

경기도 문화예술진흥 중단기 종합계획

2020-2024



경기문화재단 Gyeonggi Cultural Foundation

GRI 경기연구원
Gyeonggi Research Institute

참여연구진

| | | | |
|-------|-----|--|----------------------|
| 연구책임 | 김성하 | | 경기연구원 연구위원 |
| 공동연구진 | 강윤주 | | 경희사이버대학교 교수 |
| | 강진갑 | | (사)역사문화콘텐츠연구원 원장 |
| | 김석범 | | 수원대학교 교수 |
| | 김진웅 | | 명지대학교 외래강사 |
| | 박성혜 | | 고려대학교 외래강사 |
| | 박연규 | | 경기대학교 교수 |
| | 손동기 | | 한국외국어대학교 EU연구소 초빙연구원 |
| | 송영신 | | 문화정책연구소 이음 연구위원 |
| | 엄광현 | | 상명대학교 외래강사 |
| | 유명한 | | 경기연구원 비상임연구위원 |
| | 전주희 | | (주)입소 본부장 |
| | 최영미 | | 경기도가족여성연구원 연구위원 |
| | 안유진 | | 경기연구원 비상임연구위원 |
| | 황선아 | | 경기연구원 연구위원 |

| | |
|--------------------------------------|-----------|
| 1. 연구 개요 | 3 |
| 1) 연구의 배경 | 3 |
| 2) 연구의 목적 | 3 |
| 3) 연구의 범위 | 3 |
| 2. 문화예술 여건 변화 | 4 |
| 1) 상위 법령 및 관련 동향 | 4 |
| 2) 국내외 문화예술 여건 변화 | 7 |
| 3) 해외 문화예술 진흥 우수사례 | 9 |
| 4) 2차 종합계획(2020~2024) 연계를 위한 시사점 | 11 |
| 3. 경기도 문화예술 현황 | 13 |
| 1) 주요 현황 | 13 |
| 2) 2차 종합계획(2020~2024) 연계를 위한 시사점 | 24 |
| 4. 1차 종합계획(2014~2018) 진단 및 분석 | 27 |
| 1) 1차 종합계획(2014~2018) 개요 및 주요 내용 | 27 |
| 2) 진단 및 분석 | 28 |
| 3) 2차 종합계획(2020~2024) 연계를 위한 시사점 | 38 |
| 5. 경기도민 및 관계자 의견수렴 | 40 |
| 1) 개요 | 40 |
| 2) 2차 종합계획(2020~2024) 연계를 위한 주요 결과 | 41 |

| | |
|----------------------------------|----------------|
| 6. 경기도 문화예술진흥 중단기 종합계획 수립 | 49 |
| 1) 경기도 문화예술진흥의 철학과 핵심가치 | 49 |
| 2) 비전, 목표 및 전략 | 54 |
| 3) 전략별 정책과제 및 실행과제 | 56 |
| 7. 추진주체 및 자원조달 방안 | 100 |
| 1) 추진주체 | 100 |
| 2) 자원조달 방안 | 102 |

| | |
|--|-----|
| 【표 2-1】 해외 주요 국가 문화예술 관련 정책 및 법규 관련 주요 이슈 | 4 |
| 【표 2-2】 「(가칭) 문화자치에 관한 기본조례」 관련 법적 근거 | 6 |
| 【표 3-1】 경기도내 문화재단 현황 | 23 |
| 【표 3-2】 경기도내 문화재단 비전 및 핵심가치 | 23 |
| 【표 4-1】 1차 종합계획(2014~2018) 단계별·투자주체별 자원투자계획 총괄 (단위: 백만 원) | 27 |
| 【표 4-2】 전략 1 ‘문화의 미래 경기, 미래의 문화 경기’ 관련 2014~2018년 경기도 추진 현황 | 28 |
| 【표 4-3】 ‘지속가능한 문화생태계 조성’ 목표 관련 사업 주요 추진 성과 | 29 |
| 【표 4-4】 ‘경기천년 이미지 제고’ 목표 관련 사업 주요 추진 성과 | 29 |
| 【표 4-5】 ‘한류 문화관광 메카 조성’ 목표 관련 사업 주요 추진 성과 | 30 |
| 【표 4-6】 전략 2 ‘문화로 꿈꾸고, 꿈을 실현하는 경기’ 관련 2014~2018년 경기도 추진 현황 | 31 |
| 【표 4-7】 ‘문화가 있는 삶 활성화’ 목표 관련 사업 주요 추진 성과 | 32 |
| 【표 4-8】 ‘문화예술 창작의 발산지 조성’ 목표 관련 사업 주요 추진 성과 | 33 |
| 【표 4-9】 전략 3 ‘문화가 바꾸는 지역사회와 시민’ 관련 2014~2018년 경기도 추진 현황 | 34 |
| 【표 4-10】 ‘문화환경 조성 및 지역재생’ 목표 관련 사업 주요 추진 성과 | 35 |
| 【표 4-11】 ‘시민문화활동의 활성화’ 목표 관련 사업 주요 추진 성과 | 35 |
| 【표 4-12】 전략 4 ‘문화로 하나되는 경기’ 관련 2014~2018년 경기도 추진 현황 | 36 |
| 【표 4-13】 전략 4 ‘문화로 하나되는 경기’ 관련 사업 주요 추진 성과 | 37 |
| 【표 5-1】 경기도민의 장르별 문화예술 관람 현황 (단위: 회, %) | 42 |
| 【표 5-2】 경기도 문화예술 관련 전반적 여건에 대한 인식 (단위: 점/5점) | 45 |
| 【표 6-1】 정책과제 유형별 총괄 | 56 |
| 【표 6-2】 공약 및 도정 핵심과제 목록 | 57 |
| 【표 6-3】 신규 과제 목록 | 64 |
| 【표 6-4】 일반과제 목록 | 85 |
| 【표 7-1】 경기도 문화체육관광국 부서별 예산 (2019.2 기준, 단위: 백만 원) | 103 |
| 【표 7-2】 경기도 문화재정 단계적 확충에 따른 5년간 문화체육관광국 예산 예상액 (단위: 백만 원) | 104 |

| | |
|---|----|
| 【그림 2-1】 국내 문화예술 법률 체계 | 5 |
| 【그림 2-2】 (좌) 「문화비전 2030」, (우) 「새예술정책(2018~2022)」 세부내용 | 8 |
| 【그림 2-1】 독일 다세대주택 사업 | 10 |
| 【그림 2-4】 문화예술 여건 변화를 통한 2차 종합계획(2020~2024) 도출 시사점 | 12 |
| 【그림 3-1】 2017년 기준 17개 시·도 경제성장률 (단위: %) | 13 |
| 【그림 3-2】 2019년 기준 경기도 예산 (단위: 억 원) | 13 |
| 【그림 3-3】 2012~2018년 경기도 고령인구 비율 변화 (단위: %) | 14 |
| 【그림 3-4】 2020~2047년 전국 및 경기도 노령화지수 변화 (단위: %) | 14 |
| 【그림 3-5】 2008~2018년 경기도 등록 장애인 현황 (단위: 명) | 14 |
| 【그림 3-6】 (좌) 경기도 외국인 수 (단위: 명), (우) 경기도 다문화가구 수 (단위: 가구) | 15 |
| 【그림 3-7】 2017년 기준 전국 장애인·노인·저소득자·위기청소년·교정시설 대상 특화 문화프로그램 추진 건수 (단위: 건) | 15 |
| 【그림 3-8】 2017년 기준 전국 다문화·새터민·성소수자·이주노동자 대상 특화 문화프로그램 추진 건수 (단위: 건) | 15 |
| 【그림 3-9】 2017년 기준 문화 관련 예산 대비 평균 문화유산 보존·관리 예산 비율 (단위: %) | 16 |
| 【그림 3-10】 2018년 기준 전국 관내 자치단체 중 문화유산 보존·활용 조례 제정 현황 (단위: %) | 16 |
| 【그림 3-11】 2018년 기준 전국 문화기반시설 총 현황 (단위: 개) | 17 |
| 【그림 3-12】 2018년 기준 인구 백만 명 당 공공도서관 수 (단위: 개) | 17 |
| 【그림 3-13】 2018년 기준 인구 백만 명 당 박물관 수 (단위: 개) | 18 |
| 【그림 3-14】 2018년 기준 인구 백만 명 당 미술관 수 (단위: 개) | 18 |
| 【그림 3-15】 2018년 기준 인구 백만 명 당 문예회관 수 (단위: 개) | 18 |
| 【그림 3-16】 2018년 기준 인구 백만 명 당 지방문화원 수 (단위: 개) | 19 |
| 【그림 3-17】 2018년 기준 인구 백만 명 당 문화의집 수 (단위: 개) | 19 |
| 【그림 3-18】 2017년 기준 전국 생활문화시설 현황 (단위: 개) | 19 |
| 【그림 3-19】 2018년 기준 전국 등록 예술인 현황 (단위: 명) | 20 |
| 【그림 3-20】 2017년 기준 전국 인구 만 명당 예술활동증명 완료 예술인 현황 (단위: 명) | 20 |
| 【그림 3-21】 2018년 기준 개인 창작공간 보유 현황 (단위: %) | 21 |

| | |
|--|----|
| 【그림 3-22】 2018년 기준 표준계약서 사용 여부 (단위: %) | 21 |
| 【그림 3-23】 2018년 기준 고용보험 가입 형태 (단위: %) | 21 |
| 【그림 3-24】 2018년 기준 산재보험 가입 형태 (단위: %) | 22 |
| 【그림 3-25】 예술인 경력단절 경험 (단위: %) | 22 |
| 【그림 3-26】 예술인 경력단절 이유 (단위: %) | 22 |
| 【그림 3-27】 경기도내 문화재단 핵심가치 워드클라우드 | 26 |
| 【그림 3-28】 경기도 현황을 통한 2차 종합계획(2020~2024) 도출 시사점 | 26 |
| 【그림 4-1】 1차 종합계획(2014~2018) 비전, 목표 및 전략 | 27 |
| 【그림 4-2】 1차 종합계획(2014~2018) 진단 분석을 통한 2차 종합계획(2020~2024) 연계 시사점 | 39 |
| 【그림 5-1】 경기도민의 문화예술 관람 및 참여 경험 이후 변화에 대한 인식 (단위: %) | 41 |
| 【그림 5-2】 경기도민 장르별 문화예술교육 참여 의향 (단위: %) | 42 |
| 【그림 5-3】 사회소수자(이주민, 다문화, 장애인 등) 관련 문화예술 프로그램 참여 경험(좌) 및 변화(우) (단위: %) | 43 |
| 【그림 5-4】 경기도민 생활문화 활동 이후 거주 지역에 대한 관심 제고 여부 (단위: %) | 44 |
| 【그림 5-5】 경기도민의 경기도내 역사문화유적지에 대한 인식 (단위: %) | 45 |
| 【그림 5-6】 예술가 대상 경기도 문화예술진흥을 위해 중요한 정책 및 시급한 정책에 대한 인식 (단위: %) | 46 |
| 【그림 5-7】 경기도 및 도내 시·군간 협력 필요성에 대한 경기도민 인식 (단위: %) | 47 |
| 【그림 5-8】 경기도민 및 예술인의 향후 문화예술정책 수립 과정 참여장치 마련시 참여의향 (단위: %) | 47 |
| 【그림 5-9】 인식조사 결과 2차 종합계획 연계·반영 필요 시사점 | 48 |
| 【그림 6-1】 경기도 문화예술진흥 철학적 사유의 두 축 | 49 |
| 【그림 6-2】 경기도 문화예술진흥 핵심가치 | 50 |
| 【그림 6-3】 경기도 문화예술진흥 중단기 종합계획 수립 관련 주요 이슈 | 53 |
| 【그림 6-4】 경기도 문화예술진흥 중단기 종합계획(2020~2024) 비전, 목표, 전략 | 55 |

1. 연구 개요

1) 연구의 배경

- ☐ 기수립(2014.5)된 1차 종합계획(2014~2018)¹⁾의 계획 기간 완료로 「경기도 문화예술진흥 조례」 제12조 1항에 따라 2차 종합계획 수립 필요
- ☐ 경기도 문화예술 철학, 1차 종합계획(2014~2018) 전략과제, 새로운 환경과 미래 변화 등을 고려한 발전된 계획 수립 필요

2) 연구의 목적

- ☐ 경기도민 및 이해관계자 수요를 반영한 주요 문화예술 정책과제 도출
- ☐ 중단기적 관점에서 경기도 문화예술 정책의 개선 및 발전 방안 마련
- ☐ 체계적이고 실현 가능한 경기도 문화예술진흥 중단기 종합계획 수립
- ☐ 기존 계획에 새로운 환경 변화를 반영한 발전된 계획 수립

3) 연구의 범위

- ☐ 공간적 범위 : 경기도 전역
- ☐ 시간적 범위
 - 1차 종합계획 분석 : 2014~2018년
 - 2차 종합계획 수립 : 2020~2024년
- ☐ 내용적 범위
 - 국내외 문화예술 여건 변화 분석
 - 경기도 문화예술 현황분석
 - 1차 종합계획(2014~2018) 진단 및 분석
 - 경기도민 및 관계자 의견수렴
 - 2차 종합계획(2020~2024) 비전 및 방향 제시
 - 2차 종합계획(2020~2024) 정책과제 및 실행과제 제시
 - 전략별 추진 주체 및 예산 등 제시

1) 정광렬 외(2014). 『경기도 문화예술진흥 중단기 종합발전계획(2014~2018)』, 경기도·경기문화재단.

2. 문화예술 여건 변화

1) 상위 법령 및 관련 동향

■ 해외 주요 국가, 문화민주주의 기반 문화정책 및 법규 수립 추세

- 주체적 창작과 예술적 자유, 문화의 평등성, 문화적 다양성 수용, 다양한 이해관계자 간 문화적 연대 등을 기본 골자로 하는 문화민주주의 기반 문화정책과 법규 수립 추세
- 그 결과 국가 혹은 지역 공동체의 특색있는 문화예술 발전을 위하여 창작 활동 진흥, 인적 자원 양성, 예술적 자유 관련 정책 추진 및 법제 수립 활발
- 지방분권적 문화자치 내지는 문화민주주의 구현을 위한 다각적 노력 추세

【표 2-1】 해외 주요 국가 문화예술 관련 정책 및 법규 관련 주요 이슈

| 구분 | 주요 문화예술 정책 수립 및 법률 제정 동향 |
|-----|--|
| 프랑스 | <ul style="list-style-type: none"> • 중앙집권적인 체제로 문화예술 관련 정책 및 지원사업을 운영하는 대표적 국가 • 창작의 자유와 인적 자원 양성 보장, 문화유산 보존의 현대화 등을 골자로 하는 「창작의 자유, 건축과 문화유산에 관한 법률」을 2016년 채택, 2017년 관련 시행령 발표 • 마크롱 정부 출범 후 기초예술 분야의 창작 활동에 대한 지원을 예술가는 물론 큐레이터, 전시기획자 등에까지 확장, 예술가의 저작권 보호 등에 대한 강한 정책적 의지 표명 |
| 독일 | <ul style="list-style-type: none"> • 철저한 지방분권주의에 의거, 주에 문화주권이 부여되어 주 정부에 의해 문화 관련 법률과 문화행정 체제가 독자적으로 수립·운영 • 최근 지역 분권주의에 의한 주 정부의 문화주권을 구현하는 독립적 문화정책 추진 가운데 연방정부와 주 정부의 긴밀한 관계 속 문화산업을 활용한 국가 브랜드와 이미지 제고 위한 노력 • 평생학습 능력 배양 목적으로 문화예술교육 강화가 최근 독일 문화정책의 대표적 의제 |
| 일본 | <ul style="list-style-type: none"> • 다양한 예술문화의 보호와 발전, 예술가의 자주성 존중, 차별화된 지역 문화의 발전 등을 골자로 하는 「문화예술 기본법」이 「문화예술진흥법」의 일부 개정을 통해 2017년 새로이 제정 • 「문화예술기본법」에서는 예술인의 복지 향상 차원에서가 아니라 순수한 창작 활동 장려와 촉진에 의한 지역 문화생태계 발전 및 활성화에 대한 의지가 담겨 있음 • 일본의 주요 지자체 대부분에서는 2000년대 초반부터 지역의 「문화예술진흥조례」 제정을 추진, 현재 대부분의 지자체가 지역 「문화예술진흥조례」에 의거, 문화예술 정책 및 지원시책을 수립·운영 • 국가적 차원을 넘어 지역 문화예술의 진흥을 위하여 관, 민 등 지역의 주체들이 연대 참여하는 지역의 '아트 카운실'이 각 지자체에서 설립되거나 활발히 추진되고 있음 |

■ 국내, 문화예술 관련 핵심법률인 「문화기본법」을 중심으로 영역별 다양한 독립 법규 제정·운영

□ 2013년 「문화기본법」 제정을 통해 국민의 문화권 보장, 향유권 존중으로 문화정책 패러다임 전환

– 기존 예술가 중심 문화정책적 방향에서 벗어나 일반 국민 전체를 대상으로 법규, 제도적 기반 강화 추세

□ 2014년 「지역문화진흥법」 제정 이후 문화 향수 지향에서 문화참여 지향으로 지역 문화정책의 패러다임 전환과 법제도 구축 적극 모색

– 지역 생활문화와 예술을 중심으로 한 지역 문화의 기능과 역할, 주체 등에 대한 재정립 도모

□ 국내 문화예술 관련 법령은 「문화기본법」을 중심으로 「문화예술진흥법», 「문화산업진흥기본법», 「문화재보호법」이 영역별로 상정되어 있으며 하위에 각각 다양한 독립 법규 제정·운영

【그림 2-1】 국내 문화예술 법률 체계



자료 : 한국문화관광연구원 (2018). 『문화 분야 법제 정비를 위한 기초연구』.

■ 국내 지자체에서는 문화자치, 문화다양성, 예술인 지위 관련 법규·제도적 기반 마련 추세

- 국내 주요 지자체에서는 「문화기본법」, 「지역문화진흥법」에 근거한 「(가칭) 문화자치에 관한 기본조례」 제정과 관련하여 활발한 논의 전개

【표 2-2】 「(가칭) 문화자치에 관한 기본조례」 관련 법적 근거

| 구분 | 주요 내용 |
|-----------------------|--|
| 문화 기본법 (2013) | <ul style="list-style-type: none"> 현행 문화 또는 문화예술과 관련된 법률은 「문화예술진흥법」, 「문화산업진흥기본법」 등 주로 문화예술 창작자나 사업에 대한 지원과 청소년 교육 및 관련 산업 진흥에 치우쳐 있어 국민이 마땅히 누려야 할 문화적 권리에 대해서는 소홀한 측면이 있었던 바, 국민의 문화향유를 장려하고 문화의 가치를 사회영역 전반에 확산시켜 국민의 삶의 질을 높이며, 문화 격차 해소를 통해 국민 모두 문화로 행복한 사회적 분위기를 조성하기 위하여 국민의 문화적 권리와 국가의 책무 등을 명시하는 법률을 제정하려는 것임 |
| 지역문화 진흥법 (2014) | <ul style="list-style-type: none"> 현행법 체계에서는 「문화예술진흥법」, 「지방문화원진흥법」 등의 법률에 지역 문화에 관한 사항이 단편적으로 규정되어 있어 지역 문화 진흥 정책을 체계적으로 추진하는데 어려움이 있는 바, 지역 문화 진흥에 관한 종합적·기본적 법률을 제정함으로써 지역 간 문화 격차를 해소하고, 지역주민의 문화생활 향상을 도모하며, 지역 고유의 문화자원 활용을 통해 지역 경쟁력을 제고함 |

- 2014년 유네스코와의 협약을 통해 제정된 「문화다양성의 보호와 증진에 관한 법률」을 계기로 국내의 지자체, 문화다양성 관련 법규와 제도적 기반 마련 추진 중

- 전남(2016), 경기(2017)에서는 문화다양성 관련 조례를 제정
- 서울, 부산, 광주, 전남, 충북, 제주에서도 관련 법규 제정 추진 중

- 문화예술인 관련 사회적 문제들을 계기로 국내 예술인 지위와 권리에 대한 법규 제정 논의 활발

- 최근, 국내 문화예술인을 둘러싼 사회적 문제들을 계기로 국내 예술인 창작과 발표의 자유, 직업적 독립성 보장 및 사회적 권익 보호, 지속 가능한 예술생태계의 조성 등을 둘러싼 「예술인 지위와 권리」 관련 법규 제정 논의가 활발히 전개되고 있음

2) 국내외 문화예술 여건 변화

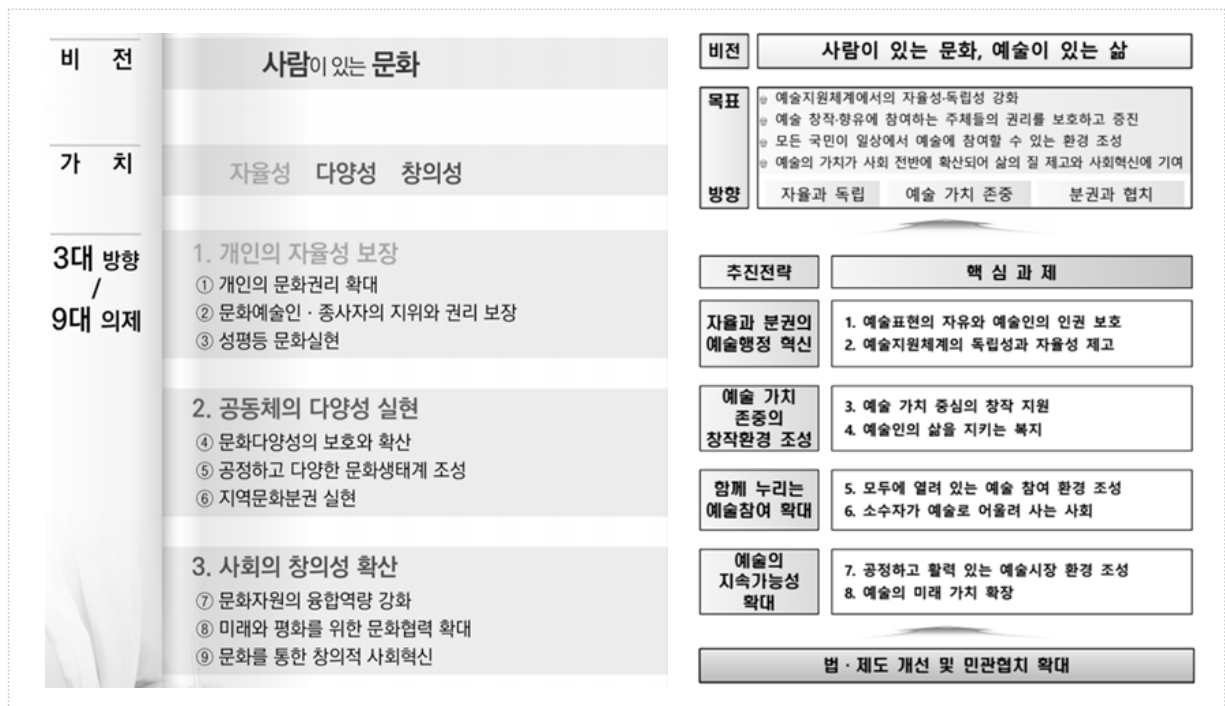
■ 해외 주요국 문화정책 여건 특징

- 미국, 예술이 개인에게 양질의 삶을 제공한다는 관점에서 예술 활동의 다양성을 인정하고 예술이 예술로서 힘을 지닐 수 있도록 독자적 권리 부여 노력
 - 문화예술의 사회적 가치와 역할, 보편성에 중점을 두고 있어 민간기관과 후원, 기금 등으로 문화예술 활동이 이루어지고 있음
- 영국, '모두를 위한 위대한 예술과 문화' 기조 아래 2010~2020 문화예술 정책 및 사업 운영
 - '예술향유'는 각 개인이 예술에 대해 고유적으로 해석할 수 있는 능력으로 이러한 능력 개발을 위해 모든 국민이 문화적 혜택을 누릴 수 있어야 함을 강조하고 사회구조적으로 접근
- 호주, 다문화민족국가로 문화다양성 강조·발전 위한 제도를 포함하여 호주 구성원이 문화예술을 통해 함께 삶을 나누고 발전시키는 지속가능 환경 구축을 정책적으로 추진
 - 사회적 약자 및 소수자, 장애인에 대한 사회문화교육프로그램 및 정책을 주 정부마다 필수 운영
 - 지속 가능 도시 환경과 예술의 발전을 놓고 도시와 예술 간의 상생관계 및 생태계 유지, 발전에 관심
- 독일, 표현·예술·과학의 자유를 기본 원칙으로 문화예술을 공익으로 인식하고 공공자금을 통해 문화예술 육성·장려
 - 예술을 통한 사회통합, 국가 인식 및 브랜드 가치 제고, 창조경제 자율성 강조, 교육적 측면 강화 등을 도모
 - 2018~2019년에는 베를린 내 문화향유 선순환 촉진을 위한 수도 문화 지원, 문화를 통한 사회적 통합 및 국가적 정체성 재정립을 도모하는 다문화 지원, 전통문화 보존 및 강화가 특징
- 프랑스, 예술인 자립 및 사회경제와 공적 가치 형성을 위한 예술가 복지 사업과 더불어 마크롱 정부에서는 음악을 통한 문화 다양성 증진 및 국민의 문화향유 생활화 극대화 시도
 - 예술인 복지 사업을 다양한 형태로 존속시키려는 프랑스 정부와 사회 의지
 - 마크롱 정부, 보편적이면서 고급예술까지 섭렵 가능한 음악 분야를 활용하여 유년기부터 차별 없이 예술창작을 구현하는 배움의 기회를 제공, 예술에 대한 접근성을 확대하고자 공교육 연계 사업 추진
- 중국, 문화산업 정책에 문화예술 분야 포함, '문화산업의 규모화·집약화·전문화 수준의 향상'을 기본목표로 2016년부터 국민경제의 기간산업으로 육성
 - 현대 문화예술 시장 시스템 구축, 문화유산 보호 및 활용 강화, 문화예술과 과학 기술 융합, 중국 문화의 세계화, 중국 문화 소프트파워 증진 등 추진
- 일본, 문화예술 진흥을 국가 정책의 근간으로 삼아 풍요로운 국민 생활 실현과 동시에 활력 있는 지역사회를 구축하여 새로운 문화예술 국가를 목표로 함
 - 향후 일본 정부에서 지향해야 할 문화예술정책 목표는 문화예술 창조·발전·계승과 교육, 창의적이고 활력 있는 사회, 마음 풍부한 다양성을 강조한 사회, 지역의 문화예술을 추진하는 플랫폼 4가지임

■ 국내 문화정책 여건 주요 특징

- 개인의 자율성 보장, 공동체의 다양성 실현, 사회의 창의성 확산이라는 3대 방향을 기반으로 문화 자치 생태계 구축을 통한 지역문화진흥과 활성화를 국가 의제로 <문화비전 2030> 수립
 - 국민의 삶이 질적으로 향상, 문화예술을 통한 지속 가능한 문제 해결 위한 진행형 비전 제시
- 예술 행정에 대한 신뢰 회복, 예술의 사회적 역할과 가치에 대한 정책적 접근 등에 대한 요구로 <문화비전 2030> 3대 가치인 자율성, 다양성, 창의성을 고려한 <새예술정책(2018~2022)> 수립

【그림 2-2】 (좌) 「문화비전 2030」, (우) 「새예술정책(2018~2022)」 세부내용



3) 해외 문화예술 진흥 우수사례

■ 문화유산 정책 사례

- 프랑스, 문화유산 보존에 대중 참여적 제도 마련 및 실행으로 문화발전을 위한 관리 주체가 정부에서 기업과 개인으로 넘어가 문화 메세나 활동 독려, 사회적 차원에서 지속 가능 문화예술 발전 도모
 - 파리 유명 성당 생제르맹 데 프레(Eglise de Saint-Germain-des-Prés) 천장 복원사업을 위하여 클라우드 펀딩 프로젝트 <성당의 둥근 천장에 있는 별을 입양해보세요(Adoptez une étoile sur la voûte de l'église)> 진행
 - 프랑스 국립문화유적센터(Centre des Monuments Nationaux : CMN)와 프랑스 클라우드펀딩 플랫폼 회사 MMC가 2012년부터 협업하여 국립문화유적센터가 관리하는 유적지 내 유적물의 보수 기금 마련을 위해 MMC 클라우드 펀딩 플랫폼에서 메세나 프로젝트 진행

■ 디지털 산업정책 사례

- 영국, 2016년 문화백서(Cultural White Paper)를 통해 문화의 디지털화에 관한 중대성을 제기하고 2018년 '문화는 디지털이다(Culture is Digital)' 기조 공표, 이후 문화 연계 디지털 산업 적극 지원
 - 2018년 Royal Opera House 내 창의산업, 기술산업 종사 전문가와 협업하여 디지털을 활용해 관람객에 무대공연 관련 혁신적 경험 제공, 예술과 기술의 결합을 통해 공연예술의 지속 가능 미래를 기쁘고자 하는 실용연구랩 'The Audience Labs' 신설

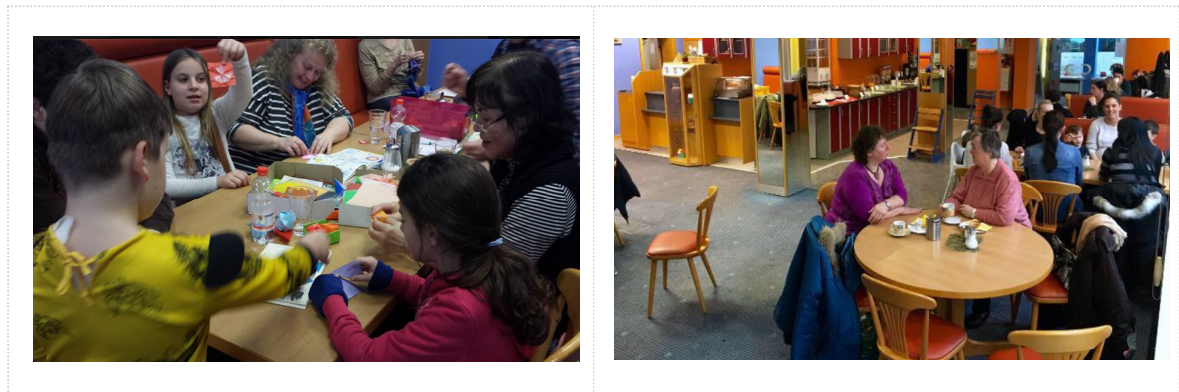
■ 장애인 예술정책 사례

- 호주, 장애인 전용 문화예술 디지털 플랫폼을 국가적 차원에서 지원하고 사업을 확장하며 장애인 정책 기본 방침이 인권과 고용, 복지에 앞서 누구나 접근 가능한 문화예술 향유에 초점
 - NSW 주립 미술관(Art Gallery of NSW), 캐리지웍스(Carriageworks), 현대미술박물관(MCA) 등 세 개의 기관에서 2017년, 2019년, 2021년 3개 버전으로 프로젝트 전시회(The National 2017 : New Australian art) 계획, 이 전시를 통해 장애인 전용 콘텐츠를 목표로 한 전용 디지털 플랫폼 구축 사업 추진
 - ARTfinder 프로젝트는 Victoria주의 Victoria Arts에서 개발한 장애가 있는 사람들을 위한 온라인 포털로 문화예술 프로그램 및 액티비티, 문화 기관 및 행사 등의 최신 정보를 제공, 2019년부터는 장애가 있는 모든 호주인이 ARTfinder National을 통해 지역 내 모든 창의적인 활동과 문화 행사 검색 가능

■ 노인예술정책 사례

- 독일 베를린에서는 공간과 거주, 고령화 등의 문제를 공유 소비 정신 기반 공동체 문화를 통해 극복하고자 다세대의 집(Mehrgenerationenhäuser Haus-Multigenerational Houses) 프로젝트를 정책적으로 실행
 - 첫 다세대의 집은 2003년 Lower Saxony에 설립, 현재 약 550개의 지역사회에서 연방정부 보조금을 받고 지역 정부 재정으로 지원하여 시행되고 있는 범국가적인 사업
 - 노인 세대와 젊은 세대가 함께 어울리고 서로 배우며 현대 사회의 새로운 대가족 형태를 문화예술을 통해 삶을 공유하는 방법으로 모색하려는 사업임

【그림 2-3】 독일 다세대주택 사업



자료 : <https://www.facebook.com/drkmehrgenerationenhaus/photos/a.1510866955837515/1659825967608279/?type=3&theater>

■ 전통문화, 가족, 외국인 정책 사례

- 일본, 생활문화 진흥 및 국제적 교류 기능을 강화함으로 일본 고유의 전통문화와 생활문화 육성에 집중하고자 하는 움직임
 - 전통문화를 가족 간, 또는 세대 간 함께 즐기며 배우고 전통을 계승하는 형식의 프로그램 다수 고안
 - 국제교류의 일환으로 일본 특유의 전통예술을 일본 방문 외국인에 연수, 또는 프로그램을 필수적으로 제공함으로써 국가적 문화 정체성 전파에 많은 투자

4) 2차 종합계획(2020~2024) 연계를 위한 시사점

■ 문화자치

- ☐ 국내 지자체, 「(가칭) 문화자치에 관한 기본조례」 마련 논의 활발
- ☐ 문화체육관광부 <문화비전 2030>, <새 예술정책(2018~2022)> 등에 ‘분권’ 제시
- ☐ 경기도 차원의 문화자치를 위한 계획 마련 필요

■ 문화다양성

- ☐ 해외 주요국(미국, 호주, 프랑스, 일본 등)에서 추진되고 있는 문화다양성 중요성 인식 및 발전을 위한 제도 마련과 더불어 국내 문화체육관광부 <문화비전 2030>을 통한 문화다양성 보호와 확산 강조 등을 고려하여 경기도 문화다양성 증진을 위한 방안 모색 필요

■ 문화유산

- ☐ 프랑스 등 문화유산 보존에 대중 참여적 제도 등을 마련, 경기도내 문화유산 보존·활용 등 위한 방안 모색 필요

■ 예술인 지위와 권리

- ☐ 국내 문화예술인 관련 사회적 문제를 계기로 예술인 지위와 권리 확보를 위한 경기도 차원 계획 마련 필요

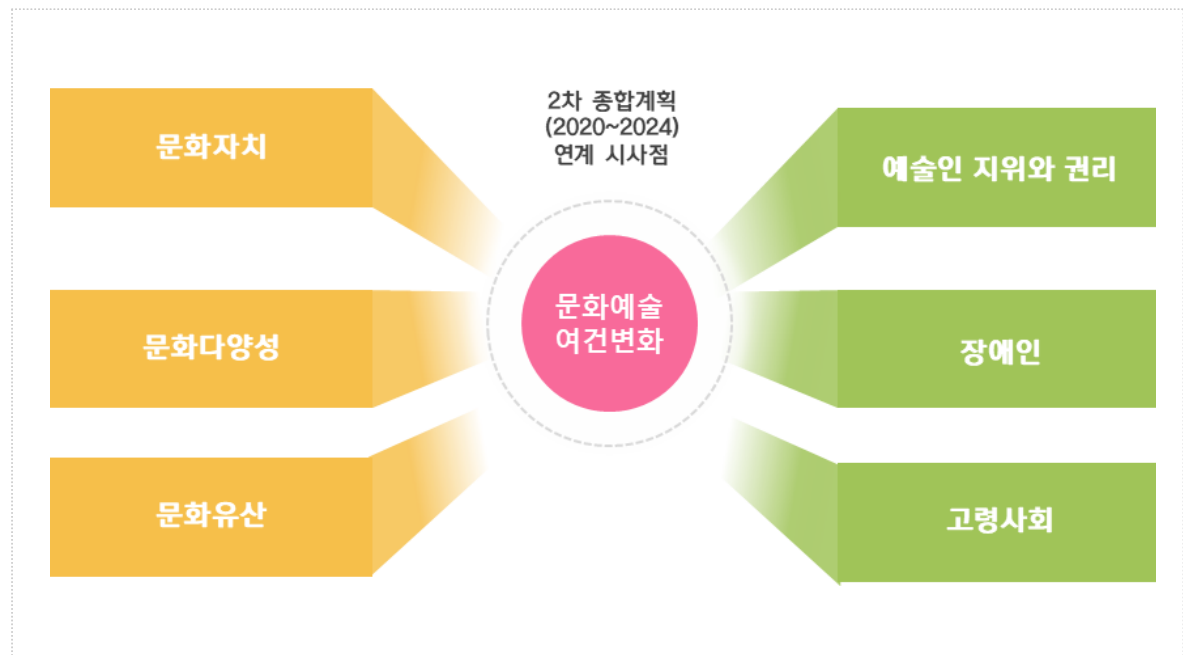
■ 장애인

- ☐ 호주, 장애인 문화예술 향유를 위한 예술정책 추진, 경기도내 장애인 문화향유 제고를 위한 계획 마련 필요

■ 고령사회

- ☐ 고령화 시대를 맞이하여 독일 등 고령화 문제를 예술정책으로 극복 도모 사례 대두, 고령화 시대 대비를 위한 계획 모색 필요

【그림 2-4】 문화예술 여건 변화를 통한 2차 종합계획(2020~2024) 도출 시사점



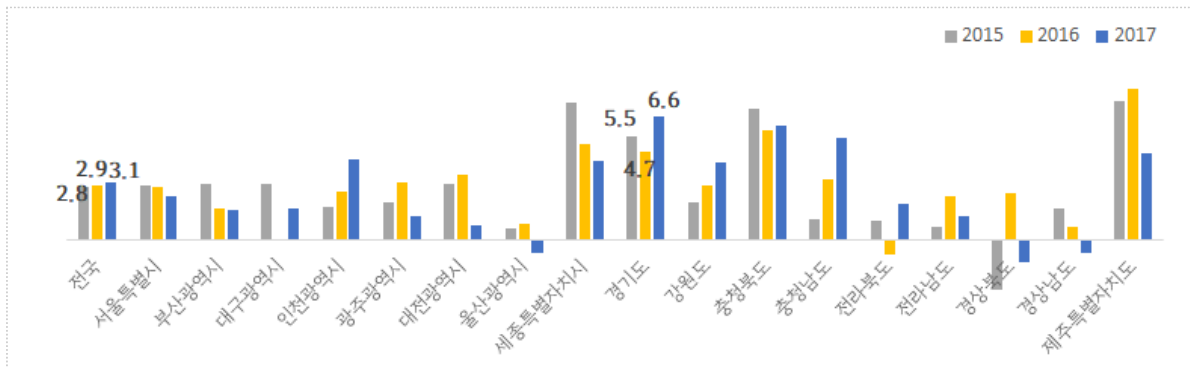
3. 경기도 문화예술 현황

1) 주요 현황

■ 문화예술 재정 관련 주요 현황

- 2017년 기준 경기도 경제성장률(6.6%), 전국 평균(3.1%) 및 타 시·도 대비 높게 나타남

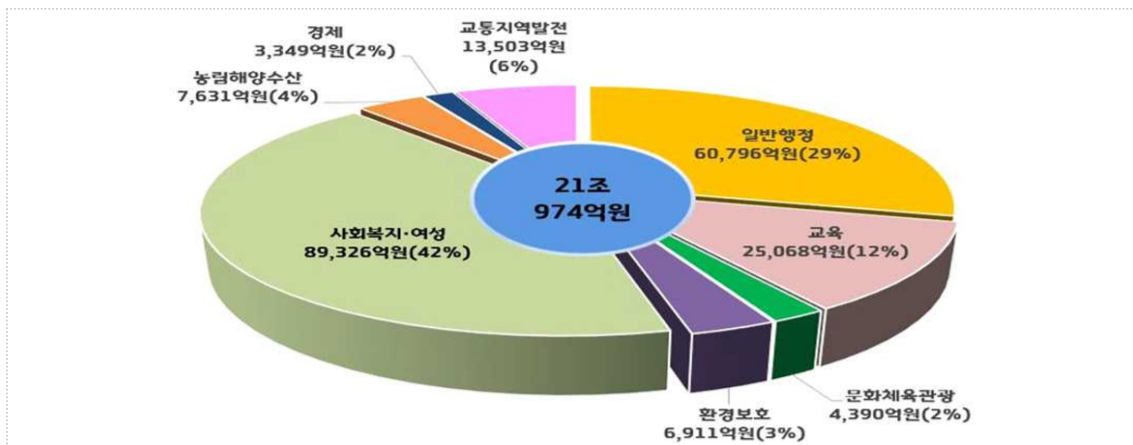
【그림 3-1】 2017년 기준 17개 시·도 경제성장률 (단위: %)



자료 : 통계청 “경제성장률(시도)”, 통계청 홈페이지
(http://kosis.kr/statHtml/statHtml.do?orgId=101&tblId=DT_1YL20571&conn_path=I3)

- 2019년 기준 경기도 총 예산은 24조 3,731억 원²⁾으로 사회복지·여성 관련 분야 예산이 42%로 가장 높고 경제(2%), 문화체육관광(2%) 분야 예산이 가장 낮게 편성

【그림 3-2】 2019년 기준 경기도 예산 (단위: 억 원)



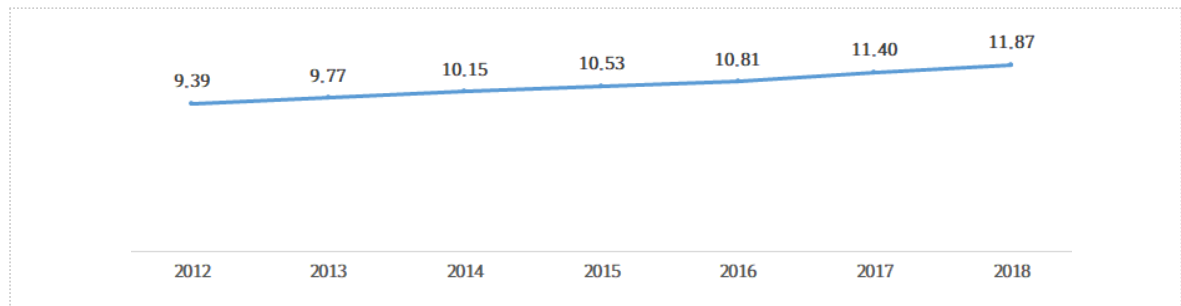
자료 : 경기도(2019). 『2019 도정업무계획』, p.2.

2) 2019년 경기도 예산(2019.1.1. 기준)은 일반회계 21조 974억 원과 특별회계 3조 2,757억 원으로 총 24조 3,731억 원임.

인구 관련 주요 현황

- 2012년 이후 경기도 고령인구는 지속적 증가 추세이며, 2020년 대비 2047년 경기도 노령화지수는 약 3.66배 증가하여 전국 평균(약 3.23배)보다 다소 증가 정도가 높게 나타남

【그림 3-3】 2012~2018년 경기도 고령인구 비율 변화 (단위: %)

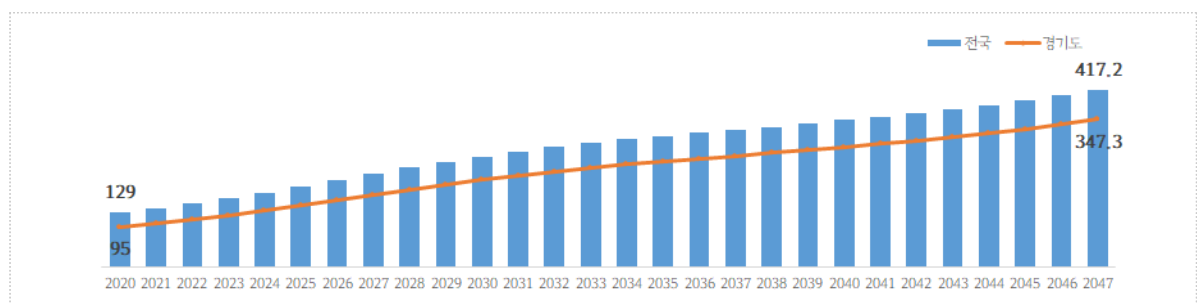


주 : 고령인구비율은 전체 인구에서 65세이상 인구가 차지하는 비율로서 인구의 노령화 정도를 나타냄

자료 : 통계청 "고령인구비율(시도)", 통계청 홈페이지

(http://kosis.kr/statHtml/statHtml.do?orgId=101&tblId=DT_1YL20631&conn_path=I3)

【그림 3-4】 2020~2047년 전국 및 경기도 노령화지수 변화 (단위: %)



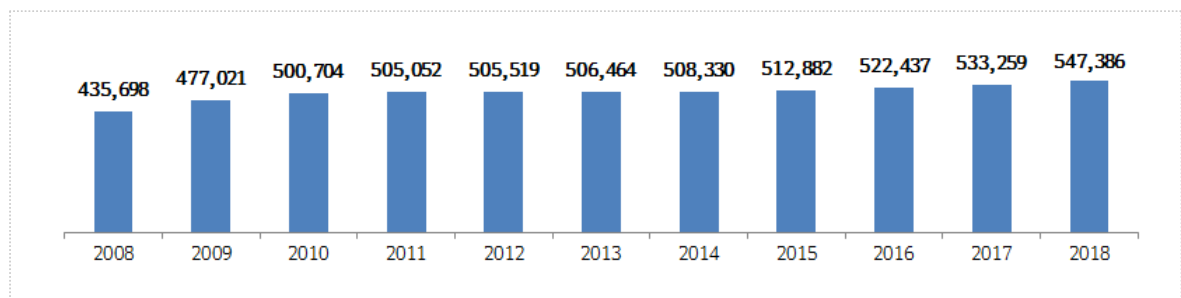
주 : 노령화지수는 유소년인구(0~14세) 100명에 대한 고령인구(65세이상)의 비율을 나타냄

자료 : 통계청 "노령화지수(시도)", 통계청 홈페이지

(http://kosis.kr/statHtml/statHtml.do?orgId=101&tblId=DT_1YL12501E&conn_path=I3)

- 2008~2018년 경기도 등록장애인 인구 현황은 지속적으로 증가추세를 보임

【그림 3-5】 2008~2018년 경기도 등록 장애인 현황 (단위: 명)

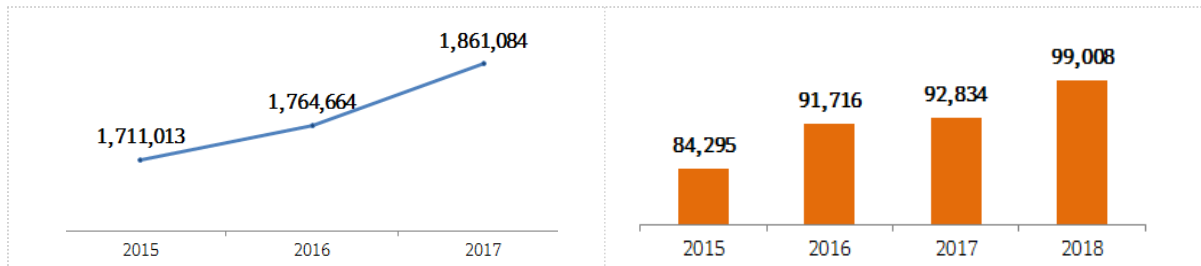


자료 : 통계청 "장애인현황-시도별, 장애유형별, 장애등급별, 성별 등록장애인 수(시도)", 통계청 홈페이지

(http://kosis.kr/statHtml/statHtml.do?orgId=117&tblId=DT_11761_N004&conn_path=I3)

□ 경기도 외국인 수 및 다문화가구 수, 2015년 이후 지속적으로 증가 추세

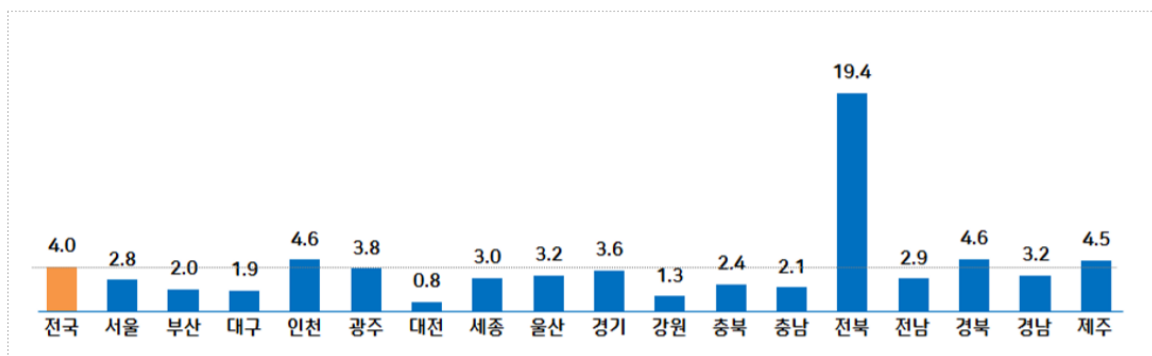
【그림 3-6】 (좌) 경기도 외국인 수 (단위: 명), (우) 경기도 다문화가구 수 (단위: 가구)



자료 : 통계청 “지방자치단체외국인주민현황-시군구별 외국인주민 현황”, 통계청 홈페이지
 (http://kosis.kr/statHtml/statHtml.do?orgId=110&tblId=TX_11025_A001_A&conn_path=l3)
 통계청 “인구총조사-다문화가구 및 가구원(시도)”, 통계청 홈페이지
 (http://kosis.kr/statHtml/statHtml.do?orgId=101&tblId=DT_1JD1501&conn_path=l3)

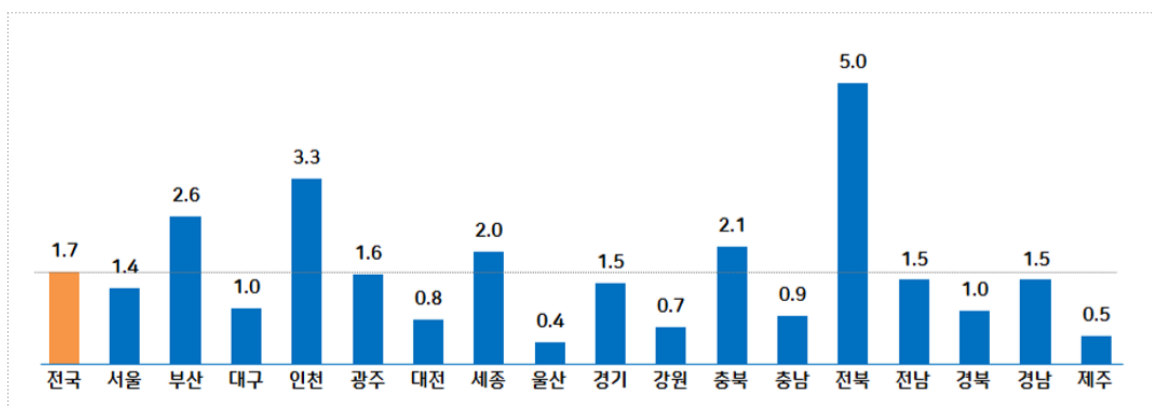
□ 경기도 내 장애인·노인·저소득자·위기청소년·교정시설 대상 특화 문화프로그램 추진 건 수는 3.6건으로 전국 평균(4.0건)보다 다소 낮게 나타났으며, 다문화·새터민·성소수자·이주노동자 대상 특화 문화프로그램 추진 평균 건 수는 1.5건으로 전국 평균(1.7건)보다 다소 낮게 나타남

【그림 3-7】 2017년 기준 전국 장애인·노인·저소득자·위기청소년·교정시설 대상 특화 문화프로그램 추진 건수 (단위: 건)



자료 : 문화체육관광부(2019). 『2017년 기준 지역문화실태조사 현황통계 분석』, p.103.

【그림 3-8】 2017년 기준 전국 다문화·새터민·성소수자·이주노동자 대상 특화 문화프로그램 추진 건수 (단위: 건)



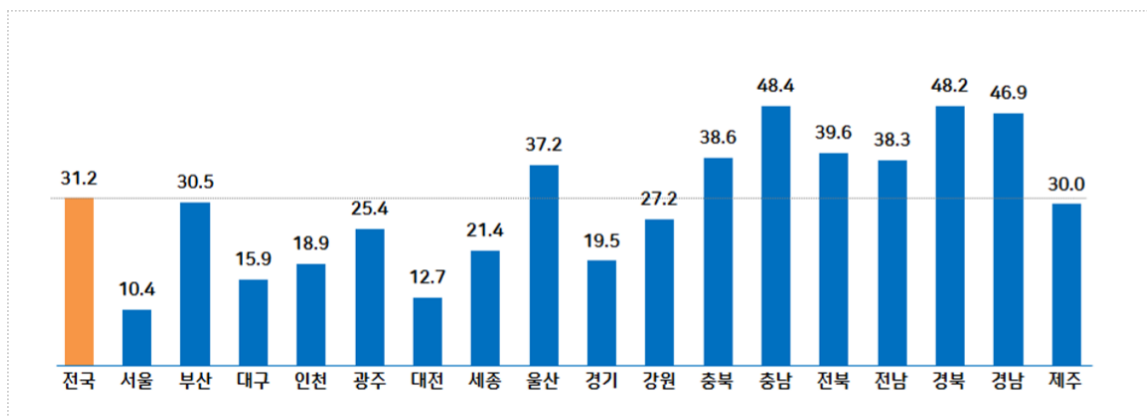
자료 : 문화체육관광부(2019). 『2017년 기준 지역문화실태조사 현황통계 분석』, p.106.

■ 문화유산 관련 주요 현황

□ 경기도 문화 관련 예산 대비 평균 문화유산 보존·관리 예산 비율(19.5%)은 전국 평균(31.2%) 대비 낮은 것으로 나타남

- 경기도 내에서 문화 관련 예산 대비 문화유산 보존·관리 예산 비율이 평균 이상인 지역은 수원시, 파주시, 광주시, 안성시, 여주시 5개 자치단체

【그림 3-9】 2017년 기준 문화 관련 예산 대비 평균 문화유산 보존·관리 예산 비율 (단위: %)

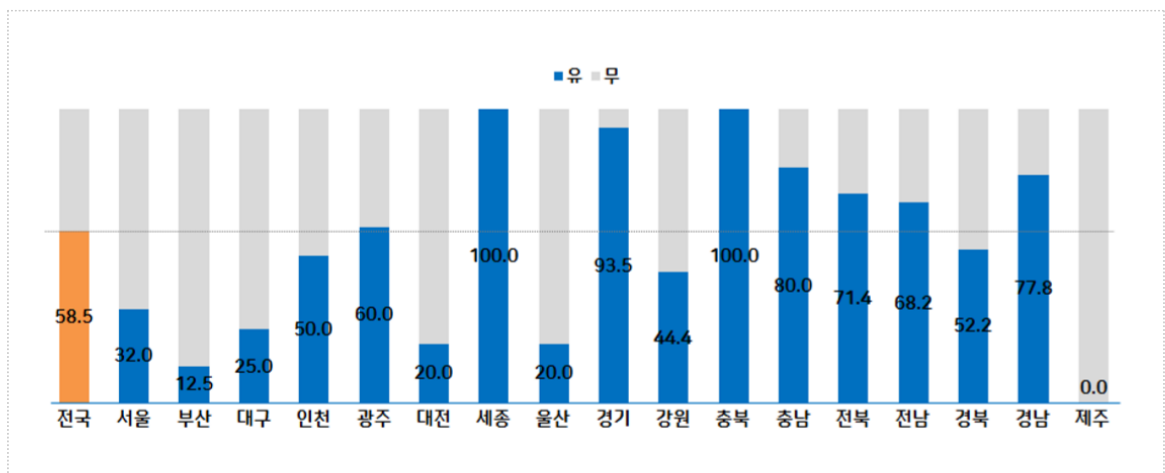


자료 : 문화체육관광부(2019). 『2017년 기준 지역문화실태조사 현황통계 분석』, p.47.

□ 경기도 내 자치단체 중 93.5%에 문화유산 보존·활용 관련 조례가 제정

- 경기도 내 29개 시·군에 문화유산 보존·활용 관련 조례 제정
- 전국 평균(58.5%) 대비 높고 17개 시·도 중 3번째로 지역 내 기초자치단체 문화유산 보존·활용 조례 제정 비율이 높게 나타남

【그림 3-10】 2018년 기준 전국 관내 자치단체 중 문화유산 보존·활용 조례 제정 현황 (단위: %)

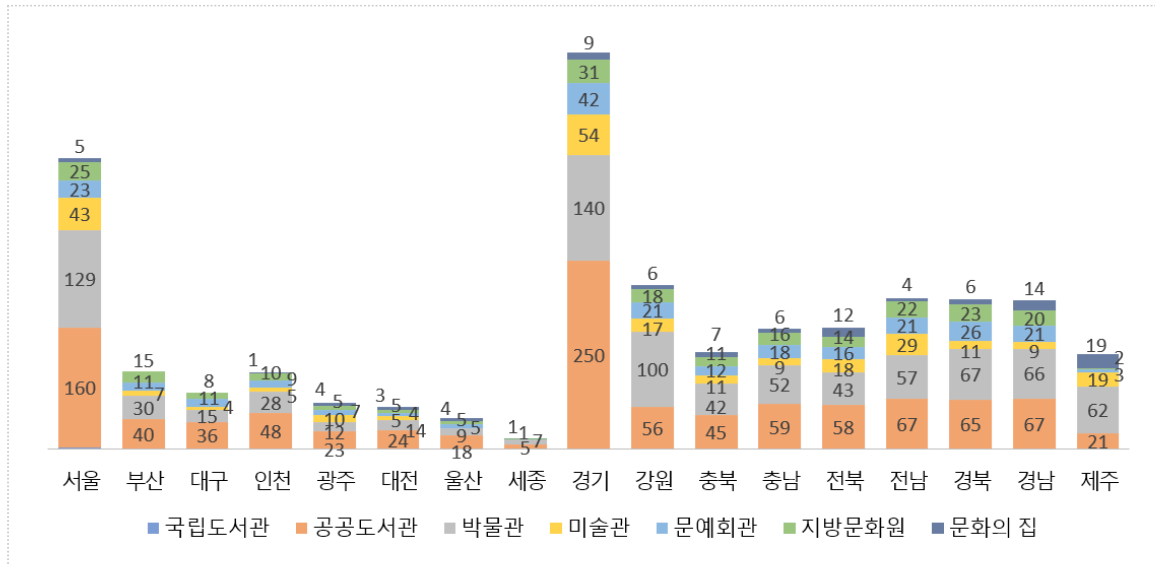


자료 : 문화체육관광부(2019). 『2017년 기준 지역문화실태조사 현황통계 분석』, p.45.

■ 문화기반시설 관련 주요 현황

□ 2018년 기준 경기도 문화기반시설은 총 526개로 17개 시·도 중 1위 차지

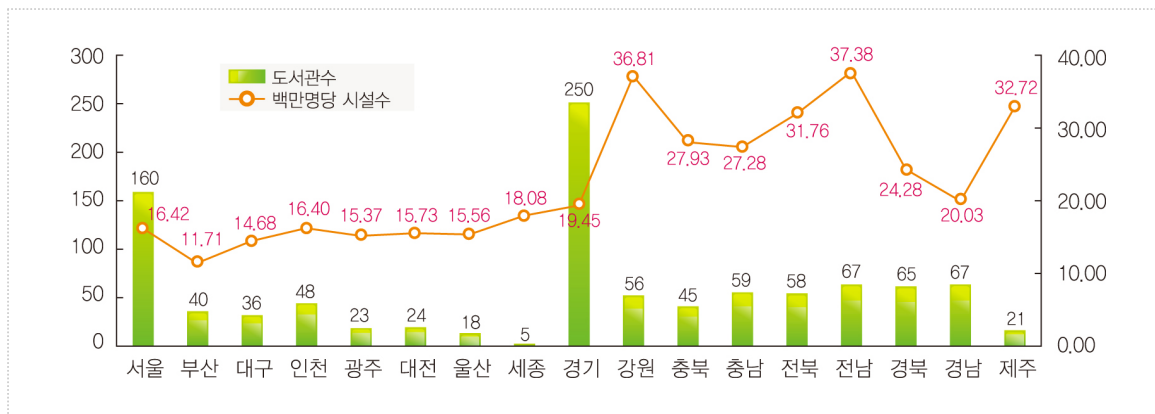
【그림 3-11】 2018년 기준 전국 문화기반시설 총 현황 (단위: 개)



자료 : 문화체육관광부(2019). 『2018 전국문화기반시설 총람』, p.18.

□ 경기도 문화기반시설을 인구 백만 명 당 시설 수로 환산 시 전국 17개 시·도 중 중하위 차지
 - 경기도 공공도서관 수는 전국 1위이나 인구 백만 명 당 도서관 수는 19.45개로 17개 시·도 중 9위

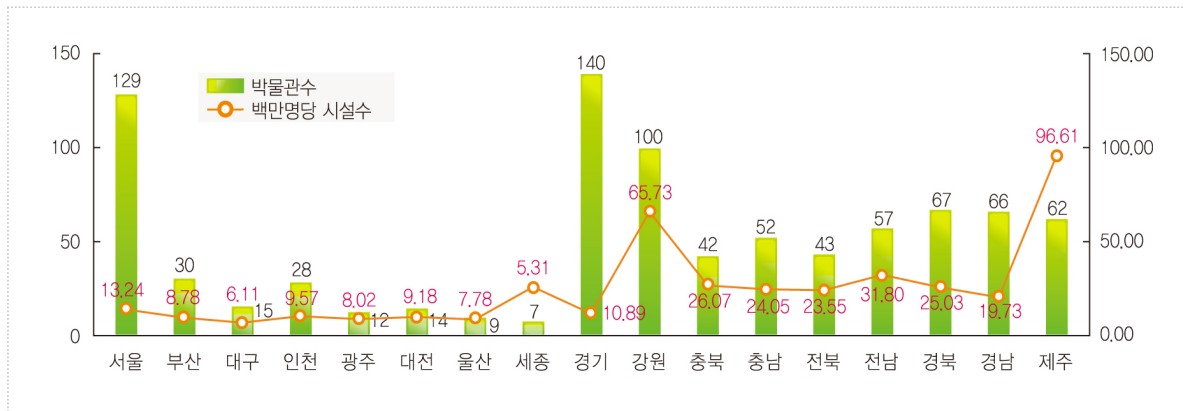
【그림 3-12】 2018년 기준 인구 백만 명 당 공공도서관 수 (단위: 개)



자료 : 문화체육관광부(2019). 『2018 전국문화기반시설 총람』, p.21.

- 경기도 박물관 수는 전국 1위이나 인구 백만 명 당 박물관 수는 10.89개로 17개 시·도 중 10위

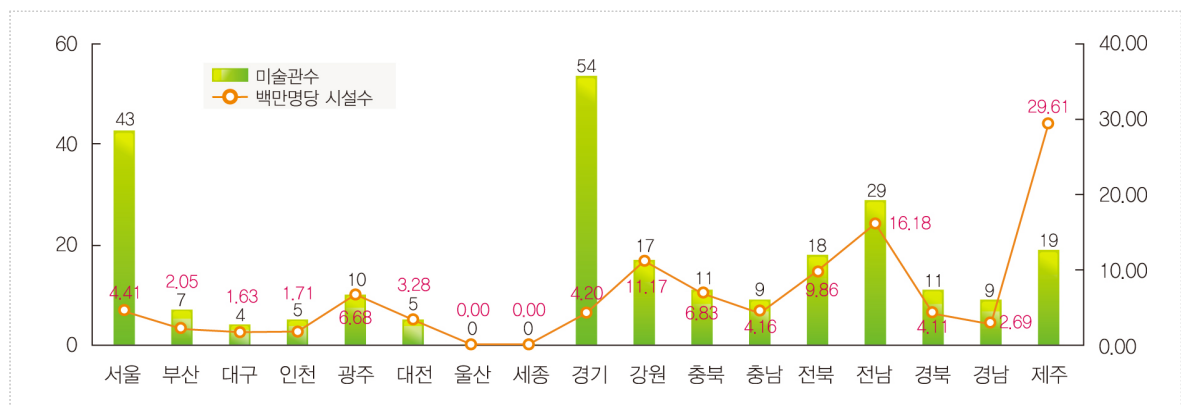
【그림 3-13】 2018년 기준 인구 백만 명 당 박물관 수 (단위: 개)



자료 : 문화체육관광부(2019). 『2018 전국문화기반시설 총람』, p.23.

- 경기도 미술관 수는 전국 1위이나 인구 백만 명 당 미술관 수는 4.20개로 8위로 중위권

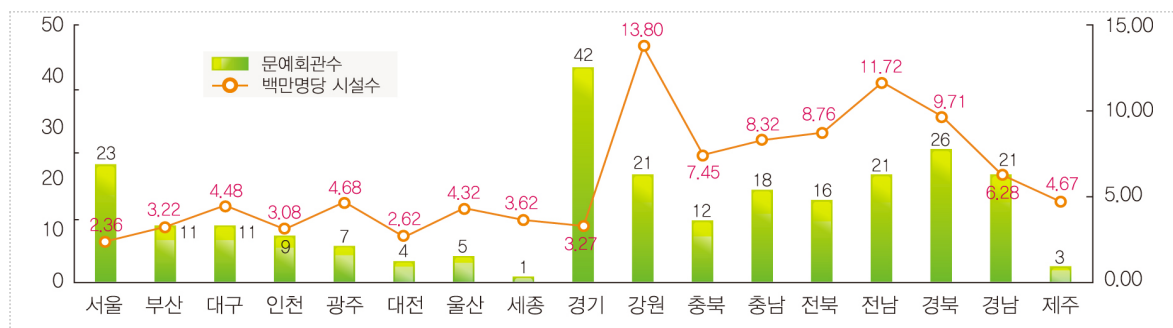
【그림 3-14】 2018년 기준 인구 백만 명 당 미술관 수 (단위: 개)



자료 : 문화체육관광부(2019). 『2018 전국문화기반시설 총람』, p.25.

- 경기도 문예회관 수는 전국 1위이나 인구 백만 명 당 수는 3.27개로 전국 13위

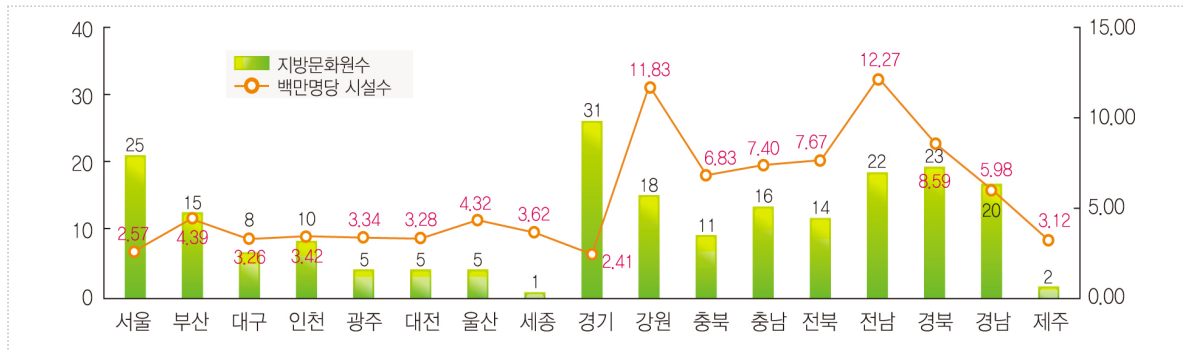
【그림 3-15】 2018년 기준 인구 백만 명 당 문예회관 수 (단위: 개)



자료 : 문화체육관광부(2019). 『2018 전국문화기반시설 총람』, p.28.

- 경기도 지방문화원 수는 전국 1위이나 인구 백만 명 당 수는 2.41개로 전국 최하위

【그림 3-16】 2018년 기준 인구 백만 명 당 지방문화원 수 (단위: 개)



자료 : 문화체육관광부(2019). 『2018 전국문화기반시설 총람』, p.31.

- 경기도 문화의집 수는 전국 4위이며 인구 백만 명 당 수는 0.70개로 전국 12위

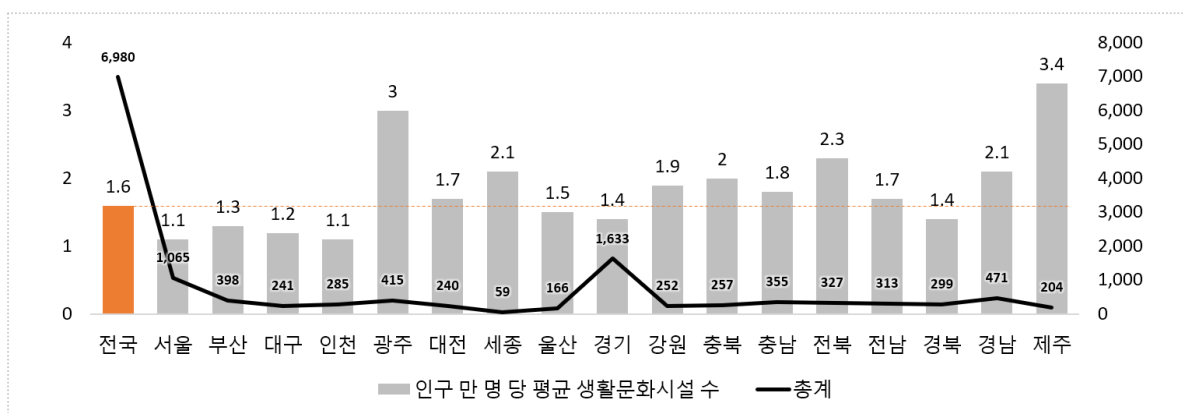
【그림 3-17】 2018년 기준 인구 백만 명 당 문화의집 수 (단위: 개)



자료 : 문화체육관광부(2019). 『2018 전국문화기반시설 총람』, p.33.

□ 2017년 기준 경기도 생활문화시설 수 총 1,633개로 전국 1위이나 경기도 자치단체별 평균 생활 문화시설 수를 인구 만 명당으로 계산하면 1.4개로 전국 12위

【그림 3-18】 2017년 기준 전국 생활문화시설 현황 (단위: 개)

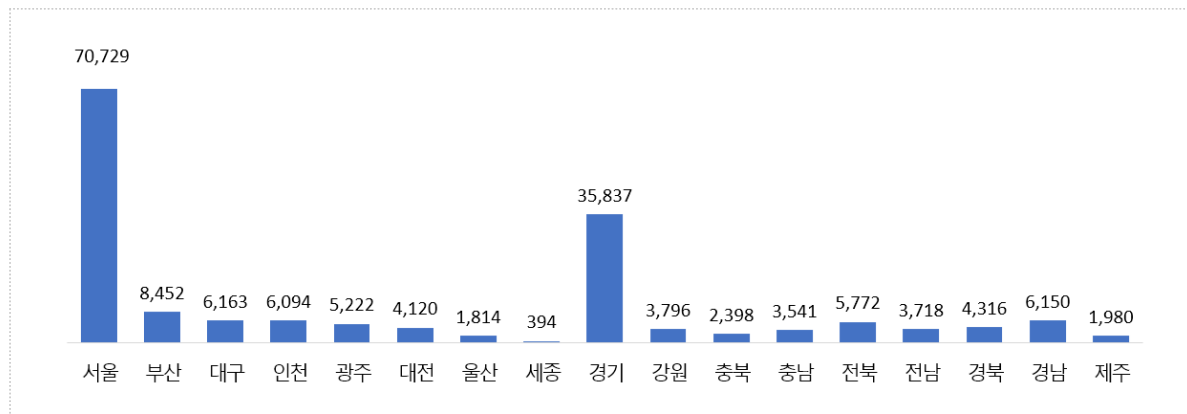


자료 : 문화체육관광부(2019). 『2017년 기준 지역문화실태조사 현황통계 분석』, p.56.

■ 지역예술인 관련 주요 현황

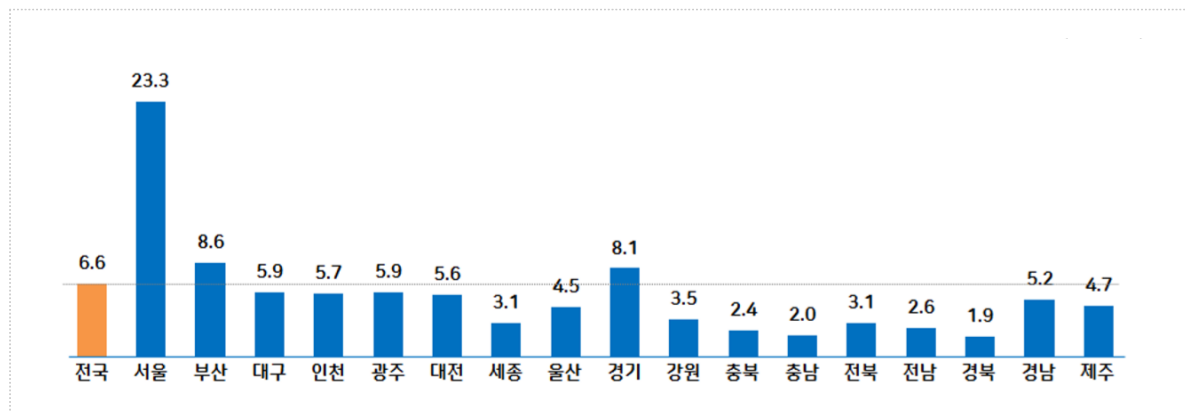
- 문화체육관광부(2019) “2018 예술인 실태조사”에 따르면 경기도 등록 예술인 수³⁾는 35,837명으로 전국 2위이나 서울의 절반 정도에 머무르며, 2017년 인구 만 명당 예술활동증명을 완료한 예술인 수는 경기도 8.1명으로 서울, 부산에 이어 전국 3위이나 서울과의 격차가 3배에 가까움

【그림 3-19】 2018년 기준 전국 등록 예술인 현황 (단위: 명)



자료 : 문화체육관광부(2019). 『2018 예술인실태조사 보고서』, p.7.

【그림 3-20】 2017년 기준 전국 인구 만 명당 예술활동증명 완료 예술인 현황 (단위: 명)

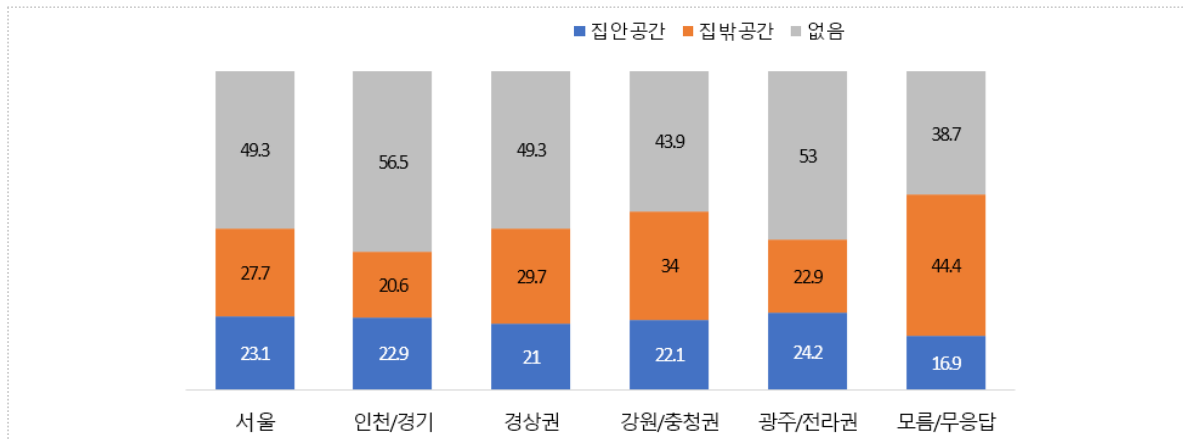


자료 : 문화체육관광부(2019). 『2017년 기준 지역문화실태조사 현황통계 분석』, p.78.

- 인천/경기권역 예술인 중 56.5%가 개인 창작공간이 없다고 응답하여 전국에서 가장 많으며, 표준 계약서 사용 비율(31.4%), 고용보험 가입률(17.1%), 산재보험 가입률(12.5%) 모두 전국에서 가장 낮은 것으로 나타남

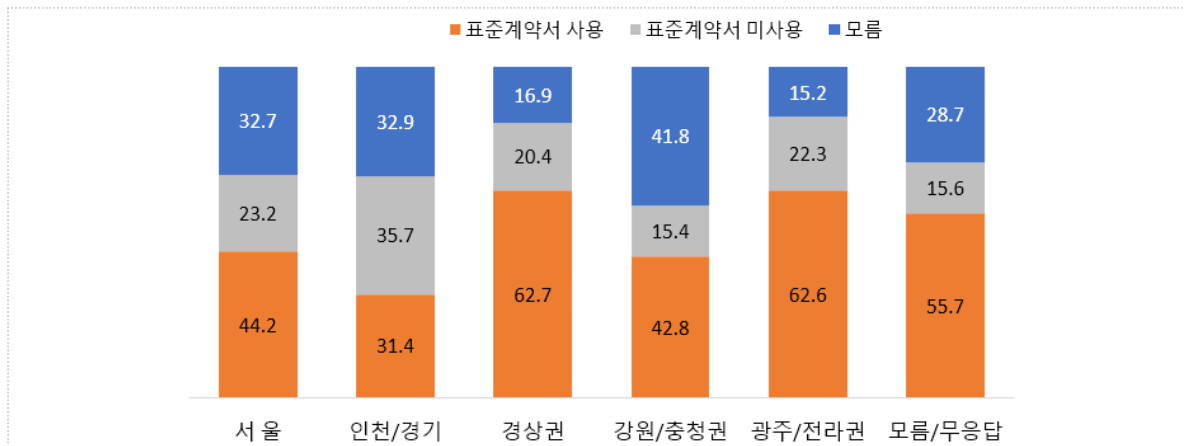
3) 한국예술인복지재단 ‘예술활동 경력증명 시스템’ DB 정보, 국가문화예술지원시스템(NCAS), 64개 예술관련 협회 및 단체의 회원 정보를 수집

【그림 3-21】 2018년 기준 개인 창작공간 보유 현황 (단위: %)



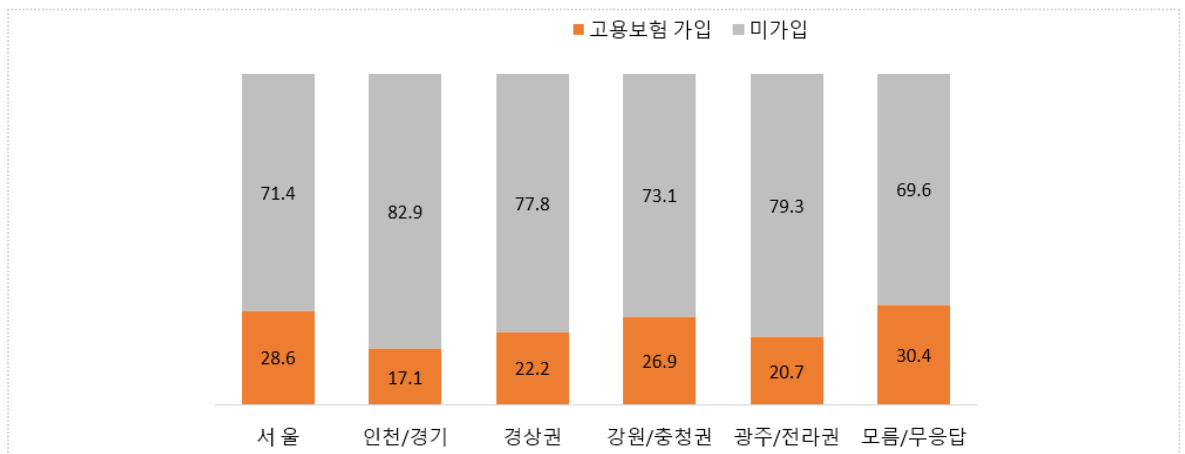
자료 : 문화체육관광부(2019). 『2018 예술인 실태조사』, p.55.

【그림 3-22】 2018년 기준 표준계약서 사용 여부 (단위: %)



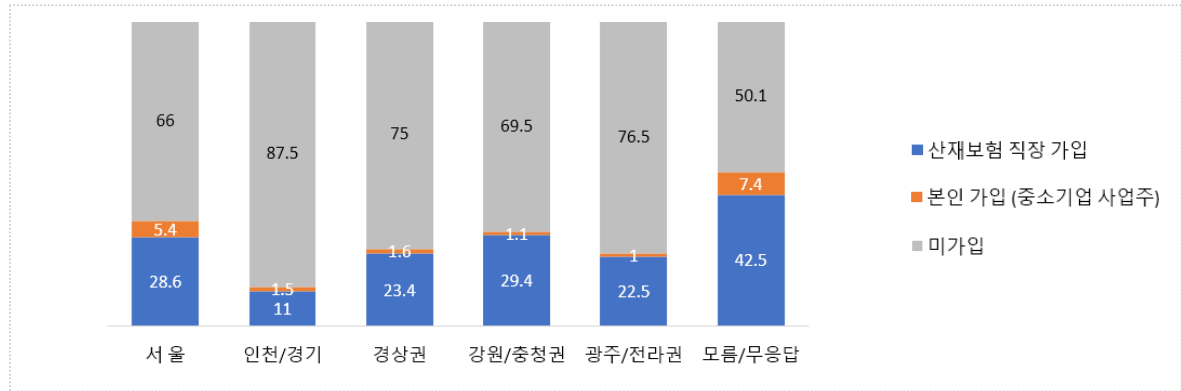
자료 : 문화체육관광부(2019). 『2018 예술인 실태조사』, p.73.

【그림 3-23】 2018년 기준 고용보험 가입 형태 (단위: %)



자료 : 문화체육관광부(2019). 『2018 예술인 실태조사』, p.114.

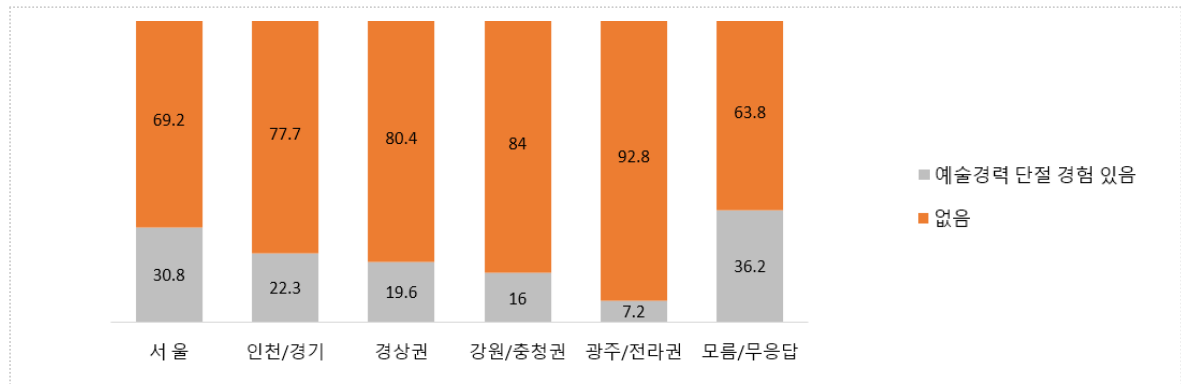
【그림 3-24】 2018년 기준 산재보험 가입 형태 (단위: %)



자료 : 문화체육관광부(2019). 『2018 예술인 실태조사』, p.113.

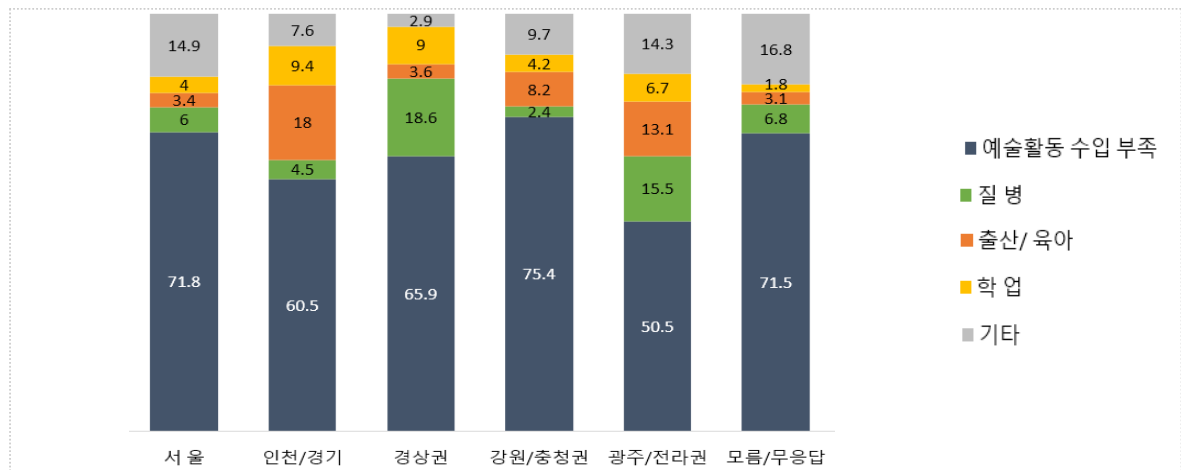
□ 인천/경기권역 예술인의 77.7%가 경력이 단절된 경험이 있으며, 가장 주된 이유는 ‘수입 부족 (69.5%)’인 것으로 나타남

【그림 3-25】 예술인 경력 단절 경험 (단위: %)



자료 : 문화체육관광부(2019). 『2018 예술인 실태조사』, p.122.

【그림 3-26】 예술인 경력단절 이유 (단위: %)



자료 : 문화체육관광부(2019). 『2018 예술인 실태조사』, p.124.

■ 문화재단 관련 주요 현황

□ 경기도내 문화재단 현황

【표 3-1】 경기도내 문화재단 현황

| 구분 | 재단명 | 구분 | 재단명 | 구분 | 재단명 |
|----|---------|----|-----------|----|----------|
| - | 경기문화재단 | 6 | 화성시문화재단 | 12 | 군포문화재단 |
| 1 | 용인문화재단 | 7 | 성남문화재단 | 13 | 김포문화재단 |
| 2 | 부천문화재단 | 8 | 안양문화예술재단 | 14 | 광명문화재단 |
| 3 | 고양문화재단 | 9 | 안산문화재단 | 15 | 여주세종문화재단 |
| 4 | 의정부문화재단 | 10 | 수원문화재단 | | |
| 5 | 하남문화재단 | 11 | (재)오산문화재단 | | |

□ 재단별 비전 및 핵심가치

【표 3-2】 경기도내 문화재단 비전 및 핵심가치

| 구분 | 재단명 | 비전 | 핵심가치 |
|----|-----------|-------------------------------------|--------------------------------------|
| - | 경기문화재단 | 일상이 문화로, 예술이 일상이 되는 문화시민 구현 | 창의, 일상, 공존, 혁신 |
| 1 | 용인문화재단 | 문화브랜드 매니저로서 시민과 함께 만드는 생활문화도시 용인 | 창의성, 서비스 마인드, 전문성, 자율성, 소통 |
| 2 | 부천문화재단 | 즐거움 관심, 소통과 공유의 문화 | 공공성, 다양성, 지속가능성 |
| 3 | 고양문화재단 | 104만 시민으로 북적이는 문화예술 플랫폼 | 시민문화주권, 문화다양성, 자율성 |
| 4 | 의정부문화재단 | 고품격 문화예술을 선도하는 문화도시 구현 | - |
| 5 | 하남문화재단 | '시민과 함께하는 문화, 문화로 하나되는 하남 | - |
| 6 | 화성시문화재단 | 지속 가능한 화성 지역문화예술생태계 조성 | 지역예술 창조역량 강화, 매개역량 강화, 시민 문화주체 역량 강화 |
| 7 | 성남문화재단 | 특화된 예술, 함께하는 문화 | - |
| 8 | 안양문화예술재단 | 안양시민이 상호 교류하고 삶을 가꾸는 일상 문화예술 플랫폼 구현 | 시민지향, 창의경영, 도시발전 |
| 9 | 안산문화재단 | 민 문화향유를 최고화하는 문화재단 | |
| 10 | 수원문화재단 | 다시 찾고 싶은 수원, 함께하는 문화예술 | 고객지향, 소통과 협력, 전문성 |
| 11 | (재)오산문화재단 | 지역의 다양한 문화가치를 시민과 함께 나누는 재단 | 오산문화브랜드 육성, 문화향수권 신장 |
| 12 | 군포문화재단 | 문화예술의 융복합으로 선진 문화재단 실현 | 고객만족, 전문성, 다양성, 융복합 |
| 13 | 김포문화재단 | 문화가 있는 삶! 문화로 행복한 삶 | 창의, 소통, 협력 |
| 14 | 광명문화재단 | 문화예술이 살아 숨쉬는 도시 | - |
| 15 | 여주세종문화재단 | 사람과 문화가 어우러진 행복한 문화여주 | 다양, 창의, 협력, 안전 |

자료 : 각 문화재단 홈페이지 조직도를 참고하여 재구성

2) 2차 종합계획(2020~2024) 연계를 위한 시사점

■ 경기도 문화예술 관련 분야 예산 확보 필요

- 2019년 기준 경기도 전체 예산 대비 문화체육관광 분야 예산(2%)이 가장 낮게 편성
- 2018년 기준 경기도민이 전반적으로 느끼는 삶의 만족감(행복도)은 17개 시·도 중 하위 3순위
- 2017년 기준 경기도민 여가생활 만족도는 17개 시·도 중 9위로 2013년 이후 여가생활 불만족 비율 지속적 증가
- 경기도민 삶의 만족감(행복도)과 여가생활 만족도 제고를 위해 문화예술 향유 및 참여기회 제고가 필요하며, 이를 위하여 경기도 문화예술 관련 분야 예산 확보 필요

■ 고령인구를 고려한 특화된 문화예술 향유 및 참여 증진 계획 필요

- 전국 노령화지수는 2047년까지 지속적으로 증가하는 것으로 나타났으며 경기도의 경우 2020년 대비 2047년 약 3.66배 증가하는 것으로 나타나 전국 평균(3.23배)보다 다소 높게 나타남
- 그러나 장애인·노인·저소득자·위기청소년·교정시설 대상 특화 문화프로그램 추진 건 수는 3.6건으로 전국 평균(4.0건) 대비 다소 낮게 나타남
- 고령화 시대를 맞이하여 노인 문화예술 향유 및 참여 증진을 위한 경기도 차원의 계획 마련 필요

■ 장애인 문화예술 향유 및 참여기회 확대를 위한 계획 마련 필요

- 경기도내 등록장애인 수는 꾸준히 증가하고 있으나 경기도내 배리어프리 인증 비율은 2.37%로 전국 17개 시·도 중 6위이며 배리어프리 인증 비율이 가장 높은 대전광역시와 약 4배 차이
- 또한 장애인·노인·저소득자·위기청소년·교정시설 대상 특화 문화프로그램 추진 건 수는 3.6건으로 전국 평균(4.0건) 대비 다소 낮게 나타남
- 장애인 문화예술 향유 및 참여 제고를 위한 계획 마련 필요

■ 다문화가구를 위한 문화예술 참여 기회 확대 방안 마련 필요

- 경기도 외국인 수는 2015년 이후 지속적으로 증가 추세를 나타내고 있으며, 다문화가구 수 역시 지속적 증가 추세
- 반면 경기도 관내 다문화·새터민·성소수자·이주노동자 대상 특화 문화프로그램 추진 평균 건수는 1.5건으로 전국 평균 1.7건에 미치지 못함
- 다문화가구를 위한 특화 문화프로그램 개발·운영 등 다문화가구 문화예술참여 기회 확대 방안 마련 필요

■ 경기도 문화유산 보존·관리 및 활용을 위한 확대 방안 마련 필요

- 경기도 문화예산 대비 평균 문화유산 보존·관리 예산 비율은 전국 17개 시·도 중 13위
- 반면 경기도내 31개 시·군의 93.5%가 문화유산 보존·활용 관련 조례 제정
- 문화유산 보존·관리뿐만 아니라 발굴·활용까지 확대될 수 있도록 예산 확보, 조례 제·개정 등 방안 모색 필요

■ 문화기반시설 확대 등 문화격차 해소 위한 방안 모색 필요

- 경기도 인구 백만 명 당 문화기반시설수는 17개 시·도 중 중하위권을 차지
- 도내 31개 시·군간 문화기반시설 수는 최대 10배 가까이 차이
- 문화기반시설 확대 등 문화격차 해소를 위한 방안 모색 필요

■ 예술인 지위와 권리 보장을 위한 계획 마련 필요

- 경기도 등록 예술인 수 전국 17개 시·도 중 2번째로 높게 나타남
- 인천/경기권역 예술인의 표준계약서 사용 비율은 전국 최하위이며, 3개월 미만 기간 계약율은 타 지역에 비해 높은 비율로 예술인 지위와 권리 보장을 위한 계획 필요

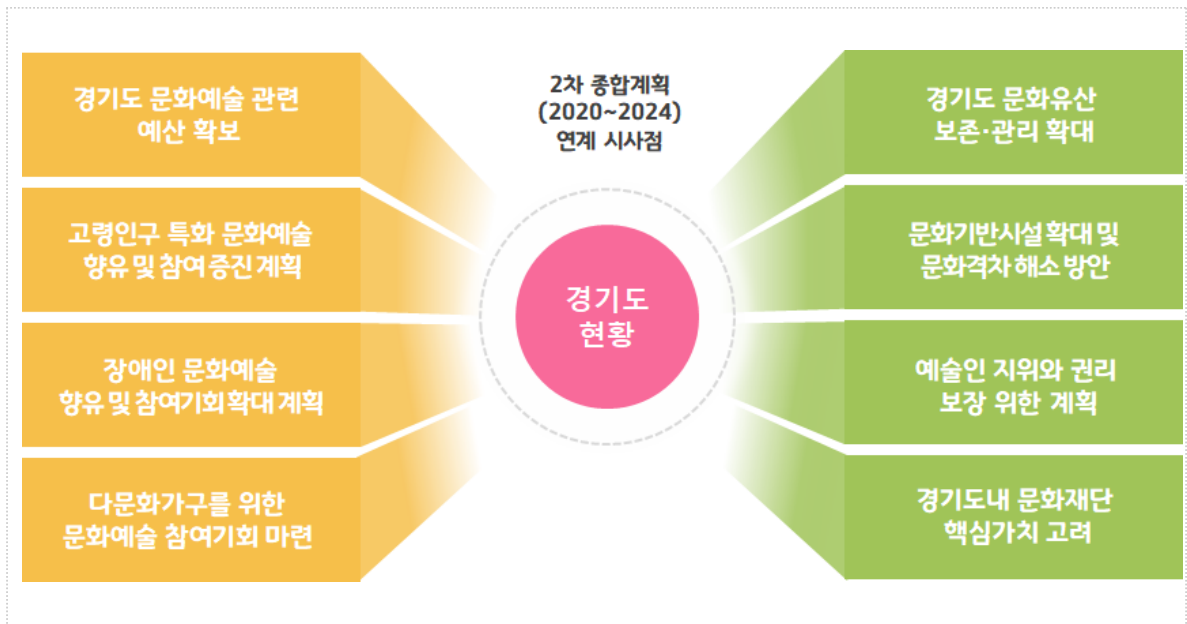
■ 경기도내 문화재단 핵심가치를 고려한 2차 종합계획 핵심가치 도출 필요

- 도내 문화재단 핵심가치 관련 워드클라우드 생성 결과, '전문성', '소통', '다양성', '창의', '협력'이 다수로 나타남
- 문화재단은 각 지역의 문화예술진흥을 위한 기관이므로 문화재단에서 제시하고 있는 핵심가치를 고려한 2차 종합계획 핵심가치 도출 필요

【그림 3-27】 경기도내 문화재단 핵심가치 워드클라우드



【그림 3-28】 경기도 현황을 통한 2차 종합계획(2020~2024) 도출 시사점

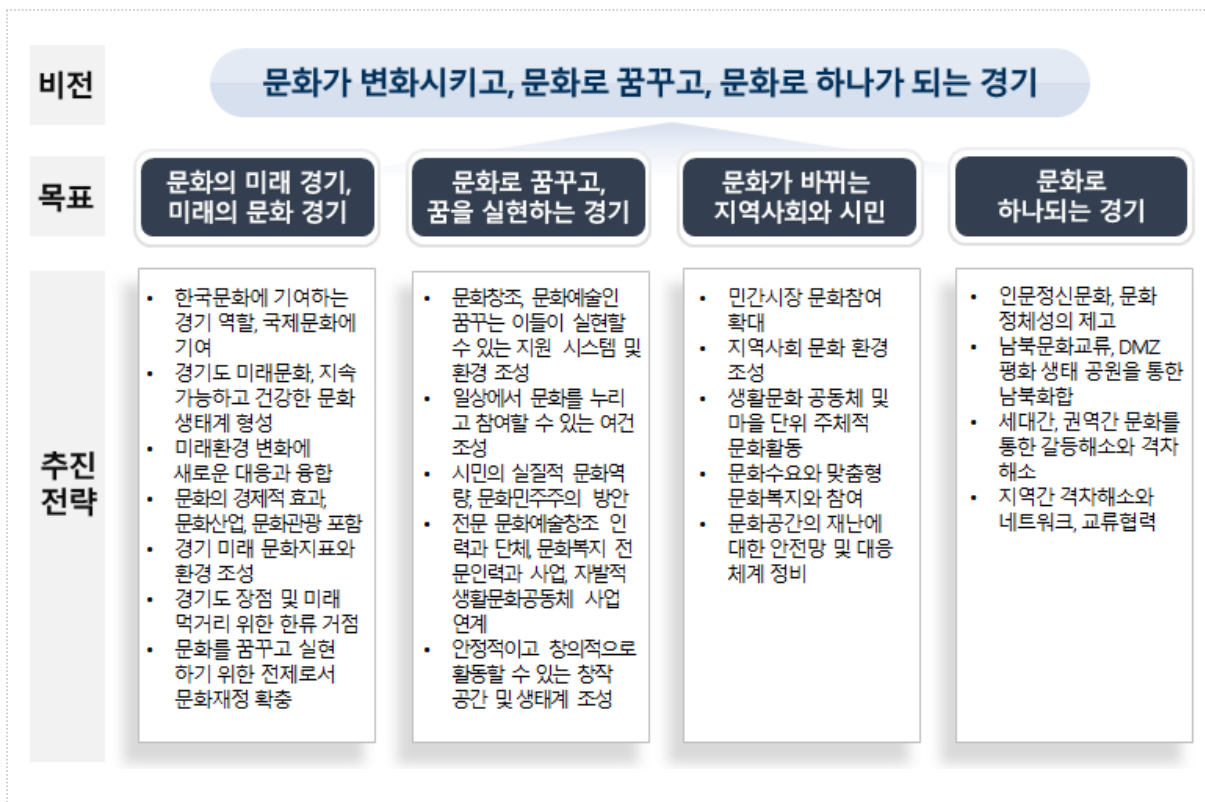


4. 1차 종합계획(2014~2018) 진단 및 분석

1) 1차 종합계획(2014~2018) 개요 및 주요 내용

■ 총 4개 전략, 10개 전략 목표, 43개 아젠다 수립·제시

【그림 4-1】 1차 종합계획(2014~2018) 비전, 목표 및 전략



■ 총 예산 802,200백만 원 제시

【표 4-1】 1차 종합계획(2014~2018) 단계별·투자주체별 재원투자계획 총괄 (단위: 백만 원)

| 전략목표 | 합계 | 단계별 | | | 투자주체 | | |
|----------------------|---------|--------|-----------|-----------|---------|---------|---------|
| | | 2014 | 2015~2016 | 2017~2018 | 국비 | 지방비 | 민자 |
| 문화의 미래 경기, 미래의 문화 경기 | 313,000 | 9,900 | 125,700 | 177,400 | 18,000 | 171,700 | 123,300 |
| 문화로 꿈꾸고, 꿈을 실현하는 경기 | 171,100 | 2,900 | 77,200 | 91,000 | 23,800 | 113,600 | 33,700 |
| 문화가 바뀌는 지역사회와 시민 | 72,300 | 4,300 | 28,800 | 46,300 | 17,800 | 41,600 | 20,000 |
| 문화로 하나가 되는 경기 | 245,800 | 2,400 | 91,200 | 152,200 | 59,300 | 155,600 | 30,900 |
| 합계 | 802,200 | 19,500 | 322,900 | 466,900 | 118,900 | 482,500 | 207,900 |

자료 : 정광렬 외(2014). 『경기도 문화예술진흥 중단기 종합발전계획(2014~2018)』, 경기도·경기문화재단. p.xix,

2) 진단 및 분석

□ 2014~2018 5개년간 사업 분석에 있어 사업 수, 예산 등 정확한 분석이 어려운 점 감안 필요

- 추진 기관에 따라 예산이 중복 반영된 경우(출연금 사업, 위탁사업 등)
- 하나의 사업이 성격, 내용에 따라 다른 전략/아젠다에 사업이 중복 반영된 경우
- 집행예산 자료가 없는 경우가 있어 계획예산으로 살펴봄
- 투자주체(국비, 도비, 시·군비, 기타)에 대한 자료가 없는 경우가 있어 총 예산으로 살펴봄
- 연속 사업이나 사업명이 변경되어 유사사업 여부를 확인하기 어려운 경우 존재(사업명이 같고 지속 사업인 경우, 5개년 실적보고서상 동일 사업으로 묶인 경우는 1개의 사업으로 봄)

(1) 전략 1. 문화의 미래 경기, 미래의 문화 경기

■ 총괄 개요

□ 5년간 13개 아젠다 중 10개 아젠다에 해당하는 사업 추진(예산 약 352,255백만 원)

【표 4-2】 전략 1 ‘문화의 미래 경기, 미래의 문화 경기’ 관련 2014~2018년 경기도 추진 현황

| 목표 | 아젠다 | | 사업 수 | 총 예산(백만 원) |
|----------------|-----|----------------------------|------|------------|
| 지속가능한 문화생태계 조성 | 1 | 문화행정의 개편과 특성화 | 1 | 111 |
| | 2 | 기초문화재단의 확충 및 활성화 | 0 | 0 |
| | 3 | 문화재정 3% 확충 | 1 | 738 |
| | 4 | 민간시장 확충을 위한 제도적 기반 조성·지원 | 0 | 0 |
| 경기천년 이미지 제고 | 1 | 경기천년 기념사업 | 81 | 15,397 |
| | 2 | 수원 화성 예술 프로젝트 개발 및 운영 | 0 | 0 |
| | 3 | 문화시설을 활용한 경기천년 통합 브랜드 구축 | 1 | 860 |
| 한류 문화관광의 메카 조성 | 1 | 한류 거점화 프로젝트 | 1 | 146,801 |
| | 2 | 콘텐츠 클러스터 심화 및 확장 | 14 | 116,340 |
| | 3 | 콘텐츠 창업지원 활성화 | 6 | 57,735 |
| | 4 | 학습체험 프로그램 개발·유치 확대 | 73 | 7,280 |
| | 5 | 경기도 문화예술관광자원 정보시스템 구축 | 10 | 2,703 |
| | 6 | 문화와 생태관광을 결합한 문화힐링 의료관광 육성 | 1 | 4,290 |
| 총 예산 | | | | 352,255 |

■ 주요 추진 내용

□ 지속가능한 문화생태계 조성 목표로 문화행정 개편과 특성화, 문화재정 3% 확충 관련 사업 추진

- ‘문화행정 개편과 특성화’ 관련하여 문화재단 협의체 운영 관련 사업 추진(2015~2018), 경기도문화재단협의회, 광역문화재단협의회 등 협의체 내 공동사업 추진
- ‘문화재정 3% 확충’ 관련 문화이음 사업 추진(2014~2018)으로 문화예술 분야 기부 및 메세나 기업 확대 등 추진

- 경기천년 이미지 제고 목표로 경기천년 기념사업, 문화시설을 활용한 경기천년 통합 브랜드 구축 등 관련 사업 추진
 - ‘경기천년 기념사업’ 관련하여 경기천년을 키워드로 경기도민 대상 토크 콘서트, 경기천년 플랫폼 구축·운영, 경기천년 대축제 등의 사업과 경기지역학 네트워크 운영, 지역 문화 및 문화자원 조사·기록화, 경기문화 콘텐츠화 등 경기천년 역사 가치 발굴·확산 사업 추진
 - ‘문화시설을 활용한 경기천년 통합 브랜드 구축’ 관련 경기상상캠퍼스 내 유휴공간을 활용하여 경기도 다양한 문화정체성을 아카이브 전시로 구현한 ‘新경기천년의궐’ 및 연계프로그램 진행
- 한류 문화관광의 메카 조성을 목표로 주로 콘텐츠 클러스터 관련 사업, 학습체험 프로그램 개발·유치 확대, 경기도 문화예술관광자원 정보시스템 구축, 문화·생태관광 결합 거점 육성 등 추진
 - 콘텐츠 발굴 및 창작·창업 지원, 대상별(어린이, 초등학생, 청소년, 성인 등) 다양한 문화예술교육 프로그램 개발·운영, 경기도 문화예술관광자원 정보시스템 구축, 경기에코뮤지엄 사업을 통한 거점 센터 조성 및 프로그램 운영 등 추진

■ 주요 추진 성과 및 시사점

- 경기도내·외 재단간 네트워크 기반 조성, 민간기부금 확대 등이 이루어짐
- 2018년 기준 경기도 예산 대비 문화재정(1.97%)은 3% 미만으로 지속적인 문화재정 확대 위한 방안 모색 필요성이 나타남

【표 4-3】 ‘지속가능한 문화생태계 조성’ 목표 관련 사업 주요 추진 성과

| 아젠다 | 추진사업 | 주요 실적 |
|---------------|-------------------------|---|
| 문화행정의 개편과 특성화 | 문화재단 협의체 운영 (2015~2018) | <ul style="list-style-type: none"> - 광역문화재단협의회 공동사업으로 역량강화워크숍 시행 - 창작공간 페스티벌 사업 참여로 전국 창작공간 입주작가 네트워크 시행 - 경기도문화재단협의회 공동사업(경기문화인력 키움프로젝트) 시행 |
| 문화재정 3% 확충 | 문화이음 (2014~2018) | <ul style="list-style-type: none"> - 문화예술 분야 기부 인식 확대 및 소액 기부문화 확산 (2014년~2018년 소액기부금 총 127,544,000원 모금) - 메세나 기업 확대 및 후원기업-수혜기관과의 협력관계 구축 (2016~2018년 총 127개 기업 기부 참여) |

자료 : 경기문화재단.

- 경기도민과 함께 하는 사업 추진으로 도내 경기천년에 대한 인식 제고, 경기천년 가치 확산과 더불어 아카이브 등을 추진하여 경기천년 브랜드화에 기여
- 향후 경기도의 역사문화적 정체성 확립 및 제고를 위하여 지속적인 도내 근현대 문화유산 발굴·활용, 역사문화 콘텐츠 개발 등을 위한 사업 확대 필요

【표 4-4】 '경기천년 이미지 제고' 목표 관련 사업 주요 추진 성과

| 아젠다 | 추진사업 | 주요 실적 |
|---------------------------------------|-----------------------------------|---|
| 경기천년 기념사업 | 경기천년사업 | - 전시, 매체 홍보, 공공예술 프로젝트 등을 통한 인지확산 수 약 3,670,000(명) 달성 |
| | 경기천년 대축제 (2018) | - 경기천년 대축제 릴레이축제 참여기관 협력 네트워크 구축(참여기관 : 20개) - 경기천년 대축제 개최 31,166명 참여 및 참여 만족도 85.02% - 경기천년 생활문화 콜로키움 진행(4개 권역별 간담회(총 4회), 콜로키움(총 5회)) |
| | 경기지역학 네트워킹 (2016~2018) | - 경기지역학 활성화를 위한 지역전문가 참여 및 활동 공간 구축 - 31개 시·군 문화기관의 지역학 활동의 기초 제공 - 경기 향토문화연구 간담회, 경기학포럼, 31개 시·군 문화원 초청 워크샵 등 개최 |
| | 경기도 현대 지역사회 기록화 (2015~2018) | - 현대 경기도지역 공동체의 형성과정 조사·기록을 통해 경기도의 구성과 근원 파악 - 지역형성과 역사적 흐름을 조사하여 기록화 추진 관련 조사보고서 발간 |
| 문화시설을 활용한 경기 천년 통합 브랜드 구축 | 경기 아카이브전 (2018) | - 전시개막(9.10) - 전시작품 자료 6,000점 - 전시연계 프로그램 6종 총 139회 |

자료 : 경기문화재단.

- 콘텐츠 발굴 및 창작·창업 지원 등을 통한 일자리 창출, 콘텐츠 선순환 생태계 조성 기반 마련
- 다양한 대상을 고려한 문화예술 관련 프로그램을 운영하여 경기도민 문화예술 향유 기회 확대에 기여하였으나 향후 고령화 시대 대비 '노인' 대상 문화예술 프로그램 개발·운영 필요
- 경기도코뮤지엄, 방문자수 증가 추세로 향후 기존 계획에 따라 가평을 포함한 동부권역과 나아가 북부권역까지 사업 확대 필요

【표 4-5】 '한류 문화관광 메카 조성' 목표 관련 사업 주요 추진 성과

| 아젠다 | 추진사업 | 주요 실적 |
|------------------------|---|--|
| 콘텐츠 클러스터 심화 및 확장 | 경기콘텐츠 진흥원 운영 (2014~2018) | 콘텐츠분야 전문인력 양성 - 2014년 272명/ 2015년 183명/ 2016년 교육 1,625명, 개발자 100명 양성 - 2017년 창조학교 11개교 3,459명 교육, 취업멘토 4개 대학 127명 교육 - 2018년 특성화고 대상 현장중심형 콘텐츠교육 지원, 콘텐츠 인재육성 및 저변 확대 콘텐츠기업 수출지원 - 2015년 콘텐츠기업 국내외 전시회 참가지원 8회 - 2017년 지원기업수 201개, 수출계약추진액 9,466만 달러 - 2018년 콘텐츠기업 수출 멘토링 및 국내외마켓 참가 지원 |
| | 만화애니영화 콘텐츠산업 클러스터 활성화 (2017~2018) | 애니메이션 인재육성 : 2017년 1,445명, 2018년 1,374명 장르영화 작품 : 2017년 471건, 2018년 243건 |
| 콘텐츠 창업지원 활성화 | 경기문화창조 허브 구축 및 운영 (2014~2018) | 경기·판교(2014~), 광교·북부(2015~), 서부(2017~), 고양(2018~) 구축·운영 - 총 창업 1,254건, 일자리창출 3,473개, 스타트업 지원 25,169건, 이용자 수 367,754명, 입주기업 투자유치 369억 원 |

〈표 계속〉

| 아젠다 | 추진사업 | 주요 실적 |
|----------------------------|--------------------|---|
| 학습체험 프로그램 개발·유치 확대 | 어린이 교육 프로그램 운영 | - 경기도박물관 2018년 2,271명 참가, 만족도 90.0점 - 경기도미술관(상설교육전시프로그램) 2018년 190,250명 참가, 만족도 91.43% |
| | 청소년 교육 프로그램 운영 | - 경기도박물관 2018년 1,864명 참가, 만족도 82.2% - 실험박물관(수험생 대상) 2018년 4회, 97명 참가 |
| | 성인 교육 프로그램 운영 | - 경기도박물관 2018년 4,405명 참가, 만족도 92.4% - 전곡선사박물관 2018년 56회 2,150명 참가, 만족도 91.48% |
| | 찾아가는 박물관 | - 경기도박물관 2018년 기준 총 64회, 9,729명 참가, 만족도 97.5% - 전곡선사박물관 2018년 기준 10,863명 참여, 만족도 89.52% |
| | 찾아가는 미술관 | - 2018년 기준 총 6회, 274명 참가, 만족도 87.34% |
| 경기도 문화예술 관광자원 정보시스템 구축 | 통합웹사이트 및 온라인운영 | - 통합사이트 방문 수 증가(2016년 1,596천명→2017년 1,379천명→2018년 1,700천명) - 높은 통합사이트 만족도(2016년 82점, 2017년 85점, 2018년 82.9점) |
| | 경기문화예술 온라인서비스 기반구축 | - GGC 방문자 수 25,806명, 온라인서비스 콘텐츠 수 2,939건, 온라인서비스 계정 발급 수 64건 |
| 문화와 생태관광을 결합한 문화힐링 의료관광 육성 | 경기만 에코뮤지엄 | - 안산, 화성, 시흥에 9개 거점센터 조성 - 거점센터 연계 문화예술프로그램 및 팸투어, 시민연구기관 지원, 에코시민학교 운영 등 - 방문자수 : 2016년 9,276명 → 2017년 286,792명 → 2018년 490,854명 |

주 : 어린이 교육 프로그램의 경기도미술관 관련 성과는 '상설교육전시프로그램' 사업성과 제시
 자료 : 경기문화재단, 경기콘텐츠진흥원

(2) 전략 2. 문화로 꿈꾸고, 꿈을 실현하는 경기

■ 총괄 개요

□ 12개 아젠다 중 8개 아젠다에 해당하는 사업 추진(총 예산 약 86,765백만 원)

【표 4-6】 전략 2 '문화로 꿈꾸고, 꿈을 실현하는 경기' 관련 2014~2018년 경기도 추진 현황

| 목표 | 아젠다 | 사업 수 | 총 예산(백만 원) |
|-----------------|------------------------------|------|------------|
| 문화가 있는 삶 활성화 | 1 생활문화공동체 활성화 지원 | 7 | 1,888 |
| | 2 생활문화공동체 교육 및 지원센터 설립 운영 | 18 | 16,243 |
| | 3 커뮤니티 아트 문화공간 조성 및 활성화 | 12 | 6,415 |
| | 4 생활문화동호회 축제지원 | 10 | 4,323 |
| | 5 찾아가는 문화복지봉사단 운영 | 0 | 0 |
| 문화예술 창작의 발산지 조성 | 1 창작공간 확충 및 운영 활성화 | 15 | 14,744 |
| | 2 문화시설의 세계화·아시아문화교류 허브 | 0 | 0 |
| | 3 경기예술인 및 예술단체 마케팅 역량강화 | 1 | 1,370 |
| | 4 경기예술인복지환경 조성지원 | 0 | 0 |
| | 5 소극장 및 연습공간 확충 | 0 | 0 |
| | 6 경기 문화자원 소재 공연 및 창작작품 개발 지원 | 10 | 21,882 |
| | 7 청년 문화허브 조성 | 4 | 19,900 |
| 총 예산 | | | 86,765 |

■ 주요 추진 내용

- 문화가 있는 삶 활성화를 목표로 경기도에서는 생활문화공동체 활성화를 위한 교육 및 지원센터 설립·운영, 생활권 생활문화 공간 조성, 경기 북부 문화예술 활동 지원 등 추진
 - 생활문화 관련하여 생활문화 플랫폼 선정 및 운영(컨설팅 등), 축제 개최, 네트워크 구축, 생활문화 디자이너 발굴 및 프로그램 개발·보급, 교육 지원과 생활문화센터 조성 지원, 지역재생 위한 문화기획자 양성 프로그램 운영 등 추진
 - 커뮤니티 아트 문화공간 조성 및 활성화 관련하여 창생공간 신규조성 및 운영 지원, 예술가 작업실 맵핑 및 아카이브, 지역자원을 활용한 문화재생 모델 개발 및 재생사업 등 추진
- 경기도를 문화예술 창작의 발신지로 조성하는 것을 목표로 창작공간의 확충, 레지던시 프로그램 운영, 문화예술교육 프로그램 운영, 공연 및 창작작품 개발 지원, 예술인 마케팅 지원 등 추진
 - 경기문화상상센터, 청년문화공간, 제2청년문화창작소 조성 및 운영 등 추진
 - 경기창작센터 스튜디오 레지던스 및 문화예술교육 프로그램(찾아가는 예술체험, 학교 연계 캠프형 교육, 소외 이웃 대상 예술교육 프로그램, 공직자·교사·기업근로자 연수 등) 운영
 - 지역문화예술육성지원, 공연장상주단체 육성 지원 등 경기도 문화자원 소재 공연 및 창작작품 개발 지원, 경기도 거주 예술인(단체)에 미술장터, 팝업갤러리, 해외 아트페어 출품 등 마케팅 지원

■ 주요 추진 성과 및 시사점

- 지역주민에 문화예술 향유기회 확대 제공, 생활문화의 지속화·활성화를 위한 기반 마련
- 다만 ‘찾아가는 문화복지봉사단 운영’ 관련 사업이 추진되지 않아 향후 경기도내 생활문화 공동체·동호회, 예술인, 경기도 소재 예술대학 학생 등의 참여를 통한 문화복지 프로그램 기획·운영 필요

【표 4-7】 ‘문화가 있는 삶 활성화’ 목표 관련 사업 주요 추진 성과

| 아젠다 | 추진사업 | 주요 실적 |
|--------------------------|---------------|---|
| 생활문화 공동체 활성화 지원 | 경기 생활문화플랫폼 사업 | 생활문화플랫폼 프로그램 및 축제 운영 - 2016년 16개 지역/1,070명, 2017년 19개 지역/6,743명, 2018년 18개 지역/9,376명 - 생활문화디자이너 발굴 (2017년 463명, 2018년 490명) - 생활문화예술단 순회파견 수혜인원 2016년 2,075명, 2017년 3,933명, 2018년 4,128명 |
| | 현대생활문화 진단 시리즈 | - 2015년 50여명, 2016년 132명, 2017년 97명 참여 |
| 생활문화 공동체 교육 및 지원센터 설립 운영 | 생활문화센터 조성 지원 | - 경기, 용인, 화성, 부천, 성남, 평택, 김포, 군포 등 생활문화센터 조성지원 |
| | 다사리 문화학교 운영 | - 문화기획자 양성(2015년 1기 15명 수료, 2016년 2기 17명, 2017년 3기 17명, 4기 18명, 2018년 5기 23명, 야학 15명 수료) |

〈표 계속〉

| 아젠다 | 추진사업 | 주요 실적 |
|-----------------------------------|------------------------|--|
| 커뮤니티 아트 문화공간 조성 및 활성화 | G오픈스튜디오 (2015~2018) | - 2015년 1,050명, 2016년 1,162명 참여, 2017년 1,045명 참여 - 2018년 3,274명 참여(만족도 91.90점) |
| | 지역맞춤형 문화재생모델 개발 | - 2017년 문화재생 모델 개발 및 재생사업 추진 (2년차 1곳, 신규 5곳) - 2018년 보이노마을 10건 모델 개발 |
| | 문화사랑방 창생공간 조성 | - 신규공간 2016년 6곳, 2017년 1곳, 2018년 3곳 지원 |
| 생활문화 동호회 축제지원 | 청소년 문화예술활동 지원 | 청소년 동아리 문화예술활동 지원 - 2015년 5건, 2017년 17건 / 2018년 15개(만족도 90.9점) 청소년 문화예술교육활동 지원 - 2015년 6건, 2017년 12건 / 2018년 14개(만족도 92.6점) |

주 : 생활문화 동호회 축제지원에 경기생활문화 플랫폼 관련 사업이 포함되어 있으나 '아젠다 1 생활문화 공동체 활성화 지원' 주요 실적에
기반하여 '아젠다 4 생활문화 동호회 축제지원'에서는 미반영

자료 : 경기문화재단 및 경기도.

- 도내 예술인 마케팅, 창작환경 마련 및 작품 개발 등을 지속적으로 지원, 예술인 경쟁력 강화 및 특
성화에 기여하여 경기도 문화예술 창작 생태계 기반 조성 도모
- 반면 지난 5년간 최근 사회적 문제로 대두되어 중점적으로 논의되고 있는 예술인 복지환경 조성
관련 사업이 추진되지 않은 것으로 나타나 2차 종합계획 과제 반영 필요

【표 4-8】 '문화예술 창작의 발신지 조성' 목표 관련 사업 주요 추진 성과

| 아젠다 | 추진사업 | 주요 실적 |
|--|---------------------------|---|
| 창작공간 확충 및 운영 활성화 | 창의예술학교 | - 2015년 101회 운영, 5,964명 / 2016년 115회 운영, 4,282명 / 2017년 113회 운영, 총 3,476명 / 2018년 113회 운영, 총 3,450명 |
| | 지역생활예술 프로젝트 | - 2018년 기준 경기창작센터 주민 대상 프로그램 만족도 88.39% |
| | 경기창작센터 스튜디오 레지던시 운영 | 입주자가 창작지원 프로그램, 교류 프로그램, 결과보고전, 경기창작페스티벌 등 추진 |
| 경기예술인 및 예술단체 마케팅 역량강화 | 아트경기 (2016~2018) | - 2016년 시각예술 활성화 아트경기 신사업 육성 : 미술품 전시·거래(9.22~28), 신진작가 공모전(10.25), 굿모닝경기 사진전(10.13) |
| 경기 문화자원 소재 공연 및 창작작품 개발 지원 | 지역문화예술 특성화 지원 | - 2017년 기준 지역예술활동 19개 시·군 직접지원, 기초문화재단 협력지원 12개 등 - 2018년 기준 관람객 및 참여자 수 234,898명(지역예술활동 56개 단체 직접지원, 14개 시·군 기초재단 협력지원, 전문예술 창작지원, 기획지원사업 등) |
| | 공연장 상주단체 육성지원 | - 경기공연예술페스타 개최 - 상주단체 공모 지원(2018년 15건, 2017년 14건, 교류지원(2017년 1건) |
| | 전통문화 창작활동 지원 | - 2016년 전통문화 창작 작품 제작 1건, 결과공연 2회 - 2017년 전통문화 창작 작품 제작 1건, 결과공연 3회 |
| 청년 문화허브 조성 | 산업단지, 폐산업시설 문화재생사업 | - 2018 제2청년문화창작소(농업교육학관) 리모델링 공사 완료 - 지역 특수학교 연계 문화예술교육 <상상학교> 운영(특수교육기관 재학생 1,201명 참여) |

자료 : 경기도 및 경기문화재단.

(3) 전략 3. 문화가 바꾸는 지역사회와 시민

■ 총괄 개요

□ 8개 아젠다 중 6개 아젠다에 해당하는 사업 추진(총 예산 약 112,112백만 원)

【표 4-9】 전략 3 ‘문화가 바꾸는 지역사회와 시민’ 관련 2014~2018년 경기도 추진 현황

| 목표 | 아젠다 | 사업 수 | 총 예산(백만 원) |
|-------------------|---------------------------|------|------------|
| 문화환경 조성 및 지역재생 | 1 특성화된 문화도시·문화지구 지정 | 1 | 3,219 |
| | 2 문화예술 활용 지역재생 프로젝트 | 18 | 7,961 |
| | 3 마을만들기 사업 확충 | 1 | 600 |
| | 4 지역축제의 특성화와 개선 | 39 | 73,353 |
| | 5 안산 도시재생·도시힐링 프로젝트 | 0 | 0 |
| 시민문화활동의 활성화 | 1 문화시설 공공성 제고 및 활성화 | 2 | 4,667 |
| | 2 권역별 대표문화시설 지정 네트워크 구축 | 0 | 0 |
| | 3 문화예술역량 제고를 위한 문화예술교육 강화 | 5 | 22,312 |
| 총 예산 | | | 112,112 |

■ 주요 추진 내용

- 경기도 문화환경 조성 및 지역재생을 위하여 헤이리 문화지구 조성, 별터문화마을 만들기 등 특성화된 문화지구, 문화마을 조성 지원 추진
 - 동두천, 평택, 시흥, 화성 등에서 문화예술을 활용한 지역재생이 이루어졌으며, 경기만에코뮤지엄 사업을 통해 경기도 경기서부 지역(안산, 화성, 시흥)에 자연환경과 문화를 결합한 거점센터 조성 및 문화예술프로그램 운영 등이 이루어짐
- 경기도 시민문화활동 활성화를 목표로 문화시설 공공성 제고 및 활성화 위한 지역 문화예술 플랫폼 운영, 경기도 뮤지엄 무료화 추진과 더불어 문화예술교육 지원 사업 운영
 - 경기도 소재 박물관·미술관을 지역 문화예술 거점 공간으로서 운영 등 지원, 경기도 뮤지엄 무료화 관련 조례 개정 등 추진
 - 경기도민 문화예술역량 제고를 위하여 전문국악인을 국악강사로 활용하는 학교예술강사 지원, 지역 현장 예술가를 활용한 지역 특성화 문화예술교육 활성화, 지역문화예술교육지원센터 운영, 경기창작센터 내 교육 프로그램 운영 등 추진

■ 주요 추진 성과 및 시사점

- 경기도내 지역별 특성을 고려한 문화지구 조성, 문화예술을 통한 지역재생, 경기도 지역 대표공연 예술제 지원 등을 추진하여 지역 활성화에 기여

□ 지역주민이 주체가 되는 마을만들기를 통해 생활문화 활성화 및 지역공동체 형성에 기여

【표 4-10】 '문화환경 조성 및 지역재생' 목표 관련 사업 주요 추진 성과

| 아젠다 | 추진사업 | 주요 실적 |
|-------------------|----------------------|---|
| 특성화된 문화도시·문화지구 지정 | 헤이리 문화지구 | - 위치 : 탄현면 헤이리마을길 82일대(153,300평) - 2017년 기준 회원수 350명, 입주 211동(완료시 320동) |
| | 제부도 명소화 문화재생 | - 2016년 해안산책로 및 도보길 정비, 개선, 제부도아트파크 공간 조성 - 2017년 마을만들기 시범사업 - 2018년 조망시설 1개소, 휴게시설 2개소, 관광요소 시설 3개소 설치 |
| 문화예술 활용 지역재생 프로젝트 | 경기 에코뮤지엄 조성 | - 경기만 에코뮤지엄 거점공간 활성화 및 콘텐츠 확대, 컨설팅 프로그램 운영, 통합 마케팅 및 관광활성화 - 제부도 명소화 문화재생, 시흥바라지 에코뮤지엄 등 사업 추진 |
| | 문화예술을 활용한 지역 재생 프로젝트 | - 문화관광 콘텐츠 공공미술, 캠프 보산 거리예술 공공미술, 도심재생아간축제(2018년 20,658명 참여), 전국항 LED 예술조명 조성, 동두천 생연2동 안전골목길 조성 등 |
| 마을만들기 사업 확충 | 벌터 문화마을 만들기 | - 공연 등 문화프로그램(2017년 9회, 600명/2018년 4회 270명) - 주민 대상 벌터문화학교(2017년 136회 2,016명 / 2018년 39회 602명) - 마을축제(2017년 2회 530명/ 2018년 2회 550명) - 마을동아리(2018년 2개 236명) |
| 지역축제의 특성화와 개선 | 지역대표공연 예술제 | - 2018년 7개 축제 지원(예술가 3,171명, 관람객 1,259,134명) - 경기도(페스티벌 31), 수원시(연극축제, 발레축제), 안산시(국제거리축제), 의정부시(의정부음악축제), 광주시(남한산성문화제), 연천군(DMZ국제음악제) |

자료 : 경기도 및 경기문화재단.

- 지역 문화예술 거점 공간으로서 뮤지엄의 역할 제고 및 무료화 등을 통해 뮤지엄의 공공성 및 활성화 제고로 지역주민 문화 접촉 기회 확대와 지역 중심 지속 가능 문화환경 조성 기반 마련
- 학교 연계 문화예술교육 지원, 경기도내 예술인을 활용한 문화예술교육 프로그램 운영, 광역차원의 경기문화예술교육지원센터 운영 등을 통해 경기도민의 문화예술 역량 제고에 기여
- 다만 경기문화예술교육지원센터의 경우, 중앙정부의 사업 위주로 운영되어 향후 경기도에 특화된 경기도형 문화예술교육 지원 계획 마련 필요
- 문화격차 해소 및 문화시설 효율성 제고 위한 인접지역 문화시설 이용 도모, 문화시설 유형별 네트워크 구축 등 1차 종합계획에서 제시된 사업의 고도화 필요

【표 4-11】 '시민문화활동의 활성화' 목표 관련 사업 주요 추진 성과

| 아젠다 | 추진사업 | 주요 실적 |
|-----------------------------|-------------------|--|
| 문화시설 공공성 제고 및 활성화 | 지역문화예술 플랫폼 육성사업 | - 2017년 지역문화예술플랫폼육성 74건, 지역생활문화 사랑방 운영 26건 - 2018년 지역문화예술 플랫폼 육성 100건, 맞춤형 51건, 기획사업 1건 지원 |
| | 경기도 뮤지엄 무료화 조례 개정 | - 전면무료화(경기도박물관, 경기도미술관, 백남준아트센터, 전곡선사박물관, 실학박물관), 첫째·셋째 주말 무료화(경기도어린이박물관) |
| 문화예술 역량을 제고하기 위한 문화예술 교육 강화 | 예술강사 지원사업 | - 2017년 운영학교의 2018년 재신청 비율 86%로 만족도 높은 것으로 평가 - 2018년 운영학교 690개교, 705개 교육과정 운영, 수혜학생 264,634명 |
| | 지역특성화 문화예술교육 지원사업 | - 2017년 28개 문화예술교육기관 및 단체 지원, 수혜인원(누적) 15,372명 - 2016년 수혜인원 14,797명 |

자료 : 경기도 및 경기문화재단.

(4) 전략 4. 문화로 하나되는 경기

■ 총괄 개요

- 10개 아젠다 중 4개 아젠다에 해당하는 사업 추진(총 예산 약 180,477백만 원)

【표 4-12】 전략 4 ‘문화로 하나되는 경기’ 관련 2014~2018년 경기도 추진 현황

| 목표 | 아젠다 | | 사업 수 | 총 예산(백만 원) |
|---------------------|-----|-----------------------|------|------------|
| 인문정신문화의 중심지 조성 | 1 | 인문정신문화 가치 제고 거버넌스 | 3 | 271 |
| | 2 | 인문정신문화지원센터 설립 | 0 | 0 |
| 문화격차 해소 | 1 | 문화시설 네트워크 구축 | 0 | 0 |
| | 2 | 문화 인프라의 전략적 건립 및 지원 | 38 | 177,806 |
| | 3 | 취약지역 중심 문화프로그램 및 활동지원 | 2 | 400 |
| | 4 | 시간간 문화교류 및 협력지원 | 0 | 0 |
| 남북 문화교류 거점 지역 조성 | 1 | DMZ 평화·생태 예술창작 중심지 조성 | 0 | 0 |
| | 2 | DMZ 세계 평화공원 조성(유치) | 0 | 0 |
| | 3 | DMZ 남북 문화교류협력사업 | 4 | 2,000 |
| | 4 | 북한 및 한민족 문화플라자 건립 | 0 | 0 |
| 총 예산 | | | | 180,477 |

■ 주요 추진 내용

- 인문정신문화 중심지 조성과 관련하여 인문학과 접목된 경기도 고유성·역사성 규명, 지역 정체성 확립을 위한 사업과 경기도립 뮤지엄 중심 지역주민 대상 인문학 강연 및 역사문화 탐방(체험) 연계프로그램 운영
- 경기도내 문화격차 해소를 위하여 문화인프라(역사박물관, 문화원, 박물관 등) 건립 및 시설개선 지원, 문화특화 지역 조성사업과 문화적 수혜가 어려운 문화배려계층에 예술단이 직접 방문·공연 하는 ‘경기문화나눔 31’ 사업 등이 추진됨
- 남북 문화교류 거점 지역 조성을 위하여 ‘DMZ 남북 문화교류협력사업’으로 임진각 평화음악회 개최 추진

■ 주요 추진 성과 및 시사점

- 인문정신문화벨트 조성을 위한 기반 마련에 기여하였으나 향후 프로그램 개발, 운영 확대를 통하여 경기도를 인문정신문화 활동의 거점지역으로 육성 도모 필요
- 예술단/공연단체가 문화배려계층에 직접 찾아가 공연을 제공함으로써 권역별 균형적 문화 수혜 실현 (2018년 기준 북부 : 남부 = 45%:55%) 등의 사업성과가 나타남

- 다만 경기도내 문화격차 해소를 위하여 1차 종합계획에서 제시된 문화시설 유형별 협력네트워크 구축, 기초자치단체간 문화시설 공동 이용 협약 체결 등을 고도화하여 2차 종합계획에 반영 필요
- 임진각에서 평화음악회를 개최함으로써 DMZ와 경기도에 대한 국민적 관심을 유도하고, 도민이 함께 즐길 수 있는 문화콘텐츠를 제공하여 남북간 문화교류는 아니지만 예술 프로그램을 통하여 남북한 긴장 완화와 세계평화에 기여한 것으로 판단됨

【표 4-13】 전략 4 ‘문화로 하나되는 경기’ 관련 사업 주요 추진 성과

| 아젠다 | 추진사업 | 주요 실적 |
|---------------------------------|----------------------------|---|
| 인문 정신문화 가치 제고 거버넌스 | 경기도 인문정신 기반구축 | - 2017년 경기인문학강좌 운영(의정부) 12강 488명 수강 - 2018년 경기인문학강좌 운영(파주, 화성) 24강 876명 수강 |
| 문화 인프라의 전략적 건립 및 지원 | 문화인프라 건립 및 시설개선 | - 안성박두진문학관, 안성북합교육문화센터, 이천문화원, 기형도문학관 등 건립 지원 - 여주 세종국악당, 용인문예회관, 오산문화예술회관 등 시설개선(리모델링) 지원 |
| 취약지역 중심 문화 프로그램 및 활동지원 | 찾아가는 문화활동- 경기문화나눔 31 | - 2017년 공연횟수 114회, 관람인원 83,031명 - 2018년 공연횟수 117회, 관람인원 112,005명 |
| DMZ 남북 문화교류협력 사업 | DMZ 평화콘서트 | - 2016년 30,000명 / 2017년 관람객 55,000명/ 2018년 관람객 20,500명 |

자료 : 경기도.

3) 2차 종합계획(2020~2024) 연계를 위한 시사점

■ 문화재정 확보 방안 모색 필요

- ☐ 1차 종합계획상 제시한 목표는 2018년까지 경기도 문화재정 3% 확대
- ☐ 2018년 기준 경기도 문화재정은 3% 미만으로 지속적 문화재정 확대 계획 마련 필요

■ 경기도 근현대 문화유산 발굴·활용, 역사문화 콘텐츠 개발 등 계획 마련 필요

- ☐ 1차 종합계획과 관련하여 다양한 경기천년 기념사업이 추진됨
- ☐ 경기도의 천년 역사문화 정체성 확립 및 제고를 위하여 도내 근현대 문화유산 발굴·활용, 역사 문화 콘텐츠 개발 등 추진 필요

■ 고령화 시대 대비 노인 대상 문화예술 특화 프로그램 개발·운영 필요

- ☐ 지난 5년간 다양한 연령대(유아, 학생, 성인 등)를 고려하여 문화예술 체험 및 교육 프로그램이 기획·운영되었으나 노인을 대상으로 한 특화 프로그램은 운영되지 않음
- ☐ 향후 고령화 시대를 맞이하여 ‘노인’의 특성을 고려한 문화예술 관련 프로그램 개발·운영 필요

■ 경기도에코뮤지엄 사업 확대 필요

- ☐ 경기 서부지역에 조성·운영되고 있는 경기도에코뮤지엄 사업을 향후 동부권역과 북부권역까지 확대 하기 위하여 관련 계획을 2차 종합계획상 반영 필요

■ 예술인 복지환경 조성을 위한 계획 수립·반영 필요

- ☐ 지난 5년간 예술인 복지환경 조성 관련 사업이 추진되지 않은 것으로 나타나 경기도 예술인 권익 강화, 창작환경 조성 등을 위한 복지환경 조성을 위한 방안 모색 필요

■ 경기도형 문화예술교육 지원 필요

- ☐ 중앙정부 사업이 아닌 경기도 특성을 고려한 경기도 지역특화 문화예술교육을 위하여 지원 계획 마련 필요

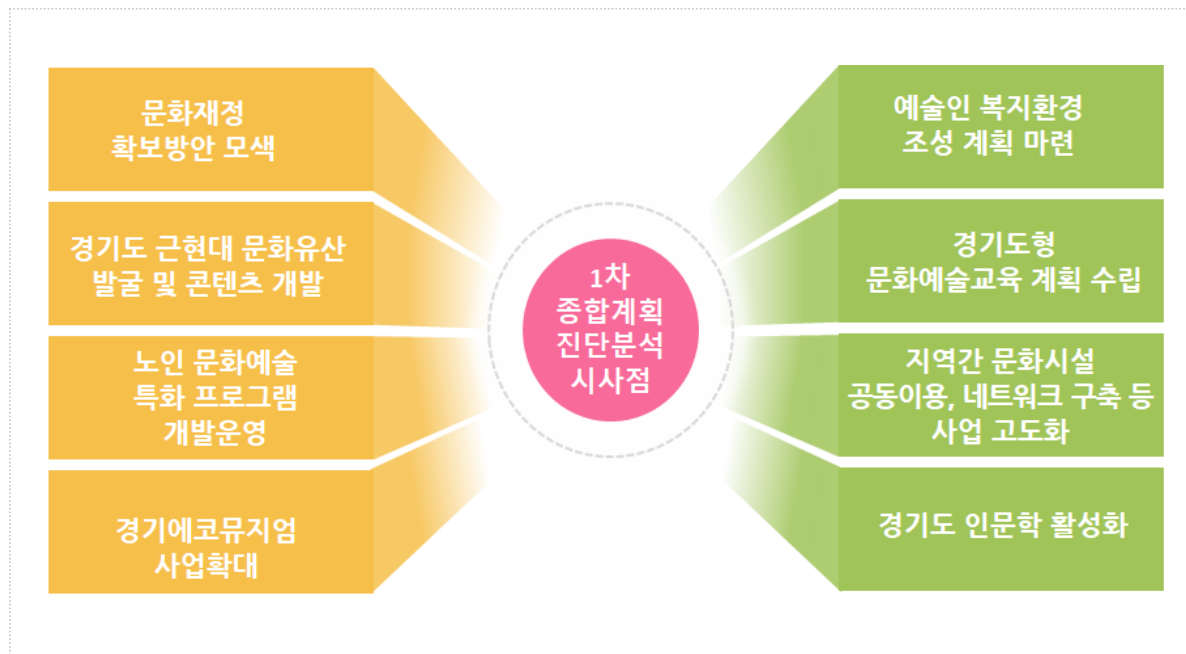
■ 문화격차 해소를 위한 지역간 문화시설 공동 이용, 네트워크 구축 등 사업 고도화 필요

- 지난 5년간 문화격차를 해소 및 문화시설 효율성 제고를 위한 인접지역 문화시설 이용 도모 등 관련 사업이 이루어지지 않았음
- 1차 종합계획에서 제시된 문화시설 유형별 협력 네트워크 구축, 기초자치단체간 문화시설의 공동 이용 협약 체결 등이 이루어지지 않음
- 1차 종합계획상 제시된 해당 사업을 고도화, 2차 종합계획에 반영 필요

■ 경기도 인문학 활성화 방안 모색 필요

- 경기도 인문학 활성화를 위한 프로그램 개발, 운영 확대 등으로 경기도를 인문정신문화 활동의 거점 지역으로 육성 도모 필요

【그림 4-2】 1차 종합계획(2014~2018) 진단 분석을 통한 2차 종합계획(2020~2024) 연계 시사점



5. 경기도민 및 관계자 의견수렴

1) 개요

□ 경기도민

- 표본수 : 경기도민 1,500명 / 경기북부 400명, 경기남부 1,100명 (북부, 남부 인구비에 따른 배분)
- 조사방법 : 스마트폰 앱을 통한 모바일조사
- 조사기간 : 2019.10.28.~2019.10.30.
- 주요내용 : 문화예술 관람 및 참여, 문화예술교육, 생활문화활동, 역사문화유적, 축제, 경기도 문화 정책 등에 대한 경기도민 인식 등

□ 예술인

- 표본수 : 93명
- 조사방법 : 모바일 및 온라인(이메일) 조사
: (사)경기민예총, 한국예총 경기도연합회 협조를 통해 설문조사 수행
- 조사기간 : 2019.10.31.~2019.11.25.
- 주요내용 : 일반현황, 예술인 인식(예술 환경 여건 변화, 경기도 문화예술정책, 문화예술진흥 필요 내용 등), 일반적 특성 등

□ 문화재단 및 문화원 종사자

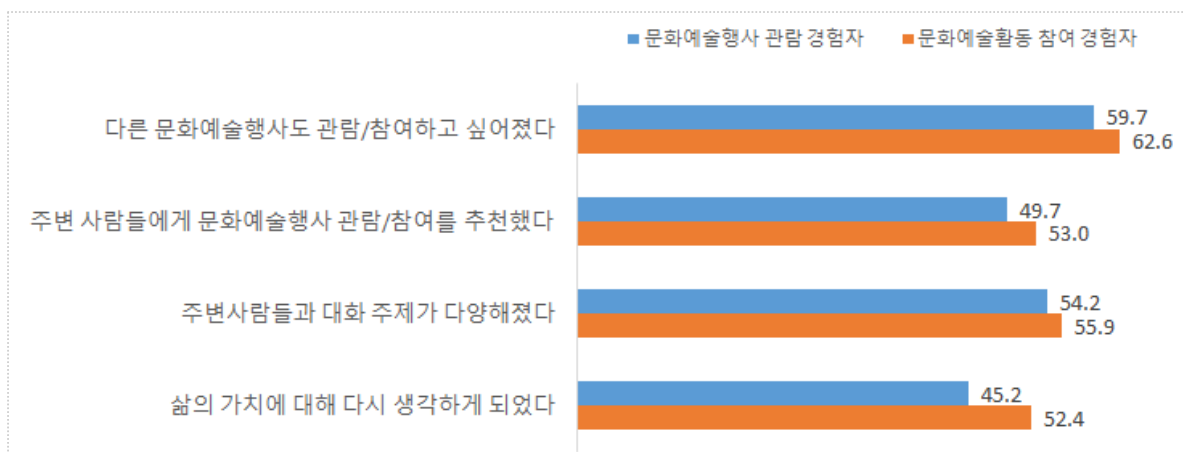
- 표본수 : 116명
- 조사방법 : 모바일 및 온라인(이메일) 조사
: 경기문화재단, 경기도문화원연합회 협조를 통해 설문조사 수행
- 조사기간 : 2019.10.31.~2019.11.25.
- 주요내용 : 조직 현황(주요 미션, 조직구조, 의사구조, 발전 조건 등)에 대한 인식 및 조직의 사업·정책에 대한 인식, 타 기관/인력과의 관계 등

2) 2차 종합계획(2020~2024) 연계를 위한 주요 결과

■ 경기도민 문화예술 관람 및 참여 경험 제고 방안 마련 필요

- 경기도민의 58.5%, 일상적 삶에서 문화예술이 경제와 같은 타 영역과 비교하여 중요하다고 인식
- 경기도민의 지난 1년간(2018.10.1.~2019.9.30.) 문화예술행사 관람률은 90.5%로 타 시도대비 높게 나타남
 - 문화체육관광부(2019) “2018 문화향수실태조사”에서 나타난 경기도민의 문화예술행사 관람률(81.5%) 대비 9.0%p 높게 나타났으며, 동 조사 결과 2018년 기준 대도시 평균 관람률 85.2%에 비해서도 높게 나타남
 - 반면 지난 1년간(2018.10.1.~2019.9.30.) 경기도민의 문화예술 활동 참여율은 43.8%로 문화예술행사 관람률에 한참 못 미치는 것으로 나타남
- 경기도민의 문화예술 관람 및 참여 경험은 타 예술행사 관람 욕구 증가, 주변인과의 대화 소재로 활용, 삶의 가치 제고 등에 모두 중요한 역할을 하는 것으로 나타남

【그림 5-1】 경기도민의 문화예술 관람 및 참여 경험 이후 변화에 대한 인식 (단위 : %)



주 : 문화예술행사 관람 경험이 있는 경기도민 1,357명, 문화예술활동 경험이 있는 경기도민 657명을 대상으로 '매우 그렇다', '그렇다'라고 응답한 경우임

- 문화재단 및 문화원 종사자, 근무 기관의 주요 미션으로 '시민의 문화예술 참여기회 확대(23.3%)'를 가장 높게 인식하고 있으며 문화예술 지원사업 추진 시 가장 우선시하는 것은 '지역주민에 다양한 문화향유 기회 제공(79.3%)'인 것으로 나타남
- 따라서 경기도민 문화예술 관람 및 참여 경험 제고 방안 등을 마련하여 2차 종합계획(2020~2024) 반영 필요

인문학을 통한 경기도 문화예술 진흥 방안 모색 필요

- 경기도민의 장르별 문화예술행사 관람률을 살펴본 결과, 인문학 콘서트(철학 등 인문학 관련 행사) 관람률은 7.6% (평균 0.12회)로 본 연구에서 제시한 11개 장르 중 하위 2번째

【표 5-1】 경기도민의 장르별 문화예술 관람 현황 (단위: 회, %)

| 구분 | 문학행사 (시화전, 도서 전시회 등) | 인문학 콘서트 (철학 등 인문학 관련 행사) | 미술 (사진, 서예, 건축, 디자인 포함) 전시회 | 서양음악 (클래식, 서양악기 관련) | 전통예술 (국악, 풍물, 민속극) | 연극 | 뮤지컬 | 무용 (서양무용, 한국무용, 현대무용) | 영화 | 대중음악 (가요 콘서트, 연예(방송 프로그램 등) | 복합문화 예술 |
|----------|----------------------------|--------------------------------------|--|------------------------------|-----------------------------|-------|-------|--------------------------------|-------|--|------------|
| 참여 횟수 | 0.27 | 0.12 | 0.53 | 0.28 | 0.24 | 0.33 | 0.35 | 0.08 | 8.26 | 0.67 | 0.20 |
| 경험 있음 | 15.1% | 7.6% | 28.1% | 13.3% | 14.2% | 19.5% | 21.9% | 5.0% | 85.1% | 18.9% | 10.1% |

주 : 지난 1년(2018.10.1.~2019.9.30.)간 문화예술행사 관람 경험이 있는 1,357명 대상

- 예술인 대상 인식조사 결과, 77.2%가 인문학이 문화예술 향상에 도움이 된다고 인식하고 있는 반면 문화재단 및 문화원 종사자 대상 인식조사 결과 기관의 주요 미션에 대한 인식으로 '비평(문화, 예술, 문학 등) 및 인문학 확산'을 가장 낮게 인식(0.9%)
- 인문학에 대한 인식 제고 및 인문학을 통한 경기도 문화예술진흥을 위한 계획 반영 필요

영화 분야를 포함한 문화예술교육 활성화 계획 마련 필요

- 경기도민의 문화예술교육 경험은 25.7%로 매우 낮으며, 문화예술교육 경험이 없는 경기도민이 향후 가장 교육받고 싶은 문화예술교육 장르로 영화(18.8%)가 가장 높게 나타남
- 영화 분야를 포함한 문화예술교육 활성화 계획 마련 필요

【그림 5-2】 경기도민 장르별 문화예술교육 참여 의향 (단위 : %)

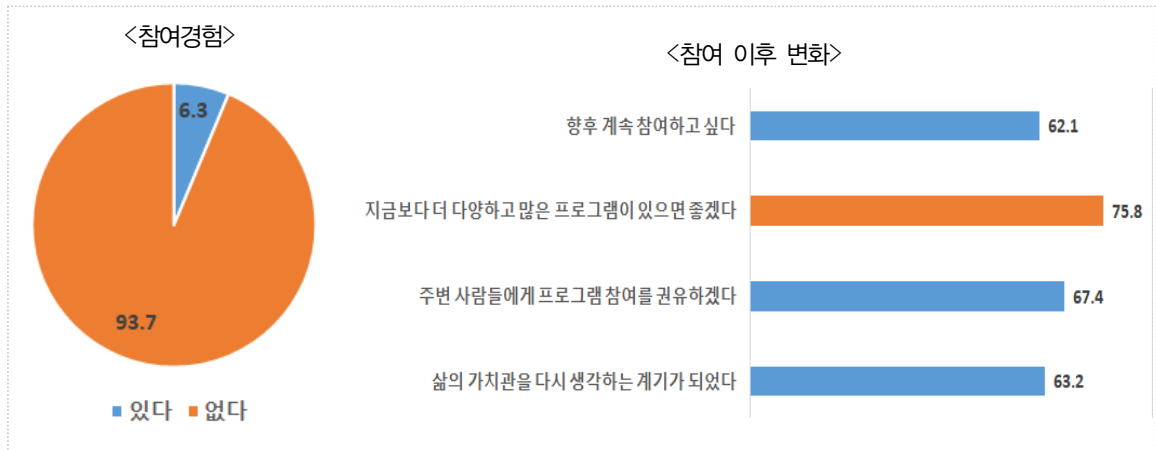


주 : 문화예술교육 경험이 없는 경기도민 1,115명 대상

■ 문화다양성 인식 제고 관련 계획 반영 필요

- 경기도민의 6.3%만이 사회소수자(이주민, 다문화, 장애인 등) 관련 문화예술 프로그램 참여 경험
- 참여 경험이 있는 응답자의 63.2%, 삶의 가치관을 다시 생각하는 계기가 되었다고 응답하였으며 75.8%는 향후 지금보다 더 다양하고 많은 프로그램 필요성을 인식

【그림 5-3】 사회소수자(이주민, 다문화, 장애인 등) 관련 문화예술 프로그램 참여 경험(좌) 및 변화(우) (단위: %)



주 : 참여 이후 변화는 사회소수자(이주민, 다문화, 장애인 등) 관련 문화예술 프로그램 참여 경험이 있는 95명 대상

- 예술인, 문화재단 및 문화원 종사자 모두 문화다양성 사업에 대한 중요도, 시급성을 낮게 인식
 - 문화재단 및 문화원 종사자 대상 인식조사 결과, 중점적으로 추진해야 할 사업에 대하여 ‘이주민, 장애인 등 문화다양성 사업’을 가장 낮게 인식(0.9%)
 - 또한 ‘사회소수자를 위한 문화다양성 정책 및 사업’을 경기도 문화예술진흥을 위하여 중요한 정책(0.0%) 및 시급한 정책(0.9%)으로 낮게 인식하고 있는 것으로 나타남
 - 예술인 대상 인식조사 결과에서도 마찬가지로 ‘사회소수자를 위한 문화다양성 정책 및 사업’을 문화예술진흥을 위해 중요한 정책(0.0%) 및 시급한 정책(2.2%)으로 낮게 인식
- 2차 종합계획(2020~2024)상 경기도내 문화다양성 인식 제고 및 확산을 위한 계획 반영 필요

■ 비평 장르 확산을 위한 방안 마련 필요

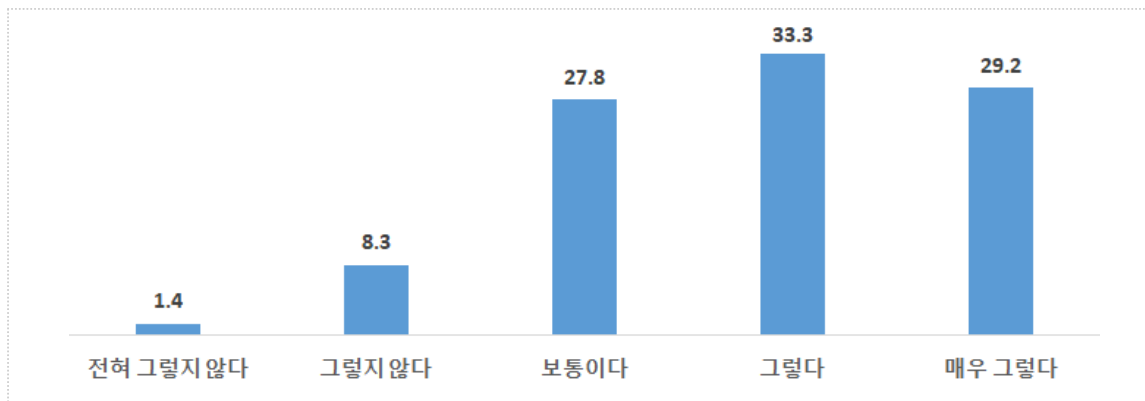
- 문화예술교육 경험이 없는 경기도민이 향후 가장 교육받고 싶은 문화예술교육 장르로 비평(1.3%) 가장 낮게 인식
- 문화재단 및 문화원 종사자 인식조사 결과 기관 주요 미션에 대하여 ‘비평(문화, 예술, 문학 등) 및 인문학 확산’을 가장 낮게 인식(0.9%)하고 있으며, 중점적으로 추진해야 할 사업에 대한 인식조사결과에서도 ‘비평(문화, 예술, 문학 등) 및 인문학 지원’을 가장 낮게 인식(0.9%)

- 비평은 어떤 문화예술 장르를 막론하고 담론 형성 및 발전, 성장에 기초가 되므로 비평 장르에 대한 경기도민의 관심도 제고 등 비평 장르 확산을 위한 계획 마련 필요

■ 생활문화 활성화를 위한 계획 마련 필요

- 경기도민의 31.1%만이 생활문화를 알고 있다고 응답하여 인지도가 다소 낮게 나타났으며, 생활문화를 알고 있는 경기도민의 22.1%만이 생활문화공간이 충분하다고 인식
- 생활문화 활동 중인 경기도민의 62.5%가 생활문화 활동 전과 비교하여 거주 지역에 대한 관심이 높아졌다고 응답하여 생활문화 활동이 지역 공동체 활성화 기여 가능성이 나타남
- 현재 국가 차원에서 생활문화에 대한 정책이 시행되고 있음에도 도민들의 인식이 다소 낮고 생활문화를 향유하기 위한 공간 역시 부족한 것으로 인식하고 있어 이에 대한 대응 마련 필요
- 또한 거주 지역에 대한 관심은 향후 경기도에 대한 관심으로 확대 가능성이 있어 거주 지역 뿐만 아니라 경기도 차원으로의 생활문화 활성화에 대한 방안 제시 필요

【그림 5-4】 경기도민 생활문화 활동 이후 거주 지역에 대한 관심 제고 여부 (단위: %)

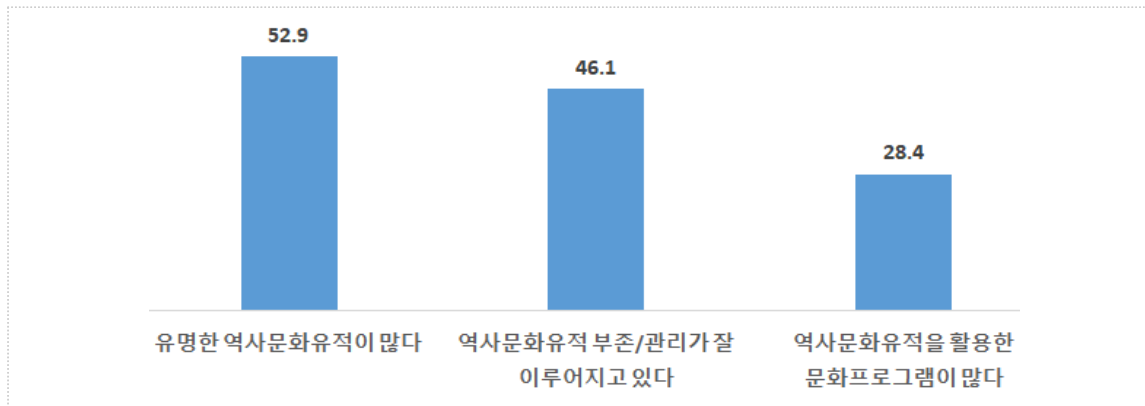


주 : 생활문화를 잘 알고 있으며 활동중인 경기도민 72명 대상

■ 역사문화유적

- 지난 1년(2018.10.1.~2019.9.30.)간 경기도민의 54.3%가 역사문화유적 방문 경험이 있는 것으로 나타나 문화체육관광부(2019)의 “2018 문화향수실태조사”에서 제시된 2018년 전국 평균 역사문화유적 방문률(57.6%) 대비 다소 낮은 것으로 나타남
- 역사문화유적지 방문 경험이 있는 경기도민의 28.4%만이 도내 역사문화유적 활용 문화프로그램이 많다고 인식
- 따라서 경기도민의 역사문화유적 방문 활성화를 위하여 역사문화유적 콘텐츠를 활용한 문화프로그램 개발·운영 확대 등 계획 마련 필요

【그림 5-5】 경기도민의 경기도내 역사문화유적지에 대한 인식 (단위: %)



주 1 : 지난 1년(2018.10.1.~2019.9.30.)간 역사문화유적지 방문 경험이 있는 경기도민 814명 대상

주 2 : 매우 그렇다 + 그렇다 응답 결과를 나타냄

■ 예술인 창작 활동 지원을 위한 계획 반영 필요

□ 경기도 문화예술 진흥을 위하여 예술인의 문화예술 활동을 위한 활동 여건 즉, 제반 조성을 위한 예술인 창작활동 지원 필요

- 예술인의 30.4%가 지난 5년간 예술인을 위한 창작 및 예술 활동 관련 환경이 개선되었다고 인식하고 있으며 경기도의 예술 창작활동 여건을 서울 및 타 시·도 대비 비교적 낮게 인식
- 경기도 문화예술진흥을 위해 가장 시급한 정책에 대한 문화재단 및 문화원 종사자 대상 인식조사 결과, 예술가에 대한 창작활동 지원(12.9%)이 두 번째로 높게 나타남
- 경기도민의 50.9%가 예술가 지원이 필요하다고 인식하고 있으며, 구체적인 지원 형태로 창작, 발표 등을 위한 예산지원(47.4%) 및 공간지원(39.8%)을 높게 인식하고 있는 것으로 나타나 이에 대한 지원정책 확대가 필요함

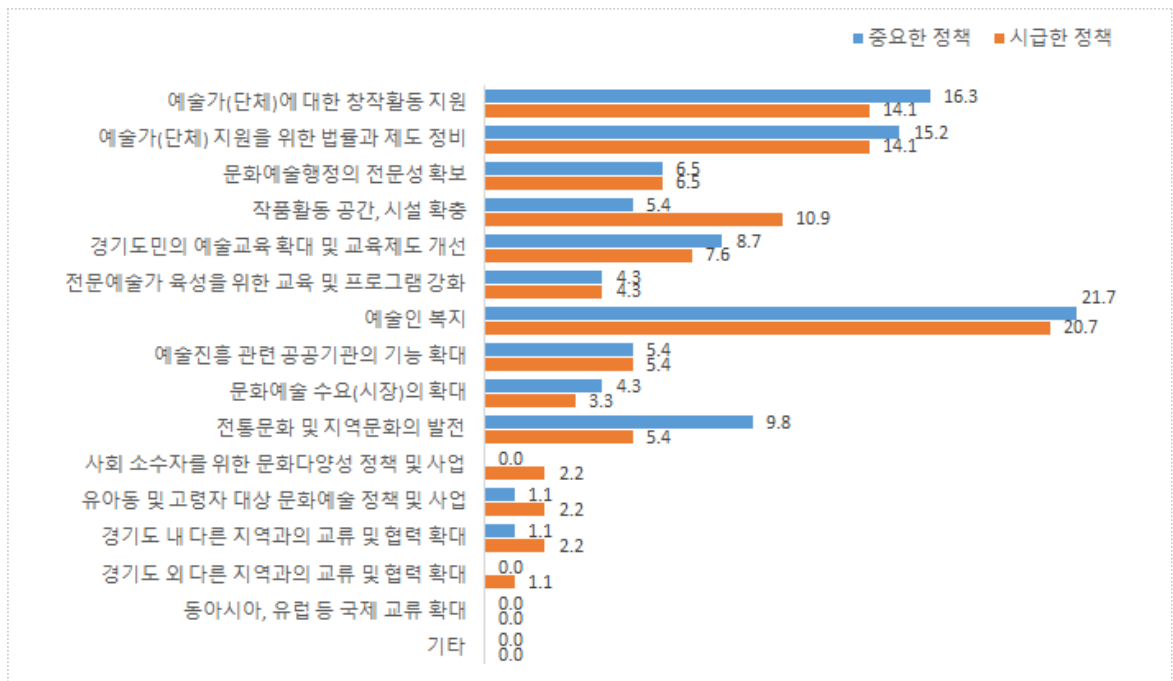
【표 5-2】 경기도 문화예술 관련 전반적 여건에 대한 인식 (단위: 점/5점)

| 구분 | 거주시군 VS 경기도 내 다른시군 | 경기도 VS 서울 외 다른 광역시도 | 경기도 VS 서울 |
|----------------------|-----------------------|------------------------|-----------|
| 1) 예술창작 관련 재정지원 | 2.14 | 2.45 | 2.13 |
| 2) 창작발표 공간 지원 | 2.47 | 2.54 | 2.32 |
| 3) 주민(도민)과 함께하는 프로그램 | 2.11 | 2.39 | 2.15 |
| 4) 창작인력 양성 | 2.20 | 2.36 | 2.09 |
| 5) 문화예술매개인력 양성 | 2.16 | 2.39 | 2.16 |

■ 예술인 복지, 예술인 지원 등을 위한 문화예술 관련 법률 및 제도 정비 필요

- 문화예술 활동의 생산자 역할을 하는 것이 예술가임을 상기하고 예술인 창작환경 뿐만 아니라 예술인 복지, 예술가 지원을 위한 법률과 제도 정비에 힘써야 함
 - 예술인은 예술인 복지 강화를 가장 중요한 정책(21.7%)과 시급한 정책(20.7%)으로 인식하고 있는 것으로 나타남
 - 또한 예술가(단체)에 대한 창작활동 지원과 예술가(단체) 지원을 위한 법률 및 제도 정비를 중요한 정책, 시급한 정책으로서 공통적으로 높게 인식하고 있는 것으로 나타남

【그림 5-6】 예술가 대상 경기도 문화예술진흥을 위해 중요한 정책 및 시급한 정책에 대한 인식 (단위: %)



■ 문화예술 행정 전문성 확보 계획 마련 필요

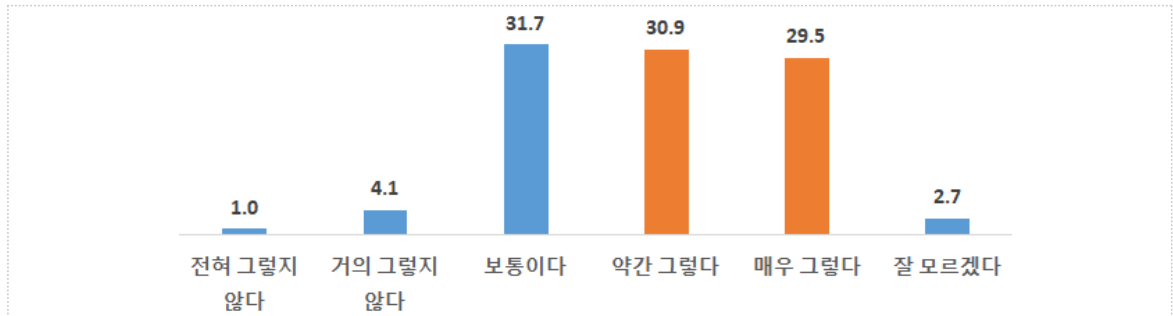
- 문화재단 및 문화원 종사자, 경기도 문화예술진흥을 위해 문화예술행정의 전문성 확보 필요성 인식
 - 문화재단 및 문화원 종사자들은 문화예술행정의 전문성 확보를 가장 중요한 정책(22.4%)과 시급한 정책(23.3%)으로 가장 높게 인식하고 있는 것으로 나타남
 - 중요한 정책에 대해서는 ‘경기도민의 예술교육 확대 및 교육제도 개선(11.2%)’을 두 번째로 높게 인식하고 있는 것으로 나타남
- 2차 종합계획(2020~2024)상 문화예술 행정 전문성 확보를 위한 교육 등 계획 반영 필요

■ 경기도-시·군, 31개 시·군간 협력적 문화행정 위한 방안 모색 필요

□ 경기도민, 경기도-시·군 협력 필요성 높게 인식

- 경기도민의 경기도 문화예술진흥을 위해 경기도 및 도내 시·군간의 문화행정 협력 필요성 인식조사 결과 60.4%가 필요성을 인식(약간 그렇다+매우 그렇다)

【그림 5-7】 경기도 및 도내 시·군간 협력 필요성에 대한 경기도민 인식 (단위:%)



- 문화재단 및 문화원 종사자 대상 인식조사 결과, 응답자의 21.5%가 경기도 및 31개 시·군간 문화행정이 협력적으로 잘 이루어지고 있다고 인식하고 있으며 15.5%가 31개 시·군간 문화행정이 협력적으로 잘 이루어지고 있다고 인식

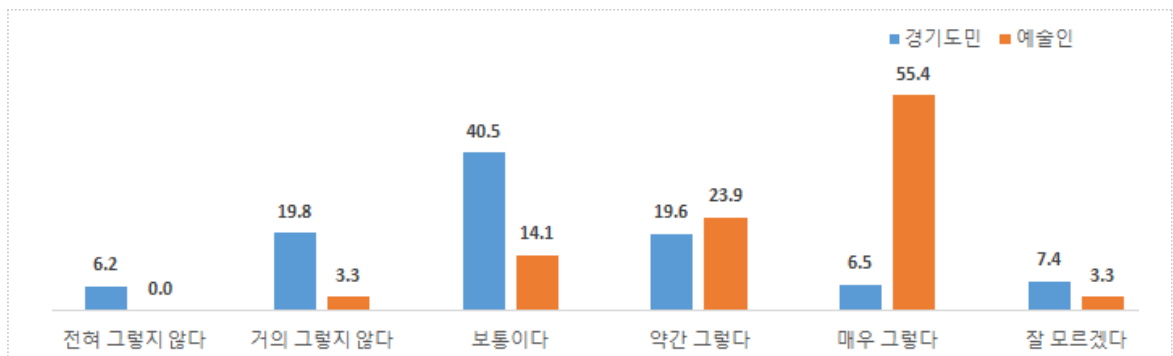
- 따라서 경기도-시·군간, 도내 31개 시·군간 협력적인 문화행정을 위한 계획 마련 필요

■ 문화예술정책 수립 과정상 도민, 예술인 등 다양한 의견수렴을 위한 시스템 구축 계획 마련 필요

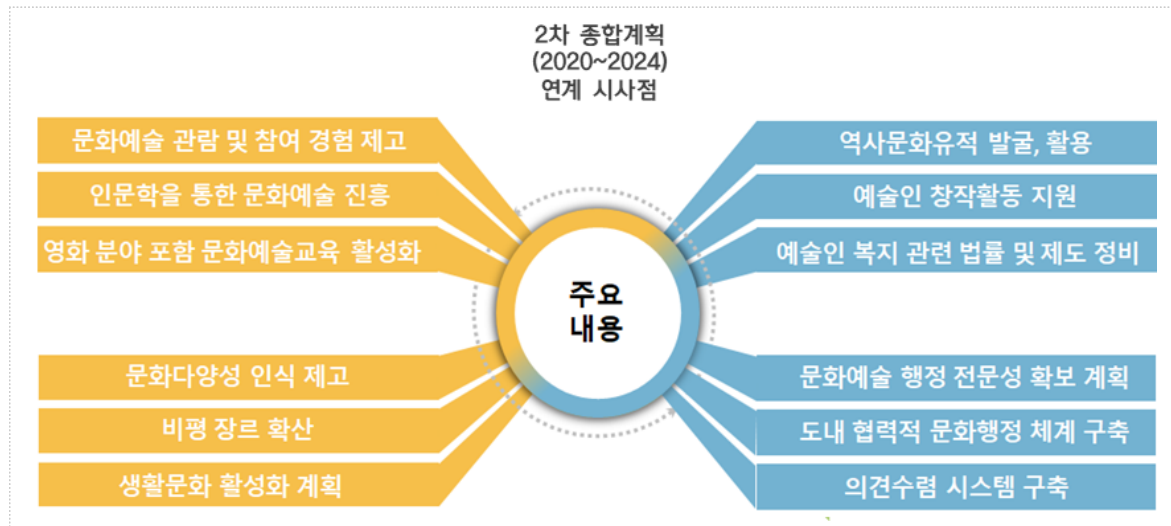
□ 경기도, 문화예술정책 수립과정에 도민과 예술인 의견수렴을 위한 시스템 구축 필요

- 예술인 대상 인식조사 결과 15.2%만이 경기도 문화예술정책 결정에 문화예술계 의사가 반영되고 있다고 인식(대체로 잘 반영되고 있다+매우 잘 반영되고 있다)
- 향후 문화예술정책 수립과정에 참여 장치가 마련될 시 예술인의 79.3%, 경기도민의 26.1%가 참여 의향이 있는 것으로 나타남

【그림 5-8】 경기도민 및 예술인의 향후 문화예술정책 수립 과정 참여장치 마련시 참여의향 (단위: %)



【그림 5-9】 인식조사 결과 2차 종합계획 연계·반영 필요 시사점



6. 경기도 문화예술진흥 중단기 종합계획 수립

1) 경기도 문화예술진흥의 철학과 핵심가치

(1) 철학적 사유의 두 축

□ 사람 = 경기도민

- 합리적 감성과 감성적 합리성을 겸비한 문화시민으로서 경기도민
- 이성 중심의 합리성 혹은 감각 중심의 감성은 반쪽짜리 인간을 양성
- 21세기 미래사회는 예술을 통한 이성과 감각의 조화를 겸비한 문화시민을 요구

□ 장소 = 경기도

- 물리적 공간으로서 경기도가 아닌 문화시민이 거주하고 활동하는 장소로서 경기도
- 사람이 배제된 물리적 공간의 개발은 인간의 존재 가치와 삶을 파괴할 가능성이 큼
- 사람이 있고 삶이 있는 장소로서 경기도 발전을 위한 문화예술 경기도 요구

【그림 6-1】 경기도 문화예술진흥 철학적 사유의 두 축



(2) 핵심가치

□ 다양성

- 문화는 '하나'의 중심이 아니라 서로 다른 여러 중심이 공존하고 있음
- 다름을 인정하고 다름을 다름으로써 받아들이는 공존과 협력의 문화다양성 요구

□ 주체성

- 이성적 자아로 형성된 개인 주체는 문화와 삶의 반쪽만 바라봄
- 이성과 감성의 조화로 형성된 공감능력을 지닌 문화시민으로서 주체성 요구

□ 창의성

- 정해진 규칙과 질서로부터 벗어난 창의적 사고는 예술을 통해 극대화됨
- 4차 산업혁명 시대 미래사회는 지식중심에서 벗어난 예술적 창의성 요구

□ 공정성

- 계층, 세대, 연령, 성(性) 등 문화적 자본 소유 여부에 따른 불평등 사회 초래
- 공공의 장소에서 누구든 자유롭게 평등하게 문화자원을 공유할 수 있는 공정성 요구

【그림 6-2】 경기도 문화예술진흥 핵심가치



(3) 2차 종합계획(2020~2024) 을 위한 주요 이슈⁴⁾

■ 고령인구

- ☐ 경기도내 고령인구 지속적 증가 추세, 고령화 시대 맞이 노인 문화예술 향유 및 참여 증진 위한 계획 필요

■ 장애인

- ☐ 경기도내 등록장애인 수의 꾸준한 증가에 따라 장애인 문화예술 향유 및 참여 제고를 위한 계획 마련 필요

■ 문화기반시설

- ☐ 경기도 인구 백만 명 당 문화기반시설 수는 17개 시·도 중 중하위권 차지
- ☐ 도내 31개 시·군간 문화기반시설 수는 최대 10배 가까이 차이
- ☐ 창작공간, 문화예술 프로그램 운영 공간, 생활문화 공간 등 전문예술인과 경기도민을 위한 문화 인프라 건립, 지역 간 문화시설 공유 등 문화기반시설 확대 및 문화격차 해소 위한 방안 필요

■ 예술인 지위와 권리

- ☐ 경기도 등록 예술인 수 전국 17개 시도 중 2위로 높은 비율 차지
- ☐ 인천/경기권역 예술인 표준계약서 사용 비율은 전국 최하위, 3개월 미만 기간 계약율은 타 지역 대비 높은 비율을 차지해 예술인 지위와 권리 보장을 위한 계획 필요
- ☐ 예술인 복지환경 조성을 위하여 제시된 1차 종합계획상 아젠다 및 사업 고도화 필요

■ 문화예술교육 프로그램

- ☐ 낮은 경기도민 문화예술교육 경험율(25.7%) 제고를 위한 문화예술교육 확대 계획 반영 필요
- ☐ 노인 대상 문화예술 프로그램 부재, 우수 지역연계 문화예술 프로그램 추진 성과 등을 고려하여 2차 종합계획상 노인 대상 프로그램, 지역연계 프로그램 등 문화예술교육 프로그램 개발·확대 반영 필요

4) 경기도 현황, 1단계 계획 진단 및 분석, 경기도민 및 관계자 의견수렴 등을 통하여 도출

■ 인문정신

- ☐ 문화재단 및 문화원 종사자 대상 인식조사 결과 기관의 주요 미션으로 '비평(문화, 예술, 문학 등) 및 인문학 확산'을 가장 낮게 인식(0.9%)
- ☐ 1차 종합계획(2014~2018) 기간 동안 인문정신 관련 다양한 사업이 추진되었으며 도내 예술인 대상 인식조사 결과, 77.2%가 인문학이 문화예술 향상에 도움이 된다고 인식
- ☐ 인문학에 대한 인식 제고 및 인문학을 통한 경기도 문화예술진흥 계획을 2차 종합계획(2020~2024)에 반영하여 인문정신 문화활동 거점지역으로 경기도를 육성하기 위한 계획 필요

■ 문화다양성

- ☐ 도내 예술인, 문화재단 및 문화원 종사자 모두 문화다양성 사업에 대한 중요도, 시급성을 낮게 인식하고 있으며 경기도민의 6.3%만이 사회소수자(이주민, 다문화, 장애인 등) 관련 문화예술 프로그램에 참여한 경험이 있는 것으로 나타남
- ☐ 참여 경험이 있는 응답자의 63.2%는 삶의 가치관을 다시 생각하는 계기가 되었다고 응답, 75.8%는 향후 지금보다 더 다양하고 많은 프로그램 필요성을 인식
- ☐ 따라서 2차 종합계획(2020~2024) 내 경기도 문화다양성 인식 제고 및 확산 위한 계획 반영 필요

■ 생활문화

- ☐ 경기도민의 생활문화 인식 제고 계획과 생활문화 향유 공간 확보를 위한 계획 마련 필요
- ☐ 생활문화 활동 중인 경기도민 62.5%는 활동 전 대비 거주 지역에 대한 관심이 높아졌다고 응답, 거주 지역에 대한 관심은 향후 경기도에 대한 관심으로 확대 가능성이 있어 거주 지역뿐만 아니라 경기도 차원으로의 생활문화 활성화에 대한 방안 제시 필요

■ 역사문화유적

- ☐ 경기도민 대상 인식조사 결과, 역사문화유적지 방문 경험이 있는 28.4%만이 역사문화유적을 활용한 문화프로그램이 많다고 인식
- ☐ 경기도민의 역사문화유적 방문 활성화를 위하여 역사문화유적 콘텐츠를 활용한 프로그램 개발·운영 확대 등 계획 마련 필요

■ 예술인 창작 지원

- 도내 예술인, 문화재단 및 문화원 종사자 대상 인식조사 결과, 모두 경기도 문화예술 진흥을 위한 시급한 정책으로 창작활동 지원 필요성 높게 인식, 예술인 창작 지원 위한 계획 마련 필요

■ 문화자치 기반구축을 통한 문화예술행정 전문성 확보

- <문화비전 2030>과 <새예술정책(2018~2022)>에서 문화분권과 문화자치 강조
- 경기도 내 문화재단 및 문화원 종사자 인식조사 결과 경기도 문화예술진흥을 위하여 문화예술행정 전문성 확보 필요성 높게 인식, 이를 위한 문화자치 기반구축 필요

■ 경기도 시·군간 협력

- 경기도민 대상 인식조사 결과 경기도-시·군간 협력 필요성을 높게 인식하고 있으며, 문화재단 및 문화원 종사자 대상 인식조사 결과 현재 경기도-31개 시·군간 협력이 잘 이루어지고 있다고 인식하고 있는 응답자는 다소 낮게 나타남
- 경기도-시·군, 31개 시·군간 협력위한 계획 필요

■ 문화정책 수립과정 참여장치 마련

- 경기도민, 예술인 문화정책 수립 과정 참여 의향에 따라 참여 장치 제도화 방안 모색 필요

【그림 6-3】 경기도 문화예술진흥 중단기 종합계획 수립 관련 주요 이슈



2) 비전, 목표 및 전략

(1) 비전

■ 비전



- ☐ 예술은 삶의 깊이를 사유함으로써 사회적 공감능력을 향상시키는 원천임
- ☐ 문화는 개인과 개인, 개인과 사회, 사회와 사회의 관계로부터 형성됨
- ☐ 예술적 공감을 기반으로 관계의 문화를 새롭게 써가는 경기도

(2) 목표 및 전략

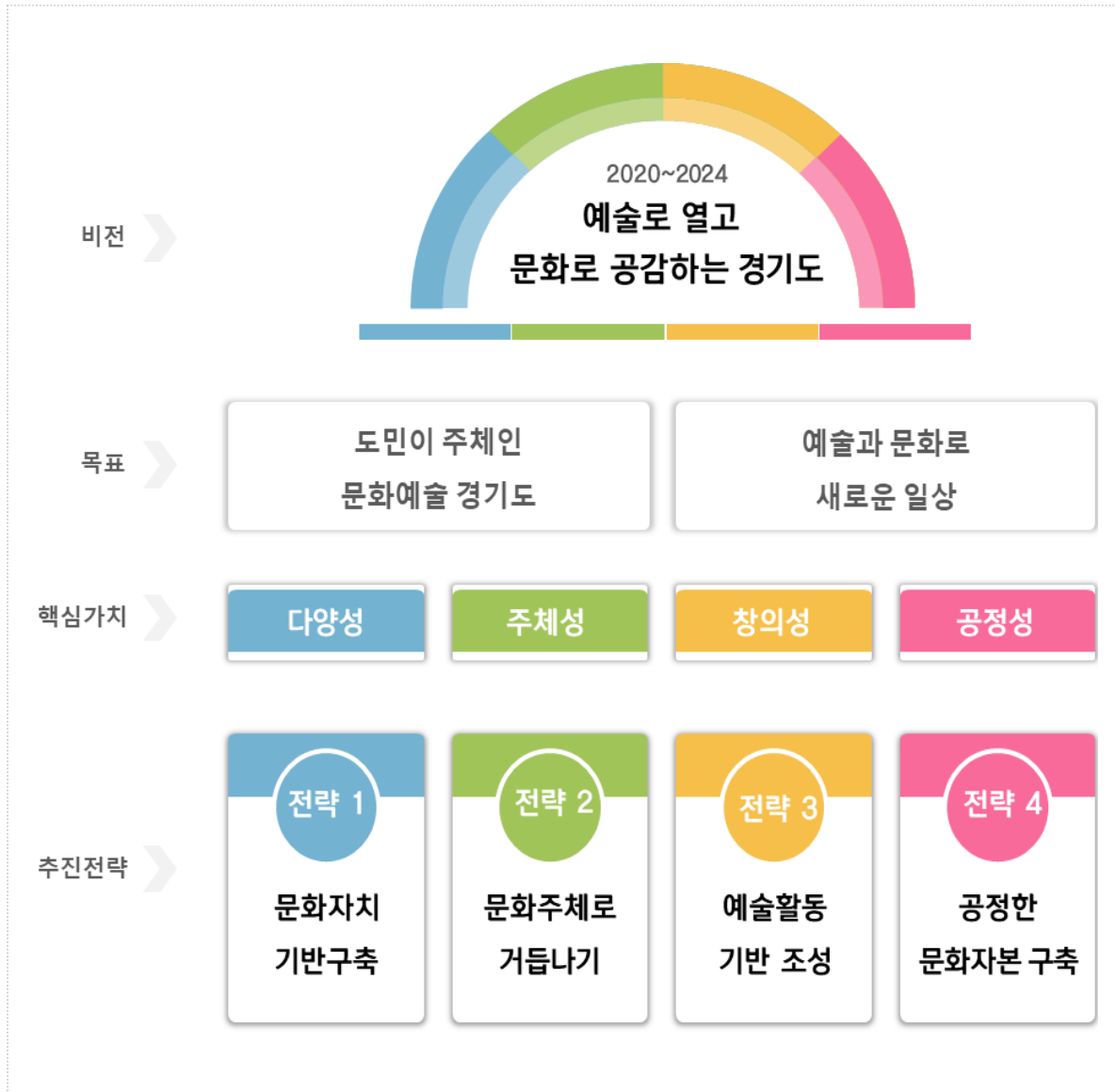
■ 목표 1. 도민이 주체인 문화예술 경기도

- ☐ 전략 1. 문화자치 기반 구축
 - 다양한 문화주체들의 적극적 참여와 실천을 기반으로 문화자치 실현
 - 핵심가치 '다양성'을 기반으로 문화자치 기반을 통한 공존과 협력의 문화다양성 실현
- ☐ 전략 2. 문화주체로 거듭나기
 - 문화민주주의 실현을 위한 주체로서 문화시민 양성
 - 핵심가치 '주체성'을 기반으로 경기도민의 이성과 감성의 조화로 공감능력을 지닌 문화시민 지향

■ 목표 2. 예술과 문화로 새로운 일상

- ☐ 전략 3. 예술 활동 기반 조성
 - 예술 활동 기반 조성을 통하여 창조적 일상 기반 마련
 - 핵심가치 '창의성'을 기반으로 예술을 통해 경기도민의 창의적 사고 극대화 도모
- ☐ 전략 4. 공정한 문화자본 구축
 - 차별과 불평등 없는 수평적 관계의 공정한 문화자본 구축
 - 핵심가치 '공정성'을 기반으로 누구든 자유롭게 평등하게 문화자원을 공유할 수 있는 환경 조성

【그림 6-4】 경기도 문화예술진흥 중단기 종합계획(2020~2024) 비전, 목표, 전략



3) 전략별 정책과제 및 실행과제

- ☐ 2대 목표에 따른 4대 전략별 정책과제를 제시하고 각 정책과제별 실행과제를 제시함
- ☐ 정책과제는 민선 7기 공약, 경기도에서 현재 추진하고 있는 과제로 지속추진 필요성이 있는 과제 그리고 사회·환경 등 변화에 따라 신규 추진할 과제로 구분하여 제시함
- ☐ 관광, 콘텐츠, 체육 분야의 경우 각 분야별 중단기 발전계획이 마련됨에 따라 본 계획에서는 문화 및 문화유산 그리고 예술 분야에 대한 전략별 정책과제 및 실행과제를 제시함

■ 정책과제 유형

- ☐ 공약 및 도정 핵심과제
 - 민선 7기 공약 및 도정 핵심과제 중 문화예술 관련 과제 제시 (실행과제 총 16개)
- ☐ 신규과제
 - 향후 5년간 환경·행정 수요 변화에 따라 신규추진 할 과제 (실행과제 총 33개)
- ☐ 일반과제
 - 중기지방재정계획(경기도 문화중무과, 예술정책과, 문화유산과, 남한산성세계유산센터), 경기문화재단, 경기도문화의전당에서 현재 추진하고 있는 과제로 지속추진 필요성이 있는 과제 (실행과제 총 189개)

【표 6-1】 정책과제 유형별 총괄

| 구분 | 공약 및 도정 핵심과제 | | | 신규과제 | | | 일반과제 | | |
|-------------------|--------------|-----------|--------------|-----------|-----------|--------------|-----------|-----------|--------------|
| | 정책 과제수 | 실행 과제수 | 예산 (백만 원) | 정책 과제수 | 실행 과제수 | 예산 (백만 원) | 정책 과제수 | 실행 과제수 | 예산 (백만 원) |
| 전략 1. 문화자치 기반 구축 | 0 | 0 | 0 | 3 | 7 | 900 | 2 | 13 | 13,401 |
| 전략 2. 문화주체로 거듭나기 | 1 | 1 | 2,000 | 3 | 8 | 12,240 | 2 | 5 | 21,571 |
| 전략 3. 예술활동 기반조성 | 4 | 4 | 13,095 | 3 | 6 | 10,681 | 6 | 26 | 365,378 |
| 전략 4. 공정한 문화자본 구축 | 9 | 11 | 512,910 | 4 | 12 | 37,540 | 18 | 145 | 859,238 |
| 합계 | 14 | 16 | 528,005 | 13 | 33 | 61,361 | 28 | 189 | 1,259,588 |

공약 및 도정 핵심과제

(1) 개요

- 총 14개 정책과제, 총 실행과제 수 16개
- 민선 7기 공약 및 도정 핵심과제를 4대 전략에 따라 제시함
- 장애인도 문화예술 주체로 문화공동체에 참여할 수 있는 환경 조성을 통해 문화시민으로서 경기도 문화발전에 일익을 담당할 수 있는 기반을 조성함
- 예술인 창작활동 및 권익 강화, 유희공간 활용 등을 통하여 예술 활동기반을 조성함
- 경기도민 모두가 자유롭고 공정하게 문화시설 이용 및 문화예술 활동을 할 수 있는 기반을 구축하며, 특히 DMZ를 평화의 공간으로 조성하여 남북 문화예술 교류 거점 공간으로서 모두가 차별 없는 문화 활동을 할 수 있는 공정한 문화자본 구축에 기여함
- 민선 7기 공약 및 도정 핵심과제는 전과 달리 경기도민 모두가 공정하고 평등한 문화예술 활동을 할 수 있는 정책적 지향점을 기반으로 제시됨

【표 6-2】 공약 및 도정 핵심과제 목록

| 구분 | | 정책과제 | | 예산(백만 원) |
|------|-------------|---------------|--------------------------------------|----------|
| 전략 2 | 문화주체로 거듭나기 | 1. (민선7기 공약) | 장애인 문화·체육활동 기회 확대 | 2,000 |
| 전략 3 | 예술 활동 기반 조성 | 2. (도정핵심) | 공정·투명 정의로운 경기 | 1,395 |
| | | 3. (민선7기 공약) | 경기도 내 폐교 및 유희공간 활용 복지·문화예술 공간조성 | 2,700 |
| | | 4. (민선7기 공약) | 예술인 복지사업 지원을 위한 도 행정 서비스 혁신 | 8,000 |
| | | 5. (민선7기 공약) | 예술가 대상 창작 공간 간접 지원 추진 | 1,000 |
| | | 6. (민선7기 공약) | DMZ를 생태·평화의 공간으로 조성 | 1,000 |
| 전략 4 | 공정한 문화자본 구축 | 7. (민선7기 공약) | 중앙정부 남북 교류사업 지원 및 협력 확대 추진 | 600 |
| | | 8. (민선7기 공약) | 스마트 다문화 해설 개발 지원 | 510 |
| | | 9. (민선7기 공약) | 생태 공간 및 역사유적 탐방로를 관광자원으로 활용 | 4,300 |
| | | 10. (민선7기 공약) | 지역 기반 활동 예술인과 예술 향유자의 자유로운 활동 공간 마련 | 1,600 |
| | | 11. (민선7기 공약) | 문화친화적 도시공간 설계 | 244,700 |
| | | 12. (민선7기 공약) | 중앙정부 ‘문화가 있는 날’과 연계하여 ‘경기도 문화의 날’ 운영 | 25,000 |
| | | 13. (민선7기 공약) | 경기도 내 생활문화센터, 작은미술관, 작은영화관 조성 확대 | 211,000 |
| | | 14. (민선7기 공약) | 도민 박물관·미술관 전시 관람 일상화 추진 | 24,200 |
| | | 합 계 | | |

[공약 및 도정 핵심과제 전략2] 정책과제 1. 장애인 문화체육활동 기회확대

□ 주요내용

- 모든 경기도민이 문화향유권을 누릴 수 있는 환경 조성 필요
- 장애인이 사회의 일원으로 문화예술 활동에 참여할 수 있는 환경을 조성하여 기본권으로서 문화기본권 보장 필요

□ 실행과제 목록

- 장애인 문화체육활동 지원 확대

[공약 및 도정 핵심과제 전략3] 정책과제 2. 공정·투명 정의로운 경기

□ 주요내용

- 시공사·대행사 결탁 관행에 따른 불공정 행위, 일부 특정 작가에 편중된 시장독점 현상 대두
- 공모제 도입, 정보 공개, 미술작품 심사단 운영 등을 통한 건축물 미술작품 선정의 공정성과 투명성, 작품성 향상 도모

□ 실행과제 목록

- 투명하고 공정한 건축물 미술작품 제도 확립

[공약 및 도정 핵심과제 전략3] 정책과제 3. 경기도 내 폐교 및 유휴공간 활용 복지·문화예술공간 조성

□ 주요내용

- 지역주민 수요를 반영한 다양한 문화프로그램 운영 및 전문인력 지원 필요
- 지역주민의 문화 활동 거점으로서 역할을 통해 교육, 창작 등 다양한 활동 지원 필요
- 주민자치 모임은 물론 문화예술동아리, 소모임, 커뮤니티 강좌 등 지역주민들의 다양한 여가문화, 교육 장소로 활용 가능하도록 하여 활용 제고 필요

□ 실행과제 목록

- 경기 문화 사랑방 조성 및 지원

[공약 및 도정 핵심과제 전략3] 정책과제 4. 예술인 복지사업 지원을 위한 도 행정 서비스 혁신

□ 주요내용

- 예술계의 관행 및 특성(저작권·계약 인식 부족 등)으로 인한 불공정 행위 등 권익 침해사례 발생
- 특히 “2018 예술인실태조사(문화체육관광부)”에 따르면 인천/경기권역의 표준계약서 사용 비율은 31.4%로 전국에서 가장 낮음
- 계약, 저작권 관련 상담 및 교육 등의 지원을 통해 불공정 행위 사각지대를 축소하고, 외적 요인에 의하여 창작 활동이 중단되지 않을 수 있도록 지원 필요

□ 실행과제 목록

- 예술인 권익보호 및 복지증진

[공약 및 도정 핵심과제 전략3] 정책과제 5. 예술가 대상 창작 공간 간접 지원 추진

□ 주요내용

- 도내 공공 공연장은 총 84개소(단독공연장 39개소, 문예회관 45개소), 경기도 전문예술법인·단체 등록 수는 104개
- 창작 발표 부담 완화를 통한 공연예술 활성화를 위해 창작 공간 간접 지원 필요
- 공연작품 제작비용 중 부담이 큰 대관료 비용을 지원하여 공연예술단체가 안정적으로 작품을 발표할 수 있는 여건 마련 필요

□ 실행과제 목록

- 공연장 대관료 지원

[공약 및 도정 핵심과제 전략4] 정책과제 6. DMZ를 생태·평화의 공간으로 조성

□ 주요내용

- DMZ는 길이 248km(경기 103km), 면적 886km²(경기 153km), 폭 4km(경기 2km)로 DMZ 일원은 도로 및 철도개설, 각종 관광사업을 계획 중임
- DMZ 일원의 문화유산 및 자연유산적 보존가치 발굴 전 무분별한 개발이 우려되어 세계유산으로 등재 추진 등을 통한 선제적·선택적 보호조치 필요

□ 실행과제 목록

- DMZ세계자연유산 등재 추진

[공약 및 도정 핵심과제 전략4] 정책과제 7. 중앙정부 남북교류 사업 지원 및 협력 확대 추진

☐ 주요내용

- 남북의 문화예술 교류를 통해 평화를 향한 남북 화해 무드에 동참하고 평화통일로 이어지는 마중물 역할 필요

☐ 실행과제 목록

- 남북예술단 교류 공연사업 추진

[공약 및 도정 핵심과제 전략4] 정책과제 8. 스마트 다문화 해설 개발 지원

☐ 주요내용

- 현재 경기도내 문화재 안내판은 국어, 영어만으로 표기
- 경기도는 다국적 외국인 거주자가 타 시·도 대비 많고, 외국인 관람객 방문률도 높은 편
- 다국적 외국인 거주자 및 관람객을 위한 다른 언어가 추가된 안내판 설치 필요

☐ 실행과제 목록

- 문화재 다문화해설 안내 강화

[공약 및 도정 핵심과제 전략4] 정책과제 9. 생태 공간 및 역사유적 탐방로를 관광 자원으로 활용

☐ 주요내용

- 2012년 10월 삼남길 경기도 구간 중 수원·화성·오산 구간 개통, 2013년 5월 삼남길 경기도 전체 구간 개통, 2013년 10월 의주길 고양·파주 구간 개통, 2015년 성남·용인·안성·이천을 잇는 영남길 조성·개통
- 조선시대 6대 大路 중 강화길·경흥길·평해길 등 미개통 옛길의 고증 및 현 실태조사 등을 거쳐 가능성 검토 및 개설 필요
- 역사문화탐방로 스토리텔링 발굴, 활용 프로그램 확대 등 콘텐츠 강화를 통한 역사유적 탐방로를 관광자원으로서 활성화 필요

☐ 실행과제 목록

- 역사문화 탐방로 조성 및 스토리텔링 등 콘텐츠 강화

[공약 및 도정 핵심과제 전략4] 정책과제 10. 지역기반 활동 예술인과 예술 향유자의
자유로운 활동 공간 마련

□ 주요내용

- “2018 예술인실태조사(문화체육관광부)”에 따르면 인천/경기권역 예술인 중 개인 창작 공간이 없는 비율은 56.5%로 전국에서 가장 많음
- 전문예술 창작공간 수요에 비해 공급 절대적 부족
- 유희시설 및 폐공간 활용 창작공간 조성 및 운영 지원으로 예술창작기반 제공 필요
- 전문예술인 창작기반 조성을 통한 문화발전 및 지역 문화 창조에 기여 가능

□ 실행과제 목록

- 유희시설 및 폐공간 활용 창작공간 조성

[공약 및 도정 핵심과제 전략4] 정책과제 11. 문화 친화적 도시공간 설계

□ 주요내용

- 건축·도시 설계시 경기도 문화적 특색과 문화적 관점에서 경기도민에 미치는 영향을 고려한 계획 및 사업 추진을 통해 도민에 문화 친화적인 도시공간 제공 필요
- 도내 문화유산과 관련된 다양한 체험 및 프로그램 운영 등을 기획·개발하여 관광 자원화를 추진, 경기도민의 민족문화 계승 및 문화재 향유 기회 확대 필요

□ 실행과제 목록

- 건축·도시 설계 시 문화영향평가 적용
- 수원 화성 체계적 복원 및 정비 지원
- 오산 독산성 세계유산 등재 추진 지원

[공약 및 도정 핵심과제 전략4] 정책과제 12. 중앙정부 문화가 있는 날과 연계하여
‘경기도 문화의 날’ 운영

□ 주요내용

- 현재 매주 마지막주 수요일 중앙정부의 ‘문화가 있는 날’에 도내 공공문화시설(문예회관, 박물관, 미술관, 도서관 등) 참여
- ‘경기도 문화의 날’ 운영 근거 마련 및 조례 공포·시행(2019.4.29)
- 경기도만의 문화향유 제고를 위한 차별화된 제도 및 프로그램 지속적 마련 필요

□ 실행과제 목록

- ‘경기도 문화의 날’ 운영

[공약 및 도정 핵심과제 전략4] 정책과제 13. 경기도 내 생활문화센터 작은미술관
작은영화관 조성 확대

□ 주요내용

- 주민의 자발적·일상적·창조적 문화활동 발굴·지원을 위한 공간 조성 필요
- 생활문화 공간이 지역 문화 거점으로 자리매김 할 수 있도록 지원 필요

□ 실행과제 목록

- 일상 속에서 누리는 생활문화 활성화

[공약 및 도정 핵심과제 전략4] 정책과제 14. 도민 박물관·미술관 전시 관람 일상화 추진

□ 주요내용

- 2018년 기준 도내 등록 박물관 및 미술관 총 194개소 소재 (박물관 140개소, 미술관 54개소)
- 기존 전시, 수집, 보존, 연구 등 박물관·미술관의 전통적 역할에서 일상화, 공동체화 등 지역 문화 중심으로서 사회적 역할까지 확대 추세
- 지역과 주민이 함께할 수 있는 문화시설로 탈바꿈하고 다양한 문화콘텐츠 경험을 제공하여 경기도 내 문화 격차 해소 기여 필요

□ 실행과제 목록

- 박물관·미술관 전시 관람 활성화 추진

신규과제

(1) 개요

- 총 13개 정책과제, 총 실행과제 수 33개
- 문화예술 정책 환경 변화, 1차 종합계획 분석, 경기도민 및 문화예술 관계자 의견수렴 결과 등을 고려하여 경기도 문화예술진흥을 위해 향후 5년간 추진할 필요가 있는 과제를 새롭게 제시함
 - 2차 종합계획을 위하여 도출된 주요 이슈는 문화자치, 문화다양성, 장애인 및 고령자를 위한 문화 예술정책, 문화유산, 예술인 지위와 권리 강화 등임
 - 고령 인구 지속적 증가에 따른 고령화 사회로 진입 예상, 문화공동체의 중요 구성원이자 문화시민으로서 노인의 주체적 참여와 활동 위한 기반 구축 제시
 - 경기도와 31개 시·군, 경기문화재단과 기초문화재단, 경기도 문화예술 관련 기관 및 단체 등 상호 협력을 통한 문화자치 기반구축을 위한 과제 제시
 - 장애인의 자유로운 공연 관람을 위한 환경적 방해요소를 제거하는 등 공연 관람 환경 조성을 위한 과제 제시
 - 경기도민 모두가 문화공동체의 주체로서 거듭날 수 있도록 인문학을 통한 문화시민 역량 강화 및 경기도민을 위한 경기도형 문화예술교육 진흥을 위한 과제 제시
 - 기초예술(전문예술) 활동기반을 더욱 공고히 할 수 있도록 활동영역을 강화, 경기도 어느 곳에서나 공연을 만날 수 있는 기회 확대, 4차 산업시대 대비 음악 창작환경 조성 등을 위한 과제 제시
 - 경기도민 누구나 자유롭고 공정한 문화자원 공유 및 문화 활동이 가능한 공정한 문화자본 구축을 위해 경기도가 추진해온 생활문화정책, 문화유산 보존 및 활용 정책, 경기도 영화제 운영, 경기도 뮤지엄 활성화를 위한 정책 등을 고도화하기 위한 과제 제시
- 1차 종합계획과 비교하여 최근 사회변화 및 문화정책의 중요한 방향인 문화자치, 문화주체, 문화 다양성, 문화자원, 예술 가치 및 활동 존중 등을 핵심 주제로 신규과제 제시
 - 1차 종합계획에서 추진되었으며 지속적 추진 필요성이 있는 과제들은 ‘일반과제’에서 제시함

【표 6-3】 신규 과제 목록

| 구분 | 정책과제 | | 실행과제 | 예산 (백만 원) | |
|----------------------------|-----------------------|-------------------------------------|---|------------------|-------|
| 전략 1. 문화자치 기반구축 | 1 | 문화자치 관련 조례 제·개정 | 1. (가칭) 경기도 문화자치 기본조례 제정 | 0 | |
| | | | 2. (가칭) 경기도 기초예술 진흥과 예술인 권익 신장에 관한 조례 마련 | 0 | |
| | | | 3. 경기도 문화예술 관련 조례 및 시행규칙 정비사업 | 0 | |
| | 2 | 지역 문화커뮤니티 구축 | 1. 문화자치기구 설치 등 법제화 추진 | 0 | |
| | | | 2. 지역의 문화콘텐츠 및 문화시설 공유 | 700 | |
| | | | 3. 지속가능한 지역의 문화커뮤니티 구축 | 0 | |
| 3 | 문화다양성 정책 기반 조성 | 1. 문화다양성 인식 개선 및 시범사업 추진 | 200 | | |
| 전략 2. 문화 주체로 거듭나기 | 4 | 문화시민 역량 강화 | 1. 인문학을 통한 대화하는 문화시민 | 700 | |
| | 5 | 어르신 지역 문화주체 활동기반 구축 | 1. 노인을 위한 문화예술교육 | 840 | |
| | | | 2. 지역공동체와 생활문화의 주체가 되는 노인 | 150 | |
| | | | 3. 치매노인과 돌봄가족을 위한 문화체험 | 150 | |
| | 6 | 경기 문화예술교육 진흥 | 1. 경기시민 예술학교 | 3,400 | |
| | | | 2. 청소년 문화예술교육 장르 특화사업 (경기도형 엘시스테마) | 3,000 | |
| | | | 3. 경기도형 학교문화예술교육 | 3,500 | |
| | | | 4. 청년문화예술 전문인력 양성 및 일자리 지원 | 500 | |
| | 전략 3. 예술활동 기반조성 | 7 | 기초예술 활동 영역 강화 | 1. 문화비평 지원사업 | 0 |
| | | | | 2. 생애 첫 전시회 지원제도 | 1,500 |
| 8 | | 일상으로 공연 확산 | 1. 누구나 관람하고 참여할 수 있는 공연문화 (장애인 공연관람 환경 조성) | 1,050 | |
| | | | 1. 벽이 없는 예술 (거리로 나온 예술을 실내까지 확대) | 3,431 | |
| 9 | | 음악 창작활동 기반 구축 | 1. 음악 콘텐츠의 다양성과 생태계를 위한 창작환경 기반 조성 | 1,000 | |
| | | | 2. 4차산업 시대를 선도하는 뮤지션 육성 (코딩교육, 인공지능 활용) | 3,700 | |
| 전략 4. 공정한 문화자본 구축 | 10 | 근대문화유산에 기반한 경기도 정체성 확립 | 1. 새로운 경기도사편찬 및 경기도역사편찬원 설립 준비 | 1,850 | |
| | | | 2. 경기도 근대문화유산 조사, 보존, 활용 | 1,400 | |
| | 11 | 사회적 가치 확산을 위한 영화정책 | 1. 가치 확산을 위한 다큐영화제 추진 | 21,140 | |
| | | | 2. 메시지가 있는 ‘(가칭) 영상영화학교’ 운영 | 1,100 | |
| | 12 | 경기형 생활문화 지원정책 활성화 | 1. 경기생활문화플랫폼 정책사업 확대 운영 | 3,850 | |
| | | | 2. ‘경기생활문화 축제주간’ 운영 | 150 | |
| | 13 | 지역 문화예술 발전을 위한 경기도 뮤지엄 재도약 | 1. 광역 공공수장고 조성·운영 | 6,450 | |
| | | | 2. 경기도립 뮤지엄 릴레이 바캉스 페스티벌 | 240 | |
| | | | 3. 뮤지엄 전문인력 확충 | 560 | |
| | | | 4. 움직이는 분관형 뮤지엄 | 200 | |
| 5. 뮤지엄 내 동호회 활동 지원 | | | 400 | | |
| 6. 경기도 뮤지엄 네트워크 구축 | | | 200 | | |
| 합 계 | | | | 61,361 | |

[신규과제 전략] 정책과제 1. 문화자치 관련 조례 제·개정

■ 주요 내용

- ☐ 문화자치 기반 구축을 위하여 지역문화 진흥, 문화자치를 핵심으로 하는 법규 제정
- ☐ 기초예술 분야, 예술인 전문 및 지속 가능 창작 활동 기반 조성 위한 개별 법규 제정 도모
- ☐ 변화하는 문화예술 패러다임에 맞춘 조례 개정 혹은 재검토
- ☐ 실행과제 목록
 - (가칭) 경기도 문화자치 기본조례 제정, (가칭) 경기도 기초예술 진흥과 예술인 권익 신장에 관한 조례 마련, 경기도 문화예술 관련 조례 및 시행규칙 정비사업

■ 실행과제 1. (가칭) 경기도 문화자치 기본조례 제정

- ☐ 주요내용
 - 문화예술 생태계 동향 및 패러다임, 국내외 문화예술 관련 법규, 조례, 규칙기초 자료 분석
 - 경기도 문화예술 관련 단체, 종사자, 도민 의견 등을 반영한 조례 모델 수립 방향성 구축
 - 경기도 문화예술 관련 조례 및 규칙 분석을 통한 통일성, 일관된 체계성 부여
 - 「(가칭) 경기도 문화자치 기본조례」 표준조례안 모형 개발 및 조례 수립 확정
- ☐ 기대효과
 - 경기도의 문화자치 구현과 지역문화진흥에 기여하는 핵심법규 마련
 - 합리적 지역 문화예술 정책과 생태계 유지를 위한 법적 토대로 활용

■ 실행과제 2. (가칭) 경기도 기초예술 진흥과 예술인 권익 신장에 관한 조례 마련

- ☐ 주요내용
 - 국내외 기초예술 분야 및 예술인 관련 법규, 조례 심층 조사 분석(빅데이터, 문헌조사 등)
 - 기초예술 분야 현장 및 예술인 활동 실태조사 및 분석
 - 「(가칭) 경기도 기초예술 진흥과 예술인 권익 신장에 관한 조례」 표준조례안 모형 개발 및 조례 제정
 - 기초예술 분야별 독립 조례, 규칙, 순차적 제정 추진
- ☐ 기대효과
 - 경기도 기초예술 분야의 활성화를 위한 독립 조례 마련
 - 기초예술 진흥과 지속 가능한 생태계 조성을 위한 법제적 환경 및 합리적 경영체계 구축
 - 기초예술 분야 종사자의 직업인으로서의 사회적 지위와 권익 보호를 위한 법적 토대 수립

■ ■ 실행과제 3. 경기도 문화예술 관련 조례 및 시행규칙 정비사업

□ 주요내용

- 문화중무과 문화정책 관련 조례 운영체계 정비
- 기초예술 진흥 관련 조례 정비
- 문화정책, 기초예술 진흥 연계한 조례 정비
- 문화유산 관련 조례 정비
- 문화유산, 관광진흥 연계 조례 정비
- 문화정책, 관광 분야 관련 조례 정비

□ 기대효과

- 조례의 통합 및 개정사업을 통한 문화예술 관련 조례의 합리적 경영체제 구축
- 유사중복적인 문화예술 관련 조례의 정비사업을 통한 조례의 적합성 및 실효성 제고

[신규과제 전략] 정책과제 2. 지역 문화커뮤니티 구축

■ 주요 내용

- ☐ 문화자치기구 설치 위한 문화정책협의체 구축 및 시범사업, 법제화 추진
- ☐ 31개 시군 간 문화자원 공유 기반 조성을 위한 문화권역 설정 및 문화자원공유협정 체결 지원
- ☐ 시·군별 문화예술 커뮤니티 형성 위한 정기모임 및 공동사업추진
- ☐ 경기도 및 시군간 문화커뮤니티 구축 위한 상호협력 MOU 체결
- ☐ 실행과제 목록
 - 문화자치기구 설치 등 법제화 추진, 지역의 문화콘텐츠 및 문화시설 공유, 지속가능한 지역의 문화커뮤니티 구축

■ 실행과제 1. 문화자치기구 설치 등 법제화 추진

☐ 주요내용

- 문화자치기구 기초연구 용역 및 지역 내 요구조사, 문화 격차 실태조사 추진
- 문화자치기구 설치 위한 입법 및 조례 제정
- 문화자치기구 설립 준비 위한 문화정책협의체 구축 및 시범사업(문화자치 역량교육, 기초연구 및 실태조사, 사례 발굴 및 의견수렴 등) 전개

☐ 기대효과

- 법적 근거를 갖는 문화자치기구 출범으로 지역의 문화민주주의 실현
- 지역 문화예술의 지속 가능 생태계 구축 및 자율성, 독립성 강화

■ 실행과제 2. 지역의 문화콘텐츠 및 문화시설 공유

☐ 주요내용

- 경기도 내 문화생활권 분류 및 문화자원지도 구축
- 문화생활권이 유사한 '문화권역' 설정(문화자원 공유기반 조성)
- 문화권역 내 기초지자체 간 문화자원 공유 및 31개 시군 문화자원공유협정 체결
- 지역 문화콘텐츠 및 문화시설 공유

☐ 기대효과

- 지역특화 문화콘텐츠의 인지도 향상 및 사업화 실현
- 지역별 문화시설의 특성화 및 공유시설에 연계된 문화콘텐츠 개발 촉진

■ ■ 실행과제 3. 지속가능한 지역의 문화커뮤니티 구축

□ 주요내용

- 시·군별 문화예술커뮤니티 형성을 위한 정기모임 및 공동사업 추진(지역 문화 기관, 문화예술단체, 교육/복지/노동 분야 시민단체, 예술가, 학계, 지역주민대표 등)
- 경기도 및 시·군간 문화커뮤니티 구축을 위한 기초지자체, 지역 문화 기관, 지역 문화예술단체 간 상호협력 MOU 체결

□ 기대효과

- 경기도 내 권역별, 지역별 문화자치 역량 강화
- 31개 시군 내 지속 가능한 문화커뮤니티 구축으로 문화민주주의 생태계 형성

[신규과제 전략] 정책과제 3. 문화다양성 정책 기반 조성

■ 주요 내용

- ☐ 문화다양성에 대한 인식 개선 지원(포럼, 세미나, 토론회 등)
- ☐ 문화다양성 실태조사 및 정책방향 수립, 시범사업 추진
- ☐ 실행과제 목록
 - 문화다양성 인식 개선 및 시범사업 추진

■ 실행과제 1. 문화다양성 인식 개선 및 시범사업 추진

☐ 주요내용

- 문화다양성 인식 개선을 위한 포럼, 세미나, 토론회 개최
 - : 문화다양성 이해, 인식 개선, 의제 발굴 등을 위한 포럼, 세미나, 토론회 등 개최
- 문화다양성 실태조사 및 정책방향 수립
 - : 도내 문화다양성 환경 관련 사항, 사회적 인식, 침해 및 우수 사례 등 문화다양성 실태 조사
 - : 실태조사 결과를 바탕으로 한 향후 경기도 문화다양성 정책방향 수립
- 수립된 문화다양성 정책방향을 반영한 시범사업 추진

☐ 기대효과

- 경기도민의 문화다양성 수용 수준 파악 및 증진 방향 설정을 통한 경기도 문화다양성 확산

[신규과제 전략2] 정책과제 4. 문화시민 역량 강화

■ 주요 내용

- 지역 역사, 이슈, 예술을 인문학적 사유와 표현으로 ‘대화하는 문화시민’ 양성
- ‘대화하는 문화시민’ 활동을 기반으로 하는 문화시민 지도 제작으로 인문학 네트워크 구축
- 실행과제 목록
 - 인문학을 통한 대화하는 문화시민

■ 실행과제 1. 인문학을 통한 대화하는 문화시민

□ 주요내용

- 대화하는 문화시민 양성
 - : 지역의 역사·이슈·예술작품을 인문학적 사유와 표현으로 대화하는 문화시민 양성(포럼, 세미나, 인문학 동아리 등)
- 경기도 대화하는 문화시민 지도 그리기(인문학 네트워크 구축)
 - : 지역별 대화하는 문화시민 활동을 기반으로 경기도 대화하는 문화시민 지도 업데이트

□ 기대효과

- 삶과 사람의 가치재발견으로 도민 자기 결정권 회복 및 상호 간 신뢰 회복
- 인문학적 사유에 기반한 삶-예술의 관계 질적 고도화로 경기도 문화예술 진흥 고취

[신규과제 전략2] 정책과제 5. 어르신 지역 문화주체 활동기반 구축

■ 주요 내용

- ☐ 노년층 대상 문화예술 욕구 조사 및 노인 문화예술교육 장기적 계획 수립 통한 프로그램 개발·운영
- ☐ 노인 대상 생활문화 프로그램 개발 및 시범 도입을 통한 프로그램 확산 추진
- ☐ 문화예술을 통한 치매 노인 지원 관련 인식 확산 및 프로그램 개발
- ☐ 실행과제 목록
 - 노인을 위한 문화예술교육, 지역공동체와 생활문화의 주체가 되는 노인, 치매노인과 돌봄가족을 위한 문화체험

■ 실행과제 1. 노인을 위한 문화예술교육

☐ 주요내용

- 노년층 문화예술 관심 및 욕구 파악을 위한 기초조사
- 장기적 계획 수립 및 다양한 문화예술의 전문적·구체적 프로그램 및 교육내용 마련
- 전문인력 확보 및 노인 문화예술교육 및 역량 강화 프로그램 개설

☐ 기대효과

- 지역사회에서 노인들의 문화예술에 대한 접근성 제고
- 문화예술교육을 통한 노년시기 사회적 삶의 질 향상

■ 실행과제 2. 지역공동체와 생활문화의 주체가 되는 노인

☐ 주요내용

- 노인 대상 생활문화 프로그램 개발
 - : 지역 내 유희공간, 역사적 공간 등을 활용해 인생 이야기(biography)를 문학 및 음악과 함께 풀어내는 모임 ‘인생 낭독회’, 지역사회 내 활동 예술인(음악, 연극 분야)과 지역주민이 함께 참여하는 음악밴드, 연극극단 등을 결성하여 지역사회 내·외부에서 공연, 인접 지역 간 상호교류 도모를 도모하는 ‘파(아)티(pARTi-cipation)’, 경기민요, 전통무용 공연을 통해 지역사회 특색 발견, 경기문화 맥과 지역공동체를 이어가는 ‘경기흐름’ 등
- 노인 대상 생활문화 프로그램 시범 도입
- 노인 대상 생활문화 프로그램 보완 및 확산

☐ 기대효과

- 노인들의 문화에 대한 접근성 제고 및 문화예술 활동을 통한 삶의 즐거움과 행복 영위

■ ■ 실행과제 3. 치매노인과 돌봄가족을 위한 문화체험

□ 주요내용

- 문화예술을 통한 치매 노인 지원 관련 인식 확산 위한 토론회, 포럼 추진
- 치매 위험군 및 초기 치매 노인과 돌봄가족을 위한 문화체험 프로그램 개발 연구용역 추진
 - : 치매 위험군 및 초기 치매 노인 현황, 프로그램 수요조사 등을 위해 지역 치매안심센터와 협력
 - : 프로그램 기획 및 구성 위한 분야 간(의학, 복지, 교육, 문화예술 등) 긴밀한 연계성 구축
 - : 중증 치매 노인의 경우 향후 별도 프로그램 개발 후 지원 필요
- 지역 내 문화예술기관(박물관, 미술관 등)의 치매 노인 대상 문화체험 프로그램 시범 도입

□ 기대효과

- 치매노인의 정서적 안정과 삶의 질 제고와 돌봄 가족의 신체적·정신적 부담 경감
- 사회적 상호 접촉을 통한 치매에 대한 인식 개선
- 고령사회에서 문화예술의 새로운 분야 개척

[신규과제 전략2] 정책과제 6. 경기 문화예술교육 진흥

■ 주요 내용

- ☐ 시민 창작 역량 제고, 시민 예술가 발굴 등 창작 프로그램 개발 운영 및 평생학습 체계 마련
- ☐ 뮤지컬 매개 청소년 예술교육 진행 및 청소년 창작 뮤지컬 개발 지원
- ☐ 문화예술교육 통한 공간 조성, 학교-예술강사 교육과정 연계 추진(경기도교육청 협력)
- ☐ 청년 문화예술 교육자 양성 과정 문화예술 전문인력 양성 프로그램 개발·진행
- ☐ 실행과제 목록
 - 경기시민 예술학교, 청소년 문화예술교육 장르 특화사업(경기도형 엘시스테마), 경기도형 학교문화 예술교육, 청년문화예술 전문인력 양성 및 일자리 지원

■ 실행과제 1. 경기시민 예술학교

☐ 주요내용

- 성인 대상 예술교육프로그램 진행
 - : 시민 누구나 예술을 통해 창작역량을 키우고, 일상예술을 구현하며 시민예술가를 발굴할 수 있는 창작 프로그램 개발 운영
 - : 성숙한 사회구성원으로 함께 성장할 수 있는 성인 대상 평생학습체계 마련
- 지역 여건에 따른 운영 조직 구성
 - : 운영 공간 확보와 프로그램 기획이 가능한 곳은 기초협력형은 공모 진행(2021년부터 매칭), 재단 소유 및 임차 공간에 프로그램 투입을 하는 프로그램형은 자체기획으로 진행 예정

☐ 기대효과

- 지역의 문화예술교육 기반 구축 및 지역별 문화예술교육 플랫폼 확보

■ 실행과제 2. 청소년 문화예술교육 장르 특화사업(경기도형 엘시스테마)

☐ 주요내용

- 뮤지컬을 매개로 청소년 예술교육 진행(공연장이 있는 문화예술기반시설과 협력하여 경기 틴즈 뮤지컬 운영)
- 청소년 창작 뮤지컬 개발(창작 뮤지컬 개발, 공연·기획 진행 및 작품 저작권 확보, 비영리 목적 작품 활용을 위한 경기뮤지컬작품은행 운영)

☐ 기대효과

- 청소년 대상 학교 밖 경기 예술교육 시스템 구축 기회 모색

■ ■ 실행과제 3. 경기도형 학교문화예술교육

□ 주요내용

- 경기도교육청 협력을 통해 문화예술교육 프로그램(건축+시각, 음악 등 융합 장르)을 활용한 공간 조성
- 학교-예술강사 간 교육과정 연계한 교육연구 협력 수업 운영

□ 기대효과

- 경기도형 학교 문화예술교육 시스템 구축
- 지역 및 단체와의 협업, 네트워킹을 통한 문화예술 활성화 기대

■ ■ 실행과제 4. 청년문화예술 전문인력 양성 및 일자리 지원

□ 주요내용

- 문화예술 교육자 대상 전문 과정 진행
 - : “교육적 가치를 가지고 활동하는 예술가”를 대상으로 전문 프로그램(2019년 개발)
 - : 예술가들의 사회적 역할 중, 중요시되는 교육적 역할에 대한 참여형 과정
- 청년 문화예술 교육자 양성 과정 프로그램 개발 진행
- 문화예술 교육자로 진입하고자 하는 청년들을 대상으로 한 커리큘럼 및 체계 마련

□ 기대효과

- 경기 문화예술교육 인적자원 역량 강화 및 양성을 통한 지역 문화 활성화 기반 조성

[신규과제 전략3] 정책과제 7. 기초예술 활동 영역 강화

■ 주요 내용

- ☐ 기존 사업(지역문화예술 특성화 지원사업 평론집 출간 공모) 검토 및 확대
- ☐ 문화비평 플랫폼 구축·운영을 통한 문화비평 소통 다양화 지원
- ☐ 신진작가, 최근 10년간 전시회를 개최하지 않은 경기도 거주 예술가에 전시회 개최 지원
- ☐ 실행과제 목록
 - 문화비평 지원사업, 생애 첫 전시회 지원제도

■ 실행과제 1. 문화비평 지원사업

☐ 주요내용

- 기존 지역 문화예술 특성화 지원사업 평론집 출간 공모 지원
 - : 현재 추진 중인 기존 사업을 지속
- 문화비평 전문 플랫폼 구축 : ‘(가칭) 조금 낯선 생각 나눔’
 - : 문화비평에 대한 글을 대중과 나눌 수 있는 지면 혹은 온라인 전달체계 구축
 - : 작가 선정 후 일정 기간 여러 편의 문화비평을 대중과 교류 할 수 있도록 지원
- 문화비평 소통의 다양화 (시민참여형) : ‘(가칭) 왜 그럴까? 궁금해요. 알려주세요’
 - : 문화비평 단체에 문화비평 플랫폼 운영(Youtube, 시민 라디오, 시민방송국 등) 지원
 - : 사회적 이슈(예시 : 그림의 가격은 누가 정하나요? - 문화예술 시장에 대한 비평 등)가 숨어져 있는 문화 현상에 대해 경기도민과 소통 할 수 있도록 지원

☐ 기대효과

- 예술생태계 활력 제고 및 시민의식 고양에 긍정적 영향을 미칠 수 있는 문화담론 생산에 기여

■ 실행과제 2. 생애 첫 전시회 지원제도

☐ 주요내용

- 신진 작가 첫 생애 전시회 지원
 - : 갤러리 첫 전시 작가(경기도 거주 또는 경기도 소재 예술학교 졸업 예술가) 선정, 갤러리 및 경기도 5:5 매칭 지원
 - : 최근 10년 동안 전시회를 미개최한 경기도 거주 예술가에 예술 활동 지원

☐ 기대효과

- 다양한 신진예술가 진입으로 예술의 다양성 강화 및 갤러리스트 역할 강화를 통한 미술시장 활성화

[신규과제 전략] 정책과제 8. 일상으로 공연 확산

■ 주요 내용

- ☐ 문화다양성 가치 확산 정책 관련 장애인, 비장애인 문화예술 참여를 포용하는 다양한 정책 추진
- ☐ 장애인 공연 관람 환경 조성 위한 가이드라인 제작 및 시범사업 추진, 확대
- ☐ 기존 ‘경기도 거리로 나온 예술’ 사업의 공연 장소 확대 운영(실외(거리) → 실외(거리) + 실내)
- ☐ 실행과제 목록
 - 누구나 관람하고 참여할 수 있는 공연 문화(장애인 공연관람 환경 조성), 벽이 없는 예술(거리로 나온 예술을 실내까지 확대)

■ 실행과제 1. 누구나 관람하고 참여할 수 있는 공연 문화(장애인 공연관람 환경 조성)

☐ 주요내용

- 가이드라인 제작(장애인 이동 편의 강화 위한 시설, 공연 관람 필요 서비스, 필요 전문인력, 사회적 인식 개선 방안 등 장애인 공연관람 환경 조성을 위한 가이드라인 제작)
- 시범사업 추진 및 가이드라인 개선(경기도문화의전당 대상 가이드라인 관련 시범사업 추진 및 개선)
- 가이드라인 배포 및 시범사업 시·군 확대(경기도 31개 시·군에 가이드라인 배포 및 관련 내용 홍보, 경기도 31개 시·군 대상 수요조사를 통한 시범사업 추진)

☐ 기대효과

- 보편적인 문화기본권 실현과 경기도민 전체의 공연예술 참여 확대에 기여

■ 실행과제 2. 벽이 없는 예술(거리로 나온 예술을 실내까지 확대)

☐ 주요내용

- 기존 ‘거리로 나온 예술’의 공연 장소를 실외(거리)뿐만 아니라 실내까지 확대·운영
 - : 사업 유형을 실내, 실외(거리)로 구분하여 공연예술단체 및 공연예술 공간 공모
 - : 예술가-공간 간 매칭 지원

☐ 기대효과

- 경기도민 공연예술 향유 기회 확대
- 지역 예술가들의 등용문이자 활동 무대로서 더 많은 기회 부여

[신규과제 전략] 정책과제 9. 음악 창작활동 기반 구축

■ 주요 내용

- (가칭) 경기 인디뮤직페스티벌에 예술(실험) 음악 분야의 하나로 게임 음악 참여
 - 게임 음악 경진대회, 창작자-게임제작사가 만나는 견본시, 제작·저작권 워크숍 등 개최
- 4차 산업시대에 발맞춰 뮤지션을 위한 코딩 교육, 인공지능 기술 활용 음악제작 등 지원
- 실행과제 목록
 - 음악 콘텐츠의 다양성과 생태계를 위한 창작환경 기반 조성,
4차산업 시대를 선도하는 뮤지션 육성(코딩교육, 인공지능 활용)

■ 실행과제 1. 음악 콘텐츠의 다양성과 생태계를 위한 창작환경 기반 조성

- 주요내용
 - 게임 음악은 예술(실험)음악의 하나의 분야로써 (가칭) 경기 인디뮤직페스티벌에 참여
 - 예술(실험)음악 분야를 음악 향유자들에게 알리기 위하여 게임 음악 경진대회 개최
 - 시장에서 소외된 장르인 예술(실험)음악 창작자들과 게임제작사가 만나는 견본시 개최
 - 예술(실험)음악 창작자들을 위한 제작, 저작권 워크숍 진행
- 기대효과
 - 도민에게 대자본에 의해 편중된 음악 외에 다채로운 음악 향유기회 확대
 - 소외장르 음악인들과 게임개발자들의 콘텐츠 제작을 통한 문화발전 및 지역 문화 창조

■ 실행과제 2. 4차산업 시대를 선도하는 뮤지션 육성(코딩교육, 인공지능 활용)

- 주요내용
 - 뮤지션을 위한 코딩 교육 지원
 - 인공지능 기술을 활용한 음악제작 지원
- 기대효과
 - 경기도 내 뮤지션의 역량 강화 및 타 시도 뮤지션과의 차별성 확보
 - 4차 산업혁명 시대 음악산업의 선도 지역으로 발돋움할 수 있음

[신규과제 전략] 정책과제 10. 근대문화유산에 기반한 경기도 정체성 확립

■ 주요 내용

- ☐ 경기도사편찬위원회 조례 제정 및 기본계획 수립
- ☐ 중장기 계획 수립을 통한 연차적 경기도사 편찬 추진 및 자료 인터넷 서비스 지원 필요
- ☐ 경기도 근대문화유산 조사 및 보존, 활용 방안 수립
- ☐ 실행과제 목록
 - 새로운 도사편찬 및 경기도역사편찬원 설립 준비, 경기도 근대문화유산 조사, 보존, 활용

■ 실행과제 1. 새로운 경기도사편찬 및 경기도역사편찬원 설립 준비

☐ 주요내용

- 경기도사편찬위원회 조례 제정 및 위원회 구성을 통한 기본계획 수립
: TF 구성 → 경기도사 조례 제정, 경기도사편찬위원회 구성 → 편찬 추진 기구조직
→ 경기도사편찬 기본계획 수립
- 중장기 계획 수립을 통한 연차적 경기도사 편찬 추진
- 경기도사 자료 체계적 수립 및 디지털 전환을 통한 인터넷 서비스

☐ 기대효과

- 경기도 정체성을 재정립하고, 경기도민에게 경기도 역사와 문화에 대한 지식을 제공
- 지역 역사문화 자원의 문화콘텐츠 활용을 통해 지역 경제 활성화에 기여

■ 실행과제 2. 경기도 근대문화유산 조사, 보존, 활용

☐ 주요내용

- 경기도 근대문화유산 조사 및 보존 방안 수립
: 도내 소재하고 있는 근대문화유산 실태조사(시·군 연계), 조사 결과를 토대로 문화재 등록 등 검토
- 경기도 근대문화유산 활용방안 수립
- 조사대상 근대 문화유산 : 건축물, 동산 문화유산, 산업구조물, 생활문화유산, 역사유적, 인물 유적, 분단시대 유산 등 역사 관련 유산 등

☐ 기대효과

- 경기도 근대 문화유산을 보존 활용하여 한국 근현대문화를 계승
- 지역 경제 활성화에 기여

[신규과제 전략] 정책과제 11. 사회적 가치 확산을 위한 영화정책

■ 주요 내용

- DMZ 장소성, 상징성 등 가치 확대를 위한 다큐멘터리 영화제 프로그램 확대·강화 추진
(임팩트 시네마 연계)
- 영상영화, 뉴미디어 관련 교육 프로그램 기획·개발·운영 및 강사양성 등 영상영화 교육 플랫폼 운영
- 실행과제 목록
 - 가치 확산을 위한 다큐영화제 추진, 메시지가 있는 ‘(가칭) 영상영화학교’ 운영

■ 실행과제 1. 가치 확산을 위한 다큐영화제 추진

□ 주요내용

- DMZ의 장소성, 상징성 등 가치 확대 위한 다큐멘터리 영화제 프로그램 확대·강화
 - DMZ/분단 등 DMZ의 장소성 다룬 다큐멘터리 섹션 및 관련 다큐 제작지원 강화
 - ‘평화, 생명, 소통’의 메시지담은 다큐 상영을 통한 DMZ의 외연 확대 및 도민 인식 제고
 - 연중 정기·기획상영회, 다큐교육 프로그램을 통한 DMZ다큐영화제 관련 도민 교육 확대
- 사회적 가치 실현 위한 임팩트 시네마 연계프로그램 도입
 - 임팩트 프로젝트/프로듀서 개발 및 지원, 임팩트 프로듀서 육성 워크숍 등 추진
- DMZ 접경지역 행사 개최 확대를 통한 DMZ 장소성 지속적 부각

□ 기대효과

- DMZ 가치 확대 및 전 국가적 사회적 가치 실현

■ 실행과제 2. 메시지가 있는 ‘(가칭) 영상영화학교’ 운영

□ 주요내용

- ‘(가칭) 영상영화학교’ 교육 플랫폼 운영(유사사례 : 경기문화재단 다사리 문화기획학교)
 - : 영상영화, 뉴미디어 관련 교육 프로그램 기획·개발·운영
 - : 전문 강사양성 프로그램 기획·개발·운영

□ 기대효과

- 경기도민의 창의력과 문화 감수성 증진에 기여
- 경기도형 영상영화, 뉴미디어 교육을 통해 도민에 기본적인 삶의 이해 및 예술적 언어 표현 기회 제공

[신규과제 전략] 정책과제 12. 경기형 생활문화 지원정책 활성화

■ 주요 내용

- ☐ 현황분석 및 추진계획 수립, 생활문화 플랫폼 사업 강화 등 경기형 생활문화 지원 추진
- ☐ 광역 생활문화센터, 기초 문화 기관 단체 등 생활문화 관계기관 간 협력 네트워크 조직 구성·운영
- ☐ 생활문화 축제주간 통합 집중 홍보 및 참여 기관 단체 지원 등 '경기생활문화 축제' 주간 운영
- ☐ 실행과제 목록
 - 경기생활문화플랫폼 정책사업 확대 운영, '경기생활문화 축제주간' 운영

■ 실행과제 1. 경기생활문화플랫폼 정책사업 확대 운영

☐ 주요내용

- 경기도형 생활문화 플랫폼 지원(생활문화 주체 발굴 및 네트워크, 주민주도형 생활문화 활동 확대 등)
- 경기 생활문화 코디네이터 발굴 및 육성
- 도내 생활문화 현장 홍보 및 온라인 공유채널 운영 강화
- 네트워크 지원(유관기관 간 네트워크, 생활문화 공동체(동호회) 간 교류 프로젝트(워크숍, 발표 등), 조사연구, 토론회, COP(Community of Practice, 학습실행공동체) 활동 등

☐ 기대효과

- 경기도 생활문화 정책사업 브랜드화에 기여
- 경기도 내 생활문화 거점 맞춤형 지원 확대를 통한 경기도형 생활문화 기반 확산

■ 실행과제 2. '경기생활문화 축제주간' 운영

☐ 주요내용

- 생활문화 축제주간 운영
 - : 현재 도 내 생활문화 활동가 및 단체·기관을 대상으로 '경기생활문화 축제주간'에 생활문화축제 개최 시 생활문화 활동 및 통합홍보 등 우선 지원
 - : '경기 생활문화 축제주간' 생활문화 활동가 및 단체·기관 참여 확대 방안 모색, 참여도 제고를 통해 궁극적으로 '경기생활문화 축제주간' 내 축제 개최 도모

☐ 기대효과

- 생활문화를 통한 경기도민 간, 지역민 간 공동체 가치공유 도모
- 지역 특성이 드러나는 콘텐츠 양산으로 지역의 문화권 형성에 기여

[신규과제 전략] 정책과제 13. 지역 문화예술 발전을 위한 경기도 뮤지엄 재도약

■ 주요 내용

- ☐ 광역 공공수장고 건립을 통한 안전하고 체계적인 소장품 관리 도모
- ☐ 경기도민에 개개의 경기도립 뮤지엄의 특화된 정체성과 방향성 인식 제고를 위한 집중 프로그램 운영
- ☐ 아키비스트 충원을 통한 뮤지엄의 조사연구 및 전시 기능 강화
- ☐ 경기도 내 문화소외/문화취약 지역에 일정 기간 경기도립 뮤지엄 분관 운영
- ☐ 경기도 공립·사립 뮤지엄의 생활문화(동호회 활동) 수용을 통한 개방적인 뮤지엄 구현
- ☐ 경기도 뮤지엄 간 상호 협력망 구축을 통한 연계 강화
- ☐ 실행과제 목록
 - 광역 공공수장고 조성·운영, 경기도립 뮤지엄 릴레이 바캉스 페스티벌, 뮤지엄 전문인력 확충, 움직이는 분관형 뮤지엄, 뮤지엄 내 동호회 활동 지원, 경기도 뮤지엄 네트워크 구축

■ 실행과제 1. 광역 공공수장고 조성·운영

- ☐ 주요내용
 - 광역 공공수장고 건립 타당성 검토 용역 계획 수립
 - 광역 공공수장고 건립 타당성 조사 연구용역 실시 및 건립 방안 수립
 - 문화체육관광부 지원사업 사전평가
 - 광역 공공수장고 건립 설계용역 완료 및 착공
- ☐ 기대효과
 - 광역 공공수장고 건립을 통한 경기도립 뮤지엄 소장품의 효율적 관리

■ 실행과제 2. 경기도립 뮤지엄 릴레이 바캉스 페스티벌

- ☐ 주요내용
 - 6개 경기도립 뮤지엄을 4개 권역으로 나누어 릴레이 페스티벌 개최
 - 여름방학, 여름 휴가 기간(7월 중순~8월 중순), 각 뮤지엄별 3~4일 정도 집중 프로그램 운영
 - 뮤지엄 전시 주축으로 전시 연계프로그램, 전시 관련 다양한 예술 장르·문화연계 프로그램(음악, 연극, 서커스, 영화, 대담, 컨퍼런스 등), 놀이·문화체험·문화예술교육 프로그램 등 기획 운영
- ☐ 기대효과
 - 개개의 경기도립 뮤지엄에 특화된 프로그램 기획을 통해 차별화된 정체성 확립 및 활성화
 - 경기도립 뮤지엄 간 네트워킹 강화

■ ■ 실행과제 3. 뮤지엄 전문인력 확충

□ 주요내용

- 경기도립 뮤지엄 아키비스트 확충
- 경기도 공립·사립 뮤지엄 아키비스트 확충
- : ‘경기도 공사립 박물관·미술관 지원사업’ 중 ‘전문인력 지원사업’ 일환

□ 기대효과

- 뮤지엄 맞춤 전문인력 확충을 통한 뮤지엄 고유기능 강화

■ ■ 실행과제 4. 움직이는 분관형 뮤지엄

□ 주요내용

- 움직이는 분관형 뮤지엄 조성 사업 추진계획 수립
- 움직이는 분관형 뮤지엄 조성 가능 유희공간 발굴
- 움직이는 분관형 뮤지엄 운영

□ 기대효과

- 약 1300만 경기도민의 문화적 수혜 범위 확대 및 문화적 욕구 충족
- 경기도의 균형 있는 문화복지 실현
- 경기도립 뮤지엄 인지도 제고

■ ■ 실행과제 5. 뮤지엄 내 동호회 활동 지원

□ 주요내용

- 경기도 공립·사립 뮤지엄을 대상으로 〈(가칭) 뮤지엄 문화동호회 활성화 지원사업〉 공모
- 문화동호회 프로그램 타당성, 창의성(뮤지엄 제안)을 토대로 사업 대상 결정 및 사업 지원

□ 기대효과

- 경기도 지역주민이 자발적·능동적으로 참여하고 함께 즐기는 문화동호회 확산
- 경기도 지역주민의 주체적 문화향유의 일상화 및 지속 가능한 환경 마련
- 경기도 지역주민의 문화예술 저변 확대 및 문화적 삶의 질 향상
- 경기도 지역주민의 뮤지엄 접근성 향상

■ ■ 실행과제 6. 경기도 뮤지엄 네트워크 구축

□ 주요내용

- 경기도 뮤지엄 협의체 구성
- 경기도 뮤지엄 간 협업 프로젝트 개발

□ 기대효과

- 경기도 뮤지엄 간 다양한 문화예술 콘텐츠 공동 생산·유통
- 상생 협력의 문화 확산에 기여
- 경기도 뮤지엄 간 긴밀한 협력 체제 구축을 통한 지역 문화예술 발전
- 경기도의 문화도시로서의 역량 및 위상 강화

일반과제

(1) 개요

- 총 28개 정책과제, 총 실행과제 수 189개
- 경기도(문화중무과, 예술정책과, 문화유산과, 남한산성세계유산센터), 경기문화재단, 경기도문화의전당에서 현재 추진하고 있는 과제로 지속적으로 추진할 필요성이 있는 과제를 제시함
- 1차 종합계획(총 43개 아젠다)에서 추진되었던 과제로서 지속적 추진 필요성이 있는 과제 제시
 - ‘아젠다 1. 문화행정의 개편과 특성화(경기문화재단 기능 및 역할 등 포함)’, ‘아젠다 39. 시군간 문화교류 및 협력지원’의 지속적 확대를 위하여 ‘정책과제 1. 광역·기초 교류·협치 모델 구축’, ‘정책과제 2. 문화예술 전문조직으로 기능 강화’ 제시
 - ‘아젠다 33. 문화예술역량 제고를 위한 문화예술교육 강화’의 지속적 확대를 위하여 ‘정책과제 3. 문화예술교육 활성화’, ‘정책과제 4. 생애주기별 문화예술교육 확산’ 제시
 - ‘아젠다 19. 창작공간 확충 및 운영 활성화’, ‘아젠다 21. 경기예술인 및 예술단체 마케팅 역량강화’, ‘아젠다 22. 경기예술인 복지환경 조성지원’, ‘아젠다 37. 문화인프라의 전략적 건립 및 지원’ 등을 고도화하기 위해 ‘정책과제 5. 문화예술 향유기회 확대’, ‘정책과제 6. 지역 문화예술 활성화’, ‘정책과제 7. 문화기반시설 확충’, ‘정책과제 8. 경기도형 선순환 창작기반 조성’ 제시
 - ‘아젠다 5. 경기천년 기념사업’, ‘아젠다 7. 문화시설을 활용한 경기천년 통합브랜드 구축’, ‘아젠다 26. 특성화된 문화도시·문화지구 지정’ 등과 관련된 과제들은 경기도 정체성 확립을 위한 정책적 지향점을 강화하면서 ‘정책과제 11. 문화진흥을 위한 문화향유기회 확대(친일 문화잔재 청산 등 포함)’, ‘정책과제 15. 문화재 보호역량 강화’, ‘정책과제 16. 무형문화재 보존 지원’, ‘정책과제 17. 문화유적 발굴 및 복원’, ‘정책과제 18. 역사 및 문화자원 재조명’, ‘정책과제 22. 지역 문화원형 콘텐츠 발굴·보존’, ‘정책과제 27. 경기문화 대표브랜드 개발’ 등 제시
 - ‘아젠다 31. 문화시설 공공성 제고 및 활성화’를 고도화하기 위하여 ‘정책과제 9. 레퍼토리 시즌제 극장’, ‘정책과제 10. 지속성장 극장’, ‘정책과제 28. 도민중심의 극장’ 제시
 - ‘아젠다 20. 문화시설의 세계화·아시아 문화교류 허브’를 통한 경기도 뮤지엄 활성화는 ‘정책과제 23. 복합문화공간으로 뮤지엄 기능 확대’, ‘정책과제 26. 최대 최다 최고 뮤지엄 위상 제고’ 제시
 - ‘아젠다 38. 취약지역 중심 문화프로그램 및 활동 지원’을 강화하기 위하여 ‘정책과제 24. 누구나 차별없는 문화복지 실현’ 제시
 - ‘아젠다 27. 문화예술 활용 지역재생 프로젝트’, ‘아젠다 30. 안산 도시재생·도시힐링 프로젝트’ 등을 확산하기 위해 ‘정책과제 25. 문화재생을 통한 지역적 이슈 해소’ 제시

【표 6-4】일반과제 목록

| 구분 | 정책과제 | | 예산(백만 원) |
|-------------------------|----------------|-----------------------|-----------|
| 전략 1. 문화자치 기반구축 | 1. (경기문화재단) | 광역·기초 교류·협치 모델 구축 | 6,751 |
| | 2. (경기문화재단) | 문화예술 전문조직으로 기능 강화 | 6,650 |
| 전략 2. 문화주체로 거듭나기 | 3. (중기지방재정계획) | 문화예술교육 활성화 | 20,821 |
| | 4. (경기문화재단) | 생애주기별 문화예술교육 확산 | 750 |
| 전략 3. 예술활동 기반조성 | 5. (중기지방재정계획) | 문화예술 향유 기회 확대 | 37,002 |
| | 6. (중기지방재정계획) | 지역문화예술 활성화 | 22,745 |
| | 7. (중기지방재정계획) | (예술진흥) 문화기반시설 확충 | 107,200 |
| | 8. (경기문화재단) | 경기도형 선순환 창작기반 조성 | 4,750 |
| | 9. (경기도문화의전당) | (예술성) 레퍼토리 시즌제 극장 | 34,671 |
| | 10. (경기도문화의전당) | (혁신성) 지속성장 극장 | 159,010 |
| 전략 4. 공정한 문화자본 구축 | 11. (중기지방재정계획) | (문화진흥) 문화향유기회 확대 | 164,201 |
| | 12. (중기지방재정계획) | 지역문화 활성화 | 48,525 |
| | 13. (중기지방재정계획) | (문화진흥) 문화기반시설 확충 | 61,960 |
| | 14. (중기지방재정계획) | 문화진흥 활동 지원 | 9,383 |
| | 15. (중기지방재정계획) | 문화재 보호 역량 강화 | 28,216 |
| | 16. (중기지방재정계획) | 무형문화재 보존 지원 | 34,285 |
| | 17. (중기지방재정계획) | 문화유적의 발굴 및 복원 | 400,222 |
| | 18. (중기지방재정계획) | 역사 및 문화자원 재조명 | 17,420 |
| | 19. (중기지방재정계획) | 문화유산 활용 | 11,050 |
| | 20. (중기지방재정계획) | 남한산성 보존관리 | 9,711 |
| | 21. (중기지방재정계획) | 도립공원 관리 | 5,740 |
| | 22. (경기문화재단) | 지역문화원형 콘텐츠 발굴·보존 | 8,670 |
| | 23. (경기문화재단) | 복합문화공간으로 뮤지엄 기능 확대 | 9,962 |
| | 24. (경기문화재단) | 누구나 차별 없는 문화복지 실현 | 4,985 |
| | 25. (경기문화재단) | 문화재생을 통한 지역적 이슈 해소 | 2,450 |
| | 26. (경기문화재단) | 최대 최다 최high 뮤지엄 위상 제고 | 28,553 |
| | 27. (경기문화재단) | 경기문화 대표브랜드 개발 | 7,900 |
| | 28. (경기도문화의전당) | (공공성) 도민중심의 극장 | 6,005 |
| 합 계 | | | 1,259,588 |

[일반과제 전략] 정책과제 1. 광역·기초 교류·협치 모델 구축

□ 주요내용

- 광역·기초문화재단 역할에 대한 이해 상충과 혼란 극복, 역할 재탐색을 통한 문화적 균형 확보
- 문화다양성 실현 및 지역 문화자치 전인을 위한 문화매개 주체 간 합리적 역할분담을 통해 효과적, 선도적인 거버넌스 모델 구축

□ 실행과제 목록

- 경기도 중장기 문화예술진흥 발전계획 수립
- 문화정책 포럼, 블레틴 발간
- 광역·기초문화재단 협의체 운영
- 경기도 현대 지역사회 기록화(평택, 파주, 안성, 포천)
- 경기 지역학 네트워크 - 공감하는 경기학 평택시-
- 시군협력 문화예술 기획지원

[일반과제 전략] 정책과제 2. 문화예술 전문조직으로 기능 강화

□ 주요내용

- 유연하고 전문적인 조직문화를 통해 제도적 관성의 주체적 탈피를 도모하고 사회변화에 능동적으로 대응할 수 있는 문화재단의 사업 수행능력 확보
- 실행력 있는 문화예술 관련 조직으로 거듭나기 위하여 지원체계 고도화

□ 실행과제 목록

- 재단 중·단기 발전계획 수립
- 정책 개발 연구
- 정책위원회 운영
- 재단 및 소속기관 평가
- 통합 홈페이지 운영
- 재단 종합 홍보
- 문화예술 네트워크 홍보

[일반과제 전략2] 정책과제 3. 문화예술교육 활성화

□ 주요내용

- 예술인과 공교육을 통한 학교 문화예술 교육 활성화 기여 가능
- 지역주민과 예술가가 주체적으로 지역자원을 배움의 장으로 활용하고, 지역밀착형 문화예술교육 커뮤니티 형성, 일상에서의 문화예술교육 제공으로 삶의 활력 증진과 자기 충전기회 제공 필요
- 지역 환경을 고려한 특성화된 지원체계 운영으로 문화예술교육 발전 토대 마련 필요
- 학교 밖 주말 문화예술교육 프로그램 지원으로 문화예술 소양 함양 및 건전한 여가문화 조성에 기여 가능

□ 실행과제 목록

- 학교예술강사지원(국악분야 예술강사)
- 지역문화예술교육 기반구축
- 유아문화예술 교육 지원
- 문화예술 교육사 인턴십

[일반과제 전략2] 정책과제 4. 생애주기별 문화예술교육 확산

□ 주요내용

- 제도 교육을 벗어나 새로운 대안의 문화예술교육을 통해 문화를 창조, 향유하는 문화권리형 교육 시행
- 일상 속 문화예술교육 체험 기회 확산
- 지역 중심 문화예술교육을 통한 도민의 새로운 문화주체 형성에 기여

□ 실행과제 목록

- 창의예술캠프

[일반과제 전략3] 정책과제 5. 문화예술 향유 기회 확대

□ 주요내용

- 국내외 우수한 공연과 예술단의 수준 높은 공연으로 도민의 문화향유기회 제공 필요
- 도민 및 배려계층에 대한 문화활동사업 및 교육사업으로 경기도 문화복지 실천
- 예술단체의 문화예술 공연, 전시 등 활동 지원을 통한 지역 문화예술인의 창작의욕 고취 및 도민의 문화예술 향유기회 확대, 도 단위 문화예술단체 공연, 전시, 행사 등 지원 도 단위 예술단체(경기예총, 경기도문화원연합회, 경기민예총) 지원 필요
- 도내 특화된 대표적 공연예술축제 지원을 통한 문화예술 발전 및 도민들의 문화 향수권 신장

□ 실행과제 목록

- | | |
|---------------------|-----------------------|
| - 도단위 예술단체 문예진흥 | - 공무원 합창단 운영 |
| - 도단위 예술단체 법정운영비 지원 | - 거리로 나온 예술 |
| - 찾아가는 문화활동 | - 경기도 지역대표공연예술제 지원 |
| - 아트경기 | - 경기북부 전통문화자원 창작공연 지원 |

[일반과제 전략3] 정책과제 6. 지역 문화예술 활성화

□ 주요내용

- 지역 예술 활동과 창작지원으로 기초·전문예술 진흥에 기여 필요
- 예술인 창작 활동 증진 사업 추진으로 창작 의욕 고취
- 문화소외계층에 대한 지원 확대로 경기도민 문화예술 참여 활동 확대와 경기도민이 함께하는 지역 문화예술 가치 향상 도모

□ 실행과제 목록

- 지역문화예술특성화지원
- 공연장 상주단체 육성 지원
- 취약계층 악기대여
- 문화파출소 운영 지원
- 예술활동 지원

[일반과제 전략3] 정책과제 7. (예술진흥) 문화기반시설 확충

□ 주요내용

- 문화기반시설 확충을 통한 예술진흥 기반 구축 필요
- 문예회관 건립을 통한 지역 주민의 수준 높은 공연문화 향수 및 문화예술 활성화 도모
- 주한미군 평택 이전에 따른 국가 정책사업으로, 문예회관 건립을 통한 지역주민의 수준 높은 공연 문화 향수 및 문화예술 활성화 도모 가능

□ 실행과제 목록

- 문예회관 건립지원
- 평택 평화예술의 전당 건립

[일반과제 전략3] 정책과제 8. 경기도형 선순환 창작기반 조성

□ 주요내용

- 예술의 다양한 자원과 그 창작물을 향유 할 수 있는 환경 조성
- 창작-제작-유통 선순환 경기도형 예술생태계 조성
- 예술인 창작 활동 지원에 따른 경기도 창작 생태계 활성화 도모
- 도민에 예술을 공유하고 체험할 수 있는 기회 확대

□ 실행과제 목록

- 경기예술 국제교류 지원
- 경기도형 예술 프로젝트 지원
- 경기예술 융복합사업 지원
- 창작센터 입주작가 프로그램 운영
- 창작센터 전시 및 오픈 스튜디오
- 경기창작센터 종합홍보
- 경기창작센터 관람환경 개선

[일반과제 전략3] 정책과제 9. (예술성) 레퍼토리 시즌제 극장

□ 주요내용

- 전당 전속단체(경기도립예술단) 중심 프로그램 작품성 및 고유 정체성 확립, 효율적 자원운영·고객 만족도 극대화 위한 극장 형태 필요
- 시즌별(봄 3월~5월, 가을 9~11월) 구성, 단체별 평균 5~10개의 신규 및 기존작품 리메이크 추진
 - 레퍼토리 선정의 제도화 : 개방성과 다양성을 추구하며 엄격한 심사를 통한 레퍼토리 발굴
 - 경기도 공연예술 역량강화 : 고도화된 공연제작시스템 도입으로 웰메이드 브랜드 작품 확보
 - 수준 높은 예술작품 구축 : 국내외 최고의 아티스트와의 협업을 통해 대중성과 예술성을 담보
 - 도민의 문화 수준 제고 : 다양한 장르와 연령대를 고려한 작품제작으로 관객개발 및 수익 제고

□ 실행과제 목록

- 예술단 중심의 순수 예술 기능 강화
- 도민 맞춤형 공연예술 콘텐츠 다양화

[일반과제 전략3] 정책과제 10. (혁신성) 지속성장 극장

□ 주요내용

- 레퍼토리 시즌제 도입에 따라 선기획·제작 시스템 도입으로 도민들의 다양한 니즈 반영
- 홍보 기능의 체계적, 효과적 운영을 위한 기능 조정 및 강화
- 레퍼토리 시즌 구현을 위한 시설 및 환경 구축
- 조직·인력운영 개선(안) 도출

□ 실행과제 목록

- 다양한 콘텐츠발굴로 안정적 수입구조
- 지속가능 역량 증진 및 혁신 경영

[일반과제 전략4] 정책과제 11. (문화진흥) 문화 향유기회 확대

□ 주요내용

- 「문화예술진흥법」 제3조에 따라 국민의 문화예술 활동을 권장·육성하며, 이에 필요한 재원을 적극 마련하여야 함
- 문화향유에서 소외되었던 지역에 다채로운 음악 콘텐츠 제공 필요

□ 실행과제 목록

- | | |
|-----------------------|-------------------------|
| - 통합문화체육관광광이용권 | - 문화예술 일제잔재 청산 공모사업(직접) |
| - 통합문화체육관광광이용권 운영지원 | - 문화예술 일제잔재 청산 공모사업(지원) |
| - 수어교육 지원 | - 문화누림, 지역화폐 드림 |
| - 아름다운 이야기할머니 사업 | - 경기인디뮤직페스티벌 |
| - 경기도 친일 문화잔재 아카이브 구축 | - 다문화가정과 함께하는 독도탐방 |

[일반과제 전략4] 정책과제 12. 지역문화 활성화

□ 주요내용

- 경기만의 생태, 역사, 관광자원 등을 문화적 가치를 기반으로 조사·발굴·연결하여 도민에게 문화 향유를, 지역에는 문화·관광자원을 통한 성장 동력을, 예술인에게는 공공예술 창작 기회 제공
- 경기북부 균형발전과 문화격차 해소, 문화기반 창업·창직 지원 및 복합문화공간 운영 등을 통해 경기도민의 문화복지 향상 및 지역 문화 활성화 필요

□ 실행과제 목록

- | | |
|----------------|------------------------------|
| - 경기만 에코뮤지엄 조성 | - 경기북부어린이박물관 체험형 콘텐츠 개발 및 운영 |
| - 경기도 국어문화진흥사업 | - 경기북부어린이박물관 콘텐츠 보완 및 시설개선 |
| - 송년제야행사 | - 경기북부어린이박물관 공유재산 교환 |
| - 경기상상캠퍼스 운영 | |

[일반과제 전략4] 정책과제 13. (문화진흥) 문화기반시설 확충

□ 주요내용

- 산업단지 및 폐산업시설 유휴공간을 문화예술로 재창조하여 주민의 문화향유 확대 및 지역 활성화 도모 필요
- 지역의 특색있는 자원을 활용하여 도시·마을의 문화적 정체성 발현 및 공동체 문화 형성 가능

□ 실행과제 목록

- 산업단지, 폐산업시설 문화재생사업
- 문화특화지역조성사업

[일반과제 전략4] 정책과제 14. 문화진흥 활동지원

□ 주요내용

- 도에서 지역화폐 환급제도에 맞춰 사업 활성화를 위해 공연장, 박물관, 미술관 등에서 진행되는 문화예술공연 및 프로그램 소개 및 홍보, 경기도 및 공공기관, 각 시군의 문화예술 사업과 연계해 경기도 내 각종 문화예술 공연 및 프로그램, 행사 등을 도민에게 소개
- 경기도의 다양한 문화 공연사업을 도민들에게 홍보하여 관심과 참여 유도 필요
- 테마별, 주제별로 도내 등록 박물관과 미술관 소개 및 유물 안내 등 문화시설 기획 연재
- 역사와 전통이 깊은 전통사찰 탐방을 통해 우수한 경기도 사찰 소개 및 관광자원화

□ 실행과제 목록

- | | |
|------------------|-----------------------|
| - 문화예술 활동지원 | - 문화체육관광 정책공유 네트워크 구축 |
| - 문화관광 기획홍보 | - 경기문화예술소식알리미 |
| - 경기도 언어문화개선 캠페인 | - 경기도 박물관 미술관 다시보기 |
| - 역사 속 일제잔재 바로알기 | - 아름다운 우리사찰 둘러보기 |
| - 위원회 운영 | |

[일반과제 전략4] 정책과제 15. 문화재 보호역량 강화

□ 주요내용

- 2019년 수원시 등 30개 시·군 629개소 일상관리, 경미보수, 모니터링 추진 중
- 도내 문화재 상시 관리로 문화재의 훼손 사전방지 및 관람환경 개선, 경미보수 등 사전 예방적 관리 시스템 구축으로 사후 보수정비 예산 절감 등을 통한 문화재 보호 역량 강화 필요

□ 실행과제 목록

- | | |
|-----------------------------|-----------------------|
| - 문화재 돌봄사업 | - 문화재 보존관리 강화 |
| - 문화재 방재시설 구축(국가지정문화재) | - 문화재위원회 운영 |
| - 문화재 방재시설 구축(도지정문화재) | - 문화재 안전경비원 배치 및 활용 |
| - 문화재 방재시설 유지관리 지원(국가지정문화재) | - 도지정문화재 현상변경 허용기준 수립 |
| - 문화재 방재시설 유지관리 지원(도지정문화재) | - 경기도지정문화재 정기조사 |

[일반과제 전략4] 정책과제 16. 무형문화재 보존 지원

□ 주요내용

- 「경기도 문화재 보호 조례」 제53조의5(도무형문화재의 보호 및 육성)에 따라 무형문화재 보존 지원 필요
- 도무형문화재 보유자의 기·예능 공개를 통해 도무형문화재 우수성 홍보 및 전승 진흥 필요
- 도무형문화재 공개를 통한 보유자의 자긍심 고취 및 전승활성화 지원이 필요하며 이를 위해 보유자 및 전수교육조교, 전수장학생에게 전승지원금 지급 등 다양한 방안 모색 필요
- 무형문화재 전수교육관 운영 활성화를 통한 시설 활용도 제고 및 전승 역량 강화

□ 실행과제 목록

- | | |
|----------------------|-----------------------------|
| - 도 무형문화재 기능 및 예능 공개 | - 전수교육관 활성화 지원 |
| - 경기도 무형문화재 국제교류 | - 무형문화재 전수교육관 문화예술교육사 배치 |
| - 도 무형문화재(개인) 전승 | - 국가무형문화재 전통기술종목 보유자 공방개선사업 |
| - 도 무형문화재(단체) 전승 | - 지역 무형유산 보호지원 |
| - 전수교육관 건립 | |

[일반과제 전략4] 정책과제 17. 문화유적의 발굴 및 복원

□ 주요내용

- 국가지정문화재 및 등록문화재 보수·정비, 경기지역 대표 문화유산의 발굴 및 활용이 용이한 정비로 역사교육 및 체험의 장을 마련하여 문화유산을 관광자원으로 활용토록 해 문화유산의 공감대 확산 및 지역경제 활성화에 기여
- 세계유산 남한산성 가치 제고를 위해 역사문화관광의 거점으로 구축이 필요하며 더불어 향후 남한산성 역사문화의 정체성 정립을 위한 전시 및 연구자료 확보 필요

□ 실행과제 목록

- | | |
|--------------------------|-----------------------|
| - 국가지정문화재 및 등록문화재 보수정비지원 | - 성곽 중점관리구간 모니터링 |
| - 도지정 문화재 보수정비 | - 침괘정 해체·보수공사 |
| - 도지정 문화재 긴급보수 | - 남한산성 수구 24, 25 발굴조사 |
| - 고구려문화유적 보존정비 | - 목조문화재 흰개미전수조사 |
| - 문화유산관광자원화(전환) | - 2020성곽주변 수목정비사업 |
| - 문화유산관광자원화(용인 처인성) | - 남한산성 복문 해체보수 설계용역 |
| - 문화유산관광자원화(파주 혜음원지) | - 긴급보수반 창고 신축 |
| - 매장문화재 보존유적 관리 | - 세계유산 남한산성 역사문화관 건립 |
| - 행궁 내 연지 보수공사 | - 남한산성 역사문화관 유물 수집 |
| - 연무관·이야지 발굴조사 | - 남한산성 옛길 활용 및 홍보 |
| - 국청사지 2차 발굴조사 | |

[일반과제 전략4] 정책과제 18. 역사 및 문화자원 재조명

□ 주요내용

- 경기지역 역사문화의 우수성을 되살려 도민 공감 및 역사문화 콘텐츠로 활용 도모

□ 실행과제 목록

- | | |
|-----------------|---------------|
| - 경기도 문화유산을 찾아서 | - 문화재 야행 프로그램 |
| - 생생 문화재사업 | - 지역문화유산교육사업 |
| - 전통산사문화재 활용사업 | - 고택종갓집 활용사업 |

[일반과제 전략4] 정책과제 19. 문화유산 활용

□ 주요내용

- 지역 문화재를 활용한 교육·체험프로그램 운영으로 문화재 역사적 가치 재창출 및 향유기회 확대
- 문화재 가치 재창출을 위한 문화재 향유 프로그램으로 문화유산 활용 확대 필요
- 세계유산 남한산성의 의미, 장소성 부각 등을 통해 문화재 활용 가치가 전파될 수 있도록 다양한 콘텐츠 및 프로그램 기획·운영 필요
- 남한산성 문화재를 적극 홍보하고 경기도민뿐만 아니라 누구나 남한산성 프로그램에 적극 참여할 수 있도록 숙박, 음식점 등 연계프로그램 모색 필요

□ 실행과제 목록

- | | |
|------------------------|---------------------|
| - 경기 문화유산 활용사업 | - 생생문화재 사업 |
| - 세계기록유산 활용 및 홍보지원 | - 세계유산 남한산성 역사문화명소화 |
| - 세계유산 활용 프로그램 운영 지원사업 | - 남한산성 마라톤대회 |
| - 세계유산 활용 프로그램(남한산성) | - 남한산성 문화유산 지킴이 |
| - 세계유산 홍보 프로그램(남한산성) | - 종교시설 활용 체류형 숙박사업 |

[일반과제 전략4] 정책과제 20. 남한산성 보존관리

□ 주요내용

- 세계유산 남한산성 가치 제고를 위하여 지속적인 남한산성 보존 관리 필요
- 체계적인 보존관리를 위한 지속적인 전담 조직 운영 필요

□ 실행과제 목록

- 문화재 방재시설 유지관리 지원(남한산성)
- 남한산성 문화재 긴급보수비
- 남한산성 문화재보호구역 조경관리
- 남한산성세계유산센터 운영
- 남한산성 문화해설사 운영 지원
- 남한산성도립공원 무료셔틀버스 운영
- 유네스코 세계유산 제3차 정기보고 모니터링

[일반과제 전략4] 정책과제 21. 도립공원 관리

□ 주요내용

- 탐방객 증가로 훼손되는 산림생태계를 보호하고 도립공원을 관리하기 위하여 탐방로 정비 필요
- 남한산성 도립공원 탐방로 정비·관리를 통해 안전하고 쾌적한 공원 환경을 조성, 탐방객의 안전한 산행 및 편의 증진 필요
- 남한산성 도립공원 공원시설물 설치 및 관리 등 방문객에 편의 제공을 위한 지속적 유지관리 필요

□ 실행과제 목록

- 남한산성도립공원 운영
- 남한산성도립공원 탐방로 정비
- 남한산성도립공원 탐방로(남문~북문) 재포장 사업
- 남한산성도립공원 공공용지 매입
- 소나무림 보전사업
- 검복리주차장 공중화장실 신축

[일반과제 전략4] 정책과제 22. 지역 문화원형 콘텐츠 발굴·보존

□ 주요내용

- 다른 지역과 구별되는 고유적 문화원형 콘텐츠 개발 및 대중화
- 경기도 내 잠재되어 있는 우수한 문화유산 발굴 및 보존으로 문화유산 미래가치 재발견

□ 실행과제 목록

- | | |
|------------------|--------------------|
| - 경기도 인문정신 기반구축 | - 문화유적 보존처리 |
| - 청소년 역사교재 제작 보급 | - 문화유산 활용 콘텐츠 개발운영 |
| - 경기도 역사문화총서 발간 | - 경기 고고자료 아카이빙 |
| - 경기도 대표인물 평전 발간 | - 경기도 문화유산 과학적 보존 |
| - 경기학 정기간행물 발간 | - 디지털 경기 감영 제작 |
| - 문화유적 학술조사 | |

[일반과제 전략4] 정책과제 23. 복합문화공간으로 뮤지엄 기능 확대

□ 주요내용

- 전통적 뮤지엄 방식을 확대하여 여가활동, 참여와 체험활동 측면의 기능 확장 및 융합의 매개 공간으로서 역할 모색
- 도민이 일상적으로 문화적 가치를 경험하고 주체적으로 문화활동을 펼치는 문화공유지 역할 수행

□ 실행과제 목록

- | | |
|--------------------|---------------------|
| - 경기도박물관 교육체험 프로그램 | - 전곡선사박물관 교육 프로그램 |
| - 경기도박물관 관람객 서비스 | - 전곡선사박물관 관람객 서비스 |
| - 경기도미술관 교육 프로그램 | - 경기도어린이박물관 교육 프로그램 |
| - 경기도미술관 관람객 서비스 | - 경기도어린이박물관 관람객 서비스 |
| - 백남준아트센터 교육 프로그램 | - 작은도서관 운영지원 |
| - 백남준아트센터 관람객 서비스 | - GGC 플랫폼 운영 |
| - 실학박물관 교육 프로그램 | |
| - 실학박물관 관람객 서비스 | |

[일반과제 전략4] 정책과제 24. 누구나 차별 없는 문화복지 실현

□ 주요내용

- 예술 활동을 통해 사회적 갈등을 해결, 개인과 공동체가 서로 공존하고 상생하는 소통 통로 제공
- 경제적, 사회적, 지리적 등 문화적 접근성이 떨어지는 계층에 문화예술 향유 및 참여 증진으로 문화평등권 보장

□ 실행과제 목록

- | | |
|-------------------------|----------------------|
| - 문화이음 및 사회공헌활동 프로그램 운영 | - 경기도 지역특화 공공예술 기획발굴 |
| - 소외계층 문화나눔 사업 | - 찾아가는 경기도박물관 운영 |
| - 상상풍당 예술나눔 | - 찾아가는 선사박물관 운영 |
| - 경기북부 문화예술 활성화 지원 | |

[일반과제 전략4] 정책과제 25. 문화재생을 통한 지역적 이슈 해소

□ 주요내용

- 동지 내몰림에 저항하거나 그 확산을 억제하는 문화적 도시재생 확산
- 문화인프라 구축 및 관광 활성화 위한 콘텐츠 지원

□ 실행과제 목록

- 지역문화자원 발굴 및 거점 공간 조성

[일반과제 전략4] 정책과제 26. 최대 최다 최고 뮤지엄 위상 제고

□ 주요내용

- 뮤지엄 본연의 기능 회복 및 독립성, 자율성 강화를 통한 변화 모색
- 역사·미술, 미디어아트, 어린이 전용 박물관 등 다양한 주제의 뮤지엄을 통해 도민의 문화다양성 충족

□ 실행과제 목록

- | | |
|--------------------------------|-------------------------------|
| - 경기도박물관 전시운영, 소장품관리, 특별사업 | - 실학박물관 학술연구, 전시운영, 소장품, 특별사업 |
| - 뮤지엄 통합운영 | - 전곡선사박물관 학술연구, 전시운영, 소장품 |
| - 경기도미술관 학술연구, 전시운영, 소장품, 특별사업 | - 경기도어린이박물관 학술연구, 전시운영, 소장품 |
| - 백남준아트센터 학술연구, 전시운영, 특별사업 | - 통합홍보팀 : 고객 마케팅 |

[일반과제 전략4] 정책과제 27. 경기문화 대표브랜드 개발

□ 주요내용

- 경기도 고유 정체성을 갖는 문화특화 사업 개발로 새로운 미래가치 콘텐츠 확보
- 지역 특성에 맞는 맞춤형 문화 브랜드 개발로 세계적으로 문화 가치 전파

□ 실행과제 목록

- | | |
|---------------------------|-----------------|
| - 3.1운동 및 임시수립 100주년 기념사업 | - 한민족 정체성 고양 |
| - 코리안 디아스포라 개최 | - 경기 펼쳐 로드 |
| - 재외동포 사회 활성화 지원 | - 경기 음악산업 진흥 육성 |

[일반과제 전략4] 정책과제 28. (공공성) 도민 중심의 극장

□ 주요내용

- 도민 대상 문화복지 실현 확대_찾아가는 문화복지사업 및 도민시설개방
 - : 경기문화나눔31, 문화쉼터31, 브라보마이라이프, 피크닉콘서트, 예술단순회공연 등 ‘찾아가는 문화복지사업’ 운영
 - : 경기도 공공자원 도민환원 도청 방침에 부응하고자 전당 시설 개방을 통해 공공기관에 대한 심리적 진입 장벽을 허물고 친밀감을 높이고자 도민 시설 개방_광장축제 개최
- 문화예술 콘텐츠 보급 및 정보공유_디지털 아카이브 구축
 - : 공연은 현장성을 가지며, 일회성의 속성을 지닌 단점을 보완하여 좀 더 많은 도민들에게 제공하기 위하여 공연 관련 데이터를 자료화, 기록화

□ 실행과제 목록

- 도민 대상 문화복지 실현 확대
- 문화예술 콘텐츠 보급 및 정보공유

7. 추진주체 및 자원조달 방안

1) 추진주체

■ 전략 1 : 문화자치 기반 구축

- ☐ 전략 1은 다양한 문화주체들의 적극적 참여와 실천을 기반으로 한 문화자치 실현을 목표로 함
- ☐ 신규제안된 신규과제 관련 추진체계를 살펴보면 전략 1에 해당하는 정책과제는 ▲문화자치 관련 조례 제·개정 ▲지역 문화커뮤니티 구축 ▲문화다양성 정책 기반 조성임
- ☐ 따라서 경기도(문화중무과, 예술정책과, 문화유산과), 31개 시·군, 도내 문화예술기관 및 단체, 경기도민 등 경기도 다양한 문화주체가 모두 주체가 되어 연계·협력을 통한 해당 사업 추진 필요

■ 전략 2 : 문화주체로 거듭나기

- ☐ 전략 2는 문화민주주의 실현을 위한 주체로서 경기도민의 문화시민 양성을 목표로 함
- ☐ 신규과제 관련 추진체계를 살펴보면 전략 2에 해당하는 정책과제는 ▲문화시민 역량강화 ▲어르신 지역 문화주체 활동기반 구축 그리고 ▲경기 문화예술교육 진흥임
- ☐ 정책과제 ‘문화시민 역량강화’의 경우, 지역의 역사·이슈·예술작품을 인문학적 사유와 표현으로 인문학을 통한 대화하는 문화시민 양성을 위하여 경기도(문화중무과), 지역 내 인문학 관련 기관 및 전문가가 주체가 되어 사업 추진 필요
- ☐ 정책과제 ‘어르신 지역 문화주체 활동기반 구축’의 경우, 노인을 위한 문화예술교육과 생활문화 및 다양한 문화체험 프로그램 제공 등을 주요 내용으로 하여 경기도(예술정책과), 광역 및 기초문화재단, 문화원 등 생활문화 관련 지원기관 그리고 문화예술교육 관련 경기문화예술교육지원센터, 전문 교육 강사가 주체가 되어 사업 추진 필요
- ☐ 정책과제 ‘경기 문화예술교육 진흥’은 지역 중심의 문화예술교육 추진을 체계화하고 지역 자원과의 연계 강화, 청소년 다면적 성장 유도 위한 문화예술교육 시스템 구축 등을 위해 경기도(예술정책과), 경기문화예술교육지원센터, 경기도교육청, 도내 광역 및 기초문화재단 등이 주체가 되어 사업 추진 필요

■ 전략 3 : 예술활동 기반 조성

- 전략 3은 예술 활동 기반 조성을 통한 창조적 일상 기반 마련을 목표로 함
- 신규과제 관련 추진체계를 살펴보면 전략 3에 해당하는 정책과제는 ▲기초예술 활동영역 강화 ▲일상으로 공연 확산 ▲음악 창작활동 기반 구축임
- 정책과제 ‘기초예술 활동 영역 강화’, ‘일상으로 공연 확산’의 경우 지역 내 공간을 활용해 예술가에 창작·발표 공간지원, 경기도민에 예술과의 접촉면 확대를 위한 예술 향유기회 제공을 주요 내용으로 경기도(예술정책과), 광역 및 기초문화재단, 문화원, 경기도문화의전당, 도내 문화예술단체 및 예술인 등이 주체가 되어 도내 예술인 및 경기도민의 예술활동 기반을 조성하기 위한 사업 추진 필요
- 정책과제 ‘음악 창작활동 기반구축’은 예술(실험)음악인을 위한 프로그램 운영, 4차 산업혁명 시대에 따른 음악인 역량강화를 주요 내용으로 하여 경기도(문화종무과), 광역 및 기초문화재단, 문화예술 교육기관 등이 주체가 되어 (가칭)경기인디뮤직페스티벌과 연계한 프로그램 진행, 교육 프로그램 제공 등 추진 필요

■ 전략 4 : 공정한 문화자본 구축

- 전략 4는 차별과 불평등 없는 수평적 관계의 공정한 문화자본 구축을 목표로 함
- 신규과제 관련 추진체계를 살펴보면 전략 4에 해당하는 정책과제는 ▲근대문화유산에 기반한 경기도 정체성 확립 ▲사회적 가치 확산을 위한 영화정책 ▲경기형 생활문화 지원 정책 활성화, 그리고 ▲지역문화예술 발전을 위한 경기도 뮤지엄 재도약 4가지임
- 정책과제 ‘근대문화유산에 기반한 경기도 정체성 확립’은 경기도(문화유산과) 및 31개 시·군이 추진주체가 되어 도내 문화유산에 대한 조사, 보존, 활용이 체계적으로 이루어질 수 있도록 사업 추진 필요
- 정책과제 ‘사회적 가치 확산을 위한 영화정책’의 경우 DMZ 국제다큐멘터리 영화제 확대·강화와 영상영화 교육 프로그램 운영 등을 주요 내용으로 하여 경기도(콘텐츠정책과, 예술정책과)가 주체가 되어 사업 추진 필요
- 정책과제 ‘경기형 생활문화 지원정책 활성화’는 경기도(문화종무과)의 기추진계획 사업으로서 경기도(문화종무과), 31개 시·군과 생활문화 지원 관계 기관(문화재단, 문화원 등), 그리고 다양한 생활 문화동호회가 주체가 되어 사업 추진 필요
- 정책과제 ‘지역문화예술 발전을 위한 경기도 뮤지엄 재도약’은 릴레이 페스티벌, 전문인력 확충, 동호회 활동 지원 등을 주요 내용으로 하여 경기도(문화종무과), 경기도립 뮤지엄, 경기도 공·사립 뮤지엄이 추진주체가 되어 사업 추진 필요

2) 재원조달 방안

(1) 정책과제 유형별 예산 총괄

□ 유형별 예산 (단위: 백만 원)

| 구분 | 공약/핵심 | | | | 신규과제 | | | | 일반과제 | | | |
|--------------------------|---------|--------|---------|----|-------|--------|-------|-------|---------|---------|---------|---------|
| | 국비 | 도비 | 사민비 | 기타 | 국비 | 도비 | 사민비 | 기타 | 국비 | 도비 | 사민비 | 기타 |
| 전략 1. 문화자치 기반 구축 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 900 | 0 | 0 | 0 | 13,401 | 0 | 0 |
| 전략 2. 문화주체로 거듭나기 | 0 | 600 | 1,400 | 0 | 0 | 9,340 | 2,900 | 0 | 10,410 | 11,160 | 0 | 0 |
| 전략 3. 예 술 활 동 기반조성 | 0 | 11,005 | 2,090 | 0 | 0 | 8,280 | 2,401 | 0 | 75,300 | 272,888 | 13,375 | 3,815 |
| 전략 4. 공정한 문화 자본 구축 | 213,490 | 66,460 | 232,960 | 0 | 5,550 | 28,790 | 1,660 | 1,540 | 192,834 | 338,586 | 201,218 | 126,600 |
| 합계 | 213,490 | 78,065 | 236,450 | 0 | 5,550 | 47,310 | 6,961 | 1,540 | 278,544 | 636,035 | 214,593 | 130,415 |

주 : 전략 2 '문화주체로 거듭나기' 일반과제 국비, 도비는 각각 10,410.5백만 원, 11,160.5백만 원이나 본 표에서는 절사하여 제시함

□ 연도별 예산 (단위: 백만 원)

| 구분 | 공약/핵심 | | | | | 신규과제 | | | | | 일반과제 | | | | |
|----------------------------|--------|---------|---------|---------|---------|-------|--------|--------|--------|--------|---------|---------|---------|---------|---------|
| | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 |
| 전략 1. 문화자치 기반 구축 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 150 | 250 | 250 | 250 | 2,381 | 2,680 | 2,680 | 2,680 | 2,980 |
| 전략 2. 문화주체로 거듭나기 | 400 | 400 | 400 | 400 | 400 | 1,650 | 2,030 | 2,400 | 2,980 | 3,180 | 4,292 | 4,303 | 4,314 | 4,325 | 4,337 |
| 전략 3. 예술활동 기반조성 | 2,273 | 2,576 | 2,879 | 2,582 | 2,785 | 300 | 1,983 | 3,333 | 2,515 | 2,550 | 72,297 | 81,152 | 92,089 | 59,298 | 60,542 |
| 전략 4. 공정한 문화자본 구축 | 74,060 | 101,200 | 112,750 | 112,450 | 112,450 | 5,150 | 6,050 | 6,710 | 6,910 | 12,720 | 173,124 | 172,549 | 174,111 | 168,031 | 171,423 |
| 합계 | 76,733 | 104,176 | 116,029 | 115,432 | 115,635 | 7,100 | 10,213 | 12,693 | 12,655 | 18,700 | 252,094 | 260,684 | 273,194 | 234,334 | 239,282 |

(2) 재원조달 방안

■ 국비 확보

- 공약 및 도정책심과제와 일반과제의 경우 2019년 현재 국비 확보를 위한 계획 마련이 추진 또는 완료되어 신규사업으로 제시된 정책과제에 대한 국비 확보 관련 집중적인 계획 마련 필요
- 본 계획에서 신규사업으로 제시된 정책과제 중 국비가 필요한 정책과제는 i) 사회적 가치 확산을 위한 영화정책, ii) 지역문화예술 발전을 위한 경기도 뮤지엄 재도약으로 관련 필요 국비는 약 5,550백만 원
 - 전략 4 정책과제 사회적 가치 확산을 위한 영화정책의 경우 기존에 추진되어오던 DMZ 다큐멘터리 영화제 프로그램 확대·강화 위한 세부사업에 국비가 반영⁵⁾되어 있으며, 기존에도 국비가 반영되어 있어 향후 지속적인 국비 확보 방안 마련이 필요
 - 전략 4 정책과제 지역문화예술 발전을 위한 경기도 뮤지엄 재도약의 경우 ‘광역 공공수장고 조성·운영’에 국비가 반영되어 있으며, 이는 문화체육관광부 “박물관·미술관 진흥 중장기계획(2019~2023)”과 관련하여 지자체 광역 공동수장고 건립 시 건립비 최대 50% 지원 계획을 토대로 국비 확보 계획 마련 필요

■ 도비 확보 방안 및 전망

- 공약 및 도정책심과제, 일반과제의 경우 국비와 마찬가지로 2019년 현재 도비 운용 계획 마련이 추진 또는 완료되어 신규사업으로 제시된 정책과제에 대한 도비 확보 계획 필요
- 본 계획에서 신규사업으로 제시된 정책과제와 관련하여 제안된 필요 경기도 예산은 47,310백만 원
- 2019년 기준 문화체육관광국 총예산 393,797백만 원⁶⁾으로 경기도 전체 예산(21조 974억원⁷⁾)의 약 1.87%⁸⁾ 차지
 - 이 중 문화정책과, 문화유산과에 해당하는 예산은 191,057백만 원으로 문화체육관광국 예산(393,797백만 원)의 약 48.52%, 경기도 전체 예산의 0.91%를 차지함

【표 7-1】 경기도 문화체육관광국 부서별 예산 (2019.2 기준, 단위: 백만 원)

| 계 | 문화정책과 | 종무과 | 체육과 | 문화유산과 | 콘텐츠산업과 | 관광과 |
|---------|---------|-------|--------|--------|--------|--------|
| 378,133 | 139,306 | 8,641 | 85,769 | 51,751 | 40,852 | 51,814 |

자료 : 경기도(2019). 『2019 주요업무계획(문화체육관광국)』, p.2.

5) 2019년 「제11회 DMZ국제다큐영화제」 사업 총 예산 3,600백만원 중 국비 100백만원 포함

6) 문화체육관광국 부서별 예산(378,133백만 원)과 남한산성 15,664백만 원 포함

7) 2019년 경기도 예산(2019.1.1. 기준)은 일반회계 21조 974억 원과 특별회계 3조 2,757억 원으로 총 24조 3,731억원임.
본 도비 확보 방안 및 전망에서는 일반회계를 기준으로 제시함

8) 1.8665%로 소수점 셋째자리에서 반올림하여 제시

- 2차 종합계획(2020~2024) 문화재정 단계적 확충(약 1.87%→2.0%→2.4%→2.7%→3.0%)⁹⁾을 통한
재원 검토 결과 5년간 본 계획 관련하여 확보 가능한 예산은 약 2,524,635백만 원으로 신규과제
추진이 가능할 것으로 판단됨
- 2019년 경기도 예산(21조 974억 원)이 5년간(2020~2024)간 유지된다고 가정할 경우 5년간 확보
가능한 문화체육관광국 예산은 2,524,635백만 원임

【표 7-2】 경기도 문화재정 단계적 확충에 따른 5년간 문화체육관광국 예산 예상액 (단위 : 백만 원)

| 구분 | 2019 (약 1.87%) | 2020 (약 1.87%) | 2021 (2.0%) | 2022 (2.4%) | 2023 (2.7%) | 2024 (3.0%) | 계 ('20~'24) |
|----|----------------|----------------|-------------|-------------|-------------|-------------|-------------|
| 예산 | 393,797 | 393,797 | 421,948 | 506,338 | 569,630 | 632,922 | 2,524,635 |

주 1: 5개년(2020~2024년)간 경기도 예산이 2019년(21조 974억 원)과 동일한 것으로 가정

주 2: 2019년, 2020년 약 1.87%는 1.8665%로 소수점 셋째자리에서 반올림하여 제시

- 2019년 경기도 예산 기준 본 계획과 관련 부서인 문화정책과, 문화유산과에 해당하는 예산¹⁰⁾은
191,057백만 원으로 문화체육관광국 예산의 약 48.52%를 차지, 이 비중이 5년간 그대로 유지된다
고 가정할 경우 5년간 본 계획 관련 부서의 총 확보 가능 예산은 약 1,224,953백만 원임
- 신규과제 소요예산이 47,310백만 원이므로 문화재정을 단계적으로 3%까지 확대한다면 본 계획에서
제시한 신규과제 추진 가능할 것으로 판단됨
- 그러나 추가로 증가되는 모든 예산을 본 계획 관련 사업에 투자하는 것은 현실적으로 거의 불가능
하므로 본 계획 관련 사업에 집중적으로 민간재원을 포함한 재정 확보 방안 등 재정책확 방안 모색
필요
- 해외 문화예술 정책 동향 및 진흥 사례 조사 결과, 미국의 경우 민간 중심의 비영리 단체와 민간
후원 및 크라우드 펀딩이 미국 문화예술정책의 행정적 구조 및 형성에 중요한 동력으로 작용
- 프랑스의 경우 대중 참여적 제도 마련 및 실행으로 문화발전 관리 주체가 정부에서 기업, 개인으로
넘어가 문화 메세나 활동 동력, 사회적 차원에서 지속가능한 문화예술 발전을 도모
- 향후 경기도 차원에서 크라우드 펀딩, 민간 후원 등 민간재원을 포함할 수 있는 재정 확보 방안에
대한 검토 필요
- 또한 일반과제 중 일몰사업, 유사사업 통·폐합 등을 통한 예산 재배치 등 지속적인 재원 활용
방안 마련 필요

9) 1차 종합계획(2014~2018)에서는 2018년 경기도 예산 대비 문화재정 3% 확충을 목표로 2014년 기준 문화재정 1.54%를
시작으로 단계적 확충(1.54%→2.0%→2.4%→2.7%→3.0%) 방안을 제시함. 2차 종합계획(2020~2024)에서는 이를 고려하여 2019년
경기도 예산 대비 문화재정 1.87%를 시작으로 단계적 확충(1.87%→2.0%→2.4%→2.7%→3.0%) 방안 제시

10) 2019년 예산 기준 문화정책과, 문화유산과는 조직개편을 통해 문화중무과, 문화유산과, 예술정책과로 변경됨

■ 시·군비 확보 방안 및 전망

- 향후 신규사업으로 제시된 정책과제 중 시·군비 확보 계획이 필요한 정책과제는 4개(기초예술 활동 영역 강화, 일상으로 공연 확산, 사회적 가치 확산을 위한 영화정책, 지역문화예술 발전을 위한 경기도 뮤지엄 재도약)로 이에 대한 집중적인 시·군비 확보 계획 마련 필요
- 경기도에서 중점적으로 추진해야 할 신규사업으로 제시된 정책과제(기초예술 활동 영역 강화, 일상으로 공연 확산, 사회적 가치 확산을 위한 영화정책, 지역문화예술 발전을 위한 경기도 뮤지엄 재도약) 신규 확보가 필요한 신규과제 필요 시·군비는 약 6,961 백만 원임
- 시·군 예산이 반영된 신규과제는 국비, 도비, 시·군비 간 매칭 사업 위주로서 적극적인 시·군의 사업 참여를 도모하기 위한 홍보 및 세밀한 사업 계획 마련 등 재원을 확보, 해당 과제가 수행될 수 있도록 경기도 차원의 지원 방안 마련이 필요함