

리빙랩 기반 문화도시 활성화 전략 연구: 의정부시를 중심으로*

강보라 우송대학교 작업치료학과 초빙교수

배영현 국립재활원 재활연구소 임상재활연구과 연구관, 교신저자(E-mail: researcher2018@korea.kr)

국문초록

본 연구는 의정부시가 법정 문화도시로 지정된 이후 수행된 사업과 정책을 분석하고, 리빙랩 도입 필요성과 정책지원 강화가 요구되는 전략을 실증적으로 도출하는 것을 목적으로 한다. 연구는 2022~2024년 추진된 263개 세부 사업을 문화자원 유형과 대상자 관점에서 재분류하였으며, 사업 담당자, 전문가, 시민 42명을 대상으로 중요도-만족도 분석을 수행하였다. 분석 결과, 사업은 문화활동과 문화자치에 편중되어 있었으며, 무형문화자원과 생활문화자원의 활용 비중이 높게 나타났다. 사업 참여는 시민 중심으로 이루어졌으나 취약계층 참여는 낮았다. 리빙랩 도입 필요성은 문화활동, 문화거점, 문화자치에서 높게 나타났으며, IPA 분석에서는 문화거점과 문화자치가 유지영역, 문화활동은 과잉영역, 문화창생과 문화관문은 저순위 영역으로 도출되었다. 이러한 결과는 리빙랩을 기반으로 한 시민참여 구조 강화, 정책 방향의 재조정, 취약계층 접근성 확대가 필요함을 시사한다. 본 연구는 문화도시 정책의 전략적 방향 설정을 위한 기초 자료로 활용되길 기대한다.

주제어 : 문화도시, 문화자원, 리빙랩, 정책지원, 중요도-만족도 분석

* 이 논문은 2024년 의정부문화재단의 작은연구 사업 지원을 받음.

A Study on Living Lab-Based Strategies for Cultural City Revitalization: Focusing on Uijeongbu

Kang, Bora

Adjunct Professor, Department of Occupational Therapy,
Woosong University

Bae, Young-Hyeon

Senior researcher, Department of Clinical Rehabilitation Research,
National Rehabilitation Center

Abstract

This study examines the projects and policies implemented after Uijeongbu was designated as a legal cultural city and identifies strategic areas requiring the introduction of Living Labs and enhanced policy support for sustainable cultural development. A total of 263 projects conducted between 2022 and 2024 were reclassified by cultural resource type and target group. A survey of 42 stakeholders, including project managers, experts, and citizens, was used to perform an Importance-Performance Analysis (IPA). The analysis revealed a concentration of projects on cultural activities and cultural autonomy, with a strong reliance on intangible and everyday cultural resources. Citizen participation was high, whereas the involvement of underrepresented groups remained limited. The perceived need for Living Lab implementation was highest for cultural activities, hubs, and autonomy. IPA results further indicated that cultural hubs and cultural autonomy fell within the “maintain” quadrant, cultural activities in the “Possible Overkill” quadrant, and cultural creation and cultural gateways in the “low-priority” quadrant. These findings suggest the need to restructure policy portfolios, strengthen citizen-centered collaborative systems, and improve accessibility for underrepresented groups using Living Lab approaches. This study provides empirical insights into refining the strategic directions for cultural city policies.

Keywords : Cultural City, Cultural Resources, Living Labs, Policy Support, Importance-Performance Analysis

I. 서론

1. 연구의 필요성

문화도시 정책은 지역 고유의 문화자원을 활용하여 지속 가능한 지역발전과 시민의 문화향유를 증진하기 위해 「지역문화진흥법」 제15조에 근거하여 추진되는 국가 전략 사업이다(국가법령정보센터 2022). 의정부시는 2021년 예비 문화도시 선정 이후 2022년 제4차 법정 문화도시로 지정되었으며, ‘창의적 시민문화로 도약하는 경기북부 문화관문도시’를 비전으로 설정하고 문화자치, 문화활동, 문화창생, 문화거점, 문화관문 등 다섯 가지 추진전략을 중심으로 사업을 전개해 왔다(경기신문 2022/12/7). 지정 4년 차에 접어든 현 시점은 기존 사업 성과를 체계적으로 점검하고 중장기 전략을 재정비해야 할 중요한 전환기라 할 수 있다.

최근 문화정책과 도시정책 전반에서 ‘사용자 중심(user-driven)’ 접근과 시민참여형 혁신이 강조되면서, 리빙랩(Living Lab)은 정책 설계와 실행의 새로운 패러다임으로 부상하고 있다(장환영·김걸 2019). 리빙랩은 시민의 실제 생활환경에서 문제를 발견하고 이해관계자와 함께 해결방안을 실험하는 개방형 혁신 체계로, 유럽 ENoLL 등 해외 도시에서 기후대응, 모빌리티, 도시전환 정책의 실험적 거버넌스로 활용되고 있다. 국내에서도 도시재생, 복지, 환경 분야를 중심으로 확산되고 있으나, 문화도시 정책과의 연계 연구는 아직 초기 단계에 머물러 있다.

의정부시 또한 일부 도시환경 개선 사업에서 리빙랩 방식을 제한적으로 도입한 바 있으나, 문화도시 전반을 체계적으로 진단하고 리빙랩과 연계한 정책 혁신전략을 제시한 연구는 상대적으로 제한적이다. 기존 문화도시 연구는 특정 사업 혹은 특정 대상 중심 분석에 치중하여, 도시 전체의 문화정책 구조와 자원 배분 체계를 종합적으로 검토한 연구가 미흡하다는 한계가 있다.

이러한 문제의식 아래 의정부 문화도시 사업의 3개 연도(2022~2024)를 대상으로 사업 구조를 문화자원 유형 및 참여자 특성, 추진전략별 배분 관점에서 정량적으로 분석이 요구된다. 그리고 정책 담당자, 전문가, 시민 참여자 등의 이해관계자 대상으로 한 인식조사를 실시하여 중요도-만족도 분석(Importance-Performance Analysis, IPA)을 측정하고(조아진·윤태환 2016), 그 결과를 문제발굴, 공동설계, 실험·검증, 확산의 리빙랩 단계와 연계하여 정책지원 우선순위를 도출할 필요가 있다. 이러한 분석을 통해 의정부 문화도시 정책의 구조적 특징과 개선 방향을 제시하고자 한다.

IPA 방식은 경영학 분야에서 처음 자동차 산업의 마케팅 목적으로 적용된 이후, 제품이나 서비스에 대한 소비자들의 중요도와 만족도를 파악하기 위한 마케팅 기법으로 널리 활용되고 있다(조아진·윤태환

2016). 이 방법은 관광지, 외식산업, 컨벤션, 항공 산업, 숙박 산업 등 다양한 현대 산업 분야에서도 활용되고 있으며(최기종 2002; 최동석·이태희 2017), 최근에는 문화도시 활성화를 위해 도시 문화자원과 정책 등을 분석하는 데에도 사용되고 있다. 그러나 IPA 방식은 정책의 인식 기반 진단에 유용하나, 표본 규모·응답 편중·인식 중심 데이터라는 한계가 존재한다. 이에 본 연구는 IPA 결과를 리빙랩의 단계적 개입 전략과 결합하여 분석의 설명력을 보완하여 제시하는 데 기존 연구와 차별성을 두고자 한다.

2. 연구의 목적

본 연구는 문화도시 사업을 단순 성과 평가가 아닌 ‘도시 실험 플랫폼’ 관점에서 재해석함으로써, 문화도시 정책의 운영 방식과 거버넌스를 혁신할 수 있는 실질적 함의를 제공하는 데 의의가 있다. 이에 따라 본 연구의 목적은 의정부 문화도시 사업의 구조적 특성을 규명하고, 추진전략별 중요도와 만족도 수준을 정량적으로 분석하는 것을 목적으로 한다. 그리고 IPA 분석 결과를 리빙랩 단계와 연계하여 정책지원의 우선순위를 도출하고, 이를 토대로 지속 가능한 문화도시 조성을 위한 정책적 시사점을 제시하고자 한다.

II. 문헌고찰

1. 도시사회 기반 리빙랩(Urban Living Lab)의 개념과 진화

리빙랩(Living Lab)은 사용자가 실제 생활환경에서 문제를 정의하고 그 해결 과정에 주도적으로 참여하는 개방형 혁신 플랫폼으로 이해된다(송위진 2012; 성지은 외 2016; 김한성·이정환 2018; 성지은·송위진 2023; 이수연 2022; Almirall et al. 2012). 초기 리빙랩이 기술기업의 제품 실증 중심 실험장으로 활용되었다면, 최근의 도시사회 기반 리빙랩(Urban Living Lab, ULL)은 도시의 복잡한 공공문제를 다루는 사회혁신 모델로 범위가 확대되고 있다(김효정 외 2004; 박형웅 2021; Franz 2015). ULL은 문제발굴, 공동설계, 실험 및 검증, 확산으로 이어지는 단계적 구조를 특징으로 하며, 이 과정에서 시민은 단순 참여자가 아니라 실험의 공동 설계자이자 실행 주체로 기능한다(Bulkeley et al. 2016). 이러한 점에서 ULL은 도시정책의 기존 한계를 극복하는 실험적 거버넌스 체계를 제공하며, 유럽 ENoLL의 사례에서 보듯 기후전환, 모빌리티, 문화정책 등 다양한 분야에서 도시혁신 플랫폼으로 활용되고 있다.

국내에서도 도시재생, 환경, 교육, 교통 등 여러 분야에서 리빙랩 도입이 확산되었으며(장환영·김걸 2019), 시민의 생활세계에서 직접 실험이 이루어진다는 점에서 실효성과 체감도가 높은 정책도구로 평가된다(김나은 외 2022; 최성민 외 2020). 이러한 ULL의 특징은 시민 참여와 지역문화 생태계 조성을 핵심 원리로 하는 문화도시 정책과의 높은 적합성을 보여준다.

2. 문화자원의 개념과 분류체계

문화자원은 역사, 예술, 생활문화, 산업·관광 등 지역의 유형·무형 문화 요소를 포괄하는 개념으로, 지역문화정책의 기초가 되는 자원구조를 형성한다(문화체육관광부 2004). 국내 연구에서는 문화자원을 역사문화자원, 예술문화자원, 생활문화자원, 관광·산업자원 등으로 분류하며(남치호 2007), 이러한 분류는 지역문화 전략 수립과 자원 배분 기준의 근거로 활용된다.

문화도시 분야에서는 생활문화 중심의 프로그램이 다수 운영되면서 생활문화자원 활용 비중이 높게 나타나지만, 전통문화·예술·문화산업 등 전문적 문화자원의 활용은 상대적으로 미흡하다는 지적이 이어져 왔다(김종두 2021). 특히 문화도시 정책의 장기적 지속성을 위해서는 자원 유형 간 균형적 활용이 필요하나, 관련 연구는 개별 사업 중심의 사례 분석에 머무르는 경향이 있어 구조적 분석이 부족한 실정이다. 본 연구가 문화자원 분포를 전수조사 방식으로 분석하는 이유도 이러한 간극을 보완하기 위함이다.

문화자원은 특정 문화의 가치를 반영하는 유·무형 요소로 구성되며, 지역문화정책의 기반을 형성한다(이한늬 2017). 문화자원에는 유적, 유구, 유물, 역사 지구, 역사 기록물 등이 포함된다(문화재청 2003). 관광자원의 분류 방법은 학자마다 다소 차이가 있지만, 일반적으로 유형과 무형, 또는 자연과 인문으로 크게 분류하는 특성을 보인다. 문화자원 분류는 [표 1]과 같다.

[표 1] 문화자원 분류

유형		구분
남치호 (2007)	유형문화자원	역사문화자원: 민속자료, 기념물 등
		문화시설자원: 미술관, 공연장, 도서관, 박물관 등
		인공경관자원: 건축물, 문화광장 등
	무형문화자원	특정 유명인물 또는 그 인물과 관련된 자원
		무형문화재: 연극, 음악, 공예기술 등
		문화프로그램: 축제, 전시, 공연, 각종 문화행사 등
문화체육 관광부 (2004)	관광문화자원	유물, 유적, 명승지, 특산물
	생활문화자원	행정, 교육, 산업, 의료, 교통, 통신, 체육, 레저, 편의시설
	예술문화자원	문학, 음악, 미술, 공연, 기타
	전통문화자원	민속, 문화, 설화, 관혼상제
	종교문화자원	불교, 유교, 기독교, 천주교, 기타

문화도시는 문화체육관광부에서 지정하는 정책 사업으로, 지역문화진흥법 제15조에 따라 지역의 문화자원을 활용하여 지역발전을 촉진하고, 문화를 통한 지속 가능한 지역발전 및 지역주민의 문화적 삶을 확산시킬 수 있도록 법적으로 지정된 도시를 의미한다(국가법령정보센터 2022). 법정 문화도시는 역사전통 중심형, 예술 중심형, 문화산업 중심형, 사회문화 중심형, 지역 자율형의 5가지 유형을 포함한다[표 2].

[표 2] 법정문화도시 5가지 지정 분류

기본분야	관련법근거(지역문화진흥법)	세부분야 예시
역사전통중심	문화재보호법 고도보존 육성 특별법 등	역사·전통 등
예술중심	문화예술진흥법 등	문학·미술·음악·무용·연극 등
문화산업중심	문화산업진흥기본법 등	영상·음악·게임·출판·광고 등
사회문화중심	국민여가활성화기본법, 인문학 및 인문정신문화의 진흥에 관한 법률 등	생활문화·여가·인문·문화교육·다문화·시민문화 등
지역자율	문화도시 조성 관련법 일반	기본분야 융/복합·생태문화 등 지역별 특성을 고려하여 제시

자료(출처): 국가법령정보센터(2022)

3. 문화도시 정책 구조와 리빙랩의 연계 가능성

문화도시는 지역 고유의 문화자원을 기반으로 지역 발전과 시민의 문화적 삶의 질 향상을 도모하기 위해 「지역문화진흥법」 제15조에 따라 지정되는 국가 정책이다(국가법령정보센터 2022). 특히 문화도시는 시민참여, 공동체 기반 문화생태계 조성, 지역 정체성 강화라는 세 가지 원리를 핵심 구조로 갖는다. 이러한 특성은 사용자주도, 공동실험, 개방형 협력 모델을 지향하는 ULL과 공통된 정책 철학을 공유한다.

의정부시는 2022년 제4차 법정 문화도시로 지정된 후, 문화자치, 문화활동, 문화창생, 문화거점, 문화관문을 중심으로 다양한 프로그램을 추진해 왔다(경기신문 2022/12/7). 그러나 기존 선행 연구는 특정 프로그램 또는 단발성 프로젝트 사례를 중심으로 분석하는 경향이 있어, 문화도시 전체 정책구조와 ULL의 연계 가능성을 종합적으로 제시한 연구는 부족하다.

선행 연구에서 문화공간 또는 지역사회의 리빙랩적 운영 가능성을 확인하였으나, 이러한 연구들은 개별 공간 또는 단일 프로그램에 초점을 맞추고 있어 문화도시 전략 전반의 구조를 설명하기에는 한계가 있다. 특히 5대 추진전략(문화자치, 문화활동, 문화창생, 문화거점, 문화관문)이 ULL 단계와 어떻게 정합적으로 연결될 수 있는지에 대한 분석은 거의 이루어지지 않았다(김경환·유혜연 2023; 심준영·백민경 2022; 이연재 2024; 하상섭·신상범 2024)

따라서 문화도시 정책구조 전체를 대상으로 한 실증적 진단과 ULL 적용 가능성을 체계적으로 해석하는 접근이 필요하며, 이는 본 연구가 수행하는 분석의 핵심적 기여로 볼 수 있다.

4. 중요도-만족도 분석의 개념과 정책적 활용 가능성

IPA 방법은 중요도와 만족도를 이차원 좌표로 배열하여 서비스 또는 정책 개선의 우선순위를 도출하는 분석 기법이다(Martilla & James 1977). 국내에서는 관광, 항공, 외식, 숙박 등 서비스 산업뿐만 아니라 문화도시, 복합문화공간 등 공공문화 분야에서도 활용되고 있다(송위휘 외 2020; 최성민 외 2020; 김동진·전재균 2021; 임학순·나보리 2024; 한승준 2025).

그러나 IPA는 다음과 같은 한계를 보인다. 첫째, IPA는 시민 또는 관계자의 인식을 기반으로 하기 때문에 정책의 실제 효과를 직접적으로 측정하기 어렵다. 둘째, 표본 구성의 편중은 결과해석에 제한을 초래할 수 있다. 셋째, 사분면 기반 판단은 정태적 분석에 머물 가능성이 높아 정책 실행 과정의 동태적 특성을 반영하지 못할 수 있다.

이에 본 연구는 IPA 분석 결과를 단독 해석하지 않고, ULL의 문제발굴, 공동설계, 실험, 확산 구조와 결합하여 정책 실행 로드맵으로 확장하는 분석틀을 제시한다. 즉, IPA는 “현재의 인식 기반 진단”을 제공하고, ULL은 “문제 해결의 실행 경로”를 구조화하는 방식으로 상호 보완적 기능을 수행한다.

5. 선행 연구 요약 및 본 연구의 분석틀

기존 연구를 종합하면 문화도시와 리빙랩 연구는 다음과 같은 한계를 보인다. 첫째, 문화도시 전체 사업을 전수 분석한 연구는 부족하다. 둘째, 문화자원, 정책전략, 참여대상 간 구조적 연계를 실증적으로 규명한 연구는 거의 없다. 셋째, 정책 담당자, 전문가, 시민 등 이해관계자의 관점을 통합한 연구 설계가 제한적이다. 넷째, IPA 결과를 실제 정책 실행과 연결하는 실천적 분석틀이 제시되지 않았다.

이에 본 연구는 의정부 문화도시 263개 사업 전수 분석, 문화자원 재분류 분석, 이해관계자 IPA 조사, IPA-ULL 연계 해석이라는 분석틀을 구조화하여 기존 연구의 공백을 보완하고자 한다. 이러한 방식은 문화도시 정책의 구조적 문제를 진단함과 동시에 시민참여 기반 혁신전략을 제시하는 데 기여할 것이다.

III. 연구방법

1. 연구 대상, 범위 및 연구절차

1) 연구대상 및 범위

본 연구는 2022년 법정 문화도시로 지정된 의정부시를 대상으로 하여, 문화도시 조성 과정에서 수행된 사업의 구조적 특성과 정책 인식에 관한 실증 분석을 수행하였다. 연구범위는 2022년부터 2024년까지 의정부문화재단이 수행한 총 263개의 문화도시 세부사업이며, 이를 문화도시 5대 추진전략(문화자치, 문화활동, 문화창생, 문화거점, 문화관문)의 틀에 따라 재구성하였다.

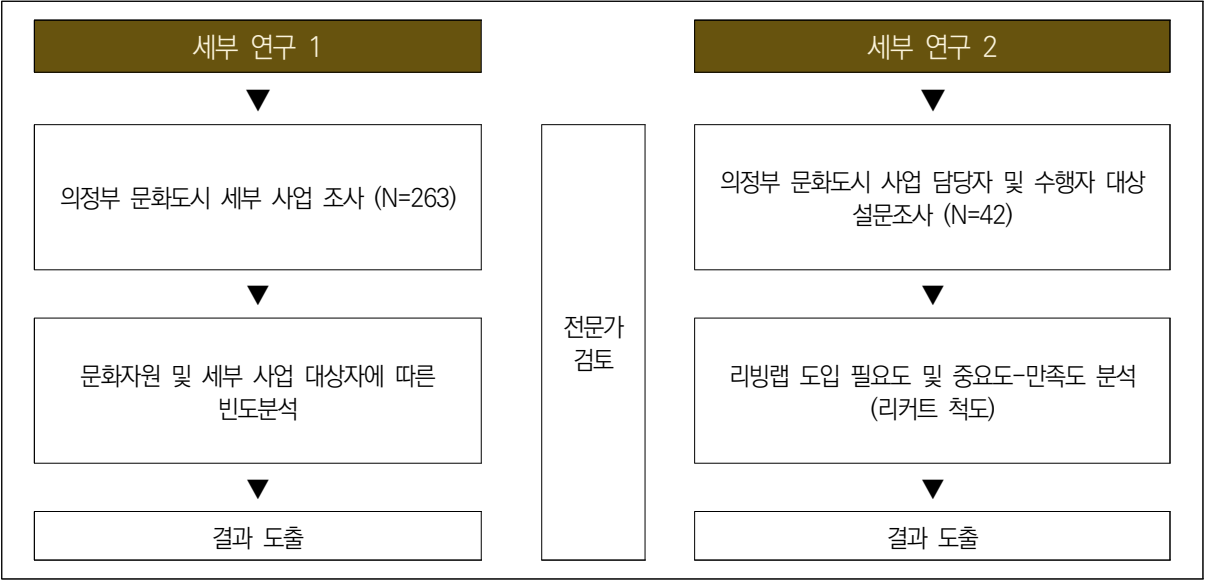
그리고 문화도시 정책에 대한 인식 조사에서는 문화도시 사업을 기획 및 관리하는 정책 담당자, 문화예술, 문화정책 전문가, 그리고 실제 사업에 참여한 시민(비의정부 거주자 포함) 등 총 42명을 연구대상으로 선정하였다. 참여자는 문화도시 사업에 단발적으로 참여한 단일 프로그램 참여자에 한정되지 않았으며, 일부 응답자는 기획자·사업 수행자·참여자 등의 역할을 복수로 경험한 바 있어, 문화도시 정책 전반에 대한 다층적 이해를 바탕으로 응답한 것으로 판단된다. 이를 통해 표본 규모의 한계를 일정 부분 보완하였다. 이러한 구성을 통해 문화도시 정책의 공급자, 수행자, 수혜자를 모두 포함함으로써 정책 효과와 체감도에 대한 다각적 분석을 수행하고자 한다.

본 연구는 두 가지 세부 연구로 나누어 수행되었다. 첫째, 의정부 법정 문화도시 지정 이후 수행된 지원 사업이나 정책에서 활용된 자원의 분포를 문화자원 분류와 세부 사업자 대상자 관점에서 분석한다. 둘째, 설문조사를 통해 의정부 문화도시 지원 사업이나 정책을 공급한 담당자와 지원을 받아 수행한 시민 등 이해관계자들을 대상으로 리빙랩 도입의 필요한 추진전략 분야와 각 추진전략 분야의 중요도 및 만족도를 조사하고, 이를 바탕으로 정책지원이 강화되어야 할 분야를 분석한다.

2) 연구 절차

본 연구의 목적은 의정부 문화도시 사업의 운영 구조를 실증적으로 파악하고, 리빙랩(Living Lab) 기반 정책지원의 우선순위를 탐색하는 데 있다. 이를 위해 연구는 다음의 연속적 절차를 거쳐 수행되었다(그림 1).

[그림 1] 연구 절차



첫째, 문화도시 사업 구조 분석을 위해 의정부문화재단 사업보고서, 사업계획서, 행정자료, 문화도시 관련 누리집 정보를 체계적으로 수집하였다. 이를 통해 263개 세부사업을 추진전략별과 문화자원 유형과 참여 대상 특성을 기준으로 분류하였다.

둘째, 문화도시 정책의 중요도와 만족도를 파악하기 위해 구조화된 설문조사를 실시하였다. 설문 문항 개발은 문화도시 정책 및 IPA 분석에 관한 선행 연구를 기초로 한 후, 의정부 문화도시의 특성을 반영하여 수정 및 보완하였으며, 문화정책 전문가 3인의 검토를 통해 내용타당도를 확보하였다.

셋째, 수집된 자료는 정량분석 절차에 따라 통계화하였으며, 특히 IPA방식을 적용하여 추진전략별 정책지원 우선순위를 도출하였다. 분석 결과는 4사분면(유지, 집중개선, 저순위, 과잉)으로 구분하였고, 최종적으로 IPA 결과를 리빙랩의 단계(문제발굴, 공동설계, 실험·검증, 확산)와 연계하여 정책적 시사점을 도출하였다. 이 과정에서 연구의 타당성을 높이기 위하여 연구방법, 측정도구, 분석결과 전반에 대해 전문가 자문을 단계적으로 진행하였다[표 3].

[표 3] 전문가 정보

순번	성명	소속	분야	경력
1	박○은	○○생명공익재단	사회공헌	18년차
2	최○진	○○복지공단	사회복지	20년차
3	하○라	○○대학교 연구소	다문화	16년차

2. 측정도구

1) 문화도시 세부사업 분류도구

의정부 문화도시 263개 세부사업은 의정부 추진전략 분야[표 4]와 선행 연구에서 제시된 문화자원 분류체계(문화체육관광부 2004; 남치호 2007)에 따라 유형문화자원(역사, 시설, 경관 등)과 무형문화자원(프로그램, 인물, 무형문화재 등)으로 분류하였다. 또한 문체부의 문화자원 5대 분류(생활, 예술, 관광, 전통, 종교) 체계를 추가 적용하여 자원 활용 구조를 다차원적으로 분석하였다.

사업 참여 대상을 분석하기 위해 아동, 청소년, 청년, 성인, 노인, 장애인, 다문화, 예술인, 시민 등 9개 범주로 재분류하였다. 이는 문화도시 사업의 보편적 참여구조를 분석하기 위한 기준이다.

[표 4] 의정부 문화도시 추진전략 분야

번호	구분	내용	사업예시
1	문화자치	지속가능한 시스템이 있는 도시	문화자치학교, 문화도시 정책페스타, 협치워크숍 공짜공짜
2	문화활동	내 역할이 있는 도시	100만원 실험실, 나의 창작노트, 도시가 극장, 자연이 무대
3	문화거점	시민과 문화를 연결할 공간이 있는 도시	사이공간, 의정부문화역 이음
4	문화창생	자부심 느낄 콘텐츠가 있는 도시	의정부기억저장소, 빼빼마을프로젝트, 의정부 하루여행
5	문화관문	인근 도시와 연계 협력하는 포용 도시	문화도시와 동거동락, 문화 1호선, 경기북부평화문화네트워크

2) 설문조사 도구

설문 문항은 의정부 문화도시의 5대 추진전략에 대한 중요도와 만족도를 각각 평가할 수 있도록 구성하였다. 모든 문항은 1점에서 5점까지의 Likert 척도를 사용하였으며, 점수는 응답자의 인식 정도를 단계적으로 구분하는 기준으로 설정하였다. 이때 1점은 ‘전혀 그렇지 않다’를, 3점은 ‘보통이다’를, 5점은 ‘매우 그렇다’를 의미한다.

설문조사 실시 이전에 응답자들이 리빙랩 개념을 명확히 이해할 수 있도록 ‘일상생활 기반 문제 해결을 위해 시민이 직접 참여하고 공동으로 실험하는 개방형 혁신 모델’이라는 표준 정의와 국내외 적용 사례를

간단히 설명하는 사전 안내문을 제공하였다. 이에 따라 응답자는 리빙랩의 핵심 개념과 단계(문제발굴-공동설계-실험-확산)에 대한 기본 이해를 갖춘 상태에서 문항에 응답하였다.

설문은 응답자의 인구사회학적 특성을 파악하는 문항과, 문화도시 핵심 전략(문화자치, 문화활동, 문화창생, 문화거점, 문화관문)의 중요도와 만족도를 평가하는 문항으로 구성되었다. 이러한 문항 구성은 문화정책 분야 전문가 3인의 검토를 거쳐 내용타당성을 확보하였다. 또한 내부 일관성 검증을 위해 Cronbach's α 값을 산출한 결과, 중요도와 만족도 항목 모두 0.82의 계수를 나타내며 적절한 신뢰도를 보여주었다.

3. 자료수집 및 분석

문헌 및 2차 자료는 2022~2024년 의정부문화재단이 발간한 사업보고서, 의정부문화도시 관련 온라인 자료, 공공정보 등을 활용하였다. 이는 문화도시 사업의 전체 구조를 파악하는 데 필수적인 근거 자료로서 신뢰도를 갖춘 공식 자료만을 선별하였다.

설문조사는 2024년 9월 1일부터 15일까지 온라인 설문조사 플랫폼을 통해 진행되었다. 응답자 42명은 문화도시 사업 참여 경험을 보유한 대상으로 구성되어 있어 정책 체감도의 실질적인 분석이 가능하였다.

연구자는 응답 자료의 정확성을 검증하기 위해 응답 누락 여부, 불성실 응답 여부를 검토하였으며 모든 자료가 분석에 적합한 것으로 판단하였다.

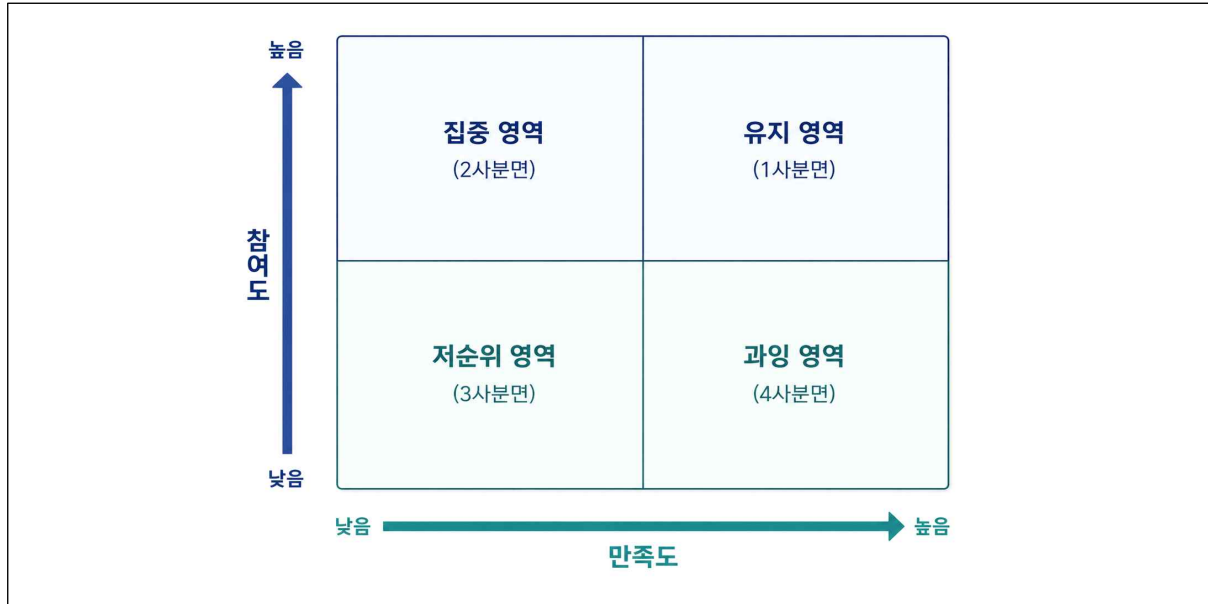
연구 분석은 정량적 접근을 중심으로 다음 절차에 따라 수행되었다. 첫째, 문화도시 사업 구조 분석 단계에서는 추진전략별 빈도, 문화자원 유형별 분포, 참여대상별 분포 등을 중심으로 기술통계 분석을 실시하였다. 이를 통해 문화도시 사업 구조의 전반적 경향성과 편중 정도를 정량적으로 파악하였다.

둘째, 설문조사 결과를 바탕으로 각 추진전략의 중요도 및 만족도 평균값을 산출하였다. 이후 IPA 분석틀을 적용하여 4개 사분면 즉, 유지영역, 집중개선영역, 저순위영역, 과잉영역으로 분류하였다(그림 2). IPA 분석의 타당성을 확보하기 위해 중요도와 만족도 간 Pearson 상관계수를 산출하였다. 분석 결과, 두 변수 간 상관계수는 $r=0.19$ 로 낮은 상관성을 나타내며 IPA 적용의 기본 요건인 변수 간의 독립성을 충족하였다.

셋째, IPA 분석의 한계를 보완하기 위해 결과를 리빙랩의 4단계 프로세스(문제발굴, 공동설계, 실험 및 검증, 확산)에 연계하여 해석하였다. 이는 단순 중요도-만족도 차이를 넘어서 정책 실행 과정에서 요구되는 단계별 개입 전략을 도출하기 위한 과정이다.

넷째, 분석 결과에 대한 타당성을 확보하기 위해 전문가 자문단(사회복지, 문화정책, 다문화 분야 전문가 3인)의 검토를 실시하였다. 자문은 연구설계, 도구 구성, 분석과정, 결과해석 단계에서 각각 수행되었으며, 모형의 적합성과 해석의 신뢰성을 높이는 데 기여하였다.

[그림 2] 중요도-만족도 분석 틀



IV. 결과

1. 의정부 문화도시 사업 구조 분석

1) 추진전략별 사업 분포

2022년부터 2024년까지 의정부 문화도시에서 수행된 263개 사업을 분석한 결과, 사업은 특정 전략 분야에 집중되는 경향을 보였다. 전체 사업 중 문화활동 분야가 가장 높은 비중을 차지했으며(65.02%), 다음으로 문화자치 분야가 23.95%를 차지하였다. 이 두 분야가 전체의 약 89%를 구성한다는 점은 의정부 문화도시의 사업 구조가 시민참여형 프로그램과 문화 거버넌스 구축에 크게 의존하고 있음을 의미한다. 반면 문화거점, 문화관문, 문화창생 분야는 각각 4.56%, 3.42%, 3.04%에 머물러 상대적으로 사업 분포가 제한적이었다[표 5], [그림 3].

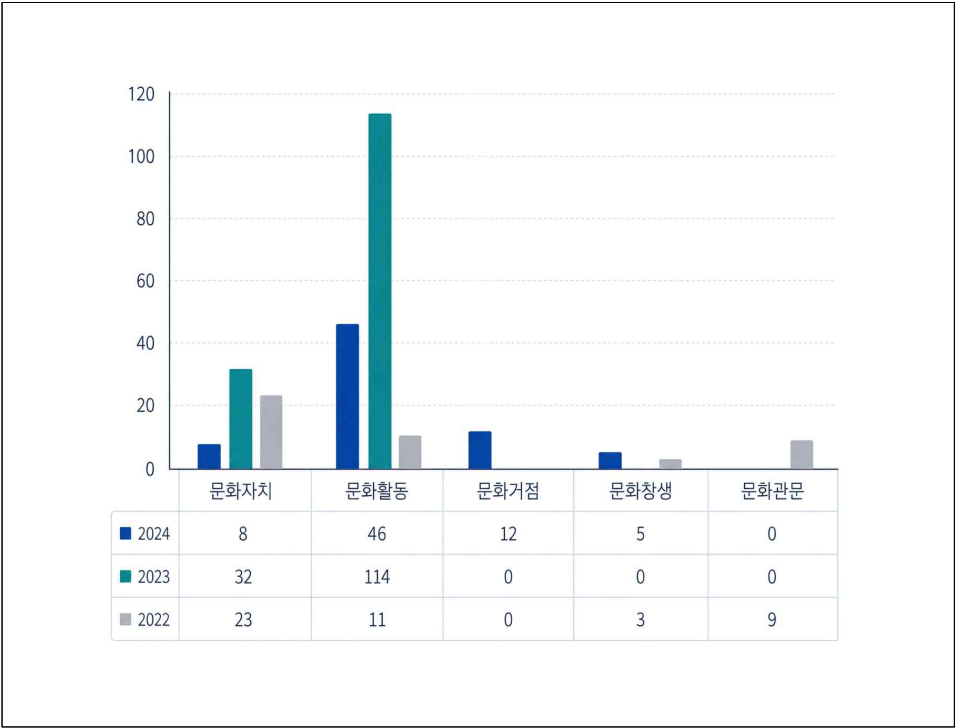
이러한 결과는 기존 보고서의 분석과 상이한 측면을 가진다. 예를 들어 2023년도 성과지표 연구(추미경 외 2024)에서는 세부 사업이 비교적 균형 있게 배분된 것으로 평가되었으나, 본 연구에서 세부 사업 전체를 재분류한 결과에서는 특정 분야로 편중된 양상이 뚜렷하게 나타났다. 이는 선행 연구에서 보고된 분석 결과와 실제 세부 사업의 운영 현황 간에 일정한 차이가 존재함이 나타났다. 이러한 분야별 편중은

의정부문화재단의 사업 구조가 생활문화 및 시민참여형 프로그램 중심으로 설계되어 있다는 점, 문화거점 및 문화창생 분야의 물리적, 제도적 기반이 충분히 구축되지 않았다는 점, 예산 및 인력 배분에서 단기 체감형 프로그램이 우선시되는 구조적 요인 등에 기인한 것으로 보인다.

[표 5] 추진전략 분야별 세부 사업 수 (단위: 263명)

항목	2024	2023	2022	합계
	n 또는 n(%)			
합 계	71(27.00)	146(55.51)	46(17.49)	263(100)
문화자치	8	32	23	63(23.95)
문화활동	46	114	11	171(65.02)
문화거점	12	0	0	12(4.56)
문화창생	5	0	3	8(3.04)
문화관문	0	0	9	9(3.42)

[그림 3] 연도별 5대 추진전략 분야 세부 사업 수



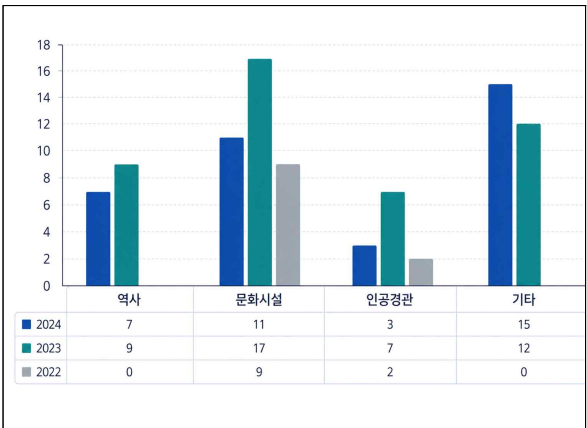
2) 문화자원 유형 분석

문화자원 유형 분석에서는 무형문화자원이 전체 사업의 절반 이상을 차지하여 56.27%에 이르렀다. 특히 무형문화자원 중에서도 문화프로그램이 가장 높은 비중을 보였으며, 이는 의정부 문화도시 사업이 프로그램 중심으로 설계·운영되었음을 보여준다. 유형문화자원은 전체의 약 25% 내외였으며, 이 중 문화시설자원이 가장 많이 활용된 것으로 나타났다[표 6, [그림 4-5]. 이러한 경향은 유형 기반 문화자원의 확장이나 장기적 공간 기반 문화정책과의 연계가 상대적으로 약하게 이루어졌다는 점을 의미하며, 향후 물리적 자원과 프로그램 자원의 균형 있는 활용 방안이 필요함을 보여준다.

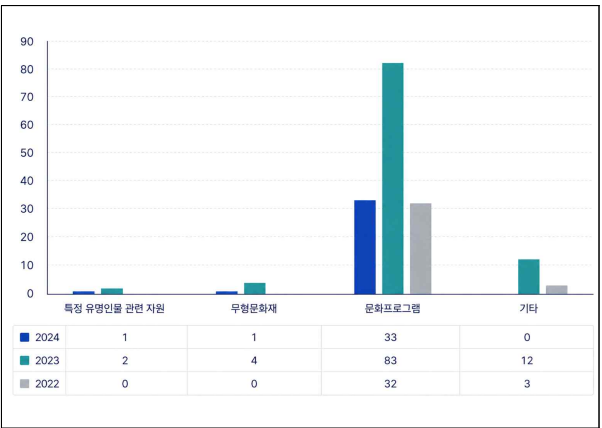
[표 6] 유·무형 문화자원 분류별 세부 사업 수 (단위: 263명)

항목		2024	2023	2022	합계
		n 또는 n(%)			
합계		71(27.00)	146(55.51)	46(17.49)	263(100)
유형문화자원	소계				
	역사문화자원	7	9	0	16(6.08)
	문화시설자원	11	17	9	37(14.07)
	인공경관자원	3	7	2	12(4.56)
	기타	15	12	0	27(10.27)
무형문화자원	소계				
	특정 유명인물	1	2	0	3(1.14)
	무형문화재	1	4	0	5(1.90)
	문화프로그램	33	83	32	148(56.27)
	기타	0	12	3	15(5.70)

[그림 4] 유형 문화자원별 세부 사업 수



[그림 5] 무형 문화자원별 세부 사업 수



3) 문화체육관광부 분류기준에 따른 문화자원 분석

문화체육관광부의 분류 체계에 따라 세부 사업을 재분류한 결과에서도 유사한 경향이 나타났다. 생활문화 자원이 전체의 절반에 가까운 49.43%로 가장 큰 비중을 차지했으며, 예술문화자원이 29.28%, 관광문화자원이 15.97%로 뒤를 이었다[표 7], [그림 6]. 전통문화자원과 종교문화자원은 활용 비중이 매우 낮게 나타나, 지역의 역사·전통 콘텐츠를 활용하는 사업이 충분히 활성화되지 못했음을 알 수 있다(오재환 외 2009).

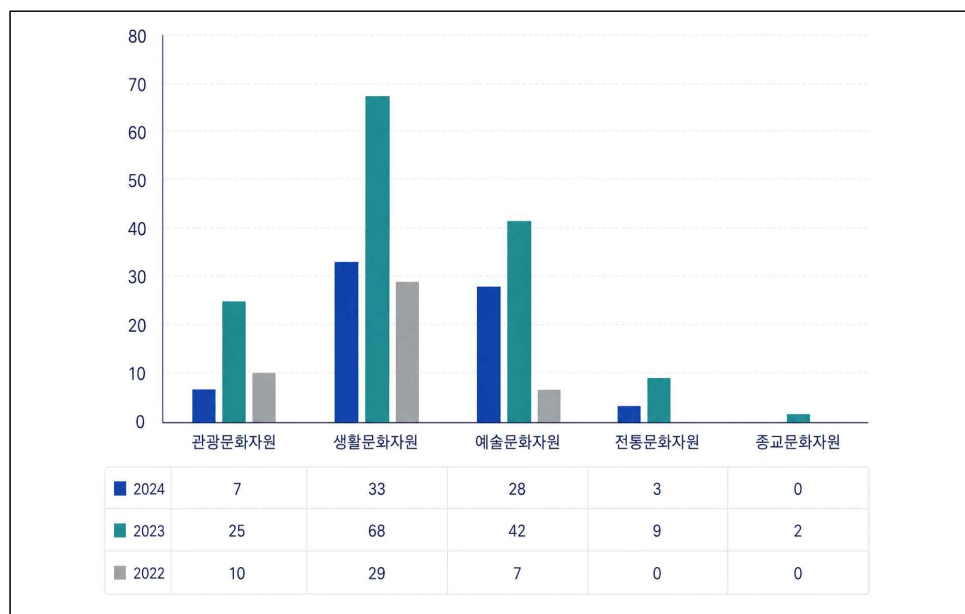
특히 생활문화자원 비중이 높다는 점은 문화활동 부문에서 시민 주도적 참여가 강하게 나타났다는 점과 연관되며, 선행 연구(JNP 2022)에서 시민들이 생활문화 프로그램에 반복 참여했다는 분석과도 일관성을 지닌다.

[표 7] 문화체육관광부의 문화자원 세부 사업 수

(단위: 263명)

항목	2024	2023	2022	합계
	n 또는 n(%)			
합계	71(27.00)	146(55.51)	46(17.49)	263(100)
관광문화자원	7	25	10	42(15.97)
생활문화자원	33	68	29	130(49.43)
예술문화자원	28	42	7	77(29.28)
전통문화자원	3	9	0	12(4.56)
종교문화자원	0	2	0	2(0.76)

[그림 6] 문화체육관광부의 문화자원별 세부 사업 수



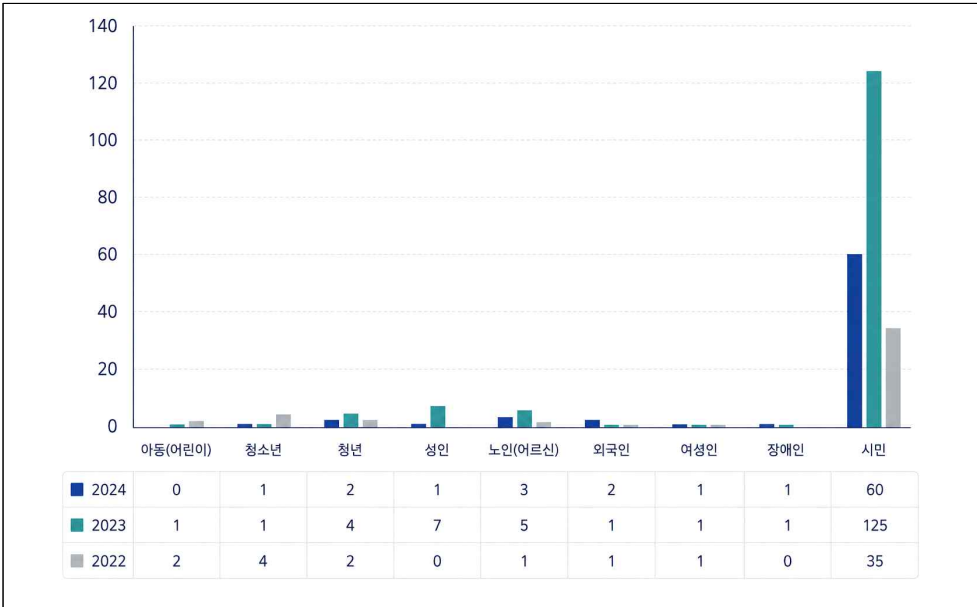
4) 사업 참여대상 분석

사업 대상자 분석 결과에서 가장 두드러진 특징은 참여대상이 ‘시민 전체’로 설정된 사업이 대부분을 차지했다는 점이다(83.65%). 특정 계층(어린이, 청소년, 청년, 노인, 외국인, 장애인 등)을 대상으로 한 사업은 전체의 약 13% 수준에 머물렀다. 특히 장애인 대상 사업의 비중은 0.76%로 매우 낮았다[표 8], [그림 7].

[표 8] 대상자 관점의 세부 사업 수 (단위: 263명)

항목	2024	2023	2022	합계
	n 또는 n(%)			
합계	71(27.00)	146(55.51)	46(17.69)	263(100)
어린이(아동)	0	1	2	3(1.14)
청소년	1	1	4	6(2.28)
청년	2	4	2	8(3.04)
성인	1	7	0	8(3.04)
노인(어르신)	3	5	1	9(3.42)
외국인	2	1	1	4(1.52)
예술인	1	1	1	3(1.14)
장애인	1	1	0	2(0.76)
시민	60	125	35	220(83.65)

[그림 7] 대상자별 세부 사업 수



이러한 결과는 문화도시 사업이 참여의 보편성을 확보하고 있다는 긍정적 측면을 가지면서도, 선행 연구(JNP 2022)와 마찬가지로 문화소외계층의 접근성이 충분히 확보되지 못한 구조적 한계를 동시에 보여준다. 즉, 참여 저변 확대를 위한 지속적인 재구조화가 필요하며, 참여대상에 기반한 전략적 사업 분배가 요구된다.

2. 리빙랩 도입 필요도 및 정책지원 강화 우선순위

1) 대상자의 일반적 특성

리빙랩 도입 필요도 및 정책 지원 강화 우선순위 도출을 위한 설문조사에 참여한 대상자의 일반적 특성은 [표 9]과 같다.

[표 9] 설문대상자의 일반적 특성

(단위: 42명)

구분		n(%)	구분		n(%)
나이			역할		
	20대	3(7.1)		담당자	3(7.1)
	30대	6(14.3)		수행자	39(92.9)
	40대	16(38.1)	담당 또는 수행 분야		
	50대	13(31.0)		문화자치	15(35.7)
	60대	4(9.5)		문화활동	15(35.7)
거주지				문화거점	11(26.2)
	의정부	33(78.6)		문화관문	1(2.4)
	경기북부	5(11.9)		문화창생	0(0)
	서울	4(9.5)			
성별					
	남	10(23.8)			
	여	32(76.2)			

2) 리빙랩 도입 필요도 분석

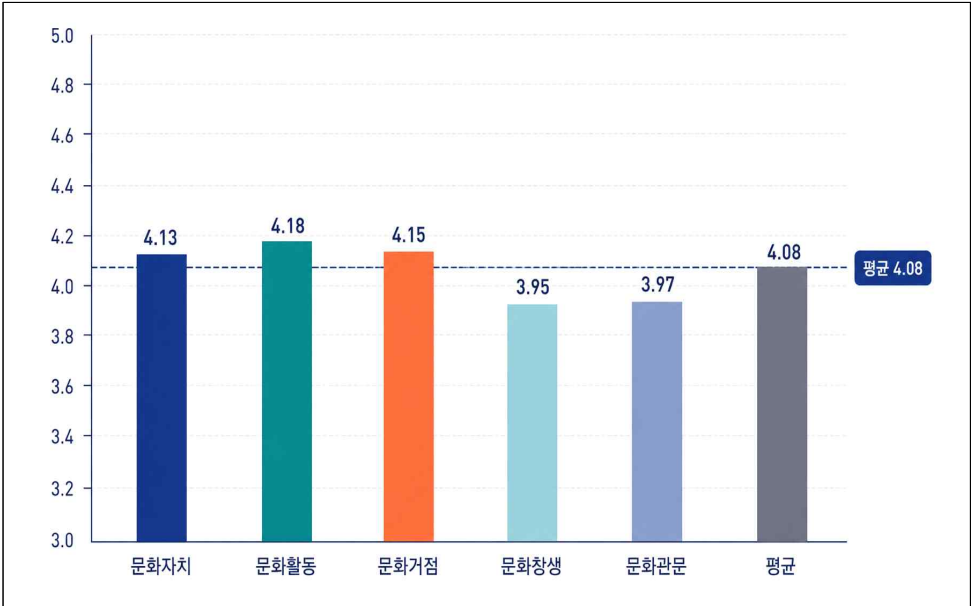
리빙랩 도입 필요성에 대한 평가 결과[표 10], [그림 8], 응답자들은 문화활동(4.18)을 가장 높은 우선순위로 인식하였다. 이어 문화거점(4.15)과 문화자치(4.13)가 높은 수준을 보였으며, 이는 해당 전략 분야에서 시민 주도적 실험과 협력 활동이 상대적으로 용이하기 때문으로 해석된다. 반면 문화창생(3.95)과 문화관문(3.97)은 필요도가 다소 낮은 것으로 나타나, 이들 분야는 리빙랩 적용 기반이 충분히 마련되지

않은 것으로 볼 수 있다. 전체 평균 또한 4.08로 나타나 전반적으로 리빙랩 도입의 필요성에 대한 긍정적 인식이 높은 것으로 보인다.

[표 10] 리빙랩 도입 추진전략 분야 필요도 결과

항목	필요도 (평균±표준편차)
합계	4.08±1.13
문화자치	4.13±1.13
문화활동	4.18±0.94
문화거점	4.14±0.87
문화창생	3.95±1.05
문화관문	3.97±1.01

[그림 8] 추진전략 분야별 리빙랩 도입 필요도



3) 중요도-만족도 분석(IPA)

중요도와 만족도 평균은 각각 4.14점과 3.77점으로 확인되었다[표 11]. 중요한 점은 모든 전략 분야에서 중요도가 만족도보다 높게 나타났다는 점으로, 이는 정책 수행에 대한 기대 수준이 실질적 성과 체감 수준보다 높음을 의미한다.

[표 11] 리빙랩 도입 추진전략 분야 중요도와 만족도 결과

항목	중요도	만족도
	평균±표준편차	
합계	4.14±0.87	3.77±0.98
문화자치	4.18±0.85	3.79±0.89
문화활동	4.13±0.86	3.82±1.02
문화거점	4.28±0.89	3.85±1.09
문화창생	3.97±0.93	3.72±0.89
문화관문	4.13±0.80	3.67±1.01

IPA 틀을 적용한 결과, 다음과 같은 경향을 보였다[표 12], [그림 9]. 문화거점과 문화자치는 중요도와 만족도가 모두 높은 영역에 위치하였다. 이는 두 전략 분야에서 정책성과가 일정 수준 확보되어 있으며, 향후 안정적 운영과 질적 고도화가 필요하다는 점을 시사한다.

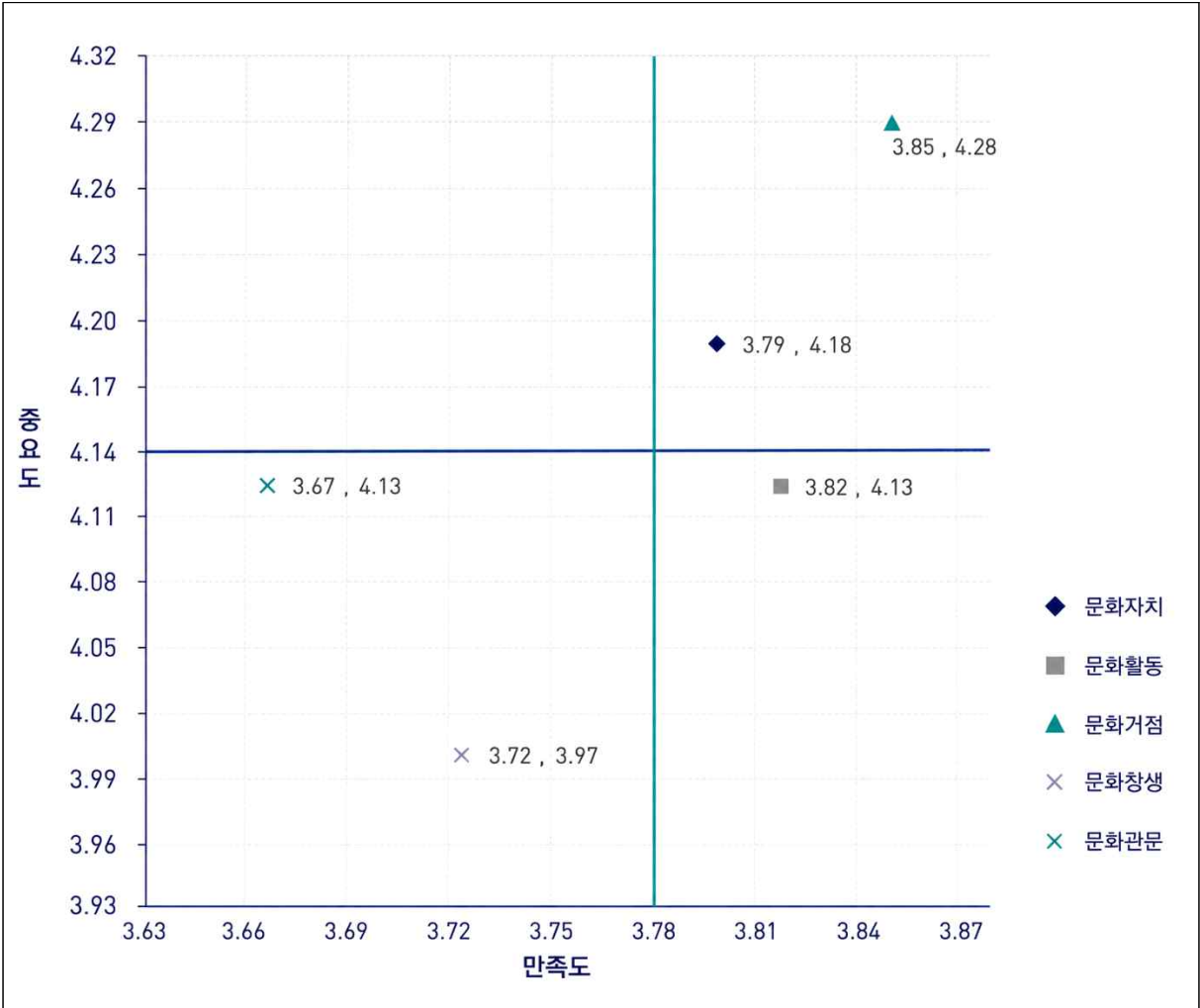
문화창생과 문화관문은 중요도와 만족도가 모두 낮은 영역에 위치하였다. 두 분야는 지역 정체성 강화, 지역 간 협력 네트워크 구축과 같은 과제가 충분히 추진되지 못했다는 점을 반영하며, 보다 장기적 전략 수립이 요구된다.

문화활동은 중요도보다 만족도가 상대적으로 높은 영역에 속해 과잉투자 가능성을 시사한다. 이는 시민참여 프로그램이 지나치게 집중되어 있으며, 이에 따라 다른 전략 분야가 상대적으로 소외되는 구조적 문제가 발생할 수 있음을 의미한다. 따라서 문화활동이 '과잉 영역'으로 분류된 이유는 단순히 만족도가 높기 때문이 아니라, 해당 분야가 반복적 프로그램 중심으로 운영되며 상대적으로 높은 참여율을 기록해 중요도 대비 과도한 자원 투입이 발생하는 구조적 특성이 반영된 결과로 볼 수 있다. 따라서 '과잉'은 단순 과다의 의미가 아니라 자원 배분의 재조정 필요성을 시사한다. 그러므로 전체적으로 볼 때, 정책지원의 균형성 확보와 함께 문화자원 및 전략 분야 간 불균형을 완화하는 방향의 구조 개선이 필요하다.

[표 12] 중요도-만족도 분석

항목	분야
유지 영역	문화거점, 문화자치
집중 영역	-
저순위 영역	문화창생, 문화관문
과잉 영역	문화활동

[그림 9] 중요도-만족도 분석에 따른 정책지원 방향 도출



V. 논의

1. 문화도시 정책 구조의 특성과 편중의 문제

본 연구는 의정부 문화도시가 지난 3년간 수행한 263개 사업을 기반으로 전략별 사업 구조를 분석하였다. 분석 결과 특정 시민 참여대상자와 문화활동 및 문화자치 분야로 사업이 집중되는 경향이 두드러졌으며, 생활문화 중심의 무형자원 활용 비중이 확대되어 왔음이 확인되었다. 이러한 구조는 시민참여 중심의 문화도시 정책이 비교적 안정적으로 정착하고 있음을 의미하지만(김종두 2021), 사업 편중 현상은 장기적 전략 분야(문화창생, 문화관문)의 상대적 약화를 초래하였고, 도시 간 문화적 네트워크와 지역 정체성 기반 콘텐츠 확장이라는 문화도시 정책의 핵심 목표를 충분히 달성하지 못하게 하는 요인으로 작용하였다.

이는 문화도시가 단기적 프로그램 운영에서 벗어나 정책 구조 전반의 균형성을 확보해야 한다는 기존 연구의 지적(오재환 2009; 문화체육관광부 2020)과도 상응한다.

2. IPA 분석과 시민 인식 기반 정책 평가의 의미

본 연구에서 수행한 IPA 방식은 문화도시 정책 전반에 대한 이해관계자의 인식 구조를 파악하는데 중요한 도구로 적용하였다(조아진·윤태환 2016; Xiao 2024). IPA 결과에서 모든 전략은 평균 이상의 중요도를 보였으나 만족도는 상대적으로 낮게 나타나, 문화도시 정책이 기대 수준에 비해 체감 성과는 낮게 인식되고 있음을 확인하였다. 특히 문화활동은 만족도는 높았으나 중요도가 낮아 ‘과잉 영역’으로 분류되었고, 문화창생과 문화관문은 중요도와 만족도가 모두 낮은 ‘저순위 영역’으로 나타났다. 이는 각 전략이 실질적으로 제공하는 가치가 시민이나 사업 수행자의 기대와 일치하지 않는다는 점을 보여주며, 정책 실행 과정의 정교화 필요성을 제기한다.

3. IPA 기반 리빙랩 도입의 전략적 함의

IPA 분석과 리빙랩 도입 필요도 분석을 통합적으로 논의한 결과, 의정부 문화도시의 정책 구조는 전략별로 리빙랩의 적용 가능성과 개입 방식이 상이한 것으로 나타났다. 이는 리빙랩이 단순한 참여 프로그램을 넘어 정책 전반의 재구조화에 활용될 수 있음을 시사한다(Ballon & Schuurman 2015).

우선, 문화거점과 문화자치 분야는 IPA 분석에서 모두 ‘유지 영역’에 위치한 동시에 리빙랩 도입 필요도에서도 높은 점수를 기록하였다. 두 전략 분야는 이미 시민참여 기반과 운영체계가 구축되어 있어 리빙랩의 단계를 구조적으로 적용하기에 적합한 환경을 제공한다. 특히 문화거점은 공간적 기반을 갖추고 있어 향후 리빙랩 방식의 실험 설계가 적용될 경우 지속성과 확장성을 확보할 잠재력이 높은 분야로 판단된다. 문화자치 또한 시민 거버넌스가 제도적으로 형성되어 있어, 다행위자 협력이라는 리빙랩의 속성을 자연스럽게 수용할 수 있는 구조적 장점을 갖는다(신은희 2023).

반면 문화창생과 문화관문 분야는 IPA에서 ‘저순위 영역’에 해당하여 당장의 정책 우선순위는 낮지만, 이는 오히려 리빙랩이 새로운 개입 지점을 제공할 수 있는 잠재 영역임을 시사한다. 문화창생 분야에서 지역 스토리 및 문화콘텐츠 개발이 미흡하게 나타난 것은 전문가 중심의 기획 방식에 머물러 시민의 경험과 생활세계가 충분히 반영되지 못하고 있기 때문일 수 있다. 리빙랩을 적용할 경우 시민이 지역의 기억, 문화, 정체성을 재해석하고 실험하는 방식의 창의적 프로젝트가 가능해진다. 문화관문 분야의 경우 도시 간 협력체계 구축이 핵심이지만, 현재까지 그 기반이 충분히 마련되지 않았다. 이를 리빙랩 네트워크로

확장함으로써 다지역 협력 기반의 실험적 거버넌스 모델을 구축할 가능성이 존재한다(Bulkeley et al. 2016; Kowalczyk et al. 2021; Park & Fujii 2023).

한편 문화활동 분야가 IPA에서 ‘과잉 영역’에 위치한 결과는 시민참여 중심 정책의 장점이 자원 편중으로 이어지고 있음을 의미한다. 따라서 해당 전략 분야에서는 리빙랩 접근이 향후 문제 해결 중심 구조로 전환되는 데 기여할 가능성이 있으며, 이는 정책 설계 과정에서 참고할 수 있는 방향이다. 예를 들어 참여자 집단이 프로그램 설계 단계부터 직접 관여하고, 실험 기반의 활동을 통해 문화적 문제를 스스로 규정·해결하는 구조로의 개편이 필요하다. 이는 리빙랩의 핵심 가치인 사용자 중심, 공동 창출(co-creation)의 원리를 문화도시 정책 내에 체계적으로 내재화시키는 과정이기도 하다(Almirall et al. 2012; Franz 2015).

4. 문화도시 정책 설계에서의 리빙랩의 학술적·정책적 기여

본 연구의 결과는 리빙랩이 단순히 참여 확대를 위한 기법이 아니라, 문화도시 정책의 전반적 구조를 재편할 수 있는 전략적 도구임을 보여준다.

리빙랩은 정책 실행 전 과정에서 시민 참여를 제도화할 수 있는 잠재적 구조를 제공하며, 실험 및 검증 단계 역시 향후 정책 설계 과정에서 고려할 수 있는 이론적 모델로 기능한다. 따라서 IPA 분석과 결합된 본 연구의 접근은 리빙랩 도입을 전략별로 차별화된 방식으로 적용할 수 있는 구체적 근거를 제공하였다는 점에서 기존 연구와 차별성을 가진다. 이는 문화도시 정책 연구에서 상대적으로 부족했던 “정책과정 기반 분석틀”을 제공한 것으로, 문화정책 분야 연구의 확장 가능성을 제시한다.

VI. 결론 및 제언

본 연구는 의정부시가 법정 문화도시로 지정된 2022년 이후 수행한 다양한 지원 사업과 정책을 대상으로, 문화자원 활용 현황과 참여 대상자 구조를 다각도로 분석하고, 리빙랩(Living Lab) 방식의 도입 가능성과 정책지원 우선순위를 도출하는 것을 목적으로 하였다. 또한 문화도시 정책의 핵심 가치인 시민참여, 지역 정체성, 문화생태계 조성의 관점에서 사업 구조를 재해석하였다. 더불어 IPA 분석을 기반으로 리빙랩 적용 전략을 제시하여 지속 가능한 문화도시 발전 방향을 탐색하였다.

연구 결과는 크게 세 가지 측면에서 중요한 함의를 제공한다. 첫째, 추진전략별 사업 현황 분석을 통해 의정부 문화도시 정책은 문화활동과 문화자치에 집중된 구조를 보이며, 시민 참여 중심의 프로그램이

전체 사업의 약 90%를 차지하는 것으로 나타났다. 이러한 결과는 시민 주도의 문화실천이 활발하게 이루어지고 있음을 의미하나, 문화창생과 문화관문과 같이 지역 정체성과 도시 간 연계성을 강화하는 전략 분야의 상대적 취약성을 드러낸다. 문화도시의 지속 가능성을 위해서는 양적 확장 중심의 문화활동 중심 구조에서 벗어나 다양한 전략 분야 간 균형 있는 자원 배분이 필요함을 보여준다.

둘째, 문화자원 분석 결과, 무형문화자원의 문화프로그램이 가장 높은 비중을 차지하였고, 생활문화자원이 전체 문화자원 활용에서 가장 큰 역할을 수행하고 있음을 확인하였다. 이는 의정부 문화도시 정책이 주민 체감형 문화참여를 충분히 활성화해 왔음을 의미하나, 동시에 지역의 역사, 전통, 예술, 문화경관 등 유형 자원 기반의 중장기적 문화발전 전략이 미흡할 수 있음을 시사한다. 또한 참여대상 분석에서 시민 참여가 압도적으로 높은 반면, 장애인·외국인·청소년 등 다양한 사회집단의 참여 비율이 매우 낮아 포용성과 접근성의 측면에서 개선 필요성이 크다는 점도 드러났다.

셋째, 리빙랩 도입 필요도와 IPA 분석 결과는 정책구조 개선의 전략적 방향을 제시한다. 리빙랩 도입 필요도는 문화활동, 문화거점, 문화자치에서 높게 나타났으며, 이는 시민참여 기반의 다중 행위자 협력이 요구되는 분야일수록 리빙랩이 효과적임을 보여준다. IPA 분석에서 문화거점과 문화자치는 ‘유지 영역’으로 분류되어 향후 리빙랩 실험의 핵심 플랫폼으로 확장될 잠재력을 가진다. 반면 문화창생과 문화관문은 ‘저순위 영역’으로 나타났으나, 이는 오히려 리빙랩을 통해 새로운 문제 설정과 실험적 접근을 도입할 필요성이 크다는 점을 시사한다. 문화활동은 ‘과잉 영역’으로 분류되어, 기존의 양적 확장 중심 정책에서 벗어나 리빙랩 기반 질적 전환을 모색해야 할 필요성이 확인되었다.

이상의 분석을 바탕으로 의정부 문화도시의 지속 가능성을 높이기 위해 다음과 같은 정책적 시사점을 제시하고자 한다.

첫째, 문화거점과 문화자치 분야는 리빙랩 기반 정책 실험의 중심축으로 재편할 필요가 있다. 특히 거점 공간을 시민 중심 문제해결의 실험 장소로 활용하고, 문화자치를 통한 제도적 거버넌스 체계를 강화함으로써 시민주도 협력 생태계를 공고히 해야 한다.

둘째, 문화창생과 문화관문 분야는 단순한 프로그램 보완이 아닌 전략적 재구조화가 필요하다. 지역 정체성과 문화자원의 내재적 가치를 발굴하는 ‘스토리 리빙랩’, 의정부-경기북부 도시 간 공동의 문제를 다루는 ‘광역 협력 리빙랩’ 등 새로운 실험 기반을 구축함으로써 지역 고유의 문화정체성과 도시 확장성을 회복해야 한다.

셋째, 문화활동 분야는 현재 과도한 자원 투입 구조를 재검토하고, 리빙랩 방식의 문제 중심, 공동설계, 자기평가 구조를 도입하여 전체 사업의 질적 전환을 이루어야 한다. 반복적 프로그램 중심 운영에서 벗어나 시민이 직접 의제를 발굴하고 해결하는 ‘참여자 설계형 문화활동’으로 재구조화하는 것이 효과적이다.

본 연구는 의정부 문화도시 정책의 성과와 한계를 실증적으로 제시한 점에서 의의가 있으나 몇 가지 한계를 갖는다. 설문조사가 참여자 중심으로 구성되어 특정 분야(문화활동, 문화거점, 문화자치)의 응답이 상대적으로 많은 점, 타 지역과의 비교분석이 이루어지지 않은 점, 문화자원 활용 빈도와 정책효과 간 인과관계를 직접 입증하지 못한 점 등은 향후 보완이 필요하다.

따라서 후속 연구에서는 다지역 비교 연구, 정성 및 정량 혼합 연구, 실험 기반 리빙랩 연구 등이 수행되어야 하며, 특히 취약 계층 참여 확대와 문화자원 지속 가능성 평가가 병행될 필요가 있다.

그럼에도 본 연구는 IPA 분석과 리빙랩 적용 논리를 통합하여 문화도시 정책을 진단하고 개선 방향을 제시한 연구로서, 문화도시 정책의 혁신적 재편을 위한 실천적 기여를 한다는 점에서 이러한 분석과 시사점이 의정부 문화도시의 향후 정책 설계에 실질적 근거로 활용된다면, 시민이 중심이 되고 지역의 다양성이 존중되는 지속 가능한 문화도시로 나아가는 데 중요한 이정표가 될 것으로 여겨진다.

참고문헌

- JNP. 2022. 「2022 의정부 문화도시 예비사업 성과관리 설문조사 보고서」. 의정부문화재단.
- 김경환·유해연. 2023. 「문화예술 리빙랩 운영을 통한 지역변화 연구-마포구 망원동 ‘소그룹’ 운영공간의 문화경관 형성을 중심으로」. 한국경관학회지 15(1): 59-73.
- 김나은·김재훈·정혜진. 2022. 「국가연구개발사업의 리빙랩 연구 동향」. 한국정책학회보 31(4): 269-308.
- 김동진·전재균. 2021. 「IPA 기법을 통한 흰여울문화마을의 관광활성화 연구」. Journal of The Korean Data Analysis Society 23(1): 445-458.
- 김종두. 2021. 「리빙랩(Living lab)을 통한 문화예술교육 활성화 방안」. 연기예술연구 23(3): 209-224.
- 김한성·이정환. 2019. 「융합연구리뷰」. 융합연구정책센터 5(11): 1-73.
- 김효정·유승호·김민규·서선영. 2004. 「문화도시 육성방안 연구」. 한국문화관광정책연구원.
- 남치호. 2007. 『문화자원과 지역정책』. 경기도: 대왕사.
- 문화재청. 2003. 『천연기념물 백서』. 서울.
- 문화체육관광부. 2004. 『창의 한국: 21세기 새로운 문화비전』. 서울: 대덕문화사
- 박형웅. 2021. 「사회문제 해결형 대학 리빙랩 프로젝트 수업의 의의와 효과적인 문제 정의 도출을 위한 활용 툴킷 개발」. 디지털융복합연구 19(10): 15-20.
- 성지은·송위진. 2023. 「초고령사회 대응을 위한 과학기술기반 복지·돌봄 혁신 방향에 관한 연구: 기술·서비스 통합도 및 돌봄 당사자의 주체화를 중심으로」. 도시연구 23: 177-214.
- 성지은·한규영·정서화. 2016. 「지역문제 해결을 위한 국내 리빙랩 사례 분석」. 과학기술학연구 16(2): 65-98.
- 송위진. 2012. 「Living Lab: 사용자 주도의 개방형 혁신모델」. 과학기술정책연구원 정책브리핑 59: 14.
- 송위휘·최육희·전재균. 2020. 「IPA 분석을 통한 중국 관광객의 감천문화마을 관광 활성화 방안에 관한 연구」. Journal of The Korean Data Analysis Society 22(4): 1579-1592.
- 신은희. 2023. 「지역 문화 리빙랩의 실천과 거버넌스: 사례 분석」. 지역문화연구 18(1): 33-55.
- 심준영·백민경. 2022. 「다문화 수용성 증진을 위한 리빙랩 프로젝트 현장 적용 연구」. 실과교육연구 28(3): 77-95.
- 오재환·김형균·오동하·김영표. 2009. 「부산지역 문화자원 특성분석과 활용방안 연구」. 부산발전연구원.
- 이수연. 2022. 「리빙랩에 대한 구성주의적 접근: 인천의 사례를 중심으로」. 도시연구 22: 297-329.

- 이한늬. 2017. 「지역문화자원을 활용한 공연콘텐츠 제작 분석」. 안동대학교 한국문화산업전문대학원 석사학위논문.
- 임학순·나보리. 2024. 「국제 문화산업축제와 지속가능발전의 연계를 위한 도시문화정책 과제 탐색 연구」. 만화애니메이션연구 (77): 389-430.
- 임혜경·이연재. 2024. 「리빙랩을 활용한 발달장애청소년 자립역량 증진 프로그램 개발 연구: 문화예술활동을 중심으로」. 발달장애연구 28(2): 45-73.
- 장환영·김걸. 2019. 「리빙랩 기반의 시민주도형 스마트시티 구축을 위한 정책 방향 연구」. 한국도시지리학회지 22(3): 41-53.
- 조아진·윤택환. 2016. 「IPA 기법을 활용한 국제해양플랜트 전시회 참가자 분석: 내국인과 외국인의 비교 분석」. 관광연구 31(5): 143-157.
- 최기종. 2002. 「도시관광행동에 영향을 미치는 이미지, 환경단서, 가치지각 변수의 구조적 체계에 관한 연구」. 세종대학교 미발행박사학위논문.
- 최동석·이태희. 2017. 「국내 여행사 모바일 애플리케이션 특성에 관한 IPA 연구」. 관광연구저널 31(3): 49-63.
- 최성민·정욱·김홍범. 2020. 「IPA 기법을 활용한 문화주도적 젠트리피케이션 지역의 도시관광 활성화 전략 연구」. 관광연구저널 34(5): 35-48.
- 추미경·양채운·김수민·이대한·권유란·이홍비·정예균. 2024. 「의정부 문화도시 성과지표 개발 및 2023년 사업성과분석 연구」. 문화다움.
- 하상섭·신상범. 2024. 「리빙랩의 관점에서 본 시민 주도 지역브랜드 창출: 원주시 한지 문화산업 사례」. 인문사회과학연구 25(2): 357-396.
- 한승준. 2025. 「현 정부 문화예술정책의 효과성 평가 중요도-성취도 분석(IPA)을 중심으로」. 한국자치행정학보 28(4): 209-231.

- Almirall, E., Lee, M., and Wareham, J. 2012. "Mapping living labs in the landscape of innovation methodologies." *Technology Innovation Management Review* 2(9): 12-18. (DOI:<https://doi.org/10.22215/timreview/603>)
- Ballon, P., and Schuurman, D. 2015. "Living labs: concepts, tools and cases." *Info* 17(4). (DOI:<https://doi.org/10.1108/info-04-2015-0024>)
- Bulkeley, H., Coenen, L., Frantzeskaki, N., Hartmann, C., Kronsell, A., Mai, L., Marvin, S., McCormick, K., van Steenbergen, F., and Voytenko Palgan, Y. 2016. "Urban Living

- Labs: Governing Urban Sustainability Transitions.” *Current Opinion in Environmental Sustainability* 22: 13-17. (DOI:<https://doi.org/10.1016/j.cosust.2017.02.003>)
- Franz, Y. 2015. “Designing social living labs in urban research.” *Info* 17(4): 53-66. (DOI:<https://doi.org/10.1108/info-01-2015-0008>)
- Kowalczyk, M., Kucharska, W., and Stasiak, K. 2021. “Living Labs as Collaborative Platforms for Urban Innovation and Social Participation.” *Sustainability* 13(18): 10278. (DOI:<https://doi.org/10.3390/su131810278>)
- Martilla, J. A. and James, J. C. 1977. “Importance-performance analysis.” *Journal of Marketing* 41(1): 77-79. (DOI:<https://doi.org/10.2307/1250495>)
- Park, S., and Fujii, H. 2023. “Co-creation in local cultural initiatives: Comparative analysis of East Asian cities.” *Urban Studies* 60(7): 1350-1372.
- Xiao, L. 2024. “Participatory approaches to urban cultural development.” *Journal of Urban Culture* 10(1): 44-62.

“의정부시 제4차 문화도시 지정 경기북부 최초” 경기신문. 2022. 12. 07. <https://www.kgnews.co.kr/news/article.html?no=728543>(검색일: 2025년 1월 19일)

국가법령정보센터(<https://www.law.go.kr/LSW/lsInfoP.do?lsId=012002#0000>)

의정부문화재단(https://www.uac.or.kr/mobile/introduce_8.php)