

---

# 부산 청년문화 시범지역 육성방안 연구용역 결과보고서

---

2022. 4.



**부산광역시**  
BUSAN METROPOLITAN CITY

# 목 차

I. 추진 배경 .....	3
II. 사업 개요 .....	3
III. 청년 문화시범 지역 후보지 선정 .....	15
IV. 청년 문화시범 지역 내 콘텐츠 .....	28
V. 청년 문화시범 지역 조성 방안 .....	57
VI. 향후 추진계획 .....	102

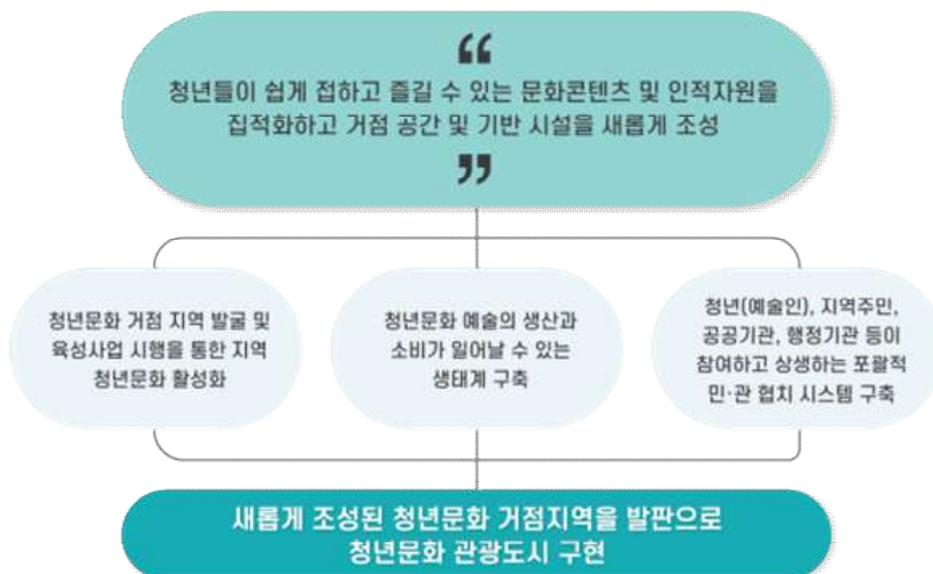
# 부산 청년문화 시범지역 조성 방안

## I 추진 배경

- 지역 청년들의 이탈 현상 발생
  - 지역 청년들이 쉽게 접하고 즐길 수 있는 문화 콘텐츠 부족
  - 청년 예술인들의 활동 기회가 부족으로 인프라가 집중되어 있는 수도권으로 이탈
- 지역 청년문화 성장을 위해 청년들이 쉽게 접하고 즐길 수 있는 문화 콘텐츠 조성
  - 청년문화거점지역 발굴 및 육성사업 시행을 통한 지역청년문화 활성화
  - 청년문화 인적자원 및 콘텐츠를 집적화하고 거점 공간 및 기반 시설을 새롭게 조성

## II 사업 개요 - 청년 문화시범 지역 조성 사업

- 사업 개요



○ 시간적 범위

- 계획기준년도 : 2022년
- 사업수행기간 : 2022년 ~ 2026년 ▷ 5년간

○ 공간적 범위

- 부산에서 청년 유동인구가 가장 많은 서면/전포 지역, 대표적인 대학가인 경성대학교/부경대학교 지역, 현재 도시재생사업이 활발한 영도 일대의 낙후된 선용품 창고 밀집 지역임

1) 대학로 주변, 변화가 등 청년 유동이 많은 지역(2개소)

- 서면/전포 지역, 경성대/부경대 지역



2) 지역 내 도시재생사업과 연계하여 청년문화 거점 지역(1개소)

- 낙후된 선용품 창고 밀집 지역(영도)

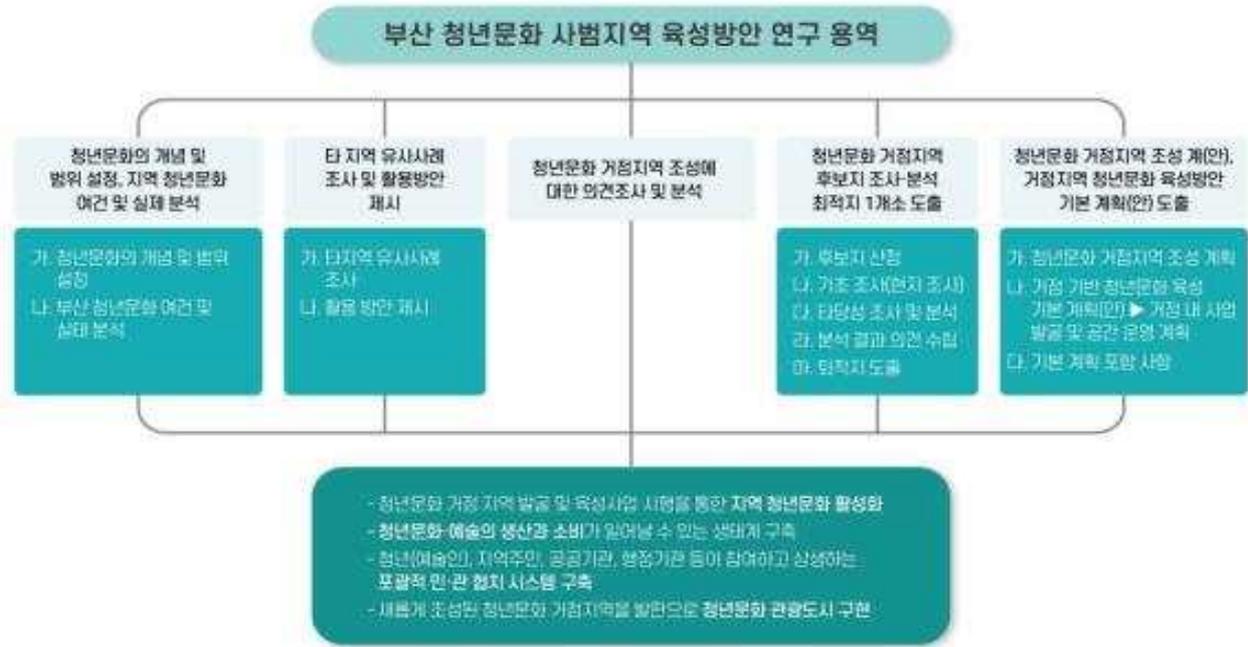


○ 내용적 범위

- 문헌조사 및 자료 분석을 통한 청년문화의 개념 및 범위를 설정하고, 부산지역의 청년문화와 관련된 선행연구 및 정책 자료를 수집, 분석하여 부산의 청년문화 여건 및 실태 분석
- 다른 지역의 우수한 유사 사례를 답사하여 현황을 분석하고 벤치마킹(benchmarking)가능한 사례를 적용하여 활용방안 제시

- 부산지역의 청년문화 시범지역 후보지(3개소)에 대한 현황조사 및 분석을 통해 최적의 시범지역 도출

○ 연구의 방법



○ 진행사항

- 1차 라운드테이블(주요내용)

1. 청년의 문화를 담아내기 위해 청년에게 지속적으로 도움이 되는 방향 설정 중요
2. 시범지역 선정은 조사/토론을 통하여 청년문화를 담아 낼 수 있는 곳으로 선정
3. 정책적인 1회성 사업이 아닌 지속가능한 사업으로 발전시켰으면 함
4. 프로그램은 일반 청년 만이 아니라 청년 예술가도 아우르는 계획이 필요함
5. 청년들이 자기의 재능을 마음껏 발휘할 수 있는 곳으로 선정
6. 다양한 청년 문화가 담길 수 있고 다양한 프로그램이 들어 갔으면 함
7. 청년네트워크를 활성화 할 수 있는 방향으로 다양한 청년문화를 즐길 수 있었야 함



- 2차 라운드테이블(주요내용)

1. 기존의 거리조성은 청년들이 관심을 가지지 않을 것
2. 문화예술사업 위주의 시범 지역도 특색 있을 것 같음 ‘
3. 문화 거리를 조성하여 청년 예술가 및 청년을 위한 작업실 제공
4. 청년들이 원하는 것을 잘 파악하여 프로그램을 구성해야 함
5. 흩어져 있는 청년 단체를 통하여 응집력 있게 사업 추진 필요
6. 시범 지역은 복합문화공간도 필요
7. 타 지역에는 없는 프로그램을 특색 있게 선정하여야 함.
8. 청년의 일자리와 관련 있게 시범지역 선정 필요
9. 실제 실현 가능하고 지속적으로 연계 할 수 있는 문화 콘텐츠 필요



- 3차 라운드테이블(주요내용)

1. 타 지역 사람들에게 좋은 이미지가 있는 곳이면 활성화가 더 될 것 같음
2. 상업적 요소가 많은 서면 일대가 적합하지만 청년마다 특징이 있어 판단 힘들
3. 경성대/부경대는 대학가이므로 학생들의 문화를 즉시 반영 가능함
4. 청년의 관심사인 재테크, 주식, 비즈니스 발굴 등의 프로그램이 들어갔으면 함.
5. 청년문화 축제 시 참여자들의 끈끈한 공동체 프로그램을 만들면 좋을 것 같음.
6. 청년문화의 광고 홍보는 유튜브나 SNS를 활용하는 것이 효과적임
7. 프로그램 중 토크콘서트 등 대중에게도 다가 갈수 있는 행사가 되어야함.
8. 부산의 청년 단체가 주도적으로 행사를 이끌어 나가는데 좋음



- 4차 라운드테이블(주요내용)

1. 청년 여건에 따라 문화가 다르다고, 어느쪽에 초점을 맞출 것인지 생각해야 됨
2. 축제 성격 상 서면이 맞으나 청년문화의 본질적 내용에 접근하면 영도가 좋음
3. 청년문화 축제 시 접근성이 중요하고, 문화에 관심을 가질 수 있는 곳이 좋음
4. 시 차원에서 SNS가 잘되어있어서 홍보를 해도 좋을 것 같음
5. 청년 문화 축제가 1회성으로 그칠수 있지만 도전이 필요함
6. 거리조성 시 누가 기억 할 것인가 중요, 소비자이고 생산자가 될 수 있어야 함
7. 청년문화 축제는 생활가 활동이 연결되는 교류의 장일 되어야 함



- F.G.I 주요내용

일시	2022.1.26.(수) 17:00 ~ 18:30
장소	노무현재단부산지역위원회 강당
참석자	최시내(가야트라 대표/진행), 엄지원(가야트라 연구원/기록), 박성준(건축사사무소 지.평.선), 이광혁(문화예술기획자), 고운정(영도문화도시센터장), 양문창(킬라몽키즈 대표)
순서	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 개회 및 취지설명</li> <li>2. 상호인사</li> <li>3. 연구사업 소개 (현재까지 연구내용 요약 소개)</li> <li>4. FGI             <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 청년문화활동의 네트워크 프로그램</li> <li>2) 청년예술인 기회와 성장을 위한 프로그램</li> <li>3) 서면/전포 일대의 공간 확충 및 기존시설 활성화 방안</li> </ol> </li> </ol>
<p>■ 청년문화예술 활동 및 네트워크 활성화</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 청년의 네트워크는 자유로운 만남과 엮히고 설키는 다양한 관계가 필요</li> <li>- 자율적이고 열린 네트워크 공간 필요. 공간을 내어주고 네트워크 활동을 자율적으로 맡겨야 함</li> <li>- 청년문화 네트워크 중간 앵커 조직 구성 운영(당사자성 조직)</li> </ul>	

- 공방 최대밀집지역인 서면의 특성을 살린 민간문화공간 네트워크 활성화(공간별 오픈데이, 콘텐츠별 특화 이벤트 등 실행/서면지역 민간문화공간협의체 구성되어 있음)
- 장소 기반 네트워크 + 취향이 같은 사람들을 모이게 하는 방식의 열린 네트워크로 운영
- 온라인은 카카오톡의 단톡방, 혹은 오픈톡, 카카오톡의 채널을 개설하여 운영 (청년들은 페이스북, 네이버 밴드, 카페는 사용하지 않음)
- 영도의 ‘변방의 항해자들’ 프로젝트의 벤치마킹(전국의 청년활동가의 교류와 공유. 열린 방식의 운영)

#### ■ 청년예술인 기회와 성장 프로그램 운영

- 기회와 성장은 같은 청년예술인과의 교류, 협업 속에 활성화 될 수 있음
- 서면지역 임대료가 높아 청년예술인들의 성장 지역으로서 한계가 큼.  
한 지역을 청년문화로 활성화 하려면 5년 이상 임대료의 전폭적 지원제도가 마련되어야 함
- 청년문화를 주 콘텐츠로 한 거리가 조성되려면 5년 이상 지원으로 천천히 브랜딩해야 함
- 청년예술인들이 경험을 쌓고 활동을 지속적으로 할 수 있도록 기회를 충분히 제공하고 창작물에 대한 적절한 페이가 지급되어야 함
- 공용 연습실의 공동 운영방식

#### ■ 서면/전포 일대 공간 활성화 방안

- 상업 거리 일대 소비를 촉진할 수 있는 시스템이 되어야 함
- 낮에는 커피(우아)를, 밤에는 클럽(유혹과 재미)에서 즐길 수 있도록 하는 시간대별 놀거리, 볼거리를 마련하는 방안(홍콩 사례)이 좋을 것. 거리에서 즐길 수 있는 것들과 함께 상가 내 유입을 유도하여 소비도 촉진시키는 방식이 가능할 것.
- 놀이마루 운동장을 활용하는 방안이 필요.(낮에는 교육공간, 밤과 주말에는 청년문화공간)
- 서면 민간상업건축물들의 루프탑 활용 프로그램
- 전포 카페거리의 버스킹 존 설치 운영
- 상가의 피해를 최소화하면서 서면 거리를 활용한 사일런스 파티 프로그램
- 서면지역의 청년문화거리 조성은 놀이마루 일대와 전포카페거리 보다 더 넓어지도록 지리적으로 확대되는 것이 바람직함

- 착수보고회(주요내용)

<p>부산연구원 오재환 실장</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 청년문화 ‘시범지역’의 개념이 모호하며, 과업내용이 너무 많음</li> <li>- 5개 지역을 대상으로 과업내용 전부 수행 시 시간과 예산이 부족하므로 핵심지역 및 과업범위를 한정하여 진행하는 것이 효율적임</li> <li>- 부산의 대표적인 대학가인 부산대 및 경성대·부경대 권역은 과거에 자랑하던 청년문화거리로서 장점과 특색을 상실하였고, 현재는 상업지역으로 변모되어 새로운 공간을 찾기가 쉽지 않음</li> <li>- 청년들은 관 주도로 조성하는 공간에 체질적으로 거부감이 있으므로 소프트한 접근 전략이 필요함</li> </ul>
<p>부산문화 재단 조정윤 센터장</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 국내외 사례로 볼 때 폐공간을 활용하여 청년문화공간으로 조성하는 사업은 1990년대부터 시작하여 진부하며, 관 주도적으로 조성해서 성공한 사례가 많지 않으므로 민간 자생으로 조성되는 방향으로 추진하는 것이 바람직함</li> <li>- 관 주도로 성공한 사례를 분석하여 실제 필요한 부분만 조사하여 과업내용을 줄일 필요가 있음</li> <li>- 2014년, 2018년 선행한 청년문화 연구용역의 자료로도 콘텐츠는 충분하므로 건축에 포커스를 둔다면 건축물을 구성하는 공간 및 시설이 더 중요함</li> </ul>
<p>동의대 이상욱 교수</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 착수보고서나 과업지시서에는 하드웨어에 집중되어 있고 인적자원에 대한 언급이 없으므로 기본적으로 인적자원에 대한 개념 설정이 필요</li> <li>- 5개 후보 지역 중, 2~3개 지역이 대학가로 설정되어 있어서 청년을 대학생 위주로 한정하게 될 위험이 있으므로, 청년의 연령이나 학력 기준뿐만 아니라 다양한 관점에서 볼 필요가 있음</li> <li>- 그동안 문화를 산업으로 접근하였기에 많은 문화사업이 실패하였음</li> <li>- 청년을 생산과 소비대상이 아닌 콘텐츠 주체로 접근하여야 반복적인 시행착오를 줄일 수 있음</li> </ul>
<p>신병윤 동의대 교수</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 5개 지역 후보지를 미리 정하는 것은 성급한 판단이고 용역과정에서 도출된 결과를 바탕으로 후보지역이 선정되어야 함</li> <li>- 부산의 강점인 청년해양(스포츠) 문화, 청년영화 콘텐츠는 5개 지역에 포함되지 않는 등 범위가 협소하여 후보지를 원점부터 재검토하는 것이 필요</li> </ul>

<p>부산도시재 생지원센터 오태석 실장</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 지금까지 부산의 유사한 사례를 감안하면 특정지역이 중요한 것이 아니라 콘텐츠 부족이 문제였으므로 용역사는 발주처와 협의하여 콘텐츠 중심으로 과업지시서를 수정할 필요 있음</li> <li>- 설문조사 대상에 청년뿐만 아니라 청년문제와 관련되는 일반인까지 포함하고 설문조사에서 빈도조사는 의미가 없으므로 설문조사 내용과 기존 자료를 교차분석, 비교분석하는 것이 중요함</li> <li>- 부전도서관 인근 도시재생이 계획되어 있어 이와 연계하여 과업을 수행하는 것도 방안이 될 수 있음</li> </ul>
<p>청년희망 정책과장</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 2022년에 ‘청년문화 거리조성’을 목표로 해야 하며, 건축물 조성은 사전절차이행 등으로 2022년에는 불가능하므로, 중장기적으로 콘텐츠에 진행되어야 함</li> <li>- 청년문화거리에서 실행가능한 콘텐츠를 개발하기 위해서는 기존 콘텐츠와 연계하여 부산에서 성장가능한 청년문화가 어떤 것인지에 대한 분석도 필요함</li> </ul>
<p>경성대 최강림 교수 (용역사 자문위원)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 산복도로 르네상스 사업과 같이 공공시설을 설치하였지만 사라지는 것을 보면 더 이상 문화거리 조성은 우선 순위가 아니라고 생각함</li> <li>- 청년, 산학, 취·창업 등을 강조하는 부산시정 방향을 추정하면 기존의 청년문화 및 거리조성과 차별화하여 미국 실리콘 밸리 등과 같이 청년들 일자리 밀집지역에 청년들의 취향이 반영 가능한 지역을 모색하여야 함</li> </ul>
<p>플랜비 협동조합 이여주 실장</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 청년문화거리 조성에 대한 문화적·사회적 분석이 중요하고, focus interview를 통한 심도 있는 설문조사가 필요</li> <li>- 청년문화거리를 관광지 조성으로 연결하는 것은 위험한 발상이며, 거리 활성화 결과로 관광객이 모이는 것이지 시작부터 관광지 조성의 목적으로 접근하면 실패할 가능성이 높음</li> <li>- 청년들이 사업에 직접 참여하는 능동적인 경험을 제공하는 것이 중요하며 신규거리 조성보다 기존공간 활성화 및 연계시키는 것이 중요함.</li> </ul>



- 중간보고회(주요내용)

<p>신병윤 동의대 교수 (위원장)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 연구용역 완료 후 자금 조달 계획에 대해 청년희망정책과에 답변 요청함</li> <li>- 설문조사 대상자 대부분이 일반인이며, 문화창조자(예술가, 기획자)는 적으며 용역사가 제안한 콘텐츠는 일반화·정형화되어, 지역에 특화된 콘텐츠가 없으며 장소, 컨셉, 시간 등 사업에 대한 구체성이 없음</li> <li>- 이전에 영도의 빈집 문제 해결을 위해 60~70명이 1박 2일로 토의하고 발표한 적이 있는데 매우 효과적이었으며, 새로운 사업 도출을 위해 10시간 이상 토의하는 것도 좋은 방안이 될 수 있음</li> </ul>
<p>동의대 이상욱 교수</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 설문조사 내용이 하드웨어 위주로 되어 있고, 단발성 행사인 축제는 지속적이지 않으며 효과도 저조하므로 소프트웨어도 포함한 용역 자체 재구조화 필요</li> <li>- 서면 젊음의 거리에서 부산진문화재단 사업(축제)이 활성화되어 있는데 중복 투자하는 것은 바람직하지 않음</li> </ul>
<p>플랜비 협동조합 송교성 실장</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 실험, 인디, 서브문화인지 청년이 즐기는 문화인지 청년문화의 컨셉이 확실하지 않고 청년비엔날레, 그래피티 등 실험적 청년문화는 서면/전포동 권역에 적합하지 않음</li> <li>- 콘텐츠가 추상적이므로 대상지역에 특화된 콘텐츠가 필요하며, 운영 체계(부산진문화재단, 청년단체 위탁 등)의 방향이 제시되어 있지 않음</li> </ul>
<p>부산연구원 오재환 실장</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 새로운 지역이 아닌 청년 유동인구가 많은 서면/전포동 지역에서 청년문화거리 조성한다면 세밀한 설계도를 만들어야 함</li> <li>- 부산진구에서 최초 전포동 카페 거리를 중심으로 청년특구를 추진했으나, 신발산업특구로 전환한 사례 분석이 필요하며 젊음의 거리에서 추진하는 부산진문화재단사업과의 차별성도 고민해야 함</li> <li>- 10대~30대 상당수는 삼정타워(복합문화공간)를 방문하며 젊음의 거리, 전포카페거리뿐만 아니라 삼정타워 주변 학원거리와 동천거리까지 확장성도 고려</li> <li>- 소비공간(상권 활성화)을 조성할지 창작공간(예술공간)을 조성할지 고민해야 함</li> <li>- 소비공간 측면에서는 상징조형물 설치와 공연, 전시 공간은 상인연합회와 협의해서 만들어가야 하고, 창작공간 측면에서는 주변 클럽 등 상업적 공간을 공연장소/전시 공간으로 활용하는 방안도 제시되어야 함</li> <li>- 소비와 창작이 동시에 이루어질 수 있는 틀을 만드는 게 가장 중요함</li> <li>- 신축하는 부전도서관 내 청년공간을 조성하는 방안과 놀이마루와 연계한 청년거점 공간으로 활용방안이 제시되어야 함</li> <li>- 지역활성화사업과 청년문화사업이 연계되면 사업 당위성 및 설득력이 향상됨</li> </ul>

<p>동의대 이준호 교수</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 용역의 방향을 새로운 지역 개발과 기존 지역 보완 중 선택하고, 특화지역 조성 과 일반지역 조성 중에서 선택 필요</li> <li>- 모임이나 공간이 자발적, 자생적 발생하는 지역으로 선정하는 것이 원칙이나, 정책상 또는 기존 문화요소를 집적화하기 위해 청년 유동인구가 많은 서면/ 전포동 지역으로 선정한 것으로 보임</li> <li>- 서면/전포동 지역은 여유 공간이 협소하여 주변 공연장과 오픈된 장소와의 연계가 필요함</li> <li>- 제일제당, 럭키 등이 있었던 부산 경제성장의 발원지라는 역사성에 착안하여 콘텐츠 개발하는 방안도 좋음</li> </ul>
<p>경성대 최강림 교수 (용역사 자문위원)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 압도적으로 많은 청년 유동인구, 사업의 효과 및 잠재력, 기존 인프라 등을 감안하여 정책적인 고려로 서면/전포동 지역으로 선정한 만큼 행사보다는 지속가능한 프로그램 개발, 운영 주체, 콘텐츠 등 정교한 운영 방안이 마련되어야 함</li> </ul>
<p>청년희망 정책과장</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 청년문화 연구용역 이후, 관련 사업 2022년 예산으로 4억 원(청년문화거리 조성 3억 원, 청년문화축제 1억 원)확보하였고, 연구용역에서 도출된 사업과 영화제 사업 등 다른 사업과 연계하여 추진예정</li> <li>- 용역에 맞는 청년문화의 개념, 범위 재설정이 필요함</li> <li>- 후보지 분석을 위해 설정한 지표가 인프라, 하드웨어에 집중되어 청년문화 등 소프트웨어 지표가 보완되어야 함</li> <li>- 후보지 중 왜 서면이 선정되어야 하는지에 대한 철저한 논리가 준비되어야 함</li> </ul>



- 최종보고회(주요내용)

<p>동의대 이준호 교수</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 서면/전포 일상프로그램 중 ‘문화예술교육’을 통합 운영하여 ‘뉴라이프 프로그램’ 운영공간 확보 필요</li> <li>- 투입 예산 대비 효과(경제적 파급효과, 유·무형 효과), 국비 확보 방안, 예산 산출근거 제시 등 추가분석 필요</li> <li>- 거버넌스 관련, ‘청년문화거점관리자’, ‘청년문화단체’, ‘전문가’ 등 중복 우려</li> <li>- 사업 추진으로 인한 수혜자, 피해자, 소외자를 구분해서 누가 책임지고 누가 권리 행사를 할 것인지에 대한 부분 보완이 필요함.</li> </ul>
<p>부산연구원 오재환 실장</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 사업 운영자, 거점관리자 등 운영주체 확립 필요</li> <li>- 3개지역(서면·전포, 경성·부경대, 영도) 사업을 동시에 진행하는지?</li> <li>- 경성대·부경대는 지역예술대학 참여, 영도는 도시재생사업과 연계, 서면·전포는 부산진문화재단의 차 없는 거리 행사와 연계 필요</li> <li>- 거리 행사 진행시 안전성 고려 필요</li> <li>- 예산 100억원은 현실성 있는지, 국비 50% 지원 가능성이 있는지 검토가 필요하며, 광역기초 지자체간 협업 프로세스가 필요</li> </ul>
<p>부산도시 재생센터 오태석 팀장</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 새로운 거점공간 마련은 많은 비용이 소요되고 시 자체 예산 투입이 어려워 기존 공간을 활용하는 방안 제시 필요</li> <li>- 축제 트렌드는 매년 바뀌므로 많은 콘텐츠보다는 지역별 킬러콘텐츠 필요</li> <li>- 부산 중심 부울경 메가 청년축제(기업후원 필요)를 기획할 필요가 있으며, 영도 세계 조명축제와 연계 검토</li> <li>- 영도 접근성 나쁘지 않음, 영도 시설물을 재분석 하고 관련단체와 거버넌스 구축 필요</li> </ul>
<p>플랜비 협동조합 송교성 실장</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 이번 연구는 시범지역 육성방안이므로 제일 처음 무엇을 해야하는지 정리 필요, 거버넌스, 사업 추진프로세스 등의 구체화 필요</li> <li>- 도시재생연구회나 지역문화진흥원의 공간활용 방안을 참고하여 지자체에서 제일 먼저 해볼 수 있는 것을 제시할 필요</li> <li>- 대상지 마스터플랜 기본방향 1, 2, 3 항목이 비슷하므로 정리 필요</li> <li>- 기존 공간 활성화로 소득증대·소비촉진 등 기대효과 보완 필요</li> </ul>
<p>청년희망 정책과장 오미경</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 거버넌스 운영체계 구체성, 대상지 분산 시행, 기존시설 자원 연계성, 킬러콘텐츠, 투자효과, 파급효과, 예산의 구체성 등에서 부족한 부분이 발견되므로 최종보고서 작성시 위 내용 보강 필요함.</li> <li>- 부산진구, 남구, 영도구에서 각각 추진 중인 청년문화사업이 있는지 파악해보고 현재 진행 중인 내용 뿐 아니라 연계할 수 있는 방안 등 추가 자료 보강 요청함.</li> </ul>

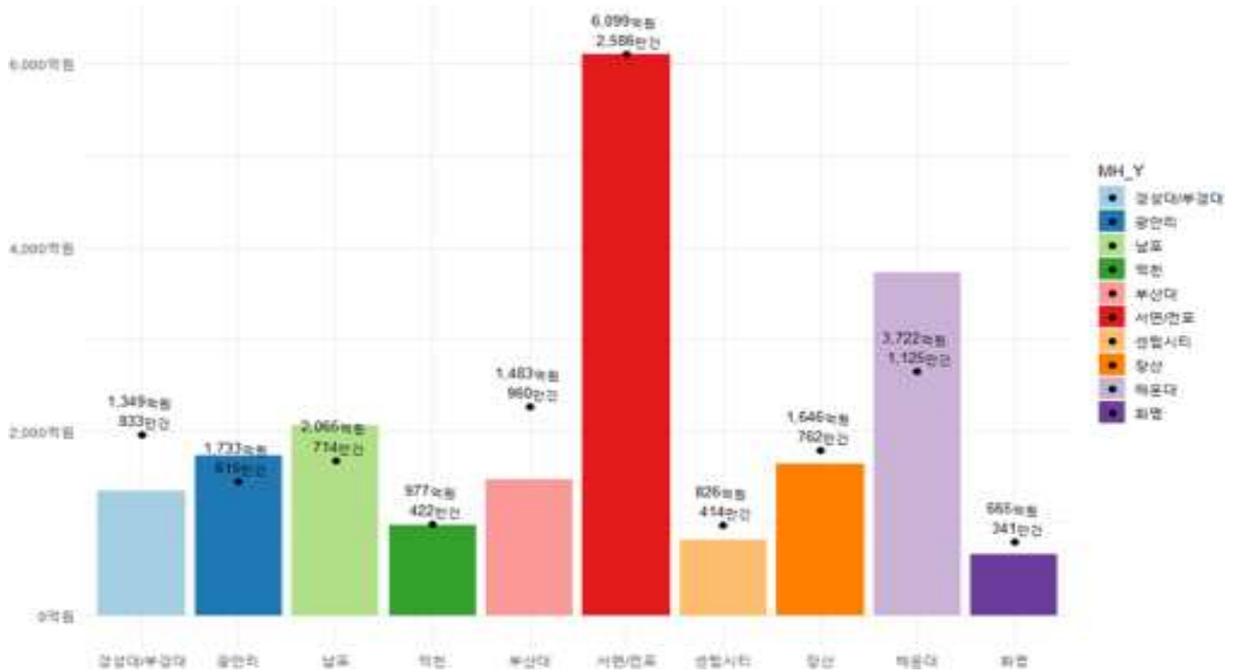
<p>부산문화 재단 조정윤 센터장</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 내용이 나열식으로 정리되어 있어 유기적 연결이 미흡함. 프로그램은 기존 사업과의 차별성이 없음. 대상지 선정 관련, 접근성만으로 판단하면 안 되며, 해외사례를 분석해보면 킬러콘텐츠만 있으면 외곽지역 축제도 성공 가능</li> <li>- 홍대거리는 인근 예술대학이 있어 자생적으로 발생한 것이며, 현재 쓰레기·소음·폭행 등 다양한 문제점이 발생되고 있지만 이에 대한 내용이 용역에 포함되어 있지 않음</li> <li>- 현재 내용만 가지고 서면에서 무엇을 해야하는지 알 수 없고, 공연이나 프로그램을 조금 더 운영한다고 청년들이 모일지 고민해봐야 함</li> <li>- 사업 운영상의 문제점과 대안, 예산 산출근거, 거버넌스 구체성 등 보완 필요</li> <li>- 입지선정 관련 다양한 분석자료가 있으므로 설득력 있는 분석자료로 보완 필요</li> <li>- 연구목적이 청년문화육성 방안인데 접근성 지표만으로 현재 잘 되고 있는 곳에 예산을 투입할 필요가 있는지 고민해봐야 함.</li> <li>- 부산문화재단 ‘문화지표’ 조사내용 참고 필요, 지역별 문화인프라 나열식 정리가 아니라 단체 특징 등으로 구분하여 구체적으로 작성 필요</li> </ul>
------------------------------------	---



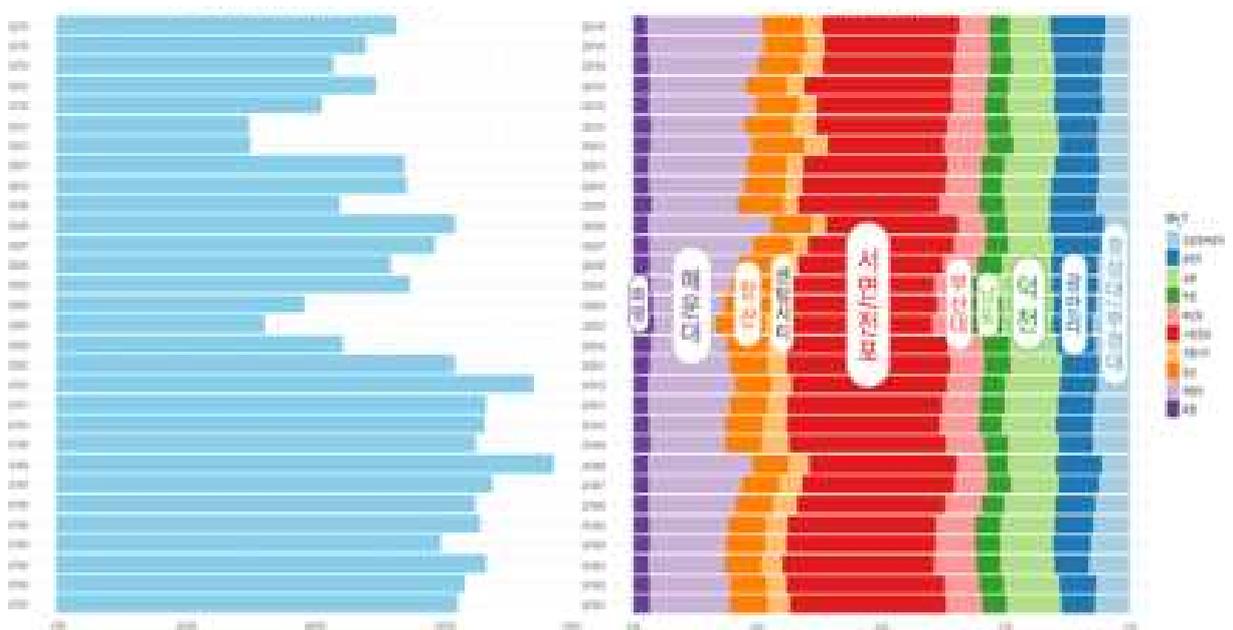
### Ⅲ 청년 문화시범 지역 후보지 선정

#### □ 소비동향

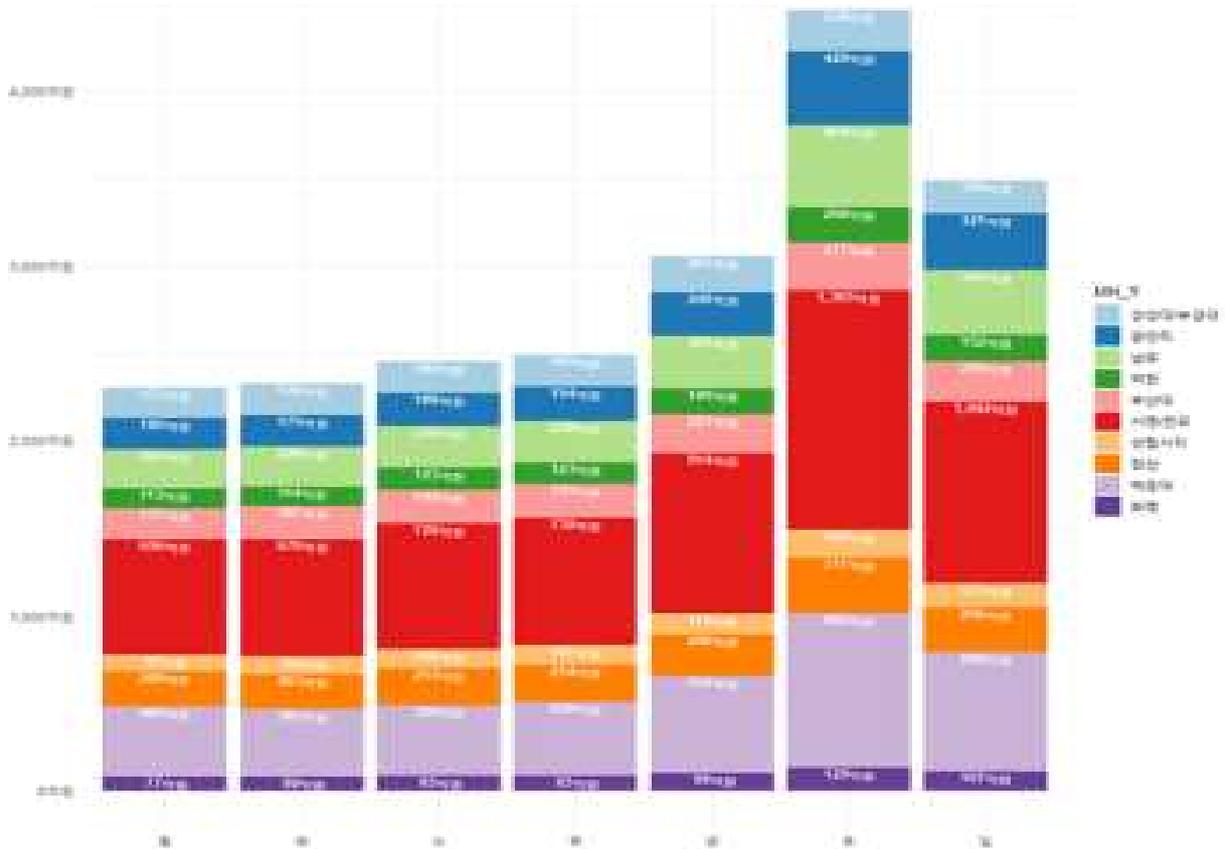
부산 역세권별 총 소비금액 및 건수(2019.01~2021.06), 신용카드데이터



부산 역세권별 총 소비규모(2019.01~2021.06), 신용카드데이터



부산 역세권별 요일별 총 소비규모(2019.01~2021.06), 신용카드데이터



□ 설문조사

- 지역에 거주하는 청년을 대상으로 실시함. 2021년 11월 8일 ~ 2021년 12월 31일까지 진행
- 대상인원은 396명을 대상으로 진행하였으며, 일반청년 174명, 청년 직업인 15명 및 청년예술인 37명, 대학생 170명

설문조사 개요(단위:명)

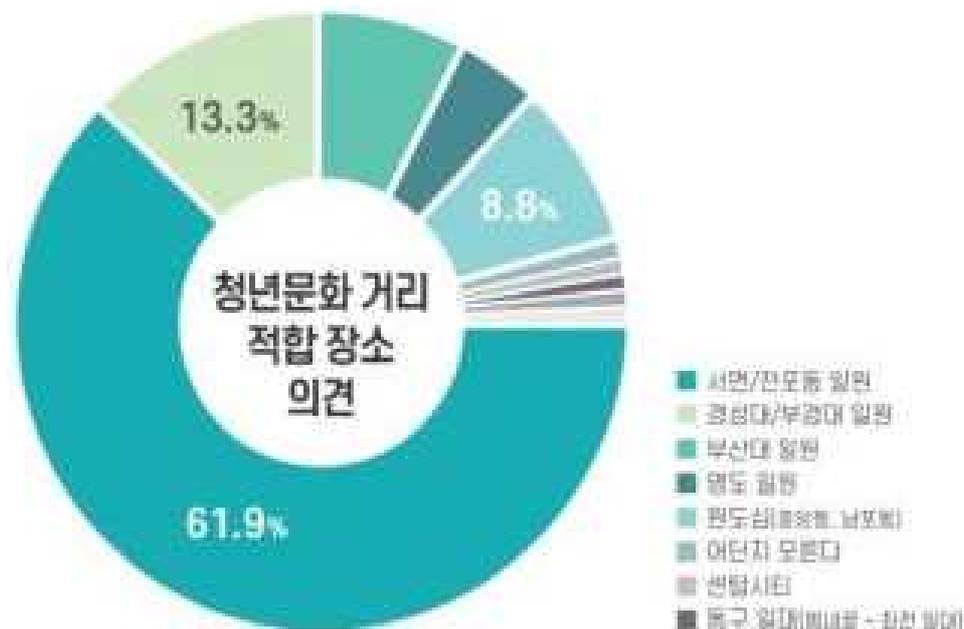
구분	설문인원	비고
일반청년	174명	지역별 조사
청년 직업인	15명	분야별 조사
청년 예술인	37명	분야별 조사
대학생	170명	대학 위치별 조사
전문가	5명	전문가 조사

○ 조사내용

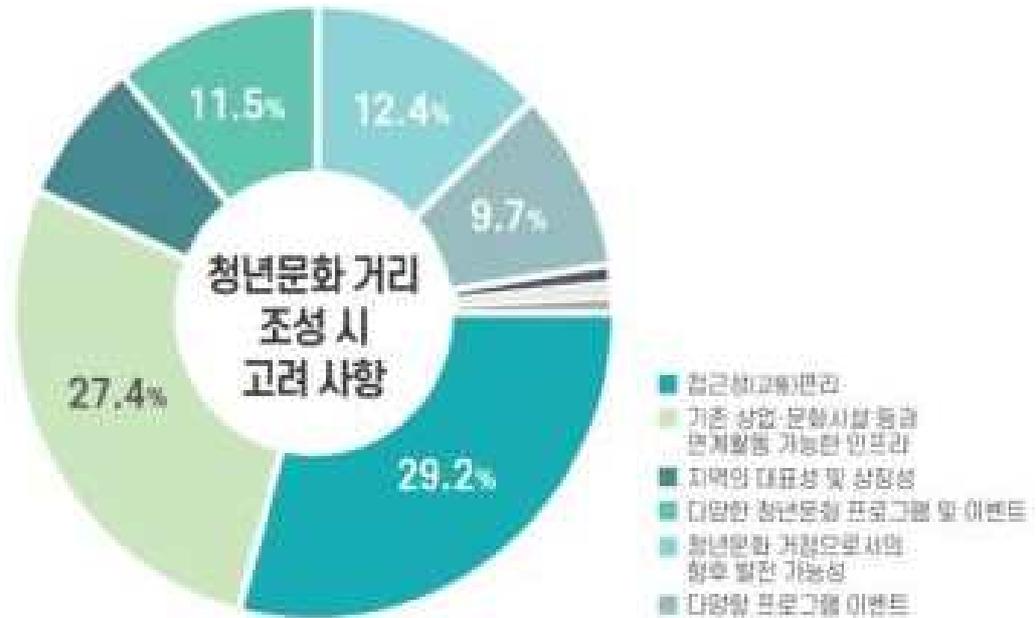
- 부산에서 청년문화를 즐기기 위해 주로 방문하는 지역에 대한 조사는 서면/전포동 일원이 전체 응답자중 61.1%로 가장 높게 조사됨



- 청년문화 거리 조성시 가장 적합한 장소에 대한 의견은 서면, 전포동 일원이 61.9%로 가장 높게 조사됨



- 청년문화 거리 조성 시 가장 고려해야 할 사항 29.2%가 접근성 (교통)의 편리로 조사됨



□ 주요 대상지 검토 / 분석조사

○ 기본방향

<b>장래 확장 가능성</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 청년문화 트렌드의 민감성에 따라 시대적 요구에 빠른 대응을 위한 평가</li> <li>- 하드웨어적 아이템 신설 또는 변경이 필요시 원활한 추진을 위해 평가</li> </ul>
<b>접근성</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 청년 접근에 이동적인 편익을 평가 (통행시간·비용 감소, 이동 거리 단축)</li> <li>- 환경적, 사고위험 감소, 지역경제 활성화 등의 편익을 평가</li> </ul>
<b>장래 확장 가능성</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 후보지에 청년들을 유도할 수 있는 아메니티 요소 평가</li> <li>- 대상지의 유·무형 콘텐츠와 시너지 효과 요소 평가 (효율적인 사업비 집행 효과)</li> </ul>
<b>용이성</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 운영 아이템 신설 또는 변경 시 기존 관리단체 운영 노하우 도입 가능성 평가</li> <li>- 실제적 운영방침 도출 및 지역 기반 커뮤니티(거버넌스 구축) 활성화 가능성 평가</li> </ul>

○ 분석지표

분석요인	세부분석지표	분석주요내용	비고
부지활용성	장래 확장 가능성 (공간 확보 용이성) (공간 규모) (지형 및 부지 활용성)	공간 확보 가능성과 용이성 고려	공간 소유권(시유지/사유지)
		적정 면적 확보 및 공간 확장 가능성 고려	향후 확장을 고려한 부지면적
		향후 대상지에 계획 반영을 위한 검토	지역, 지구에 따른 법적 규제 유무
		부지 내 경사 및 부지 활용도 극대화 가능성	부지 내 경사 및 부지 형태 고려
서비스 효용성	교통 접근성	교통망 및 대중교통 이용 편의성 제공	교통망 및 대중교통 이용성
	집객유발요소 (소프트웨어)	주변 관광 및 이벤트 행사 유무	대상지 주변 0.5~1.0km 한정
	집객유발요소 (하드웨어)	주변 관광 및 이벤트 행사가 열리는 곳	대상지 주변 0.5~1.0km 한정 주변 인프라 및 기반시설의 유무
사업추진 용이성	사업추진 편리성	협업 가능한 관리 단체의 존재여부	대상지 내 관리 단체 파악

○ 대상지 범위



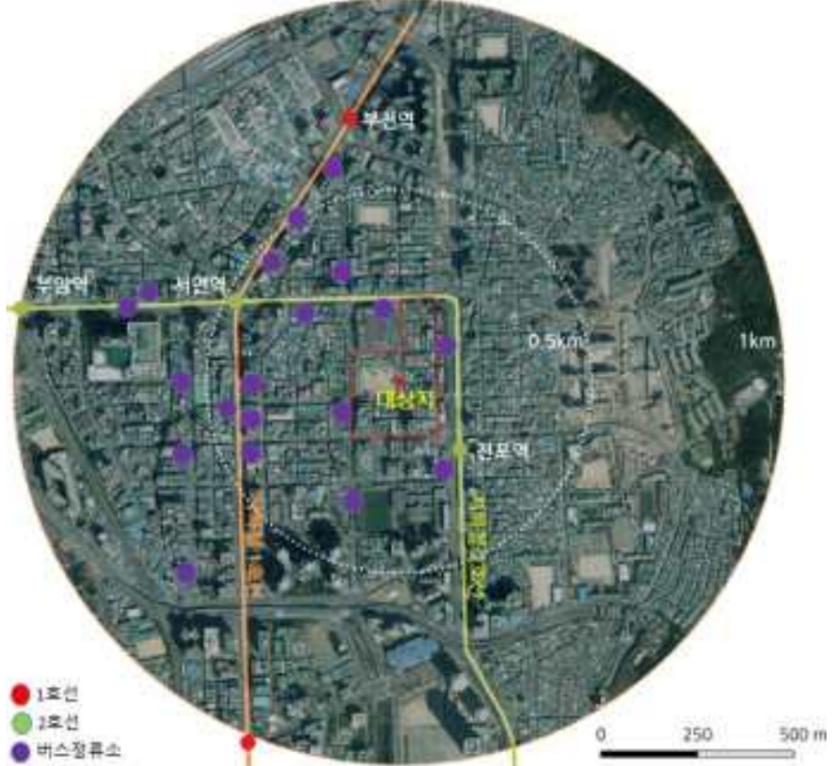
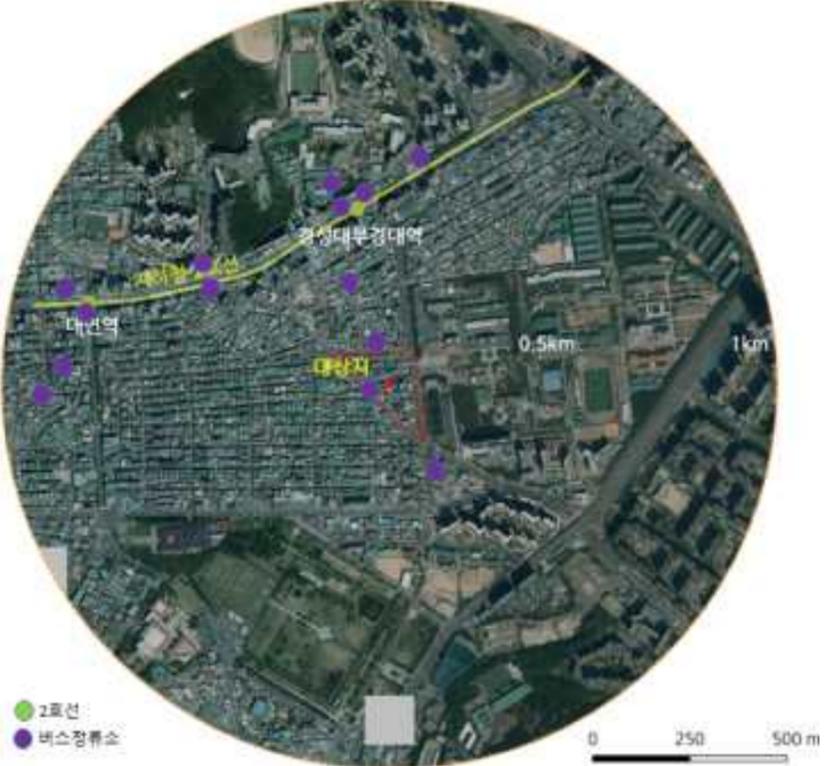
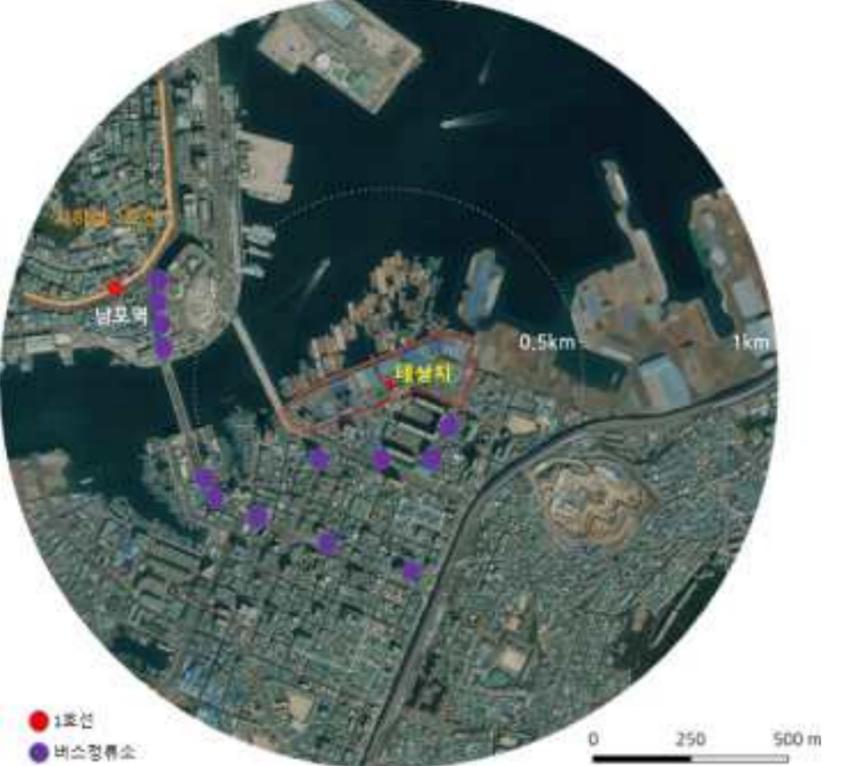
구분	위치	지역/지구	비고
1	서면/전포	상업지역	번화가/대학가
2	경성/부경대	상업/주거지역	
3	부산대학교	상업/주거지역	
4	사상공업단지	공업지역	원도심, 낙후된 산업공단
5	영도	공업/항만지역	

- BDI(사회, 문화연구실), 문화재단(정책연구센터) 등 전문가 집단의 후보지 추천
- 문화적 가능성 등을 감안해 ‘서면/전포’, ‘경성대/부경대’, ‘영도’를 청년문화거리 대상지로 선정

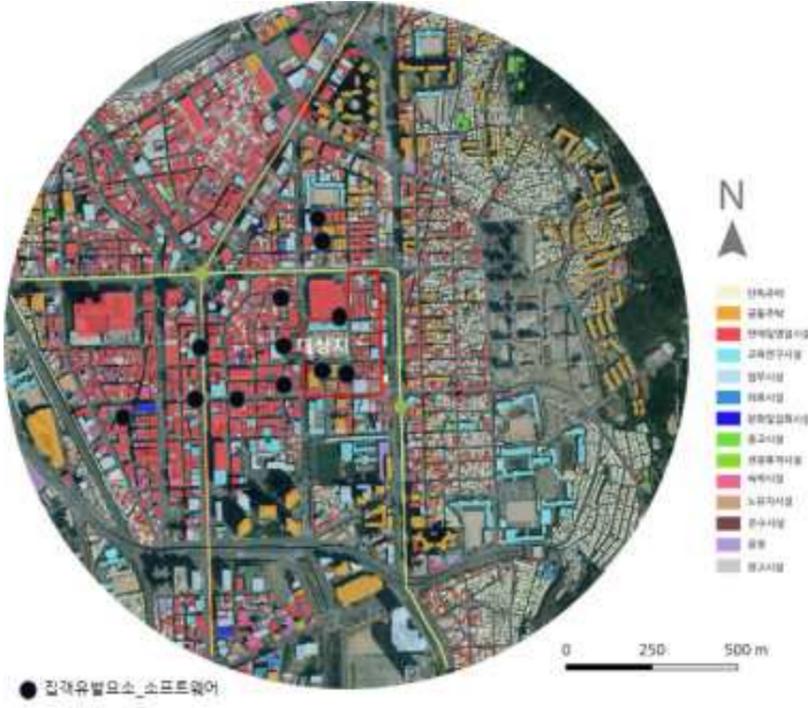
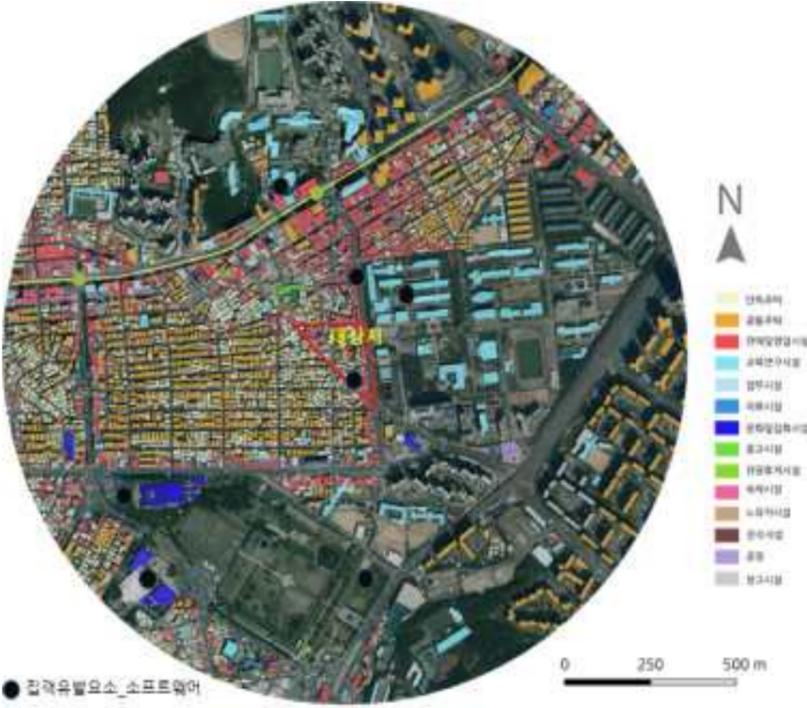
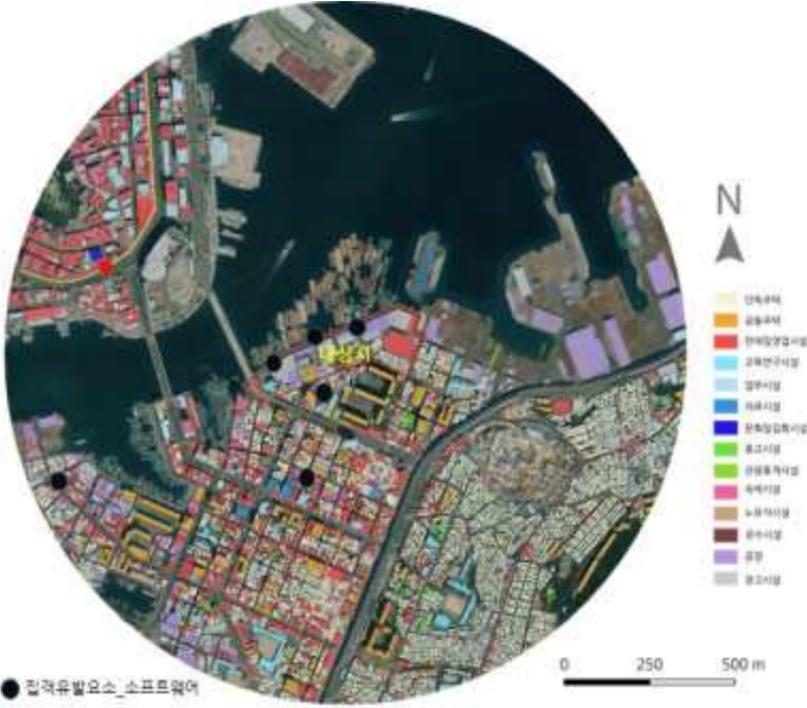
○ 대상지 검토

구분	서면/전포 일대	경성대/부경대 일대	영도 일대
부지 활용 성	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 놀이마루, NC백화점, 서면전포상가, 전포철물상가 등 1~10층 규모의 주거·상업시설 약 500개소 위치</li> <li>- 서면젊음의 거리 및 서면재래시장의 배후지역에 위치</li> <li>- 전포카페거리는 2009년 최초로 등장한 이후, 지속적으로 카페수 증가</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 경성대, 부경대 등 대학과 CGV, 쇼핑센터, 소규모 상점 등 상업시설 약 1,200개소 위치</li> <li>- 대연동의 주거 지역과 인접하여 위치</li> <li>- 경성대, 부경대는 청년들이 모이는 부산의 대표적인 장소로서, 상권이 소규모로 군집 형태로 구성</li> <li>- 대상지는 상권, 주거(청년주거)가 혼재되어 존재</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 부산 유명 조선소와 관련 산업 시설이 있으며 특히 선용품 창고가 유희공간으로 위치</li> <li>- 봉래동의 주거 밀집 지역과 인접 하여 위치</li> <li>- 최근 대상지 주변으로 호텔이 들어서고 있으며 특히 주변의 관광자원의 개발로 관광객이 증가</li> <li>- 대상지의 유희공간 중심으로 청년 및 청년예술인 위한 창업 및 청년문화공간으로 발전 가능</li> </ul>
			
분석결과			
	3점	2점	2점

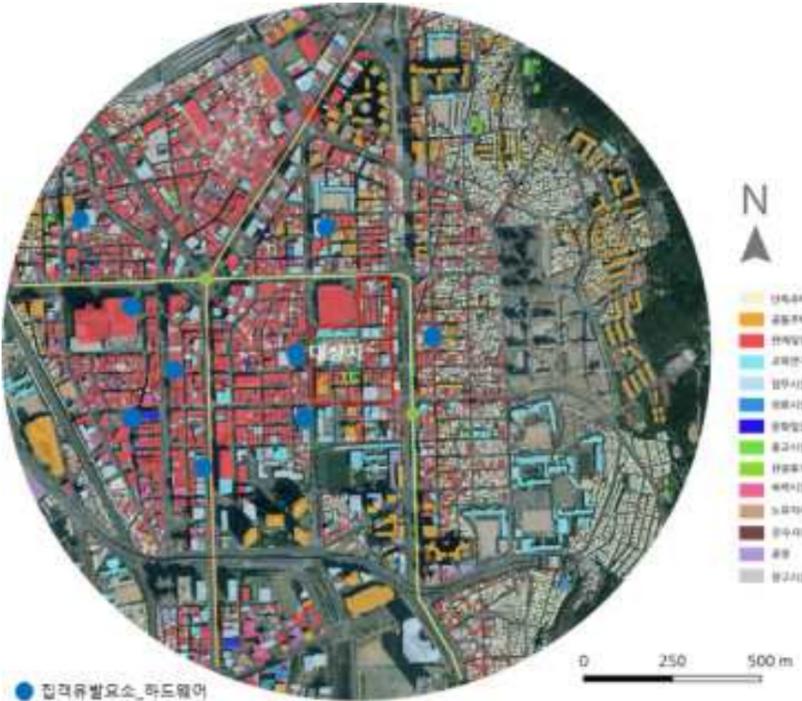
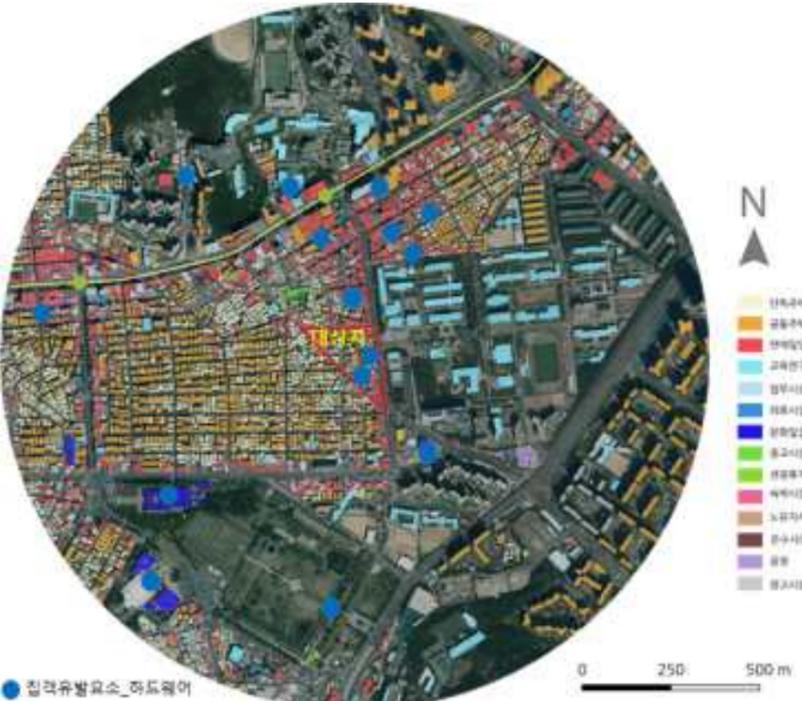
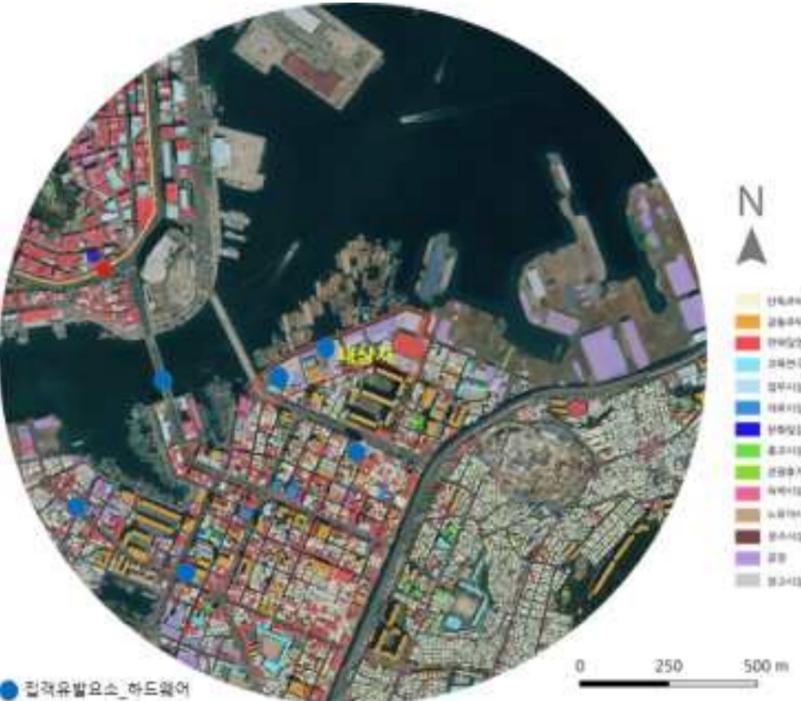
<우수 : 3점, 보통 : 2점, 부족 : 1점>

구분	서면/전포 일대	경성대/부경대 일대	영도 일대																							
서비스 효용성 (교통 접근성)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 도시철도 1호선과 2호선이 통과하고 있으며 인근 서면역과 전포역이 인접</li> <li>- 대상지 인근에는 BRT버스 정류소를 포함한 약 25개 곳의 버스정류소가 분포 되어 부산 전지역으로 이동에 편리</li> <li>- 12월 울산에서 부전역에 이르는 동해남부선의 개통으로 광역도시철도 형성</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 도시철도 2호선통과, 인근 대연역, 경성대/부경대역이 인접</li> <li>- 동서남북으로 수영로, 용소로 경계로 길이 약 550m, 폭원 약 500m의 삼각형 형상</li> <li>- 대상지 인근 버스 정류소가 약 15개 곳이 분포 되어 있음</li> <li>- 광안대교 및 북항, 남항대교의 개통으로 동부산 및 서부산권, 경남 지역에 이르는 교통체계 구축</li> <li>- 용호동과 경성대/부경대를 잇는 오륙도 트램 개통 예정</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 도시철도 1호선이 통과하고 있으며 인근 남포역이 인접</li> <li>- 동서남북으로 태종로, 절영로를 경계로 길이 약300m, 폭원 약250m의 다각형 형상</li> <li>- 대상지 인근 버스 정류소 약 15개 곳이 분포 되어 있음</li> <li>- 북항, 남항대교의 개통으로 서부산권, 경남 지역에 이르는 교통체계 구축</li> </ul>																							
	 <table border="1" data-bbox="727 682 1113 1029"> <caption>전국 최대 승차정류장</caption> <thead> <tr> <th>순위</th> <th>지역</th> <th>승차량</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>서울 서대문역(과천연계)</td> <td>147,330</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>수원 수원역, A/C(가좌지/신원)</td> <td>111,234</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>수원 수원역, A/C(가좌지/화정)</td> <td>109,400</td> </tr> <tr> <td>4</td> <td>부산 북대교 일대(북항/남항)</td> <td>122,623</td> </tr> <tr> <td>5</td> <td>서울 청량리역(동대문/신대문/금강길)</td> <td>112,988</td> </tr> <tr> <td>6</td> <td>서울 미아신거리역</td> <td>103,088</td> </tr> <tr> <td>7</td> <td>부산 북대교 일대(북항/남항)</td> <td>100,817</td> </tr> </tbody> </table>	순위	지역	승차량	1	서울 서대문역(과천연계)	147,330	2	수원 수원역, A/C(가좌지/신원)	111,234	3	수원 수원역, A/C(가좌지/화정)	109,400	4	부산 북대교 일대(북항/남항)	122,623	5	서울 청량리역(동대문/신대문/금강길)	112,988	6	서울 미아신거리역	103,088	7	부산 북대교 일대(북항/남항)	100,817	
순위	지역	승차량																								
1	서울 서대문역(과천연계)	147,330																								
2	수원 수원역, A/C(가좌지/신원)	111,234																								
3	수원 수원역, A/C(가좌지/화정)	109,400																								
4	부산 북대교 일대(북항/남항)	122,623																								
5	서울 청량리역(동대문/신대문/금강길)	112,988																								
6	서울 미아신거리역	103,088																								
7	부산 북대교 일대(북항/남항)	100,817																								
																										
분석결과	3점	2점	1점																							

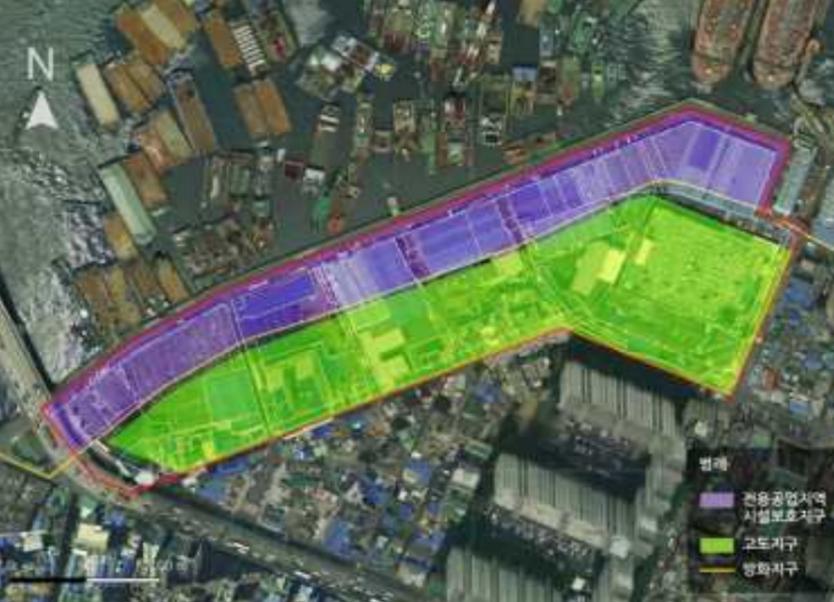
<우수 : 3점, 보통 : 2점, 부족 : 1점>

구분	서면/전포 일대	경성대/부경대 일대	영도 봉래동 일대																																																																																																																									
서비스 효용성 (집객 유발 요소  - 소프트 웨어)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 지속적인 축제, 야외행사, 공연, 전시 교육/강연, 체험 활동, 마켓/박람회 등 다양한 활동들이 이루어지고 있음</li> <li>- 주로 시(市), 구(區)의 주최로 행사가 월별, 분기별, 년별로 이루어지고 있음</li> <li>- 청년문화 활동이 빈번히 일어나고 청년의 유동인구가 많은 점을 고려하여 청년 위주의 소프트웨어 프로그램이 많음.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 대학 축제와 연계하여 대학생의 문화 활동 및 축제가 다양하게 열리고 있으나 프로그램이 제한적임</li> <li>- 청년 예술가 중심의 소극장 문화 활동이 활발히 이루어지고 있음</li> <li>- 대학생 및 청년의 유동 인구가 많고 청년을 중심으로 한 청년문화 활동이 이루어지고 있음</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 선용품 창고 및 물양장 유희 부지를 활용하여 청년들의 활동이 이루어지고 있음</li> <li>- 최근 도시재생사업과 연계한 다양한 문화 활동들이 개최되고 있음</li> <li>- 영도의 주요 관광지의 프로그램과 연계함으로써 시너지 효과 유발</li> </ul>																																																																																																																									
	<table border="1"> <thead> <tr> <th>축제/야외행사</th> <th>공연</th> <th>전시</th> <th>교육/강연</th> <th>체험/활동</th> <th>마켓/박람회</th> <th>모임</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>아트플레이</td> <td>청년거리 예술공연</td> <td>청년예술가 개인전시회</td> <td>흑백사진클래스</td> <td>공공예술 프로젝트</td> <td>문화가 있는 날-마켓,</td> <td>독서기반 커뮤니티</td> </tr> <tr> <td>북페스티벌</td> <td>뮤직 스트리트</td> <td>부산환생전</td> <td>가족키링 만들기</td> <td>당구교실</td> <td>부산 비건마켓</td> <td></td> </tr> <tr> <td>전포커피축제</td> <td>청년거리 예술공연</td> <td>미술전시회</td> <td>나만의 향수 만들기</td> <td>기타교실</td> <td>문화가 있는 날' 전포</td> <td></td> </tr> <tr> <td>거리예술문화 놀이터</td> <td>예술 프로젝트</td> <td>아카이브 소품전</td> <td>캘리그래피 디지털작곡편집 소품만들기</td> <td>난타교실</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>골목길투어/거리예술</td> <td>친환경 버스킹</td> <td>전리단 갤러리 전시</td> <td>나만의 지도만들기 디지털 자수만들기</td> <td>목공 감성 소품 교실</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td>가족 영화관람</td> <td>전포카페 굿즈 전시회</td> <td>아티스트 컨설팅 파티플래닝</td> <td>나만의 홈카페</td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	축제/야외행사	공연	전시	교육/강연	체험/활동	마켓/박람회	모임	아트플레이	청년거리 예술공연	청년예술가 개인전시회	흑백사진클래스	공공예술 프로젝트	문화가 있는 날-마켓,	독서기반 커뮤니티	북페스티벌	뮤직 스트리트	부산환생전	가족키링 만들기	당구교실	부산 비건마켓		전포커피축제	청년거리 예술공연	미술전시회	나만의 향수 만들기	기타교실	문화가 있는 날' 전포		거리예술문화 놀이터	예술 프로젝트	아카이브 소품전	캘리그래피 디지털작곡편집 소품만들기	난타교실			골목길투어/거리예술	친환경 버스킹	전리단 갤러리 전시	나만의 지도만들기 디지털 자수만들기	목공 감성 소품 교실				가족 영화관람	전포카페 굿즈 전시회	아티스트 컨설팅 파티플래닝	나만의 홈카페			<table border="1"> <thead> <tr> <th>축제/야외행사</th> <th>공연</th> <th>전시</th> <th>교육/강연</th> <th>체험/활동</th> <th>마켓/박람회</th> <th>모임</th> <th>창업</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>대화로문화 거리공연</td> <td>소극장별 공연</td> <td></td> <td>지역민을 위한 창업 특강</td> <td>LED무드등 만들기</td> <td>소호마켓전</td> <td></td> <td>청년창업 페스티벌</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td>창업노하우 특강</td> <td>미니어처 건축물 모델링</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td>주식투자법 특강</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	축제/야외행사	공연	전시	교육/강연	체험/활동	마켓/박람회	모임	창업	대화로문화 거리공연	소극장별 공연		지역민을 위한 창업 특강	LED무드등 만들기	소호마켓전		청년창업 페스티벌				창업노하우 특강	미니어처 건축물 모델링							주식투자법 특강					<table border="1"> <thead> <tr> <th>축제/야외행사</th> <th>공연</th> <th>전시</th> <th>교육/강연</th> <th>체험/활동</th> <th>마켓/박람회</th> <th>모임</th> <th>창업</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>영도커피 페스티벌</td> <td></td> <td></td> <td>특별한 60분</td> <td>끄떡없는 여행</td> <td>봉래마켓</td> <td>영도문화 동아리</td> <td></td> </tr> <tr> <td>영도다리축제</td> <td></td> <td></td> <td>똑똑한, 예술가</td> <td>영도의 시간</td> <td>M마켓</td> <td>유쾌한 문화작당</td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td>문화도시영도, 창의예술학교</td> <td>물양장 컬렉션</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td>영도가 문화학교</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	축제/야외행사	공연	전시	교육/강연	체험/활동	마켓/박람회	모임	창업	영도커피 페스티벌			특별한 60분	끄떡없는 여행	봉래마켓	영도문화 동아리		영도다리축제			똑똑한, 예술가	영도의 시간	M마켓	유쾌한 문화작당					문화도시영도, 창의예술학교	물양장 컬렉션							영도가 문화학교				
	축제/야외행사	공연	전시	교육/강연	체험/활동	마켓/박람회	모임																																																																																																																					
아트플레이	청년거리 예술공연	청년예술가 개인전시회	흑백사진클래스	공공예술 프로젝트	문화가 있는 날-마켓,	독서기반 커뮤니티																																																																																																																						
북페스티벌	뮤직 스트리트	부산환생전	가족키링 만들기	당구교실	부산 비건마켓																																																																																																																							
전포커피축제	청년거리 예술공연	미술전시회	나만의 향수 만들기	기타교실	문화가 있는 날' 전포																																																																																																																							
거리예술문화 놀이터	예술 프로젝트	아카이브 소품전	캘리그래피 디지털작곡편집 소품만들기	난타교실																																																																																																																								
골목길투어/거리예술	친환경 버스킹	전리단 갤러리 전시	나만의 지도만들기 디지털 자수만들기	목공 감성 소품 교실																																																																																																																								
	가족 영화관람	전포카페 굿즈 전시회	아티스트 컨설팅 파티플래닝	나만의 홈카페																																																																																																																								
축제/야외행사	공연	전시	교육/강연	체험/활동	마켓/박람회	모임	창업																																																																																																																					
대화로문화 거리공연	소극장별 공연		지역민을 위한 창업 특강	LED무드등 만들기	소호마켓전		청년창업 페스티벌																																																																																																																					
			창업노하우 특강	미니어처 건축물 모델링																																																																																																																								
			주식투자법 특강																																																																																																																									
축제/야외행사	공연	전시	교육/강연	체험/활동	마켓/박람회	모임	창업																																																																																																																					
영도커피 페스티벌			특별한 60분	끄떡없는 여행	봉래마켓	영도문화 동아리																																																																																																																						
영도다리축제			똑똑한, 예술가	영도의 시간	M마켓	유쾌한 문화작당																																																																																																																						
			문화도시영도, 창의예술학교	물양장 컬렉션																																																																																																																								
			영도가 문화학교																																																																																																																									
																																																																																																																												
분석결과	3점	1점	2점																																																																																																																									

<우수 : 3점, 보통 : 2점, 부족 : 1점>

구분	서면/전포 일대	경성대/부경대 일대	영도 봉래동 일대
서비스 효용성 (집객 유발 요소 - 하드 웨어)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 최근 세워진 ‘상상마당’, 부산 E-Sport 경기장 ‘등 청년 문화 활동의 앵커시설로서 연계 활용 가능</li> <li>- 전포 전리단길 및 전포카페 거리 등을 중심으로 소규모 갤러리 및 공방, 아트숍 등이 자생적으로 생겨남으로서 청년문화 활동의 중요한 시설로서 자리매김하고 있음.</li> <li>- 부전도서관, 놀이마루 등을 활용하여 청년문화 활동 거점 공간으로 활용이 가능하며 프로그램 운영시 유연성 확보</li> <li>- 청년들을 지원하기 위해 설립된 청년 관련 기존 시설물을 이용가능</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 최근 세워진 청년창조발전소를 앵커시설로서 연계 활용 가능</li> <li>- 기존 유휴공간(빈집 등)등을 활용한 청년 문화활동 및 창업과 관련한 시설로 리모델링 가능</li> <li>- 청년 문화 활동 및 창업을 위한 직주근접 구역으로 개발 가능성 높음</li> <li>- 대학 및 주변 소극장 단위로 청년문화 활동 공간으로 사용하고 있음.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 기존 선용품 창고를 리모델링하여 청년 예술가를 위한 작업 공간 및 전시공간으로 활용 가능</li> <li>- 기존 도시 재생사업이 추진되고 있어 연계사업으로 진행 가능</li> <li>- 최근 대상지 일대 대규모 카페들이 생겨 청년들의 유동 인구가 늘어나고 있음</li> <li>- 주변 청년활동을 지원하는 앵커 시설 활용 가능</li> </ul>
			
			
			
분석결과	3점	2점	1점

<우수 : 3점, 보통 : 2점, 부족 : 1점>

구분	서면/전포 일대	경성대/부경대 일대	영도 봉래동 일대
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 부산진구 전포동에 속하고, 서면상권과 접하고 있는 약 0.3km<sup>2</sup> 규모의 상업지역</li> <li>- 동서남북으로 전포대로, 동천로, 전포대로171번길, 동성로를 경계로 길이 약1km, 폭원 약250m의 남북축으로 세장한 형상</li> <li>- 중심지로서 일반상업지역과 방화지구에 속하며 밀도가 높은 지역(건폐율 : 80%, 용적률:1,000%)</li> <li>- 가로구역별 높이 제한 지역</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 남구 대연동에 속하고, 대학가 상권과 접하고 있는 약 0.2km<sup>2</sup> 규모의 상업지역</li> <li>- 동서남북으로 수영로, 용소로를 경계로 길이 약 550m, 폭원 약 500m의 삼각형 형상</li> <li>- 대학가의 중심지로서 제2종일반주거지역에 속하며 저층 고밀도가 주거비율이 높은 지역(건폐율:60%, 용적률:220%)</li> <li>- 가로구역별 높이 제한 지역</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 부산시 영도구 봉래동에 속하고, 조선산업시설과 창고와 접하고 있는 약 0.6km<sup>2</sup> 규모의 공업지역</li> <li>- 동서남북으로 태종로, 절영로를 경계로 길이 약 300m, 폭원 약 250m의 다각형 형상</li> <li>- 대표적인 항만지구로 전용공업지역이며 시설보호구역 (건폐율 : 70%, 용적률 : 300%)</li> <li>- 고도지구 및 방화지구로 지정되어 있음</li> </ul>
사업 추진 용이성	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 기존 협업 가능한 자생적 소규모 커뮤니티와 실제 청년 활동을 중심으로 프로그램을 운영하는 소규모 단체를 살펴보면 공연공간과 문화기획은 2곳, 예술공연 2곳, 청년 중심의 소규모 커뮤니티 8곳, 영화/미디어 관련 3곳, 창작소 3곳, 환경/교육/멘토링/강연을 하는 단체는 5곳</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 기존 협업 가능한 자생적 소규모 커뮤니티와 실제 청년 활동을 중심으로 프로그램을 운영하는 소규모 단체를 살펴보면 공연공간은 22곳 문화기획은 6곳, 예술공연 6곳, 청년 중심의 소규모 커뮤니티 2곳, 영화/미디어 관련 2곳, 창작소 2곳, 환경/교육/멘토링/ 강연을 하는 단체는 2곳</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 기존 협업 가능한 자생적 소규모 커뮤니티와 실제 청년 활동을 중심으로 프로그램을 운영하는 소규모 단체를 살펴보면 공연공간은 7곳, 문화기획은 2곳, 예술공연 1곳, 청년 중심의 소규모 커뮤니티 2곳, 영화/미디어 관련 3곳, 창작소 , 환경/교육/멘토링/ 강연을 하는 단체는 없음</li> </ul>
			
분석결과	3점	2점	1점

<우수 : 3점, 보통 : 2점, 부족 : 1점>

## ○ 대상지별 분석 결과

- GIS공간 분석방법에 따른 기초적인 공간해석 분석으로 각 대상지의 지표를 활용하여 상대평가 하여 점수화 함.
- 집객유발요소(소프트웨어, 하드웨어)의 점수화는 시설의 개수, 활용도를 현지조사 및 자료 분석, 인터뷰를 통하여 대상지별 상대평가 하여 점수화 함.
- 사업추진용이성은 국토부에서 제공되는 지역지구 데이터를 분석하고 부산광역시 조례등의 법령 규제사항을 분석하여 지표화 하였으면 기존 협업 프로그램은 문헌, 현지조사, 담당자 인터뷰를 통하여 분석하고 대상지별 상대평가 하여 점수화 함.

〈우수 : 3점, 보통 : 2점, 부족 : 1점〉

구 분		서면 / 전포동 일대	경성대 / 부경대일대	영도일대
부지 활용성(3점)		2	2	3
서비스 효 용 성	교통접근성(3점)	3	2	1
	집객유발요소 (소프트웨어)_ (3점)	3	2	1
	집객유발요소 (하드웨어)_ (3점)	2	3	1
사업추진용이성(3점)		3	3	2
합계(15점)		13	12	8

- 대상지 분석을 통한 결과를 종합해보면
  - 서면 / 전포동 일대가 모든 항목에서 우수한 점수로 평가 되었으나 집객유발요소(하드웨어)에서 보통(2점)으로 나타났다. 서면 / 전포 일대는 활용성, 접근성, 소프트웨어적 프로그램, 사업추진을 위한 법적 규제, 커뮤니티의 구성에서는 기존 인프라가 구축이 되어있어 시범거리 조성 시 시너지 효과를 기대할 수 있음.

- 경성대 / 부경대 일대는 예술대학의 하드웨어적 요소와, 커뮤니티의 구성은 오래전부터 구축이 되어 실제 활용도와 참여도가 높게 나타났으나, 접근성 및 소프트웨어, 활용성 측면에서는 서면/ 전포동 일대보다는 낮게 평가되었음.
- 영도 일대는 유희부지의 활용 측면에서는 우수하지만 접근성, 소프트웨어, 하드웨어적 요소등에서는 부족한 것으로 평가되었으며, 법령으로는 전용공업지역으로서 규제가 많은 것으로 조사되었으며 오래전부터 자생적으로 생겨난 기존 커뮤니티가 현재 진행되고 있는 도시재생사업과 연계하여 참여도가 높은 것으로 평가되었음.

## IV 청년 문화시범 지역 내 콘텐츠

### □ 개발 가능한 콘텐츠 검토

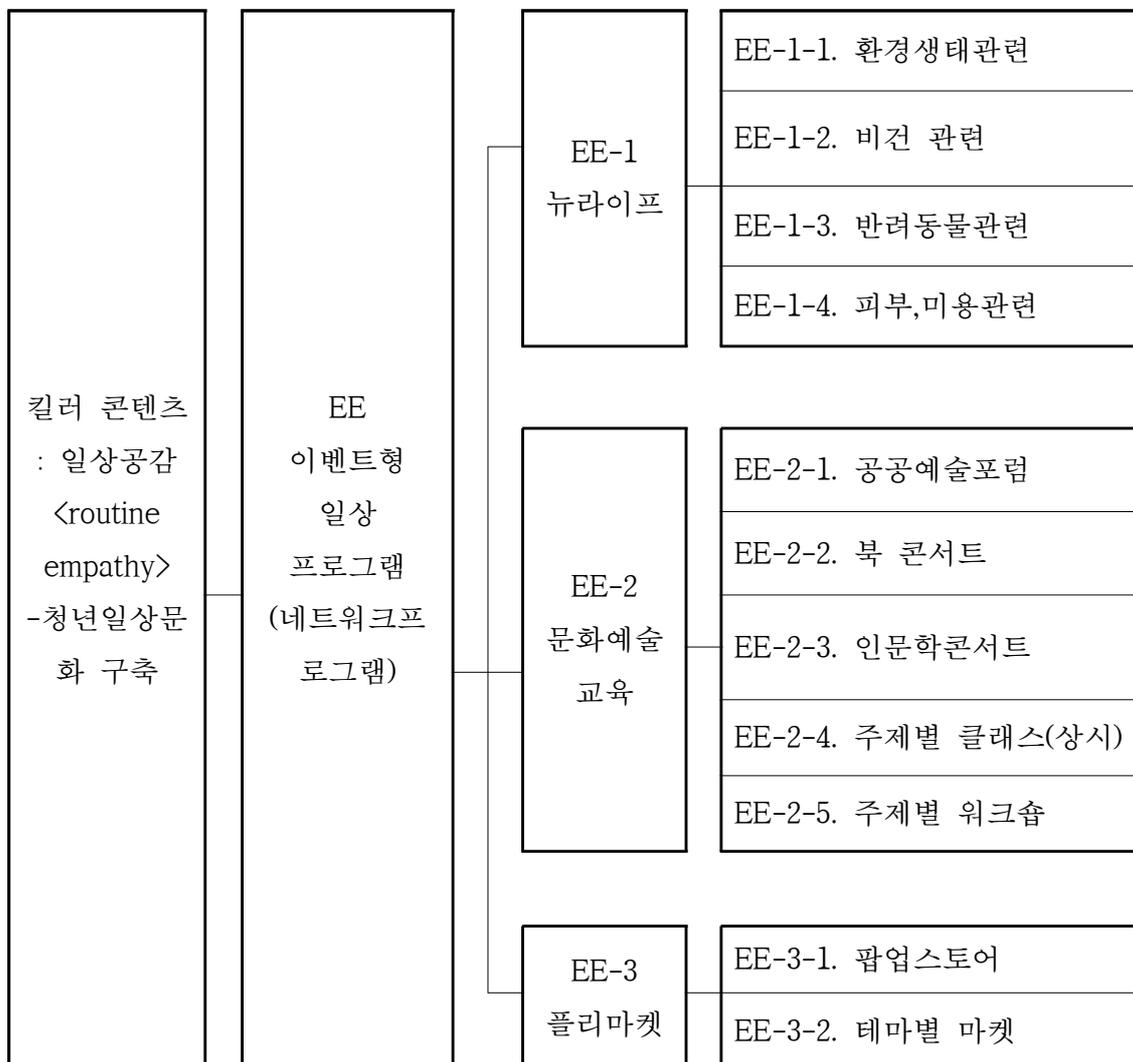
#### ○ 서면 / 전포 일대

##### 1. 기본 방향

- 비전 : “ 청춘라이프 ‘나다움’ 의 재발견 ”
- 목표 : 취향과 다양성으로 연결된 청년문화 활동 프로그램개발

##### 2. 콘텐츠 프로그램 구상

- 이벤트형 일상 프로그램(네트워크 프로그램)



사업구분	EE-1-1. 환경생태관련		
주관단체	청년 자생적 네트워크(사업공모를 통해 선정)		
공간적 범위	상상마당 회의실 활용, 외부행사		
기간	상시적(약 1개월 1회)		
소요예산	2.2천만원(연간)	인원수	약 10~15명
기대효과	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 환경생태에 관련한 자기주도적 연구를 통한 진취적 활동 가능</li> <li>- 각종 미디어 자료 수집을 활용한 환경생태관련 새로운 패러다임 추구</li> <li>- 일반인 상대 지역 환경 생태관련 홍보 및 학습기회 부여</li> </ul>		

사업구분	EE-1-2. 비건관련		
주관단체	청년 네트워크(사업공모를 통해 선정) 및 맛집 소상공인		
공간적 범위	관심 있는 카페 및 식당		
기간	상시적(약 1개월 1회)		
소요예산	3.0천만원(연간)	인원수	약 5~10명
기대효과	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 사회문화적으로 인식 전환 및 식문화 교류 확대</li> <li>- 채식관련 레시피 개발 및 인프라 활성화 기여</li> <li>- 일반인 상대 비건 관련 홍보 및 참여 부여</li> </ul>		

사업구분	EE-1-3. 반려동물관련		
주관단체	청년 네트워크 및 동물병원/애견미용		
공간적 범위	동물병원 / 애견미용		
소요예산	3.0천만원(연간)	인원수	약 5~10명
기대효과	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 반려동물에 대한 인식개선 및 홍보활동</li> <li>- 반려동물 정보교환 및 인프라 활성화 기여</li> <li>- 정서적 안정/발달 및 사회성 함양 고취</li> </ul>		

사업구분	EE-1-4. 피부미용관련		
주관단체	청년 네트워크		
공간적 범위	상상마당 회의실 활용		
소요예산	3.0천만원(연간)	인원수	약 5~10명
기대효과	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 피부미용에 대한 인식개선 및 홍보활동</li> <li>- 피부미용 정보교환 및 인프라 활성화 기여</li> </ul>		

구분	EE-2-1. 공공예술포럼		
주관단체	문화재단, 문화관련 거버넌스 등 관련 단체		
공간적 범위	상상마당, 놀이마루, 부전도서관 활용		
소요예산	1.2천만원(연 4회 개최)	인원수	약 50~100명
기대효과	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 학교 연계 문화교육 및 동아리 육상 및 네트워크 활성화</li> <li>- 예술과 관련한 다양한 지역프로그램 개발 및 확산 가능</li> <li>- 청년 및 일반인의 예술 창작과 문화향유 여건 개선</li> </ul>		

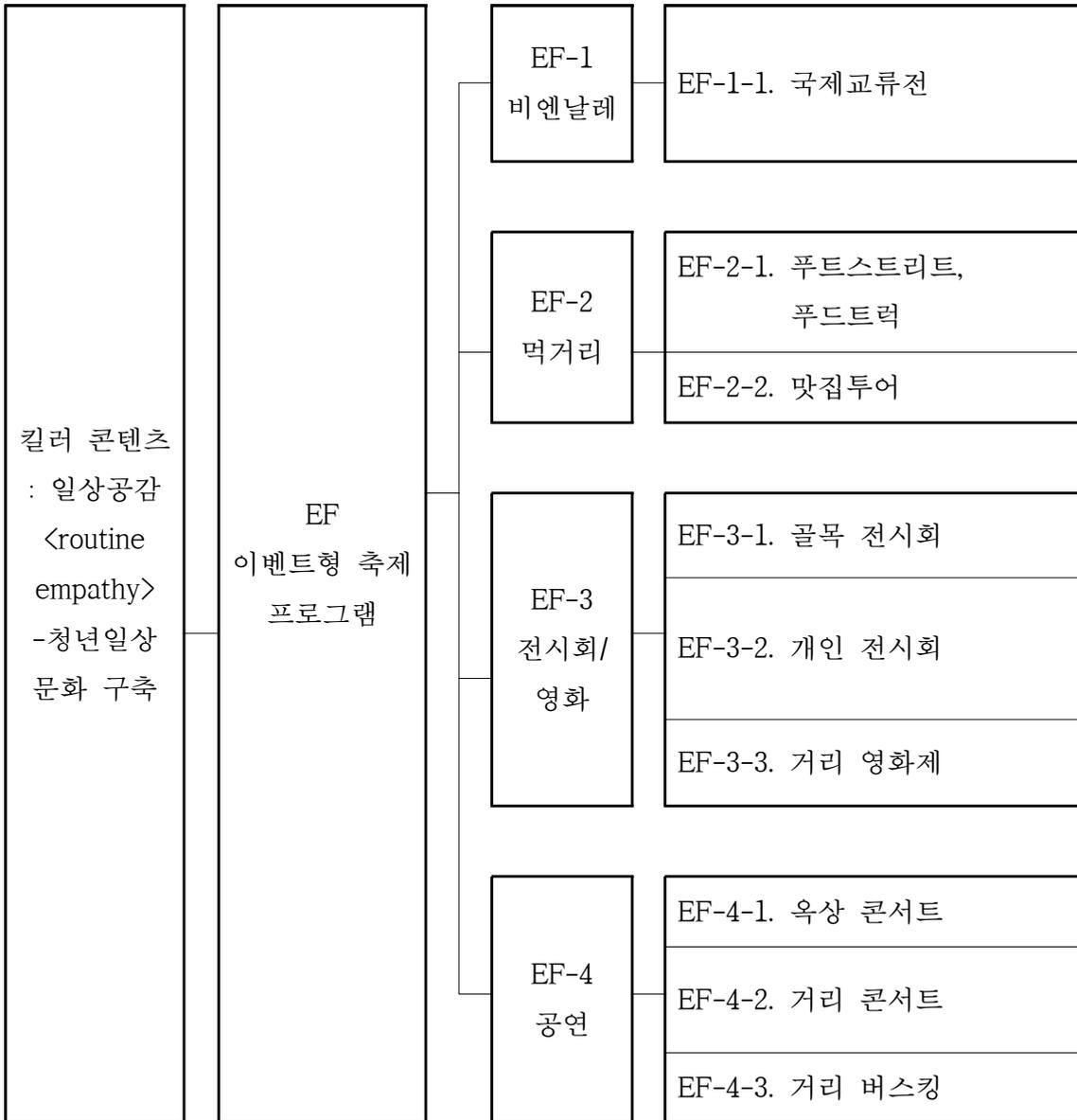
구분	EE-2-2. 인문학, 북 콘서트		
주관단체	청년 네트워크 및 문화관련 단체		
공간적 범위	상상마당 및 소규모 카페		
소요예산	1.3천만원(연 4회 개최)	인원수	약 30~50명
기대효과	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 인문학적 소양을 갖춘 창의인재 양성과 인문 콘텐츠 발굴</li> <li>- 인문학 대중화 및 인문 친화적 환경 조성</li> <li>- 독서 문화로 인한 선진도시 이미지 구축 및 지식 함양 기여</li> </ul>		

구분	EE-2-3. 주제별 클래스 및 워크숍		
주관단체	청년 예술가 및 소상공인		
공간적 범위	놀이마루 및 소규모 카페		
소요예산	1.5천만원(연간) <규모에 따라 예산 변경 가능>	인원수	약 5~10명 <각클래스별>
기대효과	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 청년 예술가의 다양한 분야를 경험함으로써 성취감 달성</li> <li>- 청년들의 폭 넓은 취미 및 여가 활동 고취</li> <li>- 청년 예술가의 수입 증대 기여</li> </ul>		

구분	EE-3-1. 팝업스토어		
주관단체	청년 예술가 및 소상공인		
공간적 범위	놀이마루 부전도서관 공중보행로, 놀이마루 주변		
소요예산	1.2천만원(연간) <규모에 따라 예산 변경 가능>	인원수	약 50~60명
기대효과	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 한시성, 한정판 브랜드로 소비자에게 구매욕구 자극</li> <li>- 청년 예술가 및 소상공인은 창의성 고취 및 제품 차별화 유도</li> <li>- 청년 예술가 및 소상공인 수입 증대 기여</li> </ul>		

구분	EE-3-2. 테마별 마켓		
주관단체	청년 예술가 및 소상공인		
공간적 범위	놀이마루 주변 기존 플라마켓 개최 장소		
소요예산	1.2천만원(연간) <규모에 따라 예산 변경 가능>	인원수	약 50~60명
기대효과	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 청년 예술가 및 소상공인 판로제공 및 제품홍보 기회 제공</li> <li>- 구매자는 개성있고 핸드메이드인 제품을 구입할 수 있는 기회</li> <li>- 청년 예술가 및 소상공인 수입 증대 기여</li> </ul>		

- 이벤트형 축제 프로그램



구분	EF-1-1. 국제교류전		
주관단체	일반청년 및 청년 예술가		
공간적 범위	상상마당, 놀이마루		
소요예산	5.0천만원(축제시 1회)	인원수	약 100명
기대효과	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 해외 작가들의 창작과정소개와 청년 예술가의 우수성을 홍보</li> <li>- 창작과정, 완성까지의 내용을 강연회 등을 통하여 시민들과 공유함으로써 시민들에게는 다양한 국가들의 미술문화감상의 기회 제공</li> <li>- 작가 개인 창작의욕을 북돋아주어 작품활동에 대한 의욕 고취</li> </ul>		

구분	EF-2-1. 푸드스트리트, 푸드트럭		
주관단체	청년 네트워크 및 맛집 소상공인		
공간적 범위	놀이마루 일대		
소요예산	1.0천만원(축제시 1회)	인원수	약 50명
기대효과	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 축제시 운영하여 방문자에게 편의제공</li> <li>- 주변 소상공인의 매출 증대 및 홍보에 유리</li> <li>- 푸드트럭 및 스트리트 운영으로 축제 홍보와 방문객 유입유도</li> <li>- 로컬푸드 홍보 등으로 지역경제 활성화 기대</li> </ul>		

구분	EF-3-1. 골목전시회, EF-3-2. 개인전시회		
주관단체	청년 예술가 및 관심 있는 청년		
공간적 범위	대상지 내 골목길, 놀이마루 내 전시실 및 주변 벽면		
소요예산	0.7천만원(축제시 1회)	인원수	약 30~40명
기대효과	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 청년들의 작품을 전시함으로써 자발적인 참여의지, 역량강화</li> <li>- 축제 방문객들과의 소통 역할을 하여 문화적 유대감 형성</li> <li>- 축제의 정체성 확보 및 방문객 유입효과</li> </ul>		

구분	EF-3-3. 거리, 골목영화제		
주관단체	독립영화 감독 및 문화재단		
공간적 범위	대상지 내 골목길, 놀이마루 내 벽면, 카페 옥상		
소요예산	0.7천만원(축제시 1회)	인원수	약 50명
기대효과	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 독립 영화에 대한 인식 개선 및 축제 방문객들과의 소통 기대</li> <li>- 청년 네트워크를 적극적으로 활용해 특색 있는 영화제 탄생 기대</li> <li>- 축제의 정체성 확보 및 방문객 유입효과</li> </ul>		

구분	EF-4-1. 옥상콘서트, EF-4-2. 거리콘서트		
주관단체	청년 예술가 및 관심 있는 청년		
공간적 범위	대상지 내 골목길, 놀이마루, 카페 옥상		
소요예산	3.0천만원(축제시 1회)	인원수	약 100명이상
기대효과	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 테마별, 시간대별 공연으로 방문객의 선택의 폭 확대</li> <li>- 다양한 공연으로 공연자와 방문객의 문화적 유대감 형성</li> <li>- 축제의 정체성 확보 및 방문객 유입효과</li> </ul>		

구분	EF-4-3. 거리버스킹		
주관단체	청년 예술가 및 관심 있는 청년		
공간적 범위	대상지 내		
소요예산	1.0천만원(축제시 1회)	인원수	약50~100명이상
기대효과	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 테마별, 시간대별 공연으로 방문객의 선택의 폭 확대</li> <li>- 다양한 재능을 가진 청년들의 참여 유도로 자발적인 축제 분위기형성</li> <li>- 축제의 정체성 확보 및 방문객 유입효과</li> </ul>		

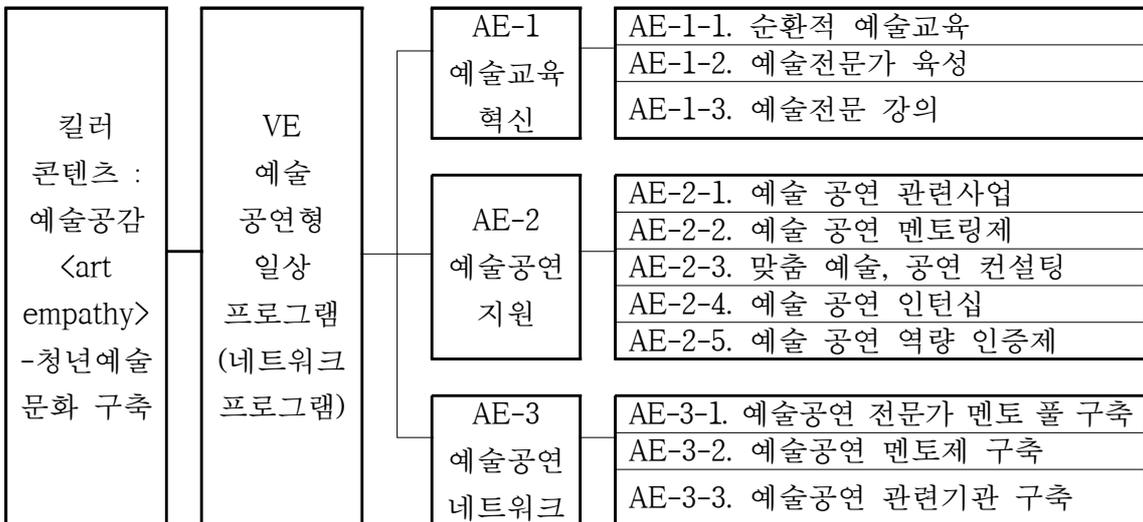
○ 경성대 / 부경대 일대

1. 기본 방향

- 비전 : “ 창의적 글로벌 ‘청년 예술가’ 의 발굴 ”
- 목표 : 예술교육 및 공연을 통한 청년 예술가 양성 및 청년 예술 활동 프로그램 개발

2. 콘텐츠 프로그램 구상

- 예술 공연형 일상 프로그램(네트워크 프로그램)



사업구분	AE-1-1. 순환적 예술교육		
주관단체	예술대학		
공간적 범위	대학산학협력단 강의실 등		
기간	상시적(분기별)		
소요예산	1.0천만원(연간)	인원수	약 10~15명
기대효과	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 선진화된 예술문화 및 관련 교육, 육성정책 등을 실현</li> <li>- 예술 인재육성, 활용, 환경 조성 측면에서 다양한 혁신 및 교육 활동 기대</li> <li>- 예술교육 활성화를 위한 통합적 교육 플랫폼 구축</li> </ul>		

사업구분	AE-1-2. 예술전문가 육성		
주관단체	대학산학협력단		
공간적 범위	대학산학협력단 강의실 등		
기간	상시적(분기별)		
소요예산	1.5천만원(연간)	인원수	약 10명
기대효과	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 예술교육 전문가의 체계적 양성</li> <li>- 예술교육 전문성 및 운영의 기대 성취육구</li> <li>- 예술교육 위한 통합적 교육 플랫폼 구축</li> </ul>		

사업구분	AE-1-3. 예술 전문 가상 강의		
주관단체	대학산학협력단		
공간적 범위	예술교육 가상 플랫폼(인터넷 공간)		
기간	상시적(분기별)		
소요예산	2.0천만원(연간)	인원수	약 80~100명
기대효과	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 예술교육 만족도, 예술교육 역량 및 의지에 영향</li> <li>- 실용적 교육 방법을 활용하여 교육 만족도 고취</li> <li>- 예술가의 의지와 예술교육 역량을 강화</li> </ul>		

사업구분	AE-2-1. 예술공연 관련 사업 AE-2-2. 예술공연 멘토링제 AE-2-3. 맞춤 예술공연 컨설팅		
주관단체	대학산학협력단		
공간적 범위	예술공연 가상 플랫폼(인터넷 공간)		
기간	상시적(분기별)		
소요예산	1.5천만원(연간) 2.0천만원(연간) 3.0천만원(연간)	인원수	약 30명
기대효과	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 청년예술가들의 새로운 일자리 창출</li> <li>- 대내외 기관과 협력을 통해 우수한 예술공연 육성</li> <li>- 창조적인 예술공연을 목적으로 활동하는 청년예술가 집중지원</li> </ul>		

사업구분	AE-2-4. 예술공연 인턴쉽 AE-2-5. 청년예술가 역량 인증제		
주관단체	대학산학협력단		
공간적 범위	대학산학협력단 강의실 등		
기간	상시적(분기별)		
소요예산	1.0천만원(연간) 3.0천만원(연간)	인원수	제한 없음
기대효과	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 청년예술가의 독창적인 진로설계 통한 창의성, 도전정신 증진</li> <li>- 청년예술가 취업역량강화 프로그램 홍보 강화</li> <li>- 청년예술가의 기존 전공과 연계한 프로그램 운영 효과</li> </ul>		

사업구분	AE-3-1. 예술공연 전문가 멘토 풀 구축 AE-3-2. 예술공연 멘토 집단 구축		
주관단체	지자체(일자리담당부서)		
공간적 범위	지자체 회의실, 인터넷 플랫폼 등		
기간	상시적(분기별)		
소요예산	2.0천만원(연간) 1.5천만원(연간)	인원수	제한 없음
기대효과	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 청년예술가의 역량 강화교육, 비즈니스 미팅을 통한 기회제공</li> <li>- 전문멘토와 멘토 퍼실리테이터를 활용하여 성장단계별 맞춤형 이론강의와 현장 멘토링을 통한 집중적·체계적 집체교육제공</li> </ul>		

사업구분	AE-3-3. 예술공연 관련기관 구축		
주관단체	지역 연관 기관		
공간적 범위	인터넷 플랫폼 등		
기간	상시적(분기별)		
소요예산	1.0천만원(연간)	인원수	제한 없음
기대효과	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 청년예술가의 사업화 지원을 통해 선도 예술가 육성</li> <li>- 청년예술가의 창작품을 강하게 보호할 수 있는 특허전략 및 R&amp;D 방향 제시</li> <li>- 지속성장 가능한 청년예술가의 지식재산 전문컨설팅 지원제공</li> </ul>		

- 예술 공연형 축제 프로그램

킬러 콘텐츠 : 예술공감 <art empathy> -청년예술 문화 구축	AF 예술 공연형 축제 프로그램	AF-1 예술 공연 스타트업	AF-1-1. 예술 공연 스타트업 홍보부스 AF-1-2. 예술 공연 스타트업 체험부스 AF-1-3. 예술 공연 스타트업 박람회
		AF-2 예술 공연 콘테스트 대회	AF-2-1. 예술 공연 동아리 콘테스트 대회 AF-2-2. 예술 공연 아이디어 대회 AF-2-3. 예술 공연 비즈니스모델 대회 AF-2-4. 온라인 예술 공연 아이디어대회
		AF-3 예술 공연 홍보/전시	AF-3-1. 예술 공연 동아리 아이템전시 AF-3-2. 예술 공연 스타트업 단체 홍보 AF-3-3. 청년 예술 공연 성과 홍보
		AF-4 예술 공연 체험행사	AF-4-1. 예술 공연 관련 체험행사 AF-4-2. 예술 공연 메타버스 체험 AF-4-3. 예술 공연 VR콘텐츠 체험 AF-4-4. 실험 예술 공연 전시

사업구분	AF-1-1. 예술공연 스타트업 홍보 부스, AF-1-2. 예술공연 스타트업 체험 부스			
주관단체	행사 운영 주체			
공간적 범위	활성화 거리 내			
기간	축제 시			
소요예산 (천만원)	5.0	부스 : 0.5(개당)x5=2.5 홍보물제작: 0.3(개당)x5=1.5 기타 : 1.0	인원수	공모를 통한 선정(5팀)
기대효과	- 일반인 대상으로 예술 창작품의 중요성과 이해도를 증진 - 미래 청년예술가를 위한· 정보 전달 제공 - 일반에게 청년예술가의 전문성 등을 홍보하여 이미지와 위상을 제고			

사업구분	AF-1-3. 예술공연 관련 박람회		
주관단체	행사 운영 주체		
공간적 범위	활성화 거리 내		
기간	축제 시		
소요예산 (천만원)	4.0	부스 : 0.2(개당)x10=2.0 리플렛제작: 1.0 기타 : 1.0	인원수 10~20개 업체
기대효과	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 청년예술가의 폭넓은 정보 확보 및 홍보기회 제공</li> <li>- 청년예술가의 정보 제공 및 트렌드 인지</li> <li>- 다양한 청년예술가 인재를 만날 수 있는 기회 확보</li> </ul>		

사업구분	AF-2-1. 예술공연 동아리 콘테스트 대회 AF-2-2. 예술공연 아이디어 대회, AF-2-3. 예술공연 비즈니스모델 대회, AF-2-4. 온라인 예술공연아이디어 대회		
주관단체	행사 운영 주체		
공간적 범위	활성화 거리 내		
기간	축제 시		
소요예산 (천만원)	10.0	홍보비 : 1.5 수상비 : 7.0 기타 : 1.5	인원수 제한 없음
기대효과	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 우수 idea 선정시 예술공연 실행을 위한 동아리 결성 및 프로젝트 진행 지원</li> <li>- 예술공연 관련 공모사업 등 정부사업 연계지원 예정</li> <li>- 예술공연 동아리 활동지원 및 예술공연 교육, 멘토링 지원 등</li> </ul>		

사업구분	AF-3-1. 예술공연 동아리 아이템 전시 AF-3-2. 예술공연 스타트업 단체 홍보		
주관단체	행사 운영 주체		
공간적 범위	활성화 거리 내		
기간	축제 시		
소요예산 (천만원)	3.0	부스 설치 : 2.0 홍보비 : 0.1 기타 : 0.9	인원수 참가 희망 업체
기대효과	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 예술공연 의지를 고취하고 창의적인 아이디어를 발굴</li> <li>- 혁신적 아이디어를 가진 동아리 및 도전 의식을 고취</li> <li>- 교육과 멘토링 등 지원을 통해 사업화 모델 창출 및 확산</li> </ul>		

사업구분	AF-3-3. 청년 예술공연 성과 홍보			
주관단체	행사 운영 주체			
공간적 범위	활성화 거리 내			
기간	축제 시			
소요예산 (천만원)	1.0	행사장 설치 : 0.5 보고회 : 0.2 기타 : 0.3	인원수	참가 희망 업체
기대효과	- 청년예술가 의지를 고취하고 지역이탈 방지 효과 홍보 - 청년예술가에 대한 기회 제공과 성장 기대 홍보 - 청년예술가 소득 증대 및 성과 홍보			

사업구분	AF-4-1. 예술공연 관련 체험 행사			
주관단체	행사 운영 주체			
공간적 범위	활성화 거리 내			
기간	축제 시			
소요예산 (천만원)	3.0	행사장 설치 : 0.5 체험워크숍 : 2.0 기타 : 0.5	인원수	제한 없음
기대효과	- 예술공연 관련 창작품의 우수성 및 편리성 체험 - 가상현실 등 실감 기술로 몰입도를 높이고 예술공연을 극대화 체험 - 프로그램을 활용한 특수효과로 현장감 있는 직접 예술공연 콘텐츠를 제작 체험			

사업구분	AF-4-3. 예술공연 관련 VR콘텐츠 체험			
주관단체	행사 운영 주체			
공간적 범위	활성화 거리 내			
기간	축제 시			
소요예산 (천만원)	5.0	행사장 설치 : 1.0 체험워크숍(장비대여) : 3.5 기타 : 0.5	인원수	제한 없음
기대효과	- 5G시대 핵심 분야로 떠오르고 있는 예술공연 실감콘텐츠 활용 효과 - 국내·외 실감콘텐츠 활용 홍보 - 차세대 실감형 교육 콘텐츠 시장 활성화를 위한 적극적 예술공연 유도 효과			

사업구분	AF-4-4. 실험 예술공연 전시			
주관단체	행사 운영 주체			
공간적 범위	활성화 거리 내			
기간	축제 시			
소요예산 (천만원)	3.5	전시장 설치 : 1.0 성과품 전시 : 2.0 기타 : 0.5	인원수	제한 없음
기대효과	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 아이디어 구체화를 통한 예술공연 성과 기대</li> <li>- 창작품에 대한 비즈니스 모델 구축</li> <li>- 창작품 평가에 따른 사업 기대</li> </ul>			

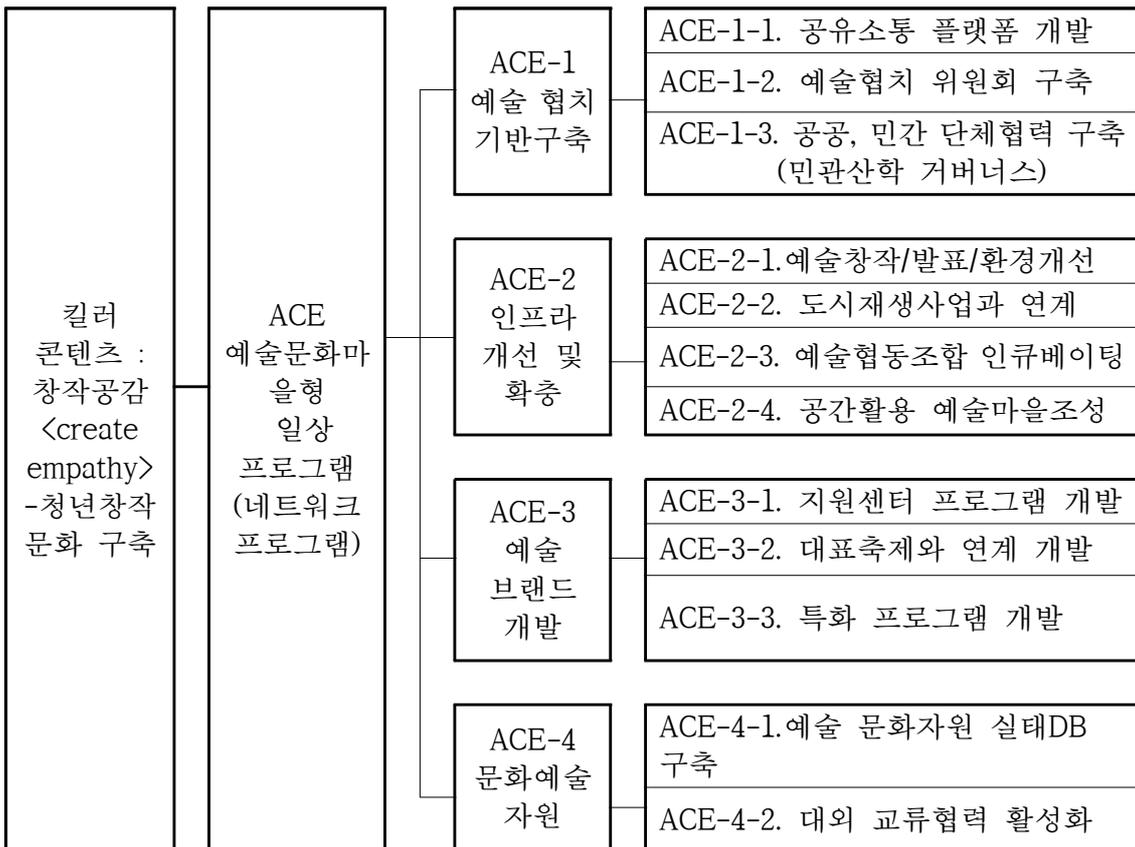
○ 영도 일대

1. 기본 방향

- 비전 : 모두의 문화예술 창작터 ‘영도예술문화마을’ 발굴
- 목표 : 지역특화문화 재생 및 활성화를 통한 청년 예술 활성화

2. 콘텐츠 프로그램 구상

- 예술문화마을형 일상 프로그램(네트워크 프로그램)



사업구분	ACE-1-1. 공유소통 플랫폼 개발			
주관단체	문화재단 및 시민 협의회			
공간적 범위	재단 및 협의회 회의실			
기간	상시적(분기별)			
소요예산	4.0천만원	개발비 : 3.0	인원수	-
	(연간)	운영비 : 1.0		
기대효과	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 예술 방식의 변화를 통한 다양한 경험과 체험 효과</li> <li>- 다양한 의견 소충을 통한 예술인과 일반인의 네트워크 강화</li> <li>- 일반인의 공감대 형성으로 예술인의 지원체계 구축</li> </ul>			

사업구분	ACE-1-2. 예술 협치 위원회 구축			
사업목적	예술인의 자유로운 창작 활동을 할 수 있는 환경 조성			
사업컨셉	다양하고 수준 높은 문화예술 활동을 위한 위원회 구축			
주관단체	문화재단 및 (가칭)영도 예술인 마을 공동 협의회			
공간적 범위	(가칭)영도 문화 예술촌			
기간	상시적(분기별)			
소요예산	2.0천만원	회의비 : 1.0	인원수	약 10명
	(연간)	운영비 : 1.0		
기대효과	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 예술인을 위한 문화정책의 환경 변화에 따른 실질적인 지원 체계 마련</li> <li>- 지원체계의 새로운 혁신 모델 제시</li> <li>- 예술인에게 친화적인 지원체계 수립</li> </ul>			

사업구분	ACE-1-3. 공공, 민간단체 협력 구축 (민관산학 거버너스)			
주관단체	문화재단 및 (가칭)영도 예술인 마을 공동 협의회			
공간적 범위	(가칭)영도 문화 예술촌			
기간	연2회(분기별)			
소요예산	2.0천만원	회의비 : 1.0	인원수	약 20명
	(연간)	운영비 : 1.0		
기대효과	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 해당 사업에 대한 향후 지속발전 가능성</li> <li>- 청년 예술인에 대한 공공, 민간의 적극적 파트너십 구축</li> <li>- 협업 시 상호 호혜적 사업 수행 의지 구축</li> </ul>			

사업구분	ACE-2-1. 예술 창작/발표/환경개선		
주관단체	(가칭)영도 예술인 마을 공동 협의회		
공간적 범위	인터넷 플랫폼		
기간	상시적(공모사업 추진)		
소요예산	- 공모사업 추진에 따라 변동	<b>인원수</b>	제한 없음
기대효과	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 단계별 창작지원 체계를 구축</li> <li>- 지속가능하고 안정적인 창작환경을 조성</li> <li>- 공연예술 창작 프로젝트에 대한 다년간 지원을 통해 창작·제작 역량 향상과 안정적 기반 마련</li> </ul>		

사업구분	ACE-2-2. 도시재생사업과 연계		
주관단체	(가칭)영도 예술인 마을 공동 협의회		
공간적 범위	(가칭)영도 예술인 마을 및 주변 도시재생관련 기관		
기간	상시적		
소요예산	1.0천만원(연간)	<b>인원수</b>	약 20명
기대효과	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 도시재생이 이루어질 수 있는 초석을 마련하고 도시의 경제적·사회적·문화적 이슈를 조사·발굴하고 재생 모델 개발</li> <li>- 거점 공간 조성을 통해 공간 확장으로 인한 지역 단절을 해소하고 공동체를 회복</li> <li>- 지역 청년들에게 도시재생뉴딜사업에 대한 실무 경험을 쌓을 수 있는 기회가 제공</li> </ul>		

사업구분	ACE-2-3. 예술협동조합 인큐베이팅		
주관단체	문화재단 및 (가칭)영도 예술인 마을 공동 협의회		
공간적 범위	(가칭)영도 예술인 마을		
기간	상시적		
소요예산	2.0천만원(연간)	<b>인원수</b>	약 20명
기대효과	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 자유로운 예술 분야를 통한 문화예술의 선도적 역할 수행</li> <li>- 문화예술 전문가 양성을 위한 문화인력 성장</li> <li>- 청년 예술인의 지역사회 이해를 기반으로 콘텐츠와 프로그램을 기획</li> </ul>		

사업구분	ACE-2-4. 공간활용 예술마을조성		
주관단체	문화재단 및 (가칭)영도 예술인 마을 공동 협의회		
공간적 범위	(가칭)영도 예술인 마을		
기간	단, 중장기		
소요예산	20억원	인원수	-
기대효과	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 관광 상품화로 지역 상권 활성화 도모</li> <li>- 도심 슬럼화 현상 방지</li> <li>- 청년 예술인의 작업장 및 문화센터 계획으로 창작의지 고취</li> </ul>		

사업구분	ACE-3-1. 지원센터 프로그램 개발		
주관단체	문화재단 및 (가칭)영도 예술인 마을 공동 협의회		
공간적 범위	(가칭)영도 예술인 마을		
기간	상시적		
소요예산	2.0천만원(연간)	인원수	약 50명
기대효과	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 청년 예술가의 자체 브랜드 개발로 정체성 강화</li> <li>- 다양한 프로그램 개발로 전문 인력 양성</li> <li>- 청년 예술인의 자체 프로그램 개발 및 기획으로 자생력 강화</li> </ul>		

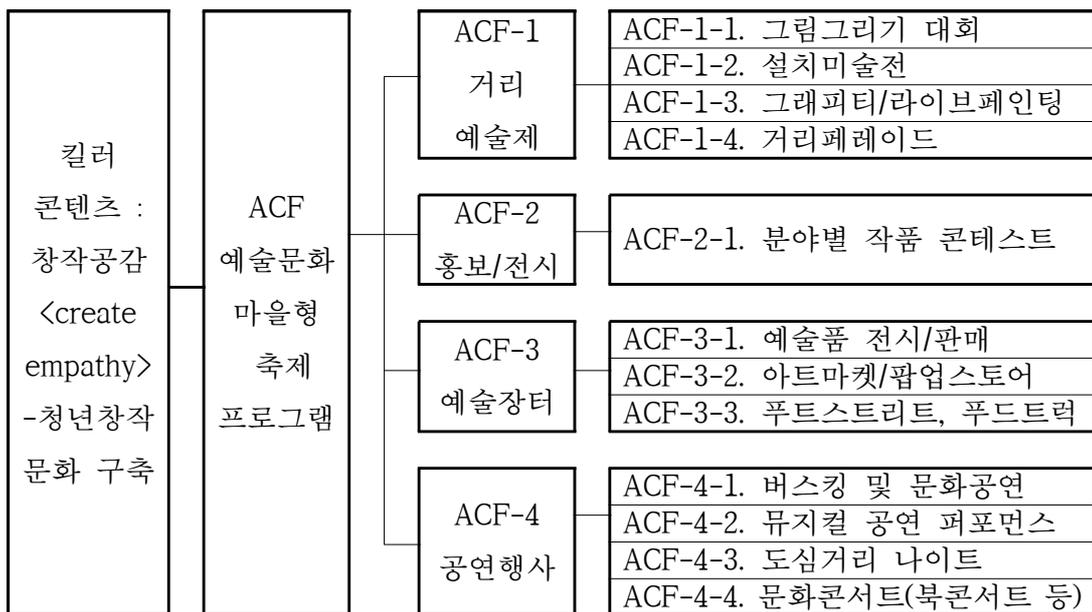
사업구분	ACE-3-2. 대표축제와 연계 개발		
주관단체	지자체 및 (가칭)영도 예술인 마을 공동 협의회		
공간적 범위	(가칭)영도 예술인 마을 일원		
기간	상시적		
소요예산	2.0천만원(연간)	인원수	-
기대효과	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 지역소상공인 및 청년 예술인 주도의 축제로 경제적 효과기대</li> <li>- 활성화를 위한 상품 개발 및 경쟁력 효과 기대</li> </ul>		

사업구분	ACE-3-3. 특화 프로그램 개발		
주관단체	문화재단 및 (가칭)영도 예술인 마을 공동 협의회		
공간적 범위	(가칭)영도 예술인 마을 일원		
기간	상시적		
소요예산	2.0천만원(연간)	인원수	약 50명
기대효과	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 특화프로그램 운영으로 예술문화의 질적 수준 제고</li> <li>- 지역민 및 청년예술인에게 다양한 프로그램 학습 기회를 제공함으로써 자기 계발 의 위상 제고</li> </ul>		

사업구분	ACE-4-1. 예술문화자원실태 구축		
주관단체	지자체 및 (가칭)영도 예술인 마을 공동 협의회		
공간적 범위	(가칭)영도 예술인 마을 일원		
기간	상시적		
소요예산	2.0천만원(연간)	인원수	약 50명
기대효과	<ul style="list-style-type: none"> <li>- (가칭)영도 예술인 마을 중심으로 문화자원 시스템 구축</li> <li>- 청년 예술인의 창작 기반 지원 시스템 구축</li> <li>- 예술문화자원에 대한 민간의 영향력 확대</li> </ul>		

사업구분	ACE-4-2. 대외교류협력 활성화		
주관단체	지자체 및 (가칭)영도 예술인 마을 공동 협의회		
공간적 범위	(가칭)영도 예술인 마을 일원		
기간	상시적		
소요예산	4.0천만원(연간)	인원수	제한 없음
기대효과	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 단체, 학술교류협정기관과의 협력교류활동을 통하여 국제적 역량강화</li> <li>- 정책기관 등과의 공동과제 발굴을 위한 협력네트워크 수립 기반 구축</li> <li>- 국제적 차원의 정책, 학술동향을 파악하여 국제적인 조류에 맞는 정책 입안에 기여</li> <li>- 국제 및 지역간 네트워크를 강화, 지역적인 기반 확대와 전문화 도모</li> <li>- 국·내외 정책 관련 연구기관간 네트워크 운영의 실질화 증대</li> </ul>		

- 예술문화마을형 축제 프로그램(네트워크 프로그램)



사업구분	ACF-1-1. 그림그리기 대회		
주관단체	(가칭)영도 예술인 마을 공동 협의회		
공간적 범위	대상지 내		
기간	축제 시		
소요예산	1.0천만원(연간)	인원수	약 50명
기대효과	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 예술 분야에 대한 이해도를 높이고 시민의 관심과 흥미 증대</li> <li>- 다양한 방법의 표현으로 창의성 증대</li> </ul>		

사업구분	ACF-1-2. 설치미술전 ACF-1-3. 그래피티/라이브페인팅		
주관단체	(가칭)영도 예술인 마을 공동 협의회		
공간적 범위	대상지 내		
기간	축제 시		
소요예산	3.0천만원(연간)	3.0천만원(연간)	인원수 약 50명
기대효과	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 폭넓은 세대의 이용자의 분위기 전환 효과를</li> <li>- 지역 예술콘텐츠 제작을 위해 지역작가를 포함한 시각예술 작가들의 참여 기회 부여</li> <li>- 다양한 작가와 협업을 진행하여 풍부한 이미지 소스를 토대로 미디어아트를 제작</li> <li>- 다양한 작가에게 공공미술 제작 기회를 제공하며, 나아가 예술인 고용 창출</li> </ul>		

사업구분	ACF-1-4. 거리 퍼레이드		
주관단체	(가칭)영도 예술인 마을 공동 협의회		
공간적 범위	대상지 내		
기간	축제 시		
소요예산	1.0천만원(연간)	인원수	제한없음
기대효과	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 지역 상권 활성화 기대</li> <li>- 기발한 볼거리가 총동원된 축제퍼레이드를 통해 자부심과 참여에 대한 동기부여</li> <li>- 축제분위기의 시발점인 동시에 분위기 조성의 핵심 요소</li> </ul>		

사업구분	ACF-2-1. 분야별 작품 콘테스트		
주관단체	지자체 및 (가칭)영도 예술인 마을 공동 협의회		
공간적 범위	대상지 내		
기간	축제 시		
소요예산	3.0천만원(연간)	인원수	약 50명
기대효과	- 작품 콘테스트를 통한 청년 예술인의 창의적 아이디어 발굴		

사업구분	ACF-3-1. 예술품 전시/판매		
주관단체	(가칭)영도 예술인 마을 공동 협의회		
공간적 범위	대상지 내		
기간	축제 시		
소요예산	1.0천만원(연간)	인원수	약 50명
기대효과	- 예술품 판매로 인한 청년 예술인의 수입 증대 - 예술 창작품의 대중적 인지도 상승		

구분	ACF-3-2. 아트마켓/팝업스토어		
주관단체	청년 예술가 및 소상공인		
공간적 범위	물양장 주변		
기간	축제 시		
소요예산	5.0천만원(연간) <규모에 따라 예산 변경 가능>	인원수	약 50~60명
기대효과	- 한시성, 한정판 브랜드로 소비자에게 구매욕구 자극 - 청년 예술가 및 소상공인은 창의성 고취 및 제품 차별화 유도 - 청년 예술가 및 소상공인 수입 증대 기여		

구분	ACF-3-3. 푸드스트리트, 푸드트럭		
주관단체	청년 네트워크 및 맛집 소상공인		
공간적 범위	물양장 주변		
기간	축제 시		
예산소요 예산	2.0천만원(축제시 1회)	인원수	약 50명
기대효과	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 축제시 운영하여 방문자에게 편의제공</li> <li>- 주변 소상공인의 매출 증대 및 홍보에 유리</li> <li>- 푸드트럭, 스트리트 운영으로 축제 홍보와 방문객 유입 유도</li> <li>- 로컬푸드 홍보 등으로 지역경제 활성화 기대</li> </ul>		

구분	ACF-4-1. 버스킹 및 문화공연		
주관단체	청년 예술가 및 관심 있는 청년		
공간적 범위	대상지 내		
기간	축제 시		
소요예산	1.0천만원(축제시 1회)	인원수	약 50~100명 이상
기대효과	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 테마별, 시간대별 공연으로 방문객의 선택의 폭 확대</li> <li>- 다양한 재능을 가진 청년들의 참여 유도로 자발적인 축제 분위기 형성</li> <li>- 축제의 정체성 확보 및 방문객 유입효과</li> </ul>		

구분	ACF-4-2. 뮤지컬 공연 퍼포먼스		
주관단체	청년 예술가 및 관심 있는 청년		
공간적 범위	대상지 내		
기간	축제 시		
소요예산	5.0천만원(연간)	인원수	제한없음
기대효과	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 공연자와 관람객의 실제적인 소통 창구의 역할을 담당하게 될 가이드라인으로서 제공</li> <li>- 생활 속에서 기술과 예술의 자연스러운 소통을 유도 및 촉진</li> </ul>		

사업구분	ACF-4-3. 도심 거리 나이트		
주관단체	(가칭)영도 예술인 마을 공동 협의회		
공간적 범위	대상지 내		
기간	축제 시		
소요예산	5.0천만원(연간)	인원수	제한없음
기대효과	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 지역민 및 청년 예술인의 풍성한 볼거리 제공</li> <li>- 도시의 랜드마크 축제로의 발전</li> </ul>		

사업구분	ACF-4-4. 문화콘서트		
주관단체	(가칭)영도 예술인 마을 공동 협의회		
공간적 범위	대상지 내		
기간	축제 시		
소요예산	4.0천만원(연간)	인원수	약 2~300명
기대효과	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 품격과 감동이 있는 공연으로 시민들에게 문화 향유 기회제공</li> <li>- 시민 모두가 화합하고 결집할 수 있는 축제의 장 마련</li> <li>- 다양한 문화예술 향유기회를 통한 힐링 제공</li> </ul>		

□ 사업관련 타 사업과의 연계성 검토

■ 대상지별 주변 유사 청년문화 사업 연계성 검토

- 서면 / 전포 일대에는 현재 진행되고 있는 청년문화사업은 모임, 공연/토크, 체험/전시, 워크숍, 마켓 등이 있으며 문화재단 등의 문화 단체를 중심으로 청년과 일반 시민들 사이에서 활발하게 관련 사업이 진행중에 있음

- 경성대 / 부경대 일대는 대학가를 중심으로 축제/공연, 전시, 공모 사업 등의 청년문화사업이 있으며, 해당 지자체 및 문화관련 단체 등을 중심으로 청년(대학생)들 사이에서 활발히 관련사업이 진행되고있음

- 영도 일대는 대상지를 중심으로 축제/공연, 체험, 공모사업 등의 청년문화사업이 있으며, 해당 지자체 및 문화관련 단체 등에서 지속적으로 관련 사업이 활발히 진행되고 있음

구분	청년문화사업	내용	주관	비고
서면전포일대	모임	독서모임 (청년부화)	부산 진 문화 재단	상시
		독서모임 (청년리부)		상시
		기후위기 대응 에코 워크		매년 3월
	공연토크	인디 온 스포츠라이트	부산 진 구청 , 부산 진 문화 재단	분기별1회
		서면, 청년거리 예술공연		매년 1회
		청년 인문학 콘서트		매년 1회
		부산 썬 댄스 챌린지		매년 1회
		청년들이 머물고 싶은 도시 그리고 공간		분기별
	체험 전시	문화가 있는 날 <골목투어/거리예 술>	부산 진 문화 재단	매년 1회
		공간기반 예술활동 활성화 사업		매년 1회
		전리단 갤러리 시민참여프로그램		매년 1회
		2020 공공미술 프로젝트		매년 1회
		일상문화 활성화		상시운영

구분		청년문화사업	내용	주관	비고
서면전포일대	워크숍	문화도시 워크숍	다양한 문화도시를 한 자리에 소개하고, 문화도시 조성에 대한 공감대를 형성하기 위해 문화도시 역량강화 워크숍	부산 진구청	분기별
	마켓	문화가 있는 날 - 마켓, 서면	공동체들이 준비한 전시, 체험, 상품들을 만날 수 있는 마켓	부산진 문화재단	매년 1회
경성대부경대일대	축제공연	대학로문화 거리공연	대학생들이 직접 기획하고 참여하는 다양한 문화 공연 대학문화와 동아리 활성화를 통한 청년문화의 활성화	부산 남구청	매년 4월
		남구 문화가 있는 날	생활속의 문화를 통하여 행복한 일상으로 공연		매월 1회
		달맞이축제	고유 민속 문화를 계승 발전시키고 새해 희망찬 출발을 기원하기 위한 청년 축제		매년 1회
		UN평화축제	오륙도와 주변 환경을 널리 알리고 가족 단위 및 청년의 프로그램을 중심으로 누구나 함께 즐기며 화합하는 축제		매년 1회
	전시	평화공원 국화전시회	지역 주민 및 관광객들에게 볼거리를 제공하고 가을의 정취를 느끼며 정서함양에 기여		매년 1회
		평생학습박람회	평생학습 체험, 전시부스 및 공연		매년 1회
	공모사업	지역문화예술교육 기반구축	지역 기반 지원체계 및 플랫폼 구축의 지역밀착형 문화예술 교육 추진	부산 문화재단	상시
		문화예술교육사 현장 역량강화 사업	문화예술교육사의 경력 개발 및 현장실무 경험으로 전문 적인 문화예술교육 인력의 보급과 저변 확대		상시
		청년문화육성 지원 사업	부산지역 청년의 문화예술분야 적극 참여 여건 조성		상시
		원도심 빈집활용 청년마을놀이터	청년예술가들의 창작활동을 통한 공동화 공간에 활력 부여 창작공간 지원으로 지역 내 문화예술 커뮤니티 활성화		상시
영도일대	축제공연	영도커피페스티벌'	부산 커피의 역사부터 커피산업과 문화예술의 협업 사례 소개를 통해 커피산업과 문화예술의 연결점을 찾는 데 방점	부산 영도구청	매년 4월
		문화가 있는 날	다양한 장르의 청년 예술인의 활동을 통한 지역 음악 축제		상시
		영도다리축제	영도 지역스타의 향연 영도를 무대로 활발히 활동중인 청년 및 일반 예술가 중심의 축제		매년 1회
	체험	봉산마을 체험프로젝트	지역 주민 및 관광객들에게 다양한 원데이 프로그램운영 (추체 : 청년)	도시 재생 지원 센터, 영도 문화원	상시
	공모사업	어르신&청년협력사업	청년&어르신 협력프로젝트를 수행하며, 지역의 관광개발 로 인하여 실질적으로 어르신들의 문화와 정서, 경제적 활동에 도움		상시
		생활문화시설 인문프로그램	전반적인 지역의 기록화를 통하여 주요 주제에 대한 사전 지식을 획득하고 정보 교환		상시
		예술인 일자리 파견지원 사업	흰여울문화마을의 주민공동체를 중심으로 한 문화예술 교육 프로그램 활성화 및 주민, 청년 공유공방 프로그램 운영지원		상시

■ 대상지별 주변 도시재생사업 연계성 검토

- 서면 / 전포 일대에는 현재 진행되고 있는 도시재생사업 및 관련 사업이 없음

- 경성대 / 부경대 일대는 대학가를 중심으로 한 근린재생형(중심시가지형) 재생사업이 진행되고 있음

- 영도 일대는 대상지를 중심으로 6곳의 도시재생사업 등이 활발히 진행중에 있음

대상지	사업명	위치	주요사업
서면 일대	-없음-		
경성대 부경대 일대	남구2 근린재생형 (중심시가지형)	대연동 56-2 (경성대·부경대 대학로) 일원	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 인근 대학들과 연계를 통한 청년 중심 창조경제 육성</li> <li>- 젊은 세대 라이프스타일 기반형 문화와 융합되는대학. 지역협력형, 도시재생 클러스터 조성 필요</li> <li>- 대학생을 위한 행복주택 및 사회주택공급 등 주거복지 프로그램</li> <li>- 인근 대학을 연계한 창업 프로그램구성 및 서포터즈 등 거버넌스 구성을 통한 신활력 창출 프로그램 구성</li> </ul>
영도 일대	영도 대동전수방 프로젝트 (중심시가지 근린재생형)	봉래1동 전체, 남항동, 영선1동	- 목도노포전수방/창업실험방/ 전통산업재생방 등
	깡깡이예술마을 조성사업	대평동1·2가 일원	- 도선복원 트/퍼블리카트 / 마을박물관 프로젝트 등
	현여울마을만들기 재생 프로젝트	영선2동 15,16동 일원	- 친환경 골목길 조성 / 급경사 계단 정비/ 마을쉼터 조성 등
	도시재생뉴딜 (경제기반형)	대평동2가 199 일원	- 영도 수리조선 생태계 지원, 신해양도시활력지원, 사업 추진 기반조성
	빈집없는 베리베리 굿 봉산마을	봉래2동 9,10,11,13동	-코워킹스페이스조성/대안주택/ 스마트농장/ 스마트시티 구축
	해돋이 새뜰마을사업	청학1동 12동	- 소방도로개설/집수리사업/ 휴먼케어 사업 등

- 경성대 / 부경대 일대의 경우 대학과 연계한 청년 중심의 도시재생 사업이 진행되고 있는데 주요 사업 내용을 보면 청년 중심 창조경제 육성, 젊은 세대 라이프스타일 기반형 문화와 융합되는 대학. 지역 협력형 도시재생클러스터 조성, 대학생을 위한 행복주택 및 사회주택 공급 등 주거복지프로그램, 인근 대학을 연계한 창업 프로그램구성 및 서포터즈 등 거버넌스 구성을 통한 신활력창출 프로그램 등으로 구성 되어 있음



- 경성대 / 부경대 일대의 경우 기존 남구2 근린재생형(중심시가지형) 도시재생사업의 청년 중심의 단위 사업과 관련 하여 시범지역 조성 시 중복되는 인프라 및 콘텐츠 프로그램은 공유하여 사업을 연계

발전시켜 시너지 효과를 극대화 하여야 함.

- 연계 가능한 사업으로는 대학로 문화거리공연, 테마문화거리 조성 (예, 향파문학거리), 소극장을 활용한 다양한 예술공연, 예술전공 관련 자 거버너스 구성 및 커뮤니티 활성화 사업 등이 있음

- 영도 일대의 경우 주변 낙후 된 지역을 중심으로 중심시가지형, 경제기반형, 새뜰마을 사업 등 다양한 도시재생사업이 진행 중에 있으며 주요 사업 내용을 지역의 특성을 반영한 전통 산업의 재구성과 이동이 불편한 골목길 조성, 지역민의 커뮤니티를 강화하기 위한 거점공간 등으로 구성 되어 있음



- 연계 가능한 사업으로는 영도 대동 전수방을 중심으로 한 문화관련 단위 사업과 시범 지역 조성 시 청년 예술가를 중심으로 한 문화관련 중복 사업을 연계하여 효과를 극대화 할 수 있음. 또한 축제와 관련하여 통합 가능한 축제 콘텐츠 프로그램을 운영함으로써 시너지 효과가 극대화 될 것으로 판단됨.

■ 국가 공모 사업과 연계성 검토

- 서면/전포 일대에 연계 가능한 국가공모 사업으로는 ‘문화가 있는 날 청춘마이크 주관단체 공모’, ‘청년 창작모임 지원 사업’, ‘청년 푸드테크 창업교육’, ‘청년 장애인 웹툰아카데미 조성 및 운영 사업’, ‘애니메이션 파일럿 제작지원사업’ 등이 있으며, 일반 청년을 대상으로 소규모 커뮤니티와 콘텐츠 프로그램 연계가 가능함.

- 경성대/부경대 일대에 연계 가능한 국가공모 사업으로는 ‘문화예술교육사 인턴십 지원사업’, ‘전시공간 활성화 지원 사업’ 등이 있으며, 예술공연 청년을 대상으로 문화예술교육의 거점 및 콘텐츠 프로그램 연계가 가능함.

- 영도 일대에 연계 가능한 국가공모 사업으로는 ‘미술관 문화가 있는 날’, ‘전청년디자이너 인턴십’ 등이 있으며, 청년 예술가를 중심으로한 분야별 전문 인력 양성 및 지원 콘텐츠 프로그램 연계가 가능함.

공모명	공모기관	사업목적	비고
문화가 있는 날 청춘마이크 주관단체 공모	(재)지역문화 진흥원	- 재능과 열정을 가진 청년예술가에게 문화가 있는 날’ 공연 기회 및 재정 지원을 통해 지역 내 활동 기반 조성	서면/전포 일대 연계 가능
청년 창작모임 지원 사업	재단법인 예술진흥원	- 청년 창작모임 지원을 통해 콘텐츠 저변 확대 및 아이디어 발굴로 지속적이고 자발적인 창작문화 조성	
청년 푸드테크 창업교육	농림수산식품 교육문화 정보원	- 식품산업분야 선도인력 육성	
청년 장애인 웹툰아카데미 조성 및 운영 사업	한국만화 영상진흥원	- 문화 소외계층 대상 웹툰 교육 거점 마련과 우수 창작인력 양성	
애니메이션 파일럿 제작지원사업	(재)광주정보문 화산업진흥원	- 문화콘텐츠 육성 및 애니메이션 콘텐츠 IP 발굴	
문화예술교육사 인턴십 지원사업	서울문화재단	- 지역의 문화예술교육 거점공간 조성 및 청년 문화예술교육사 대상 프로그램 기획·운영 기회 제공	경성대/부 경대 일대 연계 가능
전시공간 활성화 지원 사업	한국문화예술회 관연합회	- 우수 기획 전시를 지역 유희 전시 공간에 순회 전시, 지역민에게 다양한 시각예술 콘텐츠 제공	
미술관 문화가 있는 날	(사)한국사립 미술관협회	- 지속 가능한 미술관으로 발전하는 토대 마련	영도일대 연계 가능
청년디자이너 인턴십	한국공예디자인 문화진흥원	- 정부 차원의 공공디자인 전문 인력 양성 및 취업지원	

□ 대상지별 종합 분석

구분	부지 활용성	서비스 효용성	사업추진 용이성
서면 / 전포동 일대	-부산 교통의 중심지 -접근성이 타 시범지역에 비해 우수	-기존은 문화콘텐츠 등이 활발히 이루어지고 있음 -다양한 문화콘텐츠를 수용할 수 있는 시설물 존재함	-부산의 중심지로서 최대의 상권이 존재 -다양한 분야의 기존 협업 가능한 커뮤니티가 형성
경성대 / 부경대 일대	-대중교통 접근성이 우수 -향후 접근 방법이 다양화 될 전망	-대학축제와 특성 반영한 다양한 공연예술 활발히 이루어짐 -청년문화 관련 앵커시설 및 예술공연 중심 소극장 존재	-대학가의 상권으로 낮은 층 시설물이 존재 -예술공연 및 기획 등 커뮤니티가 형성되어 활발히 활동
영도 일대	-시범지역 대상지 접근성 불편 -교통체계개편 등 다양한 접근 방법 추진 중	-최근 다양한 관광상품 개발과 주변 도시재생 사업과 연계 가능 -선용품 창고의 유희공간 활용 가능	-항만보호지역의 창고군이 슬럼화 되어 존재 -청년예술인 중심으로 한 커뮤니티가 형성되어 활발히 활동

■ SWOT분석

· 서면 / 전포동 일대

강점(S)	지역 브랜드 인지도	위협(T)	임대료 상승 및 원주민 이탈
	교통체계의 우수성으로 접근성 용이		젠트리피케이션으로 상권 약화
	철물, 공구 상가 등 레트로 감성 구현 가능		임대료 상승으로 인한 상권 주변 분산
	기존 공간의 활용성 및 프로그램 연계 가능		신규세대간 간극으로 소통, 융화 어려움
	기존 상인회 및 지역민의 능동적인 수용		청년의 중심지로서 청년다운 문화가 부재
약점(W)	지역상권 침체화 및 시설 노후화	기회(O)	기존 커뮤니티와 상생발전 및 인지도 제고
	오래된 건물의 안전성 미흡		인지도 제고 및 지역경제 활성화
	자생적인 공동체와 공공기간의 소통부재		국내외 방문객 증가
	테마 없는 사인물 및 거리 조성 존재		기존 상인회 및 커뮤니티와 상생발전
	청년 문화 중심지를 위한 컨트롤 타워 부재		청년 문화 프로그램 참여의지가 강한 상인회

· 경성대 / 부경대 일대

강점(S)	지역 브랜드 인지도	위협(T)	임대료 상승 및 원주민 이탈
	교통체계의 접근성 양호		젠트리피케이션으로 상권 약화
	기존 지역 인프라 우수(시설 등)		대학가로서 아이덴티티를 가진 청년문화 부재
	예술대학과 관련한 예술프로그램 연계 가능 소규모 예술가 및 활동 공간 점조직화 연결		주변 관광지 및 대형 상권으로 쏟림현상
			타 대학가와 중복 유사 사업 우려
약점(W)	지역상권 침체화 및 시설 노후화	기회(O)	기존 커뮤니티와 상생발전 및 인지도 제고
	경제불황과 코로나-19로 인한 상권침체		인지도 제고 및 지역경제 활성화
	자생적인 공동체와 공공기간의 소통부재		기존 대학축제와 연계한 다양성 확보
	기반시설 및 상권노후화		청년문화거리 조성으로 지역 이미지 상승 기대
	대학을 중심으로 지원 단체 미흡, 소통부재		대학 예술 프로그램 운영중인 청년예술가 존재

· 영도 일대

강점(S)	지역 브랜드 인지도	위협(T)	법적규제 및 기존 사업 중복투자우려
	주변 관광지와 연계한 프로그램구축 가능		전용공업지구, 항만보호구역 법적규제 심함.
	부산의 몇 안되는 유희공간 확보 가능		기존 지자체 사업과 중복 사업 우려
	주변 도시재생 문화 사업과 연계추진 가능		주변 관광지 및 대형 상권으로 쏟림현상
	부산지역에서 상대적으로 저렴한 임대료		신구세대간 간극으로 소통, 융화 어려움
약점(W)	교통 접근성 및 시설 노후화	기회(O)	기존 커뮤니티와 상생발전 및 인지도 제고
	대중교통의 부재 및 시설 노후와		지역 이미지 쇄신 및 지역경제 활성화
	주차공간 부족 및 교통체계화 미흡		지역 예술가의 창작공간창출
	기반시설 및 상권 부재		테마가 있는 청년문화거리 조성(청년예술가)
	원주민의 고령화로 의사소통 어려움		관광객 증가 기대

■ 운영방법분석

구분	대상주체	운영방법	비고
서면 / 전포동 일대	일반 청년	지자체 문화재단 및 소규모 커뮤니티	콘텐츠 프로그램의 공모 및 자체 심사를 통해 선정
경성대 / 부경대일대	예술공연 중심 청년 및 대학 전공자	대학 예술관련 학과 및 공연 단체 커뮤니티	
영도일대	예술 및 문화 분야 청년 예술인	예술관련 단체 및 예술인 커뮤니티	

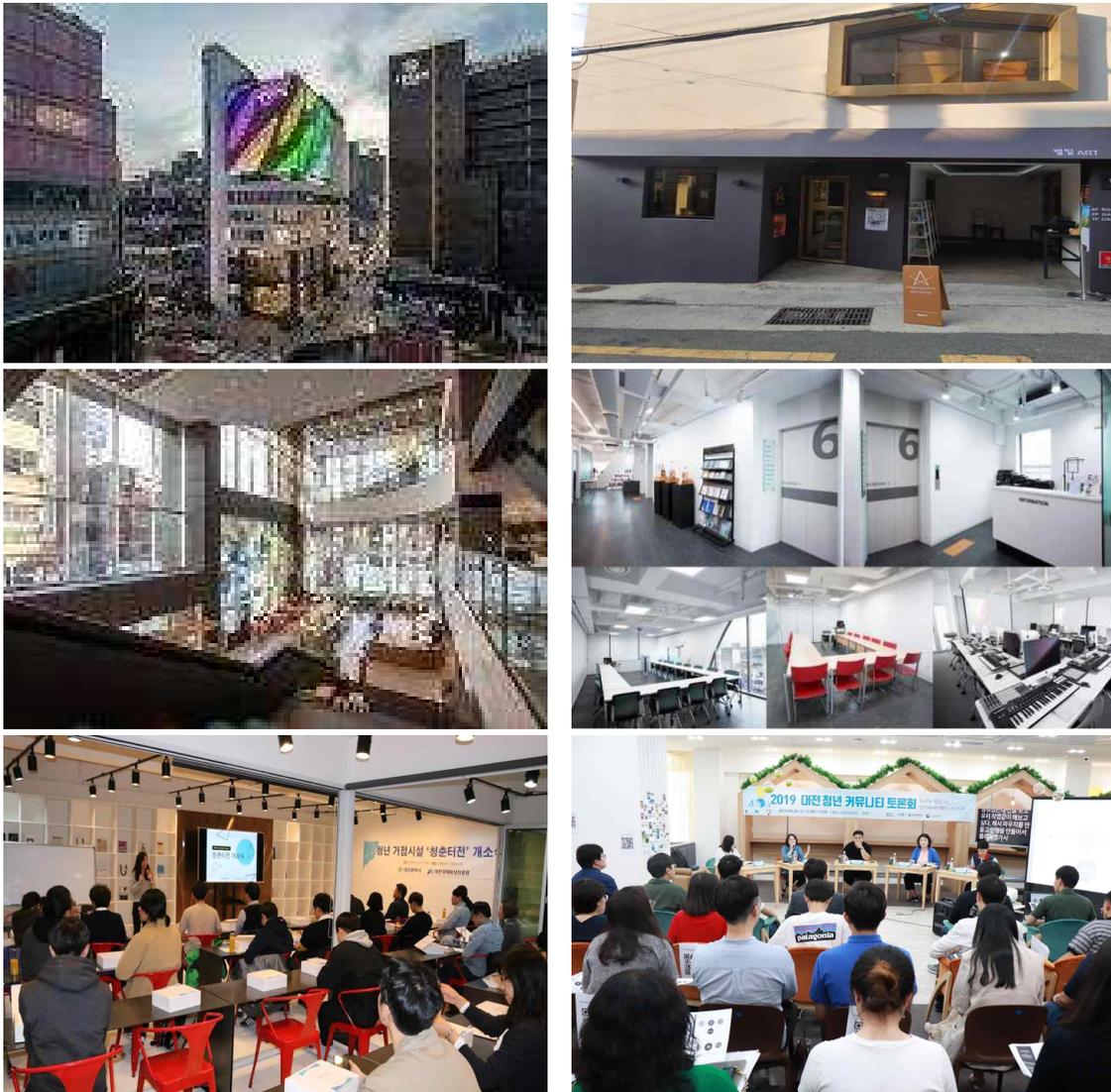
## V 청년 문화시범 지역 조성 방안

### □ 대상지별 마스터 플랜

#### ○ 서면 / 전포 일대

■ 이벤트형 일상 프로그램은 대중적 청년문화의 일상적 향유를 위한 프로그램

- 뉴라이프 관련 환경생태, 비건, 반려동물, 피부, 미용 프로그램은 기존의 소규모 커뮤니티 단체 및 서면의 소규모 시설, 상상 마당 등의 시설을 활용



- 문화예술교육 관련 공공예술포럼, 북 콘서트, 인문학콘서트, 주제별 클래스(상시), 주제별 워크숍은 대상지의 상가 시설을 이용함으로써 청년과 지역민, 상인의 커뮤니티 네트워크 구축 가능



- 플라마켓의 경우 현재 기상 및 주변 상황에 따라 운영에 제약을 받고 있으며 이에 따라 상시적으로 운영가능하게 시설물을 계획함
- 기존 부전 도서관과 놀이마루의 잇는 보행교를 설치와 NC백화점과 놀이마루의 인접 조경 시설<폭2.5M>의 공간을 활용한 팝업 스토어 및 플라마켓 운영

플리마켓 계획



팝업스토어 계획



보행교위 팝업스토어<예시 : 세운 대림상가>



부전도서관과 놀이마루 연결 보행로<예시 : 세운상가>



# 청년활동 프로그램



## 이벤트형 일상 프로그램

**뉴라이프**

- 환경생태관련
- 비건관련
- 애완견관련
- 피부·미용관련

**문화예술교육**

- 공공예술포럼
- 북콘서트
- 인문학 콘서트
- 주제별 클래스
- 주제별 워크숍

A:팝업스토어 / B:플리마켓

### 뉴라이프



### 팝업스토어



### 플리마켓



- 이벤트형 축제 프로그램은 청년문화의 축제 향유를 위한 프로그램
  - 비엔날레 관련 국제교류전 프로그램은 놀이마루 공간을 활용하여 축제 시 활용
  - 놀이마루 지상 1 ~ 3층의 전시실 및 동아리실, 북카페, 소극장 등을 활용
  - 부전 도서관의 외부공간을 활용한 부대 행사 진행 계획

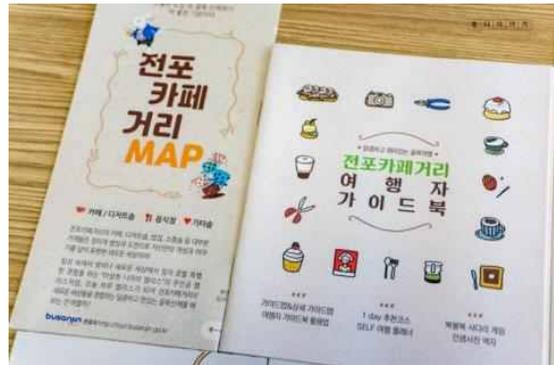
비엔날레 관련 계획



- 먹거리 관련 푸트스트리트, 푸드트럭, 맛집투어 프로그램은 놀이마루 주변 공간<폭: 3M>을 활용하여 축제 시 활용
- 푸드트럭 및 푸드스트리트 이용시 간편히 사용 가능한 테이블 장치를 설치하여 축제 시 사용 가능하게 함
- 푸드트럭은 놀이마루 야외공간을 활용하여 운영함

- 맛잡 투어는 대상지내 식당 및 카페 신청을 받아 투어 코스 계획  
 <할인 가격적용>

먹거리 관련 계획



놀이마루 담장을 활용한 푸드스트리트



놀이마루 외부공간을 활용한 푸드스트리트<예시 : 아세안푸드페스티벌>



- 전시회/영화제 관련 골목 전시회, 개인 전시회 ,거리 영화제는 전포 카페 골목거리, 놀이마루를 이용하여 축제 시 활용 가능하게 함
- 놀이마루의 1 ~ 2층의 전시실을 활용하여 청년 예술가 및 일반 청년의 개인 작품을 전시 가능하게 계획 함.
- 놀이마루의 담장을 조명 및 걸이대를 설치하여 골목 전시회를 계획
- 서면, 전포 카페 거리 골목에 시간대와 장소를 다르게 계획하여 다양한 주제의 거리 영화제를 개최

전시회/영화제 관련 계획



놀이마루 담장공간을 활용한 골목전시회



전포카페거리 조형물 골목 전시회



- 공연 관련 옥상 콘서트, 거리 콘서트, 거리 버스킹은 전포 카페 골목거리, 놀이마루, 부전도서관 외부 공간을 활용하여 축제 시 계획함.
- 전포카페거리의 상가 옥상을 활용하여 시간대별, 주제별 콘서트 계획하고 중심 거리를 메인 무대를 설치하여 축제 시 거리 콘서트 계획
- 무대설치는 축제시 설치하며, 평상시에는 철거하여 차량 및 보행 동선에 방해가 되지 않게 하며, 조명 및 음향 걸이대는 최초 구조물을 설치하여 축제때 사용하며 평상시에는 조형물의 역할을 하게 유니버설한 디자인으로 계획함
- 거리 버스킹은 놀이마루 외부공간 및 부전도서관의 야외 공간을 활용하여 계획함

공연 관련 계획



서면, 전포 카페거리 골목을 활용한 거리콘서트



서면, 전포 카페거리 상가 옥상을 활용한 옥상 콘서트



# 청년활동 프로그램



## 이벤트형 축제 프로그램

A : 비엔 날레

B : 먹 거 리

전 시

C:골목전시회

D:거리영화제

E:개인전시회

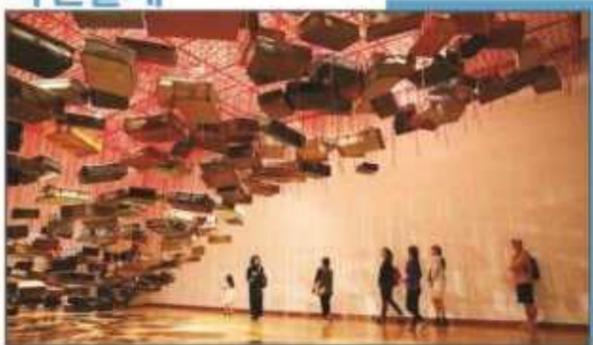
공 연

F:옥상 버스킹

G:거리 콘서트

H : 아 트 마 켓

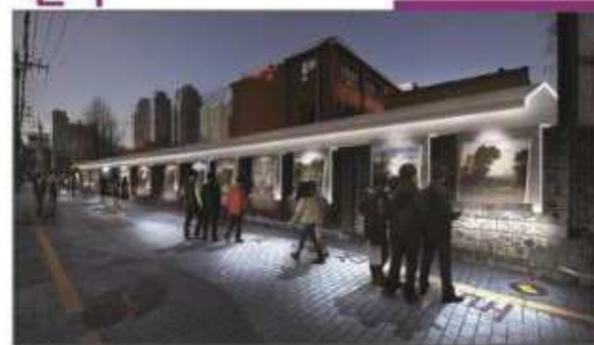
비엔날레



먹거리



전시



공연



■ 개략소요예산

구 분	내 용	추정예산비용(단위 : 억원)		비 고
단기 (1년)	▷ 이벤트형 일상 프로그램		1.00	3.70
	- 폴리마켓(연중)	1.00		
	▷ 이벤트형 축제 프로그램(1년/1회)		1.14	
	- 비엔날레 관련	0.50		
	- 먹거리 관련	0.10		
	- 전시관련	0.14		
	- 공연관련	0.40		
	▷ 인프라 설치		1.56	
- 조명 관련	0.32			
- 구조물 관련	1.00			
- 무대 및 부스 설치	0.24			
중기 (2년 ~ 3년)	▷ 이벤트형 일상 프로그램		2.40	7.40
	- 뉴라이프 관련(연중)	1.20		
	- 폴리마켓(연중)	1.20		
	▷ 이벤트형 축제 프로그램(1년/1회)		3.40	
	- 비엔날레 관련	0.80		
	- 먹거리 관련	0.70		
	- 전시관련	0.70		
	- 공연관련	1.20		
▷ 인프라 설치(보강 및 설치)		1.60		
- 조명 관련	0.40			
- 구조물 관련	0.70			
- 무대설치	0.50			
장기 (4년 ~ 5년)	▷ 이벤트형 일상 프로그램		2.80	8.88
	- 문화예술교육 관련(연중)	0.40		
	- 뉴라이프 관련(연중)	1.20		
	- 폴리마켓(연중)	1.20		
	▷ 이벤트형 축제 프로그램(1년/1회)		3.64	
	- 비엔날레 관련	1.00		
	- 먹거리 관련	0.72		
	- 전시관련	0.72		
- 공연관련	1.20			
▷ 인프라 설치(보강 및 설치)		2.44		
- 조명 관련	0.92			
- 구조물 관련	0.92			
- 무대설치	0.60			
합 계			19.98	

<※ 본 예산은 추정예산으로 사업추진 시 변경 될 수 있음>

■ 개략소요예산 산출근거

구 분	내용	산출근거
단기 (1년)	플리마켓(연중)	- 운영비<1년_12개월> : 약280만 x 12개월x 주 3회
	비엔날레 관련	- 초청비<1년/1회/30명> : 1인당 x 100만원 - 전시비<1년/1회> : 작품전시 및 대관료 : 1천만원 - 행사비<1년/1회> : 1천만원
	먹거리 관련	- 섭외비<1년/1회> : 500백만원 - 부대비용, 예비비<1년/1회> : 500만원
	전시관련	- 작품섭외비<1년/1회> : 800만원 - 대관료<1년/1회> : 300만원 - 부대비용, 예비비<1년/1회> : 300만원
	공연관련	- 섭외비<1년/1회> : 2,500만원 - 행사비용, 예비비<1년/1회> : 1,500만원
	인프라 설치	- 조명관련 ■ 거치대 설치 ▶ 재료비:1,800만원, 노무비:1,000만원, 경비:400만원 - 구조물관련 ■ 플리마켓 비막이 구조물 ▶ 재료비:2,000만원, 노무비:800만원, 경비:100만원 ■ 팝업스토어(1차) ▶ 재료비:3,000만원, 노무비:800만원, 경비:50만원 ■ 벽면 및 전시관련 구조물 ▶ 재료비:2,500만원, 노무비:700만원, 경비:50만원 - 무대 및 부스 설치 ■ 중앙 무대 설치 ▶ 렌탈비 : 1,400만원 ■ 부스 설치 ▶ 렌탈비 : 1,000만원
중기 (2년 ~ 3년)	뉴라이프 관련(연중)	- 단기 내역 x 2년
	플리마켓(연중)	
	비엔날레 관련	
	먹거리 관련	
	전시관련	
	공연관련	
장기 (4년 ~ 5년)	문화예술교육관련(연중)	- 중기내역 x 1.2(물가상승률)
	뉴라이프 관련(연중)	
	플리마켓(연중)	
	플리마켓(연중)	
	비엔날레 관련	
	먹거리 관련	
	전시관련	
	공연관련	
	인프라 설치	

<※ 본 예산은 추정산출근거로 사업추진 시 변경 될 수 있음>

■ 연차별 추진 계획

비 전	“ 청년라이프 ‘나다움’ 의 재발견 ”					
목 표	취향과 다양성으로 연결된 청년문화 활동 프로그램 개발					
사업명	1차 년도 단기사업 청년 예술 교육 및 공연 환경 기반 조성 3.70억		2, 3차 년도 중기사업 자생적 청년 예술 교육 및 공연 환경 구축 7.40억		4, 5차 년도 장기사업 지속가능한 청년 예술 교육 및 공연 환경 완성 8.88억	
	이벤트형 일상 프로그램	청년 라이프의 새로운 가치를 만들고 사회를 이끌어가는 원천 동력으로서의 문화의 창조적 가치를 지향 1.00억	청년 라이프의 가치를 풍부하게 하고 사회적으로 인정되는 모든 문화가치를 지향 2.40억	이벤트형 축제 프로그램	2.14억	4, 5차 년도 장기사업 지속가능한 청년 예술 교육 및 공연 환경 완성 8.88억
축제 관련 인프라	1.56억	3.40억	1.60억	3.64억	2.44억	

■ 연차별 주요 추진 일정

사업명	연구내용	추진 일정 (연도별)												비고
		1차년도				2, 3차년도				4, 5차년도				
		1/4	2/4	3/4	4/4	2/8	4/8	6/8	8/8	2/8	4/8	6/8	8/8	
이벤트형 일상 프로그램 (연간)	문화예술교육 관련													
	뉴라이프 관련													
	플리마켓													
이벤트형 축제 프로그램 (1년/1회)	비엔날레 관련													
	먹거리 관련													
	전시관련													
축제 관련 인프라	공연관련													
	조명 관련													
	구조물 관련 무대 및 부스 설치													

- 창의적 글로벌 ‘청년 예술가’ 의 발굴 청년문화시범 거리 조성은 1차년도 단기/2, 3차년도 중기/4, 5차년도 장기사업으로 나누어 시행
- 1차년도 단기사업 : 청년 라이프의 새로운 가치를 만들고 사회를 이끌어가는 원천 동력으로서의 문화의 창조적 가치를 지향
- 2, 3차년도 중기사업 : 청년 라이프의 가치를 풍부하게 하고 사회적으로

로 인정되는 모든 문화가치를 지향

- 4, 5차년도 중기사업 : 청년 라이프의 활동 기능을 유지할 수 있도록 사회적 쓰임과 활용을 만드는 문화의 지속 가능한 가치를 지향

○ 경성대 / 부경대 일대

■ 예술 공연형 일상 프로그램은 예술 공연 청년문화의 일상적 향유를 위한 프로그램

- 예술교육혁신 관련 순환적 예술교육, 예술전문가 육성, 예술전문 강의 프로그램은 예술 공연 기획 및 교육을 중심으로 활동 중인 단체 및 관련 대학 학과를 중심으로 계획 가능함.
- 순환적 예술교육 및 예술전문가를 통하여 청년을 중심으로 한 예술 공연 기획 및 교육 전문가를 양성하고, 예술전문 강의 프로그램 구축함으로써 예술 공연 중심의 청년문화를 계획 가능함.

예술교육 혁신 관련 계획



- 예술공연 지원 관련 예술 공연 관련사업, 예술 공연 멘토링제, 맞춤형 예술, 공연 컨설팅, 예술 공연 인턴십, 예술 공연 역량 인증제 프로그램은 관련 대학 산학협력을 통하여 예술 공연 지원을 시스템을 구축 계획이 가능함.
- 예술공연 관련 사업, 멘토링, 인턴십 등의 프로그램은 공모사업을 통하여 운영이 가능하며 관련 대학과의 협력을 통하여 계획 가능함

예술공연 지원 관련 계획



2020 ACTIVEART PROJECT  
**공연예술 멘토링 클래스**

오디션 참가자 모집

접수기간 : 02.17(월)~03.06(금)  
 오디션 : 03.12(목) 14시~17시

신청대상 : 멘토링클래스 참가를 희망하는 장애청소년 및 성인(개인/팀)  
 심사장소 : 강남장애인복지관 4층 강당  
 심사분야 : 악기 연주, 보컬, 무용 등 (장르, 형태 제한 없음)  
 심사내용 : 음악성, 전달력, 곡의 이해도, 무대매너, 의사소통  
 선발차 지원 내용 : 연2회 이상 기획공연 참여, 멘토링 육성 클래스 참여기회 제공

신청방법 : 이메일 제출(activeart01@hanmail.net) 또는 직접방문  
 - 강남장애인복지관 홈페이지 자료실 '오디션 참가 신청서' 다운로드  
 - 오디션 참여시 자유곡 2곡 준비  
 - 최종 선발자 개별 통보

문의 : 문화예술팀 김윤미 02-560-8230

44 개의 기관이 특성을 살린 문화예술교육 프로그램을 운영할 수 있는 기회 99

**2019 문화예술교육사 인턴십 지원사업**

문화예술교육사 지원사업  
 인턴십 지원사업 및 문화예술교육사 인턴십 지원사업  
 프로그램 기획·개발 및 운영 지원!

직무담당자는 인턴직을 맡고 급여 지원 없이  
 문화예술교육사로서 인턴십 지원사업 참여

2019년 문화예술교육사 인턴십 지원사업 참여  
 대상으로 청년 문화예술교육사로서 인턴십으로 채용되어,  
 문화예술교육사로서 참여 및 지역 문화사업에 특성을 살린  
 문화예술교육 프로그램 기획·운영을 지원한다.

**일 사업 목적**

- 1. 문화예술교육사 인턴십 지원사업의 목적을 달성
- 2. 문화예술교육사 인턴십 지원사업의 목적을 달성
- 3. 문화예술교육사 인턴십 지원사업의 목적을 달성

**일 시간 기간**  
 2019년 1월 ~ 12월

**일 지원 내용**  
 문화예술교육사 인턴십 지원사업의 목적을 달성

**일 지원 자격**  
 문화예술교육사 지원사업에 지원한 후 문화예술교육사로서 인턴십으로  
 채용된 청년 문화예술교육사로서 참여 및 지역 문화사업에 특성을 살린  
 문화예술교육 프로그램 기획·운영을 지원한다.

**2021 시각예술분야 멘토링클래스 2기 멘티모집**

강남장애인복지관 2021년 시각예술분야 멘토링 클래스 2기는 도자 공예 멘토와의 협업을 통한 매체확장을 목표로 합니다.

**접수기간**  
 2021 09 17 Fri - 09 30 Thu

**참여신청서 제출**  
 activeart01@hanmail.net

**문의**  
 02 560 8251

**모집대상**  
 현재 시각예술분야 전문작가로 활동 중이며 매체 확장을 계획하는 장애예술인 (개인 1회 이상)

**모집부문 및 모집정원**  
 • 도자 공예 부문 멘티 6명 / 멘토 : 재인화 작가

**신청방법**  
 • 참여신청서 제출 홈페이지 게시된 참여신청서 다운로드 후 기간 내 이메일로 제출 (개인전 참여 증명자료 제출 필수) activeart01@hanmail.net  
 • 참여신청서 검토 후 개별 연락

**참여혜택**  
 • 강남장애인복지관 시각예술분야 멘토링클래스 3년 이내 참여자의 참여비율 50% 지원  
 • 2021 멘토링클래스 2기 기획전시 참여

**참여비용**  
 멘토링클래스 1시간 참여비율 3000원 / 10회가 (20시간) 참여 필수

Active Art 강남장애인복지관

- 예술공연 네트워크 관련 예술공연 전문가 멘토 풀 구축, 예술공연 멘토 제 구축, 예술공연 관련기관 구축 프로그램은 관련 인터넷 플랫폼을 활용한 시스템을 구축 계획이 가능함.

예술공연 지원 관련 계획



- 예술공연형 축제 프로그램은 예술공연과 관련한 청년문화 축제 향유를 위한 프로그램

- 예술 공연 스타트업 관련 예술 공연 스타트업 홍보부스, 예술 공연 스타트업 체험부스, 예술 공연 스타트업 박람회 프로그램은 대상지의 거리 공간을 활용하여 축제 시 활용

예술 공연 스타트업 관련 계획



- 예술 공연 콘테스트 대회 관련 예술 공연 동아리 콘테스트 대회, 예술 공연 아이디어 대회, 예술 공연 비즈니스 모델 대회, 온라인 예술공연 아이디어 대회 프로그램은 대상지의 거점 공간을 활용하여 축제시 활용

예술 공연 콘테스트 대회 관련 계획



- 예술 공연 홍보/전시 관련 예술 공연 동아리 아이템전시, 예술 공연 스타트업 단체 홍보, 청년 예술 공연 성과 홍보 프로그램은 대상지의 거점 공간을 활용하여 축제 시 활용

예술 공연 홍보/전시 관련 계획



- 예술 공연 체험행사 관련 예술 공연 관련 체험행사, 예술 공연 메타버스 체험, 예술 공연 VR콘텐츠 체험, 실험 예술 공연 전시 프로그램은 대상지의 거점 공간을 활용하여 축제 시 활용

예술 공연 체험행사 관련 계획



# 청년활동 프로그램



## 예술공연형 일상프로그램

- 예술 교육혁신 관련
- 예술 공연 지원 관련
- 예술 공연 네트워크 관련

## 예술 공연형 축제 프로그램

- 예술 공연 스타트업 관련
- 예술 공연 콘테스트 대회 관련
- 예술 공연 홍보/전시 관련
- 예술 공연 체험행사 관련

■ 개략소요예산

구분	내용	추정예산비용(단위 : 억원)		비고
단기 (1년)	▷ 예술 공연형 일상 프로그램(연간)		1.95	7.10
	- 예술 교육혁신 관련	0.45		
	- 예술 공연 지원 관련	1.05		
	- 예술 공연 네트워크 관련	0.45		
	▷ 예술 공연형 축제 프로그램(1년/1회)		3.45	
	- 예술 공연 스타트업 관련	0.90		
	- 예술 공연 콘테스트 대회 관련	1.00		
	- 예술 공연 홍보/전시 관련	0.40		
	- 예술 공연 체험행사 관련	1.15		
	▷ 축제 관련 인프라 설치		1.70	
- 조명 관련	0.40			
- 구조물 관련	1.00			
- 무대 및 부스 설치	0.30			
중기 (2년 ~ 3년)	▷ 예술 공연형 일상 프로그램(연간)		3.90	14.20
	- 예술교육혁신 관련	0.90		
	- 예술공연 지원 관련	2.10		
	- 예술공연 네트워크 관련	0.90		
	▷ 예술 공연형 축제 프로그램(1년/1회)		6.90	
	- 예술 공연 스타트업 관련	1.80		
	- 예술 공연 콘테스트 대회 관련	2.00		
	- 예술 공연 홍보/전시 관련	0.80		
	- 예술 공연 체험행사 관련	2.30		
	▷ 축제 관련 인프라 설치(보강 및 설치)		3.40	
- 조명 관련	0.80			
- 구조물 관련	2.00			
- 무대 및 부스 설치	0.60			
장기 (4년 ~ 5년)	▷ 예술 공연형 일상 프로그램(연간)		4.68	17.04
	- 예술교육혁신 관련	1.08		
	- 예술공연 지원 관련	2.52		
	- 예술공연 네트워크 관련	1.08		
	▷ 예술 공연형 축제 프로그램(1년/1회)		8.28	
	- 예술 공연 스타트업 관련	2.16		
	- 예술 공연 콘테스트 대회 관련	2.40		
	- 예술 공연 홍보/전시 관련	0.96		
	- 예술 공연 체험행사 관련	2.76		
	▷ 축제 관련 인프라 설치(보강 및 설치)		4.08	
- 조명 관련	0.96			
- 구조물 관련	2.40			
- 무대 및 부스 설치	0.72			
합 계		38.34		

<※ 본 예산은 추정예산으로 사업추진시 변경 될 수 있음>

■ 개략소요예산 산출근거

구분	내용	산출근거
단기 (1년)	예술 교육혁신 관련(연중)	- 운영비<1년_12개월> : 약85만 x 12개월 x 월 4회 - 대관료<1년> : 420만원
	예술 공연 지원 관련(연중)	- 지원비<1년/2회/50명> : 1인당 x 200만원 - 워크숍, 행사비<1년/1회> : 500만원
	예술 공연 네트워크 관련(연중)	- 네트워크 활동비<8개단체> : 8개 단체 x 500만원 - 워크숍, 행사비<1년/1회> : 500만원
	예술 공연 스타트업 관련	- 전시부스 설치 ▶ 렌탈비 : 3,000만원 - 전시 설치비 : 3,000만원 - 대관료: 1,000만원 - 부대비용, 예비비 : 2,000만원
	예술 공연 콘테스트 대회 관련	- 공연장 대관료: 2,000만원 - 콘테스트 행사비: 4,000만원 - 초청인사 비용, 심사비용: 3,000만원 - 부대비용, 예비비 : 1,000만원
	예술 공연 홍보/전시 관련	- 전시부스 설치 ▶ 렌탈비 : 2,000만원 - 전시 및 시스템 설치비 : 2,000만원
	예술 공연 체험행사 관련	- 공연장 대관료: 2,000만원 - 체험 및 VR관련 시스템 설치비: 3,000만원 - 장비대여 : 2,000만원 - 초청인사 비용 : 1,000만원 - 부대비용, 예비비 : 3,500만원
	인프라 설치	- 조명관련 ■ 거치대 설치 ▶ 재료비:2,500만원, 노무비:1,000만원, 경비:500만원 - 구조물관련 ■ 거점센터 임대료 : 2,000만원 ■ 거점센터 리모델링 : 8,000만원 - 무대 및 부스 설치 ■ 중앙 무대 설치 ▶ 렌탈비 : 1,400만원 ■ 부스 설치 ▶ 렌탈비 : 1,600만원
중기 (2년 ~ 3년)	예술 교육혁신관련(연중)	- 단기 내역 x 2년
	예술 공연 지원 관련(연중)	
	예술 공연네트워크관련(연중)	
	예술 공연 스타트업 관련	
	예술 공연 콘테스트 대회 관련	
	예술 공연 홍보/전시 관련	
	예술 공연 체험행사 관련	
인프라 설치		
장기 (4년 ~ 5년)	문화예술교육 관련(연중)	- 중기 내역 x 1.2(물가상승률)
	뉴라이프 관련(연중)	
	플리마켓(연중)	
	플리마켓(연중)	
	비엔날레 관련	
	먹거리 관련	
	전시관련	
	공연관련	
	인프라 설치	

<※ 본 예산은 추정산출근거로 사업추진 시 변경 될 수 있음>

■ 연차별 추진 계획

비 전	창의적 글로벌 ‘청년 예술가’의 발굴					
목 표	예술교육 및 공연을 통한 청년 예술가 양성 및 청년 예술 활동 프로그램 개발					
사업명	1차 년도 단기사업		2, 3차 년도 중기사업		4, 5차 년도 장기사업	
	청년 예술 교육 및 공연 환경 기반 조성		자생적 청년 예술 교육 및 공연 환경 구축		지속가능한 청년 예술 교육 및 공연 환경 완성	
	7.10억		14.20억		17.04억	
예술 공연형 일상 프로그램	청년예술 교육 및 공연 환경의 새로운 가치를	1.95억	청년예술 교육 및 공연 환경의 가치를 풍부하게	3.90억	청년예술 교육 및 공연 환경의 활동 기능을 유지할 수	4.68억
예술 공연형 축제 프로그램	만들고 사회를 이끌어가는 원천	3.45억	하고 사회적으로 인정되는 모든	6.90억	있도록 사회적 쓰임과 활용을	8.28억
축제 관련 인프라	동력으로서의 문화의 창조적 가치를 지향	1.70억	문화가치를 지향	3.40억	만드는 문화의 지속 가능한 가치를 지향	4.08억

■ 연차별 주요 추진 일정

사업명	연구내용	추진 일정 (연도별)												비고
		1차년도				2, 3차년도				4, 5차년도				
		1/4	2/4	3/4	4/4	2/8	4/8	6/8	8/8	2/8	4/8	6/8	8/8	
예술 공연형 일상 프로그램 (연간)	예술 교육혁신 관련													
	예술 공연 지원 관련													
	예술 공연 네트워크 관련													
예술 공연형 축제 프로그램 (1년/1회)	예술 공연 스타트업 관련													
	예술 공연 콘테스트													
	대회 관련													
	예술 공연 홍보/전시 관련													
축제 관련 인프라	예술 공연 체험행사 관련													
	조명 관련													
	구조물 관련													
	무대 및 부스 설치													

- 창의적 글로벌 ‘청년 예술가’의 발굴 청년문화시범 거리 조성은 1차년도 단기/2, 3차년도 중기/4, 5차년도 장기사업으로 나누어 시행

- 1차년도 단기사업 : 청년예술 교육 및 공연 환경의 새로운 가치를 만들고 사회를 이끌어가는 원천 동력으로서의 문화의 창조적 가치를 지향
- 2, 3차년도 중기사업 : 청년예술 교육 및 공연 환경의 가치를 풍부하게 하고 사회적으로 인정되는 모든 문화가치를 지향
- 4, 5차년도 중기사업 : 청년예술 교육 및 공연 환경의 활동 기능을 유지할 수 있도록 사회적 쓰임과 활용을 만드는 문화의 지속 가능한 가치를 지향

○ 영도 일대

■ 예술문화마을형 일상 프로그램은 청년예술가 문화의 일상적 향유를 위한 프로그램

- 예술 협치 기반구축 관련 공유소통 플랫폼 개발, 예술협치 위원회 구축, 공공, 민간 단체협력 구축 프로그램은 지역을 중심으로 활동 중인 청년 예술가를 대상으로 계획 가능함.
- 또한 예술 협치 기반구축 프로그램은 청년예술가의 창작 활동을 일반 대중 및 지역민과의 교류를 통하여 대중화함으로서 청년문화의 확장된 개념으로 계획 가능함.

예술 협치 기반구축 관련 계획



- 인프라 개선 및 확충 관련 예술창작/발표/환경개선, 도시재생사업과 연계, 예술 협동조합 인큐베이팅, 공간활용 예술마을조성 프로그램 개발은 청년예술가의 창작의 기회 및 활성화하기 위하여 창작 여건을 개선하고 지원하기 위한 계획.
- 또한 정기적으로 청년예술가의 창작품을 공유함으로써 예술작품의 대중화 프로그램으로 계획 가능함.
- 이와 아울러 공간활용 예술마을조성은 현재 대상지의 유휴공간(선용품창고)를 리모델링하여 청년예술가의 작업실 및 문화공간으로 계획함으로써 청년예술가를 위한 마을 조성이 가능함.

예술 협치 기반구축 관련 계획



전북 전주 살레문화 예술촌 전경<예시>

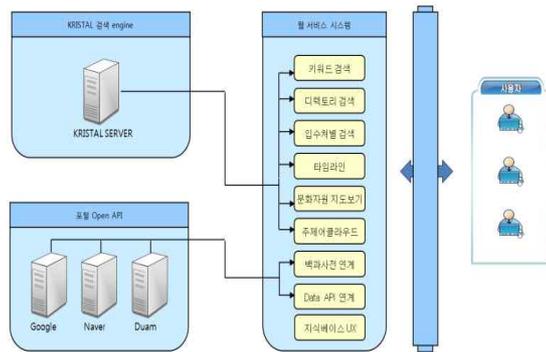


전북 전주 살레문화 예술촌 내부<예시>



- 예술 브랜드 개발 관련 지원센터 프로그램 개발, 대표축제와 연계 개발, 특화 프로그램 개발은 청년예술가의 지원 및 자부심 고취 등 창작 여건을 개선하고 지원하기 위한 계획.
- 또한 예술마을의 브랜드를 개발함으로써 예술창작품의 적극적 홍보 및 대중과의 소통을 공유함으로써 예술작품의 대중화 계획 가능함.
- 문화예술지원 관련 예술 문화자원 DB구축, 대외 협력 교류 활성화 프로그램 개발은 청년예술가 활동 지원 및 문화자원을 데이터화 하여 지속 발전 가능한 예술촌 형성을 위한 계획.

예술 브랜드 개발 및 문화예술지원 관련 계획



■ 예술문화마을형 일상 축제 프로그램은 청년예술가와 대중과 공유 소통하는 축제 향유를 위한 프로그램

- 거리 예술제 관련 그림그리기 대회, 설치미술전, 그래피티/라이브페인팅, 거리페레이드 프로그램은 청년예술가의 재능을 지역민 및 대중에게 홍보함으로써 예술 문화마을의 정체성을 공고히 함.

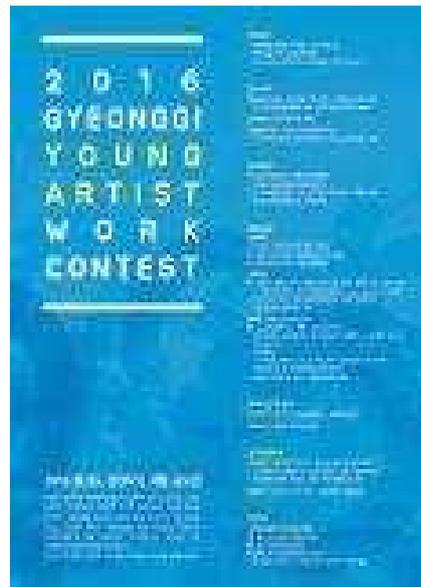
거리예술제 관련 계획



- 홍보/전시 관련 분야별 작품 콘테스트 프로그램은 청년예술가의 창작품을 대중에게 평가 받음으로써 청년예술가의 창작 의지를 공고히 함.

- 예술장터 관련 예술품 전시/판매, 아트마켓/팝업스토어, 푸트스트리트, 푸드트럭 프로그램은 청년예술가의 창작품 온/오프라인 마켓을 통한 판매 및 지역 먹거리와 연계한 축제 계획 가능함.

홍보/전시 및 예술장터 관련 계획



- 공연행사 관련 버스킹 및 문화공연, 뮤지컬 공연 퍼포먼스, 도심거리 나이트, 문화콘서트(북콘서트 등) 프로그램을 통하여 예술문화마을을 홍보하고 정체성 확보를 공고히 함으로서 청년예술가의 창작터로 대중에게 인식하게 함.

거리예술제 관련 계획



# 청년활동 프로그램



예술문화마을 일상 프로그램
예술 협치 기반구축
인프라 개선 및 확충
예술 브랜드 개발
문화예술 자원

예술문화마을 축제 프로그램
거리 예술제
홍보/전시
예술장터
공연 행사

■ 개략소요예산

구분	내용	추정예산비용(단위 : 억원)		비고
단기 (1년)	▷ 예술문화마을 일상 프로그램(연간)		22.30	
	- 예술 협치 기반구축	0.80		
	- 인프라 개선 및 확충	20.30		
	- 예술 브랜드 개발	0.60		
	- 문화예술 자원	0.60		
	▷ 예술문화마을 축제 프로그램(1년/1회)		3.45	
	- 거리 예술제	0.80		
	- 홍보/전시	0.30		
	- 예술장터	0.80		
	- 공연행사	1.50		
	▷ 축제 관련 인프라 설치		2.00	
	- 조명 관련	0.50		
- 구조물 관련	1.20			
- 무대 및 부스 설치	0.30			
중기 (2년 ~ 3년)	▷ 예술문화마을 일상 프로그램(연간)		5.50	2년 예산
	- 예술 협치 기반구축	1.00		
	- 인프라 개선 및 확충	3.00		
	- 예술 브랜드 개발	0.80		
	- 문화예술 자원	0.70		
	▷ 예술문화마을 축제 프로그램(1년/1회)		4.50	
	- 거리 예술제	1.00		
	- 홍보/전시	0.50		
	- 예술장터	1.00		
	- 공연행사	2.00		
	▷ 축제 관련 인프라 설치(보강 및 설치)		2.40	
	- 조명 관련	0.50		
- 구조물 관련	1.20			
- 무대 및 부스 설치	0.70			
장기 (4년 ~ 5년)	▷ 예술문화마을 일상 프로그램(연간)		4.70	2년 예산
	- 예술 협치 기반구축	1.00		
	- 인프라 개선 및 확충	3.00		
	- 예술 브랜드 개발	0.80		
	- 문화예술 자원	0.70		
	▷ 예술문화마을 축제 프로그램(1년/1회)		6.50	
	- 거리 예술제	1.20		
	- 홍보/전시	3.30		
	- 예술장터	1.00		
	- 공연행사	1.00		
	▷ 축제 관련 인프라 설치(보강 및 설치)		3.20	
	- 조명 관련	0.70		
- 구조물 관련	1.50			
- 무대 및 부스 설치	1.00			
합 계			54.55	

<※ 본 예산은 추정예산으로 사업추진시 변경 될 수 있음>

■ 개략소요예산 산출근거

구분	내용	산출근거
단기 (1년)	예술 협치 기반구축	- 운영비<1년> : 약200만 x 12개월 - 플랫폼 개발 : 5,600만원
	인프라 개선 및 확충	- 임대보증료<5개동 x 1억원>-임대료<5개동 x 12개월 x 500만원> - 리모델링 비용<5개동 x 24,600만원>
	예술 브랜드 개발	- 브랜드 개발비 : 4,000만원 - CI, BI개발 : 2,000만원
	문화예술 자원	- 예술자원 개발 : 2,000만원 - 플랫폼 개발 : 4,000만원
	거리 예술제	- 초청 섭외비: 4,000만원 - 행사비: 2,000만원 - 부대비용, 예비비 : 2,000만원
	홍보/전시	- 전시부스 설치 ▶렌탈비 : 1,000만원 - 전시 및 시스템 설치비 : 2,000만원
	예술장터	- 전시부스 설치 ▶렌탈비 : 2,000만원 - 시스템 설치비: 3,000만원 - 작품전시 등 : 2,000만원 - 부대비용, 예비비 : 1,000만원
	공연행사	- 예술공연 관련 작가 섭외비 : 3,500만원 - 예술공연 단체 섭외비 : 3,500만원 - 홍보비 : 1,000만원 - 장비 렌탈비 : 2,000만원<음향 등> - 오픈스튜디오 : 3,000만원 - 부대비용, 예비비 : 2,000만원
	인프라설치	- 조명관련 ■ 거치대 설치 ▶재료비:3,000만원, 노무비:1,500만원, 경비:500만원 - 구조물관련 ■ 공연관련 비막이 구조물 ▶재료비:5,500만원, 노무비:1,000만원, 경비:500만원 ■ 벽면 및 전시관련 구조물 ▶재료비:3,500만원, 노무비:1,000만원, 경비:500만원 - 무대 및 부스 설치 ■ 중앙 무대 설치 ▶렌탈비 : 1,400만원 ■ 부스 설치 ▶렌탈비 : 1,600만원
중기 (2년 ~ 3년)	예술 협치 기반구축	- 단기 내역 x 2년
	인프라 개선 및 확충	-임대료
	예술 브랜드 개발	- 단기 내역 x 2년
	문화예술 자원	
	거리 예술제	
	홍보/전시	
	예술장터	
	공연행사	
인프라설치		
장기 (4년 ~ 5년)	예술 협치 기반구축	- 중기 내역 x 1.2(물가상승률)
	인프라 개선 및 확충	-임대료
	예술 브랜드 개발	- 중기 내역 x 1.2(물가상승률)
	문화예술 자원	
	거리 예술제	
	홍보/전시	
	예술장터	
공연행사		
인프라설치		

<※ 본 예산은 추정산출근거로 사업추진 시 변경 될 수 있음>

■ 연차별 추진 계획

비 전	모두의 문화예술 창작터 ‘영도예술문화마을’ 발굴					
목 표	지역특화문화 재생 및 활성화를 통한 청년 예술 활성화					
사업명	1차 년도 단기사업		2, 3차 년도 중기사업		4, 5차 년도 장기사업	
	청년예술가 창작환경 기반 조성		자생적 청년예술가 창작환경 구축		지속가능한 청년예술가 창작환경 완성	
	27.75억		12.40억		14.40억	
예술문화 마을형 일상 프로그램	청년 예술가의 새로운 가치를 만들고 사회를 이끌어가는 원천 동력으로서의 문화의 창조적 가치를 지향	22.30억	청년예술가 삶의 가치를 풍부하게 하고 사회적으로 인정되는 모든 문화가치를 지향	5.50억	청년예술가의 활동 기능을 유지할 수 있도록 사회적 쓰임과 활용을 만드는 문화의 지속 가능한 가치를 지향	4.70억
예술문화 마을형 축제 프로그램		3.45억		4.50억	6.50억	
축제 관련 인프라		2.00억		2.40억	3.20억	

■ 연차별 주요 추진 일정

사업명	연구내용	추진 일정 (연도별)												비고
		1차년도				2, 3차년도				4, 5차년도				
		1/4	2/4	3/4	4/4	2/8	4/8	6/8	8/8	2/8	4/8	6/8	8/8	
예술문화마을 일상 프로그램 (연간)	예술 협치 기반구축													
	인프라 개선 및 확충													
	예술 브랜드 개발													
	문화예술 자원													
예술문화마을 축제 프로그램 (1년/1회)	거리 예술제													
	홍보/전시													
	예술장터													
	공연행사													
인프라 시설	조명 관련													
	구조물 관련													
	무대 및 부스 설치													

- ‘영도예술문화마을’ 청년문화시범 거리 조성은 1차년도 단기/2, 3차년도 중기/4, 5차년도 장기사업으로 나누어 시행
- 1차년도 단기사업 : 청년 예술가의 새로운 가치를 만들고 사회를 이끌어가는 원천 동력으로서의 문화의 창조적 가치를 지향
- 2, 3차년도 중기사업 : 청년예술가 삶의 가치를 풍부하게 하고 사회적으로 인정되는 모든 문화가치를 지향
- 4, 5차년도 중기사업 : 청년예술가의 활동 기능을 유지할 수 있도록 사회적 쓰임과 활용을 만드는 문화의 지속가능가치를 지향

## □ 재원계획

### ■ 재원투입계획

- 청년문화 육성 거점지역 조성 사업과 관련한 재원투입 계획은 단기, 중/장기(2년씩)계획으로 나누어 시행토록 함.
- 단기 사업의 경우 프로그램의 발굴과 정착과 인프라 시설의 신설 등에 집중적으로 재원투입 예정임.
- 중/장기 사업의 경우 프로그램의 정착과 신규 프로그램의 개발, 인프라 시설의 재정비 등에 재원투입 예정임.
- 단기사업

총사업비	38.55		
대상지	서면 / 전포 일대	경성대 / 부경대 일대	영도 일대
재원규모	3.70	7.10	27.75
비고	총사업비의 약9.6%	총사업비의 약18.4%	총사업비의 약72.0%

### - 중·장기사업

총사업비	74.32		
대상지	서면 / 전포 일대	경성대 / 부경대 일대	영도 일대
재원규모	16.28	31.24	26.80
비고	총사업비의 약21.9%	총사업비의 약42.1%	총사업비의 약36.0%

- 조성 사업은 하드웨어적(시설물) 측면과 소프트웨어(콘텐츠)측면으로 나눌 수 있는데 하드웨어의 경우 중앙정부로 부터 예산의 일정부분을 지원 받아 사업을 실시하고 있지만, 콘텐츠 사업의 경우 예산을 지원받는

경우는 미비한 실정임.

- 일반적으로 조성사업의 경우 일부 대기업에서 후원하는 시설조성을 제외하고 거점지역 조성사업에 공공기업이나 민간으로부터 재원을 조달한 경우는 없음.
- 최근 부산시의 예산을 고려해 볼 때 시설의 일부 설치 작업에 소요되는 재원은 자체적으로 확보하는 것이 가능하나 많은 예산이 소요되는 시설물 사업의 경우 이를 자체적으로 재원을 확보하는 것은 어려운 실정임.
- 이와 유사한 타 시도의 시범거리 조성 사업의 추진 현황을 살펴보면, 대부분 국비보다는 시비로 재원을 조달할 예정에 있음.
- 이를 종합적으로 검토해 볼 때, 단기, 중·장기 조성사업에 소요되는 재원의 경우 중앙정부로부터 일부 지원은 가능하며, 부산시 자체 예산의 지원 받아 시범거리 조성 사업을 추진하는 것이 타당할 것으로 판단됨.
- 하지만 현재 시범거리 조성 사업에서 중앙정부로부터 예산지원이 기대에 미치지 못하여 향후 타 지역의 유사 시범거리 조성사업이 증가하고 있음에 따라 중·장기적인 재원 확보의 경우, 중앙정부로부터의 지원을 유도할 수 있는 방안을 고려할 필요성이 있음.

#### ■ 재원조달계획

- 청년문화 육성 거점지역 조성 사업과 관련한 재원조달 방안으로는 중앙정부로부터 조달하는 방법, 공공기업이나 민간으로부터 차입하여 조달하는 방법, 지자체(區)자체적으로 예산을 조달하는 방법과 부산시에서 재원을 조달하는 방법을 검토할 수 있음.
- 국가 공모사업의 전환과 지속적인 추가 확대
  - 지자체 재정여건의 열악으로 자체 재정 투자의 어려움에 따라 참여 정부 시절 등장한 국가 공모사업의 국비지원 방식
  - 청년문화 시범지역에 대한 구체적인 사업계획을 바탕으로 한 공모사업 신청을 통해 재원을 확보하는 방식
- 지자체의 역량과 지역 청년의 역할 중요성
  - 지자체간 아이디어 경쟁을 통한 국비 확보의 우위 선점은 자생적 기반의 주체가 되는 청년들의 의견 및 참여를 유도하여 지역의 특성에 맞는, 청년들의 요구에 부합하는 공모사업을 발굴함으로써 사업의 실효성을 증진시켜야 함
- 국비지원방식의 새로운 패러다임에 대응하기 위한 부산시 전략적인 접근방안 필요

- 타 지자체보다 경쟁 우위를 점하기 위해 시의원·공무원간 협업과 지속적인 데이터 구축을 통해 국가공모 사업유치를 위한 부산시만의 대응전략 마련이 필요한 상황
- 또한, 정부의 일방적인 기부금, 보조금 형식의 사업분배 방식에서 공모사업신청으로 변경되면서 부산시만의 차별화된 대응방안 도출과 국가 예산 확보를 통해 지역경제활성화를 도모할 수 있는 전략적 접근이 필요
- 지자체의 재원 확보 방안
  - 지자체의 재원은 지방세, 세외수입, 지방채, 지역개발자금으로 구성
  - 지방세의 경우 세수안전성, 지역성, 보편성, 효율성의 측면을 볼 때 안정적으로 재원 확보가 가능하며 긴급 재원확보 시 용이함
- 민간 재원 확보 방안
  - 리스, 아웃소싱, 민자유치, 프로젝트 파이낸싱(PF)
  - 고정자본의 유동성을 제고할 수 있는 리스를 활용함으로써 인프라 투자에 대한 재정 부담을 완화할 수 있음.
  - 통상적인 민간위탁의 한계를 인식하고 보다 전략적으로 민간기업이 사용하는 아웃소싱 차원까지 활성화시킬 수 있음.
  - 민간자본에 대해서는 정부발주사업과 같이 다각적인 시각에서 접근되었지만 민간주도의 민자유치 사업 추진방향으로 전환되어야 함.
  - 해당 사업만을 담보로 재원을 조달하는 프로젝트 파이낸싱(PF) 기법이 새로운 SOC 투자재원 동원방식으로 부각되고 있음.

## □ 운영계획수립

### ■ 기본방향

- 모든 청년 이용자들이 쉽게 이용할 수 있는 청년문화 거점 지역 조성은 전문가적 능력이 있는 운영관리자를 통해 체계적인 운영계획을 수립하여야 함.
- 청년문화 거점 지역 조성은 계획 및 개발, 관리에 있어서 청년, 지역민, 소상공인 등의 적극적인 참여를 유도할 수 있는 세부적이고 구체적인 계획수립 요구.
- 지속적이고 체계적인 지원과 관심을 위해서 관할 지자체에서는 맞춤형 정책수립이 필요함.

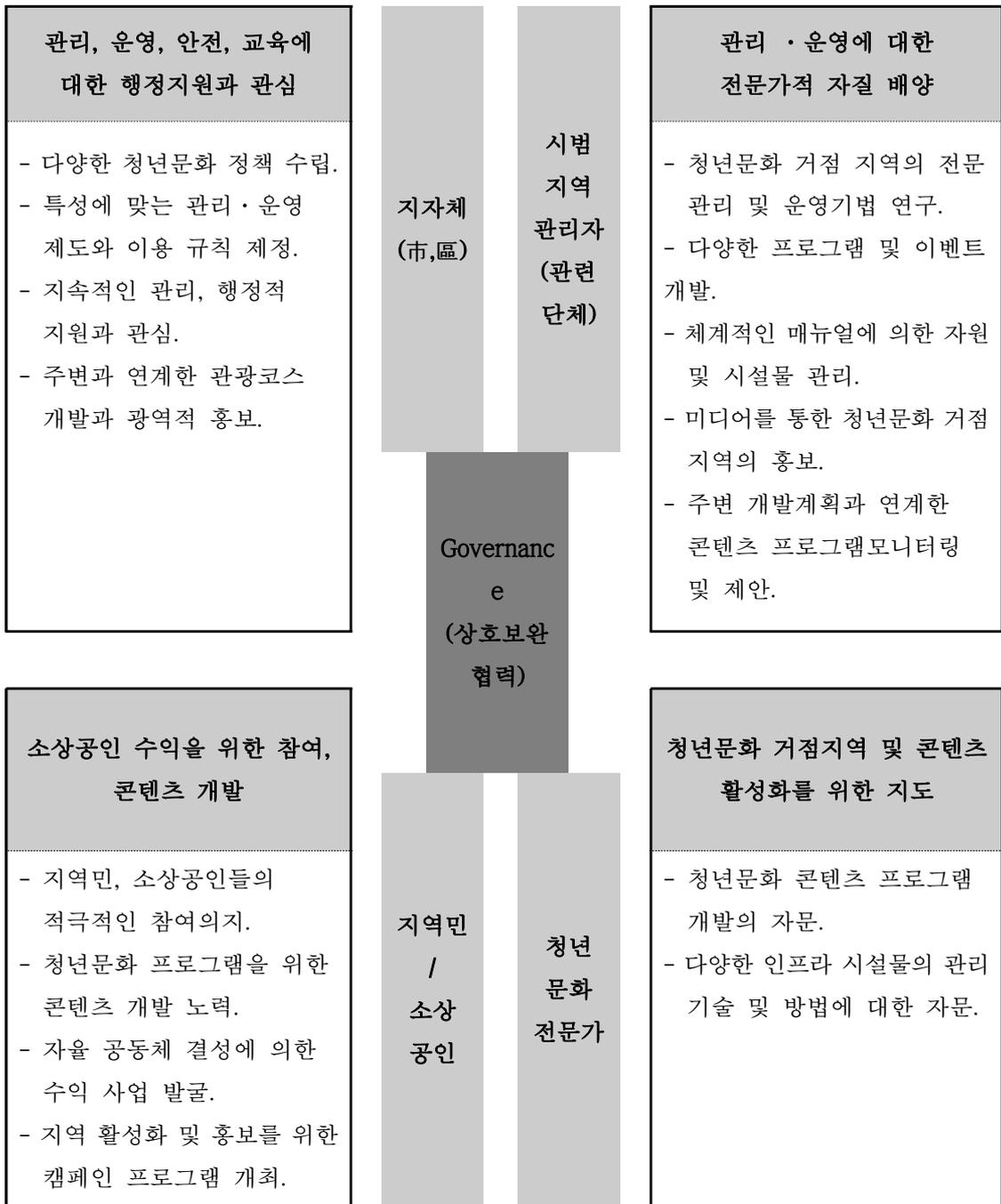
- 청년 관련 정책 및 문화 전문가를 통한 다양한 정보와 의견, 조언을 수렴하여 반영하여야 함.

#### ■ 협의체(Governance) 구성

- 청년문화 거점 지역 조성의 관리 및 운영자, 지자체, 지역주민, 소상공인, 전문가(청년문화 관련 단체, 청년문화 전문가 등)로 구성된 상호보완의 협력 관계를 가지는 협의체(Governance)를 구성하여 지속적인 모니터링을 실시.
- 지자체
  - 다양한 청년 문화 관련 정책 수립과 청년문화 거점 지역의 특성에 맞는 관리·운영제도 및 이용규칙조례 제정
  - 지속적인 관리 및 행정적 지원과 관심
  - 청년문화 거점 지역 조성에 대한 광역적 홍보에 적극 동참.
- 시범 지역 관리자
  - 전문 관리 및 운영기법 연구를 통한 다양한 콘텐츠 프로그램 및 이벤트 개발.
  - 체계적인 매뉴얼에 의한 청년문화 콘텐츠 및 인프라 시설물 관리.
  - 미디어 등각종 매체를 통한 전사적 마케팅(Total marketing System)<sup>1)</sup> 및 홍보.
  - 주변 개발계획과 연계한 콘텐츠 프로그램 모니터링 및 제안.
- 지역주민, 소상공인
  - 상인 소득을 위한 적극적인 참여 의지 필요.
  - 청년문화 거점 지역 관리자와 협력하여 프로그램 및 콘텐츠 개발 노력 필요.
  - 자율공동체를 통한 수익사업 발굴.
  - 지역 활성화 및 홍보를 위한 캠페인 프로그램 개최.
- 청년문화 전문가
  - 청년문화 거점 지역 프로그램 콘텐츠 개발의 자문.
  - 다양한 인프라 시설물의 관리 기술 및 방법에 대한 자문.

---

1) 전사적 마케팅(Total marketing System) : 모든 임직원인 마케팅 마인드로 무장해서 모두가 마케팅 활동에 참여하는 것.



■ 상품화 전략

- 청년문화 거점 지역을 테마로 한 여행상품을 개발하고, 주변관광지와 연계한 관광여행 상품 개발 가능.
- 청년문화 거점 지역의 홍보를 위한 단체관광코스 개발로 이용의 편리성 제공.
- 지역 내 청년문화 거점 지역 안내소, 해설사 및 상인을 육성하여 경쟁력 있는 프로그램 개발을 통하여 고용창출 및 지역경제 활성화에 기여.

## □ 경제적 파급효과

### ■ 경제 파급효과 분석모형<sup>2)</sup>

- 지역경제 파급효과를 분석하는 모형은 매우 다양하며, 기존의 지역경제 모형으로는 계량경제 모형(economic model), IO(input-output model)모형, 선형계획법(linearprogram method), 수출기반모형(export-based model)등과 같은 부분균형체계모형(partial equilibrium framework)의 모형들이 정책이나 계획분야의 분석수단으로 많이 활용되어 왔음
- 본 연구에서는 다 지역 산업연관 모형을 사용하도록 함

#### 1) 다지역 산업연관 모형

- 투입산출모형은 산업의 구분이 지역별로 분류되지 않았기 때문에 산업 제품에 대한 수요의 변화가 지역경제에 미치는 영향이 측정될 수 없음
- 투입산출모형이 지역경제에 대해 의미 있는 분석 및 예측방법이 되기 위해서는 지역의 개념, 즉 공간의 개념이 고려되어야 함.
- 투입산출모형이 지역모형이 되기 위해서는 다음과 같이 지역의 특성이 투입 산출표에 반영함
  - 첫째는 생산구조의 지역특성임. 전국 투입산출표로부터 계산되는 산업간 투입계수는 각 지역의 산업간 투입계수의 전국 평균으로 볼 수 있다. 따라서 지역의 투입계수는 전국의 투입계수와 유사할 수도 또는 상당한 차이를 보일 수도 있으므로 이러한 특성이 모형에 반영되어야 함
  - 둘째는 지역의 개방성임. 이는 지역간 상품의 흐름 즉, 지역간 교역을 의미함. 지역간 교역에 의해 지역간 상호 연관관계는 나타나므로 정확한 지역경제 분석을 위해서는 이러한 지역의 개방성이 모형에 반영되어야 함
- 다 지역 산업연관모형을 적용하기 위해서는 분석지역을 포함한 다 지역 투입 산출표 작성이 선행되어야 함

### ■ 지역경제 파급효과 분석모형

- 생산효과

2) 경제적 파급효과 참조, 충남발전연구원<2011. 04>

- 다 지역 투입산출모형은 지역 간 산업간 재화의 흐름을 나타내는 다 지역 투입 산출표를 바탕으로 지역 제품에 대한 최종수요의 변화가 해당 지역경제를 포함한 국민경제에 미치는 파급효과를 제시해 줌

지역별 최종수요에 의한 생산유발계수\_2015년 지역산업연관표로 본 지역경제 및 지역간 산업연관구조 참조

지역	생산유발계수 ( $\Delta X$ )	최종수요 항목별				
		자გი지역	타지역	소비	투자	수출
동남권	1.872	1.077	0.795	1.665	1.945	2.015
부산	<b>1.778</b>	0.996	0.782	1.670	1.925	1.923
울산	1.882	1.115	0.767	1.686	1.969	1.917
경남	1.931	1.102	0.830	1.652	1.947	2.210

※ 생산유발계수 : 각 지역의 국산품 최종수요 1단위가 해당 지역 및 타지역에서 유발하는 산출액의 크기

- 부가가치 유발효과

- 부가가치 유발효과란 각 산업제품에 대한 최종수요의 변화가 지역 및 국민경제의 부가가치액에 미치는 효과를 말함
- 이러한 부가가치 유발효과는 식(4)와 같이 최종수요 변화에 따른 생산유발 규모와 부가가치 계수 행렬의 곱으로 계산됨

최종수요에 의한 부가가치유발계수\_2015년 지역산업연관표로 본 지역경제 및 지역간 산업연관구조 참조

지역	부가가치유발계수 ( $\Delta V$ )	최종수요 항목별				
		자გი지역	타지역	소비	투자	수출
동남권	0.735	0.419	0.316	0.858	0.821	0.609
부산	<b>0.801</b>	0.483	0.318	0.857	0.826	0.659
울산	0.630	0.336	0.294	0.848	0.826	0.552
경남	0.779	0.445	0.333	0.864	0.814	0.676

※ 부가가치유발계수 : 각 지역의 국산품 최종수요 1단위가 해당 지역 및 타지역에서 유발하는 부가가치의 크기

- 참여인원 추정

- 단위면적당 인구밀도(Grid/Density) 활용모델 적용<sup>3)</sup>

- 전체 면적을 일정한 단위면적인 “Grid” 로 세분화하여 “Grid” (일정한 단위면적) 당 “Density“ (인구밀도)를 집계한 후, 이를 전체 면적에 대비하여 총 참가인원을 추정하는 모델
- 제이콥스 공식(Jacobs Crowd Formula)은 단위면적당 밀도를 세단계로 나누고 있으며, 각 단계마다 고정된 밀도 값을 사용

제이콥스 공식상의 인구밀도 단계\_2집회시위 참가인원 집계방식에 대한선행연구 고찰 참조

단계	군중의 특성	평당 인구밀도	비고
1단계	느슨한 군중	약3.56명	- 약 500-5000명 사이의 군중인원에 적합 - 한계: 대규모 집회시위 그리고 집회시위 경계가 명확하지 않거나 행진(유동인구)의 경우 부적합
2단계	견고한 군중	약7.91명	
3단계	밀집군중	약14.23명	

- “느슨한 군중” (Loose Crowd)으로 평당 밀도는 약3.56명으로 계산
- “견고한 군중” (Solid crowd)으로 평당 밀도는 약7.91명으로 계산
- “밀집군중” (Very dense crowd)으로 평당 밀도는 약14.23명으로 계산

#### ■ 지역경제 파급효과 분석

##### - 분석대상 및 전제

- 분석대상은 각 대상지별 개략예산을 대상으로 하며, 내용은 <표00>을 참조
- 투자금액은 서면일대는 총 19.98억원, 경성대/부경대 일대는 총 38.34억원, 영도일대는 총 54.55억으로 전체 112.87억원이며 분석기준 년도는 투자기간인 2022~2026년 동안의 총 파급효과를 분석함
- 투자금액은 인프라 시설비용과 프로그램과 관련된 투자로 나뉘며, 이때 총 투자금액에서 인프라 시설비용과 프로그램 관련 투자비용의 투자비율은 같다고 가정함
- 투자금액대비 생산유발효과는( $0.996/1,778 * 100(\%)$ ) +56.01%의 효과가 있는 것으로 분석됨.
- 투자금액대비 부가가치유발효과는( $0.483/0.801 * 100(\%)$ ) +60.23%의 효

3) 집회시위 참가인원 집계방식에 대한선행연구 고찰, 시큐리티 연구 - 제58호(2019): 9-34, 김학경, <2019. 02>

과가 있는 것으로 분석됨.

- 제Ⅵ장 사업추진의 용이성에서와 같이
  - 서면 일대의 면적은 0.3km<sup>2</sup>(300,000m<sup>2</sup>)이며 90,750평(300,000x0.3025)
  - 경성대/ 부경대 일대의 면적은 0.2km<sup>2</sup>(200,000m<sup>2</sup>)이며 60,500평(200,000x0.3025)
  - 영도 일대의 면적은 0.6km<sup>2</sup>(600,000m<sup>2</sup>)이며 181,500평(600,000x0.3025)
- 1단계 “느슨한 군중” (Solid crowd)으로 가정하여 평당 밀도는 약3.56명으로 계산
  - 서면 일대는 90,750평x3.56명 = 약 323,070명
  - 경성대/ 부경대 일대는 60,500평x3.56명 = 약 215,380명
  - 영도 일대는 181,500평x3.56명 = 약 646,140명으로 추정됨

투자의 지역경제 파급효과

<단위: 억원, 명>

구 분			합계	
투 자 금 액			112.87억	
파급효 과	생산유발효과		약 200.68억 (투자금액대비 +56.01%)	
	부가가치유발효과		약 90.40억 (투자금액대비 +60.23%)	
	참여 인원 추정	서면 / 진포 일대	이벤트형 일상 프로그램	약 420명
			이벤트형 축제 프로그램	약 323,070명
	경성대/부경 대 일대	예술 공연형 일상 프로그램	약 450명	
		예술 공연형 축제 프로그램	약 215,380명	
	영도 일대	예술문화마을형 일상 프로그램	약 320명	
		예술문화마을형 축제 프로그램	약 646,140명	

※ 파급효과 합계 금액은 사업 투자 금액 및 사업추진 면적에 따라 변동 될 수 있음

## VI 기대효과 및 향후추진계획

### □ 기대효과

#### ■ 참여와 소통을 통한 청년문화 활성화

- 청년문화에 대한 지역사회 공동대응 기반 마련
- 청년의 사회 참여 활성화 및 청년소통 기반 강화
- 청년 공감 반영을 통한 실효성 있는 행정서비스 제공
- 프로그램 제안이나 모니터링 등을 통한 청년의 다양한 요구와 의견을 청취하여 청년이 체감하는 청년 맞춤형 프로그램 추진

#### ■ 공간지원을 통한 청년문화 활성화

- 청년문화에 대한 소통과 네트워크 형성, 다양한 활동의 장(場)마련
- ‘문화, 예술’ 과 ‘취미생활’ 을 중심으로 다양한 청년 프로그램 기능 리브랜딩
- 참여 방식에 따라 다양하게 성장하는 청년의 삶 기대
- 지역사회 청년 유관기관의 협력으로 청년문화 지원 강화
- 생활밀착형 시설 구축으로 청년 참여 유도과 행복 체감도 향상
- 다양한 문화활동 공간 지원으로 청년문화의 균형 있는 성장 도모
- 다양한 문화체험 및 활동 등으로 청년의 건전한 여가시간 활용 및 교류를 통한 또래 간 네트워크 활성화
- 기존 공간과 차별화된 매력적인 프로그램공간 운영을 통한 청년문화의 가치 극대화 및 문화재생에 대한 각 세대간의 공감대 형성
- 청년 예술가의 청년문화예술 활동 지원을 통한 전문 인력양성 및 시민의 문화향유 기회 제공과 청년문화예술 활동에 대한 관심 증가

#### ■ 문화지원을 통한 청년문화 활성화

- 지역을 대표하는 청년 문화 및 문화도시를 위한 전문인력 양성
- 청년 문화 견인을 통한 창의 산업 생태계 활성화
- 청년문화 관련 아이템 시장 진출 지원을 통한 청년문화도시 브랜드강화
- 청년문화의 창의적 인재 발굴 및 청년문화 산업 생태계 활성화
- 청년들의 문화향유 욕구 충족 및 삶의 질 향상
- 청년 간 커뮤니티 형성, 문화 공유 및 향유 방법 개선
- 청년문화와 연계하여 시범지역 일원을 문화(상업) 공간으로 활성화
- 문화(공예, 디자인 등) 창작 인프라 조성을 통한 청년의 사회 활동 기여

## □ 향후추진계획

### ■ 향후 시설 운영관리 방안 분석 및 검토

- 최근 많은 시설들의 경우 이를 운영 관리하는데 있어 많은 어려움을 겪고 있으며 최근 시설물 설치 시 필수적으로 도입하고 있는 관리기법(CM)을 적용할 필요 있음.
- 향후 효율적인 관리 및 예산 절감을 위해 추진 당시부터 합리적인 시설의 관리, 운영지침(FM)을 설정하여 이와 같은 사태를 미연에 방지함.

### ■ 사업시행을 위한 프로그램 작성 및 지침작성

- 일반적으로 시설물을 설치 경우 어떤 내용을 수용하고 사용할 것인가를 설정하는 것은 대단히 중요한 사항임.
- 따라서 이를 위하여 문화 마케팅 전문가에 의한 문화사업에 대한 변화와 정확한 진단을 토대로 이를 설정할 필요 있음.
- 적절한 프로그램을 구성하는 것은 첫 단추를 꿰는 것과 같다고 볼 수 있다. 따라서 이에 대한 풍부한 경험을 갖는 전문가에 의한 프로그램을 구성하는 것이 필요함.

### ■ 지속적 사업관리를 위한 전문가 자문기구

- 사업의 원활한 추진과 지속적 관리를 위해서 관련 전문가의 참여가 필요함.
- 일반적으로 기간이 소요되는 사업의 경우 관계자, 참여전문가의 빈번한 교체 등으로 인하여 업무 중복 및 효율성이 떨어지고 있음으로 이를 방지하기 위해서 본 사업을 지속적으로 자문할 기구가 필요함.

### ■ 그 밖에 사업에 관련한 사항

- 앞서 제시한 사항을 효율적으로 운영 관리하기 위해서는 관련 시설에 대한 경험과 학식이 풍부한 관계 각 전문가들(문화계, 조사 및 마케팅, 도시, 건축, CM, FM 등)의 협조체계가 필수적이며, 나아가 조사 및 분석결과에 대한 공신력을 갖는 연구기관의 참여 요구됨.
- 본 사업의 원만한 추진을 위해서는 시 및 지자체의 협조가 긴밀한 사항으로 관련기관과 유기적 협조 유도 필요.