

유네스코 창의도시 네트워크

미디어아트 분야

정책개발 연구용역

[결과 보고서]

[제출문]

성남시장 귀하

본 보고서를 [유네스코 창의도시 네트워크 미디어아트 분야 정책개발 연구 용역]의
최종 성과품으로 제출합니다.

2021년 12월

(주)프로젝트이안 대표 김준호

참여 연구원

책임 연구원 | 박은실 추계예술대학교 교수

공동 연구원 | 김준호 프로젝트이안 대표

참여 연구원 | 심주영 퍼블릭어라운드 대표

박예진 서울대학교 환경대학원 석사과정

목 차

★ 연구결과 요약

1. 연구 개요

04

01 배경 및 목적 | 02 범위 및 내용
03 연구 진행 프로세스 | 04 기대효과

2. 현황 조사 및 여건 진단

25

01 UCCN 현황 분석 | 02 미디어아트 분야 경향 진단
03 성남시 여건 분석 (창의도시 자원 진단)

3. 이해관계자 의견 수렴

102

01 시민 의견수렴
02 전문가 의견수렴

4. 거버넌스 구성(안)

114

01 기본방향 | 02 거버넌스 구성전략
03 거버넌스 운영전략 | 04 단계별 추진전략

5. 기본 방향 및 추진 전략

125

01 기본방향
02 비전 및 목표
03 추진 전략
04 로드맵
05 22년 우선 추진 사업

01 기대 효과

왜 성남시가 UCCN 가입을 추진해야만 하는가?

UCCN 가입을 통한 기대효과

<p>도시 성장 패러다임 전환</p>	<ul style="list-style-type: none"> 성남시는 성공적으로 ‘발전한’ 도시지만 ‘문화적’이지 않음. 이에 보다 소프트 한 방식의, 그리고 지속가능한 형태의 도시 성장 패러다임이 필요. 창의도시는 그러한 계기를 제공해 줄 수 있음 창의도시 구현은 궁극적으로 도시의 문화적 어메니티를 강화시킴으로써 전반적 지역 활성화에 기여할 것임
<p>글로벌 도시로서 위상 강화</p>	<ul style="list-style-type: none"> 성남시에 소재한 기업, 인력 등은 충분히 국제적이지만, 성남시라는 도시(지역) 자체는 그렇지 않음 (성남과 분당-판교 이미지 이원화, 구도심과 신도심의 갈등 구조) 국제 네트워크에 가입은 그 자체만으로 글로벌 도시로 도약 가능할 수 있음. 성남시 취약 요소를 보완하는 ‘글로벌 네트워크’를 확보할 수 있는 계기 마련
<p>지역 격차 완화</p>	<ul style="list-style-type: none"> 성남시의 가장 큰 문제 중 하나는 지역격차임. ‘창의도시 구현’이 그 해결책이 될 수 있음 (창의도시는 근본적으로 ‘다양성 확보’라는 가치에서 출발) 판교나 분당이 아닌 ‘성남’이라는 통합 브랜드를 구축함으로써 지역의 응집력 및 시민의 지역 멤버십 강화를 도모

02 미디어아트 방향

성남의 미디어아트 접근

새롭게 도래하는 포스트 코로나시대,
미디어아트 창의도시 성남이 주도하고 이끌어가는 **테크와 예술의 결합**

사회 문제 해결
모색, 공론화
상상의 장 제공

새로운 삶과 문화
통찰력과 감수성
제공

다양한 콘텐츠,
기술이 문화 접목
새로운 분야 형성

AI

양민하 <해체된 사유와 나열된 언어>, 2016,
대전비엔날레 2020 출품작

메타버스

포트나이트 BTS 콘서트

게임

NC art project 2020
양민하 <NC the world>, 2020

03 성남시 여건 분석

창의도시 자원 진단 종합

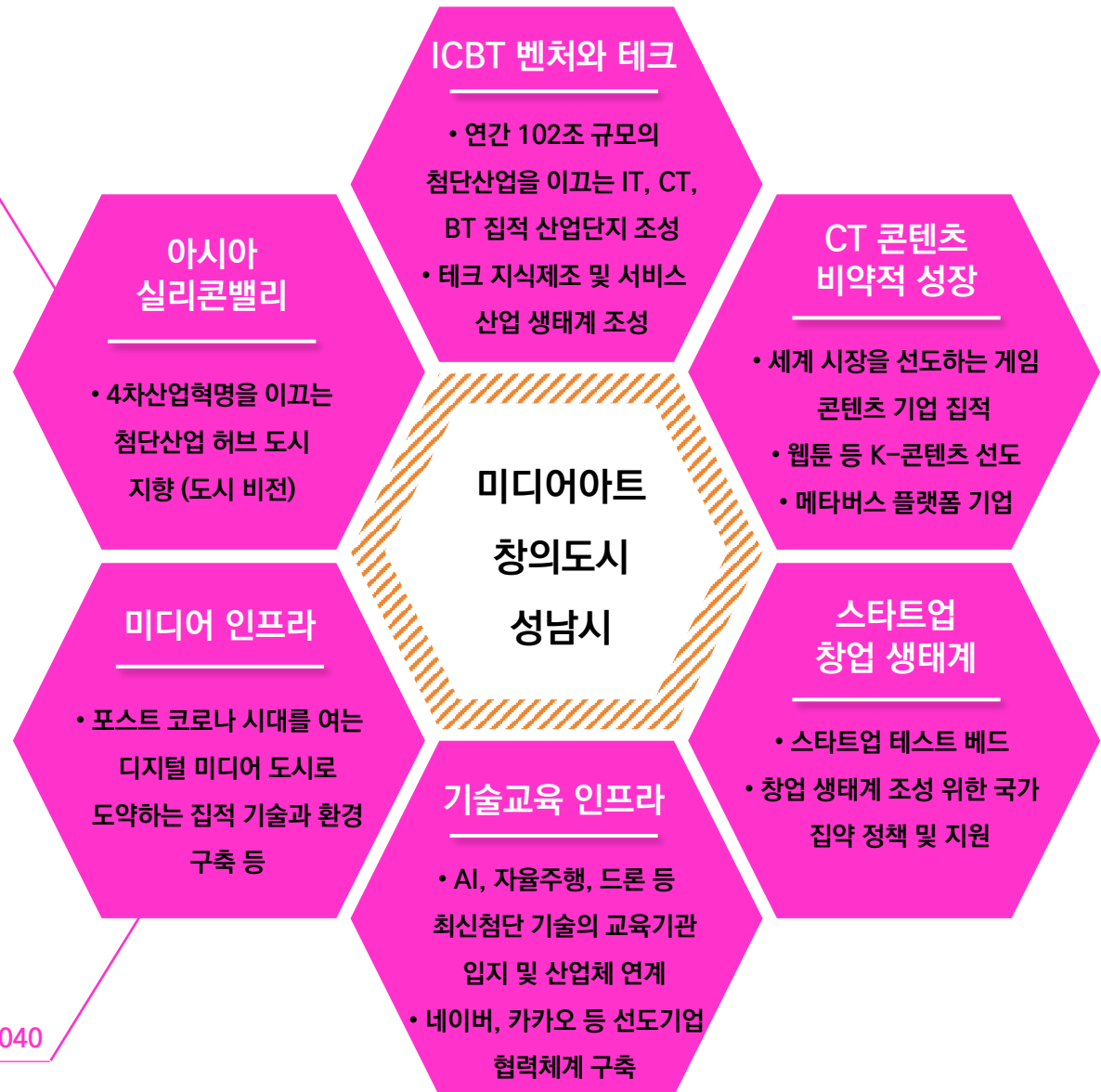
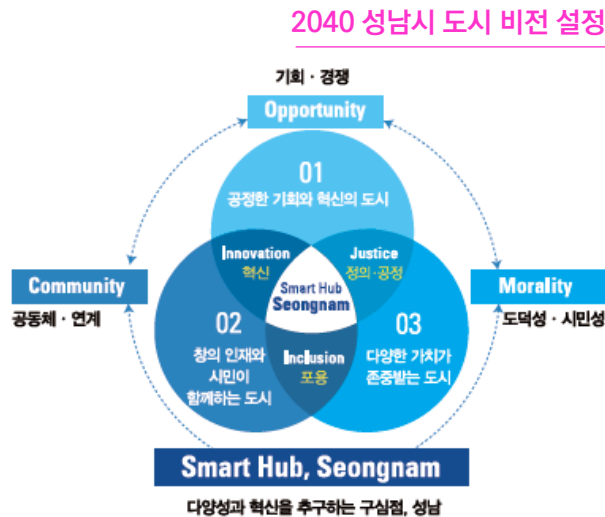
첨단산업도시를 이끌어 가는 창의도시 성남의 도전 과제와 가능성

〈주요 창의 자원들 요약〉

유형		콘텐츠	진단
소비·향유 인프라	향유 공간	<ul style="list-style-type: none"> 성남아트센터, 성남 AR 어반 뮤지엄(태평2,4동/모란시장/분당전람회단지 일대: 모바일 APP 연동), 복합문화예술공간(위례, 여수, 구미동 등 5개소) 경기 e-sports 전용경기장, 판교 콘텐츠 거리, 성남종합운동장 성남 문화예술교육센터 및 생활밀착형 문화예술공동체 공간 	성남아트센터 거점으로 한 혁신의 미디어아트 전시 및 실험의 장 활용
	문화-산업 연계 시설	<ul style="list-style-type: none"> 성남미디어센터, 성남글로벌 ICT 융합 플래닛, 경기콘텐츠코리아랩, 게임힐링센터, KOCCA 글로벌게임허브센터 	성남미디어센터 창작 및 유통 플랫폼 전문화 기능 강화 필요
축제, 행사 및 박람회	이벤트, 축제	<ul style="list-style-type: none"> e-sports 페스티벌(아마추어 e-sports 대회), 글로벌 인디 크래프트 성남아트페스티벌(성남문화예술제) 	성남의 대표 축제로 자리매김하고 있으나, 도시 대표 브랜드로는 포용성 측면에서 취약함
	관련 산업 연계행사	<ul style="list-style-type: none"> 국제게임전시회, 게임산업박람회, AI 포럼 등 	-
주요 기관 및 단체		<ul style="list-style-type: none"> 성남문화재단, 성남산업진흥원, 경기문화재단, 경기콘텐츠진흥원, 경기도경제과학진흥원, 경기도 차세대융합기술원 인디크래프트 조직위원회, 한국모바일게임협회, 한국게임개발자협회 	산업 및 공공 전문 기관 집적 협력과 다양성 확보 가능
역량 강화 및 지원 프로그램		<ul style="list-style-type: none"> 미디어 시민창작 지원, 릴레이 무비 프로젝트, 코딩-예술 결합형 온라인 예술교육 워크숍(성남문화재단) 신기술 전문교육 통합 플랫폼 구축, 메이커 혁신 플랫폼 구축-운영(성남산업진흥원) 성남 청년 AI 프리인턴십 운영(성남청소년재단) 	전문 예술가 역량 강화 및 창작 지원 기능 강화 필요
인재 양성 교육 및 연구 기관	교육 및 연구 기관	<ul style="list-style-type: none"> 카이스트 AI 대학원 성남연구센터(카이스트-성남산업진흥원), 경기과학기술대학교, 가천대 메이커스페이스 네이버 AI랩, 카카오 엔터프라이즈 AI랩 	민간 AI 전문 교육기관과 기업 연구소 입지
	관련 연계 단체	<ul style="list-style-type: none"> 성남 콘텐츠 캠퍼스, 판교 스타트업 캠퍼스, 경기 스타트업 캠퍼스 	-
국제 네트워크		<ul style="list-style-type: none"> 성남미디어네트워크 운영(성남문화재단) 	국내외 네트워크 활용한 확장 방안 모색 필요

03 성남시 여건 분석

창의도시 자원 진단 종합



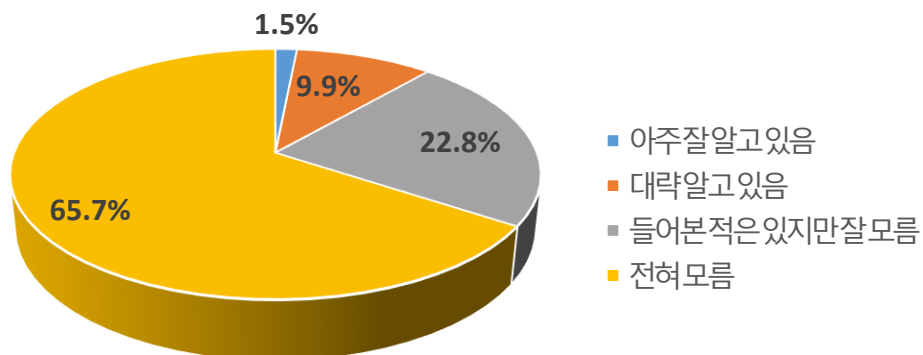
성남 문화예술비전 2040

04 시민 의견수렴

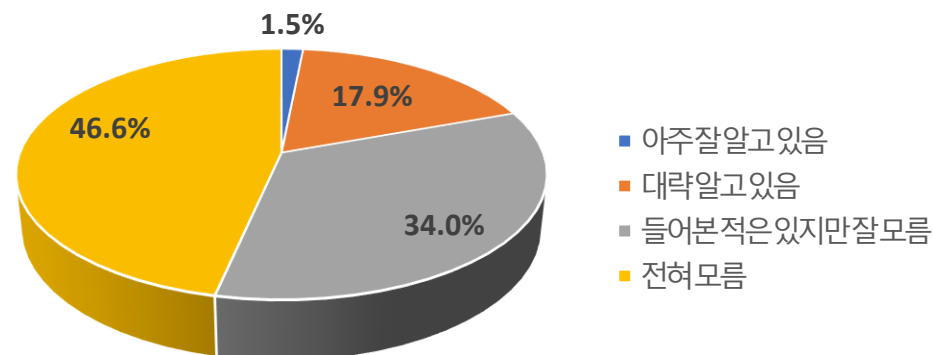
UCCN 이해도 및 공감도

UCCN 및 미디어아트에 대한 이해도 매우 낮으며, UCCN 취지 공감도는 87.3%로 높은 편

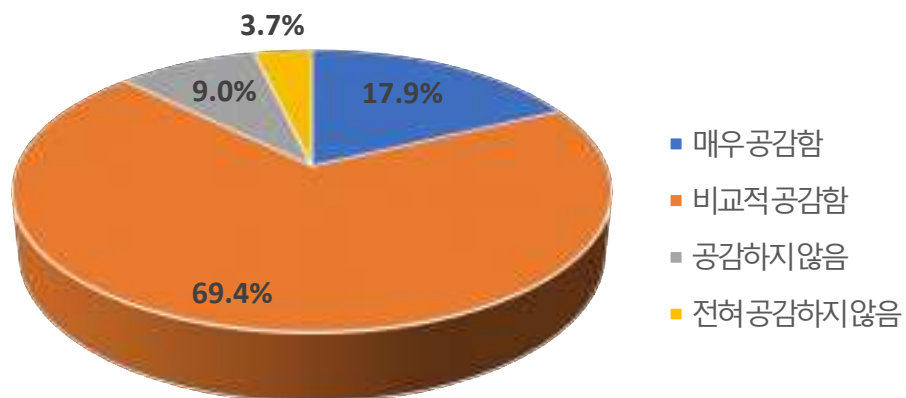
[UCCN 인지도]



[미디어아트 인지도]



[UCCN 취지 및 목적 공감도]



◆ 유네스코 창의도시 네트워크 (UCCN)

UCCN은 각 도시의 문화적 자산과 창의력에 기초한 문화산업을, 도시발전 계획의 중심에 두고자 하는 도시들의 모임입니다. UCCN은 문학, 음악, 민속 공예, 디자인, 영화, 미디어, 음식 등 7개 분야로 구분되며, 가입도시들은 전 세계 네트워크를 통해 상호 교류하며 지속 가능한 도시 성장을 도모하고 있습니다. 지난 2004년 출범 이래 2021년 현재 전 세계 246개 도시가 가입해 있으며, 한국은 10개 도시가 UCCN에 가입되어 있습니다. 성남시는 첨단 ICT 산업과 문화예술이 결합된 미디어아트 분야 창의도시를 그리며, 국내 11번째 UCCN 가입도시가 되기 위해 준비 중에 있습니다.

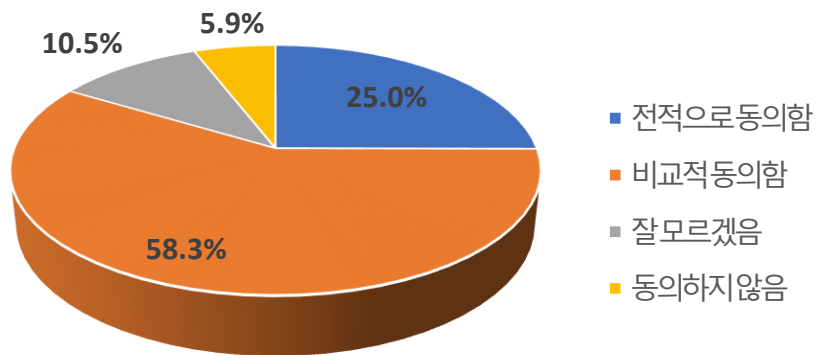
* 국내 UCCN 가입도시 : 서울(디자인), 이천(공예와 민속예술), 전주(음식), 광주(미디어아트), 부산(영화), 통영(음악), 대구(음악), 부천(문학), 원주(문학), 진주(공예와 민속예술)

04 시민 의견수렴

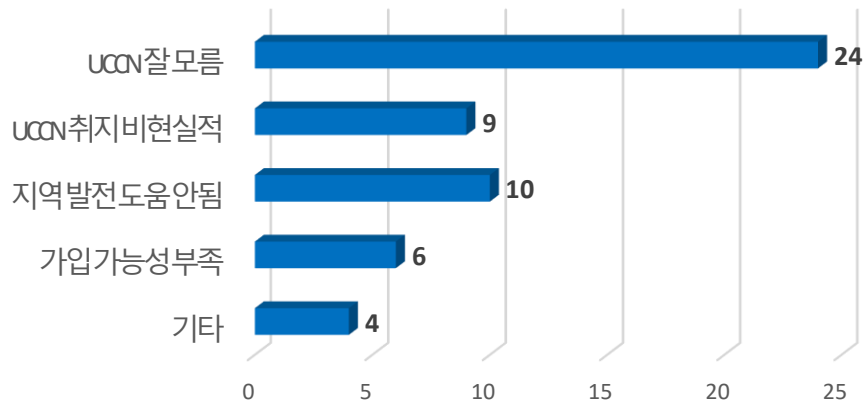
UCCN 가입 지지도 및 기대도

80% 이상의 시민이 UCCN 가입에 찬성하며, 지역문화 개선 및 지역 인지도 제고 효과 기대

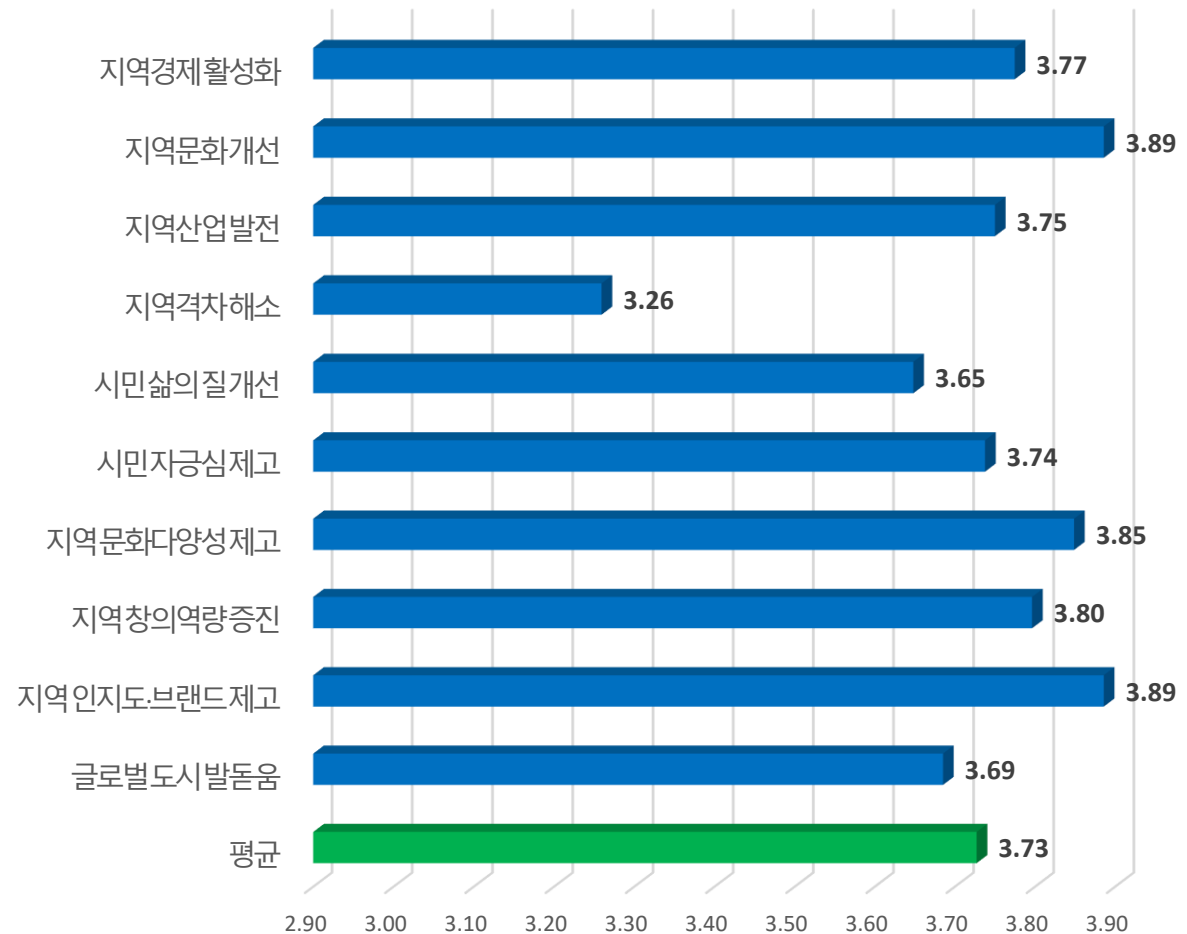
[UCCN 가입 추진 동의 여부]



[UCCN 가입 추진 반대 이유]



[UCCN 가입 효과]

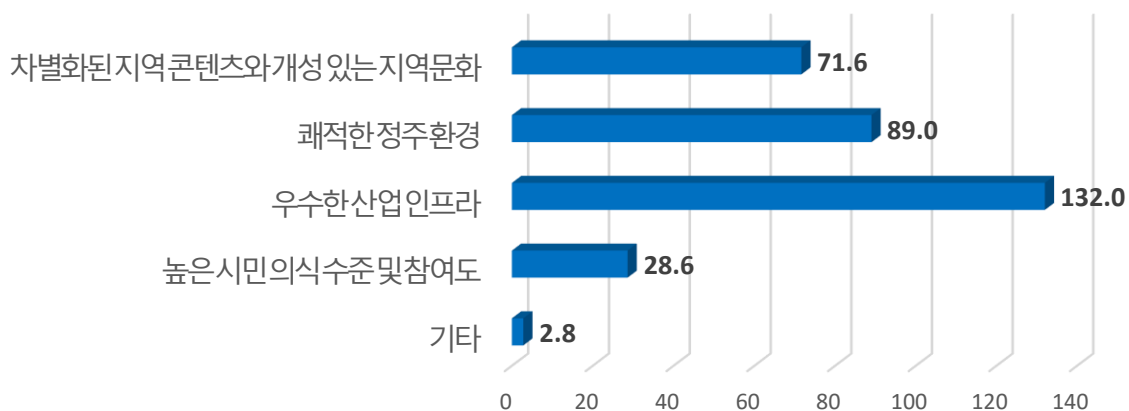


04 시민 의견수렴

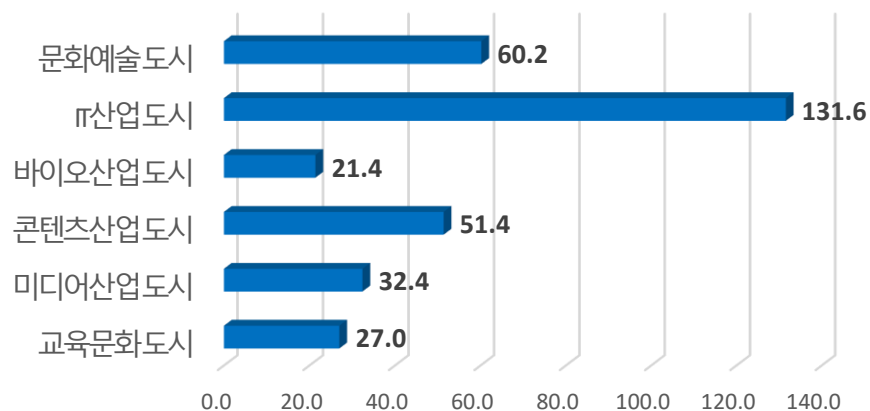
UCCN 가입 준비 방향성

성남시 도시 비전은 산업 인프라를 적극 부각시킨 IT산업도시이며, 지역 간 격차 해소 급선무

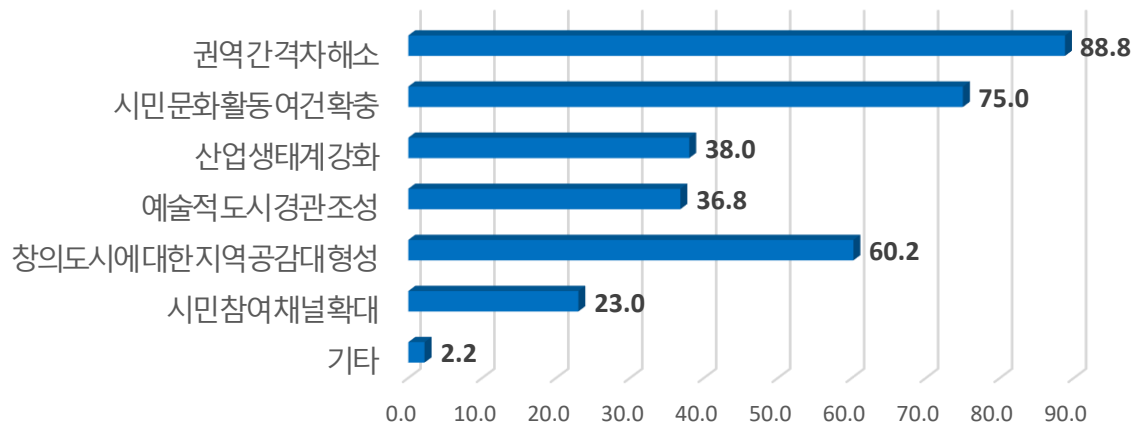
[성남시의 경쟁력]



[성남시의 핵심 키워드]



[성남시가 해결해야 할 이슈]



05 기본방향

"이주민의 개척정신과 이로 인한 배타성, 폐쇄성 짙은 도시가
이제 첨단 기술을 기반으로 포용성의 도시로 나아가고자 하는 지점이다."

4차 산업
선도도시

혁신기술과
문화연계 통한
다양성 확보

SDGs 추구 도시

도시의
지속가능한
발전 전략에
문화 통합

콘텐츠 산업
미래 도시

도시 삶의
디지털 전환이
만드는
미래 도시

사회문제
도구로서의
미디어아트

문화 포용성
강화로
도시 브랜드
형성

글로벌 선도 도시

아시아
미디어아트
혁신/공유의 장



06 비전 및 목표

ART + Tech, INNOVATION CITY 성남

비전

기술과 예술의 융합이 빚어내는
혁신과 문화포용성의 도시

목표

1. 첨단 기술과 예술의 융합을 추구하며 이를 통해 인류의 지속가능한 삶의 혁신과 진보 견인
2. 디지털 매체 활용한 소통의 확대로 문화다양성과 포용성 있는 도시 지향
3. 예술적 표현의 확장을 통해 문화사적 담론과 철학을 생성하고 이를 글로벌과 공유



07 추진 전략

구분	추진 전략의 목표와 사업 내용
<p>전략 1.</p> <p>하나의 도시 문화 브랜딩</p>	<p>성남의 대표 문화 브랜드 개발</p> <p>1-1. 미디어아트 매개, 창의 문화산업 컨퍼런스로 재편 (가칭, 성남 Art and Tech Conference and Festival <Moving On Media>)</p> <p>1-2. UCCN과 MOM 연계 플랫폼/웹사이트 구축(공식 홍보 채널)</p>
<p>전략 2.</p> <p>문화로 성장하는 사람과 로컬의 삶</p>	<p>시민의 문화 향유 기회 확대 및 예술가와 로컬산업의 성장</p> <p>2-1. 미디어 시민창작 지원(문화재단)에 <미디어아트 예술가 부문>신설, 지원 및 참여 기회 확대</p> <p>2-2. AR Urban Museum 스토리 콘텐츠의 확장</p> <p>2-3. 공공공간 및 가로 미디어아트 이벤트 개발</p>
<p>전략 3.</p> <p>미디어가 바꾸는 도시</p>	<p>콘텐츠, XR 경험 공간 확대, 도시문제를 해결하는 미디어아트의 장</p> <p>3-1. 거점으로서 성남아트센터 미디어아트 콘텐츠 강화</p> <p>3-2. 5개 복합문화시설의 미디어아트 인프라 구축 및 활용 증진을 위한 콘텐츠 마련</p> <p>3-3. 판교 콘텐츠 거리의 미디어아트 콘텐츠 연계, 복합화 추진</p>

07 추진 전략

구분	추진 전략의 목표와 사업 내용
<p>전략 4.</p> <p>기술이 문화로, 지역으로, 미래로</p>	<p>혁신 기술과 문화의 접목, 미래세대 양성과 지식공유의 확대</p> <p>4-1. 콘텐츠-예술가 융합 워크숍 등 사업 추진</p> <p>4-2. 기술과 예술의 융합 포럼, 세미나 운영</p> <p>4-3. 기술과 예술의 융합 거버넌스/워킹그룹 운영</p>
<p>전략 5.</p> <p>융합과 혁신의 제도 뒷받침</p>	<p>분야간 융합을 위한 제도 기반 마련, 자원과 거버넌스를 통한 지속가능성 확보</p> <p>5-1. 중장기 전략 구상 및 추진 체계 마련</p> <p>5-2. 전담 부서 및 실행 조직/거버넌스 구축</p> <p>5-3. 미디어아트 분야 진흥 기금 조성</p>
<p>전략 6.</p> <p>국내외 위상을 높이는 네트워크 구축</p>	<p>국제적 위상의 도시로 도약, 국내외 도시 네트워크 중추 역할</p> <p>6-1. 해외 미디어아트 도시와의 교류 프로그램 마련</p> <p>6-2. 국내 미디어아트 분야 간 연계 네트워크 구성</p>

08 22년 우선 사업

거버넌스 부문

- ✓ 10인 거버넌스 1차 출범 (다자간 채널 유지)
- ✓ 이원화 운영 (사업1: 시민 공론화 거버넌스, 사업2: 파일럿 프로젝트 거버넌스)



[파일럿 프로젝트 거버넌스]

시민사회
대표자
(3인)

창의도시
성남
거버넌스

카이스트,
산업진흥원,
기업
(각 1인 / 1인 / 2인)

문화재단
예술가/예술단체
(각 1인 / 2인)

사업 1 | 시민 공론장 메타버스 플랫폼 운영

- 3인의 시민 위원 중심으로 지역사회 공론화 방안 구상 (지역사회 이슈 발굴, 아이디어 제시, 지역사회 여론 수렴)
- 메타버스 플랫폼 운영 (청소년 및 청년 소통 창구, 의견 수렴, 월 1회 온라인 거버넌스 회의 운영)
- 사업 방식: 운영사 선정 위탁방식(예시: 주)플레이버스)
- 플랫폼 구축: 네이버 제페토 활용
- 사업 예산: 5,000만원(구축 및 운영, 운영은 1년)



사업 2 | 판교 콘텐츠 거리 미디어아트 콘텐츠 구축-운영

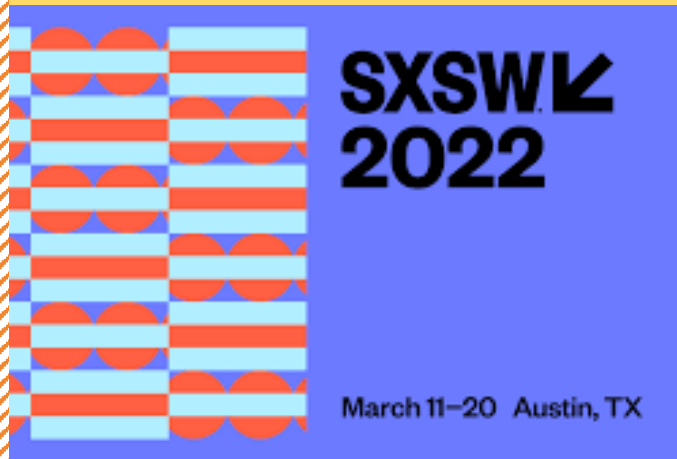
- 22년도 상반기 중, 판교1지구 게임-콘텐츠 거리(750m 구간) 조성 사업의 실시설계 완료 예정
- 현재 공간 조성 중심의 계획안 진행으로, 미디어아트 연계한 콘텐츠 구성이 필요함
- 22년도 가을 소규모 팝업 미디어아트 전시를 목표로 기업-예술가-카이스트 연계한 협력전 개최 추진
- 사업 예산: 5,000만원(소규모 구상 및 협력전 개최)

08 22년 우선 사업

네트워킹 부문

[SXSW 컨퍼런스 참여, 성남시 홍보]

1. 사업 내용: SXSW 컨퍼런스 성남시 홍보 사업
2. 사업 기간: 2022. 3.11. ~ 3.22.
3. 추진 내용: SXSW 참여 기업 및 예술가 지원,
성남시 UCCN 가입 홍보 발표 (온라인)



[성남시-몬트리올 협력 교류도시 추진]

1. 사업 내용: 도시 간 교류, 파트너십 추진
2. 사업 기간: 22년 상반기 이후
3. 추진 내용: 양국 도시 간 문화예술 교류 체결,
까르티에 데 스펙타클 교류 사업 추진
(예시- 판교 콘텐츠 거리 운영 위한 전략 교류
및 예술가 네트워크 팝업 기획전시 추진)



[한-아세안 시각예술 네트워크 참여]

1. 사업 내용: 한-아세안 국제 네트워크 구축
2. 사업 기간: 22년 이후
3. 추진 내용: 아세안 도시 간 국제 교류
아젠다 제시
UCCN 가입 지지 홍보



1. 연구 개요

01 배경 및 목적

성남시 대표 얼굴, 판교

지표로 보는
성남의
혁신/성장지수

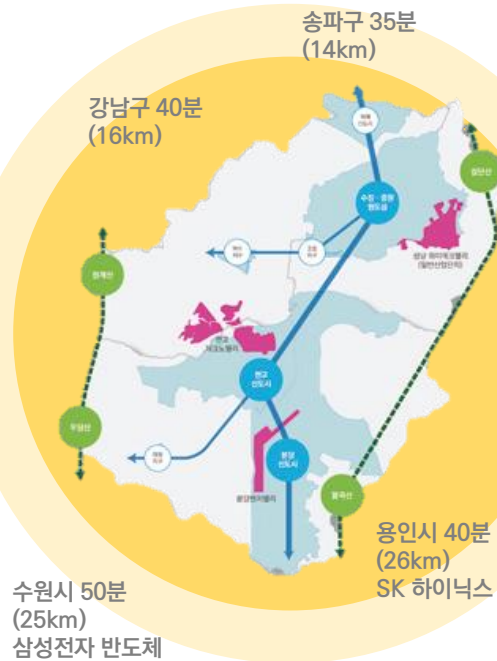
지역내총생산
(GRDP)
53조 5천억원
(경기도 내 2위)

지식기반서비스업
특화도 2.75
(사업체수) **3,207개**
(종사자수) **75,383명**

지식기반제조업
특화도 1.49
(사업체수) **943개**
(종사자수) **16,236명**

ICT 집적 분야
10년 평균 성장률
(사업체) **12.64%**
(종사자) **11.26%**

벤처/특허수
(벤처기업) **1,574개**
(특허출원) **7,168건**



성남시 도시비전 2040

「사람중심의 문화와 첨단산업이 융합하는 도시」
- 아시아 실리콘밸리 성남

‘시민’, ‘문화’, ‘기업’



(자료 제공: 성남시)

대한민국
4차산업혁명
거점

첨단 IT 판교
실리콘밸리

분당
계획신도시

01 배경 및 목적

도시의 여러 문제들 직면, 그에 따른 해법이 필요



원도심과 신도심 격차

- 사회경제적 지역 간 격차 심화, 계층 격차 발생
- 원도심 공간 물리적으로 노후화 발생
- 환경 격차 및 지역 이미지 심화에 따른 심리적
저해 발생

도심 공동화 심화

- 판교지역 종사자 70% 이상이 외부 지역 거주
- 산업지 및 상업지역의 주말과 야간 공동화 심화
- 평일 교통난 가중 요인(광역 교통망 여건 불구)
- 유동인구 증가에 따른 관리 비용 상승

시민공동체 결속 약화

- 사회인구 구조적적 변화 따른 소규모 가구의 증가
- 지역별 격차, 인식에 기인한 동질화 저해
- 주거지와 산업지 집적 이원화에 따른 공동체 형성
장애

산업도시 어메니티 부족

- 국제 비즈니스 산업도시로 도약하기 위한 기반
마련 불구, 질적 인프라로서의 어메니티 부족
- 도시의 삶의 질, 지속가능성 측면의 인프라 부족
- 문화 환경 및 인프라의 공간적 불균형

성남시
도시브랜드

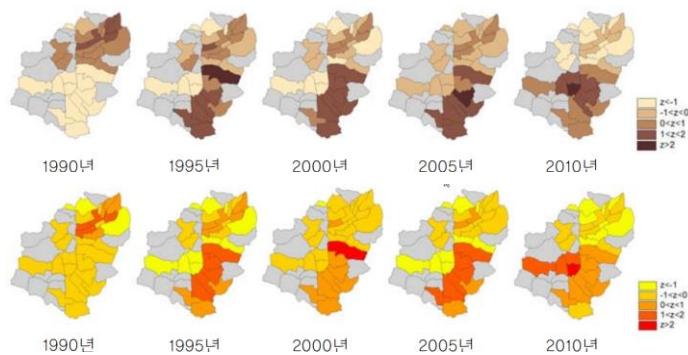
문화적
매력도 상승

포용성
강화

도시
질적 성장

성남의 ICT 산업
바탕-연계로,
미디어아트
문화환경을
선도하는
지속가능한
미래성장 동력
확보

성남시 신,구도시 지역별 소득분포 | 주택가격 변화(자료: 김성준(2013))



02 범위 및 내용

과업 범위 및 내용

✓ 과업기간: 2021. 9.10 – 12.09 (3개월)

✓ 사업비: 20,000천원

UCCN 가입 관련 환경 분석

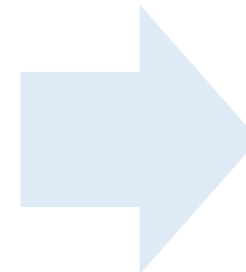
- 성남시 미디어아트 자원, 창의(문화)산업 자원조사 등 유네스코 창의도시 가입에 필요한 여건 분석
- UCCN 주요 내용(개념, 목표, 경향 등) 및 국내외 사례 분석

UCCN 가입 신청 논리 개발

- 성남시의 역사, 경제·산업, 문화관광 등 지역 특성 분석
- 성남시민의 문화 활동 현황 및 성장 과정 분석
- 성남시 미래 비전 분석 및 미디어아트 분야 연관성 진단
- 성남시 국내외 교류활동 실태 및 미디어아트 분야 교류사업 분석

UCCN 가입 관련 공감대 형성

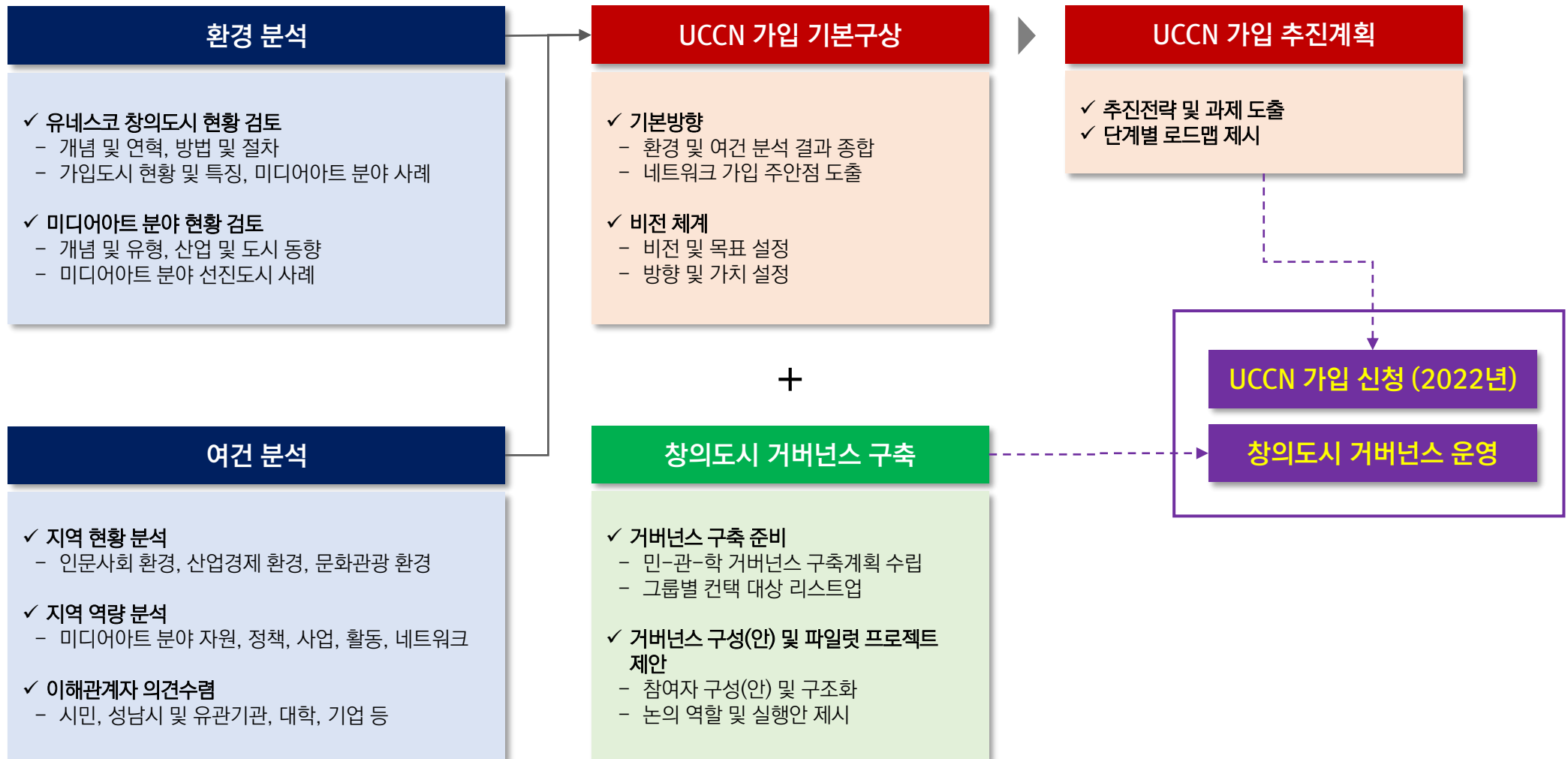
- 시민, 전문가, 관련 기관 및 단체, 대학, 기업 등 의견수렴
- 민-관-학 협력 거버넌스 구축계획 수립 및 운영방향 설정
- 이해관계자 논의 채널 마련 및 모임·회의 진행



창의도시 네트워크 가입을
위한 **신청 자료** 준비 및
중장기 계획 **기초 연구**

02 범위 및 내용

과업 수행체계



02 범위 및 내용

연구 추진 경과



03 진행 프로세스

무엇을 성남의 미디어아트로 볼 것인가?

미디어아트
사전적
정의 검토

UCCN
미디어아트
가입도시
분석

국내
미디어아트
동향 분석

성남시
미디어아트
자원 검토

성남
미디어아트
방향성 제시

성남 도시의 창의산업과 문화
인프라가 충분한가?

도시
일반적인
특성

주요 산업
및 생태계

교육
인프라

문화
어메니티
(축제, 이벤트)

문화자산
(시설 및
공간)

네트워크
및 거버넌스

창의자원
검토 및 진단

유네스코가 중요시 하는
그 도시만의 독특한
스토리텔링이 존재하는가?

도시의
고유한
발전사

독자적인
특징
(개혁과 혁신 등)

도시만의
서사 또는
콘텐츠

비전 및
목표 제시

방향성
/ 추진전략

창의도시 성남이 인류의 삶에
공헌하고 헌신하는 바가
무엇인가?

거버넌스

네트워크

(22년도 상반기) 가입신청서 작성 이전

거버넌스 운영

네트워크 구축

04 기대 효과

왜 성남시가 UCCN 가입을 추진해야만 하는가?

UCCN 가입을 통한 기대효과

<p>도시 성장 패러다임 전환</p>	<ul style="list-style-type: none"> 성남시는 성공적으로 ‘발전한’ 도시지만 ‘문화적’이지 않음. 이에 보다 소프트 한 방식의, 그리고 지속가능한 형태의 도시 성장 패러다임이 필요. 창의도시는 그러한 계기를 제공해 줄 수 있음 창의도시 구현은 궁극적으로 도시의 문화적 어메니티를 강화시킴으로써 전반적 지역 활성화에 기여할 것임
<p>글로벌 도시로서 위상 강화</p>	<ul style="list-style-type: none"> 성남시에 소재한 기업, 인력 등은 충분히 국제적이지만, 성남시라는 도시(지역) 자체는 그렇지 않음 (성남과 분당-판교 이미지 이원화, 구도심과 신도심의 갈등 구조) 국제 네트워크에 가입은 그 자체만으로 글로벌 도시로 도약 가능할 수 있음. 성남시 취약 요소를 보완하는 ‘글로벌 네트워크’를 확보할 수 있는 계기 마련
<p>지역 격차 완화</p>	<ul style="list-style-type: none"> 성남시의 가장 큰 문제 중 하나는 지역격차임. ‘창의도시 구현’이 그 해결책이 될 수 있음 (창의도시는 근본적으로 ‘다양성 확보’라는 가치에서 출발) 판교나 분당이 아닌 ‘성남’이라는 통합 브랜드를 구축함으로써 지역의 응집력 및 시민의 지역 멤버십 강화를 도모

2. 현황 조사 및 여건 진단



01 UCCN 현황 분석

가입프로세스와 준비사항

- ✓ 해당 도시의 UCCN 가입 신청 이유
- ✓ 창의도시 지정을 통해 해당 도시가 이루려는 지속가능한 발전의 목표
- ✓ 신청하는 창의분야와 관련한 해당 도시의 특징
- ✓ 가입 이후에 UCCN에 기여할 수 있는 바
- ✓ 가입 이후 해당 도시가 추진할 사업과 정책이 2030 SDGs Goal 미치는 영향

중장기적인 관점 제시
+
명확한 지표로서 제시

2단계 프로세스: 국내 심사(짝수 연도) 후, 국제 심사(홀수 연도)

국내 심사절차	
짝수 연도 5월 말	유네스코 창의도시 가입 공모 및 신청서 접수(국문)
짝수 연도 7~8월	심사위원단의 가입추천도시 선정 심사
짝수 연도 9월~홀수 연도 6월	추천도시의 영문가입신청서 작성 자문 및 검토
홀수 연도 6월 말	유네스코 창의도시 네트워크 가입신청서 제출

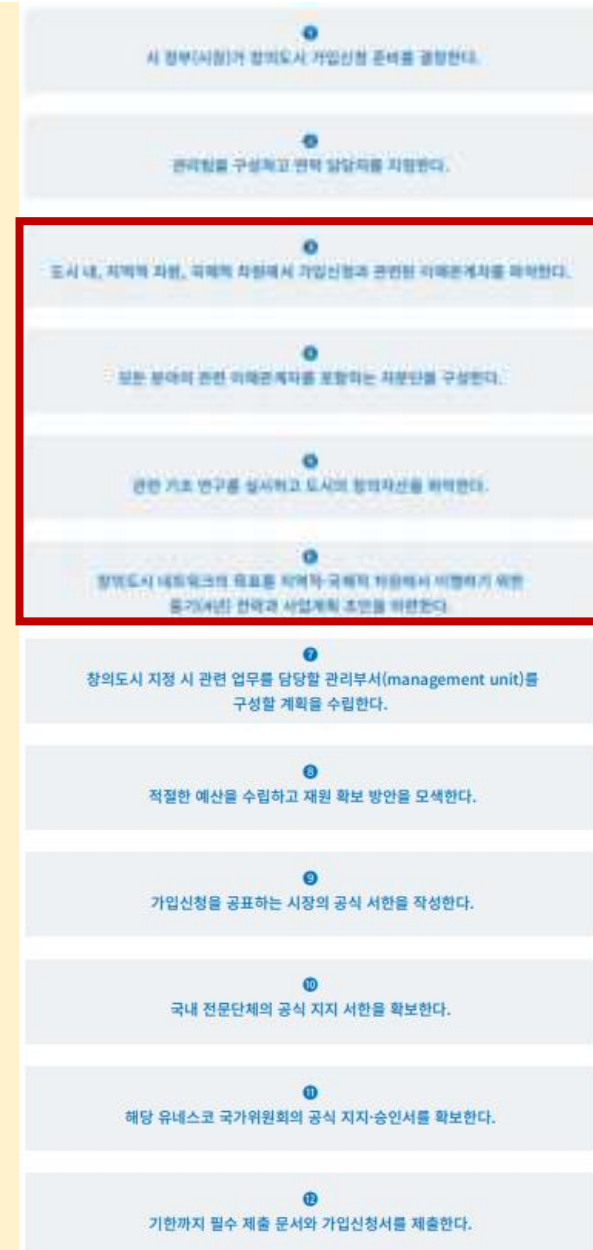
국제 심사절차	
홀수 연도 6월 말	유네스코 본부 신청서 접수 마감
홀수 연도 7~9월	유네스코 본부의 신청서 심사
홀수 연도 10월 말	선정 도시 발표(본부 웹 사이트 공시)

신청서 작성을 위하여 유네스코에서 권고하는 11단계 준비사항

유네스코 창의도시 네트워크
길잡이(2020, 한국유네스코) 참조

가입신청서
작성의 핵심적인 부분
/
기초 현황 파악,
문화적 여건 조사,
이해관계자 의견수렴,
중장기적인 전략과
사업계획 수립

* 본 연구에서 기초자료
검토, 2022년도 상반기
신청서 작성 및 신청
제반사항 추진



01 UCCN 현황 분석

유네스코 창의도시 네트워크
가입신청서 국문본(2019, 2020 국내절차용) 참조

신청서 작성 개요 및 구성

- ✓ **창의도시 네트워크에 가입하여 국제 네트워크 목표 달성에 기여할 수 있는 성남시의 문화적, 창의적 자산을 파악하는 것**
- 성남시의 사회경제적 발전과 도시재생을 위한 전략 수립에 있어서 적용, 접목할 수 있고 운용할 수 있는 창의성 도출
- 지역 문화산업을 성장시키기 위한 정책과 실행사업, 추진을 위한 여건을 확인하는 것
- 창의 분야의 문화기반 및 기반시설은 물론 예술교육, 전문훈련, 역량강화 등을 증진시킬 수 있는 체계를 진단
- 사회 빈곤계층, 취약계층의 문화생활 참여도를 증진시킬 수 있는 프로그램의 여부
- 창의분야 관련한 국제 행사를 추진할 수 있는 전문성(인력, 공간, 행정지원 등) 여부
- 국제 네트워크의 다른 해외도시들과 협력할 수 있는 사업 여부

○ UCCN 가입 후 기여할 수 있는 도시의 비교자산* (구체적인 지표로 도출 필요, 가장 핵심 사항)

10. 창의도시 네트워크에 기여할 수 있는 가입신청 도시의 비교자산

지역적·국제적 차원에서 창의도시 네트워크의 목표 달성을 위해 활용할 수 있는 도시의 주요 문화자산, 특히 도시가 선택한 창의분야에 관련된 문화자산에 대해 서술한다. 도시가 선택한 창의분야가 지속가능한 도시발전의 필수 동력으로서 어떤 역할을 할 수 있는 지에 중점을 두어 서술하며, 상기 문화자산을 단순 나열식으로 기재하기보다 도시의 문화자산과 창의자산을 충분히 평가할 수 있는 적절한 정보를 포함시켜 간결하게 작성할 것을 권장한다. [하위 분량 당 1,000자 이내]

01 UCCN 현황 분석

유네스코 창의도시 네트워크
가입신청서 국문본(2019, 2020 국내절차용) 참조

창의자산 도출 위한 검토 항목

○ 6개 항목, 20개 문항 _ 국문신청서 10번 항목 (영문신청서 6번)

10.1 도시의 역사와 발전에 있어 도시가 선택한 창의분야의 역할과 기반

10.2 문화 분야, 특히 도시가 선택한 창의분야의 현재 경제적 중요성과 성장 현황: 도시의 경제적 발전과 고용창출에 대한 해당 창의분야의 기여에 관한 데이터, 통계, 기타 지표, 문화 관련 기업과 주 등

10.3 도시가 선택한 창의분야에 참여하거나 동 창의분야 내에서 생계를 유지하는 경제적으로 활동하는 다양한 지역사회나 단체

10.4 도시가 선택한 창의분야 내 전문가 및 실무자(학계, 행정, 기업, 문화, 창업, 예술 등)를 위해 도시가 지난 5년간 개최한 주요 박람회, 컨퍼런스, 컨벤션, 회의, 기타 국가 및 국제적 행사

10.5 도시가 선택한 창의분야와 관련하여 지역 주민, 국민, 국제적 대중을 위해 도시가 지난 5년간 개최한 주요 축제, 컨벤션, 기타 대규모 행사

10.6 도시가 선택한 창의분야와 관련된 청소년 예술 교육, 문화, 창의성 증진을 위한 주요 교육 체계, 코스, 프로그램, 현존하는 역량강화 프로그램 실시 기관(민간교육, 비영리교육 포함)

10.7 도시가 선택한 창의분야와 관련된 평생교육, 고등교육, 직업교육, 훈련 센터 및 기관, 기타 대학(원) 교육 기관

10.8 도시가 선택한 창의분야와 관련된 연구센터, 특수 기관 및 프로그램

10.9 전문적 수준에서 지역 주민을 위한 문화, 경제 관련 기업에 제공하는 자문, 컨설팅을 포함한 서비스 제공: 도시가 선택한 창의분야와 관련된 활동, 상품, 서비스를 창작, 생산, 판매할 수 있는 기반시설

10.10 일반 대중이나 사회 특별 계층(청소년, 여성, 취약 계층 등)이 도시가 선택한 창의분야와 관련된 실습, 홍보, 분배 활동을 할 수 있는 주요 시설 및 문화적 공간

10.11 도시가 선택한 창의분야와 관련된 문화적 생활의 참여, 특히 소외계층이나 사회 취약 계층의 참여를 증진시키기 위해 도시가 지난 3년간 개발한 주요 프로그램이나 프로젝트(최대 3개 기술)

10.12 도시가 선택한 창의분야와 관련하여, 도시·민간분야·창작자·시민사회·학술기관·기타 이해관계자들을 포함한 다양한 활동가 간 협력 관계를 수립·강화하기 위한 목적으로 도시가 지난 3년간 개발한 주요 프로그램이나 프로젝트(최대 3개 기술)

10.13 도시가 선택한 창의분야 내에서 활발히 활동하고 있는 도시 내 주요 전문가, 비영리기관, 시민사회 기관과 역할과 영향

10.14 도시가 선택한 창의분야 내 창작자들의 위치를 높이고 창작 활동을 지원하기 위해 도시가 지난 5년간 실시한 주요 이니셔티브, 정책, 지원, 프로그램, 조치

10.15 도시가 선택한 창의분야 내 지역 문화 산업을 지원 및 발전시키기 위해 도시가 지난 5년간 실시한 주요 이니셔티브, 정책, 지원, 프로그램, 조치

10.16 도시가 선택한 창의분야와 관련하여 지난 5년간 다른 국가의 도시와 함께 개발한 주요 국제 협력 이니셔티브나 지역 협력 이니셔티브

10.17 도시가 선택한 창의분야 중 동 네트워크의 5개 창의분야 중 최소 1개 창의분야를 직접적으로 지원하거나 시너지를 창출하기 위하여, 도시가 지난 3년간 실행한 주요 프로그램이나 프로젝트

10.18 동 네트워크의 7개 창의분야 중 최소 2개 창의분야를 활용하여 도시가 지난 3년간 개발한 주요 국제 협력 이니셔티브 혹은 파트너십(교차사업 및 분야간 사업)

10.19 도시가 선택한 창의분야 외 동 네트워크의 6가지 창의분야를 증진시키기 위해 도시가 지난 3년간 주관한 행사(박람회, 컨퍼런스, 컨벤션 등)를 개최했던 주요 시설과 기반시설

10.20 도시가 선택한 창의분야를 활용하여 지난 5년간 창출한 경제적 수입액과 해당 창의분야와 관련된 예산 집행액



01 UCCN 현황 분석

유네스코 창의도시 네트워크
가입신청서 국문본(2019, 2020 국내절차용) 참조

정책 제안의 주안점

- UCCN 가입 후 성남시에서 지속하여 추진할 사업 및 프로그램이 중점
 - 성남시 주관 부서 및 관련 기관(예, 성남문화재단, 성남산업진흥원)의 참여 및 협의가 중요
 - 4년마다 제출하는 모니터링 보고서 발간 예정

7. 글로벌 발전 전략 및 정책

유네스코의 지속가능발전목표를 위한 2030 의제와 같은 국제 발전 의제를 이행할 수 있는 후보도시의 주요 글로벌 발전 전략과 정책을 기술한다. (1,000자 이내)

8. 창의도시 지정과 창의도시 네트워크 가입이 도시의 지속가능발전에 미칠 영향

유네스코 창의도시 네트워크 가입 신청 동기를 기술한다.
창의도시 지정이 도시의 지속가능발전에 미칠 것으로 예상되는 장기적 영향, 특히 지정 후 4년간의 범람에 대해 기술한다. (1,200자 이내)

9. 가입신청 준비 과정

도시가 선택한 창의분야와 관련된 이해관계자들, 즉 창작자, 전문가, 실무자와 더불어 공공분야, 민간분야, 학술분야, 시민사회는 도시가 제출할 가입신청서의 기획 및 준비 시 반드시 참여하여야 한다.
위에 기재된 각각의 이해관계자 그룹이 가입 신청 준비 과정에서 얼마나 논의에 참여하였는지 기술한다.
그리고 창의도시 지정과 창의도시 네트워크 가입이 상기 각각의 이해관계자 그룹에 어떠한 혜택을 가져다 줄 수 있을지 기술한다. (1,000자 이내)

11. 창의도시 네트워크의 목표 달성 기여 방안

창의도시 네트워크의 목표 달성에 기여할 수 있는 도시의 주요 이니셔티브를 설명하는 적절한 증거(예, 사업계획에 대해 기술한다: 자역제/국제적 차원에서 지속가능발전목표를 이행할 수 있는 동력으로 창의성을 활용하는 법안에 증점을 준다).

도시의 이니셔티브는 반드시 유네스코 창의도시 네트워크 사업선언문에 명시되어 있는 창의도시 네트워크의 목표와 활동분야에 부합해야 한다. 본 항목을 기재하기 전, 해당 사업선언문을 먼저 숙지하십시오. 도시의 사업계획과 이니셔티브는 지속가능발전을 위한 유엔 2030 의제에 맞춰, 현실적이고 일관되며 타당하여야 한다. 해당 이니셔티브에 대한 내용을 이론적 수준에서 단순히 나열하기 보다는 의미와 맥락에 따라 서술할 것을 권장한다. 참여도시 지정 시, 후보도시는 본 항목에 기재한 사업계획을 이

행하여야 하며 4년마다 그 결과가 담긴 회원도시 모니터링 보고서(Membership Monitoring Report)에 반드시 제출해야 한다(2020년 포함) 그리고 이 창의도시로 지정된 도시는 첫 회원도시 모니터링 보고서를 2022년까지 제출하게 된다.

11.1 도시의 지속가능발전을 위해 문화와 창의성의 역할을 증진시킴으로써 동 네트워크 목표 달성에 도시가 기여할 수 있는 주요 이니셔티브, 조직, 프로그램이나 프로젝트(최대 3개 가능)

3개 중 2개 이니셔티브는 도시가 선택한 창의분야와 관련된 것이어야 하며, 1개 이니셔티브는 그 외 동 네트워크의 5개 창의분야와 연계하여 서술하여야 한다. 특히 이니셔티브의 규모, 목표, 외부 협력, 이해관계자와의 연계, 자역제와 더불어 이니셔티브의 실행 수준 다양성-혁신적 접근법을 할 보여줄 수 있는 예산 결과 및 영향에 대해 기술한다. 공공부문, 민간부문, 시민사회, 전문가, 본항목 관련 기관을 참여시키고자 도시가 지원하는 이니셔티브를 서술하는 것도 강력하다. (1,200자 이내)

11.2 동 네트워크 목표를 실천함에 있어 국제적 차원의 협력, 특히 동 네트워크 내 다른 회원도시와 협력할 수 있는 주요 이니셔티브, 프로그램이나 프로젝트(최대 3개 가능)

특히 이니셔티브의 규모, 목표, 외부 협력, 이해관계자(파트너, 참가자, 자역제)와 더불어 이니셔티브의 실행 수준 다양성-혁신적 접근법을 할 보여줄 수 있는 예산 결과 및 영향에 대해 기술한다. 개발도상국가 도시나 동 네트워크 내 구분 비율이 낮은 대륙/국가가 참여할 수 있는 이니셔티브에 대해 서술하는 것도 강력하다. 동 네트워크 내 다수의 참여 분야를 연계할 수 있는 분야 간 이니셔티브에 대해 서술할 수도 있다. (1,200자 이내)

11.3 장기 사업계획 이행을 위한 예산

상기 서술한 4년간 사업계획을 이행할 수 있는 대략적인 연간 예산 계획과 더불어, 국제적 이니셔티브와 국제적 이니셔티브에 각각 배정된 예산 비율도 함께 서술할 것을 권장한다. 재정적 자원과 기타 자원(인력, 파트너십)을 포함하여 도시가 동 예산과 관련하여 지원할 자원들에 대해 기술한다. 지역-국가개발은행/기관과 같은 국가-국제기관들이 현재 지원하고 있는 예산이나 시 정부가 지원을 요청할 수 있는 예산에 대해 기술한다.
동 예산계획에 대한 평가는 예산 규모가 아닌 예산의 타당성, 사업계획과의 부합성, 범위와 내용, 지속가능성을 평가한다. (1,000자 이내)

11.4 장기 사업계획의 실행과 관리를 담당할 조직구조

상기 사업계획을 계획·실행하고 동 네트워크 목표 달성을 위한 도시의 활동 담당할 담당자/조직의 자원, 도시의 조직 및 행정 구조에 대해 서술한다. 해당 조직 내 인력은 창의도시 지정 시 도시의 연락 담당자로 지정된 인력으로 서술할 것을 권장한다. 장기 사업계획과 관련된 잠재적인 파트너 기관들의 명칭-관련 정보, 주요 전문가-비정부기구-학술기관의 연락처와 더불어, 상기 조직 내부구조와 업무 분장 계획에 대해서도 간단하게 기술한다. (1,500자 이내)

도시 발전
전략, 정책

아시아실리콘밸리

거버넌스
구축·운영

(22년도 상반기
수행 예정)

창의도시
네트워크
프로그램

성남문화재단
성남산업진흥원

국제적인
역할 수행

성남문화재단
성남산업진흥원

장기적인
사업예산 수립

(성남시)

실행조직 구축
홍보 소통

(성남시)

01 UCCN 현황 분석

UNESCO Creative Cities Network (UCCN)

창조도시 담론과 UCCN 결성

1980-90년대 탈산업화로 인한 도시의 산업과 정주체계에 변화

“새롭게 도래한 포스트 모던 시대의 도시는 소프트한 문화 역량이 주도한다”

- 찰스 랜드리 *Charles Landry* -

도시의 본질을 살기 좋은 곳으로 인식하기 시작했으며, 문화예술의 창의성이 새롭고 지속가능한 경제적 역동성의 원천이 되는 변화상을 제시함

2004년 유네스코, 창의도시네트워크(UCCN)의 결성은,
창의도시 담론의 등장과 유럽 도시를 중심으로 새로운 시대 정신과 발전의제(SDG:지속가능한 발전 의제) 실현을 위해

창의성과 문화경제를 통한 도시 진보를 의도하여 기획

“도시의 문화적 자산과 창의력에 기초한 문화산업을 육성하고, 도시들 간의 협력을 통해
경제적·사회적·문화적 발전을 장려하기 위한 것이다.”

- 유네스코 창의도시 네트워크 길잡이(2020년 개정판, 한국유네스코위원회) -

01 UCCN 현황 분석

UNESCO Creative Cities Network
(UCCN)

UCCN의 목표와 역할

[산업적 측면의 강조]

- ✓ 도시의 문화자산을 기반으로 전문적인 문화 정체성 획득
- ✓ 전문적인 문화예술 창작활동의 증진
- ✓ 문화를 통한 도시의 기반산업의 진흥
- ✓ 도시기반 시설 확충 및 투자 확대, 고용 기회의 창출
- ✓ 문화관광 활성화로 경제적 성장과 이익 증진

→ 산업 중심으로 총량적 지역 경제의 현저한 확대와 증진 추구

- + 문화도시를 지향하는 세계 도시들간의 지식과 경험 등 정보 공유와 멘토링
- + 이를 통한 도시마케팅과 브랜딩 중요한 역할

〈기존 UCCN 관점에 대한 비판들〉

- UCCN 가입 자체가 목적으로 전략한 측면
- (지방)정부 주도의 거버넌스로 인해 시민주도 문화예술활동의 증진이라는 취지가 퇴색
- 시민을 문화예술 전문가가 생산한 성과품의 소비자로 인식하여 도시문화정책의 대상으로만 취급하는 사례
- 문화산업 진흥, 투자와 고용의 기회창출, 문화관광의 확충 등의 산업적 측면 강조에 치중
- 지역문화와 정체성을 획일화, 공식화함

01 UCCN 현황 분석

UNESCO Creative Cities Network (UCCN)

UCCN 최근의 경향과 변화

(참조: 남기범(2021), 유네스코 창의도시 네트워크의 의제분석과 도시의 문화정책방향, 「문화콘텐츠연구」 제21호, pp.7-39)

AGENDA 2030 이후,
도시의 문화성,
포용도시로 전환 강조

2017년,
UCCN 회의의 시장선언(Mayors' declaration)

“2030 어젠다인 지속가능한 발전에 문화정책 통합을 위한 노력과 홍보강화”,
“회원도시의 국제적 플랫폼에서 혁신능력 공개와 협력”,
“UCCN의 건전한 성장을 위한 관리운영”,
“재정적 지속가능성 확보”,
“더욱 공평하고 포용적인”

2018년,
UCCN의 12회 연례회의

“도시의 지속가능한 발전을 위한 혁신적인 아이디어와 실천하는 도시실험실의 글로벌 네트워크를 구축”,
“국제적인 협력을 통한 디지털, AI활용”,
“지속가능한 참여 관광”,
“도시-농촌 네트워크 확대”,
“높은 품질의 학습”,
“청년, 여성의 문화예술창업 지원”

2019년,
UCCN의 13회 연례회의

“문화다양성, 발전경로의 다양성 유지”,
“다중 이해관계자의 파트너십”,
“지역사회의 사회적 참여 증대”,
“장기발전전략의 수립; 지역, 국가 및 국제적 목표”,
“창조클러스트의 추진”,
“구체적인 지표와의 연계: 자원 맵핑과 성과분석 바탕, 목표 연계”

01 UCCN 현황 분석

UNESCO Creative Cities Network (UCCN)

UCCN 변화된 목표



거시적 효과: 산업과 경제

도시는 혁신의 허브, 도시간 공유를 통해 새로운 혁신을 추동하고
연관 산업의 집적을 유인함으로써 도시 성장의 주춧돌 역할 담당



* 도시의 지속가능한
발전 목표:

경제 발전, 사회 통합 및 인간 존엄성의 동력으로서
문화활동과 창의산업이 동반 성장, 발전해야 함

- ✓ 각 도시의 개성과 문화에 기반한 공유와 협력의 플랫폼 구성
- ✓ 다층적인 네트워크의 형성과 교류
- ✓ 도시의 경제, 사회, 문화, 환경적 지속가능성을 위한 지역발전의
핵심을 창조성과 문화산업의 발전에 기초하도록 권고
- ✓ 문화정책을 통한 시민(주민) 문화예술 역량 강화 및 공동체 구축,
지역의 사회자본 증진
- ✓ 사회적 약자, 소외된 공간의 참여 증대 등 포용적 의제 강조

일상성, 삶의 전환

주민의 거주지역에 대한 인식 변화 야기. 지역사회에 대한 자부심과 열망 증대라는
공동체 구축을 통한 지역사회의 사회자본 증진. 장소와 지역사회에 대한 이미지와
명성의 향상 (거버넌스와 시민 문화예술 함양의 궁극적인 이유)

01 UCCN 현황 분석

UNESCO Creative Cities Network
(UCCN)

기대효과 및 가입 이후의 역할

성남시의 도전 목표에 부합

경제적 역동성 창출

문화산업
진흥

신규 투자와
고용 창출

문화관광
확대

국제사회 발전 공헌

해외
도시
정보공유
멘토링

도시
브랜딩과
장소마케팅
효과

도시 삶의 회복탄력성 강화

창의성 기반
협력적
거버넌스 구축,
시민사회 통합

사회
공동체를
통한
시민성 함양

문화다양성
바탕
집단간 격차
해소

[UCCN 가입도시의 역할]

- ✓ 창의성이 지속가능한 발전의 전략적 요소로 알고 있는 도시들 간의 국제적인 협력을 강화한다
- ✓ 창의성을 도시 개발의 필수 요소로 만들기 위해 회원 도시가 주도하는 이니셔티브를 강화한다
- ✓ 문화활동, 상품, 서비스의 창조, 생산, 유통, 보급을 강화한다
- ✓ 창의성과 혁신의 중심지를 발전시키고 문화 сек터에서 창작자들과 전문가들의 기회를 넓힌다
- ✓ 소외,취약 계층과 개인들을 위한 문화 상품과 서비스의 즐거움을 제공할 뿐만 아니라 문화 생활에 대한 접근과 참여를 유도한다
- ✓ 문화와 창의성을 지역 개발 전략 계획과 융합한다

시민사회

지속가능한
도시

공유와
소통
(지역
/국제사회)

공간.사람
대한
포용성

01 UCCN 현황 분석

UNESCO Creative Cities Network (UCCN)

가입도시 현황



- ✓ 2020년 11월 기준, 총 85개국 246개 도시 가입
- ✓ 신청 도시의 문화적 특성과 환경, 선호에 따라 분야 중 하나를 선택

국내 가입도시 7개 분야, 10개 도시
(전 분야 가입은 유일한 국가)

국내 가입도시는 7개 분야, 10개 도시 (전 분야 가입은 유일한 국가)						
대전시		2010	문학	부천시		2017
문화유산특별	전주시		2019	원주시		2019
서울특별시		2010	미디어아트	문주광역시		2014
다저전	유네스코 다저전 창피도시 서울		통영시		2015	
부산광역시		2012	음악	대구시		2017

01 UCCN 현황 분석

UNESCO Creative Cities Network
(UCCN)

가입도시 사례들

영국 글래스고 Glasgow

음악 교육에서 산업까지 음악분야 전반을 망라하는 대표 도시.
음악 고등교육기관 밀집, 음악 전공자 거주자수 월등,
음반사 5개 기업, 영국 음악산업 종사자의 50% 이상이 기반.
매주 130여개의 음악 관련 행사.

음악

문학

영국 에든버러 Edinburgh

스코틀랜드 비릇, 영국과 전세계의 문학 산업을 이끄는 대표 도시
코난 도일, 월터 스콧, 어빙 월쉬, J.K.롤링 등 세계적인 작가들의 고향이며 창작의
무대가 되는 도시임.

1508년부터 스코틀랜드 출판산업을 이끌었으며, 10여개의 다양한 문학 관련
기관이 작가 후원 및 문학적인 유산 관리. 에든버러 국제도서 축제 및 스코틀랜드
스토리텔링 축제, 맨 부커 국제상 등의 다양한 행사와 축제 개최.

영화

호주 시드니 Sydney

시드니는 무성 흑백영화의 시대 1896년부터 영화 제작, 현재도 호주 영화/TV 제작
중심지. 동영상 관련 분야에서 혁신적인 기술 발전을 선도하고 있음.
세계적인 배우, 감독, 제작자 배출 도시이기도 함.
세계적인 스튜디오 시설을 갖추고 있어 창의적이고 뛰어난 기술 인력을 보유함

디자인

캐나다 몬트리올 Montreal

디자인 산업 진흥을 통해 문화적, 경제적 도시 활성화 목표로 일찍부터 디자인
활용계획을 중심으로 하는 장기발전전략을 수립.
건축, 패션, 산업디자인에 이르기까지 모든 디자인을 망라하는 디자인 관련 행사
개최, 공공과 민간이 협력하여 산학연 네트워크 구축. 20여개 넘는 대학 수준의
교육기관과 4개 대학, 30여개 이상의 연구소가 있으며 창의 인력 양성 주도

02 미디어아트 진단

성남의 미디어아트의 가능성 진단과 방향 모색

미디어아트를 무엇으로 볼 것인가?

- ✓ 영화, TV, 라디오, 기타 방송 영역을 포괄하는 시청각 산업군과 도서, 신문, 출판을 포괄하는, 출판인쇄미디어 산업군, 그리고 **소프트웨어, 비디오게임, 디지털 창작 콘텐츠 등이 포함된 뉴미디어 산업군**

- 국제연합 무역개발회의

- ✓ 세계에서 가장 빠른 속도로 성장하고 있는 문화 및 창의산업 분야 가운데서도 TV방송 분야가 가장 큰 수입을 창출하고 있으며, 가장 많은 인력 고용이 이뤄지는 분야임. **방송, 콘텐츠, 광고, 게임, 영화 등**

- 어네스트영 & UNESCO(2015), 「문화시대: 문화 및 창의산업에 관한 최초의 국제현황지도」

- ✓ 창의산업을 최초 도입한 보고서에 따르면, “창의산업은 개인의 창의성, 기술 및 재능에 근거한 산업으로서 지적재산권을 통해 고용 및 부를 창출한 잠재력이 있는 산업” 정의하고, **TV, 소프트웨어, 게임 등을 포함**

- 영국 문화미디어스포츠부(1998), 「창의산업 전략 보고서」

유네스코 창의도시 네트워크 길잡이(2020, 한국유네스코) 참조

창의산업							
유산		예술		미디어		기능적 창작물	
전통 문화적 표현	• 예술공예 • 축제 • 기념	시각 예술	• 회화 • 조각 • 고미술품 • 사진	출판 인쇄 미디어	• 도서 • 신문 • 기타 출판물	디자인	• 인테리어 • 그래픽 • 패션 • 보석/장신구 • 원구
문화 유적지	• 역사적 기념물 • 박물관 • 도서관 • 기록원	공연 예술	• 음악공연 • 연극 • 무용 • 오페라 • 인형극 • 서커스	시청각	• 영화 • TV방송 • 라디오방송	창의적 서비스	• 건축 • 광고 • 창의적 R&D • 문화서비스
				뉴 미디어	• 디지털 창작 콘텐츠 • 소프트웨어 • 비디오 게임 • 만화		

“창의산업(creative industries)은 종종 문화산업(cultural industries)과 동의어처럼 사용되는 용어이다. 아직까지 이에 대한 보편적이고 일반화된 정의가 확립되어 있지는 않지만, 대체로 예술, 문화, 사업, 기술 등 지적 재산의 재화나 서비스를 창조하고 제조하며 배포하는 일련의 과정을 포괄하는 것으로 이해된다. 나아가 이 용어는 민속예술, 축제, 음악, 도서, 회화 및 조각, 공연 등과 같은 문화적 전통에 기반을 둔 분야와 영화, 게임, 방송, 디지털 애니메이션 등과 같은 기술집약적 분야, 그리고 광고나 홍보 등과 같은 서비스 분야를 모두 포괄하는 개념으로 이해된다. 창의산업 분야는 각 나라마다 가지고 있는 독특한 문화 안에서 다양한 형태로 개발 육성될 수 있다는 점과 높은 부가가치성을 가진다는 점에서 주목받고 있다.”

02 미디어아트 진단

미디어아트의 중요성 부각

- ✓ 포스트 팬데믹 문화는 인류의 생활양식 전반과 도시의 삶을 온라인으로 전환시킴
- ✓ 생활 문화 전방위적으로 디지털 전환의 시대
 - : 재택근무 일상화 및 온라인 수업 보편화
 - : 오프라인 회의/만남 보다 온라인/가상공간 만남을 통한 커뮤니케이션 방식의 진화 + 적응력 필요
 - : 디지털네이티브 세대에게 영상, 디지털 문서/책을 활용한 콘텐츠 증가
- ✓ 디지털 리터러시 중요성 증가



디지털

+

테크놀로지

미디어

데이터

커뮤니케이션

02 미디어아트 진단

UCCN 가입도시 사례

미디어아트 가입도시 현황

- ✓ 16개국 17개 도시 가입, 국내에도 1개 도시(광주)가 포함
- ✓ 광주의 경우 미디어아트 분야의 UCCN 운영위원회 부위원장 도시로 국제 네트워크에서 선도적인 역할

연도	도시명	국가명
2008	리옹	프랑스
2013	영경레뱅	프랑스
2013	삿포로	일본
2014	다카	세네갈
2014	광주	대한민국
2014	런츠	오스트리아
2014	델라비브아파	이스라엘
2014	요크	영국
2015	오스틴	미국
2017	브라카	포르투갈
2017	창사	중국
2017	과달라하라	멕시코
2017	코시체	슬로바키아
2017	토론토	캐나다
2019	카를스루에	독일
2019	산티아고 데 칼레	콜롬비아
2019	비보르	덴마크

성남시
UCCN
신청 분야

프랑스 리옹 Lyon

프랑스 조명산업 및 영상/영화산업의 중심 도시. 디지털 분야를 선도하는 혁신도시로 자리매김. 특히, 비디오 게임, 음악, 그래픽 아트, 디자인 연계하여, 현대사회의 커뮤니케이션 수단인 대중매체와 예술을 접목한 방식을 추구함. 전자음악 축제와 빛 축제를 통해 디지털 장치와 기술을 활용한 예술문화를 이끔.

미국 오스틴 Austin

제2의 실리콘밸리로 일컬어지는 미 서부 IT, 하이테크를 선도하는 창의도시. 게임, 디지털 미디어, 영화는 오스틴 지역 경제부흥을 위한 핵심 산업 분야. 이와 연계한 다양한 음악, 영화, 디지털 엔터테인먼트, 미술 등의 행사와 축제 개최. 사우스 바이 사우스웨스트 등과 같은 대중성을 겸비한 음악축제를 통해 지역사회와 소통하고, 이를 디지털 미디어 기술의 경연장으로 활용하여 세계적인 혁신 리더를 끌어모으는 역할. 현재 가장 새로움의 혁신을 추동하는 생생한 도시의 현장임

02 미디어아트 진단

UCCN 가입도시 사례

광주, 대한민국 (Gwangju, Republic of Korea)



출처: UNESCO(2021), UNESCO Creative Cities Network

▪ 도시 개요

- 2014년 세계에서 네번째로 ‘유네스코 미디어아트 창의도시’로 지정
- ‘인권의 빛’, ‘예술의 빛’, ‘광산업의 빛’이 넘치는 고장
- 국내외 대표적인 미디어 아티스트들의 주요 활동무대
- “미디어아트 = 광주가 꿈꾸는 민주, 인권, 평화의 가치”와 맞닿아 있음
- 광주가 추구하는 미디어아트 창의도시의 목표는 “인류 보편의 가치를 미디어아트에 담아, 도시와 지역의 경계를 넘어 모두가 활력이 넘치고 풍족한 삶을 살아갈 수 있는 환경을 지향하는 것”

▪ 추진 방향

- ① 타 미디어 예술사와의 파트너십 구축을 통해 광주의 문화예술 역량 및 문화산업 성과를 UCCN과 공유
- ② 창조적 인재를 위한 공간을 제공하고 문화 예술 교류의 거점이 되는 ‘국가 아시아 문화 복합단지’ 조성

02 미디어아트 진단

UCCN 가입도시 사례

앙기앵레뱅, 프랑스 (Enghien-les-Bains, France)



▪ 도시 개요

- 교육, 관광, 경제 분야 및 도시의 문화적, 예술적, 사회적 발전의 전략적 협력을 위한 미디어아트
- 국제적 미디어아트 비엔날레인 '뱅 뉘메리크(BainsNumeriques)' - 도시공간의 통합 및 새로운 활력을 불어넣음

▪ 추진방향

- ① 디지털 창작지원의 전략적 방안으로 지역 활동가들과 협력
- ② 미디어아트 사업에 시민들 적극적 참여 독려
- ③ 창의도시들 간 전문성 공유 및 미디어아트 도시 그룹 코디네이터로서 역할 충실
- ④ 상호 거주사업, 축제 간 협업, 전문지식 공유·전수 바탕으로 미디어아트 도시 간 공동제작 및 공동확산 플랫폼을 통한 디지털 작품 및 아티스트 이동 지원
- ⑤ 새로운 예술 대본 및 양식의 출현을 위한 모니터링 도구 조성
- ⑥ 미디어아트와 다른 창작분야(디자인, 전통예술 등)의 공동 소통 전략 및 생산적 시너지 실현을 통한 네트워크 내 미디어아트 도시의 입지 강화

02 미디어아트 진단

UCCN 가입도시 사례

텔 아비브-야포, 이스라엘 (Tel Aviv-Yafo, Israel)



출처: UNESCO(2021), UNESCO Creative Cities Network

■ 도시 개요

- 미디어아트 분야의 스타트업기업들이 대량으로 집중되어 있음 (국내 뿐 아니라 해외에서까지 스타트업들이 재능을 발휘할 수 있는 환경을 조성)
- 이스라엘 예술 관련 기관들의 주요 거점, 문화중심도시

■ 추진방향

- ① 창조 영역이 기술로 생산되는 타 창의도시의 아이디어와 경험을 공유
- ② 시민적, 사회적, 예술적인 목적에 부합하는 도시 진보를 위해 UCCN에 적극적인 지원과 참여 진행
- ③ 더 나은 사회를 위해 창출된 자원을 통해 지속가능한 미래의 이익을 얻을 수 있도록 보장

02 미디어아트 진단

UCCN 가입도시 사례

삿포로, 일본 (Sapporo, Japan)



출처: UNESCO(2021), UNESCO Creative Cities Network

▪ 도시 개요

- 삿포로 아트 뮤지엄이 위치하고 있는 삿포로 아크 파크 뿐 아니라 삿포로 콘서트 홀 “기타라”가 있음
- 보컬로이드합성 소프트웨어인 히츠네미쿠의 탄생지
- 미디어아트 활동 생산의 중심지

▪ 추진방향

- ① 미디어아트 미래발전 및 기업과의 협력 통해 창조적 기업발전 지원, 다른 도시들과 국제교류 추진
- ② 소비자생산 미디어 및 유저생산 콘텐츠를 지원하는 산업기업의 성공적인 사례를 공유함으로써 타 미디어아트 창의도시를 지원
- ③ 국제적인 상품으로 생산 가능한 소비자생산 미디어상품들을 선도할 수 있는 콘텐츠 개발과 시민생산미디어 홍보
- ④ 삿포로 방문객 유치와 도시 관광산업 강화를 위해 미디어아트 방안 지원

02 미디어아트 진단

UCCN 가입도시 사례

요크, 영국 (York, U.K.)



■ 도시 개요

- 10년에 걸쳐 진행되고 있는 요크 페스티벌과 요크 미스터리 플레이 등 (문화예술기관들에 집중 투자)
- 창조적 활동과 경제 번영을 통해 인류의 재능이 꽃 피우도록 환경조성에 일조, 사회적 평등을 추구
- 지역경제/문화에 대한 공공 참여수준 강화, 도시 인적자본과 학술기관에 대한 투자를 위해 창의성 동원

■ 추진방향

- ① 혁신, 참여 및 산업이 융화된 디지털 미디어아트 센터 건립
- ② 미디어아트 쇼케이스가 가능한 문화 페스티벌의 국제적 프로그램 개발
- ③ 매년 세계 곳곳의 창조적 재능을 격려하고, 인정하는 수상식 진행
- ④ 연구, 아이디어, 작품 교류 등 프로그램 개발
- ⑤ 네트워크 파트너와 아티스트 레지던시 지원

02 미디어아트 진단

UCCN 가입도시 사례

다카르, 세네갈 (Dakar, Senegal)



출처: UNESCO(2021), UNESCO Creative Cities Network

■ 도시 개요

- 세네갈 인구의 25%가 거주, 80%의 경제활동이 이루어지는 곳
- 블랙 아트 세계 페스티벌 (풍부한 유산과 개방적인 전통을 기반으로 함), 현대 아프리카 미술, 떼오도르모노드아프리카 미술 뮤지엄, 아트 빌리지, 국립 미술 갤러리, 다니엘 소라노 국립 극장, 그랜드 국립 극장
- 예술가와 활동가들이 다양한 표현방식을 통한 미디어아트의 역할을 강화시키고 디지털 혁명은 다카르 사람들의 표현방식을 다양화시키고 증폭시킴

■ 추진방향

- ① 미디어아트 분야에서 혁신적이고 개발적인 지역 프로젝트 지원
- ② 구체적이며 포괄적인 사업계획을 가진 유네스코 미디어아트 창의도시 네트워크 도시들과 협력 개발
- ③ 문화의 중재적 역할 및 인간과 도시개발의 지렛대 역할 증진
- ④ 문화 및 창조경제 분야에서 활동 증진 및 유네스코의 가시성 강화
- ⑤ 지역 결정권자들과 아프리카 대륙 내 다양한 이들과 네트워크 증진
- ⑥ 타 창의도시들의 지역 접근성을 높이기 위한 지원
- ⑦ 세네갈인들과 국제적 활동가들 사이의 교각 역할 창조

02 미디어아트 진단

UCCN 가입도시 사례

린츠, 오스트리아 (Linz, Austria)



출처: UNESCO(2021), UNESCO Creative Cities Network

■ 도시 개요

- 과학과 예술의 결합을 주제로 한 미디어아트 활동 생산의 중심지
- 매년 열리는 아르스 일렉트로니카 페스티벌과 프리스 아르스 일렉트로니카 페스티벌은 세계 미디어 문화에 자극 제공

■ 추진방향

- ① 아르스 일렉트로니카의 세계적 활동과 기관이 보유하고 있는 국제적 네트워크와의 융합을 통해 창의도시 네트워크 내 시너지효과를 위한 탐색
- ② 교수와 학생들의 협력을 포함하여 미디어아트, 미디어문화와 수준 높은 교육과 훈련 제공
- ③ 네트워크와 콘텐츠의 열린 관계를 통한 최고의 성공 프로젝트 사례 공유
- ④ 생산지역들과 창조허브들이 광범위하게 집약된 미디어 문화지역 추진
- ⑤ UCCN과 아르스 일렉트로니카 레지던스 네트워크간 확대를 위한 매력적인 전략 개발
- ⑥ 미디어아트에 관련된 학술적 결과물 및 아카이빙과 도시 경험 공유

02 미디어아트 진단

UCCN 가입도시 사례

브라가, 포르투갈 (Braga, Portugal)



▪ 도시 개요

- 청년인구가 전체 인구의 약 46%를 차지하는 젊은 도시
- 포르투갈의 문화 중심지(58개 기념물, 8개의 박물관, 11개 갤러리, 2개 공공도서관, 공공 극장, 콘서트홀 등 창의도시 관련 기관들이 위치)

▪ 추진방향

- ① 미디어아트 센터를 통해 브라가의 창의 허브 플랫폼 조성
- ② 초등학생 대상으로 디지털 창의콘텐츠에 대한 접근성 향상
- ③ 디지털 헤리티지 구축을 통한 검증된 정보와 체험 제공
- ④ 브라가 미디어아트 국제 페스티벌을 통해 관계자가 경험을 나누는 장 마련
- ⑤ 국제적인 연구원의 이동성 증진을 위한 연구원 교류 프로그램 확대
- ⑥ 디지털 아트 분야 기업가의 아이디어와 사업 기회 확대를 위한 기업가 교류 프로그램 구축

02 미디어아트 진단

UCCN 가입도시 사례

창사, 중국 (Changsha, China)



▪ 도시 개요

- 3000년 문화 유산 지니고 있는 역사도시 (문화 생산액 연간 360억 달러)
- 1976년에 설립된 YueluAcademy는 세계적으로 유명한 미디어아트 주요 인물들이 창사에서 활동을 시작함
- 시민들이 적극적으로 도시 개발에 참여할 수 있도록 모든 행정 문제와 이니셔티브를 처리함

▪ 추진방향

- ① 창의도시 예술가와 창작자를 초청하여 상장강 문화 창의회랑 구축
- ② 각 창의도시를 초청하여 창의성과 미디어아트 워크 행사 진행
- ③ 시민들의 창조적인 활동과 제품에 관한 플랫폼인 스마트 창사 운영
- ④ 창의도시 및 기타 국제 박물관과 협력하는 디지털 고대 서예 회화 박물관 구축
- ⑤ 아시아와 아프리카 청소년을 위한 창조적 재능 교환 프로그램 운영
- ⑥ 다큐멘터리 제작 및 창의도시 전반적인 홍보 계획 수립

02 미디어아트 진단

UCCN 가입도시 사례

과달라하라, 멕시코 (Guadalajara, Mexico)

출처: UNESCO(2021), UNESCO Creative Cities Network



■ 도시 개요

- 소프트웨어, 제조, 패션, 관광업에 연관된 도시 경제
- 대학 시스템, 문화 인프라와 문화 개발 및 전환에 대한 역사 보유
- 개방되고 혁신적인 민주적 정부를 가지고 있으며, 종합도시관리 플랫폼과 같은 각종 이니셔티브를 지원, 시장 도전상을 수상함

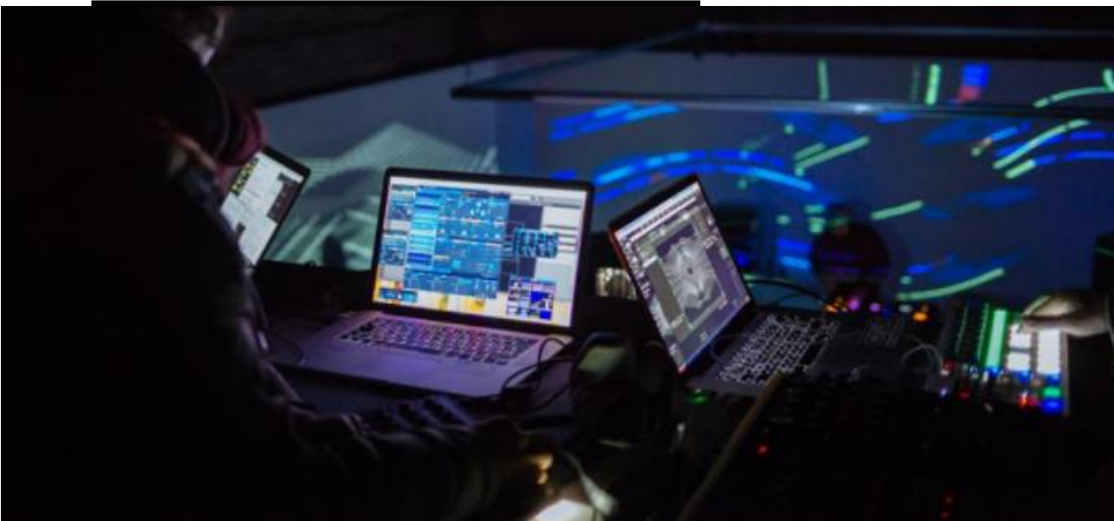
■ 추진방향

- ① 과달라하라 라이트 페스티벌을 통해 대륙 최대 행사 구성
- ② 창의전자도시 프로젝트를 통해 디지털 테크놀로지 생태계 구축
- ③ 미디어아트 분야와 문학 분야가 만나는 과달라하라 국제도서페어 FIL 운영
- ④ 창의도시 네트워크 이동성 증진을 위한 작가 단기체류 프로그램
- ⑤ 시장 다양성 강화를 위한 지식과 경험 교류
- ⑥ 개별 미디어아트 창의도시와의 공동 프로젝트 기획을 통한 적극적 참여

02 미디어아트 진단

UCCN 가입도시 사례

코시체, 슬로바키아 (Kosice, Slovakia)



출처: UNESCO(2021), UNESCO Creative Cities Network

▪ 도시 개요

- 슬로바키아에서 두번째로 큰 도시, 동부 슬로바키아의 정치, 경제, 사회 및 문화의 중심지
- 국가 GDP의 9%, 주요 산업 분야는 1만 6천 여명이 종사하는 야금 산업
- 가장 크고 성공적인 장기 프로젝트 중 하나인 유럽문화수도로 선정됨
- 도시에 130개 도시 기반 문화 조직들이 존재하며, 다양한 프로그램들을 진행 중

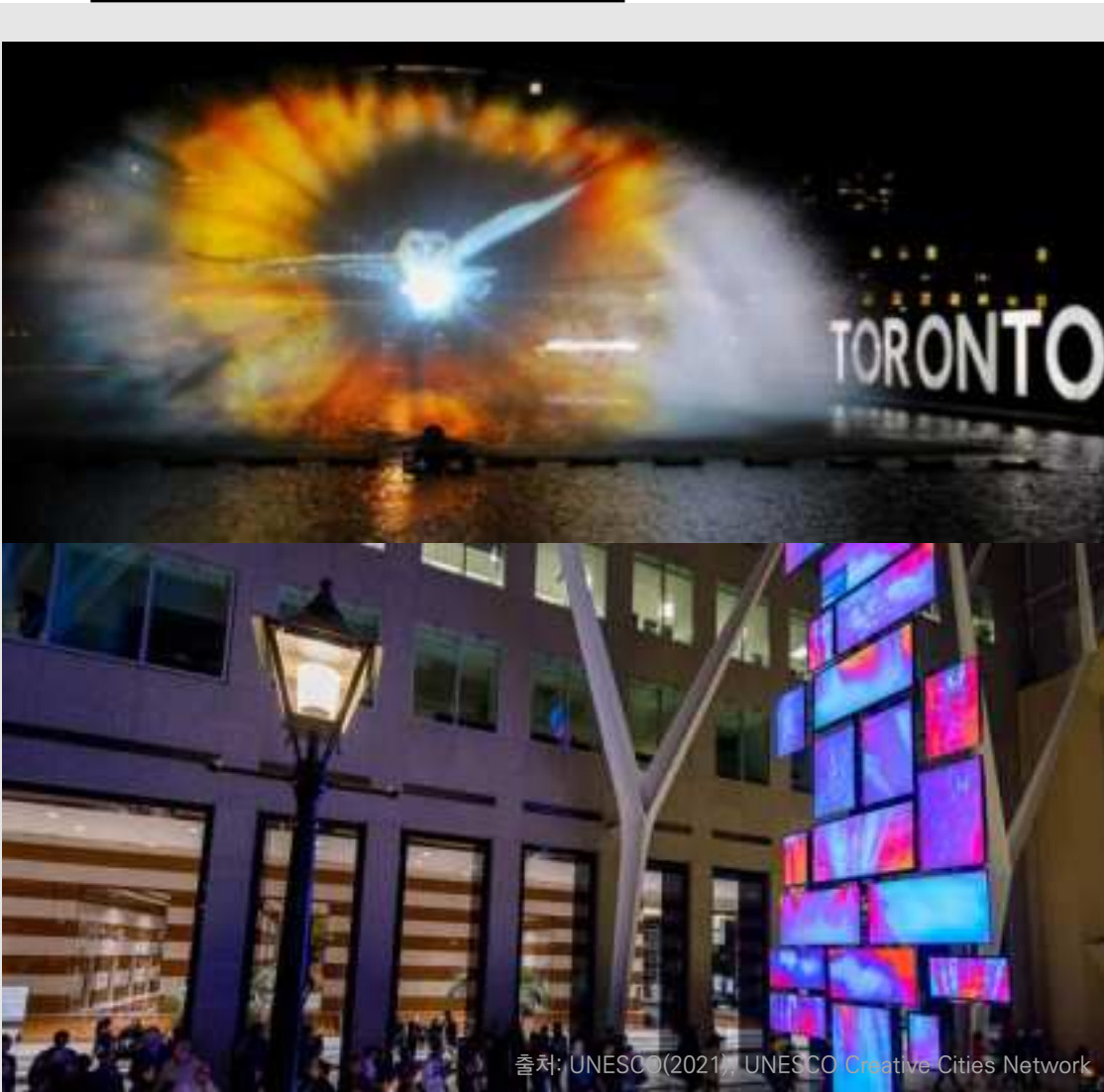
▪ 추진방향

- ① 젊은 예술가와 전문가, 스타트업 디지털 테크놀로지와 예술 분야에서 지원을 받는 창의센터
- ② 도시 속 수자원과 에코 미디어아트 프로젝트 운영
- ③ 디지털 테크놀로지의 게임화와 가상현실 구축을 통한 도시 게임 플랫폼 운영
- ④ 전문가/학계 의견 수렴 위한 미디어아트 시상식, 심포지움, 전시 운영
- ⑤ 디지털 미디어를 기반으로 온라인 콘텐츠를 공유하는 아트 포털 구축
- ⑥ 디지털 테크놀로지 기반 서비스/생산품을 제작하고 협업하는 디지털 허브 구축

02 미디어아트 진단

UCCN 가입도시 사례

토론토, 캐나다 (Toronto, Canada)



출처: UNESCO(2021) UNESCO Creative Cities Network

■ 도시 개요

- 캐나다에서 가장 큰 도시, 세계에서 가장 다양하고 다문화 인구가 많은 도시(인구의 절반은 캐나다 이외 지역에서 태어났으며 100개 이상의 언어가 사용됨)
- 캐나다는 생생한 비디오 게임 산업을 가지고 있으며 전 세계적으로 성장률이 가장 빠른 산업 중 하나
- 북미 선도적 대학 기반 인큐베이터들 외 다양한 기관과 함께 미디어아트 활성화 노력
- 도시 전체 현대미술 축제 누이트 블랑쉬 토론토를 통한 새로운 형태의 탐구와 대표성이 낮은 커뮤니티를 위한 공간 조성
- 문화산업이 총 생산량의 8%를 차지

■ 추진방향

- ① 미디어아트 관계자를 위한 저비용 공간 제공 및 활용
- ② 미디어아트를 제공하는 독창적인 클러스터 및 허브 지원
- ③ 토론토 글로벌을 통한 창의력과 도시 브랜딩 강화
- ④ 토론토 음악 자문위원회를 중심으로 구축된 토론토 음악 전략
- ⑤ 세계도시문화포럼 등의 네트워크를 활용한 창의도시 글로벌 연결성 강화

02 미디어아트 진단

UCCN 가입도시 사례

비보르크, 덴마크 (Viborg, Denmark)



출처: UNESCO(2021), UNESCO Creative Cities Network

■ 도시 개요

- 중세에는 덴마크의 수도였으며, 안데르센의 땅으로 알려져 있다
- 창조성이 삶의 모든 측면과 인간의 상호작용에 가치를 부여하는 전략적인 도구로 사용, 지속 가능한 도시를 만들고 문화, 창조성, 애니메이션의 전략적 사용을 늘리고자 함
- 세계적으로 유명한 애니메이션 학교 '애니메이션 워크숍(TAW)'

■ 추진방향

- ① 디지털 창작지원의 애니메이션, 시각예술 매개로 스토리텔링 가치, 영향력 강조
- ② 세계적인 애니메이션 학교인 '애니메이션 워크숍(TAW)'과 함께 국제적 명성 입지 강화
- ③ 고전동화를 통한 나이와 국적 초월 창조적인 시각적 입장 초석 마련
- ④ 애니메이션 이용에 관한 연구자문단 구성
- ⑤ 애니메이션 지역 거점 인식 확산
- ⑥ 기존 애니메이션 분야를 개선하고 성장시켜 미디어아트 우수성을 높이고 스타트업과 비즈니스 개발 지원

02 미디어아트 진단

UCCN 가입도시 사례

카를스루에, 독일 (Karlsruhe, Germany)



출처: UNESCO(2021), UNESCO Creative Cities Network

▪ 도시 개요

- 현대 미디어 커뮤니케이션의 요람, 하인리히 헤르츠가 전자기파 존재를 입증했던 도시이며, 독일에서 첫 이메일이 수신된 곳
- 국제적으로 뛰어난 예술 기관인 ZKM(예술 및 미디어 센터)가 설립되고, 예술디자인대학(HFG)과 함께 미디어아트에 대한 연구와 교육을 통합해서 진행
- “GLOBALE DIGITALE”, “Open Codes”, “Schlosslichtspiele”, “ARD Radio Play Days”와 같은 미디어아트 행사
- 2014년 채택된 카를스루에시 문화개념 2025는 ‘문화유산’, ‘문화사회교육’, ‘예술과학기술의 연계성 강화’, ‘문화공간 위한 도시’ 등의 분야에서 향후 시정문화정책의 목표와 가이드라인 제시

▪ 추진방향

- ① 미디어아트에 대한 연구와 교육 통합
- ② 창조적 도시재생을 위한 미디어아트 자원 활용
- ③ ZKM(예술 및 미디어 센터)을 중심으로 세계 최고의 현대예술 및 미디어 예술 박물관으로서의 기능

02 미디어아트 진단

UCCN 가입도시 사례

산티아고 데 칼리, 콜롬비아 (Santiago de Cali, Colombia)



출처: UNESCO(2021), UNESCO Creative Cities Network



■ 도시 개요

- 역사적으로 이주자들과 국가 노동자들로 인해 다문화적인 도시로 귀결
- 애니메이션 클러스터, 시청각 및 음악 협회, 현대미술 독립단체 등 보유
- 34개의 디지털 혁신 연구소, 22개의 문화 자산, 19개의 박물관, 62개의 도서관을 보유 중
- 5개 대학이 주관하는 트루카 페스티벌 (국내외 전문가들과 협력해 실험애니메이션, 트랜스미디어, 공연예술, 영화 등 다양한 애니메이션 분야 발전 위한 워크숍 다수 개최)

■ 추진방향

- ① 예술과 디지털 발전을 융합한 선구자 역할
- ② 도시 내 창조경제전략 활용, 디지털 및 서비스 시장 창조
- ③ 사회경제적 지속 가능한 생태계를 개선

02 미디어아트 진단

미디어아트 가입도시 성격 분석

- ✓ 영상 미디어-디지털 기술과 접목하여 구현하는 현대미술의 한 종류로서 예술가 양성 및 관련 기관 집적, 교육기관 운영 등이 다수임 (리옹, 요크, 광주, 삿포르 등)
- ✓ 오스틴과 토론토, 린츠는 첨단 산업 기반의 과학-기술과 예술의 융합을 통한 문화 다양성과 혁신성으로 특성화 (△ 성남 방향성)

미디어아트 정의의
다중성

광주
도시와의
차별성

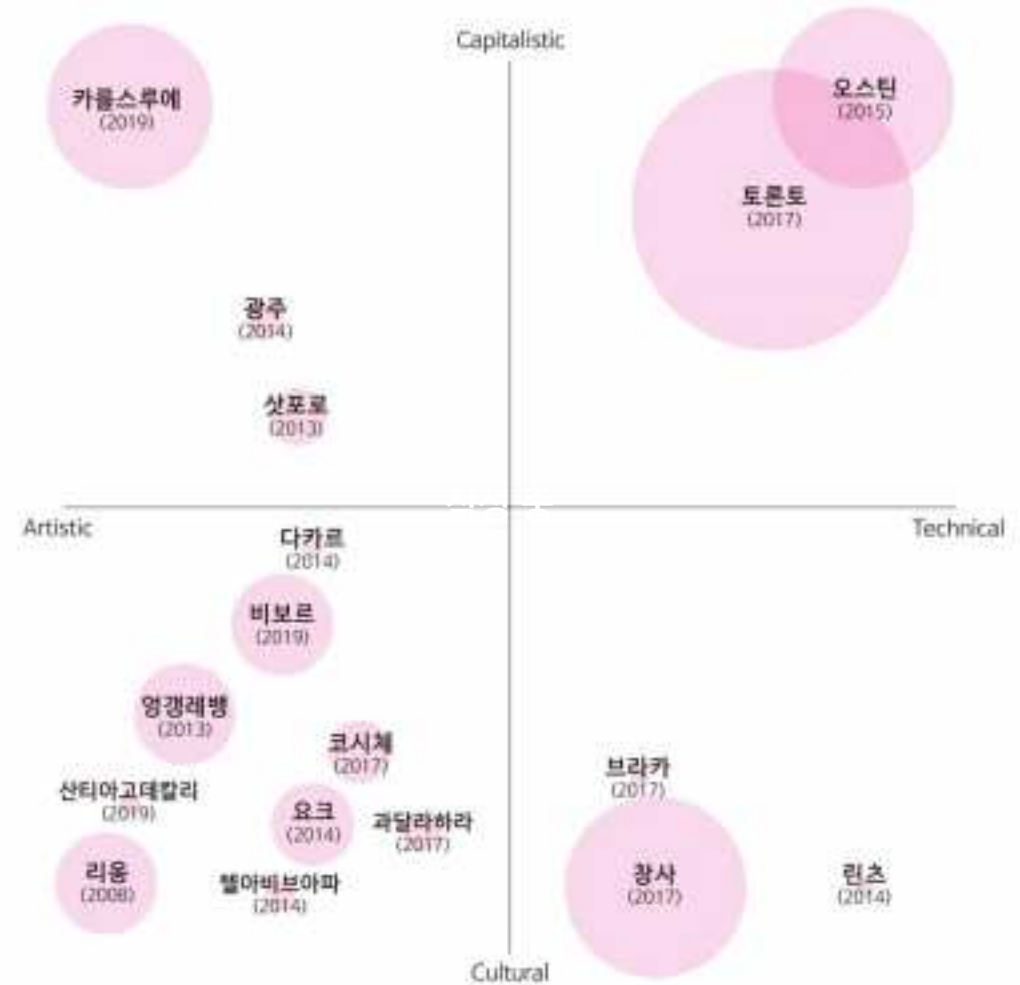
산업 기반,
미래 지속가능성 고려

산업과
예술의
융합 지향

경제적 성과 목표 이외에,
철학과 정신이 수반

도시의 미래와
인류 삶에 대한
지속적 화두 제시

UCCN 미디어아트 분야_17개 도시 포지셔닝 맵



대표 도시 분석 1_ 텍사스 오스틴

미국에서 가장 살기 좋은 도시로 급성장하고 있는
텍사스의 황무지 도시가 가진 매력이 무엇일까?

Total Population Number 912,791
GDP (ppp) (in million USD) \$ 103,382
Geographical Area Size (km²) 772

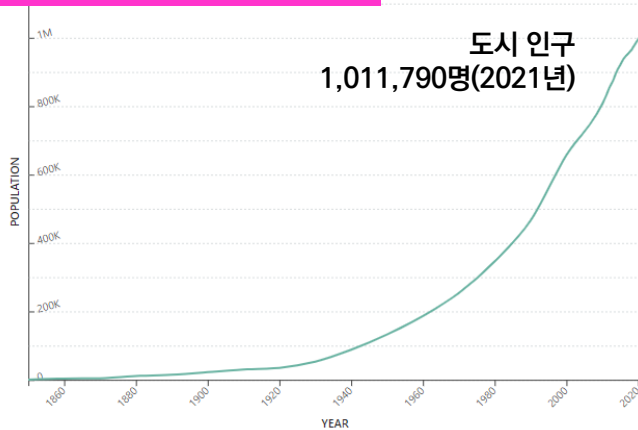
미국 테크 타운 지수
1위 차지 (2020)

미국에서 가장
급성장하는 도시
(2011-2016)

인구 증가율 3%
경제 성장율 6%



인구변화 추이



산업 회복 지표 > 급상승 중



실업률 > 코로나 직후 급증, 회복세



대표 도시 분석 1_ 텍사스 오스틴

왜 테슬라는 미 서부 연안 샌프란시스코에서 중남부의 도시
오스틴까지 2400km를 이동할까?

+ 지역사회와 강력한 리더십

- 주정부와 오스틴상공회의소, 텍사스대학교가 강력한 연대를 형성
- 도시 비전으로 첨단과학기술도시를 지향하고 정책으로 수행

+ 기술개발을 담당하는 대학 역할

- 텍사스 종합대학을 중심으로 연구 환경 및 기반을 형성 (교수 충원, 우수 학생 유치)
- 기업과의 연결 및 대기업과의 연계 사업 유도
- 오스틴 소재 첨단기술기업의 50%가 대학과 직간접적 유대를 맺고 있음

+ 정부 지원의 수월성

- 연방정부, 주정부, 지방정부 모두 대폭적인 지원
- 연방정부는 텍사스 대학교에 연구비 대폭지원하고, 주정부는 고등교육에 우선 순위 지원
- 주정부는 주로 지역의 '삶의 질' 향상을 목표로 노력

+ 생산자 서비스 부문 성장과 지원

- 민간 부문은 첨단기술산업을 지원
- 공공 부문은 기업 창업 및 육성 지원을 담당

+ 첨단기술기업의 성장

- 1980년대 후반부터 첨단기술의 벤처기업의 수가 급격히 증가함
- 대기업이 중소벤처기업의 안정적인 시장을 제공하고 있음
- 기업간의 연결에 텍사스 대학교의 연구 협력이 중요한 역할

+ 대학(기술 개발)-기업(생산)-행정(기업 지원) 연계기제 발달과 사회적 자본 발달

- 지역 혁신을 위한 연계체제 구성에서 가장 중요한 핵심은 지역 구성원의 신뢰와 사회적 자본의 형성임

+ 지역혁신사업 운영, 지역기업 연계

- 지역 기업을 컨소시엄, 회원사로 유치하여 협력을 장려함
- 협력의 대가로 정부자금 유치
- 연구 개발 및 사업화 기반

+ 성공적인 도시 마케팅

- 첨단기업 유치 시 함께 이주하는 고급 기술인력에게 오스틴 시에 대한 이미지 제고를 위해 매력적인 도시 어메니티 강화
- 보스턴 시 등 주요 대도시에서 오스틴 도시 홍보 수행 등

대표 도시 분석 1_ 텍사스 오스틴

오스틴이 가진 문화 환경과 창의 자원의 핵심은 무엇일까?

(자료 출처: 서울문화재단)

오스틴을 대표하는 키워드는,

음악, 예술, 창의성, 호기심

-Kevin Johns (City of Austin's Director of the Economy Development Department)

프린지
문화

대안
공동체



(Austin Poetry Slam / 시 낭송)



(Austin City Limits / 음악 축제)



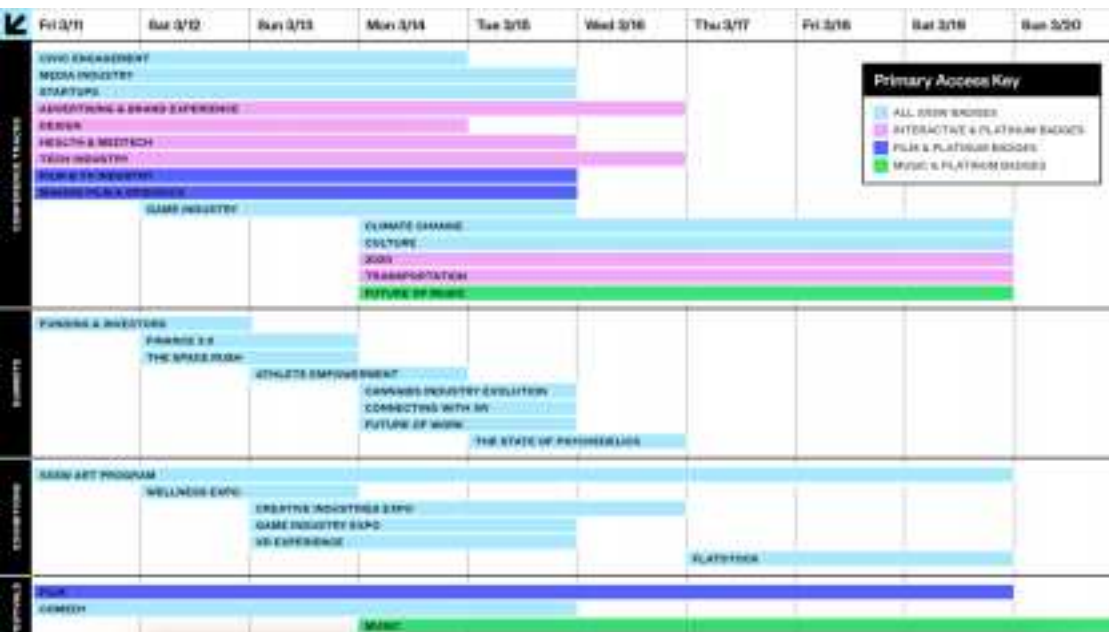
오스틴을 대표하는 문화 활동들

(Frontera Feste / 프린지 페스티벌)



대표 도시 분석 1_ 텍사스 오스틴

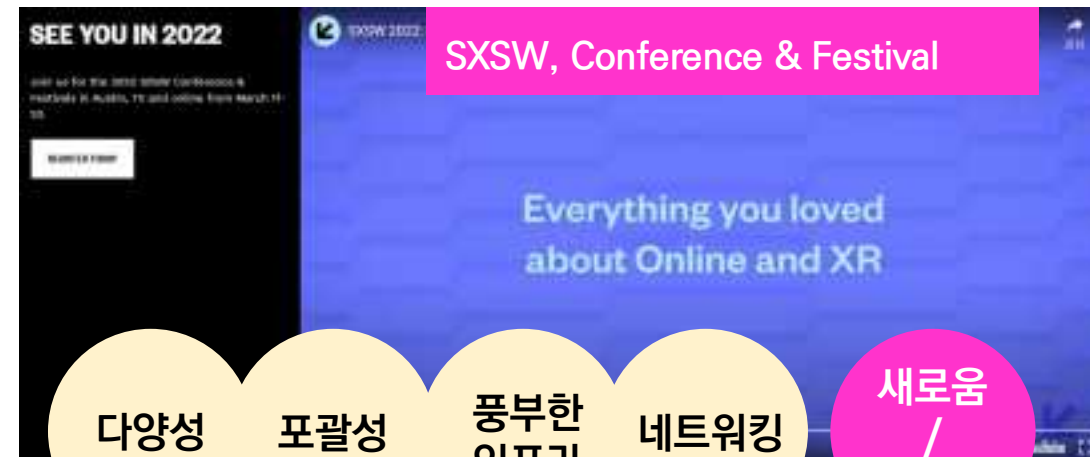
1987년 시작한 SXSW는
음악 페스티벌 성격. 1994년
인터넷과 CD롬이 급격히
보급되기 시작하면서,
음악 외에 영화와 멀티미디어
섹션을 추가함. 1999년에는
멀티미디어 섹션을 인터랙티브
섹션으로 이름을 바꾸고 분야를
확장하였음 (미국에서 벤처
버블이 일어나던 시기)



오스틴이 가진 문화 환경과 창의 자원의 핵심은 무엇일까?

(자료 출처: <https://www.sxsw.com/>)

알프레드 히치콕 감독의 영화 North by NorthWest
(북북서로 진로를 돌려라)를 본따 만들어진 이름으로 '남남서로 진로를 돌려라' 정도의 의미를 가진
(남부에 위치하는 텍사스주의 지리적 특성을 반영.



북미 최대의 IT·엔터테인먼트 축제
매년 3월 둘째주, 10일 동안 도시 전체에서 컨퍼런스와 전시, 축제가 펼쳐짐
2008년 트위터가 사업 초기 이 축제에서 소개되면서 주목을 받게 되고
그 이후로 많은 스타트업과 투자자들이 SXSW로 몰리게 됨
스타트업 빌딩과 펀딩 유치, 글로벌 기업들의 신기술 쇼케이스 등



대표 도시 분석 1_ 텍사스 오스틴

컨퍼런스

- 매해 혁신 기술과 창조산업을 이끄는 분야, 주제들을 선정하여 담론장 및 최신 트렌드를 소개하는 자리. SXSW는 시대의 트렌드를 반영하는 창조문화 페스티벌로 매김함
- 2021년에는 4차 산업 기술들이 반영됨. (블록체인, medtech, VR 등)
- 2022년 예정되어 있는 SXSW 페스티벌에서는 미래를 위한 기후변화와 문화 다양성, 음악의 미래 등의 키워드들이 추가됨

축제 음악/코메디/ 영화

- Film Festivals (9days): 카메라의 앞뒤에서 카메라를 다루는 인재들을 위한 축제
- Music Festivals (7days): 전세계 예술가, 산업 전문가 및 음악을 좋아하는 사람들이 모여 인맥을 만들고, 커리어를 쌓고, 음악을 즐기는 축제
- Comedy Festivals (7days): 다양하고 흥미로운 사람들과 함께 즐기는 축제

전시회 박람회

- Creative Industries Expo: SXSW에서 열리는 가장 큰 박람회로서 체험형 쇼케이스 스타일의 컨퍼런스
- Flatstock: 다양한 스타일을 가지고 있는 재능있는 예술가들의 포스터 작품을 전시
- Game Industry Expo: 게임산업이 어떻게 다양한 플랫폼에 걸쳐 전통적인 형태의 콘텐츠를 통합해왔는지, 이러한 영향력이 어디까지 확대되어 미래의 엔터테인먼트 산업을 이끌 것인지 탐구
- Wellness Expo: 지속적인 성장력의 웰니스 기업들과 건강한 생활에 관심이 있는 SXSW참가자들이 참석
- XR Experience: 세계에서 가장 창의적인 사람들의 스토리텔링을 경험

대표 도시 분석 1_ 텍사스 오스틴

오스틴의 문화 다양성과 창조성을 유지하기 위한 노력

(자료 출처: <http://www.worldcitiescultureforum.com/cities/austin>)

[문화 다양성과 지역 비즈니스 상생을 위한 슬로건]
오스틴을 오스틴답게!

Keep Austin Weird!

by the Austin Independent Business Alliance



시민사회와 비영리민간 단체 수요에
부응하여
시정부 정책 및 지원 사업 연계

오스틴 창조부문의 정책 수요 조사 및
문화자원 맵핑 프로젝트
(오스틴 시 경제개발부 문화예술 부서)
지역음악 부문 문화예술인 실태조사
(음악 및 엔터테인먼트 부서)

지역 문화예술
비즈니스
보호 및 육성

생활공간의
예술문화 활성화 제공
(거점 및 프로그램)

문화예술 종사자
삶을 위한 지원 마련
(저렴한 주거 제공, 역량 강화 및
활동 여건 마련 등)

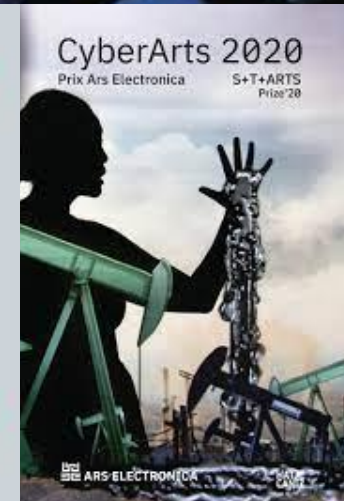
대표 도시 분석 2_ 오스트리아 린츠

테크놀로지는 어떻게 아트가 되었나?

(자료 출처:

https://www.theartro.kr/kor/features/features_view.asp?idx=1201&b_code=11e)

철강산업 도시 린츠를 문화예술의 거점도시로 자리매김한 린츠의 대표 축제 아르스 일렉트로니카(Ars Electronica) 1979년 ART & Technology 비엔날레로 시작, 최근에는 다양한 미래 도시와 기술의 진보를 창작,창의, 실험하는 Society Network로 진화. 전 세계의 예술가, 과학자, 공학자들이 모여 도시와 산업, 기술에 대한 모든 고찰을 공유하는 '사람과 사람의 관계'를 나누는 장.
(뉴)미디어아트 분야 가장 인지도와 영향력을 갖춘 행자로 자리함

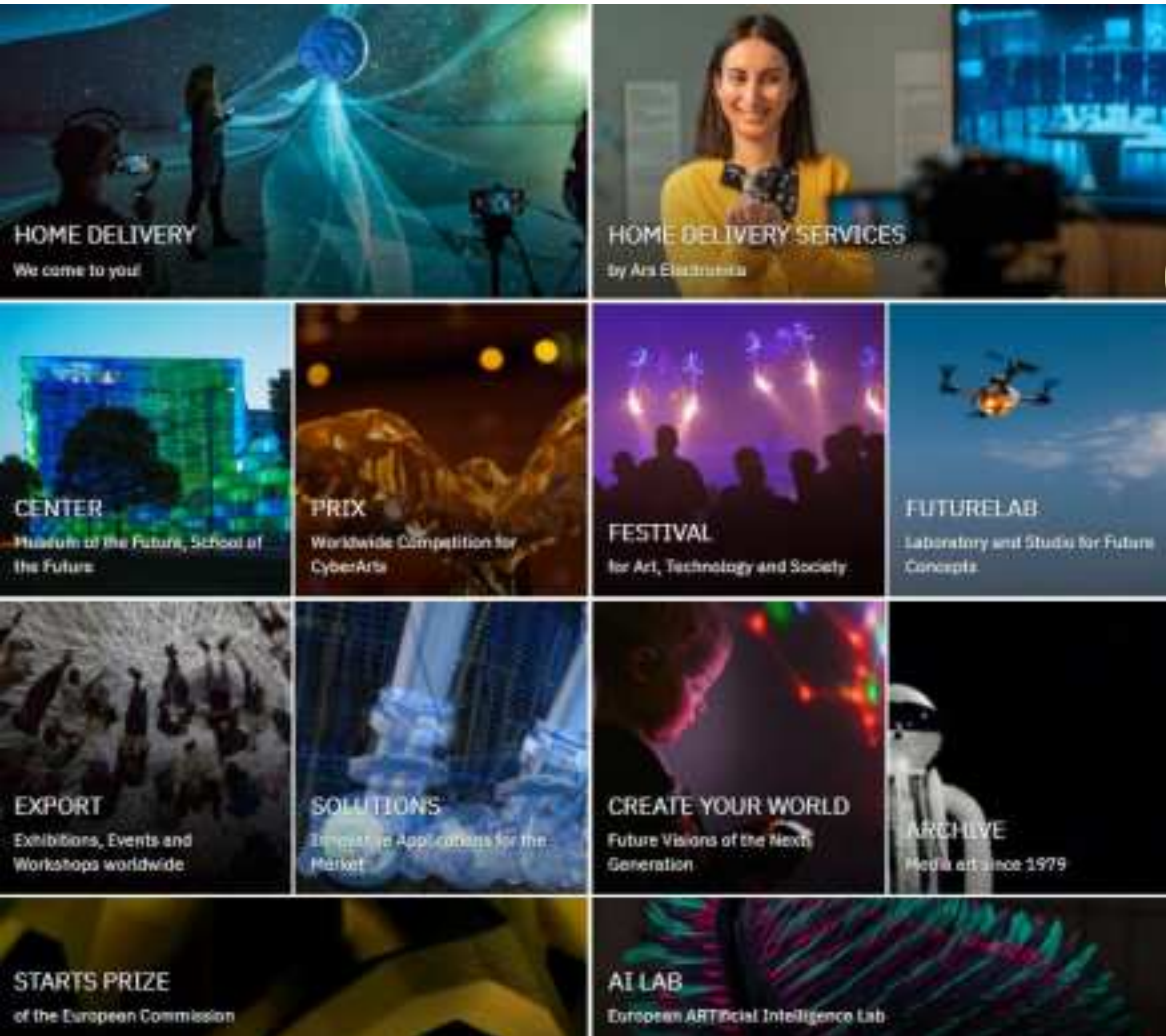


예술과 과학, 삶의 오케스트라

대표 도시 분석 2_ 오스트리아 린츠

테크놀로지는 어떻게 아트가 되었나?

(자료 출처: <https://ars.electronica.art/news/en/>)



1979년 오스트리아 국영 방송사 ORF의 지부장이었던 레오폴드세더, 같은 회사의 저널리스트 쇠프, 음악프로듀서 울리히 뢰첼(Ulrich Rutzel), 작곡가 휴베르트 보그너마이어(Hubert Bognermayr), 물리학자 헤르베르트 프랑케(Herbert W. Franke)가 모여 페스티벌 시작.

과학.기술
매개하는
새로운 형태
예술 소개

상호성
기반의 참여
프로그램
연구

경쟁부문
신설
Prix
(1987년)

Future Lab
/
AI Lab
(1996, 2009년)

아르스
일렉트로니카
센터

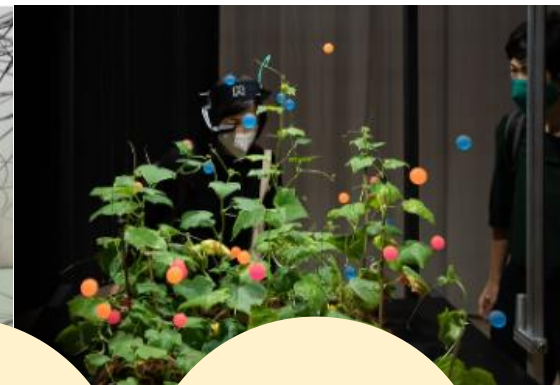
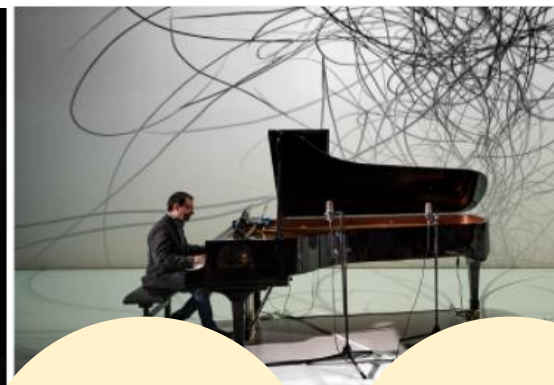
미래의
미술관

20세기 새로운 예술실험을 선도해온 문화적 전통을 이어가고 있음
다양한 매체 기술을 창작과 연결하는 현대 예술의 흐름을 선도하는,
뉴미디어 창작 및 연구의 플랫폼 기능.
2009년 <미래의 미술관> 설립하여 페스티벌 중심을 상시적 전시와
교육(시민 참여와 체험 교육 중점)으로 전환하고 있음.

대표 도시 분석 2_ 오스트리아 린츠

테크놀로지는 어떻게 아트가 되었나?

(자료 출처: <https://www.flickr.com/photos/arselectronica/albums/72157719749222966>)



미디어아트
문화와 교육
일시성을 넘어
일상으로 확대

과학과 기술,
다양한 매체가
예술을 넘어
도시의 삶으로

혁신/실험의 장 지속,
사회적 화두 제시

02 미디어아트 진단

성남의 미디어아트의 가능성 진단과 방향 모색

국내 도시의 미디어아트 동향

(예시: DDP 미디어아트 전시, 코엑스 미디어월_작가 참여형 전시|서울문화재단)



(예시: 대전비엔날레(2021), 과학예술대담(2021) | 대전시립미술관)



(예시: 광주 미디어아트 센터 개관 예정(2023년),
광주 미디어아트 페스티벌 개최(2020년~))



(예시: 울산시립미술관 개관 예정(2022년 1월) | 울산시립미술관)



02 미디어아트 진단

국내 도시의 미디어아트 동향

- ✓ 인공지능(AI)와 예술의 결합
 - 기존과는 전혀 다른 문화 형성 방식과 속도의 전개
 - 문화계의 디지털 전환을 리드
 - 데이터 기반의 예술 작품이 만들어내는 새로운 감성과 통찰
 - 디지털네이티브 세대의 도래, 미래세대를 위한 전환적 시도
- ✓ 과학기술 일상의 미래도시를 상상하는 다양한 예술적 기획과 시도

“미래도시는 인공지능, 메타버스, 블록체인 등의 과학기술이 이미 일상화되어, 포스트 AI, 포스트 메타버스의 새로운 일상이 본격화되는 곳” (중략) “가상, 증강, 확장현실에서 예술과 인본주의가 공진화되는 공감예술”을 상상하는 다양한 시도



대전시립미술관에서 개최한, 대전비엔날레 2020 <<인공지능: 햇살은 유리창을 잃고>>에 출품한 테레사 라이만-더버스의 <전망이 있는 방> : 온라인에서 메시아 이미지를 학습한 인공지능망이 생성한 이미지를 예배당의 대칭적 공간 배치로 선보임
과학기술과 예술의 공진화를 선언한 전시에는, 해외 작가들이 작품 데이터를 전송하고 원격으로 전시설치를 협업하였다. 대다수를 온라인 프로그램과 온라인 전시투어로 진행하였다.

대전시립미술관 '소장품 인터랙티브 플랫폼 구축' 사업으로 진행된 <손끝에서 만나는 소장품> 미디어 월과 앱으로 참여형 전시로 진행.

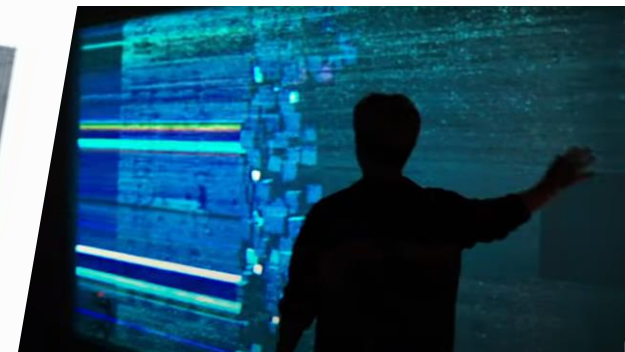
02 미디어아트 진단

국내 도시의 미디어아트 동향

- ✓ 게임은 미디어아트의 모든 것, 종합 예술의 결정판. 세계관을 구현하는 스토리텔링과 공간 시각화, 데이터 시각화 등이 결합
- ✓ NC Art Project는 게임속에서 구현되는 문화적인 환경과 이용자들의 세계를 탐구하며, 상상의 모든 것이 실현되는 새로운 미래도시와 인류의 삶을 탐구하는 시도를 이어가고 있음
: Data, History, Culture, Space ...

“컴퓨터 그래픽스를 다루는 미디어 아티스트들은 대부분 컴퓨터를 사용해서 그래픽스를 만들고, 실시간으로 영상을 연출하기도 하는데, 그런 모든 기술이 게임에서 왔다. 그래서 게임을 종합 예술이라고 하는 것. 미디어 아티스트들은 모두 공감할 것”

- 양민하 작가-



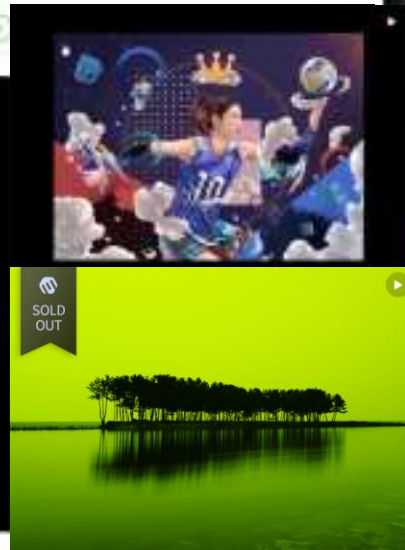
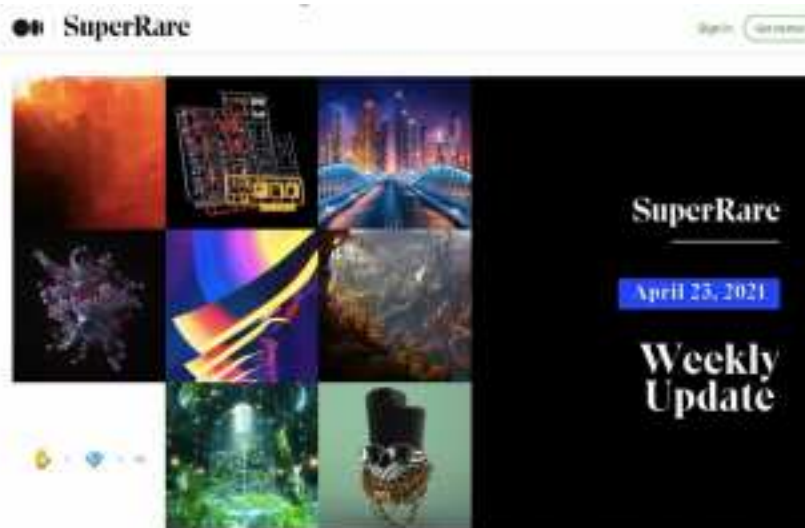
02 미디어아트 진단

Art + Tech 가 주도하는 혁신의 장

- ✓ 온라인 플랫폼 기반으로 (미디어) 아트 시장의 전환 활성화
- ✓ 디지털 전환에 따른 지적재산권 우려의 대안으로 등장한 NFT 예술과 디지털 예술 작품의 등장은 새로운 미디어아트 시장을 접수하고 있음

NFT 예술 시장 본격화

(좌: 온라인 NFT 디지털 아트 거래 플랫폼, Super Rare / 중간: 국내 플랫폼사 메타갤럭시아 / 우: 예술작품 공동구매 플랫폼 ArtnGuide)



비플(Beeple), 순수 디지털 미술작품 <Everydays – The First 5000 Days>
21년 3월 크리스티 온라인 미술경매에서 788억원 낙찰(역사상 세번째 고액 낙찰 기록)
NFT 예술의 신기록?, 신기루?



02 미디어아트 진단

사회 문제를 성찰, 대안 모색

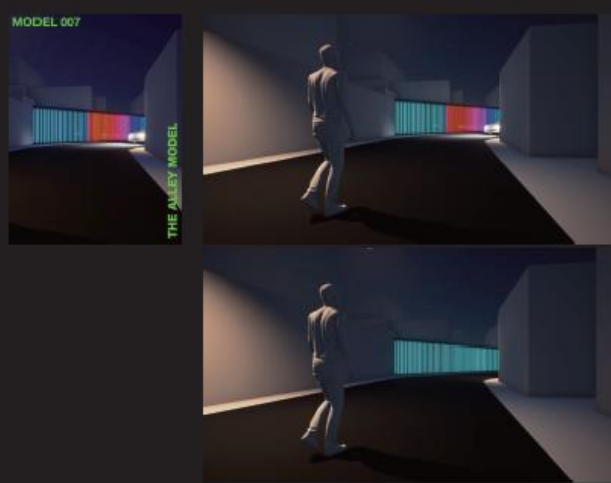
- ✓ 미래 기술이 가져올 도시 문제의 해법을 미디어아트를 통해 압축적으로 제시함으로써 다채로운 상상이 가능함
- ✓ 사회 문제에 대한 사회적 성찰, 개인에게 흥미를 유발하여 쉽게 참여할 수 있는 기반을 만드는 것, 그리고 효과와 가능성을 유추 및 현실화 하는 것도 미디어아트의 역할



IVAAIU CITY <Roadscape MMXXX>



IVAAIU CITY <Roadscape MMXXX>



Anicka Yi <In Love With The World>



02 미디어아트 진단

성남의 미디어아트의 가능성 진단과 방향 모색

성남의 미디어아트 접근

새롭게 도래하는 포스트 코로나시대,
미디어아트 창의도시 성남이 주도하고 이끌어가는 **테크와 예술의 결합**

사회 문제 해결
모색 및 공론화,
상상의 장 제공

새로운 삶과 문화에 대한
통찰력과 감수성 제공

다양한 콘텐츠, 기술,
문화 접목
+ 새로운 분야 형성

AI

양민하 <해체된 사유와 나열된 언어>, 2016,
대전비엔날레 2020 출품작

메타버스

포트나이트 BTS 콘서트

게임

NC art project 2020
양민하 <NC the world>, 2020

03 성남시 여건 분석

창의도시 자원 진단

도시의 성장과 발전

도시 기본 구조

우리나라 1기 신도시 대표하는 지역으로 효율적인 도시공간구조 특징(정책 계획수립에 의한 인공도시)
주거지 형성하는 본시가지 및 신시가지, 산업단지 및 상업지로 구성
산업단지-상업지와 주거지 연계하는 직주통합 도시공간구조 실현

창업 생태계, 혁신 밸리를 이끄는 중심 산업단지와 상업지

성남 하이테크 밸리, 분당IT밸리, 판교테크노밸리(제1,제2,제3) _ 3개 산업단지
수정-중원 상업지, 분당 상업지 _ 2개의 상업지

도시 비전(VISION)

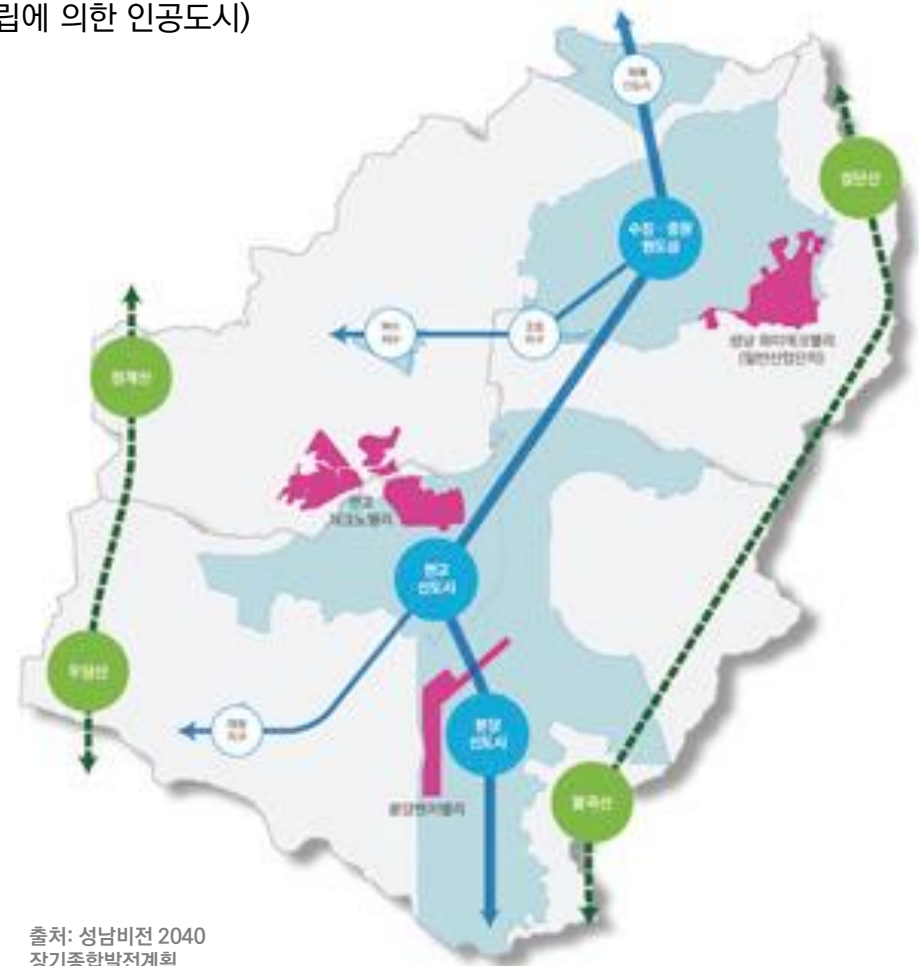
「사람중심의 문화와 첨단산업이 융합하는 도시」

- 아시아 실리콘밸리 성남-

‘시민’, ‘문화’, ‘기업’

신청서 작성 요구 항목 _ 5. 도시의 기본사항 소개

지리적 특성, 인구 구성, 문화적 특징, 경제적 특성을 서술;
도시의 운영 제도(거버넌스), 주요 문화시설 및 기반시설, 국제적 교류·경험



출처: 성남비전 2040
장기종합발전계획

03 성남시 여건 분석

창의도시 자원 진단

도시의 성장과 발전

도시 발전의 역사

해방 이후(1946.3)
광주군 중부면 성남 출장소
(6개리, 27.43km²)

1968년
광주군 중부면
성남지구 일단 주택단지 경영사업 조성
(청계천 인근 철거민 집단이주 단지,
현재의 구도심 지역)



수진리 야산 중턱에 자리한 '광주대단지
천막촌' 모습

1973년 7.1
성남시 승격
(인구 14만, 관할 면적 128.5km²,
전국 시규모 제10위 급부상)

1989년
분당지구 신도시 건설 계획 착수
(성남시 남단 녹지 지역, 540여만평 규모
10만 6천호 주택 건설 계획으로 42만 인구 수용 목표)



1970년대 초
성남 제1공업단지, 성남대로 개설
(이주단지 인근 경공업 중심의 산업단지 조성)



2000년대 초
IT 선도사업 육성, 판교 테크노밸리 조성
(284만평, 인구 8만 8천명 규모)

제1 판교테크노밸리
제2, 제3 판교
테크노밸리
조성 중



국내에서는 처음으로
특수 목적 하에
정책적으로 계획, 개발된
인공도시

- △ “60년대 서울시 철거민 집단정착지로 개발된 현재의 본도심(중원구, 수정구)와 80년대 후반 서울시 강남권 인구 분산을 위해 개발된 신도시(분당구)는 이주한 집단의 성격이 상이하여 이원화된 도시 구조”
- △ “경공업 산업단지에서 신산업 제조 기반으로 전환 중인 성남테크노밸리와 4차 산업혁명을 이끄는 최첨단 기술 기반의 산업지역인 제 1, 2, 3 테크노밸리 업무중심지구”

03 성남시 여건 분석

창의도시 자원 진단

도시의 성장과 발전

인구 구조와 증감 추이

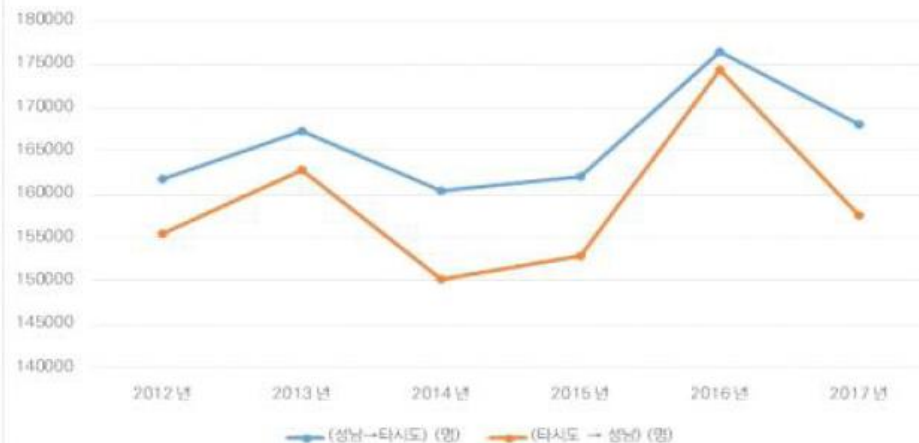
*출처: 성남통계

성남시 지역/성/연령별 인구수 현황 (2020년 12월 기준)

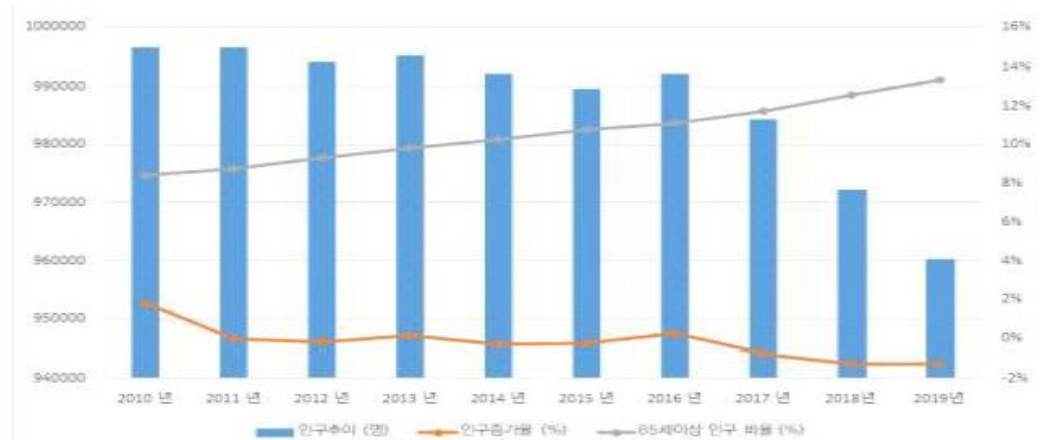
구	성	19세 이하	20-29세	30-39세	40-49세	50-59세	60-69세	70-79세	80-89세	90세 이상	계
수정구	남성	16,991	18,557	19,208	19,874	20,947	16,249	7,793	2,288	297	122,204
	여성	16,443	16,678	16,763	17,777	20,300	17,233	9,376	4,048	879	119,497
중원구	남성	15,400	16,196	16,733	17,309	19,283	15,252	7,033	2,016	222	109,444
	여성	14,447	15,066	14,390	15,699	18,960	15,462	8,273	3,664	836	106,687
분당구	남성	47,853	33,082	33,657	40,320	37,544	24,151	11,565	4,925	662	233,759
	여성	45,540	32,709	36,257	46,286	38,758	25,270	13,908	7,978	1767	248,473
성남시 계	남성	80,244	67,835	69,598	77,503	77,774	55,652	26,391	9,229	1181	465,407
	여성	76,430	64,443	67,410	79,662	78,018	57,965	31,557	15,690	3482	474,657

출처: 2020년 12월 31일 기준 주민등록인구통계(행정안전부) 기준

주민등록 이동 추이(성남-타 지역)



인구변화 추이 (고령화 추이)



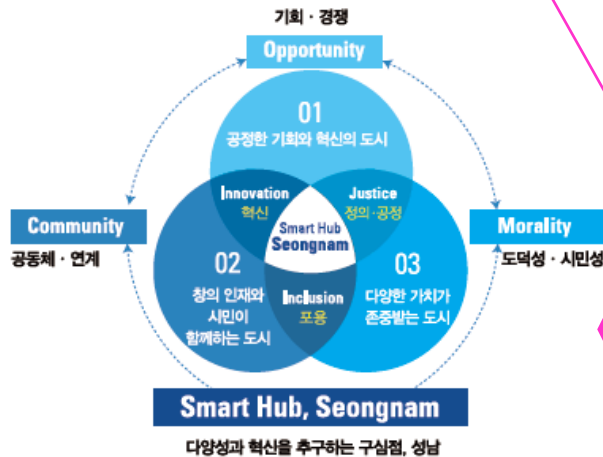
03 성남시 여건 분석

창의도시 자원 진단

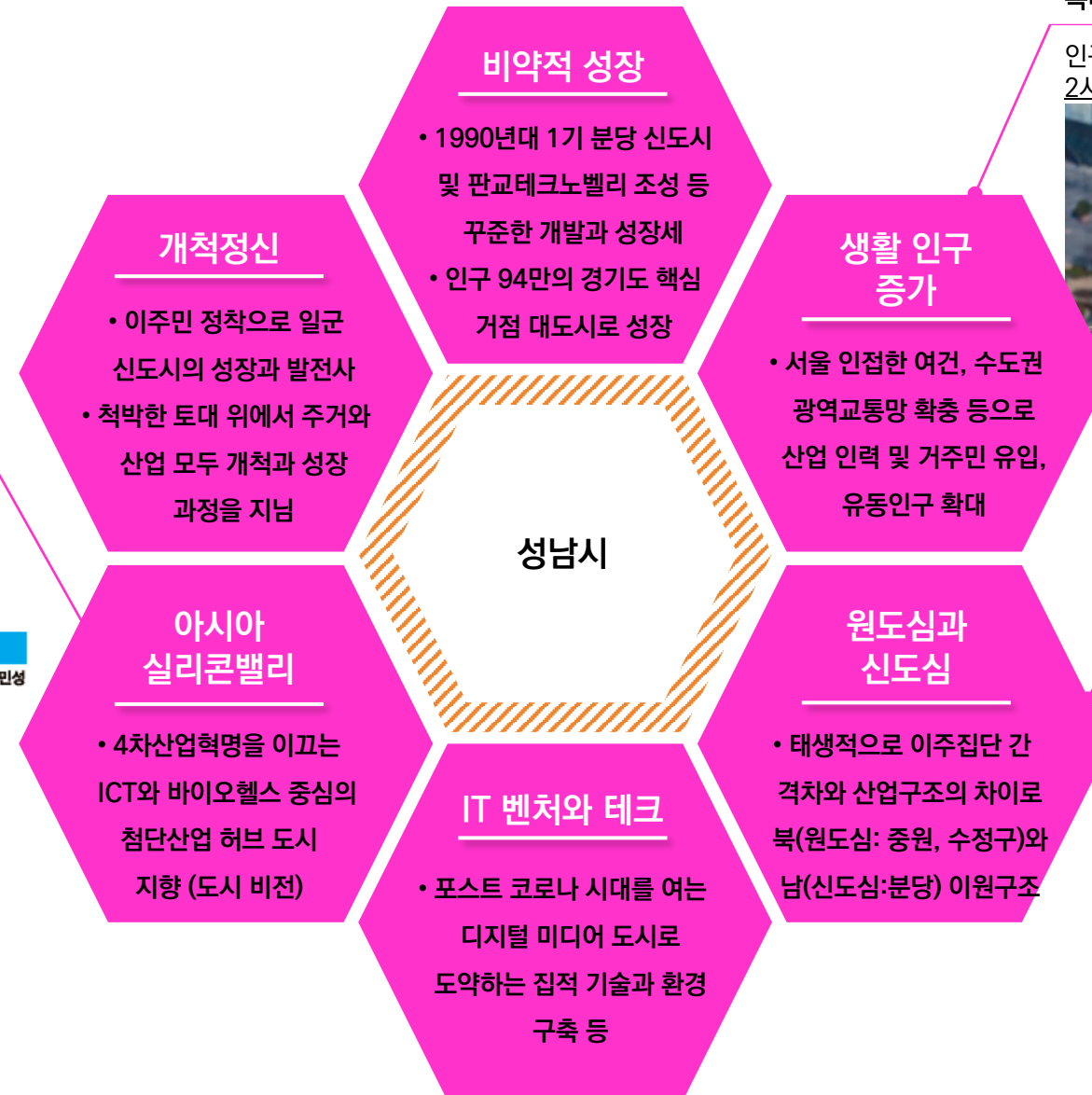
성남을 읽는 6개 키워드

*출처: 성남시(2017), 성남시 삶의 질 향상을 위한 도시
정체성 확립 방안

2040 성남시 도시 비전 설정



도시의 성장과 발전



특례시 지정 논의 진행 중

인구 94만, 행정수요 140만
2시간 이상 체류자 250만여명(추산)



「ABN스페셜 '특례시 지정, 성남은 지금」
(비전성남)
<https://snvision.seongnam.go.kr/10056#>

주거 선택 요인, 격차 심화

(인터뷰 중) “모란시장에
가긴 하지만 살 것은 없고,
호기심으로 구경 정도 간다.”
(중략) “(판교 오피스텔로)
이사한 이유는 주거비는
1.5배 비싸긴 하지만,
동네가 어둡고 안전하다고
느껴지지 않는다.”

03 성남시 여건 분석

창의도시 자원 진단

대표 하이테크 산업도시 면모

신청서 작성 요구 항목_ 10.1,10.2, 10.3

도시 역사, 발전에서 창의분야 역할과 기반, 해당 산업의 경제적 중요성과 성장 현황, 경제적 발전과 고용창출 기여도 등(데이터, 통계, 지표, 관련 기업 수), 관련 단체

산업단지(밸리) | 상업지 현황

출처: 성남비전 2040
장기종합발전계획

성남하이테크밸리
(성남산업단지)

주거지로 건설된 본시가지 배후기능을 위한 제조업 중심
지역으로 개발
2015년도 기준 3,850개사 42,998명 고용. 약 9조
2023억 생산액(한국산업관리공단 자료 기준)

분당IT밸리
(정자동)

국내 IT산업 대표하는 SK C&C, NHN, KT, 휴맥스,
포스코ICT 본사 및 연구센터 위치

판교테크노밸리

중앙정부-경기도 주도하는 IT, BT, CT, NT 및
융합기술중심의 첨단혁신 클러스터로서 판교 신도시의
자족기능 강화 및 우수 인재 영입 목적. 초청연구용지,
일반연구용지, 연구지원용지 등 구성

분당상업지
(백현 거점/분당선
서현역-오리역)
바이오헬스 중심)

분당 중심 상업지, 복합개발
분당서울대병원, 분당제일여성병원 등 대형 의료시설 입지



03 성남시 여건 분석

창의도시 자원 진단

대표 하이테크 산업도시 면모

제1판교테크노밸리 | 대표 기업

출처: 판교테크노밸리 입주기업 실태조사,
경기도경제과학진흥원(2019년)

입주 기업체 1,259개
(2018년도 기준)

기업체수

IT 기업
830개

CT 기업
165개

BT 기업
164개

NT 기업
17개

스타트업
(창업지원센터)
225개

직원수

38,840명

7,104명

14,863명

894명

매출액

725,337억원

97,655억원

63,286억원

116,048억원



03 성남시 여건 분석

창의도시 자원 진단

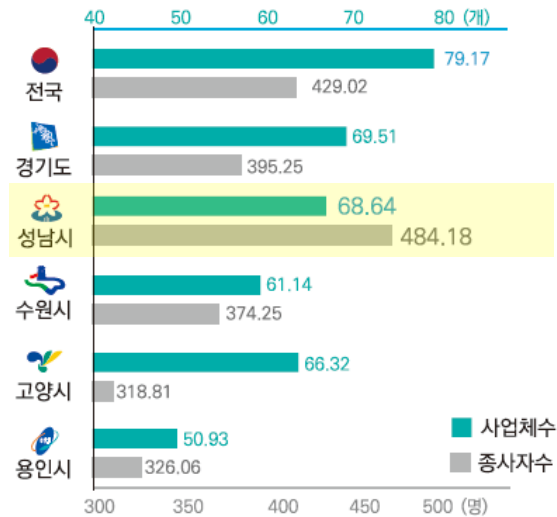
대표 하이테크 산업도시 면모 _ 도시 경쟁력 성장 지표

산업생태계_사업체 및 종사자

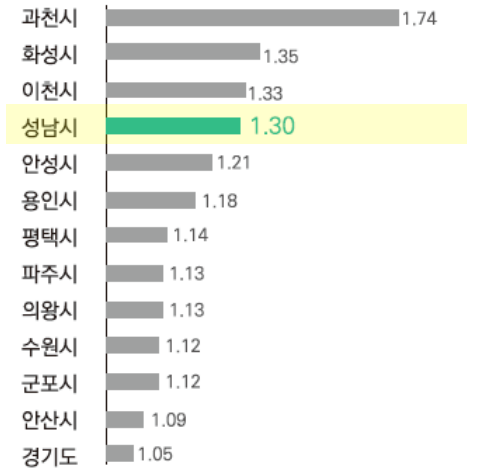
출처: 성남산업진흥원(2021),
성남산업리뷰

- 혁신과 성장을 위한 사업체와 종사자 밀집
: 인구 천명 당 사업체수 및 종사자수 경기도 1위
: 사업체수 68.64개, 종사자수 484.18명
: 사업체규모계수(BQ) 지표 1.30으로 성장세
- 10년간 정보통신업, 전문, 과학 기술 서비스업 등
지식기반서비스업종 집적
: 정보통신업 연평균 증가율 10%대
: 전문, 과학 및 기술서비스업 증가율도 6~8%대 유지 중
- 반면 예술,스포츠 및 여가관련 서비스업은 2~3%대로
성장 동력 마련이 필요함

인구천명 당 사업체수-종사자수



경기도 사업체규모계수(BQ)



* BQ가 1 이상일 경우 전국대비 사업체 규모가 대규모

성남시 업종별 사업체수 및 종사자수
연평균 증가율(2008-2018)



03 성남시 여건 분석

창의도시 자원 진단

대표 하이테크 산업도시 면모 _ 도시 경쟁력 성장 지표

산업구조_지식기반산업 전환

출처: 성남산업진흥원(2021),
성남산업리뷰

1980~90년대 경공업 및 제조기반 사업에서
지식기반 고부가가치 산업으로 전환 중

[지식기반서비스업]

- 판교테크노밸리, 분당벤처타운 중심 연구개발, 소프트웨어 특화
- 특히 소프트웨어 종사자수 많고, 특화도도 매우 큼

[지식기반제조업]

- 성남테크노밸리 집적, 전자정보기기 및 정밀기기 제조 기반
- 전국 대비 특화도에서 1.07

성남시 지식기반서비스업 현황 및 특성

* LG = (성남시 특정산업 종사자수 / 전국 특정산업 종사자수) / (성남시 종사자수 / 전국 종사자수)

지식기반서비스업		
전국	사업체수	118,335
	종사자수	1,398,860
성남시	사업체수	3,512
	종사자수	80,086
희망도	임지계수 (LQ)	2.75



성남시 지식기반제조업 현황 및 특성

지식기반제조업		
전국	사업체수	41,489
	종사자수	734,324
성남시	사업체수	922
	종사자수	16,359
북회도	임지계수 (LQ)	1.07



03 성남시 여건 분석

창의도시 자원 진단

대표 하이테크 산업도시 면모 _ 도시 경쟁력 성장 지표

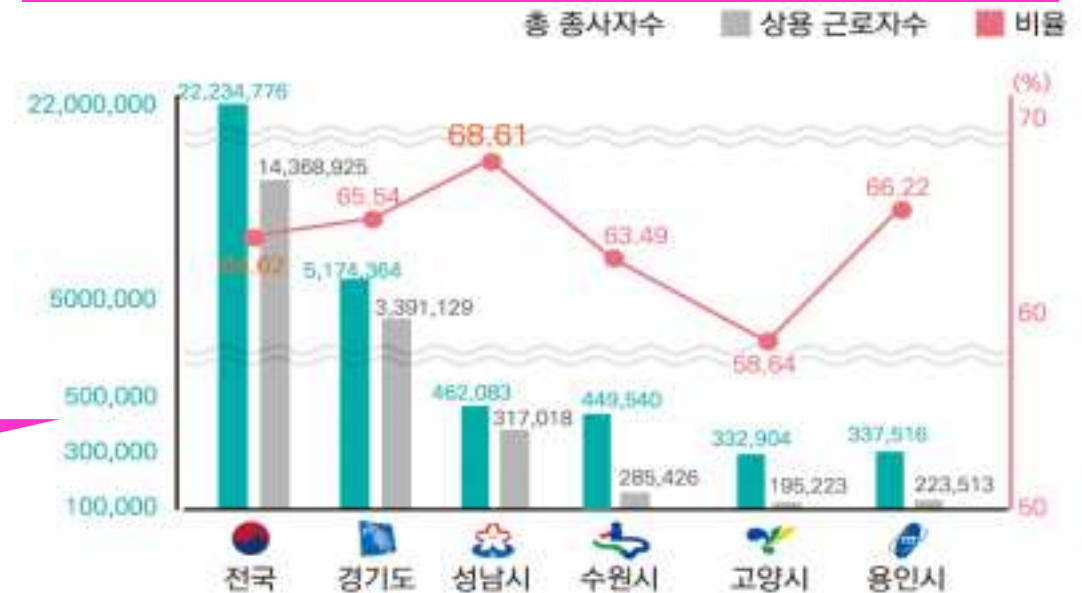
산업구조_고용 지표

출처: 성남산업진흥원(2021),
성남산업리뷰

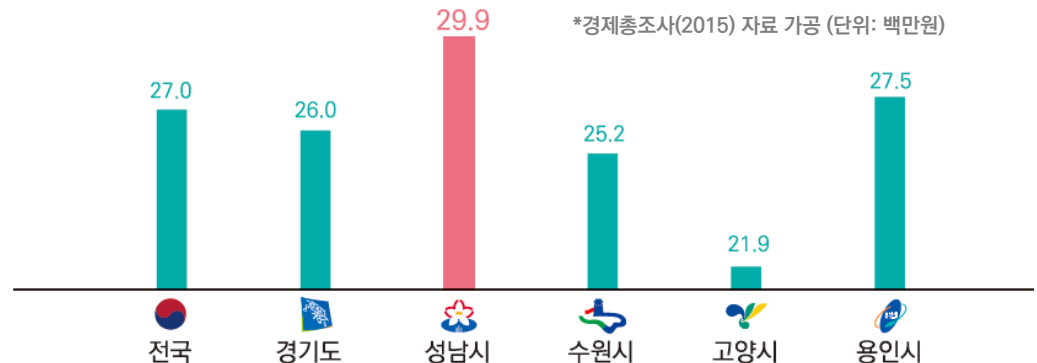
- 고용 안전성 측면에서 상용근로자 비율 68.61%
 - : 총 종사자수 462,083명
 - : 상용근로자수 317,018명
- 1인당 급여액 수준 경기도 1위
 - : 성남시 2천9백9십만원 (전국 기준 2천7백만원)

질 좋은 일자리를 만들어 내는
경쟁력 있는 사업체의 성장세를
나타내는 지표

고용 안정성 지표 (종사자수 비율)



임금 (1인당 급여액)



03 성남시 여건 분석

창의도시 자원 진단

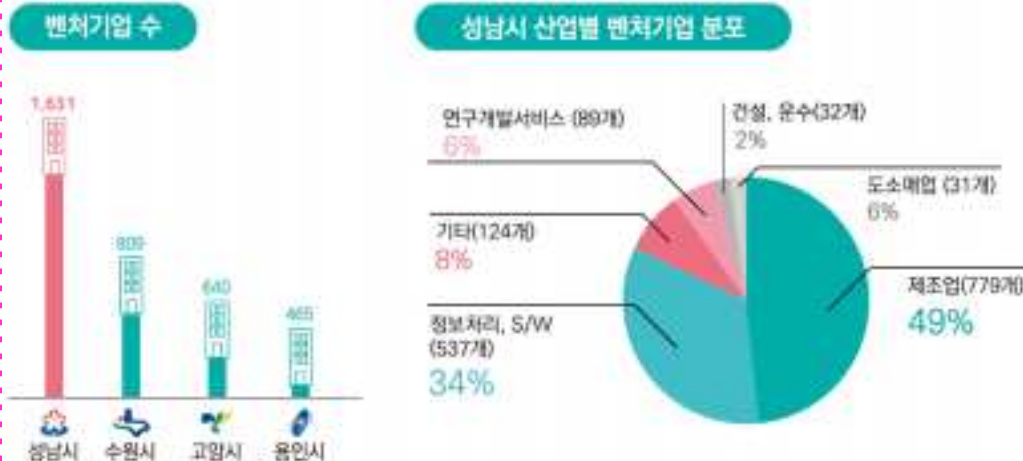
대표 하이테크 산업도시 면모 _ 도시 경쟁력 성장 지표

혁신 인프라_벤처 및 스타트업

출처: 성남산업진흥원(2021), 성남산업리뷰
성남시(2020), 성남시 스타트업 육성을 위한 실태조사 통계분석 보고서

[벤처 기업 현황]

- 성남시 벤처기업 1,631개
- 경기도 1위, 제조업과 SW산업이 80% 이상 차지



[스타트업 창업 현황]

- 성남시 스타트업 약 635개(2020년 기준)
- 분야는 IT(정보통신기술) 65.8%, CT(문화콘텐츠기술) 20.5% 중심



03 성남시 여건 분석

창의도시 자원 진단

대표 하이테크 산업도시 면모

주요 산업기반 및 사업 분야

IT
(정보통신기술)

AI
드론
(자율주행)

+

CT
(문화콘텐츠기술)

e-sports
게임산업
VR
메타버스

+

BT
(생명과학기술)

디지털 치료제
실시간 액체생검
염색체 바이오공장
...



03 성남시 여건 분석

창의도시 자원 진단

대표 하이테크 산업도시 면모

주력 산업 및 정책 지원 현황

CT 분야 (게임, VR, 메타버스)

- 판교테크노밸리 게임기업 입주사 534곳, 1만 5875명 인력 창출
: 연간 4조 576억 매출액(전국 대비 약 30%, 경기도의 70% 차지)
: 대표사_엔씨소프트, 넥슨, 스마일게이트, 크래프톤, 네오위즈 등
- 성남시 '게임.콘텐츠 특구' 지정. 게임.콘텐츠 산업 거점 특화
: 판교 제1.제2테크노밸리와 킨스타워 일대 110만 3955㎡

4개 특화(16개 세부사업 추진) (2021-2025)

- 게임.콘텐츠사업 기반시설 조성
- 생태계 조성
- 기업지원 프로그램 강화
- 산업 활성화 지원

국비 50억, 도비 195억
포함
총사업비 1719억



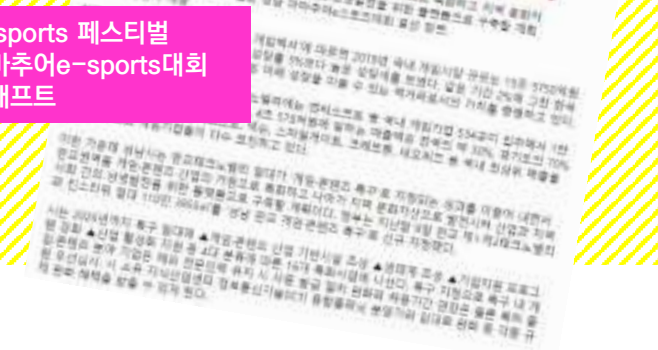
판교 콘텐츠 거리 조성
경기e-sports전용
경기장 건립
경기창조경제혁신센터
개관



LH기업성장센터
성남시글로벌ICT융합
플래닛



성남e-sports 페스티벌
성남아마추어e-sports대회
인디크래프트



03 성남시 여건 분석

창의도시 자원 진단

대표 하이테크 산업도시 면모

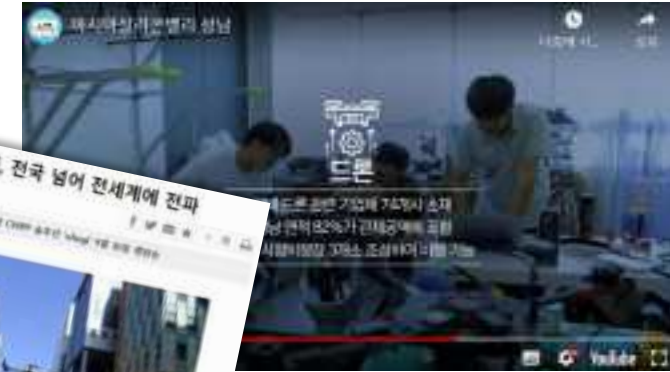
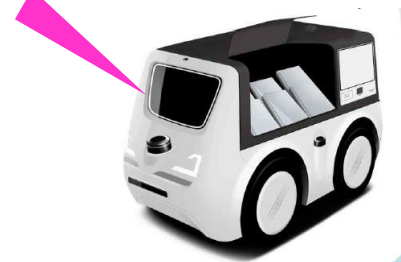
주력 산업 및 정책 지원 현황

IT분야 (AI, 드론)

- 드론을 활용한 미래형 도시관리 모델 수립 및 생태계 구축
 - : 성남시 관련 드론 관련 기업체 74개소 소재
 - : 드론 시험비행장(코이타 운동장, 시청 저류지, 양지공원) 조성 운영
 - : 드론 활용한 관군 통합방식 운영(육군보병 제55사단), 드론 활용한 안전관리 및 기술개발
 - : 생태계 조성(SK텔레콤, 지역난방공사), 드론 상공망 5G 클러스터 조성, 자율비행 드론 실증, 드론 활용한 코로나19 방역

*성남시는 서울공항(군용기 전용) 위치하여 시 전체 면적의 82%가 관제공역임. 원칙적으로 드론비행 금지 구역이지만, 성남시와 군 협약에 따라서 공공 목적에 한하여 드론 비행이 가능하도록 정책 추진

- AI 기술의 실증 구축으로서 자율주행 기술혁신 플랫폼 조성(자율주행 모빌리티)
 - : 네이버랩스 업무 협약(AI.자율주행 협력, 2020.7)
 - : 자율주행 시뮬레이션 플랫폼(샤크) 구축, 자율주행 기본시험장(성남수질복원센터 부지) 구축, 자율주행 스마트 도서관 실증 사업 추진(탄천 일대)



<영국 BBC 성남시 드론 정책 보도: 스마트한 도시 성남시의 드론 활용 방영 장면
(출처: <https://www.etnews.com/2020041300001>)>



아시아실리콘밸리 사업 개요

사업 추진 배경 및 목표

출처: 성남산업진흥원(2020),
성남산업리뷰(상반기호)

+ 도시 문제의 대두

- 원도심과 신도심간 격차, 인프라에서 삶의 질
- 판교지역 종사자 70% 이상이 외부 거주
- 도심 주말, 야간 공동화 심화 및 교통난 극심
- 소규모가구 증가로 인한 공동체 활동 약화

원도심과
신도심 격차

도심 공동화
심화

시민공동체
결속 약화

+ 4차 산업혁명 도래

- 첨단산업 상징 판교에는 IT.CT.BT 기업 1,259곳 입주해 연매출 107조 2천억 달성
- 2021년 제2밸리, 24년 제3밸리 준공 예정

위기와 가능성이

함께 공존하는 도시

경제기반형 도시개발
및 재생 목표

[아시아실리콘밸리
성남]

전통적인 산업 기반과 신산업 간의 격차가 야기한 도시의 문제를 해결하고, 4차 산업혁명을 선도하는 첨단산업도시의 위상을 확보하고자 하는 목표는 유네스코 창의도시가 추구하는 지속가능한 도시의 목표와도 부합함



아시아실리콘밸리 사업 개요

주요 추진사업 및 기대효과

출처: 성남산업진흥원(2020),
성남산업리뷰(상반기호)

5. 사업계획

기대효과

지속성장을 위한 도시 경쟁기반 강화

우리 사업기간 내 고용유발·생산유발·부가가치 효과 분석

(단위: 백만원)

구분	고용유발(단위: 명)	생산유발	부가가치	비고
2022년까지	9,682	2,377,219	1,001,336	
전체기간	33,051	8,114,990	3,418,211	

※ 본지표고: 2018. 08. 한국은행 2017년 산업연계표 기준분액

도시 비전의 패러다임 전환

- 사람중심·문화창조 기반의 상호작용으로 문제해결 중심의 소극적 대응에서 벗어나 공유 및 참여를 유도하는 성남시민의 미래지향적 도시 비전 확립
- 아시아를 대표하는 창의혁신과 사회적 지속가능성을 담은 세계적인 창조도시 추구

지역산업·문화·주거의 균형 성장과 시너지 창출

- 혁신성장 생태계 조성으로 산업집적지간 특화 육성 및 가점별 연계를 통한 세계적 첨단 산업 허브 도시 도약의 시너지 효과 확대
- 네트워크 확장 구축으로 데이터 기반의 초연결 지능화 인프라 구축을 통해 주거환경 개선 및 기초 생활 인프라 확충으로 안정적 정주기간 마련의 가시화 성과 기대

추진경과 및 향후계획



추진사업

Smart Opportunity 공정한 기회와 혁신의 도시	Smart Community 삶의 질제고 시간과 행복하는 도시	Smart Morality 다양한 가치를 존중하는 도시
산업육성 <ul style="list-style-type: none"> 하이테크밸리 기업지원 및 연계 방안 분당테크노파크 지원방안 검토 박원자구 MICE 시설 조성 주목정시공비이오텍스허브 조성 e-스마트스 전용경기장 조성 자율주행 활성화 사업 드론 생태계 조성 산성대로 도심재생사업 성남 미래 비즈밸리 조성 	기업과 시민 <ul style="list-style-type: none"> 고용친화채용관 리모델링 확대 구축 성남도시철도 2호선 추진 (한교도영) 글로벌 인디게임 대회 개최 한교 콘서트 거리 조성 한교관광 지역특화발전특구 지정 추진 성남 e-스마트스 혁신도시 추진 성남도시철도 1호선 추진 	공공 <ul style="list-style-type: none"> 스마트도움러티 혁신생태계 조성 IoT 기반 공유 전기자전거 운영 IoT 기반 공유 주차시스템 도입 공공저수지인물 플랫폼 혁신 및 확대
산업마스터플랜 <ul style="list-style-type: none"> 성남 하이테크밸리 MP 수립 스마트시티 MP수립 아임밸리 MP 수립 분당벤처밸리 MP 수립 	기업관 <ul style="list-style-type: none"> KCT 협력체계 구축 지원 사업화중심 산학연관 혁신 네트워크 성남형 C&D 플랫폼 구축 	문화예술 <ul style="list-style-type: none"> 문화예술 사업 확대 (영도신, 판교 1, 2, 3 테크노밸리) 북원문화예술공간 조성 (구미동 하수처리장리점) 예술가-기업-시민 교육사업 개발 아시아실리콘밸리내 문화예술 활동 프로그램 다양화
혁신기업 <ul style="list-style-type: none"> 성남벤처펀드 1,000억원 확대 조성 신기술전문교육 동원 플랫폼 구축 메이커 혁신 플랫폼 구축 운영 성남시 카이스트 시대화한 성남연구센터 운영 	시민 <ul style="list-style-type: none"> 근로자 밀집지역 출퇴근전용버스 배치 확대 거점별 청년 및 근로자 주거공간 확대 	소통 <ul style="list-style-type: none"> 성남시 대표 축제 개최 아시아실리콘밸리 성남 도시 브랜드 이미지 구축

연도별 달성 상황 총38개 사업

단기('20년 내 완료/15개), 중기('22년 내 완료/15개), 장기('23년 이후/8개)



아시아실리콘밸리 사업 개요

주력사업분야 및 핵심 콘텐츠

출처: 성남산업진흥원(2020),
성남산업리뷰(상반기호)

6. 키워드 사업 추진

문화창조 기업조성

■ e-스포츠 전문 경기장 조성,
한글 콘텐츠 거리 조성 및 한글관광
지역특화발전특구 지정 추진

우수기업유치 시 커뮤니티 공간 조성

복합문화예술 시설 및 공간 조성
- 문화예술 정보제공 및 생활문화 혜택 확대

▶ Geek station 조성 추진
Geek Station(지 스테이션)
Geek(괴짜) + station,
비밀성적 문화커뮤니티 공간

사람중심 인재양성

국내외 대학과의 협력사업 추진
- 국내외 대학의 자유로운 재입학 접수
- 재원 심사(지원합의제 활용) 및 재직
학사 인정양성 프로그램 도입
- 민간기업 연계 협력 및 플랫폼 지원
- 산학연계프로그램 추진
- 전문성 강화를 위한 청년기 교육 운영

▶ 혁신 인재 양성을 위한 협력 - 기술유치



네트워크 확장구축

시·기업·주요 기관과의 협력 강화를 위한
성남산업진흥원 네트워크 기능 강화
- 공공과 기업, 기업과 기업의 연계 협력
- 성남시와 경기도, 중앙부처 협력

창립 인모팩이션 허브 조성

- 창업에서 번치까지 정보 공유 및 지원
- 중앙정부, 경기도 협력체계 구축

▶ 인모팩이션 파워 허브 기능 강화

혁신성장 생태계 조성

기관 협력을 통한 스타트업 생태계 확산
- 빌트 코리아, 소사 코리아, 테크스타스 등
글로벌 액셀러레이터 성남 진출
- 경기도 등 주요 기관과 연계하여
스타트업 지원 기관 유치 및 설립

별도별 연계 지원 강화

- 허브 중심 지원연계(한글, 하이테크, 분당 등)

▶ 스타트업 및 비즈니스 파트너화 관계 강화

주력사업분야(산업)

주력사업	현황	지원(발전)방향
기업 신약조성	<ul style="list-style-type: none"> - 국내 기업산업 최대 집적 지역 (성남시 전체 382개사, 평균 1017개사) - 국내 매출 상위 15대 기업 기업 중 9개사 소재 - 전국 최대 기업창업지원센터 소재 (한국콘텐츠진흥원, 경기콘텐츠진흥원, 성남산업진흥원) - 기업단위로는 유일한 기업관련 행사 지속 실시(SeN 픽스티벌 등) 	<ul style="list-style-type: none"> - 기업산업 다양성 강화 지원 (한글 콘텐츠 거리, 안드레오폴리스 등) - 공간별 기업 문화 확산 (기업문화 가치 확산) - e-스포츠 산업 및 문화 활성화 (경기 e-스포츠 전문경기장 조성 등)
인공지능 AI	<ul style="list-style-type: none"> - 네이버, 카카오 등 AI 분야 국내 선도기업 포함 34개사 소재 - KAIST AI대학원 성남연구센터 유치 - 가천대 국내 최초 AI 학부 개설 	<ul style="list-style-type: none"> - 연구중심의 대학·연구소 등과 협력하여 AI 전문기술 인력유치 및 기업지원 - 국가 AI 정책 및 경기도의 한류 AI 클러스터 조성 정책과 연계 및 기관 협력 강화 - 성남연구센터를 중심으로 산학연의 기술 인문 융합 플랫폼 구축 - 산학협력 프로그램 활성화를 통한 AI 전문 산업 생태계 조성
바이오 헬스	<ul style="list-style-type: none"> - 연구중심병원 거점 지역 (분당서울대병원, 분당차병원 등) - 다수의 대학 및 연구소 소재 (가천대, 을지대, 천구대, 한국천지기술연구원, 차바이오리얼텍스) - 시험 검사 기관 다수 보유 분당서울대병원 의료기기임상시험센터, 분당차병원 글로벌 임상센터, 한국의료기기산업사관 등) - 바이오헬스 기술관련 기업 약 806개사 소재 	<ul style="list-style-type: none"> - 분당벤처밸리(바이오 R&D), 아람밸리(리빙랩), 하이테크밸리(제조), 한글테크노밸리(기업, 연구소) 등 거점과 산학협력 간의 연계협력 C&D 플랫폼 구축 - 글로벌 바이오헬스 허브 구축을 위한 주력전선인 조성 (연구자·생산자·수요자·소비자· 투자자 등의 융합)
자율 주행	<ul style="list-style-type: none"> - 판교제로시티 자율주행 실증단지 - 교통 자율주행 빅데이터 센터 설치(2019) - 드론 시험비행장 3개소 조성 (KOICA 운동장, 시청 저류지, 영지공원) - 성남시 면적의 52%가 관제공역에 포함 (서울공항 반경 5NM(9.3km)) 	<ul style="list-style-type: none"> - 자율주행차, 드론, 로봇 등 무인자동차 실증 특화도시 조성 - 자율주행 테스트베드 조성 (7면시험장, 자율주행 시뮬레이션 플랫폼) - 자율주행 기술개발 및 규제개선 지원 - 드론시험비행장 5G 상공망 구축을 통한 드론산업 생태계 조성 지원

아시아실리콘밸리 사업 개요

주요 사업 지역 및 핵심 거점

출처: 성남산업진흥원(2020),
성남산업리뷰(상반기호)

[게임.콘텐츠 산업 기반시설 조성 사업]

<e-sports 전용 경기장 조성 사업>

사업기간: 21년~23년(24년 개관)
총사업비: 33,900백만원
규모: 지상3층/지하1층, 8,200㎡
시설: 주경기장(300석),
보조경기장(50석), 상업시설 등



<e-sports 전용 경기장 조성 사업>

사업기간: 21~22년(22년 하반기 준공)
총사업비: 1,900백만원 / 사업구간: 광장거리 750m 구간
사업내용: 콘텐츠 거리 조성(상징물, 구조물, 특화조명,
쌈지공간, 전시공간 등)



신청서 작성 요구 항목
10.6, 10.7, 10.8, 10.9

88 / 2. 현황 및 여건 분석

03 성남시 여건 분석

창의도시 자원 진단

교육 및 전문기관

청소년 대상 교육체계, 프로그램, 관련 분야 평생교육, 고등교육, 직업교육, 훈련센터 및 기관, 대학교육기관 등, 연구센터 및 특수기관/프로그램, 전문적 수준의 기반시설

카이스트 AI대학원 성남연구센터

- 국내 최초 인공지능 분야 석사, 석박사 통합 및 박사 학위 수여
 - : 2019년 가을 설립, 분당밸리 킨스타워 내 소재
 - : 전임교수 13명, 겸임교수 30명 규모
 - : 성남글로벌ICT융합플래닛(2021년 말 준공 예정) 이전 계획
- 산학연 연계 AI 생태계 조성의 중심 역할 수행
 - : 성남시-카이스트 인공지능(AI) 인재양성 및 창업생태계 조성 MOU (19.10.4)
 - : KAIST-네이버 초창의적 AI 분야 연구 발전과 글로벌 AI 리더십 MOU (21.5.21)

가천대학교 AI 학부 개설

- 2019년 12월, 국내 첫 AI 학과 개설

성남청소년재단, 성남 청년 AI 프리인턴십 운영(포스코 ICT 협력)

- 성남시 청년(19세~34세) 대상 AI, 빅데이터 관련 직무경험과 취업역량 강화
- 2020년 시작, 매년 25명 내외 선발 지원
- 성남시 기술혁신 기업 및 국내외 전문과 협력



03 성남시 여건 분석

창의도시 자원 진단

교육 및 전문기관

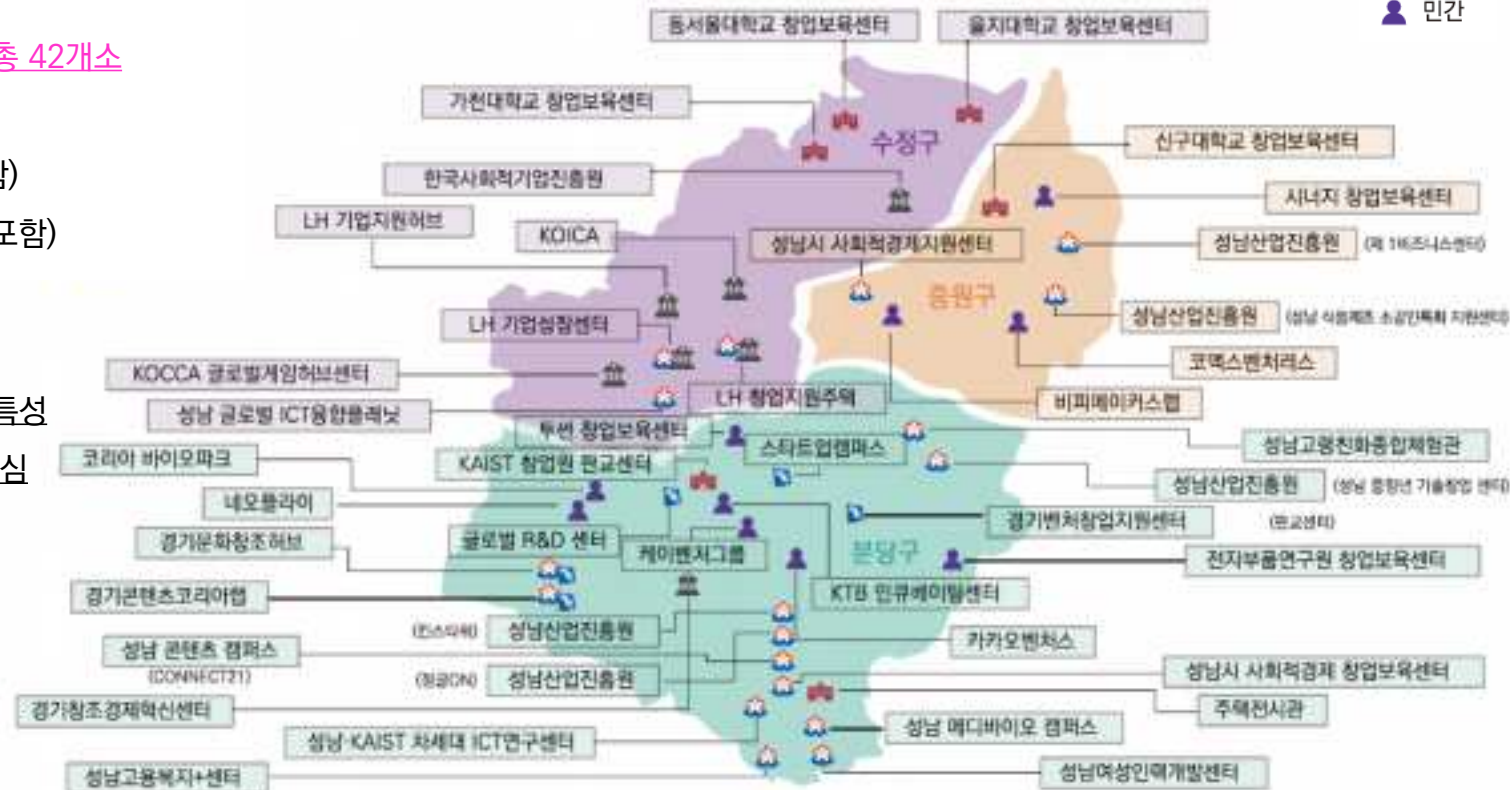
혁신 인프라_창업지원 및 교육

출처: 성남산업진흥원(2021),
성남산업리뷰

- 성남산업진흥원(지자체) 외에도 경기도창조경제혁신센터, 경기문화창조허브, 경기콘텐츠코리아랩 등 거점기관 입주
- 성남시의 창업진흥 및 지원 인프라 구성과 정책 추진은 정부 및 도단위에서 이루어지고 있음
- 성남에 밀집한 창업지원센터 등 유관기관은 총 42개소
 - : 정부 기관 7개소 (성남시 합작 2개소 포함)
 - : 경기도 기관 5개소 (성남시 합작 2개소 포함)
 - : 성남시 기관 18개소 (정부 및 경기도 합작 포함)
 - : 대학 연계 기관 6개소
 - : 민간 기업 운영 기관 10개소
- 판교, 분당 밀집하고 있어 기업형 산업 연계 특성
- 본도심에는 주로 학교 연계 기관으로 교육 중심



창업 진흥 및 지원 관련 혁신 인프라 구축 현황 (2020년 기준)



03 성남시 여건 분석

창의도시 자원 진단

문화 인프라

주요 문화시설 및 거점

출처: 성남문화재단(2019), 성남 생활밀착형
문화예술공동체 공간조사 결과 보고서



도서관	15개소
박물관	3개소 (1개소 조성 중)
미술관	2개소
공연장	3개소
문화원/문화의집	4개소
복합문화시설	4개소 (조성 중)

생활밀착형 문화예술 거점 공간

252개소 조사 결과

(450개소 가운데 실태조사 확인)

공공창작소, 복지회관, 마을공동체,
문화예술단체 사무실, 사회적기업, 생활문화센터,
지역서점, 지역아동센터,
청소년시설, 행정복지센터 등 포함

수정구 (85개)

공공부문 42개, 민간부문 43개
건물 일부 사용 46개, 건물 전체 사용 39개

중원구 (69개)

공공부문 30개, 민간부문 39개
건물 일부 사용 40개, 건물 전체 사용 29개

분당구 (98개)

공공부문 56개, 민간부문 42개
건물 일부 사용 55개, 건물 전체 사용 43개



03 성남시 여건 분석

창의도시 자원 진단

문화 인프라

성남 아트센터 | 성남문화재단

- 1800석 규모의 오페라하우스 등 대규모 공연 시설 보유
- 공연 및 전시 이외에 지원사업과 문화예술교육사업 추진
(문화재단)
- 2040 지역문화진흥 문화정책에 따라 ‘생활문화예술’ 활성화
추진 : 생활문화동호회 지원, 동네문화공동체 형성 지원,
청년예술창작소, 생활밀착형 문화예술 공동체 공간 조성 등

성남미디어센터

- 문화재단 산하 미디어센터 운영(2012 개관~)
- 미디어교육 및 장비 지원, 공간 대여 등 미디어 활용성 증대 관련 사업 추진
- 시민 및 청소년 대상 '디지털' 기반의 예술문화 향유 기회 확대
- 다양한 미디어 교육 및 커뮤니티 지원
- 기타 공동체방송국, 동네극장, 미디어도서관 등 운영



지원사업 | 성남아트센터에서 지원하는 문화관련 지원사업입니다.

독립운동가 웹툰 프로젝트 성남문화예술지원사업 생활문화동호회 지원사업

우리동네문화공동체만들기 공공예술창작소/청년예술창작소

생활밀착형 문화예술 공동체 공간 조성 행사일정

문화예술교육 | 성남아트센터의 문화예술교육 안내입니다.

아카데미 성남문화예술교육센터 세계악기전시관 악기랑 성남미디어센터

책테마파크 위례 스토리박스 기타사업



03 성남시 여건 분석

창의도시 자원 진단

문화 인프라

성남 문화예술인·단체 기초 조사

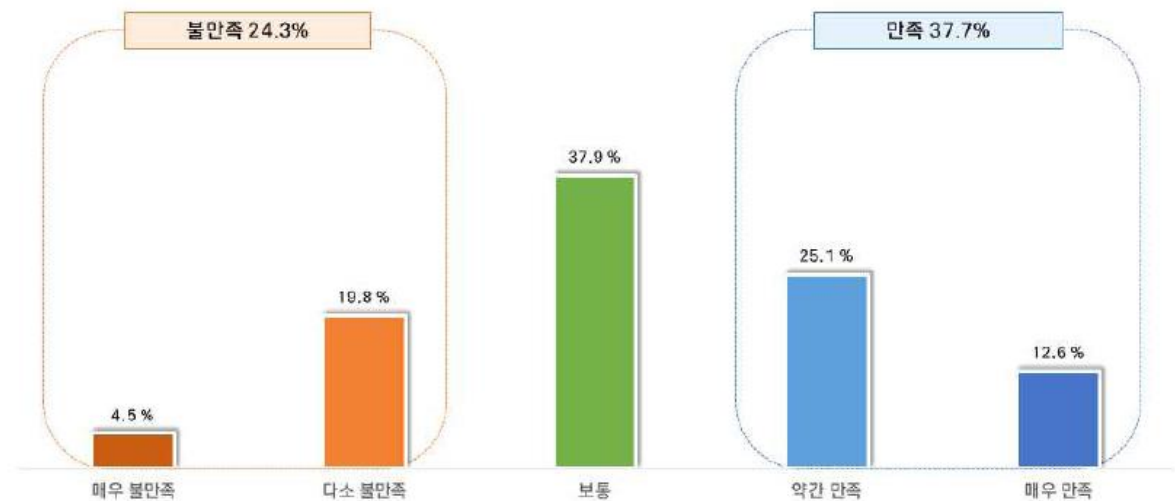
출처: 성남문화재단(2020), 성남
예술인-예술단체 실태조사

예술인
419명

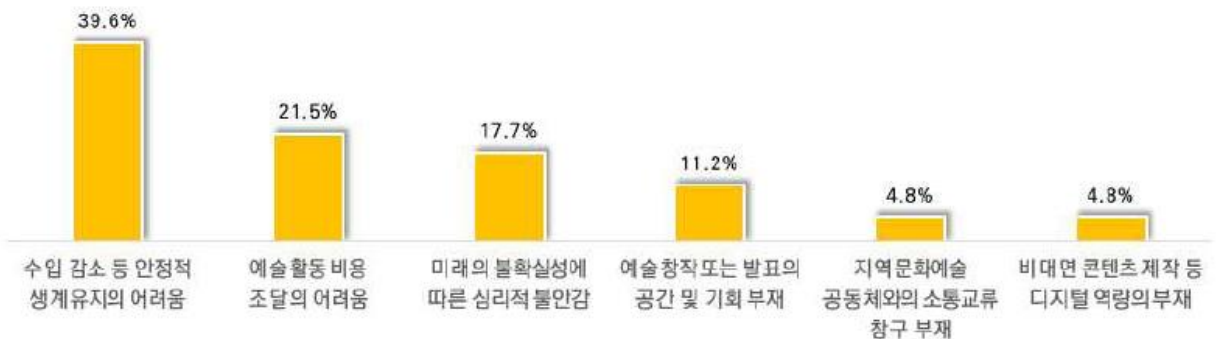
예술단체
54개

- '예술인복지재단'의 '예술활동증명'에 등록된 예술을 '업'으로
영위하는 전문예술인 조사 대상. 생활예술인은 조사 대상에서 제외
- 성남시 관내 3년 이상 예술활동 영위한 자

예술 활동에 대한 전반적 만족도



예술 활동 지속의 어려운 점



03 성남시 여건 분석

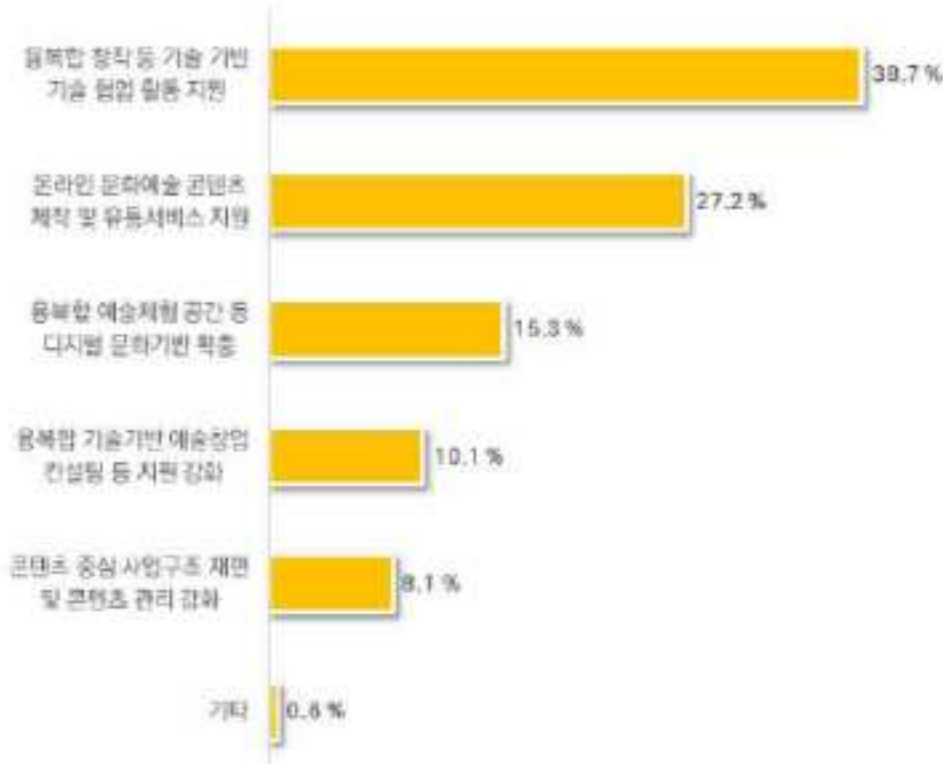
창의도시 자원 진단

문화 인프라

성남 문화예술인·단체 기초 조사

출처: 성남문화재단(2020), 성남
예술인-예술단체 실태조사

성남시 문화정책 우선 순위 희망도 조사



성남시 문화예술 정책 및 지원제도 만족도



03 성남시 여건 분석

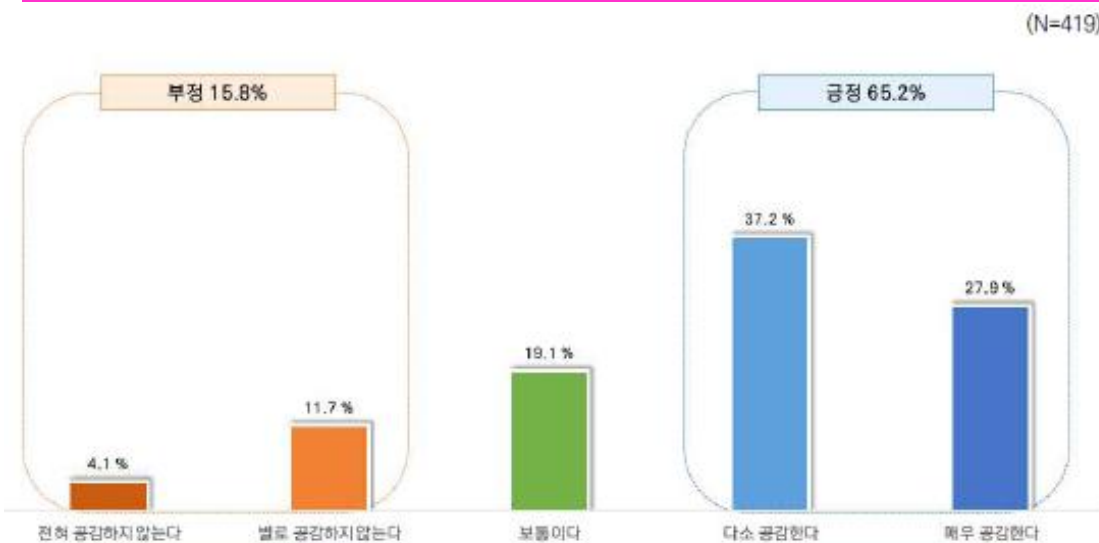
창의도시 자원 진단

문화 인프라

성남 문화예술인·단체 기초 조사

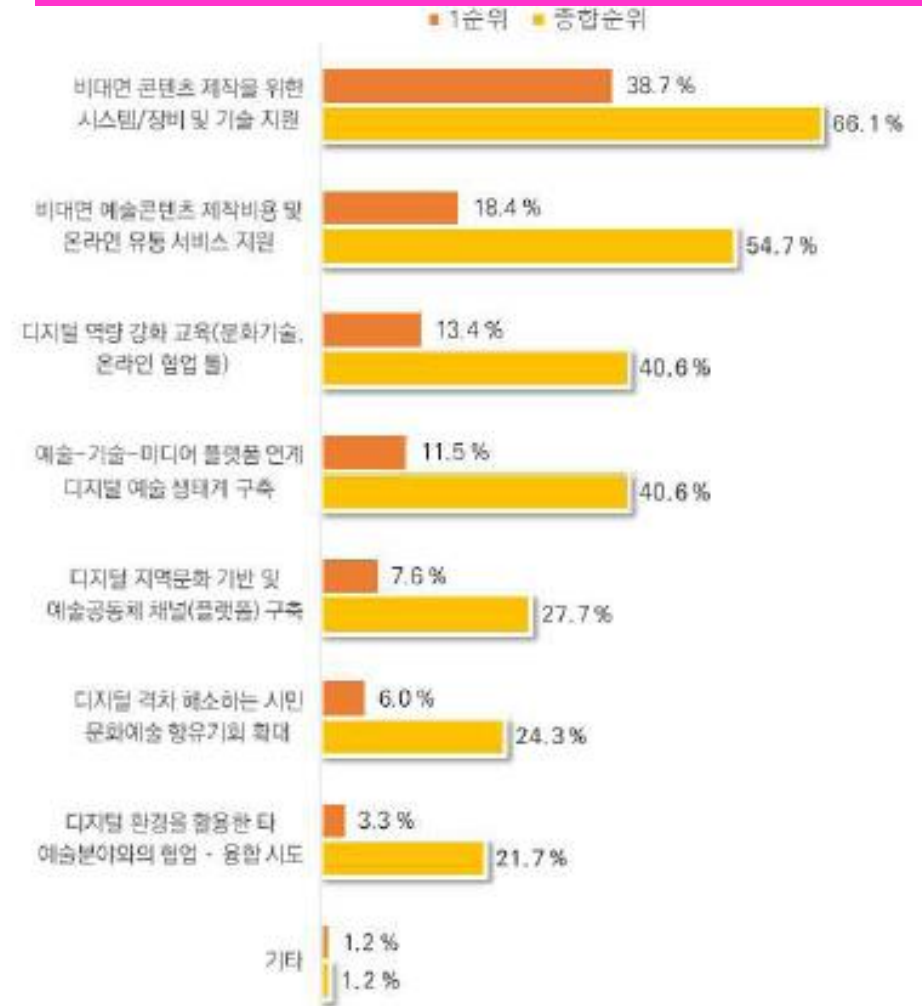
출처: 성남문화재단(2020), 성남
예술인-예술단체 실태조사

예술 분야 디지털 전환 필요성 인식



ICT 지역특성을 살린
문화정책 수립 필요성 인식

예술 분야 디지털 전환 필요한 분야 조사



03 성남시 여건 분석

창의도시 자원 진단

문화 인프라

성남 문화예술인·단체 기초 조사

출처: 성남문화재단(2020), 성남
예술인-예술단체 실태조사

- '예술인복지재단'의 '예술활동증명'에 등록된 예술을 '업'으로
영위하는 전문예술인 조사 대상. 생활예술인은 조사 대상에서 제외
- 성남시 관내 3년 이상 예술활동 영위한 자

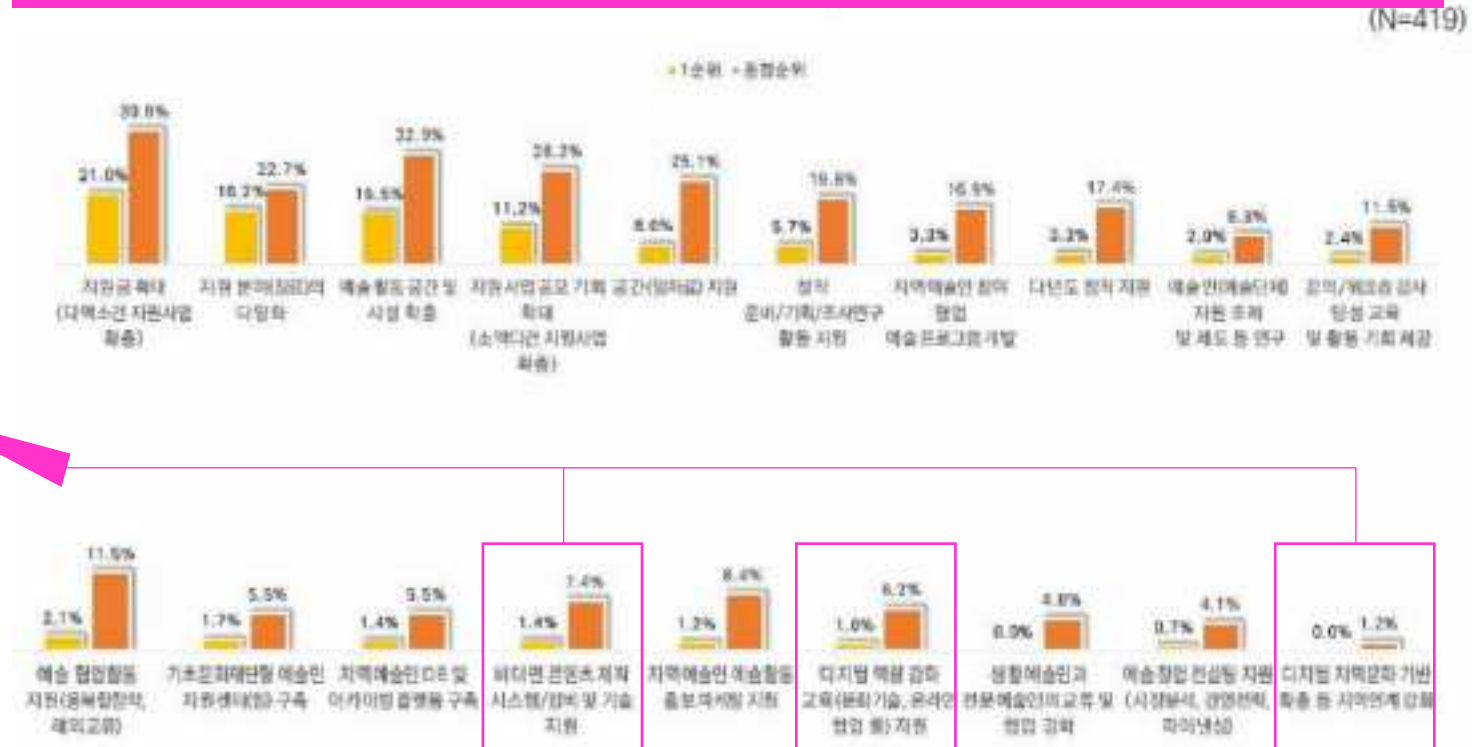
성남시 지역예술인 예술활동 증진 정책 분석

아니다
17.4%



그렇다
82.6%

ICT 지역특성을 살린
문화정책 수립 필요성 인식



03 성남시 여건 분석

창의도시 자원 진단

문화 인프라

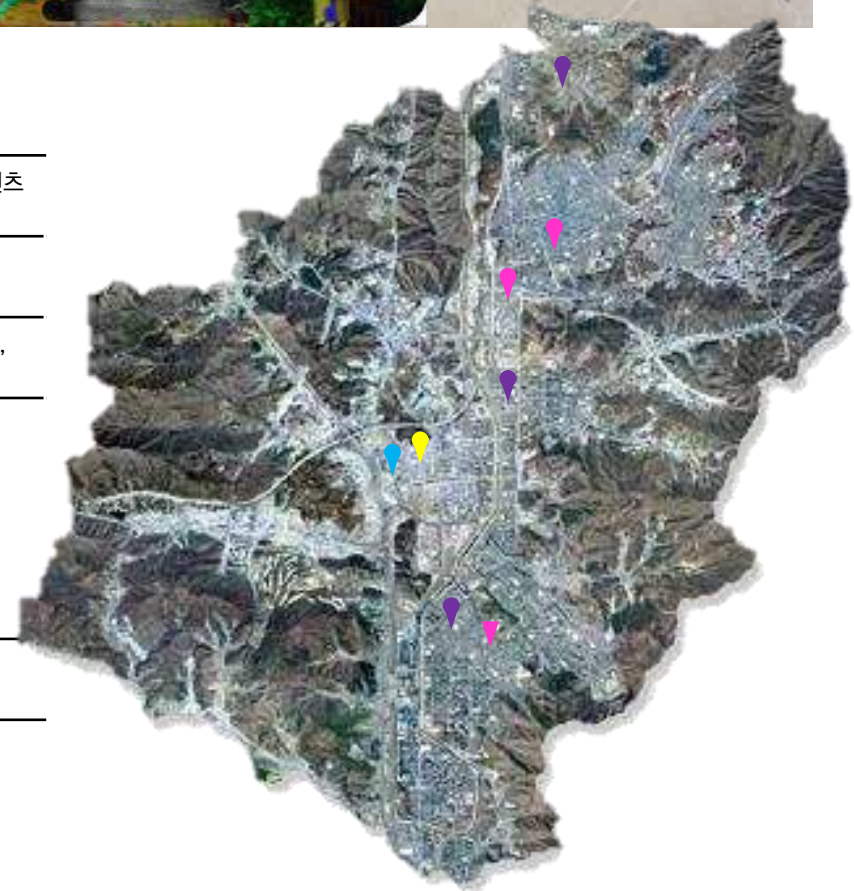
신규 문화시설 조성 사업 현황

- 아시아실리콘밸리 사업에 IT&CT 연계한 문화공간 조성 사업 다수 추진 중
- 생활밀착형 문화예술공동체 발굴 및 공간 조성 사업이 2019~2022 추진중
- 예술가-기업-시민간 교류 사업 추진 중

AR 어반 뮤지엄 “도시가 뮤지엄이 되다”



성남 AR 어반 뮤지엄	태평2,4동/모란시장/분당 주택전람회단지 일대	2021년말 사업 완료	역사문화예술 기반 AR 인문학 콘텐츠 개발, 전용 어플리케이션 개발
경기 e-sports 전용 경기장 조성	분당구 삼평동 626번지	2024년 준공	연면적 8500, 지상3층/지하1층 주경기장(400석 규모)
판교 콘텐츠거리 조성	판교 테크노밸리 중앙광장 약 750m	2022년 사업 완료	공간 리모델링 및 특화 시설물 설치, 관련 프로그램 운영
문화예술시설 확대 (유희부지 및 신규 택지 조성지 활용)	위례 업무2부지 복합문화시설 여수동 공공부지 복합문화시설 성남 문화예술교육센터 조성 동네마다 생활밀착형 문화예술 공동체 공간 조성 구미동 하수종말처리장 부지 다목적 복합문화예술공간 조성사업	~2027년 준공 ~2025년 준공 ~2020년 완료 ~2021년 완료 ~2025년 준공	생활문화 기반 복합문화시설
예술가-기업-시민간 교류사업	-	-	-



03 성남시 여건 분석

창의도시 자원 진단

문화 인프라

주요 대표 축제 및 이벤트

국내 최대 e-sports 페스티벌 | e-sports 대회



인디 크래프트



국내 최초 '가상공간 게임축제' 인디크래프트에 2만2천명 방문

성남시 | 성남시문화재단

| 비즈니스 타겟도 160억 돌파 업계 관계자 450명 참석



2021 성남 게임월드 페스티벌 1만여명 방문... 성남시 문화재단

성남아트페스티벌(성남문화예술제)



03 성남시 여건 분석

창의도시 자원 진단

문화 인프라

문화예술활동 환경 분석

- 성남시는 우수한 전문 예술인과 예술 활동이 활발히 이루어지고 있음
타 시도 대비 성남시 문화예술 활동 30% 증가 (전국 평균 17% 대)
- 생활문화 향유 기회 증진을 위한 정책 추진으로 시민 문화향유 기회
역시 성장세로 나타남
- 첨단산업도시로 발돋움하는 성남의 새로운 비전과 함께, 디지털 문화로
전환하는 새로운 도시의 변화에 문화예술분야도 진화 필요
- 주력 산업인 게임, AI 등 관련 인프라와 연계한 디지털 문화예술 전환
- 관련 공간 인프라 및 수요 계층의 확대는 기회 요인임

ICT 산업 리딩도시로서 기술과 예술의 결합을 통한

새로운 예술 장르의 개척

기존 예술분야의 디지털 전환을 선도하는

“ART + Innovation” City로의 도약 필요

**“아시아 실리콘밸리라는
성남시의 새로운 비전에 부합하는
차별화된 방향의 문화예술산업 육성 필요”**

+ 강점

- 풍부한 문화예술 인력
- 사랑방클럽 등 생활문화예술
공동체와 활발한 시민주체의
문화예술활동

+ 약점

- 지역 문화예술 경쟁력과 지역
문화예술 콘텐츠 부재
- 성남 문화예술 대표 이미지
부재

+ 기회 요인

- 새로운 유망산업 및 기업의
입주와 인프라 구축
- 성남문화재단의 물적 인프라

+ 위협 요인

- 지역 문화예술인의 외부 이탈
- 서울 등 타도시로의 문화
향유기회 이탈(시민 등)

03 성남시 여건 분석

창의도시 자원 진단 종합

첨단산업도시를 이끌어 가는 창의도시 성남의 도전 과제와 가능성

도전과제

1. 첨단산업을 이끄는 신도심의 사회문화경제적 영향을 원도심으로 확산하고 일상 생활문화에서 영위할 수 있도록 할 것인가? (지역 간 격차의 해소)
2. ICT 기업과 자본의 유입 과정에서 상대적으로 소외, 이탈하기 위한 지역 비즈니스와 문화예술을 어떻게 보호하고 육성할 것인가? (문화예술의 다양성 유지)
3. 코로나로 인하여 가속화 하고 있는 생활문화 전반에서의 디지털 시대의 전환을 문화예술은 어떻게 수용하고, 대응할 것인가? (성남만의 디지털 미디어아트 정체성)

가능성

1. 뉴미디어아트의 기반, 연계 할 수 있는 ICT 기술 인프라 구축 및 민간 기업의 선도 의지 있음
- 게임 기업(NC소프트 등) 및 네이버 랩, 카카오 랩 등
2. 중앙 정부 및 경기도, 성남시의 첨단산업 인프라 구축과 정책 추진, 재정 지원에 적극적임
- 창업지원센터 및 산업진흥원, 콘텐츠진흥원 등
3. 산업을 견인하고 기업과 지역사회를 연계할 수 있는 우수한 교육 자원 및 전문 기관 다수 확보
- 카이스트 AI 대학원, 가천대학교 등
4. 디지털 기반의 미디어아트를 향유하고 즐길 수 있는 시민사회의 기반 확보와 공공 정책 인프라 마련
- 평생학습도시(교육 인프라), 생활문화예술/미디어 인프라
- 성남아트센터 및 미디어센터(문화재단) 거점 기관 마련

03 성남시 여건 분석

창의도시 자원 진단 종합

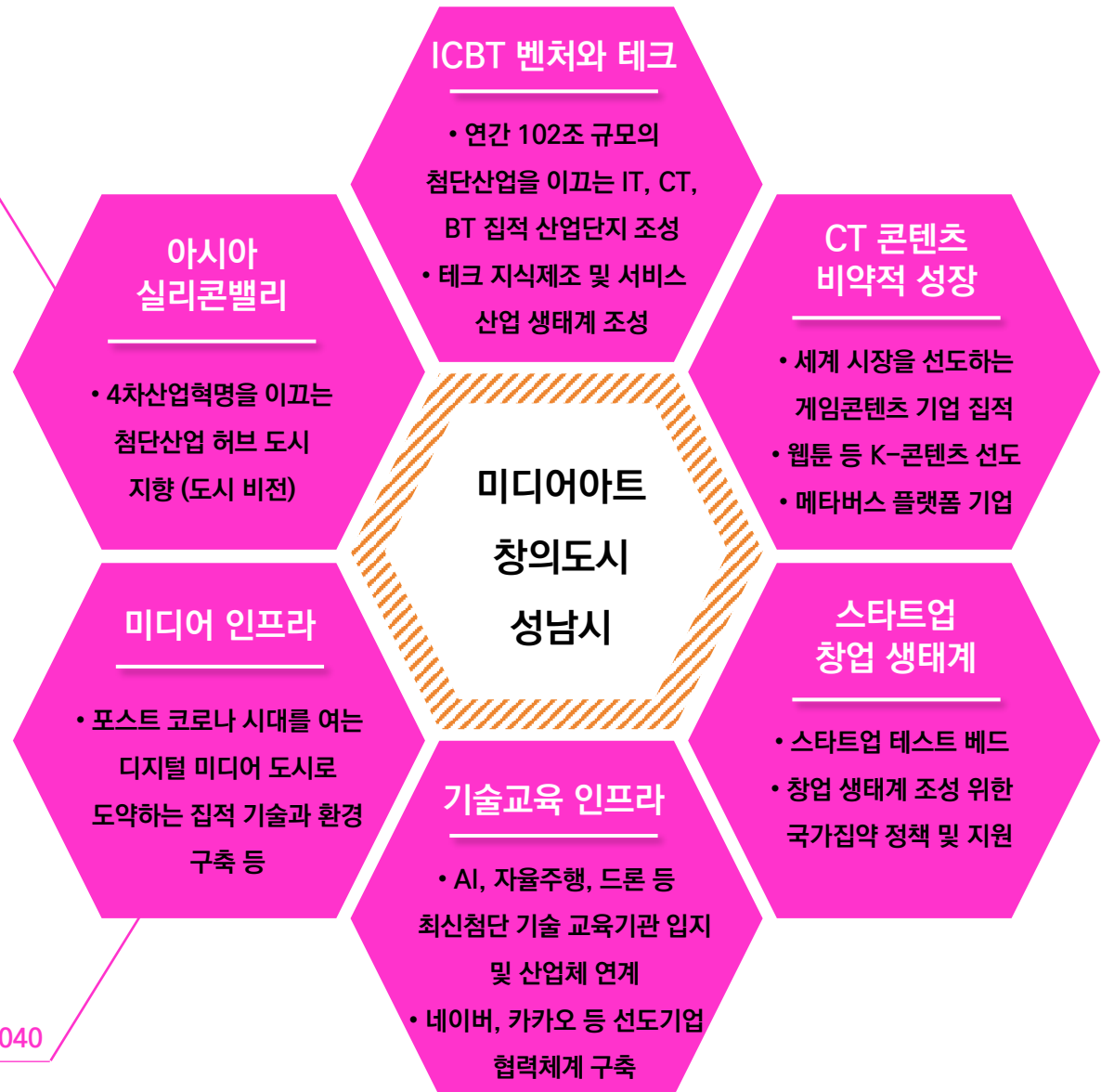
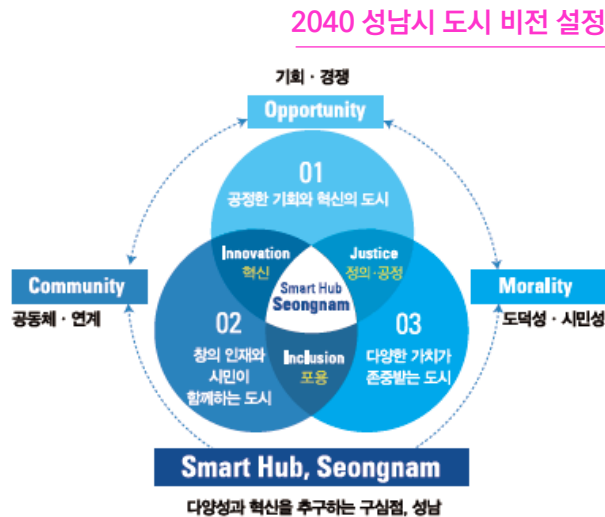
첨단산업도시를 이끌어 가는 창의도시 성남의 도전 과제와 가능성

〈주요 창의 자원들 요약〉

유형		콘텐츠	진단
소비·향유 인프라	향유 공간	<ul style="list-style-type: none"> 성남아트센터, 성남 AR 어반 뮤지엄(태평2,4동/모란시장/분당전람회단지 일대: 모바일 APP 연동), 복합문화예술공간(위례, 여수, 구미동 등 5개소) 경기 e-sports 전용경기장, 판교 콘텐츠 거리, 성남종합운동장 성남 문화예술교육센터 및 생활밀착형 문화예술공동체 공간 	성남아트센터 거점으로 한 혁신의 미디어아트 전시 및 실험의 장 활용
	문화-산업 연계 시설	<ul style="list-style-type: none"> 성남미디어센터, 성남글로벌 ICT 융합 플래닛, 경기콘텐츠코리아랩, 게임힐링센터, KOCCA 글로벌게임허브센터 	성남미디어센터 창작 및 유통 플랫폼 전문화 기능 강화 필요
축제, 행사 및 박람회	이벤트, 축제	<ul style="list-style-type: none"> e-sports 페스티벌(아마추어 e-sports 대회), 글로벌 인디 크래프트 성남아트페스티벌(성남문화예술제) 	성남의 대표 축제로 자리매김하고 있으나, 도시 대표 브랜드로는 포용성 측면 취약
	관련 산업 연계행사	<ul style="list-style-type: none"> 국제게임전시회, 게임산업박람회, AI 포럼 등 (자료 업데이트 필요) 	-
주요 기관 및 단체		<ul style="list-style-type: none"> 성남문화재단, 성남산업진흥원, 경기문화재단, 경기콘텐츠진흥원, 경기도경제과학진흥원, 경기도 차세대융합기술원 인디크래프트 조직위원회, 한국모바일게임협회, 한국게임개발자협회 	산업 및 공공 전문 기관 집적 협력과 다양성 확보 가능
역량 강화 및 지원 프로그램		<ul style="list-style-type: none"> 미디어 시민창작 지원, 릴레이 무비 프로젝트, 코딩-예술 결합형 온라인 예술교육 워크숍 (성남문화재단) 신기술 전문교육 통합 플랫폼 구축, 메이커 혁신 플랫폼 구축-운영(성남산업진흥원) 성남 청년 AI 프리인턴십 운영(성남청소년재단) 	전문 예술가 역량 강화 및 창작 지원 기능 강화 필요
인재 양성 교육 및 연구 기관	교육 및 연구 기관	<ul style="list-style-type: none"> 카이스트 AI 대학원 성남연구센터(카이스트-성남산업진흥원), 경기과학기술대학교, 가천대 메이커스페이스 네이버 AI랩, 카카오 엔터프라이즈 AI랩 	민간 AI 전문 교육기관과 기업 연구소 입지
	관련 연계 단체	<ul style="list-style-type: none"> 성남 콘텐츠 캠퍼스, 판교 스타트업 캠퍼스, 경기 스타트업 캠퍼스 	-
국제 네트워크		<ul style="list-style-type: none"> 성남미디어네트워크 운영(성남문화재단) 	국내외 네트워크 활용한 확장 방안 모색 필요

03 성남시 여건 분석

창의도시 자원 진단 종합



3. 이해관계자 의견 수렴

성남 시민의, 전문가의 목소리를 듣다 _____

01 시민 의견수렴

조사개요

성남시민 503명을 대상으로 UCCN 이해도, 가입 지지도 및 참여도 등 조사: UCCN 가입 추진의 근거

구분	내용
조 사 명	<성남시 UCCN 가입 추진> 관련 시민 의견조사
조사목적	성남시민의 UCCN 이해도와 가입 지지도 등 여론 파악
조사대상	성남시민 503명 (지역, 성별, 연령 인구비례할당)
유효표본	324개
조사기간	2021.10.25.(월)~11.08.(월)
조사방법	구조화된 설문지를 통한 온라인 조사 및 서면조사
조사내용	UCCN 이해도·공감도 <ul style="list-style-type: none"> - UCCN 인지 여부 - 미디어아트 인지 여부 - UCCN 취지 및 목적 공감 정도
	UCCN 가입 지지도·기대도 <ul style="list-style-type: none"> - UCCN 가입 추진 동의 여부 - UCCN 가입 효과
	UCCN 가입 준비 방향성·참여도 <ul style="list-style-type: none"> - 성남시 도시 경쟁력 - 창의도시 성남의 핵심 키워드 - 창의도시 성남을 위한 선결 과제 - 창의도시 성남 동행 의지 - 기타 자유 의견

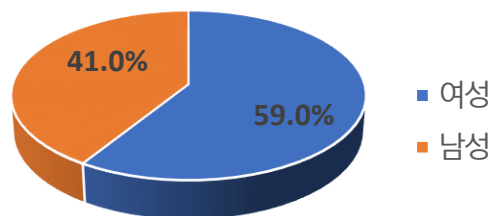
구분		응답 수(개)	비율(%)
계		324	100.0
성별	여성	191	59.0
	남성	133	41.0
나이	10대	8	2.5
	20대	97	29.9
	30대	80	24.7
	40대	56	17.3
	50대	58	17.9
	60대 이상	25	7.7
지역	수정구	100	30.9
	중원구	78	24.1
	분당구	146	45.1
거주기간	1년 미만	17	5.2
	1년 이상 3년 미만	22	6.8
	3년 이상 5년 미만	18	5.6
	5년 이상 7년 미만	17	5.2
	7년 이상 10년 미만	29	9.0
	10년 이상	221	68.2
직업	생산직	2	0.6
	사무직	108	33.3
	전문직	14	4.3
	판매서비스직	11	3.4
	자영업	13	4.0
	학생	29	9.0
	공무원	59	18.2
	주부	39	12.0
	무직	30	9.3
	기타	19	5.9
혼인 여부	기혼	152	46.9
	미혼	172	53.1

01 시민 의견수렴

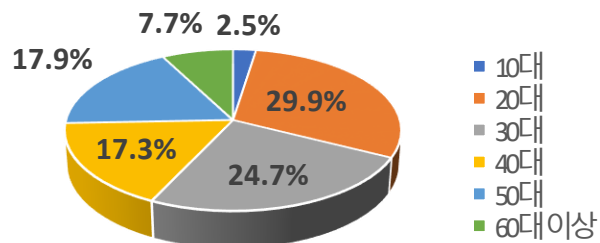
조사결과 | 응답자 특성

324개의 유효표본 확보 : 성별, 나이, 거주지, 직업 등 다양한 분포 보임

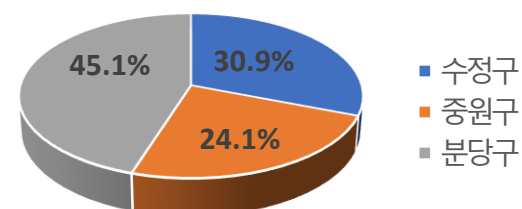
[응답자 성별]



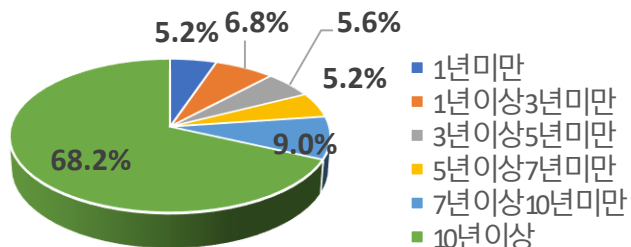
[응답자 나이]



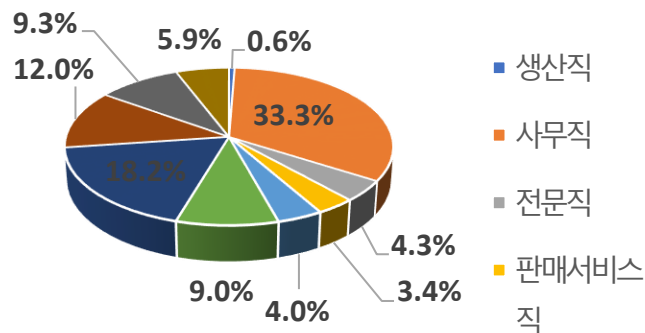
[응답자 거주지]



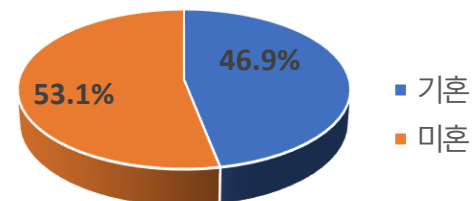
[응답자 성남시 거주기간]



[응답자 직업]



[응답자 혼인여부]

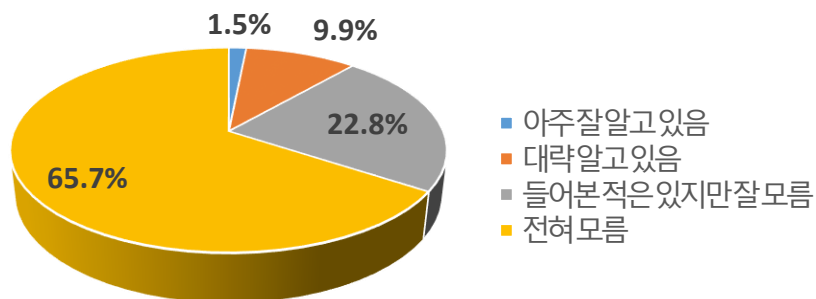


01 시민 의견수렴

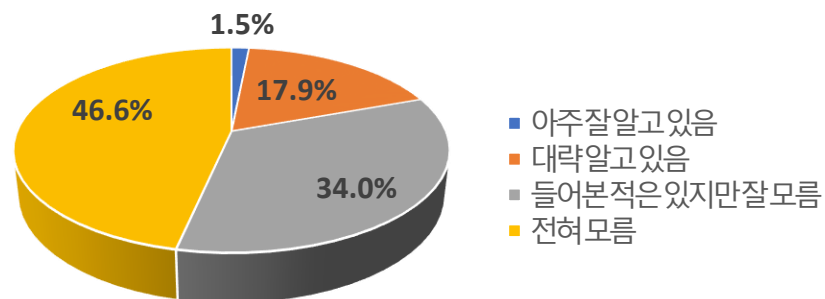
조사결과 | UCCN 이해도 및 공감도

UCCN 및 미디어아트에 대한 이해도 매우 낮으며, UCCN 취지 공감도는 87.3%로 높은 편

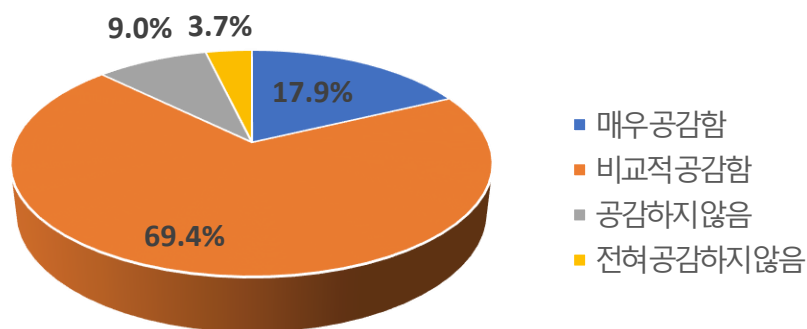
[UCCN 인지도]



[미디어아트 인지도]



[UCCN 취지 및 목적 공감도]



◆ 유네스코 창의도시 네트워크 (UCCN)

UCCN은 각 도시의 문화적 자산과 창의력에 기초한 문화산업을, 도시발전 계획의 중심에 두고자 하는 도시들의 모임입니다. UCCN은 문학, 음악, 민속 공예, 디자인, 영화, 미디어, 음식 등 7개 분야로 구분되며, 가입도시들은 전 세계 네트워크를 통해 상호 교류하며 지속 가능한 도시 성장을 도모하고 있습니다. 지난 2004년 출범 이래 2021년 현재 전 세계 246개 도시가 가입해 있으며, 한국은 10개 도시가 UCCN에 가입되어 있습니다. 성남시는 첨단 ICT 산업과 문화예술이 결합된 미디어아트 분야 창의도시를 그리며, 국내 11번째 UCCN 가입도시가 되기 위해 준비 중에 있습니다.

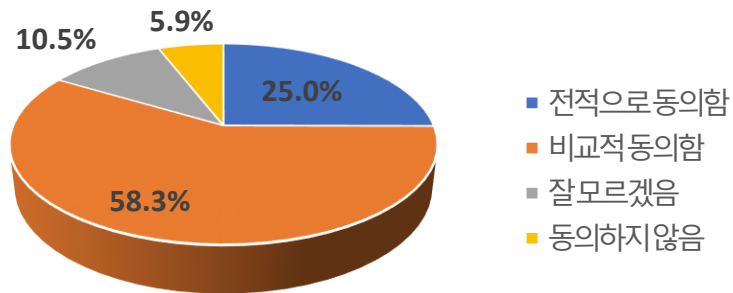
* 국내 UCCN 가입도시 : 서울(디자인), 이천(공예와 민속예술), 전주(음식), 광주(미디어아트), 부산(영화), 통영(음악), 대구(음악), 부천(문학), 원주(문학), 진주(공예와 민속예술)

01 시민 의견수렴

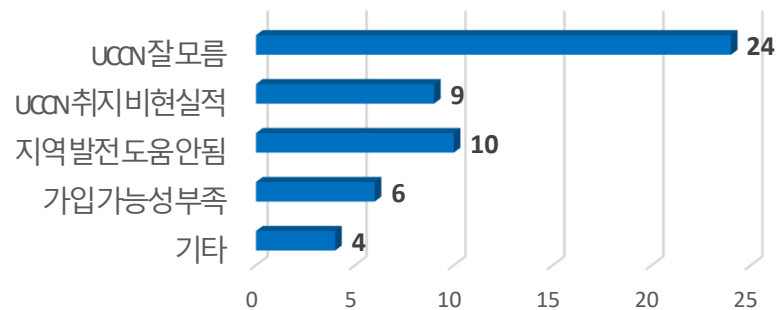
조사결과 | UCCN 가입 지지도 및 기대도

80% 이상의 시민이 UCCN 가입에 찬성하며, 지역문화 개선 및 지역 인지도 제고 효과 기대

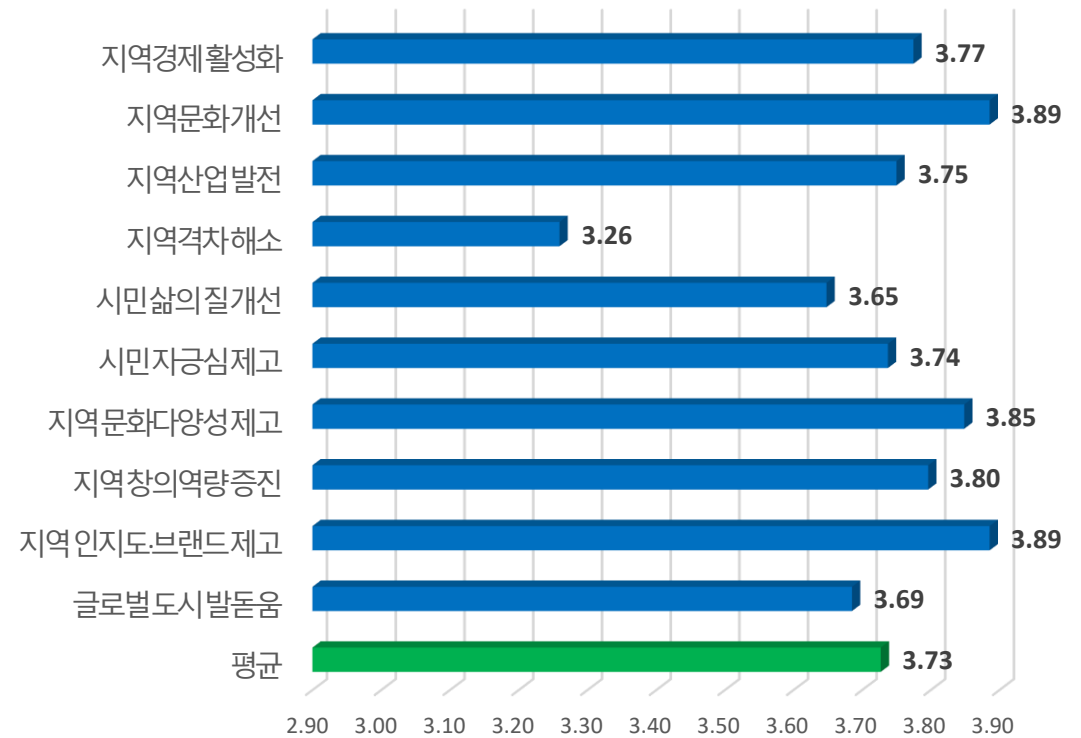
[UCCN 가입 추진 동의 여부]



[UCCN 가입 추진 반대 이유]



[UCCN 가입 효과]

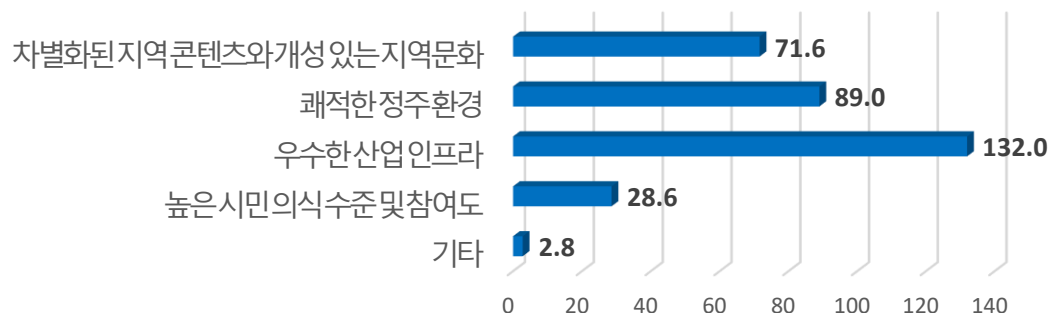


01 시민 의견수렴

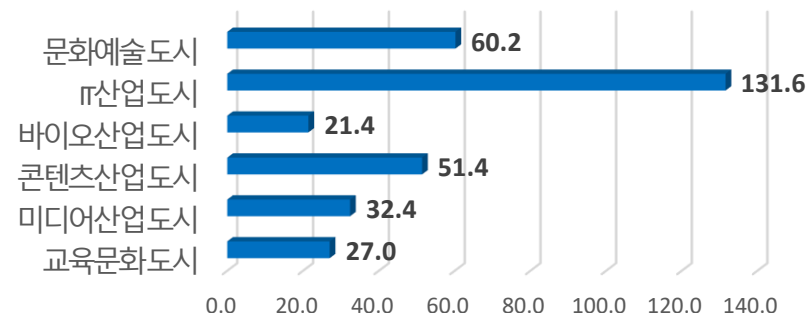
조사결과 | UCCN 가입 준비 방향성

성남시 도시 비전은 산업 인프라를 적극 부각시킨 IT산업도시이며, 지역 간 격차 해소 급선무

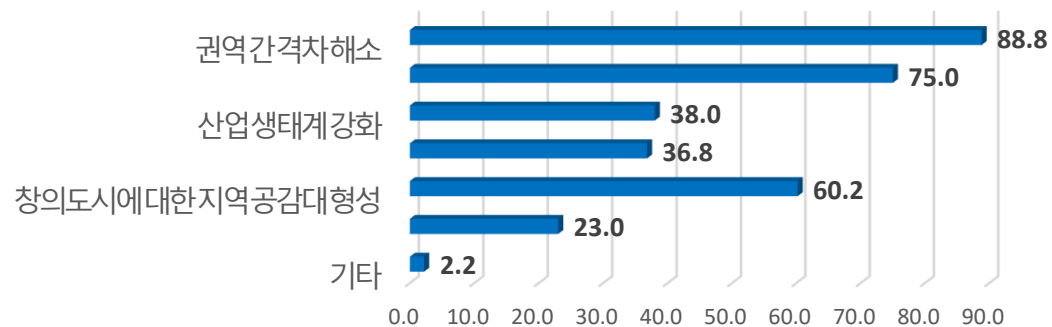
[성남시의 경쟁력]



[성남시의 핵심 키워드]



[성남시가 해결해야 할 이슈]

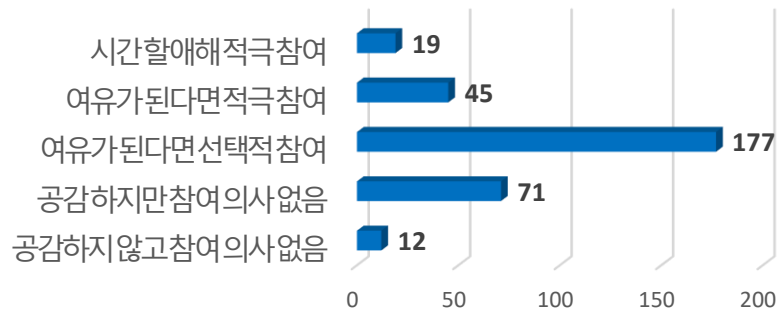


01 시민 의견수렴

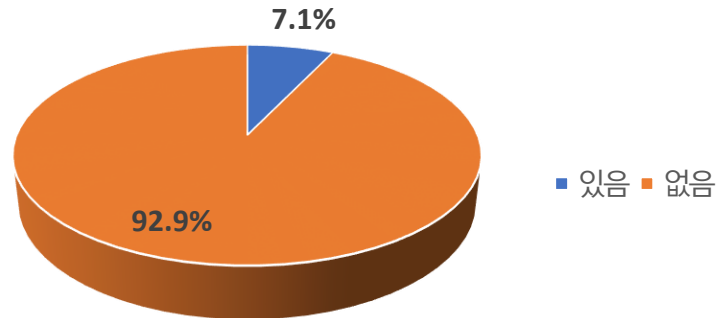
조사결과 | UCCN 가입 준비 참여 의지

약 74%의 성남시민이 UCCN 가입 준비 과정에 동참하고자 하며, 거버넌스 참여 의향자는 23명

[UCCN 가입 준비 과정 참여 의지]



[창의도시 거버넌스 참여 의향]



[창의도시 거버넌스 참여 의향자 리스트]

번호	이름	성별	나이	지역	거주기간	직업
1	김*희	여	50대	수정구	1년 이상 3년 미만	판매·서비스직
2	김*수	남	30대	분당구	10년 이상	사무직
3	이*진	여	30대	분당구	10년 이상	기타
4	김*영	여	50대	수정구	10년 이상	주부
5	김*란	여	50대	수정구	1년 이상 3년 미만	사무직
6	박*적	여	60대 이상	수정구	10년 이상	주부
7	신*정	여	40대	수정구	10년 이상	주부
8	오*진	남	50대	중원구	10년 이상	기타
9	민*희	남	20대	중원구	10년 이상	학생
10	우*경	여	50대	중원구	10년 이상	주부
11	김*욱	남	50대	중원구	10년 이상	사무직
12	진*은	남	30대	중원구	10년 이상	전문직
13	고*식	남	30대	분당구	10년 이상	무직
14	김*범	남	40대	분당구	10년 이상	사무직
15	박*안	여	60대 이상	분당구	10년 이상	사무직
16	조*주	여	50대	분당구	10년 이상	사무직
17	김*우	남	20대	수정구	10년 이상	판매·서비스직
18	이*화	여	50대	수정구	10년 이상	주부
19	박*택	남	60대 이상	수정구	10년 이상	사무직
20	방*	남	30대	수정구	10년 이상	사무직

주) 유효표본 중 거버넌스 참여의향 밝힌 시민은 총 23명으로, 공무원3 명을 제외한 20명을 최종 리스트업

02 전문가 의견수렴

- ✓ 회의 일시: 2021년 11월 11일, 오후 1시~3시
- ✓ 회의 장소: 온라인 줌
- ✓ 참석자: 김세훈(서울대학교 환경대학원 교수 | 성남시 아시아실리콘밸리 사업 MP), 서진석(백남준 아트센터 대표 | 울산시립미술관 관장), 안영노(추계예술대학교 교수), 조경진(서울대학교 환경대학원 원장), 황준기(성남문화재단)

구분	주요 의견 및 내용	반영 계획
미디어아트 방향 정립	<ul style="list-style-type: none"> 어떤 미디어아트인지, 성남만의 철학 제시 필요 미디어아트가 도시를 변화시키는 동력이자 비전으로 제시할 수 있을 것 아티스트, 엔지니어, 이론가 등 다같이 모여 삶을 변화시킬 수 있는 지점을 담을 것 인류 문화사에 기여하는 바 등이 중요한 아젠다로 포함되어야 함 	보편적 도구로서의 미디어아트로 수용. 비전 및 철학에 반영
성남시 디지털 문화 자산의 활용 방향	<ul style="list-style-type: none"> 성남시가 가지고 있는 디지털 문화자산을 어떻게 확산시키고 거점화 시킬 수 있을 것인가 전달 중요 전략적으로 공간적 거점을 구성하는 것 필요. (문화지구의 지정 등) 	추진 전략 _ 공간 파트에 내용 반영
UCCN 통한 파급력과 역할 모색	<ul style="list-style-type: none"> 성남이 지역과 기업들, 더 나아가 아시아까지 얼마나 파급력과 영향력을 가질 수 있을지 고민 필요 성남시에 흩어져 있는 역사문화, 인적 자원을 어떻게 어디에 거점화 할 것인지도 중요 	거버넌스 구상 및 실행 계획에 내용 반영
시민사회 소통과 거버넌스	<ul style="list-style-type: none"> 커뮤니케이션이 중요함. 미디어아트가 뭔지 쉽게 설명이 잘 되어야 함 시민의 삶이 어떻게 좋아질 것인가, 도시가 어떻게 변화할 것인가 보여주고 이해시키는 것 필요 기업 참여의 동력은 ESG 경영에서 해법을 얻을 수 있을 것 작은 페스티벌, 이벤트를 통해 실험하고, 변화를 체감할 수 있는 방향 모색 필요 (집단 지능 프로그램, 해커톤, 타운홀 미팅, 바이오 블리츠 등) 지역사회에서 활동하고 있는 플레이어들(기업, 전문가)을 적극 활용 	추진 전략 _ 사람 파트에 내용 반영, 거버넌스 구상 및 실행 계획에 내용 반영

02 전문가 의견수렴

위원별 발언 내용 전문 수록

구분	주요 의견 및 내용
<p>서진석 / 울산시립미술관 관장</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ 어떤 미디어아트인지, 미디어아트에 대한 정립이 필요함. ✓ 새로운 것을 만들기 보다는 기존 성남이 가지고 있는 자산을 활용하는 방안을 고민해보는 것이 필요함. ✓ 아티스트, 엔지니어, 이론가 등이 모여 연구가 삶을 변화시킬 수 있는 개념까지 고민해보아야 할 것. 전문가 기반의 거버넌스를 우선 만들어야 함 - 울산시도 미디어 창의도시 가입을 위한 준비 중 - 어떻게 하면 미디어아트를 활용해서 선도적인 미래 도시를 만들 것이냐 하는 것이 더 중요함 - 현재 기술, 자연, 인간이 공존하고 함께 가는 상황에 있어서 인간이 디스토피아로 가느냐, 유토피아로 가느냐의 기로에 있음. 사회와 기술이 너무 급격하게 발전해서 인간이 자연적으로 기술사회의 발전 속도를 못 따라가고 간극이 점점 벌어져서 한계점에 도달하면 인간이 멸망을 한다라는 말이 있는데 예술이 그 간극을 좁혀주는 역할을 할 수 있다고 생각함 - 성남시가 가지고 있는 역사, 사회, 문화적 정체성을 동시대성과 연결하는 작업을 해야 할 것임. 사회 계급, 지역간의 갈등을 해결하는 것이 중요. 남한산성이라는 성남의 고 헤리티지와 판교라는 자연과 기술이 공존하는 도시, 동시대가 가지고 있는 문제점을 성남이 가지고 있다고 생각 - 새롭게 무엇을 만든다기보다는 성남 주변의 다양한 인력과 문화 기관들이 있는데 그것을 어떻게 활용할지 고민해보는 것이 필요 - 어떤 미디어아트인가, 다양한 미디어아트 가운데서 고요한 정체성에 대한 정립이 중요할 것이라고 생각 - 온라인과 오프라인을 완전히 공존해서 넘나들 수 있는, 퀴텀아트까지 가는데 불확장성, 답러닝도; 성남이 가지고 있는 자산을 활용하는 방법으로 포커싱을 잡는 것이 어떨지 - 전문가 기반의 거버넌스를 먼저 만들어야 할 것. 아티스트, 엔지니어, 이론가 다같이 모여서 연구가 실천적으로 삶을 변화시킬 수 있는 개념까지 고민해야 할 것 - 현재 성남이 하고 있는 것과 다양한 연계를 통해 추진해보는 방법에 대해 고민해보아야 할 것

02 전문가 의견수렴

위원별 발언 내용 전문 수록

구분	주요 의견 및 내용
<p>김세훈 / 성남시 아시아실리콘밸리 MP, 서울대학교 환경대학원 교수</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ 성남시가 가지고 있는 디지털 문화자산을 어떻게 확산시키고 거점화 시킬 수 있을 것인가에 대한 전달이 잘 되었으면 함 ✓ 성남이 지역과 기업들, 더 나아가 아시아까지 얼마나 파급력/영향력을 가질 수 있을지, 성남시에 흠어져 있는 역사문화, 인적 자원을 어떻게 어디에 거점화 할 것인지 고민해봐야 함 - 성남시의 비전, 미디어아트를 가지고 어떻게 할지 (미디어아트라는 분야로 나간다고 했을 때 선뜻 이해가 되진 않았다) 왜 성남시에 창의도시 네트워크 가입을 통해 미디어아트를 육성해야 하는가? - 성남시가 가지고 있는 산업화된 디지털 문화가 있는데 이것 어떻게 잘 확산과 거점화 할 것인가가 전달이 잘 되었으면 좋겠다. 확산 관점에서 보면 성남시에 있는 디지털 콘텐츠, IT 기업들이 있는데 이런 기업들이 어떻게 성남이라는 지역과 기업들과 넓게 생각하면 아시아까지 얼마나 파급력과 영향력을 가지고 있는가. - 사람들이 판교는 기억할지라도 성남을 어떻게 기억하고 있는지, 어떤 체감을 하고 있는지. 현대 사회와 시민과 교감을 확보하고 성남시가 가지고 있는 사업과 기술지향성을 가지고 있는 영향력을 확보하는 것이 중요하다 - 성남시에 흠어져 있는 역사문화 자원, 인적 자원을 어떻게 어디에 거점화 할 것인지 고민해봐야 할 것 - 아시아실리콘밸리의 여러 사업들 중 유네스코 창의도시 네트워크 가입과 함께 앞으로 적극적으로 미디어아트 관점에서 정책적으로 활용할 수 있는 것과 함께 공유해보면 좋을 것. 바이오헬스와 관련된 미디어아트, 오스틴 컨퍼런스 처럼 성남시도 추진 중, 같이 잘 융합되면 좋겠다. - 창의도시 네트워크 가입을 하면 성남시가 어떻게 변하는 것인가? 네트워크 가입이 성남시에 어떤 의미이고 어떻게 지렛대 효과로 활용해서 어떻게 변화시킬 것인지. - 성남시가 창의도시 네트워크에 가입할 충분한 자원이 있고 잘 활용하면 좋을 것이다.

02 전문가 의견수렴

위원별 발언 내용 전문 수록

구분	주요 의견 및 내용
조경진 / 서울대학교 환경대학원 원장	<ul style="list-style-type: none"> • 커뮤니케이션이 중요 <ul style="list-style-type: none"> - 미디어아트가 뭔지 쉽게 설명이 잘 되어야 할 것 같다 - 시민의 삶이 어떻게 좋아질지 얘기를 해주면 좋을 듯 - 광주가 미디어아트 도시라고? 뭐지? 산업이 조금 있음에도 불구하고 지정이 된 다음에도 별로 변화 같은게 없어서 그런 것들에 대해 - 광주는 왜 미디어아트가 되고 나서도 별 변화가 없을까 • 철학과 비전의 문제 <ul style="list-style-type: none"> - 미디어아트라고 하면 성남의 미디어아트는 어떤 식의 생각과 철학을 가지고 있을까 - 미디어아트 가입을 통해서 도시의 새로운 동력, 비전을 이끌어나가는 레버리지로 사용하는 것이 좋겠다. - 미디어아트 가입이 목적이 아니라 '성남이 가지고 있는 불균형, 불평등 문제 해결을 어떻게 포용할지', '기후위기 문제를 해결하는 탄소중립 시나리오에서 미디어를 통해 그런 문제들을 해결할 수 있는지' 등의 아젠다 셋팅이 조금 필요하지 않을까 하는 생각이 든다. - 아트라고 하는 것이 조금 불명확한 것 같다. 기존의 미디어아트라는 프레임에 가둘 필요는 없다고 생각한다. • 전략 <ul style="list-style-type: none"> - 전략적으로는 무언가의 공공 공간, 거점이 필요한 것 같다. - 기업들을 유혹하는 베네핏이 무엇일까? 기업들이 어떻게 미디어아트 도시라는 것에 참여를 시키고 기업들이 적극적인 활동 주체로써 ESG 활동을 할 수 있을까? - 소소하게 작지만 참여를 유도하는 페스티벌을 통해서 사람들이 달라지는 모습을 체감할 수 있는 것들을 제공할 수 있으면 좋을 것 같다. - 성남이 가지고 있는 지역간의 격차해소, 지역간의 단절을 극복하는 것이 중요한 아젠다 세팅이 되지 않을까 생각된다.

02 전문가 의견수렴

위원별 발언 내용 전문 수록

구분	주요 의견 및 내용
<p>안영노 / 추계예술대학교 교수</p>	<p>✓ 어떤 거버넌스를 구성할 것인가가 매우 중요</p> <ul style="list-style-type: none"> - 거버넌스 간에 칸막이 같은 것들이 있어서 쉽지는 않겠지만 민간의 땡크탱크들이 모여서 사업을 위한 협업들이 중요하다고 생각. 그런 점에서 꿰고 있던 거점들을 지도에 다 그려준 느낌. - 거버넌스는 설계하기 나름. 더 이상 지역사회에 투자하지 말고 지역에서 뛰고 있는 플레이어들(기업가, 집단들)에 투자하자. 지역에 들어와서 내외부에 자극을 줄 수 있는 혁신적인 인재들이 왔다갔다하고 인재들 간에 협업이나 분쟁과 갈등 그리고 그것을 통합하려는 노력들 안에서 다원함이 일어난다. - 내부 안에서 땡크탱크가 반정부 개입자로 오가면서 같이 전체를 설계하고 마스터플랜을 짜고 (논의를 하면서) 논의만 잔치처럼 하는게 중요하다 (대화의 향연, 음식이나 예술적 미디어 볼거리 매개로 만남) - 거버넌스라는 말이 워낙 다양하게 쓰이고 있는 용어인데, 어느 거버넌스에 초점을 맞추는가 정해야 할 것 같다. 정책 커뮤니티가 있을 수 있고, 시민들의 네트워크가 있을 수 있고, 민관협치구조들 사이에 연계 기능을 운영하는 통치구조의 거버넌스가 있을 수 있다. 일반적 시민이 주도하는 거버넌스에 초점을 맞추기 보다, 아티스트들에게도 도움이 되는 경제 조직 쪽의 거버넌스를 짜면서 지역사회에도 기여를 하는 모델로 시장중심 민간그룹을 짜보는 실험을 해보아야 하지 않나 생각됨. - 행안부나 문체부에서 민관거버넌스를 넘어서 민관현 거버넌스를 의미하는 제 3 모델. 시장이 개입하고, 산업을 추진하면서 이끌어주고 예술가나 시민들이 참여하면서 추진. - 이 문제에 관심있는 전문가나 기업이 모여 클러스터를 짜야할 것. 공원이라는 공적 자산을 보전하면서 신탁하는 것처럼 거리를 커먼즈로서, 공유재로 운영을 한번 해보자. - 소기업들도 esg를 운영하면서 실행공동체로 실험해보자. 그 과정에서 거버넌스를 어떻게 운영할 수 있을지에 대한 답이 나올 수 있지 않을까. - 문화도시가 거버넌스를 구축하는 것에는 재단이나 센터들의 도움이 필요. 해커톤, 타운홀 미팅, 바이오블리츠 등을 다변화해서 1차, 2차, 3차 도미노처럼 쓰러뜨리면서 그들이 서로 공유할 수 있는 거버넌스를 짜라고 얘기하고 있다. 작더라도 재단과 함께 시도해보면서 논의를 계속 할 수 있어야 할 것 같다.

4. 거버넌스 구성(안)

01 기본방향

3대 기본방향 설정 : 구성의 다양성 + 방식의 주체성 + 운영의 명확성

다양한 이해관계자 간 파트너십 ⇒ 창의도시 성남 아젠다 발굴 및 논의 + 협력 네트워크 구축

[구성] “다양성”

넓은 스펙트럼의
이해 관계자 참여

[방식] “주체성”

구성원들의
자발적·적극적 참여

[운영] “명확성”

형식적 회의가 아닌
구체적 액션 포함

[내적 목표] 창의도시 거버넌스의 역할 정립 및 운영의 지속가능성 확보
[외적 목표] 창의도시 성남에 관한 공감대 형성 및 사업추진 구심점 마련

02 거버넌스 구성전략

성남시 창의도시 비전에 부합하는, 다양한 스펙트럼의 이해관계자로 구성

창의도시 성남 거버넌스

민

- 대상: 시민, 예술인, 기획자 등
- 역할: 시민 매개
- 구성: (인구) 성별, 나이, 지역 / (사회) 직업, 기존 참여도
- 전략: 일상 연결고리 확보 + 지역 분위기 개선 + 지역발전 + 청년층

관

- 대상: 성남시 및 유관기관
- 역할: 행정 지원, 정책사업 연계
- 구성: (성남) 성남시, 재단, 진흥원 등 / (경기) 재단, 경콘 등
- 전략: 관리자급 소통 + 성남시 적극적 중재(행정적, 제도적)

산

- 대상: 지역 소재 기업(인)
- 역할: 기술/사업의 지역성 제고
- 구성: (고관여 기업) IT, CT, BT / (일반 기업) 지역 기업, 협회 등
- 전략: 구체적 베네핏 (지원, 네트워킹 실효성) + 스타트업 참여 채널

학

- 대상: 관련 분야 대학교/연구기관
- 역할: 사업 질적 보완, 기술지원
- 구성: (지역) 카이스트, 가천대 / (외부) 학교, 학회, 인력양성기관
- 전략: 전문가 자문기구와 관계 명확화 + 학교 커리큘럼 연계

느슨한 관계 + 구체적 활동 + 명확한 역할 + 견고한 피드백 체계 + 리더 양성 + 다중 정체성 인정

⇒ 가치사슬 기반 거버넌스 운영

02 거버넌스 구성전략

유관기관, 관련 분야 기업, 민간 기관 및 그룹, 개인 창작자 등 지역 내 참여 가능 주체 리스트업 필요

참여 주체 예시

구분		대상
유관기관	<ul style="list-style-type: none"> 공적기금을 통해 운영되는 미디어아트 관련 기관 업무담당자, 공공시설 중간 매개인력, 문화공간 담당자 등 	<ul style="list-style-type: none"> 지자체 담당자 주요 문화·예술·콘텐츠·기술 관련 기관 업무담당자 창업지원 및 인력양성 운영 기관 관리자 등
관련 기업	<ul style="list-style-type: none"> 성남시 소재 IT / CT / BT 기업체의 종사자 	<ul style="list-style-type: none"> IoT 미디어(서비스) 운영 기업 기술개발 기업(DNA, AR/VR/MR 등) 디지털 영상 콘텐츠 기업(게임, 유통, 콘텐츠 기술 등) 융복합산업(바이오, 지능형 반도체, 스마트 모빌리티, 디지털 콘텐츠 등)
민간기관	<ul style="list-style-type: none"> 민간영역의 문화 인프라 (미디어아트 및 문화 활동이 이루어지는 민간이 개발한 공간) 	<ul style="list-style-type: none"> 갤러리, 홍보관, 커뮤니티센터 등 주요 문화공간 담당자
제작그룹 및 개인 아티스트	<ul style="list-style-type: none"> 청년작가, 프리랜서 등 민간 단위 구성 그룹들, 미디어아트를 다루는 아티스트 등 	<ul style="list-style-type: none"> 스타트업, 청년작가회 프로젝트 실험적 활동 그룹 미디어아트 연구회 사회적기업
전문인력 양성관련 기관	<ul style="list-style-type: none"> 미디어아트 창의 산업 전문인력 양성관련 기관 	<ul style="list-style-type: none"> IT 기반 미디어·콘텐츠 관련 대학 문화예술교육기관 창의산업 관련기업 및 인력개발센터

02 거버넌스 구성전략

유관기관, 관련 분야 기업, 민간 기관 및 그룹, 개인 창작자 등
지역 내 참여 가능 주체 리스트업 필요

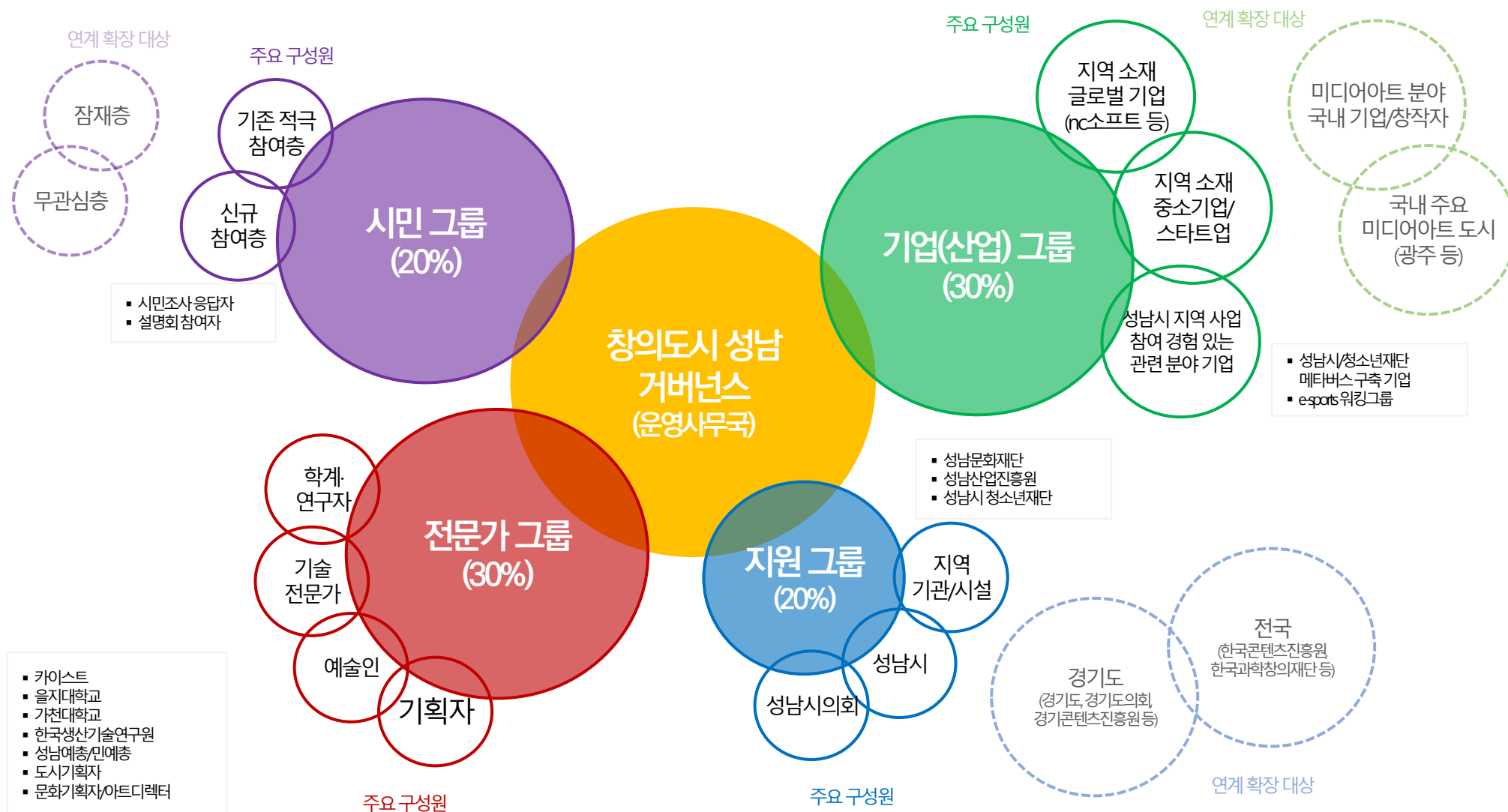
참여 주체 예시

구분		대상
유관기관	• 지자체 담당자	• 성남시, 경기도
	• 문화·예술·콘텐츠 관련 기관 업무담당자	• 성남문화재단, 성남미디어센터, 성남아트센터, 성남산업진흥원, 경기문화재단, 경기콘텐츠진흥원, 경기도경제과학진흥원, 경기도 차세대융합기술원 등
	• 창업지원 및 인력양성기관 관리자	• 경기지방중소벤처기업청, 경기창조경제혁신센터, 성남미디어센터, 성남콘텐츠캠퍼스(CONNECT21), 판교 스타트업캠퍼스(경기스타트업캠퍼스, 경기코리아콘텐츠 랩, 경기문화창조 허브 등
	• 정책 및 기타 지원 기관의 담당자	• 성남도시개발공사, 경기도시공사 등
민간기관 및 제작그룹	• 성남시 소재 IT/CT/BT 기업체의 담당자들이 만든 연합회	• 인디크래프트 조직위원회 (성남산업진흥원, 한국모바일게임협회, 엔씨소프트, 게임빌-컴투스, 페이스북 게이밍, 원스토어, 엑솔라코리아, 한국게임개발자협회, 성남시청 등)
	• 문화예술/미디어 관련 스타트업 및 사회적기업, 협동조합 • 청년작가, 프리랜서 등 민간 단위 구성 그룹	• 엠오티(MOT)과학기술인협동조합, 누리아이티협동조합, 스마트앱활용교육앱카데미협동조합, 한국아이씨티산업협동조합, (주)휴론네트워크, 게임인재단 등
	• 바이오헬스관련 랩(민간)	• 대디스랩(판교), 아트스팀메이커스페이스(판교), 메이커스빌(판교), 3D옴니프(중원), 벤처스튜디오(중원) 등
양성된 전문인력	• 미디어아트/창의산업 전문인력 양성기관의 프로그램 이수자들	• 경기과학 기술대학교, 성남창업센터, 성남콘텐츠캠퍼스(CONNECT21), 판교 스타트업캠퍼스(경기스타트업캠퍼스), 성남문화예술교육센터, 성남상공회의소, 성남시사회적경제지원센터, 가천대 메이커스페이스 등

02 거버넌스 구성전략

4개 그룹 구성, 핵심 구성원과 연계 확장 대상 구분한 후 단계별 확대 필요 :
기업 그룹과 전문가 그룹이 핵심

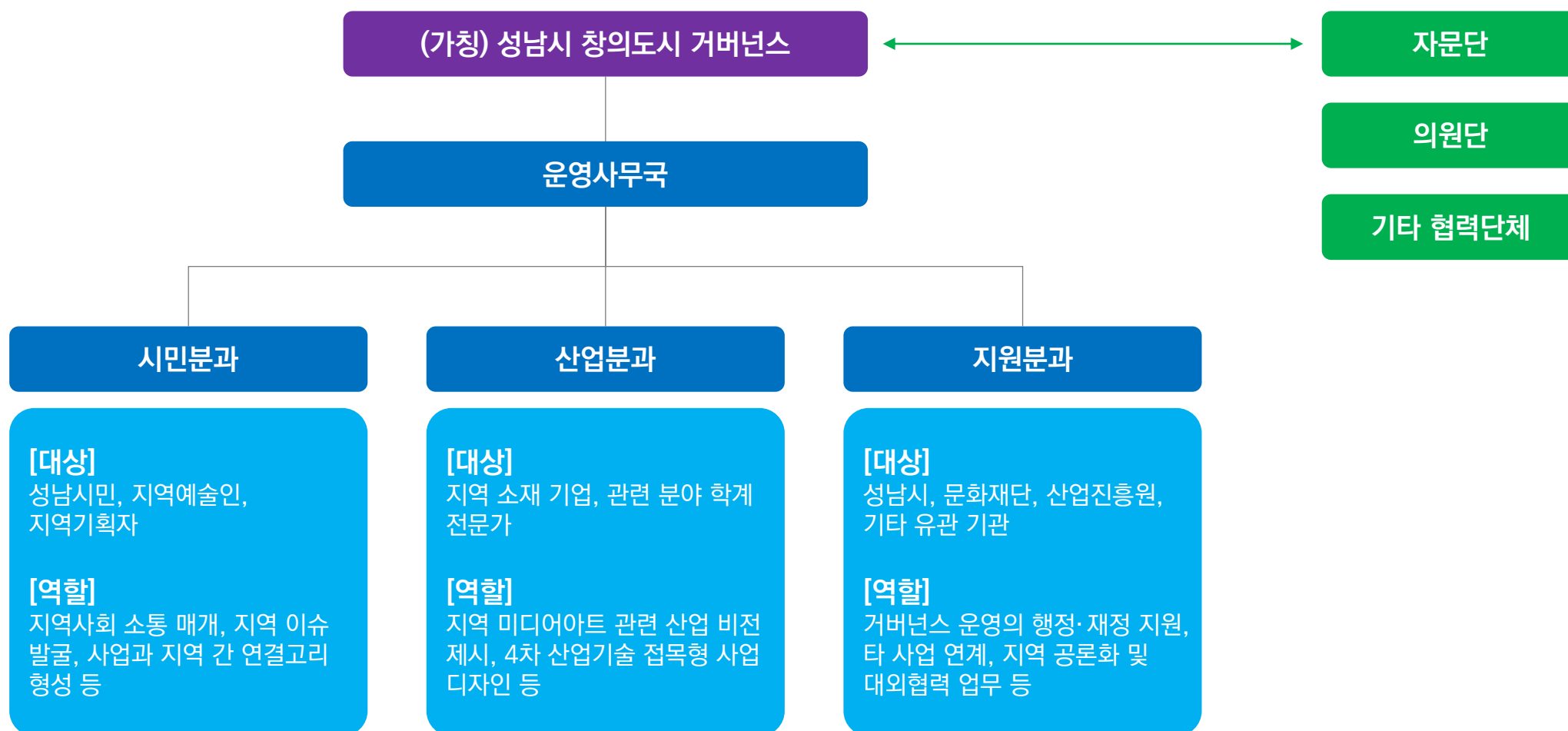
거버넌스 구성(안)



02 거버넌스 구성전략

운영사무국의 경우 3개 분과 구분 및
분과별 활동 추진, 대외 연계협력 네트워크 구축

거버넌스 운영사무국 구성(안)



03 거버넌스 운영전략

창의도시 거버넌스의 운영 키-포인트는

① 지역 공감대 형성, ② 메타버스 플랫폼 구축, ③ 대외 네트워크 확대

거버넌스 운영(안)

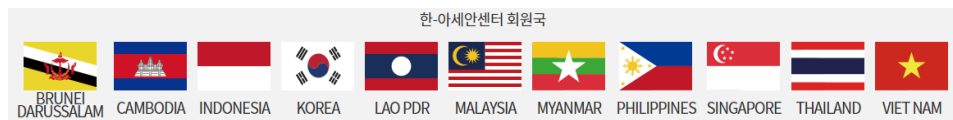


03 거버넌스 운영전략

창의도시 거버넌스의 운영 키-포인트는

- ① 지역 공감대 형성, ② 메타버스 플랫폼 구축, ③ 대외 네트워크 확대

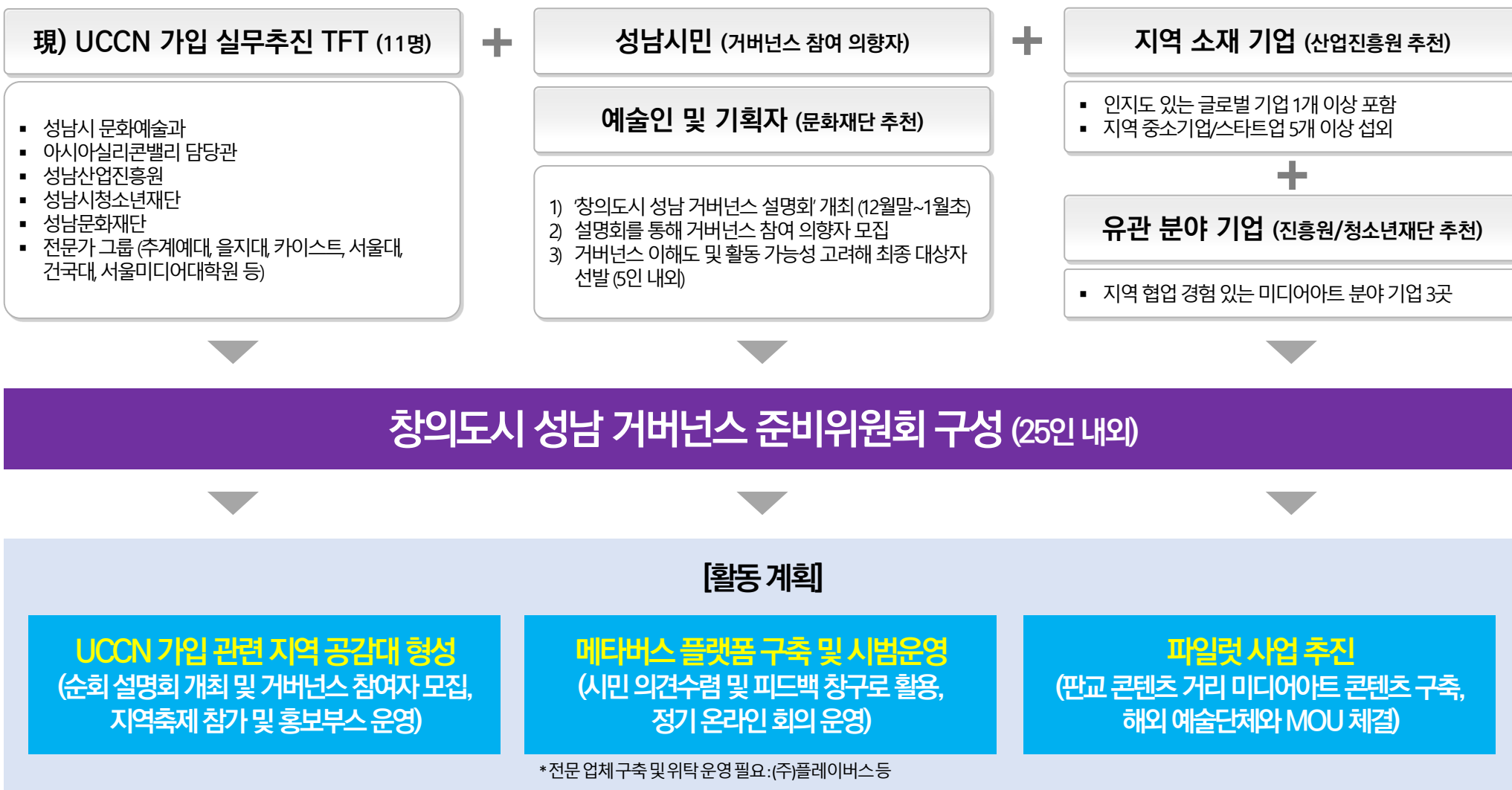
추진 가능 네트워킹 사업(안)



04 단계별 추진전략

준비위 구성 + 기업 참여도 제고 + 파일럿 사업 추진 (거버넌스에 실질적 역할 및 권리 부여)

준비기 (2021.12.~2022.04.)



04 단계별 추진전략

‘추진기’ 키포인트 : 거버넌스 다양성 확보 + 메타버스 플랫폼 고도화 +
실행사업 지속 추진 (거버넌스 참여 원동력)

추진기 (2022.05.~)



5. 기본 방향 및 추진 전략

01 기본방향

"이주민의 개척정신과 이로 인한 배타성, 폐쇄성 짙은 도시가
이제 첨단 기술을 기반으로 포용성의 도시로 나아가고자 하는 지점이다."

4차 산업
선도도시

혁신기술과
문화연계 통한
다양성 확보

SDGs 추구 도시

도시의
지속가능한
발전 전략에
문화 통합

콘텐츠 산업
미래 도시

도시 삶의
디지털 전환이
만드는
미래 도시

사회문제
도구로서의
미디어아트

문화 포용성
강화로
도시 브랜드
형성

글로벌 선도 도시

아시아
미디어아트
혁신, 공유의 장



02 비전 및 목표

ART + Tech, INNOVATION CITY 성남

비전

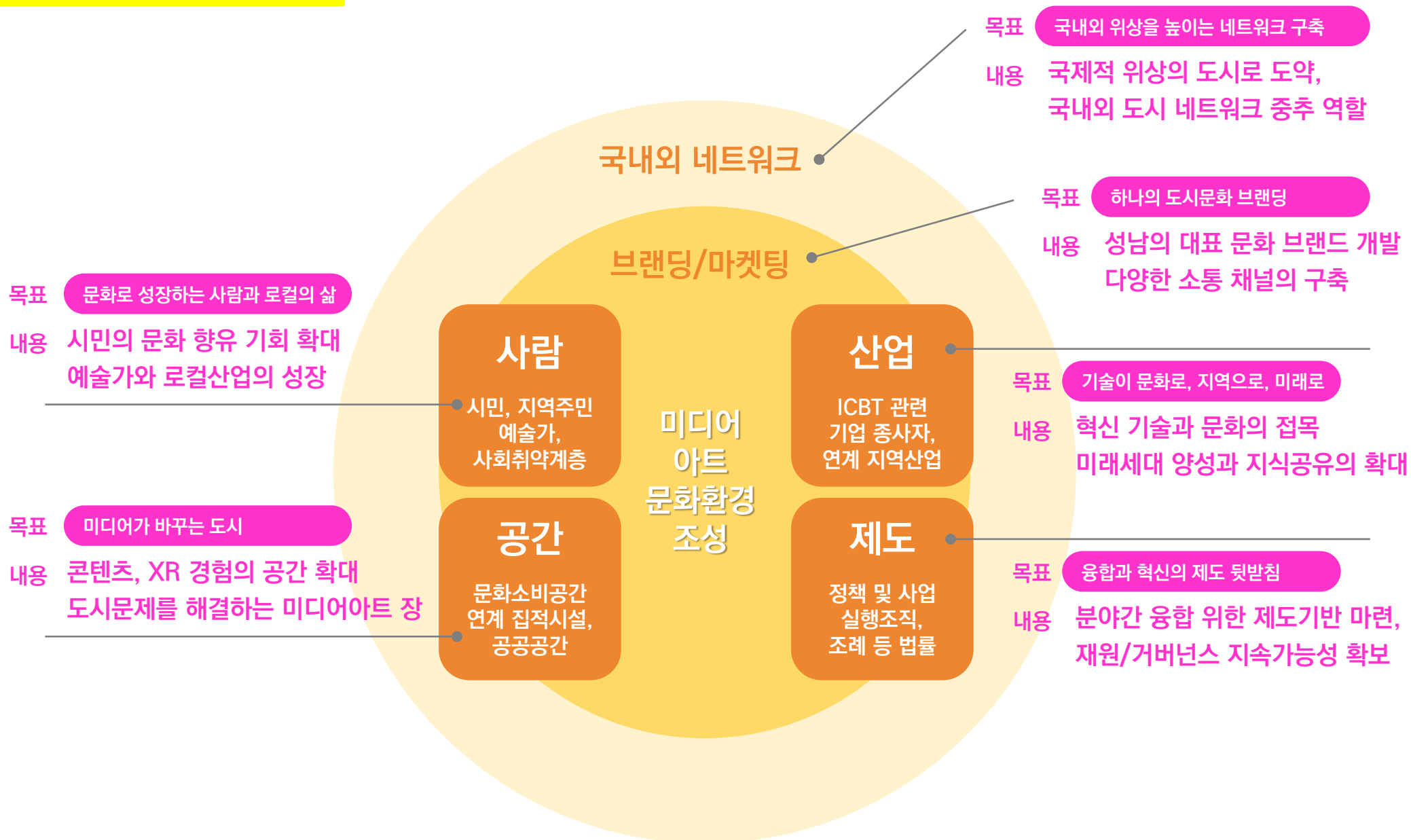
기술과 예술의 융합이 빚어내는
혁신과 문화포용성의 도시

목표

1. 첨단 기술과 예술의 융합을 추구하며 이를 통해 인류의 지속가능한 삶의 혁신과 진보를 견인
2. 디지털 매체를 활용한 소통의 확대로 문화다양성과 포용성 있는 도시를 지향
3. 예술적 표현의 확장을 통해 문화사적 담론과 철학을 생성하고 이를 글로벌과 공유



03 추진 전략



03 추진 전략

구분	추진 전략의 목표와 사업 내용
<p>전략 1.</p> <p>하나의 도시 문화 브랜딩</p>	<p>성남의 대표 문화 브랜드 개발</p> <p>1-1. 미디어아트 매개, 창의 문화산업 컨퍼런스로 재편 (가칭, 성남 Art and Tech Conference and Festival <Moving On Media>)</p> <p>1-2. UCCN과 MOM 연계 플랫폼/웹사이트 구축(공식 홍보 채널)</p>
<p>전략 2.</p> <p>문화로 성장하는 사람과 로컬의 삶</p>	<p>시민의 문화 향유 기회 확대 및 예술가와 로컬산업의 성장</p> <p>2-1. 미디어 시민창작 지원(문화재단)에 <미디어아트 예술가 부문>신설, 지원 및 참여 기회 확대</p> <p>2-2. AR Urban Museum 스토리 콘텐츠의 확장</p> <p>2-3. 공공공간 및 가로 미디어아트 이벤트 개발</p>
<p>전략 3.</p> <p>미디어가 바꾸는 도시</p>	<p>콘텐츠, XR 경험 공간 확대, 도시문제를 해결하는 미디어아트의 장</p> <p>3-1. 거점으로서 성남아트센터 미디어아트 콘텐츠 강화</p> <p>3-2. 5개 복합문화시설의 미디어아트 인프라 구축 및 활용 증진을 위한 콘텐츠 마련</p> <p>3-3. 판교 콘텐츠 거리의 미디어아트 콘텐츠 연계, 복합화 추진</p>

03 추진 전략

구분	추진 전략의 목표와 사업 내용
<p>전략 4.</p> <p>기술이 문화로, 지역으로, 미래로</p>	<p>혁신 기술과 문화의 접목, 미래세대 양성과 지식공유의 확대</p> <p>4-1. 콘텐츠-예술가 융합 워크숍 등 사업 추진</p> <p>4-2. 기술과 예술의 융합 포럼, 세미나 운영</p> <p>4-3. 기술과 예술의 융합 거버넌스/워킹그룹 운영</p>
<p>전략 5.</p> <p>융합과 혁신의 제도 뒷받침</p>	<p>분야간 융합을 위한 제도 기반 마련, 자원과 거버넌스를 통한 지속가능성 확보</p> <p>5-1. 중장기 전략 구상 및 추진 체계 마련</p> <p>5-2. 전담 부서 및 실행 조직/거버넌스 구축</p> <p>5-3. 미디어아트 분야 진흥 기금 조성</p>
<p>전략 6.</p> <p>국내외 위상을 높이는 네트워크 구축</p>	<p>국제적 위상의 도시로 도약, 국내외 도시 네트워크 중추 역할</p> <p>6-1. 해외 미디어아트 도시와의 교류 프로그램 마련</p> <p>6-2. 국내 미디어아트 분야 간 연계 네트워크 구성</p>

03 추진 전략_01

[브랜딩 | 마케팅 부문]

성남의 대표 문화 브랜드 개발

[사업 내용]

성남의 다양한 혁신 기술과 창의산업을
주도하고 기술과 문화가 만나 선보이는,
미디어아트를 매개로 변화된 도시의 삶을
꿈꾸는 창의산업 컨퍼런스로 재구성.

전략 1-1

미디어아트를 매개로 하는, 산업과 예술의
창의문화산업 컨퍼런스로 재편

: 가칭,

성남 Art and Tech Conference and Festival

〈Moving On Media〉

(아시아 실리콘밸리 사업 연계 추진)

판교 게임.콘텐츠 특구, 판교 e-sports

경기장, 판교 콘텐츠 거리 조성,

복합문화시설 조성 사업 등

✓ 10월 둘째 주, 일주일간에 걸친 창의도시 컨퍼런스 & 페스티벌로 전환, 개편



03 추진 전략_01

[브랜딩 | 마케팅 부문]

성남의 대표 문화 브랜드 개발

[사업 내용]

성남의 다양한 혁신 기술과 창의산업을
주도하고 기술과 문화가 만나 선보이는,
미디어아트를 매개로 변화된 도시의 삶을
꿈꾸는 창의산업 컨퍼런스로 재구성.

미디어아트 소통,
홍보 공식채널 가동



(예시: 영화 창의도시 부산 공식 웹사이트)

전략 1-2

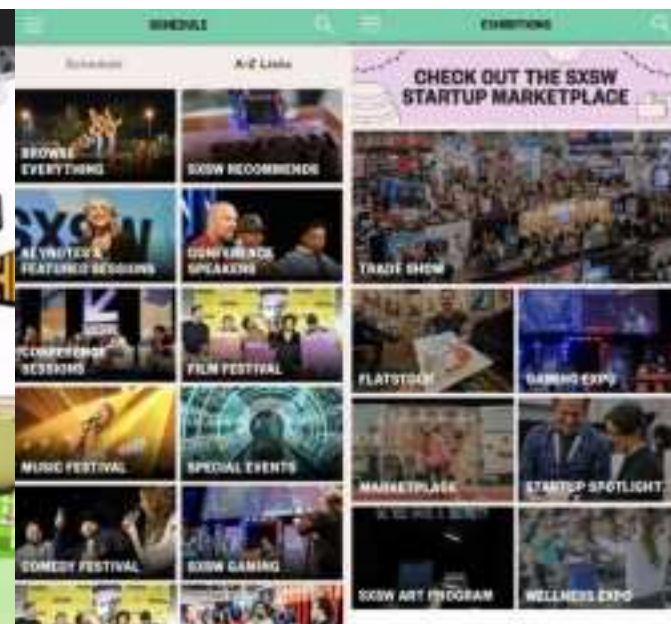
소통 채널 및 홍보, 참여 방식의 다양화
: UCCN – MOM 공식 웹사이트 운영
: MOM 운영 및 지원 위한 APP 개발
(정보 제공, 예약, 등록 등의 기능 제공)
: 메타버스 온라인 플랫폼 구축

손쉬운 접근,
이벤트/축제
참여 기회 확대

디지털 전환
미래 세대
대응 거버넌스



(예시: 성남 야탑청소년수련관 메타버스)



(예시: 오스틴 SWSX 모바일 APP)

03 추진 전략_02

[문화로 성장하는 사람과 로컬의 삶]
성남 시민의 문화 향유 기회 확대
예술가와 로컬 산업의 성장

[사업 내용]

판교, 분당에서 개발되는 AI를 비롯한
혁신 기술이 미디어아트와 접목해 시민들의
삶을 바꾸고 문화 향유 기회를 확대.
디지털 전환을 꿈꾸는 예술가와
관련 문화 로컬산업을 지원, 육성함.

전략 2-1

미디어 시민창작 지원(문화재단)에 <미디어아트 예술가 부문> 신설, 지원 및 참여 기회 확대
;미디어센터/복합문화센터 등 예술가 창작 스튜디오 지원
;미디어아트 사업 부문의 지원 프로그램 확대

전략 2-2

AR Urban Museum 스토리 콘텐츠의 확장
;현재 3개 지역 운영 -> 7개 지역 거점으로 확대
;참여 작가 확대 및 콘텐츠 채널 다양화



전략 2-3

공공공간 및 가로의 미디어아트 이벤트 개발
;판교 콘텐츠 거리의 미디어아트 이벤트 개발
(연계 사업: 판교 옥외 광고물 규제 완화,
판교 콘텐츠 거리 조성)
;주요 공원의 미디어아트 설치 공모사업 추진



[추진전략 3-3] 연계사업 추진

판교 콘텐츠 거리의 문화지구 지정 추진
: 게임-콘텐츠 기술 기업과 예술가의
융합 거버넌스 구축 및 워크숍 운영
: 미디어아트 콘텐츠 개발
: 공공 프로그램 기획 및 운영 등
(관련 사업: 옥외 광고물 규제 완화 등)

03 추진 전략_03

[미디어가 바꾸는 도시]
콘텐츠, XR 접속 및 경험의 공간 확대
도시 문제를 해결하는 미디어아트의 장

[사업 내용]

온라인과 개인 모바일 매체에서 구현되는
콘텐츠와 가상 현실을 도시 장소로 접속함.
미디어아트는 도시의 문제를 환기하고
해결을 위한 매개체로 역할 수행.
공간 거점을 마련하고, 공원, 가로, 광장 등
도시 공공공간을 미디어아트 캠퍼스화 하여
누구나 손쉽게 접근할 수 있도록 함.

;기술-예술가 결합 거버넌스 운영, 콘텐츠 개발
;특구 옥외광고물 규제 완화 활용한 파사드 사업 추진

전략 3-1

성남아트센터 미디어아트 콘텐츠 강화

;미디어아트 대표 전시 기획(국내외 아티스트 포함)

;미디어아트 상설 콘텐츠의 조성

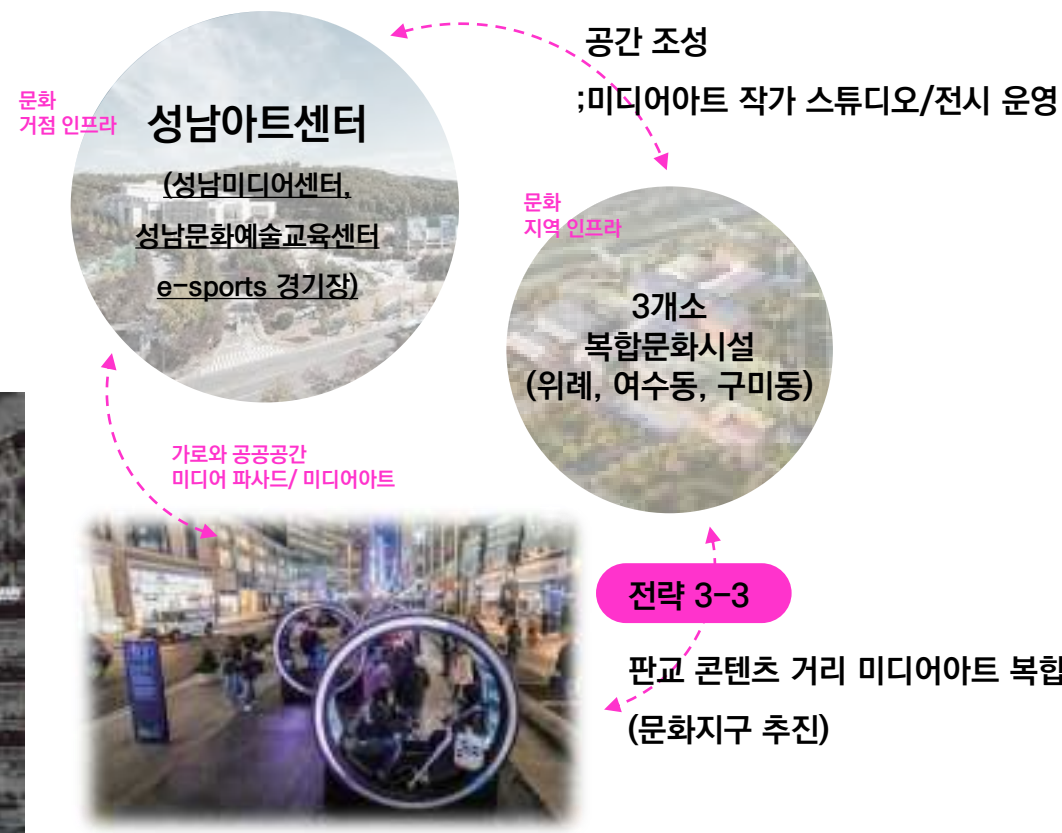
전략 3-2

지역거점 미디어아트 인프라 조성

;미디어아트 경험 기반 시민 커뮤니티

공간 조성

;미디어아트 작가 스튜디오/전시 운영



전략 3-3

판교 콘텐츠 거리 미디어아트 복합화
(문화지구 추진)



03 추진 전략_04

[기술이 문화로, 지역으로, 미래로]
혁신 기술과 문화의 접목
미래세대 양성과 지식 공유 확대

[사업 내용]

기술과 콘텐츠, 문화가 다양하게 접목하여
변화된 삶을 구현하는 연계 문화사업 추진.
전문 고등 교육 및 시민평생학습 교육과
연계한 문화예술 교육 및 육성 지원.

전략 4-1

콘텐츠-예술가 융합 워크샵/전시 등 다양한 콘텐츠 발굴 사업 추진
;성남콘텐츠캠퍼스, KAIST 대학 연계 운영
;워크샵-전시 연계를 통한 미디어아트 작가 작업의 다양화, 작가풀 발굴

전략 4-2

기술과 예술의 융합 포럼, 세미나 운영
;성남커넥트포럼, 성남커넥트세미나 연계(워킹그룹 복합화)
;문화재단에서 운영하는 문화포럼 릴레이 운영

전략 4-3

기술과 예술의 융합 거버넌스/워킹그룹 운영
;산학연 연계 부문별 워킹그룹 운영
;메타버스 온라인 플랫폼 연계 운영



03 추진 전략_05

[융합과 혁신의 제도 뒷받침]

분야간 융합을 위한 제도 기반 마련
 자원과 거버넌스를 통한 지속가능성 확보

[사업 목표]

성남이 아시아 거점을 넘어
 국제적으로 도약,
 UCCN 리딩 도시로 활약하기 위해서는
 제도적 기반 마련이 필수적임.
 UCCN 가입에 필수적인 전담 부서 및
 실행체계 구축과 중장기 계획 수립.

전략 5-1

중장기 전략 구상 및 추진 체계 마련

;성남 UCCN 비전 플랜 수립 (2022년 예정)

;UCCN 국내 가입을 위한 프로세스 포함

전략 5-2

전담 부서 및 실행 조직/거버넌스 구축

;전담 조직 및 담당관 신설

;실행 조직체계 구축 (문화재단, 미디어센터, 성남문화예술교육센터 간 역할과 기능 분배)

전략 5-3

미디어아트 분야 진흥 기금 조성

;관-민-학 공동 운영 기금의 마련

;중앙 부처 기금 및 예산의 확보

03 추진 전략_06

[국내외 위상을 높이는 네트워크 구축]
국제적 위상의 도시로 도약
국내외 UCCN 도시 네트워크 중추 역할

[사업 목표]

국내외 미디어아트 해외 도시들과의
교류 확대 추진.

동아시아 및 제3세계 국가에 대한
기술 협력 및 미디어아트를 통한
도시문제 해결의 사례 공유, 전파

전략 6-1

해외 미디어아트 도시와의 교류 프로그램 마련

;오스틴 SXSW 컨퍼런스 참여 및 성남시 홍보 채널 추진
(2023년 봄, 온라인 예정)

;몬트리올 까르티에 데 스펙터클 문화지구 교류 도시 추진
(협력 몬트리올 주재 한국 대사관)



전략 6-2

국내 미디어아트 분야 간 연계 네트워크 구성

;광주, 울산, 서울, 성남의 4자 도시 채널 마련
;국내 UCCN 도시 간의 협력 채널 마련(콘텐츠 간 소통)
;한-아세안 시각예술 국제기구 구성 네트워크 추진
(협력 한-아세안센터)



04 중장기 로드맵

**가입 이후, 4년마다 모니터링 보고서 발간 예정

*UCCN 국제 가입 신청 승인 시점 (24년 이후~)

구분	추진 전략의 목표와 사업 내용	단기 (22~23년)	중기(24~27년)	장기(28~31년)
전략 1. 브랜딩	1-1. 미디어아트 매개, 창의 문화산업 컨퍼런스로 재편 1-2. UCCN과 MOM 연계 플랫폼/웹사이트 구축	컨퍼런스 조직 구성, 체계 마련 플랫폼 구축 및 운영 시작 (홍보 시작 및 정보 구축)	재편 컨퍼런스 운영 시작(국내 기반 내실화, 네트워크 확장)	국제 네트워크 강화 및 국제 컨퍼런스 위상으로 확장, 도약 강화
전략 2. 인적 지원	2-1. 미디어 시민창작 <미디어아트 부문> 지원 확대 2-2. AR Urban Museum 스토리 콘텐츠의 확장 2-3. 공공공간 및 가로 미디어아트 이벤트 개발	시민 공모사업 확대 운영 장소 발굴, 거점 확대 공공 미디어 파사드/이벤트 공모사업 운영 및 장소 발굴	기술 기반 미디어아트 발굴, 지원 확대 XR Urban Museum 확대 콘텐츠 개발 공공 미디어 파사드 및 이벤트, 전시 연계 실행 모델 확대	<성남 미래 디지털학교>(가칭) 운영 공공 미디어 파사드/이벤트 운영
전략 3. 공간 구축	3-1. 거점으로서 성남아트센터 미디어아트 콘텐츠 강화 3-2. 3개 복합문화시설의 미디어아트 인프라, 콘텐츠 확대 3-3. 판교 콘텐츠 거리의 미디어아트 콘텐츠 연계, 복합화	미디어아트 신진 작가 발굴 콘텐츠 기획 확대 미디어아트 인프라 구축 거버넌스 통한 협력형 전시 및 이벤트 콘텐츠 개발	상설 미디어아트 전시 및 이벤트 개최 콘텐츠 개발 및 프로그램 운영 공공 미디어아트 축제 및 이벤트 운영	미디어아트 담론과 공론장 운영 공공 미디어아트 문화지구 지정
전략 4. 산업 연계 (거버넌스)	4-1. 콘텐츠-예술가 융합 워크숍 등 사업 추진 4-2. 기술과 예술의 융합 포럼, 세미나 운영 4-3. 기술과 예술의 융합 거버넌스/워킹그룹 운영	융복합 워크숍 운영 시작 성남시 산업-예술 융합을 거버넌스 위한 기초 형성	국내 XR 미디어아트 네트워크 구축 산업-예술 융합 협력 프로젝트 발굴, 실행 모델 운영 및 지원	국제 XR 미디어아트 네트워크 구축
전략 5. 제도 혁신	5-1. 중장기 전략 구상 및 추진 체계 마련 5-2. 전담 부서 및 실행 조직/거버넌스 구축 5-3. 미디어아트 분야 진흥 기금 조성	전담 조직 구축 중장기 계획 수립 실행 체계 마련	미디어아트 분야 진흥 기금 조성	미디어아트 분야 진흥 기금 확대 운영
전략 6. 네트워킹	6-1. 해외 미디어아트 도시와의 교류 프로그램 마련 6-2. 국내 미디어아트 분야 간 연계 네트워크 구성	교류/협력 도시 체결 국내 미디어아트 도시 간 연계 네트워크 구축	교류/협력 프로젝트 운영	동아시아 기술 협력 및 공유 확대

05 22년 우선 사업

거버넌스 부문

- ✓ 10인 거버넌스 1차 출범 (다자간 채널 유지)
- ✓ 이원화 운영 (사업1: 시민 공론화 거버넌스, 사업2: 파일럿 프로젝트 거버넌스)



[파일럿 프로젝트 거버넌스]

시민사회
대표자
(3인)

창의도시
성남
거버넌스

카이스트,
산업진흥원,
기업
(각 1인 / 1인 / 2인)

문화재단,
예술가/예술단체
(각 1인 / 2인)

사업 1 | 시민 공론장 메타버스 플랫폼 운영

- 3인의 시민 위원 중심으로 지역사회 공론화 방안 구상 (지역사회 이슈 발굴, 아이디어 제시, 지역사회 여론 수렴)
- 메타버스 플랫폼 운영 (청소년/청년 소통 창구, 의견 수렴, 월 1회 온라인 거버넌스 회의 운영)
- 사업 방식: 운영사 선정 위탁방식(예시: 주)플레이버스)
- 플랫폼 구축: 네이버 제페토 활용
- 사업 예산: 5,000만원(구축 및 운영, 운영은 1년)



사업 2 | 판교 콘텐츠 거리 미디어아트 콘텐츠 구축-운영

- 22년도 상반기 중, 판교1지구 게임-콘텐츠 거리 (750m 구간) 조성 사업의 실시설계 완료 예정
- 현재 공간 중심의 계획안 진행으로, 미디어아트 연계한 콘텐츠 구성이 필요함
- 22년도 가을 소규모 팝업 미디어아트 전시 목표로 기업-예술가-카이스트 연계한 협력전 개최 추진
- 사업 예산: 5,000만원(소규모 구상 및 협력전 개최)

05 22년 우선 사업

거버넌스 부문

✓ 거버넌스 구성(안)

구분	참여자 검토(안)
학교 (추천위원)	최재식 카이스트 교수 전지윤 서울미디어대학원 교수 이병민 건국대학교 교수 최삼하 서강대 게임&평생교육원 교수 오석희 가천대 게임대학원 교수 김영만 신구대 미디어 콘텐츠학과 교수 <i>*산학 연계 협력 프로젝트 기반 검토</i>
산업진흥원	콘텐츠 부서 실무자 1인 (게임-콘텐츠 거리 관련 담당자)
기업 (추천위원)	성남 e-sports 워킹그룹 가운데 참여 의사 타진 후 2인 합류 한승용 베리이스포츠 대표이사 채정원 아프리카프릭스 대표 광승훈 넥슨 부장 안병도 카카오게임즈 팀장 윤은진 엔씨소프트 팀장 조남진 NHN엔터테인먼트 팀장 정무식 루노소프트 부사장 <i>*산학 연계 협력 프로젝트 기반 검토</i>

시민사회
대표자
(3인)

창의도시
성남
거버넌스

학교
산업진흥원
기업
(각 1인 / 1인 /
2인)

문화재단
예술가/예술단체
(각 1인 / 2인)

- 참여 희망자 시민플 가운데 3인 선발(지역별, 세대별 기준 선발)
- 가급적 온라인 사용 및 접근이 가능한 사용자 중심(메타버스 플랫폼 연계를 위하여)

번호	이름	성별	나이	지역	거주기간	직업
1	김*희	여	50대	수정구	1년 이상 3년 미만	판매·서비스직
2	김*수	남	30대	분당구	10년 이상	사무직
3	이*진	여	30대	분당구	10년 이상	기타
4	김*영	여	50대	수정구	10년 이상	주부
5	김*관	여	50대	수정구	1년 이상 3년 미만	사무직
6	박*적	여	60대 이상	수정구	10년 이상	주부
7	신*정	여	40대	수정구	10년 이상	주부
8	오*진	남	50대	중원구	10년 이상	기타
9	민*희	남	20대	중원구	10년 이상	학생
10	우*경	여	50대	중원구	10년 이상	주부
11	김*옥	남	50대	중원구	10년 이상	사무직
12	진*은	남	30대	중원구	10년 이상	전문직
13	고*식	남	30대	분당구	10년 이상	무직
14	김*별	남	40대	분당구	10년 이상	사무직
15	박*안	여	60대 이상	분당구	10년 이상	사무직
16	조*주	여	50대	분당구	10년 이상	사무직
17	김*우	남	20대	수정구	10년 이상	판매·서비스직
18	이*화	여	50대	수정구	10년 이상	주부
19	박*택	남	60대 이상	수정구	10년 이상	사무직
20	방*	남	30대	수정구	10년 이상	사무직

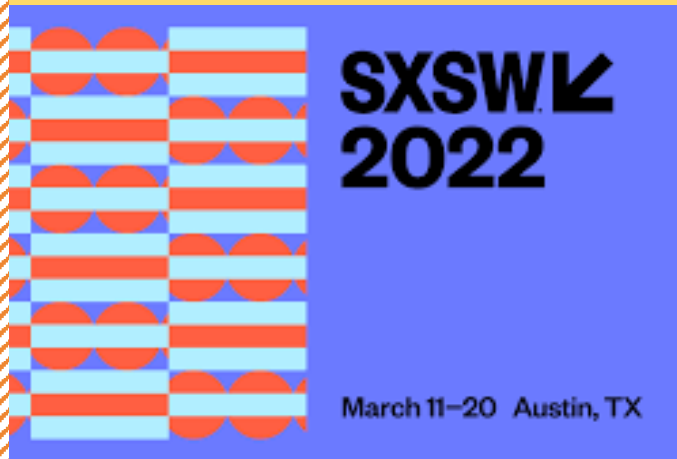
- 성남시 소재 미디어아트 예술가 가운데
재단 추천 또는 공모 신청을 통해 1~2인 선발
(사업비 및 규모에 따라서 참여 예술가 인원 조정)

05 22년 우선 사업

네트워크 부문

[SXSW 컨퍼런스 참여, 성남시 홍보]

1. 사업 내용: SXSW 컨퍼런스 성남시 홍보 사업
2. 사업 기간: 2022. 3.11. ~ 3.22.
3. 추진 내용: SXSW 참여 기업 및 예술가 지원,
성남시 UCCN 가입 홍보 발표 (온라인)



[성남시-몬트리올 협력 교류도시 추진]

1. 사업 내용: 도시 간 교류, 파트너십 추진
2. 사업 기간: 22년 상반기 이후
3. 추진 내용: 양국 도시 간 문화예술 교류 체결,
까르티에 데 스펙타클 교류 시업사업 추진
(예시- 판교 콘텐츠 거리 운영 위한 전략 교류
및 예술가 네트워크 팝업 기획전시 추진)

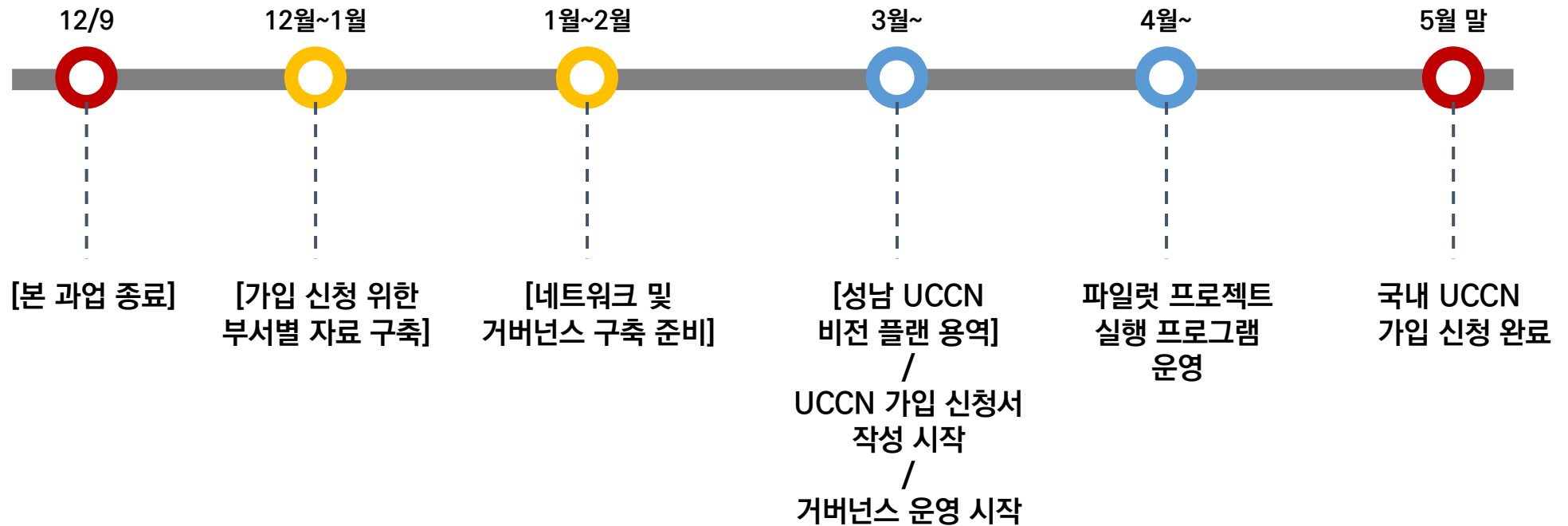


[한-아세안 시각예술 네트워크 참여]

1. 사업 내용: 한-아세안 국제 네트워크 구축
2. 사업 기간: 22년 이후
3. 추진 내용: 아세안 도시 간 국제 교류
아젠다 제시
UCCN 가입 지지 홍보



06 향후 추진 일정



2021 기초 연구

유네스코 창의도시 네트워크 미디어아트 분야

정책개발 연구용역