
도민이 있는 문화, 모두가 행복한 경기도

- 제2차 경기도 지역문화진흥시행계획 (2020~2024) -

2020. 6.

||| 목 차 |||

I. 추진 배경	1
II. 지난 계획의 성과와 한계	3
III. 비전과 목표	6
IV. 추진과제	7
1. 누구나 문화를 향유하는 환경 조성	7
2. 공정한 문화예술생태계 조성으로 도민행복 증진 ...	12
3. 문화기반 확충을 통한 지역문화 활성화	18
4. 문화유산 보존과 활용을 통해 더불어 즐겁게	23
5. 창조적 지역 콘텐츠관광산업 육성	28
6. 코로나19에 따른 지역문화 위기극복 지원	33
V. 과제별 추진체계 및 일정	35
VI. 연도별 예산 계획	38

I. 추진 배경

1 계획의 배경

□ 추진 배경

- 문화기본법과 지역문화진흥법에 근거, 도민의 문화권 보장, 지역 간의 문화격차 해소, 지역별 특색 있는 고유 문화의 발전, 지역 주민 삶의 질 향상의 목표 달성을 위한 중장기 경기도 문화 진흥정책 수립 필요
- 지난 5년 간(2015-2019)의 성과와 한계에 기반, 경기도 지역문화 여건 변화 등 새로운 정책 환경에 부합하는 향후 5년간 (2020-2024) 지역문화 진흥정책의 목표와 비전, 정책과제 제시 추진

□ 수립 절차

- (기본방향) 경기도 지역문화 여건변화 및 현황 분석, 지난 5년 간 (2015-2019)의 성과와 한계를 토대로 경기도 문화진흥 발전방향 제시
- (기획단) 문화예술분야 학계, 전문가 15명이 참여하는 공동 연구진을 구성, 경기도가 나아가야할 방향과 과제 발굴
- (의견수렴) 도민, 예술인, 문화기관 종사자, 31개 시·군 의견수렴
 - '19.10.28~11.25까지 도민 1,500명, 예술인 93명, 문화기관(지역문화재단, 문화원) 관계자 116명에게 경기도 문화정책 등에 의견수렴(모바일, 온라인)
 - 경기도 문화정책과 향후 5개년 발전방향에 대한 31개 시·군과의 정책공유 간담회 개최(1차 '19.4.25~4.26, 2차 '19.9.20)
 - 민선 7기 경기도 문화예술진흥 발전방향 포럼 개최('19.12.13)
 - 제2차 경기도 지역문화진흥 시행계획(안) 의견수렴('20.6.16~6.19, 도단위 문화예술단체, 31개 시·군 문화예술 부서)
- (과제발굴) 의견수렴을 토대로 민선7기 경기도 주요 공약사업과 핵심과제, 경기도 문화예술진흥 중단기 종합계획에서 제시한 신규과제와 연계하여 2020~2024 중점추진방향과 핵심과제 도출

□ 도민이 느끼는 삶의 만족도는 전국최저수준

- 삶의 만족도('18년 통계청) : 1위(세종, 56.7%), 15위(경기, 38.9%), 17위(대구, 35.6%)
- 문화는 삶의 질 향상을 위한 가장 중요한 요소, 도민 행복도를 높이기 위한 문화향유 확대 대책 지속적 추진 필요

□ 문화자치와 문화기본권 보장으로 문화정책 패러다임 변화

- 그간 문화와 관련된 법은 「문화재보호법」(1962), 「문화예술진흥법」(1972), 「문화산업진흥 기본법」(1999) 등 개별정책 중심에서 「문화기본법」(2013), 「지역문화진흥법」(2014) 제정 이후 국민의 문화권 보장과 향유권 존중, '문화 참여 지향'으로 문화정책 패러다임의 전환

□ 노인과 장애인의 문화향유 기회 확대 필요

- '18년 기준 경기도 고령인구 비율은 11.87%로 '12년 이후 지속적 증가, 경기도 등록장애인 인구도 지속적으로 증가추세(통계청)

* 도내 고령인구 비율 : 9.39%('12) → 11.87%('18)
 도내 등록장애인수 : 435,698명('08) → 547,386('18)

□ 세계적 플랫폼의 영향력 확산, 5세대 통신(5G)의 상용화 등 신기술과 콘텐츠의 무한 경쟁과 수요 증가가 가속화될 것으로 예상

- 세계 콘텐츠시장은 향후 5년간 연평균 성장률 4.4%, 시장규모 2조 7,270억 달러 예상
- 방송영상, 만화(웹툰), 음악 등 주요 콘텐츠 산업 육성과 콘텐츠 제작 역량 강화 등 분야별 전략 수립 및 지원체계 강화
- 신규 분야 발굴 등 선제적 핵심콘텐츠 중심 지원·육성 노력 필요

□ 코로나19에 따른 문화예술관광 분야 위기 심각

- '19년 ASF부터 '20년 코로나19까지 재난상황으로 문화예술프로그램 취소, 문화시설 휴관 등으로 문화예술관광 분야 장기침체, 업계·종사자 고통 호소
- 감염병에 따른 위기상황을 극복하고 향후 대응방안 마련 필요

II. 지난 계획의 성과 및 한계

1 성 과

□ 도립 박물관·미술관 무료화로 도민 문화향유권 증진

- 경기도민의 문화예술에 대한 관심을 유도하고, 여가활동을 확대할 수 있는 계기마련 및 내수 활성화를 위해 도립 박물관·미술관* 무료화 추진('17.9월~), 무료화 이후 관람객 12.5% 상승**('16년→'18년)

* 완전무료화 : 경기도박물관, 경기도미술관, 전곡선사박물관, 실학박물관, 백남준아트센터
부분무료화 : 경기도어린이박물관(매월 첫번째·세번째 주말(토·일요일) 무료)

** 관람객수 : 1,494,608명('16년) → 1,681,838명('18년) : 187,230명 증가(12.5% ↑)

□ 경기천년(2018년) 기념사업을 통한 '소통' 과 '공감' 가치 공유

- 경기천년 플랫폼 구축 등 3개 분야 15개 사업, 경기천년 대축제 등 6개 분야 7개 사업을 통해 경기천년의 역사적·미래적 가치 발굴·육성을 통한 경기도 정체성 제고

□ 문화콘텐츠 융·복합 창작·창업 생태계 경기문화창조허브 조성·운영

- 지역별로 특화된 문화콘텐츠 기반 경기문화창조허브 조성
 - 판교(ICT 융복합), 광고(VR/AR), 의정부(제조/디자인/콘텐츠 융복합), 시흥(제조/콘텐츠 융복합), 고양(방송·영상·뉴미디어), 광명(에코디자인/ICT/제조 융복합)
 - 개방형 공간(스마트오피스), 입주 공간(스타트업오피스), 장비실(창작 장비 등) 지원, 창작·창업/투자·판로(마케팅) 개척 등 단계별 지원 프로그램 운영으로 창작·창업 지원
- '19년까지 창업 1,669건, 일자리창출 4,595개, 스타트업지원 34,784건, 이용자 479,544명의 성과 창출

□ 투명하고 공정한 건축물 미술작품 제도 개선

- 국민 문화 기본권 및 작가 창작활동 진흥을 목적으로 '95년 건축물 미술작품 의무화 후 미술작품 설치* 건수 대폭 확대되었으나
 - * (설치건수) '95년 29점(道 4점) → '18년 847점(道 165점) / 누적 18,054점(道 4,359점, 24.1%)
- 작품선정 부조리에 따른 창작자에 정당한 대가 미지급, 특정작가 편중 및 일부 대행사의 과잉 영업활동 등 취지에 벗어난 문제점 발생
- 건축물 미술작품 제도 개선으로 투명하고 공정한 예술생태계 조성
 - 건축물 미술작품 조례('19.6.18.) 및 시행규칙('19.8.14.) 제정, 문화예술 진흥법 개정 건의 등
 - 위원 임기단축 2년→1년, 위촉기간 중 경기도 출품금지, 심의결과 및 위원명단 공개 등

□ DMZ 세계유산 남북공동 등재

- DMZ 세계유산 남북공동 등재를 위한 업무협약(문화재청·경기도·강원도, '19.7.11)
 - DMZ 보존관리 남북공동추진 중앙정부 정책과제 건의('19.3.6) 반영
 - DMZ 학술포럼 및 학술심포지엄 공동추진
- * 남북문화유산정책포럼(4회)('19.7월·9월·11월·12월), DMZ국제학술심포지엄('19.12.12)

2 한 계

□ 경기도 문화·체육·관광 분야 예산 비중 전국 최하위

- 비중('19년 본예산) : 1위(광주, 7.78%), 17위(경기, 2.08%)
※ 서울(2.67%), 전국평균(4.6%)
- 예산비중은 지속 증가하고 있으나(1.93%²⁰¹⁸ → 2.08%²⁰¹⁹ → 2.49%²⁰²⁰), 전국최대(1,360만명) 지자체 위상에 맞는 문화향유 신장을 위한 재정투자 필요

□ 누구나 누리는 문화권 신장을 위한 참여와 협력 방안 마련 필요

- 도민의 58.5%는 경제 등 타 영역과 비교해 문화예술이 중요하다고 인식하고 있으나, 문화정책수립 과정에 참여경험이 있는 도민은 4.9%에 불과(도민 1,500명, 도내 예술인 93명 대상 조사결과, '19.10~11월)

□ 경기 남북부의 문화격차 해소 필요

- 경기북부는 도 면적의 41.9%, 인구의 25.7%를 차지하고 있으나, 문화체육관광분야 시·군 지원예산은 21.8% 불과(46,725백만원, '19년 본예산 기준)
- 박물관·미술관·등록공연장·영화관 등 문화시설의 70%가 남부에 집중되어 있어, 경기북부 문화향유권 확대를 위한 지원과 배려 필요

□ 문화예술정책에 대한 현장 체감 및 정착 미흡

- 문화예술인에 대한 지원 확대에도 현장의 창작여건은 여전히 좋지 않음
※ 예술활동 수입 월평균 100만원 미만 55.2%, 계약체결 경험 34.4% ('19 경기 예술인실태조사)
- 생활문화 정책의 확산추진에도, 생활문화에 대한 도민 인식수준은 낮음
※ 도민 1,500명 대상 조사결과('19.10월) : 생활문화 인식도 1점(5점 만점)
- 투명하고 공정한 건축물미술작품 제도 확립을 위한 조례 제정 등 선제적 조치를 취하였으나 법·제도 미비로 인한 한계 도출

Ⅲ. 비전과 목표

비전	도민이 있는 문화, 모두가 행복한 경기도		
가치·목표	자치	공정	향유
	도민이 참여하는 문화	정당한 보상이 있는 문화	누구나 누리는 문화
	<ul style="list-style-type: none"> ◆ 경기도 문화자치 기본조례 제정(2021년) ◆ 매년 300만 명 이상의 도민에게 문화향유 기회 제공 		

전략 및 핵심과제	1. 누구나 문화를 창조하고 향유하는 환경 조성 <ul style="list-style-type: none"> ① 경기도 문화자치 기반 마련 ② 도민 문화향유 확대기반 마련 ③ 문화주체로 거듭나기 위한 문화예술교육 활성화
	2. 공정한 문화예술생태계 조성으로 도민행복 증진 <ul style="list-style-type: none"> ① 공정한 문화예술 생태계 조성 ② 예술인 지원(문화예술인 창작지원과 전문인력 육성) ③ 문화소외계층이 문화를 누리는 경기도 구현
	3. 문화기반 확충을 통한 문화격차 해소 및 지역문화 활성화 <ul style="list-style-type: none"> ① 생활문화 시설 확충 및 활성화 ② 문화기반시설 내실화 및 맞춤형 서비스 강화 ③ 문화적 지역재생·활력 증진
	4. 문화유산 보존과 활용을 통해 더불어 즐겁게 <ul style="list-style-type: none"> ① 도내 문화유산의 세계화로 경기도 위상 강화 ② 문화유산의 가치 확산과 누구나 향유하는 문화유산 활용 ③ 올바른 역사인식 확립으로 경기도 정체성 형성
	5. 창조적 지역 콘텐츠·관광산업 육성 <ul style="list-style-type: none"> ① 경기도 특화 콘텐츠산업 육성 기반 마련 ② 지역 문화자원을 활용한 관광활성화
	6. 포스트 코로나 시대 문화예술 뉴노멀 마련 <p>경기도형 문화뉴딜, 포스트 코로나 시대 뉴노멀 마련</p>

IV. 추진 과제

전략 1 누구나 문화를 창조하고 향유하는 환경 조성

1-1 경기도 문화자치 기반 마련

◆ 도민 문화권 보장, 정책과정에서 도민 등 다양한 문화주체의 참여 여건 마련을 위한 제도개선 추진

□ [가칭]「경기도 문화자치 기본조례」 제정 추진

- 문화는 도민 삶의 질 향상을 위한 토대이며, 문화활동에 참여하고 문화를 향유할 권리는 헌법과 법률(문화기본법 등)로 보장된 기본권
- 도민의 58.5%는 경제 등 타 영역과 비교해 문화예술이 중요하다고 인식하고 있으나, 문화정책 수립과정에 참여경험이 있는 도민은 4.9%에 불과(도민 1,500명, 도내 예술인 93명 대상 조사결과, '19.10~11월)
- 도민 문화권 보장, 문화 정책과정에서 다양한 문화주체의 참여 여건 마련을 제도화하는 조례 제정 추진(2021년)

□ 도민 참여 확대 플랫폼 구축

- 도민참여 확대를 위한 온오프라인을 아우르는 개방형 플랫폼 구축
 - 누구나 쉽고 간편하게 문화정책을 제안할 수 있는 온라인 의견창구 개설
 - 주요 거점을 기반으로 직접적 의견을 청취할 수 있는 타운홀 미팅 운영
- 경기도 및 31개 시군 문화예술 관계자, 도민이 함께하는 문화정책 축제 운영
 - * 라운드테이블 운영, 지역의 문화예술 현황을 도민에게 알리는 부대행사 운영 등
- 경기도문화재단연합회 대표자회의 및 실무위원회 활성화
 - * 회원기관 : 경기문화재단, 15개 기초문화재단(광명, 고양, 군포, 김포, 부천, 성남, 수원, 안산, 안양, 여주, 오산, 용인, 의정부, 하남, 화성)(20.5월 기준)

1-2 도민 문화향유 확대기반 마련

◆ 누구나 소외됨이 없이 문화를 누리는 권리보장으로 도민행복 구현

□ '경기도 문화의 날' 운영

- 중앙정부의 '문화가 있는 날'과 연계하여 '경기도 문화의 날*' 운영으로 도민 문화향유권 확대

* 경기도 문화의 날 : 매월 마지막 수요일(그 주간 포함)

- 공공 및 민간문화시설 관람료 감면 확대('22년까지 총 226개소* 목표)

* 공립 공연장·문예회관(70개소), 박물관 및 미술관(100개소), 템플스테이(10개소), 공립야영장(46개소) 등

- 도립예술단 공연, 찾아가는 문화활동 등 기존의 문화예술 공연*을 경기도 문화의 날에 연계 추진('22년까지 총 2,228회 목표)

* 도립예술단 등 공연(16회), 찾아가는 문화활동(240회), 거리로 나온 예술(1,920회), 경기도 다양성 영화 상영(40회), 인디스땅스 공연 개최(12회)

□ 문화누림, 지역화폐 드림 사업

- 도내 문화시설(공공 공연장, 공사립 박물관·미술관 등) 이용료의 일부를 지역화폐로 환급하여 도민 문화향유 증진 및 지역경제 활성화 도모

- 관람료 인하효과를 통해 '도민 문화예술 접근성 향상' 및 '문화시설 활성화', 환급받은 지역화폐 사용으로 '골목경제 활성화'

- '19년 경기아트센터 시범운영('19.8.6~12.31,

- 경기아트센터 시범운영('19년), 도내 문화시설 참여('20년), 지속확대

□ 경기도 문화영향평가 추진

- 건축·도시 설계시 경기도 문화적 특색과 문화적 관점에서 도민에 미치는 영향을 고려하여 계획 및 사업 추진('22년까지 8개 추진)

- 도시재생 뉴딜사업과 연계, 대상사업 선정단계의 협업체계 강화

□ 일상생활 속 문화다양성 중심 문화향유기회 확대

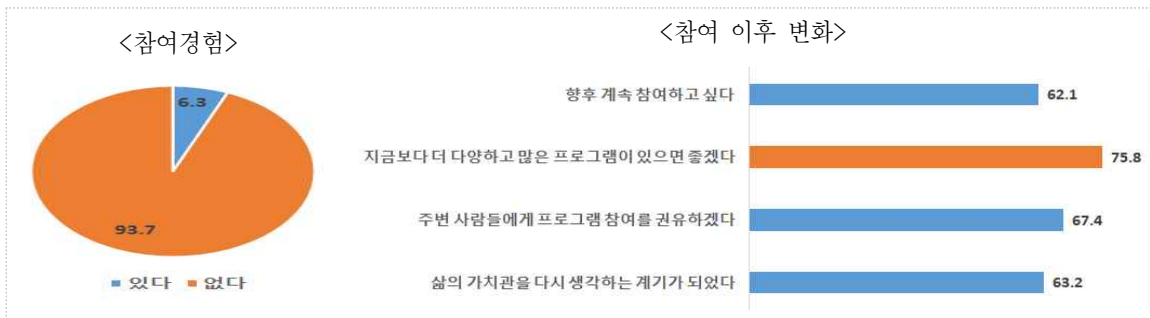
- (인식 개선) 사회 전반의 문화다양성에 대한 수용성 제고를 위한 노력 필요
 - 수요·공급자 모두 '다름'을 있는 그대로 받아들이는 인식 개선 필요
 - 경기도내 문화다양성 침해 및 우수사례 등 실태조사 실시

- ▶ (수요자)경기도민의 6.3%만이 사회소수자(이주민, 다문화, 장애인 등)관련 문화예술 프로그램 참여 경험이 있는 것으로 나타남
- ▶ (공급자)예술인 대상 인식조사 결과 '사회소수자를 위한 문화다양성 정책 및 사업'을 문화예술 진흥을 위한 중요한 정책(0.0%) 및 시급한 정책(2.2%)으로 낮게 인식

○ (문화주체 확립 및 맞춤형 프로그램 운영)

- 문화다양성 관점에서 그동안 소외된 문화주체를 대상으로 문화향유와 소통을 촉진하는 사업 지원 및 프로그램 운영 확대
- * 문화주체를 구분하는 기준은 단순한 소득중심이 아닌 다양한 기준으로 마련하되 특히 사회 소수자 중심(출신 국적별, 장애요소별 등)으로 추진

【참고 그림】 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

1-3 문화주체로 거듭나기 위한 문화예술교육 활성화

- ◆ 문화예술교육은 문화적 권리 실현과 문화민주주의 가치 창출 기반
- ◆ 지역기반 문화예술교육 생태계 구축 및 수요자 중심 교육의 다각화, 문화예술교육 기반 고도화 추진

□ 경기시민 예술학교

- (시민예술가 발굴 예술교육프로그램) 경기시민 누구나 예술을 통해 창작역량을 키우고, 일상예술을 구현하며 시민예술가를 발굴할 수 있는 창작 프로그램 개발·운영
 - 예술교육을 통해 삶의 주도성과 주체성을 확립, 성숙한 사회 구성원으로 성장하는 계기 마련
- * 기초협력형, 프로그램형 등 기획·공모지원사업으로 진행

□ 청소년 문화예술교육 장르 특화사업(경기도형 엘시스테마)

- (경기틴즈뮤지컬) 경기도 청소년 문화예술교육 대표 브랜드 발굴 및 청소년 예술교육 시스템 구축 및 청소년 교육용 창작뮤지컬 개발 보급
 - 뮤지컬 장르를 통한 청소년의 문화예술교육 경험 및 진로 탐색, 사회성 제고
 - 생애주기별, 장르특화, 대표브랜드 교육사업 확장
 - (예술교육 시스템) 뮤지컬을 매개로 청소년의 건강한 사회성 개발과 다면적인 성장 유도
 - 복합예술장르인 뮤지컬을 통해 청소년들의 전인적·다면적 성장을 유도하는 교육프로그램 개발과 커리큘럼 체계화
 - (공모·기획) 뮤지컬교육 운영이 가능한 기초문화재단 및 공연장 운영 주체
 - 전문 창작자들이 교육용 창작 뮤지컬 신작 개발
- * 엘시스테마 : 베네수엘라의 빈민층 아이들을 위한 오케스트라 시스템을 가리키는 단어로 음악교육을 통한 사회적 변화를 추구함.

□ 경기도형 학교문화예술교육

- (교과연계 교육연극사업) 교육과정과 연계한 동학년, 동교과 단위 교육연극 협력수업 운영
 - 교과 과정과 연계한 지역문화주체(지자체, 교육청, 지역문화예술기관) 간 예술교육 협업모델 제시
 - 문화예술교육기관(기초문화재단)과 교육청간 협업진행 필수요건
 - * 수혜대상 : 경기도 내 초등학생(4~6학년)

광역, 도교육청	지역단위 학교예술교육 사업의 '허브기능' - 사업 관리·개발 및 기초지역 지원
기초, 지역교육청	각 학교 예술교육 수업 진행을 위한 '협력망 구축 및 운영'
학교	교사와 예술강사의 교육과정 공동설계 및 개발, 협력수업 진행

- (학교 유휴공간 활용 문화예술공간 조성) 경기도교육청과 협력하여 교내 유휴공간을 문화예술교육 공간으로 구상하는 문화예술교육 프로그램(건축+시각, 음악 등 융합장르) 개발·운영

□ 노인을 위한 문화예술교육

- 전국 노령화지수는 2047년까지 지속적으로 증가하는 것으로 나타났다
경기도의 경우 2020년 대비 2047년 약 3.66배 증가
- 고령화 시대를 맞이하여 노인 문화예술 향유 및 참여 증진을 위한 경기도 차원의 프로그램 마련 및 추진
 - 노인 문화예술교육의 전문적·구체적 프로그램 개발 및 교육내용 마련
 - 전문인력 확보 및 노인 문화예술교육 및 역량 강화 프로그램 개설

2-1 공정한 문화예술 생태계 조성

- ◆ 예술의 자유와 예술인의 권리보호는 헌법이 보장하는 기본권이나 현실은 정당한 대가를 받지 못하거나 독과점 등으로 처우 열악
- ◆ 불공정한 관행 개선으로 예술인이 자유롭게 창작활동을 할 수 있도록 제도개선 추진

□ 문화행사 발주시 공정경쟁협약 체결

- (배경) 행사 예산에 비해 실제 행사에 종사하는 문화예술인, 스태프 등은 제대로 된 보수나 대우를 받지 못하는 불공정 관행 지속
 - 근로조건 개선방안을 제도화하여 문화산업 분야 공정거래 확립
- (개선) 공공기관이 발주하는 주요문화행사 시 공정경쟁협약체결

《공정경쟁협약 주요 내용》

- 표준계약서 적극 사용, 최저임금보장, 부당업무 지시 불가, 하도급시 공정경쟁협약 체결
- 협력회사 임금 미 지급시 근로자가 발주처에 직접 임금 청구(발주처 우선지급 후 구상권 청구)
- 협약사항 이행 확인을 위해 사업종료 후 회계 및 노무 감사 실시 및 준수여부 공개
- 협력회사 불이행시 고용노동부 고발조치

- 경기인디뮤직페스티벌('20년 하반기) 시범적용 후 문제점 보완 및 표준모델 마련, 근거조례 제정 후 공공기관, 시군으로 확산

□ 콘텐츠산업 공정환경 개선

- 문화콘텐츠분야 특성상 대부분 1인 자영업자 및 자유계약자로서 불공정 계약에 따를 수밖에 없고 인권침해* 발생소지 상존
 - * '불공정계약 및 일방적 계약 해지'(32.7%), '계약서 미작성'(15.3%) 등
- 콘텐츠 분야 불공정 거래 실태*를 조사하고 여건을 개선하여 공정상생하는 콘텐츠 산업 환경 조성

- * ① 거래거절, ② 차별적 취급, ③ 경쟁사업자 배제, ④ 부당한 고객유인,
 ⑤ 거래강제, ⑥ 거래상지위 남용, ⑦ 구속조건부거래, ⑧ 사업활동 방해,
 ⑨ 부당한 자금·자산·인력의 지원 (부당 지원행위) ⑩ 저작권 침해

- 콘텐츠산업 불공정행위 실태조사 및 지원방안 마련 연구
- 콘텐츠산업 피해사례 구제 상담센터 운영·관련 교육 추진
- 「경기도 문화콘텐츠산업 진흥조례」 개정으로 지원 분야 및 범위 확대

□ 투명하고 공정한 건축물 미술작품 제도 확립

- 건축주가 미술작품 선정 시 미술시장 및 작가에 대한 정보 부족
 으로 특정 유명작가에 편중, 독과점 현상
 - 창작자에 정당한 대가 미지급, 리베이트, 이중계약서 등 정상적인
 거래가 이루어지지 않음에 따른 미술시장 왜곡 등 문제 발생
 - 건축물 미술작품 제도개선으로 공정한 문화예술생태계 조성
 - (위원회 운영) 위촉기간 1년 단임, 제척·기피·회피 제도 세분화,
 회의록 공개 등을 도입하여 투명하고 공정한 심의위원회 운영
 - (공모제) 미술작품 선정 시 공모를 통해 미술작품을 설치하도록
 함으로써 절차의 공정성과 작품의 다양성 확보*
- * 공모대상 : 공동주택 및 道 건축물, 道 출자·출연기관 건축물
- (검수단) 미술작품의 사후관리 강화를 위해 관련분야 전문가로
 구성된 검수단을 운영하여 작품의 안전성·공공성 향상

2-2 예술인 지원(문화예술인 창작지원과 전문인력 양성)

◆ 헌법이 보호하는 예술의 자유와 예술가의 권리보호(헌법 제22조)를 위해 외적인 환경에 영향을 받지 않고 자유롭게 문화예술 활동을 할 수 있는 여건마련으로 문화예술 육성 추진

□ 경기도 기초예술 진흥과 예술인 권익 신장에 관한 조례 개정

- 예술인 권익신장에 관한 조례 및 기초예술 분야의 활성화를 위한 독립 조례의 제정에 따른 제반분야 계획수립 및 사업 시행과 개선 사항 마련을 위한 지속적인 개정

* 「경기도 예술인 복지증진에 관한 조례」('16.5.17.), 「경기도 문학진흥 및 지원 조례」('19.8.6.), 「경기도 국악진흥 및 지원에 관한 조례」('19.11.12.), 「경기도 서예진흥 및 지원에 관한 조례」(제정 '20.1.13.)

□ 예술인 권익보호 및 창작지원

- (예술인 권익보호) 예술인상담센터 및 아카데미 운영을 통해 예술계의 오랜 관행·특성으로 인한 불공정 행위 등 권익침해문제를 근절하고 공정한 예술생태계 조성
 - (예술인상담센터) 예술인지킴이를 통한 온라인, 오프라인 상담진행
 - (예술인아카데미) 표준계약서 작성, 저작권 보호, 창업 등 시·군 순회교육 진행
- (창작지원) 청년예술인 자립준비금 및 창작공간·공공예술사업 지원을 통한 예술인들의 안정적 창작여건 조성
 - (청년예술인 자립준비금) 만 34세 이하 청년예술인 200명(1인당 3백만원)
 - (창작공간·공공예술사업) 공모를 통한 창작공간 임차료 지원 및 지역재생 공공예술프로젝트, 지역 활성화 아트페스티벌 개최 지원
- (공연장 대관료 지원) 대관료 부담을 느끼는 전문예술단체, 예술인의 창작발표 기회 확대를 위해 대관료 지원 필요
 - 단체 선정 후 공연 대관료 90%지원(도비 50%, 시군비 50%), 공연 당 최대 5백만원 지원으로 예술인의 창작발표 부담 완화 및 창작 환경 개선을 통한 예술인의 창작의욕 고취와 공연예술 활성화 도모(목표: 50건/연)

□ 문화비평 지원사업

- 비평은 어떤 문화예술 장르를 막론하고 담론 형성 및 발전, 성장의 기초이나
 - 문화예술교육 경험이 없는 경기도민이 향후 가장 교육받고 싶은 문화예술교육 장르로 비평(1.3%)을 가장 낮게 인식
- 문화비평은 '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·검토로 문화비평 발전 도모
 - (기존) 시각·공연 예술분야 예술평론집 출간 지원
 - (향후) 문화콘텐츠 전분야 평론집 출간 지원

□ 생애 첫 전시회 지원 제도

- 경력이 부족한 예술가가 예술가로 첫 발을 디딜 수 있는 전시 기회 지원 필요
- 아트경기사업 중 우수한 신진예술작가 선정 및 첫 생애 전시회 지원으로 예술가 활동 지원
 - * 공모를 통해 선정된 아트경기 작가 중 신진작가의 수요를 반영하여 선정

□ 벽이 없는 예술

- 현재 추진 중인 '거리로 나온 예술'은 정책지원의 타당성을 입증하고 있으나 날씨, 소음 등의 외부적 요소로 효과 저해
- 거리로 나온 예술의 공연장소를 실외(거리)뿐만 아니라 실내까지 확대·운영하여 도민의 공연예술 향유기회 확대
 - 사업유형을 실내, 실외(거리)로 구분하여 공연예술단체 및 공연예술 공간 공모(예술가-공간 간 매칭 지원)

□ 문화예술 전문 인력 양성 및 활동 지원

- 문화기획자, 생활문화코디네이터, 문화예술교육활동가, 경기지역학 연구자 등 다양 분야별 매개자 양성
 - * 역량강화 교육프로그램 운영, 자발적 네트워크 형성 프로그램 운영 등
- 양성된 문화예술 전문 인력의 통합적 관리를 통해 안정적 현장 정착 지원 및 활용
- 문화예술 종사자 역량강화 프로그램 운영으로 지역문화 경쟁력 기반 마련
 - 관련자 수요조사를 통한 커리큘럼 구성으로 체계적 교육 강화
 - 현장 중심 실무적인 교육프로그램으로 확산성 제고

2-3 문화소외계층이 문화를 누리는 경기도 구현

◆ 보편적 문화권 보장을 위해 문화소외계층(장애인, 수급자, 격오지 주민 등)이 문화를 누리고 문화활동에 참여하는 여건 마련 필요

□ 장애인 문화예술활동 지원 확대

- 시·군에서 선정된 장애인 문화예술 동호회 활동 지원, 장애인 문화예술인력 역량강화 및 협업 지원, 장애인 예술가 창작활동 지원을 통해 문화약자인 장애인의 문화활동 참여 및 향유 확대

* '18년 14개 단체 → '22년 62개 단체 (누계치) 지원

□ 누구나 관람하고 참여할 수 있는 공연 문화 조성

- '18년 경기도 등록 장애인의 공연관람 비율은 6.4%에 불과('17년 한국 보건사회연구원 통계)
- 장애인 이동편의 강화, 공연 관람 필요 서비스, 사회적 인식 개선 방안 등 장애인 공연관람 환경 조성을 위한 가이드라인 제작*으로 장애인의 문화 향유권 증진 도모

* 경기아트센터 등 도립 문화시설 대상 현황 점검 및 개선 후 시군으로 확산

□ 사회적 약자를 찾아가는 서비스

- (찾아가는 문화활동) 소외지역·계층 대상 문화예술 향유 사업 지속 확대
 - 소외지역·계층 대상 위주의 찾아가는 공연으로 문화복지 강화
 - 장애인·어르신·새터민·다문화가정 등 소외계층으로 구성된 공연 단체의 참여기회 확대로 소외계층의 예술활동 참여활성화

- (찾아가는 박물관) 문화소외지역 학교, 사회복지시설을 방문해 전시와 교육프로그램 진행

* 이동형 박물관 차량 등 활용 직접 방문해 전시·교육·체험 진행

- (분관형 뮤지엄 조성) 경기도민의 문화적 수혜범위 확대 및 문화적 욕구 충족을 위한 움직이는 분관형 뮤지엄 조성·운영

전략 3

문화기반 확충을 통한 문화격차 해소 및 지역문화 활성화

3-1 생활문화 시설 확충 및 활성화

- ◆ 특정 문화공간 뿐만 아니라 일상에서 참여하는 문화활동 요구 증가
- ◆ 생활문화센터 지속 확충 및 생활문화 동호회, 축제 지원

□ 생활문화센터 조성 및 생활문화 동호회·공동체 지원

- (시설 확충) 도민 생활문화 활동의 거점공간으로 활용하기 위한 생활문화센터 지속 확충
 - 유희공간 리모델링 또는 복합시설 조성을 통한 생활밀착형 문화공간 조성
 - * (현황) '19년까지 누적 20개소 조성, '20년 22개소 추가 조성
- (시설 활성화) 도민의 자발적·일상적·창조적 문화 활동 지원
 - 생활문화단체 활동 및 생활문화 프로그램 지원

□ 경기생활문화플랫폼 확대 운영

- 도내 생활문화 거점 맞춤형 지원을 통한 지속가능한 생활문화 기반 확산을 목표로 '16년부터 '경기생활문화플랫폼' 운영 지원
- 경기도 생활문화지원 사업 확대를 통한 지역 중심 지속가능한 생활문화 기반 확산 필요
 - 생활문화주체 발굴 및 네트워크 확대, 주민주도형 생활문화 활동 확대 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, 학습실행공동체(Community of Practice) 활동 등 네트워크 지원 등

□ 생활문화 축제 지원

- 지역 내 생활문화 활동 의미 부각, 지역주민 참여 제고 등을 위한 지역 중심 생활문화 축제 개최 및 지원이 필요하나 도내에서는 문화재단, 문화원 등에서 산발적으로 개최되고 있음
- 지역의 특색이 담긴 축제를 지원하되 ‘경기도’라는 지역의 문화권 형성을 위해 경기도 생활문화 축제 개최(연 1회)
 - * 생활문화 활동 성과발표, 공유, 마켓 운영 등
- 현재 도 내 생활문화 활동가 및 단체·기관 참여확대방안 모색해 ‘경기 생활문화 축제주간’ 내 집중 개최

3-2 문화기반시설 내실화 및 맞춤형 서비스 강화

- ◆ 문화기반시설 노후화 개선, 프로그램 다양화 및 서비스 확대 요구
- ◆ 기존 시설 재보수를 통해 활용도를 높이고 첨단기술 기반 전시·체험, 사회적 약자 등 맞춤형 서비스 강화

□ 문화기반시설의 전략적 확충

- (시설개선) 노후화된 박물관·미술관의 활용도 향상을 위한 리모델링 및 시설개선 사업 추진
 - * ('20년) 경기북부어린이박물관 콘텐츠 보완 및 시설개선(23억원) 등
- (광역 수장고 조성) 경기도내 뮤지엄의 소장품 증가에 따른 수장고 부족 문제 해결을 위해 광역 공공수장고 조성·운영

□ 첨단기술을 활용한 전시·교육 콘텐츠 개발·제공

- (실감콘텐츠 서비스 제공) 도내 공립 박물관·미술관 소장유물·작품에 실감기술을 접목하여 전시·교육 서비스 활성화 추진
 - * ('20년) 6개관(道 2, 고양, 하남, 양주, 양평)

□ 박물관·미술관 운영 활성화

- (프로그램 지원) 도내 공·사·대학 전시/교육/체험 프로그램 운영 지원
- (운영 기반 마련) 전문인력(학예사, 교육사) 인건비 지원을 통한 일자리 창출 및 안정적 운영 기반 마련
 - '19년 전문인력 50명 지원 → '20년 60명 지원

□ 복합문화공간 경기상상캠퍼스 운영

- (프로그램 확대) 문화예술과 다양한 실험이 공존하는 공간 운영
- (창업·창직 활성화) 입주공간 확대 지원을 통한 문화기반 창업·창직 지속 지원('19년 40개 공간→ '20년 51개 공간)

3-3 문화격차 해소와 문화적 지역재생 · 활력 증진

- ◆ 지역 문화격차 해소를 위한 문화기반의 균형발전 추진
- ◆ 문화를 활용한 유희공간 재생 및 시군 문화도시 조성 지원

□ 경기북부 문화격차 해소 및 균형발전 추진

- 문화 · 관광 · 교육 분야 공공기관 북부이전(고양) 및 통합청사 운영으로 경기북부를 세계적 문화 · 관광 · 교육 허브로 육성
 - 3개 기관(경기관광공사, 경기문화재단, 道 평생교육진흥원) 이전 협약 체결('19. 12월)
 - * 실시설계(~ '21.10월), 착공 및 준공(~ '24.3월), 개관 및 입주('24. 8월 예정)
 - 동두천 경기북부어린이박물관 道 이관 업무협약('19.6.1)으로 경기북부 대표 문화시설로 운영('20. 1. 1.~)
 - * 국가안보를 위해 수 십년간 고통 받은 동두천시 재정난 해소로 민선 7기 도정방침인 “특별한 희생에 대한 특별한 보상” 실천

□ 유희공간 문화재생

- (대상 확대) 소규모 유희 건축물 → 각종 유희 건축물, 유희공간, 지하보도, 고가차도(철도) 하부, 폐교 등 활용가능한 모든 공간
 - '19년 3개소 → '22년 30개소 조성, 지속 확대 추진
- (지역문화 활성화) 방치된 유희 시설(공간) 리모델링을 통한 지역 문화활동 수요 대응 및 전문예술인 창작 기반 여건 마련
 - 조성 이후 생활문화 프로그램의 운영 및 확산을 위한 운영 지원

□ 문화도시 조성 지지

- 지역문화진흥법 제정 이후 지자체별 「문화도시 조성 및 지원 조례」를 제정, 시민이 자율적이고 창의적인 문화역량을 발휘할 수 있는 도시 환경을 조성하고, 정책에 문화적 관점이 확산될 수 있도록 도모 중

- 각 시·군의 문화도시 조성과 문화체육관광부 문화도시 사업 유치를 지원하기 위한 대외적 지지의사 및 협력 추진

* '19년 문화도시 1개소(부천), 예비 문화도시 1개소(오산)

□ 경기 에코뮤지엄 조성·운영

- (배경/경과) 경기만의 지속발전 가능한 지역재생의 새로운 모델 제시 및 문화관광 융·복합을 통한 지역 경제 활성화('16년~)
 - 주민이 주체가 되어 지역 생태·역사·문화자원을 보존·육성하여 지역사회 발전에 기여
 - 안산, 화성, 시흥을 기반으로 에코뮤지엄 사업 추진

권역별 거점	안산	①舊 대부면사무소(방문자센터), ②상동거리, ③선감역사박물관, ④누에섬, ⑤대부도
	화성	①매향리스튜디오 ②제부도아트파크, ③제부도
	시흥	①호조별, ②갯골생태공원, ③연꽃테마파크

- (권역 확대) 경기만 에코뮤지엄 사업 모델을 경기북부 지역 등 경기 전 지역으로 확산 및 정착
- (콘텐츠 개발) 거점 공간 활성화를 위한 다양한 콘텐츠 및 프로그램 개발, 파생 연계 프로그램 기획·운영 및 권역별 탐방 프로그램 운영으로 관광활성화
- (민관 협력 기반강화) 지속가능한 사업추진을 위한 지역 민관 협의체 확대 및 활동가 네트워크 강화, 지역주민 참여사업 확대

전략 4

문화유산 보존과 활용을 통해 더불어 즐겁게

4-1 도내 문화유산의 세계화로 경기도 위상 강화

- ◆ 도내 문화유산의 가치를 전 세계에 알리고 보존·관리·활용하기 위하여 DMZ, 오산 독산성 세계유산 등재를 추진하고, 기 등재된 남한산성과 수원화성의 체계적 복원 및 정비로 경기도 위상 강화

□ DMZ 세계자연유산 등재 추진

- DMZ 세계자연유산 등재를 위한 남북공동추진단 발족 기반 마련
 - * 북한관계자 초청·참여를 위한 독일, 중국 등 제3국에서 DMZ 국제학술심포지엄 개최
- 세계유산적 가치도출 및 증명을 위한 UN사·국방부 협의와 DMZ 현장실태조사, DMZ 국내외 유사사례 비교연구 추진
 - * 문화유산(해외 분쟁유산 및 비무장지대 등) 및 자연유산 등
- DMZ 일원 지역주민 교육사업 및 의견수렴으로 공감대 형성

< DMZ 세계유산 남북공동 등재 연차별 추진전략 >

추진 전략	'20년	'21년	'22년	'23~'25년	'26~'28년
남북 협력방안 마련 및 세계유산 잠정목록 등재준비					
남북공동추진단 발족 및 공동조사					
잠정목록 등재신청, 유산구역 설정 등 보존관리 계획					
남북의사결정기구 심의·협의 및 연구					
DMZ 세계유산 남북공동 등재신청서 제출					

□ 오산 독산성 세계유산 등재 추진 지원

- 세계유산 등재를 위한 각종 기초자료 연구 및 해외사례 비교연구를 통한 유사유산과 연속유산 등재 및 확장등재 가능성 타진
- 오산 독산성 학술연구 개최, 연구자료집 발간으로 세계유산적 가치 발굴
- 세계유산 구역 설정 등 보존관리 계획 수립 및 잠정목록 등재신청서 작성

□ 남한산성 역사문화관 건립

- 남한산성 역사자료의 체계적인 보존 및 성곽 연구 중심 특성화를 위한 역사문화관 건립(사업기간 : 2017년 ~ 2022년, 총사업비 : 240억 원)

* 2014년 유네스코 세계유산 등재 시 역사문화관 건립 확약



□ 수원 화성 체계적 복원 및 정비 지원

- 수원 화성 시설물 복원, 문화재보호구역 토지매입 및 조사연구 지원, 기존 유적정비, 시설물 정비, 조경정비 등 추진
 - 2020~2022년 : 행궁 2단계 복원 및 정비(우화관, 별주, 후원 등)
 - 2004~2030년 : 화성 문화재구역 정비(사유지·지장물 매입)
 - 상시 시행 사업 : 실측조사, 모니터링, 관련연구, 조경정비 등

4-2 문화유산의 가치 확산과 누구나 향유하는 문화유산 활용

◆ 문화유산의 가치를 재조명하고 누구나 언제든지 문화유산을 향유할 수 있도록 역사문화 탐방로 조성, 문화재 다문화해설 안내 강화, 문화유산을 활용한 체험·교육 확대 등 다양한 활용·향유정책 추진

□ 역사문화 탐방로 조성 및 스토리텔링 등 콘텐츠 강화

- 조선시대 6대로의 원형을 토대로 역사자원을 도보길로 연결한 역사 문화탐방로를 조성하여 문화유산 재조명 및 관광자원 활용 확대
- 기 조성길(삼남길, 의주길, 영남길) 활성화 추진
 - * (전담조직) 「경기옛길운영센터」 신설로 운영의 전문성과 안정성 확보
 - * (홍보) 공중파, 유튜브, 모바일앱 등 세대별 맞춤형 홍보
 - * (활용) 시군순회, 가족단위 프로그램 운영으로 참여층 다양화 및 신규참여율 제고
 - * (유지) 상시관리체계 구축으로 시설물의 교체수요 발생시 즉각적인 보수
- 신설 역사문화탐방로(강화길, 경흥길, 평해길) 원형로 고증 및 개척
 - * (조성) 이정표, 구간안내판 등 시설물 및 간이편의시설 설치로 안전하고 불편함이 없는 역사문화탐방로 조성

□ 문화재 다문화해설 안내 강화

- 누구나 알기 쉬운 문안 및 다국어 안내판 제공을 통해 문화재 관람 편의 증진 도모
 - 문화재 안내판 신규 설치 및 기존 문화재 안내판의 교체 정비
 - * 안내문안 분량이 많고 전문용어 사용 등 이해하기 어려운 안내판, 내구성이 떨어져 가독(마모, 방습 불량 등)이 어려운 안내판 등
 - 문화재 안내판 QR코드 설치, 해당 문화재에 대한 정보를 다국어(영어, 중국어, 일어)로 제공(2020년 QR코드 500개소 설치)

□ 지역 문화유산을 활용한 체험·교육 확대

- 장애인, 노인, 다문화 가족 등을 대상으로 한 문화유산 관람, 공연 등 향유프로그램 운영 및 배려청소년 대상 문화유산 교육 추진

* ('20년) 취약계층 문화유산 향유(360백만원), 경기 문화유산 활용(200백만원)

- 지역 문화유산을 활용한 교육, 체험 등 융복합 활용 프로그램 운영

* ('20년) 생생문화재(1,047백만원), 문화재야행(1,040백만원),

고택종갓집(416백만원), 전통산사(182백만원), 지역문화유산교육(226백만원)

- 문화유산 영상콘텐츠 제작 및 유튜브·방송매체를 통한 홍보로 내고장 문화유산 향유기회 확대

* ('20년) '경기도 문화유산을 찾아서' 홍보(연간 40편, 400백만원)

4-3 올바른 역사인식 확립으로 경기도 정체성 형성

- ◆ 지역의 정체성은 역사로부터 시작, 경기도 역사를 새로이 돌아보고 왜곡된 역사를 바로잡아 경기도 정체성 확보 및 도민 자긍심 고취

□ 새로운 경기도사 편찬 및 경기도역사편찬원 설립 준비

- 2011년 경기도사편찬위원회조례 폐지 이후 경기도사 연구 침체
 - * 도내 시·군에서는 역사 편찬 및 향토사 연구가 개별적으로 시행되고 있으나 이를 전체적으로 통합하는 도 차원의 사료 편찬은 미약
- 새로운 경기도사 편찬으로 경기도민의 동질성과 정체성, 지역에 대한 자긍심 고취의 계기 마련 ※ 경기도사편찬위원회 조례제정 ('20.3.16.)
- 도사편찬위원회 및 전담 조직 구성 추진으로 도사편찬 기반 마련 - 단계적 추진을 통해 향후 경기도역사편찬원 설립 필요

□ 경기도 근대문화유산 조사, 보존 활용

- (목적) 급속한 산업화 과정 속에서 소멸되지 않고 희소하게 남아 있는 도내 근대문화유산에 대한 신속한 보존 조치 필요
- (내용) 경기도문화재보호조례 개정, 문화재위원회 근대문화유산 분과 조직 구성, 문화유산 활용 공모사업시 '등록문화재' 활용사업 선정 추진
 - * '20년 선정 : 경기북부 DMZ 등록문화재 탐방사업, 7,500천원

□ 경기도 친일문화잔재 청산 추진

- 3·1운동 및 임정수립 100주년을 맞아 올바른 역사인식 확립 요구 증대로 도 차원의 장기적·체계적 청산 추진 필요
- 친일문화잔재 조사연구('19~'20년), 아카이브 구축(기록·보존·전시·홍보), 청산 공모사업(캠페인·학술·공연·교육 등)을 통한 청산 사업 추진

5-1 경기도 특화 콘텐츠산업 육성 기반 마련

- ◆ 방송영상, 만화(웹툰), 음악 등 경기도에 특화된 주요 콘텐츠 산업 육성과 콘텐츠 제작 역량 강화 등 분야별 전략 수립 및 지원체계 강화 추진

□ 파주 출판문화 클러스터 활성화

- 급격한 책 생태계 변화와 4차 산업혁명 대응을 위하여 파주출판문화정보 국가산업단지를 출판/영상/디자인 등 콘텐츠 융·복합 거점으로 육성
 - 관리권자인 문체부/국토부/산자부 등 3개 부처 및 파주시, 한국산업단지공단, 관련 단체 등과 정책협의체 확대 운영을 통한 지속 협력 추진
- * 출판콘텐츠 중심 관련 산업 원스톱 서비스체계 구축을 통한 지역경제 활성화

□ 고양 방송영상 클러스터 조성

- 한강축을 따라 형성되고 있는 방송·영상·문화콘텐츠기능을 연계하여 한류월드 사업지 남단에 방송영상 클러스터 조성
 - 위치/면적 : 고양 일산 장항동·대화동 일원 / 702,030m²
 - 사업비/방식 : 6,738억원(경기도시공사 100%) / 도시개발사업
 - 사업기간/시행자 : '18년 ~ '23년 / 경기도·경기도시공사

□ 부천 만화영상클러스터 지원

- 콘텐츠특화 전문 지역클러스터 지원을 통하여 차세대 콘텐츠 산업인 만화·애니·영화 산업 육성
- 국제적 행사의 도내 개최와 도민 참여로 만화·애니·영화 콘텐츠 산업 저변확대 및 인재양성(BICOF, BIAF, BIFAN)
 - 만화·웹툰, 애니메이션, 영화 관련 콘텐츠 제작지원
- * 콘텐츠개발 15편, 인재육성 5,400명, 장르영화 프로젝트 지원 100편

- 만화·웹툰의 창작·마켓·연관 콘텐츠 기업의 집적화를 위한 핵심 인프라 조성

- 만화·웹툰 창작기반 조성을 위한 웹툰융합센터 건립추진

- * 부지면적 9,612.9㎡ / 연면적 19,472㎡(지하3층, 지상12층)

□ 음악 콘텐츠의 다양성을 위한 생태계 및 창작환경 기반 조성

- 인디뮤직 활성화를 위한 경기도형 음악생태계 인프라 구축

- 재능 있는 뮤지션을 발굴·육성하고 산업화 지원(유통·마케팅 등)으로 인디음악의 창작에서부터 배급까지 연계지원

⇒ 경기뮤직플랫폼 조성('20년~'22년)

- 미래 뮤지션 육성 및 참여를 통한 도민의 음악향유 기회 확대

- 인디스땅스를 통한 실력과 뮤지션 육성과 인디뮤지션 참여를 통한 지역공연 활성화, 뮤직콘퍼런스 등 행사 개최

□ 콘텐츠 융·복합 창업 생태계 조성

- 콘텐츠 융·복합(문화콘텐츠+ICT+제조업) 창업 생태계 구축 및 활성화를 통한 일자리창출 혁신거점 확대로 지역 콘텐츠산업 균형발전 도모

- 문화기술(CT) 산업 육성, '경기문화창조허브' 지역별 특화 육성, 기업투자 펀드 조성 및 운영, 콘텐츠기업 특례보증 지원 등

- * 콘텐츠산업 지역 거점기관 운영을 통한 지역 콘텐츠 정책의 주도적 추진

□ 가치 확산을 위한 다큐멘터리영화제 추진

- 제12회 DMZ국제다큐멘터리영화제 개최('20.9.17.~24.)

- DMZ의 장소성, 상징성 등 가치 확대를 위한 프로그램 강화

- DMZ 주제 다큐 섹션 및 제작지원 강화, 상영회 및 다큐교육 프로그램 운영

- 사회적 가치 실현을 위한 임팩트 시네마 연계 프로그램 도입

- 임팩트 시네마 및 프로듀서 개발 지원, 굿피치 프로그램 도입

- 지속적인 연중 상영회 확대 운영을 통한 관객 개발

* 정기상영회 : ('19)11개 → ('20)13개 → ('21)17개 → ('22)21개 → ('24)27개 시·군

□ 다양성영화 육성 및 저변확대

- 다양성영화 기획개발 및 제작지원
 - 시나리오 지원('20년 21편), 다양성 장편극영화 제작비 지원('20년 12편)
- 다양성 영화 완성작 배급·홍보마케팅 지원 및 상영관 운영
 - '20년 상영관 40개소(개봉관 4개소, 공공상영관 36개소) 운영
- 다양성영화 장·단편 영화 국제영화제 초청작 선정 참가 지원
 - 해외 독립·예술 국제영화제 참가를 위한 소요되는 경비(영화 마케팅, 번역 등) 지원

□ 도내 지역미디어센터 조성 및 운영 지원

- 영상 미디어 인프라 구축 확대를 통한 영상문화의 균형적 발전도모
 - 지역미디어센터 조성 지원 : ('19년)6개소 → ('22년)8개소
 - * 지역미디어센터 부재 시·군 수요조사 실시에 따른 조성 지원
- 미디어 활동지원을 통한 도내 영상문화의 균형적 발전 도모
 - 제작 등 활동지원, 경기마을미디어축제 개최 및 네트워크 구축 운영

5-2 지역 문화자원을 활용한 관광활성화

- ◆ 20대의 41%가 국내여행 가고 싶지만 어디를 갈지 모르겠다고 답변 (익스피디아 트렌드조사 결과 '19.9월)
- ◆ 경기도 역사·문화·생태 자원을 활용한 관광자원화로 도민 여행 동향에 맞는 관광활성화 추진, 여가생활 만족도 증진 도모

□ 경기도 권역별 생태관광 거점 조성

- 경기도 내 서해안-DMZ-동남부 등 권역별로 산재되어 있는 생태 관광 자원을 발굴하여 거점 중심 생태관광 활성화
 - ① 주민협의체 주도 생태체험·탐방시설 확충 ② 차별화된 콘텐츠 개발 및 홍보 ③ 주민교육 및 해설사 양성 등 인력육성 및 역량 강화 사업으로 체계적인 추진
- * 2022년까지 생태관광 거점지역 9개소 조성

□ 경기도 역사·문화·생태 관광코스 개발

- 경기도 역사·문화·생태 자원을 재발견, 경험, 모두 함께 향유할 수 있도록 관광자원화 추진
- ① 스토리텔링 웹툰(만화) 제작 및 연재 ② 해설이 있는 여행상품 개발 및 운영 ③ 지역 역사·문화 관광콘텐츠 개발 ④ 역사·문화 정보시스템 운영 및 홍보로 체계적인 추진

□ 경기도 순환둘레길 조성 및 연결

- 道를 대표할 수 있는 순환 둘레길이 없어 기존 둘레길 중 道의 특색을 나타낼 수 있는 노선 선정(4개권역, 60개 코스, 850km)
- * 현재 道내 30개 시군에서 개별적으로 조성한 64개 둘레길(203개 코스) 운영 중
- 선정된 기존 시군별 둘레길의 연결 및 안내시스템 구축·정비, 걷기여행길, 인접 관광자원, 경기옛길 등 연결 추진 등 통합브랜드 구축으로 경기도 대표 관광브랜드로 육성

□ 경기세계도자비엔날레 전면 개편 추진

- 도자산업 침체에 따른 도예 종사자 매출 감소 및 도자비엔날레에 대한 대중 관심도 저하, 입장권 판매 등 흥행부진 타개 필요
- 역대 비엔날레 추진 현황 분석 및 협의체, 자문단 구성을 통한 프로그램 개편 추진으로 국제 도자 문화 축제로서의 위상 제고
- * 2019년 도예인 소통간담회(4회)를 통해 판로 개척 및 초창기 대비 침체된 비엔날레 활성화를 위한 도 차원의 노력 필요성 최우선 제기

전략 6

포스트 코로나 시대 지역문화 뉴노멀 마련

- ◆ 코로나19로 위기에 처한 도내 문화예술관광 분야 지원과 포스트 코로나 시대를 맞아 문화예술분야가 나아가야 할 패러다임 제시

□ 현 황

- '19년 아프리카돼지열병부터 '20년 코로나19까지 문화예술관광 분야 6개월 이상 장기침체, 업계·종사자 고통 호소

— < 코로나19로 어려운 문화예술인 의견수렴 간담회('20.3.30) 주요의견 > —

- 아프리카 돼지열병에 이어, 코로나19 사태까지 문화예술계 6개월 이상 침체, 종사자 사실상 실업상태. 통신료, 전기료, 임대료도 낼 수 없는 상황이며, 신용불량자가 된 예술인도 있음
- 현재 정부의 지원책이 소상공인 중심으로 이루어지고, 대출지원 등도 매출액 등 실적을 요구. 프리랜서가 대다수인 예술인이 소외되고 있으며, 실적이 없는 청년예술인이 지원받기는 사실상 불가능
- 택배, 대리기사를 해서라도 예술의 끈을 놓지 않았으나 현 상황은 너무 어려움. 예술인들이 버틸 수 있게 경기도에서 지원 요청

□ 대응현황

- 문화예술관광 분야 경쟁력 확보와 생태계 유지를 위한 위기극복 지원 프로그램 마련 및 운영 중(비대면, 온라인 프로그램 등)
- 가용재원 확보 및 코로나19로 집행이 불가능한 예산 재편으로 103억원 재원마련
- 3개 분야(긴급활동 지원, 취약근로자 보호, 공공시설 입주단체 임대료·사용료 등 감면) 프로그램을 통해 2,413명 및 1,732개 단체(업체) 지원
- 주요프로그램
- (백만원의 기적) 위기에예술인(1,010명) 대상 신속공모 사업(20억, '20.4~12월)
* 공모사업 선정 시 1인당 2백만원 지원(선정 시 1백만 원, 결과 제출 시 1백만 원)
- (방방곡곡, 예술방송국) 경기아트센터 장소 및 장비 활용 무관중·온라인 공연 지원(7.7억, '20.4.16~6.7, 245개 문화예술단체)

- (착한여행 캠페인) 관광지 입장권 70% 할인가격으로 선구매 지원 (21.8억, 5.11~5.24, 도내 유료관광지 79곳)
- (도예인 상생 특례보증) 도내 도예업체 대상 긴급융자 지원(3억, 6월초~, 300개 업체, 업체당 최대 1천만원, 연금리 2.8% 내외)
- (드라이빙 씨어터) 코로나19로 취소·연기된 공연이나 개봉·판로가 막힌 독립영화를 대상으로 자동차극장 방식 활용 공연, 영화 상영 지원
- (취약근로자 보호) 경기동네서점 배송료 지원, 인디뮤지션 온라인 공연 지원, 활동중단 강사(박물관·미술관, 미디어센터, 국악원, 공예 등) 온라인 콘텐츠 제작 참여 지원 등

□ 포스트 코로나 시대 뉴노멀 마련

- (목적) 코로나19 위기극복을 위한 프로그램 등을 정규화, 비대면을 통한 감염병 예방과 도민 문화예술 향유기회 확대 도모
- 문화예술 '디지털 뉴노멀' 마련
 - 경기방방콕콕! 예술방송국 운영 확대(On-Line 공연)
 - 비대면(Untact) 문화예술교육 운영
 - 예술프로그램 심사방법 개선(군중 집회형 심사 → 공연영상물 심사)
 - ※ 경기도 민속예술제를 시범적용하여 모델안 마련 후, 확산
 - 「경기도 지하철서재」 디지털 책 문화 공간 확대 구축, 다양성 영화 대안배급망(OTT, IPTV 등) 지원, 비대면 창업 플랫폼 지원 등
- 문화예술 위기극복 기반마련
 - 코로나19 이후 긴급적이고 실효적인 지원을 위한 경기도 예술인 실태조사 및 DB구축
 - ※ 지역별·장르별·형태별(전업예술인, 부업예술인, 전문예술인, 생활예술인 등)
 - 경기도 문화예술인 재해·재난 긴급지원 조례 제정 등

V. 과제별 추진체계 및 일정

사 업 명	추진일정	비고
1. 누구나 문화를 창조하고 향유하는 환경 조성		
1-1. 경기도 문화자치 기반 마련		
1-1-1. (가칭) 「경기도 문화자치 기본조례」 제정 추진	'20~'21년	
1-1-2. 도민 참여 확대 플랫폼 구축	'20~'24년	
1-2. 도민 문화향유 확대기반 마련		
1-2-1. '경기도 문화의 날' 운영	'20~'24년	
1-2-2. 문화누림, 지역화폐 드림 사업	'20~'24년	
1-2-3. 경기도 문화영향평가 추진		
1-2-4. 일상생활 속 문화다양성 중심 문화향유기회 확대		
1-3. 문화주체로 거듭나기 위한 문화예술교육 활성화		
1-3-1. 경기시민 예술학교	'20~'24년	
1-3-2. 청소년 문화예술교육 장르 특화사업	'20~'24년	
1-3-3. 경기도형 학교문화예술교육	'20~'24년	
1-3-4. 노인을 위한 문화예술교육	'21~'24년	
2. 공정한 문화예술생태계 조성으로 도민행복 증진		
2-1. 공정한 문화예술 생태계 조성		
2-1-1. 문화행사 발주시 공정경쟁협약 체결	'20~'24년	
2-1-2. 문화콘텐츠분야 불공정 실태조사 및 환경·여건 개선 추진	'20~'24년	
2-1-3. 투명하고 공정한 건축물 미술작품 제도 확립	'20~'24년	
2-2. 예술인 지원(문화예술인 창작지원과 전문인력 양성)		
2-2-1. 경기도 기초예술 진흥과 예술인 권익 신장에 관한 조례 개정	'20~'24년	
2-2-2. 예술인 권익보호 및 창작지원	'20~'24년	
2-2-3. 문화비평 지원사업	'21~'24년	
2-2-4. 생애 첫 전시회 지원 제도	'21~'24년	
2-2-5. 벽이 없는 예술	'21~'24년	
2-2-6. 문화예술 전문 인력 양성 및 활동 지원	'21~'24년	

사 업 명	추진일정	비고
2-3. 문화소외계층이 문화를 누리는 경기도 구현		
2-3-1. 장애인 문화예술활동 지원 확대	'20~'24년	
2-3-2. 누구나 관람하고 참여할 수 있는 공연 문화 조성	'20~'24년	
2-3-3. 사회적 약자를 찾아가는 서비스	'20~'24년	
3. 문화기반 확충을 통한 문화격차 해소 및 지역문화 활성화		
3-1. 생활문화 시설 확충 및 활성화		
3-1-1. 생활문화센터 조성 및 생활문화 동호회·공동체 지원	'20~'24년	
3-1-2. 경기생활문화플랫폼 확대 운영	'20~'24년	
3-1-3. 생활문화 축제 지원	'20~'24년	
3-2. 문화기반시설 내실화 및 맞춤형 서비스 강화		
3-2-1. 문화기반시설의 전략적 확충	'20~'24년	
3-2-2. 첨단기술을 활용한 전시·교육 콘텐츠 개발·제공	'20~'24년	
3-2-3. 박물관·미술관 운영 활성화	'20~'24년	
3-2-4. 복합문화공간 경기상상캠퍼스 운영	'20~'24년	
3-3. 문화격차 해소와 문화적 지역재생·활력 증진		
3-3-1. 경기북부 문화격차 해소 및 균형발전 추진	'20~'24년	
3-3-2. 유희공간 문화재생	'20~'24년	
3-3-3. 문화도시 조성 지지	'20~'24년	
3-3-4. 경기 에코뮤지엄 조성·운영	'20~'24년	
4. 문화유산 보존과 활용을 통해 더불어 즐겁게		
4-1. 도내 문화유산의 세계화로 경기도 위상 강화		
4-1-1. DMZ 세계자연유산 등재 추진	'20~'24년	
4-1-2. 오산 독산성 세계유산 등재 추진 지원	'20~'24년	
4-1-3. 남한산성 역사문화관 건립	'20~'22년	
4-1-4. 수원 화성 체계적 복원 및 정비 지원	'20~'24년	
4-2. 문화유산의 가치 확산과 누구나 향유하는 문화유산 활용		
4-2-1. 역사문화 탐방로 조성 및 스토리텔링 등 콘텐츠 강화	'20~'24년	
4-2-2. 문화재 다문화해설 안내 강화	'20~'24년	
4-2-3. 지역 문화유산을 활용한 체험·교육 확대	'20~'24년	
4-3. 올바른 역사인식 확립으로 경기도 정체성 형성		

사 업 명	추진일정	비고
4-3-1. 새로운 경기도사 편찬 및 경기도역사편찬원 설립 준비	'20~'24년	
4-3-2. 경기도 근대문화유산 조사, 보존 활용	'20~'24년	
4-3-3. 경기도 친일문화잔재 청산 추진	'20~'24년	
5. 창조적 지역 콘텐츠·관광산업 육성		
5-1. 경기도 특화 콘텐츠산업 육성 기반 마련		
5-1-1. 파주 출판문화 클러스터 활성화	'20~'24년	
5-1-2. 고양 방송영상 클러스터 조성	'20~'23년	
5-1-3. 부천 만화영상클러스터 지원	'20~'24년	
5-1-4. 음악 콘텐츠의 다양성을 위한 생태계 및 창작환경 기반 조성	'20~'24년	
5-1-5. 콘텐츠 융·복합 창업 생태계 조성	'20~'24년	
5-1-6. 가치 확산을 위한 다큐멘터리영화제 추진	'20~'24년	
5-1-7. 다양성영화 육성 및 저변확대	'20~'24년	
5-1-8. 도내 지역미디어센터 조성 및 운영 지원	'20~'24년	
5-2. 지역 문화자원을 활용한 관광활성화		
5-2-1. 경기도 권역별 생태관광 거점 조성	'20~'22년	
5-2-2. 경기도 역사·문화·생태 관광코스 개발	'20~'22년	
5-2-3. 경기도 순환둘레길 조성 및 연결	'20~'22년	
5-2-4. 경기세계도자비엔날레 전면 개편 추진	'20~'21년	
6. 포스트 코로나 시대 지역문화 뉴노멀 마련		
6-1-1. 경기도형 문화뉴딜, 포스트 코로나 시대 뉴노멀 마련	'20~'24년	

VI. 연도별 예산 계획

사 업 명	예산 계획 (억원)					
	'20	'21	'22	'23	'24	계
1. 누구나 문화를 창조하고 향유하는 환경 조성	77.3	78.8	79.8	79.8	79.8	395.5
1-1. 경기도 문화자치 기반 마련	1.5	1.5	2	2	2	9
1-2. 도민 문화향유 확대기반 마련	60.8	61.8	61.8	61.8	61.8	308
1-3. 문화주체로 거듭나기 위한 문화예술교육 활성화	15	15.5	16	16	16	78.5
2. 공정한 문화예술생태계 조성으로 도민행복 증진	29.9	35	44.6	34.7	35	179.2
2-1. 공정한 문화예술 생태계 조성	4.9	4.7	4.7	4.7	4.7	23.7
2-2 예술인 지원(문화예술인 창작지원과 전문인력 양성)	17.2	21.4	21.4	21.4	21.6	103
2-3. 문화소외계층이 문화를 누리는 경기도 구현	7.8	8.9	18.5	8.6	8.7	52.5
3 문화기반 확충을 통한 문화격차 해소 및 지역문화 활성화	261.6	272.6	273.7	258.7	268.7	1,353.3
3-1. 생활문화 시설 확충 및 활성화	88	101	101	101	101	492
3-2. 문화기반시설 내실화 및 맞춤형 서비스 강화	96.6	95.6	96.7	96.7	106.7	492.3
3-3. 문화격차 해소와 문화적 지역재생·활력 증진	77	76	76	61	61	203
4. 문화유산 보존과 활용을 통해 더불어 즐겁게	320.5	409	364	316	318	1,727.5
4-1. 도내 문화유산의 세계화로 경기도 위상 강화	248	351	304	254	254	1,411
4-2 문화유산의 가치 확산과 누구나 향유하는 문화유산 활용	52	53	52	54	56	267
4-3. 올바른 역사인식 확립으로 경기도 정체성 형성	20.5	5	8	8	8	49.5
5. 창조적 지역 콘텐츠·관광산업 육성	918	3,257	1,797	1,541	147	7,660
5-1. 경기도 특화 콘텐츠산업 육성 기반 마련	883	3,246	1,785	1,541	147	7,602
5-2. 지역 문화자원을 활용한 관광활성화	35	11.5	11.5			58
6. 포스트 코로나 시대 지역문화 뉴노멀 마련	103	10	15	20	25	173
6-1 경기도형 문화뉴딜 포스트 코로나 시대 뉴노멀 마련	103	10	15	20	25	173
합 계	1,710	4,063	2,574	2,250	874	11,471