
군포시 지역문화진흥 시행계획 수립 연구

2024. 5.



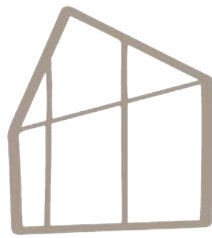
제 출 문

군포시장 귀하

본 보고서를 『군포시 지역문화진흥 시행계획 수립 연구』의
최종보고서로 제출합니다.

2024년 05월
문화컨설팅 바라
대표 권순석

책임연구기관



바라

Culture & Art Consulting Group

참여연구진

책 임 연 구 원 : 권순석(문화컨설팅 바라 대표)

공 동 연 구 원 : 이윤환(컬처랩 대표)

: 조광호(공간과문화연구소 빈칸 대표)

: 함덕문(문화컨설팅 바라 팀장)

연 구 원 : 김혜미(문화컨설팅 바라 연구원)

: 권명은(문화컨설팅 바라 연구원)

자 문 : 박정한(춘천 사회혁신센터 센터장)

: 김선애(인사이드 대표)

사 업 담 당 : 양애자(군포시 문화예술과 과장)

: 이숙형(군포시 문화예술과 문화정책팀 팀장)

: 신현근(군포시 문화예술과 문화정책팀 주무관)

I 군포시 지역문화진흥 시행계획 개요

1. 계획 배경 및 목적	3
2. 계획 범위 및 내용	6

II 군포시 도시진단

1. 군포시 도시환경 분석	11
2. 군포시민 설문조사 결과	96
3. 관계자 의견수렴 결과	144
4. 군포시 문화환경 분석 및 진단	160
5. 군포시 도시현황 종합 진단	202

III 군포시 지역문화진흥 시행계획 수립

1. 군포시 지역문화진흥 시행계획 아젠다 도출	211
2. 군포시 지역문화진흥 시행계획 기본 방향	214
3. 군포시 지역문화진흥 시행계획 비전 체계	216

IV 군포시 지역문화진흥 시행계획 세부계획

1. 일상문화의 활성화	223
2. 세대별 문화활동 강화	234
3. 군포형 시민학습체계 마련	250
4. 문화예술지원환경 개선	257
5. 문화다양성 가치 확산	263
6. 장소 기반 문화 활성화	267
7. 인문학생태계 활성화	283
8. 융복합 문화예술 활성화	309
9. 자생적 문화예술생태계 활성화	318
10. 기본과제	326
11. 자원 및 추진체계	337

V 군포시 지역문화진흥 시행계획 추진 로드맵

1. 연차별 추진 로드맵	359
---------------	-----

표 목 차

<표 II-1>	군포시 행정구역 현황	12
<표 II-2>	군포시 인구 현황(2024.1.기준)	13
<표 II-3>	군포시 인구변화 추이	13
<표 II-4>	군포시 행정구역 별 인구 현황	14
<표 II-5>	경기도 인구 현황	15
<표 II-6>	경기도 인구밀도 현황	16
<표 II-7>	경제활동 인구 현황	17
<표 II-8>	시군별 지역내총생산	18
<표 II-9>	재정자립도	19
<표 II-10>	시군별 재정자립도	19
<표 II-11>	사업체 및 종사자 수	20
<표 II-12>	산업별 사업체 및 종사자 수	21
<표 II-13>	군포시 위치	22
<표 II-14>	군포시 월별 기온/강수량	23
<표 II-15>	군포시 토지지목별 현황	23
<표 II-16>	군포시 용도지역 현황	24
<표 II-17>	경기도 주거지역 현황(2021년 기준)	24
<표 II-18>	군포시 교통	25
<표 II-19>	군포시 문화유산 현황	29
<표 II-20>	군포시 문화유산 현황	29

<표 II-21>	축제 현황(2022년 기준)	33
<표 II-22>	군포시 문화기반시설 현황	33
<표 II-23>	군포시 문화기반시설 현황	34
<표 II-24>	군포시 도서관 현황	35
<표 II-25>	군포시 작은도서관 현황	35
<표 II-26>	그림책꿈마루 시설 현황	37
<표 II-27>	군포시생활문화센터 현황	37
<표 II-28>	군포시 생활문화동호회 현황	37
<표 II-29>	지역문화사업 세부 내용	39
<표 II-30>	군포생활문화축제 세부 내용	39
<표 II-31>	군포문화예술회관 입주·상주 단체	40
<표 II-32>	군포문화예술회관 세부 시설	40
<표 II-33>	군포문화원 주요사업	41
<표 II-34>	군포시 공공 및 민간 공연장 현황	42
<표 II-35>	군포문화재단 주요 업무내용	43
<표 II-36>	군포문화재단 인력 현황	44
<표 II-37>	군포문화재단 공연·전시 사업	44
<표 II-38>	군포문화재단 평생학습 사업	44
<표 II-39>	군포문화재단 예술진흥 사업	45
<표 II-40>	군포문화재단 지역문화 사업	45
<표 II-41>	군포문화재단 축제 사업	46
<표 II-42>	군포시평생학습마을 사업	46

<표 II-43>	군포시평생학습원 사업	47
<표 II-44>	군포시 학교 현황	47
<표 II-45>	사회적기업 현황	49
<표 II-46>	마을기업 현황	50
<표 II-47>	협동조합 현황	50
<표 II-48>	자활기업 현황	52
<표 II-49>	군포시청소년재단 운영시설	53
<표 II-50>	문화·관광시설 현황	54
<표 II-51>	관광명소 현황	55
<표 II-52>	테마명소 현황	55
<표 II-53>	전통시장 현황	56
<표 II-54>	군포 예총 협회별 예술인 수	56
<표 II-55>	군포시 문화예술 민간 단체 및 모임 현황	56
<표 II-56>	군포시 민선8기 시정목표	57
<표 II-57>	시정 목표 및 세부 사업	58
<표 II-58>	군포시 민선8기 문화예술과 사업	59
<표 II-59>	군포시청 문화예술과 업무	60
<표 II-60>	문화예술과 팀 별 예산현황	61
<표 II-61>	문화예술과 사업 별 예산현황	61
<표 II-62>	문화예술과 2023년 추진 사업	62
<표 II-63>	문화예술 관련 조례	62
<표 II-64>	군포시 지역문화진흥시행계획 수립을 위한 지역문화 관련 법령 및 정책 상위계획 조사 및 검토 대상 목록	64

<표 II-65>	중앙정부 지역문화 관련 법령 및 정책 상위계획 조사 및 검토 대상 목록	65
<표 II-66>	군포시 지역문화진흥시행계획 수립을 위한 관련법령 검토 - 지역문화진흥법	65
<표 II-67>	군포시 지역문화진흥시행계획 수립을 위한 관련법령 검토 - 지역문화진흥법 시행령	69
<표 II-68>	군포시 지역문화진흥시행계획 수립을 위한 관련법령 검토 - 문화기본법	71
<표 II-69>	군포시 지역문화진흥시행계획 수립을 위한 관련법령 검토 - 문화기본법 시행령	73
<표 II-70>	군포시 지역문화진흥시행계획 수립을 위한 관련법령 검토 - 문화예술진흥법	74
<표 II-71>	제2차 지역문화진흥기본계획 추진과제 및 과제별 주요내용	77
<표 II-72>	지방시대 지역문화정책 추진전략 추진과제별 세부내용	81
<표 II-73>	경기도 지역문화 관련 조례 및 정책계획 조사 및 검토 대상 목록	83
<표 II-74>	군포시 지역문화진흥시행계획 수립을 위한 경기도 관련 조례 검토 - 경기도 문화자치 기본조례	83
<표 II-75>	군포시 지역문화진흥시행계획 수립을 위한 경기도 관련 조례 검토 - 경기도 문화예술진흥 조례	86
<표 II-76>	경기도 제2차 지역문화진흥시행계획 추진과제별 세부내용	87
<표 II-77>	정책과제 유형별 총괄표	91
<표 II-78>	공약 및 도정 핵심과제 목록 및 예산	91
<표 II-79>	신규과제 목록 및 예산	92
<표 II-80>	일반과제 목록 및 예산	93
<표 II-81>	군포시 지역문화진흥시행계획 수립 시 참고 가능 관련 법령 / 조례 / 정책계획 주요 목록	94
<표 II-82>	인구통계학적 특성	96
<표 II-83>	월평균 문화예술비 지출액	101
<표 II-84>	거주지역	102
<표 II-85>	거주 기간	103
<표 II-86>	거주 계획	104

<표 II-87>	여가시간-평일	105
<표 II-88>	여가시간-주말	106
<표 II-89>	여가 활동	107
<표 II-90>	문화예술 활동 관심	108
<표 II-91>	공연	109
<표 II-92>	전시	110
<표 II-93>	문학	111
<표 II-94>	전통예술	111
<표 II-95>	축제 참여	112
<표 II-96>	문화예술교육	113
<표 II-97>	학술행사	114
<표 II-98>	참여 이유	115
<표 II-99>	만족도	116
<표 II-100>	재참여 여부	117
<표 II-101>	주변 추천 여부	118
<표 II-102>	미참여 이유	119
<표 II-103>	향후 참여 의향	120
<표 II-104>	문화 예술활동 참여 필요 요소	121
<표 II-105>	동창회 생애활동경험	122
<표 II-106>	동창회 현재 활동 여부	123
<표 II-107>	마을/공동체 생애활동경험	123
<표 II-108>	마을/공동체 현재 활동 여부	123

<표 II-109> 체육활동 생애활동경험		124
<표 II-110> 체육활동 현재 활동 여부		124
<표 II-111> 문화공동체 생애활동경험		124
<표 II-112> 문화공동체 현재 활동 여부		125
<표 II-113> 문화예술동아리(동호회) 장르		126
<표 II-114> 군포시 강점		127
<표 II-115> 중요도 항목		128
<표 II-116> 중요도		128
<표 II-117> 중요도-교통여건		129
<표 II-118> 중요도-교육환경		130
<표 II-119> 중요도-생활편의시설		131
<표 II-120> 중요도-친환경성		132
<표 II-121> 중요도-노동/근로환경		133
<표 II-122> 중요도-발전가능성/투자가치		134
<표 II-123> 중요도-인문환경		135
<표 II-124> 중요도-문화환경		136
<표 II-125> 문화시설 심리적 거리감		137
<표 II-126> 군포시 발전		138
<표 II-127> 미발전 이유		139
<표 II-128> 우선과제		141
<표 II-129> 지역문화진흥계획 영향		142
<표 II-130> 지역문화진흥계획 도움		143

<표 II-131>	지역문화실태조사의 근거 및 국가통계 승인현황	160
<표 II-132>	지역문화실태조사 실시개요	161
<표 II-133>	2020년 기준 지역문화실태조사를 위한 최종지표 구성	162
<표 II-134>	2020년 기준 지역문화실태조사를 위한 특별지표구성 - 코로나 대응 관련	163
<표 II-135>	군포시 지역문화지수 대분류 분야별 지표 조사 및 지수 산출 결과 검토 및 분석결과 제시방법	166
<표 II-136>	지역문화지수 산출 결과 및 그에 대한 상대 비교 - 문화정책 분야	167
<표 II-137>	지역문화지수 산출 결과 및 그에 대한 상대 비교 - 문화자원 분야	169
<표 II-138>	지역문화지수 산출 결과 및 그에 대한 상대 비교 - 문화활동 분야	170
<표 II-139>	지역문화지수 산출 결과 및 그에 대한 상대 비교 - 문화향유 분야	171
<표 II-140>	지역문화지수 산출결과에 대한 다각도 검토 - 전국 기초지자체 전체 상호비교	173
<표 II-141>	지역문화지수 산출결과에 대한 다각도 검토 - 전국 시(市) 단위 지자체 77개 지역 전체 상호비교	173
<표 II-142>	지역문화지수 산출결과에 대한 다각도 검토 - 광역도 단위 기초지자체 전체 상호비교	174
<표 II-143>	지역문화지수 산출결과에 대한 다각도 검토 - 인구 50만명 미만 시(市) 단위 기초지자체 상호비교	175
<표 II-144>	지역문화지수 산출결과에 대한 다각도 검토 - 지자체 특성(도시형)에 따른 상호비교	176
<표 II-145>	지역문화지수 산출결과에 대한 다각도 검토 - 지자체 재정자립도 특성(중 집단)에 따른 상호비교	176
<표 II-146>	군포시 사회조사 실시개요	177
<표 II-147>	군포시 사회조사 내용 및 항목	178
<표 II-148>	군포시 사회조사 결과를 바탕으로 한 사회환경 검토 및 분석 항목과 내용	178
<표 II-149>	군포시 사회환경 진단에서 도출된 지역문화진흥시행계획 수립 시 이슈 및 의제 종합	201
<표 IV-1>	생애주기에 따른 효과	250
<표 IV-2>	군포시 거버넌스 참여 주체	349
<표 IV-3>	정량평가 방법	350

<표 IV-4>	정성평가 방법		351
<표 IV-5>	문화영향평가 방식 및 수준		352
<표 IV-6>	문화영향평가 지표		353

그림 목 차

[그림 II-1]	군포시 행정구역	11
[그림 II-2]	군포시 교통	26
[그림 II-3]	2030년 도시공간구조 구상	27
[그림 II-4]	보건축 구상	28
[그림 II-5]	교통축 구상	28
[그림 II-6]	군포시 문화기반시설 분포 현황	34
[그림 II-7]	군포문화재단 조직	43
[그림 II-8]	군포시청소년재단 조직	53
[그림 II-9]	제2차 지역문화진흥기본계획 비전도	76
[그림 II-10]	지방시대 지역문화정책 추진전략 비전도	80
[그림 II-11]	경기도 제2차 지역문화진흥시행계획 비전도	87
[그림 II-12]	경기도 문화예술중단기종합계획 비전도	90
[그림 II-13]	성별 비율	97
[그림 II-14]	연령대 비율	98
[그림 II-15]	직업 비율	98
[그림 II-16]	학력 비율	99
[그림 II-17]	혼인 비율	99
[그림 II-18]	가구원 비율	100
[그림 II-19]	월 평균 소득 비율	100
[그림 II-20]	월평균 문화예술비 지출액 비율	101

[그림 II-21]	거주지역 비율		102
[그림 II-22]	거주 기간 비율		103
[그림 II-23]	거주 계획 비율		104
[그림 II-24]	여가시간-평일 비율		105
[그림 II-25]	여가시간-주말 비율		106
[그림 II-26]	여가 활동 비율		107
[그림 II-27]	문화예술 활동 관심 비율		108
[그림 II-28]	공연 비율		109
[그림 II-29]	전시 비율		110
[그림 II-30]	문학 비율		111
[그림 II-31]	전통예술 비율		112
[그림 II-32]	축제 참여 비율		113
[그림 II-33]	문화예술교육 비율		113
[그림 II-34]	학술행사 비율		114
[그림 II-35]	참여 이유 비율		115
[그림 II-36]	만족도		117
[그림 II-37]	재참여 여부 비율		118
[그림 II-38]	주변 추천 여부 비율		118
[그림 II-39]	미참여 이유 비율		120
[그림 II-40]	향후 참여 의향 비율		121
[그림 II-41]	문화 예술활동 참여 필요 요소 비율		122
[그림 II-42]	문화예술동아리(동호회) 장르 비율		125

[그림 II-43]	군포시 강점	128
[그림 II-44]	중요도-교통여건	129
[그림 II-45]	중요도-교육환경	130
[그림 II-46]	중요도-생활편의시설	131
[그림 II-47]	중요도-친환경성	132
[그림 II-48]	중요도-노동/근로환경	133
[그림 II-49]	중요도-발전가능성/투자가치	134
[그림 II-50]	중요도-인문환경	135
[그림 II-51]	중요도-문화환경	136
[그림 II-52]	문화시설 심리적 거리감 비율	137
[그림 II-53]	군포시 발전	139
[그림 II-54]	미발전 이유 비율	140
[그림 II-55]	우선과제	141
[그림 II-56]	지역문화진흥계획 영향 비율	142
[그림 II-57]	지역문화진흥계획 도움 비율	143
[그림 II-58]	지역문화실태조사에 따른 군포시 지역문화지수 산출결과 (2020년 기준 2차 정기조사 결과)	164
[그림 II-59]	군포시 사회조사 중 인구 관련 항목 및 내용의 조사결과(총인구/인구이동)	181
[그림 II-60]	군포시 사회조사 중 출산 관련 항목 및 내용의 조사결과 (출산계획/저출산원인/그에 따른 사회문제)	183
[그림 II-61]	군포시 사회조사 중 환경보호 활동 참여 항목 및 내용에 대한 조사결과	184
[그림 II-62]	군포시 사회조사 중 교육환경 관련 항목 및 내용의 조사결과 (학교교육의 효과/학교생활 만족도)	186
[그림 II-63]	군포시 사회조사 중 삶에 대한 만족감 관련 항목 및 내용의 조사결과 (삶에 대한 만족도/살고 있는 지역 만족도/어제의 행복 정도/어제의 걱정 정도)	188

[그림 II-64]	군포시 사회조사 중 공동체 의식 등 사회적 유대감 관련 항목 및 내용의 조사결과(공동체 의식/가족관계 만족도/어제의 행복 정도/어제의 걱정 정도)	191
[그림 II-65]	군포시 사회조사 중 사회복지서비스 만족도 항목 및 내용에 대한 조사결과	193
[그림 II-66]	군포시 사회조사 중 군포시 이미지 항목 및 내용에 대한 조사결과	194
[그림 II-67]	군포시 사회조사 중 양성평등 항목 및 내용의 조사결과 (우선 변화 / 여성의 사회활동 준비)	195
[그림 II-68]	군포시 사회조사 중 아동친화 관련 항목 및 내용의 조사결과 (우선분야 / 초등학교 자녀돌봄 방법 / 초등학교 자녀돌봄 방법 선택시 고려사항)	197
[그림 II-69]	군포시 사회조사 중 군포시 발전 및 미래상 관련 항목 및 내용의 조사결과(군포시 도시개발 중요가치 / 역점 추진 시책 / 희망하는 군포시의 모습)	200
[그림 III-1]	토니슈워츠가 말하는 '인간의 기본적인 욕구 5단계'와 '매슬로우의 욕구 5단계 피라미드'	214
[그림 III-2]	아젠다 기반의 전략과제 도출	219
[그림 III-3]	비전 체계	220
[그림 IV-1]	한강공원 버스킹 존(서울시)	228
[그림 IV-2]	배다리 로드갤러리(인천광역시 동구)	229
[그림 IV-3]	구석구석 문화배달(지역문화진흥원)	232
[그림 IV-4]	구석구석 문화배달(지역문화진흥원)	232
[그림 IV-5]	예술가 일촌 맷기 프로젝트(의성군)	233
[그림 IV-6]	행신청소년자유공간(고양시청소년재단)	236
[그림 IV-7]	청소년참여위원회 '청지기'(강릉시청소년수련관)	237
[그림 IV-8]	예술플러스창업(서울문화재단)	240
[그림 IV-9]	청년기획자 양성 프로젝트(대전문화재단)	241
[그림 IV-10]	속초인물수첩(속초문화관광재단)	244
[그림 IV-11]	취약지역 어르신 문화누림(한국문화원연합회)	245

[그림 IV-12]	군포형 시민학습체계 개념도	251
[그림 IV-13]	화분기부프로젝트	254
[그림 IV-14]	할머니의 채식 밥상	254
[그림 IV-15]	찾아가는 도서관 '북캠핑'	255
[그림 IV-16]	출근길 안전하게 자전거 타기	255
[그림 IV-17]	덕후살롱(춘천문화재단)	255
[그림 IV-18]	시그널 페스티벌(춘천문화재단)	256
[그림 IV-19]	예술인 복지지원(광주문화재단)	259
[그림 IV-20]	은평 문화예술교육 주간(은평문화재단)	262
[그림 IV-21]	성동구 문화다양성 실태조사(성동문화재단)	265
[그림 IV-22]	문화다양성 주간(한국문화예술위원회)	266
[그림 IV-23]	생활문화 거점조성 지원사업 「방 방 프로젝트」(평택시문화재단)	270
[그림 IV-24]	서울미래유산(서울시)	272
[그림 IV-25]	군포 복합문화센터 조감도	273
[그림 IV-26]	도시텃밭	277
[그림 IV-27]	책마을 해리 공간	292
[그림 IV-28]	책학교해리	293
[그림 IV-29]	길게길게책학교	293
[그림 IV-30]	순간순간책학교	294
[그림 IV-31]	부엉이와 보름달 작은 축제	294
[그림 IV-32]	마을신문 해리	295
[그림 IV-33]	복스테이 해리	295

[그림 IV-34]	책영화제 해리	296
[그림 IV-35]	제19회 서울와우북페스티벌 <새로이, 돌봄> 포스터	307
[그림 IV-36]	경기도서	307
[그림 IV-37]	와우그림책원화전시	307
[그림 IV-38]	상상만발책그림전	307
[그림 IV-39]	와우서점	307
[그림 IV-40]	와우판타스틱서재	307
[그림 IV-41]	주제토크	307
[그림 IV-42]	헤이 페스티벌	308
[그림 IV-43]	아티언스 캠프(대전문화재단)	311
[그림 IV-44]	가치해보교 홍보포스터	314
[그림 IV-45]	상도문문화마을 시각조형물	317
[그림 IV-46]	추진 프로세스	323
[그림 IV-47]	대구 문화예술관광 통합정보 플랫폼	331
[그림 IV-48]	단계별 거버넌스 구축 방안	334
[그림 IV-49]	강릉 문화민회 플랫폼	335
[그림 IV-50]	청주 문화도시 거버넌스 구성	336
[그림 IV-51]	청주 문화도시 거버넌스 활동 모습	336
[그림 IV-52]	생활권 단위 로컬브랜딩 활성화 지원 사업 공모	340
[그림 IV-53]	군포시 사업 추진체계 개선안	346
[그림 IV-54]	군포시 최종 거버넌스 모델	349
[그림 IV-55]	문화영향평가 프로세스	353

I

군포시 지역문화진흥 시행계획 개요

1. 계획 배경 및 목적
2. 계획 범위 및 내용

1 계획 배경 및 목적

가. 계획 배경 및 필요성

1) 새로운 관점에서의 도시정책 변화

- 과거로부터 생산과 소비는 도시의 기본적인 작동원리로 인식되어왔으나 최근의 도시는 생산과 소비의 이분법적 관점을 넘어 상생할 수 있는 삶의 터전으로 재인식되고 있으며, 이는 국내 도시정책에도 많은 영향을 주고 있음
- 특히, 급속한 경제성장을 겪은 우리나라는 급격한 도시화와 산업화, 환경오염, 난개발과 부동산 투기 등 다양한 사회문제가 발생했으며 이에 대한 우려의 시선이 존재하고 있는 상황임
- 새로운 도시정책은 인간의 삶에 대한 자각과 성찰을 요구하고 있으며, 코로나19로 인한 일상의 붕괴는 문화적 행위를 하는 즐거움의 가치를 재조명하도록 만들었음

2) 도시를 바라보는 관점 변화에 따른 도시의 역할 재구성 필요

- 앞서 언급한 것처럼 지금의 도시는 소비와 생산을 중심으로 한 작동원리를 넘어 도시를 구성하는 개인의 삶과 일상에 대한 관심도가 높아지고 있음
- 이러한 변화로 인해 단순 물리적 공간의 개념을 갖던 도시는 개인과 개인의 관계를 바탕으로 한 유기적 생태계라는 인식으로 전환되었음
- 이에 따라 물리적 개발과 구획에 치중되어 있던 도시개발 모델은 도시 내부에서 발생하는 다양한 현상을 규명하고 이를 효율적으로 연계하는 과정을 통해 지역의 가치와 의미를 발견하는 방향으로 변화해왔음
- 군포시 또한 과거로부터 지속되어 왔던 도시의 관점을 넘어 개인과 공동체, 활동과 연계라는 새로운 관점을 중심으로 도시의 역할을 재구성할 필요가 있으며 이를 위한 발전 동력을 확보하기 위한 계획이 필요함

3) 문화적 삶을 위한 도시의 재구성

- 도시를 문화적인 가치로 재구성하는 논의는 1970년대 이후 꾸준히 제기되어 온 이슈임
- 특히, 유럽문화수도는 도시를 문화적으로 재구성하여 현재의 삶을 지지하고 도시를 문화 브랜드화하는 사례가 되고 있음
- 이를 위해서 도시를 구성하는 현재의 삶에 주목하게 되는데, 도시를 구성하는 단위로서 “개인”에 대한 주목은 문화정책은 물론, 도시정책에 있어 중요한 관점임
- 삶의 주체로서 등장하는 오늘날의 “개인”은 과거의 문화자원을 구성한 존재이며, 오늘의 도시를 만드는 자원일 뿐 아니라, 내일의 가능성을 만드는 문화자원이라는 측면에서 중요한 가치를 가지고 있음
- 과거의 도시와 달리 오늘날의 도시는 새로운 변화 앞에 있음. 도시는 인간의 삶이 구성되는 터전이며, 지속 가능한 삶과 지구적 삶을 연결하는 통로라는 점에서 재해석되어야 하며, 도시가 가진 문화자원의 재구성이 요구되고 있음

나. 계획 목적

1) 도시차원에서의 지역문화 활성화를 위한 계획 수립

- 문화, 예술이라는 특정 분야를 위한 활성화 계획이 아닌 도시 전반의 발전과 군포시민들의 문화적 삶을 도모하기 위해 도시를 구성하는 다양한 요소가 유기적으로 연결되는 종합적인 관점에서의 계획을 수립함
- 지역문화 진흥과 활성화의 관점을 넘어 지역의 다양한 이슈를 문화적으로 해결하기 위한 지역문화의 역할 강조를 통해 문화의 긍정적 영향을 도시차원으로 확산하고자 함

2) 지역이 지닌 고유자원에 기반한 도시의 정체성 확립

- 평생학습, 그림책, 수리산 등 지역이 지니고 있는 다양한 자원을 바탕으로 군포의 도시 정체성을 발현할 수 있는 계획을 수립하고자 함
- 지역문화 자원을 단순 콘텐츠로 활용하는 것을 넘어 각 자원이 도시차원에서 지니고 있는 의미와 가치를 탐색하여 도시의 정체성을 오롯이 담아내기 위한 활용방안을 모색함

3) 군포시민이 체감할 수 있는 지역문화 정책 수립

- 시민들의 일상과 맞닿아 있는 계획 수립을 통해 군포시가 추구하는 지역문화 정책과 사업이 시민들의 일상에서 체감될 수 있도록 함
- 군포시민들의 삶의 질 향상을 위한 지역문화의 역할을 명시함과 동시에 군포시민이라면 누릴 수 있는 최소한의 문화적 기준을 제시하는 문화안전망 관점에서의 계획을 수립함
- 특정 지역에 집중된 계획이 아닌 군포시민 전체가 정책적 혜택을 고르게 받을 수 있는 계획 수립을 통해 지역 내 존재하는 문화향유 편차를 해소하고자 함

2 계획 범위 및 내용

가. 계획 범위

- 공간적 범위 : 군포시 전역
- 시간적 범위
 - 계획 수립의 시간적 범위 : 2022년~2024년¹⁾
 - 계획 실행의 시간적 범위 : 2025년~2029년
- 내용적 범위 : 「지역문화진흥법」에 따른 지역문화진흥 계획 수립 전반

나. 주요 계획 내용

1) 관련 정책 상위계획에 대한 조사 및 검토

- 관련 법령 검토 및 분석
 - 문화기본법, 지역문화진흥법, 문화예술진흥법, 예술인복지법 등
- 중앙정부 문화예술 정책계획 검토 및 분석
 - 문체부 문화예술정책기본계획, 제2차 지역문화진흥기본계획 등
- 광역 문화예술 정책계획에 대한 검토 및 분석
 - 경기도 문화예술중장기정책계획, 경기도 지역문화진흥시행계획 등

2) 군포시 현황 및 여건 조사

- 군포시 도시-사회 일반현황
 - 인구구조, 행정, 재정, 경제, 산업, 자연환경, 도시구조 등

1) 계획 수립 과정에서 내외부적 환경 변화로 인해 총 2회 과업이 중지되었음. 실질적인 계획 수립은 8개월이 소요됨

- 군포시 지역 문화예술 자원 및 현황
 - 문화유산, 문화기반시설, 문화기관 및 단체, 문화예술인 등
- 군포시 문화예술 정책 및 사업 추진현황
 - 문화예술정책, 문화예술분야 예산현황, 군포시 추진사업 등

3) 군포시 문화환경에 대한 분석 및 진단

- 사회조사 결과를 바탕으로 한 군포시 사회환경 검토 및 분석
 - 삶의 질, 정주만족도, 행복도 등
- 지역문화지표를 바탕으로 한 군포시 문화환경 검토 및 분석
 - 문화정책지표, 문화자원지표, 문화활동지표, 문화향유지표 등
- SWOT 분석을 통한 문화환경 진단결과 도출

4) 문화예술 관련 설문조사 및 관계자 의견수렴

- 지역문화진흥 관련 시민의견 수렴을 위한 설문조사
 - 지역문화 관련 시민체감도, 관련 요구도 파악, 과제 도출 등
- 지역문화진흥 정책수립 및 과제 발굴을 위한 자문 및 의견 수렴
 - 관련분야 전문가, 지역전문가, 행정관계자 포함
- 다각적 의견 수렴을 위한 토론회 개최
- 설문조사와 자문 및 의견수렴 결과를 바탕으로 한 정책의제 도출

5) 군포시 지역문화진흥 시행계획 수립

- 군포시 지역문화진흥을 위한 정책 비전도 수립
 - 군포시 문화예술 정책비전 구성 및 제안
 - 문화예술 정책비전을 바탕으로 하는 기본방향 및 전략 설정
 - 지역문화진흥을 위한 정책목표 및 전략과제 구성 및 제안

- 군포시 지역문화진흥 비전도에 근거하는 정책 및 사업 계획
 - 지역문화진흥 전략과제별 정책계획 수립
 - 전략과제 각 부문별 추진사업 발굴 및 제안
 - 문화예술 정책 및 사업추진을 위한 예산계획 수립
- 군포시 지역문화진흥을 위한 정책추진계획 수립
 - 군포시 지역문화진흥정책 추진로드맵 구성
 - 문화예술정책 및 사업 추진활성화를 위한 지역거버넌스 구축방안
 - 정책 및 사업 활성화를 위한 중앙 및 광역 연계사업 발굴 및 제안

II

군포시 도시진단

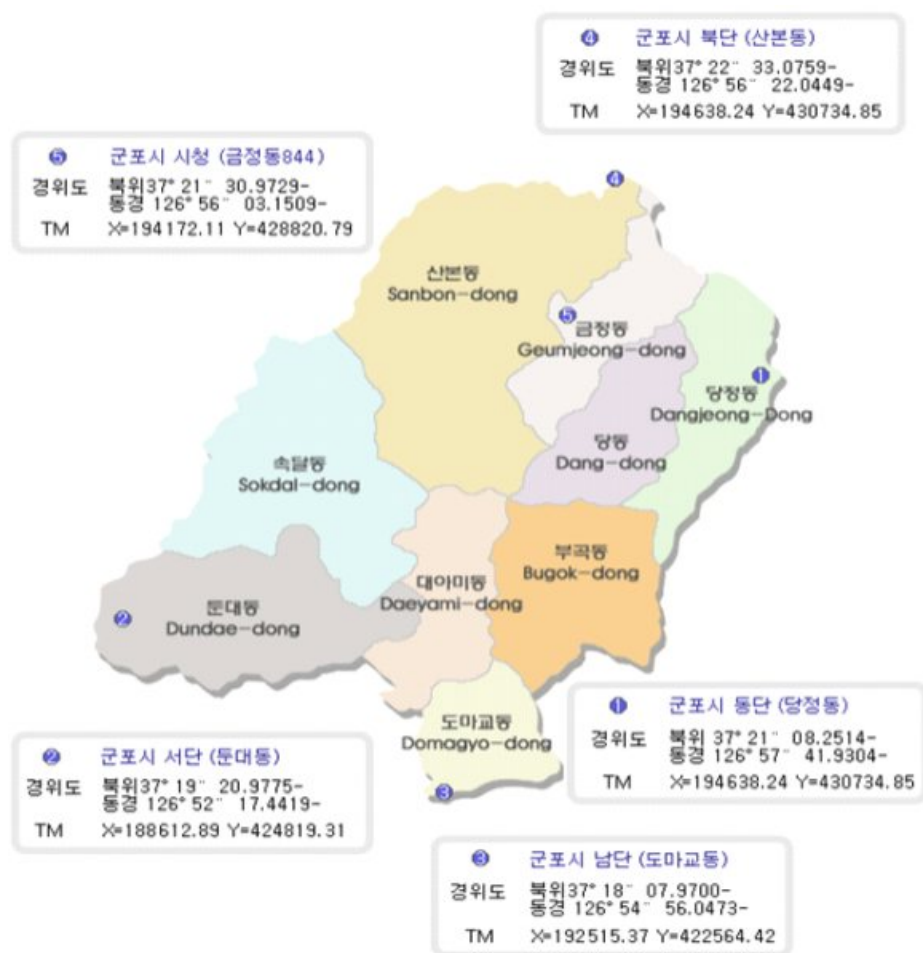
1. 군포시 도시환경 분석
2. 군포시민 설문조사 결과
3. 관계자 의견수렴 결과
4. 군포시 문화환경 분석 및 진단
5. 군포시 도시현황 종합 진단

1 군포시 도시환경 분석

가. 군포시 도시·사회 일반현황

1) 행정구역

- 군포시 총 면적은 36.42km²로 경기도의 0.36%를 차지함



출처 : 군포시(2023), 제33회 군포통계연보(2021.12.31.기준)

[그림 II-1] 군포시 행정구역

- 군포시 행정구역은 행정동 12개(군포1·2동, 산본1·2동, 금정동, 재궁동, 오금동, 수리동, 궁내동, 광정동, 대야동, 송부동), 법정동 9개(당정동, 당동, 부곡동, 산본동, 금정동, 둔대동, 속달동, 대야미동, 도마교동), 364통, 2,433반으로 구성되어 있음

〈표 II-1〉 군포시 행정구역 현황

구분		통	반	면적(k㎡)
행정동	법정동			
계		364	2,433	36.42
군포1동	당정동	37	287	3.70
	당동			
군포2동	당동	42	401	2.95
	부곡동			
산본1동	산본동	30	202	0.75
산본2동		30	196	1.17
금정동	금정동	26	161	1.26
재궁동		32	198	0.87
오금동	금정동	29	199	1.07
	산본동			
수리동	산본동	30	153	2.73
궁내동		29	195	1.68
광정동		37	227	1.90
대야동	둔대동	16	71	12.8
	속달동			
	대야미동			
송부동	부곡동	26	143	5.54
	대야미동			
	도마교동			

출처 : 군포시(2023), 군포시 행정구역

2) 인구구조

가) 인구 현황

- 2024년 1월 기준 군포시 인구 수는 총 260,693으로 남성 129,295명(49.6%), 여성 131,398명(50.4%)임
- 112,964세대 수로 세대 당 인구 는 2.31명으로 나타나고 있음

〈표 II-2〉 군포시 인구 현황(2024.1.기준)

(단위 : 명, %, 세대)

인구수			구 성 비		세대수	세대당 인구수
계	남	여	남자	여자		
260,693	129,295	131,398	49.6	50.4	112,964	2.31

출처 : 군포시(2024), 월별인구현황(2024년 1월 기준)

- 10년 간 인구변화를 살펴보면 2014년 288,408명 → 2018년 276,916명 → 2022년 266,213명 → 2024년 1월 260,693명으로 지속적으로 인구가 감소하는 추이를 보이고 있음
- 세대당 인구수도 2014년 2.71명 → 2018년 2.57명 → 2.34명 → 2024년 1월 2.31명으로 지속적으로 감소하고 있음
- 인구수, 세대당 인구수와 달리 세대수는 증가하는 추세를 보이다가 2024년 1월에는 소폭 감소하였음
 - 2014년 106,280세대 → 2018년 107,548세대 → 2022년 113,878세대 → 2024년 1월 112,964세대

〈표 II-3〉 군포시 인구변화 추이

(단위: 명)

구분	세대수	인구수			세대당 인구수
		계	남	여	
2014	106,280	288,408	143,497	144,911	2.71
2015	106,771	287,519	142,989	144,530	2.69
2016	106,646	284,890	141,647	143,243	2.67
2017	106,645	281,205	139,692	141,513	2.64
2018	107,548	276,916	137,536	139,380	2.57
2019	110,005	275,852	136,878	138,974	2.51
2020	112,476	273,791	135,834	137,957	2.43
2021	113,205	268,535	133,246	135,289	2.37
2022	113,878	266,213	132,165	134,048	2.34
2023	113,032	261,229	129,573	131,656	2.31
2024.1	112,964	260,693	129,295	131,398	2.31

출처 : 국가통계포털(KOSIS) 통계청(2024.2.), 행정구역(시군구)별 주민등록세대수/행정구역(시군구)별 성별 인구수

나) 행정구역 별 인구 현황

- 군포시 행정구역 별 인구 현황은 군포 2동이 41,922명으로 인구 수가 가장 많음
- 이어 인구 수는 군포 1동 32,109명, 산본 2동 25,503명, 광정동 23,713명, 송부동 20,459명, 오금동 20,434명, 궁내동 19,859명, 금정동 19,467명, 재궁동 17,520명, 수리동 15,457명, 산본1동 14,952명, 대야동 9,298명으로 나타남

〈표 II-4〉 군포시 행정구역 별 인구 현황

(단위: 명)

행정동	세대수	인구수			세대당 인구수
		계	남	여	
계	112,964	260,693	129,295	131,398	2.31
군포1동	15,402	32,109	16,942	15,167	2.08
군포2동	16,212	41,922	20,788	21,134	2.59
산본1동	8,432	14,952	7,598	7,354	1.77
산본2동	9,858	25,503	12,315	13,188	2.59
금정동	9,819	19,467	10,142	9,325	1.98
재궁동	8,330	17,520	8,303	9,217	2.10
오금동	8,649	20,434	9,856	10,578	2.36
수리동	7,032	15,457	7,370	8,087	2.20
궁내동	6,933	19,859	9,728	10,131	2.86
광정동	10,275	23,713	11,506	12,207	2.31
대야동	3,832	9,298	4,624	4,674	2.43
송부동	8,190	20,459	10,123	10,336	2.50

출처 : 군포시(2024), 군포시 월별인구현황(2024년 1월말 기준)

다) 경기도 인구 현황

- 2023년 4월 기준 경기도 총 인구 수는 13,607,919명으로 그 중 수원시의 인구 수는 1,191,821명으로 가장 인구 수가 많은 도시임
- 군포시의 인구 수는 264,857명으로 경기도에서 18번째로 인구가 많은 도시임

〈표 II-5〉 경기도 인구 현황

순위	구분	총 인구 수(명)	비고
1	수원시	1,191,821	
2	고양시	1,078,025	
3	용인시	1,074,744	
4	화성시	925,186	
5	성남시	923,344	
6	부천시	788,179	
7	남양주시	735,521	
8	안산시	637,480	
9	평택시	584,126	
10	안양시	546,781	
11	시흥시	518,072	
12	파주시	496,870	
13	김포시	484,474	
14	의정부시	462,374	
15	광주시	390,863	
16	하남시	326,913	
17	광명시	283,849	
18	군포시	264,857	
19	양주시	252,218	
20	오산시	229,121	
21	이천시	222,348	
22	구리시	188,671	
23	안성시	188,637	
24	의왕시	158,882	
25	포천시	145,373	
26	양평군	122,767	
27	여주시	113,375	
28	동두천시	90,460	
29	과천시	78,929	
30	가평군	61,915	
31	연천군	41,744	

출처 : 행정안전부(2023.4.), 「주민등록인구현황」, 행정구역(시군구)별, 성별 인구수

○ 2021년 기준 군포시 인구밀도는 7,526 km^2 로 경기도에서 5번째로 높은 것으로 나타남

〈표 II -6〉 경기도 인구밀도 현황

순위	구분	인구밀도(명/ km^2)	비고
-	전체	1,363	
1	부천시	15,526	
2	수원시	10,050	
3	안양시	9,462	
4	광명시	7,695	
5	군포시	7,526	
6	성남시	6,672	
7	구리시	5,801	
8	의정부시	5,743	
9	오산시	5,586	
10	안산시	4,477	
11	고양시	4,067	
12	시흥시	3,891	
13	하남시	3,466	
14	의왕시	3,042	
15	과천시	2,050	
16	용인시	1,850	
17	김포시	1,823	
18	남양주시	1,617	
19	화성시	1,318	
20	평택시	1,228	
21	동두천시	1,012	
22	광주시	924	
23	양주시	783	
24	파주시	732	
25	이천시	498	
26	안성시	362	
27	포천시	194	
28	여주시	190	
29	양평군	140	
30	가평군	75	
31	연천군	64	

출처 : 경기통계(2023), 경기통계연보 2022(2021 기준), 인구

2) 경제

가) 경제활동인구

- 2023년 상반기 기준 군포시의 경제활동인구는 14만 5천명이며 경제활동참가율은 61.6%로 전국 경제활동참가율 64.5%, 경기도 경제활동참가율 65.5%에 비해 다소 낮은 수치로 나타남
- 2023년 상반기 기준 군포시의 고용률은 60.0%, 실업률은 2.6%로 나타남

〈표 II-7〉 경제활동 인구 현황

(단위 : 천명, %)

구분	15세이상 인구	경제활동 인구	취업자	실업자	비경제활동 인구	경제활동 참가율	실업률	고용률
전국	45,372	29,237	28,432	805	16,135	64.4	2.8	62.7
경기	11,941	7,821	7,610	211	4,121	65.5	2.7	63.7
군포	235	145	141	4	90	61.6	2.6	60.0

출처 : 국가통계포털(KOSIS) 통계청(2024), 「지역별고용조사」, 시도·시군구 경제활동인구 총괄(2023년 1/2 기준)

나) 지역내총생산

- 2020년 기준 군포시 지역내총생산은 7조 2,524억원으로 경기도 내 1.5%를 차지함
 - 3년간 지역내총생산은 2018년 7조 4,872억원(1.6%)→2019년 7조 5,360억원(1.6%)으로 소폭 증가하였으나 2020년 7조 2,524억원(1.5%)으로 감소하였음
- 2020년 기준 1인당 지역내총생산은 2,659만원으로 나타남
 - 1인당 지역내총생산도 2018년 2,703만원 → 2019년 2,763만원으로 소폭 증가하였으나 2020년 2,659만원으로 감소하였음
- 2020년 전반적인 수치가 감소한 것은 코로나19의 영향이 일정 부분 작용한 것으로 판단됨
 - 코로나19의 확산방지를 위해 활동 반경이 축소됨에 따라 경제활동 또한 활성화에 어려움이 있었음
 - 특히 2020년은 코로나19 발생 이후 가장 많은 제약을 받은 시기였음을 감안했을 때 경제 활동 관련 수치의 감소는 당연한 결과라 볼 수 있음

〈표 II-8〉 시군별 지역내총생산

지역	지역내총생산(억원)			시군별 구성비(%)			1인당 지역내총생산(만원)		
	2018년	2019년	2020년	2018년	2019년	2020년	2018년	2019년	2020년
경기도	4,798,222	4,774,135	4,912,983	100.0	100	100.0	3,682	3,606	3,652
수원시	354,411	366,210	330,393	7.4	7.7	6.7	2,971	3,100	2,796
성남시	423,075	440,860	467,850	8.8	9.2	9.5	4,455	4,740	5,030
의정부	73,501	74,733	73,264	1.5	1.6	1.5	1,678	1,658	1,625
안양시	181,384	189,535	178,257	3.8	4.0	3.6	3,144	3,425	3,221
부천시	174,622	175,615	178,813	3.6	3.7	3.6	2,082	2,151	2,191
광명시	81,163	77,561	79,618	1.7	1.6	1.6	2,485	2,547	2,615
평택시	337,927	320,211	315,819	7.0	6.7	6.4	7,010	6,176	6,091
동두천시	17,689	18,188	17,794	0.4	0.4	0.4	1,870	1,965	1,922
안산시	261,109	257,682	245,773	5.4	5.4	5.0	3,941	3,983	3,799
고양시	215,422	217,024	217,594	4.5	4.5	4.4	2,086	2,043	2,048
과천시	47,832	47,806	43,380	1.0	1.0	0.9	8,409	7,982	7,243
구리시	37,223	35,984	34,523	0.8	0.8	0.7	1,864	1,832	1,758
남양주시	109,749	115,269	126,826	2.3	2.4	2.6	1,641	1,641	1,805
오산시	56,499	57,210	55,869	1.2	1.2	1.1	2,622	2,522	2,463
시흥시	162,109	161,986	167,620	3.4	3.4	3.4	3,766	3,348	3,465
군포시	74,872	75,360	72,524	1.6	1.6	1.5	2,703	2,763	2,659
의왕시	38,239	40,259	39,720	0.8	0.8	0.8	2,490	2,498	2,465
하남시	64,917	69,192	75,032	1.4	1.4	1.5	2,687	2,463	2,671
용인시	305,207	301,817	333,306	6.4	6.3	6.8	3,014	2,848	3,145
파주시	209,641	206,023	209,911	4.4	4.3	4.3	4,753	4,518	4,603
이천시	245,811	215,527	247,801	5.1	4.5	5.0	11,577	9,993	11,490
안성시	93,636	94,053	97,589	2.0	2.0	2.0	5,151	5,116	5,309
김포시	132,964	139,704	143,697	2.8	2.9	2.9	3,281	3,084	3,172
화성시	777,340	745,321	818,802	16.2	15.6	16.7	10,766	8,956	9,839
광주시	96,584	97,664	100,825	2.0	2.0	2.1	2,739	2,605	2,689
양주시	66,146	67,606	68,472	1.4	1.4	1.4	3,109	3,010	3,048
포천시	67,053	68,723	72,082	1.4	1.4	1.5	4,465	4,698	4,927
여주시	38,807	41,226	42,799	0.8	0.9	0.9	3,497	3,724	3,867
연천군	15,259	17,350	17,676	0.3	0.4	0.4	3,432	4,025	4,101
가평군	18,316	18,142	18,361	0.4	0.4	0.4	2,944	2,942	2,977
양평군	19,714	20,293	20,991	0.4	0.4	0.4	1,721	1,738	1,797

출처 : 경기통계(2023), 2022 경기도 시군단위 지역내총생산 추계결과 보고서(2020년 기준)

다) 재정 여건

〈표 II-9〉 재정자립도

(단위 : %)

구분	2019	2020	2021	2022	2023
군포시	34.08	32.04	32.41	31.47	32.70
유사지방자치단체	29.82	31.46	29.93	30.11	31.23

출처 : 군포시(2023), 2023년 군포시 지방재정공시(예산기준)

- 2023년 기준 군포시 재정자립도는 32.70%로 2022년에 비해 소폭 증감하였음
 - 유사 지방자치단체에 비해 2023년 기준 재정자립도가 1.47% 높은 것으로 나타남
- 2023년 기준 경기도 31개 시군 재정자립도를 살펴보면 군포시는 32.70%로 20번째로 높은 것으로 나타남

〈표 II-10〉 시군별 재정자립도

지역	2023	
	재정자립도(세입과목개편전)	재정자립도(세입과목개편후)
경기도	65.7	60.5
수원시	52.4	46.0
성남시	63.4	59.6
의정부시	28.0	22.6
안양시	46.9	39.6
부천시	34.8	31.1
광명시	42.0	36.0
평택시	47.1	45.8
동두천시	15.5	13.9
안산시	39.3	37.2
고양시	37.6	32.7
과천시	53.1	45.3
구리시	36.6	28.4
남양주시	32.5	30.6
오산시	35.7	33.9
시흥시	41.3	40.0
군포시	35.2	32.7
의왕시	40.3	35.7
하남시	52.5	51.5
용인시	58.8	47.9
파주시	42.5	30.0

지역	2023	
	재정자립도(세입과목개편전)	재정자립도(세입과목개편후)
이천시	61.0	43.9
안성시	32.7	29.6
김포시	41.4	37.2
화성시	61.1	61.1
광주시	39.4	36.6
양주시	29.5	26.7
포천시	26.9	24.6
여주시	27.8	21.5
연천군	24.1	15.0
가평군	20.7	20.5
양평군	21.6	20.5

출처 : 국가통계포털(KOSIS) 통계청(2024), 재정자립도(시도/시/군/구)

3) 산업

가) 사업체 및 종사자

- 2021년 기준 군포시 사업체는 26,843개, 종사자는 115,375명으로 나타남
- 사업체, 종사자 수는 2014년부터 꾸준히 증가 추세를 보이고 있으며 특히 사업체 수가 2019년(17,973개)에서 2020년(26,142개)에 크게 증가한 것으로 나타남

〈표 II-11〉 사업체 및 종사자 수

(단위 : 개, 명)

구분	2021	2020	2019	2018	2017	2016	2015	2014
사업체 수	26,843	26,142	17,973	17,736	17,286	17,132	16,208	15,985
종사자 수	115,375	112,854	110,548	108,524	103,134	100,763	96,591	96,615

출처 : 군포시(2023), 제29회 군포통계연보(2017.12.31.기준)/제33회 군포통계연보(2021.12.31.기준)

나) 산업별 사업체 및 종사자

- 2021년 기준 산업별 사업체 수는 도매 및 소매업이 5,936개로 가장 많은 것으로 나타남
- 이어 제조업 3,962개, 운수 및 창고업 3,619개, 숙박 및 음식점업 3,064개, 협회 및 단체, 수리 및 기타 개인 서비스업 2,051개, 교육 서비스업 1,355개, 부동산업 1,288개이며 그 외는 1,000개 이하로 나타남

- 2021년 기준 산업별 종사자 수는 제조업이 29,566명으로 가장 많은 것으로 나타남
- 이어 도매 및 소매업 14,517명, 보건업 및 사회복지 서비스업 12,268명, 운수 및 창고업 11,481명, 숙박 및 음식점업 8,083명, 교육 서비스업 7,496명, 사업시설 관리, 사업 지원 및 임대 서비스업 6,697명, 협회 및 단체, 수리 및 기타 개인 서비스업 4,309명이며 그 외 3,000명 이하로 나타남

〈표 II-12〉 산업별 사업체 및 종사자 수

(단위 : 개, 명, %)

구분	사업체 수				종사자 수			
	2020		2021		2020		2021	
	수	구성비	수	구성비	수	구성비	수	구성비
전체 산업	26,142	100.0	26,843	100.0	112,854	100.0	115,375	100.0
농업, 임업 및 어업	7	0.0	7	0.0	9	0.0	12	0.0
광업	-	-	-	-	-	-	-	-
제조업	3,875	14.8	3,962	14.8	29,314	26.0	29,566	25.5
전기, 가스, 증기 및 공기조절 공급업	13	0.0	11	0.0	116	0.1	115	0.1
수도, 하수 및 폐기물 처리, 원료 재생업	52	0.2	52	0.2	487	0.4	503	0.4
건설업	1,649	6.3	1,698	6.3	6,963	6.2	6,181	5.4
도매 및 소매업	5,811	22.2	5,936	22.3	14,570	12.9	14,517	12.6
운수 및 창고업	3,541	13.6	3,619	13.5	10,998	9.7	11,481	10.0
숙박 및 음식점업	2,984	11.4	3,064	11.4	7,801	6.9	8,083	7.0
정보통신업	523	2.0	600	2.2	1,621	1.4	1,802	1.6
금융 및 보험업	116	0.4	107	0.4	778	0.7	789	0.7
부동산업	1,192	4.6	1,288	4.8	2,883	2.6	2,953	2.6
전문, 과학 및 기술 서비스업	882	3.4	960	3.6	4,700	4.2	4,797	4.2
사업시설 관리, 사업 지원 및 임대 서비스업	697	2.7	621	2.3	6,592	5.9	6,697	5.8
공공행정, 국방 및 사회보장행정	27	0.1	28	0.1	1,735	1.5	1,959	1.7

구분	사업체 수				종사자 수			
	2020		2021		2020		2021	
	수	구성비	수	구성비	수	구성비	수	구성비
교육 서비스업	1,293	4.9	1,355	5.0	7,739	6.9	7,496	6.5
보건업 및 사회복지 서비스업	779	3.0	808	3.0	10,176	9.0	12,268	10.6
예술, 스포츠 및 여가관련 서비스업	648	2.5	676	2.5	1,955	1.7	1,847	1.6
협회 및 단체, 수리 및 기타 개인 서비스업	2,053	7.9	2,051	7.6	4,417	3.9	4,309	3.7

출처 : 군포시(2023), 2020년 기준 군포시 사업체조사 보고서/제33회 군포통계연보(2021.12.31.기준)

4) 자연환경

가) 위치²⁾

- 군포시는 경기도 중서부에 위치하고 있으며 북동쪽은 안양시, 남서쪽은 안산시, 동쪽은 의왕시와 경계를 이루고 주변에는 서울시, 과천, 수원, 광명시가 위치하고 있으며 의왕시와 광역도시권을 형성하고 수도권 배후 위성도시임
- 동쪽의 모락산(385m), 서북쪽의 수리산(489m), 남쪽의 오봉산(205m)에 둘러싸인 시로 경위도상으로는 대략 동경 126° 52' ~ 57' 북위 37° 18' ~ 22' 에 걸쳐있음
- 경수전철, 안산선전철, 신갈~안산 간 고속도로, 서해안 고속도로, 서울외곽순환 고속도로, 국도47호선이 군포시를 통과함

〈표 II-13〉 군포시 위치

시청소재지	단	경도와 위도 극점		연장거리
		지명	극점	
경기도 군포시 청백리길 6(금정동) 동경 126°56'03" 북위 37°21'31"	동단	당정동	북위 37°21'08" 동경 126°57'42"	동서간 7.86km
	서단	둔대동	북위 37°19'21" 동경 126°52'17"	
	남단	도마교동	북위 37°18'08" 동경 126°54'56"	남북간 7.98km
	북단	산본동	북위 37°22'33" 동경 126°56'22"	

출처 : 군포시(2023), 제33회 군포통계연보(2021.12.31.기준)

2) 군포시(2023), 제33회 군포통계연보(2021.12.31.기준)

나) 기후

〈표 II-14〉 군포시 월별 기온/강수량

(단위 : ℃, mm)

구 분	2021	1월	2월	3월	4월	5월	6월	7월	8월	9월	10월	11월	12월
평균 기온	13.4	-2.4	2.2	8.1	13.5	16.5	22.5	27.7	25.7	22.6	15.6	7.9	0.7
평균 최고	18.6	2.6	7.8	14.6	19.4	21.8	27.7	32.5	29.9	27.1	21.0	13.5	5.7
평균 최저	8.7	-7.8	-3.3	2.7	8.0	11.6	18.3	23.8	22.5	18.7	10.9	3.0	-4.0
강수량	1,084.4	24.1	9.7	102.8	106.4	179.2	50.1	134.4	161.1	164.1	36.0	104.2	12.3

출처 : 군포시(2023), 제33회 군포통계연보(2021.12.31.기준)

- 2021년 기준 군포시 평균 기온은 13.4℃, 평균 최고 기온은 18.7℃, 평균 최저 기온은 8.7℃, 2021년 강수량은 1,084.4mm로 나타남

다) 토지지목별 현황

- 2021년 기준 군포시 토지지목 면적 현황은 임야가 42.3%로 가장 많은 것으로 나타남
- 군포시 토지는 총 36,416,592㎡로 임야 15,397,139㎡(42.3%), 기타 11,618,956㎡(31.9%), 대지 5,729,101㎡(15.7%), 전 2,494,128㎡(6.8%), 답 1,117,948㎡(3.1%), 목장용지 37,851㎡(0.1%), 과수원 21,469㎡(0.1%)로 구성됨

〈표 II-15〉 군포시 토지지목별 현황

(단위 : 천㎡, %)

구분	계	전	답	과수원	목장용지	임야	대지	기타
경기	10,196,732	879,014	1,201,746	21,395	61,009	5,282,533	625,786	2,125,248
	100.0	8.6	11.8	0.2	0.6	51.9	6.1	20.8
군포	36,417	2,494	1,118	21	38	15,397	5,729	11,619
	100.0	6.8	3.1	0.1	0.1	42.3	15.7	31.9

출처 : 군포시(2023), 제33회 군포통계연보(2021.12.31.기준)

라) 용도지역 현황

- 2021년 기준 군포시 용도지역은 녹지지역이 24,907천㎡(68.3%)로 가장 많은 것으로 나타났으며 이어 주거지역 8,271천㎡(22.7%), 공업지역 2,602천㎡(7.1%), 상업지역 680천㎡(1.9%)순으로 나타남

〈표 II-16〉 군포시 용도지역 현황

(단위 : 천㎡, %)

구분	계	도시지역			
		주거지역	상업지역	공업지역	녹지지역
면적	36,460	8,271	680	2,602	24,907
구성비	100.0	22.7	1.9	7.1	68.3

출처 : 군포시(2023), 제33회 군포통계연보(2021.12.31.기준)

마) 경기도 주거지역 현황

- 2021년 기준 경기도 주거지역 현황으로 부천시 가장 많은 것으로 나타났으며 군포시는 8,271,323㎡로 경기도 내 8번째로 주거지역 비율이 높은 것으로 나타남

〈표 II-17〉 경기도 주거지역 현황(2021년 기준)

순위	구분	면적(㎡)	구성비(%)
1	부천시	26,462,499	49.51
2	수원시	45,420,018	37.49
3	평택시	40,662,425	26.94
4	파주시	21,954,812	26.81
5	오산시	11,225,089	26.25
6	안양시	15,148,040	25.90
7	광명시	9,362,605	24.31
8	군포시	8,271,323	22.69
9	구리시	7,380,123	22.17
10	포천시	8,645,516	22.05
11	성남시	31,203,762	22.00
12	고양시	42,852,466	21.97
13	의정부시	16,411,295	20.11

순위	구분	면적(㎡)	구성비(%)
14	김포시	20,642,712	19.72
15	남양주시	45,247,947	18.66
16	양주시	26,547,690	17.64
17	동두천시	5,820,523	17.34
18	하남시	15,956,790	17.15
19	시흥시	22,760,408	16.85
20	화성시	52,937,328	16.66
21	안산시	24,929,245	16.46
22	연천군	4,075,622	13.39
23	과천시	4,501,605	12.56
24	의왕시	6,757,696	12.52
25	여주시	2,939,737	11.12
26	용인시	39,105,762	9.97
27	이천시	6,505,443	7.91
28	가평군	5,895,602	7.20
29	안성시	10,763,728	6.91
30	광주시	11,333,997	6.58
31	양평군	3,259,599	6.37

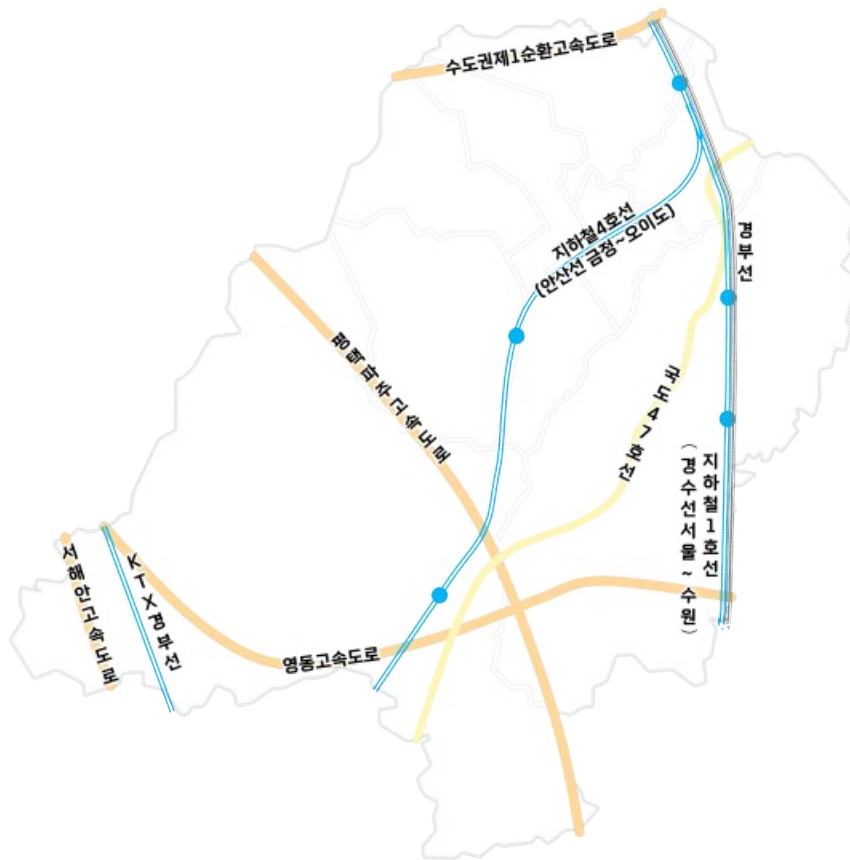
출처 : 국가통계포털(KOSIS) 통계청(2023). 용도지역(시군구)-도시지역

5) 교통

〈표 II-18〉 군포시 교통

지하철	· 1호선 (당정역, 군포역, 금정역), 4호선 (금정역, 산본역, 수리산역, 대야미역)
고속도로	· 영동고속도로, 서해안 고속도로, 평택~파주 간 고속도로, 수도권 제1순환 고속도로 (서울외곽순환 고속도로)
국도	· 국도 47호선
철도	· 경부선 철도

출처 : 군포시(2021), 군포 시정백서



[그림 II-2] 군포시 교통

6) 도시구조³⁾

- 2012년 4월 15일 「국토의 계획 및 이용에 관한 법률」 시행(일부개정)에 따라 「2020년 군포도시기본계획」(2007), 「2030년 군포도시기본계획」(2019)을 수립하였음
- 2030년 군포도시기본계획을 통해 도시 미래상 및 도시공간구조를 재편하였음

가) 도시공간구조 설정

(1) 도심공간구조

- 도심 위상 강화를 통한 1대 생활권 중심기능 수행 유도
- 중심상업업무기능을 수행하는 산본역 북측을 포함한 산본신도시를 도심으로 설정하고, 금정, 당정, 부곡·대야미 지역을 지역 중심으로 설정

3) 군포시(2019.6.). 2030년 군포도시기본계획

(2) 발전축

○ 신성장축

- 대야미지역의 개발사업 추진 등 향후 군포시 공간구조 변화에 대응하기 위한 성장축으로 부곡·대야미 지역중심과 당동 지역중심의 연계 성장을 통한 지역활성화 도모

○ 원도심 재생축

- 1995년 준공된 산본신도시 및 금정역 주변 기성 시가지의 노후화 개선 등 도시재생을 통한 원도심 재생축 설정

○ 개발제한구역 활용축(기 개발지역)

- 개발제한구역 개발에 따른 생활권의 중심성 강화를 위한 연계성 강화



[그림 II-3] 2030년 도시공간구조 구상

(3) 보전축

- 군포시 개발제한구역, 수리산 도립공원 지역을 연계한 C자형 보전축 설정

- 군포시 내부의 공원·녹지체계는 녹지주축과 녹지부축으로 구분해 도심내 자연성연결과 보행중심의 도심(내부) 네트워크 구축
- 안양천, 산본천, 당정천, 반월천 등의 블루네트워크를 설정하여 생태하천으로 보전 및 이용

(4) 교통축

- 기성 시가지(산본신도시, 금정역 주변, 군포역 주변지역 등)는 안양시와 연계되는 도로를 기반으로 C자형 간선가로망을 주축으로 설정
- 철도망은 1호선(경부선), 4호선, 수도권광역급행철도(GTX)로 인한 지역내 접근성 향상 및 사통팔달의 광역철도체계망 구축



[그림 11-4] 보건축 구상



[그림 11-5] 교통축 구상

나. 군포시 지역 문화예술 자원 및 현황

1) 문화유산

가) 지역문화유산

- 군포시 지역문화유산은 2023년 기준 총 8점이며 경기도 전체 문화유산의 0.6%(1,239점)을 차지함

〈표 II-19〉 군포시 문화유산 현황

지정	구분	군포시	경기도	구성비(%)
국가지정문화유산	국보	-	13	-
	보물	-	188	-
	사적	1	71	1.4
	명승	-	5	-
	천연기념물	-	22	-
	국가무형문화유산	-	10	-
	국가민속문화유산	-	23	-
	국가등록문화유산	-	94	-
	계	1	426	0.2
시도지정문화유산	시도유형문화유산	-	333	-
	시도무형문화유산	1	70	1.4
	시도기념물	4	187	2.1
	시도민속문화유산	-	14	-
	시도등록문화유산	1	18	5.6
	시도문화유산자료	1	191	0.5
	계	7	813	0.9
지정문화유산 총계		8	1,239	0.6

출처 : 국가유산청(2023), 우리지역문화유산

〈표 II-20〉 군포시 문화유산 현황

지정	구분	명칭
국가지정문화유산	사적	· 군포 산본동 조석백자 요지
시도지정문화유산	시도무형문화유산	· 방짜유기장
	시도기념물	· 정난종선생묘 및 신도비일원 · 이기조선생묘 · 전주이씨 안양군묘 · 김만기선생묘 및 신도비
	시도등록문화유산	· 군포 둔대교회
	시도문화유산자료	· 군포 동래정씨 동래군파 종택
향토유적	군포시향토유적	· 둔대동 박씨 고택

출처 : 국가유산청(2023), 우리지역문화유산

(1) 국가지정문화유산

(가) 사적

○ 군포 산본동 조석백자 요지

- 지정일 : 1991.01.09.
- 소재지 : 경기도 군포시 산본동 1057-4
- 조선 전기(15세기 말~16세기 전반)에 백자를 구웠던 곳으로 지방백자의 요지로서 거의 완벽한 형태를 갖추고 있는 백자제조를 위한 가마터임
- 물레작업장, 백토저장시설, 온돌구조가 남아 있고 가마터 발굴과정에서 청화백자편 등 도기조각이 출토됨

(2) 시도지정문화유산

(가) 시도무형문화유산

○ 방짜유기장

- 지정일 : 1992.06.05.
- 소재지 : 경기도 군포시
- 방짜유기는 구리와 주석을 10대 3의 비율로 배합하여 만든 놋쇠로 경기도 무형문화유산인 김문익 선생은 이곳에서 전통적인 방짜유기 기술로 주발, 쟁반, 화로, 촛대, 향로, 뿔가리, 징 등을 만들고 있음

(나) 시도기념물

○ 정난종선생묘 및 신도비일원

- 지정일 : 1989.06.01.
- 소재지 : 경기도 군포시 속달동 산 3번지
- 조선 세조 때 명신인 정난종 선생을 비롯한 후손들의 묘가 조성되어 있으며 각 묘에 대한 혼유석, 상석, 향로석, 장명등, 석등, 동자석, 문인석 등이 갖추어져 있음
- 정난종과 차자 광필의 신도비와 장자 광보의 묘갈명이 있어 고고미술사 연구의 귀중한 자료가 되었음
- 정난종, 정광보, 정광필의 신도비는 조선 전기의 손꼽히는 문인들이 글을 짓거나 썼음

- 정난중 일가 묘역은 조선 전기를 대표하는 사대부 무덤으로 15~16세기 사대부 묘제를 파악할 수 있으며, 당대 손꼽히는 문인의 글과 글씨를 찾을 수 있는 중요한 장소임

○ 이기조 선생묘

- 지정일 : 1990.04.30.
- 소재지 : 경기도 군포시 산본동 산 1152-11번지
- 조선 중기 문신인 이기조(1595~1653)와 부인 고령 신씨의 무덤으로 원래 경기도 장단에 있다가 1672년 산본으로 이장 후 다시 산본신도시가 개발되면서 1992년 현재 장소로 이장하여 부인 신씨와 합장하였음

○ 전주이씨 안양군묘

- 지정일 : 1990.04.30.
- 소재지 : 경기도 군포시 산본동 산 27번지
- 조선 제9대 왕인 성종의 세 번째 아들 안양군 이항(1480~1505)과 부인 능성 구씨(1480~1556)의 합장묘임
- 현재 안양군묘는 봉분 주변에 사성이 둘러싸여 있으며, 중앙에는 상석, 향로석, 장명등, 향로석 좌우로 작은 동자석이 있으며 양쪽으로 망주석, 문석인, 양석이 각 1쌍씩 배치되어 있어 사대부 묘역의 전형적인 석물 구성을 갖추었음

○ 김만기선생묘 및 신도비

- 지정일 : 1992.06.05.
- 소재지 : 경기도 군포시 대야미동 158-3번지
- 김만기는 조선 17세기에 활약한 문신으로 김만기 일가 묘역은 4개의 구역으로 구분됨
- 상단에는 김만기 부부, 중단 동쪽에는 김만기 아들 김진구의 묘, 중단 서쪽에는 김진구 아들 김춘택의 묘가 있으며 하단에는 김만기 후손의 무덤이 이어져 배치되어 있음
- 숙종 14년(1688)에 세워진 모표의 비문은 송시열이 짓고 차자인 김진규가 글씨를 썼으며 숙종 어필의 모표는 숙종 25년(1699)에 세웠음
- 신도비 비문은 송시열이 짓고 김진규가 글씨를 쓴 것으로 4각의 기단 위에 비신을 세우고 그 위에 첨석을 얹어 만들었음

(다) 시도등록문화유산

○ 군포 둔대교회

- 지정일 : 2022.04.04.
- 소재지 : 경기도 군포시
- 군포 둔대교회에 정확한 연혁은 파악되지 않았으나 1903년 토담구조의 작은 교회로 설립된 것으로 추정되며 현재 건물은 1936년 신축되었음
- 규모는 크지 않으나 교회 설립 초기 한옥에 교회의 기능을 부여한 절충형 근대한옥 특징을 잘 보여주고 있으며 아학 등 농촌계몽운동 등의 다양한 활동이 이루어진 공간임

(라) 시도문화유산자료

○ 군포 동래정씨 동래군파 종택

- 지정일 : 2000.04.11.
- 소재지 : 경기도 군포시 속달로 110번길 20-11
- 조선 중기 문신 정광보(1457~1524)가 이 마을에 들어오면서 지은 건물로 파시조인 동래군 정난중(1433~1489)의 큰 아들이며 이 가옥의 맞은편 산 중턱에 정난중의 묘를 돌보기 위해 마을로 들어온 것으로 추정됨
- 사랑채는 1877년, 안채는 1783년에 지어진 것으로 추정되며 현재 남아있는 건물은 안채와 사랑채, 작은 사랑채, 행랑채 등 4동임. 원래 있었던 초당, 오양간은 한국전쟁 때 소실되고 사당은 60년대에 훼손되었으며 바깥행랑채는 70년대에 무너진 것으로 전해짐

(3) 향토유적

(가) 군포시 향토유적

○ 군포 동래정씨 동래군파 종택

- 지정일 : 2019.11.27.
- 소재지 : 경기도 군포시 둔대동 433-4
- 1930년대 농촌계몽을 이끌던 박용덕 선생이 살던 집으로 상량문에 1927년 목서가 있어 건립연대가 분명하며, ㄱ자형 안채와 ㄴ자형 바깥채, 창고 총 3동으로 구성됨.
- 가옥의 배치가 튼 ㄱ자로 구성되어 전형적인 경기도 민가이며, 안채 포함하여 추녀의 귀솟음을 높게 잡는 등 장식 요소가 많음.

2) 지역 축제

- 2022년 기준 군포시에서 개최되는 축제는 6개로 군포철쭉축제, 군포생활문화축제, 평생학습축제, 군포독서대전, 도자·공예 축제, 군포시민의 날임

〈표 II-21〉 축제 현황(2022년 기준)

	축제명	기간	소개
1	군포철쭉축제	4월	- 철쭉동산, 철쭉공원, 초막골 생태공원, 산본로데오 거리 등 군포시 일원에서 개최되는 군포철쭉축제 20년 전 송전탑이 세워진 언덕에 군포시 공무원, 시민들이 함께 철쭉 묘목을 심었고 후에 철쭉동산이 되었음 - 공연·전시·체험·놀이 프로그램 및 먹거리 판매 등
2	군포생활문화축제	10월	- 생활문화동호회 네트워크가 중심이 되어 지역의 문화예술동호회 및 주민예술단체가 참여하는 생활문화축제 2015년 제 1회 시작으로 매년 가을에 진행 - 생활문화예술을 매개로 응집된 시민의 문화예술역량을 발휘하는 시민 중심 축제 - 다양한 분야의 생활문화동호회 프로그램과 공연, 전시, 체험, 독특한 취향 체험 등
3	평생학습축제	10월	- 평생학습 도시 군포를 실현하기 위해 관내 평생학습 관련 기관과 시민 중심의 동아리가 참여하여 평생학습의 성과를 공유하고 체험하는 장 마련 - 주제별 다양한 프로그램 운영(체험·전시·기획 마당)
4	군포독서대전	10월	북콘서트, 인문학강연, 전시, 체험
5	도자·공예축제	10월	산본로데오 거리에서 도자·공예 작품, 체험 및 전시 부스 운영
6	군포시민의 날	10월	- 기념식 및 축하공연 - 시민대상 시상, 비전선포식

출처 : 군포시청, 군포문화재단, 군포철쭉축제 홈페이지(2023)

3) 문화기반시설

- 2022년 전국 문화기반시설 총량 기준 군포시 문화기반시설은 공공도서관 6개소, 생활문화센터 1개소, 문예회관 1개소, 지방문화원 1개소임

〈표 II-22〉 군포시 문화기반시설 현황

구분	공공도서관				박물관				미술관				생활문화센터	문예회관	지방문화원	문화의집
	계	지자체	교육청	사립	계	국공립	사립	대학	계	국공립	사립	대학				
9	6	6	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1	1	1	-

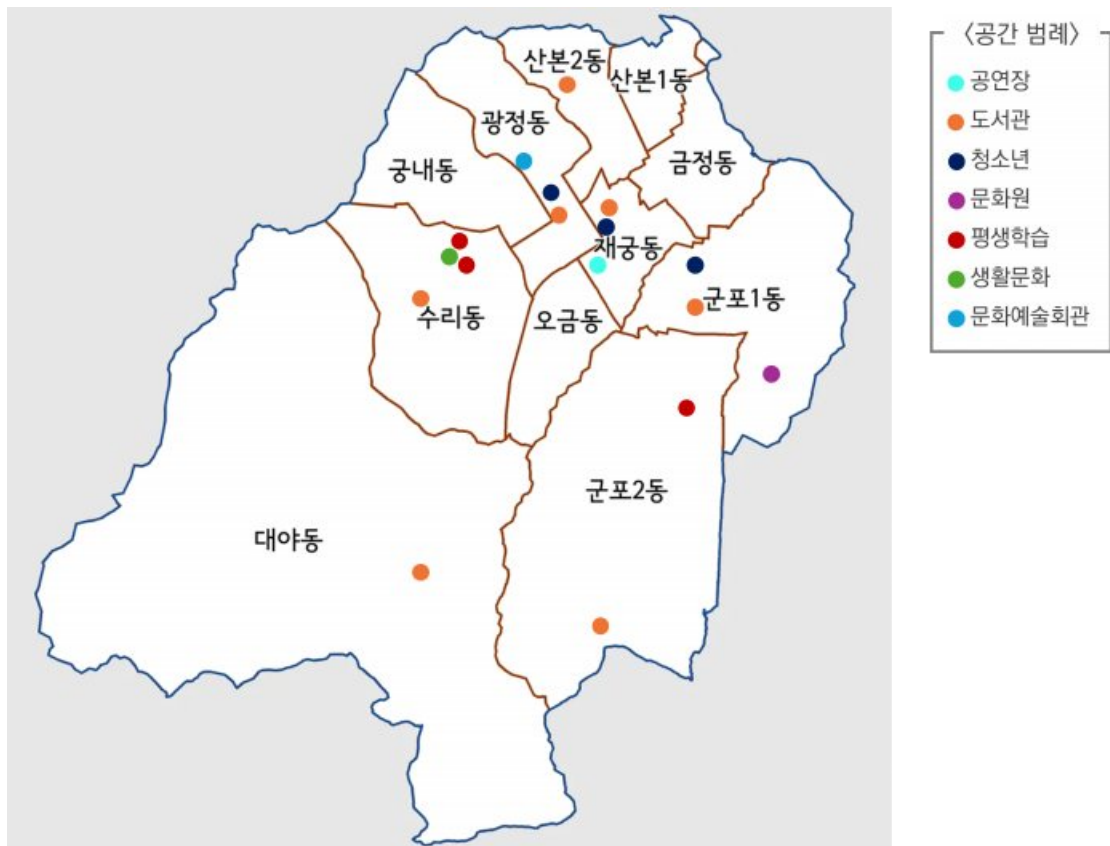
출처 : 문화체육관광부(2023), 2023 전국 문화기반시설 총량

○ 군포시 문화기반시설

〈표 II-23〉 군포시 문화기반시설 현황

시설	시설 명	구분	소재지	개관/설립	시설규모		이용현황 (명)
					부지(m ²)	건물(m ²)	
도서관	군포시 당동도서관	지자체	산본로 197번길 36	1993	1,037	1,751	144,004
	군포시 대야도서관	지자체	대야2로 139	2003	1,508	4,152	197,137
	군포시 부곡도서관	지자체	송부로 221번길 3-10	2013	2,360	2,010	137,195
	군포시 산본도서관	지자체	광정로 96	1994	3,914	5,448	210,923
	군포시 중앙도서관	지자체	수리산로 79	2008	10,732	12,059	984,665
	군포시 어린이도서관	지자체	고산로 677번길 21	2003	1,028	2,687	206,796
생활문화센터	군포생활문화센터	위탁 운영 (군포문화재단)	수리산로 112 슬기관	2019	-		27,378
문예회관	군포문화예술회관	위탁 운영 (군포문화재단)	고산로 599	1998	24,926		35,142
지방문화원	군포문화원	-	한세로 56번길 12	1994	3,660		45,474

출처 : 문화체육관광부(2023), 2023 전국 문화기반시설 총람



[그림 II-6] 군포시 문화기반시설 분포 현황

가) 도서관시설

○ 군포시 도서관시설은 지자체 운영 도서관 6개소, 작은도서관 35개소가 있음

(1) 군포시 도서관 현황

〈표 II-24〉 군포시 도서관 현황

구분	시설 명	시설 현황
1	군포시 당동도서관	· 식당, 휴게실, 어린이실, 문화교실, 종합자료실, 디지털자료실, 영상관, 도서정리실, 사무실, 열람실, 노트북실, 옥상휴게공간
2	군포시 대야도서관	· 종합자료실, 유아/아동실, 서고, 정리실, 천문우주체험관, 열람실, 전자정보열람실, 천체관측실, 천체투영실, 하늘공원
3	군포시 부곡도서관	· 어린이자료실, 이야기방, 종합자료실, 디지털자료실, 사무실, 열람실, 노트북실, 문화강좌실, 세미나실, 휴게실
4	군포시 산본도서관	· 보존서고, 매점(휴게실), 기계실, 종합자료실, 실버실, 어린이자료실, 문화강좌실, 열람실 디지털자료실, 노트북실
5	군포시 중앙도서관	· 어린이가족실, 문예창작실, 사무실, 아미스카페, 일반자료실 I, 일반자료실 II, 참고자료, 신문·간행물, 책사랑방, 식당, 문화강좌실
6	군포시 어린이도서관	· 영유아자료실, 이야기방, 취침실, 안내, 어린이자료실, 이야기마당, 이야기전시실, 디지털자료실, 소극장, 가족관람실, 강의실

출처 : 군포시도서관(2023)

(2) 작은도서관 현황

〈표 II-25〉 군포시 작은도서관 현황

구분	행정 별	시설 명	자료 수(권)	주소
1	군포1동(4)	당정문화 작은도서관	47,176	군포시 한세로 56번길 12
2		농심 작은도서관	4,700	군포시 농심로 35
3		큰나무 작은도서관	2,150	군포시 금당로 59-3
4		사랑이 꽃피는 작은도서관	5,700	군포시 군포로 508 204호/408호
5	군포2동(12)	군포2동 채움 작은도서관	1,906	군포시 고산로 263 1층
6		글고운작은도서관	6,079	군포시 변영로200번길 71
7		꿈드림 작은도서관	4,796	군포시 용호1로 21번길 14 군포시노동종합복지관 3층
8		꿈마을 작은도서관	6,549	군포시 삼성로41 삼성마을6단지 관리동 B2
9		다운숲 작은도서관	1,900	군포시 고산로250번길 36 덕산아파트 상가 2층
10		삼성마을5단지 작은도서관	4,710	군포시 변영로200번길 31
11		새봄 작은도서관	1,878	군포시 삼성로79, 105동

구분	행정 별	시설 명	자료 수(권)	주소
12		숲속 작은도서관	5,302	군포시 삼성로59번길 16
13		영어가족도서관	9,790	군포시 변영로200번길 72, 1층
14		책놀이터 작은도서관	6,936	군포시 삼성로31 삼성마을4단지
15		하늘정원 작은도서관	3,181	군포시 군포로476번길 2, 3층
16		해오름문고	2,530	군포시 용호1로21번길15
17	금정동(3)	금정 작은도서관	10,235	군포시 금산로 35, 4층
18		버드나무에 부는바람 작은도서관	7,050	군포시 금산로 18-1, 덕성빌딩 2층
19		샤론 작은도서관	4,690	군포시 당산로 103
20	산본1동(3)	우리마을 작은도서관	6,611	군포시 곡란로8번길 35-10, 관모교육센터 3층
21		노루목 작은도서관	2,710	군포시 산본천로 207 산본1동마을커뮤니티센터 1층
22		그리심 작은도서관	1,462	군포시 산본천로 199번길 17
23	재궁동(2)	재궁꿈나무 작은도서관	14,886	군포시 변영로 550번길 25
24		사랑이있는 작은도서관	4,173	군포시 금당로164, 2층
25	오금동(1)	울곡마을 작은도서관	5,345	군포시 오금로43, 울곡관리소 2층
26	광정동(1)	산본녹색 작은도서관	2,229	군포시 산본천로 16 을지상가 3층
27	대야동(1)	공군 제 8249부대 작은도서관	5,848	군포시 속달동 327-4번지
28	송부동(8)	꿈미	2,375	군포시 송부동291번안길 7, 503호
29		꿈을노래하는 작은도서관	3,726	군포시 송부로273번안길 4-18
30		느티나무 작은도서관	4,650	군포시 송부로 291번길 29
31		사랑아이엔지 작은도서관	9,678	군포시 송부로74번길 24
32		송안작은도서관	3,135	군포시 송부로49번길 16
33		송정작은도서관	1,861	군포시 송부로49번길 15
34		큰꿈 작은도서관	5,284	군포시 송부로 36, 403호
35		토리 작은도서관	4,515	군포시 송부로273번길 27

출처 : 군포시도서관(2023)

(3) 그림책꿈마루

- 군포시 청백리길 16에 위치한 그림책꿈마루는 2023년 9월 1일에 개관하였음
- 그림책꿈마루는 ‘한국 창작 그림책’ 중심으로 그림책의 예술적 가치와 문화를 공유하는

그림책 복합문화공간임

- 그림책을 주제로 한 교육, 행사, 기획 전시를 운영함

〈표 II-26〉 그림책꿈마루 시설 현황

시설명	위치	개관	구성
그림책꿈마루	군포시 청백리길 16	2003년	그림책읽_자료열람실, 그림책읽_계단 서가, 아카이브 실, 상상피움_프로그램실, 수유실 등

나) 생활문화시설

(1) 군포시생활문화센터

- 군포시 수리산로 112에 위치한 군포시생활문화센터는 2019년 12월 17일에 개관하였음
- 군포시생활문화센터는 생활문화 소통 공간, 생활예술 전문 연습 및 창작 공간, 커뮤니티홀, 다목적스튜디오, 공연예술연습공간 등을 운영하며 지역주민의 문화예술역량을 강화하고 다양한 문화활동을 증진할 수 있는 생활문화 거점 공간임

〈표 II-27〉 군포시생활문화센터 현황

시설명	위치	개관	시설 규모(㎡)	구성	
군포시생활문화센터	군포시 수리산로 112	2019	1,084	본관	밴드·개인 연습실, 다목적스튜디오, 컨트롤스튜디오, 로비,
				별관	마루·어쿠스틱 연습실 다목적공방, 아틀리에, 문화나눔터, 로비, 커뮤니티갤러리홀

○ 생활문화공동체 사업

- ‘군포생동감’은 군포시의 다양한 분야 동호회를 중심으로 결성한 군포시 생활문화동호회 네트워크임

〈표 II-28〉 군포시 생활문화동호회 현황

구분	동호회 명	분야	구분	동호회 명	분야
1	책느루	연극 & 기타	37	Dance The Night	무용
2	재봉서재 동호회	시각예술	38	사사모(사진을 사랑하는 모임)	사진
3	사각사각	시각예술	39	경기소리 연구회	국악

구분	동호회 명	분야	구분	동호회 명	분야
4	반짝이는 가족나무	공예	40	침홀릭	규방공예
5	무지개 플루트 앙상블	기악	41	벨리나밸리댄스	무용 현대
6	아트랑	시각미술	42	산유화	한국가곡연주
7	미미라인댄스포에버	무용	43	수피아앙상블팀	악기
8	꿈꾸는 동행	시각예술	44	미소락 밴드	밴드
9	안다미로	미술	45	모아맘밴드	밴드
10	가릉빈가소리	노래	46	노헤아우쿨렐레앙상블	악기
11	산본색소폰동호회	악기	47	군포남성합창단	음악
12	꽃보다 우리	연극	48	소리나무 오케스트라	음악
13	색소폰 러브	악기	49	안단테색소폰	악기
14	창연	연극, 기타	50	토니카플룻 동호회	음악
15	디에이스	무용	51	함새울하모니카	음악
16	아름다운 여정	무용	52	팬휘술앙상블	음악
17	시민연극단	연극	53	셀레스트 팬플룻 앙상블	음악
18	한얼난타	국악	54	아모르색소폰 앙상블	악기
19	햇*젬	악기	55	색소폰에 반하다	악기
20	국악사랑 동당	국악	56	썩썩앙상블	악기
21	로즈실버합창단	노래	57	조이우쿨렐레앙상블	악기
22	DMZ	무용	58	백합무용단	무용
23	song live(송라이브)	노래	59	한울림소리	음악
24	꽃빛사	시각예술	60	마미박예술단	국악
25	황금빛소리앙상블	음악	61	한울림 승승장구예술단	국악
26	예랑하모니카 봉사단	음악	62	수리플룻 앙상블	음악
27	J.O.G 군포플룻	기악	63	백자깨비 문화예술원	미술
28	쓰담쓰담	음악	64	군포 아리랑 보존회	국악
29	애니스포터리AnniesPottery	미술	65	군포수채화협회	미술
30	그리고 연필화	미술	66	그치!	그림책
31	마루오케스트라	악기	67	담연회	미술
32	금빛장구난타	국악	68	우리가락예술단	무용
33	나빌레라	무용	69	전통민요예술단 아리소리	국악
34	예인	무용	70	플렉스(FLEX)밴드	밴드
35	수리샘문학회	문예창작	71	하사모	음악
36	포드럼	음악	72	경기솔리스트 앙상블	음악

출처 : 군포시생활문화센터(2024), 주요 사업 생활문화공동체

○ 지역문화사업

〈표 II-29〉 지역문화사업 세부 내용

사업 명	사업 내용
생활문화공동체지원	· 군포시에서 활동하고 있는 생활문화공동체를 대상으로 지원하여 시민의 다양성과 자율성기반의 생활문화 활동을 통해 일상 속 문화예술 확산 및 사회적 가치 실현
생활문화교류확산	· 시민들의 문화예술 등 여가활동에 대한 욕구 증가에 따라 생활문화 공동체 간 교류 활동 지원을 통해 다양한 생활문화 저변 확대 및 가치 확산
청년생활문화 (청.취.방)	· 군포시를 기반으로 한 청년들이 네트워크 믹스파티를 통해 희망하는 문화 활동 프로젝트를 직접 기획하고 운영
문화살롱10	· 군포 생활권 내 어디서나 문화생활이 가능한 시민 주체적 살롱문화 형성 · 동네 문화공간을 기반으로 한 주민 자율적 커뮤니티 모임 활성화
문화다양성 사업	· 문화복지 영역에서 소외되는 지역의 그룹이 없도록 다양한 주체들이 모여 문화적인 해결방안을 모색하는 교류 프로그램 운영
커뮤니티가든	· 시민이 일상에서 자연과 생태적인 가치를 경험할 수 있는 공간 조성 및 운영

출처 : 군포시생활문화센터(2024), 주요사업-지역문화사업

○ 군포생활문화축제

- 생활문화동호회 네트워크가 중심이 되어 지역의 문화예술동호회, 주민예술단체가 참여하는 전국적 규모의 생활문화축제임
- 2015년 제1회 개최 이후 매년 가을에 생활문화축제를 개최하였고 다양한 장르의 생활 문화공동체가 참여하였음

〈표 II-30〉 군포생활문화축제 세부 내용

구분	내용
시기	매년 하반기/군포일대, 군포시생활문화센터
참가대상	군포시민, 군포시생활문화동호회 및 주민예술단체
프로그램	다양한 분야의 생활문화동호회 프로그램(공연, 전시, 체험, 독특한 취향 체험 등)

출처 : 군포시생활문화센터(2024), 주요사업-생활문화축제

다) 문예회관

(1) 군포문화예술회관

- 군포시 고산로 599에 위치한 군포문화예술회관은 수준 높은 문화공간의 비전을 가지고 1998년 5월 7일에 개관하였음

- 지하 2층~지상 4층 규모로 주요 시설로는 대·소 공연장, 국제회의장, 전시장이 있으며 뮤지컬, 연극, 클래식, 국악, 재즈 등 다양한 장르의 공연 유치와 문화예술강좌를 운영함
- 군포시립여성합창단, 세종국악관현악단, 군포프라임필하모닉오케스트라 등의 예술단체가 상주함

〈표 II-31〉 군포문화예술회관 입주·상주 단체

구분	단체 명	내용
입주	군포예총	· 1996년 창립 · 문인/음악/무용/미술/국악/연극/연예예술인/사진작가협회 총 8개 장르의 협회로 구성된 전문예술인 단체
	시립여성합창단	· 1995년 군포시민의 정서함양과 지역사회의 음악문화 창달을 목적으로 창단 · 정기공연, 기획공연, 교과서 음악회, 찾아가는 음악회 등 다양한 공연 개최
	시립소년소녀합창단	· 1996년 창단 · 정기연주회, 찾아가는 음악회 개최 · 관외의 합창제 및 합창대의 참가
	군포예술인센터 입주단체	· 지역예술인의 창작거점공간으로 지역 예술인의 소통과 교류를 통해 지역예술 발전을 위한 거버넌스를 확대하고 예술인복지 및 권리보장 등 다양한 예술지원을 위한 정보거점 역할을 함
상주	군포 프라임필하모닉 오케스트라	· 1997년 2월 창단 · 교향악, 오페라, 발레 등 극장음악 전문 오케스트라 · 2000년부터 군포문화예술회관에 상주하였으며 120회 정기연주회를 비롯한 2,200여회 공연 개최
	세종국악관현악단	· 1992년 12월 창단 · 국악기와 양악기가 함께 편성된 국악관현악단 · 2000년부터 군포문화예술회관에 상주하였으며 1,820여회 공연 개최

출처 : 군포문화예술회관(2024)

〈표 II-32〉 군포문화예술회관 세부 시설

세부 시설		
공연 및 전시시설	수리홀(대공연장)	1,142석
	철쭉홀(소공연장)	428석
	야외공연장	496㎡
	제1전시실/제2전시실	375㎡/177㎡
	국제회의장	125명
부대시설	중회의실	30명
	세미나실	50명
	예술인 센터	13 입주 단체
	연습실A/연습실B	40명
	분장실	384㎡
	수리홀 연습실	35명
	철쭉홀 연습실	30명

출처 : 군포문화예술회관(2023)

라) 지방문화원

(1) 군포문화원

- 군포문화원은 군포의 전통문화 및 향토사 자료의 수집·보존·보급을 연구하고자 1994년 8월 24일에 설립하였음
- 시설은 주차장, 사무실, 향토사료관, 작은도서관, 매화·국화·대나무실, 전통예절실, 다목적실, 창작관, 예음관, 향토문화연구소로 구성되어있음
- 문화원 주요 업무는 지역 고유 문화의 계발·보급·보존·전승·선양, 향토사의 조사 연구 및 자료의 수집 보존, 지역 전통 문화의 국내외 교류, 지역문화에 관한 사회 교육 활동 등이 있음

〈표 II-33〉 군포문화원 주요사업

사업	내용
민속신앙지원	· 산신제는 마을의 화합과 평안을 기원하는 전통 제례로 선조들의 정신과 전통문화를 후대에 계승하고 마을의 안녕과 평안을 기원하며 각 마을 보존회가 중심이 되어 제를 진행함 · 수리산 산신제, 용호산신제, 삼성사 춘추석전제, 납덕골정제, 금정도당제, 괴곡산신제, 덕고개 군웅제
성년례	· 성년을 맞이한 이에게 성인으로서 책무, 의무를 일깨우는 전통 행사로 축하의 자리와 건강한 성년 문화 정신 함양, 의식을 통한 전통적 예법 가치 공유 · 매년 5월 성년이 되는 관내 고등학생을 대상으로 성년의 날 행사 진행
찾아가는 전통문화교육	· 초등학교 교과과정 ‘우리 고장 알기’ 정규수업에 문화해설사 양성교육 수료생을 강사로 파견해 우리 고장의 역사와 문화를 가르침 · 관내 초등학교 3~6학년 대상으로 5~11월 진행
문화해설사 양성 교육	· 군포시의 역사, 지리, 전통문화, 전통예술에 소양을 갖추게 하여 안내 및 해설 활동을 담당하는 등 군포를 알리고 교육에 앞장서는 지역 인력 양성 · 관내 시민 대상으로 5~11월 진행
시민(청소년) 문화유적답사	· 시민들이 유적을 몸소 체험하고 역사와 전통 계승을 위한 정신을 함양할 수 있도록 유적답사를 시행해 시민들이 우리 문화, 역사, 전통을 잘 이해하고 계승 및 발전시켜 나가도록 함 · 관내 시민 대상으로 5~11월 진행
대한민국태을서에 문인화대전	· 허백당 정난중 선생을 추모하고 전통 서예의 보급과 부흥을 도모하며 지역 신진 문인, 작가를 발굴하고 전국 작가들이 참여하는 문화축제 · 작품공모 홍보 : 5월, 작품 모집 : 7~8월, 작품전시 : 10월 중 5~6일
경기도민속예술제	· 경기도민속예술제를 통해 지역 전통문화를 시민에게 알리고 군포의 무형문화 유산으로 보존·계승 · 5~11월 중 1일 경연 진행

출처 : 군포문화원(2024)

마) 공연시설

- 2024년 공연예술통합전산망 기준 군포시 공연시설은 군포시 평생학습원, 군포문화예술회관, 정암아트홀 3개소로 나타남

〈표 II-34〉 군포시 공공 및 민간 공연장 현황

시설 명	특성	위 치	공연장 명	객석 수
군포시평생학습원	공공(기타)	군포시 고산로 263	상상극장	120
군포문화예술회관	공공(문예회관)	군포시 고산로 599	수리홀	1,142
			철쭉홀	428
			야외공연장	0
정암아트홀	민간	군포시 번영로 494	공연장(5F)	-

출처 : 공연예술통합전산망(2024)

3) 문화기관

가) 군포문화재단

(1) 일반현황

- 군포시 고산로 599에 위치한 군포문화재단은 2013년에 출범하여 문화예술, 평생학습, 예술진흥, 지역문화 등의 사업에 중점을 두고 운영되고 있으며 문화예술, 평생교육 분야 사업을 아우르는 전국 유일의 문화재단임
- 군포문화재단의 미션은 ‘시민의 행복한 문화도시 구현’, 비전은 ‘행복과 꿈을 실현하는 지역문화 플랫폼’으로 설정함
- 기본방향은 ‘군포시정과의 연계를 통한 지역문화 활성화 기반 마련’이며, 전략방향 은 ‘문화예술 저변 확대’, ‘주체적 시민과 함께 성장하는 평생학습’, ‘지역사회와 연대하는 사회적 가치 실현’, ‘시민이 신뢰하는 군포문화재단’임
- 비전 실현을 위해 9개의 전략과제와 이에 따른 32개 실행과제를 바탕으로 사업을 기획·추진하고 있음



[그림 II-7] 군포문화재단 조직

(2) 실·본부 별 주요 업무내용

〈표 II-35〉 군포문화재단 주요 업무내용

구분	업무내용
안전감사팀	· 재단 통합안전관리, 안전보건관리, 홈페이지관리, 감사·조사관리, 성과관리 등
경영기획실	· 경영실적평가, 신규사업 발굴, 총무, 계약·복무관리, 인사관리, 경영관리 정책 운영 방침 수립, 예산 편성 및 관리, 회계 수입 지출 관리 등
문화예술본부	· 문화예술회관 운영, 예술인센터 운영, 철쭉축제 운영, 예술활동 및 창작지원사업 운영, 문화다양성 사업, 생활문화축제, 문화 플랫폼 운영, 공연기획 운영, 무대 운영 및 관리 등
평생학습본부	· 시설 관리 및 운영, 시민학습마당 거점사업, 학습동아리 운영, 대학연계평생교육사업, 정규강좌, 상상극장 기획 및 운영, 공연장 관리, 문화예술교육 거점구축사업 등

출처 : 군포문화재단(2024)

(2) 인력 현황

〈표 II-36〉 군포문화재단 인력 현황

(단위 : 명)

직급별	계	대표이사	3급+계약(가)	4급	5급	6급	7급	특수전문+전문계약		업무
								특수가나계약나다	특수다라계약라마	
정원	82	1	2	13	18	21	10	4	6	7
현원	74	1	2	11	17	19	11	2	0	11

*정원 외: 전환근로자 6명, 상시기간제 1명, 기간제 2명, 위탁근로자 5명 /*휴직: 4명

출처 : 군포문화재단(2023.12.31. 기준)

(3) 주요 사업

(가) 공연·전시

〈표 II-37〉 군포문화재단 공연·전시 사업

사업	내용
공연	· 브랜드 공연과 상주단체 공연을 포함한 연극, 뮤지컬, 클래식, 국악, 무용, 대중음악 등 다양한 장르의 기획공연 기획 · Rock & 樂 Concert, 브런치클래식, 제야음악회
전시	· 청년 작가전, 설치조각전 등 다양한 장르의 전시 유치 · 공모를 통해 선정된 작가들의 창작활동 지원 · 예술가·매개자·향유자를 잇는 공간과 프로그램 설계

출처 : 군포문화재단(2024)

(나) 평생학습

〈표 II-38〉 군포문화재단 평생학습 사업

사업	내용
평생학습 정책&네트워크사업	· 군포시 평생학습 거점 기관으로 정책 수립을 위한 연구 조사, 역량강화 지원, 기관 네트워크 협력사업 추진 · 평생학습 포럼·통계조사·관계자 역량강화 연수·네트워크 공동사업, 대학연계 협력사업
생애주기 평생학습	· 평생학습 저변 확대와 시민의 자아실현을 위한 생애주기별 평생학습 운영 · 정규 평생교육프로그램, 4060 신중년 지원사업 'Re-Born학교', 메이커스페이스 사업, 성인문해교육
시민 활동 지원사업	· 학습의 지속성, 자발성 함양을 위한 시민성장 지원 사업 운영 · 평생학습 동아리 지원, 시민 활동가 양성, 그림책시민 활동가 양성을 위한 '그림책학교', 교육 후속 활동지원 '학습이음'
문화예술교육 거점사업	· 지역특성화 문화예술교육 거점 센터의 운영 모델 도출 · 문화예술교육 거점 구축사업 '상상루트', 지역연계문화예술교육, 상상극장 공연, 어린이 융복합 문화예술교육

출처 : 군포문화재단(2024)

(라) 예술진흥

〈표 II-39〉 군포문화재단 예술진흥 사업

사업		내용
지역예술육성	꿈의오케스트라 군포	· 지역 아동·청소년이 일상에서 즐겁게 음악을 누리며 상호협력을 통해 건강한 사회구성원으로서의 성장을 도모하는 문화예술교육
군포 예술인센터	군포예술인센터	· 지역 문화예술 발전과 예술커뮤니티 활성화를 위해 군포시에 연고를 둔 전문예술단체(예술인)에게 사무공간 지원, 네트워킹, 교육 등을 제공
	문화예술거버넌스	· 군포시에서 활동하는 예술인을 중심으로 민관이 소통·협력하는 문화예술 거버넌스를 통해 지역문화 예술생태계의 선순환 기반 조성
지역예술 활성화	군포예술활동 지원사업	· 경기문화재단, 군포문화재단이 협력하여 군포시에서 진행되는 전문예술활동, 지역공동체와 연계한 예술프로젝트 및 지역기반시설과 문화거점에서 실행되는 모든 예술프로젝트를 지원

출처 : 군포문화재단(2024)

(마) 지역문화

〈표 II-40〉 군포문화재단 지역문화 사업

사업	내용
생활문화공동체 지원사업	· 군포시에서 활동하는 생활문화공동체를 대상으로 지원
청년생활문화 지원사업	· 공통의 취미를 가진 청년들이 팀을 이루어 주도적으로 프로그램을 기획하고 운영을 할 수 있도록 지원
생활문화활동가 양성 및 생활문화클래스	· 생활문화를 매개로 한 활동가(우리동네 생활문화 디자이너)를 발굴 및 양성 · 생활이 예술이 되고 예술이 생활이 되는 교육프로그램 체험을 통해 생활문화공동체 형성의 기반을 마련
찾아가는 문화활동	· 다양한 장르의 공연단체들이 문화소외지역 및 다중집합 장소를 찾아가 공연을 할 수 있도록 지원하는 사업으로 시민들의 문화예술 향유 기회 제공
전시공간 지원사업	· 지역에서 활동하고 있는 생활문화동호회, 주민예술단체 및 군포시민이 전시 등 창작활동을 발표할 수 있도록 '군포시생활문화센터 커뮤니티갤러리홀' 공간 지원
문화재생 콘텐츠 개발	· 지역의 방치된 공간을 문화콘텐츠 개발과 재생을 통해 일상 속 문화공간으로 탈바꿈하는 사업

출처 : 군포문화재단(2024)

(바) 축제

〈표 II-41〉 군포문화재단 축제 사업

사업	내용
군포철쭉축제	· 철쭉동산을 중심으로 공연, 전시, 체험, 놀이 프로그램 등 축제 개최
군포 생활문화축제	· 생활문화동호회 네트워크가 중심이 되어 지역의 문화예술동호회 및 주민예술단체가 참여하는 생활문화축제
평생학습	· 관내 평생학습 관련 기관과 시민 중심의 동아리가 참여하여 평생학습 성과를 공유하고 체험하는 소통의 장

출처 : 군포문화재단(2024)

4) 평생학습기관

가) 군포시평생학습마을

- 군포시 수리산로 112에 위치한 군포시평생학습마을은 2018년 5월 1일에 개관하였으며, 수탁기관은 군포문화재단임

〈표 II-42〉 군포시평생학습마을 사업

사업	내용
평생 교육 사업	평생교육 정규·기획 강좌
	· 직업능력교육(국가자격증/민간자격증/생활기술) · 문화예술교육(문화예술향상/생활문화예술/생활스포츠) · 인문교양교육(외국어/요리/정보화/일반 인문학)
	신중년 4060 'Re_Born' 학교
	· 100세 시대를 맞이하여 40~69세 연령층을 '신중년'이라 지칭하고 생애 전환기 준비를 위한 다양한 활동을 지원
	성인문해교육 (느티나무 학교)
학습 협력	· 성인의 사회생활에 필요한 문자해독능력 등 기초능력을 높이기 위한 교육
	민주시민교육
	· 시민력과 시민역량 향상을 위한 소양교육 및 시민참여형 교육
	메이커스페이스
	· 4차 산업혁명 시대를 대비하여 3D프린터를 활용한 다양한 교육과 체험활동을 할 수 있는 공간으로 메이커 활동, 체험 활동 진행
학습 협력	대학연계 '군포시 네트워크캠퍼스'
	· 인근 대학과의 MOU체결을 통해 시민을 대상으로 고등 교육과정에 대한 평생교육의 접근성 확대 · 대학별 특화된 사업 공동 운영
전시 및 행사	지역사회 연계 '군포시 평생학습 네트워크'
	· 평생학습관련 기관 및 단체 간 평생학습 협력체계 구축 · 네트워크 회의와 상호 학습을 통한 의제 발굴, 공동사업 발굴 및 운영
전시 및 행사	전시
	· 평생교육 프로그램 작품 전시회, 시민 활동가 양성과정 작품 공유전, 성인문해교육 시화전 등
평생 학습 행사 (평생학습축제)	평생학습 행사
	· 관내 평생학습 관련 기관과 시민 중심의 동아리가 참여하여 평생학습의 성과를 공유하고 체험하는 소통의 장

사업		내용
시민 참여 활동	시민 활동가 양성	· 지역 내 다채로운 시민주도 활동이 가능한 프로그램 기획 및 운영 (마을기록활동가, 환경관련 활동가 양성과정 등)
	학습동아리	· 학습동아리 지원(공간지원, 역량강화 연수)
	교육후속활동지원 ‘학습이음’	· 평생교육과정 수료생들이 지역사회 재능나눔 및 자원봉사 활동처를 발굴하고 연계하여 학습형 사회참여 활동역량 증진을 돕는 사업

출처 : 군포시평생학습마을(2024)

나) 군포시평생학습원

- 군포시 고산로 263에 위치한 군포시평생학습원은 2001년 3월 5일에 개관하여 2013년 3월 1일 군포문화재단에 위탁 운영되고 있음

〈표 II-43〉 군포시평생학습원 사업

사업	내용
평생교육사업	· 정규강좌(시민창작과 창의교육 등 문화예술을 접목한 강좌, 직장인 퇴근후 학습 과정, 엄마와 함께하는 영유아 강좌, 초등학생 대상 강좌, 요리, 정보화과정 등) · 기획강좌(그림책학교)
문화예술교육	· 지역 사회 예술프로젝트, 학교 연계, 융복합 예술교육, 온택트, 특별기획
한번더제작소	· 마을 단위 자원순환 시스템을 도입하여 플라스틱 수집, 업사이클링 창작활동, 작품 공유를 통해 플라스틱 사용 저감과 재활용에 대한 인식 개선을 목적으로 함 · 교육프로그램 학교연계 가족, 원데이, 시민 활동가 양성 진행
상상극장	· 군포시에서 유일한 소극장으로 정기공연 운영

출처 : 군포시평생학습원(2024)

5) 교육시설

가) 학교 현황

〈표 II-44〉 군포시 학교 현황

(단위 : 개/명)

구분	학교수			학급수			학생수			교원수		
	공	사	계	공	사	계	공	사	계	공	사	계
계	70	22	92	1,153	128	1,281	26,436	2,482	28,918	2,141	217	2,358
유치원	24	21	45	53	95	148	616	1,626	2,242	58	146	204
초등학교	27	-	27	585	-	585	13,314	-	13,314	904	-	904
중학교	12	-	12	272	-	272	7,106	-	7,106	601	-	601
고등학교	7	1	8	243	33	276	5,400	856	6,256	578	71	649

출처 : 경기도군포의왕교육지원청(2024)

- 2024년 기준 군포시 교육시설은 유치원 45개소, 초등학교 27개소, 중학교 12개소, 고등학교 8개소임
- 학급 수는 유치원 148개, 초등학교 585개, 중학교 272개, 고등학교 276개임
- 학생 수는 유치원 2,242명, 초등학교 13,314명, 중학교 7,106명, 고등학교 6,256명임
- 교원 수는 유치원 204명, 초등학교 904명, 중학교 601명, 고등학교 649명임

나) 한세대학교

- 군포시 한세로 30에 위치한 한세대학교는 1953년 민족복음화, 세계복음화의 선교적 사명을 수행하기 위하여 순복음신학교를 설립하였으며, 1990년 순복음신학대학, 1993년 순신대학교를 거쳐 1998년 교명을 한세대학교로 바꾸었음
- 현재 8개 학부의 대학교(신학부, 인문사회과학부, IT학부, 간호복지학부, 디자인학부, 예술학부, 교양학부, 계약학과), 10개 학부의 일반대학원(신학과·경영학과·경찰학과·상담학과·IT융합학과·디자인학과·음악과·사회복지학과·환경경영학과·4차산업스마트시티안전융합학과), 5개의 특수대학원(영산신학대학원, 심리상담대학원, 예술대학원, 휴먼서비스대학원, 공학대학원)으로 운영되고 있음

6) 사회적 경제 기업 및 단체

가) 군포시사회적경제 마을공동체지원센터

- 2019년 5월에 개소한 군포시사회적경제 마을공동체지원센터는 사람중심의 일과 공동체를 지향하며, 협동과 상생으로 지역의 사회적경제와 마을공동체를 활성화하여 지속가능한 마을 생태계를 구축함
- 사회적경제 주요 사업
 - 사회적기업·협동조합·마을기업 설립 지원, 사회적경제 주체/영역 발굴, 사회적경제 활성화, 사회적경제 역량강화 교육, 협력 거버넌스 구축, 경기행복마을관리소 「산본1동 행복마을 관리소」 운영
- 마을공동체 주요 사업
 - 마을공동체 공모사업, 마을공동체 네트워크 사업, 마을공동체 역량강화 사업
- 2023년 기준 군포시의 사회적 경제 기업 및 단체는 총 62개로 사회적기업 15개, 마을기업 4개, 협동조합 42개, 자활기업 1개임

〈표 II-45〉 사회적기업 현황

	조직	기업 명	주요 사업	인증일
1	예비사회적기업	(주) 일촌꿈터	수제누룽지 제조	2022.12.31.
2	예비사회적기업	(주) 하늘빛다	친환경화분, 도자기공예, 문화예술교육 등	2022.01.01.
3	예비사회적기업	군포예술 협동조합	양주교육 및 서비스사업, 주류 제조 및 판매사업	2022.01.01.
4	사회적기업	코리아식품(주)	국군복지단, 대기업 등 간식 납품, 장애인과 취약계층의 일자리 창출을 통한 사회공헌	2021.11.11.
5	사회적기업	(주) ECO	소독 방역, 하이패스 단말기 판매	2021.09.14.
6	예비사회적기업	(주) 보롬	친환경 교보재 제조 및 판매	2021.05.01.
7	예비사회적기업	(주) 로아트	창작활동, 작품판매 및 렌탈, 디자인·굿즈제작 판매	2021.01.
8	예비사회적기업	(주) 어썸공작소	가족제품 재사용 프로젝트를 통해 가족제품 소비, 제품 생산 및 교육	2020.08.29.
9	사회적기업	(주) 좋은터	지역 내 사회적 필요에 의한 방과 후 돌봄서비스를 제공하고, 경력단절 주부의 커리어 단절문제를 해결	2020.09.10.
10	사회적기업	(주) 장인건설	기능장 교육, 문화재복원 교육 등 전통기법의 고급기술 맥을 잇고 안정적인 일자리 창출, 친환경 건축 활성화	2018.03.08.
11	사회적기업	(주) 클린푸드팩토리	조미김 전문 업체로 정성드림재래김 생산과 장애인, 취약계층의 일자리 창출	2018.11.06.
12	사회적기업	빛사회적협동조합	비영리 문화예술교육 활동, 프로그램 제공으로 발달장애인의 커뮤니티 설립, 장애인과 비장애인이 건강한 사회적 관계를 형성할 수 있도록 도움	2021.11.11.
13	사회적기업	(주) 각시피앤씨	OEM 전문 화장지 생산	2017.12.29.
14	사회적기업	(주) 영진크린	건물위생관리 용역 전문 업체로 건물위생관리 용역, 특수분야, 소독 방역사업을 운영	2013.11.06.
15	사회적기업	(주) 비비컴퍼니	착한생산과 소비가 이루어질 수 있도록 살화환을 어려운 이웃에게 기부해 나눔 실천	2013.03.04.

출처 : 군포시사회적경제마을공동체지원센터(2023)

〈표 II-46〉 마을기업 현황

	조직	기업 명	주요 사업	인증일
1	마을기업	문화소통공동체 사회적협동조합	지역주민의 자존감, 자신감을 향상시키고 사회에 발돋움 할 수 있도록 도움을 주는 수익사업 도모	2021.
2	마을기업	수리산영농조합법인	마을주민들이 공동 농업생산과 판매를 통해 마을공동체 활성화 수익사업 도모	2013.
3	마을기업	(주) 좋은터	지역 내 사회적 필요에 의한 서비스(방과 후 돌봄서비스)를 제공하고, 경력단절 주부의 커리어 단절문제를 해결하는 커뮤니티 비즈니스 기업	2013.
4	마을기업	(주) 가양주작	지역 농업생산물을 이용한 제품(전통주)개발, 양조장 운영을 통해 마을공동체 활성화 수익사업 도모	2016.

출처 : 군포시사회적경제마을공동체지원센터(2023)

〈표 II-47〉 협동조합 현황

	조직	기업 명	주요 사업	인증일
1	일반협동조합	한국유지관리 협동조합	시설물관리, 건물관리, 설비유지보수, 철거 및 인테리어, 청소용역 및 방역, 배관·난방 및 가스시설 시공업	2020.10.21.
2	일반협동조합	하안민들레 협동조합	생태, 환경 교육 및 체험 사업, 만들기와 물품 판매사업, 환경개선사업, 기타공모사업 등	2021.02.22.
3	일반협동조합	기전예술인 협동조합	지역예술인의 협력과 협업을 위한 사업 문화예술기획, 홍보, 마케팅 사업 문화예술 교육사업	2020.09.21.
4	일반협동조합	해송 협동조합	체력단련시설 운영	2022.12.5.
5	사회적 협동조합	G-ART 사회적협동조합	문화예술, 사회서비스 일자리 제공 문화예술 플랫폼 사업	2022.07.11.
6	사회적 협동조합	사회적협동조합 리업	탄소중립 인식개선을 위한 공연·시각예술사업, 탄소중립 생활문화 캠페인	2021.10.13.
7	일반협동조합	협동조합 일꾼	건설업 및 교육서비스, 기타 건축 마무리 공사업	2021.09.16.
8	사회적 협동조합	하늘사회적협동조합	지역아동센터 설치 및 운영사업	2021.09.23.
9	일반협동조합	군포에너지 전환 시민협동조합	에너지전환 및 탄소중립 실천사업	2021.07.14.
10	사회적 협동조합	디디고 사회적협동조합	지역 내 메이커 양성 및 교육과정 개발을 위한 교육서비스업	2021.07.21.
11	일반협동조합	군포애슬 협동조합	양주 교육 및 서비스 사업, 주류 제조 및 판매 사업, 양조 공간대여 사업 등	2021.06.15.

	조직	기업 명	주요 사업	인증일
12	일반협동조합	다함께키움협동조합	교육기관 및 관공서 토탈서비스, 렌탈·소독·판촉, 사무용품·교재·교구, 온라인교육, 보험, 영·유아놀이프로그램 등	2021.01.
13	소비자생활협동조합	군포아이쿱소비자생활협동조합	친환경물품공급사업, 대중강좌, 동아리모임, 어린이 식품안전교육 등	2009.6.16.
14	일반협동조합	한국자원선순환협동조합	음식물 쓰레기 처리기 공동개발	2013.11.19.
15	일반협동조합	리퍼협동조합	조합원 교육 및 공동구매 사업	2013.07.12.
16	일반협동조합	희망공간 나눔협동조합	친환경 농산물·가공식품·생활용품 재배 및 판매	2014.02.17.
17	일반협동조합	경기경영컨설팅트협동조합	중소기업 및 소상공인, 협동조합, 사회적기업의 경영개선지도와 교육, R&D 지원사업	2015.07.01.
18	일반협동조합	한국통합경비협동조합	시설·기계경비업, 청소용역업, 정보통신·전기공사업, 시설물유지관리업	2019.12.04.
19	일반협동조합	타운바이크팩토리협동조합	자전거대여 및 공유사업	2018.11.21.
20	일반협동조합	카드매출전산관리(나눔정보통신)협동조합	카드매출 전산관리 사업	2015.08.27.
21	일반협동조합	화용선차 협동조합	차교육사업, 인성예절교육사업, 시민대상 힐링 명상교육 등	2018.05.18.
22	일반협동조합	케노시스 협동조합	효소, 자연치유 및 웰빙식품 생산, 가공	2013.08.02.
23	일반협동조합	군포소상공인협동조합	일반생활용품 및 음식업 온라인 공동판매사업	2013.07.24.
24	일반협동조합	아이쿱육아협동조합	보육, 교육(어린이집 운영)	2013.07.18.
25	일반협동조합	한국도시농업협동조합	원예교육·도시(실내)조경교육 등 교육, 판매, 서비스하는 사업 등	2015.03.06.
26	일반협동조합	어차중협동조합	중식 공동브랜드 개발, 식자재 및 재료 공동구매, 음식축제 수익금 기부사업	2013.10.22.
27	일반협동조합	한국유아교육연합협동조합	유아, 유치원, 초등 저학년 교구재 및 재화용품 공동생산·구매 유아교육 강연회 및 세미나	2014.01.16.
28	일반협동조합	일자리 협동조합	광고대행, 정보제공, 사회서비스 등	2014.02.02.
29	일반협동조합	군포배달맛집협동조합	공동배달시스템 구축 사업, 공동마케팅 사업 등	2016.11.28.
30	일반협동조합	금정건축협동조합	건설업	2016.09.27.
31	일반협동조합	군포방송협동조합	동영상 제작, 인터넷 방송, 동영상 교육, 광고 및 홍보마케팅, 동영상 관련 제품 판매	2019.04.03.

	조직	기업 명	주요 사업	인증일
32	일반협동조합	예술의공 협동조합	공연, 예술교육	2016.09.13.
33	일반협동조합	전국 수족관 관상어 협동조합	수족관, 관상어 관련 상품 도매업 관상어 양식업 관상어 관련 용품 제조사업	2014.01.28.
34	일반협동조합	경기압착 협동조합	임가공 및 제조사업, 공동구매 및 판매를 통한 수익사업 등	2016.02.15.
35	일반협동조합	융합메이커 협동조합	코딩과 드론을 융합한 교육 콘텐츠, 교구, 교재 개발 및 공급 사업 등	2018.12.28.
36	일반협동조합	대신글로벌 협동조합	기업 MRO 구매대행, 유통, 마케팅 등 플랫폼 기획	2013.09.23.
37	일반협동조합	군포백자협동조합	도자기 생산 및 판매, 도자기 체험교실 운영	2015.09.01.
38	사회적협동조합	인생나자작업장 사회적협동조합	학업중단 등 위기청소년 자립	2013.08.20
39	사회적협동조합	아라 사회적협동조합	방과후 교육 위탁사업, 자유학기제 위탁사업	2018.06.25.
40	사회적협동조합	아시아나눔사회복지 재단사회적협동조합	영유아, 아동, 청소년, 장애인, 노인 등 취약계층 대상 평생교육사업	2019.03.07.
41	사회적협동조합	세계교육 사회적협동조합	방과후학교를 포함한 사회교육프로그램 위탁운영 사업	2016.04.22.
42	사회적협동조합	사회적협동조합 파머스콥(Farmers COOP)	지속 가능한 농업기반 구축, 농업환경개선, 구성원의 생산성 향상 등	2016.07.07.

출처 : 군포시사회적경제마을공동체지원센터(2023)

〈표 II -48〉 자활기업 현황

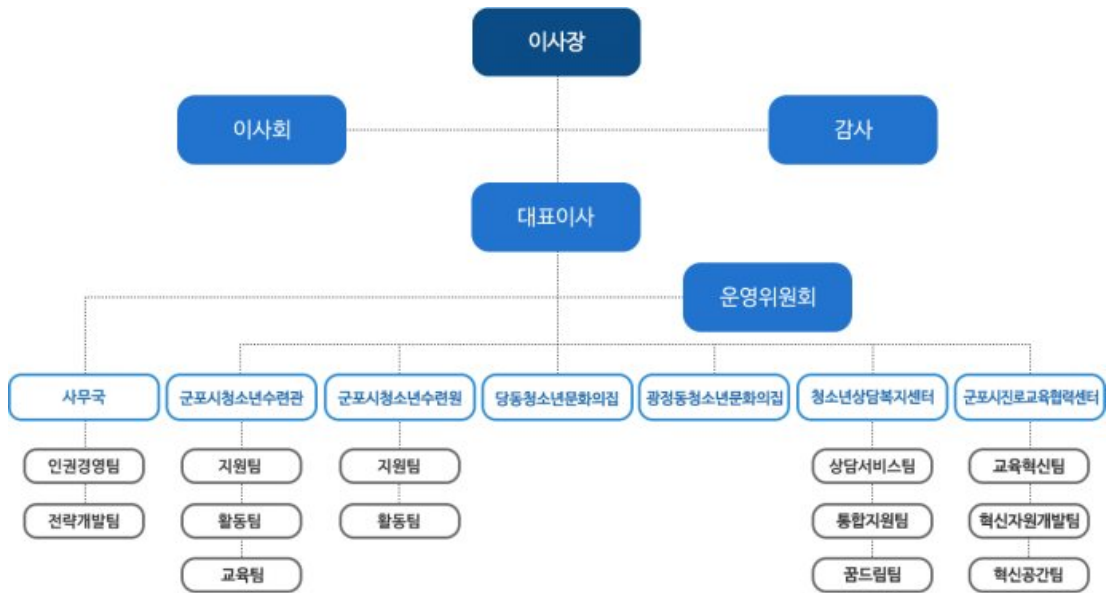
	조직	기업 명	주요 사업	인증일
1	자활기업	(주) 영진크린	건물위생관리 용역/특수분야/소독 방역사업	2021.

출처 : 군포시사회적경제마을공동체지원센터(2023)

7) 청소년 기관

가) 군포시청소년재단

- 군포시 산본로 322에 위치한 군포시청소년재단은 청소년 육성과 청소년 보호 및 복지 향상 등 군포시 청소년의 복리증진에 기여하기 위해 2020년 5월 10일에 설립되었음
- 재단 미션은 ‘청소년의 존엄한 삶을 위해 자유롭고 평등한 시민으로 대우받을 수 있는 필요한 모든 지원을 개발한다’이며, 비전은 ‘청소년 최상의 이익을 옹호하고 변호하는 청소년 재단’으로 설정함



[그림 II-8] 군포시청소년재단 조직

○ 7개의 시설을 운영함

〈표 II-49〉 군포시청소년재단 운영시설

	시설	규모	주요 사업
1	군포시청소년수련관	지하2층, 지상4층 (7,130㎡)	· 청소년 자치기구(청소년운영위원회, 청소년홍보단, 자원봉사단, 동아리연합회) 및 참여프로젝트 운영 · 청소년 창의과학, 메이커, 로봇 등 지역 자원 연계를 통한 특성화 사업 운영 · 국가 인증프로그램 및 원탁토론회, 토크콘서트 등의 정책 사업 운영 · 가족, 학교 밖 청소년을 대상으로 전문 창작 활동 및 지역사회 나눔 활동 운영 · 지역 주민 대상 평생교육 강좌, 건강체육 프로그램 운영
2	군포시청소년수련원	부지 : 52,491㎡ 건축 : 1,992.88㎡	· 군포 빛깔 체험활동 · 수련·교류·문화활동 · 지역사회청소년활동지원 · 청소년활동차량임차지원 · 체험프로그램 · 연수프로그램 · 군포시민가족여가활동증진
3	당동청소년문화의집	지상 1층 (511.62㎡)	· 청소년운영위원회 외 4종의 자치사업 운영 · 동네프로젝트, 나눔프로젝트, 청소년이 만드는 마을축제, 야간연합아울리치 등 지역사회연계사업 · 문화예술아카데미, 특별교육, 청소년책공방 등 문화교육사업 및 다양한 콘텐츠사업 운영
4	광정동청소년문화의집	지상1층(347.29㎡)	· 청소년운영위원회 외 5개 청소년 자치사업 · 군포청소년연극제 외 5개 특성화사업 · 초·중·고 15개교 이상 학교연계사업 등 교육프로그램 운영

	시설	규모	주요 사업
			· 연극, 랩 등 다양한 문화체험활동프로그램 운영
5	군포시청소년 상담복지센터	슬기관 지상2층(18 0.29㎡)	· 청소년과 부모에 대한 상담·복지지원 · 상담·복지 프로그램의 개발 및 운영 · 청소년지도자에 대한 교육 및 연수 · 청소년 상담 또는 긴급구조를 위한 전화 운영 · 청소년 폭력·학대 등으로 피해를 입은 청소년의 긴급구조, 법률 및 의료 지원, 일시 보호 지원 · 청소년의 자립능력 향상을 위한 자활 및 재활 지원 · 청소년안전망 운영
6	군포시청소년 재단 군포시진로교 육협력센터	-	· 초·중·고교 교육과정에 부합하는 전문심화 과정 개발 및 체험 중 심의 프로그램 지원 등 미래 융합형 교육 · 교육인프라 발굴, 지역 가치교육 등 학교와 지역의 삶이 연결되는 지역중심형 교육 · 첨단산업단지 연계, 현장 실습 위주의 진로직업 교육 등 군포시만 의 교육특화자원 개발로 안정적인 군포교육생태계 구축
7	청소년카페 Teen터	-	· 산본틴터, 부곡틴터, 산1틴터, 송부틴터 4개소 · 틸터플레이어, 웰컴 틸터, 공간 공유 서비스 등

출처 : 군포시청소년재단(2023)

8) 문화관광 시설

- 군포시 문화관광시설로는 관광명소, 테마명소, 전통시장 등을 보유하고 있음
- 관광명소는 수리산, 테마명소는 산본로데오거리, 문화예술회관, 철쭉동산, 수리산상상마을, 초막골
생태공원, 수리산 산림욕장, 골프장 둘레길, 물누리 체험관, 반월호수 공원, 그림책꿈마루, 전통시장은
군포역전시장, 산본전통시장이 있음

〈표 II -50〉 문화·관광시설 현황

구분	시설명
관광명소	수리산
테마명소	산본로데오거리, 문화예술회관, 철쭉동산, 수리산상상마을, 초막골생태공원, 수리산 산림욕장, 골프장 둘레길, 물누리 체험관, 반월호수 공원, 그림책꿈마루
전통시장	군포역전시장, 산본전통시장

출처 : 군포시 문화관광(2023)

가) 관광명소

〈표 II-51〉 관광명소 현황

시설명	내용
수리산	· 군포시민, 안양, 안산시민들에게 마음의 안식처로 사랑받고 있는 수리산은 군포시의 진산으로 2009년 경기도 세 번째 도립공원으로 지정 · 면적은 1,047.5ha로 군포시 임야면적의 55% 차지함 · 수리산 지형은 청계산, 광교산, 관악산, 백운산 등 광주산맥을 구성하고 있는 중요한 산지중의 하나로 태을봉, 슬기봉, 관모봉, 수암봉으로 구성되어 있음

출처 : 군포시 문화관광(2023)

나) 테마명소

〈표 II-52〉 테마명소 현황

시설명	내용
산본 로데오거리	· 종합쇼핑거리로 군포시민이 가장 많이 찾는 광장, 휴식처임 · 다양한 먹거리, 무료공연 등 문화체험을 즐길 수 있는 종합문화공간
문화예술회관	· 문화공간으로 공연, 전시, 체험을 제공하며 다양한 프로그램을 운영하여 시민들의 참여 반응이 좋음
철쭉동산	· 수도권 최고 철쭉 군락지이며 도심 내에 위치해 있어 많은 시민들이 즐겨 찾는 군포시 최고의 쉼터임 · 지난 99년부터 매년 철쭉류를 심어 현재 20만여 그루가 자라고 있으며 매년 4월 말에서 5월 초면 철쭉꽃이 만개함
수리산 상상마을	· 평생교육관, 어린이창의예술센터, 문화저장소, 창작공간과 생활문화센터를 운영하고 있는 복합교육문화공간임 · 청소년상담복지센터, 건강가정·다문화가족 지원센터가 함께 위치함
초막골 생태공원	· 수리산이 가진 자연적 환경과 조선시대 역사유적 등의 문화적 유산을 겸비한 생태문화공간임 · 향기숲, 다랭이논, 맹꽁이습지원 등 도심 속에서 생태계를 느낄 수 있도록 조성 · 다랭이논 모내기 행사 등 다양한 체험프로그램
수리산 산림욕장	· 도시근교 생활권의 편리한 접근성과 입지성을 갖춘 군포시의 대표적 자연산림환경시설 · 발 지압 코스, 각종 운동시설 마련
골프장 둘레길	· 4.6km 구간의 만남의 광장, 무궁화원, 덩굴식물원, 유채꽃길, 코스모스길, 대나무숲 등 다양한 테마원이 조성되어 있음
물누리 체험관	· 물이야기, 춤추는 물, 에코갤러리, 하수처리 과정 설명과 다양한 체험프로그램이 마련되어 있음
반월호수 공원	· 1957년에 준공되었으며 북서쪽에 있는 집예골, 샘골, 지방바위골의 물이 남동방향으로 흘러 반월호수로 흘러들고 있음
그림책 꿈마루	· ‘한국 창작 그림책’ 중심으로 그림책의 예술적 가치와 문화를 공유하고, 전시와 체험을 통해 시민들의 미적 감수성을 높일 수 있는 복합문화공간

출처 : 군포시 문화관광(2023)

다) 전통시장

〈표 II-53〉 전통시장 현황

시설명	내용
군포역전시장	· 군포시 군포로 548-1 일원에 위치하였으며 1950년대 역전인근 자생시장임 · 소매전문시장으로 주요 품목은 농산/청과, 축산/정육, 의류/생활용품임
산본전통시장	· 군포시 산본천로 183번길 6 일원에 위치하였으며 1985년대 산본시장으로 개설되었음 · 소매전문시장으로 주요 품목은 농산/청과, 축산/정육, 의류/생활용품임

출처 : 군포시 문화관광(2023)

9) 문화단체

가) 한국문화예술총연합회 군포지회

- 한국문화예술총연합회 군포지회는 1996년에 창립하였으며, 문인협회, 음악협회, 미술협회, 국악협회, 연극협회, 연예예술인협회, 사진작가협회 총 8개의 장르의 협회로 구성된 전문예술인 단체임
- 총 8개의 군포 예총 협회에 소속되어 있는 예술인은 총 368명임

〈표 II-54〉 군포 예총 협회별 예술인 수

구분	총계	문인협회	국악협회	무용협회	미술협회	음악협회	연극협회	연예예술인협회	사진작가협회
수(명)	368	61	39	25	82	47	25	40	49
비율(%)	100	16.6	10.6	6.8	22.3	12.8	6.8	10.9	13.3

출처 : 군포시. 문화도시 군포 조성계획(2022.12.)

나) 군포시 문화예술 민간 단체 및 모임

〈표 II-55〉 군포시 문화예술 민간 단체 및 모임 현황

구분	수	상세
총계	228	-
군포예총	8	군포문인협회, 군포국악협회, 군포무용협회, 군포미술협회, 군포음악협회, 군포연극협회, 군포연예예술인협회, 군포사진작가협회
생활문화동아리	198	군포문화재단 26개, 군포시청소년재단 37개, 생활문화센터 135개

구분	수	상세
문화원 소속단체	12	한소리예술단, 전덕수무용단, 현대미술인협회, 수리산신제 보존회, 금정도당제, 괴곡애향회, 군웅회, 용호애향회, 남덕골정제, 군포문화아카데미, 둔대농악보존회, 행복아코디언
문화예술 단체	5	모아맘밴드, 가릉빈가소리, 극단 이야기 놀이터, 창연씨어터, 수리샘문학회
민간기업체	5	(주)에스크로기획, 박라인엔터테인먼트(주), 주식회사 에스비채널(SBChannel Co., Ltd), 유한회사 밴드플랫폼유밴, 주식회사부호컴퍼니

출처 : 군포시. 문화도시 군포 조성계획(2022.12.)

다. 군포시 문화예술 정책 및 사업 추진 현황

1) 군포시 시정

- 군포시 민선 8기 시정의 비전은 ‘도시를 가치있게 시민을 행복하게’, 핵심 가치는 ‘참여, 변화, 소통’으로 설정함
- 5개의 시정 목표를 설정하였으며, 그 중 문화예술 정책 관련 시정 목표는 [목표 3] ‘꿈을 키우고 실현하는 교육문화도시’이며 아이부터 어르신까지 다양한 교육과 문화를 향유할 수 있는 여건 조성을 목표로 함

〈표 II -56〉 군포시 민선8기 시정목표

연번	시정 목표		세부 사업
1	풍요롭고 행복한 고품격 미래도시	· 도시전체의 주거환경 개선과 쾌적한 교통망 구축을 통한 명품 도시 조성	10
2	활기차고 생동감 넘치는 경제활력 도시	· 첨단기업 유치와 중소기업 및 소상공인 육성을 통한 자족기반 구축	6
3	꿈을 키우고 실현하는 교육문화 도시	· 아이부터 어르신까지 다양한 교육과 문화를 향유할 수 있는 여건 조성	14
4	365일 쾌적하고 안심을 더하는 푸른행복 도시	· 도심 속 자연과 함께 누구나 소외받지 않고 안전하고 행복한 삶을 제공	13
5	변화를 이끌어가는 혁신선도 도시	· 일상적인 소통과 혁신행정 실천으로 신뢰받고 미래를 선도하는 행정 구현	4

출처 : 군포시청(2023)

- 5개 시정 목표 아래 47개 세부 사업을 설정함

〈표 II-57〉 시정 목표 및 세부 사업

시정 목표	사업명	주관부서
I. 풍요롭고 행복한 고품격 미래도시	1-1. 1기 신도시 재건축·리모델링 활성화	주택정책과
	1-2. 기존도시 재개발 사업 추진	주택정책과
	1-3. 금정역 일원 환승체계 개선 및 종합개발	신성장전략과
	1-4. 국도47호선 확장 및 지하차도 건설	건설과
	1-5. 서울시 남부기술교육원 이전 및 개발	미래도시과
	1-6. 군포역세권 개발을 통한 주거-산업이 어우러진 복합단지 조성	미래도시과
	1-7. 대야1로, 호수로 확장 및 개선	건설과
	1-8. 군포시 철도 연결 노선 확충	교통행정과
	1-9. 부곡, 송정, 대야미 지구 버스 노선 확충	교통행정과
	1-10. KTX 광명역 노선 신설	교통행정과
II. 활기차고 생동감 넘치는 경제 활력 도시	2-1. 2030 군포공업지역기본계획 수립	신성장전략과
	2-2. 신산업 기업 유치 공간조성 추진	신성장전략과
	2-3. 신중년 인생 이모작 지원	일자리기업과
	2-4. 쉽게 도전할 수 있는 청년 창업 지원	일자리기업과
	2-5. 소상공인 자립기반 조성 지원	지역경제과
	2-6. I-CAN 플랫폼을 통한 청년 창업, 청년문화 활성화 지원	청소년청년정책과
III. 꿈을 키우고 실현하는 교육 문화 도시	3-1. 군포형 미래교육환경 조성 지원	청소년청년정책과
	3-2. 다문화 교육 확대	여성가족과
	3-3. 책의 도시 축제 활성화	도서관정책과
	3-4. 실버도서관 공간 확보 및 기능 활성화 추진	도서관정책과
	3-5. 4차 산업혁명 시대에 맞는 인재양성 평생교육프로그램 운영	교육체육과
	3-6. 우리자녀 안심보육 확대	여성가족과
	3-7. 유아돌봄센터(육아나눔터) 확대 지원	여성가족과
	3-8. 공공시설 등을 활용한 다함께 돌봄센터 설치	청소년청년정책과
	3-9. 청소년전용카페(Teen터)공간기능 활성화 및 활동공간 확충	청소년청년정책과
	3-10. 청소년 체육복비 및 체험학습 지원 확대	청소년청년정책과
	3-11. 가슴설레는 초등학교 입학축하금 지급	청소년청년정책과
	3-12. 반월호수 공연장 확충	문화예술과
	3-13. 철쭉 축제 활성화	문화예술과
	3-14. 대야미 공공주택 지구내 문화복지복합시설 건립 추진	문화예술과

시정 목표	사업명	주관부서
IV. 365일 쾌적하고 안심을 더하는 푸른행복 도시	4-1. 감염병 대응체계 고도화로 지역감염 및 공중보건 기능 강화	보건행정과
	4-2. 중앙공원 평지 공원화 및 지하주차장 조성	생태공원녹지과
	4-3. 수리산 도립공원~반월호수 스카이라드 설치	생태공원녹지과
	4-4. 철쭉동산과 초막골공원 편의시설 확충	생태공원녹지과
	4-5. 친환경 대중교통 확충	교통행정과
	4-6. 어르신 장수축하금 지급	사회복지과
	4-7. 서서울 변전소 옥내화 및 송전탑 지하화 추진	미래도시과/지역경제과
	4-8. 어르신 교통비 지원	교통행정과
	4-9. 장애인 자립생활지원센터 조성	사회복지과
	4-10. 임산부 교통이용 편의 증진	교통행정과
	4-11. 난임치료 확대 지원	산본보건지소
	4-12. 반월호수 주차타워 건립	차량관리과
	4-13. 다목적 체육관 등 노후화시설 개보수	교육체육과
V. 변화를 이끌어가는 혁신 선도 도시	5-1. 시민이 묻고 시장이 답하는 소통채널 운영	자치분권과
	5-2. 재정지원 보조단체 지원 및 집행 투명성 확보	기획예산담당관
	5-3. 시민 눈높이에 맞는 청렴한 공직문화 조성	감사담당관
	5-4. 미래 스마트·AI 도시 통합관제센터 설치 운영	미래도시과

출처 : 군포시청(2023)

- [목표 3] 꿈을 키우고 실현하는 교육문화 도시의 세부 사업은 총 17개이며 그 중 문화예술과 주관 사업은 3개임

〈표 II-58〉 군포시 민선8기 문화예술과 사업

연번	사업명	사업 내용	사업비 (백만원)	기간
1	반월호수 공연장 확충	· 반월호수 내 야외공연장을 보강하여 콘서트장으로 업그레이드	300	2023.1.~6.
2	철쭉 축제 활성화	· 공연, 전시, 체험부스, 먹거리, 시민참여마당 등	400	2023.4.~5.
3	대야미 공공주택지구 내 문화복지복합시설 건립	· 문화복지시설 건립	25,000	2023.~2028.

출처 : 군포시청(2023)

2) 문화예술 행정 및 조직

가) 군포시청

- 군포시의 문화예술행정은 군포시청 행정지원국 내 문화예술과에서 담당하고 있으며, 부서 조직은 문화정책팀, 문화시설팀, 예술팀, 그림책꿈마루팀으로 구성되어 있음

〈표 II-59〉 군포시청 문화예술과 업무

팀 별	업무
문화정책팀	· 문화관광 활성화, 문화재 보존·관리, 지역문화진흥계획 수립, 법정문화도시 지정 추진
문화시설팀	· 복합문화센터 건립, 문화원 운영 관리, 문화유통업 등록·관리, 전통사찰 보존·관리
예술팀	· 군포철쭉축제 추진, 문화재단·예총·시립예술단 운영 관리, 시민의 날 기념 음악회 추진, 건축물 미술작품 설치 관리, 거리로 나온 예술 등 지역예술인 지원사업
그림책꿈마루	· 그림책꿈마루 운영·관리, 그림책 콘텐츠 기획 및 구축

출처 : 군포시, 2024년 시정업무계획(2024)

(1) 문화예술 정책

- 2024년 문화예술과 전략 목표는 ‘시민의 일상으로 다가가는 문화예술 매력도시’이며, 정책 목표는 ‘일상 속 넘치는 문화여가 향유 도시 구현’, ‘지역문화시설 운영 체계화로 공정한 문화누림 기반 조성’, ‘사람과 공간, 문화예술의 향기가 넘치는 핫플레이스 조성’, ‘세계를 두드리는 'K-그림책' 선도도시’임

(2) 문화예술분야 예산현황

- 2024년 문화예술과 총 예산은 13,045백만원으로 2023년 예산 13,379백만원에 비해 다소 감소하였음
- 팀별로는 문화정책팀 101백만원, 문화시설팀 2,275백만원, 예술팀 9,654백만원, 그림책꿈마루팀 980백만원, 행정운영경비 34백만원, 기타 326백만원이 편성되어 있음
 - 예술팀과 그림책꿈마루팀의 예산은 소폭 증가한 반면 문화정책팀과 문화시설팀의 예산은 감소한 것으로 나타남

〈표 II -60〉 문화예술과 팀 별 예산현황

(단위 : 백만원)

구분	2023년	2024년(본예산)				
		총계	국비	도비	시비	기타(기금)
계	13,379	13,045	946	525	11,574	-
문화정책팀	350	101	-	5	96	-
문화시설팀	2,291	2,275	946	150	1,179	-
예 술 팀	9,649	9,654	-	370	9,284	-
그림책곰마루팀	729	980	-	-	980	-
(행정운영경비)	34	35	-	-	35	-
(기타)	326	-	-	-	-	-

출처 : 군포시, 2024년 시정업무계획(2024)

- 2024년 7개의 사업 총 예산은 2,139백만원으로 사업별 예산은 군포철쭉축제 활성화 500백만원, 대야미 공공주택지구 내 문화복지복합시설 건립추진 50백만원, 핫플레이스 조성 및 운영 110백만원, 그림책곰마루 운영 활성화 980백만원, 문화유산 안내판 일제정비 3백만원, 군포문화원 운영 활성화 496백만원임

〈표 II -61〉 문화예술과 사업 별 예산현황

(단위 : 백만원)

사업명		2024년				향후 투자
		총계	국비	도비	시비	
7개 사업		2,139	-	-	2,139	34,950
1	반월호수 공연장 확충	-	-	-	-	-
2	군포철쭉축제 활성화	500	-	-	500	-
3	대야미 공공주택지구 내 문화복지복합시설 건립추진	20	-	-	20	34,950
4	핫플레이스 조성 및 운영	110	-	-	110	-
5	그림책곰마루 운영 활성화	980	-	-	980	-
6	문화유산 안내판 일제정비	3	-	-	3	-
7	군포문화원 운영 활성화	496	-	-	496	-

출처 : 군포시, 2024년 시정업무계획(2024)

(3) 추진사업

- 2024년 문화예술과 추진사업으로는 공약 사업 3개와 현안 사업 2개, 주요 업무 2개로 나타남

〈표 II-62〉 문화예술과 2023년 추진 사업

구분	사업명		사업 추진
공약사항	1	반월호수 공연장 확충	신규/자체/단기
	2	군포철쭉축제 활성화	신규/자체/단기
	3	대야미 공공주택지구 내 문화복지복합시설 건립추진	신규/자체/중장기
현안 사업	4	햇플레이스 조성 및 운영	신규/자체/단기
	5	그림책꿈마루 운영 활성화	계속/자체/단기
주요 업무	6	문화유산 안내판 일제정비	신규/자체/단기
	7	군포문화원 운영 활성화	계속/자체/단기

출처 : 군포시, 2024년 시정업무계획(2024)

3) 문화예술조례

- 자치법규정보시스템(ELIS)을 기준으로 군포시청 행정안전국 내 문화예술과 소관 조례는 총 23건임
- 조례 주요 내용으로는 군포문화재단 설립 및 운영, 군포시 공공예술창작소, 군포시 관광 진흥, 군포시 문화도시 조성 및 지원, 군포시 문화예술진흥, 군포시 생활문화센터 설치 및 운영, 군포시 문화예술회관 운영 등이 있음

〈표 II-63〉 문화예술 관련 조례

구분	조례명
1	· 군포문화재단 설립 및 운영에 관한 조례
2	· 군포시 공공예술창작소 지원 조례
3	· 군포시 공공조형물의 건립 및 관리 등에 관한 조례
4	· 군포시 관광 진흥 조례
5	· 군포시 국어 바르게 쓰기 조례
6	· 군포시 그림책꿈마루 운영 및 관리 조례
7	· 군포시 노래연습장업자 교육에 관한 조례

구분	조례명
8	· 군포시 문화관광 콘텐츠 사업 추진위원회 구성 및 운영에 관한 조례
9	· 군포시 문화도시 조성 및 지원 조례
10	· 군포시 문화예술진흥 조례
11	· 군포시 문화예술회관 운영 조례
12	· 군포시 문화원사 설치·운영 및 군포문화원 지원·육성에 관한 조례
13	· 군포시 문화의 거리 조성 조례
14	· 군포시 방짜유기 전수교육관 설치 및 운영 조례
15	· 군포시 생활문화센터 설치 및 운영 조례
16	· 군포시 시립예술단체 구성 및 운영 조례
17	· 군포시 시사편찬위원회 조례
18	· 군포시 장애예술인 문화예술 활동 지원 조례
19	· 군포시 지명위원회 조례
20	· 군포시 향토유적 보호 조례
21	· 군포시 문화예술회관 운영 조례 시행규칙
22	· 군포시 시립예술단체 구성 및 운영 조례 시행규칙
23	· 군포시 시립예술단체 단원 복무 규정

출처 : 자치법규정보시스템(ELIS)

라. 지역문화 관련 법령 및 정책 상위계획 조사 및 검토

- 군포시가 수립하는 지역문화진흥시행계획은 법에 근거하는 계획으로서 관련 법령 및 관련분야 정책계획(중앙/광역)에 근거를 두고 계획을 수립하도록 되어 있음
- 따라서 군포시 지역문화진흥시행계획 수립에 관계되는 문화예술 관련 법령 및 관련분야 정책계획에 대한 내용을 조사 및 검토하여야 하며 그 결과를 바탕으로 관련 법령 및 정책계획에 근거하는 군포시 비전 -방향-목표-전략-사업추진계획이 수립되어야 함.
- 이에 본 절에서는 군포시 지역문화진흥시행계획 수립의 기초이자 바탕의 근거가 되는 지역문화 관련 법령을 검토하고 이와 함께 각각의 법령에 근거하여 수립된 정책 상위계획에 대해 조사 및 검토하여 계획수립의 기반을 갖추고자 함
- 지역문화진흥시행계획 수립을 위해 조사 및 검토하는 법령 및 정책 상위계획은 계획수립 시 직접 관련성을 갖는 법령 및 계획으로 그 대상은 다음과 같음⁴⁾

〈표 II-64〉 군포시 지역문화진흥시행계획 수립을 위한
지역문화 관련 법령 및 정책 상위계획 조사 및 검토 대상 목록

구분		관련 법령	비고
중앙 정부	관련 법령	지역문화진흥법	지역문화진흥시행계획 수립의 직접 근거법
		문화기본법	지역문화진흥시행계획 수립 시 정책 및 사업 전반 관계 법
		문화예술진흥법	
	정책 계획	지역문화진흥기본계획	지역문화진흥법에 근거한 중앙정부 지역문화 정책계획
		지방시대 지역문화정책 추진전략	현재 정부의 국정과제에 근거하는 지역문화정책 추진전략
경기도 (광역 지자체)	관련 조례	경기도 문화자치 기본조례	문화기본법 및 지역문화진흥법에 근거한 경기도 조례(광역)
	정책 계획	경기도 제2차 지역문화진흥시행계획	지역문화진흥법에 근거한 광역지자체 지역문화 정책계획

1) 중앙정부 관련 법령 및 정책계획에 대한 조사 및 검토

- 군포시의 지역문화진흥시행계획을 수립함에 있어 먼저 계획의 기초이자 바탕을 형성하는 근거로서 중앙정부의 지역문화 관련 법령 및 정책계획에 대해 조사 및 검토함
- 관련 법령 및 정책계획 검토 시에는 군포시 지역문화진흥시행계획의 수립과 관련되는 내용 중심으로 검토하고 이슈 및 의제 중심으로 검토 결과를 제시함
- 본 과업에서 군포시의 지역문화진흥시행계획 수립을 위해 조사 및 검토하는 중앙정부의 관련 법령 및 정책계획은 아래 목록과 같음

- 4) 본 조사 및 검토의 목적이 되는 지역문화진흥시행계획은 지역문화 전반에 대한 계획으로 계획 수립 시 문화에 관련되는 대부분의 법령 및 정책계획이 관련됨. 따라서 본 조사 및 검토에서는 그 대상을 지역문화와 직접적으로 관련되는 관련 법령 및 정책계획 중심의 검토 및 조사로 한정하고자 함
또한 검토대상 설정 시 지역문화에 직접 관계되지 않는 법령과 각각의 문화관련 법령에서 법에 근거한 법정계획을 수립하는 정책계획의 경우에는 본 조사 및 검토의 대상에서는 제외하되 군포시 지역문화진흥시행계획 수립과정에서 정책계획 및 사업 개발 시 참고할 수 있도록 그 목록을 별도 제시함
더불어 지역문화진흥시행계획 수립 시에는 본 조사 및 검토가 이루어지는 관련 법령 및 정책계획과 함께 다른 여타 관련 법령 및 정책계획을 모두 참고 및 반영하여 계획을 수립하는 것으로 함

〈표 II-65〉 중앙정부 지역문화 관련 법령 및 정책 상위계획 조사 및 검토 대상 목록

구분		관련 법령	비고
중앙 정부	관련 법령	지역문화진흥법	지역문화진흥시행계획 수립의 직접 근거법
		문화기본법	지역문화진흥시행계획 수립 시 정책 및 사업 전반 관계법
		문화예술진흥법	
	정책 계획	지역문화진흥기본계획	지역문화진흥법에 근거한 중앙정부 지역문화 정책계획
		지방시대 지역문화정책 추진전략	현재 정부의 국정과제에 근거하는 지역문화정책 추진전략

가) 관련법령 - 지역문화진흥법 / 문화기본법 / 문화예술진흥법

(1) 지역문화진흥법 및 시행령

(가) 지역문화진흥법

〈표 II-66〉 군포시 지역문화진흥시행계획 수립을 위한 관련법령 검토 - 지역문화진흥법

구분	내용	계획 수립 관련 주요내용
제1조 (목적)	이 법은 지역문화진흥에 필요한 사항을 정하여 지역 간의 문화격차를 해소하고 지역별로 특색 있는 고유의 문화를 발전시킴으로써 지역주민의 삶의 질을 향상시키고 문화국가를 실현하는 것을 목적으로 한다.	기본방향 / 목표 / 비전 설정
제2조 (정의)	- 이 법에서 사용하는 용어의 뜻은 다음과 같다. 1. “지역문화”란 「지방자치법」에 따른 지방자치단체 행정구역 또는 공통의 역사적·문화적 정체성을 이루고 있는 지역을 기반으로 하는 문화유산, 문화예술, 생활문화, 문화산업 및 이와 관련된 유형·무형의 문화적 활동을 말한다.	계획 수립 시 계획에서 의미하는 “지역문화”의 뜻과 의미
제3조 (지역문화진흥의 기본원칙)	- 국가와 지방자치단체는 다음 각 호의 기본 원칙에 따라 지역문화진흥 정책을 추진하여야 한다. 1. 지역 간의 문화격차 해소와 지역문화 다양성의 균형 있는 조화 2. 지역주민의 삶의 질 향상 추구 3. 생활문화가 활성화될 수 있는 여건 조성 4. 지역문화의 고유한 원형의 우선적 보존	기본방향 / 목표 / 비전 설정

구분		내용	계획 수립 관련 주요내용
제4조	(국가 및 지방자치 단체의 책무)	① 국가와 지방자치단체는 지역문화의 진흥을 위한 정책을 수립하고 그에 필요한 지원을 하여야 한다.	■ 지역문화진흥시행계획 근거 (▶ 법정 필수사항) ■ 군포시 지역문화사업의 개발 / 추진 및 시행 / 지원 근거
		② 지방자치단체는 이 법의 시행을 위하여 재원의 확보 등 필요한 사항이 있을 경우 해당 지역문화 실정에 맞게 조례를 제정하는 등 각종 시책을 적극 추진하여야 한다.	■ 군포시 지역문화 관련 재정 마련 및 확보 근거 ■ 군포시 지역문화 관련 조례 제정 및 관리
제6조	(지역문화진흥 기본계획의 수립 등)	① 문화체육관광부장관은 지역문화의 진흥을 위하여 다음 각 호의 사항이 포함된 지역문화진흥기본계획(이하 “기본계획”이라 한다)을 제6조의2제1항에 따른 지역문화협력위원회의 심의를 거쳐 5년마다 수립·시행·평가하여야 한다. 1. 지역문화진흥정책의 기본방향에 관한 사항 2. 지역문화의 균형발전 및 특성화에 관한 사항 3. 생활문화 활성화에 관한 사항 4. 지역문화전문인력의 양성에 관한 사항 5. 문화도시 육성에 관한 사항 6. 생활문화시설의 설치 및 운영 활성화에 관한 사항 7. 문화환경 취약지역 우선 지원에 관한 사항 8. 기본계획 시행에 필요한 예산 및 자원에 관한 사항 9. 문화시설 및 생활문화시설의 감염병 등에 대한 안전·위생·방역 관리에 관한 사항 10. 그 밖에 지역문화의 진흥을 위하여 필요한 사항으로서 대통령령으로 정하는 사항	■ 계획 수립 시 반영 항목 및 내용
		④ 지방자치단체의 장은 기본계획을 반영하여 지방자치단체의 실정에 맞게 지역문화진흥을 위한 시행계획(이하 “시행계획”이라 한다)을 5년마다 수립·시행·평가하여야 한다.	■ 군포시의 계획수립 의무 (▶ 법정 필수사항) ■ 군포시의 시행 / 평가 의무 (▶ 법정 필수사항)
제7조	(생활문화 지원)	① 국가와 지방자치단체는 생활문화를 활성화 하기 위하여 주민 문화예술단체 또는 동호회의 활동을 지원할 수 있다.	■ 사업계획 - 주민 문화예술단체 또는 동호회 활동 지원
		② 국가 또는 지방자치단체가 설치하여 운영하는 문화시설의 운영자는 시설 운영에 지장이 없는 범위에서 주민 문화예술단체 또는 동호회 활동을 위한 공간을 제공할 수 있다.	■ 사업계획 - 생활문화공간 조성사업 - 생활문화공간 지원사업
		③ 개인·기업 등 민간이 설립한 문화시설의 운영자가 주민 문화예술단체 또는 동호회에 활동 공간을 제공할 경우 국가와 지방자치단체는 이와 관련한 비용을 예산의 범위에서 지원할 수 있다.	

구분	내용	계획 수립 관련 주요내용
제8조	(생활문화시설의 확충 및 지원)	① 국가와 지방자치단체는 생활문화시설의 확충에 필요한 지원과 시책을 강구하여야 한다. ② 국가와 지방자치단체는 생활문화시설의 건립·운영 및 사업수행에 필요한 비용을 예산의 범위에서 지원할 수 있다. ③ 지방자치단체의 장은 해당 지방자치단체가 소유하는 유휴 공간을 「공유재산 및 물품 관리법」에서 정하는 바에 따라 생활문화시설로 용도 변경하여 활용할 수 있다.
		⑤ 지방자치단체는 생활문화시설의 확충 및 지원을 위하여 필요한 사항을 조례로 정하여 시행할 수 있다. ■ 사업계획 - 생활문화공간 조성사업 - 생활문화공간 지원사업 - 유휴공간의 문화적 활용사업
제9조	(문화환경 취약지역 우선 지원 등)	① 국가와 지방자치단체는 지역 간 문화격차 해소와 지역문화의 균형발전을 위하여 농산어촌 등 문화환경이 취약한 지역에 필요한 지원과 시책을 강구하여야 한다.
		② 국가와 지방자치단체는 문화환경이 취약한 지역에 대하여 주민의 문화예술 향유 기회를 보장하기 위한 사업을 우선적으로 시행할 수 있다. ■ 사업계획 - 문화환경 취약지역 지원사업 (▶ 법정 필수사항)
제10조	(지역문화전문 인력의 양성)	① 국가와 지방자치단체는 지역문화전문인력의 양성과 자질 향상을 위하여 필요한 시책을 강구하여야 한다. ■ 사업계획 - 지역문화전문인력 양성 및 지원 사업
제11조 의2	(지역문화 고유원형 보존 지원)	■ 국가와 지방자치단체는 지역문화의 고유한 원형을 우선적으로 보존하기 위하여 지역문화에 대한 기록, 조사 및 연구 활동에 필요한 비용을 예산의 범위에서 지원할 수 있다. ■ 사업계획 - 지역문화 아카이브 구축사업
제12조	(협력활동 지원)	① 국가와 지방자치단체는 지역문화 활성화를 위하여 지역 간 및 지역과 기업 간 협력을 강화하기 위한 노력을 하여야 한다 ■ 사업계획 - 지역 간 / 지역-민간 협력 사업
제13조	(지역문화진흥 자문사업단)	① 국가 및 지방자치단체는 지역문화 정책역량 강화를 위하여 지역 대학을 비롯한 문화예술 관련 기관·단체 등을 지역문화진흥 자문사업단으로 지정할 수 있다. ② 국가 및 지방자치단체는 예산의 범위에서 제1항에 따른 자문을 수행하는 데 필요한 비용의 일부를 지원할 수 있다. ■ 사업계획 - 지역문화진흥자문사업단 지정 및 지원
제13조 의2	(지역문화정보 시스템의 구축·운영 등)	④ 지방자치단체의 장은 해당 지방자치단체의 지역문화에 관한 정보시스템과 지역문화정보시스템을 전자적으로 연계하여 활용하여야 하며, 지역문화 관련 정보의 효율적 관리를 위하여 필요한 사항을 조례로 정할 수 있다. ■ 사업계획 - 군포시 지역문화정보시스템 구축

구분		내용	계획 수립 관련 주요내용
제13조의5	(온라인 문화예술활동의 지원)	■ 국가와 지방자치단체는 지역의 문화예술인의 온라인 문화예술 활동 활성화에 필요한 비용을 예산의 범위에서 지원할 수 있다.	■ 사업계획 - 온라인 문화예술활동 지원
제15조	(문화도시의 지정)	① 문화체육관광부장관은 지역의 문화자원을 활용한 지역발전을 촉진하기 위하여 심의위원회의 심의를 거쳐 문화예술·문화산업·관광·전통·역사·영상, 그 밖에 대통령령으로 정하는 분야별로 문화도시를 지정할 수 있다. ② 시·도지사 또는 시장·군수·자치구의 구청장은 해당 지역의 문화적·역사적 정체성, 창조성, 예술성 등 문화도시로서의 기초여건을 토대로 시·도지사는 문화체육관광부장관에게, 시장·군수·자치구의 구청장은 특별시장·광역시장 또는 도지사와의 협의를 거쳐 문화체육관광부장관에게 문화도시 지정을 신청할 수 있다.	■ 사업계획 - 문화도시 조성사업 (필요에 따라)
제17조	(문화도시에 대한 지원)	■ 문화체육관광부장관은 제15조에 따라 지정된 문화도시에 대하여 대통령령으로 정하는 바에 따라 행정적·재정적 지원을 할 수 있다.	
제18조	(문화지구의 지정·관리)	① 시·도지사 및 대도시 시장(「지방자치법」 제198조에 따른 서울특별시와 광역시를 제외한 인구 50만 이상 대도시의 시장을 말한다. 이하 같다)은 지역문화진흥을 위하여 「국토의 계획 및 이용에 관한 법률」에 따라 해당 지방자치단체의 조례를 제정하여 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 지역을 문화지구로 지정할 수 있다. 1. 문화시설과 민속공예품점·골동품점 등 대통령령으로 정하는 영업시설이 밀집되어 있거나 이를 계획적으로 조성하려는 지역 2. 특성화된 문화예술 행사·축제 등 문화예술 활동이 지속적으로 이루어지거나 개최되는 지역 3. 그 밖에 유형·무형의 문화자원이나 문화적 특성 보존을 위하여 문화지구로 지정하는 것이 필요하다고 인정되는 지역으로서 대통령령으로 정하는 지역	■ 사업계획 - 문화지구 육성 (필요에 따라)

구분		내용	계획 수립 관련 주요내용
제20조	(지역문화재단 및 지역문화예술 위원회에 대한 지원)	지방자치단체는 지역문화재단 및 지역문화 예술 위원회의 운영 및 사업에 필요한 경비를 지원할 수 있다.	지역문화 기관-단체 지원
제21조	(지역문화진흥 재정의 확충)	① 지방자치단체는 지역문화진흥 재정의 확충에 필요한 시책을 강구하여야 한다.	군포시 지역문화정책에서 지역문화재정 운용구조
제22조	(지역문화진흥 기금의 조성)	① 지방자치단체는 지역문화진흥을 위한 사업이나 활동을 지원하기 위하여 지역문화진흥기금을 설치할 수 있다. ② 지역문화진흥기금은 지방자치단체의 장이 운용·관리한다. ⑤ 지역문화진흥기금의 조성·용도 및 운용 등에 관하여 필요한 사항은 조례로 정한다.	

(나) 지역문화진흥법 시행령

〈표 II-67〉 군포시 지역문화진흥시행계획 수립을 위한 관련법령 검토 - 지역문화진흥법 시행령

구분		내용	계획 수립 관련 주요내용
제3조	(지역문화진흥 기본계획의 수립)	- 법 제6조제1항제10호에서 “대통령령으로 정하는 사항”이란 다음 각 호의 사항을 말한다. - 지역문화진흥을 위한 지역 간 또는 관련 단체 간 협력 및 교류에 관한 사항 - 고유한 지역문화의 보존·발굴 및 활용에 관한 사항 - 문화환경 취약지역 지원 등 지역 간 문화 격차 해소에 관한 사항 - 지역문화의 진흥을 위한 조사·연구에 관한 사항 - 그 밖에 문화체육관광부장관이 지역문화진흥을 위하여 필요하다고 인정하는 사항	계획 수립 시 반영 항목 및 내용 (▶ 법정 필수사항)

구분		내용	계획 수립 관련 주요내용
제4조	(지역문화진흥을 위한 시행계획의 수립·시행)	④ 시장·군수·구청장은 기본계획 및 시·도 시행계획을 반영하여 해당 지역의 실정에 맞게 지역문화진흥을 위한 시행계획(이하 “시·군·구 시행계획”이라 한다)을 수립·시행하여야 한다.	■ 지역문화진흥시행계획 근거 ■ 계획 수립 시 반영 항목 및 내용 (▶ 법정 필수사항)
		⑤ 시장·군수·구청장이 시·군·구 시행계획을 수립한 때에는 이를 시·도지사에게 제출하여야 한다.	
		⑥ 시·도지사 및 시장·군수·구청장은 시·도 시행계획 및 시·군·구 시행계획(이하 “시행계획”이라 한다)을 수립하려는 경우에는 해당 지역의 지역문화 관련 기관 및 단체의 의견을 들어야 한다.	■ 군포시의 지역문화 거버넌스 체계 구축 (▶ 법정 필수사항)
		⑦ 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	■ 지역문화진흥시행계획 근거 ■ 계획 수립 시 반영 항목 및 내용 (▶ 법정 필수사항)
제5조	(기본계획 및 시행계획의 평가)	① 시장·군수·구청장은 5년마다 시·군·구 시행계획의 추진 실적을 평가하고, 추진 실적과 평가 결과를 시·도지사에게 제출하여야 한다.	■ 계획 추진실적 평가/환류 체계 구축 (▶ 법정 필수사항) ■ 사업계획 - 지역문화 R&D
제6조	(문화환경 취약지역의 선정 및 지원)	② 기본계획과 시행계획에는 문화환경 취약지역을 지원하는 내용이 포함되어야 한다.	■ 계획 수립 시 반영 항목 및 내용 (▶ 법정 필수사항)
제15조	(문화도시에 대한 지원)	■ 문화체육관광부장관은 문화도시에 대하여 법 제17조에 따라 예산의 범위에서 다음 각 호에 해당하는 경비의 일부를 지원할 수 있다. 1. 문화도시 조성사업에 필요한 경비 2. 지역문화전문인력의 양성 및 지원에 필요한 경비 3. 문화도시 조성을 위한 협력체계 구축에 필요한 경비 4. 문화도시 홍보에 필요한 경비	■ 사업계획 - 문화도시 조성사업 (필요에 따라)

(2) 문화기본법 및 시행령

(가) 문화기본법

〈표 II-68〉 군포시 지역문화진흥시행계획 수립을 위한 관련법령 검토 - 문화기본법

구분		내용	계획 수립 관련 주요내용
제1조	(목적)	이 법은 문화에 관한 국민의 권리와 국가 및 지방자치단체의 책임을 정하고 문화정책의 방향과 그 추진에 필요한 기본적인 사항을 규정함으로써 문화의 가치와 위상을 높여 문화가 삶의 질을 향상시키고 국가사회의 발전에 중요한 역할을 할 수 있도록 하는 것을 목적으로 한다.	기본방향 / 목표 / 비전 설정
제2조	(정의)	이 법에서 “문화”란 문화예술, 생활 양식, 공동체적 삶의 방식, 가치 체계, 전통 및 신념 등을 포함하는 사회나 사회 구성원의 고유한 정신적·물질적·지적·감성적 특성의 총체를 말한다.	계획 수립 시 계획에서 의미하는 “문화”의 뜻과 의미
제3조	(국민의 권리)	모든 국민은 성별, 종교, 인종, 세대, 지역, 정치적 견해, 사회적 신분, 경제적 지위나 신체적 조건 등에 관계없이 문화 표현과 활동에서 차별을 받지 아니하고 자유롭게 문화를 창조하고 문화 활동에 참여하며 문화를 향유할 권리(이하 “문화권”이라 한다)를 가진다.	계획 수립 시 계획에서 의미하는 “문화권”의 뜻과 의미
제5조	(국가와 지방자치단체의 책무)	③ 국가와 지방자치단체는 경제적·사회적·지리적 제약 등으로 문화를 향유하지 못하는 문화소외 계층의 문화 향유 기회를 확대하고 문화 활동을 장려하기 위하여 필요한 시책을 강구하여야 한다.	- 기본방향 / 목표 / 비전 설정 - 계획 수립 시 반영 항목 및 내용 (▶ 법정 필수사항)
		④ 국가와 지방자치단체는 각종 계획과 정책을 수립할 때에 문화적 관점에서 국민의 삶의 질에 미치는 영향을 평가(이하 이 조에서 “문화영향평가”라 한다)하여 문화적 가치가 사회적으로 확산될 수 있도록 하여야 한다.	- 사업계획 - 문화영향평가 시행 - 지역문화 R&D

구분		내용	계획 수립 관련 주요내용
제7조	(문화정책 수립·시행상의 기본원칙)	■ 국가와 지방자치단체는 문화정책을 수립하고 시행할 때에는 다음 각 호의 사항을 충분히 고려하여야 한다. 1. 문화의 다양성과 자율성이 존중되고 문화의 창조성이 확산되도록 할 것 2. 국민과 국가의 문화 역량을 높이기 위한 지원을 하고 여건을 조성할 것 3. 문화 활동 참여와 문화 교육의 기회가 확대되고, 문화 창조의 자유가 보장되도록 할 것 4. 차별 없는 문화복지가 증진되도록 할 것 5. 문화의 가치를 존중하고 문화의 역동성을 높일 수 있을 것 6. 문화의 국제 교류·협력을 증진할 것	■ 기본방향 / 목표 / 비전 설정 ■ 계획 수립 시 반영 항목 및 내용 (▶ 법정 필수사항)
제9조	(문화 진흥을 위한 분야별 문화정책의 추진)	■ 국가와 지방자치단체는 문화 진흥을 위하여 다음 각 호의 사항에 관한 문화정책을 수립하고 시행하기 위하여 노력하여야 한다. 1. 「국가유산기본법」 제3조에 따른 국가유산·전통문화의 보전과 활용 2. 국어의 발전과 보전 3. 문화예술의 진흥 4. 문화산업의 진흥 5. 문화자원의 개발과 활용 6. 문화복지의 증진 7. 여가문화의 활성화 8. 문화경관의 관리와 조성 9. 국제 문화 교류·협력의 활성화 10. 지역문화의 활성화 11. 남북 문화 교류의 활성화	■ 계획 수립 시 반영 항목 및 내용 (선택적 사항)
제10조	(문화 인력의 양성 등)	① 국가와 지방자치단체는 문화 인력의 양성을 위한 기반을 조성하고, 필요한 시책을 추진하여야 한다. ② 국가와 지방자치단체는 문화의 가치를 확산하고 문화를 진흥시키기 위한 교육을 실시하여야 한다.	■ 사업계획 - 지역문화전문인력 양성 및 지원 사업
제11조	(문화 진흥을 위한 조사·연구와 개발)	① 국가와 지방자치단체는 국민의 삶의 질 향상과 지역 간 문화 격차의 해소를 통한 국민의 문화 향유권의 확대를 위하여 문화 향유와 관련한 실태조사와 관련 조사·연구를 시행하여야 한다. ② 국가와 지방자치단체는 문화 진흥을 위하여 문화정책의 조사·연구와 개발을 장려하고 그 지원 시책을 강구하여야 한다.	■ 사업계획 - 지역문화 R&D

구분	내용	계획 수립 관련 주요내용
제13조	(문화 진흥 사업에 대한 재정 지원 등) ① 국가와 지방자치단체는 문화 진흥 사업에 대하여 예산의 범위에서 필요한 재정 지원을 하여야 한다.	■ 군포시 지역문화정책에서 지역문화재정 운용구조

(나) 문화기본법 시행령

〈표 II-69〉 군포시 지역문화진흥시행계획 수립을 위한 관련법령 검토 - 문화기본법 시행령

구분	내용	계획 수립 관련 주요내용
제2조	(문화영향평가의 대상 등) ① 중앙행정기관의 장과 지방자치단체의 장은 문화적 가치의 사회적 확산 및 국민의 삶의 질과 밀접한 관련이 있는 계획과 정책을 수립하는 경우 「문화기본법」(이하 “법”이라 한다) 제5조제4항에 따라 문화적 관점에서 국민의 삶의 질에 미치는 영향을 평가(이하 “문화영향평가”라 한다)하여야 한다. 다만, 제3항에 따라 문화체육관광부장관이 문화영향평가를 하는 계획 또는 정책에 대해서는 문화영향평가를 하지 아니할 수 있다.	■ 사업계획 - 문화영향평가 시행 - 지역문화 R&D
제8조	(문화의 날 행사 등) ① 국가와 지방자치단체는 「각종 기념일 등에 관한 규정」에서 정하는 바에 따라 문화의 날 기념행사를 한다. ② 국가, 지방자치단체 및 「초·중등교육법」에 따른 각급 학교는 법 제12조제1항에 따른 문화의 달에는 각각 그 실정에 따라 다음 각 호의 행사를 실시하여야 한다. 1. 공연·전시회 등 문화예술행사 2. 강연회나 그 밖에 문화예술 진흥을 위한 행사	■ 사업계획 - 군포시 문화의 날 사업
	⑤ 국가와 지방자치단체는 제3항에 따라 지정된 문화가 있는 날에는 각각 그 실정에 따라 다음 각 호의 행사 등을 실시한다. 1. 국공립 문화시설에서의 공연·전시회 등 문화예술행사 2. 강연회나 그 밖에 문화예술 진흥을 위한 행사 3. 국공립 문화시설의 이용료 할인이나 개방시간 연장 등 국공립 문화시설의 이용을 촉진하는 각종 조치 4. 문화가 있는 날의 활성화를 위한 홍보 5. 그 밖에 문화 향유의 기회를 확대하기 위한 각종 사업	■ 사업계획 - 군포시 문화가 있는 날 사업

(3) 문화예술진흥법

〈표 II-70〉 군포시 지역문화진흥시행계획 수립을 위한 관련법령 검토 - 문화예술진흥법

구분		내용	계획 수립 관련 주요내용
제1조	(목적)	이 법은 문화예술의 진흥을 위한 사업과 활동을 지원함으로써 전통문화예술을 계승하고 새로운 문화를 창조하여 민족문화 창달에 이바지함을 목적으로 한다.	기본방향 / 목표 / 비전 설정
제3조	(시책과 권장)	① 국가와 지방자치단체는 문화예술 진흥에 관한 시책(施策)을 강구하고, 국민의 문화예술 활동을 권장·보호·육성하며, 이에 필요한 재원을 적극 마련하여야 한다. ② 제1항에 따른 문화예술 진흥시책은 국민 생활의 질적 향상을 위한 건전한 생활 문화의 개발·보급에 관한 사항을 포함하여야 한다.	- 계획 수립 시 반영 항목 및 내용 - 사업계획 - 군포시 생활문화 활성화
		③ 국가와 지방자치단체는 제1항에 따른 시책을 수립하려면 미리 문화예술 기관 및 단체의 의견을 들어야 한다.	군포시의 문화예술 거버넌스 체계 구축
제5조	(문화예술 공간의 설치 권장)	① 국가와 지방자치단체는 문화예술 활동을 진흥시키고 국민의 문화 향수 기회를 확대하기 위하여 문화시설을 설치하고 그 문화시설이 이용되도록 시책을 강구하여야 한다. ② 국가와 지방자치단체는 대통령령으로 정하는 대형 건축물에는 문화시설을 설치하도록 권장하여야 한다.	계획 수립 시 반영 항목 및 내용
제6조	(전문인력 양성)	국가와 지방자치단체는 문화시설의 전문적 운영에 필요한 기획·관리 전문인력의 양성에 노력하여야 한다.	- 사업계획 - 문화예술전문인력 양성
제7조	(전문예술법인·단체의 지정·육성)	① 국가와 지방자치단체(시·도에 한정한다. 이하 이 조에서 같다)는 문화예술 진흥을 위하여 전문예술법인 또는 전문예술단체(이하 “전문예술법인·단체”라 한다)를 지정하여 지원·육성할 수 있다.	계획 수립 시 반영 항목 및 내용
제12조	(문화강좌 설치)	① 국가와 지방자치단체는 국민이 높은 문화예술을 누릴 수 있도록 문화강좌 설치 기관 또는 단체를 지정하여 문화예술을 보급할 수 있다. ③ 국가 및 지방자치단체는 문화강좌 설치·운영에 드는 경비를 지원할 수 있다.	- 사업계획 - 문화강좌 사업

구분		내용	계획 수립 관련 주요내용
제13조	(학교 등의 문화예술 진흥)	■ 국가와 지방자치단체는 학교·청소년단체 및 직장의 학생·청소년(「학교 밖 청소년 지원에 관한 법률」 제2조제2호에 따른 학교 밖 청소년을 포함한다. 이하 같다)·직원, 그 밖의 종업원의 경서와 교양을 높이기 위하여 학교·청소년단체 및 직장에 학생·청소년·직원, 그 밖의 종업원으로 구성된 문화예술 활동 단체를 하나 이상 두도록 권장하여야 하며, 그 단체를 육성하기 위하여 그 활동비의 일부를 지원할 수 있다.	■ 계획 수립 시 반영 항목 및 내용 ■ 사업계획 - 문화예술교육 활성화
제14조	(문화산업의 육성·지원)	① 국가와 지방자치단체는 문화예술 진흥을 위하여 문화산업의 육성시책과 융자의 알선, 기술 도입과 보급에 관한 지원 등 그 밖에 필요한 조치를 강구하여야 한다.	■ 계획 수립 시 반영 항목 및 내용
제15조의 2	(장애인 문화예술 활동의 지원)	① 국가 및 지방자치단체는 장애인의 문화예술 교육의 기회를 확대하고 장애인의 문화예술 활동을 장려·지원하기 위하여 관련 시설을 설치하는 등 종합적인 시책을 세우고, 그 추진에 필요한 행정적·재정적 지원방안 등을 마련하여야 한다. ② 국가 및 지방자치단체는 장애인의 문화적 권리를 증진하기 위하여 장애인의 문화예술 사업과 장애인 문화예술단체에 대하여 경비를 보조하는 등 필요한 지원을 할 수 있다.	■ 계획 수립 시 반영 항목 및 내용 ■ 사업계획 - 장애인 문화예술활동 지원
제15조의 3	(문화소외계층의 문화예술복지 증진 시책 강구)	■ 국가 및 지방자치단체는 경제적·사회적·지리적 제약 등으로 문화예술을 향유하지 못하고 있는 문화소외계층의 문화예술 향유 기회를 확대하고 문화예술 활동을 장려하기 위하여 필요한 시책을 강구하여야 한다.	■ 계획 수립 시 반영 항목 및 내용
제15조의 4	(문화이용권의 지급 및 관리)	① 국가 및 지방자치단체는 「국민기초생활 보장법」에 따른 수급권자, 그 밖에 소득수준이 낮은 저소득층 등 대통령령으로 정하는 문화소외계층에게 문화이용권을 지급할 수 있다.	■ 계획 수립 시 반영 항목 및 내용 ■ 사업계획 - 문화이용권 - 문화소외계층 지원

나) 관련 정책계획 - 지역문화진흥기본계획 / 지방시대 지역문화정책 추진전략

(1) 지역문화진흥기본계획

- 지역문화진흥기본계획은 지역문화진흥법에 근거하여 수립되는 법정 정책계획으로 현재 제2차 지역문화진흥기본계획(2020년~2024년)이 수립되어 시행 중에 있음
- 제2차 지역문화진흥기본계획에서는 정책 비전을 “포용과 혁신의 지역문화”로 정하고 비전에 부합하는 3대 가치 및 방향과 2개 정책 목표를 두고 있으며 이를 실현하기 위한 4개 전략과 15개 핵심과제를 제시하고 이에 근거하여 관련 정책 및 사업을 추진 중임

(가) 비전도



[그림 II-9] 제2차 지역문화진흥기본계획 비전도

(나) 지역문화진흥기본계획 추진과제별 세부내용

〈표 II-71〉 제2차 지역문화진흥기본계획 추진과제 및 과제별 주요내용

	과제	과제 주요내용	세부내용
1. 시민의 참여로 문화자치 생태계 구축			
	1-1. 지역문화 자치기반 구축	지역문화 법제도 개선	• 지역문화진흥법 개정 : - 자치와 분권의 지역문화 원칙 명시 - “지역문화협력위원회”의 지자체 설치 근거 마련
		지역문화 계획 수립·관리의 개선	• 다양한 주체소통, 양방향 지역문화진흥계획 수립 • 계획 내실화 및 지자체 법정계획들의 효율적 수립
		지역문화 기초 데이터 생산·관리 개선	• 지역문화현황 통계조사를 통한 기초통계 기반구축 • 지역문화 통합정보시스템 구축과 체계적 정보관리
	1-2. 지역문화 재정 확충	지역 문화재정의 다각적 확충 지원	• 다양한 신규 재원의 발굴 및 새로운 사업개발 지원 (고향사랑기부제 / 문화분야 SIB 등) • 지역문화기금 활성화, 지역기업 기부-메세나 활성화
		지역 문화재정의 민주성·자율성 제고	• 주민참여예산제 활성화를 통한 문화재정 증대 지원 • 지역 기획-재량권 확대와 공모사업 통합-연계 추진
	1-3. 지역문화 협력 ·전달체계 개선	지역문화 협력 체계 구축	• 지자체 지역문화협력위원회 설치 / 광역-기초 논의-협력 • 중앙-광역 문화행정 협력회의 / 범부처 협력기반 마련
		지역문화 보조사업 전달체계 개선	• 문화예술분야 보조사업 전달체계 일원화 / 체계화 • 기관별, 성격별 예산분포 현황 파악 및 일원화-연계
	1-4. 지역문화 역량 강화	지역문화 전문인력 양성 및 일자리 지원	• 전문인력 실태조사 실시 및 양성-배치사업 개선 • 지역문화 활동가 시스템으로 경력관리 및 취업 지원
		지역문화 관련 기관 역량 강화	• 지역문화재단 역량 강화 / 재단간 공동사업 발굴-지원 • 문화의집, 지방문화원 정체성 재정립 지원
2. 포용과 소통으로 생활기반 문화환경 조성			
	2-1. 생활문화 정책 재정비	생활문화 기틀 재정비	• 생활문화, 생활문화시설 개념·영역·범위 명확화 • 생활문화 실태조사와 문화예술교육 등 유관사업 연계
		생활문화센터 확충 및 운영 내실화	• 생활문화센터의 지속 확충 및 운영 내실화 • 컨설팅-운영자 역량강화 교육, 활성화 프로그램 지원
		생활문화 시설의 활성화 및 인식 제고	• 우수 생활문화 선정·포상으로 민간 생활문화시설 활성화 • 생활문화 인식제고, 마케팅의 생활문화 브랜드 개발
		생활문화 동호회 · 공동체 지원	• 도서관·박물관·미술관에 지역주민 자발 생활문화모임 구성 및 활동 지원 “1관 1단” 운영 • 생활권 내 생활문화동호회 및 생활문화공동체 지원

	과제	과제 주요내용	세부내용
	2-2. 계기별 문화참여 기회 확대	문화로 물드는 10월 「문화의달」 추진	• 10월 내내 문화를 즐기는 문화의 달 축제화 추진 • 문화의 달에 지역 행사 및 프로그램 연계-활성화
		지역 특화·대상 맞춤형 「문화가 있는 날」 활성화	• 지역특화 및 자율기획 지원과 대상맞춤형 서비스 지원 • 청년예술인 지원 및 청년일자리 연계
		「박물관 · 미술관 주간」 확대 추진	• 박물관-미술관 주간 행사 개최
	2-3. 지역 중심의 문화예술교육 추진	지역 중심의 문화예술교육 추진	• 문화예술교육 전용시설 조성, “꿈꾸는 예술터” 확대 • 지역문화예술교육 활성화를 위해 기초단위 자체사업 모델 개발·기획-촉진 • 문화기반시설의 문화예술교육 연계 및 역량 강화
	2-4. 지속 가능한 지역 예술 생태계 구축	예술분야 지역 협력 체계 구축	• 한국 지역문화지원협의회 확대 운영으로 예술위와 함께 다양한 주체 참여 보장 • 예술인 복지정책 지역협력체계 구축 • 재단 내 예술인 복지 관련 전담인력 배치 및 서비스
		지역 예술인 창작 지원	• 창작준비금 지원 및 예술인 융자 지원 확대로 기반 안정 • 지역 예술인 창작공간 활성화 (유희공간/도시재생 활용) • 예술인-지역기업이 함께 하는 예술인 파견 기획사업 확대
	2-5. 문화기반시설의 내실화 및 맞춤형 서비스 확대	문화시설의 전략적 확충	• 노후 문화기반 시설 재단장 및 생활 SOC 복합화 • 문화기반시설 지역현황 파악과 배치기준 마련
		첨단기술을 활용한 전시·교육 콘텐츠 개발·제공	• 박물관·미술관의 실감콘텐츠 서비스 제공 및 활성화
		사회적 약자를 위한 찾아가는 서비스 확대	• 접근성 취약지역 대상 찾아가는 문화서비스 확대 • 농산어촌 공공시설 활용 도서관 서비스 접근성 증진
		박물관·미술관 열린 환경 조성	• 사회적 약자의 문화기반시설 접근성 강화 지침 수립 • 국공립 박물관·미술관 장애물 없는 생활환경 인증
		장애인을 위한 도서관 정책기능 강화	• 장애인들의 다양한 요구를 수용하는 장애인 도서관 정책 강화
		3. 지역의 개성있는 문화 발굴·활용	
	3-1. 지역문화 고유성 발굴 및 보전	지역문화 콘텐츠의 보존·발굴	• 지역문화자원 보존·발굴 지원에 대한 법 근거 마련 • 미래유산으로서 근현대 유산 보존·활용 활성화 • 지역콘텐츠 디지털화 및 통합자료 관리시스템 구축

	과제	과제 주요내용	세부내용
	3-2. 특색있는 지역문화의 미래 자산화	개성있는 지역 문화의 개발 및 활용 지원	• 주민 스스로 지역을 기획하고 가꾸는 ‘지역만들기’ 선순환 지원(마을구술사 양성 및 마을기록관 조성 등) • 지역특화 문화콘텐츠 발굴·활용 우수브랜드 지정·시상
		지역 문화유산을 활용한 체험·교육 확대	• 지자체·교육청·학교 연계 청소년 문화유산교육 강화 • 궁궐 및 지역문화재 활용프로그램 지속 확대
		지역문화의 국제화 지원	• 지역문화를 통한 효과적인 국제문화교류 지원·활성화
	3-3. 창조적 지역 콘텐츠·관광 산업 육성	지역 콘텐츠산업 생태계 구축 지원	• 거점기관 지정으로 지역주도 콘텐츠 산업 육성/협업 • 콘코랩, 게임센터 등 창작·개발·기업 지원 및 활성화
		지역의 문화자원 활용한 관광 활성화	• 지역 고유 특색 바탕 주민공동체 중심의 관광두레 활성화 • 지역문화 연계형 도시관광버스 지원 및 활성화
4. 문화적 가치로 지역의 혁신과 발전			
	4-1. 문화적 지역 재생·활력 증진	지역사회 문제해결형 사업 추진	• 문화예술 활용 지역사회 문제를 해결하는 “일상생활 실험실” 시범사업 추진 • 문화의 사회가치 연구 및 생활체감형 공공디자인 추진
		유희공간 등 문화재생 추진	• 폐산업/교육/교통/행정시설 등 유희공간 문화재생 확대 • 기존사업 효과 분석 및 재생모델 발굴
		지역 혁신 지원을 위한 포상제도 도입	• 문화를 통한 창의적 혁신 지자체 ‘지역문화대상’ 선정 • 지자체 혁신 역량 강화 지원 및 모범사례 확산
	4-2. 공간기반 문화정책 체계적 추진	문화도시 조성 본격화 및 성과관리체계 구축	• 문화도시 특성화 / 성과관리 / 연계 협력 강화 • 도시간 협력 강화 및 국제 도시교류 추진·지원
		공간기반 지역문화 정책의 내실화 · 체계화	• 문화지구 제도 개선 및 개선방안 마련으로 실효화 • 문화도시·지구·마을 등 공간기반 지역문화 통합정책
	4-3. 지역별 균형있는 문화발전 지원	문화취약지역 맞춤형 지원 추진	• 문화취약지역 기준 마련 / 우선 지원 / 맞춤형 지원 • 시도 내 문화자원·재정 불균형 해소 지원 • 중장기 전망(도시쇠퇴/인구변동 등)고려 정책 수립

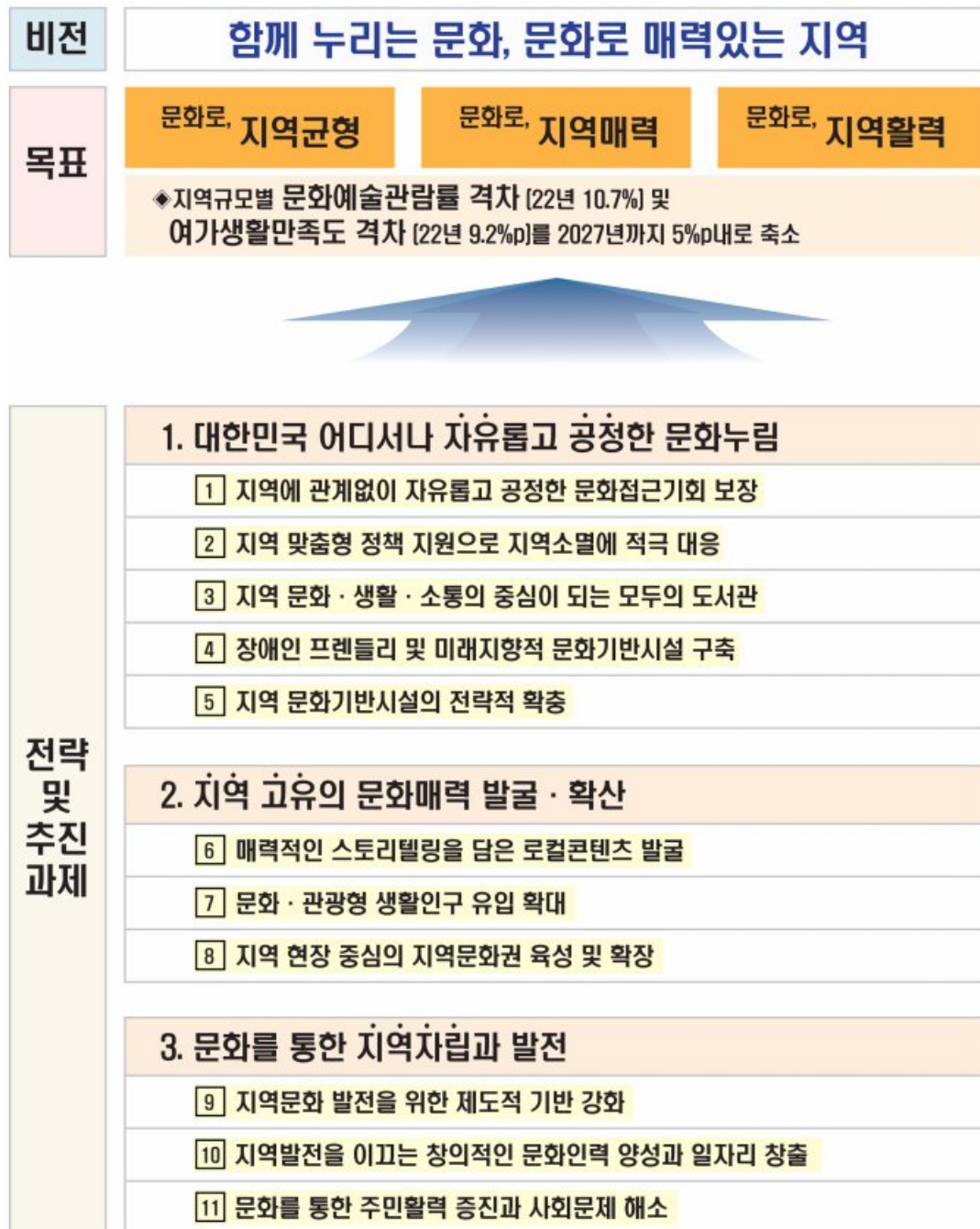
(2) 지방시대 지역문화정책 추진전략

- 2022년 시작된 윤석열 정부에서는 새정부 국정과제를 제시하고 이를 실현하기 위한 정책 추진전략을 구상 및 발표함
- 문체부에서는 정부 국정목표인 ‘대한민국 어디서나 살기 좋은 지방시대’를 이행하기 위한 문화 분야 비전을 담은 “지방시대 지역문화정책 추진전략”을 2023년 3월에 발표함⁵⁾

5) 문화체육관광부 보도자료 “지방시대, 지역문화정책 추진전략”의 내용 인용 (2023. 3. 22)

- 정부가 발표한 지방시대 지역문화정책 추진전략에서는 정책 비전을 “함께 누리는 문화, 문화로 매력있는 지역”으로 정하고 비전에 부합하는 문화로 지역균형, 지역매력, 지역활력의 3대 목표를 두었으며 이를 실현하기 위한 3개 전략과 11개 핵심과제를 제시함

(가) 비전도



[그림 II-10] 지방시대 지역문화정책 추진전략 비전도

(나) 지방시대 지역문화정책 추진전략 추진과제별 세부내용

〈표 II-72〉 지방시대 지역문화정책 추진전략 추진과제별 세부내용

추진내용	추진 일정	추진기관
1. 대한민국 어디서나 자유로운 문화누림		
① 지역에 관계없이 자유롭고 공정한 문화접근기회 보장		
① 지역 구석구석 고품질 문화서비스 제공	'23~	문체부
② 일상 속 '15분 문화생활권' 조성	'23~	문체부
③ 디지털 활용 문화예술 향유 및 창작환경 조성	'23~	문체부
② 지역 맞춤형 정책 지원으로 지역소멸에 적극 대응		
① [인구감소지역] 지역소멸 위기 극복을 위한 우선·집중 지원	'23~	문체부
② [중소도시] 문화균형발전을 선도하는 '대한민국 문화도시' 육성	'23~	문체부
③ [거점도시] 지역 특화 문화클러스터 조성	'23~	문체부
③ 지역 문화·생활·소통의 중심이 되는 모두의 도서관		
① 주민 수요에 맞춘 기능 확대	'23~	문체부
② 지역 활력 제고 및 정보격차 등 사회적 문제 해소	'23~	문체부
③ 생활밀착형 도서관서비스 제공을 통한 일상공간화	'23~	문체부
④ 장애인 프렌들리 및 미래지향적 문화기반시설 구축		
① 장애인 프렌들리 문화향유 환경 조성	'23~	문체부
② 미래지향적 문화기반시설 전환·구축	'23~	문체부
⑤ 지역 문화기반시설의 전략적 확충		
① 문화인프라 배치 현황 조사	'24~	문체부
② 국립 문화기반시설의 지역 이전·건립	'23~	문체부
③ 지역 문화기반시설 확충 지원	'23~	문체부
④ 유휴 자산의 문화적 활용 지원	'23~	문체부

2. 지역 고유의 문화 매력 발굴·확산

① 매력적인 스토리텔링을 담은 로컬콘텐츠 발굴		
① 지역문화자산 ‘보존’	‘23~	문체부
② 지역문화자산 ‘발굴’	‘23~	문체부
③ 지역문화자산 ‘매력화’	‘23~	문체부
② 문화·관광형 생활인구 유입 확대		
① 하루 더 머무는 지역체류형 관광 확대	‘23~	문체부
② 인구감소지역 균형관광 활성화	‘23~	문체부
③ 지역 현장 중심의 지역문화권 육성 및 확장		
① 지역 간 수평적 협력 확대	‘23~	문체부
② 지역의 고유성을 내재한 지역언어문화 진흥	‘23~	문체부
③ 세계와 소통하는 지역문화 지원	‘23~	문체부

3. 문화를 통한 지역자립과 발전

① 지역문화 발전을 위한 제도적 기반 강화		
① 재정 확충 및 효율 운용 지원	‘23~	문체부
② 지역문화진흥정책 수립 체계 개편	‘23~	문체부
③ 지역문화 통계 및 정보 생산·유통체계 개선	‘23~	문체부
④ 지역문화 관련 주체간 거버넌스 강화	‘24~	문체부·지자체
② 지역 발전을 이끄는 창의적인 문화인력 양성과 일자리 창출		
① 생애주기별 맞춤 교육·인력 양성	‘23~	문체부
② 지역문화 일자리 창출	‘24~	문체부
③ 체계적 일자리 매칭 시스템 구축	‘23~	문체부
③ 문화를 통한 주민활력 증진과 사회문제 해소		
① 지역·주민 수요 기반 문화활동 지원	‘23~	문체부·타부처
② 문화로 지역사회문제 해소	‘23~	문체부·지자체·경찰청 등

2) 경기도 지역문화 관련 조례 및 정책계획에 대한 조사 및 검토

- 군포시는 광역지자체인 경기도에 속한 기초지자체로서 군포시의 지역문화진흥시행계획 수립 시 경기도의 자치법규인 조례 및 정책계획에 부합하는 계획 수립이 이루어져야 함
- 이에 따라 군포시의 상위 광역지자체인 경기도의 지역문화 관련 조례 및 정책계획에 대해 조사 및 검토하고자 하며 검토 시에는 군포시 지역문화진흥시행계획의 수립과 관련되는 내용 중심으로 검토하고 이슈 및 의제 중심으로 검토 결과를 제시함
- 본 과업에서 군포시의 지역문화진흥시행계획 수립을 위해 조사 및 검토하는 경기도의 관련 조례 및 정책계획은 아래 목록과 같음⁶⁾

〈표 II-73〉 경기도 지역문화 관련 조례 및 정책계획 조사 및 검토 대상 목록

구분		관련 법령	비고
경기도 (광역 지자체)	관련 조례	경기도 문화자치 기본조례	문화기본법 및 지역문화진흥법에 근거한 경기도 광역 조례
		경기도 문화예술진흥 조례	문화예술진흥법에 근거한 경기도 광역 조례
	정책 계획	경기도 제2차 지역문화진흥시행계획	지역문화진흥법에 근거한 광역지자체 지역문화진흥 정책계획
		경기도 문화예술진흥중단기 종합계획(2020~2024)	문화기본법 및 문화예술진흥법에 근거한 광역지자체 문화예술진흥 정책계획

가) 관련조례 - 경기도 문화자치 기본조례 / 경기도 문화예술진흥 조례

(1) 경기도 문화자치 기본조례

〈표 II-74〉 군포시 지역문화진흥시행계획 수립을 위한 경기도 관련 조례 검토 - 경기도 문화자치 기본조례

구분	내용	계획 수립 관련 주요내용
제1조 (목적)	이 조례는 「문화기본법」의 기본이념에 맞추어 경기도민의 문화권을 보장하고 다양한 문화주체의 참여와 협력을 지원하며, 「지역문화진흥법」 및 같은 법 시행령에서 위임한 사항과 그 시행을 위해 필요한 사항을 규정함을 목적으로 한다.	기본방향/목표/비전설정

6) 본 조사 및 검토의 목적이 되는 지역문화진흥시행계획은 지역문화 전반에 대한 계획으로 계획 수립 시 문화에 관련되는 대부분의 조례 및 정책계획이 관련됨 따라서 본 조사 및 검토에서는 그 대상을 지역문화와 직접적으로 관련되는 관련 조례 및 정책계획 중심의 검토 및 조사로 한정하고자 함
또한 검토대상 설정 시 지역문화에 직접 관계되지 않는 조례 및 정책계획의 경우에는 본 조사 및 검토의 대상에서는 제외하되 군포시 지역문화진흥시행계획 수립과정에서 정책계획 및 사업 개발 시 참고할 수 있도록 그 목록을 별도 제시함
더불어 지역문화진흥시행계획 수립 시에는 본 조사 및 검토가 이루어지는 관련 조례 및 정책계획과 함께 다른 여타 관련 조례 및 정책계획을 모두 참고 및 반영하여 계획을 수립하는 것으로 함

구분		내용	계획 수립 관련 주요내용
제2조	(기본이념)	이 조례는 다양한 문화주체가 문화정책에 참여하여 자유롭고 창의적인 문화역량을 발휘할 수 있는 기반을 마련함으로써 경기도민(이하 “도민”이라 한다)의 삶과 지역사회에 문화의 가치를 확산시키는 것을 그 기본이념으로 한다.	기본방향/목표/비전설정
제3조	(정의)	- 이 조례에서 사용하는 용어의 뜻은 다음과 같다. 3. “문화주체”란 도민, 문화활동을 수행하는 개인·법인·단체 및 시·군 등 문화를 창조하고 문화활동에 참여하며 문화를 향유하는 모든 주체를 말한다. 4. “문화자치”란 문화권 보장과 문화예술진흥 등 문화에 영향을 미치는 정책결정과 집행 과정에 문화주체가 참여하고 활동하는 것을 말한다.	기본방향/목표/비전설정
제4조	(다른 조례와의 관계)	① 문화에 관한 다른 조례를 제정하거나 개정할 때에는 이 조례의 목적과 기본이념에 맞도록 하여야 한다.	기본방향/목표/비전설정
제5조	(도지사의 책무)	① 경기도지사(이하 “도지사”라 한다)는 도민의 문화권 보장, 문화자치 기반 구축, 문화주체 간 협력 및 지역문화 활성화를 위한 정책을 수립하고 이에 필요한 지원을 위해 노력하여야 한다. ② 도지사는 제1항에 따른 시책에 필요한 예산 마련을 위해 노력하여야 한다.	- 기본방향/목표/비전설정 - 계획 수립 시 반영 항목 및 내용
제6조	(도민의 문화권 보장)	① 도지사는 문화가 인간의 기본적 권리와 존재 가치를 보장하는 가장 중요한 영역 중의 하나임을 인식하고 도민 누구나 일상생활에서 성별, 종교, 인종, 세대, 지역, 정치적 견해, 사회적 신분, 경제적 지위나 신체적 조건 등에 따른 차별을 받지 않고 문화권을 보장받을 수 있도록 노력하여야 한다. ② 도지사는 장애인, 저소득층 등 문화취약계층의 문화창조 및 문화 활동을 보장하고, 문화향유 기회를 확대하도록 노력하여야 한다.	- 기본방향/목표/비전설정 - 계획 수립 시 반영 항목 및 내용
		③ 도지사는 도민의 문화창조, 문화활동 참여 및 문화향유 기회를 보장하기 위하여 각종 문화교육 프로그램을 운영하고 관련 사업을 지원할 수 있다.	- 사업계획 - 문화교육 프로그램 운영 및 사업 지원
제7조	(문화자치 기반 마련)	① 도지사는 문화주체의 문화적 다양성을 존중하며 누구나 자유롭게 문화를 창조하고 창의적인 문화역량을 발휘할 수 있는 환경을 조성하기 위하여 노력하여야 한다.	기본방향/목표/비전설정
		② 도지사는 다양한 문화주체가 문화에 영향을 미치는 정책결정과 집행과정에 참여하고, 주체적으로 활동할 수 있도록 노력하여야 한다. ③ 도지사는 문화주체가 제안한 내용이 경기도(이하 “도”라 한다)의 문화정책에 반영될 수 있도록 노력하여야 한다. ④ 도지사는 시·군이 문화자치 기반을 마련할 수 있도록 필요한 지원을 할 수 있다.	군포시의 문화예술 거버넌스 체계 구축

구분		내용	계획 수립 관련 주요내용
제8조	(협력활동 지원)	■ 도지사는 문화자원의 공유를 확산시키고 다양한 문화주체 간 협력이 이루어지도록 노력하여야 하며, 협력에 필요한 지원을 할 수 있다.	■ 계획 수립 시 반영 항목 및 내용 ■ 사업계획 - 문화주체 간 협력사업
제9조	(문화예술의 육성)	① 도지사는 지역별 문화예술의 독립성과 자율성을 보장하고, 문화예술인의 문화예술 활동을 육성하며, 이를 지원하기 위한 제반 여건을 조성하는 데 노력하여야 한다. ② 도지사는 문화예술의 육성과 지역문화 활성화를 위한 활동을 수행하는 개인, 법인 및 단체에 예산의 범위에서 필요한 재정을 지원할 수 있다.	■ 기본방향/목표/비전설정 ■ 계획 수립 시 반영 항목 및 내용 ■ 사업계획 - 문화예술인 활동 지원
제10조	(지역 간 문화격차 해소)	■ 도지사는 지역 간 문화격차를 해소하고 지역문화가 균형 있게 발전하도록 노력하여야 한다.	■ 사업계획 - 지역 문화격차 해소 사업
제11조	(문화자치 기본계획 수립·시행 등)	① 도지사는 5년마다 경기도 문화자치 기본계획(이하 “문화자치 기본계획”이라 한다)을 수립·시행하며, 「지역문화진흥법」(이하 “법”이라 한다) 제6조제4항에 따른 시행계획은 이 계획으로 갈음할 수 있다. ② 문화자치 기본계획에 포함하여야 할 사항은 다음 각 호와 같다. 1. 도의 문화정책에 관한 기본목표와 방향 2. 시·군의 문화자치 기반 마련 지원에 관한 사항 3. 지역문화의 균형발전 및 특성화에 관한 사항 4. 지역문화 전문인력의 양성에 관한 사항 5. 문화유산·전통문화의 보전과 활용 6. 도내 문화예술 및 생활문화 진흥에 관한 사항 7. 도내 문화산업 조성에 필요한 사항 8. 문화자원의 개발과 활용 및 지역문화 활성화에 관한 사항 9. 문화복지의 증진을 위한 시책에 관한 사항 10. 국제문화 교류·협력의 활성화에 관한 사항 11. 문화와 관광산업의 연계·발전에 관한 사항 12. 문화도시 육성에 관한 사항 13. 문화환경 취약지역 우선 지원에 관한 사항 14. 문화자치 기본계획 시행에 필요한 예산 및 재원에 관한 사항 15. 그 밖에 도 문화 발전에 필요한 문화자치 시책의 마련	■ 기본방향/목표/비전설정 ■ 계획 수립 시 반영 항목 및 내용

(2) 경기도 문화자치 기본조례

〈표 II-75〉 군포시 지역문화진흥시행계획 수립을 위한 경기도 관련 조례 검토 - 경기도 문화예술진흥 조례

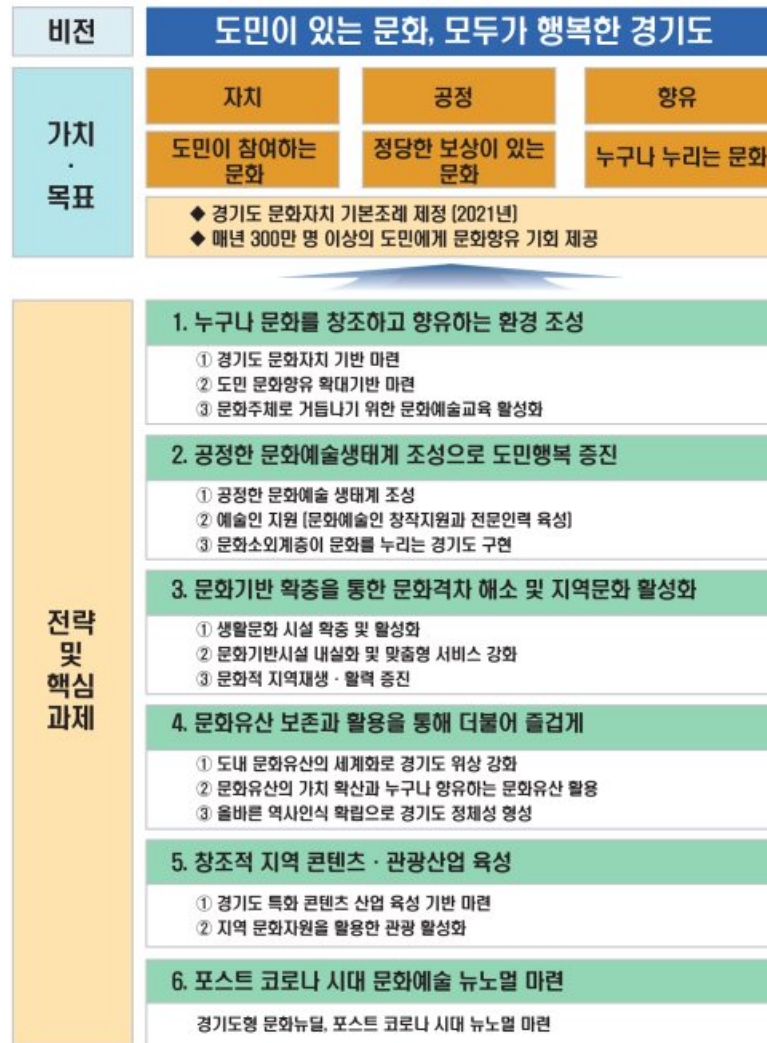
구분		내용	계획 수립 관련 주요내용
제2조	(도지사의 책무)	② 도지사는 주민의 문화예술에 대한 접근성을 높이고 수준 높은 문화예술을 폭넓게 향유할 수 있도록 필요한 계획을 수립하고 관련 시책을 마련한다. ③ 도지사는 도의 정체성 확립과 경기문화예술의 창달을 통하여 경기공동체 형성에 노력한다.	■ 기본방향/목표/비전설정 ■ 계획 수립 시 반영 항목 및 내용
제20조	(보조금의 지원)	① 도지사는 제19조에 따른 문화예술단체에 대하여 도의 문화예술 발전을 위하여 필요한 경우 예산의 범위에서 보조금을 지원할 수 있다.	■ 사업계획 - 문화예술단체 지원
제21조	(공유재산의 대부 등)	■ 도지사는 도의 문화예술 발전을 위하여 필요한 경우 제19조에 따른 문화예술단체에게 공유재산 및 시설을 유·무상으로 대부하거나 사용·수익하게 할 수 있다.	■ 사업계획 - 문화예술단체 지원

나) 관련 정책계획 - 경기도 제2차 지역문화진흥시행계획 / 경기도 문화예술중단기종합계획

(1) 경기도 제2차 지역문화진흥시행계획 (2020~2024)

(가) 계획 개요

- 경기도 제2차 지역문화진흥시행계획은 지역문화진흥법에 근거하는 광역 정책계획으로 문제부가 수립한 지역문화진흥기본계획을 바탕으로 수립한 정책계획임
- 경기도 제2차 지역문화진흥시행계획에서는 정책 비전을 “도민이 있는 문화, 모두가 행복한 경기도”로 정하고 비전에 부합하는 3대 가치 및 방향과 2개 정책 목표를 두고 있으며 이를 실현하기 위한 6개 전략과 15개 핵심과제를 제시하고 있음



[그림 II-11] 경기도 제2차 지역문화진흥시행계획 비전도

(나) 경기도 제2차 지역문화진흥시행계획 추진과제별 세부내용

<표 II-76> 경기도 제2차 지역문화진흥시행계획 추진과제별 세부내용

사업명	추진일정	비고
1. 누구나 문화를 창조하고 향유하는 환경 조성		
1-1. 경기도 문화자치 기반 마련		
1-1-1. (가칭) 「경기도 문화자치 기본조례」 제정 추진	‘20~’21년	
1-1-2. 도민 참여 확대 플랫폼 구축	‘20~’24년	
1-2. 도민 문화향유 확대기반 마련		
1-2-1. ‘경기도 문화의 날’ 운영	‘20~’24년	
1-2-2. 문화누림, 지역화폐 드림 사업	‘20~’24년	
1-2-3. 경기도 문화영향평가 추진		
1-2-4. 일상생활 속 문화다양성 중심 문화향유기회 확대		

사업명	추진일정	비고
1-3. 문화주체로 거듭나기 위한 문화예술교육 활성화		
1-3-1. 경기시민 예술학교	‘20~’24년	
1-3-2. 청소년 문화예술교육 장르 특화사업	‘20~’24년	
1-3-3. 경기도형 학교문화예술교육	‘20~’24년	
1-3-4. 노인을 위한 문화예술교육	‘21~’24년	
2. 공정한 문화예술생태계 조성으로 도민행복 증진		
2-1. 공정한 문화예술생태계 조성		
2-1-1. 문화행사 발주시 공정경쟁협약 체결	‘20~’24년	
2-1-2. 문화콘텐츠분야 불공정 실태조사 및 환경·여건 개선 추진	‘20~’24년	
2-1-3. 투명하고 공정한 건축물 미술작품 제도 확립	‘20~’24년	
2-2. 예술인 지원(문화예술인 창작지원과 전문인력 양성)		
2-2-1. 경기도 기초예술 진흥과 예술인 권익 신장에 관한 조례 개정	‘20~’24년	
2-2-2. 예술인 권익보호 및 창작지원	‘20~’24년	
2-2-3. 문화비평 지원사업	‘21~’24년	
2-2-4. 생애 첫 전시회 지원 제도	‘21~’24년	
2-2-5. 벽이 없는 예술	‘21~’24년	
2-2-6. 문화예술 전문 인력 양성 및 활동 지원	‘21~’24년	
2-3. 문화소외계층이 문화를 누리는 경기도 구현		
2-3-1. 장애인 문화예술활동 지원 확대	‘20~’24년	
2-3-2. 누구나 관람하고 참여할 수 있는 공연 문화 조성	‘20~’24년	
2-3-3. 사회적 약자를 찾아가는 서비스	‘20~’24년	
3. 문화기반 확충을 통한 문화격차 해소 및 지역문화 활성화		
3-1. 생활문화 시설 확충 및 활성화		
3-1-1. 생활문화센터 조성 및 생활문화 동호회·공동체 지원	‘20~’24년	
3-1-2. 경기생활문화플랫폼 확대 운영	‘20~’24년	
3-1-3. 생활문화 축제 지원	‘20~’24년	
3-2. 문화기반시설 내실화 및 맞춤형 서비스 강화		
3-2-1. 문화기반시설의 전략적 확충	‘20~’24년	
3-2-2. 첨단기술을 활용한 전시·교육 콘텐츠 개발·제공	‘20~’24년	
3-2-3. 박물관·미술관 운영 활성화	‘20~’24년	
3-2-4. 복합문화공간 경기상상캠퍼스 운영	‘20~’24년	
3-3. 문화격차 해소와 문화적 지역재생·활력 증진		
3-3-1. 경기북부 문화격차 해소 및 균형발전 추진	‘20~’24년	
3-3-2. 유희공간 문화재생	‘20~’24년	
3-3-3. 문화도시 조성 지지	‘20~’24년	
3-3-4. 경기 에코뮤지엄 조성·운영	‘20~’24년	
4. 문화유산 보존과 활용을 통해 더불어 즐겁게		
4-1. 도내 문화유산의 세계화로 경기도 위상 강화		
4-1-1. DMZ 세계자연유산 등재 추진	‘20~’24년	
4-1-2. 오산 독산성 세계유산 등재 추진 지원	‘20~’24년	

사업명	추진일정	비고
4-1-3. 남한산성 역사문화관 건립	‘20~’22년	
4-1-4. 수원 화성 체계적 복원 및 정비 지원	‘20~’24년	
4-2. 문화유산의 가치 확산과 누구나 향유하는 문화유산 활용		
4-2-1. 역사문화 탐방로 조성 및 스토리텔링 등 콘텐츠 강화	‘20~’24년	
4-2-2. 문화재 다문화해설 안내 강화	‘20~’24년	
4-2-3. 지역 문화유산을 활용한 체험·교육 확대	‘20~’24년	
4-3. 올바른 역사인식 확립으로 경기도 정체성 형성		
4-3-1. 새로운 경기도사 편찬 및 경기도역사편찬원 설립 준비	‘20~’24년	
4-3-2. 경기도 근대문화유산 조사, 보존 활용	‘20~’24년	
4-3-3. 경기도 친일문화잔재 청산 추진	‘20~’24년	
5. 창조적 지역 콘텐츠·관광산업 육성		
5-1. 경기도 특화 콘텐츠산업 육성 기반 마련		
5-1-1. 파주 출판문화 클러스터 활성화	‘20~’24년	
5-1-2. 고양 방송영상 클러스터 조성	‘20~’23년	
5-1-3. 부천 만화영상클러스터 지원	‘20~’24년	
5-1-4. 음악 콘텐츠의 다양성을 위한 생태계 및 창작환경 기반 조성	‘20~’24년	
5-1-5. 콘텐츠 융·복합 창업 생태계 조성	‘20~’24년	
5-1-6. 가치 확산을 위한 다큐멘터리영화제 추진	‘20~’24년	
5-1-7. 다양성영화 육성 및 저변확대	‘20~’24년	
5-1-8. 도내 지역미디어센터 조성 및 운영 지원	‘20~’24년	
5-2. 지역 문화자원을 활용한 관광활성화		
5-2-1. 경기도 권역별 생태관광 거점 조성	‘20~’22년	
5-2-2. 경기도 역사·문화·생태 관광코스 개발	‘20~’22년	
5-2-3. 경기도 순환둘레길 조성 및 연결	‘20~’22년	
5-2-4. 경기세계도자비엔날레 전면 개편 추진	‘20~’21년	
6. 포스트 코로나 시대 지역문화 뉴노멀 마련		
6-1-1. 경기도형 문화뉴딜, 포스트 코로나 시대 뉴노멀 마련	‘20~’24년	

(2) 경기도 문화예술중단기종합계획

(가) 계획 개요

- 경기도는 문화예술진흥을 위한 종합계획으로 2020년으로부터 2024년까지를 기간으로 하는 문화예술중단기종합계획을 수립하여 공표하였으며 이는 군포시의 지역문화진흥시행 계획 수립 시 참고 및 반영하여야 할 광역 문화예술정책임
- 경기도 문화예술중단기종합계획에서는 정책 비전을 “예술로 열고 문화로 공감하는 경기도”로 정하고 비전에 부합하는 2대 정책 목표 아래 4대 핵심가치에 부합하는 4대 추진전략을 구성하고 있음
- 이를 실현하기 위한 추진과제로는 공약 및 도정 핵심과제에 14개 정책과제와 16개 실행과제, 신규과제에 13개 정책과제와 33개 실행과제, 일반과제에 28개 정책과제와 189개 실행과제를 제시하고 있음

(가) 비전도



[그림 II-12] 경기도 문화예술중단기종합계획 비전도

(나) 경기도 문화예술중단기종합계획 추진과제별 세부내용

○ 경기도 문화예술중단기종합계획 정책과제 유형별 총괄표

〈표 II-77〉 정책과제 유형별 총괄표

구분	공약 및 도정 핵심과제			신규과제			일반과제		
	정책 과제수	실행 과제수	예산 (백만원)	정책 과제수	실행 과제수	예산 (백만원)	정책 과제수	실행 과제수	예산 (백만원)
전략1. 문화자치 기반 구축	0	0	0	3	7	900	2	13	13,401
전략2. 문화주체로 거듭나기	1	1	2,000	3	8	12,240	2	5	21,571
전략3. 예술활동 기반조성	4	4	13,095	3	6	10,681	6	26	365,378
전략4. 공정합 문화자본 구축	9	11	512,910	4	12	37,540	18	145	859,238
합계	14	16	528,005	13	33	61,361	28	189	1,259,588

○ 공약 및 도정 핵심과제 - 14개 정책과제 / 16개 실행과제

〈표 II-78〉 공약 및 도정 핵심과제 목록 및 예산

구분		정책과제	예산 (백만 원)
전략 2	문화주체로 거듭나기	1. (민선7기 공약) 장애인 문화·체육활동 기회 확대	2,000
전략 3	예술 활동 기반 조성	2. (도정핵심) 공정·투명 정의로운 경기	1,395
		3. (민선7기 공약) 경기도 내 폐교 및 유휴공간 활용 복지·문화예술 공간조성	2,700
		4. (민선7기 공약) 예술인 복지사업 지원을 위한 도 행정 서비스 혁신	8,000
		5. (민선7기 공약) 예술가 대상 창작 공간 간접 지원 추진	1,000
		6. (민선7기 공약) DMZ를 생태·평화의 공간을 조성	1,000
전략 4	공정한 문화자본 구축	7. (민선7기 공약) 중앙정부 남북 교류사업 지원 및 협력 확대 추진	600
		8. (민선7기 공약) 스마트 다문화 해설 개발 지원	510
		9. (민선7기 공약) 생태 공간 및 역사유적 탐방로를 관광자원으로 활용	4,300
		10. (민선7기 공약) 지역 기반 활동 예술인과 예술 향유자의 자유로운 활동 공간 마련	1,600
		11. (민선7기 공약) 문화친화적 도시공간 설계	244,700
		12. (민선7기 공약) 중앙정부 ‘문화가 있는 날’과 연계하여 ‘경기도 문화의 날’ 운영	25,000
		13. (민선7기 공약) 경기도 내 생활문화센터, 작은미술관, 작은영화관 조성 확대	211,000
		14. (민선7기 공약) 도민박물관·미술관 전시 관람 일상화 추진	24,200
		합계	528,005

○ 신규과제 - 13개 정책과제 / 33개 실행과제

〈표 II-79〉 신규과제 목록 및 예산

구분	정책과제		실행과제	예산 (백만 원)
전략1. 문화 자치 기반 구축	1	문화자치 관련 조례 제 · 개정	1. (가칭) 경기도 문화자치 기본조례 제정	0
			2. (가칭) 경기도 기초예술 진흥과 예술인 권익 신장에 관한 조례 마련	0
			3. 경기도 문화예술 관련 조례 및 시행규칙 정비사업	0
	2	지역 문화커뮤니티 구축	1. 문화자치기구 설치 등 법제화 추진	0
			2. 지역의 문화콘텐츠 및 문화시설 공유	700
			3. 지속가능한 지역의 문화커뮤니티 구축	0
3	문화다양성 정책 기반 조성	1. 문화다양성 인식 개선 및 시범사업 추진	200	
전략2. 문화 주체로 거듭 나기	4	문화시민 역량 강화	1. 인문학을 통한 대화하는 문화시민	700
	5	어르신 지역 문화주체 활동기반 구축	1. 노인을 위한 문화예술교육	840
			2. 지역공동체와 생활문화의 주체가 되는 노인	150
			3. 치매노인과 돌봄가족을 위한 문화체험	150
	6	경기 문화예술교육 진흥	1. 경기시민 예술학교	3,400
			2. 청소년 문화예술교육 장르 특화사업 (경기도형 엘시스테마)	3,000
			3. 경기도형 학교문화예술교육	3,500
			4. 청년문화예술 전문인력 양성 및 일자리 지원	500
전략3. 예술 활동 기반 조성	7	기초예술 활동 영역 강화	1. 문화비평 지원사업	0
			2. 생애 첫 전시회 지원제도	1,500
	8	일상으로 공연 확산	1. 누구나 관람하고 참여할 수 있는 공연문화 (장애인 공연관람 환경 조성)	1,050
			2. 벽이 없는 예술 (거리로 나온 예술을 실내까지 확대)	3,431
	9	음악 창작활동 기반 구축	1. 음악 콘텐츠의 다양성과 생태계를 위한 창작환경 기반 조성	1,000
			2. 4차산업 시대를 선도하는 뮤지션 육성 (코딩교육, 인공지능 활용)	3,700
전략4. 공정한 문화 자본 구축	10	근대문화유산에 기반한 경기도 정체성 확립	1. 새로운 경기도사편찬 및 경기도역사편찬원 설립 준비	1,850
			2. 경기도 근대문화유산 조사, 보존, 활용	1,400
	11	사회적 가치 확산을 위한 영화정책	1. 가치 확산을 위한 다류영화제 추진	21,140
			2. 메시지가 있는 ‘(가칭) 영상영화학교’ 운영	1,100
	12	경기형 생활문화 지원정책 활성화	1. 경기생활문화플랫폼 정책사업 확대 운영	3,850
			2. ‘경기생활문화 축제주간’ 운영	150
	13	지역 문화예술 발전을 위한 경기도 뮤지엄 재도약	1. 광역 공공수장고 조성 · 운영	6,450
			2. 경기도립 뮤지엄 릴레이 바캉스 페스티벌	240
			3. 뮤지엄 전문인력 확충	560
			4. 움직이는 분관형 뮤지엄	200
5. 뮤지엄 내 동호회 활동 지원			400	
6. 경기도 뮤지엄 네트워크 구축			200	
합계				61,361

○ 일반과제 - 28개 정책과제 / 189개 실행과제

〈표 II -80〉 일반과제 목록 및 예산

구분	정책과제		예산(백만 원)
전략1. 문화자치 기반구축	1. (경기문화재단)	광역 · 기초 교류 · 협치 모델 구축	6,751
	2. (경기문화재단)	문화예술 전문조직으로 기능 강화	6,650
전략2. 문화주체로 거듭나기	3. (중기지방재정계획)	문화예술교육 활성화	20,821
	4. (경기문화재단)	생애주기별 문화예술교육 확산	750
전략3. 예술활동 기반조성	5. (중기지방재정계획)	문화예술 향유 기회 확대	37,002
	6. (중기지방재정계획)	지역문화예술 활성화	22,745
	7. (중기지방재정계획)	(예술진흥) 문화기반시설 확충	107,200
	8. (경기문화재단)	경기도형 선순환 창작기반 조성	4,750
	9. (경기도문화의전당)	(예술성) 레퍼토리 시즌제 극장	34,671
	10. (경기도문화의전당)	(혁신성) 지속성장 극장	159,010
전략4. 공정한 문화자본 구축	11. (중기지방재정계획)	(문화진흥) 문화향유기회 확대	164,201
	12. (중기지방재정계획)	지역문화 활성화	48,525
	13. (중기지방재정계획)	(문화진흥) 문화기반시설 확충	61,960
	14. (중기지방재정계획)	문화진흥 활동 지원	9,383
	15. (중기지방재정계획)	문화재 보호 역량 강화	28,216
	16. (중기지방재정계획)	무형문화재 보존 지원	34,285
	17. (중기지방재정계획)	문화유적의 발굴 및 복원	400,222
	18. (중기지방재정계획)	역사 및 문화자원 재조명	17,420
	19. (중기지방재정계획)	문화유산 활용	11,050
	20. (중기지방재정계획)	남한산성 보존관리	9,711
	21. (중기지방재정계획)	도립공원 관리	5,740
	22. (경기문화재단)	지역문화원형 콘텐츠 발굴 · 보존	8,670
	23. (경기문화재단)	복합문화공간으로 뮤지엄 기능 확대	9,962
	24. (경기문화재단)	누구나 차별 없는 문화복지 실현	4,985
	25. (경기문화재단)	문화재생을 통한 지역적 이슈 해소	2,450
	26. (경기문화재단)	최대 최다 최髙 뮤지엄 위상 제고	28,553
	27. (경기문화재단)	경기문화 대표브랜드 개발	7,900
	28. (경기도문화의전당)	(공공성) 도민중심의 극장	6,005
합계			1,259,588

3) 군포시 지역문화진흥시행계획 수립 참고 관련 법령 / 조례 / 정책계획 주요 목록

- 지역문화진흥시행계획은 지역문화 전반에 대한 계획으로 계획 수립 시 문화에 관련되는 대부분의 법령 및 조례와 정책계획이 관련됨
- 따라서 군포시의 지역문화진흥시행계획 수립 시 문화 관련 법령 / 조례 / 정책계획에 대해 전반적으로 검토하고 다각도로 참고할 필요성이 있는 것으로 사료되며 이를 통해 군포시의 지역문화진흥시행계획이 문화전반을 아우를 수 있도록 하는 것이 바람직함
- 이에 앞서 조사 및 검토한 관련 법령 및 조례와 관련 정책계획 외에 군포시 지역문화진흥시행계획 수립과정에서 정책계획 및 사업 개발 시 참고할 수 있는 여타의 문화관련 법령 및 조례와 관련 정책계획의 경우에는 검토 및 고려가 가능하도록 그 주요목록을 별도 제시 해두고자 함⁷⁾
- 군포시의 지역문화진흥시행계획 수립 과정에서 참고 및 반영할 수 있도록 별도 제시하는 문화관련 법령 및 조례와 관련 정책의 주요 목록은 아래와 같음

〈표 II-81〉 군포시 지역문화진흥시행계획 수립 시 참고 가능 관련 법령 / 조례 / 정책계획 주요 목록

구분	관련 법령 및 정책계획	비고
중앙 정부	관 련 법 령	국민여가활성화기본법
		독서문화진흥법
		문화다양성의 보호와 증진에 관한 법률
		문화예술교육 지원법
		문화예술후원 활성화에 관한 법률
		문화산업진흥 기본법
		예술인 복지법
	관 련 정 책 계 획	독서문화진흥기본계획
		문화다양성 보호 및 증진 기본계획
		제1차 예술인복지정책기본계획
		제2차 문화진흥기본계획
		제2차 문화예술교육종합계획
		제2차 여가활성화기본계획
		근거 : 독서문화진흥법
		근거 : 문화다양성의 보호와 증진에 관한 법률
		근거 : 예술인 복지법
		근거 : 문화기본법 / 문화예술진흥법
		근거 : 문화예술교육 지원법
		근거 : 국민여가활성화기본법

7) 지역문화진흥시행계획 수립 시에는 본 조사 및 검토가 이루어지는 관련 조례 및 정책계획과 함께 다른 여타 관련 조례 및 정책계획을 모두 참고 및 반영하여 계획을 수립하는 것으로 함

구분		관련 법령 및 정책계획	비고
경기도 (광역 지자체)	관 련 조 례	경기도 국제문화교류 진흥 조례	
		경기도 다문화가족 지원 조례	
		경기도 도민 여가 활성화 기본 조례	
		경기도 문화관광해설사 운영 및 지원에 관한 조례	
		경기도 문화다양성의 보호와 증진에 관한 조례	
		경기도 문화복지 증진에 관한 조례	
		경기도 문화영향평가 조례	
		경기도 문화예술 재능나눔 장려 및 지원 조례	
		경기도 문화예술교육 지원 조례	
		경기도 문화의 날 지정 및 운영에 관한 조례	
		경기도 문화지구 관리 및 육성에 관한 조례 시행규칙	
		경기도 문화콘텐츠산업 진흥 조례	
		경기도 생활문화 진흥에 관한 조례	
		경기도 인문학 및 인문정신문화 진흥에 관한 조례	
		경기도 장애예술인 문화예술 활동 지원에 관한 조례	
		경기도 지역서점 활성화 및 지원에 관한 조례	
		경기도 지역축제 지원 조례	
		경기도 한류문화조성 지원에 관한 조례	

2 군포시민 설문조사 결과

가. 응답자의 인구통계학적 특성

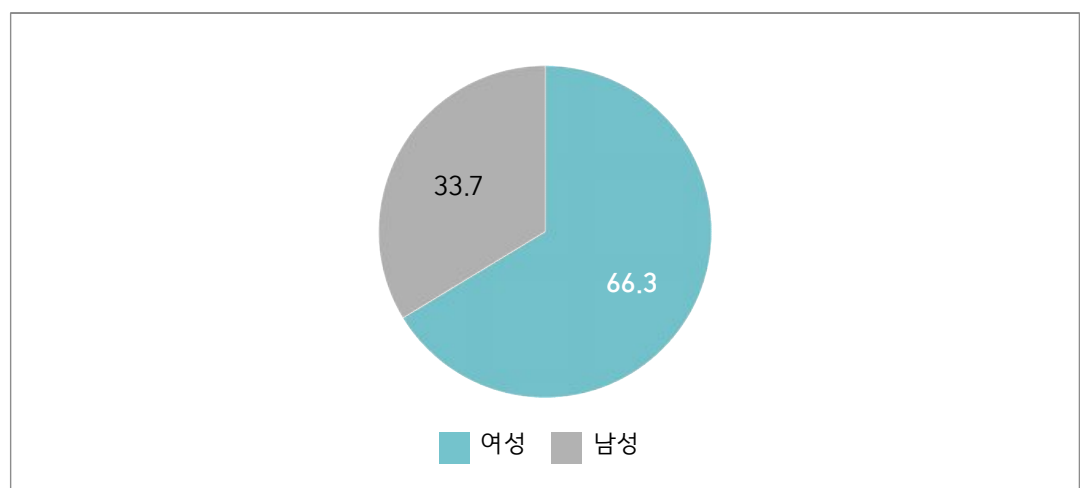
〈표 II -82〉 인구통계학적 특성

구분	유효 표본 수	세부항목	합계	
			빈도(명)	구성비(%)
성별	421	남	142	33.7
		여	279	66.3
연령	427	20대 이하	100	23.4
		30대	74	17.3
		40대	67	15.7
		50대	73	17.1
		60대 이상	113	26.5
직업	422	농/수/축산업	4	0.9
		자영업	22	5.2
		판매/서비스직	30	7.1
		기능/숙련공	7	1.7
		일반작업직	17	4.0
		사무/기술직	104	24.6
		경영/관리직	7	1.7
		전문/자유직	38	9.0
		전업주부	123	29.2
		학생	41	9.7
		무직	19	4.5
		기타	10	2.4
학력	418	중재/중졸 이하	19	4.5
		고재/고졸	114	27.3
		대재	35	8.4
		대졸 이상	250	59.8
혼인	419	미혼	150	35.8
		기혼	261	62.3
		사별/이혼	8	1.9

구분	유효 표본 수	세부항목	합계	
			빈도(명)	구성비(%)
가구원	420	1인	87	20.7
		2인	117	27.9
		3인	110	26.2
		4인	94	22.4
		5인 이상	12	2.8
월평균 소득	422	소득 없음	17	4.0
		100만원 미만	13	3.1
		100~200만원 미만	33	7.8
		200~300만원 미만	71	16.8
		300~400만원 미만	87	20.7
		400~500만원 미만	72	17.1
		500~600만원 미만	58	13.7
		600만원 이상	71	16.8

1) 성별

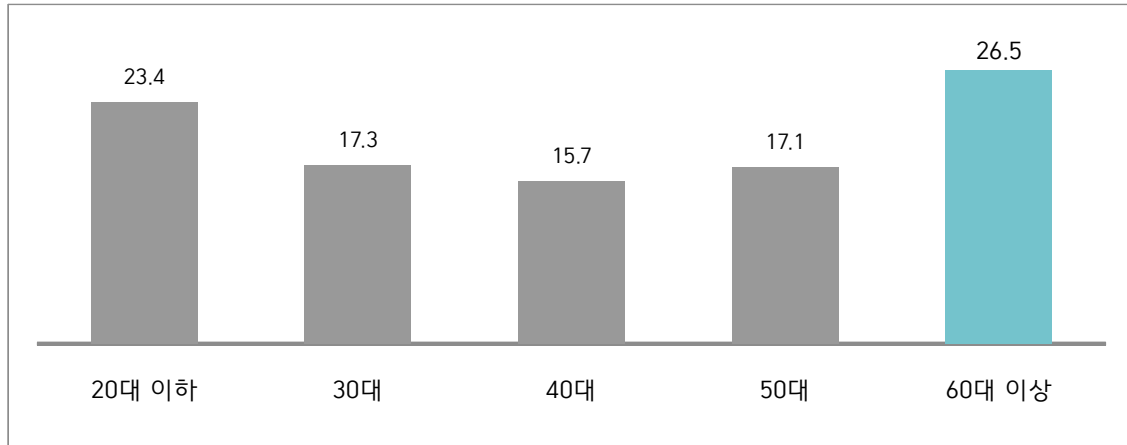
- 「군포시 지역문화진흥 시행계획 수립」 응답자의 인구통계학적 특성을 분석하였음. 먼저 성별로는 ‘여성’이 279명으로 66.3%, ‘남성’이 142명으로 33.7%의 비율을 차지하여 남성에게 비해 여성의 설문 응답 비율이 높은 것으로 나타났음



[그림 II-13] 성별 비율

2) 연령

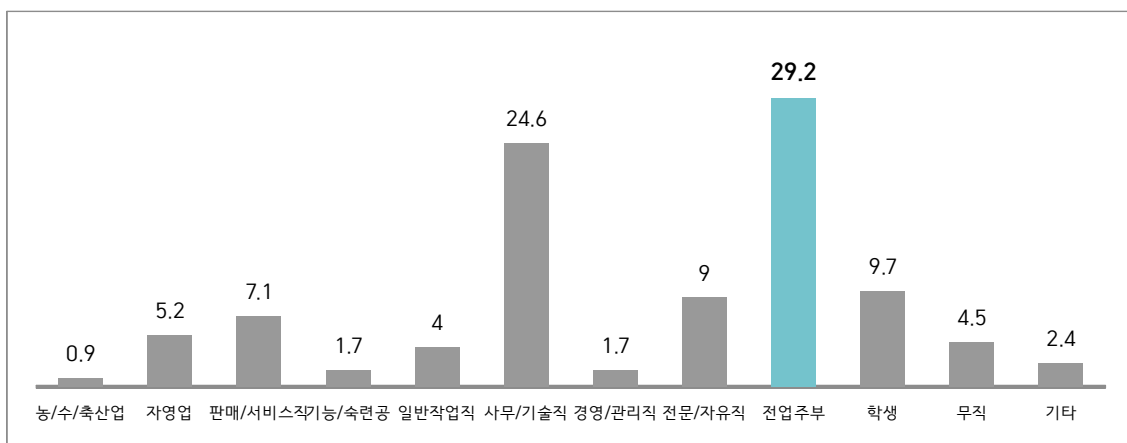
- 연령대로는 ‘60대 이상’이 26.5%로 가장 높게 나타났으며 이어 ‘20대 이하’ 23.4%, ‘30대’ 17.3%, ‘50대’ 17.1%, ‘40대’ 15.7% 순으로 나타났음



[그림 II-14] 연령대 비율

3) 직업

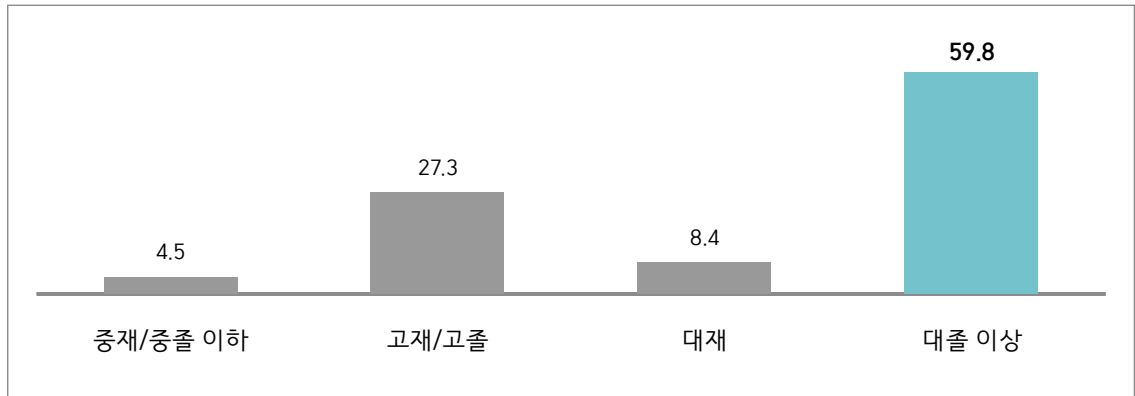
- 직업별로는 ‘전업주부’가 29.2%로 가장 높은 비율을 차지하였음. 이어 ‘사무/기술직’ 24.6%, ‘학생’ 9.7%, ‘전문/자유직’ 9.0%, ‘판매/서비스직’ 7.1%, ‘자영업’ 5.2%로 나타났으며, 그 외 직업 항목은 5% 이하로 나타났음. 기타 항목으로는 프리랜서 등의 답변이 있었음



[그림 II-15] 직업 비율

4) 최종 학력

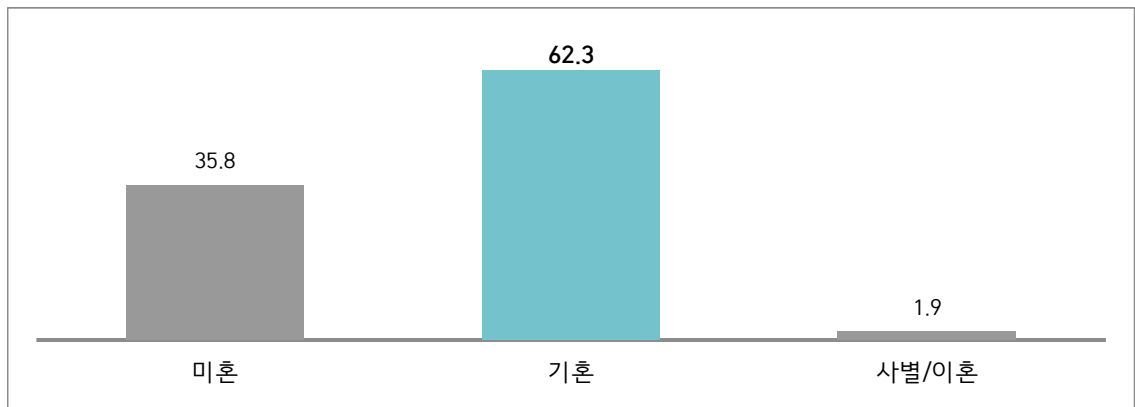
- 학력별로는 ‘대졸이상’이 59.8%로 가장 높게 나타났고, 이어 ‘고재/고졸’ 27.3%, ‘대재’ 8.4%, ‘중재/중졸 이하’ 4.5% 순으로 나타났음



[그림 II-16] 학력 비율

5) 혼인 상태

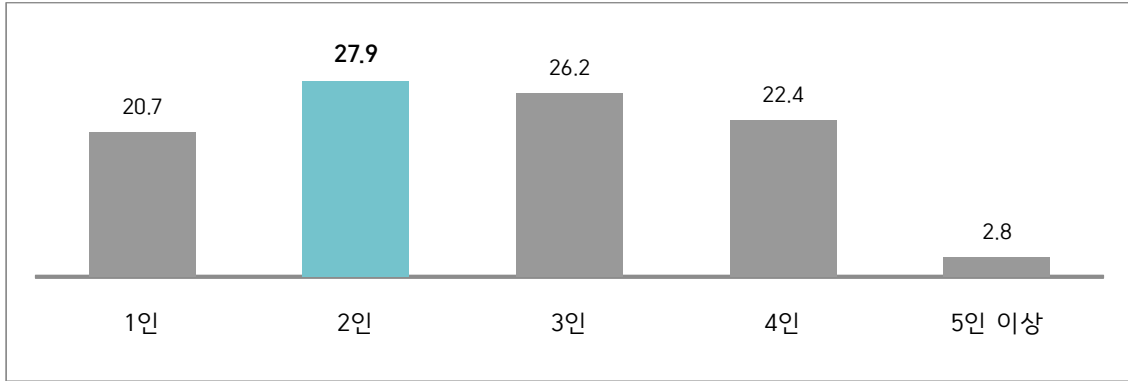
- 혼인 상태로는 ‘기혼’이 62.3%로 가장 높게 나타났으며 ‘미혼’ 35.8%, ‘사별/이혼’ 1.9% 순으로 나타났음



[그림 II-17] 혼인 비율

6) 가구원

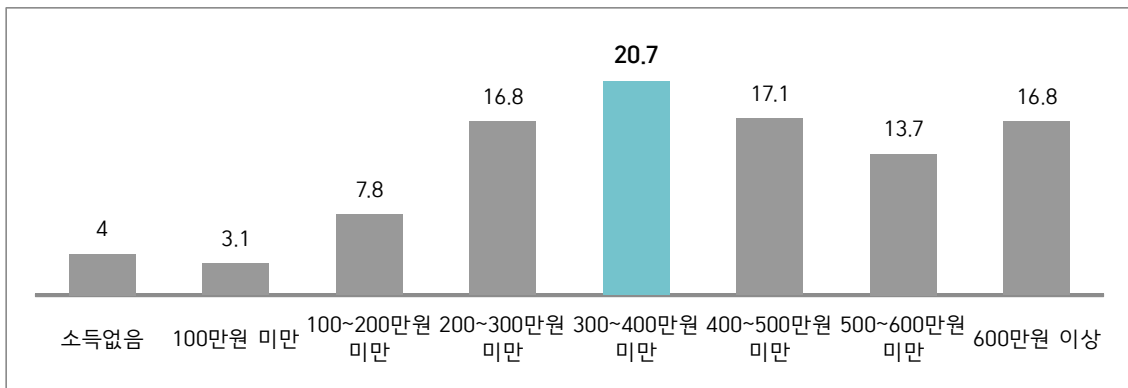
- 동거 가구원 수로는 ‘2인’ 가구가 27.9%로 가장 높게 나타났으며, 이어 ‘3인’ 26.2%, ‘4인’ 22.4%, ‘1인’ 20.7%, ‘5인 이상’ 2.8% 순으로 나타났음



[그림 II-18] 가구원 비율

7) 월 평균 소득

- 가구 소득원 종합 기준 월 평균 소득은 '300~400만원 미만'이 20.7%로 가장 높은 비율을 차지하였음. 이어 '400~500만원 미만' 17.1%, '200~300만원 미만', '600만원 이상' 16.8%, '500~600만원 미만' 13.7% 순으로 나타났으며 그 외 항목은 10% 미만으로 나타났음

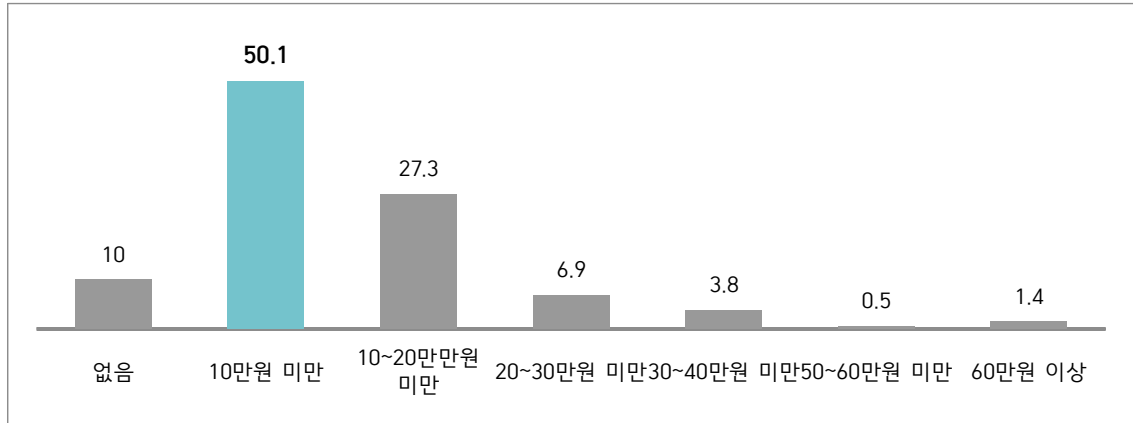


[그림 II-19] 월 평균 소득 비율

8) 월평균 문화예술비 지출액

- 문화예술 관람 및 참여, 문화예술교육 등 문화예술과 관련된 활동에 지출하는 비용 기준으로 월평균 문화예술비 지출액에 대해 질문하였음
- 월평균 문화예술비를 '10만원 미만'으로 지출하는 비율이 50.1%로 가장 높게 나타났음. 이어 '10~20만원 미만' 27.3%, '없음' 10.0%, '20~30만원 미만' 6.9% 순으로 나타났으며 그 외 항목은 5% 미만으로 나타났음

- 연령대별 월평균 문화예술비 지출액도 연령대 모두 ‘10만원 미만’으로 지출하는 비율이 가장 높게 나타났음



[그림 II-20] 월평균 문화예술비 지출액 비율

〈표 II-83〉 월평균 문화예술비 지출액

구분	유효 표본 수	세부항목	연령별					합계	
			20대 이하	30대	40대	50대	60대 이상	빈도(명)	구성비(%)
월평균 문화예술비 지출액	418	없음	14.1	2.7	6.1	5.7	16.4	42	10.0
		10만원 미만	59.6	48.1	47.0	61.4	37.3	209	50.1
		10~20만원 미만	15.2	30.1	40.9	18.6	33.6	114	27.3
		20~30만원 미만	5.1	12.3	4.5	5.7	7.3	29	6.9
		30~40만원 미만	5.1	6.8	1.5	2.9	2.7	16	3.8
		40~50만원 미만	-	-	-	-	-	-	-
		50~60만원 미만	0.9	0.0	0.0	1.4	0.0	2	0.5
		60만원 이상	0.0	0.0	0.0	4.3	2.7	6	1.4

나. 응답자 거주 상태

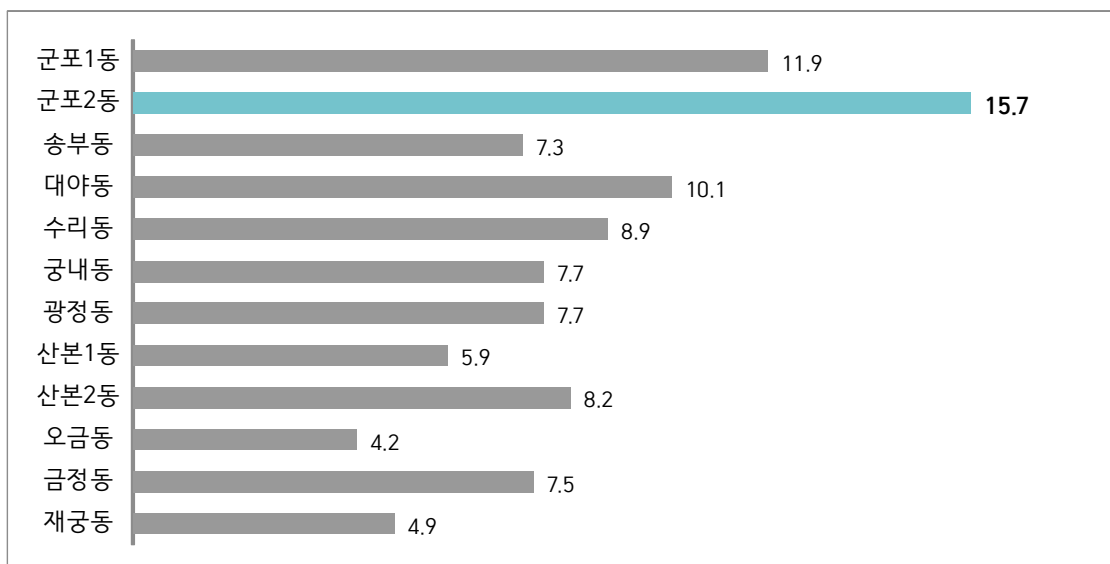
1) 거주 지역

〈표 II-84〉 거주지역

n=427 응답률 100.0%

구분	빈도(명)	구성비(%)
군포1동	51	11.9
군포2동	67	15.7
송부동	31	7.3
대야동	43	10.1
수리동	38	8.9
궁내동	33	7.7
광정동	33	7.7
산본1동	25	5.9
산본2동	35	8.2
오금동	18	4.2
금정동	32	7.5
재궁동	21	4.9
합계	427	100.0

- 응답자의 거주 지역은 ‘군포2동’ 15.7%로 가장 높게 나타났으며, 이어 ‘군포1동’ 11.9%, ‘대야동’ 10.1%, ‘수리동’ 8.9%, ‘산본2동’ 8.2%, ‘궁내동’, ‘광정동’ 7.7%, ‘금정동’ 7.5%, ‘송부동’ 7.3%, ‘산본1동’ 5.9%, ‘재궁동’ 4.9%, ‘오금동’ 4.2% 순으로 나타났음



[그림 II-21] 거주지역 비율

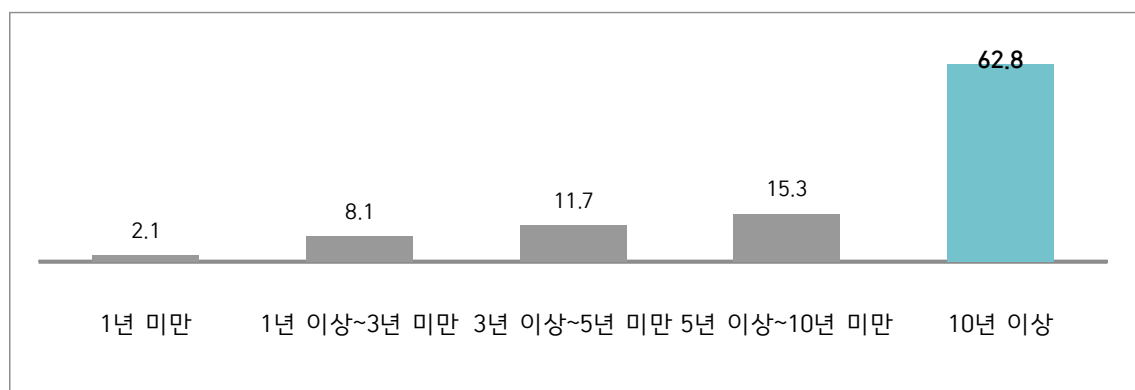
2) 거주 기간

〈표 II-85〉 거주 기간

n=419 응답률 98.1%

구분	연령별					합계	
	20대 이하	30대	40대	50대	60대 이상	빈도(명)	구성비(%)
1년 미만	1.0	5.5	1.5	2.9	0.9	9	2.1
1년 이상~3년 미만	9.0	19.2	10.6	4.3	0.9	34	8.1
3년 이상~5년 미만	25.0	17.8	7.6	1.4	4.5	49	11.7
5년 이상~10년 미만	17.0	26.0	13.6	13.0	9.0	64	15.3
10년 이상	48.0	31.5	66.7	78.4	84.7	263	62.8
합계	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	419	100.0

- 군포시에 거주한 기간은 ‘10년 이상’이 62.8%로 가장 높게 나타났다. 이어 ‘5년 이상~10년 미만’ 15.3%, ‘3년 이상~5년 미만’ 11.7%, ‘1년 이상~3년 미만’ 8.1%, ‘1년 미만’ 2.1% 순으로 나타났다
- 연령대별 거주 기간도 연령대 모두 ‘10년 이상’ 거주한 비율이 가장 높게 나타났으며, 연령대가 높아질수록 거주 기간이 긴 것으로 나타났다. 30대의 ‘10년 이상’의 거주기간 비율이 다른 연령대에 비해 다소 낮게 나타났다



[그림 II-22] 거주 기간 비율

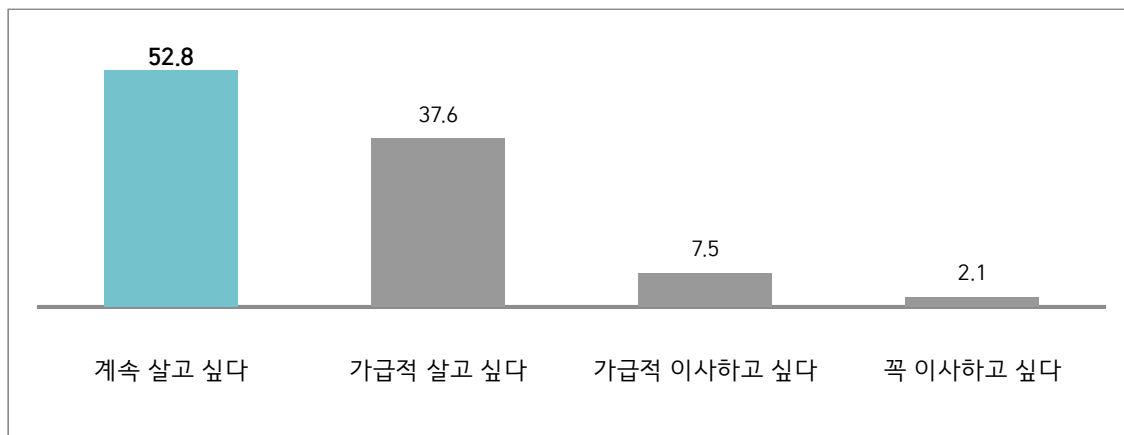
3) 거주 계획

〈표 II-86〉 거주 계획

n=415 응답률 97.1%

구분	연령별					합계	
	20대 이하	30대	40대	50대	60대 이상	빈도(명)	구성비(%)
계속 살고 싶다	46.0	45.1	53.7	54.3	62.6	219	52.8
가급적 살고 싶다	48.0	40.8	32.8	35.7	29.9	156	37.6
가급적 이사하고 싶다	4.0	12.7	9.0	8.6	5.6	31	7.5
꼭 이사하고 싶다	2.0	1.4	4.5	1.4	1.9	9	2.1
합계	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	415	100.0

- 군포시에 계속 거주하거나 이사할 계획이 있는지에 대해 질문한 결과, ‘계속 살고 싶다’고 응답한 비율이 52.8%로 가장 높게 나타났음 이어 ‘가급적 살고 싶다’ 37.6%, ‘가급적 이사하고 싶다’ 7.5%, ‘꼭 이사하고 싶다’ 2.1% 순으로 나타났음
- 연령대별 거주 계획으로는 20대 이하는 ‘가급적 살고 싶다’가 가장 높게 나타났고, 나머지 연령대는 ‘계속 살고 싶다’가 가장 높게 나타났음. 30대부터 60대 이상의 연령대에서 연령대가 높아질수록 군포시에 계속 살고 싶다고 응답한 비율이 높게 나타났음



[그림 II-23] 거주 계획 비율

다. 여가활동실태

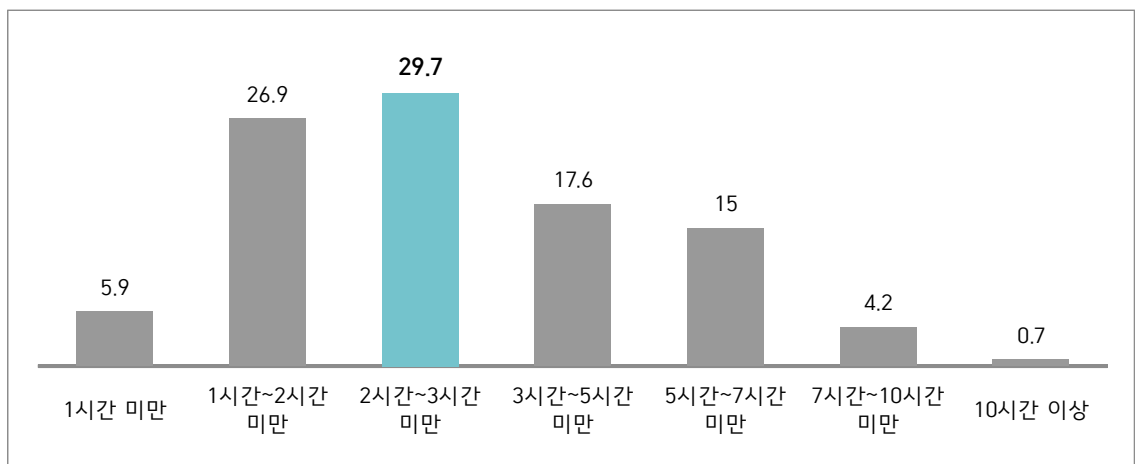
1) 여가시간-평일

〈표 II-87〉 여가시간-평일

n=427 응답률 100.0%

구분	빈도(명)	구성비(%)
1시간 미만	25	5.9
1시간~2시간 미만	115	26.9
2시간~3시간 미만	127	29.7
3시간~5시간 미만	75	17.6
5시간~7시간 미만	64	15.0
7시간~10시간 미만	18	4.2
10시간 이상	3	0.7
합계	427	100.0

○ 평일 기준(취침 시간 제외) 하루 평균 여가시간으로는 ‘2시간~3시간 미만’이 29.7%로 가장 높게 나타났다. 이어 ‘1시간~2시간 미만’ 26.9%, ‘3시간~5시간 미만’ 17.6%, ‘5시간~7시간 미만’ 15.0%, ‘1시간 미만’ 5.9%, ‘7시간~10시간 미만’ 4.2%, ‘10시간 이상’ 0.7% 순으로 나타났다.



[그림 II-24] 여가시간-평일 비율

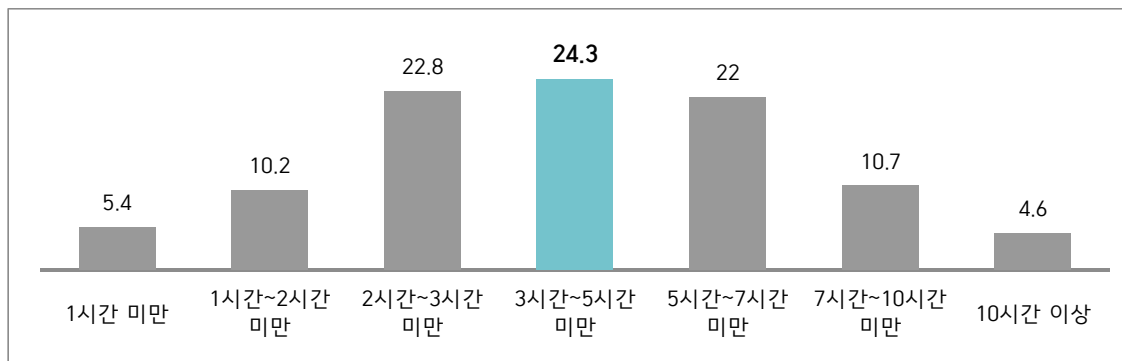
2) 여가시간-주말

〈표 II-88〉 여가시간-주말

n=391 응답률 91.5%

구분	빈도(명)	구성비(%)
1시간 미만	21	5.4
1시간~2시간 미만	40	10.2
2시간~3시간 미만	89	22.8
3시간~5시간 미만	95	24.3
5시간~7시간 미만	86	22.0
7시간~10시간 미만	42	10.7
10시간 이상	18	4.6
합계	391	100.0

- 주말 기준(취침 시간 제외) 하루 평균 여가시간으로는 ‘3시간~5시간 미만’이 24.3%로 가장 높게 나타났음. 이어 ‘2시간~3시간 미만’ 22.8%, ‘5시간~7시간 미만’ 22.0%, ‘7시간~10시간 미만’ 10.7%, ‘1시간~2시간 미만’ 10.2%, ‘1시간 미만’ 5.4%, ‘10시간 이상’ 4.6% 순으로 나타났음



[그림 II-25] 여가시간-주말 비율

3) 여가 활동

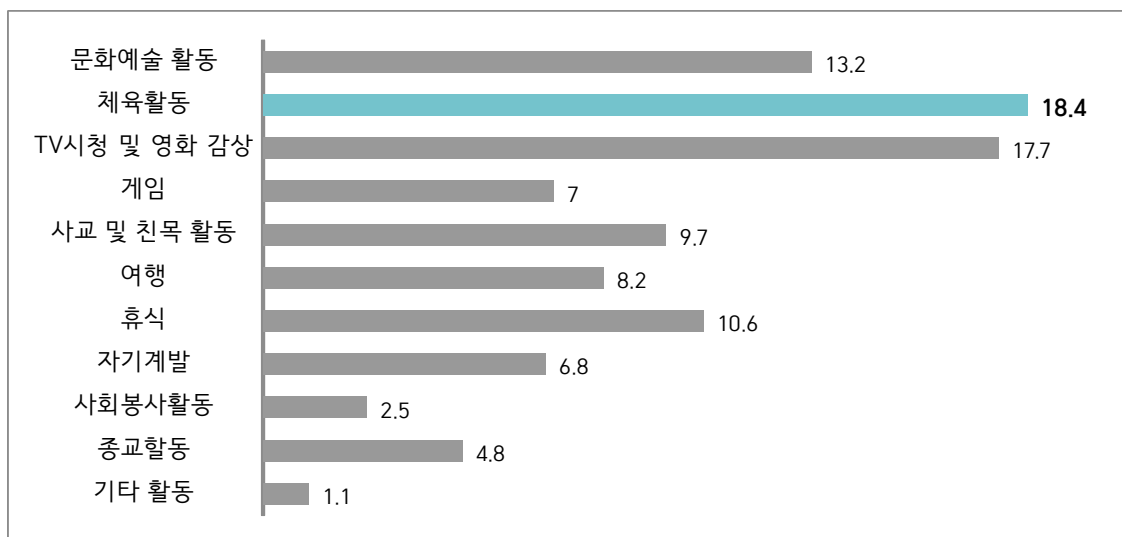
- 평소 여가시간에 하는 활동으로는 ‘체육활동(관람 및 참여 포함)’이 18.4%로 가장 높게 나타났음. 이어 ‘TV시청 및 영화 감상’ 17.7%, ‘문화예술 활동(관람 및 참여 포함)’ 13.2%, ‘휴식’ 10.6%, ‘사교 및 친목 활동’ 9.7%, ‘여행’ 8.2%, ‘게임(PC 및 모바일 포함)’ 7.0%, ‘자기계발’ 6.8%, ‘종교활동’ 4.8%, ‘사회봉사활동’ 2.5%, ‘기타 활동’ 1.1% 순으로 나타났음

- 연령대별 여가 활동은 20대 이하, 30대는 'TV시청 및 영화 감상', 40대, 60대 이상은 '체육활동(관람 및 참여 포함)'이 가장 높게 나타났음. 50대 여가 활동은 '문화예술 활동(관람 및 참여 포함)'이 가장 높게 나타났으며, 문화예술 활동(관람 및 참여 포함)의 여가 활동 비율을 보면 50대, 60대 이상의 여가 활동 비율이 다른 연령대에 비해 다소 높은 것을 알 수 있음

〈표 II-89〉 여가 활동

n=785(다중응답)

구분	연령별					합계	
	20대 이하	30대	40대	50대	60대 이상	빈도(명)	구성비(%)
문화예술 활동(관람 및 참여 포함)	9.3	9.6	8.3	20.6	18.1	104	13.2
체육활동(관람 및 참여 포함)	12.7	17.6	20.9	18.3	23.4	144	18.4
TV시청 및 영화 감상	22.4	22.8	17.5	15.3	10.9	139	17.7
게임(PC 및 모바일 포함)	15.6	11.0	5.8	-	0.5	55	7.0
사교 및 친목 활동	10.7	6.6	10.0	12.2	8.8	76	9.7
여행	7.3	6.6	5.8	10.7	9.8	64	8.2
휴식	11.2	14.0	14.2	8.4	6.7	83	10.6
자기계발	8.3	8.1	8.3	4.6	4.7	53	6.8
사회봉사활동	0.5	1.5	2.5	1.5	6.2	20	2.5
종교활동	2.0	2.2	5.0	6.9	8.3	38	4.8
기타 활동	-	-	1.7	1.5	2.6	9	1.1
합계	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	785	100.0



[그림 II-26] 여가 활동 비율

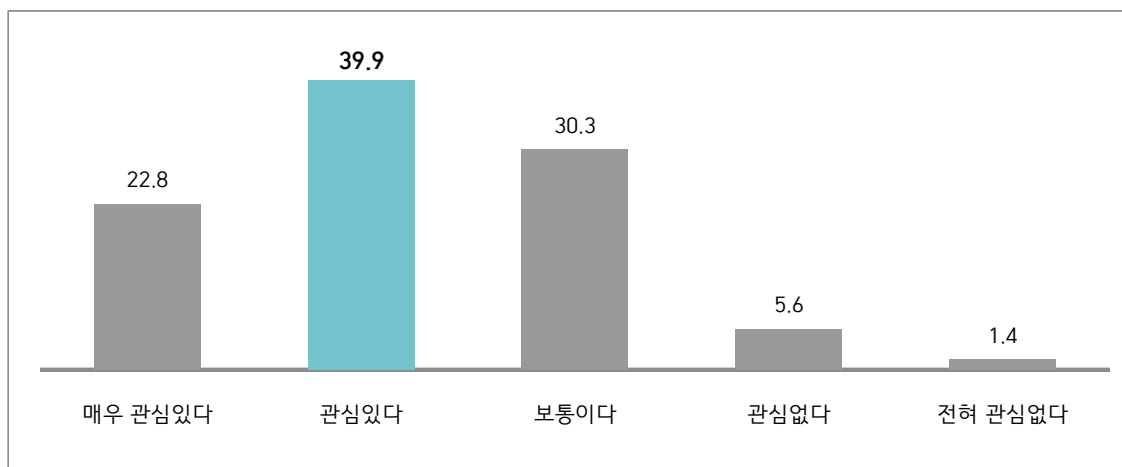
4) 문화예술 활동 관심

〈표 II-90〉 문화예술 활동 관심

n=426 응답률 99.8%

구분	연령별					합계	
	20대 이하	30대	40대	50대	60대 이상	빈도(명)	구성비(%)
매우 관심있다	9.0	8.1	28.8	39.7	30.1	97	22.8
관심있다	45.0	36.5	36.4	38.4	40.7	170	39.9
보통이다	36.0	44.6	33.3	19.2	21.2	129	30.3
관심없다	8.0	9.5	1.5	2.7	5.3	24	5.6
전혀 관심없다	2.0	1.3	-	-	2.7	6	1.4
합계	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	426	100.0

- 여가활동 중 문화예술 활동(관람 및 참여 포함)에 대해 어느 정도 관심을 가지는지 질문한 결과, ‘관심있다’라고 응답한 비율이 39.9%로 가장 높게 나타났다. 이어 ‘보통이다’ 30.3%, ‘매우 관심있다’ 22.8%, ‘관심없다’ 5.6%, ‘전혀 관심없다’ 1.4% 순으로 나타났다
- 연령대별로는 20대 이하, 40대, 60대 이상은 ‘관심있다’ 응답이 가장 높게 나타났으며, 30대는 ‘보통이다’, 50대는 ‘매우 관심있다’ 응답이 가장 높게 나타났다



[그림 II-27] 문화예술 활동 관심 비율

라. 문화 예술활동 실태

- 2022년 1월부터 2022년 12월까지 1년 간 군포시 내에서 진행된 행사(공연/전시/문학/전통 예술/축제 참여/문화예술교육/학술행사)를 방문해 참여한 문화 예술활동에 대해 분석하였음

1) 문화 예술활동 참여

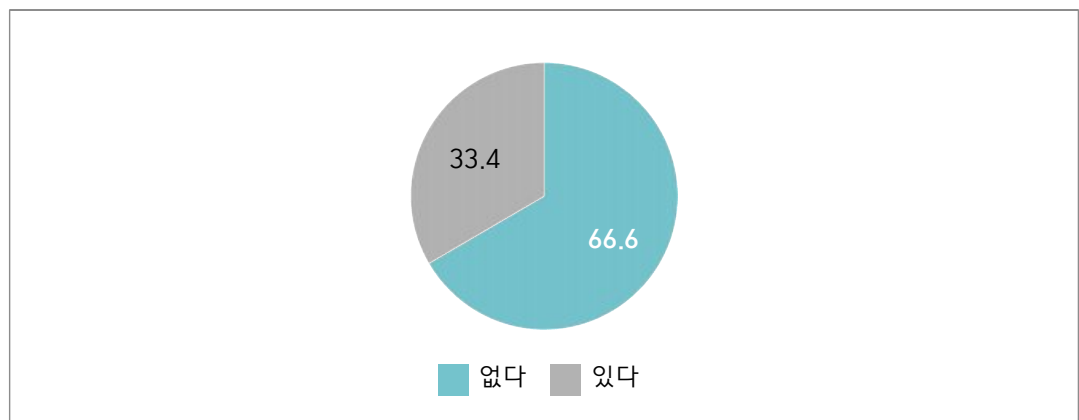
가) 공연

〈표 II-91〉 공연

n=422 응답률 98.8%

구분	연령별					합계	
	20대 이하	30대	40대	50대	60대 이상	빈도(명)	구성비(%)
있다	20.0	23.0	37.3	43.1	44.0	141	33.4
없다	80.0	77.0	62.7	56.9	56.0	281	66.6
합계	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	422	100.0

- 군포시 내에서 진행된 공연(음악, 연극, 뮤지컬, 무용 등) 행사에 참여한 비율이 33.4%, 참여하지 않은 비율이 66.6%로 나타나 공연 행사에 참여경험이 없는 비율이 더 높은 것으로 나타났음. 연령대별 모두 참여경험이 없는 비율이 높게 나타났으며 연령대가 낮을수록 참여경험이 없는 비율이 더 높게 나타났음
- 행사(공연/전시/문학/전통예술/축제 참여/문화예술교육/학술행사) 중 공연 행사에 참여한 비율이 가장 높게 나타났음



[그림 II-28] 공연 비율

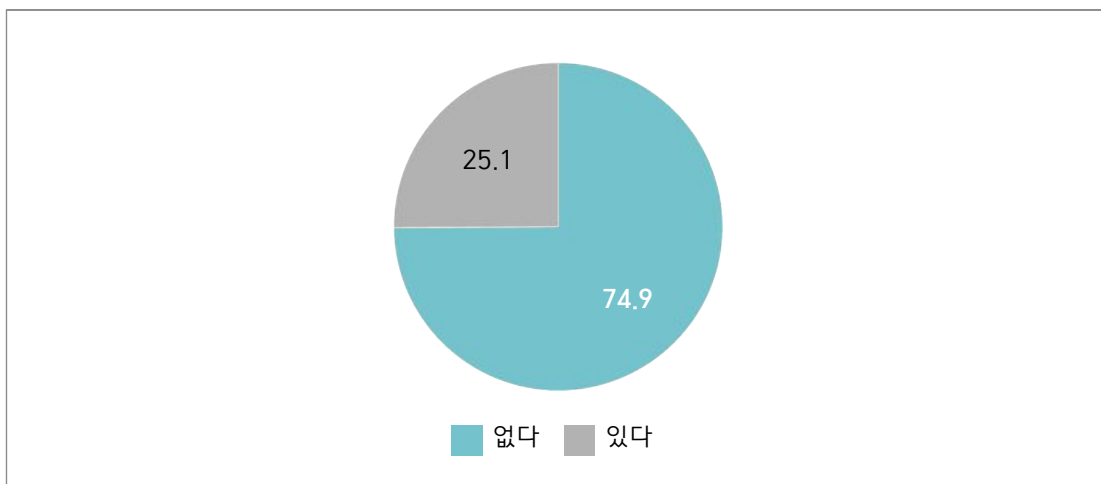
나) 전시

- 군포시 내에서 진행된 전시(미술, 사진, 서예, 건축, 디자인 등) 행사에 참여한 비율이 25.1%, 참여하지 않은 비율이 74.9%로 나타나 전시 행사에 참여경험이 없는 비율이 더 높은 것으로 나타났음
- 연령대별로 살펴보면 전시 행사에 참여경험이 없다고 응답한 사람이 더 높은 것을 알 수 있으며, 그 중 '50대'의 참여 비율이 35.2%로 연령대 중 가장 높게 나타났음

〈표 II-92〉 전시

n=415 응답률 97.1%

구분	연령별					합계	
	20대 이하	30대	40대	50대	60대 이상	빈도(명)	구성비(%)
있다	16.0	16.2	24.6	35.2	33.3	104	25.1
없다	84.0	83.8	75.4	64.8	66.7	311	74.9
합계	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	415	100.0



[그림 II-29] 전시 비율

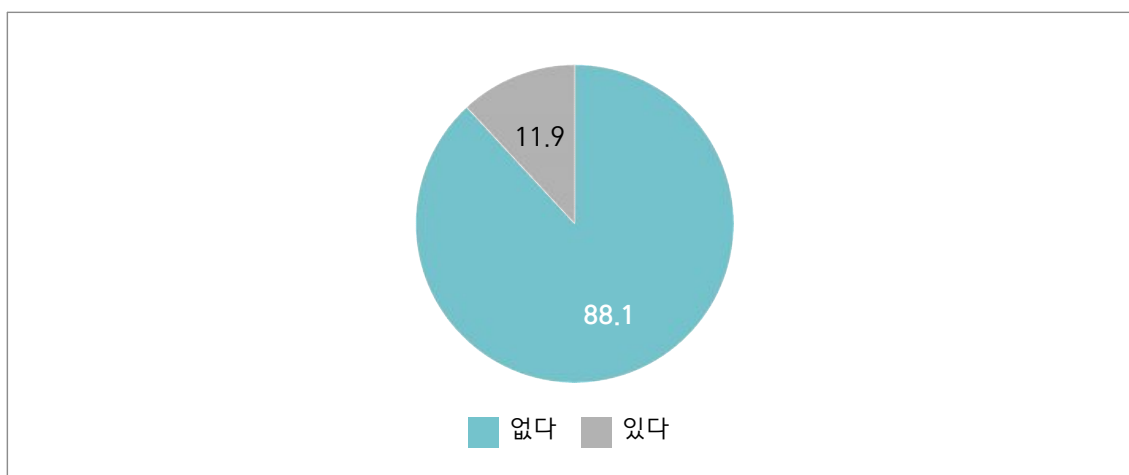
다) 문학

- 군포시 내에서 진행된 문학(시화전, 백일장 등) 행사에 참여한 비율이 11.9%, 참여하지 않은 비율이 88.1%로 문학 행사에 참여경험이 없는 비율이 더 높은 것으로 나타났음. 연령대별 모두 문학행사 참여 경험이 없는 비율이 높게 나타났음

〈표 II-93〉 문학

n=412 응답률 96.5%

구분	연령별					합계	
	20대 이하	30대	40대	50대	60대 이상	빈도(명)	구성비(%)
있다	6.0	5.4	7.7	18.8	20.2	49	11.9
없다	94.0	94.6	92.3	81.2	79.8	363	88.1
합계	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	412	100.0



[그림 II-30] 문학 비율

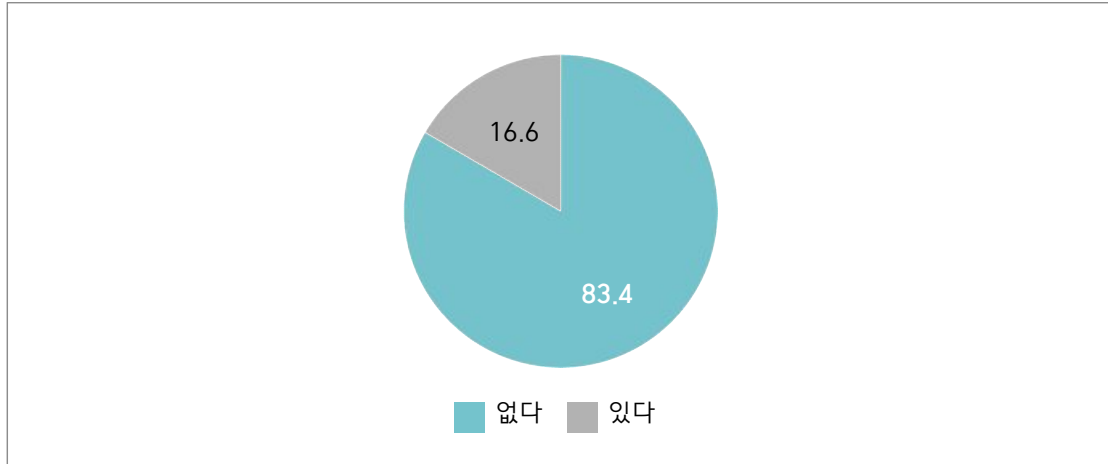
라) 전통예술

- 군포시 내에서 진행된 전통예술(국악, 풍물 등) 행사에 참여한 비율이 16.6%, 참여하지 않은 비율이 83.4%로 나타나 전통예술 행사에 참여경험이 없는 비율이 더 높은 것으로 나타났다. 연령대 모두 전통예술 행사에 참여 경험이 없는 비율이 더 높게 나타났으며, 그 중 '30대'가 91.9%로 참여 경험이 없는 비율이 가장 높게 나타났다

〈표 II-94〉 전통예술

n=416 응답률 97.4%

구분	연령별					합계	
	20대 이하	30대	40대	50대	60대 이상	빈도(명)	구성비(%)
있다	11.0	8.1	12.1	21.7	27.1	69	16.6
없다	89.0	91.9	87.9	78.3	72.9	347	83.4
합계	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	416	100.0



[그림 II-31] 전통예술 비율

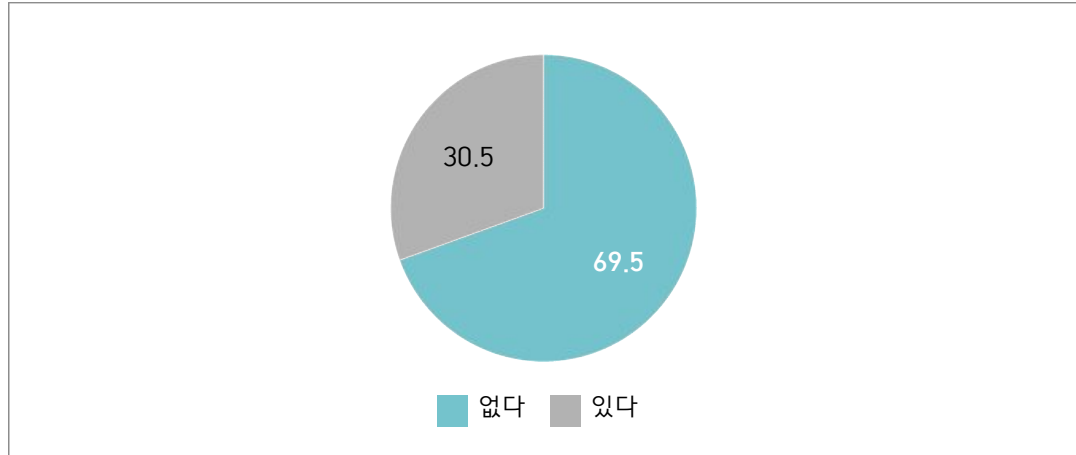
마) 축제 참여

〈표 II-95〉 축제 참여

n=420 응답률 98.4%

구분	연령별					합계	
	20대 이하	30대	40대	50대	60대 이상	빈도(명)	구성비(%)
있다	15.0	21.6	36.9	44.4	37.6	128	30.5
없다	85.0	78.4	63.1	55.6	62.4	292	69.5
합계	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	420	100.0

- 군포시 내에서 진행된 문화예술 관련 축제 및 이벤트 행사에 참여한 비율이 30.5%, 참여하지 않은 비율이 69.5%로 나타나 축제 및 이벤트 행사에 참여경험이 없는 비율이 더 높은 것으로 나타났음
- 연령대 모두 축제 참여 경험이 없는 응답이 더 높게 나타났으며 그 중 50대의 축제 참여 비율이 44.4%로 다른 연령대에 비해 높게 나타났음
- 전국적으로 인지도가 있는 철쭉축제가 있음에도 불구하고 축제 참여 비율이 낮게 나타나고 있어 축제 참여자의 중복현상이 나타나고 있음을 확인할 수 있음
- 축제 참여 시민의 범위가 군포시민 전체가 아닌 일부 시민들에 한정되어 있기 때문에 장기적으로 축제에 참여하는 시민들의 범위 확대를 위한 대안 마련이 필요한 상황임



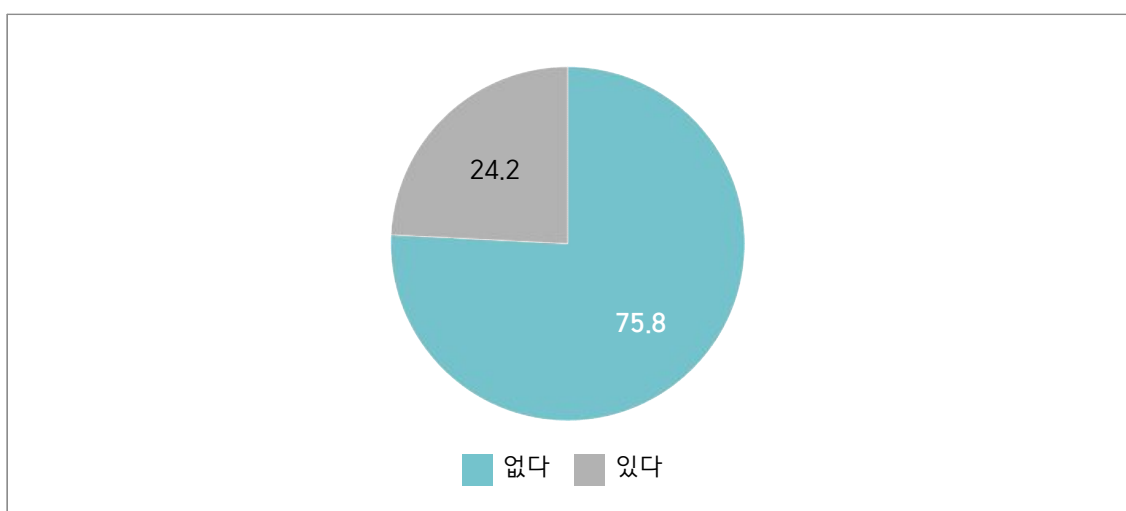
[그림 II-32] 축제 참여 비율

바) 문화예술교육

〈표 II-96〉 문화예술교육

n=418 응답률 97.9%

구분	연령별					합계	
	20대 이하	30대	40대	50대	60대 이상	빈도(명)	구성비(%)
있다	11.0	8.1	27.3	37.1	37.0	101	24.2
없다	89.0	91.9	72.7	62.9	63.0	317	75.8
합계	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	418	100.0



[그림 II-33] 문화예술교육 비율

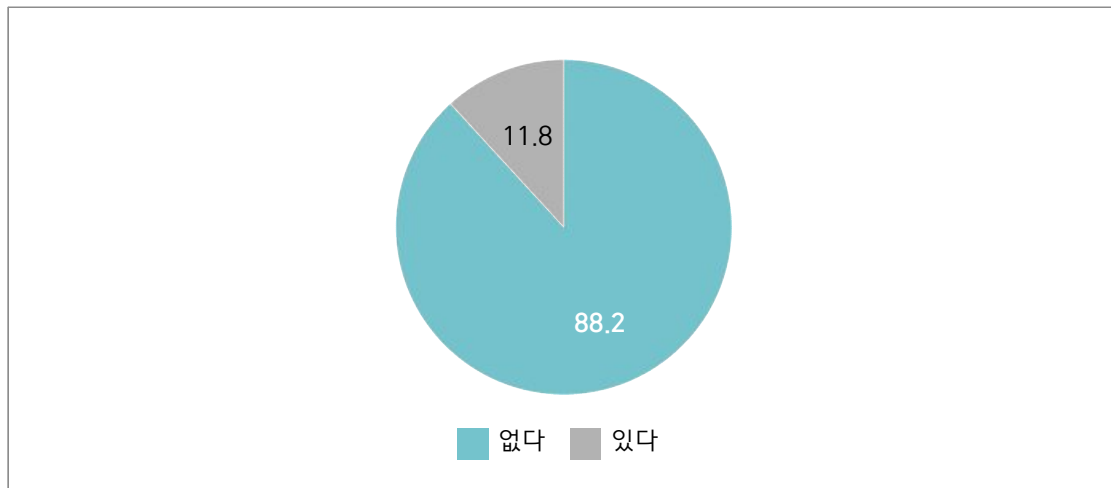
- 공공 및 민간에서 진행된 문화예술교육 프로그램에 참여한 비율이 24.2%, 참여하지 않은 비율이 75.8%로 나타나 문화예술교육 프로그램에 참여경험이 없는 비율이 더 높은 것으로 나타났음
- 연령대 모두 문화예술교육 프로그램의 참여경험이 없는 비율이 더 높게 나타났음. 그 중 '30대'의 참여비율이 8.1%로 가장 낮게 나타났으며, '50대'의 참여비율은 37.1%로 가장 높게 나타났음

사) 학술행사

〈표 II-97〉 학술행사

n=408 응답률 95.6%

구분	연령별					합계	
	20대 이하	30대	40대	50대	60대 이상	빈도(명)	구성비(%)
있다	4.0	2.7	12.7	22.7	17.9	48	11.8
없다	96.0	97.3	87.3	77.3	82.1	360	88.2
합계	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	408	100.0



[그림 II-34] 학술행사 비율

- 문화예술교육 관련 포럼, 토론회 등 학술행사에 참여한 비율이 11.8%, 참여하지 않은 비율이 88.2%로 나타나 학술행사에 참여경험이 없는 비율이 더 높은 것으로 나타났음
- 연령대 모두 학술행사 참여 경험이 없는 비율이 더 높게 나타났음. 그 중 '30대'의 참여 비율이 2.7%로 가장 낮게 나타났으며, '50대'의 참여비율은 22.7%로 가장 높게 나타났음

- 행사(공연/전시/문학/전통예술/축제 참여/문화예술교육/학술행사) 중 학술행사에 참여한 비율이 가장 낮게 나타났음

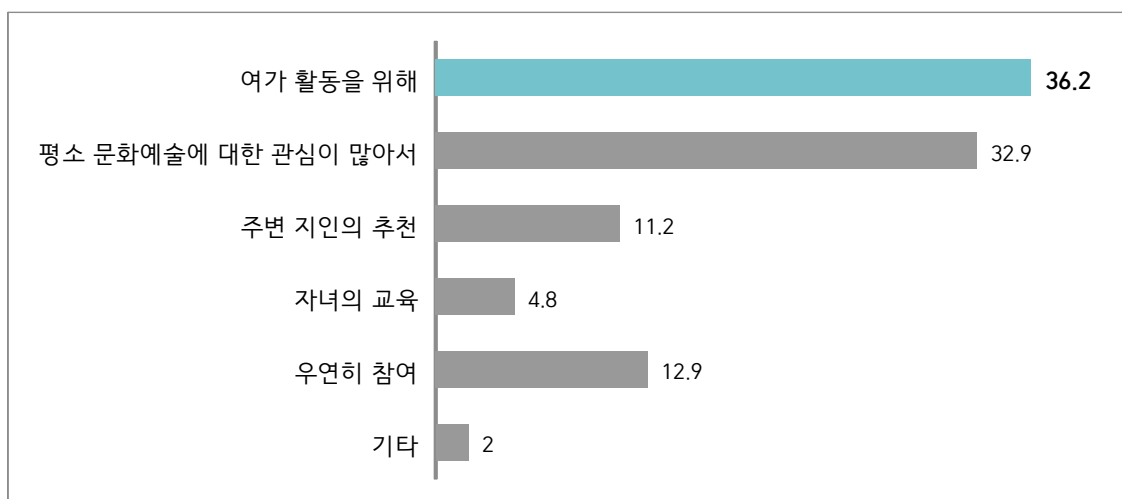
2) 참여 이유

〈표 II-98〉 참여 이유

n=249(다중응답)

구분	연령별					합계	
	20대 이하	30대	40대	50대	60대 이상	빈도(명)	구성비(%)
여가 활동을 위해	46.0	36.1	22.0	30.6	44.2	90	36.2
평소 문화예술에 대한 관심이 많아서	13.5	16.7	28.0	51.0	41.6	82	32.9
주변 지인의 추천	16.2	19.4	12.0	10.2	5.2	28	11.2
자녀의 교육	-	2.8	22.0	-	-	12	4.8
우연히 참여	18.9	25.0	14.0	8.2	6.5	32	12.9
기타	5.4	-	2.0	-	2.5	5	2.0
합계	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	249	100.0

- 문화예술 활동에 참여 경험이 있는 응답자 대상으로 참여한 이유에 대해 질문한 결과 ‘여가 활동을 위해’ 참여한 경우가 36.2%로 가장 높게 나타났음. 이어 ‘평소 문화예술에 대한 관심이 많아서’ 32.9%, ‘우연히 참여’ 12.9%, ‘주변 지인의 추천’ 11.2%, ‘자녀의 교육’ 4.8%, ‘기타’ 2.0% 순으로 나타났음



[그림 II-35] 참여 이유 비율

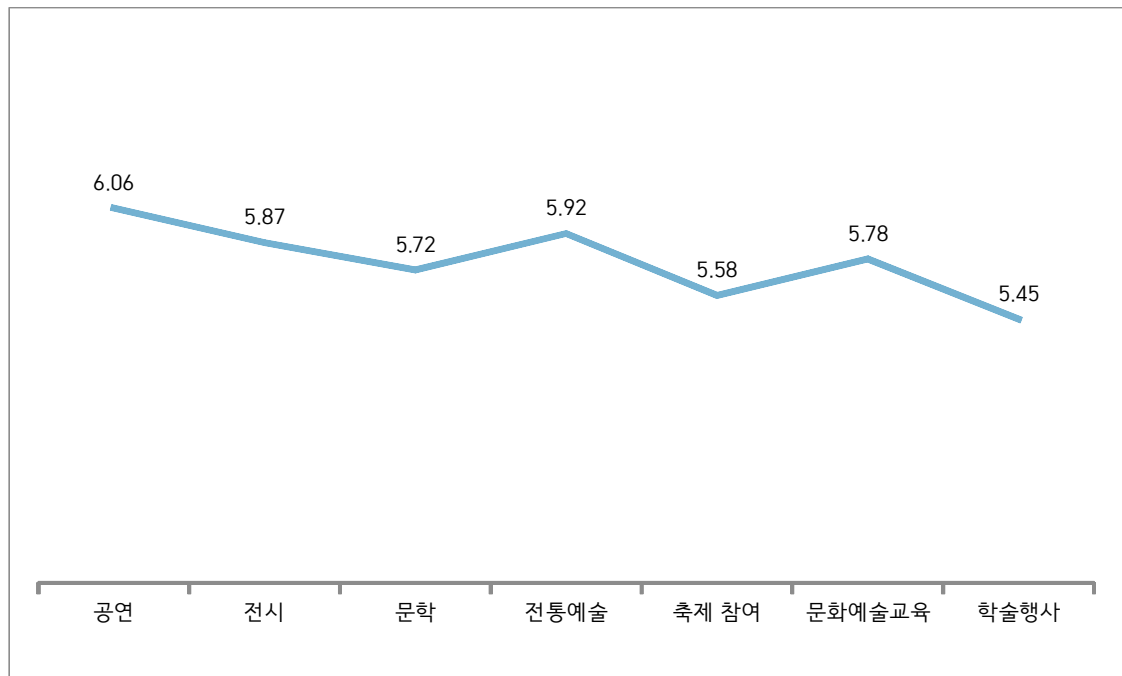
- 연령대별로는 20대 이하, 30대, 60대의 경우 여가 활동을 위해 문화예술 활동에 참여하는 비율이 높게 나타났고, 40대, 50대는 평소 문화예술에 대한 관심이 많아 문화예술 활동에 참여하는 비율이 높게 나타났음

3) 만족도

- 문화예술 활동에 참여 경험이 있는 응답자 대상으로 참여한 문화예술 활동 만족도를 조사하였음. 만족도는 7점 척도 기준으로 1~3점은 부정적, 4점은 보통, 5~7점은 긍정적인 평가로 구분됨
- 문화예술 활동 만족도는 ‘공연’이 6.06점으로 가장 높은 만족도로 나타났음. 이어 ‘전통예술’ 5.92점, ‘전시’ 5.87점, ‘문화예술교육’ 5.78점, ‘문학’ 5.72점, ‘축제 참여’ 5.58점, ‘학술행사’ 5.45점 순으로 나타났으며 항목 모두 5점 이상의 만족도로, 긍정적인 평가를 하는 것으로 나타났음
- 연령대별로 만족도를 살펴보면 20대 이하는 ‘학술행사’, 30대, 50대는 ‘공연’, 40대, 60대 이상은 ‘전통예술’에 대한 만족도가 가장 높게 나타났음

〈표 II-99〉 만족도

구분	20대 이하	30대	40대	50대	60대 이상	전체
공연 (n=138 응답률 97.8%)	6.06	6.18	6.04	6.23	5.91	6.06
전시 (n=97 응답률 93.2%)	6.06	6.08	5.93	5.74	5.87	5.87
문학 (n=47 응답률 95.9%)	5.67	5.75	5.40	5.92	5.72	5.72
전통예술 (n=65 응답률 94.2%)	5.45	6.00	6.13	6.08	5.92	5.92
축제 참여 (n=119 응답률 92.9%)	6.00	6.00	5.54	5.38	5.58	5.58
문화예술교육 (n=87 응답률 86.1%)	5.55	5.67	6.12	5.68	5.78	5.78
학술행사 (n=44 응답률 91.6%)	6.25	5.50	5.50	5.38	5.45	5.45



[그림 II-36] 만족도

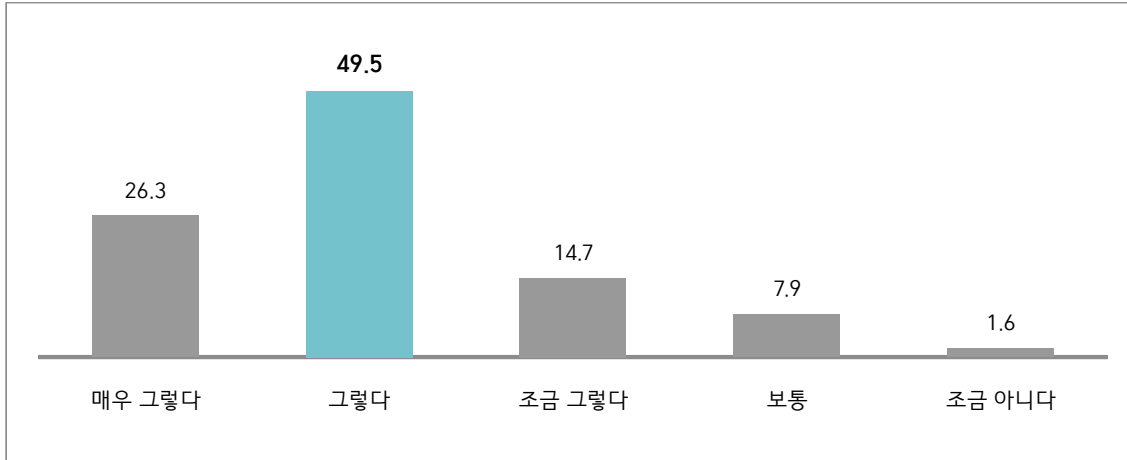
4) 재참여 여부

- 문화예술 활동 참여 경험이 있는 응답자 대상으로 재참여 의사에 대해 질문한 결과, ‘그렇다’가 49.5%로 가장 높게 나타났음. 이어 ‘매우 그렇다’ 26.3%, ‘조금 그렇다’ 14.7%, ‘보통’ 7.9%, ‘조금 아니다’ 1.6% 순으로 나타났음

〈표 II-100〉 재참여 여부

n=190 응답률 96.9%

구분	빈도(명)	구성비(%)
매우 그렇다	50	26.3
그렇다	94	49.5
조금 그렇다	28	14.7
보통	15	7.9
조금 아니다	3	1.6
합계	190	100.0



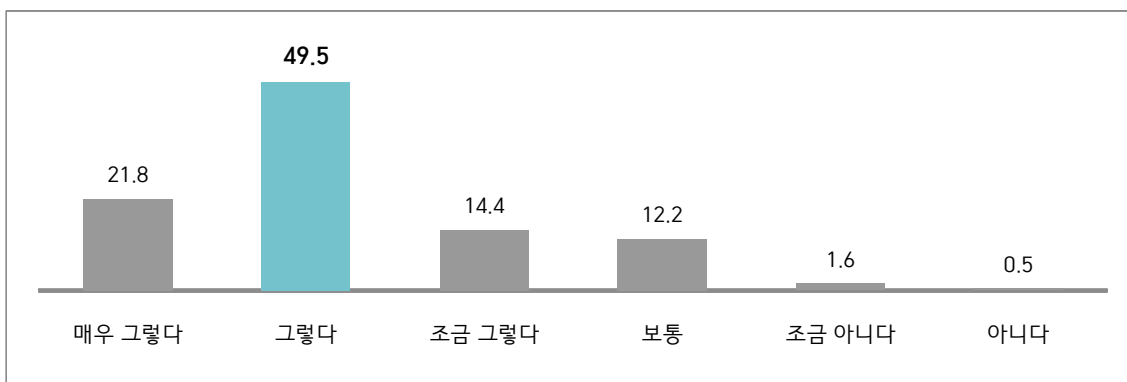
[그림 II-37] 재참여 여부 비율

5) 주변 추천 여부

〈표 II-101〉 주변 추천 여부

n=188 응답률 95.9%

구분	빈도(명)	구성비(%)
매우 그렇다	41	21.8
그렇다	93	49.5
조금 그렇다	27	14.4
보통	23	12.2
조금 아니다	3	1.6
아니다	1	0.5
합계	188	100.0



[그림 II-38] 주변 추천 여부 비율

- 문화예술 활동 참여 경험이 있는 응답자 대상으로 주변 지인에게 추천할 의향에 대해 질문한 결과, ‘그렇다’가 49.5%로 가장 높게 나타났음. 이어 ‘매우 그렇다’ 21.8%, ‘조금 그렇다’ 14.4%, ‘보통’ 12.2%, ‘조금 아니다’ 1.6%, ‘아니다’ 0.5% 순으로 나타났음

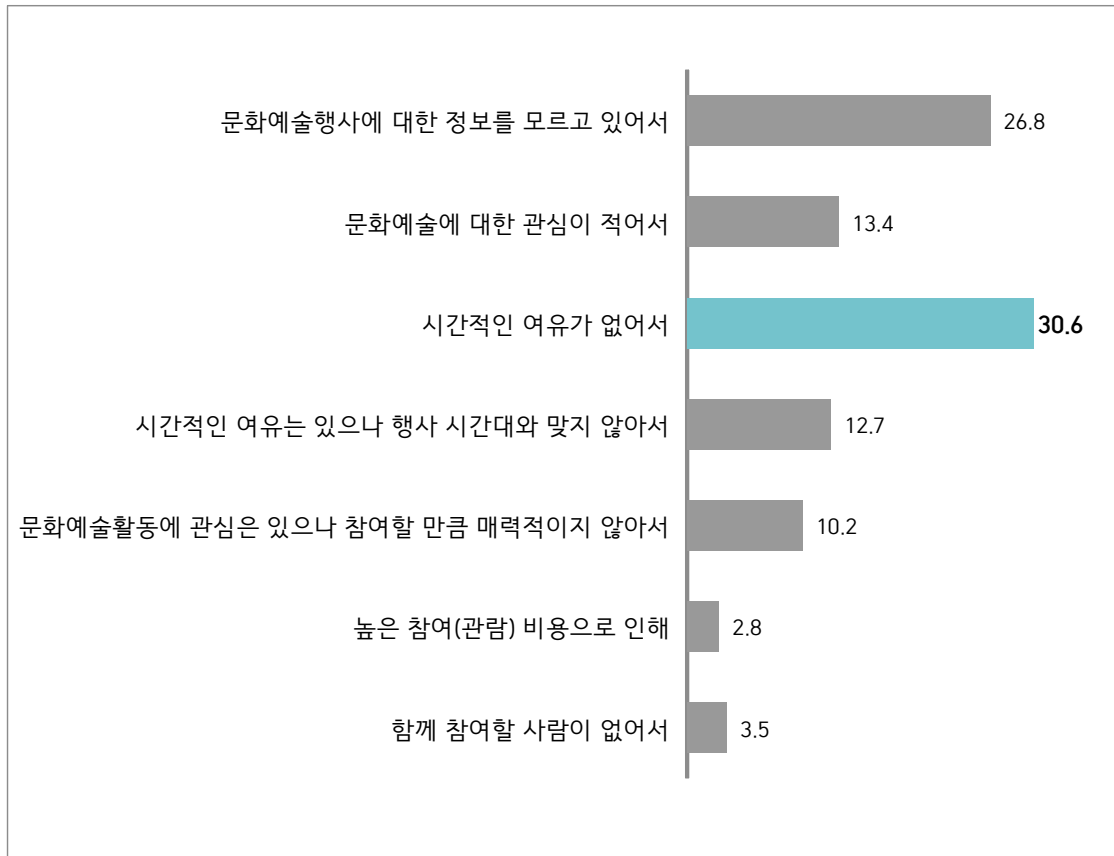
6) 미참여 이유

〈표 II-102〉 미참여 이유

n=284(다중응답)

구분	연령별					합계	
	20대 이하	30대	40대	50대	60대 이상	빈도(명)	구성비(%)
문화예술행사에 대한 정보를 모르고 있어서	12.0	27.5	20.9	33.3	41.1	76	26.8
문화예술에 대한 관심이 적어서	16.0	7.8	11.6	11.9	16.4	38	13.4
시간적인 여유가 없어서	42.7	33.4	25.6	31.0	19.2	87	30.6
시간적인 여유는 있으나 행사 시간대와 맞지 않아서	12.0	7.8	20.9	14.3	11.0	36	12.7
문화예술활동에 관심은 있으나 참여할 만큼 매력적이지 않아서	8.0	13.7	14.0	7.1	9.5	29	10.2
높은 참여(관람) 비용으로 인해	4.0	3.9	2.3	2.4	1.4	8	2.8
함께 참여할 사람이 없어서	5.3	5.9	4.7	-	1.4	10	3.5
합계	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	284	100

- 문화예술 활동에 참여 경험이 없는 응답자를 대상으로 참여하지 않은 이유에 대해 질문한 결과, 시간적인 여유가 없어 참여하지 못한 응답이 30.6%로 가장 높게 나타났음. 이어 ‘문화예술행사에 대한 정보를 모르고 있어서’ 26.8%, ‘문화예술에 대한 관심이 적어서’ 13.4%, ‘시간적인 여유는 있으나 행사 시간대와 맞지 않아서’ 12.7%, ‘문화예술활동에 관심은 있으나 참여할 만큼 매력적이지 않아서’ 10.2%, ‘함께 참여할 사람이 없어서’ 3.5%, ‘높은 참여(관람) 비용으로 인해’ 2.8% 순으로 나타났음
- 연령대별로는 20대 이하, 30대, 40대는 시간적인 여유가 없어 문화예술 행사에 참여하지 못한 비율이 높게 나타났고, 50대, 60대 이상은 문화예술행사에 대한 정보를 모르고 있어 참여하지 못한 비율이 높게 나타났음



[그림 II-39] 미참여 이유 비율

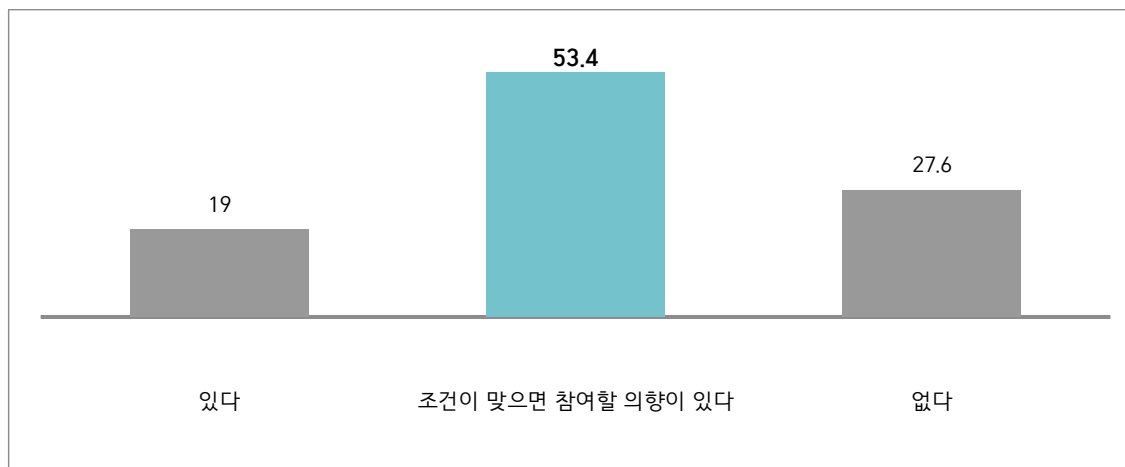
7) 향후 참여 의향

〈표 II-103〉 향후 참여 의향

n=279 응답률 70.2%

구분	빈도(명)	구성비(%)
있다	53	19.0
조건(시간대, 관심도, 매력도 등)이 맞으면 참여할 의향이 있다	149	53.4
없다	77	27.6
합계	279	100.0

- 문화예술 활동에 참여 경험이 없는 응답자를 대상으로 향후 참여 의향에 대해 질문한 결과 조건(시간대, 관심도, 매력도 등)이 맞으면 참여할 의향이 있다는 응답이 53.4%로 가장 높게 나타났다. 이어 ‘없다’ 27.6%, ‘있다’ 19.0% 순으로 나타났다



[그림 II-40] 향후 참여 의향 비율

8) 문화 예술활동 참여 필요 요소

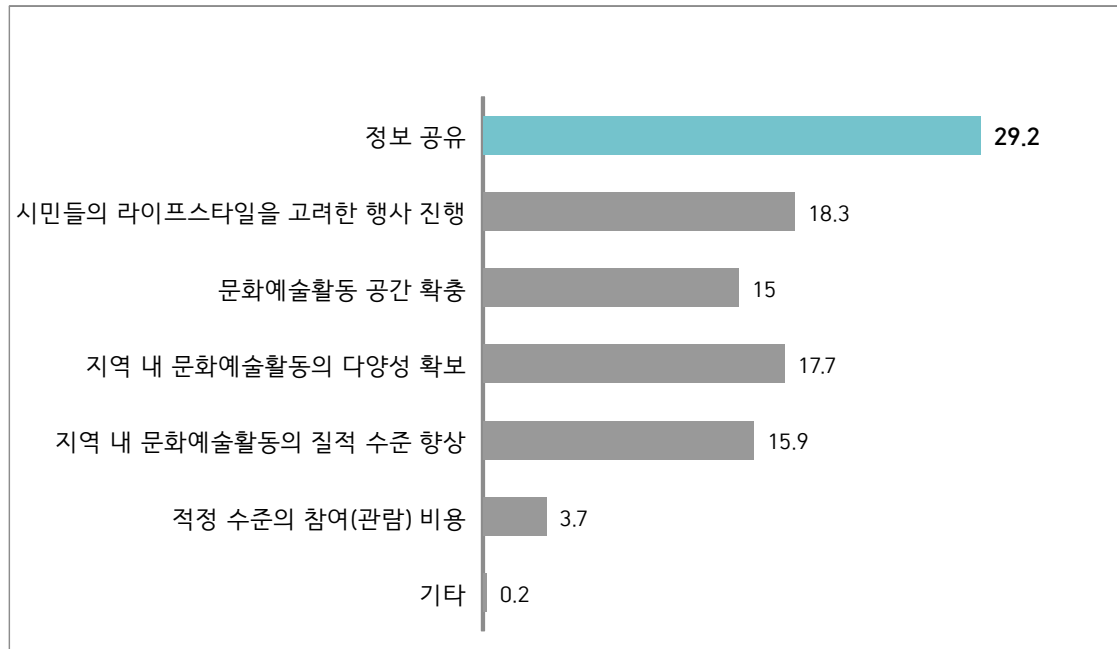
〈표 II-104〉 문화 예술활동 참여 필요 요소

n=662(다중응답)

구분	연령별					합계	
	20대 이하	30대	40대	50대	60대 이상	빈도(명)	구성비(%)
정보 공유	21.2	19.5	34.4	31.1	41.4	193	29.2
시민들의 라이프스타일(여가시간)을 고려한 행사의 진행	22.9	20.3	12.7	16.5	16.1	121	18.3
문화예술활동 공간 확충	17.9	19.5	14.7	11.7	10.3	99	15.0
지역 내 문화예술활동의 다양성 확보	19.0	12.2	18.6	22.3	16.8	117	17.7
지역 내 문화예술활동의 질적 수준 향상	15.1	21.2	12.7	17.5	13.5	105	15.9
적정 수준의 참여(관람) 비용	3.9	5.7	6.9	0.9	1.9	25	3.7
기타	-	1.6	-	-	-	2	0.2
합계	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	662	100.0

- 문화 예술활동 참여를 위해 필요한 것은 ‘정보 공유’가 29.2%로 가장 높게 나타났음. 이어 ‘시민들의 라이프스타일(여가시간)을 고려한 행사의 진행’ 18.3%, ‘지역 내 문화예술활동의 다양성 확보’ 17.7%, ‘지역 내 문화예술활동의 질적 수준 향상’ 15.9%, ‘문화예술활동 공간 확충’ 15.0%, ‘적정 수준의 참여(관람) 비용’ 3.7%, ‘기타’ 0.2% 순으로 나타났음

- 연령대별로 살펴보면, 20대 이하는 시민들의 라이프스타일(여가시간)을 고려한 행사의 진행, 30대는 지역 내 문화예술활동의 질적 수준 향상을 문화 예술활동 참여를 위해 필요한 것으로 꼽았음. 40대, 50대, 60대 이상은 정보 공유가 문화 예술활동 참여를 위해 가장 필요하다고 응답했음



[그림 II-41] 문화 예술활동 참여 필요 요소 비율

9) 커뮤니티(공동체) 활동

- 살아오면서 커뮤니티(공동체) 활동에 참여한 경험을 동창회, 마을/공동체 활동, 체육활동, 문화공동체 활동으로 구분하여 조사하였음

가) 동창회 생애활동경험

<표 II-105> 동창회 생애활동경험

n=402 응답률 94.1%

구분	빈도(명)	구성비(%)
있다	210	52.2
없다	192	47.8
합계	402	100.0

- 동창회, 동문회, 향우회, 계모임 등의 활동을 생애 참여한 경험이 있는 비율은 52.2%, 없는 비율은 47.8%로 나타나 참여 경험이 있는 응답이 높게 나타났음
- 생애 활동 경험이 있는 응답자 대상으로 현재 활동 여부를 질문한 결과 응답자의 80.7%가 활동하고 있는 것으로 나타났으며, 19.3%는 활동하지 않은 것으로 나타났음

〈표 II-106〉 동창회 현재 활동 여부

n=207 응답률 98.5%

구분	빈도(명)	구성비(%)
활동하고 있다	167	80.7
활동하지 않고 있다	40	19.3
합계	207	100.0

나) 마을/공동체 생애활동경험

〈표 II-107〉 마을/공동체 생애활동경험

n=395 응답률 92.5%

구분	빈도(명)	구성비(%)
있다	78	19.7
없다	317	80.3
합계	395	100.0

- 반상회, 통장/반장 모임 등 마을/공동체 활동을 생애 참여한 경험이 있는 비율은 19.7%, 없는 비율은 80.3%로 나타나 참여 경험이 없는 응답이 높게 나타났음

〈표 II-108〉 마을/공동체 현재 활동 여부

n=77 응답률 98.7%

구분	빈도(명)	구성비(%)
활동하고 있다	51	66.2
활동하지 않고 있다	26	33.8
합계	77	100.0

- 생애 활동 경험이 있는 응답자 대상으로 현재 활동 여부를 질문한 결과 응답자의 66.2%가 활동하고 있는 것으로 나타났으며, 33.8%는 활동하지 않은 것으로 나타났음

다) 체육활동

〈표 II-109〉 체육활동 생애활동경험

n=403 응답률 94.3%

구분	빈도(명)	구성비(%)
있다	198	49.1
없다	205	50.9
합계	403	100.0

- 운동/스포츠 동호회, 동아리 등 체육활동을 생애 참여한 경험이 있는 비율은 49.1%, 없는 비율은 50.9%로 나타나 참여한 경험이 없는 응답이 높게 나타났음
- 생애 활동 경험이 있는 응답자 대상으로 현재 활동 여부를 질문한 결과 응답자의 74.9%가 활동하고 있는 것으로 나타났으며, 25.1%는 활동하지 않은 것으로 나타났음

〈표 II-110〉 체육활동 현재 활동 여부

n=195 응답률 95.4%

구분	빈도(명)	구성비(%)
활동하고 있다	146	74.9
활동하지 않고 있다	49	25.1
합계	195	100.0

라) 문화공동체 활동

〈표 II-111〉 문화공동체 생애활동경험

n=412 응답률 96.4%

구분	빈도(명)	구성비(%)
있다	154	37.4
없다	258	62.6
합계	412	100.0

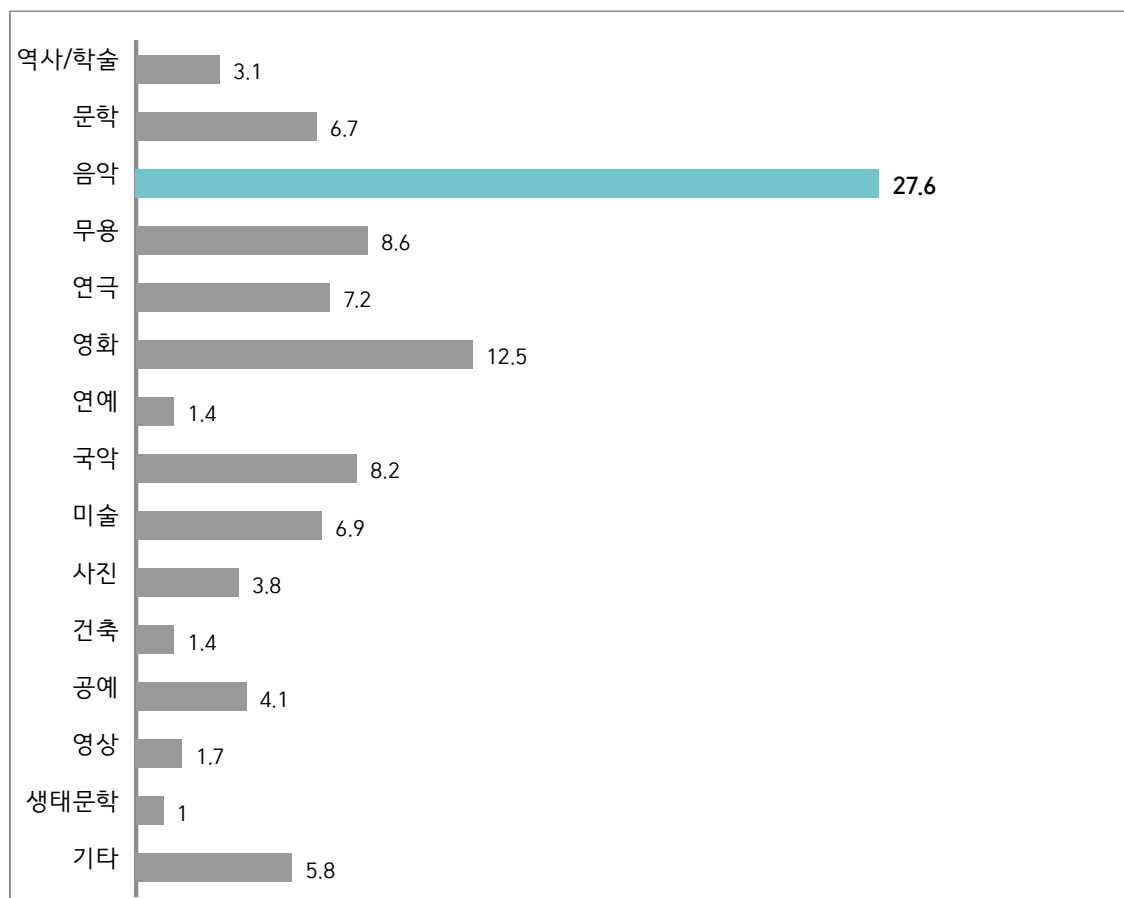
- 예술/문화 동호회, 동아리 등 문화공동체 활동을 생애 참여한 경험이 있는 비율은 37.4%, 없는 비율은 62.6%로 나타나 참여한 경험이 없는 응답이 높게 나타났음
- 생애 활동 경험이 있는 응답자 대상으로 현재 활동 여부를 질문한 결과 응답자의 80.9%가 활동하고 있는 것으로 나타났으며, 19.1%는 활동하지 않은 것으로 나타났음

〈표 II-112〉 문화공동체 현재 활동 여부

n=152 응답률 98.7%

구분	빈도(명)	구성비(%)
활동하고 있다	123	80.9
활동하지 않고 있다	29	19.1
합계	152	100.0

라-1) 문화예술동아리(동호회) 장르



[그림 II-42] 문화예술동아리(동호회) 장르 비율

〈표 II-113〉 문화예술동아리(동호회) 장르

n=291(다중응답)

구분	빈도(명)	구성비(%)
역사/학술	9	3.1
문학	20	6.7
음악	80	27.6
무용	25	8.6
연극	21	7.2
영화	36	12.5
연예	4	1.4
국악	24	8.2
미술	20	6.9
사진	11	3.8
건축	4	1.4
공예	12	4.1
영상	5	1.7
생태문학	3	1.0
기타	17	5.8
합계	291	100.0

- 문화공동체 활동 경험이 있는 응답자 대상으로 주요 장르에 대해 질문한 결과, ‘음악’이 27.6%로 가장 높게 나타났다. 이어 ‘영화’ 12.5%, ‘무용’ 8.6%, ‘국악’ 8.2%, ‘연극’ 7.2%, ‘미술’ 6.9%, ‘문학’ 6.7%, ‘기타’ 5.8% 순으로 나타났으며 그 외 항목은 5% 미만으로 나타났다.

마. 군포시 지역문화 강점

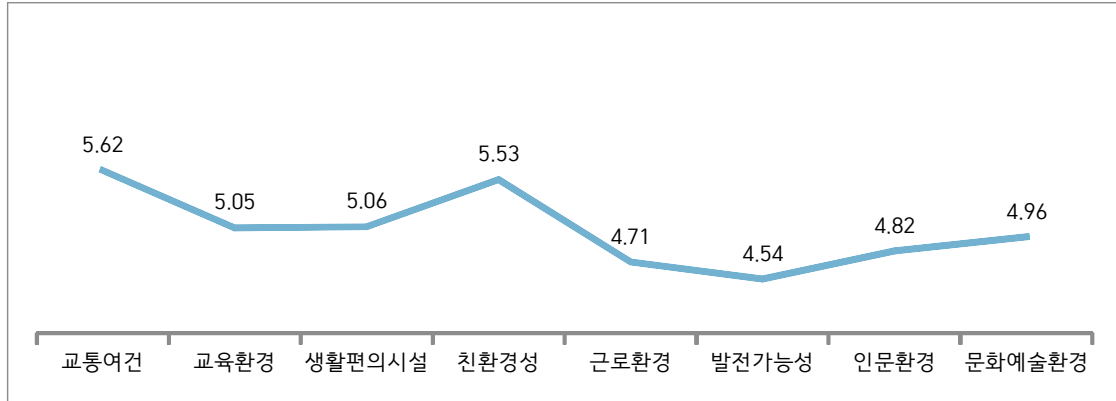
1) 군포시 강점

- 군포시 지역문화의 강점을 알아보기 위해 8개 문항을 이용하여 설문조사를 실시하였음.
강점은 7점 척도를 기준으로 1~3점은 부정적, 4점은 보통, 5~7점은 긍정적인 평가로 구분됨

〈표 II-114〉 군포시 강점

구분	20대 이하	30대	40대	50대	60대 이상	전체
도로망, 대중교통, 도심접근성 등 '교통여건' (n=426 응답률 99.8%)	5.46	5.38	5.78	5.86	5.68	5.62
학교, 학군, 학원 등 '교육환경' (n=425 응답률 99.5%)	5.35	4.95	5.00	4.92	4.97	5.05
쇼핑, 의료, 문화시설, 공공기관 등 '생활편의시설' (n=423 응답률 99.1%)	5.39	4.99	5.18	4.82	4.89	5.06
소음 정도, 공기, 조망, 공원, 휴식공간 등 '친환경성' (n=424 응답률 99.3%)	5.18	5.38	5.67	5.62	5.78	5.53
일자리 수준과 접근성 등 '노동/근로환경' (n=424 응답률 99.3%)	5.17	4.58	4.63	4.45	4.60	4.71
지역 경제, 부동산, 상권 등 '발전가능성/투자가치' (n=426 응답률 99.8%)	5.10	4.53	4.64	4.00	4.33	4.54
역사성, 지역정서, 시민과 주민수준 등 '인문환경' (n=426 응답률 99.8%)	4.87	4.70	5.16	4.68	4.73	4.82
문화활동, 교육, 다양한 즐길거리 등 '문화예술환경' (n=427 응답률 100.0%)	5.04	4.81	5.16	4.68	5.04	4.96

- 군포시 강점으로는 '교통여건'이 5.62점으로 가장 높게 나타나 군포시민들이 군포시 강점으로 도로망, 대중교통, 도심접근성 등 '교통여건'을 긍정적으로 평가하는 것으로 나타났음. 이어 '친환경성' 5.53점, '생활편의시설' 5.06점, '교육환경' 5.05점, '문화예술환경' 4.96점, '인문환경' 4.82점, '노동/근로환경' 4.71점, '발전가능성/투자가치' 4.54점 순으로 나타났음
- 연령대별로는 20대 이하, 40대, 50대는 '교통여건', 60대 이상은 '친환경성', 30대는 '교통여건', '친환경성'을 군포시의 강점으로 꼽았음



[그림 II-43] 군포시 강점

2) 중요도

○ 군포시에서 살아감에 있어 중요한 것은 무엇인지 순위별로 응답하도록 조사하였음

〈표 II-115〉 중요도 항목

구분
도로망, 대중교통, 도심접근성 등 '교통여건'
학교, 학군, 학원 등 '교육환경'
쇼핑, 의료, 문화시설, 공공기관 등 '생활편의시설'
소음 정도, 공기, 조망, 공원, 휴식공간 등 '친환경성'
일자리 수준과 접근성 등 '노동/근로환경'
지역 경제, 부동산, 상권 등 '발전가능성/투자가치'
역사성, 지역정서, 시민과 주민수준 등 '인문환경'
문화활동, 교육, 다양한 즐길거리 등 '문화예술환경'

〈표 II-116〉 중요도

구분	교통여건	교육환경	생활편의 시설	친환경성	노동/ 근로환경	발전가능성/ 투자가치	인문환경	문화예술 환경
1순위	43.2	8.2	14.8	17.4	4.7	4.6	3.6	4.2
2순위	24.1	19.3	23.0	12.0	5.6	6.5	2.7	7.3
3순위	14.6	20.2	26.1	15.7	8.0	4.6	5.8	5.4
4순위	7.9	19.0	14.8	20.8	10.9	10.4	7.2	10.0
5순위	4.3	13.3	8.1	15.4	22.7	12.0	9.4	14.7
6순위	2.4	6.3	7.2	10.1	19.1	27.0	17.6	10.0
7순위	2.6	7.7	1.7	5.5	16.4	17.6	31.5	16.6
8순위	0.9	6.0	4.3	3.1	12.6	17.3	22.2	31.8
합계	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0

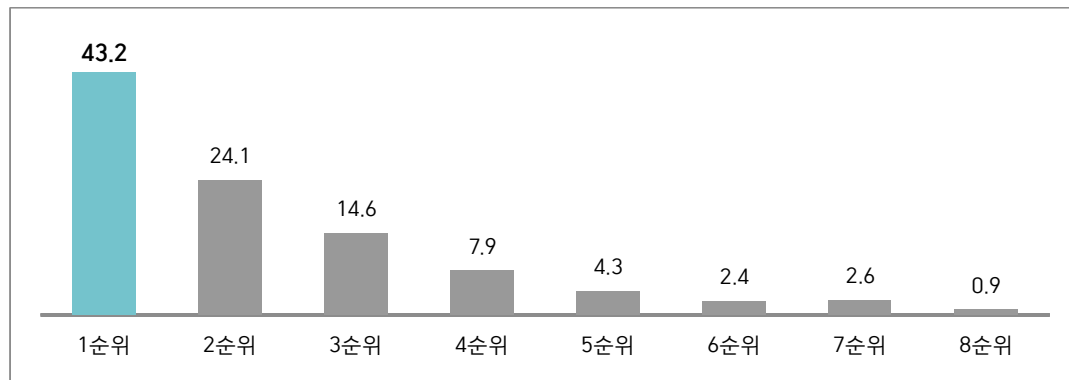
가) 교통여건

- ‘교통여건’의 중요도는 1순위가 43.2%로 가장 높게 나타났음. 이어 ‘2순위’ 24.1%, ‘3순위’ 14.6%, ‘4순위’ 7.9%, ‘5순위’ 4.3%, ‘7순위’ 2.6%, ‘6순위’ 2.4%, ‘8순위’ 0.9% 순으로 나타났음

〈표 II-117〉 중요도-교통여건

n=419 응답률 98.1%

구분	빈도(명)	구성비(%)
1순위	181	43.2
2순위	101	24.1
3순위	61	14.6
4순위	33	7.9
5순위	18	4.3
6순위	10	2.4
7순위	11	2.6
8순위	4	0.9
합계	419	100.0



[그림 II-44] 중요도-교통여건

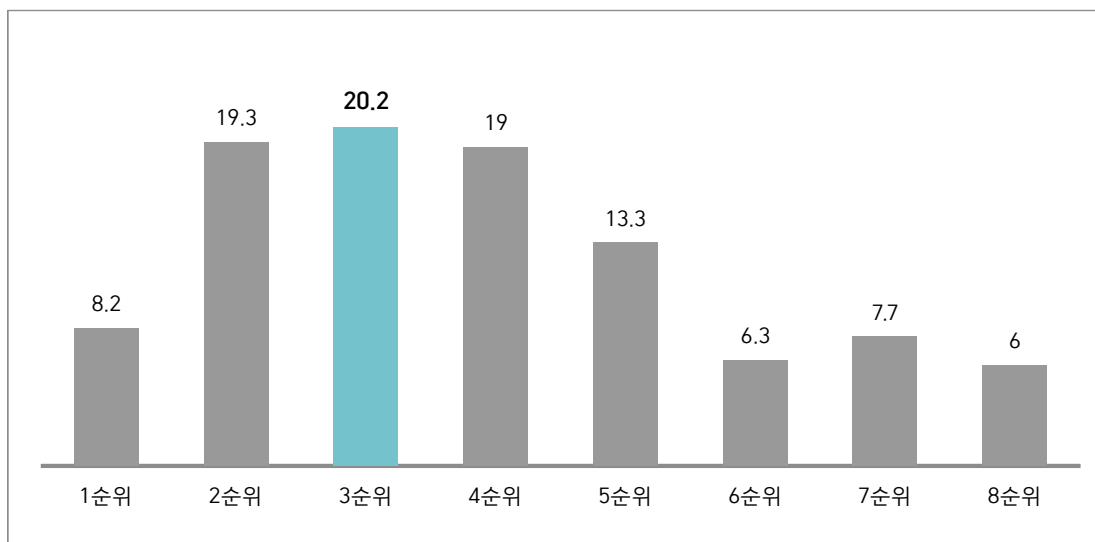
나) 교육환경

- ‘교육환경’의 중요도는 3순위가 20.2%로 가장 높게 나타났음. 이어 ‘2순위’ 19.3%, ‘4순위’ 19.0%, ‘5순위’ 13.3%, ‘1순위’ 8.2%, ‘7순위’ 7.7%, ‘6순위’ 6.3%, ‘8순위’ 6.0% 순으로 나타났음

〈표 II-118〉 중요도-교육환경

n=415 응답률 97.1%

구분	빈도(명)	구성비(%)
1순위	34	8.2
2순위	80	19.3
3순위	84	20.2
4순위	79	19.0
5순위	55	13.3
6순위	26	6.3
7순위	32	7.7
8순위	25	6.0
합계	415	100.0



[그림 II-45] 중요도-교육환경

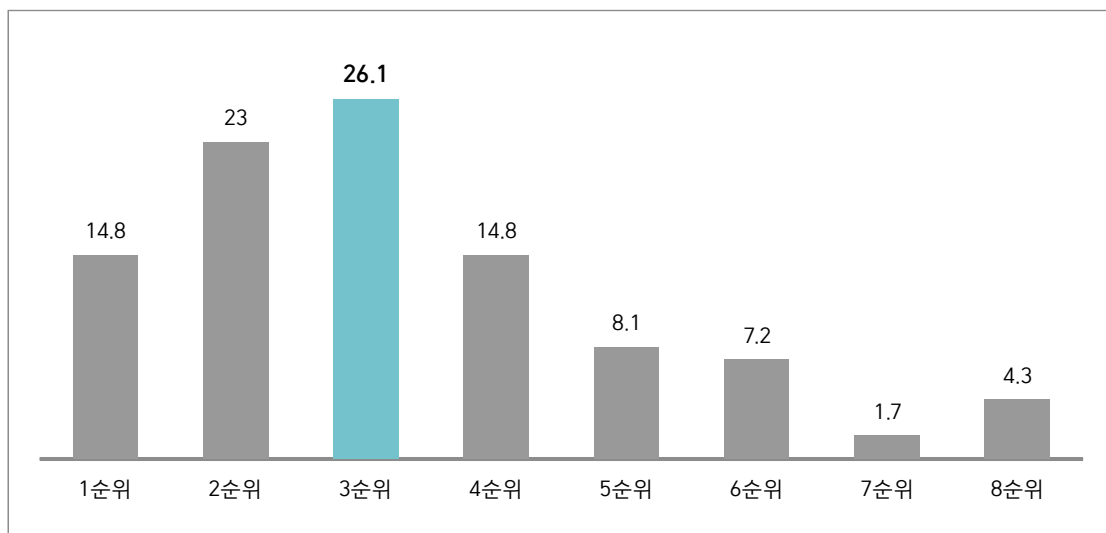
다) 생활편의시설

- ‘생활편의시설’의 중요도는 3순위가 26.1%로 가장 높게 나타났다. 이어 ‘2순위’ 23.0%, ‘1순위’, ‘4순위’ 14.8%, ‘5순위’ 8.1%, ‘6순위’ 7.2%, ‘8순위’ 4.3%, ‘7순위’ 1.7% 순으로 나타났다

〈표 II-119〉 중요도-생활편의시설

n=418 응답률 97.9%

구분	빈도(명)	구성비(%)
1순위	62	14.8
2순위	96	23.0
3순위	109	26.1
4순위	62	14.8
5순위	34	8.1
6순위	30	7.2
7순위	7	1.7
8순위	18	4.3
합계	418	100.0



[그림 II-46] 중요도-생활편의시설

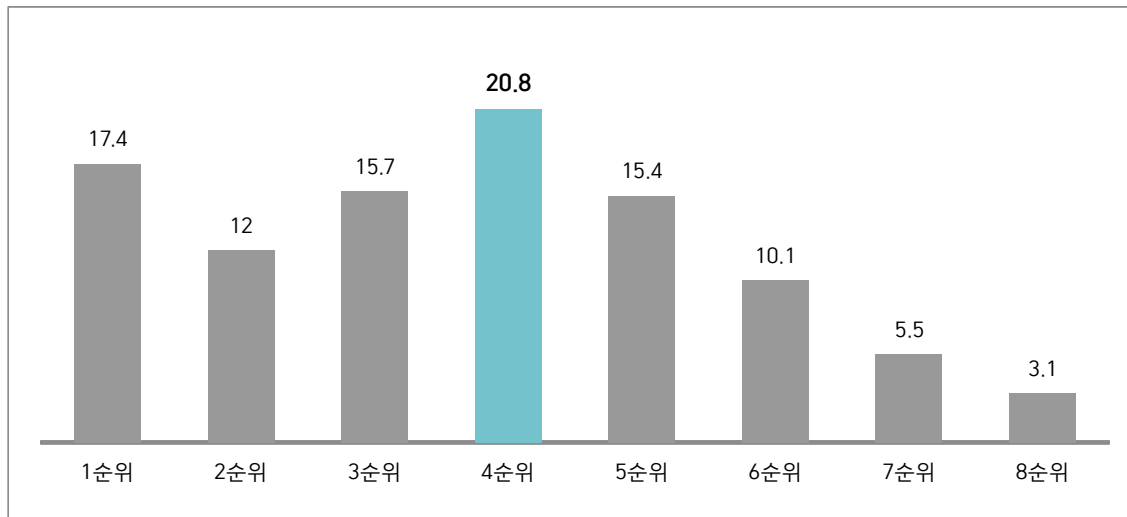
라) 친환경성

- ‘친환경성’의 중요도는 4순위가 20.8%로 가장 높게 나타났음. 이어 ‘1순위’ 17.4%, ‘3순위’ 15.7%, ‘5순위’ 15.4%, ‘2순위’ 12.0%, ‘6순위’ 10.1%, ‘7순위’ 5.5%, ‘8순위’ 3.1% 순으로 나타났음

〈표 II-120〉 중요도-친환경성

n=415 응답률 97.1%

구분	빈도(명)	구성비(%)
1순위	72	17.4
2순위	50	12.0
3순위	65	15.7
4순위	86	20.8
5순위	64	15.4
6순위	42	10.1
7순위	23	5.5
8순위	13	3.1
합계	415	100.0



[그림 II-47] 중요도-친환경성

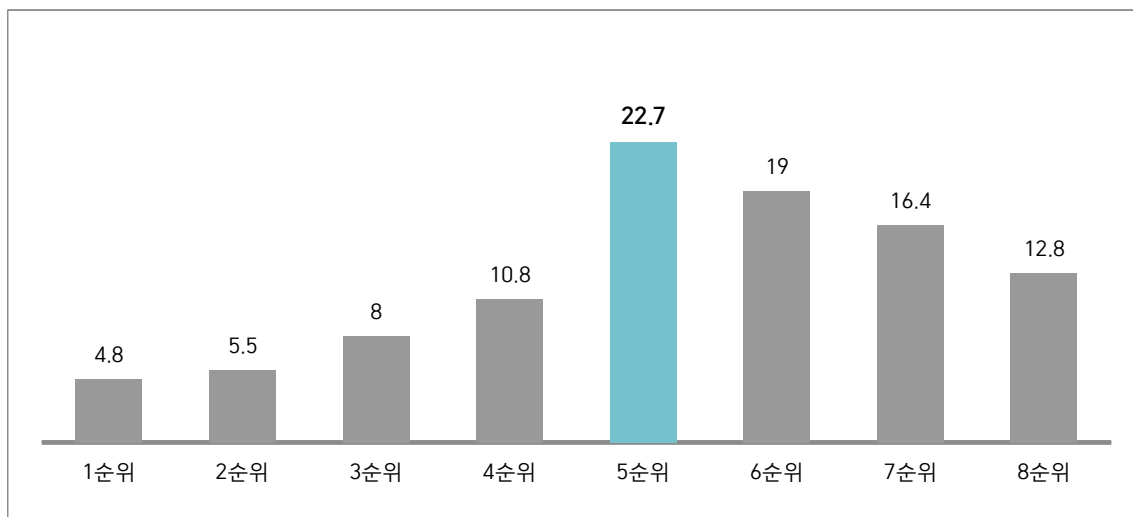
마) 노동/근로환경

- ‘노동/근로환경’의 중요도는 5순위가 22.7%로 가장 높게 나타났음. 이어 ‘6순위’ 19.0%, ‘7순위’ 16.4%, ‘8순위’ 12.8%, ‘4순위’ 10.8%, ‘3순위’ 8.0%, ‘2순위’ 5.5%, ‘1순위’ 4.8% 순으로 나타났음

〈표 II-121〉 중요도-노동/근로환경

n=415 응답률 97.1%

구분	빈도(명)	구성비(%)
1순위	20	4.8
2순위	23	5.5
3순위	33	8.0
4순위	45	10.8
5순위	94	22.7
6순위	79	19.0
7순위	68	16.4
8순위	53	12.8
합계	415	100.0



[그림 II-48] 중요도-노동/근로환경

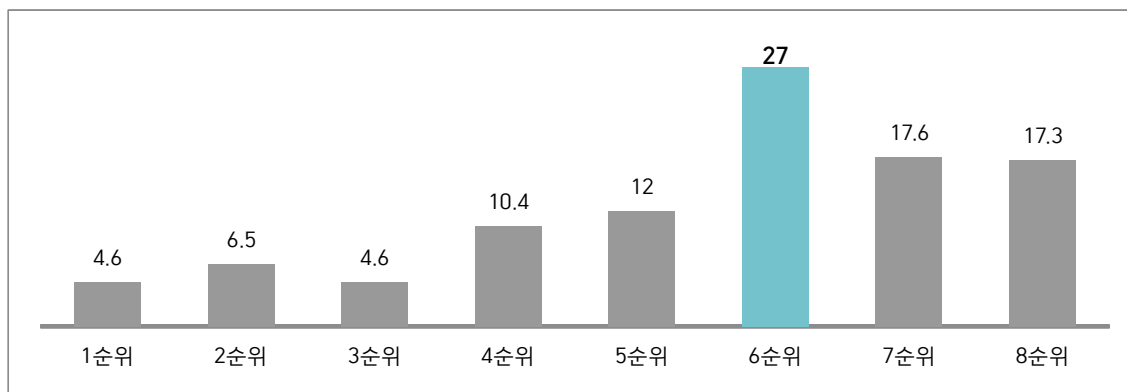
바) 발전가능성/투자가치

- ‘발전가능성/투자가치’의 중요도는 6순위가 27.0%로 가장 높게 나타났음. 이어 ‘7순위’ 17.6%, ‘8순위’ 17.3%, ‘5순위’ 12.0%, ‘4순위’ 10.4%, ‘2순위’ 6.5%, ‘1순위’, ‘3순위’ 4.6% 순으로 나타났음

〈표 II-122〉 중요도-발전가능성/투자가치

n=415 응답률 97.1%

구분	빈도(명)	구성비(%)
1순위	19	4.6
2순위	27	6.5
3순위	19	4.6
4순위	43	10.4
5순위	50	12.0
6순위	112	27.0
7순위	73	17.6
8순위	72	17.3
합계	415	100.0



[그림 II-49] 중요도-발전가능성/투자가치

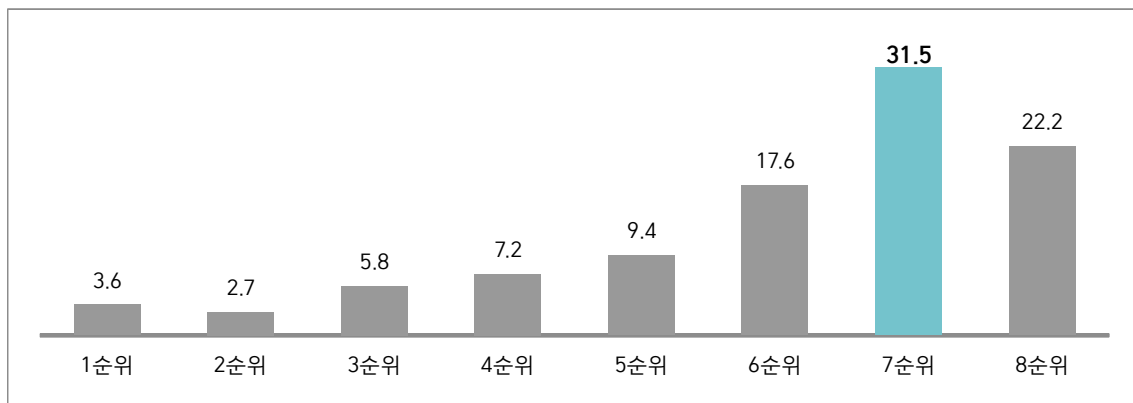
사) 인문환경

- ‘인문환경’의 중요도는 7순위가 31.5%로 가장 높게 나타났음. 이어 ‘8순위’ 22.2%, ‘6순위’ 17.6%, ‘5순위’ 9.4%, ‘4순위’ 7.2%, ‘3순위’ 5.8%, ‘1순위’ 3.6%, ‘2순위’ 2.7% 순으로 나타났음

〈표 II-123〉 중요도-인문환경

n=414 응답률 96.9%

구분	빈도(명)	구성비(%)
1순위	15	3.6
2순위	11	2.7
3순위	24	5.8
4순위	30	7.2
5순위	39	9.4
6순위	73	17.6
7순위	130	31.5
8순위	92	22.2
합계	414	100.0



[그림 II-50] 중요도-인문환경

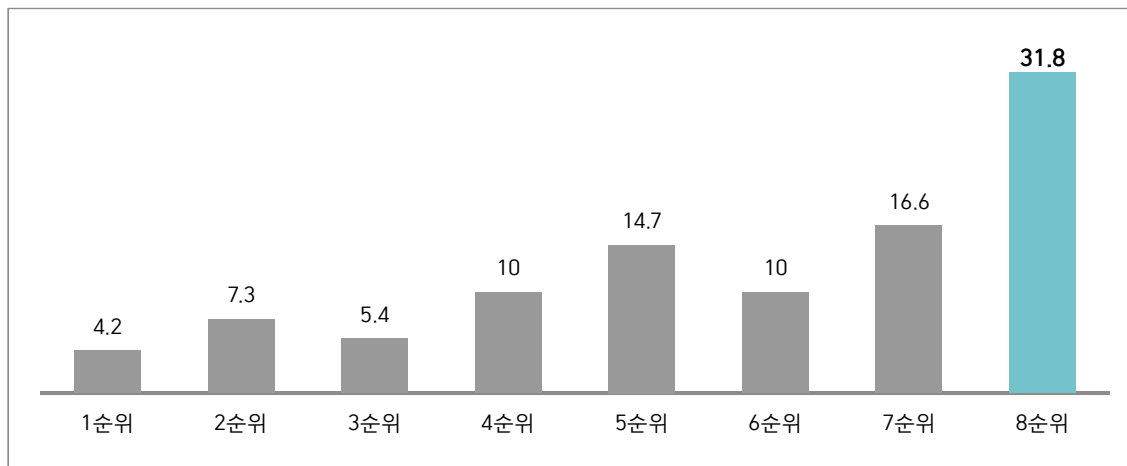
아) 문화환경

- ‘문화환경’의 중요도는 8순위가 31.8%로 가장 높게 나타났음. 이어 ‘7순위’ 16.6%, ‘5순위’ 14.7%, ‘4순위’, ‘6순위’ 10.0%, ‘2순위’ 7.3%, ‘3순위’ 5.4%, ‘1순위’ 4.2% 순으로 나타났음

〈표 II-124〉 중요도-문화환경

n=409 응답률 95.7%

구분	빈도(명)	구성비(%)
1순위	17	4.2
2순위	30	7.3
3순위	22	5.4
4순위	41	10.0
5순위	60	14.7
6순위	41	10.0
7순위	68	16.6
8순위	130	31.8
합계	409	100.0



[그림 II-51] 중요도-문화환경

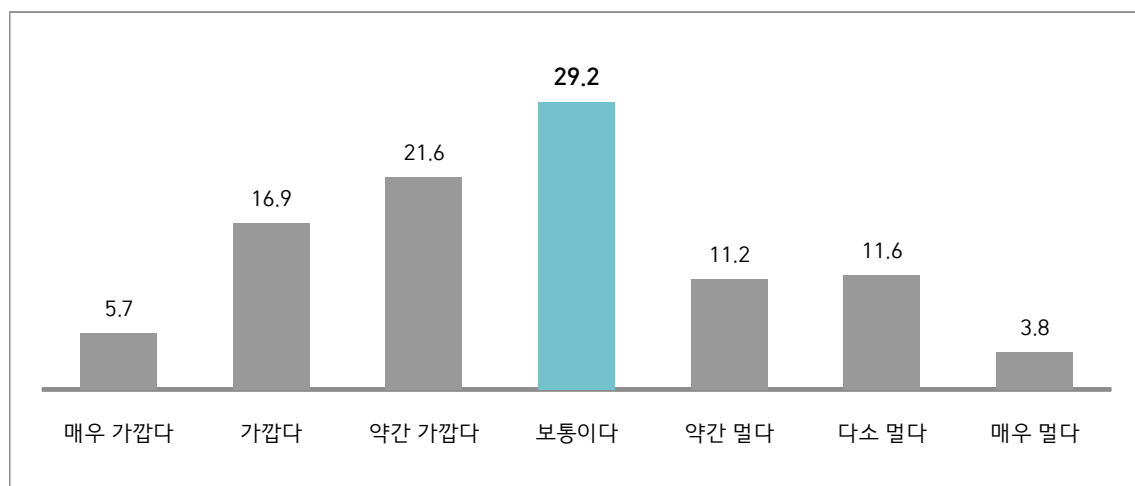
3) 문화공간 심리적 거리감

- 군포시 문화공간 및 시설에 대한 심리적 거리감은 ‘보통이다’가 29.2%로 가장 높게 나타났다. 이어 ‘약간 가깝다’ 21.6%, ‘가깝다’ 16.9%, ‘다소 멀다’ 11.6%, ‘약간 멀다’ 11.2%, ‘매우 가깝다’ 5.7%, ‘매우 멀다’ 3.8% 순으로 나타났다
- 연령대별 심리적 거리감의 경우 20대 이하, 40대는 ‘보통이다’, 30대는 ‘약간 가깝다’, 50대, 60대 이하는 ‘가깝다’고 응답한 비율이 가장 높았다.

〈표 II-125〉 문화시설 심리적 거리감

n=421 응답률 98.6%

구분	연령별					합계	
	20대 이하	30대	40대	50대	60대 이상	빈도(명)	구성비(%)
매우 가깝다	1.0	2.7	7.5	11.3	7.3	24	5.7
가깝다	9.0	14.9	16.4	21.1	23.0	71	16.9
약간 가깝다	36.0	29.7	16.4	14.1	11.0	91	21.6
보통이다	43.0	28.4	35.8	18.3	20.2	123	29.2
약간 멀다	5.0	10.8	4.5	11.3	21.1	47	11.2
다소 멀다	5.0	10.8	11.9	19.7	12.8	49	11.6
매우 멀다	1.0	2.7	7.5	4.2	4.6	16	3.8
합계	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	421	100.0



[그림 II-52] 문화시설 심리적 거리감 비율

사. 군포시 지역문화진흥 계획 관련 의견 수렴

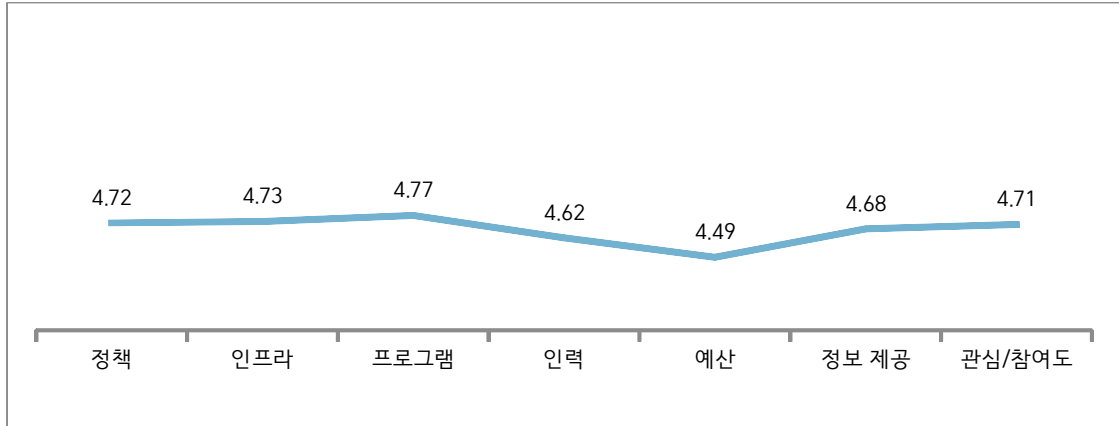
- 군포의 문화예술정책 및 환경과 관련하여 아래 7개 항목이 과거(3년 전 기준)와 비교 했을 때 어느 정도 발전했다고 생각하는지에 대해 질문하였음
- 발전 정도는 7점 척도(①전혀 발전하지 않았다 ~ ⑦매우 발전했다)를 기준으로 1~3점은 부정적, 4점은 보통, 5~7점은 긍정적인 평가로 구분됨

〈표 II-126〉 군포시 발전

구분	20대 이하	30대	40대	50대	60대 이상	전체
문화예술관련 정책 (n=419 응답률 98.1%)	4.98	4.76	5.00	4.28	4.57	4.72
문화예술관련 인프라 (n=420 응답률 98.4%)	5.08	4.66	4.88	4.40	4.58	4.73
문화예술관련 프로그램 (n=420 응답률 98.4%)	5.11	4.70	4.88	4.48	4.62	4.77
문화예술관련 인력 (n=419 응답률 98.1%)	5.09	4.57	4.75	4.31	4.35	4.62
문화예술관련 예산 (n=419 응답률 98.1%)	5.00	4.65	4.57	3.99	4.19	4.49
문화예술관련 정보 제공 (n=419 응답률 98.1%)	5.07	4.70	4.64	4.37	4.53	4.68
시민의 관심과 참여도 (n=419 응답률 98.1%)	4.99	4.73	4.90	4.51	4.46	4.71

1) 문화예술정책 및 환경 발전

- 과거(3년 전 기준)와 비교했을 때 발전 정도는 ‘문화예술관련 프로그램’이 4.77점으로 가장 높게 나타났음
- 이어 ‘문화예술관련 인프라’ 4.73점, ‘문화예술관련 정책’ 4.72점, ‘시민의 관심과 참여도’ 4.71점, ‘문화예술관련 정보 제공’ 4.68점, ‘문화예술관련 인력’ 4.62점, ‘문화예술관련 예산’ 4.49점 순으로 나타났음
- 연령대별로는 20대 이하는 ‘문화예술관련 인프라’, 30대, 40대는 ‘문화예술관련 정책’, 50대, 60대 이상은 ‘문화예술관련 프로그램’이 가장 높게 나타났음



[그림 II-53] 군포시 발전

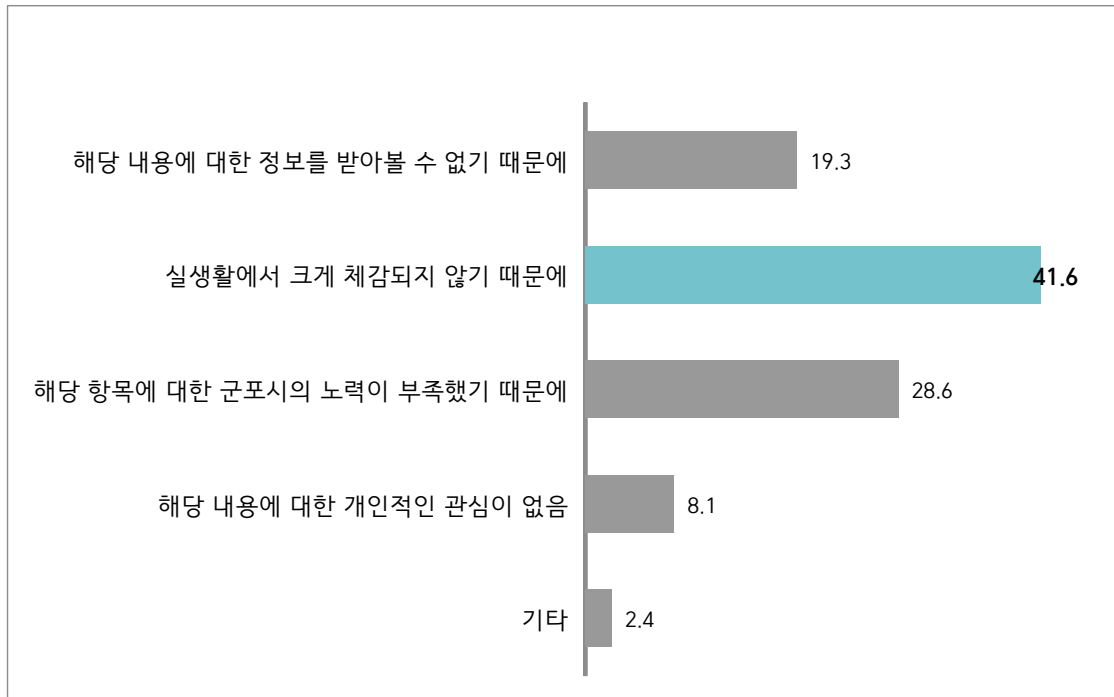
1-1) 미발전 이유

<표 II-127> 미발전 이유

n=161(다중응답)

구분	연령별					합계	
	20대 이하	30대	40대	50대	60대 이상	빈도(명)	구성비(%)
해당 내용에 대한 정보를 받아볼 수 없기 때문에	-	10.5	25.9	27.8	16.9	31	19.3
실생활에서 크게 체감되지 않기 때문에	37.5	57.9	48.2	33.2	39.4	67	41.6
해당 항목에 대한 군포시의 노력이 부족했기 때문에	25.0	26.3	22.2	27.8	32.4	46	28.6
해당 내용에 대한 개인적인 관심이 없음	37.5	5.3	-	5.6	9.9	13	8.1
기타	-	-	3.7	5.6	1.4	4	2.4
합계	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	161	100.0

- 문화예술정책 및 환경 발전에 대해 부정적인 평가를 한 응답자 대상으로 그 이유를 질문한 결과, ‘실생활에서 크게 체감되지 않기 때문에’가 41.6%로 가장 높게 나타났음. 이어 ‘해당 항목에 대한 군포시의 노력이 부족했기 때문에’ 28.6%, ‘해당 내용에 대한 정보를 받아볼 수 없기 때문에’ 19.3%, ‘해당 내용에 대한 개인적인 관심이 없음’ 8.1%, ‘기타’ 2.4% 순으로 나타났음
- 연령대별로 30대, 40대, 50대, 60대 이상은 ‘실생활에서 크게 체감되지 않기 때문에’ 응답이 가장 높게 나타났으며, 20대 이하는 ‘실생활에서 크게 체감되지 않기 때문에’, ‘해당 내용에 대한 개인적인 관심이 없음’ 응답이 가장 높게 나타났음



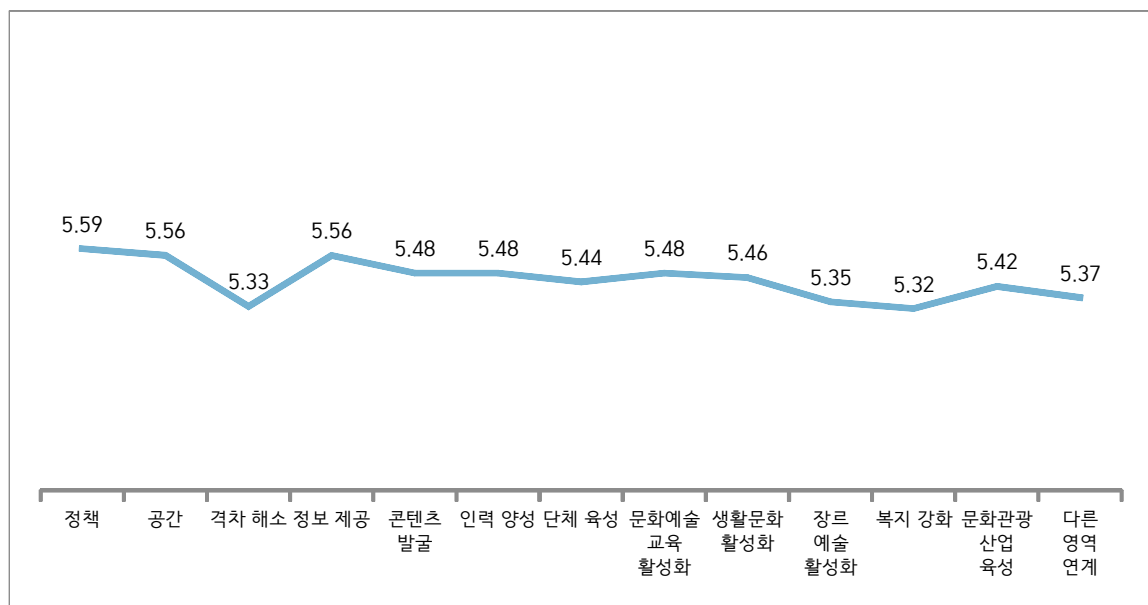
[그림 II-54] 미발전 이유 비율

2) 우선과제

- 군포시의 지역문화진흥을 위해 아래 13개의 우선과제가 어느 정도 중요하다고 생각하는지에 대해 질문하였음
- 중요도는 7점 척도(①전혀 중요하지 않다 ~ ⑦매우 중요하다)를 기준으로 1~3점은 부정적, 4점은 보통, 5~7점은 긍정적인 평가로 구분됨
- 중요도가 가장 높은 우선과제는 ‘문화예술 정책 수립 및 실행’(5.59점)로 나타났음. 이어 ‘문화예술 공간 및 시설 확충’, ‘문화예술 정보의 제공’ 5.56점, ‘특화된 문화예술 콘텐츠 발굴’, ‘문화예술 전문인력 육성’, ‘문화예술교육 활성화’ 5.48점, ‘생활문화 및 동호회 활성화’ 5.46점, ‘전문문화예술단체 육성’ 5.44점, ‘문화관광 산업의 육성’ 5.42점, ‘문화예술과 다른 영역의 연계’ 5.37점, ‘장르중심의 예술영역 활성화’ 5.35점, ‘문화예술 향유 격차 해소’ 5.33점, ‘예술인 및 단체의 복지 강화’ 5.32점 순으로 나타났음
- 연령대별로는 20대 이하, 30대는 ‘문화예술 정보의 제공’, 40대는 ‘문화예술 공간 및 시설 확충’, 50대, 60대 이상은 ‘문화예술 정책 수립 및 실행’을 가장 중요한 우선과제로 꼽았음

〈표 II-128〉 우선과제

구분	20대 이하	30대	40대	50대	60대 이상	전체
문화예술 정책 수립 및 실행(n=420 응답률 98.4%)	5.47	5.46	5.58	5.63	5.77	5.59
문화예술 공간 및 시설 확충(n=421 응답률 98.6%)	5.40	5.42	5.75	5.55	5.69	5.56
문화예술 향유 격차 해소(n=420 응답률 98.4%)	5.35	5.22	5.58	5.17	5.34	5.33
문화예술 정보의 제공(n=420 응답률 98.4%)	5.51	5.61	5.54	5.49	5.65	5.56
특화된 문화예술 콘텐츠 발굴(n=419 응답률 98.1%)	5.46	5.36	5.61	5.37	5.57	5.48
문화예술 전문인력육성(n=420 응답률 98.4%)	5.41	5.21	5.66	5.50	5.59	5.48
전문문화예술단체 육성(n=420 응답률 98.4%)	5.43	5.17	5.55	5.42	5.56	5.44
문화예술교육 활성화(n=419 응답률 98.1%)	5.48	5.22	5.63	5.40	5.62	5.48
생활문화 및 동호회 활성화(n=419 응답률 98.1%)	5.46	5.39	5.36	5.37	5.62	5.46
장르중심의 예술영역 활성화(n=420 응답률 98.4%)	5.35	5.00	5.51	5.32	5.52	5.35
예술인 및 단체의 복지 강화(n=420 응답률 98.4%)	5.19	5.12	5.49	5.37	5.43	5.32
문화관광 산업의 육성(n=419 응답률 98.1%)	5.26	5.26	5.67	5.44	5.52	5.42
문화예술과 다른 영역의 연계(n=420 응답률 98.4%)	5.42	5.17	5.48	5.38	5.38	5.37



[그림 II-55] 우선과제

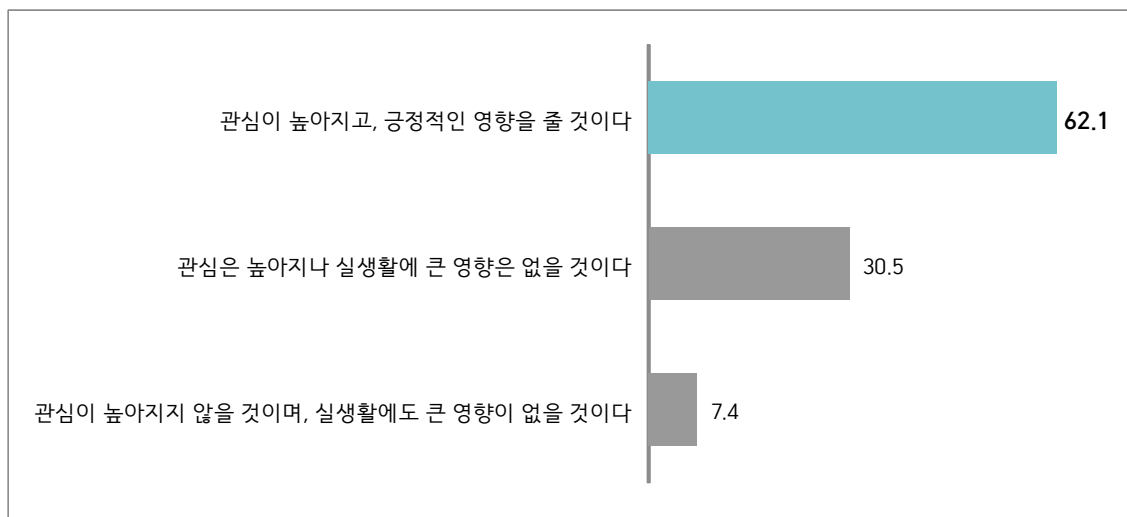
3) 지역문화진흥계획 영향

〈표 II-129〉 지역문화진흥계획 영향

n=420 응답률 98.4%

구분	빈도(명)	구성비(%)
문화예술에 대한 관심이 높아지고 문화적 삶을 사는데 긍정적인 영향을 줄 것이다	261	62.1
문화예술에 대한 관심은 높아지겠으나 실생활에 큰 영향은 없을 것이다	128	30.5
문화예술에 대한 관심이 높아지지 않을 것이며 실생활에도 큰 영향이 없을 것이다	31	7.4
합계	420	100.0

- 군포시 지역문화진흥계획 수립이 주는 삶의 영향에 대해 질문한 결과 ‘관심은 높아지고, 긍정적인 영향을 줄 것이다’ 응답이 62.1%로 가장 높게 나타났다. 이어 ‘관심은 높아지나 실생활에 큰 영향은 없을 것이다’ 30.5%, ‘관심은 높아지지 않을 것이며, 실생활에도 큰 영향이 없을 것이다’ 7.4% 순으로 나타났다



[그림 II-56] 지역문화진흥계획 영향 비율

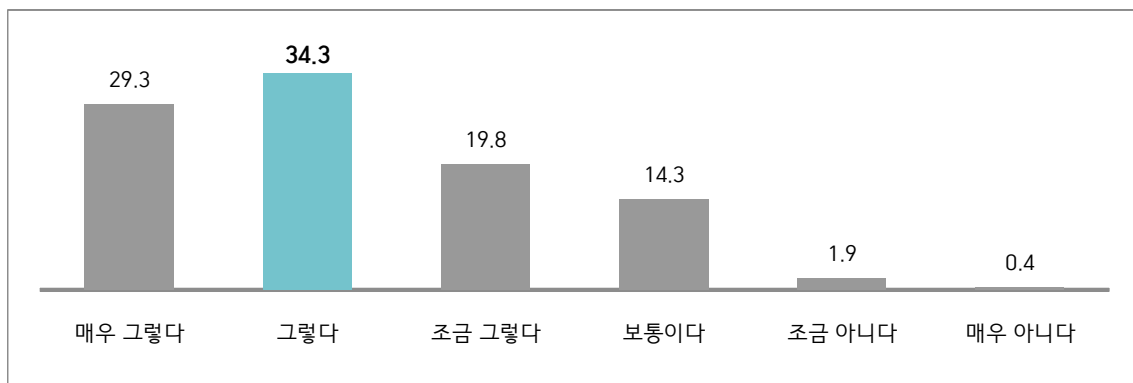
4) 지역문화진흥계획 도움

〈표 II-130〉 지역문화진흥계획 도움

n=420 응답률 98.4%

구분	빈도(명)	구성비(%)
매우 그렇다	123	29.3
그렇다	144	34.3
조금 그렇다	83	19.8
보통이다	60	14.3
조금 아니다	8	1.9
매우 아니다	2	0.4
합계	420	100.0

- 군포시 지역문화진흥 계획 수립이 군포시가 더욱더 살기 좋은 도시에 도움이 되는지 질문한 결과 ‘그렇다’가 34.3%로 가장 높게 나타났다. 이어 ‘매우 그렇다’ 29.3%, ‘조금 그렇다’ 19.8%, ‘보통이다’ 14.3%, ‘조금 아니다’ 1.9%, ‘매우 아니다’ 0.4% 순으로 나타났다



[그림 II-57] 지역문화진흥계획 도움 비율

3 관계자 의견수렴 결과

가. 군포시 지역문화진흥 시행계획 수립 연구 FGI

1) 군포시 지역문화진흥 시행계획 수립연구 1차 FGI

가) 주요 의견

(1) 군포시의 문화예술 환경

- 군포 도시 특성
 - 군포에 대한 외부 인지도가 낮으며, 군포 이미지는 서울로 출퇴근하기 위해 잠만 자는 도시로 강함. 서울에서 출퇴근하기에 수원, 안산은 멀고 군포가 마지노선인 느낌임
 - 잠만 자기 때문에 센터 등 시설이 잘 되어있어도 모르는 경우가 많음
 - 문화예술을 향유하려면 서울로 나감
- 인근 타 지역(안양, 의왕)에 비해 행정 담당자들이 문화예술(공예 활동 등) 인지도를 가짐
- 아직 발전해야할 부분이 많으나 예술인 기본소득 지원, 핫플레이스 사업은 고무적임
- 다양한 축제, 환경이 조성되어 있어 시민들이 즐길거리가 많음
- 예술인들의 활동공간(작업, 교류, 수업, 발표 등) 부족
- 신도시로 조성된 산본지역 외 지역(구 군포지역과 농촌지역), 접근성이 낮은 지역 (예: 대야미지구, 송정지구, 금정역세권 등)은 상대적으로 문화예술 환경 부족함
- 자연환경: 수리산, 초막골 생태 공원, 철쭉동산, 단지 내 작은 공원 등
- 교통환경 : 1,4호 금정역, 산본역, 군포역, 앞으로 GTX_C(작은 도시에 비해 교통 여건이 좋음)
- 혼합도시 : 도농의 도시, 구도시(군포역세권)와 신도시(산본), 전통과 산업
- 도서관 인프라 구축
- 안정된 도시 : 생활의 안정과 삶에 만족도가 높은 도시
- 그림책 활동가들이 많으며 그림책 생태환경 구축
- 시민력이 높고 시민 활동가 활동이 높은 도시

(2) 군포시 문화예술 환경과 관련된 주요 이슈

- 전반적인 문화교육 예산 삭감
- 그림책 꿈마루 공간 운영 및 활성화
- 지역 문화예술커뮤니티 활성화
- 지역 시민의 참여 유도 방안
- 장기적 관점의 문화예술환경 조성
- 다양한 사업을 진행하나 지속성 부족
- 수릿길, 철쭉 축제, 독서대전, 도시농부
- 역세권 역사와 전통시장

(3) 군포시 문화예술 상징/대표 지원자원

- 2023년 핫플레이스 사업을 상징하는 사업으로 운영하려 했지만 상징성이 부족해 아쉬움
- 축제 : 군포아트마켓, 군포철쭉축제, 군포올레행복축제
- 자연 : 수리산, 철쭉동산, 반월호수로
- 역사 : 조선백자(가마터), 방짜유기, 둔대동 박씨 고택
- 공간
 - 군포문화예술회관, 평생학습마을(舊 수리산 상상마을), 그림책꿈마루(복합문화공간), 초막골생태공원, 미디어센터, 공익활동지원센터, 마을 커뮤니티, 산본로데오거리
- 인물 : 리영희, 장인, 전각, 방짜유기전수자, 도자공예,(이조백자 터와 세계적인 작가)
- 자연 환경
 - 수리산 등 자연환경을 활용해 컨셉을 잡으면 좋을 것 같음
 - 자연과 문화예술을 연계해 일상을 즐겁게 하는 도시, 삶의 질이 높아지는 도시 등
- 대야미 농촌공동체
 - 대야미에 농촌공동체, 전통문화예술이 남아 있었음. 발굴과 활용이 되지 않고 있음
- 아파트 생활문화
 - 아파트 생활문화가 중요하고 1기 신도시 정체성이 있음
 - 문화예술, 평생교육으로 풀 수 있으나 부동산 이슈와 결합될 문제가 있어 접근이 어려움
 - 안양의 경우 건축가, 지역 예술가가 아파트 문화를 탐방하고 도시 형태, 삶의 질에 대한 방안을 논의하기도 함
 - 군포도 충분한 사업 과정이 필요하며 시민행복위원회에서 시도할 만함

(4) 문화예술 활동 만족스러운 점

- 생활문화 활동동아리로 시작함에 단체 결성 용이
- 군포시민으로써 지역발전에 이바지한다는 것
- 다양한 시도 가능
- 뚜렷한 색깔이 없는 도시이기에 오히려 가능성이 있고 앞으로 가능성이 기대됨
- 연습실과 전시장 대관을 통한 악기연습과 전시가 가능함
- 활동가로서 자부심과 긍지를 갖고 시민의 역할을 하고 있음

(5) 문화예술 활동 어려운 점

- 지역시민의 관심 부족
- 동호회 활동을 권고하나 자격조건이 있어 아쉬움(고유번호증이 있어야 신청 가능)
- 타 지역에 비해 사업 공고문 내용이 자세하지 않음(자세한 안내 필요)
- 건물 짓는데 예산을 많이 사용함. 시에서 예산 줄어들면 1순위로 줄어드는 게 문화예술임
· 군포는 1시 신도시다보니 이슈가 거주환경이 1순위임
- 정보 전달 및 홍보 부족
· 중년층 거주 도시이기에 인터넷, sns를 통한 정보 전달에 어려움이 있음
- 타 분야에 비해 공연, 음악 분야가 지원 기준이 약한 편인 것 같음
· 정산 시 공연의 증빙자료가 공연이지만, 공예 쪽은 기준이 엄격한 편임
(재료가 들어가서 어쩔 수 없는 부분이 있긴 하지만)
- 공간 홍보 부족
- 생활문화동아리 운영에 재정적 어려움이 있고, 지속사업이 어려움
- 정체성의 혼란(정치적 영향에 의해 정책이 바뀜)
- 시민창작 지원의 한계
- 문화예술시설로의 접근성 미흡(버스 노선의 한계, 주차장 부족)
- 생활문화센터 공간 대관
· 악기 연습실(소음발생으로 대관의 필요성이 높음)과 기타 활동공간은 3일 전에 예약해야만 하는 상황이라 미리 예약하지 않으면 공간이 비어 있어도 이용이 불가함(자주 대관하는 동호회나 개인의 경우도 동일). 이에 여러 공간이 제대로 활용되지 못함
- 생활문화동호회 간 네트워킹 필요
- 지속성 부족, 전문역량한계, 지원 부족
· ‘말하는 그림책’은 어린이 어른이 함께 즐기는 그림책문화예술 콘텐츠로 2014년에 시작해 2022년까지 지속되었음. 군포시의 거버넌스 우수콘텐츠이며 특화된 프로젝트였음.

그림책꿈마루(그림책박물관)이 조성되는데 매우 중요한 콘텐츠로 인정받았으며, 활동가들의 열정적인 활동이 뒷받침됨

- 군포 협회에 가입해도 정보, 사람, 할 것들이 적음
 - 협회에 젊은 작가는 없고, 안양, 안산, 서울로 가서 군포에서 활동하지 않음
 - 전시 공간이 부족해 내 전시를 위해 외부로 나가는 경우가 발생함
(1년에 10회 전시한다면 2회는 군포, 8회는 외부)
 - 기존 기획전시, 협회 전시 등으로 예술회관 대관 전시도 쉽지 않음
 - 군포 내 공간이 없진 않는데, 활용 문제가 있음
- 청소년 인력 부족
 - 발레, 한국 무용, 악기 등을 전공하는 청소년들이 군포에 남아있지 않고 서울로 나가 안타까움
- 청소년 참여율 저조
 - 청소년에게 프로그램 수요조사를 하면 문화예술이 1위이나, 프로그램을 개설해도 입시 때문에 참여율이 저조함
- 청소년 프로그램 자문
 - 프로그램 구성 시 자문, 자문을 찾는 게 어렵고 강사 구하는 게 어려움

(6) 발전을 위해 필요한 것

- 지역 문화예술 행사, 지원사업 참여 기회 확대
- 시민 활동가 양성
- 문화예술인 교류 필요
- 문화예술단체 지속지원 필요
 - 예산, 공간 장기 대여(인테리어 가능)
- 예술인 활동 거점지역 선정 및 지원
 - 예술인들의 예술공원, 예술촌 필요
- 문화예술인 경제적 지원방안 필요
 - 예) 평생학습원의 강사로 활동할 수 있는 기회를 제공
- 군포시 문화예술분야의 다양화에 대한 고려 필요
 - 어느 지역이나 있는 기본적 문화예술분야 외 트렌드의 반영, 미래지향적 문화예술분야의 포함 고려
- 그림책 꿈마루 정체성, 핵심 콘텐츠 필요
 - 군포 그림책 콘텐츠는 타 그림책과는 다르게 시민운동과 연결되어 생겨났음
 - 그림책 꿈마루 작년 개관하였고, 개관했을 때 방향성과 현재 방향성이 다르다고 느낌
 - 하드웨어(공간)는 완성이 되었으나, 소프트웨어가 차별성이 부족함
 - 평생학습과 그림책 연계성 고민 필요
- 홍보(정보 전달) 부족
 - 목공방 프로그램 홍보를 하면 군포시민보다 외지(안양, 수원, 서울) 사람들이 더 많이 참여해 군포시민의 홍보에 대해 고민임

- 사람들은 일회성 행사에는 참여하지만, 지속적으로 공예를 즐기기가 어려움. 시민들이 공예를 이어 나갈 수 있는 방안이 필요함
- 지하철 역 등 사람들이 많이 다니는 곳에 적극적인 홍보 필요
- 플랫폼 구축 필요
 - 사람들이 자유롭게 프로그램 홍보, 소식을 올릴 수 있는 군포시 플랫폼, 커뮤니티가 필요함
 - 시민들이 체험, 공연, 전시 정보를 쉽게 접근할 수 있는 플랫폼
 - 기존에 알려진 커뮤니티는 개인이 운영하거나, 마인드가 달라 편협한 경향이 있음
 - 현재 군포문화민회(네이버 밴드), 아트톡 등의 커뮤니티 있음
 - 플랫폼, 커뮤니티 정보가 시민들에게 전달되는 것에 대한 고민이 필요함
 - 군포시에서 홍보차원으로 서포트단, 기자단 운영 필요.
- 문화기반 시설 조사 필요
 - 문화기반 시설과 커뮤니티센터, 시장 시설도 포함하여 진행
- 시설 운영
 - 미디어센터 대행 운영이었으며, 기준이 모호하고 관리가 미흡했음
 - 각 시설에 필요한 기본적인 지식이 부족해 미디어센터 활용도가 낮아졌음
 - 시설 운영을 각 분야의 군포시 전문 인력을 모아서 군포 자원 활용을 해야 함. 그 후에 부족할 경우 외부에서 인력을 충원해야 함
 - 거버넌스처럼 인력을 모아서 협력하는 구조를 만들어야 함
- 군포시 도시브랜드, 대표콘텐츠 부재
 - 군포시에 도시브랜드, 대표 콘텐츠가 없음(철쭉축제 외에 없음)
 - 그림책, 예술, 평생학습, 도서관(학습의 도시) 등 군포에 있는 콘텐츠로 브랜드 개발 필요
 - 군포시에 예술가가 많아 각 분야의 예술가와 함께 특화 브랜드를 만들어야 함
 - (예술가와의 네트워크 구축 필요)
 - 애매한 것이 다양한 것을 시도할 수 있는 도시로 강점을 가질 수 있음
 - 군포시에 이야기, 장인, 유적, 수리길, 철쭉동산이 있음. 이 자원들을 이야기로 활용해야하며 이야기는 책으로 연결됨
- 축제
 - 공예축제, 철쭉축제 등 중요한 행사이긴 하나 축제의 수준을 높여야 함
 - 작가는 노력봉사를 하고, 시민은 저렴한 재료로 단순체험을 하게 되면 수준이 낮은 축제가 되어 사람들의 관심이 없어짐. 이런 축제는 지양해야함
 - 작가 입장에서 축제 참여는 경제적 도움이 되진 않고, 시민들에게 알리고 보여줄 수 있는 기회로 축제에 참여함
 - 문화예술인(작가)들이 축제에 참여하는 것이 무보수이지만 홍보를 위해 할 수 없이 해야 하는 일이 되지 않도록 정책적 방안 필요
 - 1회성 체험이 아닌 문화예술주간을 정해 지속적으로 문화예술을 경험할 수 있는 환경 조성이 필요
 - 생활문화, 평생학습, 예술, 그림책 각 분야별로 주간을 정해 활동을 보여주고, 마지막 주간은 종합 버전으로 진행
- 군포시 문화체험 지도
 - 군포시에 다양한 것들이 많으니 다양한 문화체험을 지도로 제작
 - 군포 역세권 도시재생 지역이 지정되면서 도시 지도를 제작하였음
 - 관광도시 관광지도나 제주 올레길 손수건 지도 등
- 고령자 콘텐츠 발굴 필요
 - 군포시는 노인들이 살기 좋은 도시로 알려졌고, 고령자가 많이 거주함
- 시민력
 - 함께하는 공동체로써 시민들을 존중해줘야 함

- 공동체가 성장하려면 서로 간 소통이 필요함. 군포시를 발전시키는데 시민을 돌봐주는 마음이 필요
- 군포시 장점은 시민들의 참여임. 문화예술에서 시민들이 활용할 수 있는 공간과 연결해 나갈 수 있는 고리가 필요함
- 문화예술이 행사, 축제가 아니라 군포 시민 참여를 바탕으로 할 수 있는 문화예술 영역이었으면 함
- 군포에는 은퇴한 대학교수, 기업 임원진, 활동가들이 있어 활동할 수 있는 플랫폼을 구축해야 함
- 군포시 예술지원 관련 정책 부족
 - 한국문화예술진흥원 예술강사 약 1,000여명으로 확인되나 예총 중심 사업으로 지원되고 있음
 - 사업 지원 단체도 한정적이며 청년예술가 지원도 협소함
 - 군포시 문화예술과, 군포문화재단 간 역할 혼선이 있으나, 재단은 정책을 제안하기엔 힘이 약해서 군포시가 그 역할을 하고 있음
 - 군포는 인구수도 적고 작은 도시임. 외부에서 군포시에 진입할 수 있도록, 군포 지역 작가가 타 지역으로 나갈 수 있도록 지원을 확대해야 함
 - 철쭉 축제 중심의 지원은 지양해야 함
 - 문화예술교육에 대한 의지가 부족함. 문화예술교육이 확산될 수 있는 제도, 조례 등 배경이 필요함
- 도시 이미지(다양성)
 - 도시 이미지 제한이 문화 다양성을 억압할 수 있음. 복합적인 것이 도시 이미지가 없는 것이 아님
 - 도시 이미지에 국한되지 않았으면 함
 - 도시가 가지고 있는 다양성을 엮을 수 있는 고민 필요
 - 문화다양성을 다문화로 표현해서 당황스러웠음
- 작은도서관, 지역아동센터
 - 작은도서관, 지역아동센터가 굉장히 많아 틈터처럼 공간을 중심으로 플랫폼이 될 수 있음
 - 시민력(예술가, 시민 활동가, 동아리)과 작은도서관이 연계해 시민들과 예술가가 만나는 플랫폼 구축
 - 공간의 자생력을 확보하고 시민들은 문화예술을 향유할 수 있음
- 축제 통합
 - 22-23년 축제를 10월에 통합해서 진행함
 - 축제를 통합해서 하니 각 축제마다 성격이 달라 정체성이 없음
 - 계속해서 이어질 수 있는 축제가 좋으나 통합해서 진행하면 연계성이 부족함
 - 봄에는 철쭉, 가을에는 울레처럼 사람들이 꾸준한 관심을 가질 수 있도록 절기마다 축제나 행사 진행
- 동호회 지원사업 신청 시 행정교육 필요
 - 처음 사업을 신청이거나, 어르신들은 서류작업에 어려움을 느낌. 동호회를 유지하고 싶어도 행정 어려움에 포기하는 경우도 발생함
 - 서류작업, 세금 교육 등 행정교육이 필요함
 - 마을공동체 사업의 경우 설명회 때 인건비, 세금 교육 진행
- 전통 문화예술 활성화 필요
 - 정월대보름 행사 등 문화재단에서 전통적인 문화예술 활성화가 필요함
 - 전통놀이(쥐불놀이 등), 군포 지역의 소리 등
- 생활문화센터 시설 운영
 - 생활문화센터 시설 환경은 굉장히 좋으나, 시설 운영 부분에서 융통성 필요
 - 센터 직원들의 시민 응대, 서비스 교육 필요
- 동호회 교육
 - 동호회가 활성화되려면 전문가의 교육이 필요함
 - 해당 장르 교육이나, 기획교육 등
- 지역 별 청소년 문화 필요
 - 코로나 이후 청소년 동아리가 많이 사라졌으나 이제 다시 시작하는 분위기임

- 청소년들은 로데오(중심)에서 공연하는 것에 자부심을 느끼며 중심에서만 모이고 싶어 함
- 청소년 공간(틴터) 활성화 정책 필요
 - 틴터는 청소년 전용 카페로 자기들끼리 모여 활동을 해볼 수 있는 공간임
 - 코로나 이후 방치되는 느낌이 있어 활성화가 필요함
 - 공간으로부터 아이들의 문화가 펼쳐짐
- 과학 문화
 - 군포에 특성화고, 한세대학교 IT학부가 있음. 기술력과 자원이 있으나 하나로 모일 수 있는 구심점 부족
 - 서로 서포트도 하고 역량도 키울 수 있게 과학 문화의 매개점이 필요함
 - 군포시 민선 8기 정책에 4차 산업혁명이 있음. 공약만 있고 사업을 연계하는 정책이 없음
 - 과학 관련해 군포문화재단, 청소년재단, 학교 등 연계할 수 있는 장치가 필요함
 - 각 기관 사업별 네트워크나, 협력할 수 있는 장이 필요함
- 지역 예술인 연계
 - 외부에 있는 밴드 섭외가 아닌 한세대학교 뮤지컬 학과, 군포 음악학원 등 지역 예술인을 연계한 공연, 행사 진행 필요
- 초막골캠핑장 활용
 - 지역 청년들은 초막골을 활용해서 행사를 하고 싶어 해 연계가 필요함
 - 공원, 캠핑장 잘 되어있으나, 볼거리와 놀거리가 부족해 공간을 활용한 콘텐츠가 필요함
 - 프로그램, 소극장 공연 등 백일장, 사생대회 등
- 평생학습동아리
 - 군포 평생학습동아리가 공연할 수 있는 장 마련 필요
 - 군포 내 공원 등 장소를 활용해서 동아리가 공연할 수 있는 자리 마련
 - 평생학습동아리가 현재 각자 알아서 활동하고 있어서 모일 수 있는 구심점이 필요함
 - 문화원, 생활문화센터, 평생학습관 등 학습동아리는 다양하게 활동하고 있음
 - 교육체육과, 문화예술과 등 과를 떠나 지역문화진흥 차원에서 학습동아리를 네트워킹하고 포괄하는 군포시의 힘이 필요함
- 직장인들을 위한 야간 평생학습 프로그램 필요
- 새로운 콘텐츠 개발보다는 기존 자원을 활용해야 함

나) 운영사진



2) 군포시 지역문화진흥 시행계획 수립연구 2차 FGI

가) 주요 의견

(1) 군포시 문화예술 발전을 위한 정책 제언

- 군포시 사업 예산 및 증빙 기준 조정
 - 시각예술과 공연예술 사업 예산과 증빙관련 기준 차이가 커 조율이 필요함
 - 공연예술 증빙 : 공연사진, 시각예술 증빙 : 재료, 완성작, 프로그램 사진
- 행정복지센터 활용
 - 군포시민들이 문화예술에 접근하기 쉽게 행정복지센터를 활용한 사업 필요
- 지역 문화예술인 기회 제공
 - 군포시 지역 축제, 행사에 외부 유명인사 공연보다는 군포 예술인, 시민이 중심이 되어야함
 - 이번 철쭉축제 시 생활문화 동아리가 참여기회가 적었음
 - 군포시 행사 시 공연의 일정 비율은 생활문화동아리가 공연할 수 있도록 조례 제정
- 철쭉축제
 - 대형가수, 먹거리에 치중되어있으며 군포시 문화예술동호회 참여 필요
 - 축제기간(9일) 길다고 느낌
 - 매년 개최하는 축제이니 축제 추진단 구성이 미리 필요하며, 추진단장의 역할 이행에 투명성, 권한 부여로 행사 차질이 없도록 개선 및 보완이 필요함
- 그림책문화콘텐츠 개발 필요
 - 기존에 진행된 연구를 바탕으로 그림책문화콘텐츠 개발을 위한 중장기적 플랜이 필요함
 - 대상별, 주제별 그림책문화콘텐츠 개발이 필요함
 - 대상별 콘텐츠(유아~유치, 초등, 중고등, 성인, 시니어 등)
 - 군포시는 중장년, 노인층이 많아 ‘어른을 위한 그림책 꿈마루’ 연계한 콘텐츠가 필요함.
 - 인생(자서전) 이야기 글쓰기, 출판, 전시 등을 통해 중장년, 노인들이 삶을 돌아보고 현재 삶을 의미있게 살 수 있는 역량 기회 마련
 - 주제별 콘텐츠(기본 좋은 책선정, 책읽어주기, 뮤지컬, 음악, 공연, 크리에이터, 그림책 만들기 및 공모전, 전시, 테마가 있는 그림책이야기 꽃길 및 이야기 속 캐릭터와 벤치조성, 예술적인 조형물)
 - 그림책 분야 전문가, 군포시를 잘 아는 시민, 의지가 있는 행정이 필요함
- 그림책 지역 작가 양성 필요
- 지역 특성에 맞는 생활문화예술 콘텐츠 개발
- 그림책 우수콘텐츠 지속 필요
 - 말하는 그림책을 9년간 지속해왔으나, 예산이 없어 존폐위기임
- 지역 기반으로 활동하는 인력(기획자, 매개자) 양성 필요
 - 활동가들의 장을 만들거나, 활동가와 시민을 연계해주는 역할 필요
 - 현재 군포는 생산자, 소비자 는 있으나 매개자가 없음
- 메세나/기업과 예술가 연계 방안 필요
 - 기업, 예술가가 연계해 상품 개발과 크라우드 펀딩을 통한 상품 판매
 - 기업이 원하는 가치를 담은 상품 개발 필요
 - 예) 문화예술위원회, 지역적 이슈를 해결하기 위해 단체/예술가와 기업이 연계해 협업사업 진행

- 청소년 행사, 공간 활성화
 - 군포시 청소년들은 춤을 좋아하고, 연습도 많이 하며 문화를 즐기고 있음
 - 과거 철쭉축제에서는 경연대회를 했으나, 현재는 많이 줄어든 상황임(주로 먹거리가 늘어남)
 - 군포시 내에 연습 공간이 부족하며, 공간이 있어도 구비 품목이 부족해 보완이 필요한 상황임(거울, 전기 사용, 정수기 등)
 - 학교마다 동아리가 있으니 시 차원에서 페스티벌 고려 필요
 - 군포시 생활문화센터 토요일에 청소년들에게 무료로 대관 고려 필요
- 수리산, 군포시 길을 걷는 투어 프로그램 필요

(2) 군포시 문화예술 발전을 위한 사업 제안

- 공방지도 제작
 - 수원문화재단에서 진행한 공방지도
 - 수원은 실험실(시민이 주도적으로 도시문제를 고민하고 실현)
- 공방거리 조성
 - 수원화성 행궁 쪽 공방거리가 있어, 공방 운영이 잘 되고, 지도제작에 편리함
 - 군포시는 문화예술회관 뒤 쪽에 공방이 있으나 활성화 안 됨
- 수원문화재단 '달달한 생활공방'
 - 시내 공간에서 공예프로그램 진행
- 경기예술인지원센터 '애깃거리 사업'
 - 활동하는 예술인들의 부족한 교육이나 경험을 나누는 사업
- 기관, 기업과의 네트워크 형성 지원
 - 기관, 기업과의 네트워크를 위해 문화예술인들의 문화예술 재능기부 형식의 참여 유도가 필요함. 그
 - 이후 수익사업으로 연계될 수 있도록 지원이 필요함
- 그림책 매개 문화예술활동과 네트워크 필요
 - 그림책 동아리, 활동회원은 많으나 서로 간 네트워크 및 공유가 되지 않아 활성화가 낮음
- 이야기가 있는 숲길 조성
 - 군포시 내 숲길을 이야기, 그림책 등 콘텐츠 테마 별로 조성
- 모두의 갤러리 조성
 - 일부 관심있는 사람뿐만 아니라 지나가는 사람들이 쉽게 볼 수 있도록 로드 갤러리, 민간 공간, 공공기관 전시 등 갤러리 조성 필요
 - 군포 내 문화의 거리 공간을 활용해 로드 갤러리를 조성하면 좋겠음(내년에 긍정적으로 검토 중)
 - 군포문화예술회관 뒤 문화의 거리에도 사진, 그림 등 전시되어있음
 - 카페 등 민간 공간 대상으로 공모를 통해 전시
 - 사례) 인천 쇠뿔마을 로드갤러리, 광주 대인시장 한뼘 미술관, 남이섬 그림책 축제
 - 지역 작가와 연계해 공공예술에 지역 작가가 참여할 수 있는 기회 마련, 네트워크 형성 기대
 - 군포시 홈페이지 내 전시할 수 있는 공간 정보 제공 필요
 - 전시 공간 리스트와 공간 별 전시가 가능한 장르 파악 필요
- 공간 활용
 - 사람으로 무언가를 만들어내야 하는데, 군포시는 사람들이 다른 도시로 빠져나감
 - 다른 도시로 빠져나가지 않도록 사람들을 군포시에 묶어놓을 공간이 필요함
 - 군포시에 제대로 활용하지 못하고 놓고 있는 공간이 많아 보임

- 예술인센터 개관 시 기대가 많았으나 실제로 협회 사무실로 사용하고 있음
- ‘그림책 꿈마루’ 공간 활용 기회 확대
- 그림책 거리 조성
 - 그림책 꿈마루로 올라가는 길의 오른쪽 벽을 짧은 거리로 조성하면 좋을 것 같음
 - 코로나 전 2년 연속 산본역 이용자에게 중심 로데오와 철쭉동산까지 그림책 거리를 만들었고 반응이 좋았음. 지속성 유지 필요
- 협업, 네트워킹 지원 필요
 - 군포시에서 도자기, 목공, 규방 등 예술 장르 간 협업이 되도록 전시 지원 필요
 - 정보가 부족해 협업을 하고 싶어도 하지 못함. 네트워킹 장 필요
 - 프로젝트로 만드는 네트워킹(협업 구조), 프로젝트로 예술가끼리 매칭해주는 시스템으로 운영
- 오픈 플랫폼
 - 사례 ‘경기예술인지원센터’, 활동하는 예술인끼리 교육을 받으며 정보랑 문화예술을 공유
 - 배우고 싶은 사람과 알려줄 수 있는 사람을 매칭하는 오픈 플랫폼 구축 필요
- 공공기관과의 협업을 통한 프로그램 제공
 - 군포 공공기관, 도서관, 미디어센터 등 연계할 수 있는 공공기관이 있으나 자체 프로그램만 운영되는 경우가 많음
 - 생활문화 동아리 활동을 하는 사람으로 기관가 함께 협업할 수 있는 기회를 줬으면 함
 - 공공기관의 공간, 시간과 동아리의 프로그램을 매칭하는 연계 시스템 필요
 - 사례 ‘한국출판문화진흥원, 생활문화시설 인문프로그램’
- 지역 예술가 마켓(북페어)
 - 서울 마포구 지역작가들과 연계해 북페어 진행했음. 지역 예술가들이 활동할 수 있는 장 마련 필요
- 메이커 스페이스
 - 메이커 스페이스 기구를 이용할 기회가 올해부터 줄어들어 아쉬움
 - 생활문화 동아리만이라도 있는 인프라를 활용할 수 있게 오픈해줘야 함
- 홍보 필요
 - 홍보에 한계가 있어 전문적인 홍보시스템을 활용해야 함
 - 재단과 연계해서 문화플랫폼에서 광범위하게 광고가 가능하게 연계 필요
- 상설 버스킹 공연 공간 운영 필요
 - 군포시는 장소 허가 받기가 복잡해 버스킹을 자유롭게 할 수 없음
 - 주민들과 가까이서 음악활동을 하기 원함
 - 통합적인 공간 대관 시스템이 필요함(공간 별로 대관 담당 과가 다름)
 - 버스킹 공간 조사 및 리스트업 → 예약 시스템 구축 → 정례화 될 수 있는 프로그램 구축
- 기업 협업
 - 사내 동아리와 생활문화동아리를 연계해 합동공연을 하는 식의 기업과의 협업 가능
- 음악, 그림 동아리 중심의 문화센터 건립
 - 군포시에 예전에 여성회관, 수리산 상상마을 등 악기를 배울 수 있는 곳이 있었으나, 현재는 악기 파트 프로그램이 사라진 상황
 - 배울 수 있는 곳이 사라지니, 동아리가 활성화 되지 않음
- 미래의 먹거리가 가능한 그림책을 매개로 한 OSMU 사업

(3) 핵심사업 제안

- 군포 문화가 있는 날
 - 매달 문화의 날처럼 선정하여 체험행사, 공연을 하는 사업
 - 매달 4주 수요일 생활문화센터 다목적에서 행사 진행
- 프리마켓 등 군포 자체 지역 행사
 - 지역 작가들이 참여해 홍보, 체험 프로그램, 상품 판매가 가능한 지역 행사 필요
 - 군포 아트마켓은 현재 진행되지 않음
 - 반월호수 등
- 군포시 행정복지센터 인지건강춤 사업
 - 현재 인지건강춤을 복지관에서 진행하며 회원 및 주민들의 호응이 좋음
 - 행정복지센터 공간을 활용해 인지건강춤 프로그램 진행해 생활문화 확산 필요
- 예술가 입주 지원 사업
 - 공간과 예산 지원 필요
 - 과거 수리산상상마을 입주 작가 지원사업을 진행했으나, 현재는 사업이 없음
 - 작품 기획, 전시, 상품 개발하는데 다른 예술가와 협업해 함께하는 경험이 필요함
- 로컬크리에이터 양성 지원 사업
 - 타 지역은 지역 창작자를 양성하는 사업이 있으나, 군포는 없음
 - 로컬크리에이터를 발굴해 지역성을 가지는 콘텐츠를 전시, 공연, 상품 개발 등의 지원 필요
- 크라우드 펀딩
 - 작가들을 위한 크라우드 펀딩 교육 과정 필요
 - 작가와 협업해서 군포 상품 개발 후 크라우드 펀딩 판매
 - 현재는 단발성이나 연계성을 가지고 지속적으로 진행해야 함
 - 군포시 자원과 콘텐츠를 결합한 상품 개발은 필요함(예)이도백자-그림책)
- 지역작가와 도서관과 파트너십 형성 필요
- 찾아가는 문화 확대
- 생동감 활성화

(4) 기타 사항

- 그림책 꿈마루 운영
 - 군포시 그림책 생태계, 특수성 파악이 필요함
 - 중장기 단계적 계획 수립 필요
 - 프로그램(강의 포함), 전시, 등이 호감이나 참여도에 대한 동기나 흥미유발 미흡
- 군포시 민간위탁
 - 군포시는 민간위탁을 많이 하며, 민간위탁도 전문성있는 민간 단체로 선정해야 함
- 문화재단 지원사업 후 후속 조치 부족
 - 문화재단 지원사업은 지원금, 보고서 제출하면 관심이 없음
 - 행정의 응원이나, 현장에서 파트너로서의 역할이 필요함
- 지속적인 정책 방향성을 가지고 가야 함

- 문화재단으로부터 생활문화센터 자율성 보장 필요
 - 문화재단에서 제재하는 것이 많아 생활문화센터 활동에도 제약이 발생함
 - 생활문화센터에 주도성이 있어야 활성화가 가능
- 문화플랫폼 접근성
 - 문화플랫폼은 문화재단 홈페이지-생활문화센터 홈페이지-문화플랫폼으로 들어가야 해서 찾기가 어려움
 - 재단이나 센터 홈페이지에 배너 클릭하면 문화플랫폼으로 연결 필요

나) 운영사진



나. 군포시 지역문화진흥 시행계획 수립을 위한 ‘모두가 누리는 지역문화’ 토론회

1) 주요 의견

- 계획 수립 시 지속가능성, 정책일관성 필요
- 군포시는 수도권도시이며, 자연환경(수리산, 철쭉 등)이 뛰어나
- 군포시는 시민 활동가, 시민 활동이 많아 시민력이 강함
- 그림책꿈마루는 전문성이 필요하며, 시민과 함께 할 필요가 있음
- ‘모두’에 대한 고민이 필요함
 - 정책의 필요, 충분 조건의 기준이 필요함
 - 정책 실행성 확보를 위해 조직, 예산 확보가 필수적임. 대안(사례) 필요
- 군포시 문화격차
 - 2022 지역문화지수종합평가 군포시가 전국 79위, 경기도 내 13위로 중상위권에 속함
 - 설문조사 시 시민의 70%가 문화향유 경험이 없다고 응답함
 - 여기서 나타나는 문화격차에 대한 원인 분석(서울에서 문화 향유), 해소방안(예산확보, 기업연계 메세나 모델 가능 등)이 필요하며 지역문화진흥 시행계획에 포함시켜야 함
- 문화도시 예비사업(16개 사업 진행)의 연결성 필요
 - 현재 재단에서 문화도시 예비사업을 사업 편성에 반영함
 - 예) 문화살롱 10 → 민간공간 문화콘텐츠 운영사업, 고유콘텐츠 발굴사업 → 수리산, 초막골 에코 키트 개발, 문화다양성 프로그램, 네트워크 → 지속적인 시민만남 예정
- 미들업다운 : 미들업다운 방식으로 가야하며, 경기도 역할(중앙정부와 협의)이 중요함
 - 중앙-정부-기초 간 정리가 필요함
 - 탑다운 : 각 부서마다 통합이 어려움. 경기도의 역할 부재
 - 바텀업 : 외부에서 담당자 채용 필요
- 군포가 무엇을 할 건지 중요함
 - 군포 수리산 케이블카 추진으로 일자리 창출 필요
- 문화예술프로그램의 획일화, 다양성 부족
- ESG 접근 방식과 주체 고민
 - ESG 시작을 어떻게 접근해야하는지 접근 방식 고민
 - 예술가들이 지역과 연계성을 직접적으로 나서야 하는지, 민간 단체, 공공기관이 기업과 연계해야 하는지 주체에 대한 고민
- 공간
 - 군포 내 공간들을 시민 향유공간, 문화복지, 여가 공간으로 전환 필요
 - 예술가들에게 연습, 전시, 공연장 공간은 생산기지임
 - 군포문화예술회관 소극장, 대강당은 공연하기에 부적합함. 활용률을 낮은 공간은 활용률을 높여야 함
- 그림책 콘텐츠
 - 그림책이 그림책꿈마루 중심으로 군포의 콘텐츠가 될 수 있음
 - 그림책꿈마루는 시민의견, 거버넌스가 반영되지 않음
 - 그림책꿈마루 위탁운영으로 그림책 전문성이 부족함

- 지원정책
 - 도시환경에 맞는 지원정책이 필요함
 - 예술인은 특수형태근로자임
 - 재관람을 위한 공연 퀄리티 유지 필요 → 재원필요 → 지원사업은 티켓 판매하지 못함(중앙정부지침)
→ 지방자치를 통해 지원정책에 변화가 있으면 함
- 의회가 관심이 많은 것은 군포시의 장점임
- 중앙-광역-기초 간 문화 관련 법, 조례의 정리가 필요함
- 공간 활용도
 - 기존 공간 리뉴얼, 신규 공간 조성 시 관련분야 전문가 의견 수렴 필요
- 모두를 위한 문화 안전망
 - 공공기관은 최소의 원칙으로 자유로운 토대 마련 필요
- 광역 역할 확보 필요
 - 중앙정부에 대한 의존도가 높아져 광역의 역할이 미비함
 - 광역이 실제 사업 참여 경험이 적고, 정책 설계 참여까지 이어지지 않음
- 군포의 고유성, 특성(자연, 나무 등)을 잘 읽어낼 필요가 있음
- 군포시 위원, 행정의 관심이 도시의 가능성임
- ‘모두를 위한’은 가급적 많은 사람으로 접근성(시간, 경비 등)을 높이자는 고민이 필요함.
모두를 향해 가는 방향성에 대한 고민
- 문화거버넌스는 이제 고립, 고독으로 인한 사회에서 생존의 방식임
- 예술인 정책을 위한 별도 노력 필요
- 기업과 연계
 - 지역 예술가 협력을 통해 S지표의 달성이 가능하다고 기업에게 알려야 함. 방식의 전환이 필요함
- 기업정책과 움직임 필요
 - 기존의 재원을 어떻게 예술과 연결할지 고민이 필요함
 - 군포상공회의소의 경우, 기존 장학회, 불우이웃 등으로 연결한 재원을 예술과 연결할 수 있도록 움직여야 할 필요가 있음
- 기업과 예술가, 시민의 연결이 선행되어야 함
 - 예술가, 시민이 자금을 달라고 하는 게 아닌 먼저 실천을 해 기업과 지자체에게 함께 하기를 제안하는 방식으로 움직여야 함

나) 운영사진



4 군포시 문화환경 분석 및 진단

- 군포시의 지역문화진흥시행계획 수립을 위해서는 무엇보다 먼저 군포시의 사회환경 및 문화환경에 대한 진단을 실시하고 그 결과를 바탕으로 지역문화진흥시행계획 수립을 위한 지역 이슈 및 의제 등을 확인 및 도출하는 과정이 선행되어야 함
- 이에 본 절에서는 문체부의 지역문화 관련 공식 조사이면서 각 지역의 문화환경에 대한 분석 결과를 제시하고 있는 지역문화실태조사 및 군포시에서 사회 일반환경에 대해 정기적으로 조사하고 있는 각 분야 사회조사 결과를 바탕으로 군포시의 지역 문화환경에 대한 종합적인 분석 및 진단을 실시하고자 함

가. 지역문화실태조사 결과를 바탕으로 한 군포시 문화환경 검토 및 분석

1) 검토 및 분석의 개요 - 지역문화실태조사 근거 및 개요⁸⁾

- 지역문화실태조사 근거 및 현황
 - 현재 문체부가 시행하고 있는 지역문화실태조사는 지역문화진흥법에 근거하여 실시하는 국가승인 통계이자 조사임
 - 지역문화진흥법 제11조에서는 지역균형발전 및 기초자치단체별 특성과 여건을 고려한 지역 맞춤형 정책개발을 위한 정기적인 실태조사를 추진하여 정책수립의 기초 통계자료를 생산하도록 규정하고 있음
 - 지역문화실태조사는 지방자치단체별 문화예술 관련 통계 및 행정자료의 체계적인 수집과 분석 및 활용의 필요성에 부응하여 2012년, 2014년 두 차례 시범조사를 거쳐 2018년 국가승인통계로 인정받아 추진되어오고 있음

〈표 II-131〉 지역문화실태조사의 근거 및 국가통계 승인현황

지역문화실태조사의 근거 [지역문화진흥법 제 11조]	제11조(지역문화실태조사)				
	① 문화체육관광부장관은 제6조제1항에 따른 기본계획의 수립 등을 위하여 지역 간의 문화격차 현황 등 지역문화진흥에 필요한 사항을 5년마다 조사하여야 한다. ② 문화체육관광부장관은 중앙행정기관의 장 또는 지방자치단체의 장에게 조사에 필요한 자료의 제출을 요청할 수 있다.				
지역문화실태조사의 국가통계작성 승인현황	승인통계명 : 지역문화현황통계				
	통계명	작성기관	승인번호	작성주기	통계종류
	지역문화현황통계	문화체육관광부	113024	3년	일반/보고

8) 2020 지역문화실태조사 보고서 내 “조사 배경 및 목적”의 내용을 재구성

○ 지역문화실태조사 실시개요

- 2023년 현재 지역문화실태조사는 2020년 기준의 2차 정기조사까지 실시되었으며 그 결과를 가장 최근의 결과로 제시하고 있음

〈표 II-132〉 지역문화실태조사 실시개요

조사명	■ 2020년 기준 지역문화실태조사 - 승인통계명 : 지역문화현황통계 - 승인번호 : 113024
조사근거	■ 「통계법」 제18조 및 같은 법 시행령 제26조에 따른 ‘국가승인통계’ 추진 ■ 「지역문화진흥법」 제11조(지역문화실태조사)에 근거한 정기 실태조사 추진
조사목적	■ 지역문화 현황 파악 및 지역문화정책 수립의 기초자료 생산 - 지역문화 현황과 문화격차 수준 파악을 위한 표준화된 기준 정립 - 지역문화진흥정책 수립 및 지역 문화 역량 강화 전략 제시를 위한 기초 통계자료 생산 - 지역문화현황통계의 국가승인통계 지정에 따른 3년 주기 정기조사 추진
기준년도	■ 2020년 기준 - 주요지표의 경우 2020년 당해 혹은 2020년까지 누적 데이터 수집 - 특별지표의 경우 2019년과 2020년 데이터 동시 수집
조사기간	■ 2021.9.13 ~ 2021.12.1. (약 2.5개월)
조사대상	■ 전국 245개 자치단체 - 17개 광역자치단체 (세종특별자치시 포함) - 228개 기초자치단체 (제주특별자치도 내 2개 행정시 포함)
조사지표	■ 총 35개 지표 - 4대 분류 / 32개 문화지표 / 3개 코로나 특별지표 포함
수집방법	■ 기존 행정자료 활용 및 신규조사를 통한 지역문화지표 데이터 구축 - 기존자료 활용 : 행정단위로 조사된 정부 통계자료 수집 (「전국문화기반시설총람」 등) - 신규조사 작성 : 자치단체별 담당 공무원이 지역문화통합정보 시스템에 접속하여 지표별 데이터 입력

○ 지역문화실태조사 지표 구성

- 지역문화실태조사에서 수집하는 조사지표는 4대 분류, 총 35개 지표로 되어 있으며 조사 시 지역문화현황을 파악하기 위해 기본적으로 실시하게 되는 32개 조사지표로 구성되며 이와 함께 2차 조사의 경우 코로나 상황에 대응하는 3개 특별지표를 추가함
- 지역문화실태조사 기본지표 : 32개 지표 (문화정책 / 문화자원 / 문화활동 / 문화향유)
- 2차조사 특별지표 추가 : 3개 지표 (비대면사업 / 예술인 사업 / 예술단체 지원)

〈표 II-133〉 2020년 기준 지역문화실태조사를 위한 최종지표 구성

대분류	중분류	지표명	자료출처
문화 정책	정책 사업	1. 중앙정부·광역자치단체 기획 발주 문화관련 사업 선정 건수 (2019년, 2020년)*	지자체
		2. 전체 문화·예술사업 중 지방자체단체 자체 문화사업 비율 (2019년, 2020년)*	지자체
	정책 환경	3. 지역문화진흥기관 설치 개수 (2020년)*	지자체 /전국문화기반시설총람
		4. 문화관련 조례 제정 건 수 (2020년)*	지자체
		5. 공무원 현원 대비 문화분야 행정인력 비율 (2020년)*	지자체
	문화 예산	6. 기준년도 총예산 대비 문화관련 예산 비율 (2020년)	기준년도 예산계획서
		7. 인구 1명당 문화관련 예산액 (2020년)	기준년도 예산계획서
		8. 지역문화기금 설치 여부 (2020년)	지자체
		9. 전체 문화 관련 예산 대비 문화유산 보존관리 예산비율 (2020년)	지자체/기준년도 예산계획서
문화 자원	문화 유산	10. 시·도 지정 문화재 수 (2020년)*	지자체
		11. 문화보급·전수 시설 수 (2020년)*	지자체
	기반 시설	12. 인구 천 명당 문화기반시설 수 (2020년)	전국문화기반시설총람
		13. 인구 만 명당 생활문화시설 수 (2020년)	문체부 자료/ 전국문화기반시설총람/ 지역문화진흥원
		14. 공공 문화기반시설 중 배리어프리(Barrier Free) 인증비율 (2020년)	장애인인증개발원 /전국문화기반시설총람
		15. 공공 문화기반시설 중 임산부 등을 위한 휴게시설 비율 (2020년)*	지자체 /전국문화기반시설총람
	자원 활용	16. 문예회관 공연장 공연일 수 (2019년, 2020년)	전국문화기반시설총람
		17. 공공 도서관 주당 평균 개방 시간 (2019년, 2020년)	국가도서관통계시스템
		18. 전국 지역축제 총괄표 기준 평균 지역축제 예산 (2019년, 2020년)	전국지역축제총괄표
		19. 자치단체 지원 마을축제 건 수 (2019년, 2020년)*	지자체

대분류	중분류	지표명	자료출처
문화 활동	활동 조직	20. 지역문화예술법인·단체 수 (2020년)	예술경영지원센터
		21. 문화예술 관련 사회적 기업 수 (2020년)	한국사회적기업진흥원
	활동 인력	22. 인구 만 명당 등록예술인 수 (2020년)	한국예술인복지재단
		23. 학예전문인력 및 문화재 관리인력 (2020년)*	지자체
		24. 인구 만 명당 문화예술교육사 수 (2020년)*	한국문화예술교육진흥원
		25. 문화관광해설사 수 (2020년)*	지자체
		26. 법정사서직원 확보율 (2020년)	국가도서관통계시스템
		27. 문예회관 500객석 당 무대예술 전문인력 수 (2020년)*	전국문화기반시설총람
문화 향유	지역 주민	28. 인구 만 명당 자체 기획 문화예술 공연 건 수 (2019년, 2020년)*	지자체
		29. '문화가 있는 날' 자치단체 기획사업 건 수 (2019년, 2020년)*	지자체
	소외 계층	30. 통합문화이용권 이용률 (2020년)	한국문화예술위원회
		31. 장애인·노인·저소득자·위기청소년·교정시설 대상 특화 문화프로그램 건 수 (2019년, 2020년)*	지자체
		32. 다문화·새터민·성소수자·이주노동자 대상 특화 문화프로그램 건수(2019년, 2020년)*	지자체

*표기가 되어 있는 지표는 기초자치단체가 지역문화 DB 입력시스템에 직접 입력하는 지표임

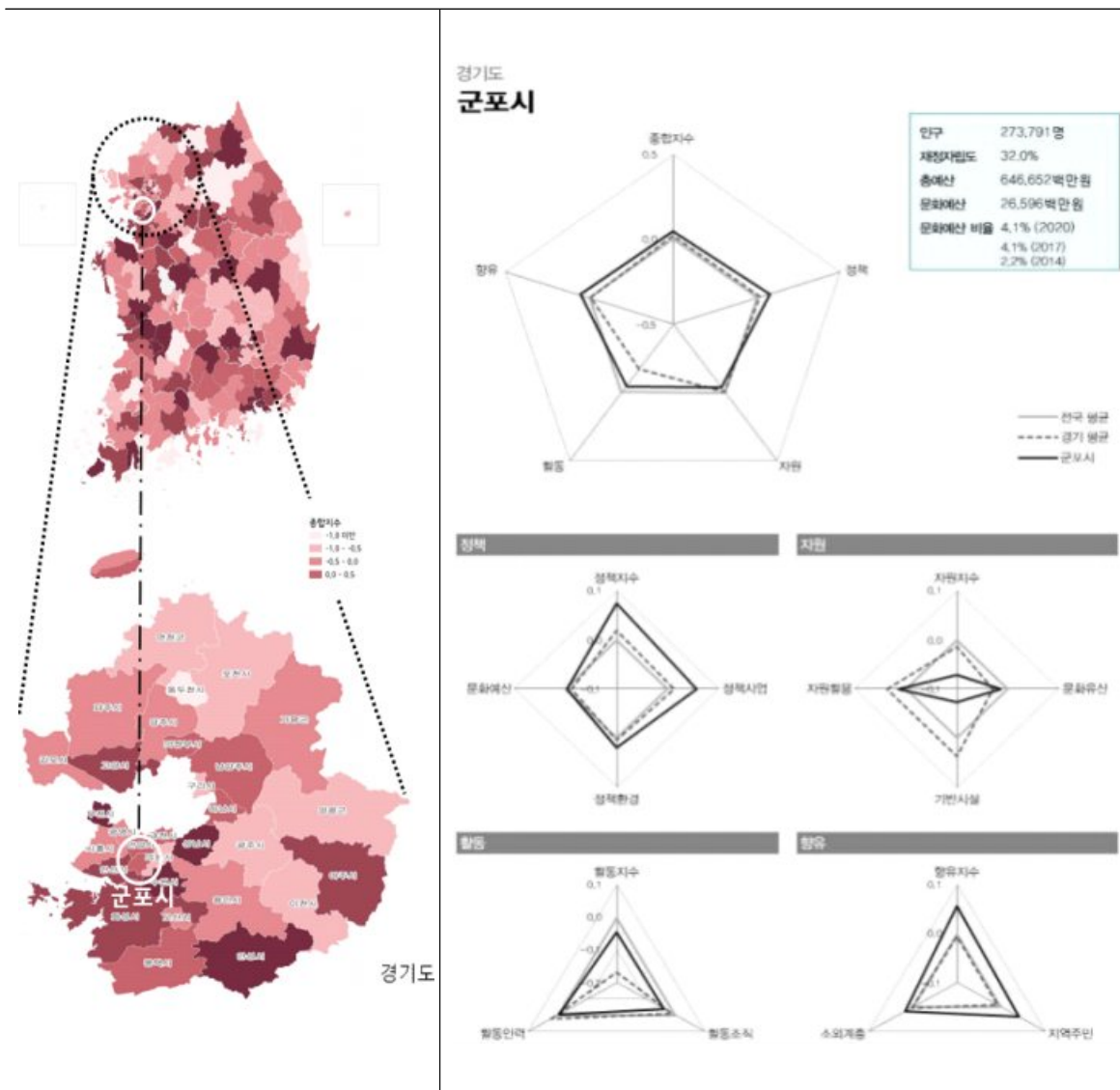
〈표 II-134〉 2020년 기준 지역문화실태조사를 위한 특별지표구성 - 코로나 대응 관련

대분류	지표명	자료출처
비대면 사업	비대면 문화사업 추진현황(2020년)*	지자체
예술인 사업	지역 거주 예술인 생계 지원 현황(2020년)*	지자체
예술단체 지원	지역 소재 예술단체 특별 창작지원 현황(2020년)*	지자체

2) 지역문화지수 산출 결과를 바탕으로 한 군포시의 문화환경 진단

가) 군포시 지역문화지수 종합지수 산출결과에 대한 검토 및 분석

- 2020년 기준의 2차 정기조사까지 실시된 지역문화실태조사에서 군포시의 지역문화지수 종합지수 결과는 아래와 같이 제시되고 있으며 이를 바탕으로 지역문화지수에 대한 산출기준 및 종합 지수 산출결과, 각 분야별 지수를 검토 및 분석하여 살펴보면 다음과 같이 파악됨



[그림 11-58] 지역문화실태조사에 따른 군포시 지역문화지수 산출결과
(2020년 기준 2차 정기조사 결과)

○ 군포시 지역문화지수 산출결과 도출에 적용된 기준의 검토

- 군포시에 대한 지역문화실태조사는 2020년을 기준으로 조사 시행 및 결과가 도출됨
- 군포시 기준 인구는 약 27 만명으로 50만명 이하 기초시를 기준으로 함
- 군포시 재정자립도는 약 32%를 기준으로 조사 및 비교지수가 설정됨
- 군포시의 지자체 특성은 도시-농촌-도농복합형 구분 중 도시형으로 구분 및 설정됨
- 조사시점인 2020년 기준 군포시의 문화예산은 약 266억원 수준이며 이는 군포시의 총 예산(약 6,470억원 규모) 대비 약 4.1% 수준인 것으로 파악됨

○ 군포시 지역문화지수 종합지수 산출결과에 대한 검토 및 분석

- 군포시의 지역문화지수 종합지수는 상대적으로 전국의 지자체 평균보다 약간 높은 지수인 것으로 나타나며 이는 경기도 지자체 평균 지수와 비교할 때에도 상대적으로 높은 지수인 것으로 파악됨
- 군포시는 지역문화지수의 대분류 분야별 지수에 있어 정책 / 향유 분야에서 상대적으로 지역문화지수 산출결과가 높은 것으로 나타남
 - 군포시는 전국 지자체 및 경기도 지자체 평균보다 상대적으로 높은 지수를 보이면서 해당부문에 대한 문화환경 및 역량을 충분히 보유하고 있는 것으로 나타남
 - 이에 따라 향후 군포시의 지역문화 관련 정책 및 사업 추진 시 지역의 강점을 살리면서 특성화할 수 있는 지역문화진흥에 본 지수 파악 결과를 참고하여 정책결정을 할 수 있을 것으로 사료됨
- 이와 함께 군포시는 지역문화지수의 대분류 분야별 지수에 있어 자원 / 활동 분야에서 상대적으로 지역문화지수 산출결과가 낮은 것으로 나타남
 - 군포시는 활동 및 자원 분야 모두 전국 지자체 평균보다 상대적으로 낮은 지수를 보이면서 지역문화진흥을 위해서는 향후 해당 부문에 대한 문화환경 및 역량 보완이 필요한 것으로 나타남
 - 그 중 자원 분야의 경우 지자체가 보유한 자원 및 기반시설의 지수 자체가 상대적으로 과소하여 이에 대한 정책적 고려와 대응이 필요한 것으로 나타남
 - 문화활동 분야의 경우 전국 지자체 평균 지수보다는 상대적으로 낮게 나타나나 경기도 지자체보다는 상대적으로 높은 것으로 나타나는데 이는 군포시가 경기도의 광역적 범위 안에서 볼 때 활동 인력 및 조직을 어느 정도 일정 수준 보유하고 있으나 이들의 활동 및 지원이 효과적으로 이루어지지 못하고 있을 가능성이 있다는 것을 포괄적으로 의미하고 있는 것이므로 이에 대한 새로운 정책적 접근방식과 사업 및 지원 방법론 모색이 요구된다고 할 수 있음

나) 군포시 지역문화지수 대분류 분야별 지표 조사 및 지수 산출 결과 검토 및 분석

- 지역문화실태조사(2020년 기준 정기조사)에서는 지역문화지표 조사결과 및 지역문화지수 산출결과 제시에 있어 대분류로 구분된 각 분야별 지표 조사결과 및 분야별 지수를 함께 제시하고 있음
- 이를 바탕으로 지역문화실태조사(2020년 기준 정기조사)에 제시된 각 정보를 종합하고 이를 재구성하여 군포시 지역문화지표 조사 및 지수산출 결과에 대한 분야별 검토 및 분석을 실시하였으며, 검토 및 분석 결과를 제시하는 방법은 아래와 같음

〈표 II-135〉 군포시 지역문화지수 대분류 분야별 지표 조사 및 지수 산출 결과 검토 및 분석결과 제시방법

구분	검토 및 분석 결과 제시 방법
지역문화지표 조사결과 검토 및 분석	• 지역문화실태조사에서는 조사를 위한 지표를 문화정책 / 문화자원 / 문화활동 / 문화향유의 대분류 아래 각각의 세부지표를 구성하고 있으며 총 32개의 기본 지표에 대한 조사를 실시하고 그 결과를 제시함 • 그리고 분석 시에는 각각의 지표별 조사결과를 바탕으로 광역 - 기초 단위 분석을 하고 있으며 이를 상호비교하여 제시하고 있음 • 본 검토 및 분석에서는 지역문화실태조사에 제시된 각 지표별 조사 및 분석결과 중 군포시 지역문화진흥시행계획 수립을 위한 지표 조사결과로서 기초전체 및 시단위 분석결과를 제시하고 이와 함께 군포시의 지표 조사결과를 제시하여 상호 비교할 수 있도록 결과를 제시함
지역문화지수 산출결과 검토 및 분석	• 지역문화실태조사에서는 각 분야 지역문화실태조사 지표별로 조사된 결과를 바탕으로 이를 지수화하여 지역문화지수로 산출 및 제시하고 있음 • 그리고 기초단위 지자체별로 산출된 지역문화지수의 순위를 전국단위로 상호 비교하여 상위 10개 지자체까지 지역문화 환경 및 역량에 대한 지수 분석결과를 제시하고 있음 • 본 검토 및 분석에서는 지역문화실태조사에 제시된 각 분야별 지역문화지수 및 상호비교 결과 제시내용 중 보고서에서 파악이 가능한 내용을 기준으로 그 결과를 제시하고자 함 • 그 중에서도 군포시 지역문화진흥시행계획 수립을 위한 문화지수 및 상호비교 결과로서 아래 내용을 중심으로 검토 및 분석결과를 제시함 - 보고서 상에 제시된 결과로서 기초지자체 전체 단위에서 1위로 제시된 지역 및 지수 값 - 보고서 상에 제시된 결과로서 상위 10위까지의 지역에 포함된 경기도의 지역 및 지수값 - 해당 분야 및 항목에서의 군포시 지역문화지수 값

- 군포시 문화환경 진단을 위해 실시한 지역문화지수 대분류 분야별 지표 조사 및 지수 산출 결과의 검토 및 분석 결과는 다음과 같음⁹⁾

9) 본 검토 및 분석 결과에 있어 제시되는 각 분야별 상호비교 순위는 문체부에서 조사 및 산출한 지역문화 실태조사(2020년 기준 정기조사)에 제시된 내용을 바탕으로 구성함. 특히 문체부의 지역문화실태조사에서는 전국단위 지자체 상호 간 비교 분석 시 전체 기초지자체를 기준으로 1위~10위까지만 제시하고 있으며 이는 지역간 우열다툼, 분쟁을 막기 위한 조치이자 참고용 내용으로 제시한 수준이므로 본 검토 및 분석 시에도 이를 준용하여 참고용의 용도로서 제시하는 바임

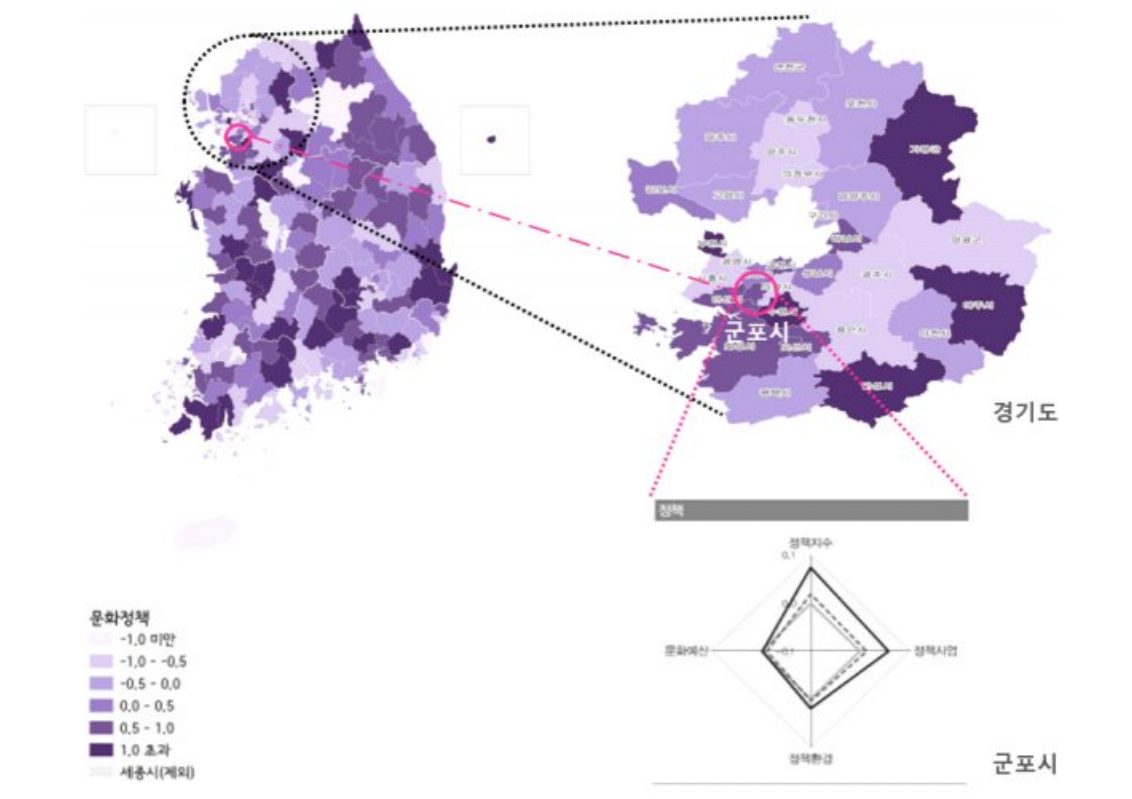
(1) 문화정책 분야 지표 조사 및 지수 산출 결과에 대한 검토 및 분석

- 지표 구성 : 문화정책 지표는 문화 관련 정책사업, 정책환경, 문화예산 3개 중분류 내 9개 지표로 구성됨
- 지표 의미 : 각 지역의 문화정책 수행을 위한 제도적 환경 마련 및 지원 수준을 파악하기 위한 대표 문항들이 포함됨

(가) 문화정책 분야 문화지수 산출 결과에 대한 검토 및 분석

〈표 II-136〉 지역문화지수 산출 결과 및 그에 대한 상대 비교 - 문화정책 분야

전체 기초지자체	경기도 기초지자체	군포시	비고
충남 부여군	경기 안성시	군포시	
0.56	0.31	0.08	
1위	7위	-	



- 지표조사 결과를 토대로 산출한 군포시의 문화정책 분야 문화지수 결과는 0.08 수준임
 - 기초지자체 전체 중 1위에 위치한 부여와는 약 0.48의 격차를 보임
 - 경기도 지자체 중 상위 10위 권 내 위치한 안성시(7위)와는 약 0.23의 격차를 보임

- 문화정책 분야 종합 및 분야별 문화지수 다이어그램 비교 결과 중심으로 살펴보게 되면 군포시는 기초지자체 전체(시·군·구) 평균보다 높고 광역단위인 경기도 평균보다도 상대적으로 높아 문화정책 분야 환경 및 역량이 양호한 것으로 사료됨
- 위 결과를 바탕으로 유추하면 군포시는 여타 기초지자체에 비해 문화정책 분야 역량이 상대적으로 높으며 양호한 수준인 것으로 파악됨
- 또한 향후 군포시의 지역문화 정책계획 및 사업 추진 시 문화정책에 대한 강점과 역량을 활용하는 전략적 추진과 역량 집중이 필요할 것으로 사료됨

(2) 문화자원 분야 지표조사 및 지수 산출 결과에 대한 검토 및 분석

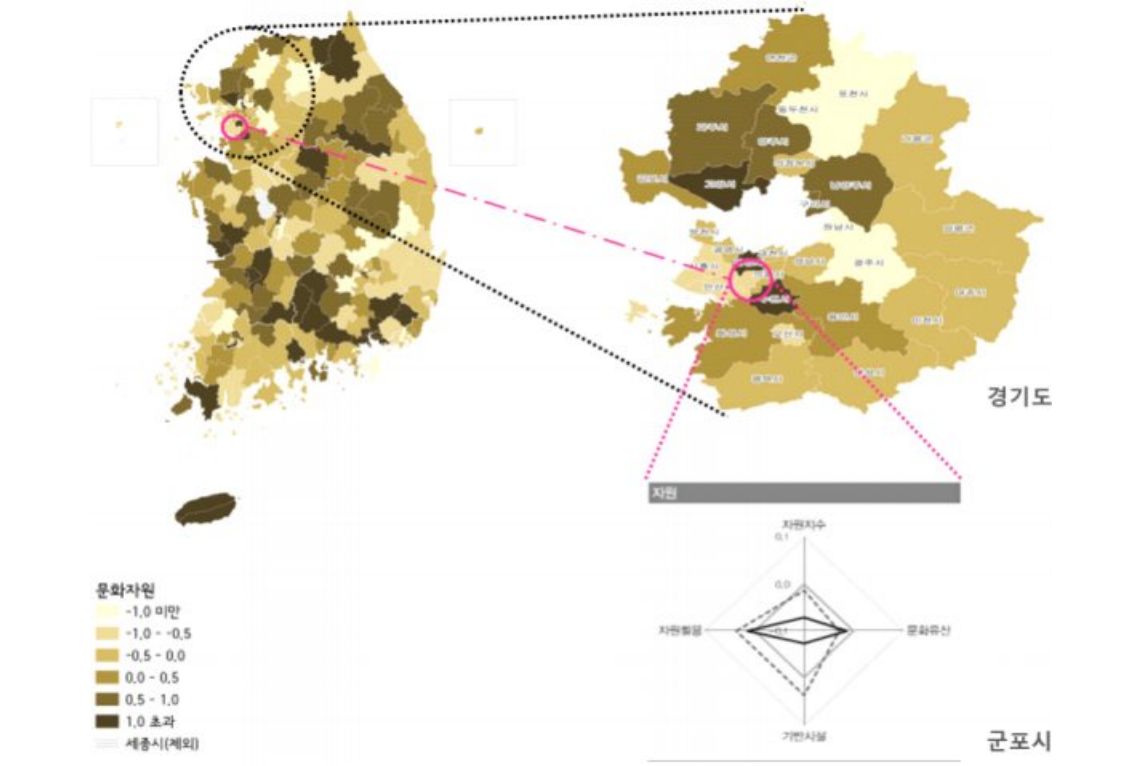
- 지표 구성 : 지역문화자원 지표는 문화유산, 기반시설, 자원활용 등 3개 중분류 내 10개 세부지표로 구성됨
- 지표 의미 : 지방자치단체가 보유하고 있는 문화유산이나 기반시설 등 다양한 문화적 자원의 조성여부와 활성화 정도를 살펴보고, 이를 관리 및 보전하기 위한 노력 등을 파악하여 지역의 문화진흥을 위한 잠재적 역량을 측정하고자 함

(가) 문화자원 분야 문화지수 산출 결과에 대한 검토 및 분석

- 지표조사 결과를 토대로 산출한 군포시의 문화자원 분야 문화지수 결과는 -0.04 수준임
 - 기초지자체 전체 중 1위에 위치한 제주 서귀포시와는 약 0.3의 격차를 보임
(*문화자원 분야 지수에서는 상위권 10위 내에 경기도 지자체가 없는 것으로 파악됨)
- 문화자원 분야 종합 및 분야별 문화지수 다이어그램 비교 결과 중심으로 살펴보게 되면 군포시는 기초지자체 전체(시·군·구) 평균보다도 낮고 광역단위인 경기도 평균보다도 상대적으로 낮아 문화자원 분야 환경 및 역량이 매우 약하거나 미흡한 것으로 사료됨
- 위 결과를 바탕으로 유추하면 군포시는 여타 기초지자체에 비해 문화자원 분야 환경 및 역량이 상대적으로 약하여 이에 대한 정책적 개선-보완과 활성화 노력이 필요한 것으로 사료됨

〈표 II-137〉 지역문화지수 산출 결과 및 그에 대한 상대 비교 - 문화자원 분야

전체 기초지자체	경기도 기초지자체	군포시	비고
제주 서귀포시	—	군포시	
0.26	—	-0.04	
1위	—	-	



(3) 문화활동 분야 지표조사 및 지수 산출 결과에 대한 검토 및 분석

- 지표 구성 : 문화활동 지표는 활동인력 등 2개 중분류 내 8개 세부지표로 이루어짐
- 지표 의미 : 지방자치단체 차원에서 채용 혹은 지원하고 있는 문화전문인력 수와 확보율, 지역의 문화예술법인·단체 및 사회적 기업 등 지역 내 문화 활동의 정도를 파악하기 위해 본 지표를 도입함

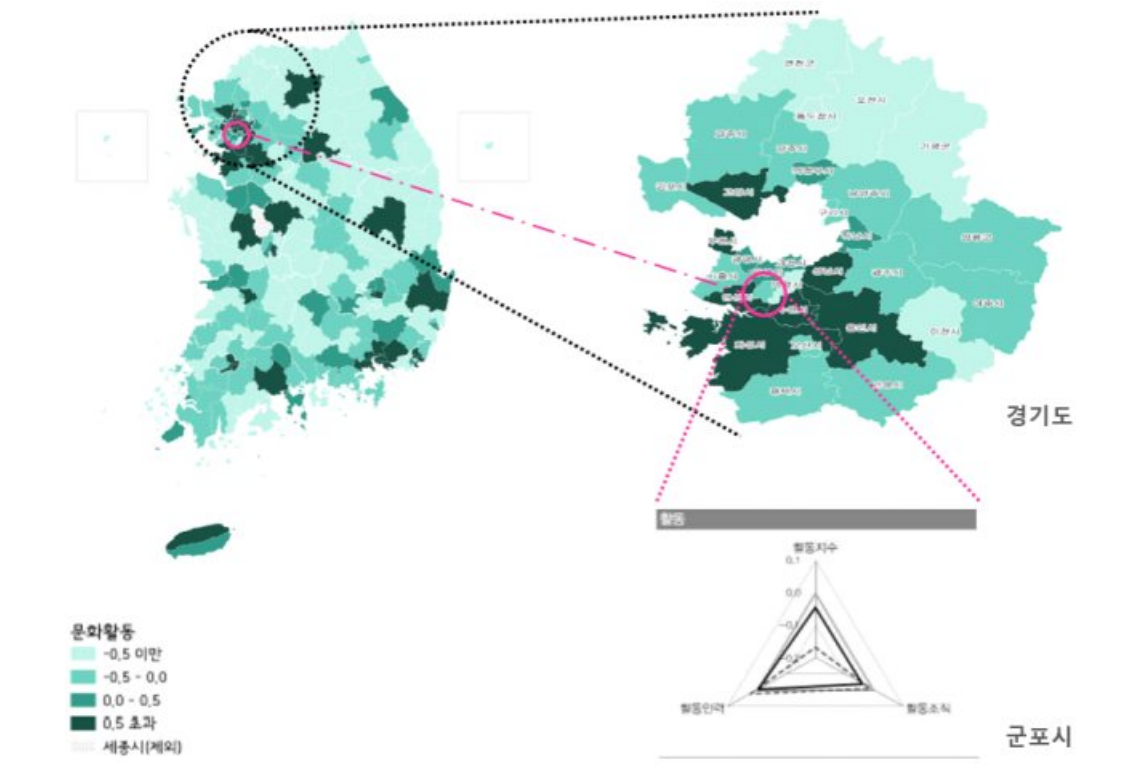
(가) 문화활동 분야 문화지수 산출 결과에 대한 검토 및 분석

- 지표조사 결과를 토대로 산출한 군포시의 문화활동 분야 문화지수 결과는 -0.05 수준임
 - 기초지자체 전체 중 1위에 위치한 전북 전주시와는 약 0.85의 격차를 보임
 - (*문화자원 분야 지수에서는 상위권 10위 내에 경기도 지자체가 없는 것으로 파악됨)

- 문화활동 분야 종합 및 분야별 문화지수 다이어그램 비교 결과 중심으로 살펴보게 되면 군포시는 기초지자체 전체(시·군·구) 평균보다는 낮으나 광역단위인 경기도 평균보다는 상대적으로 높은 것으로 나타나 관련 환경 및 역량의 상대적 차이가 나타나는 것으로 사료됨
- 특히 이 차이에 대한 해석에 있어 군포시의 문화활동 환경 및 역량을 양호하다고 판단하기 보다는 향후 지역문화진흥을 위한 측면에서 해석할 때 현재 전국 기초지자체 보다 상대적으로 약하므로 이에 대한 합리적 개선과 보완이 필요한 상황이라고 해석하는 것이 보다 적극적인 해석이 될 것으로 사료됨
- 위 결과를 바탕으로 유추하면 군포시는 여타 기초지자체에 비해 문화활동 분야 환경 및 역량이 상대적으로 약하여 이에 대한 정책적 개선-보완과 활성화 노력이 필요한 것으로 사료됨

〈표 II-138〉 지역문화지수 산출 결과 및 그에 대한 상대 비교 - 문화활동 분야

전체 기초지자체	경기도 기초지자체	군포시	비고
전북 전주시	—	군포시	
0.80	—	-0.05	
1위	—	-	



(4) 문화향유 분야 지표조사 및 지수 산출 결과에 대한 검토 및 분석

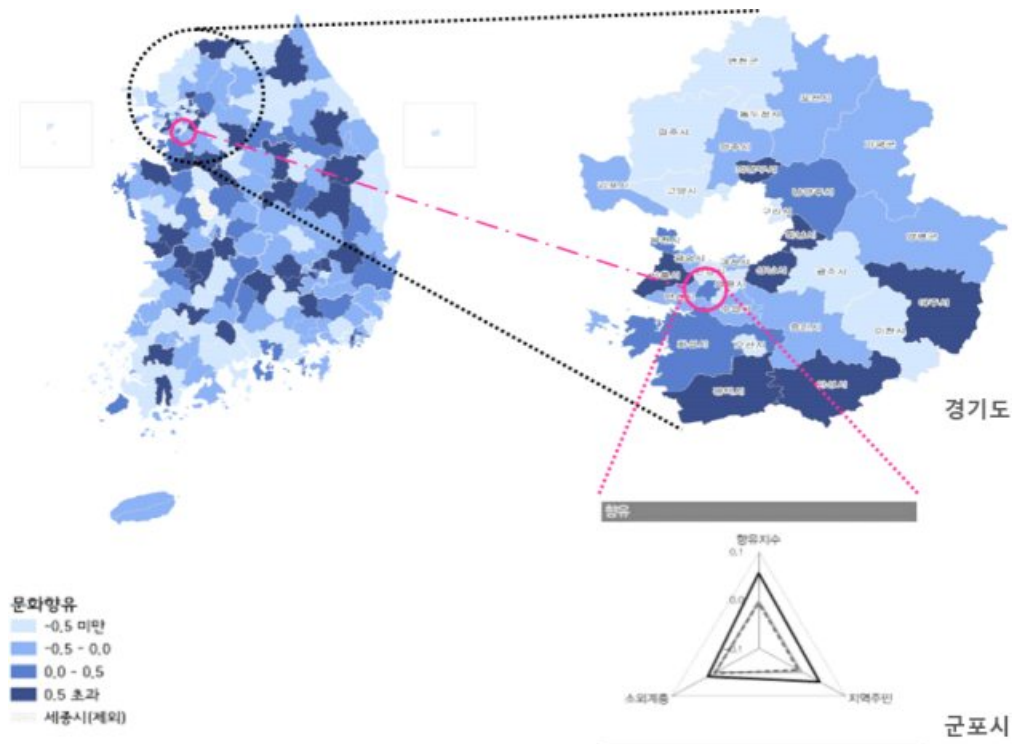
- 지표 구성 : 지역문화향유 지표는 지역주민, 소외계층 등 2개 중분류 내 5개 지표로 구성됨
- 지표 의미 : 지방자치단체에서 지역주민의 문화향유를 위한 환경 조성 여부와 실제 지역 주민의 문화활동을 위한 기회 제공 현황, 대상자 맞춤형 문화복지 등의 실시 여부 등을 분석하여 지역 문화향유 정책의 성과를 측정하기 위한 목적으로 개발되었음

(가) 문화향유 분야 문화지수 산출 결과에 대한 검토 및 분석

- 지표조사 결과를 토대로 산출한 군포시의 문화향유 분야 문화지수 결과는 0.00 수준임
 - 기초지자체 전체 중 1위에 위치한 부여와는 약 1.07의 격차를 보임
 - 경기도 지자체 중 상위 10위 권 내 위치한 성남시(10위)와는 약 0.27의 격차를 보임
- 문화향유 분야 종합 및 분야별 문화지수 다이어그램 비교 결과 중심으로 살펴보게 되면 군포시는 기초지자체 전체(시·군·구) 평균보다 높고 광역단위인 경기도 평균보다도 상대적으로 높아 문화향유 분야 환경 및 역량이 양호한 것으로 사료됨
- 위 결과를 바탕으로 유추하면 군포시는 여타 기초지자체에 비해 문화향유 분야 역량이 상대적으로 높으며 양호한 수준인 것으로 파악됨
- 또한 향후 군포시의 지역문화 정책계획 및 사업 추진 시 문화향유와 관련한 강점과 역량을 활용하는 전략적 추진과 역량 집중이 필요할 것으로 사료됨

〈표 II-139〉 지역문화지수 산출 결과 및 그에 대한 상대 비교 - 문화향유 분야

전체 기초지자체	경기도 기초지자체	군포시	비고
전북 전주시	경기 성남시	군포시	
1.13	0.33	0.06	
1위	10위	-	



다) 군포시 지역문화지수 산출결과에 대한 다각도 상호 비교 검토

- 지역문화실태조사(2020년 기준 정기조사)에서는 지역문화지수 산출결과를 제시하면서 분석 다양성 및 확장을 위해 특성별 다각도 분석(지자체 규모 / 인구 규모 / 지자체 특성 / 재정자립도 특성 등)을 실시하고 이에 대한 상호 비교 결과를 제시하고 있음
- 이를 바탕으로 군포시 지역문화지수 산출결과를 중심에 두고 지역문화실태조사 결과에 제시된 지역특성별 다각도 분석의 상호 비교 결과를 제시하여 군포시의 문화환경 및 역량에 대한 상호 비교 검토 및 분석결과를 제시함
 - 2020년 기준 지역문화실태조사에서 군포시의 지역문화지수 종합지수는 0.05 수준으로 제시됨
 - 상호 비교결과는 군포시의 지역문화종합지수를 기본으로 두고 각각의 조건 및 특성을 부여하여 전국 단위 / 경기도 광역 단위와 상호비교하여 그 결과를 제시함

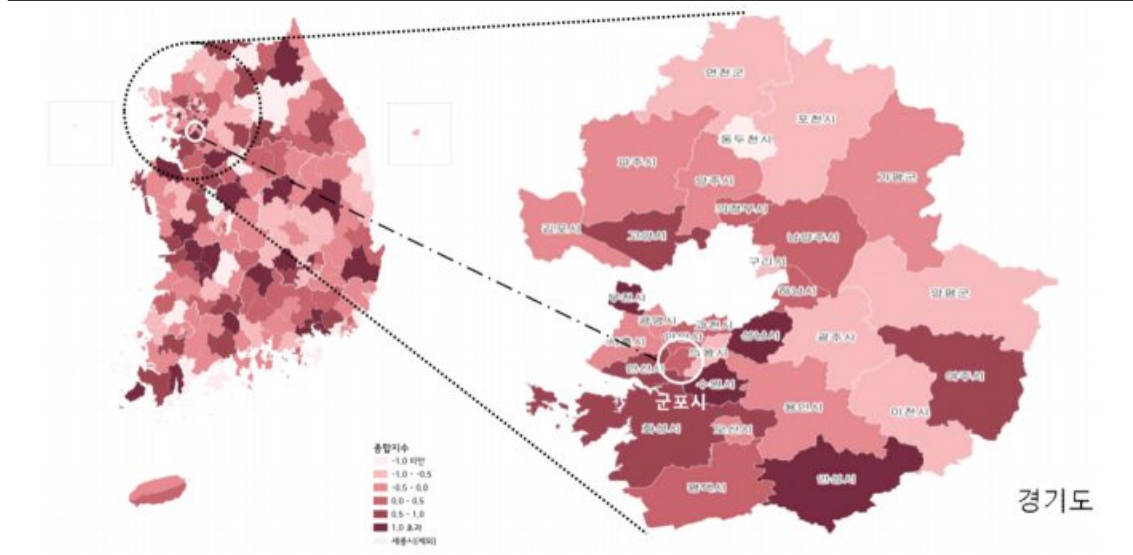
(1) 전국 단위 기초지자체 전체 상호 비교

- 전국 단위에서 기초지자체 전체와 상호 비교하게 되면 전북 전주시가 2.52 수준으로 1위인 가운데 약 2.47 정도의 격차가 나타나는 것으로 확인됨

- 경기도 광역단위에서의 상호 비교 결과를 살펴보면 경기 성남시가 0.58 수준으로 전국 10위 수준으로 파악되며, 군포시와 약 0.53 정도의 격차를 보이고 있는 것으로 파악됨

〈표 II-140〉 지역문화지수 산출결과에 대한 다각도 검토 - 전국 기초지자체 전체 상호비교

전국 단위	경기도 광역 단위	기초 단위	비고
전북 전주시	경기 성남시	군포시	전주시와 격차 : 2.47 성남시와 격차 : 0.53
2.52	0.58	0.05	
1위	10위	-	

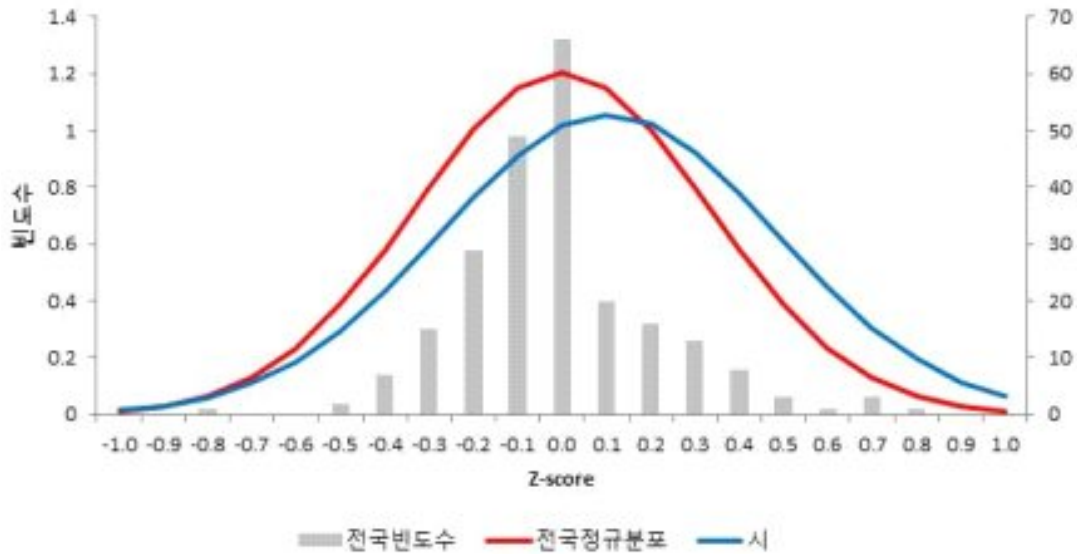


(2) 전국 시(市) 단위 기초지자체 전체 상호 비교

- 전국 시(市) 단위에서 기초지자체 77개 지역과 상호 비교하게 되면 전북 전주시가 2.52 수준으로 1위인 가운데 약 2.47 정도의 격차가 나타나는 것으로 확인됨
- 경기도 광역 단위에서의 시 단위 상호 비교 결과를 살펴보면 경기 성남시가 0.58 수준으로 전국 4위 수준으로 파악되며, 군포시와 약 0.53 정도의 격차를 보이고 있는 것으로 파악됨

〈표 II-141〉 지역문화지수 산출결과에 대한 다각도 검토 - 전국 시(市) 단위 지자체 77개 지역 전체 상호비교

전국 단위	경기도 광역 단위	기초 단위	비고
전북 전주시	경기 성남시	군포시	전주시와 격차 : 2.47 성남시와 격차 : 0.53
2.52	0.58	0.05	
1위	4위	-	

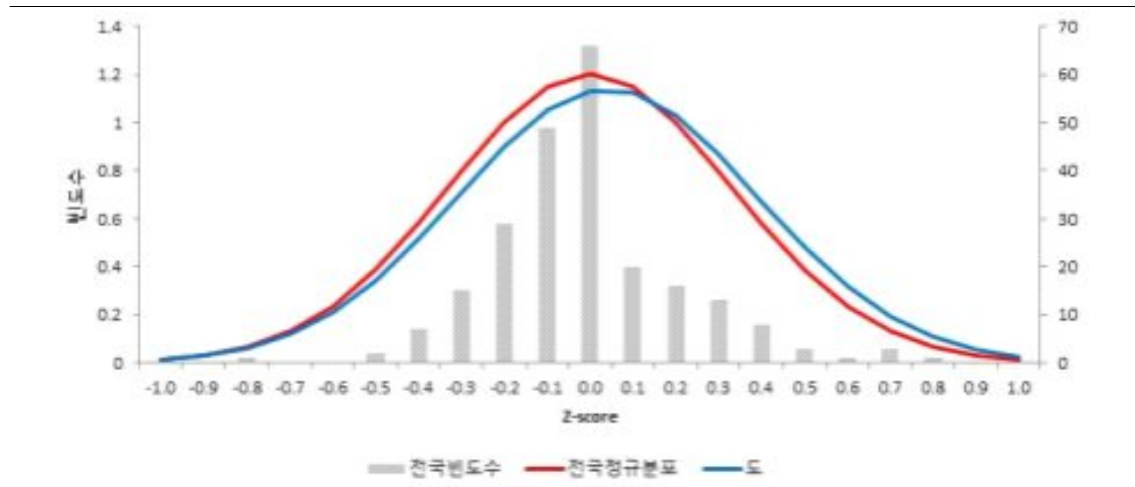


(3) 광역도 단위 기초지자체 전체 상호 비교

- 전국 지자체 중 광역시를 제외한 광역도 단위에서 광역도 내 기초지자체 154개 지역과 상호 비교하게 되면 전북 전주시가 2.52 수준으로 1위인 가운데 약 2.47 정도의 격차가 나타나는 것으로 확인됨
- 경기도 광역 단위에서의 상호 비교 결과를 살펴보면 경기 성남시가 0.58 수준으로 전국 8위 수준으로 파악되며, 군포시와 약 0.53 정도의 격차를 보이고 있는 것으로 파악됨

〈표 II-142〉 지역문화지수 산출결과에 대한 다각도 검토 - 광역도 단위 기초지자체 전체 상호비교

전국 단위	경기도 광역 단위	기초 단위	비고
전북 전주시	경기 성남시	군포시	전주시와 격차 : 2.47 성남시와 격차 : 0.53
2.52	0.58	0.05	
1위	8위	-	



(4) 인구 50만명 미만 시(市) 단위 기초지자체 상호 비교

- 군포시의 지역문화지수 종합지수 산출결과를 바탕으로 전국 지자체 중 인구 50만명 미만 기초지자체와 상호 비교하게 되면 경북 안동시가 0.78 수준으로 1위인 가운데 약 0.72 정도의 격차가 나타나는 것으로 확인됨
- 경기도 광역 단위에서의 상호 비교 결과를 살펴보면 경기 안성시가 0.37 수준으로 전국 6위 수준으로 파악되며, 군포시와 약 0.32 정도의 격차를 보이고 있는 것으로 파악됨

〈표 II-143〉 지역문화지수 산출결과에 대한 다각도 검토 - 인구 50만명 미만 시(市) 단위 기초지자체 상호비교

전국 단위	경기도 광역 단위	기초 단위	비고
경북 안동시	경기 안성시	군포시	안동시와 격차 : 0.72 안성시와 격차 : 0.32
0.78	0.37	0.05	
1위	6위	-	

(5) 지자체 특성(도시형-농촌형-도농복합형)에 따른 상호 비교

- 군포시는 「지방자치법」에 의거한 도시-농촌-도농복합형 구분을 적용하면 도시형에 해당하는 기초지자체임 (도시는 하위 행정구역이 동으로 표시된 기초자치단체, 농촌은 읍 또는 면으로 표시된 기초자치단체, 도농복합은 지방자치법 상 도시와 농촌이 복합된 시로 구분함)

- 군포시의 지역문화지수 종합지수 산출결과를 바탕으로 전국 지자체 중 도시형에 속하는 기초자치단체 21개와 상호 비교하게 되면 전북 전주시가 2.52 수준으로 1위인 가운데 약 2.47 정도의 격차가 나타나는 것으로 확인됨
- 경기도 광역 단위에서의 상호 비교 결과를 살펴보면 전국 1위인 전주시 외에 2위~9위까지 모두 경기도의 기초지자체 도시(성남시 / 부천시 / 수원시 / 안산시 / 고양시 / 의정부시 / 하남시 / 과천시)가 위치하며 그 뒤를 이어 군포시가 10위에 위치하고 있으며 이들 도시와 군포시는 약 0.53~0.04 정도의 격차 범위를 보이고 있는 것으로 파악됨

〈표 II-144〉 지역문화지수 산출결과에 대한 다각도 검토 - 지자체 특성(도시형)에 따른 상호비교

전국 단위	경기도 광역 단위	기초 단위	비고
전북 전주시	경기 성남시 0.58 2위 경기 부천시 0.45 3위 경기 수원시 0.43 4위	군포시	전주시와 격차 : 2.47
2.52	경기 안산시 0.26 5위 경기 고양시 0.20 6위	0.05	상위 10위권 내 경기도 기초지자체와의 격차 범위 : 0.53 ~ 0.04
1위	경기 의정부시 0.16 7위 경기 하남시 0.13 8위 경기 과천시 0.09 9위	10위	

(6) 지자체 재정자립도 특성에 따른 상호 비교

- 군포시는 행정안전부(2020) 재정자립도 기준 상-중-하 집단 구분을 적용하면 재정자립도 “중”에 속하는 지자체임(전국 228개 기초자치단체를 행정안전부 지방재정통합공개시스템 ‘지방재정 365’의 회계연도 2020년 기준 공시 재정자립도를 바탕으로 상-중-하 집단으로 구분)
- 군포시의 지역문화지수 종합지수 산출결과를 바탕으로 전국 지자체 중 재정자립도 “중”에 속하는 기초자치단체와 상호 비교하게 되면 전북 완주군이 1.08 수준으로 1위인 가운데 약 1.03 정도의 격차가 나타나는 것으로 확인됨

〈표 II-145〉 지역문화지수 산출결과에 대한 다각도 검토 - 지자체 재정자립도 특성(중 집단)에 따른 상호비교

전국 단위	경기도 광역 단위	기초 단위	비고
전북 완주군	-	군포시	완주군과의 격차 : 1.03
1.08	-	0.05	
1위	-	-	

나. 군포시 사회조사 결과를 바탕으로 한 군포시 사회환경 검토 및 분석

1) 검토 및 분석의 개요

○ 군포시 사회조사 실시개요

- 2023년 현재 군포시 사회조사는 2022년 기준의 제11회 조사까지 실시되었으며 그 결과를 가장 최근의 결과로 제시하고 있음¹⁰⁾
- 군포시 사회조사는 통계법에 근거하여 광역지자체인 경기도 및 군포시에서 실시함
- 군포시 사회조사는 군포시민의 주관적 인식변화와 사회적 관심사를 조사하여 지역 정책 수립에 활용할 수 있도록 기초자료를 제공하고자 하는데 그 목적을 두고 있음

〈표 II-146〉 군포시 사회조사 실시개요

조사명	■ 2022년 기준 군포시 사회조사 - 승인통계명 : 군포시 사회조사 - 승인번호 : 626002
조사근거	■ 통계법 제 18조에 의해 승인된 일반통계
조사기관	■ 군포시 홍보정보담당관
통계종류	■ 통계조사
조사목적	■ 군포시민의 주관적 인식변화와 사회적 관심사를 조사하여 지역 정책 수립에 활용 - 군포시민을 대상으로 주거지 중심의 평소 생활과 만족도를 조사하여 생활의 양적·질적 수준을 종합적으로 측정하고 이를 토대로 균형적 지역개발을 위한 장·단기적 정책 수립의 합리적 기초 자료로 활용
조사대상	■ 군포시 표본 810가구
조사주기	■ 매년 (각 부문별 2년 주기)
조사 시점 및 기간	■ 조사 기준시점 : 조사년도 8월 31일 (※2022년 조사는 9월 14일) ■ 조사대상 기간 : 전년 9월 1일 ~ 조사년도 8월 31일 (1년) (※2022년 조사는 전년 9월 14일 ~ 2022년 9월 13일)
조사내용	■ 복지 / 주거 / 문화여가 / 가족가구 / 환경 / 보건 등
조사방법	■ 조사원에 의한 방문면접

○ 군포시 사회조사 내용

- 군포시 사회조사의 내용은 가족과 가구, 환경, 보건 등 7개 분야(기본항목 제외) 총 55개 항목으로 구성됨
- 도 공통 조사항목 41개, 시 특성항목 14개로 구성

10) 2023년 조사는 현재 진행 중으로 본 연구에서는 가장 최근의 결과인 2022년 11회 조사결과를 바탕으로 검토 및 분석을 실시함

〈표 II-147〉 군포시 사회조사 내용 및 항목

분야	항목 수	내용
합계	55	
기본1	7	주택형태/점유형태/성별/생년월일/가구주와의 관계/교육정도/혼인상태
가족과 가구	13	부모 생존 여부 및 부모 생활비 주 제공자/부모 동거 여부/분거가족과 분거이유/결혼에 대한 견해/맞벌이 부부/출산/저출산의 원인/저출산으로 인한사회문제/이상적인 자녀수/가족관계 만족도/미취학 아동 보육/우선 보육지원/반려동물
환경	3	환경 체감도/환경오염 방지 노력/환경보호활동 참여
보건	4	건강상태/스트레스 정도/의료서비스만족도/보건소 이용
교육	3	월평균 사교육비/학교교육 효과/학교생활 만족도
사회통합과 공동체	5	삶에 대한 만족감/일반인에 대한 신뢰/사회적 지원/공동체 의식/사회복지 서비스 만족도
안전	4	CCTV 운영/안전환경에 대한 평가/일상생활 두려움/범죄피해에 대한 두려움
기본2	2	가구 월평균 소득/평소 경제활동
군포시 특성항목	14	군포시청(2), 공공기관 민원서비스(2), 지역경제 활성화(1), 양성평등의식(3), 아동친화(2), 군포시 도시개발(2), 희망하는 군포시의 모습(2)

○ 군포시 사회환경 검토 및 분석을 위한 분야 항목 및 내용 선택

- 군포시 사회조사는 정책계획 수립을 위한 기초자료 활용에 그 목적을 두고 있으며 군포시의 지역문화진흥시행계획 수립 시에도 계획 수립에 관련되는 분야 항목 및 내용을 선택하고 이를 중심으로 군포시 사회환경을 검토 및 분석하고자 함
- 군포시의 지역문화진흥시행계획 수립을 위한 사회환경 검토시 참고자료이자 기초자료로 활용하는 사회조사 결과의 분야 항목 및 내용은 다음과 같이 선택함

〈표 II-148〉 군포시 사회조사 결과를 바탕으로 한 사회환경 검토 및 분석 항목과 내용

분야	항목 수*	항목 및 내용	검토 및 분석 적용
합계	23(11)		
기본지표	2(1)	총인구/인구이동	• 총인구 및 인구이동을 포괄, 연결하여 검토
가족과 가구	4(1)	출산/저출산의 원인/저출산으로 인한 사회문제/가족관계 만족도	• 출산/저출산원인/저출산 사회문제는 연결하여 하나의 내용으로 분석 • 가족관계 만족도는 공동체 의식에 포괄하고 연결하여 검토
환경/교육	4(2)	환경보호활동 참여/학교 교육의 효과/학교생활 만족도/스트레스 정도	• 학교 교육의 효과 및 학교생활 만족도는 교육환경의 내용으로 포괄하여 검토 • 스트레스 정도는 삶의 만족도에 포괄하고 연결하여 검토
사회통합과 공동체	5(3)	삶에 대한 만족감/일반인에 대한 신뢰/사회적 지원/공동체 의식/사회복지 서비스 만족도	• 지역문화 관련 내용 중심 검토 및 분석 • 일반인 신뢰 및 사회적 지원은 가족관계 만족도와 함께 공동체 의식에 포괄하여 검토
군포시 특성항목	8(4)	군포시청(1-이미지), 양성평등의식(2-우선변화/경력단절), 아동친화(3-우선분야/자녀돌봄/방법), 군포시 도시개발(1-중요가치), 희망하는 군포시의 모습(2-역점시책/이미지)	• 군포시의 도시개발 항목은 희망하는 군포시의 모습에 포괄하고 연결하여 검토 • 양성평등의식 / 아동친화 관련 항목은 각각 세부항목을 통합, 포괄하여 검토

* 항목 수에서 괄호안의 수는 상호 관련 항목을 연결 검토하는 경우 항목 수에서 빼고 통합한 검토항목수의 결과임

2) 군포시 사회조사 결과를 바탕으로 한 사회환경 진단

가) 기본지표 분야 사회조사 결과에 대한 검토 및 분석

(1) 인구 관련 항목 및 내용에 대한 검토 및 분석

(가) 조사 결과에 대한 검토

- 군포시 사회조사에서는 기본지표의 인구 관련 항목 및 내용으로 총인구 / 연령별 인구 / 인구이동에 대한 조사를 실시하고 그 결과를 제시하고 있음
- 본 검토 및 분석에서는 위의 3개 항목 및 내용을 인구 관련한 항목으로 하여 통합하고 그 결과를 종합 제시함
- 군포시 사회조사 결과에서 총인구와 관련한 조사결과를 살펴보면 군포시는 최근 10년간 계속적으로 인구가 감소하고 있는 것으로 나타남
- 연령별 인구에 대한 조사결과를 살펴보면 현재 군포시는 20~60 세 사이 인구의 비율이 매우 높은 안정적인 상태를 유지하고 있는 것으로 파악되며 이와 함께 0세~19세 인구의 비율이 상대적으로 적은 것으로 나타남
- 군포시의 인구이동에 대한 조사결과를 살펴보면 최근 10년간 인구의 전입보다 전출의 비율이 높으며 그 결과 특히 이동비율을 나타내는 순이동율(군포 인구 대비 전입-전출의 비율)이 최근 10년 간계속적으로 “음의 지수”를 기록하고 있는 것으로 파악됨

(나) 계획 수립 시 이슈 및 의제 도출

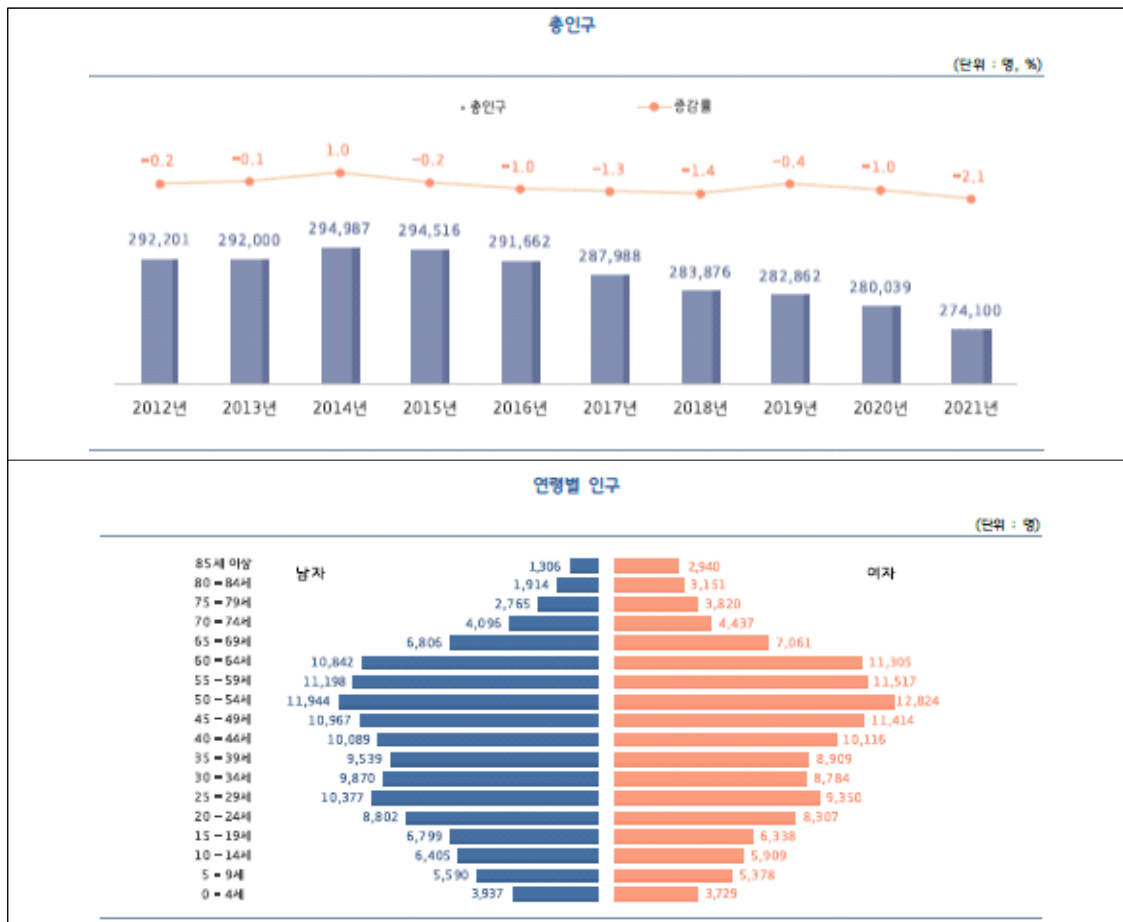
- 인구감소, 고령화에 따른 지방소멸 문제에 대해 대응하는 문화적 정책대안 모색 필요
 - 군포시의 인구 관련 사회조사 결과를 살펴보면 지역 인구가 지속적으로 감소하고 있는 것으로 나타남
 - 인구감소의 문제는 군포시의 미래 이슈이면서 이와 동시에 사회적 화두로서 이에 대한 대응전략 차원에서 문화적 관점에서의 방안이 모색될 필요가 있으며 군포시의 지역문화진흥시행계획 수립 시 이를 고려한 정책대안 설정 및 마련이 필요함
 - 연령별 인구에 대한 조사결과를 살펴보면 향후 시간이 지남에 따라 인구감소 및 인구이동에 의한 영향이 나타나면서 초고령화 사회로 진입하게 될 것으로 예상되는 바

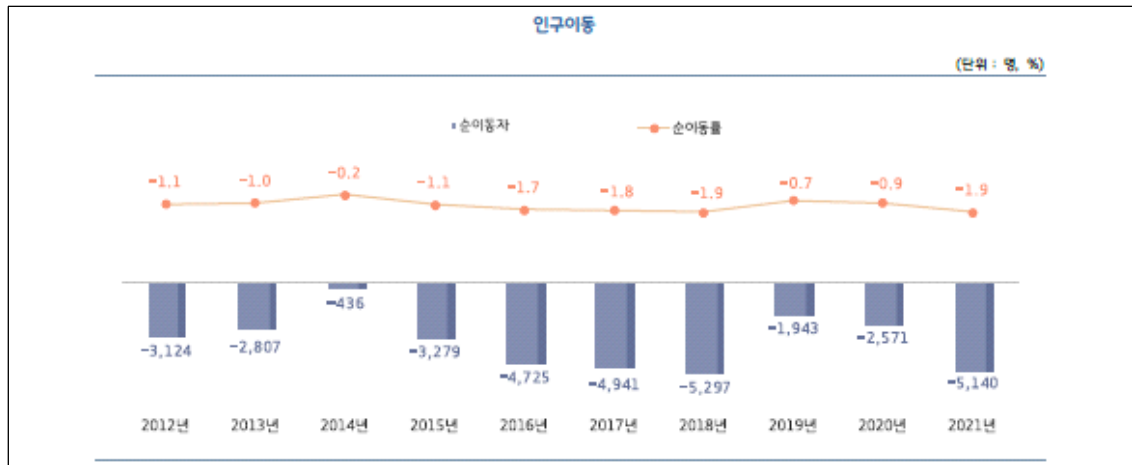
중장기적으로는 고령화 사회 도래 대한 사회-문화적 대안을 고민하고 이에 대응할 수 있을 정책방안 고려도 필요한 것으로 사료

- 또한 특히 연령별 인구에서 미래세대인 아동 및 청소년의 비율이 상대적으로 적어 지방소멸의 문제는 필히 대두될 것으로 사료되고 정주민구의 확보 및 유지가 중요한 의제가 될 것으로 사료되므로 미래세대를 위한 문화에도 힘써야 할 것을 사료

○ 군포시의 지속가능을 위해 정주민구 및 생활인구 유지를 위한 문화적 관점 모색 필요

- 군포시 사회조사 결과 중 인구이동에 대한 조사결과를 살펴보면 계속적으로 전입보다 전출이 많았으며, 순이동을 자체도 계속적으로 음의 지수인 상태가 지속되고 있음
- 이와 같은 결과는 결국 인구가 계속적으로 유출되고 있으며 이는 지속적인 현상으로 파악되어 전입인구, 정주민구, 생활인구에 대한 정책계획이 중요하다는 것을 의미함





[그림 II-59] 군포시 사회조사 중 인구 관련 항목 및 내용의 조사결과 (총인구 / 인구이동)

나) 가족과 가구 분야 사회조사 결과에 대한 검토 및 분석

(1) 출산 관련 항목 및 내용에 대한 검토 및 분석

(가) 조사 결과에 대한 검토

- 군포시 사회조사에서는 출산 관련 항목 및 내용으로 출산 / 저출산의 원인 / 저출산으로 인한 사회문제에 대한 조사를 실시하고 그 결과를 제시하고 있음
- 본 검토 및 분석에서는 위의 3개 항목 및 내용을 출산 관련한 항목으로 하여 통합하고 그 결과를 종합 제시함
- 군포시 사회조사 결과에서 출산과 관련한 조사결과를 살펴보면 향후 출산계획에 대한 의지가 적으며, 저출산의 원인으로는 양육부담, 양육환경 미흡을 큰 원인으로 생각하고 있는 것으로 나타남
- 이와 함께 저출산에 따른 가장 큰 사회문제는 생산가능인구 감소, 지방재정축소, 경쟁력 약화를 가장 큰 사회문제들로 생각하고 있는 것으로 나타남

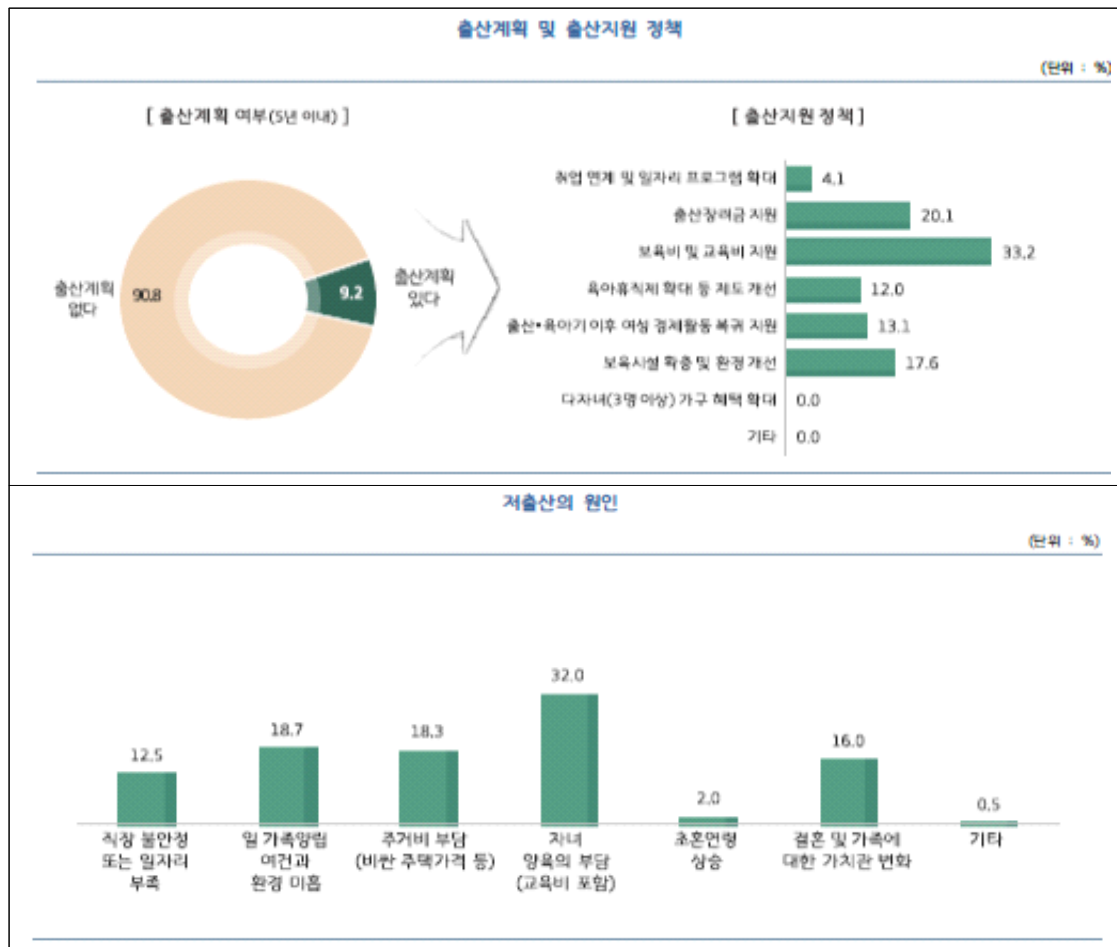
(나) 계획 수립 시 이슈 및 의제 도출

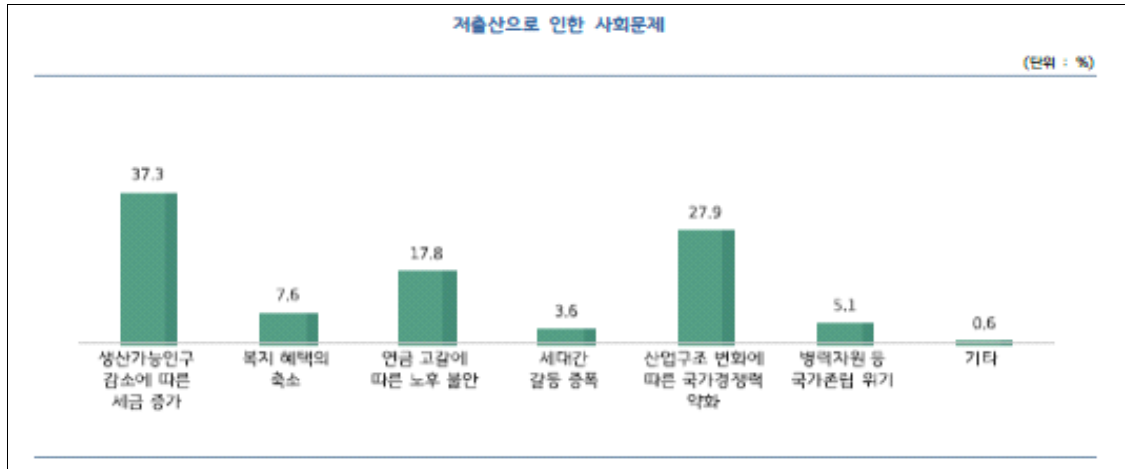
- 저출산에 따른 지방소멸 문제에 대한 대응으로서의 문화적 관점 모색 필요
 - 사회조사 결과를 보게 되면 향후 5년 이내 출산계획이 없다는 의견이 약 91%로 매우 높은 결과를 나타내고 있음

- 이는 군포시가 향후 저출산의 문제에 직면하게 될 것이며 그에 따른 악영향으로서 시 인구 감소 및 지방소멸 문제에 봉착할 수 있다는 것을 의미함
- 이는 군포시의 미래 이슈이면서 이와 동시에 현재 국가적으로 대두된 사회적 화두로서 정책계획 시 필수적으로 검토 및 고려하고 이에 대한 대안 마련이 필요한 상황임
- 따라서 이에 대한 대응전략 차원에서 문화적 관점에서의 방안이 모색될 필요가 있으며 군포시의 지역문화진흥시행계획 수립 시 이를 고려한 정책대안 설정 및 마련이 필요함

○ 인구감소 원인으로 나타나는 워라벨 등 사회문제 해결을 위한 문화적 대응책 고려 필요

- 군포시 사회조사에서 인구감소 주 원인 중 하나로 지목된 양육부담과 양육환경 미흡은 시민의 워라벨 균형을 맞추기 위해 사회 공공적 제도 및 지원책을 마련하고 해결해야 할 사회문제 중 하나로 이에 대한 문화적 해결방안 모색이 필요한 것으로 사료됨
- 또한 군포시의 지역문화 정책계획 시 워라벨을 포함한 다양한 지역사회 문제해결을 위한 관점에서 문화적 대안을 마련하고자 하는 정책 방안 모색 및 지원방안 구성이 필요할 것으로 사료됨





[그림 II-60] 군포시 사회조사 중 출산 관련 항목 및 내용의 조사결과 (출산계획/저출산원인/그에 따른 사회문제)

다) 환경 / 교육 분야 사회조사 결과에 대한 검토 및 분석

(1) 환경보호 활동 참여 항목에 대한 검토 및 분석

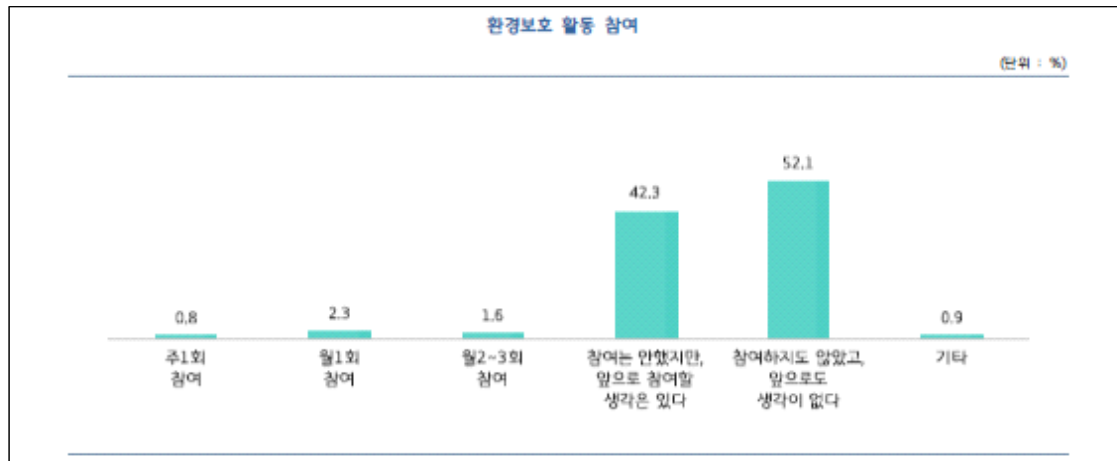
(가) 조사 결과에 대한 검토

- 군포시 사회조사의 환경분야 조사결과 중 환경보호 활동 참여 항목에 대한 조사결과를 살펴보면 '참여하지도 않았고, 앞으로도 생각이 없다'가 52.1%로 가장 높고, 다음으로 '참여는 안했지만, 앞으로 참여할 생각은 있다'가 42.3%인 것으로 나타났다
- 결과적으로 환경보호 활동에 대한 참여의지는 파악되었으나 현재적 상황으로 판단할 때 군포시 시민들의 환경보호 활동 참여는 '현재 참여하고 있지 않다'는 응답이 약 94% 수준으로 활동 참여도가 상대적으로 다소 낮은 것으로 나타나고 있는 것으로 파악됨

(나) 계획 수립 시 이슈 및 의제 도출

- 지역의 환경을 생각하는 생태문화 관점의 문화정책 및 대안 모색과 방안 구상 필요
 - 현재 전 세계적 화두로서 자연 환경 파괴에 따른 환경 및 기후 위기에 대한 문제가 제기되고 있으며 세계 곳곳에서 이에 대안 대응 및 대안을 마련하고자 노력하고 있음
 - 환경 및 기후 위기의 문제는 지구의 환경을 바탕으로 살아가고 있는 우리 모두의 문제이자 이슈로서 군포시, 그리고 시민들에게도 예외는 아니며 바로 지금부터 당면하여 해결해 나가야 할 가장 중요한 사회적 문제 중 하나임

- 특히 군포시는 우리나라 전국 지자체 중 세번째로 작은 시 지자체이면서 단위면적 당 인구 수 또한 가장 높은 기초 시 지자체 중 하나로 삶의 기초가 되는 땅과 환경에 대한 고려가 매우 크게 필요하며 군포시의 자연환경 기반이 되는 수리산을 중심으로 군포시의 생태환경을 가꾸고 지켜나가는 생태문화적 관점의 정책대안을 마련할 필요가 있음



[그림 II-61] 군포시 사회조사 중 환경보호 활동 참여 항목 및 내용에 대한 조사결과

(2) 교육환경 관련 항목 및 내용에 대한 검토 및 분석

(가) 조사 결과에 대한 검토

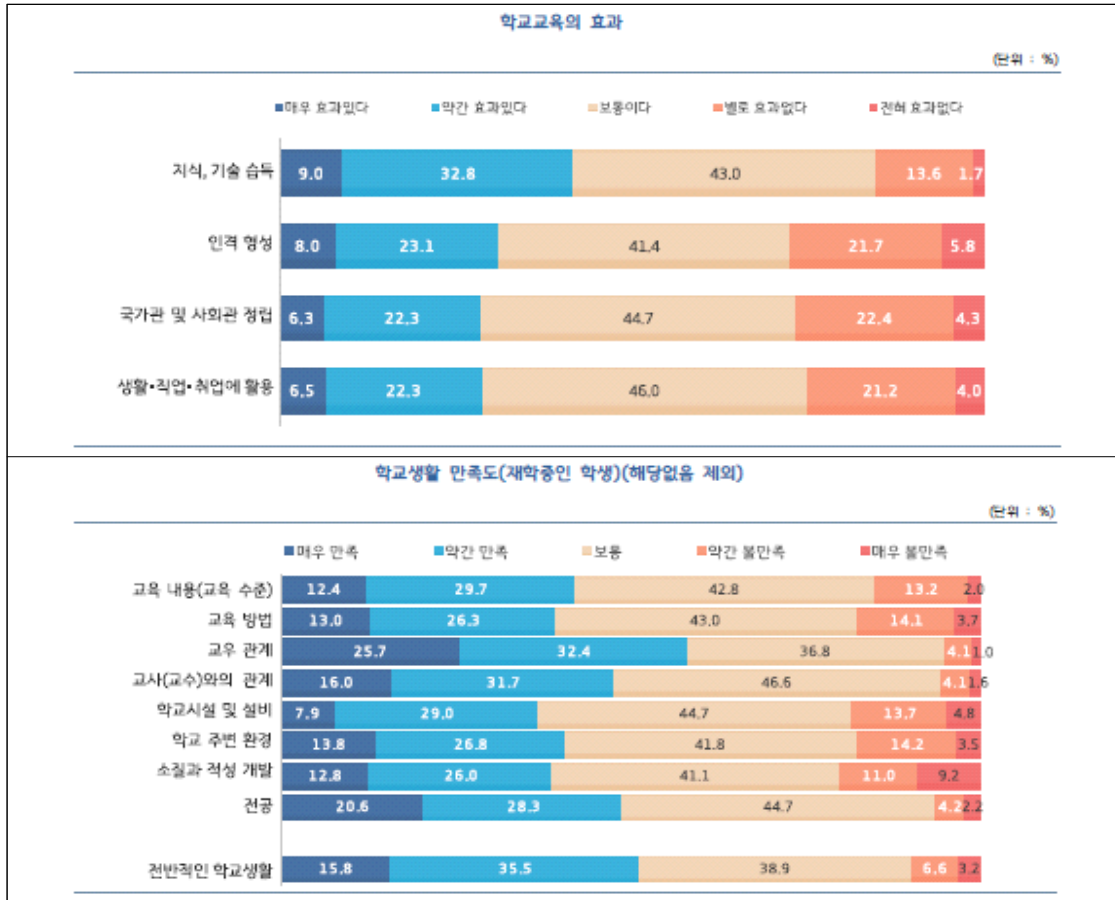
- 군포시 사회조사에서는 교육환경 관련 항목 및 내용으로 사교육(비용/이유 등) / 학교 교육의 효과 / 학교생활 만족도에 대한 조사를 실시하고 그 결과를 제시하고 있음
- 본 검토 및 분석에서는 위의 항목 및 내용 중 학교교육의 효과 및 학교생활 만족도에 대한 항목을 교육환경에 대한 항목으로 하여 통합하고 그 결과를 종합 제시함
- 군포시 사회조사 결과에서 학교교육의 효과 항목의 조사결과를 살펴보면 조사내용으로 제시된 4가지 세부항목(지식, 기술습득 / 인격 형성 / 국가관 및 사회관 정립 / 생활·직업·취업에 활용) 모두에서 ‘보통’이라는 응답이 40% 이상으로 나타나고 있음
- 이와는 반대로 ‘효과없다’에 대한 응답(별로 효과없다 / 전혀 효과없다)도 최소 15% ~ 최대 27% 수준으로 상대적으로 높게 나타나고 있는 것으로 파악됨
- 교육환경 관련 항목 및 내용 중 학교생활 만족도에 대한 조사결과를 살펴보면 전반적인 학교생활 만족도에서는 약 90%의 수준이 학교생활에 대해 만족(매우 만족 / 만족 / 보통)하고 있는 것으로 나타남

- 이와는 반대로 전반적인 학교생활 만족도에서 나타난 ‘불만족’에 대한 응답(약간 불만족 / 매우 불만족)비율은 약 9.8% 수준으로 나타나고 있음
- 세부 항목 조사 결과를 보면 전반 만족도에서 나타난 ‘불만족’ 비율 약 9.8% 수준과 달리 각각의 세부항목 조사 결과에서는 교육관계 및 교사(교수)와의 관계를 제외한 대부분 항목에서 ‘불만족’에 대한 응답 비율이 다소 높게 나타나고 있는 것으로 파악됨
- 특히 환경인프라 관련 내용 및 항목 (시설 및 설비 / 주변 환경)을 제외한 교육의 질적 측면 내용 및 항목(교육 내용 / 교육 방법 / 소질과 적성 개발)에서 ‘불만족’ 관련 응답(약간 불만족 / 매우 불만족)의 비율이 최소 15%에서 최대 20%까지 나타나고 있어 전반적인 학교생활 만족도와 각 세부항목 및 내용의 만족도 상호 간에 상대적으로 차이가 나타나고 있는 것으로 파악됨

(나) 계획 수립 시 이슈 및 의제 도출

- 청소년에 대한 문화적 정책방안 필요
 - 기본적으로 군포시 지역문화진흥시행계획 수립 시 청소년들을 위한 문화정책 및 대안의 구성이 필요한 것으로 사료됨
 - 중장기적 관점에서 보게 되면 특히 청소년은 향후 지역 정주를 통해 군포시에서 생활하며 지속가능한 사회기반을 안정적으로 유지하는 사회주체이자 지자체 인구이면서 이와 동시에 군포시의 미래 성장과 발전을 이끌어갈 다음세대이기 때문에 청소년에 대한 정책과 지원은 매우 중요한 가치를 가진 전략적 정책이자 지원될 것임
- 교육환경에 대한 문화적 대안으로서의 지역 내 문화예술교육 활성화 권장
 - 교육환경 관련 조사결과를 살펴보면 현재 군포시의 청소년들은 전반적인 학교생활 만족도와는 다르게 교육의 질적 측면을 포함하는 내용 및 항목에 대해서는 ‘불만족’(약간 불만족 / 매우 불만족)하고 있는 경향이 나타나고 있는 것으로 사료됨
 - 위 결과를 바탕으로 향후 학교 교육의 질적 측면을 향상시키거나 강화할 수 있는 방안의 마련이 필요한 상황인 것으로 유추할 수 있으며 그 중요 방안 중 하나로서 문화적 접근과 대안의 마련을 통해 이를 보완 및 강화하는 방안이 가능함
 - 특히 학교 교육에서는 체감하기 어려운 다양한 교육 내용과 방법을 바탕으로 새로운 교육을 경험하도록 지원하고 개인의 감성을 자극하면서 새로운 시각 및 태도를 열어주기 위한 교육대안으로서 문화예술교육은 매우 중요한 교육방법론이 될 수 있을 것임
 - 따라서 군포시의 지역문화진흥시행계획 수립 시 학교 교육에 대한 질적 수준 향상과

군포시를 이끌어갈 다음세대로서의 청소년에게 새로운 가치관, 새로운 경험을 지원하면서 삶의 만족도를 높이고 지역의 미래를 기약할 수 있는 정책대안으로 지역 내 문화예술교육 관련 계획 및 지원방안 모색과 활성화가 필요할 것으로 사료되는 바임



[그림 II-62] 군포시 사회조사 중 교육환경 관련 항목 및 내용의 조사결과 (학교교육의 효과/ 학교생활 만족도)

라) 사회통합과 공동체 분야 사회조사 결과에 대한 검토 및 분석

(1) 삶에 대한 만족감 항목에 대한 검토 및 분석

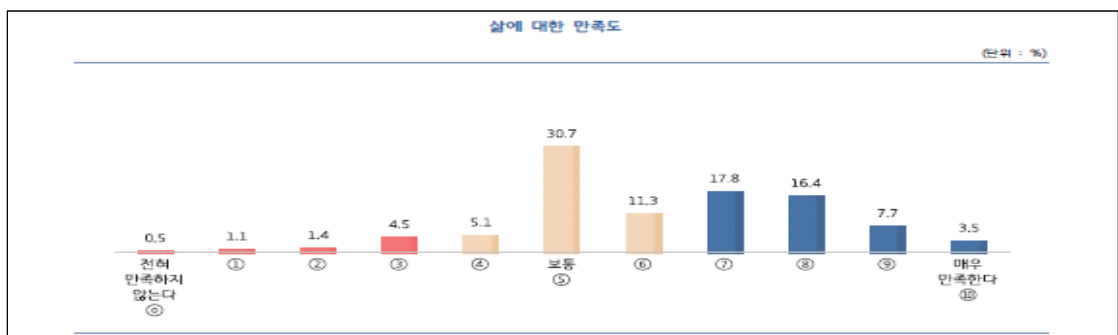
(가) 조사 결과에 대한 검토

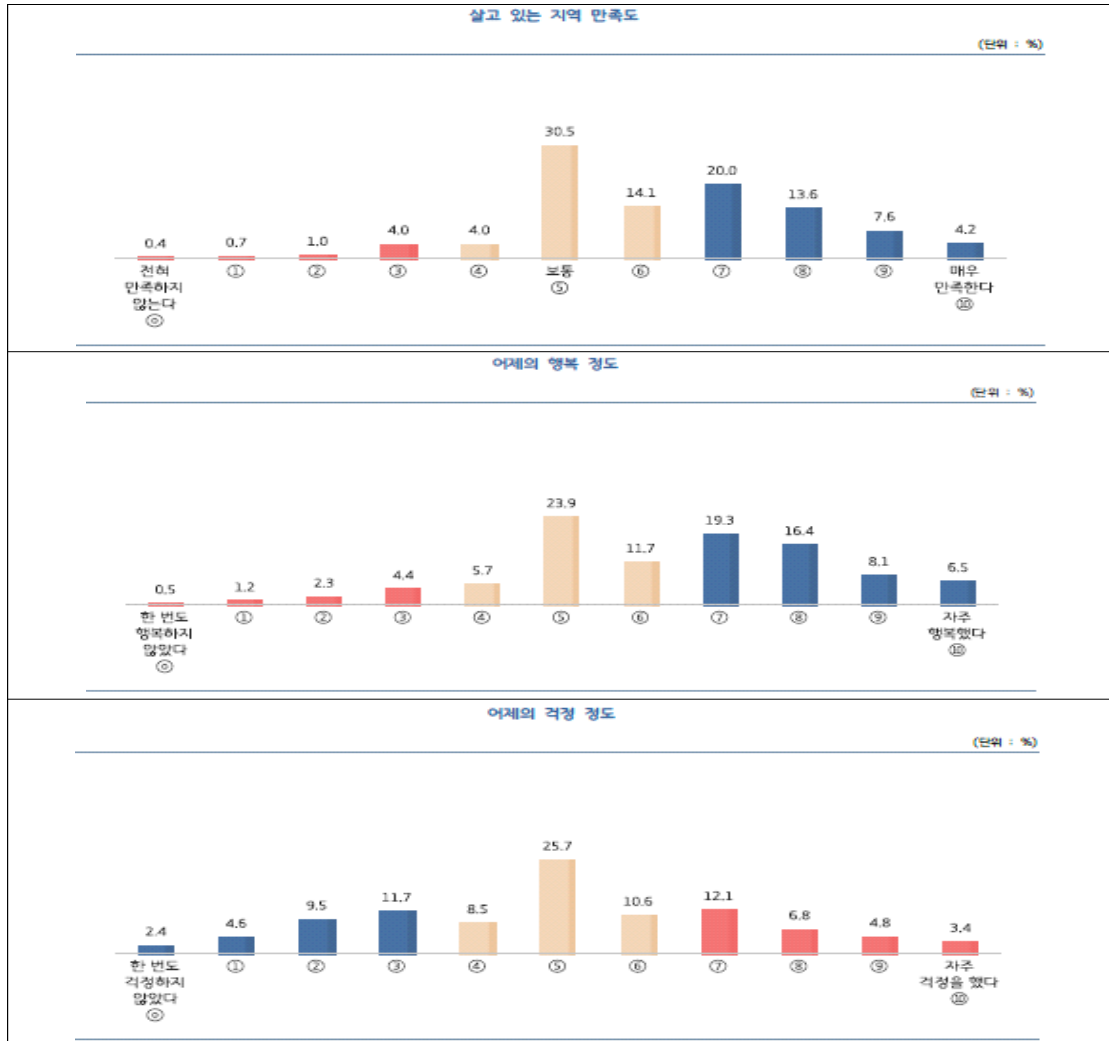
- 군포시 사회조사에서는 삶에 대한 만족감 관련 항목 및 내용으로 삶에 대한 만족도 / 살고 있는 지역 만족도 / 어제의 행복 정도 / 어제의 걱정 정도에 대한 조사를 실시하고 그 결과를 제시하고 있음

- 본 검토 및 분석에서는 위의 항목 및 내용을 삶에 대한 만족감 항목으로 하여 통합하고 그 결과를 종합 제시함
- 군포시 사회조사 결과에서 삶에 대한 만족감 중 세부 항목인 삶에 대한 만족도 전반에 대한 조사결과를 살펴보면 ‘만족’에 속하는 응답의 비율이 약 45.5%이며, 이에 ‘보통’에 해당하는 응답 비율 약 47.1%를 더하면 총 92.6%가 되어 대체로 자신의 삶에 대해 만족하고 있는 것으로 파악됨
- 사회조사 세부 항목으로 제시된 살고 있는 지역 만족도에 대해서도 ‘만족’에 속하는 응답의 비율이 약 45.4%이며, 이에 ‘보통’에 해당하는 응답 비율 약 48.6%를 더하면 총 94%가 되어 대체로 군포시 안에서 자신이 살고 있는 지역에 대해 만족감을 느끼고 있는 것으로 파악됨
- 그 외 어제와 오늘의 행복 및 걱정정도를 보더라도 ‘만족’에 대한 응답 비율이 높고 ‘걱정하지 않음’의 응답이 상대적으로 많아 군포시의 시민들은 자신의 삶에 대한 만족도가 상대적으로 높은 것으로 나타남

(나) 계획 수립 시 이슈 및 의제 도출

- 생활권 안에서 스스로 문화를 만들고 가꾸는 일상문화 사업과 문화공동체 사업 고려
 - 삶에 대한 만족감 관련 항목의 조사결과를 종합적으로 살펴보면 군포시민들은 많은 사람들이 자신의 삶에 대해, 그리고 자신이 지금 현재 살고 있는 지역에 대해 만족하고 있는 것으로 파악되었음
 - 따라서 자신이 지금 현재 살고 있는 지역에서 자신의 삶을 위해 문화에 투자하고 문화를 만들며 향유하는 문화사업들을 지원하고 생활권 중심으로 펼치는 것이 군포 시민들의 삶의 만족도 향상 및 유지를 위해 보다 효과적이며 좋을 것으로 사료됨
 - 이에 한 걸음 더 나아가 시민들이 자신의 삶에서 생활문화 및 일상문화를 즐기고 이를 이웃과, 동료와 친구들, 그리고 취향이 같은 사람들과 함께 하고 즐기는 문화공동체 사업, 취향공동체 사업 지원 또한 함께 고려하는 것이 좋을 것으로 사료됨





[그림 11-63] 군포시 사회조사 중 삶에 대한 만족감 관련 항목 및 내용의 조사결과 (삶에 대한 만족도 / 살고 있는 지역 만족도 / 어제의 행복 정도 / 어제의 걱정 정도)

(2) 공동체 의식 등 사회적 유대관계 관련 항목에 대한 검토 및 분석

(가) 조사 결과에 대한 검토

- 군포시 사회조사에서는 사회적 유대관계 관련 항목 및 내용으로 기본 항목으로서의 가족 및 가구 분야에서 제시하는 가족관계 만족도와 함께 공동체 의식 / 살고 있는 지역 만족도 / 어제의 행복 정도 / 어제의 걱정 정도에 대한 조사를 실시하고 그 결과를 제시하고 있음
- 본 검토 및 분석에서는 위의 항목 및 내용을 사회적 유대관계 관련 항목으로 하여 통합하고 그 결과를 종합 제시함
- 먼저 군포시 사회조사 결과 중 가족관계만족도 항목에 대한 조사결과를 살펴보면 ‘매우

만족'으로부터 '보통'에 이르는 응답이 약 97% 수준으로 군포시 시민들이 느끼고 있는 전반적인 가족관계 만족도가 높은 것으로 나타남

- 또한 가족 유형별 관계만족도 또한 '매우 만족'으로부터 '보통'에 이르는 응답이 모두 90% 수준을 상회하고 있어 가족 단위에서 느끼는 상호 유대감의 신뢰가 높고, 지역의 가장 기초적인 바탕이 되는 최소 사회단위로서의 가족 개념이 강하여 사회 안정을 이끌어 내는 공동체 기반을 구축할 수 있는 것으로 파악됨
- 이와 더불어 조사 항목 및 내용으로 제시된 사회적 지원 항목 및 내용의 조사결과를 보게 되면 군포시민의 88.6%가 어려울 때 도움을 받을 사람이 있으며(평균 5.6명) 이 결과를 바탕으로 파악할 때 자신의 가족 또는 면식이 있으며 관계를 맺고 있는 사람들과의 유대관계에서 신뢰도가 상대적으로 높은 것을 알 수 있음
- 그러나 이와는 반대로 사회조사 결과에서 사회적 유대관계 관련 항목 및 내용 중 가장 핵심이 된다고 할 수 있는 공동체 의식 항목에 대한 조사결과를 검토해보면 세부 항목 및 내용으로 제시된 모든 조사의 결과(상호 안면 / 이야기 대화 / 상호 협조 / 공동 참여)에서 '공동체 의식을 느끼지 못하고 있다' 관련 응답(전혀 그렇지 않다 / 그렇지 않은 편이다)의 비율이 최소 56%에서 최대 74.5%까지 나타나고 있어 공동체 의식 체감에 대한 전반적인 만족도가 낮다는 것을 알 수 있음
- 이와 연속적으로 연결되는 결과로서 사회조사 결과에서 사회적 유대관계 관련 조사에서 세부 항목 및 내용으로 일반인에 대한 신뢰 항목에 대한 조사결과를 보게 되더라도 전반적인 결과에서 약 69.5%가 '신뢰하지 못하고 있다' 관련 응답(전혀 신뢰하지 않는다 / 별로 신뢰하지 않는다)을 한 것으로 나타나 타인에 대한 신뢰도가 상대적으로 낮은 것으로 파악되었으며 이와 함께 각 연령대별 응답결과를 보더라도 전반적으로 '신뢰하지 못하고 있다' 관련 응답(전혀 신뢰하지 않는다 / 별로 신뢰하지 않는다)의 비율이 최소 65.9%에서 최대 74%까지 나타나고 있어 사회적 유대감에 있어 일반인에 대한 신뢰도가 그리 높지 않다는 것을 알 수 있음

(나) 계획 수립 시 이슈 및 의제 도출

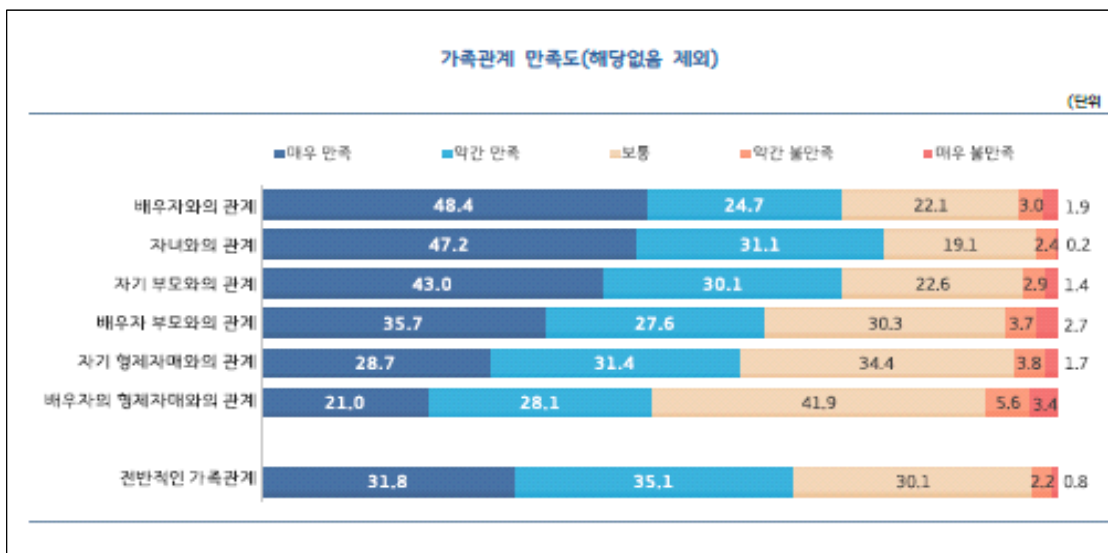
- 사회기반 안정을 도모하는 생활권 내 문화공동체 활동 지원 및 활성화 계획 포함 중요
 - 공동체 의식 관련 항목의 조사결과를 종합적으로 살펴보면 군포시 시민들은 자신과 가족으로서의 혈연 또는 인식 가능한 직접적인 관계를 가진 사람들은 대체적으로 신뢰하거나 의지하고 있지만, 그에 반해 자신이 인식하지 못하거나 낯선 일반

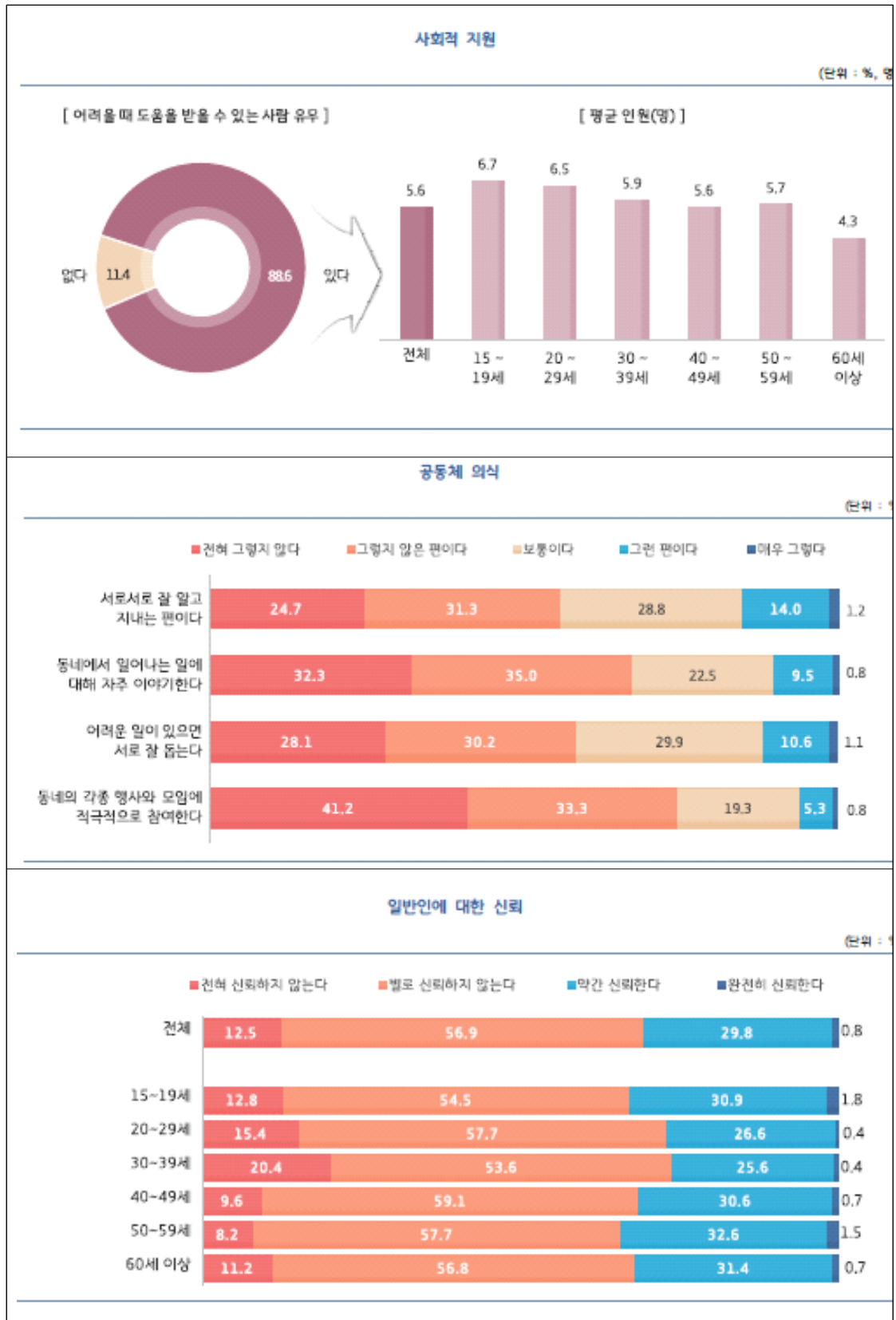
사람들(지역 주민 / 군포시민 등)에 대해서는 그 신뢰도가 낮고 교류하는 것에 대해 필요하지 않다고 생각하고 있는 것으로 파악됨

- 따라서 군포시의 지역문화진흥시행계획 수립 시 위의 분석 결과에 근거하여 향후 생활권 내 사회적 가족으로서의 이웃과 근린에 대한 문화공동체적 사업과 지원을 펼치고 시민 및 관련 공동체의 활동을 적극적으로 활성화해 나가는 것이 향후 사회 안정 기반의 확보 차원에서 중요할 것으로 사료됨

○ 지역사회 사회구성원들 서로를 위하고 배려하는 상호 돌봄의 문화안전망 구축 필요

- 지역문화진흥시행계획 수립 시 나, 너, 우리라는 개념의 사회공동체적 관점에서 공동의 문화활동을 통한 상호 돌봄으로 안정적인 사회기반을 형성할 수 있는 정책방안을 포함하고 이와 동시에 지역사회 구성원들 서로가 함께 하는 문화활동을 통해 사회적 약자와 저소득 및 취약계층, 소외계층을 돌보고 배려하는 문화기반의 사회안전망 구축 관련 계획 및 사업을 포함할 수 있을 것으로 사료
- 이를 통해 지역사회에서 나와 너, 그리고 타인을 포함하는 사회구성원들이 서로를 위하고 배려하는 상호 돌봄의 문화안전망을 구축하고 군포시가 향후 지속가능한 사회로 나아갈 수 있도록 지원하는 지자체 차원의 지역문화 정책과 공동체 지원사업 추진이 전략적으로 매우 중요할 것으로 사료





[그림 II-64] 군포시 사회조사 중 공동체 의식 등 사회적 유대감 관련 항목 및 내용의 조사결과
(공동체 의식 / 가족관계 만족도 / 어제의 행복 정도 / 어제의 걱정 정도)

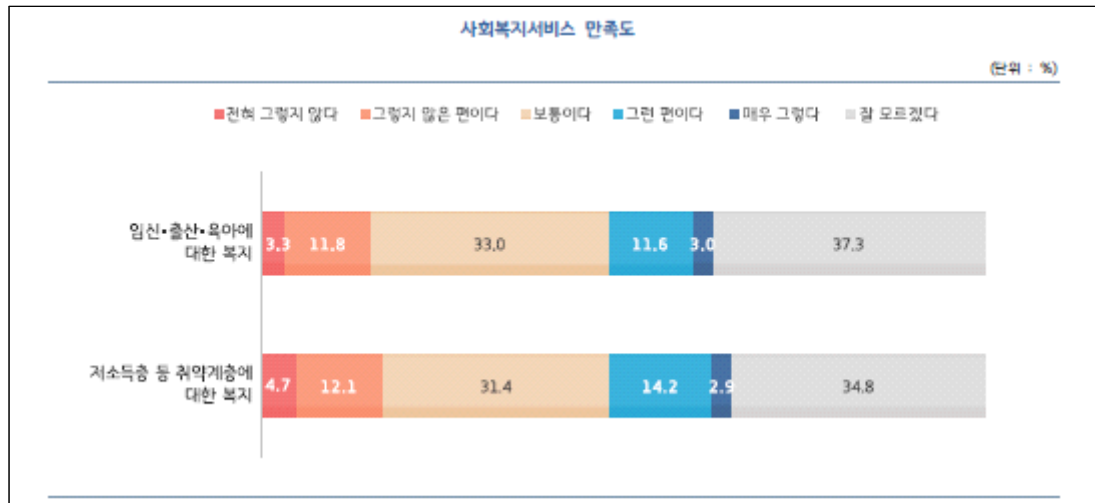
(3) 사회복지서비스 만족도 항목에 대한 검토 및 분석

(가) 조사 결과에 대한 검토

- 군포시 사회조사 결과 중 사회복지서비스 만족도 항목에 대한 조사결과를 살펴보면 먼저 세부 항목 및 내용 중 임신·출산·육아에 대한 복지에 대해서는 ‘만족’에 해당하는 응답(그런편이다/매우그렇다)이 약 14.6% 수준이며 ‘보통’에 해당하는 응답(보통이다)이 약 33%를 나타내면서 대체적으로 관련 서비스에 대해 양호하게 생각하는 것으로 파악됨
- 세부항목 및 내용 중 저소득층 취약계층에 대한 복지에 대해서도 ‘만족’에 해당하는 응답(그런편이다/매우그렇다)이 약 17.1% 수준이며 ‘보통’에 해당하는 응답(보통이다)이 약 31.4%를 나타내면서 대체적으로 관련 서비스에 대해 양호하게 생각하고 있는 것으로 파악됨

(나) 계획 수립 시 이슈 및 의제 도출

- 사회적 약자를 배려하고 통합할 수 있는 배리어프리 관련 계획의 포함 검토
 - 군포시 사회조사 결과 중 사회복지서비스 만족도 관련 조사결과를 살펴보면 대체적으로 관련 서비스가 양호한 것으로 파악되고 있으므로 이를 문화 배리어프리 개념으로 연결하고 사회적 약자를 포함한 군포 시민 누구나 문화를 누리고 향유할 수 있는 문화환경 조성 방향으로 계획을 구성할 필요가 있는 것으로 사료
- 저소득층 등 취약계층에 대한 지원 및 배려를 통해 사회를 통합하는 문화복지 정책 필요
 - 군포시 사회조사 결과 중 사회복지서비스 만족도 관련 조사결과를 살펴보면 대체적으로 관련 서비스가 양호한 것으로 파악되고 있으므로 이를 문화와 결합시켜 저소득층 등 취약계층에 대한 지원서비스로 확장하고 군포 시민 누구나 문화를 누리고 향유할 수 있는 문화환경 조성 방향으로 계획을 구성할 필요가 있는 것으로 사료



[그림 II-65] 군포시 사회조사 중 사회복지서비스 만족도 항목 및 내용에 대한 조사결과

마) 군포시 특성항목 분야 사회조사 결과에 대한 검토 및 분석

(1) 군포시 이미지 항목에 대한 검토 및 분석

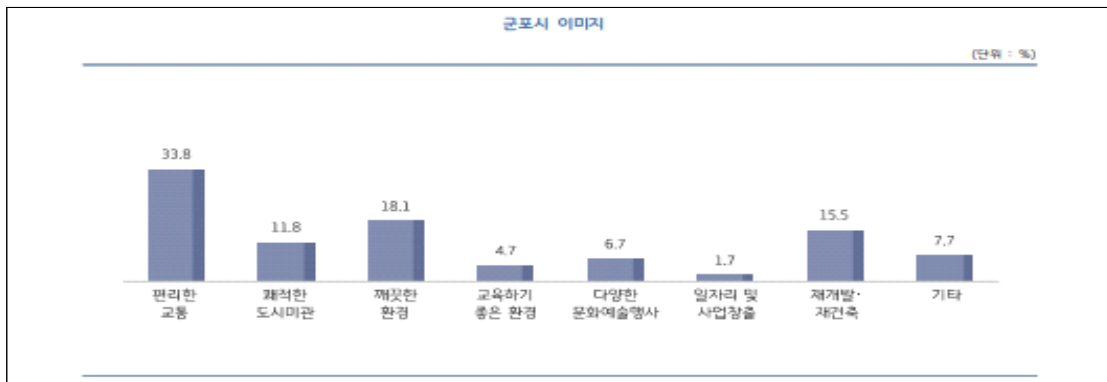
(가) 조사 결과에 대한 검토

- 군포시 사회조사 결과 중 군포시 이미지 항목에 대한 조사결과를 살펴보면 현재 군포시 하면 가장 먼저 떠오르는 이미지(생각)는 ‘편리한 교통’이 33.8%로 가장 높음
- 조사결과 중 사회문화적 관점의 내용으로는 ‘다양한 문화예술행사’가 6.7%, ‘교육하기 좋은 환경’이 4.7% 수준으로 나타나고 있음

(나) 계획 수립 시 이슈 및 의제 도출

- 군포시에 대한 지역문화 브랜드 및 도시이미지를 정립할 수 있는 정책방안 및 사업 필요
 - 군포시 사회조사 결과 중 군포시 이미지 항목에 대한 조사결과를 살펴보면 현재 군포시의 이미지는 도시개발 및 인프라 측면의 이미지를 떠올리고 있으며 상대적으로 사회·문화적 관점의 이미지는 매우 약한 것으로 사료
 - 따라서 군포시가 지역문화진흥시행계획을 통해 문화환경을 가꾸고 지역문화를 활성화하기 위해서는 지역문화 브랜드를 개발하고 도시이미지를 정립할 수 있는 정책방안과 전략적 추진사업이 필요하며 계획수립 시 이를 포함해야 할 것으로 사료

- 도시 미관 및 환경을 생각하는 생태문화 및 문화향유 중심의 문화사업 추진 및 전개 유지
 - 군포시의 이미지 중 깨끗한 환경(18.1%) 및 쾌적한 도시미관(11.8) 수준으로 이는 환경적 측면으로 통합하면 약 29.9% 수준으로 매우 강한 이미지로 작용하고 있음
 - 따라서 군포시의 환경을 문화적으로 가꾸고 디자인해나가는 생태문화적 관점의 사업을 도입하고 이를 통해 문화적 도시이미지를 정립해나가는 방안을 검토 필요성이 있음
 - 또한 다양한 문화예술행사에 대한 이미지 의견도 형성되고 있으므로 군포시의 문화적 이미지를 유지할 수 있도록 문화향유 관점의 사업을 지속 전개해나가는 방안 검토 필요



[그림 II-66] 군포시 사회조사 중 군포시 이미지 항목 및 내용에 대한 조사결과

(2) 양성평등 항목에 대한 검토 및 분석

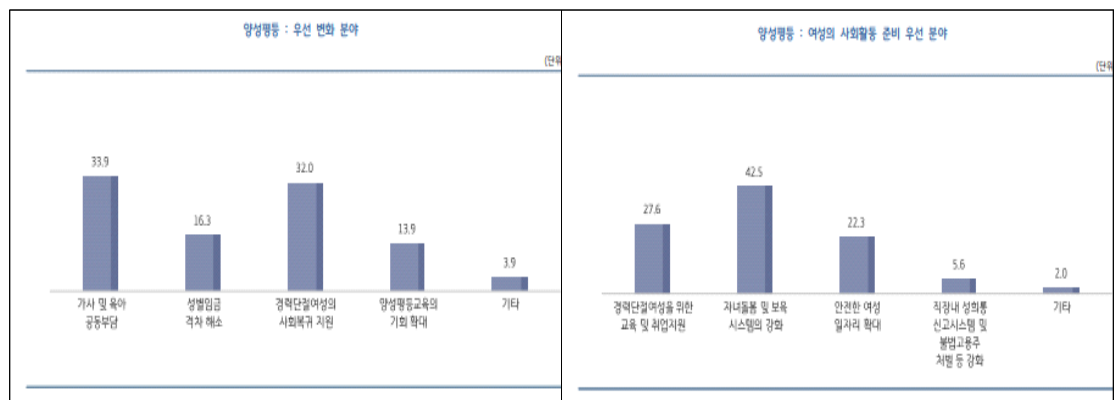
(가) 조사 결과에 대한 검토

- 군포시 사회조사에서는 양성평등 관련 항목 및 내용으로 우선 변화 / 임금 / 여성사회활동 준비에 대한 조사를 실시하고 그 결과를 제시하고 있음
- 본 검토 및 분석에서는 위의 항목 및 내용 중 우선변화 / 여성사회활동 준비에 대한 항목을 양성평등 환경에 대한 항목으로 하여 통합하고 그 결과를 종합 제시함
- 먼저 군포시 사회조사 결과 중 우선 변화 항목에 대한 조사결과를 살펴보면 양성평등을 위해 우선적으로 변화가 필요한 것으로는 '가사 및 육아 공동부담'이 33.9%로 가장 높고 다음으로 '경력단절여성의 사회복귀 지원'이 32.0% 수준으로 나타남
- 그리고 여성의 사회활동 준비 우선 분야 항목에 대한 조사결과를 살펴보면 여성이 사회활동을 준비하는데 가장 우선적으로 필요한 것으로 '자녀돌봄 및 보육 시스템의 강화'가 42.5%로 가장 높고 다음으로는 '경력단절여성을 위한 교육 및 취업지원' 27.6%, '안전한 여성일자리 확대' 22.3% 순으로 나타남

(나) 계획 수립 시 이슈 및 의제 도출

○ 양성평등, 문화다양성 증진 차원에서 경력단절여성의 문화일자리에 대한 고민 필요

- 군포시 사회조사 결과 중 양성평등 관련 항목에 대한 조사결과를 살펴보면 가사 및 육아 공동부담과 함께 경력단절여성의 사회복지 지원에 대한 요구가 매우 높게 나타나고 있으며 특히 사회활동을 위한 교육과 취업 지원 요구도 또한 높게 나타남
- 위 결과를 바탕으로 지역문화진흥시행계획 수립 시 군포시에 정주하고 있는 경력단절 여성들이 문화일자리를 통해 사회적으로 복귀하고 활동할 수 있는 문화적 대안을 마련하고 이를 지원하는 교육 및 취업연결 사업을 추진해나갈 필요가 있는 것으로 사료



[그림 11-67] 군포시 사회조사 중 양성평등 항목 및 내용의 조사결과 (우선 변화 / 여성의 사회활동 준비)

(3) 아동친화 항목에 대한 검토 및 분석

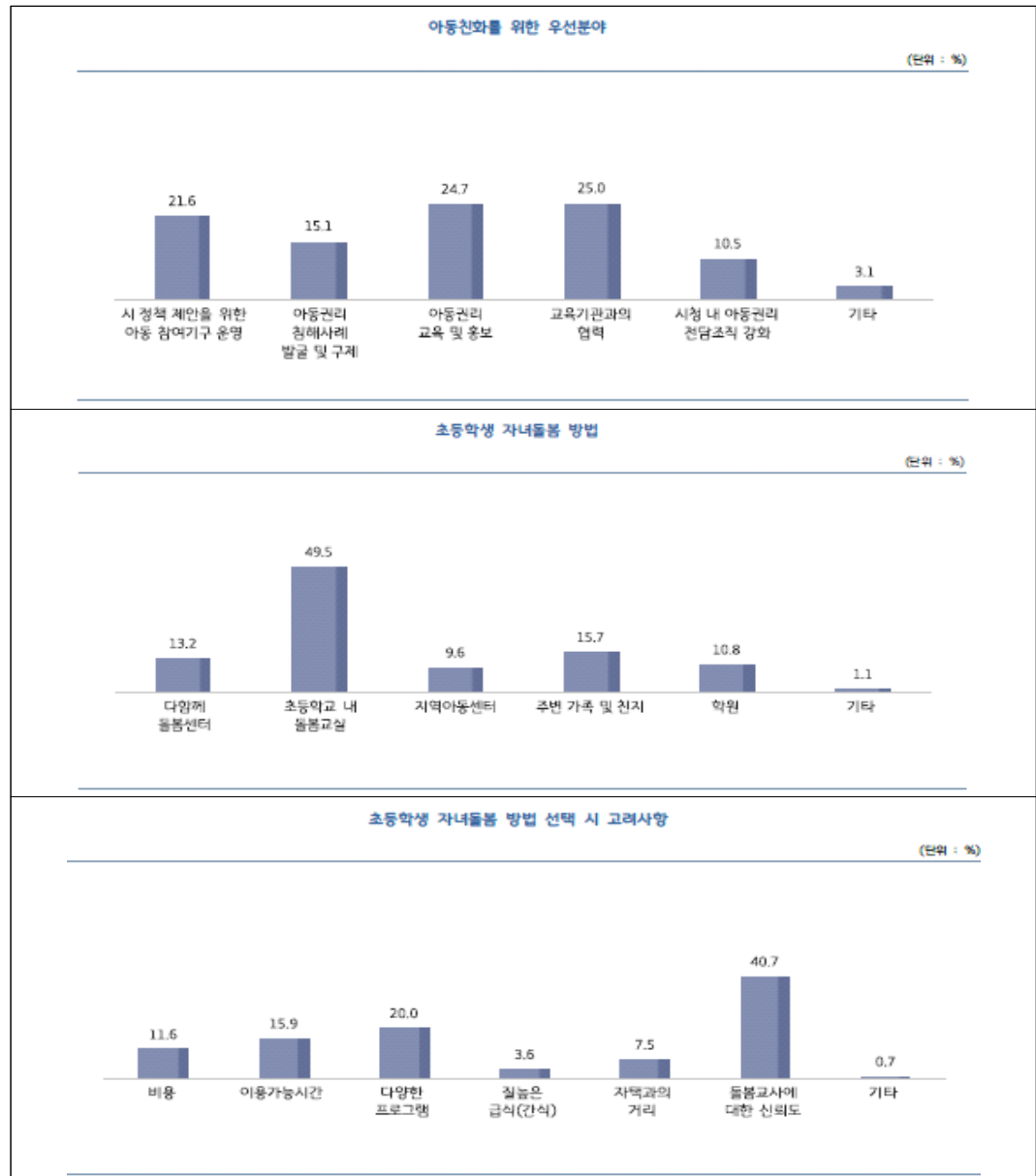
(가) 조사 결과에 대한 검토

- 군포시 사회조사에서는 아동친화 관련 항목 및 내용으로 우선 분야 / 초등학교 자녀돌봄 방법 / 초등학교 자녀돌봄 방법 선택시 고려사항에 대한 조사를 실시하고 그 결과를 제시하고 있음
- 본 검토 및 분석에서는 위의 세부 항목 및 내용 세 가지 모두를 아동친화 항목으로 통합하고 그 결과를 종합 제시함
- 먼저 군포시 사회조사 결과 중 우선 분야 항목에 대한 조사결과를 살펴보면 아동친화적 군포시를 만들기 위해 우선적으로 필요한 점으로 '교육기관과의 협력'이 25.0%로 가장 높고, 그 다음으로는 '아동권리 교육 및 홍보'가 24.7% 순으로 나타남

- 초등학교 자녀돌봄의 방법에 대해서는 '초등학교 내 돌봄교실'이 49.5%로 가장 높고, 다음으로는 '주변 가족 및 친지' 15.7%, '다함께돌봄센터' 13.2% 순으로 나타나고 있음
- 이에 대한 세부 질문으로 '초등학생 자녀돌봄 방법 선택 시 고려사항'에 대해 조사한 결과로는 '돌봄교사에 대한 신뢰도'가 40.7%로 가장 높고, 다음으로는 '다양한 프로그램' 20.0%, '이용가능시간' 15.9% 순으로 나타남

(나) 계획 수립 시 이슈 및 의제 도출

- 지역의 미래세대인 아이들 그리고 아이들의 부모를 배려하는 문화적 정책방안 모색 필요
 - 중장기적으로 볼 때 아이들은 향후 지역 정주를 통해 군포시에서 생활하며 지속가능한 사회기반을 안정적으로 유지하는 사회주체이자 지자체 인구가 되기 때문에 이를 위해 아동친화 도시관점의 지역 테두리 안에서 아이들이 문화적 환경에서 자랄 수 있도록 지원하는 문화적 정책방안의 모색이 지역문화진흥시행계획 수립 시 필요한 것으로 사료
 - 이와 함께 군포시의 미래가 될 아이들을 키우는 부모들은 지금의 군포시 사회-경제의 중심이 되는 세대이면서 이와 동시에 군포시의 미래 성장과 발전을 이끌어갈 미래세대를 키우고 정주하는 보호자이기 때문에 아이들을 키우는 부모에 대한 배려 및 지원이 이루어지는 문화정책 및 사업은 매우 중요한 가치를 가진 전략적 정책이자 지원될 것임
- 자녀돌봄에 대한 문화적 대안으로서 아이들을 위한 문화예술교육 활성화 권장
 - 아동친화환경 관련 조사결과를 살펴보면 현재 군포시 시민들은 아동친화 도시로 나아가기 위해서 가장 중요한 우선분야를 '교육기관과의 협력'(25%)으로 보고 있고, 자녀돌봄 방법에서는 초등학교 내 돌봄교실(49.5%) 및 다함께돌봄센터(13.2%)으로 응답하였으며 그 방법 선택 시 중요 고려사항 중 하나를 다양한 프로그램(20.0%)으로 응답함
 - 위 결과를 바탕으로 종합적으로 파악할 때 군포시가 아동친화 도시로서 나아가기 위한 중요 방법 중 하나로 다양한 프로그램을 바탕으로 하는 자녀돌봄 인프라가 교육 및 사회시설과 연결되도록 하는 방안이 가능한 것으로 사료되며 이에 부합하는 문화적 대안으로 아동을 대상으로 하는 문화돌봄 관점의 문화예술교육을 도입할 필요가 있음
 - 특히 문화예술교육을 통한 다양한 교육 내용과 방법을 바탕으로 아이들에게 새로운 교육을 경험하도록 해주고 아이의 감성을 자극하면서 새로운 시각 및 태도를 열어주기 위한 교육대안으로서 문화예술교육은 매우 중요한 교육방법론이 될 수 있을 것임
 - 따라서 군포시의 지역문화진흥시행계획 수립 시 군포시만의 자녀돌봄 시스템으로서 돌봄서비스와 문화예술교육이 복합되는 군포시형 문화예술교육의 정책대안을 포함하고 이를 미래가치 중심의 중장기적 지역정책으로 활성화할 필요가 있을 것으로 사료되는 바임



[그림 II-68] 군포시 사회조사 중 아동친화 관련 항목 및 내용의 조사결과
(우선분야 / 초등학생 자녀돌봄 방법 / 초등학생 자녀돌봄 방법 선택시 고려사항)

(4) 군포시의 발전 및 미래상 관련 항목에 대한 검토 및 분석

(가) 조사 결과에 대한 검토

- 군포시 사회조사에서는 군포시의 발전 및 미래상 관련 항목 및 내용으로 군포시 도시개발사업의 중요가치 / 역점 추진 시책 / 희망하는 군포시의 모습에 대한 조사를 실시하고 그 결과를 제시하고 있음

- 본 검토 및 분석에서는 위의 항목 및 내용을 군포시의 발전 및 미래상 관련 항목으로 하여 통합하고 그 결과를 종합 제시함
- 먼저 군포시 사회조사 결과 중 군포시 도시개발사업의 중요가치 항목에 대한 조사결과를 살펴보면 '지역경쟁력(산업, 경제) 강화'가 45.4%로 가장 높고, 그 다음이 '정주여건(교통, 환경) 강화'가 35.0% 수준이며 그 다음으로 '관내 지역 간 불균형 해소' 12.6%, '주민간 커뮤니티 활성화' 5.7% 순으로 나타남
- 군포시가 추진해야 할 역점시책으로는 '청소년 교육, 청년 일자리 정책'이 33.7%로 가장 높고, 다음으로는 '저소득, 무주택자 공동주택지구 사업' 22.8%, '지역사회 공동체 활성화 지원사업' 18.8% 순으로 나타남
- 희망하는 군포시의 모습에 대해서는 '지역경제 활성화와 일자리 창출의 경제도시' 38.1%, '시민이 건강하고 안전한 도시' 26.2%, '아이 낳고 키우기 좋은 문화교육 도시' 17.3% 순으로 나타나며 이와 함께 '시민이 주체가 되는 자치분권 도시'라는 의견도 3.9%가 응답함

(나) 계획 수립 시 이슈 및 의제 도출

- 군포시 내에서 지역 간 불균형 해소를 위한 문화적 관점의 정책 구상 필요
 - 군포시 시민들은 도시개발사업의 중요가치 중 하나로 지역 간 불균형 해소(12.6%)를 선택한 것으로 나타남
 - 이는 오랫동안 지속적으로 제기되어온 사회문제로 군포시의 지역문화진흥 시행계획 수립 시 이와 같은 사회문제의 해결방안 모색 관점에서 문화적 접근을 시도하고 지역 간 문화격차 해소를 위한 문화정책과 사업을 개발 / 포함할 필요가 있음
- 문화분야 청년일자리 창출 및 지원에 대한 문화 정책 및 사업 구상 필요
 - 군포시 시민들은 군포시가 추진해야 할 역점 시책 중 하나로 청년 일자리 관련 정책 (33.7%)을 가장 많이 선택하고 있음
 - 이는 군포시의 새로운 성장 및 발전, 그리고 지속가능성 확보를 위해 매우 중요한 시책으로 지역문화진흥시행계획에도 이를 위한 정책으로 청년 문화일자리 창출 및 지원에 대한 문화정책 및 사업을 포함해야 할 것으로 사료
- 지역 내 또는 지역 간 문화공동체 활성화를 위한 문화 정책 및 사업 구상 필요
 - 군포시의 발전 및 미래상 관련 항목의 조사결과를 살펴보면 도시개발사업의 중요가치 항목 및 역점시책 중 하나로 지역 간 커뮤니티 활성화 및 지역사회 공동체 활성화에

대한 응답이 두 항목 및 내용에서 큰 비중으로 나타나고 있음

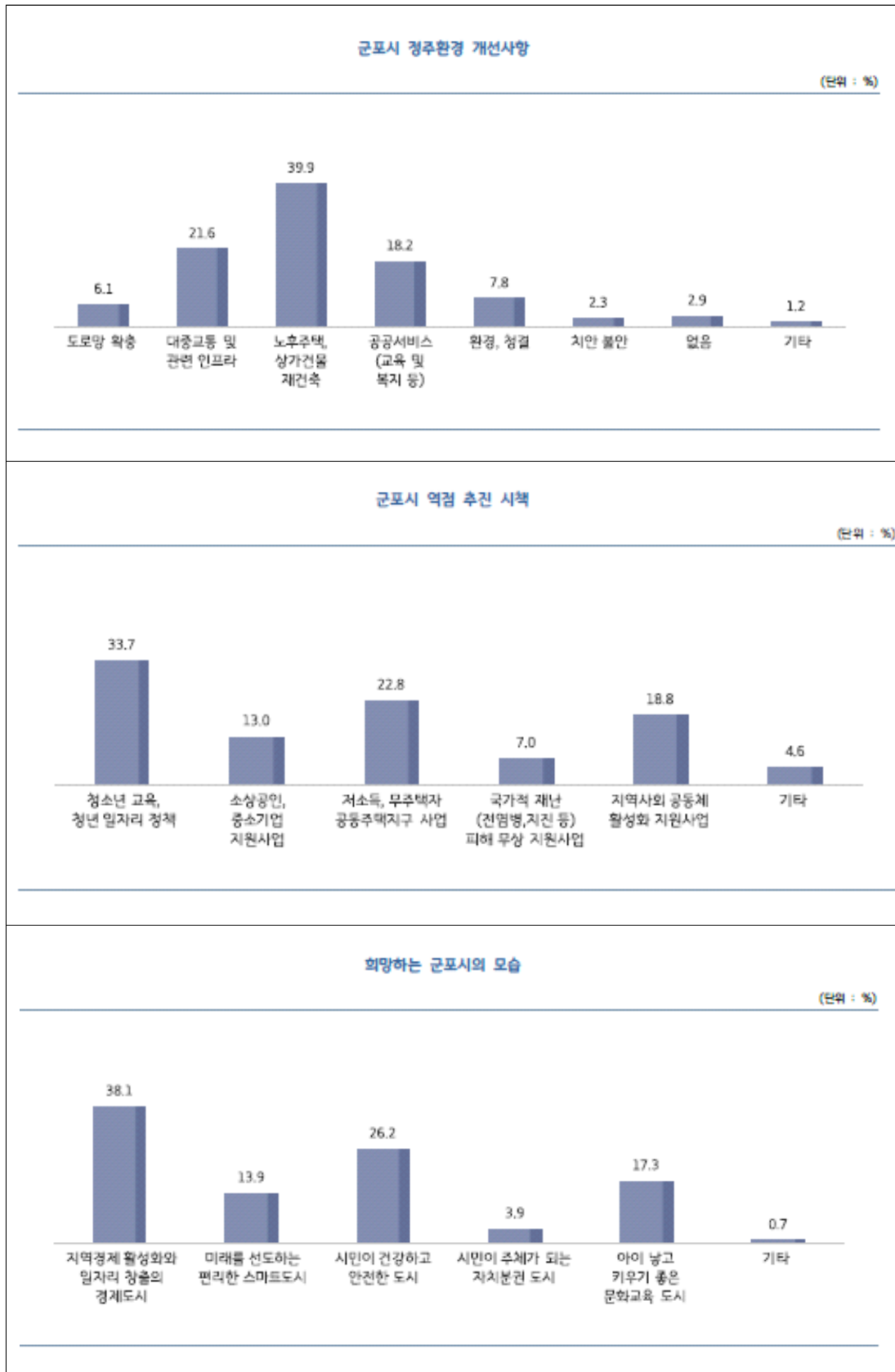
- 따라서 지역문화진흥시행계획 수립 시에도 이와 같은 결과를 바탕으로 두어 문화공동체 활성화에 관련된 문화정책 및 사업을 구상하여 포함하여야 할 것으로 사료
- 특히 이와 같은 문화공동체 활성화 관련 문화정책 및 사업은 앞서 분석 및 이슈 도출에서 제안한 것과 같이 자신이 살고 있는 생활권 내에서의 이웃, 동료 등 함께 사는 시민들과 함께 자신이 살고 있는 지역에 대한 지역사회의 문제를 해결하고 문화환경을 함께 가꾸어 나가는 문화활동 중심으로 활성화 및 지원하는 방안이 필요함
- 더불어 지역 간 문화격차 해소 및 상호대화 활성화를 위한 관점에서 문화공동체(커뮤니티 포함) 상호간의 연결 및 유대관계 활성화지원 또한 고려되어야 할 것으로 사료

○ 문화예술교육 활성화를 위한 문화 정책 및 사업 구상 필요

- 군포시 사회조사에서 희망하는 군포시의 모습 관련 조사결과를 살펴보면 군포시민들은 경제활성화도시(38.1%), 시민건강 및 안전도시(26.2%)와 함께 아이 낳고 키우기 좋은 문화교육 도시(17.3%)를 원하는 것으로 나타남
- 이와 같은 결과를 바탕으로 유추해보면 군포시민들은 지역의 미래를 자신의 아이들, 그리고 미래세대가 행복하게 살 수 있는 환경을 구축해주길 바란다는 것을 의미하는 것으로 볼 수 있음
- 따라서 군포시는 지역문화진흥시행계획 수립 시 가장 중요한 가치 중의 하나를 행복한 도시 미래로 보고 미래세대인 아이들의 문화교육을 책임지는 사회환경으로서의 지역 문화환경을 가꾸면서 이를 직접적으로 활성화하는 정책방법론으로 문화예술활동 및 문화예술교육을 활성화하는 정책 및 사업을 개발하고 포함해야 할 것으로 사료

○ 지역문화진흥시행계획 수립 시 문화 자치 및 분권에 대한 정책적 관점 고려

- 군포시 사회조사에서 희망하는 군포시의 모습 관련 조사결과 중 하나로 시민이 주체가 되는 자치분권도시에 대한 바람(3.9%)도 상대적으로 적은 응답이기는 하나 포함하고 있는 것으로 나타남
- 자치분권은 지방 중소도시가 지향해야 하는 가장 중요한 사회적 지향점이자 태제 중 하나로서 이에 대한 문화정책적 관점의 시각과 접근이 요구되며 이는 문화분권 및 문화자치의 관점에서 지역 문화정책이 수립되어야 함을 의미
- 군포시의 지역문화진흥시행계획 수립 시에도 자치분권 도시에 대한 중요성을 인지하고 군포시의 지역문화진흥시행계획에 대한 전체적인 구도 및 방향 정립 시 문화분권 및 문화자치적 관점을 도입하고 이를 반영하는 정책 및 사업계획이 수립되어야 할 것임



[그림 II-69] 군포시 사회조사 중 군포시 발전 및 미래상 관련 항목 및 내용의 조사결과
(군포시 도시개발 중요가치 / 역점 추진 시책 / 희망하는 군포시의 모습)

3) 군포시 사회환경 진단의 결과 종합

- 앞에서 진행한 군포시 사회조사 결과를 바탕으로 한 사회환경 진단에서 도출된 지역문화 진흥시행계획 수립 시 이슈 및 의제들의 내용을 종합하면 아래와 같이 정리됨

〈표 II-149〉 군포시 사회환경 진단에서 도출된 지역문화진흥시행계획 수립 시 이슈 및 의제 종합

분야	사회환경 진단 항목	도출 이슈 및 의제
기본지표	인구	- 인구감소, 고령화에 따른 지방소멸 문제에 대해 대응하는 문화적 정책 대안 모색 필요 - 군포시의 지속가능을 위해 정주인구 및 생활인구 유지를 위한 문화적 관점 모색 필요
가족과 가구	출산	- 저출산에 따른 지방소멸 문제에 대한 대응으로서의 문화적 관점 모색 필요 - 인구감소 원인으로 나타나는 위라벨 등 사회문제 해결을 위한 문화적 대응책 고려 필요
환경/교육	환경보호 활동 참여	지역의 환경을 생각하는 생태문화 관점의 문화정책 및 대안 모색과 방안 구상 필요
	교육환경	- 청소년에 대한 문화적 정책방안 필요 - 교육환경에 대한 문화적 대안으로서의 지역 내 문화예술교육 활성화 권장
사회통합과 공동체	삶에 대한 만족감	생활권 안에서 스스로 문화를 만들고 가꾸는 일상문화 사업과 문화공동체 사업 고려
	공동체 의식 등 사회적 유대관계	- 사회기반 안정을 도모하는 생활권 내 문화공동체 활동 지원 및 활성화 계획 포함 중요 - 지역사회 사회구성원들 서로를 위하고 배려하는 상호 돌봄의 문화안전망 구축 필요
	사회복지서비스 만족도	- 사회적 약자를 배려하고 통합할 수 있는 배리어프리 관련 계획의 포함 검토 - 저소득층 등 취약계층에 대한 지원 및 배려를 통해 사회를 통합하는 문화복지 정책 필요
군포시 특성항목	군포시 이미지	- 군포시에 대한 지역문화 브랜드 및 도시이미지를 정립할 수 있는 정책 방안 및 사업 필요 - 도시 미관 및 환경을 생각하는 생태문화 및 문화향유 중심의 문화사업 추진 및 전개 유지
	양성평등	양성평등, 문화다양성 증진 차원에서 경력단절여성의 문화일자리에 대한 고민 필요
	아동친화	- 지역의 미래세대인 아이들 그리고 아이들의 부모를 배려하는 문화적 정책방안 모색 필요 - 자녀돌봄에 대한 문화적 대안으로서 아이들을 위한 문화예술교육 활성화 권장
	군포시의 발전 및 미래상	- 군포시 내에서 지역 간 불균형 해소를 위한 문화적 관점의 정책 구상 필요 - 문화분야 청년일자리 창출 및 지원에 대한 문화 정책 및 사업 구상 필요 - 지역 내 또는 지역 간 문화공동체 활성화를 위한 문화 정책 및 사업 구상 필요 - 문화예술교육 활성화를 위한 문화 정책 및 사업 구상 필요 - 지역문화진흥시행계획 수립 시 문화 가치 및 분권에 대한 정책적 관점 고려

5 군포시 도시현황 종합 진단

가. 군포시 도시진단에 따른 종합 분석

1) 군포시의 강점

가) 다양한 시도가 가능한 도시

- 군포시는 평생학습동아리, 생활문화동아리 등 시민 중심의 문화예술활동이 상대적으로 활발하게 진행되고 있는 도시임
- 이는 시민들이 새로운 활동을 시작하기 좋은 환경을 갖추고 있다는 것을 의미하며 지금까지 시민사회 중심으로 형성되어 온 문화예술 향유 환경의 강화 및 활성화를 위한 정책적 방향성의 제시가 필요함

나) 인접 도시와의 높은 접근성

- 군포시는 지하철 1호선과 4호선을 중심으로 인근 도시와의 높은 접근성을 지니고 있음
- 이를 통해 지역 내 문화예술 인력과 단체의 활동 영역 확장이 가능한 상황이며 외부에서의 지역 유입 또한 가능한 입지적 조건을 지니고 있음

다) 높은 시민력

- 군포시는 시민들이 문화예술 환경 및 정책에 적극적으로 참여하고자 하는 도시 분위기가 형성되어 있으며 문화예술 활동을 위한 시민 개개인의 역량이 높은 도시임
 - 평생학습 및 생활문화 활동을 기반으로 다양한 시도가 가능한 도시 분위기는 시민들의 문화예술적 역량 강화에 긍정적인 영향을 주고 있음
 - 이와 함께 풍부한 도서관 인프라는 독서를 선호하는 도시분위기를 만들었으며 그림책으로부터 시작된 인문학적 시민들 역량 또한 상대적으로 높은 상황임
 - 또한 지역 내 은퇴한 교수, 기업 임원, 시민 활동가 등 문화예술 기반을 활성화 할 수 있는 인적자원이 풍부한 상황임

라) 다양한 가능성을 가진 도시

- 군포시는 문화예술과 연계할 수 있는 자원과 콘텐츠를 지니고 있는 도시임
 - 수리산으로 대표되는 생태자원, 아파트를 중심으로 형성된 생활문화 등 문화예술과 연계 가능한 기존 자원들이 풍부함
- 최근 IT, AI와 문화예술의 연계를 기반으로 한 융복합 문화예술 산업이 활발하게 진행되고 있는데 군포에는 이를 위한 기반을 지니고 있음
 - 한세대학교, 군포 e비즈니스고등학교 등 IT 및 AI 기술과 연계할 수 있는 기반이 갖추어져 있어 학교와 연계하여 융복합 분야 전문인력 양성의 가능성을 지니고 있음
 - 단순 인력 양성을 넘어 새로운 융복합 콘텐츠를 개발하고 이를 활용할 수 있는 여건을 지니고 있어 장기적으로 새로운 형태의 문화예술 콘텐츠 개발에 대한 가능성을 지니고 있다고 볼 수 있음

마) 책의 도시가 갖는 상징성

- 군포시는 풍부한 도서관 인프라를 기반으로 인문학생태계 조성의 기반이 마련되어 있는 도시임
 - 군포시는 1회 독서대전을 개최한 이력을 지니고 있으며 이를 기반으로 책의 도시 이미지를 전국적으로 구축할 수 있었음
 - 1회 독서대전 이후 군포시는 자체적으로 독서대전을 개최하고 있어 책의 도시 이미지를 지속적으로 유지하고자 노력하고 있으며 이러한 노력은 책 읽기 좋아하는 시민들 양성에 긍정적인 역할을 하고 있음
- 또한 시민그룹을 중심으로 형성되어 유지되고 있는 그림책문화는 다른 도시와 차별화되는 도시의 강점으로 주목받고 있음
 - 시민단위에서 시작된 군포의 그림책 콘텐츠는 도시를 대표하는 콘텐츠로 자리를 잡았으며 2023년 그림책꿈마루의 개관으로 연결되었음
 - 향후 도시 차원에서의 체계적인 계획을 통해 군포의 그림책문화 활성화를 도모할 필요가 있음

마) 생활에 대한 만족도가 높은 도시

- 군포시는 도시 규모에 비해 시민들의 주거를 위한 환경이 잘 갖추어진 도시임
 - 설문조사에 따르면 군포 정주에 대한 시민들의 만족도가 높게 나타나고 있으며 이는 교통을 비롯한 생활기반이 잘 갖추어져 있는 것에 기인함
- 다만 도시의 노후화로 인해 시민들과 생활환경 또한 변화하고 있기 때문에 이에 대한 도시 차원에서의 대안이 필요한 상황임
 - 최근 주거환경 및 생활환경 개선을 위한 도시 재정비를 지속적으로 추진하고 있는 것에 대한 시민들의 만족도가 높은 편임
 - 시민들의 물리적 환경 개선과 함께 삶의 질 개선을 위한 문화예술 기반 활성화 또한 정책적으로 지원할 필요가 있음

2) 군포시의 약점

가) 모호한 도시의 정체성

- 현재 군포시민들은 도시를 대표하는 이미지가 부재하다는 것에 대한 아쉬움을 지니고 있음
- 철쭉축제, 수리산 등 지역을 대표하는 자원을 지니고 있으나 도시 차원에서의 이미지 부재에 대한 아쉬움이 있는 상황임
 - 또한 현재 군포시를 대표하는 자원과 콘텐츠는 이미 오랜 시간 도시 이미지로 소비되었기에 이후 도시의 경쟁력을 위해서는 새로운 도시의 이미지와 정체성을 확립할 수 있어야 한다고 인식하고 있음

나) 1기 신도시에서 베드타운으로

- 군포시는 산본을 중심으로 1기 신도시로 많은 발전을 이루었으나 현재는 인근 도시로 인력이 유출되는 베드타운의 기능이 강화되고 있는 상황임
- 군포의 시민력이 높은 편이긴 하지만 지속된 외부 유출은 지역 내 문화 소비를 약화시키고 이는 장기적으로 시민의 문화력을 감소시키는 부정적 요소로 작용할 가능성이 있음
 - 시민력의 유지와 시민문화 활성화를 위한 도시의 문화소비 기능 회복이 필요함

다) 시민들이 체감하지 못하는 문화예술 정책

- 군포시의 문화예술 정책은 다른 지역과 비교했을 때 부족한 편이 아니지만 시민들의 체감도는 낮은 편임
 - 이러한 현상의 발생한 이유는 지역 내 정책 정보가 시민들에게 제대로 전달되지 못하고 있기 때문인 것으로 보임
 - 시민설문 결과 문화예술 정책 및 사업에 대한 정보 공유가 부족하다는 의견이 높은 수준으로 나타나고 있는 상황으로 시민들과의 정보 공유를 위한 대안의 마련이 필요한 상황임
- 문화예술 정책에 대한 시민들의 체감도가 낮은 또 다른 이유는 문화예술 정책이 추진되는 과정에서의 일관성이 부족하기 때문이라는 의견이 나타남
 - 다양한 문화예술 정책이 수립되고 추진되고 있으나 정치적 환경의 변화와 함께 정책 또한 변화하기 때문에 일상에서 체감되지 못하고 있음
 - 이에 지역에 필요한 필수 문화예술 정책은 정치적 환경과 관계없이 지속적으로 추진될 수 있는 일관성이 필요하다는 시민사회의 요구가 나타나고 있는 상황임

라) 다음 세대의 도시 정주에 대한 불확실성

- 베드타운의 성격이 강한 군포시는 인근지역으로의 인구 유출이 자연스럽게 진행되고 있음
 - 군포시의 인구유출은 주거지의 이동이 아닌 활동 거점의 이동이라는 점에서 주목할 만함
 - 주거는 군포에서 하고 있으나 문화예술 활동은 인근 도시에서 진행되고 있으며 이는 지역 내 문화소비가 감소하는 것으로 이어지게 됨
 - 이는 장기적으로 지역의 문화예술생태계 불균형으로 연결될 수 있기 때문에 지역 내 활동 기반 마련을 위한 노력이 수반되어야 함
- 최근 청년 창업 공간 조성 및 외부 기업 유치를 위한 다양한 움직임이 진행되고 있는 기회 요소를 활용하여 지역 내 활동 기반을 마련하는 과정까지 연결시킬 필요가 있음

나. SWOT 분석을 통한 핵심 과제 도출

1) SWOT 분석

- | | |
|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"> • 다양한 가능성을 가진 도시 <ul style="list-style-type: none"> - 도시 곳곳에서 시민들을 중심으로 진행되는 문화예술활동 • 평생학습을 중심으로 활발하게 진행되는 시민 활동 <ul style="list-style-type: none"> - 군포형 평생학습도시 사업을 기반으로 활발하게 진행되는 시민 활동 • 높은 시민력을 갖춘 도시 <ul style="list-style-type: none"> - 은퇴 교수, 기업 임원 등 활용할 수 있는 인적자원과 평생학습활동을 기반으로 성장한 시민들의 높은 역량 - 도서관, 그림책 등 문학을 기반으로 형성된 독서인구 및 창작인력을 지니고 있음 • 특화가능한 자원을 보유한 도시 <ul style="list-style-type: none"> - 과학, 그림책, 생태자원 등 차별화된 콘텐츠로 확장시킬수 있는 자원 보유 | <ul style="list-style-type: none"> • 인구감소 및 고령화 <ul style="list-style-type: none"> - 거주 인구의 지속적 감소와 출산률저하에 따른 고령화 현상 • 문화예술정책의 일관성 부족 <ul style="list-style-type: none"> - 문화예술정책은 있으나 시민들의 체감도가 낮음 - 장기적 관점에서 문화예술정책 수립과 지속적인 공유가 필요함 - 수립된 정책 추진의 일관성 필요 • 하나로 모이지 못하는 시민력 <ul style="list-style-type: none"> - 풍부한 인적자원과 시민중심의 활발한 활동이 개별적으로 진행되고 있어 시너지 효과 미흡 • 도시에 대한 낮은 인지도 <ul style="list-style-type: none"> - 도시를 상징하는 대표적 이미지의 모호함 - 군포에 대한 외부에서의 인지도 부족 • 낮은 문화활동 참여 시민비율 <ul style="list-style-type: none"> - 지역 내 문화예술 행사에 참여한 경험이 없는 시민의 비율이 약 60% |
|---|---|

S 강점	약점 W
O 기회	위협 T

- | | |
|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> • 3차 경기도 지역문화진흥시행계획수립 <ul style="list-style-type: none"> - 2차 경기도 지역문화진흥시행계획이 2024년 종료됨에 따라 3차 지역문화진흥 시행계획 수립 예정(2024년 1월 31일 관련 포럼 진행) • 4차 산업과 결합한 문화예술 분야의 활용도 <ul style="list-style-type: none"> - 과학, e비즈니스, IT 등 지역 내 위치하고 있는 4차 산업의 핵심 영역과 문화예술 분야의 결합을 통한 스마트도시로의 전환 기대 - IT,미디어 등 다른 분야와 문화예술 장르의 결합을 통한 콘텐츠 확보에 대한 중앙정부의 정책과 연계 기대 • 문화예술 향유에 대한 시민들의 태도 변화 <ul style="list-style-type: none"> - 향유자에서 생산자로, 수혜자에서 주체로 • 지역기반, 지역정체성, 로컬의 중요도 지속 <ul style="list-style-type: none"> - 지속가능 한 발전의 원동력인 로컬씬에 대한 높은 주목도 | <ul style="list-style-type: none"> • 청년 인구의 외부 유출 <ul style="list-style-type: none"> - 지역 내 일거리, 즐길거리 부재, 주거문제로 인한 청년층의 외부 유출 - 청년층의 지속적인 외부 유출로 인한 다음 세대의 지역정착 위협 • 모호한 도시 이미지로 인한 경쟁력 약화 <ul style="list-style-type: none"> - 인근지역에 비해 모호한 도시 이미지로 인해 도시 자체의 경쟁력 약화 • 문화예술 분야 경쟁력 약화 <ul style="list-style-type: none"> - 문화예술 분야 정책 및 예산의 부족으로 인한 인근지역과의 경쟁력 약화 - 예술인 및 단체의 지역 유입 한계, 지역 내 예술인 및 단체의 외부 유출로 인한 지역 문화예술생태계 약화 위기 • 지역에 따른 문화격차 현상 <ul style="list-style-type: none"> - 소외지역에 대한 현실적 대안 필요 |
|--|---|

2) 핵심 과제 영역 도출

가) 군포시의 내부적 강점 강화

- 군포시가 지닌 가장 큰 강점은 높은 시민력과 도시를 상징할 수 있는 콘텐츠인 그림책을 보유하고 있다는 점임
- 이에 따라 군포시가 지니고 있는 높은 시민력과 그림책문화를 바탕으로 도시의 정체성을 담아낼 수 있는 정책 및 사업 영역을 구성하는 것이 필요함
- 이에 따라 군포시의 내부적 강점 강화를 위한 핵심 영역은 다음과 같음
 - 평생학습과 문화예술교육을 연계한 시민학습체계
 - 그림책문화 활성화
- 제시된 두 영역을 기반으로 군포시에서 추진할 핵심 사업 영역으로 구성하고자 함

나) 군포시의 내부적 약점 보완

- 군포시가 지닌 가장 큰 약점은 일관된 정책의 추진과 시민과의 소통 영역임
- 현재 군포시가 지닌 약점으로 인해 높은 시민력이 응집되지 못하고 있는 상황이며, 지역 내 문화예술 활동에 대한 확신을 가질 수 없는 인력들은 외부로 유출되고 있는 상황임
- 이에 따라 군포시에서 일관된 방향성을 지닌 정책 추진을 위한 도시 차원에서의 거버넌스 구축을 통해 시민과 공공영역, 행정이 문화정책 추진에 직접적으로 참여할 수 있는 구조를 만들고자 함
- 이를 위한 핵심영역은 다음과 같음
 - 도시차원 거버넌스의 단계별 구축

다) 군포시 외부적 기회요소의 활용

- 최근 로컬이라는 키워드가 모든 정책 및 사업 추진에 있어 핵심적인 가치로 작용하고 있음
- 군포시 또한 지역의 다양한 자원을 활용한 군포만의 콘텐츠를 개발하여 군포라는 지역의 로컬썬을 강화할 필요가 있음

- 군포는 이미 그림책문화라는 도시를 상징할 수 있는 콘텐츠를 보유하고 있는 도시이며 풍부한 도서관 인프라를 기반으로 한 책의 도시 이미지를 지니고 있음
- 이에 따라 군포는 그림책과 도서관이라는 인문적 콘텐츠를 적극 활용하여 로컬씬을 강화할 필요가 있음
- 이를 위한 핵심 사업 영역은 다음과 같음
 - 그림책과 도서관을 기반으로 한 인문학생태계 조성

라) 군포시 외부적 위협요소의 극복

- 군포시를 위협하는 외부적 요소에 대응하기 위해서는 지역적으로 건강한 문화예술생태계 구축이 필요함
- 건강한 문화예술생태계 구축을 위해서는 지역 내 문화예술 기반을 활성화할 수 있는 체계적인 시스템을 도시 차원에서 구축할 필요가 있음
- 이에 따라 군포시는 도시차원에서의 재원마련으로 도시 문제를 해결하는 동시에 도시의 경쟁력을 강화할 필요가 있음
- 이를 위한 핵심 사업 영역은 다음과 같음
 - 문화자치를 위한 메세나 체계

Ⅲ

군포시 지역문화진흥 시행계획 수립

1. 군포시 지역문화진흥 시행계획 아젠다 도출
2. 군포시 지역문화진흥 시행계획 기본 방향
3. 군포시 지역문화진흥 시행계획 비전 체계

1 군포시 지역문화진흥 시행계획 아젠다 도출

가. 아젠다 도출 개요

1) 목적

- 군포시에 필요한 지역문화진흥 시행계획 수립을 위해 지역 내 수렴된 의견에 기반한 도시의 과제를 도출함
- 아젠다 도출을 통해 도시와 시민들에게 필요한 문화정책을 수립하고 이를 실현하기 위한 사업계획을 수립하여 시민들이 체감할 수 있는 문화정책을 실현하고자 함

2) 도출 방법

가) 시민설문

- 2023년 군포 시민들을 대상으로 진행된 설문조사 결과에 기반하여 현재 시민들의 문화예술 정책 및 사업에 대한 만족도와 문화향유 환경을 점검함
- 문화예술에 대한 시민들의 접근성 제고 및 시민이 체감할 수 있는 문화정책 수립을 위한 주요 의견을 아젠다로 전환함

나) FGI

- 문화예술, 생활문화, 유관기관을 대상으로 지역 내 문화예술 관련 이슈 및 현황, 지역에 필요한 정책 및 사업에 대한 의견을 수렴함
- 수렴한 의견을 바탕으로 지역에 필요한 문화정책 및 사업화를 위한 아젠다로 전환함

다) 토론회

- 외부 전문가의 의견 수렴을 통해 외부 환경 변화에 대응하기 위한 아젠다를 도출함

나. 영역별 아젠다

- 6회의 FGI, 1회의 토론회, 시민설문 결과를 바탕으로 도출된 아젠다를 지역, 사람, 활동, 도시의 4개 영역으로 구분하여 정리함

1) 지역(정체성 및 이미지)

아젠다 번호	아젠다 내용
지역 1	모호한 정체성을 극복해야 한다.
지역 2	1기 신도시가 갖는 베드타운 이미지를 극복해야 한다.
지역 3	책의 도시가 갖는 의미를 강화해야 한다.
지역 4	평생학습으로 다양하게 시도하는 도시 이미지가 유지되어야 한다.
지역 5	지역의 대표자원인 그림책을 활용한 도시 브랜딩이 필요하다.
지역 6	수리산으로 대표되는 자연환경의 활용이 필요하다.
지역 7	특별하지 않기 때문에 가지고 있는 다양성에 주목해야 한다.
지역 8	군포시에 아직 드러나지 않은 가치를 지속적으로 발굴해야 한다.
지역 9	외부로부터의 낮은 도시 인지도를 극복해야 한다.
지역 10	문학(독서, 그림책 등) 기반의 대외적 교류가 필요하다.
지역 11	외부의 관심을 따르는 것이 아닌 군포다운 모습을 찾아야 한다.
지역 12	아파트가 많기에 가지고 있는 특이한 도시 이미지를 활용해야 한다.
지역 13	세대 간 분절된 도시 분위기를 개선해야 한다.

2) 사람(시민, 예술인, 활동가, 관계인구, 시민력)

아젠다 번호	아젠다 내용
사람 1	개인의 높은 시민력을 발휘할 수 있는 도시가 되어야 한다.
사람 2	분산되어 있는 시민력이 모일 수 있어야 한다.
사람 3	외부로 유출되는 청년인구가 지역에서 정착할 수 있어야 한다.
사람 4	시민 스스로 지역문화의 주체가 되도록 해야 한다.
사람 5	시민의 다양한 욕구와 삶의 모습이 자연스럽게 인정되어야 한다.
사람 6	세대의 특성에 맞는 문화예술정책과 사업이 필요하다.
사람 7	예술인과 단체가 지역에서 안정적으로 활동할 수 있는 기반이 필요하다.
사람 8	예술가들이 창작활동에 집중할 수 있도록 해야 한다.
사람 9	빠르게 변화하는 시민들의 욕구에 대응할 수 있어야 한다.
사람 10	지역 내 전문성을 갖춘 기획자, 매개인력이 확보되어야 한다.
사람 11	군포시민에게 일상적인 문화예술경험 제공이 필요하다
사람 12	예술가와 시민, 기획자가 함께 만나고 함께 고민할 수 있어야 한다.
사람 13	우리 아이들이 성장 후에도 지역에 정착할 수 있어야 한다.

3) 활동(주거, 정책, 콘텐츠, 공동체, 거버넌스)

아젠다 번호	아젠다 내용
활동 1	빈집, 유휴공간에 대한 대안이 마련되어야 한다.
활동 2	문화예술정책 추진에 일관성이 있어야 한다.
활동 3	시민과 행정, 시민과 공공의 소통체계가 필요하다.
활동 4	정책 및 사업 추진 과정에서 시민의 의견수렴이 필요하다.
활동 5	문화예술 예산의 확보를 위해 노력해야 한다.
활동 6	다양한 정보가 시민들에게 제대로 전달되고 공유되어야 한다.
활동 7	다양한 정보를 손쉽게 찾아볼 수 있는 시스템이 필요하다.
활동 8	형식적 네트워크가 아닌 제대로 활동할 수 있는 거버넌스가 필요하다.
활동 9	지역여행(관광)과 관련된 콘텐츠 개발이 필요하다.
활동 10	코로나19 이후 높아진 온라인 콘텐츠에 대한 개발이 필요하다.
활동 11	문화예술콘텐츠의확장을 위한 다양한 시도가 필요하다.
활동 12	수요자(시민)중심의 정책과 사업 실행이 필요하다.
활동 13	도시의 콘텐츠 확보를 위한 다양한 협업이 필요하다.

4) 도시(문화공간, 문화시설, 자원)

아젠다 번호	아젠다 내용
도시 1	문화공간 및 시설의 지역적 편중 현상이 해소되어야 한다.
도시 2	전시 및 공연 등 활동을 위한 공간을 확보해야 한다.
도시 3	공간 이용을 위한 행정적 절차 개선이 필요하다.
도시 4	수리산, 초막골생태공원등 생태자원의 문화예술적 활용이 필요하다.
도시 5	현재 군포가 가지고 있는 장점을 강화해야 한다.
도시 6	IT, 과학 등 지역 내 특성화 교육기관과의 연계가 필요하다.
도시 7	창작을 위한 활동공간을 확보해야 한다.
도시 8	활용할 수 있는 공간과 시설에 대한 정확한 정보 공유가 필요하다.
도시 9	만들어진 하드웨어(공간 및 시설)의 활성화를 위한 노력이 필요하다.
도시 10	지역에 풍부한 도서관 인프라를 활용할 수 있어야 한다.
도시 11	그림책꿈마루의안정적 운영을 위한 대안이 필요하다.
도시 12	시민들의 라이프사이클을 감안한 공간 및 시설운영이 필요하다.
도시 13	시민들이 쉽게 접근할 수 있는 문화공간 및 시설이 필요하다.

5) 아젠다의 활용

- 도출된 52개의 아젠다는 추진목표 및 전략과제, 실행과정 수립에 반영하여 다양한 방법으로 수렴된 의견이 정책에 반영될 수 있도록 활용함

2

군포시 지역문화진흥 시행계획 기본 방향

제공자의 관점에서 수용자 관점으로의 전환

- 매슬로우의 욕구 5단계 피라미드에 따르면 인간은 하위 욕구가 충족되어야 그 다음 단계의 욕구를 느끼고 추구한다고 강조하고 있음



(토니슈워츠가 말하는 '인간의 기본적인 욕구 5단계'와 '매슬로우의 욕구 5단계 피라미드')

[그림 III-1] 토니슈워츠가 말하는 '인간의 기본적인 욕구 5단계'와 '매슬로우의 욕구 5단계 피라미드'

- 시민설문 및 FGI, 토론회를 통해 군포시민들의 시민력이 높은 수준에 도달했음을 확인할 수 있었으며, 이를 매슬로우의 욕구 5단계에 대입할 경우 자아실현의 욕구 수준에 도달했다고 판단됨

- 따라서 군포시는 시민들의 자아실현의 욕구를 충족할 수 있는 도시기반을 제공해야 하지만 시민들은 이를 체감하지 못하고 있음
- 군포시에 다양한 정책이 수립되어 있고 이를 반영한 사업이 진행되고 있음에도 시민들이 이를 체감하지 못하는 것은 행정에서의 정책과 사업이 시민들에게 제대로 공유되지 못하고 있다는 것을 의미함
- 이에 따라 군포시는 제공자 관점에서 정책을 수립하고 사업화하는 것을 넘어 수용자인 시민의 입장에서 정책과 사업을 개발하고 이를 지속적으로 공유하는 것이 필요함
- 제공자 관점에서 수용자 관점으로 전환한다는 것은 막연한 주민참여와 거버넌스 강조를 넘어 시민들에게 체감되고 효능감 있는 문화행정을 구현하는 것을 의미함
- 앞으로의 군포시는 대시민 문화서비스 제공을 역할을 넘어 시민의 문화적 삶을 함께 만드는 파트너 역할이 강조되어야 함

3

군포시 지역문화진흥 시행계획 비전 체계

가. 비전

꼭 도시를 대표하는 문화적 이미지가 하나일 필요가 있나요?

군포는 애매하기 때문에 비로소 다양한 문화가 꽃피울 수 있는 곳 같아요!

누구나 꿈꾸고 누리는 모두의 문화 시민들의 꿈이 문화로 실현되는 도시, 군포

- 군포시 지역문화진흥 시행계획의 비전은 시민들의 의견 수렴 과정에서 제시된 의견을 바탕으로 구성되었음
 - 군포시를 대표하는 도시의 이미지가 하나로 규정되는 것보다는 다양한 문화적 활동이 활발하게 진행되는 도시의 기반을 만드는 지역에 필요한 도시의 비전이라는 의견을 반영함
- 특정한 하나의 문화가 도시를 대표하는 것이 아닌 다양한 문화적 활동을 할 수 있는 도시의 분위기가 곧 군포를 상징하는 문화적 정체성으로 발현되는 것을 군포시가 지향해야 할 방향성으로 설정함
- 이는 시민들이 자발적으로 문화적 삶을 영위할 수 있는 최소한의 기준을 갖추는 것을 의미하며 궁극적으로는 시민들을 위한 문화안전망을 갖추는 것을 의미함
- 평생학습과 생활문화, 그림책을 통해 다져진 시민력을 발휘하여 시민 스스로 도시에서의 문화적 삶을 영위할 수 있는 도시 환경을 구축하는 것이 군포시 지역문화진흥 시행계획의 핵심이라 할 수 있음

나. 핵심가치 및 추진목표 도출

- 시민들의 의견을 수렴하는 과정에서 가장 많이 언급되었으며, 가장 중요하다고 인지하고 있는 세 개의 키워드를 중심으로 핵심가치 및 추진목표를 도출함

핵심가치	주요내용	추진목표
사람	시민력으로 대표되는 군포시의 강점. 모든 활동과 가치의 출발점이 되는 도시 발전을 핵심	⇒ 모두가 누리는 시민문화환경 조성
활동	성장을 위한 다양한 활동 강조. 다양한 활동을 위해 필요한 도시환경	⇒ 모두에게 공정한 문화예술생태계 조성
지속	활동과 성장이 지속되기 위해 갖춰져야 할 군포만의 체계와 시스템	⇒ 모두 함께 만드는 문화자치 기반 조성

1) 모두가 누리는 시민문화환경 조성

- 군포시민들의 높은 시민력을 응집하고 발휘할 수 있는 기반을 마련하여 시민들의 문화적 성장을 도모함
- 시민력을 바탕으로 한 문화적 활동이 외부 지역이 아닌 지역 내에서 진행될 수 있는 도시 환경을 조성함
- 시민, 활동가, 예술가 등 다양한 주체들의 연계와 자유로운 활동을 통해 사람과 사람이 연결되고 서로가 서로를 응원하고 지지하는 지역 내 분위기를 조성함

2) 모두에게 공정한 문화예술생태계 조성

- 군포시가 지닌 문화향유 격차 해소 및 안정적 창작환경 조성을 위한 문화예술생태계를 조성함
- 예술가들이 지역에서 활동하기 위한 창작환경, 도시를 살아가는 다양한 주체들의 문화적 활동 환경, 생활권 중심의 시민문화활동 활성화를 위한 환경 등 군포시에 살고 있는 다양한 주체들의 문화적 권리를 보장하기 위한 정책 및 사업을 추진함

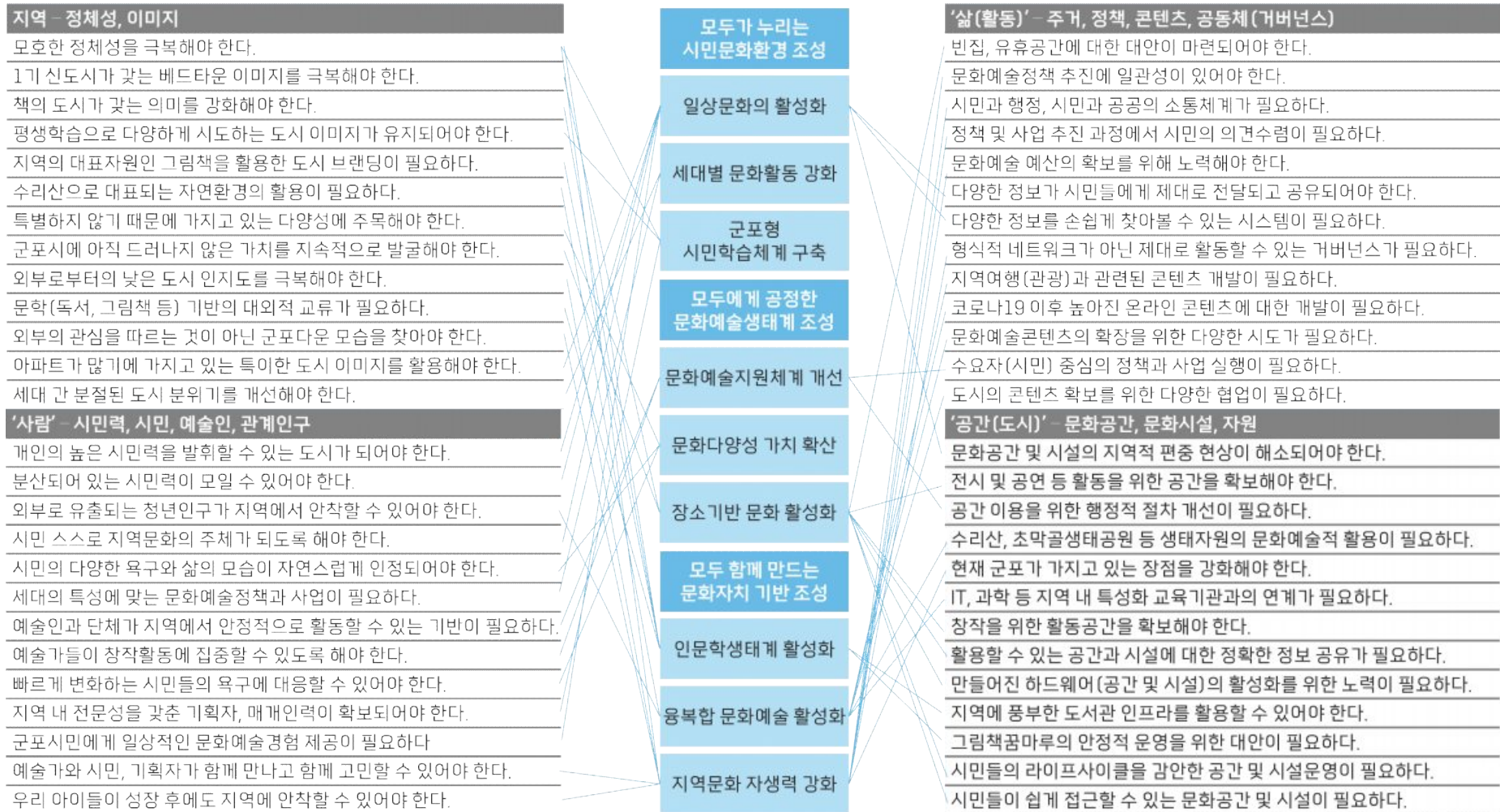
3) 모두 함께 만드는 문화자치 기반

- 군포시의 문화적 활동과 성장을 지속시킬 수 있는 내부적 동력을 마련하여 진정한 의미에서의 문화자치를 실현함
- 지역 내 다양한 정책과 사업을 추진할 수 있는 재원의 확보, 지역 자원의 다양한 활용을 통한 로컬썬의 강화 등 군포가 지닌 강점을 지속적으로 활용하기 위한 자생적 선순환 구조를 정립함

나. 전략과제 도출

- 앞서 도출된 52개의 의제를 바탕으로 3개 추진목표에 따른 9개 전략과제와 기본과제 3개를 포함한 12개의 전략과제를 도출함

추진목표	전략과제
모두가 누리는 시민문화환경 조성	일상문화의 활성화
	세대별 문화활동 강화
	군포형 시민학습체계 구축
모두에게 공정한 문화예술생태계 조성	문화예술지원환경 개선
	문화다양성 가치 확산
	장소 기반 문화 활성화
모두 함께 만드는 문화자치 기반 조성	인문학생태계 활성화
	융복합 문화예술 활성화
	자생적 문화예술생태계 활성화
+	
기본과제	일관된 문화예술정책 추진
	문화예술역량 강화
	문화예술거버넌스 구축



[그림 III-2] 아젠다 기반의 전략과제 도출

라. 군포시 지역문화진흥 시행계획 비전 체계



[그림 III-3] 비전 체계

- 도시진단 결과를 바탕으로 3개 추진목표에 따른 9개의 전략과제를 도출했으며 9개 전략과제의 원활한 수행을 위한 3개의 기본과제를 추가적으로 도출함
 - 3개의 기본과제는 앞서 도출된 9개의 전략과제 모두에 해당되는 영역으로 군포시가 기본적으로 수행해야 할 사업영역임
 - 군포시 지역문화진흥 시행계획을 실행하기 위한 재원 확보, 지역 내 활동의 지속을 위한 역량강화, 시민들과의 지속적인 소통과 공유를 위한 거버넌스 구축을 중심으로 구성됨

IV

군포시 지역문화진흥 시행계획 세부계획

1. 일상문화의 활성화
2. 세대별 문화활동 강화
3. 군포형 시민학습체계 마련
4. 문화예술지원환경 개선
5. 문화다양성 가치 확산
6. 장소 기반 문화 활성화
7. 인문학생태계 활성화
8. 융복합 문화예술 활성화
9. 자생적 문화예술생태계 활성화
10. 기본과제
11. 자원 및 추진체계

1 일상문화의 활성화

가. 핫플레이스 조성 및 운영

1) 사업 목적

- 군포시의 부족한 관광자원 부족 현상을 극복하기 위해 차별화된 문화관광 콘텐츠를 발굴·활용하여 도시 경쟁력 확보
- 지역 예술인들의 상시 공연을 통해 지역주민들의 일상적 문화향유 콘텐츠를 확보하는 한편 지역을 찾는 외국인들에게 찾고 싶은 예술도시의 이미지 형성
- 지역에서 활동하는 예술인들의 일상적 활동 지원을 통한 예술생태계 활성화

2) 사업 개요

- 사업 구분 : 지속
- 사업 기간 : 시작시기(2025년)
- 사업 대상 : 지역 예술인, 군포시민
- 연계 기관 : 군포문화재단, 지역 문화예술단체 등
- 사업 예산 :

단위 : 천원

2025	2026	2027	2028	2029	합계
150,000	150,000	200,000	200,000	200,000	900,000

- 반영 의제 : 지역 2, 지역 9, 사람 7, 사람 12

3) 주요 사업 내용

구분	내용	비고
상시 공연프로그램 운영	• 산본로데오거리 및 반월호수 야외공연장 운영 - 상시적으로 활용할 수 있는 야외공연장을 통해 군포시민과 외부 방문객이 쉽게 접할 수 있는 공연 콘텐츠 제공 • 지역 내 예술인들과의 연계를 통한 상시 공연프로그램 운영 • 시민들의 라이프스타일에 기반한 공연프로그램 운영을 통해 군포시민의 문화예술향유 기회 증진 기여 • 평일, 평일 야간, 주말 등 상시 공연프로그램 운영을 위한 시간대와 라인업을 사전에 세팅하여 지역 내 홍보 진행 - 통합 정보 플랫폼 '오늘 군포' 개발 완료 후 사용자 위치기반의 알림서비스를 연계한 홍보 진행	
생활문화동아리 연계 공연 활성화	• 다양한 생활문화동아리 활동의 가장 어려운 점은 공연을 할 수 있는 무대 확보임 - 핫플레이스 조성 사업을 통해 생활문화동아리들이 공연을 진행할 수 있는 야외공간을 제공하여 시민들의 일상에서부터 시작되는 문화예술 활성화 기반 마련 • 야외무대 공연에 대한 사전 신청을 통해 주간 혹은 월간 공연 시간표를 작성하여 지역 내 공유 - 통합 정보 플랫폼 '오늘 군포'와 연계한 알림, 일상적 홍보 진행 - 생활문화동아리들의 신청도 '오늘 군포'를 통해 일괄적으로 진행될 수 있도록 함 - 단 동일 단체의 연속 참여에 대한 기준 마련을 통해 다양한 생활문화동아리가 무대를 활용할 수 있도록 공정한 기회 제공	
지역 행사 연계 활성화	• 군포시의 가장 큰 축제인 철쭉축제와 연계한 핫플레이스 활용 • 철쭉축제의 효과가 도심권까지 확장될 수 있도록 핫플레이스와 연계하여 공연프로그램 진행 - 철쭉축제의 공간적 범위가 산본로데오거리, 반월호수공원 등 시민들의 일상적 공간까지 확장되는 효과와 함께 핫플레이스에 방문한 시민과 외부 방문객을 메인 축제장으로 유도할 수 있다는 장점 보유 • 메인 축제장의 제한된 공간과 시간으로 인해 축제장 내에서 공연을 진행하지 못하는 생활문화동아리, 지역 예술인들이 시민들의 일상과 맞닿은 공간에서 공연을 진행할 수 있도록 함 - 공연프로그램과 함께 산본로데오거리와 반월호수에 팝업스토어를 연계 운영하여 철쭉축제의 공간적 확장을 도모함	

4) 성과목표

사업결과	사업성과	사업효과
정기공연 연간 12회, 시민 참여 2,400명, 참여예술가 연간 50명, 참여 생활문화동아리 연간 20팀	- 시민들의 라이프스타일에 따른 공연 향유 기회 제공 - 시민과 예술가, 외부 관광객이 공유할 수 있는 예술콘텐츠 운영	- 상시적 공연프로그램을 통해 찾고 싶은 예술도시 군포의 이미지 형성 - 철쭉축제 연계를 통한 일상적 도심 축제 이미지 형성

5) 기대효과

- 시민들의 일상 속 가까운 곳에서 다양한 문화예술 향유 기회 제공
- 예술인들의 공연을 통해 외부로부터 찾고 싶은 예술적 매력을 갖춘 도시이미지 형성

나. 거리문화 향유 환경 조성

1) 사업 목적

- 시민들이 일상적으로 문화예술을 접하고 생활 가까운 곳에서 관심을 유도할 수 있는 소규모 문화의 거리 조성
- 시설 개선 또는 조성이 아닌 기존 인프라를 활용하여 시민들이 접할 수 있는 문화적 콘텐츠를 중심의 문화의 거리 조성
- 마을 또는 소외지역으로 확산을 통한 문화편차 해소 및 생활권 단위 문화향유 기반 마련

2) 사업 개요

- 사업 구분 : 신규
- 사업 기간 : 시작시기(2024년)
- 사업 대상 : 군포시민
- 연계 기관 : 군포문화재단, 군포예총 등
- 사업 예산 :

단위 : 천원

2025	2026	2027	2028	2029	합계
30,000	30,000	30,000	30,000	30,000	150,000

- 반영 의제 : 활동 9, 도시 2, 도시 9, 도시 13

3) 주요 사업 내용

구분	내용	비고
문화의 거리 조성	• 소외지역에 필요한 문화활동이나 해당 지역주민이 원하는 문화 활동을 진행하기 위한 지원사업 추진 - 찾아가는 문화활동이 공급자 중심의 제공 프로그램이라면 문화 활동 공모사업은 지역주민이 지역에 필요한 문화활동을 직접 고민하고 사업화하는 방식 - 소외지역에 필요한 맞춤형 문화활동 제공을 통한 문화적 감수성 증진 • 지역 내 예술가, 활동가와의 매칭을 통해 예술가와 시민이 함께 기획하고 운영하는 마을단위 문화프로그램 지원 • 단순 물리적 공간의 성격이 아닌 해당 지역의 이야기를 담고 있는 문화의 거리 조성 - 예술가, 작가와의 매칭을 통해 해당 지역의 이야기를 발굴하고 이를 문화의 거리 조성 과정에 반영 - 장기적으로 지역의 이야기를 담은 문화의 거리 투어 프로그램으로 연계 운영하여 브랜드화 추진	
로드갤러리 조성	• 조성된 문화의 거리 내 지역 예술가 및 작가의 창작물을 전시 할 수 있는 갤러리 조성 • 문화의 거리를 상징하는 조형물 형태의 고정형 갤러리 제작(예술인 및 작가 참여) • 지역 내 부족한 전시공간 문제 해결을 위해 외부 전시가 가능한 창작물의 릴레이 전시 진행 • 전문예술가 뿐만 아니라 문화예술동아리 등 일반시민들의 전시 공간으로도 활용 • 인근 교육기관(유치원, 초·중·고등학교 등)에서도 활용할 수 있도록 연계 방안 마련	
버스킹 공간 조성	• 지역에서 활동하는 공연예술 기반 단체나 동호회가 사용할 수 있는 버스킹 공간 마련 - 공연에 최소한으로 필요한 인프라를 구축하여 원활한 공연활동을 진행할 수 있도록 조성함 • 거리 규모에 따라 야외무대 형태, 버스킹 공간 구획 형태로 조성하여 활동규모에 따라 선택적으로 활용할 수 있도록 운영 • 청소년·성인 등 누구나 신청하면 공간을 활용할 수 있도록 개방	

4) 성과목표

사업결과	사업성과	사업효과
- 문화의 거리 조성 1개소 - 로드갤러리 조성 1개소 - 버스킹 공간 조성 1개소	- 전시 및 공연을 위한 소규모 공간 확보 - 소외지역 주민의 문화예술 향유기회 확대	마을·소외지역 문화의거리 조성 및 활성화를 통한 문화편차 해소

5) 기대효과

- 지역의 작은 문화공간 확보를 통하여 부족한 주민 문화공간 해소
- 마을·소외지역 문화공간 확보 및 활성화를 통한 문화편차 해소 및 생활권 단위 문화 향유 기반 마련과 주민들의 문화적 삶의 질 향상

6) 관련사례

가) 한강공원 버스킹 존(서울시)

- 서울시는 11개 전 한강공원에 ‘버스킹 존’ 22개를 조성했으며, 1년 내내 휴일 없이 무료로 이용할 수 있는 무대임
- 조성된 버스킹 존 22개는 주거지와는 떨어져 있어 소음 발생을 최소화할 수 있는 곳으로 선정하였음
- 조성된 버스킹 존은 한눈에 볼 수 있도록 미래한강본부 누리집에 ‘버스킹 존’ 안내 시스템을 구축하여 버스킹 장소 위치, 버스킹 무대 신청 방법, 장소별 담당자 등을 확인할 수 있음



[그림 IV-1] 한강공원 버스킹 존(서울시)

출처 : 미래한강본부 누리집

나) 배다리 로드갤러리(인천광역시 동구)

- 도원역에서 배다리까지 전시벽으로 구성된 배다리 로드갤러리는 지역예술인, 학교, 단체와 연계한 다양한 전시활동이 진행되는 곳으로 시민들이 예술작품을 감상하며 산책할 수 있는 공간임
- 마을 주민들을 대상으로 다양한 강좌를 운영해 로드갤러리에 작품을 전시하였음



[그림 IV-2] 배다리 로드갤러리(인천광역시 동구)

출처 : 인천광역시 동구청 홈페이지

다. 소외지역 문화활동 지원

1) 사업 목적

- 산본지역을 중심으로 형성되어 있는 문화향유 기반의 지역적 외연 확대를 도모하여 군포시의 문화활동 확장을 통한 문화향유 편차 해소
- 문화 소외지역을 대상으로 다양한 문화예술프로그램을 제공하여 군포에서 거주하는 모든 시민들이 일상 속에서 문화적 경험을 만나고 축적할 수 있도록 지원
- 군포문화재단에서 진행하고 있는 소외지역 대상 문화프로그램의 확장 및 지속화

2) 사업 개요

- 사업 구분 : 지속·확장
- 사업 기간 : 준비 기간(2024년 하반기), 시작시기(2025년)
- 사업 대상 : 군포시 외곽 지역 시민
- 연계 기관 : 군포문화재단, 군포문화원
- 사업 예산 :

단위 : 천원

2025	2026	2027	2028	2029	합계
30,000	30,000	40,000	40,000	50,000	190,000

- 반영 의제 : 사람 4, 사람 11, 사람 12

3) 주요 사업 내용

구분	내용	비고
소외지역 문화활동 공모사업	• 소외지역에 필요한 문화예술·생활문화활동이나 해당 지역주민이 원하는 문화활동을 진행하기 위한 지원사업 추진 - 찾아가는 문화활동이 공급자 중심의 제공 프로그램이라면 문화활동 공모사업은 지역주민이 지역에 필요한 문화활동을 직접 고민하고 활동가들과 함께 사업화하는 방식 - 소외지역에 필요한 맞춤형 문화활동 함께 발굴하고 사업으로 만들어 가는 과정을 통해 지역 주민들의 문화 역량이 향상되고 문화적 감수성 증진 • 지역 내 예술가, 활동가와의 매칭을 통해 예술가와 시민이 함께 기획하고 운영하는 마을단위 문화프로그램 지원	
문화전문인력 매칭 사업	• 마을 주민들과 함께 마을단위 문화활동 발굴 및 실행을 하기 위한 기획자, 예술가 매칭 지원 - 마을에서는 필요한 문화활동을 기획하고 실행하기 위한 협력자를 확보하고 지역 예술가와 기획자는 활동 기반을 확보 - 기획자 및 예술가는 마을 내 일정기간 상주하면서 지역주민들과 문화활동을 기획하고 운영(상주 인건비 지원) - 마을과 협의하여 노인회관, 읍·면·동사무소, 마을 유휴공간 등 기획자 및 예술가의 상주공간을 마련 • 지역 예술인 및 기획자의 마을 상주 지원을 통해 마을단위 문화활동 활성화 기반 마련	
생활권 단위 마을축제 지원사업	• 소외지역 주민의 문화적 관심 유도하고 보다 다양한 지역주민들의 참여를 위한 생활권 단위 마을축제 지원 - 찾아가는 문화활동, 생활문화 활동, 문화활동 공모사업의 결과를 공유하는 한편, 다양한 지역주민들이 참여할 수 있는 소규모 마을 문화축제 지원 • 사업에 참여한 주민들에게는 마을을 중심으로 한 무대를 만들어 줌으로써 공유의 장을 마련하고, 사업에 참여하지 않은 주민들에게는 사업을 알릴 수 있는 홍보의 장 마련 - 향후 진행되는 다른 사업들에 이전에 참여하지 않았던 마을 주민들이 신규 참여할 수 있도록 함 • 마을의 특성을 살릴 수 있는 축제 주제를 마을주민들과 함께 선정하고 축제 프로그램도 주민들이 주도하여 운영할 수 있는 프로그램으로 구성	

4) 성과목표

사업결과	사업성과	사업효과
- 소외지역공모사업 연간 3건 - 문화전문인력 매칭 연간 5명 - 생활권 단위 마을축제 지원 연간 1건	- 군포에서 진행하는 다양한 문화예술프로그램의 지역적 확장 - 마을주민·기획자·예술가 등의 연결을 통한 군포 지역 내 새로운 문화관계 형성	- 마을 주민들의 문화예술경험을 통한 마을문화 활성화 - 생활권을 중심으로 한 지역주민 문화 활성화

5) 기대효과

- 소외지역 중심의 문화예술·생활문화 활동을 통하여 군포지역 내 문화향유 편차 해소
- 사업에 참여하는 마을 및 마을주민 문화적 성장과 지역 내 기획자·예술가들의 새로운 문화활동 기반 조성

6) 관련사례

가) 구석구석 문화배달(지역문화진흥원)

- 일상에서 문화를 쉽게 접할 수 있도록 문화가 있는 날 주간에 문화환경취약지역, 혁신도시, 문화지구에서 다양한 문화향유 및 문화활동 기회를 확대·지원하는 사업
- 지역 수요·특성 기반 문화프로그램 연중 제공



[그림 IV-3] 구석구석 문화배달(지역문화진흥원)

출처 : 지역문화진흥원 홈페이지



[그림 IV-4] 구석구석 문화배달(지역문화진흥원)

출처 : 함양예총 블로그

나) 예술가 일촌 맺기 프로젝트(의성군)

- 경상북도 의성군 마을에서 예술가들이 일정기간 거주하며 창작활동 및 마을주민과 함께 하는 다양한 예술활동을 지원하는 사업
- 사업을 통해 의성의 다양한 자원을 활용하여 청년예술가가 지역을 이해 및 해석하고, 청년예술가들에게 새로운 창작과 활동의 공간을 제공한 의성군과의 연결 가능
- 의성 내 주체적인 예술문화 조성 및 창작활동 지원
- 예술가 지원 : 마을 내 주거공간 제공(공과금 및 월세 무료), 거주지원금 지급(월 80만원 4개월), 주민프로그램 진행 및 창작활동비 지원, 의성군 내 문화예술 관련 사업 참여기회 제공



[그림 IV-5] 예술가 일촌 맺기 프로젝트(의성군)

출처 : 예술의성협동조합 블로그

2 세대별 문화활동 강화

가. 청소년문화 활성화 사업

1) 사업 목적

- 코로나19기간 동안 침체되었던 청소년들의 문화활동 활성화를 위한 프로그램 기획 운영
- 거점과 활동을 중심으로 건전한 청소년 문화·포래문화 형성 및 활성화를 위한 사업 진행
 - ※ 군포시 내 13세~18세 청소년 인구는 14,483명으로 전체 인구의 약 5.6%수준
 - 청소년기본법 기준 9세~24세 인구는 40,922명으로 약 15.7%

2) 사업 개요

- 사업 구분 : 지속·확장
- 사업 기간 : 준비 기간(2024년 하반기), 시작시기(2025년)
- 사업 대상 : 군포시 내 청소년
- 연계 기관 : 군포시청소년재단
- 사업 예산 :

단위 : 천원

2025	2026	2027	2028	2029	합계
25,000	25,000	30,000	30,000	30,000	140,000

- 반영 의제 : 사람 5, 사람 6, 사람 11, 사람 13, 활동 12

3) 주요 사업 내용

구분	내용	비고
청소년카페 '틴터' 활성화를 위한 문화예술 프로그램 지원	• 청소년카페로 활용되고 있는 '틴터'는 지역 내 4개소를 군포시 청소년재단에서 운영 중 - 온돌휴게룸, 플레이룸 등에 도서, 보드게임, 컴퓨터 등을 비치하여 공용 휴게시설을 중심으로 일부 프로그램 지원 중 • 단순 공간 운영에서 벗어나 코로나19 이후 회복되고 있는 청소년들의 여가 활동 활성화를 위한 문화프로그램 운영 지원 필요 • 4개의 '틴터' 공간을 활용하여 운영할 수 있는 프로그램을 기획·운영하되 청소년들의 의견 수렴을 통해 청소년들이 학교 밖에서 원하는 활동 중심으로 구성 • '틴터'에서의 청소년 활동을 중심으로 청소년 문화 플랫폼 구축 • 군포시청소년재단에서 추진하는 학교밖 청소년맞춤형서비스와 연계한 사업 기획 운영 가능	
문화캠프 운영	• 지역 청소년의 문화활동 기회 제공을 위한 문화캠프 운영 지원 - 진로탐색, 문화체험, 소외계층청소년 지원 등 지역 내 청소년을 대상으로 문화적 경험 제공을 위한 캠프 프로그램 운영 - 일상에서 벗어나 자연·비일상적인 공간에서 펼쳐지는 프로그램을 통해 새로운 문화적 경험을 느낄 수 있도록 운영함 • 문화캠프의 큰 틀만 제공하고 참여한 청소년들이 자율적으로 만들어가는 방식으로 운영 가능 - 팀별 텐트 꾸미기, 팀 별 프로그램 운영 역할 분담 등 • 군포시청소년재단에서 운영 중인 프로그램 참가자를 중심으로 청소년 동아리 및 일반 청소년의 참여에 기반한 문화캠프 운영	
청소년 문화정책 위원회 구성	• 청소년들의 또래문화 형성 및 대상에 맞는 문화정책 수립을 위한 위원회 운영 - 산발적으로 진행되었던 청소년들의 활동 공식화를 통해 청소년 스스로 본인들에게 필요한 문화적 경험을 프로그램화하고 진행할 수 있는 기회 제공 - 최소한의 가이드 내에서 모든 의사결정을 청소년 위원회에서 진행할 수 있도록 하여 주체적인 청소년 문화를 형성할 수 있도록 지원함 • 군포시청소년재단을 중심으로 위원회를 구성, 향후 문화예술거버넌스와 연계 운영	

4) 성과목표

사업결과	사업성과	사업효과
• 틴터 문화예술프로그램 연간 개소당 1개 • 문화캠프 운영 연간 1회, 참여 청소년 500명 • 청소년 문화정책 위원회 구성 1회	• 청소년 문화정책 위원회의 구성으로 새로운 정책 파트너 구축 • '틴터'를 중심으로 한 청소년 문화 플랫폼 구축	• 청소년들의 문화적 성장을 통해 미래 문화인력 양성 기반 조성

5) 기대효과

- 군포지역 청소년들의 주체적인 활동을 이끌어내고 향후 군포 지역문화의 한 부분으로 자리매김 할 수 있는 성장 기반 마련
- 청소년카페 '틴터' 활성화를 통해 단순 휴게공간이 아닌 또래문화가 형성될 수 있는 청소년 문화 플랫폼으로 전환

6) 관련사례

가) 행신청소년자유공간(고양시청소년재단)

- 고양특례시에서 설립하고, 고양시청소년재단에서 운영하는 청소년들을 위한 문화공간
- 청소년활동동아리로 청소년 정책참여와 시설을 이용하는 청소년을 모집해 문화체험 예술 활동 진행
- 2024년에는 공간을 중심으로 활동동아리(댄스, 밴드, 미술, 환경, 봉사 등 모든 분야)를 운영함. 활동동아리를 신청하면 활동 공간 제공 및 물품 제공과 우수동아리 선정함(상품 및 간식 지원)



[그림 IV-6] 행신청소년자유공간(고양시청소년재단)

출처 : 고양시청소년재단 행신청소년자유공간 홈페이지

나) 청소년참여위원회 ‘청지기’(강릉시청소년수련관)

- 청소년기본법 제5조의 2(청소년 자치권 확대)에 근거하며 실질적인 청소년 정책의 현실성 및 효율성을 제고하고 청소년들의 의견과 욕구를 반영하여 청소년의 권익증진을 도모함
- 사업 기간은 매년 1월~12월이며, 관내 청소년 20명 내외 대상으로 구성됨
- 활동내용은 발대식, 청소년 인식조사활동, 시책제안, 정기 및 임시회의, 청소년 참여기구 정책토론회 참가 등이 있음



[그림 IV-7] 청소년참여위원회 ‘청지기’(강릉시청소년수련관)

출처 : 강릉시청소년수련관 홈페이지

나. 청년문화 활성화 사업

1) 사업 목적

- 군포지역에서 성장한 청년 인구의 외부 유출을 방지하고 지역 내 문화적·경제적 활동 기반을 마련할 수 있는 청년층 대상 문화정책 및 사업 운영
- 지역 내 청년들이 안정적으로 문화적 활동을 할 수 있는 기반을 마련하여 지역 내 청년들의 안정적인 지역 안착 및 외부 지역 청년 인구의 유입 도모
 - ※ 군포시 내 19세~34세 청년 인구는 54,852명으로 전체 인구의 약 21.0% 수준

2) 사업 개요

- 사업 구분 : 지속·확장
- 사업 기간 : 준비 기간(2024년 하반기), 시작시기(2025년)
- 사업 대상 : 군포시 내 청년
- 연계 기관 : 청년공간 플라잉, 군포산업진흥원, 군포청년창업지원센터, 군포문화재단
- 사업 예산 :

단위 : 천원

2025	2026	2027	2028	2029	합계
30,000	30,000	50,000	50,000	50,000	210,000

- 반영 의제 : 사람 3, 사람 5, 사람 6, 사람 11, 활동 12

3) 주요 사업 내용

구분	내용	비고
청년 문화예술 창업 지원	- 지역 내/외 청년들의 문화창업을 위한 지원 체계 구축 - 지역에서 활동하는 청년들의 자립을 위해 조성 중인 청년공간 플라잉(27년 7월 개관 예정)과 연계한 문화예술 창업 지원 사업 운영 - 일반 창업에 대한 지원과 함께 문화예술 분야 창업을 원하는 청년들을 선정하고 활동 기반을 청년공간 플라잉과 연계하여 확보 - 공간지원, 역량강화 지원, 인적자원 연결 지원 등 다양한 방식의 지원을 통해 창업 후 지속적으로 성장할 수 있도록 운영 - 군포산업진흥원, 군포청년창업지원센터와 연계하여 문화예술분야 창업 지원을 위한 트랙 강화	
청년 기획자 및 매개자 양성	- 지역을 기반으로 활동할 수 있는 청년기획자 및 매개자 양성 지원 사업 운영 - 예비 활동가 발굴을 위한 커리큘럼과 함께 기존 활동가의 성장을 위한 역량강화 커리큘럼도 구성 - 청소년 문화 활성화 사업을 통해 발굴된 지역 청소년들이 졸업 후 지역에 남아 활동할 수 있도록 적극 연계 - 장기적으로는 지역을 기반으로 활동할 수 있는 청년인구를 확보하여 지역 내 다양한 문화예술 콘텐츠 개발 및 활용이 가능한 인적기반 마련 - 관련 외부 공모사업 유치를 통한 자원 확보 및 커리큘럼 제공	
청년 문화안전지대 조성	- 문화예술분야에서 청년들의 활동을 보장할 수 있는 정책적 지원체계 마련 - 청년들이 문화예술 분야에서 활동하면서 어려웠던 부분에 대한 의견을 청취하여 보다 실질적인 정책 마련 - 청년공간 플라잉과 연계하여 청년들의 문화예술 창업을 지원함과 동시에 청년들의 아이디어를 실험할 수 있는 기회 제공 1:1 선배 멘토 지정을 통하여 실험에 대한 실현가능성을 높일 수 있는 맞춤형 컨설팅 지원 - 가능성을 확인하고 실패에 대한 부담감을 완화하여 지역 내 청년들의 활동이 활성화될 수 있는 기반 마련	

4) 성과목표

사업결과	사업성과	사업효과
- 청년문화예술 창업지원 연간 3건 - 청년 기획자 및 매개자 양성 연간 5명	- 청년 문화예술 창업 지원 체계 구축을 통한 안정적 청년 창업 지원 - 문화예술분야 활동이 가능한 지역 인적 자원 발굴	- 문화예술 청년 창업의 안정적 기반 마련 - 문화예술활동 청년 인구의 증가를 통해 지역 문화예술 인적자원 확보

5) 기대효과

- 지역에서 문화예술을 중심으로 활동하고 있는 청년들에게 실질적인 활동 지원을 통하여 안정적인 삶의 기반 마련
- 지역을 기반으로 한 청년들의 다양한 활동을 중심으로 지역 문화예술 콘텐츠 확장

6) 관련사례

가) 예술플러스창업(서울문화재단)

- 예술계 스타트업 모델링을 통해 창작지원에 국한된 기존 예술 생태계 패러다임을 전환함으로써 청년 예술인의 안정적이고 지속가능한 창작 환경 조성과 새로운 예술지원 시스템의 비전을 제시
- 문화예술분야 창업에 관심있는 청년예술가 및 기획자를 대상으로 공동교육, 그룹워크숍, 멘토링, 최종공유회 등 단계별 창업 준비 과정 지원과 창업 아이템을 사업으로 발전시키는 과정에 소요되는 비용 300만원 지원



[그림 IV-8] 예술플러스창업(서울문화재단)

출처 : 청년예술청 홈페이지

나) 청년기획자 양성 프로젝트(대전문화재단)

- 지역 청년기획자의 지속적 예술활동 경력 개발을 위한 실무 역량 강화와 청년예술가의 자립기반 및 지역 정착 기회 제고를 통한 지역 인재 확보를 위해 추진되는 프로젝트
- 청년 문화예술 기획자 양성을 위한 교육프로그램, 프로젝트 기획실습 및 멘토링 프로그램, 실험 프로젝트 실행 지원 등



[그림 IV-9] 청년기획자 양성 프로젝트(대전문화재단)

출처 : 대전문화재단 블로그

다. 실버문화 활성화 사업

1) 사업 목적

- 고령인구의 지속적인 증가로 인구구조의 변화가 가속화되고 있는 가운데 고령인구를 대상으로 한 문화프로그램의 기획·운영
- 생활문화동아리 및 동호회 활동을 중심으로 고령인구의 문화적 삶을 지원하고 실버세대의 지역적 역할 만들기
- ※ 군포시 내 65세 이상 고령 인구는 43,848명으로 전체 인구의 약 16.8% 수준

2) 사업 개요

- 사업 구분 : 지속·확장
- 사업 기간 : 준비 기간(2024년 하반기), 시작시기(2025년)
- 사업 대상 : 군포시 내 65세 이상 고령인구
- 연계 기관 : 평생학습마을, 지역 내 도서관
- 사업 예산 :

단위 : 천원

2025	2026	2027	2028	2029	합계
20,000	20,000	30,000	30,000	30,000	130,000

- 반영 의제 : 사람 5, 사람 6, 사람 11, 활동 12

3) 주요 사업 내용

구분	내용	비고
인생공유 학당	- 고령인구의 삶의 지혜와 그들의 문화를 공유할 수 있는 실버멘토 화멘토 프로그램 운영 - 실버세대가 걸어온 삶을 나누고 경험을 공유할 수 있는 실버멘토 발굴 및 양성 - 실버멘토가 나눌 수 있는 삶과 경험을 생활문화의 가치 속에서 공유할 수 있는 방식으로 구성 - 실버세대인 만큼 다른 세대들에게 현재는 잘 알려지지 않았던 군포시의 전통놀이, 향토음식 등 참여자들이 함께 즐길 수 있는 프로그램 구성 운영	
사람책 발굴 및 기록	- 실버세대를 중심으로 군포시가 지니고 있는 과거로부터의 기억을 기록하여 다음 세대와 공유하기 위한 사람책 사업 진행 - 사람책 편집단을 구성하여 주제별 사람책 대상자를 발굴하고 사진, 인터뷰, 영상 등 다양한 방식의 기록 진행 - 세대가 지날수록 사라지는 과거의 기억을 현 세대와 공유하여 과거로부터 현재까지의 기억을 공유하고 간직하는 도시 형성 - 사람책을 활용한 파생 사업 추진 - 사람책으로 기록된 실버세대 중 일부를 선정하여 다른 세대와의 직접적인 만남을 통해 삶의 기억을 공유할 수 있는 사업으로 확장	
실버세대 문화지원 사업	- 공연, 전시 등 실버세대의 접근성이 높지 않은 장르예술에 대한 향유기회 확대 - 앞선 설문조사에 따르면 60세 이상 인구의 여가활동은 '체육활동(23.4%)'가 가장 높게 나타남 - 문화예술활동은 18.1%, 참여하지 못한 이유는 정보가 부족하기 때문(41.1%)으로 나타남 - 문화예술활동에 대한 실버세대의 관심도가 70% 이상 나타난 만큼 실버세대가 문화예술정보를 접할 수 있는 홍보활동 병행 (구두 홍보를 위한 문화서포터즈 운영) - 찾아가는 문화예술지원 외에도 거주지에서 공연장·전시장까지 이동을 지원하여 실버세대의 기동성 확보	

4) 성과목표

사업결과	사업성과	사업효과
- 인생공유 학당 연간 3개 클래스, 참여시민 50명 - 사람책 발굴 지원 연간 3명 - 실버세대 문화지원 사업 연간 수혜자 100명	- 실버세대가 지니고 있는 삶과 지혜를 발굴하고 기록하여 실버세대의 가치 재정립 - 실버세대의 문화예술 활동 범위 확장	- 실버세대 문화예술 활동가를 발굴하여 노년의 새로운 역할모델 형성 - 실버세대의 삶의 다양성 확보

5) 기대효과

- 지속적으로 증가할 실버세대 대상의 문화활동 지원사업 확장을 통해 생애주기별 안정적 문화활동 강화
- 실버세대의 참여를 중심으로 다양한 문화예술 사업을 확장함으로 다양한 경험을 제공하고 경험을 토대로 한 활동 속에서 새로운 역할 구축

6) 관련사례

가) 속초인물수첩(속초문화관광재단)

- “한 사람이 한 권의 책이다”라는 명제로 인물의 경험, 지식, 지혜를 나누는 휴먼북에서 시작된 사업
- 인물을 통해 속초의 향토문화를 드러낼 수 있는 과거를 이야기하고 시민 활동가의 목소리를 통해 현재와 미래의 이야기를 담아냄
- 인터뷰를 진행해 영상으로 기록 후 속초문화관광재단 유튜브 채널에 게시함



[그림 IV-10] 속초인물수첩(속초문화관광재단)

출처 : 속초문화관광재단 공식블로그

나) 취약지역 어르신 문화누림(한국문화원연합회)

- 찾아가는 “문화로 청춘” : 취약지역의 75세 이상 노인대상 찾아가는 문화프로그램 운영 지원
- 어르신 “문화로 동행” : 취약 지역의 액티브 시니어(60세~74세) 대상, 문화를 매개로 한 사회참여형 문화활동 지원
- 실버문화페스티벌 : 전국단위 다양한 노년문화활동 교류 및 가치확산 기회 마련



[그림 IV-11] 취약지역 어르신 문화누림(한국문화원연합회)

출처 : 한국문화원연합회

라. 세대를 아우르는 철쭉축제 활성화

1) 사업 목적

- 군포시민 60% 이상이 방문하는 지역축제이자 경기관광축제인 철쭉축제의 개최를 통한 지역 대표 이미지 형성 및 전 세대 교류의 장 마련
- 단순 행사의 성격을 넘어 군포시민들이 모여 교류할 수 있는 지역을 기반으로 하는 시민들의 축제로 거듭나기 위한 콘텐츠의 지속적 보강

2) 사업 개요

- 사업 구분 : 지속·확장
- 사업 기간 : 시작시기(2025년)
- 사업 대상 : 군포시민
- 연계 기관 : 군포문화재단 및 유관기관
- 사업 예산 :

단위 : 천원

2025	2026	2027	2028	2029	합계
500,000	500,000	600,000	600,000	600,000	2,800,000

- 반영 의제 : 지역 6, 지역 9, 지역 13, 사람 5, 사람 6

3) 주요 사업 내용

구분	내용	비고												
축제조직 구성 및 운영	- 철쭉축제의 기획 및 운영을 위한 축제조직 구성 - 군포철쭉축제 추진단(시장 외 축제전문가, 유관기관 등) - 철쭉서포터즈(시민참여 축제 거버넌스) - 축제 기획 및 운영 : 군포문화재단 - 행정지원 : 군포시 문화예술과 - 인력협조 : 시민단체 및 자원봉사센터 <pre>graph TD; A[운영위원장(시장)] --> B[철쭉축제추진단]; B --> C[축제사무국(TFT)]; B --> D[철쭉서포터즈]; C --> E[행정지원]; C --> F[프로그램 관리]; C --> G[축제운영]; C --> H[홍보마케팅]; E --> E1[축제계획 수립]; E --> E2[추진위 회의 지원]; E --> E3[행정/회계 실무]; E --> E4[유관기관 협조요청]; E --> E5[축제관계자 활동지원]; F --> F1[주제프로그램 운영]; F --> F2[프로그램 코디네이팅]; F --> F3[시민프로그램 공모]; F --> F4[축제공간 디자인]; F --> F5[프로그램 운영관리]; F --> F6[연계프로그램 협업]; G --> G1[장비/물품 임대조달]; G --> G2[인력/물품 운영]; G --> G3[프로그램 운영]; G --> G4[우천대비/안전관리]; G --> G5[주차장/교통통제]; G --> G6[경기관광대표축제 연계]; H --> H1[홍보마케팅전략 수립]; H --> H2[언론/지역홍보]; H --> H3[인쇄/육외홍보]; H --> H4[스폰서십 개발/운영]; H --> H5[축제 평가연구조사];</pre>													
축제 운영	- 주요 프로그램 <table><tr><th>프로그램</th><th>주요 내용</th></tr><tr><td>개막식</td><td> - 개회 및 내빈소개 - 축하공연을 비롯한 개막공연 </td></tr><tr><td>주제 프로그램</td><td> - 노차로드 갤러리 - 시민참여 아트 프로젝트 - 군포의 보물 - 방짜유기 프로그램 - 군포의 맛 - 축제장 먹거리 - 군포의 멋 - 철쭉축제 상품 </td></tr><tr><td>공연 프로그램 (군포의 樂)</td><td> - 차없는거리, 철쭉동산, 초막골생태공원 중심의 공연 프로그램 진행 - 시민참여형 프로그램, 청소년 및 생활문화 동아리 공연 참여 </td></tr><tr><td>전시 프로그램</td><td> - 공공미술프로젝트 및 철쭉꽃 포토존 조성 - 철쭉공원 및 로데오거리 공간 활용 </td></tr><tr><td>참여·체험 프로그램</td><td> - 시민들이 자유롭게 참여할 수 있는 체험형 프로그램 운영 - 노차로드 및 철쭉공원 곤강 활용 </td></tr></table>	프로그램	주요 내용	개막식	- 개회 및 내빈소개 - 축하공연을 비롯한 개막공연	주제 프로그램	- 노차로드 갤러리 - 시민참여 아트 프로젝트 - 군포의 보물 - 방짜유기 프로그램 - 군포의 맛 - 축제장 먹거리 - 군포의 멋 - 철쭉축제 상품	공연 프로그램 (군포의 樂)	- 차없는거리, 철쭉동산, 초막골생태공원 중심의 공연 프로그램 진행 - 시민참여형 프로그램, 청소년 및 생활문화 동아리 공연 참여	전시 프로그램	- 공공미술프로젝트 및 철쭉꽃 포토존 조성 - 철쭉공원 및 로데오거리 공간 활용	참여·체험 프로그램	- 시민들이 자유롭게 참여할 수 있는 체험형 프로그램 운영 - 노차로드 및 철쭉공원 곤강 활용	
프로그램	주요 내용													
개막식	- 개회 및 내빈소개 - 축하공연을 비롯한 개막공연													
주제 프로그램	- 노차로드 갤러리 - 시민참여 아트 프로젝트 - 군포의 보물 - 방짜유기 프로그램 - 군포의 맛 - 축제장 먹거리 - 군포의 멋 - 철쭉축제 상품													
공연 프로그램 (군포의 樂)	- 차없는거리, 철쭉동산, 초막골생태공원 중심의 공연 프로그램 진행 - 시민참여형 프로그램, 청소년 및 생활문화 동아리 공연 참여													
전시 프로그램	- 공공미술프로젝트 및 철쭉꽃 포토존 조성 - 철쭉공원 및 로데오거리 공간 활용													
참여·체험 프로그램	- 시민들이 자유롭게 참여할 수 있는 체험형 프로그램 운영 - 노차로드 및 철쭉공원 곤강 활용													

구분	내용	비고																
홍보마케팅 전략 수립	- 철쭉축제의 대내외적 홍보를 위한 전략 수립 - 시기별 전략 - 축제 전 : 축제 기대감 조성 및 전국적 사전 홍보 진행 - 축제 기간 중 : 실황 사진 및 영상 홍보를 통한 참여 유도 - 축제 종료 후 : 축제 리뷰 이벤트, 축제 기사 등을 통한 축제 참여 기억에 대한 각인 - 매체별 전략 - 방송 및 언론 : 지역상파 방송 및 지역 언론 연계 홍보 진행 - 온라인 : 군포문화재단 및 유관기관 온라인 매체 활용 : 유튜브, SNS 등 접근성이 높은 온라인 채널 활용 - 오프라인 : 군포시 및 수도권 지하철역 홍보 : 아파트 및 주요 커뮤니티 공간 홍보 및 협조 : 현수막, 포스터, 가로등배너 등 옥외 홍보 : 거점 홍보(주요 관광지 및 상권)																	
축제 평가	- 철쭉축제 기간 방문객 대상 축제 만족도 조사 진행 - 주요 항목<table><tr><th>프로그램</th><th>주요 내용</th></tr><tr><td>일반사항</td><td> - 인구통계학적 특성 - 성별, 연령대, 거주지, 동반유형 등 </td></tr><tr><td>참여 경험 및 정보획득</td><td> - 참여경험 - 재방문 여부, 참여 횟수 등 - 참여동기 - 축제 정보획득 - 축제 정보획득 매체, 축제 정보획득 시기 </td></tr><tr><td>프로그램</td><td> - 프로그램 선호도 - 참여프로그램, 기대되는 프로그램 등 - 프로그램 의미도 - 대표 프로그램 인지도, 의미반영 프로그램 등 </td></tr><tr><td>만족도</td><td> - 축제 만족도 - 프로그램, 식음료, 접근성, 교통 등 </td></tr><tr><td>개선사항</td><td> - 축제 발전을 위한 개선사항 </td></tr><tr><td>재참여 및 추천</td><td> - 재참여 및 타인추천 여부 </td></tr><tr><td>지역경제 파급효과</td><td> - 지출비용을 통한 경제효과 추산 </td></tr></table>	프로그램	주요 내용	일반사항	- 인구통계학적 특성 - 성별, 연령대, 거주지, 동반유형 등	참여 경험 및 정보획득	- 참여경험 - 재방문 여부, 참여 횟수 등 - 참여동기 - 축제 정보획득 - 축제 정보획득 매체, 축제 정보획득 시기	프로그램	- 프로그램 선호도 - 참여프로그램, 기대되는 프로그램 등 - 프로그램 의미도 - 대표 프로그램 인지도, 의미반영 프로그램 등	만족도	- 축제 만족도 - 프로그램, 식음료, 접근성, 교통 등	개선사항	축제 발전을 위한 개선사항	재참여 및 추천	재참여 및 타인추천 여부	지역경제 파급효과	지출비용을 통한 경제효과 추산	
프로그램	주요 내용																	
일반사항	- 인구통계학적 특성 - 성별, 연령대, 거주지, 동반유형 등																	
참여 경험 및 정보획득	- 참여경험 - 재방문 여부, 참여 횟수 등 - 참여동기 - 축제 정보획득 - 축제 정보획득 매체, 축제 정보획득 시기																	
프로그램	- 프로그램 선호도 - 참여프로그램, 기대되는 프로그램 등 - 프로그램 의미도 - 대표 프로그램 인지도, 의미반영 프로그램 등																	
만족도	- 축제 만족도 - 프로그램, 식음료, 접근성, 교통 등																	
개선사항	축제 발전을 위한 개선사항																	
재참여 및 추천	재참여 및 타인추천 여부																	
지역경제 파급효과	지출비용을 통한 경제효과 추산																	

4) 성과목표

사업결과	사업성과	사업효과
- 철쭉축제 연간 1회 개최 - 철쭉축제 시민 참여 연간 15만명 이상(군포시 전체인구의 60% 수준)	- 축제를 통한 군포시민 전 세대의 교류의 장 마련 - 지역을 대표하는 핵심콘텐츠 기반의 외부 관광객 유치	단순 행사가 아닌 지역의 정체성을 담아내는 지역기반의 커뮤니티 축제로 전환

5) 기대효과

- 군포의 대표 자원을 활용한 축제 개최를 통해 지역에 대한 시민들의 자부심을 고취시키고 축제를 통해 전 세대가 교류하는 계기 마련
- 대내외적 인지 활용을 통한 지역 이미지 제고 및 외부 관광객의 지역 유입 유도

3 군포형 시민학습체계 마련

가. 군포 시민아카데미

1) 사업 목적

- 군포시에서 활성화되어 있는 평생학습과 문화예술교육의 연계를 통한 시민들의 자발적 학습과 성장을 지원할 수 있는 종합적인 학습체계 마련
- 생애주기에 따른 유의미한 결과를 고려한 지원체계를 통해 전 세대가 동참할 수 있는 군포만의 학습체계 정립

〈표 IV-1〉 생애주기에 따른 효과

생애주기	유의미한 효과
유아(7세 이하)	공감능력, 행복감, 문화수용력, 창의성 자기표현
아동(8~13세)	행복감, 창의성, 자기표현력, 친밀감
청소년(14~19세)	행복감, 창의성, 자기표현력, 친밀감, 자아존중감
성인(20~64세)	공감능력, 행복감, 자기표현력, 소통능력, 자아존중감
노인(65세 이상)	행복감, 친밀감, 자아존중감

2) 사업 개요

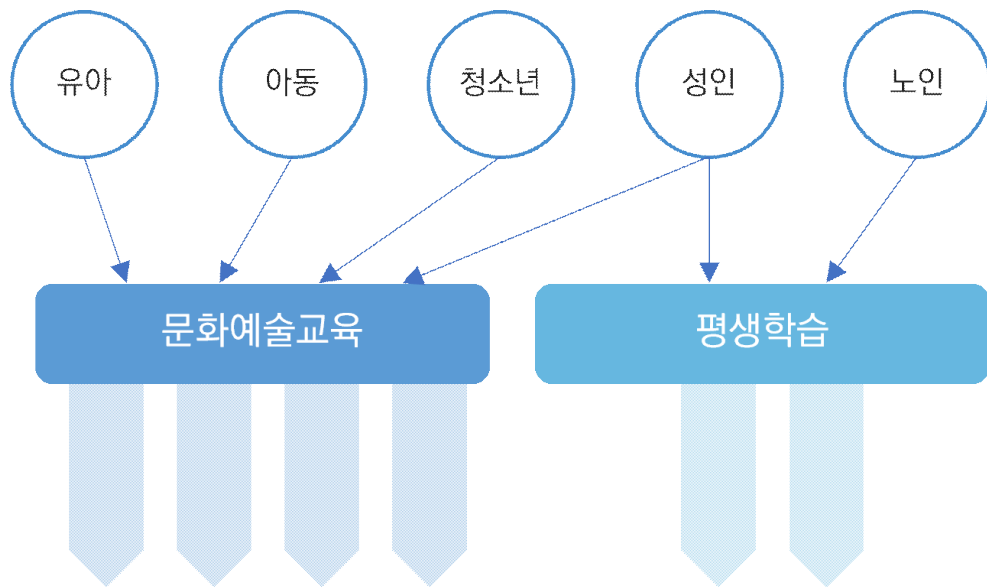
- 사업 구분 : 핵심·연계·확장
- 사업 기간 : 준비 기간(2024년 하반기), 시범사업(2025년 하반기), 본사업(2026년)
- 사업 대상 : 군포시민
- 연계 기관 : 군포문화재단, 평생학습마을
- 사업 예산 :

단위 : 천원

2025	2026	2027	2028	2029	합계
20,000	20,000	30,000	30,000	50,000	150,000

- 반영 의제 : 지역 4, 지역 12, 사람 1, 사람 4, 사람 11, 사람 13

3) 사업 체계



세대에 따른 사업의 중복지원 최소화
세대에 따른 특성화된 학습 프로그램 지원

문화예술과 평생학습의 연계를 통한
군포형 시민 학습 체계 정립

[그림 IV-12] 군포형 시민학습체계 개념도

4) 주요 사업 내용

구분	내용	비고
생애주기에 따른 군포형 학습체계 정립	- 평생학습과 문화예술교육의 연계 및 분담을 통해 세대별 중복 지원을 최소화하는 대신 제공되는 프로그램의 질적 수준 향상 - 생애주기에 따라 집중적으로 연계할 수 있는 세대를 설정하여 양질의 콘텐츠 제공 기반 마련 - 군포문화재단과 평생학습마을 간의 네트워크에 기반한 통합적 관점에서의 학습체계 구조 협의 진행	

구분	내용	비고
연결형 학습구조 마련	• 유아부터 노년에 이르기까지 생애주기에 따른 학습이 가능한 체계 마련 • 입학과 졸업, 진급과 방학 등의 개념적 요소를 추가하여 생애주기에 따른 성취감을 시민들이 느낄 수 있도록 유도 • 입학식(설명회), 졸업식(성과공유회) 등 이벤트 요소와 성과에 대한 보상체계를 마련하여 시민들의 관심을 유도하고 지속적인 참여로 연결되도록 유도	
시민 학습공동체 지원	• 시민들의 자발적 학습과 성장을 위한 학습공동체 지원 • 연간 10개 내외의 학습공동체를 지원하며 연구, 조사 등의 활동을 지원하고 결과를 실행하기 위한 지원사업으로 연결 • 군포시민 전체를 대상으로 진행하며 참여자들이 지역에서 활동가 및 기획자로 활동할 수 있도록 역량 강화 지원	
군포 시민아카데미	• 라이프스타일 아카데미 - 공급자의 입장이 아닌 시민들의 라이프사이클에 맞춰져 일상에 녹아드는 아카데미 프로그램 제공 - 시민들이 일상에서 관심이 있으나 쉽게 접하기 어려웠던 요소와 콘텐츠, 관심사에 기반한 아카데미 운영 - 건축, 목공, 캠핑 등 아카데미 이후 시민들이 일상에서 활용할 수 있는 정보를 제공하고 공유	
	• 일상문화실험실 - 오픈형 커뮤니티매핑 프로그램을 활용하여 지역 내 공통 이슈 및 문제를 발굴 - 발굴된 이슈 및 문제의 우선순위를 선정하고 이를 해결하기 위한 아이디어 워크숍 진행 - 생활권 단위 문화환경 개선을 위한 시민 의견을 의제화하여 사업화 진행	
	• 아파트생활권 문화아카데미 - 시민들이 밀집되어 살고 있지만 교류가 적은 생활 터전인 아파트에서 펼쳐지는 문화아카데미 - 마을학당, 문화반상회, 아파트캠핑 등 평소 만남이 없거나 적었던 이웃 간 교류를 위한 아카데미 기획 운영 - 직장인들을 위한 저녁 시간대 운영, 유아·청소년이 함께 참여할 수 있는 프로그램 운영, 아빠들이 참여할 수 있는 프로그램 운영, 관리사무소·경비원·미화원 등 아파트 운영 구성원들과 함께 할 수 있는 프로그램 운영 등	

구분	내용	비고
취향준중 아카데미	• 지극히 개인적인 아카데미 - 취향이 비슷한 시민들이 모여 정보를 공유하고 소통할 수 있는 커뮤니티 기반의 아카데미 운영 - 취미생활의 공유 : 취미생활 매칭 워크숍을 통해 팀구성 - 연구모임 : 취미생활을 활용하여 실행 프로젝트 기획 - 사업화 및 실험 : 기획된 프로젝트의 실현 가능성을 높이는 컨설팅 진행 후 프로젝트 실행 추진 - 비슷한 취향을 지닌 시민들이 일상적으로 소통할 수 있는 네트워크 기반 구축(아카데미 참여자 중심으로 형성) - 주제별, 장르별, 활동 방식 등 세부항목에 대한 개인의 성향을 고려한 네트워크를 형성하여 단기적인 활동이 아닌 장기적 취향 메이트로 성장할 수 있는 기반 마련	

4) 성과목표

사업결과	사업성과	사업효과
• 시민학습체계 운영위원회 구성 1회 • 시민 학습공동체 지원 연간 10개 지원, 시민 참여 100명 • 군포시민아카데미 시민 참여 연간 1,000명 • 취향준중 아카데미 시민 참여 연간 500명	• 시민들의 생애주기에 따른 체계적 학습 효과 구축 • 평생학습과 문화예술교육 간 중복지원 방지 • 지역문제 의제 발굴 및 해결을 위한 아이디어 발굴	• 시민들이 자발적으로 학습할 수 있는 환경 조성 • 시민의 문화적 역량 강화 • 활동을 중심으로 지역공동체 형성을 통한 문화안전망 강화

5) 기대효과

- 평생학습과 문화예술교육의 연계를 통해 시민들이 다양한 시도와 활동을 할 수 있는 도시 분위기 형성
- 시민들이 지역 내 문제를 직접 고민하고 해결할 수 있도록 하여 지역에 대한 시민들의 주체성 강화
- 일상 속에서 다양하게 펼쳐지는 프로그램에 참여함으로써 시민들의 문화예술활동 및 생활문화활동 활성화
- 남을 위해서가 아닌 나를 위해서 하는 개인의 활동을 존중하고 인정하는 사회적 인식 확산 및 전환

6) 관련사례

가) [군포시민아카데미] 일상문화탐색지원<일상문화[BLANK]>(서울특별시)

- 생활과 주변 관계에 스며들어 있는 문화적 요소를 꺼내어 펼쳐놓고, 혼자 또는 함께 상상하고 대화하면서 새로운 문화 활동을 창조해보는 경험의 장 마련
- 기회가 없어 작은 도전을 망설이고 있던 사람들이 탐색하고 움직일 수 있도록 지원함
- 나를 위한 탐색(나로부터 시작된 문화적 욕구 또는 취향을 탐색하는 활동), 우리의 생활을 위한 탐색(우리의 더 나은 문화적 삶을 탐색하는 활동), 지구와 함께하는 탐색 (범지구적 이슈와 결합해 의미 있는 질문을 던져보고 문화적으로 실천해볼 수 있는 활동) 세 가지 주제로 구분됨
- 준비과정을 지원하는 “발굴” 단계에서는 행사, 답사, 리서치, 멘토링 등의 활동을 할 수 있는 소액의 시상금을 지원하고, 프로젝트 실행을 지원하는 “성장” 단계에서는 프로그램 운영 예산을 지원함



[그림 IV-13] 화분기부프로젝트

출처 : 서울문화재단 공식블로그



[그림 IV-14] 할머니의 채식 밥상

출처 : 서울문화재단 공식블로그

나) [군포시민아카데미] 춘천소셜리빙랩(춘천사회혁신센터)

- 지역밀착형 사회문제해결 생활실험 지원 프로젝트
- 춘천의 지역사회 문제와 주민의 필요를 해결할 수 있는 아이디어를 가진 춘천시민 대상으로 주제는 거버넌스형(장애, 공원, 도서관, 급식, 청년농업), 커뮤니티형(일상생활 속 모든 사회·생활 문제)으로 구분됨
- 선정된 팀에게 실험비를 지원하며, 선정팀은 주제에 따른 거버넌스 정기운영, 온라인 또는

오프라인 커뮤니티 정기운동을 해야 함



[그림 IV-15] 찾아가는 도서관 '북캠핑'

출처 : 커먼즈필드 춘천 블로그



[그림 IV-16] 출근길 안전하게 자전거 타기

출처 : 커먼즈필드 춘천 블로그

다) [취향존중아카데미] 덕후살롱(춘천문화재단)

- 자신이 좋아하는 주제나 취향을 깊이 있게 즐기며 즐거움을 이웃과 함께 나누는 프로그램
- 취향에 맞는 주제로 프로그램을 구성해 사람을 모집해서 프로그램을 진행함
- 덕후 커뮤니티 운영 활동비와 공간이 지원되며 사진살롱, 빵살롱, 캘리그래피살롱, 그림책인형살롱, 뜨개살롱, 식물살롱, 자전거살롱, 비틀즈살롱, 명상살롱 등이 있음



[그림 IV-17] 덕후살롱(춘천문화재단)

출처 : 문화도시춘천 홈페이지

라) [취향존중아카데미] 시그널 페스티벌(춘천문화재단)

- 수많은 시민 중 나와 맞는 취향을 가진 이웃들과의 만남의 장, 커뮤니티 축제로 문화도시 춘천의 사업에 함께 참여하는 시민들의 커뮤니티로 운영됨
- 세부 프로그램으로는 나의 취향을 함께 나눌 수 있는 커뮤니티 체험부스 ‘취향마켓’, 서로의 취향과 취미를 나누는 33개의 커뮤니티 ‘시그널살롱’, 함께하는 공간에서 벌어지는 문화 프로그램 ‘빈집 프로젝트’, 산책하듯 즐기는 생활문화 전시 부스 ‘생활문화 교류의 날’이 있음



[그림 IV-18] 시그널 페스티벌(춘천문화재단)

출처 : 문화도시춘천 홈페이지

4 문화예술지원환경 개선

가. 예술활동 안전망 구축

1) 사업 목적

- 지역 내 예술가들의 창작활동 과정에서 규정이나 행정적 제약으로 인해 발생하는 피해로부터 예술인들을 보호하기 위한 시스템 구축
- 공간 및 사업 지원 영역에 집중되어 있는 예술인복지 체계의 확장을 통해 예술인들이 지역에서 안정적으로 활동할 수 있는 기반 마련

2) 사업 개요

- 사업 구분 : 신규·연계
- 사업 기간 : 준비 기간(2024년 하반기), 시작시기(2025년)
- 사업 대상 : 군포시 내 예술인 및 단체
- 연계 기관 : 군포문화재단, 군포예술인센터
- 사업 예산 :

단위 : 천원

2025	2026	2027	2028	2029	합계
비예산	10,000	10,000	10,000	30,000	60,000

- 반영 의제 : 사람 7, 사람 8, 활동 5

3) 주요 사업 내용

구분	내용	비고
예술인 행정지원	- 공모사업으로 진행되는 지원사업의 행정서류 및 지원과정에서 도움을 줄 수 있는 행정 지원 시스템 구축 - 온라인 시스템 활용, 정산 및 행정서식 관련 교육프로그램 운영 - 온라인 시스템 활용 및 정산에 관한 세부적인 매뉴얼 배포 - 정산 시스템 매뉴얼 설명회와 함께 자주 묻는 질문에 대한 설명 현장 Q&A 등을 통해 행정 시스템에 대한 궁금증 해소 - 행정처리에 어려움을 겪는 예술인(원로예술인, 장애인 등)의 행정서비스 지원	
예술인 경력인정제 도입체계 마련	- 프로젝트 중심의 단기 활동으로 인해 단절될 수 있는 예술인의 경력을 인정하는 누적 경력인정제 도입체계 마련 논의 - 근속 개념의 경력이 아닌 활동 기반의 경력을 인정하여 예술가들의 활동 범위 확장 도모 - 경력인정제 제도화가 가능하도록 다양한 의견수렴을 통한 사회적 합의 도출 및 기준(안) 마련 - 지역의 다양한 문화예술인의 의견을 온·오프라인으로 수렴	
예술인 컨설팅 지원	- 예술인들이 복잡해하고 어려움을 겪는 행정, 규정, 법 등에 대한 교육 및 멘토링 지원 - 활동과정에서 발생하는 피해사태에 대한 법적대응을 지원하는 법률 상담 및 컨설팅 지원 - 예술활동과 관련된 계약, 노무에 대한 전문 컨설팅 지원 - 컨설팅 및 멘토링 지원을 온·오프라인·서면 등의 방법으로 진행하여 다양한 경로로 접근할 수 있도록 운영	
사례집 제작 및 발간	- 예술가들이 겪는 어려움과 해결 사례를 수집하여 사례집 제작 - 아이디어 공유 차원의 가벼운 고민해결부터 법적 분쟁 해결 판례 등 실질적인 도움을 줄 수 있는 내용으로 구성 - 유사한 상황에 처한 예술인들이 스스로 해결할 수 있는 최소한의 대안 공유	

4) 성과목표

사업결과	사업성과	사업효과
- 예술인 행정지원 연간 20건 - 예술인 컨설팅 연간 50건 - 사례집 제작 연간 1회	- 안정적인 문화예술활동을 위한 제도적 기반 마련 - 예술활동 안정만 제도 구축을 통한 문화예술 활성화 촉진	지역 예술가들의 예술활동 안정망 구축 및 강화

5) 기대효과

- 예술인들의 보호할 수 있는 시스템 구축을 통해 문화예술 진흥 및 창작 안전망 강화
- 문화예술 진흥 및 창작 안전망 강화로 인한 지역예술인의 문화예술 활동 확장

6) 관련사례

가) 예술인 복지지원(광주문화재단)

- 광주 예술인의 창작활동 증진 및 자생력 강화 지원을 위한 현장 밀착 서비스 제공
- 예술인 활동에 필요한 행정 업무를 대행해 주는 전용 상담창구를 온오프라인으로 운영
- 광주문화재단 1층에 마련된 창구에 전담 상담 인력 2명을 배치해 예술 활동 증명 등록, 예술 활동 준비금 지원 신청 등 절차를 안내하고 대행함
- 예술인 권리보장을 위한 원스톱서비스 ‘예술상담실 온(ON):결에’는 기획, 공연, 전시, 창업·단체 설립, 세무회계, 법류, 노무 등 7개 분야 전문가와 컨설팅 가능



[그림 IV-19] 예술인 복지지원(광주문화재단)

출처 : 광주문화재단 홈페이지

나. 지역문화주간 운영

1) 사업 목적

- 군포 지역에서 활동하는 문화예술관련 주체들의 활동기회를 제공하는 한편 시민들의 문화예술 활동이 연중 진행될 수 있도록 연계
- 문화예술활동의 연간 계획을 통해 연중 문화예술활동이 이루어지는 도시 분위기 형성
- 지역 내 주요 문화예술영역 간의 연계를 통한 협력 네트워크 기반 마련

2) 사업 개요

- 사업 구분 : 신규·연계
- 사업 기간 : 준비 기간(2025년), 시작시기(2026년 시범사업, 2027년 본사업)
- 사업 대상 : 군포시민
- 연계 기관 : 군포문화재단, 평생학습마을, 도서관, 그림책꿈마루 등 유관기관
- 사업 예산 :

단위 : 천원

2025	2026	2027	2028	2029	합계
비예산	100,000	100,000	120,000	120,000	440,000

- 반영 의제 : 사람 1, 사람 2

3) 주요 사업 내용

구분	내용	비고				
연계형 지역문화주간 운영	- 지역에서 활동이 이루어지고 있는 다양한 사업을 문화예술 영역 중심으로 연계하여 계획 수립 - 초기에는 생활문화, 평생학습&문화예술교육, 인문학, 문화예술의 4개 영역 중심으로 문화예술주간 구성 <table> <tr> <td>생활문화 주간</td> <td>평생학습& 문화예술교육 주간</td> <td>인문학 주간</td> <td>문화예술 주간</td> </tr> </table> - 지자체 및 4개 영역 유관기관과의 협의체를 구성하여 지역문화주간 운영 협의 진행 - 계획 수립 및 시범사업 운영을 통해 문제점을 수정 및 보완하여 최종 운영 방식 및 시기, 기간, 횟수 등 설정 - 장기적으로 청소년, 과학 등 타 분야의 참여를 통해 문화예술주간의 확장	생활문화 주간	평생학습& 문화예술교육 주간	인문학 주간	문화예술 주간	
생활문화 주간	평생학습& 문화예술교육 주간	인문학 주간	문화예술 주간			
지역문화 공유주간 운영	- 매년 연말에 진행되는 각 영역별 성과공유회, 발표회, 축제 등의 연계를 통한 축제(공유) 주간 설정 - 성과공유회 또는 축제 기간의 조정을 통한 연계형 지역문화 공유주간, 각 영역의 성과공유 및 축제를 통합하여 운영하는 지역문화 공유페스티벌의 형태로 선택 운영 - 기간 연계, 공간 연계, 릴레이 방식 등 운영진의 협의를 통해 효율적인 방식으로 운영 - 군포에서 연간 진행된 문화활동들을 총 결산하고 시민들과 공유하는 것을 바탕으로 사업 참여자와 시민이 만날 수 있는 전체 공유의 장 마련					

4) 성과목표

사업결과	사업성과	사업효과
- 지역문화주간 운영위원회 구성 1회 - 지역문화 공유주간 운영 연간 1회(2026년~)	- 군포에서 진행된 문화예술 활동의 총체적 공유의 장 마련 - 사업의 연계 운영을 통한 주체 간 네트워크 형성	- 지역 문화예술활동의 종합적 홍보를 통한 파급력 강화 - 지역문화에 대한 시민들의 인지도 상승

5) 기대효과

- 군포 지역에서 펼쳐진 문화예술활동을 종합적으로 모아 펼쳐내는 공유의 장 마련을 통해 지역문화에 대한 시민들의 인식 강화
- 다양한 사업 주체들이 지역문화주간 연계활동을 통한 네트워크 형성 및 활성화

6) 관련사례

가) 은평 문화예술교육 주간(은평문화재단)

- 한 해 동안 은평 문화예술교육의 가치를 공유하고 확산하기 위해 2주간 은평 문화예술교육 주간을 진행
- 온라인송출 : 은평 문화예술교육 산책, 공연·전시 : 에세이 낭독회 <동행>, 창작음악 낭독극 <님이 오시는지>, 내 이야기를 담은 그림책만들기, 문화강좌 수강생 페스티벌, 은평구 지역아동센터 작품 전시회, 아이꿈터 음악회, 행사(세미나, 포럼) : 청소년대상 공동창작연극 사례, 은평 문화예술교육 포럼, 어린이 작가 미니출판기념회, 지역 문화예술교육 매개자의 역할 등의 프로그램 운영



[그림 IV-20] 은평 문화예술교육 주간(은평문화재단)

출처 : 은평문화재단 홈페이지

5 문화다양성 가치 확산

가. 문화다양성 정책 기반 마련

1) 사업 목적

- 세대 갈등, 성불평등, 빈곤, 소수자, 이주민 등에 대한 부정적 시각 등이 사회적 문제로 부각됨에 따라 문화다양성을 바탕으로 한 포용적 문화예술정책 방향성에 대한 지역적 논의 구조 마련
- 사회의 문화다양성 기반의 문화예술정책 구축 및 활동의 근거 마련을 위한 문화다양성 조례 제정 검토 추진
 - ※ 2024년 기준 독립된 문화다양성 조례 부재
(법령정보센터 : 군포시 문화도시 조성 및 지원 조례 내 문화다양성 항목 확인)

2) 사업 개요

- 사업 구분 : 신규·연계
- 사업 기간 : 준비 기간(2024년 하반기), 시작시기(2025년 조사 연구, 2026년 본사업)
- 사업 대상 : 군포시민
- 연계 기관 : 군포문화재단
- 사업 예산 :

단위 : 천원

2025	2026	2027	2028	2029	합계
20,000	35,000	35,000	40,000	40,000	170,000

- 반영 의제 : 지역 7, 사람 1, 사람 5

3) 주요 사업 내용

구분	내용	비고
군포 문화다양성 실태조사	• 군포 지역 내 문화다양성에 대한 시민들의 인식 정도를 확인하기 위한 실태조사 진행 • 지역 내 문화다양성 인식 정도에 따른 문화다양성 정책 및 사업 기획을 위한 기초자료 확보 - 군포 지역의 문화다양성 특수성을 확인하고 특수성을 고려한 문화다양성 정책방향 모색을 위한 연구 추진 • 군포 시민 대상 설문조사, 관계자 FGI 등을 중심으로 진행	
문화다양성 조례 제정 검토	• 지역 내 문화다양성 정책 및 사업 추진을 위한 법적 근거 마련 • 현재 문화도시 조성 및 지원 조례 내 명시되어 있는 문화다양성 항목의 독립 및 구체화 • 문화다양성도시 선언, 문화다양성 캠페인 등을 통해 조례 제정을 위한 사전 과정 추진 - 문화다양성 인식 제고 및 가치 확산을 위한 활동을 지속적으로 추진하여 조례 제정의 기틀 마련	
문화다양성 캠프(페스티벌)	• 군포문화재단에서 진행하고 있는 문화다양성 사업(프로그램)을 기반으로 문화다양성에 대한 군포 시민들의 인식 개선 캠프(페스티벌) 개최 • 익숙하지 않은 다른 문화를 경험하고 타인의 문화를 이해하기 위한 프로그램, 다문화, 세대문화 교류를 중심으로 운영함 • 지역 내 다양한 문화를 시민들과 공유하고 경험할 수 있는 캠프 프로그램 운영 • 군포 지역의 문화다양성 주체들이 캠프(페스티벌)에 참여하는 것을 물론 기획·준비 과정에서 함께 만들어 갈 수 있도록 설계	

4) 성과목표

사업결과	사업성과	사업효과
• 문화다양성 종합정책 수립	• 문화다양성 정책 수립 및 사업 추진 기반 조성	• 문화다양성 인식 제고 및 가치 확산

5) 기대효과

- 다양한 소수자 집단에 대한 문화권 보장 및 사회 갈등 해소를 위한 문화다양성 가치 확산 및 문화다양성 도시 기반 마련
- 다양한 문화가 서로 공존하고 상생할 수 있는 생태계 조성 및 공동체 활성화

6) 관련사례

가) 성동구 문화다양성 실태조사(성동문화재단)

- 성동구 지역의 특수성을 고려한 문화다양성 정책방향 모색을 위해 ‘성동구 문화다양성 실태조사’ 추진
- 서울연구원(2019) 조사와 대국민 문화다양성 인식조사(2020) 지표를 참고하여, 기초 환경 파악을 위한 선행연구 및 행정자료 검토, 관계자 좌담회를 통한 설문지표 설계, 설문조사 순으로 실시
- 조사 결과, 응답자의 60%가 성동구는 전반적으로 표현의 자유가 보장되며, 존중 분위기가 잘 확산되고 있다고 동의하였으며, 이는 2020년 서울시 조사 대비 약 20% 정도 높아 성동구 내 문화다양성 관련 사업은 긍정적으로 확산되었던 것을 확인할 수 있었음



[그림 IV-21] 성동구 문화다양성 실태조사(성동문화재단)

출처 : 성동문화재단 홈페이지

나) 문화다양성 주간(한국문화예술위원회)

- 국민의 문화다양성에 관한 이해 증진을 목적으로 매년 5월 21일부터 1주간을 ‘문화다양성 주간’으로 정하여 다양한 행사를 진행함
- 2024년 10회를 맞아 ‘경계에 꽃이 핀다’는 슬로건으로 문화다양성의 가치를 생각해볼 수 있는 다양성 콘서트, 다양성 큐레이션展, 대학생 토론회, 미디어 협력 프로그램, 천개의 다양성 등의 프로그램을 진행함



[그림 IV-22] 문화다양성 주간(한국문화예술위원회)

출처 : 한국문화예술위원회 홈페이지

6 장소 기반 문화 활성화

가. 소외지역 생활권 문화거점(문화살롱10) 조성¹¹⁾

1) 사업 목적

- 문화기반시설 및 문화공간의 산본지역 집중으로 인해 발생하고 있는 지역적 문화향유 편차 해소
- 생활권 내 위치하고 있는 공공공간과의 연계를 통해 소외지역 내 문화활동이 가능한 문화공간을 지속적으로 확보
- 공간조성 및 활용에 지역주민이 참여하여 공간 활용성 증대 도모

2) 사업 개요

- 사업 구분 : 확장
- 사업 기간 : 준비 기간(2024년 하반기), 시작시기(2025년)
- 사업 대상 : 군포시 외관지역 공공공간 및 시설
- 연계 기관 : 군포문화재단
- 사업 예산 :

단위 : 천원

2025	2026	2027	2028	2029	합계
30,000	30,000	30,000	30,000	30,000	150,000

- 반영 의제 : 활동 1, 도시 1, 도시 2, 도시 7, 도시 13

11) 군포문화재단의 '지역문화 격차 해소를 위한 일상 속 문화예술 거점공간 확산' 사업 지속·확장

3) 주요 사업 내용

구분	내용	비고
소외지역 공간 조사 연구	• 소외지역에 위치하고 있는 문화공간, 공용으로 사용되고 있는 공공공간에 대한 리스트업 진행 • 각 공간 및 시설의 활용도, 주요 시설 및 공간 구성, 건물 노후화 정도, 빈집 및 유휴공간 등 공간 전반에 대한 정보를 중심으로 리스트 작성 • 공간 리스트업 작업과 함께 실질적인 공간 활용 가능성에 대한 내용도 함께 리서치하여 보다 실효적인 결과물 도출 • 공간 활용 가능성이 높은 곳은 방문 리서치도 함께 진행	
소외지역 생활권 문화거점 대상지 선정 및 운영	• 조사된 공간 리스트를 바탕으로 생활권 문화거점 공간이 필요한 소외지역 선별 • 공간 조성을 위해 공간관계자 및 해당 지역 주민들과 협의 진행(문화공간 필요성 확인, 공간 활용 방안 확인 등) • 공간 조성 및 활용에 대한 협의회가 완료된 지역부터 공간 조성 진행 - 공간의 상태에 따라 리모델링, 프로그램 운영 등으로 구분하여 사업 추진 • 공간 리모델링 및 프로그램 기획/운영 과정에서 지역주민이 직접 참여하는 문화예술프로그램 형태로 운영(과정 자체가 하나의 사업화가 될 수 있도록 운영)	
상주인력 지원	• 생활권에 위치하고 있는 마을회관, 경로당 등 공공공간에 기획자 및 예술인, 단체가 상주할 수 있도록 지원 - 공간을 사용하고 있는 지역주민, 상주할 기획자 및 예술가들이 함께 공간을 활용할 수 있도록 조율 • 지역주민과 함께 활동을 기획하고 마을 콘텐츠 중심의 문화예술프로그램을 만들어가는 사업 추진 • 소외지역 생활권 문화거점 대상지 선정 및 운영 사업과 연계 가능	
이야기가 있는 공간 발굴	• 시민들을 중심으로 구성된 공간 발굴 커뮤니티 구성 • 학습공동체, 거버넌스 등 조직화되어 있는 시민그룹을 중심으로 한 발굴단 구성 • 유휴공간이 지닌 역사와 이야기를 발굴하여 공간의 역사적 가치와 의미 재해석 - 공간의 가치를 해석해 줄 수 있는 전문가와 함께하는 워크숍 등을 통해 지역의 가치를 담고 있는 공간 발굴	

구분	내용		비고
발굴된 공간 활용 방안	활용 방안	주요 내용	
	보존	• 군포 공간유산 지정 • 역사적으로 가치가 있거나 지역적으로 의미가 있는 공간을 지역 유산으로 지정하여 보존 - 공간유산에 대한 인식 확산을 통해 공간 보존의 지역적 공감대 형성 • 지정된 공간의 정보를 시민들과 공유할 수 있는 온·오프라인 도감 제작	
	활용	• 문화활동 및 학습활동을 위한 공간 전환 - 기초적인 인프라가 구축되어 있고 소규모 모임이 가능한 공간 활용 - 공간 정비 및 리모델링을 통해 문화활동을 위한 소규모 거점 및 시민 학습공간으로 활용 • 전시 공간 전환 - 전시에 필요한 최소한의 인프라를 구축하여 전시 공간으로 전환 활용 - 지역 내 문화예술활동을 통해 만들어진 소규모 전시가 가능한 창작물의 릴레이 전시 진행	

4) 성과목표

사업결과	사업성과	사업효과
• 소외지역 공간 조사 연구 연간 1회 • 소외지역 생활권 문화거점 연간 3개소 • 상주인력 지원 연간 3명 • 이야기가 있는 공간 발굴 연간 10개소 • 군포 공간유산 지정 연간 3개소	• 소외지역 중심의 소규모 대안 문화공간 확보 • 마을주민의 문화예술기획·운영 역량 강화 • 유휴공간 발굴 및 활용 전환을 통한 문화공간 확보	• 주민주도 마을기반 프로그램 기획·운영을 통한 마을공동체 회복 및 활성화 • 유휴공간의 가치 장소성을 통한 지역 브랜드 구축

5) 기대효과

- 생활 밀접형 마을 문화공간 확보 및 문화예술 프로그램 운영을 통한 문화환경 취약지역 활력 촉진
- 주민주도형 문화예술 활동 기반의 마을공동체 회복 및 활성화로 인한 삶의 질 향상

6) 관련사례

가) 생활문화 거점조성 지원사업 「방 방 프로젝트」(평택시문화재단)

- 평택 내 유휴공간 재구성을 통해 생활문화 확산의 문화거점 허브 공간 조성하여 생활문화 인프라를 구축하고 지역 커뮤니티 활성화 추진

○ 추진방향 3개년 로드맵

1단계 1차년도	2단계 2차년도	3단계 3차년도(지원종료)	4단계 4차년도
조성	탐색	확산	자립
- 지역연구 - 거점조성	- 컨텐츠 개발 - 네트워킹 - 친밀감 형성	- 컨텐츠 확산 - 자립기반마련	독립문화거점

- 매해 평가를 통해 최대 3개년 공간운영비와 사업운영비(조사 연구비, 개막행사비, 프로그램비 등) 지원이 가능함



[그림 IV-23] 생활문화 거점조성 지원사업 「방 방 프로젝트」(평택시문화재단)

출처 : 평택시문화재단 블로그

- 공간운영 시 공간을 활용한 연계 프로그램 1건 이상 실행 필수, 지역 내 단체(연간 2개 단체 이상)들과 협업 프로젝트 운영을 권고하고 있음
- 공간의 지역연구, 주위 환경 분석 등을 통해 구체적 활성화 방안 및 운영 방향 도출 등 생활문화 기반 지역 밀착형 공간 운영을 지향함
- 2021 생활문화 시설조성 지원사업으로 ‘고덕장’ 조성하였음. 고덕장은 폐공장이었던 공간을 공연, 전시, 체험 등이 가능한 생활문화 거점 공간으로 조성하였음

가) 시민문화공간 발굴단(창원시문화도시지원센터)

- 유휴 공간 발굴 및 활용방안 모색을 위해 ‘시민문화공간 발굴단’ 모집 및 운영
- 유휴 공간의 문화적 재생에 대한 다양한 아이디어와 의견 제시
- 시민문화공간 발굴단은 스토리가 있는 답사, 워크숍 : 답사 후기 및 활용방안 제시, 현장탐방 후 보고서 작성의 활동을 진행함
- 총 5회의 현장탐방으로 유휴공간을 발굴하며 워크숍을 통해 현장탐방에 따른 활용방안에 대해 논의함
- 주요 내용

구분	세부 내용
유휴 공간 문화적 재생 방안 마련	잠재적 사업대상지 발굴 추진, 사업 타당성 검토, 기본계획 수립
문화예술교육 전용시설 조성	유휴시설을 활용한 전용시설의 정체성 및 콘텐츠 발굴, 시민 참여를 통한 공간 구성 계획 수립 등
권역별 어린이 전용 예술공간 조성	공간 발굴 및 활용 아이디어 수집
발굴단 활동 워크숍 개최	

나) 서울미래유산(서울시)

- 미래유산은 문화재로 등록되지 않은 서울의 근현대 문화유산 중에서 미래세대에게 전달할 만한 가치가 있는 유 무형의 모든 것을 뜻함
- 서울미래유산은 미래유산을 보전하기 위한 과정을 시민사회의 참여와 함께 고민하여 최적의 미래유산 보전 방식을 도출함을 원칙으로 함

- 미래유산 유형은 문화적 인공물(문화적 활동을 통하여 산출된 유형의 물건), 문화적행위 이야기(문화적 활동을 통하여 산출된 문화적행위 이야기), 배경(문화적 인공물 또는 문화적 행위 이야기가 형성되는 물리적 배경)임
- 미래유산 제안→미래유산의 발굴과 신청→기초현황조사 과정으로 미래유산이 선정됨
- 미래유산 홈페이지에 선정된 미래유산, 미래유산 아카이브 등을 확인할 수 있음



[그림 IV-24] 서울미래유산(서울시)

출처 : 서울 미래유산 홈페이지

나. 복합문화센터 조성

1) 사업 목적

- 지역 내 부족한 문화공간 확보를 위한 복합문화센터 조성
- 장르 중심의 공간이 아닌 군포시민들의 일상과 맞닿아 있는 일상적 문화공간으로 활용하기 위한 공간 조성

2) 사업 개요

- 사업 구분 : 신규
- 사업 기간 : 시작시기(2024년), 준공시기(2026년), 공간운영(2027년~)
- 사업 대상 : 군포시민
- 사업 예산 :

단위 : 천원

2025	2026	2027	2028	2029	합계
12,300,000	6,200,000	비예산	비예산	비예산	18,500,000

- 반영 의제 : 공간 1, 공간 52



[그림 IV-25] 군포 복합문화센터 조감도

3) 주요 사업 내용

구분	내용	비고
복합문화센터 건립 개요	- 사업명 : 군포 복합문화센터 건립 - 위치 : 군포시 산본동 1156-26번지(대지면적 4,535.6㎡)  - 규모 : 건축(연면적) 5,590㎡(지하 1층, 지상 2층) - 증축가능 면적 4,600㎡(지상 3층~지상 5층) - 준공예정 : 2026년 8월 - 사업비 23,000백만원(국비 3,000, 도비 1,500, 시비 18,500)	
주요시설	- 지상 2층 : 수영장, 헬스장, 요가·댄스(필라테스)룸 등 - 지상 1층 : 지상주차장, 카페·로비, 사무실, 기계실 등 - 지하 1층 : 지하주차장, 발전기실, 전시실 등	

4) 성과목표

사업결과	사업성과	사업효과
복합문화센터 건립 1개소 (2026년)	- 유휴부지의 활용을 통한 시민 문화공간 조성 - 지역 내 부족한 문화공간 확보를 통한 군포시민 문화향유 환경 개선	군포시민들의 일상적 문화활동을 위한 장기적 거점 마련

5) 기대효과

- 장기간 방치된 유휴부지를 활용하여 시민들이 수준 높은 문화서비스를 향유할 수 있는 복합문화공간 조성
- 시민들의 일상적 문화활동 거점 마련을 통한 지역문화 기반 강화

다. 커뮤니티 가든 조성¹²⁾

1) 사업 목적

- 시민들이 함께 참여할 수 있는 프로그램을 통해 시민들 간 네트워크 구축
- 지역 내 유휴부지의 재활용을 통해 버려진 공간에 대한 새로운 장소성 부여
- 커뮤니티 가든 조성을 위한 연구 및 교육, 실습을 통해 장기적으로 지역 내 시민 활동가 양성 기반 마련

2) 사업 개요

- 사업 구분 : 지속·확장
- 사업 기간 : 시작시기(2025년)
- 사업 대상 : 군포시민
- 연계 기관 : 군포문화재단
- 사업 예산 :

단위 : 천원

2025	2026	2027	2028	2029	합계
15,000	15,000	15,000	15,000	15,000	75,000

- 반영 의제 : 지역 6, 지역 12, 사람 2, 사람 4, 활동 13, 도시 4

12) 군포문화재단의 '커뮤니티 가든' 사업 지속·확장

3) 주요 사업 내용

구분	내용	비고
커뮤니티 가든 연구모임 지원	- 지역 내 생태, 가든 조성, 네트워크 구축을 위한 커뮤니티 가든 연구모임 지원 - 대상지 선정 후 해당 대상지에 대한 연구모임 지원 - 해당 지역 커뮤니티 가든 조성을 위한 식물을 선정하고 지역에 어떤 의미가 있는지 공유 - 커뮤니티 가든이 지역에서 갖는 의미와 생태적 의미 탐구	
가드닝 교육	- 가드닝에 필요한 기본적인 지식을 교육받을 수 있는 교육프로그램 운영 - 커뮤니티 가든 연구모임과 연계하여 진행하며 지역 내 가드닝 교육이 가능한 전문가 그룹과 연계하여 진행 - 이론교육과 실습을 병행하여 향후 커뮤니티 가든 조성 시 시민들이 자발적으로 활동할 수 있는 기반 마련 - 가드닝 교육 수료한 시민들은 이후 진행되는 가드닝 교육에 강사로 활용하여 시민들의 역량을 지속적으로 강화	
커뮤니티 가든 조성	- 연구모임과 가드닝 교육 이후 정해진 대상지에 커뮤니티 가든 조성 - 가드닝 과정을 사진 및 영상으로 기록하여 자료집으로 제작하여 지역 내 배포 - 가드닝 완료 후 참여 시민들과 가족들이 참여하는 가드닝 파티를 진행하여 네트워크 확장 도모 - 커뮤니티 가든에 식용작물을 식재할 경우 이를 활용한 공유식탁 프로그램 연계 운영	

4) 성과목표

사업결과	사업성과	사업효과
- 커뮤니티 가든 연구모임 연간 15회, 시민 참여 100명 - 커뮤니티 가든 연간 2개소, 시민 참여 1,000명 - 가드닝 교육 연간 2회	- 도심 내 커뮤니티 가든을 통한 시민 네트워크 구축 - 유휴부지에 대한 장소성 부여	시민참여를 바탕으로 한 자발적 문화시민 양성 기반 마련

5) 기대효과

- 지역 내 유휴부지를 활용하여 시민들의 네트워크를 구축하고 지역 공동체 활성화로의 확장 기대
- 시민들의 생활권 내 쉽게 접근할 수 있는 생태공간 조성을 통해 도심 경관 개선 효과 기대

- 커뮤니티 가든 조성 경험을 바탕으로 이후 다양한 활동에 자발적으로 참여할 수 있는 시민 밭굴 및 육성

6) 남양주 친환경 도시텃밭

- 남양주시는 나눔과 소통의 시민참여 녹색생활공간 조성을 위해 친환경 텃밭가꾸기 시민운동 ‘친환경 도시텃밭’ 진행
- 친환경농산물과 로컬 푸드의 중요성을 문화적으로 체득할 수 있는 기회 제공
- 생산자와 소비자의 구분을 두지 않고 생활 속에 유기농이 정착할 수 있도록 아파트형, 농촌형, 주말농장형 등으로 텃밭을 나누어 라이프스타일 맞춤형으로 텃밭 보급
- 2024년에는 시민들의 스트레스 해소 등 정서적인 안정과 소통하는 공동체 문화 확산을 위해 공공 도시 텃밭 분양 실시
- 공공 도시텃밭 현황

지역명	텃밭명	위치	분양구좌			사용료
			계	단체(32㎡)	개인(16㎡)	
와부읍	도심텃밭	와부읍	390	30(15단체)	360	30,000원
다산동	다산텃밭	삼패동	280	10(5단체)	270	
진접읍	내각텃밭	진접읍	48	8(4단체)	40	
화도읍	월산텃밭	화도읍	80	4(2단체)	76	

- 초보자를 위한 모종심기 및 씨앗 뿌리기, 친환경 방제액과 집에서 만드는 액비, 가을작물 밭 정리 및 식재 방법 등의 재배교육 및 다산텃밭 운영함



[그림 IV-26] 도시텃밭

출처 : 남양주시

라. 문화예술공간 및 시설의 효율적 활용 방안 모색

1) 사업 목적

- 지역 내 문화예술공간 및 생활문화공간의 효율적 활용을 위한 연계 방안 모색
- 시민들의 수요를 반영한 운영 시간, 공간 및 시설 이용 대상 등 운영 방식의 유연화 방안 모색
- 공간별 네트워크 구축을 통한 인력과 콘텐츠의 교류 기반 마련

2) 사업 개요

- 사업 구분 : 지속·확장
- 사업 기간 : 준비기간(2024년 하반기 6개월), 시작시기(시범사업 2025년 상반기, 본사업 2025년 하반기)
- 사업 대상 : 지역 내 문화예술공간 및 시설
- 연계 기관 : 군포문화재단, 그림책꿈마루, 도서관, 생활문화센터 등 공간운영 주체
- 사업 예산 :

단위 : 천원

2025	2026	2027	2028	2029	합계
비예산	비예산	비예산	비예산	비예산	비예산

- 반영 의제 : 도시 3, 도시 8, 도시 12

3) 주요 사업 내용

구분	내용	비고
공간 및 시설 운영에 대한 시민 수요 조사	- 공간 및 시설 이용 및 시민들의 접근성에 대한 구체적 현황 확인하기 위한 수요 조사 진행 - 공간 및 시설 사용현황, 공간 및 시설 사용 가능 시간대, 사용 목적, 사용 인원, 사용 시간 등 공간사용에 대한 전반적 정보 확보 - 현재 이용하고 있는 공간 및 시설에 대해 개선사항, 건의사항 등의 의견도 자유롭게 조사하여 향후 운영 방식에 반영할 수 있도록 진행	
라이프스타일 기반 운영 방식 조정	- 공간 및 시설을 주로 이용하는 시민들의 의견을 반영한 운영 방식 설정 - 운영시간 - 공간을 주로 이용하는 시민들의 사용 가능 시간대 확인 후 운영 시간의 탄력적 적용 - 현재 운영 시간의 변경, 연장, 축소 등 공간 및 시설의 효율적 운영을 위한 운영방식 선택적 활용 - 타 지역 생활문화센터의 경우 지역적 상황에 맞춰 휴관일, 운영 시간을 탄력적으로 적용 중 - 군포시 또한 시민들의 라이프사이클과 수요 조사를 통해 공간 운영에 대한 기준과 방식을 탄력적으로 적용해야 함 - 다만 공간 및 시설의 추가운영에 따른 운영 예산 증가에 대한 대안이 함께 필요함	
공간네트워크 구축	- 지역 내 공간 및 시설 간 네트워크 구축을 통한 연계 기반 구축 - 군포문화예술회관을 중심으로 지역 내 공연/전시/체험/교육이 가능한 공간 간 네트워크를 구축하고 인력, 프로그램의 교류를 통해 시민들이 필요로 하는 문화예술콘텐츠 제공 - 문화예술콘텐츠 차원의 교류뿐만 아니라 사업 운영 시 발생할 수 있는 문제 대응을 위한 경험 공유 등 공간을 기반으로 활동하고 있는 운영자들의 의견 교류의 장 마련	

4) 성과목표

사업결과	사업성과	사업효과
• 시민수요조사 연간 1회 • 공간네트워크 구축 1회	• 시민의 라이프스타일에 맞춘 공간 및 시설 운영 방식 구축 • 문화예술공간과 생활문화공간의 연계를 통한 문화예술콘텐츠의 질적 향상	• 다양한 문화예술 콘텐츠 확보와 생활맞춤형 공간 운영을 통한 문화예술 활성화

5) 기대효과

- 시민의견 중심의 공간 운영으로 문화공간 이용의 문턱을 낮추고 보다 활발한 시민 문화 활동 증진을 통한 문화예술진흥
- 공간네트워크 구축으로 시민에게 필요한 콘텐츠 발굴 및 제공, 군포 지역을 담아내는 문화예술공간, 생활문화공간으로 자리매김

6) 관련사례

- 타 공간 및 시설 운영 사례로는 공연예술연습공간과 생활문화센터가 있음

가) 공연예술연습공간

- 공연예술연습공간은 예술가에게 최적의 연습환경을 제공하여 다양한 공연예술분야에서 작품을 만들어 낼 수 있도록 조성된 공간으로 대관료를 지불하고 공간을 대관할 수 있음
- 공간 대관 일정은 10:00~22:00까지 대관이 가능하며, 대체로 공간 휴무는 1주일에 1일 휴무를 가짐(월요일 또는 일요일)

구분	공간	대관 일정
대구공연예술연습공간	대연습실, 중연습실1·A·B, 소연습실, 세미나실	월요일~토요일(10:00~22:00)
부산공연예술연습공간	대연습실, 중연습실1·2, 소연습실	월요일~토요일(10:00~22:00)
청주공연예술연습공간	대연습실, 중연습실, 소연습실1·2	화요일~일요일(10:00~22:00)
춘천공연예술연습공간	대연습실1·2·3·4, 중연습실, 세미나실	월요일~토요일(10:00~22:00)
부천공연예술연습공간	대연습실1·2, 중연습실1·2, 세미나실	화요일~토요일(10:00~22:00)

구분	공간	대관 일정
인천공연예술연습공간	대연습실1, 중연습실1, 리딩룸	월요일~토요일(10:00~22:00)
전주공연예술연습공간	대연습실1·2, 중연습실1·2, 세미나실	월요일~토요일(10:00~22:00)
광주공연예술연습공간	대연습실, 중연습실, 세미나실, 리딩룸	화요일~일요일(10:00~22:00)
울산공연예술연습공간	대연습실, 중연습실1·2, 세미나실	월요일~토요일(10:00~22:00)
창원공연예술연습공간	대연습실, 중연습실1·2, 세미나실, 리딩룸, 리딩룸2	월요일~토요일(10:00~22:00)
강진공연예술연습공간	대연습실, 중연습실, 소연습실, 세미나실	월요일~토요일(10:00~22:00)
포항공연예술연습공간	대연습실, 중연습실1·2, 소연습실1·2	월요일~토요일(10:00~22:00)
원주공연예술연습공간	대연습실, 중연습실, 소연습실	화요일~일요일(10:00~22:00)
금정공연예술연습공간	대연습실, 중연습실1·2, 소연습실1·2, 리딩룸	월요일~토요일(10:00~22:00)
서천공연예술연습공간	중연습실, 소연습실1·2, 세미나실, 리딩룸, 동아리실	월요일~토요일(10:00~22:00)
세종공연예술연습공간	대연습실, 중연습실, 소연습실1·2	화요일~토요일(10:00~22:00)
담양공연예술연습공간	중연습실1·2·3, 소연습실, 세미나실, 리딩룸	화요일~일요일(10:00~22:00)
영월공연예술연습공간	대연습실, 중연습실, 소연습실1·2·3·4	화요일~토요일(10:00~22:00)
화성공연예술연습공간	대연습실, 중연습실	화요일~일요일(09:00~21:00)

나) 생활문화센터

- 생활문화센터는 지역주민들의 생활문화 활성화를 위해 조성된 복합문화공간으로 지역 주민, 단체 및 동호회 활동을 지원함
- 공간 대관 일정은 평일에는 22시까지 운영하고 주말에는 18시까지 운영하는 센터가 있음. 공간 휴무는 1주일에 1일이나 2일 휴무를 가짐

구분	공간	대관 일정
임당생활문화센터	발표공간, 전시공간, 사랑방, 공동체공방1·2,	화요일~일요일(09:00~22:00)
원주생활문화센터	야외공연장, LAB1·2, 연습실1·2, 음악연습실, 전시실	화요일~토요일(09:00~22:00)
양평생활문화센터	공방, 다목적실, 연습실, 공연장, 야외무대&연습실	화요일~금요일(10:00~21:00) 토요일(10:00~18:00)
남구생활문화센터	다목적홀, 댄스연습실, 방음연습실, 다목적홀	화요일~금요일(10:00~21:00) 토·일요일(10:00~18:00)

구분	공간	대관 일정
서울생활문화센터 낙원	음악연습실, 녹음스튜디오, 회의실, 다목적홀N스페이스, 강의실	월요일~토요일(10:30~21:00)
은평생활문화센터	밴드연습실1·2, 작·편곡실, 주민커뮤니티공간, 교육장, 녹음부스 및 조정실	화요일~금요일(10:00~21:00) 토요일~일요일(10:00~18:00)
부평생활문화센터 공감 168	다목적홀, 오픈스페이스, 프로그램실1·2, 연습실 1·2·3·4	월요일~토요일(10:00~21:00)

7 인문학생태계 활성화

가. 그림책 콘텐츠 활성화 사업

1) 사업 목적

- 시민 활동으로부터 시작된 군포의 그림책문화는 일반적인 그림책과 다른 지역적 상징성을 지니고 있음
- 그림책이 하나의 단순한 콘텐츠가 아닌 군포라는 지역의 시간과 시민들의 삶의 과정을 담아내는 중요한 자원으로 인식되고 있기 때문에 군포의 정체성을 대표할 수 있는 자원으로 활용이 가능함
- 이에 따라 그림책문화가 지역에서 갖는 가치와 의미의 재조명을 통해 상징성을 회복하고 다음 세대에 물려줄 수 있는 자산으로 자리매김할 수 있는 기반을 마련하고자 함

2) 사업 개요

- 사업 구분 : 핵심·연계
- 사업 기간 : 준비기간(2024년 하반기), 시작시기(2025년)
- 사업 대상 : 군포시민, 지역 작가
- 연계 기관 : 그림책꿈마루, 도서관, 군포문화재단
- 사업 예산 :

단위 : 천원

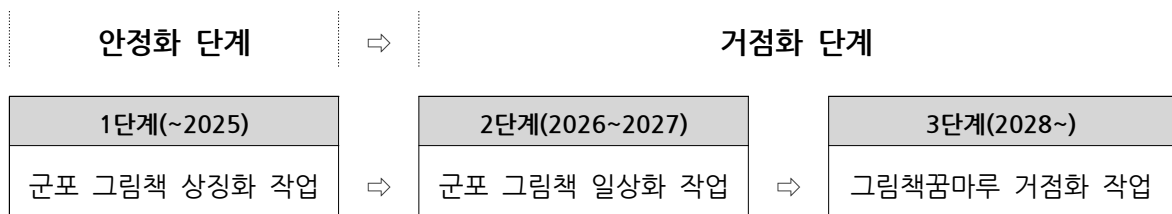
2025	2026	2027	2028	2029	합계
비예산	100,000	100,000	150,000	150,000	500,000

- 반영 의제 : 지역 1, 지역 2, 지역 3, 지역 5, 지역 9, 지역 10, 도시 9, 도시 11

3) 주요 사업 내용

구분	내용	비고
1년차(2025년) 군포 그림책문화 상징화 작업	- 그림책이라는 콘텐츠 자체는 군포만의 콘텐츠라 할 수 없으며 시민 활동으로부터 시작된 군포 그림책문화의 원형을 간직하고 있다는 점에서 다른 지역과의 차별성, 상징성 확보 가능 - 그림책꿈마루라는 공간은 군포 그림책문화의 원형을 시민들과 공유하고 상징성을 대외적으로 공유하는 것이 필요함 - 다만 현재 운영 단계에서는 군포 그림책문화의 원형이나 상징성이 반영이 다소 미흡한 상황임 - 군포 그림책에 깃들여 있는 개인과 집단의 기억(작가 및 활동 단체, 시민 개인의 기억 등)을 군포라는 도시가 쌓아온 기억으로 전환하고 이러한 기억이 다음세대로 연결되는 공간(매개)이 그림책꿈마루라는 대외적 발신과 상징성이 필요함 - 그림책꿈마루는 군포 그림책문화의 처음과 현재, 미래가 집약된 저장소이자 유산으로 상징화할 필요가 있음 - 이러한 상징화 작업을 위한 프로그램 운영 필요 - 포럼 : 군포 그림책문화의 전개과정, 도시차원에서 갖는 의미와 가치, 미래세대로의 연결 방안, 그림책꿈마루의 포지셔닝 전략 등의 주제로 포럼 진행 - 전시 : 군포의 그림책문화의 전개과정, 주요 활동내용, 지역에서 갖는 의미를 상징적으로 보여줄 수 있는 상설전시 진행 (일반 그림책이 아닌 군포 그림책문화)	
1년차(2025년) 그림책문화 네트워크 구축	- 그림책꿈마루를 중심으로 지역 내 활동하는 그림책관련 단체, 작가와의 네트워크 구축 - 그림책 콘텐츠개발 및 실행을 전제로 한 실행조직으로 운영 - 정기적 모임을 통해 지역 그림책문화와 관련된 의견 공유 - 학습공동체 모임으로 운영하며, 활동비 지원(지원사업 활용) - 중앙도서관을 중심으로 한 지역 내 도서관과의 네트워크 구축 (인력 및 콘텐츠 교류)	
2~3년차 (2026~2027) 문화예술교육을 통한 그림책문화 일상화 작업	- 그림책은 모든 세대에 걸쳐 활용할 수 있는 콘텐츠로 시민들에게 쉽게 다가가는데 용이함 - 시민 학습체계사업과 연계 ‘군포시민이라면 누구나 본인의 인생을 기록한 그림책을 가지고 있다’는 콘셉트의 문화예술교육 프로그램 진행 ‘군포 시민들의 문화적 삶을 위한 일상적 수단은 곧 그림책’이라는 지역 내 포지셔닝 설정 운영 방안(안) - 대상 : 군포시민 전체 - 방식 : 신청자에 한 해 나만의 그림책 키트 제공 (그림책 재료, 설명서 등) - 프로그램 운영(총 신청인원 100명) - 회차당10~15명 내외 진행(사전신청), 분기별 총 10회 내외 - 주1회 2시간 내외(유아~청소년 주말, 청년~성인 평일 저녁시간, 고령 평일 주간) - 그림책작가, 큐레이터, 미술치료 연계 - 글과 그림으로 표현하는 방식에 대한 참여형 프로그램 운영 - 세대별 구분하여 클래스 진행(유아의 경우 가족단위 참여)	

구분	내용	비고
2~3년차 (2026~2027) 교류 기반의 그림책 국내 거점도시	- 그림책 콘텐츠를 활용하고 있는 지자체(원주시, 전주시 등), 기관 및 단체(안데르센박물관 등)와 교류 기반의 네트워크 구축 - 작가 및 프로그램, 콘텐츠의 교류를 통해 네트워크 활동 지속 - 국내 그림책문화 거점도시 군포로 포지셔닝(장기적으로 그림책 문화 해외거점 도시로 연결)	
2~3년차 (2026~2027) 그림책 작가 발굴 양성 연계	- 군포문화재단의 레지던스지원사업과 연계한 작가 발굴 프로그램 운영 - 그림책꿈마루는 창작을 위한 공간이 부재하기 때문에 군포문화재단과 연계하여 군포문화예술 창작촌을 창작공간으로 활용 - 그림책작가의 창작활동 지원 - 전문가 비평 연계, 그림책 창작 관련 사례 공유, 국내 그림책문화 네트워크 사례 방문 지원 등 - 레지던스 종료 이후 그림책꿈마루와 지역 내 도서관과 연계한 활동 지속	
4~5년차 (2028~2029) 그림책작가 상주활동 지원	- 레지던스 종료 이후 그림책꿈마루 및 도서관 공간에 상주작가로 활동할 수 있도록 지원 - 기본적으로는 창작활동을 중심으로 진행하지만 프로그램 운영 시 강사로 활동하여 지역 내 활동기반을 확장할 수 있도록 연계 지원 - 상주작가는 해당 공간에서 연2회 북콘서트(작가와의 만남)를 진행할 수 있도록 지원하여 창작 결과물을 시민들과 공유 - 상주기간 동안의 창작물은 그림책꿈마루와 지역 내 도서관에서 열람 가능 - 기본 상주기간은 1년, 상주기간 종료 이전 상주 기간 연장에 대한 협의 진행 가능	
4~5년차 (2028~2029) 교류 기반의 그림책 해외 거점도시	- 국내 그림책 네트워크의 해외 확장 - 작가 및 콘텐츠 교류, 그림책 관련 국제 포럼 개최등 군포 그림책문화의 국제화를 위한 국내외 네트워크 조직	
2~5년차 (2026~2029) 지역기반의 그림책 출간 및 배포	- 지역 내 그림책 작가와의 협업을 통해 지역을 소재로 한 그림책 출간 진행 - 출간된 그림책은 그림책꿈마루, 지역 내 도서관, 공공기관, 교육기관 등 비치 - 말하는 그림책 프로그램 지원 2014년 시작된 말하는 그림책의 정기공연 지원을 통해 지역 내 그림책 작가 및 단체와의 협력적 네트워크 구축 도모	



[그림 IV-27] 그림책 콘텐츠 활성화 사업 단계

4) 그림책꿈마루 포지셔닝 전략

- 2023년 개관한 그림책꿈마루는 2017년 넥스트경기 창조오디션 공모를 통해 조성된 공간임
- 위탁을 통해 운영을 시작한 그림책꿈마루는 2023년 하반기 준비 과정을 거쳐 2024년 본격적인 운영을 시작함
- 지역에서 그림책꿈마루에 대한 기대가 높은 만큼 공간 운영에 대한 관심도 또한 높은 상황임
- 이에 따라 그림책꿈마루에 대한 지역 내 기대치를 충족시키고 장기적으로 그림책문화 활성화를 위한 그림책꿈마루의 역할에 대한 단계적 운영 방안을 고민해야 하는 상황임
- 이에 따라 그림책꿈마루의 지역 내 역할을 단계별로 제시하면 다음과 같음

1단계(~2025)	⇒	2단계(2026~)
• 연계 거점 • 지역 내 유관기관 및 민간단체와의 협력적 네트워크 구축 • 프로그램 및 콘텐츠 연계		• 핵심 거점 • 그림책꿈마루를 중심으로 그림책 콘텐츠 생산 및 공유 • 지역작가 활동 거점 및 기반

가) 1단계 (~2025)

- 그림책꿈마루의 활동기반을 안정화하기 위한 준비 단계로 지역 내 그림책문화 활성화를 위한 네트워크 구축 및 연계 거점 역할을 수행함
- 그림책꿈마루를 중심으로 형성되어 있는 지역 내 네트워크를 확장시키고 이 과정에서 그림책문화 활성화를 위한 지역적 파트너십 구축을 우선적으로 진행함
- 군포의 그림책문화에 대한 상징성과 인문학적 가치를 공유하고 지역적으로 풀어내기 위한 협의체를 운영함
- 그림책꿈마루를 중심으로 그림책문화 활성화를 위해 필요한 콘텐츠와 협력방식을 협의하고 이를 사업화하기 위한 중장기적 계획을 수립하여 익년도 사업부터 단계적으로 반영할 수 있도록 함

나) 2단계 (2026~)

- 그림책꿈마루를 중심으로 그림책문화 활성화 프로젝트를 시작하는 단계임

- 앞서 구축된 네트워크를 바탕으로 군포 그림책문화 활성화를 위한 프로젝트를 단계별로 진행하며 전문인력(그림책 작가와 기획자 그룹) 양성 프로젝트를 병행함
- 지역 내 유관기관에서 진행되는 프로젝트와 연계하여 전문인력을 발굴하고 이들의 활동 거점이 그림책꿈마루가 될 수 있도록 연계함
- 지역의 그림책문화 활성화를 위한 일상화 작업을 통해 군포시민들이 일상에서 쉽게 그림책을 접할 수 있는 환경을 마련함
 - 그림책을 활용한 문화예술교육 프로그램의 운영을 통해 군포시민들이 일상적으로 참여할 수 있는 기회 제공
- 그림책꿈마루가 지역의 그림책문화 활성화를 위한 핵심 거점의 역할을 할 수 있도록 군포시에서는 사업에 대한 자율성과 필요 자원 확보를 지원할 수 있도록 함
 - 앞서 계획된 중장기적 계획에 대한 타당성을 군포시와 협의하는 사전 과정을 거치는 것이 필요하며 결정된 사항에 대해서는 사업 자율성 및 자원 확보에 대한 지원이 필요함
 - 다만 연차별로 계획 대비 평가를 진행하여 익년도 사업 및 자원확보에 대한 근거를 마련할 필요가 있음

5) 성과목표

사업결과	사업성과	사업효과
- 그림책문화 네트워크 구축을 위한 포럼 2회(2025년) - 군포 그림책 기획전시 2회(2025년) - 그림책 작가 양성 지원 연간 3명(2026~) - 그림책 활성화 프로그램 운영 연간 5개(2026~) - 그림책 작가 상주 지원 연간 3명(2028~)	- 그림책꿈마루 거점화를 통한 그림책 콘텐츠 발굴 및 지속 기반 마련 - 지역 내 그림책문화 활성화를 위한 전문인력 발굴 및 활용 - 그림책 콘텐츠의 활용을 통해 그림책문화에 대한 시민참여 도모	- 군포의 그림책문화 활성화를 통한 지역 정체성 강화 - 그림책 중심의 지역 인문학생태계 활성화 기반 마련

6) 기대효과

- 군포의 기억과 시간이 담긴 그림책문화 활성화를 통한 지역 정체성 강화와 대외적 확장 기대
- 그림책 작가 및 콘텐츠의 생산과 활용을 통한 전문인력의 지역 안착 기대

7) 그림책 공간 사례

가) 광주 이야기꽃도서관

- 광주광역시 광산구에 위치한 이야기꽃도서관은 그림책 특화도서관으로 0세에서 100세까지 그림책으로 행복한 공동체가 이루어지는 도서관을 지향함
- 2011년 7월 이야기꽃도서관 건립 기본계획 수립 후 2016년 10월 29일 이야기꽃도서관 개관, 2017년 6월 10일 이야기꽃도서관 그림책특화공간으로 개관하였음

(1) 공간 현황

공간	소개	사진
너른마루	공연, 행사, 특강 진행	
와글와글	독서, 문화 강좌 운영 및 회의실	
어린이자료실	유아실, 스토리룸, 수유실이 마련된 어린이 이용공간	
일반자료실	일반자료, 큰글자책, 다문화도서, 정기간행물 등 자료열람 및 대출	
디지털자료실	문서편집, 인터넷검색, 동영상 강의 수강 및 출력 가능한 공간	

공간	소개	사진
책 읽어주는 방	가족이 자유롭게 책을 읽어주는 공간	
키우실	동아리활동, 회의실	
모두의 서재실	기증도서로 운영되는 도서관 속 나만의 서재	
느끼실	특화그림책, 아트북 등 그림책 테마전시	
만드실	예술창작, 프로그램 운영	
누구나실	전시·강연·공연이 가능한 공간	
작가실	그림책 작가 기획전시	
학습관	학습공간	

(2) 프로그램

(가) 문화프로그램(2024년 제2기)

- 꿈이 자라는 어린이 미술, 창의 융합 로봇 코딩 교실, 영어 그림책과 함께하는 어린이 영어, 감성 그림책 에세이 출판, 힐링 어반 스케치, 상상쑥쑥 그림책 놀이

(나) 시민그림책 학교 「그림책으로 나를 만나다」

- 성인 대상(경력단절자 우대)으로 그림책 작가와 함께 내 마음의 이야기를 담은 창작 그림책 만들기 프로그램
- 2023년 시민그림책 학교 프로그램 수강생 그림책 출판기념회 개최 및 출판한 그림책 전시를 진행하였음

(다) 그림책활동가 동아리 프로그램

- 이야기꽃도서관 그림책 활동가 동아리가 운영하는 프로그램

프로그램 명	대상	내용
시작해봐요, 팝업 아트!	성인	현그림책을 활용한 다양한 업사이클링 팝업북 만들기
그림책엔 보드게임	초등 (예비)2~(예비)5학년	그림책의 예술적 요소와 보드게임을 접목한 창의적인 그림
(견학) 신나는 도서관으로 가요	어린이집, 유치원 등 기관, 단체	그림책을 읽고, 관련 책놀이 하기
나와의 여행	8~11세	팝업북, 그림일기, 4컷 만화 등으로 나를 표현하기
(도슨트와 함께하는) 도서관 놀이산책	가족	도서관 공간 도슨트 및 주제 그림책과 연계한 가족대상 놀이활동 하기
그림책 읽어주는 토요일	누구나	활동가 추천 그림책 들려주기

(라) 예술시민배움터 「그냥의 나를 찾습니다」

- (장애) 형제, 자매가 있는 초등학생 어린이 대상으로 뮤지컬 창작, 대본문집 제작, 전시, 공연을 진행하는 프로그램

(마) 북스타트 책꾸러미

- “책과 함께 인생을 시작하자”라는 취지로 북스타트코리아와 지방자치단체가 함께 펼치는 지역사회 문화운동 프로그램으로 광산구 운남어린이도서관과 이야기꽃도서관이 시행하고 있음
- 어려서부터 책 읽는 습관 형성을 위한 책꾸러미 배부, 책놀이 프로그램, 부모교육강연 등을 진행함
- 2024년에는 주소지가 광산구인 0~60개월 영·유아를 대상으로 북스타트(출생~18개월), 북스타트 플러스(19~35개월), 북스타트 보물상자(36~60개월)로 구분하여 책, 가방, 안내책자를 배부함
- 영유아 대상 그림책과 연계한 놀이활동 ‘북스타트 책놀이’

구분	대상	프로그램
1단계	6~12개월 영·유아와 보호자	그림책이랑 꼼지락꼼지락!
2단계	13~24개월 영·유아와 보호자	그림책이랑 다독다독!
3단계	37~48개월 영·유아와 보호자	그림책이랑 마음 쓱쓱!
4단계	49~60개월 영·유아와 보호자	그림책이랑 생각 쓱쓱!

(바) 독서동아리

- 독서토론 및 독서체험 활동을 위해 5명 이상의 광산구 거주 회원이 월 1회 이상의 정기모임을 갖는 동아리로, 동아리 등록 시 동아리 운영·토론 등 관련자료 제공, 동아리 운영교육지원, 지역 독서동아리 간 네트워크 활동 지원, 우수 동아리 선정 활동비(공모)를 지원함
- 2024년 기준 이야기꽃도서관에서는 7개의 동아리가 활동 중임

동아리명	대상	활동 내용
그.날.(그림책에 날개를 달다)	성인	공연 및 인형제작 연극동아리
그시작(그림책 시민 작가들의 모임)	성인	그림책 만들기
도슨트	성인	이야기꽃도서관 도슨트 활동(공간설명 및 놀이)
맘그림꽃	성인	그림책 놀이 및 들려주기 활동
상상팝	성인	팝업북 제작 및 교육연구
책소리	성인	그림책 독서토론
그림책 AND(그림책 앤드)	성인	그림책 큐레이션 및 글쓰기

나) 책마을 해리

- 고창군 해리면에 위치한 책마을 해리는 1939년 개교하고 2001년 폐교된 나성초등학교를 2000년대 중후반부터 보수하여 2013년에 설립되었음
- ‘누구나 책, 누구나 도서관’을 모토로 폐교 나성 초등학교에서 책마을, 책학교, 박물관, 도서관을 일구는 공동체로 마을 주민들과 책마을 식구들이 함께 만들어 가는 책공간임

(1) 공간 현황

- 책방해리는 책마을에서 방문객들과 가장 먼저 만나는 공간으로 북큐레이터가 직접 큐레이팅한 책과 책마을에서 출판한 책, 기념품, 책빵, 음료를 판매함



버들눈도서관



책마을만화공방



갤러리 해리



대나무하우스



책숲시간의숲



동학평화도서관과 꿀밤나무



바람언덕



책마을책감옥



누구나 책 전시관



책방해리



누리책공방

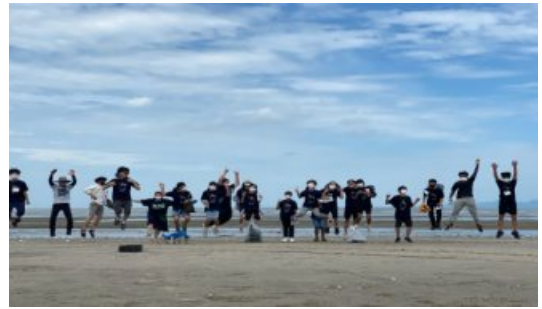
[그림 IV-27] 책마을 해리 공간

출처 : 책마을해리 홈페이지

(2) 프로그램

(가) 책학교해리

- 재미있게 읽고 체험하고 기록해 스스로 책이 되는 학교로 책을 바탕으로 한 체험활동과 캠프, 마을학교, 대안학교를 운영



[그림 IV-28] 책학교해리

출처 : 책마을해리 홈페이지

(나) 책마을해리 캠프

- 책을 바탕으로 읽고, 하고, 쓰고, 퍼내는 활동을 하며 나만의 책을 만들고, 책을 활용한 캠프와 체험을 진행
- 길게길게 책학교
 - 책을 기획하고 활동하고 쓰고, 퍼내는 프로그램으로 방과 후 책학교, 시인학교 그림책 학교, 만화학교, 책영화학교, 인문건축학교, 청년출판학교 등 출판학교를 책마을과 함께 중장기적으로 진행하는 프로그램



[그림 IV-29] 길게길게책학교

출처 : 책마을해리 홈페이지

○ 순간순간책학교

- 책의 내용과 구성을 활용한 출판키트체험, 한지활자체험, 그림책 버튼 체험 등 짧은 기간이지만 책과 함께 열리는 캠프 및 체험을 통해 책학교를 만나는 프로그램



[그림 IV-30] 순간순간책학교

출처 : 책마을해리 홈페이지

(다) 밭 매다 판짓거리

- 들에서 심고, 풀매고, 거두는 농촌의 일상 속 잠깐 판짓거리하는 시간으로 잠들었던 감각을 깨우고 고된 노동으로 뭉친 몸과 마을을 푸는 활동

(라) 부엉이와 보름달 작은 축제

- 매달 보름달이 뜨는 늦은 저녁 진행되는 프로그램으로 매달 주제 책을 선정해 책을 읽음



[그림 IV-31] 부엉이와 보름달 작은 축제

출처 : 책마을해리 블로그

(바) 마을신문해리

- 2016년부터 매년 4회 발행되는 마을신문으로 책마을해리가 위치한 해리면의 사람과 삶, 마을이야기를 전함

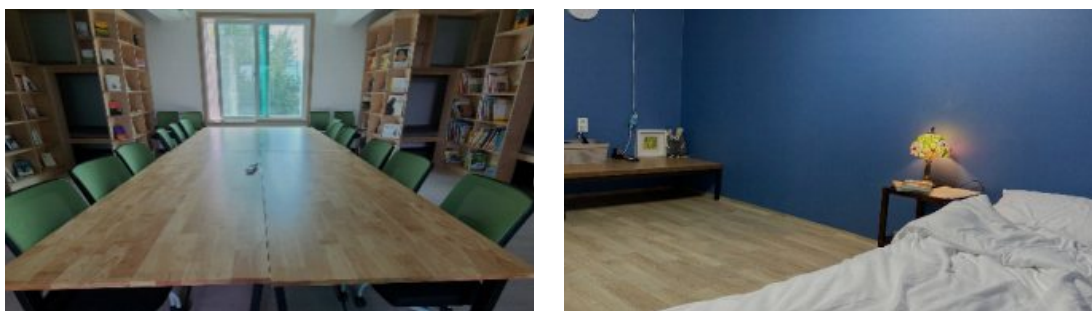


[그림 IV-32] 마을신문 해리

출처 : 책마을해리 블로그, 책마을해리 홈페이지

(사) 북스테이 해리

- 책마을해리는 함께 읽기와 함께 쓰기, 퍼네기를 구현하는 곳으로 서고 앉고 누운 책, 동채 서재, 별헤는 집, 꽃피는 집의 북스테이 공간을 운영함



[그림 IV-33] 북스테이 해리

출처 : 책마을해리 홈페이지

(7) 책영화제 해리

- 2017년부터 가을마다 책마을해리에서 진행하고 있는 책과 영화의 축제

○ 함께 생각해야 할 하나의 주제로, 책을 원작으로 하는 영화를 상영함



[그림 IV-34] 책영화제 해리

출처 : 책마을해리 홈페이지

나. 인문학 인력 발굴 및 활동지원

1) 사업 목적

- 지역을 기반으로 활동할 수 있는 인문학 전문인력(작가, 큐레이터 등)을 발굴하고 양성하기 위한 지원 프로그램 운영
- 군포문화재단, 그림책꿈마루, 지역 내 도서관의 연계를 통해 신진 작가의 발굴, 역량강화, 지역 내 활동 기반 마련까지 단계별 지원 체계 마련
- 지역 내 인문학 전문인력 양성을 통한 인문학생태계 기반 마련

2) 사업 개요

- 사업 구분 : 지속·연계·확장
- 사업 기간 : 준비기간(2026년), 시작시기(2027년)
- 사업 대상 : 신진 작가 및 큐레이터
- 연계 기관 : 군포문화재단, 지역 내 도서관, 그림책꿈마루
- 사업 예산 :

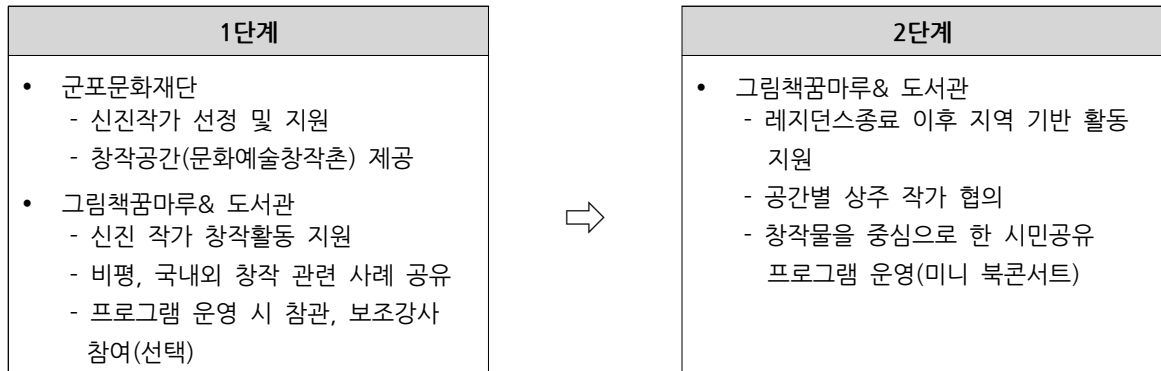
단위 : 천원

2025	2026	2027	2028	2029	합계
비예산	20,000	20,000	30,000	30,000	100,000

- 반영 의제 : 지역 3, 지역 5, 지역 10, 사람 10

3) 주요 사업 내용

구분	내용	비고
신진 작가 발굴 및 육성	- 연간 신규 작가 3인 내외 발굴 및 창작지원 진행 - 지역을 기반으로 활동할 수 있는 신진 작가를 대상으로 하며 지원 이후 일정 기간 지역에서 활동하는 조건으로 지원 - 문화예술창작촌 내 공간을 창작공간으로 활용하여 일정 기간 상주하면서 창작 활동 진행 - 레지던스 기간 내 지역 작가들과의 네트워크 구축, 인문학 관련 행사 및 프로그램 운영 참여, 타 지역 사례 견학 등의 활동을 통한 다양한 경험 제공	
신진 작가 활동 지원	- 레지던스 지원 종료 이후 지역을 기반으로 활동하는 단계 - 그림책꿈마루와 지역 내 도서관을 중심으로 활동하며 상주 작가 형태로 창작 및 프로그램 운영에 참여 - 상주 작가의 활동 기간 및 내용은 공간과 작가의 사전 협의에 의해 결정 - 상주 작가는 기본적으로 1년 단위로 활동하되 공간과 상주 작가 간 협의를 통해 상주 기간 연장 가능 - 최대 3년까지 연장할 수 있도록 지원하여 지역 내 안정적 정착 지원 - 출판 및 유통 지원 - 상주 작가의 창작물을 출판하고 유통하기 위한 네트워크 지원 - 지역 출판사 및 유통 업체와의 네트워크를 지원하며 창작물의 유통 및 2차 가공까지 연결하여 작가의 활동 범위 확장	
큐레이터 양성	- 그림책꿈마루 및 도서관을 기반으로 활동할 수 있는 북큐레이터 양성 - 연간 10명 내외의 인원을 모집하여 북큐레이터 양성 과정 진행 - 교육과정 수료 후 그림책꿈마루, 도서관과의 연계를 통해 현장에서 실무경험을 쌓을 수 있도록 지원 - 실습 과정 종료 이후 그림책꿈마루, 도서관을 중심으로 북큐레이터 활동을 이어갈 수 있도록 지원	
매개인력(메니지먼트)	- 작가의 작품을 기획하여 출간하기 위해 출판사와 연결해주는 매개인력 양성 - 창작활동 이후 출간 과정에서 발생할 수 문제에 대한 사전 대응과 출판사 연계, 판로 확보 등 창작 이후 활동에 대한 전반적인 케어 진행 - 창작물의 2차 가공(기념품 제작, 콘텐츠화 등) 및 활용을 위한 프로그램 기획과 실행 지원	



[그림 1-1] 참여기관의 인력 발굴 및 활동지원 단계별 역할

4) 성과목표

사업결과	사업성과	사업효과
• 신진 작가 연간 3명 양성 • 큐레이터 연간 10명 양성	• 지역을 기반으로 활동할 수 있는 전문인력의 확보 • 인문학을 기반으로 한 콘텐츠 확보 및 활용 범위 확대	• 지역 내 인문학생태계 활성화를 위한 기반 마련 • 활발한 창작활동을 위한 도시차원의 지원체계 구축

5) 기대효과

- 인문학생태계 활성화를 위한 지역 기반의 전문인력 확보 기대
- 군포 지역 내에서의 인문학 관련 콘텐츠 생산 및 유통 구조 기대

6) 관련사례

가) 연희문학창작촌

- 위치 : 서울시 서대문구 증가로2길 6-7
- 면적 : 6,915㎡(연면적 : 1,480.15㎡)
- 시설현황 : 집필실(19실), 문학미디어랩(커뮤니티공간), 야외무대 올림(약 100석)
- 2009년 옛 시사편찬위원회를 리모델링한 서울시 최초의 문학 전문 창작공간
- ‘끌림’, ‘홀림’, ‘울림’, ‘들림’ 4개 동 총 19개 집필실과 야외무대, 문학미디어랩 등의 커뮤니티 공간 운영

- 작가에게는 창작 환경을 제공하고, 시민에게는 다양한 문화 기획 프로그램 운영
- 총 4개동 19개의 집필실을 운영하며 매년 공모를 통해 3개월 및 6개월 단위 입주 작가 선정
- 모집 요강

구분	[트랙A] 6개월 지원	[트랙B] 3개월 지원
입주기간	6개월 ① 하반기: 2024년 7월~12월 ※공간 정비를 위하여 상반기 미운영	3개월 ① 2분기: 2024년 4~6월 ② 3분기: 2024년 7~9월 ③ 4분기: 2024년 10~12월
운영규모	4개 집필실	14~19개 집필실
선정인원	총 4명	총 46명 2분기 18명 내외, 3~4분기 각 14명 내외 입주
지원분야	시, 소설, 어린이·청소년문학, 희곡, 수필, 번역, 비평	
신청자격	• 작품창작을 계획 중인 대한민국 국적의 한국문학 작가 및 문학 번역가 ① 문학작가 : 국내 신춘문예 및 문예공모를 통해 창작 활동 중인 작가 또는 개인창작집 발간 작가 ※ 희곡작가의 경우 본인 명의 작품으로 공연 실적이 있는 작가 포함 ※ 공동 집필, 쇼케이스 공연, 낭독극, 졸업작품 제외 ② 문학번역가 : 국내외의 전문 출판사 간행 경험이 있는 한국문학 번역가 ③ 청년예비작가 : 창작 활동 이력이 있고, 작품 활동 및 발표를 위한 노력과 준비를 한 만 39세 이하 작가. (최근 3년 이내 독립 출판, 브런치, 텀블벅 등을 통해 작품을 지속적으로 발표해 본 경험이 있는 작가) ※ 공고일 기준. 만 39세 이하 청년 기준: 1985년 1월 1일 이후 출생자. ※ 청년예비작가는 [트랙B] 3개월 입주 지원 신청만 가능 ([트랙A] 6개월 입주 지원 신청 불가)	

나) 토지문화재단

- 위치 : 토지문화관 창작실(강원특별자치도 원주시 흥업면 매치회춘길 79)
- 시설현황 : 본관(대회의실, 인쇄·복사공간, 카페, 식당, 도서실, 세미나실 등), 귀래관(미술 작업실, 원룸형 객실(장애인시설구비), 휴게실), 매지사(5개 원룸형 객실, 휴게실)

- 토지문화재단은 1996년에 발족하여 2001년 문인 창작실 지원, 2004년 예술인 창작실 지원, 2007년 재외동포 및 외국문화예술인 창작실 지원을 시작하였음
- 공모를 통해 국내 문인, 국내 예술인, 국외 예술인, 국내 장애인들에게 자연 속에서 자유롭게 사색하고 창작에 전념할 수 있는 조용한 공간을 제공함
- 모집 요강

■ 국내 문인 창작실 지원사업 공모

구분	국내 문인
자격	다양한 문학 장르 - 아동문학, 시(시조), 소설, 산문, 수필, 평론, 희곡, 번역 등에서 활동하는 등단 문인
신청기간	연중 2회(1차 전년도 11월, 2차 당해 연도 5월 모집)
선정기준	- 현재 꾸준한 작품 활동을 하고 있는 문인 - 구체적인 작품의 구상과 집필을 목적으로 하는 문인
창작실 운영	1월~12월 - 선정된 문인에게 창작에 필요한 공간을 지원 (창작실/도서실/식사/공용인터넷/연세대학교 도서관 명예회원증)
지원기간	1~3개월

■ 국내 예술인 창작실 지원사업 공모

구분	국내 예술인
자격	문학과 예술 분야에서 창작 활동하고 있는 외국인
신청기간	경기 모집 : 전년도 1월 초~12월 말일
선정기준	- 구체적인 작품의 구상과 창작을 목적으로 현재 작품 활동을 하고 있는 문인 및 예술인 - 한국의 문인 및 예술인과 교류하며 창작활동을 하고 싶은 문인 및 예술인
창작실 운영	9월~10월 - 선정된 문인 및 예술인에게 창작에 필요한 공간을 지원 (창작실/도서실/식사/공용인터넷/연세대학교 도서관 명예회원증)
지원기간	9월~10월(2개월)

■ 국내 장애예술인 창작실 지원사업 공모

구분	국내 문인
자격	• 문학, 음악, 공연(연극·뮤지컬 등), 미술(회화·조각·디자인 등), 방송(드라마, 다큐멘터리), 사진, 영화(시나리오), 웹툰 등 문화 예술 전 분야 • 등록 장애인이며, 작품활동을 하는 전문장애예술인 • 토지문화재단 창작실 지원 사업 취지에 적합한 전문장애예술인
신청기간	• 연중 2회 (1차 당해 연도 1월, 2차 당해 연도 5월 모집)
선정기준	• 현재 꾸준한 창작활동을 하고 있는 장애예술인 • 구체적인 작품의 구상과 창작을 목적으로 하고 있는 장애예술인
창작실 운영	• 3월~10월 • 선정된 장애예술인에게 창작에 필요한 공간을 지원 (창작실/도서실/식사/공용인터넷/연세대학교 도서관 명예회원증)
지원기간	• 1~3개월 • 강원특별자치도 지역 내 작가의 경우 1~6개월

다. 군포 북페스타 개최

1) 사업 목적

- 군포시는 2010년 ‘책나라 군포’를 선포하여, 전국 최초로 독서문화 진흥 전담 부서를 신설하였음
- 2014년 제1호 ‘대한민국 책의 도시’로 지정되었고, 2014년 6월 〈대한민국 독서대전〉 첫 개최지로 선정되었음
- 2014년 9월 26일~9월 28일 3일간 제1회 〈대한민국 독서대전〉을 개최하였고, 전국 200여개 단체가 참여하고 107만 명이 방문했음
- 2014년 제1회 〈대한민국 독서대전〉 개최 후 2023년까지 지속적으로 〈군포 독서대전〉을 개최하고 있음
- 기존 독서대전의 참여범위와 프로그램을 보완을 통해 군포시 인문학축제로 확장 운영하고자 함

2) 사업 개요

- 사업 구분 : 통합·확장
- 사업 기간 : 준비기간(2025년), 시작시기(2026년)
- 사업 대상 : 군포시민
- 연계 기관 : 지역 내 도서관, 그림책꿈마루
- 사업 예산 :

단위 : 천원

2025	2026	2027	2028	2029	합계
비예산	80,000	80,000	100,000	100,000	360,000

- 반영 의제 : 지역 2, 지역 3, 지역 5, 지역 9, 지역 10, 도시 10

3) 주요 사업 내용

구분	내용	비고																
북페스타 기획·운영위원회 구성	- 독서대전을 운영해왔던 도서관을 중심으로 북페스타 기획·실행 위원회 구성 - 지역 내 도서관과 더불어 그림책꿈마루, 군포시 등 관련 유관기관이 참여하는 위원회 구성 - 지금까지 진행되었던 독서대전에 대한 전체적인 리뷰를 통해 향후 군포 북페스타의 진행 방향 협의 - 명칭 확정 및 기간, 주요 프로그램 등 협의 진행 - 북페스타 기획·운영위원회는 축제의 기획뿐 아니라 지역 내 독서 문화 활성화, 인문학생태계 활성화 사업과도 연계 네트워크 구축																	
북페스타 기획 및 운영	- 산본로데오 거리를 중심으로 도심형 북페스타 개최 - 일반 시민들이 자유롭게 참여할 수 있도록 야외전시 및 체험 프로그램 운영 - 야외 행사와 함께 지역 내 도서관 및 그림책꿈마루 공간을 활용한 전시, 공연, 포럼 등의 프로그램을 병행하여 북페스타의 효과를 도시 전역으로 확산 - 주요 프로그램 <table><tr><th>프로그램</th><th>주요내용</th></tr><tr><td>북콘서트</td><td>작가와의 만남, 출간 서적에 대한 정보 공유와 질의응답</td></tr><tr><td>포럼&심포지움</td><td>독서문화 및 인문활동 활성화, 지역기반의 독서정책 수립 등 학술행사</td></tr><tr><td>교류&네트워크</td><td>타지역 도서관 및 인문학 전문가, 해외 교류 작가 등을 북페스타에 초청하여 지역차원에서의 대외적 네트워크 구축</td></tr><tr><td>전시 및 체험</td><td>서적 전시, 그림책만들기 체험, 서적제목 및 작가 맞추기 등 시민들이 참여할 수 있는 프로그램 기획·운영</td></tr><tr><td>공연 및 버스킹</td><td>지역 내 문화예술단체, 생활문화동아리 초청 버스킹 프로그램 운영</td></tr><tr><td>백일장</td><td>청소년 이상 참가자를 대상으로 군포시에서 정한 주제에 맞는 백일장 프로그램 진행</td></tr><tr><td>그림백일장</td><td>유아·아동을 대상으로 그림백일장 프로그램 진행</td></tr></table>	프로그램	주요내용	북콘서트	작가와의 만남, 출간 서적에 대한 정보 공유와 질의응답	포럼&심포지움	독서문화 및 인문활동 활성화, 지역기반의 독서정책 수립 등 학술행사	교류&네트워크	타지역 도서관 및 인문학 전문가, 해외 교류 작가 등을 북페스타에 초청하여 지역차원에서의 대외적 네트워크 구축	전시 및 체험	서적 전시, 그림책만들기 체험, 서적제목 및 작가 맞추기 등 시민들이 참여할 수 있는 프로그램 기획·운영	공연 및 버스킹	지역 내 문화예술단체, 생활문화동아리 초청 버스킹 프로그램 운영	백일장	청소년 이상 참가자를 대상으로 군포시에서 정한 주제에 맞는 백일장 프로그램 진행	그림백일장	유아·아동을 대상으로 그림백일장 프로그램 진행	
프로그램	주요내용																	
북콘서트	작가와의 만남, 출간 서적에 대한 정보 공유와 질의응답																	
포럼&심포지움	독서문화 및 인문활동 활성화, 지역기반의 독서정책 수립 등 학술행사																	
교류&네트워크	타지역 도서관 및 인문학 전문가, 해외 교류 작가 등을 북페스타에 초청하여 지역차원에서의 대외적 네트워크 구축																	
전시 및 체험	서적 전시, 그림책만들기 체험, 서적제목 및 작가 맞추기 등 시민들이 참여할 수 있는 프로그램 기획·운영																	
공연 및 버스킹	지역 내 문화예술단체, 생활문화동아리 초청 버스킹 프로그램 운영																	
백일장	청소년 이상 참가자를 대상으로 군포시에서 정한 주제에 맞는 백일장 프로그램 진행																	
그림백일장	유아·아동을 대상으로 그림백일장 프로그램 진행																	

4) 성과목표

사업결과	사업성과	사업효과
- 북페스타 연간 1회 개최(2026년~) - 북페스타 참여 시민 2,000명	- 독서대전으로 이어져 온 책의 도시 군포의 이미지를 인문학생태계로 연결 및 확장 - 인문학 기반의 대표성을 갖는 축제 프로그램 기획·운영	- 독서문화의 확장 및 대외적 네트워크 기반 구축 - 책의 도시 군포이미지의 대외적 발신

5) 기대효과

- 자체적으로 진행되었던 독서대전의 확장을 통한 인문학도시 군포의 이미지 강화
- 산발적으로 진행되었던 인문학 활동의 연계를 통해 지역 내 독서문화의 체계적 활성화 기반 마련

6) 관련사례

가) 서울와우북페스티벌

- 2005년 제1회 축제를 시작으로 19년간 이어오며 홍대주차장거리와 인근 문화공간, 출판사, 아티스트, 저자 등이 함께하는 국내 최초의 북페스티벌
- 2014년까지 단행본 판매 중심으로 저자 강연과 사인회, 낭독회 등의 행사를 진행했음
- 2015년부터는 신진작가·아티스트를 발굴하고 1인출판, 독립출판과 연계한 사업을 진행하고 국제교류를 활발히 하는 등 책을 매개로 한 다양한 융·복합 프로그램을 보여주는 문화예술 축제를 지향
- 제19회 서울와우북페스티벌 개요
 - 행사명 : 제19회 서울와우북페스티벌 <새로이, 돌봄>
 - 기간 : 2023.10.5.~10.8.
 - 장소 : 서울생활문화센터 서교, 누아갤러리
 - 프로그램
 - 사전행사, 개막식, 주제토크, 와우스페셜, 와우판타스틱서재, 국제교류프로그램, 와우상상만찬 상상만발그림전 및 전시), 와우서점·부스운영

■ 주요 프로그램

구분	프로그램 내용
사전행사	‘새로이, 돌봄’이라는 슬로건으로 올해 기획위원들이 축제 프로그램과 주제에 부합하는 도서 소개
개막식	‘새로이, 돌봄’ 축제의 시작을 알리는 프로그램, 축사와 개막선언 후 아티스트 공연
주제토크	2023 서울와우북페스티벌 ‘새로이, 돌봄’의 주제토크로, ‘돌봄’의 중요성을 탐구하고, 돌봄의 본질인 관계성과 연결을 바탕으로 돌봄의 차원을 확장시키는 방법에 대해 논의
와우스페셜	예술가와 엄마, 사이의 시간/영케어러가 꿈꾸는 세상/SF가 그리는 돌봄의 세계/혼자이며 함께!, 예술X돌봄XAI/
와우판타스틱 서재	- 존재의 참을 수 없는 가벼움-밀란 쿤데라를 기억하며 - 지속가능한 가족돌봄을 위한 자기돌봄의 회복탄력성 - 분해의 철학을 말하다
국제교류 프로그램	- 재난시대, 공존의 언어 - 말더듬의 시학 - 나는 강물처럼 말해요 - 사료편찬관, 역사와 정치 사이
와우서점	제19회 서울와우북페스티벌의 주제도서들과 올해 주제인 ‘돌봄’ 관련 도서들을 만날 수 있는 도서 판매 부스(출판사 참여)
협업프로그램 ‘경기도 서점·출판사 전시 <경기도책>’	- 경기도의 출판 산업 및 지역서점을 지원하고 책 읽는 문화 확산을 도모하는 경기도 책 생태계 활성화 사업 - 지역의 우수 출판물을 발굴·제작하며 책과 만나는 접점인 동네서점 활성화를 위해 지원(경기도 내 서점·출판사 참여)
와우상상만찬	- 제9회 상상만발책그림전 - 창작그림책 신인작가를 발굴하고 출판 기회를 제공하기 위해 상상만발 책 그림책 공모 - 작가들에게 많은 기회를 주기 위해 해외까지 참가 범위를 확장해 총 9인(국내 7인, 해외 2인) 작가의 더미북과 원화 전시 진행 - 제2회 와우 그림책 원화 전시 - 지난 8년간 상상만발책그림전을 통해 출간한 작가들 중 3인의 원화 전시 진행

출처 : 서울와우북페스티벌 홈페이지



[그림 IV-35] 제19회 서울와우북페스티벌 <새로이, 돌봄> 포스터

출처 : 서울와우북페스티벌 홈페이지



[그림 IV-36] 경기도서



[그림 IV-37] 와우그림책원화전시



[그림 IV-38] 상상만발책그림전

출처 : 서울와우북페스티벌 홈페이지



[그림 IV-39] 와우서점



[그림 IV-40] 와우판타스틱서재



[그림 IV-41] 주제토크

출처 : 서울와우북페스티벌 홈페이지

나) 헤이 페스티벌(Hay Festival)

- 1988년 영국 웨일즈(Wales)의 한책방 마을 헤이온와이(Hay-on-Wye)에서 시작된 축제로 매년 5월 말부터 6월 초까지 개최됨

- 헤이 페스티벌이 열리는 헤이온와이는 작은 시골 마을로 리처드 부스가 낡은 성, 소방서, 영화관 등 마을의 건물을 사들여 헌책방을 운영하였음
- 점차 헌책방의 수가 늘어나 시집, 추리소설, 어린이 책 등 장르 전문 헌책방도 생겨나기 시작함
- 축제 초기에는 세계의 희귀 고서와 엔틱 중심이었다면 현재는 책을 매개로 영화, 음악, 공연 등 문화 전반을 아우르는 다양한 주제가 오가는 영국 글로벌 축제가 되었음
- 축제기간에는 200여 개의 이르는 강연과 전시, 시 낭독, 작가와 독자의 만남, 이벤트와 게임, 연극, 음악 공연 등 책과 관련된 프로그램 진행
- 2024 헤이 페스티벌 개요
 - 행사명 : Hay Festival 2024
 - 기간 : 2024.5.23.~6.2.
 - 프로그램
 - Art&Culture, Comedy, Families, Fiction, Green, History, Ideas, Music, Politics, Science, Young Adult



[그림 IV-42] 헤이 페스티벌

출처 : 헤이 페스티벌 홈페이지

8 융복합 문화예술 활성화

가. 융복합교육과정 운영

1) 사업 목적

- 문화예술 영역과 타 영역과의 연계·협력을 기반으로 한 새로운 형태의 문화예술콘텐츠 개발 기반 마련
- 한세대학교 IT 융합학과, 군포 e비즈니스 고등학교 등 지역 내 과학분야 특화 교육기관과의 연계·협력을 통해 융복합문화예술 콘텐츠 개발
- 교과 및 학과 과정 연계를 통한 미래세대 전문인력 양성 기반 마련

2) 사업 개요

- 사업 구분 : 신규·연계
- 사업 기간 : 준비기간(2025년), 시작시기(2026년)
- 사업 대상 : 군포시 관내 고등학생·대학생
- 연계 기관 : 한세대학교, 군포 e비즈니스 고등학교
- 사업 예산 :

단위 : 천원

2025	2026	2027	2028	2029	합계
비예산	20,000	20,000	20,000	20,000	80,000

- 반영 의제 : 사람 6, 사람 13, 활동 10, 활동 13, 도시 6

3) 주요 사업 내용

구분	내용	비고
융복합교육과정 개설	- 지역 내 교육기관과 연계한 특별교과 또는 학과과정 개설 - IT와 문화예술, 과학과 문화예술의 결합을 통한 새로운 관점의 지역 콘텐츠 생산 및 관련 창업을 위한 교육과정 운영 - 기초-심화 과정으로 구분 운영 - 기초과정 : 문화예술과 타 영역의 결합 콘텐츠 사례, 융복합콘텐츠 기획 등 커리큘럼 구성 - 심화과정 : 융복합콘텐츠 기반의 창업 교육 연계 - 현장 실습 및 체험 지원 - 융복합아카데미와 연계한 현장 실습 프로그램 지원 - 현장 실습 장소는 문화예술관련 기관·회사·단체 등 다양한 곳과 연계하여 교육생 매칭을 진행함 - 문화예술과 접목한 다양한 사례에 대한 현장 실습을 통해 융복합 콘텐츠의 필요성 및 활용방식 체감	
융복합콘텐츠 실행 지원	- 융복합교육과정에 참여하고 있는 학생들이 고민하여 기획한 아이템을 실행할 수 있는 지원 프로그램 운영 - 정식적인 사업 형태가 아닌 단기 프로그램 운영을 통해 아이템의 가능성 확인에 중점 - 전문가 컨설팅 워크숍 등을 통해 기획 아이템의 수정·보완을 거쳐 실행 가능성 확대 - 우수사례에 대한 대외적 공유, 외부 행사 및 이벤트 참여 지원 등 지속적으로 경험을 확장할 수 있는 기회 제공	

4) 성과목표

사업결과	사업성과	사업효과
- 교육과정 개설 2개, 연간 참여자 30명 - 콘텐츠 실행 지원 연간 2건(2026년~)	- 융복합 문화예술콘텐츠 개발 인적자원 양성 기반 마련 - 융복합콘텐츠 실행 지원 제도 구축을 통한 콘텐츠 확보	지역기반의 인적자원 및 콘텐츠 확보를 통한 융복합 문화예술 활성화

5) 기대효과

- 인적자원 양성으로 융복합 문화예술콘텐츠 개발 활성화 및 지역 기반 융복합 문화예술 콘텐츠 구축
- 지역기반의 융복합 문화예술 활성화를 통한 지역 경쟁력 강화

6) 관련사례

가) 아티언스 캠프(대전문화재단)

- 아티언스 캠프는 예술과 과학의 만남을 주제로 한 대전문화재단의 문화예술교육 지원사업으로 대전만의 융복합 문화 예술교육 콘텐츠를 개발하고 선보임
- 예술·과학 분야의 지역자원을 활용한 대전 고유의 융복합 문화예술교육 콘텐츠 개발을 통해 시민의 문화예술교육 향유기회 확대
- 매년 예술과 과학의 만남을 주제로 진행되어 왔으며, 예술과 과학분야의 지역자원을 활용한 문화예술교육 콘텐츠의 체험 중심 프로그램을 진행됨
- 2023 아티언스 캠프 교육·체험(생성형 AI를 이용한 예술과 과학 융복합 체험, 감응형 반도체 센서 예술교육 융복합 체험, VR 장비를 활용한 메타버스 융복합 체험)과 예술X과학 융복합 주제강연을 진행했음



[그림 IV-43] 아티언스 캠프(대전문화재단)

출처 : 대전문화재단 블로그

나. 융복합 문화예술지원 사업

1) 사업 목적

- 문화예술 영역과 타 분야를 연계한 지역자원 기반 신규 콘텐츠 개발을 위한 사업 지원
- 지역에서 활동하고 있는 기획자, 예술가 및 단체, 청년 창업가를 대상으로 문화예술과 타 영역의 연계 사업 기획 운영
- 융복합문화예술지원 사업을 통해 지역 예술인 및 단체의 활동범위 확장 도모

2) 사업 개요

- 사업 구분 : 신규·연계
- 사업 기간 : 준비기간(2025년), 시작시기(2026년)
- 사업 대상 : 군포시 기획자, 예술가 및 단체, 청년 창업가
- 연계 기관 : 청년공간 플라잉 외 창업 지원 기관
- 사업 예산 :

단위 : 천원

2025	2026	2027	2028	2029	합계
비예산	30,000	30,000	50,000	50,000	160,000

- 반영 의제 : 지역 2, 사람 3, 사람 6, 활동 9, 활동 10, 활동 13, 도시 6

3) 주요 사업 내용

구분	내용	비고
문화예술과 연계한 융복합 콘텐츠 개발	- 문화예술콘텐츠와 IT기술을 접목한 지역 내 콘텐츠 개발 - 보는 라디오, 듣는 그림책, 비대면 문화예술교육 및 체험 등 일상적으로 활용될 수 있는 콘텐츠 개발 및 확산 - 지역 문화자원을 활용한 미래지향적 융복합 문화예술 콘텐츠를 개발 및 확산 - 기존 지역에서 활용한 체험 및 전시프로그램의 온라인 버전 제작을 통한 시공간 제약 완화	
융복합 공모사업	- 융복합 문화예술콘텐츠 발굴 및 활용을 위한 공모사업 진행 - 공모에 선정된 사업에 대한 실행 지원 및 성과에 따라 창업까지 연계하여 청년들의 지역 정착 및 새로운 지역 콘텐츠 발굴 유도 - 문화예술+IT 영역 - 전시 및 공연, 체험 등 기존 문화예술콘텐츠와 IT 기술의 결합을 통한 온라인 콘텐츠 제작 - 코로나19를 겪으면서 높아진 온라인 중심의 비대면 프로그램의 지속적 개발 및 활용 - 문화예술+관광 영역 - 문화예술과 관광분야 영역의 연계를 통한 지역적 문화예술관광 콘텐츠 발굴 및 활용 - 단순 관광을 넘어 지역을 깊이 있게 경험하고자 하는 개인·소규모 여행 패턴의 증가로 인해 지역의 모습을 보여줄 수 있는 다양한 방안에 대한 욕구 증가 - 예술가와 함께하는 지역여행, 아바타투어 등 다양한 방식으로 지역여행을 즐길 수 있는 콘텐츠 확보	

4) 성과목표

사업결과	사업성과	사업효과
- 융복합 콘텐츠 개발 연간 3건 - 융복합 공모사업 연간 5건	- 관광상품 개발 등 부가가치 창출 산업과 연계할 수 있는 콘텐츠 발굴 - 융복합분야 지원사업으로 인한 지역 예술인 및 단체의 활동범위 확장	신규 융복합 문화예술 콘텐츠 개발을 통한 지역문화의 우수성 및 독창성 확산

5) 기대효과

- 문화예술과 타분야 연계 활동을 통한 융복합 콘텐츠 개발로 새로운 예술적 가치 확산
- 급변하는 사회와 기술 환경 속에서 문화예술을 기반의 지속가능한 창작기반 구축

6) 관련사례

가) 문화예술인 융복합 예술창작지원 <가치해보교>(경주시)

- 경주 지역의 역사적, 문화적 자원을 소재로 한 융복합 문화예술 창작활동 지원
- 장르가 섞인 전문 예술인 팀을 선정하여 지역의 역사적, 문화적 자원을 소재로 한 융복합 문화예술 창작활동 지원
- 서로 다른 분야의 예술가들이 만나 협업하는 창작활동을 지원하여 예술인의 다양한 창의성 구현과 지역문화예술 커뮤니티의 변화 시도
- 경주 지역에서 창작·실행되어야 하며, 창작 주제는 경주의 역사·문화적 자원을 재해석한 2가지 이상 문화예술분야 융·복합 문화예술임
- 팀당 500만원~1,000만원 예산 지원



[그림 IV-44] 가치해보교 홍보포스터

다. 아트수리산 프로젝트

1) 사업 목적

- 지역의 대표 생태자원인 수리산(초막골 생태공원 포함)과 문화예술 프로그램의 접목을 통한 지역 공간 활성화
- 자연 공간을 중심으로 한 문화예술 프로그램 추진을 통하여 시민들에게 새로운 문화예술 경험 제공
- 융복합문화예술지원 사업을 통해 지역 문화예술인 및 문화예술단체의 활동범위 확장 도모

2) 사업 개요

- 사업 구분 : 신규·연계
- 사업 기간 : 준비기간(2025년)·시작시기(2026년)
- 사업 대상 : 군포시 기획자, 예술가 및 단체, 청년 창업가
- 연계 기관 : 군포문화재단, 군포예총 외
- 사업 예산 :

단위 : 천원

2025	2026	2027	2028	2029	합계
비예산	30,000	30,000	50,000	50,000	160,000

- 반영 의제 : 지역 1, 지역 6, 사람 13, 도시 4

3) 주요 사업 내용

구분	내용	비고
수리산 등산로 아트프로젝트	- 수리산 등산로의 경로상에 위치한 이정표 교체를 위한 지역작가와 협업 진행 - 지역에서 활동하고 있는 참여작가를 모집하여 워크숍을 통해 이정표 제작 컨셉 및 제작 관련 논의 진행 - 작가 개인 또는 협업을 통한 작업과정을 진행하며 이정표에 지역의 색을 담아낼 수 있도록 함 - 제작 과정을 사진·영상으로 기록하여 대외적 홍보 추진 - 등산로 곳곳에 참여 작가의 작품을 전시하여 등산로를 찾는 시민들에게 색다른 경험 제공 - 아트프로젝트 종료 후 ‘참여작가와 함께 오르는 수리산’ 프로그램 연계 운영 - 이정표 제작에 참여한 작가들과 프로그램 기획·구성 - 작가들이 프로그램을 운영하고 시민들이 참여하여 수리산을 중심으로 자연과 문화예술이 융합된 프로그램 진행	
아트캠핑 페스티벌	- 초막골 캠핑장에서 진행되는 예술캠핑 프로그램 - 지역에서 활동하고 있는 작가들과 함께 캠핑 프로그램 기획 1박 2일로 진행, 지역 내 작가들이 기획·준비한 예술프로그램 체험과 캠핑을 함께 즐길 수 있도록 구성 - 주간과 야간으로 나누어 프로그램 구성하여 시민들이 개인의 상황에 맞춰 참여할 수 있도록 함 - 체험프로그램, 고민상담소 등의 프로그램을 통해 지역 예술가들이 시민들과 만나 교류할 수 있는 기회 제공 1박 2일 예술캠핑을 참여하면서 예술가와 시민들의 심리적 거리감 해소 도모	

4) 성과목표

사업결과	사업성과	사업효과
- 수리산 등산로 아트프로젝트 연간 2건, 참여 예술인 연간 20명 - 아트캠핑 페스티벌 연간 1회, 시민 참여 회당 1,000명	- 수리산·초막골 생태공원 방문객 증가 - 군포형 융복합문화예술 프로그램 개발 및 확보	- 지역 자연자원 공간 (수리산·초막골 생태공원) 활성화 - 융복합문화예술 프로그램 추진을 통한 지역 예술가 역량강화

5) 기대효과

- 지역 대표 자연자원인 수리산 및 초막골 생태공원 중심의 융복합문화예술 프로그램을 운영함으로써 군포지역을 대표하는 융복합문화예술 프로그램 개발 및 콘텐츠 확보
- 공간 자원 중심의 융복합문화예술 프로그램 추진을 통한 공간 활성화
- 새로운 공간에서의 융복합문화예술 프로그램 기획·운영으로 인한 참여 지역 예술가들의 역량강화

6) 관련사례

가) 상도문문화마을 프로젝트(속초시)

- 과거 수행여행 등 단체 관광객 중심의 설악산 여행이 사양길로 접어들어 쇠락한 상도문 마을을 활성화하기 위한 프로젝트로 2018년 대한민국테마여행10선 강원권역 PM기획사업으로 추진
- 예술가들이 상도문마을의 이야기와 소재를 활용한 작품을 제작하고 마을 곳곳에 비치하여 마을을 산책하는 지역주민과 외지인들에게 다양한 재미 제공
- 상도문문화마을 프로젝트 이후 ‘예술가와 함께 떠나는 돌담투어’ 프로그램을 통해 작품에 대한 설명이 포함된 마을투어 프로그램으로 지속 운영



[그림 IV-45] 상도문문화마을 시각조형물

9 자생적 문화예술생태계 활성화

가. 시민펀딩 사업

1) 사업 목적

- 지역 문화예술활성화를 위한 시민들의 주체적 역할 유도를 위한 시민펀딩 사업 추진
- 메세나 사업에 앞서 문화예술 콘텐츠 생산과정에 시민들이 직접 관여하고 지원할 수 있는 경험을 제공하여 문화예술 지원에 대한 시민들의 인식 개선 유도
- 시민들의 욕구에 맞는 문화예술프로그램 진행 및 펀딩 사업에 대한 지역 내 관심도 증가

2) 사업 개요

- 사업 구분 : 신규
- 사업 기간 : 준비기간(2025년), 시작시기(2026년)
- 사업 대상 : 군포시민, 지역 내 예술인 및 기획자
- 연계 기관 : 군포문화재단
- 사업 예산 :

단위 : 천원

2025	2026	2027	2028	2029	합계
비예산	50,000	50,000	50,000	50,000	200,000

- 반영 의제 : 사람 6, 사람 13, 활동 10, 활동 13, 도시 6

3) 주요 사업 내용

구분	내용	비고
시민펀딩 시스템 구축	• 시민펀딩 사업을 진행할 수 있는 온라인 시스템 구축 • 펀딩이 필요한 프로젝트를 게시하여 시민들이 프로젝트가 진행될 수 있도록 예산 지원 • 군포 통합 플랫폼 ‘오늘 군포’와 연계하여 펀딩시스템 구축 - 프로젝트 게시 : 프로젝트 안내 및 펀딩 목표 금액 설정 - 프로젝트 펀딩 시스템 : 펀딩 참여, 지원예산 펀딩 시스템 - 펀딩 결과 공유 : 펀딩 성공 여부 확인, 프로젝트 진행과정 및 결과 공유 시스템	
시민펀딩 사업 추진	• 지역 내 펀딩을 원하는 예술가 및 단체는 ‘오늘 군포’ 내 펀딩 시스템을 통해 프로젝트 등록 • 일정 기간 동안 시민들이 해당 프로젝트를 후원하여 펀딩 목표 금액을 달성하면 프로젝트 진행 - 사업 초기 전체 사업비 중 일부는 펀딩으로 확보, 펀딩 결과에 따라 전체 사업비의 일정 비율은 군포시에서 지원 - 펀딩 시스템 안정화 및 메세나 사업 통합 시점에 전체 예산을 펀딩으로 확보할 수 있도록 전환 • 펀딩에 성공한 프로젝트는 반드시 실행되어야 하면 펀딩에 참여한 시민들에게 준비-실행-결과의 전 과정을 공유 • 체험, 전시 등 프로젝트 실행 시 펀딩에 참여한 시민들이 직접 확인할 수 있도록 진행	
기획펀딩 사업 추진	• 기업과 예술가의 콜라보 펀딩 - 기업에서 필요로 하는 문화예술 콘텐츠(영상, 굿즈, 체험 등)를 지역 예술가와 직접 콜라보하여 진행하고 시민들이 참여할 수 있는 구조 마련 - 예술가의 작품을 기업이 모두 사는 방식이 아닌 기업과 예술가의 콜라보 제품을 시민들의 기호에 따라 구입할 수 있도록 유도 • 사회문제 해결 펀딩 - 지역 내 사회문제 해결을 위한 공동 프로젝트 진행 - 경관개선, 돌봄, 문화격차 해소 등 지역이 당면한 사회문제를 문화예술을 통해 개선하기 위한 사회가치 실현 펀딩 진행	

4) 성과목표

사업결과	사업성과	사업효과
• 시민펀딩 프로젝트 2~3건 (2026년~) • 시민펀딩 시민 참여 100명(2026년~)	• 문화예술프로젝트 후원에 대한 시민 인식 개선 • 부족한 프로젝트 예산의 확보	• 지역 문화예술 활성화, 나아가 자생적 문화자치 기반 마련을 위한 시민참여 유도

5) 기대효과

- 문화예술 프로젝트에 대한 시민들의 관심을 유도하고 문화예술 후원에 대한 시민들의 인식 개선
- 예술가와 시민의 공동 프로젝트를 통해 예술가는 시민들의 관심사를 확인, 시민은 다양한 문화예술 프로젝트에 대한 정보를 제공받는 쌍방 공유 체계 마련

6) 관련사례

가) 소소한 기부(서울문화재단)

- 예술가의 창작 프로젝트를 소개하고 크라우드 펀딩 형태로 모금을 진행하여 모금 목표 금액 달성 시 서울문화재단이 추가로 최대 100% 매칭 지원금을 지원하는 매칭 그랜트 기부+지원 사업임
- 공연, 전시, 문학, 영상, 출판, 워크숍 등 연내 완료 가능한 모든 종류의 문화예술 프로젝트가 참여 가능함
- 프로젝트 공모 및 심사 후 서울문화재단 온라인 기부플랫폼 <아트서울 기부투게더>를 통해 선정 프로젝트 모금 콘텐츠 업로드 및 시민 모금 진행(최대 150만원)함
- 서울문화재단에서는 홍보지원, 목표 모금액 달성 시 최대 100% 매칭 지원금을 추가 지원함
- 현재는 <아트서울 기부투게더>를 통해 기업제휴, 메세나 지원사업, 캠페인 등 지역 문화예술을 위한 다양한 방식의 후원 프로젝트 추진 중에 있음

나. 군포형 메세나 사업 추진

1) 사업 목적

- 예산지원, 예술작품의 구매 등 단순 소비형태가 아닌 시민과 기업이 문화예술현장과 직접 연결될 수 있는 시스템 구축
- 장기적으로 지역의 문화예술기금 확보를 통한 자생적 문화자치 구조 정립에 기여
- 시민펀딩의 확장 버전으로 도시차원의 문화예술기금 확보를 위한 프로젝트 진행

2) 사업 개요

- 사업 구분 : 핵심·신규
- 사업 기간 : 준비기간(2025년), 시작시기(2026년)
- 사업 대상 : 군포시민, 기획자 및 예술가
- 연계 기관 : 지역 내 유관기관 및 기업
- 사업 예산 :

단위 : 천원

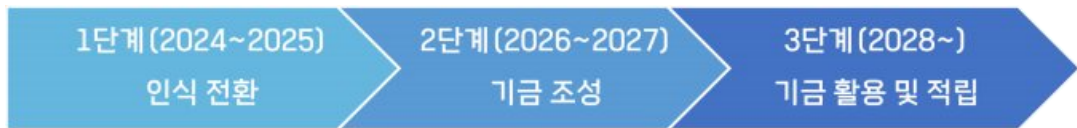
2025	2026	2027	2028	2029	합계
20,000	30,000	30,000	30,000	30,000	140,000

- 반영 의제 : 활동 5, 활동 11, 활동 13

3) 주요 사업 내용

구분	내용	비고
군포 문화예술 기금 조성 방안 마련	• 시민펀딩을 통한 기금 조성 - 지역의 문화예술 활동에 대한 시민들의 모금에 기반한 기금 조성 - 시민들에 의해 펀딩 목표 달성 시 일정 비율의 예산을 군포시가 매칭하여 기금으로 적립 - 적립되는 기부금은 시민펀딩 사업을 추진하는 위원회(추후 메세나 사업을 주도적으로 추진하기 위한 단체 설립)로 적립 • 수익금을 통한 기금 조성 - 시민펀딩, 공공영역에서의 창작물(공연, 전시 등)에 대한 입장료, 판매 금액 등의 수익금의 일정 비율을 기금으로 조성 - 일반 시민과 지역 내 기업의 참여를 통해 수익금 창출 • 기업 지원을 통한 기금 조성 - 지역 내 기업과 예술가(단체)의 협업을 통한 매칭 사업 진행 시 군포시가 매칭 금액의 일정 비율을 추가 지원(추가 지원 예산 중 일부는 기금으로 적립) • 기업과 예술가(단체)의 자발적 매칭을 통한 재원 확보 - 기금이 직접 적립되는 방식은 아니나 기업과 예술가(단체)가 직접 매칭하여 진행되는 프로젝트 - 예술가의 안정적 창작활동을 위한 재원 확보 차원에서 진행되는 프로젝트로 군포시에서는 예산이 아닌 간접지원(홍보 등) 진행	
군포 문화예술 기금 조성을 위한 핵심 사업 추진	• 아트 마켓 - 지역 예술가들의 창작물을 기업에서 구입할 수 있도록 매칭 - 구입 비용에 따른 일정 비율의 재원을 기금으로 조성 • 아트트리 - 기업과 예술가의 협업을 바탕으로 한 공공프로젝트 진행 - 매칭 및 지원 예산 중 일정 비율의 재원을 기금으로 조성 • 아트굿즈 - 기업의 요청에 의한 기념품 제작을 지역 내 예술가(단체)와 함께 진행하는 프로젝트 - 매칭 비용, 또는 판매 수익금의 일부 재원을 기금으로 조성	
군포 문화예술 기금을 활용한 사회환원 프로젝트 진행	• 지역 문제 해결을 위한 공공프로젝트 - 시민들의 제안을 통해 지역 문제를 확인하고 이를 해결하기 위해 시민과 예술가, 기업이 협업하는 공공프로젝트 추진 - 프로젝트에 필요한 재원은 군포 문화예술 기금과 기업의 후원을 통해 확보하여 추진하며 후원을 원하는 시민들의 펀딩도 재원으로 활용 가능 • 문화예술 환경 안정화 프로젝트 - 생활고에 시달리는 지역 내 예술인들이 최소한의 활동을 할 수 있도록 지원하는 예술인 복지 개선 프로젝트 - 예술인(단체)의 안정적인 창작공간 마련 등	

4) 단계별 추진 프로세스



[그림 IV-46] 추진 프로세스

가) 1단계 : 인식 전환 및 메세나 사업 기반 마련

- 메세나에 대한 포럼 및 워크숍을 통한 이론적 필요성 인지(2025)
- 지역 내 참여 기업 협약(2025)
- 시민펀딩 사업을 통한 문화예술 후원에 대한 인식 전환(2025)
- 문화예술 기금 조성을 위한 법적 근거 마련 및 위원회 구성(2025)
- 문화예술 기금 조성 사업을 위한 행정-민간-기업 거버넌스 구축(2025)
- 문화자치에 필요한 의제 발굴/실행을 위한 공동체 구성 및 공공사업 구상(2025)
- 참여 주체들의 인식 전환
 - 예술인 ‘지원을 받기만 하는 고고한 예술가가 아닌 상호 협력해야 하는 파트너’
 - 지역에서 창작활동을 할 수 있는 환경을 제공받는 만큼의 사회적 공헌에 대한 책임감이 필요하며 지원하는 기업에 대한 상호 존중과 파트너십 필요
 - 기업 ‘도움을 줘야 하는 대상이 아닌 지역발전을 위해 함께 협업하는 파트너십 필요’
 - 기업 이미지, 홍보효과, 지역에 대한 자부심 제고에 따른 긍정적 효과 발생
 - 행정 ‘통제하고 관리해야 하는 대상이 아닌 협력을 위한 파트너십 필요’
 - 지역 문화예술 발전을 위한 직간접적 재원 확보 가능
- 메세나 사업 추진을 위한 법적 근거 마련(군포시 문화자치 지원 조례 등)

나) 2단계 : 기금 조성을 위한 프로젝트 진행

- 문화예술 기금 조성을 위한 시범 사업 1 ‘아트트리’(2026~2027)
 - 기업과 예술가의 매칭을 통한 공공프로젝트 진행, 지원 금액의 일정 비율만큼 군포시가 적립
- 문화예술 기금조성을 위한 시범 사업 2 ‘아트마켓’(2026~2027)
 - 예술가의 작품을 유통하기 위한 아트마켓 진행, 구매 금액의 일정 비율 기금 적립

- 시범사업 및 수정 보완을 통한 문화예술 기금 조성 시작 단계

다) 3단계 : 조성된 기금을 활용한 사회 환원 및 지속 적립

- 조성된 기금을 통한 사회문제 해결, 창작환경 안정화 등 자생적 문화자치 기반 마련
- 문화예술 기금 조성을 활용한 공공프로젝트 지원(2028)
 - 기업-예술가(단체)와 연계한 지역문제 해결 공공프로젝트 진행
- 문화예술 기금의 관리 및 운용을 위한 법인 단체 설립(2028)

5) 성과목표

사업결과	사업성과	사업효과
• 메세나 포럼 2회, 시민 및 지역예술인 참여 200명 • 메세나 참여 기업 3개 • 메세나 사업 3건, 예술가 참여 20명, 기업 참여 3개, 시민 참여 100명 • 공공프로젝트 3개(2028년~)	• 시민-예술가-기업-행정이 참여하는 도시차원의 지역 기금 마련 • 지역 문화예술 기금 적립을 통한 문화예술 환경 안정화 기반 마련	• 문화예술 분야의 안정적 재원 확보를 통한 자생적 문화자치 기반 마련

6) 기대효과

- 메세나 사업을 통해 시민-예술가-기업-행정으로 연결되는 도시차원의 문화예술 거버넌스 구축 기대
- 문화예술 기금을 통한 안정적 창작환경 조성 및 기업의 사회 참여와 사회적 가치 실현 도모

7) 관련사례

가) 화성ESG메세나(화성시)

- 2023년 공식 출범한 화성ESG메세나는 ESG와 메세나의 결합을 통한 도시의문화생태계 구축을 위해 만들어진 단체임
- 2021년부터 지역에서 메세나를 주제로 다양한 연구모임이 시작되었으며 이를 바탕으로

2022년 「화성시 시민중심 문화자치 지원 조례」를 제정했음

- 2023년 화성시문화재단에서 ‘2023년 경기 문화자치 활성화 사업’이 추진됨에 따라 본격적인 사업이 추진되었으며 화성시민 문화기금을 목표로 화성메세나아트페어를 비롯한 다양한 사업을 추진 중에 있음
- 화성ESG메세나의 출범은 시민-기업-예술가가 함께 협력하여 도시의 문화생태계 조성 and 안정화를 위한 도시자원의 계기가 마련되었다는 점에서 많은 주목을 받고 있음
- 화성ESG메세나의 핵심 사업은 다음과 같음¹³⁾
 - ‘화성메세나아트페어’를 통한 문화자치 기금 조성 사업
 - 지역 예술가의 작품을 기업이 구매, 일부 비용은 작가에게, 일부 비용은 기금으로 적립하여 예술후원으로 재사용
 - ‘화성 랩소디’를 통한 문화자치 기금 조성 사업
 - 시민들의 크라우드 펀딩 참여와 ‘유료 티켓판매금’을 통해 문화자치 기금으로 연계
 - 기업과 예술의 만남, Matching-Grant 사업
 - 기업과 문화예술단체 간 전략적 파트너십을 구축하여 기업이 문화예술단체에 지원하는 금액에 비례하여, 화성시에서 추가로 지원
 - 〈ESG+메세나〉 활동 촉진사업
 - ESG 경영에 메세나가 필요한 이유를 바탕으로 기업의 메세나 활동 참여 촉진
 - 청년을 위한 ‘아트화성 펠로우십 임팩트’ 사업
 - 예술과 기술의 접목을 통한 화성 청년의 지역 정착 및 창업을 위한 활동비 지원
 - 문화예술 공간 자립지원 기금 ‘공간자립기금’ 사업
 - 문화단체를 대상으로 장기저리대출을 통해 단체소유의 공간을 확보하고 임대료 대신 대출금을 상환하는 자립지원 프로젝트 운영
 - 화성시, 기업, 지역금융기관과의 연계를 통한 자립지원 프로젝트
 - 화성 메세나 대회 ‘메세나대상 시상식’
 - 매년 ‘아트화성(예술과 기술로 삶이 풍요로운 도시)’에 기여한 최고의 기업을 선정하여 시상(선정된 기업은 화성시와 경기도에서 정책적 지원과 언론을 통해 지속적인 대외 홍보 효과 혜택)
 - 메세나를 위해 노력한 개인에게 수여되는 ‘메세나인상’을 통해 ‘화성메세나 운동’ 확산

13) 박승현, <ESG메세나도시>의 실천방안. 군포시 지역문화진흥 시행계획 수립 토론회 발제문 p.43~p.49, 2024.4.12.

10 기본과제

가. 일관된 문화예술정책 추진

1) 사업 목적

- 군포시 문화예술 활성화 및 지속적 발전을 위한 문화정책 수립과 문화예술 활성화의 근거 확보 필요
- 지역 내 현황에 대한 객관적인 데이터를 바탕으로 시민들이 원하는 문화예술환경을 조성하고 장기적으로 일관성 있는 정책 추진 근거 마련

2) 사업 개요

- 사업 구분 : 지속강화
- 사업 기간 : 준비기간(2024년 하반기), 시작시기(2025년)
- 사업 대상 : 군포시청 및 산하기관
- 연계 기관 : 군포시청 및 산하기관
- 사업 예산 :

단위 : 천원

2025	2026	2027	2028	2029	합계
비예산	비예산	비예산	비예산	비예산	비예산

- 반영 의제 : 사람 9, 활동 2, 활동 3, 활동 4, 활동 12

3) 주요 사업 내용

구분	내용	비고																		
문화예술정책 위원회 운영	• 군포 지역 문화예술정책위원회 운영 - 기존 군포 지역의 문화예술정책을 함께 돌아보고 앞으로 추진될 문화정책에 대해 논의할 수 있는 위원회 구성 • 시민-행정-전문가로 구성된 10인 내외의 위원회 구성 - 지역 내·외 문화예술정책 관련자로 다양한 분야에서 활동하고 있는 시민들과 관계자 및 전문가로 구성함 • 위원장은 위원 중 선출하며 선출 후 임기는 1년으로 고정 - 위원장은 위원들이 투표를 통해 1년마다 재선출함 • 분기별 정기위원회를 개최하여 수립된 문화정책이 일관성 있게 추진되고 있는지 검토 - 정기위원회에 대한 기록을 통해 위원회 진행 과정을 투명하게 공개함 • 문화예술정책과 관련하여 변경 사항이 있을 경우 원인 파악 및 대안 마련 등 정책 추진의 전반적인 자문기구 역할을 함																			
일관된 문화예술정책 추진을 위한 재원 확보	• 24년 문화예술 재정 규모는 군포시 전체 재정의 1.7% 수준임 • 5년 간 일관된 문화예술정책 및 사업을 실행하기 위해서는 문화예술 재정 규모를 추가적으로 확보할 필요가 있음 - 지난 3년 간 문화예술 재정은 4.4% 감소한 것으로 나타남 • 이에 따라 5년 후 문화예술 재정을 군포시 전체 재정의 2.5% 수준까지 확보하는 것을 목표로 함 <table><tr><th>구분</th><th>2025</th><th>2026</th><th>2027</th><th>2028</th><th>2029</th></tr><tr><td>문화예술 재정 비율</td><td>1.8%</td><td>2.0%</td><td>2.2%</td><td>2.4%</td><td>2.5%</td></tr><tr><td>증감</td><td>+0.1%</td><td>+0.2%</td><td>+0.2%</td><td>+0.2%</td><td>+0.1%</td></tr></table>	구분	2025	2026	2027	2028	2029	문화예술 재정 비율	1.8%	2.0%	2.2%	2.4%	2.5%	증감	+0.1%	+0.2%	+0.2%	+0.2%	+0.1%	
구분	2025	2026	2027	2028	2029															
문화예술 재정 비율	1.8%	2.0%	2.2%	2.4%	2.5%															
증감	+0.1%	+0.2%	+0.2%	+0.2%	+0.1%															

4) 성과목표

사업결과	사업성과	사업효과
• 문화예술정책위원회 구성 • 정기위원회 개최 연간 4회(분기별 1회) • 군포시 전체 재정 대비 문화예술 예산 2.5% 확보	• 문화예술정책위원회를 통한 지역 내 일관된 정책 추진 기반 마련 • 문화예술 재정 증가로 인한 사업 지속성 확보	• 일관된 정책 추진으로 인한 시민 체감도 증가 • 문화예술 재정 증가를 통한 문화자치 기반 조성

5) 기대효과

- 문화예술정책위원회 운영을 통한 사업 추진 자문기구를 확보하여 안정적이고 일관성 있는 사업 추진
- 연차별 문화예술재정 증가를 통한 문화예술정책 사업 추진의 지속성 확보

6) 관련사례

가) 경기도 양평군¹⁴⁾

- 「양평군 지역문화진흥 계획 및 예술의 거리 조성 정책연구」에 따르면 양평군의 문화예술 및 관광분야의 재정 확보를 위한 대안을 제시하고 있음
- 2023년 기준 양평군의 문화예술 및 관광 예산은 1.84% 수준으로 최종 3.0% 이상의 재원 확보를 목표로 제시하고 있음

14) 양평군(2023), 양평군 지역문화진흥 계획 및 예술의 거리 조성 정책연구, p.178~p.179.

나. 정보전달체계 개편

1) 사업 목적

- 군포시민이라면 지역에서 진행되는 문화예술프로그램과 행사, 이벤트에 대한 정보를 평등하게 제공받을 수 있어야 함
- 지역문화예술에 대한 군포시민들의 적극적인 관심과 참여를 유도하기 위한 정보전달체계 개선 필요
- 다양한 경로를 통해 분산되어 있는 정보를 통합하여 제공할 수 있는 온라인 플랫폼 구축

2) 사업 개요

- 사업 구분 : 신규·연계
- 사업 기간 : 준비기간(2025년), 시작시기(2026년)
- 사업 대상 : 군포시민
- 연계 기관 : 지역 내 유관기관
- 사업 예산 :

단위 : 천원

2025	2026	2027	2028	2029	합계
비예산	100,000	50,000	50,000	50,000	250,000

- 반영 의제 : 사람 11, 활동 6, 활동 7

3) 주요 사업 내용

구분	내용	비고
시민 온라인 플랫폼 구축 ‘오늘 군포’	• 군포의 문화예술 통합 정보를 시민들에게 제공하는 온라인 플랫폼 ‘오늘 군포’ 시스템 구축 • 현재 군포시의 다양한 문화예술 정보는 개별적으로 운영되는 온라인 플랫폼을 통해 공유되고 있음 - 시민들이 개별 온라인 플랫폼에 접속하여 확인 후 필요한 정보를 얻을 수 있는 시스템임 • 이로 인해 정보를 제공받지 못하는 시민들이 발생하고 있으며, 이는 시민들의 문화향유 격차가 발생하는 원인으로 작용 - 시민 설문 결과에 따르면 문화예술활동 미참여 이유 중 ‘정보 부재’가 26.8%로 2순위로 나타났으며 문화예술활동을 위해 필요한 것은 ‘정보 공유’라는 응답이 29.2%로 1순위로 나타남 • 시민들간 발생하는 정보의 불평등을 해소하기 위해 시민들이 손쉽게 정보를 확인할 수 있도록 통합 플랫폼을 통하여 정보를 제공해야 함 • ‘오늘 군포’ 주요 기능 - 문화예술 캘린더 : 지역 내 행사 및 이벤트, 주요 정보 공유 - 통합 예약 시스템 : 지역 내 대관이 가능한 공간의 정보를 통합적으로 확인하고 예약할 수 있는 예약 시스템 - 시민 펀딩 시스템 : 시민 펀딩을 위한 시스템 구현 (혹은 시민 펀딩 플랫폼 연결 버튼) - 문화예술 정보 : 정책 및 사업 이행 현황, 주요 이슈, 예술인 및 단체 정보 등 공유 - 알림 기능 : 사용자가 설정한 카테고리에 따른 알림 서비스 (행사, 이벤트, 프로그램, 펀딩 등)	
문화예술 서포터즈	• 최근 온라인 플랫폼(홈페이지, SNS 등)을 통해 다양한 정보가 공유되고 있으나 이는 해당 플랫폼을 활용하지 않은 시민들과 활용하지 못하는 세대에게는 정보 제공의 한계가 발생하게 됨 • 특히 온라인 플랫폼이 익숙하지 않은 고령인구는 문화예술향유에 대한 욕구는 있으나 정보를 알 수 없어 참여하지 못하기도 함 • 이에 따라 지역 내 기획자 또는 활동가(마을 공모사업을 통해 마을에 상주하는 기획자나 예술가 포함) 중심의 문화예술서포터즈를 구성하고 운영함 • 온라인 플랫폼이 아닌 구두홍보 효과를 통해 고령인구에게도 정보가 전달될 확률 높이고, 보다 다양한 세대의 참여를 유도함	

4) 성과목표

사업결과	사업성과	사업효과
- 시민 온라인 플랫폼 ‘오늘 군포’ 시스템 구축·운영 - 문화예술서포터즈 연간 20명 운영	- 통합 온라인 플랫폼 운영을 통한 균등한 정보 획득 기회 제공 - 문화예술서포터즈 운영으로 오프라인 홍보 시스템 확보	정보전달체계 개선을 통한 문화예술 정보 획득 불균형 해소

5) 기대효과

- 시민 온라인 플랫폼 ‘오늘 군포’ 시스템 구축 및 운영을 통한 온라인 정보전달체계 개선
- 문화예술서포터즈 운영으로 오프라인 홍보 시스템 구축·확보
- 온·오프라인 정보전달체계 개선을 통한 문화예술 정보 획득 불균형 해소

6) 관련사례

가) 대구 문화예술관광 통합정보 플랫폼

- 대구 문화예술관광 통합정보 플랫폼은 대구문화예술진흥원 홈페이지 내 공연/전시/관광 카테고리에 구축되어 있음
- 달력형태로 구축되어 있으며 대구에서 진행되는 공연, 전시, 행사, 교육, 체험 등을 일자별로 확인할 수 있음
- 문화예술관광 정보는 대구문화예술진흥원 홈페이지 가입을 통해 직접 등록할 수 있음

[그림 IV-47] 대구 문화예술관광 통합정보 플랫폼

출처 : 대구문화예술진흥원 홈페이지

다. 문화예술거버넌스 활성화

1) 사업 목적

- 소규모로 활동하고 있는 문화예술 관련 협의체, 커뮤니티는 다양하게 있으나 활동 확장 및 활성화에 어려움을 겪고 있음
- 협의체, 커뮤니티에 소속되어 있는 구성원들이 일면식이 없거나 있더라도 형식적인 관계에서 발전하지 못하고 있음
- 문화예술을 비롯한 지역 내 협의체가 실질적으로 활동할 수 있도록 협의체, 커뮤니티 조직을 공식화하는 한편 정기적인 활동이 이루어지는 거버넌스로 재편

2) 사업 개요

- 사업 구분 : 연계·확장
- 사업 기간 : 준비기간(2024년 하반기), 시작시기(2025년)
- 사업 대상 : 군포시민
- 연계 기관 : 지역 내 유관기관
- 사업 예산 :

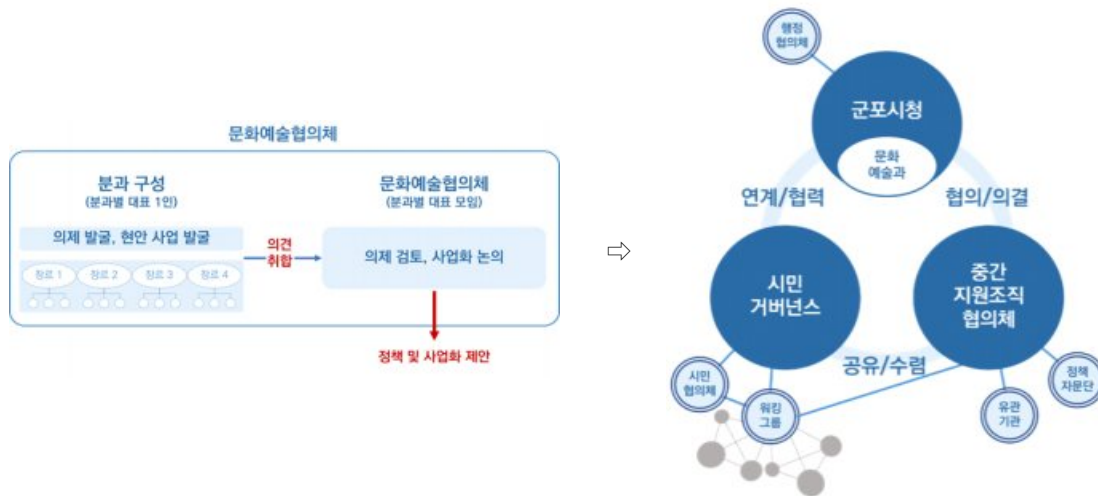
단위 : 천원

2025	2026	2027	2028	2029	합계
10,000	10,000	10,000	10,000	10,000	50,000

- 반영 의제 :

3) 주요 사업 내용

구분	내용	비고
군포시 차원의 거버넌스 구성	• 지금까지 지역에서 많은 협의체가 구성되었으나 형식적 활동에 그치고 있어 큰 효과가 없음 - 단순모임, 사교활동 등의 형식적인 활동에서 벗어나 실효성 있는 협의체 활동으로 변화가 필요함 • 거버넌스 및 협의체 활성화는 정기적인 활동이 필요하기 때문에 군포시 차원에서 공식적인 협의체를 구성하고 이들이 정기적으로 활동할 수 있도록 해야 함 - 현재 지역에서 활동하고 있는 협의체 DB를 구성하고, 확보된 협의체의 구분에 따른 거버넌스 구성 • 현장 중심 협의체를 우선적으로 구성하고 다음 단계로 시민들이 참여하는 도시차원의 협의체로 확장 - 활발히 활동하고 있는 협의체를 중심으로 거버넌스를 구성 및 운영 후 안정화가 되면 시민들과 함께하는 협의체로 확장함	
문화예술 거버넌스 내 분과 구성 [1단계]	• 문화예술 분야에서 활동하는 예술가, 기획자의 의견수렴을 위한 협의체 구성 • 해당 협의체는 장르에 따른 분과를 구성하여 장르에 따른 지역 내 이슈를 확인하고 의제화 - 분과별 논의를 통해 지역의 이슈와 대안, 우선순위 등을 조율 • 장르별로 수렴된 이슈는 분과별 대표자로 구성된 문화예술협의체에서 의제화 여부 결정 - 문화예술협의체 운영시 전문가 자문 등을 통해 지역 이슈의 의제화 과정의 객관성 확보 • 결정된 의제를 바탕으로 군포시에 정책 또는 사업 제안 진행 • 처리결과(가능여부, 정책화 여부 등)를 문화예술협의체와 공유	
도시차원의 거버넌스로 확장 [2단계]	• 문화예술 거버넌스를 포함, 확장된 도시차원의 거버넌스 구축 • 도시 차원의 거버넌스는 시민의 참여가 바탕이 되며 기본구조는 문화예술협의체 내 분과운영과 동일 - 참여하는 시민들은 논의를 통해 상시 고정 또는 매회 변동으로 진행할 수 있음 - 시민들이 참여하는 논의 과정은 워크숍 등을 통하여 보다 많은 인원의 의견을 취합하는 방식도 가능함 • 각 분과를 통해 도출된 이슈의 의제화, 정책 제안 진행 • 상시적 소통체계를 위한 협의체별 정기적 활동(분과 월 1회, 협의체 분기별 1회)	



[그림 IV-48] 단계별 거버넌스 구축 방안

4) 성과목표

사업결과	사업성과	사업효과
- 문화예술협의체 구성·운영 - 도시차원 거버넌스 구성·운영	- 공식화된 문화예술협의체의 정기적인 활동 추진 - 지역 협의체 거버넌스 통합 및 재편	- 문화예술 거버넌스 운영을 통한 지역 협의체 통합 및 활성화 - 도시차원 거버넌스 운영으로 시민 참여 확대

5) 기대효과

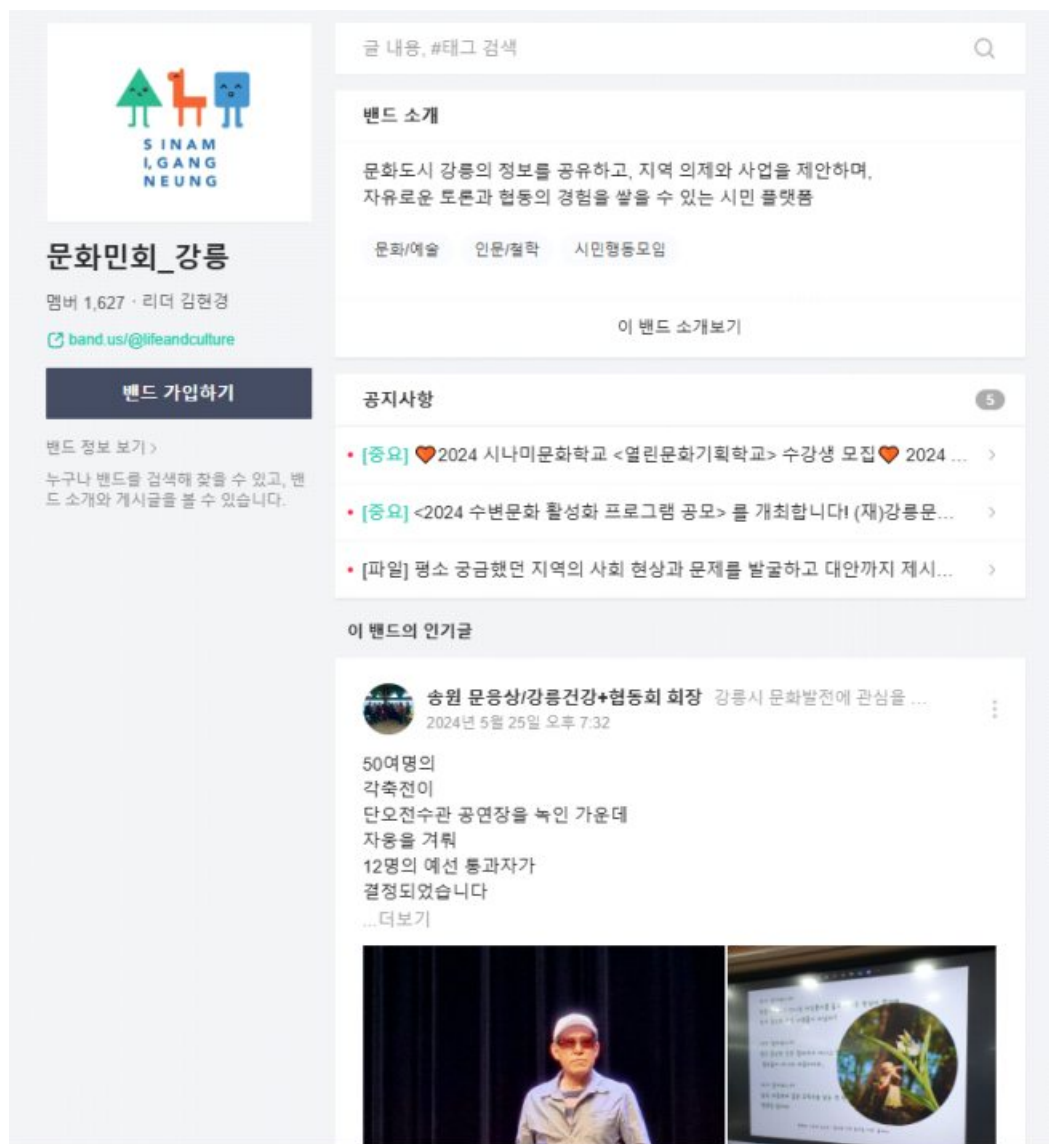
- 지역에서 개별적으로 활동하고 있는 협의체를 통합·재편 추진 및 운영하여 문화예술 거버넌스 활성화
- 구축된 문화예술협의체를 확장하여 문화예술활동가 및 관계자뿐만 아니라 지역 시민들의 참여 확대로 도시차원의 거버넌스 구축

6) 관련사례

가) 강릉 문화민회

- 문화도시 강릉의 정보를 공유하고, 지역 의제와 사업을 제안하며, 자유로운 토론과 협동의 경험을 쌓을 수 있는 시민 플랫폼

- 2019년 5월에 온라인 플랫폼으로 시작하였으며, 온라인 플랫폼으로 프로그램 공모 및 참여자 모집 등 각종 정보 안내와 홍보를 진행하고 있음
- 2020년 10월 문화민회 첫 운영위원회가 진행되었고, 운영위원장 및 3개 분과위원장을 선출하였음
- 3개 분과는 ‘쾌적한 위원회’, ‘아름다운 위원회’, ‘재미있는 위원회’로 전체 운영위원은 25명임
- 특히 ‘쾌적한 위원회’ 위원장으로는 고교생 분과위원장이 선출되어 화제가 되었음

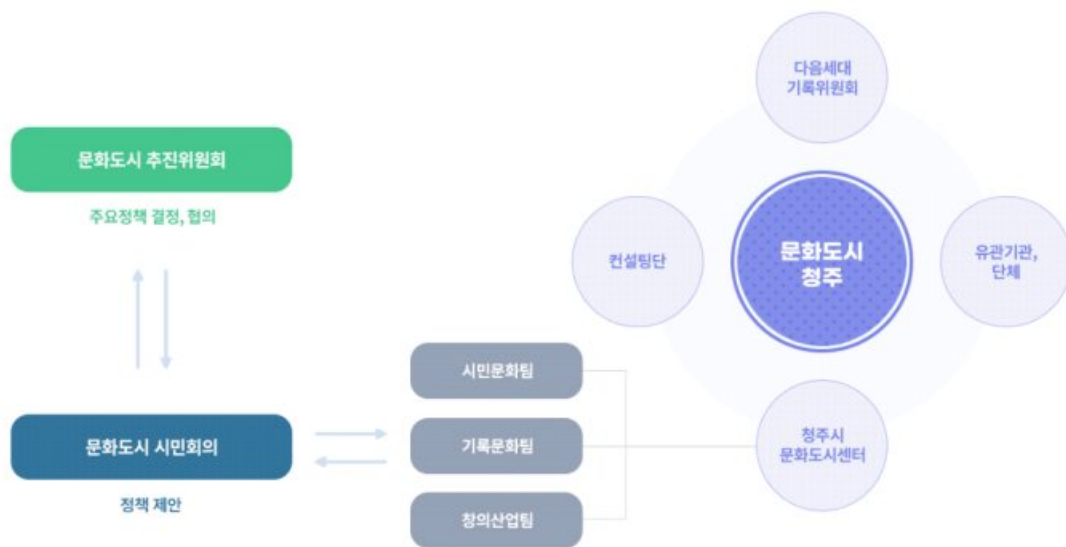


[그림 IV-49] 강릉 문화민회 플랫폼

출처 : 강릉 문화민회 밴드

나) 청주 문화도시 거버넌스

- 청주 문화도시 거버넌스는 청주시 문화도시 조성조례에 의거하여 시민주도형 사업을 기획하고 공동 추진하고 있음
- 추진위원회, 시민위원, 워킹그룹 등 다양한 그룹을 운영하면서 각자의 역할 중심으로 활동하고 있음
- 청주는 시민들의 활동도 활발하게 이루어지고 있는데, 시민 모니터링단, 문화도시멤버십 (구, 문화10만인클럽), 100인 소규모 원탁회의 등의 활동을 통해 시민들과 소통하고 있음



[그림 IV-50] 청주 문화도시 거버넌스 구성

출처 : 청주 문화도시 홈페이지



[그림 IV-51] 청주 문화도시 거버넌스 활동 모습

출처 : 청주 문화도시 홈페이지

11 재원 및 추진체계

가. 재원

1) 연차별 사업 예산

(단위 : 백만원)

구분			2025	2026	2027	2028	2029	합계
추진목표	추진과제	실행과제						
모두가 누리는 시민문화 환경	일상문화의 활성화	핫플레이스 조성 및 운영	150	150	200	200	200	900
		거리문화 향유 환경 조성	30	30	30	30	30	150
		소외지역 문화활동 지원	30	30	40	40	50	190
	세대별 문화활동 강화	청소년문화 활성화 사업	25	25	30	30	30	140
		청년문화 활성화 사업	30	30	50	50	50	210
		실버문화활성화 사업	20	20	30	30	30	130
		세대를 아우르는 철쭉축제 활성화	500	500	600	600	600	2,800
	군포형 시민학습체계 마련	군포 시민아카데미	20	20	30	30	50	150
소계			805	805	1,010	1,010	1,040	4,670
모두에게 공정한 문화예술 생태계	문화예술 지원환경 개선	예술활동 안전망 구축	-	10	10	10	30	60
		지역문화주간 운영	-	100	100	120	120	440
	문화다양성 가치확산	문화다양성 정책 기반 마련	20	35	35	40	40	170
	장소기반 문화 활성화	소외지역 생활권 문화거점 조성	30	30	30	30	30	150
		복합문화센터 조성	12,300	6,200				18,500
		커뮤니티 가든	15	15	15	15	15	75
		문화예술공간 및 시설의 효율적 활용 방안 모색	-	-	-	-	-	-
소계			12,365	6,390	190	215	235	19,395
모두 함께 만드는 문화자치 기반	인문학생태계 활성화	그림책 콘텐츠 활성화 사업	-	100	100	150	150	500
		인문학 인력 발굴 및 활동지원	-	20	20	30	30	100
		군포 북페스타 개최	-	80	80	100	100	360
	융복합 문화예술 활성화	융복합교육과정 운영	-	20	20	20	20	80
		융복합 문화예술지원 사업	-	30	30	50	50	160
		아트수리산 프로젝트	-	30	30	50	50	160
	자생적 문화예술 생태계 활성화	시민편당 사업	-	50	50	50	50	200
		군포형 메세나 사업 추진	20	30	30	30	30	140
소계			20	360	360	480	480	1,700
기본과제	일관된 문화예술정책 추진		-	-	-	-	-	-
	정보전달체계 개편		-	100	50	50	50	250
	문화예술거버넌스 활성화		10	10	10	10	10	50
소계			10	110	60	60	60	300
합계			13,190	7,555	1,560	1,705	1,755	25,765

2) 재원 확보 방안

- 5년 간 투입되는 총 사업비는 25,765백만원 규모로 산출됨
 - 다만 전체 예산 중 복합문화센터 건립 사업은 2026년까지 진행되는 사업이며, 사업비가 이미 확보되어 있으므로 연간 확보해야 하는 예산은 감소하게 됨
 - 전체 25,765백만원 중 기존에 추진 중인 복합문화센터 건립 18,500백만원, 철쭉축제 활성화 2,800백만원, 핫플레이스 조성 및 운영 900백만원을 제외하면 5년 간 확보해야 하는 총 예산은 3,565백만원으로 연간 713백만원의 예산 확보가 필요함
- 현재 군포시 문화예술 예산 중 사업비 대부분은 현장에서 사업을 추진하고 있는 유관기관으로 투입되고 있기에 순수 사업비를 확보하는 것에 일정 부분 한계가 존재할 가능성이 있음
 - 사업 예산 확보 한계가 발생할 경우 제시된 사업 중 우선 순위에 따른 사업 조정으로 예산 사용의 효율성을 확보할 필요가 있음
 - 우선 순위에 따라 사업을 조정할 경우 핵심사업으로 제시된 4개 사업을 중심으로 예산 배정을 우선하는 것이 필요함
 - 이와 함께 군포시 및 각 사업을 추진하는 연계기관에서는 정책공모 사업을 통한 외부 재원 확보를 함께 고민할 필요가 있으며 주요 사업은 다음과 같음

가) 정책공모 사업

(1) 생활권 단위 로컬브랜딩 활성화 지원 사업

(가) 사업개요

- 사업근거
 - 국정과제 119-④ 지역사회의 자생적 창조역량 강화(참여, 협력, 혁신을 통한 로컬 창조 커뮤니티 기반 조성)
- 사업내용
 - 주민 주도의 생활권 맞춤형 로컬브랜딩 사업추진을 지원하여 지역 고유성에 기반한 경쟁력 강화
- 추진방향
 - 로컬브랜딩 전 과정을 포괄하는 마스터플랜 수립으로 총체적·체계적 지역활성화 추진 지원
 - 수립된 마스터플랜 중 즉각 실행이 가능한 일부 사업에 대해 사업비를 지원하여 가시적 성과를 창출토록 지원
 - 마스터플랜 수립 시 지자체 자체 수립할 수 있으나, 필요시 소통협력 공간을 로컬브랜딩

지원 광역거점으로 활용 가능

- 정책 활성화를 위해 매년 10곳 내외 사업(2개년) 선정, 지역 스스로 마스터플랜 수립 및 사업을 시행할 수 있도록 지원

○ 핵심가치

- 지역성 : 해당 생활권의 지역문제 해결과 밀접하게 연관
- 고유성 : 다른 지역과는 구별되는 해당 지역만의 고유 특색 활용
- 참여성 : 지역 주민의 적극적 참여를 기반으로 추진
- 창조성 : 지역 경쟁력을 높이고, 의미있는 가치(지역경제 활성화 등) 지속 창출

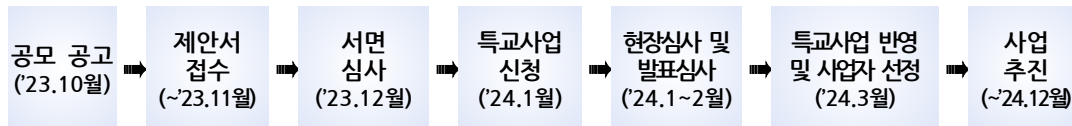
(나) 사업현황

○ 2023년 사업 선정 지역

지자체	사업명	주요 사업내용
부산 해운대구	소셜플랜을 담은 로컬 공유 플랫폼, 해운대 플랫폼 1934	• 폐쇄된 해운대역을 근대화체험 공간이자 지역자원 활용의 거점으로 조성하여, 인근 주거지역과 상권(해리단길) 활성화
광주 서구	마음이 체육관, 피지컬 발산!	• 발산마을의 골목길과 언덕을 활용, 운동과 건강 주제의 로컬브랜딩을 통해 주민 건강을 증진하고 지역 활력 제고
강원 춘천시	영감의 물길이 흐르는 도심 속 로컬 작업장, 약사천	• 약사천 인근 원도심의 풍부한 지역자원을 활용, 도심 속 로컬작업장을 조성하고 춘천 고유의 창의적 로컬콘텐츠 발굴
충북 충주시	로컬커뮤니티 앵커 타운, 「관아밸리」	• 지역자원과 문화를 활용한 신규 창업자 육성 및 교육 등 강화로 지역브랜드를 강화하고, 생활인구 증가 등 지역 활성화 추진
충남 천안시	로컬크루가 만들어 나가는 공간 “옛 법원길 프로젝트”	• 공공기관이 이전하며 침체된 옛 법원길에 청년· 로컬크리에이터 등의 창업 및 문화활동 공간을 조성하여 지역 경쟁력 제고
전북 장수군 (인구감소)	한국의 샤모니 “장수 트레일 빌리지”	• 장수읍의 산악 지형을 기반으로 청년 등이 참여하는 트레일러닝을 활성화하여 지역 내 창업 및 관광 촉진
전남 곡성군 (인구감소)	독방마켓 날개를 달다	• 섬진강 기차마을 인근의 ‘독방마켓’을 특색 있는 장터로 정비하여 지역자원 활용 창업을 활성화하고 관광명소 조성
경북 구미시	슬로우 북 라이프, 금리단길	• 구미의 ‘핫플’인 금리단길(각산마을)을 ‘책 읽는 마을’로 조성하여 관광객이 찾아오는 문화예술 거리 구축
경북 청도군 (인구감소)	나만의 청도 여행탐구생활, 「고수구길 웰컴문화정류장」	• 100여년간 중심지였던 ‘고수구길’의 다양한 역사자원을 활용, 지역주민과 관광객이 함께 즐길 수 있는 청도 특화 역사콘텐츠 개발
제주	제주의 마음을 전합니다 “김녕, 해녀마을”	• ‘해녀’의 생활문화를 활용한 창업 및 해양레포츠 프로그램 등으로 ‘해녀마을’을 구축, ‘해녀’ 전통을 현대적으로 계승하고 지역 활력 제고

(다) 2024년 공모 개요

- 사업기간 : 2024년 4월 ~ 12월
 - 사업대상 : 로컬브랜딩을 통해 생활권을 활성화하려는 시·군·구
 - 지원규모 : 10곳 내외 생활권 단위, 1곳당 3억원(특교세 기준)
 - 지역균형발전 및 사업효과를 고려하여 전국 분산, 2년차(25년) 사업비 추가지원 계획
 - 지원조건 : 국비 50%, 지방비 50% 이상 매칭
 - 특별교부세 제한 요건에 해당되지 않아야 함
 - 국비는 시설비·설계비로만 집행 가능
- ※ 마스터플랜 및 기본구상 용역, 운영비성 경비는 지방비로 집행



[그림 IV-52] 생활권 단위 로컬브랜딩 활성화 지원 사업 공모

(2) 대한민국 로컬 100

(가) 선정개요

- 지역의 문화매력을 찾아내고, 지역문화의 가치를 널리 알리기 위해 지역의 명소, 콘텐츠, 명인 등을 ‘로컬100(지역문화매력100선)’으로 선정함
- 전국 228개 지자체와 문체부 2030자문단 ‘엠지(MZ)드리머스’, 문체부 4070지역문화매력기자단 등 국민발굴단에게 461개의 후보를 추천받음
- 선정 기준으로는 매력성·특화성·지역문화 연계성, 문화·경제·사회적 효과, 지역주민 및 방문객 방문·향유 영향력, 지역발전 기여 가능성 등에 대한 국민발굴단과 지역문화 전문가 등의 평가와 누리소통망(SNS) 언급량, 통신데이터 추정 방문객 수 등 빅데이터 분석 결과를 함께 반영함
- 지역문화 명소로는 지역만의 문화적 가치를 담고 있는 박물관·미술관·복합문화공간·극장 등 문화시설, 지역문화 연계형 상권·거리·마을, 지역문화 기반의 상품·콘텐츠를 판매하면서 문화로 지역사회 발전에 기여한 음식점·숙박시설·카페 58개를 선정함
- 지역문화 콘텐츠로는 지역문화를 토대로 새롭게 창출된 문화·예술·관광 상품 및 브랜드, 문화·예술·공연 프로그램, 축제 및 이벤트, 생활양식(라이프스타일), 출판·인쇄물·디자인 등 40개 선정

○ 지역문화 명인은 지역문화예술인, 인물 등으로 2명을 선정함

(나) 선정현황

구분	선정수	부산 선정수
지역 문화공간	20	2
문화예술형 축제·이벤트	15	-
문화마을·거리·상권	15	3
생활·역사형 축제·이벤트	14	1
지역 문화유산	23	2
지역문화 상품·브랜드	13	-
합계	100	8

(3) 중앙정부 부처 정책공모사업 현황

사업명	지원내용	지원규모	주최/주관
지방소멸 대응기금	- 지역 주도의 지방소멸 대응 사업 추진을 위한 재정 지원 - 총 122개 지자체(광역시 15개, 기초 107개) - 광역은 서울, 세종 제외 - 지방소멸 대응이라는 목적 달성을 위한 사업 발굴 - 지자체가 여건에 맞는 투자계획을 자율적으로 수립 - 투자계획을 평가하여 우수한 지역에 과감하게 투자	- 연 1조원 (광역시 25%, 기초 75%) - 10년간 지원 - 기초는 투자계획을 평가하여 결과에 따라 차등 배분 - 광역은 인구감소지수, 재정·인구 여건 등을 고려하여 배분	행정안전부
청년마을	- 지방청년들의 유출 방지 및 도시 청년들의 지역 정착을 지원하여 청년들에게는 새로운 삶의 기회를 제공하고 지역활력 제고 - 청년의 지역 탐색, 지역과의 교류·관계·협력 등을 통한 지역활력 제고 프로그램 운영	- 12개소 - 대상지역별 2억원 - 3년 매년 2억, 총 6억원	행정안전부
마을기업	- 지역주민이 각종 지역자원을 활용한 수익사업을 통해 공동의 지역문제를 해결하고, 소득 및 일자리를 창출하여 지역공동체 이익을 효과적으로 실현하기 위해 설립·운영하는 마을단위의 기업 지정 - 지정주민 5인 이상 출자한 법인으로 공동체성, 공공성, 지역성, 기업성을 갖춘 법인	- 마을기업으로 지정 시 최대 3년간 1억원 지원	행정안전부
지역특성살리기 사업(23년)	- 소규모 마을 경제 활력 제고, 지역특성 활용 로컬디자인, 일자리지원센터 활성화, 전통시장 주변 편의시설 조성, 맞춤형 골목경제 활성화 분야로 나누어 선정 및 지원	- 총169곳 선정 - 총 200억원 (지방비포함) - 사업별 차등지원	행정안전부

사업명	지원내용	지원규모	주최/주관
도시재생사업 (24년)	- (혁신지구) 도시재생 촉진을 위하여 공공주도로 쇠퇴지역 내 산업·상업·주거·복지·행정 등 기능이 집결된 지역거점을 조성하는 지구단위 사업 - (지역특화재생) 역사·문화 등 지역 고유자원을 활용한 스토리텔링·도시브랜드화 추진 및 중심·골목상권 활성화 등을 통한 강소도시 육성 - (인정사업) 소규모 도시재생사업의 신속한 시행을 목적으로 도시재생활성화 계획을 수립하지 않고 도시재생사업으로 인정하는 제도	- (상반기) 혁신지구 2곳 - (하반기) 혁신지구, 지역특화재생, 인정사업 선정 예정 - (혁신지구) 250억원/5년 - (특화재생) 150억원/4년 - (인정사업) 50억원/3년	국토 교통부
대한민국 문화도시 사업	- 문화예술, 문화산업, 관광, 전통, 역사 등 지역별 특색 있는 문화자원을 효과적으로 활용할 수 있도록 지원하는 사업 - 문화 향유 프로그램 개발, 문화공간 조성, 지역문화에 기반한 문화콘텐츠 생산·확산, 문화인력 양성 등의 사업 기획·추진 - 23년 승인 대상 도시 13곳 선정, 24년 예비사업 추진 후 심사를 거쳐 최종 지원	- 2025~27년 3년동안 국비 1300억원, 지방비 1300억원 등 최대 2600억원	문화체육 관광부
2023 생활문화공동체 활성화 지원 사업	- 생활권 내 공공 거점 공간을 활용한 생활문화공동체 프로그램 기획·운영 - 생활권 내 생활문화공동체 프로그램 확산을 위한 공동기획 - 각 주체 간 성과 확산을 위한 공동 아카이빙 지원 - 협력 워크숍 및 교류 지원 - 현장 모니터링 및 성과관리	- 30개 내외 단체 선정 - 최소 30백만원~최대 50백만원	문화체육 관광부 지역문화 진흥원
2023 생활문화센터 활성화 지원사업 <주말엔 생활문화센터로>	- 생활문화센터 공간을 활용한 주말 생활문화 프로그램 기획·운영 - 프로그램 운영비, 센터 간 교류 기회 제공	- 25개 내외 생활문화센터 선정 - 센터당 20백만원~25백만원	문화체육 관광부 지역문화 진흥원
2023 기초단위 생활문화 확산지원 <모두의 생활문화>	- 지역 내 생활문화 활동 확산을 위한 생활문화 활동 지원 - (생활문화 확산) 생활문화캠페인 및 지역 내 생활문화 프로그램 확산 지원 - (생활문화공동체·동호회 활성화) 생활문화공동체·동호회 형성/활성화 지원 - (생활문화시설 활성화) 지역 내 생활문화 시설 활성화를 위한 생활문화 교류 지원 - (생활문화 특성화) 지역 특성을 반영한 새로운 생활문화 활동 지원 - 협력워크숍 및 교류지원 - 현장모니터링 및 성과관리	- 11개 지역 내외 선정 - 지역당 150백만원~200백만원	문화체육 관광부 지역문화 진흥원

사업명	지원내용	지원규모	주최/주관
2023~2025 지역문화전문인력 양성기관 (지역주관기관) 지정	- 전문인력 양성과정 지원(의무교육, 지역문화아카데미캠프, 통합성과공유회 등) - 지역기관 전담인력 역량강화 교육 및 교육운영협의회 운영 - 지역문화전문인력 활동 지원 - 성과 진단 및 환류(만족도조사, 모니터링 등) - 온라인 플랫폼 운영(통합온라인 교육, 교육생통합관리, 사업홍보 등)	- 권역별 1개소 내외, 총 10개 내외 선정 - 1개소당 연간 국비 40~60백만원(민간경상보조)	문화체육 관광부 지역문화 진흥원
2023 지역문화전문인력 일경험 지원사업	- 기관 일경험 : 지역문화전문인력 일경험 인건비 지원 - 직무교육 : 지역문화전문인력 역량강화를 위한 직무교육 제공 - 통합지원 : 전국 지역문화전문인력 교류 프로그램, 워크숍 등 - 프로젝트 : 지역문화전문인력 주도의 프로젝트 기획·실행 제공	- 지역문화전문인력 모집규모 41명 이내의 적합한 기관(41개 이내) - 기관당 지역문화전문인력 최대 2인 신청 가능 - 1인당 인건비 990만원(기본급 220만원의 50%*9개월)	문화체육 관광부 지역문화 진흥원
2024 전국생활문화축제 개최지 선정	- (선정 시 협력사항) - 2023전국생활문화축제 추진위원으로 참여 - 2024 전국생활문화축제 협력체계 구축 및 운영 - 2024 전국생활문화축제 성공적 개최를 위한 기획 및 운영·홍보 - 2024 전국생활문화축제 개최 성과평가 및 환류 - 기타 축제 개최 관련 제반사항	- 1개 개최지 - 국고보조금 500백만원, 지방비 300백만원	문화체육 관광부 지역문화 진흥원
2022 생활문화센터 평일 야간 및 주말 프로그램 운영지원 시범사업	- 평일 야간·주말 프로그램 운영을 위한 인건비, 프로그램 기획에 필요한 전문가 활용비(컨설팅, 특강 강사 등), 홍보비, 재료비, 소모품 구입비, 임차료, 회의 다과비 및 식대 등	- 9개소 내외 - 인건비 최대 6백만원 - 프로그램 운영비 19백만원~24백만원	문화체육 관광부 지역문화 진흥원
2022 생활문화센터 운영 활성화 프로그램 지원사업	- (브랜드 구축형) 특정일을 지정한 매달 주민참여 생활문화 교류협력 프로그램 - (운영 모델 구축형) 생활문화센터 구성 공간에 따른 특성화 프로그램 - (통합 지원형) 생활문화센터 프로그램 종합 지원을 통한 생활문화 활동 확산	- 20개소 내외 - 브랜드 구축형 8백만원~12백만원 - 운영 모델 구축형 5백만원~8백만원 - 통합 지원형 13백만원~20백만원	문화체육 관광부 지역문화 진흥원
마을미술 프로젝트	- 지역을 주제로 한 공공미술 프로젝트 - 마을미술 프로젝트 사업 추진에 소요되는 직접 경비 지원	- 최대 1억원(3건 내외) - 국비, 지방비 1:1 매칭	문화체육 관광부 한국문화 예술위원회

사업명	지원내용	지원규모	주최/주관
2023년 문화다양성확산사업	- 문화다양성확산사업 운영을 위한 보조금 - 관계자 대상 교육 및 네트워킹 워크숍 등	- 20개 내외 기관 선정 - 기관당 2천만원~1억 5천만원	문화체육 관광부 한국문화 예술위원회
길위의 인문학	- 도서관, 박물관, 생활문화시설 등 대상 - 인문에 대한 관심 증진과 삶의 지혜를 얻을 수 있는 내용을 담아 강연과 체험, 지역 인문자원 탐방 등을 결합한 인문 프로그램 지원	- 600개 프로그램(프로그램 당 1,000만원 지원)	문화체육 관광부 한국문화 예술위원회
지혜학교	- 도서관, 박물관, 생활문화시설 등 대상 - 인문학을 주제로 대학 교양 수준의 심도 있는 내용을 다루는 심화 인문프로그램	- 100개 프로그램(프로그램 당 1,000만원 지원)	문화체육 관광부 한국문화 예술위원회
공공디자인으로 행복한 공간 만들기	- 지역 현안 개선을 위한 공공디자인 사업 조성	- 총 5개소 (연속사업 3개소, 단년도 사업 2개소) - 연속사업 : 개소별 최대 400백만원 (국비, 지방비 5:5 매칭 필수) - 단년도사업 : 개소별 최대 350백만원 (국비, 지방비 5:5 매칭 필수)	문화체육 관광부 한국공예· 디자인문 화진흥원
전시공간 활성화 지원 사업	- 전시프로그램을 지역 유휴 전시공간에 매칭하고 순회 전시하여 지역민에게 다양한 시각예술 콘텐츠 제공	- 전시 기획·설치·운영에 소요되는 직접적인 경비 70%지원 - 23백만원x50개 전시공간 내외	문화체육 관광부 한국문화 예술회관 연합회

나) 경기도 지원사업

사업명	지원내용	지원규모	주최/주관
2023 경기 문화예술교육 〈지역중심 문화예술교육〉	- (자원발굴) 지역 내 인력, 장소, 유관기관 현황조사 및 자원발굴, 인력양성 등 - 〈협력체계〉 발굴한 자원 간의 네트워크를 형성하고 협력체계를 구축 - (실행·확산) 지역 내 문화예술교육 관련 인식 확산 및 지역 특화 콘텐츠 제작·보급	- 10건 내외 - 최대 40,000천원	경기 문화재단 경기문화 예술교육 지원센터
공연장 상주단체 육성사업	- 공연예술단체와 공공 공연장의 상주 및 협력사업 지원	- 상주단체 당 평균 7천 1백만원 지원 - 공연장 당 상주단체 최대 2개까지 신청 가능	경기 문화재단

사업명	지원내용	지원규모	주최/주관
2024 경기문화예술교육 〈노는예술, 더하기〉	- 2023 <노는 기획> 공모를 통해 선정된 우수 문화예술교육 단체와 자체 예산을 보유한 도내 문화예술교육 프로그램 수요처를 연결하는 판로지원 - 프로그램의 안정적 실행을 위한 1:1 매칭 지원금 및 원활한 협업을 위한 전문가 컨설팅 제공	- 8건 내외 - 최대 1천만원	경기 문화재단 경기문화 예술교육 지원센터
2024 경기문화예술교육 〈유아 문화예술교육 지원〉	- 유아(만 3~5세) 대상 문화예술교육 프로그램 개발·운영	- 기관·단체 5개소 - 최소 1천 5백만원~최대 2천 4백만원	경기 문화재단 경기문화 예술교육 지원센터
2024 경기문화예술교육 〈문화예술교육사 현장 역량강화〉	- 문화기반시설에 신진 문화예술교육사를 배치하여 실무역량 강화 및 지역 중심 문화예술교육 프로그램 개발·운영	- 문화시설 5개소 - 최대 3천만원	경기 문화재단 경기문화 예술교육 지원센터
경기 생활문화 플랫폼 지원	- 생활문화 플랫폼 활동 지원 - 지역 내 지속 가능한 생활문화 인적자원 발굴 - 생활문화 거점 공간 확산을 위한 프로젝트 운영 등	- 10건 내외 선정 - 최대 1,500만원	경기 문화재단

다) 공모사업의 활용 방안

- 군포시 지역문화진흥 시행계획 내 실행과제 중 일부는 중앙정부 부처 공모사업과 경기도 지원사업을 통해 예산을 확보할 수 있음
 - 인력양성, 아카데미 사업과 연관된 사업들이 공모사업에 존재하기 때문에 공모사업을 활용한 사업 운영이 가능함
 - 그렇기 때문에 제시된 실행과제 중 외부 공모사업을 통해 진행할 수 있는 사업을 사전에 준비하여 예산의 중복 투입을 예방할 필요가 있음
- 외부 공모사업은 문화예술 분야에 한정되지 않기 때문에 군포시 내 다른 부서와의 정보 공유를 바탕으로 지역에 필요한 사업 실행 예산을 확보할 필요가 있음
 - 타 부서에서 진행하는 사업 중에도 소프트웨어와 휴먼웨어를 포함하는 사업이 있기 때문에 타 부서의 지원사업과 연계하여 지역 문화예술생태계 활성화를 도모할 수 있음

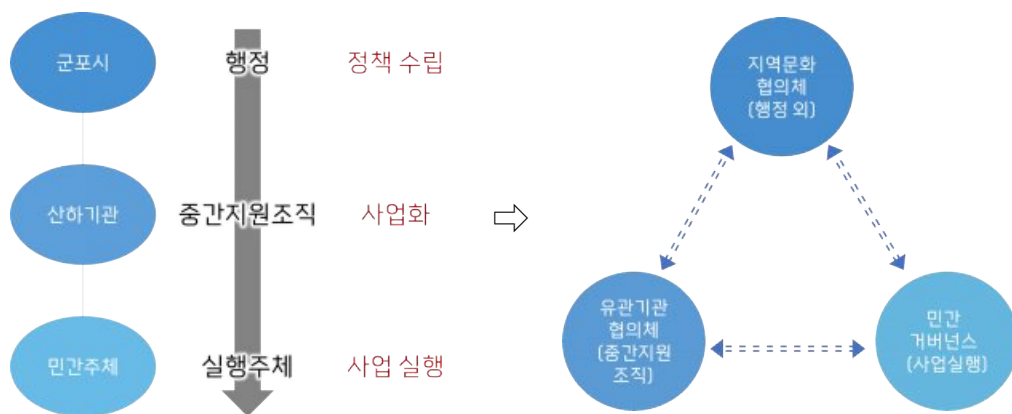
나. 추진체계

1) 추진체계 기본 방향

- 군포시의 지역문화진흥을 위해서는 군포시청과 유관기관이 참여하는 사업 추진체계와 시민과의 소통을 위한 도시차원의 거버넌스가 함께 구축되어야 함

가) 사업 추진체계

- 사업 추진체계는 군포시를 중심으로 지역문화 관련 유관기관이 참여하는 네트워크가 기본임
- 현재 군포시는 군포시청을 중심으로 사업실행의 주체인 산하기관(군포문화재단 등)이 참여하는 사업 추진체계를 갖추고 있음
- 현재 군포시가 갖는 추진체계는 행정과 실행기관이 분리된 수직적 구조로 군포시 지역문화 진흥을 위해서는 수직적 구조를 넘어 상호협력을 바탕으로 한 파트너십 구축이 필요함
 - 현재의 추진체계는 정책수립과 사업화, 사업실행에 대한 역할이 구분되어 있기 때문에 행정의 정책목표와 방향이 현장까지 제대로 전달되지 못하는 구조를 지니고 있음
 - 이러한 이유로 인해 군포시민들과 민간주체들은 군포시의 다양한 정책을 체감하지 못하고 있으며 행정과의 소통을 요구하고 있음
 - 따라서 현재 주체별로 구분된 역할과 일방적 사업 추진체계의 개선이 필요함



[그림 IV-53] 군포시 사업 추진체계 개선안

(1) 개선 방향

○ 일방적 전달 구조에서 소통 구조로

- 기존 사업 추진체계가 수직적 구조에 기인한 일방적 전달 구조였다면 개선되는 사업 추진체계는 군포시와 중간지원조직(유관기관협의체), 민간거버넌스(사업실행)의 쌍방 소통을 기반으로 한 협력적 네트워크로의 전환임

○ 정책대상에서 파트너로

- 협력적 네트워크로의 전환은 지금까지 정책사업의 대상으로 인식되었던 군포시민을 지역문화진흥을 위한 파트너로 전환시킨다는 의미를 지님
- 정책사업을 현장과 연결하는 수행기관 역할에 머물러 있던 중간지원조직 또한 이전보다 적극적으로 지역문화진흥을 위한 주도적 역할을 할 수 있는 파트너로 활동할 수 있음

○ 수동적 수혜자에서 능동적 주체로

- 그동안 군포시민은 높은 시민력을 가지고 있으나 이를 발휘할 수 있는 기회가 많지 않았음
- 협력적 네트워크로의 전환은 군포시민들이 보다 적극적으로 지역문화진흥에 참여할 수 있는 기회로 연결될 수 있음
- 정해진 정책사업의 틀 안에서 한정된 역량만을 발휘하던 기존과 달리 지역문화진흥을 위해 주체적 역할을 할 수 있는 문화적 시민으로의 전환이 가능함

(2) 사업 추진체계의 구성

(가) 지역문화 협의체

- 사업 추진체계의 한 축을 담당하는 군포시와 문화예술정책위원회가 중심이 되며 지역문화진흥을 위한 정책 수립 및 방향성 설정의 역할을 수행함

(나) 유관기관 협의체

- 군포문화재단을 비롯한 지역문화 관련 유관기관으로 구성된 협의체로 사업 수행기관의 역할을 넘어 현장 사업 경험을 바탕으로 한 정책 및 아젠다 발굴, 정책제안 등의 역할을 수행함
- 유관기관 협의체에는 기존 산하기관과 함께 도서관, 그림책꿈마루 등이 포함되며, 장기적으로 메세나 사업 추진을 위한 협의체까지 단계별로 확장 운영되도록 함

(다) 민간 거버넌스

- 민간 거버넌스는 크게 워킹그룹과 시민협의체로 구성됨

- 워킹그룹은 현장에서 사업을 실행하는 민간주체, 예술가 및 단체, 기획자 그룹 등이 포함됨
- 시민협의체는 군포시민들을 중심으로 구성되며, 군포시의 주요 이슈에 따른 분과로 구성하여 운영될 수 있도록 함
- 장기적으로 메세나 사업 추진 시 기업의 민간 거버넌스 참여를 고려하도록 함

(3) 추진체계의 단계별 구성

(가) 1단계(~2026) : 협력적 사업 추진체계로의 전환

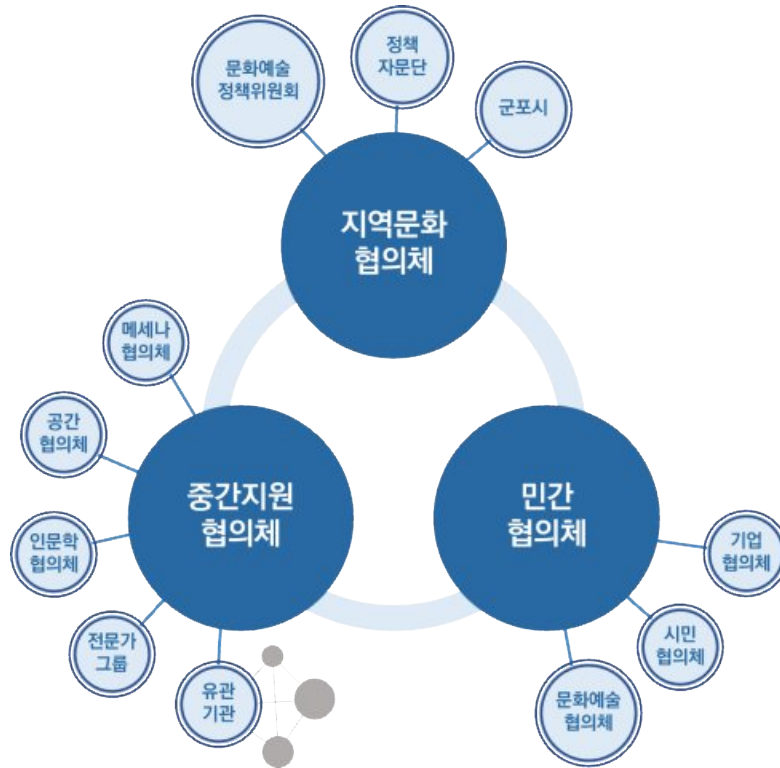
- 기존 수직적 구조의 사업 추진체계를 소통 기반의 협력적 추진체계로 전환함
- 협력적 사업 추진체계 구축을 위한 단위들을 구성하고 각 단위들과의 협의를 통해 지역문화 진흥을 위한 세 개의 핵심축이 협력할 수 있는 구조를 만들어 내는 것이 필요함
- 1단계에서의 핵심은 세 그룹의 협력구조를 구축하는 것과 함께 시민들이 참여할 수 있는 시민거버넌스를 구축하는 것임
 - 군포시 내에 다양한 커뮤니티가 존재하고 있으나 참여자는 제한적이며 참여자들 간의 정보 공유 또한 원활하게 이루어지지 않고 있음
 - 그렇기 때문에 공식적으로 활동할 수 있는 분과를 구성하고 시민들이 직접 참여하여 지역의 이슈를 발굴하고 의제화하는 활동까지 이어질 수 있도록 해야 함
 - 시민협의체 분과의 기본 구성은 문화예술협의체의 분과구성 방식과 동일하나 분과의 구성의 기반이 지역적 이슈라는 점에서 차별성을 가짐
 - 문화예술협의체는 장르중심의 분과구성과 아젠다 도출이 진행됨
 - 시민협의체 분과구성은 돌봄, 주거, 교육 등 시민들의 일상과 연결된 주제를 기반으로 하며 도출되는 아젠다 또한 시민들의 일상과 연결된 아젠다 도출이 우선됨

(나) 2단계(2027~) : 도시차원의 거버넌스로 확장

- 협력체계를 기반으로 구축된 사업 추진체계를 도시차원의 거버넌스로 확장시키는 단계임
- 3개의 네트워크 단위의 협력체계를 공고히 하는 한편 각 네트워크 단위 내 소규모 협의체를 운영하여 지역에 필요한 정책 발굴 및 사업화, 실행 과정이 체계적으로 이루어질 수 있도록 하는 것이 필요함
- 행정과 유관기관, 민간활동가와 예술가, 일반 시민, 기업까지 군포시에 거주하는 다양한 주체가 거버넌스에 참여하여 지역문화진흥을 위한 역할을 할 수 있도록 체계화하는 것이 중요함

(다) 군포 지역문화거버넌스 최종 모델

- 지역문화진흥을 위한 도시차원의 거버넌스 구축을 통해 군포시에 거주하는 모든 주체들이 소통하고 공유할 수 있는 구조 마련



[그림 IV-54] 군포시 최종 거버넌스 모델

〈표 IV-2〉 군포시 거버넌스 참여 주체

협의체 구분	구성 단위	주요 내용
지역문화 협의체	문화예술정책위원회	지역문화정책 발굴 및 협의 주체
	정책자문단	정책 및 사업 타당성 검토, 성과측정
	군포시	문화예술과 및 유관부서로 구성
중간지원 협의체	유관기관	군포문화재단을 비롯한 유관기관 네트워크
	전문가그룹	사업화 및 사업 실행 자문을 위한 전문가그룹
	인문학협의체	인문학생태계 활성화를 위한 협의체
	공간협의체	지역 내 문화예술공간, 생활권 거점공간 협의체
	메세나협의체	군포 메세나 사업추진을 위한 협의체
민간 협의체	문화예술협의체	예술인 및 단체, 기획자로 구성된 협의체
	시민협의체	시민의 일상적 이슈 발굴 및 의제화
	기업협의체	메세나 사업 참여 협약 기업 참여

다. 성과 측정 체계

1) 성과측정 방법

가) 성과 측정을 위한 평가 계획 수립

- 군포시 지역문화진흥 시행계획의 성과를 측정하기 위해서는 실행되는 사업을 객관적으로 평가할 수 있는 기준을 마련할 필요가 있음
- 개별 사업의 성과를 측정할 수 있는 지표를 설정하여 각 사업에 적용하는 과정을 통해 실행 과제 및 전략과제 전반에 대한 평가를 진행해야 함

(1) 정량평가

- 실행사업을 추진하는 과정에서 당초 목표로 설정한 수치 중심의 성과를 측정하는 방식임
- 본 연구에서 제시한 기본적인 정량성과 목표를 기준으로 연초 재원 확보 및 지역적 필요성에 따른 세부적인 성과목표를 설정하고 해당 목표를 달성했는지에 대한 객관적 평가를 진행함
- 사업 실행 횟수, 참여자, 방문자, 조성된 공간 수, 프로그램 운영 횟수, 콘텐츠 개발 횟수 등 수치로 측정 가능한 지표를 설정하여 활용하는 것이 필요함

〈표 IV-3〉 정량평가 방법

평가 방법	주요 내용
결과보고서	• 실행과제의 추진결과가 수록된 결과보고서를 통한 평가 • 결과보고서에 수록된 사업 실행 결과를 통한 정량평가 진행 - 사업 진행 횟수, 예술가 및 단체 참여수, 기획자 참여수, 시민 참여수, 공간 조성 수 등
설문조사	• 개별적으로 실행되는 사업에 대한 만족도 조사 - 단위사업에 참여한 기획자 및 시민을 대상으로 한 만족도 조사 진행 - 5점 또는 7점 척도로 구성된 만족도 조사를 통한 수치화 - 동일사업에 대한 만족도, 참여경험 등 연차별 비교 • 연간 진행된 사업 전반에 대한 만족도 조사 - 정책 및 사업에 대한 인지도 및 만족도 측정 - 전략과제, 추진목표 등 상위항목 간 비교 - 연차별 변화 추이 측정

(2) 정성평가

- 정성평가는 수치적으로 나타나지는 않으나 사업이 지닌 의미와 가치, 가능성을 측정하는 지표임
- 수치화되지 않는 평가항목이기 때문에 사업의 효과성, 사업의 의미와 가능성, 타당성 등을 주로 평가하게 되며 인력을 통한 평가가 중심이 됨

〈표 IV-4〉 정성평가 방법

평가 방법	주요 내용
자가진단을 통한 자체평가	• 단위 사업에 대한 주체별 자가진단 진행 - 행정, 사업 기획 및 실행주체, 사업 참여자가 사전에 설계된 지표를 활용하여 성과측정 - 성과 요인(긍정/부정) 분석 및 결과 환류(익년도 사업 반영) - 사업이 가지는 의미, 지역적 효과성, 사업 지속 가능성, 성과 및 개선점에 대한 자가진단 진행 • 자가진단 결과 검증을 위한 워크숍 - 자가진단 결과의 객관성을 확보하기 위한 워크숍 진행 - 내외부 전문가의 참여를 통해 자가진단한 평가 결과 검증 진행
평가단 구성 및 모니터링	• 시민모니터링 - 수혜자 관점에서의 사업 만족도 측정 - 사업 운영, 개인적 만족도 및 성취도, 사업 개선점 등을 참여자 관점에서 측정하여 익년도 사업에 반영 - 별도의 모니터링 지표를 통해 동일한 조건에서의 평가 진행 • 전문가 모니터링 - 지역문화 및 정책, 사업분야에 따른 전문가 평가단 구성 - 사업 계획-실행-결과에 대한 종합적인 관점에서의 평가 진행 - 개별 평가 이후 그룹별 전문가 평가단 워크숍을 통해 개인적 편차를 보정하여 최종 성과 평가 진행 - 연간 진행되는 사업에 대한 종합평가 진행

나) 정책 및 계획에 대한 문화영향평가 진행¹⁵⁾

(1) 문화영향평가 개념

- 문화영향평가는 국가와 지방자치단체의 각종 계획과 정책이 국민 삶에 미치는 영향을 문화적 관점에서 평가하는 제도임
- 문화적 관점에서 정책을 진단하고 문화적 영향을 분석하며, 문화적 가치를 정책과 계획에 반영할 수 있도록 대안을 제시하여 바람직한 정책 형성을 유도, 지원하고 있음

15) 문화영향평가시스템(<https://cupact.mcst.go.kr>)

(2) 평가목적

- 『문화기본법』 제5조(국가와 지방자치단체의 책무) 제4항에 따라 평가 진행
 - 국가와 지방자치단체는 각종 계획과 정책을 수립할 때에 문화적 관점에서 국민의 삶의 질에 미치는 영향을 평가하여 문화적 가치가 사회적으로 확산될 수 있도록 하여야 한다.
- 문화적 가치의 사회적 확산, 지속가능한 성장과 삶의 질 향상, 정책의 사회적 수용가능성과 효용성 제고의 목적으로 진행됨

(3) 평가대상

- 중앙행정기관 및 지방자치단체가 시행하는 평가의 대상
 - 「문화기본법 시행령」 제2조 제1항에 의거하여 중앙행정기관의 장이나 지방자치단체의 장 등이 자체적으로 평가하기로 한 정책사업이나 계획
- 문화체육관광부장관이 시행하는 평가의 대상
 - 「문화기본법 시행령」 제2조 제3항에서 문화체육관광부 장관이 평가를 시행하도록 규정한 경우
 - 관계 중앙행정기관의 장이나 지방자치단체의 장이 문화영향평가를 요청하는 경우
 - 「문화기본법 시행령」 제3조에 따른 협력체계를 통한 협의를 거쳐 문화영향평가를 하기로 한 경우
- 2014~2023년까지 총 307건의 평가가 진행되었으며 기본·종합·중장기 계획에 대한 평가는 7건임

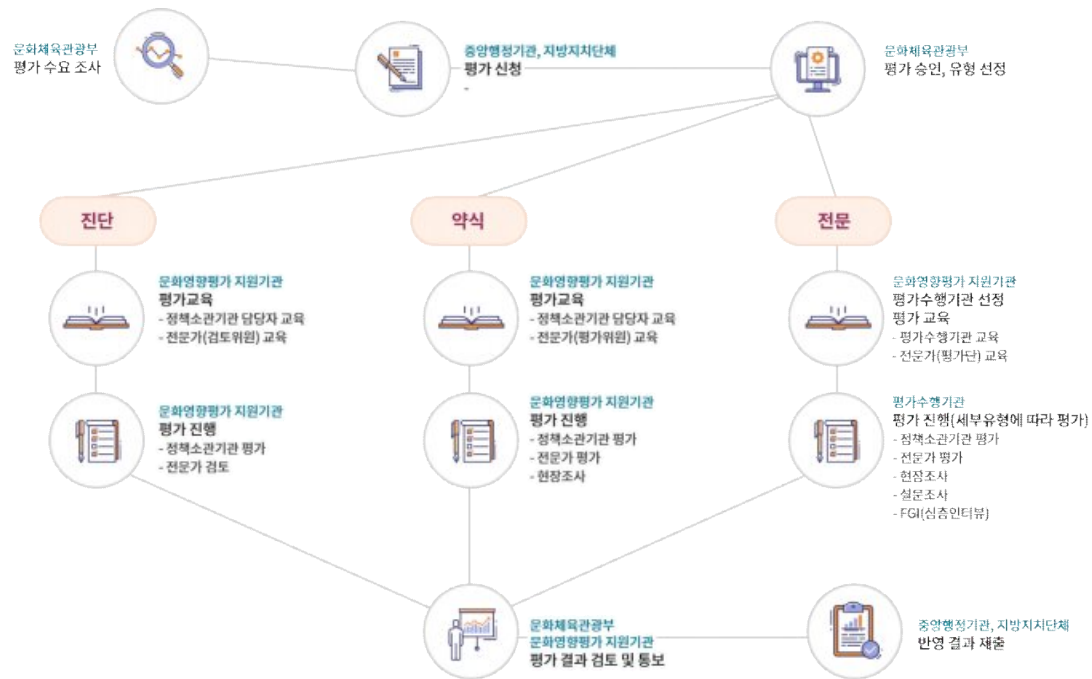
(4) 평가 방식

- 평가 내용 및 수준에 따라 진단평가, 약식평가, 전문평가로 구분됨

〈표 IV-5〉 문화영향평가 방식 및 수준

구분	평가유형		
	진단평가	약식평가	전문평가
평가방식	정책소관기관(중앙행정기관 및 지방자치단체 등)의 담당자가 점검표를 활용하여 문화에 미치는 영향을 스스로 점검하고, 외부전문가가 검토하는 방식	정책소관기관(중앙행정기관 및 지방자치단체 등)의 담당자의 평가와 현장평가를 통해 외부전문가가 평가하는 방식	문화에 미치는 영향을 깊이 있게 분석할 필요가 있는 정책을 대상으로 전문성을 지닌 제3의 기관이 평가를 수행하는 방식 (심도에 따라 기본·단계별, 기본, 심층, 전략 등으로 구분하여 추진)
평가내용	관련 정책(사업)의 자체 수준 진단 및 인식 제고	사업(정책)에 대한 외부전문가 위원 평가	다년도 종합 사업(정책), 새로운 유형의 사업 등에 대한 외부 전문기관 평가
평가기간	1~2개월	2~3개월	3~7개월
평가자	정책소관기관(중앙행정기관 및 지방자치단체 등)의 담당자	전문가 평가위원	전문 평가수행기관

(5) 평가 프로세스



[그림 IV-55] 문화영향평가 프로세스

(6) 평가지표

<표 IV-6> 문화영향평가 지표

평가지표		평가유형	고려사항
문화 기본권	문화향유에 미치는 영향	- 지역민이 문화생활을 누리고 향유할 권리에 부정적 영향을 미치는가? - 문화접근성이 저하되는 계층이나 지역이 발생할 가능성이 있는가?	문화향유권 문화환경권
	표현 및 참여에 미치는 영향	- 주민들의 문화적 표현 기회와 창작활동이 저하되는가? - 계획과 시행에서 주민참여와 정보공개를 통한 의견 수렴 과정을 거쳤는가?	문화참여권 정보문화향유권
문화 정체성	문화유산에 미치는 영향	- 지역의 고유한 문화유산의 기본적 가치에 훼손을 주었는가? - 문화유산을 향유할 권리를 저해하는가?	문화유산 보호 문화유산향유권
	공동체에 미치는 영향	- 지역의 정체성 및 고유문화를 훼손하는가? - 사회적 관계 속 구성원 간 분열과 대립이 유발하는가? - 계획과 시행 과정에서 주민, 문화예술인과 지역단체 간 교류와 협력이 잘 보장되고 있는가?	지역공동체 갈등발생 가능성 사회적 합의
문화 발전	문화다양성에 미치는 영향	- 지역 내 문화적 획일화에 영향을 주는가? - 지역사회 소수집단의 문화적 활동에 변화가 발생하는가? - 문화 소비에 있어 소외되는 계층이 파생될 수 있는가?	문화다양성 권리 문화평등권 문화격차
	창의성에 미치는 영향	- 사회구성원들의 창의성 발전을 저해하는 내용을 포함하는가? - 지역사회 내 새로운 변화와 혁신에 부정적 영향을 미치는가?	창의성 발전 미래지향성

3) 성과관리를 위한 연구 진행

가) 성과관리 필요성

- 정부업무평가기본법에 따르면 성과관리는 정부업무를 추진함에 있어 기관의 임무, 중·장기 목표, 연도별 목표 및 성과지표를 수립하고, 그 집행과정 및 결과를 경제성·능률성·효과성 등의 관점에서 관리하는 일련의 활동을 의미한다고 명시되어 있음
 - 성과관리는 목표의 설정, 사업 설계 및 실행, 목표대비 달성도 측정, 결과 환류로 연결되는 일련의 과정을 포함한 종합적인 관리체계라 할 수 있음
- 공공부문에서 성과관리가 필요한 이유는 한정된 재원을 통해 양질의 서비스를 군포시민에게 제공하기 위함임
 - 정책 및 사업에 대한 일련의 과정에 대한 평가를 통해 성과를 측정하고 성과가 나타나게 된 요인을 분석하여 환류하는 과정을 통해 한정된 재원의 효율적 투입이 가능하며, 이는 곧 시민들에 대한 양질의 서비스로 이어질 수 있음
 - 따라서 군포시 지역문화진흥 시행계획이 추구하는 목표를 실현하기 위해 추진되는 사업에 대한 전반적인 평가가 필요하며 평가 결과에 따라 정책 및 사업의 우선순위 설정, 개선점 도출과 개선이 체계적으로 이루어져야 함

나) 성과관리 체계구축을 위한 연구

- 정확한 성과관리를 위해서는 성과를 측정하기 위한 방법론과 측정 지표의 설정 등이 포함된 성과관리 체계구축이 필요함
- 목표의 설정, 사업 설계 및 실행, 목표대비 달성도 측정, 결과 환류를 포함하는 성과관리 체계를 구축하기 위한 연구를 통해 구체적인 성과관리 체계를 구축해야 함
- 성과관리 체계구축 연구에는 다음의 내용이 포함되어야 함
 - 군포시 지역문화진흥 시행계획 성과관리의 필요성
 - 성과관리에 대한 이론적 고찰
 - 성과관리의 개념 및 성과관리 목적 제시
 - 군포시 지역문화진흥 성과관리 모델 도출
 - 성과관리 모델 비교 분석
 - 공공부문 성과관리 사례 분석
 - 비교분석 결과를 바탕으로 한 군포시 성과관리 모델 도출

- 성과관리 체계 구성
 - 성과관리 체계 도출
 - 성과관리 구성요소 개념 및 상관관계
- 성과관리를 위한 지표체계
 - 성과관리 지표체계 구성
 - 성과관리를 위한 세부지표 및 측정방법 도출
- 성과관리를 위한 방법론
 - 설문조사, 전문가 평가, 모니터링 등 성과지표 측정을 위한 방법론 제시
- 환류 방안
 - 성과평가 결과의 환류 방안 제시

V

군포시 지역문화진흥 시행계획 추진 로드맵

1. 연차별 추진 로드맵

1 연차별 추진 로드맵

구분			2025	2026	2027	2028	2029
추진목표	추진과제	실행과제					
모두가 누리는 시민문화 환경	일상문화의 활성화	핫플레이스 조성 및 운영	안정화			확장	
		거리문화 향유 환경 조성	문화의 거리, 로드갤러리, 버스킹 공간 각 1개소				
		소외지역 문화활동 지원	시작	안정화		확장	
	세대별 문화활동 강화	청소년문화 활성화 사업	시작	지속			확장
		청년문화 활성화 사업	시작	지속			확장
		실버문화활성화 사업	시작	지속			확장
		세대를 아우르는 철쭉축제 활성화	시작	지속			확장
	군포형 시민학습 체계 마련	군포 시민아카데미	시범	시작	안정화		
모두에게 공정한 문화예술 생태계	문화예술 지원환경 개선	예술활동 안전망 구축	시작	지속			
		지역문화주간 운영		시범	시작	지속	확장
	문화다양성 가치확산	문화다양성 정책 기반 마련	연구	시작	지속/보완		
	장소기반 문화 활성화	소외지역 생활권 문화거점 조성	매년 3개소 이상 조성				
		복합문화센터 조성	건립		운영		
		커뮤니티 가든	매년 2개소 이상 조성				
		문화예술공간 및 시설의 효율적 활용 방안 모색	협의/ 시작	지속		재조사	변경
	모두 함께 만드는 문화자치 기반	인문학생태계 활성화	그림책 콘텐츠 활성화 사업	상징화	일상화/네트워크		작가상주/네트워크
인문학 인력 발굴 및 활동지원				매년 신규작가 2인, 큐레이터 10인			
군포 북페스타 개최				시작	지속		
융복합 문화예술 활성화		융복합교육과정 운영		시작	유지		
		융복합 문화예술지원 사업		시작	유지		
		아트수리산 프로젝트		시작	지속		
자생적 문화예술 생태계 활성화		시민펀딩 사업		시작	지속		
		군포형 메세나 사업 추진	연구	시작	시범	조성	활용
기본과제	일관된 문화예술정책 추진		시작	유지/보완			
	정보전달체계 개편		시작	플랫폼	관리 및 유지보수		
	문화예술거버넌스 활성화		문화예술거버넌스		도시차원의 거버넌스 확장		