

2026년도 주요 업무 보고

2026년 운영방향 및 추진계획

2026년 운영방향

❖ 변화와 혁신으로 문화를 통한 도민 행복시대를 실현하겠습니다.

1 문화향유 보편적 확대, 예술 창작 여건 개선 ⇒ 포용적 문화복지 실현

- 도민 모두가 누리는 보편적 문화향유 확대 및 예술인 자생력 강화
 - <구석구석 문화배달> 국비 공모 유치 및 도민 주도의 생활문화 확산
 - 예술창작 지원 사각지대 해소, K-아트 청년 창작자 지원*(720백만원) 신설
- * 만 39세 이하 순수예술 장르 예술가 대상, 1인 창작활동 사례비 연 9백만원 지원

2 콘텐츠산업의 전주기 지원체계 구축 ⇒ 콘텐츠산업 질적 고도화

- ‘교육-창작-창업-투자’로 이어지는 통합 성장트랙 구축
 - 예비 창업 → 기업지원센터 → 글로벌산업타운 연계의 단계별 지원 트랙 정착
 - 지역혁신펀드 활용 및 투자유치 단계별 지원을 통한 IP(지식재산) 사업화 육성

3 분야별 전문역량 강화, 내실 있는 조직 운영 ⇒ 기관 비전 실현

- 새정부 국정과제에 부합한 기관 기능 재정립 및 분야별 전문화
 - (문화예술) 창작·향유·복지·재생 중심의 지원기관 정체성 확립
 - ▶ 기초문화 예술지원 체계 개선 → 세대별·활동경력별 맞춤형 지원체계 신설
기초개인, 단체, 생애최초 → 개선개인(원로, 전문, 신진, 청년, 생애최초), 단체(전문, 신진)
 - (콘텐츠) K-콘텐츠 육성, 투자·글로벌 진출 등 콘텐츠산업 진흥 기능 강화
 - ▶ 인디게임 지원 확대(국내 중대형 게임개발사 '컴투스홀딩스' 협업 차세대 인디게임 발굴 사업)
- 직원 업무역량 강화로 전문성 제고 및 분야별 균형발전 사업 발굴
 - (인사운용) 경영·문화·콘텐츠 분야별 전문성 강화에 중점
 - (사업발굴) 경남 문화 미래설계 TFT 운영을 통한 혁신사업 발굴

2026년 주요업무 추진계획

1 지역 문화 활성화를 위한 유기적 연결 및 교류 활성화

- ❖ 세대·계층 간 문화적 공감대 형성과 지역 정체성 강화
- ❖ 민관 협력 네트워크 체계화로 지속 가능한 정책 실행 구조 마련

□ 사업개요

- 사업비: 29,207백만원(국비 19,958, 도비 3,083, 시·군비 6,166)
- 추진방향
 - 지역 간 문화격차 해소를 위한 민·관·산 유기적 연결 및 교류
 - 지역문화 자생력 강화를 위한 IP 발굴·육성 확대 및 산업 연계

□ 추진계획

- 지역 간 문화격차 해소를 위한 접근성 강화 및 네트워크 고도화
 - 문화우물사업: 80백만원(출연금)
 - 시·도 문화예술기획지원: 200백만원(도비)
- 지역 문화자원 활용 IP 발굴을 통한 산업 연계
 - 경남 문화예술 전문기획자 양성: 70백만원(도비)
- 취약 계층의 문화 향유기회 지원으로 문화격차 해소
 - 통합문화이용권사업: 28,857백만원(국비 19,958, 도비 2,733, 시·군비 6,166)

※ 도내 기초생활수급자, 차상위계층 총 189,188명, 1인당 연 15만 원 지원

□ 기대효과

- 도심과 농산어촌 간 문화 교류를 확대하여 문화 향유의 불균형 해소
- 취약지역·취약계층의 문화 향유 확대로 도민 만족도 향상

2 예술지원 확대로 안정적이고 지속 가능한 문화 환경 구축

- ❖ 예술인 맞춤형 지원을 통한 창작환경의 질적 개선 및 행정만족도 제고
- ❖ 청년과 도민의 문화 참여 확대 및 세대별 맞춤형 지원 체계 구축

□ 사업개요

- 사 업 비: 4,634백만원(국비 504, 도비 4,130)
- 추진방향
 - 세대별 지원 강화로 누구도 소외 없는 맞춤형 지원체계 마련
 - 우수작품 발굴 및 창작품 브랜드화를 위한 단계적 지원체계로 K-문화예술 선도
 - 지역별 거점 창작공간을 활용한 협업 중심의 예술생태계 확산

□ 추진계획

- 세대별 지원강화로 소외 없는 맞춤형 지원
 - 지역문화예술육성지원사업: 2,700백만원(도비)
 - 경남예술인 창작자금 대출지원(이차보전) 운영: 14백만원(도비)
- 집중지원을 통한 우수예술 교류 및 협업 활성화
 - 공연장 상주단체 육성지원: 800백만원(도비)
 - 레지던스 프로그램 지원: 400백만원(도비)
- 차세대 유망 예술인 발굴·육성
 - K-Art 청년창작자 지원: 720백만원(국비 504, 도비 216)

□ 기대효과

- 도민 누구나 문화예술을 즐기고, 참여하는 환경 조성
- 우수작품 발굴 및 창작품 브랜드화로 도민 문화예술 향유 확대

3 협력형 문화예술교육 체계 구축과 도민 문화플랫폼 기능 강화

- ❖ 세대별 맞춤형·지속 가능한 문화예술교육 실현을 통해 도민의 문화적 삶의 질 향상
- ❖ 생활밀착형 문화공간 운영을 통해 도민 일상 속 문화향유 실현

□ 사업개요

- 사업비: 2,510백만원(국비 85, 도비 2,425)
- 추진방향
 - 지역 협력 네트워크 확립과 지속 가능한 문화예술교육 생태계 조성
 - 도민 문화플랫폼 운영 내실화 및 복합문화공간 활용도 제고

□ 추진계획

- 공공·민간·교육기관의 협력형 문화예술교육 모델 구축
 - 지역 문화예술교육 기반 구축 사업: 1,527백만원(도비)
 - 꿈다락 토요문화학교(가족단위, 666백만원)
 - 지역특성화 문화예술교육(지역주민, 666백만원)
 - 지역문화예술교육 기초거점구축지원(기초지자체, 130백만원)
- 미래세대 문화예술교육가 양성 및 교육 현장 전문성 강화
 - 유아 문화예술교육 지원: 200백만원(도비)
 - 문화예술교육사 현장역량 강화사업: 170백만원(국비 85, 도비 85)
 - 청소년 대상 문화예술 진로 체험 프로그램 운영
- 세대별 맞춤형 프로그램 확대와 복합문화공간 활용도 제고
 - 도민의 집·도지사 관사 프로그램 운영: 140백만원(도비)
 - 동남아트센터 운영: 338백만원(도비), 문화대장간폴무 운영: 135백만원(도비)

□ 기대효과

- 세대별 맞춤형 교육을 통한 문화적 연대 강화 및 지속가능 예술교육 기반 확립
- 도민 생활권 문화플랫폼 구축으로 창작·향유 순환형 문화생태계 실현

4 경남 콘텐츠 산업 생태계 확장

- ❖ 글로벌 시장 경쟁력을 갖춘 콘텐츠 기업 육성
- ❖ 산·학·연 협력 네트워크 강화를 통한 경남형 IP 개발 및 브랜드화

□ 사업개요

- 사업비: 3,200백만원(국비 850, 도비 2,350)
- 추진방향
 - 기업 성장 단계별 맞춤형 지원체계 고도화
 - 지역자원·산업과의 연계를 통한 콘텐츠 기업 경쟁력 확보
 - 지속 가능한 산·학·연 협력 체계 강화

□ 추진계획

- 기업 성장 단계별 맞춤형 지원체계 고도화
 - 경남콘텐츠기업지원센터 운영: 1,645백만원(국비 395, 도비 1,250)
 - 선도기업 육성 등 제작 지원, 수요 맞춤형 지원, 도내 기업 대상 워크숍 운영 등
 - 경남콘텐츠페어: 400백만원(도비)
- 지역자원·산업 연계 콘텐츠개발 및 글로벌 진출 지원 확대
 - 경남콘텐츠IP 팝업스토어 운영: 755백만원(국비 455, 도비 300)
 - 콘텐츠사업화전환프로그램: 100백만원(도비)
 - 문화콘텐츠 분야 해외마켓 참가지원: 100백만원(도비)
- 지속 가능한 산·학·연 협력 체계 강화
 - 문화콘텐츠 분야 산학연계 현장실습 브릿지 지원: 100백만원(도비)
 - 문화콘텐츠 분야 청년 일자리 지원: 100백만원(도비)

□ 기대효과

- 콘텐츠산업의 지속 가능한 성장 기반 마련으로 지역경제 신성장 동력 확보
- 지역자원·산업의 콘텐츠화로 지역문화 가치 증진 및 브랜딩 강화

5 경남형 대중문화산업 경쟁력 강화

- ❖ 지역 대중음악, 영화·영상, 서점·출판 산업 지원
- ❖ 대중음악 거점공간 운영 및 분야별 체계적 지원 프로그램 운영

□ 사업개요

- 사업비: 1,050백만원(국비 100, 도비 800, 시·군비 150)
- 추진방향
 - 각 분야별 맞춤형 지원체계 구축을 통해 대중문화산업 성장기반 강화
 - 창작자와 상호 협력하여 지역 내 지속 가능한 발전 기회 마련

□ 추진계획

- 경남음악 성장기반 조성 및 활동기회 확대
 - 경남음악창작소 운영: 500백만원(국비 100, 도비 300, 시비 100)
 - 음반제작 지원, 지역 연계공연 프로그램, 대중음악 아카데미
 - 홍보마케팅, 뮤지시스 페스티벌, 시설 운영·대관 등
- 영화·영상산업 단계별 지원체계 구축
 - 로케이션 인센티브 지원: 260백만원(도비 210, 시비 50)
 - 영상산업 전문인력 양성: 70백만원(도비)
 - 경남 AI·독립영화 제작 지원사업: 70백만원(도비)
 - 지역 영상산업 활성화 기반구축: 70백만원(도비)
- 서점·출판 콘텐츠 자생력 강화
 - 경남 지역 서점 및 출판문화 활성화 지원: 80백만원(도비)

□ 기대효과

- 경남 대표 대중문화 콘텐츠 지원 기관으로서 인지도 제고
- 지역 대중문화 산업 경쟁력 강화 및 안정적인 성장 기반 마련

6 창작-창업-사업화를 유기적으로 연계한 콘텐츠 성장체계 구축

- ❖ 콘텐츠산업 전주기 지원체계 구축으로 지속 가능한 성장 기반 마련
- ❖ 지역기반 청년 정주형 콘텐츠 창의인재 생태계 조성 및 강화

☐ 사업개요

- 사업비: 2,245백만원(국비 495, 도비 1,130, 시비 620)
- 추진방향
 - 창작-창업-사업화로 이어지는 단계별 성장체계 고도화
 - 창의인재 중심의 지역 정주형 콘텐츠 생태계 구축

☐ 추진계획

- 창작-실증-사업화로 이어지는 통합 성장트랙 구축 및 운영체계 고도화
 - 경남콘텐츠코리아랩 운영: 1,645백만원(국비495, 도비690, 시비460)
 - 아이디어 공모전, 콘텐츠 교육, 시제품 제작, 마케팅 지원, 시설 대관 및 장비 대여 등
- 교육·창작·데뷔·유통을 연계한 웹툰 생태계 강화 및 전문인력 양성
 - 경남웹툰캠퍼스 운영: 400백만원(도비240, 시비160)
 - 웹툰 창작비 지원, 연재작품 보조작가 지원, 입주 작가실 운영 등
 - 3D 웹툰배경 제작 사업: 100백만원(도비)
- 지속 가능한 콘텐츠 창업 생태계 조성
 - 콘텐츠 예비창업자 패키지 지원사업: 100백만원(도비)

☐ 기대효과

- 통합 성장체계 기반 지역 콘텐츠산업 경쟁력 강화
- 지역정주형 콘텐츠생태계 조성 및 지역 IP 확산 기반 마련

7 게임 · 이스포츠 산업 활성화 및 게임 기업 육성

- ❖ 도내 이스포츠 산업 육성을 통해 경남 이스포츠 문화 활성화
- ❖ 경남 게임산업 생태계 조성 및 창작 기반 마련을 통한 육성

□ 사업개요

- 사업비: 3,124백만원(국비 1,051, 도비 1,150, 시비 923) ※경남대 185 별도
- 추진방향
 - 다양한 연령층이 참여하는 대회 개최로 지역 생활 이스포츠 활성화
 - 지역 이스포츠 산업의 선순환적 생태계 조성
 - 교육·제작·유통 등 경남 게임 산업의 성장 단계별 체계적 지원체계 구축

□ 추진계획

- 경남 이스포츠 상설경기장 운영: 748백만원(국비 125, 도비 300, 시비 323)
 - 이스포츠 대회 개최(5건), 교육 프로그램(1건), 경기장 시설 운영(상시) 등
- 경남 이스포츠 활성화 지원사업: 80백만원(도비)
 - 도지사배 학교 대항전 개최, 대통령배 아마추어 대회 참가
- 차세대 새싹 인디게임 발굴사업: 70백만원(도비)
 - 국내 중대형 게임개발사를 통한 인디게임사 발굴
- 경남글로벌게임센터 운영: 2,411백만원(국비 926, 도비 700, 창원시비 600, 경남대 185)
 - 경남 게임 기업 게임제작, 유통, 고도화 지원, 인력 양성 등

□ 기대효과

- 도내 이스포츠 문화 활성화 및 자생적 생태계 조성
- 경남 게임산업 육성을 통한 지역경제 활성화 및 일자리 창출

