

일상 속에 누리는 생활문화 활동 지원
2021 생활문화 활성화 지원
통합 공모 사업 안내

1. 사업 목적

- 생활문화 활동가 및 생활문화 기관 및 단체를 거점으로 지속가능한 생활문화 기반 확산
- 도내 생활문화 유관기관 교류 기능 강화 및 연계 사업 수행을 통한 시너지 창출
- 지역 내 인적 자원 발굴 및 지역 공동체 기여 기회 제공을 통한 생활문화 증진

▣ 생활문화란?

- 지역의 주민이 문화적 욕구 충족을 위하여 자발적이거나 일상적으로 참여하여 행하는 유·무형의 문화적 활동 (지역문화진흥법 제2조 제2호)
 - ▶ 예술장르로 구분되지 않는 모든 문화 활동
 - ▶ 문화가 공급자 중심의 관점에서 제시된 것을 지양하고 일상성과 자발성을 통한 주체적 문화 활동 (지역문화진흥원, 2019 ‘생활문화 활성화를 위한 정책추진방안 연구’)

▣ 사업 추진 방향

- 일상 속 생활문화 확대에 따른 정책 사업 확대
 - ▶ 생활문화 민간단체 활동 지원 확대를 통한 경기도 생활문화거점 확산
 - ▶ 생활문화거점인 문화원, 문화의집, 생활문화센터 교류 강화 및 협력사업 추진
- 사업을 통해 발굴된 생활문화 활동가 및 단체 교류 강화를 위한 연계 작업 수행
 - ▶ 단체 교류회 확대, 생활문화 교류를 통한 지역 활동 연계 도모
- 도내 생활문화 현장 홍보 및 온라인 공유 채널 운영 강화
 - ▶ 도민 참여 확대, 생활문화 정책사업 홍보, 현장 공유

2. 사업 개요

① 총사업명 : 2021 생활문화 활성화 지원 사업

② 사업기간

: 경기생활문화플랫폼 교부일 ~ 12월 31일 (※ '22년 1월 14일까지 정산실적보고 제출)

: 지역장인발굴프로젝트 교부일 ~ 11월 30일 (※ '21년 12월 31일까지 정산실적보고 제출)

③ 사업주체 : 생활문화 사업을 추진하고 있는 민간단체 및 생활문화 유관기관

④ 지원내용 : 생활문화 활성화를 위한 활동 지원

⑤ 지원사업

| 사업명 | 지원대상 및 신청자격 | 사업 내용 및 지원예산 |
|--------------|---|--|
| 경기 생활문화 플랫폼 | 경기도내 생활문화 유관기관 및 민간단체 | <ul style="list-style-type: none"> ● 생활문화 활동 지원 <ul style="list-style-type: none"> - 지역주민들과 문화적으로 공유하고 소통하는 생활문화 활동 지원 - 총 지원금 예산 250,000천원 (1개 기관 및 단체 당 최대 15,000천원 지원) |
| 지역장인 발굴 프로젝트 | 경기도내 생활문화 유관기관 | <ul style="list-style-type: none"> ● 지역장인 발굴 및 연계 활동 지원 <ul style="list-style-type: none"> - 삶 속에서 습득한 다양한 분야의 생활기술과 지식 공유 프로그램 추진 - 총 지원금 예산 100,000천원 (1개 기관 당 최대 10,000천원 지원) |
| 지원대상 자격조건 | 유관기관 : 기초문화재단 20개, 문화원 31개, 문화의집 10개, 생활문화센터 15개 (공고문 첨부 자료 확인) 민간단체 : 고유번호증사업자등록증, 사회적기업증, 협동조합, 마을기업, 자정서사업자 보유 단체 | |

⑥ 지원규모 : 총 27개 내외 유관기관 및 민간단체 선정 예정

⑦ 예산규모 : 지원금 총 350,000,000원(금삼억오천만원정)

⑧ 주최/주관 : 경기도/경기문화재단

3. 사업 예시 [경기생활문화플랫폼]

경기생활문화플랫폼 사업을 통해

일상을 새롭게 읽는 과정,

일상에 스토리, 가치, 의미가 만들어지면서 관계가 형성되는 과정,

활동가들의 관성을 깨는 과정,

주민의 문화주체화 과정(생활문화디자이너)를 함께 만들어갑니다.

경기생활문화플랫폼 사업은

주민의 행복,

주민의, 주민에 의한, 주민을 위한 생활문화 활성화의 지속,

새로운 지역문화의 형성을 목표로 하고 있습니다.

| | | |
|---|---|--|
| 발견 : 일상이 예술이 되다 | + | 공유 : 관계가 문화가 되다 |
| <ul style="list-style-type: none"> ■ 생활문화 자원 발굴 및 발견 - 지역의 생활문화 자원(생활문화주체, 공간, 콘텐츠 등)을 발견 및 발굴하기 위한 프로젝트 운영지원 | | 경기생활문화플랫폼을 통해 만들어진 이야기와 자원을 지역과 공유하기 위한 성과공유회 |
| 성장 : 마을이 무대가 되다 | | |
| <ul style="list-style-type: none"> ■ 지역문화 가치 전환 및 확산 - 경기생활문화플랫폼이 가진 생활문화 자원을 지역의 문화로 전환 및 확장하기 위한 프로젝트 운영지원 | | |

【예시】 ※ 기존 예시는 참고자료로 활용하시기 바랍니다.

○ 발견 (일상이 예술이 되다)

- ▶ 지역의 생활문화 자원(사람, 공간, 콘텐츠)을 발견·발굴하기 위한 프로젝트 운영 지원

들날날락예술가게 <마을활력 프로젝트 ‘문화로 체인지’> (2019)



마을의 이야기와 주민들의 이야기를 스스로 발견하고 스토리화 하는 과정을 통해 생활문화디자이너 9인의 이야기를 엮어 ‘엄마의 일기장’으로 출간, 이중 8개의 이야기를 옴니버스 공연으로 제작하여 성과공유회를 통해 선보이며 마을 주민들과 공유하는 장을 마련하였다.

소사청년네트워크 <우리들의 소사본동> (2019)



네트워크의 방식으로 모인, 지역에서 활동하는 청년들의 느슨한 모임으로 구성원들이 각자, 스스로의 삶에 필요한 것이 무엇인지, 하고 싶었는데 일에 치여 못한 것은 없었는지 등을 중심으로 자기 기획의 설계를 진행, ‘숨표 프로젝트’ 라는 이름하에 각자의 일상이 그대로 엮이고 그 와중에도 가치지향적인 삶의 태도들이 묻어나는 프로젝트를 진행하였다.

과천러닝크루 <달리는청년, 하나되는 경기> (2020)



단순한 러닝활동에서 나아가 다양한 가치의 러닝문화로의 자리매김을 위해 꾸준한 회의와 모임을 진행. 러닝문화의 재탐색 및 활성화를 위하여 정규 러닝활동 뿐만 아니라 테마를 정한 러닝, 그리고 타 지역으로의 러닝문화 선도 활동 등을 진행하였다. 또한 코로나 상황에도 불구하고, 비대면 축제인 ‘경기 언택트 마라톤대회’를 개최하여 경기도 곳곳의 러너 개인이 참여할 수 있는 행사를 진행하였다.

○ 성장 (마을이 무대가 되다)

- ▶ 기존에 보유하고 있거나 새롭게 발굴한 생활문화 자원을 지역의 문화자원으로 전환 및 확장하기 위한 프로젝트 운영지원

파주이야기가게 <내 인생에 보물 1호 이야기> (2016~2019)



4년간 함께 한 생활문화디자이너들, 생활문화를 만들어 가고 있는 자신의 이야기에 집중하여 각자가 간직하고 있는 ‘보물 1호’에 대한 사연과 이야기를 글로 써서 기록으로 남기는 과정을 거쳐 한 권의 책으로 엮어 내며 각자의 소중한 기억과 사물과 이야기들은 멀리 있거나 거창한 것이 아닌 소박한 일상에 있음을 확인하는 프로젝트를 진행하였다.

우당탕탕예술놀이단 <내가 만든 나의 놀이터> (2018~2020)



각 생활문화 디자이너들의 기획을 통해 팬데미 상황과 병행 가능한 프로젝트를 진행. 비대면 릴레이 글쓰기 프로젝트, 동네탐방 후 그림을 통해 각 지역을 매개하는 프로젝트 등. 오프라인, 온라인, 비대면 장치들의 결합을 통하여 생활문화와 일상공간에 대한 개념전환을 목표하였다.

○ 공유 (관계가 문화가 되다)

- ▶ 운영단체의 활동내용을 지역과 공유할 수 있는 각 플랫폼 개별 축제 개최

공간옴팡 <공간 너머 촌의동 온 마을 실험실로> (2018~2019)



문화기반시설이 부족하고 주민들이 모임을 할 만한 별도의 인프라가 없는 지역 내에서 지역사회와의 접점을 늘리고 지역에서의 역할을 찾아 나가는 것을 가장 우선 되는 목표로 삼으며 진행한 일 년간의 활동들을 축제라는 영역을 활용하여 지역주민들에게 손을 내미는 방식으로 보여주었다.

다모글로벌교육문화협동조합 <zoom in 문화> (2019~2020)



8개국 이주민 여성들이 모여 만든 다문화협동조합의 커뮤니티를 기반으로, 오프라인과 온라인으로 나눠 각 국의 인사말 카드 및 작품을 전시하고 당해 활동에 대하여 평가 및 소감을 나누는 행사를 진행하였다. 다문화에 대해 자연스러운 형식으로 즐기는 생활문화 모임의 가능성을 보여주었다.

○ 기타 참고자료 (아래 링크를 참고하세요)

- ▶ [2019 경기생활문화플랫폼 자료집](#) ▶ [2020 경기생활문화플랫폼 유튜브 채널](#)
- ▶ [2020 경기생활문화플랫폼 오디오북](#) ▶ [2020 경기생활문화플랫폼 웹툰](#)

3-1. 사업 내용 및 예시 [지역장인 발굴 프로젝트]

■ 사업내용

지역장인이란? **살아가면서 터득한 자신만의 생활기술, 지식, 비법을 나누고자 하는 사람으로 보편적 의미의 ‘장인’이 아닌 ‘일상 속 달인’을 의미함**

- 사업명 : 2021 지역장인발굴 프로젝트 지원 사업
- 사업기간 : 교부일 ~ 11월 30일 (※ 2021. 12. 31일까지 정산실적보고 제출)
- 사업목적
 - ▶ 일상 속 한 분야를 오랫동안 해 온 지역의 인적자원을 발굴하며, 경기도 내 생활문화 공간을 활용하여 발굴된 장인의 다양한 생활기술 나눔과 지식 공유의 장 마련
 - ▶ 장인 발굴 과정을 기록하여 지역의 이야기 수집 및 자료화
 - ▶ 지역 인력 활용 및 지역 특성에 맞는 연계 사업 기획을 통한 지역 생활문화 활성화
- 지원대상 : 본 사업을 통해 지역 내 숨은 장인을 발굴하고, 다양한 연계프로그램 추진이 가능한 **생활문화 유관기관**
- 지원내용 : 사업 운영에 필요한 제반비용
- 지원규모 : 총 10개 유관기관 선정 예정
- 예산규모 : 1개 기관당 최대 금10,000,000원(금일천만원)
- 추진방침
 - ▶ **지역장인 선정 미선발 경우(반드시 3명 이상 장인 선정)**
 - **사업계획서(신청서) 제출 → 서류심사 → 선정 후 지역장인 모집 및 선정 → 교부신청서(구체적)**
 - 지역장인 모집 및 선정 (※지원 사업 선정 후 추진)
 - 모집분야 : 살면서 익혀온 다양한 분야의 생활기술, 지식, 노하우
(요리, 물건정리, 수리, 뜨개질, 비움/채움, 놀이, 씬 등) ※p7참조
 - 모집대상 : 신청 기관의 지역에 거주하며, 생활기술 및 지식을 공유하고자하는 경기도민 (주민등록등본 제출 및 확인 必)
 - 모집정원 : 장인 선정 3인 이상 ~
 - 모집기간 : 5. 20(수) ~ 교부신청 전까지
 - ※ 사업 선발 이후, **기관별 장인선정 필수**, 교부신청(6.30까지) 시 해당 장인 명단 제출 필요
 - ※ 장인 선정 시 차후 경기문화재단의 행사에 참여요청이 있을 수 있음
 - ▶ **중간 보고 및 결과물**
 - 매월 추진 현황 보고서 제출(매월 첫째주 월요일)
 - 결과물 제출 必 (예시: 매거진, 콘텐츠 제작, 교육현황 등)

■ 사업예시

지역장인발굴 프로젝트 사업은



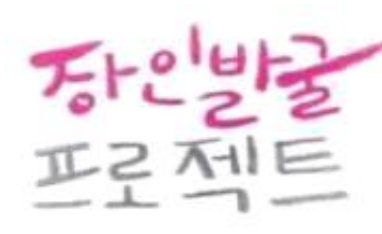

지역 내의 장인을 발굴하여 자신의 지식 및 기술을 공유할 수 있는 프로그램의 추진을 지원하며, (교육 프로그램의 장인강사 위촉, 지역 축제 및 자체 프로그램 참여 기회 제공 등)

이를 통해 장인의 살아온 이야기와 생활 비법을 기록할 수 있게 돕는 사업입니다.

생활기술 및 지식 공유의 장을 마련하여 장인의 활동 영역을 확장하고,

새로운 기술방식의 모색을 통해 지역문화를 만들어가는 인적자원을 발굴하고자 합니다.

【예시】 ※ 기존 예시는 참고자료로 활용하시기 바랍니다

| 지역 장인 선정 생활문화 모집 분야 (기관 재량에 따라 모집 분야 자율 편성 바람) | | | |
|---|---|----|------------------|
| 기술 | 요리, 물건정리, 수리, 전통자수, 국선도 등 | 놀이 | 구연동화, 모임, |
| 비움 | 업사이클, 제로 웨이스트 등 | 휴식 | 여행, 요가, 명상, 다도 등 |
| 채움 | 꾸미기(다이어리 등), 동기부여, 수집 등 | 기록 | 일기, 편지, 사진, 그림 등 |
| 경기문화재단 지역장인 발굴 프로젝트 추진 (2019, 2020) | | | |
| [연계프로그램] 동네장인학교 | | | |
|  | <ul style="list-style-type: none"> - 일 정 : 6월 ~ 1월 (25회 내외) - 내 용 : <ul style="list-style-type: none"> · 장인들의 생활기술 및 지식을 경기도민에게 공유할 수 있는 장 마련 · 지역장인학교 프로그램 참여를 시작으로 장인이 속한 지역의 생활문화 유관기관과 네트워크 형성 · 장인들의 생활기술 및 지식을 경기도민에게 공유할 수 있는 장 마련 | | |
| [연계프로그램] 경기상상캠퍼스 행사, 축제 참여 | | | |
|  | <ul style="list-style-type: none"> - 일 정 : 5월 ~ 9월 (5회) - 내 용 : <ul style="list-style-type: none"> · 경기상상캠퍼스 내에서의 문화 발산 기회 확대를 통한 생활문화 나눔 실천 · 우리 주변에 존재하는 여러 분야의 장인 홍보 및 체험 프로그램을 통해 시민들에게 기술 및 지식 공유 | | |
| 지역장인발굴프로젝트 매거진 제작 | | | |
|  | <ul style="list-style-type: none"> - 일 정 : 10월 ~ 12월 - 내 용 : <ul style="list-style-type: none"> · 지역 장인들의 삶을 토대로 그 안에서 터득한 생활기술 및 지식에 대한 스토리를 사진을 통해 담아냄 · 연도별 장인발굴프로젝트 책자를 제작하여 경기생활문화센터의 주된 프로그램으로 자리매김 | | |
| 지역장인 감사장 수여 행사 | | | |
|  | <ul style="list-style-type: none"> - 일 정 : 12월 말 (1회) - 대 상 : 지역장인발굴 프로젝트 참가자 - 내 용 : <ul style="list-style-type: none"> · 지역장인발굴 프로젝트 장인 감사장 수여 · 프로젝트 결과 보고 및 장인 발굴 과정 영상 시청 · 2021년 지역장인발굴 프로젝트 논의 | | |

○ 기타 참고자료 (아래 링크를 참고하세요)

- ▶ [2020 지역장인발굴 프로젝트 소개 영상](#)
- ▶ [2019 지역장인발굴 프로젝트 매거진](#)
- ▶ [홈페이지 내 지역장인발굴 프로젝트 소개](#)

4. 공모 내용

■ 공모추진방침

- 지원 사업에 따라 **신청 자격 구분**하여 지원
- 유관기관 - 중복 지원 가능, 민간단체 - 경기생활문화플랫폼 사업 지원만 가능
- 경기생활문화플랫폼 사업의 지속성을 위한 연차지원제도
- 지역장인발굴프로젝트 지원 사업은 신규 사업

■ 공모개요

- 공 모 명 : 2021 경기생활문화플랫폼, 지역장인발굴 프로젝트 지원 사업
- 공모기간 : 2021년 4월 14일(수) ~ 5월 4일(화) 18:00
 - ※ 이메일 상 접수시간이 초과될 경우 접수 불가 처리되오니, 반드시 18시 이내 제출)
- 접수방법 : **이메일 접수 (lifeculture@ggcf.or.kr)**
 - ※ 이메일 제목 및 파일명에 사업별 구분하여 표기 요망
 - [경기생활문화플랫폼 - 신청 유관기관/민간단체명] / [지역장인발굴 프로젝트 - 신청 유관기관명]
- 제출서류 : **사업 신청서 다운로드 후 작성**
 - ※ 개인정보 수집·이용·제공 동의서/사업자등록증 또는 고유번호증
- 심의방법 : 경기생활문화플랫폼 - 서류, 인터뷰 / 지역장인발굴 - 서류
- 결과안내 : 개별통보 및 경기문화재단 홈페이지 게시
- 문의 : 경기문화재단 생활문화팀 사업 담당자 031-296-0539

5. 심의 기준

| 사업명 | 심의 지표 | | 세부 내용 | 배점 |
|--------------------|-------|------------------|--|-----|
| 경기 생활문화 플랫폼 | 신규 | ■ 지역공감도 | - 사업대상 지역에 대한 이해도 - 생활문화관련 교류 형성정도 - 인적자원 발굴 및 연계 가능 | 25점 |
| | 연속 | ■ 사업발전도 | - 전년도 사업자체평가 - 당해연도 사업발전방향 제시정도 | 25점 |
| | 공통 | ■ 사업계획적합성 | - 사업목적, 신청자격, 지원대상의 적절성 - 사업 계획 및 예산수립의 적정성 | 25점 |
| | | ■ 우수성 및 실행가능성 | - 본 사업 목적 및 방향에 대한 전반적인 이해정도 - 진행 방식 및 프로그램 내용의 우수성 - 사업계획서 내용이 실제 추진될 가능성 및 실현성 | 25점 |
| | | ■ 기대효과 | - 자발적, 주체적 생활문화 확산의 긍정성 여부 - 타 지역 모범사례로서의 가능성 여부 | 25점 |
| 지역장인 발굴 프로젝트 | 공통 | ■ 사업계획 적합성 | - 지원사업의 취지 및 목적에 대한 이해도 - 사업목표의 구체성 및 적절성 - 사업계획 및 예산수립의 적정성 | 40점 |
| | | ■ 사업 추진능력 | - 사업 담당자의 기획 능력 - 사업 추진 의지 | 30점 |
| | | ■ 기대효과 | - 지역장인과 기관 및 지역 간의 교류 형성 및 강화 가능성 - 지역사회 파급효과(성과)의 명확성 - 사업의 지속 가능성 | 30점 |