



2022. 4.



비전

내 삶 속에 문화가 있는 행복한 고양특례시

가치 및 목표

자치

시민·예술인이
함께 만드는
문화자치도시



향유

여가와 예술을
누구나 즐기는
생활문화도시



공존

지역의 생태와
역사를 보존하는
평화문화도시



창조

문화자원과
융합하는
창의문화도시



- ◆ 문화자치를 위한 재정 확보 (문화재정 비율: '21년 2.3%→'26년 3.0%)
- ◆ 문화/여가생활 만족도 향상 (고양사회조사지표: '19년 33.6%→'26년 40.0%)
- ◆ 지역문화 균형발전 (지역문화종합지수: '19년 0.2760→'26년 전국평균 0.3190)

전략 및 과제

1. 지속가능한 문화예술 생태계 구축

- 1-1. 문화자치 추진기반 마련
- 1-2. 문화자치 역량 강화
- 1-3. 문화예술 창작지원과 안전망 구축
- 1-4. 문화예술교육 활성화

2. 누구나 문화를 향유하는 생활기반 환경조성

- 2-1. 생애주기·계층별 문화향유기회 확대
- 2-2. 문화다양성 증진
- 2-3. 문화기반시설 확충과 내실화
- 2-4. 근린 생활문화 네트워크 구축

3. 특색있는 문화공존과 문화정체성 강화

- 3-1. 4대(역사·예술·한류·평화) 문화권 조성
- 3-2. 문화축제·문화의 거리 특성화
- 3-3. 역사·전통문화의 보존과 활용
- 3-4. 문화유산의 세계화로 고양특례시 위상 강화

4. 창조적 고양문화 발굴과 브랜드화

- 4-1. 문화자원과 첨단기술의 융합기반 조성
- 4-2. 문화예술 문화자원을 활용한 문화관광 활성화
- 4-3. K-컬처와 문화콘텐츠산업 육성
- 4-4. 창의적 지역문화 가치 확산

전략 1

지속가능한 문화예술 생태계 구축

- 1-1. 문화자치 추진기반 마련
 - 지역문화 조례정비 및 재정확보
 - 지역문화 전달·협력체계 구축
- 1-2. 문화자치 역량 강화
 - 지역문화 전문인력 양성
 - 예술단체 및 기관 역량강화
- 1-3. 문화예술 창작지원과 안전망 구축
 - 문화예술 창작지원 다각화
 - 예술인 복지증진 및 권리보장
- 1-4. 문화예술교육 활성화
 - 문화예술 거버넌스 구축
 - 문화예술교육지원 내실화

전략 2

누구나 문화를 향유하는 생활기반 환경조성

- 2-1. 생애주기·계층별 문화향유기회 확대
 - 생애주기별 맞춤형 문화예술 지원
 - 문화소외계층(다문화인·장애인 등) 우선지원
- 2-2. 문화다양성 증진
 - 문화다양성 정책기반 마련
 - 문화다양성 콘텐츠 개발
- 2-3. 문화기반시설 확충과 내실화
 - 문화기반시설 확충 및 리모델링
 - 미술관·박물관·도서관 문화체험 기능확대
- 2-4. 근린 생활문화 네트워크 구축
 - 걸어서가는 생활문화 공간 조성
 - 생활문화 동호회 및 동네문화파티 지원

전략 3

특색있는 문화공존과 문화정체성 강화



- 3-1. 4대(역사·예술·한류·평화) 문화권 조성
 - 문화자원 특성에 따른 권역별 문화권 조성
 - 고양 문화벨트 특화사업 추진
- 3-2. 문화축제·문화의 거리 특성화
 - 시민참여형 문화축제 및 행사
 - 예술인 주도 문화의 거리 활성화
- 3-3. 역사·전통문화의 보존과 활용
 - 역사·전통문화 보존과 확산
 - 문화유산 정비 및 기록화
- 3-4. 문화유산의 세계화로 고양특례시 위상 강화
 - 문화유산 세계화 기반마련
 - 근대문화유산 조사·가치 발굴

전략 4



창조적 고양문화 발굴과 브랜드화

- 4-1. 문화자원과 첨단기술의 융합기반 조성
 - 첨단기술을 활용한 전시·체험 문화콘텐츠 개발
 - 문화기관·단체의 메타버스 예술활동 지원
- 4-2. 문화예술·문화자원을 활용한 문화관광 활성화
 - 생태·역사·문화관광 코스 개발
 - 종교문화관광 상품 개발
- 4-3. K-컬처와 문화콘텐츠산업 육성
 - 방송·영상·문화콘텐츠 제작지원
 - 디지털 문화콘텐츠 전문가 양성
- 4-4. 창의적 지역문화 가치 확산
 - 고양형 문화도시 브랜드 구축
 - 지역의 국제적 위상 제고

목 차

I. 추진 배경	1
II. 고양시 지역문화 환경분석	4
III. 의견수렴 및 SWOT분석	9
IV. 성과와 한계	18
V. 비전 및 목표	20
VI. 추진전략별 세부계획	28
1. 지속가능한 문화예술 생태계 구축	51
2. 누구나 문화를 향유하는 생활기반 환경조성 ..	69
3. 특색있는 문화공존과 문화정체성 강화	86
4. 창조적 고양문화 발굴과 브랜드화	99
VII. 집행 및 관리계획	108

I. 추진 배경

1 계획의 배경

□ 추진 배경

- 「문화기본법」과 「지역문화진흥법 제6조제1항」에 근거하여 5년마다 지역문화진흥기본계획을 수립
 - 문화체육관광부, 제2차 지역문화진흥기본계획(2020-2024)을 수립·발표
 - 경기도, 제2차 경기도 지역문화진흥시행계획(2020-2024)을 수립
- 지역문화진흥의 기본방향에 따라 지역 간의 문화격차 해소와 지역문화 다양성의 균형있는 조화, 지역주민의 삶의 질 향상, 생활문화가 활성화 될 수 있는 여건 조성, 지역문화의 고유한 원형의 우선적 보존을 위해 중장기 고양시 문화진흥 정책수립 필요
- 문체부와 경기도의 2차 기본계획 및 시행계획이 지향하는 가치·목표·방향에 부합하고, 고양시 지역문화 여건변화 및 고양특례시로써의 새로운 정책환경에 맞춰 향후 5년간(2022-2026) 지역문화 진흥정책의 비전·목표·전략·주요과제를 수립

□ 수립 범위

- 지역문화진흥법령 상 포함 사항

지역문화진흥법 시행령 제4조제7항 시행계획에는 다음 각 호의 사항이 포함되어야 한다.

1. 해당 지역의 지역문화진흥정책의 기본방향
2. 해당 지역의 문화적 특성 및 실정에 맞는 지역문화진흥정책의 개발 및 추진에 관한 사항
3. 시행계획 추진에 필요한 예산 및 재원에 관한 사항
4. 문화환경 취약지역 지원 등 문화격차 해소에 필요한 사항
5. 지역문화전문인력의 양성 및 지원
6. 그 밖에 지역문화진흥을 위하여 필요한 사항

□ 수립 절차

- **(기본방향)** 고양시 도시특성, 지역문화 여건변화 및 현황 분석, 시민과 문화예술인, 전문가 참여를 통해 지역문화 정체성과 특성을 담은 고양시 지역문화진흥 발전방향 제시
- **(추진방향)** 지역문화 현황조사 및 분석, 시민 설문조사, 문화관계자 심층면접조사, 시민&전문가 공개토론회, 자문위원회 운영, 추진과제별 TF팀 운영을 통해 단계적으로 이슈발굴, 의견수렴, 과제 도출 진행
- **(문화관계자 심층면접)** 문화기반시설을 토대로 문화예술, 생활문화, 전통문화, 정책기관 실무자, 예술인, 문화기획자 등 14명을 대상으로 심층면접을 통해 현황을 파악하고 시행계획 과제 논의('21.10.27~'22.01.26.)
- **(의견수렴 및 공유)** 시민과 문화예술인, 전문가의 다양한 의견을 수렴하고 공유, 소통하기 위해 설문조사, FGI, 공개토론회 개최
 - 시민 1,025명(시민 965명+공무원 60명)에게 고양시 지역문화 인식 및 정책, 문화향유실태 등에 온라인 설문조사('21.11.5~11.19)
 - 온라인조사를 보완하기 위해 문화예술 경험과 지역문화에 관심이 많은 시민 6명을 대상으로 FGI 실시(1차 '21.11.12, 2차 '21.11.17)
 - 고양시 지역문화진흥 시행계획 수립을 위한 시민&전문가 공개토론회 개최(대면+온라인방식), 전문가 주제발표 및 패널토론(113명), 시민 원탁회의(73명, 8개 모둠) 개최('21.12.6)
 - 고양시 지역문화진흥 시행계획(안) 의견수렴(고양시 문화예술과 6개팀)
- **(자문위원회 운영)*** 문화정책, 문화예술, 생활문화, 전통문화, 문화기획 등 다양한 분야의 전문가 17명으로 구성, 고양특례시가 나아가야할 문화정책 비전 및 목표, 방향과 과제 수립
- **(과제도출)** 현황분석 및 의견수렴을 토대로 고양시 주요 문화정책과 문체부와 경기도의 제2차 지역문화진흥 기본계획 및 시행계획에서 제시한 방향과 연계하여 5년간(2022-2026) 추진방향과 핵심과제 도출
 - 핵심과제별 TF팀을 구성하여 세부사업 및 재정보호 계획 등

□ 중앙집권에서 지역분권과 문화자치로 문화정책 패러다임의 전환

- 「문화기본법」(2013), 「지역문화진흥법」(2014) 제정 이후 국민의 보편적 문화권 보장과 국가 「문화비전 2030」 따른 높아진 지역의 자치분권 요구에 대응할 필요가 있으며 지역의 권한과 자율성을 키우는 정책의 전환 필요

□ 저출산·고령화로 지역경제 침체 및 지역쇠퇴 우려

- 인구구조에 변화에 따른 지역의 쇠퇴는 고유한 역사와 다양한 유무형의 문화자산이 소실됨을 의미함으로 지역활력 증진방안 및 체계적인 대비 필요

□ 일 중심에서 일과 삶의 균형, 힐링 추구

- 「근로기준법」 개정으로 주 52시간 도입 후, 일과 삶의 균형을 추구하는 워라밸이 자리잡고 있으며 근로시간의 단축은 퇴근 후 웰빙, 여가, 문화생활을 추구하는 시민의 가치 이동으로 삶의 질과 행복을 중시하는 문화전략 필요

□ 다문화수용과 문화정체성 강화

- 세계화가 가속화 될수록 문화적 정체성을 확립하는 것이 중요하며 세계화에 대응하여 고유의 문화적 정체성을 강화시키는 동시에 다양한 문화주체를 통해 다양성을 수용하는 것이 필요

□ 4차 산업혁명, 첨단기술 수용에 따른 문화계 역할 증대

- 4차 산업혁명의 가속화로 가상현실(VR), 인공지능(AI), 사물인터넷(IoT), 빅데이터 등의 첨단기술에 따른 디지털 격차와 불안정, 인간 소외 문제 발생 등 문화예술을 통한 치유, 공감, 위로에 대한 사회적 가치와 역할의 증대

□ 코로나 19확산에 따른 새로운 문화예술 시장변화

- 코로나 19확산으로 대면 문화예술활동 대신 온라인·비대면 디지털화과 메타버스(3차원 가상세계)가 빠르게 성장하여 혁신적·실험적 예술창작 지원 필요

II. 고양시 지역문화 환경 분석

1 고양시 지리적·인구현황 분석

- **지리적으로 분단을 넘어 평화의 거점이 되는 새로운 문화생태 모델**
 - 고양시는 지리적으로 경기도의 북서쪽에 위치하고 있으며 남동으로 서울시, 북동으로 양주시, 북서로 파주시, 남서로 김포시와 면해있음
 - 고양시는 북한과 가까운 곳의 거리는 10km일 정도로 휴전선과 가까운 편이며 이를 반영하듯 민선 7시의 슬로건은 “평화의 시작, 미래 중심 고양”임. 비무장지대(DMZ)는 전쟁의 상징이었지만 지금은 평화와 생태의 상징인 마지막 분단국가로써 새롭게 재구성되고 해석되고 있으며 고양시도 DMZ를 구심점으로 하는 새로운 문화생태 모델 개발 가능

- **고양시의 상징인 일산호수공원, 행주산성, 킨텍스 등을 문화자원으로 재해석하여 전략 수립**
 - 고양시는 도심 속 정원 풍경으로 시민의 삶과 문화를 관통하는 일산호수공원과 람사르 습지로 등록된 자연생태계의 보석 장항습지, 국제 꽃박람회, 행주산성, 북한산성과 같은 역사자원을 보유하고 국내 최대 규모의 컨벤션 센터인 킨텍스가 도심에 자리 잡고 있어 자연친화적 역사관광 문화도시로 나아가고 있음

- **고양시를 주도하는 4050에 주력, 고령사회 진입으로 고령층 타겟**
 - ‘20년과 ‘19년의 연령별 인구구조를 비교한 결과, 영유아의 감소와 20대 인구증가, 30대 인구감소, 40대 후반 및 50대 인구증가
 - 고양시의 평균연령은 42.4세이며, 15세 미만 유소년 인구비율은 12.3%이고 65세 이상 인구비율은 13.8%로 나타났음
 - 65세 이상 인구가 총인구를 차지하는 비율이 7% 이상을 고령화사회이고, 14% 이상을 고령사회라고 볼 때 고양시는 고령사회 진입

□ 생애단계별 계층별 문화적 다양성 확보

- 고양시의 행정구역은 3개 39개동이며, 연령인구는 다음 표와 같으며 지역별 연령분포 편차 발생

□ 베드타운에서 문화를 향유하는 도시로 전환 필요

- 2002년~2020년 누적 시도별 전입·전출 인구를 분석한 결과, 전입(1,859,312명)이 전출(1,670,188명)보다 많음
- 전입인구는 서울에서 고양시로 이동하는 인구(889,793명)가 가장 많았으며, 전출인구는 고양시에서 경기도의 다른 도시로 이동하는 인구(663,413명)가 가장 많음
- 전출인구가 전입인구보다 많은 도시는 경기도와 세종시, 충청남도, 제주도로 이 지역으로 인구의 순유출 발생

□ 새로운 문화소비자 등장, 1인 가구에 대한 문화접근

- 고양시 연령별 1인 가구 비율을 살펴보면, 2015년은 30~49세, 2019년은 40~59세의 1인 가구가 가장 많은 것으로 나타남
- 최근 들어 청년층 1인가구의 비율은 감소하고, 고령층 1인 가구가 지속적으로 증가하고 있는 추세로 나타남

□ 고학력 지식인에 대한 여가문화와 수요 파악

- 고양시 교육현황은 전체인구 대비 미취학은 2.2%로 나타났고, 의무교육과정인 초등~중학교졸업 18.9%, 고등학교졸업 29.2%, 대학교졸업 이상 49.8%임
- 특히 일산동구와 일산서구는 대학교 졸업 인구비율이 각 각 53.6%, 52.9%로 나타나 시민의 절반이상이 고등교육을 이수

□ 청년층(18~39세) 2018년 이후 꾸준히 증가 주목

- 고양시 청년 기본조례에 따라 청년은 만 18세 이상 39세 이하의 사람을 의미
- 2015년 294,142명에서 2020년 300,897명으로 증가하였으며, 2020년 기준 고양시 전체인구에서 청년 인구는 27.88% 차지

□ 사각지대에 있는 다문화인 및 장애인의 문화향유 기회마련

- 고양시의 총 인구 1,045,497명 대비 다문화가구원은 17,263명으로 1.7% 차지하는 것으로 나타남
- 보건복지부(2019~2020)에 등록된 고양시 장애인 인구는 총 41,878명으로 고양 시민의 4%를 차지하는 것으로 나타남

2 고양시 문화자원 및 시설 현황분석

□ 신도시 및 지역문화 시설계획으로 미래 문화콘텐츠산업 확장

- 고양관광문화단지(한류월드) 도시개발사업은 국가적 차원에서 세계적인 수준의 관광 기반시설을 확충하고, 차별화된 관광 유인력 및 경쟁력이 있는 미래형 관광단지 조성을 목표로 진행
 - 핵심사업인 CJ라이브시티 조성사업을 중심으로 테마파크와 방송통신시설, 한류문화시설, 호텔, 상업시설, 복합시설 등이 주로 도입될 예정
- 일산동구 장항동에 위치할 방송영상밸리는 한강축을 따라 방송·영상·문화기능을 집적함으로써 방송영상 클러스터를 조성하고자 하는 개발사업
 - 이중 방송제작센터와 그 지원시설에는 국내 주요 방송사의 스튜디오와 방송·영상·뉴미디어 콘텐츠 분야의 스타트업이 입주 예정

□ 포괄적인 문화자원조사로 고양시 지역 문화정체성 파악

- 고양시 문화자원현황은 역사문화자원, 예술문화자원, 영상예술자원, 생활문화자원으로 나누어 조사·분석하였으며 다음과 같음
 - 고양시 역사문화자원은 지정문화재 35개, 향토문화재 67개, 박물관 8개, 문화원 1개로 확인되었으며 덕양구에 집중되어 있음
 - 예술문화자원은 종합예술시설(문예회관, 아람누리, 어울림누리) 3개, 공연예술시설 18개, 미술관 2개, 문학예술시설 2개 등이 있음
 - 영상예술자원은 영화제작업체 224개, 방송예술업 16개 등 일산동구에 집중되어 있으며 향후 CJ라이브시티 건립과 함께 K-콘텐츠산업 활성화
 - 생활문화자원은 도서관 36개, 문화의 집 3개, 생활문화센터 3개로 지역에 전반적으로 분포되어 있어 생활거점공간으로 활용 가능

- 지역별 문화예술행사('21)는 66개, 마을 축제('19)는 27개로 확인됨

□ 행정구역 간 특성 차이 및 3개 구 사이의 문화 인프라 격차

- 덕양구는 역사문화자원 90% 밀집, 남부지역에 공영예술시설이 있는 반면 북부지역에는 종합예술공연 문화기반시설이 전무
 - 효자동(21개), 흥도동(12개), 관산동(11개)에 가장 많이 분포하고 있어 덕양구에 밀집되어 있는 양상을 보임
- 일산동구는 예술문화·영상예술자원 및 시설 절대 우위
 - 예술문화자원은 장항1동(438개), 장항2동(429개), 백석2동(181개)로 일산동구에 많이 분포되어 있음
 - 영상예술자원은 장항2동(78개), 화정1동과 백석2동(각각 20개)로 일산동구에 가장 많이 밀집되어 있음
 - 장항2동은 영화관과 영화배급업, 영화제작업이 모두 다른 행정동에 비해 많은 곳으로 특히 영화제작업이 63개소로 가장 많게 나타남
- 일산서구는 출판사 인쇄사가 밀집되어 있고, 거점공간의 성격을 가지고 있는 생활문화센터는 없으나 문화의 집과 도서관이 상대적으로 많음, 향후 국제전시장, 고양관광문화단지 조성 계획

3 지역문화지표 분석

□ 지역문화지표

- 지역문화실태조사는 문화체육관광부에서 5년 단위로 실시되며 아래 표와 같이 1)문화정책, 2)문화자원, 3)문화활동, 4)문화향유로 4대 지표와 세부 28개 지표가 구성된 지역문화지표를 이용하여 조사됨
- 지역문화정책의 목표와 가치가 내재되어 있는 통계자료로 지역문화의 발전현황과 변화추이의 파악을 위한 측정도구로 전국 비교가 용이함

4 고양시 문화정책 및 재정 분석

□ 고양시 문화재정

- 고양시 문화재정은 2020년 세출예산 사업설명서 및 2021년 본예산 자료를 참고하여 작성함
- 문화예술과 총 예산 2021년 38,645,054천원으로 나타났으며 예산 증가 추세
 - 팀별 예산 비중은 문화정책팀 17,196,764천원, 문화유산 2,626,200천원 , 문화시설 11,966,022천원, 문화예술 6,806,068천원, 문화종무 50,000천원으로 확인되었음
 - 년도별로 재정현황을 살펴보면, 문화시설이 2020년 대비 가장 높게 상승했으며 문화정책, 문화예술은 예산비율을 유지하고 있으며, 문화종무 비율은 감소추세임

□ 문화예술과 사업 추진 현황

- 2021년도 사업 추진현황 결과, 문화정책팀의 세부과제 개수는 45개로, 44%를 차지하여 가장 높게 나타나 과제가 편중되어 있음을 확인 할 수 있음
- 그 다음으로는 세부과제 및 예산비율은 문화시설팀 15개(31%), 문화예술팀 5개(18%), 문화유산팀 4개(7%), 문화종무팀 1개로 나타남

□ 문화정책(사업) 현황

- 문화체육관광부의 제1차 지역문화진흥 기본계획 1) 지역문화역량강화, 2) 지역문화 격차 해소, 3) 지역문화 발굴창조 3대 전략과 ① 지역문화 전문인력양성, ② 생활문화 진흥, ③ 지역문화생태계 구축, ④ 맞춤형 문화기반 조성, ⑤ 문화접근성 향상, ⑥ 문화재원 확충 및 다각화, ⑦ 지역문화유산 보존 및 활용, ⑧ 지역문화 가치 창출, ⑨ 지역문화브랜드 세계화 추진 등 9대 과제 중심으로 분석한 결과 다음과 같음
 - 세부과제 수는 지역문화유산 및 보존 및 활용이 34개가 가장 높았으며, 지역문화생태계 구축 34개, 맞춤형 문화기반 조성 12개로 높은 비율을 차지하였고, 문화재원 확충 및 다각화관련 과제 수는 없었음
 - 과제별 예산은 지역문화생태계 구축이 15,839,676천원 41%로 높은 비율을 차지하고 있으며 맞춤형 문화기반조성 13,603,422천원 35%, 생활문화 진흥 4,800,324천원 12% 순으로 나타났으며 나머지 과제는 10% 미만의 예산이 확인되어 편차 발생

III. 의견수렴 및 SWOT 분석

1 고양시민의 문화인식·문화향유 실태

- 본 조사는 고양시 지역문화진흥시행 계획수립을 위해서 고양시민의 문화향유 수준을 파악하고 문화정책의 방향성 도출을 위한 기초자료 수집에 목적이 있음
- 구조화된 설문지를 이용하여 1,025명(고양시 거주, 만19세 이상 시민 965명+공무원 60명)이 온라인조사에 응답하였으며 온라인조사 보완을 위해 고양시에 거주하고 문화예술에 대한 경험과 관심이 많은 시민 6명을 대상으로 심층면담을 실시

1) 고양시민의 문화인식

□ 개인의 문화 경험치에 따른 인식의 차이, 고양시 하면 떠오르는 이미지는 문화예술도시, 역사전통 문화도시

- '문화'하면 떠오르는 분야는 '역사문화유산'(33.6%), '대중문화' (18.5%), 인간의 모든 행위·생활방식'(17.3%), '현대예술'(15.3%) 순
 - 5% 미만으로는 전통예술, 문화산업, 여가생활, 관광으로 나타나 고양시민의 문화에 대한 이미지는 행주산성, 고궁, 룡 등으로 편중
 - 시민 FGI 결과, 연단위의 공연관람 횟수, 역사문화재 방문 횟수 등 지역문화의 범위를 협소하게 인식하는 반면 문화의 경험이 많은 시민의 경우는 전통문화, 공연관람, 문화예술프로그램 참여 후 동아리 활동까지 문화의 영역을 확장하여 인식하고 상대적으로 적은 문화지출비용으로 지역에서 다양한 문화생활을 즐김
- '고양시'하면 떠오르는 이미지는 '문화예술도시'(3.41점), '역사전통 문화도시'(3.33점), '생태환경도시'(3.24점) 순

□ 지역문화 진흥 시 가장 큰 변화는 생활문화의 질 향상을 기대하며 응답자의 과반 수 이상이 지역발전 기여에 긍정적으로 인식

- 고양시 지역문화 진흥 시 기대되는 변화는 '지역의 생활문화의 질 향

상'(27.7%)이 가장 높게 나타났으며, '주민 개인의 여가생활 증진'(21.3%), '지역경제의 경쟁력 강화'(14.7%) 등의 순

- 지역문화 진흥이 지역발전에 '기여함'64.8%, '기여하지 않음'9.3% 인식

2) 고양시민의 문화정책

□ 1순위 문화관련 시책은 문화향유 확대를 위한 문화기반 시설 확충으로 문화예술회관, 공연장, 박물관 요구

- '고양특례시' 발전을 위해 추진해야할 문화관련 시책은 (1순위 기준) '시민들의 문화향유 확대를 위한 문화기반 시설 확충'이 25.4%로 가장 높게 나타났으며, '지역문화 예산·재원 확대'(18.4%), '문화 감수성을 높이는 다양한 프로그램 개발 및 확대'(14.9%) 등의 순
- 거주지역의 문화시설 정비·확충 시 필요한 시설은 '문화예술회관'이 24.6%로 가장 높게 나타났으며, '공연장'(18.9%), '박물관'(14.0%) 등의 순

□ 지속적이고 다양한 문화예술행사 개최, 문화산업 투자 활성화 위한 제도 개선, 문화유산 및 전통문화 교육기회 확대 초점

- 문화예술 발전을 위해 고양시가 역점을 두어야할 사항은 '다양한 예술 행사 개최'가 35.9%로 가장 높게 나타났으며, '작품활동 공간 및 시설 확대'(20.1%), '시민의 예술 교육 확대'(14.7%) 등의 순
- 문화산업 발전을 위해 고양시가 역점을 두어야할 사항은 '문화산업 투자 활성화 위한 제도 개선'이 26.6%로 가장 높게 나타났으며, '문화콘텐츠와 IT기술 융합(25.7%), '문화산업단지 지정 및 지원'(15.5%) 등의 순
- 역사문화유산 및 전통문화의 보존과 계승을 위해 고양시가 역점을 두어야할 사항은 '문화유산 및 전통문화 교육기회 확대'가 31.9%로 가장 높게 나타났으며, '역사문화유적 보전지역 지정의 확대' (24.2%), '문화유산 및 전통문화 예산확대'(19.6%) 등의 순
- 지역 문화활동 활성화를 위해 고양시가 역점을 두어야할 사항은 '지속적이고 다양한 문화행사 개최'가 42.8%로 가장 높게 나타났으며, '문화시설 정비·확충'(22.3%), '시민들의 문화관련 교육기회 확대' (22.2%) 등의 순

3) 고양시민의 문화에 대한 수요

- **응답자의 70% 이상이 지역문화가 필요성 인식, 참여의지도 높은 편**
 - 지역문화의 '필요함'은 75.4%, '필요하지 않음'4.8%
 - 고양시에 지원하는 지역문화에 '참여함'은 62.8% '참여할 생각 없음'3.3%

- **주로 문화에 대한 관심과 흥미로 시작, 지식획득은 5%미만**
 - 지역문화'에 참여하는 이유는 '문화에 관심·흥미가 있어서'가 48.8%로 가장 높게 나타났으며, '일상생활에 도움을 얻기 위해'(20.7%), '교양을 쌓기 위해서'(10.4%) 등의 순

- **가장 중요한 선택기준은 주제 및 내용, 거주지와 거리도 고려**
 - '지역문화' 선택 시 고려사항은 (1순위 기준) '주제 및 내용'이 43.2%로 가장 높게 나타났으며, '거주지와의 거리'(31.4%), '비용의 적절성'(8.4%) 등의 순

- **다수의 여가활동은 산책과 운동으로 문화예술참여는 8.1%에 불과, 시간과 경제적 여유 영향**
 - 여가시간에 주로 하는 활동은 (1순위 기준) '산책·운동'이 35.5%로 가장 높게 나타났으며, '집에서 쉬'(13.0%), '취미·오락활동'(12.8%) 등의 순
 - 시간적, 경제적 여유가 생긴다면 할 여가시간 활동은 (1순위 기준) '문화예술 참여'가 33.0%로 가장 높게 나타났으며, '여행'(32.5%), '산책·운동'(8.9%) 등의 순

- **가장 참여하고 싶은 문화영역은 문화예술행사, 공공의 성격을 지니며 대표성 있는 문화예술기관 선호**
 - 참여하고 싶은 '지역문화 영역'은(1순위 기준) '문화예술행사'가 40.2%로 가장 높게 나타났으며, '지역축제 참가'(22.1%), '역사문화유적지 관람'(13.1%) 등의 순
 - 참여하고 싶은 문화관련 시설 및 단체는(1순위 기준) '고양시 문화재단'이 37.2%로 가장 높게 나타났으며, '박물관, 미술관'(19.7%), '도서관'(12.4%) 등의 순

4) 고양시민의 문화향유 실태

□ **응답자의 60%이상이 참여한 경험이 있으나 코로나19로 잠시 멈춤**

- 고양시 지역문화 참여 정도에 대해서는 '과거에 참여(관람)했고 지금은 아니다' 60.2%, '참여(관람)한 적이 없다' 25.6%, '지속적으로 참여(관람)하고 있다' 14.2%로 나타남

□ **현수막과 인터넷을 통해 접근, 오프라인과 온라인 병행 홍보**

- 참여하고 있는 지역문화에 대한 정보 인지 경로는 '포스터 및 현수막을 통해서'가 48.1%로 가장 높게 나타났으며, '인터넷을 통해서'(47.6%), '고양시 홈페이지 혹은 소식지를 통해서'(35.2%) 등의 순

□ **다수의 시민이 단발성 이벤트식 문화향유, 향후 참여의향에도 영향**

- 참여하고 있는 지역문화 영역은 '지역축제 참가'가 63.4%로 가장 높게 나타났으며, '역사문화유적지 관람'(40.1%), '문화예술행사'(30.2%) 등의 순
- 지난 1년 동안 문화예술행사 주요 관람 지역은 (고양시 기준) '영화'가 87.3%로 가장 높게 나타났으며, 다음으로 '축제'(66.2%), '문학행사'(42.5%) 등의 순
- 향후 1년 이내 문화예술행사 관람 의향은 (있음 기준) '영화'가 93.5%로 가장 높게 나타났으며, 다음으로 '축제'(86.3%), '박물관 관람'(79.2%) 등의 순

□ **코로나19로 온라인 매체를 활용한 다양한 지역문화 참여경험**

- 지난 1년 동안 온라인 매체를 통한 문화예술행사 경험 여부는 (있음 기준) '영화'가 71.1%로 가장 높게 나타났으며, 다음으로 '연극/뮤지컬'(38.0%), '대중음악'(37.8%), 축제(35.8%), 박물관관람(35.5%) 등의 순
- 지난 1년 동안 온라인 매체를 통해 관람한 문화예술행사 만족도는 (7점 평균 기준) '영화'가 5.38점으로 가장 높게 나타났으며, 다음으로 '연극/뮤지컬'(5.24점), '축제'(5.11점) 등의 순

□ **최근 1년간 문화생활 만족도는 낮으며, 대체로 정보접근의 어려움 호소**

- 지난 1년 동안 경험한 문화생활 만족도는 (5점 평균 기준) 2.87점으로 나타남
- 지역문화 참여의 애로사항은 (1순위 기준) '나에게 적합한 문화관련 정보가 부족하다'가 26.9%로 가장 높게 나타났으며, '문화관련 행사나 프로그램을 운

영하고 있는 기관·시설에 대해 모른다'(26.3%), '운영 시간대가 맞지 않다'(14.9%) 등의 순

□ 주로 도서관과 고양문화재단을 통해 문화활동에 참여, 상대적으로 거리의 접근성과 전문성이 높다고 평가

- 현재 참여하고 있는 지역문화 시설/단체는 '도서관'이 40.3%로 가장 높게 나타났으며, '고양문화재단'(39.8%), '인터넷, 사이버 교육'(19.0%) 등의 순
- 참여한 지역문화관련 시설 및 단체에 대한 의견은 '쉽게 접근할 수 있다'가 (5점 평균 기준) 3.51점으로 가장 높게 나타났으며, 다음으로 '예술가, 강사는 전문성을 가지고 있다'(3.35점), '기관의 직원은 전문성이 있다'(3.29점) 등의 순

2 문화관계자 심층면접조사 결과

1) 지역진흥 정책의 기본 방향

□ 문화예술 정책에 대한 공론화 필요

- 문화예술 정책에 대한 시장의 의지가 중요하며 시민 문화예술가, 창작가, 오피니언 등 참여를 통한 버튼 업 방식으로 전개

□ 고양시 문화정체성 확립

- 문화다양성이 존재하는 도시로 나아가야 함. 다양한 역사와 아픔을 품은 신도시 속 새로운 문화정체성 확립 필요

□ 지역 간 격차에 해소를 위한 기관 간 조율 역할 필요

- 지역문화자원이 지역 간 편차가 발생하고 있으며 3개구 중 일산 서구지역은 문화시설이 열악하며 덕양구는 어울림누리, 문예회관 중심으로 지역편차 발생
- 일산동구는 출판사, 영상제작업체가 밀집되어 있어 일상생활 속에서 문화예술을 향유하기에는 어려움

□ 토착주민과 유입 주민간의 보이지 않는 벽 해소

- 고양시는 유입된 인구의 비중이 높은 개방적인 성격을 지니고 있지만 한편으

로는 유입된 인구와 기존 지역주민들 간의 화합의 어려움 경험

소외계층을 위한 문화예술 접근

- 다문화, 장애인, 생계에 어려움을 겪고 있는 대상으로 공공정책과 일회성 행사 및 단기사업이 아니라 소외받고 있는 삶을 치유하는 문화예술 사업 필요

전담인력 부족

- 방문한 기관들 중에서는 한 사람이 고유한 직무 외에 일당백의 다양한 업무를 함께 담당하고 있어 업무의 효율성이 낮음

장기적인 관점에서 고양시 문화진흥 시행계획 수립 필요

- 문화적 기반시설이 약한 고양시에 지역불균형 해소 및 시민의 문화요구 창출에 이르기까지 세부적인 방안 수립과 기존의 문화자원들을 활용하는 방향으로 계획 수립

2) 생활문화 기반 활성화

'생활문화' 에 대한 합의된 개념 공유

- 현장에서는 생활문화를 다양한 의미에서 사용하고 있으며 기관의 특성에 따라 용이하게 해석하고 사용

'공간' 에 대한 비전

- 공간을 통해 사람이 만나고 이어짐이 중요하며 생활문화를 향유할 수 있는 공간에 대한 개념정의와 활용방안 검토 필요

내 삶에 영향을 미치는 생활문화 조성

- 다양한 생활문화프로그램을 통해 내 삶에 영향을 미치고 변화를 일으키는 방향
- 시민이 직접 참여하고 기획해보며 무엇이든 할 수 있는 시민의 주체성을 기를 수 있는 안전지대

3) 예술인 지원 및 지역문화 전문인력 양성

고양시 예술인의 지역 이탈

- 대부분의 예술인의 활동범위가 서울, 경기문화재단의 공모사업에 참여하고 있으며 지역은 단기사업 위주로 창작·전시·공연 공간부족, 공공시설 예약의 어려움
- 지역 문화단체 간의 교류가 적으며 예술인의 모임의 기회 부족으로 지역 내 활동에 어려움

□ 예술인이 지속적으로 활동할 수 있는 문화생태계 구축

- 현재 예술인들의 공연문화가 부족하고 공연자들이 공연 이외 교육할 수 있는 여건 미비함. 예술인이 기댈 수 있는 정책이 필요
- 개별적으로 분산된 문화예술 관련 데이터 통합관리 필요
- 청년예술인 문화스타트업 발굴, 지역예술인 발굴 노력 필요
- 공연기술 인력 및 다른 예술가와 협업을 위한 공연기획 모임 및 교류와 네트워크 환경 조성 필요

4) 지역문화자원 발굴 및 전통문화유산 보존·전승

□ 풍부한 문화유산에도 불구하고 박물관이 없어 타 지역 이관

- 고양시는 구석기부터 현재까지 역사 문화자원이 풍부하며 특히 도내동 유적은 국내 구석기 유물이 가장 많이 나온 장소임
- 고양시의 유물은 인류학적으로 매우 가치가 높으나 지역 내 박물관이 없어서 국가로 귀속되어 청주, 인천 등으로 이관되고 있음
- 고양시에 박물관이 건립되면 박물관에서 주관하는 학술대회, 전시, 특별기획전 등 지역문화를 확장 시켜 나갈 수 있음
- 따라서 고양시의 정체성을 담을 수 있는 전통문화유산에 다양한 정책과 재정적 지원이 필요

□ 전통문화 보존 전승 시급

- 급격한 도시화로 인하여 전수자가 줄어들고 있어 고양시의 고유한 문화와 전통문화에 대한 보존 전승이 매우 필요한 상황

□ 전통문화와 연계, 문화다양성의 확장

- 다문화가정, 취약계층 등을 대상으로 무료 전통혼례사업을 운영하고 있으며 각 나라별 전통혼례도 진행될 예정
- 폭넓은 연령층이 전통문화를 체험할 수 있는 프로그램 개발 필요

5) 지역문화예술기관 및 유관부서 연계

□ 고양문화재단의 기능 전문화

- 고양문화재단의 역할에 대해 여러 지역문화기관, 문화예술인, 단체들은 '허브'로서의 역할을 기대
- 다만 '허브'기관의 위상에 대해서는 의견 차이가 나타났지만 고양문화재단이 고양시 문화 전체를 아우르는 구심점 역할 다수 기대

□ 지역문화 민·관 거버넌스 필요

- 고양시 관련 부서와 지역문화 관련 연구소, 기관, 단체와 긴밀하게 협의하고 있으나 그 외는 없음. 특히 고양시는 대학에 관련 학과가 없어 수도권에 있는 대학과 협약을 맺고 네트워크 구축

3 시민 & 전문가 공개토론회 결과

□ 고양시 지역문화 활성화 방향 제안

- 전문가 포럼에서는 제 2차 지역문화진흥기본계획 방향을 기반으로 '자치', '포용과 소통', '지역성', '혁신'을 중심으로 1)시민참여로 문화자치 생태계 구축, 2)포용과 소통으로 생활기반 문화환경 조성, 3)지역의 개성있는 문화발굴 및 활용, 4) 문화적 가치로 지역의 혁신과 발전 등 4개의 고양시 지역문화진흥 정책과 세부과제를 제안
- 고양시 지역문화 거버넌스 구축방안으로 문화예술인들의 참여와 지원에 대한 재인식 및 문화안전망 조성. 거버넌스가 '협의체'에 머물지 않고 지역사회의 관계망 축진에 기여할 수 있도록 주민과 문화예술인들의 자발적 참여형 네트워크로 활동으로 전개
- 고양시 문화예술교육 활성화방안으로 조례제정('21.6.4)에 의한 문화예술교육 지원센터 사업 강화로 '시민의 삶', '지역특화', '생태계조성', '전문인력양성' 중심으로 문화예술교육 방향성 및 목표 설정
- 고양시민 문화향유 기회 확대방안으로 문화향유진흥 법률에 기초한 보편적

문화권에 대한 인식, 단발성 문화활동에서 문화경험의 지속성과 확장, 모든 시민의 배제없는 지원, 정보의 접근경로 다양화와 유관기관과 통합적 호환 협력체계 구축, 문화예술 프로그램을 넘어선 권역별 생활밀착 문화향유 활동 거점 공간 구축

□ 시민 원탁회의 의제 선정 및 토론

- 고양시에는 많은 역사유적, 문화예술자원이 분포되어 있으나 ‘국제꽃박람회’, ‘일산호수공원’, ‘행주산성’, ‘킨텍스’에 국한되어 있는 문화이미지에서 벗어나 다양한 의견수렴을 통해 고양시 대표 문화키워드를 찾고 이를 토대로 지역문화의 방향성을 수립하고자 함
 - 1차적으로 문화키워드를 문화시설, 문화예술 프로그램, 문화전시 공연, 문화유적 분야 등으로 구분하여 아이디어를 도출하고 이를 바탕으로 2차적으로 지역문화 대표 키워드 및 방향성을 제시함
 - 그 결과, 고양시의 아름다운 자연환경, 힐링, 역사·전통에 대한 자부심, 향토애, 평화통일, 복합문화조성, 과거-현재-미래 중심으로 키워드 방향 도출
- 고양시는 ‘22년 1월 인구 109만의 발전된 특례시로 출범하는 동시에 도·농복합도시로써 신도시와 구도심간의 문화격차가 발생하고 있음. 이에 지역문화 격차방안을 계층간·세대간·지역간 격차 해소방안으로 세분화하여 모두토의하고 그 결과를 반영하여 시행계획 추진과제에 자료로 활용하고자 함
 - 계층 간 격차 해소방안 : 고급문화와 대중문화라는 이분법적 사고에서 벗어날 필요, 문화활동에서 소외되는 장애인, 다문화인, 저소득층, 북한이탈주민 등 문화향유 기회 제공, 직업군에 따른 직장인, 주부, 자영업자 등 시간운영 고려, 계층의 특성에 따른 문화정책 접근
 - 세대 간 격차 해소방안 : 고양시민의 문화의 날 확대, 고양페이와 연동하여 사용, 마을공동체 활성화를 통해 세대와 모든 영역의 화합의 장 마련, 노년-청년층 매칭을 통한 세대간 문화프로그램, 청소년의 문화예술 활동지원, 문화 디지털 격차에 대한 지원
 - 지역 간 격차 해소방안 : 지역별 균등한 문화시설 확충, 작은도서관 활성화, 문화지 발간, 농촌과 도심 경계에 있는 지역 순회 문화프로그램(문화버스) 운영, 동 단위 축제 활성화, 문화기반 시설에 대한 홍보강화, 문화자원 접근성이 용이하도록 교통 개선

IV. 성과와 한계

1 성과

□ 문화자치 기반 마련

- 시민과 문화예술인 등과 함께 소통할 수 있는 지속적인 문화포럼, 문화행사 개최 등으로 네트워크 기반 마련
- 지역문화 진흥의 효과적인 시행을 위해 문화관련 조례 등을 지속적으로 제·개정('21년 기준 22개 조례)

□ 생활문화공간 조성으로 시민의 문화활동 접근성 향상

- 생활문화센터 조성(아람생활, 호수생활, 어울림)으로 시민이 함께 누리는 생활 문화 거점 공간 마련
- 시민들이 프로그램과 공간을 직접 기획하여 운영하고 공연·전시·동호회 등 다양한 공간으로 활용

□ 시민의 일상 속에서 문화예술 진흥

- 고양시민 문화예술학교(어울림문화학교, 아람문예아카데미) 운영을 통해 시민의 일상생활 속에서 문화예술 향유 기회 확대

□ 고양시 대표 문화축제 개최 및 문화예술 공간 조성

- 고양시 대표역사문화축제인 고양행주문화제, 거리예술축제인 고양호수예술축제 등의 개최로 문화예술인의 참여 및 시민의 문화향유 기회 확대
- 문화예술인의 전시, 공연, 창작활동을 지원하기 위해 복합 문화예술창작소 착공

2 한계

□ 시행계획 미 수립으로 문화정책 및 사업 산발적 운영

- 현재 2차 문화진흥시행계획(2020~2025)이 수립되어야함에도 불구하고 1차 시행계획 미 수립 및 2차 시행계획 수립 시기도 지연
- 문화비전 미비로 유기적인 연계 없이 산발적 문화사업 운영

□ 지역문화 브랜드 발굴 및 특화 전략 부재

- 문화자원이 풍부하나 고양시만의 특화된 문화자원 발굴과 문화적 정체성 강화사업 부족

□ 지역 문화정책 거버넌스 체계 미흡

- 고양시 문화예술과, 문화재단, 고양예총, 문화원 등 문화예술 발전방안 모색 등 문화정책 거버넌스 협력체계 부족

□ 고양시 문화예술인·단체 데이터베이스 관리 및 지원 미흡

- 고양시에 거주하고 있는 문화예술인 및 단체 수의 파악과 활동분야 영역에 대한 분석 미비
- 고양시 문화진흥에 기여할 수 있는 창작활동 및 공간 지원이 미흡하고, 젊은 예술인의 육성사업 부족

□ 문화재원 다각화 부족 및 기금조성 전무

- 매년 감소하는 문화예산 비율과 지역문화진흥기금 조성이 전무하여 문화진흥의 걸림돌 발생

V. 비전 및 목표

1 기본방향 설정

□ 국가비전 및 상위 기본계획, 경기도의 시행계획 연계

- 지역문화 시행계획 수립 시 국가의 제2차 지역문화진흥기본계획과 경기도의 시행계획 비전과 목표에 부합하고 방향을 반영하는 것이 필수조건임
 - 문화비전 2030의 비전은 '사람이 있는 문화'로 사람이 모두 행복하게 살 수 있도록 우리 삶을 바꾸는 문화의 기본 가치로 개인의 자율성 보장, 공동체의 다양성 실현, 사회의 창의성 확산 강조
 - 문화체육관광부 제2차 기본계획의 비전은 '포용과 혁신의 지역문화'로 자치, 포용, 혁신을 핵심가치로 두고 분권, 자치, 거버넌스, 문화재정 등 강조
 - 경기도 제2차 시행계획의 비전은 '도민이 있는 문화, 모두가 행복한 경기도'로 자치, 공정, 향유를 핵심가치로 제시하고 제도, 문화향유기회 확대 강조
- 따라서 고양시 지역문화진흥시행계획의 비전 및 핵심가치를 도출하기 위해 '포용과 혁신의 지역문화'의 제2차 기본계획을 토대로 문화비전 2030과 경기도 시행계획과 연계하여 자치, 혁신, 향유, 행복, 다양성, 창의성 등을 포함한 가치 및 목표를 반영하여 설정함

□ 고양시 비전 연계 및 시민·예술인 의견수렴 반영

- 민선 7기 비전인 '평화의 중심, 미래의 시작'과 인구 109만명의 고양특례시가 지향하는 자급자족하는 도시비전을 성공적으로 추진하기 위해서는 '문화도시'를 접목하여 지속가능한 도시발전 조성 필요
 - 고양시 목표는 미래를 꿈꾸는 평화경제특별시, 모두가 함께하는 사람중심도시, 풍요로운 삶의 시민행복도시, 조화와 균형의 지속가능발전도시 임
- 고양시 고유의 특성화된 가치 및 목표를 설정하기 위해 평화, 사람, 행복, 공존을 선정하여 가치에 반영함
 - 고양시에 거주하고 있는 시민과 공무원의 과반 수 이상이 지역문화가 고양시 발전에 기여할 것이라고 비교적 높게 인식하고 있음

- 의견수렴 가운데 시민 원탁회의 주요결과는 고양시의 아름다운 자연환경, 힐링, 역사전통에 대한 자부심, 향토애, 평화통일, 과거-현재-미래 중심으로 지역문화진흥 방향이 확인되었음

□ 외·내부 환경분석 결과 반영

- 외부환경은 정치·경제·산업·기술·인구·사회 요인을 기반으로 분석하였으며 주요 결과를 시행계획 기본방향으로 반영함
 - 높아진 자치분권 요구에 대응, 지역의 권한과 자율성을 키우는 정책 전환필요, 첨단기술의 수용과 더불어 사회문제 해결과 신한류 확산 등 새로운 도시브랜드로서 지역문화 역할요구, 저출산 고령화로 인한 인구구조변화에 따른 지역의 활력증진, 일상 속 문화여가 확대를 위한 지역문화의 역할 제고, 코로나 19 등 불확실한 감염병 등 재난상황에 문화예술계 대응체계 마련
- 내부환경은 고양시의 지리·생태·인구·자원·시설·도시계획 요인을 기반으로 분석하였으며 주요 결과를 시행계획 기본방향으로 반영함
 - 북한과 인접하여 평화의 거점이 되는 문화생태모델 제고, 일산호수공원, 장항습지, 행주산성 등을 친환경문화로 재해석, 고령사회 진입으로 고령층 타겟, 베드타운에서 문화를 향유하는 도시로 전환, 1인 가구에 대한 문화접근, 4050 고학력 지식인에 대한 여가문화 수요파악, 사각지대에 있는 다문화인 장애인의 문화향유 기회 마련, 풍부한 역사문화자원 보존 및 활성화, 지역별 문화인프라 격차해소, 특례시 출범에 따른 도시계획과 문화연계 추진

□ SWOT 분석결과 및 전문가 의견 반영

- 1차적으로 고양 지역문화진흥을 위한 SWOT 전략분석 결과를 토대로 추진 전략을 도출하고 전문가 자문을 토대로 수정·보완하여 최종 전략방향 설정
 - 추진전략은 '지속가능한 문화예술 생태계 구축', '누구나 문화를 향유하는 생활기반 환경조성', '특색있는 문화공존과 문화정체성 강화', '창조적 고양문화 발굴과 브랜드화' 로 도출
- 또한, 외·내부 환경분석과, 고양시 지역문화정책 현황을 진단하고 개선하기 위해 추진전략별 과제 도출
- 추진과제 중 실무회의를 거쳐 특화사업을 선정하여 고양시 지역문화진흥 특성화 및 전략화 추진

2 비전 및 목표

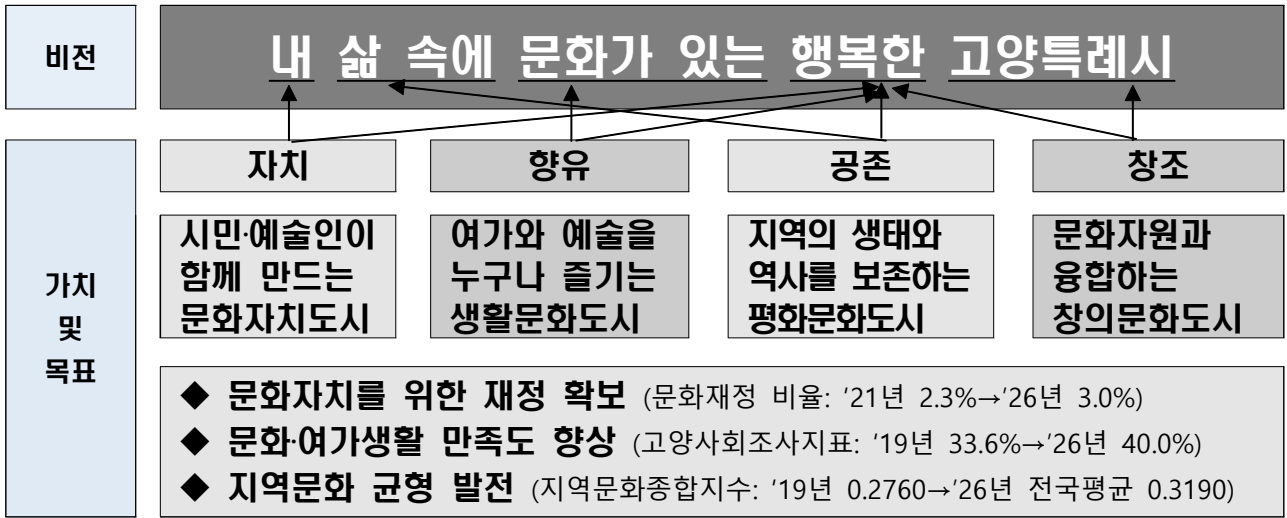
2.1. 비전체계도

비전	내 삶 속에 문화가 있는 행복한 고양특례시			
가치 및 목표	자치	향유	공존	창조
	시민·예술인이 함께 만드는 문화자치도시	여가와 예술을 누구나 즐기는 생활문화도시	지역의 생태와 역사를 보존하는 평화문화도시	문화자원과 융합하는 창의문화도시
	<ul style="list-style-type: none"> ◆ 문화자치를 위한 재정 확보 (문화재정 비율: '21년 2.3%→'26년 3.0%) ◆ 문화/여가생활 만족도 향상 (고양사회조사지표: '19년 33.6%→'26년 40.0%) ◆ 지역문화 균형발전 (지역문화종합지수: '19년 0.2760→'26년 전국평균 0.3190) 			

전략 및 과제	1. 지속가능한 문화예술 생태계 구축
	<ul style="list-style-type: none"> 1-1. 문화자치 추진기반 마련 1-2. 문화자치 역량 강화 1-3. 문화예술 창작지원과 안전망구축 1-4. 문화예술교육 활성화
	2. 누구나 문화를 향유하는 생활기반 환경조성
	<ul style="list-style-type: none"> 2-1. 생애주기·계층별 문화향유기회 확대 2-2. 문화다양성 증진 2-3. 문화기반시설 확충과 내실화 2-4. 근린 생활문화 네트워크 구축
3. 특색있는 문화공존과 문화정체성 강화	
<ul style="list-style-type: none"> 3-1. 4대(역사·예술·한류·평화) 문화권 조성 3-2. 문화축제·문화의 거리 특성화 3-3. 생태와 역사·전통문화의 보존과 활용 3-4. 문화유산의 세계화로 고양특례시 위상 강화 	
4. 창조적 고양문화 발굴과 브랜드화	
<ul style="list-style-type: none"> 4-1. 문화자원과 첨단기술의 융합기반 조성 4-2. 문화예술·문화자원을 활용한 문화관광 활성화 4-3. K-컬처와 문화콘텐츠산업 육성 4-4. 창의적 지역문화 가치 확산 	

2.2. 비전 및 목표

□ 비전



[그림 5-1] 고양시 지역문화 비전

- 연구에서는 다음과 같이 비전을 검토하였음
 - <제1안> 삶 속에 문화가 생동하는 행복문화도시 고양특례시
 - <제2안> 내 삶이 생동하는 문화, 신행복문화도시 고양특례시
 - <제3안> 내 삶 속에 생동하는 문화, 행복한 고양특례시
 - <제4안> 내 삶 속에 문화가 있는 행복한 고양특례시

- 국가 기본계획이 지향하는 가치·방향과 고양시 지역문화진흥 여건을 반영하여 시민들이 쉽게 인식되어 기억 속에 오래 남을 수 있는 최종 <제4안>으로 비전을 결정하고 시행계획 방향을 수립하였음
 - '내' : 시민 개개인이 주체적으로 문화에 참여하고 시민문화권을 획득하는 지역문화 진흥의 중요한 핵심요소로 간주함
 - '삶 속에' : 시민과 예술인의 삶이 곧 문화가 되고, 생태와 역사가 문화이며 일상의 여가와 예술을 통해 시민의 삶 속에 문화가 공존하는 것을 지향
 - '문화가 있는' : 시민 누구나 일상 속에서 여가와 예술을 즐기고 문화를 향유
 - '행복한' : 문화자치, 문화예술, 생활문화, 전통문화, 문화창조 등이 유기적으로 통합되어 문화를 통해 삶의 질 향상과 행복감 증진
 - '고양특례시' : 고양시의 고유한 문화유산과 문화자원 또는 첨단기술과 융합되고, 109만명의 특례시 출범에 따른 도시계획과 문화연계를 통해 새로운 성장원동력과 도시브랜드 강화

□ 핵심 가치

- 고양시 지역문화진흥 비전을 실현하기 위한 핵심가치는 아래와 같이 '자치', '향유', '공존', '창조'를 기반으로 1)시민·예술인이 함께 만드는 문화자치도시, 2)여가와 예술을 누구나 즐기는 생활문화도시, 3)지역의 생태와 역사를 보존하는 평화문화도시, 4)문화자원과 융합하는 창의문화도시 4가지로 설정
- **자치 : 시민·예술인이 함께 만드는 문화자치도시**
 - 시민과 예술인이 주도적으로 참여하여 문화예술 생태계를 구축하는 문화자치도시 고양특례시
- **향유 : 여가와 예술을 누구나 즐기는 생활문화도시**
 - 일상생활에서 누구나 여가와 문화예술의 향유기회 및 접근성 향상을 통해 지역문화가 균형적으로 발전되는 생활문화도시 고양특례시
- **공존 : 지역의 생태와 역사를 보존하는 평화문화도시**
 - 지리, 생태, 역사, 전통을 테마로 특색 있는 지역문화 보존 및 발굴을 통해 문화적 정체성을 확보할 수 있는 평화문화도시 고양특례시
- **창조 : 문화자원과 융합하는 창의문화도시**
 - 4차 산업시대에 적합한 역사·전통 문화자원과 문화자원 간, 첨단기술과 융합을 통해 도시브랜드 가치를 높일 수 있는 창의문화도시 고양특례시

□ 성과목표

- **문화자치를 위한 재정 확보**
 - 문화재정(문화예술+문화재) 비율: '21년 2.3%→'26년 3.0%
 - 2021년 기준 2.3%이었던 전체예산 대비 문화재정 비율을 2026년 기준 3.0%(1,148억원) 설정
 - 고양시 중기지방재정계획(2022~2026)¹⁾ 기준 2026년 일반회계 3조8,285억원의 문화재정 3.0%를 적용, 1,148억원 확보 목표
- **문화·여가생활 만족도 향상**
 - 고양사회조사지표: '19년 33.6%→'26년 40.0%
 - 여가생활 만족도는 2019년 기준 33.6%(매우만족9.3%,만족24.3%)에서 7%p 향상
- **지역문화 균형 발전**

1) 고양시(2021). 2022~2026년 고양시 중기지방재정계획.

- 지역문화종합지수: '19년 0.2760→'26년 전국평균 0.3190
- 지역문화현황(문화정책, 문화향유, 문화활동) 종합지수 값을 2024년 기준 전국평균 수준으로 목표 설정

2.3. 추진전략

□ 고양시 지역문화진흥을 성공적으로 추진하기 위해 선결과제로 반드시 수행해야 할 4대 추진전략은 아래 표와 같음

4대 추진전략	내용
지속가능한 문화예술 생태계 구축	지역문화 제도, 재정, 추진체계, 자치역량, 문화예술 창작 활동 등 문화자치 기반마련을 통한 문화예술 생태계 조성
누구나 문화를 향유하는 생활기반 환경조성	시민들이 일상생활에서 문화를 경험하고 향유할 수 있는 생활밀착형 문화 환경조성과 문화 활동 및 참여 활성화
특색있는 문화공존과 문화정체성 강화	고양시의 고유한 생태, 전통문화, 유산 등 문화자원을 보존·발굴하여 특색있는 문화적 정체성 강화를 통한 문화 자긍심 고취
창조적 고양문화 발굴과 브랜드화	고양시 문화자원의 미래가치 창출을 통해 아시아를 대표하는 문화도시 브랜드화 및 지역 경제 활성화

3 추진전략 및 과제

3.1. 전략 : 지속가능한 문화예술 생태계 구축

□ 배경 및 방향

- 문화정책 수립 및 집행의 권한이 국가에서 지자체로 이양되면서 문화 분권과 자치에 의해 지역의 자율적 정책추진 및 제도적 기반마련 요청
- 지역문화 제도, 재정, 추진체계, 자치역량, 문화예술 창작 활동 등 문화자치 기반마련을 통한 지속가능한 문화예술 생태계 조성

□ 추진내용

- (문화자치 추진기반 마련) 지역문화의 분권과 자치에 따라 문화자치를 위한

제도, 재정, 추진체계를 체계화하고 내실화 추진

- (문화자치 역량강화) 문화예술 전문인력 양성·활용을 통한 지역문화 활성화
- (문화예술 창작지원과 안전망 구축) 예술인의 지역이탈을 방지하고 지역을 기반으로 안정적인 창작환경과 맞춤형 지원을 통해 고양예술인의 저작권 보장
- (문화예술교육 활성화) 문화에 기반 하여 시민과 예술인이 문화향유에서 창조적 활동에 이르기까지 문화 활동 기회를 누릴 수 있도록 지원체계 마련

3.2. 전략 : 누구나 문화를 향유하는 생활기반 환경조성

□ 배경 및 방향

- 「문화기본법」, 「지역문화진흥법」에 따라 누구나, 어디서든 누릴 수 있는 문화 환경을 조성하고 문화를 향유 할 수 있는 정책 필요
- 시민들이 일상생활에서 문화를 경험하고 향유할 수 있는 생활밀착형 문화 환경 조성과 문화 활동 및 참여 활성화

□ 추진내용

- (생애주기·계층별 문화향유기회 확대) 고양시 인구특성별·생애주기별·계층별 맞춤형 문화지원 전략을 통해 문화향유 기회 확대
- (문화다양성 증진) 문화다양성 보호 및 확산을 위한 정책 추진기반 마련 및 사업 수행으로 문화다양성 인식 증진
- (문화기반시설 확충과 내실화) 지역 간의 문화격차 해소와 공급자와 수요자 모두가 충족하는 문화서비스 제공
- (근린 생활문화 네트워크 구축) 걸어서 갈 수 있는 문화공간 및 문화사업을 확대하여 고양시 전역에 생활문화 활성화

3.3. 전략 : 특색있는 문화공존과 문화정체성 강화

□ 배경 및 방향

- 고양시는 풍부한 자연환경과 무·유형의 문화재, 전통문화를 보유하고 있고 매년 고양행주문화제, 호수예술축제 개최 등 고유의 문화정체성 확립 필요

- 고양시의 고유한 전통문화, 유산 등 문화자원을 보전·발굴하여 특색있는 문화적 정체성 강화를 통한 문화 자긍심 고취

□ 추진내용

- (역사·예술·한류·평화 문화권 조성) 자생적으로 문화자원이 분포된 권역별 문화권 조성을 통해 특성화 및 지역문화 활성화
- (문화축제·문화의 거리 특성화) 다양한 문화주체들이 함께 누리는 축제와 문화거리 활성화를 통해 문화예술 교류 확대
- (역사·전통문화자원의 보존과 활용) 고양시 역사, 문화유산의 가치를 재조명하고 누구나 문화를 향유할 수 있도록 미래 역량 강화
- (문화유산의 세계화로 고양특례시 위상 강화) 고양시 문화유산의 보존·관리·활용을 통해 가치 창출 및 세계화 기반 마련

3.4. 전략 : 창조적 고양문화 발굴과 브랜드화

□ 배경 및 방향

- 고양시는 한류문화 콘텐츠 생산기지로서 문화콘텐츠산업을 육성하는데 최적의 시스템과 인프라 구축이 용이함
- 고양시 문화자원의 미래가치 창출을 통해 아시아를 대표하는 문화도시 브랜드화 및 지역 경제 활성화

□ 추진내용

- (문화자원과 첨단기술의 융합기반 조성) 문화자원 디지털화와 문화기반시설 메타버스 조성 등을 통해 가상공간 문화예술 활동 활성화
- (문화예술·문화자원을 활용한 문화관광 활성화) 고양시 유적지를 활용한 스토리텔링 콘텐츠 기획, 문화예술 접목 등 다양한 문화관광 프로그램 개발
- (K-컬처와 문화콘텐츠산업 육성) 한류문화와 문화콘텐츠산업 육성을 위한 청년 일자리 창출 및 민·관 협업을 통한 기반 마련
- (창의적 지역문화 가치 확산) 고양형 문화도시 추진, 유네스코 창의도시 네트워크 추진 등을 통해 고양시 지역문화의 가치 확산

VI. 추진전략별 세부계획

1 지속가능한 문화예술 생태계 구축

1-1. 문화자치 추진기반 마련

1-1-1 지역문화관련 조례 정비

◆ 지역문화관련 조례를 정비하고 제정하여 지속적이고 안정적인 행정 및 지원을 통한 성과 제고

□ 개요

- 사업명 : 지역문화관련 조례 정비
- 기간 : 2022년~
- 대상 : 지역문화관련 조례
- 주요내용 : 기존의 조례개정 및 신규 조례제정을 통한 제도적기반 마련
- 「고양시 문화진흥기금 설치 및 운영 조례」, 「시민문화권 보장에 관한 조례」, 「고양시 장애인 문화예술 활동지원 조례」 등 조례 제·개정 추진
- 담당부서 : 문화예술과
- 소요예산 : 비예산

□ 추진계획

- 조례 검토 및 전문가 의견수렴, 용어, 조문 등 법제부서와 협의
- 조례안 심의 및 공포

□ 기대효과

- 지역문화관련 조례 개정 및 제정을 통한 문화관련 제도적 근거 확보

◆ 문화예산의 안정화 및 지속적인 확대를 위해 공적자과 사적자금 조성을 통해 지역문화를 지원하고 활성화

□ 개요

- 사업명 : 지역문화재원 확보
- 기간 : 2025년~
- 주요내용 :
 - 지역문화진흥기금 조성
 - 공모사업 참여를 통한 국비·도비 확보
 - 자체 문화수익사업 추진
 - 주민참여예산제 활성화(주민주도의 문화사업제안, 공청회, 주민투표에 적극 참여하여 문화사업 예산확보, 주민자치회 연계운영)
- 담당부서 : 문화예술과
- 소요예산 : 1,500,000천원

(단위: 천원)

구분	2022년	2023년	2024년	2025년	2026년
국비					
도비					
시비				500,000	1,000,000
합계				500,000	1,000,000

□ 추진계획

- 고양 지역문화진흥기금 조성을 위한 TF 구성 및 논의
- 고양 지역문화진흥기금 조성 계획 수립
- 고양 지역문화진흥기금 조성과 운용을 위한 조례 제정
- 고양 지역문화진흥기금 조성, 국비·도비 확보, 주민 지원 프로젝트 시행

□ 기대효과

- 안정적인 지역문화진흥기금의 조성으로 예술가의 역량강화 및 지역문화 자율성 제고

◆ 지역문화협의체 구성 및 활성화를 통해 지역문화를 추진할 수 있는 체계마련

□ 개 요

- 사업명 : 고양특례시 지역문화협의체 운영
- 기간 : 2023년~
- 대상 : 시민, 예술인, 예술단체, 전문가
- 주요내용 : 지역문화진흥을 위해 필요한 사항 심의 및 공동 협력사업 발굴
 - 정책위원회 : 지역문화정책 심의·의결 기구
 - 실무협의회 : 의제 검토 및 공동 협력사업 발굴
 - 시민협의회 : 시민 참여형 의제 및 사업 발굴
- 담당부서 : 문화예술과
- 소요예산 : 25,000,000천원

(단위: 천원)

구분	2022년	2023년	2024년	2025년	2026년
국비					
도비					
시비		5,000	5,000	5,000	5,000
합계		5,000	5,000	5,000	5,000

□ 추진계획

- 고양특례시 지역문화협의체 및 분과위원회 구성
- 정기 협의회 시행, 협력사업 발굴 및 네트워킹 활동

□ 기대효과

- 고양시 지역문화정책 이슈와 현안 공유를 통한 민·관 협력강화

1-1-4 G-문화 통합정보 시스템 구축

1-1-4-1 고양형 문화예술공유 통합플랫폼 구축

신규

- ◆ 지역문화 통계에 기반으로 광범위하고 다양한 인적·물적·정보자원의 공개, 공유, 연계를 통한 재구조화로 관리 및 홍보의 기능을 갖춘 유비쿼터스적 문화 정보시스템 구축 요

□ 개요

- 사업명 : 고양형 문화예술공유 통합플랫폼 구축
- 기간 : 2023년~2025년
- 대상 : 고양시민
- 주요내용 : 문화행사 정보 및 온라인 플랫폼 구축 등
- 담당부서 : 문화예술과
- 소요예산 : 2,000,000천원

(단위: 천원)

구분	2022년	2023년	2024년	2025년	2026년
국비					
도비					
시비		1,000,000	500,000	500,000	
합계		1,000,000	500,000	500,000	

□ 추진계획

- 문화예술공유 통합플랫폼 관련 부서 TF 구축 및 협의
- 문화예술공유 통합플랫폼 구축을 위한 기본계획 수립
- 통합플랫폼 구축과 데이터 축적을 통한 운영 고도화

□ 기대효과

- 통합정보공유 플랫폼 구축을 통해 시민의 문화행사 정보 접근성 확장
- 관내 예술인 정보 DB망 구축으로 예술가와 시민 간 직간접 소통창구 개설

1-2. 문화자치 역량 강화

1-2-1 지역문화 전문인력 양성

1-2-1-1 문화기획자 양성 아카데미

◆ 문화예술의 사회적 가치에 대한 다양한 욕구와 선제적 대응을 위한 문화 기획 전문 인력 양성 필요

□ 개 요

- 사업명 : 문화기획자 양성 아카데미
- 기간 : 2022년~2026년
- 대상 : 고양시민
- 주요내용 : 문화기획자 양성 아카데미 운영
- 담당부서 : 문화예술과, 고양문화재단
- 소요예산 : 300,000천원

(단위: 천원)

구분	2022년	2023년	2024년	2025년	2026년
국비					
도비					
시비	60,000	60,000	60,000	60,000	60,000
합계	60,000	60,000	60,000	60,000	60,000

□ 추진계획

- 문화기획자 양성을 위한 교육프로그램 계획 수립
- 정기 교육프로그램 희망자 모집 및 분야별 기초, 심화 교육 진행
- 기획자 교육 연계 축제 사무국 인턴 및 인력매칭 지원

□ 기대효과

- 인문사회·융합예술의 창조적 문화기획으로 양질의 콘텐츠 개발 및 일자리 창출, 기획자 인프라 양성
- 고양시 사업의 적극적인 활용을 통해 창의적 기획, 예산 효율성 등을 제고하며 양질의 콘텐츠 개발 및 프로그램 운영 지원

1-2-2 문화예술단체 역량 강화

- ◆ 예술의 사회적 가치를 강화한 전문예술단체의 역량 강화를 통해 시민들에게 한층 수준 높은 문화향유 기회 제공

□ 개 요

- 사업명 : 전문예술단체 내실화를 통한 문화예술 진흥 확대
- 기간 : 2022년~2026년
- 대상 : 고양시민
- 주요내용 : 전문예술단체 역량강화

(단위:천원/개)

구분	합계	예총	국악	무용	문인	미술	연극	사진	연예	음악	조각가	국제무용제
예산	944,000	144,000	110,000	80,000	100,000	120,000	85,000	60,000	130,000	35,000	50,000	30,000
사업수	34	4	3	4	6	4	3	3	3	2	1	1

- 담당부서 : 문화예술과
- 소요예산 : 4,720,000천원

(단위: 천원)

구분	2022년	2023년	2024년	2025년	2026년
국비					
도비					
시비	944,000	944,000	944,000	944,000	944,000
합계	944,000	944,000	944,000	944,000	944,000

□ 추진계획

- 연중 전문예술단체 지원 기본계획 수립 및 협회 사업계획안 검토
- 연중 효율적 사업 추진을 위한 추진상황 점검 및 사업 시행

□ 기대효과

- 전문예술단체 역량강화를 통한 수준 높은 문화행사 제공
- 고양시민과 지역 예술인에게 보다 특화된 공연 및 전시 기회를 제공하여 시민과 어우러지는 문화예술 환경 조성

1-2-3 문화정책 강화 및 포럼운영

1-2-3-1 고양문화예술 정책포럼

- ◆ 고양시 지역문화진흥 시행계획 수립에 따라 문화예술 세부 분야의 실천 방안 및 트렌드 변화에 따른 선도적 대응 방안 모색
- ◆ 고양특례시 문화정책 실천력 강화를 위한 지역예술인과 협력 방안 모색

□ 개 요

- 사업명 : 고양문화예술정책포럼
- 기간 : 2022년~2026년
- 대상 : 관내 문화전문가, 예술가 및 문화산업종사자
- 주요내용 : 문화예술정책포럼, 자문회의, 공연 등
- 담당부서 : 문화예술과
- 소요예산 : 73,380천원

(단위: 천원)

구분	2022년	2023년	2024년	2025년	2026년
국비					
도비					
시비	13,380	15,000	15,000	15,000	15,000
합계	13,380	15,000	15,000	15,000	15,000

□ 추진계획

- 연중 문화예술정책 논의를 위한 자문회의 개최
- 고양 문화예술 정책 확산을 위한 문화정책 포럼(연 2회)과 공연 개최
- 정기 문화정책포럼 개최 및 운영 고도화

□ 기대효과

- 일상적인 문화·여가 생활환경과 트렌드의 급속한 변화에 따른 선도적 대응 방안 모색 도모
- 지역 내 다양한 문화전문가 집단, 예술인, 문화산업종사자 등과 협력을 통한 문화자치 활성화 네트워크 구축

- ◆ 2022년 고양특례시 출범과 2023년 신청사 착공 및 고양방송영상밸리 완공
고양시의 질적 성장에 따른 양 누리의 균형발전 도모
- ◆ 고양누리 시설물 노후화에 따른 리노베이션 계획 필요성 대두

□ 개 요

- 사업명 : 어울림·아람누리 미래발전전략 수립
- 기간 : 2022년, 2026년
- 대상 : 고양시민
- 주요내용 : 어울림·아람누리 미래발전전략 연구용역 추진
- 담당부서 : 문화예술과
- 소요예산 : 200,000천원

(단위: 천원)

구분	2022년	2023년	2024년	2025년	2026년
국비					
도비					
시비	100,000				100,000
합계	100,000				100,000

□ 추진계획

- 어울림·아람누리 미래발전전략 계획 수립
- 어울림·아람누리 미래발전전략 계획에 따른 사업 시행

□ 기대효과

- 어울림누리, 아람누리의 중장기 미래발전전략 수립하여 양적·질적 성장 기대
- 삼송, 창릉신도시 완성에 따른 문화예술 수요 급증 대비 인프라 구축
- 공간·콘텐츠의 성장과 복합화

1-3. 문화예술 창작지원과 안전망구축

1-3-1 고양 청년예술인 인큐베이팅 및 활동지원

신규

- ◆ 청년예술인을 발굴하고 육성 지속적인 활동지원을 통해 지역 문화진흥과 창조역량 기반 확충

□ 개요

- 사업명 : 고양 청년예술인 인큐베이팅 및 활동지원
- 기간 : 2023년~2026년
- 대상 : 청년예술인
- 주요내용 : 청년예술인의 신진예술인으로 육성
- 담당부서 : 문화예술과, 고양문화재단
- 소요예산 : 35,000,000천원

(단위: 천원)

구분	2022년	2023년	2024년	2025년	2026년
국비					
도비			5,000,000	5,000,000	5,000,000
시비		5,000,000	5,000,000	5,000,000	5,000,000
합계		5,000,000	10,000,000	10,000,000	10,000,000

□ 추진계획

- 청년예술인 인큐베이팅 및 활동지원을 위한 계획 수립
- 청년 예술인 모집 및 지원
- 청년예술인 작품활동 및 문화예술 창작·제작 지원

□ 기대효과

- 청년예술인의 창조 역량강화를 통해 경제적 자립 및 선순환적 문화예술 생태계 구축

1-3-2 고양 문화예술 창작지원 다각화

1-3-2-1 종합문화예술창작소 운영

신규

- ◆ 2022년 3월, 기존 600년 기념전시관이 문화예술창작 공간으로 리모델링 완료 될 예정으로 작품전시장 조성 통해 예술 판로 개척 및 시민 문화향유 접근성 강화 추진

□ 개 요

- 사업명 : 종합문화예술창작소 운영
- 기간 : 2022년~2026년
- 대상 : 고양시민 및 관내 예술가
- 주요내용 : 입주작가 작품 창작·전시·판매 및 문화예술 교육 프로그램 운영
- 담당부서 : 문화예술과
- 소요예산 : 431,530천원

(단위: 천원)

구분	2022년	2023년	2024년	2025년	2026년
국비					
도비					
시비	151,530	70,000	70,000	70,000	70,000
합계	151,530	70,000	70,000	70,000	70,000

□ 추진계획

- 종합문화예술 창작소 내 인력 확보 및 입주예술인 공모 시행
- 입주작가 작품 창작·전시·판매
- 시민들을 대상 각종 문화예술 교육 및 체험 프로그램 운영
- 창작소 프로그램 및 운영 고도화

□ 기대효과

- 작품전시장 조성으로 작품 판로 개척 및 시민의 문화 향유 접근성 강화
- 문화예술에 대한 시민의 관심 촉발 및 인식 전환 계기 마련과 예술가-시민 간 소통 공간 조성

◆ 2022년 3월 신평군막사의 문화예술창작 공간으로 리모델링 완료에 따라 예술가를 위한 창작 공간을 조성하여, 문화예술 교류 공간 조성 및 운영 필요

□ **개 요**

- 사업명 : 신평문화예술창작소 운영
- 기간 : 2022년~2026년
- 대상 : 고양시민 및 관내 예술가
- 주요내용 : 입주작가 창작활동 프로그램 운영 및 창작소 운영
- 담당부서 : 문화예술과
- 소요예산 : 250,320천원

(단위: 천원)

구분	2022년	2023년	2024년	2025년	2026년
국비					
도비					
시비	50,320	50,000	50,000	50,000	50,000
합계	50,320	50,000	50,000	50,000	50,000

□ **추진계획**

- 신평문화예술창작소 인력 확보 및 입주예술인 공모 시행
- 입주작가 창작활동 및 기획전시, 창작지원프로그램 운영
- 창작소 운영 및 프로그램 고도화

□ **기대효과**

- 예술인들에게 창작공간을 제공하여 안정적인 활동 지원 및 교류 공간 조성
- 문화예술에 대한 시민의 관심 촉발 및 인식 전환 계기를 마련하고 예술가와 시민 간 소통의 공간 조성

- ◆ 관내 많은 음악인들을 육성하고 역량을 강화할 수 있는 공간 마련
- ◆ 한국 대중음악의 지속적인 발전을 위해 다양하고 실험적인 음악창작 생태계 조성

□ 개 요

- 사업명 : 음악창작소 조성
- 기간 : 2022년~2026년
- 대상 : 음악인, 예술인
- 주요내용 : 음악창작소 운영
- 담당부서 : 문화예술과, 고양문화재단
- 소요예산 : 226,150천원

(단위: 천원)

구분	2022년	2023년	2024년	2025년	2026년
국비					
도비					
시비	46,150	45,000	45,000	45,000	45,000
합계	46,150	45,000	45,000	45,000	45,000

□ 추진계획

- 음악창작소 운영 계획 수립
- 음악창작소 운영 위탁을 위한 공모 시행
- 음악창작소 운영 다각화

□ 기대효과

- 음악인들에게 창작에서부터 작품이 음반(음원)으로 재생산되는 과정에 필요한 기반시설 제공 및 교육 프로그램 지원을 통해 자생력 강화 도모

1-3-2-4 시청사 갤러리 운영

- ◆ 시청사에 조성된 고양시청 갤러리60에 다양한 예술작품을 전시하여 문화공간으로 활용

□ 개 요

- 사업명 : 시청사 갤러리 운영
- 기간 : 2022년~2026년
- 대상 : 고양시민
- 주요내용 : 고양시청사 갤러리 운영
- 담당부서 : 문화예술과
- 소요예산 : 100,000천원

(단위: 천원)

구분	2022년	2023년	2024년	2025년	2026년
국비					
도비					
시비	20,000	20,000	20,000	20,000	20,000
합계	20,000	20,000	20,000	20,000	20,000

□ 추진계획

- 고양시청 갤러리 60 전시 프로그램 기획 및 운영
- 공간 활용, 전시 프로그램 구체화 및 운영 다각화
- * 고양시청본관 지하 1층, 지상 1층, 4층 복도 및 로비 내 대관전시 20회, 기획전시·찾아가는 전시 3회

□ 기대효과

- 전문 예술작가 및 아마추어 예술인들의 전시공간으로 활용
- 고양시청갤러리 무료대관(전시기획 제공)·무료관람 운영 통해 문화향유 기회 확대

◆ 문화예술인의 지역 유출 방지를 위해 정기적으로 문화예술인 실태 및 수요조사, 예술인 복지정책 수립을 통해 안정적인 창작환경 조성

□ 개 요

- 사업명 : 예술인 실태조사 및 예술인 복지정책 수립
- 기간 : 2023년~2026년
- 대상 : 고양시민
- 주요내용 : 예술인 복지정책 수립
 - 예술인지원센터 설립 방안 마련 : 예술인 자립, 예술인 상담, 네트워크 등 통합적으로 지원하여 복지 및 권리보장 도모
 - 예술인 생활안정자금 대출: 예술인의 생활안정 기반 마련을 위해 긴급생활자금 대출 지원
- 담당부서 : 문화예술과, 고양문화재단
- 소요예산 :

(단위: 천원)

구분	2022년	2023년	2024년	2025년	2026년
국비					
도비			20,000	20,000	20,000
시비		70,000	70,000	70,000	70,000
합계		70,000	90,000	90,000	90,000

□ 추진계획

- 고양시 문화예술인 실태조사 및 복지정책 수립
- 고양시 예술인 생활안정자금 대출 지원
- 예술인 예술인지원센터 설립방안 마련

□ 기대효과

- 예술인의 안정적인 창작 예술활동기반 마련 및 여건 개선

1-4. 문화예술교육 활성화

1-4-1 고양 문화예술 거버넌스 구축

신규

- ◆ 지역 문화예술 생태계의 주요 요소인 유관기관들의 역할정립 및 거버넌스 구축을 통한 시너지 창출

□ 개요

- 사업명 : 고양 문화예술 거버넌스 구축
- 기간 : 2023년~2026년
- 대상 : 예술인, 단체, 문화기관 및 시설
- 주요내용 :
- 담당부서 : 문화예술과, 고양문화재단, 고양예총, 고양문화원 등
- 소요예산 : 120,000천원

(단위: 천원)

구분	2022년	2023년	2024년	2025년	2026년
국비					
도비					
시비		30,000	30,000	30,000	30,000
합계		30,000	30,000	30,000	30,000

□ 추진계획

- 지역문화 유관기관과의 협력 관계 조성 및 역할 재정립
- 지역문화기관별 협업 구축방안 마련
- 고양 문화예술 거버넌스 협의체 정례화

□ 기대효과

- 지역문화 협력체계 구축 개선을 통한 실효적인 문화정책 수립

1-4-2 문화예술교육 지원 내실화

1-4-2-1 문화예술교육 지원 사업

신규

- ◆ 문화예술교육 통해 시민의 내재한 창의적 예술성을 끌어내고, 문화 주체로서 자존감을 고취하여 문화적 삶의 질 향상에 기여

□ 개 요

- 사업명 : 문화예술교육 지원 사업
- 기간 : 2022년~2026년
- 대상 : 고양시민
- 주요내용 : 문화예술교육 프로그램 기획 운영 및 연구 개발
- 담당부서 : 문화예술과, 고양문화재단
- 소요예산 : 345,500천원

(단위: 천원)

구분	2022년	2023년	2024년	2025년	2026년
국비					
도비					
시비	65,500	70,000	70,000	70,000	70,000
합계	65,500	70,000	70,000	70,000	70,000

□ 추진계획

- 고양 문화예술교육 지원 계획 수립
- 연중 공모사업 추진 및 사업 시행
- 성과공유회 마련, 문화예술교육 프로그램 기획 및 운영 고도화

□ 기대효과

- 지역예술인의 예술교육 참여 기회와 문화양극화에 따른 다양한 갈등요소를 예술교육으로 완화
- 예술교육 프로그램 연구 개발을 통해 시민들의 예술성과 문화주체로서의 자존감 고취하여 사회적 가치 증진

◆ 코로나 19 이후 비대면 문화예술활동 및 향유방식의 변화에 대응하기 위해
 온라인 문화예술콘텐츠 개발

□ 개 요

- 사업명 : 온라인 문화예술콘텐츠 개발
- 기간 : 2024년~2026년
- 대상 : 고양시민
- 주요내용 : 온라인 문화예술 중장기 지원사업 발굴 및 운영
 - 비대면 문화예술교육 및 공연, 전시, 행사 등 문화활동 지속화 방안마련
- 담당부서 : 문화예술과
- 소요예산 : 210,000천원

(단위: 천원)

구분	2022년	2023년	2024년	2025년	2026년
국비					
도비					
시비			70,000	70,000	70,000
합계			70,000	70,000	70,000

□ 추진계획

- 온라인 문화예술 중장기 계획 수립
- 온라인 문화예술 교육, 전시, 행사 등 프로그램 지원 및 운영
- 성과공유회 마련, 온라인 문화예술 프로그램 다각화

□ 기대효과

- 비대면 온라인 문화예술콘텐츠 개발 및 웹과 앱 기반의 플랫폼 구축을 통한 접근성 높임

◆ 문화예술교육을 지원할 수 있는 거점센터로서의 역할을 수행하고 사업개발, 네트워크 등 추진 할 수 있는 전용시설 조성

□ 개 요

- 사업명 : 고양 문화예술교육센터 설립준비
- 기간 : 2026년
- 대상 : 시민
- 주요내용 : 고양 문화예술교육센터 설립준비
- 담당부서 : 문화예술과, 고양문화재단, 관련부서 협업
- 소요예산 : 2,000,000천원

(단위: 천원)

구분	2022년	2023년	2024년	2025년	2026년
국비					1,000,000
도비					
시비					1,000,000
합계					2,000,000

□ 추진계획

- 지역문화예술교육과 문화시설 간 네트워크 구성, 협력체계 마련
- 문화예술교육센터 설립 검토 및 준비

□ 기대효과

- 지역문화예술교육 기반 구축 및 활성화를 통해 생활권 중심의 문화예술 교육진흥 촉진

2 누구나 문화를 향유하는 생활기반 환경조성

2-1. 생애주기·계층별 문화향유기회 확대

2-1-1 생애주기별 맞춤형 문화예술 지원

신규

◆ 고양시 지역문화기관 및 시설과 협업하여 인구특성별·생애주기별 및 맞춤형 문화예술 지원 전략을 통해 시민의 문화향유 기회 확대

□ 개 요

- 사업명 : 생애주기별 맞춤형 문화예술 지원
- 기간 : 2023년~2026년
- 대상 : 문화기반시설 및 단체, 시민
- 주요내용 : 수요자 맞춤형 문화예술 프로그램 운영
 - 유아창의놀이터, 아동·청소년 꿈꾸는 예술터, 청년 일상생활 실험실, 경력단절여성, 신중년 생애전환, 노년 웰에이지 힐링 프로그램 등
- 담당부서 : 문화예술과
- 소요예산 : 2,800,000천원

(단위: 천원)

구분	2022년	2023년	2024년	2025년	2026년
국비					
도비					
시비		700,000	700,000	700,000	700,000
합계		700,000	700,000	700,000	700,000

□ 추진계획

- 생애주기별 맞춤형 문화예술 계획 수립
- 생애주기별 문화예술 프로그램 지원
- 성과공유회 및 평가를 통한 사업 고도화

□ 기대효과

- 수요자 맞춤형 문화지원을 통해 문화향유 기회 확대 및 삶의 만족도 향상

2-1-2 문화소외계층(다문화·장애인 등) 우선지원

2-1-2-1 통합문화이용권(문화누리카드)사업

◆ 문화소외계층에게 문화누리카드 사용 지원·독려를 통해 문화예술 향유 기회 확대

□ 개 요

- 사업명 : 통합문화이용권(문화누리카드)사업
- 기간 : 2022년~2026년
- 대상 : 관내 6세 이상 기초생활수급자 및 차상위 계층
- 주요내용 : 문화누리카드 발급지원(1인당 10만원)
- 담당부서 : 문화예술과
- 소요예산 : 14,961,200천원(국비 70%, 도비 5%, 시비 25%)

(단위: 천원)

구분	2022년	2023년	2024년	2025년	2026년
국비	2,072,840	2,100,000	2,100,000	2,100,000	2,100,000
도비	148,060	150,000	150,000	150,000	150,000
시비	740,300	750,000	750,000	750,000	750,000
합계	2,961,200	3,000,000	3,000,000	3,000,000	3,000,000

□ 추진계획

- 통합문화이용권 활용 사업계획 수립
- 문화누리카드 신청 및 발급 시행, 사업 보조금 교부

□ 기대효과

- 문화예술·여행·체육·공연관람 지원으로 소외계층 삶의 질 향상 및 계층 간 문화격차 완화

2-1-2-2 찾아가는 문화활동

◆ 소외계층을 찾아가는 문화공연으로 문화예술 향유 기회의 균형 추구

□ 개 요

- 사업명 : 찾아가는 문화활동
- 기간 : 2022년~2026년
- 대상 : 문화 소외지역 (복지관, 장애인시설, 요양원 등)
- 주요내용 : 소외지역 또는 소외계층을 위한 다양한 문화공연
(음악, 무용, 연극, 전통예술, 예술일반, 다원예술 등)
- 담당부서 : 문화예술과
- 소요예산 : 349,600천원(도비 20%, 시비 80%)

(단위: 천원)

구분	2022년	2023년	2024년	2025년	2026년
국비					
도비	13,920	14,000	14,000	14,000	14,000
시비	55,680	56,000	56,000	56,000	56,000
합계	69,600	70,000	70,000	70,000	70,000

□ 추진계획

- 찾아가는 문화활동 공연단체 공모 및 공연 계획 수립
- 공연단체별 보조금 교부, 공연 사업 시행
- 문화 소외지역 확대 및 공연 프로그램 고도화

□ 기대효과

- 문화예술·여행·체육·공연관람 지원으로 소외계층 삶의 질 향상 및 계층 간 문화격차 완화

2-2. 문화다양성 증진

2-2-1 문화다양성 실태조사

신규

◆ 문화다양성 보호 및 증진을 위해 실태조사 및 계획 수립을 통한 정책 발굴

□ 개요

- 사업명 : 문화다양성 실태조사
- 기간 : 2023년, 2026년
- 대상 : 시민, 예술인, 예술단체
- 주요내용 : 문화다양성 정기조사를 통한 맞춤형 문화다양성 정책 발굴
- 담당부서 : 문화예술과
- 소요예산 : 800,000천원

(단위: 천원)

구분	2022년	2023년	2024년	2025년	2026년
국비					
도비					
시비		400,000			400,000
합계		400,000			400,000

□ 추진계획

- 문화다양성 지표 개발
- 문화다양성 실태조사를 통한 정보수집 및 통계 데이터 구축
- 데이터를 바탕으로 한 맞춤형 정책 발굴

□ 기대효과

- 문화다양성 실태조사의 정례화를 통해 다양한 문화주체가 공존하고 상생할 수 있는 제반환경을 조성

◆ 세대·인종·계층 등 다양한 주체들의 참여와 교류를 통한 문화다양성 증진

□ 개 요

- 사업명 : 문화다양성 콘텐츠 개발 운영
- 기간 : 2024년~2026년
- 대상 : 시민 누구나
- 주요내용 : 소수집단의 문화적 참여를 증진 교류하는 콘텐츠 개발 운영
 - (문화다양성의 날 주간행사) 문화다양성 주간행사(5.21) 통해 이주민뿐만 아니라 여성, 장애인, 노인, 독립예술가 등 다양한 사회적 소수계층의 문화적 권리를 보호하고 문화 간 교류 촉진
- 담당부서 : 문화예술과, 고양문화재단, 한국문화예술위원회 연계
- 소요예산 : 250,000천원

(단위: 천원)

구분	2022년	2023년	2024년	2025년	2026년
국비				50,000	50,000
도비					
시비			50,000	50,000	50,000
합계			50,000	100,000	100,000

□ 추진계획

- 문화다양성 콘텐츠 개발 계획 수립
- 관련기관 네트워크 구성 및 교류
- 문화다양성 프로그램 공모 사업 지원 및 운영

□ 기대효과

- 문화다양성 존중을 통한 포용적 문화도시 조성

2-3. 문화기반시설 확충과 내실화

2-3-1 문화기반시설 확충 및 리모델링

신규

◆ 문화기반시설 노후화 개선 및 프로그램 다양화 및 서비스 확대

□ 개요

- 사업명 : 문화기반시설 확충 및 리모델링
- 기간 : 2024년~2026년
- 대상 : 문화기반시설, 기관
- 주요내용 : 노후된 문화시설 리모델링을 통한 환경 개선
- 담당부서 : 문화예술과
- 소요예산 : 2,500,000천원

(단위: 천원)

구분	2022년	2023년	2024년	2025년	2026년
국비					
도비					
시비			500,000	1,000,000	1,000,000
합계			500,000	1,000,000	1,000,000

□ 추진계획

- 문화기반 시설 전수조사
- 문화시설 확충 타당성 검토 및 조성계획 수립
- 노후화된 지역문화시설 리모델링 시행

□ 기대효과

- 지역 간의 문화시설 문화격차 해소와 공급자와 수요자가 모두 충족하는 문화서비스를 통해 지역문화 균형발전 도모

2-3-2 문화기반시설 운영 내실화

2-3-2-1 고양문화재단 운영

- ◆ 고양문화재단 출연금 지원을 통하여 아람누리과 어울림누리의 효율적인 운영 도모
- ◆ 다양한 문화예술 콘텐츠 개발로 고양시민의 수준 높은 문화예술 수요에 적극 대응

□ 개 요

- 사업명 : 고양문화원 출연금 지원
- 기간 : 2022년~2026년
- 대상 : 고양문화재단
- 주요내용 : 고양문화원 기관 운영 및 사업 출연금
- 담당부서 : 문화예술과
- 소요예산 : 108,407,220천원

(단위: 천원)

구분	2022년	2023년	2024년	2025년	2026년
국비					
도비					
시비	16,407,220	17,000,000	20,000,000	25,000,000	30,000,000
합계	16,407,220	17,000,000	20,000,000	25,000,000	30,000,000

□ 추진계획

- 고양문화원 운영 세부계획에 따른 출연금 지원
 - * 기획공연(38개 작품, 98회 공연), 기획전시(5개), 문화교육(72개 프로그램), 지역문화사업, 생활예술 사업, 편의시설 운영 사업 등

□ 기대효과

- 전문 예술인 및 예술단체에 대한 창작활동 지원과 시민 대상 문화예술 교육 제공 및 생활 예술 활동 저변 확대
- 2020~21년 축소되었던 고양문화재단 사업을 위드코로나19에 발맞춰 확대 전개

2-3-2-2 고양시 문예회관 운영

◆ 고양시민의 문화욕구에 부응하고 다양한 예술참여 기회와 생활예술활동 거점공간으로서의 운영을 통해 문화도시에 걸맞은 환경 조성

□ 개 요

- 사업명 : 고양시 문예회관 운영
- 기간 : 2022년~2026년
- 대상 : 시민, 예술인, 예술단체 등
- 주요내용 : 고양시 문예회관 공연장 및 시설 관리 운영
- 담당부서 : 문화예술과, 고양문화재단
- 소요예산 : 2,740,342천원

(단위: 천원)

구분	2022년	2023년	2024년	2025년	2026년
국비					
도비				200,000	200,000
시비	390,342	400,000	450,000	500,000	600,000
합계	390,342	400,000	450,000	700,000	800,000

□ 추진계획

- 고양시 문예회관 공연장 및 시설 관리 운영
- 운영 시스템 개선 및 서비스 고도화

□ 기대효과

- 다양한 예술참여 기회와 생활예술활동 거점공간 운영을 통한 문화도시 환경 조성

2-3-2-3 고양시립예술단 운영

◆ 고양시립예술단 공연 플랫폼 및 프로그램 다양화와 공연 홍보마케팅 강화를 통한 문화 사각지대 해소 도모

□ 개 요

- 사업명 : 고양시립예술단 운영
- 기간 : 2022년~2026년
- 대상 : 예술단체
- 주요내용 : 특화된 합창단 활동
- 담당부서 : 문화예술과
- 소요예산 : 1,270,000천원

(단위: 천원)

구 분	2022년	2023년	2024년	2025년	2026년
국 비					
도 비					
시 비	170,000	200,000	200,000	300,000	400,000
합 계	170,000	200,000	200,000	300,000	400,000

□ 추진계획

- 매년 정기연주회, 기획연주회 기획 및 운영
- 시/외부 행사 개최

□ 기대효과

- 공연 플랫폼 및 프로그램 다양화를 통해 시민의 문화향유 기회 확대
- 공연 홍보마케팅 강화를 통한 문화 사각지대 해소

2-3-2-4 고양 영상미디어센터 운영

◆ 다양한 미디어 영역에 대한 이해와 종합적인 활용 능력 함양을 위한 미디어 교육 및 자생적 시민 커뮤니티, 시민 콘텐츠 제작 지원

□ 개 요

- 사업명 : 고양영상미디어센터 운영
- 기간 : 2022년~2026년
- 대상 : 고양문화재단
- 주요내용 : 고양영상미디어센터 시설 및 사업 운영
- 담당부서 : 문화예술과, 고양문화재단
- 소요예산 : 1,674,459천원

(단위: 천원)

구분	2022년	2023년	2024년	2025년	2026년
국비				200,000	200,000
도비					
시비	204,459	220,000	250,000	300,000	300,000
합계	204,459	220,000	250,000	500,000	500,000

□ 추진계획

- 미디어 영역 문화기반시설 조성 및 센터 운영계획 수립
- 미디어 인력양성 교육 강좌 운영 및 관리
- 청소년 미디어체험, 영화상영, 시민 제작단 등 프로그램 운영
- 미디어 교육 콘텐츠 고도화 추진

□ 기대효과

- 참여적 시민미디어 활동에 기반한 시민 커뮤니티 조성
- 문화와 사업의 융복합 양상을 반영한 미디어 체험환경 조성
- 미디어 소외계층에 대한 보편적 문화복지 구현

2-3-3 미술관·박물관·도서관 문화체험 기능 확대

2-3-3-1 미술관·박물관·도서관 문화체험 프로그램 운영

- ◆ 지역 내 미술관, 박물관, 도서관의 전시, 교육, 체험 문화프로그램 운영 지원을 통해 지역문화 저변 확대

□ 개 요

- 사업명 : 미술관·박물관·도서관 문화체험 프로그램 운영
- 기간 : 2023년~2026년
- 대상 : 시민, 예술인, 예술단체, 전문가
- 주요내용 : 전시·교육·체험 문화프로그램 운영지원,
첨단기술 기반 전시·체험 등 맞춤형 서비스 강화
전문인력(학예사, 사서 등) 지원을 통한 안정적 운영기반 마련
- 담당부서 : 문화예술과
- 소요예산 : 200,000천원

(단위: 천원)

구분	2022년	2023년	2024년	2025년	2026년
국비					
도비		30,000	30,000	30,000	30,000
시비		20,000	20,000	20,000	20,000
합계		50,000	50,000	50,000	50,000

□ 추진계획

- 문화체험 프로그램 운영을 위한 세부 계획 수립
- 매년 문화체험 프로그램 모집 및 운영
- 전문인력(학예사, 사서 등) 역량강화를 위한 교육 연수
- 문화체험 프로그램 및 콘텐츠 고도화 추진

□ 기대효과

- 미술관·박물관 등 문화기반 시설의 문화체험 기능 확대를 통해 서비스 강화

2-3-3-2 고양어린이박물관 활성화

- ◆ 시대에 부응하는 전시와 교육 콘텐츠로 정체성 확립
- ◆ 위드코로나 상황에 부응하는 관람환경 구축 및 서비스 품질 제고하여 고양시 대표하는 가족 복합 문화공간으로 시민 만족도 향상

□ 개 요

- 사업명 : 고양시 어린이박물관 운영
- 기간 : 2022년~2026년
- 대상 : 고양시민
- 주요내용 : 고양시 어린이박물관 운영
- 담당부서 : 문화예술과, 고양문화재단
- 소요예산 : 23,882,576천원

(단위: 천원)

구분	2022년	2023년	2024년	2025년	2026년
국비					
도비				2,000,000	2,000,000
시비	3,882,576	4,000,000	4,000,000	4,000,000	4,000,000
합계	3,882,576	4,000,000	4,000,000	6,000,000	6,000,000

□ 추진계획

- 어린이 대상 문화기반시설로서의 중심 역할 수행
- 매년 기획전시 및 상설전시, 정규 프로그램, 특별시즌 프로그램 운영
- 어린이 대상 콘텐츠 고도화 추진

□ 기대효과

- 상설전시 콘텐츠 보강 및 실감 콘텐츠 구축으로 만족도 향상
- 어린이를 위한 공간 활성화·놀이 환경 조사, 창의적인 교육 콘텐츠 개발

2-4. 근린 생활문화 네트워크 구축

2-4-1 걸어서가는 생활문화 공간 조성

2-4-1-1 생활문화센터 운영 활성화 사업

- ◆ 동네기반으로 삶의 공간과 내용을 바탕으로 문화공동체 의식을 형성하고, 시민이 예술가, 마을 기획자로 성장할 수 있도록 토대 마련

□ 개 요

- 사업명 : 생활문화센터 운영 활성화 사업
- 기간 : 2022년~2026년
- 대상 : 고양시민
- 주요내용 : 생활문화사업 지원
- 담당부서 : 문화예술과
- 소요예산 : 1,330,000천원

(단위: 천원)

구분	2022년	2023년	2024년	2025년	2026년
국비					
도비					
시비	240,000	240,000	250,000	300,000	300,000
합계	240,000	240,000	250,000	300,000	300,000

□ 추진계획

- 생활문화센터 운영 활성화 사업 계획 수립
- 연간 관내 생활동호회 축제 개최와 시민기획단 운영
- 시민 및 동아리 회원과 지역 예술인 공동작업 프로젝트 진행

□ 기대효과

- 생활문화예술 동호회 지원을 통해 자생력 강화와 일상 속 생활문화예술 정착
- 지역 네트워크 형성을 통한 지역주민 참여 활성화 유도

◆ 관내 공공·민간영역의 문화공간(시설) 활용하여 실질적인 예술인 활동기반 영역을 확보할 수 있는 대안적 정책 방안 제시 필요

□ 개 요

- 사업명 : 문화공간공유 활성화 사업
- 기간 : 2022년~2026년
- 대상 : 고양시민
- 주요내용 : 민간영역 문화시설(공간) 활성화
- 담당부서 : 문화예술과
- 소요예산 : 322,200천원

(단위: 천원)

구분	2022년	2023년	2024년	2025년	2026년
국비					
도비					
시비	62,200	65,000	65,000	65,000	65,000
합계	62,200	65,000	65,000	65,000	65,000

□ 추진계획

- 문화공간 공유 활성화 기본계획 수립
- 문화공간 공유를 위한 공모사업 선정 및 시행
- 우수문화공간지정 사업결과 공유책자 발간

□ 기대효과

- 민간영역 문화시설 활성화를 통한 창작공간공유 확보 및 프로그램 운영, 발표 기회 제공 등 문화공간 공유 정책 확대
- 이해당사자(예술인, 공간운영자, 시민) 간 협의적 문화공간공유 기반 활성화로 문화자치 풀뿌리 확대

2-4-1-3 구 일산역사 활용 운영

◆ 지역 주민을 위한 복합문화공간으로 조성하여 지역주민의 문화향유 및 소통공간으로 활성화 추진

□ 개 요

- 사업명 : 구 일산역사 활용 운영
- 기간 : 2022년
- 대상 : 고양시민
- 주요내용 : 전시관 1개소, 장난감 도서관 1개소 운영, 문화프로그램 등
- 담당부서 : 문화예술과
- 소요예산 : 132,000천원

(단위: 천원)

구 분	2022년	2023년	2024년	2025년	2026년
국 비					
도 비					
시 비	132,000				
합 계	132,000				

□ 추진계획

- 구 일산역사 활용 계획 수립
- 민간위탁((사)고양시새마을회) 통한 전시관 1개소, 장난감 도서관 1개소 운영

□ 기대효과

- 국가등록문화재로 지정된 구 일산역을 지역 주민을 위한 복합문화공간으로 조성하여 지역주민의 문화향유 및 소통공간으로 활성화

◆ 생활문화 동호회 지원을 통해 지역문화 활력 증진

□ 개 요

- 사업명 : 생활문화 동호회 지원
- 기간 : 2023년~2026년
- 대상 : 시민, 예술인 등
- 주요내용 : 문화예술활동 동호회 지원,
지역문제 해결형 생활문화 동호회 지원
- 담당부서 : 문화예술과
- 소요예산 : 2,100,000천원

(단위: 천원)

구분	2022년	2023년	2024년	2025년	2026년
국비			300,000	300,000	300,000
도비					
시비		300,000	300,000	300,000	300,000
합계		300,000	600,000	600,000	600,000

□ 추진계획

- 생활문화 동호회 지원 세부사업 계획 수립
- 동호회 공모 및 지원 및 사업 평가

□ 기대효과

- 생활문화 동호회 및 문화공동체 지원을 통해 도시의 활력 증진

2-4-3 특별한 동네 문화파티 활성화

2-4-3-1 마을단위 문화거점 사업

◆ 지역 내 거주하는 예술인을 대상으로 지속 가능한 마을단위 문화예술 플랫폼 조성

□ 개요

- 사업명 : 마을단위 문화거점 사업
- 기간 : 2022년~2026년
- 대상 : 고양시민
- 주요내용 : 고양시 관내 문화거점 운영 및 교육·워크숍 진행
- 담당부서 : 문화예술과, 고양문화재단
- 소요예산 : 500,000천원

(단위: 천원)

구분	2022년	2023년	2024년	2025년	2026년
국비					
도비	50,000	50,000	50,000	50,000	50,000
시비	50,000	50,000	50,000	50,000	50,000
합계	100,000	100,000	100,000	100,000	100,000

□ 추진계획

- 고양시 관내 문화거점 운영을 위한 세부사업 계획 수립
- 문화거점 선정에 따른 사업비 지원, 모니터링 및 정산

□ 기대효과

- 마을 단위 지역거점의 확대로 예술인의 예술 활동 의욕 고취
- 시민의 접근성이 높은 마을단위에서 수준 높은 문화예술 향유
- 예술인의 순수예술 활동 및 생계 활동 축소로 인한 정책 지원

3

특색있는 문화공존과 문화정체성 강화

3-1. 4대(역사·예술·한류·평화) 문화권 조성

3-1-1 문화자원 특성에 따른 문화벨트 조성

신규

◆ 권역별 문화자원 분포와 특성에 따라 문화적 거점을 연결하여 문화벨트 조성하고 지역문화 시너지 효과 극대화

□ 개요

- 사업명 : 고양 문화벨트 조성
- 기간 : 2023년~2026년
- 대상 : 권역별 문화기관, 시설, 단체
- 주요내용 : 문화자원 분포와 특성을 고려한 문화벨트 조성하고 신규사업을 발굴하거나 기획 시 권역별 특성이 부각될 수 있도록 사업배치
 - 역사 문화권(덕양구 효자동, 원당동, 용두동 일대) : 전통문화와 역사를 체험하는 공간
 - 예술 문화권(덕양구 성사동, 주교동 일대) : 시민이 문화를 향유하는 예술공간
 - 한류 문화권(일산서구 대화동, 일산동구 장항동) : 영상·방송·문화콘텐츠 생산 공간
 - 평화 문화권(행주동, 장항동 일대) : 장항습지 생태환경과 평화가 함께하는 힐링 공간
- 담당부서 : 문화예술과
- 소요예산 : 1,600,000천원

(단위: 천원)

구분	2022년	2023년	2024년	2025년	2026년
국비					
도비					
시비		400,000	400,000	400,000	400,000
합계		400,000	400,000	400,000	400,000

□ 추진계획

- 고양 문화벨트 조성을 위한 현황 분석
- 현황 연구 기반으로 한 고양 문화벨트 맵핑화
- 고양 문화벨트 홍보물 제작 및 배포

□ 기대효과

- 권역별 문화자원 지원을 통한 지역문화 균형발전 도모

◆ 지역문화자원이 분포된 자생적인 문화특화지역을 반영하여 4대 문화권을 설정하고 관련 문화행사 및 특화사업개발을 통해 지역문화격차를 해소

□ 개 요

- 사업명 : 고양 문화벨트 특화사업
- 기간 : 2024년~2026년
- 대상 : 시민, 예술인, 예술단체 및 기관
- 주요내용 : 고양 문화벨트 특화사업 개발 및 운영
 - 4대(History문화권, K-문화권, Art문화권, Peace문화권) 문화권을 설정하고 관련 문화행사 및 사업을 특성화
- * '4대 문화권'은 ①문화유적이 밀집되고 박물관 중심의 역사문화권, ②방송영상밸리, 킨텍스를 포함한 한류 문화권, ③어울림누리, 문예회관 중심으로 축제를 향유하는 예술문화권, ④ 행주산성과 생태문화자원 중심의 평화문화권으로 설정
- 담당부서 : 문화예술과
- 소요예산 : 2,600,000천원

(단위: 천원)

구분	2022년	2023년	2024년	2025년	2026년
국비					
도비					200,000
시비			800,000	800,000	800,000
합계			800,000	800,000	1,000,000

□ 추진계획

- 고양 문화벨트 영역 개념 정립 및 특화사업 개발 연구
- 고양 문화벨트 별 특화사업 배치 및 운영

□ 기대효과

- 향후 문화시설 및 문화상권이 밀집되고 문화예술활동을 지속적으로 추진하여 '문화지구' 지정 기반 마련을 통한 지역 경쟁력 강화

3-2. 문화축제·문화의 거리 특성화

3-2-1 시민참여형 문화축제 및 행사

3-2-1-1 고양시 대표축제 시민 속으로!

- ◆ 행주대첩 429주년(임진왜란 430년) 고양특례시 대표 역사문화축제 문화브랜드 역량 강화
- ◆ 시민의 문화정체성, 평화지향, 공동체형성 등 자긍심 고취

□ 개 요

- 사업명 : 고양시 대표축제 시민 속으로 !
- 기간 : 2022년~2026년
- 대상 : 고양시민
- 주요내용 : 행주문화제, 호수예술축제
- 담당부서 : 문화예술과, 고양문화재단
- 소요예산 : 3,033,000천원

(단위: 천원)

구분	2022년	2023년	2024년	2025년	2026년
국비					
도비					
시비	933,000	950,000	950,000	100,000	100,000
합계	933,000	950,000	950,000	100,000	100,000

* 2022년 기준 행주문화제(385,000천원), 호수예술축제(548,000천원)

□ 추진계획

- 매년 5월 3일간 행주문화제 진행
- 매년 9월 4일간 호수예술축제 진행
- 행주문화제, 호수예술축제 온오프라인 홍보물 제작 및 배포

□ 기대효과

- 시민과 함께하는 다양한 프로그램을 확대하여 고양시 대표축제를 시민과 함께하는 축제로 전환하는 변화 추구
- 축제와 관광 역량 제고를 통한 '문화도시 고양' 선도

3-2-2 문화의 거리 활성화

3-2-2-1 거리로 나온 예술

- ◆ 경기도 거리예술 활성화 및 지원에 관한 조례에 따른 도비매칭 정책 사업
- ◆ 아마추어, 프리랜서를 발굴하고 거리공연으로 예술적 감성을 표현할 기회 제공 및 문화여가생활 확대를 시민들의 문화적 감수성 증진

□ 개 요

- 사업명 : 거리로 나온 예술
- 기간 : 2022년~2026년
- 대상 : 고양시민
- 주요내용 : 거리 공연 및 미술작품 전시 등 거리예술 활동 운영
- 담당부서 : 문화예술과, 고양문화재단
- 소요예산 : 225,000천원

(단위: 천원)

구분	2022년	2023년	2024년	2025년	2026년
국비					
도비	13,500	13,500	13,500	13,500	13,500
시비	31,500	31,500	31,500	31,500	31,500
합계	45,000	45,000	45,000	45,000	45,000

□ 추진계획

- 상설공연화(버스킹) 현장조사 및 거리예술 활동 계획 수립
- 거리예술가 선정에 따른 활동비 지원
- 사업 시행에 따른 성과 공유회 마련

□ 기대효과

- 시민, 예술인들의 활동 확장으로 고양시 문화 경쟁력 제고 및 생활 에너지 재충전으로 도시문화의 역동성 확대
- 시민과 예술인의 자발적 참여로 문화자치 확대 및 지역문화진흥 발전에 기여

3-3. 역사·전통문화의 보존과 활용

3-3-1 역사·전통문화 보존과 확산

3-3-1-1 전통문화 활성화 사업

◆ 고양시 무형문화재 발전·계승을 위한 지원을 강화하고 시민과 함께하는 전통문화 콘텐츠 개발을 통해 시민의 관심 유도 도모

□ 개 요

- 사업명 : 전통문화 활성화 사업
- 기간 : 2022년~2026년
- 대상 : 고양시민
- 주요내용 : 고양문화원 사업활동
- 담당부서 : 문화예술과
- 소요예산 : 4,297,589천원

(단위: 천원)

구분	2022년	2023년	2024년	2025년	2026년
국비					
도비					
시비	404,500	860,000	860,000	1,086,544	1,086,545
합계	404,500	860,000	860,000	1,086,544	1,086,545

□ 추진계획

- 매년 자체사업 및 지원사업 시행

□ 기대효과

- 우리 시의 전통문화 계승·발전의 토대를 마련하고 전통문화자원을 활용한 콘텐츠 개발
- 향유기회 확대로 일반 시민의 전통문화에 대한 관심과 참여 제고

3-3-1-2 고양문화원 사업 운영

- ◆ 지역의 농악 전통 문화육성·보존을 위한 사업 지원 및 교류 증진 필요
- ◆ 고양 역사문화유적, 향토문화 발굴 및 기록 통해 고양 정체성 확립 도모

□ 개 요

- 사업명 : 고양문화원 운영지원
- 기간 : 2022년~2026년
- 대상 : 고양문화원
- 주요내용 : 고양문화원 주요 사업 활동 지원
- 담당부서 : 문화예술과, 고양문화원
- 소요예산 : 717,000천원

(단위: 천원)

구분	2022년	2023년	2024년	2025년	2026년
국비					
도비					
시비	590,089	126,911			
합계	590,089	126,911			

* '23년부터 전통문화 활성화사업과 통합 연계하여 운영

□ 추진계획

- 연중 사업 운영
- 경기전통농악보존육성, 행주얼지 발간, 민속학 자료 발간, 문화원 임원 및 전통농악보존단체 회원 연수, 행주대첩 휘호대회, 전통혼례지원 프로그램

□ 기대효과

- 도시화로 인하여 고양 고유의 전통농악 전승 단체 활동을 지원하여 지속적으로 육성·보존
- 고양의 역사문화유적, 향토문화, 향토사 발굴 및 연구 성과 발간하여 고양의 정체성 확립

3-3-2 고양 문화유산 정비 및 기록화

3-3-2-1 문화재 보수·정비를 통한 문화유산 보존과 전통계승

◆ 고양시 문화유산의 보수·정비를 통해 문화유산을 계승·발전시키고, 고양시민의 역사성을 제고하고자 함

□ 개요

- 사업명 : 문화재 보수·정비를 통한 문화유산 보존과 전통계승
- 기간 : 2022년~2026년
- 대상 : 고양시민
- 주요내용 : 고양문화원 사업활동
- 담당부서 : 문화예술과
- 소요예산 : 16,700,000천원

(단위: 천원)

구분	2022년	2023년	2024년	2025년	2026년
국비					
도비					
시비	3,100,000	3,100,000	3,500,000	3,500,000	3,500,000
합계	3,100,000	3,100,000	3,500,000	3,500,000	3,500,000

□ 추진계획

- 매년 문화재 보수 정비 지속 운영

□ 기대효과

- 문화재 보수·정비 사업을 통하여 문화유산을 계승·발전시키고, 문화유산 미래역량 강화를 위한 토대 마련

- ◆ 문화재 전문사진촬영을 통한 고양시 향토문화재의 DB구축 및 체계적인 보존 관리 방안 마련을 위한 향토연구 자료로 활용

□ 개 요

- 사업명 : 문화 보존활동
- 기간 : 2022년~2026년
- 대상 : 고양시민
- 주요내용 : 관내 문화재 사진 전문가 촬영
- 담당부서 : 문화예술과
- 소요예산 : 142,000천원

(단위: 천원)

구분	2022년	2023년	2024년	2025년	2026년
국비					
도비					
시비	22,000	30,000	30,000	30,000	30,000
합계	22,000	30,000	30,000	30,000	30,000

□ 추진계획

- 매년 문화재 상태에 따른 전문사진작가 활용 탄력적 촬영 진행

□ 기대효과

- 현재 홈페이지에서 제공되는 향토 관련 자료의 오류 시정
- 시민 및 향토 연구자들에게 고양시 향토문화재에 대한 정확한 현황 및 자료 제공

- ◆ 고양 삼천사지 대지국사탐비는 경기도 유형문화재로 지정되었으며, 유사시 원형 복원을 위한 기초자료 마련 필요

□ 개 요

- 사업명 : 도지정문화재 보수정비 지원
- 기간 : 2022년~2024년
- 대상 : 고양 삼천사지 대지국사탐비
- 주요내용 : 인문학적 자료조사, 과학적 실측, 기록화 작업
- 담당부서 : 문화예술과
- 소요예산 : 210,000천원

(단위: 천원)

구분	2022년	2023년	2024년	2025년	2026년
국비					
도비	35,000	35,000	35,000		
시비	35,000	35,000	35,000		
합계	70,000	70,000	70,000		

□ 추진계획

- 매년 도지정문화재 보수 정비 지원

□ 기대효과

- 과학적 실측·기록화 작업을 통한 유사시 원형복원 데이터 및 기초자료 확보하고 문화재에 대한 연혁, 문헌조사, 탐비양식 등 조사를 통한 진정성 마련

3-4. 문화유산의 세계화로 고양특례시 위상 강화

3-4-1 문화유산 세계화 기반마련

3-4-1-1 북한산성 세계문화 유산화

신규

◆ 문화재청의 북한산성~한양도성 연속유산 통합등재 권고에 따른 '북한산성~탕춘대성~한양도성' 도성방어체계 구상

□ 개요

- 사업명 : 북한산성~한양도성 통합등재 상호업무협약 체결
- 기간 : 2022년~2023년
- 대상 : 고양시민
- 주요내용 : 고양시, 경기도, 서울시 간 MOU 체결
- 담당부서 : 문화예술과
- 소요예산 : 400,000천원

(단위: 천원)

구분	2022년	2023년	2024년	2025년	2026년
국비					
도비	100,000	100,000			
시비	100,000	100,000			
합계	200,000	200,000			

□ 추진계획

- 북한산성~탕춘대성~한양도성 있는 도성방어체계 OUV(탁월한 보편적 가치)도출
- 고양시, 경기도, 서울시 간 MOU 체결

□ 기대효과

- 북한산성을 고양시의 우수 문화유산임을 국내를 넘어 세계적으로 널리 홍보
- 상호업무협약을 맺음으로써 북한산성과 한양도성의 공동목표 생성

3-4-2 근대문화유산 조사·가치 발굴

3-4-2-1 조선왕릉 역사문화환경 보존지역 관리

신규

- ◆ 조선왕릉 역사문화환경 보존지역 및 경관기본계획 및 중장기 모델링 수립을 위한 시범사업의 일환
- ◆ 세계유산 운영지침에 따른 세계유산영향평가 대비 중장기적 모델링을 수립하여 국민이 예측가능한 문화재 현상변경기준 정립

□ 개 요

- 사업명 : 조선왕릉 역사문화환경 보존지역 관리
- 기간 : 2022. 01. ~ 2026. 12.
- 대상 : 서오릉(경기도 고양시 덕양구 서오릉로 34-92)
- 주요내용 : 고양 서오릉 역사문화환경 보존지역 관리 사업
- 담당부서 : 문화예술과
- 소요예산 : 1,800,000천원

(단위: 천원)

구분	2022년	2023년	2024년	2025년	2026년
국비	252,000	252,000	252,000	252,000	252,000
도비	54,000	54,000	54,000	54,000	54,000
시비	54,000	54,000	54,000	54,000	54,000
합계	360,000	360,000	360,000	360,000	360,000

□ 추진계획 4

- 세계유산 버퍼존 3D스캔
- 역사문화환경보존지역 경관 기본 계획 수립 및 경관정비 기본계획 수립
- 조선왕릉 주변 경관기본계획에 따른 사업추진(문화재청, 지자체 협업)

□ 기대효과

- 고양 서오릉에 대한 역사문화환경 보존지역 내 역사문화환경자원 조성 및 발굴 통해 문화재 주변 경관 개선과 문화유산 향유 위한 정비

- ◆ 고양 행주수위관측소에 대한 종합정비계획 수립을 통하여 진정성 있고, 보다 적극적인 보존·관리 및 활용방안 강구

□ 개 요

- 사업명 : 국가지정문화재 및 등록문화재 보수정비 지원
- 기간 : 2022년~2026년
- 대상 : 고양 행주수위관측소(고양시 덕양구 행주내동 78-9번지 일대)
- 주요내용 : 고양 행주수위관측소 종합정비계획 수립
- 담당부서 : 문화예술과
- 소요예산 : 250,000천원

(단위: 천원)

구 분	2022년	2023년	2024년	2025년	2026년
국 비	25,000	25,000	25,000	25,000	25,000
도 비	12,500	12,500	12,500	12,500	12,500
시 비	12,500	12,500	12,500	12,500	12,500
합 계	50,000	50,000	50,000	50,000	50,000

□ 추진계획

- 고양 행주수위관측소 종합정비계획 수립 계약
- 고양 행주수위관측소 종합정비계획 수립 진행
- 종합정비계획 수립 및 활용 방안 도출

□ 기대효과

- 종합정비계획 수립을 통하여 실질적인 활용 방안 마련

◆ 고양시 박물관을 중심으로 문화유물 전시 및 관리체계를 구축하고 시민에게 문화향유 여건 개선 및 다양한 문화서비스 제공

□ 개 요

- 사업명 : 고양시 박물관 건립준비
- 기간 : 2024년~2026년
- 대상 : 박물관
- 주요내용 : 박물관 건립준비 및 조성지원
- 담당부서 : 문화예술과
- 소요예산 : 2,700,000천원

(단위: 천원)

구분	2022년	2023년	2024년	2025년	2026년
국비				200,000	400,000
도비					
시비			700,000	700,000	700,000
합계			700,000	900,000	1,100,000

□ 추진계획

- 고양 박물관 건립을 위한 추진위원회 구성
- 지방재정 투자 심사
- 고양시 박물관 부지 확보 및 기본계획, 설계

□ 기대효과

- 고양시 역사 문화와 정체성, 미래상을 담을 수 있는 집합체인 박물관 서립을 위한 타당성 마련

4 창조적 고양문화 발굴과 브랜드화

4-1. 문화자원과 첨단기술의 융합기반 조성

4-1-1 디지털 기반 문화자원 콘텐츠화

4-1-1-1 디지털복원으로 증강현실(AR) 문화유산 제작

신규

◆ 고양시 문화유산 기본계획 수립 및 3D복원을 통한 문화재 보존 정책 다양화

□ 개요

- 사업명 : 디지털복원(3D)으로 증강현실(AR) 문화유산 제작
- 기간 : 2022년~2026년
- 대상 : 고양시민
- 주요내용 : 조선왕릉 역사문화환경 보존지역 관리사업, 디지털복원(3D)으로 증강현실(AR) 구현 시범사업(국도비 신청 예정)
- 담당부서 : 문화예술과
- 소요예산 : 1,400,000천원

(단위: 천원)

구분	2022년	2023년	2024년	2025년	2026년
국비	140,000	150,000	150,000	150,000	150,000
도비					
시비	60,000	100,000	100,000	200,000	200,000
합계	200,000	250,000	250,000	350,000	350,000

□ 추진계획

- 문화유산 고증 및 복원
- 다양한 학문과 기술융합, 디지털트윈·메타버스 등 신기술 활용 접목 추진

□ 기대효과

- 기본계획 수립 및 3D복원을 통한 체계적 문화유산 관리
- 시간과 공간 제한 없이 체험하고 유물정보의 편리한 접근

- ◆ 박물관·미술관 소장유물 및 작품에 실감기술을 접목하여 전시·교육 서비스
- ◆ 실감 콘텐츠 구축으로 증강현실(AR) 전시 체험 활성화 및 문화콘텐츠 다양화

□ 개 요

- 사업명 : 스마트 뮤지엄 사업
- 기간 : 2022년~2026년
- 대상 : 고양시민
- 주요내용 : 실감형 전시체험시설 운영, 움직이는 어린이박물관, 인공지능 캐릭터 로봇 운영
- 담당부서 : 문화예술과, 고양어린이박물관
- 소요예산 : 3,300,000천원

(단위: 천원)

구분	2022년	2023년	2024년	2025년	2026년
국비					
도비					
시비	500,000	700,000	700,000	700,000	700,000
합계	500,000	700,000	700,000	700,000	700,000

□ 추진계획

- 실감형 전시체험시설 기획 및 운영
- 기관별 실감 콘텐츠 구축 확대 운영

□ 기대효과

- 실감 콘텐츠 구축으로 다양한 문화전시·체험에 대한 시민의 만족도 향상

◆ 메타버스의 속성 및 기술을 활용하여 확장가상세계에서 다양한 예술표현 방식 실험 및 발표 지원을 통해 새로운 미래 예술환경에 선제적 대응

□ 개 요

- 사업명 : 메타버스 예술활동 지원사업(국가공모)
- 기간 : 2023년~2026년
- 대상 : 문화예술기관, 단체
- 주요내용 : 실험창작(메타버스에서 예술창작 실험지원), 확장발표(메타버스에서의 선도적 예술창작모델을 선보이는 프로젝트 발굴 지원)
 - 예술인(창작), 문화예술단체(창작·발표·확산), 메타버스 기술기업(소프트웨어·콘텐츠·플랫폼 등 기술구현)의 협업형태로 지원가능
- * 메타버스 속성 : 예술활동의 실시간진행, 현실인물을 대체할 수 있는 아바타, 메타버스 기술활용을 활용하여 경험가치 전달, 음성·동작·시선 등 오감을 자극하는 상호작용
- 담당부서 : 문화예술과
- 소요예산 : 3,400,000천원

(단위: 천원)

구 분	2022년	2023년	2024년	2025년	2026년
국 비		700,000	700,000	1,000,000	1,000,000
도 비					
시 비					
합 계		700,000	700,000	1,000,000	1,000,000

□ 추진계획

- 메타버스 예술활동 계획 수립 및 공모사업 신청
- 공모사업 선정에 따른 프로젝트 수행 및 성과평가 및 컨설팅을 통한 사업 고도화

□ 기대효과

- 새로운 예술표현방식의 실험을 통해 예술창작 활성화

4-2. 문화예술·문화자원을 활용한 문화관광 활성화

4-2-1 고양시 생태·역사·문화관광코스 개발

신규

- ◆ 장항습지를 따라 역사와 문화를 체험할 수 있는 프로그램 개발 및 운영을 통해 생태와 역사문화가 접목된 체험 활성화

□ 개요

- 사업명 : 생태·역사·문화체험 활성화
- 기간 : 2023년~2026년
- 대상 : 시민
- 주요내용 : 생태·역사·문화자원을 활용한 스토리텔링 관광 개발
- 담당부서 : 문화예술과, 관광과, 관련부서
- 소요예산 : 3,500,000천원

(단위: 천원)

구분	2022년	2023년	2024년	2025년	2026년
국비					
도비			500,000	500,000	500,000
시비		500,000	500,000	500,000	500,000
합계		500,000	1,000,000	1,000,000	1,000,000

□ 추진계획

- 장항습지 역사·문화체험 관광코스개발
- 장항습지 역사·문화체험 홍보 및 운영
- 매년 사업 운영 및 PDCA에 따른 콘텐츠 고도화 추진

□ 기대효과

- 역사·문화·생태 자원을 활용한 관광자원화로 여가생활 만족도 증진 도모

◆ 종교문화자원을 중심으로 고양 시내의 각 관광 거점을 연결한 도보 순례길을 구성해 종교문화유산 관광 브랜드화

□ 개 요

- 사업명 : 종교문화유산 성지순례 관광
- 기간 : 2023년~2026년
- 대상 : 시민, 종무시설 및 단체
- 주요내용 : 종교문화해설사 양성 및 종교문화여행 코스개발
- 담당부서 : 문화예술과, 관광과
- 소요예산 : 2,000,000천원

(단위: 천원)

구분	2022년	2023년	2024년	2025년	2026년
국비					
도비				200,000	200,000
시비		400,000	400,000	400,000	400,000
합계		400,000	400,000	600,000	600,000

□ 추진계획

- 종교문화해설사 양성
- 종교문화 관광 콘텐츠 개발 및 운영
- PDCA에 따른 콘텐츠 고도화 추진 및 매년 사업 운영

□ 기대효과

- 종교문화자원을 활용한 치유여행을 통해 코로나19로 인한 시민들의 정신적 고통을 위로하고 종교문화관광을 통한 지역경제 활성화

4-3. K-컬처와 문화콘텐츠산업 육성

4-3-1 방송·영상·문화콘텐츠 제작지원

신규

◆ 방송영상밸리 내 글로벌 방송·영상·문화콘텐츠 제작지원 환경을 조성하여 청년창업 및 예술인 일자리 창출을 통한 지역경제 활성화

□ 개요

- 사업명 : 방송·영상·문화콘텐츠 제작지원
- 기간 : 2024년~2026년
- 대상 : 청년, 예술인 등
- 주요내용 : 방송·영상·문화콘텐츠를 기획, 제작, 유통, 소비, 확산 등 전 과정의 원스톱 일자리 생태계 구축
- 담당부서 : 전략산업과, 고양산업진흥원, 경기문화창조허브
- 소요예산 : 5,000,000천원

(단위: 천원)

구분	2022년	2023년	2024년	2025년	2026년
국비					
도비					
시비			1,000,000	2,000,000	2,000,000
합계			1,000,000	2,000,000	2,000,000

□ 추진계획

- 방송·영상·문화콘텐츠 제작지원 공모 및 운영
- 방송·영상·문화콘텐츠 고도화를 위한 민간중심 지역 생태계 구축
- 방송·영상·문화콘텐츠 인력 역량강화 지원, 시군 협의체 구축

□ 기대효과

- 국내 방송영상콘텐츠 제작지원(OTT) 플랫폼 경쟁력 강화 및 제작사와의 동반 성장

◆ 글로벌 융복합 문화콘텐츠 전문가 육성을 목표로 인력양성, 기술사업화, 창업을 통한 지역경쟁력 활성화

□ 개 요

- 사업명 : 디지털 문화콘텐츠 전문가 양성
- 기간 : 2023년~2026년
- 대상 : 청년, 관심 있는 시민
- 주요내용 : 디지털 문화콘텐츠 전문가 양성 및 일자리 창출
- 담당부서 : 문화예술과, 전략산업과, 고양산업진흥원
- 소요예산 : 1,700,000천원

(단위: 천원)

구분	2022년	2023년	2024년	2025년	2026년
국비					
도비			300,000	300,000	300,000
시비		200,000	200,000	200,000	200,000
합계		200,000	500,000	500,000	500,000

□ 추진계획

- 디지털 문화콘텐츠 전문가 양성을 위한 프로그램 개발 및 운영
- 창업지원 및 일자리연계 지원

□ 기대효과

- 고양시 영상산업과 문화콘텐츠 관련 고부가가치 인력창출을 통한 경쟁력 강화

4-4. 창조적 지역문화 가치 확산

4-4-1 고양형 문화도시 브랜드 구축

신규

- ◆ 고양시의 생태·역사·전통문화자원을 모티브로 문화도시 브랜드 슬로건을 구축하고 민·관 협업을 통해 고양시의 문화적 정체성이 나타날 수 있는 사업 추진

□ 개요

- 사업명 : 고양형 문화도시 브랜드 구축
- 기간 : 2024년~2026년
- 대상 : 문화예술기관, 단체, 예술인, 시민 등
- 주요내용 : 문화도시 브랜드 구축 및 사업, 문화행사, 축제 연계 추진
- 담당부서 : 문화예술과, 도시브랜드담당관실
- 소요예산 : 11,000,000천원

(단위: 천원)

구분	2022년	2023년	2024년	2025년	2026년
국비					
도비					
시비			500,000	500,000	10,000,000
합계			500,000	500,000	10,000,000

□ 추진계획

- 고양형 생태·전통문화도시협의체 구성 및 운영
- 문화도시 브랜드 슬로건 정립, 공동브랜드 개발 및 홍보
- 고양형 문화도시 사업추진

□ 기대효과

- 생태·전통문화도시로서 고양시의 정체성과 상징성 확보를 통한 위상제고

◆ 2024년 완공예정인 CJ라이브시티, 영상방송밸리 조성 등 부가가치가 높은 산업과 연계하여 “미디어아트”분야의 유네스코 창의도시 네트워크 가입을 통해 문화도시 마케팅 강화 및 지역문화 가치 확산

□ 개 요

- 사업명 : 유네스코 창의도시 네트워크 가입
- 기간 : 2024년~2026년
- 대상 : 문화예술기관, 단체, 예술인
- 주요내용 : 창조적 문화예술화동과 혁신적 미디어아트와 연결, 현대미술과 최신 기술들과 협업하는 공공 프로젝트 등
- * 유네스코 창의도시 네트워크는 문학·음악·민속공예·디자인·영화·미디어·음식 등 7개 분야에서 뛰어난 창의성으로 인류문화 발전에 기여하는 세계의 도시를 심사를 통해 선정. 부산(영화), 서울(디자인), 전주(음식) 등
- 담당부서 : 문화예술과, 고양문화재단, 관련 부서협업
- 소요예산 : 2,400,000천원

(단위: 천원)

구 분	2022년	2023년	2024년	2025년	2026년
국 비					
도 비					
시 비			400,000	1,000,000	1,000,000
합 계			400,000	1,000,000	1,000,000

□ 추진계획

- 유네스코 창의도시 네트워크 추진위원회 구성 및 운영
- 고양 유네스코 창의도시 중장기발전계획 수립
- 중장기발전계획에 따른 문화예술 공공 프로젝트 추진

□ 기대효과

- 유네스코 창의도시 네트워크 가입을 통한 전세계 교류 및 도시 브랜드화

VII. 집행 및 관리계획

1 재정계획

1.1. 소요예산

□ 소요 사업비 : 2,593억원

- 총사업비는 2,593억원이 소요되며, 추진전략별로 지속가능한 문화예술 생태계 구축 268억원(10.34%), 누구나 문화를 향유하는 생활기반 환경 조성 1,641억원(63.29%), 특색있는 문화공존과 문화정체성 강화 346억원(13.37%), 마지막으로 창조적 고양문화 발굴과 브랜드화 337억원(12.99%)을 향후 5년간 투입 운영할 계획임

□ 연차별 투자계획

- 고양시 지역문화진흥시행계획의 연차별 사업비는 2022년 325억원, 2023년 378억원, 2024년 503억원, 2025년 605억원, 2026년 781억원으로 향후 5년간 총 2,593억원을 투자할 계획임

[표 7-1] 고양시 연차별 투자계획

(단위: 억원)

구분	합계	2022년	2023년	2024년	2025년	2026년
국비	189.98	24.90	32.27	35.27	42.77	54.77
도비	243.53	4.27	4.59	61.79	85.44	87.44
시비	2,159.81	296.29	341.18	406.28	477.03	639.03
합계	2,593.32	325.46	378.04	503.34	605.24	781.24

□ 재원별 소요예산

- 국비 7.33%(189억원), 도비 9.39%(243억원), 시비 83.28%(2,159억원)를 차지

[표 7-2] 추진과제에 따른 자원별 소요예산

(단위: 억원)

구분	자원별 소요예산			
	합계	국비	도비	시비
추진전략별 과제	2,593.32	189.98	243.53	2,159.81
	(비율)100.00(%)	7.33(%)	9.39(%)	83.28(%)
1. 지속가능한 문화예술 생태계 구축	268.17 10.34(%)	10.00	150.60	107.57
1-1. 문화자치 추진기반 마련	35.20	-	-	35.20
1-2. 문화자치 역량 강화	52.93	-	-	52.93
1-3. 문화예술 창작지원과 안전망구축	153.28	-	150.60	2.68
1-4. 문화예술교육 활성화	26.76	10.00	-	16.76
2. 누구나 문화를 향유하는 생활기반 환경 조성	1641.40 63.29(%)	118.73	55.88	1466.79
2-1. 생애주기·계층별 문화향유기회 확대	181.11	104.73	8.18	68.20
2-2. 문화다양성 증진	10.50	1.00	-	9.50
2-3. 문화기반시설 확충과 내실화	1405.95	4.00	45.20	1356.75
2-4. 근린 생활문화 네트워크 구축	43.84	9.00	2.50	32.34
3. 특색있는 문화공존과 문화정체성 강화	346.75 13.37(%)	19.85	9.05	317.85
3-1. 4대(역사·예술·한류·평화) 문화권 조성	42.00	-	2.00	40.00
3-2. 문화축제·문화의 거리 특성화	32.58	-	0.68	31.91
3-3. 역사·전통문화의 보존과 활용	220.67	-	1.05	219.62
3-4. 문화유산의 세계화로 고양특례시 위상 강화	51.50	19.85	5.33	26.33
4. 창조적 고양문화 발굴과 브랜드화	337.00 12.99(%)	41.40	28.00	267.60
4-1. 문화자원과 첨단기술의 융합기반 조성	81.00	41.40	-	39.60
4-2. 문화예술·문화자원을 활용한 문화관광 활성화	55.00	-	19.00	36.00
4-3. K-컬처와 문화콘텐츠산업 육성	67.00	-	9.00	58.00
4-4. 창의적 지역문화 가치 확산	134.00	-	-	134.00

1.2. 부분별·전략별 투자계획

□ 지속가능한 문화예술 생태계 구축

- ‘지속가능한 문화예술 생태계 구축’은 국비 10억원, 도비 150억원, 시비 107억원으로 향후 5년간 총사업비 268억원을 투자할 계획임

[표 7-3] ‘지속가능한 문화예술 생태계 구축’ 소요예산

(단위: 억원)

구분 추진전략별 과제	연도별 투자계획						
	구분	합계	22년	23년	24년	25년	26년
1. 지속가능한 문화예술 생태계 구축	합계	268.17	14.51	21.24	67.14	72.14	93.14
	국비	10.00	-	-	-	-	10.00
	도비	150.60	-	-	50.20	50.20	50.20
	시비	107.57	14.51	21.24	16.94	21.94	32.94
1-1. 문화자치 추진기반 마련	합계	35.20	-	10.05	5.05	10.05	10.05
	국비	-	-	-	-	-	-
	도비	-	-	-	-	-	-
지역문화관련 조례정비	합계	35.20	-	10.05	5.05	10.05	10.05
	국비	-	-	-	-	-	-
	도비	-	-	-	-	-	-
지역문화자원 확보의 다각화	합계	15.00	-	-	-	5.00	10.00
	국비	-	-	-	-	-	-
	도비	-	-	-	-	-	-
	시비	15.00	-	-	-	5.00	10.00
고양특례시 지역문화협의체운영	합계	0.20	-	0.05	0.05	0.05	0.05
	국비	-	-	-	-	-	-
	도비	-	-	-	-	-	-
G-문화 통합정보 시스템 구축	합계	0.20	-	0.05	0.05	0.05	0.05
	국비	-	-	-	-	-	-
	도비	-	-	-	-	-	-
1-2. 문화자치 역량 강화	합계	20.00	-	10.00	5.00	5.00	-
	국비	-	-	-	-	-	-
	도비	-	-	-	-	-	-
	시비	20.00	-	10.00	5.00	5.00	-
지역문화 전문인력 양성	합계	52.93	11.17	10.19	10.19	10.19	11.19
	국비	-	-	-	-	-	-
	도비	-	-	-	-	-	-
	시비	52.93	11.17	10.19	10.19	10.19	11.19
문화예술단체 역량 강화	합계	3.00	0.60	0.60	0.60	0.60	0.60
	국비	-	-	-	-	-	-
	도비	-	-	-	-	-	-
	시비	3.00	0.60	0.60	0.60	0.60	0.60
문화예술단체 역량 강화	합계	47.20	9.44	9.44	9.44	9.44	9.44
	국비	-	-	-	-	-	-
	도비	-	-	-	-	-	-
	시비	47.20	9.44	9.44	9.44	9.44	9.44

구분	연도별 투자계획						
	합계	2.73	1.13	0.15	0.15	0.15	1.15
문화정책 강화 및 포럼운영	국비	-	-	-	-	-	-
	도비	-	-	-	-	-	-
	시비	2.73	1.13	0.15	0.15	0.15	1.15
	합계	2.73	1.13	0.15	0.15	0.15	1.15
1-3. 문화예술 창작지원과 안전망구축	국비	-	-	-	-	-	-
	도비	150.60	-	-	50.20	50.20	50.20
	시비	2.68	2.68	-	-	-	-
	합계	153.28	2.68	-	50.20	50.20	50.20
고양 청년예술인 인큐베이팅 및 활동지원	국비	-	-	-	-	-	-
	도비	150.00	-	-	50.00	50.00	50.00
	시비	200.00	-	50.00	50.00	50.00	50.00
	합계	350.00	-	50.00	100.00	100.00	100.00
고양 문화예술 창작지원 다각화	국비	-	-	-	-	-	-
	도비	-	-	-	-	-	-
	시비	10.08	2.68	1.85	1.85	1.85	1.85
	합계	10.08	2.68	1.85	1.85	1.85	1.85
문화예술인 복지증진 및 권리보장	국비	-	-	-	-	-	-
	도비	0.60	-	-	0.20	0.20	0.20
	시비	2.80	-	0.70	0.70	0.70	0.70
	합계	3.40	-	0.70	0.90	0.90	0.90
1-4. 문화예술교육 활성화	국비	10.00	-	-	-	-	10.00
	도비	-	-	-	-	-	-
	시비	16.76	0.66	1.00	1.70	1.70	11.70
	합계	26.76	0.66	1.00	1.70	1.70	21.70
고양 문화예술 거버넌스 구축	국비	-	-	-	-	-	-
	도비	-	-	-	-	-	-
	시비	1.20	-	0.30	0.30	0.30	0.30
	합계	1.20	-	0.30	0.30	0.30	0.30
문화예술교육지원 내실화	국비	-	-	-	-	-	-
	도비	-	-	-	-	-	-
	시비	5.56	0.66	0.70	1.40	1.40	1.40
	합계	5.56	0.66	0.70	1.40	1.40	1.40
고양 문화예술교육센터 설립 준비	국비	10.00	-	-	-	-	10.00
	도비	-	-	-	-	-	-
	시비	10.00	-	-	-	-	10.00
	합계	20.00	-	-	-	-	20.00

□ 누구나 문화를 향유하는 생활기반 환경조성

- ‘누구나 문화를 향유하는 생활기반 환경조성’은 국비 118억원, 도비 55억원, 시비 1,466억원으로 향후 5년간 총사업비 1,641억원을 투자할 계획임

[표 7-4] ‘누구나 문화를 향유하는 생활기반 환경조성’ 소요예산

(단위: 억원)

구분	연도별 투자계획						
	구분	합계	22년	23년	24년	25년	26년
추진전략별 과제							
2. 누구나 문화를 향유하는 생활기반 환경조성	합계	1,641.40	246.20	267.25	302.65	384.65	440.65
	국비	118.73	20.73	21.00	24.00	26.50	26.50
	도비	55.88	2.12	2.44	2.44	24.44	24.44
	시비	1,466.79	223.35	243.81	276.21	333.71	389.71
2-1. 생애주기·계층별 문화향유기 회 확대	합계	181.11	30.31	37.70	37.70	37.70	37.70
	국비	104.73	20.73	21.00	21.00	21.00	21.00
	도비	8.18	1.62	1.64	1.64	1.64	1.64
생애주기별 맞춤형 문화예술 지원	합계	28.00	-	7.00	7.00	7.00	7.00
	국비	-	-	-	-	-	-
	도비	-	-	-	-	-	-
문화소외계층(다문화인·장애인 등) 우선지원	합계	153.11	30.31	30.70	30.70	30.70	30.70
	국비	104.73	20.73	21.00	21.00	21.00	21.00
	도비	8.18	1.62	1.64	1.64	1.64	1.64
2-2. 문화다양성 증진	합계	10.50	-	4.00	0.50	1.00	5.00
	국비	1.00	-	-	-	0.50	0.50
	도비	-	-	-	-	-	-
문화다양성 실태조사	합계	8.00	-	4.00	-	-	4.00
	국비	-	-	-	-	-	-
	도비	-	-	-	-	-	-
문화다양성 콘텐츠 개발	합계	2.50	-	-	0.50	1.00	1.00
	국비	1.00	-	-	-	0.50	0.50
	도비	-	-	-	-	-	-
2-3. 문화기반시설 확충과 내실화	합계	1,405.95	210.55	218.50	254.30	335.30	387.30
	국비	4.00	-	-	-	2.00	2.00
	도비	45.20	-	0.30	0.30	22.30	22.30
문화기반시설 확충 및 리모델링	합계	25.00	-	-	5.00	10.00	10.00
	국비	-	-	-	-	-	-
	도비	-	-	-	-	-	-
문화기반시설 운영 내실화	합계	1,140.92	171.72	178.20	209.00	265.00	317.00
	국비	4.00	-	-	-	2.00	2.00
	도비	4.00	-	-	-	2.00	2.00
미술관·박물관·도서관 문화	합계	240.03	38.83	40.30	40.30	60.30	60.30

구분	연도별 투자계획						
	국비	-	-	-	-	-	-
체험 기능 확대	도비	41.20	-	0.30	0.30	20.30	20.30
	시비	198.83	38.83	40.00	40.00	40.00	40.00
	합계	43.84	5.34	7.05	10.15	10.65	10.65
2-4. 근린 생활문화 네트워크 구축	국비	9.00	-	-	3.00	3.00	3.00
	도비	2.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50
	시비	32.34	4.84	6.55	6.65	7.15	7.15
걸어서가는 생활문화 공간 조성	합계	17.84	4.34	3.05	3.15	3.65	3.65
	국비	-	-	-	-	-	-
	도비	-	-	-	-	-	-
생활문화 동호회 지원	합계	21.00	-	3.00	6.00	6.00	6.00
	국비	9.00	-	-	3.00	3.00	3.00
	도비	-	-	-	-	-	-
특별한 동네 문화파티 활성화	합계	5.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00
	국비	-	-	-	-	-	-
	도비	2.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50
	시비	2.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50

□ 특색있는 문화공존과 문화정체성 강화

- ‘특색있는 문화공존과 문화정체성 강화’는 국비 19억원, 도비 9억원, 시비 317억원으로 향후 5년간 총사업비 346억원을 투자할 계획임

[표 7-5] ‘특색있는 문화공존과 문화정체성 강화’ 소요예산

(단위: 억원)

구분	연도별 투자계획						
	구분	합계	22년	23년	24년	25년	26년
추진전략별 과제	합계	346.75	57.75	62.05	79.05	71.95	75.95
	국비	19.85	2.77	2.77	2.77	4.77	6.77
	도비	9.05	2.15	2.15	1.15	0.80	2.80
	시비	317.85	52.83	57.13	75.13	66.38	66.38
3. 특색있는 문화공존과 문화정체성 강화	합계	42.00	-	4.00	12.00	12.00	14.00
	국비	-	-	-	-	-	-
	도비	2.00	-	-	-	-	2.00
3-1. 4대(역사·예술·한류·평화) 문화권 조성	합계	42.00	-	4.00	12.00	12.00	14.00
	국비	-	-	-	-	-	-
	도비	2.00	-	-	-	-	2.00
문화자원 특성에 따른 문화벨트 조성	합계	16.00	-	4.00	4.00	4.00	4.00
	국비	-	-	-	-	-	-
	도비	-	-	-	-	-	-
고양 문화벨트 특화사업	합계	16.00	-	4.00	4.00	4.00	4.00
	국비	-	-	-	-	-	-
	도비	2.00	-	-	-	-	2.00
3-2. 문화축제·문화의 거리 특	합계	26.00	-	-	8.00	8.00	10.00
	국비	-	-	-	-	-	-
	도비	2.00	-	-	-	-	2.00
3-2. 문화축제·문화의 거리 특	합계	24.00	-	-	8.00	8.00	8.00
	국비	-	-	-	-	-	-
	도비	2.00	-	-	-	-	2.00
3-2. 문화축제·문화의 거리 특	합계	32.58	9.78	9.95	9.95	1.45	1.45
	국비	-	-	-	-	-	-
	도비	-	-	-	-	-	-

구분	연도별 투자계획						
	도비	0.68	0.14	0.14	0.14	0.14	0.14
성화	시비	31.91	9.65	9.82	9.82	1.32	1.32
	합계	30.33	9.33	9.50	9.50	1.00	1.00
시민참여형 문화축제 및 행사	국비	-	-	-	-	-	-
	도비	-	-	-	-	-	-
	시비	30.33	9.33	9.50	9.50	1.00	1.00
	합계	2.25	0.45	0.45	0.45	0.45	0.45
문화의 거리 활성화	국비	-	-	-	-	-	-
	도비	0.68	0.14	0.14	0.14	0.14	0.14
	시비	1.58	0.32	0.32	0.32	0.32	0.32
	합계	220.67	41.87	42.00	46.00	45.40	45.40
3-3. 역사·전통문화의 보존과 활용	국비	-	-	-	-	-	-
	도비	1.05	0.35	0.35	0.35	-	-
	시비	219.62	41.52	41.65	45.65	45.40	45.40
	합계	50.15	9.95	10.00	10.00	10.10	10.10
역사·전통문화 보존과 확산	국비	-	-	-	-	-	-
	도비	-	-	-	-	-	-
	시비	50.15	9.95	10.00	10.00	10.10	10.10
	합계	170.52	31.92	32.00	36.00	35.30	35.30
고양 문화유산 정비 및 기록화	국비	-	-	-	-	-	-
	도비	1.05	0.35	0.35	0.35	-	-
	시비	169.47	31.57	31.65	35.65	35.30	35.30
	합계	51.50	6.10	6.10	11.10	13.10	15.10
3-4. 문화유산의 세계화로 고양 특례시 위상 강화	국비	19.85	2.77	2.77	2.77	4.77	6.77
	도비	5.33	1.67	1.67	0.67	0.67	0.67
	시비	26.33	1.67	1.67	7.67	7.67	7.67
	합계	4.00	2.00	2.00	-	-	-
문화유산 세계화 기반마련	국비	-	-	-	-	-	-
	도비	2.00	1.00	1.00	-	-	-
	시비	2.00	1.00	1.00	-	-	-
	합계	20.50	4.10	4.10	4.10	4.10	4.10
근대문화유산 조사·가치 발굴	국비	13.85	2.77	2.77	2.77	2.77	2.77
	도비	3.33	0.67	0.67	0.67	0.67	0.67
	시비	3.33	0.67	0.67	0.67	0.67	0.67
	합계	27.00	-	-	7.00	9.00	11.00
고양시 박물관 건립준비	국비	6.00	-	-	-	2.00	4.00
	도비	-	-	-	-	-	-
	시비	21.00	-	-	7.00	7.00	7.00
	합계	-	-	-	-	-	-

□ 창조적 고양문화 발굴과 브랜드화

- ‘창조적 고양문화 발굴과 브랜드화’는 국비 41억원, 도비 28억원, 시비 267억원으로 향후 5년간 총사업비 337억원을 투자할 계획임

[표 7-6] ‘창조적 고양문화 발굴과 브랜드화’ 소요예산

(단위: 억원)

구분 추진전략별 과제	연도별 투자계획						
	구분	합계	22년	23년	24년	25년	26년
4. 창조적 고양문화 발굴과 브랜드화	합계	337.00	7.00	27.50	54.50	76.50	171.50
	국비	41.40	1.40	8.50	8.50	11.50	11.50
	도비	28.00	-	-	8.00	10.00	10.00
	시비	267.60	5.60	19.00	38.00	55.00	150.00
4-1. 문화자원과 첨단기술의 융합기반 조성	합계	81.00	7.00	16.50	16.50	20.50	20.50
	국비	41.40	1.40	8.50	8.50	11.50	11.50
	도비	-	-	-	-	-	-
	시비	39.60	5.60	8.00	8.00	9.00	9.00
디지털 기반 문화자원 콘텐츠화	합계	14.00	2.00	2.50	2.50	3.50	3.50
	국비	7.40	1.40	1.50	1.50	1.50	1.50
	도비	-	-	-	-	-	-
	시비	6.60	0.60	1.00	1.00	2.00	2.00
첨단기술을 활용한 전시·체험 콘텐츠 개발운영	합계	33.00	5.00	7.00	7.00	7.00	7.00
	국비	-	-	-	-	-	-
	도비	-	-	-	-	-	-
	시비	33.00	5.00	7.00	7.00	7.00	7.00
메타버스 예술활동 지원	합계	34.00	-	7.00	7.00	10.00	10.00
	국비	34.00	-	7.00	7.00	10.00	10.00
	도비	-	-	-	-	-	-
	시비	-	-	-	-	-	-
4-2. 문화예술·문화자원을 활용한 문화관광 활성화	합계	55.00	-	9.00	14.00	16.00	16.00
	국비	-	-	-	-	-	-
	도비	19.00	-	-	5.00	7.00	7.00
	시비	36.00	-	9.00	9.00	9.00	9.00
고양시 생태·역사·문화관광 코스 개발	합계	35.00	-	5.00	10.00	10.00	10.00
	국비	-	-	-	-	-	-
	도비	15.00	-	-	5.00	5.00	5.00
	시비	20.00	-	5.00	5.00	5.00	5.00
종교문화관광 상품 개발	합계	20.00	-	4.00	4.00	6.00	6.00
	국비	-	-	-	-	-	-
	도비	4.00	-	-	-	2.00	2.00
	시비	16.00	-	4.00	4.00	4.00	4.00
4-3. K-컬처와 문화콘텐츠산업 육성	합계	67.00	-	2.00	15.00	25.00	25.00
	국비	-	-	-	-	-	-
	도비	9.00	-	-	3.00	3.00	3.00
	시비	58.00	-	2.00	12.00	22.00	22.00
청년 방송·영상·문화콘텐츠 제작지원	합계	50.00	-	-	10.00	20.00	20.00
	국비	-	-	-	-	-	-
	도비	-	-	-	-	-	-
	시비	50.00	-	-	10.00	20.00	20.00
디지털 문화콘텐츠 전문가 인력양성	합계	17.00	-	2.00	5.00	5.00	5.00
	국비	-	-	-	-	-	-
	도비	9.00	-	-	3.00	3.00	3.00
	시비	8.00	-	2.00	2.00	2.00	2.00

구분	연도별 투자계획						
	합계	2021	2022	2023	2024	2025	2026
4-4. 창의적 지역문화 가치 확산	합계	134.00	-	-	9.00	15.00	110.00
	국비	-	-	-	-	-	-
	도비	-	-	-	-	-	-
	시비	134.00	-	-	9.00	15.00	110.00
고양형 문화도시 브랜드 구축	합계	110.00	-	-	5.00	5.00	100.00
	국비	-	-	-	-	-	-
	도비	-	-	-	-	-	-
	시비	110.00	-	-	5.00	5.00	100.00
유네스코 창의도시 네트워크 추진	합계	24.00	-	-	4.00	10.00	10.00
	국비	-	-	-	-	-	-
	도비	-	-	-	-	-	-
	시비	24.00	-	-	4.00	10.00	10.00

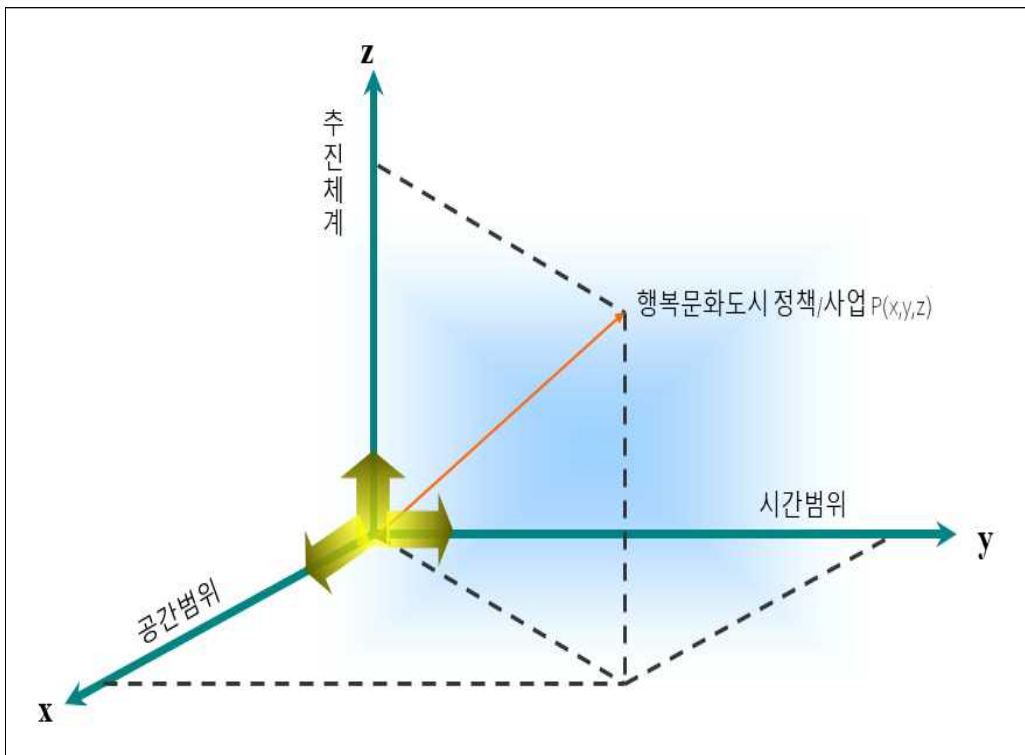
1.3. 연도별 예산계획

사 업 명	예산 계획 (억원)					
	'22	'23	'24	'25	'26	계
1. 지속가능한 문화예술 생태계 구축	14.5	21.2	67.1	72.1	93.1	268.1
1-1. 문화자치 추진기반 마련	-	10.0	5.0	10.0	10.0	35.2
1-2. 문화자치 역량 강화	11.1	10.1	10.1	10.1	11.1	52.9
1-3. 문화예술 창작지원과 안전망 구축	2.6	-	50.2	50.2	50.2	153.2
1-4. 문화예술교육 활성화	0.6	1.0	1.7	1.7	21.7	26.7
2. 누구나 문화를 향유하는 생활기반 환경조성	246.2	267.2	302.6	384.6	440.6	1,641.4
2-1. 생애주기·계층별 문화향유기회 확대	30.3	37.7	37.7	37.7	37.7	181.1
2-2. 문화다양성 증진	-	4.0	0.5	1.0	5.0	10.5
2-3. 문화기반시설 확충과 내실화	210.5	218.5	254.3	335.3	387.3	1,405.9
2-4. 근린 생활문화 네트워크 구축	5.3	7.0	10.1	10.6	10.6	43.8
3. 특색있는 문화공존과 문화정체성 강화	57.7	62.0	79.0	71.9	75.9	346.7
3-1. 4대(역사·예술·한류·평화) 문화권 조성	-	4.0	12.0	12.0	14.0	42.0
3-2. 문화축제·문화의 거리 특성화	9.7	9.9	9.9	1.4	1.4	32.5
3-3. 역사·전통문화자원의 보존과 활용	41.8	42.0	46.0	45.4	45.4	220.6
3-4. 문화유산의 세계화로 고양특례시 위상 강화	6.1	6.1	11.1	13.1	15.1	51.5
4. 창조적 고양문화 발굴과 브랜드화	7.0	27.5	54.5	76.5	171.5	337.0
4-1. 문화자원과 첨단기술의 융합기반 조성	7.0	16.5	16.5	20.5	20.5	81.0
4-2. 문화예술·문화자원을 활용한 문화관광 활성화	-	9.0	14.0	16.0	16.0	55.0
4-3. K-컬처와 문화콘텐츠산업 육성	-	2.0	15.0	25.0	25.0	67.0
4-4. 창의적 지역문화 가치 확산	-	-	9.0	15.0	110.0	134.0
합 계	325.4	378.0	503.3	605.2	781.2	2,593.3

2 추진방안

□ 고양특례시 행복문화도시 설계

- 지역문화진흥시행계획 수립에 따라 “내 삶 속에 문화가 있는 행복한 고양특례시”로 나아가기 위해서는 공간과 양적 크기를 고려한 공간범위축, 비전과 목표를 실현하기 위한 로드맵 시간축, 사업의 기반이 되는 추진체계 축을 고려한 벡터값으로서 추진정책 및 사업의 위치를 명확하게 규명하는데 있음
- 고양특례시 행복문화도시 사업의 위치는 x축인 공간설계(4대 문화권)와 y축의 시간설계(단계별 계획), z축의 추진체계 설계(조직과 네트워크)라는 가상의 3차원 공간속에서의 위치 벡터 P(문화도시 사업)로 나타낼 수 있음



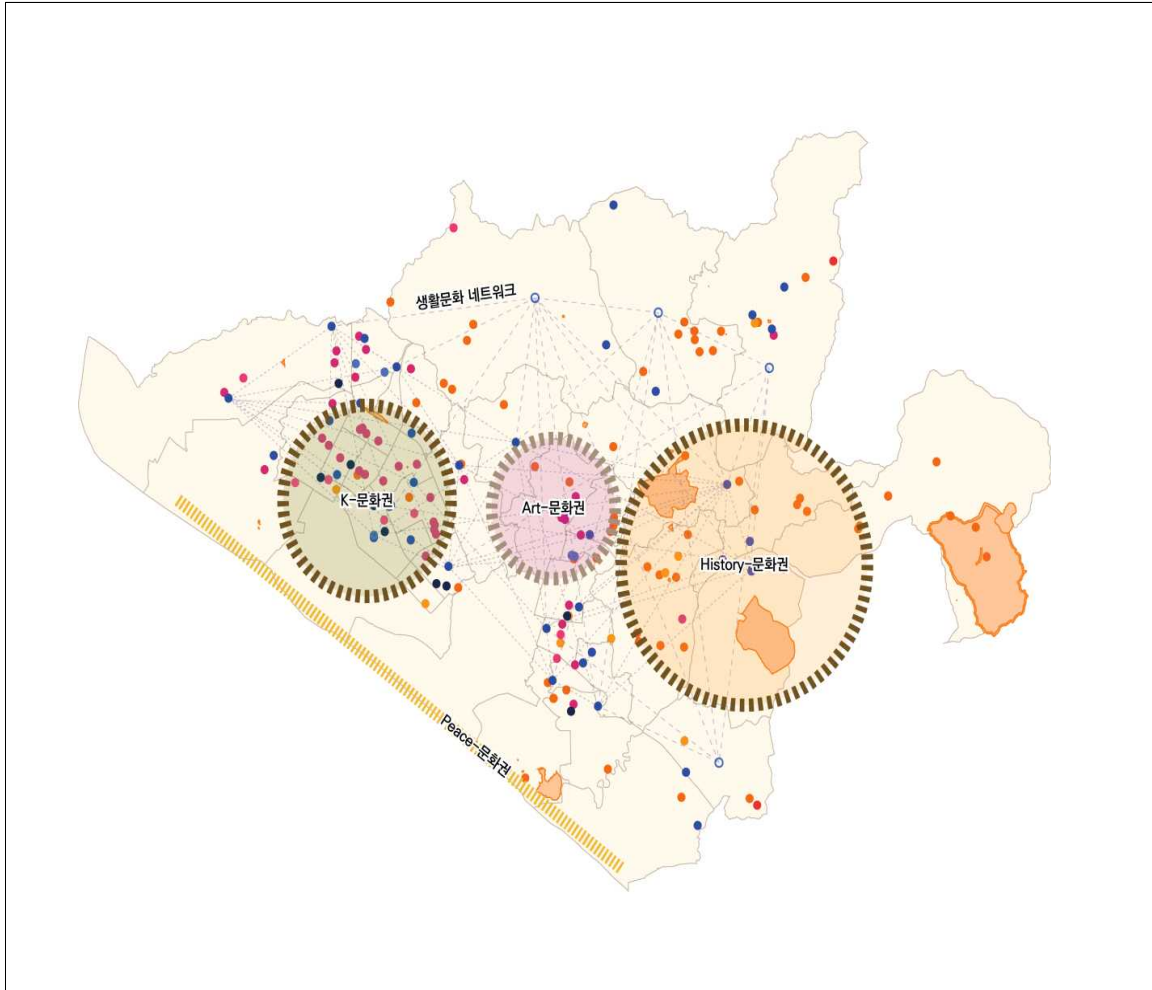
[그림 7-1] 고양시 지역문화진흥 추진체계

2.1. 공간범위 : 4대 문화권 및 생활문화 네트워크

- 고양시는 도시개발에 따른 신도시지역 인구의 지속적인 유입으로 시민의 정체성 제고와 신도시와 구도심의 양극화 해소 필요
- 지역별 문화자원과 시설 편중과 전반적으로 공공 문화기반시설 부족
- 따라서 문화격차를 해소하고 시민 누구나 문화를 향유할 수 있는 장을 마련하기 위해 4대 문화권을 지정하여 운영
- 지역문화자원이 분포된 자생적인 문화특화지역을 반영하여 4대(History문화권, K-문화권, Art문화권, Pace문화권) 문화권을 설정하고 이 거점들을 이어서 고양시민 누구나 어디서나 문화를 향유할 수 있는 생활문화 네트워크 구축
- 소단위 생활권역 설정과 권역의 개성을 살린 실행계획을 세워 주민들의 문화향유 기회 확대
- 문화권역별 문화축제 및 특성화 프로그램을 개발하여 지원

[표 7-7] 고양시 4대 문화권 및 생활문화네트워크

No	구분	특징	범위	문화자원 및 시설
1	역사(History) 문화권	문화유적의 90% 밀집, 전통문화유적 보존	덕양구 효자동, 원당동, 용두동, 흥도동, 관산동, 고양동 등	- 84개의 문화재 (서오릉, 서삼릉, 북한산성 등) - 무유형의 향토문화재 - 박물관 및 문화원
2	한류(Korea) 문화권	K-콘텐츠산업 육성	일산서구 대화동, 일산동구 장항1동, 2동	- 킨텍스 - 고양관광문화단지 (CJ라이브시티) - 테크노밸리, 방송영상밸리
3	예술(Art) 문화권	문화예술과 축제 향유	덕양구 성사동, 주교동	- 고양어울림누리 - 고양시 문예회관
4	평화(Peace) 문화권	평화상징 및 생태문화자원 활성화	행주동, 장항동 일부 (대덕생태공원~장항습지 잇는 벨트)	- 행주산성 - 행주서원 - 행주교회, 행주성당
	생활문화 네트워크	생활문화센터와 도서관을 거점으로 근거리 생활문화향유	일산동구, 일산서구, 덕양구 총 39개동	- 아람호수어울림 생활문화센터 - 공공 및 작은도서관 - 문화의 집



[그림 7-2] 고양시 지역문화 공간범위

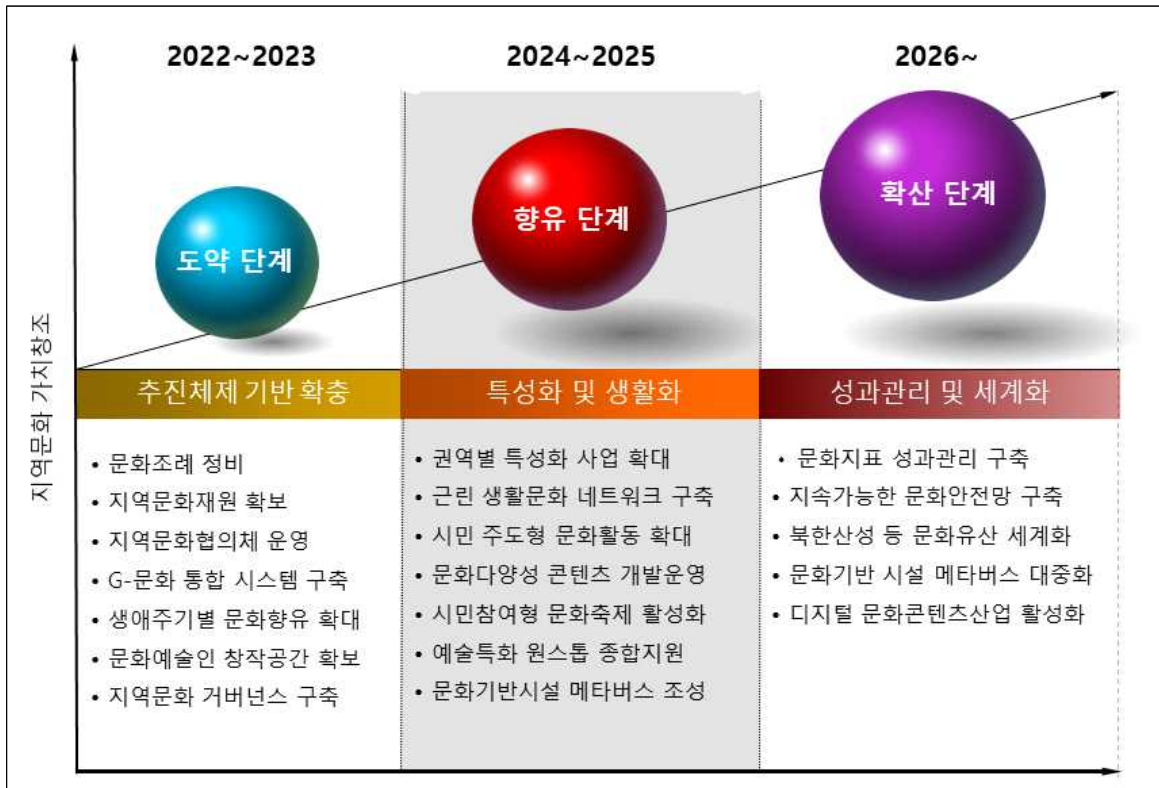
* 4대(History문화권, K-문화권, Art문화권, Pace문화권) 문화권

- ① 문화유적이 밀집되고 박물관 중심의 역사문화권
→ 전통문화와 역사를 체험하는 공간
- ② 방송영상밸리, 킨텍스를 포함한 한류문화권
→ 영상·방송·문화콘텐츠 생산 공간
- ③ 어울림누리, 문예회관 중심으로 축제를 향유하는 예술문화권
→ 시민·예술인이 문화를 향유하는 예술 공간
- ④ 행주산성, 장항습지 등 생태문화자원 중심의 평화문화권
→ 생태환경과 평화가 함께하는 힐링 공간

2.2. 시간범위 : 로드맵

2.2.1. 고양시 지역문화 로드맵

- 고양시 지역문화진흥 시행계획은 사업내용 및 중요도, 효과성, 기간 등을 고려하여 3단계별로 나누어 설정하였음
 - 고양시 지역문화진흥계획의 1단계는 도약단계(2022~2023년)로 고양시 지역문화 추진체계 기반 확충에 필요한 사업을 추진할 예정
 - 2단계는 향유단계(2024~2025년)로 권역별 특성화 사업을 확대하고 시민주도형 문화 활동의 생활화를 추진할 예정
 - 3단계는 확산단계(2026년~)로 성과관리 및 고양시 지역문화의 세계화를 연차적으로 수행
- 각 과제별 추진사업의 경우 우선순위에 따라서 시행하고 신규 사업을 지속적으로 발굴하고 추진하여 고양시 지역문화 가치를 창조함



[그림 7-3] 고양시 지역문화 로드맵

2.2.2. 과제별 수행계획

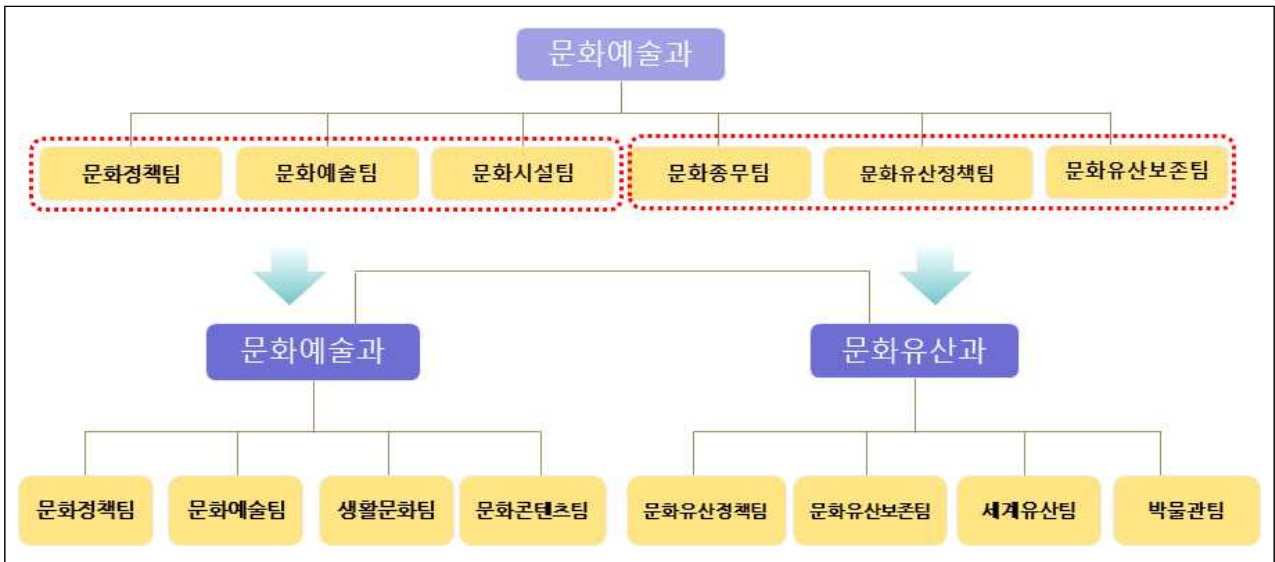
사 업 명	일정	'22	'23	'24	'25	'26
1. 지속가능한 문화예술 생태계 구축	'22~26					
1-1. 문화자치 추진기반 마련	'23~26	●	●	●	●	●
1-1-1. 지역문화관련 조례 정비	'22~26	●	●	●	●	●
1-1-2. 지역문화재원 확보의 다각화	'25~26			●	●	●
1-1-3. 고양특례시 지역문화협의체 운영	'23~26		●	●	●	●
1-1-4. G-문화 통합정보 시스템 구축	'23~25		●	●	●	
1-2. 문화자치 역량 강화	'22~26	●	●	●	●	●
1-2-1. 지역문화 전문인력 양성	'22~26	●	●	●	●	●
1-2-2. 문화예술단체 역량 강화	'22~26	●	●	●	●	●
1-2-3. 문화정책 강화 및 포럼 운영	'22~26	●	●	●	●	●
1-3. 문화예술 창작지원과 안전망 구축	'22~26	●	●	●	●	●
1-3-1. 고양 청년예술인 인큐베이팅 및 활동지원	'23~26		●	●	●	●
1-3-2. 고양 문화예술 창작지원 다각화	'22~26	●	●	●	●	●
1-3-3. 문화예술인 복지증진 및 권리보장	'23~26		●	●	●	●
1-4. 문화예술교육 활성화	'22~26	●	●	●	●	●
1-4-1. 고양 문화예술 거버넌스 구축	'23~26		●	●	●	●
1-4-2. 문화예술교육지원 내실화	'22~26	●	●	●	●	●
1-4-3. 고양 문화예술교육센터 설립 준비	'26					●
2. 누구나 문화를 향유하는 생활기반 환경조성	'22~26	●	●	●	●	●
2-1. 생애주기·계층별 문화향유기회 확대	'22~26	●	●	●	●	●
2-1-1. 생애주기별 맞춤형 문화예술 지원	'23~26		●	●	●	●
2-1-2. 문화소외계층(다문화인·장애인 등) 우선지원	'22~26	●	●	●	●	●
2-2. 문화다양성 증진	'23~26		●	●	●	●
2-2-1. 문화다양성 실태조사	'23,'26		●			●
2-2-2. 문화다양성 콘텐츠 개발	'24~26			●	●	●
2-3. 문화기반시설 확충과 내실화	'22~26	●	●	●	●	●
2-3-1. 문화기반시설 확충 및 리모델링	'24~26			●	●	●
2-3-2. 문화기반시설 운영 내실화	'22~26	●	●	●	●	●
2-3-3. 미술관·박물관·도서관 문화체험 기능 확대	'22~26	●	●	●	●	●
2-4. 근린 생활문화 네트워크 구축	'22~26	●	●	●	●	●
2-4-1. 걸어서가는 생활문화 공간 조성	'22~26	●	●	●	●	●

사 업 명	일정	'22	'23	'24	'25	'26
2-4-2. 생활문화 동호회 지원	'23~26		●	●	●	●
2-4-3. 특별한 동네 문화파티 활성화	'22~26	●	●	●	●	●
3. 특색있는 문화공존과 문화정체성 강화	'22~26	●	●	●	●	●
3-1. 4대(역사·예술·한류·평화) 문화권 조성	'23~26		●	●	●	●
3-1-1. 문화자원 특성에 따른 문화벨트 조성	'23~26		●	●	●	●
3-1-2. 고양 문화벨트 특화사업	'24~26			●	●	●
3-2. 문화축제·문화의 거리 특성화	'22~26	●	●	●	●	●
3-2-1. 시민참여형 문화축제 및 행사	'22~26	●	●	●	●	●
3-2-2. 문화의 거리 활성화	'22~26	●	●	●	●	●
3-3. 역사·전통문화자원의 보존과 활용	'22~26	●	●	●	●	●
3-3-1. 역사·전통문화 보존과 확산	'22~26	●	●	●	●	●
3-3-2. 고양 문화유산 정비 및 기록화	'22~26	●	●	●	●	●
3-4. 문화유산의 세계화로 고양특례시 위상 강화	'22~26	●	●	●	●	●
3-4-1. 문화유산 세계화 기반마련	'22~23	●	●			
3-4-2. 근대문화유산 조사·가치 발굴	'22~26	●	●	●	●	●
3-4-3. 고양시 박물관 건립준비	'24~26			●	●	●
4. 창조적 고양문화 발굴과 브랜드화	'22~26	●	●	●	●	●
4-1. 문화자원과 첨단기술의 융합기반 조성	'22~26	●	●	●	●	●
4-1-1. 디지털 기반 문화자원 콘텐츠화	'22~26	●	●	●	●	●
4-1-2. 첨단기술을 활용한 전시·체험 콘텐츠 개발운영	'22~26	●	●	●	●	●
4-1-3. 메타버스 예술활동 지원	'23~26		●	●	●	●
4-2. 문화예술·문화자원을 활용한 문화관광 활성화	'23~26		●	●	●	●
4-2-1. 고양시 생태·역사·문화관광코스 개발	'23~26		●	●	●	●
4-2-2. 종교문화관광 상품 개발	'23~26		●	●	●	●
4-3. K-컬처와 문화콘텐츠산업 육성	'23~26		●	●	●	●
4-3-1. 청년 방송·영상·문화콘텐츠 제작지원	'24~26			●	●	●
4-3-2. 디지털 문화콘텐츠 전문가 인력양성	'23~26		●	●	●	●
4-4. 창의적 지역문화 가치 확산	'24~26			●	●	●
4-4-1. 고양형 문화도시 브랜드 구축	'24~26			●	●	●
4-4-2. 유네스코 창의도시 네트워크 추진	'24~26			●	●	●

2.3. 추진체계 : 조직 및 네트워크

2.3.1. 고양시 문화행정 조직개편안

- 지역문화진흥 시행계획의 효율적 추진을 위해 조직과 네트워크에 대한 강화가 반드시 요청됨
- 현재 문화예술과의 조직은 총 6개의 팀으로 이루어져 있어 범위가 광범위하고 시행계획 및 도시계획에 따라 새롭게 창출되는 신규 사업이 예상되며 업무의 과중으로 사업추진과정에 상당한 어려움을 겪고 있음
- 지역문화 시행계획의 효과적인 사업추진과 정책적 수요에 적극적으로 대응하고 조직과 인력을 효율적으로 활용하기 위해서는 조직을 개편하고 전문 인력을 충원하는 것이 필수적임
- 따라서 [그림 7-4]와 같이 현재 문화예술과를 문화예술과와 문화유산과로 이원화시켜 확대하고 추진 팀별 유사업무를 통합하고 신규팀을 신설하는 것이 필요함



[그림 7-4] 고양시 문화행정 조직개편(안)

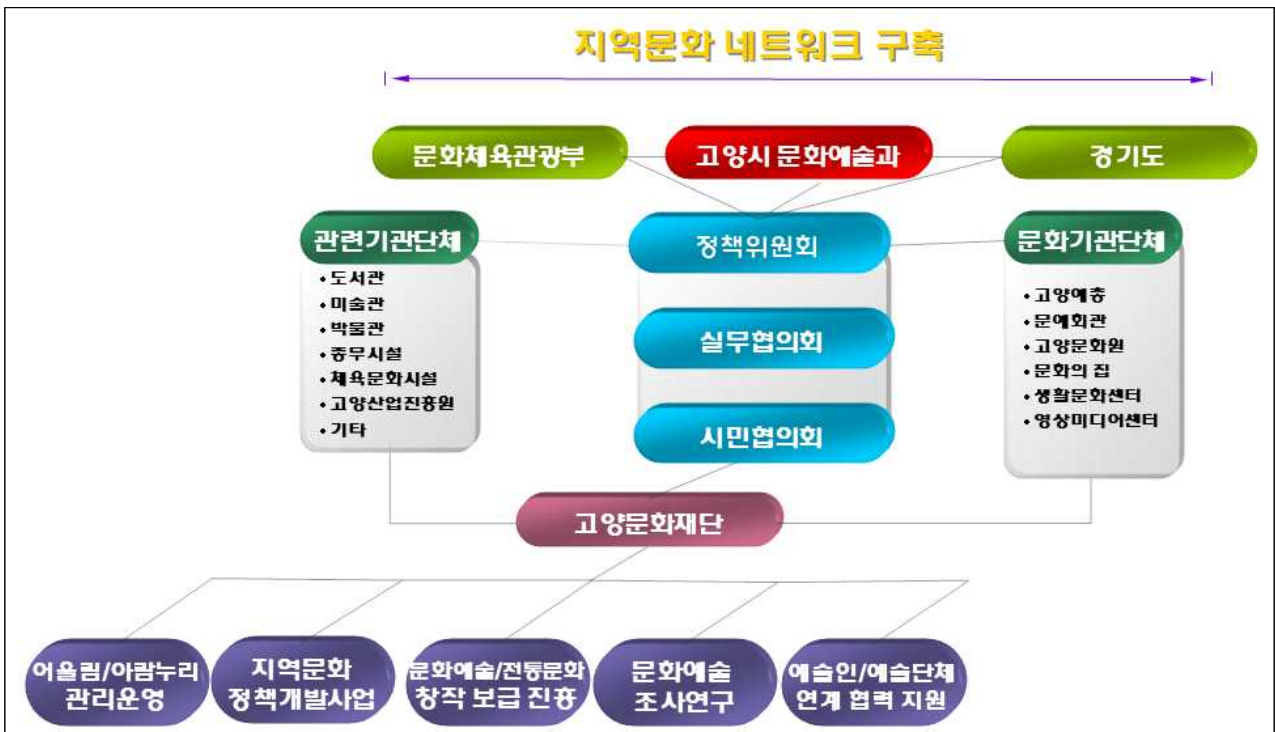
* 신설 팀 업무분장

- 생활문화팀 : 기존 문화시설팀 업무와 생활문화기반 시설관리, 사업 추진
- 문화콘텐츠팀 : 신규 사업 기획, 국비·도비 공모사업 추진
- 세계유산팀 : 북한산성 등 세계유네스코 등재 관련 업무 추진
- 박물관팀 : 박물관 건립 준비 및 지원

* 문화중무업무는 문화유산정책팀에서 담당

2.3.2. 고양시 지역문화 네트워크 구축

- 고양시 지역문화 추진체제 구축을 위해서는 유관기관 간 협력, 네트워킹이 필요한데 현재는 정책위원회, 실무협의회, 시민협의회 등 지역문화 협의체 구성이 구축되어 있지 않는 상태임
- 또한 산재되어 있는 지역문화기관, 단체들의 네트워크 형성이 전혀 되지 않는 것으로 확인되었음
- 지역문화기관, 단체, 예술인 간의 인적, 사업, 정보 등의 네트워크가 구축될 때, 연계 협력이 이루어져 시민의 지역문화 향유의 기회와 예술인의 창조적 예술 활동에 충분한 자원이 될 수 있음
- 고양시 문화예술과와 고양문화재단, 고양예총 등의 역할분담과 협력 강화가 반드시 필요하며 협의체에 머물지 않고 지역사회의 관계망 촉진에 기여할 수 있도록 시민과 문화예술인들의 자발적 참여형 네트워크로 활동 추진
- 향후 [그림 7-5]과 같이 다양한 네트워크를 통해 지역문화가 열린 생태계를 지향할 수 있도록 네트워킹을 강화하고 지원하는 거버넌스 체계 구축과 더불어 다양한 권한을 가진 주체들의 협력적 네트워크가 요청됨



[그림 7-5] 고양시 지역문화 네트워크 구축