

문서번호	경영기획팀-4482
보존기간	영구
보고일자	2025.08.20.

기안	팀장	본부장	대표이사
김지희	원준호	문성진	유정주
협 조			

2025년 경기문화재단 종합경영계획



경영기획팀

경기문화재단 주요업무 사전검토 항목 (☒ 또는 ■ 표시)

분류	항목	세부점검 내용	검토 완료	해당 없음	비고
사업 성과 관리	사업 계획 적정성	◆ 사업목적 및 대상이 명확하고, 사업계획이 사업목적 달성을 적 정한지 검토하였습니까? ◆ 사업의 결과로 충분한 사회적 가치가 창출되는지 검토하였습니까?	■	□	
	성과계획 적정성	◆ 사업의 추진계획에 따른 세부계획과 성과관리 계획은 구체적이고 합리적으로 설정되었는지 검토하였습니까?	■	□	
	사업관리의 적정성	◆ 예산 집행 적정성을 검토하였습니까? ◆ 사업 추진상황에 대한 정기적 모니터링을 검토하였습니까?	■	□	
내부 협업	관련 법령 및 절차 준수	◆ 업무 추진을 위한 관련 법령 및 절차를 검토하였습니까? □ 공직선거법 □ 청탁금지법 □ 일상감사 □ 계약심사 ■ 기타 관련 법규(법령·조례·규정·규칙 등)	■	□	민법 지역문화 진흥법 등
	부서 협력	◆ 타 부서와 협의 및 의견 조정 등을 검토하였습니까? □ 인사 □ 예산 □ 계약 □ 홍보 □ 대관 □ 기타 ■ 공동문제해결을 위한 협업 구조 마련	■	□	
	홍보방안	◆ 효과적인 홍보 방안을 검토하였습니까? □ 보도자료 □ 설명회 □ 누리집 □ SNS □ 광고 □ 홍보물 제작	□	■	
	정보화사업 사전 검토	◆ 정보화사업 관련 사전 검토사항을 거쳤습니까? □ 정보화사업 예산 타당성 관련 □ 정보보안성 사전 검토 이행 □ IT·전산 관련 부서 사전 협의 이행	□	■	
	중대재해대책	◆ 안전·보건 위험요인과 대책을 검토하였습니까? □ 안전규정 □ 안전교육 □ 위해요인 □ 관리계획 □ 비상계획 □ 기타	□	■	
대외 협력	도·의회 협력	◆ 도 또는 의회와 사전 업무공유 및 협의를 검토하였습니까?	□	■	
	타 기관 협력	◆ 타 기관과 사전 업무공유 및 협의를 검토하였습니까?	□	■	
	도민 참여	◆ 도민 의견 반영 및 사업 참여 방안을 검토하였습니까? □ 정책토론회 □ 설문조사 □ 도민공모 □ 기타	■	□	
	전문가 자문	◆ 관련 전문가 의견을 반영하였습니까? □ 토론회 □ 자문위원회 □ 정책모임 □ 법률자문 ■ 기타	■	□	
정책 요소	문화다양성 및 사회적 약자	◆ 사회적 약자에 대한 배려를 검토하였습니까? ■ 여성 ■ 아동 ■ 장애인 ■ 한부모 가정 □ 기타	■	□	
	ESG 경영	◆ ESG 관점(환경, 사회, 지배구조)에서 검토하였습니까? □ E(문화로 탄소중립) □ S(문화로 상생공생) □ G(문화로 경영혁신)	■	□	
	공공갈등	◆ 이해관계인 파악, 지식재산권의 보호 등 갈등 발생 가능성과 대책을 검토하였습니까? (갈등요소:)	■	□	
	정책 지속성	◆ 정책·계획의 지속가능성을 검토하였습니까?	■	□	
	일자리 창출	◆ 일자리 창출 수를 검토하였습니까?	■	□	
	성인지	◆ 성인지적 관점(성평등 실현, 성인지 감수성, 성 차별적 요인 등)을 검토하였습니까? ◆ 성별영향평가 검토 사업입니까?	□	■	
	혐오표현 근절	◆ 혐오표현 근절을 위한 적절한 표현을 검토하셨습니까?	■	□	
기타	정보공개	◆ 문서를 비공개로 설정했다면 법적 근거를 명확히 검토하였습니까? □ 공개 □ 부분공개(근거:) □ 비공개(근거:) ※ 정보공개법 제9조 제1항 제1호~제8호	□	■	
	정보인권	◆ 이해관계자의 개인정보 수집 및 보안 조치 등을 확인하였습니까?	□	■	
	행정순화어	◆ 경기도 공공언어 대체어 및 일본어 투용어 목록을 확인하였습니까? (예시: 간담회 → 정담회, 가이드라인 → 지침 등)	■	□	
	기록관리	◆ 결과물 생산 및 관리 방안을 검토하였습니까? □ 인쇄물 □ PDF □ 영상 □ 사전 □ 지지씨	□	■	

변화의 중심 기회의 경기



문화로 연결하고 도민의 삶을 완성하는 기회의 경기문화예술



2025년 경기문화재단 종합경영계획



GyeongGi Cultural Foundation
경기문화재단

목 차

I. 일반현황	5
1. 기본현황	6
2. 예산현황	9
II. 2024년 주요성과	12
III. 2025년 경영전략	18
1. 2025년 경영환경 분석	19
2. CROSS SWOT 분석	34
3. 2025년 경영전략	35
IV. 2025년 핵심 추진과제	40
1. [순환] 함께 성장하는 지역문화, 순환하는 예술 생태계 조성 ..	41
2. [연결] 지역 문화예술과 연결되는 경기문화예술 구현	44
3. [완성] 완전한 문화예술 경험 제공	46
4. [소통] 신뢰와 소통 기반의 ESG 문화행정 선도	51



| . 일반현황



□ 설립목적

- 지역문화예술의 진흥을 위한 사업과 활동 지원(재단 「정관」 제1조)

제1조(목적) 재단은 지역문화진흥법과 경기문화재단 설립 및 운영에 관한 조례에 따라 지역문화예술의 진흥을 위한 사업과 활동 지원을 그 목적으로 한다.

□ 설립근거

- 비영리법인의 설립과 허가(「민법」 제32조)

제32조(비영리법인의 설립과 허가) 학술, 종교, 자선, 기예, 사교 기타 영리 아닌 사업을 목적으로 하는 사단 또는 재단은 주무관청의 허가를 얻어 이를 법인으로 할 수 있다.

- 지역문화재단 설립 등(「지역문화진흥법」 제4조, 제19조)

제4조(국가 및 지방자치단체의 책무) ① 국가와 지방자치단체는 지역문화의 진흥을 위한 정책을 수립하고 그에 필요한 지원을 하여야 한다.
 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.

제19조(지역문화재단 및 지역문화예술위원회의 설립 등) ① 지방자치단체의 장은 지역문화진흥에 관한 중요 시책을 심의 · 지원하고 지역문화진흥 사업을 수행하기 위하여 지역문화재단 및 지역문화예술위원회를 설립 · 운영할 수 있다.
 ② 지역문화재단 및 지역문화예술위원회는 법인으로 하되, 이 법에서 규정한 것을 제외하고는 「민법」 중 재단법인에 관한 규정을 준용한다.
 ③ 그 밖에 지역문화재단 및 지역문화예술위원회의 설립 및 운영에 관하여 필요한 사항은 대통령령으로 정하는 바에 따라 해당 지방자치단체의 조례로 정한다.

- 경기문화재단 설립 및 운영(「경기문화재단 설립 및 운영에 관한 조례」 제1조)

제1조(목적) 이 조례는 경기도(이하 "도"라 한다)의 역사와 전통을 계승하고 지방 문화예술의 진흥을 통해 도의 정체성 확립을 목적으로 하는 경기문화재단의 설립·운영에 필요한 사항을 규정함을 목적으로 한다.

□ 주요연혁

- 국내 최초로 설립(1997.7.3.)된 공공문화재단으로서 2008년 도립 박물관·미술관을 통합하여 국내 최대의 문화예술 전문조직(소속기관 8개)으로 성장
- 경기문화의 독창성을 살린 다양한 문화기획 사업과 공모지원 사업 등으로 도민과 문화예술인들의 많은 관심과 기대 확보
- 콘텐츠 특성을 살린 박물관·미술관 등 문화시설 건립 및 운영으로 도민의 자긍심 고취

1996	10. 7.	「경기도문화예술진흥조례」 제정
1997	4. 30.	경기문화재단 법인 설립 등기
	7. 3.	경기문화재단 출범
1999	4. 1.	재단 부설 기전문화재연구원(現 경기역사문화유산원) 설립
2001	11. 2.	재단 기본재산 조성목표 1천억 원 달성
	3. 1.	박물관, 미술관 통합(경기도박물관, 경기도미술관, 백남준아트센터, 조선관묘박물관)
	8. 12.	명칭변경(기전문화재연구원→경기문화재연구원, 조선관묘박물관→경기도자박물관)
2008	10. 8.	백남준아트센터 개관
	3. 1.	남한산성문화관광사업단 출범
	10. 23.	실학박물관 개관
2009	10. 29.	경기창작센터 개관
	4. 25.	전곡선사박물관 개관
	6. 17.	경기도자박물관 분리(한국도자재단으로 이관)
2011	9. 26.	경기도어린이박물관 개관
	5. 24.	남한산성 행궁 복원 완료
	10. 18.	「경기문화재단 설립 및 운영에 관한 조례」 제정
2014	6. 22.	남한산성 유네스코 세계유산 등재
	12. 31.	명칭변경(남한산성문화관광사업단→남한산성세계유산센터)
2015	3. 18.	북부사무소(북부문화사업단) 개소
2016	11. 1.	남한산성세계유산센터 분리(경기도남한산성세계유산센터로 이관)
2019	4. 1.	조직개편(1청렴경영실, 1정책실, 1경기학연구센터, 3본부, 7소속기관)
	9. 27.	재단 본사 이전(인계동 사무소→서둔동 경기상상캠퍼스)
	12. 16.	경기북부어린이박물관 이관(동두천시→경기도)
2020	8. 4.	경기도박물관 재개관(전면 개편)
	11. 1.	경기북부어린이박물관 재개관(전면 개편)
2021	2. 15.	조직개편(2관 1실 3본부 7소속기관 1지원단)
2022	3. 30.	조직개편(1관 1실 1팀 3본부 8소속기관 1지원단 / 재난안전팀 신설)
2024	2. 1.	조직개편(3실 3본부 8소속기관)
	10. 31.	재단 본사 이전(서둔동 경기상상캠퍼스→인계동 사무소)
	2. 24.	제9대 유정주 대표이사 취임

□ 기구 : 3실 3본부 8소속기관



□ 인력 : 468명 (2025. 7. 1. 기준)

○ 직렬/직급별 현황

총계	468명	구분				비고
일반직	211명	임원		전문계약직	문화행정직	학예연구직
		1	7	107	96	정원 213명
운영직	158명	시설관리		고객서비스	업무지원	응급대응
		105	49	2	2	정원 172명
기간제	99명	재단 고유목적사업		국-도비	위탁사업 등	
		49		50		

○ 인력배치 현황

구분		합계	대표이사	인권감사실	전문계약직	문화행정직	학예연구직	비고
일반직	임원	1	1	-	-	-	-	정원 213명
	전문계약직	7	-	1	-	1	1	
	문화행정직	107	-	3	4	4	29	
	학예연구직	96	-	1	5	-	5	
운영직	운영직	158	-	-	-	19	-	정원 172명
	고유목적	49	-	-	-	2	7	
	위탁사업 등	50	-	-	-	-	14	

□ 기본재산

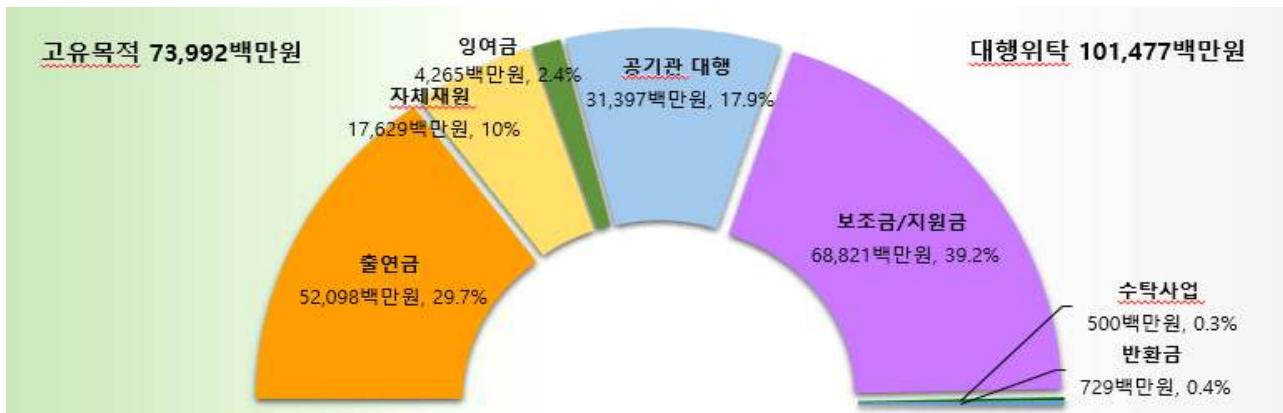
(2025. 7. 1. 기준, 단위: 천원)

구분	금액	비고
합계	112,009,408	기본재산 예치금 95,112,774천원 건물구입비 16,896,635천원
1997 ~ 2025	도출연금	95,700,000 1997년: 250억원, 1998년: 300억원, 1999년: 50억원 2000년: 100억원, 2001년: 337억원, 2025년: △80억원
	문진기금 귀속금	6,418,468 2020년: △20억원
	기본재산 적립금	7,057,109
	기부금	2,723,831
	기타 출연금	110,000 경기일보: 5백만원, 경인일보: 5백만원, 한미은행: 1억원

2 예산현황

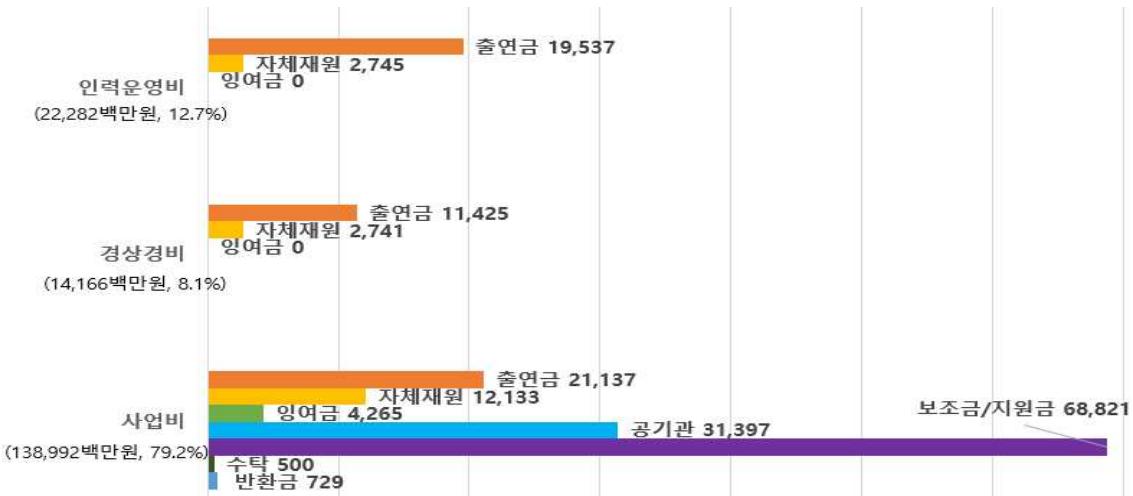
□ 수입예산 재원별 구분 (총 175,439백만원)

(2025. 7. 1. 기준, 단위: 백만원)



□ 지출예산 과목별 구분 (총 175,439백만원)

(2025. 7. 1. 기준, 단위: 백만원)



□ 수입예산

○ 175,439,121천원(사업수익 170,445,453천원 + 자본적 수입 4,993,668천원)

(3회 추경('25. 7. 1.) 기준, 단위 : 천원)

구 분	'25년 예산	'24년 최종예산	증감	대비(%)
합 계	175,439,121	154,072,476	13,366,645	13.87%
사업수익	170,445,453	145,311,206	25,134,247	17.30%
사업 수익	영업수익	167,680,153	142,256,726	17.88%
	상품 등 판매수익	1,083,240	1,049,000	34,240
	관리사업수익(부대수익)	169,815	104,000	65,815
	대행사업수익	31,897,000	30,758,467	1,138,533
	입장료수익	570,000	600,000	△30,000
	보조금수익	68,821,460	61,519,040	7,302,420
	국비보조금수익	48,806,630	42,771,430	6,035,200
	자치단체보조금수익	20,014,830	18,502,760	1,512,070
	기타보조금수익	0	244,850	△244,850
	기부금수익	0	659,959	△659,959
	경기도 출연금수익	52,098,314	43,432,260	8,666,054
	재단 출연금수익	8,000,000	0	100.00%
	출연금 이자수익	2,800,000	3,025,000	△225,000
	연구용역수익	2,240,324	1,109,000	1,131,324
	영업외수익	2,765,300	3,054,480	△289,180
	이자수익(예금이자)	370,000	370,000	0
	수탁사업수익	400,000	344,492	55,508
	기타영업외수익	1,995,300	2,339,988	△344,688
	기타임대수익	977,000	1,045,000	△68,000
	임대관리수익	418,300	495,000	△76,700
	기타영업외수익	600,000	799,988	△199,988
자본적 수입		4,993,668	8,761,270	△3,767,602
자본적 수입	순세계잉여금	4,264,676	7,863,999	△3,599,323
	보조금사용잔액(반환금)	728,992	897,271	△168,279

* 대행위탁 사업의 경우 확정된 사업에 대해서만 편성

□ 지출예산

○ 175,439,121천원(고유목적사업 73,991,669천원 + 대행·위탁사업/반환금 101,447,452천원)

('25. 7. 1.기준, 단위 : 천원)

사업명	총 예산	고유목적사업		대행·위탁사업		
		출연금	자체재원 (영여금 포함)	공기관대행	보조금 지원금	위탁사업
합 계	175,439,121	60,098,314	13,893,355	32,125,009	68,822,443	500,000
행정운영경비(본부)	11,809,024	6,800,264	5,008,760			
지속가능 경영혁신	2,643,676	1,550,000	1,093,676			
데이터 기반 문화행정 활성화	2,662,915	1,595,560	907,355	160,000		
문화예술 성장지원 및 기반강화	17,642,000	6,140,000	130,000	11,372,000		
지역문화지원 발굴 및 콘텐츠화	8,664,563	4,434,563	210,000	4,020,000		
문화다양성 확대 및 문화시민역량 강화	77,749,460	2,865,000	490,000	5,573,000	68,821,460	
참여형 복합 문화공간 기능강화	34,179,178	22,673,938	3,613,240	7,892,000		
- 경기도박물관 운영	4,384,902	3,924,902	460,000			
- 경기도미술관 운영	3,453,443	2,872,203	581,240			
- 백남준아트센터 운영	5,003,070	3,653,070	450,000	900,000		
- 실학박물관 운영	3,288,313	2,513,313	475,000	300,000		
- 전곡선사박물관 운영	3,219,658	2,687,658	472,000	60,000		
- 경기도어린이박물관 운영	4,747,134	4,132,134	615,000			
- 경기북부어린이박물관 운영	3,450,658	2,890,658	560,000			
- 대행위탁사업 운영	6,632,000			6,632,000		
박물관미술관 통합운영 활성화	8,435,000	8,435,000				
반환금	372,682			371,699	983	
문화유산 발굴 및 활용	10,914,313	5,603,989	2,430,324	2,380,000		500,000
문화유산 발굴 및 활용 반환금	356,310			356,310		
예비비	10,000		10,000			



II. 2024년 주요성과



□ 문화예술 활동지원

- 기초예술 집중 성과발표 및 생애주기별 예술활동 지원
 - 31개 시군 지역예술활동 지원(344건, 2,701백만원), 기초예술 지원(120건, 1,119백만원)
 - 공연장 상주 예술단체 육성 지원(15건, 1,103백만원)
 - 예술인 생애주기별 지원(신진→중견→원로)
- 경기도 예술인 DB등록 운영 및 예술인 간 소통 강화
 - 예술인 DB등록 활용 정책패널(400명) 구축 및 의견조사 3회 실행
- 지속가능한 문화예술 창작 생태계 조성을 위한 안전망 제공
 - 예술인 대상 법률·심리·특별 상담 등 총 789건 진행
 - 청년예술인 자립준비금(200명), 창작공간 임차료·대관료 지원, 예술협동 조합 활성화 지원(4건)
- 예술 활동의 자생화를 위한 창작 기반 안전망 지원(244건, 745백만원)

□ 문화예술 협력망 확산

- 취약계층 대상 AI 활용 융복합 예술활동 및 예술가 협업 추진
 - AI 활용 장애예술 활동지원, AI활용 사회배려자 예술활동지원 공모 지원
 - SK텔레콤, 한국장애인단체 총연맹 협력 <SK텔레콤 장애청소년 행복 AI 코딩 챌린지 대회> 공연 및 국내 작가 멘토링 예술프로젝트 연계

□ 문화다양성 확대 및 문화시민 역량 강화

- 경기도형 생활문화 정책 마련 및 활성화, 생활문화 육성 및 확산
- 도심 속 숲 기반 경기상상캠퍼스 운영(입주단체 지원 38건, 문화축제 8회, 28,500명)
- 문화누리카드 취약계층 문화향유 지원 → 지역 우수 주관처 1위
- 문화다양성 기획 및 공모 프로젝트 운영 지원(12건, 99백만원)
- 생애주기별 문화예술교육사업 고도화(유아→아동→청소년→성인)
 - 31개 시군 문화예술교육 지원(51건, 793백만원)

□ 문화예술 기반 구축

- 경기도 예술인 DB등록 운영 및 예술인 간 소통 강화
 - 예술인 DB등록 활용 정책패널(400명) 구축 및 의견조사 3회 실행
- 지속가능한 문화예술 창작 생태계 조성을 위한 안전망 제공
 - 예술인 대상 법률·심리·특별 상담 등 총 789건 진행
 - 청년예술인 자립준비금(200명, 600,000천원), 창작공간 임차료·대관료 지원(총 40건, 105,300천원), 예술협동조합 활성화 지원(4건, 40,000천원)
- 경기도 예술인의 집 조성
 - 프로그램 운영 방향 구성 및 시번 운영(아트살롱 특강 2회, AI 창작워크숍 5회)

□ 경기창작캠퍼스 운영

- 예술인 생애주기 고려 성장 기회 제공하는 스튜디오 운영
- 복합문화공간 활성화를 위한 문화축제 및 창의예술학고 운영(75회, 1,405명)

□ 참여형 복합 문화공간(뮤지엄) 기능 강화

- 경기문화재단 소속 7개 뮤지엄 2024년 연간 관람객 총 1,232,942명(전년대비 3% 상승)
- 연간 보도자료 171건 배포 및 언론보도 8,795건, 연간 누리집 2백만 명 방문
- 뮤지엄 미디어 채널(블로그, SNS, 유튜브 등) 콘텐츠 조회수 816,686회

구분	주요실적
경기도박물관	<ul style="list-style-type: none"> - 상설전시 5실 운영(만족도 94.29%), 특별전시 5회 운영(만족도 89.09%) - 문화예술 교육프로그램 133회 운영(3,570명 참여), 문화나눔 교육프로그램 232회 운영(11,239명 참여), 관람객 참여 행사 연간 9회 운영(5,224명 참여)
경기도미술관	<ul style="list-style-type: none"> - 기획전시 4회 운영(만족도 82.13%), 소장품전 2회 운영(만족도 81.43%) - 교육 및 참여 프로그램 10종 35회 운영(4,728명 참여, 만족도 91.87%), 문화자원봉사자 양성 프로그램 운영(484명 참여, 만족도 90%)
백남준아트센터	<ul style="list-style-type: none"> - 기획전시 3회 운영(만족도 87.80%) - 〈NJP 학교〉, 〈NJP 크리에이티브〉 등 교육 체험 프로그램 102회 운영(17,940명 참여, 만족도 93.17%), 용인시 협력기관 연계 프로그램 24회 운영(532명 참여) - 국제학술심포지엄 '백남준의 선물 16' 개최(167명 참석, 만족도 96.81%)
실학박물관	<ul style="list-style-type: none"> - 상설전시 3실 운영, 기획전시 2회 운영(상반기 특별전 만족도 96.43%) - 교육 체험 및 문화행사 17종 129회 운영(39,477명 참여) - 실학교전총서 제1집 『열하일기』 발간 및 실학문화 학술회의 개최

전곡선사박물관	<ul style="list-style-type: none"> - 상설전시 1실 및 기획전시 3회, 틈새전시 5회 운영 - <선사 백과사전>, <선사의 법칙> 등 교육체험프로그램 283회 운영(34,570명 참여, <선사 백과사전> 만족도 96.63%) - 학술축제 <전곡돌잔치> 개최(244명 참여, 만족도 96.89%)
경기도어린이박물관	<ul style="list-style-type: none"> - 10개 전시실 유지·운영 관리 222회, 전시장 관람객 참여 프로그램 1,754회 운영(27,631명 참여) - 제15기 어린이자문단 정규활동 5회 운영(23명 선발) - 상설교육 프로그램 1,028회 운영(28,094명 참여), 특별교육 프로그램 26종 운영(11,770명 참여), 지역·대학 연계 여름방학 공연 24회 운영(2,250명 관람)
경기북부여러분이박물관	<ul style="list-style-type: none"> - 상설전시장 유지·운영 관리 1,276회(만족도 97.7%), 전시연계 프로그램 2종, 5회 운영(828명 참여, 만족도 97.56%) - 생태교육 프로그램 27종 110회 운영(33,547명 참여, 만족도 98.69%), 학교연계교육프로그램 14종 162회 운영(3,316명 참여, 만족도 97.02%), 어린이날 특별 프로그램 10종 25회 운영(3,815명 참여, 만족도 99.11%)

3 | [도약] 특색있는 경기문화자원 콘텐츠 발굴 및 육성

□ 지역문화자원 활성화

- 지역문화자원 발굴 및 재생을 통한 지역 주민의 삶의 질 향상 도모
 - 공모지원사업 20건 241,662천원, 기획지원 2건 50,000천원 지원
 - 옆집예술 오픈스튜디오 8회 운영
- 문화예술 네트워크 협력
 - 광역-기초 간 문화예술 협력 네트워크를 통한 민간문화공간 활성화 지원
 - 3개 사업 22개 개인·단체 560,200천원 지원

□ 경기 공공예술

- 경기도 공공예술 브랜드 확산
 - 도내 시군 및 유관기관 공공예술 컨설팅 추진(구 경기도청, 동두천, 화성, 경기아트센터)
 - 인천국제공항공사 제1여객터미널 경기문화재단 전용공간 작가의 방 전시 운영
- 경기미술창고 운영
 - 경기 젊은 작가 작품 및 미술시장 비주류 작품 매입 및 기획전시(대여)

□ 문화유산 발굴 및 활용

- 도내 문화유적 학술조사 실시 및 개발 지역 매장문화유산 조사
- 문화유산의 과학적 보존 및 처리를 통한 문화유산 가치 제고
- 경기도 문화유산 활용을 위한 경기문화유산학교, 경기문화유산투어 기획 운영
- 경기지역학 활성화 공모지원(25건) 및 경기역사문화총서 3종 발간
- DMZ, 북한산성, 정조문화유산 등 세계유산 등재를 위한 지원 업무
- 남한산성역사문화관 개관 및 운영('24년 11월 개관, 관람객 7,609명)

4

[소통] 신뢰와 소통 기반 ESG 문화행정

□ 책임경영 강화를 위한 문화예술 ESG 경영 확산

- ESG 중장기 전략 수립 및 ESG경영추진위원회 기능 강화
- 도 광역·기초문화재단 상생을 위한 <경기문화예술 상생포럼> 개최(200명 참여)
- 이해관계자 인권 보호 및 증진을 위한 「인권위원회」 운영 및 「인권영향평가」 실시
- 징검다리일자리, 시니어 채용 등 취업 취약계층 일자리 140명 창출

□ 문화이음 기부금 모금 및 사회공헌 프로그램 운영

- '24년 문화이음 기부금 모금액 2,352,054천원, 목표대비 135% 초과 달성
- 기초문화재단(용인, 양평) 협력 지역문화 활성화 사회공헌 행사 개최(400명 참여)
- 임직원 사회공헌 활동 3회 추진, 138명 참여

□ 정보자원 관리를 통한 업무 효율성 및 안정성 향상

- 정보보안 실태평가 2024년 실적 92.49점 달성

□ 데이터 기반 문화행정 활성화

- 비전자 기록물 전수조사를 통한 중요기록물 전산화 추진 및 기록경영시스템 (ISO 30301) 인증자격 갱신, 제1회 기록물 평가심의회 개최
- 문화상품 온라인 판매 전문 스토어 운영 및 상품 개발을 통한 신규 상품 40건 개발, 총 394,021천원 수입 달성

□ 박물관·미술관 통합운영 활성화

- 트렌드에 맞는 우수한 박물관·미술관 콘텐츠 확보를 통해 도민에게 양질의 문화향유 기회 확대 및 지역사회와의 협력관계 구축 등 뮤지엄의 사회적 역할 강화

구분	주요실적
경기도박물관	<ul style="list-style-type: none">- 지하 1층 전시콘텐츠 등 복합 커뮤니티 공간 조성· 복합 커뮤니티 공간 조성 및 <경기명인>, <민화학교·규방공예학교> 등 행사 진행
경기도미술관	<ul style="list-style-type: none">- 민화와 K팝아트 특별전 《알고 보면 반할 세계》 개최· 전시기간 : '24.11.15.~'25.2.23.· 관람객수 : 31,997명(만족도 83.99%)
백남준아트센터	<ul style="list-style-type: none">- 백남준 예술상 수상자 선정· 운영위원회, 국제추천위원회, 국제심사위원회 추진 및 수상자 선정· 백남준 예술상 시상식 개최(수상자: 조안 조나스, 1936~, 미국)
실학박물관	<ul style="list-style-type: none">- 경기동북부 공·사립 뮤지엄 연합전시 개최· '다산 정약용과 한강' 주제로, 남양주 관내 공사립 뮤지엄 7개관 공동전시 개최 및 행사 추진(기획전시 4회, 행사 3회 개최, 34,816명 참여, 만족도 94.8%)
전곡선사박물관	<ul style="list-style-type: none">- 한탄강세계지질공원 연계 상설전시실 개편· 관람객 친화형 개방형 전시체험 공간 구성
경기도어린이박물관	<ul style="list-style-type: none">- 3층 상설전시실 체험전시 구성 개편 추진· 3층 상설전시실 개편 전시설계, 제작 및 설치 추진(25년 4월 완료)



III. 2025년 경영전략



외부환경 분석

【정책적 환경 변화】

□ [국정] 국민주권정부(이재명 정부) 5대 국정목표, 23개 추진전략, 123개 국정과제, 564개 실천과제 제시(국정기획위원회 발표)

국민이 주인인 나라, 함께 행복한 대한민국					
경청과 통합, 공정과 신뢰, 실용과 성과					
5대 국정목표	국민이 하나되는 정치	세계를 이끄는 혁신경제	모두가 잘사는 균형성장	기본이 튼튼한 사회	국의 중심의 외교안보
23개 추진전략	<ul style="list-style-type: none"> ① 국민주권과 민주주의의 확립 ② 정의로운 국민통합의 실현 ③ 문제를 해결하는 유능한 정부 	<ul style="list-style-type: none"> ① AI 3대 강국 도약 ② 기초가 탄탄한 과학기술 ③ 혁신으로 도약하는 산업 르네상스 ④ 기후위기 대응과 지속가능한 에너지 전환 ⑤ 성장을 북돋는 금융혁신 	<ul style="list-style-type: none"> ① 자치분권 기반의 균형성장 ② 활력이 넘치는 민생경제 ③ 협력과 상생의 공정경제 ④ 희망을 실현하는 농산어촌 	<ul style="list-style-type: none"> ① 생명과 안전이 우선인 사회 ② 내 삶을 돌보는 복지 ③ 국민건강을 책임지는 보건의료 ④ 인구위기를 극복하는 대전환 ⑤ 누구나 존중받는 일터 ⑥ 내 삶에 기회를 여는 성평등 ⑦ 각자의 가능성을 키우는 교육 ⑧ 함께 누리는 창의적 문화국가 	<ul style="list-style-type: none"> ① 국민에게 신뢰받는 강군 ② 평화 공존과 번영의 한반도 ③ 세계로 향하는 실용외교
123개 국정과제	19개 과제	29개 과제	23개 과제	37개 과제	15개 과제
564개 실천과제	79개 과제	137개 과제	113개 과제	173개 과제	62개 과제

○ (국민이 하나되는 정치) 문제를 해결하는 유능한 정부

- 국민이 체감하는 지속가능발전 기반 확립 및 국민권익을 실현하는 반부패 개혁
- 재정운용의 투명성·책임성 강화 및 성정과 민생에 기여하는 공공기관 경영 혁신

○ (세계를 이끄는 혁신경제) AI 3대 강국 도약

- 안전과 책임 기반의 'AI 기본사회' 실현 및 국민이 안심할 수 있는 개인정보 보호체계 확립

○ (세계를 이끄는 혁신경제) 기후위기 대응과 지속가능한 에너지 전환

- 재생에너지 중심 에너지 대전환 및 지속가능 미래를 위한 탄소중립 실현

○ (모두가 잘사는 균형성장) 자치분권 기반의 균형성장

- 주민 삶의 질 향상을 위한 자치분권 역량 제고 및 지방재정 확충으로 자치재정권 확대
- 소멸위기지역 재도약을 위한 지원 강화 및 지역교육 혁신을 통한 지역인재 양성

○ (기본이 튼튼한 사회) 내 삶을 돌보는 복지

- 지금 사는 곳에서 누리는 통합돌봄 및 장애인 삶의 질 향상과 기본적 권리 보장

○ (기본이 튼튼한 사회) 인구위기를 극복하는 대전환

- 아이키우기 좋은 출산·육아 환경 조성 및 아동·청소년의 건강한 성장, 다양한 가족 지원
- 인구가족구조 변화 대응 및 은퇴세대 맞춤형 지원

○ (기본이 튼튼한 사회) 누구나 존중받는 일터

- 차별과 배제 없는 일터 및 일, 가정, 삶이 공존하는 행복한 일터

○ (기본이 튼튼한 사회) 함께 누리는 창의적 문화국가

- 전국민이 누리고 세계인과 소통하는 K-컬쳐
- 자유로운 예술 창작 환경 조성

□ [이재명 정부 문체부] 높은 문화의 힘으로 세계를 선도하는 나라

높은 문화의 힘으로 세계를 선도하는 나라

01

K-컬처 시대 핵심 콘텐츠·연관산업 육성

- 목표** K-컬처 시장 300조원, 연관산업 수출 50조원
방한관광 3천만 명 달성
- ✓ 산업 성장 기반(정책금융 10조원, 세제지원, 공연형 아레나 등) 확충
 - ✓ 영상·음악·게임 등 K-콘텐츠 핵심 장르 전략적 지원
 - ✓ K-아트(문화·뮤지컬·미술)·한국어·전통문화 등 K-컬처 지평 확대
 - ✓ K-컬처 연관산업(푸드·뷰티·관광 등) 동반 수출 확대
 - ✓ K-관광콘텐츠 육성 및 외래관광객 방문 환경 집중 개선

02

K-컬처의 근간, 문화예술 창작역량·향유기반 강화

- 목표** 국민 문화예술 관람률 63 → 70%
국민 생활체육 참여율 60.7 → 65%
- ✓ 창작 공간·예술인 복지 등 자유로운 창작환경 조성
 - ✓ 아동·청소년 등 문화예술·인문 역량 개발 ('꿈의 예술단', 인문예술교육 확대)
 - ✓ 국민 누구나 누리는 문화·스포츠 기반 확충 (통합문화이용권, 유아부터 어르신까지 맞춤형 스포츠활동 지원 등)
 - ✓ 문화강국위원회 설치, 문화재정 확대 등 정책 인프라 강화

□ [문체부] 대한민국 문화정책 대전환 ‘문화한국 2035’ 발표

○ (핵심과제 ①) 지역 문화 균형 발전

- 국립예술단체·기관 지역 이전 및 협력 모델 재구축
- 국립문화기관 지역 분관 확대 및 법인형 운영 모델 개발
- 문화도시 3.0 추진

- 신(新)광역관광 개발 및 지역 생활인구 확대
 - 중앙·지역 수평적 협력체계 구축
- (핵심과제 ②) 저출생·고령화 등 사회 위기 문화적 대응
- 수요자 중심 융·복합형 문화시설 조성
 - 문화영향평가 제도 확대 및 문화다양성 정책 강화
 - 문화·체육·관광 통합 안전 체계 구축
- (핵심과제 ③) 문화 분야 인공지능 대전환(AX)
- 인공지능(AI) 기술 대응 문화예술·콘텐츠산업 혁신
 - AI 시대 저작권 체계 전면 개편
 - 공공 데이터 구축·활용·개방 체계 마련
- (핵심과제 ④) 문화 역량 제고
- 사회 문화예술 교육 확대
 - 예술·콘텐츠·관광 창의인재 양성
 - 문화예술 지원 방식 개선
 - 분야(장르)별 진흥법 제정 및 지원체계 구축

□ [2025년 문체부 주요업무 추진계획] 모두를 위한 문화, 세계를 잇는 문화강국

비전	모두를 위한 문화, 세계를 잇는 문화강국														
목표	문화&민생	문화&경제	문화&미래												
	문화&민생 <table border="1"> <tr> <td>국민문화예술 관람률</td> <td>'24년 63% → '25년 66%</td> </tr> <tr> <td>국민여가 만족도</td> <td>'24년 61.6% → '25년 65%</td> </tr> </table>	국민문화예술 관람률	'24년 63% → '25년 66%	국민여가 만족도	'24년 61.6% → '25년 65%	문화&경제 <table border="1"> <tr> <td>방한 관광객(명)</td> <td>'19년 1,750만 → '25년 1,850만</td> </tr> <tr> <td>K콘텐츠산업 매출(원)</td> <td>'23년 151조 → '25년 165조</td> </tr> <tr> <td>스포츠산업 매출(원)</td> <td>'23년 81조 → '25년 90조</td> </tr> </table>	방한 관광객(명)	'19년 1,750만 → '25년 1,850만	K콘텐츠산업 매출(원)	'23년 151조 → '25년 165조	스포츠산업 매출(원)	'23년 81조 → '25년 90조	문화&미래 <table border="1"> <tr> <td>대한민국 문화 호감도 (국가이미지)</td> <td>'24년 70.1% → '25년 73%</td> </tr> </table>	대한민국 문화 호감도 (국가이미지)	'24년 70.1% → '25년 73%
국민문화예술 관람률	'24년 63% → '25년 66%														
국민여가 만족도	'24년 61.6% → '25년 65%														
방한 관광객(명)	'19년 1,750만 → '25년 1,850만														
K콘텐츠산업 매출(원)	'23년 151조 → '25년 165조														
스포츠산업 매출(원)	'23년 81조 → '25년 90조														
대한민국 문화 호감도 (국가이미지)	'24년 70.1% → '25년 73%														

- (추진과제1) 민생결제 회복을 위한 문화 소비 확대
- 예술인 특별 지원 강화
 - 예술활동 준비금(600억 원) 지원, 생활안정자금 및 전세 자금 대출(180억 원) 지원
 - 취약계층 맞춤형 문화복지 확대
 - 기초생활수급, 차상위계층 등 대상 통합문화이용권 지원 확대(연 13만원 → 14만원)
 - 문화 소비 조기 회복 지원

- 문화비 소득공제 확대, 청년문화예술패스 운영 고도화

○ (추진과제2) 문화로 이루는 지역균형 발전

- 지역 예술 생태계 형성 지원
 - 지역 대표 예술단체 지원 확대, 지역 활동 기반 4개 장르 국립청년예술단 신설
 - 직장 내 생활예술동아리 지원 등 지역·생활 곳곳 생활예술 발전 모델 창출
 - 성장 가능성 높은 지역 예술인 창작 역량 및 지역 대표 공연예술축제 시장 거점화 지원
- 권역별 문화시설 거점 조성
 - 법인 형태 권역별 국립미술관 설립 등 신 운영모델 도입 추진
 - 폐교·폐교도소 등 유휴시설 문화공간 재생
- 문화로 발전하는 지역
 - 광역형 문화균형발전 선도 ‘대한민국 문화도시’ 조성 사업 추진 및 ‘로컬100’ 홍보 강화

○ (추진과제3) 성장과 수출 견인하는 콘텐츠 산업 육성

- K-콘텐츠 메가 프로젝트, K-콘텐츠 재도약을 위한 핵심 프로젝트 추진
 - K-콘텐츠 복합문화단지 추진(‘25년~’35년)을 통해 콘텐츠 제작-생산-소비 허브 구축
- 게임, 영상, 웹툰·웹소설 등 전략적 육성 추진
- 문화·역사·경제·일상생활의 관광 콘텐츠화
 - 전통문화, 종교문화, 공연예술, 스포츠, 미식 등 연계 관광콘텐츠 마련 및 산업·자전거·DMZ 관광 자원 확장
 - K-뷰티, 패션 등 소비재, 서비스업 등과 접목한 고부가 관광상품 개발

○ (추진과제4) 새로운 미래를 만들어 가는 문화

- AI 시대 콘텐츠산업 미래 전략(2025~2035) 수립
- 광복 80년 등 계기, 문화로 만드는 새로운 미래
 - 미래세대와 함께 전 세계에서 문화주권 회복 등 광복 가치 재조명하는 문화예술 행사 연중 개최를 통한 ‘광복 80년의 해’ 기념
- 저출생·고령화 대응 문화기반 조성
 - 어린이·청소년 예술활동으로 문화감수성 형성시기 알맞은 경험을 제공하고, 건강한 가족문화를 조성하도록 추진
 - 늘봄학교 등과 연계한 예술, 체육 교육프로그램 확대
- 문화로 보듬고 치유하는 사회문제
 - 문화예술, 인문 활동으로 사회문제 해결력 강화 및 공동체 연대 계기 마련
- 청년·장애인 등 창작 기회 및 접근성 확대
 - 청년예술가 도약을 위한 발표 기회 제공 및 자립 지원 추진
 - 신진 장예술인 창제작 지원사업 신설 및 장애유형별 맞춤형 안내, 프로그램 매뉴얼 개발

□ [도정] 변화의 중심, 기회의 경기

【도정 3대 비전】

더 많은 기회	더 고른 기회	더 나은 기회
민간의 혁신과 성장을 뒷받침하는 도정	모두의 삶의 질을 높이는 도정	가치있는 미래를 약속하는 도정
<ul style="list-style-type: none">중소기업·소상공인 총력 지원으로 민생경제 재건新성장 혁신 생태계 조성으로 미래 먹거리 창출경기북부의 성장발전 견인으로 평화경제 선도	<ul style="list-style-type: none">사람 중심 360° 돌봄체계 구축청년의 꿈과 도전을 위한 기회패키지 제공일상이 안전하고 편리한 환경 조성	<ul style="list-style-type: none">선제적 기후위기 대응으로 지속가능한 기후경제 실현사회적 가치 실현과 인구구조 변화 선도적 대응함께하고 소통하는 열린 도정 구현

○ AI 산업 생태계 조성으로 AI 혁신 선도

- 경기 AI 혁신 클러스터 조성 및 경기 AI 지식산업벨트 구축
 - 민간 투자 유치 대규모 ‘글로벌 AI 클러스터’ 조성 등 인공지능 기반 창업 생태계 구축

○ K-컬처 허브 조성으로 글로벌 경쟁력 강화

- K-문화콘텐츠산업 거점 마련 및 K-콘텐츠 IP 융복합 제작 글로벌 경쟁력 강화
 - K-컬처밸리 개발사업을 통한 한류 문화 산업화와 세계화 추진

○ ‘누구나’, ‘언제나’, ‘어디나’ 사람 중심 360° 돌봄 서비스 지원

- 위기상황, 아이 돌봄, 장애인 돌봄을 비롯한 복지 사각지대 발굴과 취약 계층 지원을 통한 복지 공백 해소

○ 선제적 기후위기 대응으로 지속가능한 기후경제 실현

- 경기도 에너지 전환 정책 경기 RE100 추진
 - 전략적 공유부지 발굴로 경기도 공공기관 역할 강화 ‘공공 RE100’
- 도민이 참여하고, 체감하는 기후위기 대응
 - 1인 연 6만원 이내 기후행동에 대한 인센티브 기회소득 지급
 - 도민체감형 1회용품 줄이기로 기후 감수성 제고
 - 전 도민 자동 가입 기후보험 개발 운영 및 기후위기 대응 경기 지방정원 및 도시숲, 생활숲, 가로숲길 조성

○ 사회적 가치 실현과 인구구조 변화 선도적 대응

- 사회적 가치 창출 활성화를 위한 기회소득 확대
 - 예술인 기회소득 28개 시군(기존 27개), 지원 인원 15,028명(기존 10,298명)으로 증원

- 문화 소외계층 문화 체험 기회 확대
 - 노인, 장애인 등 문화 취약계층 대상 기회공연관람권(1만원) 및 기회경기관람권(1천원) 정책 지원
 - 경기도 Life 플랫폼 운영: 'The 경기패스카드' 연계 문화예술 사업체 결제시 현금 환급
- 삶의 만족도 제고를 위한 일·생활균형 지원
 - '0.5&0.75집' 지원으로 경력단절 없는 지속 가능한 일자리 지원 및 주 4.5일제 시범 추진

□ (도 문체국) 비전: 문화예술이 일상인 경기, 문화로 지속가능한 경기 【2025년 세부목표 및 주요 추진과제】

비전	문화예술이 일상인 경기, 문화로 지속가능한 경기
세부목표	주요 추진과제
지역문화 중심의 문화향유 기회 확대와 기반조성	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 도민 문화향유 기회와 문화활동 참여 기회 확대 ▶ 문화자치 활성화로 지속가능한 문화생태계 조성 ▶ 새로운 일상을 만드는 문화기반시설 확충 및 공동체 활성화
융복합 콘텐츠 경쟁력 강화 및 지속가능 생태계 조성	<ul style="list-style-type: none"> ▶ K-콘텐츠 융복합 창작-제작-유통 생태계 조성 ▶ 일상 속 콘텐츠 접근성 및 문화콘텐츠 다양성 확대 ▶ 지속가능한 성장을 위한 콘텐츠산업 인프라 구축
도민과 예술인이 예술로 풍요로운 생태계 조성	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 지속적인 예술활동과 예술향유 기회확대를 통한 지역예술생태계 조성 ▶ 누구나 펼치고 어디서나 즐길 수 있는 일상 속 예술누림 기회 확대 ▶ 생애주기 맞춤형 문화예술교육으로 도민의 예술향유 능력 및 창조력 함양 ▶ 공정하고 투명한 건축물 미술작품 제도 확립
미래가치를 품고 도민과 함께하는 국가유산	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 국가유산 발굴·지정 및 체계적 보존·관리 추진 ▶ 국가유산의 보수·정비 및 안전관리 강화 ▶ 국가유산 활용 및 가치 증진을 통한 도민 자긍심 고취

○ (목표1) 지역문화 중심 문화향유 기회 확대와 문화기반 조성

- '문화자치 활성화' 시군 공모사업으로 지속가능한 지역문화 생태계 조성
- 광복 80주년 기념 문화사업 추진으로 광복 가치 공을
- 일상에서 문화, 여행, 스포츠를 누리는 문화누리카드 지원

○ (목표2) 새로운 일상을 만드는 문화기반시설 확충 및 공동체 활성화

- 지역문화자원 발굴과 재생으로 지역문화 및 문화공동체 활성화
 - 지붕없는 박물관 조성 및 지역문화 활동 공간 지원(29개소)
- 박물관 및 미술관 운영 활성화를 통한 지역문화 거점으로 육성
 - 도립 뮤지엄 콘텐츠 확충 추진(5개소)

○ (목표3) 도민과 예술인이 예술로 풍요로운 생태계 조성

- 예술인 기회소득 지급(15,028명/연 150만원) 및 다양한 유형의 확산 정책 추진
 - 기회소득예술인 페스티벌(장르별 운영) 및 상설무대 운영 등
- 지역 예술인의 안정적 창작활동 지원을 위한 ‘지역 문화예술 특성화’ 지원
 - 장르별 전문 예술인 창작 활동 지원 및 도민의 예술 활동 지원
- 공연 예술 창작 기반 마련 및 공연장 활성화를 위한 공연장 상주단체 육성 지원
 - 도내 공공 공연장과 협약한 상주 공연예술단체 지원(15개 단체, 연습공간, 공연비 등)
- 일상 속 예술누림 기회 확대
 - 장애(예술인)인 체계적 창작 활동을 위한 전문예술 교육(기초, 심화) 확대 지원
- 생애주기 맞춤형 문화예술교육으로 도민 예술향유 능력 및 창조력 함양

○ (목표4) 미래가치를 품고 도민과 함께하는 국가유산

- 국가유산 발굴·지정 및 체계적 보존·관리 추진
 - 흥원 및 주변 지역 종합 정비 추진
 - 무명의병 기념사업 추진
- 국가유산 활용 및 가치증진을 통한 도민 자긍심 고취
 - 도민 자긍심 고취를 위한 북한산성, 회암사지, DMZ, 정조능행차 등 세계유산 등재 추진
 - 여가를 즐기고 역사문화를 향유하는 경기옛길 조성·운영

□ (도 재정운용) 출연금 집행 잔액 환수 의무화와 재정운용 효율화를 통한 구조적 재정불균형 해소

- 「경기도 공공기관의 출연금, 전출금 및 위탁사업비 정산에 관한 조례」(2025.3.12. 시행) 일부개정에 따라 도 공공기관 2024 회계연도부터 출연금 사용 후 발생한 집행 잔액과 발생 이자 경기도에 반납 의무화 시행
- 경기도 전국 최대 인구(1,370만 명)와 경제규모 보유하고 있으나 구조적 재정 불평등에 직면
 - 자체재원 비중이 44.9%로 광역도 중 가장 높지만, 의존재원(지방교부세 0.5%, 보조금 42.2%) 부족으로 1인당 세입 전국 최하위
 - 전체 세입의 10.9%(4.2조 원)를 조정교부금으로 기초지자체에 교부하여 타 광역도 대비 가장 높은 비중 차지
- ▶ 미집행 사업 정리 등 감액추경 적극 활용을 통한 재원 재배분
- ▶ 이월금 및 불용액 최소화를 통한 재정 효율성 제고
- ▶ 출연기관의 과도한 예치금 정리를 통한 유휴재원 활용
- ▶ 사업별 집행률 점검 등 지속적 모니터링을 통한 개선 조치

【경제적 환경 변화】

□ 국내외 경제성장 둔화와 경기침체

- 2024년 이후 세계경제 무역질서 변화와 통화정책 불확실성 등으로 표류 중
- 우리나라 2025년 경제성장을 약 0~1% 수준 전망
- 수출 부진 및 건설업 침체 등의 영향으로 2025년 한국 GDP 성장을 0.8%까지 하향 전망
- ▶ 문화예산 축소와 민간 후원의 위축 및 문화예술기관의 재정 운영 부담 요인

□ 민간소비 위축 및 문화지출 감소

- 고금리, 고물가 현상과 사상 최고 수준의 가계부채 부담으로 민간소비 증가율 크게 둔화
- 한국 GDP 대비 가계부채 비율 92%로 세계 최고 수준으로, 가계부채로 인한 소비 제약 및 내수 침체 악순환 초래
- ▶ 공연·전시 등 유료 관람의 지출 감소 및 문화향유 활동 자체 경향 대비 필요

□ 지역경제 침체 및 고용환경 변화

- 지역경제 양극화와 인구유출로 지방 소도시의 경제 활력 저하
- 인구 감소와 산업 구조 변화로 지방의 소매판매, 서비스업 등 위축으로 지역 문화시설 운영 어려움 가중
- 전국 고용률 상승 추세 및 실업률 역대 최저 수준이나, 청년층의 체감실업과 문화예술계 종사자의 일자리 불안 지속(문화예술 분야 종사자 프리랜서, 단기계약 등 고용안정성 낮음)
- ▶ 문화예술인 지원 및 일자리 안전망 강화 요구
- ▶ 지역 문화생태계 불균형 심화

□ 문화산업 구조 변화와 콘텐츠 수출 동향

- 2023년 기준 콘텐츠 수출액 133억 달러 수준으로 매년 사상 최고치 경신하여 글로벌 경기 침체에도 K-콘텐츠 산업 지속적인 성장세
- 정책금융과 인재 양성을 통해 정부는 2027년까지 콘텐츠 수출 220억 달러 달성을 목표
- ▶ 콘텐츠 수출 호조는 문화예술계에 새로운 기회 제공하나 안정적 성장을 위한 대응 전략 필요

【사회문화적 환경 변화】

□ 인구구조 변화: 초저출생 및 초고령사회 진입

- 2024년 말 65세 이상 인구 비중 20% 돌파하며 공식적으로 초고령사회 진입
- 2024년 합계출산율 0.75명으로 OECD 국가 중 유일하게 0명대 수준, 출생아 수 연간 25만 명 아래로 떨어져 초저출생 현상 고착화
- ▶ 인구구조의 급변으로 인한 향후 문화예술 향유층의 구성과 수요 변화 대응 필요
- ▶ 고령인구 증가로 인한 노년층을 위한 문화복지 수요 증대와 청년인구 감소로 인한 문화예술계 잠재 관객 및 창작자 기반 축소 예상
- ▶ 인구 감소 시대에 새로운 문화향유 전략 모색 필요

□ 다문화 사회로의 이행과 이주민 증가

- 저출생에 따른 인구 부족 부분적 해소 위한 이주민 유입 증가로 한국사회 본격적인 다문화 사회 진입
- 내국인 인구 감소 가운데 외국인 인구 급증하며 인구 데드크로스 지연
- 일부 지역에서 외국인 주민에 대한 편견 등 문화적 충돌 발생하는 등 다문화에 대한 사회적 포용 수준 미성숙
- ▶ 문화적 다양성 확대 및 지역사회에 새로운 활력 불어넣을 기회
- ▶ 문화 수요의 스펙트럼 확장 및 다언어·다문화 콘텐츠에 대한 요구 증가
- ▶ 다문화 이해 교육과 문화교류 프로그램 등 포용정책 강화 중요 이슈

□ 1인 가구 급증으로 인한 가구 구성 변화

- 2023년 기준 1인 가구는 전체 가구의 35.5%인 782만 9천 가구로, 한국 사회의 새로운 보편적 가구 형태로 자리잡고 있음
- 젊은 세대와 고령층을 중심으로 단독 가구 비중 급증
- 1인 가구 증가로 소비 및 여가 패턴 변화시켜 개인화된 문화향유 활동 수요 증가
- 혼자 공연·영화 관람하고, 1인 취미나 예술 창작 즐기는 인구층 확대(솔로 이코노미, Solo economy)
- ▶ 혼자 오는 관객을 위한 시설 환경 개선 및 1인 참여 프로그램 개발 모색
- ▶ 1인 가구 상당수가 경제적·사회적 취약계층일 수 있어 문화접근성 높이는 정책적 배려 요구

□ 지방 인구소멸 위기와 지역 문화격차 심화

- 농촌을 중심으로 생산가능인구 감소와 고령화 진행되면서 문화향유 기반 약화로 문화 격차 구조적으로 누적(대도시 vs 농어촌 관람률 격차 약 15%p)
- 지역 문화격차 해소하지 못하면 지역민의 문화적 박탈감과 지역 공동체의 위축으로 지역소멸 가속화 가능성
 - ▶ 지역문화진흥을 위해 문화기반 시설 확충, 생활문화센터 지원, 지역 문화 인력 양성 등 추진 필요
 - ▶ 지역 예술가와 주민이 함께 만드는 참여형 문화사업 통해 지역 활력 도모

□ 문화예술 향유 및 참여 방식의 변화

- 디지털 시대와 엔데믹 전환 이후 온라인과 오프라인이 혼재된 하이브리드 문화향유 정착
- 유튜브·틱톡 등 1분 내외 영상에 익숙해진 젊은 세대는 더욱 강렬하고 짧은 콘텐츠 소비 경향
- 짧은 주기의 소비 트렌드가 전통적인 예술 향유 방식에까지 영향 미칠 가능성 제기
- 솟폼 위주의 소비로 관객들의 집중력 저하와 피로 증가 현상(도파민 중독) 우려, 깊은 몰입이 필요한 예술장르 향유에 부정적 영향 시각 존재
 - ▶ 새로운 참여 방식 연구 필요, 새대별 선호에 맞는 콘텐츠 제공 및 관객 논높이에 맞춘 해설과 체험 프로그램 강화 등 대응 필요

[기술적 환경 변화]

□ 생성형 AI와 인공지능 대전환(AX)

- 생성형 AI를 필두로 한 인공지능의 대전환(AX)은 콘텐츠의 기획·창작·유통·소비 전 과정 혁신하며 문화예술 분야의 판도를 바꿀 기술로 부상
- 초연결·초실감 기술의 발전으로 멀티모달 콘텐츠와 메타버스, XR 등 새로운 매체가 등장하여 문화 향유의 경계 확장
- 예술가와 AI의 협업, AI를 활용한 창작보조 등이 확산되며 창작 경계 확대
- 문화예술기관들 역시 관람객 문의 챗봇, AI 큐레이션, 디지털 휴먼 해설사 등 AI 기반 서비스 도입 시작
- AI 발전에 따라 예술의 고유한 창의성, 예술가의 역할에 대한 철학적 질문과 고용 위기, 저작권 문제 등 다양한 쟁점 발생
 - ▶ 디지털 시대에 걸맞는 윤리 기준과 포용 전략 마련 필요

□ 콘텐츠 제작·유통·소비 방식의 디지털화

- 기술 발전으로 문화 콘텐츠의 제작에서 유통까지 전 단계 디지털 전환 가속화
- 언제 어디서나(on-demand) 문화 콘텐츠를 소비하는 형태 정착
- 디지털화 흐름 속 콘텐츠의 수명주기 단축, 전통 예술공연 관객 감소 등의 현상
- ▶ 새로운 유통 채널 확보 및 관객 데이터 분석에 기반한 큐레이션 도입 등 디지털 시대에 맞는 관람 경험 설계 필요

□ 디지털 격차와 포용성 문제 대두

- 고령층, 저소득층, 장애인 등 최신 디지털 기기와 서비스 활용이 어려운 계층에 대한 정보 및 문화 접근 소외 우려
- 농어촌 지역의 고령 주민, 저소득 가정 아동 인터넷 기반 문화 콘텐츠 이용률 도시 대비 낮아 문화 격차로 이어지고 있음
- 디지털 불평등 해소 위해 정부는 디지털 포용 정책 추진 및 웹접근성 제고 시행 중
- ▶ 기술적 환경 변화 속에서도 인간 중심의 포용적 혁신 이루어지도록 장애 예술인 지원, 자막·수어·해설 서비스 제공, 문화누리카드 정책 등 사회적 약자 배려한 서비스 디자인과 현장 접근성 향상에 지속적 관심 필요

내부환경 분석

【경영환경】

□ (전략) 제9대 대표이사 취임에 따른 경영전략 및 운영방향 조정

- 2024~2028년(5개년) 경기문화재단 중단기 발전전략 수립 연구용역 결과를 토대로 수립한 중단기 전략을 기본으로 새 대표이사의 경영전략 및 운영 방향 반영
 - 경기 문화예술 연결하고 순환하는 문화예술 생태계 조성
 - 경기문화재단과 소속기관의 콘텐츠 브랜딩 홍보 전략 강화
 - 경기문화재단 정체성 재정립(리브랜딩)을 터新动能한 지속가능한 경쟁력 확보
 - 인공지능(AI) 등 최신 디지털 기술 도입 가능분야 적극 검토
 - 기관·부서 간 협력·소통 활성화

조정 전		조정 후	
미션	문화로 가꾸는 살기 좋은 경기도	미션	문화로 가꾸는 살기 좋은 경기도
비전	경기 문화시민의 성장의 기회, 향유의 기회, 도약의 기회 구현	비전	문화로 연결하고 도민의 삶을 완성하는 기회의 경기문화예술
가치	성장, 향유, 도약, 소통	가치	순환, 연결, 완성, 소통
전략	4대 정책목표, 12개 정책과제	전략	4대 전략목표, 12개 전략과제

□ [책임계약] 도민 체감 사업 적극 이행

- 김동연 도지사가 도민의 삶에 큰 영향을 미치는 공공기관의 책임과 역할을 강조하기 위해 2023년 시범도입한 '경기도 공공기관 책임계약' 제도 참여기관을 '23년 4곳에서 '24년 14곳 10개 사업으로 확대하면서 공공기관 간 경쟁 심화(상위 4개 공공기관 경영평가 점수 우대, 경기도지사 표창 수여 등)
 - 2025년('24년 실적) 경기도 공공기관 책임계약 사업 평가결과 발표 (2025.6.23.)
 - 상위 3개 우수 사업 선정

사업명	중소기업 성공 프로젝트	경력단절 없는 0.5&0.75잡	경기 노인 AI+ 돌봄
추진기관	경기도경제과학진흥원 경기신용보증재단	경기도일자리재단	경기도사회서비스원

- '청년 예술인 기회오디션'(경기문화재단, 경기아트센터) 사업은 평가 대상 사업 10개 중 10위로 최하위를 차지하여 참여 공공기관 중 절대 열세 상황

□ [박물관·미술관 운영] 관람객 확대 전략 전환 및 박물관·미술관의 복합문화공간으로서의 경쟁력 재정비

- 코로나19 종식 이후 빠른 회복 추세를 보이던 관람객수가 2023~2024년 약 2~3% 증가하는데 그쳐 증가세 다소 둔화 상태
 - 2020년 이후부터 경기도어린이박물관, 경기북부어린이박물관의 경우 회차별 최대 관람인원을 제한하는 방식으로 운영 중이기 때문에 2020년 이전과 이후의 총 관람객수의 단순 비교는 어려움을 감안하더라도, 팬데믹 이전 관람객수로 회복하지 못하고 있음

최근 10년간 박물관·미술관 총 관람객 현황



- 국립중앙박물관의 경우, 2019년 기준 350만 명이었던 관람객수가 최근 몇 년 간 K-컬쳐의 세계적 열풍의 영향으로 2024년 기준 379만 명 (2023년 418만 명)의 관람객을 유치하며 세계 박물관 중 8위, 아시아 박물관 중 1위를 차지하는 등 팬데믹 이전 관람객수 보다 오히려 증가함
 - ▶ 관람객수 단순 회복을 넘어선 관람객 확대 전략 전환 필요
 - ▶ K-컬쳐 흐름에 편승할 수 있는 박물관·미술관의 기획력 및 트렌드 대응력 확보
 - ▶ 지역 연계형 프로그램, 체류형 문화 콘텐츠 개발 필요
- 박물관·미술관의 2024년 발권 관람객수 전년대비 약 6% 감소, 외부전시 관람객 약 60% 증가
 - (긍정적 관점) 이동식·협업 전시로 지역 및 계층 접근성 확대를 통한 재단 소속 박물관·미술관 인지도, 공공성 강화
 - (부정적 관점) 외부전시 비중 확대가 본관 방문 동기·체류시간 감소로 이어질 우려와 복합문화공간으로서의 본연의 기능 약화



- ▶ 시설 노후화, 접근성 한계, 인근 상권 부재 등 ‘공간 체험 경쟁력’ 약화
- ▶ 외부전시 관람객의 본관 유입 전략 설계와 상설전, 기획전의 매력도 및 재방문 유도 프로그램 점검을 통한 현장 가치 재부각

【조직문화】

□ 내·외부 고객만족도 소폭 상승에도 공공기관 전체 평균에 미달, 소속 기관 간 격차 및 '조직 목표 명확성', '승진 인사 제도' 불만 지속

- (외부고객만족도) 경기도 공공기관 전체 대비 낮은 외부고객만족도 (PCSI) 향상을 위한 서비스 품질 제고
 - '24년 재단 외부고객만족도(PCSI)는 89.6점으로 '23년 88.4점보다 1.2점 상승했으나, 경기도 공공기관 전체 평균인 89.9점보다 0.3점 낮음
 - 경기문화재단 본원, 경기도박물관, 백남준아트센터가 전년대비 점수 하락



- (내부고객만족도) '24년 내부고객만족도(ESI)는 62.9점으로, 전년대비 3.4 점 상승했으나 경기도 공공기관 전체 평균인 66.4점 보다 3.5점 낮음
 - (강점) 동료 관계, 상사 지원, 업무시스템 등 다수 항목이 ‘보통’ 이상 수준 유지
 - (약점) ‘커뮤니케이션-명확한 목표 의식’ 항목이 전체 기관 대비 최저 평점
 - (약점) ‘승진/인사-타 기관 대비 승진 속도’가 두 번째로 낮아 인사제도에 대한 불만이 큼



- ▶ 직원들이 기관의 목표를 명확히 인지할 수 있도록 경영비전·성과 공유 체계 정비를 통한 내부 커뮤니케이션 강화 필요
- ▶ 승진 속도, 절차 공정성에 대한 체감도 낮아 인사 기준 공개 및 역량 기반 승진 체계 마련을 위한 공정·투명 HR 제도 구축 노력
- ▶ 직원 몰입도 제고가 고객 경험 향상으로 연결될 수 있도록 ESI-PCSI 선순환 구조 확보 필요

【윤리 리스크】

- 문화재 용역 비리 사태 관련 전사적 반부패 정책 이행 전면 점검 및 도덕적 해이의 근원적 예방 활동 추진 필요
 - (거버넌스) 이해충돌 사전 차단 및 내부감사 기능 강화 등 거버넌스 개선 필요성 대두
 - (위기관리) 위기 발생 시 신속한 진상 규명과 공개적인 대응 체계 마련 필요
 - (조직문화) 임·직원들의 윤리 의식 함양과 내부 고발 활성화 등 건강한 조직문화 정착 절실
 - (이해관계자 소통) 투명한 정보 공개와 신속한 보고로 도민 및 감독기관의 신뢰 회복 필요
- ▶ 이해충돌 방지 제도 정비 및 내부통제·감사 기능 강화
- ▶ 임·직원 윤리교육 내실화 및 내부 신고시스템 보완
- ▶ 위기 대응 프로토콜 구축 등 종합적인 재발 방지 대책 마련 및 실행

구분	강점(Strength)	약점(Weakness)
내부환경 외부환경	<ul style="list-style-type: none"> 신임 대표이사 취임에 따른 리브랜드 전략 AI 등 최신 디지털 기술 도입 및 부서간 협력 강화 계획 동료 관계·상사 지원 등 내부 관계 보통 이상 수준 박물관·미술관 등 지역 거점 인프라 및 다양한 공모지원 경험 	<ul style="list-style-type: none"> 외부고객만족도, 내부고객만족도 모두 공공기관 평균보다 낮음 조직 목표 명확성 및 승진·인사 제도에 대한 내부 불만 책임계약 사업 최하위 박물관·미술관 관람객 수 회복 지역 및 시설 노후화, 접근성 한계 등 문화재 용역 비리로 인한 기관 신뢰도 하락
기회(Opportunities)	공격전략(SO)	만회전략(WO)
<ul style="list-style-type: none"> 사회적 가치 실현을 위한 예술인 기회소득 확대 및 문화소외계층 관람권 지원 문화자치 활성화, 응복합 콘텐츠 산업 인프라 구축 등 문화정책 대전환 디지털 전환 가속화 K-컬쳐 열풍에 따른 글로벌 수요 확대 RE100 추진 등 ESG 경영 요구와 기후행동 인센티브 	<ul style="list-style-type: none"> 지역 거점 창작공간 및 예술인 안전망 확대 등 문화자치 활성화 박물관·미술관 인프라 활용해 AI·디지털 기반 응복합 콘텐츠 및 콜라보 확대 탄소중립·RE100 추진 및 사회적 가치 프로그램 개발을 통한 ESG 문화행정 선도 	<ul style="list-style-type: none"> 공정한 HR 제도 구축 생애주기 문화교육 강화 노후 시설 리모델링 지역경제와 상생하는 콘텐츠 브랜드 육성 K-컬쳐 열풍과 디지털 플랫폼 활용한 홍보 마케팅 및 콘텐츠 재설계를 통한 홍보·브랜드 강화
위협(Treats)	다각화전략(ST)	생존전략(WT)
<ul style="list-style-type: none"> 경기도 공공기관 책임계약 참여 확대로 공공기관 간 경쟁 심화 디지털화로 전통 공연 관객 감소 및 콘텐츠 수명주기 단축 외부전시 비중 확대가 본관 방문 동기 감소로 이어질 우려 윤리 리스크에 따른 공공신뢰 손상 	<ul style="list-style-type: none"> 온라인 전시 및 디지털 기반 큐레이션 등 디지털 전환 가속을 통한 박물관·미술관 관람객 감소 대응 내부감사 및 이해충돌방지 제도 강화를 통한 신뢰 회복 및 윤리경영 강화 	<ul style="list-style-type: none"> 비리 재발 방지와 투명한 정보공개로 평가 및 신뢰 리스트 관리 관람객 경험 악화와 경제심화를 동시에 줄이기 위한 시설 개선 및 재방문 유도 프로그램 개발 하위 평가 프로그램의 전면 재설계 및 지역 특화 콘텐츠 개발로 프로그램 차별화

경영전략 체계

미션

문화로 가꾸는 살기 좋은 경기도

비전

문화로 연결하고 도민 삶을 완성하는 기회의 경기문화예술

추진전략

함께 성장하는
지역문화,
순환하는 예술
생태계 조성

지역 문화예술과
연결되는
경기문화예술 구현

완전환 문화예술
경험 제공

신뢰와 소통
기반의 ESG
문화행정 선도

전략과제

예술인 복지, 거점
창작공간 지원 및
안전망 확대

지역 거점 기관을
중심으로 한
권역별 특화
콘텐츠 개발

보고, 먹고, 즐기는
일상적 문화향유
기회 확대

문화예술 ESG
경영선도를 통한
사회적 책임 강화

생활문화 및 교육
거점 기능 강화

뮤지엄 협업을
통한 다채로운
경험 제공 강화

지역 경제와
상생하는 경기도
대표 콘텐츠
브랜드 육성

경기도 예술·문화
제고를 위한
홍보마케팅 강화

도내 문화자원
발굴 및
취약계층·취약지역
육성 강화

AI·디지털 기술과
접목된 융복합
문화예술 콘텐츠
활용 확대

경기도 문화유산의
세계화 및 콘텐츠
활용

문화예술 진흥을
위한 정책 개발 및
협력 강화

핵심가치

순환
Circulation

연결
Connection

완성
Completion

소통
Communication

**2025년
경영목표**

지원사업 비중
11.93% → 12.88%

문화참여자
16,733명 → 23,255명

고객만족도
89.63점 → 90.28점

재정수입 목표
83억 원

2025년 경영목표

□ 지원사업 확대

- 목표정의 : 문예지원사업, 예술 매개자 양성, 소외대상 프로그램 사업 등 지원적 성격의 사업 일체
- 측정산식 : 지원사업 예산/전체 예산(백분율)
- 관련사업

직속	정책실	문화예술 정책기획 지원, 문화예술 특성화 발굴지원	고유목적사업
예술 본부	예술지원팀	경기도형 기초예술 집중지원, 생애 첫 예술활동 지원, 원로 예술활동 지원, 경기도형 공연예술 마켓, 예술인 조사 및 DB구축, 예술인 권리보호 및 역량강화, 예술인 창작기반 지원, 경기도 예술인의 집	고유목적사업
	예술교육팀	지역문화예술 특성화 지원, 공연장 상주단체 육성지원, 장애(예술)인 전문예술 활동 지원	대행사업
	예술사업팀	문화다양성 촉진, 지역문화교육 전문인력 매개자 역량강화, 영어 문화예술 축제, 영어 다큐제작 및 콘텐츠 개발 지역문화예술교육 기반구축, 지역아동 예술기회 지원, 아동·청소년 문화예술교육 지원, 유아 문화예술교육 지원, 문화예술교육사 현장역량강화 사업	고유목적사업
지역 문화 본부	지역문화팀	처음예술 난장, 취약계층 예술활동 지원, 경기 공공예술 기획발굴 문화예술 민간(기업) 참여 프로젝트	대행사업
	문화자치지원팀	지역문화지원 발굴 및 재생, 경기북부 지역문화 특성화 사업, 지역 민간문화공간 네트워크 활성화	고유목적사업
	창작지원팀	지붕없는 박물관 운영, 시흥 지붕없는 박물관 운영 생활문화플랫폼, 경기상상캠퍼스 운영	대행사업
		스튜디오 운영, 창의예술학교	고유목적사업

○ 2025년 경영목표 설정

(단위 : 백만원)

구분	2022년	2023년	2024년	2025년*
전체 예산	151,801	135,311	154,072	168,040
지원사업 예산	25,689	20,333	18,385	21,650
지원사업 비중	16.92%	15.02%	11.93%	12.88%

*2025년 예산은 2025년 2회 추경 기준으로 작성함

○ 중단기 목표



□ 문화참여자 증대 *경영평가 지표 연계

- 목표정의 : 투입 예산 대비 온라인 및 오프라인 등 재단에서 진행하는 사업의 참여자 수
- 측정산식 : 각 사업별 투입예산 백만 원 당 참여자 수의 합
- 핵심성과지표

경영본부	누리집, SNS, 영상채널 조회수 등의 총계	경영평가 지표
예술본부	공모지원사업 참여자수 (기획사업, 공연장상주단체 포함)	경영평가, 문체국 BSC지표
지역문화본부	문화예술교육지원사업 참여자 수	경영평가, 문체국 BSC지표
소속기관	대면, 비대면 관람객 수	경영평가, 문체국 BSC지표

○ 2025년 경영목표 설정

(참여자 : 명, 집행액·예산액 : 백만원)

수행기관	2024년			2025년		
	참여자(A)	집행액(B)	실적(A/B)	참여자(C)	예산액(D)	목표(C/D)
경영본부	5,057,993	345	14,661	5,563,792	260	21,399
예술본부	181,394	3,770	48	199,533	4,240	47
지역문화본부	3,044	291	10	3,348	400	8
경기도박물관	133,055	1,256	106	146,361	1,260	116
경기도미술관	136,415	1,172	116	150,057	1,081	139
백남준아트센터	222,293	1,052	211	244,522	1,550	158
실학박물관	247,609	722	343	272,370	840	324
전곡선사박물관	203,531	716	284	223,884	840	267
경기도어린이박물관	537,837	711	756	591,621	1,255	471
경기북부어린이박물관	204,064	1,040	196	224,470	970	231
남한산성역사문화관				107,131	1,141	94
계	6,927,235	11,075	16,733	7,727,090	12,696	23,255

- 2025년 목표 설정 근거

- 2024년 예산 집행액 기준 수행기관별 110% 상향 목표치 설정 및 2025년 예산액 반영
- 2024년 개관한 남한산성역사문화관 신규 추가

○ 중단기 목표



2027년 중기 목표
28,138명

- ✓ 2025년 39% 증가
- ✓ 2026년 10% 증가
- ✓ 2027년 10% 증가

□ 고객만족도 향상

- 목표정의 : 서비스 개선을 위해 연중 1회 경기도 주관으로 시행
- 측정산식 : 각 기관의 외부 만족도 조사의 평균
- 관련사업

재단(3본부)	문화예술본부 지역문화교육본부 경기도박물관 경기도미술관 백남준아트센터 실학박물관 전곡선사박물관 경기도어린이박물관	공모지원사업, 통합문화이용권 사업 공모지원사업, 문화예술교육지원사업 전시, 체험, 교육 전시, 체험, 교육 전시, 체험, 교육 전시, 체험, 교육 전시, 체험, 교육 전시, 체험, 교육
소속기관		

○ 2025년 경영목표 설정

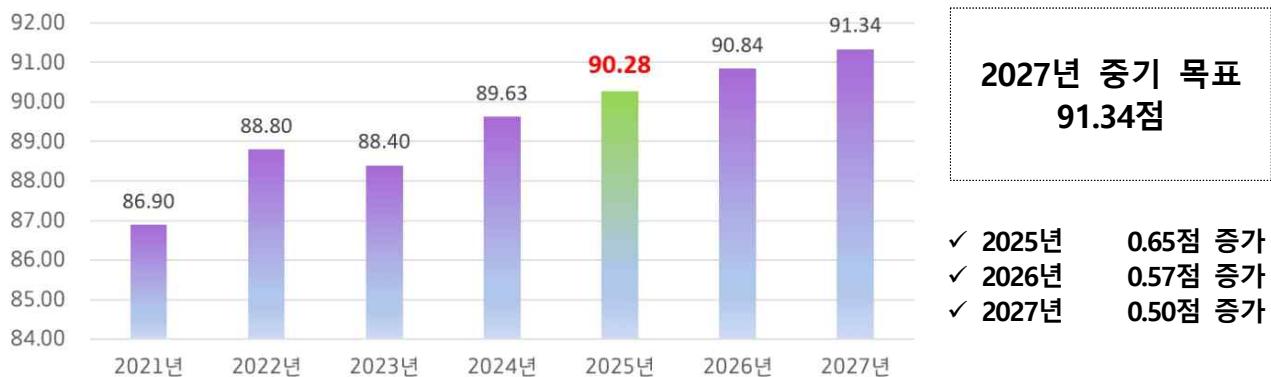
(단위 : 점)

구분	2022년	2023년	2024년	2025년	증가치
재단 본부	88.70	87.7	87.30	88.22	0.92
경기도박물관	88.20	91.6	90.10	90.69	0.59
경기도미술관	82.10	85.5	87.90	88.75	0.85
백남준아트센터	88.50	89.3	87.10	88.05	0.95
실학박물관	90.40	91.6	91.60	92.01	0.41
전곡선사박물관	95.10	94.4	94.90	94.91	0.01
경기도어린이박물관	87.40	89.2	93.30	93.50	0.20
경기북부어린이박물관	91.90	82.9	90.50	91.04	0.54
경기역사문화유산원	87.10	83.1	84.00	85.32	1.32
전체 평균	88.80	88.40	89.63	90.28	0.65

- 2025년 목표 설정 근거

- 만족도 조사는 100점에 수렴하기 어려운 지표로, 상한을 95점으로 설정
- 만족도 상위 기관은 상한(95점) 근접 효과로 상승률 낮게, 상대적으로 하위 기관은 체감 가능한 상승률 적용하여 목표치 설정

○ 중단기 목표



□ 재정수입 목표

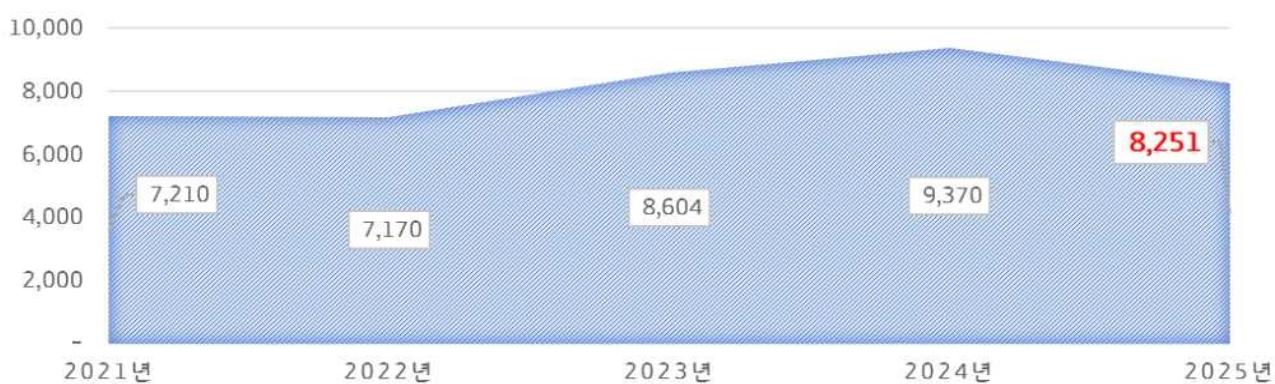
- 목표정의 : 출연금 및 보조금 등 외부 재원을 제외한 재단 고유 사업 운영, 시설 임대 등으로 발생한 자체 수입금
- 측정산식
 - 사업수입 : 재단 출연금 이자수익(기본재산), 경기문화재연구원 수입, 상품판매수익(편의시설 운영), 수탁사업수수료, 입장료, 교육 수입 등의 합계
 - 사업외수입 : 운영자금 운용 수입, 건물임대 수입(유료주차장 포함), 입주업체 관리비 수입 기부금 수입 등의 합계
- 관련부서

구분	정책실	경영본부	예술본부	지역문화본부	경기역사문화유산원	경기도박물관	경기도미술관	백남준아트센터	실학박물관	전곡선사박물관	경기도어린이박물관	경기북부어린이박물관
기본재산 운용												
편의시설												
위탁사업												
입장료												
교육												
건물임대												
입주업체 관리비												
유료주차장												
기부금												

○ 2025년 경영목표 설정

(단위 : 백만원)

구분	2021년	2022년	2023년	2024년	2025년	증감
상품판매수익(편의시설)	185	805	1,049	906	1,083	177
교육	84	96	113	157	170	13
입장료	288	579	703	602	570	△32
기부금	43	149	116	671	343	△328
재단 출연금 이자수익(기본재산)	3,189	2,711	3,077	2,965	2,800	△165
연구용역수익	1,826	855	1,057	1,435	1,120	△315
예금이자(운영자금)	114	329	518	702	370	△332
임대수익(유료주차장포함)	645	758	1,085	1,077	977	△100
임대관리수익	474	467	494	470	418	△52
수탁사업수익	362	421	392	385	400	15
계	7,210	7,170	8,604	9,370	8,251	1,119



- 2025년 목표 설정 근거

- 2024년 말 설정한 2025년 수입 목표치 반영(기본재산 목표 수익률 전년대비 하향조정)
- 기부금의 경우 3개년 평균값의 110% 상향

* 2027년까지의 중기 재정수입 목표는 향후 중기재정계획 수립 시 설정 예정



IV. 2025년 핵심 추진과제



① 예술인 복지, 거점 창작공간 지원 및 안전망 확대

□ 지속가능한 예술 생태계 조성을 위한 경기도형 예술인 지원 기반 구축

○ 예술인 창작기반 지원

- 예술인의 지속적인 창작활동의 마중물 지원으로 예술시장 진입이 어려운 청년 예술인에게 진입 기회 제공하여 예술 생태계 선순환 체계 구축
- ✓ 청년 예술인 자립준비금 지원 및 창작공간 임차료 지원

○ 경기도 예술인의 집 조성 및 운영

- 예비 예술인, 분야별 전문 예술인과 단체의 실험적 창작발표활동과 네트워킹의 거점공간 조성 및 활성화 추진
- AI 예술창작 단계별 실습 워크숍, 예술인 라운지 및 토크 콘서트, 예술 창업·창직 컨설팅, 예술인 상호간 네트워킹, 성과발표회, 커뮤니티 프로그램 등 예술창작 현장 수요 반영한 프로그램 기획 및 운영

○ 기초예술분야 집중지원 및 생애주기별 맞춤 지원

- (기초예술 집중지원) 일회성 예술창작 프로젝트 지원 중심에서 지속가능한 기초예술 분야별, 단계별 지원 체계 정립
- (생애 첫 예술활동 지원) 다양한 신진 예술가 육성 및 진입으로 경기도 예술지원체계의 공정성 및 다양성 강화
- (원로 예술활동 지원) 공모지원 사각지대인 원로 예술인 대상 창작활동 지원을 통한 창작 활성화 유도

□ 취약계층 예술활동 확대 및 장애예술인 단계별 성장 지원

○ 취약계층 예술활동 지원 확대

- 도내 취약계층 대상 융복합 예술활동 지원을 통한 예술활동 지원 및 창작 활동 다양화
- ✓ 사회배려자 아동, 청소년 대상 생생형 AI(인공지능)를 활용한 디지털 아트 예술활동 프로그램 운영

○ 장애예술인 전문예술 활동 지원

- 도내 장애예술인의 잠재된 예술성 발견하고 발전시킬 수 있도록 단계별, 대상별 활동지원을 통한 전문예술인으로 육성
- ✓ 장애예술인 활동지원 공모 및 멘토링

- ✓ 참여 예술인 및 단체 역량강화 위한 맞춤형 교육 프로그램 및 개별 컨설팅 운영

□ 공정한 예술 생태계 조성을 위한 예술인 권리 보호

○ 경기도 예술인 권리보호 및 역량 강화

- 창작활동의 지속가능성 확대 및 자생적 예술 생태계 기반 구축
 - ✓ 불공정 행위 법률 상담 및 예술인 고충·심리 상담 운영(온라인 일대일 상담)
 - ✓ 경기예술인 아카데미 프로그램 운영(예술인 DB 등록 예술인)

○ 예술인 조사 및 DB 구축

- '21년도부터 누적된 경기도 예술인·단체 조사 데이터베이스 약 8,500건 활용하여 시공간에 구애받지 않는 실질적인 예술인 정보 허브 수행을 위한 플랫폼 활성화
 - ✓ 경기예술인지원센터 누리집 기반 온·오프라인 커뮤니티 플랫폼 활성화
 - ✓ 경기예술인지원센터 예술인 DB 활용 및 정책패널 구축 및 운영

② 생활문화 및 교육거점 기능 강화

□ 생활문화 활동 지원을 통한 경기도형 문화자치 활성화

○ 경기 생활문화 플랫폼 운영 및 지원

- 도내 생활문화 및 지역문화 확대를 위한 기관·민간 단체 공모지원사업 운영
 - ✓ 도내 기초문화재단 생활문화 플랫폼 협력 지원(기관별 최대 20,000천 원)
 - ✓ 경기 생활문화 플랫폼 지원사업 공모(단체별 최대 12,000천 원)
- 생활문화 인적자원 양성 프로그램 운영
- 온라인 소통 및 홍보, 사업기록을 위한 생활문화 온라인 종합 플랫폼 운영

○ 경기상상캠퍼스 기능 확장 및 활성화

- 생애주기별 생활문화 프로그램 운영 및 생활문화 동호회 지원
- 도민 제작공간(생활창작공방, 상상실험실, 디자인스튜디오) 특화 운영
- 국내외 공공 공간 연계망 확대를 통한 콘텐츠 다각화

○ 경기창작캠퍼스 선감생활문화센터 활성화

- 도민 대상 정기 개최 형식의 문화예술 기반 생활문화축제 운영
- 사업 컨설팅, 입주단체 연계 프로그램 운영 등 입주단체 및 동호회 지원 활동 추진

□ 문화예술교육을 통한 문화다양성 감수성 함양

○ 문화다양성 활동 발굴 및 지원

- 문화다양성 주제 문화예술 활동 지원 및 교육을 통한 인식 확대
 - ✓ 문화다양성 주제 중심 문화예술 프로젝트 및 학습모임 지원
 - ✓ 문화다양성 교육과정 운영 및 확산 포럼 개최

○ 지역문화교육 전문인력 매개자 역량 강화

- 광역-기초 협력 기반 권역별 문화예술교육 매개자 역량 강화 연수 추진
- 기초문화재단 및 문화재단 미설립 기초지자체 대상 문화예술교육 협의체 운영

③ 도내 문화자원 발굴 및 취약지역 육성 강화

□ 지역문화자원 발굴을 통한 지역문화 활성화 및 지역 균형발전 도모

○ 지역문화자원 발굴 및 활용

- 지역문화예술 프로젝트 신규 발굴 및 현대적 재해석을 통한 지역 정체성 강화 및 가치 확산
- 유휴공간 활용 거점 조성하여 지역문화예술 활성화 기반 구축 및 문화 격차 해소
 - ✓ 지역문화자원 발굴 및 활성화를 위한 지역 연계 프로젝트 및 공간 조성 공모지원
 - ✓ 지역 내 유휴공간의 문화적 재생 거점공간 기획지원
 - ✓ 도내 시·군 예술가 작업실 개방하는 오픈 스튜디오 프로그램 <옆집예술> 운영

○ 경기북부 지역문화 특성화 지원

- 경기북부 지역 불균형, 문화소외, 지역격차 심화속에 지역문화 특화 문화예술 사업 추진으로 불균형 해소 및 문화향유 기회 확대
- 경기북부 10개 시·군 지역문화 특성화 브랜드 발굴로 지역 정체성 강화 및 지역 활성화
 - ✓ 경기북부 지역문화자원을 활용한 지역특성화 문화예술 브랜드 발굴 운영 공모지원
 - ✓ 경기북부 대표 민간 문화예술 단체(예총, 민예총, 문화원) 조직 활성화 기획지원 및 경기북부 특화 문화예술 브랜드 발굴

① 지역 거점 기관을 중심으로 한 권역별 특화 콘텐츠 개발

□ 지역문화자원·유휴공간 거점화 및 민간 네트워크 연결을 통한 특화 콘텐츠 개발 및 추진

○ 지역 민간문화공간 네트워크 활성화

- 민간문화공간 활성화로 다양한 문화주체 발굴 및 31개 시·군 생활권의 문화 격차 해소
 - ✓ 지역 문화생태계 활성화를 위한 민간공간의 문화 거점화 및 활동 지원
 - ✓ 경기도형 생활문화 전시관 ‘세:간’ 조성 및 확산

○ 지붕없는 박물관 운영 지원 확대

- 경기도의 자연·역사·문화자원을 발굴하여 보존, 재생, 예술적 해석을 바탕으로 한 지역 거점공간인 ‘지붕없는 박물관’ 운영 및 지원
 - ✓ 지붕없는 박물관 지역협력 거점 운영(기획지원)
 - ✓ 지붕없는 박물관 인증제 거점 운영 및 후보거점 발굴 공모(공모지원)

○ 경기도형 공연예술 마켓 플랫폼 조성 및 활성화

- 도내 우수 공연예술 레퍼토리의 국내외 유통 및 경쟁력 강화를 위한 31개 시군 협력 구조 기반의 공연예술 유통 마켓 플랫폼 조성 및 유통 활성화
 - ✓ 경기도 시·군 협력 기반 공연예술마켓 페스티벌 개최
 - ✓ 경기 도내 공공 공연장의 공동 창·제작 프로젝트 유통 지원

○ 경기창작캠퍼스 복합문화공간 기능 강화

- 복합문화공간으로의 전환을 통한 경기서부 문화거점 구축 및 활성화
- 도내 예술인 및 단체 연계를 통한 양질의 예술교육 콘텐츠 개발
 - ✓ 신진·예비 작가를 위한 예술인 육성 교류 프로그램 개발 및 운영
 - ✓ 지역자원 및 복합문화공간 활용을 통한 경기창작캠퍼스 특화교육 기획 및 운영

○ 경기 공공예술 기획발굴

- 도내 31개 시·군을 대상으로 지역별 이슈와 현안을 공공예술로 실현
- 지역 특성을 살린 공공예술을 통한 지역 명소화 및 문화관광자원 발굴
- 경기도 예술 콘텐츠 확산을 통한 경기도형 예술사업 기반 구축
 - ✓ 경기 공공예술 기획발굴 컨설팅(구 도청사 사회혁신센터, 신안군, 아산시)
 - ✓ 임진각 캠핑장 내 예술놀이터 조성(경기관광공사 협력)

② 뮤지엄 협업(콜라보)을 통한 다채로운 경험 제공 강화

□ 재단 소속 뮤지엄의 대내·외 협업 기반 프로그램 다각화 추진

○ 대내·외 협업을 통한 뮤지엄 연합 거버넌스 구축

- 공동기획·순회·교환전·공동학술·교육 정례화 및 연합 프로그램 운영 등
‘뮤지엄-도시’ 협력 네트워크 상설화(도립·시군·사립·대학·기업·관광기관)
- MOU 기반 공동전시·학술행사 추진 등 국내·외 문화기관과의 상시 교류 체계화

○ 재단의 문화예술 전문성 기반 다양한 문화예술 콘텐츠 기획

- 소속 뮤지엄 연계 광복 80주년 기념 문화체험 프로그램 기획 및 운영을
통한 광복의 가치 공감 및 의미 전파
- ✓ 재단 소속 뮤지엄과의 협력 프로그램 추진

③ AI·디지털 기술과 접목된 융복합 문화예술 콘텐츠 활용 확대

□ AI·로봇 활용 공공예술을 통한 콘텐츠 개발 및 참여 기회 확대

○ (경기컬쳐로드) 경기도형 AI·로봇 기반 공공예술 콘텐츠 개발

- 경기도 특성을 반영한 콘텐츠 개발을 통해 균형 잡힌 문화예술 기반 강화
- ✓ 정책실-소속 뮤지엄 간 협업 및 민간 예술가 참여를 통한 경기도형 AI·로봇 기반 공공예술 콘텐츠 개발 및 문화소외 지역 문화예술 향유 기회 확대

○ 사회배려자 예술-기술 융복합 프로젝트 지원 확대

- 문화예술 접근성이 취약한 도내 사회배려자의 예술 표현력 제고를 위해 창의적인 예술-기술 융복합 프로젝트 운영을 통한 예술작품 창작 지원
✓ 사회배려자 예술-기술 융복합 프로젝트 지원 공모사업 추진
- 도내 취약계층 대상 융복합 예술활동 지원을 통한 예술활동 지원 및 창작 활동 다양화
✓ 사회배려자 아동, 청소년 대상 생생형 AI(인공지능)를 활용한 디지털 아트 예술활동 프로그램 운영

3 [완성] 완전한 문화예술 경험 제공

① 보고, 먹고, 즐기는 일상적 문화향유 기회 확대

□ [경기도박물관] 초상화, 복식 중심의 조선사대부 특화 박물관으로 정체성·세계성 확보

- 시의적이고 흥미로운 주제 전시로 도민들의 문화수요 충족
 - (전시) 광복 80주년 기념 특별전 3부작 개최
- 도민의 역사와 문화에 대한 인식 제고 및 질 높은 평생교육을 통한 문화기반시설로서의 역할 수행
- 관람객 및 지역 주민과 함께하는 문화행사 운영 및 복합문화공간으로서의 서비스 제공으로 고객만족도 제고

□ [경기도미술관] 창의적 예술로 지역사회를 연결하는 지속가능한 미술관

- 기획전시 및 소장품 주제 전시 등을 통한 현대미술 담론 실천 및 경기 도민의 문화향유 기회 확대
 - (전시) 경기아트프로젝트, 경기작가집중조명전, 기후위기 주제 특별전 등
- 학습 대상별 맞춤 교육 프로그램 운영을 통해 생애주기별 문화예술교육 확산 및 현대미술에 대한 관람객 이해도 향상
- 시즌 상점 운영을 통한 관람객 문화서비스 강화

□ [백남준아트센터] 예술과 기술로 연결된 함께하는 미술관

- 전문적인 연구를 바탕으로 한 백남준의 삶과 예술, 다양한 미디어아트 작품을 소개하여 백남준과 미디어아트에 대한 이해와 관심 제고
 - (전시) 백남준전, 랜덤 액세스 프로젝트, 백남준 예술상 수상작가전
- 전시와 연계한 교육프로그램 기획을 통해 전시 및 백남준에 대한 관람객 이해 증진 도모
- 관람객 만족 제고를 위한 퍼블릭프로그램 기획 운영 및 지역협력형 사업 발굴, 추진

□ [실학박물관] 실학정신을 향유하는 포용적 박물관 구현

- 실학정신을 전달·보급하는 다양한 기획전시 운영 및 상설전시의 체계적·지속적 관리를 바탕으로 관람 효과 극대화
 - (전시) 상·하반기 기획전, 상설전시, 찾아가는 이동전시
- ‘실학’을 주제로 한 교육과 문화행사를 통한 ‘다 함께 공유하는 실학’ 실천 및 문화복지 확산
- 실학의 동시대적 가치 확산을 위한 참여형 박물관 기능 강화
 - (지역자원 연계·확산) 작은 실험실 지원사업 <실·실·실 프로젝트>

□ [전곡선사박물관] 선사문화유산을 연구·활용하여 도민의 문화창출과 행복 추구에 기여하는 종합문화기관

- 체험과 결합된 전문 고고학 전시 운영을 통해 선사문화 전파 및 관람객 만족도 제고
 - (전시) 상설전시, 연천구석기축제 연계 특별전, 틈새전
- 선사문화 주제 교육 및 행사 운영을 통한 박물관 진입 장벽 완화 및 문화 서비스 제공
- 지역 기관 및 지역 작가, 문화활동가 협력 전시 및 행사 개최를 통한 지역 문화 거점으로서의 역할 강화

□ [경기도어린이박물관] 어린이와 함께하는 모두를 위한 박물관

- 체험전시의 체계적 유지관리로 쾌적하고 안전한 전시 운영 및 어린이의 심미성·창의성 함양
 - (상설체험전시) 10개 상설체험전시, 3개 틈새전 전시장 프로그램
- 연령과 대상에 맞춘 전시연계 상설교육체험으로 도민의 문화예술 수요 충족 및 어린이날, 방학, 특정 공휴일에 어린이 중심, 놀이 중심 어린이 예술교육 운영
- 지역사회 및 도내 예술 대학생 공연 인프라 지원을 위한 연계 공연 추진

□ [경기북부어린이박물관] 어린이를 위한 경기 북부 대표 자연·문화예술공간

- 숲, 생태, 환경 주제의 독자성을 살린 차별화된 전시 콘텐츠 강화 및 상설체험전시실 운영

- (상설체험전시) 6개 상설체험전시, 1개 기획전시실 운영
- 경기북부어린이박물관의 고유성 담은 교육 콘텐츠 개발을 통한 박물관 고유가치 확보 및 문화취약계층 어린이 대상 다감각 교육프로그램 개발을 통한 문화적 공감대 확산
- 다양한 지역연계 프로그램 및 행사 개최 등 박물관 특화 문화예술 향유

□ [남한산성역사문화관] 인류의 보편적 가치를 알리는 복합문화공간

- 세계유산 남한산성의 가치를 전시를 통해 효과적으로 도민에게 알리고, 복합문화공간 기능 강화 및 확대
 - (전시) 상설전시, 실감전시, 상·하반기 기획전시, 보이는 수장고
- 박물관 교육 서비스를 통한 문화 향유 확대 및 지역거점 문화기반시설로서의 역할 수립
- 편의시설 운영을 통한 관람객 서비스 강화

□ [경기상상캠퍼스] 쾌적한 문화 휴식공간 제공 및 지속가능한 플랫폼 기능 강화

- 공연 및 체험형 상설전시 운영 및 숲, 생태 주제 응복합 다장르 대표 콘텐츠 발굴
 - 체험전시, 팝업스토어, 어린이공연, 포레포레 축제, 썸머캠프, 응복합 다장르 축제, 대표 교육커리큘럼 개발
- 야외·유휴공간 숲 정비를 통한 쾌적한 문화예술공원 조성
- 다양한 문화의 응복합으로 경기도 대표 사진복합문화공간 조성

② 지역 경제와 상생하는 경기도 대표 콘텐츠 브랜드 육성

□ 도민체감 및 예술인 협력 기반의 지역 상생형 경기도 대표 콘텐츠 브랜드화 추진

- 문화예술 특성화 발굴지원
 - 지역 특성과 문화다양성 기반 주민 참여 문화콘텐츠 기획발굴을 통한 지역 활성화 도모
 - 주민 공동체와 연계한 지역 밀착형 생활예술축제 기획지원

○ (처음예술 난장) 경기 대학생 뮤지컬 페스티벌

- 경기도 청년·예비 예술인에 대한 창작기회 제공과 경기도형 청년 문화예술 콘텐츠 개발 및 육성 지원
 - ✓ 경기 대학생 뮤지컬 페스티벌 개최
 - ✓ 경기 청년 처음예술 지원(경기 서브컬쳐 페스티벌)

○ 기회소득 예술인 페스티벌

- 경기도 기회소득 예술인의 창작활동 기회 제공 및 지속가능한 지역예술 생태계 조성
 - ✓ 참여 예술인 공모 및 페스티벌, 전시 개최

□ 36개월 미만 영어 대상 문화향유 사업모델 개발

○ 영어 문화예술 축제 운영

- 영어 맞춤형 문화예술교육·체험 중심 축제 운영을 통한 영어 문화예술 향유권 강화(만 36개월 미만 대상)

○ 영어 다큐 제작 및 콘텐츠 개발

- 문화권리 주체자로서의 영어 규정 및 영어 맞춤형 문화예술 향유 콘텐츠 개발
 - ✓ 영어 문화예술 콘텐츠 개발 공모 지원
 - ✓ 영어 문화예술 정책 연구
 - ✓ 영어 다큐멘터리 제작 및 송출

③ 경기도 문화유산의 세계화 및 콘텐츠 활용

□ 경기도 문화유산의 세계적 위상 제고

○ 도내 문화유산의 세계유산화 지원

- 경기북부 대표 문화유산인 ‘북한산성’에 대한 유네스코 세계유산 등재 추진 지원 및 지속적 문화유산 가치 고양
 - ✓ 세계유산위원회 참석 및 국제학술교류(ICOMOS, ICOFORT 등) 추진
- DMZ의 세계유산적 가치 발굴 및 인식 확산 및 협력체계 구축을 통한 세계유산 등재 추진
 - ✓ DMZ 세계유산 등재를 위한 중장기 발전 계획 수립
- 정조문화유산 세계유산 등재를 위한 연구·교육 및 세계유산추진 타당성 조사 추진

- 경기도 전통놀이문화의 우수성 홍보 및 세계 무형유산 등재 기반 마련
 - ✓ 경기 윷놀이 한마당 대회 개최 및 학술대회, 체험프로그램 운영

- 남한산성 국제학술회의 개최 및 국내·외 협력망 구축

- 세계유산 남한산성의 지속가능한 활용 방안 마련 및 가치 전파를 위한 국제학술회의 개최 및 국제교류 추진

□ 경기도 문화유산의 지속가능한 활용 및 보존을 위한 추진체계 구축

- 문화유산 활용 콘텐츠 개발 및 운영

- 경기도의 역사·문화유산 소재 교육프로그램 운영을 통해 경기도의 문화유산의 가치를 알려 지역 공동체 정체성 강화 및 문화유산 향유의 외연 확대 추진
 - ✓ 경기문화유산학교, 경기문화유산투어, 문화유산 활용 영상 콘텐츠 제작, 디지털 문화유산 플랫폼 구축

- 경기지역학 연구 활성화

- 경기학 학술조사 및 연구를 통한 경기도 정체성 정립과 경기도 역사 문화 콘텐츠 개발·활용으로 도민의 지역문화 향유기회 확대
 - ✓ 경기지역학 활성화 공모지원사업 추진 및 경기도 근·현대 문화자원 목록화

- 도내 문화유적 및 문화유산의 과학적 보존

- 도내 문화유산의 과학적 보존 및 처리를 통한 문화유산의 원형 보존
- 문화유산의 지속가능한 보존관리 시스템 구축을 통한 미래가치 확보

[1] 문화예술 ESG 경영선도를 통한 사회적 책임 강화**□ 지속가능성과 사회적 책임을 실현하는 문화예술 ESG 통합경영 체계 확립·확산****○ 문화예술 분야 ESG 경영 실천 모델 확립 및 확산**

- ESG 경영 추진력 강화와 신뢰도 제고를 위한 체계적 기반 마련
- ESG 경영 내재화 및 우수사례 확산을 통한 조직 역량 강화
- ESG 경영의 지속가능성 확보 및 중기 전략 기반 강화
 - ✓ ESG 경영 중대성 평가 기반 중기 로드맵 수립(2025~2027년)
 - ✓ ESG 지표 개발 및 성과지표 모니터링 체계 구축

○ 경영 투명성·공익성 확보를 위한 책임경영 촉진

- 이사회 중심 책임경영체계 구축을 통한 경영 투명성 강화
- 노동이사 활동 확대를 통한 책임경영 강화

○ 이해관계자의 인권 및 윤리경영 고도화

- 내·외부 이해관계자의 인권보호 및 증진과 문화다양성 보장에 관한 정책 수립 및 시행
- 청렴문화 확산을 위한 임직원 대상 부패방지 교육 및 청렴 워크숍, 캠페인등 추진
- 전사적 준법 경영 환경 조성을 위한 공정거래 자율준수프로그램 지속적 추진 및 고도화

○ 안전보건경영 체계 확립

- 중대재해처벌 시행에 따른 중대산업재해 및 중대시민재해 예방을 위한 안전한 환경 조성
- 근로자 정신건강 관리 프로그램 운영을 통한 근로자의 정신건강 보호 및 심리상태 지속 관리·예방

○ 상생·성장의 조직문화로 사회적 책임을 다하는 조직 운영

- 사회적 약자 대상 일자리 창출을 통한 공공기관의 사회적 책임성 강화
 - ✓ 사회적 약자(보훈·장애인·청년 등)의 공공부문 일자리 창출
 - ✓ 문화다양성 및 고령화 시대 지속가능한 일자리 개발 및 확산
- 건강하고 긍정적인 조직문화 조성을 위한 노사 간 협력 강화 프로세스 구축

- 사회적 책임 실천 및 건강한 조직문화 구축을 위한 직원교육 추진
- 저출생 극복 및 가족친화 조직문화 지원제도 운영

○ 문화예술 분야 기부문화 확산 및 사회공헌 활동 활성화

- 문화예술 분야 기부 활성화를 통한 문화소외계층 및 예술단체 등 지원 확대
- 기부모금 사업 투명성 확보 및 기부자 예우를 통한 기부 만족도 제고
- 재단 임직원 사회공헌 활동 및 나눔 실현을 통한 ESG 경영 실천

② 경기도 예술·문화 제고를 위한 홍보마케팅 강화

□ 통합 마케팅으로 문화 브랜드 도약과 도민 소통 강화 견인·문화 상품 경쟁력 제고

○ 재단 브랜드 인지도 제고

- 재단 주요 정책, 전시, 행사 등의 전략적 언론 광고 운용, 다양한 홍보채널 운영 등을 통한 우수 문화예술 가치 확산
- 지지씨 플랫폼 운영을 통한 도 문화예술, 역사 분야 빅데이터 구축
- 문화예술 유관기관 협력망 구축으로 콘텐츠 제작 협력
- 도내 다양한 문화예술 콘텐츠 제공으로 재단 브랜드 인지도 강화

○ 고객만족 서비스 발굴 및 확산

- 고객 관계 개선 및 재단 브랜드 인지도 향상을 위한 마케팅 발굴 및 연계 사업 추진
- 온라인 소통 채널 및 소셜 미디어 콘텐츠 기획·제작·운영을 통한 소통 활성화

○ 대표 문화상품 개발 및 온라인 스토어 운영 활성화

- 박물관·미술관의 정체성을 반영한 특화 문화상품 개발로 상품성 고도화 및 브랜드 이미지 확산
- 박물관·미술관 문화상품 공모를 통한 예비창업자 및 소상공 발굴·협력 확대
- 고객 맞춤형 상품 제작과 마케팅으로 문화상품 판매 활성화에 따른 자체 수익 확대

③ 문화예술 진흥을 위한 정책 개발 및 협력 강화

□ 정책연구와 협치 네트워크로 지속가능한 경기도 문화예술 생태계 구축

- 경기도 문화예술의 지속가능한 발전을 위한 정책연구 및 개발
 - 지속가능한 경기도 문화예술 발전을 위한 정책 기획 및 연구
 - 다양한 형태의 정책 콘텐츠 생산 및 공유 확대
 - 정책자문위원회 운영을 통한 경기도 문화예술진흥 발전 방향 제시
 - ✓ 국내외 문화정책 동향 연구 및 이슈 발굴
 - ✓ 문화예술 현안에 대한 선제적 대응 방안 마련 및 발전방향 연구

○ 광역·기초문화재단 협력 네트워크 구축 및 고도화

- 전국 광역 단위 및 도내 기초 단위 문화재단 협치 구축을 통한 문화예술 정책 선도
- 지역문화 협력망 확산을 통한 국내외 협력사업 추진 및 시너지 창출
 - ✓ 한국광역문화재단연합회 참여 및 공동사업 개발 추진
 - ✓ 경기도문화재단협의회 운영 및 권역별 공동사업 개발 추진

불임

전략과제별 주요 추진사업(핵심 추진과제 연계)

핵심가치	전략과제	주요 추진사업(핵심 추진과제 연계)	수행기관/부서
순환	추진전략 1. 함께 성장하는 지역문화, 순환하는 예술 생태계 조성 예술인 복지, 거점 창작공간 지원 및 안전망 확대	예술인 창작기반 지원	예술지원팀
		경기도 예술인의 집	예술지원팀
		경기도 예술인 권리보호 및 역량 강화	예술지원팀
		예술인 조사 및 DB 구축	예술지원팀
		생애 첫 예술활동 지원	예술지원팀
		원로 예술활동 지원	예술지원팀
		장애예술인 전문예술 활동 지원	예술지원팀
		생활문화플랫폼	지역문화팀
	생활문화 및 교육거점 기능 강화	경기상상캠퍼스 운영(기능 확장 및 활성화)	문화자치지원팀
		선감상활문화센터 운영 및 활성화	창작지원팀
연결	문화다양성 촉진 도내 문화자원 발굴 및 취약지역 육성 강화	문화다양성 촉진	예술교육팀
		지역문화교육 전문인력 매개체 역량강화	예술교육팀
		지역문화자원 발굴 및 활용	지역문화팀
		경기북부 지역문화 특성화 지원	지역문화팀
		추진전략 2. 지역 문화예술과 연결되는 경기문화예술 구현	
	지역 거점 기관을 중심으로 한 권역별 특화 콘텐츠 개발	지역 민간문화공간 네트워크 활성화	지역문화팀
		지붕없는 박물관 운영	지역문화팀
		경기도형 공연예술 마켓	예술지원팀
		스튜디오 운영	창작지원팀
		창의예술학교	창작지원팀
완성	뮤지엄 협업을 통한 다채로운 경험 제공 강화 AI·디지털 기술과 접목된 융복합 문화예술 콘텐츠 활용	경기창작캠퍼스 창작기회 공간 조성	창작지원팀
		경기 공공예술 기획 발굴	예술사업팀
		광복 80주년 기념 문화사업·전시·문화체험 프로그램	예술사업팀/소속기관
		외부 유관기관 협업 프로그램	소속기관
		경기컬처로드(경기도형 문화예술 콘텐츠 개발 지원 및 협력)	정책실/소속기관
		취약계층 예술활동 지원(사회배려자 예술·기술 융복합 프로젝트 지원)	예술사업팀
	추진전략 3. 완전한 문화예술 경험 제공 보고 먹고 즐기는 일상적 문화향유 기회 확대	참여형 복합문화공간 기능 강화	소속기관
		경기상상캠퍼스 운영(숲·융복합 다장르 대표 문화축제 및 상설체험콘텐츠)	문화자치지원팀
		문화예술 특성화 발굴 지원	정책실
		기획소득 예술인 페스티벌	예술사업팀
		처음예술 난장(경기 대학생 뮤지컬 페스티벌)	예술사업팀
소통	지역 경제와 상상하는 경기도 대표 콘텐츠 브랜드 육성 경기도 문화유산의 세계화 및 콘텐츠 활용	영아 문화예술 축제 운영	예술교육팀
		영아 다큐 제작 및 콘텐츠 개발	예술교육팀
		문화유산 활용 콘텐츠 개발 운영	문화유산팀
		경기지역학 연구 활성화	조사연구팀
		문화유산 보존처리	조사연구팀
		남한산성 국제학술회의 개최 및 국내외 협력망 구축	남한산성역사문화관팀
		북한산성 세계유산 공동등재 추진	문화유산팀
		세계유산화 지원	문화유산팀
		DMZ 세계유산 등재 기반 구축	문화유산팀
		정조문화유산 세계유산화 지원	문화유산팀
	추진전략 4. 신뢰와 소통 기반의 ESG 문화행정 선도 문화예술 ESG 경영 선도를 통한 사회적 책임 강화	경기도 전통놀이 문화계승 한마당	지역문화팀
		ESG 경영 활성화	경영기획팀
		책임경영 촉진	경영기획팀
		인권 및 윤리경영	인권감사실
		안전보건경영	안전관리실
	경기도 예술·문화 제고를 위한 홍보마케팅 강화	문화이음 및 사회공헌 활동	정책실
		인적자원확보 관리 및 협의체 운영	인사팀
		조직문화 활성화	인사팀
		종합 네트워크 홍보	홍보마케팅팀
		고객마케팅	홍보마케팅팀
	문화예술 진흥을 위한 정책개발 및 협력 강화	경기문화 통합콘텐츠 확산	홍보마케팅팀
		통합 누리집 운영	홍보마케팅팀
		홍보 및 마케팅	홍보마케팅팀
		온라인숍 통합운영 활성화	홍보마케팅팀
		문화상품 개발 및 보급	홍보마케팅팀