

서울특별시 전통문화 보존·관리 및 육성에 관한 조례
일부개정조례안
심사보고서

의안번호	3510
------	------

2026. 3. 13.
문화체육관광위원회

I. 심사경과

가. 발의일자 및 발의자 : 2026년 2월 9일, 문성호 의원(찬성자 14명)

나. 회부일자 : 2026년 2월 12일

다. 상정결과 : 【서울특별시의회 제334회 임시회】

- 제3차 문화체육관광위원회(2026. 3. 9.)상정, 제안설명, 검토보고, 질의 및 답변, 의결(수정안가결)

II. 제안설명의 요지(문성호 의원)

1. 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.

2. 주요내용

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

3. 참고사항

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

Ⅲ. 검토보고 요지(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"> 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

- 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 없고¹⁾, 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.

<신 설>

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.

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

<삭 제>

IV. 질의 및 답변요지 : 「없음」

V. 토론요지 : 「없음」

VI. 수정안 요지

가. 수정이유

- 개정안은 전통문화의 보존·관리 및 육성을 위하여 전통문화와 디지털 기술의 융합 구현 및 체험 프로그램 활성화 사업 등을 지원할 수 있도록 조문을 신설하고자 함.
- 다만, 개정안의 취지·수단 및 세부 지원 대상 등이 현행 조문(제5조)과 다소 중복될 소지가 있는바, 입법경제성과 체계성을 고려하여 현행 조례에 통합 및 보완하고자 함.

나. 수정주요내용

- 전통문화 관련 문화취약계층 권리 증진 및 거버넌스 구축을 위한 사업을 지원할 수 있도록 규정함(제5조).

VII. 심사결과 : 수정안가결

(재적위원 8명, 참석위원 7명, 참석위원 전원찬성)

VIII. 소수의견 요지 : 「없음」

IX. 기타 필요한 사항 : 「없음」

서울특별시 전통문화 보존·관리 및 육성에 관한 조례 일부개정조례안에 대한 수정안

의안 번호	관련 3510
----------	------------

제안년월일 : 2026. 3. 9.
발 의 자 : 문화체육관광위원장

1. 수정이유

- 개정안은 전통문화의 보존·관리 및 육성을 위하여 전통문화와 디지털 기술의 융합 구현 및 체험 프로그램 활성화 사업 등을 지원할 수 있도록 조문을 신설하고자 함.
- 다만, 개정안의 취지·수단 및 세부 지원 대상 등이 현행 조문(제5조)과 다소 중복될 소지가 있는바, 입법경제성과 체계성을 고려하여 현행 조례에 통합 및 보완하고자 함.

2. 수정주요내용

- 전통문화 관련 문화취약계층 권리 증진 및 거버넌스 구축을 위한 사업을 지원할 수 있도록 규정함(제5조).

서울특별시 전통문화 보존·관리 및 육성에 관한 조례 일부개정조례안에 대한 수정안

서울특별시 전통문화 보존·관리 및 육성에 관한 조례 일부개정조례안 일부를 다음과 같이 수정한다.

제5조제3호를 제5호로 하고, 같은 조에 제3호 및 제4호를 각각 다음과 같이 신설한다.

3. 청소년 등 문화취약계층의 전통문화 향유권 제고를 위한 사업
4. 전통문화 관련 민·관·학 등 사회적 거버넌스 구축에 관한 사항

안 제7조의2를 현행대로 하기 위하여 삭제한다.

수정안조문대비표

현 행	개 정 안	수 정 안
<p>제5조(전통문화 보존·관리·육성 및 지원 대상) 시장은 전통문화의 보존·관리 및 육성을 위해 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 경우 예산의 범위에서 지원할 수 있다.</p> <p>1. · 2. (생략)</p> <p>3. (생략)</p> <p><u><신설></u></p>	<p>제5조(전통문화 보존·관리·육성 및 지원 대상) ----- ----- ----- ----- -----.</p> <p>1. · 2. (현행과 같음)</p> <p><u><신설></u></p> <p><u><신설></u></p> <p>3. (현행과 같음)</p> <p><u>제7조의2(전통문화의 디지털 구현 및 체험 활성화) ①</u> <u>시장은 전통문화의 보존·전승 및 육성을 위하여 증강현실(AR), 가상현실(VR), 메타버스 등 디지털 기술을 활용한 전통문화의 구현 및 체험 활성화에</u></p>	<p>제5조(전통문화 보존·관리·육성 및 지원 대상) ----- ----- ----- ----- -----.</p> <p>1. · 2. (개정안과 같음)</p> <p><u>3. 청소년 등 문화취약계층의 전통문화 향유권 제고를 위한 사업</u></p> <p><u>4. 전통문화 관련 민·관·학 등 사회적 거버넌스 구축에 관한 사항</u></p> <p>5. (현행 제3호와 같음)</p> <p><u><삭제></u></p>

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, 문화소의 계층 및 일반 시민이 참여할 수 있는 전통 문화 체험 프로그램의 기획 및 운영

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

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

서울특별시조례 제 호

서울특별시 전통문화 보존·관리 및 육성에 관한 조례 일부개정조례안

서울특별시 전통문화 보존·관리 및 육성에 관한 조례 일부를 다음과 같이 개정한다.

제5조제3호를 제5호로 하고, 같은 조에 제3호 및 제4호를 각각 다음과 같이 신설한다.

3. 청소년 등 문화취약계층의 전통문화 향유권 제고를 위한 사업
4. 전통문화 관련 민·관·학 등 사회적 거버넌스 구축에 관한 사항

부 칙

이 조례는 공포한 날부터 시행한다.

신·구조문대비표

현 행	개 정 안
<p>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.</p> <p>1. · 2. (생략)</p> <p><u><신설></u></p> <p><u><신설></u></p> <p>3. (생략)</p>	<p>제5조(전통문화 보존·관리·육성 및 지원대상) ----- ----- ----- -----.</p> <p>1. · 2. (현행과 같음)</p> <p>3. <u>청소년 등 문화취약계층의 전통 문화 향유권 제고를 위한 사업</u></p> <p>4. <u>전통문화 관련 민·관·학 등 사회적 거버넌스 구축에 관한 사항</u></p> <p>5. (현행 제3호와 같음)</p>