

서울특별시 전통문화 보존·관리 및 육성에 관한 조례  
일부개정조례안

# 검 토 보 고

## 1. 회부경위

- 가. 의안번호 : 제3510호
- 나. 발 의 자 : 문성호 의원(찬성자 14명)
- 다. 제출일자 : 2026년 2월 9일
- 라. 회부일자 : 2026년 2월 12일

## 2. 제안이유

- 서울특별시 내 문화소외계층이 차별 없이 우수한 우리 문화예술을 향유할 수 있도록 하는 지원의 필요성이 대두됨
- 증강현실(AR), 가상현실(VR), 메타버스 등 디지털 기술을 활용한 문화콘텐츠를 개발·운영함으로써 모든 시민이 문화유산과 예술 자원을 손쉽게 접할 수 있도록 지원근거를 마련하려는 것임.

## 3. 주요내용

- 가. 우리나라의 우수한 전통문화 및 예술을 디지털 기술을 활용하여 구현하여 보존 및 체험 활성화를 도모하며 필요한 사업에 지원할 수 있도록 함(안 제7조의2)

#### 4. 참고사항

- 가. 관계법령 : 「문화예술진흥법」, 「문화산업진흥 기본법」, 「전통 문화산업진흥법」
- 나. 예산조치 : 해당사항 없음 (비용추계 미첨부사유서 별첨)

## 5. 검토의견(수석전문위원 이윤희)

- 동 개정안은 전통문화와 디지털 기술의 융합 및 전통문화 체험 프로그램의 활성화에 관한 사업을 지원하는 조문을 신설함으로써 시민의 문화 접근성과 향유권을 제고하기 위하여 발의되었음.

### < 신·구조문대비표 >

현 행	개 정 안
<신 설>	<p>제7조의2(전통문화의 디지털 구현 및 체험 활성화) ① 시장은 전통문화의 보존·전승 및 육성을 위하여 증강현실(AR), 가상현실(VR), 메타버스 등 디지털 기술을 활용한 전통문화의 구현 및 체험 활성화에 필요한 사업을 예산의 범위에서 지원할 수 있다.</p> <p>② 제1항에 따른 사업에는 다음 각 호의 사항이 포함될 수 있다.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 증강현실, 가상현실, 메타버스 등을 활용한 문화유산 및 전통예술 자원의 디지털 구현 사업</li> <li>2. 청소년, 문화소외계층 및 일반 시민이 참여할 수 있는 전통문화 체험 프로그램의 기획 및 운영</li> <li>3. 교육기관, 대학, 민간기업 등과 협력한 전통문화·문화유산 디지털 플랫폼 구축 및 운영</li> <li>4. 그밖에 전통문화의 디지털 구현 및 체험 활성화를 위하여 시장이 필요하다고 인정하는 사업</li> </ol>

- 이는 전통문화의 현대적 계승을 강화하고 시민의 문화 향유 기반을 마련한다는 점에서 개정 취지를 긍정적으로 평가할 수 있으며, 정책적 의의가 크다고 보임.

- 다만 입법 기술적 측면에서 살펴보면, 현행 조례 제5조 및 제6조에는 전통문화와 관련하여 시장이 지원할 수 있는 대상·사업 등을 규정하고 있으므로, 해당 규정과 개정안의 비교·검토가 필요함.

**< 현행 조례 제5조 및 제6조 >**

제5조(전통문화 보존·관리·육성 및 지원대상) 시장은 전통문화의 보존·관리 및 육성을 위해 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 경우 예산의 범위에서 지원할 수 있다.

1. 전통예술관련 단체 및 전통예술행사 지원, 전통예술 가치 확산을 위한 홍보 및 체험활동 지원, 전통과 현대의 조화로운 발전·융합 지원에 관한 사항

2. 삭제 <2023.10.4.>

3. 그 밖에 전통문화의 보존·관리 및 육성을 위하여 시장이 필요하다고 판단하는 사업

제6조(전통문화 개발지원) 시장은 전통문화와 장소를 활용한 전통문화산업 개발을 위해 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 경우 예산의 범위에서 지원할 수 있다.

1. 관람 편의시설 및 접근 편의시설의 설치 및 정비 사업

2. 관련 전시·박물관 건립 사업

3. 그 밖에 전통문화와 장소를 활용한 전통문화산업 진흥을 위해 필요한 사업

- 특히 현행 조례 제5조는 ‘전통문화의 보존·관리 및 육성’이라는 목적과 ‘예산 범위의 지원’이라는 실질적 권한을 명시하고 있어, 안 제7조의2제1항과 관련성이 매우 높다고 볼 수 있음.

**< 현행 조례 및 개정안 비교(목적 등) >**

현행 조례(제5조 본문)
제5조(전통문화 보존·관리·육성 및 지원대상) 시장은 <u>전통문화의 보존·관리 및 육성을 위해</u> 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 경우 <u>예산의 범위에서 지원할 수 있다.</u>
개정안(제7조의2제1항)
제7조의2(전통문화의 디지털 구현 및 체험 활성화) ① 시장은 <u>전통문화의 보존·전승 및 육성을 위하여 증강현실(AR), 가상현실(VR), 메타버스 등 디지털 기술을 활용한 전통문화의 구현 및 체험 활성화에 필요한 사업을 예산의 범위에서 지원할 수 있다.</u>

- 또한 현행 조례 제5조제1호는 예산 지원 대상으로 ①전통예술관련 단체, ②전통예술행사, ③전통예술 홍보, ④전통예술 체험활동, ⑤ 전통과 현대의 조화로운 발전·융합에 관한 사항을 명시하고 있고, 이 중 체험활동 및 전통과 현대의 융합(④·⑤)은 안 제7조의2제1항에 언급된 지원 대상과 상당 부분 유사하다고 보여짐.

**< 현행 조례 및 개정안 비교(지원 대상) >**

현행 조례(제5조제1호)
제5조(전통문화 보존·관리·육성 및 지원대상) 시장은 전통문화의 보존·관리 및 육성을 위해 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 경우 예산의 범위에서 지원할 수 있다. 1. 전통예술관련 단체 및 전통예술행사 지원, 전통예술 가치 확산을 위한 홍보 및 체험활동 지원, 전통과 현대의 조화로운 발전·융합 지원에 관한 사항
개정안(제7조의2제1항)
제7조의2(전통문화의 디지털 구현 및 체험 활성화) ① 시장은 전통문화의 보존·전승 및 육성을 위하여 증강현실(AR), 가상현실(VR), 메타버스 등 디지털 기술을 활용한 전통문화의 구현 및 체험 활성화에 필요한 사업을 예산의 범위에서 지원할 수 있다.

- 따라서 안 제7조의2제1항의 내용은 입법 경제적 측면에서 현행 조례 제5조로 같음하는 것이 보다 바람직할 것으로 판단됨.
- 동일한 관점에서, 안 제7조의2제2항은 같은 조 제1항의 지원 사업을 구체적으로 제안하는 내용이므로 현행 조례 제5조제1호의 지원 대상 범위에 포함될 수 있다고 보여짐.

**< 안 제7조의2제2항 >**

제7조의2(전통문화의 디지털 구현 및 체험 활성화) ② 제1항에 따른 사업에는 다음 각 호의 사항이 포함될 수 있다. 1. 증강현실, 가상현실, 메타버스 등을 활용한 문화유산 및 전통예술 자원의 디지털 구현 사업 2. 청소년, 문화소외계층 및 일반 시민이 참여할 수 있는 전통문화 체험 프로그램의 기획 및 운영 3. 교육기관, 대학, 민간기업 등과 협력한 전통문화·문화유산 디지털 플랫폼 구축 및 운영 4. 그밖에 전통문화의 디지털 구현 및 체험 활성화를 위하여 시장이 필요하다고 인정하는 사업
--

- 다만 동 개정안이 ▶문화소외계층으로 하여금 차별 없이 문화 예술을 향유할 수 있도록 지원하는 것을 주요 발의 취지로 하는 점, ▶안 제7조의2제2항제2호에서 문화소외계층의 참여를 고려한 프로그램이 제안된 점, ▶유사한 내용의 조문이 현행 조례에는 부재한 점 등을 고려할 때, 해당 내용은 현행 조례와는 다른 새로운 내용을 제시한 것이라고 볼 수 있음.

### < 개정안 제안이유 >

- 서울특별시 내 문화소외계층이 차별 없이 우수한 우리 문화예술을 향유할 수 있도록 하는 지원의 필요성이 대두됨
- 증강현실(AR), 가상현실(VR), 메타버스 등 디지털 기술을 활용한 문화콘텐츠를 개발·운영함으로써 모든 시민이 문화유산과 예술 자원을 손쉽게 접할 수 있도록 지원근거를 마련하려는 것임.

- 따라서 전통문화를 향유함에 있어 사회적 배려가 필요한 계층을 지원하는 내용을 현행 조례 제5조의 지원 대상 사업에 추가하는 것은 가능하다고 판단됨.
- 다만 현행 법령 및 조례에서 보편적 의미로서의 ‘문화소외계층’을 정의한 바가 없고<sup>1)</sup>, 타자화 인식을 강화하는 ‘소외계층’이라는 용어가 사회적으로 지양되는 추세임을 감안할 때 ‘문화취약계층’ 등으로 표현을 정비하는 방향을 검토해 볼 수 있음.

1) 「문화예술진흥법」 제15조의4제1항 및 같은 법 시행령 제23조의2에 따라 ‘문화소외계층’의 범위가 규정된 사례가 있으나, 이는 문화이용권 지급 대상을 한정적으로 열거하기 위한 조문이며, 실제 문화 분야 취약계층을 보편적으로 정의하는 규정이라고 보기 어려움. 또한, 동 개정안은 청소년을 지원 대상으로 명시하고 있는 만큼 시행령상의 범위만이 아닌 보다 포괄적 대상을 지원하는 취지로 이해하는 것이 바람직함.

- 또한 안 제7조의2제2항제3호는 같은 항 제1호와 차별화된 내용으로서 단순히 전통문화와 디지털 기술을 융합하는 의미라기보다 민·관·학 협력 체계를 마련하고 사업을 추진하는 것이 주요 내용이라고 보여짐.
- 따라서 거버넌스 구축 및 사업 운영에 관한 사항을 현행 조례 제5조의 지원 대상 사업에 새롭게 명시함으로써, 개정안의 내용을 보완·반영하는 방안을 고려할 수 있겠음.
- 이러한 쟁점 사항을 종합하여 볼 때, 개정안의 발의 취지를 현행 조문 체계에 맞게 반영할 수 있도록 다음과 같은 수정 의견을 제안 드림.

**< 수정제안 조문대비표 >**

현행	개정안	수정의견
제5조(전통문화 보존·관리·육성 및 지원대상) 시장은 전통문화의 보존·관리 및 육성을 위해 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 경우 예산의 범위에서 지원할 수 있다.	제5조(전통문화 보존·관리·육성 및 지원대상) ----- ----- ----- ----- ----- -----.	제5조(전통문화 보존·관리·육성 및 지원대상) ----- ----- ----- ----- -----.
1. 2. (생략)	1. 2. (현행과 같음)  <u>&lt;신설&gt;</u>   <u>&lt;신설&gt;</u>	1. 2. (개정안과 같음)  <b>3. 청소년 등 문화취약계층의 전통문화 향유권 제고를 위한 사업</b>  <b>4. 전통문화 관련 민·관·학 등 사회적 거버넌스 구축에 관한 사항</b>
3. (생략)	3. (현행과 같음)	5. (현행 제3호와 같음)

<신 설>

제7조의2(전통문화의 디지털

<삭 제>

구현 및 체험 활성화) ① 시장은 전통문화의 보존·전승 및 육성을 위하여 증강현실(AR), 가상현실(VR), 메타버스 등 디지털 기술을 활용한 전통문화의 구현 및 체험 활성화에 필요한 사업을 예산의 범위에서 지원할 수 있다.

② 제1항에 따른 사업에는 다음 각 호의 사항이 포함될 수 있다.

1. 증강현실, 가상현실, 메타버스 등을 활용한 문화유산 및 전통예술 자원의 디지털 구현 사업

2. 청소년, 문화소외계층 및 일반 시민이 참여할 수 있는 전통문화 체험 프로그램의 기획 및 운영

3. 교육기관, 대학, 민간기업 등과 협력한 전통문화·문화유산 디지털 플랫폼 구축 및 운영

4. 그밖에 전통문화의 디지털 구현 및 체험 활성화를 위하여 시장이 필요하다고 인정하는 사업

전문위원

임창균(2180-8113)

입법조사관

홍민지(2180-8118)