

## 대구광역시 무영당에서 만나는 수요자와 공급자

### □ 추진배경

- 타 도시에 비해 많은 유휴공간 및 심각한 인구유출 문제 해결을 위해 유휴공간을 매개로 한 도심 활성화 및 청년 유턴 가능성 실험 중
  - ☞ 공간을 매개로 시민활동 촉진을 위하여 市 차원의 전략 수립, 참여주체 확대, 제도적 장치 마련 등 다양한 부문의 기반 구축 필요

### □ 추진내용

- 市 보유자산 위탁운영 전반에 대한 현 문제점(해결과제) 논의[이해하기]
  - 유휴공간+청년의 시너지 극대화 방안 논의[발견하기]
  - 공간-시민활동 매칭 플랫폼 구축 참여주체 의견수렴[정의하기]
    - \* 실제 수요자(시민, 대중)의 니즈 발굴, 전달자로서의 국민디자인단 역할 정의
  - 수요자 니즈 파악을 위한 공간이용자 설문조사[발전하기]

### □ 추진성과 및 기대효과

- 市 보유 공간 활용에 '시민참여형 실험' 도입, 유휴공간 정책에 대한 市 차원의 전략 모색, 도시문제 해결을 위한 참여주체 확대, 공간-시민활동 연계 플랫폼 설계 착수

< 국민정책디자인 운영 전·후 비교 >

국민정책디자인 운영 前(AS-IS)	국민정책디자인 운영 後(TO-BE)
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 市 보유 공간자산 운영과 관련된 다양한 문제 노출</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 市 보유 공간자산 운영 아이템 선정에 시민참여형 실험 프로세스 도입</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 市 보유자산을 포함한 유휴공간 문제에 대한 전략 부재</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 유휴공간에 대한 市 차원의 전략적 접근 시작                             <ul style="list-style-type: none"> <li>* 「유휴공간 기본계획」('22년 예산신청 : 50백만원)</li> </ul> </li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Top-Down 형태의 행정 일방주의 도시 문제 해결방식 만연</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 도시문제 해결의 실질적 참여주체 확대                             <ul style="list-style-type: none"> <li>* 「유휴공간 재생 민·관·공 협약」 체결(21. 7월)</li> </ul> </li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 공간과 시민들의 자발적·창의적 활동을 연결할 수 있는 제도적 장치 부재</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 공간과 시민활동 연계 「플랫폼」 설계 착수                             <ul style="list-style-type: none"> <li>* 「Mayors Challenge」 연계 추진</li> </ul> </li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 市 보유 공간자산 운영 효과에 대한 시민들의 체감도 저조</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 시민들의 니즈를 반영한 활동공간 제공을 통한 시민들의 정책적 수혜 및 체감 확대</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 지자체 보유 공간자산의 활용 관련 파급력 있는 프로세스나 모델 부재</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 지자체 보유 공간자산의 활용 관련 민·관·공 협업 모델 구축</li> </ul>

### □ 향후계획

- 민관공 협업체계+활동주체 거버넌스가 결합된 추진주체를 중심으로 유휴공간 기본계획 수립 및 공간-활동 플랫폼 구축(총 110억원/ '20. ~ '26.)
  - \* 블룸버그 재단의 「Mayors Challenge」를 활용한 플랫폼 구축 실험('22.~'24.)