가 있음. 지역 정책이 상대적으로 관광 분야에 집중함에 따라 지역문화 생태계가 약하고, 예술인들이 다양한 곳에서 활동할 수 있도록 연결해주기 위한 매개인력이 부족한 것으로 판단됨
- 따라서 보령 비전 2025에 제시된 ‘문화예술 창작지원을 위한 공간 조성 및 지원시스템 구축’, ‘기존 문화시설 내실화·활성화’, ‘전문인력 육성·지원’, ‘생애주기별 생활문화활동 지원’, ‘문화공동체 형성 및 지원’, ‘문화예술특화지역 발굴 및 육성’, ‘문화예술을 통한 지역마케팅’ 등의 핵심 전략을 수립하기 위한 지역문화 역량강화 및 전달체계를 확보하는 것이 매우 중요할 것이라 사료됨
- 청년정책 기본계획 중 청년 대상 ‘문화예술 클래스’, ‘청년아트페어 개최’, ‘청년센터 신축 및 운영’, ‘청년주간 운영’, ‘청년 리빙랩’ 등의 사업이 본 연구와 관계성을 가지고, 평생교육 종합발전계획 상에서도 관계자 역량강화 및 네트워크 구성, 프로그램 운영, 관내 시설기관 협력체계 구축 등의 내용 역시 반영할 필요가 있겠음



제4장 성과평가

01. 지역문화진흥기본계획
02. 지역문화진흥시행계획
03. 문화기본계획
04. 시사점

보령시 지역문화진흥시행계획 수립 연구용역

1. 제1차 지역문화진흥기본계획

1.1 비전 및 추진전략

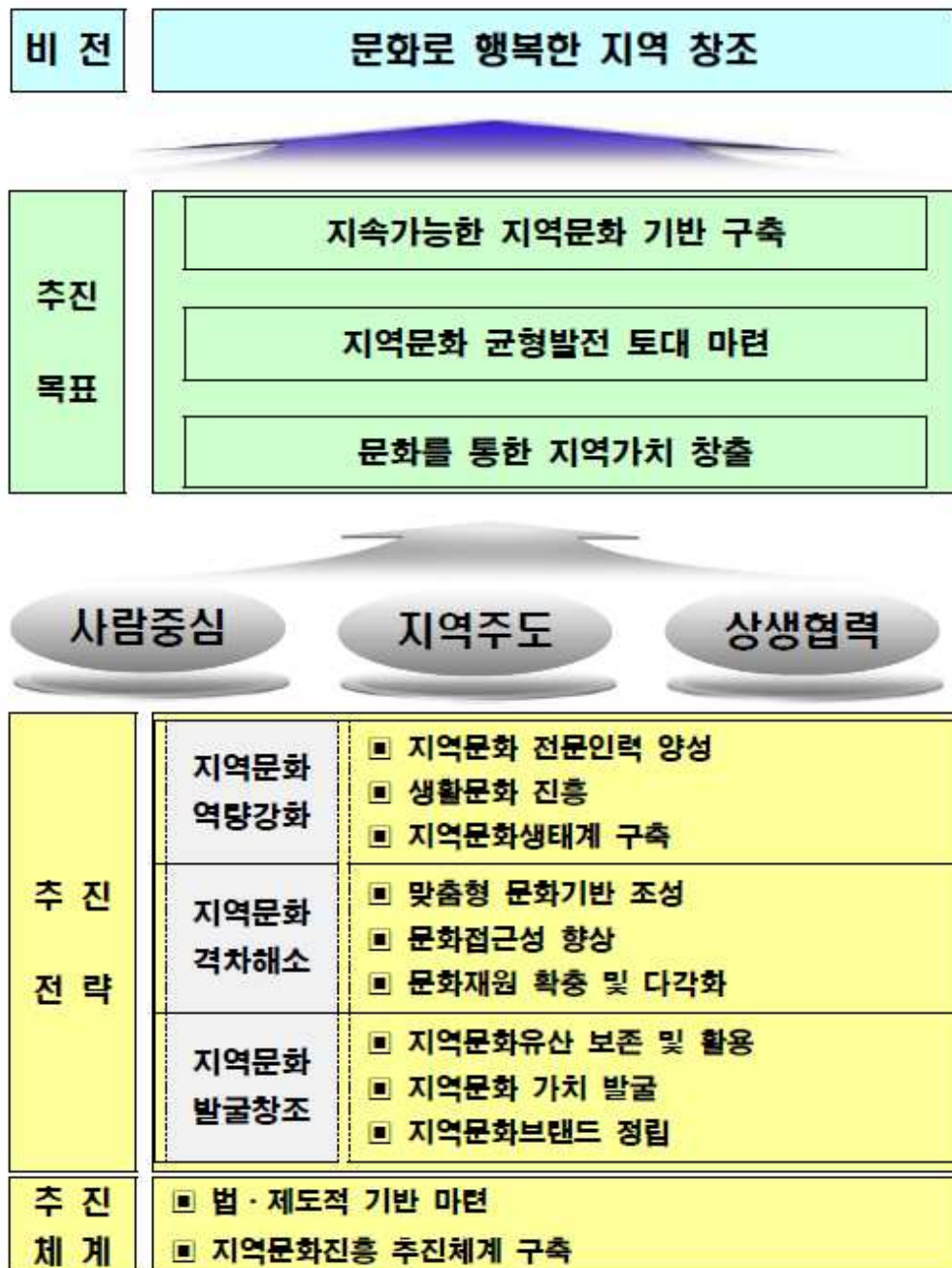


그림 4-1. 제1차 지역문화진흥 기본계획(문체부) 비전 및 추진목표



1.2 주요 사업

표 4-1. 제1차 지역문화진흥 기본계획 세부과제

추진전략	추진과제	세부과제
지역문화 역량 강화	지역문화 전문인력 양성	- 지역문화 전문인력 양성 기관 지정
		- 현장 중심의 맞춤형 인력양성 사업 강화
		- 지역문화전문인력 종합인적자원 관리체계 마련
	생활문화 진흥	- 생활문화 기반시설 확충 및 운영 지원
		- 지역단위 생활공동체 형성 및 활동지원 강화
		- 문화자원봉사 활성화 기반 구축
	지역문화생태계 구축	- 도시 및 지역의 통합적 문화계획 수립
		- 효과적이고 실질적인 지역문화컨설팅 강화
		- 지역문화창조플랫폼 구축
- 지역문화 네트워크 활성화 지원		
지역문화 격차 해소	맞춤형 문화기반 조성	- 지역문화 기초 현황 조사 및 지표 개발
		- 지역문화기반 시설 균형적 확충 및 운영 내실화
		- 지역문화시설 프로그램 활성화 지원
	지역의 문화접근성 향상	- 문화환경 취약지역 지원 확대
		- 문화소외계층에 대한 문화프로그램 확대
	지역문화재원 확충 및 다각화	- 문화예술치유사업 추진
		- 지역 문화재원 지원방식 개선
지역문화 발굴 창조	지역문화유산의 보존 및 활용	- 지역 협력문화사업을 통한 재정확충 및 체계화
		- 지역문화재원 다각화
		- 근현대 역사문화공간 및 유희공간 창조적 재생
	지역가치 발굴	- 지역 전통문화유산의 체계적 활용 확대
		- 마을별 전통놀이문화 복원 및 확산
		- 문화자원의 발굴·개발·활용을 위한 협력체계 구축
		- 지역 생활문화자원의 체계적 개발 및 활용
	지역문화 브랜드 정립	- 지역 고유의 한문화 사업 추진
		- 지역별 특화된 콘텐츠사업 기반 마련
- 국토 및 지역문화브랜드의 통합 체계 구축		
- 동아시아 문화도시 지정 및 육성		
- 문화도시의 지정 및 확대		
지역문화 진흥법 시행	- 지역문화 특화사업 추진	
	- 문화지구 운영제도 개선 및 활성화	
	- 지역문화브랜드 대상 선정 및 육성	
	- 광역단위 문화브랜드 사업 추진	
지역문화 추진체계 정비	지역문화진흥법 시행	- 지역문화진흥법 시행
		- 지역문화주체 역량 강화
	지역문화진흥을 위한 추진체계 구축	- 지역문화 중심의 행정 역량 강화
		- 지역문화진흥원 설립 운영 추진
		- 지역문화협력위원회 구성 운영
		- 지역문화정책의 전달 및 집행체계 정립

자료 : 제1차 지역문화진흥 기본계획(문체부)

1.3 성과평가

1) 성과

■ 지역주민 문화향유 기반 확충

- (생활문화센터) 주민 생활문화 활동 거점공간으로 센터 조성('15년~'19년 191개소)
 - (조성규모) ('14년) 34개소, ('15년) 34개소, ('16년) 37개소, ('17년) 23개소, ('18년) 13개소, ('19년) 50개소
- (도서관) 생활밀착형 도서관 조성 확대('15~'19년 공공도서관 344개관, 작은도서관 408개관)
 - (작은미술관) 작은미술관 조성·운영지원('15년~'19년, 14개소)

■ 문화재생 확대 및 문화도시 조성 본격 착수

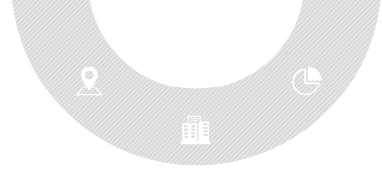
- (문화재생) 폐산업시설 등 유휴공간의 문화적 리모델링 지원('15~'19년 29개소) 특색있는 문화마을 등 조성('15년~'19년 누적 81개소, 도시형 36개, 마을형 45개)
- (문화도시 본격 추진) 지역 고유의 문화를 바탕으로 시민참여형 도시 활성화사업인 「문화도시 추진계획」('18.5월) 수립 등 본격 추진
 - 제1차 예비문화도시 지정(10곳), '20년 10곳 이내, 5년간 100억원 지원 예정(국비 50억원)

■ 지역의 문화역량 기초역량 강화 지원

- (실태조사) 지역별 문화현황 파악을 위한 「지역문화실태조사」, 실시, 229개 시군구별 문화정책·자원·활동·향유 측면의 지표 생산('19.3월)
- (지역문화, 전문인력 양성) 이론·현장실습·멘토링 등 지역문화기획가 양성('15~'19년 1,173명 교육, 730명 수료) 및 실무경험 지원('15~'19년 116명 배치)
- (지역문화재단 역량 강화) 문화재단 정책포럼(31회), 재단 종사자 직무역량 교육(431명), 연계 사업(24개 재단)지원 ('15~'19년 누적)

■ 생활문화 동호회 등 생활문화 프로그램 확장

- (동호회·공동체) 일상 속 문화예술 체험 활동을 위한 생활문화 동호회('15년~'19년 311개 단체, 7,790개 동호회) 및 공동체('15년~'19년 187개 단체) 지원
- (어르신·소수자) 문화 프로그램 지원('15~'18년 44천명 참여), 이주민·탈북민·장애인 등 문화표현·참여 기회 제공(무지개다리사업, '15~'18년 841천명 참여)



2) 한계

■ 지역간 문화격차 상존

- (지역간 향유격차) 대도시-읍면지역 간 문화예술 향유 격차 상존
 - 대도시 문화행사 관람률 85.2%, 읍면지역 71.7% (문화향수실태조사, 2018)
- (시설 격차) 지역문화시설의 지속 확충에도 불구하고, 1관 당 인구수가 많으며, 도 지역의 경우 단위면적 당 공급량 부족으로 실질적 접근성이 취약
 - (도서관·박물관·미술관 1관 당 인구수) 한국 10.3만('18년) > OECD 주요국 6만('09년)
 - 인구 1만 명 당 공공도서관 수 기준, 강원과 전북이 0.36개로 최상위나, 단위 면적(10km²)당 공급 기준, 강원과 경북 0.03개, 전남이 0.05개로 최하위
 - 지역문화 설문조사('19.7~9월)에서도 지역문화의 격차·불균형을 가장 큰 문제로 인식

■ 지역문화 협치구조 및 자율성 한계

- (전담기관) 지역문화 진흥의 법정 전담기관 부재, 지역문화재단, 문화원 등 지역문화 기관들 간 분절적 사업 추진으로 효율성 저하
 - (문제점) ▲(사업기관 변동성 高) 문화가 있는 날: 문화예술위원회→(재)지역문화진흥원('18년~), ▲(연계성 低) 지역문화 전문인력 양성-문화관광연구원, 배치-(재)지역문화진흥원
- (복잡한 보조사업) 지역문화 관련 사업이 전형적인 소액다건의 형태로 지역에 교부 중으로, 지역의 자율성, 권한 확장에 한계
 - 문체부 국고보조금 총액은 전체 국고보조금 중 4.9%에 불과하나, 보조사업 수는 복지부 다음으로 가장 많음 (2019년, e-나라도움)
 - 1차 기본계획에 대한 평가 결과, (광역 시도 및 문체부/ '19.5-10월) ▲추진 체계 정비, ▲재원확충 및 다각화에 대한 성과 가장 저조

■ 지역문화의 획일화 및 일상 속 문화참여 부족

- (문화고유성 훼손) 정보통신기술 발달·세계화 현상으로 문화의 획일화 위험 및 인구감소·고령화·지역쇠퇴로 지역문화도 소멸 위기
 - UNESCO, 제주어를 '소멸 위기 언어 4단계'(소멸 직전 언어)로 분류('10년)
- (문화참여 부족) 국민들의 문화예술행사 관람은 높은 수준(약 80%)이나, 직접 참여하여 체험하는 활동 미미(10%미만)
 - (문화향수실태조사 2018) 문화예술행사 관람률('18년 81.5%), 문화예술행사 참여경험('18년 9%), 문화관련 동호회 참여율('18년 7.6%)

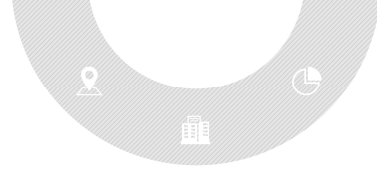
■ 1차 시도별 시행계획의 성과 및 한계 ■

① 성 과

- (인천) 시민들이 자발적으로 생활문화를 만들어가는 생활밀착형 공간 조성이 활발하게 이루어져 시민의 문화 향유 기회 확대
- (제주) 민선 6~7기 문화예산이 증가하여(3%) 지역민의 문화 향유여건 증대에 기여
- (울산) 지역실정에 맞는 문화계획을 수립하고, 문화예술 인력, 인프라, 프로그램을 발전시켜 지역의 문화적 생태계 발전에 도움
- (전북) 지역민과 귀촌인이 적극 참여하여 문화반상회, 예술워크숍 등을 실시한 ‘문화이장’ 제도가 주민주체의 인력발굴·양성의 성과 창출
- (경기) 생활문화 자원과 맞춤형 문화기반조성에 괄목한 성과를 보였으며, 지역문화유산 보존 및 활용에서도 소기의 성과를 달성
- (전남) 생활밀착형 SOC사업 확대, 찾아가는 문화활동, 문화콘텐츠 선도기업 육성 등 도민 피부에 닿는 문화향유사업 전개(전남)

② 한 계

- 기초지자체·문화재단 등과 네트워크 구축을 통한 문화정책의 내용과 추진계획을 종합적으로 공유 필요
- 지역 내 문화계 및 주민의 인식 저조 문제, 계획 수립단계에서 전문가, 도민 등 다양한 의견 수렴, 사회적 합의 절차 필요
- 지역인재를 육성한 후의 유출에 대한 대비책이 부족
- 권역별 중점 추진사업을 발굴하여 지역의 균형발전을 위한 계획 수립 필요하며, 중앙정부 의존재원이 아닌, 실질적인 지역 문화 재정 마련 방안 제시가 필요
- 도내 각 시군이 가진 콘텐츠의 격차가 커서 시군별 차별화된 문화정책 수립이 필요, 지역 문화예술단체의 효율적 경영을 위한 컨설팅 지원 필요
- 도정의 시책 위주의 사업 계획이 아닌, 도민 사회의 자발적 문화 역량을 결집하고 지역문화가치를 발현할 수 있는 기반 구축 필요



2. 제2차 지역문화진흥기본계획

2.1 비전 및 추진전략

비전	포용과 혁신의 지역문화		
가치· 목표	자 치	포 용	혁 신
	내가 만드는 지역문화	모두가 누리는 지역문화	사회를 혁신하는 지역문화
	◆ 지자체 문화예술 재정 비율 증대 ('19년 1.6% → '24년 1.8%)		
	◆ 지역규모별 문화향유 격차감소 ('19년 12.7%p → '24년 10%p)		
전략 및 핵심 과제	1. 시민의 참여로 문화자치 생태계 구축		
	① 지역문화 자치기반 구축		
	② 지역문화 재정 확충		
	③ 지역문화 협력체계 개선		
	④ 지역문화 역량 강화		
	2. 포용과 소통으로 생활기반 문화환경 조성		
	① 생활문화 정책 재정비		
	② 계기별 문화참여 기회 확대		
	③ 지역 중심의 문화예술교육 추진		
	④ 지속 가능한 지역 예술 생태계 구축		
	⑤ 문화기반시설의 내실화 및 맞춤형 서비스 확대		
	3. 지역의 개성있는 문화 발굴·활용		
	① 지역문화 고유성 발굴 및 보전		
	② 특색있는 지역문화의 미래 자산화		
	③ 창조적 지역 콘텐츠·관광산업 육성		
	4. 문화적 가치로 지역의 혁신과 발전		
① 문화적 지역재생·활력 증진			
② 공간기반 문화정책 체계적 추진			
③ 지역문화의 균형적 발전 지원			

그림 4-2. 제2차 지역문화진흥기본계획 비전 및 목표

2.2 주요 사업

표 4-2. 제2차 지역문화진흥기본계획 추진과제

전략	핵심과제	추진과제
시민의 참여로 문화자치 생태계 구축	지역문화 자치기반 구축	국민의 문화권 보장과 문화자치·분권을 원칙으로 한 법·제도 개선
		문화자치·분권형 '지역문화진흥기본계획' 수립 체계 개선
		지역문화 관련 내용의 관계 부처 법령 및 계획 반영
		지역문화 관련 조사·통계 개선
		지역문화균형지수의 개발 및 활용
	지역문화통합정보시스템 구축	
	지역문화 협력 전달체계 개선	지역문화전담기관 지정 및 운영
		문화자치·분권에 입각한 지역문화정책 거버넌스 구축
	지역문화 재정 확충	자치와 균형발전을 지향하는 문화예산 및 사업 운용
		시민참여와 민관협력을 통한 지역문화재정 운용
	지역문화 역량 강화	지역문화전문인력 양성·배치 및 역량강화
		지역문화 인적자원의 체계적 관리
지역기반형 문화예술 사회적 기업 창업 지원		
(재) 지역문화진흥원 기능 강화		
자치·분권에 입각한 지역문화재단 운영 지원		
지방문화원 운영 개선 및 기능 특화		
포용과 소통으로 생활 기반 문화 환경 조성	생활문화 정책 재정비	지역 중심의 생활문화 활성화 모델 구축
		생활문화시설 및 서비스의 통합적 관리
		생활문화 관련 조사·통계사업 및 통합플랫폼 구축
		생활권 중심의 촘촘한 생활문화시설 조성·지원
		문화기반시설의 생활문화 기능 강화
	계기별 문화 참여 기획 확대	생활 속 시민 및 주민공동체 문화 활동 지원
		다양한 세대·영역을 아우르는 생활문화 지원 사업
	지역 중심의 문화예술교육 추진	지역 문화자원을 공유하는 계기별 문화 참여 기획 확대
		지역 중심의 문화예술교육 추진체계 구축
	취약지역 문화 접근성 향상	문화예술교육·생활문화 정책연계 및 자원 공유
지역·장애·소득에 상관없는 '모두를 위한 문화기반시설' 운영		
낙후지역 문화환경 진단 및 활력 증진 사업		
문화기반시설 확충 및 운영개선	지역밀착 문화기반시설 확충	
	지역특화 문화기반시설 기능 개선	
지역의 개성 있는 문화 발굴·활용	지역문화 고유성 발굴 및 보존	지역문화자원 기록·보존·활용
	특색 있는 지역문화의 활용 강화	지역문화 진흥 차원의 문화다양성 실현
		지역 문화유산의 보전과 활용
		지역 기반 인문정신문화 진흥
창조적 지역 콘텐츠·관광산업 육성	지역의 국제문화교류 활성화	
	지역특화 콘텐츠 개발 및 생태계 구축	
	지역의 문화자원을 활용한 지역관광 활성화	
지속가능한 지역 예술생태계 구축	지속가능한 지역 예술진흥을 위한 협력체계 구축	
	예술창작활동 지원을 위한 환경 조성	
문화의 가치로 지역의 혁신과 발전	문화적 지역재생·활력 증진	지역사업 대상 문화영향평가의 확대·강화
		지역사업의 문제 해결형 문화사업 기획·추진
		유휴공간의 문화재생을 통한 지역 활력 증진
	공간 기반 문화정책 체계적 추진	문화지구 지정 확대 및 활성화
법정 문화도시 사업의 본격 추진		
		계획 공모형 문화상생프로젝트 추진

자료 : 문화체육관광부, 제2차 지역문화진흥기본계획

1. 제1차 성과평가

1.1 성과

■ 지역문화 균형발전과 토대 마련

- 충남에서는 문화예술분야의 갈증을 해소할 수 있도록 시급성을 고려하여 소프트웨어와 하드웨어의 적절한 비율로 계획을 추진
- 지역문화 전문 인력 양성과 현업지원의 정책과 방향성이 적절했으며, 전문 인력 지원 등의 소프트웨어 사업을 수요자의 눈높이에 맞춰 지속적인 연계가 가능하도록 정책적 지원을 구축
- 충남문화예술창작기반 및 생활문화예술 활성화 사업은 연속성이 확보되어 가시적 효과로 거양
- 지역문화아카이브는 향토자료의 디지털작업을 통해 향후 콘텐츠로 활용될 수 있는 기틀 구축
- 문화예술의 고른 지역안배 고려

1.2 한계

■ 의견수렴 과정의 미흡

- 사업의 추진과정에서 광역시·도, 시·군 등의 의견을 순차적으로 수렴하여 진행했다면 사업의 효과성과 완성도를 높일 수 있었을 것으로 사료
- 전문가와 충남 도민 등의 다양한 의견 수렴이 미흡하였으며, 재정여건 등으로 인한 계획 이행이 미흡
- 문화의 재조명 및 문화자원개발과 콘텐츠 개발 등은 일회성 사업으로 추진하였으나, 향후 중장기적인 계획을 반영하여 성과 결과물과 연계성을 가지는 보완 필요

2. 제2차 지역문화진흥시행계획(2020~2024)

2.1 비전 및 추진전략

비전	문화로 행복하고 풍요로운 충남		
가치· 목표	행복	풍요	창의
	모두가 행복한 충남	풍요롭고 쾌적한 충남	창의로 미래를 열어가는 충남
	<ul style="list-style-type: none"> ● 생활 속 문화향유를 통한 삶의 질 개선 ▷ 문화예술관련 재정 비율 증대 ('19년 3.6%→ '24년 4.5%) 		
전략 및 핵심 과제	1. 도민 누구나 행복한 문화자치 실현		
	<ul style="list-style-type: none"> ① 지역문화 기반 마련 ② 지역문화 환경 개선 		
	2. 풍요롭고 쾌적한 생활기반 문화환경 조성		
	<ul style="list-style-type: none"> ① 생활문화 정책 활성화 ② 맞춤형 문화예술교육 체계 구축 ③ 지역예술 선순환 체계 확립 ④ 문화기반시설의 문화서비스 확대 		
3. 충남의 창의적인 문화자산 발굴과 활용			
<ul style="list-style-type: none"> ① 고유한 지역문화 발굴과 보전 ② 개성있는 지역문화의 상품화 및 미래 자산화 ③ 창의적 지역 콘텐츠·관광 산업 강화 			
4. 미래의 가치를 열어가는 지역문화			
<ul style="list-style-type: none"> ① 문화적 지역재생 활성화 ② 공간기반 문화정책 확산 ③ 지역문화의 양극화 해소 			

그림 4-3. 충청남도 제2차 지역문화진흥시행계획 비전체계



2.2 주요 사업

표 4-3. 충청남도 제2차 지역문화진흥기본계획 추진과제

전략	핵심과제	추진과제
도민 누구나 행복한 문화자치 실현	지역문화 기반 마련	지역문화진흥관련 2030 계획 수립
		지역문화 협력체계 구축
		지역정책개발 및 교류 협력
		지역문화 기초데이터 생산관리
		지역문화 재정 확충
	지역문화 환경 개선	지역문화 전문인력 양성의 체계화
		지역문화 관련 기관 역량 강화
풍요롭고 쾌적한 생활기반 문화환경 조성	생활문화 정책 활성화	생활문화 체계 정립
		생활문화 인프라 확충
		생활문화 활성화 협치 구축
		생활문화 단계별 성장 지원
	맞춤형 문화예술교육 체계 구축	문화예술교육 기틀 재정비
		맞춤형 문화예술교육 프로그램 발굴
	지역예술 선순환 체계 확립	예술인 창작활동지원
		예술인복지 활성화
	문화기반시설의 문화서비스 확대	문화기반 시설의 전략적 확충
		문화서비스 정책의 체계화
수요자 맞춤형 문화서비스 제공		
충남의 창의적인 문화자산 발굴과 활용	고유한 지역문화 발굴과 보전	충남의 특화 문화콘텐츠 발굴 보존
		충남 유교문화전승
		충남 근현대 독립운동 기록화
		충남 문화자원 활용가치 제고
	개성있는 지역문화의 상품화 및 미래 자산화	문화재를 활용한 상품 개발
		첨단기술을 활용하나 콘텐츠 구축
		문화예술의 국제교류 추진
	창의적 지역 콘텐츠·관광 산업 강화	지역 콘텐츠산업 육성 및 활성화
		지역문화와 연계한 관광 강화
미래의 가치를 열어가는 지역문화	문화적 지역재생 활성화	사회현안 해결형 사업추진
		유휴공간을 활용한 문화적 재생 확대
	공간기반 문화정책 확산	문화도시의 체계적 추진
		공간기반 문화정책 활성화
	지역문화의 양극화 해소	문화취약 지역 맞춤형 지원 확대
		문화소외지역(대상) 문화서비스 확대

자료 : 충청남도 제2차 지역문화진흥시행계획

04 (보령시) 문화기본계획

1. 제1차 보령시 문화기본계획(2012~2016)

1.1 비전 및 추진전략

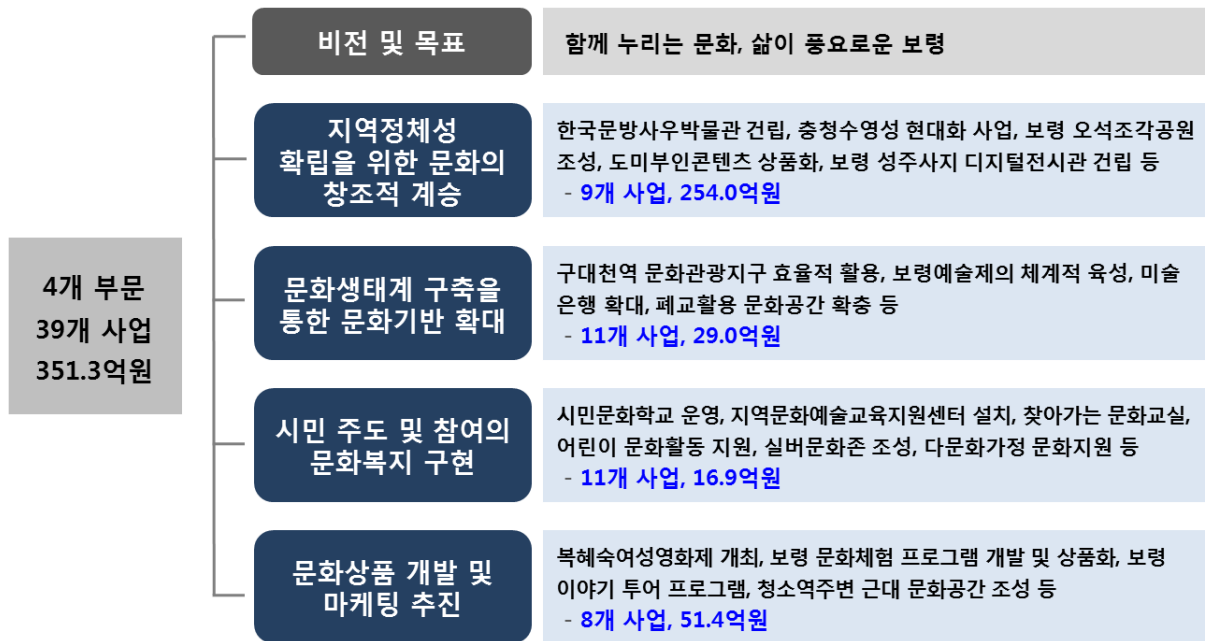


그림 4-4. 제1차 보령시 문화기본계획 개요

1.2 성과평가

표 4-4. 제1차 보령시 문화기본계획 이행평가 결과

구분	1차 계획 (A)	지속 실시 (B)	변형 실시 (C)	미실시 및 폐지(D)	추가 (E)	추진사업 (B+C+E)	시행률 ((B+C)/A)
계	39	10	1	28	20	31	35.4
지역정체성 확립을 위한 문화의 창조적 계승	9	3	-	6	1	4	33.3
문화생태계 구축을 통한 문화기반 확대	11	4	-	7	4	8	36.4
시민 주도 및 참여의 문화복지 구현	11	3	1	7	12	16	36.4
문화상품 개발 및 마케팅 추진	8	-	-	8	3	3	-

자료 : 제2차 보령시 문화기본계획



1) 지역정체성 확립을 위한 문화의 창조적 계승

- ‘지역정체성 확립을 위한 문화의 창조적 계승’ 부문에는 총 9개 사업이 계획되었고, 이 중 3개 사업이 추진 중임
 - ‘충청수영성 현대화 사업’은 2012~2015년 동안 지속적으로 추진되었으며, ‘보령 성주사지 디지털전시관 건립 사업’은 2015년부터 시작해 2016년 현재 추진 중에 있음
 - 또한 2016년 9월 ‘충청유교문화권 광역관광개발’ 사업의 하나로 토정비결 체험관 건립사업이 확정되었음
- ‘최치원 인문관광 개발’ 사업은 계획에 포함되지 않았으나 2012년 집행된 사업임

표 4-5. ‘지역정체성 확립을 위한 문화의 창조적 계승’ 실행결과 분석 (단위 : 억원)

세부 사업	계획	달성	집행 실적
계	254.0	39.5	
한국문방사우박물관 건립	50.0	-	
충청수영성 현대화 사업	22.0	39.1	- 2012~2015년 동안 지속적으로 추진
보령 오석조각공원 조성	20.0	-	
도미부인콘텐츠 상품화	2.0	-	
토정이지함 콘텐츠 발굴	4.0	-	- ‘충청유교문화권 광역관광개발’사업 일환으로 토정비결 체험관 건립 확정
만세보령문화제 육성	8.0	-	
국채보상운동(김광제선생)콘텐츠 개발	3.0	-	
보부상체험촌 연계사업	30.0	-	
보령 성주사지 디지털전시관 건립 사업	115.0	0.4	- 추진 중
계획 외 진행 사업			
최치원 인문관광 개발	-	0.4	- 2012년 추진

자료 : 제2차 보령시 문화기본계획

2) 문화생태계 구축을 통한 문화기반 확대

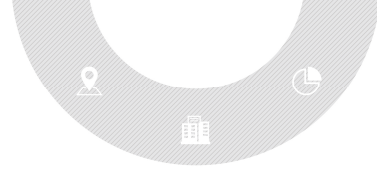
- ‘문화생태계 구축을 통한 문화기반 확대’ 부문은 총 11개 사업이 계획되었고, 이 중 4개 사업이 추진되었음
 - ‘보령예술제’, ‘시립합창단 지원’, ‘작은 도서관 지원’ 등은 2012~2015년 동안 지속적으로 추진된 사업임
- ‘지역문화 예술행사 개최’, ‘소규모 문화예술 창작 지원’을 비롯한 4개 사업은 계획 이외 추가로 진행된 사업임

표 4-6. ‘문화생태계 구축을 통한 문화기반 확대’ 실행결과 분석

(단위 : 억원)

세부 사업	계획	달성	집행 실적
계	29.0	27.1	
구대천역 문화관광지구 효율적 활용	3.0	14.5	
보령예술제의 체계적 육성	3.0	1.7	- 계획 기간 내 지속 추진
기업메세나 인센티브 지원	-	-	
미술은행 확대	4.0	-	
폐교활용 문화공간 확충	4.0	-	
시립합창단 활성화	4.0	5.3	- 계획 기간 내 지속 추진
문화생태지도 작성	1.0	-	
작은 도서관의 효율적 이용	2.0	5.6	- 계획 기간 내 지속 추진
보령 문화예술아카이브 구축	2.0	-	
은퇴예술가 활용 및 지원 프로그램	6.0	-	
예술인 지원 프로그램 확대	-	-	
계획 외 진행 사업			
지역문화 예술행사 개최	-	11.6	
자연유산 민속행사	-	0.1	- 외연도 풍어당제 등
소규모 문화예술 창작 지원	-	0.6	
농어촌 행복문화마을 만들기	-	0.3	- 2015년 추진

자료 : 제2차 보령시 문화기본계획



3) 시민 주도 및 참여의 문화복지 구현

- ‘시민주도 및 참여의 문화복지 구현’ 부문은 총 11개 사업이 계획되었고, 이 중 4개 사업이 추진되었음
 - ‘문화마일리지제도 도입’은 문화바우처 및 문화이용권 사업으로 변형 실시됨
- 또한 이 부문은 계획 이외에 13개 세부사업이 추진된 것으로 나타남

표 4-7. ‘시민주도 및 참여의 문화복지 구현’ 실행결과 분석

(단위 : 억원)

세부 사업	계획	달성	집행 실적
계	16.9	17.3	
시민문화학교 운영	1.5	0.6	- 계획 기간 내 지속 추진
지역문화예술교육지원센터 설치	3.0	-	
찾아가는 문화교실	1.5	0.5	- 계획 기간 내 지속 추진
어린이 문화활동 지원	1.0	-	
실버문화존 조성	4.0	-	
다문화가정 문화 지원	1.5	-	
가족문화활동 지원	1.5	-	
직장문화커뮤니티 조성	1.5	-	
지역문화클럽조성 및 활성화	0.8	-	
청소년문화의 집 프로그램 확대	0.6	7.7	- 계획 기간 내 지속 추진
문화마일리지제도 도입	-	8.5	- 문화바우처 및 문화이용권 사업으로 변형 실시
계획 외 진행 사업			
사회문화예술교육사업	-	1.0	
박물관 및 미술관 운영 활성화 지원	-	0.2	
지방문화원 향토민속사업 발굴사업 지원	-	0.5	
학교 문화·예술교육 시범사업	-	0.2	
민속·향토문화 육성 지원	-	2.6	
우리문화 즐기기	-	0.5	- 2013년 시행
청소년문화존 운영	-	0.4	- 2013년 시행
청소년 가요제	-	0.3	- 2014년부터 추진
청소년 어울림마당	-	0.3	- 2014년 시행
청소년 동아리 운영	-	0.1	- 2015년 시행
생활문화센터 조성	-	1.2	- 2015년 시행
이달의 독서왕	-	0.1	- 2015년 시행, 아동 대상

자료 : 제2차 보령시 문화기본계획

4) 문화상품 개발 및 마케팅 추진

- ‘문화상품 개발 및 마케팅 추진’ 부문은 총 8개 사업이 계획되었고, 이 중 추진된 사업은 없는 것으로 분석됨
- 다만 계획 이외에 ‘성주산 남포오석 테마거리 조성’, ‘역사문화벨트 발굴 육성’, ‘살아 숨쉬는 향교 및 서원 만들기’의 3개 세부사업이 추진됨

표 4-8. ‘문화상품 개발 및 마케팅 추진’ 실행결과 분석

(단위 : 억원)

세부 사업	계획	달성	집행 실적
계	51.4		
북해숙여성영화제 개최	11.0	-	
보령 문화체험프로그램 개발 및 상품화	10.0	-	
보령 이야기투어 프로그램	1.0	-	
청소역주변 근대 문화공간 조성	20.0	-	
보령동아리 축제 개최	1.5	-	
지역연고예술인 기념 행사	0.9	-	
보령문학길 조성	5.0	-	
스마트 컬처 홍보	2.0	-	
계획 외 진행 사업			
성주산 남포오석 테마거리 조성	-	1.5	- 2012년 시행
역사문화벨트 발굴 육성	-	0.3	- 2013년 시행
살아 숨쉬는 향교 및 서원 만들기	-	0.6	- 2015년 시행

자료 : 제2차 보령시 문화기본계획



2. 제2차 보령시 문화기본계획(2017~2021)

2.1 비전 및 추진전략

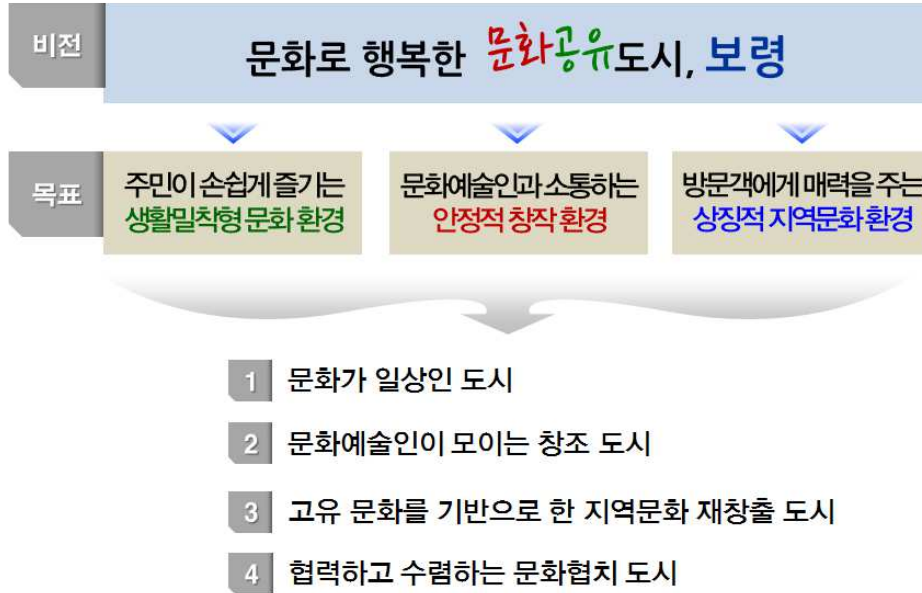


그림 4-5. 제2차 보령시 문화기본계획 비전체계

1 문화가 일상인 도시

- ① 생활문화 활성화 ② 문화학교 운영
- ③ 박물관 대학 및 박물관 문화탐방 활성화
- ④ 상설 문화예술 공연 활성화 ⑤ 작은 도서관 운영
- ⑥ 지역서점 활성화 지원 ⑦ 찾아가는 영화관 운영
- ⑧ 찾아가는 문화활동 지원 ⑨ 문화이용권 사업
- ⑩ 어르신 문화프로그램 운영 ⑪ 청소년 문화활동 활성화

2 문화예술인이 모이는 창조도시

- ⑫ 경찰서 이전부지를 활용한 '문화예술창작공간' 조성
- ⑬ 시립합창단 지원 ⑭ 대공연장 건립 검토
- ⑮ 예술가와의 다양한 소통창구 마련 ⑯ ART BANK 사업
- ⑰ 소규모 문화예술 창작활동 지원

3 고유 문화를 기반으로 한 지역문화 재창출 도시

- ⑱ 성주산 남포오석 테마거리 조성사업
- ⑲ 성주사지 디지털 자료관 구축 ⑳ 청소역 역사문화공원 조성
- ㉑ 민속향토문화 육성 ㉒ 문화재 보존 및 계승
- ㉓ 살아 숨 쉬는 향교 · 서원 만들기
- ㉔ 전통문화행사 육성 ㉕ 문화예술인의 길 조성

4 협력하고 수렴하는 문화협치 도시

- ㉖ 메세나(mecena) 운동 활성화 ㉗ 보령 공공예술프로젝트
- ㉘ 문화예술분야 재능기부 활동 지원 ㉙ 문화예술단체 지원
- ㉚ 민관이 함께하는 문화행사 활성화

그림 4-6. 제2차 보령시 문화기본계획 정책과제

2.2 보령시 자체 성과평가

표 4-9. 보령시 문화사업 연도별 성과평가(1/2)

구분		주요 내용	
2016	주요 성과	다양한 홍보매체 활용으로 시정홍보 활성화	- 뉴스, 프로그램 등 지상파 방송을 활용한 적극적 시정 홍보 - 지역 언론과의 협력 강화 및 다양한 언론 네트워크 확대 구축 - SNS 홍보 채널 확대 운영으로 소통 및 공감 행정 구현
		행복만들기 문화예술 프로그램 운영	- 문화예술분야 정부지원 공모사업 유치(30건, 337백만원) - 소규모 문화예술 창작 및 문화예술행사 지원(31개 단체, 62백만원) - 생활문화동아리 페스티벌 개최(총 5회, 61개팀 712명 참가)
		제19회 만세보령문화제의 성공적 개최	- 참가 접수제, 민속 참여경기 발굴로 경쟁 아닌 화합의 장 마련 - 51개 세부행사를 통한 다양한 체험·볼거리 제공
		시민과 함께하는 고품격 공연·전시로 문화수준 향상	- 품격 높고 다양한 장르의 공연 유치(기획공연 12건, 공모사업공연 4건) - 시립합창단 연주회 및 문화소외계층을 보듬는 찾아가는 음악회(11회) - 기획특별전(2회) 개최를 통한 우리지역 특산품 및 유적지 홍보
	한계	계층·세대간 문화 양극화 해소	- 다양한 문화예술 프로그램 운영으로 문화예술 저변 확대되었으나, 계층·세대를 아우르는 예술공연 등은 적음 → 계층·세대간 화합·함께 참여할 수 있는 프로그램 보완·운영
문화의 전당 운영 활성화		- 시민참여 프로그램 부족으로 미흡한 시설 이용실적 → 지역 고유의 특성을 살려 일상 속 시민들의 문화예술공간으로 탈바꿈	
2017	주요 성과	소통과 공감, 시민 중심의 시정홍보 강화	- 언론과 협력을 통한 적극적 시정 홍보(보도 950건, 특집 31회, 광고 145회 / 35개 언론사) - 방송매체를 활용한 시정홍보 실적 강화(TV보도영상제작, TV광고) - 수요자 중심 콘텐츠 생산 및 SNS 홍보(734건, 7개 매체)
		시민과 함께한 풍성한 문화예술행사 개최	- 다양한 장르의 문화한마당 '보령예술제' 개최 - 충남도, 한국 예술위원회 등 공모사업 유치(32건, 333백만원) - 지역 문화예술행사 및 소규모 문화예술 창작지원(35개 단체, 72백만원)
		품격 높은 공연, 다양한 문화향유·체험 기회 확대	- 품격 높은 기획공연 유치로 문화향유 기회 확대(21회, 829백만원) - 제1회 보령머드 전국합창경연대회, 시립합창단 찾아가는 음악회 등 - 지역에 밀착된 전시 기획, 보령박물관 주말가족 및 전시연계 교육 프로그램 운영(기획특별전 2회, 프로그램 14회)
	한계	보령머드 전국합창경연대회 시민참여 한계	- 19개팀 695명 참가. 첫 대회임에도 불구하고 전국에서 많은 합창단이 대거 참가하였으나 보령시민 참여에 아쉬움 → 시민의 문화향유 기회제공을 위해 시민전용 관람석 마련 등 미비점을 개선·보완, 전국합창경연 대표 브랜드로 승화
노후 문화기반시설 환경 개선		- 기획공연 예매율 평균 93%, 시민 문화향유 기대치가 매우 크나 문예회관 노후화(15년)로 안전사고 우려 및 고품질 공연 제공 미흡 → 문예회관 리모델링 공모사업 선정, 국비확보를 통한 시대와 시민이 만족하는 고품격 공연문화 조성	

자료 : 연차별 주요업무계획 / 2019년 분석자료는 누락

표 4-10. 보령시 문화사업 연도별 성과평가(2/2)

구분		주요 내용
2018	주요 성과	<ul style="list-style-type: none"> - KBS 전국노래자랑 개최(2,500여명 참여) - 제13회 충청남도 국악제 개최(14개 시군 참가) - 다양한 장르의 문화한마당 '보령예술제' 개최 - '제20회 만세보령문화제' 성황리 개최 - 제1회 보령-울진간 미술교류전 개최 - 충남도, 충남문화재단 등 공모사업 선정(25건, 202백만원) - 지역 문화예술행사 및 소규모 문화예술 창작지원(39개 단체, 82백만원)
	한계	<ul style="list-style-type: none"> - 공동기획전 「보령에서 만난 독도」 개최 - 자매도시인 울릉군과 공동으로 진행, 2017년 자매결연 이후 양 지자체의 문화교류를 활성화하고, 우호협력을 다지는 계기 마련 - 초·중등 교과내용과 연계된 교육프로그램 운영(9회, 710명)
	주요 성과	<ul style="list-style-type: none"> - 제20회 만세보령문화제 추진 - 체육(구기)종목 개최 관련 인구감소 및 고령화 등으로 선수선발 애로와 예산의 과다 소요로 구기종목 폐지 요구 → 제21회 추진 시 구기종목은 시장기대회성적으로 대체 검토 - 기본계획 수립 전 읍면동 체육회장과 사전 협의 미흡 → 문화제 개최 전년도 12월까지 읍면동 체육회와 협의, 방침결정 후 읍면동 통보 - 주민자치 프로그램 경연대회 참가팀에 대한 지원금 전무 → 시 대표 참가팀에 대한 참가지원예산 확보 필요
2020	주요 성과	<ul style="list-style-type: none"> - 기획특별전 「길 위의 삶, 보부상」 전시 관련 충남도 내 비지정 보부상 유물 및 진주, 울산 등 타 지역 보부상 관련 단체에서 전시 기획의 아쉬움 → 향후 기획전시 계획 수립 시 학계 및 관련기관 자문 등을 통해 광범위한 자료조사 실시 및 전시계획 반영
	주요 성과	<ul style="list-style-type: none"> - 장암서예관 준공 및 개관 - 서예작품, 문방사우 등 149점 전시
	주요 성과	<ul style="list-style-type: none"> - 광장형 야외공연장 준공 - 2020.6~11, 15억 / 증축(지하1층 446㎡, 지상1층 121.2㎡)
	주요 성과	<ul style="list-style-type: none"> - 위드 코로나 시대를 맞아 비대면 온라인 문화공연 개최 - 문화예술 만세보령 온라인 공연(연극공연, 연주회 등 5회)
	주요 성과	<ul style="list-style-type: none"> - 코로나19 중점 방역관리로 선제적 대응 - 491개소(종교 311, 노래방 109, PC방 32, 게임장 35, 영화관 2, 공연장2)
2021	주요 성과	<ul style="list-style-type: none"> - 보령문화예술회관 시설 개선사업 - (리모델링) 2019.5~2020.6, 3,704백만원 - 노후 무대개선(디지털 시스템)
	한계	<ul style="list-style-type: none"> - 코로나19로 문화예술 위축으로 다양한 콘텐츠 개발 - 시민참여 비대면 문화예술행사 및 기관·단체·동아리와 연계한 다양한 창작예술활동 보급 및 지원
2021	주요 성과	<ul style="list-style-type: none"> - 다양한 문화예술행사 - 보령문화예술제, 보령 영보정 음악제, TV조선 상생콘서트 등 방역수칙을 준수하여 시민들이 함께 즐길 수 있는 행사 진행
	주요 성과	<ul style="list-style-type: none"> - 보령박물관 기획특별전 성공개최 - 기획특별전 : 보령바다-탐험보고, 노플라스틱(2021.8.27~12월/ 1억원) - 역대 기획특별전 기간 중 최다 관람객 유치 : 12,908명 방문
2021	주요 성과	<ul style="list-style-type: none"> - 코로나19로 문화예술콘텐츠 개발 - 비대면 문화예술행사 개최 및 기관·단체·동아리와 연계한 다양한 창작 예술 활동 지원
	한계	<ul style="list-style-type: none"> - 코로나19로 문화예술콘텐츠 개발 - 비대면 문화예술행사 개최 및 기관·단체·동아리와 연계한 다양한 창작 예술 활동 지원

자료 : 연차별 주요업무계획 / 2019년 분석자료는 누락

2.3 사업별 성과평가

- 다음은 2017~2021년 주요업무계획 자료를 기반으로 당초 2차 보령시 문화기본계획에서 제시된 사업과 비교분석하여 성과를 평가함

1) 문화가 일상인 도시

- 전반적으로 사업추진 시기 및 예산은 다소 차이가 발생하였으나, 2차 계획서에 제시된 사업을 대부분 이행한 것으로 나타났고, ‘지역서점 활성화 지원’ 사업만 미추진한 것으로 나타남
- 특히, ‘생활문화 활성화 사업’은 동아리 및 마을공동체를 통한 활동 진행과 이를 위한 생활문화센터, 생활문화플랫폼 등과 같은 인프라를 조성함으로써 이행의 기반을 확보한 것을 알 수 있음. 또한, 페스티벌 등 행사를 개최하여 주민들의 문화활동을 공유하고, 지역의 축제로 확산시킴으로써 생활문화의 비중이 상당히 커졌다고 볼 수 있음
- ‘박물관 문화탐방 활성화’는 ‘보령박물관’을 중심으로 매년 기획특별전과 교육프로그램 운영, 소외계층 대상 체험·전시 등을 지속 지원하고 있으며, 어르신을 포함한 문화소외 계층에게는 찾아가는 문화활동 등의 사업을 통해 문화적 욕구를 해소하도록 지원하고 있음
- ‘상설 문화예술공연 활성화’ 사업은 보령예술제, 전국합창경연대회, 만세보령문화제, 보령 영보정 음악제, 만세보령 전국 서예(회화) 대회 등 다양한 기획 프로그램을 매년 개최하고 있으며, 기존 소규모로만 진행되었던 공연의 규모를 2020년에는 확대하여 다양한 장르의 공연이 가능해졌고, 시민들의 향유 범위 역시 커졌다고 평가됨
- ‘작은도서관’은 보령시 내 생활권 중심으로 조성되어 있고, 계획상에는 이를 활용한 운영사업을 제시함. 그러나 실제 사업은 여기에 머무르지 않고, ‘책 읽어주는 전통시장’ 사업을 통해 점포 내 오디오북 음원을 송출하도록 지원하여 바쁜 일상 속 시민들이 도서관을 직접 찾아가지 않아도 독서문화를 경험하고, 누릴 수 있는 환경을 조성한 생활밀착형 문화사업으로 평가됨
- 계획된 사업 외에도 ‘문화가 일상인 도시’를 구현하기 위해 ‘보령시립도서관’을 새롭게 건립하였고, 코로나19 영향으로 문화프로그램 및 문화시설 등이 기존 오프라인 중심에서 디지털 환경으로 전환된 것이 특징적임

표 4-11. '문화가 일상인 도시' 실행결과 분석

(단위 : 백만원)

세부 사업	계획	집행 실적
계	3,995.0	
생활문화 활성화 사업	194.0	- (2017~2019) 생활문화동호회 페스티벌 개최 - (2017) 웅천 생활문화센터 운영, 행복문화마을 운영(웅두마을) - (2017~2019) 마을공동체 활성화 사업, 1,000백만원 : 10개 마을 창작공간 조성, 문화예술교육 및 문화콘텐츠 조사, 마을공동체 교류(소규모 축제지원, 전통문화활동 경연대회), 홍보·마케팅 - (2020~2021) 주교면 생활문화플랫폼 조성 : 지하1층~지상3층 / 다목적홀·북카페·도서관·공작소/건축면적 372㎡, 연면적 1,427㎡ - (2021) 보령시종합사회복지관 문화사업 지원 : 노래, 서예 등 - (2021~2022) 충남 다가죽 다문화 페스티벌 유치, 80백만원(시비)
문화학교 운영	109.0	- (2017~2019) 문화예술 활성화를 위한 문화학교 운영
박물관 대학 및 박물관 문화탐방 활성화	111.0	- (2017~2021) 보령박물관 기획특별전, 교육프로그램 운영, 소외계층 대상 프로그램 운영(공예 체험, 관람, 문화재 교육 등) - (2021) 상설전시실 개선 사업
상설 문화예술 공연 활성화	150.0	- (2017~2020) 보령예술제, 보령머드전국합창경연대회, 만세보령문화제 개최 - (2019) 바다 춤으로 물들다, "연비어약" 개최, 필하모닉 오케스트라, 제12회 충남예술제 개최 - (2020) 기획공연 규모 확대(다양한 장르 공연 확대), 보령 영보정음악제 개최 - (2021) 만세보령 전국 서예(휘호) 대회
작은도서관 운영	320.0	- (2017) 오천·희망 꿈 작은도서관 운영, 환경개선 - (2021) 책 읽어주는 전통시장 운영 : 점심시간 활용, 점포 내 오디오북 음원 송출 - (2021) 작은도서관 독서·문화프로그램(3개소, 35강좌, 35백만원)
지역서점 활성화 지원	-	- 미추진
찾아가는 영화관 운영	-	- (2017) 찾아가는 농어촌마을 교육·문화 프로그램 보급 : 찾아가는 영화관 등
찾아가는 문화활동 지원	111.0	- (2017) 문화소외계층을 위한 찾아가는 문화활동 사업 지원 - (2018~2020) 방방곡곡 문화공감사업 공연, 문화가 있는 날
문화이용권 사업	1,315.0	- (2018) 청소년·대학생·전입가구 등 할인제도 시행(관련조례 개정)
어르신 문화프로그램 운영	65.0	- (2017) 찾아가는 농어촌마을 교육·문화 프로그램 보급 : 커피바리스타, 서각, 전통악기, 음악·공연, 연극 등
청소년 문화활동 활성화	1,620.0	- (2020) 청소년 대상 복합문화존 조성 : 문화의전당 야외공간 활용 - (2020~2021) 청소년 문화의 집 증축 : 3,600백만원(도 1,080, 시 2,520), 연면적 977㎡
계획 외 진행 사업		
보령시립도서관 건립	17,400	- (2018~2022) 명천동 203-2번지 일원, 연면적 3,717㎡(지상3)
디지털 환경 구축	45	- (2021) 비대면 평생학습 서비스 구축 및 교육환경, 장비구축 등 - (2021) 실시간 영상방송 중계 환경 구축 : 문화예술공연 포함 - 온택트 스마트 도서관 환경 조성(화상강의시스템 구축, 스마트 출입관리 시스템, 전자책·오디오북 서비스 개시 등), 책배달 서비스

2) 문화예술인이 모이는 창조도시

- 문화예술인들이 창작활동 사업은 모두 이행한 것으로 나타남. 그 중 문화예술창작공간인 ‘아트센터’ 조성사업이 가장 대표적인 성과로 볼 수 있고, 시립합창단 및 Art Bank 사업을 통해 지역 예술인들의 활동 기회를 지속적으로 제공하고 있음
- 뿐만 아니라 ‘보령 문화의 전당’의 운영활성화 및 환경개선을 통해 지역 내 문화거점으로 자리매김한 것을 알 수 있는데, 특히, 야외공연장을 개선하여 ‘문화발전소’로 변화시켜 청소년과 지역주민, 고령층 모든 세대들이 이용할 수 있도록 범위를 확장하고 있음

표 4-12. ‘문화예술인이 모이는 창조도시’ 실행결과 분석

(단위 : 백만원)

세부 사업	계획	집행 실적
계	6,463.0	
경찰서 이전부지를 활용한 문화예술창작공간 조성	5,000.0	- (2020~2022)문화예술창작공간 ‘아트센터’ 조성 : 1,100㎡, 시비 50억, 대천동 170-1, 171번지) / 원도심복합업무타운 조성사업과 연계 추진 / 운영사무실, 공연연습실, 전시실, 작품창작실, 공예공방 등 조성
시립합창단 지원	1,070.0	- (2017~2021) 연주회 개최(순회, 정기연주회), 합창연습 정례화, 전국합창경연대회참가, 문화소외계층 초대, 지역행사 지원, 찾아가는 음악회 등 - (2018~2020) 단원 처우개선, 각 파트별 수석단원 신규 보강
대공연장 건립 검토	60.0	- (2018~2019) 문예회관 리모델링(2017년 공모사업 선정)
예술가와의 다양한 소통창구 마련	65.0	- (2018) 지방문화원 활성화 및 향토문화 발굴 육성 - (2018) 문예회관 홈페이지 재구축 : 사용자 중심 콘텐츠 구성과 반응형 웹 구성, 온라인 회원 관리 및 개인정보 강화, 콘텐츠 통합 관리시스템 등 구축
ART BANK 사업	104.0	- (2017~2018) 지역 향토 예술작가 작품 전시기회 제공 - (2018) Art Bank 작품·세계유명작가 작품 버스승강장 전시
소규모 문화예술 창작활동 지원	164.0	- (2017) 소규모 문화예술 창작활동 및 문화예술행사 지원 - (2018~2019) 소규모(전시·출판기념회 등) 행사 개최
계획 외 진행 사업		
보령문화의 전당 운영 활성화 및 환경개선	-	- (2017) 대강당 조명(음향) 설비 보강, 대강당 무대 통로 개설, 임시주차장 개설, LED 등기구 교체, 북카페 직영 운영 - (2018) 보령박물관 신규 전시장 개설 및 내용물 교체, 노후 전시 보조물 개편, 갯벌생태과학관 리노베이션 타당성 조사 - (2019) 야외공연장 개선, 옥상 바닥 방수공사, 부설주차장 공원내 휴게시설(그늘막, 의자) 설치 - (2019~2020) 장암서예관 개관 : 보령문화의 전당 2층 148㎡ - (2019~2021) 야외공연장 개선(문화발전소 조성) : 청소년 문화예술공간 제공(연극실, 음악공연) 및 지역주민 예술활동 지원(생활문화 동호회, 찾아가는 문화활동, 보령예술제 지원), 고령층 요양 힐링서비스 연계 집적화 / 지하1층 및 지상1층 증축, 야외 버스킹 공연장, 주변 정비 - (2020~2021) 디지털 키즈 테마파크 조성(갯벌생태과학관 내 놀이터) - (2021) 장암서예관 활성화 사업 : 프로그램 실시 확대 및 전시작품 교체, 기증작품 보존처리
보령문화예술회관 시설물 유지보수	-	- (2021) 소방공사, 방수공사, 음향장비 교체 등 - (2021) 문예회관 친환경 냉·난방 내연기관 교체
(도시재생) 원도심 활력충전 프로젝트	3,000	- (2018~2020) 대천1동(9, 10~13통 일원) / 도 50%, 시 50%, 연결녹지 정비, 폐철교 정비, 예술열차 조형물 설치 등



3) 고유 문화를 기반으로 한 지역문화 재창출 도시

- 보령의 고유 문화를 활용한 지역문화 재창출은 대부분 이행했으나, 공모사업인 ‘살아 숨 쉬는 향교·서원 만들기’와 ‘문화예술인의 길’ 조성 사업은 미이행된 것으로 확인됨
- 성주산 테마거리 조성 및 성주사지 디지털 자료관 구축, 청소역 인근 역사문화공원 조성 등 지역 명소와 연계한 문화콘텐츠 사업이 많았는데, 스토리텔링을 확장하여 향후에는 지역적 맥락에서 문화자원을 활용하고, 젊은 세대들이 재미있게 공감할 수 있도록 디지털콘텐츠와 연계한 접근이 확충되기를 기대함

표 4-13. ‘고유 문화를 기반으로 한 지역문화 재창출 도시’ 실행결과 분석 (단위 : 백만원)

세부 사업	계획	집행 실적
계	41,256.3	
성주산 남포오석 테마거리 조성사업	9,850.0	- (2016~2020) 멀티광장 조성, 오석벽화, 테마거리, 상징물 등 / 명천동~성주면 일원, 9,000백만원
성주사지 디지털 자료관 구축	7,000.0	- (2015~2019) 디지털 자료관 건립, 사이버 전시관(홈페이지) 구축 - (2017~2021) 성주사지 홍보관 구축사업, 성주리 108-2 일원, 7,000백만원 / 홍보실, 영상·어린이체험실 등 조성
청소역 인근 근대 역사문화공원 조성	800.0	- (2015~2017) 청소역 등록문화재 제305호, 800백만원, 철길체험 산책로, 전시패널, 조경, 편의시설 등 조성
민속·향토문화 육성	285.3	- (2017~2019) 우리고장 역사문화 알리기 강좌 - (2017) 서각 마을 숲대, 장승거리 조성 및 명천 이문구 선생 출생지 주변(관촌마을) 비(碑) 정비 - (2017) 역사·종교자원을 활용한 테마형 관광상품 개발 : 9산선문 성주사지, 충청수영성, 천주교 성지순례길, 고대도 칼 귀츨라프 최초 선교지 등 / 체험마을, 드라마촬영지, 레저관광 등 특색있는 관광콘텐츠 홍보 - (2021) 문화재와 함께하는 전통문화 체험시설 조성(충청수영성, 남포읍성 / 말뚝이 떡먹이기, 활쏘기, 투호놀이 등) - (2019~2022) 토정비결 체험관 건립 : 13,480백만원(국 6,330, 도 1,266, 시 5,884), 토정기념관, 운세체험관, 토정생활관, 걸인청 등 - (2021~2023) 디지털로 누리는 향토문화 콘텐츠 육성 : 문화재 분석, 동영상, VR 등 백과사전 형태의 디지털 구축, 1,000백만원 (국비 150, 시비 850)
문화재 보존 및 계승	18,900.0	- (2017) 충청수영성, 성주사지, 천연기념물, 도지정 문화재 및 향토유적, 전통사찰 등 보수 및 정비, 관리 지속
살아 숨 쉬는 향교·서원 만들기	162.0	- 미추진
전통문화행사 육성	179.0	- (2017) ‘토정 이지함’ 연극 : 지역 역사 속 인물 재조명 - (2017) ‘보령의 바다’를 주제로 한 창작무용 - (2018) 토정 이지함 시집 발간 - (2021) 보령의 역사적 인물 및 문화유산 강연을 통한 학생들의 올바른 역사인식 확립과 자긍심 고취
역세권과 원도심을 연결하는 「문화예술인의 길」 조성	4,080.0	- 미추진

4) 협력하고 수렴하는 문화협치 도시

- 문화협치 도시를 구현하기 위해 기존 계획에 제시된 대부분의 사업을 이행하였음. 그러나 ‘메세나 운동 활성화’ 사업만 미이행한 것으로 확인되었음
- 문화예술인들의 지역과 협업하여 공공프로젝트를 시행함으로써 일자리를 창출하고, 외부 문화예술인들이 보령에 유입될 수 있는 인센티브제 운영, 그 외 인구감소 등과 같은 여러 지역적 이슈를 문화예술로 해석하고 표현할 수 있는 기회 등을 제공함으로써 민·관이 함께하는 협치를 구현하고 있음
- 향후 미이행한 메세나 운동을 실현하여 문화창작활동을 하는 예술인(예술단체)들이 더욱 많아지고, 역량을 높일 수 있도록 육성하기를 기대함

표 4-14. ‘협력하고 수렴하는 문화협치 도시’ 실행결과 분석

(단위 : 백만원)

세부 사업	계획	집행 실적
계	3,831.0	
메세나 운동 활성화	90.0	- 미추진
보령 공공예술프로젝트	200.0	- (2020~2021) 공공미술 프로젝트 : 지역미술인 일자리창출 및 공공미술 작품 설치
문화예술분야 재능기부 활동 지원	90.0	- (2017) 지역관광활성화 프로그램 내실화를 위한 지역 문화예술인 참여 적극 유도
문화예술단체 지원	611.0	- (2019) 지방문화원 활성화 및 향토문화 발굴육성 - (2020~2021) 문화예술창작지원 공모사업 인구 인센티브제 운영
민·관이 함께하는 문화행사 활성화	2,840.0	- (2017) 문화가 있는 날 운영 : 문학관 앞 야외무대 - (2018~2019) 울진군(미술협회)와 교류전 - (2021) 인구감소 위기 극복을 위한 문화공모 작품전 개최 - (2018~2022) 고교생 해외문화 탐방 지원 : 고교 우수 신입생 25명, 500백만원(시비, 연간 100백만원) / 2020년까지 지원하였으나 코로나19 장기화로 해외연수 불가

- 문체부의 제1차 지역문화진흥기본계획은 「문화로 행복한 지역 창조」를 비전으로 하여 ‘지역문화 역량강화’, ‘지역문화 격차해소’, ‘지역문화 발굴창조」를 전략으로 세움. 이에 문화 기반 확충과 문화재생 확대, 생활문화 프로그램 확장 등의 성과를 보였음. 그러나 여전히 지역 문화격차가 상존하고, 문화 관련 전담기관 부재로 자율성의 한계가 나타남
- 이에 제2차 지역문화진흥기본계획에서는 「포용과 혁신의 지역문화」를 비전으로 세우고 ‘문화자치 생태계 구축’, ‘생활기반 문화환경 조성’, ‘개성있는 문화 발굴·활용’, ‘문화적 가치로 지역의 혁신과 발전’이라는 전략을 수립
- 충남도의 경우 ‘지역문화 균형발전’을 위해 전문인력 양성 등 소프트웨어 지원사업을 1차 시행계획의 가장 큰 성과로 평가하였으나 의견수렴 과정에 있어 미흡함을 한계로 보았음
- 이에 제2차 지역문화진흥시행계획에서는 「문화로 행복하고 풍요로운 충남」을 비전으로 정하고, ‘문화자치 실현’, ‘생활기반 문화환경 조성’, ‘창의적인 문화자산 발굴 및 활용’, ‘미래의 가치를 열어가는 지역문화」를 주요 전략으로 수립
- 한편, 보령의 제1차 문화기본계획(2012~2016년)을 살펴보면, 「함께 누리는 문화, 삶이 풍요로운 보령」을 비전으로 세우고 ‘문화계승’, ‘문화생태계 구축을 통한 문화기반 확대’, ‘시민주도·참여의 문화복지 구현’, ‘문화상품 개발 및 마케팅 추진」을 전략으로 수립
 - 1차 계획에서 총 39개의 사업을 계획하였으나 ‘지속’ 10개, ‘변형’ 1개, ‘미실시 및 폐지’ 28개, ‘추가사업’ 20개로 총 31개의 사업을 추진함. 그러나 기존 계획 사업 시행률은 35.4%임
- 제2차 보령시 문화기본계획(2017~2021년)은 「문화로 행복한 문화공유도시, 보령」을 비전으로 세우고 ‘문화가 일상인 도시’, ‘문화예술인이 모이는 창조도시’, ‘고유 문화를 기반으로 한 지역문화 재창출 도시’, ‘협력하고 수렴하는 문화협치 도시」를 과제로 정함
- 주요업무계획 중심으로 이행평가를 진행한 결과 기존 보령 문화의 전당, 보령박물관 뿐만 아니라 생활문화센터, 생활문화플랫폼, 작은도서관, 아트센터, 성주산 테마거리 조성 등의 하드웨어를 새롭게 구축함으로써 문화를 가깝게 접할 기회가 많아지고, 문화예술인의 창작활동 기반 역시 개선되었다고 볼 수 있음. 또한, 코로나19의 여파로 디지털 콘텐츠 기반이 기존 계획보다 규모가 커짐에 따라 관련 지원 시스템 구축도 활발하게 이루어짐
- 그러나 취약계층의 지원 범위가 한정적이고, 문화예술 관련 전담인력 및 기관이 부족하여 소통체계가 불확실하며, 마을 혹은 주민들의 창작 콘텐츠 발굴은 한계로 나타남. 또한 평생교육 기반 문화예술 활동이 많아 문화교육 전문 인재 양성이 강화될 필요가 있음



제5장 수요조사 분석

01. 설문조사
02. 시사점

보령시 지역문화진흥시행계획 수립 연구용역

1. 응답자 일반현황

표 5-1. 설문조사 응답자 일반현황

(단위 : 명)

구분		빈도	비율	구분		빈도	비율
성별	남자	128	40.0%	거주지역	웅천읍	21	6.6%
	여자	192	60.0%		주포면	18	5.6%
	합계	320	100.0%		주교면	18	5.6%
연령	20대	11	3.4%		오천면	18	5.6%
	30대	32	10.0%		천북면	19	5.9%
	40대	70	21.9%		청소면	20	6.3%
	50대	106	33.1%		청라면	20	6.3%
	60대 이상	101	31.6%		남포면	18	5.6%
	무응답	0	0.0%		주산면	21	6.6%
	합계	320	100.0%		미산면	20	6.3%
	최종학력	중학교 졸업 이하	30		9.4%	성주면	20
고등학교 졸업		204	63.7%		대천1동	20	6.3%
대학교 재학		3	0.9%		대천2동	21	6.6%
대학 졸업		83	25.9%		대천3동	22	6.9%
합계		320	100.0%		대천4동	22	6.9%
보령시 거주기간	1년 미만	4	1.3%	대천5동	22	6.9%	
	1년 ~ 5년	37	11.6%	합계	320	100.0%	
	6년 ~ 10년	62	19.4%	직업	농·임·축·수산업	49	15.3%
	11년 ~ 15년	63	19.7%		서비스업	94	29.4%
	16년 ~ 20년	76	23.8%		기술직	20	6.3%
	21년 이상	78	24.4%		사무직	45	14.1%
	합계	320	100.0%		전문직	8	2.5%
한 달 평균 수입	100만원 미만	22	6.9%		전업주부	21	6.6%
	100만원 ~ 199만원	98	30.6%		학생	2	0.6%
	200만원 ~ 299만원	130	40.6%		교육직	25	7.8%
	300만원 ~ 399만원	56	17.5%		무직	1	0.3%
	400만원 ~ 499만원	8	2.5%		기타	54	16.9%
	500만원 ~ 599만원	5	1.6%	무응답	1	0.3%	
	무응답	1	0.3%	합계	320	100.0%	
	합계	320	100.0%	혼인상태	미혼	29	9.1%
문화종사자 여부	문화예술 관련 종사자	12	3.8%		기혼	268	83.8%
	해당없음	306	95.6%		기타	21	6.6%
	무응답	2	0.6%		무응답	2	0.6%
	합계	320	100.0%		합계	320	100.0%



2. 문화향유 및 문화활동

2.1 삶의 질 만족도

1) 문화예술 관련 종사자

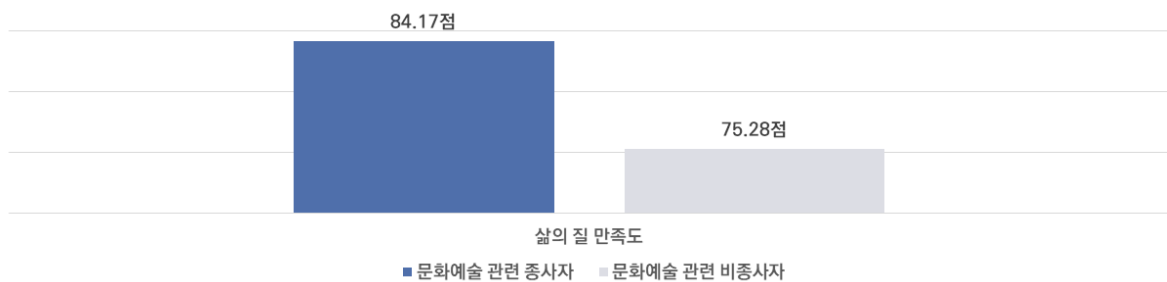
SUMMARY

문화예술 종사자(84.17점) > 문화예술 비종사자(75.28점)

- 문화예술 관련 종사자 여부에 따른 삶의 질 만족도 조사결과를 살펴보면, ‘문화예술 관련 종사자’의 삶의 질 만족도는 84.17점으로 ‘문화예술 관련 비종사자(75.28점)’ 보다 8.89점 더 높은 것으로 나타남

표 5-2. 삶의 질 만족도_문화예술 관련 종사자 여부

(단위 : 명)



구분		문화예술 관련 종사자	문화예술 관련 비종사자	전체
삶의 질 만족도	빈도	12	306	318
	평균	84.17점	75.28점	75.61점

2) 연령별

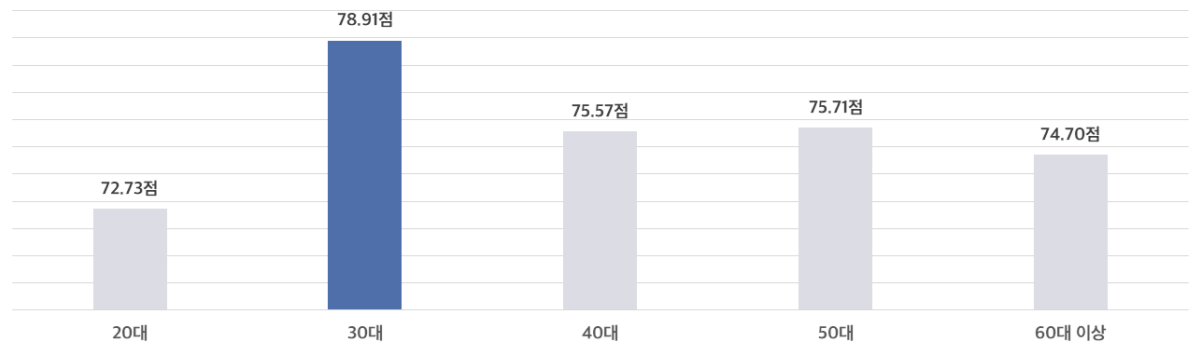
SUMMARY

30대의 삶의 질 만족도 가장 ↑ / 20대의 삶의 질 만족도 가장 ↓

- 연령에 따른 삶의 질 만족도에 대한 조사결과를 살펴보면, '30대'의 삶의 질 만족도가 78.91점으로 가장 '높게' 나타났고, 다음으로 '50대' 75.71점, '40대' 75.57점, '60대 이상' 74.70점, '20대' 72.73점 등의 순으로 집계됨

표 5-3. 삶의 질 만족도_연령별

(단위 : 명)



구분		20대	30대	40대	50대	60대 이상	전체
삶의 질 만족도	빈도	11	32	70	106	101	320
	평균	72.73점	78.91점	75.57점	75.71점	74.70점	75.58점



2.2 문화적 욕구 충족에 따른 삶의 질 만족도 변화

1) 문화예술 관련 종사자 여부

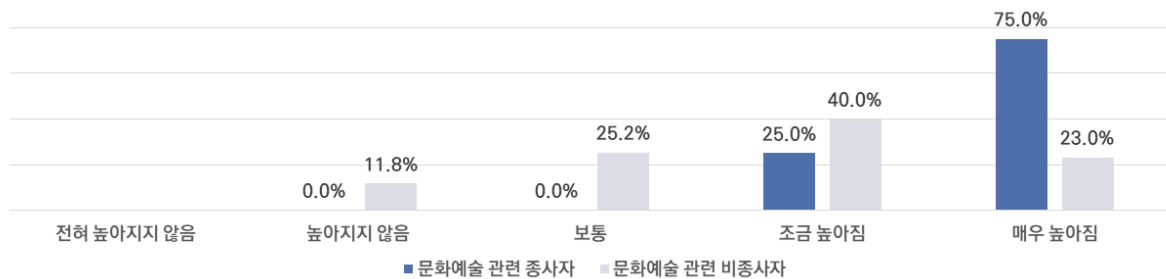
SUMMARY

문화예술 종사자 : '매우 높아짐(75.0%)' 응답 비율 가장 ↑
 문화예술 비종사자 : '조금 높아짐(40.0%)' 응답 비율 가장 ↑

- (문화예술 관련 종사자) '매우 높아짐' 75.0%, '조금 높아짐' 25.0%, 그 외 응답 비율은 0.0%로 나타남
- (비종사자) '조금 높아짐' 40.0%, '보통' 25.2%, '매우 높아짐' 23.0%, '높아지지 않음' 11.8% 등의 순으로 집계

표 5-4. 문화적 욕구 충족에 따른 삶의 질 만족도 변화_문화예술 관련 종사자 여부

(단위 : 명)



구분		문화예술 관련 종사자	문화예술 관련 비종사자	전체
전혀 높아지지 않음	빈도	-	-	-
	비율	-	-	-
높아지지 않음	빈도	0	36	36
	비율	0.0%	11.8%	11.4%
보통	빈도	0	77	77
	비율	0.0%	25.2%	24.3%
조금 높아짐	빈도	3	122	125
	비율	25.0%	40.0%	39.4%
매우 높아짐	빈도	9	70	79
	비율	75.0%	23.0%	24.9%
합계	빈도	12	305	317
	비율	100.0%	100.0%	100.0%

2) 연령별

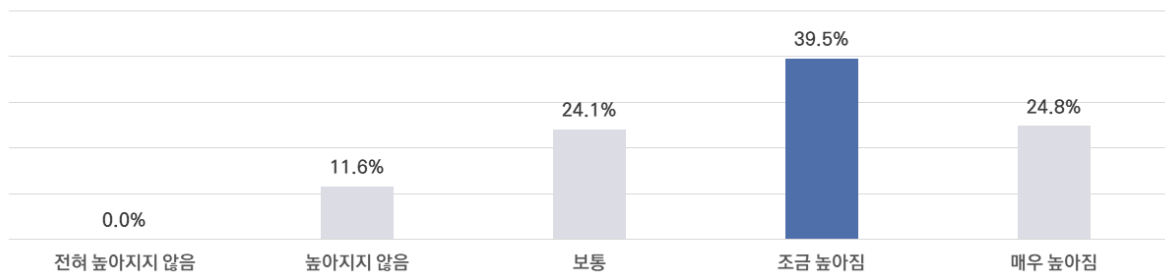
SUMMARY

20대 : '보통(36.4%)'에 응답한 비율 가장 ↑
 20대 외 : '조금 높아짐'에 응답한 비율 가장 ↑

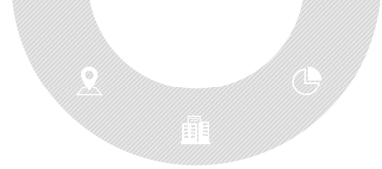
- 연령별 문화적 욕구 충족에 따른 삶의 질 만족도 변화 조사결과를 살펴보면, '20대'의 경우 '보통'에 응답한 비율이 36.4%로 가장 높게 나타남
- 반면, 20대를 제외한 연령대의 경우 '조금 높아짐' 응답 비율이 각 43.8%(30대), 52.9%(40대), 38.1%(50대), 32.7%(60대 이상)로 가장 높게 나타남

표 5-5. 문화적 욕구 충족에 따른 삶의 질 만족도 변화_연령별

(단위 : 명)



구분		20대	30대	40대	50대	60대 이상	전체
전혀 높아지지 않음	빈도	-	-	-	-	-	-
	비율	-	-	-	-	-	-
높아지지 않음	빈도	3	0	3	13	18	37
	비율	27.3%	0.0%	4.3%	12.4%	17.8%	11.6%
보통	빈도	4	6	13	26	28	77
	비율	36.4%	18.8%	18.6%	24.8%	27.7%	24.1%
조금 높아짐	빈도	2	14	37	40	33	126
	비율	18.2%	43.8%	52.9%	38.1%	32.7%	39.5%
매우 높아짐	빈도	2	12	17	26	22	79
	비율	18.2%	37.5%	24.3%	24.8%	21.8%	24.8%
합계	빈도	11	32	70	105	101	319
	비율	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%



2.3 코로나19 이전 문화생활 참여 빈도

1) 문화예술 관련 종사자 여부

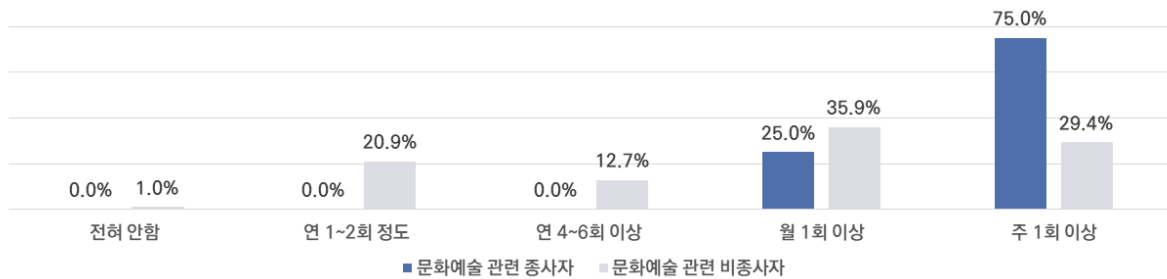
SUMMARY

문화예술 종사자 : '주 1회 이상(75.0%)' 응답 비율 가장 ↑
 문화예술 비종사자 : '월 1회 이상(35.9%)' 응답 비율 가장 ↑

- 코로나19 이전 문화생활 참여 빈도를 살펴보면, '월 1회 이상'이 35.5%로 가장 많았고, 다음으로 '주 1회 이상' 31.1%, '연 1~2회 정도' 20.1%, '연 4~6회 이상' 12.3% 등의 순으로 나타남
- (문화예술 관련 종사자) 코로나19 이전 문화생활 참여 빈도 : '주 1회 이상' 75.0%, '월 1회 이상' 25.0%
- (비종사자) '월 1회 이상' 35.9%, '주 1회 이상' 29.4%, '연 1~2회 정도' 20.9%, '연 4~6회 이상' 12.7% 등의 순으로 집계

표 5-6. 코로나19 이전 문화생활 참여 빈도_문화예술 관련 종사자 여부

(단위 : 명)



구분		문화예술 관련 종사자	문화예술 관련 비종사자	전체
전혀 안함	빈도	0	3	3
	비율	0.0%	1.0%	0.9%
연 1~2회 정도	빈도	0	64	64
	비율	0.0%	20.9%	20.1%
연 4~6회 이상	빈도	0	39	39
	비율	0.0%	12.7%	12.3%
월 1회 이상	빈도	3	110	113
	비율	25.0%	35.9%	35.5%
주 1회 이상	빈도	9	90	99
	비율	75.0%	29.4%	31.1%
합계	빈도	12	306	318
	비율	100.0%	100.0%	100.0%

2) 연령별

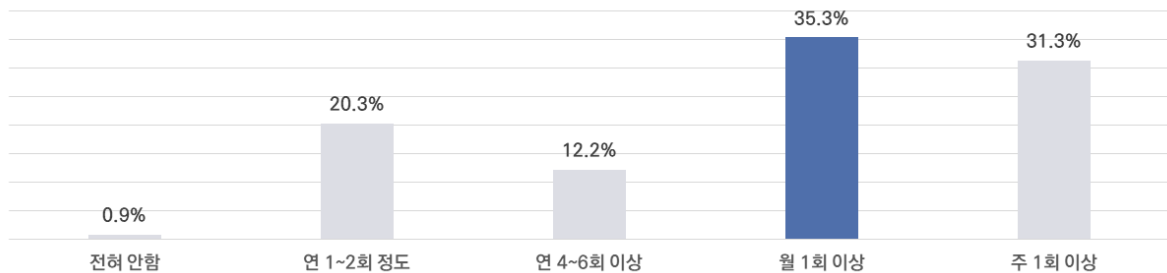
SUMMARY

‘월 1회 참여’ 비율 : 20대(63.3%) > 30대(59.4%) > 40대(58.6%)

- 전연령층의 코로나19 이전 문화생활 참여 빈도를 살펴보면, ‘월 1회 이상’이 35.3%로 가장 많았고, 다음으로 ‘주 1회 이상’ 31.3%, ‘연 1~2회 정도’ 20.3%, ‘연 4~6회 이상’ 12.2% 등의 순으로 나타남
- 연령별 코로나19 이전 문화생활 참여 빈도 조사결과를 살펴보면, ‘20대’·‘30대’·‘40대’의 경우 ‘월 1회 이상’에 응답한 비율이 각 63.6%(20대), 59.4%(30대), 58.6%(40대)로 가장 높게 나타남
- 반면, ‘50대’, ‘60대 이상’의 연령에서는 ‘주 1회 이상’에 응답한 비율이 각 34.0%(50대), 33.7%(60대 이상)로 가장 높게 나타남

표 5-7. 코로나19 이전 문화생활 참여 빈도_연령별

(단위 : 명)



구분		20대	30대	40대	50대	60대 이상	전체
전혀 안함	빈도	0	0	0	1	2	3
	비율	0.0%	0.0%	0.0%	0.9%	2.0%	0.9%
연 1~2회 정도	빈도	0	2	4	30	29	65
	비율	0.0%	6.3%	5.7%	28.3%	28.7%	20.3%
연 4~6회 이상	빈도	1	3	6	12	17	39
	비율	9.1%	9.4%	8.6%	11.3%	16.8%	12.2%
월 1회 이상	빈도	7	19	41	27	19	113
	비율	63.6%	59.4%	58.6%	25.5%	18.8%	35.3%
주 1회 이상	빈도	3	8	19	36	34	100
	비율	27.3%	25.0%	27.1%	34.0%	33.7%	31.3%
합계	빈도	11	32	70	106	101	320
	비율	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%



2.4 코로나19 이후 문화생활 참여 빈도

1) 문화예술 관련 종사자 여부

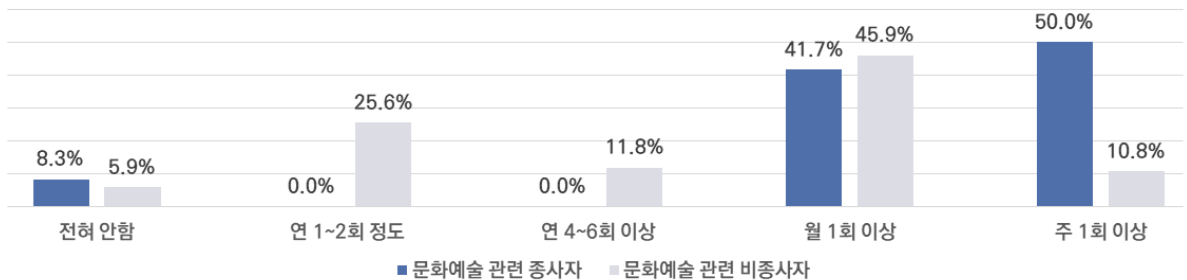
SUMMARY

문화예술 종사자 : '주 1회 이상(50.0%)' 응답 비율 가장 ↑
 문화예술 비종사자 : '월 1회 이상(45.9%)' 응답 비율 가장 ↑

- (문화예술 관련 종사자) '주1회 이상' 50.0%, '월 1회 이상' 41.7%, '전혀 안함' 8.3%, 그 외 응답 비율은 0.0%로 나타남
- (비종사자) '월 1회 이상' 45.9%, '연 1~2회 정도' 25.6%, '연 4~6회 이상' 11.8%, '주 1회 이상' 10.8% 등의 순으로 집계

표 5-8. 코로나19 이후 문화생활 참여 빈도_문화예술 관련 종사자 여부

(단위 : 명)



구분		문화예술 관련 종사자	문화예술 관련 비종사자	전체
전혀 안함	빈도	1	18	19
	비율	8.3%	5.9%	6.0%
연 1~2회 정도	빈도	0	78	78
	비율	0.0%	25.6%	24.6%
연 4~6회 이상	빈도	0	36	36
	비율	0.0%	11.8%	11.4%
월 1회 이상	빈도	5	140	145
	비율	41.7%	45.9%	45.7%
주 1회 이상	빈도	6	33	39
	비율	50.0%	10.8%	12.3%
합계	빈도	12	305	317
	비율	100.0%	100.0%	100.0%

2) 연령별

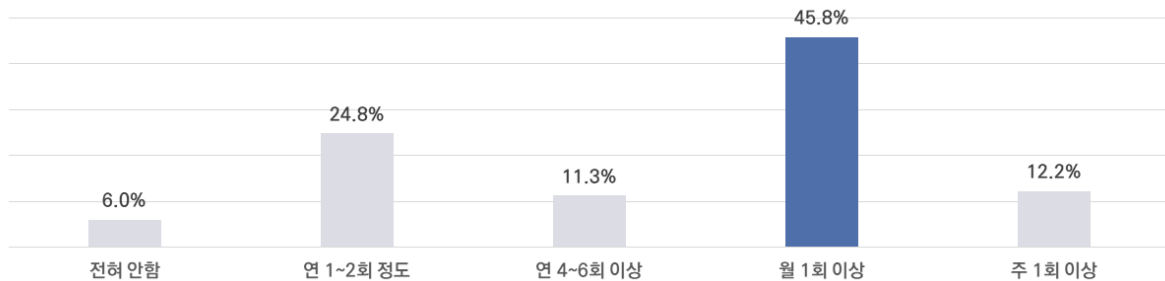
SUMMARY

(전연령층) 1순위로 '월 1회 이상' 참여

- 연령별 코로나19 이후 문화생활 참여 빈도에 관한 조사결과 전연령층에서 '월 1회 이상' 응답 비율이 각 63.6%(20대), 65.6%(30대), 40대(64.3%), 50대(34.0%), 60대 이상(37.0%)로 가장 높게 나타남

표 5-9. 코로나19 이후 문화생활 참여 빈도_연령별

(단위 : 명)



구분		20대	30대	40대	50대	60대 이상	전체
전혀 안함	빈도	0	2	3	7	7	19
	비율	0.0%	6.3%	4.3%	6.6%	7.0%	6.0%
연 1~2회 정도	빈도	0	2	8	35	34	79
	비율	0.0%	6.3%	11.4%	33.0%	34.0%	24.8%
연 4~6회 이상	빈도	2	4	9	11	10	36
	비율	18.2%	12.5%	12.9%	10.4%	10.0%	11.3%
월 1회 이상	빈도	7	21	45	36	37	146
	비율	63.6%	65.6%	64.3%	34.0%	37.0%	45.8%
주 1회 이상	빈도	2	3	5	17	12	39
	비율	18.2%	9.4%	7.1%	16.0%	12.0%	12.2%
합계	빈도	11	32	70	106	100	319
	비율	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%

2.5 문화생활 참여 빈도가 낮은 이유

1) 문화예술 관련 종사자 여부

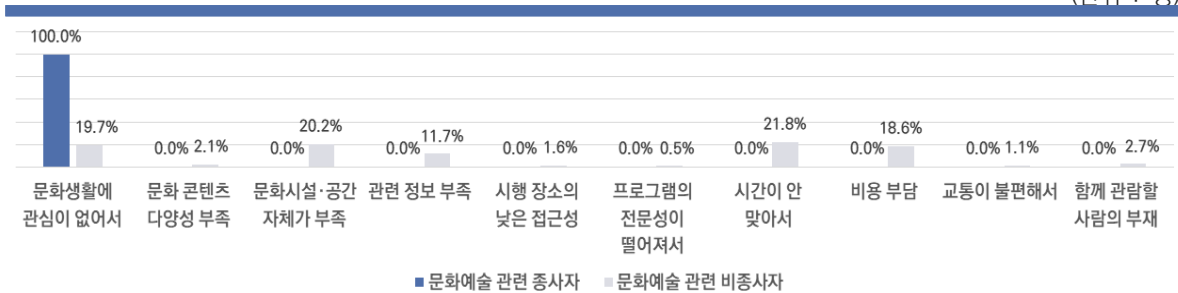
SUMMARY

문화예술 종사자 : '문화생활에 관심이 없어서(100.0%)' 응답 비율 가장 ↑
 문화예술 비종사자 : '시간이 안 맞아서(21.8%)' 응답 비율 가장 ↑

- 문화예술 관련 비종사자의 참여 빈도가 낮은 이유로 '시간이 안 맞아서'에 응답한 비율이 21.8%로 가장 높게 나타났고, 다음으로 '문화시설·공간 자체가 부족' 20.2% 등의 순으로 집계됨

표 5-10. 문화생활 참여 빈도가 낮은 이유_문화예술 관련 종사자 여부

(단위 : 명)



구분		문화예술 관련 종사자	문화예술 관련 비종사자	전체
문화생활에 관심이 없어서	빈도	1	37	38
	비율	100.0%	19.7%	20.1%
문화 콘텐츠 다양성 부족	빈도	0	4	4
	비율	0.0%	2.1%	2.1%
문화시설·공간 자체가 부족	빈도	0	38	38
	비율	0.0%	20.2%	20.1%
관련 정보 부족	빈도	0	22	22
	비율	0.0%	11.7%	11.6%
시행 장소의 낮은 접근성	빈도	0	3	3
	비율	0.0%	1.6%	1.6%
프로그램의 전문성이 떨어져서	빈도	0	1	1
	비율	0.0%	0.5%	0.5%
시간이 안 맞아서	빈도	0	41	41
	비율	0.0%	21.8%	21.7%
비용 부담	빈도	0	35	35
	비율	0.0%	18.6%	18.5%
교통이 불편해서	빈도	0	2	2
	비율	0.0%	1.1%	1.1%
함께 관람할 사람의 부재	빈도	0	5	5
	비율	0.0%	2.7%	2.6%
합계	빈도	1	188	189
	비율	100.0%	100.0%	100.0%

2) 연령별

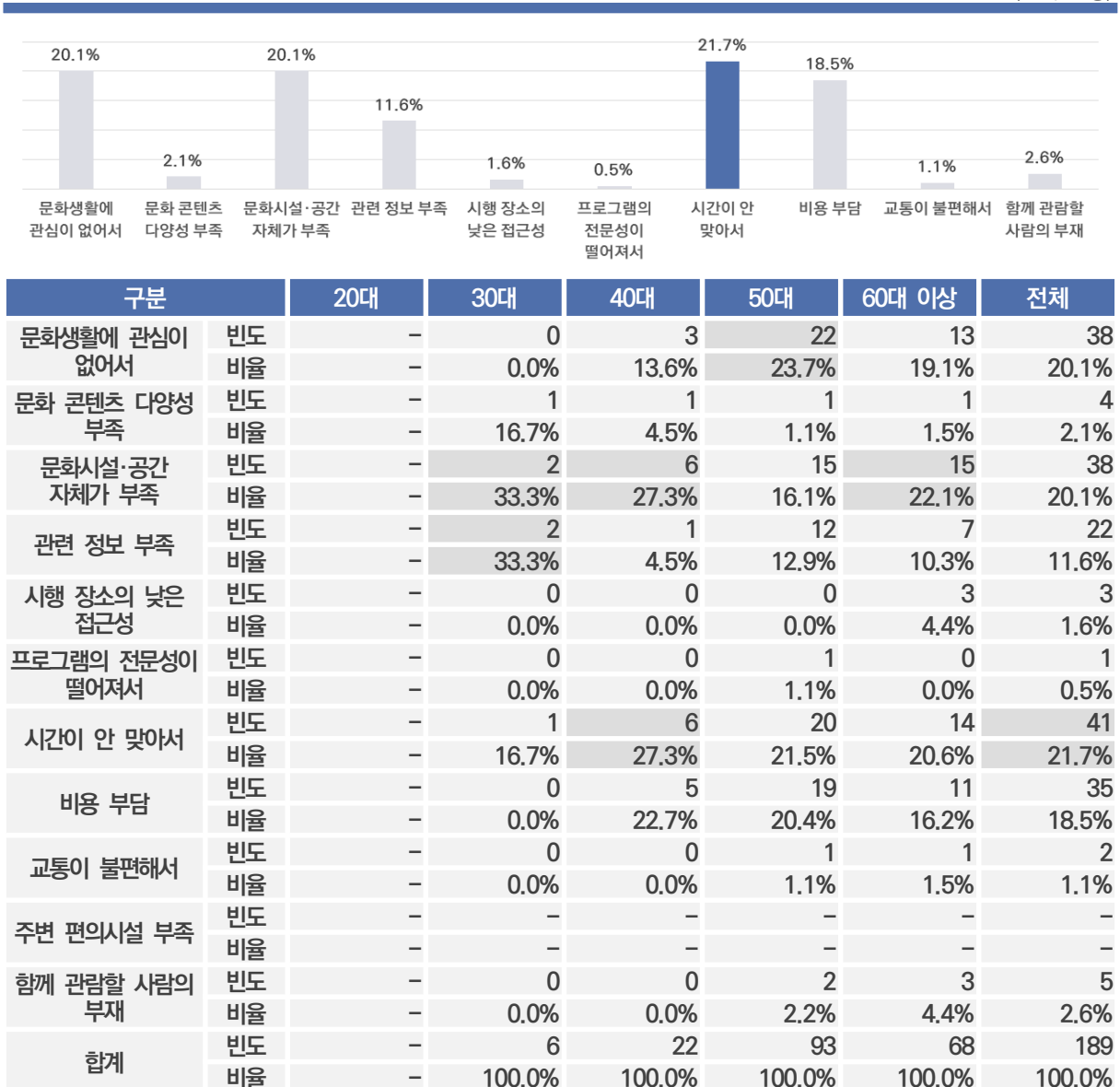
SUMMARY

(전연령층) 1순위로 '시간이 안 맞아서'에 응답

- 연령별 문화생활 참여 빈도가 낮은 이유 조사결과를 살펴보면, 30대는 '문화시설·공간 자체가 부족', '관련 정보 부족'에 응답한 비율이 각 33.3%로 가장 높게 나타남
- 반면, 40대의 경우 '문화시설·공간 자체가 부족', '시간이 안 맞아서'에 응답한 비율이 각 27.3%로 가장 높게 나타남

표 5-11. 문화생활 참여 빈도가 낮은 이유_연령별

(단위 : 명)





2.6 평소 주로 참여하는 문화생활 유형

1) 문화예술 관련 종사자 여부

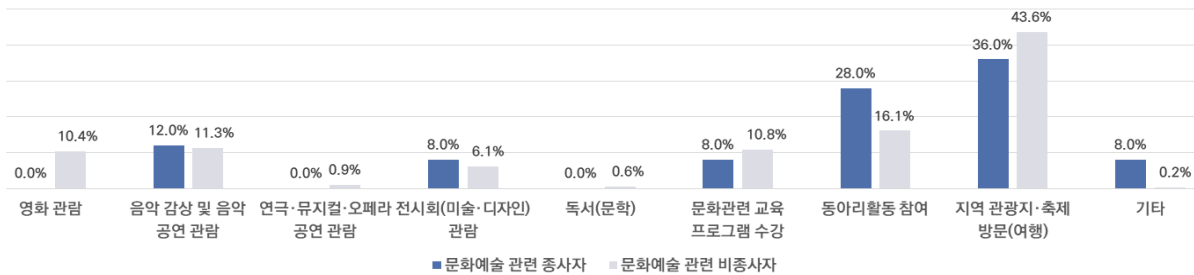
SUMMARY

종사자 & 비종사자 모두 '지역 관광지·축제 방문' 참여 비율 가장 ↑

- (문화예술 관련 종사자) 평소 주로 참여하는 문화생활 유형 조사결과를 살펴보면, '지역 관광지·축제 방문(여행)'에 응답한 비율이 36.0%로 가장 높게 나타남
- (비종사자) '지역 관광지·축제 방문(여행)'에 응답한 비율이 43.6%로 가장 높게 나타남

표 5-12. 평소 주로 참여하는 문화생활 유형_문화예술 관련 종사자 여부

(단위 : 명)



구분		문화예술 관련 종사자	문화예술 관련 비종사자	전체
영화 관람	빈도	0	56	56
	비율	0.0%	10.4%	9.9%
음악 감상 및 음악 공연 관람	빈도	3	61	64
	비율	12.0%	11.3%	11.3%
연극·뮤지컬·오페라 공연 관람	빈도	0	5	5
	비율	0.0%	0.9%	0.9%
전시회(미술·디자인) 관람	빈도	2	33	35
	비율	8.0%	6.1%	6.2%
독서(문학)	빈도	0	3	3
	비율	0.0%	0.6%	0.5%
문화관련 교육 프로그램 수강	빈도	2	58	60
	비율	8.0%	10.8%	10.6%
동아리활동 참여	빈도	7	87	94
	비율	28.0%	16.1%	16.7%
지역 관광지·축제 방문(여행)	빈도	9	235	244
	비율	36.0%	43.6%	43.3%
기타	빈도	2	1	3
	비율	8.0%	0.2%	0.5%
합계	빈도	25	539	564
	비율	100.0%	100.0%	100.0%

2) 연령별

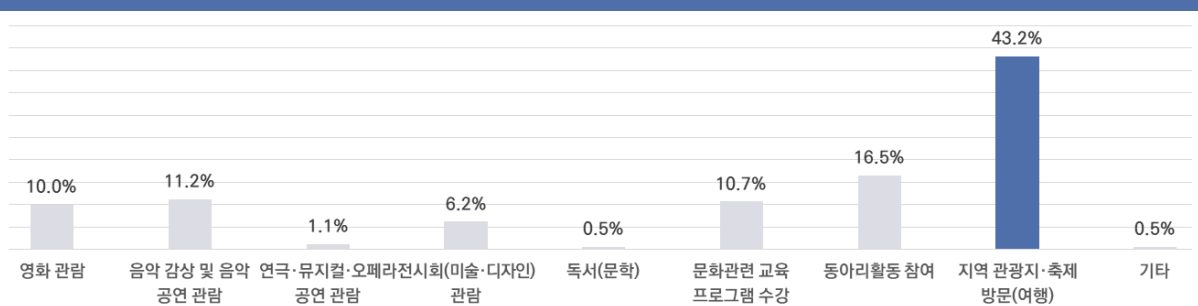
SUMMARY

20대 : '영화 관람(40.9%)'에 응답한 비율 가장 ↑
 60대 이상 : '지역 관광지·축제 방문(47.8%)'에 응답한 비율 가장 ↑

- 연령별 평소 주로 참여하는 문화생활 유형 조사결과를 살펴보면, '20대'의 경우 '영화 관람'에 응답한 비율이 40.9%로 가장 높게 나타남
- 반면, 60대 이상의 경우 지역 관광지·축제 방문(여행)이 47.8%로 가장 높게 나타남

표 5-13. 평소 주로 참여하는 문화생활 유형_연령별

(단위 : 명)



구분		20대	30대	40대	50대	60대 이상	전체
영화 관람	빈도	9	16	17	8	7	57
	비율	40.9%	23.2%	11.4%	4.7%	4.4%	10.0%
음악 감상 및 음악 공연 관람	빈도	2	13	16	13	20	64
	비율	9.1%	18.8%	10.7%	7.6%	12.6%	11.2%
연극·뮤지컬·오페라 공연 관람	빈도	0	1	0	3	2	6
	비율	0.0%	1.4%	0.0%	1.8%	1.3%	1.1%
전시회(미술·디자인) 관람	빈도	1	4	19	6	5	35
	비율	4.5%	5.8%	12.8%	3.5%	3.1%	6.2%
독서(문학)	빈도	0	1	2	0	0	3
	비율	0.0%	1.4%	1.3%	0.0%	0.0%	0.5%
문화관련 교육 프로그램 수강	빈도	0	2	7	24	28	61
	비율	0.0%	2.9%	4.7%	14.1%	17.6%	10.7%
동아리활동 참여	빈도	4	7	30	32	21	94
	비율	18.2%	10.1%	20.1%	18.8%	13.2%	16.5%
지역 관광지·축제 방문(여행)	빈도	6	25	58	81	76	246
	비율	27.3%	36.2%	38.9%	47.6%	47.8%	43.2%
기타	빈도	0	0	0	3	0	3
	비율	0.0%	0.0%	0.0%	1.8%	0.0%	0.5%
합계	빈도	22	69	149	170	159	569
	비율	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%



2.7 문화생활 참여 목적

1) 문화예술 관련 종사자 여부

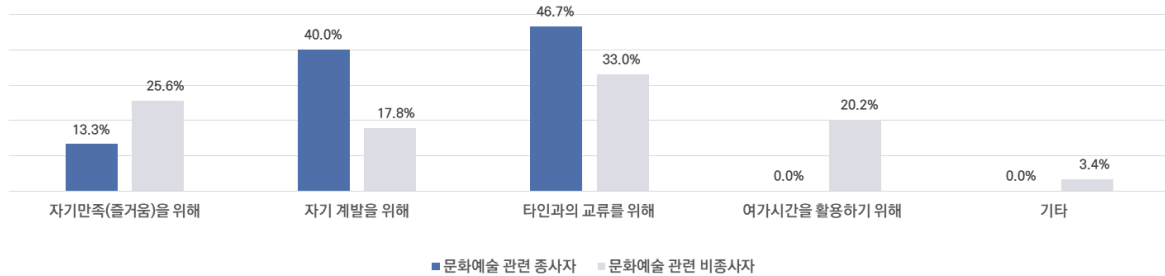
SUMMARY

종사자 & 비종사자 모두 '타인과의 교류를 위해' 참여 비율 가장 ↑

- 문화예술 관련 종사자의 문화생활 참여 목적 조사결과를 살펴보면, '타인과의 교류를 위해'에 응답한 비율이 46.7%로 가장 높게 나타났고, 다음으로 '자기 개발을 위해' 40.0%등의 순으로 나타남
- 문화예술 관련 비종사자의 조사결과를 살펴보면, '타인과의 교류를 위해'에 응답한 비율이 33.0%로 가장 높게 나타났고, 다음으로 '자기만족(즐거움)을 위해' 25.6%, '여가시간을 활용하기 위해' 20.2% 등의 순으로 집계됨

표 5-14. 문화생활 참여 목적_문화예술 관련 종사자 여부

(단위 : 명)



구분		문화예술 관련 종사자	문화예술 관련 비종사자	전체
자기만족(즐거움)을 위해	빈도	2	76	78
	비율	13.3%	25.6%	25.0%
자기 계발을 위해	빈도	6	53	59
	비율	40.0%	17.8%	18.9%
타인과의 교류를 위해	빈도	7	98	105
	비율	46.7%	33.0%	33.7%
여가시간을 활용하기 위해	빈도	0	60	60
	비율	0.0%	20.2%	19.2%
기타	빈도	0	10	10
	비율	0.0%	3.4%	3.2%
합계	빈도	15	297	312
	비율	100.0%	100.0%	100.0%

2) 연령별

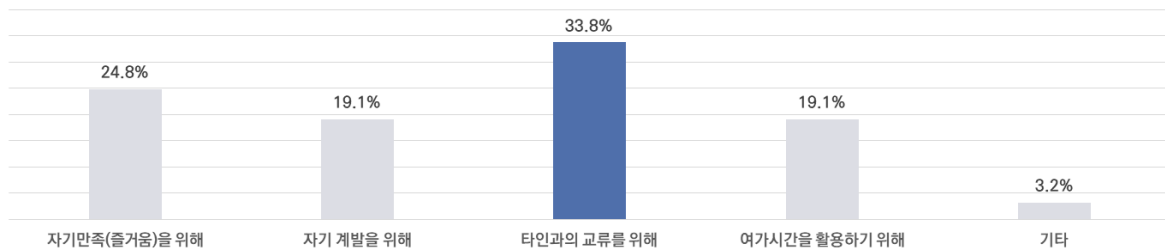
SUMMARY

40대 이상 목적 1순위 : '타인과의 교류를 위해'

- 연령별 문화생활 참여 목적에 관한 조사결과, '타인과의 교류를 위해'로 응답한 비율이 33.8%로 가장 높았고, 다음은 '자기만족(즐거움)을 위해' 24.8%, '여가시간을 활용하기 위해'·'자기 계발을 위해' 각 19.1%, '기타' 3.2% 순으로 나타남
- 연령별 문화생활 참여 목적에 관한 조사결과를 살펴보면, '20대'의 경우 '여가시간을 활용하기 위해'로 응답한 비율이 44.4%로 가장 높게 나타남
- 반면, '30대'의 경우 '자기만족(즐거움)을 위해'로 응답한 비율이 48.6%로 가장 높게 나타남

표 5-15. 문화생활 참여 목적_연령별

(단위 : 명)



구분		20대	30대	40대	50대	60대 이상	전체
자기만족(즐거움)을 위해	빈도	3	17	18	18	22	78
	비율	33.3%	48.6%	25.0%	17.5%	23.2%	24.8%
자기 계발을 위해	빈도	0	5	18	20	17	60
	비율	0.0%	14.3%	25.0%	19.4%	17.9%	19.1%
타인과의 교류를 위해	빈도	2	4	18	45	37	106
	비율	22.2%	11.4%	25.0%	43.7%	38.9%	33.8%
여가시간을 활용하기 위해	빈도	4	8	11	18	19	60
	비율	44.4%	22.9%	15.3%	17.5%	20.0%	19.1%
기타	빈도	0	1	7	2	0	10
	비율	0.0%	2.9%	9.7%	1.9%	0.0%	3.2%
합계	빈도	9	35	72	103	95	314
	비율	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%

2.8 문화활동 및 관람 시 동반자

1) 문화예술 관련 종사자 여부

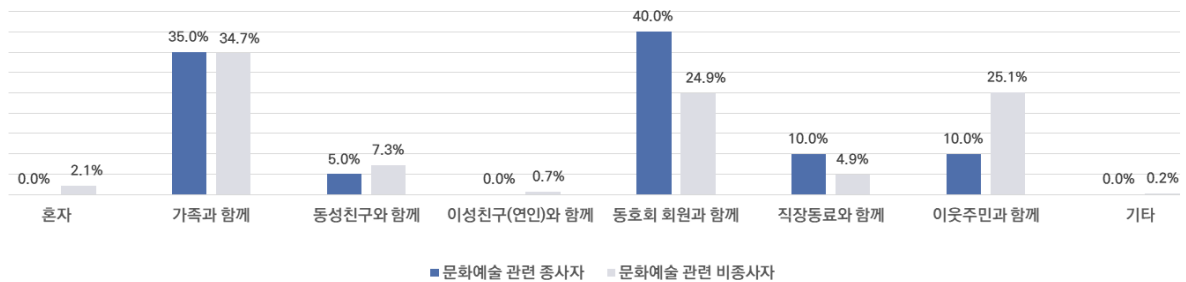
SUMMARY

문화예술 종사자 : '동호회 회원과 함께(40.0%)' 응답 비율 가장 ↑
 문화예술 비종사자 : '가족과 함께(34.7%)' 응답 비율 가장 ↑

- (문화예술 관련 종사자) 문화활동 및 관람 시 '동호회 회원과 함께' 응답이 40.0%로 가장 높게 나타남
- (비종사자) '가족과 함께' 응답 비율이 34.7%, '이웃주민과 함께' 25.1%, '동호회 회원과 함께' 24.9% 등의 순으로 집계

표 5-16. 문화활동 및 관람 시 동반자_문화예술 관련 종사자 여부

(단위 : 명)



구분		문화예술 관련 종사자	문화예술 관련 비종사자	전체
혼자	빈도	0	9	9
	비율	0.0%	2.1%	2.0%
가족과 함께	빈도	7	148	155
	비율	35.0%	34.7%	34.8%
동성친구와 함께	빈도	1	31	32
	비율	5.0%	7.3%	7.2%
이성친구(연인)와 함께	빈도	0	3	3
	비율	0.0%	0.7%	0.7%
동호회 회원과 함께	빈도	8	106	114
	비율	40.0%	24.9%	25.6%
직장동료와 함께	빈도	2	21	23
	비율	10.0%	4.9%	5.2%
이웃주민과 함께	빈도	2	107	109
	비율	10.0%	25.1%	24.4%
기타	빈도	0	1	1
	비율	0.0%	0.2%	0.2%
합계	빈도	20	426	446
	비율	100.0%	100.0%	100.0%

2) 연령별

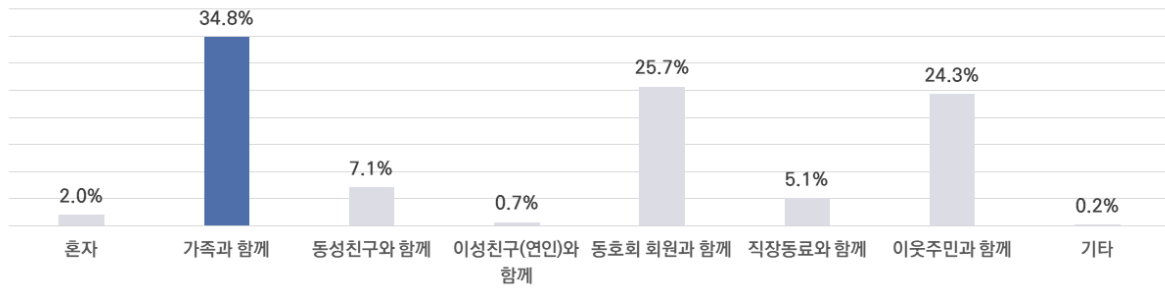
SUMMARY

(30대~50대) '가족과 함께' 관람 비율 가장 ↑

- 연령별 문화적 문화활동 및 관람 시 동반자 조사결과를 살펴보면, '20대'의 경우 '동성친구와 함께'에 응답한 비율이 43.8%로 가장 높게 나타나고, '60대 이상'의 경우 '이웃주민과 함께'에 응답한 비율이 45.5%로 가장 높게 나타남
- 반면, '20대'와 '60대 이상'을 제외한 연령에서는 '가족과 함께'에 응답한 비율이 각 43.2%(30대), 51.4%(40대), 30.9%(50대) 등으로 높게 나타남

표 5-17. 문화활동 및 관람 시 동반자_연령별

(단위 : 명)



구분		20대	30대	40대	50대	60대 이상	전체
혼자	빈도	2	3	4	0	0	9
	비율	12.5%	6.8%	3.8%	0.0%	0.0%	2.0%
가족과 함께	빈도	1	19	54	46	36	156
	비율	6.3%	43.2%	51.4%	30.9%	26.9%	34.8%
동성친구와 함께	빈도	7	5	6	7	7	32
	비율	43.8%	11.4%	5.7%	4.7%	5.2%	7.1%
이성친구(연인)와 함께	빈도	2	0	0	1	0	3
	비율	12.5%	0.0%	0.0%	0.7%	0.0%	0.7%
동호회 회원과 함께	빈도	3	7	32	43	30	115
	비율	18.8%	15.9%	30.5%	28.9%	22.4%	25.7%
직장동료와 함께	빈도	1	9	8	5	0	23
	비율	6.3%	20.5%	7.6%	3.4%	0.0%	5.1%
이웃주민과 함께	빈도	0	1	1	46	61	109
	비율	0.0%	2.3%	1.0%	30.9%	45.5%	24.3%
기타	빈도	0	0	0	1	0	1
	비율	0.0%	0.0%	0.0%	0.7%	0.0%	0.2%
합계	빈도	16	44	105	149	134	448
	비율	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%



2.9 문화활동 및 관람 시간대

1) 문화예술 관련 종사자 여부

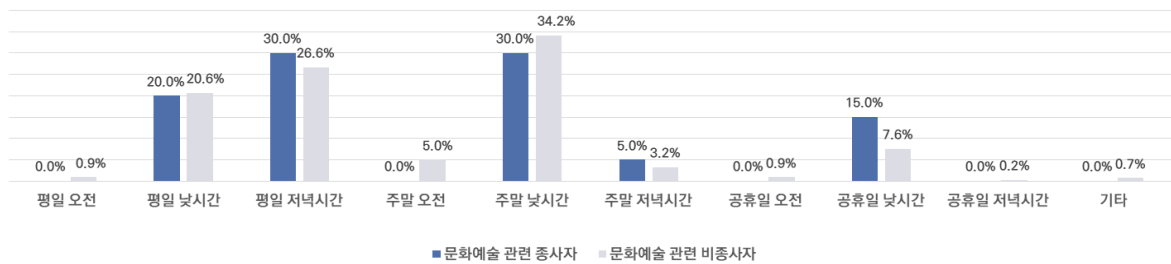
SUMMARY

(종사자) '주말 낮시간'·'평일 저녁시간' 집중 / (비종사자) '주말 낮시간' 집중

- 문화활동 및 관람 시간대에 관한 조사결과를 살펴보면, 문화예술 종사자의 경우 '주말 낮시간'·'평일 저녁시간'에 응답한 비율이 각 30.0%로 가장 높게 나타났고, 문화예술 관련 비종사자의 경우 '주말 낮시간'에 응답한 비율이 34.2%로 가장 높게 나타남

표 5-18. 문화활동 및 관람 시간대_문화예술 관련 종사자 여부

(단위 : 명)



구분		문화예술 관련 종사자	문화예술 관련 비종사자	전체
평일 오전	빈도	0	4	4
	비율	0.0%	0.9%	0.9%
평일 낮시간	빈도	4	90	94
	비율	20.0%	20.6%	20.6%
평일 저녁시간	빈도	6	116	122
	비율	30.0%	26.6%	26.8%
주말 오전	빈도	0	22	22
	비율	0.0%	5.0%	4.8%
주말 낮시간	빈도	6	149	155
	비율	30.0%	34.2%	34.0%
주말 저녁시간	빈도	1	14	15
	비율	5.0%	3.2%	3.3%
공휴일 오전	빈도	0	4	4
	비율	0.0%	0.9%	0.9%
공휴일 낮시간	빈도	3	33	36
	비율	15.0%	7.6%	7.9%
공휴일 저녁시간	빈도	0	1	1
	비율	0.0%	0.2%	0.2%
기타	빈도	0	3	3
	비율	0.0%	0.7%	0.7%
합계	빈도	20	436	456
	비율	100.0%	100.0%	100.0%

2) 연령별

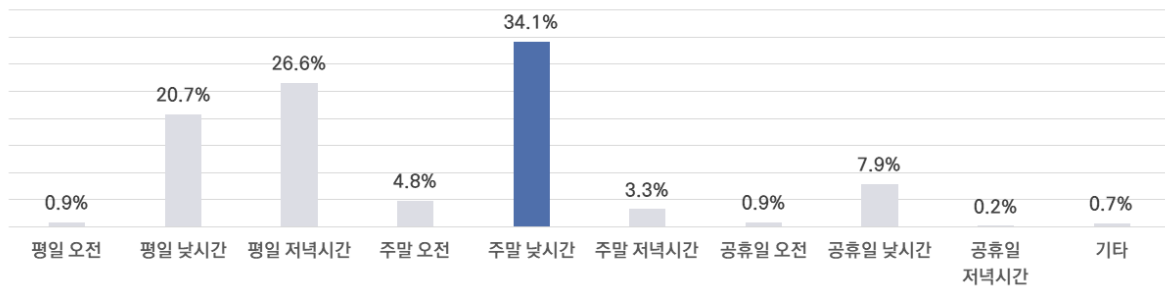
SUMMARY

(전연령층) '주말 낮시간'에 문화활동 및 관람 多

- 연령별 문화활동 및 관람 시간대 조사결과를 살펴보면, 20대의 경우 '평일 저녁시간'에 응답한 비율이 43.8%로 가장 높게 나타남
- 반면, 30대·40대·50대는 '주말 낮시간' 응답 비율이 각 38.0%(30대), 41.0%(40대), 34.8%(50대)로 가장 높게 나타남

표 5-19. 문화활동 및 관람 시간대_연령별

(단위 : 명)



구분		20대	30대	40대	50대	60대 이상	전체
평일 오전	빈도	0	0	0	1	3	4
	비율	0.0%	0.0%	0.0%	0.7%	2.3%	0.9%
평일 낮시간	빈도	1	3	2	30	59	95
	비율	6.3%	6.0%	1.6%	21.3%	45.7%	20.7%
평일 저녁시간	빈도	7	14	40	36	25	122
	비율	43.8%	28.0%	32.8%	25.5%	19.4%	26.6%
주말 오전	빈도	0	7	7	6	2	22
	비율	0.0%	14.0%	5.7%	4.3%	1.6%	4.8%
주말 낮시간	빈도	5	19	50	49	33	156
	비율	31.3%	38.0%	41.0%	34.8%	25.6%	34.1%
주말 저녁시간	빈도	2	2	4	6	1	15
	비율	12.5%	4.0%	3.3%	4.3%	0.8%	3.3%
공휴일 오전	빈도	0	0	0	1	3	4
	비율	0.0%	0.0%	0.0%	.7%	2.3%	0.9%
공휴일 낮시간	빈도	1	4	18	10	3	36
	비율	6.3%	8.0%	14.8%	7.1%	2.3%	7.9%
공휴일 저녁시간	빈도	0	0	1	0	0	1
	비율	0.0%	0.0%	0.8%	0.0%	0.0%	0.2%
기타	빈도	0	1	0	2	0	3
	비율	0.0%	2.0%	0.0%	1.4%	0.0%	0.7%
합계	빈도	16	50	122	141	129	458
	비율	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%

2.10 문화활동을 위해 보령시에서 가장 많이 이용하는 장소

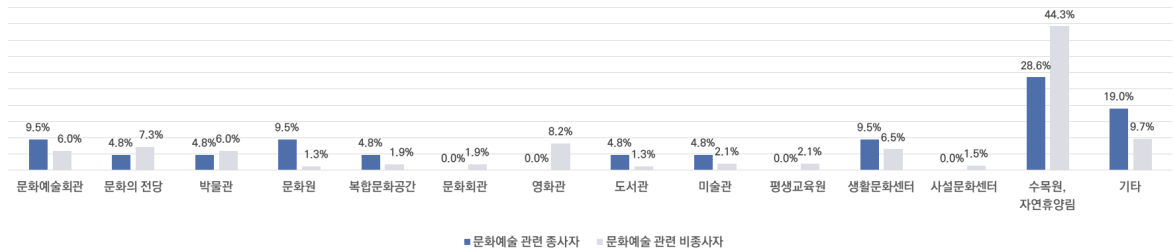
1) 문화예술 관련 종사자 여부

SUMMARY

종사자 & 비종사자 모두 '수목원, 자연휴양림' 이용 비율 가장 ↑

표 5-20. 문화활동을 위해 보령시에서 가장 많이 이용하는 장소_문화예술 관련 종사자 여부

(단위 : 명)



구분	문화예술 관련 종사자	문화예술 관련 비종사자	전체
문화예술회관	빈도	2	34
	비율	9.5%	6.1%
문화의 전당	빈도	1	40
	비율	4.8%	7.2%
박물관	빈도	1	33
	비율	4.8%	5.9%
문화원	빈도	2	9
	비율	9.5%	1.6%
복합문화공간 (우유창고 등)	빈도	1	11
	비율	4.8%	2.0%
문화회관	빈도	0	10
	비율	0.0%	1.8%
영화관	빈도	0	44
	비율	0.0%	7.9%
도서관	빈도	1	8
	비율	4.8%	1.4%
미술관	빈도	1	12
	비율	4.8%	2.2%
평생교육원	빈도	0	11
	비율	0.0%	2.0%
생활문화센터	빈도	2	37
	비율	9.5%	6.7%
시설문화센터	빈도	0	8
	비율	0.0%	1.4%
수목원, 자연휴양림	빈도	6	243
	비율	28.6%	43.7%
기타	빈도	4	56
	비율	19.0%	10.1%
합계	빈도	21	556
	비율	100.0%	100.0%

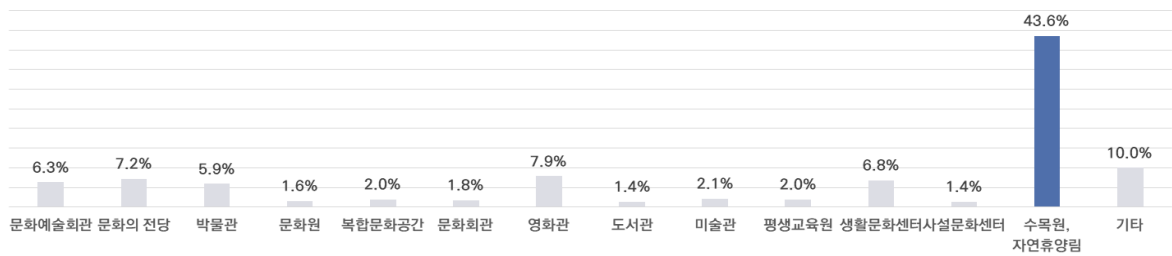
2) 연령별

SUMMARY

(20대) ‘영화관’ / (30대~60대 이상) ‘수목원,자연휴양림’ 이용 가장 多

표 5-21. 문화활동을 위해 보령시에서 가장 많이 이용하는 장소_연령별

(단위 : 명)



구분		20대	30대	40대	50대	60대 이상	전체
문화예술회관	빈도	2	5	10	8	10	35
	비율	7.7%	7.5%	7.2%	4.7%	6.3%	6.3%
문화의 전당	빈도	0	6	9	13	12	40
	비율	0.0%	9.0%	6.5%	7.6%	7.6%	7.2%
박물관	빈도	0	4	14	9	6	33
	비율	0.0%	6.0%	10.1%	5.3%	3.8%	5.9%
문화원	빈도	0	0	3	5	1	9
	비율	0.0%	0.0%	2.2%	2.9%	0.6%	1.6%
복합문화공간 (우유창고 등)	빈도	3	4	1	2	1	11
	비율	11.5%	6.0%	.7%	1.2%	0.6%	2.0%
문화회관	빈도	2	0	0	3	5	10
	비율	7.7%	0.0%	0.0%	1.8%	3.2%	1.8%
영화관	빈도	8	11	11	9	5	44
	비율	30.8%	16.4%	8.0%	5.3%	3.2%	7.9%
도서관	빈도	0	3	5	0	0	8
	비율	0.0%	4.5%	3.6%	0.0%	0.0%	1.4%
미술관	빈도	0	3	7	2	0	12
	비율	0.0%	4.5%	5.1%	1.2%	0.0%	2.1%
평생교육원	빈도	0	1	2	3	5	11
	비율	0.0%	1.5%	1.4%	1.8%	3.2%	2.0%
생활문화센터	빈도	0	2	8	17	11	38
	비율	0.0%	3.0%	5.8%	10.0%	7.0%	6.8%
시설문화센터	빈도	0	0	3	1	4	8
	비율	0.0%	0.0%	2.2%	.6%	2.5%	1.4%
수목원, 자연휴양림	빈도	8	23	53	79	81	244
	비율	30.8%	34.3%	38.4%	46.5%	51.3%	43.6%
기타	빈도	3	5	12	19	17	56
	비율	11.5%	7.5%	8.7%	11.2%	10.8%	10.0%
합계	빈도	26	67	138	170	158	559
	비율	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%



2.11 타지역의 문화시설 이용 경험

1) 문화예술 관련 종사자 여부

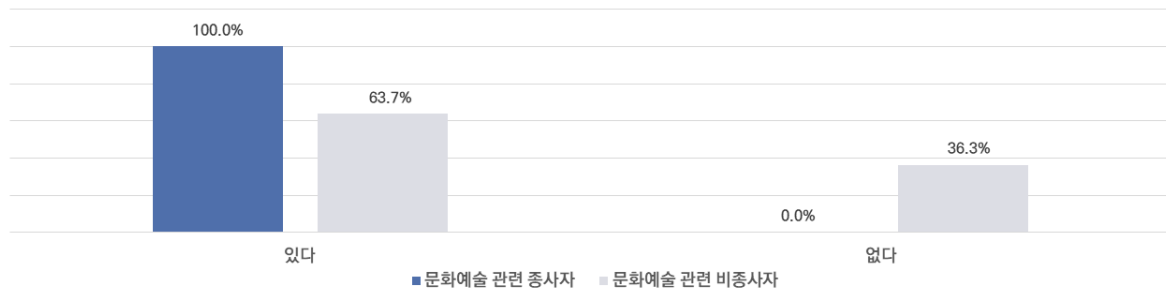
SUMMARY

문화예술 관련 종사자(100.0%) > 문화예술 관련 비종사자(63.7%)

- 타지역의 문화시설 이용 경험에 관한 조사결과를 살펴보면, '있다'가 65.1%로 가장 많았고, 다음으로 '없다'가 34.9%로 조사되어, 대부분 타지역의 문화시설 이용 경험이 있는 것으로 나타남
 - 문화예술 관련 종사자의 타지역 문화시설 이용 경험 조사결과를 살펴보면, '있다'에 응답한 비율이 100.0%로 나타남
 - 문화예술 관련 비종사자의 조사결과를 살펴보면, '있다'에 응답한 비율이 63.7%, '없다'에 응답한 비율이 36.3%로 집계됨

표 5-22. 타지역의 문화시설 이용 경험_문화예술 관련 종사자 여부

(단위 : 명)



구분		문화예술 관련 종사자	문화예술 관련 비종사자	전체
있다	빈도	12	191	203
	비율	100.0%	63.7%	65.1%
없다	빈도	0	109	109
	비율	0.0%	36.3%	34.9%
합계	빈도	12	300	312
	비율	100.0%	100.0%	100.0%

2) 연령별

SUMMARY

40대(85.7%) > 30대(78.1%) > 20대(63.6%)

- 타지역의 문화시설 이용 경험에 관한 조사결과를 살펴보면, '있다'가 65.2%로 가장 많았고, 다음으로 '없다'가 34.8%로 집계됨
- 연령별 타지역의 문화시설 이용 경험에 관한 조사결과를 살펴보면, 전연령층에서 '있다'에 응답한 비율이 각 63.6%(20대), 78.1%(30대), 85.7%(40대), 61.2%(50대), 50.5%(60대이상)로 가장 높게 나타남

표 5-23. 타지역의 문화시설 이용 경험_연령별

(단위 : 명)



구분		20대	30대	40대	50대	60대 이상	전체
있다	빈도	7	25	60	63	49	204
	비율	63.6%	78.1%	85.7%	61.2%	50.5%	65.2%
없다	빈도	4	7	10	40	48	109
	비율	36.4%	21.9%	14.3%	38.8%	49.5%	34.8%
합계	빈도	11	32	70	103	97	313
	비율	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%



2.12 타지역 문화시설 이용 빈도

1) 문화예술 관련 종사자 여부

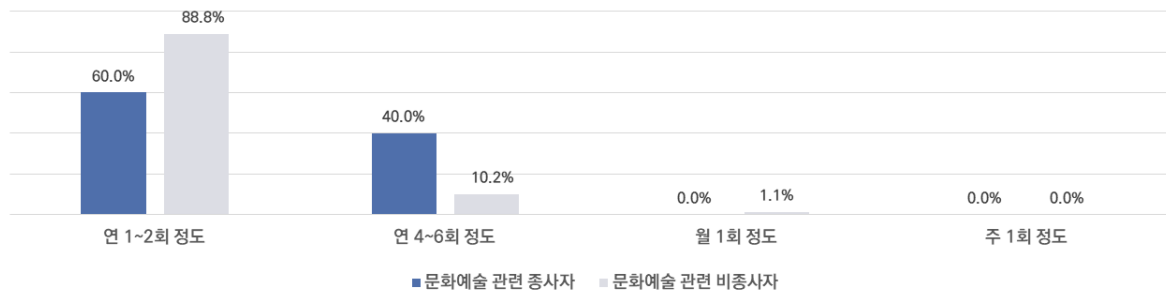
SUMMARY

종사자 & 비종사자 모두 '연 1~2회 정도' 참여 비율 가장 ↑

- 타지역 문화시설 이용 빈도에 관한 조사결과를 살펴보면, '연 1~2회 정도'가 87.3%로 가장 많았고, 다음으로 '연 4~6회 정도' 11.7%, '월 1회 정도' 1.0% 순으로 나타남
 - 문화예술 관련 종사자의 문화적 욕구 충족에 따른 삶의 질 만족도 변화 조사결과를 살펴보면, '연 1~2회 정도'에 응답한 비율이 60.0%로 가장 높게 나타났고, 다음으로 '연 4~6회 정도' 40.0%, 그 외 응답 비율은 0.0%로 나타남
 - 문화예술 관련 비종사자의 조사결과를 살펴보면, '연 1~2회 정도'에 응답한 비율이 88.8%로 가장 높게 나타났고, 다음으로 '연 4~6회 정도' 10.2%, '월 1회 정도' 1.1%등의 순으로 집계됨

표 5-24. 타지역 문화시설 이용 빈도_문화예술 관련 종사자 여부

(단위 : 명)



구분		문화예술 관련 종사자	문화예술 관련 비종사자	전체
연 1~2회 정도	빈도	6	166	172
	비율	60.0%	88.8%	87.3%
연 4~6회 정도	빈도	4	19	23
	비율	40.0%	10.2%	11.7%
월 1회 정도	빈도	0	2	2
	비율	0.0%	1.1%	1.0%
주 1회 정도	빈도	-	-	-
	비율	-	-	-
합계	빈도	10	187	197
	비율	100.0%	100.0%	100.0%

2) 연령별

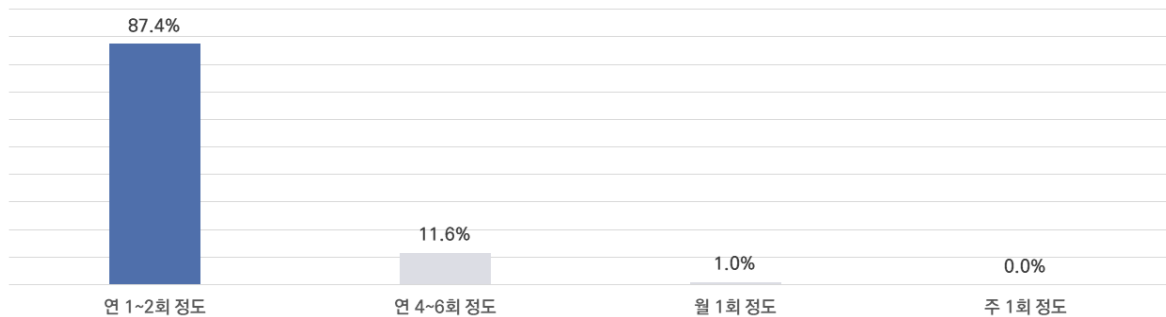
SUMMARY

(전연령층) '연 1~2회 정도'에 타지역 문화시설 이용 빈도 ↑

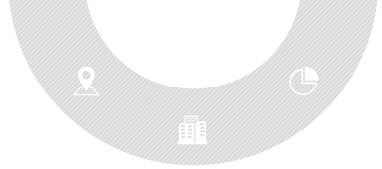
- 문화적 욕구 충족에 따른 삶의 질 만족도 변화에 있어 전연령층이 '연 1~2회 정도' 응답 비율이 각 85.7%(20대), 83.3%(30대), 86.4%(40대), 90.0%(50대), 87.5%(60대 이상)로 가장 높게 나타남

표 5-25. 타지역 문화시설 이용 빈도_연령별

(단위 : 명)



구분		20대	30대	40대	50대	60대 이상	전체
연 1~2회 정도	빈도	6	20	51	54	42	173
	비율	85.7%	83.3%	86.4%	90.0%	87.5%	87.4%
연 4~6회 정도	빈도	0	4	8	6	5	23
	비율	0.0%	16.7%	13.6%	10.0%	10.4%	11.6%
월 1회 정도	빈도	1	0	0	0	1	2
	비율	14.3%	0.0%	0.0%	0.0%	2.1%	1.0%
주 1회 정도	빈도	-	-	-	-	-	-
	비율	-	-	-	-	-	-
합계	빈도	7	24	59	60	48	198
	비율	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%



2.13 타지역에서 주로 이용한 시설

1) 문화예술 관련 종사자 여부

SUMMARY

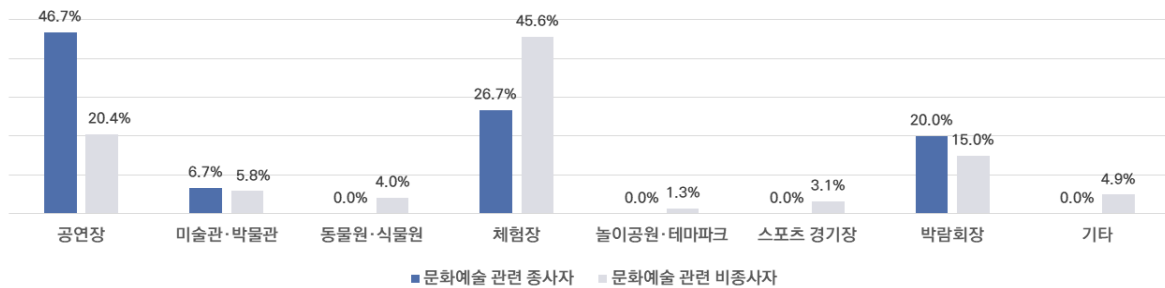
(종사자) '공연장(46.7%)' / (비종사자) '체험장(캠핑·레저·VR)' 응답 비율 ↑

□ (문화예술 관련 종사자) 타지역에서 주로 이용한 시설에 대한 조사결과를 살펴보면, '공연장'에 응답한 비율이 46.7%로 가장 높게 나타났고, 다음으로 '체험장' 26.7%, '박람회장' 20.0% 등의 순으로 나타남

□ (비종사자) '체험장(캠핑·레저·VR)' 응답 비율이 45.6%로 가장 높게 나타났고, 다음으로 '공연장' 20.4%, '박람회장' 15.0% 등임

표 5-26. 타지역에서 주로 이용한 시설 _문화예술 관련 종사자 여부

(단위 : 명)



구분		문화예술 관련 종사자	문화예술 관련 비종사자	전체
공연장	빈도	7	46	53
	비율	46.7%	20.4%	22.0%
미술관·박물관	빈도	1	13	14
	비율	6.7%	5.8%	5.8%
동물원·식물원	빈도	0	9	9
	비율	0.0%	4.0%	3.7%
체험장 (캠핑·레저·VR 등)	빈도	4	103	107
	비율	26.7%	45.6%	44.4%
놀이공원·테마파크	빈도	0	3	3
	비율	0.0%	1.3%	1.2%
스포츠 경기장	빈도	0	7	7
	비율	0.0%	3.1%	2.9%
박람회장	빈도	3	34	37
	비율	20.0%	15.0%	15.4%
기타	빈도	0	11	11
	비율	0.0%	4.9%	4.6%
합계	빈도	15	226	241
	비율	100.0%	100.0%	100.0%

2) 연령별

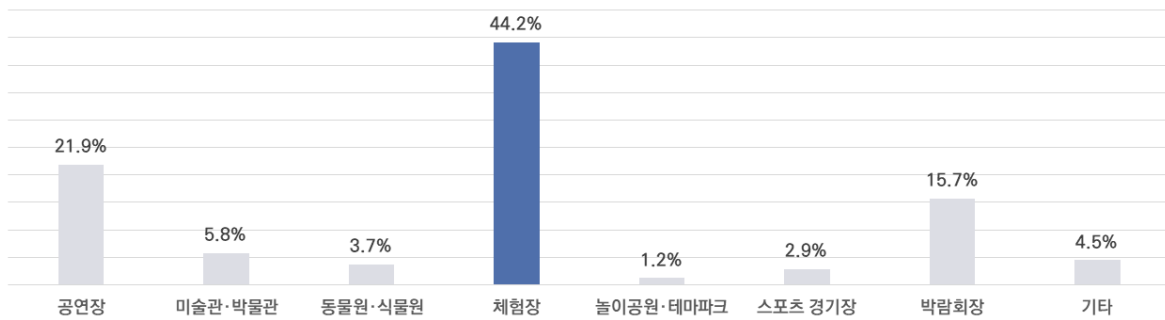
SUMMARY

20대~40대 : '체험장(캠핑·레저·VR 등)' /
50대 : 공연장 / 60대 이상 : 박람회장에 응답한 비율 가장 ↑

- 연령별 타지역에서 주로 이용한 시설에 대한 조사결과를 살펴보면, 50대와 60대 이상을 제외한 전연령층에서 체험장(캠핑·레저·VR 등)을 이용한 비율이 각 87.5%(20대), 77.8%(30대), 65.8%(30대)로 높게 집계됨
- 반면, 50대의 경우 '공연장'이 34.2%, 60대 이상의 경우 '박람회장'이 29.3%로 가장 높은 비율을 차지함

표 5-27. 타지역에서 주로 이용한 시설 _연령별

(단위 : 명)



구분		20대	30대	40대	50대	60대 이상	전체
공연장	빈도	0	2	10	26	15	53
	비율	0.0%	7.4%	13.7%	34.2%	25.9%	21.9%
미술관·박물관	빈도	0	1	6	4	3	14
	비율	0.0%	3.7%	8.2%	5.3%	5.2%	5.8%
동물원·식물원	빈도	0	0	4	1	4	9
	비율	0.0%	0.0%	5.5%	1.3%	6.9%	3.7%
체험장 (캠핑·레저·VR 등)	빈도	7	21	48	20	11	107
	비율	87.5%	77.8%	65.8%	26.3%	19.0%	44.2%
놀이공원·테마파크	빈도	0	0	1	2	0	3
	비율	0.0%	0.0%	1.4%	2.6%	0.0%	1.2%
스포츠 경기장	빈도	1	1	1	1	3	7
	비율	12.5%	3.7%	1.4%	1.3%	5.2%	2.9%
박람회장	빈도	0	0	3	18	17	38
	비율	0.0%	0.0%	4.1%	23.7%	29.3%	15.7%
기타	빈도	0	2	0	4	5	11
	비율	0.0%	7.4%	0.0%	5.3%	8.6%	4.5%
합계	빈도	8	27	73	76	58	242
	비율	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%

2.14 문화예술행사 관람 및 참여를 결정할 때 가장 중요한 기준

1) 문화예술 관련 종사자 여부

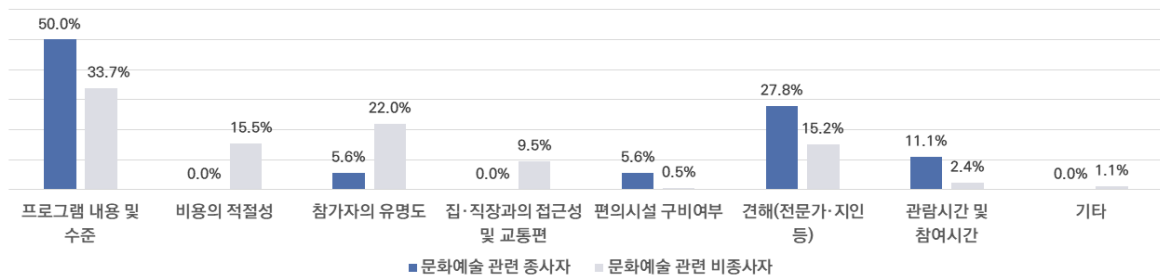
SUMMARY

종사자 & 비종사자 모두 '프로그램 내용 및 수준' 응답 비율 가장 ↑

□ (문화예술 관련 종사자) 문화예술행사 관람 및 참여를 결정할 때 가장 중요한 기준으로 '프로그램 내용 및 수준' 응답 비율이 50.0%로 가장 높고, 다음은 '견해(전문가·지인 등)' 27.8%, '관람시간 및 참여시간' 11.1%등의 순으로 나타남

□ (비종사자) '프로그램 내용 및 수준' 33.7%, '참가자의 유명도' 22.0%, '비용의 적절성' 15.5% 등의 순으로 나타남

표 5-28. 문화예술행사 관람 및 참여를 결정할 때 가장 중요한 기준_문화예술 관련 종사자 여부 (단위 : 명)



구분		문화예술 관련 종사자	문화예술 관련 비종사자	전체
프로그램 내용 및 수준	빈도	9	124	133
	비율	50.0%	33.7%	34.5%
비용의 적절성	빈도	0	57	57
	비율	0.0%	15.5%	14.8%
참가자의 유명도	빈도	1	81	82
	비율	5.6%	22.0%	21.2%
집·직장과의 접근성 및 교통편	빈도	0	35	35
	비율	0.0%	9.5%	9.1%
편의시설 구비여부	빈도	1	2	3
	비율	5.6%	0.5%	0.8%
견해(전문가·지인 등)	빈도	5	56	61
	비율	27.8%	15.2%	15.8%
관람시간 및 참여시간	빈도	2	9	11
	비율	11.1%	2.4%	2.8%
기타	빈도	0	4	4
	비율	0.0%	1.1%	1.0%
합계	빈도	18	368	386
	비율	100.0%	100.0%	100.0%

2) 연령별

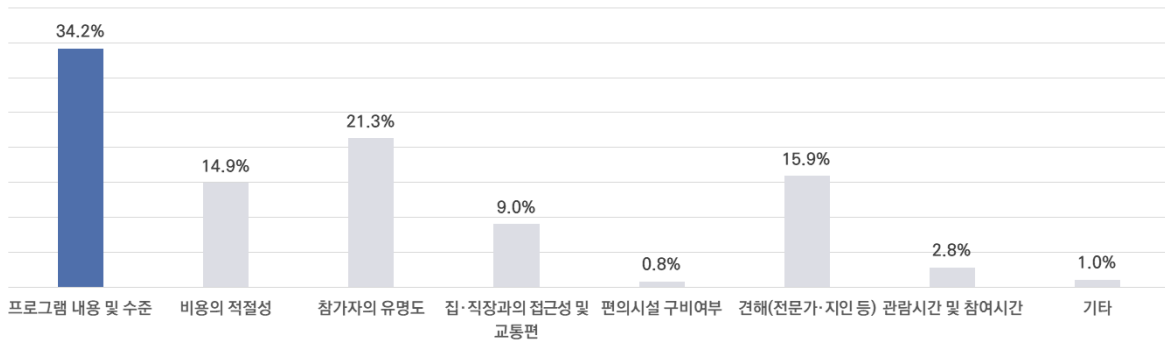
SUMMARY

20대 : '견해(전문가·지인 등)(58.3%)'에 응답한 비율 가장 ↑
 20대 외 : '프로그램 내용 및 수준'에 응답한 비율 가장 ↑

- 연령별 문화예술행사 관람 및 참여를 결정할 때 가장 중요한 기준에 대한 조사결과를 살펴보면, '20대'의 경우 '견해(전문가·지인 등)'에 응답한 비율이 58.3%로 가장 높게 나타났고, 20대를 제외한 30대·40대·60대 이상의 연령에서는 '프로그램 내용 및 수준'에 응답한 비율이 높게 나타남

표 5-29. 문화예술행사 관람 및 참여를 결정할 때 가장 중요한 기준_연령별

(단위 : 명)



구분		20대	30대	40대	50대	60대 이상	전체
프로그램 내용 및 수준	빈도	4	16	46	32	35	133
	비율	33.3%	43.2%	46.9%	25.2%	30.4%	34.2%
비용의 적절성	빈도	0	3	15	19	21	58
	비율	0.0%	8.1%	15.3%	15.0%	18.3%	14.9%
참가자의 유명도	빈도	0	6	12	35	30	83
	비율	0.0%	16.2%	12.2%	27.6%	26.1%	21.3%
집·직장과의 접근성 및 교통편	빈도	0	4	9	11	11	35
	비율	0.0%	10.8%	9.2%	8.7%	9.6%	9.0%
편의시설 구비여부	빈도	1	0	0	2	0	3
	비율	8.3%	0.0%	0.0%	1.6%	0.0%	0.8%
견해(전문가·지인 등)	빈도	7	7	14	18	16	62
	비율	58.3%	18.9%	14.3%	14.2%	13.9%	15.9%
관람시간 및 참여시간	빈도	0	0	1	8	2	11
	비율	0.0%	0.0%	1.0%	6.3%	1.7%	2.8%
기타	빈도	0	1	1	2	0	4
	비율	0.0%	2.7%	1.0%	1.6%	0.0%	1.0%
합계	빈도	12	37	98	127	115	389
	비율	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%



2.15 문화예술행사 관련 소식이나 정보를 얻는 창구

1) 문화예술 관련 종사자 여부

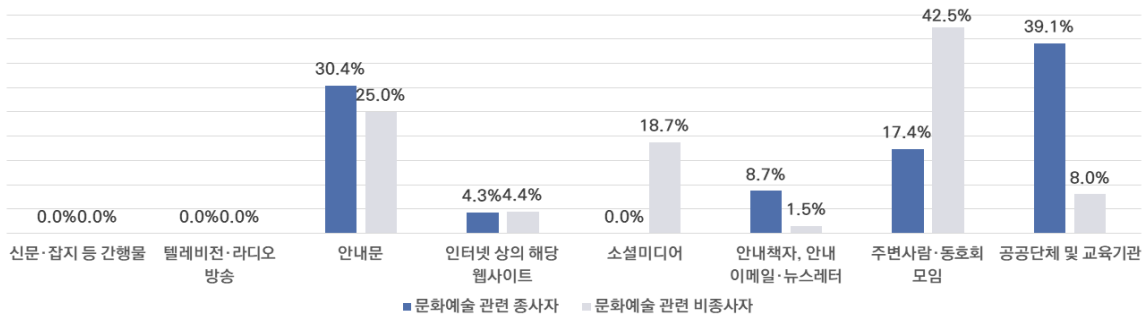
SUMMARY

문화예술 종사자 : '공공단체 및 교육기관(39.1%)' 응답 비율 가장 ↑
 문화예술 비종사자 : '주변사람·동호회 모임(42.5%)' 응답 비율 가장 ↑

- (문화예술 관련 종사자) 문화예술행사 관련 소식이나 정보를 얻는 창구로 '공공단체 및 교육기관'으로 응답한 비율이 39.1%로 가장 높게 나타남
- (비종사자) '주변사람·동호회 모임'에 응답한 비율이 42.5%로 가장 높게 나타남

표 5-30. 문화예술행사 관련 소식이나 정보를 얻는 창구_문화예술 관련 종사자 여부

(단위 : 명)



구분		문화예술 관련 종사자	문화예술 관련 비종사자	전체
신문·잡지 등 간행물	빈도	-	-	-
	비율	-	-	-
텔레비전·라디오 방송	빈도	-	-	-
	비율	-	-	-
안내문	빈도	7	103	110
	비율	30.4%	25.0%	25.3%
인터넷 상의 해당 웹사이트	빈도	1	18	19
	비율	4.3%	4.4%	4.4%
소셜미디어	빈도	0	77	77
	비율	0.0%	18.7%	17.7%
안내책자, 안내 이메일·뉴스레터	빈도	2	6	8
	비율	8.7%	1.5%	1.8%
주변사람·동호회 모임	빈도	4	175	179
	비율	17.4%	42.5%	41.1%
공공단체 및 교육기관	빈도	9	33	42
	비율	39.1%	8.0%	9.7%
합계	빈도	23	412	435
	비율	100.0%	100.0%	100.0%

2) 연령별

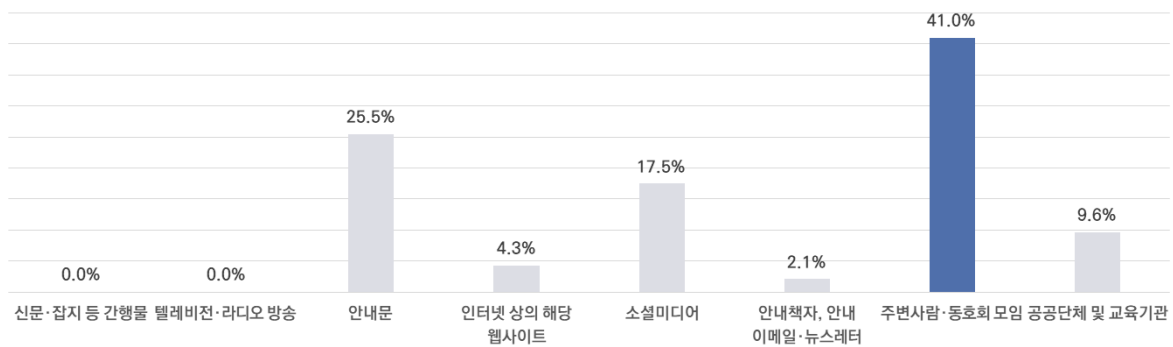
SUMMARY

20대 : '인터넷 상의 해당 웹사이트(50.0%)'에 응답한 비율 가장 ↑
 20대 외 : '주변사람·동호회 모임'에 응답한 비율 가장 ↑

- 연령별 문화예술행사 관련 소식이나 정보를 얻는 창구에 대한 조사결과를 살펴보면, '20대'의 경우 '인터넷 상 해당 웹사이트'에 응답한 비율이 50.0%로 가장 높게 나타남
- 반면, 20대를 제외한 연령은 '주변사람·동호회 모임'에 응답한 비율이 각 26.5%(30대), 31.1%(40대), 48.2%(50대), 50.0%(60대 이상)로 가장 높게 나타남

표 5-31. 문화예술행사 관련 소식이나 정보를 얻는 창구_연령별

(단위 : 명)



구분		20대	30대	40대	50대	60대 이상	전체
신문·잡지 등 간행물	빈도	-	-	-	-	-	-
	비율	-	-	-	-	-	-
텔레비전·라디오 방송	빈도	-	-	-	-	-	-
	비율	-	-	-	-	-	-
안내문	빈도	1	5	23	36	47	112
	비율	7.1%	10.2%	22.3%	25.9%	35.1%	25.5%
인터넷 상의 해당 웹사이트	빈도	7	6	4	2	0	19
	비율	50.0%	12.2%	3.9%	1.4%	0.0%	4.3%
소셜미디어	빈도	5	22	30	13	7	77
	비율	35.7%	44.9%	29.1%	9.4%	5.2%	17.5%
안내책자, 안내 이메일·뉴스레터	빈도	0	0	1	5	3	9
	비율	0.0%	0.0%	1.0%	3.6%	2.2%	2.1%
주변사람·동호회 모임	빈도	1	13	32	67	67	180
	비율	7.1%	26.5%	31.1%	48.2%	50.0%	41.0%
공공단체 및 교육기관	빈도	0	3	13	16	10	42
	비율	0.0%	6.1%	12.6%	11.5%	7.5%	9.6%
합계	빈도	14	49	103	139	134	439
	비율	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%



3. 문화정책 및 문화자원

3.1 보령시의 문화수준

1) 문화예술 관련 종사자 여부

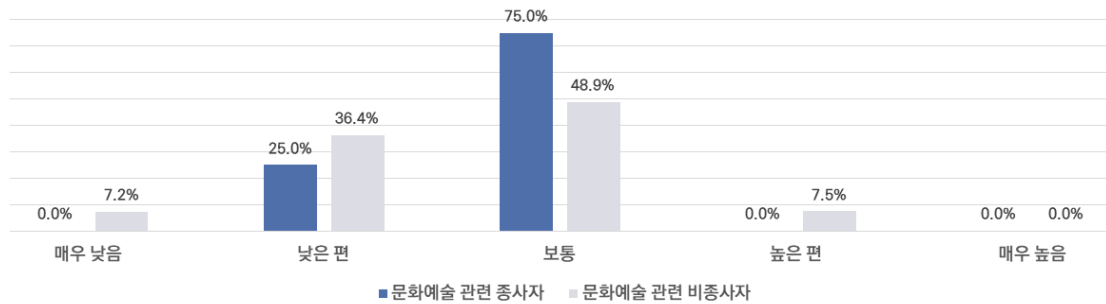
SUMMARY

문화예술 종사자 : '보통(75.0%)' 응답 비율 가장 ↑
 문화예술 비종사자 : '보통(48.9%)' 응답 비율 가장 ↑

- (문화예술 관련 종사자) 보령시의 문화수준에 대한 조사결과를 살펴보면, '보통'에 응답한 비율이 75.0%로 가장 높게 나타났고, 다음으로 '조금 높아짐' 25.0%, 그 외 응답 비율은 0.0%로 나타남
- (비종사자) '보통' 응답 비율이 48.9%로 가장 높게 나타났고, '낮은 편' 36.4%, '높은 편' 7.5%, '매우 낮음' 7.2% 순임

표 5-32. 보령시의 문화수준_문화예술 관련 종사자 여부

(단위 : 명)



구분		문화예술 관련 종사자	문화예술 관련 비종사자	전체
매우 낮음	빈도	0	22	22
	비율	0.0%	7.2%	6.9%
낮은 편	빈도	3	111	114
	비율	25.0%	36.4%	36.0%
보통	빈도	9	149	158
	비율	75.0%	48.9%	49.8%
높은 편	빈도	0	23	23
	비율	0.0%	7.5%	7.3%
매우 높음	빈도	-	-	-
	비율	-	-	-
합계	빈도	12	305	317
	비율	100.0%	100.0%	100.0%

2) 연령별

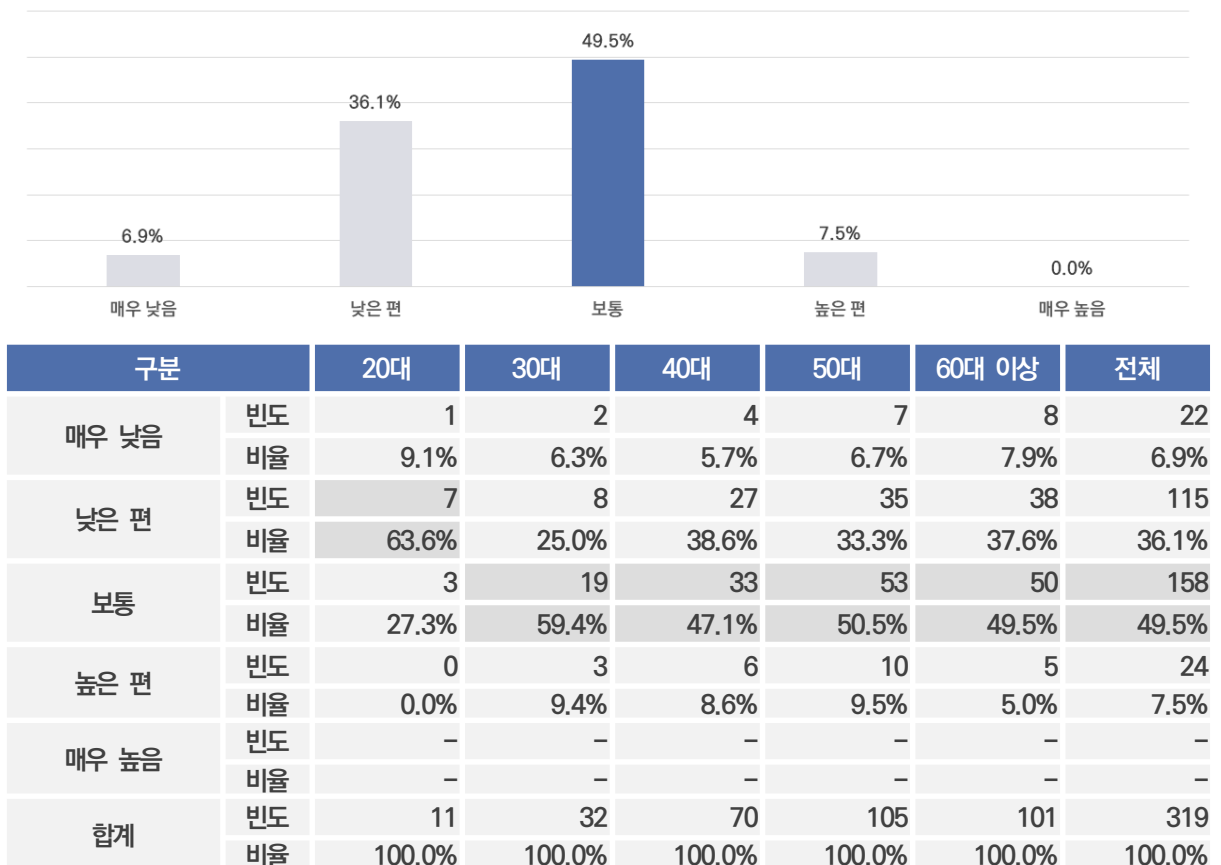
SUMMARY

20대 : '낮은 편(63.6%)'에 응답한 비율 가장 ↑
 20대 외 : '보통'에 응답한 비율 가장 ↑

- 연령별 보령시의 문화수준에 대한 조사결과를 살펴보면, '20대'의 경우 '낮은 편'에 응답한 비율이 63.6%로 가장 높게 나타남
- 반면, 20대를 제외한 연령은 '보통'에 응답한 비율이 각 59.4%(30대), 47.1%(40대), 50.5%(50대), 49.5%(60대 이상)로 가장 높게 나타남

표 5-33. 보령시의 문화수준_연령별

(단위 : 명)





3.2 문화수준이 낮다고 평가한 이유

1) 문화예술 관련 종사자 여부

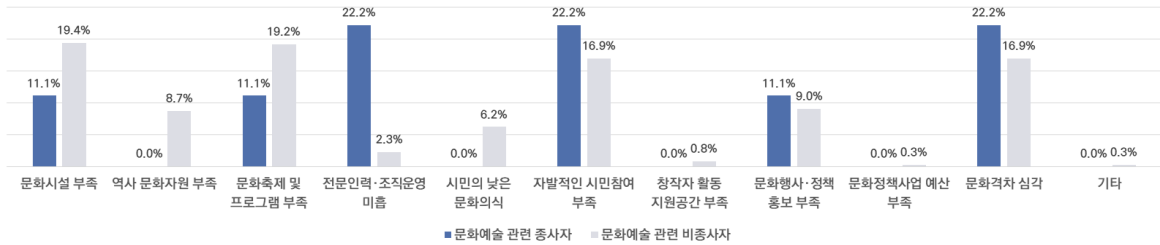
SUMMARY

문화예술 종사자 : ‘전문인력·조직운영 미흡, 자발적인 시민참여 부족, 문화격차 심각(22.2%)’ 응답 비율 가장 ↑

문화예술 비종사자 : ‘문화시설 부족(19.4%)’ 응답 비율 가장 ↑

표 5-34. 문화수준이 낮다고 평가한 이유_문화예술 관련 종사자 여부

(단위 : 명)



구분		문화예술 관련 종사자	문화예술 관련 비종사자	전체
문화시설 부족	빈도	1	69	70
	비율	11.1%	19.4%	19.2%
역사 문화자원 부족	빈도	0	31	31
	비율	0.0%	8.7%	8.5%
문화축제 및 프로그램 부족	빈도	1	68	69
	비율	11.1%	19.2%	19.0%
전문인력·조직운영 미흡	빈도	2	8	10
	비율	22.2%	2.3%	2.7%
시민의 낮은 문화의식	빈도	0	22	22
	비율	0.0%	6.2%	6.0%
자발적인 시민참여 부족	빈도	2	60	62
	비율	22.2%	16.9%	17.0%
창작자 활동 지원공간 부족	빈도	0	3	3
	비율	0.0%	0.8%	0.8%
문화행사·정책 홍보 부족	빈도	1	32	33
	비율	11.1%	9.0%	9.1%
문화정책사업 예산 부족	빈도	0	1	1
	비율	0.0%	0.3%	0.3%
문화격차 심각	빈도	2	60	62
	비율	22.2%	16.9%	17.0%
기타	빈도	0	1	1
	비율	0.0%	0.3%	0.3%
합계	빈도	9	355	364
	비율	100.0%	100.0%	100.0%

2) 연령별

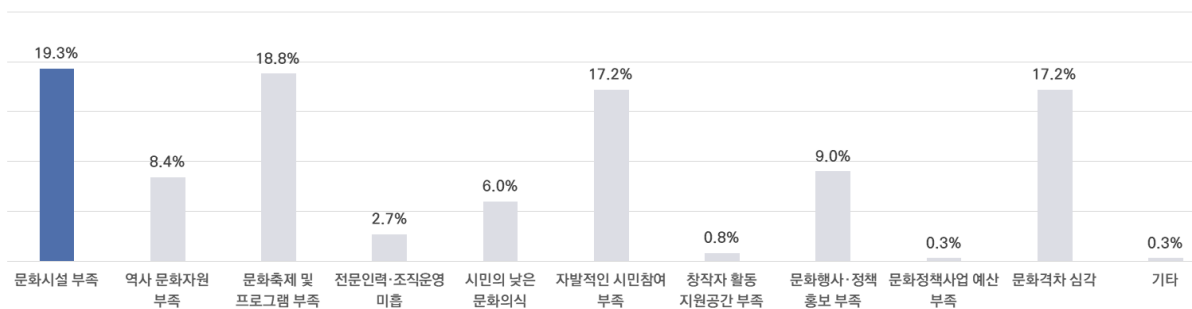
SUMMARY

(20대) '문화격차 심각', (30대, 50대 이상) '문화시설 부족' 응답 비율 가장 ↑

- 연령별 문화수준이 낮다고 평가한 이유에 대한 조사결과를 살펴보면, '20대'의 경우 '문화격차 심각'에 응답한 비율이 25.0%로 가장 높게 나타났고, 20대를 제외한 30대, 50대, 60대 이상의 연령에서는 '문화시설 부족'에 응답한 비율이 각 23.1%(30대), 19.0%(50대), 21.3%(60대 이상)로 가장 높게 나타남

표 5-35. 문화수준이 낮다고 평가한 이유_연령별

(단위 : 명)



구분		20대	30대	40대	50대	60대 이상	전체
문화시설 부족	빈도	4	6	15	20	26	71
	비율	16.7%	23.1%	16.7%	19.0%	21.3%	19.3%
역사 문화자원 부족	빈도	2	1	5	9	14	31
	비율	8.3%	3.8%	5.6%	8.6%	11.5%	8.4%
문화축제 및 프로그램 부족	빈도	4	6	19	20	20	69
	비율	16.7%	23.1%	21.1%	19.0%	16.4%	18.8%
전문인력·조직운영 미흡	빈도	0	1	2	3	4	10
	비율	0.0%	3.8%	2.2%	2.9%	3.3%	2.7%
시민의 낮은 문화의식	빈도	1	3	5	4	9	22
	비율	4.2%	11.5%	5.6%	3.8%	7.4%	6.0%
자발적인 시민참여 부족	빈도	2	2	20	20	19	63
	비율	8.3%	7.7%	22.2%	19.0%	15.6%	17.2%
창작자 활동 지원공간 부족	빈도	1	1	1	0	0	3
	비율	4.2%	3.8%	1.1%	0.0%	0.0%	0.8%
문화행사·정책 홍보 부족	빈도	4	1	10	9	9	33
	비율	16.7%	3.8%	11.1%	8.6%	7.4%	9.0%
문화정책사업 예산 부족	빈도	0	1	0	0	0	1
	비율	0.0%	3.8%	0.0%	0.0%	0.0%	0.3%
문화격차 심각	빈도	6	4	13	20	20	63
	비율	25.0%	15.4%	14.4%	19.0%	16.4%	17.2%
기타	빈도	0	0	0	0	1	1
	비율	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.8%	0.3%
합계	빈도	24	26	90	105	122	367
	비율	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%



3.3 문화수준이 높다고 평가한 이유

1) 문화예술 관련 종사자 여부

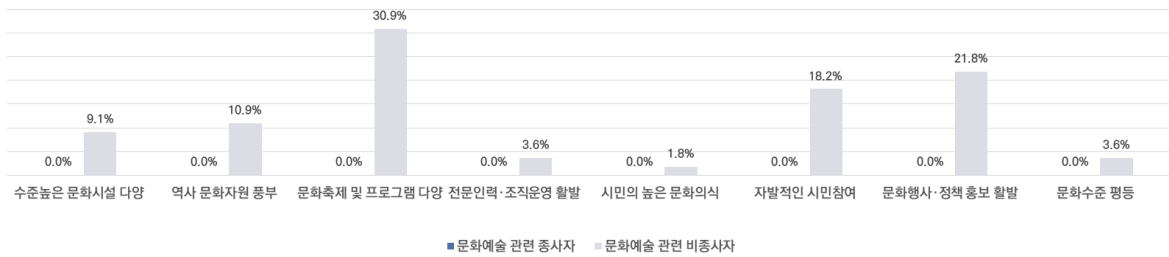
SUMMARY

(비종사자) 문화수준이 높다고 평가한 이유 1순위
 ‘문화축제 및 프로그램 다양’ (30.9%)

- 문화예술 관련 종사자 및 비종사의 문화수준이 높다고 평가한 이유는 ‘문화축제 및 프로그램 다양’이 30.9%로 가장 높고, ‘문화행사·정책 홍보 활발’ 21.8%, ‘자발적인 시민참여’ 18.2% 등의 순으로 집계됨

표 5-36. 문화수준이 높다고 평가한 이유_문화예술 관련 종사자 여부

(단위 : 명)



구분		문화예술 관련 종사자	문화예술 관련 비종사자	전체
수준높은 문화시설 다양	빈도	-	5	5
	비율	-	9.1%	9.1%
역사 문화자원 풍부	빈도	-	6	6
	비율	-	10.9%	10.9%
문화축제 및 프로그램 다양	빈도	-	17	17
	비율	-	30.9%	30.9%
전문인력·조직운영 활발	빈도	-	2	2
	비율	-	3.6%	3.6%
시민의 높은 문화의식	빈도	-	1	1
	비율	-	1.8%	1.8%
자발적인 시민참여	빈도	-	10	10
	비율	-	18.2%	18.2%
문화행사·정책 홍보 활발	빈도	-	12	12
	비율	-	21.8%	21.8%
문화정책사업 예산 증가	빈도	-	-	-
	비율	-	-	-
문화수준 평등	빈도	-	2	2
	비율	-	3.6%	3.6%
합계	빈도	-	55	55
	비율	-	100.0%	100.0%

2) 연령별

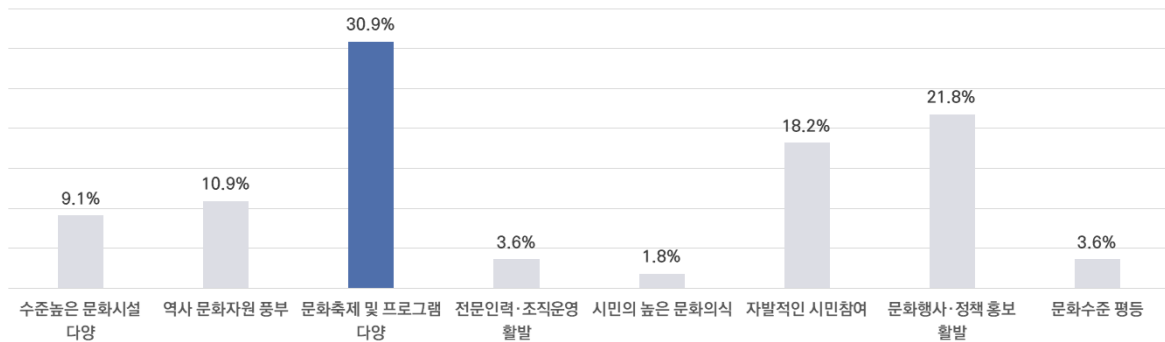
SUMMARY

(전연령층) '문화축제 및 프로그램 다양'에 응답한 비율 가장 ↑

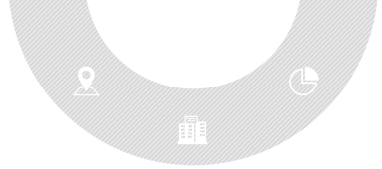
- 문화수준이 높다고 평가한 이유에 대한 조사결과를 살펴보면, 전연령층에서 '문화축제 및 프로그램 다양'에 응답한 비율이 각 50.0%(30대), 33.3%(40대), 23.8%(50대), 33.3%(60대 이상)로 가장 높게 나타남

표 5-37. 문화수준이 높다고 평가한 이유_연령별

(단위 : 명)



구분		20대	30대	40대	50대	60대 이상	전체
수준높은 문화시설 다양	빈도	-	0	3	1	1	5
	비율	-	0.0%	16.7%	4.8%	8.3%	9.1%
역사 문화자원 풍부	빈도	-	1	2	3	0	6
	비율	-	25.0%	11.1%	14.3%	0.0%	10.9%
문화축제 및 프로그램 다양	빈도	-	2	6	5	4	17
	비율	-	50.0%	33.3%	23.8%	33.3%	30.9%
전문인력·조직운영 활발	빈도	-	0	0	1	1	2
	비율	-	0.0%	0.0%	4.8%	8.3%	3.6%
시민의 높은 문화의식	빈도	-	0	1	0	0	1
	비율	-	0.0%	5.6%	0.0%	0.0%	1.8%
자발적인 시민참여	빈도	-	0	3	5	2	10
	비율	-	0.0%	16.7%	23.8%	16.7%	18.2%
창작자 활동 지원공간 풍부	빈도	-	-	-	-	-	-
	비율	-	-	-	-	-	-
문화관련 국내·국제 교류 활발	빈도	-	-	-	-	-	-
	비율	-	-	-	-	-	-
문화행사·정책 홍보 활발	빈도	-	1	3	5	3	12
	비율	-	25.0%	16.7%	23.8%	25.0%	21.8%
문화정책사업 예산 증가	빈도	-	-	-	-	-	-
	비율	-	-	-	-	-	-
문화수준 평등	빈도	-	0	0	1	1	2
	비율	-	0.0%	0.0%	4.8%	8.3%	3.6%
합계	빈도	-	4	18	21	12	55
	비율	-	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%



3.4 문화격차를 해소하기 위한 방안

1) 문화예술 관련 종사자 여부

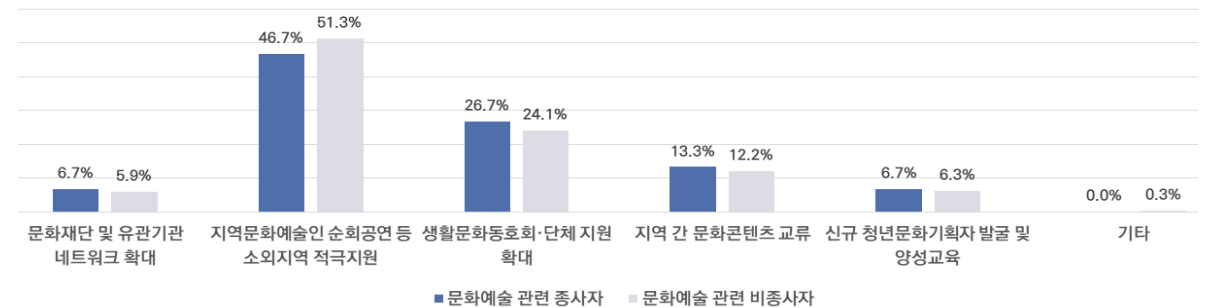
SUMMARY

문화예술 종사자와 비종사자 모두
 '지역문화예술인 순회공연 등 소외지역 적극지원' 응답 비율 가장 ↑

- (문화예술 관련 종사자) 문화격차 해소 방안에 대해 '지역문화예술인 순회공연 등 소외 지역 적극지원'에 응답한 비율이 46.7%로 가장 높음
- (비종사자) '지역문화예술인 순회공연 등 소외지역 적극지원'에 응답한 비율이 51.3%로 가장 높게 나타났고, 다음으로 '생활문화동호회·단체 지원 확대' 24.1% 등의 순으로 집계됨

표 5-38. 문화격차를 해소하기 위한 방안_문화예술 관련 종사자 여부

(단위 : 명)



구분	문화예술 관련 종사자	문화예술 관련 비종사자	전체
문화재단 및 유관기관 네트워크 확대	빈도	1	19
	비율	6.7%	5.9%
지역문화예술인 순회공연 등 소외지역 적극지원	빈도	7	164
	비율	46.7%	51.3%
생활문화동호회·단체 지원 확대	빈도	4	77
	비율	26.7%	24.1%
지역 간 문화콘텐츠 교류	빈도	2	39
	비율	13.3%	12.2%
신규 청년문화기획자 발굴 및 양성교육	빈도	1	20
	비율	6.7%	6.3%
기타	빈도	0	1
	비율	0.0%	.3%
합계	빈도	15	320
	비율	100.0%	100.0%

2) 연령별

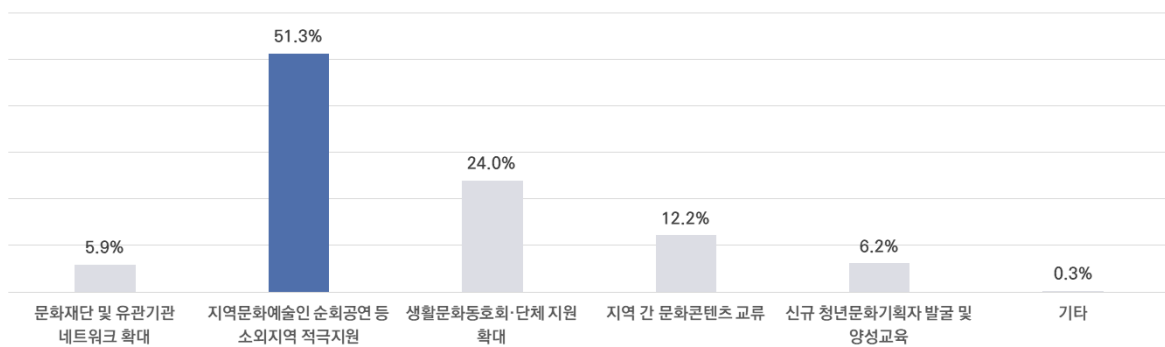
SUMMARY

20대 : '지역 간 문화콘텐츠 교류(36.4%)'에 응답 비율 가장 ↑
 20대 외 : '지역문화예술인 순회공연 등 소외지역 적극지원' 응답 비율 가장 ↑

- 연령별 문화격차를 해소하기 위한 방안에 대한 조사결과를 살펴보면, '20대'의 경우 '지역 간 문화콘텐츠 교류'에 응답한 경우가 36.4%로 가장 높게 나타남
- 반면, 20대를 제외한 연령에서는 '지역문화예술인 순회공연 등 소외지역 적극지원'에 응답한 비율이 각 47.1%(30대), 50.0%(40대), 52.6%(50대), 54.8%(60대 이상)로 가장 높게 나타남

표 5-39. 문화격차를 해소하기 위한 방안_연령별

(단위 : 명)



구분		20대	30대	40대	50대	60대 이상	전체
문화재단 및 유관기관 네트워크 확대	빈도	0	0	3	7	10	20
	비율	0.0%	0.0%	4.1%	6.1%	9.6%	5.9%
지역문화예술인 순회공연 등 소외지역 적극지원	빈도	3	16	37	60	57	173
	비율	27.3%	47.1%	50.0%	52.6%	54.8%	51.3%
생활문화동호회·단체 지원 확대	빈도	1	8	20	27	25	81
	비율	9.1%	23.5%	27.0%	23.7%	24.0%	24.0%
지역 간 문화콘텐츠 교류	빈도	4	6	8	14	9	41
	비율	36.4%	17.6%	10.8%	12.3%	8.7%	12.2%
신규 청년문화기획자 발굴 및 양성교육	빈도	3	4	6	5	3	21
	비율	27.3%	11.8%	8.1%	4.4%	2.9%	6.2%
기타	빈도	0	0	0	1	0	1
	비율	0.0%	0.0%	0.0%	0.9%	0.0%	0.3%
합계	빈도	11	34	74	114	104	337
	비율	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%



3.5 향후 5년 내 가장 발전가능성이 높은 문화분야

1) 문화예술 관련 종사자 여부

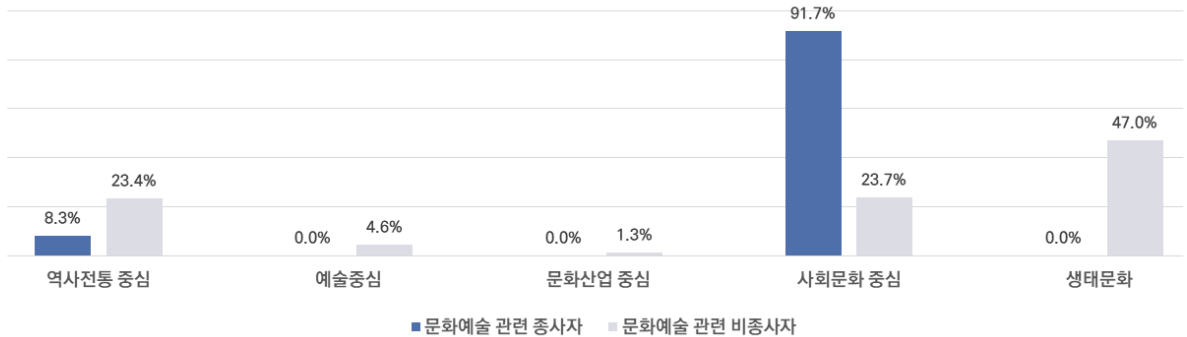
SUMMARY

문화예술 종사자 : '사회문화 중심(91.7%)' 응답 비율 가장 ↑
 문화예술 비종사자 : '생태문화(47.0%)' 응답 비율 가장 ↑

- (문화예술 관련 종사자) 향후 5년 내 가장 발전가능성이 높은 문화분야에 관해 '사회문화 중심'으로 응답한 비율이 91.7%로 가장 높게 나타났고, 다음으로 '역사전통 중심' 8.3%, 그 외 응답 비율은 0.0%로 나타남
- (비종사자) '생태문화' 응답 비율이 47.0%로 가장 높게 나타났고, 다음으로 '사회문화 중심' 23.7%, '역사전통 중심' 23.4%, '예술중심' 4.6% 등의 순으로 집계됨

표 5-40. 향후 5년 내 가장 발전가능성이 높은 문화분야_문화예술 관련 종사자 여부

(단위 : 명)



구분		문화예술 관련 종사자	문화예술 관련 비종사자	전체
역사전통 중심	빈도	1	71	72
	비율	8.3%	23.4%	22.8%
예술중심	빈도	0	14	14
	비율	0.0%	4.6%	4.4%
문화산업 중심	빈도	0	4	4
	비율	0.0%	1.3%	1.3%
사회문화 중심	빈도	11	72	83
	비율	91.7%	23.7%	26.3%
생태문화	빈도	0	143	143
	비율	0.0%	47.0%	45.3%
합계	빈도	12	304	316
	비율	100.0%	100.0%	100.0%

2) 연령별

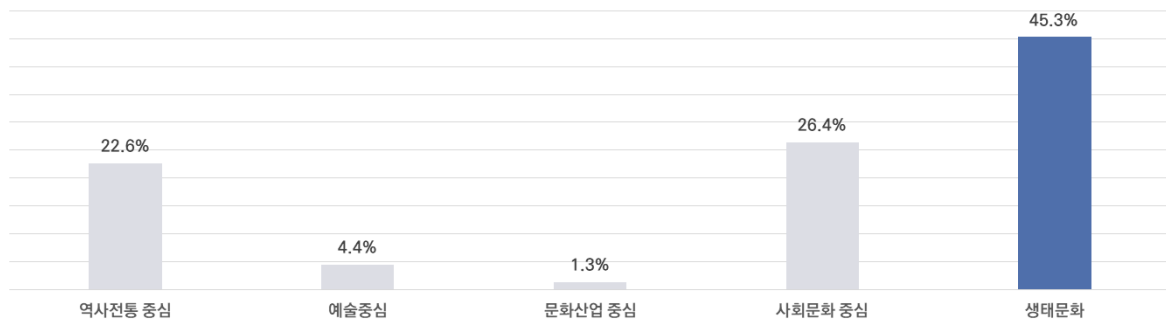
SUMMARY

(전연령층) '생태문화'에 응답한 비율 가장 ↑

- 향후 5년 내 가장 발전가능성이 높은 문화분야에 대해 모든 연령이 '생태문화'를 가장 높게 평가하였음

표 5-41. 향후 5년 내 가장 발전가능성이 높은 문화분야_연령별

(단위 : 명)



구분		20대	30대	40대	50대	60대 이상	전체
역사전통 중심	빈도	2	5	10	23	32	72
	비율	18.2%	15.6%	14.5%	21.9%	31.7%	22.6%
예술중심	빈도	1	0	4	6	3	14
	비율	9.1%	0.0%	5.8%	5.7%	3.0%	4.4%
문화산업 중심	빈도	1	2	1	0	0	4
	비율	9.1%	6.3%	1.4%	0.0%	0.0%	1.3%
사회문화 중심	빈도	2	7	18	33	24	84
	비율	18.2%	21.9%	26.1%	31.4%	23.8%	26.4%
생태문화	빈도	5	18	36	43	42	144
	비율	45.5%	56.3%	52.2%	41.0%	41.6%	45.3%
합계	빈도	11	32	69	105	101	318
	비율	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%

3.6 문화향유와 저변확대 및 수준향상을 위해 가장 역점을 두어야 할 과제

1) 문화예술 관련 종사자 여부

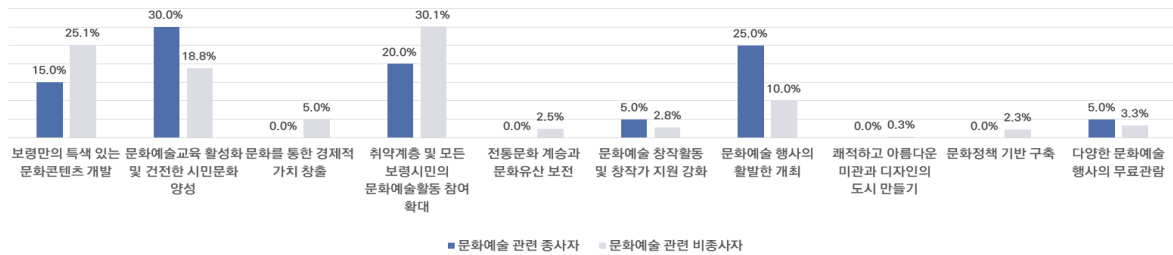
SUMMARY

(종사자) '문화예술교육 활성화 및 건전한 시민문화 양성(30.0%)' 응답 비율 ↑
 (비종사자) '취약계층·모든 시민 문화예술활동 참여 확대(30.1%)' 응답 비율 ↑

- 문화예술 관련 종사자의 경우 '문화예술교육 활성화 및 건전한 시민문화 양성'에 응답한 비율이 30.0%로 가장 높게 나타났고, 문화예술 관련 비종사자의 경우, '취약계층 및 모든 보령시민의 문화예술활동 참여 확대'에 응답한 비율이 30.1%로 가장 높음

표 5-42. 가장 역점을 두어야 할 과제_문화예술 관련 종사자 여부

(단위 : 명)



구분		문화예술 관련 종사자	문화예술 관련 비종사자	전체
보령만의 특색 있는 문화콘텐츠 개발	빈도	3	100	103
	비율	15.0%	25.1%	24.6%
문화예술교육 활성화 및 건전한 시민문화 양성	빈도	6	75	81
	비율	30.0%	18.8%	19.3%
문화를 통한 경제적 가치 창출	빈도	0	20	20
	비율	0.0%	5.0%	4.8%
취약계층 및 모든 보령시민의 문화예술활동 참여 확대	빈도	4	120	124
	비율	20.0%	30.1%	29.6%
전통문화 계승과 문화유산 보전	빈도	0	10	10
	비율	0.0%	2.5%	2.4%
문화예술 창작활동 및 창작가 지원 강화	빈도	1	11	12
	비율	5.0%	2.8%	2.9%
문화예술 행사의 활발한 개최	빈도	5	40	45
	비율	25.0%	10.0%	10.7%
쾌적하고 아름다운 미관과 디자인의 도시 만들기	빈도	0	1	1
	비율	0.0%	0.3%	0.2%
문화정책 기반 구축	빈도	0	9	9
	비율	0.0%	2.3%	2.1%
다양한 문화예술 행사의 무료관람	빈도	1	13	14
	비율	5.0%	3.3%	3.3%
합계	빈도	20	399	419
	비율	100.0%	100.0%	100.0%

2) 연령별

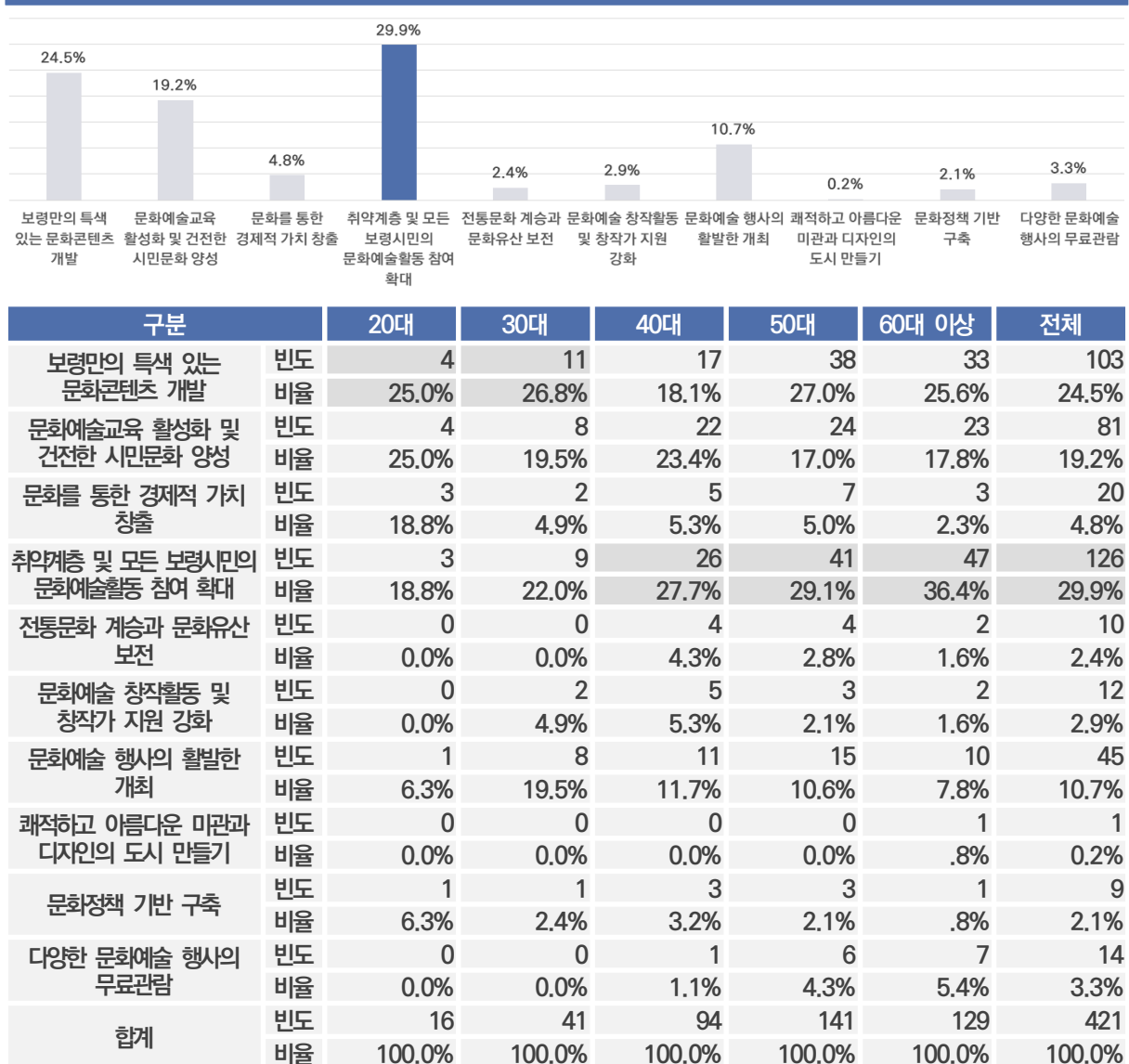
SUMMARY

20대~30대 : '보령만의 특색 있는 문화 콘텐츠 개발' 응답한 비율 가장 ↑

- 연령별 문화향유와 저변확대 및 수준향상을 위해 가장 역점을 두어야 할 과제에 관한 조사결과를 살펴보면, 20대와 30대의 경우 '보령만의 특색 있는 문화 콘텐츠 개발'에 응답한 비율이 각 25.0%(20대), 26.8%(30대)로 가장 높게 나타남
- 반면, 20대와 30대를 제외한 '취약계층 및 모든 보령시민의 문화예술활동 참여 확대'에 응답한 비율은 각 27.7%(40대), 29.1%(50대), 36.4%(60대 이상)로 가장 높게 나타남

표 5-43. 가장 역점을 두어야 할 과제_연령별

(단위 : 명)





3.7 시민중심형 ‘문화보령’을 위해 가장 먼저 추진해야 하는 정책

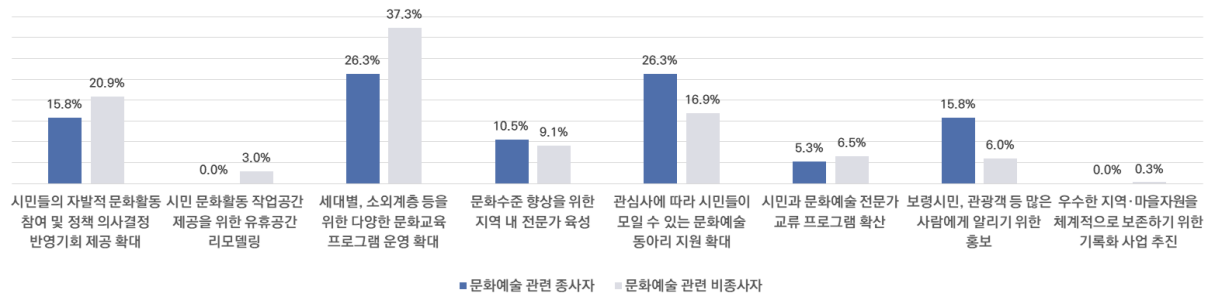
1) 문화예술 관련 종사자 여부

SUMMARY

종사자 & 비종사자 모두
세대별, 소외계층 등을 위한 다양한 문화교육 프로그램 운영 확대 비율 가장 ↑

- (문화예술 관련 종사자) 시민중심형 ‘문화보령’을 위해 ‘세대별, 소외계층 등을 위한 다양한 문화교육 프로그램 운영 확대’·‘시민과 문화예술 전문가 교류 프로그램 확산’ 응답 비율 각 26.3%로 가장 높게 나타남
- (비종사자) ‘세대별, 소외계층 등을 위한 다양한 문화교육 프로그램 운영 확대’에 응답한 비율이 37.3%로 가장 높게 나타남

표 5-44. 시민중심형 ‘문화보령’을 위해 가장 먼저 추진해야 하는 정책_문화예술 관련 종사자 여부 (단위 : 명)



구분	문화예술 관련 종사자	문화예술 관련 비종사자	전체
시민들의 자발적 문화활동 참여 및 정책 의사결정 반영기회 제공 확대	3	83	86
비율	15.8%	20.9%	20.7%
시민 문화활동 작업공간 제공을 위한 유휴공간 리모델링	0	12	12
비율	0.0%	3.0%	2.9%
세대별, 소외계층 등을 위한 다양한 문화교육 프로그램 운영 확대	5	148	153
비율	26.3%	37.3%	36.8%
문화수준 향상을 위한 지역 내 전문가 육성	2	36	38
비율	10.5%	9.1%	9.1%
관심사에 따라 시민들이 모일 수 있는 문화예술 동아리 지원 확대	5	67	72
비율	26.3%	16.9%	17.3%
시민과 문화예술 전문가 교류 프로그램 확산	1	26	27
비율	5.3%	6.5%	6.5%
보령시민, 관광객 등 많은 사람에게 알리기 위한 홍보	3	24	27
비율	15.8%	6.0%	6.5%
우수한 지역·마을자원을 체계적으로 보존하기 위한 기록화 사업 추진	0	1	1
비율	0.0%	0.3%	0.2%
합계	19	397	416
비율	100.0%	100.0%	100.0%

2) 연령별

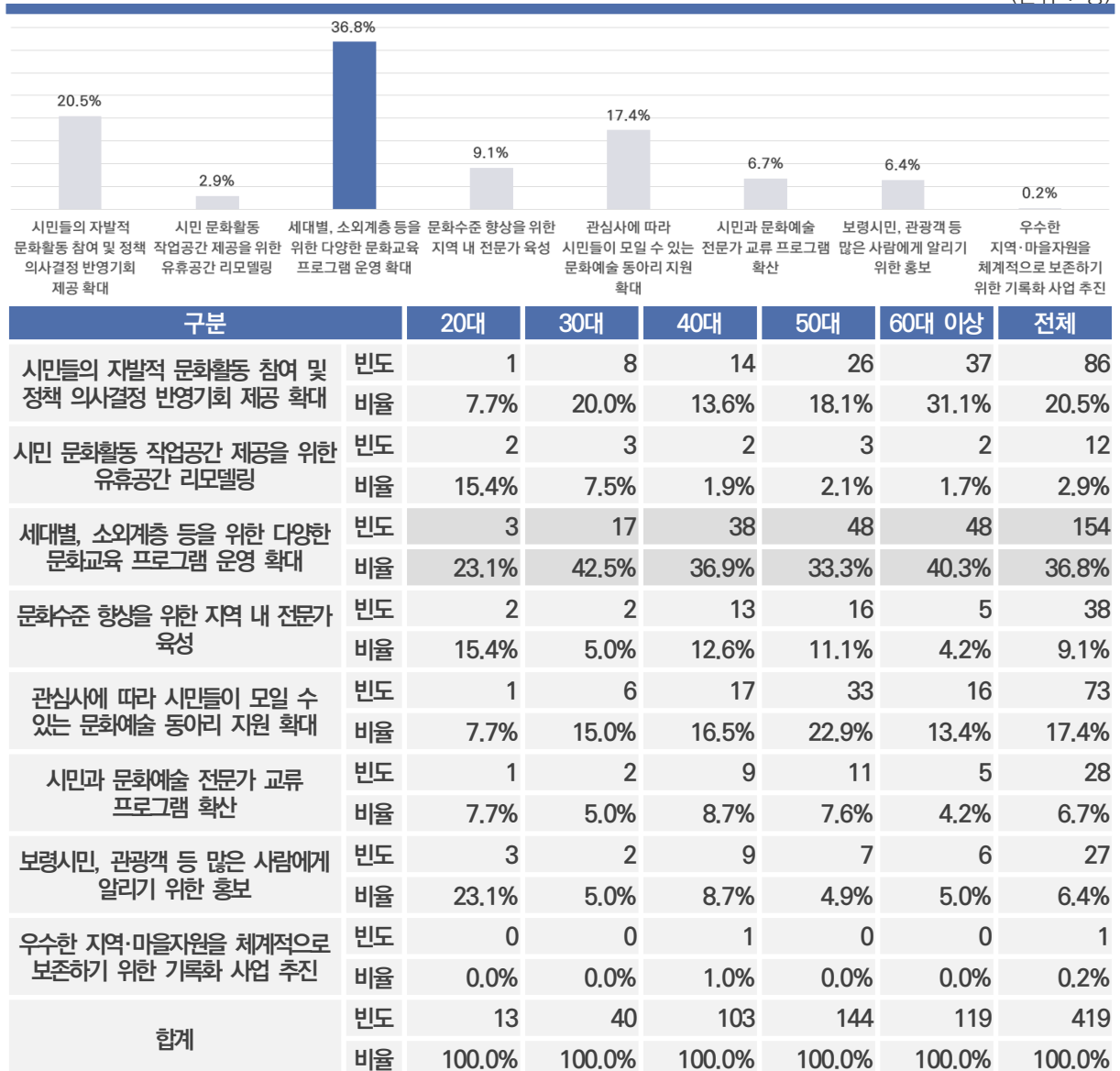
SUMMARY

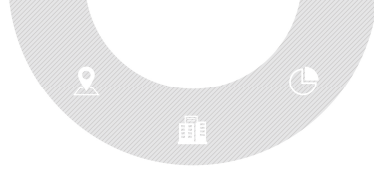
(전연령층) ‘세대별, 소외계층 등을 위한 다양한 문화교육 프로그램 운영 확대’ 응답 비율 가장 ↑

- 연령별 시민중심형 ‘문화보령’을 위해 가장 먼저 추진해야 하는 정책에 관한 조사결과를 살펴보면, 모든 연령대에서 ‘세대별, 소외계층 등을 위한 다양한 문화교육 프로그램 운영 확대’에 응답한 비율이 각 23.1%(20대), 42.5%(30대), 36.9%(40대), 33.3%(50대), 40.3%(60대 이상)으로 가장 높게 나타남

표 5-45. 시민중심형 ‘문화보령’을 위해 가장 먼저 추진해야 하는 정책_연령별

(단위 : 명)





3.8 문화적 발전을 통한 삶의 질 향상을 이루고자 하는 가장 큰 목표

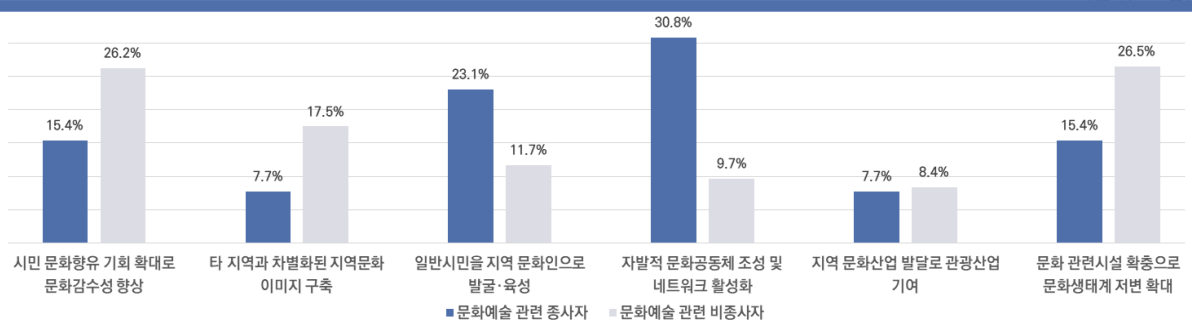
1) 문화예술 관련 종사자 여부

SUMMARY

(종사자) ‘자발적 문화공동체 조성 및 네트워크 활성화 (30.8%)’ 응답 비율 ↑
 (비종사자) ‘문화 관련시설 확충으로 문화생태계 저변 확대(26.5%)’ 응답 비율 ↑

- 문화예술 관련 종사자의 문화적 발전을 통한 삶의 질 향상을 이루고자 하는 가장 큰 목표에 대해 ‘자발적 문화공동체 조성 및 네트워크 활성화’ 30.8%, ‘일반시민을 지역 문화인으로 발굴·육성’ 23.1% 등의 순으로 나타남
- 비종사자는 ‘문화 관련시설 확충으로 문화생태계 저변 확대’에 응답한 비율이 26.5%로 가장 높게 나타났고, 다음으로 ‘시민 문화향유 기회 확대로 문화감수성 향상’ 26.2% 등의 순으로 집계됨

표 5-46. 문화적 발전을 통한 삶의 질 향상을 이루고자 하는 가장 큰 목표_문화예술 관련 종사자 여부 (단위 : 명)



구분		문화예술 관련 종사자	문화예술 관련 비종사자	전체
시민 문화향유 기회 확대로 문화감수성 향상	빈도	2	81	83
	비율	15.4%	26.2%	25.8%
타 지역과 차별화된 지역문화 이미지 구축	빈도	1	54	55
	비율	7.7%	17.5%	17.1%
일반시민을 지역 문화인으로 발굴·육성	빈도	3	36	39
	비율	23.1%	11.7%	12.1%
자발적 문화공동체 조성 및 네트워크 활성화	빈도	4	30	34
	비율	30.8%	9.7%	10.6%
지역 문화산업 발달로 관광산업 기여	빈도	1	26	27
	비율	7.7%	8.4%	8.4%
문화 관련시설 확충으로 문화생태계 저변 확대	빈도	2	82	84
	비율	15.4%	26.5%	26.1%
합계	빈도	13	309	322
	비율	100.0%	100.0%	100.0%

2) 연령별

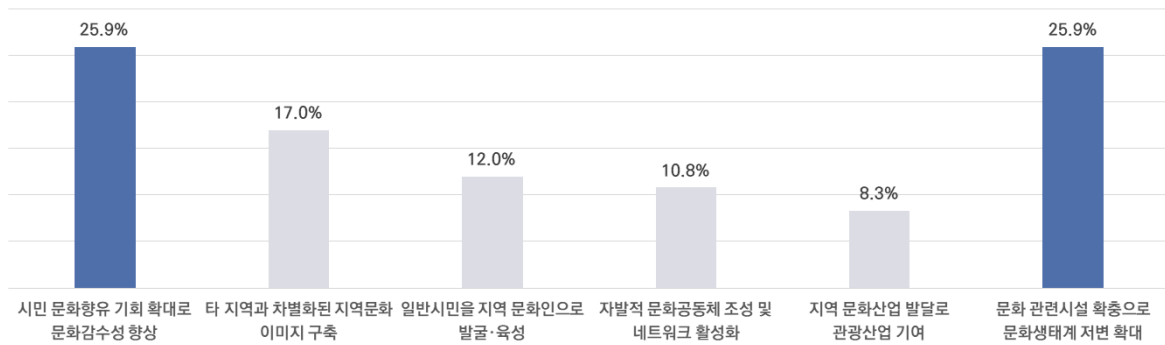
SUMMARY

(20대~40대, 60대 이상) ‘시민 문화향유 기회 확대로 문화감수성 향상’,
 ‘문화 관련시설 확충으로 문화생태계 저변 확대’에 응답한 비율 ↑

- 연령별 문화적 발전을 통한 삶의 질 향상을 이루고자 하는 가장 큰 목표에 관한 조사결과를 살펴보면, ‘50대’의 경우 ‘문화 관련시설 확충으로 문화생태계 저변 확대’에 응답 비율이 32.1%로 가장 높게 나타남
- 반면, 50대를 제외한 연령에서는 ‘시민 문화향유 기회 확대로 문화감수성 향상’에 응답한 비율이 각 45.5%(20대), 31.3%(30대), 27.0%(40대), 27.6%(60대 이상)로 가장 높게 나타남

표 5-47. 문화적 발전을 통한 삶의 질 향상을 이루고자 하는 가장 큰 목표_연령별

(단위 : 명)



구분		20대	30대	40대	50대	60대 이상	전체
시민 문화향유 기회 확대로 문화감수성 향상	빈도	5	10	20	22	27	84
	비율	45.5%	31.3%	27.0%	20.2%	27.6%	25.9%
타 지역과 차별화된 지역문화 이미지 구축	빈도	1	8	13	17	16	55
	비율	9.1%	25.0%	17.6%	15.6%	16.3%	17.0%
일반시민을 지역 문화인으로 발굴·육성	빈도	1	3	6	15	14	39
	비율	9.1%	9.4%	8.1%	13.8%	14.3%	12.0%
자발적 문화공동체 조성 및 네트워크 활성화	빈도	2	4	7	12	10	35
	비율	18.2%	12.5%	9.5%	11.0%	10.2%	10.8%
지역 문화산업 발달로 관광산업 기여	빈도	0	1	8	8	10	27
	비율	0.0%	3.1%	10.8%	7.3%	10.2%	8.3%
문화 관련시설 확충으로 문화생태계 저변 확대	빈도	2	6	20	35	21	84
	비율	18.2%	18.8%	27.0%	32.1%	21.4%	25.9%
합계	빈도	11	32	74	109	98	324
	비율	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%

- 문화예술 관련 종사자들의 삶의 질 만족도가 비종사자 보다 높게 나타났고, 문화적 욕구 충족 시 삶의 질이 더욱 향상될 것이라고 평가함. 대부분의 연령대에서 이와 같은 결과가 나타났으나, 상대적으로 20대의 경우는 삶의 질에 대한 평가도 가장 낮고, 문화적 요소가 삶의 질에 ‘보통’ 수준으로 영향을 받는다는 의견이 많았음
- 코로나19 이전에는 ‘월 1회 이상’ 문화생활을 하는 시민이 약 66.6%였으나, 코로나19 이후에는 약 58.0%로 8.6% 감소하였음. 참여 시민들은 주로 20대는 ‘영화 관람’이 많았고, 60대 이상은 관광지·축제 방문이 높은 비중을 차지함. 따라서 연령별 수요계층의 특성을 파악하고 선택의 범위를 넓힐 수 있는 다양성이 요구됨
- 보령시민들의 문화생활 참여 빈도가 낮은 이유에 대해 비종사자를 중심으로 평가결과를 살펴보면 ‘시간이 안 맞아서’가 21.8%, ‘문화시설·공간 부족’ 20.2%, ‘관심이 없어서’ 19.7% 순으로 나타남. 따라서 시민들의 문화를 쉽게 접할 수 있는 기회를 높이기 위한 개선이 지속적으로 이루어질 필요가 있겠음
- 주로 타인과의 교류를 목적으로 문화활동을 참여하는데, 문화예술 종사자들은 동호회를 통해 활동하고, 비종사자는 동성친구, 이웃주민, 가족 등과 함께 하는 것으로 나타남. 이들은 ‘주말 낮’에 참여도가 가장 높고, 20대는 ‘평일 저녁’도 높게 나타남. 아울러 타지역의 문화시설(주로 공연장, 체험장 등)을 이용한 경험도 있으므로 지역 내에서 다양한 대상과 교류할 수 있는 문화체험 프로그램을 제시하여 이용자들의 흥미를 유도할 필요가 있음
- 보령시민들은 프로그램에 대한 지인의 견해를 통해 참여 여부를 결정하는 경우가 많고, 소식 역시 주변사람·모임 등을 통해 접하는 경우가 많은 것으로 확인됨. 따라서 문화정보 플랫폼을 개설하여 쉽게 정보를 획득하고, 참여로 이어질 수 있는 전략이 필요함
- 지역 문화수준을 문화예술 종사자와 비종사자 모두 ‘보통’을 가장 많이 평가하였고, 다음으로 ‘낮은 편’으로 나타남. 특히, 20대가 ‘낮은 편’으로 응답한 비율이 높았음. 그 이유에 대해서는 문화예술 종사자의 경우 ‘전문인력 및 조직운영이 미흡’하고, ‘자발적인 시민참여 부족’, ‘문화격차 심각’ 등의 다양한 의견을 주었음. 한편, 비종사자의 경우는 ‘문화시설 부족’을 가장 높게 평가함
- 반면, 지역 문화수준을 높게 평가한 대상자들에게 그 이유를 설문한 결과 ‘문화축제 및 프로그램이 다양’하다는 의견을 주었고, ‘문화행사 및 정책홍보가 활발’하다는 의견도 높은 편에 속하였음

- 따라서 문화격차를 해소하기 위해서는 ‘소외지역 지원 확대’와 ‘생활문화동호회 및 단체 지원 확대’에 대한 의견이 가장 많았고, 20대의 경우는 ‘지역 간 문화콘텐츠 교류’가 활발해지기를 기대하였음
- 앞으로 발전가능성이 높은 문화분야로 문화예술 종사자는 ‘사회문화 중심’으로 보았고, 비종사자는 ‘생태문화’를 높게 평가하여 의견의 차이를 보였으나 연령별로 비교한 결과 모든 연령대가 ‘생태문화’의 가능성을 긍정적으로 보았음
- 문화향유 및 저변 확대와 수준향상을 위해서는 ‘문화예술교육 활성화 및 건전한 시민문화 양성’과 ‘취약계층·모든 시민의 문화예술활동 참여 확대’가 필요하고, 젊은 감각에 맞게끔 ‘보령만의 특색 있는 문화콘텐츠 개발’도 병행되어야 할 것임. 또한 문화예술인의 ‘자발적 문화공동체 조성 및 네트워크 활성화’를 높이고, 일반 시민들에게는 관련 시설 확충을 통한 문화생태계 저변 확대 및 문화감수성을 향상시킬 필요가 있음



제6장 기본구상

01. 종합분석
02. 비전 및 추진방향

보령시 지역문화진흥시행계획 수립 연구용역

1. SWOT 분석

1.1 강점

- 생활문화 활성화 사업 및 인프라 확충으로 지역문화 참여 기회 증대
- 지역 내 우수한 생태 자연경관과 관광지 등이 있어 주민들에게는 접근성이 좋고, 외부 관광객 역시 매년 꾸준히 보령을 찾아옴
- 소외계층을 찾아가는 문화활동을 지속적으로 추진하여 문화격차 해소 노력
- 청소년 및 어르신 대상 문화프로그램 운영 및 활동공간 확보를 통해 문화접근 기회 보장
- 문화예술인과 단체 등의 활동지원과 노후화된 문화기반시설 보강 및 개선사업 지속 지원
- 초기 대비 보령시 문화기본계획에서 제시한 사업의 높은 이행률

1.2 약점

- 관광 분야에 대한 지역 내 높은 관심과 많은 예산이 집중되면서 지역주민들을 위한 문화 창작활동 및 공간(인프라)이 여전히 부족한 상황
- 문화예술인들의 소통 창구 역할을 담당하는 플랫폼 부재와 특정 문화예술인들만 참여하는 고질적 양상으로 청년 문화예술인 참여 기회 한계 및 미래 문화예술 인재 유출
- 젊은 세대의 관심과 흥미를 유발하기 위한 문화콘텐츠가 부족하여 타 연령대 대비 지역 문화수준을 낮게 평가
- 평생교육 중심 문화예술교육의 활성화로 전문적이고 창의적인 문화예술교육 시스템 부족
- 기존 문화시설 및 기업 등과 협업 및 네트워크 부족으로 창작물의 다양성 한계



1.3 기회

- 관광 중심 정책 패러다임에서 문화 중심 정책에 대한 비중 확대와 관심 증대
- 공정하고 평등하며 다양성을 인정하는 포용의 가치가 강조되면서 문화격차 해소에 기여
- 폐산업시설 및 유휴공간을 활용하여 문화공간으로 조성하는 문체부 및 상위 지원정책으로 관련 예산 확보를 통한 실행력 담보
- 문화 인적자원에 대한 지속적 발굴과 문화예술교육 확대를 통한 전문인 양성 및 네트워크 확대로 지역문화 수준 향상에 기여하고 문화자치 향상
- 코로나19로 디지털 시장이 확대되면서 물리적인 거리의 한계를 해소할 수 있는 새로운 디지털콘텐츠 개발이 가능하고 신규 수요층 확보

1.4 위협

- 매년 인구가 감소하고 있고, 특히 젊은 세대의 유출 증가
- 코로나19의 장기화로 문화기반시설 운영의 어려움이 지속되고, 거리두기 강화 정책이 이어짐에 따라 문화행사 수용 규모 축소, 문화예술인 생계 위협
- 취약계층(저소득층, 농어촌지역, 지원시설 이용자 등) 외 1인 거주자, 직장인 포함 근로자 등으로 문화소외 대상 증가 현상

강점(Strength)

- 생활문화 활성화 사업 및 인프라 확충으로 지역문화 참여 기회 증대
- 우수한 자연경관과 관광지 등으로 외부 관광객 꾸준히 방문
- 소외계층을 위한 찾아가는 문화활동 지속 추진하여 문화격차 해소 노력
- 청소년 및 어르신 대상 문화프로그램 운영 및 활동공간 확보로 문화접근 기회 보장
- 문화예술인과 관련 단체 활동지원과 노후화된 문화기반시설 개선사업 지속 지원
- 초기 대비 보령시 문화기본계획에서 제시한 사업의 높은 이행률

기회(Opportunity)

- 관광 중심 정책 패러다임에서 문화 중심 정책에 대한 비중 확대와 관심 증대
- 공정·평등·다양성 인정하는 포용의 가치가 강조되면서 문화격차 해소에 기여
- 폐산업시설 및 유휴공간을 활용 관련 상위 정책으로 예산 확보 및 실행력 담보
- 문화 인적자원 지속 발굴과 문화예술교육 확대로 지역문화 수준 향상에 기여
- 디지털 시장이 확대되면서 새로운 콘텐츠 개발이 가능 및 신규 수요층 확보

약점(Weakness)

- 관광 분야의 지역 내 높은 관심과 많은 예산이 집중되면서 지역 주민을 위한 문화창작활동 및 공간이 여전히 부족
- 문화예술인들의 소통창구(플랫폼) 부재
- 청년 문화예술인 참여 기회 한계 및 미래 문화예술 인재 유출
- 젊은 세대 관심과 흥미를 유발하기 위한 문화콘텐츠가 부족하여 타 연령대 대비 지역 문화수준을 낮게 평가
- 평생교육 중심 문화예술교육의 활성화로 전문적·창의적인 문화 예술교육 시스템 부족
- 기존 문화시설 및 기업 등과 협업 및 네트워크 부족으로 창작물의 다양성 한계

위협(Threats)

- 매년 인구가 감소, 특히 젊은 세대의 유출 증가
- 코로나19 장기화로 문화기반시설 운영의 어려움 지속, 거리두기 강화 정책에 따른 문화행사 규모 축소, 문화예술인 생계 위협
- 취약계층 외 1인 거주자, 직장인 포함 근로자 등으로 문화소외 대상 증가 현상

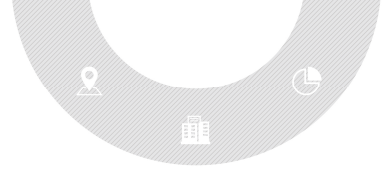


그림 6-1. SWOT 분석

2. SWOT 분석전략

표 6-1. SWOT 분석행렬표

구분		내부환경 요인분석	
		강점	약점
외부환경 요인분석	기회	<ul style="list-style-type: none"> - 관광 중심에서 문화 중심 정책 패러다임의 비중이 커짐에 따라 생활문화 활성화 사업 및 인프라 확충을 통한 지역문화 참여 기회 증대 - 우수 자연경관과 관광지 등을 활용한 새로운 디지털콘텐츠 개발을 통해 외부 관광객 지속 확보 및 신규 수요층 확보 - 소외계층을 찾아가는 문화활동과 다양성을 인정하는 문화포용 정책을 지속 추진하여 문화격차 해소 - 유희공간을 청소년 및 어르신 대상 문화활동 공간을 중앙으로부터 예산을 확보받아 문화접근 기회 보장 - 문화예술인과 단체 활동지원을 통한 전문인 양성 및 네트워크 확대, 노후화된 문화기반시설 보강 및 개선사업을 지속 지원하여 지역 문화수준 향상 - 초기 대비 보령시 문화기본계획에서 제시한 사업의 높은 이행률을 통해 문화 중심 정책에 대한 비중과 관심 확대 	<ul style="list-style-type: none"> - 지역주민들을 위한 문화창작활동 및 공간을 추가 확보하여 문화 중심 정책에 대한 비중 확대와 실행력 담보 - 문화예술인을 위한 소통 플랫폼을 조성하여 네트워크 확대로 지역문화 자치 향상에 기여 - 젊은 세대의 관심과 흥미를 유발할 수 있는 디지털문화 콘텐츠를 발굴하여 신규 수요층을 확보하고 젊은 세대의 문화수준 평가(만족도) 향상 - 평생교육과 다른 전문적·창의적 문화예술 교육 시스템을 구축하여 전문인 양성 및 지역문화수준 향상에 기여 - 기존 문화시설 및 기업 등과 협업 및 네트워크를 확대하여 창작물의 다양성을 인정하고 문화격차 해소에 기여
	위협	<ul style="list-style-type: none"> - 세대별 문화활동 참여 기회 증대 및 지역 문화예술인과 단체를 위한 활동지원, 인프라 확충으로 젊은 세대 정착 유도 - 문화예술인과 단체를 위한 지원 확대 및 소규모 창작활동 기회를 늘려 코로나19 위기 극복 - 문화소외계층의 범위를 확대하여 문화격차 해소 노력 	<ul style="list-style-type: none"> - 지역주민 특히, 젊은 세대를 위한 문화창작활동 제공, 콘텐츠 개발 및 공간을 지속 확보하여 인구 유출 감소 유도 - 문화예술인 소통 플랫폼을 만들어 문화정보 공유 및 예술인 창작활동 및 기업과 협업 등 네트워크 지원 확대 - 문화소외계층의 범위를 확대하고, 이들을 위한 전문적·창의적 문화예술교육 확대를 통해 문화수준 향상



CHAPTER

제2절

06

비전 및 추진방향

1. 비전 및 추진전략

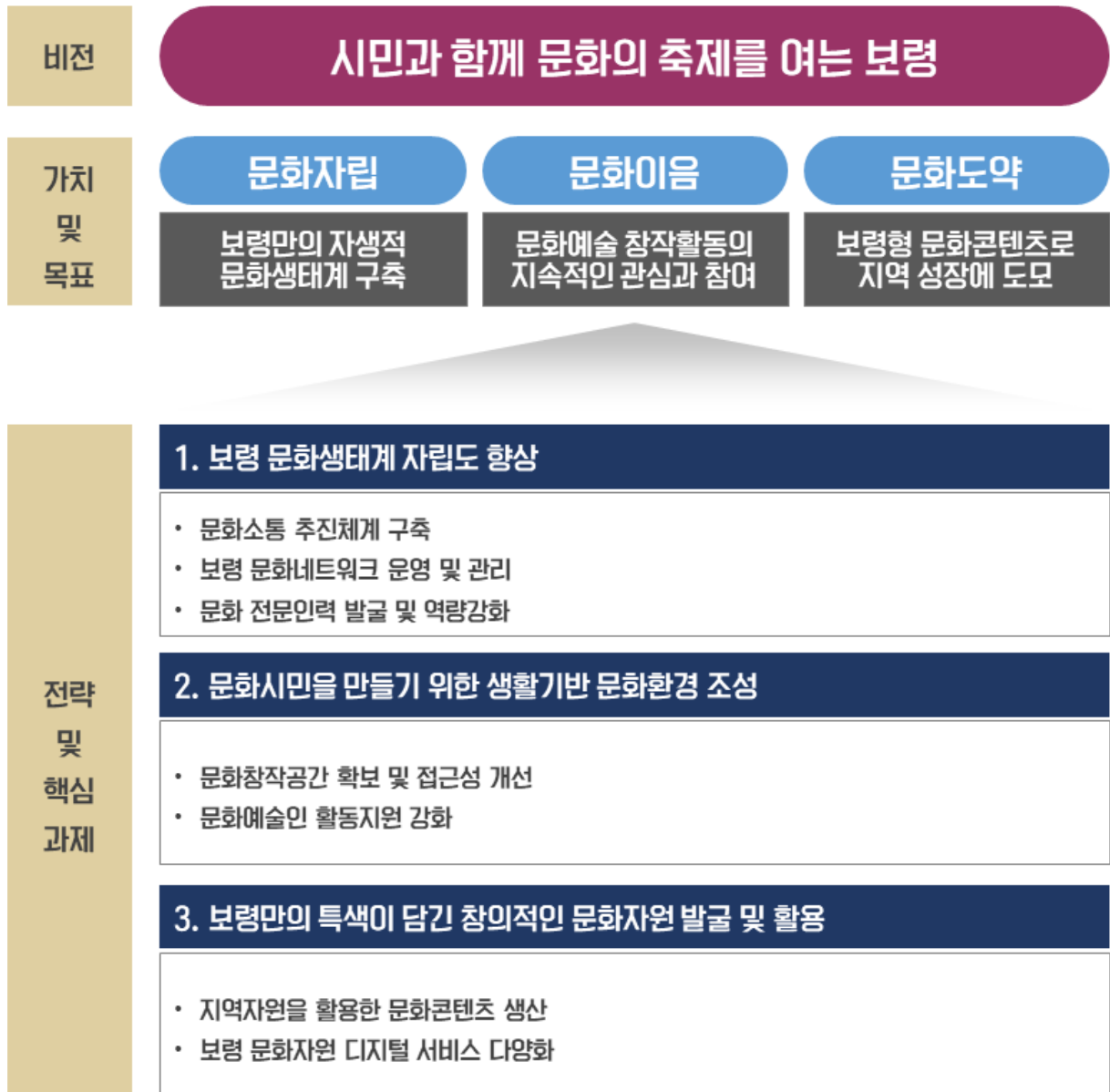


그림 6-2. 보령시 지역문화진흥시행계획 비전 체계

2. 추진사업

표 6-2. 보령시 지역문화진흥시행계획 추진과제 및 세부사업

추진전략	추진과제	사업명
보령 문화생태계 자립도 향상	문화소통 추진체계 구축	- 문화사업 중간지원조직(팀) 확보 - 통합 홈페이지 플랫폼 구축 - 보령문화 인적 네트워크 구성 및 거버넌스 운영
	보령 문화네트워크 운영 및 관리	- 문화 공유테이블 운영 - 문화보령(가칭) 웹진 발간 및 정기 구독 서비스 지원 - 문화예술체험 키트 제작 및 배부
	문화 전문인력 발굴 및 역량강화	- 미래 문화기획자 양성 학교 운영 - 문화매개자 역량강화 - 문화재 돌봄사업단 발족
문화시민을 만들기 위한 생활기반 문화환경 조성	문화창작공간 확보 및 접근성 개선	- 문화예술 창작공간 활용도 점검 및 관리체계 마련 - 찾아가는 문화활동 확대 - 팬데믹 대응 야외 문화공간 확충
	문화예술인 활동지원 강화	- 보령 문화예술인 창업활동 지원 - 관광지 주변 노후 가게 환경개선을 위한 예술인 매칭 지원 - 문화메세나 확보를 위한 파트너십 구축
보령만의 특색이 담긴 창의적인 문화자원 발굴 및 활용	지역자원을 활용한 문화콘텐츠 생산	- 문화생산 공동체(동아리) 형성 및 지원 - 보령 문화자원 축적(기록화) 사업 확대 - 해양 치유 프로그램 개발 지원 - 공간 기반 문화협업 활성화 - 문화소비를 위한 스토리텔링 시각화 및 홍보 지원
	보령 문화자원 디지털 서비스 다양화	- 보령 문화자원 활용 실감형 콘텐츠 제작 지원 - 고대도 미션아일랜드 콘텐츠 개발 및 메타버스 서비스 지원



제7장 세부사업

01. 보령 문화생태계 자립도 향상
02. 생활기반 문화환경 조성
03. 창의적인 문화자원 발굴 및 활용

보령시 지역문화진흥시행계획 수립 연구용역

CHAPTER

07

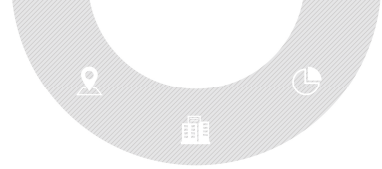
제1절

보령 문화생태계 자립도 향상

1. 총괄

표 7-1. '보령 문화생태계 자립도 향상' 핵심과제 및 세부 추진사업

추진목표	사업명		사업추진				
			2022	2023	2024	2025	2026
문화소통 추진체계 구축	01	문화사업 중간지원조직(팀) 확보	■	■			
	02	통합 홈페이지 플랫폼 구축		■	■	■	■
	03	보령문화 인적 네트워크 구성 및 거버넌스 운영		■	■	■	■
보령 문화네트워크 운영 및 관리	04	문화 공유테이블 운영	■	■	■	■	■
	05	문화보령(가칭) 웹진 발간 및 정기 구독 서비스 지원		■	■	■	■
	06	문화예술체험 키트 제작 및 배부	■	■	■	■	■
문화 전문인력 발굴 및 역량강화	07	미래 문화기획자 양성 학교 운영		■	■	■	■
	08	문화매개자 역량강화	■	■	■	■	■
	09	문화재 돌봄사업단 발족	■	■	■	■	■



2. 세부사업

2.1 문화소통 추진체계 구축

1) 문화사업 중간지원조직(팀) 확보

사업개요

■ 필요성

- 보령시는 문화사업 전담부서가 ‘문화새마을과’를 중심으로 진행되고, 총 4개의 팀 중 ‘문화예술팀’을 중심으로 지역문화예술 관련 사업, 예술인(단체) 육성, 문화제·행사·공연 등 프로그램 운영 및 문예회관과 문화의 전당을 관리하고 있음
 - 문화예술팀, 새마을팀, 문예회관팀, 문화의전당팀
- 그러나 이번 설문조사 결과 문화예술 종사자의 경우 ‘지역의 문화수준이 낮다’고 평가한 이유에 대해 ‘전문인력과 조직운영의 미흡’을 22.2%로 가장 높게 지적하였음
- 또한, 지역문화진흥에 대한 상위의 관심과 생활문화에 대한 정책의 비중이 확대되고 있는 만큼 기존 ‘문화새마을과’의 전문성을 높이고, 기획력을 높이기 위한 인적자원을 투입할 필요가 있음. 또한, 축제 중심 중간지원조직인 ‘보령축제관광재단’과 차별화된 ‘문화사업 기반’ 중간지원체계를 확보함으로써 기존 문화시설과 신규 문화공간 ‘생활문화플랫폼’과 문화예술창작공간 ‘아트센터’ 등도 효율적으로 운영 지원할 필요

■ 사업기간 : 2022년 ~ 2023년

■ 사업주체 : 보령시 문화새마을과(문화예술팀), (가칭)문화도시지원센터

■ 소요예산 : 비예산

표 7-2. ‘문화사업 중간지원조직(팀) 확보’ 연도별 사업비

단위 : 백만원

재원구분	합계	2022	2023	2024	2025	2026
합계	비예산	비예산	비예산	-	-	-
국비	-	-	-	-	-	-
도비	-	-	-	-	-	-
시비	비예산	비예산	비예산	-	-	-
기타	-	-	-	-	-	-

사업내용

■ 문화사업 운영 및 관리를 위한 전담조직(팀) 구성 및 전문인력 배치

- 문화예술인, 유관기관 종사자, 일반시민 등이 지역에서 이루어지는 다양한 문화사업에 참여하고 수혜를 받을 수 있도록 프로그램 기획 및 사업운영을 지원하는 전담조직(팀) 구성 및 전문인력을 배치
 - 행정부서 외 별도의 중간조직체계(팀)를 구성하고, 그에 따른 조례를 제정하여 운영기반 마련
 - 초기에는 안정적인 기반 확보를 위해 팀 단위로 조직을 구성 및 운영하고, 향후 자립도를 높여 지원센터(혹은 문화재단) 등의 성격으로 규모를 확장할 것을 제안
 - 보령시 문화예술환경에 대한 이해도가 높고 전문성을 갖춘 인력을 확보하고 문화새마을과와 상호 협력하여 보령시 문화진흥을 위한 방향성 정립 및 지역 문화수준 향상과 사업의 내실화 다짐
- 주요 역할(안)
 - 문화예술 관련 사업 운영지원, 지역 문화예술자원 기초조사 및 연구, 신규 문화예술자원 발굴 및 프로그램 기획, 역량강화 지원, 문화예술인 관리 및 복지지원, 문화시설 관리·운영, 네트워크 등 문화예술 사업 전반적인 사업 운영지원 담당
 - 단순 문화기반시설 관리와 특정 대상을 위한 사업운영에서 벗어나 그동안 배제되었거나 참여하지 않았던 신규 대상을 지역문화 활동 및 프로그램에 유인할 수 있는 체계적이고 적극적인 홍보사업 업무 병행

추진계획

- 2022년 하반기 : 문화사업 운영 전담조직 구성을 위한 제도기반 확보
 - 관련 조례 제정 및 조직개편 등 제도적 기반 마련
- 2023년 상반기 : 전문인력 선정 및 업무 배분
 - 전문인력 확보 후 조직체계 구성 후 기존 ‘문화새마을과’에서 추진한 문화사업 이양 등 관련 업무배분 및 조율
 - 2023년도 사업 운영계획 수립 및 방향성 정립
- 2023년 ~ 계속 : 본격 업무 이관을 통한 문화사업 진행(운영)
 - 매년 업무성과 평가 및 환류 시스템을 마련하여 운영조직(팀) 적정 관리 및 피드백
 - 자체 사업 개발 등 기획 프로그램 운영으로 자립도 향상 및 보령시민 맞춤 문화사업 활성화 유도



2) 통합 홈페이지 플랫폼 구축

사업개요

■ 필요성

- 현재 ‘성주사지 사이버 전시관’과 ‘디지털 자료관’을 운영하고, ‘디지털 키즈 테마파크’ 전시관을 조성하는 등 디지털 콘텐츠를 활용하여 지역의 우수한 문화자원에 대한 정보를 알려 방문객들과 소통함으로써 체감도를 높이고 있음
- 이처럼 주요 관광지 및 역사자원과 연계한 디지털 사업은 다각도로 이루어지고 있으나 시민들에게 지역의 다양한 문화사업과 행사 등을 소개하고 소통할 수 있는 통합 온라인 플랫폼은 미구축되어 있는 상태임
- 코로나19의 장기화로 온라인 시장이 커지고, 영상 콘텐츠를 활용한 홍보 등이 활발하게 이루어지고 있는 만큼 보령시의 문화사업과 각종 관련 소식 및 정보 등을 안내하고 연결해주는 온라인 플랫폼을 구축하여 시민들에게 정보의 접근성을 높이고, 지역의 문화 인지도 향상과 홍보 효과를 높일 필요가 있음

■ 사업기간 : 2023년 ~ 2026년

■ 사업주체 : 보령시 문화새마을과

■ 소요예산 : 300백만원

- 2023년 : 시스템 구축
- 2024년 이후 : 시스템 운영 및 유지관리

표 7-3. ‘통합 홈페이지 플랫폼 구축’ 연도별 사업비

단위 : 백만원

재원구분	합계	2022	2023	2024	2025	2026
합계	300	-	150	50	50	50
국비	-	-	-	-	-	-
도비	-	-	-	-	-	-
시비	300	-	150	50	50	50
기타	-	-	-	-	-	-

사업내용

■ 보령의 각종 문화예술 활동 정보를 단일 홈페이지에 일원화

- 주제별(문화기반시설, 문화사업, 생활문화, 문화예술교육, 문화예술인 등록, 각종 이벤트 및 행사 등)로 구분하여 데이터베이스를 구축
- 통합 홈페이지 네이밍 개발을 위한 시민공모사업 진행
- 보령의 우수한 문화 아카이브(문화공간, 문화자료, 문화예술인 등)를 통한 기록화 자료 공유 및 지속 업로드
- 주요 문화사업, 문화행사 및 활동결과 등을 사진 혹은 영상으로 제작 후 소개
 - 문화사업에 참여한 예술인 및 영상 창작활동 분야의 전문가들이 제작 및 기획을 주관하고, 시민 역시 참여할 수 있도록 홈페이지 업로드 시스템 지원
 - 해당 자료는 유형별로 분류하고 지속적으로 아카이빙하여 기록화 병행
 - 연 1회 성과물 공유 및 전시 활동을 통해 문화사업 참여자들과의 소통 기회 마련
- 키워드 입력을 통한 검색창과 매주/매월 주요 문화이슈 소개 및 문화캘린더, 문화지도 서비스 지원
- 온라인 홈페이지를 통한 문화시민 확보 및 멤버십 시행
 - 등록 시스템 운영을 통한 각종 정보, 이벤트 등을 문자 및 이메일 등으로 알려주는 서비스 시행
 - 멤버십 중심으로 정기 공연 및 행사, 축제 등에 초대하는 등 혜택 제공
- 통합 플랫폼과 모바일 연동 SNS(인스타그램, 페이스북, 공식 블로그 등) 개설

추진계획

- 2022년 하반기 : 통합 홈페이지 시스템 구축 및 시범운영
- 2023년 ~ 계속 : 통합 홈페이지 플랫폼 운영
 - 홍보 및 홈페이지 운영관리자 전담인력 선정하여 주기적 업로드 및 피드백 시스템을 확보하고 운영자의 전문성을 높이기 위한 관리자 교육 지원 병행



3) 보령문화 인적 네트워크 구성 및 거버넌스 운영

사업개요

■ 필요성

- 보령 비전 2025 발전전략에 따르면 지역과 예술가 연계사업 추진 및 지역문화예술자원 관리사업 등을 계획하였음. 그러나 최근 5년간 추진사업을 살펴보면 각종 문화행사와 예술인(단체)들이 소외계층을 찾아가는 ‘활동 중심적’ 사업은 꾸준히 진행하고 있는 반면, 지역 문화예술 관계자와 함께 문화정책을 논의하는 ‘네트워킹’은 성과가 미미함
- 즉, 보령예총 뿐만 아니라 유관기관과 그 외 문화적 활동과 연계성을 가지고 있는 다양한 관계자들을 중심으로 보령문화의 인적네트워크를 구성 및 확장해나가고, 이를 통해 신규 휴먼웨어를 발굴 및 확보하여 지속적으로 보령문화의 거버넌스가 확대될 수 있도록 기반을 마련할 필요

■ 사업기간 : 2023년 ~ 2026년

■ 사업주체 : 보령예총, 유관기관 및 문화예술 활동가 등

■ 소요예산 : 80백만원

표 7-4. ‘보령문화 인적 네트워크 구성 및 거버넌스 운영’ 연도별 사업비

단위 : 백만원

재원구분	합계	2022	2023	2024	2025	2026
합계	80	-	20	20	20	20
국비	-	-	-	-	-	-
도비	-	-	-	-	-	-
시비	80	-	20	20	20	20
기타	-	-	-	-	-	-

사업내용

■ 보령문화 인적 네트워크 생태계 재정립

- 보령시 문화새마을과 행정인력과 보령예총, 문화원, 문예의 전당, 생활문화센터, 아트센터 등에서 활동 및 운영을 지원하는 문화예술인(단체)과 유관기관 실무진 그리고 생활문화 동아리 및 문화예술교육 강사, 도시재생뉴딜 및 마을사업 등을 통해 문화활동에 참여하고 있는 활동가 등을 총 나열하여 보령문화 생태계 재정립
 - 분야별 문화예술인 및 각종 유관기관, 관계자 등 DB 구축
 - 문화기반시설 운영관리자, 활동가(문화예술인), 교육가 등으로 유형을 구분하여 관계성 파악
 - 공공기관과 매개기관, 민간 전문기관 등을 파악함으로써 보령문화 네트워크 기반 마련 및 관련 정보 상호 공유, 협업 시스템 구축
 - 지역의 중요한 문화적 이슈를 논의하고 결정 사항이 발생하거나 집행하게 될 경우 협력적으로 움직일 수 있는 문화거버넌스 확보

■ 보령문화 네트워크 거버넌스 운영

- 공공 혹은 민간(위탁) 조정기관 지정 : (가칭)보령문화진흥위원회 구성
 - 유관기관(시설) DB 구축 및 정보 공유 : 향후 신규 문화시설 조성 시 취약지역 우선 설치를 위한 지표로 활용 가능
- 역할 및 개념 정립을 위한 간담회 상시 추진으로 문화정책 공론화
 - 보령문화 네트워크를 중심으로 하나의 생태계를 만들고, 보령 문화정책 결정과 집행에 공동으로 참여하는 협력적 문화거버넌스 체계 구축
 - 문화분야 장기발전계획 수립 시 주요 정책의제 결정 및 자문위원으로 참여, 정책 결정 및 집행, 정책 평가, 평가결과 환류 등에 적극 참여할 수 있는 권한 부여
- (예시 : 문체부) 지역문화재단_문화 프로그램 기획·집행 / 지방문화원_향토문화 보존 및 활용 특화 / 생활문화센터 및 문화의 집_생활문화 활동 지원

추진계획

- 2023년 상반기 : 보령문화 네트워크 생태계 조사 및 구조화 작업(재정립)
 - 지역 문화예술인과 유관기관 실무진이 함께 참여하여 관계성 파악할 필요
- 2023년 하반기 ~ 계속 : 문화네트워크 거버넌스 운영



2.2 보령 문화네트워크 운영 및 관리

1) 문화 공유테이블 운영

사업개요

■ 필요성

- 지역 문화예술인 대상 설문조사 결과 문화적 발전을 위한 삶의 질을 높이기 위해서는 ‘자발적 문화공동체 조성 및 네트워크 활성화’를 1순위(30.8%)로 꼽았음
- 이를 위해 지역에서 활동하고 있는 다분야의 전문가와 시민들이 모여 지역에서 벌어지는 문화정책과 이슈를 공론화할 필요가 있음. 앞서 보령문화 인적 네트워크를 적극 활용하여 정기적으로 지역문화에 대한 다양한 이야기를 나누고 외부의 의견들도 함께 반영 및 고려하여 보령문화의 현 위치를 점검하고 진단하는 과정이 필요함

■ 사업기간 : 2022년 ~ 2026년

■ 사업주체 : 보령예총, 중간지원조직

■ 소요예산 : 45백만원

표 7-5. ‘문화 공유테이블 운영’ 연도별 사업비

단위 : 백만원

재원구분	합계	2022	2023	2024	2025	2026
합계	45	5	10	10	10	10
국비	-	-	-	-	-	-
도비	-	-	-	-	-	-
시비	45	5	10	10	10	10
기타	-	-	-	-	-	-

사업내용

■ 전문 문화예술인 및 관계자 대상 문화담론 및 포럼 개최

- 지속적으로 소통하고 유기적 관계를 형성할 수 있도록 정기·상시 포럼 개최
 - 문화사업 중간지원조직(팀)을 중심으로 보령문화네트워크 시스템 운영
 - 월별 혹은 분기별로 주요 안건 등 주제를 정하고 지역의 현안 진단과 대응책 등을 논의하기 위해 다분야 관계자들과 한자리에 모여 공동으로 담론하는 형태로 진행
 - 주제에 적합한 지역 문화예술관계자와 타 지역에서 활동하고 있는 외부 문화예술관계자를 함께 초빙하여 다각도의 시각으로 관련 주제를 논의하여 인식 확장 및 개선을 유도
 - 타 지역의 우수한 정책 방향과 사례 등을 공유하고, 우리 지역의 우수한 문화적 가치도 외부로 전파할 수 있는 소통의 기회 확보
 - 문화예술 분야의 주제를 벗어나 지역의 여러 가지 현안을 문화적으로 해결할 수 있는 방향으로 접근하여 지역발전에 기여할 수 있는 노력 병행
 - 상황에 따라 온라인 및 오프라인으로 병행하여 개최
 - 대화의 내용은 통합 홈페이지 플랫폼에 공유하여 문화 간담회에 참석하지 못한 불특정 다수들도 언제든지 찾아볼 수 있도록 서비스 지원

■ 시민 대상 마을문화 공유테이블 개최

- 마을별 문화공유 테이블을 개최하여 문화진흥에 대한 논의가 지역 곳곳에서 끊임없이 이루어지고, 다양한 대상들과 의견을 주고받을 수 있는 대화의 장 마련
 - 전문가 외 일반시민, 문화분야에 관심있는 집단의 참여를 통해 보령의 문화에 대한 의견수렴
 - 주제(안) : 마을별 문화정책 제안, 숨어있는 문화자원 찾기, 문화시민 만들기 등
- 참석자들은 문화시민 인적자원으로 등록 및 관리 지원
 - 귀농·귀촌인 인적 네트워킹 연계

추진계획

- 2023년 ~ 계속 : 문화담론 및 포럼 개최
 - 매년 상·하반기 간담회, 월간 온라인 논평 등을 진행하여 보령시 문화진흥을 위한 다양한 분야의 전문가들과 함께 이야기를 나누고 고찰할 수 있는 기회 마련



2) 문화보령(가칭) 웹진 발간 및 정기 구독 서비스 지원

사업개요

■ 필요성

- 수요조사 결과 문화생활 참여 빈도가 낮은 이유에 대해 ‘관련 정보 부족’을 11.6%로 평가하였고 특히, 30대는 이를 가장 큰 원인으로 평가하였음. 또한 ‘평소 주로 참여하는 문화생활 유형’으로 ‘지역 관광지 및 축제 방문’을 가장 높게 평가하여 문화콘텐츠에 대한 다양성이 부족하고, 전달력을 보다 강화할 필요가 있다고 판단함
- 따라서 보령의 문화예술 관련 분야의 소식을 쉽고 일목요연하게 전달하고, 지역의 소소한 문화 이슈에서부터 큰 문화행사나 이벤트 등에 대한 과정 등을 함께 리뷰하고 피드백할 수 있는 웹진을 제작하여 현장에서 보이는 결과물 외 준비 및 기획에 대한 이야기, 그 외 다양한 문화시민의 목소리를 담도록 하여 시민들의 문화감수성을 높일 필요가 있음

■ 사업기간 : 2023년 ~ 2026년

■ 사업주체 : 중간지원조직(생활문화센터 등)

■ 소요예산 : 200백만원

표 7-6. ‘문화보령 웹진 발간 및 정기 구독 서비스 지원’ 연도별 사업비

단위 : 백만원

재원구분	합계	2022	2023	2024	2025	2026
합계	200	-	50	50	50	50
국비	-	-	-	-	-	-
도비	-	-	-	-	-	-
시비	200	-	50	50	50	50
기타	-	-	-	-	-	-

사업내용

■ 보령문화 전문 웹진 발간 및 정기 구독 서비스 시행

- 보령시 주요 문화정책, 보령시 및 행정구역별, 마을 단위 등으로 진행되는 각종 문화행사, 문화교육 등 소식 안내
 - 통합 홈페이지를 활용하여 월별 단위로 공개
 - 지역 문화예술 관련 유관기관과 협력하여 관련 시설, 도서관, 주민센터 등에 웹진 공유
 - 문화예술인(단체), 실무진, 문화에 관심있는 시민들에게는 정기 구독 서비스 진행하여 이메일로 전달
 - 온라인 활용도가 낮은 마을 단위로는 별도의 인쇄물(책자)을 발간하여 배포
- 문화예술인, 기획자, 평론가, 중간지원조직 실무진, 생활문화 활동가 등의 시각으로 지역 문화를 바라보는 기획 기사 제작
 - 보령 문화예술분야 현장·인물·자료 및 기획자 에세이 기록
 - 보령 문화예술분야 현안에 대한 이야기를 다양한 관점으로 다룸
- 보령문화의 역사와 지역에 숨어있는 문화자원을 마을의 주민들이 직접 소개하도록 하여 시민들의 자발적인 참여 유도 및 관심도 증진
- 편집위원회가 선정한 보령 문화예술경영계 주목할만한 뉴스 소개
- 기타 보령의 유관기관 운영 사업 공모·행사·발간자료 소식 제공

추진계획

- 2022년 하반기 : 중간지원조직을 중심으로 문화웹진 제작 업무 배분
 - 2023년 상반기부터 해당 사업을 진행할 수 있도록 예산 편성 후 지역 문화기획자, 민간 콘텐츠 제작업체 등과 협업을 통한 웹진 제작 및 프로그램 기획 준비
- 2023년 ~ 계속 : 월별 문화보령 웹진 제작 및 공유 서비스 시행



3) 문화예술체험 키트 제작 및 배부

사업개요

■ 필요성

- 코로나19 장기화로 문화예술활동 및 공연·축제 등의 규모가 축소되거나 취소되는 경우가 빈번하고, 특히 민간 문화시설의 경우는 더 이상 운영 자체를 지속하기 어려운 상황들도 나타나고 있음
- 수요조사 결과 문화생활 참여 빈도가 낮은 이유에 대해 문화예술 종사자들은 ‘관심이 없어서’로 응답자 100%가 평가했고, 비종사자 21.8%는 ‘시간이 안 맞아서’를 가장 높게 평가하였음. 또한 연령대별 교차분석 결과에서도 ‘시간이 안 맞아서’에 대한 의견이 가장 높게 나타남
- 코로나19로 사회적 거리두기가 강화되고 있고, 직접 시간을 투자하여 공연장이나 전시장 등을 방문하기 어려운 보령시민들을 위해 가정에서 원하는 시간에 개인 혹은 가족과 함께 문화예술활동을 체험할 수 있는 키트를 제작 및 배부하여 문화 참여도 증진 유도

■ 사업기간 : 2022년 ~ 2026년

■ 사업주체 : 생활문화센터와 보령공예문화예술연구소 등 민간기업과 협업

■ 소요예산 : 130백만원

- 2022년 하반기 : 업무협업 체계 확보 및 프로그램 기획, 키트 샘플링 제작
- 2023년 ~ 계속 : 키트 제작 및 보급 본격화

표 7-7. ‘문화예술체험 키트 제작 및 배부’ 연도별 사업비

단위 : 백만원

재원구분	합계	2022	2023	2024	2025	2026
합계	130	10	30	30	30	30
국비	-	-	-	-	-	-
도비	-	-	-	-	-	-
시비	130	10	30	30	30	30
기타	-	-	-	-	-	-

사업내용

■ ‘(가칭)집콕 문화예술 키트’ 제작

- 연령대별(유아, 아동, 청소년, 성인 등), 관심 분야별(음악, 미술, 공예, 문학, 무용 등)로 선택할 수 있는 문화예술체험 키트 꾸러미 제작
 - 중간지원조직과 문화예술 전문 교육강사, 민간 콘텐츠 제작 기관과 협업을 통해 연령대별로 쉽게 사용할 수 있는 체험 꾸러미 프로그램 개발 : 특히, 아동 및 청소년들이 재미있게 문화예술활동에 참여할 수 있는 프로그램을 비중있게 개발
 - 문화예술 전문 교육강사와 사용방법을 사전 영상으로 제작하고, 이용자들은 꾸러미 속에 포함된 설명서에 제시된 QR코드를 찍어 영상을 즉각 확인할 수 있도록 서비스 지원
- 체험 신청은 전화, 통합 홈페이지 및 스마트폰 QR코드를 스캔하여 신청하도록 한 후 시민들은 거주지 인근 문화시설에서 직접 수령 하거나 각 가정, 학교 등으로 택배 수령할 수 있도록 서비스 지원
 - (예시) 미니어처·공기정화 화분·에코백·옷놀이 만들기, 음악 읽어주는 큐레이터 등
 - 참가 비용 : 약 5천원 정도 / 택배수령 시 자부담 비용 발생
- 완성된 작품을 공유하도록 하여 그 중 우수 작품을 선정하고, 문화예술교육주간 전시에 참여할 수 있는 기회 제공

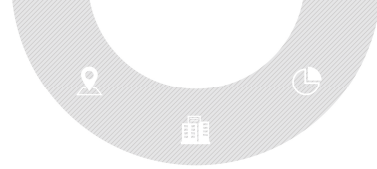


그림 7-1. 문화예술키트 사례

(자료 : 좌.밀양문화재단 / 우.<https://blog.naver.com/wldnjssnfk84/222620031056>)

추진계획

- 2022년 하반기 : 민간기업과 협업하여 키트 샘플링 제작 및 홍보
- 2023년 ~ 계속 : 키트 제작 및 보급 본격화, 참여 정도에 따라 지원사업 규모 확대



2.3 문화 전문인력 발굴 및 역량강화

1) 미래 문화기획자 양성 학교 운영

사업개요

■ 필요성

- 보령 비전 2025 발전전략에 따르면 예술창작 지원 시스템을 구축하기 위하여 ‘창의인재 육성기반 마련’과 전문인력 육성 및 지원을 위한 ‘매개전문인력 양성 및 적재적소 배치를 통한 역량강화’, 문화공동체 형성 및 지원을 위해서는 ‘주민참여형 문화프로그램 개발 및 운영’, ‘문화콘텐츠 기획’ 등과 같은 휴먼웨어 중심의 기획 파트를 비중있게 다루고 있음
 - 문체부 제1차·제2차 지역문화진흥기본계획과 충남 제2차 지역문화진흥시행계획에서도 전문인력 양성에 힘을 쏟기 위한 역량강화 사업들이 제시되어 있음
- 최근 5년간 보령시 문화정책을 살펴보면 매년 생활문화 동아리와 지역문화예술인(단체) 대상 지원사업과 우리고장의 문화 역사를 알리는 목적으로 ‘문화학교’를 운영하였음
 - 문화학교 운영 : 2017년~2019년까지 연중 20과목 내외 강좌 운영
- 그러나 주민 대상으로는 일방향 정보전달 및 문화강좌의 성격이 강하고, 예술인과 단체의 경우는 공연 및 전시 등의 활동 기회를 지원하는 성격이 강하여 상위계획에서 제시된 문화기획 파트의 역량강화 및 전문가 양성 사업에 대한 비중을 확대하여 가시적 성과를 도출할 필요가 있음

■ 사업기간 : 2023년 ~ 2026년

■ 사업주체 : 문화새마을과 문화예술팀, 중간지원조직 참여

■ 소요예산 : 160백만원

표 7-8. '미래 문화기획자 양성 학교 운영' 연도별 사업비

단위 : 백만원

재원구분	합계	2022	2023	2024	2025	2026
합계	160	-	40	40	40	40
국비	-	-	-	-	-	-
도비	-	-	-	-	-	-
시비	160	-	40	40	40	40
기타	-	-	-	-	-	-

사업내용

■ 아동·청소년 참여 문화시책 발굴

- 어린이 및 청소년 의회 운영 : 4월 ~ 10월
 - 문화분과 운영 및 제안사업 추진
- 어린이·청소년 정책창안대회 운영 : 6월 ~ 8월

■ 청년 대상 문화경영 학교 운영

- 문화새마을과 협조를 통해 학교, 도서관, 청년센터, 창업공간 등 교육기관 및 유관기관 등과 협업하여 문화경영 프로그램 참석자 모집 및 홍보 병행
- 지역 내·외에서 다양한 분야에서 기획자로 활동하고 있는 전문가 혹은 민간 전문기관을 선정하여 보령시 청년들의 문화기반 창의적 기획력을 높일 수 있는 프로그램을 개발 및 지원
 - 전문성을 가진 민간기관 선정을 위한 사전 검증과정이 필요
 - 청년의 특성을 고려한 문화기획 프로그램으로 구분하여 진행
 - 일방향 교육이 아닌 쌍방향 소통방식의 문화교육 및 창의활동 지원
 - 특정 주제에 대해 개인단위, 그룹단위, 전체가 함께 기획해보는 등 다양한 방법으로 시도하고 경험할 수 있도록 지속적으로 진행방식을 변환
 - 지역의 다양한 대상들과 만남을 가지도록 유도하여 소통방식 및 분산된 의견수렴의 접점을 찾을 수 있는 노하우 등을 스스로 습득할 수 있도록 '과정 중심'으로 트레이닝
 - 기획한 결과물을 취합 및 정리한 후 발표를 위한 시각적 표현방법 실전 교육
- 일정기간 프로그램을 진행할 수 있도록 장소(거점) 선정
 - 상반기 1회, 하반기 1회 / 총 2회 시행(회당 3개월 과정)
 - 방학기간 특별 문화기획 프로그램 병행(1개월 과정)
 - (거점 제안) 문화예술창작공간 '아트센터', 생활문화플랫폼 등 활용
- 활동과정 및 결과 공유
 - 통합 홈페이지 구축 후 업로드 : 사진, 영상 등
 - 외부 전문가를 초대하여 결과물을 발표하고 성과 공유회(데모데이 형식)를 개최하여 피드백
 - 우수한 평가를 받은 기획자의 아이디어(사업)은 실제 문화기반시설에 프로그램으로 반영할 수 있는 기회를 제공 : 인턴제 적용



■ 예비 크리에이터 파일럿 프로그램 운영

- 아동, 청소년, 청년 등 대상별 시범 문화기획 프로그램 운영
- 기존 축제 및 행사(이벤트) 등과 연계하여 예비 크리에이터들이 아이디어를 제시하고 시범적으로 시도해보는 기회 제공
 - 박람회 사전 답사 및 홍보를 통해 광고, 캐릭터 이모티콘 제작 및 배포, 홍보영상 제작, 로드 마케팅, 챌린지 프로그램 등

추진계획

- 2023년 상반기 : 문화기획자 양성 프로그램 운영계획 수립
- 2023년 하반기 ~ 계속 : 프로그램 운영

2) 문화매개자 역량강화

사업개요

■ 필요성

- 보령의 문화자치 생태계가 확보되고 문화적 자립도 향상 및 성장을 이루기 위해서는 중간지원조직과 매개자들의 역량이 매우 중요함
- 앞서 중간지원조직(팀)을 만들고, 통합 홈페이지 구축과 다양한 문화기획 프로그램 진행 및 공유테이블 등이 안정적으로 움직이기 위해서는 각 유관기관의 전달자들이 연대하고 정보를 공유하는 소통 중심 네트워크 체계가 필요함
- 또한, 주민들의 관심사와 전문적으로 활동하는 문화예술인들의 생태계를 모두 이해하는 전문 지원기관으로 도약하기 위해 꾸준히 역량강화를 지원할 필요가 있음
- 제2차 충청남도 지역문화진흥시행계획에 따르면 문화원, 문화의 집, 생화문화센터 등 유관기관의 관계 조성 및 정체성 재정립을 위한 컨설팅을 지원하고, 지역문화 전문인력 활동공유 및 지역교류를 위한 문화활동가 협력 네트워크 조성 및 활성화 강화를 위한 계획을 수립하였음
- 앞으로 문화기반시설이 지속 확충될 예정이기 때문에 관련 문화매개자들의 소통 기회를 만들고, 역량강화를 위한 컨설팅을 지원할 꾸준하게 필요가 있음

■ 사업기간 : 2022년 ~ 2026년

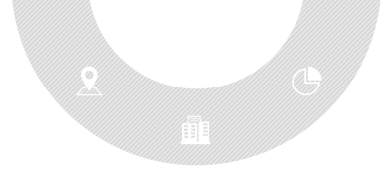
■ 사업주체 : 중간지원조직(팀), 유관기관

■ 소요예산 : 80백만원

표 7-9. '문화매개자 역량강화' 연도별 사업비

단위 : 백만원

재원구분	합계	2022	2023	2024	2025	2026
합계	80	비예산	20	20	20	20
국비	-	-	-	-	-	-
도비	-	-	-	-	-	-
시비	80	비예산	20	20	20	20
기타	-	-	-	-	-	-



사업내용

■ 보령시 문화 매개인력 인력풀 확보

- 현재 보령에서 활동하고 있는 관련 분야 문화리더, 유관기관 실무자, 평론가·비평가 등을 전수조사하여 DB 구축(인력풀 확보)

■ 문화매개자 소통 기회 확보 및 역량강화 워크숍 진행

- 연 4회 라운드테이블 진행
 - 매개인력은 기관장이 아닌 실제 사업을 담당하는 실무진이 참여할 수 있도록 구성
 - 편안한 분위기에서 문화매개자들과의 만남이 이루어질 수 있도록 티타임 방식으로 진행
 - 각 기관별 매개자로서의 장단점, 프로그램 진행 상황에 대해 공유하여 유사한 성격의 사업이나 중복도를 최소화하고, 공동 프로젝트를 진행하는 등 적극적인 아이디어 회의 진행
- 연 1~2회 역량강화 워크숍 진행
 - 유사한 업무를 담당하고 있는 유관기관 매개자들의 정보 교류
 - 문화예술 공간과 지역주민을 매개할 수 있는 예산확보 기획 프로젝트 시행
 - 특수장비 관련 기술교육 및 시각화 작업 등 스킬 향상 교육 진행하여 문화예술인과 실무자 괴리 최소화
 - 직무별·경력별 그룹 형성하여 운영 노하우 및 사례 분석, 결과 공유

추진계획

- 2022년 하반기 : 보령시 문화 매개인력 인력 DB 구축
- 2023년 ~ 2026년 : 문화매개자 역량강화 프로그램 진행

3) 문화재 돌봄사업단 발족

사업개요

■ 필요성

- 국가가 가치를 공인한 문화재들은 그만큼 관리를 잘 받지만 비(非)지정문화재들은 단순한 돌덩이나 쇠붙이로 방치되기 십상임
- 이에 문화재청에서는 ‘문화재 돌봄사업’을 추진하고 있는데, 이를 통해 소유자나 관리자가 없거나 노령화 등으로 관리가 어려운 문화재와 관리 사각지대에 있는 비지정문화재 등을 선제적 차원에서 보호하고, 문화재 주변과 관람환경을 개선해 국민의 문화유산 향유권을 신장시키고, 문화재 분야와 지역사회 일자리 창출에 이바지하고 있음
- 지속적 문화재 돌봄사업을 통해 보령의 문화재 주변관리 및 문화재 관련 일자리 확대와 마을경관 개선으로 이어지고, 지역경제를 살리는 데 보탬이 될 수 있도록 지속 운영할 필요가 있음

■ 사업기간 : 2022년 ~ 2026년

■ 사업주체 : 문화새마을과

■ 소요예산 : 100백만원

표 7-10. ‘문화재 돌봄사업 지속 운영’ 연도별 사업비

단위 : 백만원

재원구분	합계	2022	2023	2024	2025	2026
합계	100	20	20	20	20	20
국비	-	-	-	-	-	-
도비	-	-	-	-	-	-
시비	100	20	20	20	20	20
기타	-	-	-	-	-	-



사업내용

1 문화재 1지킴이단 구성 및 운영

- 관내 지정문화재와 비지정문화재에 대한 선제적 보호 및 체계적 관리와 주변환경 개선 등을 위해 1기업+1학교 연계 ‘1문화재 1지킴이단’ 구성 및 운영으로 문화재 지킴이 활동 추진
 - 주기적인 사전점검(모니터링), 일상관리, 경미한 훼손에 대한 수리활동 진행
 - 플로깅(줍깅) 프로그램과 연계하여 문화재 주변을 산책하면서 쓰레기를 줍는 활동으로 건강과 지역문화에 대한 관심 증대, 문화재 보호관리 체계 확보 동시 만족
 - (예시) 낙석 발생 위험 안내판 설치 및 교체, 현수막 제거
- 관내 비지정 문화재 돌봄사업
 - 주변 예초 작업 및 긴급 보수 및 정비
 - 사업비 : 10백만원(시비)



그림 7-2. 경미수리 예시
(자료 : 문화재청 공식 블로그)

■ 문화재 돌봄사업단(협의체) 발족

- 중앙센터(중앙문화재돌봄위원회)와 지역간 원활한 소통과 유기적 협력체계 마련을 위한 협의체 발족
 - 현재 문화재돌봄사업단은 17개 광역시도 23개 사업단이 있고, 그 중 충남에는 ‘부여’와 ‘예산’에 조성 / 2021년 6월 기준
- 문화재 유형에 따라 관련 전문가 및 민간단체가 참여하여 모니터링 및 현장 자문을 받을 수 있도록 인력을 확보



그림 7-3. 모니터링(좌), 적외선 열화상 촬영(중), 판문 부분 보수(우)
(자료 : 문화재청 공식 블로그)

- 문화재 돌봄의 날 선포식 진행
 - 문화재청이 6월 10일을 ‘문화재돌봄의 날’로 제정함에 따라 ‘문화재돌봄의 날’ 선포

추진계획

- 매년 1월 ~ 3월 : 희망기업 및 학교 모집 / 1문화재 1지킴이단 구성
- 매년 3월 ~ 10월 : 문화재 지킴이단 활동
- 매년 11월 : 1문화재 1지킴이단 성과대회 개최



CHAPTER

제2절

07

생활기반 문화환경 조성

1. 총괄

표 7-11. '문화시민을 만들기 위한 생활기반 문화환경 조성' 핵심과제 및 세부 추진사업

추진목표	사업명		사업추진				
			2022	2023	2024	2025	2026
문화창작공간 확보 및 접근성 개선	01	문화예술 창작공간 활용도 점검 및 관리체계 마련					
	02	찾아가는 문화활동 확대					
	03	팬데믹 대응 야외 문화공간 확충					
문화예술인 활동지원 강화	04	보령 청년예술인 창업활동 지원					
	05	관광지 주변 노후 가게 환경개선을 위한 예술인 매칭 지원					
	06	문화메세나 확보를 위한 파트너십 구축					

2. 세부사업

2.1 문화창작공간 확보 및 접근성 개선

1) 문화예술 창작공간 활용도 점검 및 관리체계 마련

사업개요

■ 필요성

- 기존 보령문화의 전당, 문예회관, 생활문화센터, 문화원, 문화의 집, 문화발전소, 박물관, 도서관 등과 문화예술창작공간 ‘아트센터’, 삼시도 Art아일랜드 ‘예술인마을(유리공예)’, ‘생활문화플랫폼’ 등이 새롭게 조성되었거나 조성될 예정이며 앞으로도 민간·공공 차원의 문화공간은 지속 확충될 것이기 때문에 문화공간 활용에 있어서 보령시는 고민할 필요가 있음
- 현재 신설 예정인 대표적인 문화공간은 다음과 같음
 - 청년예술인 지역 정착 기반조성을 위한 예술공간 활동 조성(인구증가시책 연계) : 2022년, 각종 예술강좌 지원 등
 - 청소년 어울림 문화공간 조성 : 청소년 문화의 집 증축(지상 3층) / 2022년 4월 완공
 - 주교면 생활문화플랫폼 조성 : 2022년 12월 준공 / 주교리 241-1번지 일원, 지하1~지상3층 / 마주침 공간(1F), 도서관(2F), 다목적 홀(3F) 조성 예정
 - 청소년 복합콘텐츠 창작센터 조성 : 대천동 344-3 외 1필지(대지면적 436㎡) / 2023년 개관 목표 / 도시재생과 / 3D 프린터 공작실, 댄스교실, 음악창작소, 1인 미디어실 등 조성
- 앞으로는 무분별한 인프라 확충에만 집중하기보다 현재 보령시 문화공간의 이용실태를 점검하고 신규 문화공간은 운영활성화 계획을 수립하여 다양한 대상들이 부담없이 이용할 수 있는 환경을 마련하여 진입 문턱을 낮출 필요가 있음
 - 실제 타 지역의 경우 특정 문화예술단체나 예술인들이 점유하고, 그들이 이용하지 않는 시간대나 남은 공간을 생활문화인과 비주류와 신진예술인들이 이용하여 여전히 공간 이용도가 낮을 수밖에 없음을 확인하였음

■ 사업기간 : 2023년 ~ 2026년

■ 사업주체 : 문화새마을과



■ **소요예산 : 400백만원**

- 매년 모니터링 및 공간 관리 : 100백만원
- 2024년 공간 운영활성화 용역 : 50백만원 측정

표 7-12. '문화예술 창작공간 활용도 점검 및 관리체계 마련' 연도별 사업비

단위 : 백만원

재원구분	합계	2022	2023	2024	2025	2026
합계	450	-	100	150	100	100
국비	-	-	-	-	-	-
도비	-	-	-	-	-	-
시비	450	-	100	150	100	100
기타	-	-	-	-	-	-

사업내용

■ **보령시 내 문화공간 DB 구축**

- 복합문화시설, 장르별(음악, 미술, 사진, 영상, 문학, 무용 등)·대상별(아동·청소년, 청년, 중장년, 노인 등) 연습공간, 창작(작업)공간, 전시 및 활동공간, 생활문화동아리 활동공간, 평생교육공간(문화분야), 중간지원조직 문화네트워크 소통 공간, 그 외 도서관, 박물관, 미술관 등 시설 내 문화프로그램 운영하는 공간 등으로 구분
- 현재 문체부에서 매년 공개하는 문화기반시설 현황과 공연장 현황에서 누락된 민간시설도 추가 조사하여 보령시만의 DB 시스템을 구축하여 매년 점검 및 데이터 업로드
- 현재 문화공간과 앞으로 보령시에서 조성할 예정인 공간에 대한 데이터를 함께 정리하고, 향후 신규 문화공간 조성 시 DB 데이터를 기반으로 부족한 분야(장르)나 행정구역에 우선 배치할 수 있는 기초자료로 활용

■ **공간 활용도 매년 점검 및 환경개선 지원**

- 보령 문화공간 DB를 바탕으로 시설별 세부 공간내역을 보고 이용률 현황 조사 및 진단
- 시설별 노후화 공간(부식 상태) 및 장비, 접근로 등 주변 환경 등 내·외부공간 환경 상태 점검 후 노후화 정도에 따라 우선 지원
 - 음향장비 교체, 조명교체, 냉난방시설 설치, 모니터앰프 구입, 향온습기 구입 등
- 문화시설 모니터링단 구성 및 점검(정량·정성 평가지표 설정)

- 현장점검 시 전문가와 지역 문화활동가(주민 관계자) 등을 대상으로 모니터링단 구성을 구성하고 전문적·체계적 현장 실사와 투명한 평가가 이루어질 수 있도록 평가지표 설정

■ 문화공간 이용률 향상을 위한 대안 제시(안)

- 접근성 향상 지원 : (사례) 고양시 찾아가는 콘서트 차량 운영
- 취약지역 관람기회 제공
- 문화시설 이용자 향상을 위한 마일리지 제도 등 도입
- 유휴시간 시민개방 확대 및 대관 이용료 할인 등
 - 생활문화예술동아리 연습공간 및 소모임, 교육공간 등으로 활용
 - 보령 문화통합 홈페이지 연계한 공간 공유 : 예약서비스 시스템 구성
- 공간 기반 문화교육 프로그램 신설
 - 백스테이지 투어, 무대 체험 등 순수 예술 장르 외 기획, 공연 및 전시 등을 운영 지원하는 음향, 조명, 무대디자인 등 전문인력들의 활동 등을 보령시 교육기관(유치원, 초·중·고등학교) 등과 연계하여 경험할 수 있는 기회 제공

추진계획

- 2023년 상반기 : 보령시 관내 문화공간 DB 구축
- 2023년 하반기 : 문화시설 점검 모니터링단을 구성한 후 현장 점검, 환경개선 지원
- 2024년 상반기 : 문화기반시설 운영활성화 계획 수립 / 용역 발주
- 2024년 하반기 ~ 계속 : DB 매년 업로드 및 시설 관리 지속



2) 찾아가는 문화활동 확대

사업개요

■ 필요성

- 보령시 문화사업에 대한 성과평가에서 문화예술인(단체)들이 취약지역이나 소외계층을 ‘찾아가는 음악회, 문화교육’ 등을 꾸준히 진행하고 있음을 긍정적으로 평가하였는데 이와 같은 사업은 앞으로도 계속 추진할 필요가 있음
- 특히, 최근 코로나19로 자가격리 대상자가 계속 증가 발생하고, 사회적 거리 유지로 마음껏 문화향유를 누릴 수 없기 때문에 문화예술인들이 찾아가 어려모로 지친 시민들의 심신을 위로하여 문화 소외지역의 삶의 질 해소에 일조할 필요가 있음

■ 사업기간 : 2022년 ~ 2026년

■ 사업주체 : 문화새마을과

■ 소요예산 : 1,000백만원

- (충남도) 찾아가는 문화활동 공모 : 1개 단체·1개 사업 당 5백~20백만원 지원
 - 연극, 음악, 무용, 전통예술, 다원예술, 연예활동 등
- (충남문화재단) 찾아가는 공연차량 신청 지원

표 7-13. ‘찾아가는 문화활동 확대’ 연도별 사업비

단위 : 백만원

재원구분	합계	2022	2023	2024	2025	2026
합계	1,000	200	200	200	200	200
국비	-	-	-	-	-	-
도비	250	50	50	50	50	50
시비	750	150	150	150	150	150
기타	-	-	-	-	-	-

사업내용

■ 자원봉사자와 함께하는 ‘찾아가는 사계절 음악회’ 개최

- 연중 4회 자원봉사 재능기부를 통한 음악회 개최 지속
 - 코로나19로 지친 심신을 위로하기 위한 주민 화합의 장 마련

■ 시민이 행복한 “문화가 있는 날” 운영 지속

- 문화 소외지역 불균형 해소를 위한 마을별 프로그램 진행
- 지역 특색 반영한 관광지 및 전국 어디서든 즐기는 문화공감 실현
 - 보령-울진간, 보령-대전 서구 간 미술 및 문화예술공연 교류전 개최

■ 문화 토닥토닥 마음방역 프로젝트(서울시 벤치마킹)

- 찾아가는 공연
 - 보고싶은 공연과 그 이유 등 간단한 사연을 신청하면 추첨을 통해 공연대상자를 선정해 공연단이 찾아가감. 공식 홈페이지를 통해 누구나 신청. 도서관 로비에 ‘사연 신청함’에 직접 방문해 접수할 수도 있음. 공연대상자가 선정되지 않은 참여자에게도 추첨을 통해 경품 증정
- 발코니 콘서트
 - 집안에서 안전하게 공연을 즐길 수 있도록 아파트 놀이터, 주차장, 공원 등 시민들의 일상 공간에 소규모 공연단이 찾아가 공연을 펼침
- 찾아가는 공연차량
 - 차량 자체가 무대가 되고, 관객들은 자신의 일상공간에 나타난 이동식 공연장에서 공연을 즐기는 색다른 경험 제공

■ 등록 예술인/단체가 마을로 찾아가는 문화프로그램 확대

- 게릴라식 야외 공연
 - 지역 출신 문화예술인들이 보령시 내 야외공간에서 소규모 상설공연 개최
- 찾아가는 전시
 - 병원, 공원, 직장 등 주요 시설 및 시민들이 신청하는 장소에 신진 미술인 작품 설치

추진계획

- 매년 : 찾아가는 문화활동 지속 시행



3) 팬데믹 대응 야외 문화공간 확충

사업개요

■ 필요성

- 코로나19 등 팬데믹 현상이 장기화됨에 따라 문화공간 운영이 불안정하고, 이용자 역시 실내공간에서 이루어지는 문화향유 및 참여활동에 제약이 많은 상황임
- 보령의 경우 대표적으로 한국석조각예술인협회와 연계하여 ‘웅천돌문화공원 석조각품 전시 및 체험프로그램 운영’을 계획하고 있는데 이와 같은 활동을 앞으로 더욱 다양한 분야가 참여할 수 있도록 야외 문화공간을 확충하고, 시민들이 부담없이 찾아와 문화적 감수성을 높일 수 있도록 유도할 필요가 있음
 - 웅천돌문화공원 석조각품 전시 및 체험학습 프로그램 운영 : 석조각품 등 다양한 전시회 개최, 관람객을 위한 탁본 체험기회 제공 / 수탁기관 : (사)한국석조각예술인협회, 1년(2022년 1월 1월 ~ 2022년 12월 31일) 관리 / 사업비 : 130백만원(시비)
- 월별 (사)한국석조각예술인협회 회원들의 다양한 석조각품 전시
- 관내 유·초등학생 등 관람객에 다양한 볼거리와 체험학습의 장 마련
- 따라서 충분한 간격과 여유공간을 확보할 수 있는 야외를 문화공간으로 확대 조성하여 유연하게 공간을 이용할 수 있도록 하고, 보령시 문화공간의 다양성을 높일 필요가 있음

■ 사업기간 : 2022년 ~ 2026년

■ 사업주체 : 문화새마을과

■ 소요예산 : 2,500백만원

표 7-14. ‘팬데믹 대응 야외 문화공간 확충’ 연도별 사업비

단위 : 백만원

재원구분	합계	2022	2023	2024	2025	2026
합계	2,500	1,500	400	200	200	200
국비	-	-	-	-	-	-
도비	1,000	500	200	100	100	100
시비	1,500	1,000	200	100	100	100
기타	-	-	-	-	-	-

사업내용

■ 기존 문화시설 야외공간 확보를 위한 리모델링 사업 지원

- 보령 문화의 전당 내 문화발전소 운영(2020년 11월 준공) : 광장형 야외공연장 조성
 - 규모 : 지하1층 증축 446.14㎡, 지상 1층 증축 121.20㎡
 - 사업비 : 1,500백만원(도 500, 시 1,000)
 - 사업내용 : 광장형 야외공연장 조성(버스킹 등 공연 장소), 청소년 문화예술공간 활용, 지역문화 동호회 지원 등 지역주민의 예술활동 지원
- 다목적 셋별공원 문화공간 형성 사업
 - 2022년 셋별공원 내 버스킹 공간 확보를 위한 리모델링
 - 사업비 : 800백만원

■ 야외공간 활용 전시 및 공연 기획, 체험 프로그램 운영

- 보령 문화시민, 생활문화예술동아리, 문화예술인 등 아마추어부터 전문가까지 다양하게 활동하고 소통할 수 있는 문화활동 지원
 - 시설별 야외공간 이용한 기획프로그램 운영비 지원
 - 이용자가 원하는 기간에 야외공간을 이용하기 위한 예약시스템 확보
 - 비, 눈 등 기후에 영향을 받지 않는 상황을 전제로 하여 시민들이 자연스럽게 문화를 접할 수 있는 버스킹 공연, 조각작품 설치 및 전시, 포토존 조성, 연주회 등 공연과 참여형 문화활동을 진행할 수 있는 다양한 프로그램 진행
- 그 외 아파트 외부공간, 마을회관 앞 광장, 공원, 산책로 등을 문화공간으로 활용할 수 있는 시스템을 구축하여 장소성을 높이고, 상시 이벤트를 진행하여 일상에서 문화를 쉽게 접할 수 있도록 프로그램 확대 지원
 - 아파트 주민이 참여하는 노래 오디션, 중·고등학교별 댄스 경연대회, 시민이 직접 찍은 '일상의 삶'을 사진으로 기록한 전시회 개최 등

추진계획

- 2022년 : 기존 문화시설 야외공간 조성 리모델링 지원, 웅천돌문화공원 석조작품 전시 및 체험 프로그램 운영
- 2023년 ~ 계속 : 야외공간 확충 및 문화프로그램 운영



■ 경찰서 이전부지 복합 업무타운 내 문화교실 운영

- 웅천돌문화 공원 관리 및 석조각품 등 다양한 전시회 개최, 관람객을 위한 탁본 체험기회 제공
 - 위치 : 대천동 170-1, 171, 170-2번지(7,427㎡)
 - 사업기간 : 2019~2024년
 - 사업비 : 50,500백만원(국 4,659, 도 1,165, 시 44,676)
 - 사업내용 : 보건소, 대천1동사무소, 대천1동 주민자치센터, 주민문화교실, 지하주차장, 휴게공원
- 2024년 12월 복합업무타운 신축공사 준공 후 2025년부터 본격 문화교실 운영

■ 생활 속 목재문화 확산을 위한 보령목재문화체험장 개관 및 운영

- 사업개요
 - 위치 : 성주면 성주리 251-1 일원(보령무궁화수목원)
 - 사업기간 : 2019.12. ~ 2022. 2.
 - 담당부서 : 산림공원과
 - 추진경과 : 2021년 목재문화체험장 준공, 임기제 직원(2명) 채용, 목재체험 프로그램 개발 및 선정 등 개관 전 준비
 - 사업비 : 5,208백만원(국 2,120, 도 2,345, 시 743)
- 사업내용
 - 지하1층~지상2층 / 건축면적 655.44㎡, 연면적 1,160.04㎡
- 추진계획
 - 2022년 1월 : 운영계획 수립 및 목재체험 프로그램 개발
 - 2022년 2월 : 전시물 설계 및 제작·설치 사업 준공
 - 2022년 3월 : 보령목재문화체험장 개관 및 운영

■ 평생학습관 전문가양성 평생교육 특화강좌 운영

- 전문가 양성, 웹툰창작강좌, 문화예술 등
- 사업비 : 200백만원
- 추진부서 : 교육체육과

2.2 문화예술인 활동지원 강화

1) 보령 청년예술인 창업활동 지원

사업개요

■ 필요성

- 보령시 인구데이터를 살펴보면 지역 내 젊은 세대의 유출이 매년 증가하고 있음. 그 이유는 문화예술 창작활동 기회가 부족하고, 그것이 수익으로 이어지는 것은 더욱 어려워 경제활동에 제약이 따르기 때문에 비교적 문화예술활동과 소비의 기회가 많은 수도권이나 광역시 등으로 이동하게 되는 것임
- 현재 보령은 Art Bank 사업을 지속적으로 추진함으로써 작품의 판매를 돕고, 버스승강장 등에 전시 및 홍보 지원, 아트 프리마켓을 운영하여 청년작가들의 작품을 우선 구입하는 등 지역 예술인들의 작품이 가치를 인정받을 수 있도록 노력하고 있음
- 그러나 예술작품의 판매 수익을 높이기 위해 구입을 돕는 것보다 청년예술인들이 마음껏 예술활동을 하고, 창의적 아이디어를 기반으로 사업화하여 그것이 경제적으로도 이어지는 그야말로 ‘문화예술을 하고 싶은’ 보령이 되기 위한 창업환경을 조성하여 정주성을 높이는 것이 더욱 중요하다고 생각함

■ 사업기간 : 2022년 ~ 2026년

■ 사업주체 : 문화새마을과, 에너지과

■ 소요예산 : 2,500백만원

- 2022년 공모사업 선정 : 마을청년활동가지원사업, 만세보령 특화산업 청년일자리사업

표 7-15. ‘보령 청년예술인 창업활동 지원’ 연도별 사업비

단위 : 백만원

재원구분	합계	2022	2023	2024	2025	2026
합계	2,500	500	500	500	500	500
국비	500	100	100	100	100	100
도비	500	100	100	100	100	100
시비	1,500	300	300	300	300	300
기타	-	-	-	-	-	-



사업내용

■ 2022년 기준 보령시 청년창업지원사업 현황

- 보령 청년 아트 프리마켓 개최
 - 청년예술가 대상 사업 공모, 사업홍보 및 운영 지원
 - 아트뱅크 사업 추진 시, 청년 작가 작품 우선 구입, 타 공모사업에 청년예술가 신청 시 가점 적용
- 주요 청년창업지원
 - (청년창업 혁신단지 조성) 위치 : 미산면 도화담리 178-2, 272(구.도화담초등학교) / 사업기간 : 2022년 1월 ~ 12월 / 사업비 : 44백만원(시비) / 사업내용 : 창업, 체험, 문화 및 정주환경을 결합한 보령형 청년 시그니처 거점단지 조성, 지역자원 연계 프로그램 개발 등
 - (청년창업지원사업 지속 추진) 사업기간 : 2022년 1월 ~ 12월 / 사업비 : 587백만원(국비 169, 도비 50, 시비 368) / 사업내용 : (시)창업지원사업 20팀(창업교육, 컨설팅, 멘토링, 사업화 지원), 지역주도형 만세청년 상생창업지원사업(7개 기업 성장지원, 인건비 지원), 만세청년창업 지원사업(18팀 창업초기지원)
 - (폐광유희자원 활용 청년창업사업) 공모(자체) : 폐광지역 유희자원을 활용한 마을호텔(카페 등) 청년창업 운영자 공모를 통해 모집 후 사업비 지원 / 사업비 : 10억원 범위 / 세부계획 별도 수립 후 추진 예정

■ 문화예술 분야 창업지원 Scale-Up 지원 확대

- 문화예술분야 사업화를 위한 아이디어 기획 기반 사업계획서 작성 노하우, 시각화 작업, 프리젠테이션 기술, 전문가 자문 등 피드백 등 문화예술에 특화된 창업전문 기술 전수
 - 문화예술분야 창업에 성공한 선배 초청, 대화의 시간 마련
 - 청년센터, 창업지원공간 등과 연계하여 문화예술 관련 창업지원 정보 제공
 - 필요시 전문 실무진(해당 분야 근로자, 은퇴한 지역주민 등 활용)을 멘토로 확보하여 네트워킹 지원
 - 성과보고회 개최를 통한 공유(데모데이 개최), 관련 분야 전문가 초대하여 피드백

추진계획

- 2022년 : 아트뱅크, 아트 프리마켓 등 지속 운영
- 2023년 이후 ~ 계속 : 청년 대상 문화예술인 창업지원 비중 확대
 - 창업자 맞춤형 교육 및 창업성장 지원

2) 관광지 주변 노후 가게 환경개선을 위한 예술인 매칭 지원

사업개요

■ 필요성

- 보령시는 관광지로써의 인지도가 높아 매년 많은 방문객들이 찾아오는 지역 중 하나임
- 관광객들은 관광지 뿐만 아니라 카페 및 음식점, 기념품 매장, 시장 등 지역 곳곳을 다니며 여가시간을 보내는데 보령지역 소상공인과 상권 활성화 등을 지원하기 위해 청년 예술가와 동네 가게의 환경을 개선해주는 사업을 매칭 지원해줄 필요가 있음
- 이를 통해 예술인들의 창작활동 기회가 많아지고, 실제 상업시설에 적용함에 따라 지역사회에 기여하며 예술인들과 주민들의 소통의 기회가 많아지게 될 것임

■ 사업기간 : 2023년 ~ 2026년

■ 사업주체 : 문화새마을과, 도시재생과, 문화예술인

■ 소요예산 : 1,200백만원

- 서울시 ‘우리동네가게 아트테리어 지원사업’ 벤치마킹
 - 아트테리어는 아트와 인테리어의 합성어로 회화·전시·공예 전공 예술가와 동네 가게의 간판·벽화 등 점포 인테리어와 공간 리모델링, 브랜드, 상품패키지 제작까지 가게 맞춤형으로 진행
 - 아트테리어 사업은 단순 간판교체나 인테리어와 같은 환경개선을 넘어 참여 예술가와 소상공인 간 긴밀한 소통을 통해 주변 시장 환경을 분석하고 점주의 니즈를 꼼꼼히 반영, 해당 가게만의 특색을 살린다는 것이 핵심

표 7-16. ‘관광지 주변 노후가게 환경개선을 위한 예술인 매칭 지원’ 연도별 사업비
단위 : 백만원

재원구분	합계	2022	2023	2024	2025	2026
합계	1,200	-	300	300	300	300
국비	800	-	200	200	200	200
도비	200	-	50	50	50	50
시비	200	-	50	50	50	50
기타	-	-	-	-	-	-



사업내용

■ 보령 문화예술인과 관광지 일대 노후 가게(점포) 환경 개선

- 상인회를 기반으로 노후 점포 환경 개선사업 신청자 모집
 - 매년 20개 점포 선정, 3년간 총 50~60개 점포 환경개선 지원
 - 소상공인 신청기준 : 상시 노동자 5인 미만 매장으로 소비자가 방문해 상품이나 서비스를 구매하는 곳(유흥주점과 프랜차이즈 매장 제외)
 - 신청서 작성 시 희망하는 개선분야 구체적으로 제시
- 회화, 전시디자인, 공예 등 시각예술분야를 전공한 청년 및 기성 예술가를 선발하고 창작 재능을 활용한 일자리 제공 및 지역사회 기여
 - 보령시에 주소를 두고 있는 문화예술인을 대상으로 소상공인 환경개선사업 참여자 신청 모집
 - 지역 청년예술가, 사회적 협동조합 등 약 20여명 선정
 - 참여 예술가는 인건비와 사업 재료비 지원
- 선발 후 소상공인이 필요로 하는 간판, 페인팅, 바닥 시공, 로고 및 상품 패키지 제작, 천막 교체 등 맞춤형 제공
 - 선정한 점포와 청년예술과 매칭, 구체적 시안을 위한 작가 교육 및 공유 테이블 개최
 - 오래된 점포 환경 개선, 주인이 즐겨 찾을 수 있도록 명소로 조성, 침체된 상권 활성화 기여



그림 5-4. 아트테리어 지원사업 후 점포환경 개선 모습
(자료 : 서초구(좌), 종로구(우))

■ 문화예술을 활용한 상인 역량강화 교육 및 전문 컨설팅 후속 지원

- 상인교육용 뮤지컬 및 연극 등 공연
 - (전통시장 다다익선 캠페인 연계) 코로나19로 위축된 전통시장 활성화와 서비스 향상을 위해 전국적으로 추진 중인 다다익선 캠페인 일환으로 기획
 - 기존 강의식 교육을 뮤지컬 형식으로 바꿔 상인들에게 흥미 유발
 - 전통시장 서비스 경쟁력 키우기 위한 상인의식 개선 활동

- 점포 환경개선 이후 컨설팅, 브랜드 개발 등 지속 지원
 - 골목별 브랜드 개발, 안내간판 설치, 골목형 상점가 등록 기준 마련 : (예시) 전통시장 및 상점가 육성을 위한 특별법 시행령 개정

추진계획

- 2023년 상반기 : 사업 참여자(청년예술가, 소상공인) 모집을 위한 사업설명회 및 홍보
- 2023년 하반기 : 선정된 청년예술가와 소상공인 매칭을 위한 공유테이블 진행 후 사업 추진
- 2024년 이후 ~ 계속 : 2023년 시행결과를 반영하여 사업대상지 등 범위 확대, 지속 지원



3) 문화메세나 확보를 위한 파트너십 구축

사업개요

■ 필요성

- 코로나19 장기화로 문화예술공연은 대부분 취소되거나 연기되었고, 규모 역시 축소되어 문화예술인들의 활동기회가 급격히 줄어들었고, 이로 인해 그들의 생계에도 상당히 큰 영향을 주고 있음
- 최근 위드코로나 전환과 백신 패스 적용 등으로 아직은 일시적이겠으나 모임 인원 소폭 증가, 운영시간 연장 등이 진행되고 있음에 따라 조금씩 일상으로의 전환도 기대하고 있는 상황임
- 2022년 업무계획을 보면 보령시는 ‘만만한 기부’ 문화확산 사업, 코로나블루를 위로하는 ‘희망꾸러미’ 지원사업과 프로보노 재능기부 봉사단의 활동 일환으로 ‘음악이 흐르는 모금 행사’ 등을 추진하고 있음
 - (만만한 기부, 희망꾸러미 지원사업) 사업기간 : 연중 / 사업내용 : 코로나19 여파로 기부문화가 위축되고 있어 누구나 부담 없이 쉽게 참여할 수 있는 생활 속 나눔 장려 / 기대효과 : 나눔의 장벽을 낮춰 생활 속에서 누구나 쉽게 참여하는 나눔문화 확산, 어려운 이웃에게 기부금품을 전달해 일상생활 유지에 도움
 - (음악이 흐르는 모금 행사) 음악회를 통하여 지역사회에 예술나눔 및 희망 메시지 전달, 기부목적 수익금 창출 위한 ‘착한 소비 바자회(가칭)’ 병행 운영
- 몇 년째 이어져 오고 있는 코로나19와 같은 위기가 앞으로 발생하지 않을 것이라고는 누구도 예상할 수 없음. 따라서 지역의 위기 상황을 직면하게 될 때 문화예술인과 각계각층의 문화예술 관계자들의 활동 및 운영 지원을 위한 기금 확보가 필요함
- 이를 통해 보령 문화재정의 대응성과 자율성을 높이고, 지방분권에 따른 자립도 향상 역시 기여할 수 있게 될 것임
 - 2023년 지방이양 사업으로 각 문화예술 관련 분야 예산확보 경쟁 예상. 이를 대비한 예산의 공정 배분과 투명한 집행에 대한 지속적 논의를 위한 기반 확보 필요
 - 이에 타 지역의 경우 지역문화진흥기금 설립 조례를 제정하고 기업과의 메세나 활동 등을 통한 예산 확보 및 문화예술인과 함께 기업 마케팅연계 활동을 지원하여 추가 예산 확보에도 힘쓰고 있음

■ 사업기간 : 2023년 ~ 2026년

■ 사업주체 : 문화새마을과, 중간지원조직, 보령시 관내 기업 등

■ 소요예산 : 300백만원

표 7-17. '문화메세나 확보를 위한 파트너십 구축' 연도별 사업비

단위 : 백만원

재원구분	합계	2022	2023	2024	2025	2026
합계	300	-	비예산	100	100	100
국비	-	-	-	-	-	-
도비	150	-	-	50	50	50
시비	150	-	비예산	50	50	50
기타	-	-	-	-	-	-

사업내용

■ 지역문화진흥 기금 설립 조례 제정 및 집행관리 체계 구축

- 지역 문화재정 확보 및 투명하고 공정한 예산집행을 위한 협의체 구축
- 지역문화재정 협의회 진행
 - 문화재정의 민주성, 대응성 강화를 위해 문화분야 예산 편성고정 시 기업 및 주민참여 활성화 지원
 - 공모사업의 통합·연계 추진 및 지역문화재단 보조사업을 위탁하는 방식으로 전환하는 것에 대응하기 위한 사업방식 개선방안 모색
- 지역문화진흥기금 설립 조례 제정 및 문체부에 보령시 '종합문화진흥계획' 수립 제안을 통해 추가 예산 확보 가능
 - 제2차 지역문화진흥기본계획에 따르면 지자체가 당해 주민의 문화수요에 기반하여 종합문화진흥 계획 수립 제안 시 문체부에서 심사·선정 후 다년간 예산지원 및 컨설팅 지원

■ 문화메세나 운영 기반 확보

- 메세나 운영 및 관리 전담인력 확보, 역량강화 교육 지원
 - 문화기부, 제휴, 협찬, 유치전략 개발 및 관리, 예술후원 캠페인 총괄
 - 온·오프라인 예술기부 시스템 운영
 - 충남도의 담당인력 역량강화를 위한 교육, 의식개선 연수 프로그램 지원을 통해 전담인력 전문성과 연속성 보장 필요
- 제휴사업 홍보 및 네트워킹 활동을 통한 파트너십 결정 및 제휴사업 추진으로 지속적 네트워킹 관계망 형성

- 결연희망 신청서 접수 및 협의 → 결연식 → 사업진행 → 결연활동 홍보 및 모니터링
- 1기업 1예술단체 매칭 지원 : 예술인은 기업 내 근로자를 위한 문화예술활동 및 향유 지원과 기업홍보 마케팅 지원, 기업은 예술인 창작활동 지원
- 보령 메세나 파트너스-데이, 메세나 감사의 밤, 아티스트 초청공연 등 행사 개최
- 보령시 문화예술단체의 프로젝트에 시민·기업 기부금 매칭 지원
 - (일반형) 기업의 기부금을 확정받은 예술단체를 공모·선정하여 지원하는 방식
 - (기획형) 기업과 함께 맞춤형 사업 계획을 수립하여 추진하는 방식
 - (시민 크라우드 펀딩) 시민의 자발적인 기부를 통해 모인 펀딩금액을 매칭 지원하는 방식

추진계획

- 2023년 상반기
 - 메세나 전담인력 구성 및 업무배분 확정
- 2023년 하반기 ~ 계속
 - 전담인력 역량지원
 - 메세나 활성화 프로그램 기획 및 제휴사업 수행
 - 기부자 DB관리
 - 예술가치 확산 캠페인 추진
 - 사업별 결과보고

CHAPTER
07

제3절

창의적인 문화자원 발굴 및 활용

1. 총괄

표 7-18. '보령만의 특색이 담긴 창의적인 문화자원 발굴 및 활용' 핵심과제 및 세부 추진사업

추진목표	사업명		사업추진				
			2022	2023	2024	2025	2026
지역자원을 활용한 문화콘텐츠 생산	01	문화생산 공동체(동아리) 형성 및 지원					
	02	보령 문화자원 축적(기록화) 사업 확대					
	03	해양 치유 프로그램 개발 지원					
	04	공간 기반 문화협업 활성화					
	05	문화소비를 위한 스토리텔링 시각화 및 홍보 지원					
보령 문화자원 디지털 서비스 다양화	06	보령 문화자원 활용 실감형 콘텐츠 제작 지원					
	07	고대도 미션아일랜드 콘텐츠 개발 및 메타버스 서비스 지원					



2. 세부사업

2.1 지역자원을 활용한 문화콘텐츠 생산

1) 문화생산 공동체(동아리) 형성 및 지원

사업개요

■ 필요성

- 지역문화진흥을 위해서는 휴먼웨어의 역할이 상당히 중요한데 늘 참여하는 문화예술 관련 주체 외 새로운 문화활동가를 발굴하고, 그들에게 창작 및 향유 활동의 기회를 제공하여 보령시의 지역자원을 새롭게 바라보고 접근할 수 있는 여건을 확보할 필요가 있음
- 이와 같은 접근을 위해 현황 조사에서 평생교육 기반 문화예술 활동 비중의 집중 현상을 지적한 바와 같이 단순 취미활동과 차별적인 전문적이고 양질의 문화예술활동이 실행되는 문화공동체를 지향할 필요가 있음
- 최근 보령시 내 문화기반시설과 활동공간이 확충되고 있으므로 문화공동체의 참여 범위가 더욱 넓어지게 될 것으로 예상되기 때문에 기존 문화활동 동아리 외 새로운 시각으로 문화예술활동을 할 수 있는 동아리를 발굴하고 지원하여 그간 활용하지 못한 숨은 지역의 자원을 수면 위로 드러내고, 그것의 가치를 재조명하도록 유도할 필요가 있음

■ 사업기간 : 2022년 ~ 2026년

■ 사업주체 : 생활문화센터

■ 소요예산 : 250백만원

표 7-19. '문화생산 공동체(동아리) 형성 및 지원' 연도별 사업비

단위 : 백만원

재원구분	합계	2022	2023	2024	2025	2026
합계	250	50	50	50	50	50
국비	-	-	-	-	-	-
도비	-	-	-	-	-	-
시비	250	50	50	50	50	50
기타	-	-	-	-	-	-

사업내용

■ 지역 문화기반시설 연계 특화 문화공동체(동아리) 지원

- 각 문화공간 시설의 특성에 맞는 생활문화공동체(동아리) 및 소모임 지원
 - 문예의 전당, 생활문화센터, 도서관, 박물관 등을 중심으로 재능있는 주민들의 창의적인 문화예술 활동을 지원할 수 있도록 해당기관에 전문강사 지원(문화예술인, 문화매개자 연계 등)
 - 공모 신청 : 시설별 최대 5개 동아리 선정하여 활동 지원
 - 선정된 문화공동체의 창작활동을 위한 모임공간 및 관련 장비 지원
 - (예시) 서울의 경우 종로 체부동 교회는 ‘오케스트라’, 예술청은 ‘연극’, 도봉구 문화창작공간은 ‘공예’ 등 각 시설의 장르 특화
 - 생활문화 관련 행사와 연계하여 창작활동 발표 및 전시 등 기회 제공

■ 지역 문화자원(문화재, 관광지, 산림생태, 마을 등) 개발 동아리 지원

- 문화재, 관광지, 산림생태, 마을 등에 분산된 자원들을 활용한 새로운 문화콘텐츠 발굴 동아리 구성 및 양성
 - 순수 문화예술활동과 다른 창의적 문화콘텐츠를 모임 안에서 자발적으로 만들고, 기획하여 실제 진행해보는 활동 지원
 - 새로운 분야 탐구 및 연구활동과 병행하여 지역 특화 콘텐츠로 활용되도록 사업계획서 작성 지원
- 동아리 활동 공유회 개최 및 사업화 지원
 - 관련 분야 전문가를 초대하여 설명회 진행, 피드백을 통한 가시적 성과 도출
 - 우수 아이디어의 경우 파일럿 프로그램 진행하고 추가 의견수렴 및 결과 등을 반영하여 실제 사업으로 진행할 수 있는 기회 확보
 - (예시) 은평구립도서관 1관 1단 사업 : 2019년부터 북아트 교육 프로그램을 운영하여 훼손된 도서를 활용한 자신만의 스토리가 담긴 새로운 책 제작하는 ‘헌 책, 예술이 되다’ 프로그램 운영. 이를 기반으로 지역사회 구성원 모두가 함께 할 수 있는 문화예술 커뮤니티를 구성하여 관련 활동을 적극적으로 지원

추진계획

- 매년 상반기 : 시설 연계 문화공동체(동아리) 모집 신청 공모, 참여자 접수
- 매년 하반기 ~ 계속 : 문화공동체(동아리) 활동 지원



2) 보령 문화자원 축적(기록화) 사업 확대

사업개요

■ 필요성

- 현재 보령의 우수 문화자원에 대한 기록화 작업이 단편적으로 진행되고 있음
 - 탄광촌 이야기 기록보존 사업(2022년 12월 완료) : 보령시 폐광지역(성주면, 청라면) 지내 / 2020~2022 / 과거 탄광촌 근로자 생활사 기록물 제작 / 150백만원(시비)
 - 천북의 역사문화 기록화 및 콘텐츠 개발 : ‘천북의 역사 속으로’ 마을 역사책 발간 / 천수만을 중심으로 마을 역사책을 발간하여 지역 애향심 고취, 지역 역사·문화유적·인물 이야기 수록 등
 - 그림으로 듣는 인생이야기 ‘어르신 그림책 자서전’ 발간 : 한권의 그림책에 열심히 살아오신 어르신들의 당당함과 진실함을 담은 특별한 메시지 수록
 - 청소 옛 모습 사진 전시 및 우리고장 홍보영상물 제작 : 청소의 과거 풍경·생활사진 등 수집, 전시 공연으로 과거 흔적을 통해 청소의 재발견 기회 마련과 우리고장 역사를 공유 소통함으로써 주민 화합, 지역공동체 분위기 조성 / 20백만원(시비)
 - 효자도 여촌뉴딜사업 연계 설화 스토리텔링 : 1.1km² 규모로 효(孝)를 주제로 여촌민속마을 조성 / 죽어가는 부친을 살리기 위해 허벅지 살을 베어 봉양했다는 효자 최순혁 이야기, 병든 부모 치유를 위해 바다와 육지를 오가며 병환을 치료했다는 심씨 부부 이야기, 귀향 간 아버지를 찾기 위해 효자도를 찾은 소씨 이야기 등이 전해짐



그림 7-5. 효자도 여촌민속마을
(자료 : 충청남도 공식블로그)

- 기존 특화자원에 대한 기록화 사업을 지역 전체로 확대하여 마을문화와 역사 연구로 주민들 간 사회적·심리적 유대 강화하고, 주민들이 지역의 향수를 느낄 수 있는 분위기 조성 및 자긍심 고취 및 관람객들에게도 역사 공유 소통 및 홍보 효과 기대

■ 사업기간 : 2022년 ~ 2026년

■ 사업주체 : 보령문화원, 생활문화센터

■ 소요예산 : 450백만원

표 7-20. '보령 문화자원 축적(기록화) 사업 확대' 연도별 사업비

단위 : 백만원

재원구분	합계	2022	2023	2024	2025	2026
합계	450	50	100	100	100	100
국비	-	-	-	-	-	-
도비	-	-	-	-	-	-
시비	450	50	100	100	100	100
기타	-	-	-	-	-	-

사업내용

■ 스토리텔링 발굴을 위한 기록화 작업

- 별도의 스토리텔링 연구활동(용역 포함)을 통해 전문 연구진, 문화예술인, 문화기획자, 문화활동가, 관련 작업에 대한 이해도가 높고 관심있는 주민 등과 아카이브 활동 및 기초자료 확보
 - (예시) 신화·전설·역사·민속 자원과 이야기로부터 추출한 스토리, 근대역사 자원과 이야기로부터 추출한 스토리, 문학·예술·인물로부터 추출한 스토리 등 유형 구분
 - 구술채록, 관련 사진, 문서 등 증거할 수 있는 자료 취합하여 기록화 : 시민공모 병행

■ 기록화 자료 기반 스토리텔링 콘텐츠 소재 발굴(아이디어 제안)

- 원스토리, 역사 및 문화적 배경, 현대적으로 변형된 스토리, 주변 관광자원 등으로 프로세스 설계하여 지역(마을)의 모습을 소개하고 가치 재발견할 수 있는 기획 제공
 - (예시) 효자도 설화에 대한 스토리텔링을 통해 '어머니의 섬' 브랜드를 개발하고 전통 어업 등 체험프로그램을 만들어 체류형 관광지로 육성

추진계획

- 2022년 : 기존 기록화사업 및 콘텐츠 제작 과업 이행
- 2023년 이후 : 마을별 구술채록집 및 영상물 제작, 관련자료 배부 등 홍보 지원



3) 해양치유 프로그램 개발 지원

사업개요

■ 필요성

- 최근 보령은 서해안의 특성을 살려 ‘원산도 해양치유센터’ 조성사업과 해양치유관 시설을 기반으로 해양치유 프로그램 운영계획을 수립하고 있는 단계임
 - (원산도 해양치유센터 조성) 사업기간 : 2023년 ~ 2027년 / 사업비 : 34,000백만원(국비 17,000, 도비 5,000, 시비 12,000) / 사업내용 : 멀티치유센터 1동, 관광시설 및 주차장 조성
 - (K-웰니스 해양치유 시범프로그램 운영) : 관내 해수욕장 및 자연휴양림을 찾는 보령시 지역주민 및 관광객을 대상으로 해양과 산림의 치유요소를 통해 지역 맞춤형 건강서비스 제공 : 해수찜, 필라테스, 머드마사지 등 / 2022년 6월~10월 : 해양치유 프로그램 시행
 - (보령웰니스_해양치유관 운영) 보령해양머드박람회장 내 관광홍보관 운영 및 해양치유 프로그램 운영
- 그러나 위의 프로그램 기획 단계에서 보령만의 특색을 가진 치유 프로그램이 부족하다는 지적을 받았고, 여전히 관광객 대상을 핵심 타겟으로 잡고 프로그램을 계획하고 있어 지역 시민들이 일상에서 위로를 받을 수 있는 치유 프로그램은 부족한 것으로 판단됨
- 최근 현대인들은 우울증, 스트레스 등과 같은 정신적 문제가 상당히 심각한 상황으로 보고되고 있으나 전문 의료기관을 찾아가기에는 다소 부담이 들기 때문에 문화예술과 해양자원을 접목한 치유 프로그램을 개발하여 차별적이며 심리적 안정과 위로, 공감대 형성이 이루어질 수 있도록 접근할 필요가 있음

■ 사업기간 : 2022년 ~ 2026년

■ 사업주체 : 미래사업과, 문화새마을과

■ 소요예산 : 400백만원

표 7-21. ‘해양치유 프로그램 개발 지원’ 연도별 사업비

단위 : 백만원

재원구분	합계	2022	2023	2024	2025	2026
합계	400	비예산	100	100	100	100
국비	-	-	-	-	-	-
도비	-	-	-	-	-	-
시비	400	비예산	100	100	100	100
기타	-	-	-	-	-	-

사업내용

■ 바다치유 보령해양머드축제 운영

- 축제 구조물은 재활용을 기반으로 한 예술작품을 공모하여 설치
- 음료는 모두 재사용 컵에 판매(일회용 플라스틱 컵 판매 금지), 환급 시 다시 일부 금액 전달
- 이동수단의 친환경적 변화 유도 : 친환경 자동차 픽업 서비스, 대중교통 안내 및 자전거 루트 소개, 자동차 쉼터 등
 - 그린 카(Green Car)를 이용하여 페스티벌 시작 전과 후 참여 시민들 픽업 서비스
 - 공식 여행업체 혹은 친환경 자동차 기업 등과 파트너십을 맺은 후 기업홍보 연계 및 서비스 제공
- 참가자가 환경단체에 기부하는 것을 참여해 보도록 티켓 구매 제안

■ 플로깅(줍깅) 등 바다치유 프로그램 도입

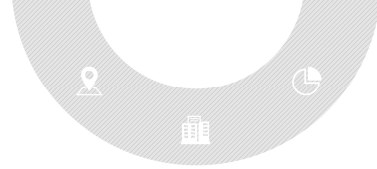
- 축제 기간 국내·외 관광객들이 함께 참여할 수 있는 바다 정화활동 치유 프로그램 개최
- 축제 기간 외 지역 주민, 동아리, 민간기업 등과 함께 진행하여 해양쓰레기 줄이기 캠페인 지속 시행

■ 문화예술을 활용한 해양치유 프로그램 개발

- 교육기관(학교, 도서관 등), 복지시설, 행정부서 등 관련 종사자 및 시민과의 간담회를 통해 보령시 실태를 파악
 - 꿈, 추억, 실패, 트라우마, 직업, 가족, 이주민, 다문화 등 문제 도출
- 예술치료사, 문화예술교육전문가 협업을 통한 해양치유 콘텐츠 개발
 - 바다를 배경으로 글쓰기 및 감정 표현하기, 응원 메시지 및 작품 전시, 직장인 스트레스 해소를 위한 바다치유 캠프 등 해양치유 프로그램 개발
 - 해양치유 중심 영화 및 웹드라마, 광고 등 제작 및 상영

추진계획

- 2022년 상반기 : 문화예술 연계 해양치유 프로그램 개발 지원, 시범운영
- 2022년 하반기 ~ 계속 : 지속 프로그램과 매년 기획 프로그램을 통한 사업화 지속 발굴



4) 공간 기반 문화협업 활성화

사업개요

■ 필요성

- 보령은 천혜의 자원 기반 우수한 특산품, 농산물, 수산물 등이 생산되는 지역임. 최근 젊은 세대들은 건강을 생각하여 비용이 다소 비싸더라도 친환경 제품을 선호하고, 우수한 품질의 국산 제품을 소비하는 경향이 강함
- 한편, 최근 관광지를 찾는 방문객들은 원하는 명소를 다녀온 후 잠깐의 휴식을 취하고 음료를 마시기 위해 지역 내 대형 카페를 검색하여 찾아가는데 보령에서는 최근 해저터널 개통으로 원산도 진입부에 농협 건물을 로컬푸드 마켓으로 개조한 ‘원산창고’가 대표적인
 - 원산창고 : 지역 청년과 원산도 주민들이 만들고 운영 / 머드 화장품, 청라마을에서 만든 한과 등 판매, 지역 농산물을 이용한 구움과자와 빵 등 베이커리 판매, 그 외 농산물을 감각적 디자인으로 포장하여 판매 / 2021년 11월 개소, 오천면 원산도 3길 374, 연면적 300㎡



그림 7-6. 원산창고 외관 및 내부공간과 판매제품
(자료 : 보령시 공식블로그)

- 최근 인구 유출과 고령화 현상이 심각해지고, 산업의 발달 등의 영향으로 지역 내 빈집, 폐산업시설 등이 오랜 기간 방치되어 있는데 이와 같은 유휴공간을 청년들의 젊고 세련된 감각으로 공간 및 판매제품 포장지 등을 디자인하고, 보령에서 생산되는 재료를 활용한 음료 및 베이커리를 개발하는 등 차별화 전략을 세워 접근하고 있음
- 앞으로는 다양한 지역 업체와 다각도로 협업하고, 예술인들도 참여하여 양질의 디자인 개발 및 제품 서비스를 제공하고, 문화공간으로써의 거점으로 활용하는 등 프로그램까지 운영될 수 있는 기반을 확대하여 문화유통이 활발하게 이루어지기를 기대함

■ 사업기간 : 2022년 ~ 2026년

■ 사업주체 : 문화새마을과, 민간업체

■ 소요예산 : 2,600백만원

- 초기 국비확보를 통한 유휴공간 문화재생사업 진행 : 문체부
- 2025년~2026년 : 프로그램 운영 및 공간 정착을 위한 지방비 지급

표 7-22. '공간 기반 문화협업 활성화' 연도별 사업비

단위 : 백만원

재원구분	합계	2022	2023	2024	2025	2026
합계	2,600	200	1,000	1,000	200	200
국비	1,000	-	500	500	-	-
도비	-	-	-	-	-	-
시비	900	200	250	250	100	100
기타	700	-	250	250	100	100

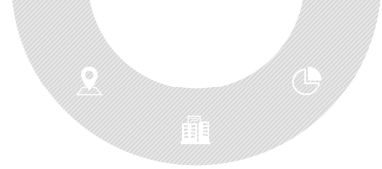
사업내용

■ 빈집, 폐산업시설 유휴공간 리모델링을 통한 문화거점 조성

- 보령시 관내 빈집 및 폐산업시설 실태조사 및 DB 구축 : 도시재생과 연계
- 기초조사 기반 접근성, 건축·공간적 활용가치가 높은 유휴공간을 선정하여 리모델링 및 운영계획 수립
 - 소유권 이전 및 행정 절차 등 확인 후 진행
 - 공간 기본계획 및 운영계획 수립 : 주변여건 파악, 공간활용 컨셉 및 운영방향, 공간배치 등 조닝, 디자인 계획, 운영활성화 계획 수립
 - 운영방식 선정 : 직영, 위탁 등
 - 지역과 연계할 수 있는 거버넌스 조사를 협업 기반 확보
 - 실시설계 및 운영사업자 선정

■ 문화거점 연계 협업 지원

- 본 사업의 취지를 동일하게 생각하는 민간과 유휴공간 문화재생사업 일환으로 참여하는 운영업체를 대상으로 운영 시 요구되는 컵홀더 디자인, 지역 농산물 제품 포장지 제작, 포장용 종이가방 제작, 인테리어 디자인 등의 부분을 문화예술 민간단체 협업 지원
 - 보령시 권역별 문화거점을 지정하여 다채로운 문화활동 공간으로 이루어지도록 하고, 전문성을 가진 민간기업들과 함께 콜라보하여 이용자들에게 수준 높은 경험 제공



- 문화거점을 중심으로 소규모 공연, 문화강좌 및 포럼, 플리마켓 등을 개최하여 이용객과 소통하고 다양한 문화적 경험을 함께 누릴 수 있는 기회 제공
- 방문객에게 보령시 문화달력 등을 제공하여 지역 내 문화활동 및 행사 등 관련 정보 제공

추진계획

- 2022년 하반기 : 문화코디네이터 지정 및 업무 시행
- 2023년 ~ 계속 : 공간 기반 문화협업 확대

5) 문화소비를 위한 스토리텔링 시각화 및 홍보 지원

사업개요

■ 필요성

- 보령시는 2022 보령방문의 해와 연계한 관광프로그램 운영을 위해 스토리텔링과 여행이 함께하는 문화관광해설사 시티투어를 진행하고, 보령향교와 함께 유교문화 체험 프로그램 운영계획을 수립함
 - 문화관광해설사 시티투어 : 스토리텔링과 여행이 함께하는 프로그램 운영
 - 향교로 떠나는 문화여행 프로그램 운영 : (사업명) 프로듀서 10003(만세), 보령향교 / (사업비) 112백만원(국비 45, 도비 33, 시비 34) / (사업내용) 학생·가족 대상 유교문화 체험 프로그램 운영_가족대상 향교 체험 4회, 초등학교 대상 유교문화 교육 5강, 청소년 대상 문화 크리에이터 및 해설사 양성 5강, 선조들의 여름나기 지혜를 경험 2회
- 단순 관광지를 보기 위한 목적도 있겠으나 최근에는 위의 계획처럼 문화관광자원에 담긴 숨은 이야기를 재미있게 전달하는 이른바 “이야기” 중심 관광 콘텐츠가 각광을 받고 있는 추세임
- 스토리텔링은 말하고자 하는 바를 이야기로 설득력있게 전달하는 행위이기 때문에 시각화 작업이 매우 중요한 역할을 수행하게 되는데, 단순화, 강조, 메시지 전달 등의 표현력을 수행하기 위해 지역의 문화예술인들과 협업하여 수준높은 결과물을 만들어내고, 홍보의 효과를 높일 필요가 있음

■ 사업기간 : 2022년 ~ 2026년

■ 사업주체 : 문화새마을과, 보령예총, 청년문화예술인

■ 소요예산 : 450백만원

표 7-23. '문화소비를 위한 스토리텔링 시각화 및 홍보 지원' 연도별 사업비

단위 : 백만원

재원구분	합계	2022	2023	2024	2025	2026
합계	450	50	100	100	100	100
국비	-	-	-	-	-	-
도비	-	-	-	-	-	-
시비	450	50	100	100	100	100
기타	-	-	-	-	-	-

사업내용

■ 지역 문화예술인 및 전문 작가 등의 참여로 스토리텔링 시각화 작업

- 기록한 자료들로부터 스토리텔링 시각화를 위한 전달 및 표현방식을 정하고, 디자인 및 편집작업 진행
- 스토리텔링 관광지도 제작 및 홍보
 - 발굴한 이야기가 기존 관광지와 연계될 수 있도록 코스를 개발하고, 주변 환경정비 지원 및 관광포털에 함께 소개

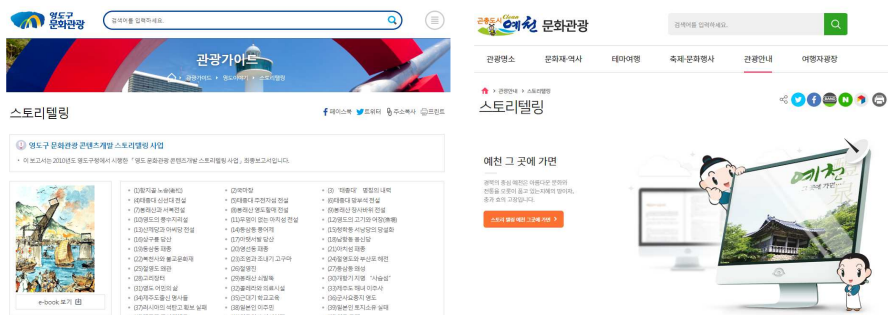


그림 7-7. 문화관광 홈페이지 내 스토리텔링 자료 소개
(자료 : 영도구, 예천 문화관광 홈페이지)

- 의견수렴을 통해 특화 콘텐츠를 정하고, 해당 스토리는 영상 홍보물 및 웹툰 등을 별도로 제작

■ 스토리텔링 아카이브 공유 및 참여 확대를 위한 공모전 개최

- 스토리텔링 관련 정보 공유를 위한 홈페이지 별도 운영
 - ('인천스토리텔링 콘텐츠 저장소' 벤치마킹) 시민이 직접 참여하여 보령의 숨은 이야기를 웹툰, 동영상, 에세이, 그림, 사진 등으로 유형을 나누고 전문작가들과 스토리텔링하여 E-Book으로 스토리를 완성한 책자를 수록한 온라인 콘텐츠 공간 조성

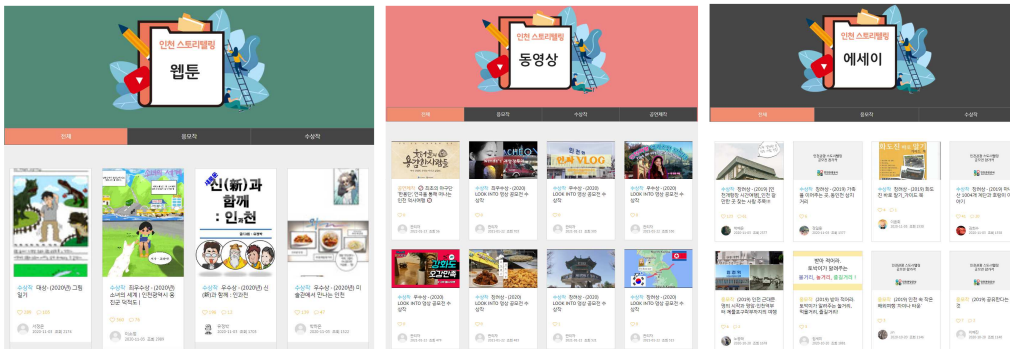


그림 7-8. 인천스토리텔링 콘텐츠 저장소 공모전 결과공유
(자료 : 인천스토리텔링 콘텐츠 저장소 홈페이지)

□ 시민참여 공모전 개최

- 전 국민 누구나 참여가능하고 개인 또는 최대 2명이 1개의 팀으로 구성
- 인천 콘텐츠 저장소의 경우 인천관광 스토리텔링 공모전에 62팀 참가, 인천 역사·문화여행 영상 공모전에 114팀이 참가하였음

추진계획

□ 매년 2월 : 보조사업자 공모

□ 매년 3월~11월 : 보조사업 추진(아카이브 기록에 대한 예술인 연계 시각화 작업)

□ 2023년 : 스토리텔링 콘텐츠 홈페이지 개설 및 주제별 공모전 개최(연 2회 이상)



2.2 지역 문화자원 디지털 서비스 다양화

1) 보령 문화자원 활용 실감형 콘텐츠 제작 지원

사업개요

■ 필요성

- 기존 온라인 홈페이지, 문화기반시설의 영상 서비스 지원 등이 곳곳에서 이루어지고 있으나 정보 전달 목적 외 서비스의 다양성에 있어서는 유사시설의 콘텐츠와 차별성이 없음
- 보령시는 이번 문체부 “지역특화콘텐츠 개발지원사업”에 선정됨에 따라 2022년 보령 해양머드박람회의 성공적 기반을 마련하게 되었는데 박람회 주제관 실감형 콘텐츠 제작이 그것임
 - 문체부 “지역특화콘텐츠 개발지원사업” 선정 : 223백만원 / 전시효과 극대화를 위한 박람회 주제관 실감형 콘텐츠(미디어아트, 인터랙티브) 개발
- 다만, 박람회 때 일시적 서비스 운영에 머무르지 않고, 지속적으로 방문객들과 지역의 문화자원이 교감하는 참여형 인터랙션 서비스를 보강하여 특색있는 경험을 제공하고, 기존 관광지가 더욱 부각 될 수 있도록 내실화를 다질 필요가 있음
- 또한, 미디어아트 등 디지털 제작 관련 지역 예술인들이 참여할 수 있는 기회가 더욱 많아지게 될 것임

■ 사업기간 : 2022년 ~ 2026년

■ 사업주체 : 문화새마을과, 관광과

■ 소요예산 : 1,800백만원

표 7-24. ‘보령 문화자원 활용 실감형 콘텐츠 제작’ 연도별 사업비

단위 : 백만원

재원구분	합계	2022	2023	2024	2025	2026
합계	1,800	1,000	500	100	100	100
국비	750	500	250	-	-	-
도비	-	-	-	-	-	-
시비	1,050	500	250	100	100	100
기타	-	-	-	-	-	-

사업내용

■ 대천해수욕장 인근 시민 및 관광객 참여형 인터랙션 체험존 시범 운영

- 방문객들의 움직이는 동작(감각 이용 : 촉각, 청각 등)이 디지털 설치물에 투영되어 참여하는 재미와 시민들과 상호 교감함으로써 끊임없는 시각적 변화 창출



그림 7-9. 인터랙션 빛 축제 및 참여프로그램 예시

- 특히, VR 기기를 장착하고 인터랙션 체험존을 보게 될 경우 보다 신비롭고 낭만적인 분위기나 역동적으로 자신의 모션이 감지되는 형상을 인지할 수 있도록 하여 경험의 극대화 유도
- 지역 예술인들과 미디어아트 전문가와 함께 디지털 영상 제작에 참여하도록 지원
 - 문화예술 분야의 다양화와 참여기회 확장 유도
- 보령시 관내 문화기반시설 참여 비중 확대
 - 외관 벽체, 야외공간 등 활용도 증진 및 도시의 생기 부여

■ 보령박물관 실감콘텐츠 ‘판타지 보령’ 구축 공모

- 보령의 역사와 디지털을 결합한 실감콘텐츠 구축
 - 위치 : 보령박물관 상설전시실
 - 사업기간 : 2022년 하반기
 - 사업비 : 1,000백만원(국 500, 시 500)
- 공모사업 준비 및 주요 일정
 - 2022년 1월 : 사업계획 수립 및 문체부 시행 ‘실감콘텐츠 제작 및 활용 공모사업 신청’

추진계획

- 2022년 : 문체부 공모사업에 따른 해양머드박람회 주제관 실감형 콘텐츠 개발(시범운영)
- 2023년 ~ 계속 : 보령시 문화시설 외관 및 야외공간 활용한 인터랙션 서비스 확대 적용



2) 고대도 미션아일랜드 콘텐츠 개발 및 메타버스 서비스 지원

사업개요

■ 필요성

- 고대도 ‘미션아일랜드’ 조성계획 : 국내 최초 개신교 선교 순례의 역사를 지닌 보령시 고대도를 선교를 테마로 한 해양관광문화 특화섬 ‘미션아일랜드’로 조성
 - (2016년) 칼 귀츨라프 기념공원, 해안탐방로, 산책로 등 조성 / 사업비 4억3천3백만원
 - (2018년~2021년) 확장실, 방문자센터, 해양문화관광체험관 건립 / 사업비 39억원
 - (2022년~2023년) 선교사의 길, 별빛정원, 순례자 쉼터, 영상전시관 등 조성
- 매년 칼 귀츨라프 기념행사를 개최하여 전국 개신교 신도와 학회, 수련회 등으로 꾸준히 찾아와 개신교의 역사와 칼 귀츨라프 선교사의 발자취를 돌아봄
- 최근 보령해저터널이 개통됨에 따라 보령의 섬에 대한 관광 수요가 급격히 증가할 것으로 예상되고, 고대도를 아름다운 자연환경과 개신교 선교의 역사가 어우러진 해양문화관광 특화섬으로 개발해 나갈 계획



그림 7-10. 고대도 미션아일랜드 조성계획도
(자료 : 주간보령 블로그)

- 따라서 신도들 외 일반인들에게도 정보와 체험의 재미를 줄 수 있도록 고대도 선교·순교 스토리를 부각하는 콘텐츠를 개발할 필요가 있음

■ 사업기간 : 2022년 ~ 2023년

■ 사업주체 : 관광과

■ 소요예산 : 1,300백만원

- 메타버스 사업비 : 500백만원 / 유사사례 사업비 적용
- 스마트 통합관광안내시스템 구축비 약 500백만원 / 유사사례 사업비 적용

표 7-25. '고대도 미션아일랜드 콘텐츠 개발 및 메타버스 서비스 지원' 연도별 사업비

단위 : 백만원

재원구분	합계	2022	2023	2024	2025	2026
합계	1,300	500	500	100	100	100
국비	500	250	250	-	-	-
도비	-	-	-	-	-	-
시비	800	250	250	100	100	100
기타	-	-	-	-	-	-

사업내용

■ 고대도 선교·순례 콘텐츠 개발 및 제작

□ 사업개요

- 위치 : 보령시 오천면 삽시도리 산62번지 일원(고대도)
- 사업기간 : 2022년 ~ 2023년
- 사업비 : 3,500백만원(도비 1,750, 시비 1,750)
- 추진부서 : 관광과

□ 사업내용 : 한국에 온 최초의 개신교 선교사 칼 귀츨라프 선교사의 길(L=2.9km), 별빛 공원조성 A=1,300㎡, 선교·순례 콘텐츠 개발

- 스토리 : 서양 문헌과 영국 해군성 수로국 한반도 지도 등을 토대로 1832년 7월 25일 로드 애머스트호를 타고 보령 고대도 안 항에 정박해 섬 주민들에게 주기도문 번역과 서양감자 파종법 등을 알리고 한글의 우수성을 전 세계에 전한 것으로 알려진 이야기를 스토리텔링

□ 콘텐츠 개발(1안) : 해당 스토리를 웹툰, 애니메이션, 그림책 등으로 제작

□ 콘텐츠 개발(2안) : 주변 관광지와 함께 디지털화시켜 가상의 세계에서 관광지 감상, 각종 이벤트 등 참여 가능한 메타버스¹⁾ 시스템 구축

- 나만의 캐릭터를 선택하여 가상공간 입장 후 여행하며 맵 곳곳에 숨겨진 할인 쿠폰을 찾고, 오프라인 여행 시 할인 혜택 제공
- (예시) 서울 한강공원을 메타버스로 제작한 가상 한강공원의 누적 방문자수는 2180만명에 달함



그림 7-11. 메타버스 플랫폼 '제페토'를 활용해 가상 한강공원 구축한 모습
(자료 : 한국관광공사)

□ 콘텐츠 개발(3안) : 다국어 안내 및 관련 정보 안내를 위한 길지기 조성

- 문화기획자와 젊은 세대의 보령시민, 다문화 현지인을 중심으로 줌, 네이버웨일, 구글미트 등의 무료 화상회의 프로그램을 활용하여 방문하는 국내·외 관광객을 위한 1:1 전용 해설사 매칭

표 7-26. 언택트 관광해설사 활용 예시

화상회의 활용한 안내서비스	언택트 관광지 추천	AR/VR로 문화유산정보 안내

자료 : 한국관광공사, 카이스트 문화기술대학원 연구팀

□ 유튜브 등 SNS를 통해 온라인 홍보

□ 그 외 고대도 일대 관광자원으로 범위를 확장하여 보령시 전체 관광자원을 메타버스 플랫폼으로 활용할 수 있도록 범위 확산

- (예시) 전남도 메타버스 플랫폼 관광홍보관 구축 예정(2021.8.6. 기사 발췌)

1) 메타버스 : 가상·초원(meta)과 세계·우주(universe)의 합성어로, 3차원의 가상세계를 뜻하며, 구체적으로는 정치·경제·사회·문화의 전반적 측면에서 현실과 비현실 모두 공존할 수 있는 생활형·게임형 가상세계라는 의미로 폭넓게 사용되고 여러 가상세계를 나를 닮은 캐릭터(아바타)가 탐험할 수 있다는 것이 특징임. 국내에는 '한국형 뉴딜2.0' 중 '디지털뉴딜' 정책의 일환으로 메타버스 등 초연결 신산업 육성에 대해 언급하고 있음

추진계획

- 2022년 1월 ~ 10월 : 선교·순례 콘텐츠 개발 추진
- 2022년 4월 ~ 11월 : 선교사의 길 및 별빛정원 조성 실시설계 용역 추진
- 2023년 1월 : 선교사의 길 별빛정원 조성사업 착수
- 2022년 ~ 2023년 : 메타버스 시스템 구축 및 온라인 관광안내시스템 구축 및 시범운영
- 2024년 ~ 이후 : 시스템 운영 및 유지관리



제8장 투자계획

01. 총괄
02. 분야별 투자계획
03. 연차별·자원별 투자계획

보령시 지역문화진흥시행계획 수립 연구용역

CHAPTER
08제1절
총괄

1. 분야별 투자계획

- 총 사업비 16,295백만원 중 ‘문화시민을 만들기 위한 생활기반 문화환경 조성’ 분야의 사업비가 7,950백만원으로 전체의 약 48.8%의 예산이 투입됨. 다음은 ‘보령만의 특색이 담긴 창의적인 문화자원 발굴 및 활용’ 분야가 7,250백만원(44.5%)이 투입되고, ‘보령 문화생태계 자립도 향상’ 분야는 1,095백만원으로 6.7%를 차지함
 - 추진과제 중에서는 ‘지역자원을 활용한 문화콘텐츠 생산’에 예산 투입이 가장 큰 것으로 나타남
- 초기 하드웨어 구축비용으로 인해 2022~2023년의 예산이 다소 높은 편이고, 이지만 이후 점차 감소하여 공간 및 프로그램 운영활성화에 중점을 두고 있다고 볼 수 있음. 또한, 최근 코로나19와 같은 팬데믹 현상의 영향으로 디지털 콘텐츠 생산에 대한 투자 비중이 높은 것이 특징적임

표 8-1. 보령시 지역문화진흥시행계획 추진과제 및 세부사업

단위 : 백만원

추진전략	추진과제	합계	2022	2023	2024	2025	2026
보령 문화생태계 자립도 향상	문화소통 추진체계 구축	380	0	170	70	70	70
	보령 문화네트워크 운영 및 관리	375	15	90	90	90	90
	문화 전문인력 발굴 및 역량강화	340	20	80	80	80	80
	소계	1,095	35	340	240	240	240
문화시민을 만들기 위한 생활기반 문화환경 조성	문화창작공간 확보 및 전급성 개선	3,950	1,700	700	550	500	500
	문화예술인 활동지원 강화	4,000	500	800	900	900	900
	소계	7,950	2,200	1,500	1,450	1,400	1,400
보령만의 특색이 담긴 창의적인 문화자원 발굴 및 활용	지역자원을 활용한 문화콘텐츠 생산	4,150	350	1,350	1,350	550	550
	보령 문화자원 디지털 서비스 다양화	3,100	1,500	1,000	200	200	200
	소계	7,250	1,850	2,350	1,550	750	750
합계		16,295	4,085	4,190	3,240	2,390	2,390



2. 연차별·재원별 투자계획

2.1 총괄

표 8-2. 보령시 지역문화진흥시행계획 추진과제 및 세부사업(1/2)

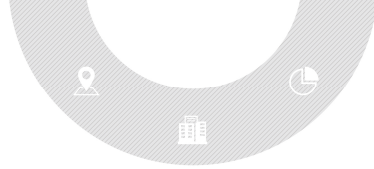
단위 : 백만원

추진전략	추진과제	재원	합계	2022	2023	2024	2025	2026
보령 문화생태계 자립도 향상	문화소통 추진체계 구축	합계	380	0	170	70	70	70
		국비	0	0	0	0	0	0
		도비	0	0	0	0	0	0
		시비	380	0	170	70	70	70
		기타	0	0	0	0	0	0
	보령 문화네트워크 운영 및 관리	합계	375	15	90	90	90	90
		국비	0	0	0	0	0	0
		도비	0	0	0	0	0	0
		시비	375	15	90	90	90	90
		기타	0	0	0	0	0	0
	문화 전문인력 발굴 및 역량강화	합계	340	20	80	80	80	80
		국비	0	0	0	0	0	0
		도비	0	0	0	0	0	0
		시비	340	20	80	80	80	80
		기타	0	0	0	0	0	0
	소계	합계	1,095	35	340	240	240	240
		국비	0	0	0	0	0	0
		도비	0	0	0	0	0	0
		시비	1,095	35	340	240	240	240
기타		0	0	0	0	0	0	
문화시민을 만들기 위한 생활기반 문화환경 조성	문화창작공간 확보 및 접근성 개선	합계	3,950	1,700	700	550	500	500
		국비	0	0	0	0	0	0
		도비	1,250	550	250	150	150	150
		시비	2,700	1,150	450	400	350	350
		기타	0	0	0	0	0	0
	문화예술인 활동지원 강화	합계	4,000	500	800	900	900	900
		국비	1,300	100	300	300	300	300
		도비	850	100	150	200	200	200
		시비	1,850	300	350	400	400	400
		기타	0	0	0	0	0	0
	소계	합계	7,950	2,200	1,500	1,450	1,400	1,400
		국비	1,300	100	300	300	300	300
		도비	2,100	650	400	350	350	350
		시비	4,550	1,450	800	800	750	750
		기타	0	0	0	0	0	0

표 8-3. 보령시 지역문화진흥시행계획 추진과제 및 세부사업(2/2)

단위 : 백만원

추진전략	추진과제	재원	합계	2022	2023	2024	2025	2026
보령만의 특색이 담긴 창의적인 문화자원 발굴 및 활용	지역자원을 활용한 문화콘텐츠 생산	합계	4,150	350	1,350	1,350	550	550
		국비	1,000	0	500	500	0	0
		도비	0	0	0	0	0	0
		시비	2,450	350	600	600	450	450
		기타	700	0	250	250	100	100
	보령 문화자원 디지털 서비스 다양화	합계	3,100	1,500	1,000	200	200	200
		국비	1,250	750	500	0	0	0
		도비	0	0	0	0	0	0
		시비	1,850	750	500	200	200	200
	소계	합계	7,250	1,850	2,350	1,550	750	750
		국비	2,250	750	1,000	500	0	0
		도비	0	0	0	0	0	0
		시비	4,300	1,100	1,100	800	650	650
		기타	700	0	250	250	100	100
	합계	합계	16,295	4,085	4,190	3,240	2,390	2,390
국비		3,550	850	1,300	800	300	300	
도비		2,100	650	400	350	350	350	
시비		9,945	2,585	2,240	1,840	1,640	1,640	
기타		700	0	250	250	100	100	



2.1 보령 문화생태계 자립도 향상

1) 문화소통 추진체계 구축

표 8-4. 문화소통 추진체계 구축 자원별 투자계획

단위 : 백만원

추진과제	자원	합계	2022	2023	2024	2025	2026
문화사업 중간지원조직(팀) 확보	합계	비예산	비예산	비예산	-	-	-
	국비	-	-	-	-	-	-
	도비	-	-	-	-	-	-
	시비	비예산	비예산	비예산	-	-	-
	기타	-	-	-	-	-	-
통합 홈페이지 플랫폼 구축	합계	300	-	150	50	50	50
	국비	-	-	-	-	-	-
	도비	-	-	-	-	-	-
	시비	300	-	150	50	50	50
	기타	-	-	-	-	-	-
보령문화 인적 네트워크 구성 및 거버넌스 운영	합계	80	-	20	20	20	20
	국비	-	-	-	-	-	-
	도비	-	-	-	-	-	-
	시비	80	-	20	20	20	20
	기타	-	-	-	-	-	-
소계	합계	380	0	170	70	70	70
	국비	0	0	0	0	0	0
	도비	0	0	0	0	0	0
	시비	380	0	170	70	70	70
	기타	0	0	0	0	0	0

2) 보령 문화네트워크 운영 및 관리

표 8-5. 보령 문화네트워크 운영 및 관리 자원별 투자계획

단위 : 백만원

추진과제	자원	합계	2022	2023	2024	2025	2026
문화 공유테이블 운영	합계	45	5	10	10	10	10
	국비	-	-	-	-	-	-
	도비	-	-	-	-	-	-
	시비	45	5	10	10	10	10
	기타	-	-	-	-	-	-
문화보령(가칭) 웹진 발간 및 정기 구독 서비스 지원	합계	200	-	50	50	50	50
	국비	-	-	-	-	-	-
	도비	-	-	-	-	-	-
	시비	200	-	50	50	50	50
	기타	-	-	-	-	-	-
문화예술체험 키트 제작 및 배부	합계	130	10	30	30	30	30
	국비	-	-	-	-	-	-
	도비	-	-	-	-	-	-
	시비	130	10	30	30	30	30
	기타	-	-	-	-	-	-
소계	합계	375	15	90	90	90	90
	국비	0	0	0	0	0	0
	도비	0	0	0	0	0	0
	시비	375	15	90	90	90	90
	기타	0	0	0	0	0	0



3) 문화 전문인력 발굴 및 역량강화

표 8-6. 문화 전문인력 발굴 및 역량강화 자원별 투자계획

단위 : 백만원

추진과제	자원	합계	2022	2023	2024	2025	2026
미래 문화기획자 양성 학교 운영	합계	160	-	40	40	40	40
	국비	-	-	-	-	-	-
	도비	-	-	-	-	-	-
	시비	160	-	40	40	40	40
	기타	-	-	-	-	-	-
문화매개자 역량강화	합계	80	비예산	20	20	20	20
	국비	-	-	-	-	-	-
	도비	-	-	-	-	-	-
	시비	80	비예산	20	20	20	20
	기타	-	-	-	-	-	-
문화재 돌봄사업단 발족	합계	100	20	20	20	20	20
	국비	-	-	-	-	-	-
	도비	-	-	-	-	-	-
	시비	100	20	20	20	20	20
	기타	-	-	-	-	-	-
소계	합계	340	20	80	80	80	80
	국비	0	0	0	0	0	0
	도비	0	0	0	0	0	0
	시비	340	20	80	80	80	80
	기타	0	0	0	0	0	0

2.2 문화시민을 만들기 위한 생활기반 문화환경 조성

1) 문화창작공간 확보 및 접근성 개선

표 8-7. 문화창작공간 확보 및 접근성 개선 자원별 투자계획

단위 : 백만원

추진과제	자원	합계	2022	2023	2024	2025	2026
문화예술 창작공간 활용도 점검 및 관리체계 마련	합계	450	-	100	150	100	100
	국비	-	-	-	-	-	-
	도비	-	-	-	-	-	-
	시비	450	-	100	150	100	100
	기타	-	-	-	-	-	-
찾아가는 문화활동 확대	합계	1,000	200	200	200	200	200
	국비	-	-	-	-	-	-
	도비	250	50	50	50	50	50
	시비	750	150	150	150	150	150
	기타	-	-	-	-	-	-
팬데믹 대응 야외 문화공간 확충	합계	2,500	1,500	400	200	200	200
	국비	-	-	-	-	-	-
	도비	1,000	500	200	100	100	100
	시비	1,500	1,000	200	100	100	100
	기타	-	-	-	-	-	-
소계	합계	3,950	1,700	700	550	500	500
	국비	0	0	0	0	0	0
	도비	1,250	550	250	150	150	150
	시비	2,700	1,150	450	400	350	350
	기타	0	0	0	0	0	0



2) 문화예술인 활동지원 강화

표 8-8. 문화예술인 활동지원 강화 재원별 투자계획

단위 : 백만원

추진과제	재원	합계	2022	2023	2024	2025	2026
보령 청년예술인 창업활동 지원	합계	2,500	500	500	500	500	500
	국비	500	100	100	100	100	100
	도비	500	100	100	100	100	100
	시비	1,500	300	300	300	300	300
	기타	-	-	-	-	-	-
관광지 주변 노후가게 환경개선을 위한 예술인 매칭 지원	합계	1,200	-	300	300	300	300
	국비	800	-	200	200	200	200
	도비	200	-	50	50	50	50
	시비	200	-	50	50	50	50
	기타	-	-	-	-	-	-
문화메세나 확보를 위한 파트너십 구축	합계	300	-	비예산	100	100	100
	국비	-	-	-	-	-	-
	도비	150	-	-	50	50	50
	시비	150	-	비예산	50	50	50
	기타	-	-	-	-	-	-
소계	합계	4,000	500	800	900	900	900
	국비	1,300	100	300	300	300	300
	도비	850	100	150	200	200	200
	시비	1,850	300	350	400	400	400
	기타	0	0	0	0	0	0

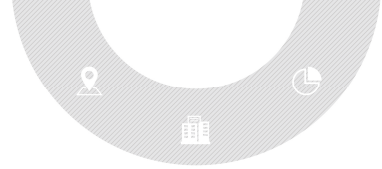
2.3 보령만의 특색이 담긴 창의적인 문화자원 및 활용

1) 지역자원을 활용한 문화콘텐츠 생산

표 8-9. 지역자원을 활용한 문화콘텐츠 생산 자원별 투자계획

단위 : 백만원

추진과제	자원	합계	2022	2023	2024	2025	2026
문화생산 공동체(동아리) 형성 및 지원	합계	250	50	50	50	50	50
	국비	-	-	-	-	-	-
	도비	-	-	-	-	-	-
	시비	250	50	50	50	50	50
	기타	-	-	-	-	-	-
보령 문화자원 축적(기록화) 사업 확대	합계	450	50	100	100	100	100
	국비	-	-	-	-	-	-
	도비	-	-	-	-	-	-
	시비	450	50	100	100	100	100
	기타	-	-	-	-	-	-
해양 치유 프로그램 개발 지원	합계	400	비예산	100	100	100	100
	국비	-	-	-	-	-	-
	도비	-	-	-	-	-	-
	시비	400	비예산	100	100	100	100
	기타	-	-	-	-	-	-
공간 기반 문화협업 활성화	합계	2,600	200	1,000	1,000	200	200
	국비	1,000	-	500	500	-	-
	도비	-	-	-	-	-	-
	시비	900	200	250	250	100	100
	기타	700	-	250	250	100	100
문화소비를 위한 스토리텔링 시각화 및 홍보 지원	합계	450	50	100	100	100	100
	국비	-	-	-	-	-	-
	도비	-	-	-	-	-	-
	시비	450	50	100	100	100	100
	기타	-	-	-	-	-	-
소계	합계	4,150	350	1,350	1,350	550	550
	국비	1,000	0	500	500	0	0
	도비	0	0	0	0	0	0
	시비	2,450	350	600	600	450	450
	기타	700	0	250	250	100	100



2) 보령 문화자원 디지털 서비스 다양화

표 8-10. 보령 문화자원 디지털 서비스 다양화 자원별 투자계획

단위 : 백만원

추진과제	자원	합계	2022	2023	2024	2025	2026
보령 문화자원 활용 실감형 콘텐츠 제작 지원	합계	1,800	1,000	500	100	100	100
	국비	750	500	250	-	-	-
	도비	-	-	-	-	-	-
	시비	1,050	500	250	100	100	100
	기타	-	-	-	-	-	-
고대도 미션아일랜드 콘텐츠 개발 및 메타버스 서비스 지원	합계	1,300	500	500	100	100	100
	국비	500	250	250	-	-	-
	도비	-	-	-	-	-	-
	시비	800	250	250	100	100	100
	기타	-	-	-	-	-	-
소계	합계	3,100	1,500	1,000	200	200	200
	국비	1,250	750	500	0	0	0
	도비	0	0	0	0	0	0
	시비	1,850	750	500	200	200	200
	기타	0	0	0	0	0	0



제9장 부록

01. 설문지

보령시 지역문화진흥시행계획 수립 연구용역

CHAPTER
09

제1절
설문지

보령시 지역문화진흥시행계획을 위한 설문조사

안녕하십니까? 본 조사는 보령시의 지역문화진흥시행계획 수립을 위해 보령시민들의 문화향유, 문화활동, 문화정책, 문화자원 등에 대한 의견을 수렴하고 향후 정책방향을 수립하는 데 기초자료로 활용하고자 합니다. 바쁘시더라도 잠시 시간을 내어 설문에 응답해 주시기를 부탁드립니다. 응답해 주신 귀중한 답변은 「공공기관의 개인 정보보호에 관한 법률」 제10조 및 「통계법」 제33조의 규정에 의해 연구 목적 이외의 용도로는 사용되지 않으며, 또한 개인정보 관련 사항은 절대 비밀이 보장됨을 약속드립니다.

2021. 11. 보령시청

※ 본 조사와 관련하여 의문사항 있으시면 아래로 연락 주십시오.

지방행정발전연구원 (TEL: 070-7890-1001)

문화향유/문화활동

1. 현재 귀하의 삶의 질 만족도를 점수로 측정한다면, 100점 만점 중 몇 점입니까? (_____ 점)
2. 귀하의 문화적 욕구가 충족된다면 삶의 질 만족도가 현재보다 높아질 것이라고 생각하십니까?
 ① 전혀 높아지지 않음 ② 높아지지 않음 ③ 보통 ④ 조금 높아짐 ⑤ 매우 높아짐
3. 귀하는 평소 문화생활* 참여 빈도가 어떻게 되십니까? (코로나19 이전과 이후 모두 체크)

코로나19 이전	① 전혀 안함(☞ 4-1번) ② 연 1~2번 정도(☞ 4-1번) ③ 연 4~6회 이상(☞ 4-2번) ④ 월 1회 이상(☞ 4-2번) ⑤ 주 1회 이상(☞ 4-2번 이등)
코로나19 이후	① 전혀 안함(☞ 4-1번 이등) ② 연 1~2번 정도(☞ 4-1번) ③ 연 4~6회 이상(☞ 4-2번) ④ 월 1회 이상(☞ 4-2번 이등) ⑤ 주 1회 이상(☞ 4-2번)

문화생활 개념	문학행사(시화전·도서전시회·작가와의 대화), 미술(사진·서예·건축·디자인포함), 서양음악(클래식·오페라·서양악기 관련), 전통예술(국악·풍물·민속극), 연극, 뮤지컬, 무용, 영화, 대중음악 등의 관람 및 동아리 활동, 교육(강좌) 프로그램 참여 등을 의미
---------	---

4-1.(문3 ①~②번 응답자) 귀하가 문화생활에 참여하는 빈도가 낮은 이유는? (해당사항 모두 표시)

- | | | |
|-----------------|-----------------|-------------------|
| ① 문화생활에 관심이 없어서 | ② 문화 콘텐츠 다양성 부족 | ③ 문화시설·공간 자체가 부족 |
| ④ 관련 정보 부족 | ⑤ 시행 장소의 낮은 접근성 | ⑥ 프로그램의 전문성이 떨어져서 |
| ⑦ 시간이 안 맞아서 | ⑧ 비용 부담 | ⑨ 교통이 불편해서 |
| ⑩ 주변 편의시설 부족 | ⑪ 함께 관람할 사람의 부재 | ⑫ 기타(_____) |



4-2.(문3 ③~⑤번 응답자) 평소 귀하가 주로 참여하는 문화생활 유형은? (해당사항 모두 표시)

① 영화 관람 ② 음악 감상 및 음악 공연 관람 ③ 연극, 뮤지컬, 오페라 공연 관람
 ④ 전시회(미술·디자인) 관람 ⑤ 독서(문학) ⑥ 문화관련 교육 프로그램 수강
 ⑦ 동아리활동 참여 ⑧ 지역 관광지·축제 방문(여행) ⑨ 기타(_____)

4-3.(문3 ③~⑤번 응답자) 귀하의 문화생활 참여 목적은 무엇입니까? (해당사항 모두 표시)

① 자기만족(즐거움)을 위해 ② 자기 계발을 위해 ③ 타인과의 교류를 위해
 ④ 여가시간을 활용하기 위해 ⑤ 기타(_____)

5. 문화활동 및 관람 시 주로 누구와 방문하십니까?

① 혼자 ② 가족과 함께 ③ 동성친구와 함께 ④ 이성친구(연인)와 함께
 ⑤ 동호회 회원과 함께 ⑥ 직장동료와 함께 ⑦ 이웃주민과 함께 ⑧ 기타(_____)

6. 문화활동 및 관람 시간대는 주로 언제입니까?

① 평일 오전 ② 평일 낮시간 ③ 평일 저녁시간 ④ 주말 오전 ⑤ 주말 낮시간
 ⑥ 주말 저녁시간 ⑦ 공휴일 오전 ⑧ 공휴일 낮시간 ⑨ 공휴일 저녁시간 ⑩ 기타(_____)

7. 귀하가 평소 문화활동을 위해 보령시에서 가장 많이 이용하는 장소는 어디입니까?

① 문화예술회관 ② 문화의 전당 ③ 박물관 ④ 문화원
 ⑤ 복합문화공간(유유창고 등) ⑥ 문화회관 ⑦ 영화관 ⑧ 도서관
 ⑨ 미술관 ⑩ 평생교육원 ⑪ 생활문화센터 ⑫ 사설 문화센터
 ⑬ 수목원, 자연휴양림 ⑭ 기타(_____)

8. 귀하는 타지역의 문화시설을 이용한 경험이 있습니까?

① 있다(☞ 8-1번) ② 없다(☞ 9번)

8-1.(문8 ①번 응답자) 타지역 시설을 이용한 빈도가 어떻게 되십니까?

① 연 1~2회 정도 ② 연 4~6회 정도 ③ 월 1회 정도 ④ 주 1회 정도

8-2.(문8 ①번 응답자) 타지역 시설 이용 시 주로 어떤 시설을 이용하십니까?

① 공연장 ② 미술관·박물관 ③ 동물원·식물원 ④ 체험장(캠핑, 레저, VR 등)
 ⑤ 놀이공원·테마파크 ⑥ 스포츠 경기장 ⑦ 박람회장 ⑧ 기타(_____)

9. 보령시에 부족한 문화시설은 무엇이라고 생각하십니까?

10. 문화예술행사 관람 및 참여를 결정할 때 가장 중요한 기준은 무엇입니까?

- ① 프로그램 내용(주제) 및 수준 ② 비용의 적절성 ③ 참가자(출연진 등)의 유명도
- ④ 집·직장과의 접근성, 교통편 ⑤ 편의시설 구비여부 ⑥ 견해(전문가·지인·네티즌, 언론보도 등)
- ⑦ 관람시간 및 참여시간 ⑧ 기타(_____)

11. 문화예술행사 관련 소식이나 정보는 주로 어디에서 얻으십니까?

- ① 신문·잡지 등 간행물 ② 텔레비전·라디오 방송 ③ 안내문(현수막·간판·지하철광고 등)
- ④ 인터넷 상의 해당 웹사이트 ⑤ 소셜미디어(SNS) ⑥ 안내책자, 안내 이메일·뉴스레터
- ⑦ 주변사람·동호회 모임 ⑧ 공공단체 및 교육기관 ⑨ 기타(_____)

문화정책/문화자원

12. 귀하는 보령시의 문화수준이 어느정도라고 생각하십니까?

- ① 매우 낮음(☹ 12-1번 이동) ② 낮은 편(☹ 12-1번 이동) ③ 보통(☹ 13번 이동)
- ④ 높은 편(☺ 12-2번 이동) ⑤ 매우 높음(☺ 12-2번 이동)

12-1.(문12 ①~②번 응답자) 문화수준이 낮다고 평가한 이유는 무엇입니까?(가장 심각한 3개만 선택)

- ① 문화시설 부족 ② 역사(전통) 문화자원 부족 ③ 문화축제 및 프로그램 부족
- ④ 전문인력·조직운영 미흡 ⑤ 시민의 낮은 문화의식 ⑥ 자발적인 시민참여 부족
- ⑦ 창작자 활동 지원공간 부족 ⑧ 문화관련 국내·국제교류 저조 ⑨ 문화행사·정책 홍보 부족
- ⑩ 문화정책사업 예산 부족 ⑪ (지역·연령·계층별)문화격차 심각 ⑫ 기타(_____)

12-2.(문12 ④~⑤번 응답자) 문화수준이 높다고 평가한 이유는 무엇입니까?(가장 높은 3개만 선택)

- ① 수준높은 문화시설 다양 ② 역사(전통) 문화자원 풍부 ③ 문화축제 및 프로그램 다양
- ④ 전문인력·조직운영 활발 ⑤ 시민의 높은 문화의식 ⑥ 자발적인 시민참여
- ⑦ 창작자 활동 지원공간 풍부 ⑧ 문화관련 국내·국제교류 활발 ⑨ 문화행사·정책 홍보 활발
- ⑩ 문화정책사업 예산 증가 ⑪ (지역·연령·계층별)문화수준 평등 ⑫ 기타(_____)

13. 귀하는 보령시의 지역별 문화격차를 해소하기 위한 방안은 무엇이라고 생각하십니까?

- ① 문화재단 및 유관기관 네트워크 확대 ② 지역문화예술인 순회공연 등 소외지역 적극지원
- ③ 생활문화동호회·단체 지원 확대 ④ 지역 간 문화콘텐츠 교류(지속적 체험·관람 등)
- ⑤ 신규 청년문화기획자 발굴 및 양성교육 ⑥ 기타(_____)

14. 보령시의 향후 5년 내 가장 발전가능성이 높은 문화분야는 무엇이라고 생각하십니까?

- ① 역사전통 중심 : 전통문화/역사유산 자원 활용
- ② 예술중심 : 문학·미술·음악·무용·연극·국악·사진·건축 등 예술분야 특성화
- ③ 문화산업 중심 : 영상·게임·출판·광고·만화·문화콘텐츠 등
- ④ 사회문화 중심 : 생활문화·여가·인문·문화교육·다문화·시민문화 등
- ⑤ 생태문화 : 산·바다 등 자연환경을 활용한 힐링·치유문화 연계
- ⑥ 기타(_____)



15. 귀하는 보령시의 문화향유와 저변확대 및 수준 향상을 위해 가장 역점을 두어야 할 과제(중요도)는 무엇이라고 생각하십니까?

- ① 보령만의 특색 있는 문화콘텐츠 개발 ② 문화예술교육 활성화 및 건전한 시민문화 양성
- ③ 문화를 통한 경제적 가치 창출 ④ 취약계층 및 모든 보령시민의 문화예술활동 참여 확대
- ⑤ 전통문화 계승과 문화유산 보존 ⑥ 문화예술 창작활동 및 창작가 지원 강화
- ⑦ 문화예술 행사의 활발한 개최 ⑧ 쾌적하고 아름다운 미관과 디자인의 도시 만들기
- ⑨ 문화정책 기반 구축 ⑩ 다양한 문화예술 행사의 무료관람
- ⑪ 기타(_____)

16. 시민중심형 '문화보령'을 위해 가장 먼저 추진해야 하는 정책(우선순위)은 무엇이라고 생각하십니까?

- ① 시민들이 자발적으로 문화활동에 참여하고 정책결정에 의사를 반영할 수 있는 기회 제공 확대
- ② 유휴공간을 리모델링하여 시민들을 위한 문화활동 작업공간으로 제공(공방, 목공소 등)
- ③ 세대별, 소외계층 등을 위한 다양한 문화교육 프로그램 운영 확대
- ④ 문화수준 향상을 위한 지역 내 전문가 육성(문화기획자 양성 등)
- ⑤ 비슷한 관심 분야의 시민들이 모일 수 있는 문화예술 동아리 지원 확대
- ⑥ 시민과 문화예술 전문가 교류 프로그램 확산(전문가와 시민이 함께 아이디어 개발·기획 등)
- ⑦ 보령시민, 관광객 등 많은 사람들에게 알리기 위한 홍보(홍보물품 및 문화지도 제작 등)
- ⑧ 우수한 지역·마을자원을 체계적으로 보존하기 위한 기록화 사업 추진
- ⑨ 기타(_____)

17. 보령시의 문화적 발전을 통한 삶의 질 향상을 이루고자 하는 가장 큰 목표는 무엇이라고 생각하십니까?

- ① 시민 문화향유 기회 확대로 문화감수성 향상 ② 타 지역과 차별화된 지역문화 이미지 구축
- ③ 일반시민을 지역 문화인(활동가)으로 발굴·육성 ④ 자발적 문화공동체 조성 및 네트워크 활성화
- ⑤ 지역 문화산업 발달로 관광산업 기여 ⑥ 문화 관련시설 확충으로 문화생태계 저변 확대
- ⑦ 기타(_____)

18. 마지막으로 보령시의 문화발전을 위해 건의하고 싶으신 내용이 있다면 자유롭게 작성해 주십시오.

설문응답자 일반현황

A	성별	① 남성	② 여성														
B	연령	① 10대	② 20대	③ 30대	④ 40대	⑤ 50대	⑥ 60대 이상										
C	최종학력	① 중학교 졸업 이하	② 고등학교 재학	③ 고등학교 졸업	④ 대학교 재학	⑤ 대학 졸업	⑥ 대학원 재학 이상										
D	보령시 거주기간	① 1년 미만	② 1~5년	③ 6~10년	④ 11~15년	⑤ 16~20년	⑥ 21년 이상										
E	거주지역	① 웅천읍	② 주포면	③ 주교면	④ 오천면	⑤ 천북면	⑥ 청소면	⑦ 청라면	⑧ 남포면	⑨ 주산면	⑩ 미산면	⑪ 성주면	⑫ 대천1동	⑬ 대천2동	⑭ 대천3동	⑮ 대천4동	⑯ 대천5동
F	직업	① 농·임·축·수산업	② 서비스업	③ 기술직	④ 사무직	⑤ 전문직	⑥ 전업주부	⑦ 학생	⑧ 종교인	⑨ 교육직	⑩ 군인	⑪ 무직	⑫ 기타				
G	문화종사자 여부	① 문화예술 관련 종사자	② 해당없음														
H	혼인상태	① 미혼	② 기혼	③ 기타													
I	한 달 수입(평균)	① 100만원 미만	② 100~199만원	③ 200~299만원	④ 300~399만원	⑤ 400~499만원	⑥ 500~599만원	⑦ 600~699만원	⑧ 700만원 이상								

■ 귀중한 시간을 내어 응답하여 주셔서 감사드립니다 ■

보령시 지역문화진흥시행계획 수립 연구용역(2022~2026)

발행일	2022년 02월
인쇄일	2022년 02월
발행인	보령시장
발행처	충청남도 보령시 성주산로 77
연구책임	이정원(충청지방행정발전연구원)