

# 4 문화예술 청년 일자리 플랫폼 OPEN창동

UN지속가능발전목표(SDGs) : 9.산업혁신 및 인프라 11.지속가능도시와 공동체

추진상황	사업완료 시점		신규 사업		사업주체				사업기간			예산구분	
	임기내	임기후	신규	계속	정부	시	구	기타	단기	중기	장기	예산	비예산
완료	●			●			●			●		●	

## ▷ 현 황

- '20. 2. : 3기 참여 청년 선발(12명)
- '20. 1. ~ 12. : 음악산업의 생산·유통·소비 분야의 실험적 프로그램 진행

## ▷ 사업목표

- 산업기반이 취약한 창동지역에 서울 아레나 중심의 음악산업 생태계 조성시도
- 음악산업의 생산·유통·소비 구조를 확립하여 질 좋은 일자리가 있는 음악도시 창동 조성

## ■ 사업개요

- 모집대상 : 콘텐츠분야 취창업 희망 청년 12명
- 주요내용 : 창동지역내 활동할 청년 창작자·기획자 유입지원(활동 및 제작)
- 활동분야 : 청년 창작자 유입 프로그램(송캠프, 아카데미), 음원생산 지원  
주민대상 서비스 프로그램 기획 , 청년 음악교육 등
- 고용형태 : 직접고용 후 취창업지원  
- 전일근무(일8시간), 반일근무(일4시간)등 다양한 근무형태를 도입
- 근무장소 : 오픈창동 스튜디오(플랫폼창동61 1층 소재)
- 사업기간 : 2020년 1월 ~ 2020년 12월
- 총사업비 : 433,000천원(시비185백만원, 구비248백만원)

## ☞ 사업추진 시 협력사항

협력기관	역 할	비 고
서울시 문화정책과	음악산업(창동지역) 마스터플랜 수립, 활용계획 연계 등	시 주관부서
서울시 동북권사업과	공간활성화 관련지원, 신경제중심지 조성사업 연계 지원	시 주관부서
인터파크 창동씨어터	플랫폼창동61 공간 활성화 연계, 프로그램 연계지원(오디션 등)	



## ☞ 소요예산액

(단위 : 백만원)

구분	총계 ①+②+③	기투자 ①	임 기 내					장기 ③	
			소계 ②	2018	2019	2020	2021		2022
계	2,017	272	1,745	1,165	580	430	350	350	-
국비	-	-	-	-	-	-	-	-	-
시비	1,282	176	1,106	816	290	248	150	150	-
구비	735	96	639	349	290	185	200	200	-
기타	-	-	-	-	-	-	-	-	-

## ■ 공약달성 확인지표

달성 지표	단위	구분	2018	2019	2020	2021	2022	이행률 (%)
오픈창동 시설 건립	공정률 (%)	목표	100%	100	-	-	-	100%
		실적	100%	100	-	-	-	
오픈창동 프로그램 운영	프로그램 개수	목표	9개	3	6	-	-	100%
		실적	11개	3	8	-	-	
문화예술 청년기업 생태계 조성	청년창업 기업개수	목표	5개	2	3	-	-	100%
		실적	5개	2	3	-	-	

## ■ 전년도 추진실적

구분	내용	실적
생산지원	<신진 뮤지션 발굴 : 뮤지션인 청음화> ○ 개인활동위주 신진뮤지션의 창작물을 소개 및 상호 교류를 통해 창작 파트너 매칭	- 뮤지션인 청음화 총5회 실시, 뮤지션 기획사 관계자·퍼블리셔 등 업계관계자 220명 참석 - 서울산업진흥원에서 진행 중인 콘텐츠마켓과 연계하여 음악마켓 조성 계획
	<뮤지션 창작지원 : 송캠프> ○ 인디뮤지션들간의 공동협력 작업을 통한 창작지원 - 청음회에서 매칭된 창작자간 공동작업 - 작업결과를 심사하여 음원제작 지원예정	- 송캠프: 총7회 실시, 인디 뮤지션 175명 참여 - 장르(힙합, 어쿠스틱)별 공동창작작업 실시 - 현재 약 50개 데모 악곡 생산
	<창작지대상 세미나 프로그램 운영> ○ 현업에서 활동하는 전문가를 초청하여 믹싱,마스터링 등 창작자들이 실질적으로 필요로하는 분야 기술 세미나 ○ A&R, 퍼블리셔 분야 인력 양성 및 유입을 위한 세미나	- 믹싱마스터링 관련 세미나:3회 실시 창작자 82명 참여 - A&R 세미나: 1회 실시, 창작자 40명 참여 ※ 여성 수요가 많음(90%이상) - 향후 창작자 설문조사를 통해 니즈 파악 하여 세미나 프로그램 기획

<p>유통</p>	<p>&lt;인디뮤지션 프로모션 : UNPATED(무등급)&gt;  ○ 음원 마케팅용 콘텐츠 제작 지원  - 사업단 자체 프로그램 홍보 영상제작  - 발굴된 뮤지션 홍보 콘텐츠 제작지원</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 사업단 자체 프로그램 영상 콘텐츠 60편제작</li> <li>- 인디뮤지션 음원 프로모션 영상제작 : 총12편 제작, 월 8명의 뮤지션 선정</li> </ul>
	<p>&lt;공연프로그램 사업화&gt;  ○ 지역주민 대상 특화 공연프로그램 기획 및 운영  - 특화공연기획, 향후 사회적기업 창업준비</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 지역주민 대상 소통 콘서트 : 7회 실시, 총 273기정 신청 ※ 공간협소로 인해 53기정 관람</li> <li>- 음악치료와 결합한 새로운 형태의 프로그램 기획 중</li> <li>- 사회적 기업 창업 준비</li> </ul>
<p>소비</p>	<p>&lt;음악소비 시장 기반 향상&gt;  ○ 미래의 음악소비자인 청소년 육성 프로그램 진행  - 청소년 대상 비트박스교육 및 싸이퍼 프로그램 진행  - 청소년 대상 작곡 교육프로그램 진행  ○ 이마추어 비트박스 대회 및 한국 비트박스챔피언십 개최</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 청소년 대상 비트박스교육 16회실시, 총210명 참석</li> <li>- 힙합 싸이퍼 프로그램 7회 실시, 총 170명 참석</li> <li>- 청소년 대상 작곡 교육:1기(10명) 모집 총8회 교육 실시</li> <li>- 비트박스대회 총회 개최 <ul style="list-style-type: none"> <li>· 19.4.21: 이마추어 비트박스대회, 50명참석</li> <li>· 19.6.1 : 한국 비트박스대회, 150명참석</li> </ul> </li> </ul>

## ■ 향후 계획

- 2021. 1. '21년 창작거점공간 운영계획 수립
- 2021. 2.~12. 온라인 프로그램(오디션, 청소년교육, 영상제작)추진

## ■ 기대효과

- 지역활동 예술인 유입 및 육성을 통한 음악도시 조성
  - 음악활동 청년에게 지역 음악활동 기회를 제공, 인디음악인의 지역유입을 촉진하고, 지역 청소년에게 음악 향유기회를 확대하여, 음악도시 창동 활동인력 육성