

새로운 경기 < 공정한 세상

경기도 문화예술진흥 중단기 종합계획

2020-2024



경기문화재단 Gyeonggi Cultural Foundation

GRI 경기연구원
Gyeonggi Research Institute

제 출 문

경기문화재단 대표 귀하

본 보고서를 경기문화재단에서 의뢰한 「경기도 문화예술진흥 중단기
종합계획」의 최종 성과품으로 제출합니다.

2019년 12월

경기연구원장 이한주

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 연구원

목차

C · O · N · T · E · N · T · S

제1장 서론	3
1. 연구의 배경 및 목적	3
2. 연구 범위 및 내용	4
 제2장 문화예술 여건 변화	 9
1. 상위 법령 및 관련 동향	9
1) 국외	9
2) 국내	10
2. 국내외 문화예술 여건 변화	12
1) 국내 문화예술정책 동향	12
2) 해외 문화예술정책 동향	14
3. 해외 문화예술 진흥 우수사례	42
1) 프랑스 (문화유산 정책 사례)	42
2) 영국 (디지털 산업정책 사례)	44
3) 호주 (장애인 예술정책 사례)	45
4) 독일 (노인 예술정책 사례)	47
5) 일본 (전통문화 + 가족 정책 사례 / 외국인 사례)	48
4. 2차 종합계획(2020~2024) 연계를 위한 시사점	50
 제3장 경기도 문화예술 현황	 55
1. 경기도 일반현황	55
1) 인구 현황	55
2) 경제 현황	58
3) 경기도민의 삶	60

2. 경기도 문화예술 자원 현황	63
1) 경기도 문화예술 관련 정책 환경	63
2) 경기도 문화예술 관련 사업 현황	66
3) 사회적 약자 배려 환경 및 프로그램	68
4) 문화기반시설 현황	71
5) 생활문화시설 및 공연시설 현황	78
6) 문화유산 관련 현황	81
7) 지역축제 현황	82
8) 지역 문화예술 관련 인적 자원 현황	83
9) 권역별 예술인 실태	87
10) 문화 수요 실태	92
3. 시·군 및 문화재단 현황	95
1) 시·군 일반현황	95
2) 시·군 문화예술 현황	97
3) 광역 및 기초문화재단	100
4. 2차 종합계획(2020~2024) 연계를 위한 시사점	118

제4장 1차 종합계획(2014~2018) 진단 및 분석 123

1. 개요	123
2. 진단 및 분석	127
1) 전략 1. 문화의 미래 경기, 미래의 문화 경기	127
2) 전략 2. 문화로 꿈꾸고, 꿈을 실현하는 경기	132
3) 전략 3. 문화가 바꾸는 지역사회와 시민	135
4) 전략 4. 문화로 하나되는 경기	138
3. 2차 종합계획(2020~2024) 연계를 위한 시사점	140

제5장 경기도민 및 관계자 의견수렴 145

- 1. 개요 145
- 2. 주요 결과 146
 - 1) 경기도민 146
 - 2) 예술인 157
 - 3) 문화재단 및 문화원 종사자 162
- 3. 2차 종합계획(2020~2024) 연계를 위한 시사점 169

제6장 경기도 문화예술진흥 중단기 종합계획 수립 177

- 1. 경기도 문화예술진흥의 철학과 핵심가치 177
 - 1) 철학적 사유의 두 축 177
 - 2) 핵심가치 178
 - 3) 2차 종합계획을 위한 주요 이슈 179
- 2. 비전, 목표 및 전략 182
 - 1) 비전 182
 - 2) 목표 및 전략 182
- 3. 전략별 정책과제 및 실행과제 184
 - 1) 공약 및 도정 핵심과제 185
 - 2) 신규과제 194
 - 3) 일반과제 242

제7장 추진주체 및 자원조달 방안 275

- 1. 추진주체 275
- 2. 자원조달 방안 277
 - 1) 정책과제 및 실행과제별 소요 예산 277
 - 2) 자원조달 방안 288

표목차

C · O · N · T · E · N · T · S

【표 2-1】 해외 주요 국가의 문화예술 관련 정책 및 법규 관련 주요 이슈	9
【표 2-2】 국내 「(가칭) 문화자치에 관한 기본조례」 제정 관련 법적 근거	10
【표 2-3】 <문화비전 2030> 비전, 목표, 추진전략	12
【표 2-4】 연방예술기금(NEA)의 미션, 비전, 전략목표	15
【표 2-5】 미국인을 위한 예술(AFTA)의 미션, 비전, 전략목표	16
【표 2-6】 문화미디어스포츠부(DCMS)의 담당 영역 및 목표	20
【표 2-7】 영국예술위원회(ACE)의 미션, 비전, 전략목표	20
【표 2-8】 각 주 정부 내 문화예술정책 및 사업을 주관하는 부처	22
【표 2-9】 호주 예술위원회(Australia Council for the Arts)의 비전과 미션	23
【표 2-10】 문화청의 문화예술정책 미션, 비전, 주요목표	37
【표 2-11】 도교문화 비전 미션, 비전, 주요 프로젝트	40
【표 3-1】 경기도내 시·군별 문화관광해설사 현황	98
【표 3-2】 경기도내 문화재단 인력 현황	116
【표 3-3】 경기도내 문화재단 예산 현황	116
【표 3-4】 경기도내 문화재단 사업 유형별 현황 (단위: 건)	117
【표 4-1】 1차 종합계획(2014~2018) 단계별·투자주체별 재원투자계획 총괄 (단위: 백만 원)	124
【표 4-2】 전략 1 문화의 미래 경기, 미래의 문화 경기 개요	124
【표 4-3】 전략 2 문화로 꿈꾸고, 꿈을 실현하는 경기 개요	125
【표 4-4】 전략 3 문화가 바꾸는 지역사회와 시민 개요	125
【표 4-5】 전략 4 문화로 하나되는 경기	126
【표 4-6】 전략 1 ‘문화의 미래 경기, 미래의 문화 경기’ 관련 2014~2018년 경기도 추진 현황	127
【표 4-7】 ‘지속가능한 문화생태계 조성’ 목표 관련 사업 주요 추진 성과	129
【표 4-8】 ‘경기천년 이미지 제고’ 목표 관련 사업 주요 추진 성과	129
【표 4-9】 ‘한류 문화관광 메카 조성’ 목표 관련 사업 주요 추진 성과	130
【표 4-10】 전략 2 ‘문화로 꿈꾸고, 꿈을 실현하는 경기’ 관련 2014~2018년 경기도 추진 현황	132
【표 4-11】 ‘문화가 있는 삶 활성화’ 목표 관련 사업 주요 추진 성과	133
【표 4-12】 ‘문화예술 창작의 발산지 조성’ 목표 관련 사업 주요 추진 성과	134
【표 4-13】 전략 3 ‘문화가 바꾸는 지역사회와 시민’ 관련 2014~2018년 경기도 추진 현황	135
【표 4-14】 ‘문화환경 조성 및 지역재생’ 목표 관련 사업 주요 추진 성과	136
【표 4-15】 ‘시민문화활동의 활성화’ 목표 관련 사업 주요 추진 성과	137
【표 4-16】 전략 4 ‘문화로 하나되는 경기’ 관련 2014~2018 경기도 추진 현황	138
【표 4-17】 ‘전략 4 문화로 하나되는 경기’ 관련 사업 주요 추진 성과	139
【표 5-1】 경기도민의 장르별 문화예술 관람 현황 (단위: 회, %)	147
【표 5-2】 경기도민이 문화예술 활동 및 프로그램을 경험한 경기도내 문화활동 공간 (단위: 회, %)	149
【표 5-3】 경기도 문화예술 관련 전반적 여건에 대한 인식 (단위: 점/5점)	158
【표 5-4】 경기도 예술창작 환경 관련 전반적 여건에 대한 인식 (단위: 점/5점)	158
【표 6-1】 정책과제 유형별 총괄	184
【표 6-2】 공약 및 도정 핵심과제 목록	185
【표 6-3】 정책과제 1 ‘장애인 문화·체육활동 기회 확대’ 실행과제 5개년 예산	186
【표 6-4】 정책과제 2 ‘공정·투명 정의로운 경기’ 실행과제 5개년 예산	187

【표 6-5】 정책과제 3 ‘경기도 내 폐교 및 유휴공간을 활용하여 복지·문화예술 공간 조성’ 실행과제 5개년 예산	187
【표 6-6】 정책과제 4 ‘예술인 복지사업 지원을 위한 도 행정 서비스 혁신’ 실행과제 5개년 예산	188
【표 6-7】 정책과제 5 ‘예술가 대상 창작 공간 간접 지원 추진’ 실행과제 5개년 예산	188
【표 6-8】 정책과제 6 ‘DMZ를 생태·평화의 공간으로 조성’ 실행과제 5개년 예산	189
【표 6-9】 정책과제 7 ‘중앙정부 남북 교류사업 지원 및 협력 확대 추진’ 실행과제 5개년 예산 ...	189
【표 6-10】 정책과제 8 ‘스마트 다문화 해설 개발 지원’ 실행과제 5개년 예산	190
【표 6-11】 정책과제 9 ‘생태 공간 및 역사유적 탐방로를 관광자원으로 활용’ 실행과제 5개년 예산	190
【표 6-12】 정책과제 10 ‘지역 기반 활동 예술인과 예술 향유자의 자유로운 활동 공간 마련’ 실행과제 5개년 예산	191
【표 6-13】 정책과제 11 ‘문화 친화적 도시공간 설계’ 실행과제 5개년 예산	191
【표 6-14】 정책과제 12 ‘중앙정부의 ‘문화가 있는 날’과 연계하여 ‘경기도 문화의 날’ 운영’ 실행과제 5개년 예산	192
【표 6-15】 정책과제 13 ‘경기도 내 생활문화센터, 작은미술관, 작은영화관 조성 확대’ 실행과제 5개년 예산	192
【표 6-16】 정책과제 14 ‘도민 박물관·미술관 전시 관람 일상화 추진’ 실행과제 5개년 예산	193
【표 6-17】 신규 과제 목록	195
【표 6-18】 실행과제 목록 및 예산	196
【표 6-19】 실행과제 목록 및 예산	200
【표 6-20】 실행과제 목록 및 예산	204
【표 6-21】 실행과제 목록 및 예산	206
【표 6-22】 실행과제 목록 및 예산	208
【표 6-23】 실행과제 목록 및 예산	212
【표 6-24】 실행과제 목록 및 예산	217
【표 6-25】 실행과제 목록 및 예산	220
【표 6-26】 실행과제 목록 및 예산	223
【표 6-27】 실행과제 목록 및 예산	226
【표 6-28】 실행과제 목록 및 예산	229
【표 6-29】 실행과제 목록 및 예산	232
【표 6-30】 실행과제 목록 및 예산	235
【표 6-31】 일반과제 목록	243
【표 6-32】 정책과제 1. 광역·기초 교류·협치 모델 구축 5개년 예산	244
【표 6-33】 실행과제 목록 및 예산	244
【표 6-34】 정책과제 2. 문화예술 전문조직으로 기능 강화 5개년 예산	245
【표 6-35】 실행과제 목록 및 예산	245
【표 6-36】 정책과제 3. 문화예술교육 활성화 5개년 예산	246
【표 6-37】 실행과제 목록 및 예산	246
【표 6-38】 정책과제 4. 생애주기별 문화예술교육 확산 5개년 예산	247
【표 6-39】 실행과제 목록 및 예산	247
【표 6-40】 정책과제 5. 문화예술 향유기회 확대 5개년 예산	248

【표 6-41】 실행과제 목록 및 예산	248
【표 6-42】 정책과제 6. 지역 문화예술 활성화 5개년 예산	249
【표 6-43】 실행과제 목록 및 예산	249
【표 6-44】 정책과제 7. (예술진흥) 문화기반시설 확충 5개년 예산	250
【표 6-45】 실행과제 목록 및 예산	250
【표 6-46】 정책과제 8. 경기도 선순환 창작기반 조성 5개년 예산	251
【표 6-47】 실행과제 목록 및 예산	251
【표 6-48】 정책과제 9. (예술성) 레퍼토리 시즌제 극장 5개년 예산	252
【표 6-49】 실행과제 목록 및 예산	252
【표 6-50】 정책과제 10. (혁신성) 지속성장 극장 5개년 예산	253
【표 6-51】 실행과제 목록 및 예산	253
【표 6-52】 정책과제 11 (문화진흥) 문화 향유기회 확대 5개년 예산	254
【표 6-53】 실행과제 목록 및 예산	254
【표 6-54】 정책과제 12. 지역문화 활성화 5개년 예산	255
【표 6-55】 실행과제 목록 및 예산	255
【표 6-56】 정책과제 13. (문화진흥) 문화기반시설 확충 5개년 예산	256
【표 6-57】 실행과제 목록 및 예산	256
【표 6-58】 정책과제 14. 문화진흥 활동지원 5개년 예산	257
【표 6-59】 실행과제 목록 및 예산	257
【표 6-60】 정책과제 15. 문화재 보호역량 강화 5개년 예산	258
【표 6-61】 실행과제 목록 및 예산	258
【표 6-62】 정책과제 16. 무형문화재 보존 지원 5개년 예산	259
【표 6-63】 실행과제 목록 및 예산	259
【표 6-64】 정책과제 17. 문화유적의 발굴 및 복원 5개년 예산	260
【표 6-65】 실행과제 목록 및 예산	260
【표 6-66】 정책과제 18. 역사 및 문화자원 재조명 5개년 예산	262
【표 6-67】 실행과제 목록 및 예산	262
【표 6-68】 정책과제 19. 문화유산 활용 5개년 예산	263
【표 6-69】 실행과제 목록 및 예산	263
【표 6-70】 정책과제 20. 남한산성 보존관리 5개년 예산	264
【표 6-71】 실행과제 목록 및 예산	264
【표 6-72】 정책과제 21. 도립공원 관리 5개년 예산	265
【표 6-73】 실행과제 목록 및 예산	265
【표 6-74】 정책과제 22. 지역 문화원형 콘텐츠 발굴·보존 5개년 예산	266
【표 6-75】 실행과제 목록 및 예산	266
【표 6-76】 정책과제 23. 복합문화공간으로 뮤지엄 기능 확대 5개년 예산	267
【표 6-77】 실행과제 목록 및 예산	267
【표 6-78】 정책과제 24. 누구나 차별 없는 문화복지 실현 5개년 예산	268
【표 6-79】 실행과제 목록 및 예산	268
【표 6-80】 정책과제 25. 문화재생을 통한 지역적 이슈 해소 5개년 예산	269
【표 6-81】 실행과제 목록 및 예산	269

【표 6-82】 정책과제 26. 最大 最多 最高 뮤지엄 위상 제고 5개년 예산	270
【표 6-83】 실행과제 목록 및 예산	270
【표 6-84】 정책과제 27. 경기문화 대표브랜드 개발 5개년 예산	271
【표 6-85】 실행과제 목록 및 예산	271
【표 6-86】 정책과제 28. (공공성) 도민 중심의 극장 5개년 예산	272
【표 6-87】 실행과제 목록 및 예산	272
【표 7-1】 경기도 문화체육관광국 부서별 예산 (2019.2 기준, 단위: 백만 원)	288
【표 7-2】 경기도 문화재청 단계적 확충에 따른 5년간 문화체육관광국 예산 예상액 (단위: 백만 원)	289

그림목차

C · O · N · T · E · N · T · S

【그림 1-1】 연구 추진 절차	5
【그림 2-1】 <새예술정책 (2018~2022)>의 기본 이념	13
【그림 2-2】 <새예술정책 (2018~2022)> 비전, 목표, 추진전략	13
【그림 2-3】 코메옹 성당 복원사업	42
【그림 2-4】 The National 2017: New Australian Art 플랫폼	46
【그림 2-5】 다세대의 집(Mehrgenerationenhäuser Haus - 'Multigenerational Houses') 프로젝트 사례	48
【그림 2-6】 일본 전통문화 체험 사례	49
【그림 2-7】 문화예술 여건 변화를 통한 2차 종합계획(2020~2024) 도출 시사점	51
【그림 3-1】 경기도 총 인구(좌) 및 시·도별 고령인구 구성비·증감률(2015~2045년)	55
【그림 3-2】 2018년 기준 17개 시·도 고령인구 비율 (단위: %)	55
【그림 3-3】 2012~2018년 경기도 고령인구 비율 변화 (단위: %)	56
【그림 3-4】 2020~2047년 전국 및 경기도 노령화지수 변화 (단위: %)	56
【그림 3-5】 (좌) 경기도 외국인 수 (단위: 명), (우) 경기도 다문화가구 수 (단위: 가구)	56
【그림 3-6】 2008~2018년 경기도 등록 장애인 현황 (단위: 명)	57
【그림 3-7】 2000~2018년 전국 및 경기도 1인 가구 비율 (단위: %)	57
【그림 3-8】 2012~2017년 전국 및 경기도 1인당 GRDP (단위: 천 원)	58
【그림 3-9】 2017년 기준 17개 시·도 경제성장률 (단위: %)	58
【그림 3-10】 2019년 기준 경기도 예산 (단위: 억 원)	59
【그림 3-11】 전국 시·도별 사업체 및 종사자 수 (단위: 개, 명, %)	59
【그림 3-12】 2018년 기준 전국 및 17개 시·도 삶의 만족도 (단위: %)	60
【그림 3-13】 2009~2018년 경기도민 삶의 만족도 변화 (단위: %)	60
【그림 3-14】 2018년 기준 17개 시·도 스트레스 인지율 (단위: %)	61
【그림 3-15】 2009~2017년 생활여건 변화에 대한 경기도민 인식 (단위: %)	61
【그림 3-16】 2017년 기준 17개 시·도 여가생활 만족도 (단위: %)	62
【그림 3-17】 2009~2017년 경기도민 여가생활 만족도 (단위: %)	62
【그림 3-18】 2017년 기준 전국 문화예술 정책 수립 관련 지역문화진흥기관 현황 (단위: 개)	63
【그림 3-19】 2017년 기준 전국 문화예술 관련 조례 제정 현황 (단위: 건)	63
【그림 3-20】 2017년 기준 전국 총 예산대비 문화 관련 예산 비율 및 인구 1인당 평균 문화 관련 예산액 (단위: %, 천 원)	64
【그림 3-21】 2017년 기준 전국 관내 기초자치단체 지역문화진흥기금 설치율 (단위: %)	64
【그림 3-22】 2017년 기준 문화 관련 예산 대비 평균 문화유산 보존·관리 예산 비율 (단위: %)	65
【그림 3-23】 2018년 기준 전국 문화 관련 예산 대비 공연예술예산 지역별 평균 현황 (단위: 백만 원)	65
【그림 3-24】 2017년 기준 전국 중앙정부 및 광역자치단체 기획·발주 문화 관련 사업 선정 평균 건수 (단위: 건)	66
【그림 3-25】 2017년 기준 문화예술사업 중 기초자치단체 자체 문화사업 비율 (단위: %)	66
【그림 3-26】 2017년 기준 기초자치단체에서 직접 기획 및 운영한 평균 공연 수 (단위: 건)	67
【그림 3-27】 2017년 기준 인구 만 명당 기초자치단체에서 직접 기획 및 운영한 평균 공연 수 (단위: 건)	67
【그림 3-28】 2017년 기준 전국 기초자치단체 기획 문화가 있는 날 사업 평균 건 수 (단위: 건)	68

【그림 3-29】 2017년 기준 전국 통합문화이용권 이용률 및 카드 발급률 (단위: %)	68
【그림 3-30】 2017년 기준 전국 배리어프리 인증 비율 (단위: %)	69
【그림 3-31】 2017년 기준 전국 임산부 등을 위한 휴게시설 보유 현황 (단위: %)	69
【그림 3-32】 2017년 기준 전국 장애인·노인·저소득자·위기청소년·교정시설 대상 특화 문화프로그램 추진 건수 (단위: 건)	70
【그림 3-33】 2017년 기준 전국 다문화·새터민·성소수자·이주노동자 대상 특화 문화프로그램 추진 건수 (단위: 건)	70
【그림 3-34】 2018년 기준 전국 문화기반시설 총 현황 (단위: 개)	71
【그림 3-35】 2017년 기준 전국 시·군·구별 평균 문화기반시설 수 (단위: 개)	71
【그림 3-36】 2018년 기준 인구 백만 명 당 공공도서관 수 (단위: 개)	72
【그림 3-37】 2018년 기준 공공도서관 1개관 당 평균 보유 자원 (단위: 개, 명, 천 원)	72
【그림 3-38】 2018년 기준 인구 백만 명 당 박물관 수 (단위: 개)	73
【그림 3-39】 2018년 기준 경기도 박물관 1개관 당 평균 보유자원 및 운영 현황 (단위: 명, 개, 십 명)	73
【그림 3-40】 2018년 기준 인구 백만 명 당 미술관 수 (단위: 개)	74
【그림 3-41】 2018년 기준 경기도 미술관 1개관 당 평균 보유자원 및 운영 현황 (단위: 명, 개, 백 명)	74
【그림 3-42】 2018년 기준 인구 백만 명 당 문예회관 수 (단위: 개)	75
【그림 3-43】 2018년 기준 경기도 문예회관 1개관 당 평균 보유 자원 및 운영 현황 (단위: 명, 일, 명)	75
【그림 3-44】 2018년 기준 인구 백만 명 당 지방문화원 수 (단위: 개)	76
【그림 3-45】 2018년 기준 경기도 지방문화원 1개관 당 평균 보유자원 및 운영 현황 (단위: 천 원, 명)	76
【그림 3-46】 2018년 기준 인구 백만 명 당 문화의집 수 (단위: 개)	77
【그림 3-47】 2018년 기준 경기도 문화의집 1개관 당 평균 보유자원 및 운영 현황 (단위: 개, 명, 천 원)	77
【그림 3-48】 2017년 기준 전국 생활문화시설 현황 (단위: 개)	78
【그림 3-49】 2017년 기준 전국 기초자치단체 평균 생활문화시설 수 (단위: 개)	78
【그림 3-50】 2018년 기준 전국 공연시설 현황 (단위: 개, %)	79
【그림 3-51】 2018년 기준 전국 공연장 객석 수 현황 (단위: %)	80
【그림 3-52】 2018년 기준 전국 공연장 인구 1천 명 당 객석 수 및 장애인석 보유 공연장 비율 (단위: 석, %)	80
【그림 3-53】 2018년 기준 전국 관내 자치단체 중 문화유산 보존·활용 조례 제정 현황 (단위: %)	81
【그림 3-54】 2016년 기준 경기도 문화재 현황 (단위: 개)	81
【그림 3-55】 2017년 기준 전국 자치단체별 지역축제 평균 예산 (단위: 백만 원)	82
【그림 3-56】 2017년 기준 전국 자치단체별 예산 지원 마을 축제 평균 건수 (단위: 건)	82
【그림 3-57】 2017년 기준 전국 등록 문화예술단체 수 (단위: 개)	83
【그림 3-58】 2017년 기준 전국 사회적기업 수 (단위: 개)	83
【그림 3-59】 2018년 기준 전국 등록 예술인 현황 (단위: 명)	84
【그림 3-60】 2017년 기준 전국 인구 만 명당 예술활동증명 완료 예술인 현황 (단위: 명)	84

【그림 3-61】 2018년 기준 전국 공연단체 현황 (단위: 개, %)	85
【그림 3-62】 2017년 기준 전국 공연시설 내 입주단체 현황 (단위: 개)	85
【그림 3-63】 2017년 기준 전국 문화예술교육사 현황 (단위: 명)	86
【그림 3-64】 2017년 기준 전국 인구 만 명당 문화예술교육사 현황 (단위: 명)	86
【그림 3-65】 2018년 기준 개인 창작공간 보유 현황 (단위: %)	87
【그림 3-66】 2018년 기준 전업 예술인 고용형태 (단위: %)	87
【그림 3-67】 2018년 기준 표준계약서 사용 여부 (단위: %)	88
【그림 3-68】 2017년 계약기간 (최대 3건, 단위: %)	88
【그림 3-69】 2018년 기준 공적연금 가입 형태 (단위: %)	89
【그림 3-70】 2018년 기준 고용보험 가입 형태 (단위: %)	89
【그림 3-71】 2018년 기준 산재보험 가입 형태 (단위: %)	90
【그림 3-72】 예술인 경력 단절 경험 (단위: %)	90
【그림 3-73】 예술인 경력단절 기간 (단위: %)	91
【그림 3-74】 예술인 경력단절 이유 (단위: %)	91
【그림 3-75】 1년간(2017.08~2018.07) 한 번 이상 참여한 문화예술 관람 활동 (단위: %, 중복응답)	92
【그림 3-76】 1년간(2017.08~2018.07) 한 번 이상 참여한 문화예술 참여 활동 (단위: %, 중복응답)	93
【그림 3-77】 1년간(2017.08~2018.07) 전국 동호회 참여 현황 (단위: %, 중복응답)	93
【그림 3-78】 1년간(2017.08~2018.07) 경험한 문화예술 활동 만족도 (단위: 점/7점)	94
【그림 3-79】 2012년 대비 2018년 기준 경기도 31개 시·군 고령인구 비율(단위: %p)	95
【그림 3-80】 2018년 기준 경기도 31개 시·군 외국인 수 (단위: 명)	95
【그림 3-81】 2018년 기준 경기도 31개 시·군 다문화가구 수 (단위: 가구)	96
【그림 3-82】 2000년 대비 2018년 경기도 31개 시·군별 1인 가구 비율 변화 (단위: %p)	96
【그림 3-83】 2018년 기준 경기도 31개 시·군 문화관광 예산 비율 및 1인당 예산 현황 (단위: %, 백만 원)	97
【그림 3-84】 경기도 31개 시·군 문화관련 조례 건수(2019.10 기준, 단위: 건)	97
【그림 3-85】 경기도 31개 시·군 문화기반시설 현황	98
【그림 3-86】 경기문화재단 비전, 목표, 추진전략	100
【그림 3-87】 고양문화재단 비전, 목표, 추진전략	101
【그림 3-88】 군포문화재단 비전, 목표, 추진전략	102
【그림 3-89】 김포문화재단 비전, 목표, 추진전략	103
【그림 3-90】 광명문화재단 비전, 목표, 추진전략	104
【그림 3-91】 부천문화재단 비전, 목표, 추진전략	105
【그림 3-92】 성남문화재단 비전, 목표, 추진전략	106
【그림 3-93】 수원문화재단 비전, 목표, 추진전략	107
【그림 3-94】 안산문화재단 비전, 목표, 추진전략	108
【그림 3-95】 안양문화예술재단 비전, 목표, 추진전략	109
【그림 3-96】 여주세종문화재단 비전, 목표, 추진전략	110
【그림 3-97】 오산문화재단 비전, 미션, 경영목표	111
【그림 3-98】 용인문화재단 비전, 방향, 전략과제	112

【그림 3-99】 의정부시 비전, 목표, 추진전략	113
【그림 3-100】 하남문화재단 비전, 목표, 추진전략	114
【그림 3-101】 화성시문화재단 비전, 목표, 추진전략	115
【그림 3-102】 경기도내 문화재단 핵심가치 워드클라우드	120
【그림 3-103】 경기도 현황을 통한 2차 종합계획(2020~2024) 도출 시사점	120
【그림 4-1】 1차 종합계획(2014~2018) 비전, 목표 및 전략	123
【그림 4-2】 1차 종합계획(2014~2018) 진단 분석을 통한 2차 종합계획(2020~2024) 연계 시사점	141
【그림 5-1】 경기도민 문화예술행사 관람 경험(좌) 및 관람 이유(우) (단위: %)	146
【그림 5-2】 경기도민 문화예술행사 미관람 주요 이유에 대한 인식 (단위: %)	146
【그림 5-3】 경기도민 문화예술행사 관람 이후 변화에 대한 인식 (단위: %)	147
【그림 5-4】 경기도민 문화예술 활동 참여 경험(좌) 및 참여 이유(우) (단위: %)	148
【그림 5-5】 경기도민 문화예술 활동 참여 경험이 없는 가장 큰 이유에 대한 인식 (단위: %)	148
【그림 5-6】 경기도민 문화예술행사 관람 이후 변화에 대한 인식 (단위: %)	148
【그림 5-7】 사회소수자(이주민, 다문화, 장애인 등) 관련 문화예술 프로그램 참여 경험(좌) 및 변화(우) (단위: %)	149
【그림 5-8】 경기도민 장르별 문화예술교육 경험률 (단위: %, 중복응답)	150
【그림 5-9】 경기도민 장르별 문화예술교육 참여 의향 (단위: %)	150
【그림 5-10】 경기도민 생활문화 인지 여부 (단위: %)	151
【그림 5-11】 경기도민 생활문화 공간 충분성에 대한 인식 (단위: %)	151
【그림 5-12】 경기도민 생활문화 활동 이후 거주 지역에 대한 관심 제고 여부 (단위: %)	152
【그림 5-13】 경기도민 역사문화유적지 방문 경험(좌) 및 방문한 역사문화유적지 유형(우) (단위: %)	152
【그림 5-14】 경기도민의 경기도내 역사문화유적지에 대한 인식(단위: %)	153
【그림 5-15】 경기도민 지역축제(거리축제 포함) 방문 경험(좌) 및 방문 지역 (우) (단위: %)	153
【그림 5-16】 경기도민 지역축제 방문 유형 (단위: %)	154
【그림 5-17】 경기도민 대상 예술가 지원 필요성(좌) 및 지원 형태에 대한 인식(우) (단위: %)	154
【그림 5-18】 경기도 및 도내 시·군간 협력 필요성에 대한 인식 (단위: %)	155
【그림 5-19】 문화예술정책 수립과정 참여 경험(좌) 및 향후 참여 의향(우) (단위: %)	155
【그림 5-20】 일상적 삶에서 경제 등 타 영역과 비교해 문화예술의 중요성에 대한 인식 (단위: %)	156
【그림 5-21】 지난 5년간 지역주민 문화예술 관람 및 참여 환경 여건과 예술인 창작 및 예술 활동 환경 개선 인식 (단위: %)	157
【그림 5-22】 경기도 도립문화시설과 협업 경험(좌) 및 최근 3년간 경기문화재단 창작지원금 공모 신청 경험(우) (단위: %)	157
【그림 5-23】 경기도 문화예술정책 만족도 (단위: %)	159
【그림 5-24】 경기도 문화예술정책 결정에 문화예술계 의사 반영 정도에 대한 인식 (단위: %)	159
【그림 5-25】 문화예술정책 수립 과정 참여 경험(좌) 및 참여장치 마련시 참여 의향(우) (단위: %)	160
【그림 5-26】 문화예술 향상에 인문학 도움 여부에 대한 인식 (단위: %)	160

【그림 5-27】 예술가 대상 경기도 문화예술진흥을 위해 중요한 정책 및 시급한 정책에 대한 인식 (단위: %)	161
【그림 5-28】 기관의 주요 미션에 대한 인식 (단위: %)	162
【그림 5-29】 문화예술 지원 사업 추진시 가장 우선시 하는 것에 대한 인식 (단위: %)	163
【그림 5-30】 사업 추진 및 운영에 있어 어려운 점 (단위: %)	163
【그림 5-31】 중점적으로 추진해야 할 사업에 대한 인식 (단위: %)	163
【그림 5-32】 지역주민 문화향유 확대를 위해 가장 필요한 것에 대한 인식 (단위: %)	164
【그림 5-33】 지역 예술가(단체)를 위하여 가장 필요한 것에 대한 인식 (단위: %)	164
【그림 5-34】 기관 발전을 위한 조건에 대한 인식 (단위: %)	165
【그림 5-35】 문화예술 관련 기관 종사자로서 자신의 정체성에 대한 인식 (단위: %)	165
【그림 5-36】 문화행정 협력 정도에 대한 인식 (단위: %)	166
【그림 5-37】 경기도 및 31개 시·군 문화재단 간 협력 정도에 대한 인식 (단위: %)	166
【그림 5-38】 문화재단-문화원 및 문화원간 협력 정도에 대한 인식 (단위: %)	167
【그림 5-39】 경기도 문화예술정책 만족도 (단위: %)	167
【그림 5-40】 문화재단 및 문화원 종사자 대상 경기도 문화예술진흥을 위해 중요한 정책 및 시급한 정책에 대한 인식 (단위: %)	168
【그림 5-41】 경기도민의 문화예술 관람 및 참여 경험 이후 변화에 대한 인식 (단위: %)	169
【그림 5-42】 인식조사 결과 2차 종합계획 연계·반영 필요 시사점	173
【그림 6-1】 경기도 문화예술진흥 철학적 사유의 두 축	177
【그림 6-2】 경기도 문화예술진흥 핵심가치	178
【그림 6-3】 경기도 문화예술진흥 중단기 종합계획 수립 관련 주요 이슈	181

제1장

서론

1. 연구의 배경 및 목적
2. 연구 범위 및 내용

제1장 서론

1 연구의 배경 및 목적

1) 연구의 배경

- 경기도, 제2차 경기도 문화예술진흥 중단기 종합계획 수립 필요
 - 「경기도 문화예술진흥 조례」 제12조 1항에 따르면 도지사는 5년마다 경기도 문화예술진흥 중단기 종합계획을 수립해야 하며, 문화예술사업의 단계별 육성에 주력해야 함
 - 기수립(2014.5)된 1차 종합계획(2014~2018)¹⁾의 계획 기간이 완료되어 그간의 실행 결과를 반영한 2차 종합계획 수립 필요
- 1차 종합계획(2014~2018) 실행 결과를 고려한 계획 수립 필요
 - 1차 종합계획에서는 4개 전략, 10개 세부목표, 43개의 아젠다(전략과제) 수립
 - 1차 종합계획과 관련하여 추진된 사업 현황을 토대로 시사점을 도출, 2차 종합계획에 반영 필요
- 문화예술 정책 방향 및 사회환경 변화를 고려한 발전된 계획 수립 필요
 - 국내외 문화예술 패러다임 변화와 민선 7기 문화정책을 반영한 실현 가능성 있는 계획 수립 필요
 - 노인 인구 증가, 문화다양성 가속화 등 사회환경 변화에 대응한 문화예술 정책 다변화 필요
- 경기도 문화예술 철학을 반영하여 경기도 문화예술진흥을 위한 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 사회환경 변화를 반영한 발전된 계획 수립

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

2 연구 범위 및 내용

1) 연구 범위

- ☐ 공간적 범위 : 경기도 전역
- ☐ 시간적 범위
 - 1차 종합계획 분석 : 2014~2018년
 - 2차 종합계획 계획 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

2) 연구 내용

- ☐ 문화예술 여건 변화
 - 국내외 문화예술 여건 변화
- ☐ 경기도 문화예술 현황
 - 경기도 일반현황 및 문화예술 자원 현황
 - 경기도 문화예술 관련 정책 현황
- ☐ 1차 종합계획(2014~2018) 진단 및 분석
 - 주요 내용, 추진 방향, 추진 사업 등 1차 종합계획(2014~2018) 관련 사업 현황 검토
- ☐ 경기도민 및 관계자 의견수렴
 - 대상별 문화 수요, 문화실태, 문화 인식 등 조사
- ☐ 2차 종합계획(2020~2024) 수립
 - 경기도 문화예술 철학, 비전 및 발전전략, 정책과제 및 실행과제 도출
 - 전략별 추진 주체 및 재원조달 방안 등 제시

【그림 1-1】 연구 추진 절차



제2장

문화예술 여건 변화

1. 상위 법령 및 관련 동향
2. 국내외 문화예술 여건 변화
3. 해외 문화예술 진흥 우수사례
4. 2차 종합계획(2020~2024) 연계를 위한 시사점

제2장 문화예술 여건 변화

1 상위 법령 및 관련 동향

1) 국외

■ 해외 주요 국가의 문화정책 및 법규 관련 이슈와 동향 분석

□ 문화민주주의 기반 문화정책 및 법규 수립으로 전이 추세

- 최근 해외 주요 국가들에서는 기존 문화의 민주화라는 개념적 틀에서 나아가 문화예술의 향유촉진 및 증진과 더불어 문화예술의 주체적 창작과 예술적 자유, 문화의 평등성, 문화적 다양성의 수용, 다양한 이해관계자의 문화적 연대 등을 기본 골자로 하는 문화민주주의 기반 문화정책과 법규 수립으로 전이하는 움직임을 보여주고 있음
- 그 결과 복지 향상의 차원에서 벗어나 국가 혹은 지역 공동체의 특색 있는 문화예술 발전을 위한 기초예술 분야의 창작활동 진흥, 인적자원의 양성 등과 관련된 (기초)예술 분야와 예술인, 그리고 예술적 자유 등과 관련된 정책 추진과 법제 수립이 활발히 이뤄지고 있음

□ 분권화 개혁을 추진하려는 다양한 움직임 전개

- 국가의 존재 방식 혹은 형태에 따라 중앙집권화와 지방분권화의 움직임을 엄격히 구분하는 것은 힘들며 문화예술 관련 법규 또한 그에 종속되어 수립되거나 제정되고 있으며, 이를 통하여 지방분권적인 문화자치 내지는 문화민주주의를 구현하고자 하는 다각적인 노력을 보여주고 있음

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

구분	문화예술 정책 수립 및 법규 관련 주요 이슈
프랑스	<ul style="list-style-type: none">• 중앙집권적인 체제로 문화예술 관련 정책 및 지원사업을 운영하는 대표적인 국가• 창작의 자유와 인적 자원 양성 보장, 문화유산 보존의 현대화 등을 골자로 하는 「창작의 자유, 건축과 문화유산에 관한 법률」을 2016년 채택하고 관련 시행령을 2017년 발표• 마크롱 정부 출범 후, 기초예술 분야의 창작 활동에 대한 지원을 예술가는 물론 큐레이터, 전시기획자 등에까지 확장하고 예술가의 저작권 보호 등에 대한 강한 정책적 의지를 표명함
독일	<ul style="list-style-type: none">• 철저한 지방분권주의에 의거, 주 정부에 문화주권이 부여되어 주 정부에 의해 문화 관련 법률과 문화행정 체제가 독자적으로 수립, 운영되고 있는 국가• 최근에는 지역 분권주의에 의한 주 정부의 문화주권 구현 가운데 연방정부와 주 정부의 긴밀한 관계 속 문화산업을 활용한 국가 브랜드와 이미지 제고를 위한 노력을 펼치고 있음• 평생학습 능력 배양을 목적으로 한 문화예술교육 강화가 최근 독일 문화정책의 대표적인 의제라 할 수 있음

〈표 계속〉

구분	문화예술 정책 수립 및 법규 관련 주요 이슈
일본	<ul style="list-style-type: none"> • 다양한 예술문화의 보호와 발전, 예술가의 자주성 존중, 차별화된 지역문화의 발전 등을 골자로 하는 「문화예술기본법」이 2017년 「문화예술진흥법」 일부 개정을 통해 새로이 제정됨 • 「문화예술기본법」에서는 예술인의 복지 향상 차원에서가 아니라 순수한 창작활동 장려와 촉진에 의한 지역문화 생태계 발전 및 활성화에 대한 의지가 담겨 있음 • 일본의 주요 지자체 대부분에서는 2000년대 초반부터 지역의 「문화예술진흥조례」 제정을 추진하여 현재 대부분의 지자체가 지역의 「문화예술진흥조례」에 의거, 문화예술 정책 및 지원시책을 수립·운영하고 있음 • 국가적 차원을 넘어 지역 문화예술의 진흥을 위하여 관, 민 등 지역의 다양한 주체들이 연대 참여하는 지역의 '아트 카운실'이 각 지자체에서 설립되거나 활발히 추진되고 있음

2) 국내

■ 문화예술 정책 및 법규 수립 관련 국내 주요 이슈와 동향

□ 국내 문화예술 관련 법제도 정책 주요 이슈와 동향

- 2013년 12월, 「문화기본법」이 제정된 이후 기존 예술가 중심의 문화정책적 방향에서 벗어나 일반 국민 전체를 대상으로 한 국민의 문화권 보장과 향유권 존중으로 문화정책 패러다임 변화
- 2014년 이후, 국내 문화예술 관련 법규와 조례 등의 법적 근거는 2013년 제정된 「문화기본법」이 큰 중심을 이루고 있으며, 이를 중심으로 앞서 제정된 「문화예술진흥법」, 「문화산업진흥기본법」, 「문화재보호법」에 「지역문화진흥법」이 추가되어 영역별 법적 토대로 기능하고 있음
- 「지역문화진흥법」 이후, 지역의 생활문화와 예술을 중심으로 한 지역문화의 기능과 역할, 주체 등에 대한 재정립이 이뤄져 각 지자체에서는 문화향수 지향에서 문화 참여 지향으로 지역 문화정책 패러다임 전환과 법제도 구축이 적극 모색되고 있음

□ 국내 주요 지자체의 문화예술 조례 및 규칙 수립 관련 주요 이슈와 동향

- 최근 국내 지자체에서는 「문화기본법」과 「지역문화진흥법」에 근거한 「(가칭) 문화자치에 관한 기본조례」에 대하여 제정을 추진하거나 활발한 논의가 전개되고 있음

【표 2-2】 국내 「(가칭) 문화자치에 관한 기본조례」 제정 관련 법적 근거

법령명	내 용
문화기본법 (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 대해서 소홀한 측면이 있었던 바, 국민의 문화향유를 장려하고 문화의 가치를 사회영역 전반에 확산시켜 국민의 삶의 질을 높이며, 문화격차 해소를 통해 국민 모두가 문화로 행복한 사회적 분위기를 조성하기 위하여 국민의 문화적 권리와 국가의 책무 등을 명시하는 법률을 제정하려는 것임
지역문화진흥법 (2014)	<ul style="list-style-type: none"> • 현행법 체계에서는 「문화예술진흥법」, 「지방문화원진흥법」 등의 법률에 지역문화에 관한 사항이 단편적으로 규정되어 있어 지역 문화진흥 정책을 체계적으로 추진하는 데 어려움이 있는 바, 지역 문화진흥에 관한 종합적·기본적 법률을 제정함으로써 지역 간 문화격차를 해소하고, 지역주민의 문화생활 향상을 도모하며, 지역 고유의 문화자원 활용을 통해 지역 경쟁력을 제고함

- 유네스코와의 협약을 통해 2014년 5월 제정된 「문화다양성의 보호와 증진에 관한 법률」을 계기로 전남(2016)을 필두로 경기(2017), 서울, 부산, 광주, 전남, 충북, 제주에서 문화다양성 관련 법규와 제도적 기반이 마련, 현재 여러 지자체에서 관련 법규 제정을 추진 중에 있음
- 최근 국내 문화예술인을 둘러싼 사회적 문제들을 계기로 국내 예술인의 창작과 발표의 자유, 직업적 독립성 보장 및 사회적 권익 보호, 지속가능한 예술생태계의 조성 등을 둘러싼 「예술인 지위와 권리」 관련 법규 제정에 대한 논의가 활발히 전개되고 있음

□ 문재인정부의 <문화비전 2030>과 문화정책 패러다임 전환

- 개인의 자율성 보장, 공동체의 다양성 실현, 사회의 창의성 확산이라는 3대 방향을 기반으로 하는 문재인정부 <문화비전 2030>은 문화자치 생태계 구축을 통한 지역문화 진흥과 활성화를 국가 의제로 수립된 정책임
- <문화비전 2030>에서는 개인의 문화적 권리 확대와 문화권 보장을 국가 문화정책의 기초로 강조하고 있으며, 이를 통하여 국민의 문화향유 기회를 확대하고 확충하는 문화정책 수립을 적극적으로 모색하는 자세를 보여주고 있음
- 동시에 예술가의 창작과 표현의 자유 보장을 위한 법제적 기반과 장치 마련을 통하여 문화예술계 종사자의 노동권과 노동환경을 개선하고 강화해가겠다는 입장을 보여주고 있음
- 문화다양성을 문화법제의 기본원칙으로 정립하고, 이를 통하여 다양한 주체를 위한 문화예술교육의 참여 확대를 모색하고 있으며, 지역 (전통)문화의 발굴과 보호, 향유기회 확대를 도모하고 관광산업과 연계를 촉진하고자 하는 장치 마련에 노력하고 있음
- 또한 지속가능한 남북 문화교류 협력 기반 마련과 활성화를 위한 제도 구축을 모색하고 있으며, 이를 통하여 아시아에 기반 한 문화교류 협력사업의 확장과 확대를 꾀하고 있음
- 한편 문재인정부의 <문화비전 2030>을 기반으로 한 문화예술 정책에서는 박근혜정부에서 강조되던 콘텐츠 정책을 포함한 문화산업에 대한 중요성이 축소된 모습을 보여주고 있기는 하나, 한편으로는 문화산업 시장의 공정성 확대를 위한 법제도 등 기반 마련을 도모하려는 노력을 보여주고 있다는 평가와 지적을 받고 있기도 함

□ 이러한 움직임과 더불어 국내 문화예술 관련 법규 제정에 대한 문제점 제기

- 법규의 유사중복적인 제정, 법규의 실효성 여부, 그리고 혼재된 개념 및 용어사용 등이 대표적인 문제점으로 지적되고 있으며 이에 대한 실천적 움직임이 향후 뒤따를 것으로 전망

2 국내외 문화예술 여건 변화

1) 국내 문화예술정책 동향

(1) 문재인정부 - 문화체육관광부 문화예술정책

■ 문화비전 2030²⁾

- 문화체육관광부에서 ‘사람이 있는 문화’라는 기조 아래 2018년 5월, 국가 중장기 문화정책 보고서 <문화비전 2030> 발표
 - <문화비전 2030>은 국민 모두가 협력하여 만드는 문화정책으로, 2030년까지 국민의 삶이 질적으로 향상되고 문화예술을 통해 지속가능한 문제를 해결할 수 있는 진행형 비전을 제시
 - 자율성, 다양성, 창의성을 가치로 하며 이에 따른 3대 방향으로 ▲개인의 자율성 보장 ▲공동체의 다양성 실현 ▲사회의 창의성 확산을 제시
- 비전과 정책 방향
 - <문화비전 2030>의 비전, 주요 가치 및 정책적 목표는 <표 2-3>과 같음

【표 2-3】 <문화비전 2030> 비전, 목표, 추진전략

구분	내용
비전	사람이 있는 문화
가치	자율성 / 다양성 / 창의성
3대 방향/ 9대 의제	1. 개인의 자율성 보장 <ul style="list-style-type: none"> - 개인의 문화권리 확대 - 문화예술인 및 종사자의 지위와 권리 보장 - 성평등 문화실현 2. 공동체의 다양성 실현 <ul style="list-style-type: none"> - 문화다양성의 보호와 확산 - 공정하고 다양한 문화생태계 조성 - 지역문화분권 실현 3. 사회의 창의성 확산 <ul style="list-style-type: none"> - 문화자원의 융합과 역량 강화 - 미래와 평화를 위한 문화협력 확대 - 문화를 통한 창의적 사회혁신

자료 : 문화체육관광부(2018). 『문화비전2030 - 사람이 있는 문화』, p.13.

2) 문화체육관광부(2018). 『문화비전2030 - 사람이 있는 문화』 자료를 활용하여 요약·제시

■ 새예술정책 (2018~2022)³⁾

- 「문화비전 2030」 3대 가치인 자율성, 다양성, 창의성과 각 분야별 특성 및 가치와 연계하여 한 국형 정책을 설계, 이를 토대로 한 예술의 구현을 목표로 「새예술정책(2018~2022)」 수립
 - 문재인정부의 문화비전과 연계한 분야 및 장르별 중장기 새 예술정책 5년 계획으로, 블랙리스트 사태 로 촉발된 예술 행정에 대한 신뢰 회복과 예술에 대한 사회적 역할과 가치에 대한 새로운 정책적 접근에 대한 요구로 수립됨

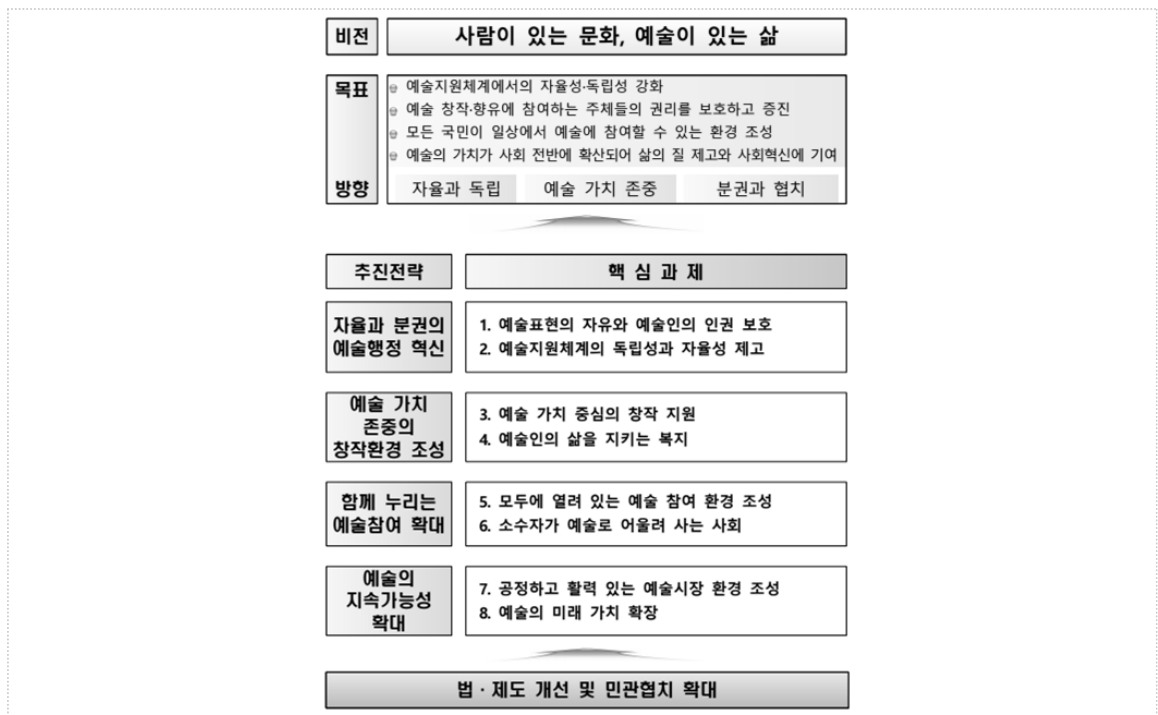
【그림 2-1】 〈새예술정책 (2018~2022)〉의 기본 이념



□ 비전과 정책 방향

- 〈새예술정책(2018~2022)〉의 비전, 주요 가치 및 정책적 목표는 〈표 2-4〉와 같음

【그림 2-2】 〈새예술정책 (2018~2022)〉 비전, 목표, 추진전략



자료 : 문화체육관광부(2018). 〈새예술정책 2018-2022〉, p.10.

3) 문화체육관광부(2018). 『새예술정책 2018-2022』 자료를 활용하여 요약·제시

2) 해외 문화예술정책 동향

(1) 미국 문화예술정책

■ 미국의 문화예술정책 배경과 역사

□ 1960~1970년대

- 뉴딜정책의 일환으로 예술가의 예술 활동 및 취업을 정부에서 지원하는 노동정책적 측면에서 시작
- 1965년 미국연방의회, 문화예술 분야와 예술가에 대한 공공지원 및 문화예술교육 제공 목적으로 미국 연방예술기금(NEA: National Endowment for the Arts) 설립

□ 1980년~1990년대

- 특정 문화예술에 대한 지원보다 장르 구분 없이 예술가의 예술적 활동과 참여를 높이기 위한 문화 예술 인프라 건설, 교육 훈련 개발 등 제반적인 환경 조성에 집중하였으나 예산 삭감으로 인하여 창작자와 공급자 중심에서 향유자, 수요자 중심의 예술문화정책으로 변화
- 이에 전미예술연합회(American Federation for the Arts), 미국인을 위한 예술(Americans for the Arts) 등은 협업체계를 구축하여 예술가에 개별적으로 보조금을 지원하는 형식에서 지역 공공 예술단체를 통한 기금 재분배 및 문화예술기관 및 단체에서 시행하는 프로젝트 지원 형식으로 운영
- 이로써 모든 미국인이 참여를 통한 다양한 예술을 향유하고 지역사회와 커뮤니티의 창조적 역량을 강화하는 정책에 중점을 두고 있음

■ 문화예술지원의 행정적 특성과 주요 담당 기관

□ 행정적 특성

- 연방정부 직속 문화부 없이 독립행정기관인 연방예술기금에서 예술진흥정책 및 사업을 총괄, 정부의 개입은 최소화하고 민간단체와 기관을 중심으로 예술기금이 운영되고 있음
- 따라서 민간 중심의 비영리 단체와 민간 후원 및 크라우드 펀딩은 미국 문화예술정책의 행정적 구조 및 형성에 중요한 동력임
- 비영리단체 중 예술정책 형성 참여에 적극적인 역할을 담당하는 단체의 대표적 기능은 예술 사업과 프로젝트에 정부의 교부금 편성, 예술단체 네트워크 형성과 시민참여 독려 등
- 비영리단체의 리더십과 문화예술정책 과정의 적극적 참여는 문화예술지원 및 후원에 대한 자발적 시민참여 문화가 시간과 경험의 축적을 통해 형성되어 가능한 것으로 해석됨

□ 주요 담당 기관

① 연방예술기금(NEA: National Endowment for the Arts)⁴⁾

- 연방예술기금(NEA)은 1965년 미 의회에 의해 설립된 독립적인 연방기관으로 모든 미국인이 균등하게 예술에 참여하고 상상력을 발휘하며, 창의적인 역량을 개발할 수 있는 다양한 기회를 제공함으로써 지역사회의 창의적 역량 강화를 위한 지원을 함
- 예술에 대한 개인적 참여를 독려하면서 개인의 문화적, 예술적 삶의 증진이 지역사회뿐만 아니라 국가의 공동체적 삶의 발전을 영위해 나가는데 도움이 된다고 인식, 이에 대한 이론적인 시스템 구조를 만들어 체계적인 기금 지원 및 평가를 수행함

【표 2-4】 연방예술기금(NEA)의 미션, 비전, 전략목표

구분	내용
미션	• 공동체의 창의적 역량 강화를 위해 모든 미국인이 예술을 접할 수 있는 다양한 기회를 제공
비전	• 모든 미국인이 문화예술 참여를 통해 예술을 향유하고 모든 공동체가 예술을 통한 열망과 성취를 이뤄내는 것
목표	1. 수준 높은 예술 창달을 위한 지원 2. 다양한 형태의 훌륭한 예술에 대한 대중의 참여와 접근성 도모 3. 예술 기여에 대한 공공의 지식과 이해 증진 4. 조직의 우수성을 통한 연방예술기금(NEA)의 사명을 이행

자료 : NEA(2018), 『Strategic Plan fy 2018~2022』, p.4.

- NEA가 분류한 문화예술 분야는 다음과 같음
 - 음악&오페라, 미디어아트, 예술교육, 디자인, 창의/공간창조, 전통&민속 예술/다원 예술, 댄스/예술가 공동체, 지역사회 파트너십/국제 파트, 연극/음악 극장, 문학 등⁵⁾
- 2018년도 예산: 2018년 회계연도 예산은 2017년 대비 3백만 달러가 증가한 \$152,849,000로 실질적으로는 총 \$164,778,015가 사용되었고, 그중 문화예술 프로그램을 고안하고 만드는 비용이 가장 많이 사용됨(\$124,307,648)⁶⁾. 전역에 걸쳐 2,300여 건에 달하는 예술기금을 수여하였는데, NEA 자체 조사에 의하면 그중 약 64%가 소규모 형태의 문화예술단체나 기관에 교부금으로 수여
- 중요한 점은 NEA의 기금 중 약 40%는 전략적 제휴를 맺고 있는 주 예술위원회(SAAs: State Arts Agencies)와 광역예술기구(RAOs: Regional Arts Organizations)에게 수여하여 지역사회가 상황에 따라 문화예술기금을 자유롭게 사용할 수 있도록 했다는 것임. 이 보조금을 통해 주 예술위원회(SAAs)와 광역예술기구(RAOs)는 예술교육 프로그램, 지역 순회 프로젝트 및 빈곤 지역사회 내 예술 활동 등을 지원하고 있음

4) National Endowment for the Arts website: <https://www.arts.gov/>

5) National Endowment for the Arts(2019), 2018 annual report, p.17.

6) National Endowment for the Arts(2019), 2018 annual report, p.14.

- 또한, 전국 61곳의 도시 교부금 프로젝트를 지원, 총 4백만 달러를 모금하여 예술가, 예술단체 및 지방 정부의 파트너십을 지원하였음. 이러한 관행은 토지, 교통, 경제, 교육, 주택, 기반 시설, 공공 안전 전략 등과 관계된 커뮤니티의 과제를 예술로써 해결하고자 하는 의지 및 실질적인 적용 사례를 보여주는 것임

② 미국인을 위한 예술(Americans for the Arts)⁷⁾

- 미국 전역 1,500개 이상의 문화예술기관 및 단체를 대표하는 6,000명 이상의 회원을 보유한 1996년에 설립된 비영리 예술단체로, 회원은 문화예술과 연관된 비영리단체, 정부기관 및 단체, 예술가, 컨설턴트, 학생 및 교육자 등으로 구성되어 있음
- 모든 분야의 예술뿐 아니라 예술교육, 예술 비즈니스, 정책, 강사 등 예술교육에 최적화된 환경 구축, 예술자원과 예술계 리더 양성, 예술에 대한 공공의 가치 공감과 의식 고양을 목표로 함. 이를 위해 미국 내 예술 트렌드와 현황을 분석 및 연구하고 주 단위와의 협력 체제 구축, 심포지엄 개최 및 네트워킹 도모, 정부와 주 정부 차원의 예술교부금 요청, 여론 조성 사업 등 지역주민의 예술 접근성 강화를 위한 정책전략 수립을 목적으로 주(州) 단위 정책시범사업(Americas for the Arts' State Policy Pilot Program)을 진행하기도 함
- 매년 '예술을 지원해야 하는 10가지 이유(10 Reasons to support the arts)'를 국가의 예산 지원 촉구 맥락에서 지속적으로 연구하여 발표하고 있음
- Action Fund Pac과 같은 정치인 지원 펀드를 만들기도 하고, 지역 유권자를 대상으로 한 Congressional Arts Report Card를 만들어 예술에 대한 정치인들이나 중요 관계자들의 시각을 제고하는데 큰 무게를 두고 있음. 이처럼 정부의 예술지원 확대를 촉구하는 로비와 캠페인을 담당하며 예술가나 문화예술 분야 종사자들의 목소리와 상황을 대변하는 창구로서의 역할을 자처함⁸⁾

【표 2-5】 미국인을 위한 예술(AFTA)의 미션, 비전, 전략목표

구분	내용
미션	<ul style="list-style-type: none"> • 예술의 가치에 대한 공공의 인식을 제고하고 지원 체계를 구축 • 미국 내 예술을 육성하는 조직 및 개인의 다양한 네트워크를 활성화·지지
비전	<ul style="list-style-type: none"> • 예술과 산업, 지역사회를 연계하여 모든 미국인이 예술을 향유·공유·발전시키는데 도모

자료 : NEA(2018). 『Strategic Plan fy 2018~2022』, p.4.

7) Americans for the Arts website: <https://www.americansforthearts.org/>

8) 한국문화예술위원회(2017) : “문화예술강국 미국의 예술정책은? 우리가 직접 간다! 간다! 간다! - 고.고.고.~ Americans for the Arts(AFTA)”, 아르 떼 365, 2017. 01. 13.

https://blog.naver.com/jump_arko/220910244045 (검색일: 2019년 8월 1일)

- 미국인을 위한 예술(AFTA)은 ▲Advocate ▲Togehter ▲Connect ▲Lead ▲Research의 5가지 키워드를 기반으로 아래와 같은 정책적 활동을 추진⁹⁾

- Advocate: AFTA는 매년 3월경 워싱턴DC에서 개최되는 정부(의회) 대상 대규모 캠페인 Arts Advocacy Day 운영주체로 예술 지원 공적자금 확대를 목적으로 미 전역의 예술가, 예술단체, 기업 관계자 등 2천여 명을 운집하여 워크숍, 강연, 세미나 등을 개최 및 NEA의 예산 확보를 위해 의회 관계자와 미팅도 담당
- Together: '함께'로서의 가치를 매우 중요시함. 개개인의 열정과 참여, 관심이 AFTA와 만나 지역과 주 정부의 주요 관계자들에게 예술이 현대사회의 다양한 문제와 분야에 솔루션이 될 수 있다는 것을 보여주고 알리고 이해시켜 줄 수 있다는 것을 강조. 이를 위하여 연구 분야에도 많은 집중과 지원을 내부적으로 하고 있으며 특히 예술이 어떻게 경제, 사회, 교육적 측면에서 우리 공동체와 사회를 운택하게 하는지에 대하여 연구의 방향성을 둠
- Connect: 예술기관 간 네트워크, 전문 인력 연수 기회 제공 등을 어떻게 기관과 커뮤니티를 이끌 수 있는지 고민하고 해결책을 제시하고자 함. 특히 오피니언 리더들의 참여를 유도하고 Voter Voice Affiliate Program과 같은 사업을 통해 지역의 예술정책, 정치인의 공약 분석, 지역시민 의견 접수 등 주 정부와 연방정부 내 관계자들과 정치인들에 목소리를 내고 있음
- Lead: 개개인이 직접 리더가 되어 다른 예술 전문가, 정부 관계자, 기관 지도자 등과 대등한 위치에서 예술의 다양한 역량에 대하여 논의할 수 있도록 육성하고 각성시키는 것에 목표. 이로써 모든 미국인에게 균등하게 예술의 기회가 있도록 예술에 대한 지원을 이끌어 내고자 함
- Research: 예술 관련 법령 입법, 예술지원 펀딩 같이 로비활동을 강화하기 위하여 직·간접적으로 실질적 연구를 진행. 연구 자료 중 일부는 주(州)별 대표가 참여하여 지역별 예술정책에 대해 연구하고 종합보고서를 발간하는 형태로 공식화되기도 하는데, 이를 Arts Advocacy Day에서 발표, 미 정치인들의 예술 지원에 대한 입장, 성향 등을 분석 및 유권자 선택에까지 영향을 주기도 하는 등 파급력과 여파가 큰 편임

■ 문화예술정책의 주요 특징 및 시사점

□ 주요 특징

- 예술이 개인에게 양질의 삶을 제공한다고 바라보고 있음¹⁰⁾
- 보편적 접근에서 모든 미국인에 균등한 예술 향유기회를 부여하고 예술기관과의 전략적 파트너십 구축 및 예술에 대한 존중으로 예술 활동의 다양성을 인정하고자 함
- 예술이 예술로서의 힘을 지닐 수 있도록 독자적인 권리를 부여하려고 노력함

9) 한국문화예술위원회(2017) : “문화예술강국 미국의 예술정책은? 우리가 직접 간다! 간다! 간다! - 고.고.고.~ Americans for the Arts(AFTA)”, 아르 때 365, 2017. 01. 13.

https://blog.naver.com/jump_arko/220910244045 (검색일: 2019년 8월 1일)

10) National Endowment for the Arts(2019), 『2018 annual report』.

- 문화 다원주의의 등장 및 수요자 중심의 기금 지원 등 예술 정책의 패러다임의 변화에도 불구하고 사업의 결과 및 효과를 중요시하는 경향이 있으나, 장기적인 시점에서 정책의 영향력을 강조
- 문화예술의 사회적 가치와 역할 및 보편성에 중점을 두어 민간기관과 후원, 기금 등으로 문화예술 활동이 이뤄지고 있음
 - 지역예술기구와 소규모 형태의 문화예술단체에 기금 분배 및 투자함으로써 지역사회 문화예술 활동 촉진, 전 국민에 혜택이 돌아가도록 강조. 이는 주류 예술에 50% 이상을 투자하는 호주나 영국 정책과 상이한 부분임
- 예술가를 위한 복지의 경우, 예술가 개개인에게 보조금을 지원하는 형식을 대신하여 지역 공공예술 단체(SAAs, RAOs)를 대상으로 한 기금 재분배 및 문화예술기관이나 단체의 예술 프로젝트를 지원하는 교부금 운영 방식은 문화예술인이 길드(Guild)나 노동조합에 반드시 가입해야 복지 혜택을 받을 수 있음¹¹⁾
- 미국인을 위한 예술(Americans for the Arts)의 경우, 한국에는 없는 특수한 형태의 미국형 문화 예술 비영리단체로, 연방예술기금(NEA)과 긴밀히 협력하여 국가나 민간의 예술지원 총량을 키우기 위해 로비하는 역할을 맡고 있음. 연방예술기금(NEA)가 미 정부가 책정하여 배정한 예산을 어떤 프로젝트에 배분하고 어떻게 하면 사업의 성과를 극대화할 수 있을지에 대하여 고민한다면, 예산 배정을 위해 의회와 주 정부와 협의하는 과정은 미국인을 위한 예술(AFTA)에서 담당하는 형식임. 앞서 기술한 바와 같이 미국인을 위한 예술(AFTA)은 예술지원 공적자금 확보 및 확대를 위하여 각 지역의 예술정책 및 정치인의 문화예술 분야 공약 분석 및 연구를 진행, 예술에 대한 정치인들이나 중요 관계자들의 시각을 제고
- 연방예술기금(NEA)에서 문화의 다양성을 높이기 위해 여러 기관들과 함께 노력하고 있음에도 불구하고 트럼프 대통령이 “NEA의 활동을 연방에서의 핵심적 역할로 간주하지 않으며, 개인과 재단, 기업의 자선 기부와 크라우드 펀딩 플랫폼이 연방 자금 지원을 대신 해야한다”고 입장을 표명하고 예술에 대한 전체론적 교육을 지지함에 따라 연방예술기금(NEA)의 존립 여부 및 예산에 큰 변화가 불가피할 것으로 예상¹²⁾, 현 트럼프 정부의 문화예술정책은 소비 주체가 생산 주체로서의 역할을 동시에 감당하는 방안에 무게를 두고 있음을 암시

11) 미디어펜(2019) : “문화예술인의 복지와 인력 양성 - 문화 분권시대 맞춰 지역 현안 쟁점에 밝은 기획자 발굴 중요”, 미디어펜, 2019. 04. 18. <http://www.mediapen.com/news/view/427679> (검색일: 2019년 8월 2일)

12) National Endowment for the Arts(2019), 『2018 annual report』, P.17.

2019년 3월, ‘미연방 2020 회계연도 예산안’에서 NEA를 포함한 예술, 박물관, 공공방송 등 여러 문화예술 분야에 대한 연방 기금의 폐지 제안이 등장 삭감 예산은 2020년 지출계획 4조 7천억 달러 중 8억 9,700만 달러로 사상 최대 규모. 참고자료:

김가영(2019) : “예술교육이 제대로 이뤄지지 않고 있다 - 문화예술교육 예산 삭감에 대응하는 미국/영국 사례”, 아르떼 365, 2019. 07. 18. <https://artezine.blog.me/221589094703?Redirect=Log&from=postView> (검색일: 2019년 7월 30일)

(2) 영국 문화예술정책

■ 영국의 문화예술정책 배경과 역사

□ 1960년~1970년대

- 예술에 대한 지원이 본격화되어 최초의 문화백서가 발간되고 예술을 통한 국가 지원 의무가 명시, 이에 고급예술을 대중화하는 지원정책을 펼침. 60년대 후반 70년대에 들어서며 전 세계적으로 퍼진 저항운동의 영향으로 기존 문화 엘리트주의를 부정, 고급예술에서 커뮤니티 중심의 예술과 실험적 대안 예술로 확장되어 문화민주주의를 대변하는 예술정책으로 변화됨

□ 1980년대

- 예술을 보호하고 예술가의 활동을 지원 및 유지하는 차원에서 차차 예술의 창조적인 힘과 창의력이 국가 성장 동력이 될 수 있다고 판단, 예술의 경제적 효과 및 가치 창출과 경제적 자립을 강조하기 시작. 이에 국가유산부(Department of National Heritage)가 처음으로 설립, 경제적 관점에서 문화예술의 효율성을 강조하며 예술의 고부가가치를 염두 한 정책 시행. 예술기금의 경우 국고 보조금과 복권기금으로 양분화되어 예술 지원금 정책이 출발하였음

□ 1990년대

- 1997년에 국가유산부를 문화미디어스포츠부(Department of Culture, Media and Sports)로 확대 및 개편하여 문화예술지원 전담 정부부처 설립. Creative Britain이라는 국가적 비전 아래 자국민 창의성을 강조, 문화의 사회경제적 가치, 창조경제 활성화 및 창조산업 투자에 중점을 둔 예술정책 고안. 이에 재정지원 확대에도 불구하고 예술의 고유한 자율성을 침해하여 예술의 도구화를 가속화했다는 비판 여론이 예술인을 중심으로 대두¹³⁾

□ 2000년대

- 글로벌 경제위기로 인하여 문화미디어스포츠부(DCMS)는 2015년까지 기존 예산 대비 30%를 삭감, 영화진흥원 포함 비정부 공공기관 중 19개 기관 폐지 또는 병합. 그러나 이후 사회구성원이 예술에 대한 책임을 함께 감당하는 의식이 팽배해지기 시작, 개인 창조성을 진흥하기 위하여 '창조성으로의 전회(creative turn)'를 실행, 문화정책의 패러다임이 예술 보존에서 창의로 변화함
 - 문화예술의 사회적 가치와 국민의 접근성 증진에 초점을 둔 정책에서 창조산업을 통한 경제적 효과 증대와 예술에 대한 대중의 역할을 도모하는 이원화 전략으로 세분화¹⁴⁾. 문화기반의 창조산업을 국가 핵심 성장 동력으로 육성
- 2016년 문화백서를 발간, 예술을 통한 전 국민의 창의성 강화 및 창조산업 육성, 디지털 네이티브 시대 예술진흥 정책 제시

13) 최보연 외(2016). 『주요국 문화예술정책 최근 동향과 행정체계 분석연구』, 서울 : 한국문화관광연구원. p.23.

14) 최보연 외(2016). 『주요국 문화예술정책 최근 동향과 행정체계 분석연구』, 서울 : 한국문화관광연구원. p.24.

■ 문화예술지원의 행정적 특성과 주요 담당 기관

□ 행정적 특성

- 문화예술 분야에 있어 거시적인 정책 방향 및 비전은 정부 부처인 문화미디어스포츠부(DCMS)에서 담당하나, 각 지역의 도서관 및 박물관, 문화·스포츠·레저 시설의 운영, 예술가 및 예술기관은 영국예술위원회(Arts Council England)에서 대표성을 갖고 정책을 논의하고 있음
- 예술위원회는 정부의 간섭, 예술계의 압박 등 이중적인 압력을 견지하면서 국가 문화와 예술 진흥 도모 역할
- 문화미디어스포츠부-영국예술위원회-지역사회 예술단체 간의 관계는 팔같이 원칙을 전제로 하여 협력, 자율, 독립적 성격을 가진 창의적 파트너십 체제 유지
- 이로써 ACE를 중심으로 지역분권적 차원에서 각 지역 국가 각각의 예술위원회¹⁵⁾들이 문화예술에 대한 실제적인 행정을 담당 및 지원금 편성을 하고 있음¹⁶⁾

□ 주요 담당 기관

① 문화미디어스포츠부(Department of Culture, Media and Sports)

- 문화미디어스포츠부(Department of Culture, Media and Sports)는 ‘삶을 풍요롭게 하며 세계적으로 영국의 위상 제고’를 목표로 문화정책 전 영역을 담당

【표 2-6】 문화미디어스포츠부(DCMS)의 담당 영역 및 목표

구분	내용
담당 영역	• 문화예술, 문화산업, 관광, 체육, 문화재, 디지털 및 문화, 인터넷 보안, 관광 등 문화정책 전 영역
목표	• 삶을 풍요롭게 하며 세계적으로 영국의 위상 제고

자료 : Arts Council England website : <https://www.artscouncil.org.uk>

② 영국예술위원회 (Arts Council of England)

- 영국예술위원회(Arts Council of England) 주요 지원사업은 국가 포트폴리오 기관 지원사업, 전략적 펀딩 지원사업, 예술보조금 지원사업, 문화예술교육 지원사업, 박물관 및 도서관 지원사업 등이며 그 중 국가 포트폴리오 기관 지원사업이 연간 평균 약 61%를 차지하는 ACE의 핵심 사업임

【표 2-7】 영국예술위원회(ACE)의 미션, 비전, 전략목표

구분	내용	
미션	• 모두를 위한 위대한 예술	비전
키워드	1. 수월성(Excellence) 2. 향유(For Everyone) 3. 탄성과 지속가능성(Resilience and Sustainability)	• 세계를 선도하는 창조적·문화적 국가 4. 다양성과 전문성(Diversity and Skills) 5. 어린이와 젊은 세대(Children and Young people)

자료 : Arts Council England website : <https://www.artscouncil.org.uk>

15) 현재 영국은 잉글랜드예술위원회(Arts Council England, ACE), 스코틀랜드예술위원회(Creative Scotland), 웨일즈예술위원회(Arts Council of Wales)와 독립적으로 운영되던 북아일랜드예술위원회(Arts Council of Northern Ireland)와 함께 총 4개의 예술위원회가 공존. 2002년 ACE가 지역예술위원회(Regional Arts Boards)를 흡수, 기관명칭을 Arts Council of England에서 Arts Council England로 변경. 위의 보고서 p.44.

16) 최보연 외(2016). 『주요국 문화예술정책 최근 동향과 행정체계 분석연구』, 서울 : 한국문화관광연구원. p.32.

■ 문화예술정책의 주요 특징 및 시사점

- ‘모두를 위한 위대한 예술과 문화’라는 기조 아래 2010년부터 2020년까지의 문화예술정책 운영
- 2019년 7월에 2020년부터 2030년까지를 위한 새로운 문화예술정책이 시범 버전으로 나온 상태
- 예술향유라는 것은 각 개인이 예술에 대해 고유적으로 해석할 수 있는 능력으로 능력 계발을 위해 모든 국민이 문화적 혜택을 누릴 수 있어야 하는 것을 강조, 사회구조적으로 접근
- 이를 위하여 건강한 지역사회와 경제 성장 구축을 위한 문화 활동을 촉진, 펀딩 수익의 다양화를 위해 예술위원회 및 문화유산복권기금과의 적극적인 협업을 강조
- 영국 문화예술정책 범주 안에 있는 예술: 문학, 무용, 음악, 미술, 융합예술, 연극
- 2016년에 발표한 문화백서에 따르면, 다음 네 가지의 정책적 목표를 갖고 있음¹⁷⁾
 - 어느 환경에서든 태어나는 모든 사람은 문화에 대한 기회를 누릴 수 있도록 함
 - 문화적 풍요로움을 통한 지역사회에 혜택 강화
 - 문화력을 통해 영국의 국제적 지위 제고
 - 문화 투자, 회복 탄력성과 개선
- 문화유산 집중 정책에서 문화민주화 및 창조산업 위한 성장 동력 육성에 집중하고, 또한 새로운 문화 파트너십 개발을 위한 리더 발굴 및 지역사회 지원을 위해 지역문화 기관과의 협업 및 역사적 장소 개발 지원에 정부가 적극 협조하기로 함
- 영국 예술위원회에서 제정한 정책 중 특이점은 향후 주요 정책적 목표에 어린이와 청소년 교육에서 문화의 역할과 중요성을 강조하고 있는 것임. 이들을 미래 문화 생산자, 소비자로서 명명하고 문화 예술 체험에서 나아가 경험의 산실로 받아들일 수 있도록 지원하는데 투자하고자 하며 이를 위해 전문가와 지역사회와의 협업 등을 통해 재능 있는 학생을 발굴 및 지원하고 있음. 원활한 소통을 위하여 어린이와 청소년을 대상으로 활동하는 문화예술단체를 지원하고 이들을 대상으로 공식적인 설문조사를 진행
- 또한 계층별 문화예술 향유 격차 해결을 위한 방안을 지속적으로 모색하고 지원 방식의 다변화를 꾀하고 있음에도 공공부문 예산 감축으로 인한 문화예술지원 역시 축소되고 있는 실정임
- 예술정책 수립 등과 관련하여 영국 예술위원회 주도하에 중앙정부 지방정부, 예술인, 예술단체 등 다양한 이해관계자들이 단일 대화를 통한 의견수렴 및 운영 등의 시스템이 안정적인
- 문화예술을 창조산업의 성장 동력으로 이해하고 문화예술교육 및 체험에 집중 투자 및 지원하는 등 창조인력 육성에 많은 고민

17) Department for Digital, Culture, Media & Sport(2016). 『The Culture White Paper. Open Government Licence』.

(3) 호주 문화예술정책

■ 호주의 문화예술 배경과 철학 및 문화예술정책 역사

- 호주예술위원회의 호주 국민 문화예술향유 실태조사에 의하면, 호주인의 약 98%가 일상에서 예술을 향유, 창작, 소비할 정도로 예술은 호주의 문화적 향유와 질적 향상에 중요한 부분을 차지¹⁸⁾
- 연방정부는 주류 예술로 분류되는 음악, 무용, 댄스 분야에 있어 적극적 지원정책추진

■ 문화예술지원의 행정적 특성과 주요 담당 기관

□ 행정적 특성¹⁹⁾

- 호주는 연방정부(The Government of the Commonwealth of Australia)와 6개의 주(State) 정부, 2개의 준(Territory)정부 그리고 지역 정부로 구성. 각 정부 내 문화예술 관련 부서와 협력 체제를 구축, 지방자치 차원에서 문화예술정책을 시행하고 있음
- 연방정부는 문화예술정책 및 법령 제정 그리고 13개 주요 문화예술기구와 협력하여 문화예술정책 제정 및 예술기금 분배 역할
- 주(State) 정부, 준(Territory) 정부는 연방정부 문화예술정책에 상응하는 정책을 자율적 제정·시행
- 연방정부 내 법무부(Attorney-General's Department)에서는 문화예술 관련된 사항 중 문화예술 이벤트와 문화유산 관리, 예술지원 사업 등을 담당하고 있으며, 이 부처 내 시민 법무부 및 법무 서비스 그룹(Civil Justice and Legal Services Group)의 예술과(Ministry for the Arts)에서는 연방정부 차원에서 문화예술을 총괄
- 예술과(Ministry for the Arts) 역할: 예술을 위한 프로그램과 정책 및 법령 제정, 행정 업무, 문화유산 담당, 문화예술에 대중적 접근성 확대를 위한 지원 등

【표 2-8】 각 주 정부 내 문화예술정책 및 사업을 주관하는 부처

주	문화예술정책 및 사업을 주관하는 주 정부 내 부처
NSW	Department of Trade and Investment, Regional Infrastructure and Services
Vic	Department for the Arts Culture, Sport & Recreation
Qld	Department of Science and Science
Tas	Department of State Growth
WA	Department of Local Government, Sport and Cultural Industries / Department of Culture and the Arts
SA	Department of the Premier and Cabinet
NT	Department of Arts and Museums

자료: 최혜자 외(2014). 『국가별 사회문화예술교육 정책 사례 연구: 한국/프랑스/영국/미국/독일/호주/일본』, 서울 : 한국문화예술교육진흥원. p.149에서 자료를 보완하여 재구성.

18) Australia Council for the Arts(2018). Annual Report 2017-18 : Why Arts Matter, Sydney : Australia Council for the Arts.

19) 최혜자 외(2014). 『국가별 사회문화예술교육 정책 사례 연구: 한국/프랑스/영국/미국/독일/호주/일본』, 서울 : 한국문화예술교육진흥원.

□ 주요 담당 기관

① 호주 예술위원회(Australia Council for the Arts)²⁰⁾

- 1978년, NSW주에 설립된 호주 예술위원회는 가장 주요한 문화예술진흥기금을 집행하는 연방정부 산하 정책사업 기구이자 고문 기구로서 국내외로 호주의 예술적 실천과 문화적 다양성을 강화하는 역할 수행
- 공적 기금 및 문화예술 발전을 위한 프로그램 기획과 육성 담당
- 예술가와 예술기관이 학교와 연계하여 문화예술교육 프로그램을 실행할 수 있도록 지원
- 각 주(State)에 위치한 예술단체 및 예술교육 부서와 협력 체제를 구축하여 네트워크 강화 지원

【표 2-9】 호주 예술위원회(Australia Council for the Arts)의 비전과 미션

주	내용
미션	• 다양한 문화예술 창조 활동을 지원함으로 모든 호주 국민이 예술을 향유하고 참여하는데 기여
비전	• 호주의 문화예술 활성화에 앞장서고 호주 국민이 예술을 만들고 경험하는데 일조 • 다양한 예술 활동 운영을 위한 기금을 조성하고 후원
키워드	1. 수월성(Excellence) 2. 향유(For Everyone) 3. 탄성과 지속가능성(Resilience and Sustainability) 4. 다양성과 전문성(Diversity and Skills) 5. 어린이와 젊은 세대(Children and Young people)

자료 : 호주예술위원회 홈페이지 : <https://www.australiacouncil.gov.au/>

② 호주지역예술기구(Regional Arts Australia)

- 호주지역예술기구는 호주 지역의 예술 산업을 위한 발전기구로, 6개의 주(State)와 1개의 지역(Territory)에 위치하여 지역 예술기관 간 전략적 제휴를 지원, 다양한 형태의 지역 예술을 장려함

③ 국가지방자치문화포럼(National Local Government Cultural Forum)²¹⁾

- 국가지방자치문화포럼은 호주 지방정부협회, 문화발전네트워크, RMIT대학 글로벌시티연구소, 호주 평의회 간의 파트너십 체제로, 7개 주 및 지방 정부 협회, 8개의 주 및 지방 정부 대표, 호주 지방 정부 협회(ALGA), 호주 예술위원회 등이 모여 CDN(Culture Development Network) 관리하에 매년 마다 2회에 걸쳐 포럼을 개최
- 문화포럼은 2013년 3년 임기로 시작되어 2015년부터는 호주 예술위원회로부터 3년 프로그램 추가 기금을 지원받음. 문화포럼의 핵심 목표는 호주 문화생활에 지방 정부 기여 내용이 담긴 헤드라인 자료를 찾아 수집, 문화예술 활동에 필요한 자원과 예술 활동 범위 및 목표를 제정하는 것임
- 또한 문화적 참여 결과를 측정 가능하게 하는 결과 프레임워크를 개발하여 문화예술에 대한 국가적 관점을 명확히 하고 발전시킴으로 지방 정부에서 보다 강력한 문화개발 관행 촉진하고자 함

20) Australia Council for the Arts website : <https://www.australiacouncil.gov.au/>

21) Cultural Development Network(2018), 『National Local Government Cultural Forum Final Report 2018』, Melbourne : Cultural Development Network.

■ 문화예술정책의 주요 특징 및 시사점

□ 주요 정책적 특징

- 예술은 호주의 문화적 향유와 질적 향상에 중요한 부분으로 호주 예술위원회에서 구분한 문화예술 분야로 공동체 문화예술 발전, 신진&실험 예술, 음악, 댄스, 연극, 시각 예술, 문학 포함
- 호주 교육부(Department of Education)에서 제정한 호주 교육과정(Australian Curriculum)에서 예술은 배움의 영역으로 여러 분야와 연관되어 있으면서도 독창적인 형식을 지닌다고 정의하고 있음
- 지속가능한 도시의 환경과 예술의 발전을 놓고 도시와 예술 간의 상생관계 및 생태계 유지와 발전에 관심
- 호주는 다문화 민족국가로 문화다양성 강조 및 발전을 위하여 이주민을 대상으로 문화적 정착 장려 제도를 포함하여 문화예술교육에 집중적인 투자와 지원, 호주 구성원이 문화예술을 통해 함께 삶을 나누고 발전시키는 지속가능한 환경을 구축하는 일을 정책적으로 추진²²⁾
- 사회적 약자 및 소수자, 장애인에 대한 사회문화교육프로그램 및 정책이 주 정부마다 필수적으로 운영
 - 사회문화예술교육은 호주 국민이 호주 내 사회 문제를 인식하고 사회구성원으로서 해결 방안을 예술적으로 고민하는 것에 의의. 정부가 다양한 사회문화예술교육 프로그램을 적극 지원하여 지역사회 구성원이 지속가능 창조 활동에 참여함으로 유연한 사고방식을 키울 수 있도록 함
- 특히 장애인의 문화예술향유 실태와 장애를 가진 예술가 실태조사를 지속적으로 시행하여 양질의 지원사업을 체계적으로 구축하기 위하여 여러 기관과 연계하여 도모하고 있음
- 주 인구의 약 22%가 장애를 지닌 NSW주에서는 연방정부의 장애인 복지전략정책과 연계하여 주 (State) 정부만의 장애인을 위한 예술정책을 중요하게 다루고 있음
- 특히 호주 원주민 문화, 전통문화의 보호 및 장려를 통해 예술적 다양성 확보에 큰 투자
- 동시대 예술 중 미디어아트에도 큰 관심을 두고 적극적으로 지원. 길라드 정부(2010~2013) 때에는 'Creative Australia'라는 기조 아래 미디어아트가 학교 내 문화예술교육 정규 이수 과목 중 하나로 채택되었을 만큼 비중이 컸음
 - 2013~2016년 예술발전계획의 일환으로 원주민과 토레스 섬 해협 주민과 연관된 프로젝트 및 디지털아트 연계 예술 사업 등을 적극적으로 지원하는 등 전통예술과 동시대 예술이 모두 어우러져 예술적 다양성을 꾀하는 시도를 많이 하는 편
- 2014년~2019년까지의 문화예술정책 기조 및 목표 (전 국민 문화예술 향유 및 접근성 확대)
 - 기조: A Culturally Ambitious Nation
 - 목표: ▲국경과 경계 없는 예술 지향 ▲전 국민의 일상을 문화예술로 윤택하게
▲국제무대에서 호주 문화예술 위상 강화 및 소개 ▲원주민과 토레스 해협 문화 장려 및 홍보

22) Australian Government(2013). Creative Australia-National Cultural Policy, Commonwealth of Australia, p.29.

– 2020년~2024년까지의 중장기 문화예술정책 기조 및 목표

(예술의 창조적 힘, 호주 전 국민의 예술을 통한 창의력 확대, 창조산업 육성)

• 기조: Creativity Connects Us²³⁾

- 목표: ▲예술과 창의성에 의해 변화하는 호주 ▲예술은 우리를 반영하는 도구
- ▲문화예술을 통한 창의성 융합 및 폭발 ▲예술과 창의성의 가치 제고
- ▲문화예술 분야의 번창을 위해 최상의 환경 지원 ▲예술과 창의성에 대한 공공 투자 지원
- ▲원주민 문화예술을 사랑하고 장려

23) Australia Council for the Arts(2019). 『Corporate Plan 2019–2023: Creativity Connects Us』, Sydney : Australia Council for the Arts.

(4) 독일 문화예술정책

■ 독일의 문화예술 배경과 역사

- 독일은 분권화된 시스템을 기반으로 16개 주(州) 정부가 주(州) 헌법에 따라 문화예술정책을 운용. 정책 결정 과정 전반에 있어 연방정부의 영향력은 강하지 않고 기초자치단체가 중심적 역할을 맡고 있음. 연방정부는 단지 일정 부분을 지원하는 역할만을 수행하는데, 국가 차원의 대표성을 유지하거나 보편적인 문화가치 실현에 비중을 두면서 지방 자자체에 통제 및 운영권 부여
- 지방정부, 독자적으로 문화시설들을 운영하며 시민들의 문화 활동을 직·간접적으로 진흥하는 역할. 반면 연방정부는 대외 문화정책 및 입법 업무 관장, 조화로운 정책 운용을 지향
- 그러나 통일 이후 문화예술정책에 있어 연방정부와 지방정부 간의 역할 논의가 지속되었고 1998년 연방수상 직속으로 연방 문화 및 미디어 정책 담당 부처(BKM)가 신설됨. 21세기 문화예술정책을 둘러싸고 새롭게 변화하는 환경 속에서 점차 연방정부의 역할이 강조되고 새로운 발전전략이 모색되고 있음
- 연방정부와 지자체 정부의 협력이 여전히 긴밀하게 유지되면서도 특히 대외 문화정책에 있어 이전 보다 상대적으로 연방정부 중심의 정책적 행보가 눈에 띈
- 1990년대 이후 통일된 분단국가의 상징적 흔적에 대한 지속적 재현과 보존을 위한 문화유산과 예술 자원에 집중. 추후 예술가 임대 보조 스튜디오, 아틀리에 지원 등 지역사회 문화예술 지원을 목적으로 문화예술기금이 사용되었음
- 2000년대 이후 본격적으로 문화예술을 경제적 관점에서 국가 성장 동력으로 인식하고 문화예술을 통한 교육, 도시재생사업, 수도 중심의 문화사업 등을 펼치는 정책을 시행하고 있음

■ 문화예술지원의 행정적 특성과 주요 담당 기관

□ 행정적 특성

- 연방정부: 문화 관련 해외 및 국가 문제를 해결하고 홍보하는 역할
- 국가 문화예술정책 및 재정 지출의 주요 주체는 독일 연방 주(州) 정부와 도시로 지방자치단체 및 지역사회에서 운영하는 문화예술 사업을 지향함
 - 공공자금 비율: 지방자치단체(45%) > 주 (40%) > 연방 정부 (15%)²⁴⁾
 - 각 지역 공동체는 독자적인 문화 발전 가능 + 운영에 대한 책임
 - 따라서 지역별 문화는 지역의 특수성, 정치적 중요성, 연방 주의 모델 및 재정에 의해 좌우

24) Suelen Silva. 정책, 분권화 및 문화. Alexander von Humboldt Foundation.
<https://pdcult.net/references/cultural-policy-germany/>

□ 주요 담당 기관

- 연방 문화 및 미디어 정책 담당 부처(Beauftragter der Bundesregierung für Kultur und Medien: BKM)²⁵⁾
 - 기능: 독일연방정부 총리실 소속, 문화 및 미디어 관련 업무
 - 임무: 주요 문화 관련 시설과 문화 프로젝트 후원, 문화예술의 지속적인 발전 지원
- 프로이센 문화재단(Die Stiftung preußlicher Kulturbesitz) : 구 프로이센 문화재 보존 및 관리, 프로그램 운영
- 주(州) 문화재단(Die Kulturstiftung der Länder) : 주요 문화예술 보존 및 지원금

■ 문화예술정책의 주요 특징 및 시사점

- 독일의 문화예술정책 특징은 표현, 예술, 과학의 자유를 기본원칙으로 문화예술을 공익으로 인식, 공공자금을 통해 문화예술을 육성 및 장려하는 것임
- 예술을 통한 사회통합과 유럽연합, 국가 인식 및 브랜드 가치 제고, 창조경제 자율성 강조, 교육적 측면 강화 등을 꾀하고 있음
- 문화 영역: 연극, 음악, 도서관, 박물관 및 미술관, 문화재 보호 및 관리, 해외 문화, 기타 문화 관리, 예술대학, 문화행정 등
- 독일 연방정부 담당: 해외 문화 정책 및 홍보, 박물관, 미술관, 도서관 등
- 주(州) 정부 담당: 연극, 음악, 지역 공연 및 축제, 문화 행정, 예술대학, 교육 프로그램 등
- 2018년 예산²⁶⁾: 16억 7,000만 유로(약 2조 1740억 원), 2017년 대비 약 3억 1,200만 유로 (약 4061억 7000만 원) 증가
- 2018년~2019년 문화정책 특징
 - 수도 문화 지원: 수도 베를린의 음악 분야를 집중 지원
 - 베를린 내 예술생산 향상 및 문화 활력 강화를 통한 문화향유의 선순환 촉진
 - 베를린 고유 정체성(분단국가 수도 상징성)에 예술을 덧입혀 글로벌 예술 기량 강화 및 문화 요충지로서의 역할 수행
- 다문화 지원: 이슬람권 및 문화 다양성에 대응, 문화 프로그램과 미디어 사용 역량 강화 프로그램 운영, 독일 국영 방송 지원, 다문화 미디어 및 기관 지원
 - 문화를 통한 사회적 통합 기대, 문화 다양성을 통한 국가적인 정체성 재정립
- 전통문화 보존 및 강화: 문화재보호법, 영화 유산 디지털화, 클래식 음악/연극/문학 등 전통문화 지원

25) 외교부(2017). 『독일 개황』, 외교부.

26) 이유진(2018): “독일 연방정부의 2018 문화 예산과 문화 이슈”, 한국국제문화교류진흥원, 2018. 01. 16, http://kofice.or.kr/c30correspondent/c30_correspondent_02_view.asp?seq=15011&page=1&find=&search=&search2 (검색일: 2019년 8월 10일).

(5) 프랑스 문화예술정책

■ 프랑스의 문화예술 배경과 역사

□ 1950년~1960년대

- 예술과 문화 제도에 관한 기반을 다지는 것을 목표로 주 정부와 기초자치단체에서 문화정책을 담당 하였음. 그러나 세계대전으로 인한 재건과 경제 개혁에 치중되었던 시기로 전반적으로 문화 부문에 대한 주 정부의 개입과 지원은 크지 않았음. 기본적으로 미술관, 문화예술센터, 영화관, 도서관 등 지역사회 주민들을 위한 문화편의시설 건립 및 확보에 집중하였음. 1959년에 문화(통신)부가 창설 되고, 1963년에는 지역문화위원회가 처음으로 설치되었음

□ 1970년대

- 유럽 전역에 퍼진 반사회주의 운동과 함께 엘리트주의에서 탈피하여 모두를 위한 문화예술과 문화를 통한 사회 흐름 확대, 소통과 자유, 참여와 연대를 강조한 형태로 문화예술이 발전. 이로써 다양한 매체를 활용하여 생활문화와 자아실현 표현을 중점으로 한 예술이 발전. 또한, 문화를 통한 인간성 회복, 도시 정체성 확립, 도시재생사업 등이 시작되었음

□ 1980년대

- 문화 민주화를 기반으로 공공기관 중 특히 학교에서 시행하는 문화예술교육에 초점, 문화예술에 대한 대중의 접근성을 확대하였음²⁷⁾. 1982년 프랑수아 미테랑 대통령이 시행한 지방분권화 정책을 시작으로 그간 중앙집권적 형태의 문화예술 정책에서 지방자치제와의 협력하에 다양한 문화정책을 도모 함으로 지역사회 곳곳에까지 범국민적 문화예술 활동과 향유 생태계가 조성될 수 있도록 변화를 줌. 지방문화행정기관인 레지옹 문화사무국(DRAC, Direction Regionale des Affaires Culturelles)이 프랑스 전역에 설치되었고, 레지옹 현대미술기금(FRAC, Fonds Regionaux d'Art Contemporain)이 운영을 시작함. 또한, 1980년대에는 유희시설을 활용한 문화공간으로 리모델링 하는 산업문화 유산에도 관심을 가지며 문화의 경제적 가치에 주목하기 시작함

□ 1990년대

- 이민자 증가로 인한 새로운 문화적 인프라 개척 및 문화 다양성 관련 문화예술사업 정책 필요성이 대두되었으며 문화예술을 통한 사회통합 및 다양성 확보가 중요하였음

27) 김형규(2017) : “문화, 더 나은 세상을 상상하다(9) - 문화정책, 예술가 창작 장려와 접근 창구 개방의 조화에 역점”, 경향신문, 2017. 12. 03.http://news.khan.co.kr/kh_news/khan_art_view.html?art_id=201712032105015(검색일: 2019년 8월 4일).

■ 문화예술지원의 행정적 특성과 주요 담당 기관

□ 행정적 특성

- 프랑스는 중앙집권적 관료체제로서 중앙정부가 주도적으로 정책 방향을 잡고 지역사회 간 협력과 네트워크 체계 구축하는데 주요한 역할을 함
- 중앙의 재정적 지원과 기술적 자문을 갖고, 국가 주도 문화정책의 전국적 일관성을 추구
- 정부와 지역의 문화정책 일관성을 도모하여 국가 차원의 정책을 지방자치단체 단위에서 시행
- 지방정부에서 문화사업의 총 경영권을 가진, 문화부를 대신하여 지자체 문화정책에 대한 자문과 평가 기능을 수행함
- 수도권 편중 현상을 방지하고 전역 어디에서든 문화예술을 균등하게 향유하고 받을 수 있는 기회를 제공하는 것에 집중함
- 문화(통신)부를 창설, 문화예술 관련 서비스를 국가의 의무로 여겨 문화민주화를 위하여 국가 중심의 정책 기조 아래 공공서비스로서 문화예술의 재원 조성 및 기획을 시행하고 예술가를 지원 및 육성하고 있음

□ 주요 담당 기관

① 문화부

- 문화민주화를 위해 1959년 창설된 문화(통신)부는 2019년이 생긴 지 60년이 되는 해로, 유산 보호 및 장려, 다양한 창조 활동 촉진, 문화다양성 및 문화예술 접근성 강화 등 문화예술정책에 관한 전반적인 일에 관여하고 있음
- 프랑스의 문화예술은 지방자치단체 주도형으로 연방정부는 문화재 반출과 반입에 대한 감사나 대외 관계에 집중함
- 문화분야 정부조직은 문화매체부, 경제/재정부, 마을/청소년/스포츠부가 있으며 그 중 문화매체부는 2017년 기준 13개의 문화지방사무국 DRAC과 DAC, 해외 5곳에 문화지방 서비스가 있음²⁸⁾

② 지역문화사무국 (DRAC, Direction Regionale des Affaires Culturelles)

- 지역문화사무국은 지역사회의 문화예술에 대한 관심과 참여를 이끌어 내고, 자문 평가 역할을 수행
- 담당 분야는 ▲문화재 예술창작 ▲미디어 및 문화산업 ▲문화 민주화로 특히 문화 민주화 분야와 문화적 혜택으로부터 소외된 특정 계층의 문화 접근성 향상을 위한 정책을 시행함

③ 현대미술지방진흥재단 (FRAC: Fonds Regional d'Art Contemporain)

- 각 지방의 문화예술 활동을 총괄하는 지역문화사무국(DRAC)의 산하 기관으로 지방 단위로 전 세계 현대미술 동향을 살피고 지방의 문화예술 활동을 장려 및 교육하는 역할을 함

28) 주프랑스 한국문화원(2017). 『프랑스 문화지방분산정책 특별지방행정기관 : 지역문화사무국』, 주프랑스 한국문화원. p.3.

- 현대미술지방진흥재단(FRAC) 활동 예산은 중앙정부가 아닌 각 지방자치제에서 기본적으로 지원하며 미술관, 복합문화센터의 성격을 갖고 시민을 위한 문화예술 활동과 교육, 전시 등을 활발하게 전개. 따라서 현대미술지방진흥재단(FRAC) 설립의 주요 목적 및 기능은 현대미술 작품 소장, 소장품 전시 및 홍보, 창작 지원, 문화예술교육 활동 지원임
- 또한 현대미술지방진흥재단(FRAC)에서 학교문화예술교육을 지원, 중·고등학교 미술 교사는 현대미술지방진흥재단(FRAC)에서 채용하여 교육함. 일반적으로 채용된 교사들은 각 지방 내 현대미술 지방진흥재단(FRAC)에서 3년 정도 파견형태로 근무한 후 학교로 돌아와 교직 수행. 이처럼 학교 내 학생들과 예술가 간의 만남을 도모하고 조율하며 학교와의 네트워크를 형성하는 역할 수행

■ 문화예술정책의 주요 특징 및 시사점

- 프랑스 2018년 문화부 예산(36억 유로) 포함 문화 관련 전체 예산은 100억 유로로, 이는 2016년도 까지 70억 대의 유로에 머물러 있던 예산에서 훨씬 웃도는 것으로 문화예술에 대한 정부의 적극적인 지원 및 활용에 대한 의지를 나타냄
- 특히 문화예술 활동에 대한 국민 참여를 위해 공교육을 통해 유년기부터 장려하고 있음
- 2018 문화정책 로드맵
 - 정부 차원에서 학교 및 공교육 시스템을 중심으로 문화 접근성 향상 지원
 - 문화적으로 소외된 지역을 중심으로 문화가 있는 삶 실현
 - 문화를 유럽 재건의 핵심 주제 및 방법으로 부상
 - 예술창작과 프랑스식 문화 다양성 모델 보존 지원
 - 미디어의 독립 및 다양성, 역동성 보장 및 지원
 - 문화부 및 관련 공기관 구조개혁
- 예술가들과 창작활동에 대한 지원
 - 공동제작 형태의 창작 활동 장려
 - 문화 에라스무스(Erasmus) 프로그램 시행, 예술가뿐 아니라 관련 직업군이 유럽 전역을 자유롭게 이동하며 혜택을 누릴 수 있는 예술창작환경 개선 및 제공
- 특히 문화예술창작 활동 지원금의 약 21.5% 정도가 문화 예술적 사회복지를 목적으로 한 문화예술 기금 지원이었음. 기업 후원의 경우 약 26%가 문화 분야에 재정적 후원을 하였는데 그 중 음악(39%), 박물관·전시(19%), 공연예술(19%) 등에 대한 지원이 가장 높은 편이었음²⁹⁾
- 이와 더불어 앵테르미탕, 예술가의 집 등 예술인을 위한 복지 정책 또한 지속적 변화, 개혁, 합의를 통해 예술인이 문화예술 활동을 통해 자립하고 사회경제와 공적 가치를 형성할 수 있도록 제도화. 물론 앵테르미탕 정책에는 출산과 육아 등 특수성이 고려되지 않은 부분도 있으며, 현재 일반연금

29) 해외문화홍보원(2019) : “프랑스 문화 메세나 관련 동향 조사”, 해외문화홍보원, 2019. 04. 18.

<http://www.kocis.go.kr/kocc/view.do?seq=1012594&page=1&pageSize=10&photoPageSize=6&totalCount=0&searchType=menu0150&searchText=&RN> (검색일: 2019년 8월 1일)

전환을 놓고 앵테르미탕의 존속 여부 및 제도적 사항 등 현재 마크롱 정부의 이 사업에 관한 정책적 입장은 분분한 상태임. 그러나 기본적으로 예술가를 위한 복지와 혜택은 예술의 공적 가치 및 사회적 기능을 인정하는 대중적 합의와 문화예술을 통한 국가와 민족 정체성을 확고히 하려는 의식에서 비롯되어 여러 악조건 속에서도 다양한 형태로 예술인을 위한 복지사업을 존속시키고자 하는 정부와 사회의 의지가 있음

- 특히, 디지털 산업과 기술에 깊은 관심을 갖고 1990년대 중반부터 디지털 분야 관련한 문화정책을 시행 중으로, 디지털을 프랑스 문화정책 주요 이념인 ‘문화의 민주화 및 모두를 위한 문화’를 실현할 수 있는 수단 중 하나로 간주하며 증강현실, 가상현실, 3D 입체모형 및 태블릿 기기 등과 같은 디지털을 활용한 정책 및 프로젝트를 운영하고 있음
- 마크롱 정부 문화정책 특징 중 하나는 다양한 문화예술 분야 중에서도 보편적이면서 고급예술까지 섭렵이 가능한 음악 분야를 활용, 음악 분야에 대한 집중적인 정책 기획 및 시행으로 음악산업의 경쟁력 향상과 진흥을 꾀하고, 음악을 통한 문화다양성 증진과 국민적 문화향유 생활화를 극대화하려는 시도를 하고 있음
 - 이를 위해 1차적으로 음악산업 진흥을 담당할 프랑스 국립음악센터 설립을 계획, 중앙정부의 적극적인 지원을 통해 음악 창작을 독려하고 다양한 음악을 보급함으로써 국제무대에서 프랑스 음악의 경쟁력을 확보하고자 함
 - 2차적으로 문화의 대중화 확산 및 생활화를 이루기 위한 방안으로 협업 형태의 창작 음악 장르인 합창, 오케스트라를 공공 교육기관에서부터 적극 활용하는 학교 문화예술교육 및 사회예술 교육 프로그램 개발에 많은 관심을 갖고 추진 중에 있음³⁰⁾
 - 문화부의 ‘문화보급 및 문화확산’ 정책 일환으로서 2018~2019년 새 학기부터 초·중·고 정규 과정에 합창 수업을 포함 시키는 ‘합창 프로그램’ 도입, 이 프로젝트를 통해 모든 학생에 유년기부터 차별 없이 예술창작을 구현할 수 있는 배움의 기회를 제공, 예술에 대한 접근성을 확대함으로써 문화민주주의를 실현하는 데 일조할 것을 기대. 이 정책적 프로그램에는 약 2천만 유로(한화 약 250억)의 예산이 투입되어 진행³¹⁾

30) 해외문화홍보원(2018), “음악접근성 확대를 위한 프랑스 주요 문화정책 현황 조사”, 해외문화홍보원, <http://www.kocis.go.kr/kocc/view.do?seq=11217&page=3&pageSize=10&photoPageSize=6&totalCount=0&searchType=menu0150&searchText=&RN> (검색일: 2019년 8월 1일).

31) 해외문화홍보원(2018), “음악접근성 확대를 위한 프랑스 주요 문화정책 현황 조사”, 해외문화홍보원, <http://www.kocis.go.kr/kocc/view.do?seq=11217&page=3&pageSize=10&photoPageSize=6&totalCount=0&searchType=menu0150&searchText=&RN> (검색일: 2019년 8월 1일).

- 문화예술 재원 조성을 위한 후원이 범국민적으로 활발하고 체계적인 시스템을 통해 이뤄지고 있는 편임. 국민의 문화예술 활동의 범위가 증가함에 따라 국가뿐 아니라 민간, 개인 차원에서 문화예술 분야 발전 및 장려를 위한 메세나 활동이 필요하다고 판단, 2003년에 메세나 협회와 재단에 관한 법률을 제정 및 시행하였음. 이를 통하여 후원액 총액이 2004년 10억 유로(한화 약 1조 2천 8백억 원)에서 2012년 30억 유로(한화 약 3조 8천 4백억 원)로 추정, 10년 사이 약 3배 정도 증가하는 등 문화예술에 대한 기업과 민간차원에서의 관심을 성공적으로 끌어냈음³²⁾

32) 해외문화홍보원(2019) : “프랑스 문화 메세나 관련 동향 조사”, 해외문화홍보원, 2019. 04. 18.

<http://www.kocis.go.kr/kocc/view.do?seq=1012594&page=1&pageSize=10&photoPageSize=6&totalCount=0&searchType=menu0150&searchText=&RN> (검색일: 2019년 8월 1일).

(6) 중국 문화예술정책

■ 중국의 문화예술 배경과 역사

- 중국, 1949년 사회주의 국가 수립 이후 문화를 교육, 계몽, 윤리, 가치관 등의 이데올로기 영역으로 인식하고 인민을 위한 문화라는 목표로 발전해 왔음
- 1978년 개혁개방으로 사회주의 국가이지만 시장 경제를 도입, 정부의 기능 및 문화정책 변화
 - 개혁개방 이전의 문화정책: 문화사업 측면에서 중국문화 이데올로기를 홍보 및 강화하는 수단으로 활용, 전통문화와 사상을 바탕으로 문화강국 이미지 피력
 - 개혁개방 이후의 문화정책: 대중의 문화 욕구가 확대, 국제교류에 대응하는 정책
- 2000년대부터 중국의 국제적 영향력 확대를 염두한 문화산업 추진

■ 문화예술지원의 행정적 특성과 주요 담당 기관

□ 행정적 특성

- 중화인민공화국문화부: 문화예술 외에 온라인 게임과 애니메이션 관련 업무 담당
- 국가신문출판광전총국: 문화부와 함께 문화콘텐츠산업 관리에 비중
- 국가여유국: 중국의 관광업 담당 부처
- 국가체육총국: 중국의 체육 담당 부처

□ 주요 담당 기관

① 문화부

- 문화부는 국무원 구성 부서로 장관급 위상을 가진 독립기구로서 2008년부터 문화예술 관련 업무뿐 아니라 애니메이션 및 온라인 게임 관련 업무까지 담당하는 중국 문화 분야 전담 행정기구
- 주요업무: 문화예술 관련 정책 제정, 공공문화서비스 제공, 비물질문화유산 보호 및 관리, 사회문화 사업, 온라인 문화콘텐츠, 온라인 게임, 애니메이션 산업 관리, 국제 문화교류 등

② 문화부 국가문물국

- 1949년 11월에 문화부 산하에 '문물사업관리국'을 설치, 1988년에 국가문물국으로 명칭 변경
- 주요업무
 - 문물과 박물관사업발전 계획, 문물검정, 박물관 관리 표준, 문물자원조사, 문물보호 관련 정책 법규 제정, 문물 및 박물관 과학기술, 정보화, 표준화 관리
 - 문화재 관리, 세계문화유산 보호와 관리
 - 고고 관련 업무의 조직, 협조 및 관리

■ 문화예술정책의 주요 특징 및 시사점

- 중국은 문화산업 정책에서 문화예술 분야를 포함
 - 언론·출판·발행서비스, 방송·영화서비스, 문화예술서비스, 문화 정보 전송 서비스, 문화레저·오락서비스, 문화 창의·설계 서비스, 공예 및 미술품 생산을 의미
- 기본 목표: 문화산업의 규모화·집약화·전문화 수준의 향상
- 2016년부터는 문화산업을 국민경제의 기간산업으로 육성³³⁾
 - 현대 문화예술 시장 시스템 구축
 - 문화유산 보호 및 활용 강화
 - 문화예술과 과학기술 융합
 - 중국 문화의 세계화
 - 중국의 문화 소프트파워 증진

33) 정보람(2016). 『OECD 주요국가의 문화재정 비교』, 서울 : 한국문화관광연구원, p.103.

(7) 일본 문화예술정책

■ 일본의 문화예술 배경과 역사

- 유럽 모방형 국가로 근대사가 출범한 일본의 문화예술정책은 국가가 문화정책 수립에 있어 핵심적 역할을 담당하거나 민간기관에 의해 자율적이고 주도적으로 발전하는 양상이 반복되어 왔음
- 1900년대
 - 1945년 세계전쟁 이후 미국 및 유럽의 철학과 문명을 수용, 자율성 이념을 교육·산업·생활문화에 접목. 이에 창작 및 예술 진흥과 관련된 문화예술정책은 정부의 간섭으로부터 벗어나 민간기관을 중심으로 한 독립적이고 자율적인 성향을 띠는 미국형 문화예술 정책으로 발전됨
 - 그 결과 일본의 문화예술정책을 관할하는 부서는 장관급의 문화성이 아닌 청장급의 문화청으로 출범하였고, 일본 고유 문화예술 정체성과 관련된 유무형의 문화유산 보호 및 전통문화 계승에 주력³⁴⁾
- 2000년대
 - 2000년도에 들어서며 2001년의 「문화예술진흥기본법」 제정을 계기로 하여 문화예술 발전에 국가가 적극 개입한다는 입장을 표명, 2002년에 1차 문화예술진흥에 관한 기본방침을 의결한 후 2007년과 2011년, 그리고 2015년에 2차, 3차, 4차 문화예술진흥에 관한 기본방침을 각의에서 결정함
 - 2000년대 초반에는 '아츠플랜(Arts Plan)'이 등장하여 예술의 종합적인 지원 계획이 만들어지면서 예술제가 활성화, 특히 최첨단 기술을 활용할 수 있는 '미디어 예술'에 정책적 관심이 집중되었음
 - 2000년대 중반에는 중앙이 아닌 각 지역의 문화적 힘이 국력에 중요한 영향을 미친다는 점을 인식하여 지역의 문화력 개념이 등장, 이어서 일본은 지역의 문화력이 살아 있는 국가를 달성 한다는 비전도 탄생하였음
 - 최근의 문화예술정책 동향은 이제는 시설의 건립과 같은 시민들의 문화권 접근을 위한 정책을 강조하기보다 오히려 문화예술 시설들의 안정적인 운영을 위한 자체 수입 증대 방안 모색 및 창조도시 산업의 일환으로서의 예술로 홍보 전략이 부각 되고 있음
 - 문화예술 프로그램으로는 전통문화와 예술 그리고 참여 대상을 강조한 생활문화 프로그램과 지역 색이 드러나는 축제 중심의 지역문화진흥사업 등에 집중
 - 특히 2015년에 4차 기본방침을 제정하며 2020년 도쿄 올림픽을 중심으로 한 문화예술 중장기 정책 기본 틀을 마련, 국가 주도형 문화예술정책이 강화 및 시행되고 있음

34) 정정숙(2014) : “일본 문화예술정책의 중장기적 방향과 전망”, 웹진 문화관광, 2014. 02

(www.kcti.re.kr/webzine2/webzineView.action?issue_count=68&menu_seq=3&board_seq=3(검색일: 2019.08.03)

■ 문화예술지원의 행정적 특성과 주요 담당 기관

□ 행정적 특성

- 문부 과학성에서 문화예술을 포함한 과학, 스포츠 등을 관할하고 있음. 그 산하 기관인 문화청에서 문화예술정책의 총괄 및 입안을 결정하고 중장기 방안을 수립함
- 문부 과학성은 관계 부처 비롯 각 관계 기관과의 연계 협력을 도모하면서 문화예술진흥 기본계획에 따라 필요한 조치를 진행하며 국가 주도 형태로의 전환을 꾀하고 있으나, 대외적으로는 문화청에서 민간 문화예술계의 필요를 지원하는 문화 행정적 모양새 유지
- 문화청에서 일본 문화 융성의 핵심적 역할을 수행하나 지방 및 현장 관점에서의 문화예술 지원 및 정책 강화가 필요함을 인식, 교토에 선행적으로 지역문화 창생본부를 설치하여 각종 시책을 추진³⁵⁾
- 2017년에 40명의 체제로 교토에서 첫 출범한 지역문화 창생본부는 정책 연구, 생활문화예술, 광역 문화관광·마을 만들기에 중점을 두고 일본의 새로운 문화예술정책 수요에 대응하는 사업을 지역의 지식이나 노하우를 살리며 실시하고 있음
- 구체적으로는 '생활문화'에 관한 조사 연구·시책의 검토 및 문화재 등을 활용 한 광역 문화 관광·마을 만들기 모델의 개발, 문화관광 거점 형성 지원 등의 활동을 진행함
- 문화청 창설 50주년을 맞이한 2018년도에는 문화청이 지역 문화재 활용 및 지역 네트워크 강화, 국회 대응 업무, 정책 기획 업무 강화, 문화자원을 활용한 관광 진흥 및 지역 창생 확충 지원 강화 등의 이유로 교토에 문화청 본청을 두며 조직 체제 개편을 했음
- 또한 '문부 과학성 설치법의 일부를 개정하는 법률' 방안이 2018년 시행, 문화청의 임무가 문화에 관한 시책의 종합적인 추진적 기능을 강조, 학교에서 예술에 대한 교육의 기준 설정에 관한 사무와 박물관에 의한 사회 교육 진흥 관련 사무를 문부 과학성에서 문화청으로 이관하는 것에 대해서도 규정하여 문화청 중심으로 일본의 문화 행정을 추진하는 체제로 재정비³⁶⁾
- 또한 내각부의 문화에 관한 여론 조사에 따르면, 문화예술의 직접 감상 경험, 감상 이외 문화예술 활동에 대한 각각의 참여 비율은 59.2%, 28.1%로 영화, 음악, 미술 등 감상 중심의 예술을 제외한 지역의 예술과 축제 참여, 음악, 무용, 다도, 꽃꽂이, 서예 등의 수강과 같은 문화예술 활동 경험에 대한 응답 비율이 높아지고 있음³⁷⁾
- 위의 연구조사를 토대로 하여 신문화청은 기존의 사업 범위에서 나아가 일본 문화의 발신력 향상, 다도, 꽃꽂이, 서예, 음식 문화 등 생활문화의 진흥, 문화 창조와 문화정책 연구의 추진 등의 기능 강화를 도모하여 일본 고유의 전통문화와 생활문화 육성에 집중하고자 함³⁸⁾

35) 문화청 개헌 4번 내용을 정리하여 제시.

36) 문화청 개헌 4번 내용을 정리하여 제시.

37) 문화청 개헌 4번 내용을 정리하여 제시.

38) 문화청 개헌 3번 내용을 정리하여 제시.

□ 주요 담당 기관

① 일본 문화청

- 문화청은 1968년에 문화재보호 위원회와 문부성 문화국이 통합하여 발족한 국가 산하 기관으로, 2018년에 창립 50주년을 맞이함. 50년간 문화청 예산은 50억 엔(1968년 기준, 한화 572억 원)에서 1077억 엔(2018년 기준, 한화 1조 2,322억 원)으로 21.5배 증가하며 문화재 행정의 중심이자 문화 관련 시설의 정비, 지방공공단체 문화예술정책 전개 지원, 국제문화교류 등 일본 문화예술 융성의 핵심기관임
- 문화청에서 수행하는 임무는 다음과 같음
 - 문화행정 총괄, 문화예술 창조 활동의 추진, 영화 미디어 예술의 진흥, 모든 사람의 문화예술 활동과 지역 문화예술의 진흥, 문화재의 보존과 활용, 미술관·역사박물관·극장 등의 진흥, 일본 문화의 발신 및 국제 협력에 대한 대처, 일본어 시책의 추진, 외국인에 대한 일본어 교육 시책의 추진, 저작권 시책, 중무 행정, 아이누³⁹⁾ 문화진흥 등
- 2017년 문화청의 예산은 ▲풍부한 문화예술의 창조·활용과 인재 육성 ▲둘도 없는 문화재의 보존, 활용 및 상속 ▲예술 국가 실현을 위한 프로그램 추진 및 문화청 기능 강화 ▲다채로운 문화예술 발신 및 국제 문화교류 추진 ▲문화 발신 지원 기반 정비 등 주요 시책과 더불어 문화예술진흥에 관한 기본 방침(4차 기본 방침) 중점 전략 추진에 주 예산 사용
- 주요 예술문화진흥기금의 조성액은 다음과 같음
 - 예술가 및 예술단체 창작·보급 활동 : 7억 1,225만 엔(한화 81억 5천만 원)
 - 지역문화 진흥을 목적으로 하는 활동 : 2억 6,149만 엔(한화 30억 원)
 - 문화 관련 단체가 실시하는 문화진흥, 보급 활동 : 9,972만 엔(한화 11억 4천만)
- 문화청의 문화예술진흥에 관한 미션, 열 가지 비전 및 다섯 가지 전략목표⁴⁰⁾는 다음과 같음

【표 2-10】 문화청의 문화예술정책 미션, 비전, 주요목표

구분	내용
미션	문화예술의 다양한 가치를 활용하여 미래를 만드는 것
비전	1. 문화예술 각 분야의 진흥 (1) 예술의 진흥 (2) 미디어 예술의 진흥 (3) 전통 예능의 계승 및 발전 (4) 예술의 진흥 (5) 생활문화, 국민 오락 및 간행물 등의 보급 (6) 문화재 등의 보존 및 활용 2. 지역 문화예술 진흥 3. 국제교류 등의 추진 4. 예술가 등의 양성 및 확보 등 5. 일본어의 올바른 이해 6. 일본어 교육의 보급 및 충실 7. 저작권 등의 보호 및 이용 8. 국민의 문화예술 활동의 충실 9. 문화예술 거점의 충실 등 10. 기타 기반의 정비 등
주요 목표	1. 문화 예술 활동에 대한 효과적인 지원 2. 문화 예술을 창조하고 지탱하는 인재의 충실 및 어린이와 청소년을 대상으로 한 문화 예술 진흥책의 충실 3. 문화예술의 차세대에 확실한 계승, 지역 진흥 등에 활용 4. 국내외의 문화적 다양성과 상호 이해의 촉진 5. 문화예술 진흥을 위한 체제의 정비

39) 아이누: 일본 홋카이도, 훈슈의 도호쿠 지방(東北地方), 러시아의 쿠릴 열도, 사할린 섬, 캄차카 반도에 정착해 살던 선주민

40) 문화청 자료 : http://www.bunka.go.jp/seisaku/bunka_gyosei/hoshin/kihon_hoshin_4ji/index.html

■ 문화예술정책의 주요 특징 및 시사점

□ 비전 및 목표, 중점 사안⁴¹⁾

- 일본은 문화예술을 국민 전체의 사회적 자산이자 창조적인 경제 활동의 원천이며, 지속적인 경제 발전과 국제 협력 촉진 기반으로 여겨 일본의 국력을 높이는 소프트파워 핵심으로 문화예술 간주. 이러한 인식하에 문화예술의 진흥을 국가 정책의 근간으로 삼아 풍요로운 국민 생활 실현과 동시에 활력 있는 지역사회를 구축하여 새로운 문화예술 국가가 되는 것을 목표로 하고 있음⁴²⁾
- 문화청에 의한 문화에 대한 기본 관점은 인적자원의 원천으로 사람들의 활력과 창조력 향상을 위해 문화예술의 진흥이 필요함
- 공공재와 공적 지원의 필요성을 기조로 문화예술에 대한 공공자원을 사회적 필요에 따른 전략적 투자로 간주, 특성상 시장만으로는 자금 조달⁴³⁾이 어렵기에 다양한 문화예술 발전을 촉진하기 위한 공적 지원을 필요로 해야 한다고 보고 있음
- 일본 고유의 전통문화와 관련된 예술 활동을 적극적으로 외국인, 유아, 청년에 장려하고 국제교류의 일환으로 사용함으로 국내외 문화예술 수준 향상 도모와 동시에 일본에 대한 이미지 향상, 문화 정체성 확립, 외국과의 상호 이해 촉진 기여를 꾀함
- 문화예술의 사회적 파급력에 높은 관심. 특히 교육, 복지, 마을 만들기, 관광산업, 창조산업, 문화 정체성을 연계한 도시 개발 및 재생과의 관련성을 염두, 지역사회와 국제사회에 대한 파급 효과를 고려한 정책 고안 필요성이 높아지고 있음
- 2017년 국가적 차원에서 「경제 재정 운영과 개혁의 기본 방침 2017」 및 「미래 투자 전략 2017」에서 문화 경제 전략을 수립하였는데, 주요 목표는 다음과 같음
 - 국가나 지방 공공단체, 기업, 개인의 문화에 대한 전략적 투자를 확대
 - 문화를 기점으로 산업 등 타 분야와 연계한 창의적 활동을 통해 새로운 가치를 창출
 - 창출된 가치, 문화예술의 보존·계승과 새로운 창조 등에 대하여 효과적으로 재투자해 자립적·지속적으로 발전해 나가는 메카니즘 형성
- 향후 일본 정부에서 지향해야 할 문화예술정책 전략 목표 네 가지를 발표
 - 문화예술의 창조·발전·계승과 교육
 - : 문화예술 창조적 발전을 위해 다음 세대에게 전통문화 계승을 확실하게 이루어 모두에게 알찬 문화예술교육과 문화예술 활동의 참여 기회 제공
 - 창의적이고 활력 있는 사회
 - : 문화예술에 효과적인 투자가 이루어져 혁신이 태어나 함께 문화예술의 국제교류·발신을 통해 국가 브랜드의 형성에 기여하고, 창의적이고 활력 있는 사회 향상

41) 2017 White Paper on Education, Culture, Sports, Science and Technology

42) 일본 문화청 문화예술추진기본계획 (제 4차 기본방침) 중 문화예술진흥의 의의에서 내용 발췌 및 정리
http://www.bunka.go.jp/seisaku/bunka_gyosei/hoshin/kihon_hoshin_4ji/01-2-2.html

43) 일본 문화청 문화예술추진기본계획 (제 4차 기본방침)에서 내용 발췌 및 정리
http://www.bunka.go.jp/seisaku/bunka_gyosei/hoshin/kihon_hoshin_4ji/01-2-3.html

- 마음 풍부한 다양성을 강조한 사회
 - : 모든 사람이 문화예술을 통해 사회에 참여하고 상호 이해가 넓어지고 다양한 가치관이 존중되는 풍요로운 사회를 형성
- 지역의 문화예술을 추진하는 플랫폼
 - : 전국 각지에 형성된 다양한 인재와 문화예술 단체, 기관이 지역 문화예술 추진을 위한 플랫폼으로 연계 및 협력하여 지속가능하고 복원력 있는 지역문화 커뮤니티 형성
- 앞서 열거한 네 가지 목표를 중장기적으로 실현하기 위해 2018년~2022년 전략을 제시
 - 문화예술의 창조·발전·계승과 풍부한 문화예술교육의 충실
 - : 문화예술 창조와 발전을 도모하고, 우수한 전통 고유 문화예술을 차세대에 확실하게 계승하는 것과 동시에, 다양한 문화예술교육 프로그램 개설 및 확산
 - 문화예술에 대한 효과적인 투자와 혁신의 실현
 - : 문화예술 자원 활용 강화, 복합 공간과 생활문화 진흥, 관광산업 시장 육성 및 장려 등
 - 국제 문화교류 협력의 추진과 문화예술을 통한 상호 이해와 국가 브랜딩에 기여
 - 다양한 가치관의 형성과 문화예술을 통한 사회적 가치의 양성
 - : 누구나 모든 지역에서 쉽게 문화예술을 즐길 수 있는 환경을 갖추도록 함. 이를 통해 지역의 다양한 문화예술을 진흥하여 문화에 대한 다양한 가치관을 형성하고 문화예술의 사회적 가치 양성을 도모
 - 다양하고 높은 능력을 갖춘 전문인력 확보·육성
 - : 다양하고 높은 기술을 가진 전문인력 확보, 경력 단계에 따른 교육 훈련·연수 등 인재 육성
 - 지역의 제휴·협동을 추진하는 플랫폼의 형성
 - : 전국 각지에서 국가 독립 행정법인, 지방자치단체, 문화예술단체, 문화시설, 기업 등 관계기관 상호협력 강화를 통해 종합적 문화예술정책 및 제휴 담당 네트워크 거버넌스 구축
- 특히 2020년 도쿄 올림픽을 계기로 국내외에서 다양한 문화프로그램을 전개하여 국제 문화교류·협력을 추진함과 동시에 일본 문화를 전략적이고 적극적으로 홍보함으로써 국가 브랜딩 제고에 많은 노력을 기울이고 있음
- 일본의 수도인 도쿄를 중심으로 창조산업 도시산업 활발하게 전개. 도쿄 생활문화국은 2020년 도쿄 올림픽을 계기로 도쿄를 세계 최고 수준 문화 도시로 만들기 위해 문화적 잠재력 발전계획이 담긴 새로운 도쿄 문화비전을 2015년 3월에 발표
- 현재 2020년 도쿄 올림픽을 준비하며 다양한 문화예술 프로그램을 통해 일본 문화 재인식과 계승·발전, 차세대 육성과 새로운 문화예술 창조, 일본 문화의 발신에 이바지하는 활동과 성숙 사회에 걸맞은 차세대를 위한 문화유산 창출을 꾀하는 것임

【표 2-11】 도쿄문화 비전 미션, 비전, 주요 프로젝트

구분	내용
미션	<ul style="list-style-type: none"> • 도쿄 예술문 화의 다양성 발산 • 성장 핵심 동력으로 예술 문화 상정 • 올림픽 계기로 유·무형 문화유산 창출 • 도쿄를 무대로 모든 사람의 교류와 세계적 예술가의 창조활동을 촉진, 예술 문화의 힘을 세계평화 실현과 연결 • 많은 사람의 결집력과 예술 문화의 힘을 통해 새로운 도쿄를 만들어가고 이를 전국에 확대, 새로운 일본 건설
비전	<ul style="list-style-type: none"> • 전통과 현대가 공존·융합하는 도쿄의 독자성과 다양성을 세계로 전파 • 다채로운 문화 거점의 매력 향상에 따른 예술 문화 도시 도쿄 • 모든 사람이 문화예술을 누릴 수 있는 사회기반 구축 • 신진 세력을 중심으로 다양한 인재를 국내외에서 발굴·육성하여 새로운 비즈니스의 기회 제공 • 도시 외교를 기축으로 예술 문화 교류를 촉진하고 국제적 경쟁력 향상 • 교육·복지·지역 진흥 등 사회와 도시의 과제에 예술문화의 힘 활용 • 첨단 기술과 예술문화의 융합에 의한 창조산업을 발전시켜 변혁 창출 • 도쿄가 갖고 있는 예술문화의 힘으로 도시력 제고 및 사상 최고의 문화프로그램 실현
주요 프로젝트	<ul style="list-style-type: none"> • 대규모 예술 축제 전개, 세계에 홍보 • 어린이와 외국인을 위한 전통 체험프로그램 - 전통문화의 계승과 발신 • 다양한 예술 문화 거버넌스 구축 • 모든 어린이와 청소년이 문화예술에 접근할 수 있는 교육 프로그램 전개 • 수도권 예술 문화시설 네트워크 추진 • 장애인 예술을 지원, 감상과 참여 촉진 활동 추진 • 신인상 창설 등 젊은 인재의 적극적인 발굴 및 해외로의 진출 지원 • 도시 외교의 중심축으로 문화예술을 규정한 도시 간 교류 확대 • 문화예술의 힘을 활용하여 토호쿠 재해 지역 지원 및 마을 만들기 지원 • 다양한 분야의 예술가가 참여하는 대규모 문화 로그램을 통해 일본 문화 소개 및 아티스트 레지던스 정비 구축

- 또한, 전국 각지 문화프로그램 등의 정보를 널리 수집하고 인터넷을 통해 관리 및 집약하는 문화 정보 플랫폼 구축에도 노력을 기하고 있음. 이 정보를 바탕으로 문화프로그램 종합 포털 사이트 Culture NIPPON을 2017년부터 시범적으로 구축 및 운영
- 문부 과학성은 2020년 이후 지역의 문화자원을 발굴, 발신 활동 등을 통해 다양한 문화프로그램 실시에 심혈을 기울이고 있음
- 기업 메세나 협의회에서는 민간 문화예술 활동을 위한 기부 촉진 위해 '2021 문화예술을 위한 사회 창조 펀드(2021Arts Fund)' 및 조성 인증 제도 운영. 지역문화 진흥과 문화예술을 통한 국제교류 및 사회 창조를 담당하는 인재 육성을 위해 기부자의 뜻에 따라 목적별 펀드를 설치하고, 목적을 달성하기 위한 기부 코디를 실시하고 있으며 자체적으로 펀드 목적에 부합한 문화예술 활동을 하여 기부 모집도 운영하고 있음
- 아이들을 위해서는 공예 기술, 국악, 일본 무용, 다도, 꽃꽂이 등 전통문화 및 생활문화 등을 체계 적이고 지속적으로 체험하고 습득할 수 있는 기회를 제공하는 활동을 장려. 특히 부모와 함께하는 수업을 운영, 전통문화가 계승되고 문화정체성을 확립하는데 지원
- 문화예술을 통한 국제교류 사업에서는 일본 최고 수준의 예술가와 문화인을 '문화 교류사'로 지정, 세계 각국에 일정 기간 체류하여 일본 문화를 해외 사람들에게 알리기 위한 문화예술 활동 및 프로그램을 진행하고 국내외에서 미디어아트 페스티벌 개최 및 진행 추진

□ 시사점

- 일본 문화예술정책은 지역문화 진흥과 전통문화의 생활예술 문화화 그리고 계승에 초점이 맞춰진 편으로 전통예술의 복원과 보존을 위해 문화재 법안이 문화예술진흥법보다 먼저 제정된 만큼 많은 노력을 하고 있음
- 또한, 문화예술을 통한 국가 인식 및 브랜딩 제고, 창조성과 활동, 자율성을 존중하고 이를 활성화 하기 위한 환경 생태계 구축, 지역문화 발전, 특색을 강조하며 올림픽과 같은 대규모 국제행사와 맞물려 전통문화 유산 보존 및 전파에 중점을 두고 있음
- 일본 방문 외국인이나 해외에서 일본 고유의 문화와 전통, 예술을 접할 수 있도록 의무적으로 시행
- 여전히 문화에 대한 투자는 국가 예산 편성 중 가장 적은 편이나 예술을 통한 도시 거버넌스 구축 및 이미지 제고에 관심이 많은 편
- 어린이와 외국인에 문화예술 기회 제공 등 문화 정체성 확립 및 일본 국가 브랜딩에 많은 투자
- 문화 행정적 지원 차원에서 문화가 가진 힘을 활용하여 도시 개발 재생사업 및 생활문화 육성 등 전통문화와 전통축제를 활발하게 전개하여 전통을 기반으로 한 생활문화 사업에 공들이고 있음
- 국가 브랜딩 제고 및 국외에서 예술가의 문화예술 활동 등에 관심이 많음. 문화청은 문화예술정책 입안에 있어 문화예술계에 영향을 미치고 또 문화예술계가 국내외에 기여할 수 있는 외부 환경에 민감하게 반응
- 문화예술 시설 확충 및 확대보다는 문화프로그램의 전국화를 지향하고 세계 보편적인 예술을 추구 하면서도 고유하고 특수한 일본의 전통문화를 보호하고 세계로 발신시키는 정책이 균형을 이루고 있으며, 아동부터 노인층에 이르기까지 전 국민의 전통예술 경험의 기회를 확대하며, 예술 관람이라는 소극적인 문화예술 행위의 증진과 함께 예술 활동이라는 적극적인 문화예술 행위의 증진도 동시에 모색하고 있음
- 신진예술가들의 해외 활동 및 연수를 지원하는 정책과 미디어아트 페스티벌 개최 및 진행을 지원 함. 또한, 예술제를 매년 개최, 학교부터 지역사회에 이르기까지 다양한 일본 예술과 전통을 엿볼 수 있는 축제를 활용하여 전통문화의 발전과 더불어 일본인들의 문화향유를 증진 시키고 있음
- 일본은 ‘동아시아 문화도시’, ‘문화청 문화교류대사’ 등을 시행하여 외국과 문화예술적 교류 및 일본 문화 알리기, 외국과의 네트워크 형성 등의 쌍방향 교류를 시도한다는 점이 주목할 만한 점임

3 해외 문화예술 진흥 우수사례

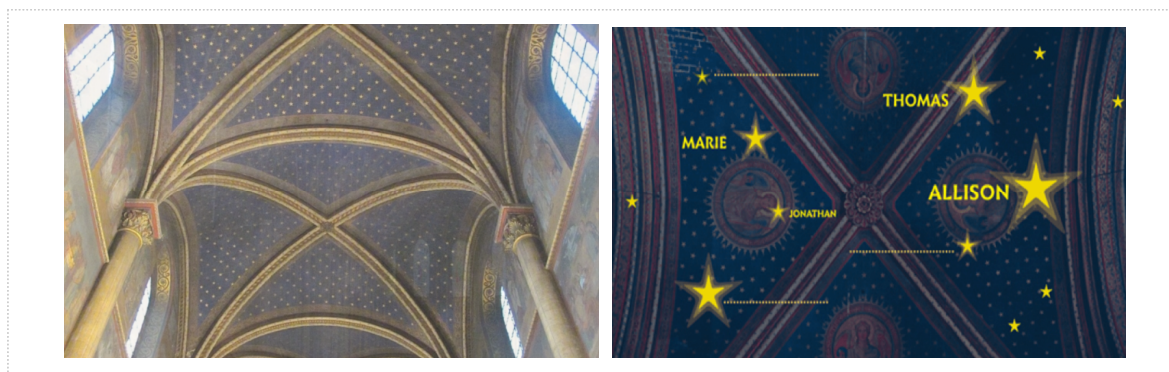
1) 프랑스 (문화유산 정책 사례)

- 문화예술 자원 조성을 위한 후원이 범국민적으로 활발하고 체계적인 시스템을 통해 이뤄지고 있는 편으로, 문화부에서는 2003년에 메세나 협회, 재단에 관한 법률을 제정 및 시행
- 2017년부터는 문화프로젝트에 후원을 하여 괄목한 메세나 성과를 거둔 기업, 재단, 협회 등을 선정 하여 상을 수여하고 있음
- 특히 지난 2018년은 메세나 관련법 시행 15주년이 된 해로, 「한 프로젝트, 한 메세나 (Un projet, un mécénat)」를 진행, 총 8개의 예술 분야⁴⁴⁾에 상을 수여함

■ 클라우드 펀딩 그룹 코메옹(Commeon)의 성당 천장 복원사업 후원 사례⁴⁵⁾

- 파리의 유명 성당 생제르맹 데 프레(Eglise de Saint-Germain-des-Prés)의 천장 복원사업을 위한 클라우드 펀딩 프로젝트 - 「성당의 둥근 천장에 있는 별을 입양해보세요(Adoptez une étoile sur la voûte de l'église)」
 - 100유로 이상 기부한 후원 참여자가 생제르맹 데 프레 성당 천장에 그려진 700여 개의 별 중 하나를 선택, 후원자의 이름을 사용할 수 있도록 함
 - 생제르맹데프레 천장 복원사업 공식 웹 사이트(www.depuis543.org)를 통해 후원자의 이름을 딴 별을 확인할 수 있으며, 그 외 펀딩에 참여한 약 1,100여 명의 모든 후원자를 “생제르맹 데 프레 성당의 친구”로 임명, 후원자에게 ‘공식 친구 확인서’를 전송하는 등의 보상을 제공함으로 복원사업 위한 기금을 마련함

【그림 2-3】 코메옹 성당 복원사업



자료 : 코메옹 홈페이지(<https://www.commeon.com/fr/projet/SGP>).

44) 문화 접근성 및 문화예술 교육, 문화 고등교육, 문화유산, 공연, 비주얼아트, 영화 및 교육영상물, 도서, 예술직업

45) 해외문화홍보원(2019) : “프랑스 문화 메세나 관련 동향 조사”, 해외문화홍보원, 2019. 04. 18.

<http://www.kocis.go.kr/koccc/view.do?seq=1012594&page=1&pageSize=10&photoPageSize=6&totalCount=0&searchType=menu0150&searchText=&RN>(검색일: 2019년 8월 1일) 내용 정리

■ 마이 메이저 컴퍼니(My Major Company) 유적물 보수 기금 마련 사례

- 프랑스 국립문화유적센터(Centre des Monuments Nationaux : CMN)와 프랑스 크라우드펀딩 플랫폼 회사인 마이 메이저 컴퍼니(MMC, My Major Company)가 2012년부터 협업하여 국립 문화유적센터가 관리하는 4개의 유적지⁴⁶⁾ 내 유적물 보수 기금을 마련을 위해 MMC의 크라우드 펀딩 플랫폼에서 메세나 프로젝트 「모두 후원자가 되어보세요 (Devenez tous mécènes)」 추진
- 생-클루 공원(le domaine national de Saint-Cloud)의 「조각상을 입양하세요(Adoptez une statue)」 프로젝트의 경우, 공원 내 46개 조각상 복원을 위해 일반 대중을 대상으로 조각상 입양 프로젝트를 진행
 - 후원 희망자는 조각상 당 6,000~14,000유로를 기부하고 금액에 따라 각각 사자상, 님프상, 인물상 입양 가능. 개인 후원자와 후원 기업들을 위한 별도의 혜택 및 보상으로는 조각 복원사와의 만남, 학예사와의 만남, 공원 무료입장 티켓 제공, 공간 대여, 기념비 측면에 후원자 명패 설치, 관련 사이트 내 후원자 프로필 등록 등이 있음
 - 프랑스 국립문화유적센터 센터장 필립 벨라발(Philippe Belaval)은 「모두 후원자가 되어보세요 (Devenez tous mécènes)」 프로젝트가 문화유적 복원사업에 대한 일반 대중의 참여도와 관심을 높이고 인터넷 플랫폼을 활용하여 메세나 활동의 저변확대에 기여한 문화 민주화 정책의 하나라고 긍정적으로 평가함⁴⁷⁾
 - 따라서 실제 애완동물을 키우듯 지정된 문화유산의 복원을 위하여 국민이 문화유산을 후원하는 이 방식은 문화유산에 대한 대중의 관심을 끌어냄으로 문화 접근성 향상 및 자국민의 문화 정체성을 수립하고 문화유산에 대한 자긍심을 높이는 데 효과적이었음
 - 이뿐만 아니라, 참여한 모든 후원자에게 세금공제를 함께 진행하여 기업과 개인이 메세나 활동을 참여하는 것에 부담을 낮추고 장려하는데 일조함
- 이에 문화예술 발전을 위한 대중 참여적 제도 마련 및 실행으로 문화발전 관리 주체가 정부에서 기업과 개인으로 넘어가 다양한 방식으로의 문화 메세나 활동을 독려함으로 문화예술 향유 저변 확대 및 사회적 차원에서의 지속가능 문화예술 발전을 도모함

46) 팀테옹(Pantheon), 시테 카르카손(la cite de Carcasson), 몽생미셸(le Mont-Saint-Michel)의 도개교 및 생-클루 공원(le domaine national de Saint-Cloud)

47) 해외문화홍보원(2019) : “프랑스 문화 메세나 관련 동향 조사”, 해외문화홍보원, 2019. 04. 18.

<http://www.kocis.go.kr/kocc/view.do?seq=1012594&page=1&pageSize=10&photoPageSize=6&totalCount=0&searchType=menu0150&searchText=&RN>(검색일: 2019년 8월 1일)

■ 바노시의 「예술도서관(피나코텍, Pinacothèque)」 프로젝트⁴⁸⁾

- 거리나 공원, 전시관과 같은 공공장소에서 접할 수 있었던 예술을 아파트 부지의 빈 공간, 집 앞 마당에서 즐길 수 있도록 일반 시민이 작품을 대여하고 일정 기간 사적 사유지에서 소장할 수 있는 예술도서관을 운영함
- 문화향유 기회를 사적 공간인 집으로까지 확대하여 문화예술 공간 다양화, 문화소비 강화에 일조함

2) 영국 (디지털 산업정책 사례)

- 2016년 작성된 문화백서(Cultural White Paper)에서 제기된 문화의 디지털화에 관한 중대성을 2017년 라운드 테이블 회의에서 논의
- 디지털문화미디어스포츠부(Department for Digital, Culture, Media and Sports)는 2018년 '문화는 디지털이다(Culture is Digital)'라는 기조를 공표, 문화를 연계한 디지털 산업에 적극적인 지원을 하고 있음

■ 〈Audience Labs Royal Opera〉 프로젝트⁴⁹⁾ 사례

- 'The Audience Labs'는 2018년 Royal Opera House 내 신설된 파트로, 창의 산업과 기술 산업에 종사하는 전문가와 협업하여 디지털을 활용해 관람객에 무대 공연에 관한 혁신적인 경험을 제공하고 예술과 기술의 결합을 통한 공연예술의 지속가능 미래를 가늠해보고자 하는 실용 연구 랩
- 현재 디지털문화미디어스포츠부(DCMS)의 직접적인 지원과 관심을 받고 있는 The Audience Labs 프로젝트로는 증강현실 발레 프로젝트가 있음
- 증강현실 발레 프로젝트는 무대에서만 볼 수 있던 수준 높은 발레 공연을 증강현실 테크닉을 통해 디지털 공간에서 관객이 생동감과 입체감 있게 공연과 백스테이지 상황을 커스텀 디자인 형식으로 즐길 수 있도록 지원하는 사업임
- 이 사업을 통해 디지털 시대 새로운 기술이 몰입형 스토리텔링과 극적인 경험을 제공, 잠재 관객과 기존 관객 모두에게 오페라와 발레를 기존 접근과 참여를 뛰어넘어 향유 할 수 있도록 함

48) 마을의 사정(2016) : “국제컨퍼런스 1 - 지속가능한 지역 속 예술공동체와 정책”, 서울시 마을공동체 종합지원센터 웹진 46호, 2016. 10. 26.

http://news.khan.co.kr/kh_news/khan_art_view.html?art_id=201712041426001#csidxd031d30a780f75f893efbfbb5c822fc (검색일: 2019년 8월 6일)

49) Department for Digital, Culture, Media & Sport(2019). *Culture is Digital*. U.K. p. 27 Lalla Merlin(2017): "Augmenting Artistry: Technology at the Royal Opera House hits the high note", blooloop, 2017. Sep. 6.

http://news.khan.co.kr/kh_news/khan_art_view.html?art_id=201712041426001#csidxcc4b179449c72c582e7a6d135a3b8cd(검색일: 2019년 8월 10일)

3) 호주 (장애인 예술정책 사례)

- 호주 연방정부, 장애인 정책을 매우 중요한 인권 문제로 인식하고 장애인 처우 개선 및 직업적 특혜에 앞서 휴머니티와 비장애인과의 상생을 강조하고 있음
 - 호주는 전체 인구의 약 1/5(약 18.3% 또는 약 4,3백만 명)이 장애를 지니고 있음
 - 이 중 1/4에 해당하는 1백만 명은 영어를 모국어로 하지 않는 다민족⁵⁰⁾이고, 일을 하고 있는 15세 ~64세 그룹 중 2.1백만 명의 호주인이 장애를 겪고 있음
 - 또한 2012년에 조사된 바에 의하면 이들 중 4/5에 해당하는 수가 최소 1년에 한 번 이상 문화예술 활동에 참여⁵¹⁾하고 있으며, 호주 예술가 중 약 9%가 장애를 지닌 예술가로⁵²⁾, 그 중 지역사회의 커뮤니티 아트 영역에서 활동하는 장애인 예술가⁵³⁾가 14%로 가장 많음. 뿐만 아니라 호주 내 장애인 중 71%가 사회와의 고립과 단절에 있어 예술을 창구로 활용하고 비장애인보다 예술에 대한 참여도가 더 높다고 함⁵⁴⁾
- 호주 국가 장애인 정책전략 2010-2020(National Disability Strategy 2010-2020)에서는 기본적으로 장애를 지닌 사람은 모든 활동과 분야에 참여가 가능하여야 하며 또 이들은 전 범위에서 예술을 누릴 수 있어야 한다는 것이 전제조건으로 명시되어 있음
 - NSW주는 호주 내 지역 정부 중 장애인 비율이 가장 높고, 문화예술 분야 종사자가 가장 많음⁵⁵⁾. 이에 NSW주 장애인 예술정책 2018~2023의 정책적 목적은 장애를 지닌 예술가, 문화예술 종사자, 관객이 어디서나 폭넓은 예술을 향유할 수 있도록 접근성을 강화시키는 것에 방점
 - NSW주 대표 예술기관인 NSW주립 미술관(Art Gallery of New South Wales)의 장애인을 위한 예술정책 목표는 연방정부와 주 정부 장애인 예술정책과 연결하여 ‘태도와 행동’, ‘살만한 지역사회, 커뮤니티’, ‘고용’, ‘시스템과 프로세스’에 초점⁵⁶⁾을 두고 장애인과 비장애를 지닌 시민이 함께 조화롭게 예술을 영위하는 삶을 제공하고자 노력하고 있음
 - 디지털 사회에서 장애인들의 문화예술 접근성을 높이는 방안을 다각도로 고안하는 프로젝트에 높은 관심을 보이고 지원하고 있음
- 장애인을 위한 장애인 전용 문화예술 디지털 플랫폼을 국가적 차원에서 지원하고 사업을 확장하는 것에도 의의가 있지만, 무엇보다 장애인을 위한 정책의 기본방침이 인권과 고용, 복지에 앞서 누구나 접근 가능한 문화예술 향유에 초점

50) Art Gallery of New South Wales(2017). *Disability Inclusion Action Plan 2017-20*, New South Wales : Art Gallery of New South Wales, pp.1~2.

51) 위의 보고서 p.9.

52) Throsby D & Petetskaya K(2017). *Making Art Work: An Economic Study of Professional Artists in Australia*. Sydney : Art Council for the Arts.

53) Arts Access Australia(2019). *A Few Facts about Disability and the Arts in Australia*. Arts Access Australia, p.2.

54) Commonwealth of Australia(2018). *Arts and Disability in Australia*. Canberra : Commonwealth of Australia, p.4.

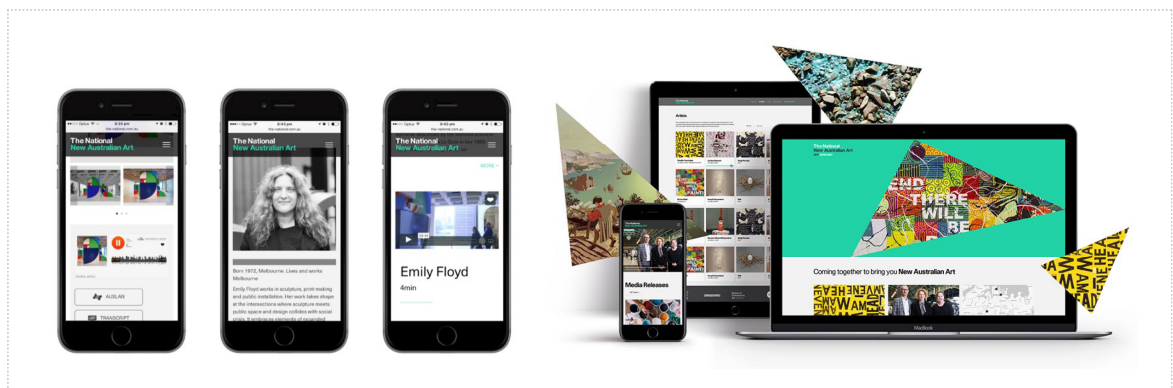
55) NSW Fact Sheet.

56) Commonwealth of Australia(2018). *Arts and Disability in Australia*. Canberra : Commonwealth of Australia, p.15.

■ The National 2017: New Australian Art 전시 사례⁵⁷⁾

- 2017년 3월, NSW 주립 미술관(Art Gallery of NSW), 캐리지웍스(Carriageworks), 현대미술 박물관(MCA) 등 세 개의 기관에서 2017년, 2019년, 2021년에 3개의 버전으로 계획된 프로젝트 전시회 - 「The National 2017 : New Australian art」 발표
 - 이 전시에서 주립 미술관과 넬슨 미어스 재단(The Nelson Meers Foundation)이 협업하고 넬슨 미어스 재단으로부터 전시에 관한 모든 정보(초대 작가, 작품 등에 관한 전반적인 사항)를 제공하는 모바일, PC, 갤러리 내 전용 디지털 플랫폼 구축 사업을 지원받음
 - 처음부터 이 디지털 플랫폼은 예산의 15~20%가 할애되어 장애인 전용 콘텐츠를 목표로 제작되어 장애인들이 문화예술에 좀 더 쉽게 접근할 수 있도록 하였음
 - 이 전시 콘텐츠 플랫폼 프로젝트는 장애인 예술인 협회의 관심과 지지를 받으며 2017 AMY Awards에 최종 수상작으로 인정받음

【그림 2-4】 The National 2017: New Australian Art 플랫폼



자료 : Art Gallery of New South Wales Disability Inclusion Action Plan 2017-20, p.20.

■ ARTfinder 프로젝트 사례

- 호주 Victoria주 Victoria Arts에서 개발한 장애가 있는 사람들을 위한 온라인 포털로, 문화예술 프로그램 및 액티비티, 문화기관 및 행사 등의 최신 정보를 제공
 - 2017년 문화 장관 회의에서 연방정부 차원에서 정책적 활용도가 높음을 인지, 2019년부터 장애가 있는 모든 호주인이 ARTfinder National을 통해 지역 내 모든 창의적인 활동과 문화 행사를 검색할 수 있도록 함
 - 플랫폼 사용자는 접근성, 위치, 비용 및 예술 장르 등을 검색하여 지도에 표시된 호주 내 대도시 및 지역사회에서 운영 중에 있는 예술 프로그램 및 활동을 살펴볼 수 있음

57) Art Gallery of New South Wales(2017). Disability Inclusion Action Plan 2017-20, New South Wales : Art Gallery of New South Wales, pp.19~20.

- 이 포털을 통해 장애인을 위한 예술 활동 및 행사 등의 다양한 문화예술 콘텐츠를 보다 편리하고 신속하게 확인할 수 있도록 하여 호주 전역에 걸쳐 장애인이 접근 가능한 예술을 향유할 수 있도록 지원하여 문화적 경험을 위한 진입 장벽을 낮춤
- 장애인의 문화예술에 대한 디지털 접근 가능성을 향상시켜 사회편입의 가능성을 높이는 시도

4) 독일 (노인 예술정책 사례)

- UN의 리포트에 의하면 현재 20명 중 한 명이 80세 이상의 노인인 독일은 2050년이 되면 이 수치가 6명 중 1명⁵⁸⁾이 될 것으로 전망, 유럽의 대표적인 고령화 국가임
- 독일은 공동 소비를 통해 공동체 문화를 실천하는 국가로, 특히 베를린에서 문화예술과 접목하여 다양한 시도를 하고 있음. 공간과 거주, 고령화 문제 등을 공유 소비 정신을 기반으로 한 공동체 문화를 통해 극복하고자 ‘다세대의 집(Multigenerational Houses)’를 정책적으로 실행, 지속가능한 다세대간 문화예술적 교류를 도모함

■ 다세대의 집(Mehrgenerationenhäuser Haus - Multigenerational Houses) 프로젝트 사례

- 노인 세대와 젊은 세대가 함께 어울리고 서로 배우며 현대사회 새로운 대가족 형태를 문화예술을 통해 삶을 공유하는 방법으로 모색하려는 사업
 - 첫 다세대의 집 사업은 2003년 Lower Saxony에 설립, 현재 약 550개의 지역사회에서 연방정부의 보조금을 받고, 지역정부 재정지원으로 시행되고 있는 범국가적인 사업
 - 세대 간 교류, 자원봉사 및 재능 기부, 지역사회 역량 강화 목표로 학습 프로그램, 후원 프로그램, 문화 및 여가 활동 프로그램, 대화 카페 등을 각 집에서 운영
 - 육아, 청소년 그룹, 젊은 어머니 그룹, 노인을 위한 지원, 보육 및 조연 센터와 같은 서비스를 제공하는 세대 간 사회 센터와 비슷하나 일반 커뮤니티센터와 아파트 단지 내 어린이집 시스템을 결합한 것과 같은 독특한 특징을 가지고 있음
 - 불특정 다수가 모여 프로그램을 기획하고 협업하고 활동하나, 마치 사회적 활동으로 결성된 가족과 같은 입장에서 연금수급자들은 일주일에 한 번 어린이들에게 책을 읽어주는 자원봉사를 하거나 맞벌이 부부를 위한 일종의 ‘할머니 대여’ 서비스 등을 운영하고 있음
 - 그뿐만 아니라 미술 활동, 연극 활동 등을 운영, 생활예술동아리 형태의 모습도 함께 갖추고 있음
- 다세대 주택 사업은 젊은층과 노인층의 상호 작용과 문화예술적 자극을 통해 창의적인 아이디어를 모색하여 적극적으로 서로를 지원하고 서로로부터 배우는 것을 목표로 함

58) Harriet Lowe(2017). Creative Ageing in Germany: A View from North Rhine-Westphalia, The Baring Foundation, p. 2.

- 이러한 개인적으로 또 공동체적으로 자립과 협업이 공존하는 형태의 움직임이 활발하게 이뤄지는 장소에서 국가는 지역사회 내 지속가능한 공유 가치를 사회적 차원에서 모색 및 해결할 수 있음

【그림 2-5】 다세대의 집(Mehrgenerationenhäuser Haus - 'Multigenerational Houses') 프로젝트 사례



자료 : 다세대의 집 SNS (<https://www.facebook.com/drkmehrgenerationenhaus/>).

5) 일본 (전통문화 + 가족 정책 사례 / 외국인 사례)

- 일본 문화청의 비전 중 첫째가 '문화예술 각 분야의 진흥'인데, 그 중 예술과 미디어 예술의 진흥 다음으로 전통 예능의 계승 및 발전에 비중을 두고 있음
- 또한 향후 일본 정부에서 지향해야 할 문화예술정책 목표 네 가지 중 첫째 전략목표가 문화예술 창조·발전·계승과 교육에 방점을 두는 것으로, 문화예술의 창조적 발전을 위하여 다음 세대와 국제적 교류에 있어 전통문화 계승 및 전파를 이루어 모든 사람에게 알찬 문화예술교육과 문화예술 활동의 참여 기회를 확대 및 제공하는 것임
- 특히 감상 중심 예술을 제외한 문화예술 활동 경험은 지역축제 참여와 음악, 무용, 다도, 꽃꽂이, 서예 등 습관의 수강 등을 응답한 사람의 비율이 높아지고 있다는 일본 문화청 자체 연구 결과를 토대로 생활문화의 진흥 및 국제적 교류 기능을 강화하여 일본 고유 전통문화와 생활문화 육성에 집중하고자 하는 움직임이 있음
- 이에 전통문화가 가족 간 또는 세대 간 함께 즐기며 배우고 전통을 계승하는 형식의 프로그램으로 많이 고안되는 편
- 또한, 국제교류의 일환으로 일본 특유의 전통예술을 일본에 방문한 외국인에게 필수적으로 연수 또는 프로그램을 제공함으로써 일본 전통문화를 실제로 접하고 체험하도록 지원, 일본 전통문화의 국제적 위상을 공고히 하고 국가적 문화 정체성을 전파하려는 것에 많은 투자를 함

■ 전통문화 프로그램

- 일반적으로 접할 수 있는 전통문화 프로그램(다도, 기모노 입기 체험뿐 아니라 사탕 세공 실연, 샤미센 나가우타(우쿠렐레와 비슷한 악기) 실연 등)부터 여러 횟수에 걸쳐 배울 수 있는 프로그램까지 일본의 전통문화예술을 폭넓게 접할 수 있도록 국가적으로 장려
- 니기리즈시(스시) 시리즈, 닌자, 사무라이, 오리가미 접기, 와시(말린 엽서) 만들기 등 전통문화 체험 교육 여행 상품도 있으며 전통문화와 식문화를 결합한 프로그램 상품 등을 관광산업과 연계 및 확장

【그림 2-6】 일본 전통문화 체험 사례



자료 : Osaka Yanen. <https://osaka-yanen.com/ko/2018/03/06/오사카에서-일본-전통문화-【와시-만들기】체험이/>

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

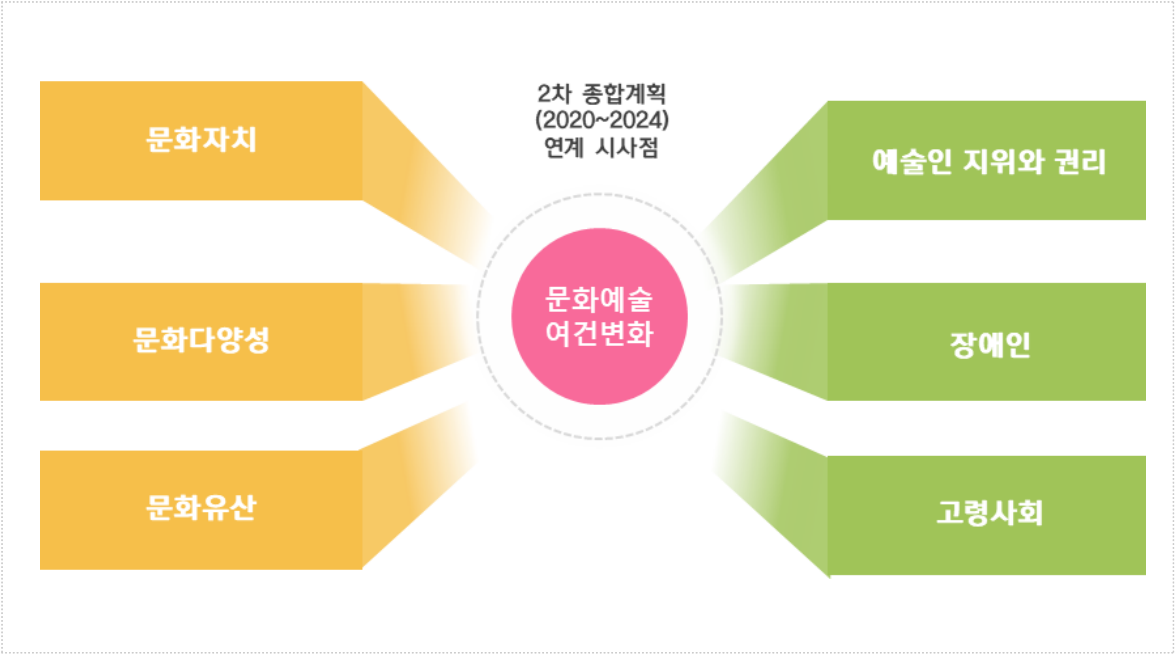
■ 장애인

- ☐ 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 2-7】 문화예술 여건 변화를 통한 2차 종합계획(2020~2024) 도출 시사점



제3장

경기도 문화예술 현황

1. 경기도 일반현황
2. 경기도 문화예술 자원 현황
3. 시·군 및 문화재단 현황
4. 2차 종합계획(2020~2024) 연계를 위한 시사점

제3장

경기도 문화예술 현황

1

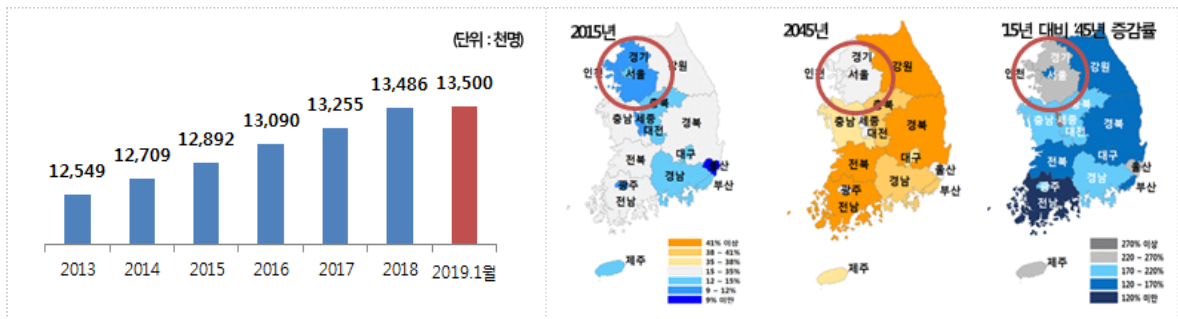
경기도 일반현황

1) 인구 현황

■ 총 인구 및 고령인구 지속적 증가

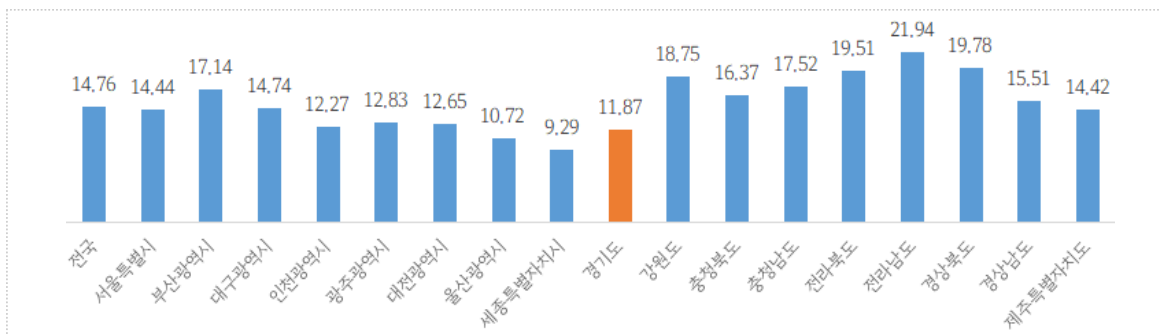
- 경기도 총 인구는 2013년 이후 지속적 증가 추세
- 2018년 기준 경기도 고령인구 비율은 11.87%로 17개 시·도 중 하위 3위를 차지하는 것으로 나타난 반면 2012년 이후 지속적 증가 추세

【그림 3-1】 경기도 총 인구(좌) 및 시·도별 고령인구 구성비·증감률(2015~2045년)



자료 : (좌) 경기통계 “경기도 총 인구 현황”, 경기통계 홈페이지, (우) 통계청 “전국장래인구추계(2015~2045)”.

【그림 3-2】 2018년 기준 17개 시·도 고령인구 비율 (단위: %)

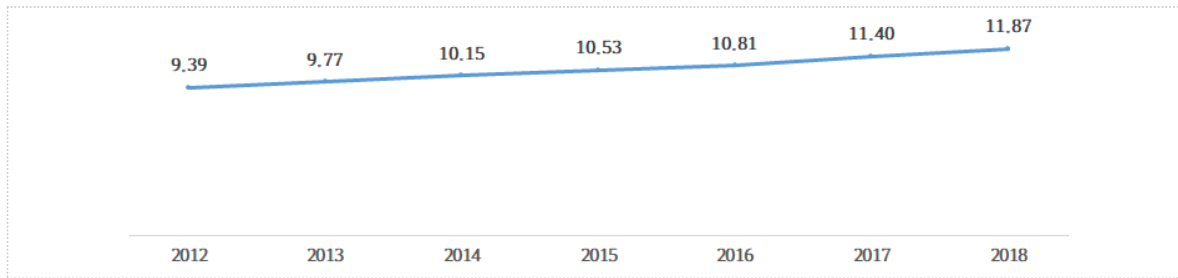


주 : 고령인구비율은 전체 인구에서 65세이상 인구가 차지하는 비율로서 인구의 노령화 정도를 나타냄

자료 : 통계청 “고령인구비율(시도)”, 통계청 홈페이지

(http://kosis.kr/statHtml/statHtml.do?orgId=101&tblId=DT_1YL20631&conn_path=13)

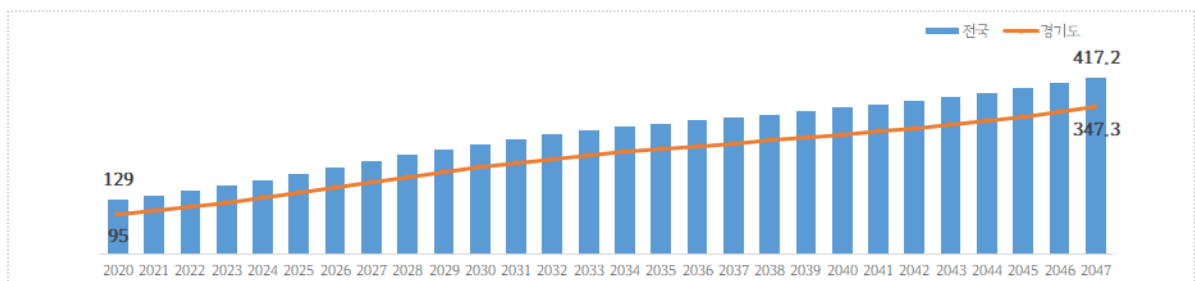
【그림 3-3】 2012~2018년 경기도 고령인구 비율 변화 (단위: %)



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)

- 2020~2047년 전국 및 경기도 노령화지수 변화를 살펴보면 2047년까지 지속적으로 증가, 특히 경기도의 경우 약 3.66배 증가하는 것으로 나타나 전국 평균(약 3.23배)보다 다소 높게 나타남

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

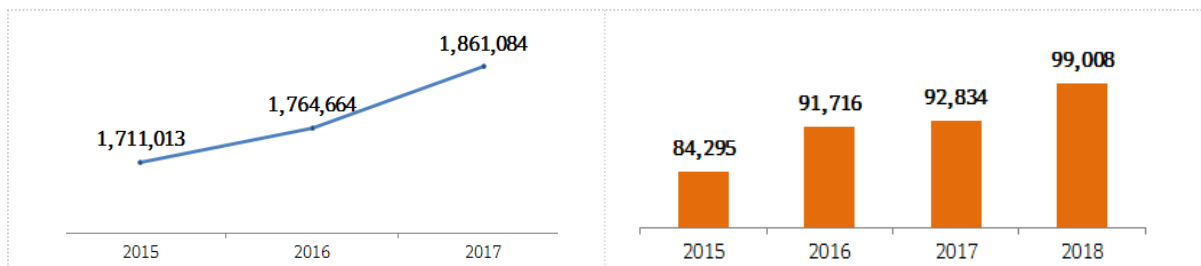


주 : 노령화지수는 유소년인구(0~14세) 100명에 대한 고령인구(65세이상)의 비율을 나타냄
 자료 : 통계청 "노령화지수(시도)", 통계청 홈페이지
 (http://kosis.kr/statHtml/statHtml.do?orgId=101&tblId=DT_1YL12501E&conn_path=I3)

■ 외국인 인구수 및 다문화가구

- 경기도 외국인 수는 2015년 이후 지속적으로 증가 추세를 나타내고 있으며, 다문화가구 수 역시 지속적 증가 추세를 나타냄

【그림 3-5】 (좌) 경기도 외국인 수 (단위: 명), (우) 경기도 다문화가구 수 (단위: 가구)

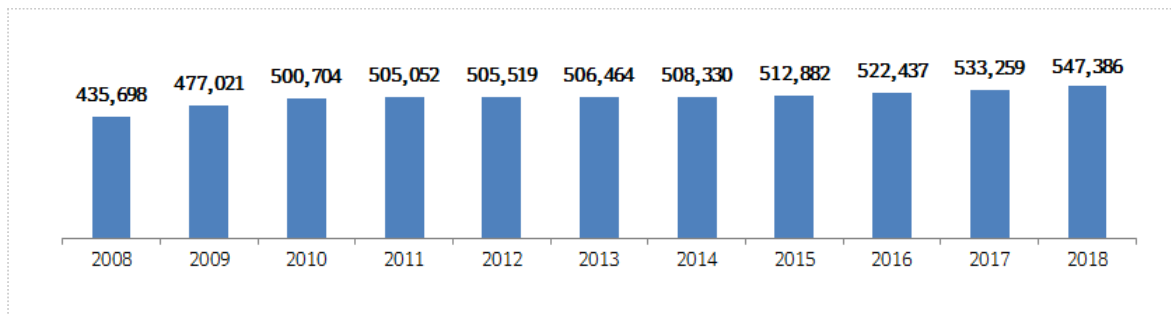


자료 : 통계청 "지방자치단체외국인주민현황-시군구별 외국인주민 현황", 통계청 홈페이지
 (http://kosis.kr/statHtml/statHtml.do?orgId=110&tblId=TX_11025_A001_A&conn_path=I3)
 통계청 "인구총조사-다문화가구 및 가구원(시도)", 통계청 홈페이지
 (http://kosis.kr/statHtml/statHtml.do?orgId=101&tblId=DT_1JD1501&conn_path=I3)

■ 장애인 인구수

□ 2008~2018년 경기도 등록장애인 인구는 지속적으로 증가추세를 보임

【그림 3-6】 2008~2018년 경기도 등록 장애인 현황 (단위: 명)

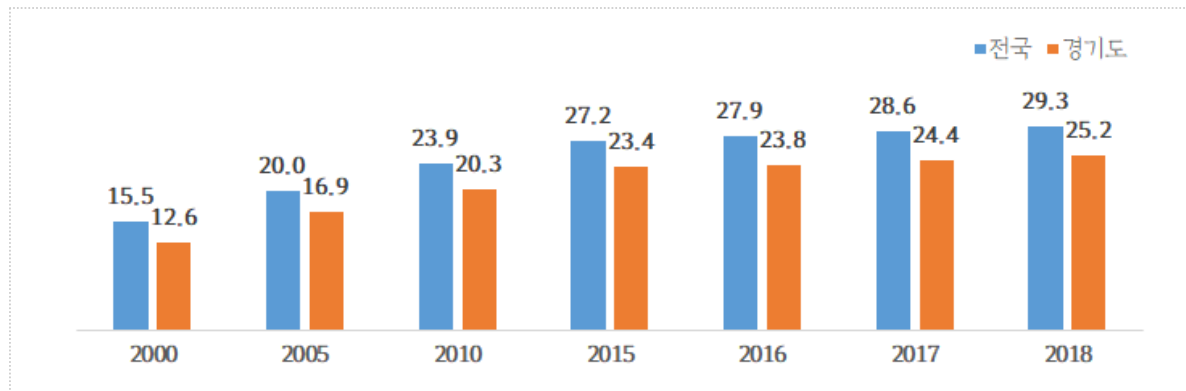


자료 : 통계청 "장애인현황-시도별, 장애유형별, 장애등급별, 성별 등록장애인 수(시도)", 통계청 홈페이지
(http://kosis.kr/statHtml/statHtml.do?orgId=117&tblId=DT_11761_N004&conn_path=13)

■ 지속적으로 증가하는 경기도 1인 가구 비율

□ 경기도 1인 가구 비율은 2000년(12.6%) 이후 지속적으로 증가 추세를 나타내고 있으며 2018년 25.2%로 나타남

【그림 3-7】 2000~2018년 전국 및 경기도 1인 가구 비율 (단위: %)



주 : 1인가구란 1인이 독립적으로 취사, 취침 등의 생계를 유지하는 가구로서 1인가구 비율은 전체가구 중 1인가구가 차지하는 비율($1\text{인가구수} \div \text{전체가구수} \times 100$)

자료 : 통계청 "인구총조사-1인가구비율(시도)", 통계청 홈페이지
(http://kosis.kr/statHtml/statHtml.do?orgId=101&tblId=DT_1YL21161&conn_path=13)

2) 경제 현황

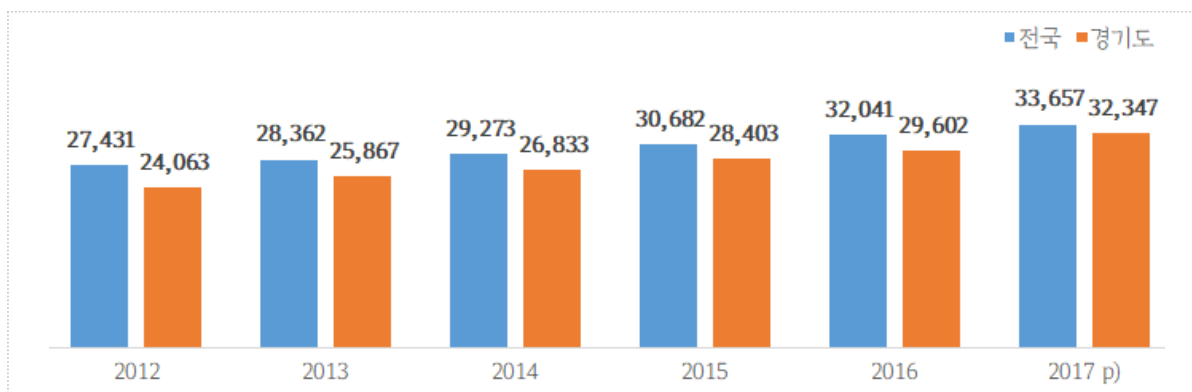
■ 경기도 1인당 GRDP, 지속적 증가

□ 경기도 1인당 GRDP, 2012년 대비 2017년 8,284천 원 증가 및 지속적 증가 추세

□ 경기도 1인당 GRDP와 전국 평균 1인당 GRDP 차이 지속적 감소 추세

- GRDP가 높다는 것은 그 지역 재정자립도가 높다는 것을 의미하고 반대로 1인당 GRDP가 낮다는 것은 재정자립도가 낮아 중앙정부의 지원이 필요하다는 것을 의미

【그림 3-8】 2012~2017년 전국 및 경기도 1인당 GRDP (단위: 천 원)



주 : 1인당 GRDP란 지역내 총생산을 지역 인구수로 나눈 1인당 연간 생산액
(1인당지역내총생산(백만원/명)=지역내총생산(당해년가계)÷추계인구)

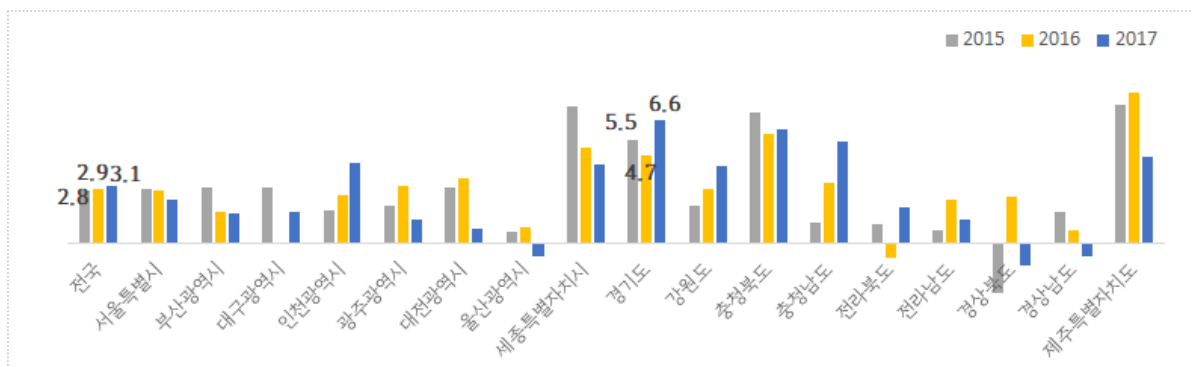
자료 : 통계청 "지역소득-1인당 GRDP(시도)", 통계청 홈페이지

(http://kosis.kr/statHtml/statHtml.do?orgId=101&tblId=INH_1C65_02&conn_path=l3)

■ 타 시·도 대비 높은 2017년 기준 경제성장률

□ 2017년 기준 전국 평균(3.1%) 및 타 시·도 대비 높은 경기도 경제성장률(6.6%)

【그림 3-9】 2017년 기준 17개 시·도 경제성장률 (단위: %)



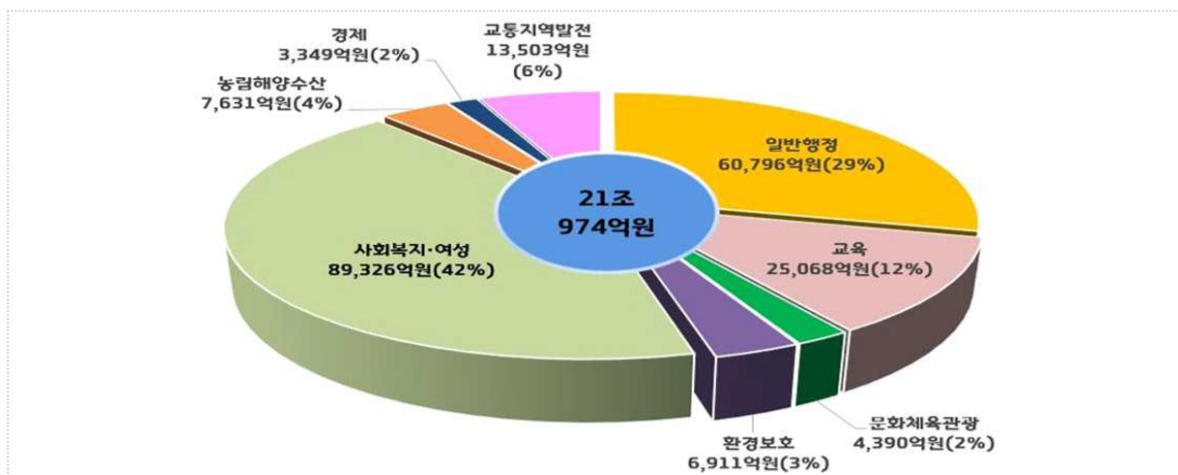
자료 : 통계청 "경제성장률(시도)", 통계청 홈페이지

(http://kosis.kr/statHtml/statHtml.do?orgId=101&tblId=DT_1YL20571&conn_path=l3)

■ 2019년 기준 경기도 총 예산 24조 3,731억원⁵⁹⁾

- 2018년 당초 대비 23,966억(10.9%) 증가
- 사회복지·여성 관련 분야 예산이 42%로 가장 높고 경제(2%), 문화체육관광(2%) 분야 예산이 가장 낮게 편성

【그림 3-10】 2019년 기준 경기도 예산 (단위: 억 원)

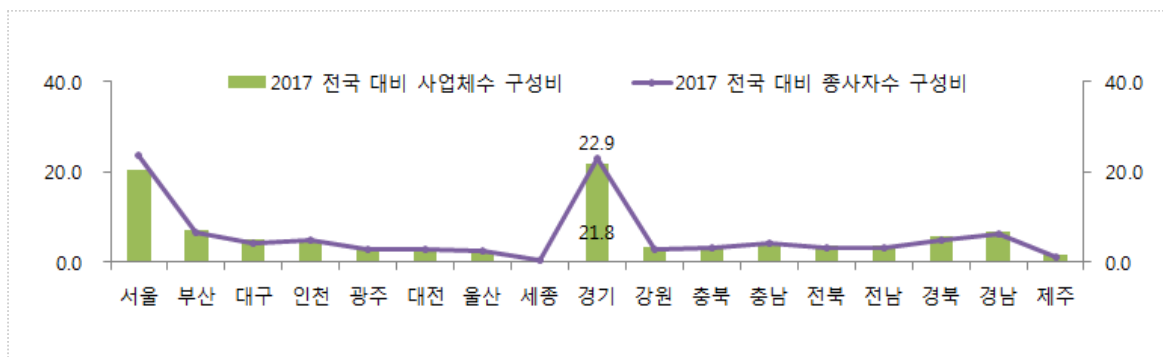


자료 : 경기도(2019). 『2019 도정업무계획』, p.2.

■ 경기도 총 사업체 및 종사자 수 전국 17개 시·도 중 2위 차지

- 경기도 총 사업체 878천개, 종사자 수 4,953,790명으로 각각 전국 21.8%, 22.9% 차지

【그림 3-11】 전국 시·도별 사업체 및 종사자 수 (단위: 개, 명, %)



자료 : 통계청(2018). 『2017년 기준 전국 사업체 조사 보고서』를 토대로 재구성.

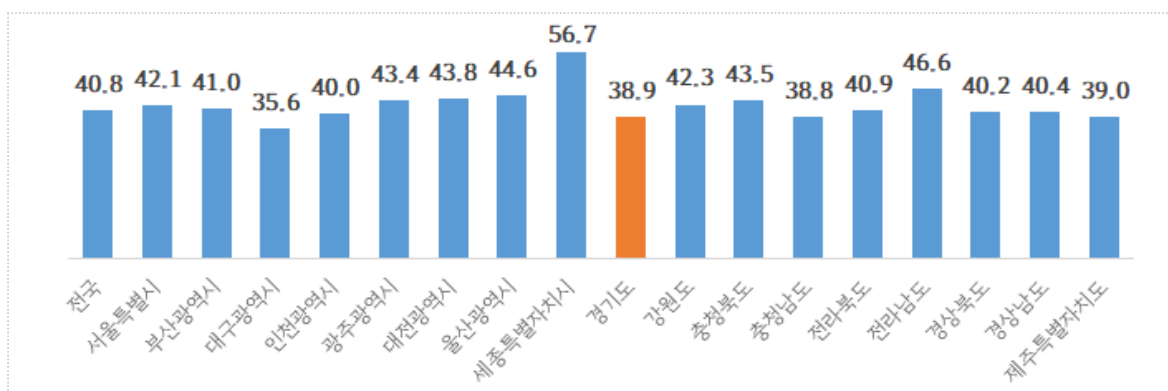
59) 2019년 경기도 예산(2019.1.1. 기준)은 일반회계 21조 974억 원과 특별회계 3조 2,757억 원으로 총 24조 3,731억 원임.

3) 경기도민의 삶

■ 2018년 기준 전국 17개 시·도 중 하위 3순위를 차지한 경기도민 삶의 만족도

□ 2018년 기준 사회조사 결과, 경기도민이 전반적으로 느끼는 만족감(행복도)에 대한 비율은 38.9%로 전국 평균(40.8%) 대비 낮으며, 17개 시·도 중 하위 3순위 차지

【그림 3-12】 2018년 기준 전국 및 17개 시·도 삶의 만족도 (단위: %)



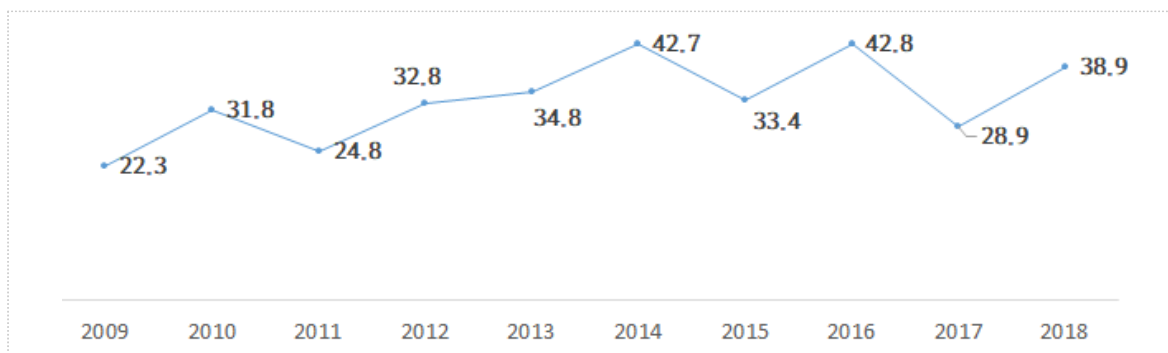
주 : 13세 이상 인구 중 경제적인 면, 가족관계, 직업, 건강 등을 전반적으로 느끼는 만족감(행복도)에 대한 비율로 '매우 만족+약간 만족'의 합으로 나타냄

자료 : 통계청 "사회조사-삶의 만족도(시도)", 통계청 홈페이지

(http://kosis.kr/statHtml/statHtml.do?orgId=101&tblId=INH_1SSSP020R&conn_path=13)

□ 2009~2018년, 경기도민 삶의 만족도를 살펴보면, 매년 증감을 반복하고 있으며 지속적으로 50.0% 미만으로 나타남

【그림 3-13】 2009~2018년 경기도민 삶의 만족도 변화 (단위: %)



주 : 13세 이상 인구 중 경제적인 면, 가족관계, 직업, 건강 등을 전반적으로 느끼는 만족감(행복도)에 대한 비율로 '매우 만족+약간 만족'의 합으로 나타냄

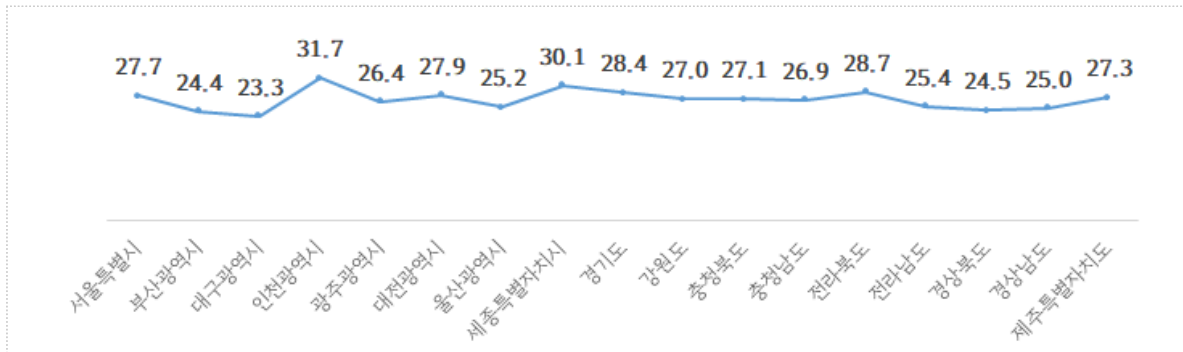
자료 : 통계청 "사회조사-삶의 만족도(시도)", 통계청 홈페이지

(http://kosis.kr/statHtml/statHtml.do?orgId=101&tblId=INH_1SSSP020R&conn_path=13)

■ 높은 경기도민의 스트레스 인지율

- 일상생활 중 스트레스를 “대단히 많이” 또는 “많이” 느끼는 사람의 비율을 조사한 결과, 경기도는 28.4%로 17개 시·도 중 그 비율이 4번째로 높게 나타남

【그림 3-14】 2018년 기준 17개 시·도 스트레스 인지율 (단위: %)

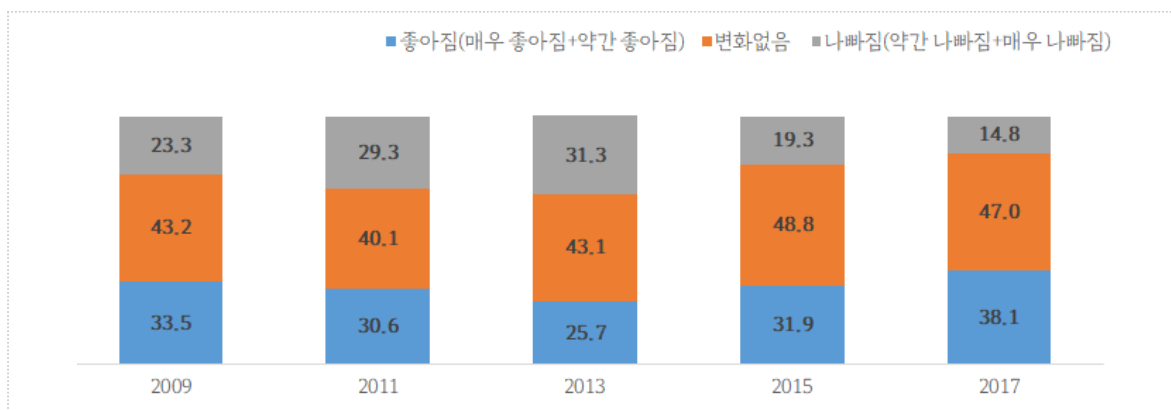


주 : 스트레스 인지율은 평소 일상생활 중 스트레스를 “대단히 많이” 또는 “많이” 느끼는 사람의 비율
 자료 : 통계청 “사회조사-스트레스 인지율(시도)”, 통계청 홈페이지
 (http://kosis.kr/statHtml/statHtml.do?orgId=101&tblId=DT_1YL21041E&conn_path=I3)

■ 생활여건 변화에 대한 경기도민의 인식

- 2013년 이후 생활여건이 좋아지고 있다고 인식하고 있는 경기도민은 다소 증가하고 있으나 그 비율이 큰 폭으로 증가하지는 않고 지속적으로 40.0%를 하회

【그림 3-15】 2009~2017년 생활여건 변화에 대한 경기도민 인식 (단위: %)

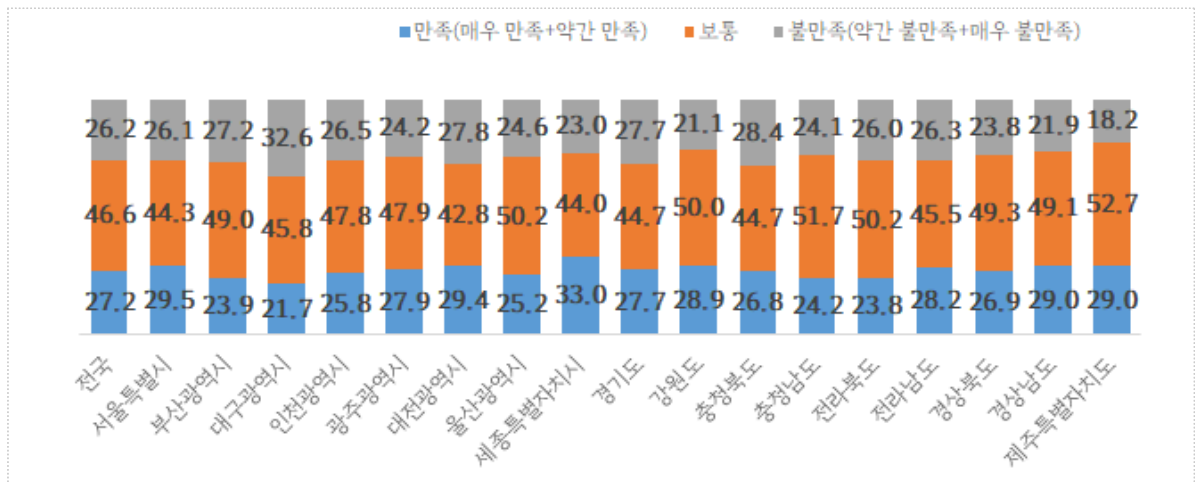


주 : 생활여건 변화에 대한 인식은 13년 전과 비교하여 우리 사회의 생활여건이 어떻게 변화되었다고 생각하는지에 대한 주관적 판단으로 보건의료서비스, 사회보장제도, 문화·생활여가 향유여건 등의 여건변화에 대한 국민들의 생각과 삶의 질 평가 위한 기초자료로 활용됨
 자료 : 통계청 “사회조사-생활여건의 변화(시도)”, 통계청 홈페이지
 (http://kosis.kr/statHtml/statHtml.do?orgId=101&tblId=INH_1SSWE011R&conn_path=I3)

■ 지속적으로 증가하는 경기도민 여가생활 불만족도

- 2017년 기준 경기도민 여가생활 만족도(매우 만족+약간 만족)는 27.7%로 17개 시·도 중 9번째로 낮다

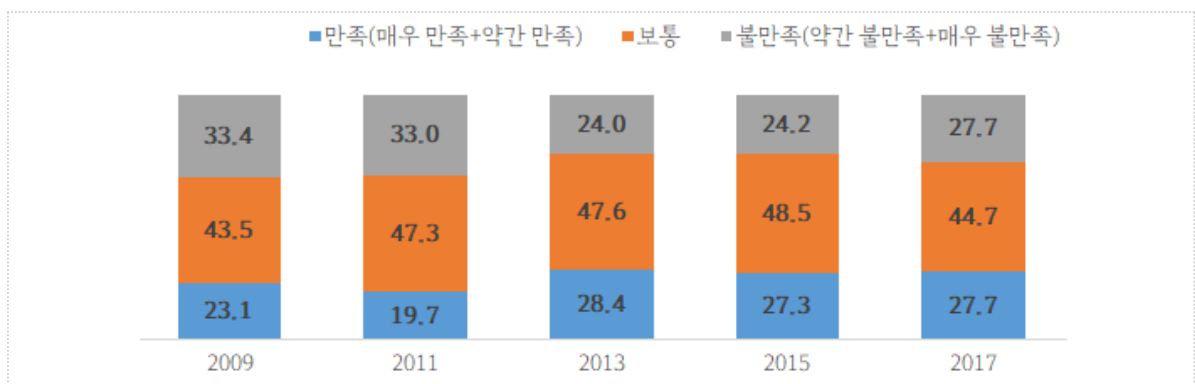
【그림 3-16】 2017년 기준 17개 시·도 여가생활 만족도 (단위: %)



주 : 여가생활 만족도는 개인의 여가활동 전반에 대한 주관적 만족 정도를 나타냄
 자료 : 통계청 “사회조사-여가활동 만족도(시도)”, 통계청 홈페이지
 (http://kosis.kr/statHtml/statHtml.do?orgId=101&tblId=INH_1SSCL091R&conn_path=I3)

- 2009년 대비 2017년 경기도민 여가생활 만족도(매우 만족+약간 만족)는 약 4.6%p 증가하였으나 2013년 이후 경기도민의 여가생활 불만족도(약간 불만족+매우 불만족)는 지속적으로 증가 추세를 나타냄

【그림 3-17】 2009~2017년 경기도민 여가생활 만족도 (단위: %)



주 : 여가생활 만족도는 개인의 여가활동 전반에 대한 주관적 만족 정도를 나타냄
 자료 : 통계청 “사회조사-여가활동 만족도(시도)”, 통계청 홈페이지
 (http://kosis.kr/statHtml/statHtml.do?orgId=101&tblId=INH_1SSCL091R&conn_path=I3)

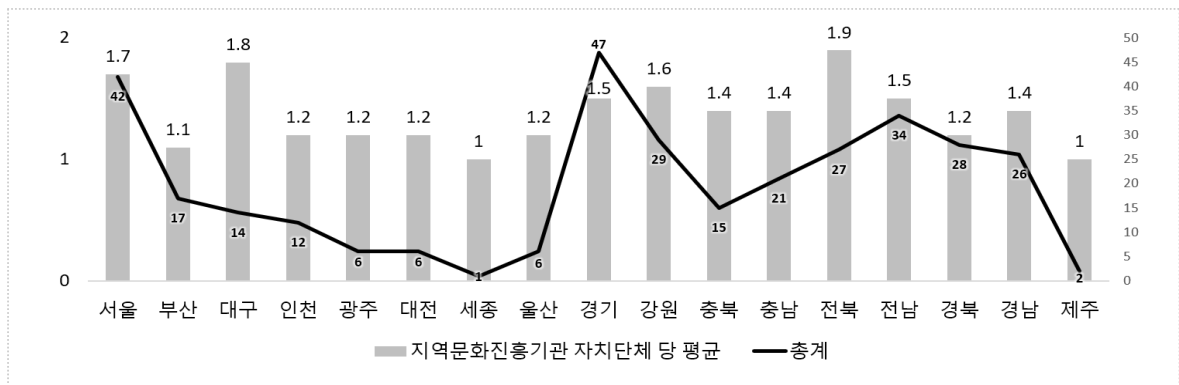
2 경기도 문화예술 자원 현황

1) 경기도 문화예술 관련 정책 환경

■ 문화예술 정책 수립 관련 지역문화진흥기관⁶⁰⁾ 현황

- 전국 333개 기관 중 경기도에 총 47개 기관이 소재하고 있어 17개 시·도 중 1위
- 반면 기초자치단체 당 평균 기관 수는 1.5개로 전국 5위 차지

【그림 3-18】 2017년 기준 전국 문화예술 정책 수립 관련 지역문화진흥기관 현황 (단위: 개)

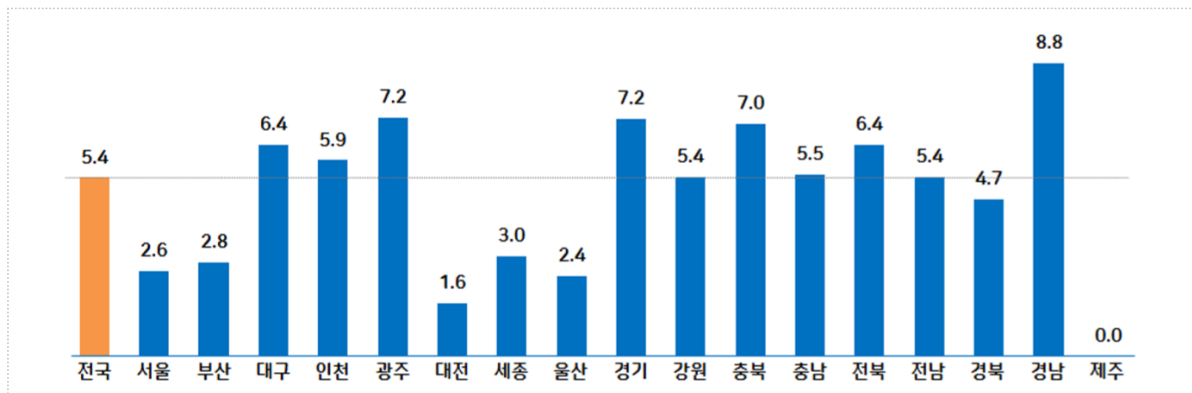


자료 : 문화체육관광부(2019). 『2017년 기준 지역문화실태조사 현황통계 분석』, p.33.

■ 문화예술 조례 제정 현황

- 경기도의 문화 관련 조례 제정 건수(7.2건)는 전국 평균(5.4개) 대비 높으며, 전국 17개 시·도 중 2번째로 높게 나타남

【그림 3-19】 2017년 기준 전국 문화예술 관련 조례 제정 현황 (단위: 건)



자료 : 문화체육관광부(2019). 『2017년 기준 지역문화실태조사 현황통계 분석』, p.34.

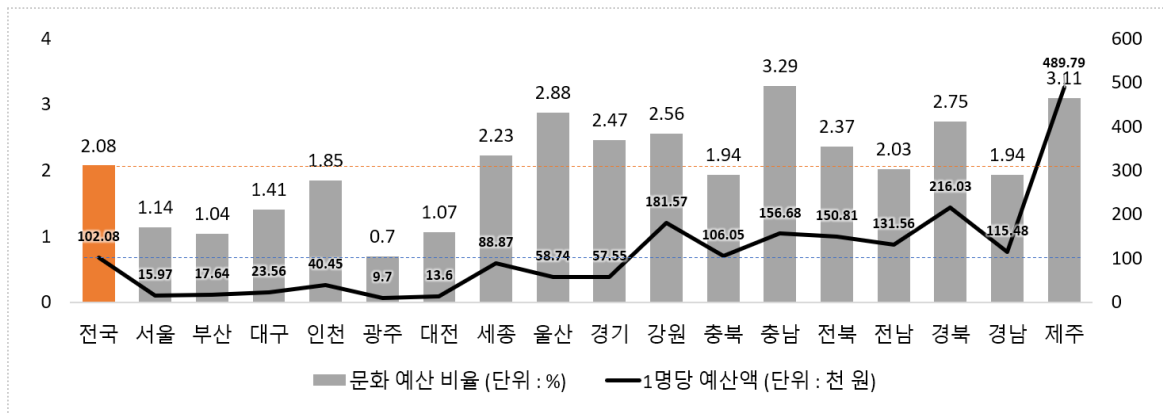
60) 지역문화재단, 지역문화예술위원회, 문화산업(콘텐츠) 관련 기관, 조례에 의해 출연한 기관 및 조직 포함

■ 경기도 문화 관련 예산 비율 및 지역문화진흥기금 설치·운용 현황

□ 경기도 총 예산대비 문화 관련 예산 비율(2.47%)은 전국 평균(2.08%) 대비 높으나 17개 시·도 중 6번째로 높게 나타남

- 인구 1명당 평균 문화 관련 예산액은 약 5만 8천 원 가량으로 전국 평균 약 10만 2천 원에 비해 상당히 부족하지만 제주도가 예산 평균을 끌어올리고 있는 점 감안 필요

【그림 3-20】 2017년 기준 전국 총 예산대비 문화 관련 예산 비율 및 인구 1인당 평균 문화 관련 예산액 (단위: %, 천 원)

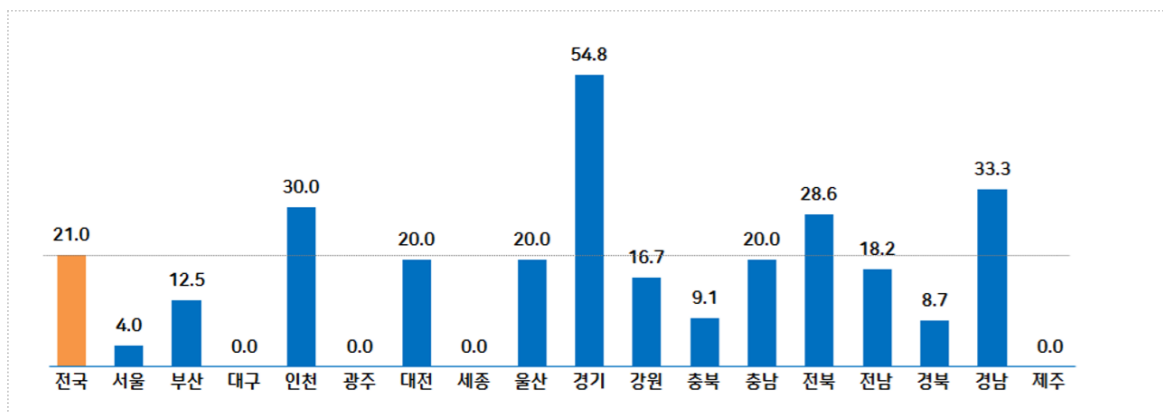


자료 : 문화체육관광부(2019). 『2017년 기준 지역문화실태조사 현황통계 분석』, p.37, p.39.

□ 경기도 관내 기초자치단체 지역문화진흥기금 설치율, 전국 17개 시·도 중 1위

- 경기도 내 17개 지역에서 지역문화진흥기금 설치·운용(가평군, 수원시, 성남시, 부천시, 안양시, 안산시, 양평군, 의정부시, 평택시, 광명시, 군포시, 화성시, 구리시, 포천시, 안성시, 하남시, 여주시) 중으로 17개 시·도 중 설치율 1위(54.8%)로 나타남

【그림 3-21】 2017년 기준 전국 관내 기초자치단체 지역문화진흥기금 설치율 (단위: %)



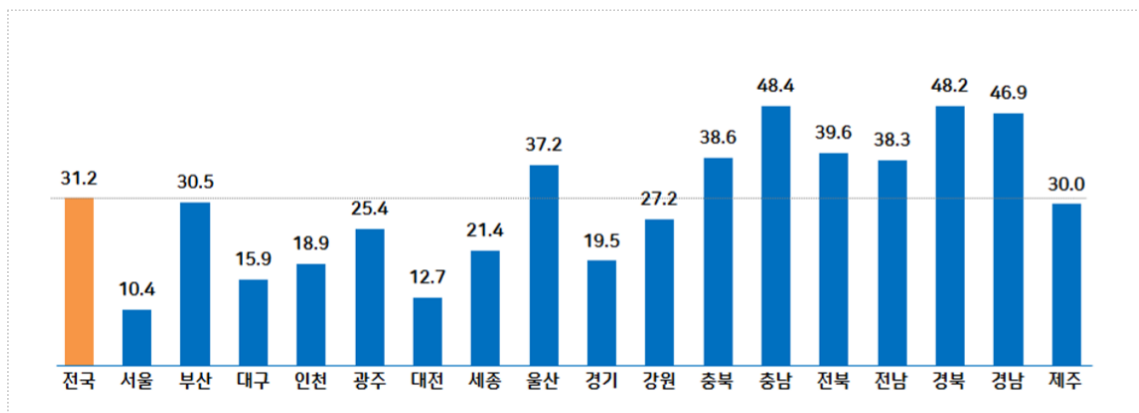
자료 : 문화체육관광부(2019). 『2017년 기준 지역문화실태조사 현황통계 분석』, p.40.

■ 문화유산 보존·관리 예산 비율

□ 경기도의 문화 관련 예산 대비 평균 문화유산 보존·관리 예산 비율은 19.5%로 전국 평균 31.2% 대비 낮은 것으로 나타남

- 문화체육관광부(2019) “『2017년 기준 지역문화실태조사 현황통계 분석』”에 따르면 경기도 내 문화관련 예산 대비 문화유산 보존·관리 예산 비율이 평균 이상인 기초자치단체는 수원시, 파주시, 광주시, 안성시, 여주시 5개로 나타남

【그림 3-22】 2017년 기준 문화 관련 예산 대비 평균 문화유산 보존·관리 예산 비율 (단위: %)



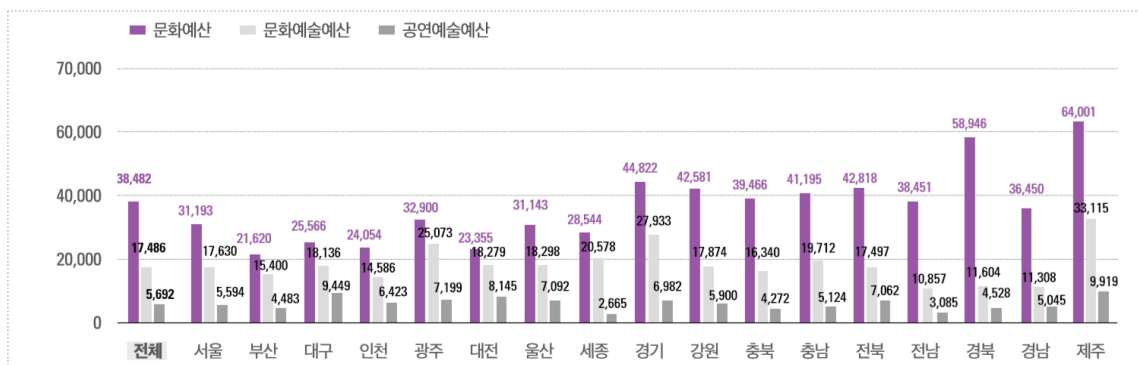
자료 : 문화체육관광부(2019). 『2017년 기준 지역문화실태조사 현황통계 분석』, p.47.

■ 공연예술분야 예산

□ 경기도 지자체 평균 공연예술예산, 69억 8천 2백만 원으로 전국 7위

- 문화체육관광부(2019) “2018 공연예술실태조사”에 따르면 경기도 문화예술예산 대비 공연예술예산, 약 25%로 전국 16위

【그림 3-23】 2018년 기준 전국 문화 관련 예산 대비 공연예술예산 지역별 평균 현황 (단위: 백만 원)



자료 : 문화체육관광부(2019). 『2018 공연예술실태조사』, p.71.

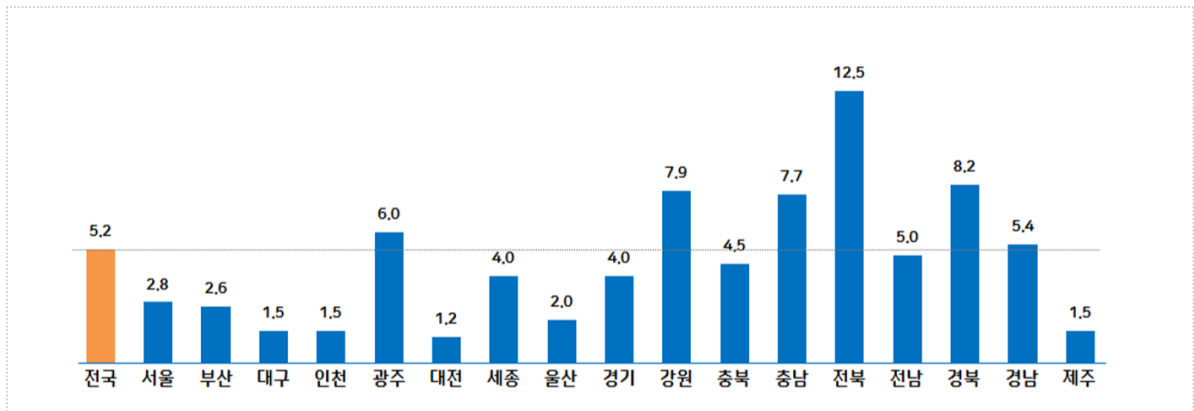
2) 경기도 문화예술 관련 사업 현황

■ 중앙정부 및 광역자치단체 기획·발주 문화 관련 사업 선정 평균 건수

□ 경기도, 19개 시·군에서 평균 4건 선정, 17개 시·도 중 중하위권인 9위

- 경기도내 사업 선정 지역은 수원시, 고양시, 부천시, 용인시, 평택시, 광명시, 시흥시, 군포시, 파주시, 이천시, 구리시, 포천시, 광주시, 안성시, 하남시, 의왕시, 양주시, 여주시, 과천시임⁶¹⁾

【그림 3-24】 2017년 기준 전국 중앙정부 및 광역자치단체 기획·발주 문화 관련 사업 선정 평균 건수 (단위: 건)

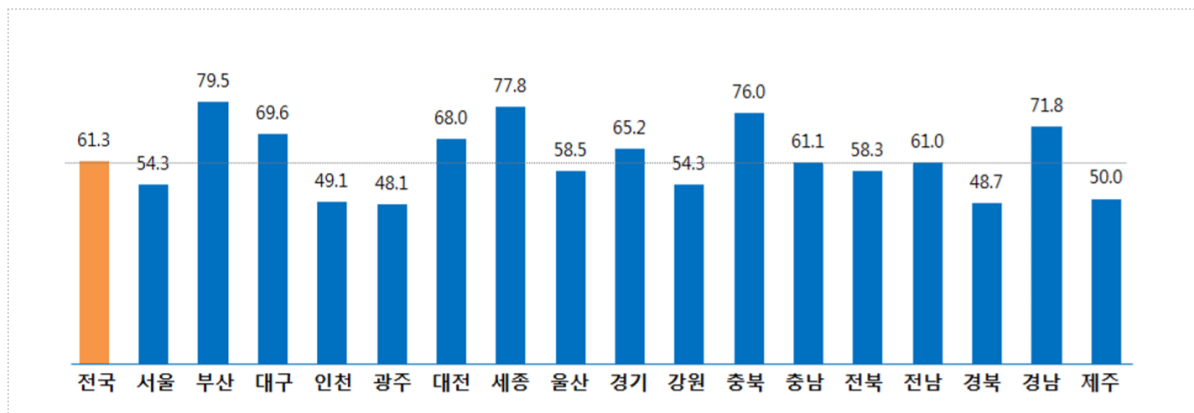


자료 : 문화체육관광부(2019). 『2017년 기준 지역문화실태조사 현황통계 분석』, p.27.

■ 기초자치단체 자체 문화사업

□ 문화예술사업 중 경기도 기초자치단체 자체 문화사업 비율은 65.2%로 전국 평균(61.3%)과 유사한 수준이나 17개 시·도 중 7번째

【그림 3-25】 2017년 기준 문화예술사업 중 기초자치단체 자체 문화사업 비율 (단위: %)

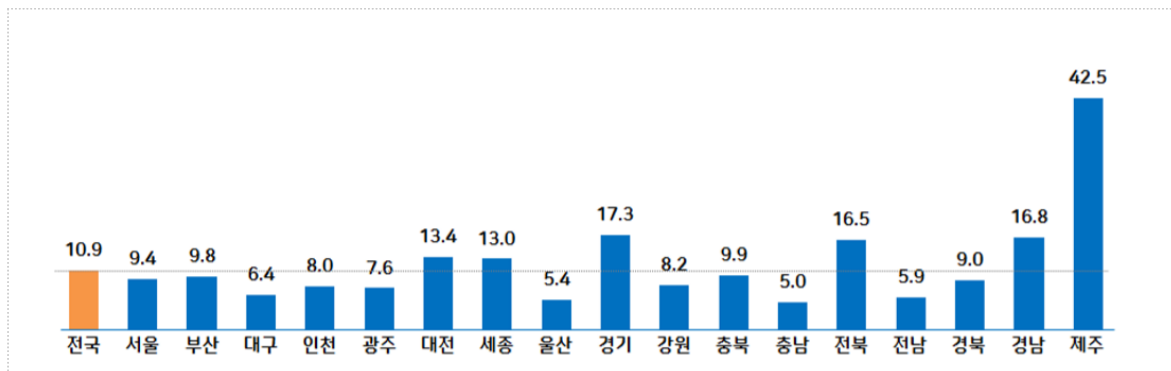


자료 : 문화체육관광부(2019). 『2017년 기준 지역문화실태조사 현황통계 분석』, p.30.

61) 문화체육관광부(2019). 『2017년 기준 지역문화실태조사 현황통계 분석』, p.28.

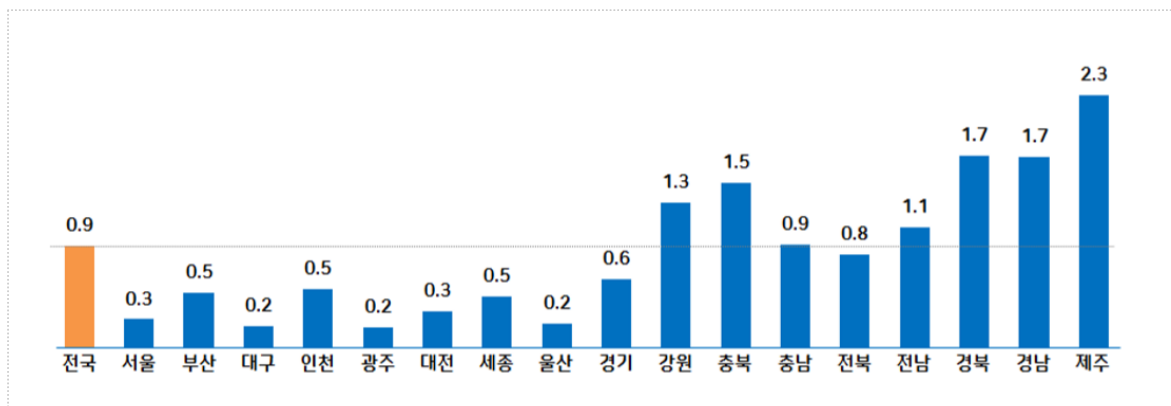
- 경기도 기초자치단체에서 직접 기획 및 운영한 평균 공연 수는 17.3건으로 전국 2위이나 인구 만 명당 단위로 보정 산출하면 0.6건으로 전국 9위인 중하위권 차지

【그림 3-26】 2017년 기준 기초자치단체에서 직접 기획 및 운영한 평균 공연 수 (단위: 건)



자료 : 문화체육관광부(2019). 『2017년 기준 지역문화실태조사 현황통계 분석』, p.93.

【그림 3-27】 2017년 기준 인구 만 명당 기초자치단체에서 직접 기획 및 운영한 평균 공연 수 (단위: 건)



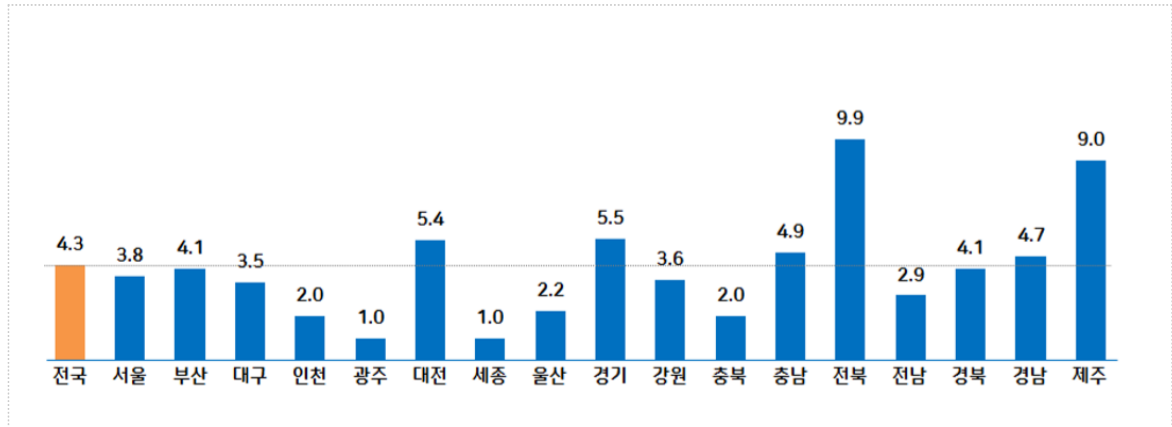
자료 : 문화체육관광부(2019). 『2017년 기준 지역문화실태조사 현황통계 분석』, p.93.

- 경기도내 기초자치단체 기획 문화가 있는 날 사업 건 수⁶²⁾는 평균 5.5건으로 전국 평균(4.3건) 다소 상회

- 문화체육관광부(2019) “2017년 기준 지역문화실태조사 현황통계 분석”에 따르면 경기도에서 문화가 있는 날 기획사업을 추진한 기초자치단체는 21개 시·군(수원시, 성남시, 고양시, 부천시, 안양시, 용인시, 의정부시, 남양주시, 광명시, 시흥시, 군포시, 파주시, 이천시, 구리시, 포천시, 광주시, 하남시, 양주시, 여주시, 동두천시, 과천시)

62) 문화가 있는 날과 관련하여 기초자치단체에서 직접 기획 및 운영한 사업의 사업계획서 또는 신청서 등 사업명, 세부프로그램, 소요예산, 소관부서 등에 대한 증빙이 가능한 문서를 기준으로 자료를 수집

【그림 3-28】 2017년 기준 전국 기초자치단체 기획 문화가 있는 날 사업 평균 건 수 (단위: 건)



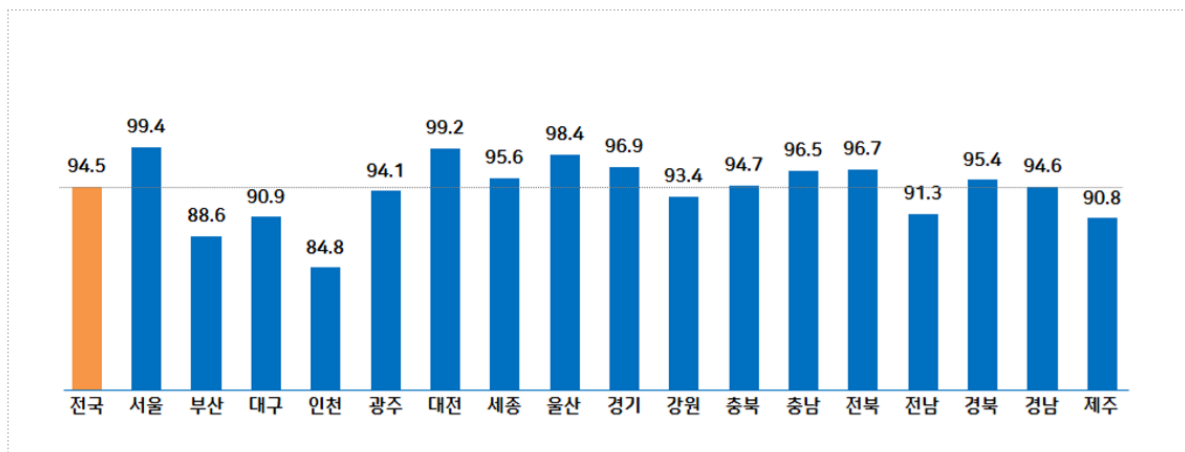
자료 : 문화체육관광부(2019). 『2017년 기준 지역문화실태조사 현황통계 분석』, p.97.

3) 사회적 약자 배려 환경 및 프로그램

■ 통합문화이용권⁶³⁾ 이용률 및 카드 발급률

- 기초생활수급자, 법정차상위 및 우선돌봄 차상위계층 대상 통합문화이용권의 2017년 이용률 및 카드 발급률은 경기도가 96.9%로 전국 평균(94.5%) 상회

【그림 3-29】 2017년 기준 전국 통합문화이용권 이용률 및 카드 발급률 (단위: %)



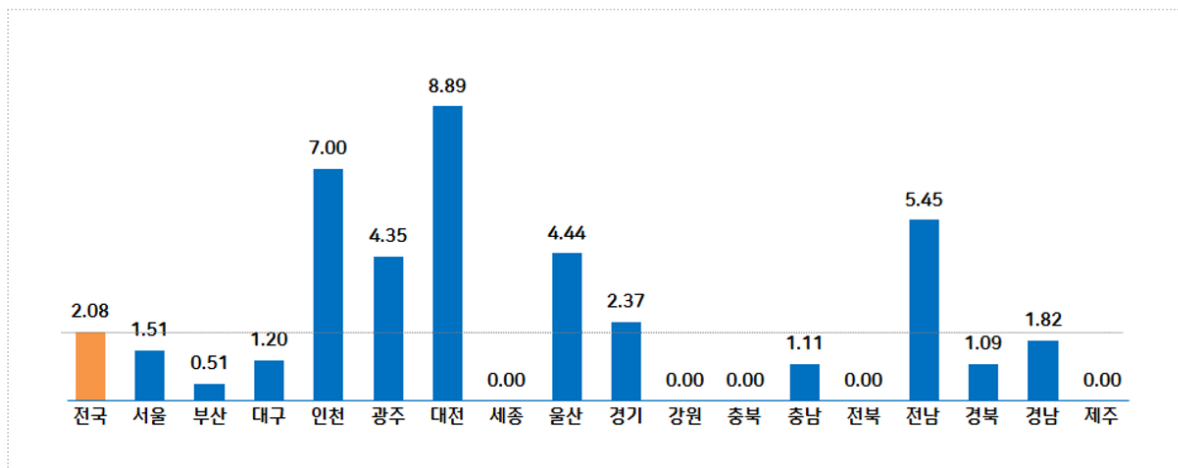
자료 : 문화체육관광부(2019). 『2017년 기준 지역문화실태조사 현황통계 분석』, p.100.

63) 통합문화이용권은 기존의 문화이용권에 여행과 스포츠 관람 이용권을 통합한 이용권으로 2017년 기준 지원 대상은 기초생활수급자, 법정차상위 및 우선돌봄 차상위계층 총 324만 명(184만 가구)

■ ■ 배리어프리 인증 비율

□ 경기도 배리어프리 인증 비율(2.37%), 전국 평균(2.08%)과 유사하나 17개 시·도 중 6번째

【그림 3-30】 2017년 기준 전국 배리어프리 인증 비율 (단위: %)



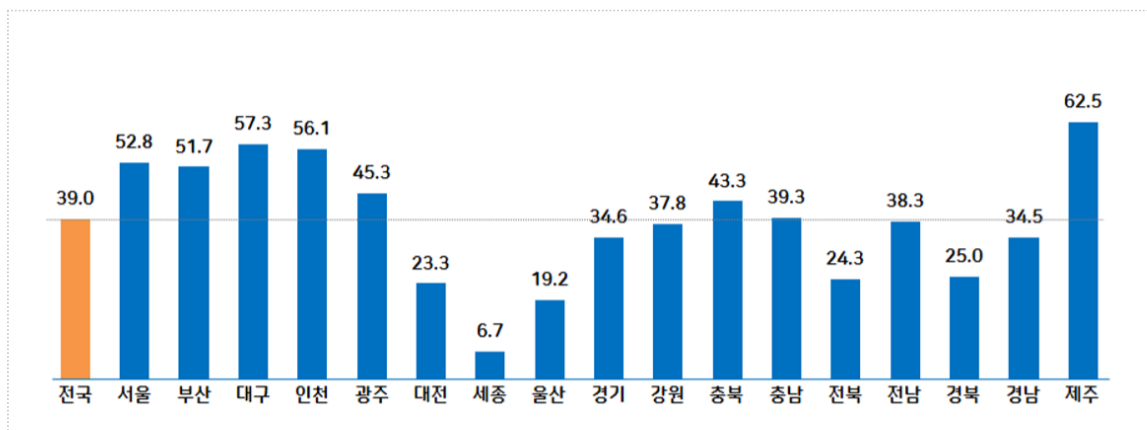
자료 : 문화체육관광부(2019). 『2017년 기준 지역문화실태조사 현황통계 분석』, p.58.

■ ■ 임산부 등을 위한 휴게시설 보유 현황

□ 경기도내 임산부 등을 위한 휴게시설 보유 공연장·전시장·공공도서관은 34.6%로 전국 평균 (39.0%)에 다소 미치지 못함

- － 문화체육관광부(2019) “2017년 기준 지역문화실태조사 현황통계 분석”에 따르면 도내 23개 시·군, 임산부 등을 위한 휴게시설 설치 공연장·전시장·공공도서관 보유(수원시, 고양시, 부천시, 안양시, 안산시, 용인시, 의정부시, 남양주시, 평택시, 광명시, 시흥시, 군포시, 화성시, 파주시, 이천시, 구리시, 김포시, 포천시, 광주시, 안성시, 오산시, 여주시, 과천시)

【그림 3-31】 2017년 기준 전국 임산부 등을 위한 휴게시설 보유 현황 (단위: %)



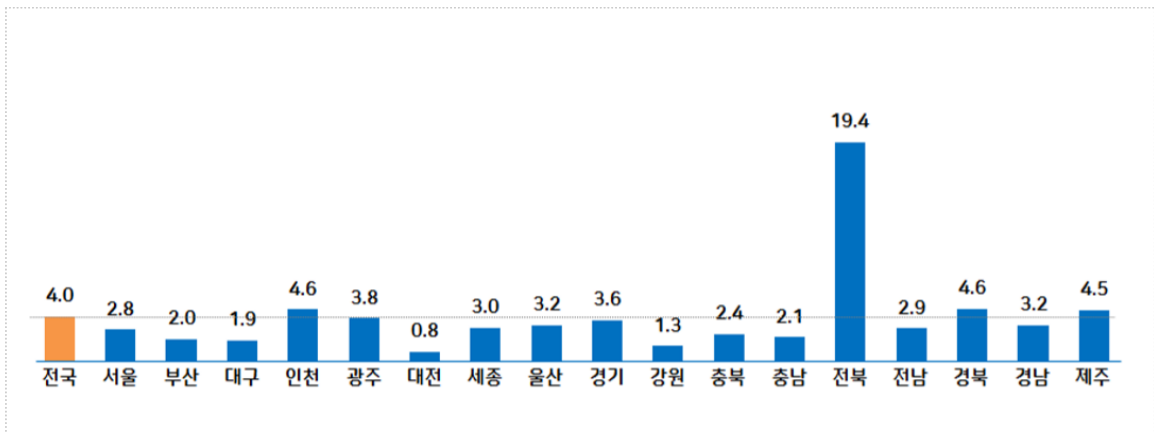
자료 : 문화체육관광부(2019). 『2017년 기준 지역문화실태조사 현황통계 분석』, p.61.

■ 도내 특화 문화프로그램 추진 현황

□ 도내 장애인·노인·저소득자·위기청소년·교정시설 대상 특화 문화프로그램은 평균 3.6건으로 전국 평균(4.0건) 대비 다소 낮게 나타남

- 도내 22개 시·군에서 해당 프로그램 진행(수원시, 성남시, 고양시, 부천시, 안양시, 용인시, 의정부시, 남양주시, 평택시, 시흥시, 군포시, 화성시, 이천시, 구리시, 포천시, 광주시, 하남시, 의왕시, 양주시, 오산시, 여주시, 동두천시)

【그림 3-32】 2017년 기준 전국 장애인·노인·저소득자·위기청소년·교정시설 대상 특화 문화프로그램 추진 건수 (단위: 건)

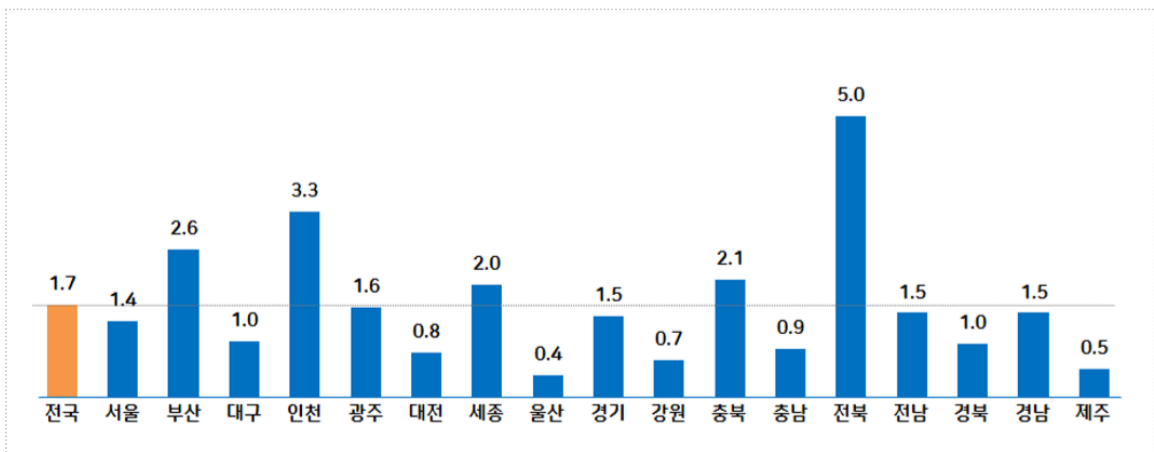


자료 : 문화체육관광부(2019). 『2017년 기준 지역문화실태조사 현황통계 분석』, p.103.

□ 도내 다문화·새터민·성소수자·이주노동자 대상 특화 문화프로그램은 평균 1.5건이 추진되어 전국 평균(1.7건) 하회

- 도내 15개 시·군에서 해당 문화프로그램 진행(수원시, 성남시, 고양시, 부천시, 안양시, 안산시, 용인시, 시흥시, 군포시, 이천시, 구리시, 양주시, 오산시, 여주시, 과천시)

【그림 3-33】 2017년 기준 전국 다문화·새터민·성소수자·이주노동자 대상 특화 문화프로그램 추진 건수 (단위: 건)



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

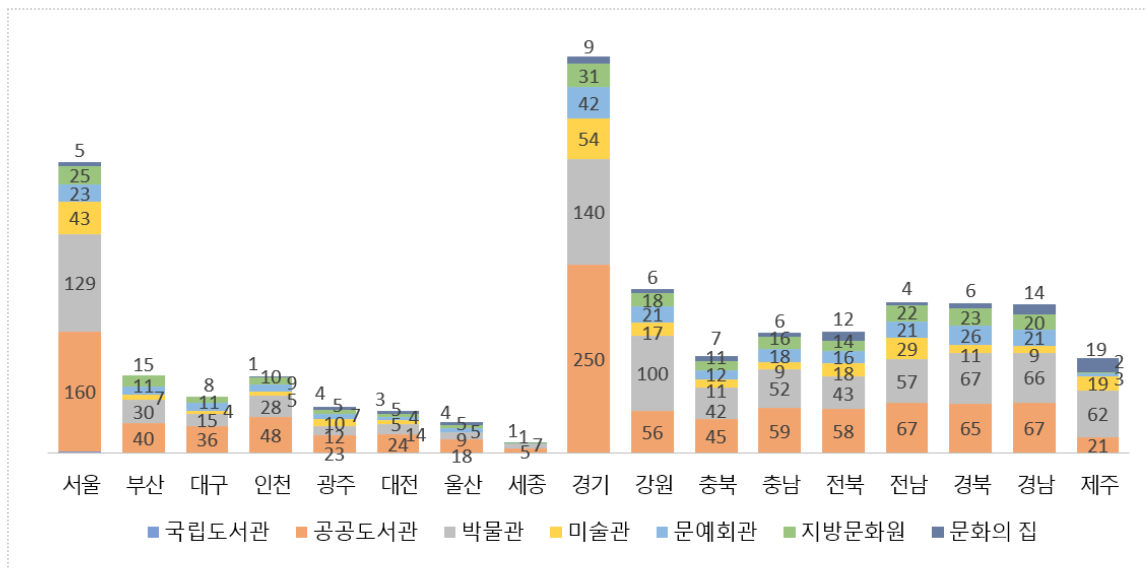
4) 문화기반시설 현황

■ 문화기반시설 일반현황

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

- 경기도의 공공도서관, 박물관, 미술관, 문예회관, 지방문화원 수는 전국 1위이며 문화의집만 전국 4위로 총 시설 수는 17개 시·도 중 가장 많음

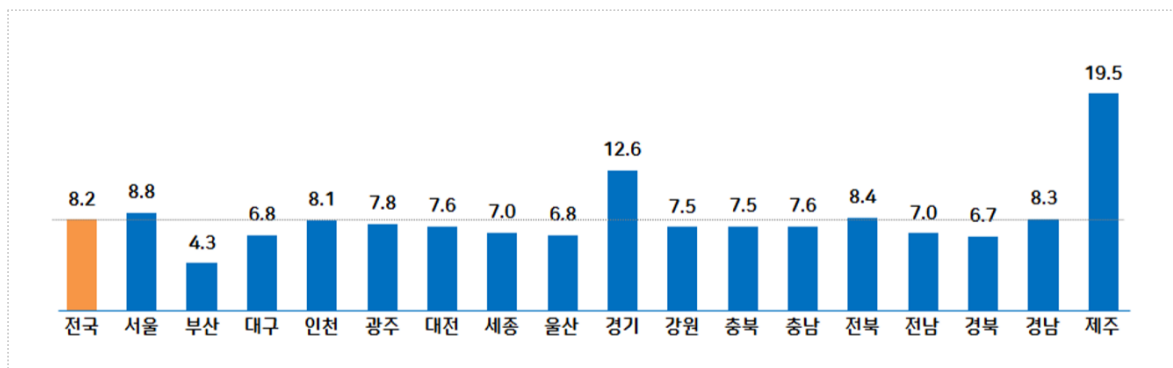
【그림 3-34】 2018년 기준 전국 문화기반시설 총 현황 (단위: 개)



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

□ 2017년 데이터⁶⁴⁾ 기반으로 시·군·구별 평균 문화기반시설 수를 비교하면 경기도는 12.6개로 전국 2위

【그림 3-35】 2017년 기준 전국 시·군·구별 평균 문화기반시설 수 (단위: 개)



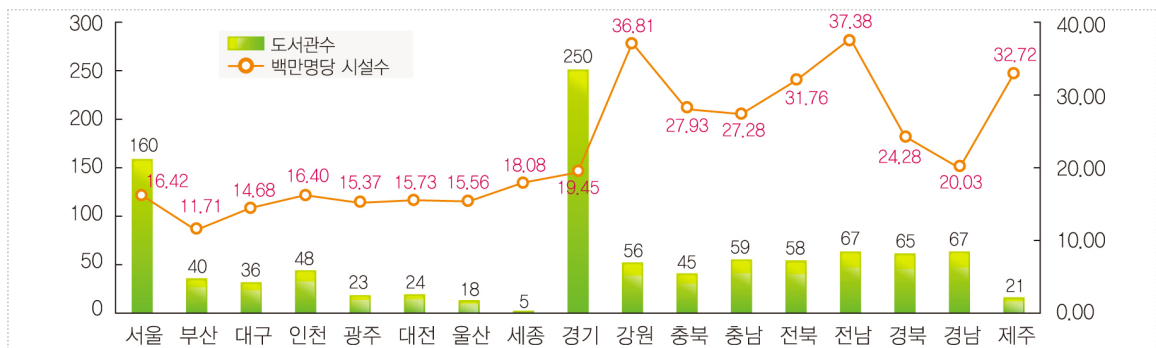
자료 : 문화체육관광부(2019), 『2017년 기준 지역문화실태조사 현황통계 분석』, p.50

64) 문화체육관광부에서 매년 발간하는 『문화기반시설총람』을 기준으로 하는 공공도서관, 등록박물관, 등록미술관, 문예회관과 기초자치단체 문화보급·전수시설인 지방문화원, 국악원, 전수회관을 포함

공공도서관

- 경기도 총 공공도서관 수는 전국 1위이나 인구 백만 명 당 도서관 수는 19.45개로 17개 시·도 중 9위에 머무름

【그림 3-36】 2018년 기준 인구 백만 명 당 공공도서관 수 (단위: 개)

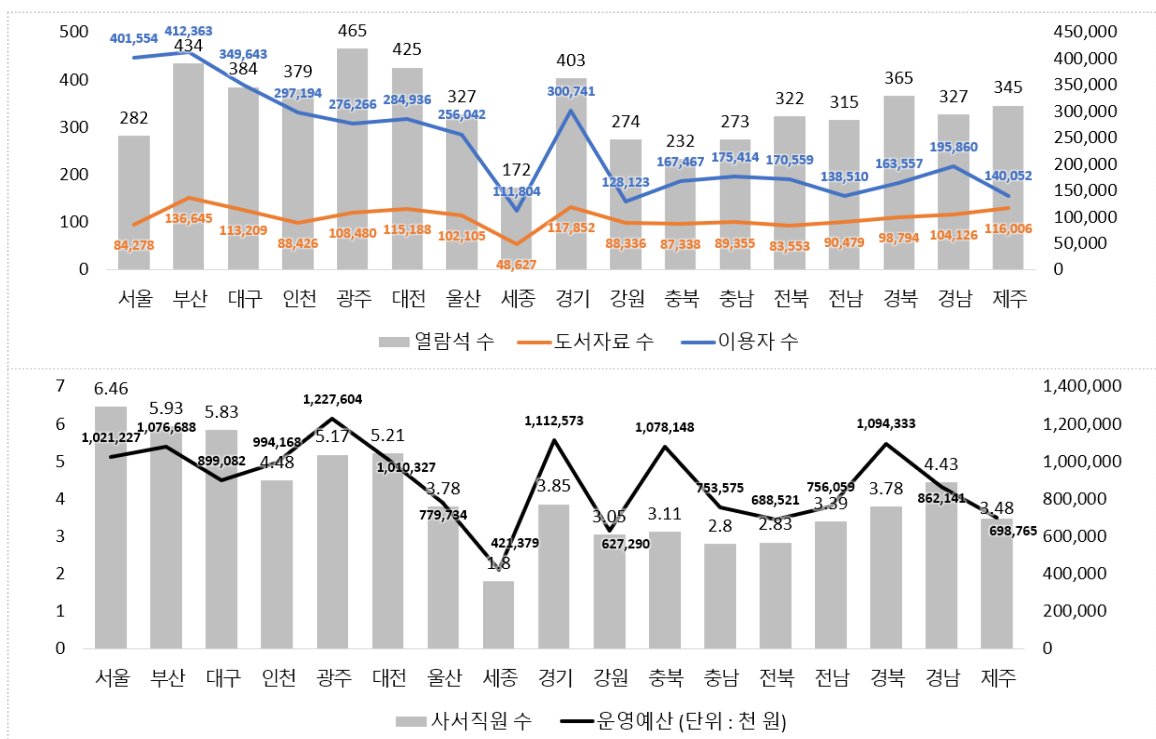


자료 : 문화체육관광부(2019). 『2018 전국문화기반시설 총람』, p.21.

- 경기도 공공도서관 1개관 당 평균 자원은 대체적으로 상위권 차지

- 열람석 수(4위), 도서자료 수(2위), 이용자 수(4위)는 모두 전국 상위권인 반면 운영 예산에 비해 사서직원 수는 적은 편

【그림 3-37】 2018년 기준 공공도서관 1개관 당 평균 보유 자원 (단위: 개, 명, 천 원)

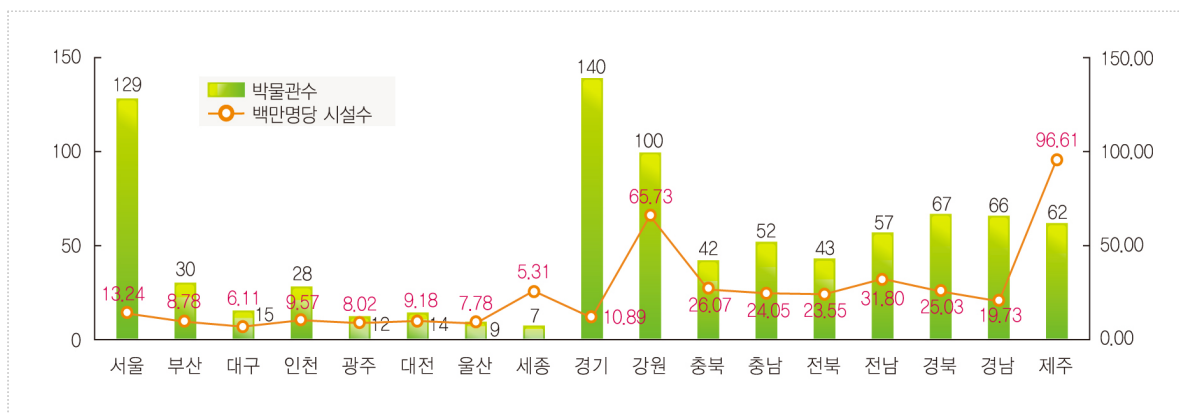


자료 : 문화체육관광부(2019). 『2018 전국문화기반시설 총람』, p.22.

■ 박물관

- 경기도의 총 박물관 수는 전국 1위이나 인구 백만 명 당 박물관 수는 10.89개로 17개 시·도 중 10위에 머무름

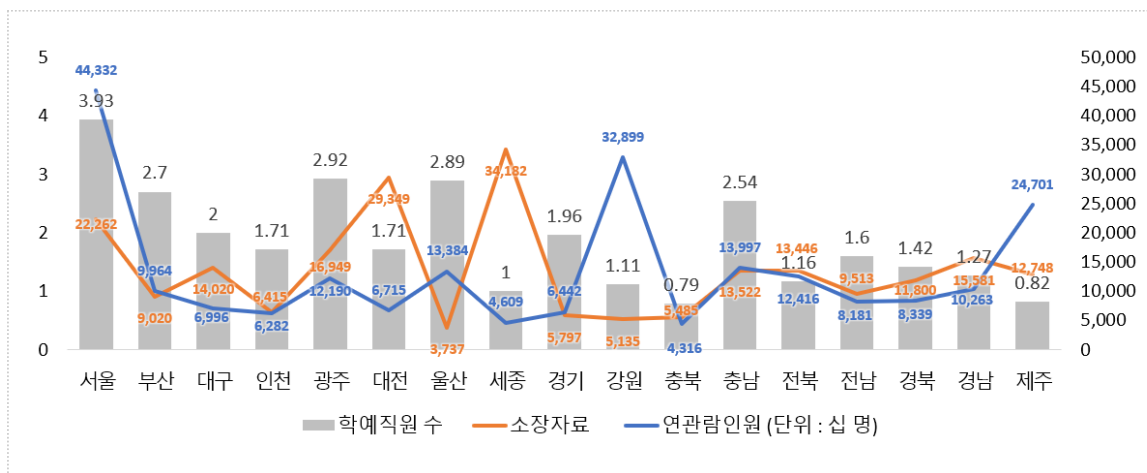
【그림 3-38】 2018년 기준 인구 백만 명 당 박물관 수 (단위: 개)



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

- 경기도 박물관 1개관 당 평균 보유 자원 및 운영 현황을 살펴보면 박물관 전문인력 전국 순위에 비해 보유 자원 및 이용 현황 순위가 낮음
- 학예직원 수(7위)는 중위권
 - 소장자료(14위), 연 관람 인원(14위)은 하위권

【그림 3-39】 2018년 기준 경기도 박물관 1개관 당 평균 보유자원 및 운영 현황 (단위: 명, 개, 십 명)

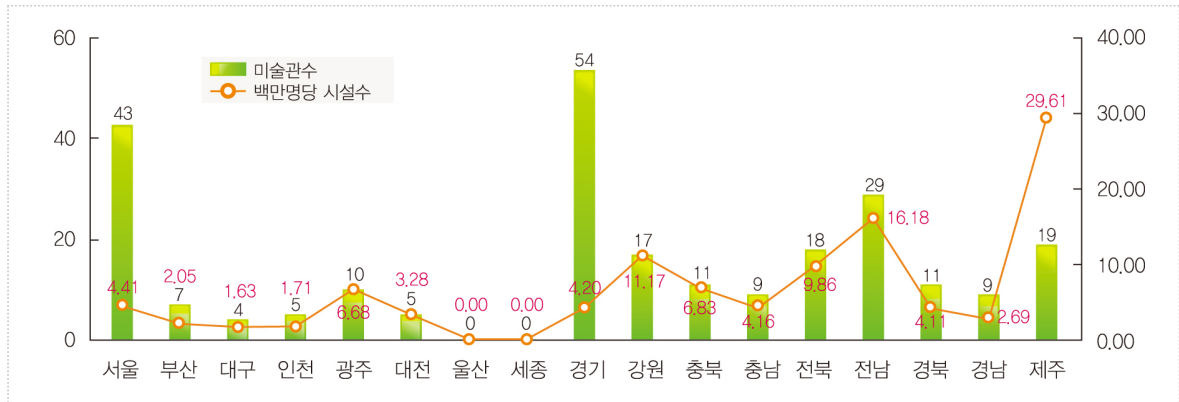


자료 : 문화체육관광부(2019). 『2018 전국문화기반시설 총람』, p.24.

■ 미술관

□ 경기도 총 미술관 수는 전국 1위이나 인구 백만 명 당 미술관 수는 4.20개로 중위권(8위)

【그림 3-40】 2018년 기준 인구 백만 명 당 미술관 수 (단위: 개)

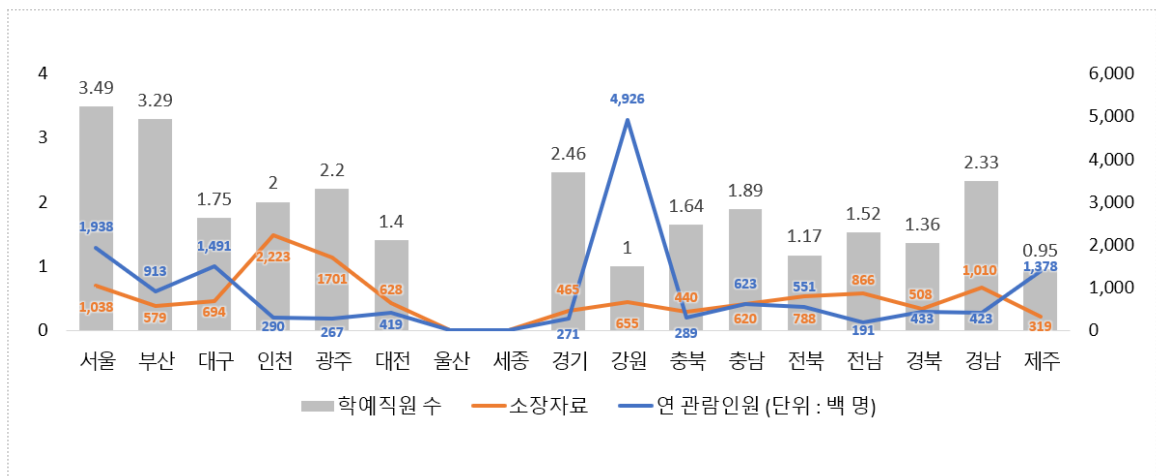


자료 : 문화체육관광부(2019). 『2018 전국문화기반시설 총람』, p.25.

□ 경기도 미술관 1개관 당 평균 보유 자원 및 운영 현황을 살펴보면 미술관 전문인력 전국 순위에 비해 보유 자원 및 이용 현황 순위가 낮음

- 학예직원 수(3위)는 상위권
- 소장자료(13위), 연 관람 인원(13위)은 하위권

【그림 3-41】 2018년 기준 경기도 미술관 1개관 당 평균 보유자원 및 운영 현황 (단위: 명, 개, 백 명)

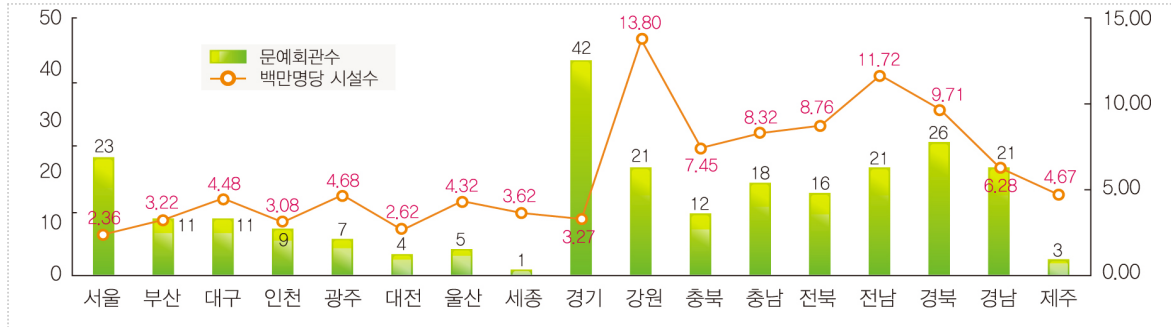


자료 : 문화체육관광부(2019). 『2018 전국문화기반시설 총람』, p.27.

문예회관

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

【그림 3-42】 2018년 기준 인구 백만 명 당 문예회관 수 (단위: 개)

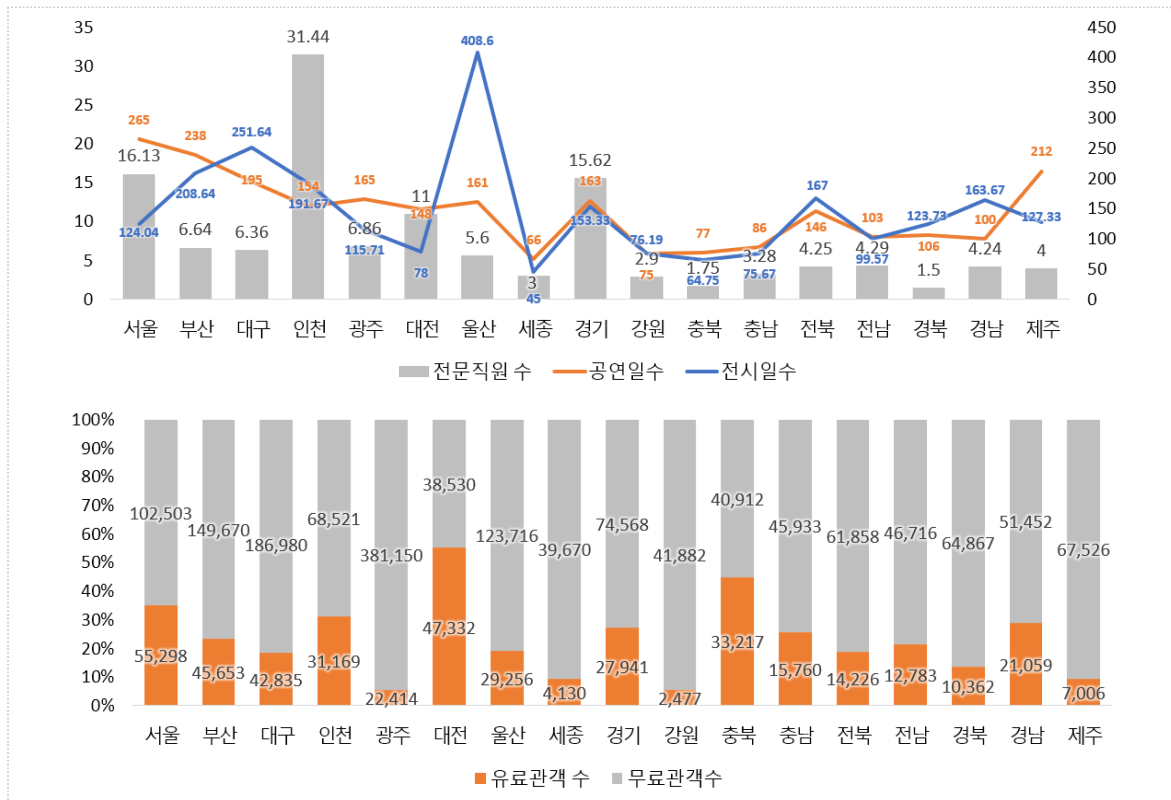


자료 : 문화체육관광부(2019). 『2018 전국문화기반시설 총람』, p.28.

□ 경기도 문예회관 1개관 당 평균 보유 자원 및 운영 현황을 살펴보면 전문인력 수의 전국 순위에 비해 보유 자원 및 이용 현황 순위가 낮음

– 전문직원 수(3위)는 상위권인 반면 공연일수(6위), 전시일수(7위), 유료관객 비율(6위) 모두 중위권

【그림 3-43】 2018년 기준 경기도 문예회관 1개관 당 평균 보유 자원 및 운영 현황 (단위: 명, 일, 명)

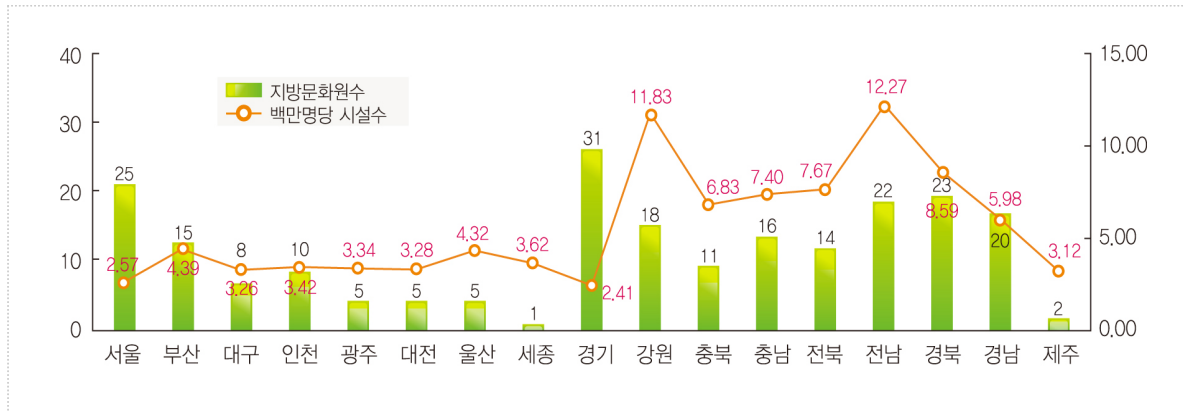


자료 : 문화체육관광부(2019). 『2018 전국문화기반시설 총람』, p.30.

■ 문화원

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

【그림 3-44】 2018년 기준 인구 백만 명 당 지방문화원 수 (단위: 개)

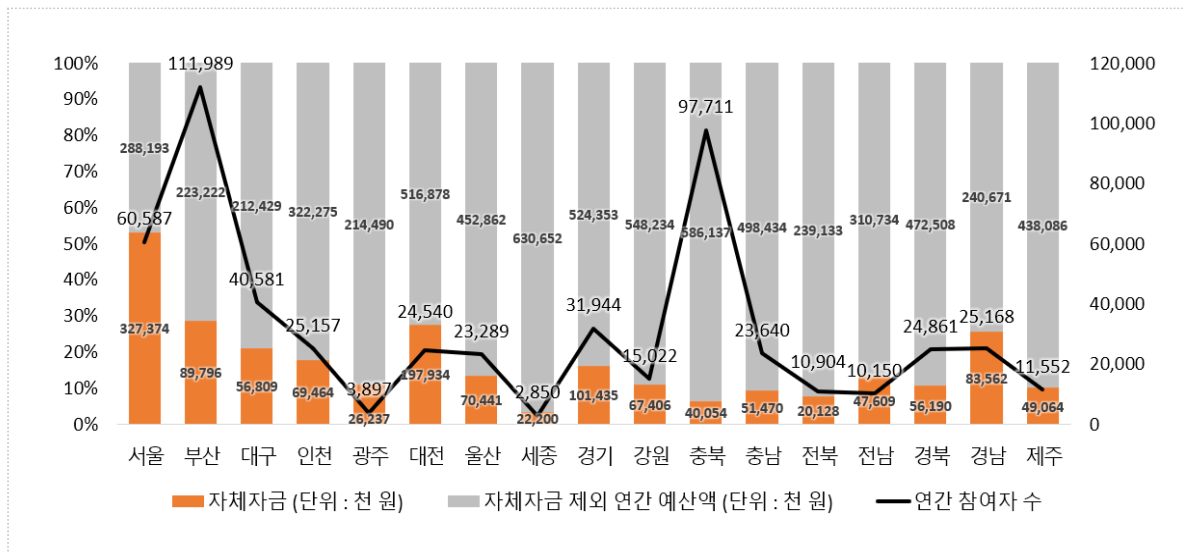


자료 : 문화체육관광부(2019). 『2018 전국문화기반시설 총람』, p.31.

□ 경기도 문화원 1개관 당 평균 보유 자원 및 운영 현황을 살펴보면 이용 현황 및 예산이 중상위권으로 연간 참여자 수는 전국 5위 차지

– 연간 예산액(4위)은 중상위권이나 자체자금 비중(16.21%, 7위)은 중위권

【그림 3-45】 2018년 기준 경기도 지방문화원 1개관 당 평균 보유자원 및 운영 현황 (단위: 천 원, 명)



자료 : 문화체육관광부(2019). 『2018 전국문화기반시설 총람』, p.32.

■ 문화의집

□ 경기도의 총 문화의집 수는 전국 4위이며 인구 백만 명 당 수는 0.70개로 전국 12위

【그림 3-46】 2018년 기준 인구 백만 명 당 문화의집 수 (단위: 개)

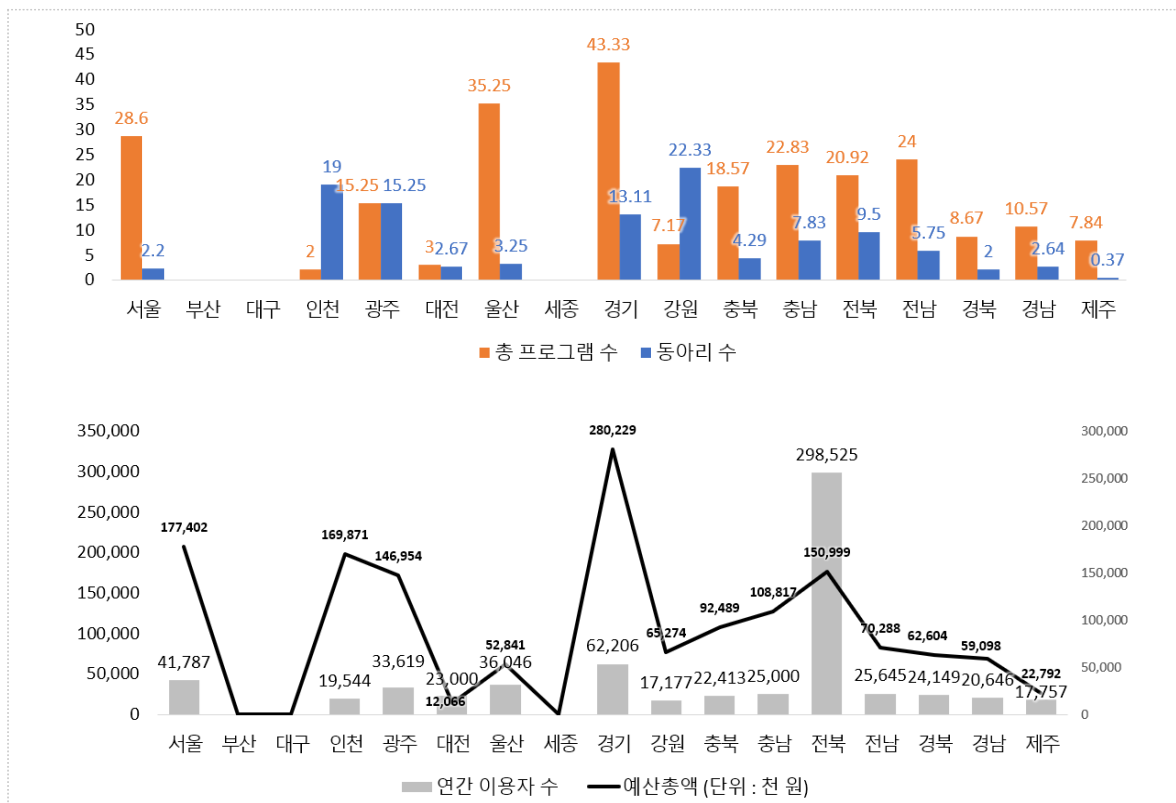


자료 : 문화체육관광부(2019). 『2018 전국문화기반시설 총람』, p.33.

□ 문화의집은 활성화된 모습을 보이고 있으나 예산 효율성이 다른 시·도에 비해 낮은 편

- 총 프로그램 수 전국 1위, 동아리 수 4위, 연간 이용자 수 2위로 전국 현황에 비해 운영이 활성화된 상태이나 예산총액 대비 연간 이용자 수 격차가 큰 편임

【그림 3-47】 2018년 기준 경기도 문화의집 1개관 당 평균 보유자원 및 운영 현황 (단위: 개, 명, 천 원)



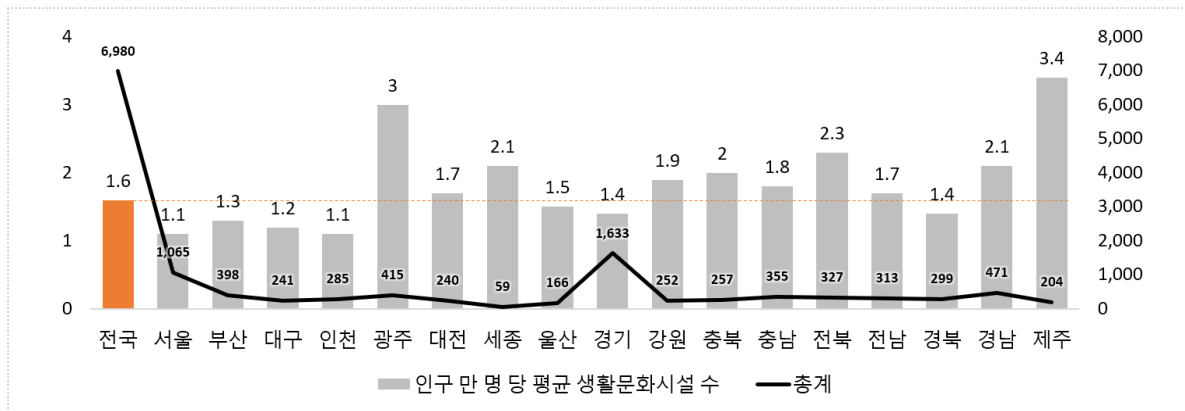
자료 : 문화체육관광부(2019). 『2018 전국문화기반시설 총람』, p.34.

5) 생활문화시설 및 공연시설 현황

■ 생활문화시설⁶⁵⁾ 현황

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

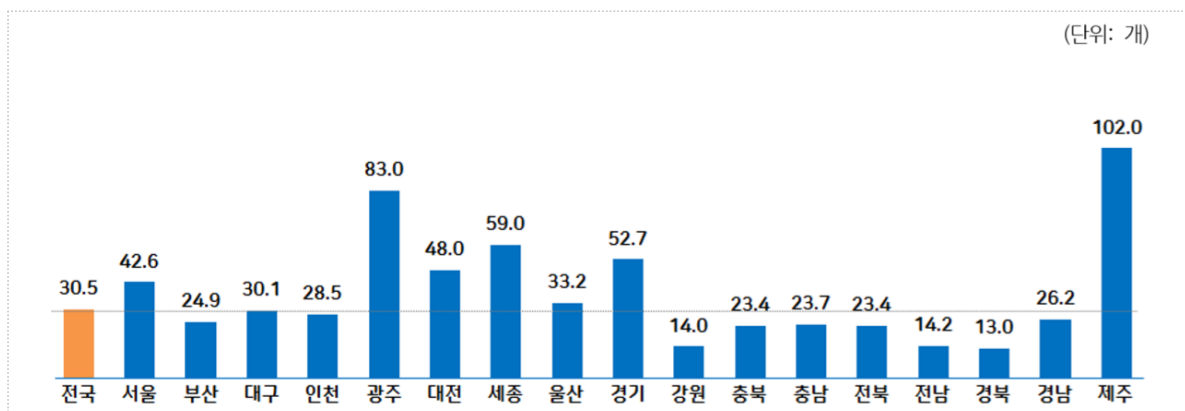
【그림 3-48】 2017년 기준 전국 생활문화시설 현황 (단위: 개)



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

- 기초자치단체 평균 생활문화시설 수는 경기도 52.7개(전국 4위)로 전국 평균(30.5개) 상회
 - 수원시 생활문화시설은 총 147개로 전국 1위, 화성시는 총 139개로 2위, 성남시는 총 123개로 6위, 용인시는 총 113개로 8위 차지

【그림 3-49】 2017년 기준 전국 기초자치단체 평균 생활문화시설 수 (단위: 개)



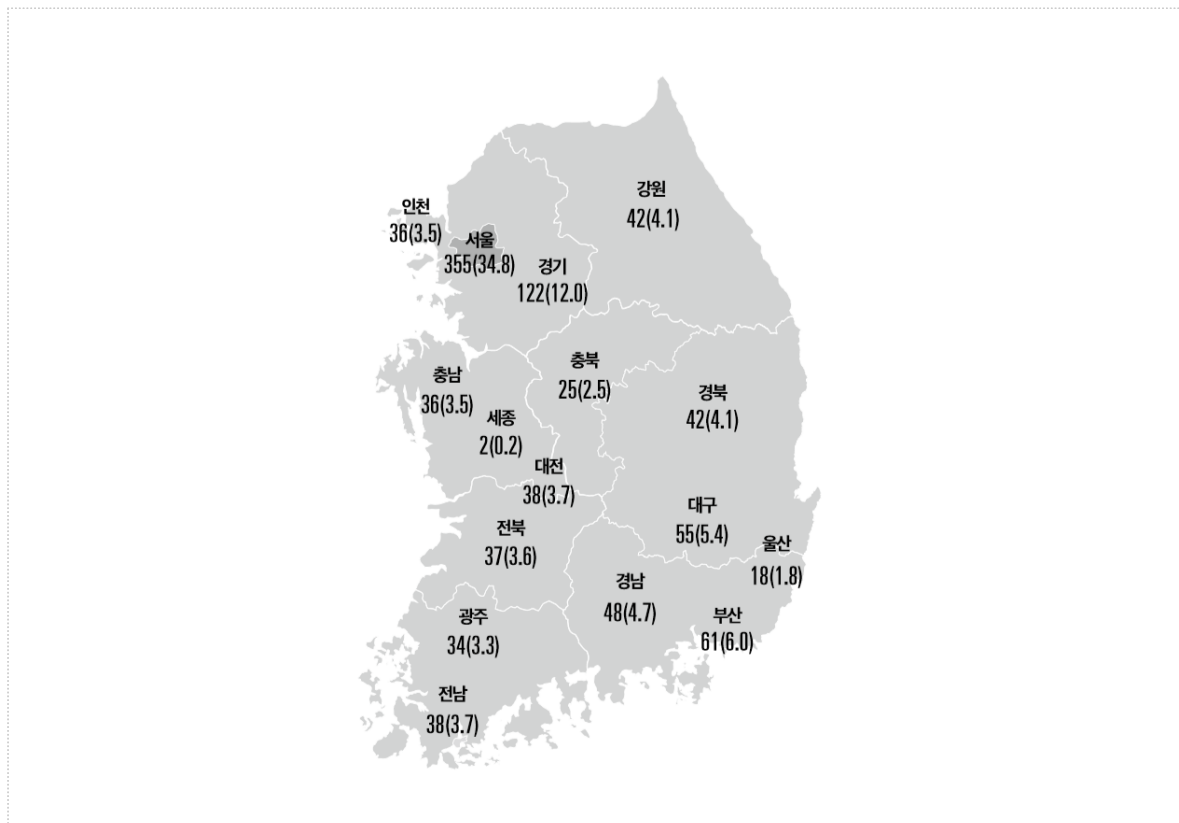
자료 : 문화체육관광부(2019). 『2017년 기준 지역문화실태조사 현황통계 분석』, p.54.

65) 생활문화센터, 평생학습관, 문화의집, 생활영상시설, 작은도서관을 포함

■ 공연시설 현황

- 수도권 지역에 총 513개 공연시설이 집중(50.3%)되어 있으며 경기도에 122개(12.0%) 소재
 - 경기도 소재 공연시설 중 2005~2009년 개관한 시설은 21.3%, 2010~2014년 개관한 시설은 23.8%, 2015년 이후 개관한 시설은 5.7%로 2005년 이후 과반 시설이 개관

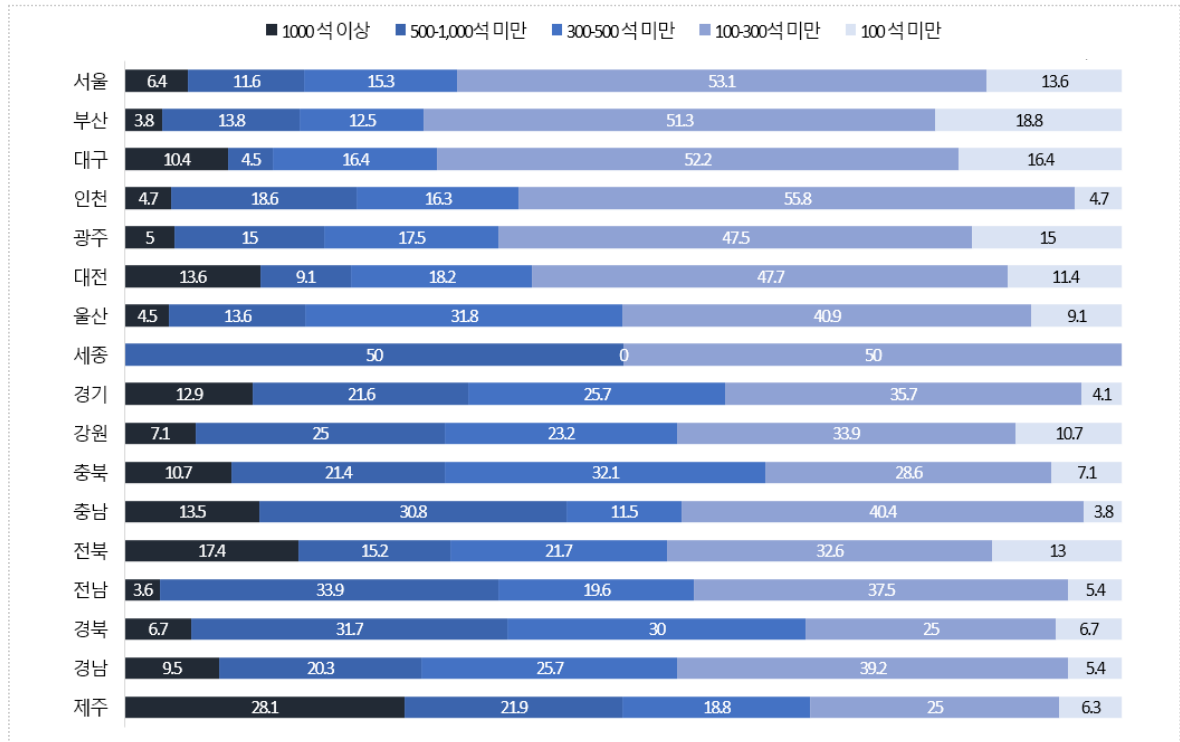
【그림 3-50】 2018년 기준 전국 공연시설 현황 (단위: 개, %)



자료 : 문화체육관광부(2019). 『2018 공연예술실태조사』, p.82.

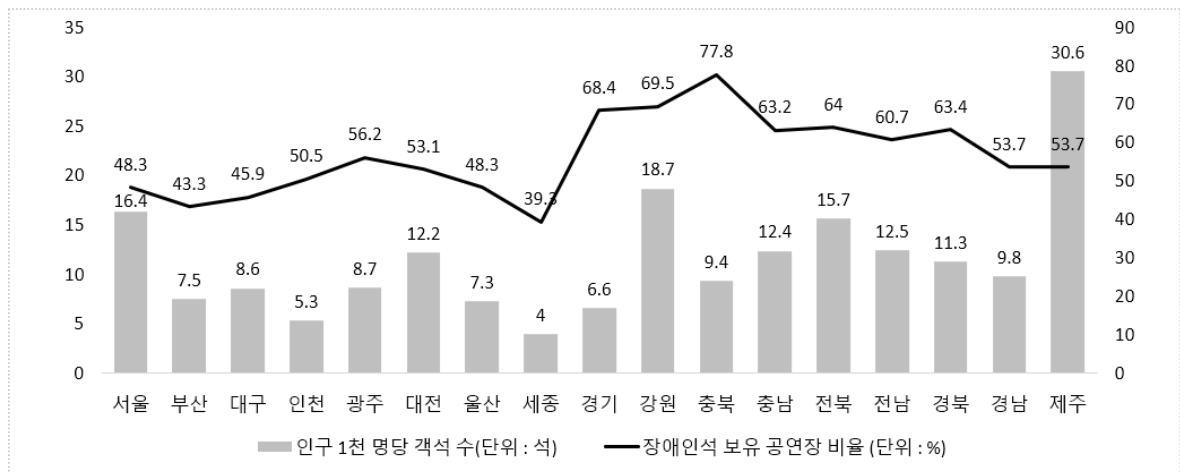
- 경기도, 중공연장인 100석~1,000석 규모가 83.0%로 대다수이며 100석 이하는 4.1%로 나타남
- 경기도 인구 1천 명당 객석 수는 6.6석으로 전국 15위인 반면 장애인석 보유 공연장 비율은 68.4%로 전국 3위

【그림 3-51】 2018년 기준 전국 공연장 객석 수 현황 (단위: %)



자료 : 문화체육관광부(2019). 『2018 공연예술실태조사』, p.233.

【그림 3-52】 2018년 기준 전국 공연장 인구 1천 명 당 객석 수 및 장애인석 보유 공연장 비율 (단위: 석, %)

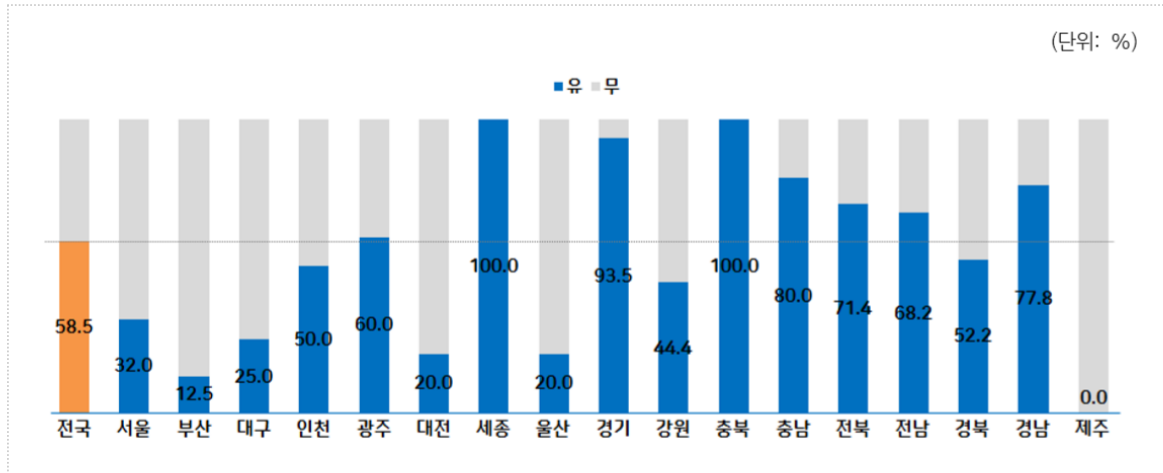


자료 : 문화체육관광부(2019). 『2018 공연예술실태조사』, p.234.

6) 문화유산⁶⁶⁾ 관련 현황

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

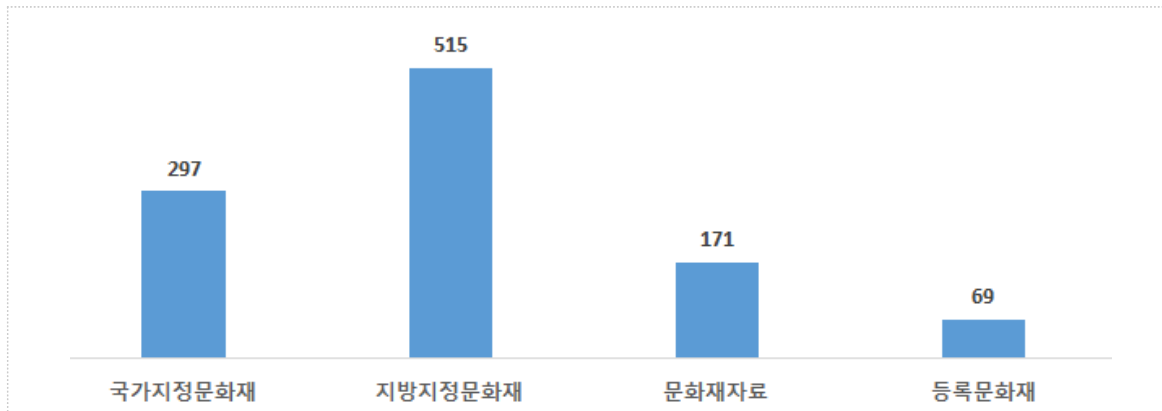
【그림 3-53】 2018년 기준 전국 관내 자치단체 중 문화유산 보존·활용 조례 제정 현황 (단위: %)



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

□ 경기도내 총 1,052개 문화재 소재

【그림 3-54】 2016년 기준 경기도 문화재 현황 (단위: 개)



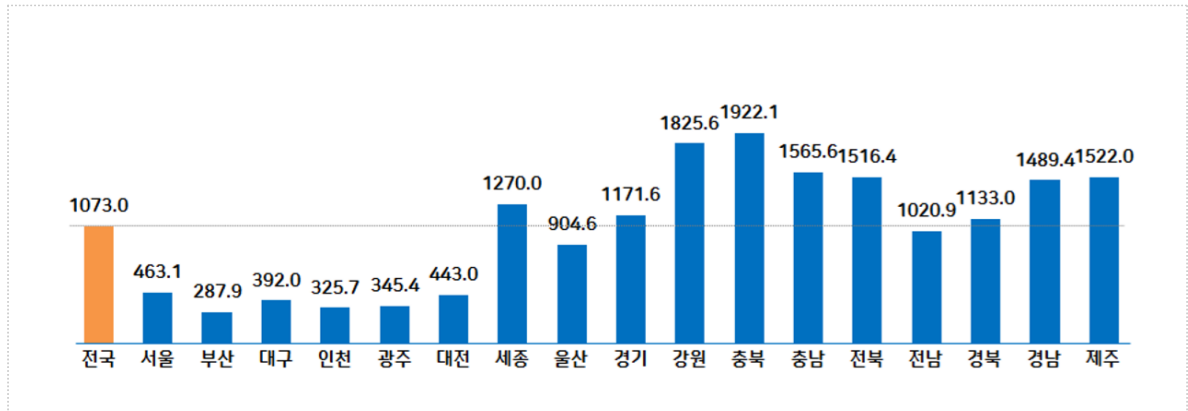
자료 : 경기(2018), 『경기도 기본통계』.

66) 시도지정 문화재, 문화재자료, 등록 문화재 등

7) 지역축제⁶⁷⁾ 현황

- 경기도의 기초자치단체별 지역축제 평균 예산은 전국 평균 약 1,073백만 원을 다소 상회하는 1,171백만 원 수준임

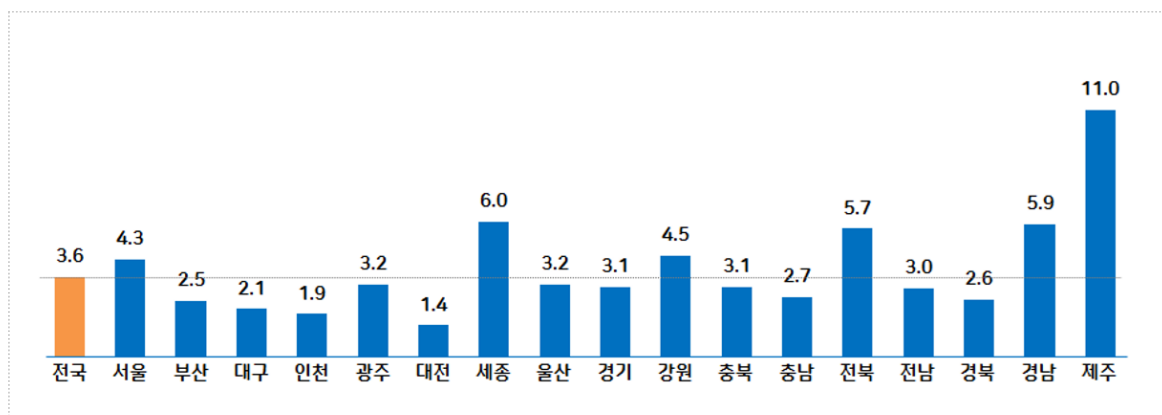
【그림 3-55】 2017년 기준 전국 자치단체별 지역축제 평균 예산 (단위: 백만 원)



자료 : 문화체육관광부(2019). 『2017년 기준 지역문화실태조사 현황통계 분석』, p.66.

- 경기도 기초자치단체가 예산을 지원한 마을 축제는 2017년 평균 3.1건으로 전국 평균 3.6건을 다소 하회함
 - 문화체육관광부(2019) “2017년 기준 지역문화실태조사 현황통계 분석”에 따르면 전국 기초자치단체 중 경기 화성시가 총 31건으로 전국 3위, 광주시가 총 17건으로 6위임

【그림 3-56】 2017년 기준 전국 자치단체별 예산 지원 마을 축제 평균 건수 (단위: 건)



자료 : 문화체육관광부(2019). 『2017년 기준 지역문화실태조사 현황통계 분석』, p.68.

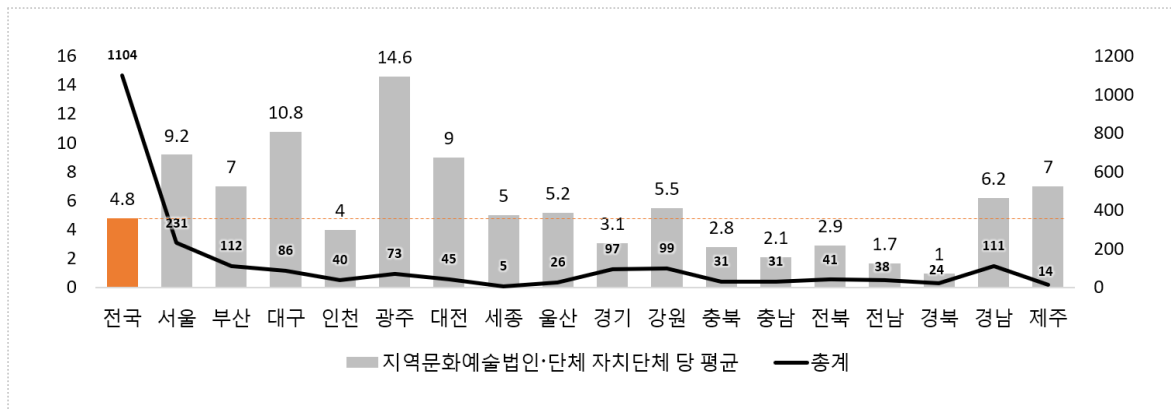
67) ‘전국 지역축제 총괄표(문화체육관광부)’를 기준으로 작성

8) 지역 문화예술 관련 인적 자원 현황

■ 지역 활동조직 현황

- 경기도 등록 문화예술단체 수⁶⁸⁾는 97개로 서울, 부산, 경남, 강원⁶⁹⁾에 이어 전국 5위임
- 그러나 경기도 자치단체당 평균 3.1개(전국 12위)로 전국 평균 4.8개를 다소 하회함

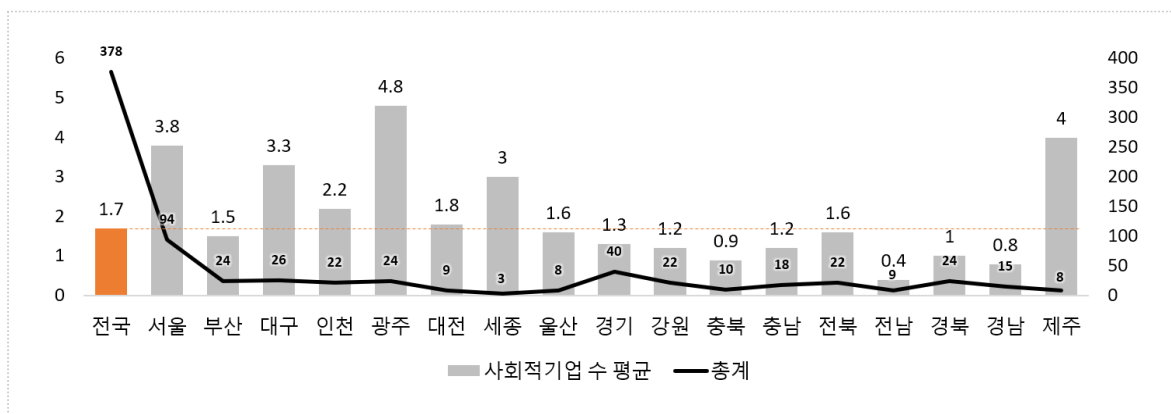
【그림 3-57】 2017년 기준 전국 등록 문화예술단체 수 (단위: 개)



자료 : 문화체육관광부(2019). 『2017년 기준 지역문화실태조사 현황통계 분석』, p.73.

- 2017년 12월 말 기준 등록된 사회적기업 수(한국사회적기업진흥원)는 경기도가 40개로 서울에 이어 전국 2위이나 경기도 자치단체별 평균 사회적기업 수는 1.3개로 전국 11위

【그림 3-58】 2017년 기준 전국 사회적기업 수 (단위: 개)



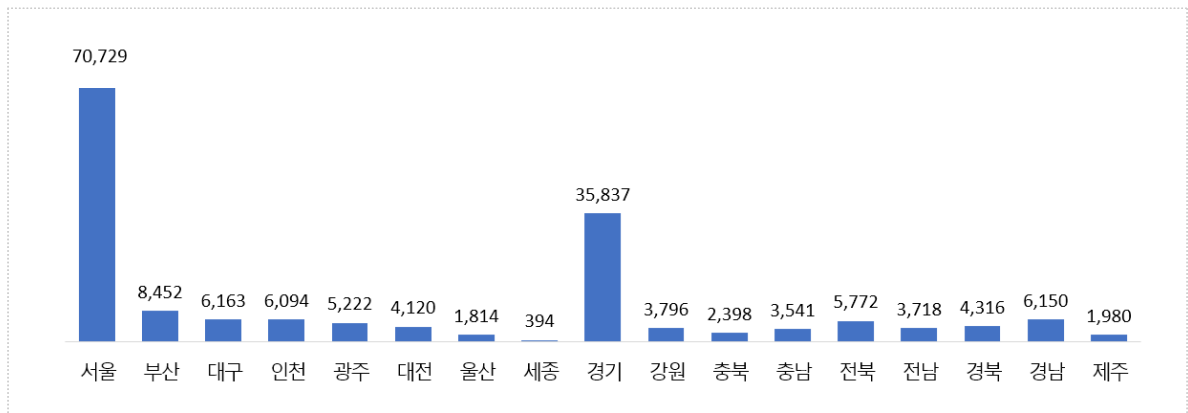
자료 : 문화체육관광부(2019). 『2017년 기준 지역문화실태조사 현황통계 분석』, p.75.

68) '전문예술법인단체리스트(예술경영지원센터)'에 공개된 법인단체(사단법인, 재단법인) 및 임의단체로 등록된 문화예술단체 수

■ 지역 예술인 현황

- 문화체육관광부(2019)의 “2018년 예술인 실태조사”에 따르면 경기도의 등록 예술인 수⁶⁹⁾, 35,837명으로 전국 2위이나 서울의 절반 정도에 머무름

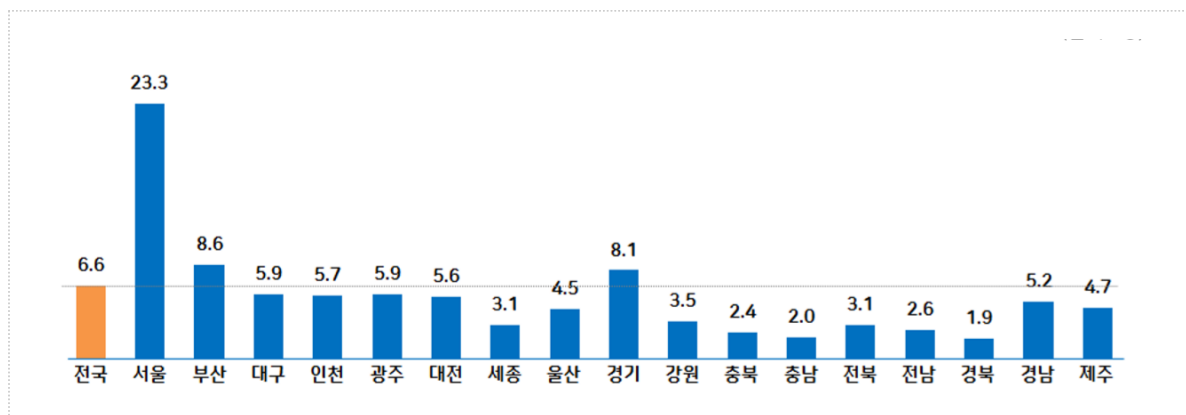
【그림 3-59】 2018년 기준 전국 등록 예술인 현황 (단위: 명)



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

- 2017년 인구 만 명당 예술활동증명 완료 예술인 수는 경기도 8.1명으로 서울, 부산에 이어 전국 3위이나 서울과의 격차가 3배에 가까움

【그림 3-60】 2017년 기준 전국 인구 만 명당 예술활동증명 완료 예술인 현황 (단위: 명)



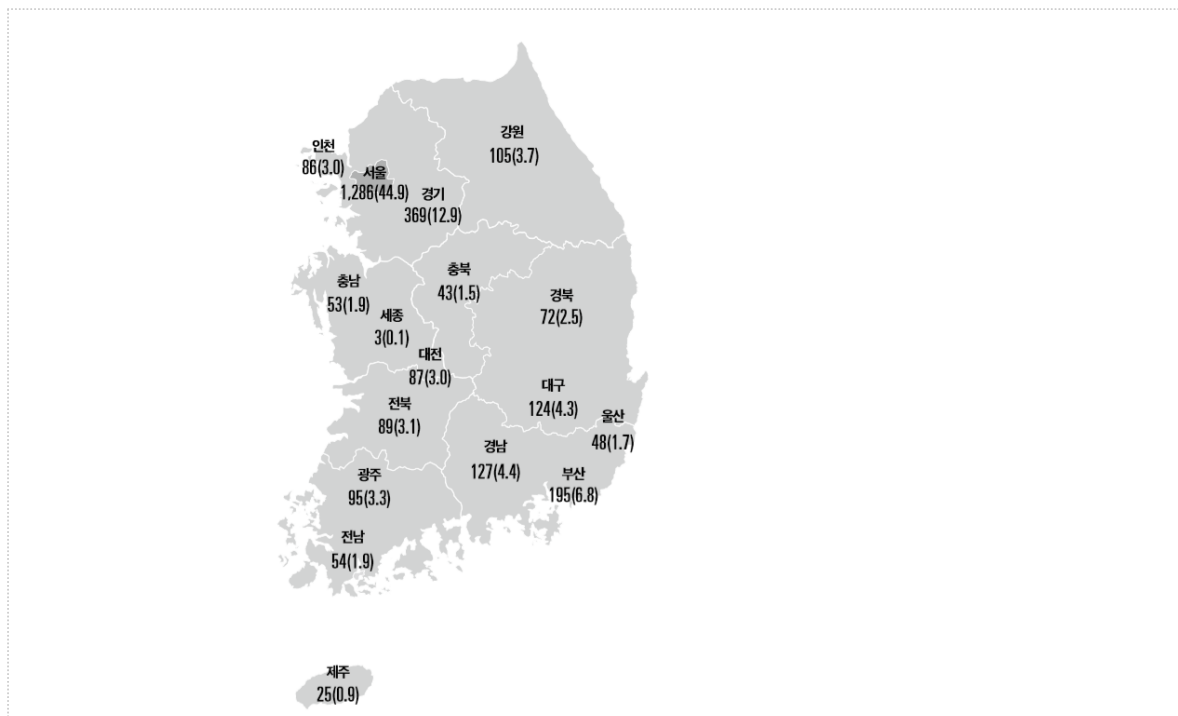
자료 : 문화체육관광부(2019). 『2017년 기준 지역문화실태조사 현황통계 분석』, p.78.

69) 한국예술인복지재단 예술 활동 경력증명 시스템 DB 정보, 국가문화예술지원시스템(NCAS), 64개 예술관련 협회 및 단체의 회원 정보를 수집

■ 공연 시설 입주단체 현황

□ 경기도 공연단체는 369개(12.9%)로 서울 1,286개(44.9%)에 이어 2위

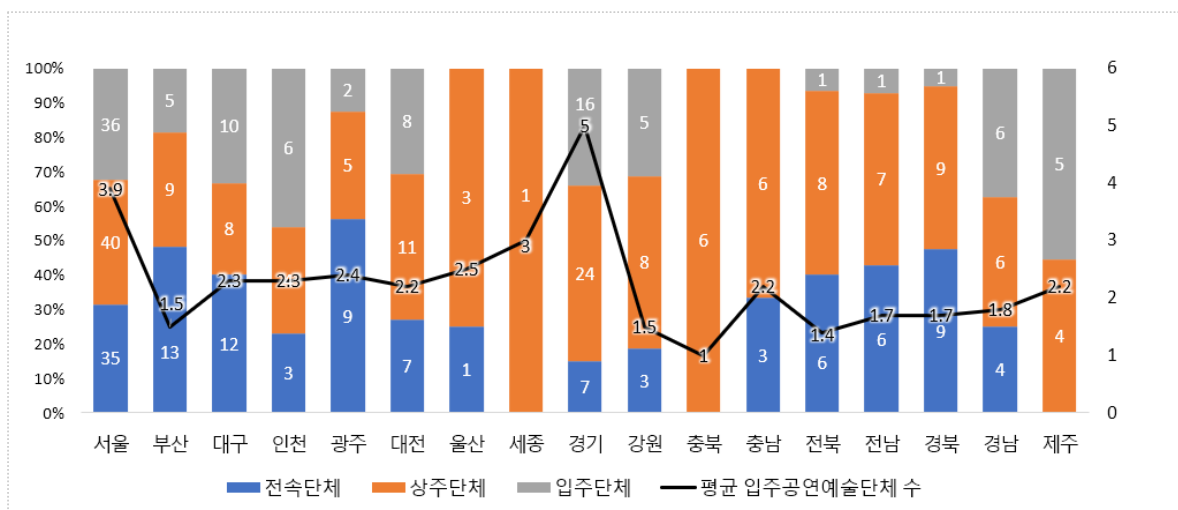
【그림 3-61】 2018년 기준 전국 공연단체 현황 (단위: 개, %)



자료 : 문화체육관광부(2019). 『2018 공연예술실태조사』, p.156.

□ 경기도 평균 입주공연예술단체 수 전국 1위(5개), 전속단체보다 상주·입주단체가 많음

【그림 3-62】 2017년 기준 전국 공연시설 내 입주단체 현황 (단위: 개)

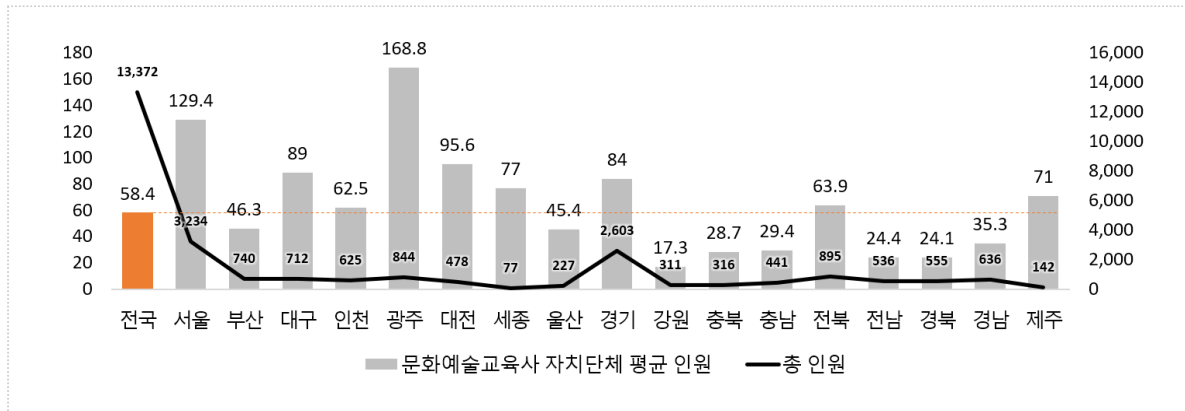


자료 : 문화체육관광부(2019). 『2018 공연예술실태조사』, pp.230~231.

■ 문화예술교육사 현황

- 2017년 경기도 문화예술교육사⁷⁰⁾ 총 2,603명(전국 2위)이며 자치단체 평균 84명(전국 5위)으로 전국 평균 58.4명을 상회함

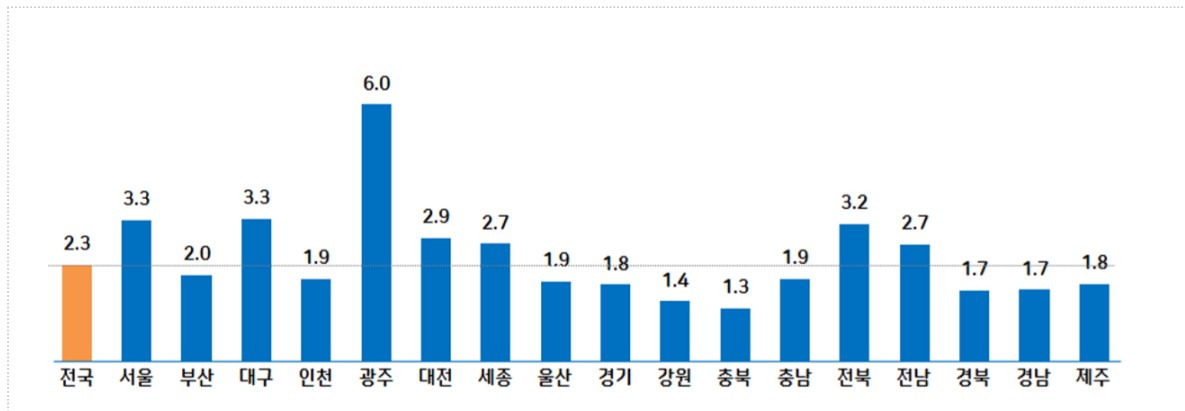
【그림 3-63】 2017년 기준 전국 문화예술교육사 현황 (단위: 명)



자료 : 문화체육관광부(2019). 『2017년 기준 지역문화실태조사 현황통계 분석』, p.83.

- 그러나 경기도의 인구 만 명당 문화예술교육사 수는 1.8명으로 하위권(12위)임

【그림 3-64】 2017년 기준 전국 인구 만 명당 문화예술교육사 현황 (단위: 명)



자료 : 문화체육관광부(2019). 『2017년 기준 지역문화실태조사 현황통계 분석』, p.83.

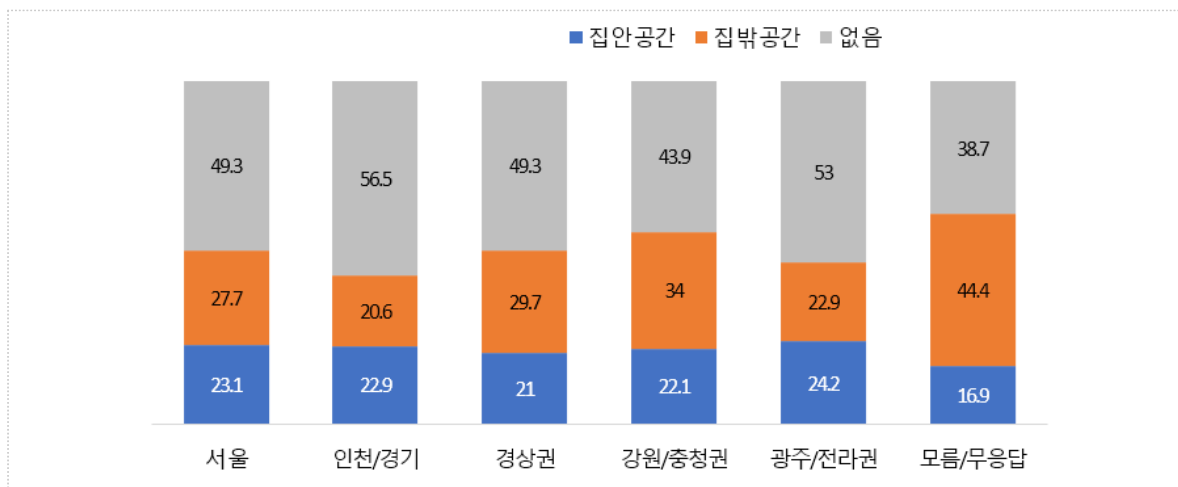
70) 한국문화예술교육진흥원이 제공하는 자료에서 문화예술교육사로 등록된 사람

9) 권역별 예술인 실태

■ 개인 창작공간 현황

- 인천/경기권역 예술인 중 개인 창작공간이 없는 비율은 56.5%로 전국에서 가장 많음

【그림 3-65】 2018년 기준 개인 창작공간 보유 현황 (단위: %)

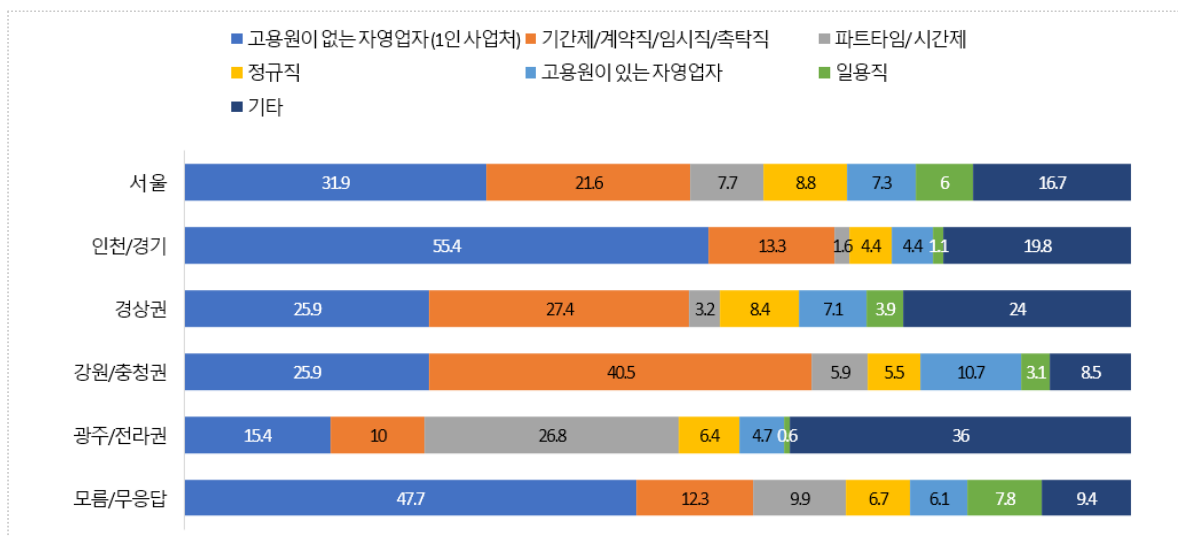


자료 : 문화체육관광부(2019). 『2018 예술인 실태조사』, p.55.

■ 고용 형태

- 인천/경기권역의 전업 예술인 중 1인 자영업자 비율은 55.4%로 전국에서 가장 높음

【그림 3-66】 2018년 기준 전업 예술인 고용형태 (단위: %)

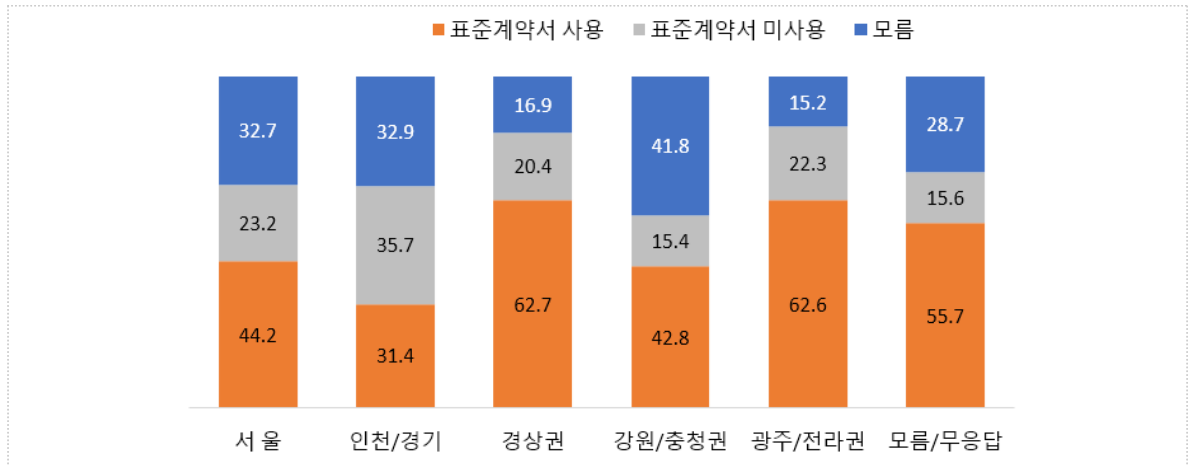


자료 : 문화체육관광부(2019). 『2018 예술인 실태조사』, p.61.

■ 계약 관련 현황

□ 인천/경기권역의 표준계약서 사용 비율은 31.4%로 전국에서 가장 낮음

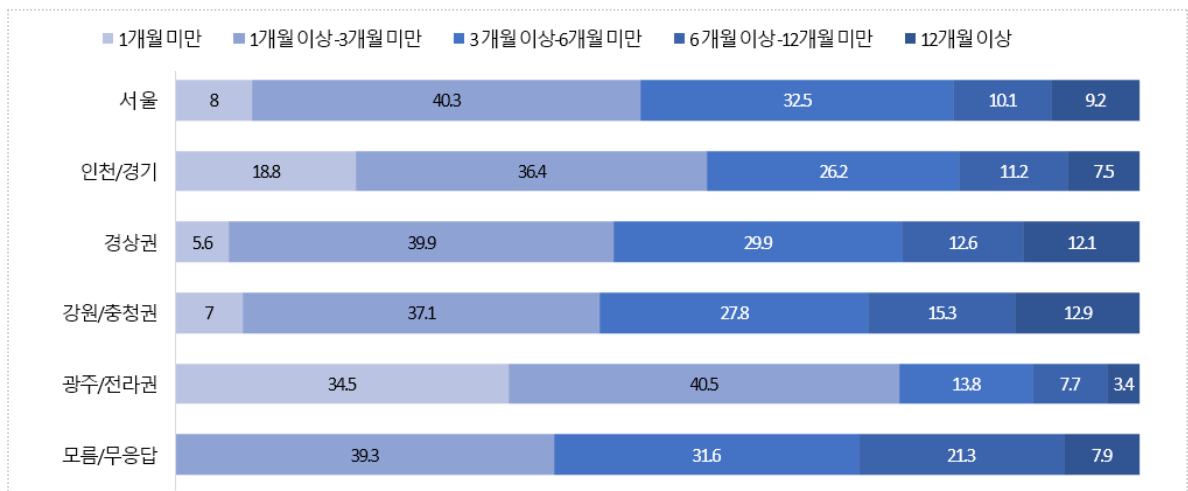
【그림 3-67】 2018년 기준 표준계약서 사용 여부 (단위: %)



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

□ 인천/경기권역 예술인은 3개월 미만 기간 계약을 광주/전라권역 다음으로 많이 하는 편

【그림 3-68】 2017년 계약기간 (최대 3건, 단위: %)

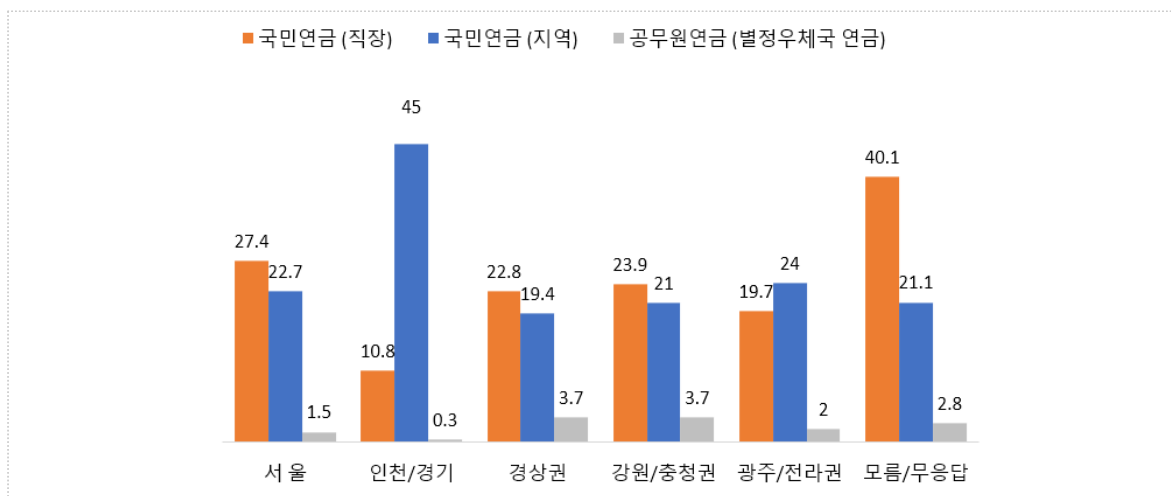


자료 : 문화체육관광부(2019). 『2018 예술인 실태조사』, p.79.

■ 예술인 공적 연금 및 4대 보험 관련 현황

- 인천/경기권역 예술인은 직장 국민연금 가입 비율(10.8%)이 낮고 지역 국민연금 비율(45.0%)이 높으며 그 격차가 전국에서 가장 큼

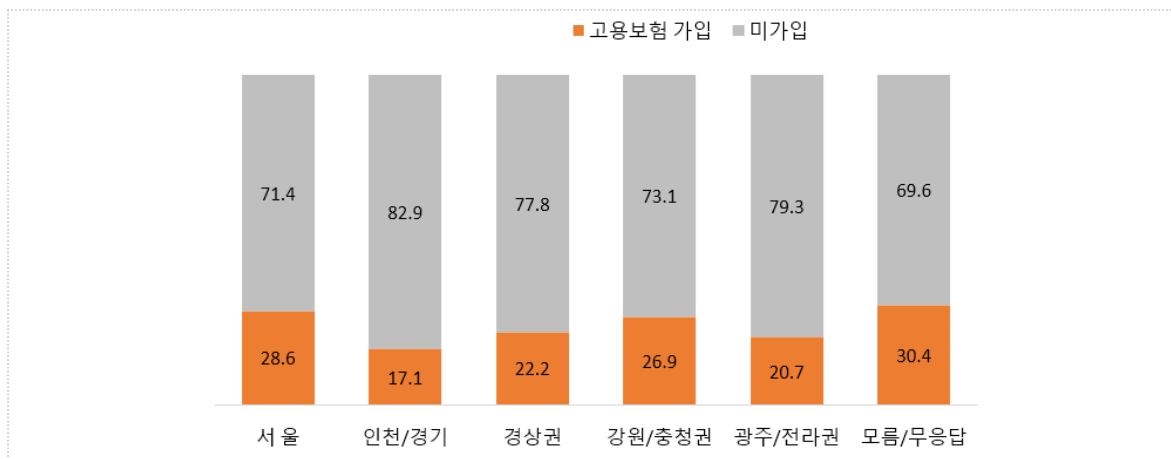
【그림 3-69】 2018년 기준 공적연금 가입 형태 (단위: %)



자료 : 문화체육관광부(2019). 『2018 예술인 실태조사』, p.111.

- 인천/경기권역 예술인의 고용보험 가입률은 17.1%로 전국에서 가장 낮음

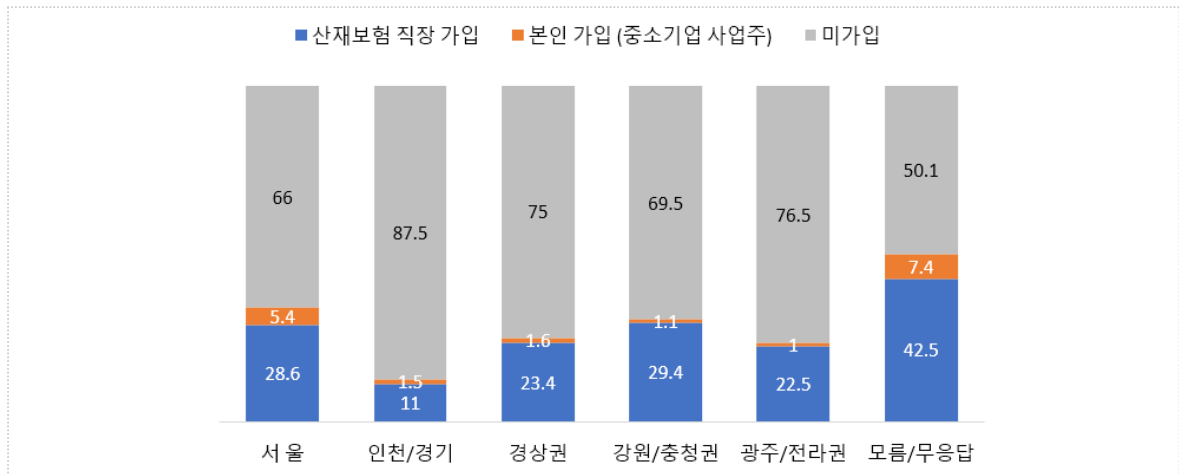
【그림 3-70】 2018년 기준 고용보험 가입 형태 (단위: %)



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

□ 인천/경기권역 예술인의 산재보험 가입률은 12.5%로 전국에서 가장 낮음

【그림 3-71】 2018년 기준 산재보험 가입 형태 (단위: %)

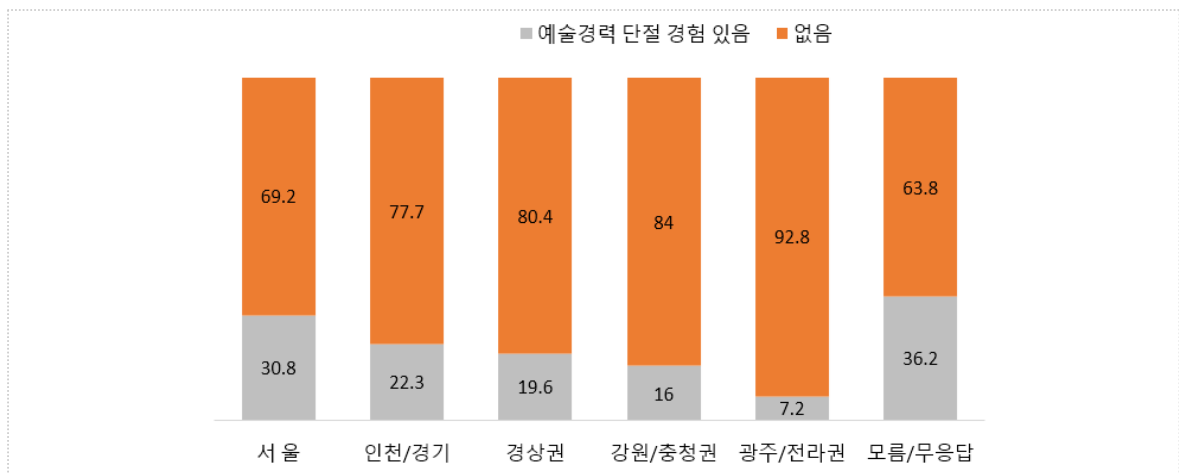


자료 : 문화체육관광부(2019). 『2018 예술인 실태조사』, p.113.

■ 예술인 경력 단절 관련 현황

□ 인천/경기권역의 예술인의 경력 단절 경험은 77.7%

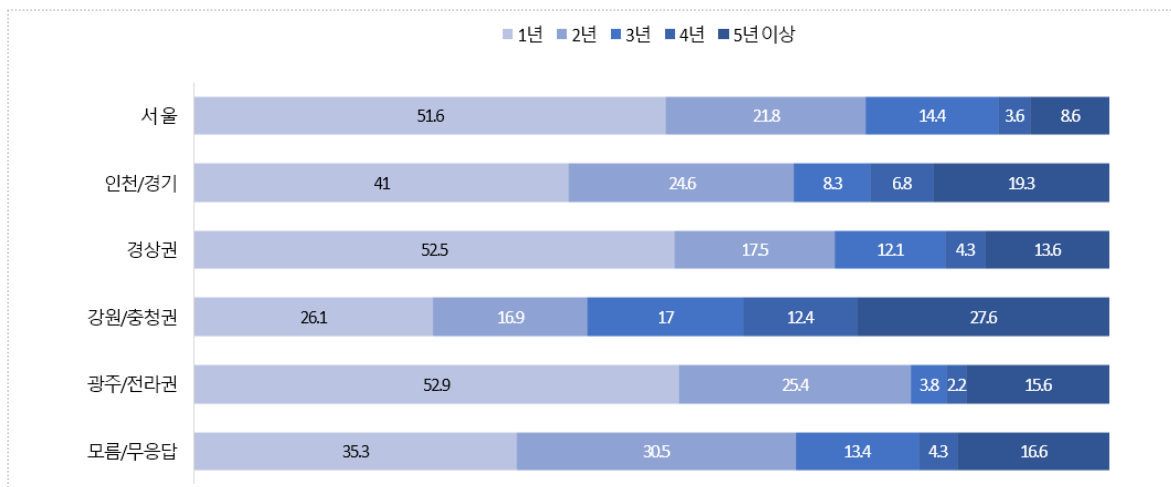
【그림 3-72】 예술인 경력 단절 경험 (단위: %)



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

- 인천/경기권역 예술인 경력단절 기간은 1년 미만이 41.0%로 전국 4위로 나타났으며, 5년 이상 19.3%로 전국 1위를 차지하여 단절 기간의 격차가 큼

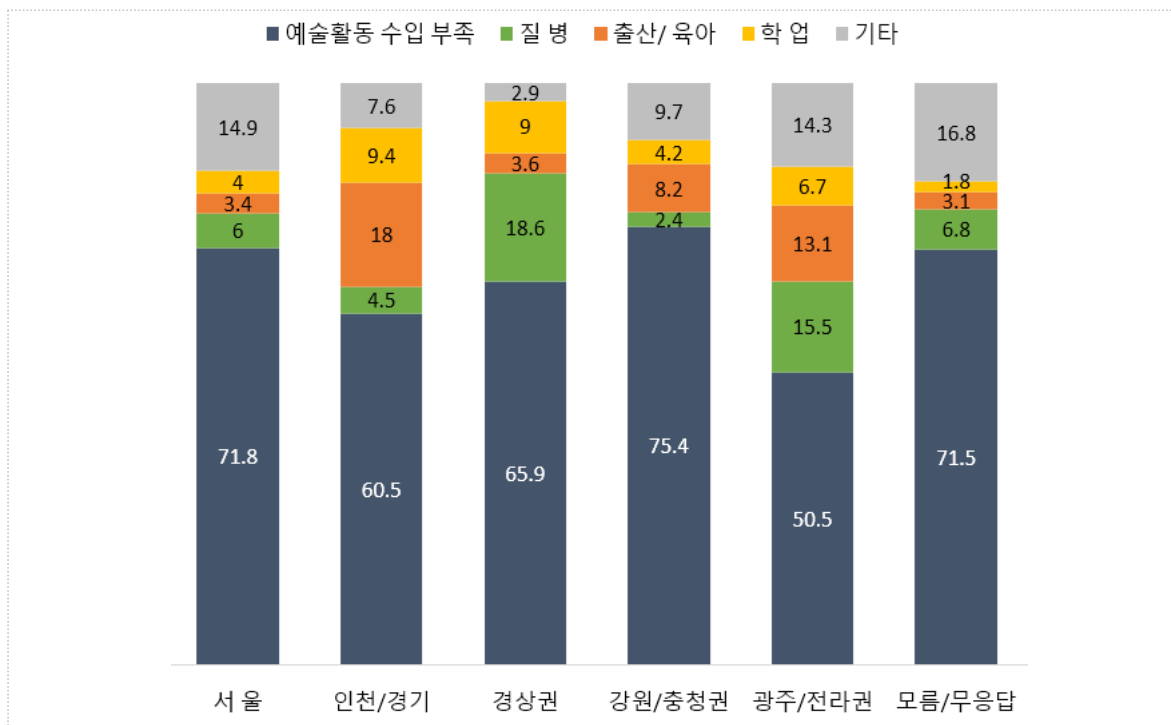
【그림 3-73】 예술인 경력단절 기간 (단위: %)



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

- 인천/경기권역 예술인의 경우 수입 부족으로 인한 경력단절이 60.5%에 이르며, 경력단절 이유로 출산/육아로 인한 경력단절이 타 권역 대비 높게 나타남

【그림 3-74】 예술인 경력단절 이유 (단위: %)



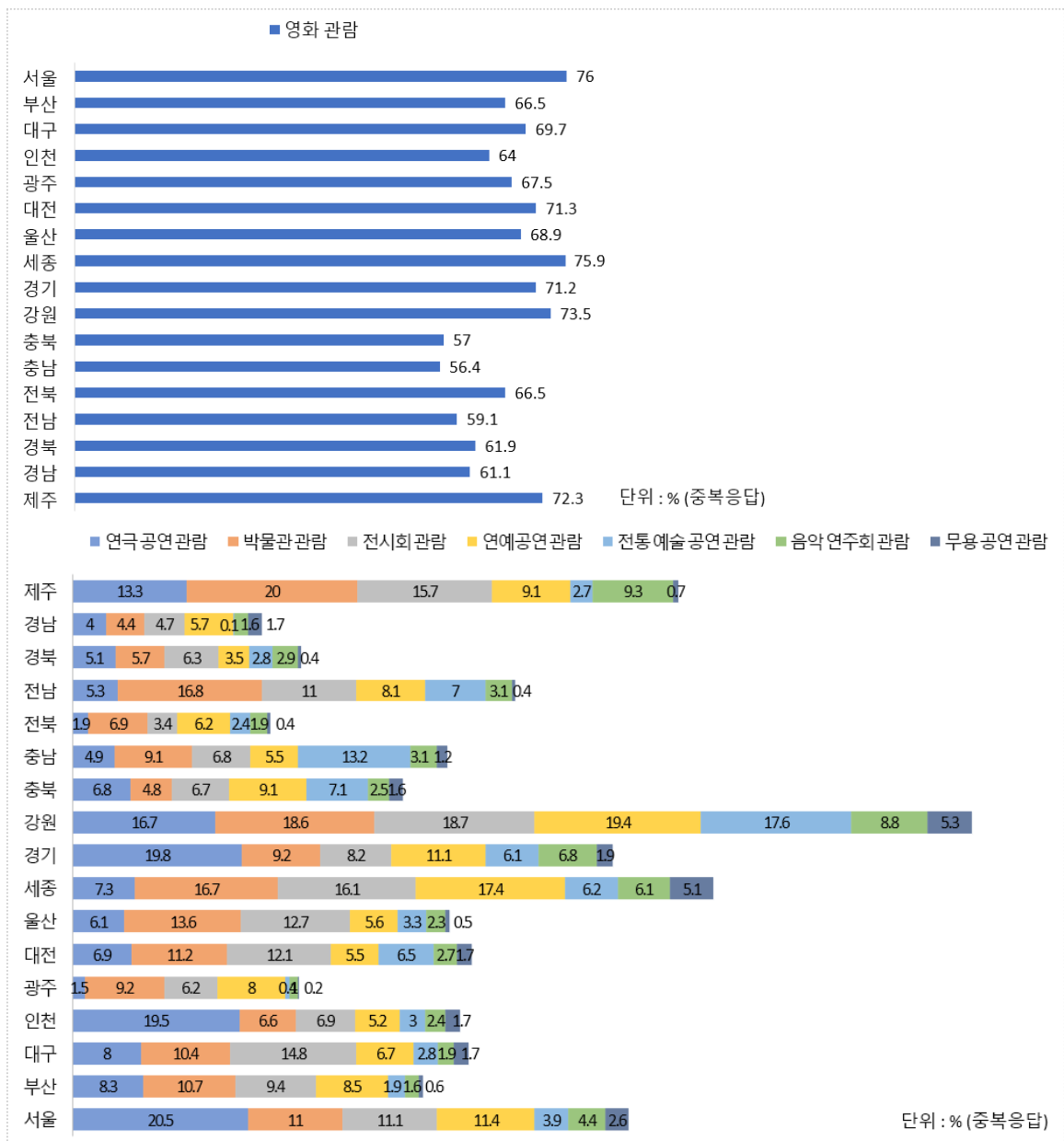
자료 : 문화체육관광부(2019). 『2018 예술인 실태조사』, p.124.

10) 문화 수요 실태

■ 문화예술 관람 현황

- 1년간(2017.08~2018.07) 한 번 이상 참여한 문화예술 관람 활동으로 영화 관람이 전국적으로 다른 분야에 비해 압도적
 - 경기도에서 영화 관람을 한 번 이상 한 경우는 71.2%이고 두 번째로 많이 관람한 분야는 연극 공연(19.8%), 세 번째는 연예공연 관람(11.1%)으로 나타남

【그림 3-75】 1년간(2017.08~2018.07) 한 번 이상 참여한 문화예술 관람 활동 (단위: %, 중복응답)

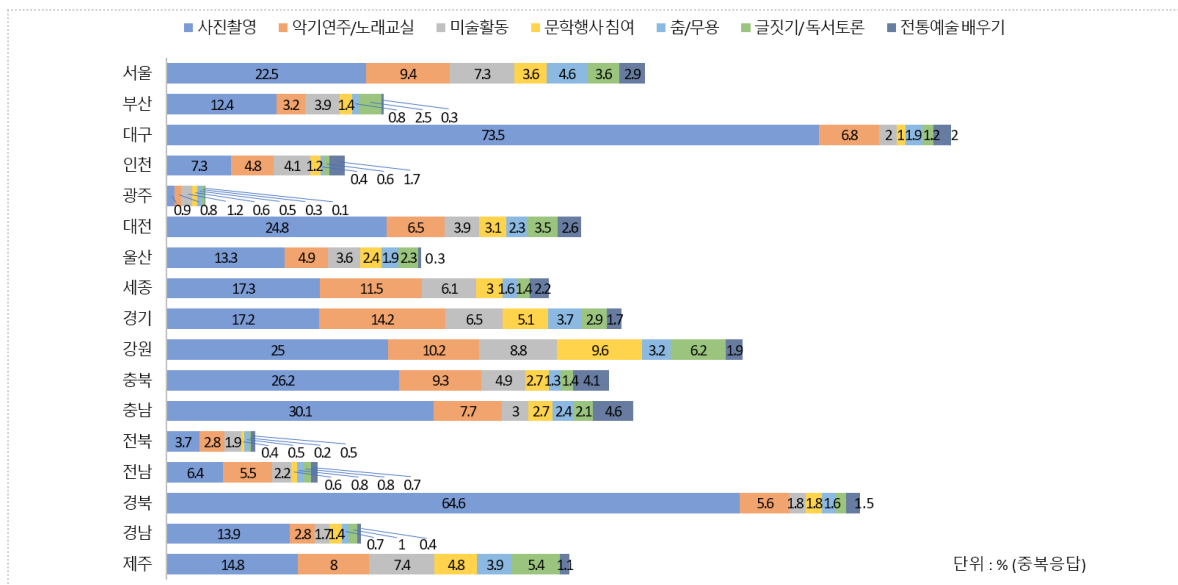


자료: 문화체육관광부(2019). 『2018 국민여가활동조사』, p.141.

■ 문화예술 참여활동 현황

- 1년간(2017.08~2018.07) 한 번 이상 참여한 문화예술 참여 활동으로는 경기도의 경우 사진촬영 참여(17.2%), 악기연주/노래교실 참여 (14.2%) 순으로 나타남

【그림 3-76】 1년간(2017.08~2018.07) 한 번 이상 참여한 문화예술 참여 활동 (단위: %, 중복응답)

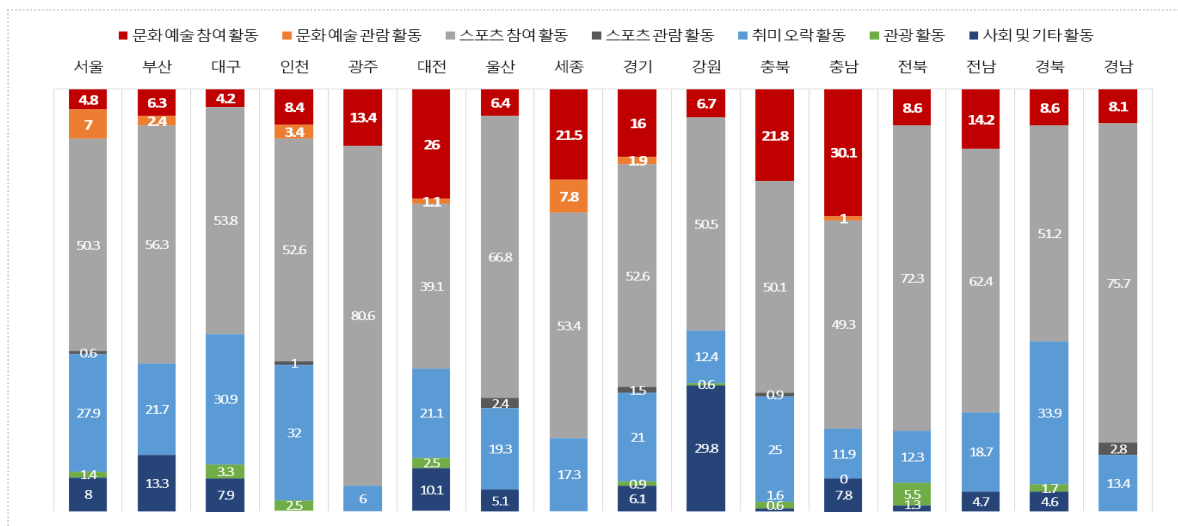


자료: 문화체육관광부(2019). 『2018 국민여가활동조사』, p.142.

■ 동호회 참여 현황

- 1년간(2017.08~2018.07) 도내 동호회 참여 경험자(경기도 n=165)의 동호회 활동 중 문화예술 참여 및 관람 활동 비중은 17.9%를 차지

【그림 3-77】 1년간(2017.08~2018.07) 전국 동호회 참여 현황 (단위: %, 중복응답)

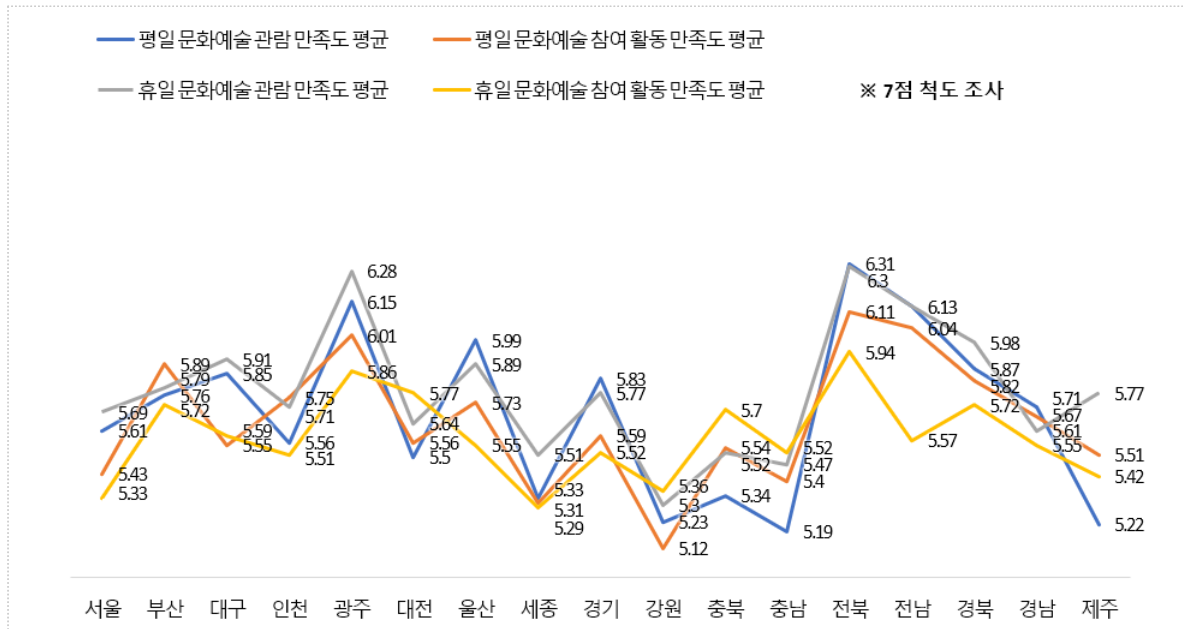


자료: 문화체육관광부(2019). 『2018 국민여가활동조사』, p.230, p.403.

■ 문화예술 활동 만족도 및 수요

- 1년간(2017.08~2018.07) 문화예술 활동을 경험한 경기도민은 관람 만족도가 참여 활동 만족도 보다 평일, 휴일 모두 높음

【그림 3-78】 1년간(2017.08~2018.07) 경험한 문화예술 활동 만족도 (단위: 점/7점)



자료 : 문화체육관광부(2019). 『2018 국민여가활동조사』, pp.268~291을 활용하여 연구자 재구성.

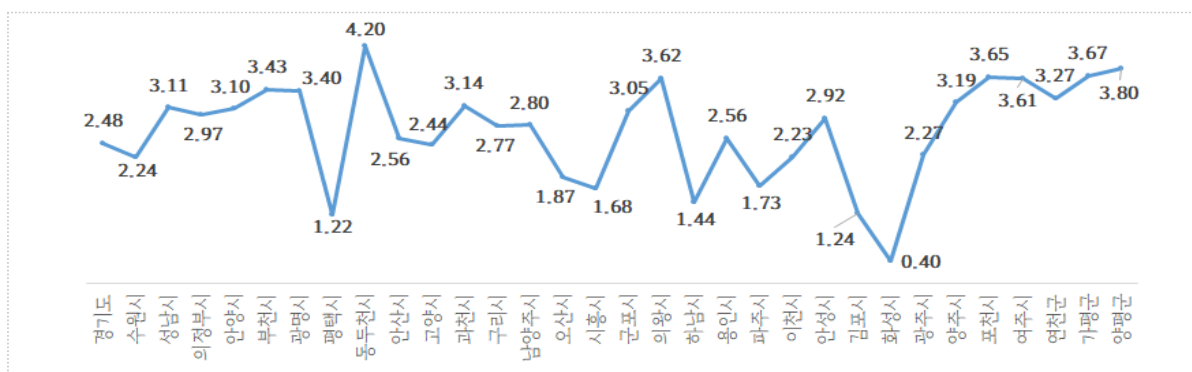
3 시·군 및 문화재단 현황

1) 시·군 일반현황

■ 2012년 대비 2018년, 경기도 31개 시·군 고령인구 비율 전반적 증가

□ 경기도 내 31개 시·군의 고령인구 비율은 2012년 대비 2018년 모두 증가한 것으로 나타났으며 특히 동두천시(4.20%p), 양평군(3.80%p), 가평군(3.67%p)에서 높게 나타남

【그림 3-79】 2012년 대비 2018년 기준 경기도 31개 시·군 고령인구 비율(단위: %p)



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

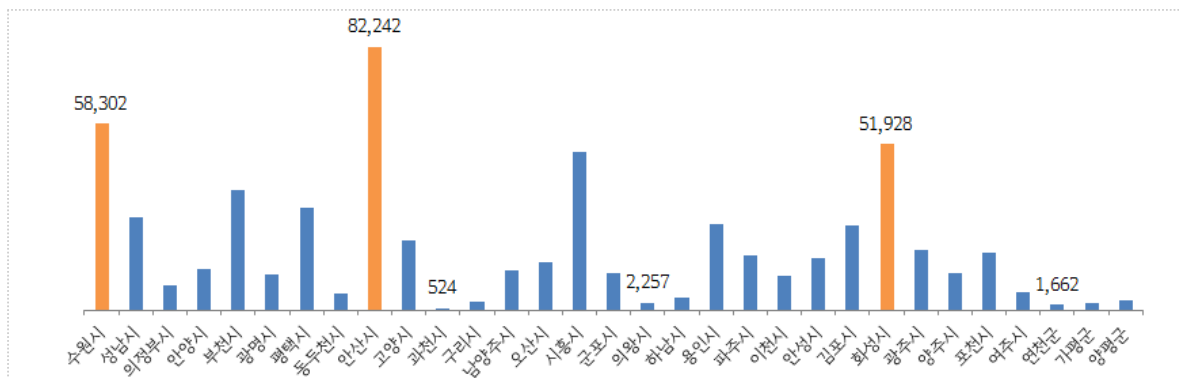
자료 : 통계청 “고령인구비율(시/군/구)”, 통계청 홈페이지

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

■ 2018년 31개 시·군 외국인 및 다문화가구 수

□ 경기도 내 31개 시·군의 외국인 및 다문화가구 현황을 살펴보면 안산시(82,242명/10,984가구), 수원시(58,302명/9,098가구)에서 높게 나타남

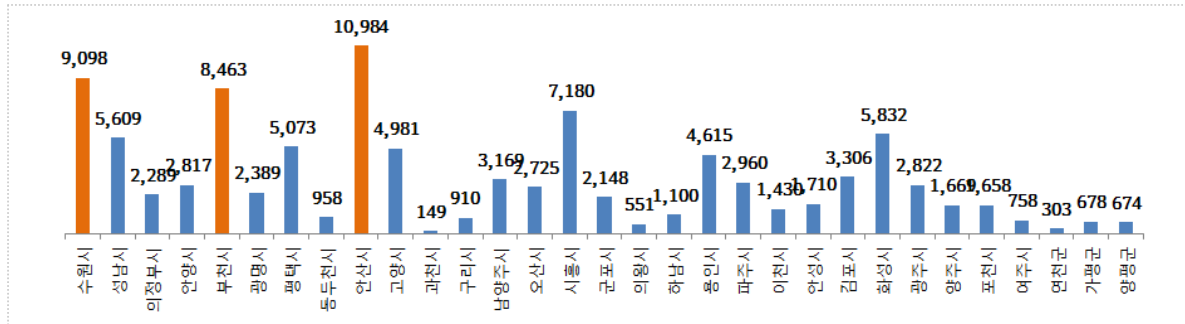
【그림 3-80】 2018년 기준 경기도 31개 시·군 외국인 수 (단위: 명)



자료 : 통계청 “지방자치단체외국인주민현황-시군구별 외국인주민 현황”, 통계청 홈페이지

(http://kosis.kr/statHtml/statHtml.do?orgId=110&tblId=TX_11025_A001_A&conn_path=I3)

【그림 3-81】 2018년 기준 경기도 31개 시·군 다문화가구 수 (단위: 가구)



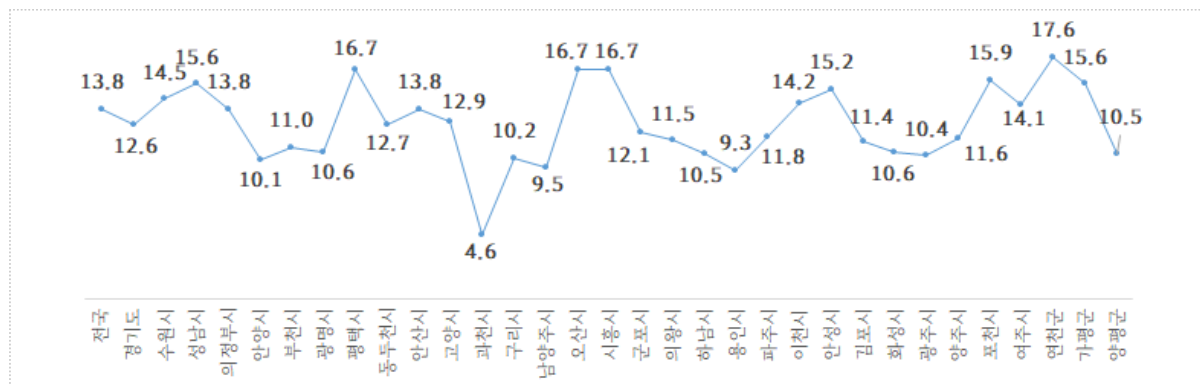
자료 : 통계청 “인구총조사-다문화가구 및 가구원(시도)”, 통계청 홈페이지
(http://kosis.kr/statHtml/statHtml.do?orgId=101&tblId=DT_1JD1501&conn_path=l3)

■ 2000년 대비 증가한 2018년 31개 시·군 1인 가구 비율

□ 경기도 내 31개 시·군의 1인가구 비율은 2000년 대비 2018년 모두 증가

- 과천시(4.6%p), 용인시(9.3%p), 남양주시(9.5%p)를 제외한 28개 시·군은 2000년 대비 2018년에 1인 가구 비율이 10%p 이상 증가하였으며 특히 연천군(17.6%p), 평택시(16.7%p), 오산시(16.7%p), 시흥시(16.7%p)에서 가장 많이 증가한 것으로 나타남

【그림 3-82】 2000년 대비 2018년 경기도 31개 시·군별 1인 가구 비율 변화 (단위: %p)



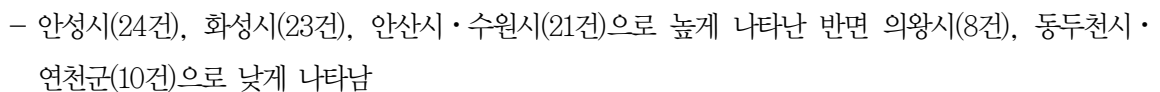
주 : 1인가구란 1인이 독립적으로 취사, 취침 등의 생계를 유지하는 가구로서 1인가구 비율은 전체가구 중 1인가구가 차지하는 비율(1인가구수÷전체가구수×100)

자료 : 통계청 “인구총조사-1인가구비율(시/군/구)”, 통계청 홈페이지
(http://kosis.kr/statHtml/statHtml.do?orgId=101&tblId=DT_1YL21161&conn_path=l3)

97

- 전체 예산 대비 문화관광 예산 비중은 여주시(7.9%), 화성시(7.4%), 광명시(7.1%) 순으로 높으며 이천시(3.2%), 양주시(3.4%), 광주시·의왕시·연천군(3.5%)은 비율이 낮은 것으로 나타남
- 1인당 문화관광 예산액은 양주시(11백만 원), 연천군(8백만 원), 가평군(5.9백만 원)순으로 높으며 구리시(0.4백만 원), 의왕시(0.8백만 원)순으로 낮게 나타남

자료 : 각 시·군 2018년 주요업무추진계획 및 통계청 홈페이지(www.kosis.go.kr)



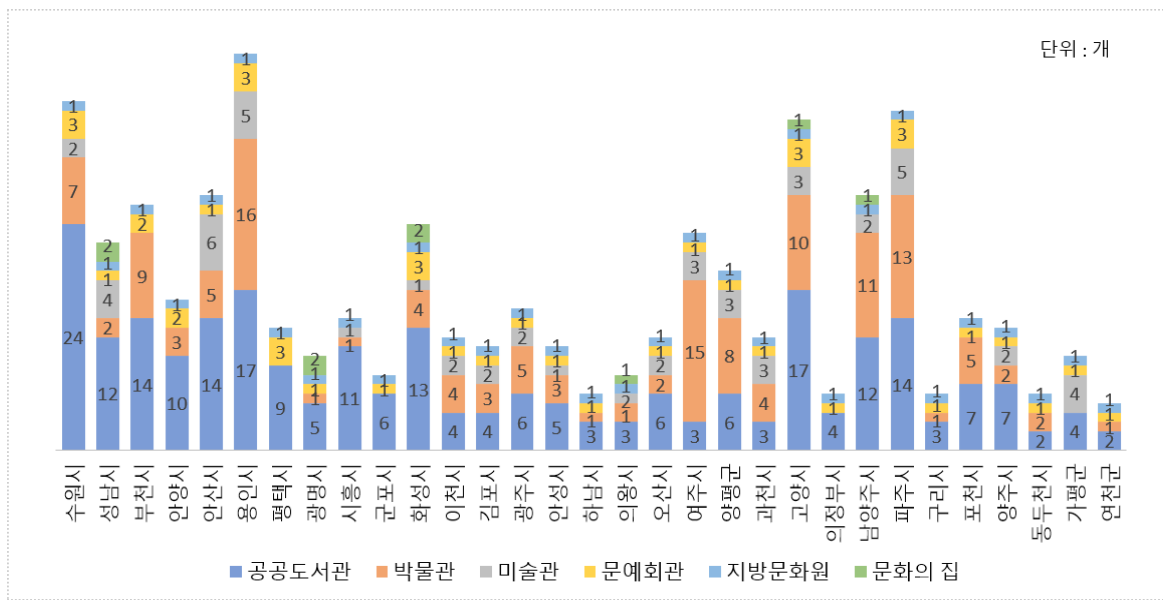
지역	방문인원 (천명)
가평군	13
고양시	16
과천시	14
권영시	18
평주시	14
구리시	13
군포시	12
김포시	20
남양주시	14
여주시	10
부천시	15
성남시	20
수원시	21
시흥시	11
안산시	21
안성시	24
안양시	17
양주시	11
양평군	11
여주시	19
영광군	10
오산시	14
용인시	14
이천시	17
이천시	8
이천시	11
파주시	13
포천시	13
평택시	18
화성시	15
수원시	23

자료 : 각 시·군 문화관련 조례 조사, 자치법규 정보시스템 홈페이지(www.elis.go.kr)

□ 경기도 시·군 문화기반시설 현황

- 도내 31개 시·군 문화기반시설 현황을 살펴보면 용인시(42개), 수원시(37개), 파주시(36개), 고양시(35개), 안산시(27개) 순으로 문화기반시설이 많은 것으로 나타남

【그림 3-85】 경기도 31개 시·군 문화기반시설 현황



자료 : 문화체육관광부(2019). 『2018 전국 문화기반시설 총람』, pp.12~13.

□ 경기도 시·군별 문화관광해설사 현황

- 29개 시·군에서 554명이 활동 중(2018.12 기준)으로 의왕시·군포시는 미추진 중

【표 3-1】 경기도내 시·군별 문화관광해설사 현황

시군	해설사 수	예산액 (천 원)	외국어 가능자					비고
			계	영어	일어	중국어	기타 (태국어 등)	
(합계)	554	900,000	121	61	37	22	1	
수원시	57	77,000	45	23	13	9	-	
고양시	42	57,000	2	1	-	1	-	
성남시	7	11,000	2	2	-	-	-	
용인시	30	47,000	14	6	5	3	-	
부천시	7	13,000	2	1	1	-	-	
안산시	23	37,000	2	2	-	-	-	
남양주시	26	41,000	-	-	-	-	-	
안양시	8	11,000	3	-	3	-	-	
화성시	32	63,000	2	1	1	-	-	

〈표 계속〉

시군	해설사 수	예산액 (천 원)	외국어 가능자					비고
			계	영어	일어	중국어	기타 (태국어 등)	
평택시	15	36,000	9	5	2	2	-	
의정부시	14	16,000	-	-	-	-	-	
시흥시	12	19,000	3	2	1	-	-	
파주시	31	50,000	1	1	-	-	-	
김포시	13	23,000	1	-	-	1	-	
광명시	32	51,000	6	2	2	1	1	
광주시	12	21,000	7	4	1	2	-	
군포시	-	-	-	-	-	-	-	
오산시	10	13,000	4	3	-	1	-	
이천시	10	15,000	3	1	2	-	-	
양주시	15	24,000	0	-	-	-	-	
안성시	24	45,000	2	1	1	-	-	
구리시	18	27,000	4	-	4	-	-	
포천시	13	26,000	1	-	-	1	-	
의왕시	-	-	-	-	-	-	-	
하남시	3	6,000	-	-	-	-	-	
여주시	24	45,000	1	1	-	-	-	
양평군	24	37,000	2	1	-	1	-	
동두천시	5	10,000	1	1	-	-	-	
과천시	11	15,000	1	1	-	-	-	
가평군	13	34,000	1	1	-	-	-	
연천군	23	30,000	2	1	1	-	-	

자료 : 경기도(문화중무과) 자료 협조

3) 광역 및 기초문화재단

(1) 재단별 비전 및 전략

■ 경기문화재단

- 미션 ‘문화로 가꾸는 살기 좋은 경기도’, 비전 ‘일상이 문화로, 예술이 일상이 되는 문화시민 구현’ 제시
- 창·의, 일·상, 공·존, 혁·신의 4대 핵심가치에 따른 4대 정책목표, 12개 정책과제 제시
 - ‘창·의’를 핵심가치로 하는 정책목표 1은 ‘동시대의 새로움을 만드는 문화’로 3개 정책과제 제시
 - ‘일·상’을 핵심가치로 하는 정책목표 2는 ‘도민의 삶으로 확장되는 문화’로 3개 정책과제 제시
 - ‘공·존’을 핵심가치로 하는 정책목표 3은 ‘함께 성장하는 지역문화’로 3개 정책과제 제시
 - ‘혁·신’을 핵심가치로 하는 정책목표 4는 ‘새롭게 변화하는 문화’로 3개 정책과제 제시

【그림 3-86】 경기문화재단 비전, 목표, 추진전략

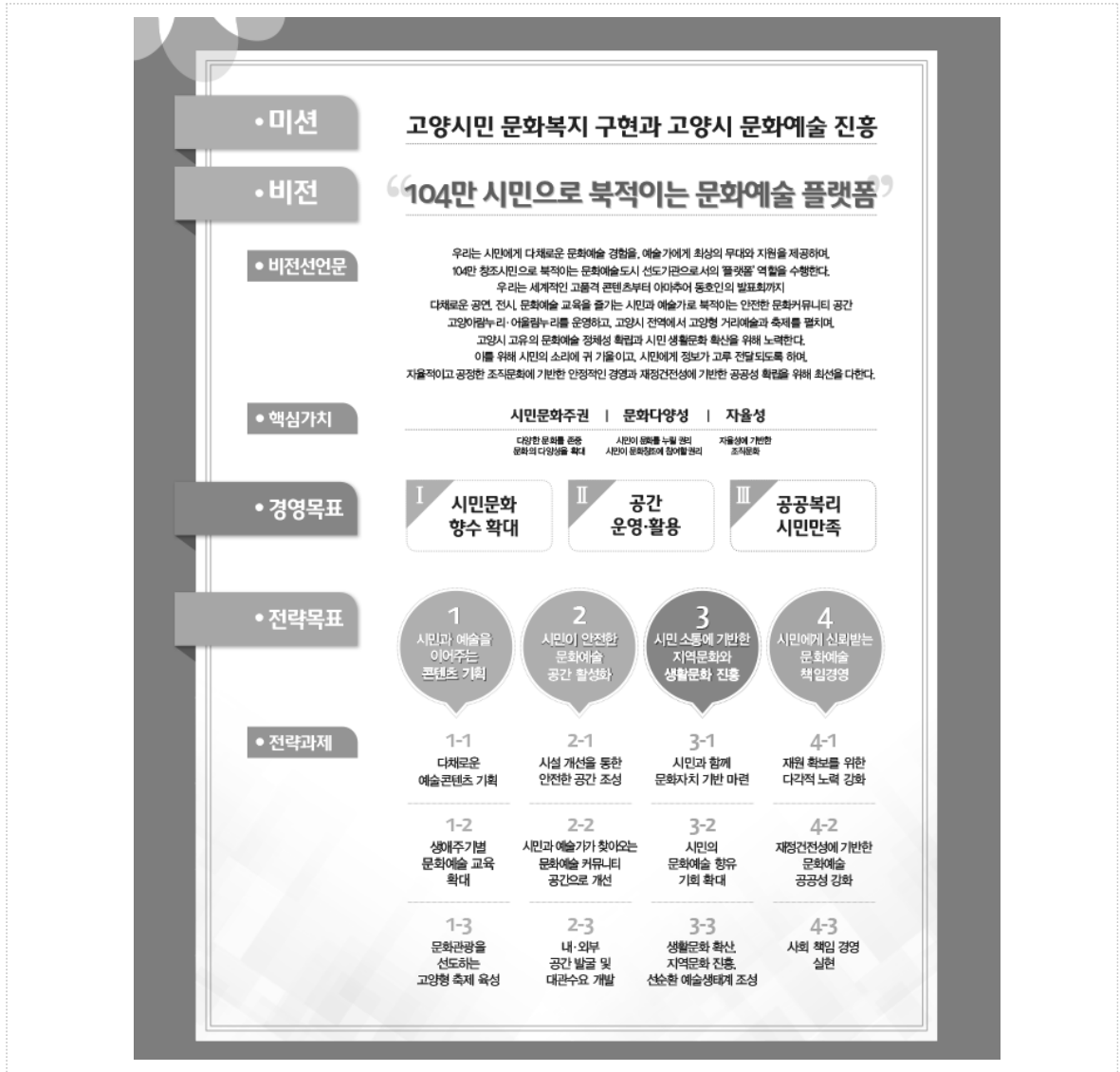
미션 비전 전략			문화로 가꾸는 살기 좋은 경기도 일상이 문화로, 예술이 일상이 되는 문화시민 구현 4대 정책목표, 12대 정책과제	
핵심가치	정책목표	정책과제		
창 의	1. 동시대의 새로움을 만드는 문화	1	경기도형 선순환	창작기반 조성
		2	미래세대 문화예술	전문인력 양성
		3	지역문화원형	콘텐츠 발굴·보존
일 상	2. 도민의 삶으로 확장되는 문화	4	일상속에서 누리는	생활문화활동 지원
		5	생애주기별 문화예술교육	확산
		6	복합문화공간으로	뮤지엄 기능 확대
공 존	3. 함께 성장하는 지역 문화	7	누구나 차별 없는	문화복지 실현
		8	문화재생을 통한	지역적 이슈 해소
		9	광역·기초 교류·협치	모델 구축
혁 신	4. 새롭게 변화하는 문화	10	최大·최多·최·高	뮤지엄 위상 제고
		11	경기문화	대표브랜드 개발
		12	문화예술 전문	조직으로 기능 강화

자료 : 경기문화재단.

고양문화재단

- ‘고양시민 문화복지 구현과 고양시 문화예술 진흥’을 미션으로 ‘104만 시민으로 복적이는 문화예술 플랫폼’ 비전 제시
- 시민문화주권, 문화다양성, 자율성 핵심가치에 따른 시민문화 향수 확대, 공간 운영·활용, 공공 복리 시민만족의 3대 경영목표와 4대 전략목표, 12개 전략과제 제시
 - ‘시민과 예술을 이어주는 콘텐츠 기획’ 전략목표에 대한 3가지 전략과제 제시
 - ‘시민이 안전한 문화예술공간 활성화’ 전략목표에 대한 3가지 전략과제 제시
 - ‘시민 소통에 기반한 지역문화와 생활문화 진흥’ 전략목표에 대한 3가지 전략과제 제시
 - ‘시민에게 신뢰받는 문화예술 책임경영’ 전략목표에 대한 3가지 전략과제 제시

【그림 3-87】 고양문화재단 비전, 목표, 추진전략

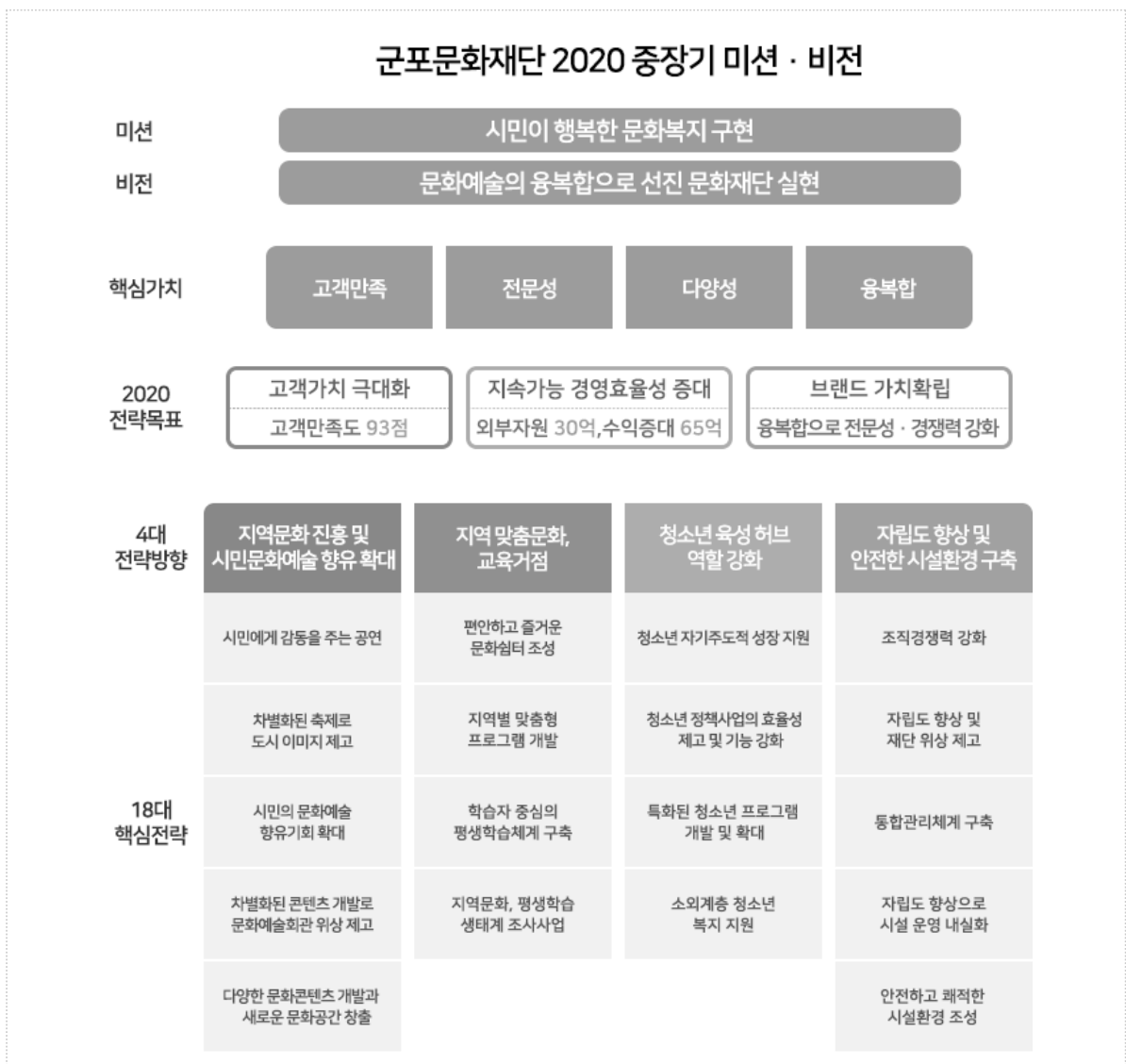


자료 : 고양문화재단 홈페이지(<http://www.artgy.or.kr/IT/IT0701V.aspx>).

■ 군포문화재단

- ‘시민이 행복한 문화복지 구현’ 미션과 ‘문화예술의 융복합으로 선진 문화재단 실현’ 비전 제시
- 고객만족, 전문성, 다양성, 융복합 핵심가치와 3대 전략목표, 4대 전략방향, 18대 핵심전략 제시
 - ‘지역문화 진흥 및 시민문화예술 향유 확대’ 전략방향에 대한 5가지 핵심전략 제시
 - ‘지역 맞춤형 문화 교육거점’ 전략방향에 대한 4가지 핵심전략 제시
 - ‘청소년 육성 허브 역할 강화’ 전략방향에 대한 4가지 핵심전략 제시
 - ‘자립도 향상 및 안전한 시설환경 구축’ 전략방향에 대한 5가지 핵심전략 제시

【그림 3-88】 군포문화재단 비전, 목표, 추진전략

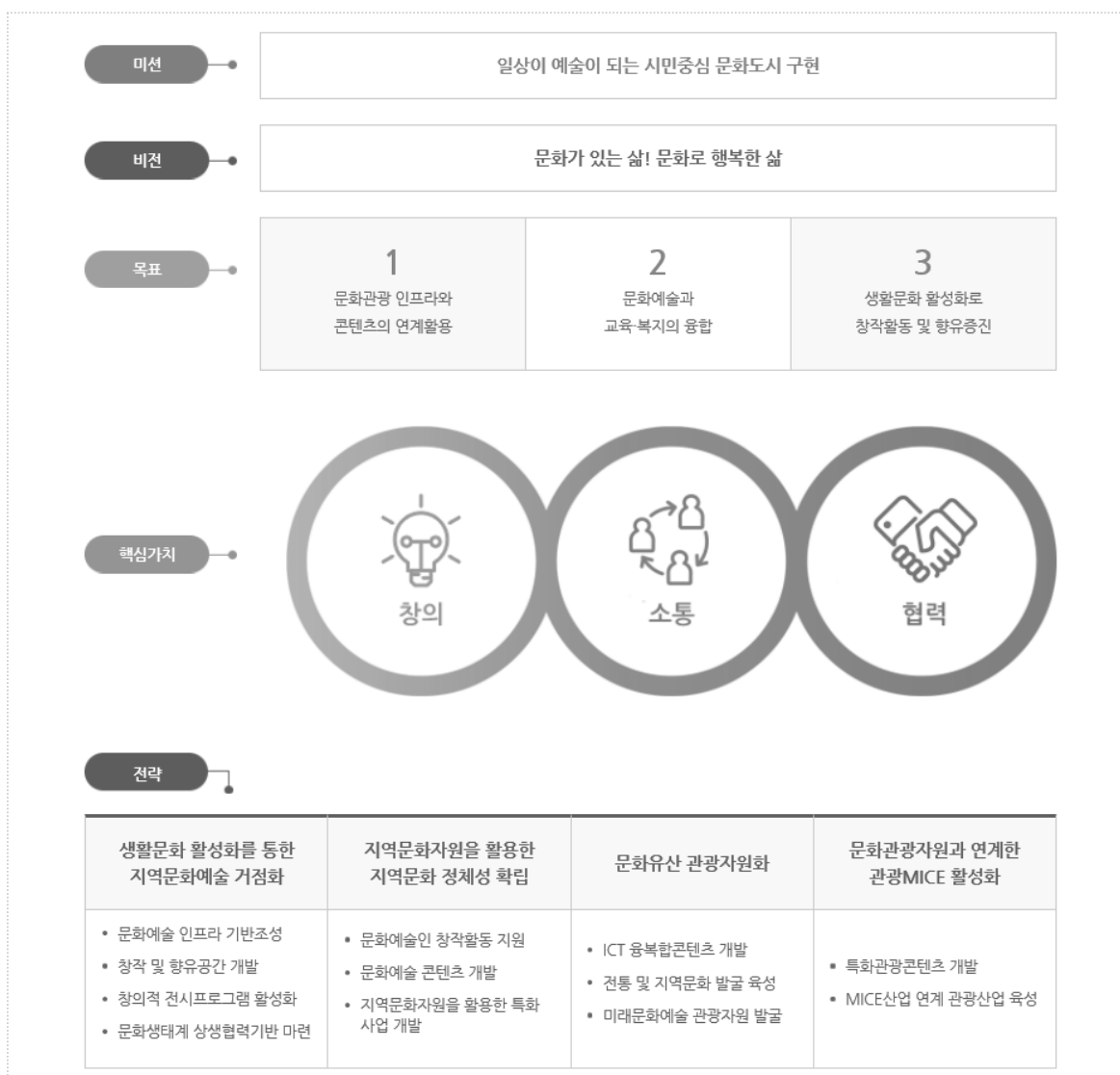


자료 : 군포문화재단 홈페이지(<http://www.gunpocf.or.kr/?pid=AP050202>)

■ 김포문화재단

- ‘일상이 예술이 되는 시민중심 문화도시 구현’을 미션으로 ‘문화가 있는 삶! 문화로 행복한 삶’을 비전으로 제시
- 창의, 소통, 협력 핵심가치에 따른 4대 전략과 12가지 세부전략과제 제시
 - ‘생활문화 활성화를 통한 지역문화예술 거점화’ 전략방향에 대한 4가지 전략 제시
 - ‘지역문화자원을 활용한 지역문화 정체성 확립’ 전략방향에 대한 3가지 전략 제시
 - ‘문화유산 관광자원화’ 전략방향에 대한 3가지 전략 제시
 - ‘문화관광자원과 연계한 관광MICE 활성화’ 전략방향에 대한 2가지 전략 제시

【그림 3-89】 김포문화재단 비전, 목표, 추진전략

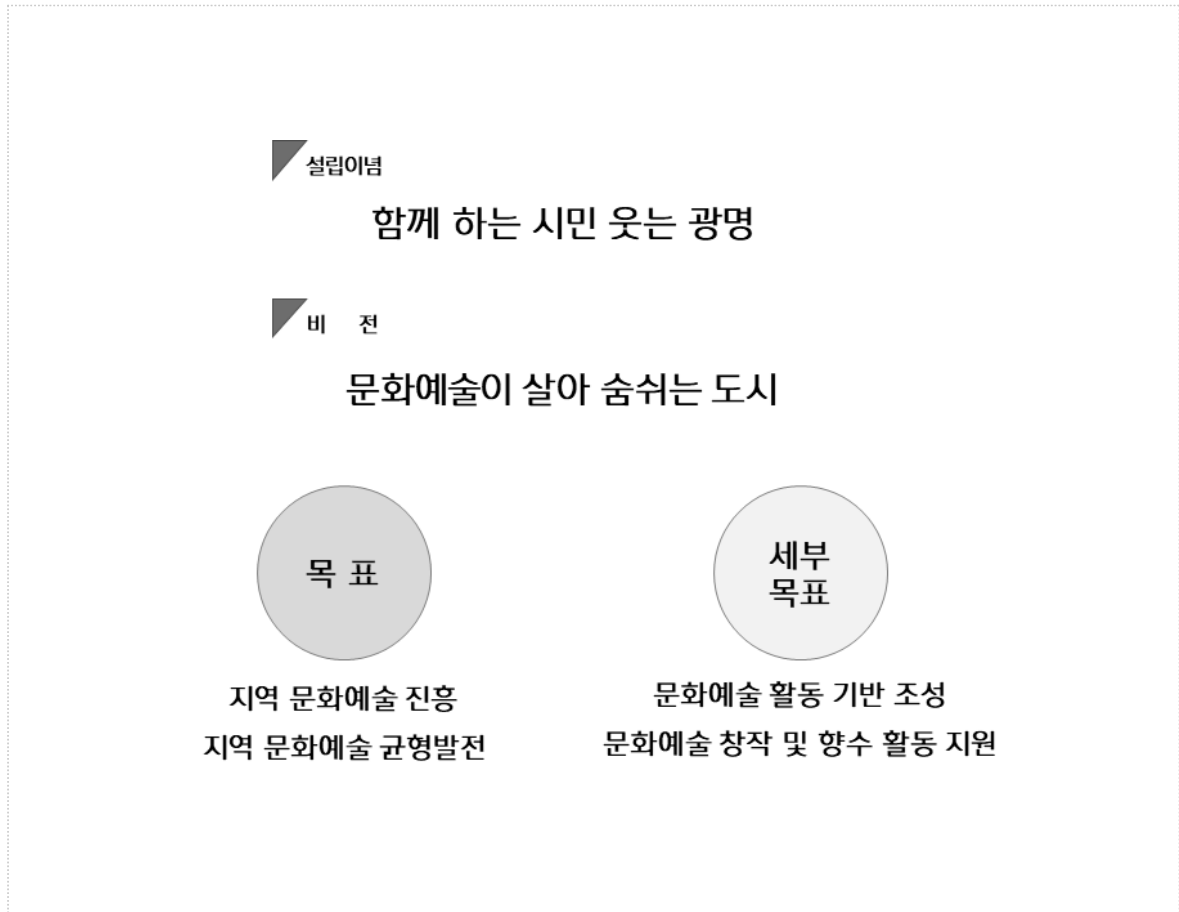


자료: 김포문화재단 홈페이지(https://www.gcf.or.kr/main/?mc_code=191110)

■ 광명문화재단

- ‘함께 하는 시민 웃는 광명’ 설립이념과 ‘문화예술이 살아 숨쉬는 도시’ 비전 제시
- 지역문화예술 진흥, 지역문화예술 균형 발전 2가지 목표에 대하여 문화예술 활동 기반 조성, 문화예술 창작 및 향수 활동 지원이라는 2가지 세부목표 설정

【그림 3-90】 광명문화재단 비전, 목표, 추진전략



자료: 광명문화재단 홈페이지(<http://www.gmcf.or.kr/Introduction/Vision/Index>)를 활용하여 재구성

부천문화재단

- ‘즐거움 관심, 소통과 공유의 문화’를 비전으로 공동성, 다양성, 지속가능성을 핵심가치로 제시
- 여가 향유, 교육기회, 창작유통 3가지 정책목표에 따른 각 2가지의 세부목표와 시민, 마을, 예술, 조직으로 구분되는 4대 핵심전략 방향, 8가지 세부전략 제시
 - ‘시민생활문화 예술 기반’ 핵심 전략방향에 대한 2가지 세부전략 제시
 - ‘다양성이 가치가 되는 문화환경’ 핵심 전략방향에 대한 2가지 세부전략 제시
 - ‘소통하는 예술생태계’ 핵심 전략방향에 대한 2가지 세부전략 제시
 - ‘신뢰받는 문화경영’ 핵심 전략방향에 대한 2가지 세부전략 제시

【그림 3-91】 부천문화재단 비전, 목표, 추진전략



자료: 부천문화재단 홈페이지(<http://www.bcf.or.kr/about/goal/goals.act>)

■ 성남문화재단

- ‘역동적 기획과 문화콘텐츠 다양화’, ‘시민의 지혜로 여는 성남형 생활예술’을 미션으로서 ‘특화된 예술, 함께하는 문화’ 비전 제시
- 시민이 참여하는 문화예술, 신뢰받는 문화예술 기관 2가지 경영방침과 시민 만족 프로그램 확대, 미래경영 전략 수립, 활동기반지원 확대 추진전략에 따른 12가지 세부전략 제시
 - ‘시민 만족 프로그램 확대’ 추진전략에 대한 4가지 세부추진전략 제시
 - ‘미래경영 전략 수립’ 추진전략에 대한 4가지 세부추진전략 제시
 - ‘활동기반지원 확대’ 추진전략에 대한 4가지 세부추진전략 제시

【그림 3-92】 성남문화재단 비전, 목표, 추진전략



자료: 성남문화재단 홈페이지(https://www.snart.or.kr/web/cms/?MENUST_ID=21793)

■ 수원문화재단

- 미션 ‘예술 진흥과 역사·전통문화 활성화를 통한 시민 문화복지 구현’과 비전 ‘다시 찾고 싶은 수원, 함께하는 문화예술’ 제시
- 고객지향, 소통과 협력, 전문성을 핵심가치로 4대 전략방향과 12개 세부전략방향 제시
 - ‘생활 속 예술환경 저변확대’, ‘문화예술 소통 확산’, ‘수원형 전략적 관광 활성화’, ‘지속성장을 위한 조직체질 개선’ 전략방향에 대하여 각각 3가지 세부전략방향 제시

【그림 3-93】 수원문화재단 비전, 목표, 추진전략



자료: 수원문화재단 홈페이지(<https://www.swcf.or.kr/?p=50>)

■ 안산문화재단

- ‘시민 문화향유를 최고화하는 문화재단’ 비전과 미래기반 확충, 문화예술 지원, 문화예술 안산시민 향유제고, 운영기반 탄실화 4가지 목표 및 16가지 추진전략 제시
 - ‘미래기반 확충’ 목표에 대한 4가지 추진전략방향 제시
 - ‘문화예술지원’ 목표에 대한 4가지 추진전략방향 제시
 - ‘문화예술 안산시민 향유제고’ 목표에 대한 4가지 추진전략방향 제시
 - ‘운영기반 탄실화’ 목표에 대한 4가지 추진전략방향 제시

【그림 3-94】 안산문화재단 비전, 목표, 추진전략



자료: 안산문화재단 홈페이지(<https://www.ansanart.com/lay2/S1T94C97/contents.do>)를 활용하여 재구성

■ 안양문화예술문화재단

- ‘안양시민의 문화예술 창작 및 향유기회 확대를 통한 문화복지 구현 및 도시 정체성 확립’을 미션으로
‘안양시민이 상호 교류하고 삶을 가꾸는 일상 문화예술 플랫폼 구현’ 비전 제시
- 시민지향, 창의경영, 도시발전을 핵심가치로 5가지 전략방향, 15가지 세부전략 제시
 - ‘안양문화예술 진흥을 위한 지원 다양화’ 전략방향에 대한 3가지 세부전략방향 제시
 - ‘생활예술 활성화 및 문화복지 강화’ 전략방향에 대한 3가지 세부전략방향 제시
 - ‘안양 도시자산 브랜드화를 통한 인지도 개선’ 전략방향에 대한 3가지 세부전략방향 제시
 - ‘고객만족 경영으로 재정 자립도 향상’ 전략방향에 대한 3가지 세부전략방향 제시
 - ‘경영고도화를 통한 전문성, 투명성 강화’ 전략방향에 대한 3가지 세부전략방향 제시

【그림 3-95】 안양문화예술재단 비전, 목표, 추진전략



자료 : 안양문화예술재단 홈페이지(<http://www.ayac.or.kr/>)

■ 여주세종문화재단

- ‘여주시민의 건강한 문화생활 증진’을 미션으로 ‘사람과 문화가 어우러진 행복한 문화여주’ 비전 제시
- 4대 전략방향과 4개 전략과제, 11개 세부전략과제 그리고 27개 추진과제를 제시

【그림 3-96】 여주세종문화재단 비전, 목표, 추진전략

미션	여주시민의 건강한 문화생활 증진			
비전	사람과 문화가 어우러진 행복한 문화여주			
경영목표	문화향유자 55만명	문화예술지원 수혜자 2.5만명	문화예술교육 참여자 0.7만명	문화복지 수혜자 0.4만명
	고객만족도 90점	안전사고 0건	시설가동율 40%	정책준수 100%
전략방향	문화예술 향유기회 확산	시민참여형 문화기반 강화	지역문화예술 생태계 구축	최고의 기획경영 기반 조기구축
전략과제	(전략 1) 문화예술 향유	1-1. 시민 공연서비스 향유 1-2. 여주 대표 문화콘텐츠 육성 1-3. 명성황후생가 및 문화유산 관리수준 활성화		
	(전략 2) 시민참여 기반	2-1. 문화예술 창작기반 조성 2-2. 시민의 문화예술 활동지원 2-3. 지역과 어우러진 축제문화 구축		
	(전략 3) 지역문화 생태	3-1. 계층별 문화예술 교육서비스 제공 3-2. 지역 문화콘텐츠 교육활성화		
	(전략 4) 기획경영 기반	4-1. 전문가 육성 및 상생노사관계 구축 4-2. 지원역량 강화 4-3. 지속가능경영 체계 구축		
추진과제	(전략과제 1) ⇨ 7개	(전략과제 2) ⇨ 7개	(전략과제 3) ⇨ 7개	(전략과제 4) ⇨ 6개
	• 공연서비스 : 3개 • 여주대표콘텐츠 : 1개 • 문화유산관리 : 3개	• 창작기반조성 : 2개 • 시민활동지원 : 2개 • 축제문화구축 : 2개	• 계층별 교육제공 : 2개 • 지역 문화콘텐츠 • 교육활성화 : 2개	• 전문기관지위 : 2개 • 지원역량강화 : 2개 • 지속가능경영 : 2개
핵심가치	다 양	창 의	협 력	안 전

자료 : 여주세종문화재단.

■ 오산문화재단

- ‘생활 속 문화예술 정착으로 행복한 오산 만들기’를 미션으로 ‘지역의 다양한 문화가치를 시민과 함께 나누는 재단’ 비전 제시
 - 오산문화브랜드 육성과 문화향수권 신장을 핵심가치로 ‘눈높이 맞춤형 문화서비스’, ‘책임경영으로 건강한 조직문화 확립’, ‘고객만족을 최우선으로 하는 문화공간’, ‘지역문화 활성화에 기여하는 문화재단’ 4가지 경영목표 설정

【그림 3-97】 오산문화재단 비전, 미션, 경영목표



자료 : 오산문화재단 홈페이지(<https://osan.go.kr/arts/contents.do?mId=0701020000>)

■ 용인문화재단

- ‘용인시민의 문화향유 기회 확대를 통한 문화복지 구현 및 지역정체성 확보’를 목표로 ‘문화브랜드 매니저로서 시민과 함께 만드는 생활문화도시 용인’ 비전 제시
- 창의성, 서비스 마인드, 전문성, 자율성, 소통 5가지 핵심가치, 4대 전략방향, 16대 전략과제 제시
 - ‘문화브랜드 고도화’ 전략방향에 대한 4가지 전략과제 제시
 - ‘시민과 함께 만드는 생활문화’ 전략방향에 대한 4가지 전략과제 제시
 - ‘문화생태계 경쟁력 강화’ 전략방향에 대한 4가지 전략과제 제시
 - ‘지속성장 열린 혁신경영 확립’ 전략방향에 대한 4가지 전략과제 제시

【그림 3-98】 용인문화재단 비전, 방향, 전략과제



자료 : 용인문화재단 홈페이지(<https://www.yicf.or.kr/PageLink.do>)

의정부문화재단

- ‘시민이 잘 살고 건강한, 희망도시 의정부’ 시 비전에 대해 ‘고품격 문화예술을 선도하는 문화도시 구현’ 국 비전에 따라 ‘관광 문화상품 추진을 통한 8·3·5 프로젝트 구현’, ‘문화예술 저변확대로 문화도시 기반조성’, ‘시민 모두가 함께 참여하는 문화체험 기회 확대’ 정책목표와 추진전략 제시
- ‘새롭게 변화하는 시정 구현’, ‘내부시스템 개선’, ‘다양한 문화예술교육 프로그램’, ‘창의력 넘치는 공연기획’, ‘특화된 문화 프로그램 개발’, ‘지역예술문화 발전도모’ 추진전략별 각 3가지 주요과제 제시

【그림 3-99】 의정부시 비전, 목표, 추진전략

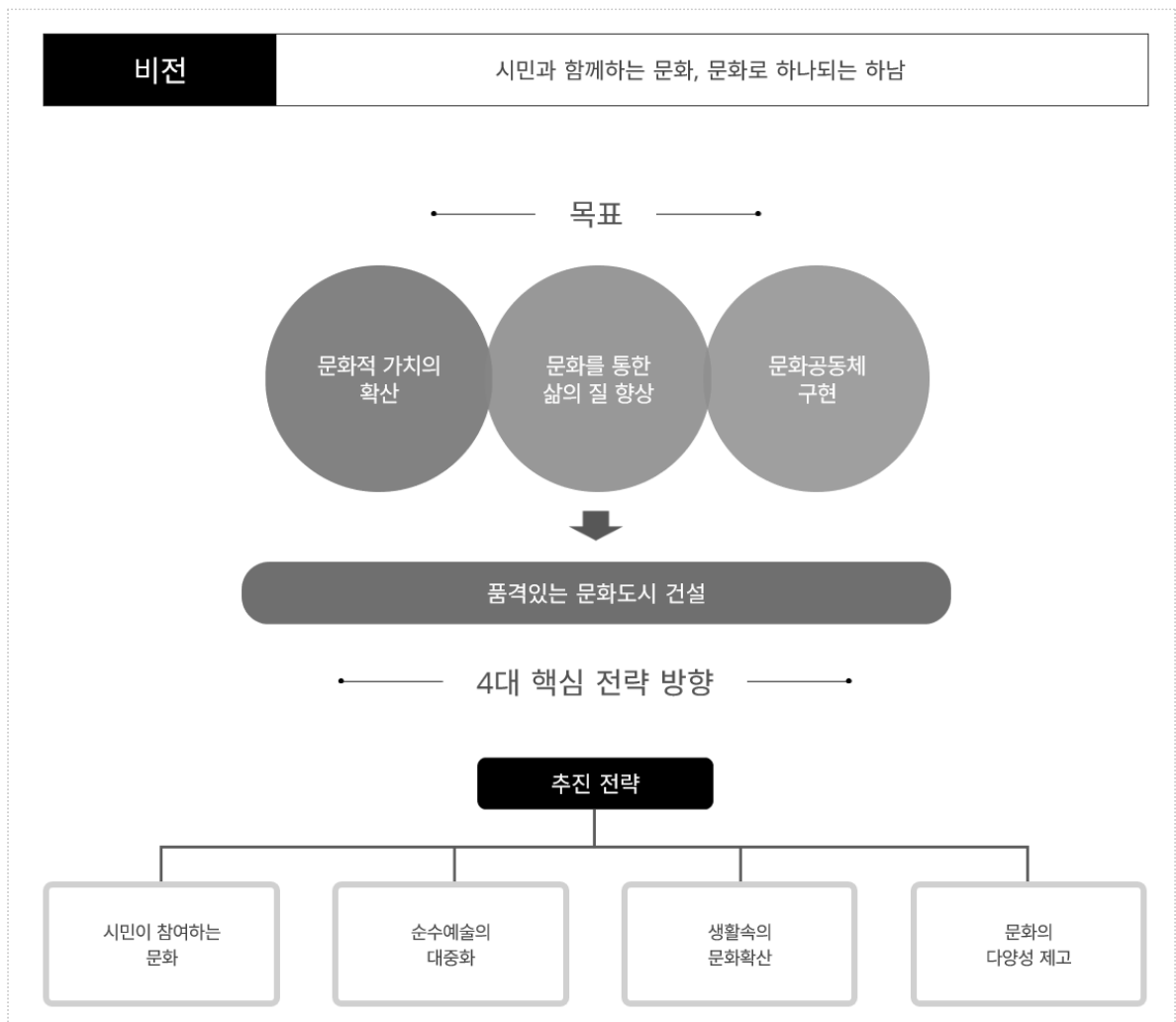
시 비전	시민이 잘 살고 건강한, 희망도시 의정부
국 비전	고품격 문화예술을 선도하는 문화도시 구현
정책목표	<ul style="list-style-type: none"> • 관광 문화상품 추진을 통한 8·3·5프로젝트 구현 • 문화예술저변확대로 문화도시 기반 조성 • 시민 모두가 함께 참여하는 문화체험 기회 확대
추진전략	주요과제
새롭게 변화하는 시정 구현	<ul style="list-style-type: none"> • 의정부 축제도시 브랜딩 • 문화소외계층을 위한 문화 나눔 확대 시행 • 외국인 관광객 유치를 위한 공연콘텐츠 제작
내부시스템 개선	<ul style="list-style-type: none"> • 공공부문 비정규직의 정규직 전환 정책 • 전자결제 시스템 및 ERP 구축 • MOU 네트워크 확대를 통한 홍보거점 확보
다양한 문화예술교육 프로그램	<ul style="list-style-type: none"> • 찾아가는 문화예술교육 활성화 • 문화예술대학의 고품격화 • 문화예술아카데미의 활성화
창의력 넘치는 공연기획	<ul style="list-style-type: none"> • <블랙뮤직페스티벌(BMF)>국내 대표 뮤직페스티벌로 발전 • 소극장 활성화 및 매니아 관객을 위한 이색시리즈 변화모색 • 관객특성화를 위한 맞춤형 공연프로그램 확대
특화된 문화프로그램 개발	<ul style="list-style-type: none"> • 시민과 예술, 예술과 도시를 잇는 음악극 축제 • 상주단체 협력을 통한 극장 레퍼토리 강화 • 지역 특화 스토리 프로젝트
지역예술문화 발전도모	<ul style="list-style-type: none"> • 이색문화예술공간 <의정부아트캠프> • 지역예술단체활성화 <우리동네예술프로젝트> • 대형공연 유치를 통한 UAC 브랜드 강화

주 : (재)의정부예술의전당(2019). 『2019년 주요 업무계획』, p.1.

■ 하남문화재단

- ‘시민과 함께하는 문화, 문화로 하나되는 하남’을 비전으로 제시
- ‘문화적 가치의 확산’, ‘문화를 통한 삶의 질 향상’, ‘문화공동체 구현을 통한 품격있는 문화도시 건설’이라는 목표로 시민이 참여하는 문화, 순수예술의 대중화, 생활속의 문화확산, 문화의 다양성 제고 4가지 추진전략 제시

【그림 3-100】 하남문화재단 비전, 목표, 추진전략



자료: 하남문화재단 홈페이지(<https://www.hnart.or.kr/hnart/contents.do?key=150>)

■ 화성시문화재단

- 미션 ‘문화예술로 연결되는 도시 화성’, 비전 ‘지속 가능한 화성 지역문화예술생태계 조성’ 제시
- ‘지역예술 창조역량 강화’, ‘매개역량 강화’, ‘시민 문화주체 역량 강화’ 핵심가치를 제시하고 전문 예술영역에서의 문화예술전문화 생활예술영역에서의 문화예술 생활화의 틀 설정

【그림 3-101】 화성시문화재단 비전, 목표, 추진전략



자료: 화성시문화재단 홈페이지(<http://www.hcf.or.kr/hcf/82>)를 활용하여 재구성

(2) 경기도내 문화재단 일반 현황

■ 경기도내 문화재단 인력 현황

□ 총 인력은 경기문화재단, 성남문화재단, 수원문화재단 순

【표 3-2】 경기도내 문화재단 인력 현황

구분	재단명	조직구성	인력 현황(명)		
			정규직	기간제	총계
-	경기문화재단	1청렴경영실, 1정책실, 1경기학연구센터, 3본부, 7소속기관	322	159	481
1	용인문화재단	2본부 1센터 9팀	134	-	134
2	부천문화재단	1감사관, 3본부 9개 부서	69	15	84
3	고양문화재단	1처, 1실, 6팀, 2위탁사업기관	77	18	95
4	의정부문화재단	2본부, 5부, 1전략실, 2운영실	53	-	53
5	하남문화재단	6팀	37	-	37
6	화성시문화재단	2국 1관 22팀	319	23	342
7	성남문화재단	1실 3국 10부	124	297	421
8	안양문화예술재단	1본부 1관 6부	66	-	66
9	안산문화재단	2본부, 5개실, 1팀	60	21	81
10	수원문화재단	2국 7부 21팀	172	-	172
11	(재)오산문화재단	1본부, 5소속기관	43	3	46
12	군포문화재단	1실 3본부 19팀	122	32	154
13	김포문화재단	2본부, 7팀	51	8	59
14	광명문화재단	1본부, 5팀, 1문화관	34	17	51
15	여주세종문화재단	3팀	23	-	23

주 1 : 김포문화재단 무기계약직, 성남문화재단 및 여주세종문화재단 공무원직은 정규직에 포함

주 2 : 용인문화재단, 안양문화예술재단, 수원문화재단은 정원, 현원 현황이 제시되어 있어 모두 정규직으로 제시

자료 : 경기도문화재단협의회.

■ 경기도내 문화재단 재무 현황

□ 최초 출연금은 경기문화재단, 수원문화재단, 고양문화재단 순

□ 기금 규모는 경기문화재단, 의정부문화재단만 해당

□ 2019년 기준 예산 현황은 경기문화재단, 화성시문화재단, 성남문화재단 순으로 나타남

【표 3-3】 경기도내 문화재단 예산 현황

구분	재단명	최초출연금				기금 규모 (억원)	예산 현황				
		중앙 문예 진흥 기금	시도 출연	기타	계		지자체 보조	국고 (가담)	자체 자금	기타	계
-	경기문화재단	-	250.0	-	250.0	1051.0	396.0	-	88.0	80.0	564.0

구분	재단명	최초출연금				기금 규모 (억원)	예산 현황				
		중앙 문예 진흥 기금	시도 출연	기타	계		지자체 보조	국고 (7급등)	자체 자금	기타	계
1	용인문화재단	-	17.0	-	17.0	-	17.0	-	-	5.0	22.0
2	부천문화재단	-	9.7	-	9.7	-	61.0	-	17.0	-	78.0
3	고양문화재단	-	31.0	-	31.0	-	144.0	-	48.0	13.0	205.0
4	의정부문화재단	-	0.1	-	0.1	74.0	57.0	-	17.0	-	74.0
5	하남문화재단	-	7.0	-	7.0	-	59.0	5.0	19.0	-	83.0
6	화성시문화재단	-	0.1	-	0.1	-	365.7	0.4	-	-	366.1
7	성남문화재단	-	0.1	-	0.1	-	218.5	0.7	52.2	13.8	285.2
8	안양문화예술재단	-	-	-	-	-	124.0	7.0	34.0	-	165.0
9	안산문화재단	-	0.1	-	0.1	-	100.0	12.0	3.0	-	138.0
10	수원문화재단	-	127.0	-	127.0	-	91.2	8.6	165.1	-	264.9
11	(재)오산문화재단	-	17.0	1.0	18.0	-	55.0	2.0	2.0	2.0	61.0
12	군포문화재단	-	0.1	-	0.1	-	125.0	-	98.0	-	223.0
13	김포문화재단	-	0.1	-	0.1	-	-	5.0	81.0	-	86.0
14	광명문화재단	-	25.2	-	25.2	-	52.2	0.4	8.0	-	60.6
15	여주세종문화재단	-	0.1	-	0.1	-	57.0	-	-	-	57.0

자료 : 각 문화재단 2019년도 주요업무계획 보고자료 및 예산서를 참고하여 재구성

■ 경기도내 문화재단 지원사업 유형

□ 재단 지원사업 유형을 직접 지원사업과 교육사업으로 구분하여 제시하면 아래와 같음

【표 3-4】 경기도내 문화재단 사업 유형별 현황 (단위: 건)

구분	재단명	사업현황		구분	재단명	사업현황	
		지원사업	교육사업			지원사업	교육사업
-	경기문화재단	8	10	8	안양문화예술재단	3	10
1	용인문화재단	10	4	9	안산문화재단	5	7
2	부천문화재단	8	22	10	수원문화재단	15	15
3	고양문화재단	수시	연간다건	11	(재)오산문화재단	5	5
4	의정부문화재단	15	3	12	군포문화재단	5	4
5	하남문화재단	5	16	13	김포문화재단	8	6
6	화성시문화재단	7	12	14	광명문화재단	13	9
7	성남문화재단	5	11	15	여주세종문화재단	5	3

자료 : 각 문화재단 홈페이지 내 사업 현황 및 2019년도 주요업무계획 보고자료를 참고하여 재구성

4 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

경기도 문화예술 관련 예산 확보

고령인구 특화 문화예술 향유 및 참여증진 계획

장애인 문화예술 향유 및 참여기회 확대 계획

다문화가구를 위한 문화예술 참여기회 마련

경기도 문화유산 보존·관리 확대

문화기반시설 확대 및 문화격차 해소 방안

예술인 지위와 권리 보장 위한 계획

경기도내 문화재단 핵심가치 고려

경기도 현황

2차 종합계획 (2020~2024)

연계 시사점

제4장

1차 종합계획 (2014~2018) 진단 및 분석

1. 개요
2. 진단 및 분석
3. 2차 종합계획(2020~2024) 연계를 위한 시사점

제4장

1차 종합계획(2014~2018) 진단 및 분석

1 개요

■ 총 4개 전략, 10개 전략 목표, 43개 아젠다 수립·제시

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



자료 : 정광렬 외(2014). 『경기도 문화예술진흥 중단기 종합발전계획(2014~2018)』, 경기도·경기문화재단. p.211.

■ 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 바꾸는 지역사회와 시민	72,300	4,300	28,800	46,300	17,800	41,600	20,000
문화로 하나 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,

■ 전략별 핵심 개요

□ 전략 1 문화의 미래 경기, 미래의 문화 경기

【표 4-2】 전략 1 문화의 미래 경기, 미래의 문화 경기 개요

목표	아젠다	핵심사업 계획
지속 가능한 문화 생태계 조성	1 문화행정의 개편과 특성화	- 광역, 기초재단 간 역할분담 및 네트워크, 도내 문화예술 거버넌스 구축 - 경기문화재단 기능 개편, 강화
	2 기초문화재단의 확충 및 활성화	- 기초문화재단 확충(20개) 및 마케팅 등 지원체계 정비
	3 문화재정 3% 확충	- 경기도 문화재정 3% 확충 및 신규 사업 예산 확보 - 경기문화재단 기금 확보, 민간기부금 등 확대 노력 강화
	4 민간시장 확충을 위한 제도적 기반 조성·지원	- 문화를 접하는 수요시장 확대에 선순환 구조 구축 - 일정 규모 이상 건축·개발 시 문화 중심 복합커뮤니티 시설 권장·의무화
경기 천년 이미지 제고	1 경기천년 기념사업	- 역사, 통일, 국제화 등을 기본방향으로 경기천년 기념사업 추진
	2 수원 화성 예술 프로젝트 개발 및 운영	- 수원 화성 관련 융합형 예술프로젝트 개발
	3 문화시설을 활용한 경기천년 통합 브랜드 구축	- 도립·권역별 문화시설 활용한 경기문화 정체성 발굴 및 경기문화 대표 브랜드 설정
한류 문화 관광의 메카 조성	1 한류 거점화 프로젝트	- 한류월드 중심 랜드마크 구축, 한류 체험 소규모 시설 및 콘텐츠 개발 지원
	2 콘텐츠 클러스터 심화 및 확장	- 문화산업 클러스터와 지역 기관(대학, 기술연구소 등) 연계 콘텐츠 제작센터 구축, 소비클러스터 확충
	3 콘텐츠 창업지원 활성화	- 소규모 콘텐츠 랩 구축 및 지역특화 창업지원
	4 학습체험 프로그램 개발·유치 확대	- 경기도내 주요 관광자원 활용한 학습체험상품 및 프로그램 개발
	5 경기도 문화예술관광자원 정보시스템 구축	- 문화예술 정보 데이터베이스 구축 및 정보 제공 시스템 구축
	6 문화와 생태관광을 결합한 문화힐링 의료관광 육성	- 가평 중심 문화와 생태관광 결합한 문화힐링 의료관광 육성

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

□ 전략 2 문화로 꿈꾸고, 꿈을 실현하는 경기

【표 4-3】 전략 2 문화로 꿈꾸고, 꿈을 실현하는 경기 개요

목표	아젠다	핵심사업 계획
문화가 있는 삶 활성화	1 생활문화공동체 활성화 지원	- 6,000개 생활문화 공동체 활성화 지원
	2 생활문화공동체 교육 및 지원센터 설립 운영	- 생활문화 공동체 관련 인력양성 및 지원센터 설립
	3 커뮤니티 아트 문화공간 조성 및 활성화	- 기존 공간 리모델링으로 생활권 문화활동 공간 활용 - 생활문화센터 적극 지원
	4 생활문화동호회 축제지원	- 생활문화 동호회원 문화 활동 공유 자리 마련
	5 찾아가는 문화복지봉사단 운영	- 찾아가는 문화자원 봉사활성화
문화 예술 창작의 발신지 조성	1 창작공간 확충 및 운영 활성화	- 도심형 창작 공간, 교류형 레지던시 등 다양한 방식의 창작 공간 조성
	2 문화시설의 세계화·아시아문화교류 허브	- 기존 문화시설 세계화 추진, 아시아문화교류 허브 조성
	3 경기예술인 및 예술단체 마케팅 역량강화	- 경기지역 거주 예술인(단체) 마케팅 역량 강화 지원 프로그램 개발 운영
	4 경기예술인복지환경 조성지원	- 예술인 복지 프로그램 개발 및 지원
	5 소극장 및 연습공간 확충	- 공연예술분야 창작·연습 공간 확충, 무대용품 보관소 건립 지원
	6 경기 문화자원 소재 공연 및 창작작품 개발 지원	- 경기지역 문화콘텐츠 소재 작품 개발 및 공연 지원
	7 청년 문화허브 조성	- 문화 중심 거점 및 지원기관으로 청년문화허브 조성

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

□ 전략 3 문화가 바꾸는 지역사회와 시민

【표 4-4】 전략 3 문화가 바꾸는 지역사회와 시민 개요

목표	아젠다	핵심사업 계획
문화 환경 조성 및 지역 재생	1 특성화된 문화도시·문화지구 지정	- 지역별 문화자원을 토대로 특성화된 문화도시로 발전 지원 - 유네스코 세계문화유산 신규 등재목록 개발 추진, 벨트 조성
	2 문화예술 활용 지역재생 프로젝트	- 유휴공간을 문화예술 공간으로 탈바꿈
	3 마을 만들기 사업 확충	- '우리 동네 예술 프로젝트' 확대
	4 지역축제의 특성화와 개선	- 특성화된 축제지원, 구조 조정 및 활성화
	5 안산 도시재생·도시힐링 프로젝트	- 세월호 참사 피해지역인 안산시에 문화예술을 통한 도시재생 지원
시민 문화 활동의 활성화	1 문화시설 공공성 제고 및 활성화	- 문화시설 대관료 기준 인하, 문화가 있는 날 확대, 무료관람계층 확대 등 공공성 제고
	2 권역별 대표문화시설 지정 네트워크 구축	- 문화시설 유형별 네트워크 구축, 권역별 대표 문화시설 지정 등
	3 문화예술역량 제고를 위한 문화예술교육 강화	- 예술가와 직접 연계된 문화예술교육 활성화

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

□ 전략 4 문화로 하나되는 경기

【표 4-5】 전략 4 문화로 하나되는 경기

목표	아젠다	핵심사업 계획
인문 정신 문화의 중심지 조성	1 인문정신문화 가치 제고 거버넌스	- 인문정신문화를 도민 삶의 일상화 추진 - 체류형·체험형 문화관광 프로그램 활성화
	2 인문정신문화 지원센터 설립	- 경기도 인문정신문화 확산 위한 지원센터 설립
문화 격차 해소	1 문화시설 네트워크 구축	- 문화시설 유형별 협력체계 구축, 문화시설 균등·특성화 발전유도
	2 문화 인프라의 전략적 건립 및 지원	- 북부, 구도심, 중소도시 등 특화된 문화시설 전략적 건립 및 지원
	3 취약지역 중심 문화프로그램 및 활동지원	- 취약지역 중심 문화프로그램 및 활동 선별적 지원 - 문화자원 및 문화마을 가꾸기와 연계하여 지역특성화 재생
	4 시군간 문화교류 및 협력지원	- 기초자치단체간 문화시설 공동 이용 협약 체결 지원 - 예술 프로그램 순회 및 공동 기획·제작 지원
남북 문화 교류 거점 지역 조성	1 DMZ 평화·생태 예술창작 중심지 조성	- 예술·생태·한반도 분단자원 활용 예술 프로그램을 통해 예술창작거점 조성
	2 DMZ 세계 평화공원 조성(유치)	- 세부계획 미제시
	3 DMZ 남북 문화교류협력사업	- 남한 대성동마을, 북한 기정동 마을 개방 상호교류 제안 등 실제 가능 사업부터 추진
	4 북한 및 한민족 문화플라자 건립	- DMZ 평화생태공원 연계 문화광장, 쇼핑 활동 공존하는 문화플라자 조성

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

2 진단 및 분석

□ 5개년(2014~2018) 사업 분석에 있어 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

- 전략 1 ‘문화의 미래 경기, 미래의 문화 경기’는 3개 목표, 13개 아젠다로 총 예산 투자 규모 313,000백만 원이 제시됨
- 경기도에서 5년(2014~2018년)간 추진된 사업은 전략 1에서 제시된 13개 아젠다 중 10개의 아젠다에 해당하는 것으로 나타났으며, 총 예산은 약 352,255백만 원으로 계획 대비 더 많은 예산이 수립되어 사업이 추진 된 것으로 나타남
 - 목표 1 아젠다 ‘기초문화재단의 확충 및 활성화’, ‘민간시장 확충을 위한 제도적 기반 조성·지원’과 목표 2 아젠다 ‘수원 화성 예술 프로젝트 개발 및 운영’을 제외한 10개 아젠다 관련 사업 추진

【표 4-6】 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

- 5년간(2014~2018) 지속가능한 문화생태계 조성을 목표로 문화행정 개편과 특성화, 문화재정 3% 확충 관련 사업 추진
 - ‘문화행정의 개편과 특성화’와 관련하여 문화재단 협의체 운영 관련 사업이 추진(2015~2018)되어 경기도문화재단협의회 공동사업(경기문화인력 키움 프로젝트) 등이 추진됨
 - 나아가 광역문화재단협의회 공동사업 추진 및 전국 창작공간 입주작가 네트워크 시행 추진
 - ‘문화재정 3% 확충’과 관련하여 문화이음 사업이 추진(2014~2018)되어 문화예술 분야 기부 인식 및 소액 기부문화, 메세나 기업 확대
- 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 등 사업 추진
 - 경기지역학 네트워크 운영, 경기도 역사문화 관련 책자 기획·발간, 지역문화 및 문화자원 조사·기록화, 경기문화 콘텐츠화 등 경기천년 역사 가치 발굴·확산 도모
 - ‘문화시설을 활용한 경기천년 통합 브랜드 구축’ 관련 경기상상캠퍼스 내 유휴공간을 활용해 경기도 다양한 문화정체성을 아카이브 전시로 구현한 ‘新경기천년의궤’ 및 연계프로그램 진행
- 한류 문화관광의 메카 조성을 목표로 콘텐츠 클러스터 관련 사업, 학습체험 프로그램 개발·유지 확대, 경기도 문화예술관광자원 정보시스템 구축 추진, 문화·생태관광 결합 거점 육성 추진
 - 콘텐츠 발굴 및 창작·창업 지원, 대상별(어린이, 초등학생, 청소년, 성인 등) 다양한 문화예술교육 프로그램 개발·운영
 - 경기도 문화예술 관광자원 정보 시스템이 다각도에서 구축, 경기도민 누구나 정보를 제공받을 수 있는 환경 마련
 - 경기에코뮤지엄 사업을 통해 안산, 화성, 시흥에 거점센터 조성 및 문화예술프로그램 운영 등 추진

■ 주요 추진 성과 및 시사점

- 경기도내 재단간 네트워크 기반조성, 민간기부금 확대 노력 등이 이루어졌으며 광역문화재단협의회 공동사업 추진 등을 통해 경기도 외 지역과의 네트워크 구축에도 기여
- 2018년 기준 경기도 문화재정은 3% 미만으로 지속적 문화재정 확대를 위한 방안 모색 필요
 - 2018년 기준 경기도 전체 예산 대비 문화체육관광국 예산 1.97%

【표 4-7】 '지속가능한 문화생태계 조성' 목표 관련 사업 주요 추진 성과

아젠다	추진사업	주요 실적
문화행정의 개편과 특성화	문화재단 협의체 운영 (2015~2018)	- 광역문화재단협의회 공동사업으로 역량강화워크숍 시행 - 창작공간 페스티벌 사업 참여(경기창작센터 입주작가)로 전국 창작공간 입주작가 네트워크 시행(2016년)
		- 경기도문화재단협의회 공동사업(경기문화인력 키움 프로젝트) 시행으로 문화체육관광부 지역문화 전문인력 양성기관 선정(부천문화재단, 성남문화재단 컨소시엄 및 경기도문화원연합회 협력기관 구성)
문화재정 3% 확충	문화이음 (2014~2018)	- 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 경기천년 사업 추진으로 도내 경기천년에 대한 인식 제고, 경기천년 가치 확산과 더불어 아카이브 등을 추진하여 경기천년 브랜드화에 기여
- 향후 경기도의 역사·문화적 정체성 확립 및 제고를 위하여 지속적인 경기도내 근현대 문화유산 발굴·활용, 역사문화 콘텐츠 개발 등을 위한 사업 확대 필요

【표 4-8】 '경기천년 이미지 제고' 목표 관련 사업 주요 추진 성과

아젠다	추진사업	주요 실적
경기천년 기념사업	경기천년 사업	- 온라인, 전시행사, 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))
문화시설을 활용한 경기 천년 통합 브랜드 구축	경기지역학 네트워킹 (2016~2018)	- 경기지역학 활성화를 위한 지역전문가 참여 및 활동 공간 구축 - 31개 시·군 문화기관의 지역학 활동 기초 제공 - 경기 향토문화연구 간담회, 경기학포럼, 31개 시·군 문화원 초청 워크숍 등 개최
	경기도 현대 지역사회 기록화 (2015~2018)	- 현대 경기도 지역 공동체의 형성과정 조사·기록을 통해 경기도 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 창출과 콘텐츠 선순환 생태계 조성 기반 마련
- 다양한 연령대를 고려한 문화예술 관련 체험 프로그램이 운영되어 경기도민 문화예술 향유 기회 확대에 기여하였으나 향후 고령화 시대를 맞이하여 ‘노인’을 대상으로 특화된 문화예술 관련 체험 프로그램 개발·운영 필요
- 경기도에코뮤지엄의 경우 방문자수가 지속적 증가(2016년 9,276명 → 2017년 286,792명 → 2018년 490,854명) 추세에 있어 향후 기존 계획에 따라 가평을 포함한 동부권역과 나아가 북부 권역까지 사업 확대 필요

【표 4-9】 ‘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, 취업멘토 100명, 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, 수출계약 추진액 9,466만 달러 - 2018년 콘텐츠기업 수출 멘토링 및 국내외 마켓 참가 지원
		영상산업 지원 - 영화 촬영 로케이션 지원 (2014년 87편, 2015년 95편, 2016년 93편, 2017년 106편 등) - 찾아가는 영화관 (2016년 189회(8,290명 관람), 2017년 229회) - 2017년 인센티브 지원 51개사, 시나리오 지원 14편 등
		콘텐츠 전용 펀드 - 2016년 380억 원 결성 및 투자센터 개소 - 2017년 콘텐츠 전용 펀드 3호 펀드 결성 완료(총 150억 원)
	만화애니영화 콘텐츠산업 클러스터 활성화 (2017~2018)	만화원작 제작지원 : 2017년 3편, 2018년 3편
		애니메이션 인재육성 : 2017년 1,445명, 2018년 1,374명
		장르영화 출품 : 2017년 471건, 2018년 243건
콘텐츠 창업지원 활성화	경기문화 창조허브 구축 및 운영 (2014~2018)	총 창업 1,254건, 일자리창출 3,473개, 스타트업 지원 25,169건, 이용자 수 367,754명, 입주기업 투자유치 369억 원 - 판교 경기문화창조허브 (2014~) - 광교 경기문화창조허브 (2015~) - 북부 경기문화창조허브 (2015~) - 서부 경기문화창조허브 (2017~) - 고양 경기문화창조허브 (2018~) - 경기 콘텐츠코리아 랩 유치 및 운영 (2014~)

〈표 계속〉

아젠다	추진사업	주요 실적
학습체험 프로그램 개발·유치 확대	어린이 교육 프로그램 운영	- 경기도박물관 2018년 2,271명 참가, 만족도 90.0점 - 경기도미술관 2018년 190,250명 참가, 만족도 91.43%
	청소년 교육 프로그램 운영	- 경기도박물관 2018년 1,864명 참가, 만족도 82.2% - 실학박물관(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(2017년 1,379천 명→2018년 1,700천 명) - 높은 통합웹사이트 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 실시, 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

- 1차 종합계획(2014~2018)상 전략 2 ‘문화로 꿈꾸고, 꿈을 실현하는 경기’는 2개의 목표, 12개 아젠다로 총 예산 투자 규모 171,100백만 원이 제시됨
- 경기도에서 5년(2014~2018년)간 추진된 사업은 전략 2에서 제시된 12개 아젠다 중 8개 아젠다에 해당하는 것으로 나타났으며, 총 예산은 86,765백만 원으로 계획 대비 사업이 약 50.7% 예산으로 추진된 것으로 나타남
- 목표 1에 해당하는 아젠다 ‘찾아가는 문화복지봉사단 운영’과 목표 2 아젠다 ‘문화시설의 세계화·아시아문화교류 허브’, ‘경기예술인복지환경 조성지원’ 그리고 ‘소극장 및 연습공간 확충’을 제외한 8개 아젠다 관련 사업 추진

【표 4-10】 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 공간조성, 경기 북부 문화예술 활동 지원 추진
- 생활문화공동체, 동호회 관련하여 생활문화 플랫폼 선정 및 운영(컨설팅 등), 축제 개최, 네트워크 구축, 생활문화 디자이너 발굴 및 프로그램 개발·보급, 교육 등을 지원
- 생활문화센터 조성(용인, 화성, 부천, 성남, 군포 등) 및 프로그램 지원, 지역재생 위한 문화기획자 양성 프로그램 운영 등 추진
- 지역문화자원 발굴 및 공간조성 관련하여 창생공간 신규조성 및 운영 지원, 예술가 작업실 맵핑 및 아카이브, 유희공간 리모델링, 지역자원을 활용한 문화재생 모델 개발 및 재생사업 등 추진

- 경기도를 문화예술 창작의 발신지로 조성하는 것을 목표로 창작공간 확충 및 활성화를 위한 문화 예술교육 프로그램 운영, 레지던스 프로그램 운영, 공연 및 창작작품 개발 지원, 예술인 마케팅 지원 등 추진
- 경기문화상상센터, 청년문화공간, 제2청년문화창작소 등 조성 및 운영 등 추진
 - 경기창작센터 스튜디오 레지던스 운영을 통해 경기창작센터-경기도미술관 협력 전시, 해외 레지던스 교류, 입주작가 보고전, 아트 프로젝트 등 추진
 - 또한 창작공간인 경기창작센터를 통해 찾아가는 예술체험, 학교 연계 캠프형 교육, 소외 이웃 대상 예술교육 프로그램, 공직자·교사·기업근로자 연수 등 다양한 교육 프로그램 운영
 - 지역문화예술 특성화 지원, 공연장 상주단체 육성 지원 등을 통해 경기도 문화자원을 소재로 한 공연 및 창작작품 개발 지원과 경기지역 거주 예술인(단체)이 예술시장에서 경쟁력을 갖출 수 있도록 미술 장터, 팝업갤러리, 해외 아트페어 출품 등 마케팅 지원 추진

■ 주요 추진 성과 및 시사점

- 지역주민에 문화예술 향유 기회 확대 제공, 생활문화의 지속화·활성화 위한 기반 마련
- 다만 문화복지 실현에 기여할 수 있는 ‘찾아가는 문화복지봉사단 운영’ 관련 사업이 추진되지 않은 것으로 나타나 향후 경기도내 생활문화공동체·동호회, 예술인, 경기도 소재 예술대학 학생 등의 참여를 통한 문화복지 프로그램 기획·운영 필요

【표 4-11】 ‘문화가 있는 삶 활성화’ 목표 관련 사업 주요 추진 성과

아젠다	추진사업	주요 실적
생활문화 공동체 활성화 지원	경기 생활문화 플랫폼 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)
커뮤니티 아트 문화공간 조성 및 활성화	G오픈스튜디오	- 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 보이는마을 10건 모델 개발
	문화사랑방 창생공간 조성	- 신규공간 2016년 6곳, 2017년 1곳, 2018년 3곳 지원

〈표 계속〉

아젠다	추진사업	주요 실적
생활문화 동호회 축제지원	청소년 문화예술 활동 지원	청소년 동아리 문화예술 활동 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 생활문화공동체 활성화 지원' 주요 실적에 반영하여 '아젠다 4 생활문화 동호회 축제지원'에서는 미반영

자료 : 경기문화재단.

- 예술인 마케팅 지원을 지속적으로 추진하여 도내 예술인 경쟁력 강화 및 특성화에 기여
- 지역 예술가에 창작환경 마련, 창작작품 개발 지원 등과 더불어 창작 공간 활성화 위한 문화예술 교육 프로그램 운영 등을 추진, 경기도 문화예술 창작 생태계 조성에 기여
- 반면 지난 5년간 최근 사회적 문제로 중점적으로 논의되고 있는 예술인 복지환경 조성과 관련해 사업이 추진되지 않은 것으로 나타나 2차 종합계획(2020~2024) 반영 필요

【표 4-12】 '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	- 입주작가 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 : 경기문화재단.

3) 전략 3. 문화가 바꾸는 지역사회와 시민

■ 총괄 개요

- 1차 종합계획(2014~2018)상 전략 3 ‘문화가 바꾸는 지역사회와 시민’은 2개 목표, 8개 아젠다로 총 예산 투자 규모 72,300백만 원이 제시됨
- 경기도에서 5년(2014~2018년)간 추진된 사업은 전략 3에서 제시된 8개 아젠다 중 6개 아젠다에 해당하는 것으로 나타났으며, 총 예산은 약 112,112백만 원으로 계획 대비 더 많은 예산이 수립 되어 사업이 추진 된 것으로 나타남
 - 목표 1에 해당하는 아젠다 ‘안산 도시재생·도시힐링 프로젝트’와 목표 2 아젠다 ‘권역별 대표문화 시설 지정 네트워크 구축’을 제외한 8개 아젠다 관련 사업 추진

【표 4-13】 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
시민 문화 활동의 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 경기도에서는 5년(2014~2018)간 헤이리 문화지구 조성, 별터문화마을 만들기 등 특성화된 문화지구, 문화마을 조성 지원 추진
 - 특히 동두천, 평택, 시흥, 화성 등에서 문화예술(공공미술 등)을 활용한 지역재생이 이루어졌으며, 경기만에코뮤지엄 사업을 통 경기 서부 지역(안산, 화성, 시흥)에 자연환경과 문화를 결합한 거점 센터 조성 및 문화예술 프로그램 운영 등이 이루어짐
- 경기도 시민문화활동 활성화를 목표로 문화시설 공공성 제고 및 활성화 위한 지역문화예술 플랫폼 운영, 경기도 뮤지엄 무료화 추진과 더불어 경기도민 문화예술역량 제고를 위한 다양한 문화예술 교육 지원 프로그램 운영
 - 경기도 소재 박물관·미술관을 지역 문화예술 거점 공간으로서 운영 지원, 경기도 뮤지엄 무료화 관련 조례 개정 등 추진
 - 경기도민 문화예술 역량 제고를 위하여 전문 국악인을 학교에 지원, 국악강사로 활용하는 학교예술

강사 지원, 지역 현장 예술가를 활용한 지역특성화 문화예술교육 활성화, 지역문화예술교육지원센터 운영, 경기창작센터 내 교육 프로그램 운영 등 추진

■ 주요 추진 성과 및 시사점

- 도내 지역별 특성을 고려한 문화도시, 문화지구 지정·지원, 문화예술을 통한 지역재생, 경기도 지역 대표공연 예술제 지원 추진으로 지역 활성화에 기여
- 지역주민이 주체가 되는 마을만들기를 통해 생활문화 활성화 및 지역공동체 형성에 기여

【표 4-14】 '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	- 경기만에코뮤지엄 거점공간 활성화 및 콘텐츠 확대, 컨설팅 프로그램 운영, 통합 마케팅 및 관광활성화제부도 명소화 문화재생, 시흥바라지 에코뮤지엄 등 사업 추진
	문화예술을 활용한 지역재생 프로젝트 (미술관)	- 문화관광 콘텐츠 공공미술, 캠프 보산 거리예술 공공미술, 도심재생야간축제 (2018년 20,658명 참여), 전곡항 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(2016년 교육 35회 / 2017년 136회 2,016명 / 2018년 39회 602명) - 마을축제(2017년 2회 530명/ 2018년 2회 550명) - 마을동아리(2018년 2개 236명)
지역축제의 특성화와 개선	지역대표 공연예술제	- 2018년 7개 축제 지원(예술가 3,171명, 관람객 1,259,134명) - 경기도(페스티벌 31), 수원시(연극축제, 발레축제), 안산시(국제거리극축제), 의정부시(의정부음악극축제), 광주시(남한산성문화제), 연천군(DMZ국제음악제)

자료 : 경기문화재단.

- 뮤지엄의 무료화, 지역 문화예술 거점 공간으로서 역할 제고 등을 통해 문화시설의 공공성 제고 및 활성화 도모가 이루어져 지역주민 문화 접촉 기회 확대와 지역 중심의 지속 가능한 문화환경 조성 기반이 마련됨
- 학교 연계 문화예술교육 지원, 경기도내 예술인을 활용한 문화예술교육 프로그램 운영, 광역차원의 경기문화예술교육지원센터 운영 등을 통해 경기도민의 문화예술 역량 제고에 기여
- 다만 경기도 대표 문화예술교육기관이라고 할 수 있는 경기문화예술교육지원센터의 경우 중앙정부 사업 위주로 운영되어 향후 경기도에 특화된 경기도형 문화예술교육 지원 계획 마련 필요

- 또한, 문화격차 해소 및 문화시설 효율성 제고를 위하여 인접 지역 문화시설 이용을 도모할 수 있도록 1차 종합계획(2014~2018)에서 제시된 권역별 대표 문화시설 지정 등의 아젠다 고도화 필요

【표 4-15】 '시민문화활동의 활성화' 목표 관련 사업 주요 추진 성과

아젠다	추진사업	주요 실적
문화시설 공공성 제고 및 활성화	지역문화예술 플랫폼 육성사업	- 2017년 지역문화예술플랫폼 육성 74건, 지역생활문화 사랑방 운영 26건 - 2018년 지역문화예술플랫폼 육성 100건, 맞춤형 51건, 기획사업 1건 지원
	경기도 뮤지엄 무료화 조례 개정	- 전면무료화(경기도박물관, 경기도미술관, 백남준아트센터, 전곡선사박물관, 실학박물관), 첫째·셋째 주말 무료화(경기도어린이박물관)
문화예술 역량 제고를 위한 문화예술 교육 강화	예술강사 지원사업	- 2017년 운영학교(673개교) 중 2018년 사업 재신청 학교 비율 86%(580개교) - 2018년 운영학교 690개교, 705개 교육과정 운영, 수혜학생 264,634명
	지역특성화 문화예술교육 지원사업	- 2017년 28개 문화예술교육기관 및 단체 지원, 수혜인원(누적) 15,372명

자료 : 경기문화재단.

4) 전략 4. 문화로 하나되는 경기

■ 총괄 개요

- 1차 종합계획(2014~2018)상 전략 4 ‘문화로 하나되는 경기’는 3개 목표, 10개 아젠다로 총 예산 투자 규모 245,800백만 원이 제시됨
- 경기도에서 5년(2014~2018년)간 추진된 사업은 전략 4에서 제시된 10개 아젠다 중 4개의 아젠다에 해당하는 것으로 나타났으며, 총 예산은 약 180,477백만 원으로 계획 대비 사업이 약 73.4% 예산으로 추진 된 것으로 나타남
 - 목표 1에 해당하는 아젠다 ‘인문정신문화지원센터 설립’, 목표 2 아젠다 ‘문화시설 네트워크 구축’, ‘시군간 문화교류 및 협력지원’, 목표 3 아젠다 ‘DMZ 평화·생태 예술창작 중심지 조성’, ‘DMZ 세계 평화공원 조성(유치)’ 그리고 ‘북한 및 한민족 문화플라자 건립’을 제외한 4개 아젠다와 관련 사업 추진

【표 4-16】 전략 4 ‘문화로 하나되는 경기’ 관련 2014~2018 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	시군간 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

- 인문정신문화의 중심지 조성과 관련하여 경기도에서는 인문학과 접목된 경기도의 고유성·역사성 규명, 지역 정체성 확립위한 다양한 사업과 경기도립 뮤지엄 중심 지역주민 대상 인문학 강연과 관련 역사문화 탐방(체험) 연계 프로그램 운영
- 경기도내 문화격차 해소를 위해서 경기도에서는 역사박물관, 문화원, 문학관 등의 문화인프라 건립 사업과 기존 문화인프라 시설 개선 그리고 문화특화 지역 조성사업 등 추진
- 또한 문화적 수혜가 어려운 문화배려계층에 예술단, 공연단체가 직접 방문·공연하는 ‘경기문화

나눔 31' 사업이 포함되어 2017년 114회 공연(관람 인원 83,031명), 2018년 117회 공연(관람 인원 112,005명)을 추진, 해당 사업을 통해 예술단, 공연단체 자체 콘텐츠 역량 강화와 더불어 권역별 균형적 문화 수혜 실현(2018년 기준 북부 : 남부 = 45% : 55%)

- 임진각에서 평화음악회를 개최함으로써, DMZ와 경기도에 대한 국민적 관심을 유도하고, 경기도민이 함께 즐길 수 있는 문화콘텐츠를 제공하여 문화예술 프로그램을 통한 남북한 긴장 완화와 세계평화에 기여한 것으로 판단됨

■ 주요 추진 성과 및 시사점

- 인문정신문화벨트 조성을 위한 기반이 조성되었다고 판단되며 향후 프로그램 개발 및 운영 확대를 통하여 경기도를 인문정신문화 활동의 거점지역으로 육성 도모 필요
- 지속가능한 문화자원 개발로 지역경제 활성화 및 지역 역량 성장에 기여하고 주민 활동 지원으로 지역공동체 의식 강화 등 마을 공동체 역량을 강화한 것이 사업추진 성과로 나타남
- 향후 경기도내 문화격차 해소를 위하여 1차 종합계획에서 제시된 문화시설 유형별 협력 네트워크 구축, 기초자치단체간 문화시설 공동 이용 협약 체결 등을 고도화하여 2차 종합계획에 반영 필요

【표 4-17】 '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 : 경기문화재단.

3 2차 종합계획(2020~2024) 연계를 위한 시사점

■ 문화재정 확보 방안 모색 필요

- ☐ 1차 종합계획상 제시한 목표는 2018년까지 경기도 문화재정 3% 확대
- ☐ 반면 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

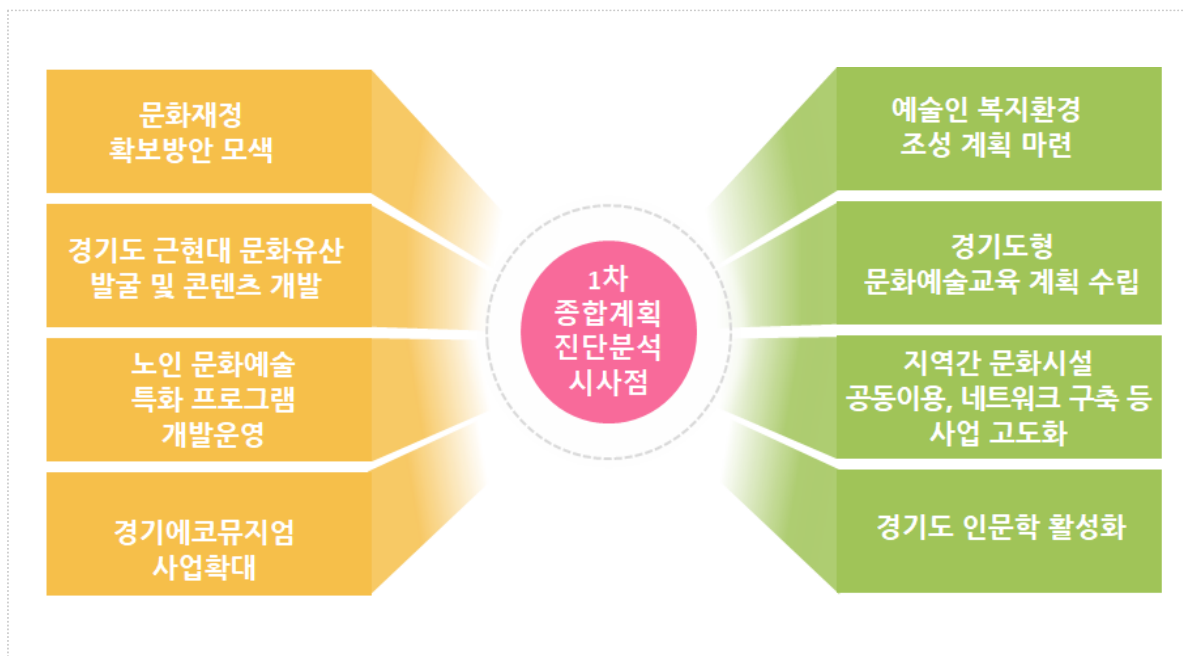
■ 문화격차 해소를 위한 지역간 문화시설 공동 이용, 네트워크 구축 등 사업 고도화 필요

- 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



제5장

경기도민 및 관계자 의견수렴

1. 개요
2. 주요 결과
3. 2차 종합계획(2020~2024) 연계를 위한 시사점

제5장

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 주요 결과

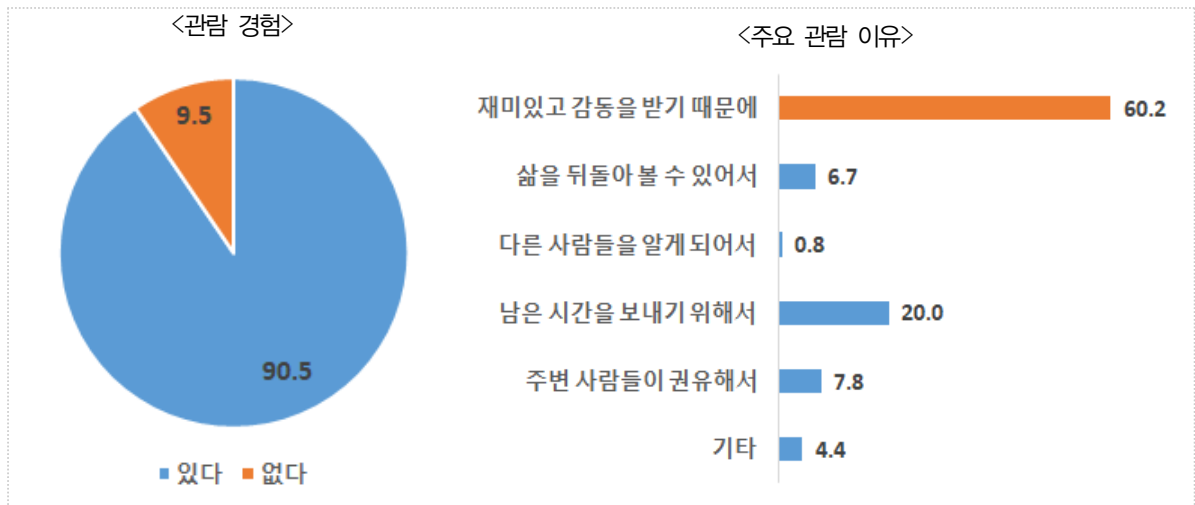
1) 경기도민

(1) 문화예술 관람 및 참여

■ 문화예술 관람 실태

- 경기도민, 지난 1년(2018.10.1.~2019.9.30.)간 문화예술행사 관람률 90.5%
 - 문화예술을 관람하는 주된 이유는 ‘재미와 감동(60.2%)’을 위한 것으로 나타남

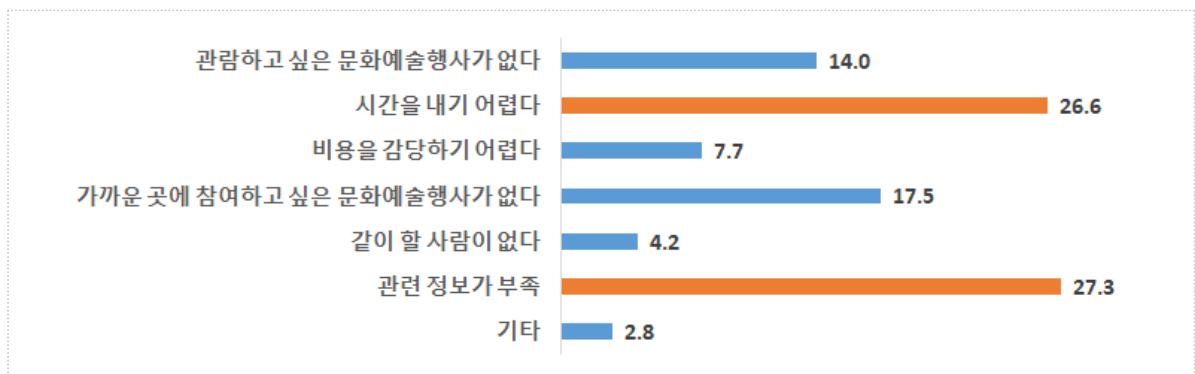
【그림 5-1】 경기도민 문화예술행사 관람 경험(좌) 및 관람 이유(우) (단위: %)



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

- 문화예술을 관람하지 않은 주된 이유는 ‘관련 정보 부족(27.3%)’으로 나타남

【그림 5-2】 경기도민 문화예술행사 미관람 주요 이유에 대한 인식 (단위: %)



주 : 지난 1년(2018.10.1.~2019.9.30.)간 문화예술행사 관람 경험이 없는 143명 대상

- 평균 관람횟수는 11.32회로 문화예술행사 장르 중 ‘영화(8.26회)’의 관람횟수가 가장 많고 가장 관람률이 낮은 분야는 ‘무용(0.08회)’으로 나타남

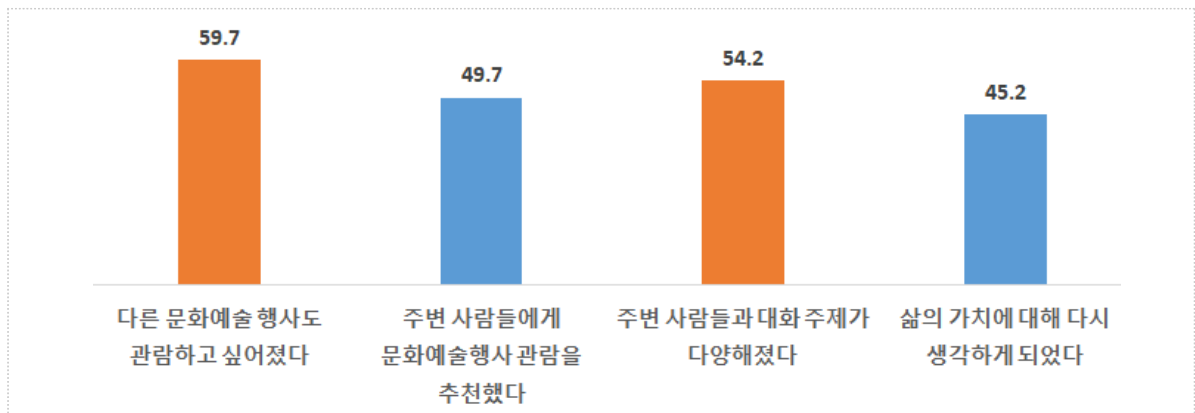
【표 5-1】 경기도민의 장르별 문화예술 관람 현황 (단위: 회, %)

구분	문학행사 (시화전, 도서 전시회, 작가와의 대화)	인문학 콘서트 (철학 등 인문학 관련 행사)	미술 (사진, 서예, 건축, 디자인 포함)전시 회	서양음악 (클래식, 서양악기 관련)	전통예술 (국악, 풍물, 민속극)	연극	뮤지컬	무용 (서양무용, 한국무용, 현대무용)	영화	대중음악 (가요 콘서트, 연예(방송 프로그램 등)	복합문화 예술
평균 관람 횟수	0.27	0.12	0.53	0.28	0.24	0.33	0.35	0.08	8.26	0.67	0.20
참여 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

- 문화예술행사 관람 이후 경기도민, 타 문화예술행사에 대한 관람 욕구 증가(59.7%)

【그림 5-3】 경기도민 문화예술행사 관람 이후 변화에 대한 인식 (단위: %)



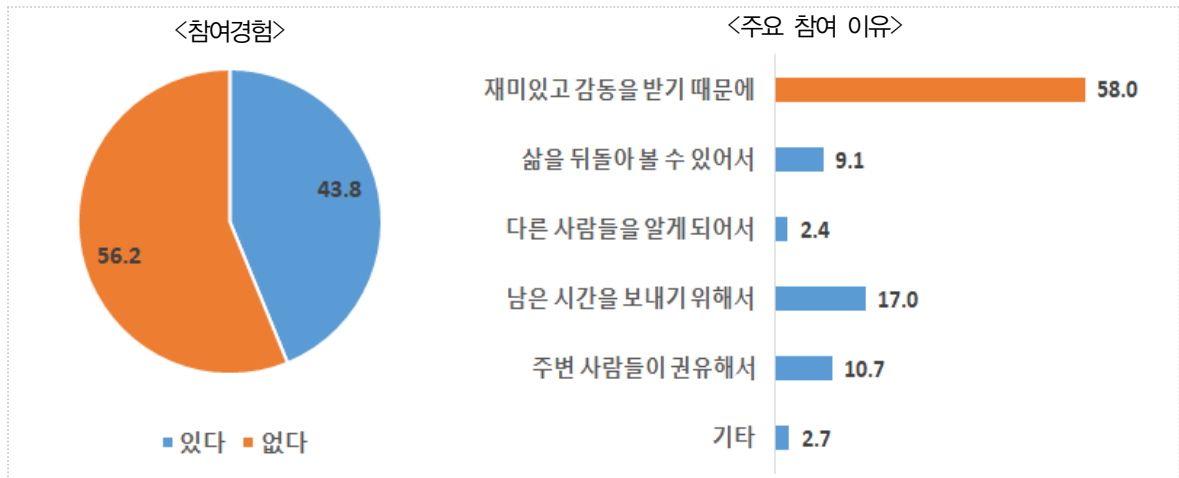
주 1 : 지난 1년(2018.10.1.~2019.9.30.)간 문화예술행사 관람 경험이 있는 1,357명 대상

주 2 : 매우 그렇다+그렇다 응답 결과를 나타냄

■ 문화예술 활동 참여 실태

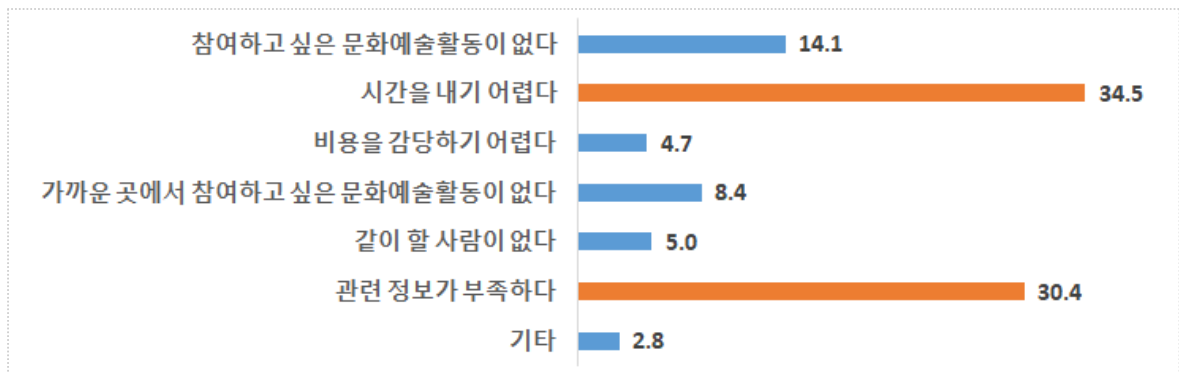
- 경기도민 43.8%, 지난 1년(2018.10.1.~2019.9.30.)간 문화예술 활동 직접 참여 경험
- 문화예술 활동에 참여한 주된 이유는 ‘재미와 감동(58.0%)’을 위한 것으로 나타남
 - 문화예술 활동 참여 경험이 없는 가장 큰 이유는 ‘시간 내기 어렵기 때문(34.5%)’으로 나타남

【그림 5-4】 경기도민 문화예술 활동 참여 경험(좌) 및 참여 이유(우) (단위: %)



주 : 주요 참여 이유는 지난 1년간(2018.10.1.~2019.9.30.)간 문화예술 활동 참여 경험이 있는 657명 대상

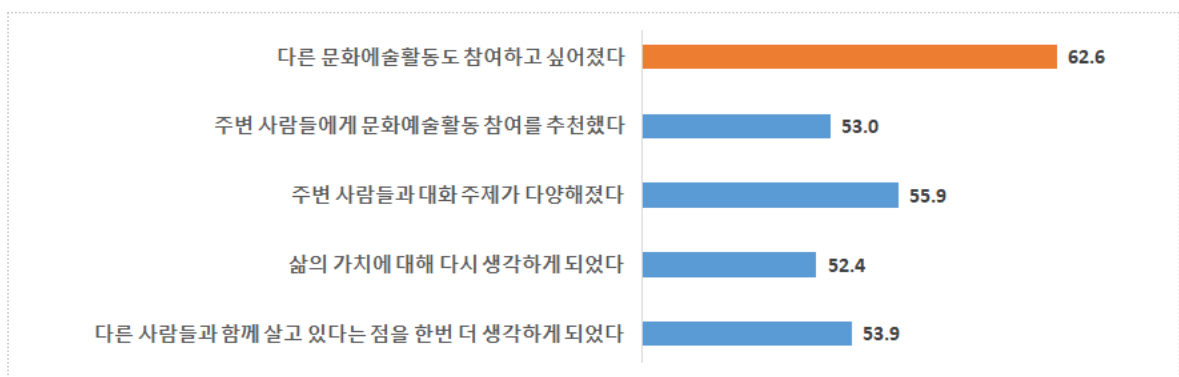
【그림 5-5】 경기도민 문화예술 활동 참여 경험이 없는 가장 큰 이유에 대한 인식 (단위: %)



주 : 지난 1년(2018.10.1.~2019.9.30.)간 문화예술 활동 참여 경험이 없는 843명 대상

□ 문화예술 활동 참여 이후 경기도민, 타 문화예술 활동에 대한 참여 욕구 증가(62.6%)

【그림 5-6】 경기도민 문화예술행사 관람 이후 변화에 대한 인식 (단위: %)



주 1 : 지난 1년간(2018.10.1.~2019.9.30.)간 문화예술 활동 참여 경험이 있는 657명 대상

주 2 : 매우 그렇다+그렇다 응답 결과를 나타냄

■ 문화예술 활동 및 프로그램 경험 관련 공간 방문실태

- 경기도민이 문화예술 활동을 위해 가장 많이 찾는 공간은 도서관(1.28회)으로 나타났으며, 대학교 부설 사회문화교실(0.08회)을 가장 적게 방문

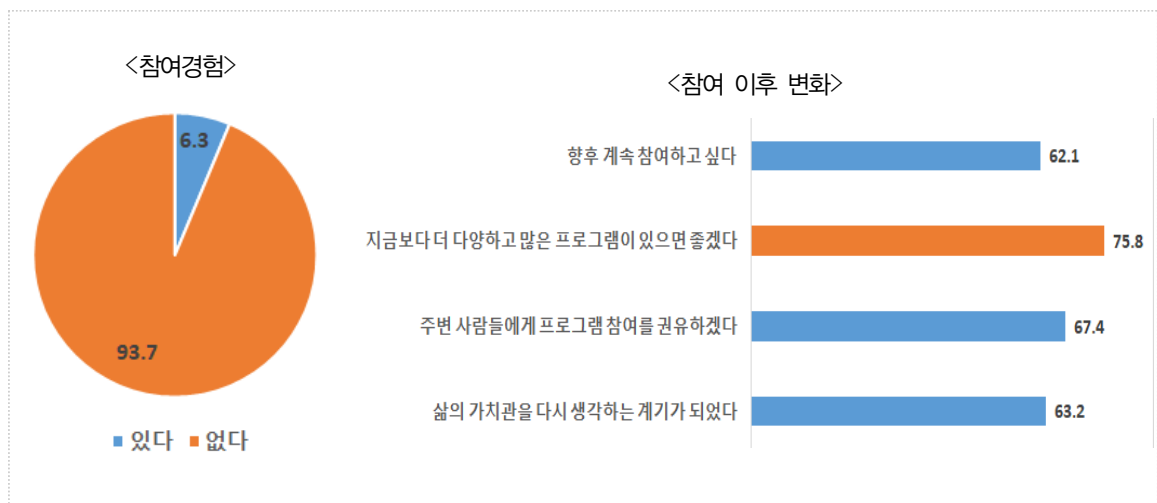
【표 5-2】 경기도민이 문화예술 활동 및 프로그램을 경험한 경기도내 문화활동 공간 (단위: 회, %)

구분	시·군·구민회관	문예회관	복지회관 (노인복지회관 등)	청소년회관 (수련원, 수련관 등)	문화원	도서관 (학교도서관 제외)	박물관 (미술관 포함)	문화의 집	대학교 부설 사회문화교실	사설 문화센터 (백화점, 신문사, 방송사 등)	주민 자치센터	민간 공연장	아파트 자치공간, 마을 회관 등	인근 도시공원	그 외 커뮤니티 공간
횟수	0.23	0.21	0.14	0.32	0.09	1.28	0.42	0.13	0.08	0.79	0.46	0.40	0.51	1.17	0.28
방문 경험 있음	12.3 %	10.5 %	6.7 %	10.5 %	5.1 %	27.8 %	22.5 %	3.7 %	3.7 %	17.1 %	15.4 %	14.5 %	9.1 %	26.5 %	9.7 %

■ 사회소수자(이주민, 다문화, 장애인 등) 관련 문화예술 프로그램 참여 경험

- 경기도민 6.3%, 사회 소수자(이주민, 다문화, 장애인 등) 관련 문화예술 프로그램에 참여
- 사회 소수자(이주민, 다문화, 장애인 등) 관련 문화예술 프로그램 참여 경험이 있는 경기도민 75.8%가 향후 지금보다 더 다양하고 많은 프로그램 필요성을 인식하고 있으며, 62.1%가 향후 계속 참여 의향이 있는 것으로 나타남

【그림 5-7】 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

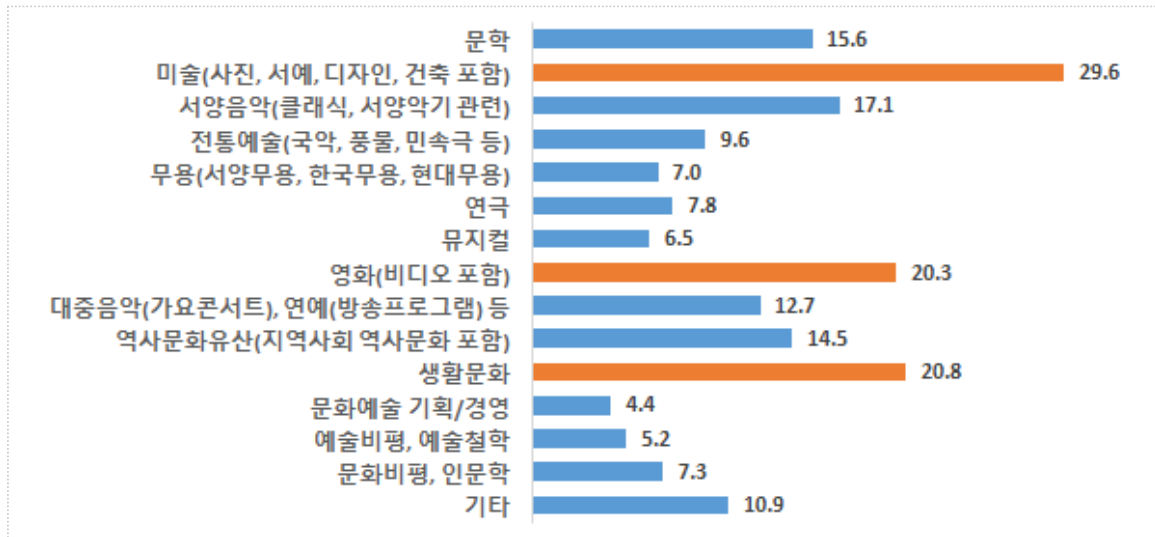
(2) 문화예술교육

■ 문화예술교육 경험

□ 경기도민의 문화예술교육 경험은 25.7%로 매우 낮음

- 문화예술교육을 가장 많이 받은 장르는 미술 분야(29.6%)이며, 문화예술 기획/경영 분야(4.4%)가 가장 낮은 참여율을 보임

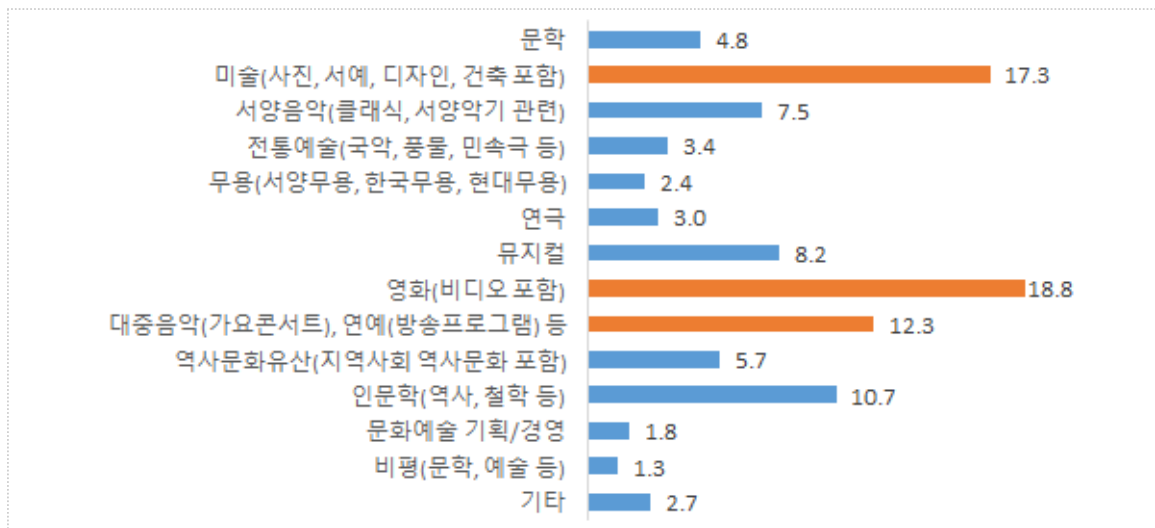
【그림 5-8】 경기도민 장르별 문화예술교육 경험률 (단위: %, 중복응답)



주 : 문화예술교육 경험이 있는 경기도민 385명 대상

- 문화예술교육 경험이 없는 경기도민이 가장 교육받고 싶은 문화예술교육 장르는 영화(18.8%)인 것으로 나타났으며, 비평(1.3%)의 경우 가장 낮게 나타남

【그림 5-9】 경기도민 장르별 문화예술교육 참여 의향 (단위: %)



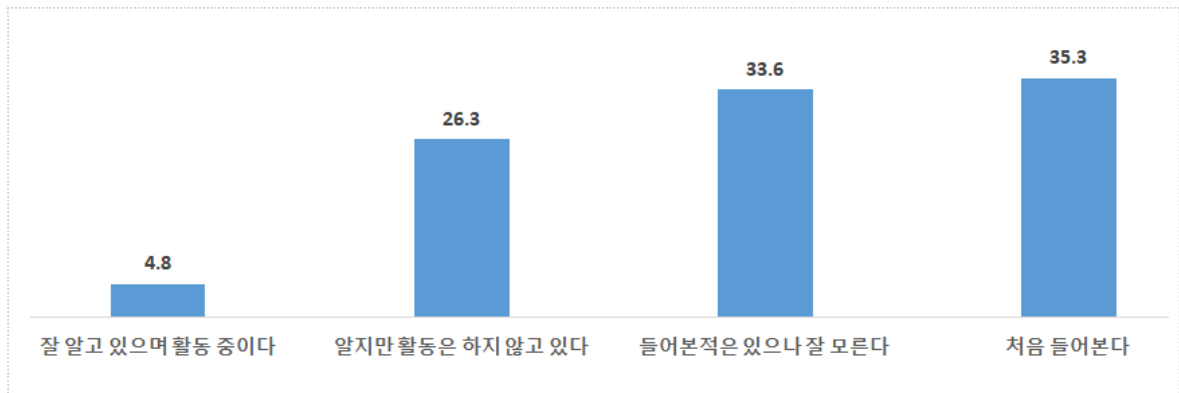
주 : 문화예술교육 경험이 없는 경기도민 1,115명 대상

(3) 생활문화 활동

■ 생활문화 인식

- 경기도민의 31.1%만이 생활문화를 알고 있다(잘 알고 있으며 활동 중이다 + 알지만 활동은 하지 않고 있다)고 응답하여 생활문화 인식이 높지 않은 것으로 나타남

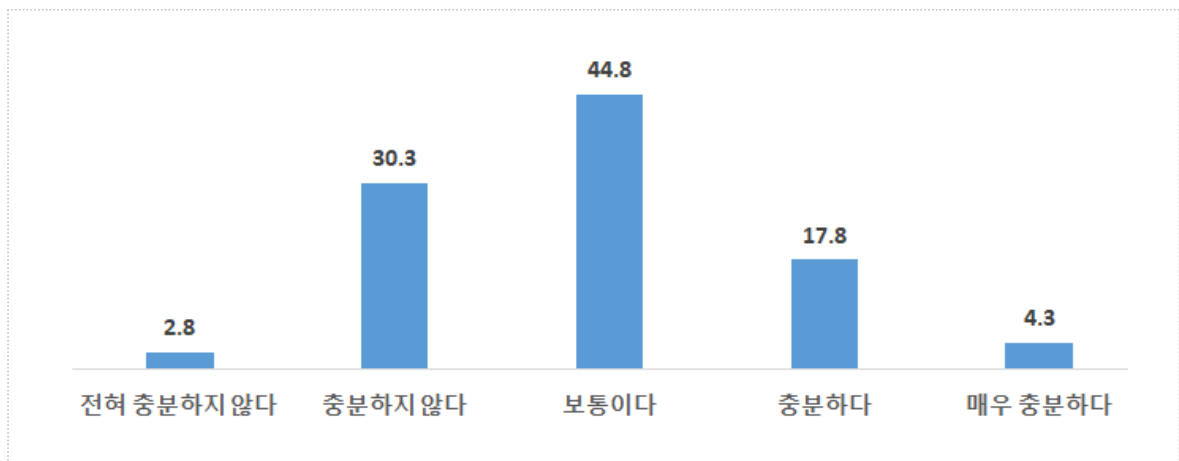
【그림 5-10】 경기도민 생활문화 인지 여부 (단위: %)



■ 생활문화공간 충분도

- 생활문화를 알고 있는 경기도민의 22.1%만이 생활문화공간이 충분하다고 인식

【그림 5-11】 경기도민 생활문화 공간 충분성에 대한 인식 (단위: %)

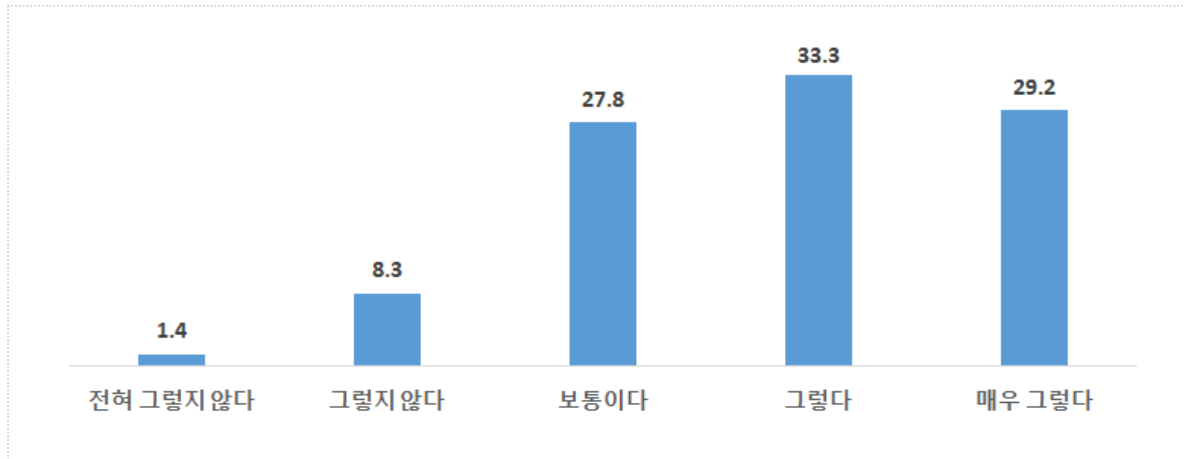


주 : 생활문화를 알고 있는 경기도민 466명 대상(생활문화를 잘 알고 있으며 활동중인 경기도민(72명), 알지만 활동은 하지 않고 있는 경기도민(394명))

■ 생활문화 활동 이후 변화

□ 생활문화 활동 중인 경기도민의 62.5%, 활동 전에 비해 거주 지역에 대한 관심 제고

【그림 5-12】 경기도민 생활문화 활동 이후 거주 지역에 대한 관심 제고 여부 (단위: %)



주 : 생활문화를 잘 알고 있으며 활동중인 경기도민 72명 대상

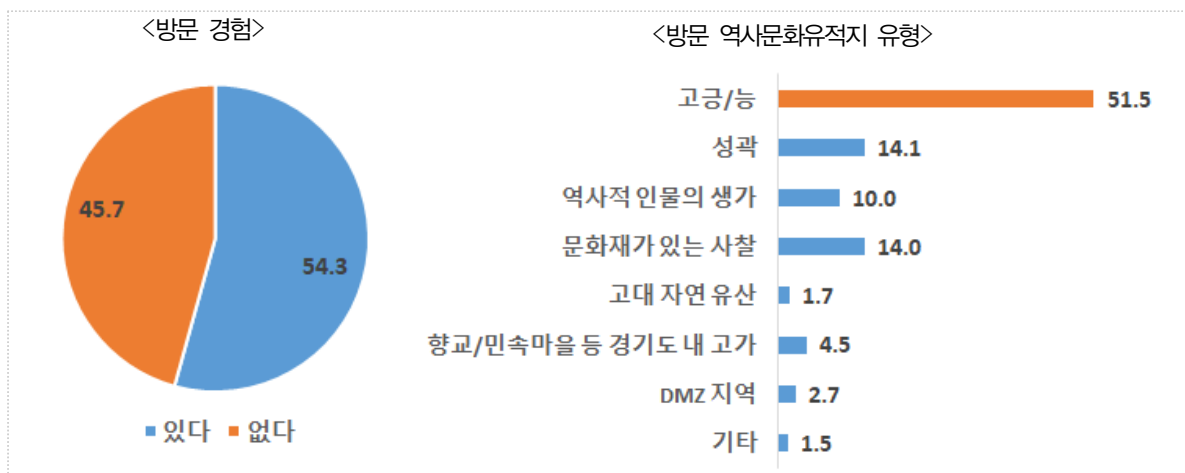
(4) 역사문화유적

■ 역사문화유적지(고궁, 능, 문화재가 있는 사찰, 역사적 인물의 생가 등) 방문 경험

□ 경기도민 54.3%, 지난 1년(2018.10.1.~2019.9.30.)간 역사문화유적지 방문 경험

– 도민들이 가장 많이 방문한 역사문화유적은 고궁/능(51.5%), 성곽(14.1%), 문화재가 있는 사찰(14.0%), 역사적 인물의 생가(10.0%) 등의 순으로 나타남

【그림 5-13】 경기도민 역사문화유적지 방문 경험(좌) 및 방문한 역사문화유적지 유형(우) (단위: %)

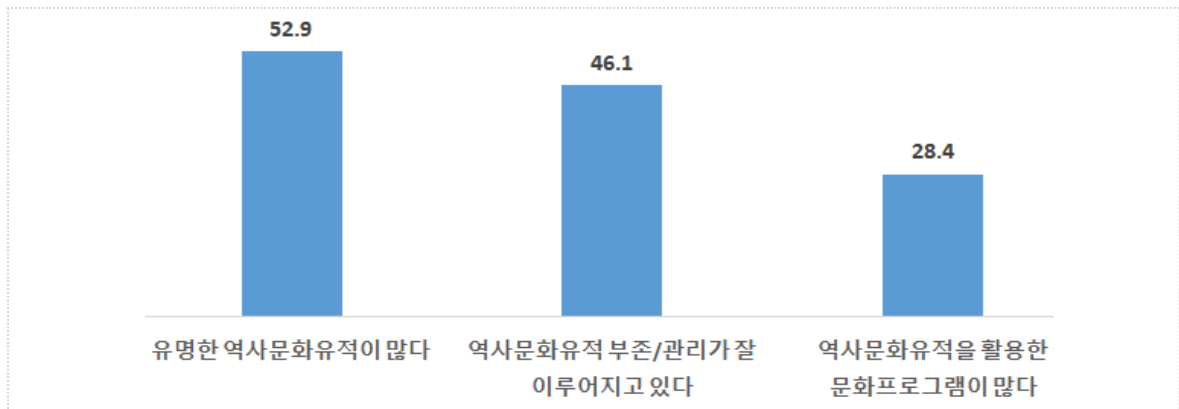


주 : 방문한 역사문화유적지 유형은 지난 1년(2018.10.1.~2019.9.30.)간 역사문화유적지 방문 경험이 있는 814명 대상

■ 경기도내 역사문화유적지에 대한 인식

- 지난 1년(2018.10.1.~2019.9.30.)간 역사문화유적지 방문 경험이 있는 경기도민의 28.4%만이 경기도내 역사문화유적을 활용한 문화프로그램이 많다고 인식

【그림 5-14】 경기도민의 경기도내 역사문화유적지에 대한 인식(단위: %)



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

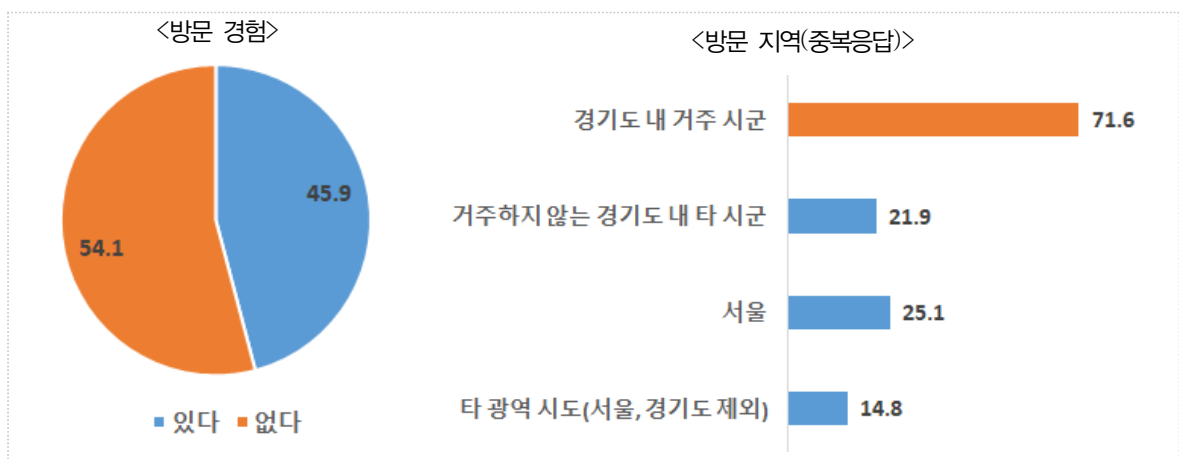
주 2 : 매우 그렇다 + 그렇다 응답 결과를 나타냄

(5) 지역축제

■ 지역축제(거리축제 포함) 방문 경험

- 지난 1년(2018.10.1.~2019.9.30.)동안 경기도민 45.9% 지역축제 방문 경험
- 지난 1년(2018.10.1.~2019.9.30.)간 지역축제 방문 경험이 있는 경기도민의 71.6%가 경기도내 거주 시·군에서 개최하는 지역축제 방문 경험

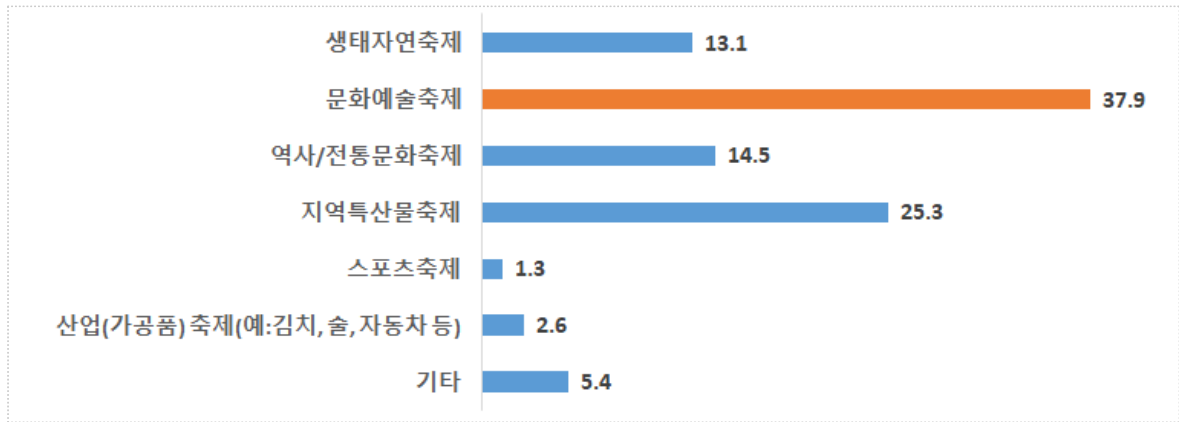
【그림 5-15】 경기도민 지역축제(거리축제 포함) 방문 경험(좌) 및 방문 지역(중복응답) (단위: %)



주 : 지역축제 방문 지역에 대한 응답은 지난 1년(2018.10.1.~2019.9.30.)간 지역축제 방문 경험이 있는 689명 대상

- 가장 많이 방문한 축제 유형은 문화예술축제(37.9%)이며 다음으로 지역특산물축제(25.3%), 역사/전통문화축제(14.5%), 생태자연축제(13.1%) 등의 순으로 나타남

【그림 5-16】 경기도민 지역축제 방문 유형 (단위: %)



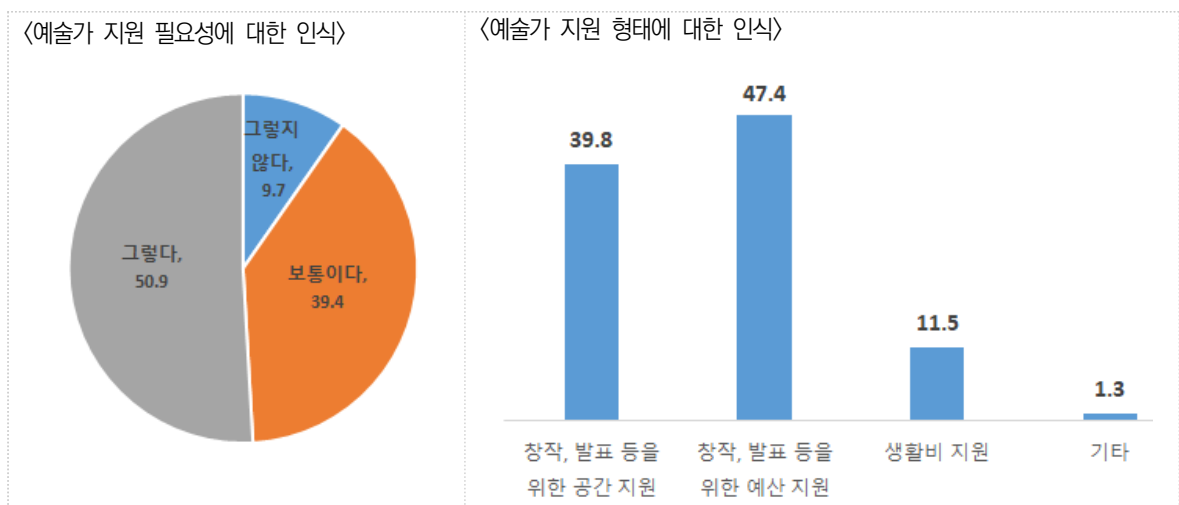
주 : 지난 1년(2018.10.1.~2019.9.30.)간 지역축제 방문 경험이 있는 689명 대상

(6) 문화정책

■ 예술가 지원에 대한 인식

- 경기도민의 50.9%가 예술가 지원 필요성 인식
- 구체적인 지원 형태로 창작발표 등을 위한 예산지원(47.4%), 창작, 발표 등을 위한 공간 지원(39.8%)을 높게 인식

【그림 5-17】 경기도민 대상 예술가 지원 필요성(좌) 및 지원 형태에 대한 인식(우) (단위: %)



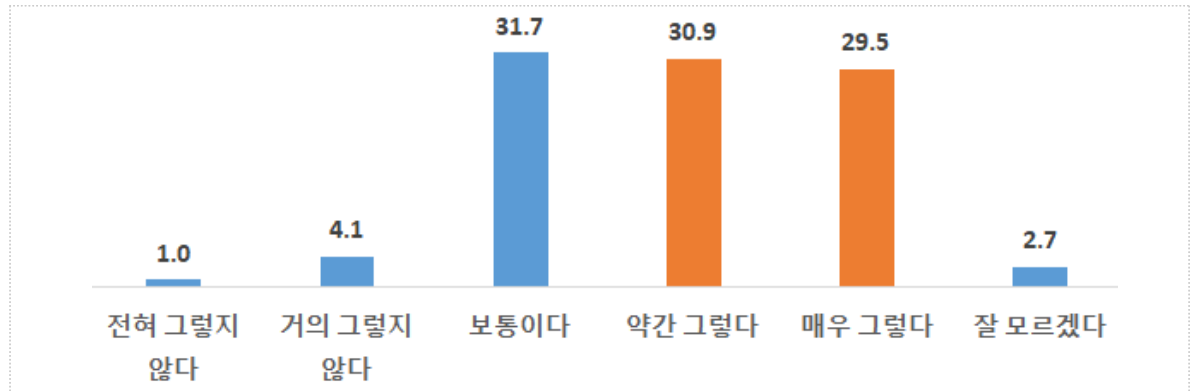
주 1 : 예술가 지원 필요성에 대한 인식은 그렇다(매우 그렇다+그렇다), 보통이다, 그렇지 않다(매우 그렇지 않다+그렇지않다)로 제시

주 2 : 예술가 지원 형태에 대한 인식은 예술가 지원이 필요하다고 응답한 50.9%(764명)을 대상으로 함

■ 문화행정에 대한 경기도 및 도내 시·군간 협력 필요성

□ 경기도민의 60.4%가 경기도 및 도내 시·군간 협력 필요성 인식

【그림 5-18】 경기도 및 도내 시·군간 협력 필요성에 대한 인식 (단위: %)

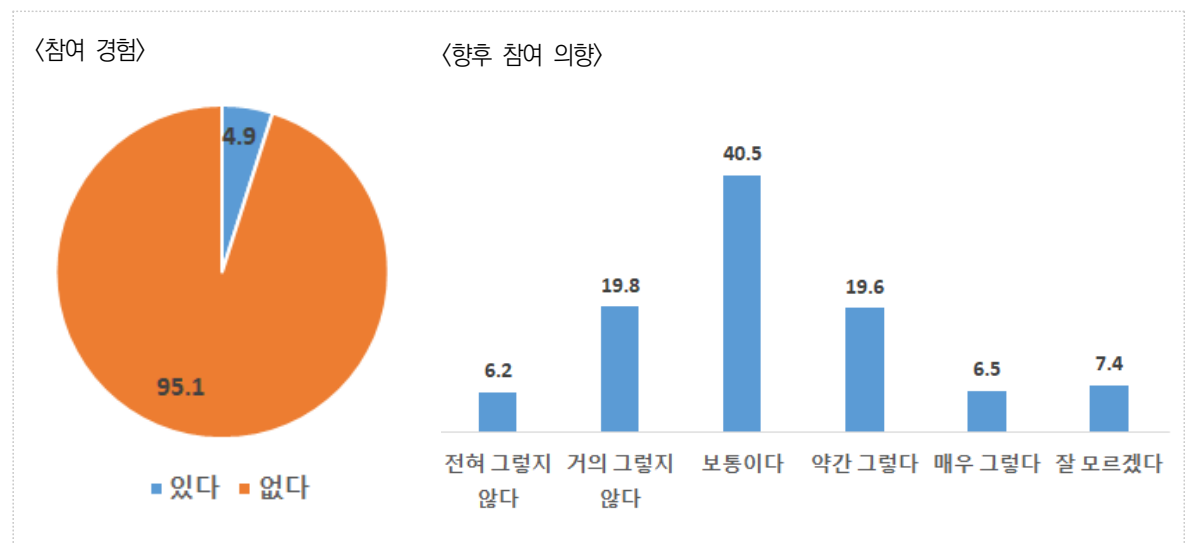


■ 문화예술정책 수립과정 참여

□ 경기도민의 4.9%만이 문화예술정책 계획 수립 등과 관련된 공청회, 설명회 등에 도민/주민 자격으로 참여 경험이 있는 것으로 나타남

□ 경기도 또는 지역 내 문화예술정책 수립과정에 참여 장치 마련시 26.1% 참여 의향

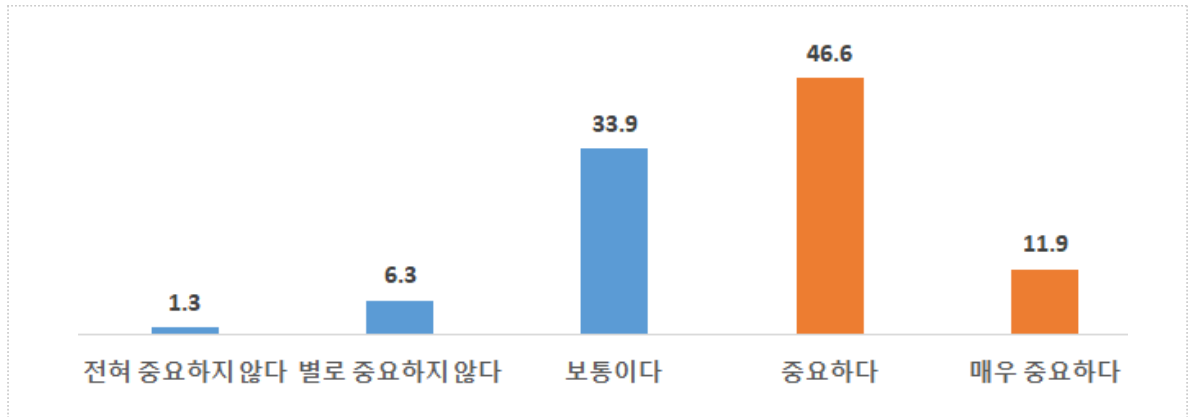
【그림 5-19】 문화예술정책 수립과정 참여 경험(좌) 및 향후 참여 의향(우) (단위: %)



■ 문화예술 가치에 대한 인식

□ 경기도민의 58.5%가 일상적 삶에서 경제 등 타 영역과 비교해 문화예술이 중요하다고 인식

【그림 5-20】 일상적 삶에서 경제 등 타 영역과 비교해 문화예술의 중요성에 대한 인식 (단위: %)



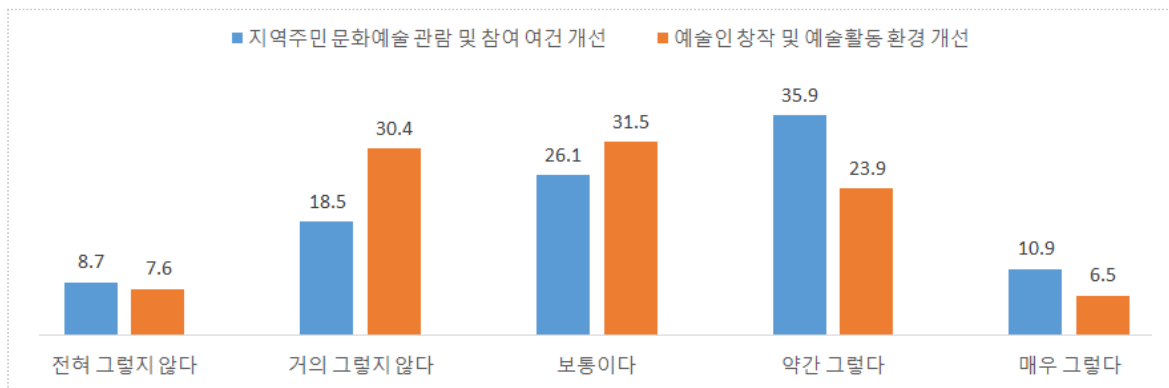
2) 예술인

(1) 경기도 창작 및 문화예술 활동 환경

■ 문화예술 관람 및 참여 환경 여건 변화에 대한 인식

- 예술인 46.8%, 지난 5년간 지역주민 문화예술 관람 및 참여 환경 여건 개선되었다고 인식
- 예술인 30.4%, 예술인을 위한 창작 및 예술 활동 환경이 지난 5년간 개선되었다고 인식

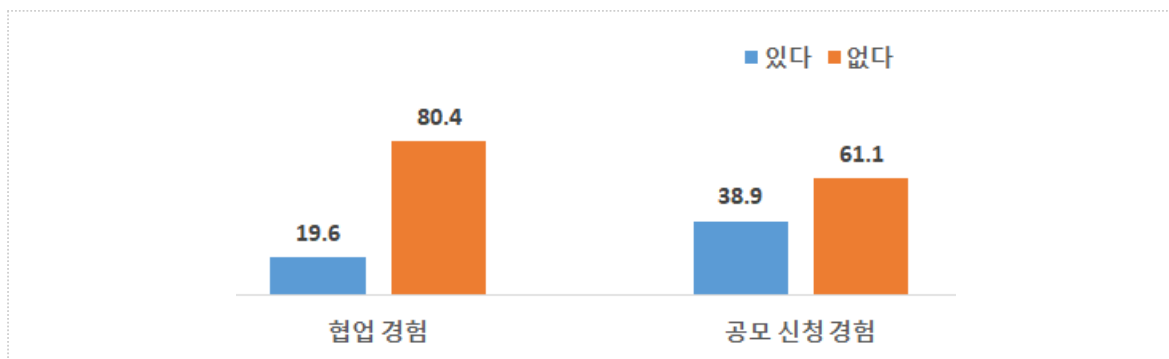
【그림 5-21】 지난 5년간 지역주민 문화예술 관람 및 참여 환경 여건과 예술인 창작 및 예술 활동 환경 개선 인식 (단위: %)



■ 경기도 도립문화시설과의 협업 및 창작지원금 공모 신청 경험

- 예술인의 80.4%가 경기도 도립문화시설에서 협업 제안을 받아 함께 일한 경험이 없으며, 예술인의 38.9%가 최근 3년간 경기문화재단 창작지원금 공모 신청 경험이 있는 것으로 나타남

【그림 5-22】 경기도 도립문화시설과 협업 경험(좌) 및 최근 3년간 경기문화재단 창작지원금 공모 신청 경험(우) (단위: %)



(2) 경기도 문화예술 여건

■ 문화예술 관련 전반적 여건

□ 서울 대비 경기도 문화예술 관련 전반적 여건을 다소 좋지 않다고 인식

- 경기도와 서울을 비교하였을 때 ‘문화예술 관련 인프라(2.16점)’ 관련 여건이 타 항목과 대비하여 다소 낮게 나타났으며, ‘주민들의 문화예술에 대한 관심(2.64점)’은 비교적 관련 여건을 다소 높게 인식하고 있는 것으로 나타남

【표 5-3】 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) 문화예술 관련 인프라	2.65	2.75	2.16
2) 문화예술 관련 프로그램과 인력	2.52	2.71	2.21
3) 문화예술 관련 예산과 정책적 관심	2.47	2.65	2.27
4) 주민들의 주체적 참여 및 문화환경	2.62	2.65	2.42
5) 주민들의 문화예술에 대한 관심	2.63	2.83	2.64

주 : 매우 좋지 않다 1점 ~ 매우 좋다 5점으로 평균 산출

■ 예술창작 환경 관련 여건

□ 전반적으로 경기도의 예술창작 환경 관련 여건이 서울 대비 다소 좋지 않다고 인식하고 있으며, 거주 시·군의 예술창작 환경 관련 여건은 도내 타 시·군 대비 좋지 않다고 인식

- 경기도와 서울을 비교하였을 때 특히 ‘창작인력 양성(2.09점)’ 관련 여건이 타 항목 대비 낮게 나타남
- 거주 시·군과 경기도 내 타 시·군의 경우 ‘주민(도민)과 함께하는 프로그램’ 관련한 여건이 가장 좋지 않다고 인식하고 있는 것으로 나타남

【표 5-4】 경기도 예술창작 환경 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

주 : 매우 좋지 않다 1점 ~ 매우 좋다 5점으로 평균 산출

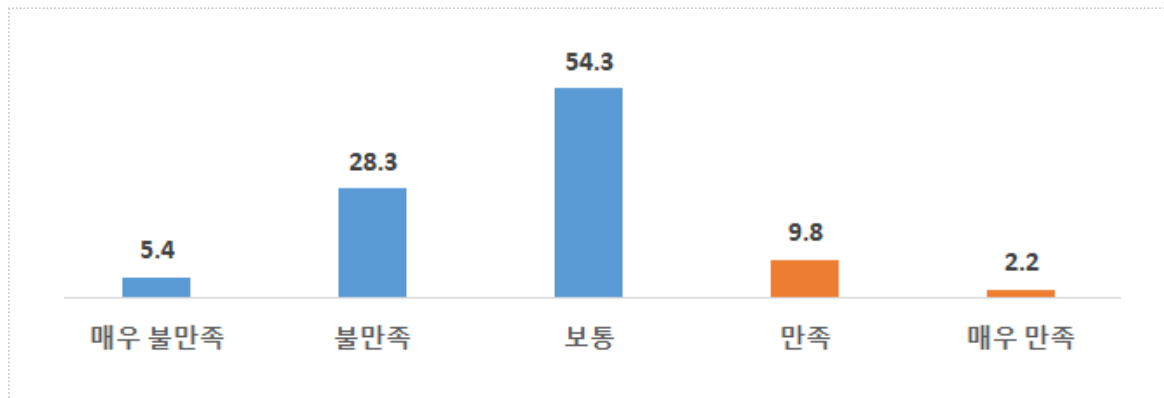
(3) 문화예술정책

■ 경기도 문화예술정책 만족도

□ 예술인 응답자의 12.0%만이 경기도 문화예술정책에 만족

- 불만족 사유에 대한 주관식 응답 결과 주로 참여 기회 부족, 높은 문턱, 성과 중심의 문화예술정책, 복잡한 신청 및 선정 절차 등을 제시

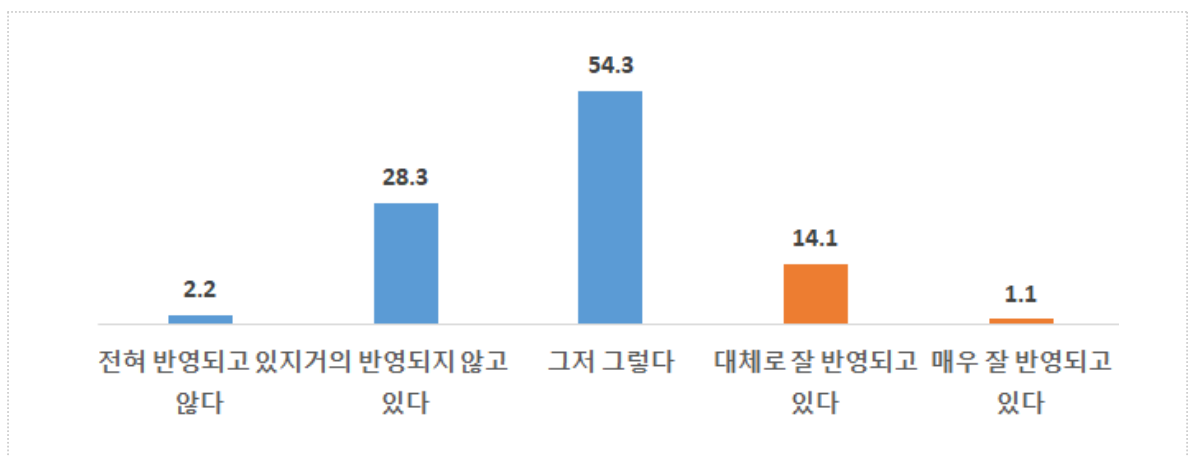
【그림 5-23】 경기도 문화예술정책 만족도 (단위: %)



■ 경기도 문화예술정책 결정에 문화예술계 의사 반영 정도

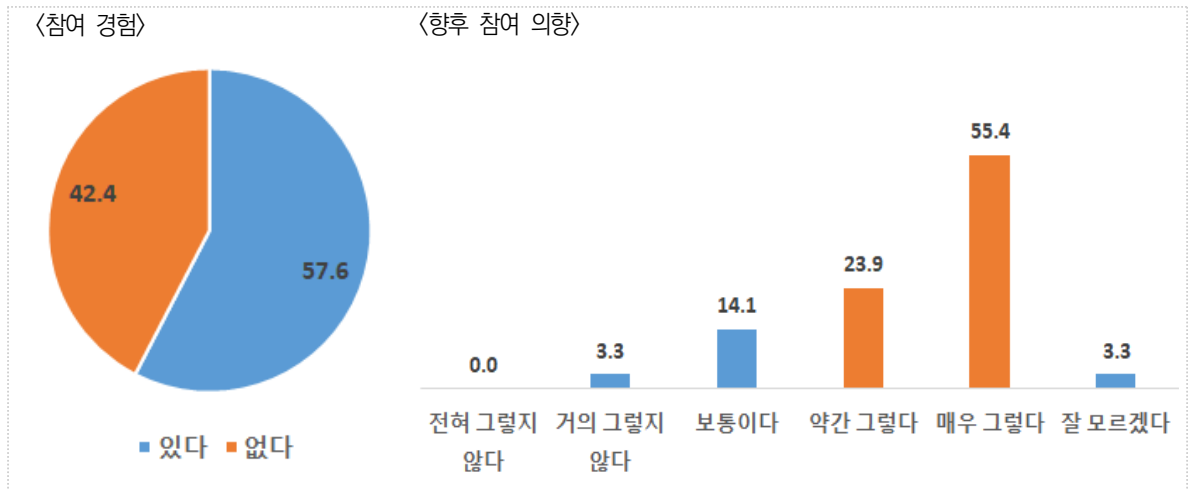
□ 예술인 응답자의 15.2%가 경기도 문화예술정책 결정에 문화예술계 의사가 반영되고 있다고 인식 (대체로 잘 반영되고 있다+매우 잘 반영되고 있다)

【그림 5-24】 경기도 문화예술정책 결정에 문화예술계 의사 반영 정도에 대한 인식 (단위: %)



- 예술인 응답자의 57.6%가 문화예술정책 계획 수립 등과 관련된 공청회, 설명회 등에 도민/주민 자격으로 참가한 경험이 있는 것으로 나타남
- 향후 경기도 또는 지역 내 문화예술정책 수립 과정에 참여장치가 마련될 시 예술인 응답자의 79.3%가 참여 의향이 있다고 응답(매우 그렇다+약간 그렇다)

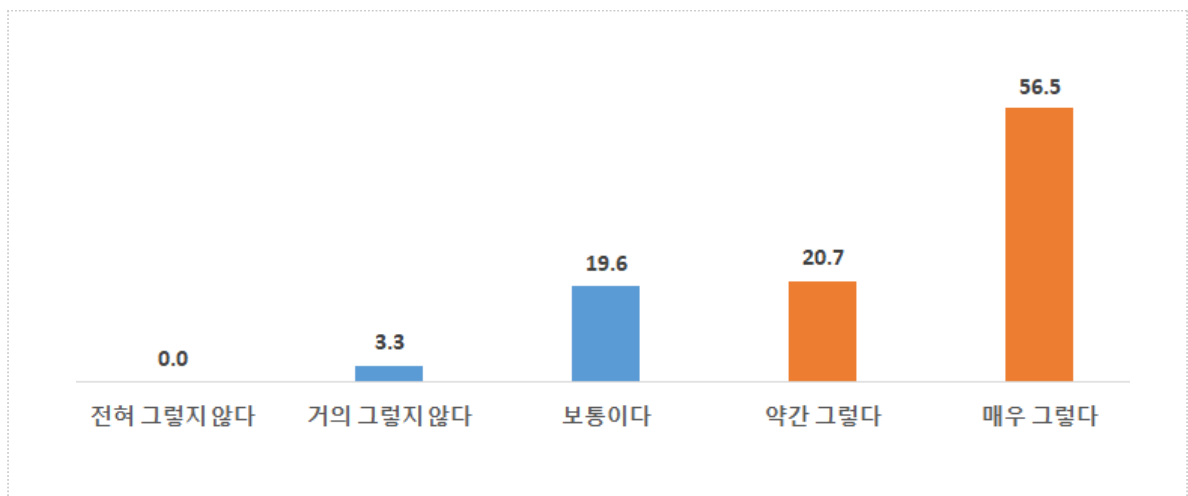
【그림 5-25】 문화예술정책 수립 과정 참여 경험(좌) 및 참여장치 마련시 참여 의향(우) (단위: %)



■ 문화예술과 인문학에 대한 인식

- 예술인 응답자의 77.2%가 인문학이 문화예술 향상에 도움이 된다고 인식

【그림 5-26】 문화예술 향상에 인문학 도움 여부에 대한 인식 (단위: %)

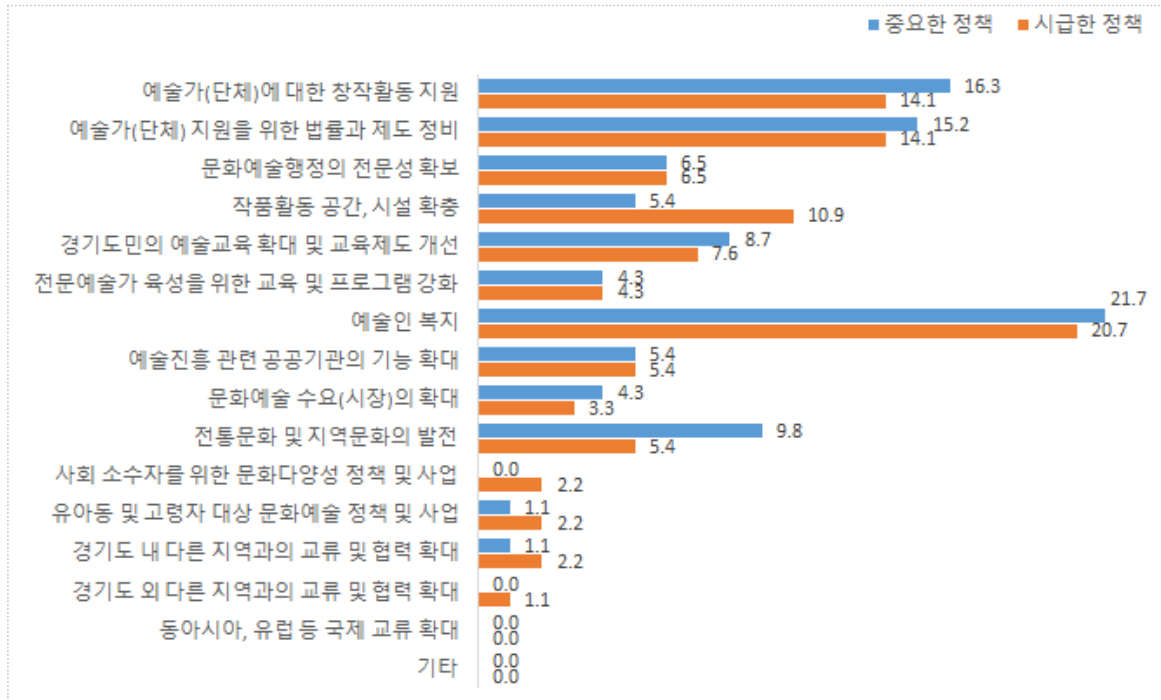


■ 경기도 문화예술진흥에 대한 인식

□ 예술인은 예술인 복지 강화를 가장 중요한 정책(21.7%)과 시급한 정책(20.7%)으로 인식

- 또한 경기도 문화예술진흥을 위하여 중요한 정책 및 시급한 정책으로 예술가(단체)에 대한 창작활동 지원과 예술가(단체) 지원 위한 법률, 제도 정비를 공통적으로 높게 인식

【그림 5-27】 예술가 대상 경기도 문화예술진흥을 위해 중요한 정책 및 시급한 정책에 대한 인식 (단위: %)



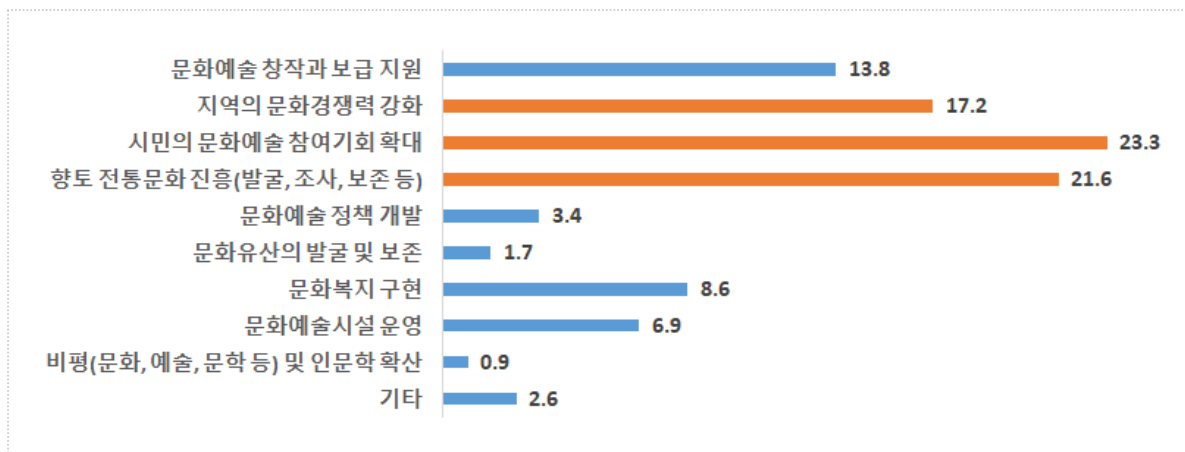
3) 문화재단 및 문화원 종사자

(1) 기관 사업 및 정책

■ 기관의 주요 미션에 대한 인식

- 문화재단 및 문화원 종사자 응답자, 기관 주요 미션으로 ‘시민의 문화예술 참여기회 확대(23.3%)’ 가장 높게 인식
 - 다음으로 향토 전통문화 진흥(21.6%), 지역의 문화 경쟁력 강화(17.2%), 문화예술창작과 보급 지원(13.8%) 등의 순으로 나타남

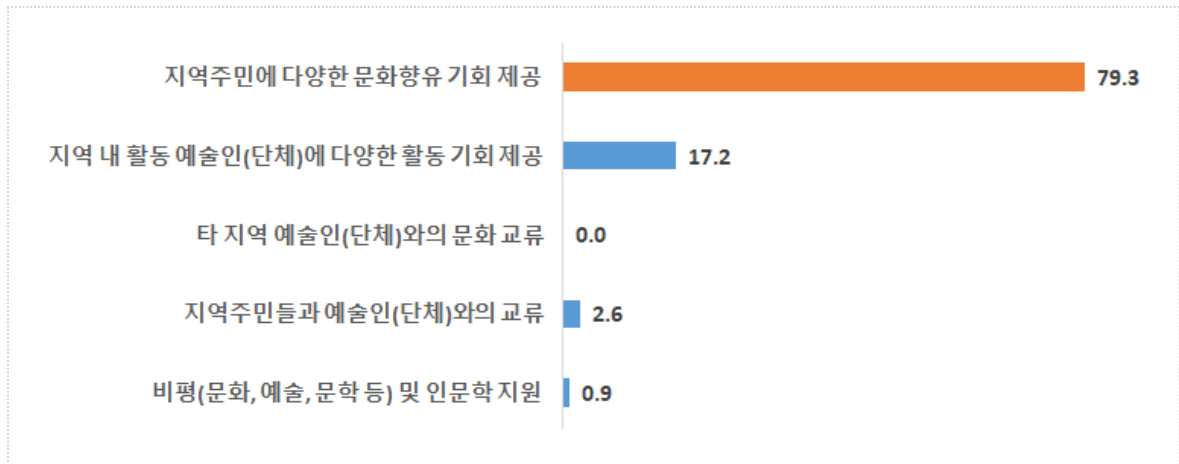
【그림 5-28】 기관의 주요 미션에 대한 인식 (단위: %)



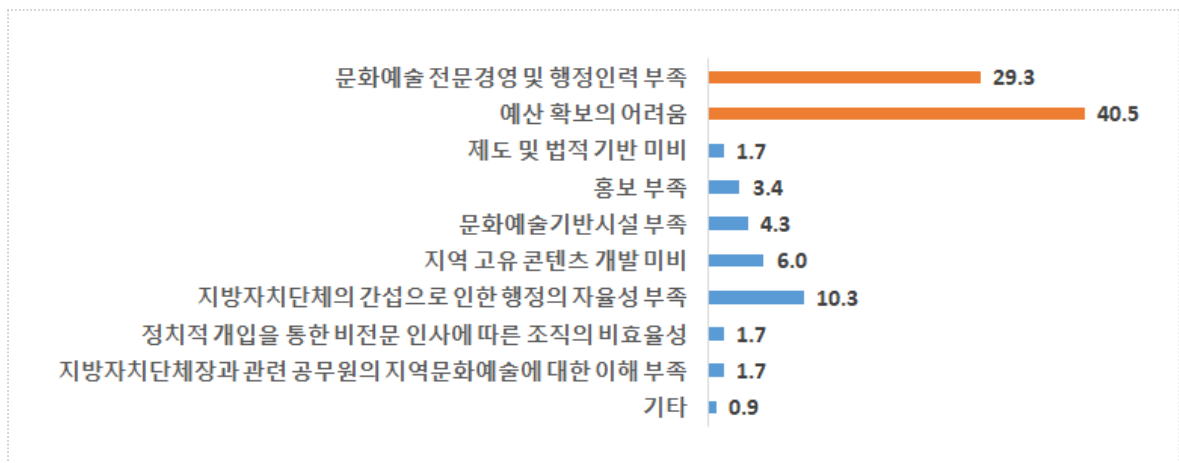
■ 문화예술 지원 관련 사업 추진에 대한 인식

- 응답자가 근무하고 있는 기관에서 문화예술 지원사업 추진시 가장 우선시하는 것은 ‘지역주민에 다양한 문화향유 기회 제공(79.3%)’으로 나타남
- 사업 추진 및 운영에 있어 어려운 점으로는 ‘예산 확보의 어려움(40.5%)’, ‘문화예술 전문경영 및 행정인력 부족(29.3%)’ 순으로 높게 나타남
- 응답자가 근무하고 있는 기관에서 중점적으로 추진해야 할 사업으로는 ‘양질의 문화콘텐츠 제공(19.0%)’, ‘지역 향토문화 보전·전승(17.2%)’, ‘문화예술교육 제공 지원(10.3%)’, ‘지역특성화 축제 개발 및 운영(10.3%)’ 순으로 나타남

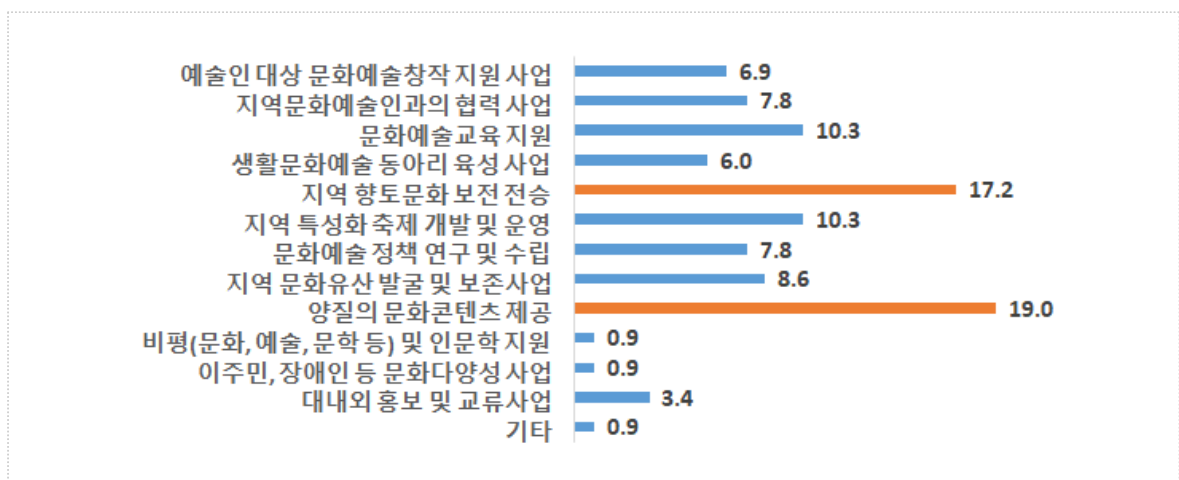
【그림 5-29】 문화예술 지원 사업 추진시 가장 우선시 하는 것에 대한 인식 (단위: %)



【그림 5-30】 사업 추진 및 운영에 있어 어려운 점 (단위: %)



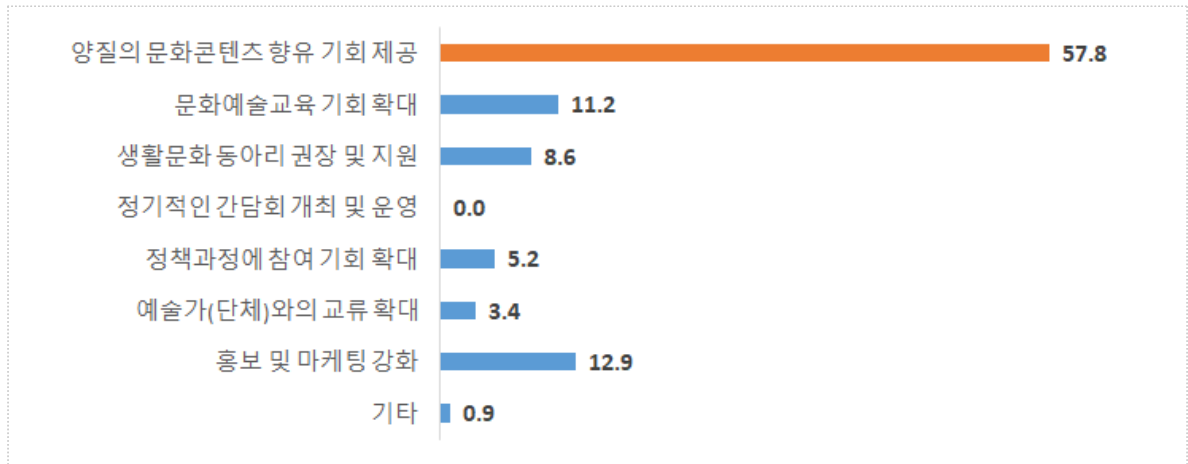
【그림 5-31】 중점적으로 추진해야 할 사업에 대한 인식 (단위: %)



■ 지역주민 및 지역 예술가(단체)를 위해 가장 필요한 일에 대한 인식

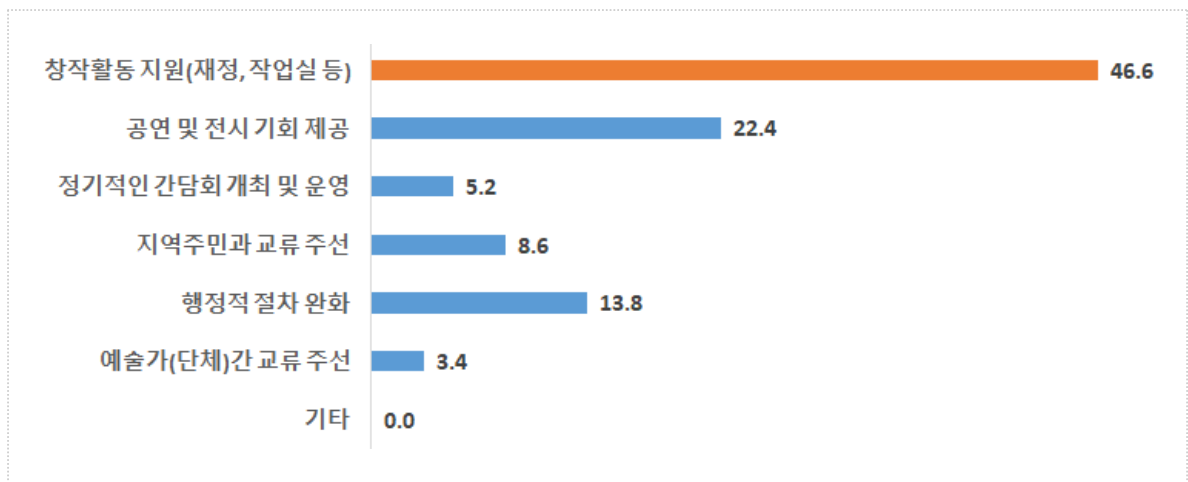
- 응답자가 근무하고 있는 기관에서 지역주민의 문화향유 확대를 위해 가장 필요한 것으로 '양질의 문화콘텐츠 향유 기회 제공(57.8%)'을 가장 높게 인식

【그림 5-32】 지역주민 문화향유 확대를 위해 가장 필요한 것에 대한 인식 (단위: %)



- 지역 예술가(단체)를 위하여 가장 필요한 것으로는 '창작활동 지원(재정, 작업실 등)'이 가장 높게 나타났으며(46.6%), 공연 및 전시 기회 제공(22.4%), 행정적 절차 완화(13.8%) 순으로 나타남

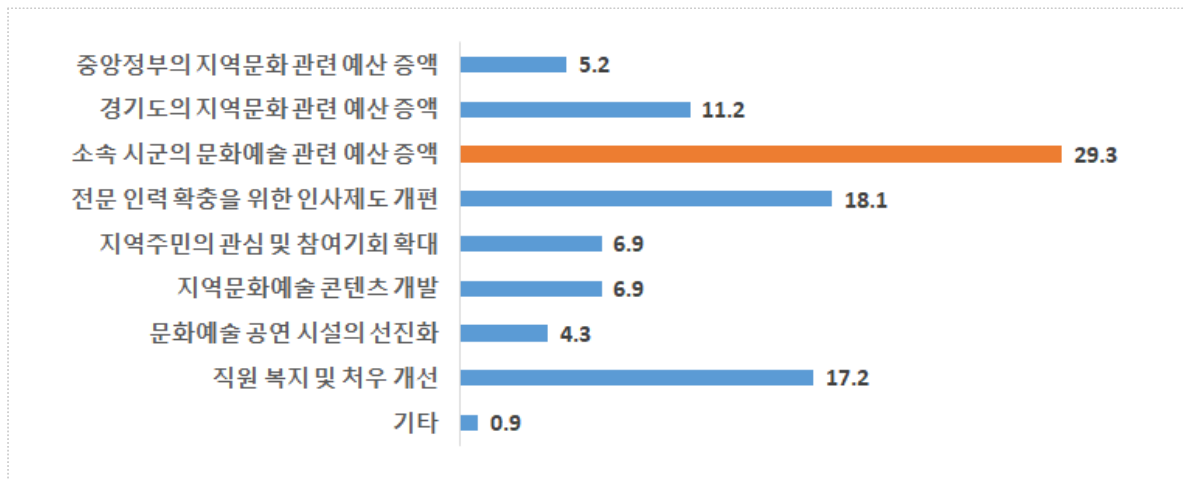
【그림 5-33】 지역 예술가(단체)를 위하여 가장 필요한 것에 대한 인식 (단위: %)



■ 기관 발전을 위한 조건

- 기관의 발전을 위한 조건으로는 ‘소속 시·군의 문화예술 관련 예산 증액(29.3%)’과 ‘전문인력 확충을 위한 인사제도 개편(18.1%)’을 높게 인식

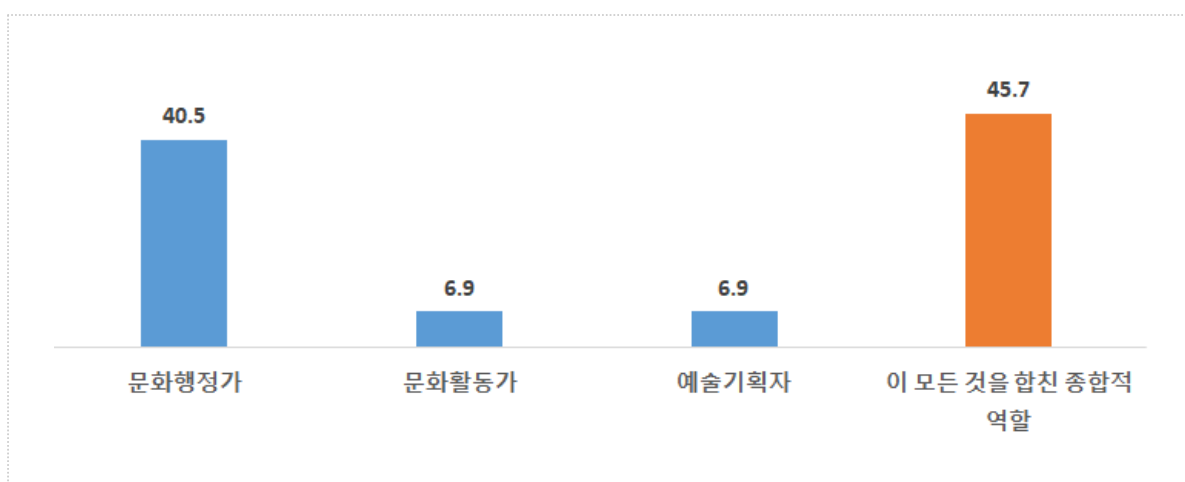
【그림 5-34】 기관 발전을 위한 조건에 대한 인식 (단위: %)



■ 문화예술 관련 기관 종사자로서의 정체성에 대한 인식

- 문화예술 관련 기관 종사자로서 응답자 자신의 정체성에 대한 인식조사 결과 문화 행정가, 문화 활동가, 예술기획자 등 모든 것을 합친 종합적 역할(45.7%)을 가장 높게 인식

【그림 5-35】 문화예술 관련 기관 종사자로서 자신의 정체성에 대한 인식 (단위: %)

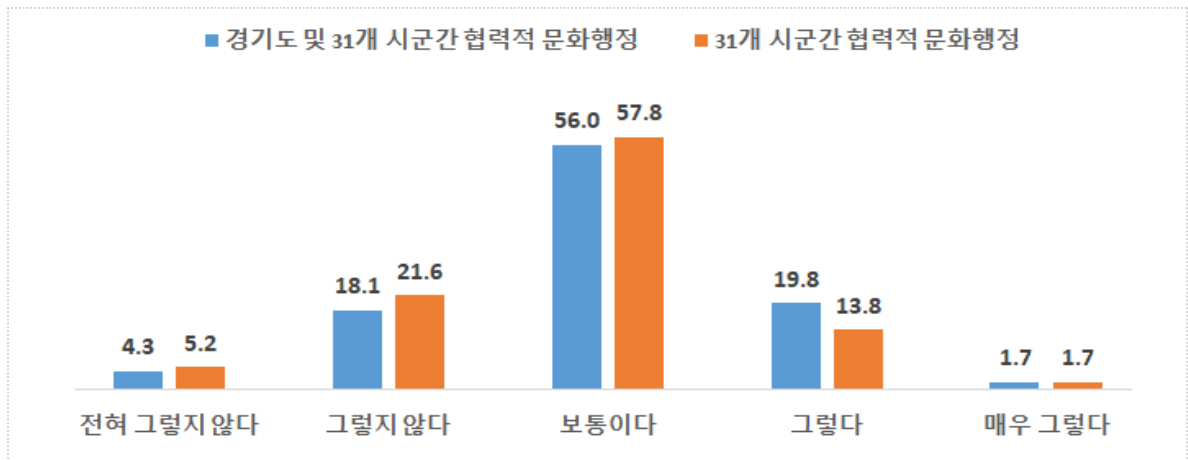


(2) 기관 간 협력관계

■ 경기도 및 31개 시·군 간 문화행정 협력 정도

- 응답자의 21.5%, 경기도 및 31개 시·군 간 문화행정이 협력적으로 잘 이루어지고 있다고 인식
- 응답자의 15.5%, 31개 시·군 간 문화행정이 협력적으로 잘 이루어지고 있다고 인식

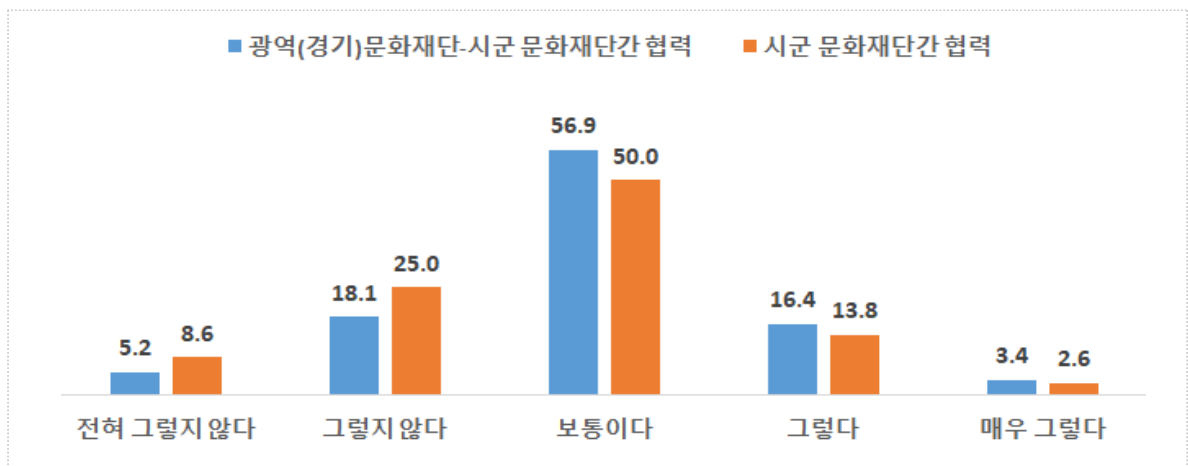
【그림 5-36】 문화행정 협력 정도에 대한 인식 (단위: %)



■ 경기도 및 31개 시·군 문화예술기관 간 협력 정도

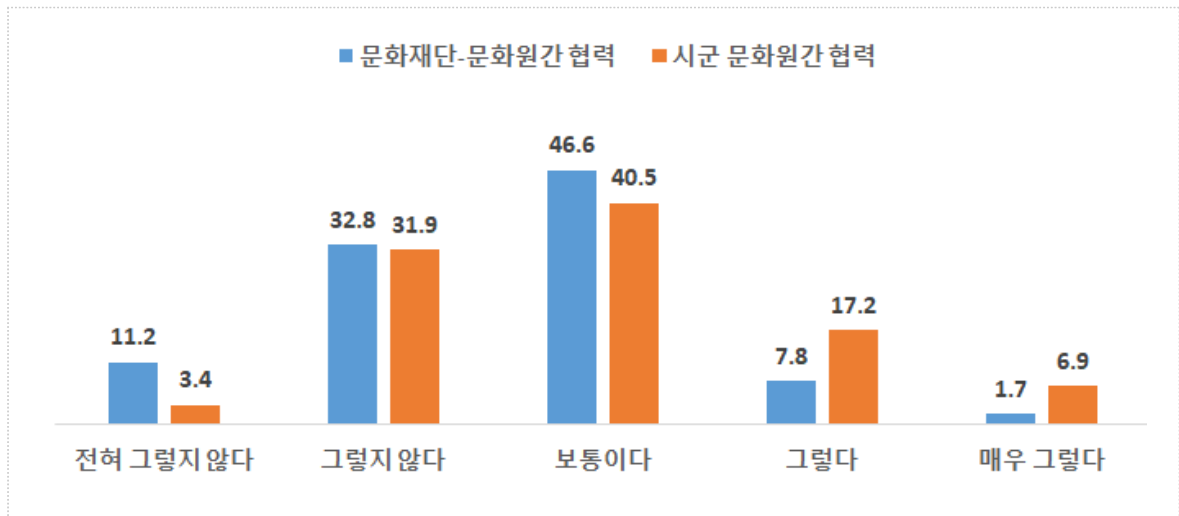
- 응답자의 19.8%가 광역(경기)문화재단과 시·군 문화재단간 협력이 잘 이루어지고 있다고 인식
- 응답자의 16.4%가 시·군 문화재단간 협력이 잘 이루어지고 있다고 인식

【그림 5-37】 경기도 및 31개 시·군 문화재단 간 협력 정도에 대한 인식 (단위: %)



- 응답자의 9.5%가 문화재단과 문화원 간 협력이 잘 이루어지고 있다고 인식
- 응답자의 24.1%가 시·군 문화원 간 협력이 잘 이루어지고 있다고 인식

【그림 5-38】 문화재단-문화원 및 문화원간 협력 정도에 대한 인식 (단위: %)

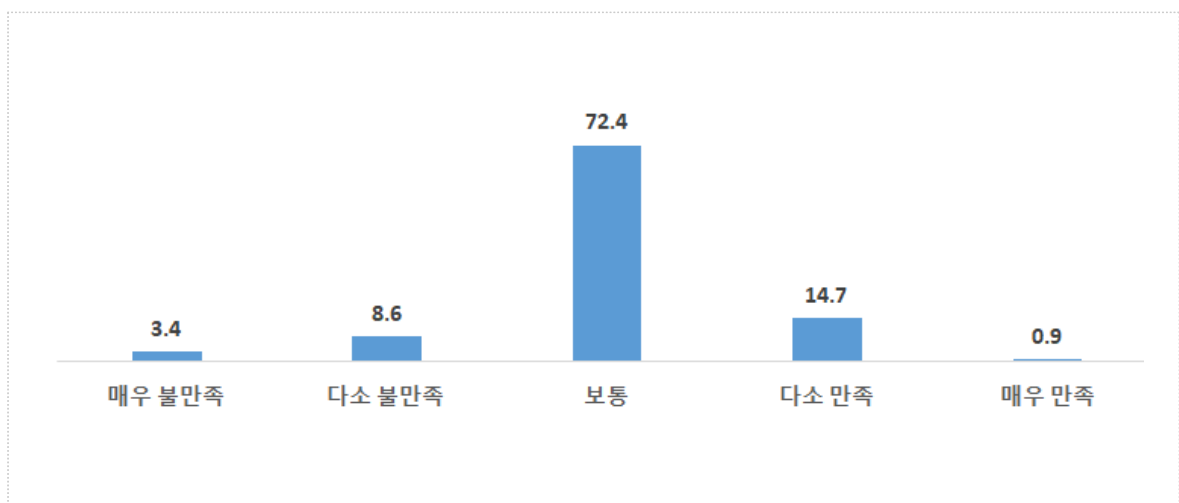


(3) 경기도 문화예술정책

■ 경기도 문화예술정책 만족도

- 응답자의 15.6%가 경기도 문화예술정책에 만족(매우 만족+다소 만족)하는 것으로 나타남

【그림 5-39】 경기도 문화예술정책 만족도 (단위: %)

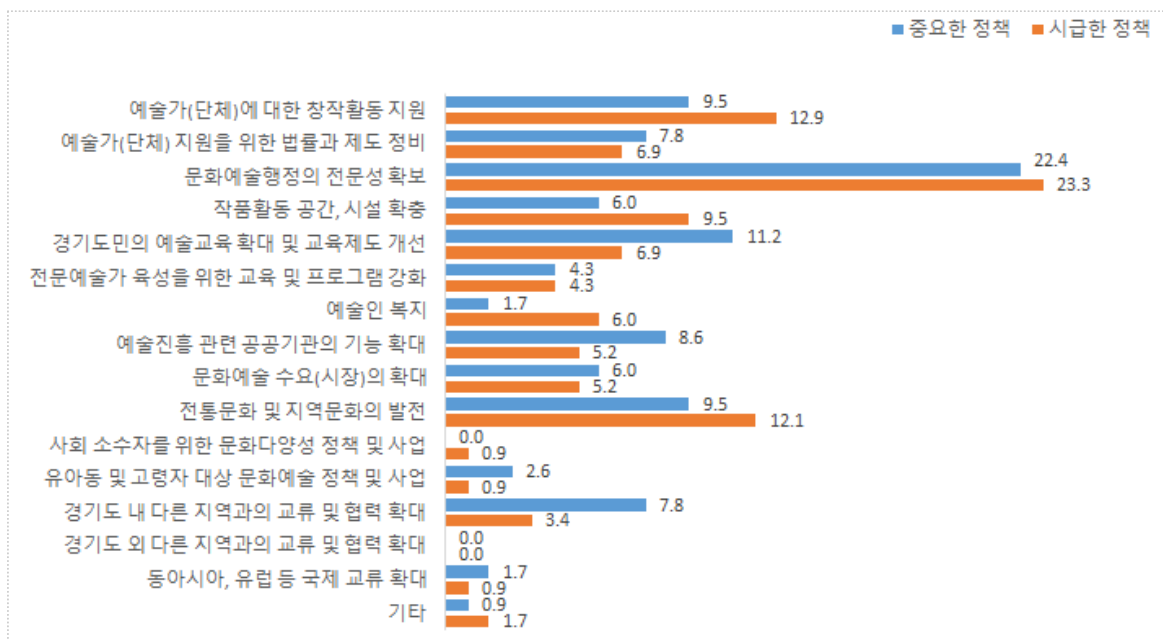


■ 경기도 문화예술진흥을 위하여 중요한 일과 시급한 정책

□ 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%)으로서 공통적으로 높게 인식하고 있는 것으로 나타남
- 중요한 정책에 대하여 두 번째로 ‘경기도민의 예술교육 확대 및 교육제도 개선(11.2%)’을 높게 인식하고 있는 것으로 나타남
- 시급한 정책에 대해서는 ‘예술가(단체)에 대한 창작활동 지원(12.9%)’을 두 번째로 높게 인식

【그림 5-40】 문화재단 및 문화원 종사자 대상 경기도 문화예술진흥을 위해 중요한 정책 및 시급한 정책에 대한 인식 (단위: %)

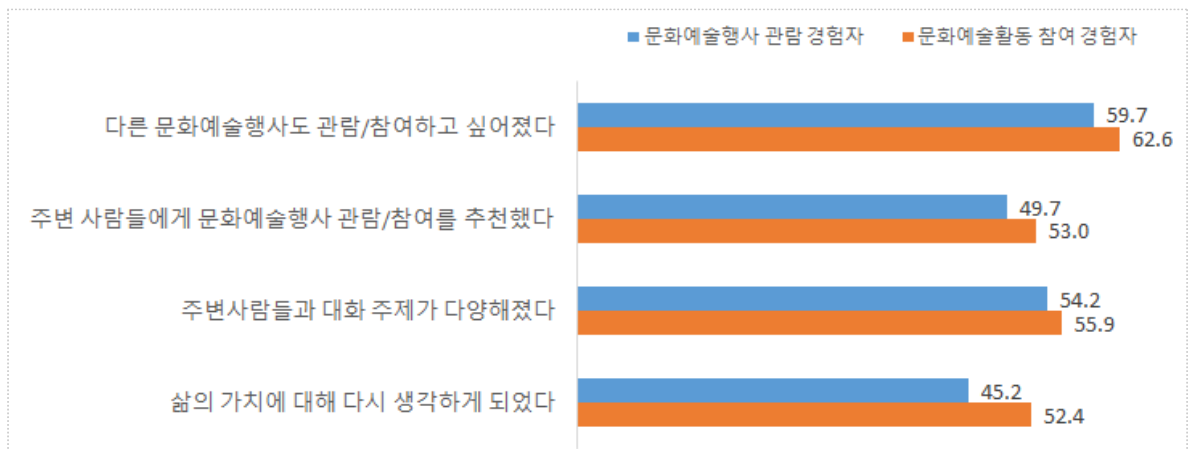


3 2차 종합계획(2020~2024) 연계를 위한 시사점

■ 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.) 경기도민 문화예술 활동 참여율은 43.8%로 문화예술행사 관람률에 한참 못 미치는 것으로 나타남
- 경기도민의 문화예술 관람 및 참여 경험은 타 예술행사 관람욕구 증가, 주변인과의 대화 소재로 활용, 삶의 가치 제고 등에 모두 중요한 역할을 하는 것으로 나타남

【그림 5-41】 경기도민의 문화예술 관람 및 참여 경험 이후 변화에 대한 인식 (단위 : %)



주 : 문화예술행사 관람 경험이 있는 경기도민 1,357명, 문화예술 활동 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
- ☐ 예술인 대상 인식조사 결과, 77.2%가 인문학이 문화예술 향상에 도움이 된다고 인식
- ☐ 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%)
- ☐ 2차 종합계획(2020~2024)에 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 낮음
- ☐ 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

■ 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
- ☐ 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 문화 예술진흥을 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 인식 조사결과에서도 ‘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 활성화 위한 계획 마련 필요

- ☐ 경기도민의 31.1%만이 생활문화를 알고 있다고 응답하여 인지도가 다소 낮게 나타났으며, 생활 문화를 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 생활 문화를 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

■ 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 역사문화 유적 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

■ 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

■ 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

■ 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)

□ 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

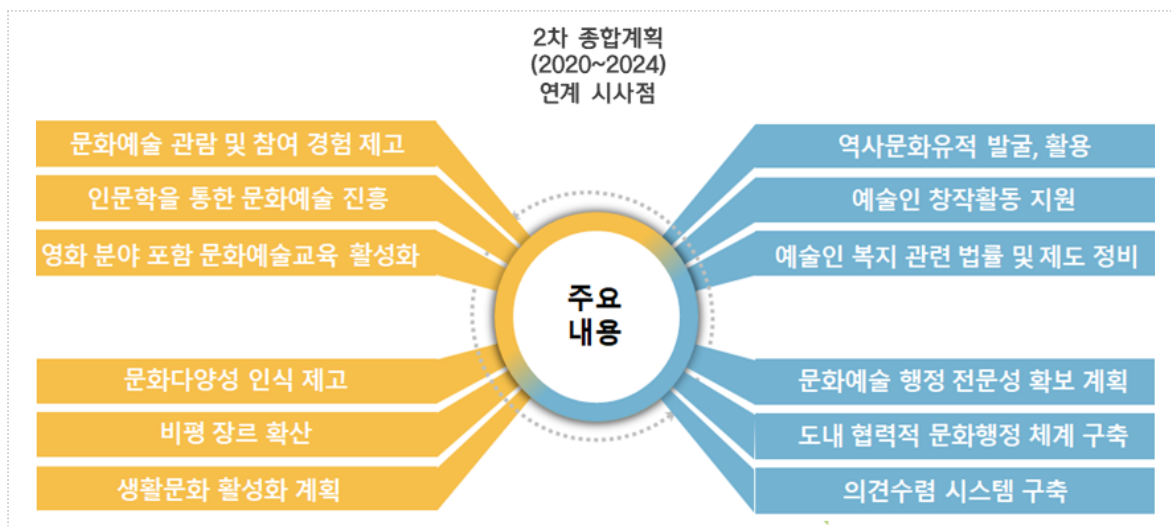
□ 따라서 경기도-시·군간, 도내 31개 시·군간 협력적인 문화행정을 위한 계획 마련 필요

■ 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 5-42】 인식조사 결과 2차 종합계획 연계·반영 필요 시사점



제6장

경기도 문화예술진흥 중단기 종합계획 수립

1. 경기도 문화예술진흥의 철학과 핵심가치
2. 비전, 목표 및 전략
3. 전략별 정책과제 및 실행과제

제6장 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 이슈⁷¹⁾

■ ■ 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

71) 경기도 현황, 1차 종합계획(2014~2018) 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 차원에서의 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

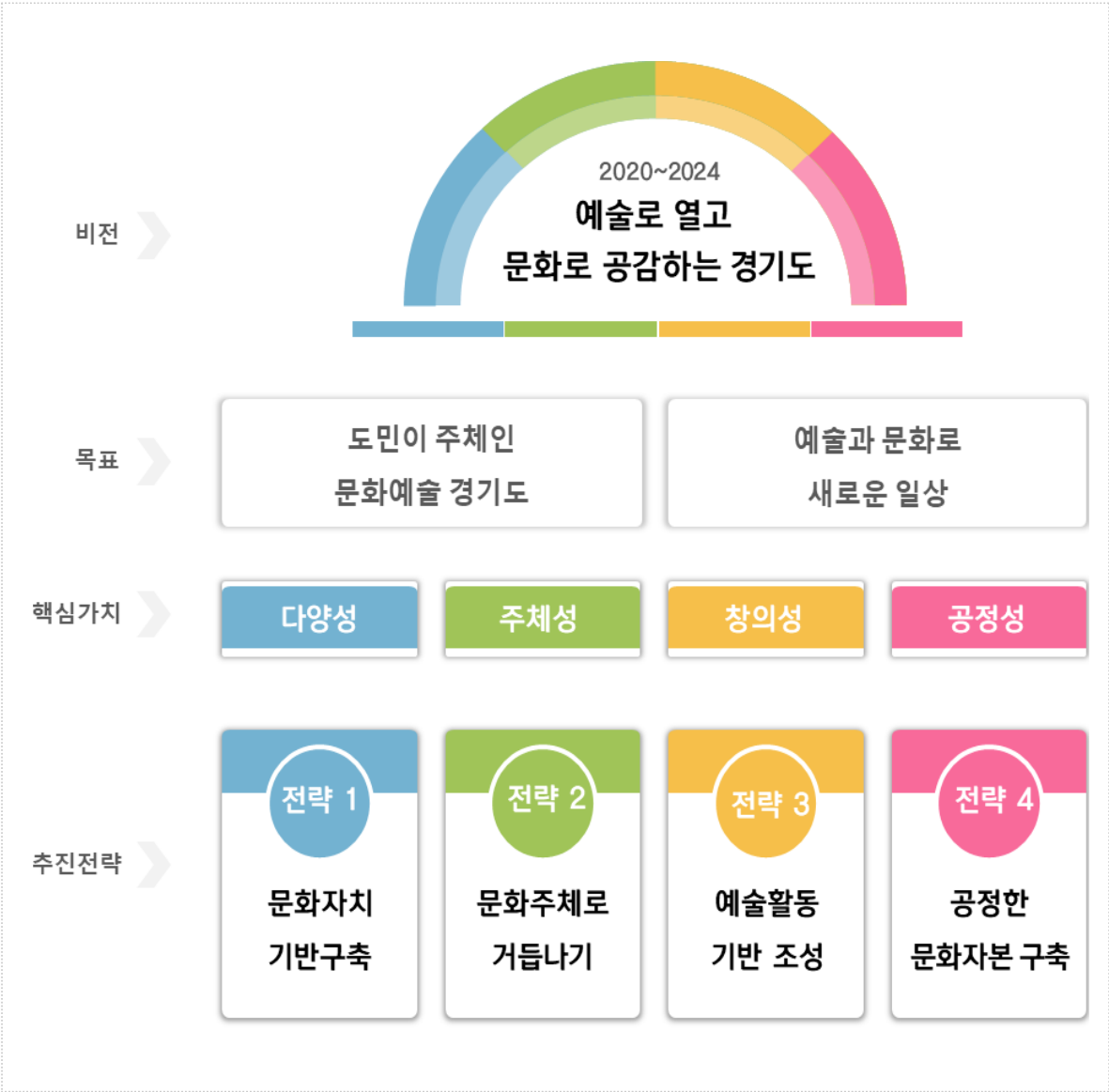
■ 목표 1. 도민이 주체인 문화예술 경기도

- ☐ 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 자유롭고 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 문화종무과, 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

1) 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
전략 4	공정한 문화자본 구축	6. (민선7기 공약)	DMZ를 생태·평화의 공간으로 조성	1,000
		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				528,005

(2) 전략 2. 문화주체로 거듭나기

■ 정책과제 1. 장애인 문화·체육활동 기회 확대

- ☐ 모든 경기도민이 문화향유권을 누릴 수 있는 환경 조성 필요
- ☐ 장애인이 사회의 일원으로 문화예술 활동에 자유롭게 참여할 수 있는 환경을 조성, 기본권으로서 문화기본권 보장 필요
- ☐ 5년간(2020~2024) 총 2,000백만 원 예산으로 구성(도비 600백만 원, 시·군비 1,400백만 원)
- ☐ 실행과제 : 장애인 문화체육활동 지원 확대

【표 6-3】 정책과제 1 ‘장애인 문화·체육활동 기회 확대’ 실행과제 5개년 예산

(단위 : 백만 원)

연번	실행과제명	총사업비					년도별 소요예산				
		국비	도비	시·군비	기타	총합	2020	2021	2022	2023	2024
1	장애인 문화체육활동 지원 확대	0	600	1,400	0	2,000	400	400	400	400	400
합 계		0	600	1,400	0	2,000	400	400	400	400	400

주 : 백만 원 단위로 작성하여 년도별 소요예산 합계와 총 사업비의 차이가 있을 수 있음
 자료 : 경기도 민선7기 공약(경기도)

(3) 전략 3. 예술 활동기반 조성

■ 정책과제 2. 공정·투명 정의로운 경기

- ☐ 시공사·대행사 결탁 관행에 따른 불공정 행위, 일부 특정 작가에 편중된 시장독점 현상
- ☐ 예술 외적 요인에 따른 창작활동 중단 사례 발생
- ☐ 예술계 권익침해·불공정 행위 대응, 창작기반 마련 등 방지대책 필요
- ☐ 예술생태계 공정성, 투명성 제고로 예술의 다양성 강화를 통한 경기도 예술생태계 활력 제고 필요
- ☐ 2020~2024년간 총 예산 도비 1,395백만 원
- ☐ 실행과제 : 투명하고 공정한 건축물 미술작품 제도 확립

【표 6-4】 정책과제 2 ‘공정·투명 정의로운 경기’ 실행과제 5개년 예산 (단위: 백만 원)

연 번	실행과제명	총사업비					년도별 소요예산				
		국비	도비	시·군비	기타	총합	2020	2021	2022	2023	2024
1	투명하고 공정한 건축물 미술작품 제도 확립	0	1,395	0	0	1,395	273	276	279	282	285
합 계		0	1,395	0	0	1,395	273	276	279	282	285

주 : 백만 원 단위로 작성하여 년도별 소요예산 합계와 총 사업비의 차이가 있을 수 있음
자료 : “문화예술분야 도정책심과제(2020~2024)”, 경기도(문화중무과).

■ 정책과제 3. 경기도 내 폐교 및 유휴공간을 활용하여 복지·문화예술 공간 조성

- ☐ 지역주민 수요를 반영한 다양한 문화프로그램 운영 및 전문 인력 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 등을 위한 장소로 활용 가능하도록 하여 활용 제고 필요
- ☐ 실행과제 : 경기 문화 사랑방 조성 및 지원

【표 6-5】 정책과제 3 ‘경기도 내 폐교 및 유휴공간을 활용하여 복지·문화예술 공간 조성’ 실행과제 5개년 예산 (단위: 백만 원)

연번	실행과제명	총사업비					년도별 소요예산				
		국비	도비	시·군비	기타	총합	2020	2021	2022	2023	2024
1	경기 문화 사랑방 조성 및 지원	0	1,110	1,590	0	2,700	600	700	800	300	300
합 계		0	1,110	1,590	0	2,700	600	700	800	300	300

주 : 백만 원 단위로 작성하여 년도별 소요예산 합계와 총 사업비의 차이가 있을 수 있음
자료 : 경기도 민선7기 공약(경기도)

■ 정책과제 4. 예술인 복지사업 지원을 위한 도 행정 서비스 혁신

- ☐ 예술계의 관행 및 특성(저작권·계약 인식 부족 등)으로 인한 불공정행위 등 권익 침해사례 발생
- ☐ “2018 예술인실태조사(문화체육관광부)”에 따르면 인천/경기권역 예술인 표준계약서 사용 비율은 31.4%로 전국에서 가장 낮음
- ☐ 계약, 저작권 관련 상담 및 교육 등을 지원하여 불공정행위 사각지대를 축소, 외적 요인에 의해 창작활동이 중단되지 않을 수 있도록 지원 필요
- ☐ 실행과제 : 예술인 권익 보호 및 복지증진

【표 6-6】 정책과제 4 ‘예술인 복지사업 지원을 위한 도 행정 서비스 혁신’ 실행과제 5개년 예산

(단위 : 백만 원)

연번	실행과제명	총사업비					년도별 소요예산				
		국비	도비	시·군비	기타	총합	2020	2021	2022	2023	2024
1	예술인 권익보호 및 복지증진	0	8,000	0	0	8,000	1,200	1,400	1,600	1,800	2,000
	합 계	0	8,000	0	0	8,000	1,200	1,400	1,600	1,800	2,000

주 : 백만 원 단위로 작성하여 년도별 소요예산 합계와 총 사업비의 차이가 있을 수 있음
자료 : 경기도 민선7기 공약(경기도)

■ 정책과제 5. 예술가 대상 창작 공간 간접 지원 추진

- ☐ 도내 공공 공연장 총 84개소(단독 공연장 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 : 공연장 대관료 지원

【표 6-7】 정책과제 5 ‘예술가 대상 창작 공간 간접 지원 추진’ 실행과제 5개년 예산

(단위 : 백만 원)

연번	실행과제명	총사업비					년도별 소요예산				
		국비	도비	시·군비	기타	총합	2020	2021	2022	2023	2024
1	공연장 대관료 지원	0	500	500	0	1,000	200	200	200	200	200

주 : 백만 원 단위로 작성하여 년도별 소요예산 합계와 총 사업비의 차이가 있을 수 있음
자료 : 경기도 민선7기 공약(경기도)

(4) 전략 4. 공정한 문화자본 구축

■ 정책과제 6. DMZ를 생태·평화의 공간으로 조성

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

【표 6-8】 정책과제 6 ‘DMZ를 생태·평화의 공간으로 조성’ 실행과제 5개년 예산

(단위 : 백만 원)

연번	실행과제명	총사업비					년도별 소요예산				
		국비	도비	시·군비	기타	총합	2020	2021	2022	2023	2024
1	DMZ세계자연유산 등재 추진	0	1,000	0	0	1,000	200	200	200	200	200
합 계		0	1,000	0	0	1,000	200	200	200	200	200

주 : 백만 원 단위로 작성하여 년도별 소요예산 합계와 총 사업비의 차이가 있을 수 있음
 자료 : “문화예술분야 공약사항(2020~2024)”, 경기도(문화중무과).

■ 정책과제 7. 중앙정부 남북 교류사업 지원 및 협력 확대 추진

- ☐ 남북 문화예술 교류를 통해 평화를 향한 남북 화해 무드에 동참하고 평화통일로 이어지는 마중물 역할 필요
- ☐ 실행과제 : 남북예술단 교류 공연사업 추진

【표 6-9】 정책과제 7 ‘중앙정부 남북 교류사업 지원 및 협력 확대 추진’ 실행과제 5개년 예산

(단위 : 백만 원)

연번	실행과제명	총사업비					년도별 소요예산				
		국비	도비	시·군비	기타	총합	2020	2021	2022	2023	2024
1	남북예술단 교류 공연사업 추진	0	600	0	0	600	0	600	0	0	0
합 계		0	600	0	0	600	0	600	0	0	0

주 : 백만 원 단위로 작성하여 년도별 소요예산 합계와 총 사업비의 차이가 있을 수 있음
 자료 : “문화예술분야 공약사항(2020~2024)”, 경기도(문화중무과).

■ 정책과제 8. 스마트 다문화 해설 개발 지원

- ☐ 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 : 문화재 다문화해설 안내 강화

【표 6-10】 정책과제 8 ‘스마트 다문화 해설 개발 지원’ 실행과제 5개년 예산

(단위 : 백만 원)

연번	실행과제명	총사업비					년도별 소요예산				
		국비	도비	시·군비	기타	총합	2020	2021	2022	2023	2024
1	문화재 다문화해설 안내 강화	90	360	60	0	510	510	0	0	0	0
	합 계	90	360	60	0	510	510	0	0	0	0

주 : 백만 원 단위로 작성하여 년도별 소요예산 합계와 총 사업비의 차이가 있을 수 있음
 자료 : “문화예술분야 공약사항(2020~2024)”, 경기도(문화중무과).

■ 정책과제 9. 생태 공간 및 역사유적 탐방로를 관광자원으로 활용

- ☐ 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 실태조사 등을 거쳐 가능성 검토 및 개설 필요
- ☐ 역사문화탐방로 스토리텔링 발굴·활용 프로그램 확대 등 콘텐츠 강화를 통한 역사유적 탐방로를 관광자원으로서 활성화 필요
- ☐ 실행과제 : 역사문화 탐방로 조성 및 스토리텔링 등 콘텐츠 강화

【표 6-11】 정책과제 9 ‘생태 공간 및 역사유적 탐방로를 관광자원으로 활용’ 실행과제 5개년 예산

(단위 : 백만 원)

연번	실행과제명	총사업비					년도별 소요예산				
		국비	도비	시·군비	기타	총합	2020	2021	2022	2023	2024
1	역사문화 탐방로 조성 및 스토리텔링 등 콘텐츠 강화	0	2,150	2,150	0	4,300	900	1,000	800	800	800
	합 계	0	2,150	2,150	0	4,300	900	1,000	800	800	800

주 : 백만 원 단위로 작성하여 년도별 소요예산 합계와 총 사업비의 차이가 있을 수 있음
 자료 : “문화예술분야 공약사항(2020~2024)”, 경기도(문화중무과).

■ 정책과제 10. 지역 기반 활동 예술인과 예술 향유자의 자유로운 활동 공간 마련

- “2018 예술인실태조사(문화체육관광부)”에 따르면 인천/경기권역 예술인 중 개인 창작공간이 없는 비율은 56.5%로 전국에서 가장 많음
- 유희시설 및 폐공간 활용 창작공간 조성 및 운영 지원으로 예술창작기반 마련 필요
- 전문예술인 창작기반 조성을 통한 문화 발전 및 지역 문화 창조에 기여 가능
- 실행과제 : 유희시설 및 폐공간 활용 창작공간 조성

【표 6-12】 정책과제 10 ‘지역 기반 활동 예술인과 예술 향유자의 자유로운 활동 공간 마련’ 실행과제 5개년 예산

(단위 : 백만 원)

연번	실행과제명	총사업비					년도별 소요예산				
		국비	도비	시·군비	기타	총합	2020	2021	2022	2023	2024
1	유희시설 및 폐공간 활용 창작공간 조성	0	660	940	0	1,600	300	400	500	200	200
합 계		0	660	940	0	1,600	300	400	500	200	200

주 : 백만 원 단위로 작성하여 년도별 소요예산 합계와 총 사업비의 차이가 있을 수 있음
자료 : “문화예술분야 공약사항(2020~2024)”, 경기도(문화중무과).

■ 정책과제 11. 문화 친화적 도시공간 설계

- 건축·도시 설계시 경기도 문화적 특색과 문화적 관점에서 경기도민에 미치는 영향을 고려하여 계획 및 사업 추진, 도민에 문화 친화적인 도시공간 제공 필요
- 경기도내 문화유산과 관련된 다양한 체험 및 프로그램 등을 기획·개발하여 관광자원화를 추진, 경기도민의 민족문화 계승 및 문화재 향유 기회 확대 필요
- 실행과제 : 건축·도시 설계 시 문화영향평가 적용, 수원 화성 체계적 복원 및 정비 지원, 오산 독산성 세계유산 등재 추진 지원

【표 6-13】 정책과제 11 ‘문화 친화적 도시공간 설계’ 실행과제 5개년 예산

(단위 : 백만 원)

연번	실행과제명	총사업비					년도별 소요예산				
		국비	도비	시·군비	기타	총합	2020	2021	2022	2023	2024
1	건축·도시 설계 시 문화영향평가 적용	0	500	0	0	500	100	100	100	100	100
2	수원 화성 체계적 복원 및 정비 지원	170,400	36,400	36,400		243,200	20,300	46,800	58,700	58,700	58,700
3	오산 독산성 세계유산 등재 추진 지원	0	500	500	0	1,000	200	200	200	200	200
합 계		170,400	37,400	36,900	0	244,700	20,600	47,100	59,000	59,000	59,000

주 : 백만 원 단위로 작성하여 년도별 소요예산 합계와 총 사업비의 차이가 있을 수 있음
자료 : “문화예술분야 공약사항(2020~2024)”, 경기도(문화중무과).

■ 정책과제 12. 중앙정부의 ‘문화가 있는 날’과 연계하여 ‘경기도 문화의 날’ 운영

- ☐ 현재 매주 마지막 주 수요일 중앙정부의 ‘문화가 있는 날’에 도내 공공문화시설(박물관, 미술관, 문예회관, 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 : ‘경기도 문화의 날’ 운영

【표 6-14】 정책과제 12 ‘중앙정부의 ‘문화가 있는 날’과 연계하여 ‘경기도 문화의 날’ 운영’ 실행과제 5개년 예산

(단위 : 백만 원)

연번	실행과제명	총사업비					년도별 소요예산				
		국비	도비	시·군비	기타	총합	2020	2021	2022	2023	2024
1	‘경기도 문화의 날’ 운영	0	12,500	12,500	0	25,000	5,000	5,000	5,000	5,000	5,000
	합 계	0	12,500	12,500	0	25,000	5,000	5,000	5,000	5,000	5,000

주 : 백만 원 단위로 작성하여 년도별 소요예산 합계와 총 사업비의 차이가 있을 수 있음
 자료 : “문화예술분야 공약사항(2020~2024)”, 경기도(문화중무과).

■ 정책과제 13. 경기도 내 생활문화센터, 작은미술관, 작은영화관 조성 확대

- ☐ 주민의 자발적·일상적·창조적 문화활동 발굴·지원을 위한 공간 조성 필요
- ☐ 생활문화 공간이 지역 문화 거점으로 자리매김할 수 있도록 지원 필요
- ☐ 실행과제 : 일상 속에서 누리는 생활문화 활성화

【표 6-15】 정책과제 13 ‘경기도 내 생활문화센터, 작은미술관, 작은영화관 조성 확대’ 실행과제 5개년 예산

(단위 : 백만 원)

연번	실행과제명	총사업비					년도별 소요예산				
		국비	도비	시·군비	기타	총합	2020	2021	2022	2023	2024
1	일상 속에서 누리는 생활문화 활성화	43,000	4,000	164,000	0	211,000	42,200	42,200	42,200	42,200	42,200
	합 계	43,000	4,000	164,000	0	211,000	42,200	42,200	42,200	42,200	42,200

주 : 백만 원 단위로 작성하여 년도별 소요예산 합계와 총 사업비의 차이가 있을 수 있음
 자료 : “문화예술분야 공약사항(2020~2024)”, 경기도(문화중무과).

■ 정책과제 14. 도민 박물관·미술관 전시 관람 일상화 추진

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

【표 6-16】 정책과제 14 ‘도민 박물관·미술관 전시 관람 일상화 추진’ 실행과제 5개년 예산

(단위 : 백만 원)

연번	실행과제명	총사업비					년도별 소요예산				
		국비	도비	시·군비	기타	총합	2020	2021	2022	2023	2024
1	박물관·미술관 전시 관람 활성화 추진	0	7,790	16,410	0	24,200	4,350	4,700	5,050	5,050	5,050
합 계		0	7,790	16,410	0	24,200	4,350	4,700	5,050	5,050	5,050

주 : 백만 원 단위로 작성하여 년도별 소요예산 합계와 총 사업비의 차이가 있을 수 있음
자료 : “문화예술분야 공약사항(2020~2024)”, 경기도(문화중무과).

2) 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 6-17】 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

(2) 전략 1 문화자치 기반 구축

■ 정책과제 1. 문화자치 관련 조례 제·개정

□ 국내외 주요 이슈

- 최근 해외 주요 국가에서는 국가 혹은 지역 공동체의 특색있는 문화예술 발전을 위한 정책 및 법제 수립, 지방분권 관련 분권화 개혁 추진위한 다양한 움직임 전개 추세
- 현 정부 <문화비전 2030>, 문화자치 생태계 구축을 통한 문화진흥과 활성화를 국가 의제로 수립
- 국내 지자체, 「(가칭) 문화자치에 관한 기본조례」 관련 활발한 논의 전개
- 국내 문화예술 관련 법규는 ▲유사중복적 제정 ▲법규 실효성 여부 ▲혼재된 개념 및 용어 사용 등 문제 대두, 이를 해결하기 위한 실천적 움직임 전망

□ 경기도 주요 현황

- 경기도 문화예술 관련 조례 및 규칙에 법적 근거와 지침을 제공하는 핵심법규 부재
 - 경기도 문화정책의 이념과 가치, 목적과 지침 등을 제시해줄 최상위 핵심조례 마련 필요
- 기초예술 분야(문학, 연극, 무용, 음악 등) 대상 고유 조례 부재, 분야별 독립 조례 제정 추진 필요
- 기존 문화예술 관련 조례의 통합 및 개정 검토 필요
 - 변화하는 문화예술 패러다임에 맞춘 개정 혹은 재검토, 유사중복된 일부 조례 통합 및 개정 검토 필요

□ 주요 내용

- 문화자치 기반 구축을 위하여 지역문화 진흥, 문화자치를 핵심으로 하는 법규 제정
- 기초예술 분야, 예술인 지속가능 창작활동 기반 조성 등을 위한 개별 법규 제정 도모
- 변화하는 문화예술 패러다임을 반영한 조례 개정 혹은 재검토

□ 실행과제 목록 및 예산

【표 6-18】 실행과제 목록 및 예산

(단위: 백만 원)

연번	실행과제명	총사업비					년도별 소요예산				
		국비	도비	시·군비	기타	총합	2020	2021	2022	2023	2024
1	(가칭) 경기도 문화자치 기본조례 제정	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
2	(가칭) 경기도 기초예술 진흥과 예술인 권익 신장에 관한 조례 마련	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
3	경기도 문화예술 관련 조례 및 시행규칙 정비사업	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
합 계		-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

주 : 정책과제 1 '문화자치 기반 구축' 실행과제는 비예산으로 추진

정책과제 1

●● 실행과제 1. (가칭) 경기도 문화자치 기본조례 제정

1. 배경 및 필요성

- ▷ 지역분권, 문화자치 시대에 걸맞는 문화자치 관련 법률 필요성 대두
- ▷ 국내 각 지자체, 「문화기본법」에 근거하는 지역 문화자치 관련 법규 제정 논의 추세
- ▷ 경기도에서도 지역문화 진흥과 문화자치를 핵심과제로 하는 법규 제정 필요

2. 주요 내용

- 1) 사업기간 : 2020
- 2) 사업대상 : 경기도 문화예술 관련 기관 및 단체와 관계자, 경기도민
- 3) 사업내용
 - ▷ 문화예술 생태계 동향 및 패러다임 등 기초 자료 분석 실시
 - ▷ 국내외 문화예술 관련 법규, 조례, 규칙 심층 조사 및 분석 추진
 - ▷ 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 표준 조례안 모형 개발 및 조례 수립 확정

3. 추진계획

세부 추진내용	2020년	2021년	2022년	2023년	2024년	비고
조례 제정 추진계획 수립	==					
현황분석 및 의견수렴(전문가 및 이해관계자)	==					
조례 제정	==					

4. 소요예산 : 비예산

5. 기대효과

- ▷ 경기도의 문화자치 구현과 지역 문화진흥에 기여하는 핵심법규 마련
- ▷ 경기도의 각종 문화예술 관련 조례와 시행규칙에 통일성을 부여하는 법적 기반 구축
- ▷ 합리적 지역 문화예술 정책과 생태계 유지를 위한 법적 토대로 활용

정책과제 1

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

1. 배경 및 필요성

- ▷ 기초예술, 예술인 법적 정의 및 범주에 관한 규정은 「문화예술진흥법」 중심
- ▷ 「경기도 문화예술진흥 조례」 기반 경기도 문화예술 관련 조례, 기초예술 분야, 예술인 전문 및 지속가능 창작활동 기반 조성 위한 개별 법규 제정 미약

2. 주요 내용

1) 사업기간 : 2020~2023

2) 사업대상 : 경기도 기초예술 분야 종사자 및 관계자

3) 사업내용

- ▷ 국내외 기초예술 분야 및 예술인 관련 법규, 조례 심층조사 분석(빅데이터, 문헌조사 등)
 - 법규 제정 준비 위원회 조직, 표준 조례안 개발 전략 및 방향성 수립
- ▷ 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, 규칙의 순차적 제정 추진

3. 추진계획

세부 추진내용	2020년	2021년	2022년	2023년	2024년	비고
조례제정 제반의견 수렴	=====					
조례제정 기초자료 수집, 제정안 마련 등		=====				

4. 소요예산 : 비예산

5. 기대효과

- ▷ 경기도 기초예술 분야의 활성화를 위한 독립 조례 마련
- ▷ 기초예술 진흥과 지속가능한 생태계 조성을 위한 법제적 환경 및 합리적 경영체계 구축
- ▷ 기초예술 분야 종사자의 직업인으로서의 사회적 지위와 권익 보호를 위한 법적 토대 수립

정책과제 1

●● 실행과제 3. 경기도 문화예술 관련 조례 및 시행규칙 정비사업

1. 배경 및 필요성

- ▷ 문화정책 환경 변화에 따라 문화예술 관련 법규 개정 및 통합 작업 필요성 제기
- ▷ 분류된 경기도 문화정책 영역(문화정책, 콘텐츠산업, 문화유산), 해당 부서 개별적 조례 운영·관리
- ▷ 경기도 문화예술 관련 조례를 포괄하는 핵심 조례 제정과 조직적 운영 및 관리체제 구축 필요

2. 주요 내용

- 1) 사업기간 : 2021~2022
- 2) 사업대상 : 경기도 문화예술 관련 조례
- 3) 사업내용
 - ▷ 문화중무과 문화정책 관련 조례 운영체제 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

3. 추진계획

세부 추진내용	2020년	2021년	2022년	2023년	2024년	비고
조례 정비계획 수립		■■■■■				
조례 운영체제 개편		■■■■■				
기초예술 관련 조례 정비			■■■■■			
문화유산 관련 조례 정비			■■■■■			
관광 분야 관련 조례 정비			■■■■■			

4. 소요예산 : 비예산

5. 기대효과

- ▷ 조례의 통합 및 개정사업을 통한 문화예술 관련 조례의 합리적 경영체제 구축
- ▷ 유사중복적인 문화예술 관련 조례 정비 사업으로 조례의 적합성 및 실효성 제고

■ 정책과제 2. 지역 문화커뮤니티 구축

□ 국내외 주요 이슈

- 해외 주요 국가에서는 기초자치단체간 문화예술 불균형, 커뮤니티 부재, 수직적 통제구조 및 지역의 부족한 문화재정 등의 문제해결을 위한 다양한 정책·사업 추진
 - 문화예술 불균형 문제 해결을 위한 지역문화예술 브랜딩(영국), 지역 문화예술 활성화 위한 장르별 커뮤니티 구성 지원(영국), 문화협정을 통한 수평적 협력관계 구축(프랑스) 등
- 국내, 취약한 지역 문화재정 및 문화예술 주체 자립 지원 관련 제도적 장치 미흡
 - 대부분 규정은 정부 예산 지원을 위한 것으로 지역 문화예술 및 지역주민에 의한 문화자치 기구, 법제화 미비한 수준이며 지역 문화예술 정책 효과성 제고를 위한 타 영역(교육, 복지, 노동 등)과의 연계 협력 미흡

□ 경기도 주요 현황

- 전국 평균(0.52개) 대비 낮은 경기도 인구 만 명당 지역문화기반시설(0.4개)
- 31개 시·군 중 20개 시·군 「지역문화진흥 조례」 제정
- 15개 시·군 문화재단 설립·운영 지원, 31개 시·군 지방문화원 지원 육성 시행 등

□ 주요 내용

- 문화자치기구 설치 위한 문화정책협의체 구축 및 시범사업, 법제화 추진
- 31개 시·군 간 문화자원 공유 기반 조성 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

【표 6-19】 실행과제 목록 및 예산

(단위: 백만 원)

연번	실행과제명	총사업비					년도별 소요예산				
		국비	도비	시·군비	기타	총합	2020	2021	2022	2023	2024
1	문화자치기구 설치 등 법제화 추진	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
2	지역의 문화콘텐츠 및 문화시설 공유		700			700		100	200	200	200
3	지속가능한 지역의 문화커뮤니티 구축	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
합 계			700			700		100	200	200	200

주 1: '실행과제 1. 문화자치기구 설치 등 법제화 추진'은 문화자치 기초연구 및 실태조사 후 소요예산 파악·반영

주 2: '실행과제 3. 지속가능한 지역의 문화커뮤니티 구축'은 문화자치 기본조례, 문화자치기구 설치 등 법제화 추진과 연계·추진

정책과제 2

●● 실행과제 1. 문화자치기구 설치 등 법제화 추진

1. 배경 및 필요성

- ▷ 수직적 정부 지원으로부터 탈피, 지역 문화예술 자율적 역량 강화 필요
- ▷ 기초지자체 고유 사업 추진 등 지역 문화예술 부문 자율성, 독립성 강화 필요
- ▷ 지역 문화예술 자생력 제고 및 문화민주주의 촉진을 위한 문화자치 제도화 필요

2. 주요 내용

1) 사업기간 : 2020~2024

2) 사업대상 : 광역 및 기초단위 문화자치기구

- ▷ 광역단위 문화자치기구 설치 및 운영 : 31개 시군의 문화예술단체 대표, 대표 예술가, 교육/복지/노동분야 시민단체, 시민대표 등으로 구성된 광역단위 문화자치기구 출범
- ▷ 기초단위 문화자치기구 설치 및 운영 : 31개 시군별 지역의 문화예술단체, 예술가, 교육/복지/노동분야 시민단체, 지역주민 등으로 구성된 지역의 문화자치기구 설치 및 운영

3) 사업내용

- ▷ 문화자치기구 기초연구 용역 및 지역 내 요구조사, 문화격차 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

3. 추진계획

세부 추진내용	2020년	2021년	2022년	2023년	2024년	비고
문화자치기구 법제화를 위한 지역 사전공감대 형성						
문화자치를 위한 기초연구 및 실태조사						
문화자치기구 설치 위한 문화정책협의체 조직 및 시범사업						
문화자치기구 설치를 위한 입법, 조례 제정						

4. 소요예산 : 문화자치 기초연구 및 실태조사 후 소요예산 파악·반영

5. 기대효과

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

정책과제 2

●● 실행과제 2. 지역의 문화콘텐츠 및 문화시설 공유

1. 배경 및 필요성

- ▷ 세분화, 다양화되는 지역주민 문화향유 욕구에 반해 현격히 부족한 문화콘텐츠
- ▷ 31개 시·군 다양한 문화예술콘텐츠, 특정 지역에서만 향유되거나 사장 가능성
- ▷ 유사 문화생활권 내에서의 문화콘텐츠, 문화시설 공유 필요

2. 주요 내용

- 1) 사업기간 : 2020~2024
- 2) 사업대상 : 지역 문화예술단체 및 지역주민, 지역 문화콘텐츠 및 문화시설 공유에 따른 공유대상 콘텐츠 및 시설관계자
- 3) 사업내용
 - ▷ 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

3. 추진계획

세부 추진내용	2020년	2021년	2022년	2023년	2024년	비고
문화권역 설정 요구조사, 공감대 형성 (공청회/세미나 등)						
문화자원지도 제작						
지역 문화자원공유협정체결						
지역 문화콘텐츠 및 문화시설 공유						

4. 소요예산

(단위 : 백만 원)

구분	국비	지방비		기타	합계
		도비	시군비		
2020					
2021		100			100
2022		200			200
2023		200			200
2024		200			200
합계		700			700

5. 기대효과

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

정책과제 2

●● 실행과제 3. 지속가능한 지역의 문화커뮤니티 구축

1. 배경 및 필요성

- ▷ 경기도 내 권역별, 지역별 문화자치 기반 구축 필요
- ▷ 지역 문화예술단체, 상호협력 부족으로 콘텐츠 중복생산, 역량 한계에 노출
- ▷ 일회성(이벤트성)이 아닌 지속가능 지역 문화커뮤니티 형성 필요

2. 주요 내용

- 1) 사업기간 : 2020~2024
- 2) 사업대상 : 도내 문화기관, 문화예술단체, 관계 공무원, 예술가 등
- 3) 사업내용
 - ▷ 시군별 문화예술커뮤니티 형성 위한 정기모임 및 공동사업 추진(지역 문화기관, 문화예술단체, 교육/ 복지/노동분야 시민단체, 예술가, 학계, 지역주민대표 등)
 - ▷ 경기도 및 시군간 문화커뮤니티 구축을 위한 기초지자체, 지역 문화기관, 지역 문화예술단체 간 상호협력 MOU 체결

3. 추진계획

세부 추진내용	2020년	2021년	2022년	2023년	2024년	비고
경기도 내 문화격차 완화 및 해소						
문화정책 포럼 정례화						
지역의 문화예술 관련 기관/단체 등 상호협력 MOU						
지역의 문화커뮤니티 구축						

- 4. 소요예산 : 문화자치 기본조례, 문화자치기구 설치 등 법제화 추진과 연계 추진
(문화자치 관련 실태조사 후 소요예산 파악)

5. 기대효과

- ▷ 경기도 내 권역별, 지역별 문화자치 역량 강화
- ▷ 31개 시·군 내 지속가능한 문화커뮤니티 구축으로 문화민주주의 생태계 형성

■ 정책과제 3. 문화다양성 정책 기반 조성

□ 국내외 주요 이슈

- 국제사회, 문화다양성 확산을 위한 다양한 노력
 - 세계발전위원회(1995) 「우리의 창조적 다양성」을 통한 인류 발전전략에서 문화다양성 중요성 강조
 - 유네스코, 「세계 문화다양성 선언(2001)」을 통해 문화다양성이 개별 국가의 총체적 발전 위한 중요 요소임을 강조
- 국내, 유네스코 「문화적 표현의 다양성 보호와 증진 협약」을 비준(2010.4.1)하면서 협약 당사국으로서 이행을 위한 문화다양성 정책 본격 추진
- 2014년 5월 「문화다양성의 보호와 증진에 관한 법률」 제정과 더불어 문화다양성 정책 영역 확대
 - 구체화 추세
 - 문화체육관광부(2018)의 <문화비전 2030> 정책의제 중 '문화다양성 보호와 확산' 포함, 사회통합과 상호 문화주의 관점에서 문화다양성 정책 개념화, 문화다양성을 문화 관련 법률의 기본원칙으로 정립 제시

□ 경기도 주요 현황

- 문화다양성 관련 조례를 제정한 반면 타 시·도 대비 뚜렷하지 않은 추진실적과 성과
 - 경기도, 2017년 「경기도 문화다양성의 보호와 증진에 관한 조례」, 「경기도교육청 문화다양성의 보호와 증진 교육 조례」 제정
 - 서울시, 2017년 문화다양성 보호 선언 후 문화다양성 조례를 제정하고 “비전 2030 문화시민도시, 서울”을 통해 2018년 문화다양성 실태조사 및 기본계획 수립
 - 부산광역시, 전국 지방자치단체 최초로 문화다양성 사업 편성과 더불어 2017년부터 문화다양성 마을 지정, 마을공동체를 통한 문화다양성 확산 토대 마련

□ 주요 내용

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

□ 실행과제 목록

【표 6-20】 실행과제 목록 및 예산

(단위: 백만 원)

연번	실행과제명	총사업비					년도별 소요예산				
		국비	도비	시·군비	기타	총합	2020	2021	2022	2023	2024
1	문화다양성 인식 개선 및 시범사업 추진		200			200		50	50	50	50
	합 계		200			200		50	50	50	50

정책과제 3

●● 실행과제 1. 문화다양성 인식 개선 및 시범사업 추진

1. 배경 및 필요성

- ▷ 낮은 타문화에 대한 이해와 포용력 개선을 위한 사업 추진 필요
- ▷ 사회 전반의 문화다양성에 대한 수용성 제고를 위한 새로운 문화 형성 필요
- ▷ 경기도, 「경기도 문화다양성의 보호와 증진에 관한 조례」 제5조 및 제8조에 따라 실행계획 수립 및 실태조사 수행 필요

2. 주요 내용

- 1) 사업기간 : 2020~2024
- 2) 사업대상 : 경기도민
- 3) 사업내용
 - ▷ 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 실태조사
 - 실태조사 결과를 바탕으로 한 경기도 문화다양성 정책방향 수립
 - ▷ 수립된 문화다양성 정책방향을 반영한 시범사업 추진

3. 추진계획

세부 추진내용	2020년	2021년	2022년	2023년	2024년	비고
문화다양성 포럼, 세미나, 토론회 개최						
실태조사 및 정책방향 수립						
시범사업 추진						

4. 소요예산

(단위 : 백만 원)

구분	국비	지방비		기타	합계
		도비	시군비		
2020					
2021		50			50
2022		50			50
2023		50			50
2024		50			50
합계		200			200

5. 기대효과

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

3) 전략 2. 문화주체로 거듭나기

■ 정책과제 4. 문화시민 역량강화

□ 국내외 주요 이슈

- 해외 주요국, 인문정책 중요성 제기
 - 2017년 독일 4차 산업혁명(독일 인더스트리 4.0)에서 인문정책 중요성을 제기, 사회정책에서 개인의 인권과 자유를 최고의 가치로 삼기 위한 인문학 협력방안 도출
 - 유럽연합 문화기획인 'Culture 2007', 'MEDIA 2007'에서 인문정책 개입 및 정체성 구축 중요성 제기
 - 일본, 2011년 교토 다치바나대학 '문화정책연구센터' 설립과 더불어 인문가치를 통하여 문화가치와 경제가치를 창출하며 사회적 질적 성장을 지향하는 인문정책 제시
- 국내, 교육부와 문화체육관광부 등 인문학 관련 사업 추진
 - 교육부 '인문학 대중화 사업'은 시민 인문강좌 지원사업, 인문주간, 인문도시사업, 세계인문학 포럼 등 인문학과 대중의 소통을 확대하여 인문학 대중화의 사회적 역할을 강조
 - 문화체육관광부 '길 위의 인문학' 사업은 2013년 이후 공공도서관을 거점으로 문화체육관광부가 지원하고 한국도서관협회가 주관하여 인문학 일상화와 생활화 추구

□ 경기도 주요 현황

- 경기도 내 기초자치단체 차원에서 인문 관련 사업 추진
 - 수원시, 군포시 인문학사업 추진 / 안양시, 여주시, 남양주시 인문도시사업 추진
 - 대부분 지자체 인문학 관련 사업은 지자체 고유의 현실적 문제의식보다는 예술이나 문화유산 등과 연계한 사업에 집중하고 있어 문화의 가시적이고 물리적 특성에 치중, 인문학 본령인 문화시민으로서의 의식 개발 등에 소홀하다는 문제 인식 대두

□ 주요 내용

- 지역 역사, 이슈, 예술을 인문학적 사유와 표현으로 '대화하는 문화시민' 양성
- 대화하는 문화시민 활동기반 문화시민 지도 제작으로 인문학 네트워크 구축

□ 실행과제 목록

【표 6-21】 실행과제 목록 및 예산

(단위 : 백만 원)

연 번	실행과제명	총사업비					년도별 소요예산				
		국비	도비	시·군비	기타	총합	2020	2021	2022	2023	2024
1	인문학을 통한 대화하는 문화시민		700			700	50	50	200	200	200
	합 계		700			700	50	50	200	200	200

정책과제 4

●● 실행과제 1. 인문학을 통한 대화하는 문화시민

1. 배경 및 필요성

- ▷ 고독사와 자살증가, 층간소음에 의한 살인 등 사회문제는 대화의 단절과 상호간 신뢰부족이 원인
 - ※ 우리나라 포용영역과 신뢰영역은 10점 만점에 각각 3.79점, 3.8점으로 낮은 수준(한국보건사회연구원, 2017년)
- ▷ 대화의 양적 증가가 아닌, '배려', '포용' 등 인간중심 가치 토대로 대화의 질적 성장을 통한 신뢰 향상 필요
- ▷ 지역-문화-예술-삶의 연결 고리에서 인문학적 사유에 기초한 대화할 줄 아는 문화시민 양성으로 삶과 사람의 가치 재발견 및 신뢰회복의 토대 마련 (경기학 연구센터의 인문정신 기반구축 사업의 확장 필요)

2. 주요 내용

- 1) 사업기간 : 2020~2024
- 2) 사업대상 : 경기도민
- 3) 사업내용
 - ▷ 대화하는 문화시민 양성
 - 지역 역사·이슈·예술작품을 인문학적 사유와 표현으로 대화하는 문화시민 양성(포럼, 인문학 동아리 등)
 - ▷ 경기도 대화하는 문화시민 지도 그리기(인문학 네트워크 구축)
 - 지역별 대화하는 문화시민 활동을 기반으로 경기도 대화하는 문화시민 지도 업데이트

3. 추진계획

세부 추진내용	2020년	2021년	2022년	2023년	2024년	비고
지역별 수요조사 및 기본계획 수립						
대화하는 문화시민 양성						
경기도 대화하는 문화시민 지도 그리기						

4. 소요예산

(단위 : 백만 원)

구분	국비	지방비		기타	합계
		도비	시군비		
2020		50			50
2021		50			50
2022		200			200
2023		200			200
2024		200			200
합계		700			700

5. 기대효과

- ▷ 삶과 사람의 가치재발견으로 도민 자기결정권 회복 및 상호 간 신뢰회복
- ▷ 인문학적 사유에 기반한 삶-예술의 관계 질적 고도화로 경기도 문화예술진흥 고취

■ 정책과제 5. 어르신 지역 문화주체 활동기반 구축

□ 국내외 주요 이슈

- 독일, 2008년부터 “노년의 문화교육을 위한 역량지원센터” 개설·운영
 - 노년의 삶의 질 향상, 노인들의 의미 있는 여가생활 영위, 노인들의 예술적 및 창의적 활동과 문화·교육 분야 지원을 통한 사회적 참여 인도를 목적으로 사업 전개
- 국내, 다양한 기관에서 노인 관련 지원 사업 추진 중
 - 한국문화원연합회, 어르신 문화예술교육 프로그램 ‘찾아가는 문화로 청춘’, ‘어르신&협력 프로젝트’, ‘어르신 문화예술 동아리 지원’ 등을 추진
 - 한국문화예술교육진흥원에서는 복지기관 문화예술교육 지원, 노인영상미디어 문화예술교육지원, 문화예술 치유 프로그램 지원 등을 추진
 - 한국문화예술위원회에서는 교육사업으로 은퇴한 노년세대, 사회초년생인 청년세대를 대상으로 상호 멘토링이 되는 “인생나눔교실” 추진

□ 경기도 주요 현황

- 경기도, 경기복지재단을 통해 ‘어르신 문화즐김’ 사업 추진
 - 가까운 곳에서 문화 활동을 가능하게 지원하는 ‘어르신 즐김터’, 노년층 문화예술 향유 기회 마련 및 심리적 안정감·자존감 회복을 도모하는 ‘소외어르신 지원사업’, 노인의 사회활동 동기 부여 및 문화즐김 확산을 위한 ‘동아리 경연대회 9988톡톡쇼’ 등의 사업 추진 중

□ 주요 내용

- 노년층 대상 문화예술 욕구조사 및 문화예술교육 장기적 계획 수립을 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

【표 6-22】 실행과제 목록 및 예산

(단위 : 백만 원)

연번	실행과제명	총사업비					년도별 소요예산				
		국비	도비	시·군비	기타	총합	2020	2021	2022	2023	2024
1	노인을 위한 문화예술교육		840			840		20	20	400	400
2	지역공동체와 생활문화의 주체가 되는 노인		150			150		30	40	40	40
3	치매노인과 돌봄가족을 위한 문화체험		150			150		30	40	40	40
합 계			1,140			1,140		80	100	480	480

정책과제 5

●● 실행과제 1. 노인을 위한 문화예술교육

1. 배경 및 필요성

- ▷ 2017년 기준 경기도 내 7개 시·군 고령사회(14.0% 이상), 이 중 3곳은 초고령사회(20.0% 이상) 맞음
- ▷ 2016년 기준 경기도 내 문화지원기관이 없는 19개 시·군 중 5개 시·군은 고령 및 초고령 사회 맞음, 8개 시·군은 베이비부머 비율이 높은 지역으로 향후 고령화율과 증가 속도 급상승 시사

2. 주요 내용

- 1) 사업기간 : 2020~2024
- 2) 사업대상 : 60세 이상 경기도민, 경기도 및 지역별 거주하는 문화예술 분야 전문교육 강사
- 3) 사업내용
 - ▷ 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

3. 추진계획

세부 추진내용	2020년	2021년	2022년	2023년	2024년	비고
사업 추진계획 수립						
노년층 대상 문화예술교육조사						
장기적 계획 수립 및 노인 문화예술교육 프로그램 개발						
전문인력 확보 및 프로그램 개설·운영						

4. 소요예산

(단위 : 백만 원)

구분	국비	지방비		기타	합계
		도비	시군비		
2020					
2021		20			20
2022		20			20
2023		400			400
2024		400			400
합계		840			840

5. 기대효과

- ▷ 지역사회에서 노인들의 문화예술에 대한 접근성 제고
- ▷ 노인들이 문화예술 활동 및 참여 욕구를 충족할 수 있음
- ▷ 문화예술교육을 통한 노년시기 사회적 삶의 질 향상

정책과제 5

●● 실행과제 2. 지역공동체와 생활문화의 주체가 되는 노인

1. 배경 및 필요성

- ▷ 노인을 지역공동체와 생활문화에서 적극적, 능동적 주체로 인식 필요
- ▷ 문화를 통해 노인이 스스로 자기 결정권을 가진 주체로 살아갈 수 있는 기반 조성 필요
- ▷ 생활문화 분야 노년층 대상 사업은 극히 일부로 일상생활에서 다양한 문화예술 경험 기회 부족

2. 주요 내용

1) 사업기간 : 2020~2024

2) 사업대상 : 지역 전문예술인, 지역주민

- ▷ 지역에서 오랫동안 거주하고 있는 노년층, 해당지역 문화예술 활동 중이거나 참여 의사가 있는 노년층, 문화소의 지역의 노년층, 지역공동체 및 문화예술에 관심을 가진 모든 지역주민 등

3) 사업내용

- ▷ 노인 대상 생활문화 프로그램 개발 및 시범도입
 - 지역사회 내 유허공간, 역사적 공간 등을 활용하여 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 보완 및 확산

3. 추진계획

세부 추진내용	2020년	2021년	2022년	2023년	2024년	비고
사업 추진계획 수립						
지역주민 대상 홍보						
프로그램 운영						

4. 소요예산

(단위 : 백만 원)

구분	국비	지방비		기타	합계
		도비	시군비		
2020					
2021		30			30
2022		40			40
2023		40			40
2024		40			40
합계		150			150

5. 기대효과

- ▷ 노인들의 문화에 대한 접근성 제고 및 문화예술 활동을 통한 삶의 즐거움과 행복 영위
- ▷ 지역문화의 가치발견 및 활성화로 지역공동체의 정체성 보존 및 지역주민의 주인 의식 고양

정책과제 5

●● 실행과제 3. 치매노인과 돌봄가족을 위한 문화체험

1. 배경 및 필요성

- ▷ 2018년 기준 경기도 치매 유병률은 10.01%로 이에 해당하는 치매환자 수는 약 15만 명
- ▷ 자택에서 돌봄을 제공받거나 시설에 입소하여 생활하는 치매환자, 사회적 접촉과 문화적 경험 상대적 감소
- ▷ 현재 운영되고 있는 치매환자 및 돌봄 가족 대상 문화 프로그램은 제한적인 참여대상, 단순하고 단기적인 프로그램 구성 등에 의해 참여·이용에 한계

2. 주요 내용

1) 사업기간 : 2020~2024

2) 사업대상 : 치매 위험군 및 초기 치매 노인, 돌봄 가족

3) 사업내용

- ▷ 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
 - 지역 내 치매 위험군 및 초기 치매 노인 현황, 프로그램 수요조사 등을 위해 지역 치매안심센터와 협력
 - 문화체험 프로그램 기획 및 구성 위한 분야간(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 시범도입

3. 추진계획

세부 추진내용	2020년	2021년	2022년	2023년	2024년	비고
사업 추진계획 수립						
지역주민 대상 홍보						
프로그램 운영						

4. 소요예산

(단위 : 백만 원)

구분	국비	지방비		기타	합계
		도비	시군비		
2020					
2021		30			30
2022		40			40
2023		40			40
2024		40			40
합계		150			150

5. 기대효과

- ▷ 치매노인의 정서적 안정 및 삶의 질 제고와 돌봄가족의 신체적·정신적 부담 경감
- ▷ 사회적 상호 접촉을 통한 치매에 대한 인식 개선
- ▷ 고령사회에서 문화예술의 새로운 분야 개척

■ 정책과제 6. 경기 문화예술교육 진흥

□ 국내외 주요 이슈

- 문체부 문화예술교육 종합계획(2018~2022) 발표
 - 지역기반 생태계 구축 및 수요자 중심 교육의 다각화, 문화예술교육 기반 고도화 필요
- 지역기반 생태계 구축
 - 지역 중심의 문화예술교육 추진 체계화
 - 지역 문화예술교육 공간 및 자원과의 연계 강화 등 필요

□ 경기도 주요 현황

- 경기도 문화예술교육 기본계획 수립
 - 지속가능한 문화예술교육 기반 조성, 지역 기반 문화예술교육 활성화 추진
 - 수요자 맞춤형 문화예술교육 제공, 경기도 문화예술교육 생태계 구축 추진
- 경기문화재단 지역문화교육본부 예술교육팀 신설
 - 지역과 수요자 중심의 경기형 문화예술교육 정책사업 추진

□ 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
- 경기도교육청과 협력하여 문화예술교육 프로그램을 통한 공간 조성, 학교-예술강사 간 교육 과정 연계 추진
- 청년 문화예술 교육자 양성 과정, 문화예술 전문인력 양성 프로그램 개발·진행

□ 실행과제 목록

【표 6-23】 실행과제 목록 및 예산

(단위: 백만 원)

연번	실행과제명	총사업비					년도별 소요예산				
		국비	도비	시·군비	기타	총합	2020	2021	2022	2023	2024
1	경기시민 예술학교		2,400	1,000		3,400	400	600	700	800	900
2	청소년 문화예술교육 장르 특화사업 (경기도형 엘시스테마)		2,100	900		3,000	600	600	600	600	600
3	경기도형 학교문화예술교육		2,500	1,000		3,500	500	600	700	800	900
4	청년문화예술 전문인력 양성 및 일자리 지원		500	0		500	100	100	100	100	100
합 계			7,500	2,900		10,400	1,600	1,900	2,100	2,300	2,500

정책과제 6

●● 실행과제 1. 경기시민 예술학교

1. 배경 및 필요성

- ▷ 지역 중심의 문화예술교육 생태계 구축 및 지역문화역량 강화
- ▷ 문화예술교육을 통한 문화적 권리 실현 및 문화민주주의 가치 창출

2. 주요 내용

- 1) 사업기간 : 2020~2024
- 2) 사업대상 : 기초지자체 문화재단, 문화예술교육 단체, 19세 이상 경기도민
 - ▷ 지원 : 문화예술교육 프로그램이 가능한 기초 지자체 문화재단 및 문화예술교육 단체
 - ▷ 대상 : 19세 이상 경기도민 누구나
- 3) 사업내용
 - ▷ 성인대상 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 기초협력형 공모로 진행(2021년부터 매칭 진행), 재단 소유 및 임차 공간에 프로그램 투입을 하는 프로그램형은 자체기획으로 진행 예정

3. 추진계획

세부 추진내용	2020년	2021년	2022년	2023년	2024년	비고
시민예술학교 기초협력형 공모						
시민예술학교 프로그램 및 운영 자체기획						
시민예술학교 기초협력형 매칭						
시민예술학교 프로그램형 공모						

4. 소요예산

(단위 : 백만 원)

구분	국비	지방비		기타	합계
		도비	시군비		
2020		400			400
2021		500	100		600
2022		500	200		700
2023		500	300		800
2024		500	400		900
합계		2,400	1,000		3,400

5. 기대효과

- ▷ 지역의 문화예술교육 기반 구축 및 지역별 문화예술교육 플랫폼 확보

정책과제 6

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

1. 배경 및 필요성

- ▷ 경기도 청소년 문화예술교육 대표 브랜드 발굴 (브랜드 명 - '경기 틴즈 뮤지컬')
- ▷ 청소년의 건강한 사회성 개발과 다면적 성장 유도를 위한 예술교육 시스템 구축

2. 주요 내용

1) 사업기간 : 2020~2024

2) 사업대상 : 도내 중·고교생

3) 사업내용

- ▷ 뮤지컬을 매개로 청소년 예술교육 진행
 - 공연장이 있는 문화예술기반시설과 협력하여 '경기 틴즈 뮤지컬' 운영
 - 지역별 '경기 틴즈 뮤지컬' 참여자 선발(25명 내외), 교육 및 발표 공연
- ▷ 청소년 창작뮤지컬 개발
 - '경기 틴즈 뮤지컬'에서 커리큘럼으로 활용할 수 있는 창작뮤지컬 개발, 공연 기획 진행
 - 추후 경기뮤지컬작품은행 운영(소년 창작뮤지컬 작품 저작권 확보 및 비영리목적 작품 활용 지원)

3. 추진계획

세부 추진내용	2020년	2021년	2022년	2023년	2024년	비고
청소년 뮤지컬 교육						
청소년 창작 뮤지컬 개발						

4. 소요예산

(단위 : 백만 원)

구분	국비	지방비		기타	합계
		도비	시군비		
2020		600			600
2021		500	100		600
2022		400	200		600
2023		300	300		600
2024		300	300		600
합계		2,100	900		3,000

5. 기대효과

- ▷ 청소년 대상 학교 밖 경기 예술교육 시스템 구축 기회 모색

정책과제 6

●● 실행과제 3. 경기도형 학교문화예술교육

1. 배경 및 필요성

- ▷ 교과과정과 연계한 지역문화주체(지자체, 교육청, 지역문화예술기관) 간 예술교육 협업모델 제시
- ▷ 도내 청소년의 일상적 예술참여 기회 확대를 위한 경기도형 학교안 문화예술교육 콘텐츠 구축

2. 주요 내용

- 1) 사업기간 : 2020~2024
- 2) 사업대상 : 도내 초·중·고교생
- 3) 사업내용
 - ▷ 경기도교육청과 협력, 공간 조성 위한 문화예술교육 프로그램(건축+시각, 음악 등 융합장르) 개발·운영
 - ▷ 학교-예술강사 간 교육과정 연계한 교육연극 협력수업 운영

3. 추진계획

세부 추진내용	2020년	2021년	2022년	2023년	2024년	비고
경기도교육청 MOU 체결	■					
학교연계사업의 확산을 위한 기획사업 운영	■	■	■	■	■	
기초협력 교육지원청 매칭사업 추진		■	■	■	■	

4. 소요예산

(단위 : 백만 원)

구분	국비	지방비		기타	합계
		도비	시군비		
2020		500			500
2021		500	100		600
2022		500	200		700
2023		500	300		800
2024		500	400		900
합계		2,500	1,000		3,500

5. 기대효과

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

정책과제 6

●● 실행과제 4. 청년문화예술 전문인력 양성 및 일자리 지원

1. 배경 및 필요성

- ▷ 경기지역 청년 문화예술교육 인력 양성을 통한 지역문화예술 생태계 활성화
- ▷ 수료생 문화예술교육 지속적 참여를 위한 일자리 연계 지원

2. 주요 내용

1) 사업기간 : 2020~2024

2) 사업대상 : 경기도 문화예술교육 매개자

3) 사업내용

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

3. 추진계획

세부 추진내용	2020년	2021년	2022년	2023년	2024년	비고
문화예술 교육자 전문 과정 진행						
강사 인증제 도입						
청년 문화예술교육자 양성 과정 프로그램 개발 및 연구						
문화예술 교육자 양성 과정 진행						
수료생 현장실습 및 일자리 지원						

4. 소요예산

(단위 : 백만 원)

구분	국비	지방비		기타	합계
		도비	시군비		
2020		100			100
2021		100			100
2022		100			100
2023		100			100
2024		100			100
합계		500			500

5. 기대효과

- ▷ 경기 문화예술교육 인적자원 역량강화 및 양성을 통한 지역문화 활성화 기반 조성

4) 전략 3. 예술 활동 기반 조성

■ 정책과제 7. 기초예술 활동 영역 강화

□ 국내외 주요 이슈

- 해외 주요국, 초국가적 교류를 통한 예술가의 창작활동 지원과 역량 강화 도모
 - 유럽연합, Creative Europe programme의 재정적 지원으로 예술가 또는 문화 관련 전문직들의 창작활동을 위한 이동성 강화 목적의 ‘i-Portunus project(2019)’ 시행
 - 아시아-유럽 재단(ASEF), ‘Mobility First’ 통해 아시아와 유럽 예술가 간 다양한 교류 활동 지원
- 국내, 예술분야의 다양한 창작활동 활성화 부분에 대하여 부족하다는 지적 존재
 - 예술가 창작활동에 대한 지원을 통해 예술가 지원의 중심이 될 수 있는 제도적 보완 필요성 제기
- 국내, 문화예술 창작활동의 중요한 토대인 문화비평 쇠퇴
 - 대중문화와 일상문화를 포함한 여러 문화 현상을 해설, 분석, 비판하는 문화비평은 현재 전무

□ 경기도 주요 현황

- 경기문화재단, 기초예술 진흥과 전문예술 역량 강화를 목표로 다양한 지원사업 시행
 - 예술활동지원사업, 예술창작지원사업, 공연장 상주단체 육성지원, 예술국제교류 지원 등
- 경기도 문화예술진흥 중단기 종합계획(2014~2018)을 통해 예술생태계 조성 및 지원 도모
 - 문화예술 창작의 발신지 조성, 지속가능한 문화생태계 조성 목표 등 제시

□ 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

【표 6-24】 실행과제 목록 및 예산

(단위: 백만 원)

연 번	실행과제명	총사업비					년도별 소요예산				
		국비	도비	시·군비	기타	총합	2020	2021	2022	2023	2024
1	문화비평 지원사업	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
2	생애 첫 전시회 지원제도		1,500			1,500	300	300	300	300	300
	합 계		1,500			1,500	300	300	300	300	300

주 : '실행과제 1. 문화비평 지원사업'은 별도 예산 편성 없이 기존사업(지역문화예술 특성화 지원)으로 추진

정책과제 7

●● 실행과제 1. 문화비평 지원사업

1. 배경 및 필요성

- ▷ 문화비평은 문학에 대한 비평뿐만 아니라 건축, 미술, 음악, 영화, 만화와 같은 문화콘텐츠에 대한 비평으로 이론비평과 실천비평 모든 분야에 해당
- ▷ 문화비평, '사유하는 문화'를 우리 사회에 만들어 가기 위한 것으로 문화정책 지방분권화 시대에 매우 중요
- ▷ 기존에 추진되고 있는 사업(지역문화예술 특성화 지원사업 평론집 출간 공모) 확대·검토 필요

2. 주요 내용

1) 사업기간 : 2020~2024

2) 사업대상 : 문화비평가, 경기도민

3) 사업내용

- ▷ 기존 지역문화예술 특성화 지원사업 평론집 출간 공모지원
 - 현재 추진 중인 기존 사업을 지속
- ▷ 문화비평 전문 플랫폼 구축 : '가칭' 조금 낮선 생각 나눔'
 - 문화비평에 대한 글을 대중과 나눌 수 있는 지면 혹은 온라인 전달체계 구축
 - 작가 선정 후 일정 기간 여러편의 문화비평을 대중과 교류 할 수 있도록 지원
- ▷ 문화비평 소통의 다양화 (시민참여형) : '가칭' 왜 그럴까? 궁금해요. 알려주세요'
 - 문화비평 단체에 문화비평 플랫폼 운영(Youtube, 시민라디오, 시민방송국 등) 지원
 - 사회적 이슈(예시 : 그림의 가격은 누가 정하나요? - 문화예술 시장에 대한 비평 등)가 숨어져 있는 문화현상에 대해 경기도민과 소통 할 수 있도록 지원

3. 추진계획

세부 추진내용	2020년	2021년	2022년	2023년	2024년	비고
지역문화예술 특성화 지원사업 평론집 출간 공모지원						
문화비평 전문 플랫폼 구축						
문화비평 소통의 다양화						

4. 소요예산 : 별도 사업예산 편성 없이 기존사업(지역문화예술 특성화 지원)으로 추진

5. 기대효과

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

정책과제 7

●● 실행과제 2. 생애 첫 전시회 지원 제도

1. 배경 및 필요성

- ▷ 갤러리 질적 발전 및 갤러리·큐레이터·갤러리스트 활동 위한 전시시장 활성화 필요
- ▷ 경력이 부족한 예술가가 예술가로 첫 발을 댈 수 있는 전시 기회 지원 필요

2. 주요 내용

- 1) 사업기간 : 2020~2024
- 2) 사업대상 : 경기도 거주 예술가, 경기도 소재 예술학교 졸업 예술가, 경기도 내 갤러리, 갤러리스트
- 3) 사업내용
 - ▷ 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

3. 추진계획

세부 추진내용	2020년	2021년	2022년	2023년	2024년	비고
작가 공모 및 전시지원						

4. 소요예산

(단위 : 백만 원)

구분	국비	지방비		기타	합계
		도비	시군비		
2020		300			300
2021		300			300
2022		300			300
2023		300			300
2024		300			300
합계		1,500			1,500

5. 기대효과

- ▷ 다양한 신진 예술가 진입으로 예술의 다양성 강화
- ▷ 갤러리스트 역할 강화를 통한 미술시장 활성화

■ 정책과제 8. 일상으로 공연 확산

□ 국내외 주요 이슈

○ 배리어프리 공연의 지속적 등장

- 문화다양성 가치 확산정책과 관련하여 장애인과 비장애인의 문화예술 참여를 포용하는 다양한 정책 추진
- 고령자 및 장애인들이 공연을 즐기는데 불편함이 없도록 자막, 음성지원, 해설 등을 활용한 배리어프리 공연 지원 확산
- 국내·외 비영리민간단체 중심 연극·뮤지컬·라이브 공연의 시각적 요소들을 음성으로 이미지화하거나 수어로 해설하는 등 공연감상의 불편함을 해소하고자 지원

○ 일상에서 즐기는 공연 확산

- 가장 가까운 일상에서 공연을 접할 수 있는 거리공연이 지하철, 일부 변화가 등을 넘어 도시 수변공원, 학교, 시장 등으로 이동하여 시민과의 접촉 공간이 점차 넓어지고 있는 추세
- 시민들의 문화예술향유 확대와 함께 무대를 필요로 하는 예술인에 참여기회를 제공

□ 경기도 주요 현황

○ 경기도 공연예술 현황, 전반적 측면에서 증가 추세

- 전문예술단체, 관객, 지원 사업, 공간, 전문인력 등 전반적 측면에서 증가 추세
- 특히 2019년 기준 경기도 전문예술법인·단체는 117개(9.4%)로 전국에서 4번째로 많은 규모이며 이 중 공연예술분야 단체가 총 104개로 높은 비율을 차지

□ 주요 내용

- 문화다양성 가치 확산 관련 장애인, 비장애인 문화예술 참여를 포용하는 정책 추진
- 장애인 공연관람 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

【표 6-25】 실행과제 목록 및 예산

(단위: 백만 원)

연 번	실행과제명	총사업비					년도별 소요예산				
		국비	도비	시·군비	기타	총합	2020	2021	2022	2023	2024
1	누구나 관람하고 참여할 수 있는 공연 문화(장애인 공연관람 환경 조성)		1,050			1,050		50	1,000		
2	벽이 없는 예술 (거리로 나온 예술을 실내까지 확대)		1,030	2,401		3,431		833	833	865	900
합 계			2,080	2,401		4,481		883	1,833	865	900

정책과제 8

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

1. 배경 및 필요성

- ▷ 2017년 한국보건사회연구원 통계에 따르면 장애인의 공연 관람 비율은 6.4%에 그침
- ▷ 장애인·비장애인 관객이 동일하게 공연을 감상할 수 있는 보편적 인식과 환경 조성 필요
 - 2018년 경기도의 등록 장애인은 전체 인구(1,353만 명)의 26.8%에 달하는 반면
 - 도내 151개 공공공연장에서 장애인을 위한 지원 서비스 전무

2. 주요 내용

1) 사업기간 : 2020~2024

2) 사업대상 : 장애로 인해 공연 감상에 어려움을 겪는 도민(시각, 청각, 인지발달 등)

3) 사업내용

- ▷ 가이드라인 제작
 - 장애인 이동편의 강화 위한 시설, 공연 관람 필요 서비스, 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, 수요조사를 통한 시범사업 추진

3. 추진계획

세부 추진내용	2020년	2021년	2022년	2023년	2024년	비고
가이드라인 제작						
시범사업 추진 및 가이드라인 개선						
가이드라인 배포 및 시범사업 시·군 확대 추진						

4. 소요예산

(단위 : 백만 원)

구분	국비	지방비		기타	합계
		도비	시군비		
2020					
2021		50			50
2022		1,000			1,000
2023					
2024					
합계		1,050			1,050

5. 기대효과

- ▷ 보편적인 문화기본권 실현과 경기도민 전체의 공연예술 참여 확대에 기여

정책과제 8

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

1. 배경 및 필요성

- ▷ 현재 경기도에서 추진 중인 ‘거리로 나온 예술’ 사업은 정책지원의 타당성을 입증하고 있으나 날씨, 소음 등의 환경제약과 같은 외부적 요소로 인해 효과가 저해되는 속성이 있음
- ▷ 기존 ‘경기도 거리로 나온 예술’의 한계점을 극복하여 보다 많은 경기도민이 예술과의 접촉면을 넓힐 수 있도록 지원 영역 확대를 통한 기능적 보완 필요

2. 주요 내용

1) 사업기간 : 2020~2024

2) 사업대상 : 예술가, 문화공간

3) 사업내용

- ▷ 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

3. 추진계획

세부 추진내용	2020년	2021년	2022년	2023년	2024년	비고
‘거리로 나온 예술’ 확대 운영계획 수립						
‘거리로 나온 예술’ 확대 운영						

4. 소요예산

(단위 : 백만 원)

구분	국비	지방비		기타	합계
		도비	시군비		
2020					
2021		250	583		833
2022		250	583		833
2023		260	605		865
2024		270	630		900
합계		1,030	2,401		3,431

5. 기대효과

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

■ 정책과제 9. 음악 창작활동기반 구축

□ 국내외 주요 이슈

- 국내 대형 음악기획사, 인공지능 기술에 투자 확대
 - SM엔터테인먼트는 2019년 6월 미국 인공지능기업 오벤과 공동 투자하여 'AI스타스'라는 회사 설립, 가상의 인공지능 아티스트를 만들고 인공지능 간 협업을 통한 새로운 창작 목표
 - YG엔터테인먼트, 네이버와 함께 인공지능 스피커 '웨이브'를 통해 음악사업 확대
- 타 문화예술분야 활동가에 비해 연주가에 대한 낮은 사회적 평판
 - 다른 문화예술 분야 활동가들에 비해 연주가들이 가장 부정적이라고 인식(33.3%)
- 소외 장르(실험음악, 재즈, 인디음악 등) 뮤지션을 위한 안정적인 창작 환경 마련 필요

□ 경기도 주요 현황

- 경기콘텐츠진흥원 '인디스망스(INDISTANCE)'
 - 경기도 음악산업 육성사업을 통해 우수 뮤지션 도내 활동 입지 강화 및 지역 상권 활성화 도모 목적
- 경기도, 2020년 인디뮤직페스티벌 추진 계획
 - 인디밴드 등 젊은 음악인들이 합당한 대우를 받으면서 음악활동을 할 수 있는 공정한 음악활동 기회 제공 위해 1박 2일 규모의 음악축제 개최 예정

□ 주요 내용

- (가칭)경기 인디뮤직페스티벌에 예술(실험) 음악 분야의 하나로 게임 음악 참여
 - 게임음악 경진대회, 창작자-게임제작사가 만나는 견본시, 제작·저작권 워크숍 등 개최
- 4차 산업시대에 발맞춰 뮤지션 위한 코딩 교육, 인공지능 기술 활용 음악제작 등 지원

□ 실행과제 목록

【표 6-26】 실행과제 목록 및 예산

(단위: 백만 원)

연 번	실행과제명	총사업비					년도별 소요예산				
		국비	도비	시·군비	기타	총합	2020	2021	2022	2023	2024
1	음악 콘텐츠의 다양성과 생태계를 위한 창작환경 기반 조성		1,000			1,000		100	200	350	350
2	4차산업 시대를 선도하는 뮤지션 육성 (코딩교육, 인공지능 활용)		3,700			3,700		700	1,000	1,000	1,000
합 계			4,700			4,700		800	1,200	1,350	1,350

정책과제 9

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

1. 배경 및 필요성

- ▷ 예술(실험)음악은 음악 발전의 근간이 됨에도 불구하고 비주류 음악으로 분류되어 게임 음악 등 예술(실험)음악을 창작하는 음악인들은 시장과 향유자들에게서 소외되어 왔음

2. 주요 내용

1) 사업기간 : 2020~2024

2) 사업대상 : 예술(실험)음악을 창작하는 독립음악 창작자 (경기도민, 경기도소재 교육기관 수료자)

3) 사업내용

- ▷ 게임 음악은 예술(실험)음악의 하나의 분야로써 (가칭)경기인디뮤직페스티벌에 참여
- ▷ 예술(실험)음악 분야를 음악 향유자들에게 알리기 위하여 게임음악 경진대회 개최
- ▷ 시장에서 소외된 장르인 예술(실험)음악 창작자들과 게임제작사가 만나는 견본시 개최
- ▷ 예술(실험)음악 창작자들을 위한 제작, 저작권 워크숍 진행

3. 추진계획

세부 추진내용	2020년	2021년	2022년	2023년	2024년	비고
(가칭)경기인디뮤직페스티벌 예술(실험)음악 분야 참여						
예술(실험)음악 분야 게임음악 경진대회						
예술(실험)음악 분야 견본시 개최						
게임음악 분야 워크숍 개최						

4. 소요예산

(단위 : 백만 원)

구분	국비	지방비		기타	합계
		도비	시군비		
2020					
2021		100			100
2022		200			200
2023		350			350
2024		350			350
합계		1,000			1,000

5. 기대효과

- ▷ 도민에게 대자본에 의해 편중된 음악 외에 다채로운 음악 향유기회 확대
- ▷ 소외장르 음악인들과 게임개발자들의 콘텐츠 제작을 통한 문화 발전 및 지역 문화 창조

정책과제 9

●● 실행과제 2. 4차산업 시대를 선도하는 뮤지션 육성 (코딩 교육, 인공지능 활용)

1. 배경 및 필요성

- ▷ 현재 음악시장 규모 축소는 정보화 시대에 음악산업이 시대의 흐름에 잘 적응하지 못했기 때문으로 4차 산업혁명 시대에 발맞춰 4차 산업혁명과 관련한 핵심 기술 이용 필요

2. 주요 내용

- 1) 사업기간 : 2020~2024
- 2) 사업대상 : 경기도에 거주 혹은 경기도 소재 교육기관을 수료한 뮤지션
- 3) 사업내용
 - ▷ 뮤지션들을 위한 코딩 교육 지원
 - ▷ 인공지능 기술을 활용한 음악제작 지원

3. 추진계획

세부 추진내용	2020년	2021년	2022년	2023년	2024년	비고
크리에이터 뮤지션 교육개설						
뮤직콘텐츠 제작 신생팀 지원						

4. 소요예산

(단위 : 백만 원)

구분	국비	지방비		기타	합계
		도비	시군비		
2020					
2021		700			700
2022		1,000			1,000
2023		1,000			1,000
2024		1,000			1,000
합계		3,700			3,700

5. 기대효과

- ▷ 경기도 내 뮤지션의 역량강화 및 타 시도 뮤지션과의 차별성 확보
- ▷ 4차 산업혁명 시대 음악 산업의 선도 지역으로 발돋움할 수 있음

5) 전략 4. 공정한 문화자본 구축

■ 정책과제 10. 근대문화유산에 기반한 경기도 정체성 확립

□ 국내외 주요 이슈

- 전세계적으로 지역사 연구 활성화와 더불어 지역 문화유산을 활용한 지역 경제 활성화 추세
 - 중국, 일본 등 지역사 연구 활성화
 - 지역 근대 문화유산, 교육/관광/지역재생/예술/박물관 및 전시관/지역 축제 등에 활용
- 국내, 시도등록문화재 제도 시행(2019.12)에 따라 근대문화유산 관리, 광역자치단체로 이관
- 시·도사편찬 기구 구성을 통한 지역사 연구 활성화 추세
 - 서울시, 인천광역시, 경기도 등 광역자치단체가 자치단체 또는 관련 기관에 시·도사편찬 기구를 구성하여 시·도사 편찬 추진
 - 광역자치단체에서는 서울역사편찬원, 인천시사편찬위원회 등 편찬기구를 두어 광역자치단체서 편찬 중이며 광주·전남·전북은 공동으로 전라도 1000년 기념 「전라도 천년사」 편찬 중

□ 경기도 주요 현황

- 경기도, 2009년 이후 중단된 도사 편찬 재개 필요
 - 1953~1957년 경기도지 3권, 1977~1982년 경기도사 2권, 1993~2009년 경기도사 35종 57권 편찬

□ 주요 내용

- 경기도사편찬위원회 조례 제정 및 기본계획 수립
- 경기도사편찬중장기 계획 수립을 통한 연차적 경기도사 편찬 추진
- 경기도사 자료 디지털 전환을 통한 인터넷 서비스 지원
- 경기도 근대문화유산 조사 및 보존, 활용 방안 수립

□ 실행과제 목록

【표 6-27】 실행과제 목록 및 예산

(단위: 백만 원)

연번	실행과제명	총사업비					년도별 소요예산				
		국비	도비	시·군비	기타	총합	2020	2021	2022	2023	2024
1	새로운 경기도사편찬 및 경기도역사편찬원 설립 준비		1,850			1,850	150	200	500	500	500
2	경기도 근대문화유산 조사, 보존, 활용		1,400			1,400	200	300	300	300	300
합 계			3,250			3,250	350	500	800	800	800

정책과제 10

●● 실행과제 1. 새로운 경기도사편찬 및 경기도역사편찬원 설립 준비

1. 배경 및 필요성

- ▷ 기존 3차례 경기도사 편찬, 타 광역자치단체 또한 광역자치단체사 편찬
- ▷ 경기도 새로운 위상(통일 길목 역할, 유라시아 전진기지 등)에 걸맞는 정체성 정립 필요

2. 주요 내용

- 1) 사업기간 : 2020~2024
- 2) 사업대상 : 도 및 시·군
- 3) 사업내용
 - ▷ 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
 - 경기지역사, 경기지역학 연구성과 수집 -> 연구사 정리 -> 집필 의뢰 -> 도서 발간 및 디지털 서비스
 - ▷ 경기도사 자료 체계적 수립 및 디지털 전환을 통한 인터넷 서비스

3. 추진계획

세부 추진내용	2020년	2021년	2022년	2023년	2024년	비고
경기도사편찬위원회 조례·시행규칙 제정	==					
도사편찬기획단 구성	==					

4. 소요예산

(단위 : 백만 원)

구분	국비	지방비		기타	합계
		도비	시군비		
2020		150			150
2021		200			200
2022		500			500
2023		500			500
2024		500			500
합계		1,850			1,850

5. 기대효과

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

정책과제 10

●● 실행과제 2. 경기도 근대문화유산 조사, 보존, 활용

1. 배경 및 필요성

- ▷ 경기도, 한국 근대사의 중심 무대로 근대문화유산이 집적되어 있음에도 불구하고 멸실
- ▷ 시도등록문화재 제도 시행(2019.12)에 따른 경기도내 근대문화유산 조사등록 필요
(일제강점기 문화유산, 해방 이후 민주주의, 분단유산, 생활문화재 등)
- ▷ 문화재청, “예비문화유산 및 근현대문화유산 활용 지원 진흥에 관한 법률” 제정 추진, 근현대 문화유산 활용 필요성 증대

2. 주요 내용

1) 사업기간 : 2020~2024

2) 사업대상 : 경기도민 및 관광객, 학생, 예술가

3) 사업내용

- ▷ 경기도 근대문화유산 조사 및 보존 방안 수립
 - 도내 소재하고 있는 근대문화유산 실태 조사(시·군 연계), 조사결과를 토대로 문화재 등록 등 검토
- ▷ 경기도 근대문화유산 활용방안 수립
- ▷ 조사대상 근대 문화유산
 - 건축물, 동산 문화유산, 산업구조물, 생활문화유산, 역사유적, 인물 유적 등
 - 역사관련 유산 : 분단시대유산 (한강 등 경계 철조망 및 경계 시설, 폐기되는 경기북부 군사시설, 일제 강제징용 유산 조사 등)

3. 추진계획

세부 추진내용	2020년	2021년	2022년	2023년	2024년	비고
조례 개정, 문화재위원회 근대문화유산 분과 조직						
경기도 근대문화유산 현황 조사 및 보존 방안 수립						
경기도 근대문화유산 활용 사업 추진						

4. 소요예산

(단위 : 백만 원)

구분	국비	지방비		기타	합계
		도비	시군비		
2020		200			200
2021		300			300
2022		300			300
2023		300			300
2024		300			300
합계		1,400			1,400

5. 기대효과

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

■ 정책과제 11. 사회적 가치 확산을 위한 영화정책

□ 국내외 주요 이슈

- 세계 주요 국가, 영화 지원 기구 설치·지원 및 다양한 정책 수립·시행
 - 수입 승인, 수입 쿼터, 스크린쿼터, 조세 지원, 교육 훈련, 보조금 제도 등 지원
- 영국영화협회(British Film Institute, BFI), 「BFI 2022」를 통해 새로운 영화 정의 및 영상 예술 실험·혁신·발전에 대한 지원 필요성 등 미래전략 제시
 - “미래에 영화는 영상예술을 통해 스토리를 말하고 생각을 표현하며 감정을 환기시키는 모든 것을 의미하게 될 것이며 그러한 작업을 가능하게 하는 모든 플랫폼을 포괄한다”
- 국내, 지역과 일상으로 영화문화 가치 확산 추세
 - 지역문화 생태계 활성화 방안 측면으로서 창작자와 수요자 중심의 영화 정책 수립 요구

□ 경기도 주요 현황

- 경기도 대표 국제 영화제로서 ‘DMZ 국제다큐영화제’
 - 국내 최초 아카데미(오스카) 인증 다큐영화제로서 자동출품자격 획득(3편), 2017년 대비 2018년 관객 수 약 9% 증가(2017년 15,072명 → 2018년 16,386명)
- 1인 크리에이터 육성으로 뉴미디어 시대 영상콘텐츠 산업 선도
 - 아카데미 10개 과정 172명 교육 및 40팀 제작 지원으로 일자리 창출(124명), 도내 다문화가족 대상 1인 크리에이터 육성을 통한 사회적 일자리 창출(18명)

□ 주요 내용

- DMZ 장소성, 상징성 등 가치 확대를 위한 다큐멘터리 영화제 프로그램 확대·강화 추진 (임팩트 시네마 연계)
- 영상영화, 뉴미디어 관련 교육 프로그램 기획·운영 및 강사양성 등 영상영화 교육 플랫폼 운영

□ 실행과제 목록

【표 6-28】 실행과제 목록 및 예산

(단위: 백만 원)

연 번	실행과제명	총사업비					년도별 소요예산				
		국비	도비	시·군비	기타	총합	2020	2021	2022	2023	2024
1	가치 확산을 위한 다큐영화제 추진	2,400	16,100	1,100	1,540	21,140	4,000	4,100	4,310	4,310	4,420
2	메시지가 있는 ‘(가칭) 영상영화학교’ 운영		1,100			1,100		200	300	300	300
합 계		2,400	17,200	1,100	1,540	22,240	4,000	4,300	4,610	4,610	4,720

정책과제 11

●● 실행과제 1. 가치 확산을 위한 다큐영화제 추진

1. 배경 및 필요성

▷ 국제적 규모의 다큐멘터리 영화제로서 DMZ 장소성, 상징성 등 가치 확대 위한 다양한 프로그램 도입 필요

2. 주요 내용

1) 사업기간 : 2020~2024

2) 사업대상 : 대한민국 국민, 전 세계 문화예술인 등

3) 사업내용

- ▷ 다큐멘터리 영화제 프로그램 확대·강화
- DMZ의 장소성, 상징성 등 가치 확대 위한 프로그램 강화
 - DMZ/분단 등 DMZ의 장소성 다룬 다큐멘터리 섹션 및 관련 다큐 제작지원 강화
 - 평화, 생명, 소통의 메시지 담은 다큐 상영을 통한 DMZ의 외연 확대 및 도민 인식 제고
 - 연중 정기·기획 상영회, 다큐교육 프로그램을 통한 DMZ다큐영화제 관련 도민 교육 확대
 - 사회적 가치 실현 위한 임팩트 시네마 연계 프로그램 도입
 - 임팩트 프로젝트/프로듀서 개발 및 지원: '굿 피치' 프로그램 도입(2020~2023)
 - 임팩트 프로듀서 육성 워크숍(2020) - 임팩트 프로젝트 개발 및 공개발표(2021~2022)
 - 개막식, 접경사군 연계 상영회 개최 등 DMZ접경지역 행사 개최 확대를 통한 DMZ 장소성의 지속적 부각

3. 추진계획

세부 추진내용	2020년	2021년	2022년	2023년	2024년	비고
사업 추진계획 수립						
DMZ정체성 증대사업(임팩트 시네마 연계 사업)						

4. 소요예산

(단위 : 백만 원)

구분	국비	지방비		기타	합계
		도비	시군비		
2020	480	3,000	220	300	4,000
2021	480	3,100	220	300	4,100
2022	480	3,300	220	310	4,310
2023	480	3,300	220	310	4,310
2024	480	3,400	220	320	4,420
합계	2,400	16,100	1,100	1,540	21,140

5. 기대효과

▷ DMZ 가치 확대 및 전 국가적 사회적 가치 실현

정책과제 11

●● 실행과제 2. 메시지가 있는 ‘(가칭) 영상영화학교’ 운영

1. 배경 및 필요성

- ▷ 4차 산업 혁명에 따른 신성장 동력 대응 위한 영상문화정책 필요
- ▷ 제작뿐만 아니라 볼 줄 알고 설명할 줄 알고 생각할 줄 아는 영상영화 교육 프로그램 필요

2. 주요 내용

- 1) 사업기간 : 2021~2024
- 2) 사업대상 : 경기도민 및 영상영화 관련 전문가
- 3) 사업내용
 - ▷ ‘(가칭) 영상영화학교’ 교육 플랫폼 운영
 - 영상영화, 뉴미디어 관련 교육 프로그램 기획·개발·운영
 - 영상영화, 뉴미디어 관련 교육 위한 강사 양성
 - 유사 사례 경기문화재단 ‘다사리 문화기획학교’ : 자기언어를 찾고 개발하며, 자유롭게 미래를 상상하고 실험할 수 있도록 경기상상캠퍼스 내 문화기획자 양성 프로그램(학교) 운영

3. 추진계획

세부 추진내용	2020년	2021년	2022년	2023년	2024년	비고
교육 프로그램 기획·개발·운영						
강사 양성						

4. 소요예산

(단위 : 백만 원)

구분	국비	지방비		기타	합계
		도비	시군비		
2020					
2021		200			200
2022		300			300
2023		300			300
2024		300			300
합계		1,100			1,100

5. 기대효과

- ▷ 경기도민의 창의력과 문화 감수성 증진에 기여
- ▷ 경기도형 영상영화, 뉴미디어 교육을 통한 경기도민의 기본적 삶의 이해 및 예술적 언어 표현 기회 제공

■ 정책과제 12. 경기형 생활문화 지원정책 활성화

□ 국내외 주요 이슈

- 현 정부, 10대 국정과제 중 ‘지역과 일상에서 문화를 누리는 생활문화 시대’ 제시
 - ‘생활문화 정책 추진을 통해 국민의 기본권으로서 문화적 권리 확보’와 ‘지역 간 문화격차 해소 및 문화유산의 보존 및 활용 강화’를 목표로 제시
- 문화체육관광부, 2017년 문화예술정책 중 “동네 생활문화 환경조성 및 동아리 활성화” 적극 추진
 - 2022년까지 매년 하반기 생활문화센터 신규조성, 콘텐츠 기반 문화공간·소형/특화 미술관·도서관 등을 생활문화 공간으로 개발하고 프로그램 지원, 문화예술동아리 100개 예술교육 지원 등 추진계획

□ 경기도 주요 현황

- 경기도민, 생활문화를 아마추어 예술 활동보다 훨씬 넓은 범위로 인지
 - 경기문화재단 설문조사 결과, 응답자의 67.9%가 생활문화를 ‘취미활동, 동호회 활동’이라고 응답, 개인 여가와 놀이 생활로 인지하는 경우가 높게 나타남
- 경기도, 경기도 내 생활문화 거점 맞춤형 지원을 통한 지속가능한 생활문화 기반 확산을 목표로 2016년부터 ‘경기생활문화플랫폼’ 운영 지원
 - 도내 생활문화 거점 지원을 통한 지역문화 활성화 (3년간 30곳 발굴 및 연차 지원)
 - 생활문화디자이너 발굴을 통한 지역 활동가 확산 및 문화시민 양성

□ 주요 내용

- 관련 현황 분석 및 추진계획 수립, 생활문화 랫폼 사업 강화 추진
- 생활문화 관계기관 간 협력 네트워크 조직 구성·운영
- 생활문화 축제주간 통합 집중 홍보 및 참여 기관 단체 지원 등 ‘경기 생활문화 축제’ 주간 운영

□ 실행과제 목록

【표 6-29】 실행과제 목록 및 예산

(단위 : 백만 원)

연 번	실행과제명	총사업비					년도별 소요예산				
		국비	도비	시·군비	기타	총합	2020	2021	2022	2023	2024
1	경기생활문화플랫폼 정책사업 확대 운영		3,850			3,850	770	770	770	770	770
2	‘경기생활문화 축제주간’ 운영		150			150	30	30	30	30	30
합 계			4,000			4,000	800	800	800	800	800

정책과제 12

●● 실행과제 1. 경기생활문화플랫폼 정책사업 확대 운영

1. 배경 및 필요성

- ▷ 경기문화재단 주요 생활문화지원사업은 생활문화 거점 마련, 생활문화주체 간 교류 지원사업
- ▷ 기존 경기도 생활문화지원 사업 확대를 통한 지역 중심 지속가능한 생활문화 기반 확산 필요

2. 주요 내용

- 1) 사업기간 : 2020~2024
- 2) 사업대상 : 경기도민
- 3) 사업내용
 - ▷ 경기생활문화플랫폼 정책사업 확대 운영
 - 생활문화주체 발굴 및 네트워크 확대, 주민주도형 생활문화 활동확대 등 경기도형 생활문화플랫폼 지원
 - 생활문화 활동 주체 발굴 및 기획, 운영을 위한 역량강화 프로그램 운영 등 경기 생활문화 코디네이터 발굴 및 육성
 - 도내 생활문화 현장 홍보 및 온라인 공유채널 운영 강화
 - 유관기관 간 네트워크 운영, 생활문화 공동체(동호회) 간 교류 프로젝트(워크숍, 발표 등), 조사연구, 토론회, COP(Community of Practice, 학습실행공동체) 활동 등 네트워크 지원

3. 추진계획

세부 추진내용	2020년	2021년	2022년	2023년	2024년	비고
현황 분석 및 추진계획 수립	■					
생활문화 플랫폼 사업 강화 추진	■■■■■	■■■■■	■■■■■	■■■■■	■■■■■	

4. 소요예산

(단위 : 백만 원)

구분	국비	지방비		기타	합계
		도비	시군비		
2020		770			770
2021		770			770
2022		770			770
2023		770			770
2024		770			770
합계		3,850			3,850

5. 기대효과

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

정책과제 12

●● 실행과제 2. '경기생활문화 축제주간' 운영

1. 배경 및 필요성

- ▷ 지역 내 생활문화 활동 의미 부각, 지역주민 참여 제고 등을 위한 지역 중심 축제 개최 및 지원 필요
- ▷ 현재 경기도 내에서는 문화재단, 문화원 등을 통해 다양한 생활문화축제가 산발적으로 개최되고 있음
- ▷ 광역 집결형 축제를 지양, 지역의 특색이 담긴 축제를 지원하되 '경기도'라는 지역의 문화권 형성 방안 필요

2. 주요 내용

1) 사업기간 : 2020~2024

2) 사업대상 : 경기도민

3) 사업내용

- ▷ 생활문화 축제주간 운영
 - 현재 도 내 생활문화 활동가 및 단체·기관을 대상으로 '경기 생활문화 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 '경기 생활문화 축제주간' 내 축제 개최 도모

3. 추진계획

세부 추진내용	2020년	2021년	2022년	2023년	2024년	비고
실태 진단 분석 조사 / 세부 추진계획 수립	==					
협력 네트워크 조직 구성 -광역생활문화센터와 기초 문화기관단체 협력		==	==	==	==	
생활문화축제주간 통합 집중 홍보 및 참여 기관단체 지원 강화	==	==	==	==	==	

4. 소요예산

(단위 : 백만 원)

구분	국비	지방비		기타	합계
		도비	시군비		
2020		30			30
2021		30			30
2022		30			30
2023		30			30
2024		30			30
합계		150			150

5. 기대효과

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

■ 정책과제 13. 지역문화예술 발전을 위한 경기도 뮤지엄 재도약

□ 국내외 주요 이슈

- 서구 뮤지엄, 복합문화공간으로 변화 및 라이브러리·아카이브 체계적 운영
- 문화체육관광부, 「박물관·미술관 진흥 중장기계획(2019-2023)」 발표(2019.6.24.)
 - '문화로 삶을 풍요롭게 하는 박물관·미술관' 비전으로 ▲공공성 강화 ▲전문성 심화 ▲지속가능성 확보라는 3대 목표하에 5개 전략과 16개 핵심과제 설정

□ 경기도 주요 현황

- 17개 시·도 대비 높은 박물관·미술관 수 대비 낮은 인구 백만 명 당 박물관·미술관 수
 - 2018년 기준 경기도, 전국 17개 시·도 중 박물관·미술관 가장 많은 반면 인구 백만 명 당 박물관·미술관 수 각각 10.89개, 4.2개로 17개 시·도 중 10번째, 8번째로 비교적 낮게 나타남

□ 주요 내용

- 광역 공공수장고 건립을 통한 안전하고 체계적인 소장품 관리 도모
- 개개의 경기도립 뮤지엄 특화된 정체성과 방향성 인식 제고 위한 집중 프로그램 운영
- 아키비스트 충원을 통한 뮤지엄의 조사연구 및 전시 기능 강화
- 경기도 내 문화취약 지역에 일정 기간 경기도립 뮤지엄 분관을 운영, 지역문화예술 불균형 해소
- 경기도 공립·사립 뮤지엄의 생활문화(동호회 활동) 수용을 통해 개방적 뮤지엄 구현
- 경기도 뮤지엄 간 상호 협력망 구축을 통한 연계 강화

□ 실행과제 목록

【표 6-30】 실행과제 목록 및 예산

(단위: 백만 원)

연 번	실행과제명	총사업비					년도별 소요예산				
		국비	도비	시·군비	기타	총합	2020	2021	2022	2023	2024
1	광역 공공수장고 조성·운영	3,150	3,300			6,450		50	100	300	6,000
2	경기도립 뮤지엄 릴레이 바캉스 페스티벌		240			240		60	60	60	60
3	뮤지엄 전문인력 확충		280	280		560		140	140	140	140
4	움직이는 분관형 뮤지엄		200			200		50	50	50	50
5	뮤지엄 내 동호회 활동 지원		120	280		400		100	100	100	100
6	경기도 뮤지엄 네트워크 구축		200			200		50	50	50	50
합 계		3,150	4,340	560		8,050		450	500	700	6,400

정책과제 13

●● 실행과제 1. 광역 공공수장고 조성·운영

1. 배경 및 필요성

- ▷ 수장고는 소장품을 보존·관리하는 공간으로 뮤지엄 핵심 시설 중 하나
- ▷ 대다수 뮤지엄, 소장품 증가로 수장고 부족 문제
- ▷ 문화체육관광부 “박물관·미술관 진흥 중장기계획(2019~2023)”, 지자체 광역 공동수장고 건립 시 건립비 최대 50% 지원 계획 발표

2. 주요 내용

1) 사업기간 : 2021~2024

2) 사업대상 : 경기도립 뮤지엄

3) 사업내용

- ▷ 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
- ▷ 광역 공공수장고 공사 착공 및 진행

3. 추진계획

세부 추진내용	2020년	2021년	2022년	2023년	2024년	비고
광역 공공수장고 건립 타당성 검토 용역 계획 수립						
타당성 조사 연구용역 실시 및 건립 방안 수립						
문화체육관광부 지원사업 사전평가						
광역 공공수장고 건립 설계용역 완료						
광역 공공수장고 공사 착공 및 진행						

4. 소요예산

(단위 : 백만 원)

구분	국비	지방비		기타	합계
		도비	시군비		
2020					
2021		50			50
2022		100			100
2023	150	150			300
2024	3,000	3,000			6,000
합계	3,150	3,300			6,450

5. 기대효과

- ▷ 광역 공공수장고 건립을 통한 경기도립 뮤지엄 소장품의 효율적 관리

정책과제 13

●● 실행과제 2. 경기도립 뮤지엄 릴레이 바캉스 페스티벌

1. 배경 및 필요성

- ▷ 타 문화기반시설과 차별화 될 수 있는 경기도립 뮤지엄 고유 미션, 특성에 대한 고민 필요
- ▷ 현대사회 요구에 부응해 뮤지엄의 교육적·사회적 역할(교육·체험·엔터테인먼트·여가 공간) 강조 필요
- ▷ 경기도민 여가 활용 공간으로서 뮤지엄 위상 정립 필요

2. 주요 내용

1) 사업기간 : 2021~2024

2) 사업대상 : 경기도립 뮤지엄

3) 사업내용

- ▷ 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(상설전 또는 기획전) 주축으로 전시 연계 프로그램, 전시 주제 관련 다양한 예술장르·문화 연계 프로그램(음악, 연극, 서커스, 영화, 대담, 컨퍼런스 등), 놀이·문화체험·문화예술교육 프로그램 등 기획 운영

3. 추진계획

세부 추진내용	2020년	2021년	2022년	2023년	2024년	비고
페스티벌 기획		==	==	==	==	
페스티벌 운영		==	==	==	==	

4. 소요예산

(단위 : 백만 원)

구분	국비	지방비		기타	합계
		도비	시군비		
2020					
2021		60			60
2022		60			60
2023		60			60
2024		60			60
합계		240			240

5. 기대효과

- ▷ 개개의 경기도립 뮤지엄에 특화된 프로그램 기획을 통해 차별화된 정체성 확립
- ▷ 경기도립 뮤지엄 간 네트워킹 강화 및 문화관광자원으로서 뮤지엄 활성화

정책과제 13

● ● 실행과제 3. 뮤지엄 전문인력 확충

1. 배경 및 필요성

- ▷ 현대 서구 뮤지엄, 조사연구 바탕이 되는 라이브러리·아카이브 운영, 아키비스트 고용 중시
- ▷ 새로운 유형의 전시로 '자료전' 부상, 아키비스트 전문역량 더욱 중시
- ▷ 경기도립 뮤지엄, 아키비스트 전문 인력 고용하지 못하고 있는 실정
- ▷ 뮤지엄 기본 기능 회복 및 역량 강화 위해 기본 기능 담당 전문인력 확충 필요

2. 주요 내용

1) 사업기간 : 2021~2024

2) 사업대상 : 경기도립 뮤지엄, 경기도 공·사립 뮤지엄

3) 사업내용

- ▷ 경기도립 뮤지엄 아키비스트 확충
- ▷ 경기도 공립·사립 뮤지엄 아키비스트 확충
 - '경기도 공사립 박물관·미술관 지원사업' 중 '전문인력 지원사업' 일환

3. 추진계획

세부 추진내용	2020년	2021년	2022년	2023년	2024년	비고
경기도립 뮤지엄 전문인력 확충						
경기도 공립·사립 뮤지엄 전문인력 확충						

4. 소요예산

(단위 : 백만 원)

구분	국비	지방비		기타	합계
		도비	시군비		
2020					
2021		70	70		140
2022		70	70		140
2023		70	70		140
2024		70	70		140
합계		280	280		560

5. 기대효과

- ▷ 뮤지엄 맞춤 전문인력 확충을 통한 뮤지엄 고유기능 강화

정책과제 13

●● 실행과제 4. 움직이는 분관형 뮤지엄

1. 배경 및 필요성

- ▷ 현 경기도립 뮤지엄 입지(용인, 안산, 연천, 남양주), 고른 경기도민 문화예술 향유 욕구 충족에 한계
- ▷ 「박물관 및 미술관 진흥법」에 따라 유휴공간을 유·무상 대여, 뮤지엄 활용 가능
- ▷ 경기도립 뮤지엄 위상에 부합하는 기능 수행 위해 분관 설립 필요성 대두

2. 주요 내용

- 1) 사업기간 : 2021~2024
- 2) 사업대상 : 경기도립 뮤지엄
- 3) 사업내용
 - ▷ 움직이는 분관형 뮤지엄 조성 사업 추진계획 수립
 - ▷ 움직이는 분관형 뮤지엄 조성 가능 유휴공간 발굴
 - ▷ 움직이는 분관형 뮤지엄 운영

3. 추진계획

세부 추진내용	2020년	2021년	2022년	2023년	2024년	비고
움직이는 분관형 뮤지엄 조성 사업 추진계획 수립		===				
움직이는 분관형 뮤지엄 조성 가능 유휴공간 발굴		===				
움직이는 분관형 뮤지엄 운영			===	===	===	

4. 소요예산

(단위 : 백만 원)

구분	국비	지방비		기타	합계
		도비	시군비		
2020					
2021		50			50
2022		50			50
2023		50			50
2024		50			50
합계		200			200

5. 기대효과

- ▷ 약 1,360만 경기도민의 문화적 수혜범위 확대 및 문화적 욕구 충족
- ▷ 경기도의 균형 있는 문화복지 실현
- ▷ 경기도립 뮤지엄의 인지도 제고

정책과제 13

●● 실행과제 5. 뮤지엄 내 동호회 활동 지원

1. 배경 및 필요성

- ▷ 2016년부터 경기도미술관, 경기도박물관 문화동호회 프로그램 운영
- ▷ 주 52시간 근무제 도입, 일과 삶의 균형을 중시하는 '워라밸' 확산으로 여가 문화수요 증가
- ▷ 문체부 문화향수실태조사 결과, 문화동호회 참여 경험 지속적 증가('08년 2.9% → '18년 7.6%)
- ▷ 생활문화 중요성 확대에 따라 뮤지엄 생활문화 수용 필요

2. 주요 내용

- 1) 사업기간 : 2021~2024
- 2) 사업대상 : 경기도 공립·사립 뮤지엄
- 3) 사업내용
 - ▷ 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

3. 추진계획

세부 추진내용	2020년	2021년	2022년	2023년	2024년	비고
'(가칭) 뮤지엄 문화동호회 활성화 지원사업' 추진계획 수립 및 공모		==				
사업대상 결정 및 사업 지원		=====				

4. 소요예산

(단위 : 백만 원)

구분	국비	지방비		기타	합계
		도비	시군비		
2020					
2021		30	70		100
2022		30	70		100
2023		30	70		100
2024		30	70		100
합계		120	280		400

5. 기대효과

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

정책과제 13

●● 실행과제 6. 경기도 뮤지엄 네트워크 구축

1. 배경 및 필요성

- ▷ 21세기 뮤지엄 중요 가치는 공공성, 개방성, 유연성, 동시대성, 협업
- ▷ 경기도 뮤지엄간 긴밀한 소통과 협력 강화 필요

2. 주요 내용

- 1) 사업기간 : 2021~2024
- 2) 사업대상 : 경기도 공립·사립 뮤지엄, 대안공간
- 3) 사업내용
 - ▷ 경기도 뮤지엄 협의체 구성
 - ▷ 경기도 뮤지엄 간 협업 프로젝트 개발

3. 추진계획

세부 추진내용	2020년	2021년	2022년	2023년	2024년	비고
경기도 뮤지엄 협의체 구성 및 협업 프로젝트 개발						
경기도 뮤지엄 협의체 운영 지원						

4. 소요예산

(단위 : 백만 원)

구분	국비	지방비		기타	합계
		도비	시군비		
2020					
2021		50			50
2022		50			50
2023		50			50
2024		50			50
합계		200			200

5. 기대효과

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

3) 일반과제

(1) 개요

- 총 28개 정책과제, 총 실행과제 수 189개
- 경기도(문화종무과, 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 문화 교류 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 고도화를 위하여 ‘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 최high 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 6-31】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 최고 뮤지엄 위상 제고	28,553
	27. (경기문화재단)	경기문화 대표브랜드 개발	7,900
	28. (경기도문화의전당)	(공공성) 도민중심의 극장	6,005
합 계			1,259,588

(2) 전략 1. 문화자치 기반 구축

■ 정책과제 1. 광역·기초 교류·협치 모델 구축

- ☐ 광역·기초문화재단 역할에 대한 이해 상충과 혼란 극복, 역할 재탐색을 통한 문화적 균형 확보
- ☐ 문화다양성 실현 및 지역 문화자치 견인을 위하여 문화매개 주체들 간 합리적 역할 분담을 통해 효과적, 선도적인 거버넌스 모델 구축

【표 6-32】 정책과제 1. 광역·기초 교류·협치 모델 구축 5개년 예산

(단위: 백만 원)

구분	총사업비					년도별 소요예산				
	국비	도비	시·군비	기타	총합	2020	2021	2022	2023	2024
광역·기초 교류·협치 모델 구축		6,751			6,751	1,071	1,370	1,370	1,370	1,570

주 : 백만 원 단위로 작성하여 년도별 소요예산 합계와 총 사업비의 차이가 있을 수 있음
 자료 : 경기문화재단.

☐ 주요 실행과제 목록 및 예산

【표 6-33】 실행과제 목록 및 예산

(단위: 백만 원)

연번	실행과제명	총사업비					년도별 소요예산				
		국비	도비	시·군비	기타	총합	2020	2021	2022	2023	2024
1	경기도 중장기 문화예술진흥 발전계획 수립		200			200					200
2	문화정책 포럼, 블래틴 발간		500			500	100	100	100	100	100
3	광역·기초문화재단 협의체 운영		200			200	40	40	40	40	40
4	경기도 현대 지역사회 기록화 (평택, 파주, 안성, 포천)		751			751	151	150	150	150	150
5	경기 지역학 네트워크 - 공감하는 경기학 평택시-		400			400	80	80	80	80	80
6	시군협력 문화예술 기획지원		4,700			4,700	700	1,000	1,000	1,000	1,000
합 계			6,751			6,751	1,071	1,370	1,370	1,370	1,570

주 : 백만 원 단위로 작성하여 년도별 소요예산 합계와 총 사업비의 차이가 있을 수 있음
 자료 : 경기문화재단.

■ 정책과제 2. 문화예술 전문조직으로 기능 강화

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

【표 6-34】 정책과제 2. 문화예술 전문조직으로 기능 강화 5개년 예산 (단위 : 백만 원)

구분	총사업비					년도별 소요예산				
	국비	도비	시·군비	기타	총합	2020	2021	2022	2023	2024
문화예술 전문조직으로 기능 강화		6,650			6,650	1,310	1,310	1,310	1,310	1,410

주 : 백만 원 단위로 작성하여 년도별 소요예산 합계와 총 사업비의 차이가 있을 수 있음
자료 : 경기문화재단.

□ 주요 실행과제 목록 및 예산

【표 6-35】 실행과제 목록 및 예산 (단위 : 백만 원)

연번	실행과제명	총사업비					년도별 소요예산				
		국비	도비	시·군비	기타	총합	2020	2021	2022	2023	2024
1	재단 중·단기 발전계획 수립		100			100					100
2	정책 개발 연구		900			900	180	180	180	180	180
3	정책위원회 운영		150			150	30	30	30	30	30
4	재단 및 소속기관 평가		500			500	100	100	100	100	100
5	통합 홈페이지 운영		750			750	150	150	150	150	150
6	재단 종합 홍보		3,500			3,500	700	700	700	700	700
7	문화예술 네트워크 홍보		750			750	150	150	150	150	150
합 계			6,650			6,650	1,310	1,310	1,310	1,310	1,410

주 : 백만 원 단위로 작성하여 년도별 소요예산 합계와 총 사업비의 차이가 있을 수 있음
자료 : 경기문화재단.

(3) 전략 2. 문화주체로 거듭나기

■ 정책과제 3. 문화예술교육 활성화

- ☐ 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 조성 기여
- ☐ 지역 기반 문화예술교육 생태계 조성을 위한 경기도형 문화예술교육 체계 구축 필요

【표 6-36】 정책과제 3. 문화예술교육 활성화 5개년 예산

(단위 : 백만 원)

구분	총사업비					년도별 소요예산				
	국비	도비	시·군비	기타	총합	2020	2021	2022	2023	2024
문화예술교육 활성화	10,410.5	10,410.5			20,821	4,142	4,153	4,164	4,175	4,187

주 : 백만 원 단위로 작성하여 년도별 소요예산 합계와 총 사업비의 차이가 있을 수 있음
 자료 : 경기도 문화체육관광국 중기재정계획.

□ 주요 실행과제 목록 및 예산

【표 6-37】 실행과제 목록 및 예산

(단위 : 백만 원)

연번	실행과제명	총사업비					년도별 소요예산				
		국비	도비	시·군비	기타	총합	2020	2021	2022	2023	2024
1	학교예술강사지원(국악분야 예술강사)	3,917.5	3,917.5			7,835	1,567	1,567	1,567	1,567	1,567
2	지역문화예술교육 기반구축	5,102.5	5,102.5			10,205	2,041	2,041	2,041	2,041	2,041
3	유아문화예술 교육 지원	785	785			1,570	314	314	314	314	314
4	문화예술 교육사 인턴십	605.5	605.5			1,211	220	231	242	253	265
합 계		10,410.5	10,410.5			20,821	4,142	4,153	4,164	4,175	4,187

주 1 : 경기도 중기지방재정계획 세부사업계획서 상 반영되어 있는 세부사업을 제시
 주 2 : 백만 원 단위로 작성하여 년도별 소요예산 합계와 총 사업비의 차이가 있을 수 있음
 자료 : 경기도 문화체육관광국 중기재정계획.

■ 정책과제 4. 생애주기별 문화예술교육 확산

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

【표 6-38】 정책과제 4. 생애주기별 문화예술교육 확산 5개년 예산 (단위 : 백만 원)

구분	총사업비					년도별 소요예산				
	국비	도비	시·군비	기타	총합	2020	2021	2022	2023	2024
생애주기별 문화예술교육 확산		750			750	150	150	150	150	150

주 : 백만 원 단위로 작성하여 년도별 소요예산 합계와 총 사업비의 차이가 있을 수 있음
자료 : 경기문화재단.

□ 주요 실행과제 목록 및 예산

【표 6-39】 실행과제 목록 및 예산 (단위 : 백만 원)

연번	실행과제명	총사업비					년도별 소요예산				
		국비	도비	시·군비	기타	총합	2020	2021	2022	2023	2024
1	창의예술캠프		750			750	150	150	150	150	150

주 : 백만 원 단위로 작성하여 년도별 소요예산 합계와 총 사업비의 차이가 있을 수 있음
자료 : 경기문화재단.

(4) 전략 3. 예술활동 기반 조성

■ 정책과제 5. 문화예술 향유기회 확대

- ☐ 국내외 우수한 공연과 예술단의 수준 높은 공연으로 도민의 문화향유기회 제공 필요
- ☐ 도민 및 배려계층에 대한 문화활동사업 및 교육사업으로 경기도 문화복지 실천
- ☐ 경기도 문화예술의 진흥, 도민의 문화욕구 충족, 문화예술 공간운영, 경기도립예술단 운영 등을 위한 사업 수행 필요
- ☐ 예술단체 문화예술 공연, 전시 등 활동 지원을 통한 지역 문화예술인의 창작의욕 고취 및 도민의 문화예술 향유기회 확대, 도단위 문화예술단체 공연, 전시, 행사 등 지원과 도 단위 예술단체(경기예총, 경기도문화원연합회, 경기민예총) 지원 필요
- ☐ 도내 특화된 대표적 공연예술축제 지원을 통한 문화예술 발전 및 도민들의 문화향수권 신장

【표 6-40】 정책과제 5. 문화예술 향유기회 확대 5개년 예산

(단위 : 백만 원)

구분	총사업비					년도별 소요예산				
	국비	도비	시·군비	기타	총합	2020	2021	2022	2023	2024
문화예술 향유기회 확대		23,927	13,075		37,002	7,219	7,397	7,449	7,462	7,475

주 : 백만 원 단위로 작성하여 년도별 소요예산 합계와 총 사업비의 차이가 있을 수 있음
 자료 : 경기도 문화체육관광국 중기재정계획.

□ 주요 실행과제 목록 및 예산

【표 6-41】 실행과제 목록 및 예산

(단위 : 백만 원)

연 번	실행과제명	총사업비					년도별 소요예산				
		국비	도비	시·군비	기타	총합	2020	2021	2022	2023	2024
1	도단위 예술단체 문예진흥		12,486			12,486	2,350	2,523	2,530	2,538	2,545
2	도단위 예술단체 법정운영비 지원		376			376	65	70	75	80	86
3	찾아가는 문화활동		2,500	10,000		12,500	2,500	2,500	2,500	2,500	2,500
4	아트경기		2,650			2,650	530	530	530	530	530
5	공무원 합창단 운영		250			250	50	50	50	50	50
6	거리로 나온 예술		1,270	2,400		3,670	710	710	750	750	750
7	경기도 지역대표공연예술제 지원		3,870			3,870	774	774	774	774	774
8	경기북부 전통문화자원 창작공연 지원		525	675		1,200	240	240	240	240	240
	합 계		23,927	13,075		37,002	7,219	7,397	7,449	7,462	7,475

주 1 : 경기도 중기지방재정계획 세부사업계획서 상 반영되어 있는 세부사업을 제시
 주 2 : 백만 원 단위로 작성하여 년도별 소요예산 합계와 총 사업비의 차이가 있을 수 있음
 자료 : 경기도 문화체육관광국 중기재정계획.

■ 정책과제 6. 지역 문화예술 활성화

- 지역 예술 활동과 창작지원으로 기초·전문예술 진흥에 기여 필요
- 예술인 권익 보호 및 창작 지원 사업(예술인 상담센터, 예술인 아카데미, 경기도 예술인 실태조사, 경기예술인 포럼 개최, 청년예술인 자립준비금, 창작공간 임차료, 공공예술사업 지원) 추진 필요
- 문화예술 근로권 및 저작권 보호를 통한 공정생태계 조성
- 예술인 창작활동 증진 사업 추진으로 창작 의욕 고취
- 경기도형 공정한 예술생태계 조성을 통한 예술가와 경기도민이 함께하는 지역문화예술 가치 향상

【표 6-42】 정책과제 6. 지역 문화예술 활성화 5개년 예산 (단위 : 백만 원)

구분	총사업비					년도별 소요예산				
	국비	도비	시·군비	기타	총합	2020	2021	2022	2023	2024
지역 문화예술 활성화	300	19,430	300	2,715	22,745	4,505	4,527	4,549	4,571	4,593

주 : 백만 원 단위로 작성하여 년도별 소요예산 합계와 총 사업비의 차이가 있을 수 있음
자료 : 경기도 문화체육관광국 중기재정계획.

□ 주요 실행과제 목록 및 예산

【표 6-43】 실행과제 목록 및 예산 (단위 : 백만 원)

연번	실행과제명	총사업비					년도별 소요예산				
		국비	도비	시·군비	기타	총합	2020	2021	2022	2023	2024
1	지역문화예술특성화지원		15,690			15,690	3,094	3,116	3,138	3,160	3,182
2	공연장 상주단체 육성 지원		2,715		2,715	5,430	1,086	1,086	1,086	1,086	1,086
3	취약계층 악기대여		1,000			1,000	200	200	200	200	200
4	문화파출소 운영 지원	300		300		600	120	120	120	120	120
5	예술활동지원		25			25	5	5	5	5	5
합 계		300	19,430	300	2,715	22,745	4,505	4,527	4,549	4,571	4,593

주 1 : 경기도 중기지방재정계획 세부사업계획서 상 반영되어 있는 세부사업을 제시
주 2 : 백만 원 단위로 작성하여 년도별 소요예산 합계와 총 사업비의 차이가 있을 수 있음
주 3 : 기타는 기금보조금
자료 : 경기도 문화체육관광국 중기재정계획.

■ 정책과제 7. (예술진흥) 문화기반시설 확충

- ☐ 문화기반시설 확충을 통한 예술진흥 기반 구축 필요
- ☐ 문예회관 건립을 통한 지역주민의 수준 높은 공연 문화 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

【표 6-44】 정책과제 7. (예술진흥) 문화기반시설 확충 5개년 예산

(단위 : 백만 원)

구분	총사업비					년도별 소요예산				
	국비	도비	시·군비	기타	총합	2020	2021	2022	2023	2024
(예술진흥) 문화기반시설 확충	75,000	31,100		1,100	107,200	24,200	31,000	40,000	6,000	6,000

주1 : 백만 원 단위로 작성하여 년도별 소요예산 합계와 총 사업비의 차이가 있을 수 있음

주2 : 기타는 지역기금

자료 : 경기도 문화체육관광국 중기재정계획.

□ 주요 실행과제 목록 및 예산

【표 6-45】 실행과제 목록 및 예산

(단위 : 백만 원)

연번	실행과제명	총사업비					년도별 소요예산				
		국비	도비	시·군비	기타	총합	2020	2021	2022	2023	2024
1	문예회관 건립지원		30,000			30,000	6,000	6,000	6,000	6,000	6,000
2	평택 평화예술의 전당 건립	75,000	1,100		1,100	77,200	18,200	25,000	34,000		
합 계		75,000	31,100		1,100	107,200	24,200	31,000	40,000	6,000	6,000

주 1 : 경기도 중기지방재정계획 세부사업계획서 상 반영되어 있는 세부사업을 제시

주 2 : 백만 원 단위로 작성하여 년도별 소요예산 합계와 총 사업비의 차이가 있을 수 있음

주 3 : 기타는 지역기금

자료 : 경기도 문화체육관광국 중기재정계획.

■ 정책과제 8. 경기도형 선순환 창작기반 조성

- 예술의 다양한 자원과 그 창작물을 향유할 수 있는 환경 조성
- 창작-제작-유통 선순환 경기도형 예술생태계 조성
- 예술인 권익보호 및 창작활동 지원에 따른 예술인 복지사업 강화
- 높은 진입 문턱의 예술거래 시장에서 신진 예술작가 및 단체의 창작물 판매유통 판로 개척
- 도민에 예술을 공유하고 체험할 수 있는 기회 확대

【표 6-46】 정책과제 8. 경기도 선순환 창작기반 조성 57년 예산

(단위 : 백만 원)

구분	총사업비					년도별 소요예산				
	국비	도비	시·군비	기타	총합	2020	2021	2022	2023	2024
경기도형 선순환 창작기반 조성		4,750			4,750	910	960	960	960	960

주 : 백만 원 단위로 작성하여 년도별 소요예산 합계와 총 사업비의 차이가 있을 수 있음
자료 : 경기문화재단.

□ 주요 실행과제 목록 및 예산

【표 6-47】 실행과제 목록 및 예산

(단위 : 백만 원)

연번	실행과제명	총사업비					년도별 소요예산				
		국비	도비	시·군비	기타	총합	2020	2021	2022	2023	2024
1	경기예술 국제교류 지원		1,000			1,000	200	200	200	200	200
2	경기도형 예술 프로젝트 지원		1,000			1,000	200	200	200	200	200
3	경기예술 융복합사업 지원		1,300			1,300	260	260	260	260	260
4	창작센터 입주작가 프로그램 운영		500			500	100	100	100	100	100
5	창작센터 전시 및 오픈 스튜디오		600			600	120	120	120	120	120
6	경기창작센터 종합홍보		150			150	30	30	30	30	30
7	경기창작센터 관람환경 개선		200			200		50	50	50	50
합 계			4,750			4,750	910	960	960	960	960

주 1 : 경기도 중기지방재정계획 세부사업계획서 상 반영되어 있는 세부사업을 제시
주 2 : 백만 원 단위로 작성하여 년도별 소요예산 합계와 총 사업비의 차이가 있을 수 있음
자료 : 경기문화재단.

■ 정책과제 9. (예술성) 레퍼토리 시즌제 극장⁷²⁾

- 전당 전속단체(경기도립예술단) 중심 프로그램 작품성 및 고유 정체성 확립과 효율적 자원운영 · 고객 만족도 극대화 위한 극장 형태 필요
- 시즌별(봄 3월~5월, 가을 9~11월) 구성, 단체별 평균 5~10개 신규 및 기존작품 리메이크 추진
- 운영방향
 - 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 문화수준 제고 : 다양한 장르와 연령대를 고려한 작품제작으로 관객개발 및 수익 제고

【표 6-48】 정책과제 9. (예술성) 레퍼토리 시즌제 극장 5개년 예산

(단위 : 백만 원)

구분	총사업비					년도별 소요예산				
	국비	도비	시·군비	기타	총합	2020	2021	2022	2023	2024
(예술성) 레퍼토리 시즌제 극장		34,671			34,671	6,328	6,676	7,010	7,220	7,437

주 : 백만 원 단위로 작성하여 년도별 소요예산 합계와 총 사업비의 차이가 있을 수 있음
 자료 : 경기도문화의전당.

□ 실행과제 목록

【표 6-49】 실행과제 목록 및 예산

(단위 : 백만 원)

연번	실행과제명	총사업비					년도별 소요예산				
		국비	도비	시·군비	기타	총합	2020	2021	2022	2023	2024
1	예술단 중심의 순수 예술 기능 강화		27,246			27,246	4,992	5,242	5,504	5,669	5,839
2	도민 맞춤형 공연예술 콘텐츠 다양화		7,425			7,425	1,336	1,434	1,506	1,551	1,598
합 계			34,671			34,671	6,328	6,676	7,010	7,220	7,437

주 1 : 백만 원 단위로 작성하여 년도별 소요예산 합계와 총 사업비의 차이가 있을 수 있음
 자료 : 경기도문화의전당.

72) 경기도문화의전당 내외부 이해관계자(도의회 문화체육관광위원회, 도 예술정책과(전 문화정책과), 문화예술전문가)로 구성된 『경기도문화의전당 조직혁신TF』에서 도출된 전당 발전방안임

■ 정책과제 10. (혁신성) 지속성장 극장

- 레퍼토리 시즌제 도입에 따라 선기획·제작 시스템 도입으로 도민들의 다양한 니즈 반영 용이
 - 마케팅 tool의 다양화 시도, 티켓 판매의 유연성. 기업대상 공격적 마케팅을 통한 수익제고
- 홍보 기능의 체계적, 효과적 운영을 위한 기능 조정 및 강화
 - 체계적인 언론 네트워크 구축 및 홍보를 통한 기관 경쟁력 제고, 분산되어 있는 홍보마케팅 기능 통합 운영 및 강화, 온라인 홍보 강화 및 오프라인 대면홍보 및 기업대상 마케팅 강화
- 레퍼토리 시즌 구현을 위한 시설 및 환경 구축
 - 부족한 연습공간에 따른 공간 활용 방안 구축(전당 내 공간 재배치 및 외부 임대), 레퍼토리 시즌제 운영 위한 총괄관리 기능 강화, 무대세트/소품/의상 관리 및 보관·보수에 대한 계획 수립, 레퍼토리 시즌 운영 전담본부 신설 및 인력 배치
- 조직·인력운영 개선(안) 도출
 - 레퍼토리 시즌제 도입으로 사업방향 전환에 따라 전당의 전반적인 조직 및 인력 운영검토

【표 6-50】 정책과제 10. (혁신성) 지속성장 극장 5개년 예산 (단위 : 백만 원)

구분	총사업비					년도별 소요예산				
	국비	도비	시·군비	기타	총합	2020	2021	2022	2023	2024
(혁신성) 지속성장 극장		159,010			159,010	29,135	30,592	32,121	33,085	34,077

주 : 백만 원 단위로 작성하여 년도별 소요예산 합계와 총 사업비의 차이가 있을 수 있음
자료 : 경기도문화의전당.

□ 실행과제 목록

【표 6-51】 실행과제 목록 및 예산 (단위 : 백만 원)

연번	실행과제명	총사업비					년도별 소요예산				
		국비	도비	시·군비	기타	총합	2020	2021	2022	2023	2024
1	다양한 콘텐츠 발굴로 안정적 수입구조		2,576			2,576	472	496	520	536	552
2	지속가능 역량 증진 및 혁신 경영		156,434			156,434	28,663	30,096	31,601	32,549	33,525
합 계			159,010			159,010	29,135	30,592	32,121	33,085	34,077

주 1 : 백만 원 단위로 작성하여 년도별 소요예산 합계와 총 사업비의 차이가 있을 수 있음
자료 : 경기도문화의전당.

5) 전략 4. 공정한 문화자본 구축

■ 정책과제 11. (문화진흥) 문화 향유기회 확대

- ☐ 「문화예술진흥법」 제3조에 따라 국민의 문화예술 활동을 권장·육성하며, 이에 필요한 자원 적극 마련하여야 함
- ☐ 관람료 인하를 통해 도민 문화예술향유기회 확대 및 지역 문화시설 활성화 필요
- ☐ 문화향유에서 소외되었던 지역에 다채로운 음악 콘텐츠 제공 필요

【표 6-52】 정책과제 11 (문화진흥) 문화 향유기회 확대 5개년 예산

(단위 : 백만 원)

구분	총사업비					년도별 소요예산				
	국비	도비	시·군비	기타	총합	2020	2021	2022	2023	2024
(문화진흥) 문화 향유기회 확대	6,959	43,395	34,715	79,132	164,201	33,200	32,736	32,747	32,753	32,765

주 1 : 백만 원 단위로 작성하여 년도별 소요예산 합계와 총 사업비의 차이가 있을 수 있음

주 2 : 기타는 기금보조금

자료 : 경기도 문화체육관광국 중기재정계획.

□ 주요 실행과제 목록 및 예산

【표 6-53】 실행과제 목록 및 예산

(단위 : 백만 원)

연번	실행과제명	총사업비					년도별 소요예산				
		국비	도비	시·군비	기타	총합	2020	2021	2022	2023	2024
1	통합문화체육관광이용권		5,438	30,815	79,132	115,385	23,077	23,077	23,077	23,077	23,077
2	통합문화체육관광이용권 운영지원		895			895	175	175	180	180	185
3	수어교육 지원		1,561			1,561	300	306	312	318	325
4	아름다운 이야기할머니 사업	6,959	2,981			9,940	1,988	1,988	1,988	1,988	1,988
5	경기도 친일 문화존재 아카이브 구축		420			420	300	30	30	30	30
6	문화예술 일제잔재 청산 공모사업(직접)		5,000			5,000	1,000	1,000	1,000	1,000	1,000
7	문화예술 일제잔재 청산 공모사업(지원)		10,000			10,000	2,000	2,000	2,000	2,000	2,000
8	문화누림, 지역화폐 드림		11,900	3,900		15,800	3,160	3,160	3,160	3,160	3,160
9	경기인디뮤직페스티벌		5,000			5,000	1,000	1,000	1,000	1,000	1,000
10	다문화가정과 함께하는 독도탐방		200			200	200				
합 계		6,959	43,395	34,715	79,132	164,201	33,200	32,736	32,747	32,753	32,765

주 1 : 경기도 중기지방재정계획 세부사업계획서 상 반영되어 있는 세부사업을 제시

주 2 : 백만 원 단위로 작성하여 년도별 소요예산 합계와 총 사업비의 차이가 있을 수 있음

주 3 : 기타는 기금보조금

자료 : 경기도 문화체육관광국 중기재정계획.

■ 정책과제 12. 지역문화 활성화

- 경기만의 생태, 역사, 관광자원 등을 문화적 가치를 기반으로 조사발굴·연결하여 도민에게는 문화 향유를, 지역에는 문화·관광자원을 통한 성장 동력을, 예술인에게는 공공예술 창작 기회 제공
- 경기북부 균형발전과 문화격차 해소, 문화 기반 창업·창직 지원 및 복합문화공간 운영 등을 통해 경기도민의 문화 복지 향상 및 지역문화 활성화 필요

【표 6-54】 정책과제 12. 지역문화 활성화 5개년 예산 (단위 : 백만 원)

구분	총사업비					년도별 소요예산				
	국비	도비	시·군비	기타	총합	2020	2021	2022	2023	2024
지역문화 활성화		48,525			48,525	9,893	9,643	9,655	9,667	9,667

주 : 백만 원 단위로 작성하여 년도별 소요예산 합계와 총 사업비의 차이가 있을 수 있음
자료 : 경기도 문화체육관광국 중기재정계획.

□ 주요 실행과제 목록 및 예산

【표 6-55】 실행과제 목록 및 예산 (단위 : 백만 원)

연번	실행과제명	총사업비					년도별 소요예산				
		국비	도비	시·군비	기타	총합	2020	2021	2022	2023	2024
1	경기만 에코뮤지엄 조성		7,500			7,500	1,500	1,500	1,500	1,500	1,500
2	경기도 국어문화진흥사업		1,000			1,000	200	200	200	200	200
3	송년제야행사		1,263			1,263	231	243	255	267	267
4	경기상상캠퍼스 운영		21,500			21,500	4,300	4,300	4,300	4,300	4,300
5	경기북부어린이박물관 체험형 콘텐츠 개발 및 운영		5,000			5,000	1,000	1,000	1,000	1,000	1,000
6	경기북부어린이박물관 콘텐츠 보완 및 시설개선		12,000			12,000	2,400	2,400	2,400	2,400	2,400
7	경기북부어린이박물관 공유재산 교환		262			262	262	0	0	0	0
합 계			48,525			48,525	9,893	9,643	9,655	9,667	9,667

주 1 : 경기도 중기지방재정계획 세부사업계획서 상 반영되어 있는 세부사업을 제시
주 2 : 백만 원 단위로 작성하여 년도별 소요예산 합계와 총 사업비의 차이가 있을 수 있음
자료 : 경기도 문화체육관광국 중기재정계획.

■ 정책과제 13. (문화진흥) 문화기반시설 확충

- ☐ 기존 문화시설 및 유휴공간을 활용하여 일상생활에서 쉽게 이용가능한 생활밀착형 문화시설 확충
- ☐ 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

【표 6-56】 정책과제 13. (문화진흥) 문화기반시설 확충 5개년 예산

(단위 : 백만 원)

구분	총사업비					년도별 소요예산				
	국비	도비	시·군비	기타	총합	2020	2021	2022	2023	2024
(문화진흥) 문화기반시설 확충		6,469	32,491	23,000	61,960	12,392	12,392	12,392	12,392	12,392

주 1 : 백만 원 단위로 작성하여 년도별 소요예산 합계와 총 사업비의 차이가 있을 수 있음

주 2 : 기타는 균특보조금

자료 : 경기도 문화체육관광국 중기재정계획.

□ 주요 실행과제 목록 및 예산

【표 6-57】 실행과제 목록 및 예산

(단위 : 백만 원)

연번	실행과제명	총사업비					년도별 소요예산				
		국비	도비	시·군비	기타	총합	2020	2021	2022	2023	2024
1	산업단지, 폐산업시설 문화재생사업			23,000	23,000	46,000	9,200	9,200	9,200	9,200	9,200
2	문화특화지역조성사업		6,469	9,491		15,960	3,192	3,192	3,192	3,192	3,192
합 계			6,469	32,491	23,000	61,960	12,392	12,392	12,392	12,392	12,392

주 1 : 경기도 중기지방재정계획 세부사업계획서 상 반영되어 있는 세부사업을 제시

주 2 : 백만 원 단위로 작성하여 년도별 소요예산 합계와 총 사업비의 차이가 있을 수 있음

주 3 : 기타는 균특보조금

자료 : 경기도 문화체육관광국 중기재정계획.

■ 정책과제 14. 문화진흥 활동지원

- 도에서 추진하는 지역화폐 환급제도에 맞춰 사업 활성화를 위해 공연장, 박물관, 미술관 등에서 진행되는 문화예술공연 및 프로그램 소개 및 홍보, 경기도 및 공공기관, 각 시군의 문화예술 사업과 연계하여 경기도 내 각종 문화예술 공연 및 프로그램, 행사 등을 도민에게 소개
- 경기도의 다양한 문화 공연 사업을 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

【표 6-58】 정책과제 14. 문화진흥 활동지원 5개년 예산 (단위 : 백만 원)

구분	총사업비					년도별 소요예산				
	국비	도비	시·군비	기타	총합	2020	2021	2022	2023	2024
문화진흥 활동지원		9,393			9,393	1,983	1,839	1,849	1,855	1,857

주 : 백만 원 단위로 작성하여 년도별 소요예산 합계와 총 사업비의 차이가 있을 수 있음
자료 : 경기도 문화체육관광국 중기재정계획.

□ 주요 실행과제 목록 및 예산

【표 6-59】 실행과제 목록 및 예산 (단위 : 백만 원)

연번	실행과제명	총사업비					년도별 소요예산				
		국비	도비	시·군비	기타	총합	2020	2021	2022	2023	2024
1	문화예술 활동지원		487			487	89	94	98	103	103
2	문화관광 기획홍보		2,500			2,500	500	500	500	500	500
3	경기도 언어문화개선 캠페인		1,500			1,500	300	300	300	300	300
4	역사 속 일제잔재 바로알기		1,500			1,500	300	300	300	300	300
5	위원회 운영		138			138	24	25	29	30	30
6	문화체육관광 정책공유 네트워크 구축		108			108	20	20	22	22	24
7	경기문화예술소식알리기		150			150	150				
8	경기도 박물관 미술관 다시보기		1,500			1,500	300	300	300	300	300
9	아름다운 우리사찰 둘러보기		1,500			1,500	300	300	300	300	300
합 계			9,383			9,383	1,983	1,839	1,849	1,855	1,857

주 1 : 경기도 중기지방재정계획 세부사업계획서 상 반영되어 있는 세부사업을 제시
주 2 : 백만 원 단위로 작성하여 년도별 소요예산 합계와 총 사업비의 차이가 있을 수 있음
자료 : 경기도 문화체육관광국 중기재정계획.

■ 정책과제 15. 문화재 보호역량 강화

□ 2019년 수원시 등 30개 시·군 629개소 일상관리, 경미보수, 모니터링 추진 중

- 문화재보호법 제51조(보조금), 문화재돌봄사업 운용규정(훈령), 문화재청 문화재돌봄사업 추진지침에 따라 도내 문화재 상시 관리로 문화재의 훼손 사전방지 및 관람환경 개선, 경미보수 등 사전 예방적 관리시스템 구축으로 사후 보수정비 예산 절감 등을 통한 문화재 보호역량 강화 필요

【표 6-60】 정책과제 15. 문화재 보호역량 강화 5개년 예산

(단위 : 백만 원)

구분	총사업비					년도별 소요예산				
	국비	도비	시·군비	기타	총합	2020	2021	2022	2023	2024
문화재 보호역량 강화		9,866	6,673	11,677	28,216	5,473	5,383	5,492	5,904	5,964

주 1 : 백만 원 단위로 작성하여 년도별 소요예산 합계와 총 사업비의 차이가 있을 수 있음

주 2 : 기타는 기금보조금

자료 : 경기도 문화체육관광국 중기재정계획.

□ 주요 실행과제 목록 및 예산

【표 6-61】 실행과제 목록 및 예산

(단위 : 백만 원)

연번	실행과제명	총사업비					년도별 소요예산				
		국비	도비	시·군비	기타	총합	2020	2021	2022	2023	2024
1	문화재 돌봄사업		5,875		5,875	11,750	2,100	2,200	2,250	2,600	2,600
2	문화재 방재시설 구축 (국가지정문화재)		312	727	2,426	3,465	666	679	693	706	721
3	문화재 방재시설 구축 (도지정문화재)		876	2,042		2,918	561	572	583	595	607
4	문화재 방재시설 유지관리 지원 (국가지정문화재)		149	349	1,162	1,660	319	325	332	339	345
5	문화재 방재시설 유지관리 지원 (도지정문화재)		649	1,515		2,164	416	424	433	441	450
6	문화재 보존관리 강화		25			25	5	5	5	5	5
7	문화재위원회 운영		855			855	165	170	170	175	175
8	문화재 안전경비원 배치 및 활용		665	1,550	2,214	4,429	851	868	886	903	921
9	도지정문화재 현상변경 허용기준 수립		210	490		700	140	140	140	140	140
10	경기도지정문화재 정기조사		250			250	250				
합 계			9,866	6,673	11,677	28,216	5,473	5,383	5,492	5,904	5,964

주 1 : 경기도 중기지방재정계획 세부사업계획서 상 반영되어 있는 세부사업을 제시

주 2 : 백만 원 단위로 작성하여 년도별 소요예산 합계와 총 사업비의 차이가 있을 수 있음

주 3 : 기타는 기금보조금

자료 : 경기도 문화체육관광국 중기재정계획.

■ 정책과제 16. 무형문화재 보존 지원

- 「경기도 문화재 보호 조례」 제53조의5(도무형문화재의 보호 및 육성)에 따라 무형문화재 보존 및 지원 필요
- 도무형문화재 보유자의 기·예능 공개를 통해 도 무형문화재 우수성 홍보 및 전승 진흥 필요
- 도무형문화재 공개를 통한 보유자의 자긍심 고취 및 전승활성화 지원이 필요, 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

【표 6-62】 정책과제 16. 무형문화재 보존 지원 5개년 예산 (단위 : 백만 원)

구분	총사업비					년도별 소요예산				
	국비	도비	시·군비	기타	총합	2020	2021	2022	2023	2024
무형문화재 보존 지원	8,672	9,697	15,916		34,285	8,483	5,618	7,258	5,648	7,278

주 1 : 백만 원 단위로 작성하여 년도별 소요예산 합계와 총 사업비의 차이가 있을 수 있음
자료 : 경기도 문화체육관광국 중기재정계획.

□ 주요 실행과제 목록 및 예산

【표 6-63】 실행과제 목록 및 예산 (단위 : 백만 원)

연번	실행과제명	총사업비					년도별 소요예산				
		국비	도비	시·군비	기타	총합	2020	2021	2022	2023	2024
1	도 무형문화재 기능 및 예능 공개		1,400			1,400	280	280	280	280	280
2	경기도 무형문화재 국제교류		340			340	80	50	80	50	80
3	도 무형문화재(개인) 전승		7,525			7,525	1,505	1,505	1,505	1,505	1,505
4	도 무형문화재(단체) 전승		432	1,008		1,440	288	288	288	288	288
5	전수교육관 건립	6,976		13,077		20,053	5,653	2,800	4,400	2,800	4,400
6	전수교육관 활성화 지원	360		375		735	125	135	145	165	165
7	무형문화재 전수교육관 문화예술교육사 배치	240		360		600	120	120	120	120	120
8	국가무형문화재 전통기술종목 보유자 공방개선폐쇄사업	596		596		1,192	232	240	240	240	240
9	지역 무형유산 보호지원	500		500		1,000	200	200	200	200	200
합 계		8,672	9,697	15,916		34,285	8,483	5,618	7,258	5,648	7,278

주 1 : 경기도 중기지방재정계획 세부사업계획서 상 반영되어 있는 세부사업을 제시
주 2 : 백만 원 단위로 작성하여 년도별 소요예산 합계와 총 사업비의 차이가 있을 수 있음
자료 : 경기도 문화체육관광국 중기재정계획.

■ 정책과제 17. 문화유적의 발굴 및 복원

- ☐ 경기도, 도지정문화재 671건(유형 299, 기념물 183, 민속 12 문화재자료 177)
- ☐ 세계유산 수원화성 보존관리를 통하여 문화재 가치 제고 및 문화재 향유기회 증진
- ☐ 가평 현등사 동종 종합정비계획 수립 등 89개 사업 추진, 국가지정문화재 및 등록문화재 보수·정비를 통한 원형보존과 유지로 문화재 가치증진 및 향유기회 확대 필요
- ☐ 경기지역 대표 문화유산의 발굴 및 활용이 용이한 정비로 역사교육 및 체험의 장을 마련해 문화유산을 관광자원으로 활용토록 하여 문화유산의 공감대 확산 및 지역경제 활성화에 기여
- ☐ 관광객과 지역주민의 문화향유권 제고 및 역사문화 관광자원으로 활용 필요
- ☐ 남한산성 문화재 가치 제고를 위하여 상시 모니터링을 통한 위험구간 조기대처, 긴급보수 및 유지관리 철저 필요
- ☐ 세계유산 남한산성 가치 제고를 위해 역사문화관광의 거점으로 구축이 필요하며 더불어 남한산성 역사문화의 정체성 정립을 위한 전시 및 연구자료 확보 필요

【표 6-64】 정책과제 17. 문화유적의 발굴 및 복원 5개년 예산

(단위 : 백만 원)

구분	총사업비					년도별 소요예산				
	국비	도비	시·군비	기타	총합	2020	2021	2022	2023	2024
문화유적의 발굴 및 복원	169,361	117,848	103,013	10,000	400,222	79,165	83,046	82,017	77,230	78,764

주 1 : 백만 원 단위로 작성하여 년도별 소요예산 합계와 총 사업비의 차이가 있을 수 있음

주 2 : 기타는 군특보조금

자료 : 경기도 문화체육관광국 중기재정계획.

□ 주요 실행과제 목록 및 예산

【표 6-65】 실행과제 목록 및 예산

(단위 : 백만 원)

연번	실행과제명	총사업비					년도별 소요예산				
		국비	도비	시·군비	기타	총합	2020	2021	2022	2023	2024
1	국가지정문화재 및 등록문화재 보수정비지원	165,501	35,465	35,465		236,431	44,131	46,338	48,654	48,654	48,654
2	도지정 문화재 보수정비		56,068	65,748		121,816	21,999	23,098	24,253	25,466	27,000
3	도지정 문화재 긴급보수		500			500	100	100	100	100	100
4	고구려문화유적 보존정비		1,000	1,000		2,000	400	400	400	400	400
5	문화유산관광지원(전환)		10,350			10,350	2,070	2,070	2,070	2,070	2,070
6	문화유산관광지원(용인 차안성)		400	400		800	100	700			

〈표 계속〉

연번	실행과제명	총사업비					년도별 소요예산				
		국비	도비	시·군비	기타	총합	2020	2021	2022	2023	2024
7	문화유산관광자원화(파주 해음원지)		400	400		800	800				
8	매장문화재 보존유적 관리	385				385	385				
9	행궁 내 연지 보수공사	105	45			150	150				
10	연무관·이씨지 발굴조사	280	120			400	400				
11	국청사지 2차 발굴조사	560	240			800	800				
12	성곽 중점관리구간 모니터링	140	60			200	40	40	40	40	40
13	침괘정 해체·보수공사	630	270			900	900				
14	남한산성 수구 24, 25 발굴조사	35	15			50	50				
15	목조문화재 한계미전수조사	10				10	10				
16	2020성곽주변 수목정비사업	350	150			500	100	100	100	100	100
17	남한산성 복문 해체보수 설계용역	1,365	585			1,950	150	1,800			
18	긴급보수반 창고 신축		180			180	180				
19	세계유산 남한산성 역사문화관 건립		10,000		10,000	20,000	6,000	8,000	6,000	0	0
20	남한산성 역사문화관 유물 수집		1,500			1,500	300	300	300	300	300
21	남한산성 옛길 활용 및 홍보		500			500	100	100	100	100	100
합 계		169,361	117,848	103,013	10,000	400,222	79,165	83,046	82,017	77,230	78,764

주 1 : 경기도 중기지방재정계획 세부사업계획서 상 반영되어 있는 세부사업을 제시

주 2 : 백만 원 단위로 작성하여 년도별 소요예산 합계와 총 사업비의 차이가 있을 수 있음

주 3 : 기타는 균특보조금

주 4 : 실행과제 11 '세계유산 남한산성 역사문화관 건립'의 실질적인 총사업비는 기투자 4,000백만 원을 포함한 24,000백만 원임

자료 : 경기도 문화체육관광국 중기재정계획.

■ 정책과제 18. 역사 및 문화자원 재조명

- 2019 옛길 활용프로그램 운영, 시설물 보수·관리, 홍보 추진 중 (상시 유자관리, 같이걷기, 테마탐방 등 활용 프로그램 운영, 아카데미 등 교육 프로그램 운영 중)
- 삼남길 : 2013.05.25. 개통, 99.6km, 7개 시·군 해당(과천, 안양, 의왕, 수원, 화성, 오산, 평택)
 - 의주길 : 2013.10.16. 개통, 56.4km, 2개 시·군 해당(고양, 파주)
 - 영남길 : 2015.10.17. 개통, 116 km, 4개 시·군 해당(성남, 용인, 안성, 이천)
- 경기지역 역사문화가 어린 옛길을 복원하여 도민 공감 및 역사문화 탐방로로 지속 활용될 수 있도록 시설물 유자관리, 테마 탐방 등 활용프로그램 다양화 및 확대, 홍보 및 교육사업 등 효율적 관리·운영 체계 구축 필요
- 경기지역 역사문화의 우수성을 되살려 도민 공감 및 역사문화 탐방로의 활용 강화 가능

【표 6-66】 정책과제 18. 역사 및 문화자원 재조명 5개년 예산

(단위 : 백만 원)

구분	총사업비					년도별 소요예산				
	국비	도비	시·군비	기타	총합	2020	2021	2022	2023	2024
역사 및 문화자원 재조명	5,570	2,260	7,610	1,980	17,420	3,012	3,282	3,530	3,768	3,828

주 1 : 백만 원 단위로 작성하여 년도별 소요예산 합계와 총 사업비의 차이가 있을 수 있음

주 2 : 기타는 기금보조금

자료 : 경기도 문화체육관광국 중기재정계획.

□ 주요 실행과제 목록 및 예산

【표 6-67】 실행과제 목록 및 예산

(단위 : 백만 원)

연번	실행과제명	총사업비					년도별 소요예산				
		국비	도비	시·군비	기타	총합	2020	2021	2022	2023	2024
1	경기도 문화유산을 찾아서		2,260			2,260	400	420	440	500	500
2	생생 문화재사업	2,790		2,850		5,640	1,000	1,050	1,158	1,216	1,216
3	전통산사문화재 활용사업	260		260		520	104	104	104	104	104
4	문화재 이행 프로그램	1,480		1,480		2,960	592	592	592	592	592
5	지역문화유산교육사업			1,980	1,980	3,960	500	700	820	940	1,000
6	고택종가집 활용사업	1,040		1,040		2,080	416	416	416	416	416
합 계		5,570	2,260	7,610	1,980	17,420	3,012	3,282	3,530	3,768	3,828

주 1 : 경기도 중기지방재정계획 세부사업계획서 상 반영되어 있는 세부사업을 제시

주 2 : 백만 원 단위로 작성하여 년도별 소요예산 합계와 총 사업비의 차이가 있을 수 있음

주 3 : 기타는 기금보조금

자료 : 경기도 문화체육관광국 중기재정계획.

■ 정책과제 19. 문화유산 활용

- 문화재보호법 제34조에 따라 문화유산 활용, 관리 필요
- 지역 문화재 활용한 교육·체험 프로그램 운영으로 문화재 역사적 가치 재창출 및 향유 기회 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
- 경기도민이 남한산성 가치와 역사를 체험하고 인식전환의 기회를 마련할 수 있도록 도민의 자발적 참여가 이루어질 수 있는 프로그램 필요
- 남한산성 문화재를 적극 홍보하고 경기도민 뿐만 아니라 누구나 남한산성 체험 프로그램에 적극 참여할 수 있도록 숙박, 음식점 등 연계 프로그램 모색 필요

【표 6-68】 정책과제 19. 문화유산 활용 5개년 예산

(단위 : 백만 원)

구분	총사업비					년도별 소요예산				
	국비	도비	시·군비	기타	총합	2020	2021	2022	2023	2024
문화유산 활용	2,272	7,363	800	615	11,050	2,240	2,084	2,537	2,092	2,097

주 1 : 백만 원 단위로 작성하여 년도별 소요예산 합계와 총 사업비의 차이가 있을 수 있음

주 2 : 기타는 균특보조금

자료 : 경기도 문화체육관광국 중기재정계획.

□ 주요 실행과제 목록 및 예산

【표 6-69】 실행과제 목록 및 예산

(단위 : 백만 원)

연번	실행과제명	총사업비					년도별 소요예산				
		국비	도비	시·군비	기타	총합	2020	2021	2022	2023	2024
1	경기 문화유산 활용사업		2,500			2,500	500	500	500	500	500
2	세계기록유산 활용 및 홍보지원	550		550		1,100	300	200	200	200	200
3	세계유산 활용 프로그램 운영 지원사업	700		250		950	100	100	550	100	100
4	세계유산 활용 프로그램(남한산성)	1,000	1,000			2,000	400	400	400	400	400
5	세계유산 홍보 프로그램(남한산성)		615		615	1,230	246	246	246	246	246
6	생생문화재 사업	22	33			55	55				
7	세계유산 남한산성 역사문화명소화		2,133			2,133	429	426	426	426	426
8	남한산성 마라톤대회		500			500	100	100	100	100	100
9	남한산성 문화유산 지킴이		332			332	60	62	65	70	75
10	종교시설 활용 체류형 숙박사업		250			250	50	50	50	50	50
합 계		2,272	7,363	800	615	11,050	2,240	2,084	2,537	2,092	2,097

주 1 : 경기도 중기지방재정계획 세부사업계획서 상 반영되어 있는 세부사업을 제시

주 2 : 백만 원 단위로 작성하여 년도별 소요예산 합계와 총 사업비의 차이가 있을 수 있음

주 3 : 기타는 균특보조금

자료 : 경기도 문화체육관광국 중기재정계획.

■ 정책과제 20. 남한산성 보존관리

- ☐ 세계유산 남한산성 가치 제고를 위하여 지속적인 남한산성 보존 관리 필요
- ☐ 체계적인 보존관리를 위한 지속적인 전담 조직 운영 필요
- ☐ 총 예산 9,711백만 원으로 도비 9,515백만 원, 기금보조금 196백만 원으로 구성

【표 6-70】 정책과제 20. 남한산성 보존관리 5개년 예산

(단위 : 백만 원)

구분	총사업비					년도별 소요예산				
	국비	도비	시·군비	기타	총합	2020	2021	2022	2023	2024
남한산성 보존관리		9,515		196	9,711	1,897	1,894	1,933	1,973	2,014

주 1 : 백만 원 단위로 작성하여 년도별 소요예산 합계와 총 사업비의 차이가 있을 수 있음

주 2 : 기타는 기금보조금

자료 : 경기도 문화체육관광국 중기재정계획.

□ 주요 실행과제 목록 및 예산

【표 6-71】 실행과제 목록 및 예산

(단위 : 백만 원)

연번	실행과제명	총사업비					년도별 소요예산				
		국비	도비	시·군비	기타	총합	2020	2021	2022	2023	2024
1	문화재 방재시설 유지관리 지원(남한산성)		84		196	280	40	60	60	60	60
2	남한산성 문화재 긴급보수비		1,960			1,960	360	400	400	400	400
3	남한산성 문화재보호구역 조경관리		200			200	40	40	40	40	40
4	남한산성세계유산센터 운영		6,651			6,651	1,253	1,290	1,329	1,369	1,410
5	남한산성 문화해설사 운영 지원		100			100	20	20	20	20	20
6	남한산성도립공원 무료셔틀버스 운영		420			420	84	84	84	84	84
7	유네스코 세계유산 제3차 정기보고 모니터링		100			100	100				
합 계			9,515		196	9,711	1,897	1,894	1,933	1,973	2,014

주 1 : 경기도 중기지방재정계획 세부사업계획서 상 반영되어 있는 세부사업을 제시

주 2 : 백만 원 단위로 작성하여 년도별 소요예산 합계와 총 사업비의 차이가 있을 수 있음

주 3 : 기타는 기금보조금

자료 : 경기도 문화체육관광국 중기재정계획.

■ 정책과제 21. 도립공원 관리

- 탐방객 증가로 훼손되는 산림생태계를 보호하고 도립공원을 관리하기 위하여 탐방로 정비 필요
- 남한산성 도립공원의 탐방로 정비·관리를 통하여 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

【표 6-72】 정책과제 21. 도립공원 관리 5개년 예산 (단위 : 백만 원)

구분	총사업비					년도별 소요예산				
	국비	도비	시·군비	기타	총합	2020	2021	2022	2023	2024
도립공원 관리		5,740			5,740	3,226	612	623	634	645

주 1 : 백만 원 단위로 작성하여 년도별 소요예산 합계와 총 사업비의 차이가 있을 수 있음
자료 : 경기도 문화체육관광국 중기재정계획.

□ 주요 실행과제 목록 및 예산

【표 6-73】 실행과제 목록 및 예산 (단위 : 백만 원)

연번	실행과제명	총사업비					년도별 소요예산				
		국비	도비	시·군비	기타	총합	2020	2021	2022	2023	2024
1	남한산성도립공원 운영		1,816			1,816	342	352	363	374	385
2	남한산성도립공원 탐방로 정비		1,000			1,000	200	200	200	200	200
3	남한산성도립공원 탐방로(남문~북문) 재포장 사업		1,500			1,500	1,500				
4	남한산성도립공원 공공용지 매입		857			857	857				
5	소나무림 보전사업		300			300	60	60	60	60	60
6	검복리주차장 공중화장실 신축		267			267	267				
합 계			5,740			5,740	3,226	612	623	634	645

주 1 : 경기도 중기지방재정계획 세부사업계획서 상 반영되어 있는 세부사업을 제시
주 2 : 백만 원 단위로 작성하여 년도별 소요예산 합계와 총 사업비의 차이가 있을 수 있음
자료 : 경기도 문화체육관광국 중기재정계획.

■ 정책과제 22. 지역 문화원형 콘텐츠 발굴·보존

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

【표 6-74】 정책과제 22. 지역 문화원형 콘텐츠 발굴·보존 5개년 예산

(단위 : 백만 원)

구분	총사업비					년도별 소요예산				
	국비	도비	시·군비	기타	총합	2020	2021	2022	2023	2024
지역문화원형 콘텐츠 발굴·보조		8,670			8,670	1,830	1,710	1,710	1,710	1,710

주 1 : 백만 원 단위로 작성하여 년도별 소요예산 합계와 총 사업비의 차이가 있을 수 있음
 자료 : 경기문화재단.

□ 주요 실행과제 목록 및 예산

【표 6-75】 실행과제 목록 및 예산

(단위 : 백만 원)

연번	실행과제명	총사업비					년도별 소요예산				
		국비	도비	시·군비	기타	총합	2020	2021	2022	2023	2024
1	경기도 인문정신 기반구축		250			250	50	50	50	50	50
2	청소년 역사교재 제작 보급										
3	경기도 역사문화총서 발간		1,050			1,050	210	210	210	210	210
4	경기도 대표인물 평전 발간										
5	경기학 정기간행물 발간										
6	문화유적 학술조사		5,000			5,000	1,000	1,000	1,000	1,000	1,000
7	문화유적 보존처리		1,750			1,750	350	350	350	350	350
8	문화유산 활용 콘텐츠 개발운영		300			300	60	60	60	60	60
9	경기 고고자료 아카이빙		100			100	20	20	20	20	20
10	경기도 문화유산 과학적 보존		100			100	20	20	20	20	20
11	디지털 경기감영 제작		120			120	120				
합 계			8,670			8,670	1,830	1,710	1,710	1,710	1,710

주 1 : 백만 원 단위로 작성하여 년도별 소요예산 합계와 총 사업비의 차이가 있을 수 있음
 자료 : 경기문화재단.

■ 정책과제 23. 복합문화공간으로 뮤지엄 기능 확대

- 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

【표 6-76】 정책과제 23. 복합문화공간으로 뮤지엄 기능 확대 5개년 예산 (단위 : 백만 원)

구분	총사업비					년도별 소요예산				
	국비	도비	시·군비	기타	총합	2020	2021	2022	2023	2024
복합문화공간으로 뮤지엄 기능 확대		9,962			9,962	1,542	2,105	2,105	2,105	2,105

주 1 : 백만 원 단위로 작성하여 년도별 소요예산 합계와 총 사업비의 차이가 있을 수 있음
자료 : 경기문화재단.

□ 주요 실행과제 목록 및 예산

【표 6-77】 실행과제 목록 및 예산 (단위 : 백만 원)

연번	실행과제명	총사업비					년도별 소요예산				
		국비	도비	시·군비	기타	총합	2020	2021	2022	2023	2024
1	경기도박물관 교육체험 프로그램		1,295			1,295	95	300	300	300	300
2	경기도박물관 관람객 서비스						-				
3	경기도미술관 교육 프로그램		1,540			1,540	235	300	300	300	300
4	경기도미술관 관람객 서비스						105				
5	백남준아트센터 교육 프로그램		1,485			1,485	115	300	300	300	300
6	백남준아트센터 관람객 서비스						170				
7	실학박물관 교육 프로그램		1,380			1,380	110	300	300	300	300
8	실학박물관 관람객 서비스						70				
9	전곡선사박물관 교육 프로그램		1,405			1,405	155	300	300	300	300
10	전곡선사박물관 관람객 서비스						50				
11	경기도어린이박물관 교육 프로그램		2,332			2,332	168	500	500	500	500
12	경기도어린이박물관 관람객 서비스						164				
13	작은도서관 운영지원		25			25	5	5	5	5	5
14	GGC 플랫폼 운영		500			500	100	100	100	100	100
합 계			9,962			9,962	1,542	2,105	2,105	2,105	2,105

주 1 : 백만 원 단위로 작성하여 년도별 소요예산 합계와 총 사업비의 차이가 있을 수 있음
자료 : 경기문화재단.

■ 정책과제 24. 누구나 차별 없는 문화복지 실현

- ☐ 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

【표 6-78】 정책과제 24. 누구나 차별 없는 문화복지 실현 5개년 예산

(단위 : 백만 원)

구분	총사업비					년도별 소요예산				
	국비	도비	시·군비	기타	총합	2020	2021	2022	2023	2024
누구나 차별 없는 문화복지 실현		4,985			4,985	985	1,000	1,000	1,000	1,000

주 1 : 백만 원 단위로 작성하여 년도별 소요예산 합계와 총 사업비의 차이가 있을 수 있음

자료 : 경기문화재단.

□ 주요 실행과제 목록 및 예산

【표 6-79】 실행과제 목록 및 예산

(단위 : 백만 원)

연번	실행과제명	총사업비					년도별 소요예산				
		국비	도비	시·군비	기타	총합	2020	2021	2022	2023	2024
1	문화이음 및 사회공헌활동 프로그램 운영		500			500	100	100	100	100	100
2	소외계층 문화나눔 사업		500			500	100	100	100	100	100
3	상상풍당 예술나눔		250			250	50	50	50	50	50
4	경기북부 문화예술 활성화 지원		2,500			2,500	500	500	500	500	500
5	경기도 지역특화 공공예술 기획발굴		500			500	100	100	100	100	100
6	찾아가는 경기도박물관 운영		495			495	95	100	100	100	100
7	찾아가는 선사박물관 운영		240			240	40	50	50	50	50
합 계			4,985			4,985	985	1,000	1,000	1,000	1,000

주 1 : 백만 원 단위로 작성하여 년도별 소요예산 합계와 총 사업비의 차이가 있을 수 있음

자료 : 경기문화재단.

■ 정책과제 25. 문화재생을 통한 지역적 이슈 해소

- ☐ 동지 내몰림에 저항하거나 그 확산을 억제하는 문화적 도시재생 확산
- ☐ 시각적 공공예술에서 확대하여 쇠퇴한 공간의 문화적 활용을 통해 지역 간 문화향유 격차 해소
- ☐ 문화인프라 구축 및 관광활성화 위한 콘텐츠 지원

【표 6-80】 정책과제 25. 문화재생을 통한 지역적 이슈 해소 57년 예산 (단위 : 백만 원)

구분	총사업비					년도별 소요예산				
	국비	도비	시·군비	기타	총합	2020	2021	2022	2023	2024
문화재생을 통한 지역적 이슈 해소		2,450			2,450	450	500	500	500	500

주 1 : 백만 원 단위로 작성하여 년도별 소요예산 합계와 총 사업비의 차이가 있을 수 있음
자료 : 경기문화재단.

☐ 주요 실행과제 목록 및 예산

【표 6-81】 실행과제 목록 및 예산 (단위 : 백만 원)

연번	실행과제명	총사업비					년도별 소요예산				
		국비	도비	시·군비	기타	총합	2020	2021	2022	2023	2024
1	지역문화자원 발굴 및 거점 공간 조성		2,450			2,450	450	500	500	500	500

주 1 : 백만 원 단위로 작성하여 년도별 소요예산 합계와 총 사업비의 차이가 있을 수 있음
자료 : 경기문화재단.

■ 정책과제 26. 최대 최다 최고 뮤지엄 위상 제고

- ☐ 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

【표 6-82】 정책과제 26. 최대 최다 최고 뮤지엄 위상 제고 5개년 예산

(단위 : 백만 원)

구분	총사업비					년도별 소요예산				
	국비	도비	시·군비	기타	총합	2020	2021	2022	2023	2024
최대 최다 최고 뮤지엄 위상 제고		28,553			28,553	4,753	5,950	5,950	5,950	5,950

주 1 : 백만 원 단위로 작성하여 년도별 소요예산 합계와 총 사업비의 차이가 있을 수 있음
자료 : 경기문화재단.

□ 주요 실행과제 목록 및 예산

【표 6-83】 실행과제 목록 및 예산

(단위 : 백만 원)

연번	실행과제명	총사업비					년도별 소요예산				
		국비	도비	시·군비	기타	총합	2020	2021	2022	2023	2024
1	경기도박물관 전시운영, 소장품관리, 특별사업		4,660			4,660	660	1,000	1,000	1,000	1,000
2	뮤지엄 통합운영		7,560			7,560	1,560	1,500	1,500	1,500	1,500
3	경기도미술관 학술연구, 전시운영, 소장품, 특별사업		3,760			3,760	560	800	800	800	800
4	백남준아트센터 학술연구, 전시운영, 특별사업		3,000			3,000	600	600	600	600	600
5	실학박물관 학술연구, 전시운영, 소장품, 특별사업		2,910			2,910	510	600	600	600	600
6	전곡선사박물관 학술연구, 전시운영, 소장품		2,845			2,845	445	600	600	600	600
7	경기도어린이박물관 학술연구, 전시운영, 소장품		2,568			2,568	168	600	600	600	600
8	통합홍보팀 : 고객 마케팅		1,250			1,250	250	250	250	250	250
합 계			28,553			28,553	4,753	5,950	5,950	5,950	5,950

주 1 : 백만 원 단위로 작성하여 년도별 소요예산 합계와 총 사업비의 차이가 있을 수 있음
자료 : 경기문화재단.

■ 정책과제 27. 경기문화 대표브랜드 개발

- 경기도 고유 정체성을 갖는 문화특화 사업 개발로 새로운 미래가치 콘텐츠 확보
- 지역 특성(접경지역, 생태지역 등)에 맞는 맞춤형 문화 브랜드 개발로 세계적으로 문화 가치 전파

【표 6-84】 정책과제 27. 경기문화 대표브랜드 개발 5개년 예산 (단위 : 백만 원)

구분	총사업비					년도별 소요예산				
	국비	도비	시·군비	기타	총합	2020	2021	2022	2023	2024
경기문화 대표브랜드 개발		7,900			7,900	1,500	1,600	1,600	1,600	1,600

주 1 : 백만 원 단위로 작성하여 년도별 소요예산 합계와 총 사업비의 차이가 있을 수 있음
자료 : 경기문화재단.

□ 주요 실행과제 목록 및 예산

【표 6-85】 실행과제 목록 및 예산 (단위 : 백만 원)

연번	실행과제명	총사업비					년도별 소요예산				
		국비	도비	시·군비	기타	총합	2020	2021	2022	2023	2024
1	3.1운동 및 임정수립 100주년 기념사업		2,000			2,000	400	400	400	400	400
2	코리안 디아스포라 개최		1,480			1,480	280	300	300	300	300
3	재외동포 사회 활성화 지원		1,220			1,220	220	250	250	250	250
4	한민족 정체성 고양		1,000			1,000	200	200	200	200	200
5	경기 컬처 로드		1,750			1,750	350	350	350	350	350
6	경기 음악산업 진흥 육성		450			450	50	100	100	100	100
합 계			7,900			7,900	1,500	1,600	1,600	1,600	1,600

주 1 : 백만 원 단위로 작성하여 년도별 소요예산 합계와 총 사업비의 차이가 있을 수 있음
자료 : 경기문화재단.

■ 정책과제 28. (공공성) 도민 중심의 극장

□ 도민 대상 문화복지 실현 확대_찾아가는 문화복지사업 및 도민시설개방

- 경기문화나눔31, 문화쉼터31, 브라보마이라이프, 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 공연관련 데이터를 자료화, 기록화하고자 함

【표 6-86】 정책과제 28. (공공성) 도민 중심의 극장 5년 예산

(단위 : 백만 원)

구분	총사업비					년도별 소요예산				
	국비	도비	시·군비	기타	총합	2020	2021	2022	2023	2024
(공공성) 도민 중심의 극장		6,005			6,005	1,100	1,155	1,213	1,250	1,287

주 : 백만 원 단위로 작성하여 년도별 소요예산 합계와 총 사업비의 차이가 있을 수 있음
자료 : 경기도문화의전당.

□ 실행과제 목록

【표 6-87】 실행과제 목록 및 예산

(단위 : 백만 원)

연번	실행과제명	총사업비					년도별 소요예산				
		국비	도비	시·군비	기타	총합	2020	2021	2022	2023	2024
1	도민 대상 문화복지 실현 확대		4,694			4,694	860	903	948	977	1,006
2	문화예술 콘텐츠 보급 및 정보공유		1,311			1,311	240	252	265	273	281
합 계			6,005			6,005	1,100	1,155	1,213	1,250	1,287

주 1 : 백만 원 단위로 작성하여 년도별 소요예산 합계와 총 사업비의 차이가 있을 수 있음
자료 : 경기도문화의전당.

제7장

추진주체 및 재원조달 방안

1. 추진주체
2. 재원조달 방안

제7장

추진주체 및 재원조달 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(문화종무과, 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(문화종무과), 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 및 실행과제별 소요 예산

■ 전략별 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. 예술활동 기반조성	0	11,005	2,090	0	0	8,280	2,401	0	75,300	272,888	13,375	3,815
전략 4. 공정한 문화자본 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. 문화 자치 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

■ 실행과제별 예산 총괄

□ 공약 및 도정 핵심과제 (단위: 백만 원)

전략	정책과제명	실행과제명	총사업비				년도별 소요예산					총 합
			국비	도비	사민비	기타	2020	2021	2022	2023	2024	
2	(민선7기 공약) 장애인 문화·체육활동 기회 확대	장애인 문화체육활동 지원 확대	0	600	1,400	0	400	400	400	400	400	2,000
	합계		0	600	1,400	0	400	400	400	400	400	2,000
3	(도정핵심) 공정·투명 정직한 경기도	투명하고 공정한 건축물 미술작품 제도 확립	0	1,395	0	0	273	276	279	282	285	1,395
	(민선7기 공약) 경기도 내 폐교 및 유휴공간을 활용하여 복지문화예술 공간 조성	경기 문화 사랑방 조성 및 지원	0	1,110	1,590	0	600	700	800	300	300	2,700
	(민선7기 공약) 예술인 복지사업 지원을 위한 도 행정 서비스 혁신	예술인 권익보호 및 복지증진	0	8,000	0	0	1,200	1,400	1,600	1,800	2,000	8,000
	(민선7기 공약) 예술가 대상 창작 공간 간접 지원 추진	공연장 대관료 지원	0	500	500	0	200	200	200	200	200	1,000
	합계		0	11,005	2,090	0	2,273	2,576	2,879	2,582	2,785	13,095
4	(민선7기 공약) DMZ를 생태·평화의 공간으로 조성	DMZ세계자연유 산 등재 추진	0	1,000	0	0	200	200	200	200	200	1,000
	(민선7기 공약) 중앙정부 남북 교류사업 지원 및 협력 확대 추진	남북예술단 교류 공연사업 추진	0	600	0	0	0	600	0	0	0	600
	(민선7기 공약) 스마트 다문화 해설 개발 지원	문화재 다문화해설 안내 강화	90	360	60	0	510	0	0	0	0	510
	(민선7기 공약) 생태 공간 및 역사유적 탐방로를 관광자원으로 활용	역사문화 탐방로 조성 및 스토리텔링 등 콘텐츠 강화	0	2,150	2,150	0	900	1,000	800	800	800	4,300
	(민선7기 공약) 지역 기반 활동 예술인과 예술 향유자의 자유로운 활동 공간 마련	유희시설 및 폐공간 활용 창작공간 조성	0	660	940	0	300	400	500	200	200	1,600
	(민선7기 공약) 문화 친화적 도시공간 설계	건축·도시 설계 시 문화영향평가 적용	0	500	0	0	100	100	100	100	100	500
		수원 화성 체계적 복원 및 정비 지원	170,400	36,400	36,400		20,300	46,800	58,700	58,700	58,700	243,200
		오산 독산성 세계유산 등재 추진 지원	0	500	500	0	200	200	200	200	200	1,000

전략	정책과제명	실행과제명	총사업비				년도별 소요예산					총 합
			국비	도비	사민비	기타	2020	2021	2022	2023	2024	
	(민선7기 공약) 중앙정부의 ‘문화가 있는 날’과 연계하여 ‘경기도 문화의 날’ 운영	‘경기도 문화의 날’ 운영	0	12,500	12,500	0	5,000	5,000	5,000	5,000	5,000	25,000
	(민선7기 공약) 경기도 내 생활문화센터, 작은미술관, 작은영화관 조성 확대	일상 속에서 누리는 생활문화 활성화	43,000	4,000	164,000	0	42,200	42,200	42,200	42,200	42,200	211,000
	(민선7기 공약) 도민 박물관·미술관 전시 관람 일상화 추진	박물관미술관 전시 관람 활성화 추진	0	7,790	16,410	0	4,350	4,700	5,050	5,050	5,050	24,200
	합계		213,490	66,460	232,960	0	74,060	101,200	112,750	112,450	112,450	512,910

□ 신규과제 (단위: 백만 원)

전략	정책과제명	실행과제명	총사업비				년도별 소요예산					총 합
			국비	도비	사민비	기타	2020	2021	2022	2023	2024	
1	문화자치 관련 조례 제·개정	(가칭) 경기도 문화자치 기본조례 제정	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
		(가칭) 경기도 기초예술 진흥과 예술인 권익 신장에 관한 조례 마련	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
		경기도 문화예술 관련 조례 및 시행규칙 정비사업	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	지역 문화커뮤니티 구축	문화자치기구 설치 등 법제화 추진	-	-	-	-	-	-	-	-	-	0
		지역의 문화콘텐츠 및 문화시설 공유	0	700	0	0	0	100	200	200	200	700
		지속가능한 지역의 문화커뮤니티 구축	-	-	-	-	-	-	-	-	-	0
	문화다양성 정책 기반 조성	문화다양성 인식 개선 및 시범사업 추진	0	200	0	0	0	50	50	50	50	200
합 계			0	900	0	0	0	150	250	250	250	900
2	문화시민 역량강화	인문학을 통한 대화하는 문화시민	0	700	0	0	50	50	200	200	200	700
	어르신 지역 문화주체 활동기반 구축	노인을 위한 문화예술교육	0	840	0	0	0	20	20	400	400	840
		지역공동체와 생활문화의 주체가 되는 노인	0	150	0	0	0	30	40	40	40	150
		치매노인과 돌봄가족을 위한 문화체험	0	150	0	0	0	30	40	40	40	150
	경기 문화예술교육 진흥	경기시민 예술학교	0	2,400	1,000	0	400	600	700	800	900	3,400
		청소년 문화예술교육 장르 특화사업 (경기도형 엘시스테마)	0	2,100	900	0	600	600	600	600	600	3,000

전략	정책과제명	실행과제명	총사업비				년도별 소요예산					총 합
			국비	도비	사민비	기타	2020	2021	2022	2023	2024	
		경기도형 학교문화예술교육	0	2,500	1,000	0	500	600	700	800	900	3,500
		청년문화예술 전문인력 양성 및 일자리 지원	0	500	0	0	100	100	100	100	100	500
	합 계		0	9,340	2,900	0	1,650	2,030	2,400	2,980	3,180	12,240
3	기초예술 활동 영역 강화	문화비평 지원사업	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
		생애 첫 전시회 지원제도	0	1,500	0	0	300	300	300	300	300	1,500
	일상으로 공연 확산	누구나 관람하고 참여할 수 있는 공연 문화 (장애인 공연관람 환경 조성)	0	1,050	0	0	0	50	1,000	0	0	1,050
		벽이 없는 예술 (거리로 나온 예술을 실내까지 확대)	0	1,030	2,401	0	0	833	833	865	900	3,431
	음악 창작활동기반 구축	음악 콘텐츠의 다양성과 생태계를 위한 창작환경 기반 조성	0	1,000	0	0	0	100	200	350	350	1,000
		4차산업 시대를 선도하는 뮤지션 육성 (교당교육, 인공지능 활용)	0	3,700	0	0	0	700	1,000	1,000	1,000	3,700
	합 계		0	8,280	2,401	0	300	1,983	3,333	2,515	2,550	10,681
4	근대 문화유산에 기반한 경기도 정체성 확립	새로운 경기도사편찬 및 경기도역사편찬원 설립 준비	0	1,850	0	0	150	200	500	500	500	1,850
		경기도 근대문화유산 조사, 보존, 활용	0	1,400	0	0	200	300	300	300	300	1,400
	사회적 가치 확산을 위한 영화정책	가치확산을 위한 다규영화제 추진	2,400	16,100	1,100	1,540	4,000	4,100	4,310	4,310	4,420	21,140
		메시지가 있는 '가칭' 영상영화학교' 운영	0	1,100	0	0	0	200	300	300	300	1,100
	경기형 생활문화 지원정책 활성화	경기생활문화플랫폼 정책사업 확대 운영	0	3,850	0	0	770	770	770	770	770	3,850
		'경기생활문화 축제주간' 운영	0	150	0	0	30	30	30	30	30	150
	지역문화예술 발전을 위한 경기도 뮤지엄 재도약	광역 공공수장고 조성·운영	3,150	3,300	0	0	0	50	100	300	6,000	6,450
		경기도립 뮤지엄 릴레이 바캉스 페스티벌	0	240	0	0	0	60	60	60	60	240
		뮤지엄 전문인력 확충	0	280	280	0	0	140	140	140	140	560
		움직이는 분관형 뮤지엄	0	200	0	0	0	50	50	50	50	200
		뮤지엄 내 동호회 활동 지원	0	120	280	0	0	100	100	100	100	400
		경기도 뮤지엄 네트워크 구축	0	200	0	0	0	50	50	50	50	200
	합 계		5,550	28,790	1,660	1,540	5,150	6,050	6,710	6,910	12,720	37,540

□ 일반과제 (단위: 백만 원)

전략	정책과제명	실행과제명	총사업비				년도별 소요예산					총 합
			국비	도비	사민비	기타	2020	2021	2022	2023	2024	
1	(경기 문화재단) 광역·기초 교류·협치 모델 구축	경기도 중장기 문화예술진흥 발전계획 수립		200							200	200
		문화정책 포럼, 블래틴 발간		500			100	100	100	100	100	500
		광역·기초문화재단 협약체 운영		200			40	40	40	40	40	200
		경기도 현대 지역사회 기록화 (평택, 파주, 안성, 포천)		751			151	150	150	150	150	751
		경기 지역학 네트워크 - 공감하는 경기학 평택시 -		400			80	80	80	80	80	400
		시군협력 문화예술 기획지원		4,700			700	1,000	1,000	1,000	1,000	4,700
	(경기 문화재단) 문화예술 전문조직으로 기능 강화	재단 중·단기 발전계획 수립		100							100	100
		정책 개발 연구		900			180	180	180	180	180	900
		정책위원회 운영		150			30	30	30	30	30	150
		재단 및 소속기관 평가		500			100	100	100	100	100	500
		통합 홈페이지 운영		750			150	150	150	150	150	750
		재단 종합 홍보		3,500			700	700	700	700	700	3,500
		문화예술 네트워크 홍보		750			150	150	150	150	150	750
	합 계		0	13,401	0	0	2,381	2,680	2,680	2,680	2,980	13,401
2	(중기지방 재정계획) 문화예술교육 활성화	학교예술강사지원 (국악분야 예술강사)	3,917.5	3,917.5			1,567	1,567	1,567	1,567	1,567	7,835
		지역문화예술교육 기반구축	5,102.5	5,102.5			2,041	2,041	2,041	2,041	2,041	10,205
		유아문화예술 교육 지원	785	785			314	314	314	314	314	1,570
		문화예술 교육사 인턴십	605.5	605.5			220	231	242	253	265	1,211
	(경기 문화재단) 생애주기별 문화예술교육 확산	창의예술캠프		750			150	150	150	150	150	750
	합 계		10,410.5	11,160.5	0	0	4,292	4,303	4,314	4,325	4,337	21,571
3	(중기지방 재정계획) 문화예술 향유기회 확대	도단위 예술단체 문예진흥		12,486			2,350	2,523	2,530	2,538	2,545	12,486
		도단위 예술단체 법정운영비 지원		376			65	70	75	80	86	376
		찾아가는 문화활동		2,500	10,000		2,500	2,500	2,500	2,500	2,500	12,500
		아트경기		2,650			530	530	530	530	530	2,650
		공무원 합창단 운영		250			50	50	50	50	50	250
		거리로 나온 예술		1,270	2,400		710	710	750	750	750	3,670
		경기도 지역대표공연예술제 지원		3,870			774	774	774	774	774	3,870
		경기북부 전통문화지원 창작공연 지원		525	675		240	240	240	240	240	1,200
	(중기지방 재정계획) 지역문화예술 활성화	지역문화예술 특성화지원		15,690			3,094	3,116	3,138	3,160	3,182	15,690
		공연장 상주단체 육성 지원		2,715		2,715	1,086	1,086	1,086	1,086	1,086	5,430

전략	정책과제명	실행과제명	총사업비				년도별 소요예산					총 합
			국비	도비	사민비	기타	2020	2021	2022	2023	2024	
		취약계층 악기대여		1,000			200	200	200	200	200	1,000
		문화파출소 운영 지원	300		300		120	120	120	120	120	600
		예술활동지원		25			5	5	5	5	5	25
	(중기지방재정계획) (예술진흥) 문화기반시설 확충	문예회관 건립지원		30,000			6,000	6,000	6,000	6,000	6,000	30,000
		평택 평화예술의 전당 건립	75,000	1,100		1,100	18,200	25,000	34,000			77,200
	(경기문화재단) 경기도형 선순환 창작기반 조성	경기예술 국제교류 지원		1,000			200	200	200	200	200	1,000
		경기도형 예술프로젝트 지원		1,000			200	200	200	200	200	1,000
		경기예술 융복합사업 지원		1,300			260	260	260	260	260	1,300
		창작센터 입주작가 프로그램 운영		500			100	100	100	100	100	500
		창작센터 전시 및 오픈 스튜디오		600			120	120	120	120	120	600
		경기창작센터 종합홍보		150			30	30	30	30	30	150
		경기창작센터 관람환경 개선		200				50	50	50	50	200
	(경기도 문화의전당) (예술성) 레퍼토리 시즌제 극장	예술단 중심의 순수 예술 기능 강화		27,246			4,992	5,242	5,504	5,669	5,839	27,246
		도민 맞춤형 공연예술 콘텐츠 다양화		7,425			1,336	1,434	1,506	1,551	1,598	7,425
	(경기도 문화의전당) (혁신성) 지속성장 극장	다양한 콘텐츠발굴로 안정적 수입구조		2,576			472	496	520	536	552	2,576
		지속가능 역량 증진 및 혁신 경영		156,434			28,663	30,096	31,601	32,549	33,525	156,434
	합 계		75,300	272,888	13,375	3,815	72,297	81,152	92,089	59,298	60,542	365,378
4	(중기지방재정계획) (문화진흥) 문화 향유기회 확대	통합문화체육관광 이용권		5,438	30,815	79,132	23,077	23,077	23,077	23,077	23,077	115,385
		통합문화체육관광 이용권 운영지원		895			175	175	180	180	185	895
		수요교육 지원		1,561			300	306	312	318	325	1,561
		아름다운 이야기 할머니 사업	6,959	2,981			1,988	1,988	1,988	1,988	1,988	9,940
		경기도 친일 문화잔재 아카이브 구축		420			300	30	30	30	30	420
		문화예술 일제잔재 청산 공모사업(직접)		5,000			1,000	1,000	1,000	1,000	1,000	5,000
		문화예술 일제잔재 청산 공모사업(지원)		10,000			2,000	2,000	2,000	2,000	2,000	10,000
		문화누림, 지역화페 드림		11,900	3,900		3,160	3,160	3,160	3,160	3,160	15,800
		경기인디뮤직페스티벌		5,000			1,000	1,000	1,000	1,000	1,000	5,000
		다문화가정과 함께하는 독도탐방		200			200					200
	(중기지방재정계획) 지역문화 활성화	경기만 예코뮤지엄 조성		7,500			1,500	1,500	1,500	1,500	1,500	7,500
		경기도 국악문화진흥사업		1,000			200	200	200	200	200	1,000
		송년제야행사		1,263			231	243	255	267	267	1,263
		경기상생캠퍼스 운영		21,500			4,300	4,300	4,300	4,300	4,300	21,500
		경기북부어린이박물관 체험형 콘텐츠 개발 및		5,000			1,000	1,000	1,000	1,000	1,000	5,000

전략	정책과제명	실행과제명	총사업비				년도별 소요예산					총 합
			국비	도비	사민비	기타	2020	2021	2022	2023	2024	
		운영										
		경기북부어린이박물관 콘텐츠 보완 및 시설개선		12,000			2,400	2,400	2,400	2,400	2,400	12,000
		경기북부어린이박물관 공유재산 교환		262			262	0	0	0	0	262
	(중기지방재정계획 (문화진흥) 문화기반시설 확충)	산업단지, 폐산업시설 문화재생사업			23,000	23,000	9,200	9,200	9,200	9,200	9,200	46,000
		문화특화지역조성사업		6,469	9,491		3,192	3,192	3,192	3,192	3,192	15,960
	(중기지방 재정계획) 문화진흥 활동지원	문화예술 활동지원		487			89	94	98	103	103	487
		문화관광 기획홍보		2,500			500	500	500	500	500	2,500
		경기도 연 어문화선 캠페인		1,500			300	300	300	300	300	1,500
		역사 속 일제잔재 바로알기		1,500			300	300	300	300	300	1,500
		위원회 운영		138			24	25	29	30	30	138
		문화체육관광 정책공유 네트워크 구축		108			20	20	22	22	24	108
		경기문화예술소식알리기		150			150					150
		경기도 박물관 미술관 다시보기		1,500			300	300	300	300	300	1,500
		아름다운 우리사찰 둘러보기		1,500			300	300	300	300	300	1,500
		문화재 돌봄사업		5,875		5,875	2,100	2,200	2,250	2,600	2,600	11,750
	(중기지방 재정계획) 문화재 보호역량 강화	문화재 방재시설 구축 (국가지정문화재)		312	727	2,426	666	679	693	706	721	3,465
		문화재 방재시설 구축 (도지정문화재)		876	2,042		561	572	583	595	607	2,918
		문화재 방재시설 유지관리 지원 (국가지정문화재)		149	349	1,162	319	325	332	339	345	1,660
		문화재 방재시설 유지관리 지원 (도지정문화재)		649	1,515		416	424	433	441	450	2,164
		문화재 보존관리 강화		25			5	5	5	5	5	25
		문화재위원회 운영		855			165	170	170	175	175	855
		문화재 안전경비원 배치 및 활용		665	1,550	2,214	851	868	886	903	921	4,429
		도지정문화재 현상변경 허용기준 수립		210	490		140	140	140	140	140	700
		경기도지정문화재 정기조사		250			250					250
		도 무형문화재 기능 및 예능 공개		1,400			280	280	280	280	280	1,400
	(중기지방 재정계획) 무형문화재 보존 지원	경기도 무형문화재 국제교류		340			80	50	80	50	80	340
		도 무형 문화재(개인) 전승		7,525			1,505	1,505	1,505	1,505	1,505	7,525
		도 무형 문화재(단체) 전승		432	1,008		288	288	288	288	288	1,440
		전수교육관 건립	6,976		13,077		5,653	2,800	4,400	2,800	4,400	20,053
		전수교육관 활성화 지원	360		375		125	135	145	165	165	735
		무형문화재 전수교육관 문화예술교육사 배치	240		360		120	120	120	120	120	600

전략	정책과제명	실행과제명	총사업비				년도별 소요예산					총 합
			국비	도비	사민비	기타	2020	2021	2022	2023	2024	
		국가무형문화재 전통기술종목 보유자 공방개산사업	596		596		232	240	240	240	240	1,192
		지역 무형유산 보호지원	500		500		200	200	200	200	200	1,000
	(중기지방 재정계획) 문화유적의 발굴 및 복원	국가지정문화재 및 등록문화재 보수정비지원	165,501	35,465	35,465		44,131	46,338	48,654	48,654	48,654	236,431
		도지정 문화재 보수정비		56,068	65,748		21,999	23,098	24,253	25,466	27,000	121,816
		도지정 문화재 긴급보수		500			100	100	100	100	100	500
		고구려문화유적 보존정비		1,000	1,000		400	400	400	400	400	2,000
		문화유산관광자원화 (전환)		10,350			2,070	2,070	2,070	2,070	2,070	10,350
		문화유산관광자원화 (용인 차안성)		400	400		100	700				800
		문화유산관광자원화 (파주 해음원지)		400	400		800					800
		매장문화재 보존유적 관리	385				385					385
		행궁 내 연지 보수공사	105	45			150					150
		연무관·이씨지 발굴조사	280	120			400					400
		국청사지 2차 발굴조사	560	240			800					800
		성곽 중점관리구간 모니터링	140	60			40	40	40	40	40	200
		침괘정 해체·보수공사	630	270			900					900
		남한산성 수구 24, 25 발굴조사	35	15			50					50
		목조문화재 한계미전수조사	10				10					10
		2020성곽주변 수목정비사업	350	150			100	100	100	100	100	500
		남한산성 복문 해체보수 설계용역	1,365	585			150	1,800				1,950
		긴급보수반 창고 신축		180			180					180
		세계유산 남한산성 역사문화관 건립		10,000		10,000	6,000	8,000	6,000	0	0	20,000
		남한산성 역사문화관 유물 수집		1,500			300	300	300	300	300	1,500
		남한산성 옛길 활용 및 홍보		500			100	100	100	100	100	500
	(중기지방 재정계획) 역사 및 문화자원 재조명	경기도 문화유산을 찾아서		2,260			400	420	440	500	500	2,260
		생생 문화재사업	2,790		2,850		1,000	1,050	1,158	1,216	1,216	5,640
		전통산사문화재 활용사업	260		260		104	104	104	104	104	520
		문화재 야행 프로그램	1,480		1,480		592	592	592	592	592	2,960
		지역문화유산교육사업			1,980	1,980	500	700	820	940	1,000	3,960
		고택종가집 활용사업	1,040		1,040		416	416	416	416	416	2,080
	(중기지방 재정계획) 문화유산 활용	경기 문화유산 활용사업		2,500			500	500	500	500	500	2,500
		세계기록유산 활용 및 홍보지원	550		550		300	200	200	200	200	1,100
		세계유산 활용 프로그램 운영 지원사업	700		250		100	100	550	100	100	950
		세계유산 활용 프로그램(남한산성)	1,000	1,000			400	400	400	400	400	2,000

전략	정책과제명	실행과제명	총사업비				년도별 소요예산					총 합
			국비	도비	사민비	기타	2020	2021	2022	2023	2024	
		세계유산 홍보 프로그램(남한산성)		615		615	246	246	246	246	246	1,230
		생생문화재 사업	22	33			55					55
		세계유산 남한산성 역사문화명소화		2,133			429	426	426	426	426	2,133
		남한산성 마라톤대회		500			100	100	100	100	100	500
		남한산성 문화유산 지킴이		332			60	62	65	70	75	332
		종교시설 활용 체류형 숙박사업		250			50	50	50	50	50	250
	(중기지방 재정계획) 남한산성 보존관리	문화재 방재시설 유지관리 지원(남한산성)		84		196	40	60	60	60	60	280
		남한산성 문화재 긴급보수비		1,960			360	400	400	400	400	1,960
		남한산성 문화재 보호구역 조경관리		200			40	40	40	40	40	200
		남한산성 세계유산센터 운영		6,651			1,253	1,290	1,329	1,369	1,410	6,651
		남한산성 문화해설사 운영 지원		100			20	20	20	20	20	100
		남한산성도립공원 무료셔틀버스 운영		420			84	84	84	84	84	420
		유네스코 세계유산 제3차 정기보고 모니터링		100			100					100
	(중기지방 재정계획) 도립공원 관리	남한산성도립공원 운영		1,816			342	352	363	374	385	1,816
		남한산성도립공원 탐방로 정비		1,000			200	200	200	200	200	1,000
		남한산성도립공원 탐방로(남문~북문) 재포장 사업		1,500			1,500					1,500
		남한산성도립공원 공공용지 매입		857			857					857
		소나무림 보전사업		300			60	60	60	60	60	300
		검복리주차장 공중화장실 신축		267			267					267
	(경기 문화재단) 지역문화원형 콘텐츠 발굴·보조	경기도 인문정신 기반구축		250			50	50	50	50	50	250
		청소년 역사교재 제작 보급		1,050								
		경기도 역사문화총서 발간					210	210	210	210	210	1,050
		경기도 대표인물 평전 발간										
		경기학 정기간행물 발간										
		문화유적 학술조사		5,000			1,000	1,000	1,000	1,000	1,000	5,000
		문화유적 보존처리		1,750			350	350	350	350	350	1,750
		문화유산 활용 콘텐츠 개발운영		300			60	60	60	60	60	300
		경기 고고자료 아카이빙		100			20	20	20	20	20	100
		경기도 문화유산 과학적 보존		100			20	20	20	20	20	100
		디지털 경기감영 제작		120			120					120

전략	정책과제명	실행과제명	총사업비				년도별 소요예산					총 합
			국비	도비	사민비	기타	2020	2021	2022	2023	2024	
	(경기 문화재단) 복합문화공간으로 뮤지엄 기능 확대	경기도박물관 교육체험 프로그램		1,295			95	300	300	300	300	1,295
		경기도박물관 관람객 서비스					-					
		경기도미술관 교육 프로그램		1,540			235	300	300	300	300	1,540
		경기도미술관 관람객 서비스					105					
		백남준아트센터 교육 프로그램		1,485			115	300	300	300	300	1,485
		백남준아트센터 관람객 서비스					170					
		실학박물관 교육 프로그램		1,380			110	300	300	300	300	1,380
		실학박물관 관람객 서비스					70					
		전곡선사박물관 교육 프로그램		1,405			155	300	300	300	300	1,405
		전곡선사박물관 관람객 서비스					50					
		경기도어린이박물관 교육 프로그램		2,332			168	500	500	500	500	2,332
		경기도어린이박물관 관람객 서비스					164					
		작은도서관 운영지원		25			5	5	5	5	5	25
		GGC 플랫폼 운영		500			100	100	100	100	100	500
	(경기 문화재단) 누구나 차별 없는 문화복지 실현	문화이음 및 사회공헌활동 프로그램 운영		500			100	100	100	100	100	500
		소외계층 문화나눔 사업		500			100	100	100	100	100	500
		상상풍당 예술나눔		250			50	50	50	50	50	250
		경기북부 문화예술 활성화 지원		2,500			500	500	500	500	500	2,500
		경기도 지역특화 공공예술 기획발굴		500			100	100	100	100	100	500
		찾아가는 경기도박물관 운영		495			95	100	100	100	100	495
		찾아가는 선사박물관 운영		240			40	50	50	50	50	240
	(경기 문화재단) 문화재생을 통한 지역적 이슈 해소	지역문화자원 발굴 및 거점 공간 조성		2,450			450	500	500	500	500	2,450
	(경기 문화재단) 최대·최고·최상 뮤지엄 위상 제고	경기도박물관 전시운영, 소장품관리, 특별사업		4,660			660	1,000	1,000	1,000	1,000	4,660
		뮤지엄 통합운영		7,560			1,560	1,500	1,500	1,500	1,500	7,560
		경기도미술관 학술연구, 전시운영, 소장품, 특별사업		3,760			560	800	800	800	800	3,760
		백남준아트센터 학술연구, 전시운영, 특별사업		3,000			600	600	600	600	600	3,000
		실학박물관 학술연구, 전시운영, 소장품,		2,910			510	600	600	600	600	2,910

전략	정책과제명	실행과제명	총사업비				년도별 소요예산					총 합
			국비	도비	사민비	기타	2020	2021	2022	2023	2024	
		특별사업										
		전곡선사박물관 학술연구, 전시운영, 소장품		2,845			445	600	600	600	600	2,845
		경기도어린이박물관 학술연구, 전시운영, 소장품		2,568			168	600	600	600	600	2,568
		통합홍보팀 : 고객 마케팅		1,250			250	250	250	250	250	1,250
	(경기 문화재단) 경기문화 대표브랜드 개발	3.1운동 및 임정수립 100주년 기념사업		2,000			400	400	400	400	400	2,000
		코리안 디아스포라 개최		1,480			280	300	300	300	300	1,480
		재외동포 사회 활성화 지원		1,220			220	250	250	250	250	1,220
		한민족 정체성 고양		1,000			200	200	200	200	200	1,000
		경기 걸쳐 로드		1,750			350	350	350	350	350	1,750
		경기 음악산업 진흥 육성		450			50	100	100	100	100	450
	(경기도 문화의전당) (공공성) 도민 중심의 극장	도민 대상 문화복지 실현 확대		4,694			860	903	948	977	1,006	4,694
		문화예술 콘텐츠 보급 및 정보공유		1,311			240	252	265	273	281	1,311
		합 계	192,834	338,586	201,218	126,600	173,124	172,549	174,111	168,031	171,423	859,238

2) 자원조달 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 반영⁷³⁾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 원⁷⁴⁾으로 경기도 전체 예산(21조 974억원⁷⁵⁾의 약 1.87%⁷⁶⁾ 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.

73) 2019년 「제11회 DMZ국제다큐영화제」 사업 총 예산 3,600백만원 중 국비 100백만원 포함

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

75) 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

76) 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%)⁷⁷⁾을 통한 재원 검토 결과 5년간 본 계획 관련하여 확보 가능한 예산은 약 2,524,635백만 원으로 신규 과제 추진이 가능할 것으로 판단됨
- 2019년 경기도 예산(21조 974억 원)이 5년간(2020~2024) 유지된다고 가정할 경우, 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 예산⁷⁸⁾은 191,057백만 원으로 문화체육관광국 예산의 약 48.52%를 차지, 이 비중이 5년간 그대로 유지된다고 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 불가능하므로 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

77) 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

78) 2019년 예산 기준 문화정책과, 문화유산과는 조직개편을 통해 문화종무과, 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

참고문헌

- 강내영(2012). “중국 문화산업 발전역정과 특징 연구: 정부주도형 시장화 발전모델,” (2002). “팀 조직의 집단특성과 조직유효성에 관한 연구,” 『한국중문화학회지』, 48(48) : 119-156.
- 경기도, 「경기도기본통계」, 각년도.
- 경기도(2019). 『2019 도정업무계획』.
- 김가영(2019) : “예술교육이 제대로 이뤄지지 않고 있다 - 문화예술교육 예산 삭감에 대응하는 미국/영국 사례”, 아르떼 365, 2019. 07. 18. <https://artezine.blog.me/221589094703?Redirect=Log&from=postView> (검색일: 2019년 7월 30일).
- 김익석(2017). 『예술인 중심의 문화예술 지원정책에 관한 연구』, 용인 : 단국대학교 경영대학원 석사학위 논문. 미디어펜(2019) : “문화예술인의 복지와 인력 양성 - 문화 분권시대 맞춰 지역 현안 쟁점에 밝은 기획자 발굴 중요”, 미디어펜, 2019. 04. 18. <http://www.mediapen.com/news/view/427679> (검색일: 2019년 8월 2일).
- 류정아(2015). 『문화예술 지원정책의 진단과 방향 정립: ‘팔길이 원칙’의 개념을 중심으로』, 서울 : 한국문화관광연구원.
- 마을의 사정(2016) : “국제컨퍼런스 1 - 지속가능한 지역 속 예술공동체와 정책”, 서울시 마을공동체 종합지원센터 웹진 46호, 2016. 10. 26.
- 문화체육관광부(2018). 『문화비전2030 - 사람이 있는 문화』.
- 문화체육관광부(2018). 『새예술정책(2018~2022)』.
- 문화체육관광부(2019). 『2017년 기준 지역문화실태조사 현황통계 분석』.
- 문화체육관광부(2019). 『2018 공연예술실태조사』.
- 문화체육관광부(2019). 『2018 전국문화기반시설 총람』.
- 문화체육관광부(2019). 『2018 예술인실태조사 보고서』.
- 문화체육관광부(2019). 『2018 국민여가활동조사』.
- 양혜원(2018). 『지역분권 관점에서의 주요국가 예술지원정책 분석 연구: 영국, 프랑스, 미국을 중심으로』, 서울 : 한국문화관광연구원.
- 외교부(2017). 『독일 개황』, 외교부.
- 외교부(2018). 『프랑스 개황』, 외교부.
- 정광렬 외(2014). 『경기도 문화예술진흥 중단기 종합발전계획(20~2018)1』, 경기도 · 경기문화재단.
- 정경희 외(2017). 『고령화 시대의 노인의 역할 모색』, 세종 : 한국보건사회연구원.
- 정보람(2016). 『OECD 주요국가의 문화재정 비교』, 서울 : 한국문화관광연구원.
- 주독일 한국문화원(2018). 『독일 문화정책의 특징과 2018년 동향』, 주독일 한국문화원.
- 주프랑스 한국문화원(2018). 『음악접근성 확대를 위한 프랑스 주요 문화정책 현황 조사』, 주프랑스 한국문화원.
- 주프랑스 한국문화원(2017). 『프랑스 문화지방분산정책 특별지방행정기관 : 지역문화사무국』, 주프랑스 한국문화원.
- 지식경제연구부(2019). 『문화예술산업연구 해외출장 보고서』, 한국개발연구원.

- 지영호(2018) : “프랑스 문화부 장관의 불안한 문화정책”, 한국국제문화교류진흥원, 2018. 05. 03.
- 최미애(2019). 『문화관광 활성화를 위한 지역문화예술자원 활용방안 연구』, 세종 : 문화체육관광부.
- 최보연 외(2016). 『주요국 문화예술정책 최근 동향과 행정체계 분석연구』, 서울 : 한국문화관광연구원.
- 최혜자 외(2014). 『국가별 사회문화예술교육 정책 사례 연구: 한국/프랑스/영국/미국/독일/호주/일본』, 서울 : 한국문화예술교육진흥원.
- KOCCA(2013). 『중국 문화산업 정책연구 보고서』, 15(3). 나주 : 한국콘텐츠진흥원.
- Arts Access Australia(2019). A Few Facts about Disability and the Arts in Australia. Arts Access Australia.
- Arts Council England(2013). Great Art and Culture for Everyone : 10 Year Strategic Framework 2010–2020, 2nd ed., Manchester : Arts Council England.
- Arts Council England(2015). Art Council England Corporate Plan 2015–18, Manchester : Arts Council England.
- Arts Council England(2018). Shaping the Next Ten Years : Developing a New Strategy for Arts Council England 2020–2030, Manchester : Arts Council England.
- Australia Council for the Arts(2018). Annual Report 2017–18 : Why Arts Matter, Sydney : Australia Council for the Arts.
- Australia Council for the Arts(2019). Corporate Plan 2019–2023: Creativity Connects Us, Sydney : Australia Council for the Arts.
- Art Gallery of New South Wales(2017). Disability Inclusion Action Plan 2017–20, New South Wales : Art Gallery of New South Wales.
- Australian Government(2013). Creative Australia–National Cultural Policy, Commonwealth of Australia.
- Cultural Development Network(2018). National Local Government Cultural Forum Final Report 2018, Melbourne : Cultural Development Network.
- Commonwealth of Australia(2018). Arts and Disability in Australia. Canberra : Commonwealth of Australia.
- Department for Digital, Culture, Media & Sport(2019). Culture is Digital. U.K.
- Department for Digital, Culture, Media & Sport(2016). The Culture White Paper. Open Government Licence.
- Harriet Lowe(2017). Creative Ageing in Germany: A View from North Rhine–Westphalia, The Baring Foundation.
- NEA(2018), 『Strategic Plan fy 2018~2022』.
- National Endowment for the Arts(2019), 2018 annual report, Washington, DC.
- Throsby D & Petetskaya K(2017). Making Art Work: An Economic Study of Professional Artists in Australia. Sydney : Art Council for the Arts.
- 김형규(2017) : “배고픈 예술가가 없는 나라, 프랑스”, 경향신문, 2017. 12. 04.

http://news.khan.co.kr/kh_news/khan_art_view.html?art_id=201712041426001#csidx8f859720b798b35899873aed833ae58 (검색일: 2019년 8월 11일).

웹진 문화관광(2017). 영국 문화예술정책 중장기 계획과 동향, 전망.

http://www.kcti.re.kr/webzine2/webzineView.action?issue_count=68&menu_seq=3&board_seq=2.

이유진(2018): “독일 연방정부의 2018 문화 예산과 문화 이슈”, 한국국제문화교류진흥원, 2018. 01. 16,

http://kofice.or.kr/c30correspondent/c30_correspondent_02_view.asp?seq=15011&page=1&find=&search=&search2
(검색일: 2019년 8월 10일).

한국문화예술교육진흥원 공식 블로그(artezine.blog.me).

한국문화예술위원회(2017) : “문화예술강국 미국의 예술정책은? 우리가 직접 간다! 간다! 간다! - 고.고.고.~ Americans for the Arts(AFTA)”, 아르 페 365, 2017. 01. 13. https://blog.naver.com/jump_arko/220910244045 (검색일: 2019년 8월 1일).

프랑스 문화지방분산정책 특별지방행정기관:지역사무국, p.3 2017. 12. 주프랑스한국문화원.

<http://www.kocis.go.kr/kocc/view.do?seq=1012943&page=1&pageSize=10&photoPageSize=6&totalCount=0&searchType=menu0150&searchText=&RN=>

해외문화홍보원(2017) : “마크롱의 문화 관련 정책”, 해외문화홍보원, 2017. 09. 14.

http://www.kocis.go.kr/kocc/view.do?seq=8632&langCode=lang001&menucode=menu0150&menuType=Kocis_Board_Ovr_Ctr&ctrCode=&searchType=menu0150&searchText (검색일: 2019년 8월 1일)

해외문화홍보원(2018) : “음악접근성 확대를 위한 프랑스 주요 문화정책 현황 조사”, 해외문화홍보원, 2018. 08. 09.

<http://www.kocis.go.kr/kocc/view.do?seq=11217&page=3&pageSize=10&photoPageSize=6&totalCount=0&searchType=menu0150&searchText=&RN> (검색일: 2019년 8월 1일)

해외문화홍보원(2019) : “프랑스 문화 메세나 관련 동향 조사”, 해외문화홍보원, 2019. 04. 18.

<http://www.kocis.go.kr/kocc/view.do?seq=1012594&page=1&pageSize=10&photoPageSize=6&totalCount=0&searchType=menu0150&searchText=&RN> (검색일: 2019년 8월 1일)

해외문화홍보원(2019) : “프랑스 문화 정책 및 동향”, 해외문화홍보원, 2017. 09. 13.

<http://www.kocis.go.kr/kocc/view.do?seq=1012594&page=1&pageSize=10&photoPageSize=6&totalCount=0&searchType=menu0150&searchText=&RN> (검색일: 2019년 8월 1일)

Lalla Merlin(2017): "Augmenting Artistry: Technology at the Royal Opera House hits the high note", blooloo, 2017. Sep. 6.

http://news.khan.co.kr/kh_news/khan_art_view.html?art_id=201712041426001#csidxcc4b179449c72c582e7a6d135a3b8cd (검색일: 2019년 8월 10일)

Americans for the Arts website: <https://www.americansforthearts.org/>

Arts Council England website : <https://www.artscouncil.org.uk>

Australia Council for the Arts website : <https://www.australiacouncil.gov.au/>

BOP Consulting Editorial Team(2018). World Cities Culture Report 2018, Bloomberg Philanthropies.
drkmehrgenerationenhaus SNS <https://www.facebook.com/drkmehrgenerationenhaus/>
<https://www.americansforthearts.org/by-program/networks-and-councils/state-arts-action-network>
National Endowment for the Arts website: <https://www.arts.gov/>
http://kofice.or.kr/c30correspondent/c30_correspondent_02_view.asp?seq=15427&page=1&find=&search=&search2=
(검색일: 2019년 8월 15일)
일본 문화청 홈페이지 내 문화예술정책 파트
: http://www.bunka.go.jp/seisaku/bunka_gyosei/hoshin/

통계청 “전국장래인구추계(2015~2045)”.
통계청 “고령인구비율(시도)”.
통계청 “노령화지수(시도)”.
통계청 “지방자치단체외국인주민현황-시군구별 외국인주민 현황”.
통계청 “인구총조사-다문화가구 및 가구원(시도)”.
통계청 “장애인현황-시도별, 장애유형별, 장애등급별, 성별 등록장애인 수(시도)”.
통계청 “인구총조사-1인가구비율(시도)”.
통계청 “지역소득-1인당 GRDP(시도)”.
통계청 “경제성장률(시도)”.
통계청 “사회조사-삶의 만족도(시도)”.
통계청 “사회조사-스트레스 인지율(시도)”.
통계청 “사회조사-생활여건의 변화(시도)”.
통계청 “사회조사-여가활용 만족도(시도)”.
통계청(2018). “2017년 기준 전국 사업체 조사 보고서”.