

발간등록번호

11-1371000-001193-01

중단기 문화정책 방향과 과제

2022.3.



문화체육관광부

문화체육관광부 장관 귀하

본 보고서를 『중단기 문화정책 방향과 과제』의
최종보고서로 제출합니다.

2022. 3.

한국문화관광연구원 원장 김 대 관

차 례

제1장 연구개요	1
제1절 연구 배경 및 목적	3
1. 연구 배경	3
2. 연구 목적	3
제2절 연구 범위 및 방법	4
1. 연구 범위	4
가. 연구 기간	4
나. 시공간적 범위	4
다. 내용적 범위	4
2. 연구 방법	5
가. 거시환경 STEEP 분석	5
나. 분야 간 협력연구 수행	5
다. 기타 연구 수행방법	6
3. 연구 기대효과	7
제2장 정책 추진환경 분석	9
제1절 거시환경 변화 분석	11
1. 분석 개요	11
2. 사회문화 환경 변화	16
가. 인구구조 변화	16
나. 가치관의 변화	18
다. 사회 여건의 변화	19
라. 교육 환경의 변화	21
3. 기술 환경의 변화	21
4. 경제 환경의 변화	22
5. 생태 환경의 변화	24
6. 정치 환경의 변화	26
제2절 문화 부문 정책 이슈·수요 분석	29
1. 거시환경 변화 관련 이슈	29
2. 위드 코로나 시대 문화정책 수요조사 결과	32

가. 자료 및 분석 개요	32
나. 코로나19의 일상생활 영향	32
다. 코로나19 이후 문화 부문 활동 및 수요	34
라. 미래 사회변화의 문화·관광·콘텐츠 영향	39
마. 향후 문화·관광 정책방향	41
3. 정책연구 관련 이슈·현안 수요조사 결과	44
제3절 역대 정부의 문화정책	50
1. 문재인정부 문화정책	50
2. 박근혜정부 문화정책	53
3. 이명박정부 문화정책	56
4. 노무현정부 문화정책	59
제3장 추진 전략 및 과제	63
제1절 추진 전략 및 과제 설정	65
1. 핵심어 도출과 전략 설정	65
가. 문화권	65
나. 소프트파워	66
다. 디지털과 그린	67
라. 산업경쟁력	67
마. 지역	68
바. 거버넌스	68
2. 전략별 추진 과제 개요	69
가. 국민기본권으로서 ‘문화권’ 신장	69
나. 문화력을 통한 ‘소프트파워’ 강화	70
다. 지속가능성 제고를 위한 ‘디지털·그린’ 전환	71
라. 성장동력 창출을 위한 ‘산업경쟁력’ 제고	71
마. 문화로 지역의 ‘균형발전’과 ‘활력’ 제고	72
바. 협력적 ‘거버넌스’를 위한 기반 구축	73
제2절 국민기본권으로서 ‘문화권’ 신장	74
1. 문화·예술 분야 추진과제	74
가. 생애주기 문화서비스 제공	74
나. 인문가치 확산 및 외로움(사회적 고립감) 해소 지원	78
다. 코로나19 회복 및 위기 일상화 대응프로젝트	78
라. 문화예술인 복지 안전망 구축 및 창작환경 개선	79
마. 장애예술 활성화	81

2. 스포츠 분야 추진과제	86
가. 대국민 스포츠 복지 확대	86
나. 생애주기별 국민체력 인증제도 확대	88
다. 어르신 맞춤형 운동프로그램 개발·보급	91
라. 장애인 생활체육 참여 확대	94
마. 체육인 복지·인권보장 강화	96
3. 관광 분야 추진과제	99
가. 관광 약자의 관광기본권 보장 강화	99
나. 국민 관광기본권 실현을 위한 여행금고 제도 도입	100
다. 사회적 고립감 해소를 위한 고령층 관광서비스 확충	101
4. 콘텐츠 분야 추진과제	103
가. 콘텐츠의 다양성 반영 확대	103
나. 전 국민의 콘텐츠 향유권리 보장	105
다. 콘텐츠 분야별 핵심 인프라 조성	107
제3절 문화력을 통한 ‘소프트파워’ 강화	109
1. 문화·예술 분야 추진과제	109
가. 전 국민 창작·유통 플랫폼 구축	109
나. 국가 문화상징공간 조성	110
다. 국제문화교류 활성화	113
라. 문화예술 인재의 체계적 양성	114
마. 문학 분야의 창작·향유 지원	117
바. 예술 한류 확산	118
2. 스포츠 분야 추진과제	121
가. 스포츠이벤트 개최 지원 다양화	121
나. 최첨단 스포츠과학 지원체계 구축	122
다. 선수 육성 체계 선진화	125
라. 국기 태권도 한류문화 확산	128
마. 체육인 국제스포츠계 진출 및 활동 지원 강화	130
3. 관광 분야 추진과제	133
가. 방한 관광시장 재건을 위한 관광한국 브랜드 제고	133
나. 한류체험 연계 체류형 방한관광 시장 육성	134
다. 관광 분야 공적개발원조(ODA) 확대	135
4. 콘텐츠 분야 추진과제	136
가. K-브랜드 글로벌 확산	136
나. 한류 기반의 국가브랜드 강화	139
다. 한류콘텐츠 저작권 보호를 위한 종합 대응체계 구축	140
라. 신기술 환경을 반영한 저작권산업 기반 마련	142

제4절 지속가능성 제고를 위한 ‘디지털·그린’ 전환	145
1. 문화·예술 분야 추진과제	145
가. 가상공간 속 국립문화시설 구축	145
나. 데이터 기반 문화서비스 제공	148
다. 예술인 대상 디지털환경 적응 지원 강화	151
라. 실험적·혁신적 다원예술 지원 강화	152
마. 위드 코로나시대 안전방역 극장·공연장 조성 지원	153
바. 문화예술 분야 탄소중립 실현	154
2. 스포츠 분야 추진과제	157
가. 스포츠 데이터 활용 혁신	157
나. 스포츠 분야 탄소중립 실현	159
다. 스포츠기업 디지털 전환 지원	160
3. 관광 분야 추진과제	163
가. 코로나19 극복 관광 디지털 생태계 조성	163
나. 디지털 기반 방한관광 수용태세 혁신	165
다. 관광산업의 탄소중립 대응 강화	166
4. 콘텐츠 분야 추진과제	168
가. 문화기술 및 저작권 R&D 강화	168
나. 이용자 중심 AI·메타버스 환경 조성	169
다. 콘텐츠산업의 ESG 연계 강화	171
라. 콘텐츠산업 통계 강화	173
마. 세계 OTT시장 선도 방송영상콘텐츠 육성	175
제5절 성장동력 창출을 위한 ‘산업경쟁력’ 제고	177
1. 문화·예술 분야 추진과제	177
가. 전통문화 생활화를 통한 산업적 가치 제고	177
나. 인공지능 기반 언어문화 산업 기반 확충	178
다. 예술시장 활성화 지원	179
라. 공정한 예술산업 생태계 구축	181
마. 문화예술 후원 활성화를 위한 세제 개선	184
2. 스포츠 분야 추진과제	186
가. 스포츠 금융지원 확대 및 다변화	186
나. 기업 성장단계별 맞춤형 지원 체계화 및 국외진출 지원	187
다. 스포츠 분야 디지털 전문인재 양성	190
라. 프로스포츠 경쟁력 강화	191
3. 관광 분야 추진과제	196
가. 관광업계 코로나19 회복 지원	196

나. 관광산업 혁신성장 기반 강화	197
다. 융복합 관광산업 육성	199
라. 관광산업 공정거래 정책기반 마련	200
마. 관광 분야 맞춤형 인재 양성 및 일자리 창출	201
4. 콘텐츠 분야 추진과제	203
가. 콘텐츠 자금 조달 강화	203
나. 콘텐츠 분야별 전문인력 양성	205
다. 콘텐츠 IP 육성 체계 강화	208
라. 콘텐츠산업 공정환경 조성	209
마. 광고산업 진흥기반 마련	210
제6절 문화로 지역의 ‘균형발전’과 활력’ 제고	212
1. 문화·예술 분야 추진과제	212
가. 소멸위기지역 문화활력 촉진	212
나. 문화도시 2.0 추진	213
다. 지역 문화기반시설 리모델링 및 접근성 강화	213
라. 국립 문화기반시설 확충	214
마. 지역 문화예술 생태계 혁신	217
2. 스포츠 분야 추진과제	220
가. 지역 스포츠 격차 해소	220
나. 스포츠클럽 중심의 지역 체육 참여기반 조성	221
다. 지역 스포츠포지 조성 지원	223
3. 관광 분야 추진과제	227
가. 관광을 통한 지역의 방문자 경제 실현	227
나. 지역관광 균형발전 육성사업 추진체계 구축	228
다. 자립형 지역관광생태계 구축	230
4. 콘텐츠 분야 추진과제	232
가. 지역 콘텐츠 상생 거버넌스 조성	232
나. 지역언론 경쟁력 강화 지원	233
제7절 협력적 ‘거버넌스’를 위한 기반 구축	235
1. 문화·예술 분야 추진과제	235
가. 국립문화인재개발원 설립	235
나. 청년문화정책을 위한 기구 설치	237
다. 문화영향평가 실효성 강화	237
라. 문화예술 거버넌스 선진화	239
2. 스포츠 분야 추진과제	241
가. 스포츠헌 실현을 위한 부처 협력체계 구축	241

나. 체육단체 자립 운영 및 공정성 강화	242
다. 올림픽 · 패럴림픽 레거시로 글로벌 리더십 선도	245
3. 관광 분야 추진과제	248
가. 관광행정체계 정비 및 위상 제고	248
나. 지역관광개발 법제도 기반정비	248
4. 콘텐츠 분야 추진과제	250
가. 콘텐츠산업 관계부처 간 협업 활성화	250
나. 부처 내 콘텐츠산업 정책협업 강화	251
제4장 분야별 핵심사업 제안	253
제1절 문화 · 예술 분야	255
1. 코로나19 회복 및 안전방역 환경 조성	255
가. 코로나19 회복 및 위기 일상화 대응	255
나. 안전방역 극장 · 공연장 조성 지원	255
2. 예술산업 활성화 기반 마련	256
가. 예술시장 활성화 지원	256
나. 공정한 예술산업 생태계 구축	257
다. 전 국민 창작 · 유통 플랫폼 구축	257
3. 지역의 문화활력 제고	258
가. 소멸위기지역 문화활력 촉진	258
나. 문화도시 2.0 추진	259
다. 청년예술가를 통한 지역 재생 추진	259
라. 지역 문화기반시설 리모델링 및 접근성 강화	259
4. 온 · 오프라인 국가 문화상징공간 조성	260
가. 국가문화 및 시각예술 상징클러스터 조성	260
나. 가상공간 속 국립문화시설 구축	261
5. 데이터 기반 문화서비스 제공	261
제2절 스포츠 분야	263
1. 스포츠시설 탄소중립과 문화기능 복합화	263
2. 스포츠클럽 중심 지역사회 일자리 창출	264
3. 국가 스포츠과학 육성	265
가. 스포츠과학 발전 토대 마련	265
나. 동계스포츠과학센터 및 첨단 스포츠과학 종합지원센터 설립	266
4. 스포츠산업 디지털 서비스 시장 창출	266
제3절 관광 분야	268

1. 국민 관광기본권 실현	268
가. 관광 약자의 관광기본권 보장 강화	268
나. 국민 관광기본권 실현을 위한 여행금고 제도 도입	268
다. 사회적 고립감 해소를 위한 고령층 관광서비스 확충	269
2. 방한관광 재도약 기반 강화	269
가. 방한 관광시장 재건을 위한 관광한국 브랜드 제고	269
나. 한류체험 연계 체류형 방한관광 시장 육성	270
다. 디지털 기반 방한관광 수용태세 혁신	270
3. 코로나19 극복 관광 디지털 생태계 조성	271
가. 관광 업종별 맞춤형 디지털 전환	271
나. AI·데이터 기반 관광마케팅 및 관광산업포털 구축	272
4. 관광산업 혁신 성장 기반 강화	272
5. 지역관광 균형발전 추진체계 구축	273
제4절 콘텐츠 분야	275
1. 이용자 중심 메타버스 시대 선도	275
2. 문화기술 연구개발 R&D 강화	276
3. 콘텐츠 수출입 정보체계 고도화	276
4. 한류콘텐츠 인프라 건립	277

표 차 례

〈표 2-1〉 문화정책 방향 도출을 위한 거시환경 분석의 주요 고려사항	11
〈표 2-2〉 환경변화에 대응한 미래 문화정책 방향 제시 사례 (문화체육관광부 · 한국문화관광연구원, 2021)	12
〈표 2-3〉 미래유망기술 관련 이슈 도출 사례(한국과학기술기획평가원, 2021)	14
〈표 2-4〉 미래이슈카드 거시환경별 주요 키워드	14
〈표 2-5〉 「2050 탄소중립 추진전략」 주요 내용	25
〈표 2-6〉 주요 부처별 탄소중립 정책 추진 현황	26
〈표 2-7〉 문화 부문의 거시환경 분석 기초자료	29
〈표 2-8〉 문화 부문의 거시환경 관련 이슈	30
〈표 2-9〉 ‘위드 코로나 시대의 문화 · 관광 · 콘텐츠 분야에 대한 국민인식과 미래 정책방향 설문조사’ 개요	32
〈표 2-10〉 문화 · 관광 · 콘텐츠 정책연구 관련 이슈조사 결과	44
〈표 2-11〉 문화 · 관광 · 콘텐츠 정책연구 관련 분야별 현안조사 결과	48
〈표 2-12〉 정책연구 환경에 따른 과제 수요	49
〈표 2-13〉 문재인정부의 문화체육관광부 주관 국정과제	50
〈표 2-14〉 문재인정부 시기 주요 정책계획	51
〈표 2-15〉 박근혜정부의 문화융성 국정과제	53
〈표 2-16〉 박근혜정부 시기 주요 정책계획	54
〈표 2-17〉 이명박정부의 문화체육관광부 관련 국정과제	56
〈표 2-18〉 이명박정부 시기 주요 정책계획	57
〈표 2-19〉 노무현정부(참여정부)의 문화 부문 국정과제	60
〈표 2-20〉 노무현정부 시기 주요 정책계획	61
〈표 3-1〉 ‘문화권’에 대한 정의 사례	66
〈표 3-2〉 핵심어 도출을 통한 중반기 문화정책 추진 전략 설정	69
〈표 3-3〉 “국민기본권으로서 ‘문화권’ 신장” 추진과제	69
〈표 3-4〉 “문화력을 통한 ‘소프트파워’ 강화” 추진과제	70
〈표 3-5〉 “지속가능성 제고를 위한 ‘디지털 · 그린’ 전환” 추진과제	71
〈표 3-6〉 “성장동력 창출을 위한 ‘산업경쟁력’ 제고” 추진과제	72
〈표 3-7〉 “문화로 지역의 ‘균형발전’과 ‘활력’ 제고” 추진과제	73
〈표 3-8〉 “협력적 ‘거버넌스’를 위한 기반 구축” 추진과제	73

〈표 3-9〉 통합문화이용권 확대(안)	74
〈표 3-10〉 문화여가 복지 전담기관 역할(예시)	75
〈표 3-11〉 노인층 특성을 고려한 사회적 일자리(예시)	76
〈표 3-12〉 연차별 ‘장애예술인 특화형일자리 신설’ 추진사항	82
〈표 3-13〉 특수학교 · 특수학급(일반학급) 문화예술교육 강화사업 추진일정	84
〈표 3-14〉 장애예술공연장 · 공공(문화)시설 내 장애예술인 일자리 창출 일정	85
〈표 3-15〉 스포츠강좌이용권 수혜대상 연차별 확대안	87
〈표 3-16〉 동계스포츠과학센터 도입 기능 및 시설(안)	124
〈표 3-17〉 첨단 스포츠과학 종합지원센터 구축 모델(안)	125
〈표 3-18〉 ‘가상공간 속 국립문화시설 구축’ 추진일정	146
〈표 3-19〉 스포츠 분야 유니콘기업 육성 사업 추진일정	189
〈표 3-20〉 관광진흥 제도 규제 완화 방향	198
〈표 3-21〉 국립문화인재개발원 설립 검토(안)	236

그림 차례

[그림 1-1] 연구 수행방법	6
[그림 1-2] 연구 수행 협력체계	6
[그림 2-1] 우리나라의 총인구 및 인구성장률 변화(1960~2070)	16
[그림 2-2] 2020년(좌), 2070년(우) 인구 피라미드	17
[그림 2-3] 1인가구 연령별 구성비(좌) 및 주요 가구원수별 구성비(우) 추계	17
[그림 2-4] 1970~2070년 수도권과 비수도권 인구 추이 및 전망	20
[그림 2-5] 코로나19의 일상생활 심리적 영향 정도	33
[그림 2-6] 코로나19의 일상생활 분야별 영향 정도	33
[그림 2-7] 코로나19 극복에 문화·관광활동 분야별 도움 여부	34
[그림 2-8] 문화활동별 참여 경험	34
[그림 2-9] 2020년 대비 2021년 문화활동별 참여 경험 변화	35
[그림 2-10] 2021년 참여한 온라인 문화활동 만족도	35
[그림 2-11] 참여 문화활동 온라인 대체 가능 여부	36
[그림 2-12] 2021년 대비 2022년 대면·현장 참여 문화활동 경험변화 예상	36
[그림 2-13] 2021년 대비 2022년 비대면·온라인 참여 문화활동 경험변화 예상	37
[그림 2-14] 코로나19의 일상생활 분야별 영향 정도	37
[그림 2-15] 코로나 발생 이전 대비 2021년 국내여행 횟수 변화	38
[그림 2-16] 2021년 국내여행 참여 활동(중복응답)	38
[그림 2-17] 가장 최근 여행 시 디지털 관광 서비스 경험(중복응답)	39
[그림 2-18] 문화·관광·콘텐츠 분야의 디지털 전환 성공 사례(중복응답)	40
[그림 2-19] 디지털·비대면 기반 첨단기술 중 우선 대응 필요 기술(중복응답)	40
[그림 2-20] 디지털 전환이 어려운 이유	41
[그림 2-21] 문화·관광·콘텐츠 분야 사회적 가치 실현을 위한 우선 실행 항목	41
[그림 2-22] 향후 정부가 추진해야 할 문화정책	42
[그림 2-23] 국민들의 문화향유 확대를 위한 정부 지원 사항	42
[그림 2-24] 향후 정부가 추진해야 할 관광정책	43
[그림 2-25] 한국 문화콘텐츠의 글로벌 경쟁력 지속·발전을 위한 정책 지원	43
[그림 2-26] 체육활동 참여 촉진을 위한 선행조건	44
[그림 3-1] 치매예방 운동프로그램 개발·보급 추진체계	92
[그림 3-2] 노화예방 운동프로그램 개발·보급 추진체계	94

[그림 3-3] ‘(가칭)국민문화예술콘텐츠은행’ 개념 및 운영(안)	110
[그림 3-4] 동계스포츠과학센터 사업대상지 제안 및 주변 현황	123
[그림 3-5] (가칭)‘Korea Art & Culture Land’ 운영 개념	147
[그림 3-6] 공공문화시설 수요데이터 범위 및 활용 예시	149
[그림 3-7] 인공지능 기반 국가지식정보 통합 큐레이션 센터 개념	150
[그림 3-8] 업종별 관광산업의 디지털 전환 단계	163
[그림 3-9] 전통문화산업 육성 개념도	178
[그림 3-10] 지역 스포츠기업지원센터 확대 추진개념	220
[그림 3-11] 「스포츠클럽법」 시행 이후 지정·등록 스포츠클럽 운영 체계	222
[그림 3-12] 5대 메가관광권(좌) 및 4×3 지방관광축 구상도(우)	229
[그림 3-13] ‘국립문화인재개발원’ 단계별 교육과정 운영계획(안)	236
[그림 4-1] 지역관광 균형발전 육성사업 기본방향	274

■■■ □□□□

제1장

연구개요

제1절 연구 배경 및 목적

제2절 연구 범위 및 방법

□
□
□
□
□
■
■
■

제1절 연구 배경 및 목적

1. 연구 배경

- 코로나19 대유행 및 그 이후 정책환경 변화에 대응 필요
 - 코로나19의 세계적인 대유행으로 인해 온라인·비대면 사회로의 전환이 가속화되고, 문화향유 방식의 변화 등 사회문화적 측면의 정책환경도 급속히 변화
 - 정책환경 변화 및 포스트 코로나(post Corona) 또는 위드 코로나(with Corona) 전환에 대응하여 향후 문화정책을 위한 전략 설정 필요
- 미래 예측 및 위기 대응의 중요성 증가
 - 코로나19 대유행으로 인한 대면 중심의 문화·예술, 스포츠, 관광 분야 피해를 회복하고 향후 발생할 수 있는 위기의 일상화에 대한 선제적인 대응 필요
 - 미래 정책환경 변화 예측 및 디지털·그린 전환 대응 역량을 강화하고 중장기적·거시적 차원의 정책 추진기반 마련 필요
- 기본권으로서 문화적 권리를 신장하기 위한 정책적 노력 필요
 - 경제적 격차와 함께 사회적·문화적 격차의 해소가 중요한 정책과제로 대두되고 있으며, 헌법이 보장한 국민의 문화적 권리 신장의 필요성도 지속적으로 증가
- 전 세계적인 관심을 받는 한류 및 소프트파워의 지속 성장 필요
 - 수차례 미국 빌보드 1위에 오른 BTS, 아카데미영화상 4개 부문을 수상한 영화 「기생충」, 온라인동영상서비스 넷플릭스 1위를 차지한 드라마 「오징어게임」 등의 사례는 한국문화콘텐츠의 영향력과 소프트파워의 향상을 보여주며, 그 지속과 성장을 위한 정책 노력 필요
 - 유엔무역개발회의(UNCTAD) 제68차 이사회에서 대한민국의 지위를 개도국에서 선진국으로 변경(2021.7.2.)함에 따라 변화한 국격에 맞는 문화정책 모색 필요

2. 연구 목적

- 코로나19 이후 중단기적 관점의 문화정책 방향 도출
 - 문화정책에 영향을 미치는 대내외적 환경 변화 및 정책 현안을 분석하고, 국가 단위에서 추진해야 할 문화정책의 전략적 방향을 도출하여 제시
- 중단기 문화정책 방향을 고려한 정책 추진과제 방안 제시
 - 문화예술, 스포츠, 관광 및 콘텐츠 등 분야별·전략별 추진과제를 도출하여 제시

제2절 연구 범위 및 방법

1. 연구 범위

가. 연구 기간

- 2020년 9월 28일~2021년 3월 27일(6개월)

나. 시공간적 범위

- 중단기를 시간적 범위로 설정
 - 2021년을 기준연도로 위드 코로나 전환 이후, 중단기(5년, 2022~2026)를 시간적 범위로 설정하여 국가 단위에서 추진해야 할 문화정책의 방향과 과제를 도출
- 국외를 포함하여 공간적 범위 설정
 - 중단기 및 시의성 있는 정책 방향의 설정을 위해 국내뿐만 아니라 국외를 포함하여 환경 변화 및 현안을 분석

다. 내용적 범위

- 정책 추진 환경 및 이슈 분석
 - 코로나19로 인한 사회문화적 환경변화와 팬데믹 및 위드 코로나로의 전환 등이 문화예술, 스포츠, 관광 및 콘텐츠 정책에 미치는 영향 및 이슈 분석
 - 현행 정책 및 선거 등의 정치적 환경을 포함하여 분석하고 시사점 도출
 - 국내뿐만 아니라 국외의 주요 정책 사례를 분석하여 중단기 전략 설정에 반영
- 문화정책의 방향 및 전략 도출
 - 정책 추진 환경 분석을 통해 중단기적으로 고려해야 할 문화정책의 핵심어를 도출
 - 도출된 핵심어와 관련하여 정책적으로 고려 또는 지향할 가치를 도출하여 추진 전략 설정
- 전략별 추진 과제 도출
 - 전략에 따른 추진 과제를 도출하고, 시급성, 중요성 등 객관화된 기준에 따른 평가를 통해 중단기적으로 추진할 핵심적인 과제를 도출하여 제시
 - 과제별 추진 필요성, 관련 현황 등 참고사항, 정책 추진체계, 기대효과 등 제시

참고 유네스코의 중기전략 추진

- 유네스코는 다양한 위기의 해결에서 자신들이 수행해온 프로그램의 기능이 미흡함을 고려하여 2018년부터 전략적 전환(Strategic Transformation)을 모색함. 국제사회를 위협하는 11과제의 해결 및 이를 SDGs 2030의제와 결합한 중기전략(MEDIUM-TERM STRATEGY FOR 2022-2029)을 설정함.
- 극도의 빈곤과 불평등 심화, 특히 성별뿐만 아니라 교육, 정보 및 문화, 지식, 기술에 대한 평등하고 지속적이며 포괄적인 접근 측면에서도 불평등이 심화
- 모든 사람, 특히 소녀와 여성을 위한 포괄적인 양질의 교육의 필요성과 SDG 4 달성을 위한 노력의 강화된 조정
- 환경과 생태계, 생물다양성, 물, 바다의 지속 가능한 관리를 통한 지구 기후 변화 완화
- 증오심 표현 및 극단주의 증가에 대응, 문화유산의 증진 및 문화적 표현의 다양성
- 인공 지능과 혁신 기술의 영향에 대한 윤리적 성찰과 디지털 격차에 대한 답변의 필요성
- 과학 지식의 개발 및 공유에 대한 과학 및 기술의 기여
- 언론 자유의 세계적 쇠퇴와 새로운 형태의 허위 정보, 특히 디지털 영역의 출현에 대처
- 지속 가능한 개발, 창의성 및 사회적 통합의 도전에 대한 통합된 대응을 제공하기 위해 도시와 함께 하겠다는 약속
- 유네스코 활동 분야에서 양질의 데이터에 대한 필요성
- 파트너십의 중요성
- 장기간의 갈등과 위기에 대한 표적 대응 제공의 중요성

*출처: UNESCO, 2021, MEDIUM-TERM STRATEGY FOR 2022-2029.

2. 연구 방법

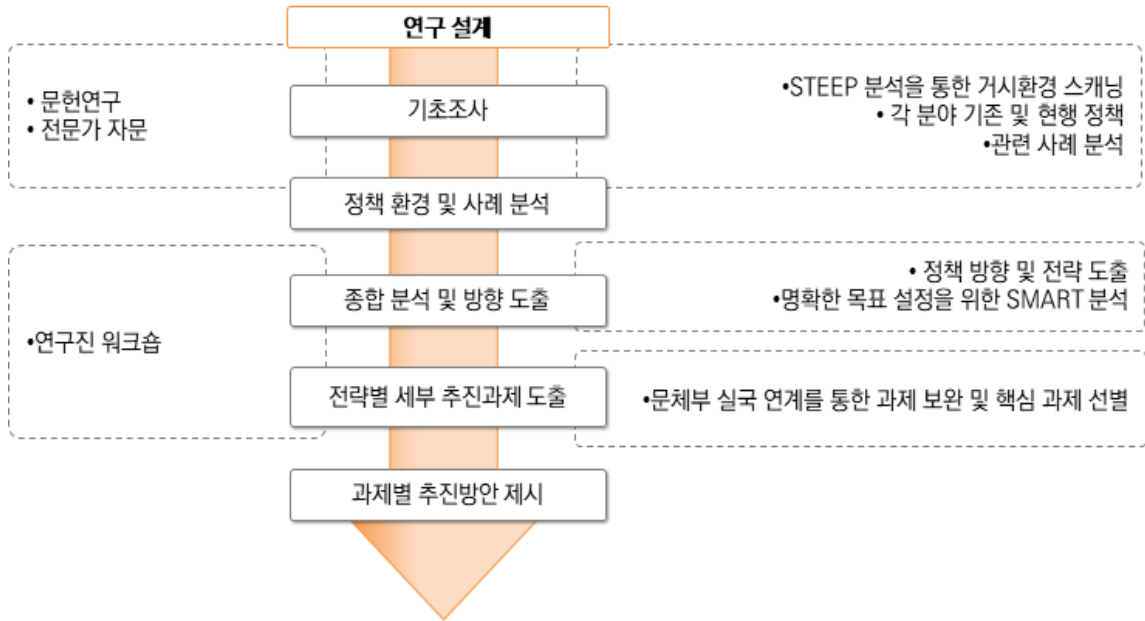
가. 거시환경 STEEP 분석

- 온라인·오프라인 문헌연구를 통해 거시환경 STEEP 분석 실시
 - 사회(social), 기술(technological), 경제(economic), 환경(ecological), 정치(political) 부문의 거시환경 분석
 - 문화, 스포츠, 관광, 콘텐츠 및 유관 분야 연구기관 등의 정책보고서에서 분석한 트렌드 및 정책 이슈 등을 포함하여 검토

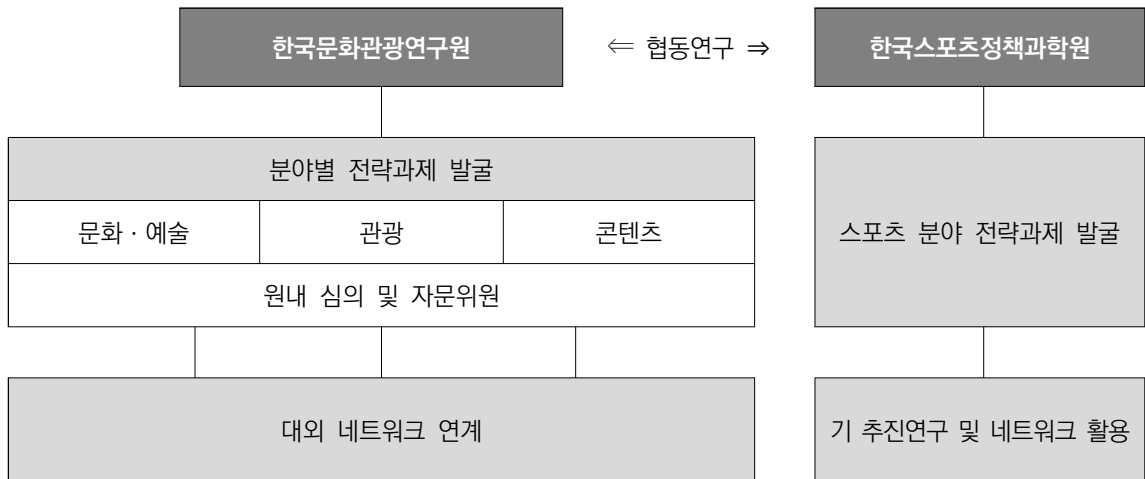
나. 분야 간 협력연구 수행

- 한국문화관광연구원 주관, 한국스포츠정책과학원 협력으로 공동연구진 구성
- 연구원에서 진행 중인 유관 과제 연구진을 포함하여 연구 진행의 원활화 및 관련 정책 과제 발굴과 연계성 강화

[그림 1-1] 연구 수행방법



[그림 1-2] 연구 수행 협력체계



다. 기타 연구 수행방법

- 환경 분석, 사례 분석 등을 위한 문헌연구 시행
- 정책 방향 및 과제의 도출을 위한 기존 설문조사 결과 연계 분석
- 정책 방향 및 전략의 구체화, 과제 도출 등을 위한 연구진 워크숍
- 연구원 내 연구심의회 운영 및 자문위원을 통한 검증

3. 연구 기대효과

- 미래 문화정책 수요 및 발생 가능한 위기에 효과적 대응 환경 마련
 - 위드 코로나 논의의 진전에 따른 정책환경 변화 예측 및 그에 따라 요구되는 정책 방향과 과제 발굴을 통해 향후 문화정책 수요에 효과적으로 대응
- 국격 상승 등 환경 변화와 연계하여 문화강국 이미지 구축에 기여
 - 국가 차원에서 중단기적으로 추진할 정책 의제와 전략적 과제의 발굴 및 추진방안을 제안함으로써 국가의 문화력 신장 및 이미지 제고에 기여

제2장

정책 추진환경 분석

제1절 거시환경 변화 분석

제2절 문화 부문 정책 이슈 · 수요 분석

제3절 역대 정부의 문화정책

제1절 거시환경 변화 분석

1. 분석 개요

■ 중단기 문화정책의 방향과 과제 도출을 위해 거시환경 분야(STEEP) 분석

- 사회 변화가 이전 시기에 더욱 빠르고 다양한 가치가 복합적으로 나타남에 따라 장기적인 예측보다 중단기적인 측면의 이슈와 트렌드에 대한 이해와 분석이 중요해짐.
 - 코로나19처럼 예측하기 어려운 위기 상황의 급작스러운 발생 등으로 인해 미래의 불확실성에 대비하는 것이 어려워지면서 사회 전반의 다양한 이슈를 종합 분석하여 요소 내 주요 트렌드의 본질을 이해하는 것이 더욱 중요하게 대두
- 문화정책의 사회적 역할이 중요해짐에 따라 문화정책 방향 설정을 위하여 사회 전반의 거시환경에 대한 이해가 요구됨.
 - 역대 정부에서 문화정책의 영역이 점차 확장됨에 따라 사회문제에 적극 동참하고 이를 해결하는 대안으로서 문화의 역할 부각
 - 문화의 다양한 가치를 실천하기 위한 문화정책의 추진 및 새로운 미래를 준비하는 ‘기술 발전’, ‘디지털 전환’, ‘탄소 중립’ 등의 이슈에 대한 문화정책적 대안 모색 요구
- 본 연구에서는 문화정책을 둘러싼 거시환경과 사회 전반의 트렌드를 분석하여 문화정책과의 상관성을 도출하고, 중단기 문화정책의 방향과 과제를 설정하고자 함.
- 이를 위해 문화정책에 영향을 미칠 수 있는 사회적(Social)·기술적(Technological)·환경적(Environmental)·경제적(Economic)·정치적(Political) 요인 및 그 주요 고려사항을 다음처럼 설정하여 분석함.

〈표 2-1〉 문화정책 방향 도출을 위한 거시환경 분석의 주요 고려사항

STEEP	주요 고려사항				
사회	인구구조	가치관 변화	사회 여건	교육	
기술	IT	BT	ET	ST	로봇/융합
경제	경제성장/비전	산업구조	경제활동인구	소비여건	기업경영
환경	기후변화	자원	에너지	환경오염	
정치	국내정치	국제정치		법률 및 외교	

■ 각 분야 연구기관이 최근 발행한 미래 전망 보고서 등을 활용하여 분석

- 본 연구에서는 중단기 문화정책 방향 및 과제의 도출을 위한 거시환경과 트렌드, 이슈 등의 분석을 위해 유관 분야 국가정책연구기관들이 최근에 발행한 미래 전망 보고서 등을 주요 자료로 활용하였음.
- 주요 자료의 예를 보면, 문화체육관광부·한국문화관광연구원은 『사회·환경 변화에 따른 범정부 정책 수요 예측과 미래문화전망 및 대응전략 연구』(2021)에서 인구·사회, 디지털·기술, 산업·노동, 기후·환경 분야로 나누어 문화정책에 영향을 미치는 요인을 분석하였음.
 - 인구·사회 분야 환경 변화의 경우, 인구 자연감소로 인한 (지역별)인구구조 변화, 지역 간 격차의 심화 및 불균형 발전의 악화 등으로 인해 문화소비 방식이 변화하고 경험·체험의 기회가 확대되는 양상을 보일 것으로 분석
 - 디지털·기술 분야 환경 변화의 경우, 플랫폼 변화, 글로벌 OTT의 국내 진출, K-콘텐츠의 위상 향상, 메타버스의 재점화에 따라 문화 향유계층이 변화하고, 갈등이 심화하는 양상을 보일 것으로 분석
 - 산업·노동 분야 환경 변화의 경우, 디지털 혁신, 온라인 비즈니스 확대, 노동 유연화, 휴먼 네트워크 등의 양상을 보일 것으로 분석
 - 기후·환경 분야 환경 변화의 경우, 탄소중립을 위한 전 세계의 정책적 노력이 강조되면서 환경·생태 접근성 향상, 책임경영(ESG), 기업의 사회적 기여가 강화되는 양상을 보일 것으로 분석

〈표 2-2〉 환경변화에 대응한 미래 문화정책 방향 제시 사례(문화체육관광부·한국문화관광연구원, 2021)

구분	인구·사회	디지털·기술	산업·노동	기후·환경
환경 변화	<ul style="list-style-type: none"> 인구 자연감소 시작 인구구조의 변화 지역 간 격차의 심화 및 지역불균형 발전의 악화 	<ul style="list-style-type: none"> 플랫폼 변화 글로벌 OTT 국내 진출 K-콘텐츠 위상 향상 메타버스의 재점화 	<ul style="list-style-type: none"> 세계적 서비스업 교역 확대 문화 소비 증대 비대면 디지털 전환 가속화 노동시장 변화 	<ul style="list-style-type: none"> 탄소중립을 위한 전 세계의 정책적 노력
변화 양상	<ul style="list-style-type: none"> 문화 소비 방식 변화 경험·체험 기회 확대 	<ul style="list-style-type: none"> 문화 향유 계층 변화 갈등 심화 	<ul style="list-style-type: none"> 디지털 혁신, 온라인 비즈니스 확대, 노동유연화(불안정성 심화), 휴먼네트워크 	<ul style="list-style-type: none"> 환경·생태에 대한 접근성(관심) 향상, 책임경영, 기업의 사회적 기여 강화
주요 키워드	<ul style="list-style-type: none"> 메타버스(3차원 가상세계) 실감형 기술(융복합) 	<ul style="list-style-type: none"> 인구 구조의 변화, MZ 세대 양극화(경제, 노동, 문화 격차) 	<ul style="list-style-type: none"> 비대면 산업, 뉴노멀 경제 플랫폼 노동, 프리랜서 	<ul style="list-style-type: none"> 친환경·저탄소, 생태적 접근 ESG(비재무적 성과)
▼				
문화 예술	인구구조변화를 완화하고 적응하는 문화정책 추진	포용적이고 다양성 보호적 관점에서 문화예술 디지털화 추진	문화예술의 산업적 가치 제고와 신산업육성을 위한 기반 구축	문화예술분야 탄소배출량 관리 및 저감 방안 마련
	지역 간 문화격차 해소와 지속가능한 문화적 지역균형발전 방안	온라인·비대면 환경에 대비한 저작권 교육	전문 직업인으로서 문화예술인의 권리보장	환경이슈 적응을 위한 문화예술분야의 적극적 참여 필요

구분	인구·사회	디지털·기술	산업·노동	기후·환경
스포츠	초고령화 시대 고령자 치매예방 운동 프로그램 보급	공공 스포츠서비스 디지털 전환	디지털 기술 기반 스포츠 서비스업 육성	스포츠 분야 2050 탄소중립 중장기 계획 수립
	노인 스포츠강좌이용권 (바우처) 도입	스포츠 디지털 서비스 사업화 지원		
		스포츠산업 실무자 디지털 서비스 역량 강화 교육	스포츠 디지털 서비스 창업지원 및 전문인력 역량 강화	스포츠시설 신재생에너지 전환
관광	고령층 국내관광 활동 증진	관광기업의 디지털 비즈니스 전환 지원	관광산업 구조 변화에 대응한 관광산업의 혁신 성장 기반 강화	관광산업의 탄소중립 경제 전환 대비 기반 구축
	인구 감소에 대비한 국내관광 수요 창출	메타버스와 관광산업의 융복합 확산 지원	관광산업 경쟁력 제고를 위한 관광인력 역량 및 전문성 강화	관광기업의 지속가능경영(ESG) 확산
	지역 활력 제고를 위한 지역관광 활성화	디지털 기반 지역관광 인프라 구축 지원	관광산업의 포용적 노동시장을 위한 고용안전망 구축	관광객과 지역의 책임 있는 관광 실천 확산
콘텐츠	지역콘텐츠산업 진흥을 통한 자원의 발굴·개발·관리 체계 마련	실감형 콘텐츠 제작인력 양성	콘텐츠산업 혁신 기반 마련을 통한 콘텐츠 경쟁력 강화	콘텐츠기업의 ESG 참여를 통한 탄소 배출 감소
	알고리즘 편향성의 해결	콘텐츠 기술·데이터 역량 강화	콘텐츠 수출 확대를 통한 콘텐츠산업 시장확장 (K-Content)	
		콘텐츠 자금 조달	콘텐츠산업 지속가능성 보장을 위한 저작권 보호 체계 강화	가상 스튜디오 활용
	고령인구 콘텐츠 향유 확대방안 모색 필요	콘텐츠 소비 지원	콘텐츠산업 미래 역량 강화를 위한 인재양성 콘텐츠산업 인적자원 축적을 위한 노동시장 선진화	

*자료: '문화체육관광부·한국문화관광연구원(2021), 사회·환경 변화에 따른 범정부 정책 수요 예측과 미래문화전망 및 대응전략 연구' 재정리

- 한국과학기술기획평가원(KISTEP)은 미래에 영향을 미치는 10대 유망기술을 선정하여 발표하고 있으며, 이를 위해 다양한 문헌조사 등을 통해 STEEP 분야별 이슈를 선정하여 제시함.
 - 사회 분야에서는 안전 위협 증가, 도시화, 저출산·고령화 심화, 개인화 심화, 언택트 업무 관련 플랫폼 확산, 온디맨드 교육 확대, 불평등·양극화 심화, 스마트 중소도시 성장, 다문화사회 등을 주요 미래이슈로 제시
 - 기술 분야에서는 초연결·초지능화, 전염병 확산과 보건의료 혁신, 초고속 이동, 우주시대, 나노기술의 발달, 인공지능과 자동화, 인포데믹 뉴스 확대 등을 주요 미래이슈로 제시
 - 경제 분야에서는 글로벌화(Globalization) 4.0, 경제 불평등, 아시아 경제권 부상, 언택트 산업 생태계성장, 글로벌 경제 저성장, 글로벌 교역 증가, 중국과 인도의 중간소득 함정, 기본소득본격 쟁점화 등을 주요 미래이슈로 제시
 - 환경 분야에서는 수자원·식량 부족, 지구온난화 심화, 그리노믹스 활성화, 생태계 파괴 심화, 저탄소화·분산화·전기화·디지털화 확대, 순환경제 추세 강화, 대체에너지 개발 등을 주요 미래이슈로 제시

- 정치 분야에서는 신흥국·개도국 부상, 보호무역주의 심화, 민족·종교·국가 간 갈등, 초글로벌화(Hyper-globalization), 북한과의 관계 개선 등을 주요 미래이슈로 제시

〈표 2-3〉 미래유망기술 관련 이슈 도출 사례(한국과학기술기획평가원, 2021)

사회 (Social)	기술 (Technology)	경제 (Economic)	환경 (Environmental)	정치 (Political)
<ul style="list-style-type: none"> • 안전 위협 증가 • 도시화 • 저출산·고령화 심화 • 개인화 심화 • 언택트 업무 관련 플랫폼 확산 • 온디맨드 교육 확대 • 불평등·양극화 심화 • 스마트 중소도시 성장 • 다문화 사회 등 	<ul style="list-style-type: none"> • 초연결·초지능화 • 전염병 확산 • 보건의료 혁신 • 초고속 이동 • 우주시대 • 나노기술의 발달 • 인공지능과 자동화 • 인포데믹 뉴스확대 	<ul style="list-style-type: none"> • Globalization 4.0 • 경제 불평등 • 아시아 경제권 부상 • 언택트 산업 생태계 성장 • 글로벌 경제 저성장 • 글로벌 교역 증가 • 중국과 인도의 중간 소득 함정 • 기본소득본격 쟁점화 등 	<ul style="list-style-type: none"> • 수자원·식량 부족 • 지구온난화 심화 • 그리노믹스 활성화 • 생태계 파괴 심화 • 저탄소화·분산화·전기화·디지털화 확대 • 순환경제 추세 강화 • 대체에너지 개발 등 	<ul style="list-style-type: none"> • 신흥국·개도국 부상 • 보호무역주의 심화 • 민족·종교·국가 간 갈등 • 초글로벌화(Hyper-globalization) • 북한과 관계 개선 등

*출처: '한국과학기술기획평가원(2021). 2021년 KISTEP 미래유망기술 선정에 관한 연구' 재정리.

- 과학기술정책연구원(STEPI)은 「미래이슈카드」에서 미래 변화의 핵심동력을 인구변화, 식량, 도시화, 빈곤, 에너지, 해양, 기후변화, 재난안전, 융합과 4차 산업혁명, 갈등심화사회로 설정하고, 각 동력별 거시환경(STEEP) 변화와 관련한 25개 이슈 키워드를 제시함.
 - 사회 분야에서는 도시인구, 빈곤, 수명, 갈등, 차별 등과 관련한 이슈 키워드를 제시
 - 기술 분야에서는 네트워크, 인공지능, 바이오, 가상현실 등과 관련한 이슈 키워드를 제시
 - 경제 분야에서는 여성·청년 등의 고용, 양극화, 4차 산업혁명, 국가·지역 간 격차 등과 관련한 이슈 키워드를 제시
 - 환경 분야에서는 기상 이변, 재난 취약성, 위생, 식량공급 등과 관련한 이슈 키워드를 제시
 - 정치 분야에서는 이민·난민, 공유, 자원, 갈등 등과 관련한 이슈 키워드를 제시

〈표 2-4〉 미래이슈카드 거시환경별 주요 키워드

핵심 동력	사회 (Social)	기술 (Technology)	경제 (Economic)	환경 (Environmental)	정치 (Political)
인구 변화	<ul style="list-style-type: none"> • 도시인구 급증 • 고령화 • 가구 변화 • 세대 간 갈등 • 다문화 	<ul style="list-style-type: none"> • 행동공학 • 배아 검진 • 뇌 가소성 • 생체공학 인간 • 로봇 도우미 	<ul style="list-style-type: none"> • 만성질환 • 노동력 공백 • 여성 고용 • 청년 실업의 해소 • 아시아 중산층의 부상 	<ul style="list-style-type: none"> • 개발과 사막화 • 자동차 이용 증가 • 고령화와 자원소비 • 극심한 기후변화 • 물 부족 	<ul style="list-style-type: none"> • 이민정책 • 식량 안보 • 거대 식량기업 • 글로벌 자원 쟁탈전 • 신흥 민주주의 도래
식량	<ul style="list-style-type: none"> • 가아 • 식량 수요와 공급 • 동물성 식품 • 윤리적 음식 • 즉석식품 	<ul style="list-style-type: none"> • 유전자 변형식품 • 화학비료 • 방사선 조사식품 • 바이오연료 • 인공위성 농업기술 	<ul style="list-style-type: none"> • 대형 슈퍼마켓 • 패스트푸드 • 고칼로리 저가식품 • 다국적 식품기업 • 해외농업 투자 	<ul style="list-style-type: none"> • 농업용 관개 • 식량용 가축 • 식품 중 다양성 • 수자원 여획량 • 농지 고갈 	<ul style="list-style-type: none"> • 식량 산업화와 식량안보 • 쌀의 변신 • 자급자족 • 유통기한 표시제도 • 식품 안전관리

핵심 동력	사회 (Social)	기술 (Technology)	경제 (Economic)	환경 (Environmental)	정치 (Political)
도시화	<ul style="list-style-type: none"> 도시인구 증가 도시 빈민 질병 도시의 매력 도시 공동체의 다양성 젠트리피케이션 	<ul style="list-style-type: none"> 교통 편의성 도시 발전 도시 시스템의 불안정 지능형 빌딩 통신 네트워크 	<ul style="list-style-type: none"> 도시 고용 글로벌 경제 도시 삶의 양극화 도시 농업 교통체증 	<ul style="list-style-type: none"> 생태발자국 재난취약성 에코 도시 도시 침수 열섬 	<ul style="list-style-type: none"> 농촌 붕괴 도시 인프라 난민 유입 자치도시 공유도시
빈곤	<ul style="list-style-type: none"> 기대 수명과 빈곤 빈곤과 안전 슬럼가 기초교육과 빈곤 빈곤 여성의 조혼 	<ul style="list-style-type: none"> 빈곤지도 실내 공기오염과 빈곤층 네트워크 준비자수 적정 기술 의약품 접근성 	<ul style="list-style-type: none"> 빈곤선 공적개발원조 빈곤층의 금융서비스 개발국의 국제무역 아태지역의 빈곤층 	<ul style="list-style-type: none"> 식수 위생시설 빈곤층의 토지 권리 식량 공급 불안 글로벌 기후변화 협력 체제 	<ul style="list-style-type: none"> 아동 노동 여성역사 비율 부패 원조 효과성 국제 난민의 증가
에너지	<ul style="list-style-type: none"> 연료 빈곤 전력 접근성 에너지 중산층 이동수단 국별 에너지 소비 	<ul style="list-style-type: none"> 스마트 미터 분산 발전 전력 저장 수소에너지 표준 전류 	<ul style="list-style-type: none"> 유가 변동 건물 효율 탄소세 화석연료 투자철회 에너지 회수 수익률 	<ul style="list-style-type: none"> 방사성 폐기물 극지 생산 바이오 에너지 에너지 융수 재생에너지 	<ul style="list-style-type: none"> 에너지 보조금 외국인 자산 투자 비전통 탄화수소 글로벌 자원확보요요 자원 분쟁
해양	<ul style="list-style-type: none"> 잡식 해양 레저산업 무분별한 포획 수중 단백질 소비 지속가능한 성장 	<ul style="list-style-type: none"> 해양의 열 흡수 심해 자원 추출 연안 방어 해양 에너지 새로운 물 자원 	<ul style="list-style-type: none"> 해상 운송 허브 항만 승객 수송 해양 자본 대형 선박 	<ul style="list-style-type: none"> 소음 공해 해양 쓰레기 해양의 생물다양성 해양 산성도 쓰나미와 태풍 	<ul style="list-style-type: none"> 북극 거버넌스 해양 보호구역 해적 해양관할권 분쟁 폐수
기후 변화	<ul style="list-style-type: none"> 초대형 가뭄과 물안보 이성기후와 감염병 에어컨 소비의 확대 항공기의 탄소배출 재생에너지 	<ul style="list-style-type: none"> 기후 모델링 고기후학의 경고 탄소 배출량 감축 지오엔지니어링 슈퍼그리드 	<ul style="list-style-type: none"> 완화와 적응정책 기후변화와 보험 국제 탄소시장 기후변화 신사업 기후변화 적응형 도시 	<ul style="list-style-type: none"> 대규모 해빙 생물다양성 변화 해양 산성화 산림 전용 냉각과 온난 임계점 	<ul style="list-style-type: none"> 파리 협정 기후변화와 식량생산 개발도상국의 탄소배출량 기후변화 난민 지속가능발전 목표
재난 안전	<ul style="list-style-type: none"> 안전 불감증 복원력과 사회적 자본 재난 취약층 자살 제노포비아 	<ul style="list-style-type: none"> 도시 인프라 노후화 글로벌 해킹 대정전 무인 재난감시 시스템 나노&바이오 기술 	<ul style="list-style-type: none"> 보호무역주의 4차 산업혁명 가계부채 전사적 위험관리와 사업 연속성 계획 재난관리예산 	<ul style="list-style-type: none"> 변종 바이러스 지진해일 극단적 기상현상 위험폐기물 미세먼지 	<ul style="list-style-type: none"> 컨트롤타워 정부신뢰와 위험소통 위험정보공개와 알 권리 대규모 난민 핵위험
융합과 4차 산업 혁명	<ul style="list-style-type: none"> 빅데이터와 개인정보 모바일 헬스케어 지능형 드론 인공지능 학습분석 생체 모방 로봇 	<ul style="list-style-type: none"> 라이파이 일반 인공지능 사물 인터넷 양자컴퓨터 증강·가상현실 기술 	<ul style="list-style-type: none"> 대량 맞춤 생산 O2O 비즈니스 블록체인 차등가격 핀테크 	<ul style="list-style-type: none"> 스마트 도시 유전자 정보 3D 바이오 프린팅 뇌 과학 증강인간 	<ul style="list-style-type: none"> 리쇼어링 인공지능 알고리즘 사이버물리시스템 헬스케어 로봇스 사이버 공격
갈등 심화 사회	<ul style="list-style-type: none"> 갑을사회 세대간의 형평성 싱글라이프 상차별 사회적 소수자 	<ul style="list-style-type: none"> SNS 폭력 불법적 개인정보 유출 일자리 대체 가상현실 심화 무인기술 	<ul style="list-style-type: none"> 소득격차 부의 세습 집값 양극화 노사갈등 고용 불안정 	<ul style="list-style-type: none"> 취약지 거주민 남비현상 지방자치vs중앙정부 불법조업과 원전굴기 전가주진세 	<ul style="list-style-type: none"> 이념갈등 정치 혐오 지역갈등 군사적 갈등 권력집중과 분산

*자료: '과학기술정책연구원, 미래이슈카드' 재정리.

- 여기서는 위와 같은 선행연구 및 자료에서 제시한 내용을 검토하여 다음처럼 거시환경 변화를 정리하여 제시함.

2. 사회문화 환경 변화

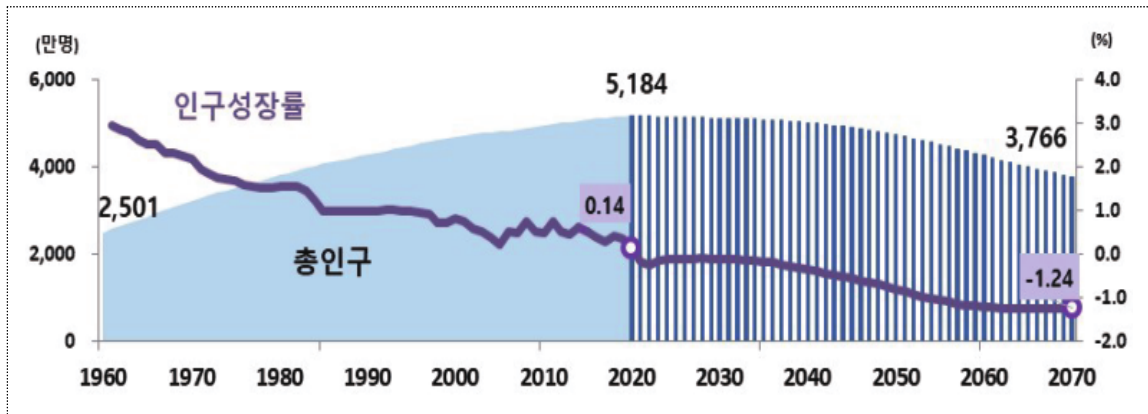
가. 인구구조 변화

■ 총인구의 감소

- 우리나라 총인구는 2020년 5,184만 명에서 향후 10년간 연평균 6만 명 내외가 감소하여 2030년 5,120만 명, 2070년 3,766만 명 수준으로 감소할 전망이다.

[그림 2-1] 우리나라의 총인구 및 인구성장률 변화(1960~2070)

(단위: 만 명, %)



*출처: 「장래인구추계: 2020~2070년」, 통계청 2021.12.9. 보도자료.

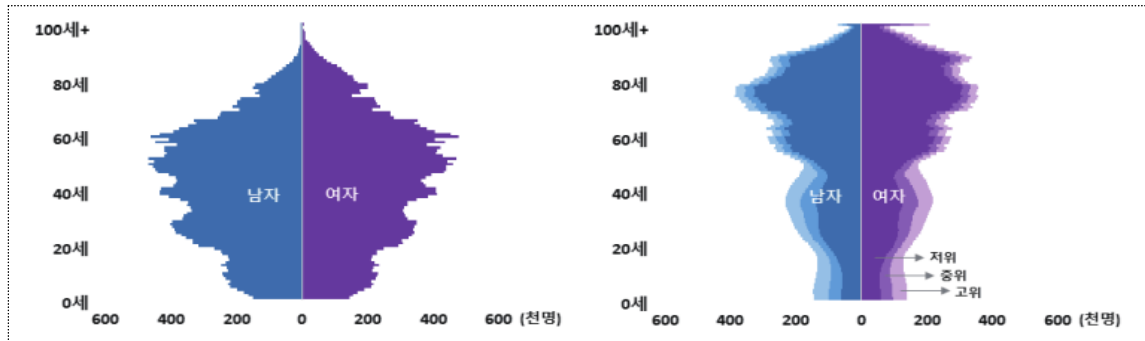
- 2020년에 출생자 27만 5815명, 사망자 30만 7764명으로써 사상 처음으로 출생자수가 사망자수보다 적은 '인구 데드크로스(dead cross)'에 진입하였고, 이러한 인구 감소로 인해 경제활동인구 감소, 구매력 감소, 내수시장 침체 등의 사회적 부작용이 나타날 수 있음.

■ 저출생 · 초고령화

- 우리나라 출생아수는 2020년 27만 명 수준에서 2070년 20만 명 수준까지 감소할 것으로 전망되는 반면, 고령인구는 2020년 815만 명 수준에서 2070년 1,747만 명 수준까지 증가할 전망이다.
 - 한국은 고령인구 비중이 2020년 현재 15.7%로써 OECD 국가에 비해 낮은 수준이나, 2070년에는 46.1%까지 늘어나 고령인구 비율이 가장 높은 수준의 국가가 될 전망
- 한 분석에 따르면, 합계출산율이 0.25명 감소할 경우 경제성장률이 0.9%p 감소하며, 고령인구 비율이 1%p 상승할 때마다 경제성장률이 0.5%p 감소하는 것으로 나타났음(「한국, 연평균 저출산·고령화 속도 OECD 37개국 중 가장 빨라」, 한국경제연구원 2021.3.3. 보도자료).

[그림 2-2] 2020년(좌), 2070년(우) 인구 피라미드

단위: 천명



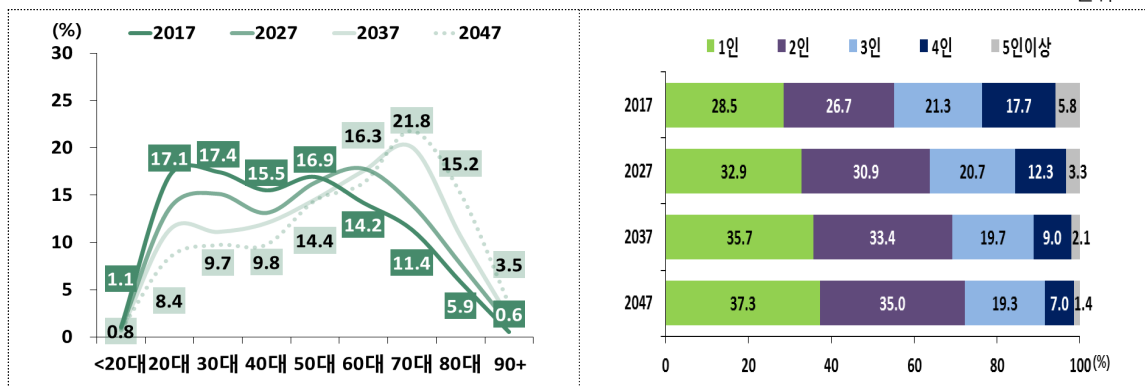
*출처: 「장래인구추계: 2020~2070년」, 통계청 2021.12.9. 보도자료.

■ 1인가구 및 여가시간의 증가

- 2020년 인구주택총조사 결과를 보면, 우리나라 총 가구는 2019년 대비 59만 가구(2.8%)가 증가한 2,148만 가구였고, 1인가구는 전체 가구의 31.7%인 664만 3천 가구였으며 그중 절반 이상이 미혼가구였음(「2020년 인구주택총조사 결과」, 통계청 2021.7.29. 보도자료).
- 전체 가구 중 1인가구 비율은 2017년에 28.5%였으나, 2047년에 37.3%로, 8.8%p 증가하여 우리나라의 가장 많은 가구 유형이 될 것으로 전망되었음(「장래가구특별추계: 2017~2047년」, 통계청 2019.9.18. 보도자료).
 - 1인가구의 연령별 비중은 30대가 17.4%로 가장 높고, 20대 17.1%, 50대 16.9% 순으로 높았으며, 2047년에는 저출산·고령화 등 인구구조 변화에 따라 1인가구 중 70대가 21.8%로 가장 많은 비중을 차지할 전망

[그림 2-3] 1인가구 연령별 구성비(좌) 및 주요 가구원수별 구성비(우) 추계

단위: %



*출처: 「장래인구특별추계: 2017~2067년」, 통계청 2019.3.28. 보도자료.

- 1인가구 증가에는 젊은 세대의 결혼관 변화로 인한 비혼과 만혼의 증가, 개인주의 확산, 노동시장의 경쟁구조나 일자리 문제 등과 관련된 청년세대의 경제적 어려움, 고령화, 노인 독거세대 증가 등 다양한 사회경제적 요인이 영향을 미침.

- 1인가구 증가는 ‘솔로 이코노미’, ‘1코노미’ 등을 겨냥한 소비 전략을 활성화시키며, 라이프스타일과 소비행태 등에 변화를 가져오고 있음.
 - 2019년 기준, 1인가구의 하루 평균 여가시간은 전체 인구 대비 1.2배 많은 4.2시간 수준이며, TV시청, 휴식, PC게임·인터넷 검색 순으로 여가 시간을 활용(「2020 통계로 보는 1인가구」, 통계청 2020.12.8.보도자료)
 - 1인가구는 자신이 가치 있다고 생각하는 부분에 과감하게 지출하는 소비문화를 주도하고 있어 각 분야 기업들의 주요 표적으로 부상

나. 가치관의 변화

■ 비대면 문화활동이 일상화된 청년세대의 부상

- 우리나라 청년 사망률은 OECD 국가의 평균 자살률보다 매우 높고, 생애주기적 이행기에 다양한 정서적 어려움을 겪으며 사회적·경제적 압박으로 인해 많은 것을 포기해야 하는 ‘N포 세대(모든 것을 포기한 세대)’로도 지칭됨.
- 이와 같은 상황에서 청년의 일자리, 주택, 결혼, 심리 등을 대상으로 하는 정책이 주요하게 강조되고 있음.
- 청년세대는 오프라인 중심의 기성세대와 달리, 미디어, SNS 등을 이용하는 행위조차 문화적인 활동으로 이해하고, 특히 코로나19 이후로 비대면 문화활동을 더욱 자연스러운 일상으로 받아들임(노수경·이경진·노영순·이상열, 2021, 청년 문화정책 방향과 과제, 한국문화관광연구원).

■ 불확실성의 일상화로 인하여 생존·안전 가치를 최우선시

- 코로나19의 충격으로 인하여 모든 일상이 불확실한 ‘불안의 일상화’가 이뤄지고, 작은 행동 하나에도 불안을 야기할 수 있다는 사실로 인하여 사람 간 상호활동에서 민감하게 반응하게 되는 상황이 발생함.
- 코로나19 이전에는 개인의 자유를 중요시하는 방향으로 발전하였다면, 코로나19 이후 사회의 집합적 기억으로서 ‘생존과 안전’에 대한 경험이 중요한 가치로 부각됨.

■ 다양한 가치가 충돌하는 가운데 협력과 공유를 중요시

- 비대면 활동이 증가하고, 사람 간 소통에서 발생하는 위험을 최소화하기 위하여 이전보다 더 강하게 개인주의 양상이 나타날 것으로 예측되지만, 초개인화사회에서 서로 다른 가치관의 대립이 크게 나타날 수 있음.

- 기술 발전과 디지털 전환에 따른 변화로 인해 이전에 없었던 다양한 가치 간 충돌 문제가 발생할 수 있고, 사람과 사람 간의 문제뿐만 아니라 사람과 기계 간의 문제 등 복합적인 상황 속에서 윤리적인 문제가 발생할 수 있음.
- 사회구조가 복잡해지는 한편, 세대 간 가치관의 차이와 그로 인한 갈등을 해소하는 문제가 중요한 사회적 과제로 대두되고, 다른 한편으로, 비대면 전환과 새로운 소통방식으로 인하여 사회구성원의 협력과 공유 등 네트워크를 통해 창출되는 공공의 가치가 증가될 수 있음.

다. 사회 여건의 변화

■ 다문화사회로의 변화와 내·외국인 간 갈등 관리

- 인구 감소로 인하여 외국인 노동자의 유입을 통한 생산인력 확보 현상의 지속 및 심화, 국내 체류 외국인 증가 등으로 인해 우리 사회는 다문화사회로 진입한 것으로 이해됨.
- 반면, 코로나19 위기에 의한 충격은 장기적으로 내국인과 외국인 사이의 갈등을 심화시킬 수 있고, 정치적 이슈와 맞물린다면 사회 균열로 이어질 위험도 있으므로 내국인과 외국인 간 사회적 갈등을 어떻게 관리할 것인가가 정책적 이슈로 대두됨.

■ 소득 양극화에 따른 경제적 불평등 상황 심화

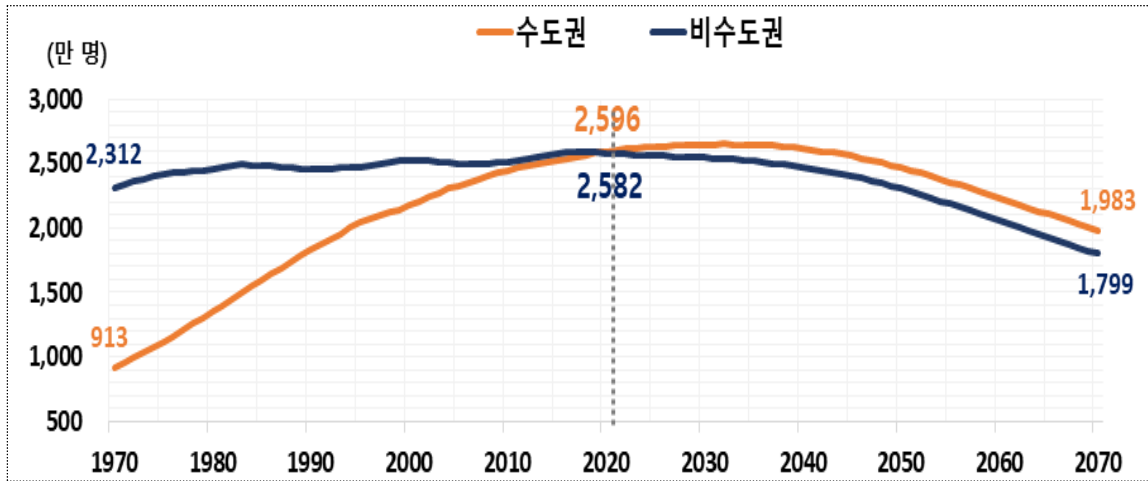
- 코로나19로 인하여 근로소득 양극화가 심화(「코로나 이후 근로소득 양극화 심화」, 경향신문 2022.2.2. 기사)하고, 사회적 거리두기 강화로 저소득층의 근로소득이 상대적으로 더 큰 폭으로 감소(KB금융지주 경영연구소, 2021, 코로나19 이후 한국경제의 양극화 심화와 과제)하는 등 경제적 불평등 상황이 심화하는 양상임.
- 특히 대면활동을 기반으로 하는 일자리가 빠르게 없어짐에 따라, 불안정한 고용 또는 임시 및 일용직 비율이 높은 서비스업 종사자들이 가장 큰 피해를 본 것으로 나타남(「코로나 19 이후 더 심각해진 소득 양극화」, 이투데이 2021.5.12. 기사).

■ 지역 간 격차와 지역 소멸 등의 문제 대두

- 2000년 기준 수도권 인구는 총인구의 46.3%였으나, 2020년 기준 수도권 인구는 비수도권 인구를 추월하였고, 이러한 상황은 향후 지속적으로 악화될 것으로 전망됨.
 - 향후 총 인구는 감소하며 시도별 인구변화에서 지역별 편차가 클 것으로 추계되지만, 총인구 대비 수도권 인구의 비중 증가 전망
 - 수도권은 직업, 교육, 주택 등 다양한 사유로 인구가 순유입되고 있으며 가족, 자연환경 사유로 순유출

[그림 2-4] 1970~2070년 수도권과 비수도권 인구 추이 및 전망

단위: 만 명



*출처: 「장래인구추계: 2020~2070년」, 통계청 2021.12.9. 보도자료.

- 인구 감소와 지역경제 침체는 지방의 쇠퇴 및 소멸로 이어질 것으로 예상되고, 신규투자 감소와 인프라 노후화 등으로 이어져 생활 인프라와 서비스의 지역 간 불균형이 심화될 것으로 전망됨.
- 정부는 「국가균형발전 특별법 시행령」에 의거하여 2021년부터 인구감소지역을 지정·고시 하고 있으며, 2021년 10월 지정·고시된 인구감소지역은 전국에 89곳에 달하여 지역의 인구 감소 문제 해결을 위한 정책적 대응이 요구됨.

■ 메가시티와 메가리전(Mega-Region)의 증가 예상

- 세계 각국은 기존의 단일 대도시 성장모델에서 벗어나 연계를 기반으로 하는 다핵화된 광역적 공간 전략을 추진하며 다중심 도시지역(polycentric urban region)이나 메가시티 리전(Mega-City Region), 슈퍼리전(super region), 메가리전(mega region) 등에 정책적 관심을 기울임.
- 우리나라는 인구·생산·소득 등 수도권 집중은 강화되는 반면, 비수도권은 지역경제 침체, 인재유출, 지역대학 붕괴 등으로 지방소멸 위험에 봉착하고 있어, 기능적 단위를 공간적으로 광역화·통합화함으로써 지역의 인구절벽 및 소멸 위험에 대응하고 지역의 성장 동인을 발굴·육성할 수 있는 초광역적 공간전략 모색이 시급함.
 - 최근에 수도권 과밀화 극복과 지역균형발전을 위해 부산광역시, 울산광역시, 경상남도의 ‘부울경 메가시티’ 구축안이 공개되고, 추가적으로 범위를 확장한 ‘영남권 그랜드 메가시티’에 대한 논의가 진행 중

라. 교육 환경의 변화

■ 원격교육의 확대와 학습의 개인화

- 교육의 방식과 영역이 오프라인에서 온라인으로 확대됨에 따라 교육의 주체가 학습자 중심으로 변화하고, 초개인화 시대에 자기주도형 학습의 중요성이 더욱 커질 것으로 예상됨.
 - 코로나19의 대유행에 대한 일시적인 대응 방안으로 시작된 온라인 비대면 교육 영역은 온라인 맞춤형 교육 등으로 발전하며 더욱 확대될 전망
- 온라인교육 확대에 따라 원격교육을 통한 수업의 질 확보를 위해 양질의 교육콘텐츠 확보가 일차적 관건이 되고, 원격교육콘텐츠의 생산과 유통을 촉진하기 위해 정책적으로 디지털 콘텐츠 생산을 촉진할 유인책 시행 및 이와 관련한 저작권 법령 정비 등이 필요한 상황임.

■ 디지털환경에서의 교육 양극화 및 폭력 문제 대응

- 장기적으로 지속될 교육의 양극화 상황에서 어떤 취약계층을 어떤 방식으로 지원할지에 대한 준비가 필요하며, 특히 디지털기기 소유 여부에 따른 디지털 경험 격차로 인해 경제적 약자나 디지털 소외 계층에서 교육 격차가 커질 수 있음.
- 디지털환경에서의 소통, 디지털 중독, 사이버 폭력 등의 문제에 대한 대응이 더욱 중요해지고, 디지털 및 사이버공간에서의 폭력 예방 및 피해자 보호 등이 정책적으로 중요해짐.

3. 기술 환경의 변화

■ 4차 산업혁명으로 인한 디지털 사회화 진전

- 각종 미래보고서에서는 기술 발전과 4차 산업혁명 등이 미칠 긍정적·부정적 영향을 중요하게 고려하고 있음.
 - 2016년 다보스포럼의 키워드로 ‘4차 산업혁명’이 제시된 이후, 전 세계가 4차 산업혁명과 관련한 기술 변화에 대한 대응책 마련을 위해 노력 중
 - 코로나19의 대유행 이후 비대면의 중요성이 증대하면서 관련 기술 발전은 가속화하고, 전 산업 영역에서 디지털 전환 추진
- 디지털 제조기술이 확산되며, 스마트 비즈니스 모델 창출 등 디지털경제 및 일자리 변화가 이뤄짐.
 - ‘초연결성’, ‘초지능화’를 특징으로 하는 4차 산업혁명은 생산과정을 기계설비에 의존하던 기존과 달리, 사이버물리시스템(CSP)을 기반으로 각종 기계설비의 상황을 데이터로 수집

- 분석하여 발생하는 상황을 스스로 스마트 팩토리(Smart Factory) 등의 새로운 산업생태계를 형성
- 플랫폼 기술 발전으로 O2O(Online to Offline) 등 새로운 ‘스마트 비즈니스 모델’ 등장
- 공유경제와 온디맨드경제(On Demand Economy) 부상으로 소비자 경험과 데이터 중심의 서비스 등 새로운 스마트 비즈니스 모델 등장이 전망됨(김진하, 2016, 제4차 산업혁명 시대, 미래사회 변화에 대한 전략적 대응 방안 모색, KISTEP Inl, 15호).

■ 가상·현실 공간 통합과 사회적 소통방식 변화

- 가상융합기술(XR)과 관련 콘텐츠가 발달함에 따라 현실세계에서만 가능할 것으로 생각되던 다양한 활동이 메타버스 상에서 가능해지고, 가상공간과 현실공간의 경계가 불분명해짐.
 - 가상융합기술 발전이 인간과 디지털 정보의 상호작용 방식에 근본적 변화를 초래하면서 사용자는 메타버스 상에서 자신의 아바타를 통해 현실세계의 활동을 영위 가능
 - PwC 컨설팅은 2030년까지 세계 GDP의 1.81%에 달하는 1.5조 달러 규모로 메타버스 시장이 성장할 것으로 예측하였고, 글로벌 IT기업들은 메타버스를 새로운 발전 공간으로 인식(윤정현, 2021, Metaverse, 가상과 현실의 경계를 넘어, Future Horizon+ Vol. 49, 과학기술정책연구원)
- 가상융합기술이 전 산업에 적용될 것으로 예상되나, 국내에서는 활성화 부진 및 규제 이슈가 부각되어, 이와 관련한 정책적 대응이 요구됨.
 - 가상융합기술은 문화체육관광부 산하 영상물등급위원회나 게임물관리위원회를 비롯하여 식품의약품안전처, 산업통상자원부, 과학기술정보통신부 등 여러 부처에 관계된 복합적인 생태계를 형성하고 있어 관련 법령이 다양하고, 이로 인해 사업자가 가상융합기술을 이용한 제품이나 서비스를 개발하고자 할 때, 원스톱 정책 지원 혹은 이슈 해소가 어려움
 - 가상융합기술의 발전과 확산으로 가상공간에서의 범죄, 폭력, 중독 등의 부정적 이슈가 부각될 가능성 상존

4. 경제 환경의 변화

■ 세계경제의 위기와 산업구조 재편

- 코로나19 대유행과 재확산 가능성, 감염병의 상시 유행 가능성, 글로벌 공급 차질, 중국경제 성장 둔화 등으로 인해 성장경로의 불확실성이 높은 상황임.
- 4차 산업혁명의 가속화에 따른 디지털 전환과 코로나19 확산으로 비대면 온라인 경제로의 전환이 빠르게 진행되면서 비대면 시장이 급성장하고 있음.

- 코로나19, 미·중의 패권경쟁 지속, 기상이변 등이 동시다발적으로 발생하면서 공급망 교란 지속, 글로벌 공급망에 대한 인식 변화, 주요국의 각자도생식 공급망 구축 강화, 미국의 동맹국 위주 경제정책 강화 등 공급망 재편과 글로벌 경쟁이 심화되고 있음.
 - 글로벌 위기 상황에서도 한국 콘텐츠에 대한 국외의 인기와 가성비 높은 제작 방식으로 국내 콘텐츠와 시장에 대한 관심과 해외투자가 지속되고, 이에 따른 글로벌 경쟁심화, 역량 이동도 빠르게 진행될 것으로 예상

■ 서비스교역의 성장과 경쟁력 제고

- 세계경제에서 서비스교역의 위상이 커지고, 각국은 서비스 부문의 수출경쟁력 제고를 위해 노력하고 있음.
 - WTO는 2040년까지 전 세계 교역에서 서비스교역 비중이 50%까지 증가할 것으로 전망한 바 있고, 서비스교역(2018년 기준)은 여행(25.4%), 기타사업(22.5%), 운송(19.9%) 서비스 등이 주도하며 향후 고부가가치 업종 중심으로 성장할 것으로 전망(한국은행, 2020, 글로벌 서비스교역 현황과 특징 및 시사점, 국제경제리뷰 제2020-3호)
- 서비스업 성장률은 1960년대 한국경제 성장을 견인한 제조업 수출 성장률을 상회하며 한국산업의 성장 기반에 변화를 일으키고, 4차 산업혁명 진전 등에 대응하고 성장잠재력 확충을 위해 서비스산업 경쟁력 제고가 필요한 상황임.
 - 문화예술과 콘텐츠 분야는 대체로 기술 대체율이 낮은 직업에 포진한 반면, 관광과 체육 분야는 코로나19 사태 이후 비대면 및 디지털 사회 도래, 개인화 등으로 인해 일자리 영역이 크게 감소

■ 코로나19 대유행과 노동환경 변화

- 국제노동기구 보고서(ILO, 2022, World Employment and Social Outlook)에 따르면, 2022년에 전 세계의 실업자 수는 2억 700만 명으로, 코로나19 대유행 이전인 2019년의 1억 8,600만 명을 크게 상회하며 증가할 것으로 전망함.
 - 이 보고서에서는 델타, 오미크론 등 코로나19 변이바이러스의 등장으로 2023년까지 노동 시장 회복세가 미미할 것으로 예측
- OECD는 코로나19로 인한 위기의 영향이 저임금, 저학력, 청년, 여성, 비정규직 등 상대적으로 취약한 계층에 집중되고, 백신 보급 등으로 인해 세계경제의 전망이 개선되고 있음에도 2022년 말까지 노동시장은 코로나19 이전 수준으로 완전히 회복하지 못할 것으로 전망함(외교부, 2021, '2021 OECD 고용전망' 주요 내용).
 - 저임금 근로자의 노동시간은 28% 이상 감소하여 고임금 근로자 대비 18%p 감소
 - 청년세대는 코로나19로부터 가장 큰 타격을 받아 코로나19 확산 실업률이 급증하고 노동

시간은 26% 이상 감소

- 여성은 남성보다 짧은 유급 노동시간, 낮은 임금, 짧은 근속기간 등으로 인해 고용상황이 여전히 취약한 실정
- 직무의 전문화, 개인의 맞춤형 경력 개발·관리 체계가 인력 간 역량 차이를 증대시키면서 노동시장 양극화 심화 가능성이 상존함.

5. 생태 환경의 변화

■ 기후변화의 위험성 인식과 국제사회의 대응 본격화

- 기후변화에 관한 정부 간 패널(IPCC)이 2018년에 「1.5℃ 특별보고서」(IPCC, 2018, Global Warming of 1.5℃)를 발표한 이후, 기후변화 대응과 탄소중립을 위한 국제사회의 노력이 본격화함.
 - 이 보고서에서는 기존 2℃를 목표로 한 기후변화 대응의 위험성을 제기하며, 1.5℃ 이내를 목표로 하지 않을 경우에 심각한 피해가 우려된다는 근거를 제시하며 산업화, 이전 수준에서 지구 온도 상승을 1.5℃ 수준으로 제한하기 위해서는 기업과 정책 입안자, 시민사회의 포괄적인 기후대응 조치 필요함을 강조
- 세계경제포럼(WEF)은 향후 10년간 발생할 개연성이 있는 상위 10가지 위험 중 환경 영역에서 4개를 선정하고, 가장 개연성이 큰 위험으로 기상이변을 선정함(WEF, 2021, The Global Risks Report 2021 16th Edition).
 - 영향이 큰 위험에서는 기후변화 대응 실패(2위), 생물다양성 상실(4위), 천연자원 위기(5위), 인간의 환경파괴(6위), 기상이변(8위)을 선정하여 환경 부문에서만 5개 위험요소 포함
- IPCC, WEF 등의 보고서에서 기후변화의 위험성을 제시하면서, 우리나라를 포함한 세계 각국이 탄소중립을 약속하며 관련 정책을 추진하고 있음.
 - (유럽연합) 2019년 기후변화 대응 및 성장 전략으로서 유럽 ‘그린 딜(Green Deal)’을 발표하면서 2050년 탄소중립 목표 선언
 - (미국) 바이든정부 출범 이후, 파리협정 재가입, 2050 탄소중립 선언 이후 세계기후정상회담 등 국제 기후외교에서 리더십을 강화
 - (중국) 기존에 소극적으로 대응하였으나 탄소 배출권 거래제, 전국단위 탄소 배출권 시장 출범 등 개도국 그룹을 대표하며 탄소중립에 동참
 - (일본) 2050 탄소중립 선언과 함께 세계 최초 탈탄소 사회의 실현을 목표로 다양한 투자 계획과 탄소세 시행, 일부지역 탄소시장 등을 운영 중
 - (영국) 2035년까지 발전부문 탄소중립 달성을 계획하고 탄소시장에 최저가격제를 적용

- (독일) 2030년 목표를 1990년 대비 65%까지로 강화하여 탄소중립 달성 노력 추진

■ 우리 정부의 「2050 탄소중립 추진전략」 마련

- 우리나라도 2021년 9월 24일에 「기후위기 대응을 위한 탄소중립·녹색성장 기본법」을 제정하여 전 세계 14번째로 법제화를 마쳤고, 관계부처 합동으로 「2050 탄소중립 추진전략」(2020.12.17.)을 마련하고 대통령 직속 탄소중립위원회를 신설하여 운영 중임.
- 「2050 탄소중립 추진전략」은 3대 정책 방향(①경제구조의 저탄소화, ②신유망 저탄소 산업 생태계 조성, ③탄소중립 사회로의 공정전환)에 ‘④탄소중립 제도적 기반강화’를 더한 ‘3+1’ 전략으로 구성됨.

〈표 2-5〉 「2050 탄소중립 추진전략」 주요 내용

전략(3+1)	내용
경제구조의 저탄소화	<ul style="list-style-type: none"> • 주요 온실가스 배출원인 발전·산업·건물·수송 분야에 대한 기술개발 지원, 제도개선 등을 통해 온실가스 조기 감축 유도 - 에너지 전환 가속화, 고탄소 산업구조 혁신, 미래모빌리티로 전환, 도시·국토 저탄소화
신유망 저탄소산업 생태계 조성	<ul style="list-style-type: none"> • 탄소중립 패러다임에 맞게 기존 혁신 생태계를 점검·보완하고 저탄소산업을 새로운 성장동력으로 인식·육성하는 체계 구축 - 新유망 산업 육성, 혁신 생태계 저변 구축, 순환경제 활성화
탄소중립 사회로의 공정전환	<ul style="list-style-type: none"> • 전환 과정에서 소외되는 계층산업이 없도록 하고, 전 국민적 공감대를 토대로 지역·민간 등이 주도하는 Bottom-up 방식 추진 - 취약 산업·계층 보호, 지역중심의 탄소중립 실현, 탄소중립 사회에 대한 국민인식 제고
탄소중립 제도적 기반강화	<ul style="list-style-type: none"> • 재정제도 개선 및 녹색금융 활성화, 기술개발 확충, 국제협력 등을 통해 탄소가격 시그널 강화 및 효과적인 탄소감축 이행 지원 - 재정, 녹색금융, R&D, 국제 협력 ⇒ 탄소가격 시그널 강화 + 탄소중립 분야 투자 확대 기반 구축

*출처: 관계부처 합동, 2020, 2050 탄소중립 추진전략.

- 「기후위기 대응을 위한 탄소중립·녹색성장 기본법」에 의거하여 산업·경제·사회 등 모든 영역에서 탄소중립 사회로 전환을 위하여 대통령 직속으로 위원회를 설치하여 추진체계를 마련함.
 - 위원회는 탄소중립을 위한 주요 정책 및 계획의 심의 및 이행 점검 등 국내 탄소중립 정책의 컨트롤타워 역할 담당
- 정부는 ‘포용적 녹색회복을 통한 탄소중립 비전 실현’을 주제로 주요 국가와 국제기구 등이 참여한 ‘제2차 P4G*서울정상회의’를 개최하는 한편, 2050 탄소중립 시나리오 및 2030 국가 온실가스 감축목표(NDC) 상향안을 공개·발표함(2021.10.18.).

* P4G는 ‘녹색성장과 글로벌 목표 2030을 위한 연대(Partnering for Green Growth and Global Goals 2030)’의 약칭

- ‘화력발전 전면 중단 등 배출 자체를 최대한 줄이는 A안(기존 3안 수정)’, ‘화력 발전이 잔존하는 대신 CCUS 등 신기술을 적극 활용하는 B안(기존 2안 수정)’의 2개 시나리오 발표
- 2030년까지 2018년 대비 40% 감축 목표를 제시하여 기존 목표치(26.3%)보다 대폭 상향하고, 각 부처도 탄소중립 정책 이행계획을 발표

〈표 2-6〉 주요 부처별 탄소중립 정책 추진 현황

구분	주요 내용
국토교통부	<ul style="list-style-type: none"> • 국토교통 2050 탄소중립 로드맵 수립·발표 계획(2021.02.08.) • 2050 탄소중립을 위한 녹색건축 활성화 방안 발표(2021.06.03.)
농림축산식품부	<ul style="list-style-type: none"> • 2050 농식품 탄소중립 추진전략 발표(2021.12.27.) • 탄소중립이 2022년 예산안의 다섯 가지 중점 분야에 포함(2021.09.01.)
산업통상자원부	<ul style="list-style-type: none"> • 탄소중립 산업전환 추진위원회 출범(2021.04.16.)
환경부	<ul style="list-style-type: none"> • 2050년 탄소중립 실현을 위한 2021년 환경부 탄소중립 이행계획 발표(2021.03.02.)
해양수산부	<ul style="list-style-type: none"> • 해양수산 분야 2050 탄소중립 로드맵 수립(2021.12.10.)

*자료: 각 부처 보도자료 재구성

■ 지속가능한 기업 활동을 위한 ESG경영 확산

- 탄소중립을 위한 국제사회의 움직임과 각국 정부의 대응과 함께 기업 경영에서도 ESG*경영이 장기적으로 기업 가치를 극대화하고 지속가능성을 높이는 경영활동으로 주목받고 있음
- *ESG: 친환경(Environment), 사회적 책임(Social), 지배구조 개선(Governance) 등 장기적 관점에서 기업 활동의 지속가능성을 위해 고려할 요소를 의미

6. 정치 환경의 변화

■ 한류의 글로벌화와 문화외교의 확대

- 아시아국가 중심의 초기 한류에서는 한국대중문화 수용을 두고 세대 간 갈등을 겪거나 반한류 경향을 보이기도 하였고, 현재도 중국에서 한류와 관련한 논란은 지속되고 있음.
 - 최근 중국에서는 중화사상과 동북공정의 관점에서 한국의 문화산업과 문화콘텐츠에 대한 비판이 증가하고, 2022년 베이징 동계올림픽 개막식에서 한복의 등장은 한-중 국민 간 문화적 갈등을 확대한 계기로 작용
- 대중문화산업의 성장과 한류, 코로나19 대유행 시기의 K-방역 등 국외에서 한국에 대한 이미지는 긍정적으로 평가되며 우리나라는 소프트파워를 기반으로 국가이미지 제고 및 공공 문화외교를 확대하고 있음.
 - 한류는 미용, 패션, 성형 등 한류스타와 연계된 분야뿐만 아니라 관광, 한식, 한국어 학습 등에도 긍정적인 영향을 미치며 한국의 ‘문화국가’ 이미지를 제고시킴으로써 새로운 국가

브랜드 형성에 기여

- 2021년 7월 21일에 방탄소년단(BTS)이 ‘미래세대와 문화를 위한 대통령 특별사절’로 임명되었는데, 이는 전 세계를 무대로 활동하는 민간 전문가와 협업을 통한 공공외교로써 글로벌 이슈 주도 및 국가이미지 제고를 위한 사례

■ 자국우선주의의 심화와 탈세계화

- 코로나19 이후, 많은 국가에서 외국인 대상의 입국제한 조치로 인한 국경폐쇄 상황이 발생하면서 국가 간 이동 제한 및 출입국 관리가 강화되었고, 우리 정부도 코로나19 유입 차단을 위해 사증면제협정을 잠정정지(2020.4.13.)한 바 있음.
 - 각국의 입국제한 조치 현황은 입국금지 조치 60개 국가, 백신접종 조건부 입국허용 31개 국가, 격리조치 15개 국가, 검역강화 및 권고 112개 국가 등(외교부, 2022.2.18., 코로나 19 관련 각국의 해외입국자에 대한 입국제한 조치 실시국가(지역))
- 세계 각국의 코로나19 백신 접종이 시작되면서 상당한 양의 백신을 확보한 미국과 유럽 등 선진국을 중심으로 백신 접종이 늘어나면서 그에 따라 격리 해제나 코로나 검역 단계를 축소하는 국가가 늘어남.
 - 미국은 코로나19 주요 5대 백신 중 아스트라제네카를 제외한 4개 백신(화이자, 모더나, 얀센, 노바백스) 개발국으로서 백신 다량 확보, 수출통제 등을 통해 외교적 영향력을 발휘
- 백신 확보의 후순위가 되는 국가의 경우, 단순히 백신을 확보하지 못했다는 문제를 넘어 국가 간 경제 격차로 이어질 수 있고, 이러한 격차는 국가 간 갈등을 확산하며 탈세계화 및 자국우선주의를 앞세운 국제사회의 갈등을 악화시킬 수 있음.

■ 신냉전적 국제관계의 도래

- 세계경제는 코로나19로부터 회복 시점에 있으나, 신냉전적 상황은 금융시장의 불확실성을 키우고 반도체·인공지능 등 경제적 중요도가 높은 기술 및 극초음속 미사일·군사용 드론·로봇 등 첨단 군사기술 분야의 경쟁을 심화시킴.
- 최근 발발한 우크라이나 사태는 대 러시아 경제제재 등의 조치를 촉발하며 세계경제의 불확실성을 심화하는 계기로 작용함.
- 이 밖에도 홍콩 민주화 운동(2019), 미얀마 민주화 운동(2021), 아프가니스탄 탈레반 공세(2021), 카자흐스탄 시위(2022) 등처럼 국제 관계에서 신냉전을 심화하는 사건이 지속적으로 발생하고 있음.

■ 북한의 자국봉쇄 및 남북 간 대화 단절

- 북한은 코로나19 상황이 지속되면서 국경을 봉쇄하고 대외관계에 소극적 태도를 취하고

있으며, 국제사회도 대북제재 위반 등과 관련한 부정적인 시각을 지님.

- 북한은 2019년 오사카 G20정상회의, 판문점 남-북-미 정상회담 등을 통해 외교에 적극적 태도를 보였으나, 미-중 대립구도에서 대중 관계에 적극 행보를 보이고, 2021년 3월말 말레이시아와 단교 선언, 최근에는 말레이시아, 인도네시아 및 불가리아 등의 대사 철수를 진행
- 문재인정부의 남북관계 정상화 노력에도 불구하고 남북 간 대화가 단절된 상황에서 위드 코로나시대 도래로 중단기 측면에서 차기정부의 남북관계 행보에 대한 국내외의 관심이 커짐.

제2절 문화 부문 정책 이슈 · 수요 분석

1. 거시환경 변화 관련 이슈

- 위에서 제시한 거시환경 분석의 주요 고려사항(〈표 2-1〉 참조)을 참고하여 문화 부문의 정책에 영향을 미치는 이슈를 정리하고자 함.
- 이를 위해 문화예술, 스포츠, 관광 및 콘텐츠 분야와 관련한 연구보고서 및 코로나19 발생 이후에 주요 국제기구가 발행한 정책자료를 활용하여 분석하였음.
- 국외 자료로 OECD와 UNESCO, 영국문화예술위원회가 코로나19 발생 이후 발행한 분석자료 또는 중장기 전략을 검토하였음.
 - OECD는 코로나19 위기가 문화·창조 부문, 도시·지역에 미치는 영향과 각국 대응 등 분석(OECD, 2020, OECD Culture shock : COVID-19 and the cultural and creative sectors)
 - UNESCO는 코로나19로 인해 새롭게 재편되는 사회 환경에서 문화정책 결정의 절차와 우선순위 등의 변화를 언급하며 중장기적 방향을 제시(UNESCO, 2021, Cutting Edge-Brokering a new future for cultural policymaking)
 - 영국문화예술위원회는 예술 분야 국외 동향 등을 검토하여 ‘2020-2030 전략’(Arts Council England, 2021, STRATEGY 2020-2030 ARTS COUNCIL ENGLAND)을 수립
- 국내 자료로는 분야별 연구보고서, 트렌드 분석자료 등을 활용하였으며, 코로나19 발생 이후 환경 변화와 영향 등의 자료를 중심으로 분석하였으나, 관련 자료가 부족하거나 필요한 경우에는 그 이전 자료를 포함하였음.

〈표 2-7〉 문화 부문의 거시환경 분석 기초자료

구분	활용 자료
국외	<ul style="list-style-type: none"> • OECD Culture shock: COVID-19 and the cultural and creative sectors(OECD, 2020) • Cutting Edge-Brokering a new future for cultural policymaking(UNESCO, 2021) • Strategy 2020-2030(Arts Council England, 2021)
국내	<ul style="list-style-type: none"> • 사회·환경 변화에 따른 범정부 정책 수요 예측과 미래문화 전망 및 대응전략 연구(문화체육관광부·한국문화관광연구원, 2011), 문화예술 트렌드 분석 및 전망 2022-2024(차민경·김소연·김인설·연수현·유은지, 2021, 한국문화관광연구원), 관광 트렌드 분석 및 전망(이원희·박주영·조아라, 2019, 한국문화관광연구원), 콘텐츠산업 트렌드 2025(이상규·이성민, 2020, 한국문화관광연구원) • 코로나19가 문화예술분야에 미친 영향 및 정책대응방안 연구(양혜원·김면·차민경·김현경·노수경, 2020, 한국문화관광연구원), 코로나19의 관광산업 영향과 대응방안(김현주 외, 2020, 한국문화관광연구원) 등 • 인구구조 변화에 따른 문화적 영향 분석 및 정책방향(윤소영·김영현, 2021, 한국문화관광연구원), 스포츠진흥기본계획 수립을 위한 기초연구(노영구 외, 2021, 한국스포츠정책과학원), 스포츠산업 활성화를 위한 글로벌 환경 분석(서울대학교 산학협력단, 2018), 관광산업의 미래 일자리 전망과 대응방향(한희정, 2020, 한국문화관광연구원)

- 각 분야의 분석 대상 자료들을 보면, 사회문화 환경과 관련해서는 인구구조나 다양성의 문제, 도시·지역의 변화 관련 이슈가 상대적으로 두드러졌고, 최근 코로나19로 인한 피해 및 코로나블루 극복도 중요한 이슈로 부각됨.
- 기술 환경과 관련해서는 메타버스로 상징되는 가상현실 등 기술·디지털 융합, 데이터경제와 소통방식의 변화 등에 관한 이슈가 부각됨.
 - 기술 발전과 디지털 전환은 경제 환경 변화와도 밀접히 관련된다는 기술 환경 변화 이슈는 경제 환경 변화 이슈와도 일부 중복: 디지털 예술마켓의 확대, NFT 미술시장 확대, 디지털 영역 일자리의 확대·전환 등
- 경제 환경과 관련해서는 플랫폼 자본주의 확산, 디지털시장의 성장 및 이와 관련한 일자리의 변화, 소비자들의 새로운 경험 추구, 그리고 코로나19로 인한 산업계의 피해 극복과 관련한 이슈가 부각됨.
- 생태 환경과 관련해서는 크게 이슈가 드러나지는 않지만, 이상기후나 대기오염, 탄소중립을 위한 에너지 전환 및 정부의 그린뉴딜 추진에 관한 이슈가 부각됨.
- 정치 환경과 관련해서는 미-중 갈등에 의한 신냉전, 남북 간 갈등 완화 관련 이슈가 부각됨.

〈표 2-8〉 문화 부문의 거시환경 관련 이슈

구분		내용
사회 문화	인구구조 변화	<ul style="list-style-type: none"> • 고령화·저출산과 1인가구 증가 <ul style="list-style-type: none"> -크리에이티브 에이징, 각 분야에서 노년층의 부각과 시니어비즈니스 기회, 문화예술·창조산업과 문화복지 연계, 문화안전망으로 지역의 돌봄 문제 접근, 문화권 정립 등 -1인가구의 생활양식·특성 기반의 정책 마련 등 • 다문화사회 진전 <ul style="list-style-type: none"> -외국인의 문화권 보호정책 마련 등
	다양성 및 갈등	<ul style="list-style-type: none"> • 가치의 다양화와 공공가치 강조 <ul style="list-style-type: none"> -문화의 사회적 가치 확대, 경험경제·구독경제 활성화에 따른 문화예술 다양성 확대, 개인에 집중한 정책 및 문화다양성 정책 확대, 스포츠 분야 LGBT 등 -사회문제에서의 문화적 개입 방식 고민, 문화예술분야의 느슨한 연대 확대, 예술인의 창작안전망 강화 • 가치 갈등 발생 <ul style="list-style-type: none"> -문화다양성 이해 및 가치 확산, 차별·배제 등의 문제에 대한 문화적 접근, 스포츠에서의 차별주의 타파, 스포츠 분야의 정치적 의견 표출
	도시와 지역의 변화	<ul style="list-style-type: none"> • 지방 중소도시의 몰락 <ul style="list-style-type: none"> -문화를 통한 지역균형 발전, 관계인구 개념의 정책적 활용, 문화매력도로 지역개념 재편 등 • 초연결 스마트시티와 메가시티·메가리전 증가 <ul style="list-style-type: none"> -스마트시티의 문화기반시설 방향 등, 생활권에서 문화적 문제해결 접근, 문화광역권 등 권역 설정과 권역 계획 수립 등
	코로나 극복	<ul style="list-style-type: none"> • 코로나19 피해 극복 <ul style="list-style-type: none"> -문화예술, 스포츠 등을 통한 코로나블루 극복 지원 -각 분야의 코로나 피해 극복 및 회복

구분		내용
	학습의 개인화	<ul style="list-style-type: none"> 교육방식 및 전달체계 <ul style="list-style-type: none"> -문화예술교육의 방식과 지원 전달 체계의 전환, 문화 부문과 교육의 복합화
기술	기술 및 디지털 융합	<ul style="list-style-type: none"> 가상현실과 메타버스 <ul style="list-style-type: none"> -가상과 현실 공간 융합, 인공지능 활용, 매혹적 환경에서 스포츠 관람, e스포츠 발전, 메타버스의 플랫폼화, 메타버스문화예술 창작물의 콘텐츠화 등 실험적·혁신적 활동 <ul style="list-style-type: none"> -문화예술 분야 실험적·혁신적 활동 지원, 디지털 예술마켓의 확대, NFT 미술시장 확대, 디지털 영역 일자리의 확대·전환 등 디지털 격차 해소와 리터러시 <ul style="list-style-type: none"> -디지털 격차 해소 컨설팅과 전문인력, 디지털 윤리의식, 디지털 전환 시대의 소외와 불평등 해소 등
	데이터와 소통방식	<ul style="list-style-type: none"> 데이터·정보 가치 <ul style="list-style-type: none"> -데이터 관리 기술 발전, 문화 부문 향유정보의 빅데이터화, 문화소비 패턴 분석·예측 등 맞춤형 서비스 <ul style="list-style-type: none"> -온택트 문화향유 활동 대응, 맞춤형 ICT 서비스 제공, 문화예술 분야 가치사슬의 온라인 중심 재편 등 스포츠 과학화 <ul style="list-style-type: none"> -스포츠 데이터네트워크 생태계, 스포츠과학 인프라 구축 및 선수 양성 등
경제	플랫폼 자본주의 확산	<ul style="list-style-type: none"> 공정생태계와 플랫폼 <ul style="list-style-type: none"> -미디어 플랫폼 가치 상승, 스포츠 미디어플랫폼 다양화, 미디어소비패턴 변화, 공정시장 생태계 구축을 위한 정책 지원 강화, 저작권 보호
	디지털시장 성장과 일자리 변화	<ul style="list-style-type: none"> 디지털시장의 성장 <ul style="list-style-type: none"> -디지털 예술마켓의 확대, NFT 미술시장 확대 등 디지털 제조기술 확산 <ul style="list-style-type: none"> -공예+3D 프린팅 영역의 가능성, 디자인+산업을 통한 부가가치 확대, 디지털 영역 일자리의 확대·전환 등
	새로운 경험	<ul style="list-style-type: none"> 새로운 경험의 추구 <ul style="list-style-type: none"> -체험마케팅 강화, 여성 마케팅 강화, 소비자의 새로운 경험 추구하고 구매 등
	코로나 극복	<ul style="list-style-type: none"> 코로나19 피해 극복 <ul style="list-style-type: none"> -각 산업 영역의 코로나 피해 극복 및 회복, 코로나19 장기화에 대비한 기존 지원사업 보완·확대 등 안전에 대한 욕구 증가
환경	탄소중립 대응	<ul style="list-style-type: none"> 에너지 전환 및 그린뉴딜 추진 <ul style="list-style-type: none"> -문화예술에서 친환경 담론화, 이상기후·대기오염 및 탄소중립 대응, 그린뉴딜 관점의 생태문화예술(ecological art) 추진 등 각종 시설의 탄소중립 대응 <ul style="list-style-type: none"> -문화예술활동 및 문화시설 운영 지침, 전국 문화시설·스포츠시설 방역설비 구축 및 리모델링 등
정치	신냉전과 국제공조	<ul style="list-style-type: none"> 자국 중심주의와 신냉전 <ul style="list-style-type: none"> -중국 급부상과 미중 관계, 글로벌 벨류체인 및 비즈니스의 변화, 자국 중심주의 강화 등 국제 교류와 공조 <ul style="list-style-type: none"> -스포츠를 통한 국제교류 활성화, 국제공조에서 문화교류 중요성 확대 등
	남북 관계	<ul style="list-style-type: none"> 남북 간 교류와 긴장 완화 <ul style="list-style-type: none"> -문화교류를 통한 남북관계 개선, 남북 스포츠교류 지속 가능성 확보

2. 위드 코로나 시대 문화정책 수요조사 결과

가. 자료 및 분석 개요

- 한국문화관광연구원은 우리 국민을 대상으로, 「포스트 코로나 시대 문화·관광·콘텐츠 분야 정책성과와 전망에 대한 설문조사」(한국문화관광연구원, 2020.12.) 및 「위드 코로나 시대의 문화·관광·콘텐츠 분야에 대한 국민 인식과 미래 정책방향 설문조사」(한국문화관광연구원, 2021.11.)를 실시한 바 있음.
- 여기서는 한국문화관광연구원의 2021년 조사 결과를 활용하여 위드 코로나 시대에 우리 국민의 문화 수요와 정책방향 등에 관한 인식을 살펴보고, 필요시에 2020년 조사 결과를 보완적으로 활용하고자 함.

〈표 2-9〉 ‘위드 코로나 시대의 문화·관광·콘텐츠 분야에 대한 국민인식과 미래 정책방향 설문조사’ 개요

구분	내용
조사목적	<ul style="list-style-type: none"> • 문화·관광·콘텐츠 분야의 2021년 정책 성과와 위드 코로나 시대 전망 도출 • 코로나19가 문화·관광·콘텐츠 분야와 국민의 일상생활에 미친 영향을 파악을 위한 기초자료 수집
조사내용	<ul style="list-style-type: none"> • 문화·예술 분야 향유 현황 및 전망 • 관광 분야 활동 현황 및 전망 • 콘텐츠 분야 소비 현황 및 전망 • 미래 사회변화가 문화·관광·콘텐츠 분야에 미칠 영향
조사대상 및 표본 수	• 전국 만20세 ~ 만69세 성인 남녀 2,000명
표본오차	• 95% 신뢰수준에서 최대허용 표집오차 $\pm 2.19\%p$
조사방법	• 구조화된 설문지를 이용한 웹 설문조사
조사기간	• 2021년 11월 02일 ~ 11월 08일

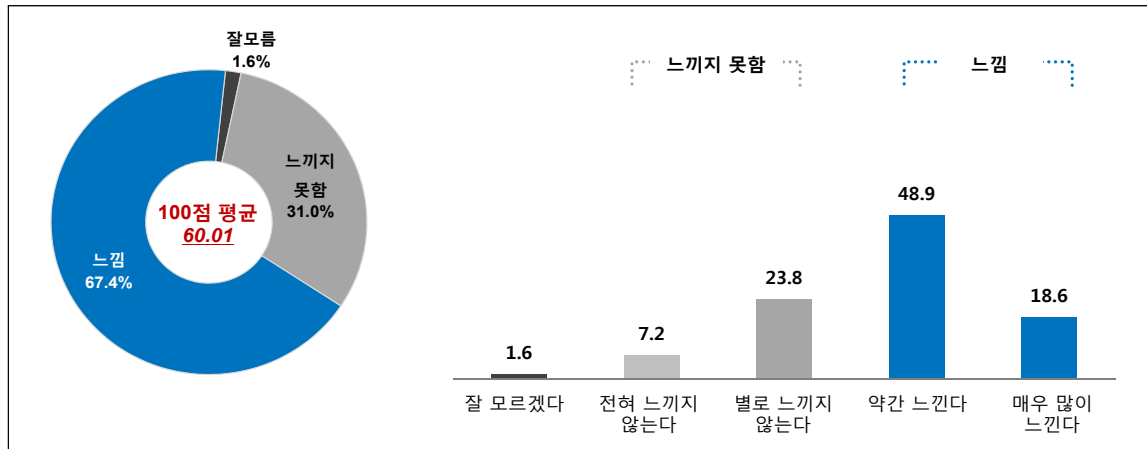
- 이 밖에 두 조사에서는 스포츠 분야를 포함하지 않았으므로, 스포츠 분야에 대한 분석을 위해 필요한 경우에는 「2021 국민생활체육조사」(문화체육관광부, 2021)와 「코로나19 확산과 스포츠관련 업종별 소비지출 비교 분석 연구」(한국스포츠정책과학원, 2020)를 참고함.

나. 코로나19의 일상생활 영향

- 2021년 조사 결과, 응답자의 69.7%는 코로나19로 인해 일상생활에서 우울감, 무기력증, 불안 등 심리적인 영향을 느낀다고 응답하여 우리 국민의 코로나블루 극복을 위한 지원 등의 정책 마련이 필요함을 알려 줌.

[그림 2-5] 코로나19의 일상생활 심리적 영향 정도

(n=2000, 단위: %)

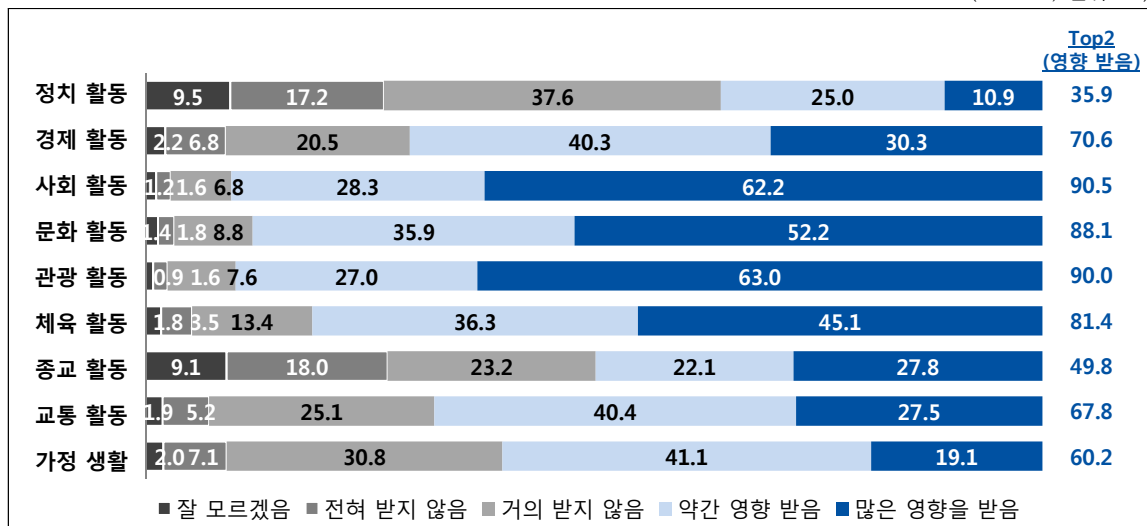


*출처: 한국문화관광연구원, 2021. 위드 코로나 시대의 문화·관광·콘텐츠 분야에 대한 국민인식과 미래 정책방향 설문조사.

- 응답자들은 일상생활의 다양한 활동 중에서 코로나19의 영향을 많이 받는 활동에 대해 ‘사회 활동’ 90.5%, ‘관광 활동’ 90.0%, ‘문화활동’ 88.1%, ‘체육 활동’ 81.4% 등의 순으로 응답하여, 일상생활에서는 문화 부문 관련 활동이 코로나19의 영향을 많이 받고 있음을 알 수 있음.

[그림 2-6] 코로나19의 일상생활 분야별 영향 정도

(n=2000, 단위: %)

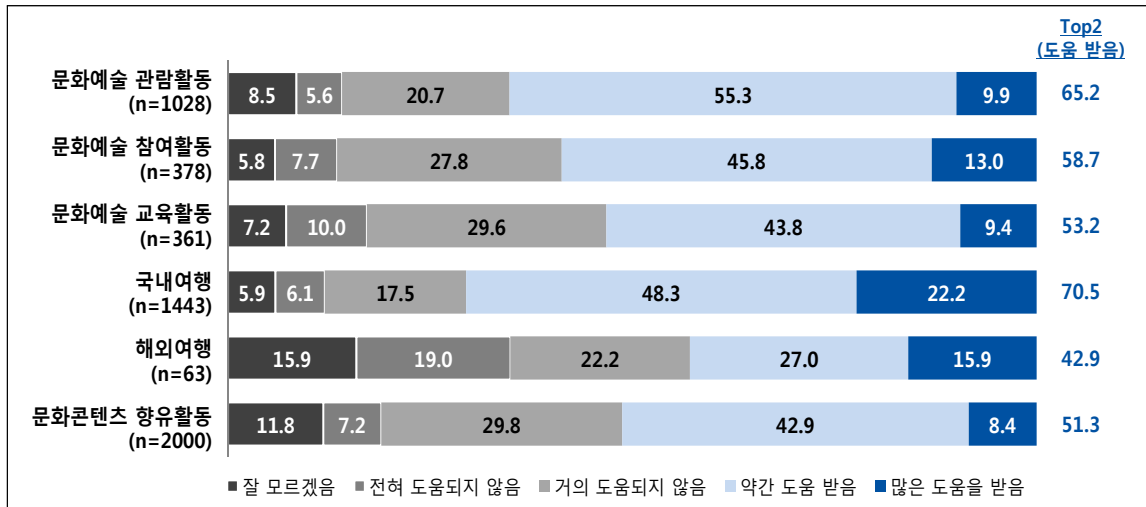


*출처: 한국문화관광연구원, 2021. 위드 코로나 시대의 문화·관광·콘텐츠 분야에 대한 국민인식과 미래 정책방향 설문조사.

- 2021년 문화·관광활동 경험자(n=1028)를 대상으로, 문화·관광활동 분야가 코로나19 극복에 도움이 되었는지를 조사한 결과, ‘국내여행’ 70.5%, ‘문화예술 관람활동’ 65.2%, ‘문화예술 참여활동’ 58.7% 등의 순으로 긍정적으로 평가되어 문화·관광활동이 코로나블루 등 심리 및 일상생활에 미치는 영향의 극복에 기여함을 확인할 수 있음.

[그림 2-7] 코로나19 극복에 문화·관광활동 분야별 도움 여부

(n=1028, 단위: %)



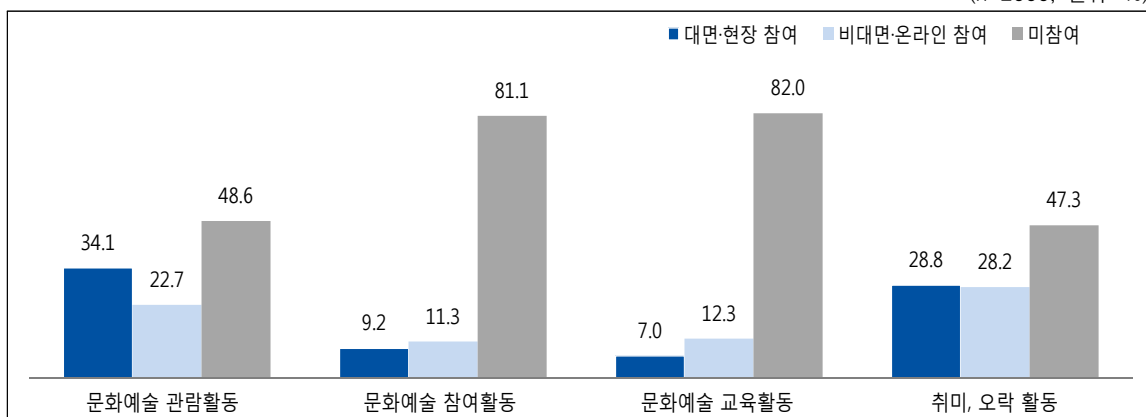
*출처: 한국문화관광연구원, 2021. 위드 코로나 시대의 문화·관광·콘텐츠 분야에 대한 국민인식과 미래 정책방향 설문조사.

다. 코로나19 이후 문화 부문 활동 및 수요

- 2021년 조사 결과, 2020년 대비 2021년의 대면·현장 문화생활 참여 경험은 ‘문화예술 관람활동’ 34.1%, ‘취미, 오락 활동’ 28.8%, ‘문화예술 참여활동’ 9.2% 등의 순으로 나타났고, 비대면·온라인 문화생활 참여 경험은 ‘취미, 오락 활동’ 28.2%, ‘문화예술 관람활동’ 22.7%, ‘문화예술 교육활동’ 12.3% 등의 순으로 나타났음.

[그림 2-8] 문화활동별 참여 경험

(n=2000, 단위: %)



*출처: 한국문화관광연구원, 2021. 위드 코로나 시대의 문화·관광·콘텐츠 분야에 대한 국민인식과 미래 정책방향 설문조사.

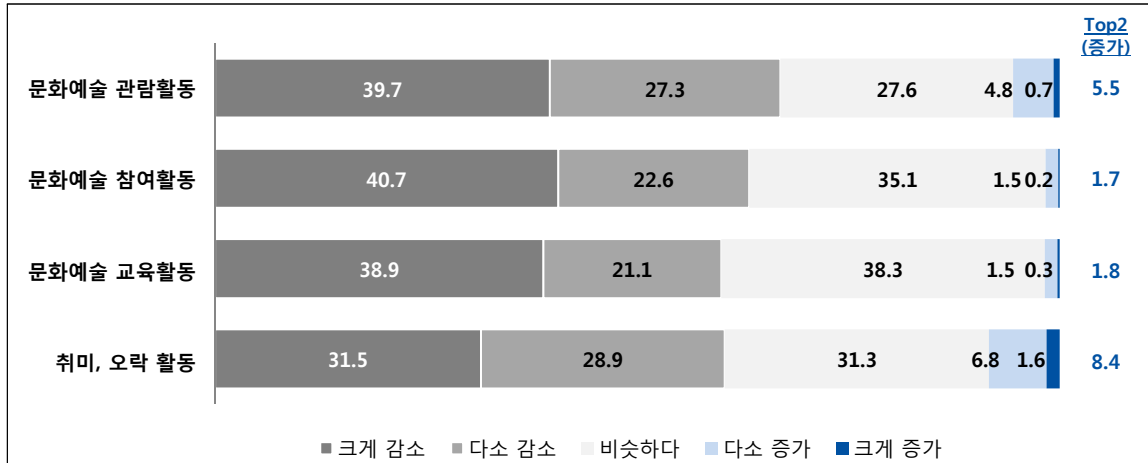
- 2020년 대비 2021년 문화생활 참여 경험 변화에 대해서는 모든 항목에서 감소했다는 응답 비율이 높게 나타났음.
 - 상대적으로 ‘취미, 오락 활동’에서 증가했다는 응답(8.4%)이 다른 활동에 비해 높게 나타났

는데, 이는 비대면·온라인 문화생활 참여 경험에서 '취미, 오락 활동' 비율이 가장 높게 나타난 결과의 반영

- 코로나 발생 이전과 비교한 결과에서도 모든 항목에서 감소했다는 응답이 높았고, '취미, 오락 활동'에서 증가했다는 응답이 타 활동에 비해서 높게 나타나서 2020년 대비 결과와 동일

[그림 2-9] 2020년 대비 2021년 문화활동별 참여 경험 변화

(n=2000, 단위: %)

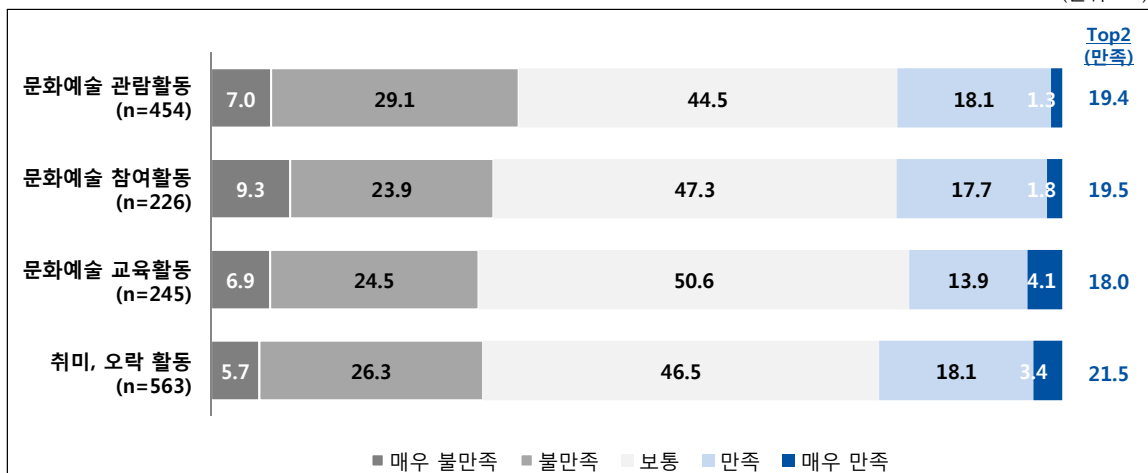


*출처: 한국문화관광연구원, 2021. 위드 코로나 시대의 문화·관광·콘텐츠 분야에 대한 국민인식과 미래 정책방향 설문조사.

- 비대면·온라인 문화생활 참여 경험자 대상으로 온라인 문화활동 만족도를 조사한 결과, 모든 활동에서 만족보다 불만족 비율이 높았고, 상대적으로 '취미, 오락 활동'은 다른 활동에 비해 만족한다는 응답률(21.5%)이 다소 높게 나타남.

[그림 2-10] 2021년 참여한 온라인 문화활동 만족도

(단위: %)



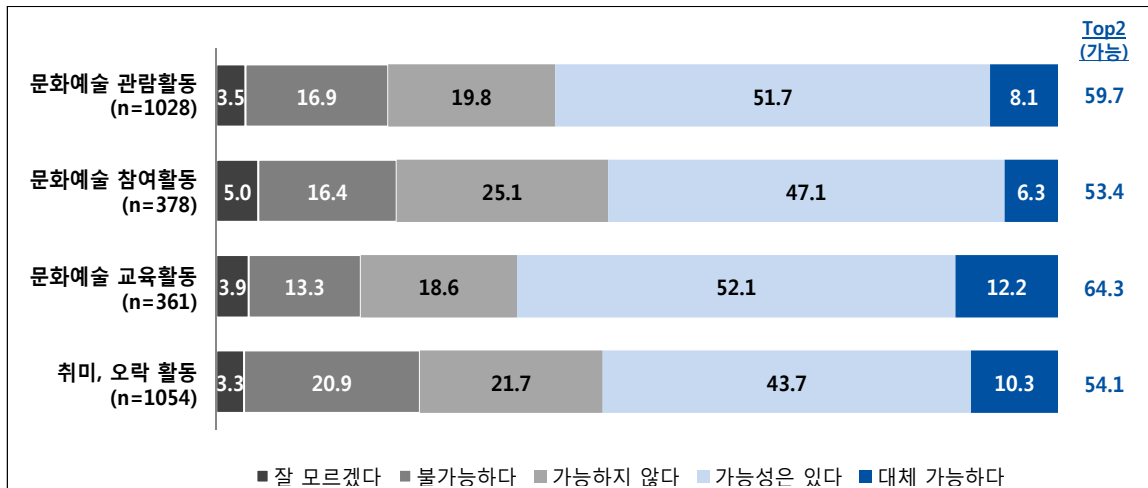
*출처: 한국문화관광연구원, 2021. 위드 코로나 시대의 문화·관광·콘텐츠 분야에 대한 국민인식과 미래 정책방향 설문조사.

- 문화생활 참여 경험자 대상으로, 참여한 문화활동이 온라인으로 대체 가능한지 여부를 조사한 결과, 대체 가능하다는 의견은 '문화예술 교육활동' 64.3% 등 모든 활동에 대해서 높게 나타났음.

- 2020년 조사에서 온라인 문화예술활동 참여 경험자(n=1014) 대상으로 이용한 플랫폼을 질문한 결과(중복응답), ‘유튜브’가 80.5%로써 매우 높은 비중을 차지하였고, 다음으로 ‘네이버TV/라이브’ 28.4%, ‘TV 방송’ 26.4%, ‘기관/단체 홈페이지’ 24.2% 등이었으나, ‘문화포털/집콕문화생활’은 7.9%에 불과하여 문화예술 플랫폼에 대한 정책적 고민 필요

[그림 2-11] 참여 문화활동 온라인 대체 가능 여부

(단위: %)

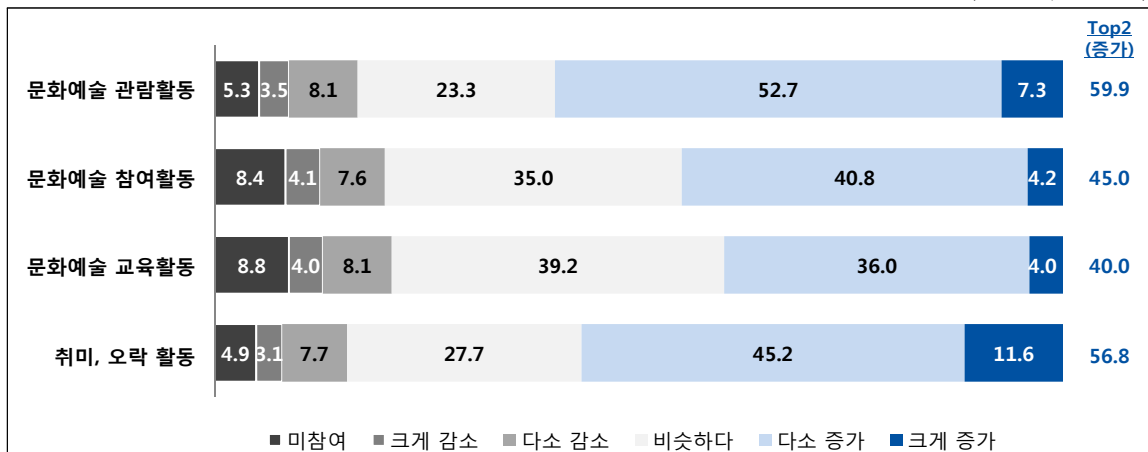


*출처: 한국문화관광연구원, 2021. 위드 코로나 시대의 문화·관광·콘텐츠 분야에 대한 국민인식과 미래 정책방향 설문조사.

- 위드 코로나 시대에 대면·현장 문화생활 참여 경험의 변화를 전망하기 위해 2021년 대비 2022년의 대면·현장 참여 문화활동 수요를 조사한 결과, 모든 활동에서 참여가 증가할 것으로 응답하였으나, 가구 소득이 많을수록 응답률이 높게 나타나는 경향을 보여 저소득층의 대면·현장 문화생활 참여를 위한 정책적 검토가 필요함을 알려줌.
 - 증가한다는 의견은 ‘문화예술 관람활동’ 59.9%, ‘취미, 오락 활동’ 56.8%, ‘문화예술 참여 활동’ 45.0%, ‘문화예술 교육활동’ 40.0% 등의 순

[그림 2-12] 2021년 대비 2022년 대면·현장 참여 문화활동 경험변화 예상

(n=2000, 단위: %)

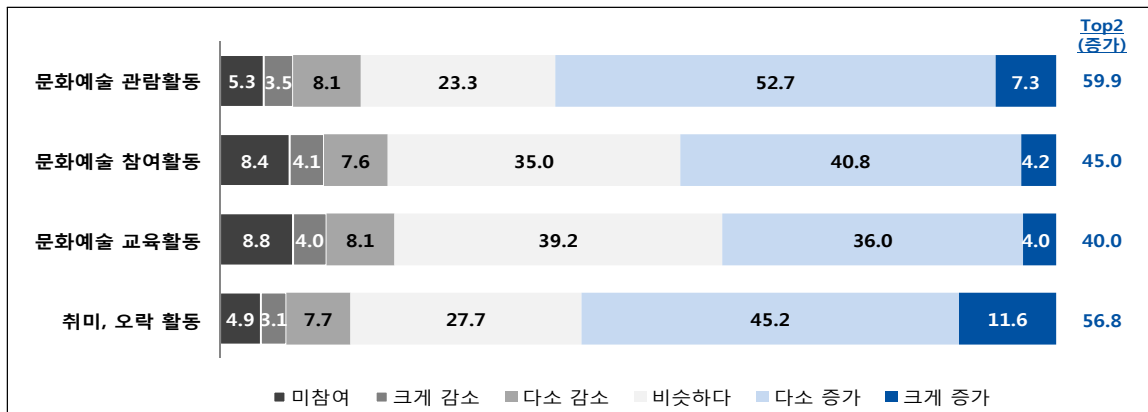


*출처: 한국문화관광연구원, 2021. 위드 코로나 시대의 문화·관광·콘텐츠 분야에 대한 국민인식과 미래 정책방향 설문조사.

- 2021년 대비 2022년의 비대면·온라인 참여 문화활동 수요조사 결과, ‘감소’ 또는 ‘미참여’가 ‘증가’보다 높게 나타났고, ‘취미, 오락 활동’(28.1%)과 ‘문화예술 관람활동’(26.0%)이 다른 활동에 비해 비대면·온라인 참여가 증가할 것이라는 응답률이 높게 나타났다.

[그림 2-13] 2021년 대비 2022년 비대면·온라인 참여 문화활동 경험변화 예상

(n=2000, 단위: %)

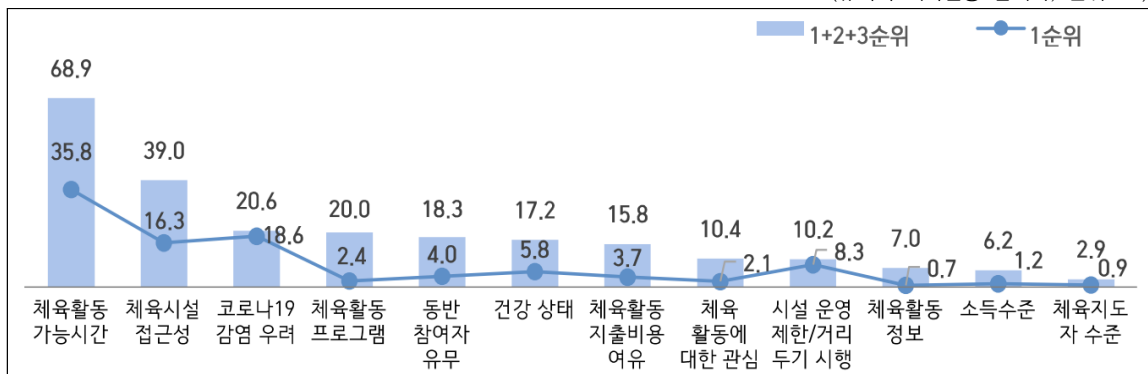


*출처: 한국문화관광연구원, 2021. 위드 코로나 시대의 문화·관광·콘텐츠 분야에 대한 국민인식과 미래 정책방향 설문조사.

- 백신 접종 여부에 따라서는 대면·현장과 비대면·온라인 참여 문화활동 수요 모두에서 접종 완료자 또는 부분 접종 완료자에서 참여 의사가 더 높게 나타나서 향후 문화활동의 활성화와 관련하여 백신 접종 여부에 대한 고려가 필요함을 알려줌.
 - 2021년 조사에서 문화·관광 분야 백신패스 도입에 대한 인식을 조사한 결과, 찬성 의견은 ‘문화예술 관람활동’ 73.4%, ‘국내여행’ 73.4%, ‘문화예술 참여활동’ 72.9%, ‘해외여행’ 72.5% 등의 순으로 높게 나타났고, 모든 활동에서 찬성 의견이 70%를 상회
- 스포츠 분야의 경우, 「2021 국민생활체육조사」에 따르면, 응답자 중 28.4%가 최근 1년간 규칙적인 체육활동이 감소하였다고 응답하여 전년 대비 9.4%p 증가하였고, 그 이유(1+2+3 순위)로는 ‘체육활동 가능시간’ 68.9%, ‘체육시설 접근성’ 39.0%, ‘코로나19 감염 우려’ 20.6% 등의 순으로 나타났고, 비규칙 참여자에서도 유사한 결과를 보임

[그림 2-14] 코로나19의 일상생활 분야별 영향 정도

(규칙적 체육활동 참여자, 단위: %)

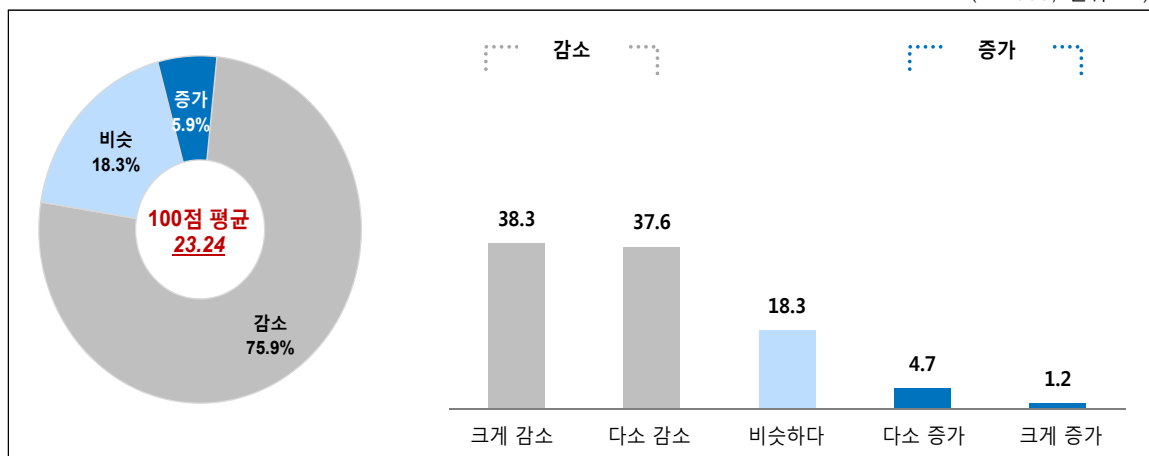


*출처: 문화체육관광부, 2021. 2021 국민생활체육조사.

- 한국스포츠정책과학원이 코로나19 확산에 따른 업종별 소비지출을 분석한 결과, 코로나19 발생 이전에 비해 2020년 연간 전체 소비지출 금액의 규모는 골프장, 자전거, 낚시용품, 골프용품, 수중장비 및 보트 등의 실외스포츠 업종에서 크게 증가하고, 실내 스포츠시설 및 서비스업은 12.2% 감소
- 2021년 조사 결과, 관광 분야에서는 코로나19 발생 이전과 비교한 2021년 국내여행 횟수는 '감소' 75.9%가 높은 응답률을 보였고, 코로나19로 인해 국내 여행에 영향을 받았다는 응답률이 92.4%를 차지하였음.

[그림 2-15] 코로나 발생 이전 대비 2021년 국내여행 횟수 변화

(n=2000, 단위: %)

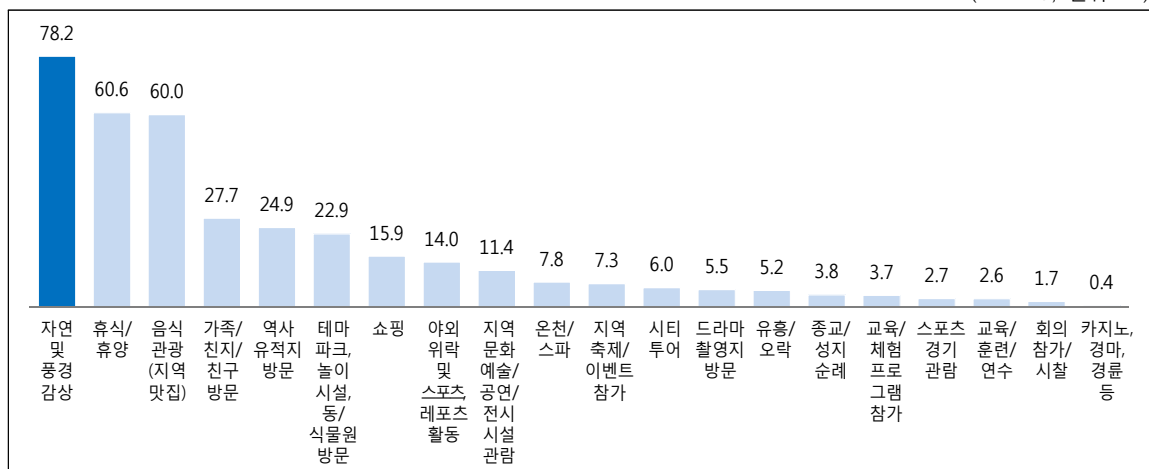


*출처: 한국문화관광연구원, 2021. 위드 코로나 시대의 문화·관광·콘텐츠 분야에 대한 국민인식과 미래 정책방향 설문조사.

- 2021년에 국내여행 경험이 있는 응답자(n=1443)의 국내여행 참여 활동(중복응답)은 '자연 및 풍경 감상' 78.2%, '휴식/휴양' 60.6%, '음식관광(지역맛집)' 60.0%의 순으로 나타났으며, 이는 2020년 조사에서도 유사한 양상을 보였음.

[그림 2-16] 2021년 국내여행 참여 활동(중복응답)

(n=1443, 단위: %)

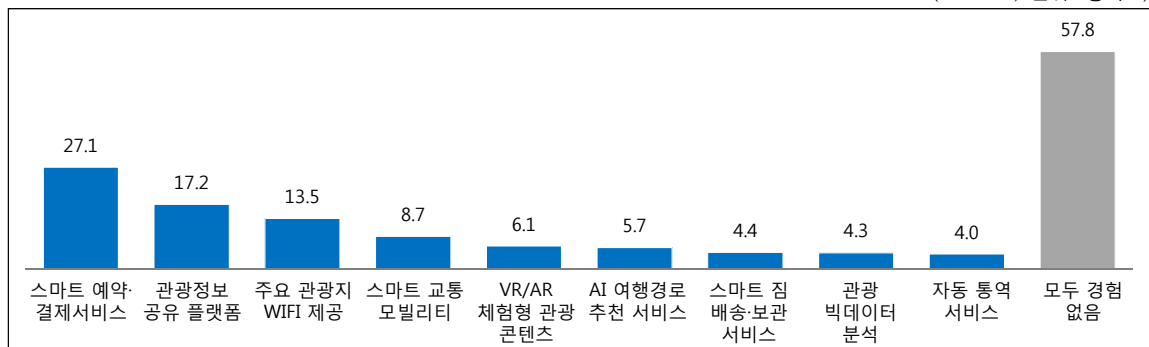


*출처: 한국문화관광연구원, 2021. 위드 코로나 시대의 문화·관광·콘텐츠 분야에 대한 국민인식과 미래 정책방향 설문조사.

- 가장 최근 여행 시 디지털 관광 서비스 경험에 대해서는 ‘스마트 예약·결제서비스’ 27.1%, ‘관광정보 공유 플랫폼’ 17.2%, ‘주요 관광지 WIFI 제공’ 13.5%, ‘스마트 교통 모빌리티’ 8.7% 등의 순으로 나타났고, 연령대가 높을수록, 가구 소득이 적을수록 디지털 관광 서비스 경험이 없다는 응답이 많이 나타나서 디지털 문해력과도 상관성이 높을 것으로 분석됨.
- 유용한 디지털 관광 서비스(1순위)는 ‘스마트 예약·결제서비스’ 30.2, ‘관광정보 공유 플랫폼’ 21.7%, ‘자동 통역 서비스’ 11.8%, ‘AI 여행경로 서비스’ 10.3% 등의 순으로 조사되어, 디지털 관광 서비스 경험과는 다소 차이를 보임

[그림 2-17] 가장 최근 여행 시 디지털 관광 서비스 경험(중복응답)

(n=2000, 단위: 중복%)



*출처: 한국문화관광연구원, 2021. 위드 코로나 시대의 문화·관광·콘텐츠 분야에 대한 국민인식과 미래 정책방향 설문조사.

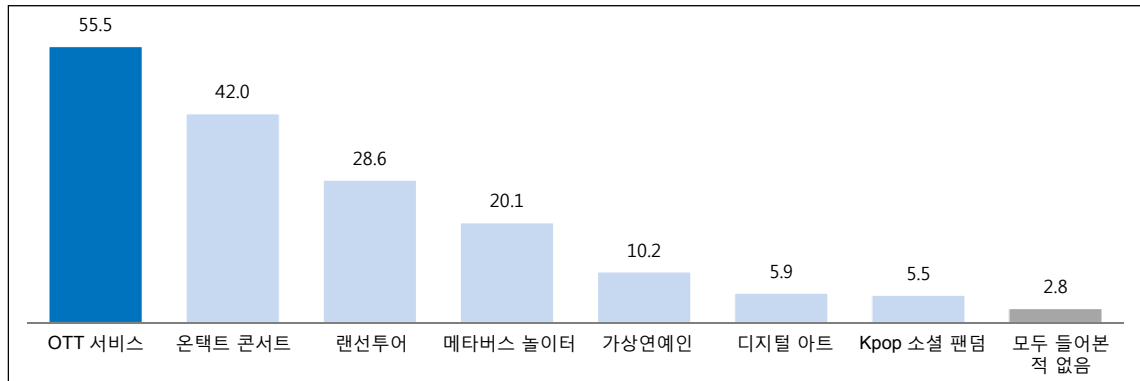
- 2021년 조사 결과, 콘텐츠 분야에서는 대면·현장 기반과 비대면·온라인 기반의 문화콘텐츠 간에 이용 경험의 차이가 컸는데, 비대면 기반은 ‘온라인 동영상’ 95.2%, ‘모바일 게임’ 71.7% 등으로 높게 나타났으나, 비대면 중심의 ‘극장/영화관’은 46.5%, ‘대중음악 콘서트’ 9.7% 등으로 낮게 나타났음
- 문화콘텐츠 이용 경험에서 ‘온라인 동영상’ 경험과 수요가 꾸준히 증가하며 콘텐츠산업의 구조와 환경에 변화를 가져오고 있으며, ‘응답자들은 코로나19 사태가 지속되는 경우 ‘온라인 동영상’, ‘TV시청’, ‘모바일 게임’ 등 비대면 온라인 기반의 콘텐츠 소비 수요가 증가할 것으로 예상함.

라. 미래 사회변화의 문화·관광·콘텐츠 영향

- 2021년 조사 결과, 문화·관광·콘텐츠 분야의 디지털 전환 성공 사례에 대해서는 ‘OTT 서비스’ 55.5%, ‘온택트 콘서트’ 42.0%, ‘랜선투어’ 28.6%, ‘메타버스 놀이터’ 10.2% 등의 순으로 응답률이 높았음.
- ‘모두 들어 본 적 없음’(2.8%)의 경우, 높은 연령대와 가구 소득이 낮은 층에서 상대적으로 높은 응답률을 보여, 다른 문항에서 디지털 문해력 관련 분석과 동일한 양상을 보임

[그림 2-18] 문화·관광·콘텐츠 분야의 디지털 전환 성공 사례(중복응답)

(n=2000, 단위: 중복%)

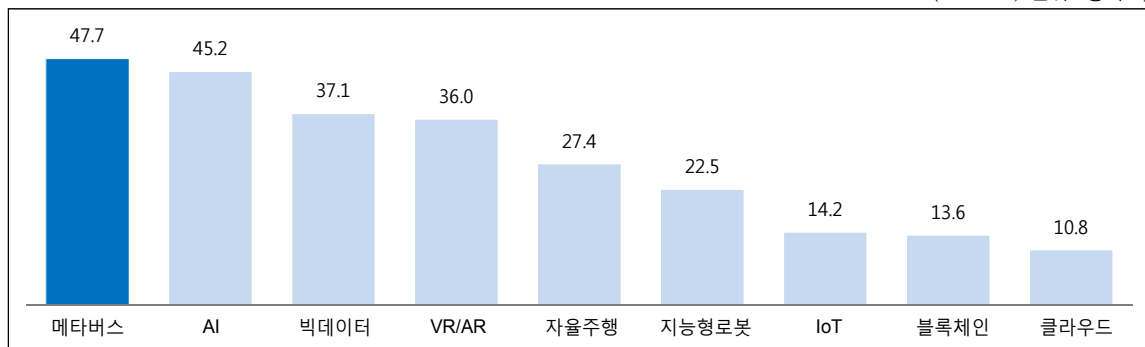


*출처: 한국문화관광연구원, 2021. 위드 코로나 시대의 문화·관광·콘텐츠 분야에 대한 국민인식과 미래 정책방향 설문조사.

- 2021년 조사 결과, 응답자들은 디지털·비대면 기반의 첨단기술이 문화·관광 분야에 미치는 영향이 ‘크다’(73.6%)고 인식하고, 첨단기술과 문화·관광 분야의 결합으로 삶의 질이 풍요해질 가능성에 대해 ‘그렇다’(74.3%)고 인식함.
- 응답자들은 첨단기술의 일상화로 문화·관광 분야의 활동이 확장될 것이라고 인식하면서, 디지털·비대면 기반의 첨단기술 중 문화·관광 분야에서 우선 대응해야 하는 기술로는 ‘메타버스’ 47.7%, ‘AI’ 45.2%, ‘빅데이터’ 37.1%, ‘AR/VR’ 36.0 등의 순으로 응답률이 높게 나타났음.

[그림 2-19] 디지털·비대면 기반 첨단기술 중 우선 대응 필요 기술(중복응답)

(n=2000, 단위: 중복%)

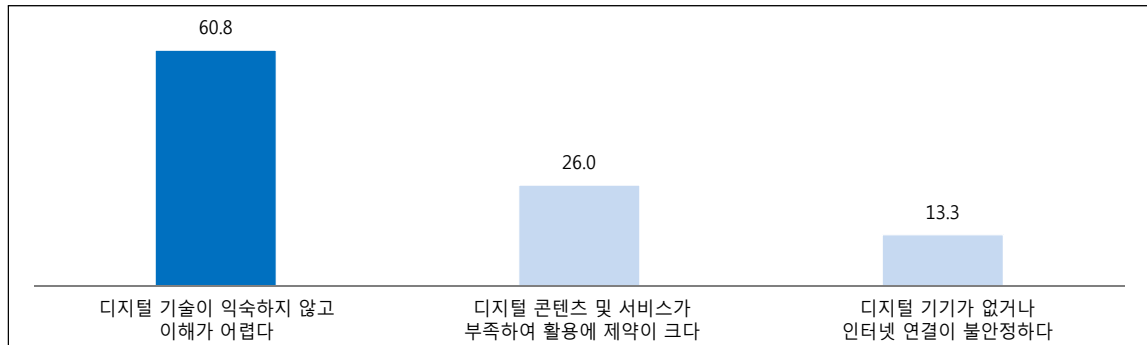


*출처: 한국문화관광연구원, 2021. 위드 코로나 시대의 문화·관광·콘텐츠 분야에 대한 국민인식과 미래 정책방향 설문조사.

- 디지털 전환으로 본인 또는 주위에서 어려움을 겪는 원인에 대해서 ‘디지털 기술이 익숙하지 않고 이해가 어렵다’ 60.8%, ‘디지털 콘텐츠 및 서비스가 부족하여 활용에 제약이 크다’ 26.0%, ‘디지털 기기가 없거나 인터넷 연결이 불안정하다’ 13.3% 순으로 나타나서 디지털 문해력이 가장 큰 원인으로 제기됨.

[그림 2-20] 디지털 전환이 어려운 이유

(n=2000, 단위: %)



*출처: 한국문화관광연구원, 2021. 위드 코로나 시대의 문화·관광·콘텐츠 분야에 대한 국민인식과 미래 정책방향 설문조사.

- 한편, 5년 이내에 워케이션 또는 블레저*가 일하는 방식으로 보편화될 가능성에 대해서는 ‘그렇다’는 응답이 57.8%(매우 그렇다 5.2% + 그렇다 52.6%)로써 ‘그렇지 않다’ 28.0%보다 2배의 응답률을 보여, 향후 워케이션 또는 블레저의 보편화에 대비 필요성을 알려줌.

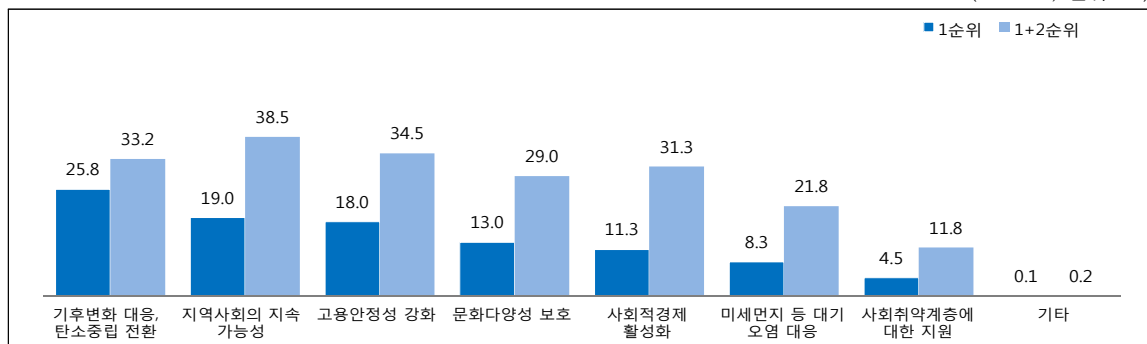
*워케이션(‘work’와 ‘vacation’의 합성어): 휴가지에서 원격근무하며 근무시간 외에 휴가를 즐기는 것
 블레저(‘business’와 ‘leisure’의 합성어): 출장 중 여가활동을 즐기거나 출장 전후에 휴가를 덧붙여 여가를 즐기는 것

마. 향후 문화·관광 정책방향

- 2021년 조사 결과, 거시환경 및 정책 이슈 등과 관련하여 문화·관광·콘텐츠 분야 활동의 사회적 가치 실현을 위한 우선 실행 항목(1순위 기준)에 대한 인식을 조사한 결과, 응답자들은 ‘기후변화 대응, 탄소중립 전환’ 25.8%, ‘지역사회의 지속 가능성’ 19.0%, ‘고용안정성 강화’ 18.0% 등의 순으로 중요도를 높게 평가함.

[그림 2-21] 문화·관광·콘텐츠 분야 사회적 가치 실현을 위한 우선 실행 항목

(n=2000, 단위: %)



*출처: 한국문화관광연구원, 2021. 위드 코로나 시대의 문화·관광·콘텐츠 분야에 대한 국민인식과 미래 정책방향 설문조사.

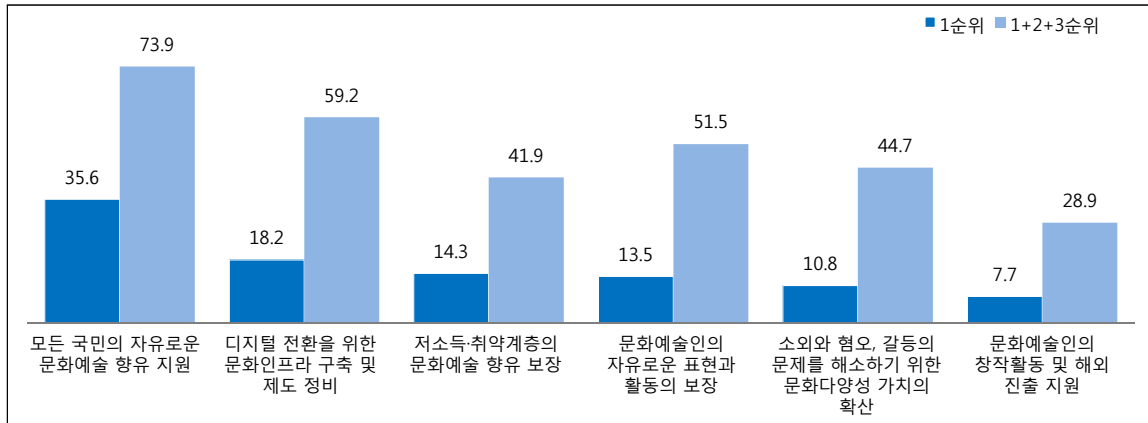
- 향후에 정부가 추진해야 할 문화예술 분야 역점 정책(1순위 기준)에 대해서는 ‘모든 국민의 자유로운 문화예술 향유 지원’ 35.6%, ‘디지털 전환을 위한 문화인프라 구축 및 제도 정비’

18.2%, ‘저소득·취약계층의 문화예술 향유 보장’ 14.3% 등의 순으로 나타났음.

- 1순위부터 3순위까지 종합한 결과에서는 ‘모든 국민의 자유로운 문화예술 향유 지원’ 73.9%, ‘디지털 전환을 위한 문화인프라 구축 및 제도 정비’ 59.2%, ‘문화예술인의 자유로운 표현과 활동의 보장’ 51.5% 등의 순으로 응답

[그림 2-22] 향후 정부가 추진해야 할 문화정책

(n=2000, 단위: %)

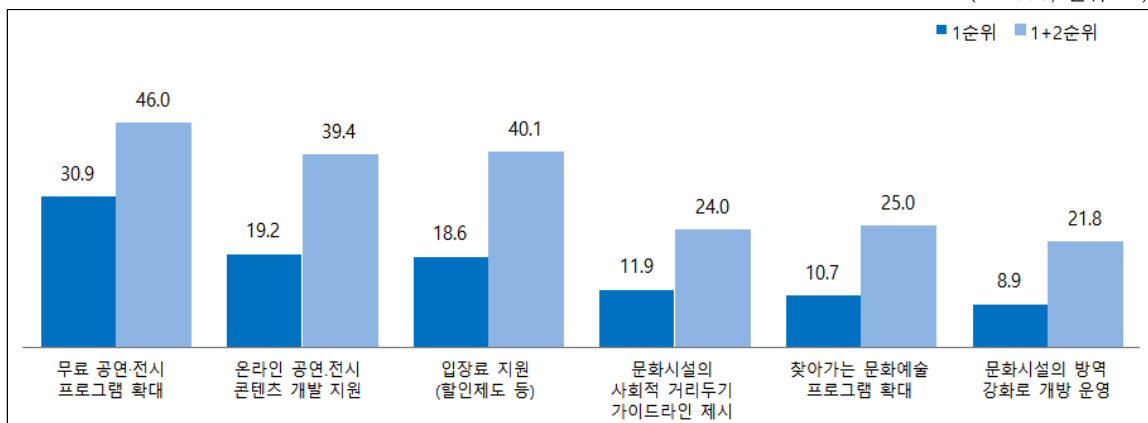


*출처: 한국문화관광연구원, 2021. 위드 코로나 시대의 문화·관광·콘텐츠 분야에 대한 국민인식과 미래 정책방향 설문조사.

- 2020년 조사에서 국민의 문화향유 확대를 위한 정부 지원사항에 대한 인식을 조사(1순위 기준)한 결과, ‘무료 공연·전시 프로그램 확대’ 30.9%, ‘온라인 공연·전시 콘텐츠 개발 지원’ 19.2%, ‘입장료 지원’ 18.6% 등의 순으로 나타났음.

[그림 2-23] 국민들의 문화향유 확대를 위한 정부 지원 사항

(n=2000, 단위: %)



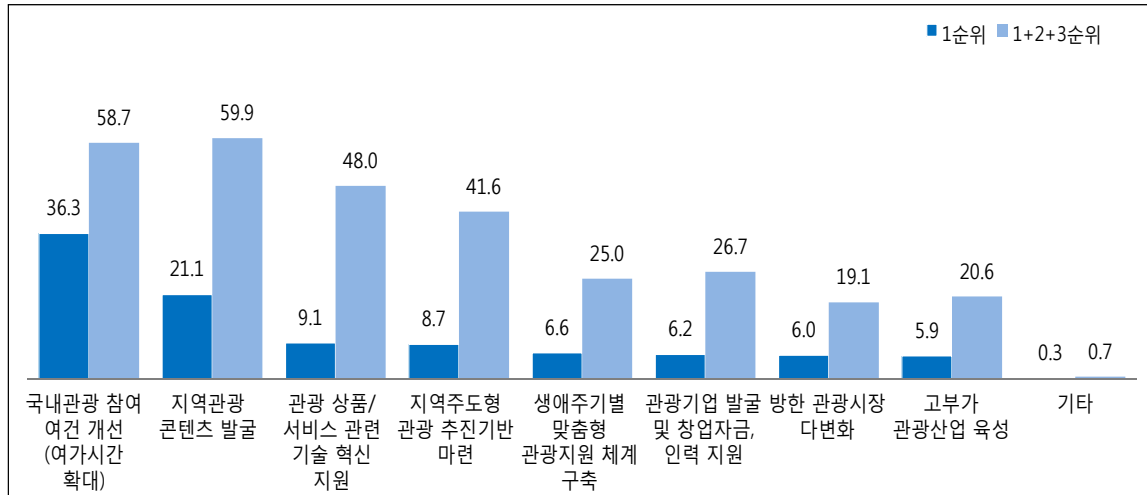
*출처: 한국문화관광연구원, 2021. 위드 코로나 시대의 문화·관광·콘텐츠 분야에 대한 국민인식과 미래 정책방향 설문조사.

- 2021년 조사 결과, 향후에 정부가 우선 추진해야 할 관광 분야 역점 정책(1순위 기준)은 ‘국내관광 참여 여건 개선(여가시간 확대)’ 36.3%, ‘지역관광 콘텐츠 발굴’ 21.1%, ‘관광 상품/서비스 관련 기술 혁신 지원’ 9.1% 등의 순으로 나타났음.
- 1순위부터 3순위까지 종합한 결과에서는 ‘지역관광 콘텐츠 발굴’ 59.9%, ‘국내관광 참여

여건 개선(여가시간 확대) 58.7%, '관광 상품/서비스 관련 기술 혁신 지원' 48.0% 등의 순으로 응답

[그림 2-24] 향후 정부가 추진해야 할 관광정책

(n=2000, 단위: %)

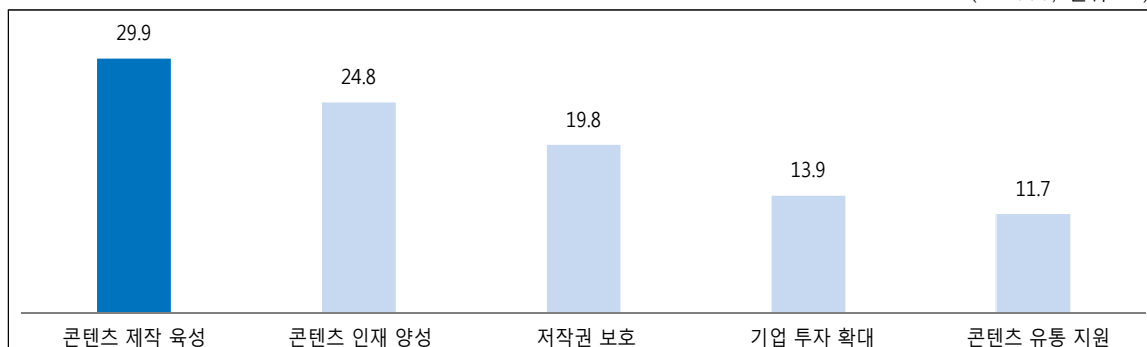


*출처: 한국문화관광연구원, 2021. 위드 코로나 시대의 문화·관광·콘텐츠 분야에 대한 국민인식과 미래 정책방향 설문조사.

- 향후 문화예술 및 관광 분야 정책에 대한 조사 결과를 보면, 국민의 기본권으로서 문화예술 향유와 관광 향유 지원, 기술 발전과 디지털 전환에 따른 대응을 위한 지원이 상대적으로 더욱 중요하게 고려될 필요가 있음을 알려 줌.
- 콘텐츠 분야에서는 한국 문화콘텐츠의 글로벌 경쟁력 지속성에 대해서는 강화될 것이라는 응답이 73.2%(약간 강화될 것 43.2%, 매우 강화될 것 30.0%), '지금 수준 유지' 20.3% 등으로 전망하였음.
- 한국 문화콘텐츠의 글로벌 경쟁력을 지속 및 발전하기 위해 필요한 정책적 지원에 대해서는 '콘텐츠 제작 육성' 29.9%, '콘텐츠 인재 양성' 24.8%, '저작권 보호' 19.8% 등의 순으로 응답률이 높게 나타났음.

[그림 2-25] 한국 문화콘텐츠의 글로벌 경쟁력 지속·발전을 위한 정책 지원

(n=2000, 단위: %)

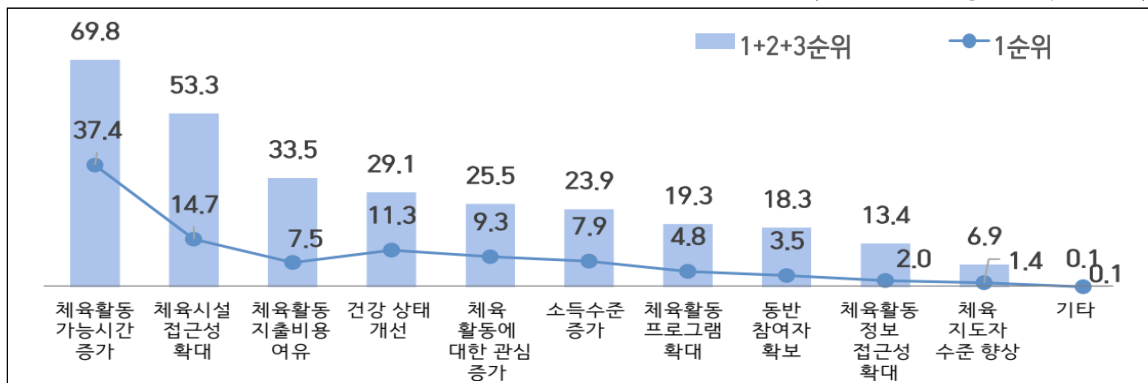


*출처: 한국문화관광연구원, 2021. 위드 코로나 시대의 문화·관광·콘텐츠 분야에 대한 국민인식과 미래 정책방향 설문조사.

- 한편, 「2021 국민생활체육조사」 조사 결과, 규칙적인 체육활동 참여자의 활동을 촉진하기 위한 선행조건(1+2+3순위 기준)은 ‘체육활동 가능시간 증가’ 69.8%, ‘체육시설 접근성 확대’ 53.3%, ‘체육활동 지출비용 여유’ 33.5%, ‘건강상태 개선’ 29.1% 등의 순으로 조사되었고 비규칙적 참여자의 경우에도 유사하게 조사되어, 체육활동 촉진을 위해 시간적·물리적 접근성을 높이는 것이 중요함을 알려줌.
- 체육시설을 이용하지 않는 이유에서도 ‘시간적 여유가 없어서’가 가장 높은 응답률을 차지
- 체육시설에 대해서는 근거리 공공체육시설에 대한 수요가 높으며, 현재 이용 중인 체육시설과 향후 생활권 내 희망 체육시설은 ‘공공체육시설(간이운동장, 체력단련장, 축구장, 배드민턴장, 수영장 등)’, ‘민간체육시설(체력단련장, 골프연습장, 골프장 등)’, ‘기타체육시설(공공주택단지 체육시설, 복지시설 등) 등의 순

[그림 2-26] 체육활동 참여 촉진을 위한 선행조건

(규칙적인 체육활동 참여자, 단위: %)



*출처: 문화체육관광부, 2021. 2021 국민생활체육조사.

3. 정책연구 관련 이슈·현안 수요조사 결과

- 한국문화관광연구원 내부 직원을 대상으로 문화예술, 관광 및 콘텐츠 분야 정책연구와 관련한 이슈 및 정책적 현안 등을 포함하여 2022년 정책연구 과제 발굴을 위한 수요조사를 실시한 바 있음.
- 수요조사 결과, 정책연구 과제한 이슈들은 ‘디지털 경제’, ‘비대면 사회’, ‘가치 다양화 사회’, ‘인구 구조 변화’, ‘도시의 변화’, ‘환경 및 자원의 변화’, ‘글로벌 시대’, ‘동북아 정세변화’, ‘위험의 일상화’, ‘국가의 역할 변화’라는 측면과 밀접히 관련됨으로써 앞에서 살펴본 거시환경 변화 및 관련 이슈와도 상관성을 지님.

〈표 2-10〉 문화·관광·콘텐츠 정책연구 관련 이슈조사 결과

	구분	문화	관광	콘텐츠
디지털 경제	온라인 경제의 주류화/플랫폼 자본주의 확산	• 디지털 예술 시장의 확대	• 글로벌 공유경제 플랫폼 에 대항하기 위한 산업 혁신 도모	• 영역별 플랫폼화 및 양극 화 대응
	디지털 재화 시장의 성장	• NFT 미술시장 확대	• 관광 미디어 콘텐츠 확대	• 콘텐츠 데이터인프라 구축 • IP 서비스 영역 정책 전 문성 강화
	디지털 사회의 일자리 변화	• 문화예술 영역 디지털 영 역 일자리 확대 및 전환	• 스마트 관광, 스마트 모 빌리티 확산에 따른 일자 리 전환 • 관광기업 디지털전환 가 속화	• 비즈니스 모델 변화 대응 정책 기반
	디지털 제조기술 확산	• 공예+3D 프린팅 영역 가능성 • 디자인+산업을 통한 부 가가치 확대		
비대면 사회	연결된 사회 도래	• 온택트 문화향유 활동 대응		• 온택트 콘텐츠 소비 증가
	학습의 개인화	• 문화예술교육의 방식과 지원 전달 체계의 전환 • 문화 및 창조산업과 교육 (학교 등) 분야의 복합화	• IoT 기반 및 AI 기술 접합을 통한 새로운 관광 경험 제 공 및 글로벌 경쟁력 확보	• 에듀테인먼트 산업 확대 • 문화콘텐츠 디지털 큐레 이션의 통합된 콘텐츠+ 교육 플랫폼의 등장
	가상과 현실공간의 통합	• 문화예술 창작물의 콘텐츠화 • 메타버스의 주요 플랫폼화 • 문화예술에 대한 분야 전 반의 실험적·혁신적 활 동 지원	• 관광분야 R&D 사업 등 기술력 혁신역량 강화를 위한 지원 확대	• 콘텐츠 소비공간 변화 • 메타버스의부상 • 실감 및 지능형 콘텐츠 혁신 • 서비스 R&D를 통한 콘 텐츠기술 융합지원 체계 마련
	정보의 가치 변화	• 문화예술 향유 정보의 빅 데이터화 및 문화소비 패 턴의 분석과 예측	• 관광빅데이터 등 관광소 비 데이터의 활용	• 디지털 문화인재 육성 • 장르융복합대응전략
	사회적 소통방식의 변화	• 문화예술 분야 가치사슬 의 온라인 중심 재편 • 디지털 리터러시 관련 요 구 증가(디지털윤리의 식,디지털전환시대의 소 외와 불평등 해소 문제)		• 디지털 문화 리터러시 및 향유 확산
	맞춤형 서비스의 보편화	• 디지털 격차 해소를 위한 기술 컨설팅과 인력 연계	• 기억의 빅데이터 축적 및 분석 기술 개발을 통한 고객 맞춤형 서비스 제 공 가속화	• 국내 콘텐츠 플랫폼의 글 로벌 플랫폼의 성장 • 1인 크리에이터 생태계 활성화
가치 다양화 사회	가치의 다변화	• 문화의 사회적 가치 중요 성 확대 • 경험경제와 구독경제 활 성화에 따른 문화예술분 야 다양성확대 • 개인에 집중하는 정책/ 문화다양성 정책의 확대	• MZ 세대의 가치관, 소비 패턴, 우선순위 파악	

구분		문화	관광	콘텐츠
	가치 갈등 발생	<ul style="list-style-type: none"> 문화의 다양성에 대한 이해 확대 차별, 배제 등의 문제에 대한 문화적 접근 필요 공정시장 생태계 구축을 위한 정책 지원 강화 		<ul style="list-style-type: none"> 콘텐츠 기업(게임 등)에 대한 ESG 의무 부여 문화코드 감수성 제고
	공공가치 강조	<ul style="list-style-type: none"> 사회문제에서의 문화적 개입 방식 고민 문화예술분야의 느슨한 연대 확대 예술인의 창작안전망 강화 	<ul style="list-style-type: none"> 무장애 관광시설 투자 확충, 전문 상품 개발, 인식 제고와 서비스 개선 교육 	
인구 구조 변화	고령화	<ul style="list-style-type: none"> 크리에이티브 에이징, 문화예술 주요 주제로 떠오르는 노년층 문화 및 창조산업과 문화 복지 영역과의 연계 	<ul style="list-style-type: none"> 시니어 대상보다 다양하고 차별화된 실버 여행상품 및 맞춤형 서비스 개발 	
	저출산	<ul style="list-style-type: none"> 문화소비 인구개념(문화권에 기반한 문화소비 인구 개념 제안) 문화안전망 구축을 통한 지역의 돌봄문제 접근 	<ul style="list-style-type: none"> 밀레니얼 가족 라이프 스타일 트렌드 분석 및 키즈 시장 홍보 마케팅 강화 	
	1인가구 증가	<ul style="list-style-type: none"> 새로운 정책대상으로서 1인가구의 생활양식과 특성에 기반한 차별화된 정책 	<ul style="list-style-type: none"> 개별 여행객 유치 강화 반려동물 동반 여행의 증가 	
	다문화사회의 진전	<ul style="list-style-type: none"> 외국인의 문화권 보호를 위한 정책 		
도시의 변화	초연결 스마트 시티의 가속	<ul style="list-style-type: none"> 스마트 시티에서의 문화 기반시설 설치 방향 모색 		
	메가시티/메가 리전의 증가	<ul style="list-style-type: none"> 생활권에서 문제해결형 문화적 접근 문화광역권 등 권역단위 설정과 권역 계획 수립 		
	지방 중소도시의 몰락	<ul style="list-style-type: none"> 문화를 통한 지역균형 발전 중요 관계인구 개념 정책 활용 문화 매력도로 지역 개념 재편 	<ul style="list-style-type: none"> 관광을 통한 지역균형 발전 지역문화를 활용한 창의적 비즈니스 개발 워케이션 수요 대응을 위한 지역 휴가 마을 조성 	
환경 및 자원의 변화	이상기후 현상, 대기오염 탄소 중립을 위한 에너지 전환 가속화	<ul style="list-style-type: none"> 친환경 문화예술 분야의 주요 담론화 그린뉴딜 관점에서 생태 문화예술(ecological art)프로젝트 추진 	<ul style="list-style-type: none"> 지속가능한 관광 실현 책임관광 의식 확산 친환경관광 시설 도입 	<ul style="list-style-type: none"> 녹색 전환 지원에 대한 문화와 창조산업의 역할과 기여 본격화

구분		문화	관광	콘텐츠
글로벌 시대	글로벌 벨류체인 및 비즈니스 변화 자국 중심주의 강화	<ul style="list-style-type: none"> 팬덤, 문화소비 경향에서 글로벌 소셜 공동체로 진화 국제공조 필요성 증대로 문화교류 중요성 확대 	<ul style="list-style-type: none"> 관광시장 재도약 및 국제 협력 강화 관광산업의 혁신과 글로벌 경쟁력 강화 	<ul style="list-style-type: none"> 자국보호주의 심화에 따른 한류정책
동북아 정세변화	중국의 급부상과 미중관계, 남북관계	<ul style="list-style-type: none"> 문화교류를 통한 남북관계 개선 노력 	<ul style="list-style-type: none"> 남북 관광협력 가능성 	
위험의 일상화	보건 안보 사회 및 인간 안보 환경문제로 인한 국가 간 갈등	<ul style="list-style-type: none"> 안전에 대한 욕구 증가 문화예술활동 및 문화시설 운영의 원칙과 기준 등에 대한 지침(매뉴얼) 개발 전국 문화시설 방역설비, 환기시설 구축 방문자 동선 최적화 등 리모델링 지원 코로나19의 장기화에 대비한 기존 지원사업의 보완과 확대 	<ul style="list-style-type: none"> 관광 안전 상품 및 서비스 개발, 안전 수칙 준수 관광사업체 유형별, 규모별 위기관리 대응 훈련 관광위기 발생 시 관련협회를 중심으로 민간업계 동향모니터링 체계 구축 	
	코로나 극복	<ul style="list-style-type: none"> 문화예술을 통한 사회 회복프로젝트 추진: 코로나블루 극복을 위한 사회적·정서적 회복프로젝트, 문화다양성의 가치 확산 프로젝트 	<ul style="list-style-type: none"> 국내관광 수요 회복 국제 관광 재개 준비 	
국가의 역할 변화	정부 역할의 강화, 민주주의 의식의 변화, 정부의 개념 변화	<ul style="list-style-type: none"> 위기대응 컨트롤 타워의 정립 및 유관기관과의 협력체계 구축 정부지원사업 운영방식의 대응성과 유연성강화 위기상황에서 유효한 정책수단의 연구·개발추진 위기 재난발생 시 피해의 완충 및 최소화 위한 제도적 장치의 도입 검토 온라인 콘텐츠를 통한 접근성의 확대와 문화 민주주의 구현 사회 혁신의 부리로서 문화 예술의 실험적 시도를 지원할 수 있는 생태계 상생 차원의 공공 지원 영역의 강화 정책 추진에 대한 책임성 강화 		

*출처: 한국문화관광연구원 내부자료(2022년 연구과제 발굴을 위한 1차 조사 결과)

- 한편, 문화예술, 관광, 콘텐츠 및 이들 분야의 정책정보와 관련하여 정책연구 주제로 다루어야 할 현안에 대한 조사 결과에서는 코로나19로 인한 문화 부문의 산업 피해 회복 및 대통령선거 이후 새정부 정책 등이 중요하게 대두되었음.

〈표 2-11〉 문화·관광·콘텐츠 정책연구 관련 분야별 현안조사 결과

구분	정책 현안	연구의 필요성
문화 예술	<ul style="list-style-type: none"> • 새정부 문화비전 구상 및 계획 수립 <ul style="list-style-type: none"> - 문화비전2030 평가 및 수정계획 수립 • 주요 법정계획 이행 점검 및 개선 사항 마련 • 포스트코로나 대응 문화정책 기조 마련 (재정여건 변화, 비대면 확대, 문화소비환경 변화 등) • 베이비부머, 청년 등 세대·계층 특화형 문화정책 개발 • 문화서비스 전달체계 개편(공공 문화서비스 고도화, 민간영역 활성화 등) • 문화예술분야 기후변화 대응 정책방안 마련 	<ul style="list-style-type: none"> • 문화비전2030을 중심으로 한 현 정부 문화정책을 (중간)평가하고, 변화된 환경을 반영한 수정된 계획 마련 필요 • 포스트 코로나는 뉴노멀이라 지칭될 정도로 국가 전반의 변화를 지칭하는 바, 이에 선제적 대응방안 마련 필요 • 인구절벽, 뚜렷한 계층세대 간 문화특성 등을 반영, 문화서비스 고도화를 모색 (공공서비스 효율적 개편, 민간 참여 확대) • 기후변화대응 및 탄소중립과 문화예술 간 연계성을 명확히 하고 실효적인 실천방안 마련 필요(지금까지 문화영역은 탄소중립에 사실상 무관심)
관광	<ul style="list-style-type: none"> • 신정부 출범에 따른 중장기 관광진흥정책 수립 • 관광정책 추진체계 개선 및 정비 • 국제관광 재개에 따른 로드맵 	<ul style="list-style-type: none"> • 신정부 정책 기조에 따른 새로운 관광정책 영역 발굴 • 관광법제 개편, 관광재정 확충 등 관광정책 추진체계 개선 및 정비방안 강구 • 코로나 19 상황 변화에 따른 국제관광 시장 및 정책 동향 모니터링 및 대책 강구
	<ul style="list-style-type: none"> • 코로나19 위기 상황 지속에 따른 관광산업 재건 • 관광산업 혁신 성장을 위한 기반 구축 	<ul style="list-style-type: none"> • 관광산업 지원 정책 모니터링 및 개선, 관광인적자원 수급 전망, 관광산업 통계 체계 개선 등 검토 • 포스트 코로나시대 관광산업 생태계 변화와 혁신 제도 연구
	<ul style="list-style-type: none"> • 국가 균형 발전을 위한 전략적 관광개발 • 지방 분권에 따른 지역관광 역량 제고 	<ul style="list-style-type: none"> • 정부의 전략적 거점관광자원 개발 정책 추진 방안 모색 • 법제, 조직, 자원 등 지방자치단체 관광역량 제고 방안 제시
콘텐츠	<ul style="list-style-type: none"> • 메타버스 부상에 따른 정책 대응을 위한 연구 추진 <ul style="list-style-type: none"> - 메타버스 부상에 따른 정책 대응 방안 도출 • 콘텐츠산업 구조 변화에 따른 정책 대응을 위한 연구 추진 <ul style="list-style-type: none"> - OTT와 콘텐츠 동반성장 방안 도출 - 방발금, 영발전금 등 고갈 문제 등에 대한 대응 • 콘텐츠분야 수출입통계 구축을 위한 연구 추진 <ul style="list-style-type: none"> - 장르별 통합전산망 구축 및 수출입 통계 체계화를 위한 연구 추진 	<ul style="list-style-type: none"> • 메타버스 부상에 따른 콘텐츠산업 변화 예측 및 대응방안 도출 • OTT를 활용하여 동반성장 해외 진출방안 도출 모색 • 디지털통상협정 대비 수출입통계의 체계화 방향 모색
정책 정보	<ul style="list-style-type: none"> • 문체부 및 관련 현안 정책에 대한 데이터 분석 <ul style="list-style-type: none"> - 지역별 문화인프라·콘텐츠 소비와 인구증감 - 코로나19 지원금과 문화체육콘텐츠 소비 변화 - 예술인 복지, 콘텐츠 생산과 사회적 후생 등 	<ul style="list-style-type: none"> • 문화체육관광부에서 수행하고 있는 정책의 논리적 정합성, 또는 실증적인 정책 효과를 보여주기 위한 데이터 연구 수행

*출처: 한국문화관광연구원 내부자료(2022년 연구과제 발굴을 위한 1차 조사 결과)

- 위와 같은 문화·관광·콘텐츠 분야의 정책연구를 위한 이슈 및 현안을 조사한 결과를 토대로 한국문화관광연구원에서는 다음 표에 제시된 연구주제와 관련한 정책연구의 추진 필요성을 검토하였고, 각각의 정책연구 주제는 중단기적으로 문화 부문 각 분야 정책의 발굴과 추진에서 고려할 필요가 있다고 판단됨.

〈표 2-12〉 정책연구 환경에 따른 과제 수요

구분		문화	관광	콘텐츠	정책정보
22년 중점방향		전환기 일상회복 문화비전 정책연구	미래혁신 관광비전 정책연구	콘텐츠 디지털 전환 정책 연구	정책진단 데이터 분석 확대
연구 환경 분석	정치	<ul style="list-style-type: none">• Post / With 코로나 시대적 전환• 국제공조 필요 증대로 문화교류 중요성 확대• 문화를 통한 지역균형 발전 중요	<ul style="list-style-type: none">• Post / With 코로나 시대적 전환• 국제관광 교류 재개• 남북관광 협력 가능성• 관광을 통한 지역균형 발전	<ul style="list-style-type: none">• Post / With 코로나 시대적 전환• 언론법 제정• 자국 보호주의 심화에 따른 한류 정책	<ul style="list-style-type: none">• Post / With 코로나 시대적 전환• 정책진단 위한 문화관광 관련 데이터 점검
	경제	<ul style="list-style-type: none">• 코로나 이후 문화소비 시장의 축소 위기• 문화예술분야 일자리 감소 및 생계지원 요구 확대	<ul style="list-style-type: none">• 국민관광 수요 및 소비 증가 전망• 포스트 코로나 관광산업 회복 중요• 관광 산업 및 일자리 구조 변화	<ul style="list-style-type: none">• 글로벌 플랫폼의 성장• 신한류 부상 · 확산• 콘텐츠 모험투자 신설	<ul style="list-style-type: none">• 한국판 뉴딜 정책에 따른 데이터 경제 확대• 문화관광 경제적 파급 효과 측정 중요
	사회	<ul style="list-style-type: none">• 코로나 시대 문화의 사회경제적 가치 부상• 문화예술분야 기부문화 확산 대응(물납세 등)	<ul style="list-style-type: none">• 관광소비 행태 변화• 관광안전 및 방역 강화• 지역주도형 관광 중시	<ul style="list-style-type: none">• 비대면 콘텐츠 소비• 콘텐츠 소비공간 변화• 한류/글로벌 위상강화(K콘텐츠, K방역)	<ul style="list-style-type: none">• 문화, 관광 소비 예측/전망 분석
	기술	<ul style="list-style-type: none">• 문화예술의 온라인·비대면 化 대응• 문화예술+기술 융복합 수요 증대	<ul style="list-style-type: none">• 관광기업 디지털 전환 가속화• 스마트관광 진화• 관광빅데이터 등 융합 기술 활성화	<ul style="list-style-type: none">• 콘텐츠 3.0 (AI, 5G, VR, 융합)• 실감 · 지능형 콘텐츠 혁신• 메타버스의 부상	<ul style="list-style-type: none">• 문화관광콘텐츠 분야 데이터 연계 · 결합 및 정책 활용• 디지털 전환의 위기와 기회
	환경	<ul style="list-style-type: none">• 기후변화 탄소중립 대응	<ul style="list-style-type: none">• 지속가능한 관광 실현• 책임관광 의식 확산• 친환경 관광시설 도입	<ul style="list-style-type: none">• 비대면 소비문화 확산• 게임기업에 대한 ESG 의무부여	<ul style="list-style-type: none">• 저탄소형 문화예술, 콘텐츠, 관광 서비스 정책 진단
	제도	<ul style="list-style-type: none">• 구글세(google tax)	<ul style="list-style-type: none">• 관광데이터 활용• 관광정책 · 사업평가	<ul style="list-style-type: none">• 영상콘텐츠(OTT) 법 개정• 콘텐츠 저작권 갈등• 콘텐츠 등급분류 이슈	<ul style="list-style-type: none">• 데이터 3법의 제정 및 시행• 데이터기반 행정법

*출처: 한국문화관광연구원 내부자료(2022년 연구과제 발굴을 위한 1차 조사 결과)

제3절 역대 정부의 문화정책

1. 문재인정부 문화정책

- 2017년 5월에 출범한 문재인정부는 그해 7월에 「문재인정부 국정운영 5개년 계획」(국정기획자문위원회, 2017.7.)을 통해 국정과제를 제시하였음.
- 이 계획에서는 ‘국민의 나라, 정의로운 대한민국’을 국가비전으로 설정하고, 5대 국정목표(① 국민이 주인인 정부, ②더불어 잘사는 경제, ③내 삶을 책임지는 국가, ④고르게 발전하는 지역, ⑤평화와 번영의 한반도) 하에 20대 국정전략과 100대 국정과제를 설정하였음.
- 문재인정부는 블랙리스트 사건 등 적폐청산이라는 이슈와 함께 출범하여 민주주의 실현, 더불어 잘사는 경제, 지역의 균형 발전과 자치분권 강화 등을 지향하였고, 문화 관련 국정과제에서는 ‘사회적 경제’, ‘좋은 일자리’, ‘4차 산업혁명’, ‘지방’, ‘도시재생’, ‘지방재정’, ‘자치분권’, 남북교류와 관련하여 ‘신경제지도’, ‘경제통일’ 등의 키워드가 부각됨.
- 문화체육관광부가 주관하는 국정과제는 ‘국정목표 3. 내 삶을 책임지는 국가’ 중 ‘국정전략 5. 자유와 창의를 넘치는 문화국가’에 주로 포함되었음.
- 문화 부문 국정과제에서는 생활문화, 창작권, 문화산업 생태계와 한류, 문화·스포츠·관광 복지, 관광산업 등이 강조되었음.

〈표 2-13〉 문재인정부의 문화체육관광부 주관 국정과제

구분	내용
국가비전	국민의 나라, 정의로운 대한민국
국정목표	3. 내 삶을 책임지는 국가
국정전략	5. 자유와 창의를 넘치는 문화국가
국정과제	67. 지역과 일상에서 문화를 누리는 생활문화 시대 - 국민 기초문화생활 보장, 국민 문화예술 역량 강화, 지역 간 문화 균형발전, 문화유산 보존·활용 강화, 문화자원 확대
	68. 창작 환경 개선과 복지 강화로 예술인의 창작권 보장 - 예술인 권익 보장, 공정한 보상체계 구축, 예술인 복지 강화, 문화예술진흥기금 재원대책 마련, 국민중심의 새로운 문화행정체계 구축
	69. 공정한 문화산업 생태계 조성 및 세계 속 한류 확산 - 공정한 제작·유통환경, 융복합콘텐츠 육성·지원, 한류 확산 및 동반진출
	72. 모든 국민이 스포츠를 즐기는 활기찬 나라 - 생활체육 환경 조성, 평창동계올림픽, 태권도 문화콘텐츠화
	73. 관광복지 확대와 관광산업 활성화 - 관광객가 사회 실현, 관광산업 경쟁력 강화, 관광산업 육성, 관광을 통한 지역경제 활성화, 외래관광 다변화

- 한편, 2018년에 민간 중심으로 구성된 새문화정책준비단은 국정과제와 연동한 「문화비전 2030, 사람이 있는 문화」(새문화정책준비단·문화체육관광부, 2018.5.)를 발표하고, ‘자율성’, ‘다양성’, ‘창의성’에 기반한 3대 방향 및 9대 의제를 제시하였음.
- 문화비전2030은 문화 부문 전반을 아우르지만, 주요 과제는 문화예술 분야에 집중되어 있으며, 각 분야에서는 별도의 주요 정책계획들을 수립하여 추진하였음.
 - 스포츠 분야의 「(2030 스포츠 비전) 사람을 위한 스포츠, 건강한 삶의 행복」(문화체육관광부, 2018.3.), 관광 분야의 제5차 관광진흥 5개년 계획인 「(관광진흥기본계획) 쉽표가 있는 삶, 사람이 있는 관광」(관계부처합동, 2017.12.), 콘텐츠산업 분야의 「콘텐츠산업 3대 혁신전략」(관계부처 합동, 2019.9.) 등

〈표 2-14〉 문재인정부 시기 주요 정책계획

구분	계획명	비전	추진 전략(방향)	추진 과제(의제)
문화 전반	문화비전 2030	사람이 있는 문화	개인의 자율성 보장	<ul style="list-style-type: none"> • 개인의 문화권리 확대 <ul style="list-style-type: none"> - 문화권 확산 - 문화권 실현을 위한 여가친화적 사회환경 조성 - 문화권리 실현을 위한 문화예술교육 - 생활 속 인문정신문화 고양 - 지역 간 문화격차 해소 • 문화예술인·종사자의 지위와 권리보장 <ul style="list-style-type: none"> - 문화예술인·종사자 노동권·인권 강화를 위한 제도 확충 - 문화 분야 공공기관 및 지원체계 혁신 - 문화예술·체육인 복지 지원 • 성평등 문화의 실현 <ul style="list-style-type: none"> - 성차별·성폭력 없는 문화생태계 조성 - 성평등한 문화생태계 조성을 위한 행정혁신 - 성우호적인 성평등 문화정책 실현
			공동체의 다양성 실현	<ul style="list-style-type: none"> • 문화다양성의 보호와 확산 <ul style="list-style-type: none"> - 문화정체성의 다양한 표현 보장 - 언어문화의 다양성 실현 - 전통문화의 보호 및 현대화 - 문화다양성에 기반한 관광 정책 추진 - 문화다양성 관련 법률·추진체계 정비 • 공정하고 다양한 문화생태계 조성 <ul style="list-style-type: none"> - 문화예술·콘텐츠시장 공정환경 조성 - 공정한 스포츠 문화 형성 - 예술의 다양성 확대를 위한 생태계 조성 • 지역 문화분권 실현 <ul style="list-style-type: none"> - 지역 문화의 고유성 유지·발전 - 지역 내 문화자치 역량을 위한 기반 조성 - 지역주민 참여 활성화를 위한 체계 마련 및 계기 제공 - 중앙과 지방 간 협치모델 설계
			사회의 창의성 확산	<ul style="list-style-type: none"> • 문화자원의 융합역량 강화 <ul style="list-style-type: none"> - 창의성과 상상력을 갖춘 인재 양성 - 문화자원과 신기술 융합 촉진

구분	계획명	비전	추진 전략(방향)	추진 과제(의제)
				<ul style="list-style-type: none"> - 문화자원 관련 산업의 융합 기반 조성 - 문화자원의 기록·보존 체계 강화 - 문화자원 융합 역량 제고를 위한 관련 제도 개선 • 미래와 평화를 위한 문화협력 확대 <ul style="list-style-type: none"> - 문화·체육·관광분야 남북 교류협력사업 획기적 전환 - 문화콘텐츠 해외진출을 위한 전략적 지원 - 지원과 상호협력을 통한 국제교류 확대 - 아시아 문화교류 확대 • 문화를 통한 창의적 사회혁신 <ul style="list-style-type: none"> - 더 나은 삶을 위한 '공론·학습·해결의 문화플랫폼' 모델 확산 - 공공 문화서비스와 사회문화적 일자리 전환 - 문화 공유지 활성화에 의한 지역·공간 재생 - 기후변화에 대한 문화적 대응 - 사회 의제를 주도하는 문화정책 협력체계 마련
스포츠	2030 스포츠 비전	사람을 위한 스포츠, 건강한 삶의 행복	신나는 스포츠	<ul style="list-style-type: none"> • 평생 동안 즐기는 맞춤형 스포츠 프로그램 • 언제 어디서나 편하게 이용하는 스포츠 시설 • 우수 체육지도자에게 배우는 스포츠 강습
			함께하는 스포츠	<ul style="list-style-type: none"> • 우리 동네 스포츠클럽 • 소외 없이 모두가 함께하는 스포츠 환경 • 남과 북이 함께 만드는 평화 스포츠 시대
			자랑스러운 스포츠	<ul style="list-style-type: none"> • 공정하고 도전적인 스포츠 문화 • 국격을 높이고 우호를 증진하는 국제스포츠 • 경제성장을 이끄는 스포츠산업
			풀뿌리 스포츠	<ul style="list-style-type: none"> • 민주적 거버넌스
관광	제5차 관광진흥 5개년 계획	쉽표가 있는 삶, 사람이 있는 관광	여행이 있는 일상	<ul style="list-style-type: none"> • 생애주기별·계층별 관광지원 • 휴가활성화 및 여행자보호
			관광으로 크는 지역	<ul style="list-style-type: none"> • 지역관광 역량 및 기반강화 • 지역 특화 콘텐츠 발굴
			세계가 찾고 싶은 한국	<ul style="list-style-type: none"> • 방한시장 전략적 다변화 • 방한시장 고부가화·고품격화
			혁신으로 도약하는 관광산업	<ul style="list-style-type: none"> • 관광산업 혁신 생태계 구축 • 관광산업 규제개선 및 성장지원
콘텐츠	문재인 정부 콘텐츠산업 3대 혁신 전략	콘텐츠와 문화의 힘으로 대한민국 혁신성장 실현	정책금융 확충으로 혁신기업의 도약 지원	<ul style="list-style-type: none"> • '콘텐츠 모험투자펀드' 신설 • '콘텐츠 기업보증' 확대
			선도형 실감콘텐츠 육성으로 미래 성장동력 확보	<ul style="list-style-type: none"> • 공공서비스·산업·과학기술 분야 실감콘텐츠 혁신프로젝트(XR+α) • 문화관광 체험형 콘텐츠 및 체험공간 확충 • 시장주도형 킬러콘텐츠 제작 지원 • 기원지원, 인재양성 등 산업 성장 기반 강화
			신한류로 연관산업의 성장 경인	<ul style="list-style-type: none"> • 콘텐츠 유망기업 및 수출 핵심요소 집중 지원 • 소비자·관광 등 연관산업의 한류마케팅 지원 강화 • 지식재산 보호 및 공정환경 등 한류 산업 기반 강화 • 지속 가능한 한류를 위한 문화기반 확산

2. 박근혜정부 문화정책

- 2017년 2월에 출범한 박근혜정부는 대통령직인수위원회 선정안을 바탕으로, 그해 5월에 국정비전 등을 담은 「박근혜정부 국정과제」(관계부처 합동, 2013.5.)를 발표하였음.
- 이 계획에서는 ‘희망의 새 시대-국민행복과 국가발전이 선순환하는 새로운 패러다임의 시대’를 비전으로 설정하고, 4대 국정기조(①경제부흥, ②국민행복, ③문화융성, ④평화통일 기반구축) 하에 14대 국정전략 및 140대 국정과제 설정하였음.
 - (콘텐츠) ‘지식재산’, ‘창조경제’, (사회) ‘다문화가정’, ‘문화다양성’, ‘사회적 기업’, ‘생애주기’ 등 키워드 강조
- 특히 박근혜정부에서는 국정기조의 하나로 ‘문화융성’을 설정하고, 그 실현을 위해 3개 국정전략 및 10개 국정과제를 설정하였음.
 - 문화체육관광부·문화재청은 총 42개 국정과제에 주관부처 또는 협업부처로 참여
 - 문화재정 2% 달성 및 문화기본법 제정, 문화참여 기회 확대 및 문화격차 해소, 예술인 창작안전망 구축 및 지원, 문화유산 보존 강화 및 활용, 인문·정신문화의 진흥 등 국정과제 추진

〈표 2-15〉 박근혜정부의 문화융성 국정과제

구분	내용		
국가비전	희망의 새 시대-국민행복과 국가발전이 선순환하는 새로운 패러다임의 시대		
국정기조	Ⅲ. 문화융성		
국정전략	8. 문화참여 확대	9. 문화·예술 진흥	10. 문화와 산업의 융합
국정과제	107. 문화재정 2% 달성 및 문화기본법 제정	111. 예술인 창작안전망 구축 및 지원 강화	114. 콘텐츠 산업, ‘한국 스타일’의 창조
	108. 문화참여 기회 확대와 문화격차 해소	112. 문화유산 보존 강화 및 활용 확대	115. 고부가가치 융·복합 한국관광 실현
	109. 문화다양성 증진과 문화교류협력 확대	113. 인문·정신문화의 진흥	116. 스포츠 활성화로 건강한 삶 구현
	110. 생태휴식공간 확대 등 행복한 생활문화공간 조성		

- 한편, 박근혜정부에서는 대통령 직속으로 국정기조의 실현을 위한 ‘문화융성위원회’를 설치하고, 「문화융성의 시대를 열다-문화가 있는 삶」(국정1기), 「문화융성의 방향과 추진계획」(국정2기) 수립하였으며, 이들 계획은 비전 체계를 갖춘 일반적인 정책계획과 달리, 추진과제 중심으로 제시되었음.
 - 국정1기 계획에서는 ‘생활문화’와 ‘지역문화’를 강조하며 ‘인문정신문화’를 부각하고, 국정2기 계획에서는 국정1기의 기초를 유지하는 한편, ‘전통문화’를 부각하며 ‘문화가 있는 날’ 사업을 강화

- 이 밖에 분야별로는 스포츠 분야에서 「스포츠비전 2018」(문화체육관광부, 2013.8.), 관광 분야와 콘텐츠산업 분야에서 관계 부처가 참여한 「제4차 관광진흥 5개년 계획」(2013.12.) 과 「제2차 콘텐츠산업 진흥계획(2014~2016)」(콘텐츠산업진흥위원회, 2014.5.) 등의 계획 들이 수립되어 추진되었음.

〈표 2-16〉 박근혜정부 시기 주요 정책계획

구분	계획명	비전	추진 전략(방향)	추진 과제(의제)
문화 전반	(국정1기) 문화융성의 시대를 열다-문화가 있는 삶	문화가 있는 삶	-	<ul style="list-style-type: none"> 문화융성을 이끄는 인문가치 정립 및 확산 전통문화의 생활화 생활 속 문화 확산 지역문화의 자생력 강화 예술계 자율적 창작생태계 조성 문화 융·복합 모델 발굴 및 육성 지원 문화가치의 국내외 확산 아리랑의 재해석과 국민 축제화 문화를 통한 창의적 사회혁신
	(국정2기) 문화융성의 방향과 추진계획	-	<ul style="list-style-type: none"> 문화를 통해 '코리아 프리미엄'을 창출하고, 문화영토 확장 전통문화의 재발견과 새로운 가치 창출 문화창조융합벨트를 산업화로 이끌어 문화 융성과 창조경제의 핵심동력으로 구축 국민 생활 속 문화 확산 	<ul style="list-style-type: none"> 전통문화유산과 보유자산 세계화 <ul style="list-style-type: none"> 한국인의 뿌리에서 찾는 국가브랜드 전통문화의 재발견과 새로운 가치 창출 문화융성과 창조경제의 시너지 창출 <ul style="list-style-type: none"> 민관협력을 통한 한류 영역 확대 미래 성장동력의 기반, 문화창조융합벨트 재외문화원을 통한 한류 세계화 국민들의 문화향유 확대 <ul style="list-style-type: none"> 문화가 있는 날 세대별 문화향유 프로그램 확대 문화가 있어 행복한 실버세대
스포츠	스포츠비전 2018	100세 시대, 스포츠로 대한민국을 바꿉니다	손에 닿은 스포츠 (스포츠로 사회를 바꾸다)	<ul style="list-style-type: none"> 스포츠 참여거점 마련 스포츠 참여시설 확충 스포츠 정보제공 확대 스포츠 참여유인 확대 지도자 일자리창출 및 전문성 제고 대상맞춤형 지원 확대
			뿌리가 튼튼한 스포츠 (스포츠로 국격을 바꾸다)	<ul style="list-style-type: none"> 선수 저변 확대 선수 인권, 복지 강화 스포츠과학 기반 강화 국제스포츠인재 양성 및 진출 지원 스포츠 국제협력 선도 국제대회 효과성 제고
			경제를 살리는 스포츠 (스포츠로 미래를 바꾸다)	<ul style="list-style-type: none"> 스포츠 융복합 시장 창출 스포츠산업 수요 창출 스포츠 창업, 일자리 지원 프로스포츠 활성화 지원 스포츠 관광 자원화 스포츠 서비스업 활성화
			공정한 스포츠 (스포츠를 바꾸다)	<ul style="list-style-type: none"> 스포츠 행정체계 개선 스포츠 공정성 확보

구분	계획명	비전	추진 전략(방향)	추진 과제(의제)
관광	제4차 관광진흥 5개년 계획	관광으로 행복한 국민, 융성하는 대한민국	관광산업 경쟁력 강화 환경 구축	<ul style="list-style-type: none"> • 시장친화적 관광투자 활성화 • 관광창업 촉진을 위한 정책 환경 조성 • 지식서비스형 관광기업 육성기반 마련 • 관광산업 선순환 생태계 구축 • 창의적 관광인재 육성
			외래관광객 유치 확대로 한국관광의 위상 강화	<ul style="list-style-type: none"> • 과학적 분석에 기반한 외래관광객 유치 마케팅 추진 • 방한 시장별 전략적 마케팅 전개로 관광객 유치 확대 • 관광수용태세 완비로 한국관광 편의 제고 • 한국관광 품질 제고를 통한 관광객 만족도 향상 • 국제관광 협력 확대로 관광한국의 국제적 위상 강화
			한국관광의 매력도 제고	<ul style="list-style-type: none"> • 세계적 수준의 관광거점 육성 • 창조적 문화관광 활성화 • 고품격 관광자원 확충
			고부가 융복합형 전략관광산업 육성	<ul style="list-style-type: none"> • 의료관광의 국제 경쟁력 강화 • 글로벌 MICE 관광산업 육성 • 크루즈 관광 활성화 • 레저스포츠관광 활성화
			국민관광 활성화 기반 강화	<ul style="list-style-type: none"> • 국민관광 향유 여건 개선 • 지역관광 수용태세 개선 • 지역관광 활성화 주체 및 협력체계 육성 • 관광안전 및 위기관리 강화
콘텐츠	제2차 콘텐츠산업 진흥계획 (2014~2016)	콘텐츠산업으로 창조경제 견인, 국민소득 3만불 시대 실현	투융자 · 기술 기반 조성	<ul style="list-style-type: none"> • 투융자 자원 확충 • 콘텐츠와 ICT가 융합된 신(新)시장 개척 • 창조경제 시대에 부응하는 제도 개선 • 지역 콘텐츠산업 육성
			콘텐츠 창업 · 창직 활성화와 창의인재 양성	<ul style="list-style-type: none"> • 콘텐츠 융합과 창조의 공간 확충 • 콘텐츠 창업 · 창직 활성화 • 다양한 창의인재 양성과 지속가능한 경력개발
			· 글로벌시장 진출 확대	<ul style="list-style-type: none"> • 지역별 특성을 고려한 마케팅 활성화 • 해외진출 지원기반 구축 • 쌍방향 교류 협력 확대
			건강한 생태계 조성 및 이용 촉진	<ul style="list-style-type: none"> • 콘텐츠 기업 동반성장 기반 조성 및 공정거래 제고 • 저작물 관리 기반 강화와 공공적 · 산업적 이용 촉진 • 자유로운 콘텐츠 이용환경 조성 및 기반 마련
			분야별 콘텐츠의 경쟁력 강화 및 육성 협력체계 구축	<ul style="list-style-type: none"> • 선도콘텐츠 경쟁력 강화 • 유망콘텐츠 산업 육성 • 디지털 융합 콘텐츠 시장 확대 • 콘텐츠 산업 육성 협력체계 구축

3. 이명박정부 문화정책

- 2008년 2월에 출범한 이명박정부는 대통령직인수위원회 선정 100대 국정과제를 수정하여 그해 10월에 「이명박정부 100대 국정과제」(대한민국정부, 2008.10.)를 발표하였음.
- 이 계획에서는 ‘창조적 실용주의’라는 국정의 행동규범을 기반으로 하여 ‘선진일류국가’를 국가비전으로 설정하고, 5대 국정지표(①섬기는 정부, ②활기찬 시장경제, ③능동적 복지, ④인재대국, ⑤성숙한 세계국가) 20대 국정전략 및 100대 국정과제를 설정하였음.
- 이명박정부 국정과제는 다양한 부처가 관계되는 구조로 설정되었기에 문화체육관광부 주관 과제는 국정과제 13·97·98 외에도 다양한 국정과제에 포함되었고, 이후 시기 국정과제가 주로 문화체육관광부 단독인 것에 비해 타부처와 공동주관이나 협력 과제를 다수 포함함.
 - 문화 부문과 관련하여 ‘갈등관리’, ‘문화외교’, ‘재외동포’, ‘국가브랜드’, ‘광역경제권 구축’, ‘사회적기업’ 등의 키워드, ‘콘텐츠산업’, ‘지적재산권’, ‘신성장동력’ 등 대중문화예술·콘텐츠산업 관련 키워드, 한류·문화예술 등을 통한 국가브랜드 제고 과제 부각

〈표 2-17〉 이명박정부의 문화체육관광부 관련 국정과제

구분	내용	
국가비전	선진일류국가	
국정지표	국정전략	국정과제
1. 섬기는 정부	3. 법과 원칙을 지키는 신뢰사회를 구현하겠습니다	13. 언론의 공공성을 강화할 수 있도록 지원하겠습니다 • 부처별 기사송고실 복원 • 현행 신문법 대체법안 마련 • 신문사 자원의 유통구조기반 구축
		14. 사회갈등 해소 및 소통에 힘쓰겠습니다 • 위키형 포털 ‘드림코리아’(www.dreamkorea.org) 구축
		15. 지적재산권을 보호하고 공정거래 질서를 확립하겠습니다 〈3〉 불법복제 방지 및 저작권 보호
2. 활기찬 시장경제	7. 녹색성장으로 새로운 일자리를 만들겠습니다	35. 녹색한반도를 만들겠습니다 〈3〉 전국 생태 문화 탐방로 조성(환경부 주관)
	8. 신성장동력과 서비스 산업을 키우겠습니다	37. 고부가가치 서비스 산업을 확실히 키우겠습니다 〈3〉 서비스업 경쟁력 강화방안 • DMZ, 주변지역 관광 팸투어 추진 〈6〉 관광산업의 경쟁력 강화
		38. 방송통신융합을 촉진하고, 문화콘텐츠를 키우겠습니다 〈3〉 핵심 문화콘텐츠 집중 육성 및 투자 확대
3. 능동적 복지	10. 맞춤형 복지를 실현하겠습니다	49. 편안한 노후생활을 보장해 나가겠습니다 • 노인 1인 1여가 플러스 제도 도입 • 멘토-멘티 연계 프로그램 개발
4. 인재대국	14. 교육복지를 확대하겠습니다	65. 학교와 지역사회의 협력을 강화하겠습니다 • 문화예술·체육교육 활성화(교과부와 공동)
	15. 세계적 수준의 우수 인재를 육성하겠습니다	75. 체계적인 영재육성시스템을 구축하겠습니다 • 예술영재의 체계적 발굴 육성

구분	내용	
5. 성숙한 세계국가	17. 한반도의 새로운 평화 구조를 만들겠습니다	85. 신아시아 협력외교를 추진해 나가겠습니다 〈3〉 한·러 신협력체제 구축 • 2010년 한·러 수교 20주년 기념 각종 문화행사 개최(외교부 공동)
	18. 국익을 우선하면서 세계에 기여하는 실용 외교를 수행하겠습니다	89. 인권외교와 문화외교에 힘쓰겠습니다 • 자원부국 대상 쌍방향 문화외교 전개(외교부 주관) • 기아, 인권, 환경 등 글로벌 이슈를 주제로 한 사진전, 공연 등 각종 문화행사 기획 및 실시(외교부 주관) • 우리 문화유산 유네스코 등재 등 유네스코 외교 강화(외교부 공동)
	20. 품격 있고 존중받는 국가를 만들겠습니다	96. 세계적이 국가브랜드 가치를 창출하겠습니다 〈1〉 창의적인 디자인 강국 실현 • 국가디자인위원회, 디자인기본법 등 제도적 기반 개편 필요성 검토(총리실 주관) • 초중등학생 대상의 디자인 조기교육(지경부 공동) • 세계적 디자인기업 10개 육성(지경부 공동) 〈3〉 국가브랜드 가치의 선진국 수준 향상(관계부처 공동) 〈5〉 국가상징거리 조성 • 광화문-송례문 일대 국가상징거리 조성(국토부 주관) • 현대사박물관과 건립 • 옛 기무사 부지에 복합문화공간 조성 97. 누구나 쉽게 문화·체육생활을 누리는 환경을 만들겠습니다. 〈1〉 국립박물관 및 미술관 무료관람 전환 〈2〉 체육단체 기능 개편 및 학교체육 활성화 〈3〉 일, 교육과 여가를 통합 가능한 복지모델 개발 98. 전통과 현대가 어우러진 문화국가로 발돋움하겠습니다 〈1〉 문화예술인의 창작기반 강화 〈2〉 전통문화의 창조적 계승 〈3〉 산업유산 재창조로 예술창작벨트 조성

- 이 시기에 ‘품격있는 문화국가 대한민국’을 비전으로 「문화비전 2008~2012_문화국가 100년을 내다보는 정책을 펴겠습니다」(문화체육관광부, 2008.12.)가 국정과제와 연동하여 수립되었음.
- 이 문화비전은 각 분야를 아우른 종합계획의 성격을 지녔으나, 「제3차 관광진흥 5개년 계획(2009~2013)」(문화체육관광부, 2009.12.)과 「제1차 콘텐츠산업 진흥 기본계획(2011~2013)」(콘텐츠산업진흥위원회, 2011.5.) 등 분야별 계획들도 수립되어 추진되었음.

〈표 2-18〉 이명박정부 시기 주요 정책계획

구분	계획명	비전	추진 전략(방향)	추진 과제(의제)
문화 전반 및 스포츠	문화비전 2008~2012	품격있는 문화국가 대한민국	<ul style="list-style-type: none"> • 수요자 중심의 정책추진 • 선택과 집중의 자원배분 • 실용과 효율의 문화행정 • 상생하는 문화와 산업 • 소통과 개방의 전략 • 문화를 통한 녹색성장 	<ul style="list-style-type: none"> • (문화예술) 멋있는 한국인, 문화가 펼쳐지는 나라 <ul style="list-style-type: none"> - 미래자원 문화인재 - 매혹적인 한국문화 전파 - 창의적인 문화예술 창달 - 대중문화예술의 체계적 진흥 - 개성있는 문화공간 조성 - 함께하는 문화생활 실현 - 장애 없는 문화세상 - 아름다운 문화시민 - 과학적인 문화정책 - 환경친화적 문화정책 추진 - 문화 일자리 만들기

구분	계획명	비전	추진 전략(방향)	추진 과제(의제)
관광	제3차 관광진흥 5개년 계획 (2009~2013)	동북아 지역의 매력적인 관광부국		<ul style="list-style-type: none"> • (문화콘텐츠) 잘사는 한국인, 콘텐츠로 부유한 나라 <ul style="list-style-type: none"> - 콘텐츠창작 역량강화 - 글로벌 시장진출 확대 - 핵심 콘텐츠 집중 육성 - 콘텐츠 R&D 허브 구축 - 콘텐츠 유통 활성화 및 저작권 보호 강화 - 콘텐츠 이용환경 개선 - 효율적 지원체계 구축 • (관광산업) 정겨운 한국인, 브랜드가 있는 관광의 나라 <ul style="list-style-type: none"> - 문화환경 창조관광 - 성장동력 경제관광 - 세계교류 소통관광 - 지역자원 특화관광 - 역량강화 인재관광 - 선진체계 과학관광 - 생활레저 복지관광 • (체육진흥) 신나는 한국인, 스포츠로 신명나는 나라 <ul style="list-style-type: none"> - 체육활동 참여여건 개선 - 체육 친화적 교육 환경, 교육 친화적 체육환경 - 함께 누리는 체육활동 - 세계 속의 스포츠 한국 - 스포츠산업의 경쟁력 강화 - 엘리트스포츠 국제경쟁력 강화 - 체육행정 시스템의 선진화
			신관광산업 육성과 관광수요 확대를 통한 발전체계 구축	<ul style="list-style-type: none"> • MICE 산업 집중 육성 • 복용합을 통한 신관광산업의 육성 • 의료관광을 통한 신관광 시장 개척 • 크루즈산업 발전기반 구축 및 홍보활성화 • 음식관광을 새로운 성장 분야로 적극 육성 • 관광일상화를 통한 국민행복 및 관광산업 성장동력 확보 • 복지관광 선진화 실현
			민간중심의 관광산업 발전기반 구축	<ul style="list-style-type: none"> • 시장친화적 관광투자 시스템 조성 • 관광산업 투자 확대 • 관광 전문인력 양성- 관광산업 정보화 및 R&D 강화 • 관광산업 내 공정한 시장질서 확립 • 지역 관광 발전 역량 강화
			녹색성장을 통한 지속가능한 발전 기반 구축	<ul style="list-style-type: none"> • 관광산업의 녹색성장을 위한 기반 구축 • 저탄소형 녹색관광개발 확산 • 지속가능한 녹색 관광자원 개발 • 4대강 유역의 녹색관광자원화
			명품콘텐츠의 관광자원화로 관광 매력도 제고	<ul style="list-style-type: none"> • 관광자원 매력도 제고 및 관광기반 확충 • 문화관광자원 명품화 실현 • 지역특화 관광 콘텐츠 개발 • 신관광자원 발굴 및 관광자원 관리 체계 향상
			관광한국의 국제적 인지도 제고	<ul style="list-style-type: none"> • 2010~2012 한국 방문의 해 성공적 추진 • 관광 인지도 확산 및 전략적 홍보 마케팅 • 중국인 관광객 유치 강화 • 일본관광객 유치 지속 확대 • 잠재 방한 관광시장의 확대 및 신흥 시장 개척 • 한중일 관광 협력 확대 • 남북 관광 교류 확대 • 국제 협력 네트워크 강화
			관광선진국에 걸맞은 수용태세 구축	<ul style="list-style-type: none"> • 관광객 중심 관광안내체계 구축 • 출입국 제도 개선 및 관광교통 환경의 선진화

구분	계획명	비전	추진 전략(방향)	추진 과제(의제)
				<ul style="list-style-type: none"> 관광 숙박시설 혁신적 공급 체계 구축 편리한 쇼핑환경 구축 및 음식 서비스 개선 관광 안전 체계 구축 국민의 관광인식 제고
콘텐츠	제1차 콘텐츠산업 진흥 기본계획 (2011~2013)	스마트콘텐츠 코리아 구현	범국가적 콘텐츠산업 육성체계 마련	<ul style="list-style-type: none"> 콘텐츠산업 육성 추진체계 확립 콘텐츠산업 투자 재원의 획기적 확충 법정부 융합콘텐츠 개발(新시장창출)
			국가창조력 제고를 통한 청년일자리 창출	<ul style="list-style-type: none"> G20 창의 인재양성 콘텐츠 산업에 기반한 청년고용 확대 창작여건 개선
			글로벌시장 진출 확대	<ul style="list-style-type: none"> 지역별 특성을 고려한 전략적 진출 강화 글로벌 네트워크 구축 글로벌 킬러 콘텐츠 집중 지원
			동반성장 생태계 조성	<ul style="list-style-type: none"> 기기-서비스-콘텐츠 동반성장 유도 저작권 보호강화 및 이용 활성화 사업자간 사업자와 소비자간 공정경쟁 환경조성
			제작·유통·기술 등 핵심기반 강화	<ul style="list-style-type: none"> 콘텐츠 제작 인프라 확충 선진 유통기반 마련 차세대 콘텐츠 선도기술(R&D) 개발

4. 노무현정부 문화정책

- 2003년 2월에 출범한 노무현정부는 정부 명칭을 ‘참여정부’로 설정하고 3대 국정목표(①국민과 함께하는 민주주의, ②더불어 사는 균형 발전 사회, ③평화와 번영의 동북아 시대) 4대 국정원리(①원칙과 신뢰, ②공정과 투명, ③대화와 타협, ④분권과 자율)를 담은 「참여정부 국정비전과 국정과제」(대통령직인수위원회, 2003.2.)를 수립하였음.
- 이 계획에서는 12대 국정과제 100대 로드맵 과제를 설정하였는데, 이후 정부들이 국정목표 또는 국정기조의 실현을 위한 국정전략을 설정하고 그 하위에 국정과제를 배치하는 방식과 달리, 분야별 국정과제 및 그 하위에 로드맵 과제를 설정하여 차이를 보임.
- 노무현정부에서 문화 부문 국정과제는 사회·문화·여성 분야의 ‘교육개혁과 지식문화 강국 실현’으로 제시되었는데, 그중 ‘4. 창조적 문화역량 강화’, ‘5. 문화적 창의성을 기반으로 문화산업 육성’에 주로 포함되었음.
 - ‘문화유산’, ‘지역문화’, ‘문화산업’, ‘동북아’, ‘문화역량’, ‘문화시설’, ‘기반조성’, ‘문화교류’ 등의 키워드 강조

〈표 2-19〉 노무현정부(참여정부)의 문화 부문 국정과제

구분	내용
국정과제	교육개혁과 지식문화 강국 실현
로드맵 과제	<p>4. 창조적 문화역량 강화</p> <ul style="list-style-type: none"> 문화예술 창작의 사회 핵심 자원화 <ul style="list-style-type: none"> 문화예술진흥기금의 고정 재원과 기금확충 방안을 마련 문화예술인 복지를 위한 복지금고 제도 실시 인권·교육·문화를 연동한 청소년 계발 <ul style="list-style-type: none"> 탈학교 청소년에 새로운 전기를 제공하는 문화프로그램 운영 창의성, 감수성 함양을 위한 문화예술 교육 확대 문화의 주체성과 다양성 조화 <ul style="list-style-type: none"> 부산 영화제, 광주비엔날레를 세계적 지역문화축제로 추진 민족의 문화주체성과 동질성 회복을 위한 남북 문화교류를 확대 체험하면서 배우는 관광 활성화 <ul style="list-style-type: none"> 중국인관광객 유치에 위한 인프라 구축과 관광상품 개발 지원 주5일근무·휴가분산제와 연계한 ‘국민관광’ 개발로 생활관광 정착 <p>5. 문화적 창의성을 기반으로 문화산업 육성</p> <ul style="list-style-type: none"> 문화콘텐츠 산업 발전을 위한 기반 구축 <ul style="list-style-type: none"> 문화콘텐츠 생산지원을 위한 인프라를 확충하고 5천년 민족문화 전통과 창의성을 산업적으로 연계 활용 창의적인 전문인력 양성과 기술개발 확대 <ul style="list-style-type: none"> 예술적 창의성과 감수성을 갖춘 전문인력 공급을 확대 IT 인프라를 기반으로 경제적 부가가치를 극대화시킬 수 있는 첨단응용기술 개발 및 보급 지원 문화산업 유통 합리화 및 시장구조 개선 <ul style="list-style-type: none"> 네트워크 환경에 맞는 창작자의 저작권 보호 강화 문화콘텐츠 제작·유통기반으로서 방송매체의 역할 강화

- 한편, 노무현정부에서는 국정과제와 연동하여 ‘참여’와 ‘창의성’의 가치에 기반한 문화 부문의 중장기 의제를 담은 「창의한국」(문화관광부, 2004)을 수립하고, ‘개인’, ‘지역’, ‘국가’ 차원에서 3대 목표(창의적인 문화시민, 다원적인 문화사회, 역동적인 문화국가), 5대 기본방향, 27대 과제를 설정함.
- 이 시기에는 「창의한국」을 통해서 중장기적 관점에서 요구되는 문화예술, 스포츠, 관광, 콘텐츠 등 문화 부문의 의제를 제시하였지만, 가 분야별로도 「참여정부 국민체육진흥 5개년계획」(문화관광부, 2003), 「관광진흥 5개년 계획(2004~2008년)」(문화체육관광부, 2004)이 수립되었고, 2005년에는 문화강국을 목표로 콘텐츠산업, 스포츠산업, 관광산업을 아우른 「문화강국(C-Korea) 2010-문화로 부강하고 행복한 대한민국의 미래전략-」(문화관광부, 2005)을 수립하였음.

〈표 2-20〉 노무현정부 시기 주요 정책계획

구분	계획명	비전	추진 전략(방향)	추진 과제(의제)
문화 전반	창의한국	창의한국	(문화와 개인) 문화참여를 통한 창의성 제고	<ul style="list-style-type: none"> 문화예술 교육을 통한 문화역량 강화 학교체육 활성화를 통한 심신의 조화 발달 문화활동 증진과 여가문화의 질 향상 생활체육 활성화를 통한 국민건강 증진 창의적인 청소년 문화의 육성 양성평등 문화 확립 문화적인 노후생활 보장 사회적 취약 계층의 문화권 신장
			(문화와 사회) 문화의 정체성과 창조적 다양성 제고	<ul style="list-style-type: none"> 새 언어문화의 형성 열린 민족문화로 다가서는 문화정체성 문화유산의 보존과 전통의 현대적 계승 예술의 창조적 다양성 제고 스포츠 시스템의 개편과 지속적인 경기력 향상
			(문화와 경제) 문화를 국가발전의 신성장 동력화	<ul style="list-style-type: none"> 문화산업의 고도화 관광산업의 전략적 육성 스포츠산업을 신성장 동력으로 육성
			(문화와 지역) 국가 균형발전의 문화적 토대 구축	<ul style="list-style-type: none"> 지역의 문화역량 제고 쾌적하고 아름다운 공간 환경 조성 문화시설의 균형적 확충과 운영 활성화 국민에게 다가가는 문화 정보체계 구축 지역문화의 역동적 특성화 농어촌의 문화환경 조성 신행정수도 문화 기획
			(문화와 세계) 평화와 번영을 위한 문화 교류·협력 증진	<ul style="list-style-type: none"> 국가의 문화적 이미지 향상 국제교류 확대를 통한 문화다양성 증진 동북아 문화협력 강화 남북 문화교류 확대
스포츠	참여정부 국민체육진흥 5개년계획	-	<ul style="list-style-type: none"> 국민이 참여하는 체육정책 수립 및 집행 체육단체 등 민간의 자율성 강화를 위한 법 제도 정비 중점 추진 과감한 지방 이양을 통한 분권 실현 중앙정부는 민간과 지방자치단체의 자율적 성장 지원 	<p>(생활체육부문)</p> <ul style="list-style-type: none"> 주민친화형 생활체육공간 지속 확충 스포츠클럽의 체계적 육성 체육활동 참여 확대를 위한 다양한 프로그램 운영 과학적 국민체력 관리시스템 구축 새로운 레저스포츠 발전방안 마련 생활체육 지도인력의 양성 및 활용 생활체육 홍보 활성화 <p>(전문체육부문)</p> <ul style="list-style-type: none"> 우수선수의 발굴과 육성 전문체육시설의 확충 국내 경기대회의 활성화 전문체육단체의 자율성장 지원 <p>(스포츠산업부문)</p> <ul style="list-style-type: none"> 스포츠산업체의 경쟁력 강화 지원 스포츠산업 육성 기반 구축 <p>(국제체육교류부문)</p> <ul style="list-style-type: none"> 국제경기대회 유치 및 파견 체육외교역량 강화 및 협력의 내실화 체육을 통한 민족화합 추구 스포츠 반도핑 활동의 활성화

구분	계획명	비전	추진 전략(방향)	추진 과제(의제)
관광	제2차 관광진흥5개 년계획	창의적이고 매력적인 관광한국		(체육과학 및 정보화부문) • 체육과학의 진흥과 체육과학연구원의 기능 강화 • 체육종합정보체계 구축 (체육행·재정부문) • 체육 정책 추진 체계의 체계화 • 국민체육진흥기금의 안정적 조성 및 지원의 효율화
			생활속에 스며드는 국민관광	• 국민 생활관광 환경 조성 • 국민관광수요에 부응하는 관광 인프라 조성 • 국민관광수요 확대에 적극 대응한 관광자원 및 상품 개발 • 국민의 관광소비능력 향상
			지역성장과 어우러진 관광	• 지역밀착형의 특화 관광개발 및 지역 간 연계 개발 추진 • 지역관광개발 추진주체의 역량 강화
			내실 있는 관광산업	• 기업활동 촉진을 위한 규제합리화 • 관광산업 투자유치 촉진 • 관광산업 경쟁력 강화
콘텐츠, 관광 및 스포츠	문화강국 (C-KOREA) 2010 비전	문화로 부강하고 행복한 대한민국	세계 5대 문화산업 강국 실현	• 국제수준의 문화산업시장 육성 • 문화산업 유통 구조의 혁신 • 저작권산업 활성화를 위한 기반 구축 • 한류 세계화를 통한 국가 브랜드파워 강화
			동북아시아 관광 허브 도약	• 주 40시간 근무에 따른 관광 수요 국내 충족 • 외래관광객 1,000만 명 시대를 위한 수용태세 개선 • 경쟁력 있는 지역 특화자원 개발·확충
			세계 10대 레저스포츠 선진국 진입	• 고부가가치 스포츠용품 개발 및 국제경쟁력 강화 • 레저스포츠산업 기반 확대 • 프로스포츠산업의 자립 기반 구축

- ## 제3장

제1절 추진 전략 및 과제 설정

1. 핵심어 도출과 전략 설정

- 문화예술, 스포츠, 관광 및 콘텐츠 분야를 둘러싼 정책환경 및 그 변화에 대한 분석 결과, ‘문화권’, ‘소프트파워’, ‘디지털’, ‘그린’, ‘경쟁력’, ‘지역(또는 지방)’, ‘거버넌스’가 추진 전략 도출과 관련한 핵심어(key word)로 도출되었음.
- 본 연구에서는 정책환경 분석을 통해서 도출된 핵심어 및 이와 연관된 정책적 가치들을 고려하여 추진 전략을 도출하였음.

가. 문화권

- 인간이 가지는 기본적인 인권으로서 ‘문화권’은 1948년에 제정된 「세계인권선언」 제27조에서 제시된 바 있으며, 1980년대에 인권정책의 발전과 함께 구체적으로 논의되기 시작한 개념임.

참고 「세계인권선언」(1948) 제27조

- 제27조 1. 모든 사람은 공동체의 문화생활에 자유롭게 참여하며 예술을 향유하고 과학의 발전과 그 혜택을 공유할 권리를 가진다.
2. 모든 사람은 자신이 창작한 과학적, 문학적 또는 예술적 산물로부터 발생하는 정신적·물질적 이익을 보호받을 권리를 가진다.

- 1998년 스웨덴 스톡홀름에서 열린 ‘발전을 위한 국제문화정책회의(International Conference on Cultural Policies for Development)’에서 채택한 「발전을 위한 문화정책 행동계획(Action Plan on Cultural Policies for Development)」에서도 「세계인권선언」 제27조를 근거로 “문화생활에 접근하고 참여하는 것은 모든 공동체 내의 개인이 가지는 기본적인 권리”라고 밝힘.
- 문화권은 문화적으로 인간다운 생활을 누릴 권리로서 학자들에 따라서 다양하게 정의되고 있으며, 세부적으로는 문화자유권, 문화평등권, 문화참여권, 문화환경권으로 범주화될 수 있음(문화사회연구소, 2004, 문화권 NAP 수립을 위한 기초현황 실태조사와 정책연계방안, 국가인권위원회).

〈표 3-1〉 ‘문화권’에 대한 정의 사례

학자명	문화권 정의
Halina Niec	인간의 보편적 가치를 담고 있는 권리이면서 인권의 구체적인 실천영역
Lyndel Prott	문화유산이나 구체적인 사람들의 문화정체성, 문화발전을 보존하는 데 사용되는 것만이 아니라 어떤 상황에서는 대중들의 권리로 간주
Rodolfo Stavenhagen	문화적 발전을 요구할 권리. 집단성의 권리
Elizabeth Evatt	집단성의 권리라기보다는 개인적인 권리
Alice Tay	보편성에 대한 욕망이라기보다는 다양성에 대한 욕망

*출처 : 문화사회연구소, 2004, 문화권 NAP 수립을 위한 기초현황 실태조사와 정책연계방안, 국가인권위원회, 7쪽. 정리.

- 이와 같은 문화권과 관련하여 『대한민국헌법』은 전문에서 문화를 포함한 모든 영역에서 개개인에게 기회를 균등히 할 것을 천명하고, 제11조, 제22조 등을 통해서 국민의 권리로서 문화권을 규정함.

참고 『대한민국헌법』(헌법 제10호)의 문화국가 천명 및 국민의 문화적 권리 보장 관련 규정

- “.....정치·경제·사회·문화의 모든 영역에 있어서 각인의 기회를 균등히 하고.....”(전문)
- “.....누구든지 성별·종교 또는 사회적 신분에 의하여 정치적·경제적·사회적·문화적 생활의 모든 영역에 있어서 차별을 받지 아니한다.”(제11조제1항)
- “모든 국민은 학문과 예술의 자유를 가진다.”(제22조제1항)

- 본 연구에서는 문화권과 관련한 가치로 기본권과 접근성을 설정하고, 이를 고려하여 “국민기본권으로서 ‘문화권’ 신장”을 중단기 문화정책을 위한 추진 전략으로 설정하였음.

나. 소프트파워

- 연성권력으로 번역되는 ‘소프트파워(Soft Power)’는 조지프 나이(Joseph Nye)가 제시한 개념으로, 군사력이나 경제력과 같은 하드파워(Hard Power)와 달리, ‘매력으로 원하는 것을 얻는 능력(The ability to get what you want through attraction)’을 의미함(Joseph S.Nye Jr., 2004, Soft Power: The Means to Success in World Politics, PublicAffairs Books).
 - 하드파워에서는 당근과 채찍으로 상징되는 유인과 위협을 중요하게 고려하고, 소프트파워에서는 문화나 가치 등에 의한 설득과 매력을 중요하게 고려
- 한국은 세계 11위 경제대국으로 성장한 것과 함께, 한류로 상징되는 문화력을 통해서 세계적인 소프트파워 강국으로 인식되고 있음.
 - 대표적 사례로, 미국 U.S.News가 발표하는 국가 순위에서 한국의 문화적 영향력(Cultural Influence)은 2017년 31위에서 2021년 7위로 급상승

- 본 연구에서는 소프트파워와 관련한 가치로 창의성과 다양성을 설정하고, 이를 고려하여 “문화력을 통한 ‘소프트파워’ 강화”를 중단기 문화정책을 위한 추진 전략으로 설정하였음.

다. 디지털과 그린

- 2020년 초부터 세계적으로 대유행한 코로나19(Covid-19)는 비대면사회로의 변화를 앞당기는 한편, 전통적인 산업 방식이나 삶의 양식의 영역에서 정보통신기술(ICT)을 통한 디지털 전환을 강력한 정책적 화두로 만들었음.
- 문화예술, 스포츠, 관광 분야도 코로나19의 대유행에 따라 심각한 피해를 입었고, 그로 인한 비대면 환경에 적응하며 유사한 위기에 대응하기 위한 디지털 전환이 정책적으로 중요한 과제가 되었음.
- 다른 한편, 기후 변화에 대응하며 지속가능성 및 산업경쟁력을 제고하기 위한 녹색 전환이 전 세계적으로 중요한 과제가 되고 있음.
- 유럽연합(EU)은 그린 딜(Green Deal)을 통해 2050년 온실가스 순배출 제로를 목표로 추진 중이며, 우리도 「기후위기 대응을 위한 탄소중립·녹색성장 기본법」을 제정하고 2030년 온실가스 감축목표를 26.3%에서 40%로 대폭 상향하여 관련 정책을 추진 중임.
- 본 연구에서는 디지털 및 그린과 관련한 가치로 지속가능성과 전환을 설정하고, 이를 고려하여 “지속가능성 제고를 위한 ‘디지털·그린’ 전환”을 중단기 문화정책을 위한 추진 전략으로 설정하였음.

라. 산업경쟁력

- 정책환경 및 그 변화에 대한 분석에서 중요하게 나타난 핵심어 중 하나는 경쟁력이며, 이는 주로 산업적 측면과 관련됨.
- 한국은 세계 11위권의 경제대국으로 평가받으며, 반도체, 조선, 자동차 등의 산업에서 경쟁력을 인정받고, 최근에는 콘텐츠산업이 빠르게 성장하며 새로운 성장동력으로 평가받고 있음.
 - 한국의 콘텐츠산업은 매출액 기준으로 2010년 73.3조원에서 2020년 128.3조원으로, 콘텐츠 수출액은 2010년 31.9조원에서 2020년 119.2조원으로 급성장(문화체육관광부, 콘텐츠산업조사, 각 연도)
- 한국 콘텐츠산업의 성장은 문화 부문이 성장동력 창출에서 중요한 역할을 하였음을 잘 보여주며, 콘텐츠산업의 지속가능한 성장이 향후 국가 발전에서도 중요함을 알려줌.
- 본 연구에서는 산업경쟁력과 가치로 혁신과 성장을 설정하고, 이를 고려하여 “성장동력

창출을 위한 ‘산업경쟁력’ 제고”를 중단기 문화정책을 위한 추진 전략으로 설정하였음.

- 관련 지표인 세계지식재산권기구(WIPO)의 글로벌 혁신지수 순위를 보면, 한국은 2011년 16위에서 2021년 5위(아시아 1위)로 상승하였고, 문화 부문을 포함한 ‘창조적 성과 (Creative Outputs)’ 지표에서 132개국 중 8위를 차지하여 전체 순위 상승에 기여

마. 지역

- 인구구조의 변화 등으로 인한 지방소멸이 국가의 미래에 중요한 문제로 대두되고 있으며, 그 해소와 지역의 지속가능성 제고를 위한 균형 발전이 역대 정부에서 중요 과제로 제시됨.
 - 일본의 지방소멸을 다룬 마스다보고서(2014.8.) 이후, 고령화사회와 고령사회를 지나 초고령사회를 목전에 둔 우리나라에서도 지방소멸에 대한 정책적 논의 확대
- 산업, 경제 등 제 분야에서 지역 간 불균형이 나타나면서 지역 간 격차를 해소하기 위한 균형발전의 중요성이 커지고, 문화 부문에서도 계층 간, 지역 간 문화적 격차의 해소를 지속적으로 중요한 정책적 과제로 제시해 왔음.
- 다른 한편, 중앙정부에 집중된 권한을 지방자치단체로 이관하거나 나누어 지방자치단체가 스스로 관련 사항을 결정하도록 하는 지방분권이 중요해지고, 문화정책에서도 문화자치 또는 문화분권이 중요한 정책 과제로 대두됨.
- 본 연구에서는 지역과 관련한 가치로 분권과 균형 발전을 설정하고, 이를 고려하여 “문화로 지역의 ‘균형발전’과 ‘활력’ 제고”를 중단기 문화정책을 위한 추진 전략으로 설정하였음.

바. 거버넌스

- 정책을 둘러싼 다양한 주체가 네트워크를 기반으로 문제 해결을 위해 협력하는 거버넌스 (governance)가 중요해짐.
 - 거버넌스는 사전적으로 “어떤 것(국가나 조직과 같은)을 통제하거나 감독하는 행위나 과정”을 의미하나, 정책의 수립과 집행 등의 과정을 정부가 일방적으로 주도하는 방식이 아니라 민간의 전문가나 단체, 비정부기구, 기업 등 다양한 이해관계자가 참여하여 문제를 해결하는 방식이라는 특성을 보유
- 문화예술, 스포츠, 관광 및 콘텐츠 분야에서도 정책의 수립과 집행 등의 과정에서 거버넌스가 점점 더 중요해지고 있으며, 이를 위한 기반의 구축이 중요한 과제로 대두됨.
- 본 연구에서는 거버넌스와 관련한 가치로 소통과 협업을 설정하고, 이를 고려하여 “협력적 ‘거버넌스’를 위한 기반 구축”을 중단기 문화정책을 위한 추진 전략으로 설정하였음.

〈표 3-2〉 핵심어 도출을 통한 중단기 문화정책 추진 전략 설정

핵심어	가치	추진 전략 설정
문화권	기본권, 접근성	국민기본권으로서 '문화권' 신장
소프트파워	창의성, 다양성	문화력을 통한 '소프트파워' 강화
디지털·그린	지속가능성, 전환	지속가능성 제고를 위한 '디지털·그린' 전환
산업경쟁력	혁신, 성장	성장동력 창출을 위한 '산업경쟁력' 제고
지역	분권, 균형발전	문화로 지역의 '균형발전'과 '활력' 제고
거버넌스	소통, 협업	협력적 '거버넌스'를 위한 기반 구축

2. 전략별 추진 과제 개요

가. 국민기본권으로서 '문화권' 신장

- 우리의 헌법과 세계인권선언, 각종 문화 관계 국제협약 등에서 기본적인 권리로 보장하도록 한 문화권의 신장은 문화예술, 스포츠, 관광 및 콘텐츠 분야의 복지 증진과 밀접히 관련됨.
- 본 연구에서는 기본권으로서 문화권의 신장을 위하여 '생애주기 문화서비스 제공'처럼 문화 향유를 보장하기 위한 과제 등을 비롯하여 분야별로 다음 표와 같은 과제를 제시함.

〈표 3-3〉 “국민기본권으로서 ‘문화권’ 신장” 추진과제

분야	문화·예술	스포츠	관광	콘텐츠(미디어)
추진 과제	<ul style="list-style-type: none"> • 생애주기 문화서비스 제공 -국민 문화활동 보장을 위한 지원 확대 -문화여가 복지 서비스 전달 체계 혁신 -노령인구 문화여가 서비스 전달체계 구축 -청년 주도 문화프로그램 확대 • 인문가치 확산 및 사회적 고령감(외로움) 해소 지원 • 코로나19 회복 및 위기 일상화 대응프로젝트 • 문화예술인 복지 안전망 구축 및 창작환경 개선 -예술인 창작 및 생활 안전망 강화 -지역예술인 복지 지원체계 구축 • 장애예술 활성화 	<ul style="list-style-type: none"> • 대국민 스포츠 복지 확대 -스포츠 소비 소득공제 -스포츠강좌이용권 확대 • 생애주기별 국민체력 인 증제도 확대 -생애주기별 체력인증 체계 마련 -체력인증을 통한 마일리지 제공 • 어르신 맞춤형 운동프로그램 개발·보급 -치매예방 운동프로그램 보급 -노화 예방 운동프로그램 보급 • 장애인 생활체육 참여 확대 -반도체육센터 지속 확충 및 지원체계 구축 -수요자 맞춤형 장애인 생활 	<ul style="list-style-type: none"> • 관광 약자의 관광기본권 보장 강화 -무장애 관광도시 조성 확대 -무장애 관광환경 조성 -여행 향유 지원 확대 • 국민 관광기본권 실현을 위한 여행금고 제도 도입 • 사회적 고령감 해소를 위한 고령층 관광 서비스 확충 -고령층 돌봄여행 서비스 확대 -시니어 여행교육 프로그램 확대 	<ul style="list-style-type: none"> • 콘텐츠의 다양성 반영 확대 -문화다양성 실현을 위한 콘텐츠 지원사업 확장 -문화다양성 교육 영상콘텐츠 유통 지원 • 전 국민의 콘텐츠 향유권리 보장 -콘텐츠 향유 소외계층 파악을 위한 실태조사 추진 -생애주기 맞춤형 미디어·콘텐츠 리터러시 교육 강화 • 콘텐츠 분야별 핵심 인프라 조성 -한국영화박물관 건립 -한국대중음악박물관 건립

분야	문화·예술	스포츠	관광	콘텐츠(미디어)
	<ul style="list-style-type: none"> -보건복지부 협업 '장애예술인 특화형 일자리' 신설 -특수학교·특수학급(일반학급) 문화예술교육 강화 -장애예술공연장 및 공공(문화)시설 내 장애예술인 일자리 창출 	<ul style="list-style-type: none"> 체육지원 강화 • 체육인 복지·인권보장 강화 -「체육인 복지법」 연계 사업 발굴 및 추진 -스포츠특도 수익금 5% 사용 법제화 		

나. 문화력을 통한 ‘소프트파워’ 강화

- 본 연구에서는 문화력을 중심으로 성장한 소프트파워의 지속과 강화를 위하여 ‘전 국민 창작·유통 플랫폼 구축’과 같은 토대가 되는 과제부터 ‘K-브랜드 글로벌 확산’처럼 현재 한류의 지속과 확대를 위한 과제 등 분야별 과제를 다음 표와 같이 제시함.

〈표 3-4〉 “문화력을 통한 ‘소프트파워’ 강화” 추진과제

분야	문화·예술	스포츠	관광	콘텐츠(미디어)
추진 과제	<ul style="list-style-type: none"> • 전 국민 창작·유통 플랫폼 구축 • 국가 문화상징공간 조성 -국가문화상징클러스터 조성 -시각예술상징클러스터 조성 -지방도시 국립문화시설 수요 파악 및 고도화 추진 • 국제문화교류 활성화 -재외기관 운영 고도화 -종합문화축제 개최 -문화 ODA 확대 -중점협력국 문화이해 제고 • 문화예술 인재의 체계적 양성 -‘예술+기술 융합인재’ 양성 강화 -예술대학 활성화 -한국예술종합학교 설치법 제정 추진 • 문학 분야의 창작·향유 지원 • 예술 한류 확산 -예술한류 매개 인력 양성 -번역 대학원대학 설립 	<ul style="list-style-type: none"> • 스포츠이벤트 개최 지원 다양화 -국제 스포츠이벤트 유치 지원 -생활체육 스포츠이벤트 개최 활성화 지원 • 최첨단 스포츠과학 지원 체계 구축 -동계스포츠과학센터 구축 -첨단 스포츠과학 종합지원센터 설립 및 운영 • 선수 육성 체계 선진화 -올림픽 신생종목 신전략화 -선수자원 발굴 지역 네트워크 구축 활용 • 국기 태권도 한류문화 확산 -재외 한국문화원의 대표 문화콘텐츠화 -국외의 중·고교 태권도 수업 지원 확대 • 체육인 국제스포츠계 진출 및 활동 지원 강화 -스포츠 외교 인재육성 강화 -시도 단위의 국제스포츠 네트워크 강화 	<ul style="list-style-type: none"> • 방한 관광시장 재건을 위한 관광한국 브랜드 제고 -안전한국여행 브랜드 구축 -상호방문의 해 추진 -디지털 마케팅 강화 • 한류체험 연계 체류형 방한관광 시장 육성 -한류 연계상품 개발 -국외 유사사례 발굴·적용 • 관광 분야 공적개발원조(ODA) 확대 -관광지도자 연수 대상 확대 -중점협력국 대상사업 추가 발굴 	<ul style="list-style-type: none"> • K-브랜드 글로벌 확산 -국외 현지 네트워크 전담 기관 운영 -K-콘텐츠 글로벌 비즈니스터 구축(장기 기업활동공간 지원) -K-콘텐츠 종합홍보 및 IP 비즈니스를 위한 현지 로드쇼 개최 -국내 콘텐츠의 다국어 번역 확대 및 홍보채널 구축 지원 • 한류 기반의 국가브랜드 강화 • 한류콘텐츠 저작권 보호를 위한 종합 대응체계 구축 -온라인 침해 대응 국제공조 수사 체계 마련 -콘텐츠 보호를 위한 국외 거점 확대 • 신기술 환경을 반영한 저작권산업 기반 마련 -저작권 법제 개선 -디지털 환경에서 저작물 유통·이용 활성화 기반 마련

다. 지속가능성 제고를 위한 ‘디지털·그린’ 전환

- 본 연구에서는 각 분야에서 기본적으로 요구되는 지속가능성 제고를 위하여 ‘디지털’과 ‘그린’이라는 양대 축을 설정하고, 각 분야의 디지털 생태계 조성과 관련한 과제 및 문화 부문의 데이터 활용, 문화기술 투자 확대, 그리고 탄소중립 실현을 위한 과제들을 중심으로 다음 표와 같이 제시함.

〈표 3-5〉 “지속가능성 제고를 위한 ‘디지털·그린’ 전환” 추진과제

분야	문화·예술	스포츠	관광	콘텐츠(미디어)
추진 과제	<ul style="list-style-type: none"> 가상공간 속 국립문화시설 구축 데이터 기반 문화서비스 제공 문화데이터 조성·활용 촉진 모델 및 제도적 환경 구축 문화·예술 데이터센터 등 인프라 구축 국가문화 지식데이터 활용 촉진 예술인 대상 디지털환경 적응 지원 강화 문화예술인 디지털 문해 교육 온라인·비대면 환경에 대비한 저작권 교육 실험적·혁신적 다원예술 지원 강화 위드 코로나시대 안전방역 극장·공연장 조성 지원 문화예술 분야 탄소중립 실현 생태 문화예술(Ecological Arts) 지원 확대 문화예술정책의 적극적 환경 이슈 대응 	<ul style="list-style-type: none"> 스포츠 데이터 활용 혁신 스포츠 통합데이터센터 구축 스포츠유통 플랫폼 운영 스포츠 분야 탄소중립 실현 스포츠시설의 에너지전환 지원 스포츠산업 탄소중립 기술 도입 지원 스포츠기업 디지털 전환 지원 스포츠테크 프로젝트 확대 및 스포츠테크 포트 추진 비대면 강습 인력 양성 및 디지털화 지원 	<ul style="list-style-type: none"> 코로나19 극복 관광 디지털 생태계 조성 맞춤형 디지털 전환 AI, 데이터 기반 관광마케팅 혁신 관광산업포털 구축 디지털 기반 방한관광 수용태세 혁신 디지털 플랫폼 활용 맞춤형 여행서비스 제공 스마트 관광안내 서비스 확대 디지털 기반 수용태세 구축 관광산업의 탄소중립 대응 강화 관광산업 탄소중립 추진 기반 구축 탄소중립 실현을 위한 그린 관광인프라 확대 	<ul style="list-style-type: none"> 문화기술 및 저작권 R&D 강화 문화기술 특화 연구기관 설립 신기술 서비스 중심 저작권 기술 개발 강화 이용자 중심 AI·메타버스 환경 조성 문화·스포츠·관광 중소기업의 메타버스 활용 지원 메타버스에서의 문화·여가 데이터 조성 및 활용 지원 콘텐츠산업의 ESG 연계 강화 저탄소 기반의 콘텐츠 제작 가상스튜디오 설립 콘텐츠기업 대상 ESG 평가체계 구축 및 활용 방안 마련 콘텐츠산업 통계 강화 콘텐츠 수출입 통계 개선 콘텐츠산업 기능별 통계 생산 세계 OTT시장 선도 방송영상콘텐츠 육성 방송영상콘텐츠 경쟁력 강화 지원 제작사-국내OTT 연계지원 확대

라. 성장동력 창출을 위한 ‘산업경쟁력’ 제고

- 콘텐츠산업의 지속적인 성장과 함께, 코로나19로 인해 많은 피해를 입은 문화예술, 스포츠 및 관광 분야의 회복 및 새로운 성장동력화를 위하여 본 연구에서는 ‘예술시장 활성화

지원’, ‘스포츠기업 성장단계별 맞춤형 지원 체계화 및 국외진출 지원’, ‘관광산업 혁신성장 기반 강화’ 등 분야별 과제를 다음 표와 같이 제시함.

〈표 3-6〉 “성장동력 창출을 위한 ‘산업경쟁력’ 제고” 추진과제

분야	문화·예술	스포츠	관광	콘텐츠(미디어)
추진 과제	<ul style="list-style-type: none"> • 전통문화 생활화를 통한 산업적 가치 제고 - 전통문화산업 육성 체계 마련 - 대국민 수요 확대 정책 추진 - 전통문화상품 품질관리 전략 마련 • 인공지능 기반 언어문화 산업 기반 확충 • 예술시장 활성화 지원 - 예술기업 성장단계별 지원 강화 - 예술산업 발전 기반 강화 - NFT를 활용한 디지털 미술시장 활성화 • 공정한 예술산업 생태계 구축 - 법률에 의한 예술인 권리보호 체계 구축 및 시행 - 문화예술계 서면계약 문화 정착 - 예술인 권리보호교육 강화 - 예술인 대상 심리상담 확대 운영 • 문화예술 후원 활성화를 위한 세제 개선 - 문화예술 기부금 및 기업의 예술작품 구입을 위한 세제 지원 - 상속세 문화재 및 미술품 물납제도 도입 후속조치 	<ul style="list-style-type: none"> • 스포츠 금융지원 확대 및 다변화 - 기술·신용 보증부 융자 도입 - 스포츠 금융투자 확대 • 기업 성장단계별 맞춤형 지원 체계화 및 국외진출 지원 - 스포츠 분야 유니콘기업 육성 - 스포츠기업 수출 인큐베이팅 강화 • 스포츠 분야 디지털 전문인재 양성 - 스포츠 디지털 기술 분야 산학 협력 - 스포츠 디지털 융복합 전문인력 양성 • 프로스포츠 경쟁력 강화 - 프로스포츠 메타버스 생태계 구축 지원 - 프로스포츠 데이터산업 활성화 - 프로스포츠 구단 운영 선진화 - 스포츠 한류 확산 	<ul style="list-style-type: none"> • 관광업계 코로나19 회복 지원 - 금융지원 및 자원기준 확대 - 관광위기관리시스템 구축 - 고용안전망 강화 • 관광산업 혁신성장 기반 강화 - 관광사업 규제 완화·개선 - 융합형 기업 육성 및 인재 양성 - 관광 R&D 지원 확대 - 관광산업 진흥 전담조직 신설 - 신시장 개척 기반 마련 • 융복합 관광산업 육성 - 웰니스 관광산업 육성 - 마이스산업 재도약 지원 - 공연·스포츠와 관광 융복합 • 관광산업 공정거래 정책 기반 마련 - 불공정거래 예방·감시 시스템 구축 - 표준계약서 개선 및 공정거래 협약제도 마련 • 관광 분야 맞춤형 인재 양성 및 일자리 창출 	<ul style="list-style-type: none"> • 콘텐츠 자금 조달 강화 - 기술·플랫폼 환경 변화를 반영한 전문투자 펀드 확충 - 기획개발 및 제작 초기 단계 민간투자 유인·지원 확대 • 콘텐츠 분야별 전문인력 양성 - 잠재인력 대상 진로 및 경험 프로그램 강화 - 산업 연계를 통한 대학의 인재양성 고도화 - 전문인력 양성기관 설립 및 확대 - 경력경로 기반의 현업인 교육프로그램 운영 • 콘텐츠 IP 육성 체계 강화 • 콘텐츠산업 공정환경 조성 - 콘텐츠산업 공정환경 실태조사 고도화 - 콘텐츠 공정상생센터 기능 강화 • 광고산업 진흥기반 마련

마. 문화로 지역의 ‘균형발전’과 ‘활력’ 제고

- 지역 간 문화격차 해소, 문화가 동력이 되는 지역균형 발전 및 문화를 통한 지역의 활력 제고를 위하여 본 연구에서는 ‘소멸위기지역 문화활력 촉진’, ‘소멸위기지역에 관광을 통한 방문자 경제 실현’ 등 분야별 과제를 다음 표와 같이 제시함.

〈표 3-7〉 “문화로 지역의 ‘균형발전’과 ‘활력’ 제고” 추진과제

분야	문화·예술	스포츠	관광	콘텐츠(미디어)
추진 과제	<ul style="list-style-type: none"> • 소멸위기지역 문화활력 촉진 • 문화도시 2.0 추진 • 지역 문화기반시설 리모델링 및 접근성 강화 • 국립 문화기반시설 확충 - 권역별 수장고 확충 및 기능 개선 - 국립도서관 지역분관 건립 추진 - 주요 창작·향유 인프라의 안정적 운영과 확충 • 지역 문화예술 생태계 혁신 - 지속가능한 지역 예술 진흥을 위한 협력체계 구축 - 청년예술가를 통한 지역 재생 추진 - 창·제작 종합지원 플랫폼 ‘아트컬처랩’의 지역 확산 	<ul style="list-style-type: none"> • 지역 스포츠 격차 해소 - 지역 스포츠기업지원센터 확대 - 지역 특화 스포츠관광 활성화 • 스포츠클럽 중심의 지역 체육 참여기반 조성 - 클럽스포츠 환경 구축을 위한 등록 및 지정제 체계화 - 선진화된 스포츠클럽 행정 지원체계 마련 • 지역 스포츠시설 조성 지원 - 공공 스포츠시설 개·보수 지원 - 스포츠클럽 연계 학교체육시설 개·보수 지원 - 지역 특성 및 수요에 따른 국민체육센터 지원 	<ul style="list-style-type: none"> • 관광을 통한 소멸위기지역의 방문자 경제 실현 - 지역 특성을 반영한 상품 개발 - 맞춤형 지역관광 컨설팅 - 지역관광 브랜드화 지원 • 지역관광 균형발전 육성사업 추진체계 구축 - 광역연합관광권 개발 - 관광거점도시 조성 확대 - 중소 유망관광도시 도입 • 자립형 지역관광생태계 구축 - 지역특화 숙박시설 확대 - 관광두레 2.0 추진 - 지역관광 네트워크 형성 	<ul style="list-style-type: none"> • 지역 콘텐츠 상생 거버넌스 조성 - 지역 콘텐츠산업정책 주체 간 협력체계 구축 - 지역콘텐츠산업 정보의 체계적인 생산 지원 • 지역연론 경쟁력 강화 지원

바. 협력적 ‘거버넌스’를 위한 기반 구축

- 본 연구에서는 앞에서 제안된 전략별·분야별 과제의 추진을 위하여 다음 표와 같이 거버넌스에서 중요하게 고려해야 할 과제를 제시함.

〈표 3-8〉 “협력적 ‘거버넌스’를 위한 기반 구축” 추진과제

분야	문화·예술	스포츠	관광	콘텐츠(미디어)
추진 과제	<ul style="list-style-type: none"> • 국립문화인재개발원 설립 • 청년문화정책을 위한 기구 설치 • 문화영향평가 실효성 강화 • 문화예술 거버넌스 선진화 - 예술행정의 독립성·전문성 강화 - 문화예술진흥기금의 안정적 확보 	<ul style="list-style-type: none"> • 스포츠권 실현을 위한 부처 협력체계 구축 • 체육단체 자립 운영 및 공정성 강화 - 지방체육회 지원 강화 - 종목단체 역량 및 자생력 제고 - 지역(시군구) 장애인체육회 확대 • 올림픽·패럴림픽 레거시로 글로벌 리더십 선도 - 올림픽·패럴림픽 레거시 가치 확산 글로벌 전략체계 구축 - 글로벌 스포츠 교류 및 개발협력사업 연계 교육 강화 	<ul style="list-style-type: none"> • 관광행정체계 정비 및 위상 제고 • 지역관광개발 법제도 기반정비 - 관광자원개발 및 자원에 관한 법률 제정 - 관광계획 평가제도 도입 - 지역관광개발 상위평가 법제화 	<ul style="list-style-type: none"> • 콘텐츠산업 관계부처 간 협업 활성화 • 부처 내 콘텐츠산업 정책협업 강화

제2절 // 국민기본권으로서 ‘문화권’ 신장

1. 문화·예술 분야 추진과제

가. 생애주기 문화서비스 제공

정책 환경

- 성별, 연령, 가족구성 등 인구사회학적 특성이 급속히 변화하고, 이들 인구사회 집단의 문화소비 행태와 문화·정책 수요에 대한 파악과 능동적인 정책대응이 요구됨.
- 생애주기에 맞는 맞춤형 문화정책, 특히 고령층과 청년세대 대상 문화지원에 대한 정책적 관심이 요구됨.

1) 국민 문화활동 보장을 위한 지원 확대

■ 필요성

- 현재 저소득층(기초, 차상위)을 중심으로 제한된 금액(연 10만 원)만을 지원 중이나, 모든 국민의 적극적인 문화활동을 보장하기 위하여 보다 적극적 지원방안 마련 필요

■ 주요 내용

- (통합문화이용권 확대) 저소득층의 문화활동(공연, 전시, 영화, 도서 등)을 지원하기 위한 바우처인 ‘통합문화이용권’의 지원 금액 및 대상 확대

〈표 3-9〉 통합문화이용권 확대(안)

구분	지원 금액(1인당)	지원 대상	지원 범위
‘21년 현재	연 10만 원	263만 명(기초·차상위 75%)	6세 이상
‘27년 목표	연 40만 원	1,039만 명(중위소득 50%)	전 연령

- (문화패스 도입) 생애주기별 문화활동을 지원하는 ‘문화패스’를 도입하여 모든 국민의 보편적 문화향유 기회 확대
 - 1인당 연간 50만 원 지원, △2023년 임신·출산(만0세), △2024년 초1년(만7세), △2025년 성년(만19세), △2026년 노년(만65세)에 순차 적용

2) 문화여가 복지 서비스 전달체계 혁신

■ 필요성

- 현재 문화여가 복지서비스 사업은 문화체육관광부의 부서별로 분산되어 있고, 전담조직 부재로 인해 실효적인 대국민 서비스 제공에 한계 보유

- 문화여가 서비스 사업 개발 및 전달의 체계성과 효율성 제고를 위해 전문수행기관의 설립 혹은 지정이 필요한 상황

■ 주요 내용

- (전담기관 지정) 문화여가 복지 정책 및 주요 사업을 기획·추진·지원하는 전담기관 지정
 - 문화체육관광부 산하 공공기관 중 ‘문화가 있는 날’ 사업, 생활문화 사업 등을 수행하는 지역문화진흥원 등을 대상으로 지정 검토 및 기능 개편

〈표 3-10〉 문화여가 복지 전담기관 역할(예시)

분야	내용
사업	• 서비스디자인 개선, 여가친화기업 인증, 전문인력 관리 및 인증 등
통계	• 위치기반 문화여가 서비스 정보 관리, 관련 빅데이터 생산 및 관리
홍보 및 마케팅	• 대국민 홍보 및 마케팅 수행

3) 노령인구 문화여가 서비스 전달체계 구축

■ 필요성

- 유소년인구와 생산연령인구의 비중은 감소하고, 노령인구의 비중은 증가하는 등 인구구조가 급격히 변화
 - 65세 이상 인구는 2022년 17.3%(8,975천 명)에서 2037년 31.4%(16,139천 명)로 증가
- 초고령사회(65세 이상 인구 비율 20% 이상) 진입이 예상되나, 노인의 ‘삶의 만족도’, ‘삶의 질’은 낮은 수준을 보이고 있어, 노령인구 문화여가 서비스의 양적·질적 개선 필요
 - 2019년 기준, 우리나라 60대, 70대 연령층의 자살률은 OECD 국가 중 최고 수준

참고 OECD평균과 대한민국 연령대별 자살률(2019)



■ 주요 내용

- **(전달체계 구축)** 경로당·노인복지관을 어르신 문화정책 전진기지화, 도서관·박물관 등 문화기반시설을 어르신 문화예술 향유공간으로 활용 검토, 문화예술기관(지방문화원 등)과 지역 노인복지관의 교육과정 연계
- **(활동 지원)** 어르신 스스로 만들어가는 생활문화동아리 활성화, 지역 내 어르신 생활체육클럽 육성 및 활동 강화
- **(일자리 창출 지원)** 일정 교육을 이수한 어르신이 지역문화행사, 소외지역 공연활동, 체험프로그램 등에서 봉사활동을 할 수 있게 지원, 해당 종목 자격소지자 및 경력이 풍부한 어르신을 생활체육 교실강습 지도자로 활용 및 인력풀 구축 프로그램 시범 운영, 자원봉사 등 사회참여 성격이 강하고 유연한 근로조건(임금 및 시간) 적용이 가능한 문화 분야 일자리 창출, 교육 이수 어르신들의 협동조합·사회적기업 등 구축 과정 지원 확대

〈표 3-11〉 노인층 특성을 고려한 사회적 일자리(예시)

분야	내용
컨설턴트 및 멘토형	• 마을훈장님, 어르신 문화예술강사 및 생활체육지도자 등
후원 및 네트워크형	• 기금 모금, 후원자 모집, 대외 협력 등
모니터링 및 사후관리형	• 지역 축제 및 문화복지서비스 모니터링, 불법저작물 단속
지역사회 보호형	• 마을문화지킴이, 향토자료관리사 등

- **(시설지원)** 어르신 친화 공간 디자인을 통해 어르신 문화공간 확대

4) 청년 주도 문화프로그램 확대¹⁾

■ 필요성

- 청년(「청년기본법」 기준, 만19~34세)은 미래 발전의 동력이나, 경제·사회적으로 열악한 조건에 놓여 있어 경제, 주거, 건강, 문화·여가 등 다방면의 정책적 고려와 지원 필요
- 청년이 새로운 삶의 지향을 만들고 그들의 삶을 질적으로 향상시키는 데 문화가 기여하기 위하여 그들의 특성 및 문화 수요를 고려한 정책적 지원 필요

■ 주요 내용

- **(청년 문화역량 강화)** 사회문제 해결에 기여하기 위해 문화를 통한 사회참여 활동 지원(문화품앗이), 청년예술인의 글로벌 활동 지원(문화ODA 참여기회 확대 등)

1) '청년 주도 문화프로그램 확대'의 주요 내용은 「청년 문화정책 방향과 과제」(노수경·이경진·노영순·이상열, 2021, 한국문화관광연구원)에서 일부 발췌하여 제시하였음.

- **(청년 문화일자리 확충)** 개인 역량 증진과 경험축적을 위한 문화 분야 일(job) 경험 및 교육지원 활성화(기관별 청년문화예술지망생 대상 교육사업 확대 추진 등), 문화일자리 매칭사업 추진(문화일자리 온라인 정보제공, 문화 분야 일자리 박람회 정례 개최 등)

참고 청년 문화예술인 지망생 대상 아카데미 사업 현황			
구분	목적 및 취지	주요프로그램	후속 조치
한국예술 창작아카데미 (한국문화 예술위원회)	<ul style="list-style-type: none"> • 차세대 유망 예술가가 다양한 창작 소재를 개발하고 심층적으로 조사 연구하여 수준 높은 창작활동을 할 수 있도록 단계별 과정 지원 • 선정 차세대 예술인들 간 네트워크 지원을 통해 창작 소재 확장 및 협업 파트너 모색 지원 	<ul style="list-style-type: none"> • 1년 과정 • 문학, 시각예술, 연극, 무용, 음악, 전통 예술 분야의 창작화 교육 • 무대·조명·음향 등 무대예술, 공공프로젝트 및 창작기획 등 기획(aPD) 등 기획 교육 	조사연구 및 발표지원금 지원
한국영화 아카데미 (영화진흥위원회)	<ul style="list-style-type: none"> • 국내 영화산업 전문인력 양성을 위한 영화 전문 교육기관(1984년 설립) • 실습위주, 소수정예 밀착교육 실시 	<ul style="list-style-type: none"> • 1년 과정 • (정규과정) 연출, 촬영, 애니메이션, 프로듀싱 전공 • 정규과정 외 사전제작과정, 장편과정, 기술과정, 글로벌 과정 등 특별과정 설치 	-
에듀코카 (한국콘텐츠진흥원)	<ul style="list-style-type: none"> • 콘텐츠산업 분야 융합형 창의인재 양성 기구 	<ul style="list-style-type: none"> • 콘텐츠 창의인재동반사업(프로젝트 중심의 현장 밀착형 멘토링으로 오프라인 중심) 	-

*출처: 노수경·이경진·노영순·이상열(2021), 청년 문화정책 방향과 과제, 한국문화관광연구원, 84쪽.

- **(지역 기반 청년문화정책 추진)** 청년층이 지역 문화예술의 주체로 성장하고 활동할 수 있도록 지역 기반의 정책을 추진
 - 지역 내 청년문화 거점으로 생활SOC(공공도서관, 생활문화센터 등) 활용
 - 인구 대비 청년인구 비중이 낮고, 문화예술 여건이 상대적으로 낮은 지역 대상으로 청년특화 문화지구 지정·조성 지원
 - 지역혁신(regional innovation)의 거점으로 지역 내 ‘예술대학’의 기능 강화, 문화예술 분야 대학동아리 활성화 및 교류 확대
- **(청년문화활동 지원)** 청년세대 대상 문화바우처 도입 검토 및 저소득계층 청년을 위한 문화누리카드 혜택 확대

참고 프랑스 ‘패스 컬처(Pass Culture)’ 사례
<ul style="list-style-type: none"> • 청년 대상 문화바우처 사례로 프랑스 ‘Pass Culture’, 이탈리아 ‘Bonus Cultura’ 등 존재 • 그중 프랑스의 ‘패스 컬처’는 만18세의 프랑스 청년들이 문화 관련 소비를 할 수 있도록 500유로를 지원하는 동시에 모바일 어플리케이션을 이용하여 자신 주변에서 이용할 수 있는 문화서비스를 알려주는 위치기반 문화예술 정보서비스 제공

나. 인문가치 확산 및 외로움(사회적 고립감) 해소 지원

정책 환경

- 사회적 연결 약화에 따른 외로움·사회적 고립감을 사회 구성원 누구나 겪고 있으나, 관련 논의 및 문제 해결을 위한 체계적인 정책 지원은 부재함.
- 2020년 OECD 'Better Life Index' 중 사회적 관계 지표에서 우리나라는 OECD 국가 중 최하위 수준이며, 이 지표에서는 최하위권을 벗어나지 못하는 상황이 지속되고 있음.

■ 필요성

- 코로나19 대유행 장기화와 사회적 거리두기로 인한 정서적·정신적 취약성 및 사회적 고립감 증가 등에 대응하여 문화예술 기반의 '사회적 치유' 정책 모색 필요
 - 관계 회복 및 사회적 연결 강화를 통한 사회적 치유 모색 필요

■ 주요 내용

- (문화예술 매개 심리상담 지원) 주관적 고립감(외로움) 해소를 위해 상담 전문인력에 의한 인문·문화예술 기반의 심리상담 지원
- (프로그램 개발 및 거점기관 지정) 인문·문화예술 매개 심리상담 프로그램 개발 및 보급, 교육을 위한 거점기관 지정
 - 심리상담 거점기관의 지원사업 운영, 인문·문화예술 매개 심리상담 전문인력 양성 추진

참고 부처별 사회적 고립감 해소 지원사업 사례

부처	담당기관	차이점
복지부	정신건강복지센터	<ul style="list-style-type: none"> • 정신질환 예방 및 정신질환에 대한 사회적 낙인 완화 사업 실시 • 정신질환이 아닌 심리 지원사업은 추진하지 않음
	트라우마센터	<ul style="list-style-type: none"> • 사회적 참사·사고 관련 트라우마 해소 지원사업 실시 • 일반 국민 대상 심리 지원사업은 추진하지 않음
여가부	가족센터	<ul style="list-style-type: none"> • 다양한 상담 사업을 실시하고 있으나 가족 관계 중심 • 인문·문화예술 매개 심리상담 지원은 시행하지 않음
교육부	WEE센터	<ul style="list-style-type: none"> • 학생 대상 심리지원, 학교 폭력 대응 등을 목표로 함 • 객관적 고립 완화를 위한 여가·힐링 프로그램 제공 없음

다. 코로나19 회복 및 위기 일상화 대응프로젝트

정책 환경

- 코로나19가 전 영역에 영향을 미침에 따라 문화·예술 분야도 창작·유통·향유 등에서 전방위적 변화가 발생함.
- 코로나19로 인한 시설 휴관, 공연 취소 등 락다운(lock-down)이 발생하고, 이와 더불어 대면 공연·전시가 비대면으로 전환됨에 따라 문화·예술 현장에서의 혼돈과 불확실성이 발생하고 있음.

■ 필요성

- 코로나19가 종식되더라도 문화·예술 분야는 그 이전과는 다른 생태계로 전환되고 있으며, 문화·예술 분야의 회복과 적응력 강화, 또 다른 재난에 대비한 피해 최소화 조치 필요
 - 향후 발생 가능한 재난에 대응하여 보다 현실적인 위기·재난 대응 및 관리체계 마련 및 재난의 장기화에 대비한 지원책 마련 필요

■ 주요 내용

- **(종합 대응체계 구축)** 정부를 중심으로 장르별·주체별 대응체계 및 소통 창구 마련을 통해 위기·재난 상황을 유기적으로 관리
 - 공공기관 협의체, 장르별 민관위원회 거버넌스를 활용하되, 위기·재난 상황에 따른 민간 전문가를 유연하게 추가하여 적시 대응
- **(위기대응 매뉴얼 개발)** 위기·재난 상황 발생에 예술현장이 적시 대응할 수 있도록 사회적 거리두기 등 정부지침을 고려한 「공연장 감염병 대응 안내서」 배포 및 위기대응 교육
 - 위기경보 단계에 따른 위기관리 방안, 감염병 전파 차단을 위한 공연장의 조치사항(관객, 대관 단체, 공연장 직원 측면), 감염병 발생 시 활용할 각종 서식·참고자료 등 포함
- **(문화시설 방역설비 개선)** 방역 취약 문화시설의 감염병 대응력 제고를 위한 방역설비 개선 추진
 - 국공립 문화시설과 일정 규모 이상의 민간 문화시설에 방역설비와 환기시설 개선 지원(연간 50개소)
 - 방문자 동선 최적화를 위한 리모델링 지원, 영세 문화예술 단체나 시설 등에 대한 방역대책 비용 지원 등 추진
- **(방역 외 안전 관련 설비 지원)** 전염병 방역 외 화재, 지진 등으로 인한 문화시설의 안전사고 발생 예방을 위한 설비 개선 지원
 - 문화시설의 안전기준 설정 및 실태조사 실시, 실태조사를 토대로 안전설비 개선 지원

라. 문화예술인 복지 안전망 구축 및 창작환경 개선

정책 환경

- 『대한민국헌법』 제22조에서는 “모든 국민은 학문과 예술의 자유를 가진다.”, “.....예술가의 권리는 법률로써 보호한다.”고 명문화함.
- 예술이 우리 삶과 사회에 필수불가결한 가치임을 확인하고, 예술인의 창의적 영감과 표현의 자유 보장 및 그 활동에 필요한 물질적·제도적·사회적 조건 형성 등을 통해 예술을 발전시키는 것은 국가의 의무
- 예술인이 활동하기 위해서는 장기간의 훈련과 상당한 지식 등 고도의 전문성이 요구되나, 예술인 개인의 힘만으로는 예술활동에 전념하는 것이 매우 어려운 실정임.

1) 예술인 창작 및 생활 안전망 강화

■ 필요성

- 예술인 창작준비금 재원 부족으로 수혜 대상이 제한적이고, 예술인의 안정적 주거·창작 공간 부족으로 주거 불안, 창작공간 임대료 부담 등 심화
- 예술인 고용보험 및 산재보험 제도가 시행되고 있으나, 현장의 복지수혜 체감도는 여전히 낮은 상황
- 예술인의 취약한 수입구조로 인해 금융서비스 접근에 제약이 있고, 정서·질병 관리 및 지역 예술인 자녀돌봄 등의 복지 지원도 부족한 실정

■ 주요 내용

- **(창작준비금 확대)** 창작준비금 지원 대상의 규모와 범위의 확대(수혜 인원, 지원 주기)
- **(예술인 패스의 편익 확대)** 카드사 제휴 및 민간 후원기업과 적극적 연계를 통해 예술인패스의 편익 확대 추진
 - 예술인패스를 신용카드 또는 체크카드 겸용이 가능하게 하고, 할인혜택의 폭 확대 등
- **(예술인 주거·창작환경 보장 강화)** 지방자치단체 주거·창작 공간 지원사업 홍보 강화, 예술인 테마형 매입 임대주택 공급 확대(국토교통부 협업) 추진
- **(예술인 사회보험 지원 강화)** 예술인 고용보험제도 정착을 위한 지원 강화(예술인 대상의 홍보활동 강화, 예술인 고용보험 적용 지침의 지속적인 업데이트, 예술인 피보험자 범위 확대(고용노동부 협업), 예술인 산재보험 홍보 강화 및 적용 확대 추진(적용방식 관련 현장 예술인, 고용노동부 협업), 취약예술계층 중 지역가입자에 대한 국민연금 및 건강보험 보험료 지원
- **(예술인 생활경제 안정화)** 예술인 생활안정자금(융자) 지원대상 점진적 확대, 예술인 맞춤형 재무상담 및 금융교육 실시
- **(예술인 돌봄 지원 강화)** 예술인 상병수당 제도 적용 추진(보건복지부 협업), 비수도권 지역에도 예술인자녀 돌봄시설 운영 지원
- **(예술인 복지금고 재원 조성 및 복지금고 운영)** 예술인복지금고 설립 및 재원 조성(국고 출연 및 출자금 확보, 복권기금 전입금 적립을 통한 재원 조성, 디지털세 등 신규재원 발굴), 예술인 복지금고 재원 확보를 위한 법적 근거 마련 추진, 예술인 공제사업(예술인 공제사업 모델 연구 및 자발적 공제회 가입 지원, 예술인 공제사업의 단계적 추진)

■ 추진체계

- 문화체육관광부와 국토교통부 · 고용노동부 · 보건복지부 협업
 - (국토교통부 협업) 예술인 테마형 매입 임대주택 공급 확대(국토교통부 협업) 추진
 - (고용노동부 협업) 예술인 피보험자 범위 확대, 예술인 산재보험 홍보 강화 및 적용 확대
 - (보건복지부 협업) 예술인 상병수당 제도 적용

2) 지역예술인 복지 지원체계 구축

■ 필요성

- 지역에서는 예술인복지업무 전담부서가 불명확하거나 문화사업 업무와 혼재되어 추진되는 경우가 많아서 예술인복지 사업계획의 수립과 실행에 전문성 부족
- 지역 현실을 반영한 지역 예술인복지 사업의 효율적 추진을 위해 중앙정부와 지방자치단체가 함께 예술인 복지정책을 협력적으로 추진하는 새로운 정책공유-전달체계 구축 필요

■ 주요 내용

- (가칭 ‘지역 예술인복지 종합지원센터’ 지정·운영) 지역의 예술인 복지를 위한 전담조직으로서 광역지방자치단체 단위로 예술인복지 종합지원센터를 지정하고 운영 지원
 - 센터는 지역 예술인 대면 지원창구 및 지역 예술인 복지정책 개발 지원조직 기능 수행
 - 2023~2026년 17개소 지정 및 국비 50%, 지방비 50% 매칭으로 운영 지원
- (지역 예술인 복지지원 협력사업) 광역·기초 문화재단 협력사업 공모와 선정을 통한 협력 사례 확산
 - 광역 단위 2023년 시범 2개소, 2024~2026년 매년 5개소 선정
 - 지역 특성화 예술창작 및 문화예술연구 지원, 지역 예술인 역량 강화 등 협력 분야 선정

■ 추진체계

- 문화체육관광부, 광역지방자치단체 및 광역문화재단

마. 장애예술 활성화

정책 환경

- 기존 의료적 관점이나 사회적 관점을 넘어서 다원론적 예술 이해 및 창조적 관점에서 장애예술이 새롭게 주목 받음.
- 장애예술인의 제반 문화예술활동 지원을 예술정책의 대상으로 명시한 「장애예술인지원법」이 제정(2020.6.9.)됨에 따라, 이 법에 의거하여 중앙정부와 지방자치단체는 장애예술인의 창작·발표 활동 지원, 장애예술인의 교육·문화시설 접근성 제고 및 협력체계 구축, 국민 인식제고 등의 정책을 수립·시행해야 함.

1) 보건복지부 협업 ‘장애예술인 특화형 일자리’ 신설

■ 필요성

- 장애인은 비장애인에 비해 직업 활동에서 더 많은 제한을 경험하며, 특히 장애예술인은 예술 장르 본연의 특수성으로 인해 고용 지위가 상대적으로 불안정
- 장애예술인은 비장애예술인보다 예술을 전업으로 하는 경우가 더 많으며, 고용 측면에서 보건복지부가 담당하는 장애인고용의 주요 범주로 인식 필요
 - 「2021 장애예술인 문화예술활동 실태조사 및 분석연구」(문화체육관광부·한국장애인문화예술원, 2021)에 따르면, 장애예술인의 62.2%가 전업으로 문화예술 분야에 종사(비장애 예술인은 55.1%가 전업)
 - 매년 일자리 수가 확정되고 근무시간 및 급여가 안정적인 특화형일자리에 장애예술인을 포함하여 예측가능한 문화예술일자리 확대 필요
- 현재 35개의 다양한 일자리 직무 중 민간위탁수행기관이 자유롭게 직무를 선택하는 복지일자리 특성상, ‘문화예술활동’ 일자리 수 예측 및 확대에 한계 보유

■ 주요 내용

- (장애예술인 특화형 일자리 신설) 현재 복지일자리 유형에 편성되어 있는 ‘문화예술활동’ 외에 장애인일자리사업의 특화형으로 ‘(가칭)장애예술인 특화형일자리’ 신설

참고 장애인 특화형일자리 사례

- 2022년 기준, ‘시각장애인 안마사 파견사업’(지원대상 1,110명), ‘발달장애인 요양보호사 보조일자리’(지원대상 977명)를 장애인 특화형일자리로 운영 중
 - (근무시간) 주 25시간(일 5시간/주 5일, 12월은 월 23.5시간)
 - (급여) 월 1,199,960원(12월은 1,126,680원)
 - (운영비) ‘시각장애인 안마사 파견사업’ 148,150원(1인/월), ‘발달장애인 요양보호사 보조일자리’ 155,660원(1인/월)

*출처: 한국장애인개발원 중증장애인직업재활 통합관리시스템(<https://vr.koddi.or.kr>)

- 장애의 유형, 예술 분야 및 그 활동 범위 등이 광범위하여 상시·고유 업무 설정에 한계가 있으므로, 현행 복지일자리 직무 등에 대해 3개년 데이터 수집 및 분석 연구
- 연구 결과를 토대로 공청회 개최, 사업명 확정 및 시범사업 실시

〈표 3-12〉 연차별 ‘장애예술인 특화형일자리 신설’ 추진사항

1년차	2년차	3년차	4년차	5년차
현장 수요·여건 파악 및 방향 설정	부처 협의 및 계획 수립		시범사업 실시 및 특화사업 연구	특화형일자리 사업 실시

■ 추진체계

- (문화체육관광부, 보건복지부) 일자리 신설을 위한 협업
 - 장애예술인 일자리사업은 보건복지부 소관의 재정지원 사업이므로, 문화체육관광부와 보건복지부의 사전 협의 필요
- (한국장애인개발원) 일자리사업 주관

2) 특수학교 · 특수학급(일반학급) 문화예술교육 강화

■ 필요성

- 비장애인은 아동기~성인기에 다양한 공공 문화예술교육을 통해 예술인의 소양을 갖고 관련 전문성을 습득할 기회가 많으나, 장애예술인은 관련 기회 획득이 상대적으로 어려움
- 장애예술인은 복지시설이나 개인·사설 교육을 통해 예술교육을 경험하고 있으며, 복지시설에서는 입문교육은 가능하나 중급 이상 또는 전문 교육 기회를 얻기 어려움
 - 「2021 장애예술인 문화예술활동 실태조사 및 분석연구」(문화체육관광부 · 한국장애인문화예술원, 2021)에 따르면, 장애예술인은 입문 시기에 주 활동 문화예술 분야와 관련하여 교육을 받은 기관으로 ‘장애인 복지시설(복지관 등)’(42.9%)을 가장 많이 꼽았고, 이어서 ‘개인레슨(1:1지도)’(36.7%), ‘사설교육기관(학원 등)’(26.4%) 등을 제시
 - 또한 장애예술인은 문화예술 관련 전문교육 희망 시 어려움으로 ‘전문교육기관/시설의 부족’(62.0%)을 가장 많이 꼽았고, 이어서 ‘교육비 부담’(56.1%), ‘전문교육인력의 부족’(41.8%) 등을 제시

참고 미국 버클리음악대학의 커뮤니티 연계 프로그램 사례

- 미국은 장애학생의 예술교육을 지역의 대학교나 커뮤니티와 연계하여 진행하는 경우가 있으며, 특히 버클리음악대학의 경우에 장애학생의 전문적인 예술교육을 위한 다양한 커리큘럼을 운영하고 있음.
- 주 교육연령대는 3세 이상, 전 연령을 대상으로 운영함.

클래스	교육연령	장르	교육방식
개인레슨	9세 이상: 60분 수업 6세 이상: 30분 수업	음악	1:1 수업
어린이 대상 음악교실	3-8세	음악	장애아동-교육도우미
락밴드 앙상블	9세 이상	음악	락과 대중음악 앙상블 수업 진행

*자료: 버클리음악대학 홈페이지

(<https://college.berklee.edu/berklee-institute-arts-education-and-special-needs/arts-education-programs>)

■ 주요 내용

- (관련 사업 간 연계 추진) 제도화된 학교교육(교육부의 예술교육, 문화체육관광부의 학교예술강

사 지원)과 장애인문화예술원의 교육사업, 장애인복지관 문화예술교육 지원사업의 연계 추진

- **(문화예술 특화교실 운영)** 182개 특수학교 대상으로 공모형식 시범사업인 ‘문화예술 특화교실’ 운영(교육부 협의 필요)
 - ‘문화예술 특화교실’은 장애-비장애 전문예술인, 장애인 특수교육 전문가가 공동으로 주 1회 2시간씩 1년 동안 수업 진행
 - ‘문화예술 특화교실’ 특화교실 참여자 중 소질이 있고 희망하는 학생을 선발하여 광역지방 자치단체 단위로 ‘○○문화예술 특화교실’(○○은 광역지방자치단체명) 운영
 - 특수(일반)학급에서는 한국문화예술교육진흥원의 ‘학교예술강사 지원사업’을 단년이 아닌 다년 사업으로 실시하여 소질과 관심 있는 아동·청소년을 선발하고 ‘○○문화예술 특화교실’에 참여할 수 있도록 시행

〈표 3-13〉 특수학교·특수학급(일반학급) 문화예술교육 강화사업 추진일정

1년차	2년차	3년차	4년차	5년차
특수학급 (특수학급) 문화예술교육 현황 파악	특수학급 (특수학급) 문화예술교육계획 수립	특수학교 및 특수학급용 교육교재 개발 및 전문강사 양성	특수학교 (특수학급) 시범사업 실시	

■ 추진체계

- (문화체육관광부, 교육부 협력) 특수학교 및 특수학급(일반학급) 문화예술교육 강화
- (광역지방자치단체 문화재단) 해당 자치단체의 장애인 문화예술특화교실 운영

3) 장애예술공연장 및 공공(문화)시설 내 장애예술인 일자리 창출

■ 필요성

- 최근 장애예술 관련 일자리 창출을 위해 고용노동부, 보건복지부 등 정부부처뿐만 아니라 민간도 노력을 기울이고 있으나 전통적인 고용·근로 개념과 맞지 않는 예술 장르의 특성 등으로 인해 그 성과가 크지 않고, 특히, 민간영역의 일자리 창출은 더욱 제한적인 상황
- 민간에서 문화예술 일자리의 획기적 확대를 기대하기 어려워, 공공 일자리 창출 및 장애예술공연장 개관(예정)을 계기로 문화시설 내 장애예술인 일자리 창출의 모멘텀 마련 필요
 - 장애예술공연장은 충청로의 공연장을 장기 임차 및 리모델링하여 2022년 6월 개관 예정

■ 주요 내용

- **(장애예술인의 강사진 채용 의무화)** 장애예술공연장의 문화예술 프로그램 강사로 장애예술인 채용을 의무화

- 장애예술공연장 운영 계획에 장애예술인 채용 명시
- (장애예술인 일자리 창출 프로그램 개발) 공공(문화)시설의 장애예술 프로그램 운영 및 장애예술인 강사 확대
 - 공공(문화)시설 내 또는 별도의 장애예술공연장 조성 확대 추진
 - 장애예술공연장 내 장애예술인일자리 창출을 위한 프로그램 개발 및 확산
- (공연장 부대시설을 통한 일자리 창출) 공연장 내 커피숍, 매점 등을 공연, 전시가 가능한 문화카페, 아트콜라보 매장으로 조성하고 장애예술인을 고용하여 일자리 창출

〈표 3-14〉 장애예술공연장 · 공공(문화)시설 내 장애예술인 일자리 창출 일정

1년차	2년차	3년차	4년차
현장 수요 · 여건 파악 및 방향 설정	세부 계획 수립 및 방안 마련	공연장 조성 및 일자리 시범사업 실시	본 사업 실시

■ 추진체계

- (문화체육관광부) 장애예술공연장 신규 조성
- (한국장애인문화예술원) 장애예술인일자리 창출 프로그램 개발 및 확산

2. 스포츠 분야 추진과제

가. 대국민 스포츠 복지 확대

정책 환경

- 우리 국민의 생활체육 참여율은 2021년 기준으로 60.8%에 달하지만, 여전히 스포츠에 참여할 여건이 되지 않는 계층이 존재하여 모든 국민이 스포츠에 참여할 수 있는 적극적 스포츠복지 지원정책이 필요한 시점임.
- 우리 사회 양극화에 따른 소외계층이나 약자층에서 스포츠활동 참여에의 장벽 해소가 요구되는 상황임.
 - 장애인 생활체육 완전 실행자는 주2회 참여 기준으로 일반 국민의 절반에 가까운 24.2%에 불과(문화체육관광부, 2021, 2020년 장애인 생활체육 조사)

1) 스포츠 소비 소득공제

■ 필요성

- 서민층의 스포츠 참여에 대한 경제적 부담을 경감하여 스포츠 참여를 증진하고, 프로스포츠 관람 기회를 부여하여 스포츠산업의 성장을 동시에 도모할 필요성 증가
 - 체육시설 이용 활성화에 따른 생활체육 참여율 증대, 스포츠시설업과 프로스포츠 시장의 성장(예: 프로스포츠 입장 수입 등) 기대

참고 예술 분야 소득공제 국내외 사례

- 도서관입비, 공연관람비는 2018년 7월 1일부터 소득공제를 시행하고 있으며, 박물관이나 미술관 입장료도 2019년 7월 1일부터 소득공제에 포함되어 연간 100만 원 한도 내에서 소득공제 혜택을 부여
- 캐나다에서 16세 미만 혹은 장애가 있는 18세 미만의 자녀의 체육활동에 대해 자녀당 500달러 한도로 세액공제
- 미국은 스포츠리그 등록, 운동강습, 운동기구 구매 비용에 1인당 1,000달러 한도, 1가구당 2,000달러 규모 소득공제 시행

■ 주요 내용

- (소득공제 제도 도입) 국민 스포츠 참여 증진과 스포츠 산업 발전을 위하여 체육시설 이용료 및 프로스포츠 입장권에 대한 소득공제 제도 도입

참고 소득공제로 인한 세수 감소 및 사회·경제적 효과

- 세수 감소 약 3,500억 원 대비 약 6,499억 원의 사회·경제적 효과 유발 예상
 - 고용유발효과 3,744명, 스포츠산업 소비 진작효과 3,951억 원 및 소득세 646억 원 등(한국스포츠정책과학원, 2021.7.15., 스포츠 현안과 진단 Vol.36)

- (지원 대상) 총 급여 7천만 원 이하 근로소득자 중 신용카드, 직불카드, 기명식 선불카드, 현금 등 사용액이 총 급여액의 25%가 넘는 경우

- (지원 내용) 체육시설 이용료와 프로스포츠 관람을 합하여 최대 100만 원 공제율 30% 범위 내에서 추가 공제혜택 부여

■ 추진체계

- (관계부처 협업) 문화체육관광부 · 기획재정부
 - 2022년 세법개정안 스포츠 소득 소비 공제 반영을 위한 부처 협의 중

2) 스포츠강좌이용권 확대

■ 필요성

- 스포츠복지사회 구현을 위해 저소득층 유·청소년에 대한 스포츠강좌이용권사업이 시범 실시되고 있으나, 대상 인원 52만 명 중 약 7만 명(13.5%)만 지원받고 있고 지원기간도 10개월(월 8.5만 원)에 그쳐서 실효성이 크게 떨어진 실정

참고 저소득층 유·청소년 스포츠강좌이용권 연도별 지원 현황

구분	2017년	2018년	2019년	2020년	2021년
수혜인원	40,826명	52,129명	57,088명	63,468명	70,379명
지원기간	6개월	6개월	7개월	8개월	8개월
가맹시설	8,501개소	9,727개소	10,716개소	10,548개소	12,513개소

- 장애인의 스포츠 참여 촉진을 위해 2021년 8월부터 만19~64세 장애인(등록장애인 약 127만 명)으로 지원대상을 확대하였고, 2022년부터 1인당 매월 8.5만 원 범위 내에서 스포츠수강료를 10개월간 지원하고 있으나, 2021년 기준 지원인원은 3,700여 명에 불과
- 경제적 어려움이 있는 유·청소년과 장애인에게 지급되던 스포츠강좌이용권의 대상 범위와 기간을 확대하여 자유롭게 스포츠를 향유할 수 있도록 스포츠복지 증진 필요

■ 주요 내용

- (스포츠강좌이용권 수혜대상 확대) 저소득층 유·청소년과 장애인이 중단 없이 스포츠 활동에 참여할 수 있도록 2026년까지 스포츠강좌이용권 수혜대상을 점진적으로 확대
 - 유·청소년 '1인당 월 8만 원', 장애인 '1인당 월 12만 원×70%' 수준 지원

〈표 3-15〉 스포츠강좌이용권 수혜대상 연차별 확대안

(단위: 천 명)

구분	수혜대상	~2023년	2024년	2025년	2026년
유·청소년	200	100	140	170	200
장애인	30	15	20	25	30

- (스포츠강좌이용권 활용도 제고) 2026년까지 스포츠강좌이용권을 사용할 수 있는 가맹시설 및 활용도 제고
 - 스포츠강좌이용권 가맹시설 ‘2021년 12,513개⇒2026년 20,000개’로 확충
 - 공공스포츠클럽과 연계하여 스포츠강좌이용권 활용도 제고
- 추진체계
 - (담당기관 추진) 국민체육진흥공단

나. 생애주기별 국민체력 인증제도 확대

정책 환경	<ul style="list-style-type: none"> • 고령화의 심화에 따라 국민 삶의 질 향상과 의료비 감소를 위한 생애주기별 맞춤형 체력관리에 대한 관심이 고조됨. <ul style="list-style-type: none"> - 미국, 독일, 일본 등지에서도 국민을 위한 체력관리 시스템 운영 • 국민체력 인증 도입(2012) 이후 소아, 청소년, 성인, 노인, 장애인 등 100만 명 이상이 참여하는 대국민 체력관리제도로 자리매김하였고, 의료비 감소효과에 기인하여 체력인증 제도 확대 논의가 가속화함. • 우리나라는 세계적으로 모범적인 국민 건강검진을 진행하고 있으나 건강검진 사후 관리에 대한 개선 필요성이 대두됨. <ul style="list-style-type: none"> - 건강상태 확인과 질병의 예방 및 조기발견을 목적으로 실시하는 건강검진 수검률은 2018년 76.9%에 도달 - 의료 패러다임 전환에 따라 체육활동을 포함한 건강생활 실천을 통해 질병 예방·관리에 대한 국민 수요가 증가하고, 국민의 눈높이에 맞춘 맞춤형 건강관리* 운동처방 필요 *국민의 체육활동 참여 이유 중 1순위는 건강관리(문화체육관광부, 2021, 2021 국민생활체육조사) • 국민건강보험공단이 건강 위험군에게 운동, 식습관을 통한 건강관리를 위한 앱 등을 제공하고 있으나 이용은 저조함. <ul style="list-style-type: none"> - 국민체력 인증 제도를 통해 구축된 운동관리 자료와 개인의 건강검진 자료 연계를 통해 효율적 건강관리 가능 • 애플 건강 앱, 삼성 S-Health 앱, 가민 Connect 앱, 핏빗 FitBit 앱, 샤오미 MiFit, 네이버건강, 워크온, Nike Run Club 등 ICT 기술을 적용한 다양한 민간의 운동 앱이 다양화하며 인기를 끌.
----------	--

1) 생애주기별 체력인증 체계 마련

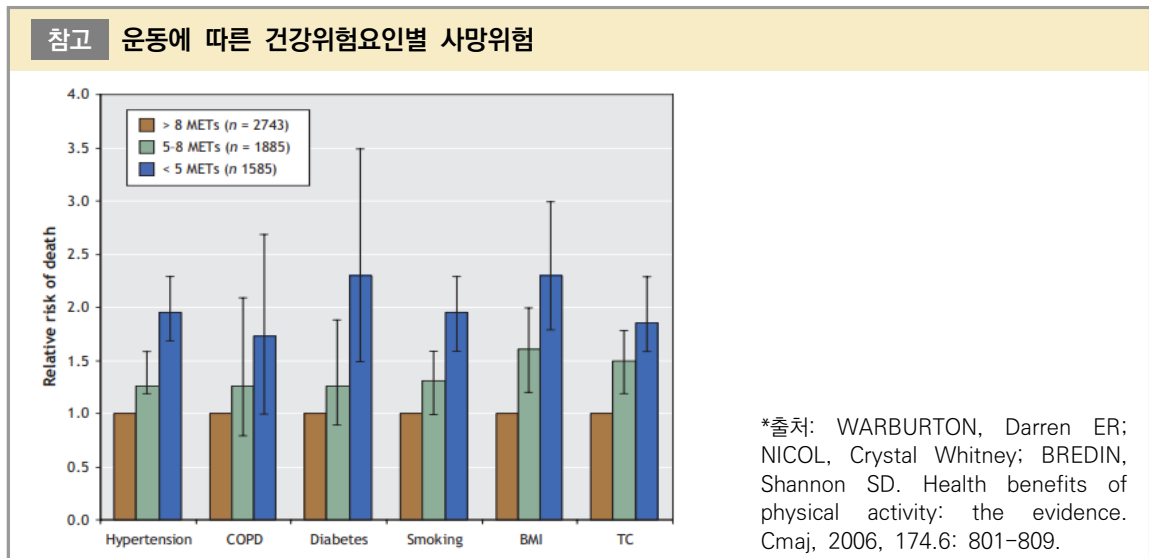
■ 필요성

- 유아기 체력인증 신규 도입으로 유아기~노년기의 체력인증 체계를 구축하였으나, 생애주기별 체력 측정항목이 상이하여 체력수준 비교 분석이 제한되고, 초등학교 저학년(1-4학년)에 대한 제도 미비로 연계가 단절되는 실정
 - 스포츠활동 인증(지속적 체육활동 유인) 제도는 이미 시범사업을 진행하고 있으며 대국민 체력관리사업으로 체력 인증제도(75개소 체력인증센터)의 접근성 강화에도 기여 가능
 - 생애주기 변화 시 심폐체력 데이터 비교는 불가한 상황(예: 만 64세-성인기 20m 왕복달리기 vs. 만 65세-노인기 6분 걷기)
- 체력관리 콘텐츠에 비해 건강자료 연계 부재 및 개인 건강상태를 고려한 맞춤형 운동처방 미흡
 - 건강검진 자료를 활용하여 개인의 건강상태를 고려한 맞춤형 운동처방 제공을 통해 대국민

체력관리 효율성 제고 및 국가 의료비 부담 감소 기대

■ 주요 내용

- (유아부터 노년까지 전 생애 주기별 개인 체력이력 관리) 초등학교 저학년(1학년~4학년) 체력인증 프로그램 개발, 생애주기별 체력항목 연계 연구
- (개인 맞춤형 운동처방을 위해 체력인증 데이터 연계 체계 구축) 체력인증 자료와 건강검진 데이터 연계 및 구축, 건강검진 자료 연계를 통해 개인 건강상태(고혈압, 대사증후군 등) 맞춤형 운동프로그램 제공
 - 데이터 수집 및 연계, 빅데이터 분석, 플랫폼 구축 및 전문가 자문 등 추진



■ 추진체계

- (유관기관 협력) 문화체육관광부, 국민체육진흥공단, 국민건강보험공단 등

2) 체력인증을 통한 마일리지 제공

■ 필요성

- 지속적 체육활동 참여자에게 의료비 절감비용을 금전적 인센티브로 제공할 필요성에 대한 논의 대두
 - 체력우수자(체력인증 획득자) 및 지속적 체육활동(스포츠활동 인증 획득자)에 대한 리워드 마일리지 및 보험료 감면 추진 필요
- 국민체력 인증 제도를 통한 체육활동 참여 동기 제고 이후, 지속적인 체육활동 참여 유인을 위한 스포츠활동 인증 사업의 활성화 필요

- 국민체력 인증 제도는 1회성 체력수준 진단 및 인증 위주로 진행되어 ICT 연계 등을 통해 국민 눈높이에 맞는 지속적 스포츠활동 참여 유인책 필요
- ICT를 활용한 체육활동 증진 효과에 대한 다양한 과학적 근거 마련 필요

참고 신체활동 증진을 위한 정보통신기술(ICT)의 근거 및 권고수준 등급화

Table 4. Effectiveness of Information and Communication Technology for Improving Physical Activity^{*†‡}

Study Characteristics [§]	Internet [§]	Sensors [§]	Mobile [§]	Combined ^{**}
All studies				
No. of studies	33	19	6	10
No. of effective studies (%)	29 (88%)	15 (79%)	5 (83%)	7 (70%)
US studies				
No. of studies	18	6	1	4
No. of effective studies (%)	15 (83%)	4 (67%)	1 (100%)	4 (100%)
Design				
Randomized trials	29	13	5	5
Quasi-experimental studies	4	6	1	5
Duration				
<6 weeks	2	3	3	2
6 weeks to 6 months	27	15	3	8
>6 months	4	1	0	0
Recommendation				
Class of evidence	Class I	Class I	Class I	Class IIa
Level of evidence	A	A	A	A

*출처: AFSHIN, Ashkan, et al. Information technology and lifestyle: a systematic evaluation of internet and mobile interventions for improving diet, physical activity, obesity, tobacco, and alcohol use. Journal of the American Heart Association, 2016, 5.9: e003058.

- 국외에서도 스마트 기술 연계를 통한 국민 체력관리 전달체계 구축 필요성 제기
 - (미국 질병통제예방센터CDC의 Move Your Way Activity Planner 위젯) 웹사이트에서 활동 목표, 유형, 장소, 그리고 대상별 주간 유산소 및 근력 운동 계획 수립 제공
 - (유럽 Prevent IT의 eLIFE 프로그램) 노인의 기능 저하 위험요인을 조기에 식별할 수 있는 프로그램이며, 일상생활에서 스스로 건강관리를 할 수 있도록, 스마트폰과 웨어러블 기기를 활용하여 피드백 제공으로 신체활동에 대한 동기 부여

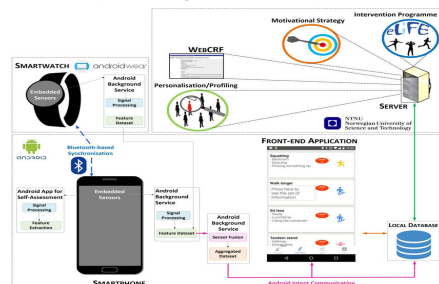
참고 국외의 스마트 기술 연계를 통한 체력관리 전달체계 사례

미국 CDC의 신체활동 계획 웹사이트



*출처: <https://health.gov/moveyourway/activity-planner>

유럽의 Prevent IT의 노인 행동변화를 위한 동기부여/피드백 제공 앱



*출처: PreventIT

■ 주요 내용

- (정보통신기술을 통한 이용 편리성 도모) 스포츠활동 인증 스마트관리 지원체계 마련 및 ICT 연동을 통해 스포츠활동 인증 운영 자동화 및 활성화 이용 편리성 도모
 - 웹페이지 및 위젯 운영을 통한 신체활동 기록 편리성 및 모니터링 자동화, ICT 기술 도입으로 인한 신체활동량 기록의 편리성 제고 및 자가 모니터링, 피드백 알람 제공을 통한 지속적 참여 독려(미운동량 제시, 목표 설정 및 수정, 동기부여 등)
- (금전적 인센티브 제공) 체력 인증 및 스포츠활동 인증 획득자에게 금전적 인센티브 제공
 - 체력우수자(체력 인증 획득자) 및 지속적 체육활동 참여자(스포츠활동 인증 획득자)에게 리워드 마일리지 제공, 민간 보험회사 등과의 연계를 통한 보험료 감면 추진

■ 추진체계

- (유관기관 협력) 문화체육관광부, 국민체육진흥공단, 한국스포츠정책과학원 등

다. 어르신 맞춤형 운동프로그램 개발 · 보급

정책 환경

- 우리나라는 세계에서 가장 빠른 속도로 고령화가 진행되고, 노화로 인한 유병률 증가로, 삶의 질 저하 및 노인 의료비가 급증하고 있음.
 - 우리나라는 2017년에 고령사회(65세 이상 인구비율 14% 이상)에 진입하였고, 2025년에 초고령사회(65세 이상 인구비율 20% 이상) 진입 예정
 - 노인의료비 규모는 37조 원으로 전체 대비 약 43% 수준(건강보험심사평가원 · 국민건강보험공단, 2021, 2020 건강보험통계연보)
- WHO는 '노화'에 질병코드(old age: MG2A)를 부여하여 고혈압, 암, 당뇨, 심혈관 질환, 치매 등의 선행질환으로 분류하고 있으며, 노화가 진단, 예방 및 치료가 가능한 질병으로 여겨지는 시대의 도래가 예상됨.
- 노화 진단 · 치료 · 지연을 통해 유병률 감소 및 건강수명 증진을 위한 다양한 대형 국책사업이 진행되고 있으며, 대부분 사업에서 노화예방을 위해 운동 영역을 포함함.
 - 예) 노화 진단, 치료 및 지연 기술 개발연구에 노화예방 운동프로그램 포함(국가과학기술연구회 6년 연구비 450억 원), 한국 노인 노쇠 코호트 구축 및 중재 연구에 노인노쇠 예방 운동개발 포함(보건복지부, 5년 연구비 125억 원)

1) 치매예방 운동프로그램 보급

■ 필요성

- 정부는 2017년부터 '치매 국가책임제', '국가치매연구개발위원회' 등 치매예방 정책 추진 중
 - 치매는 2019년 기준 노인인구 802만 명 중 81만 명(약 10%), 노인 10명 중 1명, 12분당 1명 발생으로 환자의 삶의 질 저하, 가족 및 국가부담 증가 초래(국민건강의료보험 약 13.6조 원)
- 체육 분야의 검증된 표준화 치매예방 운동프로그램 개발 및 전문운동지도자 양성 · 보급 필요

- 최근 미국신경과학회(American Academy of Neurology)가 발표한 지침에 의하면, 운동은 가장 효과적으로 치매를 조기 예방할 수 있는 중요한 요소
- 병원, 보건소, 치매안심센터 등에서 검증된 프로그램과 치매예방 운동지도자 배치 수요 증가

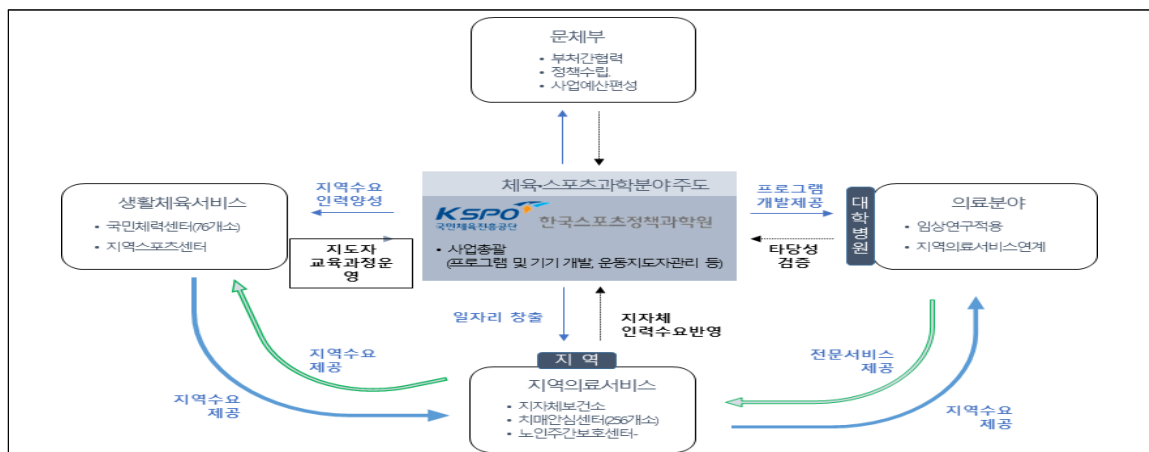
■ 주요 내용

- **(병원과 임상연구를 통한 운동프로그램 개발)** 체육계와 의료계 협업으로 임상연구와 타당성 검증, 표준화 치매예방운동프로그램 연구개발 및 적용, 디지털 건강관리 기술 활용 운동기능 평가 추진
 - 노화연구의 각 분야(보건·의료·영양 등)와 체계적·유기적으로 융합한 연구로 스포츠과 학이 주도하는 노화극복을 위한 운동프로그램 개발
 - 운동중재프로그램 효과 검증을 통한 신뢰성 있는 프로그램으로 임상적 근거 마련 및 치매예방으로 의료사회적 비용의 절감효과 기대
- **(전문인력 양성 및 보급)** 치매예방 운동프로그램 운영·보급을 위한 전문인력 양성 및 보급
 - 양성교육 교재 개발, 인력 양성교육 및 인력 파견 등 추진
 - 치매예방 운동프로그램 전문지도자 일자리 창출 및 국민체력센터, 병원, 보건소, 치매안심센터 등 연계한 의료 신산업 발전에 기여

■ 추진체계

- (문화체육관광부) 장애인 체육정책 수립 및 사업예산 편성, 부처 간 협력
- (한국스포츠정책과학원) 사업 총괄, 프로그램 및 기기 개발, 운동지도자 관리 및 보급사업, 생활체육서비스, 지역의료 서비스 협력
- (의료분야) 임상연구 적용 타당성 검증, 지역의료서비스 연계
 - 체력검사, 인지검사뿐만 아니라 fMRI, 혈액검사, 뇌파검사 시행

[그림 3-1] 치매예방 운동프로그램 개발·보급 추진체계



2) 노화 예방 운동프로그램 보급

■ 필요성

- 신체활동과 운동은 근육량, 근력, 재생능력과 관련하여 노화와 근육대사장애 지연 및 예방
 - 근력은 50~60세 이후에 연간 감소율이 약 2~4%에 달하고, 근력 손실은 근위축증 비율보다 약 3배 정도 크다고 보고(Giovanna et al., 2018, Cold Spring Harb Perspect Med)
- 체육 분야에서 검증된 노화지연 표준 운동프로그램이 부재하여 노년층에게 적합한 프로그램 및 노화 예방 운동도구 개발 필요

■ 주요 내용

- (운동프로그램 개발) 근육 및 심혈관 강화 운동프로그램 포함한 노화예방을 위한 표준 운동프로그램 개발 및 보급
 - 초고령화 시대의 사회현안인 항노화·역노화 이슈 대응 및 노화예방 관리로 노인의 삶의 질 향상, 국민건강 증진 및 건강수명 연장을 통한 생산가능 인구 확대 기대
- (운동도구 개발) 노인층에 특성을 고려한 노화 예방 운동도구 개발 및 보급
 - 기술이전 및 사업화 등을 통한 시장 창출로 경제적 파급효과 기대
- (전문인력 양성 및 보급) 노화예방 운동프로그램 운영·보급을 위한 전문인력 양성 및 보급

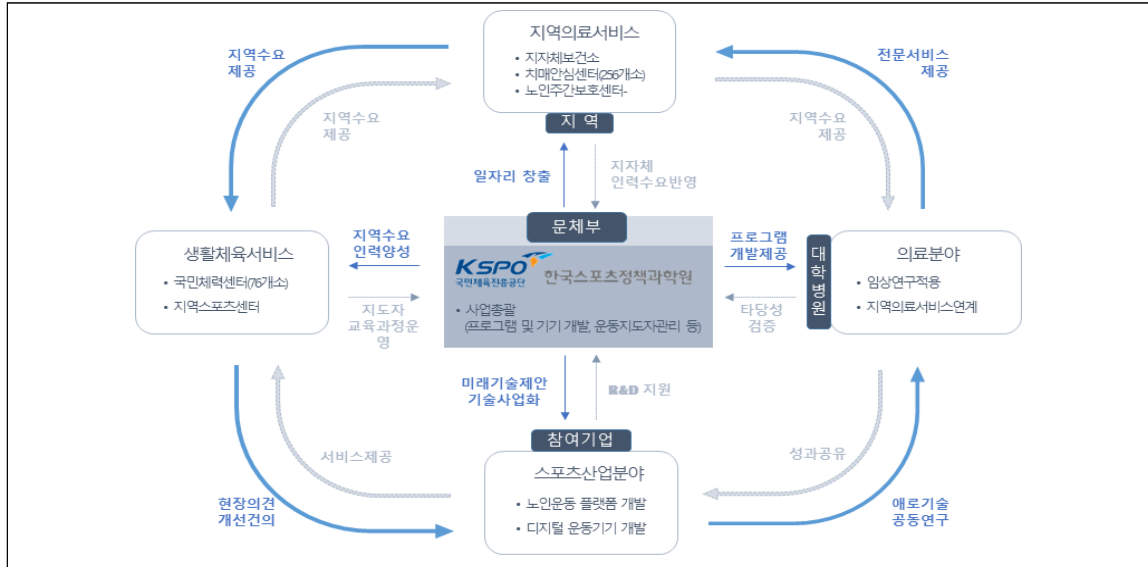


■ 추진체계

- (문화체육관광부) 체육정책 수립 및 사업예산 편성, 부처 간 협력
- (한국스포츠정책과학원) 사업 총괄 전담 및 공동연구기관, 유관기관으로 추진체계 구성
 - 사업 전반 자문 및 의견수렴을 위한 관련 협의체 구성·운영
 - 사업 발전 방향, 현안 등 자문을 위한 산·학·연·병 전문가로 구성된 발전위원회 운영

- (의료 분야) 임상연구 적용 타당성 검증, 지역의료서비스 연계

[그림 3-2] 노화예방 운동프로그램 개발·보급 추진체계



라. 장애인 생활체육 참여 확대

정책 환경

- 장애인의 체육시설 이용에서 접근성이 중요하나, 장애인의 50% 이상은 체육시설 접근에 15분 이상 소요되는 실정임.
 - 장애인체육 참여여건 조성을 위해 2015년부터 광역 단위 거점형 장애인체육센터를 지원해 왔으나, 장애인 인구 대비 시설 부족으로 시설의 원활한 이용에 한계
- 정부는 장애인 및 비장애인이 생활권 내에서 함께 언제라도 편리하게 이용할 수 있는 공공스포츠 공간으로서 생활밀착형 (장애인형) 국민체육센터(반다비체육센터) 건립을 지원하고 있음.
 - 공모를 통해 체육관형(30억 원), 수영장형(40억 원), 종목특화형(30억 원) 지원
 - 2019~2025년에 연 30개소, 총 150개소를 선정할 계획이었지만, 2019년 30개소, 2020년 23개소, 2021년 12개소 선정하여 지원
- 장애인 생활체육 활성화를 위해 2021년 기준, 생활체육교실 604개소 및 동호회 253개를 지원하고 있으나 장애인 및 중증장애인 대상의 생활체육 지원은 미흡함.
 - 장애인노인 증가(전체 등록장애인 중 65세 이상 고령층 49.9%) 및 높은 중증장애 비중(37.4%) 등 장애 연령, 장애 정도 등 수요자 특성을 반영한 맞춤형 생활체육 지원 강화 필요

1) 반다비체육센터 지속 확충 및 지원체계 구축

■ 필요성

- 장애인의 체육시설 접근성 제고 및 지역수요 기반의 시설 운영모델 정착 필요
- 반다비체육센터의 효율적 운영·관리체계 구축을 위하여 지방자치단체 공모 단계부터 운영 주체·예산·프로그램 등의 표준화 및 센터 활성화 지원체계 구축 필요

■ 주요 내용

- (지역 수요 분석 기반 지속 확충) 장애인구 구성, 요구 종목, 지역 체육시설 여건 등 수요 기반으로 지원 대상 선정, D-2년 지역 건립시설 사전 선정 및 조성 지원 기금 사전 확정
- (반다비체육센터 표준 운영모델 개발) 반다비체육센터 운영 주체·예산·프로그램 등 유형별 표준 운영모델 개발
- (반다비체육센터 운영관리 체계 구축) 정부, 대한장애인체육회, 지역체육회 등 반다비체육센터 운영위원회 구성, 반다비체육센터 운영 평가, 현장 점검 등 효율적인 운영관리 체계 마련

■ 추진체계

- 문화체육관광부 및 유관기관 간 역할 분담과 협력
 - (문화체육관광부) 사업계획 및 예산 편성, 반다비체육센터 공모·선정 심의
 - (한국스포츠정책과학원) 지역 수요분석 기반 반다비체육센터 표준 운영모델 개발
 - (대한장애인체육회) 정부, 지역장애인체육회, 연구기관 등 관계 기관 협의체 운영을 통해 사업 운영 관리체계 구축

2) 수요자 맞춤형 장애인 생활체육지원 강화

■ 필요성

- 장애노인이 증가하고 높은 중증장애인 비중을 고려한 프로그램 개발·보급 등 수요자 맞춤형 생활체육 지원 강화 필요


■ 주요 내용

- (장애노인 실버건강관리 프로그램 지원) 장애노인 특성에 따른 건강, 치매예방 운동프로그램 개발 및 비대면 콘텐츠 제작, 복지관·요양시설 연계 찾아가는 건강관리(헬스케어) 교실 운영


참고
벨기에(Tachtig Maar Krachtig) 노인 운동프로그램

Tachtig maar krachtig (Deel 1)


1) greif een tennisbal afwisselend door onder het rechter en linker been




2) knijp een tennisbal tussen de knieën en breng de handen omhoog




3) knijp een tennisbal tussen beide benen en breng de armen tot boven het hoofd



4) strek afwisselend linker en rechter arm en been uit naar voor




5) knijp in een tennisbal en breng afwisselend linker en rechter arm omhoog tot aan de schouder




Tachtig maar krachtig (Deel 2)


1) ga op de toppen van de tenen staan en terug




2) van zit tot stand komen en terug




3) probeer afwisselend de linker en rechter knie tot tegen de hand te brengen



4) greif een tennisbal door voor en achter het lichaam



5) knijp in een tennisbal en breng het naar de schouder afwisselend links en rechts



- 요양보호소, 요양병원에 있는 장애노인을 대상으로 운동프로그램 제공, 스포츠장비 대여

*출처: <https://www.s-plusvzw.be/node/619>

95 |

- (중증장애인 생활체육프로그램 개발 및 보급) 중증장애인(휠체어, 보행자) 운동프로그램 개발 및 보급, 재가 중증장애인 대상 찾아가는 생활체육지도자 서비스 지원, 중증장애인 생활체육교실 및 동호회 운영 지원

■ 추진체계

- (문화체육관광부) 사업계획 및 예산 편성, 부처 간 협력체계 구축
- (보건복지부) 관련 기관(노인복지관, 노인요양시설 등) 연계 및 지원 대상 공모 선정
- (대한장애인체육회) 수요자 맞춤형 생활체육프로그램 개발 및 보급, 장애인 및 중증장애인 생활체육 교실·동호회 운영 지원

마. 체육인 복지·인권보장 강화

정책 환경

- “체육인에 대한 복지정책의 수립과 체육인 복지를 위한 제도적 기반을 마련함으로써 체육인들의 생활안정과 체육활동 증진에 이바지함을 목적으로” 「체육인 복지법」이 제정(2021.8.10.)됨.
 - 그간 국제대회 입상점수 평가를 토대로 국가대표선수에게 경기력향상연구연금 지급과 그외 체육인 복지사업이 이루어졌으나, 지원 대상은 2020년 기준 4,352명(비장애체육인 3,317명, 장애체육인 1,035명)에 불과
- 국가체육 발전 공헌에 걸 맞는 보상과 인권 보장을 위한 체육인복지 향상 사업 확대 및 재원 확보가 요구됨.
 - “국가와 지방자치단체는 체육인이 국민체육진흥과 국민의 행복증진을 위하여 공헌할 수 있도록 체육인의 복지증진에 필요한 시책을 5년 마다 수립·시행하여야 한다.”(법 제5조제1항)
 - “국가와 지방자치단체는 예산의 범위에서 체육인의 복지증진을 위한 사업과 활동에 필요한 지원을 할 수 있다.”(법 제5조제2항)
- 소수 전문체육인 중심의 국가체육 발전 과정에서 (성)폭력 등 체육인에 대한 인권침해 문제가 야기되고, 체육인의 인권보장 강화에 대한 요구가 증가하는 상황임.
 - 승리자상주의 체육문화가 학생 체육인의 진로개발 과정인 학습과 경력개발 기회를 제한하고, 체육인 복지와 인권 위협의 잠재 요인으로 작용

1) 「체육인 복지법」 연계 사업 발굴 및 추진

■ 필요성

- 스포츠강국과 국가체육 발전의 주역인 체육인 복지를 증진하고, 체육인의 생활안정과 체육활동 증진 등을 위해 제정된 「체육인 복지법」과 연계한 사업 발굴 필요
 - 「체육인 복지법」에서는 체육인의 생활안정, 지위와 권리 보장, 보상과 지원 등을 규정
- 체육인 복지의 잠재 위협요인 제거를 위해서 선제적·지속적인 체육인 생애주기 맞춤형 지원이 중요하며, 이를 통해 국가체육 발전의 주역인 체육인의 생활안정과 복지 향상 기대
 - 선수 입문 초기부터 지속적으로 ‘학업/진로 + 운동’ 병행을 위한 이중경력(dual career)프

로그래 개발과 지원에 집중해야 은퇴 후 안정적 생활 가능

참고 국외의 체육인 학업/진로 지원 사례

- 일본: 선수 은퇴 후를 고려하여 운동과 학습을 병행할 수 있도록 지원
최고급 선수의 경우, 국외대회가 많을 경우 가정교사를 보내 학업 지원
- 호주: 운동과 학업 및 삶의 균형 유지를 위해 통합 지원(Athlete Career Education, ACE)
코치 개발 프로그램에 대한 지속 참여 독려를 위해 코치에게 장학금 지원
- 미국: 세무 상담, 금융 교육, 개인 브랜드 관리 등 은퇴 후 생애 설계 프로그램 운영·지원

■ 주요 내용

- **(체육인복지를 위한 계획 수립)** 「체육인 복지법」에서 규정한 사업 추진을 위하여 신규 사업 발굴, 연차별 예산 지원 규모 등을 포함한 ‘체육인복지 증진 중장기 계획’ 수립
- **(체육인복지 전담기관 지정)** 체육인복지 전략과 사업 추진을 위한 위원회 구성(단기) 및 전담기관 지정(중장기)
 - (단기) 문화체육관광부, 국민체육진흥공단, 대한체육회, 대한장애인체육회, 체육 관계자(체육인, 전문가 등)로 위원회 구성·운영(2022년~)
 - (중장기) 지정된 ‘체육인복지전담기관’ 통해 추진(「체육인 복지법」 제17조)
- **(체육인 복지사업 발굴)** 체육인 공통지원 및 생애주기 맞춤형 복지사업 발굴과 추진
 - 사회 참여(진로, 창업), 생활 안정(생활안정자금 융자, 자녀돌봄), 복지후생(포상금, 의료비 등), 인권교육(폭력피해 지원·상담·예방), 경력 지속(출산·육아 후 복귀) 지원 등 추진
 - ‘체육인복지 증진 중장기 계획’ 수립 시, 생애주기 맞춤형 복지사업 발굴 연구 포함

■ 추진체계

- (한국스포츠정책과학원) 체육인복지 증진 중장기 계획 수립(2022년)
- (체육인복지전담기관) 체육인복지 전략 및 복지사업 추진

2) 스포츠포토 수익금 5% 사용 법제화

■ 필요성

- 국가와 지방자치단체가 체육인 복지증진을 위한 사업과 활동에 필요한 예산을 지원(「체육인 복지법」 제5조제1항)하기 위해서는 지속가능한 안정적인 예산 확보가 중요
- 체육인의 생활안정과 인권보장을 위해 안정적 예산 확보를 위한 법제도 정비 필요
 - 경기력향상연구연금과 복지후생금 등 체육인 복지사업에 지원된 예산은 약 200억 원 정도로, 사업예산의 추가 확보 근거 마련 필요

- 체육인 복지사업 지원 예산은 2019년 216억 원, 2020년 218억 원 수준(연도별 국민체육진흥공단 종합업무현황 기준)

■ 주요 내용

▪ (재원 확보 제도화 연구) 스포츠포토 수익금 배분 비율 법제화 연구 추진

- 스포츠포토 수익금(2020년 기준 약 1.5조 원)은 대부분 국민체육진흥에 지원되어, 체육인 복지예산 확보를 위한 수익금 배분 비율 법제화를 위한 연구 추진 필요
- 중장기 수익금 규모 추정과 국민체육진흥기금 수요 분석 및 체육인 복지사업 규모 분석을 토대로 수익금 적정 배분 비율 도출 포함

*스포츠포토 수익금 배분: 주최단체 지원 10%, 체육문화예술사업 지원 5%, 공공체육시설개보수 지원 5% 등으로 배분되며, 그 외에는 국민체육진흥에 사용

▪ (수익금 배분 비율 법제화 공감대 형성) 국민체육진흥의 주요 재원인 스포츠포토 수익금의 체육인복지 지원에 관한 국민 공감대 형성사업 추진

- ‘(가칭)수익금 배분 법제화 추진위원회’ 운영(2023년 하반기~2024년 상반기)을 통한 국민 공감대 형성 및 적정 배분 비율* 확정

*스포츠포토 수익금 5%는 886억 원(2021년 기준)으로 2020년 체육인 복지사업 예산 218억 원의 4배 이므로, 체육인 복지사업의 중장기 계획 등에 근거한 적정 배분 비율 확정 필요

■ 추진체계

▪ (한국스포츠정책과학원) 법제화 연구 추진(2023년)

▪ (가칭 ‘수익금 배분 법제화 추진위원회’) 정부, 공단, 체육단체, 체육인, 관계 전문가(법, 체육) 15명 내외 구성 및 운영(2023년 하반기~2024년 상반기)

3. 관광 분야 추진과제

가. 관광 약자의 관광기본권 보장 강화

정책 환경

- 국민의 삶의 질 및 여가활동 증진을 통한 행복추구와 밀접한 관련이 있는 관광을 국민의 기본권으로 보장이 필요함.
 - 세계관광기구(UNWTO)는 누구나 평등하게 관광활동을 즐길 수 있는 포용적인 관광환경 조성 강조
- 『대한민국 헌법』은 모든 국민이 인간다운 생활을 할 권리를 보장하고 있으며, 사회적 약자가 안전하고 편리한 삶을 영위할 수 있게 하는 '장애물 없는 환경(barrier-free)' 조성이 중요한 정책과제로 대두됨.
 - 장애물 없는 환경을 의미하는 'barrier free'라는 용어는 1974년에 UN 장애인생활환경전문가회의의 「장벽 없는 건축 설계(barrier free design)」 보고서에서 처음 사용되기 시작
 - 장애인·노인·임산부 등이 안전하고 편리한 시설·설비 이용, 정보 접근을 할 수 있도록 보장하는 「장애인·노인·임산부 등의 편의증진 보장에 관한 법률」이 제정(1997.4.10.)되어 시행 중
- 「관광진흥법」은 국가와 지방자치단체가 관광취약계층의 관광복지 증진을 위한 시책을 강구하도록 규정하고 있음.
 - 「관광진흥법」 제47조의3(장애인 관광 활동의 지원) 및 제47조의4(관광취약계층의 관광복지 증진 시책 강구)

■ 필요성

- 장애인뿐 아니라 초고령사회 진입을 대비한 핵심 정책으로서 관광 약자의 보편적 여행 보장을 위한 정책적 지원 및 관광활동 참여 활성화 등을 위한 통합적 지원사업 필요
- 이를 통해 물리적·환경적 제약요인을 해소하고 모두를 위한 관광(Tourism for All) 구현 및 미래 여행수요 창출로 국내관광 활성화 도모 기대

■ 주요 내용

- **(무장애 관광도시* 조성 확대)** 모든 관광객이 이동, 시설이용, 정보 접근에 제약 없이 관광활동을 영위할 수 있는 무장애 관광도시 조성 확대 추진
 - *2022~2024년에 매년 1개 도시 선정, 선정 도시에 대해 3년간 최대 40억 원씩 지원할 계획(문화체육관광부·한국관광공사, 2022.1.26., '22년 「무장애 관광도시 조성」 사업 공모 안내서)
- **(무장애 관광환경 조성)** 관광 취약계층(장애인, 고령자, 임산부, 영유아 동반자 등)이 제약 없이 여행할 수 있도록 관광지 및 관광시설 접근성 제고와 여행 향유환경 조성
 - 관광시설 등의 서비스 접근성 개선, 무장애 관광정보 플랫폼 구축, 나눔여행 활성화 등을 통한 통합적이고 연계성 있는(seamless) 관광환경 구축
- **(무장애 관광사업체 육성)** 무장애 관광 활성화를 위해 무장애 전문여행사 인증제 도입, 무장애 관광 분야 소셜벤처 스타트업 육성, 관광종사자 교육 강화 등 추진
- **(여행 향유 지원 확대)** 18~25세 청소년의 여행 지원 및 저소득층 대상의 통합문화이용권 지원 확대
 - (18~25세 저소득층 청소년 여행지원 강화) 경제활동에 참여하지 않는 청년층의 국내여행

- 경험 격차 완화를 위하여 저소득 청소년의 여행 참여 확대를 위한 바우처 형태 지원사업 추진
- (저소득층 통합문화이용권 지원 확대) 통합문화이용권(문화누리카드)의 관광 부문 활용 확대를 위하여 지원금·이용처 확대, 이용자 선택의 다양성을 확대한 상품 강화 등 추진

참고 프랑스 '출발18:25' 지원사업

- 2014년부터 National Agency for Holiday Checks(ANCV)는 관광청과 공동으로 관광 양극화 해소를 위해 18-25세 청소년의 휴가를 재정적 지원(여행경비의 최대 80%)



나. 국민 관광기본권 실현을 위한 여행금고 제도 도입

- 여가활동 선호도에서 관광활동이 가장 높게 나타나고 있으나 시간적·경제적인 요인이 제약 요인으로 작용함.
- 「2021년 사회조사 결과(복지·사회참여·여가·소득과 소비·노동)」(통계청, 2021.11.17. 보도자료), 우리 국민은 향후 하고 싶은 여가활동으로 관광활동(67.7%)을 가장 선호

(중복응답, 단위: %)

정책 환경	동영상 콘텐츠 시청	휴식 활동	컴퓨터게임, 인터넷 검색 등	취미, 자기개발 활동	스포츠 활동	문화 예술 관람	사회 활동	문화 예술 활동	스포츠 경기 관람	관광 활동	기타
	28.2	28.2	10.4	43.3	23.6	35.7	15.6	12.1	11.5	67.7	0.2

- OECD 국가 중 우리나라 근로자의 연간 근로시간은 2021년 기준 1,908시간으로 3위(OECD Data 2021)로 최상위권 이고, 일과 삶의 균형은 36위(OECD, 2021, work-life-balance)로 최하위권

■ 필요성

- 국민의 관광기본권 실현에 필요한 시간적 제약 해소를 위한 휴가제도 개선과 경제적 부담 완화를 위한 기반 마련 필요
 - 국민의 관광 환경·여건 개선을 통한 국내관광 향유기회 제공 등 관광기본권 실현에 기여 기대

■ 주요 내용

- (국민여행금고제도 도입) 금융모델을 기반으로 국내관광과 관련한 종합서비스를 제공하는 제도로서 국민여행금고제도를 도입 및 시행

- 국민이 국내여행 경비를 적립하는 시스템을 갖추고, 이를 기반으로 관광기업, 지방자치단체 등 공급영역의 주체를 효율적으로 연계 및 국내관광 관련 종합서비스 제공
- 제도에 가입하여 국내여행 경비를 적립하는 대상에게 관광사업체 제공 할인 혜택, 지역 관광자원 및 시설 이용 관련 혜택, 국내여행 정보 제공 및 여행 컨설팅 등 서비스 제공

참고 프랑스 체크바캉스 사례

- 체크바캉스를 이용한 프랑스 국민은 2013년 397만 명에서 2020년 449만 명(전 국민의 약 6.9%)으로 지속 증가
- 2020년 기준 체크바캉스와 제휴한 관광 및 레저 업종 가맹점 수는 124,046개소

*출처: 한국관광공사 · 한국문화관광연구원, 2021, 근로자 휴가지원사업 중장기 발전전략 수립..

■ 추진체계

- (고용노동부, 농림축산식품부, 해양수산부 등 유관부처) 각 부처가 보유한 관광자원 및 시설 이용 등 국내여행과 관련한 혜택을 제공하기 위한 협력체계 구축
- (지방자치단체) 광역지방자치단체와 협력을 기반으로 근로자 휴가지원 사업 국내여행 경비 공동부담, 지역관광 상품 발굴 및 근로자 휴가지원 사업과 연계 확대, 지방자치단체 단위의 관광자원 및 시설 연계, 유희자원 공유 등 국민 국내관광과 관련한 다양한 프로그램 발굴
- (민간) 관광사업체, 금융기관 등을 중심으로 국내여행과 관련한 혜택 제공

참고 금융기관 여행적금 사례

구분	상품명	비고
우리은행	우리 여행드림 적금 (가입 후 만 3개월 경과 및 불입총액 50만 원 이상)	숙박, 렌터카 등 관련업체와 연계, 제휴서비스(1박 숙박권 또는 렌터카 1일 이용권)
하나은행	하나의 여행적금	하나투어 마일리지 적립 혜택
국민은행	KB 두근두근 여행적금	노랑풍선 패키지여행 1만 원 할인쿠폰 증정
광주은행	해피라이프 여행스케치	적금 가입 후 여행상품 이용 시, 3% 캐시백

*출처: 한국관광공사 · 한국문화관광연구원(2021), 근로자 휴가지원사업 중장기 발전전략 수립, 303쪽.

다. 사회적 고립감 해소를 위한 고령층 관광서비스 확충

정책 환경

- 우리나라 고령인구(65세 이상)는 2000년 340만 명에서 2020년 813만 명으로 증가했고, 2030년에는 1,300만 명에 달할 것으로 전망됨.
- 2025년 초고령사회로 진입이 예상되고, 고령인구 증가에 따른 독거노인 비율 증가 등 다양한 사회적 문제가 발생함.
 - 독거노인 비율은 2000년 16.0%에서 2020년 19.6%로 지속 증가 추세, 사회적 고립감은 60세 이상이 36.6%(2019년 기준)로써 가장 높은 실정(통계청 통계개발원, 2021, 국민 삶의 질 2020)

■ 필요성

- 고령층은 신체적·경제적 제약 및 1인가구 형태가 많은 계층으로, 고령층의 사회적 고립감을 해소하고 삶의 질을 개선하기 위한 관광서비스 확충 필요
 - 고령층의 국내관광 기회 확대 및 관광경험의 질 제고를 위한 환경 조성 기대

■ 주요 내용

- **(고령층 돌봄여행 서비스 확대)** 저소득층 고령층의 국내관광 향유 기회를 확대하기 위한 돌봄여행 서비스 대상 및 규모 확대
 - 주요 관광지 및 관광시설 중심으로 고령층의 국내여행 활동을 지원하기 위한 안내 등 관광도우미(TourHelper) 서비스 시범사업 운영
 - 저소득 고령층 1인당 10만 원 정부 지원
- **(시니어 여행교육 프로그램 확대)** 시니어 계층을 대상으로 관광 활성화를 위해 국내여행 경험의 질을 제고하는 ‘꿈꾸는 여행자 사업’* 운영 대상 및 규모 확대
 - *‘시니어 꿈꾸는 여행자’ 사업은 한국관광협회중앙회 주관으로 ‘야놀자 여행대학’이 60세 이상 대상으로 운영하고 있으며, 2018년 시범사업을 거쳐 2019년부터 시행

■ 추진체계

- (돌봄여행 협의회 운영) 고령층 돌봄여행 서비스 구축을 위한 협의회 운영 및 시행(2022~)
- (꿈꾸는 여행자 사업 확대) 광역지방자치단체와 연계하여 사업 운영 협의 및 사업 운영 대상 확대 시행(2022~)

4. 콘텐츠 분야 추진과제

가. 콘텐츠의 다양성 반영 확대

정책 환경

- 고령인구·북한이탈주민·외국인주민 등의 증가, 전 국민의 5.1%에 달하는 등록장애인 존재 등 인구구조 측면에서 각계각층에 대한 문화적 포용의 필요성이 증가하고 있음.
 - 2020년 12월 기준으로, 전체 인구 중 고령인구는 약 815만 명(15.7%), 등록장애인은 약 263.3만 명(5.1%)에 달하고, 북한이탈주민 약 3.3만 명 중 대다수(80.5%)는 5년 이상 장기정착 주민
 - 2020년 11월 기준으로, 전체 인구 중 외국인주민은 약 215만 명(4.1%)으로, 우리 사회는 '다문화 사회'(OECD 기준 외국인 비율 5%) 진입 예정
- 우리 국민은 사회갈등 인식이 보통 이상으로 높고, 빈부격차, 이해 당사자의 각자 이익 추구, 개인·집단 간 상호이해 부족 및 가치관 차이를 사회갈등의 주원인으로 인식(한국행정연구원, 2022, 2021년 사회통합실태조사)함.
 - 우리 국민의 82%는 한국사회 내 차별이 심각하다고 인식, 67.9%는 차별 상황의 자연적 완화·해소 전망에 비동의(국가인권위원회·리얼미터, 2020, 2020년 차별에 대한 국민인식조사)
- 우리나라는 2007년에 「문화적 표현의 다양성 보호와 증진 협약」(약칭 '문화다양성 협약')에 가입하고 이를 2010년에 국회에서 비준하였으며, 관련 법률을 제정하고 기본계획 수립하여 추진 중임.
 - 「문화다양성의 보호와 증진에 관한 법률」 제정(2014.5.28.) 및 법률에 의한 「제1차 문화다양성 보호 및 증진 기본계획」(관계부처 합동, 2021.5.) 수립·시행 중

1) 문화다양성 실현을 위한 콘텐츠 지원사업 확장

■ 필요성

- 인구구조 변화 적응 및 사회통합을 위한 문화다양성 콘텐츠의 중요성 지속 증가
- 「제1차 문화다양성 보호 및 증진 기본계획」의 세부 과제인 '문화콘텐츠의 다양성 확대 지원' 사업의 범위 구체화 및 예산 현실화를 통한 정책 실효성 제고 필요
 - 다양성 콘텐츠의 선순환 구조 정착과 콘텐츠 기획개발 및 제작주체 다각화를 통한 문화다양성 가치 실현에 기여 기대

참고 「제1차 문화다양성 보호 및 증진 기본계획」(관계부처 합동, 2021.5.) 주요 내용

- (비전) 문화다양성을 통한 창의와 혁신의 문화국가
- (목표) 다양성과 포용성의 문화생태계 조성
- (3대 추진전략 7대 핵심과제)
 - 1. 문화의 다양성 보호 및 확대: ① 문화적 표현의 다양성 보호와 증진, ② 국제기구 및 국가 간 문화정책성 보호를 위한 협력 활성화
 - 2. 소수자의 문화 참여와 접근성 보장: ③ 다양한 문화주체의 문화권 보장, ④ 문화시설과 미디어 접근성 지원
 - 3. 문화다양성 가치 확산과 공존기반 형성: ⑤ 문화다양성 가치 반영 교육 활성화, ⑥ 문화다양성 인식 제고, ⑦ 차별표현 시정을 통한 문화다양성 가치 확산

■ 주요 내용

- (정책연구 수행) 콘텐츠 기반 문화다양성 가치 확산을 위한 정책연구 수행
 - 지원 강화 근거 마련, 국외 정책사례 및 국내 적용가능성 검토 등
- (영화) 인디그라운드* 기반 독립·예술영화 유통배급 종합지원 예산 증액(2022년 예산 20억 원/한국영화진흥위원회), 데이터 기반 사업을 위한 독립·예술 영화 특화 통계 구축
 - *한국 독립·예술영화 유통배급 환경개선을 위해 한국영화진흥위원회가 설립한 독립·예술영화 유통배급지원센터
- (게임) 인디게임 기획개발 공모전 포상금 규모 및 수혜대상 확대(2022년 기준 20개 팀 내외, 팀당 최대 1천만 원/한국콘텐츠진흥원), 초기 게임 개발사 레벨업 지원예산 증액(2022년 기준 13사 내외, 기업 당 최대 1억 원/한국콘텐츠진흥원)
- (만화) 만화 독립출판 지원사업(2022년 기준 5억 원/한국만화영상진흥원), 다양성만화 제작 지원사업(2022년 기준 약 15억 원/한국만화영상진흥원) 예산규모 증액

■ 추진체계

- (관계부처 협력) 관계부처 협의를 통해 지원예산 규모 증액 추진
 - 사업 수행주체(한국영화진흥위원회, 한국콘텐츠진흥원, 한국만화영상진흥원 등) 연계 협력

2) 문화다양성 교육 영상콘텐츠 유통 지원

■ 필요성

- 교육기관 중심의 보급뿐만 아니라 높은 이용률을 담보하는 온라인 플랫폼 기반의 유통까지 포괄하여 문화다양성 교육 영상콘텐츠에 대한 접근성 강화 수단 필요
- 「제1차 문화다양성 보호 및 증진 기본계획」의 세부 과제인 '생애주기 문화다양성 교육지원'과 연계한 콘텐츠 유통 및 보급 지원 필요
 - 교육콘텐츠 확산을 통한 문화다양성 정책의 실효성 제고 및 기 수립한 사업의 성과확산을 통한 정책효과 제고 기대

■ 주요 내용

- (환경 분석 및 목록 마련) 생애주기별·장르별 콘텐츠 주 이용창구를 고려한 맞춤형 유통 및 보급 지원을 위한 환경 분석과 유통·보급 가능창구 목록 마련
 - 영유아·아동, 초·중·고교, 성인의 문화다양성 콘텐츠 접근 및 이용환경 분석
 - 주 이용창구(플랫폼 및 서비스)를 고려한 유통·보급 가능창구 목록 마련

- **(콘텐츠-유통창구 매칭)** 문화다양성 교육 영상콘텐츠 제작과 제공, 유통배급 등 지원을 위한 매칭 추진
 - 문화다양성 교육 영상콘텐츠 제작업체와 제공업체(교육콘텐츠 서비스 제공사업자, OTT사업자, 포털 사업자 등) 비즈매칭 추진
 - 제작 완료된 문화다양성 교육 영상콘텐츠 아카이빙 추진
 - 문화다양성 교육 영상콘텐츠 유통배급 종합지원 플랫폼 구축

나. 전 국민의 콘텐츠 향유권리 보장

정책 환경

- 콘텐츠산업은 4차 산업혁명 관련 기술 발전과 밀접한 산업 분야라는 특성으로 인하여 양적·질적 측면에서 더욱 빠른 속도로 성장 중임.
- 국내 콘텐츠산업 매출액은 2017년 기준 113.2조 원이었고, 2020년 기준 128.3조 원으로써 2017~2020년 기간 중 연평균 4.3% 성장률을 기록
- 콘텐츠산업은 디지털 기기에 보다 친밀한 젊은 층의 향유 영역으로 다루어져 왔으나, 기기·기술 발전, 코로나19에 따른 비대면 이용 환경의 확산 등에 힘입어 전 국민이 향유할 수 있도록 보장이 필요함.

1) 콘텐츠 향유 소외계층 파악을 위한 실태조사 추진

■ 필요성

- 향유 가능한 콘텐츠의 양적 증가 및 다양해진 이용 환경을 고려하여 전 국민의 콘텐츠 향유를 위한 이용자 친화적 정책 필요
 - 콘텐츠 향유 양상이 온라인에만 국한되지 않고, 온·오프라인을 종횡무진하는 현실 반영
- 콘텐츠 이용 양상이 분야별로 매우 이질적인 것으로 파악되고 있어, 콘텐츠 이용자 층위에서의 소외계층 파악 등 정책 대상의 정밀한 발굴과 진단을 위한 실태조사 필요

■ 주요 내용

- **(실태조사 정비)** 콘텐츠 이용자 실태조사 정비 및 국가승인통계 사업 추진
 - 한국콘텐츠진흥원이 생산·관리하는 콘텐츠 분야별 이용자 조사 개선
 - 콘텐츠 향유 현실을 고려하여 이용자 대상 통합 실태조사 추진
 - 분야별 실태조사 및 통합 실태조사의 국가승인통계화 추진
- **(유관 조사 간 조정)** 콘텐츠 이용 관련 국가승인통계 유관부처 및 기관 간 콘텐츠 이용자 실태조사의 대상·정보 범위 조정
 - 콘텐츠 이용자 정보를 일부 생산하는 「국민여가활동조사」, 「국민문화예술활동조사」, 「한

국미디어패널조사」 등과의 중복을 조율 및 조정하여 콘텐츠 이용자 실태조사의 국가승인통계화 추진

■ 추진체계

- (문화체육관광부, 한국콘텐츠진흥원) 기존 국가승인통계 자료 개선 및 조정 지원
- (민간 및 부처 간 협의) 콘텐츠산업통계협의회 신설 및 관련 부처(과학기술정보통신부) 협의

2) 생애주기 맞춤형 미디어 · 콘텐츠 리터러시 교육 강화

■ 필요성

- 게임, 영상, SNS 등을 중심으로 아동 · 청소년층에서 미디어 이용 시간이 대폭 증가함에 따라 미디어 리터러시 교육 강화 필요성 증가
- 디지털기기 기반의 콘텐츠 이용이 성인뿐만 아니라 아동 · 청소년 등으로 확장하면서 다양한 콘텐츠 생산 환경에 부합하는 건강한 콘텐츠 이용 교육시스템 구축 필요

■ 주요 내용

- (아동 · 청소년) 아동 · 청소년 대상 미디어 · 콘텐츠 리터러시 교육프로그램 개발 및 보급
 - 미디어가 제공하는 정보와 콘텐츠 이용 방법 가이드
- (청 · 장년) 콘텐츠를 효과적 · 비판적으로 활용할 수 있도록 종합 교육프로그램 개발 및 보급
 - 청 · 장년층은 미디어 이용시간이 증가했을 뿐만 아니라, 콘텐츠를 활용한 사회경제적 활동(직업 및 사업 등)을 창출할 가능성이 가장 높은 주요 경제활동 인구층이므로, 이들 연령층이 콘텐츠를 보다 효과적이고 비판적으로 활용할 수 있도록 종합 교육프로그램 개발
- (노년층) SNS 이용 접근성뿐만 아니라 허위정보 노출에 가장 취약한 노년층 대상의 미디어 · 콘텐츠 이용 교육프로그램 개발 및 보급

■ 추진체계

- (유관기관 협력) 문화체육관광부, 과학기술정보통신부, 방송통신위원회 등 관련 사업 시행 기관 간 협력

다. 콘텐츠 분야별 핵심 인프라 조성

정책 환경

- 한국 대중음악은 대중문화계의 핵심 산업으로서 세계인을 사로잡는 글로벌 한류의 선도 산업으로 부상하였음.
- 우리나라는 영화산업 100여 년의 역사를 거치면서 1인당 영화관람 횟수 세계 1위이자 세계 5위의 시장을 보유하고 최근에 잇따른 주요 국제영화제 수상 등으로 영화강국으로 성장하고 있음.
 - 코로나 이전(2019년) 1인당 연간 영화관람 횟수는 4.37회로 미국 3.51회, 호주 3.56회, 아이슬란드 4.32회를 상회하며 세계 최고를 기록(영화진흥위원회, 2020, 2019년 한국 영화산업 결산)
 - 할리우드 영화산업계에 반향을 일으킨, 2020년 「기생충」의 아카데미영화제 4개 부문 수상, 2021년 「미나리」로 배우 윤여정의 아카데미 여우조연상 수상 등의 성과를 기록
- 각 분야 콘텐츠의 수출 급증과 한류의 글로벌 확산 등 한국 문화산업이 전성기를 맞이하고 있으나, 콘텐츠산업의 상징적인 인프라가 부재하고 콘텐츠 인프라와 연계하여 문화산업의 지속 성장을 위한 교육·관광 등과의 융합 프로그램 개발 등 추진이 필요한 상황임.
 - 한국대중음악박물관, 한국영화박물관, 한류박물관 등 콘텐츠산업 핵심인프라 건립이 지역이기주의로 인해 대상지 선정에 난항을 겪음에 따른 기회비용 상실, 콘텐츠·관광 융합을 통한 새로운 기획 창출도 지지부진한 상황

1) 한국영화박물관 건립

■ 필요성

- 한국영화산업의 성장과 국제적인 위상 제고에도 불구하고, 이에 부합할 수 있는 대표 영화박물관이 부재하여 한국영화 전성기의 많은 문화유산이 체계적으로 축적되지 못하는 상황
 - 국외 영화강국들은 영화산업과 관광산업을 동시 견인하고자 최첨단 영화박물관 건립을 추진 중이나, 현 한국영화박물관은 한국영상자료원 1층 로비 일부에 임대시설로 운영 중

참고 국외의 영화박물관 사례

- 2021년 9월 미국에서는 영화 제작의 예술과 기술을 다룬 최대 규모의 영화박물관이 개관하여 미국 영화문화의 상징으로 자리매김
- 그 밖에 많은 국가가 자국 영화의 역사와 현재를 보여주는 문화인프라로서 영화박물관을 건립하고 관광 및 문화, 교육의 장으로 활용
 - 네덜란드 아이펠름뮤지엄, 프랑스 시네마테크 프랑세즈, 독일 프랑크푸르트 영화박물관 및 베를린 영화박물관, 중국 상하이영화박물관, 호주 ACMI 등

■ 주요 내용

- **(국립 한국영화박물관 건립)** 국제적으로 높아진 한국영화의 위상에 맞는 인프라로서 국립 한국영화박물관 건립*
 - 현 한국영화박물관을 규모와 내용을 갖추어 이전 건립 방식으로 추진
 - *「영화박물관 건립을 위한 기본구상」(한국영상자료원, 2017)에서는 신축 건립비를 약 958억 원으로 산정(부지매입비 제외)

- **(유관기관 통합)** 박물관 운영은 한국영화 자료를 수집하는 한국영상자료원과 통합 추진
 - 한국영화 자료의 수집 및 연구, 전시, 교육, 대중과의 소통, 매력적인 한류 관광인프라 역할을 담당할 수 있도록 운영

■ 추진체계

- **(건립추진단 구성)** 예비타당성 조사, 건축설계, 프로그램 및 자료수집(자료수집위원회) 등 추진
 - 기존 한국영화자료를 수집하고 있는 한국영상자료원과 협업 또는 통합하여 추진

2) 한국대중음악박물관 건립

■ 필요성

- 예술적 감성뿐 아니라 시대의 문화 정소 및 사회상을 반영하는 대중음악은 국민의 여가와 행복 증진에 기여해 왔고 최근에는 K-pop을 통한 한류의 성장에 크게 기여
- 대중음악은 기존에 사회 통념으로 인하여 그 가치를 높게 평가받지 못하였으나, 최근에 그 사회문화적 역할과 산업적 가치가 재평가되면서 핵심 인프라 건립 필요성 대두
 - 대중음악의 역사적 가치 및 학술적·문화사적 의미 제고, 대중음악을 통한 국가이미지 제고 및 관광산업 활성화에 기여 기대

■ 주요 내용

- **(국립 한국대중음악박물관 건립)** 우리나라 대중음악의 역사와 자료에 관한 수집·전시, 연구·교육 및 대중과의 소통 등을 담당할 인프라로서 한국대중음악박물관(또는 자료원) 건립*
 - *「한국대중음악자료원 건립타당성 연구」(문화체육관광부, 2020)에서는 해당 인프라의 총 건립비를 약 450억 원(리모델링 기준)~약 950억 원(신축 기준)으로 예측
- **(전시 및 운영)** 일반적인 박물관(또는 자료원)의 기능과 함께 매력적인 K-pop 관광인프라 역할을 병행할 수 있도록 전시·운영 프로그램 구상

■ 추진체계

- **(건립추진단 구성)** 예비타당성 조사, 건축설계, 프로그램 및 자료수집(자료수집위원회) 등 추진
 - 기존 한국영화자료를 수집하고 있는 한국영상자료원과 협업 또는 통합하여 추진

제3절 문화력을 통한 ‘소프트파워’ 강화

1. 문화·예술 분야 추진과제

가. 전 국민 창작·유통 플랫폼 구축

정책 환경

- 코로나19의 영향으로 늘어난 여가시간(평일 3.8시간/0.1시간 증가, 휴일 5.8시간/0.2시간 증가)에 모바일 기기를 활용한다는 응답 비율이 42.8%로써 10.2%p 증가(문화체육관광부, 2021, 국민여가활동조사)함.
- 전통적 향유 방식으로 인식되던 물리적·공간적 매개를 통한 예술 영역이 온라인과 다양한 방식으로 결합하며 확장함.
 - 예술정책 영역이 창작-(유통 및 매개)-소비 및 향유로 구분되는 것과 달리, 향유자들은 온라인 또는 가상공간에서 소비자이자 창작자로서 융합적으로 활동하고, 장르에서는 디지털 매체 활용으로 전통적인 순수예술과 콘텐츠 간 경계가 희미해지는 상황(예: 디지털 아트 등)

■ 필요성

- 가상현실에 기반한 메타버스* 플랫폼이 성장하면서 해당 플랫폼 이용자는 다양한 콘텐츠를 생산하는 창작자로도 활동하는 등 가상공간에서 문화콘텐츠의 생산·소비 활동 확대

*메타버스(Metaverse): ‘Meta(초월, 가상)’와 ‘Universe(세계, 우주)’ 합성어로 초월 내지 가상의 세계를 의미

참고 로블록스 이용자-생산자 운영구조

- 로블록스는 게임으로 알려졌으나, 게임, SNS, VR 기능이 복합된 가상화폐 기반의 거래 경제가 작동하는 세상이자 플랫폼 성장에 대한 기여를 보상하는 철저한 인센티브 기반 경제체제의 특성 보유
- 개발자와 사용자가 특수능력을 판매하거나, 개발도구 및 3D 모델, 아이템 등을 거래하면서 경제적 이득 획득 가능



- 능동적인 예술 창작-향유의 결합을 통해 모두가 창작자이며 지식재산권의 주체로서 활동할 수 있는 환경 마련 필요
 - 관람뿐 아니라 경험, 창작, 공유, 일상에서의 예술 등 다양한 방식으로 예술 향유 증가 예상

■ 주요 내용

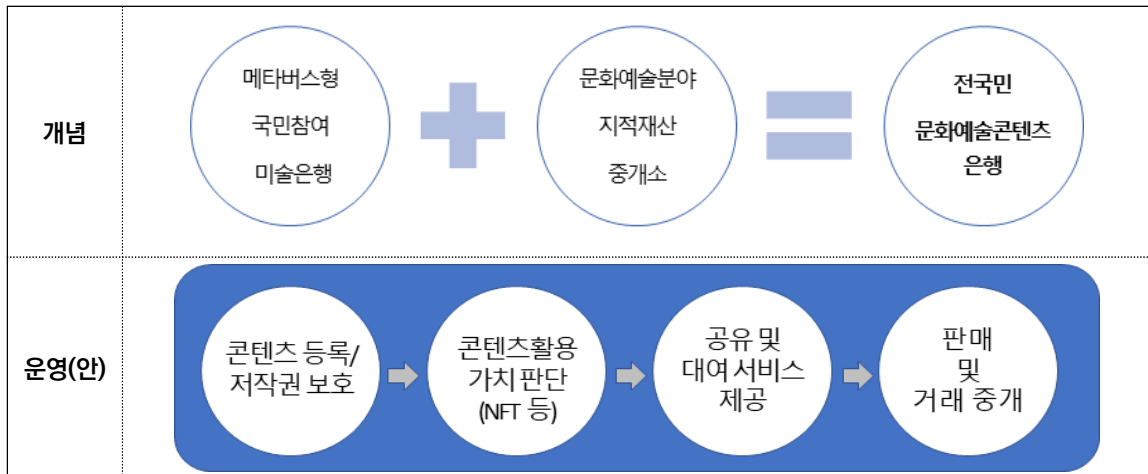
- (예술콘텐츠 1인 창작 기회 제공) 게이미피케이션(Gamification) 원리에 기반한 메타버스

공간에서 1인 창작자로서의 예술콘텐츠 제작을 장려하는 기회 제공

- 다양한 문화예술 관련 콘텐츠를 손쉽게 이용·활용할 수 있도록 전 국민 대상으로 시행

- (가칭 ‘국민문화예술콘텐츠은행’ 구축) 시각예술 분야의 ‘미술은행’ 제도와 특허청에서 관리하는 ‘지식재산증개소’의 기능과 역할을 수행할 ‘국민문화예술콘텐츠은행’ 구축 및 운영
 - ‘미술은행’을 가상공간의 콘텐츠에 적용하여 국민 모두가 크리에이터로서 자신이 창작한 문화예술콘텐츠를 등록·공개하여 다양한 플랫폼에 활용할 수 있게 공유 기회 제공
 - (가칭)국민문화예술콘텐츠은행도 ‘지식재산증개소’ 역할을 할 수 있도록, 등록된 콘텐츠에 대해 NFT를 통한 저작권 보호 및 저작물 도용 방지, 상품화 등 추후 활용 권리를 보장

[그림 3-3] ‘(가칭)국민문화예술콘텐츠은행’ 개념 및 운영(안)



참고 미술은행과 지식재산증개소

- (미술은행) 국립현대미술관이 보유한 예술가의 창작 ‘예술품’을 민간에 대여하는 제도
- (지식재산증개소) 특허청이 관리하고 한국발명진흥회가 운영하는 IP-Market(국가지식재산거래플랫폼)이며, 이를 통해서 수요자 중심 지식재산 거래시장 창출을 지원
 - O2O 서비스를 통해 연간 500건 이상의 지식재산권을 증개·거래

나. 국가 문화상징공간 조성

정책
환경

- 국외의 경우, 각국의 문화 및 문화력을 대내외에 알리는 상징적인 공간이 존재하며, 현재 우리나라에서는 서울특별시 용산구에 용산가족공원 및 세종특별자치시에 국립박물관단지 조성이 진행되고 있음.
 - 2005년 용산 국가공원 조성 발표 이후, 2020년 12월에 처음으로 용산 미군기지 부지 일부가 반환되어 스포츠필드, 산책로, 소프트볼장, 야외 행사공간으로 조성(국토교통부, 되고, 2022년에 부지 추가 반환이 본격화할 예정
 - 세종특별자치시의 19만㎡ 부지에 조성 중인 ‘국립박물관단지’는 1단계 부지 75,402㎡(연면적 78,267㎡)에 ▲국가기록박물관 ▲어린이박물관 ▲디지털문화유산영상관 ▲도시건축박물관 ▲디자인박물관 등 5개 박물관과, ▲통합수장고 ▲통합운영센터 등 2개 통합시설 입지 예정(*출처: 세종의소리, <http://www.sjsori.com>)

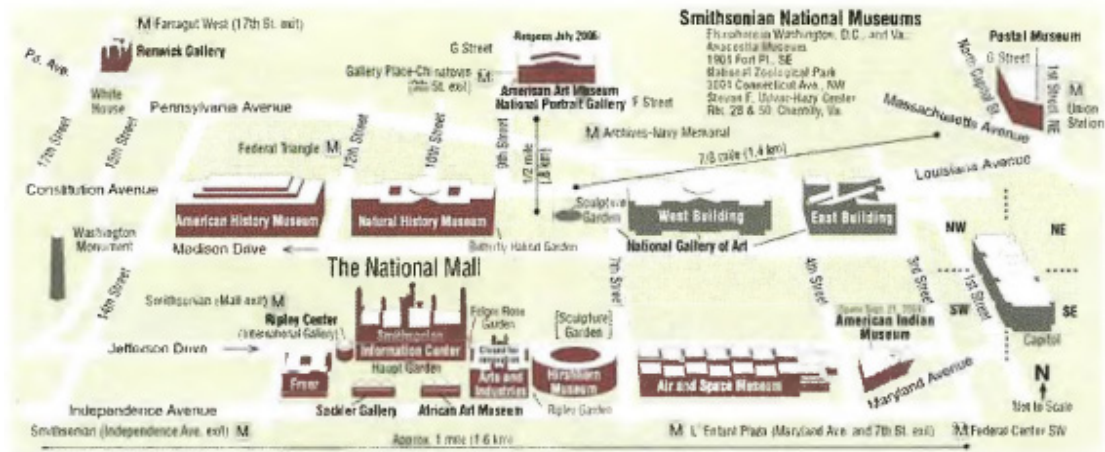
1) 국가문화상징클러스터 조성(서울 · 세종)

■ 필요성

- 대한민국을 대표하는 문화시설의 집적을 통한 시너지 창출 및 기능 고도화를 통해 한국문화의 우수성을 대내외적으로 확산하고, 국가의 문화상징공간으로 마케팅 추진 필요

참고 미국 워싱턴 스미소니언 단지 사례

- 125만㎡의 잔디광장 양쪽으로 스미소니언박물관을 비롯하여 워싱턴기념비, 의사당 등 워싱턴을 상징하는 건축물, 박물관 및 연구기능 밀집(19개 박물관, 9개 연구센터)



*출처: 한국건축가협회 컨소시엄(2011), 국립박물관 건립 기본계획 수립 연구: 세종시 박물관 단지 조성 기본계획 수립연구, 행정중심복합도시건설청.

■ 주요 내용

- (국가문화상징클러스터 조성) 서울시 소재 용산가족공원 일원을 대한민국을 상징하는 문화예술과 지식문화의 보고(寶庫)인 ‘국가문화상징클러스터’로 조성
 - 서울시 서초구 소재 ‘국립중앙도서관 및 국립장애인도서관’을 용산미군기지 이전부지(용산가족공원)로 이전 추진
 - 국립중앙박물관(문화예술, 생활사)+국립중앙도서관(학술, 교육, 지식)+국립장애인도서관(정보복지, 문화평등)+국립한글박물관(문자, 언어) 등을 연계
 - 현 국립중앙도서관 시설은 국고문헌 및 지역사료 등의 중요 고전적을 수집·보존하는 국가전적관으로 특화하고 국가 인문 역량의 상징공간화
- (국립박물관단지 조속 추진) 세종시에 위치한 ‘국립박물관단지’ 조성사업의 조속 추진으로 세종을 행정중심도시를 넘어 문화중심도시화
 - 기존에 계획된 5개 박물관(국가기록박물관, 어린이박물관, 디지털문화유산영상관, 도시건

축박물관, 디자인박물관) 및 2개 통합시설(통합수장고, 통합운영센터) 연계를 통한 상징 공간화

■ 추진체계

- (관계기관 협의) 문화체육관광부, 국토교통부, 서울특별시 등

2) 시각예술상징클러스터 조성(서울 삼청동·송현동 일원)

■ 필요성

- 이견희기증관 건립을 계기로, 대한민국 근현대 시각예술 분야를 대표하는 상징공간으로 이미지화 필요

■ 주요 내용

- (시각예술 기반시설 등 연계) 국립현대미술관 서울관(소격동)과 건립 예정인 ‘(가칭)이견희기 증관’ 연계
 - 국립현대미술관 및 갤러리가 밀집한 삼청동~송현동 일원과 인사동을 연계
 - 국립현대미술관 서울관(소격동)+이견희기증관(송현동)+일대(삼청동~송현동~인사동 구간) 민간 갤러리 연계

■ 추진체계

- (관계기관 및 민관 협력) 문화체육관광부, 서울특별시 및 민간 참여

3) 지방도시 국립문화시설 수요 파악 및 고도화 추진

■ 필요성

- 국가 균형발전 차원에서 지방도시의 국립문화시설 현황 및 추가 수요를 파악하고, 기존 시설의 기능 강화, 신규 시설 도입 검토 필요

■ 주요 내용

- (수요조사 및 연구) 각 지역에 설치되어 있는 국립문화시설 현황 및 수요 분석에 관한 연구 추진
- (시설 고도화) 지방도시 특성화(예: 부산-영화영상중심도시, 광주-아시아문화중심도시 등)에 기반한 기존 국립문화시설 고도화 및 이전 추진
 - 추가 수요 검토 등에 기반한 신규 건립방안 마련을 포함하여 추진

다. 국제문화교류 활성화

정책 환경

- UN 개발정상회의가 설정한 지속가능개발목표(SDGs)에서는 4.7, 8.9, 11.4, 12.B에 문화를 명시하는 등 지속가능한 발전에서 문화 부문의 중요성이 강조됨.
- 세계적으로 한국 대중음악(K-Pop), 드라마, 온라인게임, 한식 등의 인기가 높아지면서 문화상품과 연관 산업 수출 증대로 이어지고, 한국 문화상품 국외 진출 확대와 함께 국가 또는 민간 차원 문화예술교류도 지속 증가함.
- 재외 한국문화원은 한국문화 홍보, 국가 간 우호 증진, 한류 확산 등에 중요 역할을 수행하나, 한류산업 국외진출 지원 등 확대되는 기능 수행에 필요한 예산·인력 확보의 어려움 해소, 콘텐츠의 다양화 및 질 제고 등이 필요한 상황임.
 - 28개국 33개(2021.12. 기준) 재외 한국문화원은 다양한 문화교류 사업을 추진하나, 특정 콘텐츠(태권도, 한식, K-pop 등) 체형·홍보 반복, 문화원 간 차별성 부족 발생(해외문화홍보원, 2021.12. 2022년도 주요 업무 계획)

■ 필요성

- 재외문화원의 문화교류가 더욱 다양화되고 확대될 것으로 전망되므로, 각 문화원의 역량 강화 및 문화콘텐츠 수출거점 기능 확대 필요
 - 공연이나 전시를 주제로 하는 국제적인 축제나 비엔날레, 영화제, 콘텐츠 교류 등 국제행사 증가가 자연스럽게 문화교류 확대로 이어지면서 재외문화원의 기능 확대 수요 증가
- 개발도상국 및 중점협력국 등과 문화협력을 통한 사회경제 발전 및 복지 증진에 기여 필요
 - 국제사회 기여를 통한 국가 간 우호 증진, 국가이미지 제고뿐만 아니라 한국문화의 세계화·현지화 및 한국의 문화적 매력 확산 기대

■ 주요 내용

- **(재외기관 운영 고도화)** 지속가능한 문화교류를 위해 재외 한국문화원 및 세종학당 운영 고도화 추진
 - 한류 확산, 국내 문화산업의 국외진출 등 문화예술 종합지원 사업으로 업무 범위 확장을 위해 관련 프로그램 및 자원 공유 플랫폼 구축, 시설의 전략적 확충 및 다기능화, 재외 한국문화원과 세종학당 간 전략적 연계운영 등 추진
- **(종합문화축제 개최)** 재외 한국문화원 사업을 연계하여 한국문화를 종합적으로 알리는 축제 개최
 - 공연, 전시, 문화강좌 등 다양한 장르의 문화교류 지원, 국가 간 협력사업, 민간예술단체와 개별 예술가·창작자, 국외 문화예술기관과 협력 등 재외 한국문화원의 문화교류 사업을 연계한 대표 종합문화축제를 통해 역동적·협력적 문화교류 추진
- **(문화 ODA 확대)** 문화 ODA 대표사업 발굴 및 수원국 맞춤형 문화 ODA 확산
 - 한국의 성공적인 문화예술 진흥정책 경험을 전수하는 중장기 프로젝트형* 대표사업 발굴 및 추진

*프로젝트형 ODA 사업: 개발도상국의 경제사회 발전에 필요한 문화예술교육, 특정 시설 및 인프라(예:

- 디지털 문화자원시스템 등) 구축, 기자재 지원 및 이와 관련된 기술 전수 등
- 문화 ODA 대표사업을 기반으로 수원국 수요에 따라 인프라 구축, 정책 자문, 역량 강화 등 다양한 영역을 융합하는 맞춤형 사업 추진
 - *문화예술 관련 ODA 예산은 2019년 135.2억 원, 2020년 143.6억 원, 2021년 78.7억 원, 2022년 120.6억 원으로 변동이 크며, 향후 확대될 수원국 맞춤형 사업도 특정기간 동안만 추진되고 종료됨을 고려하여 문화예술 ODA 예산을 최대 100억 원 규모로 유지 필요
- (중점협력국 문화이해 제고) 국내에 자국의 문화원을 설치하지 못한 중점협력국이 자국의 문화를 홍보할 수 있도록 지원
 - 유희공간 등을 활용하여 중점협력국(3기 27개국) 중 국내에 자국 문화원이 없는 국가의 문화홍보 공간(가칭 '세계문화의 집') 마련 검토 및 문화교류프로그램 운영
 - 중점협력국의 문화이해를 위한 문화감수성 제고 프로그램 및 홍보프로그램 운영

참고 독일 '세계문화의 집(Haus der Kulturen der Welt)'

- 국제 관계에서 문화의 역할 확대를 고려하여 1989년에 독일 베를린에 위치한 구 국회의사당 의회홀에 설립, 소위 '문화 등대(lighthouses of culture)'로 불리는 연방정부 지원으로 운영
- 전시 및 회의 등 문화공간으로 기능, 담론, 전시회, 콘서트 및 공연, 연구, 교육 프로그램 및 출판물을 혼합하여 유럽에서 고유한 프로그램을 개발하고 진행

*자료: 독일 세계문화의 집 누리집(<https://www.hkw.de>)

■ 추진체계

- (유관기관 협력) 문화체육관광부(국제문화과), 해외문화홍보원, 한국국제문화교류진흥원 협력
 - 권역별(북미, 아시아/유럽/중동·아프리카) 특성을 반영한 문화교류 협력 체계화
- (ODA 추진 협력) 신규 사업 발굴 및 관리 강화를 위한 ODA 관련 기관협의체 운영, 수원국 현지 상황 및 문화ODA 수요 파악을 위한 외교부·재외공관 협력

라. 문화예술 인재의 체계적 양성

정책
환경

- 융합·협력·실험의 관점에서 다양한 영역의 문화예술 전문인력을 길러내는 새로운 인재양성 시스템 구축이 요구됨.
 - 문화예술 분야 인재양성 시스템은 과거에 비해 지원 규모나 범위 등에서 크게 발전하였으나, 개별 분야 전문성 확장에 머물고 있으며, 이러한 한계는 타 분야와 융합과 협력을 통해 '확장성'을 확보하지 못한 예술대학의 고립과 위기에서 잘 드러남(새문화정책준비단·문화체육관광부, 2018, 문화비전 2030-사람이 있는 문화)
- 2023년 개교 30주년(1993년 개교)을 맞이하는 한국예술종합학교는 대통령령에 의해서 설립되어, 설립 초기부터 「고등교육법」 상의 '각종학교' 지위여서 석·박사 학위를 수여할 수 없다는 근본적 한계를 지님.
 - 제17대 국회에서 한국예술종합학교의 각종학교 한계를 벗어나기 위한 설치 법안이 발의되었으나 국회 임기만료로 폐기되었고, 제21대 국회에서도 2건(2021.11.16. 이채익의원 대표발의안, 2022.2.7. 박정 의원 대표발의안)이 발의되어 소관위원회 계류 중

1) '예술+기술 융합인재' 양성 강화

■ 필요성

- 과학과 기술 분야 혁신에 예술가들의 관점이 개입된 시도들이 존재
 - 1966년 시작된 벨연구소(Bell Labs)의 'Experiment in Art and Technology(E.A.T)'가 대표적이며, 이를 통해 예술가들과 엔지니어들이 개방적이고 평등한 구조 속에서 협업 추구
- 예술가들이 기술 동향을 충분히 이해하고 다양한 융합실험을 실행하여 그 결과를 표출할 수 있는 지원체계 마련 필요

■ 주요 내용

- (융합교육 강화 및 모델 개발) 한국콘텐츠진흥원의 '창의인재동반사업' 등 기존 예술과 기술 융합 교육과정 개선 및 확산
 - 관심 있는 예술인의 자발적인 학습 유도, 교육 현장에서 문제해결 및 프로젝트 수행이 가능한 개방형 체계로 개편
- (혁신활동 지원) '예술+기술' 융합에 관한 실험적·혁신적 활동 지원 및 이를 지원할 협업프로젝트 플랫폼 구축

■ 추진체계

- (부처 협력) 문화체육관광부, 과학기술정보통신부, 교육부 등 '과학기술+예술' 융합 협력체계 구축

2) 예술대학 활성화

■ 필요성

- 문화예술생태계의 경쟁력 강화와 지속가능성 확보를 위하여 예술대학이 직면한 문제에 관한 해법 제시와 발전 방안 도출 필요
 - 전문 예술인 양성 기관인 예술대학은 정원 감축 혹은 폐과와 같은 구조조정, 재정지원 배제, 졸업생의 문화예술계 생존능력 약화 등 심각한 위기에 봉착
- 지역의 문화예술 역량은 해당 지역을 중심으로 성장·발전해온 지역 예술대학이 배출한 창의적 인력에 의해 좌우된다는 점에서 지역 차원의 예술대학 살리기가 중요하게 대두
- 예술대학과 예술대학생들이 국가 및 지역사회와 연결되어 적극적으로 경제·사회 영역에 참여하고 양질의 일자리를 확보하기 위해서 정확한 정보의 신속한 획득 필요
 - 문화예술 관련 공공 및 민간 사업, 창업지원, 공공·민간 영역의 구인·구직이 활발히 이루어지고 있으나, 관련 정보의 체계적·통합적 제공에는 한계 노출

■ 주요 내용

- **(예술대학의 교육개선 지원 확대)** 예술대학들이 변화된 예술 환경에 적응할 수 있도록, 융·복합 및 창·제작 역량 중심의 예술인재 양성 지원 확대
 - (단기과제) 예술과 기술의 융복합 프로젝트 지원, (중장기과제) 예술교육방식의 전환을 위한 새로운 교육방식 연구에 대한 지원 등
- **(예술대학 기반 지역혁신체계 구축)** 문화예술 자산·인력에 기반한 지역 발전과 혁신 활동에 예술대학 및 그 구성원의 참여를 유도하는 지역혁신체계(Regional Innovation System) 구축
 - (지역재생 및 발전) 문화도시(문화체육관광부), 도시재생(국토교통부) 등 지역발전사업에 예술대학의 역량 활용
 - (산업 및 일자리 창출) 디지털뉴딜 등 기술결합형 지역산업육성에 예술대학 참여* 모색
*2022년 예술과 기술이 결합된 예술인 창·제작 종합지원 플랫폼 '아트컬처랩' 신규 조성 예정

참고 지방자치단체-대학 협력기반 지역혁신체계(Regional Innovation System, RIS) 사례

- 지방자치단체-대학 협력기반 지역혁신체계란 “지방자치단체, 대학, 다양한 지역혁신기관이 플랫폼을 구축하고, 지역별 여건에 맞는 ‘지역혁신모델’을 자율적으로 개발·운영하는 것을 지원하는 사업”
 - 지역 대학의 강점 결집 및 역할 분담을 통해 지역인재를 양성하고, 대학 역량을 지역으로 확장하기 위해 2020년부터 시작
 - ‘지역인재 양성-취·창업-정주’로 이어지는 지역혁신 선순환 구조 구축을 통해 ‘폭넓은 학업의 장 제공’(학생), ‘인재 양성 기회 제공’(지역, 대학), ‘지역 발전 발판 마련’(지역) 등 모색

*출처: 정책브리핑 “지자체-대학 협력기반 지역혁신” (<https://www.korea.kr/special/policyCurationView.do?newsId=148898850>)

- **(예술대학의 지역사회 참여 확대)** 지역사회와 예술대학 간 연대·협력을 통한 예술대학인의 사회 참여 및 일자리 확보
 - 지역문화재단(광역 17/기초 104, 2021년 1월 기준) 및 문예회관·박물관·미술관 등 문화기반시설과 지역 예술대학 간 협약·공동사업 활성화(지역의 국립문화시설 적극 참여)

참고 공연예술 전문인력 양성을 위한 대구오페라하우스와 경북대학교 간 협약체결 사례

- 대구오페라하우스와 경북대는 공연현장 전문인력 양성교육 및 공연예술 제작 분야 인재양성에 기여한다는 공동의 목표로 현장실무교육 및 다양한 문화예술 교류 사업을 개발·운영하는 데 상호 협력(2020.7.28. MOU 체결)

*출처: 문화뉴스 2021.7.29. 기사(<https://www.mhns.co.kr/news/articleView.html?idxno=509336>)

- **(정보 생산·유통)** 예술대학 배출 인력의 사회 진출과 일자리 관련 통합 정보유통체계 구축
 - 통합 정보유통체계 구축을 통해 창업·창직, 일자리, 공공프로젝트 등 각종 정보를 원스톱으로 실시간 획득할 수 있도록 지원
 - 지역의 문화예술 분야 역량 강화 및 지속가능성 제고, 지역 간 및 계층 간 문화예술 관련 정보의 비대칭성 완화 등에 기여 기대

3) 한국예술종합학교 설치법 제정 추진

■ 필요성

- 현행 「고등교육법」 상, 각종학교에 속하는 한국예술종합학교를 세계적인 예술학교로 도약시키기 위한 기반으로 이 학교의 설립근거를 개별 법률로 승격 필요
 - 한국예술종합학교는 1993년 「교육법」 제149조와 「교육법시행령」 제59조에 의거하여 설립

■ 주요 내용

- (설치법 제정 추진) 고등예술교육기관으로서 한국예술종합학교의 창의성과 자율성 강화를 위한 법적 근거 마련
 - 현재 제21대 국회에서 발의되어 있는 법률안 2건의 제정을 위한 지원 및 협력 추진
- (학제 개편 및 교육체계 마련) 창작-비평, 실기-이론, 장르-장르를 횡단하는 통합적인 시각을 갖춘 형태로 학제 개편 추진
 - 통합적 시각의 학제 운영을 통해 분과학문적 시각에서 벗어나, 새로운 문화콘텐츠의 생산, 유통, 수용, 교육 등의 질적 발전 모색
 - 새 제도에 따른 다양한 시스템 구현 토대 마련(예술사와 전문사 연계 프로그램, 실질적인 협동과정, 영재교육 등)

마. 문학 분야의 창작 · 향유 지원

정책 환경

- 2020년 기준 문학실태조사 결과(문화체육관광부 2021.12.21. 보도자료) 중 일반국민 조사 결과
 - 문학 독서 경험자는 43%, 평균 문학 독서량은 2.3권이고, 연령대가 낮을수록, 소득이 많을수록 독서 경험률이 높은 편이며, 문학 독서 경험의 매체별 비율은 '종이책' 40.9%, '전자책' 10.9%, '소리책(오디오북)' 5.2% 등의 순
 - 문학도서 구매 경험자는 34%, 평균 구매량은 1.3권이나, 전년 대비 문학도서 구매량이 '감소했다'는 응답은 29.9%, '증가했다'는 응답은 10.3%
 - 문학 독서를 하지 않는 이유는 '시간 여유가 없어서' 35.7%, '문학책이 흥미롭지 않아서' 30.6%, '적합한 문학책을 고르기 어려워서' 13.4% 등의 순
 - 문학향유를 위한 필요 정책에 대해서는 정규교육 내 문학 수업 강화 42%, 생애주기별 문학교육 확대 26.9%, 공공문화시설 서비스 개선 22.7% 순으로 평가
- 2020년 기준 문학실태조사 결과(문화체육관광부 2021.12.21. 보도자료) 중 문학인 조사 결과
 - 전업 작가라고 답한 비율은 42%, 전업 작가의 29%도 창작활동 외 경제활동 경험이 있고, 창작활동 외 경제활동을 한 이유 1순위는 '경제적 어려움'(75.2%), 응답자의 84%는 문학 활동을 통한 월수입이 100만 원 이하라고 응답
 - 정부정책에 대해서는 '창작활동 지원'* 72.4%, '창작 안전망 구축'** 15.9%, '권리 보호'*** 6.4% 순으로 중요하게 평가, 연령대가 낮을수록 '창작활동 지원'의 중요도 평가가 낮아지는 경향

*창작활동 지원 : 문학창작 기금 지원, 문학작가 일자리 창출, 우수문학도서 선정보급, 창작집필공간 지원 등

**창작 안전망 구축 : 창작준비금 지원, 생활 안정자금 지원

*문학인 권리보호 : 권익 보호 교육지원, 예술인 신문고 운영, 예술인성폭력 피해 지원 및 예방 교육

■ 필요성

- 문학은 문학인의 경제적 어려움과 국민의 문학 독서를 감소 등으로 창작활동이 위축되어 있어 문학 창작에 관한 지원이 필요한 상황

■ 주요 내용

- **(문학 창작활동 지원)** 문학 작가의 기초적인 창작여건 마련을 통해 새로운 성과의 창출을 지원
 - 작가의 집필 활동 및 작품집 발간 등 창작활동 전 과정 지원, 작품 집필공간 및 발표공간 지원 등
- **(국민의 문학향유 지원)** 국민의 문학 향유기회 확대를 통해 지속가능한 문학 생태계 조성 및 문학계 활력 제고
 - 작가-국민 간 소통과 문학콘텐츠 감상 등이 가능한 온라인 플랫폼(문학광장) 구축, 문학 축제의 장(문학주간) 등 운영

바. 예술 한류 확산

정책 환경

- 최근에 들어 예술 분야 서비스의 발전과 국외 진출 가능성이 증가하고, 예술 활동이 다각화·세분화됨에 따라 공공지원 영역으로 여겨지던 예술 분야의 활동 영역이 민간 차원의 문화서비스로 발전·확산하는 중임.
- 예술 분야의 서비스산업으로 발전 가능성 및 이와 맞물린 새로운 비즈니스 모델의 부상은 예술 분야에서도 자생성을 갖춘 혁신사례에 대한 기대감을 제공
- 예술 분야 사업체 수나 창업자 수 등이 보여주는 높은 성장 가능성과 달리, 국내의 예술시장 성장률은 높지 못한 것으로 분석되는 상황임.
- 글로벌 시장으로의 예술시장 확대는 '사업체 수의 성장'과 '시장 규모의 정체' 사이에서 딜레마를 겪고 있는 우리나라 예술 분야가 새롭게 겨냥해야 할 전략적 선택지로 기능
- 대중문화 중심의 한류를 넘어 순수예술과 전통문화를 포함하는 한류 3.0시대 실현을 위해서 민간 창작자들이 국외 '시장'에 직접적으로 본격 진출할 수 있도록 직접적인 실익을 제공할 수 있는 정책이 시급한 상황임.

1) 예술한류 매개 인력 양성

■ 필요성

- 예술콘텐츠 분야 양질의 인재들이 자기계발 및 동기부여를 통해 지속적으로 활동할 수 있도록 지원하고, 더 큰 시장과 더 넓은 세계에 대한 관심과 역량을 갖추 수 있도록 촉진 필요
- 예술 분야의 국외진출과 관련한 에이전트들이 경험을 축적하고 영역을 확보하며 꾸준히 성장할 수 있도록 촉진하는 지원사업에 대한 수요 증가

- 국외진출 에이전트의 대부분은 장기적인 결실을 목표로 지난한 개인활동을 다수 수행하며, 국외 현지와의 직접 접촉을 통한 네트워크 구축 및 확장을 모색하는 경향

■ 주요 내용

- **(매개인력 활동 직접 지원)** 국외진출 에이전트가 국외 현지네트워크를 구축 및 확장하는데 필요한 활동비 지원
 - 매개적 국외진출의 초기 단계에서는 강력한 현지 유통망을 활용하여 현지 판매와 마케팅 전략을 세우고 콘텐츠의 현지화를 공동기획하는 전략 필요
- **(전문마케터 육성)** 시장 중심의 예술 전문마케터(퍼블리셔)에 대한 교육 및 육성사업 추진
 - 국외시장에서 활동할 수 있는 수출 전문인력으로 양성하기 위해 시장조사 및 상품기획에서부터 유통과 판매까지 일관된 콘셉트로 마케팅할 수 있도록 역량 향상 교육 추진
- **(문화행정관 제도 도입)** 공공부문 국제교류전담 인력에 대한 집중지원을 위하여 문화행정관 제도 도입
 - 제도 도입을 통해 장기적인 차원에서 국제교류 및 시장진출을 위한 매개인력의 지위와 위상 확보

참고 프랑스 문정관(Le conseiller culturel) 제도

- (신분) 외교부 소속으로 각국 소재 프랑스 영사관·대사관 및 앙스티튜트 프랑세즈(Institute française) 등에 파견
 - 평균 2~3년 간 한 국가에 파견되며, 파견된 각국의 문화예술계와 네트워크 형성, 프랑스의 문화예술인 초청, 전시 등 문화행사기획 등을 통해 문화외교 활동 수행
 - 일정 근무 경력을 쌓은 후에 앙스티튜트 프랑세즈의 총괄책임자(문화원장급)나 해당 권역(아시아, 아프리카 등) 내 문화외교전문가로서 활동
- (역량 및 자격) 외교 및 홍보 감각, 엄격함, 적응성, 여행 취향, 프랑스문화에 대한 관심 등을 필요한 역량으로 요구
 - 석사 이상 학력을 갖추고, 프랑스 국립행정학교(L'ENA), 국립아시아문화연구소(INALCO)의 '아시아 관련 행정고시'를 통과한 사람으로서 영어 이외 제2 외국어, 특히 동양권 언어를 구사하며 필수 영어시험, 일반 지식시험, 국제문제, 법률, 경제, 커뮤니티, 문화 등에 대한 지식을 충분히 습득한 자를 선발

*출처: Studyrama(<https://www.studyrama.com>).

2) 번역 대학원대학 설립

■ 필요성

- 현재 운영 중인 한국문학번역원의 '번역아카데미'가 정식 학위 인정기관이 아님에 따라 우수 인력 확보 및 교육 수료생의 전문 번역가 활동에 한계 발생
- 한국문학을 비롯한 문화예술콘텐츠의 국외 확산 사례가 다수 등장함에 따라 전문 번역인력 양성 필요성 대두

■ 주요 내용

- **(번역대학원대학 설립)** 한국 문학·문화예술콘텐츠 전문 번역인력 양성을 위한 학위 인정기관 설립 및 이를 통해 한국문화의 국외 확산을 담당할 국외의 친한(親韓) 전문가 육성
 - (설립 형태) 한국문학번역원 부속기관으로서 전문인력 양성에 필요한 실천적 이론의 적용 및 연구개발을 주된 교육목적으로, 「고등교육법」 제29조의2에 따른 전문대학원으로 설치
 - (교육과정) 한국문학 및 한국어콘텐츠의 2개 석사과정 설치, 추후 박사 및 연구과정 추가 운영을 통해 이론과 실무 역량을 겸비한 번역 전문가 육성
- **(실무 연계)** 한국 문학·문화예술콘텐츠 전문 번역인력 양성기관의 위상 확보를 위해 한국문학번역원 번역·출간 사업 및 유관기관 사업과 연계한 일거리 공급, 인턴십 등 실무기회 제공

2. 스포츠 분야 추진과제

가. 스포츠이벤트 개최 지원 다양화

정책 환경

- 한국은 하계 및 동계 올림픽 개최, 아시안게임 개최 및 육상, 수영 등 종목별 세계선수권대회 개최를 통한 국제 스포츠이벤트 개최 시설인프라 및 대회운영 경험을 축적하고 있으며, 기 구축된 시설과 경험을 기반으로 하는 국제 스포츠이벤트 개최로써 지역경제 활성화 및 스포츠산업 육성을 모색할 필요가 있음.
- 우리나라는 2014년 인천아시안게임 개최 이후 2038년 아시안게임 개최 가능하고, 1999년 강원 동계 아시안게임 개최 이후 동계 아시안게임 개최 가능성 높은 상황
- 소득과 여가시간의 증가 및 국민의 스포츠에 대한 관심 증가로 인해 생활체육 참여율 증가 및 생활체육 대회, 리그 등 종목별 스포츠 이벤트 참여 수요가 증가함.
- 생활체육 이벤트는 신규 체육시설 설치 없이 지방자치단체 기존 시설을 활용하고 스포츠클럽 및 동호인 참가자 규모가 커서 지역경제 파급효과와 종목별 저변확대에 기여

1) 국제 스포츠이벤트 유치 지원

■ 필요성

- 올림픽 이외 국제 스포츠이벤트의 성공적 유치를 위해 정부 차원의 지원 확대 필요
- 기존 스포츠 시설과 노하우를 활용하여 다양한 국제 스포츠이벤트 유치를 통해 지역 경제 활성화 및 종목별 저변확대의 기회로 활용 필요

■ 주요 내용

- **(협의체 구성)** 국제 스포츠이벤트별 유치 가능성 분석에 따른 유치 지원협의체 구성
 - 국제 스포츠이벤트 유치 희망 수요조사(지방자치단체, 종목단체 대상) 실시 후, 문화체육관광부, 해당 지방자치단체, 대한체육회, 연구기관 및 전문가 그룹으로 지원협의체 구성
- **(유치 전략 수립)** 국제 스포츠이벤트별 유치 가능성 분석에 따른 유치전략 수립 및 지원
 - 지방자치단체, 종목단체 대상 국제대회 포럼 개최(연 1회) 및 관련 동향정보 제공을 통한 국제대회 유치 전략 공유 및 유치컨설팅 지원
 - 올림픽, 아시안게임, 축구월드컵 등 대륙별·국가별 국제 스포츠이벤트 개최 일정을 고려하여 유치가능성이 높은 대회의 전략적 유치 지원

■ 추진체계

- **(협의체)** 국제스포츠이벤트유치 지원협의체 구성 및 운영(2023년~)
 - 지방자치단체(유치 추진주체), 대한체육회 및 각 종목단체(유치 추진협력), 민간 전문가(컨설팅), 문화체육관광부(협의체 운영)

2) 생활체육 스포츠이벤트 개최 활성화 지원

■ 필요성

- 생활체육은 신규 체육시설 설치 없이 지방자치단체의 기존 시설 활용이 가능하고, 스포츠클럽 및 동호인 참가자 규모도 크므로 지역경제 파급 및 종목별 저변 확대 효과가 큰 분야
- 소득과 여가시간의 증가, 스포츠에 대한 국민의 관심 증가로 인해 생활체육 참여율과 생활체육 대회·리그 등 종목별 이벤트 참여 수요 증가에 대응 필요

■ 주요 내용

- **(특화 생활체육이벤트 활성화)** 지역별·종목별 생활체육 대회 및 리그, 지역 관광자원과 연계한 스포츠이벤트 등의 발굴 및 활성화 지원
 - 참가규모 3,000명 이상 10개 대회 각 1억 원, 3,000명 이하 대회 20개 각 5,000만 원 지원
- **(생활체육 스포츠이벤트 활성화)** 종목별·연령별·지역별 스포츠클럽 이벤트 개최 지원
 - 축구 스포츠클럽 연령별 전국대회, 전국 사회인야구 대회, 전국 아마추어 골프대회 등

참고 2012년 대전 전국생활체육대축전 개최의 지역 경제 파급효과

- 참가자 규모: 13,421명, 1인당 평균 지출 283,104원, 참가자 총 지출 38.3억 원
- 정부지원 규모: 1억 원
- 지역경제 파급효과: 생산유발효과 44.9억 원, 부가가치 유발효과 20.6억 원, 고용유발 912명

*출처: 이순호·김상훈, 2013, 2012년 대전시 전국생활체육대축전의 경제적 파급효과 분석. 한국체육과학회지 22(2).

■ 추진체계

- (기관 협력) 문화체육관광부, 종목별 협회 및 지역자치단체 협력

나. 최첨단 스포츠과학 지원체계 구축

정책 환경

- 인구구조 변화(저출산, 고령화), 스포츠과학 평준화, 디지털 기술 발전 및 코로나19 이후 비대면 중심의 사회·문화적 가치 변화에 따른 스포츠계 대응책 마련 및 스포츠과학 단계별로 전략적·통섭적 지원체계 마련이 요구됨.
- 스포츠선진국 대열에 안정적으로 정착하기 위하여 올림픽공원과 평창국가대표선수촌 인근 부지 활용 및 스포츠과학 지원체계의 첨단화 필요성이 증가함.

주요 국가별 스포츠과학연구소 현황

국가	연구소
일 본	일본스포츠과학연구소(JISS)+하이퍼포먼스스포츠센터(HPSC)
프랑스	국립스포츠연구소(INSEP)
독 일	독일연방스포츠과학연구원(BISp)+응용트레이닝연구원(IAT)+스포츠용기구연구원(FES)

1) 동계스포츠과학센터 구축

■ 필요성

- 2018 평창동계올림픽의 스포츠인프라 사후 활용, 동계종목 선수 훈련환경 개선 및 종목 특성에 맞는 과학적 훈련시스템 구축 필요
- 동계올림픽 메달의 일부 종목 편중현상(쇼트트랙, 스피드스케이팅) 해소 및 스포츠과학 지원·수혜 범위 확대를 통한 국제스포츠 경쟁력 강화 필요

참고 일본 국제 경기력향상 장기 골드 플랜

2000	2001	2008	2016
<ul style="list-style-type: none"> 스포츠진흥 기본계획 (문부성) 	<ul style="list-style-type: none"> 골드 플랜 수립(JOC) 국립스포츠과학센터(JISS) 개소 	<ul style="list-style-type: none"> 내셔널 트레이닝 센터 (NTC) 개소 	<ul style="list-style-type: none"> 하이퍼퍼먼스 스포츠센터 (HPSC) 개소
<ul style="list-style-type: none"> '16 리우올림픽 종합 6위 달성(41개 메달)/ 한국 종합 8위(21개 메달) '20 도쿄올림픽 종합 3위 달성(58개 메달)/ 한국 종합 16위(20개 메달) 			

■ 주요 내용

- (동계스포츠과학센터 구축) 평창올림픽선수촌 인근에 동계종목 기술 적용 및 장비 특화 거점 구축
 - (센터 기능) 동계종목 특화 스포츠과학 연구·실험·분석과 지원이 가능한 센터 구축·운영, 전지훈련 선수 지원, 저개발국 대상 동계종목 ODA 사업 수행 등
 - (사업 대상지) 강원도 평창군 횡계리 일원(평창국가대표선수촌 인접지)

[그림 3-4] 동계스포츠과학센터 사업대상지 제안 및 주변 현황



- (시설규모) 연면적 약 7,000㎡(국내외 유사사례* 적용)

* 일본JISS의 경우, 풍동실험실, 육상 트랙, 고지대 숙박시설, 다중환경챔버, 대형트레드밀 시설 등 완비

〈표 3-16〉 동계스포츠과학센터 도입 기능 및 시설(안)

주요 공간	주요 내용	도입시설	면적
스포츠과학 지원 및 연구	스포츠과학	운동생리학실험실, 운동역학실험실, 생화학실험실, 동작분석실, 스포츠심리검사실, 연구실 등	4,000㎡
	고지대 및 동계종목지원	고지대적응 트레이닝실, 다중환경챔버, 숙박실험실, 스키 및 스케이트팅 분석실, 풍동실험실	
	영상분석	영상분석센터, 비대면 콘텐츠제작지원실	
	스포츠클리닉	재활, 임상검사, 영양 처방	
교육 및 연수	교육 및 연수	대형, 중형 강의실, 회의실, 온라인 컨퍼런스실	2,000㎡
행정 및 부대기능	행정지원	행정지원실, 정보화지원실, 서버실, 식당 등	1,000㎡
합 계			7,000㎡

- (동계스포츠과학센터 지원대상) 전국에 분포한 동계종목 등록선수 약 2,125명 및 국가대표 선수 204명(빙상 54%, 설상 46%) 등

■ 추진체계

- (유관기관 협의) 문화체육관광부 및 국민체육진흥공단 협의, 기획재정부 예산심의(2023년)

2) 첨단 스포츠과학 종합지원센터 설립 및 운영

■ 필요성

- 스포츠 분야에서 대면 및 비대면 지원 요구가 증가함에 따라 선진국 수준에 맞는 스포츠과학지원 시스템 재정비 필요
- 미래지향적 기술(디지털 데이터망, AI, XR, 메타버스 플랫폼 등) 기반으로 국가대표 경기력 향상 및 국민건강을 위한 스포츠과학 지원 선도 필요
- 「데이터 산업진흥 및 이용촉진에 관한 기본법」 제정 등 데이터 산업시대를 대비한 스포츠 빅데이터 집적·활용 전략 필요

■ 주요 내용

- (종합지원센터 구축) 첨단 기술기반 스포츠과학을 기반으로 국가대표 및 국가대표하위체계를 종합 지원하기 위한 센터 설립
 - (담당 기능) 스포츠정보 집적, 스포츠포털 구축, 스포츠 특화 R&D 활성화
 - (센터 구성) ①하이퍼포먼스 콤플렉스, ②스포츠데이터센터, ③스포츠 특화 기술센터

〈표 3-17〉 첨단 스포츠과학 종합지원센터 구축 모델(안)

구성	내용
①하이퍼퍼포먼스 콤플렉스	• 연구 및 지원 복합 공간으로 다목적 훈련장, 풍동·유수 시스템, 다양한 환경제어 시스템, 유전자 분석 등 최첨단 스포츠과학지원 콤플렉스 구축
②스포츠 데이터 센터	• 데이터 통합관리를 위한 스포츠과학정보넷, 경기력진단시스템, 국민체력실태조사 등 기존 시스템데이터의 개선 및 연계, 체육 관련 정보포털 형태의 데이터망 구축 및 메타버스 연계
③스포츠 특화 R&D 센터	• 메타버스 기반 멀티콘텐츠 지원 기술 개발, 첨단 기술 기반 훈련·경기·연구용 기술 개발, 대국민 체력 및 건강 맞춤형 프로그램 개발, 스포츠 특이적 유전자 분석 기술 개발 등

■ 추진체계

- (유관기관 협의) 문화체육관광부 및 국민체육진흥공단 협의, 기획재정부 예산심의
 - 기본계획 수립(2022년) → 예비타당성 조사(2023년) → 예산심의 신청(2024년)
 - 올림픽공원 내 ‘스포츠360도 플레이’ 벤치마킹 및 스포츠 분야 데이터분석센터 연계

다. 선수 육성 체계 선진화

정책 환경	<ul style="list-style-type: none"> • 올림픽 종목 다양화(브레이크댄스, 스포츠클라이밍, 서핑, 스케이트보드), 저출산으로 인한 신예 발굴의 어려움, 스포츠혁신위원회 6차 권고(‘국가대표 하위육성체계 개편’) 등의 환경 변화가 선수 육성체계의 변화를 요구하는 등 양적 성장에서 질적 성장으로 우수선수 체계 및 운영 방향 전환이 필요함. • 2010년대 이후 스포츠선진국은 훈련 환경 개선으로 선수 발굴, 국제대회 우수 성적 달성에 역점 투자하고 있음. <ul style="list-style-type: none"> - 중국과 일본의 기초종목(육상, 수영, 체조 등) 및 신종종목 집중 투자, 유럽과 미국의 스포츠과학 기반 첨단기술 적용 및 체계적 지원 강화 등 • 국내 종목단체의 기존 훈련방식 탈피 노력을 통한 우수성과 도출 사례가 나타나고, 이를 토대로 우수성과의 확산이 요구됨. <ul style="list-style-type: none"> - 1988 서울올림픽부터 2020 도쿄올림픽까지 한국의 메달 획득 종목 수는 평균 10.5개(2008 베이징올림픽에서 최고 14개, 2016 리우올림픽과 2020 도쿄올림픽에서 최저 8개)인데, 2012 런던올림픽 이후 지속 감소 추세 - 국내 펜싱은 ‘협회-지도자-프로그램’ 운영에서 소통·기술을 강조하고 있으며, 2020 도쿄하계올림픽에서 획득한 총 20개 메달 중 펜싱이 25%를 차지(금1, 은1, 동3)하여 대한민국의 대표종목인 양궁과 함께 국제대회 우수성과 견인 • 운동선수가 대한민국 유소년·청소년의 희망 직업에 최상위를 차지하며 스포츠가치 확산 환경이 조성되고 있음. <ul style="list-style-type: none"> - ‘2021 초·중등 진로교육 현황조사’ 결과(교육부 보도자료, 2022.1.18.), 초등생의 희망직업 1위는 운동선수이며, 2012~2021년 기간 중 지속 1위 차지
----------	--

1) 올림픽 신생종목 신전략화

■ 필요성

- 올림픽 종목 변화에 따른 국내 종목단체 선수육성 지원 필요

- 2020 도쿄하계올림픽 및 2024 파리하계올림픽에서 브레이크댄스, 스케이팅보드, 스포츠 클라이밍, 서핑 등 4개 종목을 추가

참고 일본의 신생종목 메달 획득 현황(2020 도쿄하계올림픽)

- 총 58개(금27, 은14, 동17) 메달을 획득하여 종합 순위 3위 차지
- 신생종목 스케이팅보드에서 총 메달 4개 중 금 3개, 스포츠클라이밍에서 은 1개, 동 1개를 획득하여 종합 3위 달성에 기여

■ 주요 내용

- **(신생종목 선수육성)** 해당 종목단체에 선수육성 환경 개선을 위한 지원 강화 추진
 - 신생종목 또는 세부종목 변화가 있을 경우, 해당 종목에 최상의 선수 훈련 환경 마련
 - 국제 경기단체와 소통 강화 및 정보 전달을 위한 국내 경기단체의 역량 강화 지원
- **(선수육성 체계 선진화)** 스포츠과학(의학, 정보, 기술, 공학, 데이터 등) 접목을 통해 선수육성 체계 선진화
 - 스포츠과학 기반 환경 조성으로 선수 선발 및 육성
- **(추진 일정)** 2024년 파리올림픽 대비 신생종목 출전권 확보 및 2028년 올림픽 이후부터 상위권 및 메달 획득 목표로 추진
 - 4개 신생종목 보급 활성화 및 활동 지원(해당 종목단체별 7.5억 원), 국제대회 참가 및 훈련 지원(10억 원)

■ 추진체계

- (유관기관·단체 협력) 문화체육관광부, 대한체육회 및 회원종목단체 간 협력

2) 선수자원 발굴 지역 네트워크 구축 활용

■ 필요성

- 고령화와 저출산에 따른 인구절벽, 지방소멸 및 지역에서의 학교운동부 창단 기피 등 환경 변화로 지역 선수 발굴과 육성에 한계
 - 2018~2021년 중 연평균 50개의 학교운동부 해체(2021년 국회 문화체육관광위원회 국감 중 임오경의원의 「전국학교운동부 증감현황」)
- 지역의 체육자원 연계 체계 구축 및 활용의 극대화를 통해 선수자원 발굴 및 지속적 육성 방안 마련 절실
 - 지역 기반(학교스포츠클럽, 지정·공공스포츠클럽, 스포츠과학거점센터 등)을 통해 지역 선수인재 유출 방지 및 지역 인재의 지속적 배출 필요

- 지역을 기반으로 한 우수선수의 발굴·육성을 통해 국제적인 선수로의 성장 가능성 확대
도모 필요

■ 주요 내용

- **(신생종목 선수 육성 기반 구축)** 올림픽 신생종목 증가에 대비하여 해당 분야의 신진 선수 육성을 위한 기반 구축
 - 국제올림픽위원회(IOC)는 유소년·청소년 및 여성의 올림픽 참여를 적극 유도하기 위해 역동적인 스포츠종목 선정 추진
- **(지역기반 선수육성 계획 마련)** 17개 시도교육청, 지방체육회 및 종목단체 등 지역의 유관기관·단체 협업으로 지역 선수육성 증장기 계획 마련
 - 전국 초중고교(2021.12. 기준, 총 11,777개) 대상 실태조사 및 학교당 지원방안 마련

참고 독일의 선수육성 사례

- 1980년대부터 엘리트스포츠 육성에 관한 연구를 기반으로 다양하고 지속적으로 프로젝트 발표
- 지역 클럽 회원에서 국가대표 선수로 성장하기까지 지역과 종목단체들 간 유기적 연계체계 구축
- 지역의 클럽 수는 9.1만여 개로 지역별 클럽과 선수들에 지역은 지역 체육시설, 전국 19개 훈련거점센터 및 기숙사 제고를 지원하고, 종목단체는 우수지도자를 제공하는 등 지역의 체육자원을 최대한 연계하여 활용

- **(실태조사 추진)** 지역의 선수 발굴·육성을 위해 지역별 체육자원 실태조사 추진 및 결과 활용
 - 지역의 체육시설(공공체육, 학교 등), 클럽(지정·공공스포츠, 학교스포츠), 지도자(스포츠 강사, 생체지도자), 프로그램 등에 대한 실태조사 추진
 - 실태조사 결과를 지역별 스포츠과학거점센터와 연계하여 선수 발굴·육성에 활용

참고 지역의 선수 육성 및 스포츠과학센터 연계 성과 사례

지역의 사랑받고 자라는 선수들 국제대회 결승 진출 [충청국제] 조선웅-양수영, 최은유-장지오 우승 대결



▲ 장지오

'테니스 인프라 좋은 도시' 역점부는 경인여중 장지오 선수를 후원하고 '선수 후원 대책을 잘 세우는 곳' 경북 군위군은 고교 1위 조선웅 선수를 자원으로 여기고 있다. 경기도 화성시의 주니어테니스단은 5년째 최은유 선수를 지도했다. 이 선수들이 착실하게 성장해 올해 국내에서 처음 열린 국제대회 결승에 각각 올라 해당 지역 단체장과 테니스인들의 관심을 끌고 있다.

*출처: 테니스피플(<http://www.tennispeople.kr/news/articleView.html?idxno=11753>)

전남체육회 스포츠과학센터, 통합선수지원서비스 실시

△ 정은찬 기자 | © 승인 2017.07.20 15:38

공나무 체육선수들의 과학적인 체력측정 평가 실시 / 빅데이터를 활용한 종목별 맞춤형 스포츠 컨설팅서비스 / ICT를 활용한 지속적인 종합체력 모니터링 / 체육인재 발굴 및 조기 육성



*출처: 호남타임즈(<http://www.honamtimes.com/news/articleView.html?idxno=134983>)

참고 연도별 지역스포츠과학센터 운영 현황

연도	'15	'16	'17	'18	'19	'20	'21	계
개소	3	3	2	2	0	1	0	11
지역	서울, 대전, 광주	대구, 경기, 전북	인천, 충남	전남, 제주	-	강원	-	
수혜인원(명)	2,653	9,781	12,564	15,943	20,218	7,514	19,961	88,634

*출처: 국민체육진흥공단 한국스포츠정책과학원 지역스포츠과학센터 운영 현황 내부 자료

■ 추진체계

- (유관기관·단체 협력) 교육부, 문화체육관광부, 시도교육청, 시도체육회, 대한체육회 및 회원종목단체, 지방체육회 및 시군구체육회 등의 유기적 협력

라. 국기 태권도 한류문화 확산

정책
환경

- 올림픽 및 국제대회뿐만 아니라 국외의 다양한 오디션프로그램에서 한류콘텐츠로서 태권도에 대한 관심이 증가함.
 - 태권도 모티브의 춤으로 미국 오디션프로그램에 출전한 저스트저크(Just Jerk), 각국 오디션프로그램에서 세계태권도 연맹 시범단 및 국기원 시범단의 공연이 국내외에서 많은 호응을 받으며 태권도가 중요 문화콘텐츠로 부상



- 전 세계에 약 1.5억 명으로 추산되는 수련인구를 보유한 태권도는 올림픽 정식종목이자 글로벌 무도스포츠로서 위상을 확보하고 있으나, 태권도 국외 수련문화 활성화 및 세계화 역량 강화를 위한 콘텐츠 다변화 필요성이 지속적으로 제기됨.
 - 경쟁종목 대비 비교우위 지속을 위해 현지 태권도 수련인구 확대 등을 위한 다양한 홍보활동과 교육프로그램 제공 필요
 - 태권도는 '한류'의 원조로서 전 세계적인 영향력을 지니지만, 최근 태권도 공연에 대한 관심 증가에도 불구하고 수련체계 중심이므로, 문화콘텐츠로서 태권도의 활용 가능성 제고를 위하여 관련 콘텐츠의 다변화 추구 필요

1) 재외 한국문화원의 대표 문화콘텐츠화

■ 필요성

- 태권도 종주국으로서 대한민국의 위상을 지속적으로 제고하기 위하여 전 세계 태권도의 저변 및 인프라 확대 모색 필요
- 각국의 문화콘텐츠 소비성향과 선호도 기반으로 태권도의 현지 노출을 강화하고 문화교류의 대표 콘텐츠화 필요
 - 태권도의 콘텐츠화는 국외 현지의 대중 전파력 강화 및 수련인구 확보에 긍정적으로 작용할 것으로 기대

■ 주요 내용

- (현지 수요맞춤형 발굴·보급) 각국의 현지 수요에 맞는 태권도 융·복합 글로벌 문화콘텐츠를 발굴 및 보급
 - 각국에 설치·운영되고 있는 재외공관, 재외 한국문화원 및 세종학당 등과 연계하여 현지 수요 파악 및 보급
- (미디어 연계 프로젝트 확대) 각국의 대표 미디어와 협업을 통해 태권도의 정체성과 우수성을 전파할 수 있는 콘텐츠 공동기획 프로젝트 확대

■ 추진체계

- (콘텐츠 개발) 해외문화홍보원 및 재외 한국문화원, 태권도 관계 기관
- (콘텐츠 보급) 해외문화홍보원, 재외 한국문화원과 국가별 주요 미디어 연계

2) 국외의 중·고교 태권도 수업 지원 확대

■ 필요성

- 태권도 수련인구 확대 및 수련체계 변화를 위하여 각국에서 관심과 수요가 큰 태권도 종목이 공교육 과정에 도입될 수 있도록 모색 추진
- 태권도 교육을 통한 청소년의 건전한 체육활동 및 청소년기 공동체 활동능력 배양, 학교폭력 예방 등을 지원

■ 주요 내용

- (태권도 교육프로그램 개발) 사회환경 변화 및 각국의 특성에 맞는 태권도 교육프로그램 개발·보급 및 현지 적용

- 학교 정규교육과정(체육, 특별활동 등) 내에 태권도 수업 편성을 추진하고, 수업 진행 및 관련 교육에 필요한 용품 지원

- (전문인력의 방문교육 추진) 수요조사를 통해 선정된 중·고교에 태권도 지도사범을 파견하여 정규시수 내 태권도교육 편성 지원 및 교육프로그램 수행

■ 추진체계

- (유관기관 및 추진국가 협력) 해외문화홍보원 및 재외한국문화원, 태권도 관계 기관, 주재국 정부기관 등

마. 체육인 국제스포츠계 진출 및 활동 지원 강화

정책 환경

- 4대 국제대회* 개최로 높아진 대한민국의 국제스포츠 위상에 맞게 체계적·종합적 지원을 통해 스포츠인재의 국외 진출 지원 및 국제적인 스포츠인재 육성과 지속 배출이 필요함.
- *1988년의 서울하계올림픽, 2002년의 한일월드컵, 2011년의 대구세계육상선수권대회, 2018년의 평창동계올림픽 개최 등
- 중앙정부, 대한체육회, 종목단체 중심의 국제 스포츠교류 네트워크의 양적·질적 발전 모색 필요, 특히 시도 및 지방 체육회를 중심으로 국외의 도시·종목단체·인력(선수, 지도자) 네트워크 확산이 요구됨.

1) 스포츠 외교 인재 육성 강화

■ 필요성

- 세계 10위권의 스포츠 국제경기력을 보유한 스포츠강국 대한민국의 위상에 맞게 스포츠외교 수준을 향상하여 스포츠외교 선진국으로 발돋움 필요
- 대한민국은 국제경기력에 비해서 스포츠외교에서 핵심적인 국제적인 전문인력이 부족하고 양성체계도 미흡하므로, 관련 인력을 지속적으로 발굴·육성 및 국제기구 진출을 위한 다양한 방안 모색 필요
- 현재 선수경력자, 대학생(체육전공자), 체육단체 재직·경력자 등 일부 인력을 대상으로 국제스포츠인력 지원(2021년 기준, 82명 8.7억 원 규모)

참고 국제스포츠인재로서 국제심판 양성 사례

- 올림픽위원회 및 국제연맹 기준으로, 2012 런던올림픽부터 2020 도쿄올림픽까지 국민체육진흥기금에서 총 20명의 국제심판 양성을 지원
- 국제심판으로 양성된 유승민은 2022년 2월, IOC선수위원회 부위원장으로 재선출되는 등 국제위원으로 활동

■ 주요 내용

- **(스포츠외교 인력 양성)** 스포츠외교 강화에 필수적으로 요구되는 전문인력의 확충 및 체계적 양성 추진
 - 국제스포츠인력 지원을 비체육계(행정학, 정치학, 어문학 등) 및 지방체육회 등으로 지원의 대상(150명 수준)과 범위 확대
 - 기존 국제스포츠인력 지원대상 중 국제연맹에 유입이 가능한 대상자 발굴을 통해 체계적으로 양성
- **(교육과정 개편)** 국민체육진흥공단 체육인재육성팀이 담당하는 국제스포츠인력 교육프로그램 효과성 검토를 통해 교육과정 지속 개편
 - 스포츠 전문지식 및 외국어·리더십 등 역량교육, 국제기구·국제대회의 조직 및 업무 이해 등
- **(양성 인력의 진출 지원)** 전문인력 양성사업을 통해 육성된 인력의 국제스포츠 주요 기구 진출 지원 방안 마련 및 추진

■ 추진체계

- (유관기관·단체 협력) 문화체육관광부 및 외교부, 대한체육회 및 회원종목단체, 시도·지방체육회, 국민체육진흥공단, 국제스포츠정보센터 및 국제스포츠전략위원회 등 연계

2) 시도 단위의 국제스포츠 네트워크 강화

■ 필요성

- 지역 단위에서 국제규모 대회 유치 및 개최, 스포츠교류를 위한 국외 도시와의 협약 체결* 등 각 지역의 국제 관계가 증가하고 있어, 시도 중심으로 국제스포츠교류 다변화 노력 증대 필요
 - 전라남도의 일본 고치현(高知県)과의 야구단 전지훈련 협약 및 중국과의 국제바둑대회 및 배드민턴 친선대회 협약, 경상북도의 중국과 스포츠문화 청소년 교류 협약 등 관련 사례 증가
 - 네트워크 강화를 통해 시도 중심의 국제적 활동을 확산하고 관련 인력의 현장 배치를 통한 일자리 창출에 기여 기대

■ 주요 내용

- **(스포츠교류 지원)** 지방자치단체 및 지방체육회 주도의 국제스포츠 교류 운영 및 성과에 대한 지속 지원

- (전문인력 배치) 국외 도시와의 스포츠교류 확산을 담당할 국제 전문인력 배치
 - 국민체육진흥공단 체육인재육성팀 교육과정 이수자 또는 그에 준하는 자격자를 시도체육회에 파견(100명 규모)
- 추진체계
 - (유관기관·단체 협력) 문화체육관광부 및 행정안전부, 각 시도 및 시도체육회, 대한체육회 및 회원종목단체, 대한장애인체육회 및 가맹단체 등의 협력

3. 관광 분야 추진과제

가. 방한 관광시장 재건을 위한 관광한국 브랜드 제고

정책 환경

- 전 세계적으로 코로나19 대유행에 따라 대부분 국가가 국경 폐쇄와 국가 간 이동에 제한을 가하면서 국외여행 수요가 급감하였고 각국의 인바운드 관광산업이 큰 타격을 입은 상태임.
- 국가 간 이동 제한의 완화 또는 해제 시, 국제관광객 수가 크게 회복될 것으로 보이지만, 소득 저하 및 소비심리 악화가 인바운드 관광의 회복을 더디게 하는 요인으로 작용할 가능성도 상존함.

■ 필요성

- 코로나19 이후 국제관광 시장을 둘러싸고 치열한 유치 경쟁이 펼쳐질 것으로 전망
- 코로나19 종식 이후 주요 방한시장 국가의 여행소비 심리 회복과 국제관광 재개에 대비하여 방한관광 시장을 재건하기 위한 관광브랜드 구축 및 홍보마케팅 필요
 - 브랜드 구축 등의 방한 외래관광객 유치 강화를 통해 인바운드 관광산업 조기 회복

■ 주요 내용

- (안전한국여행 브랜드 구축) 코로나19로부터 안전하고, 여성 또는 나홀로 여행객의 안전한 관광목적지로서 한국의 이미지 및 인지도 강화를 위한 홍보브랜드 개발
 - 국외여행에 대한 잠재 소비자들의 우려가 많고 국제관광에서 안전의 중요성이 커짐에 따라, 안전한 관광목적지 브랜드 구축 필요
 - 한국관광공사 중심으로 안전한국여행 브랜드 개발 및 방한시장 홍보마케팅 추진(2022~2023), 안전을 포함한 관광만족도 평가를 통해 브랜드 강화
- (상호 방문의 해 추진) 주요 방한국가와 국제관광객 교류 활성화를 위한 상호 방문의 해 지정 및 공동사업 추진
 - 미주와 유럽 등 원거리 시장보다 역내 근거리 시장의 회복이 빠를 것으로 예상되므로, 중국, 일본 및 동남아 등 주요 방한국가 중심으로 우선 추진(2024~2026)
- (디지털 마케팅 강화) 관광트렌드를 선도하는 전 세계 MZ 세대를 겨냥하여 메타버스 등 소구력 높은 실감형 관광콘텐츠를 활용한 디지털 유치 마케팅 강화

■ 추진체계

- (브랜드 구축) 한국관광공사
- (브랜드 홍보 및 외래관광객 유치) 문화체육관광부, 외교부, 보건복지부, 한국관광공사 협력

나. 한류체험 연계 체류형 방한관광 시장 육성

정책 환경

- 코로나19의 대유행이 지속되는 상황에서도 K-Pop, K-Drama 등 한국의 문화콘텐츠가 국외에서 큰 인기와 관심을 얻고 있음.
- 영화 「기생충」의 아카데미 4개 부문 수상, BTS 곡들의 빌보드 1위 차지, 드라마 「오징어게임」·「지옥」·「지금 우리 학교는」 등의 전세계 넷플릭스 1위 차지, 한국홍보영상 'Feel the Rhythm of Korea' 시리즈에 대한 관심 등
- 코로나19 대유행 이후, 한류콘텐츠 10개 장르의 호감도는 모두 70% 이상을 유지하고, 그중 K-Pop 인기도는 약 5% 상승하였음(한국국제문화교류진흥원, 2021, 글로벌 한류 트렌드 2021).

■ 필요성

- 한류의 영향으로 외국인의 한국에 대한 관심과 인지도가 크게 상승함에 따라, 코로나19 이후 국제관광 재개에 대비하여 다양하고 특화된 관광콘텐츠 개발 필요
- 한류에 대한 관심과 함께 증가하는 한류 체험·교육 수요를 방한관광 수요로 연계할 수 있는 방안 마련 필요
 - 국내에서 일정기간 머물며 가창, 안무, 연기, 뷰티 등을 직접 체험하고 배우는 프로그램을 통한 체류기간 연장으로 관광소비 지출 규모 증대 기대

■ 주요 내용

- **(한류 연계상품 개발)** 한류 체험·교육 프로그램을 위한 핵심 콘텐츠를 발굴하고, 국내에 체류하며 지역을 방문할 수 있는 방한여행 상품으로 개발(2022~2023)
 - 분야별 프로그램 운영이 가능한 기관 및 민간기업, 전문인력 연계 활용
- **(국외 유사사례 발굴·적용)** 외국의 유사사례와 관련 정책을 발굴하여 방한 한류관광객 시장 강화를 위한 정부 역할과 지원방안을 도출하고, 모니터링을 통한 보완 및 확대 추진(2023~2026)
 - 시장 창출 초기 지원, 프로그램 운영 기관 및 기업 인증, 외래관광객 안전 확보, 비자·여권 등 출입국 절차 간소화 등
 - 방한 외래관광객 평균 체류일수 등에 대한 모니터링을 통해 방한 관광시장 유치 및 프로그램 보완·확대

■ 추진체계

- (유관 부처 및 기관 협력) 문화체육관광부와 교육부·외교부·법무부 등 관계부처 협력, 한국관광공사, 국제문화교류진흥원, 한국콘텐츠진흥원 등 유관기관 협업

다. 관광 분야 공적개발원조(ODA) 확대

정책 환경

- 대한민국은 국제사회에서 선진공여국으로 자리매김하고 있으며, 우리 정부는 공적개발원조(ODA) 규모를 지속 확대하고 있음.
- ODA 규모는 2018년에 3조 원을 넘는 이래, 지속 확대되어 2022년 확정액 기준 4조 425억 원 규모
- 개발도상국에서의 관광산업 발전은 관련 일자리 창출과 주민소득 증대를 통한 빈곤 감소에 중요한 역할을 수행하며, 관광 분야의 공적개발원조(ODA)는 해당 국가의 경제성장 견인에 중요한 역할을 할 수 있음.
- 2022년 기준, 문화체육관광부의 ODA예산은 120.6억 원으로 전년 대비 53.24% 증가하였으나, 전체 예산 대비 비중은 미약한 수준이고, 그중 관광 분야는 개발도상국 관광지도자 벤치마킹 사업연수 10.68억 원, 지속가능 관광발전 지원사업 29.66억 원, 관광외교 역량강화(UNWTO분담금 납부) 0.54억 원 규모(관계부처 합동, 2022.1.27., '22년 국제개발협력 종합시행계획)

■ 필요성

- 시설 인프라 개발과 더불어 관련 연구·연수 등을 통합하는 복합적 형태의 관광 분야 공적개발원조(ODA) 추진 확대의 필요성 증가
 - 개도국의 지속가능한 관광발전 및 관광교류 활성화, 한국 기업의 국외진출 기회 확대 등 한국 경제 및 관광산업 인지도 제고 기여 기대
- 공적개발원조 관련 기관들과 사업경험의 공유 및 정보 축적 기회 확대를 위한 상호 협력 필요

■ 주요 내용

- **(관광지도자 연수 대상 확대)** 기존 개도국 관광지도자 벤치마킹 연수사업의 대상을 관광 담당 공무원뿐만 아니라 여행사, 호텔 등 관광업계 종사자로 확대(2022~2023)
 - 고위급·실무급 공무원 초청연수, 현지 관광종사자 대상 교육 세미나 등 추진
- **(중점협력국 대상사업 추가 발굴)** 중점협력국의 지속가능한 관광발전을 위한 지원사업을 추가 발굴하여 추진(2024~2026)
 - 문화ODA 및 타부처 ODA 사업과 협업 프로젝트 발굴을 통한 지속가능한 문화관광개발 지원
 - 세계은행(WB), 아시아개발은행(ADB), 세계관광기구(UNWTO) 등 국제기구 공동사업 추진

■ 추진체계

- (담당 기관 간 협력) 한국관광공사와 KOICA 등 양자 무상 ODA 사업 수행기관 간 협업, 공동사업 추진 국제기구 협력

4. 콘텐츠 분야 추진과제

가. K-브랜드 글로벌 확산

정책 환경

- K-콘텐츠의 글로벌 흥행으로 글로벌 플랫폼뿐만 아니라 각국에 위치한 플랫폼(투자자)의 K-콘텐츠 유통 및 OSMU 수요가 증가하고 있음.
- K-콘텐츠의 흥행은 우리나라의 수출상품의 판매에도 긍정적인 영향을 주기 때문에 콘텐츠와 상품, 서비스를 연계한 수출지원 강화 필요
- 문화체육관광부가 K-브랜드 글로벌 확산을 위해 활용할 수 있는 국외 인프라(재외 한국문화원, 한국관광공사 및 한국콘텐츠진흥원 국외사무소 등)의 기능적·지역적 범위가 K-브랜드의 글로벌 점점 확대에는 충분하지 못함.
- 재외 한국문화원, 한국관광공사, 한국콘텐츠진흥원 등의 재외기관을 집적시킨 ‘코리아센터’ 건립은 2006년 계획 당시 2012년까지 30개소였으나, 현재까지 5개소만 개관한 실정
- 현행 수출지원 정책사업 중 많은 사업이 특정행사 중심으로, 단기간 현지에서 경영활동을 할 수 있도록 지원하는 형태이며, K-브랜드 기업이 현지에서 장기(6개월 이상) 활동할 수 있는 기회 제공을 위한 중장기 지원은 미흡한 실정임.
- 국내에 많은 수의 콘텐츠기업(창·제작사 등)은 기업규모가 작아 제작인력 외 수출전담인력을 운영하는 것은 매우 제한적이고, K-콘텐츠를 활용하고자 희망하는 일반 중소기업의 상황도 비슷함.

1) 국외 현지 네트워크 전담기관 운영(업무 지원)

■ 필요성

- 국내 콘텐츠기업은 소규모 기업의 비중이 높고 콘텐츠 창·제작 활동 이외의 기업 활동을 전문적으로 지속·관리할 수 있는 능력을 갖추기 어려우므로, 국내 콘텐츠기업이 일정 규모 이상 성장할 때까지 정책적 지원 필요
- 문화체육관광부 산하 한국콘텐츠진흥원, 한국출판문화산업진흥원 등이 국내 콘텐츠기업의 수출 지원을 위해 국외에 현지사업소 또는 현지코디네이터를 운용 중이나 지역적 범위 및 장르별 전문인력 확보는 제한적
 - 유사기관인 KOTRA 국외사업소는 전 산업을 대상으로 하기 때문에 콘텐츠산업에 대한 이해도가 상대적으로 높지 않아 전문성 확보 필요

■ 주요 내용

- (현지 네트워크관리 전담기관 지정) 문화체육관광부 소속·산하 기관의 국외사무소 등의 인프라를 현지네트워크 관리 전담기관으로 지정하고 K-콘텐츠 및 K-브랜드 상품·서비스 현지바이어 발굴 등 현지 네트워크 강화
 - 콘텐츠 장르별 수출 네트워크 관리 전문인력을 배치하여 국내 기업이 최신화된 현지 네트워크를 접할 수 있도록 지원

- **(관계 부처 유관기관과 협력 강화)** 콘텐츠산업의 해외 진출 관련 기관들과 협력을 통해 문화체육관광부 소속·산하 기관 국외사무소의 지리적·공간적·인적 한계 해소
 - K-브랜드를 종합적으로 지원할 수 있는 코리아센터는 전 세계에 5개소에 불과하며, K-콘텐츠 흥행지역인 동남아와 남미 등에는 부재한 상황이므로, KOTRA 등의 유관기관과 업무 연계를 통해 K-브랜드 해외 진출 지원의 지역적 범위를 확대

참고 KOTRA-NIPA의 국외사업소 연계 운영 사례

- 대한무역투자진흥공사(KOTRA)와 정보통신산업진흥원(NIPA)은 각 기관의 해외 주요 거점 사업소 5개소를 연계 운영하여 국내 ICT기업의 국외진출을 위한 네트워킹, 컨설팅 등 지원
 - KOTRA: 미국, 중국, 일본
 - NIPA: 싱가포르, 베트남

■ 추진체계

- (유관기관 협력) 문화체육관광부 산하기관의 해외 인프라, KOTRA 국외사업소 등

2) K-콘텐츠 글로벌 비즈센터 구축(장기 기업활동공간 지원)

■ 필요성

- 우리 콘텐츠기업의 해외 활동이 증가할 것으로 예상되지만, 중소 콘텐츠기업들은 국외 현지 프로젝트 수행 시, 활동공간에 제약을 겪는 등 해당 업무의 원활화에 애로 발생
- 문화체육관광부 산하기관의 국외 현지사무소도 여러 기업 수용에 필요한 공간 확보가 미흡하여 현지에서의 콘텐츠기업 활동 지원에 한계
 - KOTRA의 현지사무소, NIPA의 국외 IT지원센터와 KIC실리콘밸리 등은 국외진출 역량을 갖추고 국외 현지 거점을 필요로 하는 기업을 대상으로 현지 사무공간 및 공용회의실, 인터넷 등 인프라 제공

■ 주요 내용

- **(글로벌 비즈센터 구축)** 콘텐츠기업의 국외 현지에서의 장기간 기업활동에 필요한 공간 지원을 위한 센터 구축
 - 현지 주요 거점지역에 오피스 공간 마련 및 기관의 기존 국외 사업소 확장 검토
 - 현지에서 장기간 기업활동이 필요한 기업을 선정하고, 선정 기업에 일정기간(6개월~1년) 업무공간과 회의실 등 제공(10개국, 센터별 임대료 및 운영비 등 10억 원 규모 지원)
- **(현지 경험의 축적과 공유)** 현지 콘텐츠시장 경험과 지식, 자료 등을 축적하여 신규 진출 기업 지원에 활용

■ 추진체계

- (유관기관 활용) 국외에 현지 사무소를 보유한 문화체육관광부 산하기관, 해당 기관과 타부처 관련기관 협력

3) K-콘텐츠 종합홍보 및 IP 비즈매칭을 위한 현지 로드쇼 개최

■ 필요성

- 국내 콘텐츠에 대한 글로벌시장의 관심은 증가하고 있으나, 국외기업 관점에서 국내 콘텐츠기업에 대한 정보를 얻기 어려운 상황
- 현재 문화체육관광부 산하기관은 장르별로 현지 로드쇼를 진행하고 있어, 장르를 넘어 K-콘텐츠, K-브랜드 측면의 홍보 필요성 증가
 - 종합적인 홍보를 통해 글로벌시장에 정부 차원의 신뢰성 있는 정보를 제공함으로써 국외 기업의 국내 투자 및 국내 콘텐츠 유통 활성화에 기여 기대
- 출판 장르의 경우, 콘텐츠IP보다 전통적인 번역 목적의 저작권 수출 지원 비중이 여전히 높은 상황이어서 콘텐츠IP로서 가치가 높은 콘텐츠에 대한 지원 강화 필요

■ 주요 내용

- **(종합홍보 강화)** 국외의 주요 콘텐츠 관련 행사 시, 장르별 홍보뿐 아니라 K-콘텐츠 또는 K-브랜드 차원의 종합홍보 추진
 - 필요 시, 장르를 아우른 K-콘텐츠(또는 K-브랜드) 로드쇼를 별도 개최하여 파급효과 제고
 - 로드쇼 참가기업 모집 및 바이어 발굴을 통해 현지 수요와 시장성이 큰 국가 등을 선별하여 로드쇼 개최(연 5개국)
- **(IP 비즈매칭)** 국내 콘텐츠기업의 글로벌시장 진출 지원을 위해 현지 바이어 대상으로 국내 콘텐츠IP를 다양한 장르로 확장한 OSMU 사례 소개 등 비즈매칭 지원
 - 국내 콘텐츠기업을 대상으로 연 단위 수요조사 실시 및 거점지역별 현지 기업탐방 지원

4) 국내 콘텐츠의 다국어 번역 확대 및 홍보채널 구축 지원

■ 필요성

- K-콘텐츠의 확장을 위해 사용자와 국가가 많은 언어(영어, 스페인어 등) 및 K-콘텐츠 수요가 많은 지역 언어로 콘텐츠 번역 및 공급 필요
 - 글로벌 플랫폼을 통해 유통된 K-콘텐츠는 해당 플랫폼이 서비스하는 국가의 언어를 통해 해당 국가에 제공되지만, 국내에서 직접 글로벌 시장에 유통하는 콘텐츠는 수요자가 번역하

거나 국내의 창·제작사가 번역 후 유통하는 실정

- 현재 장르별 지원을 통해 K-콘텐츠의 샘플 번역 등을 지원하는 사업이 진행되고 있으나, 풀버전 번역은 비용 부담과 경제성 측면에서 수출이 확정된 이후에 가능한 상황

■ 주요 내용

- **(번역지원 대상 확대)** K-콘텐츠 수요 확대를 위해 콘텐츠 번역을 지원하는 언어의 종류를 주요 언어 외에 소수 언어까지 확장
 - 번역 비용 대비 경제적 효과가 낮더라도 한류 확산 측면에서 지원대상에 포함
 - 번역된 콘텐츠를 글로벌 시장으로 국내 콘텐츠기업이 직접 공급할 수 있도록 지원(연 40개 콘텐츠, 콘텐츠당 5,000만 원) 지원(번역 바우처 지급)
- **(K-콘텐츠 홍보플랫폼 운영)** 다국어 번역이 완료된 K-콘텐츠 홍보를 위한 온라인 플랫폼 운영
 - 언어권별 번역 콘텐츠를 활용해 K-콘텐츠기업과 브랜드에 대한 홍보활동 병행
- **(콘텐츠 번역을 위한 협력)** 국내 대학의 외국어학과와 협업을 통해 콘텐츠 번역시장으로 인력 진출을 유도하여 번역인력이 시장에 지속적으로 공급될 수 있는 구조 마련

■ 추진체계

- (정부 및 산학 협력) 번역인력풀 확보(문화체육관광부와 대학) → 번역지원 바우처 지원(기업대상) → 국외홍보(현지)

나. 한류 기반의 국가브랜드 강화

정책 환경

- 한국에 대한 이미지가 대중문화 중심의 한류가 전 세계로 확산하면서 급격히 상승하고 있으나, 한류로 인한 국가 이미지 상승을 국가브랜드 제고로 연계하는 활동은 활발하지 못함.
 - 1950년대 이래 한국전쟁, 분단국가, 저개발국가 등의 이미지가, 2000년대에 과격 시위, 정치 불안, 경제성장 등의 이미지가 주도하였으나, 한류 확산 이후에 K-pop, 한류스타, 한식, IT산업 등 문화적 이미지가 부상
 - 국가브랜드위원회(2009~2013) 폐지 이후 국가브랜드에 대한 종합적인 관리 및 전략을 총괄하는 기구는 부재하여 여러 기관의 사업을 연계할 수 있는 컨트롤타워 필요
- 한류의 인기로 힘입어 한국어 학습자가 급증함에 따라 세종학당이 양적으로 급성장하고 재외 한국문화원도 증가해 왔으나, 세종학당 및 재외 한국문화원이 보유한 시설과 프로그램의 질적인 성장은 답보상태임.
 - 세종학당은 2007년 13개소에서 2021년 기준 234개소로 급증하였으나, 1개소당 지원은 수천만 원 수준
 - 재외 한국문화원은 1979년 2개소에서 권역별 개발도상국에도 설치되며 2021년 기준 32개소(27개국)로 증가

■ 필요성

- 국가이미지의 지속적인 향상이 요구되는 시점에 범국가적인 브랜드 제고를 위한 전략 및 정책이 마련되지 못한 상황

- 국외의 수요가 증가하는 세종학당, 재외 한국문화원의 양적 성장과 함께 질적 성장을 위한 방안 마련 필요

- 재외 한국문화원, 한국관광공사, 한국콘텐츠진흥원 등의 재외기관을 집적시킨 ‘코리아센터’ 건립은 2006년 계획 당시 2012년까지 30개소였으나, 현재까지 5개소만 개관한 실정

■ 주요 내용

- (한류 중심의 소프트파워지수 개발) 한류가 국가이미지 및 국가브랜드 제고에 미치는 영향력을 명확히 측정하는 지표 개발 및 지표 분석을 통한 한류 지속가능성 제고
- (재외 문화기관 기능 강화) 재외 문화기관을 국외 문화홍보 거점 및 네트워크 거점화
 - 국외 홍보 및 재외 문화기관 개선 추진 그랜드플랜 수립
 - 한국뿐만 아니라 한국 및 K-브랜드에 대한 홍보 기능 강화, 국외 한류 소비자의 한국문화 수요에 적극 대응을 위한 프로그램 강화 및 기관 간 네트워크 강화 포함하여 계획 수립
- (재외 문화기관 질적 성장 추진) 세종학당과 재외 한국문화원의 개선을 통해 한류의 지속과 K-브랜드 확산 추진
 - (세종학당) 세종학당 인가기준 및 지원수준 향상, 질적 수준을 갖춘 직영점 확대 추진
 - (재외 한국문화원 증설 및 코리아센터 전환) 한류 수요가 높은 지역에 우선적으로 한국문화원 증설, 대륙별·문화권별 코리아센터 전환 확대 추진

■ 추진체계

- (위원회 운영) 기존 한류협력위원회 또는 국외문화홍보혁신위원회 구성을 통해 K-브랜드 관련 사항을 총괄적으로 조정

다. 한류콘텐츠 저작권 보호를 위한 종합 대응체계 구축

정책 환경	<ul style="list-style-type: none"> • 비대면 및 디지털 경제시대에 온라인 영역이 확대되며 K-콘텐츠가 사공간의 경계를 넘어 전 세계로 확산됨. • 콘텐츠 소비·유통이 디지털화됨에 따라 한류콘텐츠의 글로벌 진출과 온라인 거래 활성화가 예상되나, 온라인에서의 불법유통과 그로 인한 피해도 커지고 있어 저작권 및 불법유통 이슈에 대한 국제적인 접근이 필요해짐. - 웹툰의 경우, 불법유통 피해가 2020년 약 5,488억 원 규모였고, 이는 2019년 피해규모 3,183억 원 대비 약 170% 이상 증가한 수치(한국콘텐츠진흥원, 2021, 2021년 웹툰 사업체 실태조사) 		
	웹툰산업의 불법유통 피해 규모		
	(단위: 원, %)		
	2019년	2020년	증가율
	318,322,956,446	548,849,250,404	170
*출처: 한국콘텐츠진흥원(2021), 2021년 웹툰 사업체 실태조사.			

1) 온라인 침해 대응 국제공조수사 체계 마련

■ 필요성

- 온라인 저작권 침해는 국경을 초월하여 발생하고 있으며, 더 지능화되는 추세이기 때문에 국제적 공동대응 필요
 - 온라인 저작권 침해 불법유통이 전 세계에서 동시다발적으로 이루어지지만, 각국 법·제도 및 수사 관할권의 특성에 따른 사각지대 발생
- 글로벌 환경에서 K-콘텐츠(웹툰, 게임, K-POP 등) 저작권 보호를 위한 국제공조 강화 및 현지 국가와의 공동대책 마련 등 장기적이고 근본적인 대안 마련 필요
 - 저작권 보호를 통해 실질적인 시장 확대 및 K-콘텐츠의 합법유통 활성화에 기여 기대

■ 주요 내용

- (저작권 특별사법경찰 확대) 국제공조 및 디지털포렌식 전문수사 인력 확충을 통한 국제공조 수사 전담팀 구성 및 적시 대응 강화
 - 웹툰, K-POP, 영화 등에 대한 온라인 침해 국제공조수사를 통한 적시 대응
- (국제 공조체계 구축) 인터폴, 국외 수사기관 등과의 공조체계 구축 및 관련 연구 강화
 - 불법행위 발생국가(불법사이트 운영진 거주국, 서버 위치 국가 등) 수사기관과 협업네트워크 구축, 인터폴 국제회의 개최
 - 정례 분석회의 및 국외 현지 법률·정책 연구 등 강화

■ 추진체계

- (협업체 운영) 저작권 국제공조 추진 협업체 구축 및 정보공유 확대

2) 콘텐츠 보호를 위한 국외 거점 확대

■ 필요성

- K-콘텐츠 관련 불법유통 규모와 유형이 국가별로 각각 다르기 때문에 국가별 구체화된 콘텐츠 보호 정책과 방향 필요
 - 불법유통 및 저작권 침해사례 축적을 통한 실효성 있는 대응 및 콘텐츠산업 수출 및 산업성장에 기여 기대

■ 주요 내용

- (시장별 실태 파악 및 대상지 선정) 한류 진출 정도, 업계 수요, 지역 안배 등을 종합적으로

고려하여 거점 신설 대상국가 선정

- 국내기업 진출이 활발한 전략 시장 및 한류 저작권 보호가 시급한 지역, 글로벌 플랫폼 기업본사 지역 등을 고려

- **(저작권 국외사무소 증설)** 한류 확산과 저작권 피해 방지를 위해 4개소(중국, 태국, 필리핀, 베트남)인 저작권 국외사무소를 단계적으로 증설하여 K-콘텐츠 보호 국외거점 확대
 - 현지의 콘텐츠 저작권 침해 현황 상시 모니터링, 현지 시장에서의 저작권 피해 유형과 사례 파악 및 피해대응 지원 기능 수행

■ 추진체계

- (유관기관 협력) 한국저작권위원회 국외사무소 중심으로 한국콘텐츠진흥원 국외사무소, 재외 한국문화원, KOTRA 무역관 등 국외거점 간 협력

라. 신기술 환경을 반영한 저작권산업 기반 마련

정책 환경

- 인공지능, 메타버스 등 신기술의 등장으로 새로운 저작물 창작·유통·소비환경이 도래하고, 데이터마이닝 관련 저작권 침해, 메타버스·NFT를 둘러싼 저작권 분쟁 등 새로운 저작권 이슈가 부각됨에 따라 새로운 저작권 보호·이용 체계 마련이 요구됨.
- 저작권산업을 둘러싼 환경 변화에 대응하기 위한 「저작권법 전부개정법률안」이 발의(2021.1. 도종환의원 대표발의)되어 국회 계류 중
- 저작권을 활용한 산업 발전을 도모하는 한편, 저작자의 문화창작자로서의 가치 보전 및 권리 보호를 할 수 있는 방안 도출이 요구됨.
- 산업환경 변화를 반영한 저작권 기반 조성 및 문화 확산, 비대면·디지털 환경에서의 저작물 이용 및 유통 활성화 방안 마련, 저작물 유통 정보의 종합적 관리체계 구축을 통한 유통·이용 지원, 저작권 집중관리체계 중심의 공공성 확보 등

1) 저작권 법제 개선

■ 필요성

- 인공지능, 메타버스 등 신기술기반 서비스 확산에 따라 이용과정에서 저작권 처리의 불확실성과 분쟁이 증가하여 환경 변화에 대응할 수 있는 저작권 법제도 정비 필요
 - 싱가포르는 이용자가 텍스트 및 데이터마이닝 또는 머신 러닝(machine learning) 등과 같은 컴퓨터 데이터 분석을 목적으로 당해 저작물을 복제 또는 사용할 수 있도록 ‘전산 데이터 분석을 위한 저작물의 이용허가’를 명시하여 저작권법을 개정(2021.11. 시행)

■ 주요 내용

- **(신기술 환경을 반영한 법·제도 정비)** 인공지능, 디지털 기술 발달 등에 따른 저작물 창작

및 저작물 이용 환경변화에 대응하는 저작권 법·제도 정비 추진

- 저작권 활용 범위 확장으로 안정적인 저작물 창작 및 이용환경 구축, 데이터마이닝 저작권 면책 조항 등 인공지능 및 신기술 산업 활성화, 비대면 온라인 환경에 적합한 제도적 준비를 위한 저작권법 개정 지속 추진

■ 추진체계

- (유관기관 협력) 문화체육관광부, 한국저작권위원회, 한국저작권보호원 협력

2) 디지털 환경에서 저작물 유통·이용 활성화 기반 마련

■ 필요성

- 비대면 사회 도래 및 콘텐츠산업 성장으로 저작권 이용환경이 빠르게 변화하고 있으나, 이에 대한 선제적·적극적 대응에 한계
 - 코로나19로 오프라인 환경 중심에서 온라인 환경으로 전환되면서 온라인 콘텐츠 창작·소비 수요 확대
 - 비대면 시대에 필요한 저작물 이용·유통 인프라 부족으로 저작물 이용에 어려움 존재
- 온라인 환경에서의 저작물 불법 복제·유통 방지 강화 차원에서 기술적 조치 및 모니터링 기술 등 개발 필요
 - 저작물 유통 정보의 종합적 관리체계 구축을 통한 유통·이용 지원, 저작권 집중관리체계 중심의 공공성 확보 등 비대면·디지털 환경에서의 저작물 이용 및 유통 활성화 필요
 - 4차 산업혁명 시대 공정하고 편리한 저작물 이용 환경 조성, 저작권 유통 및 관리 투명성 제고를 통한 창작자 권익 확대에 기여 기대

■ 주요 내용

- **(디지털 환경에서 저작물 이용 기반 마련)** 공정한 분배와 투명한 정산을 위한 권리·이용 정보 수집체계 구축
 - 기 운영 중인 영화, 공연 등 장르별 통합전산망시스템 간 연계를 추진하여 저작권 유통정보 데이터 허브(HUB) 구축 및 장르별(5개) 권리·이용 등 유통정보 수집·제공 기능 수행
- **(공공저작물 개방·활용 지원)** 공공누리(<https://www.koghl.or.kr>)를 통한 공공저작물의 개방 관련 권리 및 활용 확대를 위한 지원
 - (개방 지원) 기관 보유 공공저작물 권리처리·확인 지원
 - (활용 지원) 공공저작물 활용 기업 지원사업(‘공공키움’ 사업) 확대 및 공공누리 유형 신설 검토

- (저작권 교육 및 홍보 확대) 저작권에 대한 인식과 저변 확대를 위해 관련 교육(온라인 저작권 교육 등) 및 홍보 확대 시행

■ 추진체계

- (유관기관·단체 협력) 문화체육관광부, 한국저작권위원회, 한국저작권보호원 및 장르별 통합전산망 운영기관, 한국문화정보원, 관련 협회·단체 등

제4절 지속가능성 제고를 위한 ‘디지털·그린’ 전환

1. 문화·예술 분야 추진과제

가. 가상공간 속 국립문화시설 구축

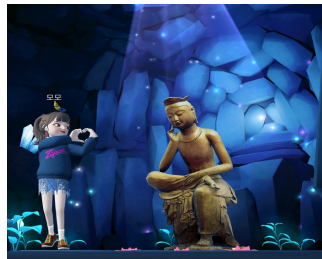
정책 환경

- “행정업무의 전자적 처리를 위한 기본원칙, 절차 및 추진방법 등을 규정함으로써 전자정부를 효율적으로 구현하고, 행정의 생산성, 투명성 및 민주성을 높여 국민의 삶의 질을 향상시키는 것을 목적”으로 하는 「전자정부법」에 따라 각 기관은 대민 서비스의 전자화를 추진해야 함.
- 「지능정보화 기본법」에 따라 국가기관 등은 “공공서비스의 지능정보화를 도모하고 국민 편의 증진 등을 위하여 행정, 보건, 사회복지, 교육, 문화, 환경, 교통, 물류, 과학기술, 재난안전, 치안, 국방, 에너지 등 소관 업무에 대한 지능정보화”를 추진해야 함.
- 코로나19로 인하여 국립문화시설의 온라인 콘텐츠 수요 및 서비스가 확대되고 있으며, 디지털 환경에서의 문화향유 기반 구축 필요성도 증가하고 있음.
 - 국립문화시설의 운영 정보 접근성 향상 및 이용자 관심도 증진을 위한 마케팅 플랫폼, 이용자 간 자유로운 소통과 관계 형성 기반, 디지털 트윈 운영을 통한 온라인 이용자의 오프라인 문화시설 직접 방문 유도 등

■ 필요성

- 「전자정부법」 및 「지능정보화 기본법」에 따라 국립문화시설의 디지털 형태 업무 전환 및 서비스 제공 방식 모색 필요
- 단순한 콘텐츠 업로드 차원이 아닌 양질의 문화향유서비스 제공을 위하여 국립문화시설에 경험과 몰입 가능한 디지털환경 기반 구축 필요
 - 홈페이지에서 개별 콘텐츠로 제공되던 온라인 콘텐츠를 가상공간 내 문화향유 경험재로 제공하여 국립문화시설의 서비스 방식 고도화에 기여

참고 국립중앙박물관 반가사유상 가상공간 ‘힐링동산’ 사례



(좌, 중간) 가상공간 제페토 내 힐링동산 (우)개편된 반가사유상 오프라인 전시 공간

- 반가사유상 가상공간인 ‘힐링동산’은 현실에 존재하지 않는 ‘가상박물관’이지만, ‘힐링’이라는 가치에 기반한 세계관을 구현함으로써 기존 가상박물관이 현실의 복제나 재현에 집중된 것과 확연히 새로운 콘텐츠로 기획되어 공개 후 4일간 95만 명 이상 방문, 그중 93% 이상이 국외 방문자로 집계됨.

참고 중국 바이두의 Xirang 메타버스 플랫폼 내 클러스터 문화지구 구축

- 영화, 음악, 엔터테인먼트, 공연 등 대중문화 산업계와 파트너십을 맺고 메타버스 부동산 플랫폼 Xirang 내에 대규모 클러스터 형태의 메타버스 문화지구 구축
- 중국 상하이 건축학회 등이 협력하여 2022년 1월에 건축가, 프로그래머 등을 대상으로 크립토 아티스트 작품을 소장한 '평유주 메타버스 디지털 미술관' 설립을 위한 메타버스 가상 아키텍처 설계 공모 추진

■ 주요 내용

- **(기본계획 수립) 가상공간에서 국립문화시설 건립의 체계적 추진을 위한 기본계획 수립**
 - 국립문화시설 디지털 정보화를 위한 정보기술아키텍처* 개발 및 시스템 구축, 운영 매뉴얼 개발 포함

*「행정안전부 고시 제2018-2호」에 따라 조직의 경영정보를 구조화하여 데이터 기반 경영에 관리·활용하기 위한 「정보기술아키텍처도입·운영지침」 개정 시행 중

〈표 3-18〉 ‘가상공간 속 국립문화시설 구축’ 추진일정

구분	2023	2024	2025	2026~2027
건립 기반 마련	<ul style="list-style-type: none"> • 국립문화시설 정보 기술아키텍처 정비 및 시스템 구축 • 법제도 위원회 구성 	<ul style="list-style-type: none"> • 통합형 가상 국립문화 시설 기본계획 수립 	<ul style="list-style-type: none"> • 설계공모 및 사업 추진 	<ul style="list-style-type: none"> • 가상 국립문화시설 운영
프로그램 개발	<ul style="list-style-type: none"> • 가상 문화시설 개발 시범사업계획 수립 	<ul style="list-style-type: none"> • POC 형태 국립문화 시설 가상공간 런칭 	<ul style="list-style-type: none"> • 가상공간 콘텐츠 개발 활성화 및 서비스 고도화 	

- **(가칭 ‘K-Art&Culture Land’ 구축) 가상공간 내 국립문화시설 클러스터 기반을 마련하고 가상공간 플랫폼 구축 및 운영 추진**
 - (구축 개념) 박물관·미술관·도서관·공연장 등의 문화기반시설을 가상공간에서 단순 재현하는 것이 아니라 관련 콘텐츠들을 하나의 스토리라인 혹은 가상커뮤니티로 재구성하여 구축 및 서비스
 - (운영 방향) ‘시설 운영’이 아니라 ‘서비스 운영’에 초점을 두고, 온라인에서 개별 체험하던 기존 콘텐츠를 융·복합적으로 서비스하며 여러 이용자가 가상공간에서 새로운 형식의 문화향유를 경험하도록 운영
 - (플랫폼 구축) 기존 메타버스 가상공간 플랫폼(예: 제페토 등) 등과 제휴하여 시범 운영하고, 콘텐츠 축적과 이용자 수 증가 등을 고려하여 별도 플랫폼 구축 추진

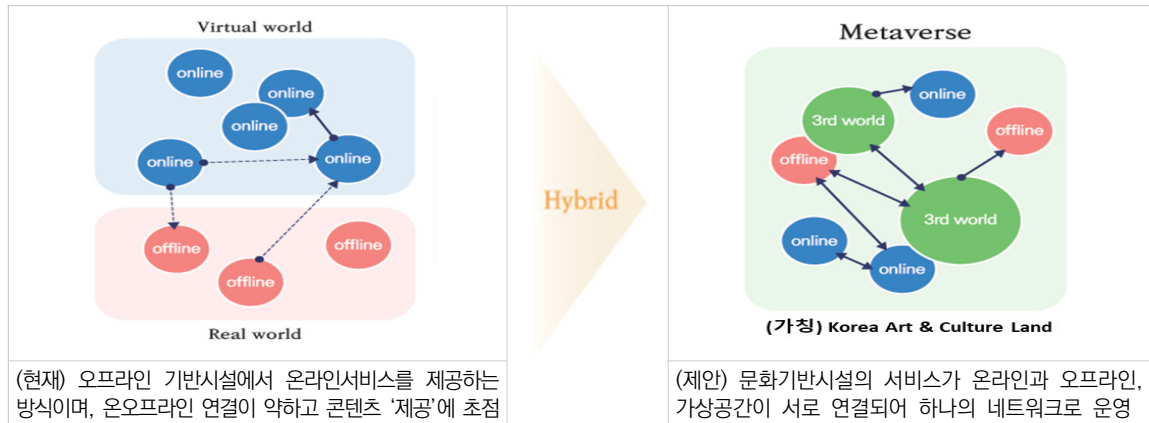
참고 이디야의 포시즌 카페-제페토 런칭 사례

- 카페 브랜드 이디야는 제페토 플랫폼 기반으로, 계절별 배경이 변화하는 한옥카페를 런칭하고 실제 판매하는 음료 및 매대 등을 가상공간에 구현하여 운영
- 가상공간 내에서 아바타들 간 인증사진을 남기거나 이벤트를 통해 오프라인 연계 할인쿠폰 이벤트 등을 진행하여 한옥카페 런칭 1주일 동안 300만 명 방문

- (단계별 확대) 공공문화기반시설의 전시·공연 공간(1단계*) ⇒ 문화원 및 문화의 집(2단계) ⇒ 문화도시 등(3단계)으로 단계별 대상 확대

*5개 시설 시범 추진(디지털 체제정비, 가상공간 내 문화시설 설계·구축 및 운영 등 시설당 10억 원 지원)

[그림 3-5] (가칭)‘Korea Art & Culture Land’ 운영 개념



■ (제도적 기반 마련) 가상공간 기반의 서비스 제공을 위한 법·제도 마련

- 스마트 가상공간에서 제공될 디지털화된 콘텐츠(NFT 포함)의 보호·활용을 위한 저작권 제도 정비, 디지털 콘텐츠의 유통·거래 등에 필요한 법적·제도적 기반 마련

참고 영국 서펜타인 갤러리(The Serpentine) Legal Lab

- 영국은 18개월에 걸쳐 250명 이상의 예술가, 큐레이터, 기술자, 과학자, 문화기관, 갤러리, 후원자, 기술회사, 법률학자, 변호사 등이 참여하여 'Legal Lab Report 1: Art + Tech/Science Collaborations' 보고서를 작성하여 가상공간 내에서의 예술 관련 법적 문제 발굴 및 해결 방안 모색 추진

■ (서비스 프로젝트 추진) POC 형태의 기술-디자인-서비스 등을 제공하는 프로젝트 추진

- 스마트 가상공간에서 제공될 국립문화시설의 서비스는 해당 플랫폼 관련 영역(기업, 전문가 등)과 디지털 가상환경에서의 UX, UI를 위한 디자인, 몰입과 향유를 위한 게임·디지털 콘텐츠 서비스 전문영역의 협력적 거버넌스 구축
- POC(Proof of Concept) 형태로의 프로젝트형 거버넌스 기반 가상공간 국립문화시설 서비스 개발 프로젝트 발굴 추진

■ 추진체계

- (부처 협력) 문화체육관광부(문화기반시설)와 행정안전부(정보기술아키텍처), 과학기술정보통신부(메타버스얼라이언스*) 협력

*과학기술정보통신부는 메타버스 기반 가상융합거버넌스로서 메타버스얼라이언스를 출범(2021.5.17.)하고 관련 과제 발굴, 기획, 콘텐츠 제작, 개발자 교육 등을 민간 중심으로 추진

- (민관 거버넌스) 네이버·카카오 등 플랫폼기업, 넷마블·카카오게임·넥슨 등 게임기업 등의 거버넌스 구축

나. 데이터 기반 문화서비스 제공

정책 환경

- 4차 산업혁명 가속화, 코로나19 대유행 이후 디지털 전환(digital transformation) 가속화 등으로 빅데이터 수집이 실시간으로 가능해지고 그 활용도 증가하며 '데이터'가 디지털 혁신에 필수요소로 기능함.
 - 데이터는 한정된 문화예술 자원의 효율적 사용, 개인이 가진 제약조건 해소 및 다양한 욕구에 대한 기민한 대응에 근거자료로 기능
 - 문화예술 영역에서도 데이터 활용도가 커지고 있어 서비스 분야 데이터의 체계적 수집·관리·활용 방안 마련 및 관련 인프라 구축을 통해 데이터 기반형 기술을 활용한 문화서비스 혁신 모색 필요성이 증가함.
 - 문화예술 수요(소비) 및 이용자 행태 분석, 맞춤형 서비스 제공 등에서 (빅)데이터가 적극 이용되나, 공공 문화서비스에서 수요데이터 관리가 미흡하여 데이터 민감성이 낮고 민간데이터(예: 카드사용데이터)에 의존하는 상황
 - 지역의 문화기반시설·문화프로그램·인력 정보 등을 제공하고 다양한 지역문화 관련 조사·통계·설문조사 등에 활용되는 '지역문화통합정보시스템'(2021.12.31. 서비스 개시) 구축 사례 참고 필요
 - 최근에 디지털 전환 등 비대면 환경으로의 변화가 빠르게 진행되면서 미래의 문화콘텐츠 원천자원의 발굴과 활용을 위해 문화유산과 문화예술 원형콘텐츠 등의 디지털 전환과 디지털문화유산*에 대한 관심이 증가함.
 - 문화재청은 문화유산의 멸실과 훼손에 대비하여 2012~2025년에 760억 원을 투입하여 국가지정문화재와 등록문화재를 디지털 기술로 기록하는 '문화유산 원형기록 통합 데이터베이스 구축' 사업 추진
- *디지털문화유산: 문화유산의 보존·관리 및 활용의 효율을 높이기 위하여 아날로그 자료를 디지털 형태로 변환하거나 현실의 문화유산을 디지털 기술을 이용하여 복원·재현한 디지털콘텐츠(「문화재청 디지털문화유산 개방·민간활용 활성화」, 문화재청 2021.12.13. 보도자료)

1) 문화데이터 조성·활용 촉진 모델 및 제도적 환경 구축

■ 필요성

- 정보화 환경 변화에서 데이터 수집·관리가 중요해졌지만, 문화 분야 법률에서는 예전 조사방식에 근거한 규정만 제시하고 있어, 체계적·종합적인 문화데이터 관리 계획과 데이터 구축 모델 마련을 위한 제도적 기반으로 한계 보유
- 공공문화시설(국공립 도서관·박물관·미술관, 문예회관)의 고객 데이터 및 지식자원 메타데이터 통합 관리·활용을 위한 제도적 기반 구축과 종합계획 마련 등 필요
 - 공공문화시설 이용 데이터 수집의 일관성·지속성 확보와 수집된 데이터의 공익 목적 적극 활용에 기여 기대

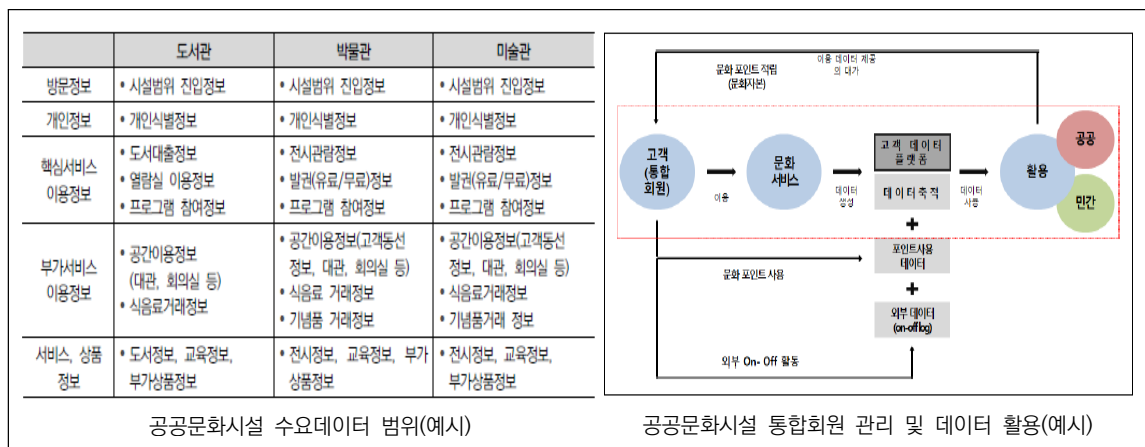
■ 주요 내용

- **(‘문화정보화’ 근거 법률 마련)** 문화시설 이용자 데이터 수집·관리·활용 등을 포함한 ‘문화정보화’를 규정한 법적 근거 마련
 - 기존 「문화체육관광부 정보화업무 규정」을 기반으로 법률 제정 또는 관련 법령에 근거 조항 마련
 - 문화시설(공공시설 중심)의 통합적 정보수집 및 정보시스템 구축의 목적, 국가·지방자치

단체 및 공공기관 등의 정보제공 의무, 정보수집 대상 등의 규정 포함

- **(‘공공 문화서비스 통합 고객데이터 구축 계획’ 수립)** 공공문화시설 이용정보 수집·관리 시스템 구축, 내·외부 데이터연계 방안, 업무절차 표준화 및 관리규정, 주체 간 거버넌스 방안 등의 내용을 포함한 계획 수립
 - ‘공공문화시설 이용정보 표준분류체계’를 구성하여 데이터 수집 범위 설정 포함
- **(통합회원 모델 구축)** 공공문화시설을 대상으로 방문객의 문화활동 이력 데이터 수집·관리를 위한 ‘통합회원’(통합문화회원권) 모델 구축

[그림 3-6] 공공문화시설 수요데이터 범위 및 활용 예시



*출처: 장훈, 2020, 공공문화시설 수요 데이터 수집체계 수립 연구, 한국문화관광연구원

■ 추진체계

- (유관기관 협력) 문화체육관광부 및 공공문화기반시설

2) 문화·예술 데이터센터 등 인프라 구축

■ 필요성

- 데이터 기반 문화서비스 체계를 만들기 위한 필수 조건으로 데이터의 수집·관리·활용의 기반이 되는 인프라 구축 필요

■ 주요 내용

- (가칭 ‘한국문화데이터센터’ 설치) 문화예술 관련 공급·수요 데이터, 정부·유관기관 및 민간 관리 (빅)데이터의 수집과 관리를 총괄하는 ‘(가칭)한국문화데이터센터’ 설치
 - 데이터센터(data center) 설치에 필요한 예산 산출(2,000억 원 추산) 등 별도 진행 후 구축 추진

*세종특별자치시에 건립 예정인 ‘네이버 제2데이터센터’의 총 사업비는 5,400억 원 예상

■ 추진체계

- (유관기관 협력) 문화체육관광부, 문화데이터 관련 기관

3) 국가문헌 지식데이터 활용 촉진

■ 필요성

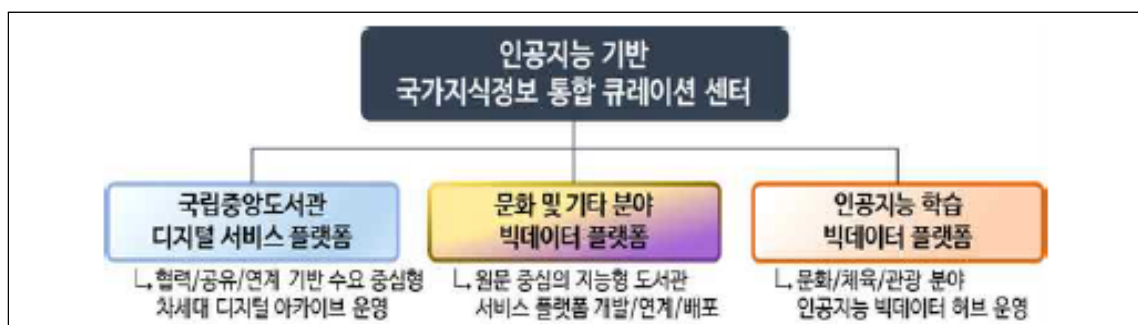
- 국가의 문화 역량을 보여주는 원천으로서 국가문헌* 등 기록문화 관련 데이터의 장기적 보존 및 접근성·활용성 강화 전략 마련 시급

*국립·공공·민간 문화예술교육기관(도서관, 박물관, 미술관, 문화원, 학교, 서원 등) 및 개인 소유의 실물 콘텐츠(도서, 도록, 사진, 지도, 그림, 녹음자료 등)

■ 주요 내용

- **(국가문헌의 디지털화)** 국가문헌을 디지털 장서로 구축하고 지식정보자원 공유 플랫폼에 탑재, 원문(full-text) 및 해제·요약 서비스 제공
 - 국가문헌의 디지털장서 구축·온라인서비스로써 실물자료 보존·개방·공유 및 활용성 강화
 - 국사편찬위원회, 한국고전번역원 등 기존에 국고문헌과 사료에 한정된 원문 및 해제·번역 사업을 국가문헌으로 확대
- **(주제별 디지털 컬렉션)** 주제별로 디지털화 자료(도서, 음원, 영상, 각종 이미지 등)를 제공하고 국가문헌의 가치 재발견과 수요자 이용 편의성 증진
 - 향후 ‘인공지능 기반 국가지식정보 통합 큐레이션센터’ 연계 추진

[그림 3-7] 인공지능 기반 국가지식정보 통합 큐레이션 센터 개념



*출처: 국립중앙도서관, 2020, 문화플랫폼 국가지식자원센터 중장기 계획 수립 연구.

■ 추진체계

- (유관기관·단체 협력) 교육부, 문화체육관광부, 문화재청, 분야별 유관기관·단체

다. 예술인 대상 디지털환경 적응 지원 강화

정책 환경

- 코로나19의 대유행은 '대면 문화예술활동' 대신 '온라인·비대면 콘텐츠'의 급격한 부상을 가져왔으나, 새로운 유통 채널의 확대로 문화예술에 접근하기 어려웠던 관객의 신규 유입을 가져옴.
- 온라인 플랫폼과 SNS를 활용한 문화예술 향유 방식이 새로이 자리 잡으면서 문화예술시장에서 새로운 수익 창출 가능성, 투명성 제고 등 긍정적 기대가 커지는 반면, 온라인·비대면 콘텐츠는 대면 문화예술이 가진 현장성을 대체하기 어렵고 창작·제작·유통·소비 여건(시설·장비, 전문인력, 제작비용 등)이 취약함.
- 문화체육관광부는 2006년 이후 15차례 개정된 「저작권법」에 대해 인공지능 개발·활용 촉진과 비대면 환경 변화 등을 반영한 전부개정 추진 의사를 밝히고 2020년 7월과 11월에 다양한 의견 수렴을 위한 공청회를 개최하였음.

1) 문화예술인 디지털 문해(Literacy) 교육

■ 필요성

- 기술 혁신에 따른 문화예술시장 변화에 능동 대응할 수 있는 인프라 구축이 시급하고, 급속한 온라인화와 기술 접목에 따른 문화예술 부문의 양극화와 다양성 훼손도 발생

■ 주요 내용

- **(예술인 대상 디지털 문해교육 강화)** 자본, 지역 및 예술인 인지도 등에 따라 문화예술 분야에서 발생할 수 있는 디지털 격차와 디지털 양극화 해소를 위해 문해 교육 강화
 - 디지털 기술 수용력이 낮아서 기술에 대한 정보 습득과 이해, 문화예술의 새로운 가치사슬에 대한 이해에 어려움을 겪는 문화예술인 대상으로 추진
 - 디지털 기술 습득 및 문해력 증진을 위한 교육 및 관련 컨설팅 제공
 - 국가 차원에서 공공 문화예술 디지털 플랫폼 및 문화체육관광부, 한국문화예술위원회, 한국콘텐츠진흥원 등 문화 및 방송·미디어, 교육 관련 기관 간 협력체계 구축
- **(문화기반시설의 기능 제고)** 중앙정부와 지방자치단체, 관련 기관 협력으로, 지역 문화기반시설의 다양성 보호를 위한 디지털 문해교육 기능 강화

■ 추진체계

- (유관기관 협력) 문화체육관광부, 지방자치단체, 한국문화예술위원회, 한국콘텐츠진흥원 등

2) 온라인·비대면 환경에 대비한 저작권 교육

■ 필요성

- 온라인·비대면 콘텐츠의 제작·유통 및 소비 확대로 인해 저작물의 대량 이용이 이루어지고 온라인·비대면 환경으로 변화에 대응한 문화예술인의 인식 개선 및 저작권 보호를 위한

지원 확대 필요

- 매개인력 및 국민 대상 저작권 인식 전환으로 지속가능한 문화예술 생태계 구축 필요

■ 주요 내용

- **(창작자 대상 저작권 교육)** 문화예술 창작자들의 온라인 콘텐츠 제작 시 요구되는 저작권 관련 사항에 대한 실효성 높은 교육 추진
 - 각종 저작물에 대한 저작권과 실연·음반·방송에 대한 저작인접권을 등록하고 이용허락 계약을 체결하며 관리할 수 있도록 교육
 - 온라인 환경에서 저작물의 ‘전시권(exhibition right)’, ‘배포권(distribution right)’ 등에 대한 이해 향상 교육
- **(문화예술 가치사슬 맞춤형 저작권 교육)** 창작자 외에 관련 매개인력과 최종 이용자인 국민 대상으로 저작권 인식개선 교육 및 홍보, 저작권 문제 온오프라인 상담·컨설팅 확대

■ 추진체계

- (유관기관 협력) 한국저작권위원회, 한국문화예술위원회

라. 실험적·혁신적 다원예술 지원 강화

정책 환경

- 문화예술 온라인 콘텐츠는 기존 문화예술 창작물을 단순히 디지털화하는 것을 넘어, 서로 다른 속성의 기술과 예술이 결합하여 새로운 장르를 만드는 일종의 ‘다원예술(多元藝術)’ 형태로 발전해 옴.
- 다원예술이란 예술환경 변화 및 그에 따른 새로운 예술활동, 예술주체와 예술가치를 발굴하고, 그 진작을 통해 우리 예술계의 미래를 준비함으로써 예술계의 창조성을 제고하기 위한 전략적 분야를 의미(한국문화예술위원회)
- 오프라인 소비에 머물던 문화예술 서비스들이 점차 비대면 및 메타버스와 같은 새로운 디지털 가상세계를 통한 서비스 이용으로 전환될 것으로 예상되고, ‘디지털 기술’을 비롯한 다양한 과학기술 영역과 예술을 결합한 혁신적·실험적 예술창작 시도에 대한 관심이 증가함.

■ 필요성

- 문화예술 분야에서 디지털 가상세계에 대한 능동적 대응과 디지털 기술의 적극적인 활용 필요
- 다양한 문화예술 창작활동에서 혁신적·실험적 시도를 지원하고, 이를 통해 데이터 축적과 온오프라인을 연계한 혁신 서비스들이 개발되도록 유도 필요

■ 주요 내용

- **(메타버스 기반 예술창작 지원)** 메타버스의 속성 및 기술을 활용하여 확장된 가상세계에서

다양한 예술표현 방식에 대한 실험을 지원

- 한국문화예술위원회가 2022년부터 추진 예정인 ‘메타버스 예술활동 지원사업’의 평가를 토대로 사업 확대 추진을 적극 검토

참고 ‘메타버스 예술활동 지원사업’의 주요 내용(한국문화예술위원회, 2022)

분류	내용
사업목적	• 확장가상세계(메타버스)의 속성 및 기술을 활용한 다양한 예술적 표현방식의 실험 및 발표를 지원함으로써 새로운 미래 예술환경에 선제적 대응
신청대상	• 문화예술기관·단체·기업(단독 혹은 공동 참여) - 민간 예술단체·기관·기업, 국·공·사립대학 산학협력단 신청 가능
신청자격	• 첨단기술에 느끼는 장벽 해소를 위해 ‘예술인(창작)-예술단체·기관·기업(창작·발표·확산 지원)-메타버스 기술 전문가 및 기업(소프트웨어, 콘텐츠, 플랫폼 등 기술 구현)’ 등의 협업 수행 구조를 갖춘 메타버스 예술 프로젝트

*출처: 한국문화예술위원회(https://www.arko.or.kr/content/popup/2022/pup_2022_220214_1.jsp)

- (예술콘텐츠 제작 인력 양성) 산학 협력 및 유관기관 협업을 통해 실감형 예술콘텐츠 제작을 위한 전문인력 양성
 - 예술대학-민간기업 등 산학 연계를 통한 현장 수요에 맞춘 프로젝트 기반의 인력양성 체계 구축
 - 한국문화예술위원회-한국콘텐츠진흥원 등 유관기관 간 협업을 통하여 문화기술을 적용한 메타버스 전문 교육과정 개설

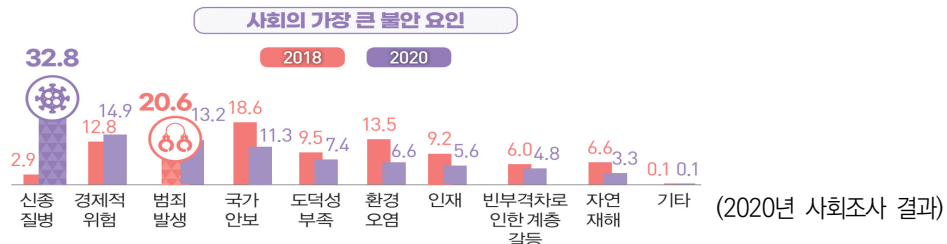
■ 추진체계

- (유관기관 및 산학 협력) 한국문화예술위원회, 한국콘텐츠진흥원, 예술대학, 기업체

마. 위드 코로나시대 안전방역 극장·공연장 조성 지원

정책
환경

- 대국민 사회조사 결과, 사회 안전에 대해서는 ‘안전하다’는 평가가 증가하는 추세이지만, 코로나19 대유행 이후 신종질병에 대한 불안감도 증가하며 사회의 가장 큰 불안요인으로 신종질병(32.8%)을 꼽음(「2020년 사회조사 결과(가족·교육과 훈련·건강·범죄와 안전·생활환경)」, 통계청 2020.11.18. 보도자료).



- 독일은 2020년 여름부터 코로나19로 인한 문화예술계 피해를 회복하기 위하여 ‘문화를 위한 새로운 시작(Neustart Kultur)’ 프로젝트를 추진하며 2020년과 2021년에 각 10억 유로를 지원함(<https://www.bundesregierung.de>).

■ 필요성

- 코로나19로 인한 문화예술계 피해 최소화와 향후 발생할 수 있는 재난으로 인한 최소화를 위하여 필수적인 방역 혹은 안전 설비 설치 및 지침에 입각한 관람환경 필요
- 예측할 수 없는 전염병 혹은 안전사고에 대비한 선제적 예방조치(시설 및 운영 개선 등)를 취하기 위한 지원방안 마련 필요

■ 주요 내용

- (감염병 유행 대비 지원) 코로나19의 장기화나 감염병의 유행에 대비한 문화예술 지원사업 점검 및 보완 추진
- (문화시설 방역지원) 주요 문화시설 및 영세한 문화예술 단체·시설의 안전한 이용을 위한 방역 지원
 - 국공립 문화시설과 일정 규모 이상 민간 문화시설의 방역 설비와 환기 시설 구축, 방문자 동선 최적화를 위한 리모델링 지원, 영세 문화예술단체나 시설 등에 대한 방역 지원대책 마련
- (방역 외 안전 관련 대응체계 정비) 전염병 방역 외에 화재, 지진 등으로 인한 안전사고 예방을 위한 대응체계 정비 추진
 - 문화시설의 안전기준 설정 및 안전기준에 입각한 실태조사 추진, 실태조사 결과 토대로 시설 개선 및 지원 방안 마련

■ 추진체계

- (민관 협력) 문화체육관광부, 지방자치단체 및 각 분야 협회·단체 등

바. 문화예술 분야 탄소중립 실현

정책 환경

- 국제사회는 기후 변화로 인한 위기에 공동 대응하고자 「파리기후변화협정」(2015.12.)을 채택하고 탄소중립(Net zero)*을 위한 노력을 진행하고 있음.
- *인간 활동에 의한 이산화탄소 배출량을 최대한 감소시키고 흡수량을 증대하여 온실가스의 실질적인 배출량을 '0' 수준으로 낮추는 것
- 우리나라도 「기후위기 대응을 위한 탄소중립·녹색성장 기본법」을 제정*(2021.9.24.)하고 2030년 국가 온실가스 감축목표(Nationally Determined Contributions)를 2018년 배출량 대비 35% 이상 감축으로 규정(법 제8조제1항)하.
- “기후위기의 심각한 영향을 예방하기 위하여 온실가스 감축 및 기후위기 적응대책을 강화하고 탄소중립 사회로의 이행 과정에서 발생할 수 있는 경제적·환경적·사회적 불평등을 해소하며 녹색기술과 녹색산업의 육성·촉진·활성화를 통하여 경제와 환경의 조화로운 발전을 도모함으로써, 현재 세대와 미래 세대의 삶의 질을 높이고 생태계와 기후체계를 보호하며 국제사회의 지속가능발전에 이바지하는 것을 목적으로”(법 제1조) 제정
- 문화예술 관련 활동에서도 환경 보전 우선 고려 및 기후변화 예방 노력을 하는 한편, 문화예술을 환경 이슈에 관한 소통과 해결, 연대의 동인으로서 적극 활용할 필요성이 제기됨.

1) 생태 문화예술(Ecological Arts) 지원 확대

■ 필요성

- 환경 이슈에 대한 ‘적응’은 국민과 사회 각 주체의 인식 전환을 선결조건으로 하며, 궁극적으로 생활 방식의 친환경적 변화, 사회적 자본의 형성, 나아가 경제사회 시스템을 ‘정의롭게 전환(just transition)’하는 것을 포함
- 생태 문화예술(ecological arts)을 통해 기후변화의 심각성과 환경적 실천을 대외적으로 알리고 적극적 적응정책을 통한 환경위험 저감 강화 필요
 - 문화예술에 기후환경 변화 적응의 촉매 역할 부여 및 관련 정책의 발굴은 환경이슈 해결의 동인(driver)으로서 문화예술의 기능을 강화하는 데 기여 기대

■ 주요 내용

- (문화예술 주요 정책사업에 ‘환경’ 결합) 공간 및 시설 조성, 프로그램 개발 등에 있어 환경기준 준수 및 친환경 운영계획 수립 등 환경적 위해요소 최소화 및 친환경적 지침 제시
- (환경 문화예술 사업 및 프로그램 확대) 생태·환경 부문을 문화예술의 주요 사업영역으로 설정하고 생태·환경 이슈와 문화예술을 접목한 사업 및 프로그램 확대
 - 기후환경 변화와 탄소중립, 환경오염 및 생태환경 훼손 등 환경이슈 주제 관련 ‘공공예술프로젝트’ 지원 확대, 대국민 환경인식 제고를 위한 ‘민관 합동 예술캠페인’ 추진
 - 생태문화예술콘텐츠를 전문적으로 생산·유통하는 전문인력 발굴·양성 및 창작 지원
 - 예술창작 및 문화예술교육의 경우, 환경과 문화예술을 결합한 콘텐츠 개발 활성화 추진

■ 추진체계

- (유관기관 협력) 문화체육관광부, 한국문화예술위원회 등

2) 문화예술정책의 적극적 환경 이슈 대응

■ 필요성

- 환경 이슈, 특히 탄소중립에 관한 구체적인 목표와 계획의 수립, 이행계획, 모니터링, 교육 및 협력방안에 관한 주요 이해관계자들과의 소통 및 협력 강화 요구 증가
- 환경 이슈 대응을 위해 주기적으로 문화예술 분야의 친환경적 행동이행 상황 점검 필요

■ 주요 내용

- (2050 탄소중립 시나리오(안) 이행 참여) 국립문화시설 및 정부 산하 문화부문 공공기관

대상 탄소배출량 감축 목표제 실시

- 탄소배출량, 녹색경영시스템, 자원 및 에너지의 효율적 활용, 환경오염물질 배출 및 저감 방안, 녹색제품 서비스, 사회·윤리적 책임 등이 포함된 종합적인 ‘친환경 지표’ 마련
- 국공립 문화시설 및 공공기관 대상 탄소배출 감축 및 탄소배출량·폐기물 처리 등 주요 지표 관리
- 민간 문화시설은 규모나 재정 여건, 인식 수준에 편차가 있으므로, 교육 및 홍보, 재정적 지원이나 인센티브를 통해 자발적 참여 유도
- (탄소중립 대응을 위한 소통과 협력) 탄소중립을 위한 체계 및 대외 소통을 통한 관련 정보의 투명 공개
 - 문화체육관광부, 국립기관 등에 환경 관련 전담조직·인력 지정 검토
 - 환경모니터링 결과, 모범사례, 주요지침 및 매뉴얼 등의 정보를 정확하고 투명하게 공개
 - 문화예술 분야 민간단체와 기관 대상 교육, 컨설팅, 워크숍 및 혁신적 모범사례 포상 등 추진
- 추진체계
 - (유관기관 및 민관 협력) 문화체육관광부 및 소속·산하기관, 문화예술단체

2. 스포츠 분야 추진과제

가. 스포츠 데이터 활용 혁신

정책 환경

- 스포츠 분야에서 디지털 비중이 증가하여 정부의 정책·조직 운영, 기업경영 의사결정과정에서 디지털 요소에 대한 의존도가 상승함.
- 코로나19 확산 이후, 비대면 경제가 폭발적으로 성장하며 스포츠산업 전반에도 비대면 디지털 수요 증가를 초래함에 따라 스포츠 분야의 디지털 생태계 조성 및 데이터 통합적 관리, 디지털 스포츠유통 플랫폼 운영 등에 대한 수요도 증가함.
- 미국의 경우, '2020-2025 연방 헬스 IT 전략적 계획'을 기반으로 건강관리 분야 IT기반 데이터 생태계 구축을 포함한 중장기 전략을 수립하고, 연구기관이 보유한 의료정보, 검진정보, 바이오뱅크 연계 및 개인 데이터 기부를 통한 자료수집, 온라인 의료 및 건강기록 서비스인 블루버튼 이니셔티브(Bluebutton initiative) 확대를 통해 개인이 국가 연구를 위해 데이터를 기부할 수 있는 기술적 메커니즘을 마련

2020-2025 미국 연방 헬스 IT Strategic Plan Framework



*출처: www.healthit.gov

1) 스포츠 통합데이터센터 구축

■ 필요성

- 4차산업 기술 확산과 함께 데이터 기반 과학적 정책 수립, 경기력 향상을 위한 데이터 활용, 스포츠 제품·서비스 생산운영 효율성 강화를 위한 스포츠 관련 정보의 통합관리 필요
- 스포츠정책·과학·산업 등 분야별로 정부 및 스포츠 관련 이해관계자의 의사결정 역량 강화를 위한 스포츠 통합정보플랫폼의 조속한 구축과 활용 필요성 증가
 - 스포츠 데이터 수요자별(정부, 국민, 기업, 선수, 지도자, 학계 등) 맞춤형 정보서비스 제공에 기여 기대

■ 주요 내용

- (통합데이터관리시스템 구축·운영) 스포츠 분야 통합데이터센터를 구축하여 관련 데이터를 통합적으로 관리

- 국내외 스포츠DB, 스포츠정책 사례 및 관련 자료, 스포츠산업 통계, 국제교류, 스포츠이벤트 및 선수 통계, 학술정보 수집 등 포함
- 스포츠 통합데이터센터 구축을 위한 기초계획 수립(2023) → ISP 수립(2024) → 통합데이터센터 구축(2025) → 시범운영(2026) → 본사업 추진(2027)
- (분야별 통합 정보 관리·서비스 제공) 스포츠 각 분야 관련 정보의 수집-분석-가공-결과물 제공의 프로세스를 일원화하여 통합관리가 가능한 원스톱 정보서비스 제공

참고 보건복지부 ‘보건의료 빅데이터 플랫폼’ 사례

- 「보건의료기술진흥법」 제10조와 제26조에 의거, “의료질 향상 및 보건의료 정책 개선, 그리고 보건의료 데이터의 안전하고명한 활용을 목표로” 구축하고 한국보건의료정보원에서 운영
- 4대 보건의료 분야 공공기관의 데이터를 개인 단위로 연계하고 공공적 목적 연구에 활용할 수 있도록 개방하기 위하여 2018~2020년 시범운영 후 2021년부터 본사업 추진
 - (2021년 기준 데이터 제공기관) 국민건강보험공단, 건강보험심사평가원, 질병관리청, 국립암센터

*출처: 보건의료 빅데이터 플랫폼(<https://hcdl.mohw.go.kr>)

■ 추진체계

- (실무협의체 구성) 문화체육관광부, 국민체육진흥공단, 한국스포츠정책과학원 등

2) 스포츠유통 플랫폼 운영

■ 필요성

- 향후 전망되는 위드 코로나 상황에서 증가하는 스포츠 제품이나 서비스에 대한 소비자의 수요에 스포츠산업 기업이 신속하게 대응하기 위해서는 기업이 생산하는 제품·서비스의 유통경로 확보가 중요
 - 유통경로 확보 지원을 통해 브랜드 인지도가 낮은 스포츠 중소벤처 및 소상공인이 생산하는 제품·서비스의 시장 진입 촉진에 기여 기대

■ 주요 내용

- (유통 플랫폼 운영) 스포츠 분야의 공공 디지털매장 역할을 수행하는 스포츠유통 플랫폼 운영으로 스포츠기업의 제품 및 서비스 시장 진입 지원
 - 기업이 대형 플랫폼 이용을 위해 지출하는 비용 부담을 줄이고 해당 재무자원을 제품 및 서비스의 개발과 개선에 투입할 수 있도록 지원
 - ‘유통 플랫폼 구축(2023) → 입점 기업 공모 및 심사(2024) → 스포츠기업 온라인 판로 지원(2025) → 플랫폼 고도화(2026)’ 추진

참고 중소기업본부 '중소기업유통센터' 사례

- 우수 제품을 생산하지만 판로개척에 어려움을 겪는 중소기업과 소상공인 생산 제품의 시장을 지원하는 유통 플랫폼
- 온·오프라인 정책매장으로 운영되고, 국내 7대 홈쇼핑, 10대 T-커머스 방송 지원

*출처: 중소기업 유통센터(www.sbdc.or.kr)

■ 추진체계

- (유관기관 및 민관 협력) 문화체육관광부, 중소벤처기업부, 스포츠기업 등

나. 스포츠 분야 탄소중립 실현

정책 환경

- 탄소배출로 인한 지구 온난화와 기후 변화에 대한 대응으로 2015년에 파리협약(Paris Agreement)이 채택되어 2020년부터 모든 국가가 자국 상황을 반영하여 온실가스 감축을 추진하게 됨.
 - 기존의 교토의정서 체제에 의해 기존에 선진국에만 부과되던 온실가스 감축 의무가 파리협약으로 모든 국가가 참여하는 보편적인 체제로 변화
 - IPCC(기후변화에 관한 정부 간 협의체)는 2050년까지 지구 평균온도 상승폭을 1.5℃ 이내로 유지하기 위해 탄소중립 달성 경로 제시
- EU·미국의 탄소국경세 도입 논의 본격화 및 탄소 배출규제, 플라스틱세 신설 등 글로벌 규제 강화 및 경영환경 변화에 적극 대응이 필요함.
 - 글로벌 기업·금융사의 RE100 참여 및 ESG 투자 확대, 환경 비친화적 기업투자 제한 등 환경경영 확산
- 우리 정부는 2020년에 「2050 탄소중립 추진전략」을 수립하여 산업과 에너지 구조 전환을 위해 경제구조의 저탄소화, 저탄소산업 생태계 조성 추진 등을 발표함.

1) 스포츠시설의 에너지전환 지원

■ 필요성

- 파리 기후변화협약 체결 및 국제법 발효 등 국내외의 환경 이슈에 대응하여 스포츠시설의 친환경 경영 및 온실가스 감축 필요

■ 주요 내용

- (스포츠시설 에너지 전환 지원) 민간 체육시설 지붕 및 주차장 태양광발전 시설 설치 등 체육시설의 에너지전환 시설 설치 지원
 - 기존 시설에 그린리모델링 지원, 디지털·에너지 융합 신서비스 도입 지원

■ 추진체계

- (위원회 운영) 문화체육관광부, 산업통상자원부 및 지방자치단체가 참여하는 스포츠 탄소중립 추진위원회 운영

2) 스포츠산업 탄소중립 기술 도입 지원

■ 필요성

- EU·미국의 환경규제 강화가 산업 수출경쟁력에 위협 요인으로 작용하고, 국내 스포츠산업의 경쟁력 확보를 위한 탄소중립 기술 도입 및 친환경 경영 지원 필요
 - 탄소중립 기술 도입으로 스포츠산업의 저탄소화 달성 및 기업의 글로벌 경쟁력 강화 기대

■ 주요 내용

- (탄소중립 기술 도입 지원) 스포츠기업이 글로벌 규제 강화 및 경영활동 변화에 대응할 수 있도록 신재생에너지 도입 등 탄소중립 기술 도입을 지원
 - 빅데이터·AI 등을 활용한 에너지 효율화 장치, 탄소배출 분석·관리 시스템 등 디지털·에너지 융합 신서비스 도입 지원
 - 신축 건물의 제로에너지 건축을 통한 에너지 사용 최소화, 기존 건축물의 그린리모델링 지원을 통한 에너지 효율성 향상 지원

■ 추진체계

- (관계 기관 협력) 문화체육관광부, 지방자치단체 및 산업통상자원부 연계로 기술 도입 지원

다. 스포츠기업 디지털 전환 지원

정책 환경

- 정보기술 및 융복합 기술 발전에 따라 급속하게 변화하는 스포츠산업 환경에 대응하고 지속적인 스포츠서비스 제공을 위한 디지털 전환이 필수적이나, 국내 스포츠기업은 영세성으로 인해 재무적 자원 투입이 어려움.
 - 2020년 기준, 국내 스포츠기업은 직원 규모 1~4인 기업 비중이 86.7%, 5~9인 기업 비중이 8.9%를 차지(문화체육관광부, 2021, 2020년 기준 스포츠산업조사 결과 보고서)
- 디지털 환경 변화에 대응하기 어려운 기업은 경영활동이 도태될 수밖에 없으므로, 코로나19로 인한 체육시설 및 관련 서비스 이용자의 비대면 수요에 대응하고, 기존 대면 서비스의 비대면화와 새로운 사업 모델로의 전환을 지원하여 기업 디지털 역량을 강화할 필요성이 증대됨.
 - 스포츠서비스 공급자와 이용자 간의 물리적 접촉 수준이 높은 스포츠 시설업의 경우, 2020년 기준 사업체 수는 2019년보다 3,843개 감소(-9.5%)(문화체육관광부, 2021, 2020년 기준 스포츠산업조사 결과 보고서)

1) 스포츠테크 프로젝트 확대 및 스포츠테크 포트 추진

■ 필요성

- 스포츠산업은 제조업 중심에서 정보기술·서비스 중심으로 산업구도가 변화하고 있으며, 스포츠기업의 신기술 활용도를 향상시켜 아이디어의 상품화 과정에서 고부가가치 창출을

위한 제도적 지원이 절실한 실정

- 스포츠테크 프로젝트 확대 및 스포츠테크 포트를 통해 기업이 원천기술 기반으로 새로운 제품과 서비스를 생산할 수 있도록 4차산업 기술과 융합할 수 있는 기회 제공 필요
 - 스포츠산업의 디지털 역량 강화, 스포츠기업의 원천기술 개발 및 활용 증대 기대

참고 룩셈부르크의 디지털 전환 및 스타트업 지원 정책 사례

- 룩셈부르크 정부는 2018~2021년 중 연구와 고등교육에 직전 4년보다 25% 증가한 14억 유로를 투자하고, ICT, 창조산업, 헬스, 신소재·제조, 친환경 등 산업클러스터 7곳을 조성하는 계획을 수립하여 추진
- 룩셈부르크에서 스타트업의 대부분은 디지털 기반 SAAS*, 인공지능, 핀테크, 디지털헬스 등으로 나타나며, 정부는 '2020~2025 연방 헬스 IT 전략 계획'을 기반으로 건강관리 분야의 IT기반 데이터 생태계 구축을 추진
 - * Software-as-a-Service: 클라우드 환경에서 운영되는 애플리케이션 서비스

룩셈부르크 정부 및 산하기관 등 디지털 기반 기업 지원 프로그램

연번	프로그램명	개요	주요 내용
1	테크노포트 (Technoport)	경제부 산하 인큐베이터	• (코워킹 공간 및 사무실 지원) 룩셈부르크에 처음 입주하는 국외 스타트업 대상으로 저렴한 비용에 사무공간과 각종 편의시설 제공(1.6만 m ² 규모)
2	룩시노베이션 (Luxinnovation)	혁신을 통한 중소기업 및 경제 성장 목표	• (Fit 4 Start) ICT, 우주, 헬스테크 분야의 스타트업을 엄선하여 16주간 무료 전문가 코칭과 코워킹 스페이스를 제공하는 액셀러레이팅 프로그램 - 최고 15만 유로까지 지원하지만 지분을 요구하지 않으며, EU국가뿐만 아니라 미국, 싱가포르, 에콰도르, 스위스 등 EU 역외국 기업도 선정하여 2015년 가을부터 매년 2차례씩 진행하여 2019년 봄까지 40개 스타트업이 졸업
3	룩셈부르크시티 인큐베이터 (Luxembourg City Incubator)	룩셈부르크시· 상공회의소 산하 인큐베이터	• (코워킹 공간 및 사무실 지원) 중앙역에서 도보 5분 거리에 위치한 연중무휴로 운영되는 사무공간을 월 300~425유로의 저렴한 가격에 제공
4	로프트 (LHoFT)	민관협력 핀테크 이니셔티브	• (사무공간 및 핀테크 관련 이벤트 제공) 핀테크 스타트업에 사무공간 및 멘토링, 네트워킹 이벤트, 워크숍 등 제공

*출처: Luxinnovation(<https://www.luxinnovation.lu>) 및 '룩셈부르크 - 스타트업, 유럽 진출 교두보로 룩셈부르크에 주목하자'(한국무역협회, EU마켓리포트, 2019.9.3.) 정리

■ 주요 내용

- (스포츠테크 프로젝트 확대) 2022년 기준 50억 원 규모인 스포츠테크 프로젝트 지원 규모 확대를 추진하고, 선도형(First Mover) 및 추격형(Fast Follower)으로 지원 확대
 - 2022년 기준 선도형 과제 2개(과제별 1,000백만 원), 추격형 과제 4개(과제별 700백만 원) 추진, 2023년 이후 지원 과제 수 확대 추진
- (스포츠테크 포트 추진) 스포츠용품시험소의 역할을 확대하여 기업 원천기술 기반 제품 및 서비스 역량 강화를 통합 지원하는 원스톱 복합지원 시설화
 - 스포츠테크 포트 인프라 구축, 기술기반 신생 혁신 스포츠기업 지원 추진

■ 추진체계

- (유관기관 및 민간 협력) 문화체육관광부, 국민체육진흥공단 및 민간 스포츠기업

2) 비대면 강습 인력 양성 및 디지털화 지원

■ 필요성

- 코로나19와 유사한 환경 변화에 신속 대응을 위해 스포츠 강습 서비스업의 비대면 사업전략 전환 지원 및 스포츠기업의 경영활동 유지와 신규 업종 진입 등을 위한 디지털 전환 인프라 구축 부담 완화 필요

■ 주요 내용

- **(비대면 강습 시장 육성 지원 확대)** 스포츠산업 생태계를 위하여 코로나19로 인한 부정적인 영향이 큰 스포츠시설업(스포츠 지도자 포함)의 디지털 역량 강화
 - 기존 스포츠 강습 서비스의 비대면화 및 신규 종목 또는 사업 전환 지원
- **(비대면화 및 종목·업종 전환 지원)** 스포츠 강습의 비대면화를 위한 교육·지원을 통해 스포츠시설업 및 강사의 매출·일자리 감소 문제 해소 및 신규 종목·업종으로의 (비대면)사업 전환 지원
 - (비대면 강습) 체육시설운영자, 스포츠강사(지도자) 대상으로 사회적 거리두기에 따른 휴업 권고 대상업종 소상공인 우선 선정 및 과정별(입문·발전·활용)교육 지원
 - (디지털화 지원) 민간 스포츠시설업 및 1인·창업예정기업을 포함하여 기존 사업 모델의 비대면화 및 업종전환 지원(사업전환재설계 지원금 지급 등)

참고 중소벤처기업부 중소벤처기업진흥공단 '사업전환지원사업' 사례

- 근거 : 「중소기업 사업전환촉진에 관한 특별법」
- 목적 : 경제환경 변화로 인해 어려움을 겪는 중소기업의 사업전환을 촉진하여 중소기업의 경쟁력 강화 및 산업구조의 고도화 도모
- 개념 : (업종전환) 영위업종 사업용자산 양도·폐기 및 새로운 업종으로 완전전환 (업종추가) 현재 영위업종에 새로운 업종 추가(전환비중 30% 이상)

*출처: 중소벤처기업진흥공단(<https://www.kosmes.or.kr>)

■ 추진체계

- (비대면 강습) 국민체육진흥공단(공고, 모집, 선정), 외부 전문기관(피교육자 역량별 교육)
- (디지털화 지원) 국민체육진흥공단(공고, 모집, 선정), 외부 전문기관(사업전환재설계 및 사후관리)

3. 관광 분야 추진과제

가. 코로나19 극복 관광 디지털 생태계 조성

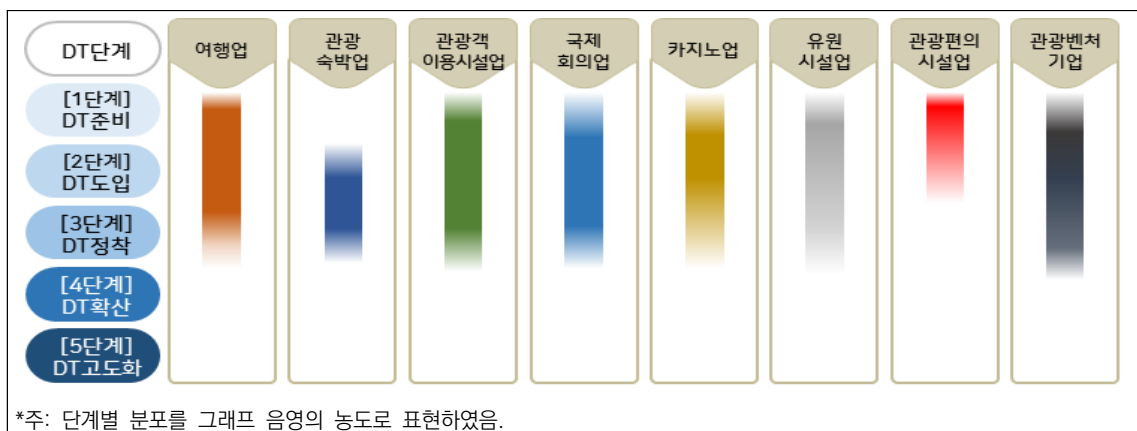
정책 환경

- OECD는 2017년부터 'Going Digital' 프로젝트를 추진하고 있으며, OECD 관광위원회도 관광 분야의 중소기업을 대상으로 디지털 전환을 위한 프로그램을 진행 중임.
- 'Going Digital' 프로젝트는 정책 입안자들이 지금보다 더 디지털 혁신을 잘 이해하고, 디지털화와 데이터 중심의 세상에서 경제·사회가 번영할 수 있는 정책환경을 만들기 위한 도구의 개발을 돕기 위해 2017년부터 시작
- 4차 산업혁명과 코로나19의 영향으로 디지털 기술 접목을 통한 상품·서비스 혁신, 운영방식 디지털화 등 관광산업의 가치사슬과 산업생태계가 재편되는 디지털 전환이 가속화되는 상황임.
- 관광산업에서 디지털 전환은 ①신규 ICT 또는 디지털 기술이 출현하여 관광산업에 도입, ②이를 바탕으로 신규 비즈니스 모델의 관광기업 탄생, ③결과적으로 관광산업의 기존 가치사슬과 산업 생태계가 재편되는 과정(정광민 외, 2021, 관광산업의 디지털 전환 수준 진단과 정책대응 방향, 한국문화관광연구원)을 의미

■ 필요성

- 관광기업은 영세성으로 인해 코로나19 위기 이후 디지털 전환에 자체적으로 대응하기에 한계 보유
 - 관광 중소기업에는 디지털 전환을 위한 기술·인프라 접근성, 시스템 상호 운용성, 디지털 문화 및 디지털 인식, 디지털 전환 비용 등에서 불확실성과 한계 존재
- 관광산업이 디지털 기술과 유기적으로 결합하여 지속가능한 성장을 실현할 수 있도록 관광산업의 디지털생태계 조성 필요
 - 관광산업의 전반적 디지털 전환 수준은 업종별, 규모별 등 특성에 따라 상이하게 분포하여 관광산업 내 디지털 격차 발생

[그림 3-8] 업종별 관광산업의 디지털 전환 단계



*출처: 정광민 외, 2021, 관광산업의 디지털 전환 수준 진단과 정책대응 방향, 한국문화관광연구원, 195쪽.

참고 싱가포르의 관광산업 디지털 전환 정책 사례

- 싱가포르는 관광사업체의 디지털 능력 강화를 위해 3단계의 혁신 지원 틀을 구축하여 시행
- 1단계(학습): 관광전환지수를 통한 기업의 자가진단, 기술 교육과정 및 데이터 교육 플랫폼 구축
- 2단계(시범): 기업 컨설팅 및 워크숍, 디지털 전환 및 데이터 분석 관련 멘토 프로그램, 연구개발 지원
- 3단계(구축): 관광정보 및 서비스 허브(개방형 공유 플랫폼), 관광분석 네트워크 구축

■ 주요 내용

- **(맞춤형 디지털 전환)** 관광산업 디지털 전환에 대한 주기적 진단을 통한 관광 업종별 및 디지털 전환 수준별(준비-도입-정착-확산-고도화) 지원체계 구축
 - 관광산업 업종별 디지털 전환 진단 및 단계별 지원 모델 구축, 관광 디지털 전환 지수 개발 및 보급
 - 관광산업 디지털 종합 지원을 주도할 디지털과 관광분야의 산학연 정보 교류 및 협력 네트워크 구축
 - 관광기업 디지털 전환 촉진 및 확산 관련 종합계획 수립, 관광 디지털 전문인력 양성 등 관광산업 디지털 전환 육성을 위한 제도 정비
- **(AI·데이터 기반 관광마케팅 혁신)** 효율적인 관광 상품·서비스 개발 및 새로운 비즈니스 창출을 위한 관광마케팅이 되도록 관광데이터 발굴·수집·분석 및 컨설팅 종합 지원
 - 관광마케팅 시 AI, 데이터 활용 제고를 위해 현장 수요를 반영한 학습용 관광데이터 구축, 개별관광객 맞춤형 관광 데이터 확대 구축
 - 전통 관광기업, 관광벤처 대상 데이터 활용 컨설팅 강화, 관광데이터의 비즈니스 실용화 멘토링 지원
- **(관광산업포털 구축)** 관광정책 및 글로벌 관광시장 변화 대응을 위해 성장단계별·업종별·분야별 관광산업 관련 데이터를 한 곳에서 이용할 수 있도록 공유포털 구축
 - 관광기업과 관광벤처의 성장단계별(예비창업-창업초기-창업도약-재도전)·업종별·분야별(창업, 기술, 인력, 수출, 금융 등) 관광산업 관련 통계, 데이터와 정책 서비스를 한곳에서 사용할 수 있도록 관광산업포털 구축
 - 산·학·연 등 관광산업 구성원 간 연계·협업 및 지식교류 등 소통의 장과 네트워크 구축 지원 서비스

참고 산업통상자원부 '통합무역정보서비스(TradeNAVI)' 사례

- 산업통상자원부와 한국무역협회는 중소기업 경쟁력 강화를 위해 세율, 기술규제, 인증, 시장정보, 통계 등 해외 수출에 필수적인 상대국 무역정보를 국가별 및 품목별로 제공

■ 추진체계

- (유관기관 및 민관 협력) 문화체육관광부, 지방자치단체, 관광 분야 협회 및 한국관광공사, 한국문화관광연구원 등의 협력체계 구축

나. 디지털 기반 방한관광 수용태세 혁신

정책 환경

- 잠재 방한여행객 조사 결과(한국관광공사, 2021), 2021년 해외여행 의사가 있다는 응답자는 전체(n=11,501)의 56.0%였고, 그중 한국여행 의향이 있는 응답자는 전체 중 44.3%, 해외여행 계획이 있는 응답자 중 77.3%
 - 해외여행 의향자의 1순위 희망국가/지역은 '한국'(30.5%), 2순위 '일본'(24.0%) 등의 순
 - 희망하는 2021년 해외여행 주된 목적은 '휴가'(63.9%), '쇼핑'(21.6%), '지인 방문'(5.9%) 등의 순

■ 필요성

- 코로나19 이후 산업 전반의 디지털 전환이 가속화됨에 따라 방한관광 수용태세에서도 이러한 변화에 발맞추어 외래관광객 편의 제고와 만족도 향상을 위한 다각적인 혁신 노력 필요
- 디지털 기반 관광 수용태세 개선으로 외래관광객에게 맞춤형 관광서비스를 제공하여 관광목적지로서의 매력 제고 및 국제관광 경쟁력 강화 필요
 - 외래관광객 대상 디지털 기반 편의성 개선을 통해 방한시장의 양적·질적 성장 기대

■ 주요 내용

- **(디지털 플랫폼 활용 맞춤형 여행서비스 제공)** 방한 외래관광객 대상 관광정보 제공 사이트인 VisitKorea를 디지털 플랫폼화하여 여행서비스 제공의 고도화
 - 관광콘텐츠, 편의서비스, 지역상품 등에 대하여 데이터 기반 개인 맞춤형으로 관광정보 제공을 통해 방한 외래관광객 맞춤형 마케팅 강화
- **(스마트 관광안내 서비스 확대)** 관광안내 분야에서 외래관광객의 방한관광 편의 및 만족도 향상을 위해 빅데이터, 인공지능(AI) 등의 디지털 기술을 활용한 스마트 관광안내 서비스 구현 확대
- **(블록체인 기술을 활용한 디지털 기반 수용태세 구축)** 디지털 기술 중 하나인 블록체인을 활용하여 디지털 증명, 디지털 금융, 디지털 정보 등의 분야에서 외래관광객 수용태세 개선

■ 추진체계

- (부처 및 유관기관 협업) 한국관광공사·지방자치단체 등 협업, 법무부, 외교부, 질병관리청 등 관계부처와 협업

다. 관광산업의 탄소중립 대응 강화

정책 환경

- 탄소중립은 에너지·환경뿐만 아니라 사회 전반에 변화와 혁신을 요구하고 있으며, 관광산업이 성장하고 관광시장 규모가 커질수록 관광산업에 미치는 환경의 영향도 커질 것이므로 기후 위기에 능동적 대응이 요구됨.
- 우리나라는 2030년까지 2018년 총 배출량 대비 40% 감축을 설정함에 따라 관광 분야의 관련 조치가 필요함.
 - 「기후위기 대응을 위한 탄소중립·녹색성장 기본법」에서는 NDC 최소 기준(2018 대비 35% 이상) 설정하였고, 정부는 2050 탄소중립 선언 후속 조치로 NDC 상향계획을 발표
- 정부는 2020년부터 연면적 1,000㎡ 이상 공공건축물에 대해 제로에너지 건축을 의무화했으며, 2030년에는 민간·공공 건축물 모두에 대하여 제로에너지 건축을 의무화(연면적 5백㎡ 이상) 예정임

1) 관광산업 탄소중립 추진기반 구축

■ 필요성

- 탄소중립 달성을 위한 에너지 전환으로 관광객의 관광소비 행태와 관광산업의 변화가 요구되며, 관광산업에서 탄소중립 전환을 위한 기반 마련 필요
 - 탄소중립 전환을 유도하는 추진기반 구축으로 글로벌 아젠다 이행에 기여 기대
- 현재 목표관리제, 배출량 거래제 대상 기업은 온실가스 배출량에 대한 정기 모니터링과 관리가 가능한 반면, 제도 적용 제외 대상은 배출량 관리 시스템이 부재한 상황

■ 주요 내용

- (온실가스 인벤토리 구축 및 탄소 배출 모니터링) 관광사업체가 사업장의 세부 온실가스 배출원을 파악하여 체계적으로 관리하고, 온실가스 저감잠재량 평가 기반을 마련하여 온실가스 배출량 감축을 유도하기 위한 인벤토리 구축
 - 온실가스 배출원 및 배출량을 목록화하는 표준시스템으로서 온실가스 인벤토리 구축
 - 관광 분야 탄소배출 및 추정 방법론의 과학화를 통해 관광산업 시설 및 사용 에너지원별 온실가스 배출량을 관리 및 전사적 공유
- (관광 탄소발자국 인증 프로그램 도입) 관광객의 탄소발자국 측정프로그램 개발 및 관광객 행태(활동별, 유형별)에 따른 탄소원단위 측정
 - 관광객이 자발적으로 탄소발생량을 모니터링함으로써 인식 개선 유도 모색
 - 탄소발자국 인증은 환경부가 추진하는 환경성적표지(탄소발자국) 인증제도 연계하여 추진

■ 추진체계

- (민관협의체 운영) 온실가스·에너지 감축 관련 동향과 정보 공유, 관광산업 특성을 반영한 정책 건의 등을 위해 탄소중립민관협의체 구성·운영

2) 탄소중립 실현을 위한 그린 관광인프라 확대

■ 필요성

- 관광산업의 온실가스 배출량이 많은 관광숙박시설, 유원시설, 카지노 등의 시설 기반 사업체 및 관광지·관광단지 등에서 에너지 효율화와 탄소배출 저감 필요

■ 주요 내용

- **(관광지·관광시설 그린리모델링 지원)** 관광지 등에서의 녹색건축물을 활성화하고, 관광시설의 에너지성능 향상 촉진을 위해 관광지 및 관광시설의 그린리모델링 지원 추진
 - 노후된 중소 관광숙박시설의 에너지 성능 향상을 위한 그린리모델링 지원사업 추진을 위한 관광숙박시설에 적용 가능한 그린리모델링의 대상과 범위 제시

참고 국토교통부 '민간건축물 그린리모델링 지원' 사업 사례

- 국토교통부는 민간건축물의 에너지 성능개선 촉진을 위해 공사비 대출 이자 일부를 보조하는 '민간건축물 그린리모델링 이자 지원사업' 추진 중
 - (추진근거) 「녹색건축물 조성 지원법」 제27조
 - (사업시행자) 한국토지주택공사 그린리모델링창조센터
 - (지원내용) 기존건축물 에너지 성능개선 공사비에 대해 취급금융기관과 대출약정 체결 시 지원기준에 따라 최대 3%(기초생활수급자 포함 차상위계층은 4%)의 이차지원
 - (필수 공사) 단열 보완, 기밀성 강화, 외부창호 성능 개선, 일사 조절장치 등 건축물 외피의 에너지성능 향상 공사

*출처: 한국토지주택공사 그린리모델링창조센터(<https://www.greenremodeling.or.kr>)

- **(한국형 탄소제로 숙박시설 지원)** 관광숙박업 건축물의 에너지 사용을 최소화하고 단열, 조명, 기기 등 에너지 효율 제고 추진
 - 단열 성능 극대화 및 에너지 부하 최소화, 재생에너지 사용을 통한 에너지 소요량 감축 등 제로에너지 건축물 보급 추진
 - 제로에너지 호텔 및 리조트 건축개념 제시 및 적용 기술(R&D) 발굴·지원, 사업장 적용 사례 발굴 등을 통해 중소규모 숙박시설의 탄소중립 참여 확대 유도

4. 콘텐츠 분야 추진과제

가. 문화기술 및 저작권 R&D 강화

정책 환경

- 문화·스포츠·관광 분야 산업은 국가 주요 산업이지만, 관련 R&D 예산은 국가 전체 R&D 예산의 0.5% 미만
 - 국제적으로 경쟁력 있는 문화기술을 확보하고 실감형·지능형 콘텐츠, 가상공연·관광 등 신시장을 창출함으로써 문화산업 성장 견인
- 국내 콘텐츠기업의 대부분이 영세하여 R&D 투자 여력이 부족하고, 정부의 문화기술 R&D 투자도 제조업 등 타 분야에 비해 미약함.
 - 2020 기준 콘텐츠산업조사(문화체육관광부, 2022) 결과, 매출액 규모에서 10억 원 미만 사업체는 8만 6,827개로 87.2%였고 10억 원 이상 사업체는 1만 2,693개로 12.8% 차지, 종사자 규모에서 1~9인 규모 사업체는 9만 1,117개로 91.6%, 10~49인 규모 사업체는 6,613개로 6.6%, 50인 이상 규모 사업체는 1,755개로 1.8%
- 콘텐츠IP의 중요성이 높아짐에 따라 저작권 보호의 중요성은 갈수록 높아지고 있으나, 한류 및 K-콘텐츠에 대한 국외의 관심이 증가하면서 국내 생산 콘텐츠 불법 유통 사례나 저작권 침해 사례도 증가하고 있음.
 - 국내에서 뿐만 아니라 국외에서도 불법 스트리밍 장치(ISD) 이용, 웹툰 불법 복제 등으로 인한 피해 증가하며 국외에서의 K-콘텐츠 불법 유통이 저작권 분야의 10대 이슈에 지속 선정
 - 2021년도 저작권 보호 및 이용활성화 기술 R&D 예산은 105억 원 수준

1) 문화기술 특화 연구기관 설립

■ 필요성

- 콘텐츠산업 및 관련 산업에 특화된 문화기술 연구개발 수요 충족 및 혁신 촉진을 위한 독립된 문화기술 연구개발기관이 부재하고, 중장기 로드맵에 따른 연구수행과 전문 연구인력 양성 등 연구역량 축적에 한계

■ 주요 내용

- (문화기술연구원 설립) 문화기술 연구개발을 위한 연구원을 설립하여 다양한 신기술 개발 및 문화기술 개발 중장기 로드맵에 따른 연구 및 인력 양성 추진
 - 기존 연구(한국콘텐츠진흥원, 2020, 한국문화기술연구원 설립·운영 사업 예비타당성 조사) 결과, 연구원 설립 및 20년간 운영 기준으로 6,620억 원 소요 예상, 총 81명으로 시작하여 점진적 인력 확대 추진
 - 콘텐츠 및 문화예술·스포츠·관광·저작권 등 분야 간 융복합 연구개발을 통해 문화 부문의 연구개발 연계성 강화

■ 추진체계

- (부처 협력) 문화체육관광부 및 기획재정부, 과학기술정보통신부 등 유관 부처 협력

2) 신기술 서비스 중심 저작권 기술 개발 강화

■ 필요성

- 메타버스 시대에는 저작물의 보호뿐만 아니라 산업 활성화를 위한 다양한 저작권 기술의 필요성 증가
- 협업과 소통이 가능한 오픈 메타버스 생태계의 발전으로 모든 이용자가 함께 만들고 관리하고 향유하는 이용자 참여 콘텐츠가 확대되는 상황에서 개인 창작자의 권익 수호에 부응하는 저작권기술 필요
 - 창작자 권익 증대, 창작자와 이용자의 저작권 이해 도모, 차세대 인터넷 환경에서 공정하고 편리한 저작물 이용 환경 조성 등에 기여 기대

■ 주요 내용

- (미래형 콘텐츠 유통·보호기술 개발) 메타버스 실현을 위한 확장현실(XR) 콘텐츠의 저작권 관리·유통 및 보호 기술 개발
- (SW 저작권 연구개발) 창작-계약-유통-보호로 이어지는 소프트웨어 저작권 생태계 조성을 위한 기술 개발
 - SW저작권 기술적 보호조치 기술, 개방형 계약·유통 플랫폼 개발 등

■ 추진체계

- (부처 및 유관기관 협력) 문화체육관광부, 한국저작권보호원, 한국콘텐츠진흥원 및 과학기술 정보통신부, 기획재정부 협력

나. 이용자 중심 AI·메타버스 환경 조성

정책 환경

- 메타버스는 초월을 의미하는 '메타(Meta)'와 세계를 의미하는 '유니버스(Universe)'의 합성어로, ①가상과 현실이 융합된 공간에서 ②사람·사물이 상호작용하며 ③경제·사회·문화적 가치를 창출하는 세계(플랫폼)를 의미함(관계부처 합동, 2022, 메타버스 산산업 선도전략).
- 메타버스는 포괄하는 영역이 넓고 인터넷 혁명, 모바일 혁명 다음의 혁명이 될 것으로 예상되며, 이에 대한 이용자 관점의 접근이 필요함.
 - 그간 정부가 많은 정보시스템을 구축하였지만, 이용자 참여가 저조하여 없어진 서비스가 많다는 점에 유의 필요
- 메타버스로의 전환에 문화체육관광 영역 등 우리 삶의 광범위한 영역에서 이루어질 수밖에 없기에 기술뿐 아니라 다양한 인간의 생활 전반의 전환 고민 필요함.
 - 메타버스 개념을 폭넓게 접근하여 문화예술, 스포츠, 관광 등 기존에 대면에서 비대면 서비스로 전환되지 못한 분야의 전환 혹은 병행 촉진, 코로나19와 같은 세계적 재난이 반복될 경우에 대비한 전환체제 마련 및 평상시 온오프라인 병행으로 메타버스 시대 준비 필요

1) 문화 · 스포츠 · 관광 중소기업의 메타버스 활용 지원

■ 필요성

- 메타버스에서의 혁신은 가상과 현실의 경계, 국민 여가 · 생활의 전환 국면에서 일어날 것이므로 이용자 삶의 전환, 여가의 변화 등 관점에서 접근하여야 다양한 혁신 발견 가능
 - 메타버스 시대의 주역인 문화 · 체육 · 관광 영역에서 변화에 대비하고 상대적으로 취약한 관련 중소기업의 메타버스 활용능력 제고 등에 기여 기대
- 이용자 중심으로 우리나라가 주도할 수 있는 메타버스 서비스 지원 및 이에 필요한 규제 완화 등 추진 필요

■ 주요 내용

- (관련 중소기업 지원) 문화 · 체육 · 관광 기업의 메타버스 활용 및 전환에 대한 지원 추진
 - 오프라인 위주로 사업을 운영 중인 문화 · 체육 · 관광 분야 중소기업의 메타버스 활용을 위한 체계적인 지원 및 컨설팅 추진
- (메타버스 활용 기반 구축) 메타버스 생태계 내에서 문화 · 체육 · 관광 콘텐츠의 확산을 위한 지원 등을 통한 기반 구축 추진
 - 분야별 특성을 고려한 메타버스 활용 체계 구축, 인력양성, 콘텐츠 제작 지원 등

■ 추진체계

- (유관기관과 민간 협력) 한국콘텐츠진흥원, 한국관광공사, 국민체육진흥공단 등 각 분야의 진흥기관과 메타버스 플랫폼 간 협력

2) 메타버스에서의 문화 · 여가 데이터 조성 및 활용 지원

■ 필요성

- 4차 산업혁명으로 다가올 미래에는 디지털 세계에서 개인의 창의적 활동이 중요해질 전망
- 기 구축된 디지털 문화유산 및 문화자원, 향후 국민생활 전반의 디지털화 과정에서 생겨날 문화 · 여가 데이터는 문화예술활동이나 문화콘텐츠 창작의 원천이 되고, 국민여가와 관련된 산업 고도화의 기반이 될 것으로 예상
 - 문화 · 여가 데이터가 다양한 분야에서 활발히 사용될 것으로 기대되기에 세계 각국은 새롭고 다양한 문화 · 여가 데이터를 수집 · 연계하고자 노력 중
 - 문화체육관광부 산하 공공기관들은 이동통신데이터, 신용카드 데이터, 네비게이션 데이터, 소셜빅데이터 등 민간데이터를 구매 · 활용하고 있어서 보다 체계적인 데이터 협력 필요

참고 문화체육관광 공공데이터 개방 현황

- 문화체육관광 공공데이터 개방 현황을 보면, 총 26,979개 공공데이터 중 문화재 관련 공공데이터가 10,584개(39%)로 가장 많고, 다음으로 관광 관련 공공데이터 5,880개(22%), 문화예술 관련 공공데이터 5,099개(19%) 등의 순

*자료: 문화공공데이터광장(<https://www.culture.go.kr>) 분석

- 메타버스는 기존의 문화·체육·관광 데이터와 더불어 디지털로 전환될 문화 활동 및 서비스 영역에서 많은 데이터를 조성할 수 있는 계기로 작용할 것으로 예상

■ 주요 내용

- (데이터 조성) 메타버스에서의 기존 데이터 이용 증진 및 메타버스에서 새롭게 문화체육관광 분야 데이터 구축 추진
 - 분야별 가상+현실 데이터 수집 및 결합 및 표준화 등 지원, 민간법인·단체, 민간사업자 등의 데이터 조성 참여 유인을 위한 사업화 지원
 - 문화데이터 조성·활용의 효율적 추진을 위한 문화데이터 전문기관 지정 및 운영 지원
- (데이터 활용 촉진) 국민이 문화데이터 활용을 활성화하기 위하여 민간기관과 데이터 협력을 통한 데이터 연계 및 활용 촉진 사업 추진
 - 데이터 연계 및 활용 촉진을 위한 문화데이터 발전협의체 운영, 선도사업 선정, 문화데이터 활용 역량강화 교육 및 경진대회 운영 등

■ 추진체계

- (협의체 구성) 문화데이터 전문기관 및 관련 기관·단체 등이 참여하는 발전협의체 구성

다. 콘텐츠산업의 ESG 연계 강화

정책 환경

- '2050 탄소중립'을 위한 법적 기반인 「탄소중립기본법」 제정(2021.9.24.)에 따라 정부는 탄소중립 사회로 전환을 위해 「2050 탄소중립 추진전략」(관계부처 합동, 2020.12.)을 마련하고 '2050 탄소중립위원회' 설치 등을 통해 사회적 합의 도출 및 전략적 우선순위 설정 등 추진체계를 제시함.
 - (비전) 적응적 감축에서 능동적 대응으로: 탄소중립·경제성장·삶의 질 향상 동시 달성
 - (3+1 전략) ①(적응) 경제구조의 저탄소화, ②(기회) 新유망 저탄소산업 생태계 조성, ③(공정) 탄소중립 사회로의 공정전환, ④(기반) 탄소가격 시그널 강화 및 탄소중립 분야 투자 확대 기반 구축
- 2050년 탄소중립 실현을 위한 부처별 정책 추진도 가시화되며, 환경부, 산업통상자원부, 국토교통부 등이 관련 방안 및 계획 등을 추진 중임.
 - 환경부 '탄소중립 이행계획'(2021.3.), 국토교통부 '국토교통 2050 탄소중립 로드맵'(2021.2.) 및 '2050 탄소중립을 위한 녹색건축 활성화 방안'(2021.6.) 수립 및 산업통상자원부 '탄소중립 산업전환 추진위원회' 출범(2021.4.) 등
- 콘텐츠 제작, 콘텐츠 이용에 필요한 제반기기 제조공정에서 환경이슈가 제기되고, 콘텐츠산업이 유발하는 환경문제 대응을 위한 실천적 해법으로써 정책사업 추진 필요성도 증가함.

1) 저탄소 기반의 콘텐츠 제작 가상스튜디오 설립

■ 필요성

- OTT 중심의 플랫폼 경쟁 심화로 한국 영상콘텐츠 및 관련 제작 인프라에 대한 수요가 증가하면서 탄소중립 실현을 위한 방안으로 가상스튜디오 관련 인프라 증설 필요성 증가
 - 가상스튜디오는 제작비 절감, 실시간 렌더링 기술을 통한 효율적인 시간 활용을 가능케 할 뿐만 아니라 사람·장비의 이동 및 그에 따른 환경오염 요소 감소에 기여(문화체육관광부, 2021, 사회·환경 변화에 따른 범정부 정책수요 예측과 미래문화 전망 및 대응전략 연구)

■ 주요 내용

- (사전 조사 및 연구) 가상 스튜디오 설립의 필요성 검토를 위한 사전조사 및 운영방식 등 연구 추진
 - 브이에이코퍼레이션, CJ ENM, 텍스터스튜디오, 자이언트스텝 등의 민간기업이 구축한 가상스튜디오의 현황과 특징 파악, 창작자 및 기업 대상 가상스튜디오 관련 인프라 수요조사 실시
 - 공공 가상스튜디오 설립에 따른 탄소중립 효과 예측, 설립예산 규모 추정* 및 적정 운영방식 설계 등 연구
- *가상스튜디오 설립 비용은 연구를 통해 추계(참고: 대전 스튜디오 큐브 설립 비용은 797억 원 규모)
- (가상 스튜디오 설립) 저탄소 기반의 콘텐츠 제작을 위한 공공 인프라로서 가상 스튜디오 설립 및 운영

■ 추진체계

- (지방자치단체 협력) 지방자치단체 협의(부지 제공 등)를 통한 예산확보 및 설립 추진

2) 콘텐츠기업 대상 ESG 평가체계 구축 및 활용 방안 마련

■ 필요성

- 콘텐츠산업에서 높은 비중을 차지하는 중소·중견 기업에게 탄소중립, ESG 등은 생소한 개념으로 이해되는 상황
- 콘텐츠산업에 특화된 ESG 평가체계 구축 및 평가 추진을 통해 콘텐츠기업의 환경문제 인식 제고 및 실천적 노력 견인 필요
 - 타 산업과의 차별성, 콘텐츠기업 고유의 역할과 기능에 기반한 실천적 기제가 마련될

때 탄소중립 실현에 실질적 기여 가능

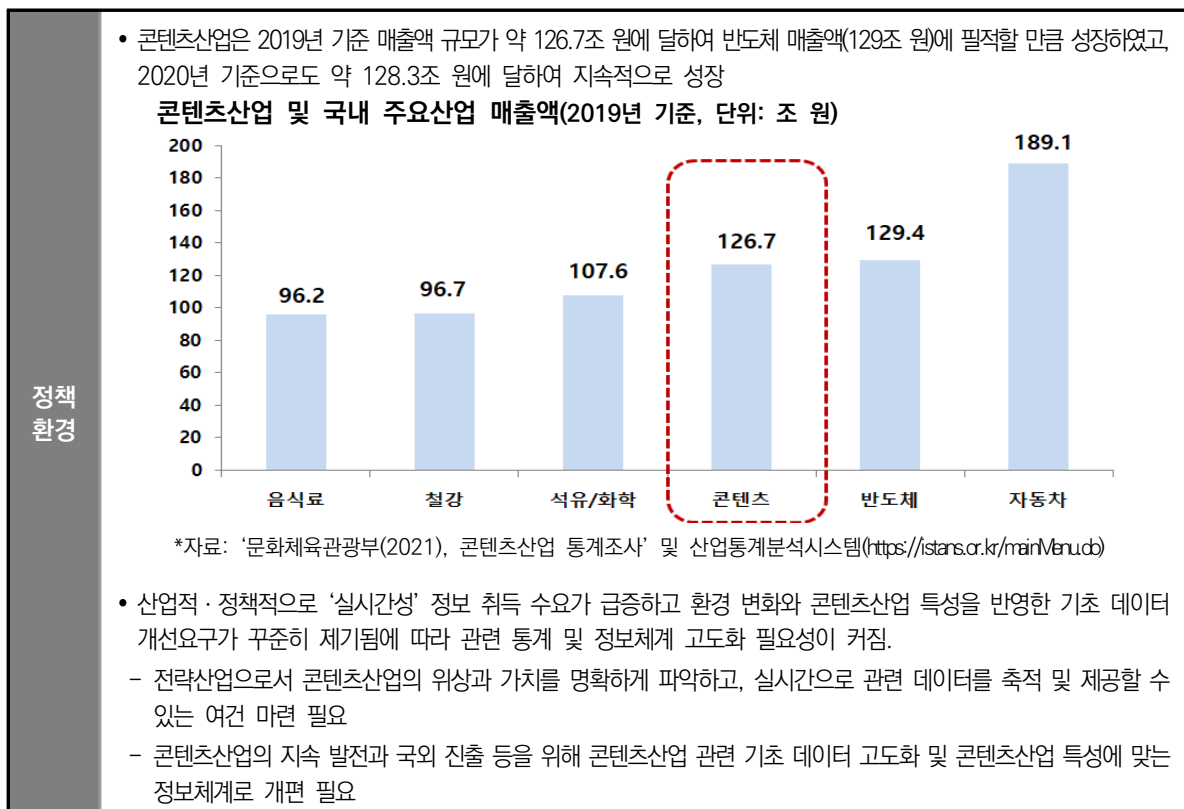
■ 주요 내용

- (콘텐츠기업 특화 ESG 평가체계 구축) 「K-ESG 가이드라인」(관계부처 합동, 2021.12.)의 후속조치로서 콘텐츠기업의 규모·장르·기능을 반영하여 특화된 ESG 평가체계 구축
 - 평가체계 구축을 위한 연구를 통해 설문조사, 콘텐츠기업 맞춤형 기본·추가 진단항목 체계 및 정의서 개발, 단계별 점검기준 및 처벌·조치사항 마련 등 추진 후 시범평가 실시
- (콘텐츠기업 ESG 평가 활용) 콘텐츠기업 특화 ESG 평가에 따른 결과에 대한 구체적인 활용방안 마련
 - 정부 지원사업의 대상 선정 시 활용 방안, 실효성 제고를 위한 규정·지침 마련 등

■ 추진체계

- (협업체 운영) 장르별 콘텐츠기업 대상 정책협업체 운영

라. 콘텐츠산업 통계 강화



1) 콘텐츠 수출입 통계 개선

■ 필요성

- 현재의 콘텐츠산업 관련 수출입 통계와 정보체계 내에서는 정확성과 시의성 등의 한계가 나타나, 정보의 공급과 수요 간 차이 발생
 - 현행 '콘텐츠산업조사'의 수출입 통계에서는 과년도 수치가 시간차(1년 반)를 두고 공표되어 시의성 있는 대응과 활용이 어렵고, 설문조사를 통해 조사대상이 수기로 응답하는 방식에 따른 부정확성 문제가 지속 발생
- 국제적인 성공을 이룬 K-콘텐츠가 다양하게 나타나고 있으나 이에 대한 성과와 효과를 파악할 수 있는 방법론 부재
- 콘텐츠산업의 글로벌 성과를 객관적이고 정확하게 파악하기 위한 콘텐츠 수출입 관련 기초자료를 실시간으로 제공할 수 있는 환경 조성 필요

■ 주요 내용

- (1차 연도: 통계 개선방안 마련) 기존 콘텐츠산업 수출입 관련 정보체계 운영·관리의 한계 파악, 통계 개선방안 마련 및 지수개발 등 추진
 - 빅데이터 관점의 접근, 외환전산망 등 타부처 생산 실시간 통계 활용, 서비스산업 통계 연계, 글로벌업체의 생산 정보활동 등을 포함한 콘텐츠산업 수출입 통계 정보체계 구축 및 방법론 개발 연구 수행
- (2차 연도 이후: 관련 통계 정보체계 구축) 활용 및 연계 가능한 콘텐츠 수출입 관련 정보체계 구축 및 콘텐츠산업 수출입 통계 도출
 - 문화체육관광부와 기획재정부 협력을 통해 외환전산망 등의 실시간 자료 활용, 한국은행 지식재산권 수지, 관세청 물류 및 수출입무역 통계, KOFICE 한류지수 등 기존 연계 가능한 정보체계 활용방안 구축

■ 추진체계

- (부처 및 유관기관 협력) 문화체육관광부와 기획재정부, 연계 활용 가능한 수출입 관련 통계 구축기관 등

2) 콘텐츠산업 기능별 통계 생산

■ 필요성

- 현재 콘텐츠산업 통계는 매출액, 수출액 등 기본정보만 제공되고 있으며, 세부 통계정보는

장르별 실태조사를 통해 비정기적·불규칙적으로 생산되고 있어 정보 간 편차 발생

- 콘텐츠산업의 위상 제고에 맞는 기초 통계 기반의 고도화를 위해 콘텐츠산업 관련 인력, 기술, 소비 등 기능별 세부 통계 생산 필요

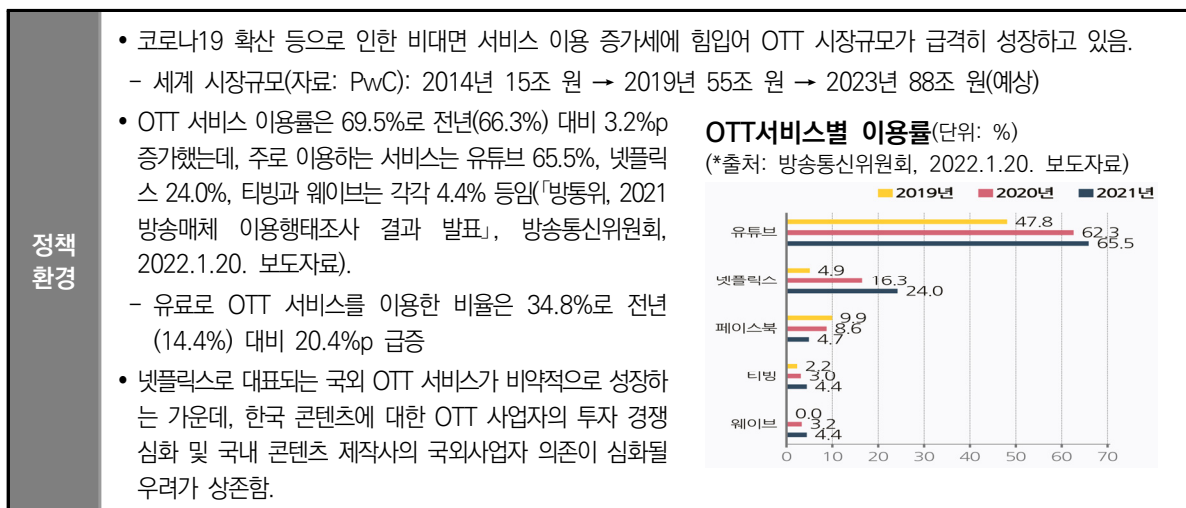
■ 주요 내용

- **(기능별 기초통계 구축)** 정책적·산업적으로 필요하지만, 현재 생산·제공되지 못하는 인력, 기술, 소비 등의 콘텐츠산업 기능별 통계 분야를 선정하여 관련 기초통계 구축
 - 콘텐츠산업 기능별 통계 체계 구축 및 통계 방법론 개발 연구를 통해 장르별 기존 실태조사·통계조사를 종합 정리하여 주기적이고 안정적인 통계 생산과 제공 추진
- **(통계 책임기관 지정)** 정책적·산업적 수요에 의해 관련 기관이 파편적으로 생산하던 관련 통계를 하나의 통계체제로 정리하여 체계적으로 생산·관리할 수 있는 책임기관 지정

■ 추진체계

- (유관기관 협력) 문화체육관광부 및 콘텐츠산업 관련 통계 생산기관 간 협력

마. 세계 OTT시장 선도 방송영상콘텐츠 육성



1) 방송영상콘텐츠 경쟁력 강화 지원

■ 필요성

- OTT를 통한 콘텐츠 유통 활성화 등을 계기로 방송영상콘텐츠 품질 향상, 다양화 등에 대한 시장의 수요와 기준이 상승하고, 세계적 경쟁력이 있는 방송영상콘텐츠 제작을 통해

세계 OTT시장 선도 및 한류 지속 확산 필요

■ 주요 내용

- **(영상콘텐츠 제작비 세액공제 대상 확대)** 현재 TV방송 및 영화관 상영 콘텐츠에 대해서만 지원되는 세액공제를 OTT 유통 콘텐츠까지 포함할 수 있도록 대상 확대
 - 「조세특례제한법」 등 관련 법령 개정 추진
- **(지원정책 다각화)** 인력의 양성 및 국외 진출 등과 관련하여 OTT특성화 대학원 지정·지원, 수출·OTT용 재제작 지원, 국내외 방송영상마켓 지원 등 다각도의 지원정책 추진
 - 특성화 대학원에 OTT콘텐츠 실무과정 운영

■ 추진체계

- (유관기관 협력) 문화체육관광부 및 유관기관

2) 제작사-국내OTT 연계지원 확대

■ 필요성

- 디지털·온라인 전환, 미디어환경 변화에 따른 수혜를 제작사와 플랫폼사가 함께 누릴 수 있는 정책사업 필요
- 국내 콘텐츠 제작 역량이 국내 OTT 경쟁력 강화를 추동하는 시장구조 작동을 목표로, 콘텐츠 중심의 정책사업 추진 필요

■ 주요 내용

- **(연계지원 강화)** 제작사-국내 OTT 사업자 대상 콘텐츠 기획개발 및 제작 연계지원 강화
 - 관련 사업자의 정책수요 파악 및 연계지원 확대(제작사 IP 보유형 사업모델 적용 및 국내 OTT 대상 인센티브 제공)
 - 콘텐츠 유형 및 규모에 따른 제작지원 예산 현실화
- **(제작 인프라 확충)** 지역거점 차세대 실감형 스튜디오 건립 등을 통한 중소제작사 및 국내OTT의 제작 인프라 수요 충족
 - 스튜디오 건립 부지 선정 및 운영을 위한 지방자치단체 협의, ‘저탄소 기반의 콘텐츠 제작 가상스튜디오 설립’과 연계 추진

■ 추진체계

- (유관기관 및 민간 협력) 제작자 등 민간기업, OTT 유관기관 및 지방자치단체 협력

제5절 // 성장동력 창출을 위한 ‘산업경쟁력’ 제고

1. 문화·예술 분야 추진과제

가. 전통문화 생활화를 통한 산업적 가치 제고

정책 환경

- 전통문화는 산업적으로 취약한 상황이며, 이로 인해 역대 정부의 전통문화정책에서 전통문화의 생활화·산업화·현대화 등이 중요한 방향으로 설정되었음.
- 「한스타일 육성 종합계획」(2007), 「전통문화의 창조적 발전전략」(2012), 「전통문화의 세계화 방안」(2015) 등
- BTS 「대취타」, 블랙핑크* 「How You Like That」, 드라마 「오징어게임」 등의 문화콘텐츠 속 한국문화 원류에 대한 국내외 관심이 증가하고, 특히 한류로 시작된 관심이 한식, 한복, 한옥 등 한국 전통문화로 확장되고 있음.
- *블랙핑크가 「How You Like That」에서 입은 한복 제작업체 단하주단의 매출액은 뮤직비디오 공개 후 200배 이상 증가(뉴스원 2020.8.13. 기사)

■ 필요성

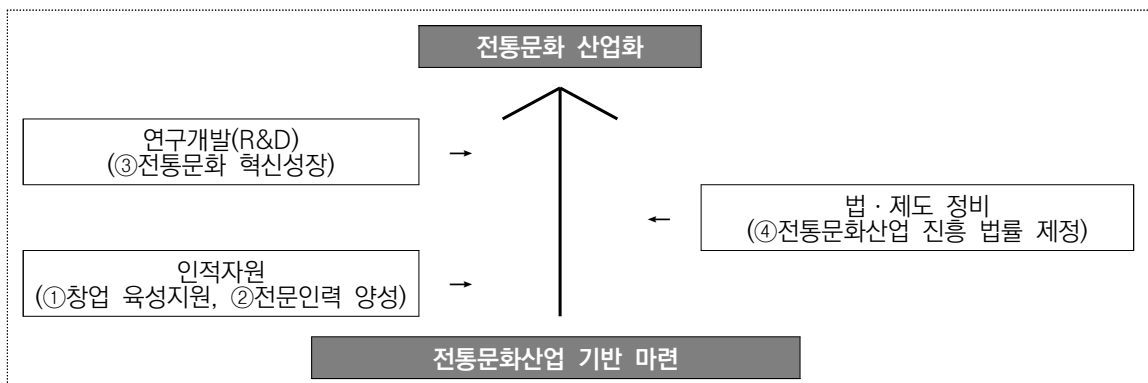
- 한국 전통문화의 보호·보전을 기본으로 하되, 문화콘텐츠로 촉발된 관심을 장르적 발전과 산업적 활용으로 확장하여 한국 전통문화의 보편성 및 경제적 편익의 확대 필요
 - 표본화된 한국 전통문화 활용이 아닌 생활의 일부로서의 전통문화 향유 기회 확대(국민) 및 시장 확대, 판로 확대를 통한 수익 증가와 전통문화 진입장벽 완화(전통문화 관계자) 등 기대

■ 주요 내용

- (전통문화산업 육성 체계 마련) 전통문화산업에 대한 입체적인 정책 지원을 위한 체계 구축
 - 전문인력 양성, 연구개발 및 품질 기준 마련, 재정 지원 근거 등 마련
 - 전통문화산업 세부 영역 중 연관산업에 큰 영향을 줄 수 있는 영역의 발굴 및 고도화로 전통문화산업을 뿌리산업*
 - *‘뿌리산업’은 나무뿌리처럼 겉으로 드러나지 않으나 최종 제품에 내재되어 제조업 경쟁력의 근간을 형성하는 기반공정기술, 소재다원화공정기술, 지능화공정기술 등을 활용한 산업으로, 「뿌리산업 진흥과 첨단화에 관한 법률」에 근거
- (대국민 수요 확대 정책 추진) 전통문화에 대한 관심을 생활 속 문화소비로 확산시키기 위한 전통문화상품의 감성 영역을 관리하고 지속적으로 대중에게 노출
 - 세련된 전통문화 이미지를 지속적으로 국내외에 노출시킬 수 있는 중장기 계획 마련
 - 문화체육관광부 소속기관 누리집, 한국관광공사 관광홍보 광고, 공항 환경 등을 일정한 콘셉트로 구성 및 확대

- (전통문화상품 품질관리 전략 마련) 장기적 관점에서 전통문화산업 영역에서 산업영역으로 변화하기 위한 필요충분조건으로서 전통문화상품의 품질관리 추진
 - ①시장에서 새로운 시도가 계속될 수 있도록 전통문화산업 창년 창업기업 및 예비창업자 발굴·육성 사업 지속 추진
 - ②기존 전통문화산업 종사자들의 숙련도 향상을 위한 전문인력 양성과정 운영
 - ③전통문화산업의 뿌리산업화를 위해 원천기술 개발, 사업화기술 개발 등 전통문화 혁신성장 연구개발 사업 추진(예: 한복 생산의 산업표준, 품질기준, 안전기준 등 마련)
 - ④전통문화산업 진흥을 위한 법률 제정을 통해 저작권·상표권, 아이디어에 대한 자산유동화 지원 방안 등 마련

[그림 3-9] 전통문화산업 육성 개념도



■ 추진체계

- (유관기관 및 민관 협력) 문화체육관광부 등 전통문화산업 관계 부처, 관련 기업 및 한국관광공사 등 유관기관

나. 인공지능 기반 언어문화 산업 기반 확충

정책 환경

- 정보통신기술 발달과 디지털 소통방식 다양화 등 새로운 정책환경에 효율적으로 대응하는 국어정책 기반으로 언어문화 산업 기반 마련이 필요함.
- 국립국어원은 언어문화 산업화를 위해 토대로서 컴퓨터가 언어자료를 이해하도록 만든 자료인 '말뭉치' 사업을 추진하여 2020년 8월부터 '모두의 말뭉치'(corpus.korean.go.kr)를 통해 일반에 공개 중임.
 - 2022년 1월 기준, 유형별 말뭉치는 파일 수 937,846개, 문서 수 4,883,560개 규모

■ 필요성

- 학계 및 산업계 등 다양한 분야에서 활용될 수 있는 언어정보자원 정비 및 한국어 생태계 확장 기반 마련 필요

- 새로운 언어 상황에 능동적으로 대응할 수 있는 언어문화 산업의 체계적 관리를 통하여 수요자 중심의 언어정책 현실성과 편의성 제고, 한국어 및 한국어 처리 산업 기술 경쟁력 제고 필요

■ 주요 내용

- **(언어자원 구축)** 인공지능 학습용 한국어 언어자원 구축 및 활성화
 - 한국어를 이해하고 구사하는 인공지능기술 개발에 필요한 기술 선도형 국어 말뭉치 및 구조화된 언어자원 구축
 - 한국어의 지속적·체계적인 확산을 위한 한국어-외국어/수어/점자 병렬말뭉치 등 구축
- **(평가체계 구축)** 한국어 특성을 반영한 평가용 말뭉치 및 평가체계를 구축하여 인공지능의 한국어 능력을 상시 진단할 수 있는 체계 구축
 - 국민의 국어 쓰기 능력 증진을 도모하기 위하여 인공지능 기술을 활용하여 국민의 국어 쓰기 능력을 객관적으로 평가하는 자동 채점체계 도입 포함

■ 추진체계

- (담당기관 추진) 문화체육관광부(국어정책과), 국립국어원(실무 업무 추진)

다. 예술시장 활성화 지원

정책 환경

- 우리 문화예술의 글로벌 인지도 상승 및 시장 확대가 급속히 전개됨에 따라 문화예술 창작·제작과 더불어 유통 및 소비에서의 체계적 관리와 산업화 추진이 필요함.
- 2020년 기준 예술·스포츠·여가업 신생률은 17.4%로 전체(15.5%)보다 높지만, 2019년 기준 5년 생존률은 20.9%로 전체(32.1%)보다 낮은 상황임(「2020년 기업생멸행정통계 결과」, 통계청 2021.12.17. 보도자료).
 - 예술 창업기업 운영 시 가장 어려운 점은 자금유치(85.7%), 인력확보(28.6%), 비즈니스모델 구축(28.6%) 등의 순(양혜원, 2016, 예술분야 비즈니스 모델 분석을 통한 스타트업 지원방안 연구, 한국문화관광연구원)
- 「문화산업진흥 기본법」 혹은 「콘텐츠산업 진흥법」에서 규정한 산업 범주 이외 예술 및 여가 관련 산업의 체계적 육성으로 국내 경제효과 및 글로벌화, 일자리 창출 등의 모색이 요구됨.
- 다양하고 새로운 온라인 콘텐츠 생산·유통 시도가 증가하면서 직접적인 제작지원 외에 콘텐츠 생산-유통-소비 구조 전반의 관점에서 정책 개발이 요구됨.

1) 예술기업 성장단계별 지원 강화

■ 필요성

- 기업의 생멸에서 신생률에 비해 5년 생존율이 하위에 속하는 예술기업의 생존율을 높이기 위하여 창업-성장-국외진출로 이어지는 성장단계별로 체계적인 지원을 통한 창업 활성화

및 창업·경영 노하우 축적 필요

■ 주요 내용

- (창업과정 지원) 창업 아이디어 경진대회, 창업에 필요한 사업개발비 지원 및 창업집중 교육·컨설팅 제공
- (성장과정 지원) 사업기반 구축을 위한 자금 지원, 다양한 분야(경영, 법률, 회계, 저작권, 특허, 유통, 마케팅 등) 교육 및 컨설팅, 민간 투자유치를 통한 유니콘기업으로 성장할 수 있는 연계 기회 제공
- (국외진출 지원) 재외 한국문화원 등 국외 거점을 통한 국외진출 기회 확대, 우수 예술기업의 발굴·육성을 통한 국외진출 밀착 지원

■ 추진체계

- (민관 협력) 문화체육관광부 및 산하 예술산업 유관기관, 재외 한국문화원, 예술기업

2) 예술산업 발전 기반 강화

■ 필요성

- 예술산업의 체계적 육성과 정책 추진을 위한 제도적 기반이 미비한 실정이며, 예술산업 발전을 위한 기초데이터 확보를 위한 토대로서 위성계정 마련 필요
 - 문화예술 활동 조사자료를 수집하여 문화예술위성계정 체계로 구성하면 미시 및 거시 경제적으로 광범위한 정보 제공 가능

■ 주요 내용

- (관련 법률 제정) 예술산업의 체계적인 육성을 위한 ‘(가칭)예술산업진흥법’ 제정 추진
 - 예술산업 정의·분류, 기금 조성, 진흥기관(가칭 ‘한국예술산업진흥원’) 설치, 산업통계 구축 등 포함
- (전담기관 육성) (재)예술경영지원센터의 위상 및 기능을 강화하여 ‘(가칭)한국예술산업진흥원’ 개편 추진
- (위성계정 구축) 예술산업의 정의와 범주 설정을 토대로 특수분류체계 개발·확정 및 문화예술산업 위성계정(Arts & Culture Satellite Account) 구축

■ 추진체계

- (유관기관 협력) 문화체육관광부, 통계청, (재)예술경영지원센터 등

3) NFT를 활용한 디지털 미술시장 활성화

■ 필요성

- 코로나19로 인해 시각예술 분야에서 급격히 증가한 온라인 콘텐츠 활용에 대한 기대와 우려가 교차
- 디지털경제 활성화에 따라 대체불가토큰(Non-Fungible Token, NFT) 미술품 유통시장이 활성화되고 고가 NFT 미술품에 대한 공동투자가 선호되나, 관련 유통지침 등은 부재
 - 저작물을 NFT화하는 과정에서 저작권 침해 발생 가능성 상존(타인의 저작물과 유사한 콘텐츠를 제작하여 이를 대상으로 NFT를 발행하거나, 저작권자가 아닌 자가 타인의 저작물을 대상으로 NFT를 발행하는 경우 등)

■ 주요 내용

- (디지털 저작물 보호 강화) NFT로 발행하는 저작인격권 침해 등의 문제를 해소할 수 있는 저작권 기준 마련
- (소액투자 활성화 지원) 미술시장의 소액투자 활성화를 위한 세제 및 정책 지원사업 추진
- (디지털 문해력 제고) '디지털 시각문화(Digital visual culture)' 확대에 따른 미술 분야의 다양한 디지털 기술 융합에 대한 창작자 및 소비자의 인식 제고 및 문해력 교육 확대

■ 추진체계

- (유관기관·단체 등 협력) 문화체육관광부, 한국저작권보호원, 한국저작권위원회 및 NFT 미술품 관련 협회·단체 등

라. 공정한 예술산업 생태계 구축

정책 환경

- 공정한 예술생태계 조성을 위해 예술활동 중 발생하는 불공정행위, 예술인 권리 등에 대한 예술인과 사용자의 인식 개선이 중요함.
- 『대한민국헌법』 제22조는 모든 국민이 예술의 자유를 가지고, 예술가의 권리를 법률로써 보호하도록 규정함.
- 「예술인의 지위와 권리의 보장에 관한 법률」이 제정(2021.9.)되어 '예술인의 직업적 권리 보호'를 법률로 규정함에 따라 법 시행(2022.9.)을 위한 제도적 기반을 마련하여 '예술인의 직업적 권리 보호'가 실효성 있게 이루어질 수 있도록 추진 필요함.
 - 「2021 예술인 실태조사」(문화체육관광부, 2021) 결과, 예술인 10명 중 1명(11.2%)은 예술활동 중 부당한 계약 체결을 경험하였으며, 서면계약 체결 경험률(48.7%)이 증가하고 있으나, 서면계약 체결 보편화로 보기는 어려운 상황

1) 법률에 의한 예술인 권리보호 체계 구축 및 시행

■ 필요성

- 헌법 제22조의 규정을 법률로 구체화한 「예술인의 지위와 권리의 보장에 관한 법률」(약칭 ‘예술인권리보장법’) 제정으로 예술활동 중 예술인에 대한 권리침해를 방지하고, 성평등한 예술환경 조성을 위해 권리침해행위 등에 적극 대응할 방안 마련 필요
- 폐쇄적 예술계 환경과 권리구제 사각지대에 놓인 예술인에 대한 실효성 있는 권리구제 및 피해 지원체계 운영 필요

■ 주요 내용

- (권리구제 체계 마련) 예술 창작활동 중 발생하는 불공정, 성희롱·성폭력 사건의 심의기구인 ‘예술인 권리보장 및 성희롱·성폭력 피해구제 위원회’와 사건 조사를 위한 ‘예술인보호관’ 운영 등 실효적인 권리구제 체계 마련
- (예술인 신고 기능 강화) 예술인권리보장법 상 통합(원스톱) 지원시스템인 ‘예술인 신고’의 기능을 강화하여 피해상담 및 신고의 조사부터 조치, 피해지원까지 수행

■ 추진체계

- (유관기관 협력) 문화체육관광부, 한국예술인복지재단, 예술인권리보장법이 규정한 예술교육기관 및 예술지원기관 등

2) 문화예술계 서면계약 문화 정착

■ 필요성

- 문화예술계는 자유계약자(프리랜서) 비율이 높아서 계약서 미작성, 보수체불 등의 경우에 노동관계 법령에 따른 근로자 보호를 받기 힘들며, 구두계약으로 인한 분쟁발생 시 피해 입증이 어려워 예술인의 경제적·정신적 피해 회복에 한계 발생
- 예술인 고용보험 가입 시 문화예술용역계약 체결이 필수 요건이므로, 서면계약 문화의 정착 필요성이 높아진 상황

■ 주요 내용

- (계약서 작성 편의성 제고) 문화예술 분야 표준계약서 보급 확대, 전자계약서 활용 지원 등을 통해 예술인과 사업주의 계약서 작성 편의 지원
- (서면계약 지원 및 문화 확산) 계약서 관련 상담·작성 등 지원을 위한 서면계약 신고·상담센

터 운영, 서면계약서 작성 위반에 대한 권리침해 구제 및 예술인(예비예술인 포함)·기획자 대상의 계약 관련 교육 확대 등 서면계약서 작성 문화 확산

■ 추진체계

- (유관기관 협력) 문화체육관광부, 한국예술인복지재단 등

3) 예술인 권리보호교육 강화

■ 필요성

- 예술인의 정당한 권리에 대한 인식·관심 제고로 예술인, 예비예술인, 지원기관 및 사업주 대상 예술인의 권리보호 이해교육 필요성 증가
- 성평등한 예술환경 정착, 예술인의 계약 및 저작권 권리에 대한 인식·대응능력 향상 등 예술계의 공정환경 조성을 위한 다양한 교육 요구 증대

■ 주요 내용

- (찾아가는 예방교육 시행) 문화예술계 성희롱·성폭력 예방교육 전문강사를 통한 예술 분야별·대상별 특수성을 반영한 찾아가는 예방교육 등 시행
- (맞춤형 교육 강화) 예술인, 예비예술인, 예술지원기관, 예술교육기관 및 사업자를 대상으로 계약, 저작권, 권리침해 등과 관련한 교육 확대 및 맞춤형 교육체계(교육협의체 구성, 대면·온라인 교육콘텐츠, 강사진 구성 등) 마련

■ 추진체계

- (유관기관 협력) 문화체육관광부, 한국예술인복지재단, 예술인권리보장법이 규정한 예술교육기관 및 예술지원기관 등

4) 예술인 대상 심리상담 확대 운영

■ 필요성

- 정신적 스트레스를 겪는 비율이 높은 예술인과 예술활동의 특수성을 반영한 상담치료, 정서지원 프로그램 운영 필요
 - 「2021 예술인 실태조사」(문화체육관광부, 2021) 결과, 예술활동으로 인한 스트레스를 느끼는 예술인은 45.5%이고, 스트레스의 주요인(1+2+3순위)은 '타 분야의 직업에 비해 낮은 보수수준' 74.5%, '예술활동을 위한 시간부족' 40.2%, '감정노동 스트레스' 36.6%, '예술인에 대한 낮은 사회적 인식수준' 29.6% 등의 순

■ 주요 내용

- (심리프로그램 제공) 창작활동 과정에서 스트레스를 겪는 예술인 대상으로 심리검사, 개인 및 집단 심리상담, 긴급 위기개입 프로그램 등 제공
- (지역사회 연계 지원) 예술인의 경제적·정신적 고충을 해소하고 심리적 건강을 도모하기 위해 지역사회 연계형 정서지원 프로그램 강화

■ 추진체계

- (유관기관·단체 협력) 문화체육관광부, 지방자치단체, 한국예술인복지재단 및 문화예술 관련 협회·단체 등

마. 문화예술 후원 활성화를 위한 세제 개선

정책 환경

- “문화예술후원을 활성화하기 위하여 필요한 지원 사항을 정함으로써 문화예술의 발전에 기여하고 국민의 문화적 삶의 질 향상에 이바지함을 목적으로” 「문화예술후원 활성화에 관한 법률」이 제정(2014.1.28.)됨.
 - 문화예술후원매개단체 및 후원우수기관 인증제 운영을 통한 민간의 문화예술후원 활성화(법 제5조 및 제12조), 문화예술진흥을 위해 문화예술후원매개단체 육성·지원 및 예산 범위에서 운영경비 지원(법 제8조) 등을 규정
- 정부는 문화예술후원과 관련하여 ‘A&B 결연사업’(대기업-문화기관 1:1 결연), ‘예술지원 매칭펀드’(중소·중견 기업-예술단체 결연: 기업의 지원 금액에 비례하여 문예기금 지원) 등의 정책을 추진 중이나, 추가적인 세제개선 및 정책 발굴을 통해 문화예술 기부 활성화를 도모할 필요가 있음.
 - 프랑스의 경우, 2003년에 개인과 법인의 기부금에 대한 세제 혜택 등을 규정하여 제정된 「메세나 협회·재단에 관한 법률」에 의거하여 기업매출의 0.5% 한도 내에서 기부금의 60% 세액 공제
- 2007년부터 「조세특례제한법」 제136조에 의거하여 문화접대비 제도를 시행하여 공연(연극, 뮤지컬), 전시, 음악, 스포츠, 도서 등에 시행하고 있으나, 미술품 구매는 포함되지 않고 있어 소액 미술품에 대한 문화접대비 적용을 통한 기업의 문화소비 진작이 필요함.

1) 문화예술 기부금 및 기업의 예술작품 구입을 위한 세제 지원

■ 필요성

- 문화예술 분야의 시장 활성화를 위해서 일반 국민의 소비 촉진과 더불어 개인 혹은 기업의 문화예술 후원 활성화가 중요
- 기업의 문화예술 기부 및 예술작품 구입에 대한 세제 지원 확대로 예술분야 기부 확대 및 시장 활성화 모색 필요

■ 주요 내용

- (기부금 세액공제) 기업의 문화예술 분야 기부금에 대해 법인 연매출액 1% 내에서 30~50%

세액공제 특례(직접 공제) 도입

- (현행) 문화예술·종교·사회복지·교육·의료 등 기부 시 손금산입(간접보조) 원칙(「조세특례제한법」 제24조)
- (개선) 법인 연매출 1% 내 30~50% 세액공제(직접공제) 신설(「조세특례제한법」 개정)
- **(문화접대비 활성화)** 문화접대비 지원사업 확대, 우수사례 발굴·전파 등 문화접대비 제도의 활성화 및 실효성 제고 추진
 - 미술품 구매 수요 확대를 위해 문화접대비 인정항목에 소액미술품 추가(「조세특례제한법」 개정)
 - 「부정청탁 및 금품등 수수의 금지에 관한 법률」(약칭 ‘청탁금지법’)에 의한 선물 가능한 범위에 ‘문화(전시, 공연) 티켓’을 추가하고 한도액 상향(5만 원→10만 원): 법 시행령 별표1호제3호에 예외조항으로 ①‘유가증권 중 공연, 전시 관람권은 제외하며’, ②‘한도액은 10만 원으로 상향’ 내용 추가

■ 추진체계

- (부처 및 민관 협력) 기획재정부, 문화체육관광부 및 기업체 등

2) 상속세 문화재 및 미술품 물납제도 도입 후속조치

■ 필요성

- 삼성그룹 고(故) 이건희 회장의 미술품 기부를 계기로 미술품 물납제도*에 대한 사회적 관심이 증가한 바, 이의 현실적 도입 가능성 적극 검토 필요
 - *미술품 물납제도: 상속세 납부에서 미술품을 현금 대신 납부할 수 있도록 하는 제도
- 상속세에 대해 문화재 및 미술품으로 물납할 수 있도록 한 「상속세 및 증여세법」 개정법률 공포(2021.12.21.) 및 법률 시행(2023.1.1.)에 대응한 후속조치 필요

■ 주요 내용

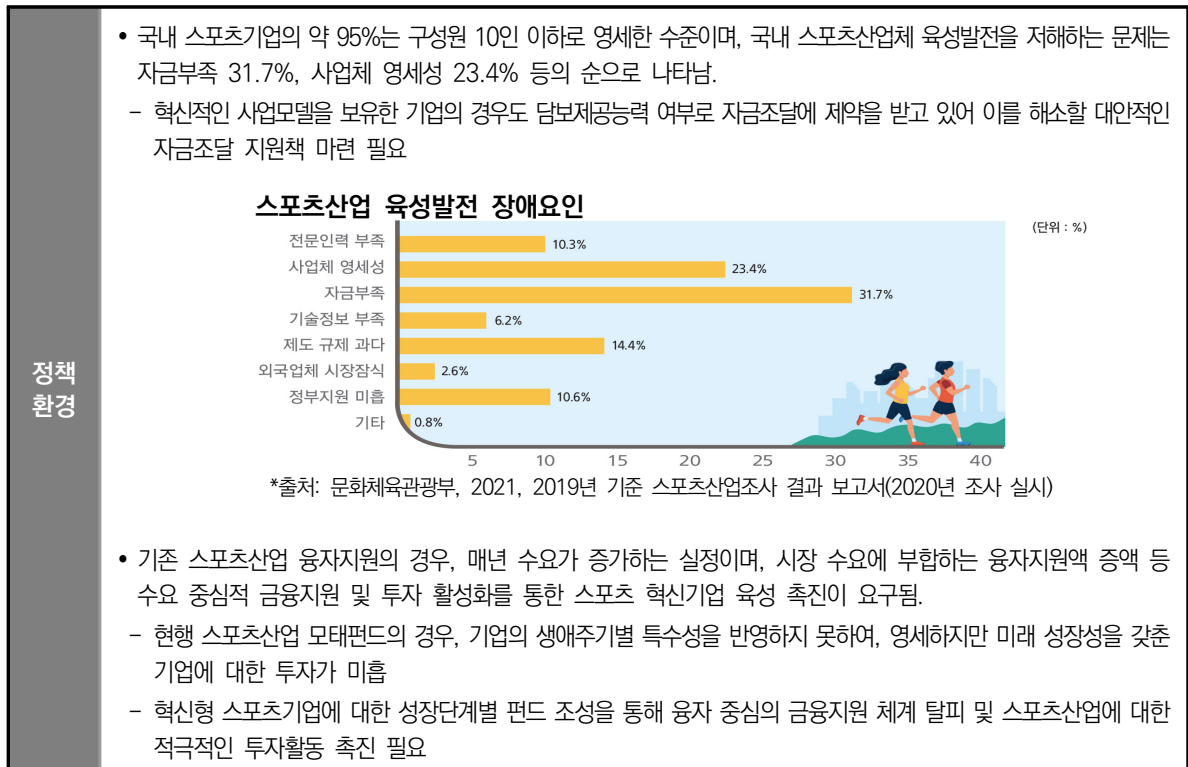
- **(위원회 구성·운영의 근거 마련)** 「상속세 및 증여세법」 개정에 따라 문화재 및 미술품 물납심의를 위한 위원회를 구성·운영을 위한 법적 근거 마련
 - 문화체육관광부장관 소속으로 ‘문화재 및 미술품 물납심의위원회’ 설치 등
 - *문화재 및 미술품 물납심의위원회 구성을 주요 내용으로 하는 「박물관 및 미술관 진흥법 일부개정법률안」이 발의(이달곤의원 대표발의, 2021.12.9.)되어 국회 계류 중

■ 추진체계

- (위원회 구성) 문화체육관광부 및 기획재정부, 문화재청 등 관계부처 협력 및 심의위원회 구성·운영

2. 스포츠 분야 추진과제

가. 스포츠 금융지원 확대 및 다변화



1) 기술 · 신용 보증부 융자 도입

■ 필요성

- 유망한 사업구조를 보유하고 있으나 담보제공여력이 부족한 기업을 대상으로 기술력과 신용을 근간으로 한 자금조달경로 마련 필요
 - 스포츠기업의 자금조달 통로 다변화 및 금융비용 절감 효과 기대

■ 주요 내용

- (융자지원 점진적 확대) 시장수요에 부응하여 담보제공능력을 갖춘 스포츠 산업체 대상으로 스포츠산업 융자지원액을 점진적으로 확대
- (보증기금 보증서 활용 융자 지원) 기술보증기금(기보) 및 신용보증기금(신보)의 보증서를 활용하여 융자를 획득할 수 있게 지원
 - 기술 및 신용조건부 융자가 가능하도록 「국민체육진흥법」의 일부개정 및 기획재정부,

중소벤처기업부 등과 협의를 거쳐 출연금 우선 확보(기보 50억 원, 신보 500억 원 수준)와 스포츠산업 보증대상 편입 추진

- 기보 및 신보를 통한 융자신청 시 성공률 제고를 위해 국민체육진흥공단 기업금융전담부서 중심으로 보증서 신청예정 기업 모집 후 사전컨설팅, 보증료 등 지원프로그램 운영
- *신용보증기금은 기업 성장단계별 보증 프로그램의 일환으로 신성장동력 46개 분야 및 300개 품목 관련 기술보유 및 생산기업 대상으로 신용보증(보증비율 90%, 보증료 0.1%~0.2%p 차감) 추진

■ 추진체계

- (유관기관 협력) 문화체육관광부, 기획재정부, 중소벤처기업부, 국민체육진흥공단, 기술보증기금(기보) 및 신용보증기금 등 협력

2) 스포츠 금융투자 확대

■ 필요성

- 담보제공 여력을 갖춘 스포츠기업 대상으로 매년 증가하는 융자수요금액을 현실화하여 기업의 자금수요에 대응하고 기업경영 애로사항 완화 필요
- 스포츠기업의 융자수요 충족으로 기업운영 활성화 및 저금리 융자 실행에 따른 기업부담 경감 효과 기대

■ 주요 내용

- (펀드 조성 및 확충) 스포츠기업의 특수성과 생애주기를 반영한 스포츠산업 펀드 조성으로 기업의 자금투자 적시성 확보
- 스포츠산업 융자 지원예산 및 스포츠산업 펀드 규모를 점진적으로 확충

■ 추진체계

- (유관기관 협의) 문화체육관광부 · 국민체육진흥공단 및 기획재정부 협의

나. 기업 성장단계별 맞춤형 지원 체계화 및 국외진출 지원

정책 환경

- 국내 스포츠기업의 약 95%가 영세한 상황에서 성장 가능성 높은 기업이 글로벌 기업으로 도약하는 데 필요한 성장주기에 따른 적시지원 체계도 미흡한 실정임.
- 내수 및 글로벌 스포츠시장에서 주도적인 역할을 담당할 수 있는 혁신형 스포츠기업의 지속 육성에 한계가 발생하고 있어 내수시장 한계성 극복 및 글로벌 시장 개척을 위한 종합 수출지원이 요구됨.
- 국내 스포츠 내수시장의 한계를 극복하고 스포츠산업의 지속 성장을 달성하기 위해서는 국외 시장 개척이 필수적이나 일회성 진출 지원 위주
- 경쟁력을 갖춘 ICT 기술과 스포츠를 접목한 혁신제품이 지속 등장하는 상황에서 이를 통해 국외진출을 적극 독려할 당위성 대두

1) 스포츠 분야 유니콘(Unicorn) 기업 육성

■ 필요성

- 기업은 창업 후 성장과정에서 다양한 성장제약 여건을 직면 및 경험하는 문제점을 해소하고 지속성장을 실현할 수 있는 보다 정밀하고 고도화된 단계별 성장지원 프로그램 요구
 - 글로벌 스포츠 시장에서 우위를 확보한 국내 스포츠기업의 지속 배출 및 국내 스포츠산업 국외진출의 모범사례 공유·전파 기대

참고 스포츠 분야 기업 성장 사례

룰루레몬 애슬레티카(Lululemon Athletica)

- (개요) 1998년에 캐나다 밴쿠버에서 설립된 기능성 스포츠웨어 제조기업
- (주요 생산 품목) 요가바지, 요가매트 등 각종 의류 및 운동용품
- (현황) 2007년 미국 나스닥(Nasdaq) 상장, 2022년 2월 중순 기준 시가총액 47조 5천억 원 규모

브이씨

- (개요) 2005년에 서울에서 설립 ICT 기반 휴대용 골프 거리측정기(보이스캐디 Voice Caddie) 제조기업
- (매출 규모) 연매출 약 350억 원
- (현황) 2022년 2월 코스닥 상장, 보이스캐디의 세계시장 점유율 1위

■ 주요 내용

- (시장 주도 기업 발굴) 스포츠 분야별 글로벌 시장을 주도할 수 있도록 시장 경쟁력과 생존력 제고 가능성이 높은 대표 스포츠기업 발굴 지원
 - 세계적인 시장점유율 확보 목표로 수출과 목표시장 안착을 위해 다년간에 걸친 국외 진출 종합 패키지프로그램 마련 및 실행
 - 최근 3년 간 연매출액 성장률 등이 20% 이상인 기업 대상으로 글로벌 시장 도약을 위한 전방위적인 통합패키지형 지원프로그램 제공
- (통합 지원체계 구축) 고성장 기업(gazelle형 기업)에 대한 맞춤형 통합 지원체계 구축
 - 현행 스포츠 글로벌 도약을 위한 기업 육성 프로그램인 ‘스포츠산업 선도기업 육성 지원사업’의 수혜기업 중 높은 성장률을 실현한 기업을 매년 5개 선정하여 고도화된 통합 패키지프로그램을 3년 간 지원
 - 기업체질 개선, 법률, 기술, 마케팅 홍보, 글로벌 유통 지원 등 수요자 중심적 종합 지원체계 수립 및 다년간 지원

〈표 3-19〉 스포츠 분야 유니콘기업 육성 사업 추진일정

연도	내용
2023	스포츠산업 선도기업 수혜기업 진단
2024	고성장 기업 지원체계 수립 및 지원예산 확보
2025~	지원대상 기업 공모 및 지원 실행

참고 중소벤처기업부 ‘고성장 기업 육성 프로젝트’ 사례

- (성격) 2015년부터 중소벤처기업부(당시 중소기업청)가 고용 효과가 높은 고성장 기업의 발굴 및 육성을 위한 추진한 정책사업
- (내용) 수출 마케팅, 정책자금, 기술개발(R&D) 등 성장 가속화를 위한 포괄적 지원 추진
 - 지원기업에 대한 주기적인 간담회, 현장방문 등을 병행하여 현장 애로사항 청취 및 개선

■ 추진체계

- (유관기관 협력) 문화체육관광부, 국민체육진흥공단 등

2) 스포츠기업 수출 인큐베이팅 강화

■ 필요성

- 수출 중심적 산업구조를 보유한 국내 시장현실을 감안할 때 산업 전 분야에 걸쳐 국외 진출은 필연적이지만, 현지화 능력 제고 필요
 - 일반적으로 국외 진출에서 대표적인 실패 사유로 현지화 부족이 대두되며, 실패 시 기업경영에 막대한 손실 유발
- 국내 스포츠기업의 국외 진출 실패를 미연에 방지하고 현지 진출 성공확률을 제고하기 위해 목표시장 지향적인 현지화 인큐베이팅 프로그램 필요
 - 스포츠기업의 국외 경쟁력 강화 및 신시장 개척 등 글로벌 시장으로 도약·안착에 기여 기대

■ 주요 내용

- (수출 경쟁력 강화 및 성장 중심의 지원체계 확립) 기업 창업 초기부터 내수시장보다 국외시장 진출에 목적을 둔 스포츠기업의 단계별 수출 지원 추진
 - 국가별 현지 시장 네트워크 점검 및 전담부서 설치, 공모 방식을 통해 국외 진출 적합성을 보유한 기업 선정 및 지원
- (목표시장별 차별화된 프로그램 운영) 전 세계 대륙별·국가별 특성을 반영한 맞춤형 수출 현지화 인큐베이팅 추진
 - 진출 가능 주요 전략거점 설정 및 지원예산 확보 후 사업실행계획 정립

- 현지 시장조사, 시제품 제작, 유통 네트워크 확보, 법률·세무지원, 전시회 참가 및 유관기관 연계 등 지원

참고 중소벤처기업진흥공단 ‘수출인큐베이터’ 사례

- (내용) 국내 중소벤처기업을 대상으로 국외 현지 주요 교역거점에 조기 정착할 수 있게 수출인큐베이터 설치 및 지원
- (대상) 국외시장 개척을 위해 현지법인 또는 지사 설립 예정인 중소벤처기업
- (지원 서비스) 전문컨설팅, 행정 서비스, 유관기관 연계지원, 사무공간 및 공동회의실 제공 등

*출처: 중소벤처기업진흥공단(<https://www.kosmes.or.kr>)

■ 추진체계

- (유관기관 협력) 문화체육관광부, 국민체육진흥공단, 국외 사무소·시설 보유기관 등

다. 스포츠 분야 디지털 전문인재 양성

정책
환경

- 4차 산업혁명과 디지털 전환의 가속화로 경제·산업구조의 대전환도 가속화 추세이며, 미국과 유럽의 주요 국가들은 초고속 통신망, AI 등 대규모 투자계획을 경쟁적으로 발표하고 있음.
- EU는 2021년에 유럽의 디지털 전환을 위한 2030년 비전과 목표를 담은 전략인 「2030 Digital Compass」를 수립하여 추진 중임.
 - 「2030 Digital Compass」에서는 ‘디지털 기술을 보유한 시민과 고도로 숙련된 디지털 전문가’, ‘안전하고 성능이 뛰어나며 지속가능한 디지털 인프라’, ‘비즈니스의 디지털 전환’, ‘공공서비스의 디지털화’라는 4대 방향을 설정
 - 그중 인력 측면에서는 2030년까지 EU에서 ICT 전문가 2천만 명의 고용이 필요하다고 설정
- 4차 산업혁명과 디지털 전환의 가속화로 정부와 민간 부문의 스포츠 실무자 역량 강화와 더불어 장기적으로 스포츠 분야에서 종사하게 될 인재를 대학 교육과정부터 양성할 수 있는 교육 시스템이 중요해짐.

1) 스포츠 디지털 기술 분야 산학 협력

■ 필요성

- 코로나19 이후 급변하는 디지털 전환을 성공적으로 추진하기 위해서 스포츠 분야 디지털 기술 관련 협력의 필요성 증가

■ 주요 내용

- (산학 협력 추진) 기업-대학 협력모델 개발 지원, 산학 공동연구를 통한 스포츠 디지털 신기술 개발 추진

■ 추진체계

- (유관기관 협력) 문화체육관광부, 국민체육진흥공단

2) 스포츠 디지털 융복합 전문인력 양성

■ 필요성

- 코로나19 이후 급변하는 디지털 전환을 성공적으로 추진하기 위해서 스포츠 분야 디지털 전환 관련 교육과 인재양성을 담당할 중점 대학 육성 필요
 - 스포츠 분야의 디지털 역량 강화와 디지털 신기술 개발 등에 기여 기대

■ 주요 내용

- (중점 대학 지정) 지역별 스포츠 디지털 융복합 전문인력 양성 대학원 지정
 - 현행 2개 이외 추가 지정 추진
- (중점 대학 기능) 디지털 기술 기본교육, 스포츠-디지털 융복합 교육, 스포츠 분야별 디지털 콘텐츠 및 서비스 개발 역량 교육 등 전문교육 기능 수행
- (커리큘럼 운영) 스포츠산업, 스포츠시설, 스포츠과학, 장애인스포츠 등 분야별 특화 디지털 교육 커리큘럼 개발 및 운영

■ 추진체계

- (민관 협력) 문화체육관광부, 국민체육진흥공단 및 대학(대학원)

라. 프로스포츠 경쟁력 강화

정책 환경

- 코로나19로 인해 국내외 스포츠 경기 중단, 무관중 또는 제한 관중입장 경기 실시 등으로 프로스포츠구단의 입장권·중계권·스폰서십 등 전반적 수입이 감소함.
 - K리그의 경우, 2020년 K리그 총 수입은 2019년 대비 575억 원 감소(광고수입 -381억 원, 입장수입 -101억 원, 중계권 및 기타 수입 -93억 원)
- 코로나19로 인한 프로스포츠 경기 중단에 따라 체육진흥투표권은 전면 발매중지(2020.3.14.~5.3., 51일간), 발매중지 전후기간 축소발행 등으로 매출이 하락하고, 국민체육진흥기금 조성에도 손실이 발생함.
 - 2020년 1~8월 체육진흥투표권 매출액은 2조 8,641억 원으로 전년(2019년) 동기 대비 14.4% 감소하였고, 6,500여 개 판매점도 매출 감소로 생계 위협에 직면
- 소비 트렌드와 디지털 환경 등이 변화하고, Z세대처럼 동영상콘텐츠 시청에 여가시간을 가장 많이 할애하는 세대가 증가하면서 장시간 시청이 필요한 프로스포츠 중계방송에 대한 관심이 줄어들.

1) 프로스포츠 메타버스 생태계 구축 지원

■ 필요성

- 코로나19 확산으로 프로스포츠 환경이 비대면으로 급속히 변화하고, AI, IoT, 5G, VR·AR

- MR 등 4차 산업혁명 기술 발전의 영향으로 프로스포츠산업도 디지털 전환 필요
- 메타버스 환경에서의 신규 비즈니스 발굴을 통한 신시장 창출이 전 산업에서 중요해지고 있으며 프로스포츠에서도 메타버스 생태계 구축이 필요한 상황
 - 메타버스 플랫폼을 활용한 신규 사업 발굴과 저변 확대, 메타버스 플랫폼 내 다양한 수익 발생 등을 통한 선순환 기대

참고 Roblox의 'NBA 2K20'와 '나이키랜드'

- NBA는 비디오게임인 NBA2K20을 Roblox 환경에서 제공
- 글로벌 스포츠브랜드 나이키는 Roblox상에 나이키랜드를 구현하여 소비자가 메타버스 상에서 나이키 제품을 구경하고 다양한 게임을 즐길 수 있는 환경을 구축



*이미지 출처: Roblox(<https://www.roblox.com>)

■ 주요 내용

- (프로스포츠 메타버스 생태계 구축 지원) 국내 프로스포츠 환경에 맞는 프로스포츠 전용 메타버스 생태계 구축 및 지원
 - 한국프로스포츠협회 중심으로 메타버스 플랫폼 구축 지원 및 비즈니스 모델 개발 추진
 - 프로스포츠 메타버스 생태계 구축을 위한 법제도 정비 및 규제 완화
 - 프로스포츠 메타버스 생태계에서 각 단체와 구단이 NFT 및 블록체인 등을 활용한 다양한 비즈니스를 실행할 수 있도록 지원

■ 추진체계

- (민관 협력) 문화체육관광부, 한국프로스포츠협회 및 프로스포츠 단체·구단 등

2) 프로스포츠 데이터산업 활성화

■ 필요성

- 프로스포츠는 인기 종목 중심으로 중계방송이 제작되는 경향이고, 프로골프의 경우에는 모든 대회가 중계되지만 상위권 및 인기 선수 위주로 중계되기 때문에 상세한 경기내용이나 선수 개개인의 움직임 등에 대한 동영상 데이터 확보는 불가능

- 프로골프대회에서 1일 평균 약 3만 개의 샷 중 중계방송용 촬영 샷은 일부분으로, 모든 선수의 샷 동작이 촬영되지 않기 때문에 선수 개개인의 비정형 데이터(동영상) 확보 불가능
- 프로골프 등에서 팬들의 시청권 확보, 비정형 데이터 확보 및 해당 데이터의 메타버스에서의 활용 필요
- 프로스포츠 메타버스 플랫폼에서 활용 및 데이터 분석을 통한 스포츠산업 신시장 창출 기대

■ 주요 내용

- **(선수별 영상 데이터 축적·활용)** 프로스포츠 중계방송 자체 중계제작 지원을 통해 선수 개개인의 경기영상 데이터를 축적하고 향후 메타버스에서 활용 활성화
 - 골프중계 지원을 통해 모든 선수의 경기장면을 데이터화하고 메타버스 환경 구현 및 NFT를 통한 사업으로 활용 등
- **(메타버스 환경에서의 필수 데이터 확보)** 홀마다 설치하는 무인카메라, 드론·로봇 카메라, AI 카메라 등을 지원하여 선수들의 플레이를 촬영 및 저장하고, 저장 데이터를 활용한 신규 비즈니스 모델 창출

■ 추진체계

- (민관 협력) 문화체육관광부, 한국프로스포츠협회 및 한국스포츠정책과학원 등

3) 프로스포츠 구단 운영 선진화

■ 필요성

- 국내 프로스포츠리그는 코로나19 방역대책으로 인해 무관중 및 제한관중 경기를 진행하면서 관중수입 및 식음료, MD상품 등의 수익이 크게 감소하여 재정적 어려움에 직면
- 국내 프로스포츠 구단은 대부분 대기업 계열사로서 모기업의 지원성 광고나 자본 지원으로 유지되는 한계가 있기 때문에 감염병 등에 따른 위기 시 자생력 강화방안 필요
 - 2019년 K리그 전체 영업수익 중 특수관계자 광고수익이 2,433억 원으로 약 66% 차지

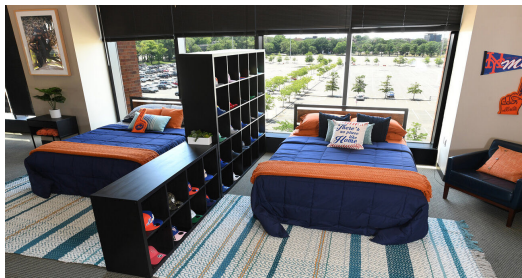
■ 주요 내용

- **(구단 운영 선진화 도모)** 프로스포츠 구단의 자생력 강화를 위해 입장권 수입 및 특수관계자 광고수익 의존도를 낮추고 수익 다변화를 위한 지원 방안 마련
- **(연고구장 운영 모델 개발)** 프로스포츠 구단의 연고구장에 대한 운영권을 구단에게 위탁 지원 및 비즈니스 모델 개발 지원

- 경기장 명칭권 도입, 경기장 시설·공간 대관, 상업적 활용 프로그램 도입 등을 통한 수익 다변화
- 경기장 위탁운영을 위한 관계 법령 및 조례 등 제도 개정

참고 뉴욕 메츠 구단의 홈경기장 활용 사례

- 북미 메이저리그의 뉴욕 메츠(Mets) 구단은 홈경기장인 'Citi Field'에서 경기장 내 시설을 활용한 체험형 프로그램 'Sleepover'를 운영
 - 팬들이 경기장 내 스크린으로 원정경기를 단체관람하고 잔디 위 침낭을 사용하여 숙박할 수 있도록 제공
 - Airbnb와 협업하여 경기장 스위트 박스를 호텔처럼 개조 후 홈경기 일정에 맞춰 2경기 관람과 경기장에서 하루 숙박이 가능한 일화성 프로그램 진행



*출처: MLB(<http://www.mlb.com/mets>)

- (공정 스포츠 환경 조성) 입장권, 중계권, 스폰서십 등 기존 수익구조 외에 프로스포츠 수입원 다변화를 통한 리그 및 구단의 자생력 강화, 표준계약서 보급 확대 등 추진

■ 추진체계

- (민관 협력) 문화체육관광부, 지방자치단체 및 프로스포츠구단

4) 스포츠 한류 확산

■ 필요성

- K-Pop 등을 중심으로 하는 문화 한류와 더불어 박항서 감독(베트남)과 신태용 감독(인도네시아) 등이 국가대표팀을 이끌며 좋은 성적을 거둔 동남아시아 중심으로 스포츠한류 대두
 - 동남아시아가 프로스포츠 시장에서 충분한 잠재력을 가지고 있으나 한국프로스포츠의 동남아시아 진출은 아직 가시적인 성과는 없는 실정
- 프로스포츠 종목의 국제교류 이벤트 등을 통해 국내 스포츠의 국외진출 및 비즈니스 모델 구축 필요

■ 주요 내용

- (프로스포츠 국외진출 지원) 국제교류 등을 통해 국내 프로스포츠의 국외진출을 지원하고

향후 프로스포츠 중계권 판매 등을 위한 지원책 마련

- 한국-태국 여자배구 올스타 슈퍼매치 등 이벤트 정례화를 통한 프로스포츠 국제교류
 - 글로벌 프로스포츠 컨벤션 개최 지원을 통한 프로스포츠산업 국제교류 활성화 지원 및 국내 프로스포츠 중계권 국외 판매 지원
 - **(국제교류 이벤트 개최 지원)** 프로축구, 프로야구, 농구, 배구 등의 아시아 리그 개최 지원, 및 스포츠별 올스타 슈퍼매치 등 이벤트 정기개최 지원 등 추진
 - **(프로스포츠산업 성장 기회 제공)** 글로벌 프로스포츠산업 박람회 개최 지원을 통해 국내 프로스포츠 단체·구단·종사자에게 국제교류 및 네트워크 형성 기회, 중계권 판매를 위한 비즈니스 기회 등 제공
 - Sportel* MONACO 혹은 Sportel Asia를 모델로 하여 국내에서 글로벌 프로스포츠 박람회를 개최하고 국제교류를 위한 주요 단체 및 기업 초청 추진
- *Sportel: 스포츠단체(IOC, FIFA, MLB 등), 프로구단(리버풀 등), 방송사(BBC 등), 스포츠마케팅 회사(덴츠 등) 등이 참여하는 세계 최대 규모의 스포츠 콘텐츠미디어 및 기술 관련 박람회이며, 각 참가자는 최신 동향 및 정보 교류, 인적네트워크 형성과 중계권 계약 협상 등을 위해 참가

■ 추진체계

- (민관 협력) 문화체육관광부, 국민체육진흥공단 및 한국프로스포츠협회

3. 관광 분야 추진과제

가. 관광업계 코로나19 회복 지원

정책 환경

- 코로나19의 영향으로 2020년 세계 관광객 수는 전년 대비 74% 감소한 3.9억 명을 기록하였으며, 이로 인해 세계 GDP는 약 2조 달러, 일자리는 1억~1.2억 개 가량 감소한 것으로 추정됨.
- 우리 관광시장은 2019년 역대 최고 실적(방한객 1,750만 명, 관광수출액 207억 달러 등)을 기록하며 관광이 5대 수출산업에 해당*할 정도였으나, 2020년 들어 전 세계적으로 유행한 코로나19로 인해 크게 위축됨.
 - 2019년 방한 외래관광객 수는 1,750만 명이었으나, 2020년에는 전년 대비 85.6% 감소한 약 251만 명이었고, 2021년 1월~8월 기준으로 방한 외래관광객 수는 2019년 동기 대비 94.9% 감소, 2020년 동기 대비 74.3% 감소한 약 58.2만 명에 불과
- 코로나19 영향으로 출국납부금 징수 등 수입은 급감했으나, 업계 회복을 위한 융자, 재정지원 등 지출은 증가되어 향후 위기 반복 시, 체계적인 업계 지원을 위한 안정적인 재원 확충방안 마련이 요구됨.

■ 필요성

- 2020~2021년 2조 7,700억 원이 넘는 금융·재정 지원, 재난지원금, 부담감면 등 지원에도 불구하고, 코로나19의 지속으로 관광수요 회복은 더디고 업계의 존립 위기는 지속되고 있어 관광업계 피해 회복과 성장동력 확보를 위한 지원 필요성 증가
 - 관광업계 회복 지원 강화를 통해 관광산업 정상화 및 위기대응 역량 확보 기대

■ 주요 내용

- **(금융지원 및 지원기준 확대)** 코로나19 대유행처럼 천재지변 또는 이에 준하는 불가항력으로 인한 피해 회복을 위해 금융지원 및 지원기준의 확대 추진
 - 신용보증을 지원하는 특별융자 확대 및 관광진흥개발기금 납부유예·감면 등 사업체 지원 방안 확대
 - 코로나19 장기화로 2년 연속 매출액이 급감한 상황에서 전년 동기대비 50% 이상 감소한 경우에 관광기금납부금을 연기하는 현행 납부기한 연기 기준을 현실에 맞게 개선
- **(관광위기관리 시스템 구축)** 예측 기능 및 위기 발생 시 체계적 대응을 위한 위기관리 시스템 구축
 - 새로운 감염병 유행 등 유사 위기 발생 시, 보다 효율적이고 신속한 대응이 이루어질 수 있도록 상시 실태파악을 위한 조사·예측 기능 강화 및 전담기관 지정
 - 기업 유동성 위기, 고용·산업 생태계 붕괴 등에 대비한 관광산업 위기대응 계획 및 지침 등 관련 매뉴얼·지침 마련
- **(고용안전망 강화)** 영세업체가 많은 관광 분야 종사자의 고용안전망 강화 및 취업 지원

- 관광가이드의 특수고용직 지위 인정에 대한 의향조사 실시 및 고용보험 적용 실시 대상인 특수형태근로종사자 직종*에 관광인력을 포함하여 확대

*현행(2021.7. 이후 적용) 고용보험 적용 대상 특수형태근로종사자 12개 직종: 보험설계사, 신용카드·대출모집인, 학습지교사, 방문교사, 택배기사, 대여제품방문점검원, 가전제품배송기사, 방문판매원, 화물차주, 건설기계종사자, 방과후강사

- 관광업계 이직자·전직자 대상으로 맞춤형 취업(채용)을 집중 지원하는 관광종사자 재교육 및 특별 재취업 지원(지역별 고용센터 연계) 강화

■ 추진체계

- (부처 협력) 문화체육관광부, 고용노동부 등 관계부처
 - 위기관리 시스템 구축은 한국관광공사, 한국문화관광연구원 등 유관기관 협업

나. 관광산업 혁신성장 기반 강화

정책 환경

- 관광산업은 우리 국민이 가장 선호하는 여가활동이자 한류 및 국가이미지 제고 등과 연계되며 우리나라 미래 성장동력으로 주목받고 있음.
- 코로나시대 관광산업 이슈에 대한 전문가 조사 결과(최경은·김현주·강지수, 2021, 포스트 코로나 시대 관광산업의 성장 아젠다와 정책과제, 한국문화관광연구원), 가장 영향력이 큰 이슈는 '관광산업의 핵심 전략요소로서 안전의 부상'이었고, 이어 '3밀(밀폐, 밀접, 밀집) 관광활동 기피 및 개별 관광활동 선호 증가', '온라인 기반의 관광소비 형태 확산', '관광산업 성장과 위기관리를 위한 정부의 역할증대' 등의 순으로 높게 평가되어, 비대면 및 디지털 전환이 관광 분야에서 매우 중요해지고 있음.

■ 필요성

- 코로나19 대유행의 장기화, 국내외 산업환경 급변 등 관광산업 여건이 전반적으로 악화됨에 따라 산업 위기에 보다 체계적으로 대응 필요
 - 관광시장의 빠른 회복과 급변한 환경에 대응을 동시 달성하기 위한 선제적 전략 수립 필요
- 관광 환경과 콘텐츠, 디지털화 역량 등에 따라 국가별·지역별·기업별 편차가 확대되는 불균등 회복 흐름이 이어질 것으로 예측
- 관광산업의 수요 중심 기술 활용은 응용기술, 특화기술 개발로 이어지기 때문에 공급기술의 응용력에 따라 기술 활용성과에 영향을 미칠 것으로 예상
 - 응용기술 개발을 위한 관광 R&D, 공공기술의 관광 수요화 지원을 통해 원천기술을 수요로 창출하는 것이 중요

■ 주요 내용

- (수요자 중심으로 관광산업 규제 완화·개선) 관광산업과 타 산업 분야의 융·복합화 실현

등 변화하는 산업환경을 고려한 규제 완화 및 개선 추진

- 창업규제(영업, 창업, 시장진입 등), 신산업-현장제기 규제, 기업부담·국민 불편 항목 등 불필요한 규제 발굴 및 포괄적 네거티브 형식 도입 검토, 관광산업 영역 확장 및 관광진흥 제도 혁신방안 제시(관광호텔 부가세 환급제도 개선, 관광지·관광단지 개발절차 등)

〈표 3-20〉 관광진흥 제도 규제 완화 방향

관광진흥제도 혁신 유형		규제개선 내용(예시)
구분	세부유형	
①진입장벽 완화	적용품목 확대	• 유원시설 설치 VR 시뮬레이터는 전체이용가 등급 게임물만 제공 가능→VR 영화 허용
	적용업종 확대	• 관광 편의시설업, 업종별 지정 기준 확대(관광 사업 외에 관광진흥에 이바지 할 수 사업 포함, ※ 포괄적 네거티브)
	적용요건 완화	• 서울 지하철역 중심 공유숙박 한시적 확대 • 1인 관광통역안내사의 여행업 등록기준 완화 • 관광펜션업 지정기준 개선(3층 이하 건축물 → 4층 이하 건축물)
②진흥체계 개편	제도 신설·폐지	• 소규모관광안내업 신설 • 유원시설업 인·허가 의제 제도 도입 검토 - 유원시설 조성 시, 관광진흥법·게임법·체육법 등 개별법에 따라 각각 인허가 필요, 인허가 의제 도입 검토 • 관광기금 융자원금 상환유예(코로나 19 1년간 상환유예, 만기연장 지원)
	제도 재설계	• 전문·종합휴양업 등록기준 변경 - 동물원, 수족관의 시설기준은 「동물원 및 수족관의 관리에 관한 법률」이 아닌 「박물관 및 미술관 진흥법 시행령」을 따르도록 함
③기업불편 해소	절차 간소화 등	• 관광사업체 등록·신고 결격사유 중 ‘피한정후견인’ 삭제 • 관광사업자의 단기휴업 시 통보의무 면제 • 관광단지 조성계획 승인 관련, 인허가의제 간소화 특례 도입(개별법에 따라 개최하는 심의회를 통합하여 심의할 수 있도록 근거를 마련)

- **(융합형 기업 육성 및 인재 양성)** 관광기업의 성장단계를 고려한 맞춤형 지원 등을 통해 디지털 전환 기술융합형 관광기업 육성 및 관련 인재 양성
- **(관광 R&D 지원 확대)** 관광서비스혁신 상품 개발 지원을 위해 관광 R&D 지원 확대 추진
 - 여행업, 숙박업 등 전통적인 관광기업 대상으로 상품 혁신, 프로세스 혁신, 디지털 전환 및 기존 사업모델 개선 등을 위한 지원 확대
 - 관광서비스기업과 ICT 관련 대학·연구소·기업 협업으로 ICT 기술 기반의 관광서비스혁신 상품 개발 지원을 위한 ‘관광테크 프로젝트’ 사업 발굴
 - 미래 관광산업 발전을 주도하고 지역관광 문제 해결과 지역경제 활성화에 기여하기 위해 지역관광 R&D 지원 및 인력의 역량 강화
- **(관광산업 진흥 전담조직 신설)** 관광기업의 경쟁력 강화 및 일자리 창출 등 관광산업 혁신 성장을 도모하기 위한 ‘(가칭)관광산업기술진흥원’ 설립
 - 관광기업과 관련된 창업, 판로개척, 교육지원, 금융 등의 기능을 체계적으로 수행
 - 진흥원과 지역의 ‘관광기업 지원센터’ 간 기업회복 지원 및 디지털 전환을 위한 전략, 기업·기술·인력 등 지역 관광산업 생태계 전반 협업 확대

- (신시장 개척 기반 마련) 국외 관광시장 창출 및 관광기업의 국외 진출 확대 등 신시장 개척 및 수익모델 개선 등 지원
 - 관광기업 경쟁력 확보와 기회 발굴, 글로벌 네트워크 구축 등을 위해 주요 진출지역 현지조사 지원 및 국외 지역시장에 대한 정확한 정보 제공
 - 국외 현지의 제도와 기업 규제 등 관련하여 현지 컨설팅업체와 협업 및 네트워크 구성 지원
 - 국외진출 단계별(사업 구체화 - 사업 추진 - 현지사업 운영) 장애요인을 고려한 네트워크 구성 및 통합적 지원

■ 추진체계

- (부처 협력) 문화체육관광부 및 국무총리실 규제혁신위원회, 기획재정부, 산업통상자원부, 고용노동부, 중소벤처기업부 등 관계부처 협력
 - 대한무역투자진흥공사, 한국산업기술진흥원, 한국문화관광연구원 등의 실무 협업

다. 융복합 관광산업 육성

정책 환경

- 4차 산업혁명과 코로나19 대유행으로 세계적으로 온라인 및 새로운 기술, 타 장르 등과 융복합한 관광산업 비즈니스 모델에 대한 정책적 관심이 증가함.
- 현행 「관광진흥법」에서는 관광사업을 “관광객을 위하여 운송·숙박·음식·운동·오락·휴양 또는 용역을 제공하거나 그 밖에 관광에 딸린 시설을 갖추어 이를 이용하게 하는 업(業)”(법 제2조제1호)으로 정의하고 있어 새로운 산업 패러다임을 반영한 융복합 관광산업 반영이 미비함.

■ 필요성

- 코로나19로 인한 관광산업 분야 위기 극복 및 포스트 코로나 시대 신규 관광 수요 창출을 위해 관광산업 분야 신성장동력 창출 필요
 - 융복합 환경에 대응한 고부가 관광산업 발굴·육성 및 지역 관광활성화 기여 기대

■ 주요 내용

- (웰니스 관광산업 육성) 치유와 휴식에 대해 높아진 관심과 연계하여, 성장가능성이 높은 웰니스관광을 집중적으로 육성하기 위한 제도적·재정적 기반 마련
 - 웰니스산업 기반의 관광 저변 확대를 위해 추천 웰니스 관광지 전국 200선(2021년 50개) 선정, 관광지별 등급제 운영 및 지원, 관련 숙박·체험할인권 제공
 - 의료·웰니스 클러스터 통합 운영으로 지역의 의료·웰니스자원을 연계한 콘텐츠 발굴과 홍보·판촉, 업계 지원·인력 육성, 관계기관 협업체계 구축 등 지원
 - 웰니스 관광산업 발전을 위해 정의, 관계부처 운영위원회, 산업 육성계획 수립 및 지원,

실태조사 및 평가 등의 내용을 담은 ‘(가칭)치유관광산업 육성에 관한 법률’ 제정 추진

- **(마이스산업 재도약 지원)** 방문자 경제효과를 넘어 지역에 중장기적인 경제·환경·문화적 파급효과를 가져오도록 코로나시대에 맞는 마이스산업 재도약 지원
 - 비대면 혁신, 디지털 전환 등 변화에 발맞추어 마이스업계 디지털 전문인력 및 기술 지원 강화, 마이스-ICT-제조-관광-서비스업 융복합 R&D 개발
 - 비즈니스 레거시 가치 창출·확산을 위한 국가 주력사업 연계 마이스 행사 기획 글로벌 PCO 발굴, 한류콘텐츠 연계 융복합 행사 개발, 잠재 국제비즈니스 고객 니즈를 반영한 다양한 마케팅 상품 및 전략 개발
 - 마이스 목적지로서 대한민국 브랜드 제고를 위한 국제회의복합지구 시설 종류 다각화 및 지정 효율화, 유니크베뉴 마이스 역량강화 및 활성화 지원
 - 국제회의(C)와 인센티브 관광(I) 외 기업회의(M), 국제이벤트(E) 등 유치 다양화
- **(공연·스포츠와 관광 융복합)** 스포츠·공연 등과 관광 분야의 융복합을 통한 새롭고 고차원적인 관광산업 가치사슬 창출 및 확대
 - ‘웰컴대학로’를 매개로 대학로 인근에서 이뤄지는 관련 축제(서울아트마켓, 서울국제공연예술제 등) 간 연계로 대학로를 ‘브로드웨이’와 견주는 공연관광 명소로 조성
 - 2024년 파리 하계올림픽 신규 종목 ‘브레이킹’, ‘서핑’, ‘스케이트보드’, ‘클라이밍’과 연계한 관광상품 개발 및 지역경제 활성화

■ 추진체계

- (부처 협력) 문화체육관광부 및 보건복지부, 산업통상자원부 등 관계부처 협력

라. 관광산업 공정거래 정책기반 마련

정책 환경

- ‘온라인 여행사(Online Travel Agency) 이용경험과 만족도에 대한 조사’ 결과(「소비자 약 13%, 온라인 여행사의 불공정 거래 경험」, 소비자권익포럼 2019.10.14. 보도자료), 응답자의 13.4%가 온라인 여행사 불공정 거래에 대한 경험이 있었고, 불공정 거래 종류에서는 ‘임의로 예약내역 변경’ 41.0%, ‘정당한 환불 거절’ 35.5%, ‘피해 발생 시 책임 회피’ 22.4% 등의 순이었음.
- 대형 온라인 유통사, 새로운 형태의 관광 사업체 출현 등 관광산업 거래구조가 다양·복잡해지고, 연관된 타 산업군과 거래 증가로 대형 사업체의 시장지배적 지위 남용 등 불공정 거래 행위 우려도 증가하고 있음(김윤영, 2019, 관광산업 공정거래 환경 조성을 위한 정책방안 연구, 한국문화관광연구원).
 - 콘텐츠산업 분야에서는 부당거래 조건 등의 개선을 위해 콘텐츠공정상생센터를 한국콘텐츠진흥원에 설치하여, 불공정 행위와 음원음반 사재기 관련 신고·접수·상담, 법률컨설팅 지원, 공정환경 실태조사, 공정문화 확산 등 담당

■ 필요성

- 관광산업에서 일반론적 공정거래 제도 하에서 해결하기 어려운 불공정거래의 가능성이

높아지고 있어, 관광산업의 특성을 반영한 공정거래 정책 기반 마련 필요

- 관광산업의 공정거래 취약성 보완으로 공정한 거래환경 조성 기대

■ 주요 내용

- **(불공정거래 예방·감시 시스템 구축)** 관광 분야의 불공정거래와 관련한 실태조사를 토대로 불공정거래를 예방 및 감시하고 공정거래문화를 확산
 - 관광 분야의 불공정거래 실태조사 실시, 불공정거래 피해신고 상담 및 법률 컨설팅, 공정거래 문화 확산 지원, (가칭)관광공정센터 설립 등 추진
- **(표준계약서 개선 및 공정거래 협약제도 마련)** 관광 분야의 국내·국외 여행 표준약관 개선 검토 및 국제회의 표준계약서 신규 제정, 관광사업체(B2B) 공정거래 협약 제도 마련 등 추진

■ 추진체계

- (유관기관 협력) 문화체육관광부, 공정거래위원회, 한국소비자원 등 유관기관 협력체계 구축

마. 관광 분야 맞춤형 인재 양성 및 일자리 창출

정책 환경	<ul style="list-style-type: none"> • 2024년에 인천경제자유구역 내 복합리조트 개장에 따라 복합리조트 융복합 인력 수요 등 유망관광산업 중심으로 맞춤형 인력 수요가 증가할 것으로 예상됨. <ul style="list-style-type: none"> - 인스파이어 2024년 상반기 3,500명 규모, RFKR 2025년 하반기 2,000명 규모 • 지역의 관광기업은 영세한 규모로 인해 인적자원에 대한 투자 여력이 낮고, 관광산업의 디지털 전환과 혁신에 대응해야 하는 상황에서 관련 전문인력 양성에 한계를 지님. <ul style="list-style-type: none"> - 일본의 경우, 지역 관광산업의 역량 강화 및 생산성 향상을 목적으로 관광산업 종사자 대상으로 대학과 연계한 지역 관광산업 중핵인재 양성 사업을 추진하며 각 대학 소재 지역의 관광 협회·기업과 연계한 프로그램 운영, 사무국이 되는 대학 중심의 컨소시엄 형성을 통해 프로그램·교재 및 교사·강사의 공유와 공동 홍보, 신규 선정 대학에 대한 운영 노하우 전달 등 상호협력체계 구축
----------	---

■ 필요성

- 코로나19로 인한 관광산업 침체 극복, 관광산업 디지털 전환 등 관광산업 환경 변화 대응과 지역 관광기업의 역량 한계 극복을 위한 맞춤형 관광인재 양성 및 일자리 창출 필요

■ 주요 내용

- **(인재 양성 및 일자리 창출)** 지역 유망관광산업 육성을 위한 인적자원으로서 맞춤형·융합형 관광인재 양성 및 관련 일자리 창출
 - 코로나19 이후 산업현장 인력난 해소 및 복합리조트 개장 등으로 인한 회의·휴양·숙박시

설 등에서의 일자리 창출 및 관련 복합리조트 예비·전문 인력 양성

- (기술기반 융합형 인력 양성) 기술기반으로 관광문제와 트렌드에 대응할 수 있는 융합형 인력 양성 추진
 - 기술기반 융합 및 관광소비 트렌드 대응 역량을 집중 배양하도록 기술 응용 중심의 산-학-연 연계 교육프로그램 발굴, 업종별 및 핵심 서비스별 융합형 핵심인재 양성

■ 추진체계

- (정부 및 산학연 협력) 문화체육관광부, 지방자치단체, 한국관광공사, 한국문화관광연구원 및 지역의 대학·관광사업체, 관광 유관 협회 등

4. 콘텐츠 분야 추진과제

가. 콘텐츠 자금 조달 강화

정책
환경

- 모태펀드 문화계정, 콘텐츠 특화 보증 등 콘텐츠 정책금융제도가 시행되나, 글로벌 플랫폼의 OTT 영향력 증가, 메타버스·NFT 활성화 등 콘텐츠산업의 생태계 변화와 특수성을 고려한 새로운 정책금융 제도 도입이 요구되는 시점임.

콘텐츠 정책금융제도 현황

분류			내용	운영주체
투자	모태펀드 문화계정		콘텐츠산업 전반에 대한 투자 지원(게임, 방송·OTT, 애니메이션, 캐릭터, IP, 제작초기, 기술융합콘텐츠 등)	한국벤처투자
유자	콘텐츠 특화 보증	기업보증	기획-제작-사업화 등 제작 단계별 자금지원	한국콘텐츠진흥원, 신용보증기금
		IP보증	콘텐츠 IP를 활용하는 국내 기업 대상의 콘텐츠P 라이선싱 사업화자금	
		K콘텐츠 혁신성장보증	글로벌·비대면·신기술융합 콘텐츠 프로젝트에 대한 자금 지원	
	완성보증		유통사와 유통계약을 체결한 콘텐츠기업의 제작·완성자금 지원	

*출처: 한국벤처투자, 한국콘텐츠진흥원

- 콘텐츠산업의 자금조달 간극의 규모는 연간 약 3조 2,284억 원으로, 자금조달 정책 강화를 통한 간극 해소 및 산업 내 양극화 해소가 필요한 상황임.
 - 자금조달 간극 최소화를 위해 평균업력이 낮고 담보여력이 부족한 콘텐츠기업의 특성을 고려한 정책금융제도가 시행되고 있으나, 담보를 갖추고 있거나 보증서 발급이 용이한 기업 위주로 자금조달이 이루어지는 경향
 - 금융기관의 콘텐츠기업 대출 거절 사유 중 '담보부족'이 77.8%(2020년 기준)로 가장 높게 나타나지만, 보증재원의 한계로 제작 초기단계 기업 및 영세기업에 대한 자금조달은 원활하지 않은 상황
- 「콘텐츠산업 3대 혁신전략」(관계부처 합동, 2019.9.17.)에 따른 모험투자펀드(목표액 4,500억 원)가 결성되었지만, 2023년 이후 모험투자펀드 운영방안은 미제시된 상태임.
 - 모험투자펀드 조성 현황: 총 4,582억 원(2020년 873억 원, 2021년 1,708억 원, 2022년 2,001억 원)

1) 기술·플랫폼 환경 변화를 반영한 전문투자펀드 확충

■ 필요성

- 산업환경 변화와 콘텐츠 제작환경을 반영한 정책금융 확대를 통해 상대적으로 자금조달이 원활하지 않은 신 서비스 영역과 제작 초기 콘텐츠에 대한 자금 유입 필요성 증가
- 신기술 콘텐츠 시장으로의 민간 자본 유입 및 유망 콘텐츠기업 육성을 통한 산업육성 필요

참고 모태펀드 문화계정 드라마 펀드 조성(2022.1.)

- (조성 배경) 넷플릭스 등 글로벌 OTT플랫폼의 영향력 확대로 국내 유망 콘텐츠기업과 IP가 국외 자본에 종속되는 사례가 증가하여 IP 유출에 대응할 필요성 증가
- (조성 규모) 400억 원(출자예산 240억 원)
- (투자 대상) 제작사가 단독으로 지식재산(IP)을 소유하거나 방송국 또는 온라인동영상서비스사업자와 지식재산(IP)을 공동으로 소유한 드라마 사업(프로젝트)
- (기대 효과) 국외 OTT플랫폼 확산에 따라 국내 제작사의 협상력을 높이고 국외 OTT자본에 대한 의존도 감소

*출처: 「문화산업투자 확대해 세계 선도하는 한류 콘텐츠 키운다」, 문화체육관광부 2022.1.17. 보도자료

■ 주요 내용

- **(전문투자펀드 조성 방안 연구)** 법·제도 규제 개선 및 민간자본 유인을 위한 전문투자펀드의 출자조건 분석 등에 관한 연구 추진
 - 가상자산 관련 투자 규제 개선 방안 분석, 전문투자펀드 활성화를 위한 투자범위, 출자조건, 투자의무사항 등 도출
- **(신기술 콘텐츠 전문투자펀드 조성)** 기술·플랫폼 환경에 대응할 수 있는 신기술 콘텐츠 분야 전문투자펀드 조성 추진
 - NFT콘텐츠, 메타버스 등의 기술을 활용하여 새로운 서비스를 제공하는 프로젝트 혹은 기업에 대한 투자를 지원하는 펀드 결성(출자비율 60%, 펀드 규모 1,000억 원 조성)
 - OTT 등 규제 이슈가 적은 장르를 중심으로 모태펀드 자조합 결성

■ 추진체계

- (유관기관 협력) 문화체육관광부, 한국벤처투자(모태펀드) 등

2) 기획개발 및 제작 초기단계 민간투자 유인·지원 확대

■ 필요성

- 제작후기 작품에 투자가 편중되어 기획개발·제작초기 콘텐츠기업에 대한 투자 사각지대 발생
 - 콘텐츠산업은 불확실성이 높은 구조로 인해 위험성이 낮은 제작후기 프로젝트에 대한 투자 선호도 및 회수기간이 짧은 프로젝트 단위 투자 비중이 높은 경향
- 기획개발 및 제작 초기단계 콘텐츠기업에 대한 민간투자 유인책을 제시하여 유망 콘텐츠기업 육성과 산업 내 양극화 완화 필요
 - 제작초기 프로젝트와 창업초기 기업에 대한 민간 투자 유인, 정책금융제도의 진입장벽 완화와 보증재원 확대를 통한 자금조달 간극 축소 필요

■ 주요 내용

- **(모험투자펀드 재원 확대)** 콘텐츠산업 환경 변화 및 모험투자펀드의 지속적 운영을 위한 재원 확대 및 운영방안 마련
 - 모험투자펀드 재원 확대 추진(2023~2025년, 연간 2,500억 원)
 - **(기업지분투자 확대)** 기업의 장기적 성장을 이끌어낼 수 있도록 기업지분투자를 확대
 - 모태펀드 문화계정 결성펀드의 출자조건을 개선하여 기업지분투자* 허용 확대
- *현재 기업의 지분투자를 의무화한 펀드는 모험투자펀드가 유일

■ 추진체계

- (유관기관 협력) 문화체육관광부, 한국벤처투자(모태펀드) 등

나. 콘텐츠 분야별 전문인력 양성

정책 환경

- 디지털 전환으로 타 산업과 콘텐츠산업 간 융합이 심화되면서 전통적으로 콘텐츠산업을 구성하던 창작·제작 인력 이외에 개발자, 마케터 등에 대한 수요가 증가함.
 - 2021년 기준 8개 콘텐츠산업의 제작·유통 인력(단순 임대 및 도소매업 종사자 제외)은 280,619명(사업체 종사자 201,782명, 프리랜서 78,837명) 규모이며, 콘텐츠산업 전체 인력 부족률은 4.6%이나, 직무별 부족률(직무별 부족인원/ 직무별 총 인원)은 마케팅·홍보/사업이 12.7%로 가장 높고, 기술개발·지원 8.2%, 콘텐츠 서비스/유통배급 6.5% 등의 순
- 기술, 경영 관련 인재 수요가 높음에도 현행 인력양성 관련 지원사업에서는 전통적인 제작 관련 직무의 비중이 높아 현업 수요에 부합하는 인재양성 정책 마련이 요구됨.
 - 기획·창작·제작이 주력인 기업이라 해도 유통·마케팅·홍보 수행 인력에 대한 필요성이 증가하는 등 산업 융합·결합에 따라 한 사업체 내 다양한 직무에 대한 수요 증가
- 콘텐츠기업의 상당수가 영세 중소기업이고 프로젝트가 종료되면 자동 폐업되는 유한회사인 경우도 많기 때문에 해당 업체 종사자가 경력을 증명하기 어려운 구조임.

1) 잠재인력 대상 진로 및 경험 프로그램 강화

■ 필요성

- 지속적인 노동 공급을 위해서는 양질의 일자리를 제공할 수 있어야 하고, 진입을 희망하는 인력 규모도 일정 규모 이상 필요
- 콘텐츠산업으로 인력이 지속 공급될 수 있도록 진로교육과 직업체험 등의 기회를 제공하여 잠재 노동인력을 발굴 및 콘텐츠산업으로 진입할 수 있도록 유도 필요
 - 산학 협력으로 현장연계성 강화 및 신규 인력의 현장 적응도 향상 등 기대

■ 주요 내용

- **(청소년 대상 진로체험)** 콘텐츠산업 진입을 희망하는 청소년이 대학 진학 시 관련학과로 진학할 수 있도록 관련 프로그램 마련
 - 문화체육관광부-교육부 공동으로 고교학점제 인정 프로그램을 개발하여 학점 인정형 진로 교육 및 직업체험 프로그램 시행(100개 중고교 대상 교육 및 프로그램 제공)
- **(대학생 대상 실무경험)** 현장실습 등을 통한 현장 실무 경험기회를 제공해 적성에 부합하는 직무를 선택할 수 있도록 유도
 - 산업계와 함께 학교-기업이 현장실습 프로그램을 공동 개발하고 콘텐츠 관련학과 학생을

대상으로 시행(10대학 시범 선정 후 확대)

■ 추진체계

- (유관기관 및 각급학교 협력) 문화체육관광부 및 교육부, 지방교육청(및 중고교), 대학 등

2) 산업 연계를 통한 대학의 인재양성 고도화

■ 필요성

- 콘텐츠 관련 학과는 증가하고 있으나, 콘텐츠 창·제작 인력 육성에 집중됨으로써 배출된 인력이 시장에 초과 공급되어 취업이나 높은 임금을 기대하기 어려운 상황
- 산업적 수요가 큰 기술 및 경영활동 분야의 인력 배출은 수요보다 적으므로, 인력 공급의 미스매치 해소를 위해 대학교육을 산업 수요에 부합하는 방식으로 개선 필요
 - 콘텐츠산업 인력 수요·공급의 미스매치 완화를 통한 관련 전공자의 취업 기회 확대 기대

■ 주요 내용

- (산-학 연계 프로그램 활성화) 신규 인력이 즉시 현장에 투입될 수 있도록 산업 수요에 부합하도록 대학의 산-학 연계 프로그램 운영 지원
 - 신규인력 공급 관련 교육프로그램 개발·운용을 위한 인력 미스매치 조사의 사전 시행
 - 산업수요에 부합하는 교육프로그램 운용 및 교육 이수 학생의 기업 채용*
 - *경북대학교와 삼성전자의 반도체 계약학과 신설 후 현장실습연계 교육 및 졸업 후 즉시 취업 사례
- (학업과 현업 병행 환경 조성) 콘텐츠 전공자의 학업과 현업 병행 환경 조성 및 졸업 후 시장 투입 시 경력 인정 방안 마련

■ 추진체계

- (유관기관 및 산학 협력) 문화체육관광부, 대학 및 기업
 - 연구기관의 장르별 노동시장 직무 공급 및 수요 조사·분석 사전 추진

3) 전문인력 양성기관 설립 및 확대

■ 필요성

- 콘텐츠산업의 디지털 전환으로 신기술을 활용한 콘텐츠 제작과 장르 간 융복합 제작이 활성화되는 상황
- 신기술·융복합 콘텐츠 관련 전문인력 공급은 산업 수요에 미치지 못하고 콘텐츠산업에 대한 이해도가 높은 신규 직군 확보가 어려우므로, 산업 수요에 부합하는 전문인력이 공급될

수 있는 환경 조성 필요

- 콘텐츠산업 환경 변화에 대응한 직무 개발 및 인력 양성을 통한 산업계 수요 대응 기대

■ 주요 내용

- **(직무·인력 수요조사)** 신기술 융복합 콘텐츠와 관련한 산업계의 인력 및 직무 수요 파악을 위한 조사 실시
 - 초과수요가 발생했거나, 향후 수요가 증가할 것으로 예측되는 직무 발굴
- **(전문인력 양성기관 설치)** 콘텐츠산업의 직무별 인력 미스매치를 해소하고, 수요변화에 대응할 수 있도록 전문인력의 양성과 공급을 담당할 전문기관 설치·운영
- **(신기술 융복합 전문인력 양성 확대)** 콘텐츠산업 내 인력수요에 부합하는 신기술 융복합 전문인력 양성과정 운영
 - 기술인력의 콘텐츠산업 진입을 위한 재교육 및 초과 공급된 직군의 인력을 부족한 직군의 인력으로 전환을 유도하는 재교육 등 추진
 - 주요 대학의 공과대학을 중심으로 관련 교육프로그램 운영

■ 추진체계

- (민관 협력) 문화체육관광부, 문화체육관광기술진흥센터, 대학 등

4) 경력경로 기반의 현업인 교육프로그램 운영

■ 필요성

- 국내 콘텐츠산업 종사자는 도재식 육성과 프로젝트 기반으로 업무를 수행하는 비중이 높기 때문에 경력관리와 경력증명에 어려움을 겪는 사례가 다수 발생
- 다양한 직무를 경험하면서 적성에 부합하는 직무로 전환을 희망하는 종사자 대상으로 산업 내 직무 미스매치 해소 및 현업인의 경력 강화교육 지원 필요
 - 현업인의 직무 전환 유도로 콘텐츠산업 전통직무의 공급 초과 해소 및 노동시장 활성화 기대

■ 주요 내용

- **(경력관리 시스템 구축)** 콘텐츠산업 종사자 장르별·직무별 경력관리를 위한 시스템 구축 및 시스템을 통한 경력경로 파악
 - ‘(가칭)콘텐츠종사자경력증명시스템’ 운영으로, 사업주가 폐업을 하더라도 종사자의 경력 증명이 가능한 환경 조성

- 종사자의 경력정보를 통한 경력경로를 파악하여 정책설계에 활용
- (교육프로그램 개발 및 시행) 현업인 대상으로 경력경로를 유형화 후 맞춤형 교육프로그램 개발 및 운영
- 현업 종사자의 교육프로그램 수요조사 사전 실시

■ 추진체계

- (민관 협력) 문화체육관광부, 한국콘텐츠진흥원 및 기업 등

다. 콘텐츠 IP 육성 체계 강화

정책 환경

- 영상콘텐츠·음악 등 장르에서 콘텐츠IP 분야 민간투자 움직임이 가시화되고 있으며, 콘텐츠IP 활용을 극대화하기 위한 합병·제휴가 활발해짐.
- 인기 웹툰을 원작으로 하는 동영상콘텐츠 성공사례가 늘면서 국내 OTT사들은 기존 웹툰 플랫폼과 손잡거나 새로운 웹툰 발굴 등 콘텐츠IP 확보 전략 추진
- 콘텐츠IP를 활용한 OSMU 콘텐츠 제작뿐만 아니라, 이종 산업(정보통신, 유통 등)과의 융합 활발할 것으로 예상되나, 콘텐츠IP 육성 및 산업 활성화를 위한 지원 인프라는 부족한 실정임.
- K-콘텐츠 시장의 영향력 확대는 역설적으로 국내 유망 콘텐츠IP의 글로벌 플랫폼 종속을 유발
- 한류 콘텐츠의 흥행에도 불구하고 IP 흥행이 기업의 수익으로 이어지지 않아 콘텐츠IP 가치평가 기반의 투자환경을 조성하고 콘텐츠IP 관련 산업 경쟁력 강화가 필요한 시점임.

■ 필요성

- 국내 IP 금융은 기술금융 관점에서 특히 위주로 진행되어, 저작권과 상표권 중심의 콘텐츠IP 가치평가 필요
- 기존 지식재산 가치평가모형은 특허권(특허수, 특허출원일 등)에 초점을 맞추고 있어 콘텐츠IP 평가에 부적합하고 각종 규제에 의해 ‘민간 투자 확대→유망 IP 발굴→콘텐츠IP 제작사 수익’으로 이어지는 선순환 구조 형성 제약
- 콘텐츠기업에 대한 투자 환경 활성화와 민간 자본 유입을 위해 가치평가 기반의 투자펀드 조성 필요

■ 주요 내용

- (콘텐츠IP 가치평가모형 개발) 콘텐츠산업의 특수성을 반영하여 특허권이 아닌 저작권과 상표권 중심의 가치평가모형 개발
- 콘텐츠IP의 경제적 가치와 파급효과 산출이 가능한 모델로 개발
- 음악, 영화, 출판, 공연 등 장르별 통합전산망의 저작물 이용 정보를 토대로 가치평가 모형 검증·분석

- 콘텐츠IP 유동화 확대를 위한 제도 개선, 민간투자 유인을 위한 인센티브 확대 등 연계
- (콘텐츠IP 가치평가 연계펀드 조성) 문화콘텐츠 원천 IP(소설, 웹툰 등 타 분야로의 활용이 가능한 1차 창작 콘텐츠 등) 및 저작재산권을 활용하는 프로젝트 투자지원 펀드 조성
- 출자비율 60%, 200억 원 규모로 조성 및 콘텐츠IP 가치평가 결과와 연계한 투자지원 추진

■ 추진체계

- (유관기관 협력) 문화체육관광부, 한국벤처투자(모태펀드), 한국콘텐츠진흥원(콘텐츠가치평가센터), 각 분야 통합전산망 운영기관, 한국저작권위원회 등

라. 콘텐츠산업 공정환경 조성

정책 환경

- 「문화산업진흥 기본법」과 분야별 관련 법률, 「독점규제 및 공정거래에 관한 법률」 등에서는 불공정행위 및 공정환경 조성에 관하여 규정하고 있음.
- 「문화산업진흥 기본법」 제12조의2, 「콘텐츠산업 진흥법」 제24조, 「음악산업진흥에 관한 법률」 제26조, 「게임산업진흥에 관한 법률」 제31조, 「만화진흥에 관한 법률」 제9조, 「영화 및 비디오물의 진흥에 관한 법률」 제28조 및 「예술인복지법」 제6조의2, 「대중문화예술산업발전법」 제6조, 「독점규제 및 공정거래에 관한 법률」 제23조 등
- 「문화산업진흥 기본법」 제12조의2에서는 지식재산권의 일방적인 양도 요구 등 그 지위를 이용한 불공정 계약 강요나 부당 이익을 취해서는 안 된다고 규정하고, 문화산업의 공정 거래질서 구축을 위해 ‘경쟁 환경의 현황 분석 및 평가’, ‘관련 사업자 등이 참여하는 협의체의 구성 및 운영’ 등의 조치와 문화산업 관련 표준약관 또는 표준계약서의 제정·개정 등을 할 수 있도록 규정
- 공정을 통한 상생은 콘텐츠산업의 지속가능한 발전을 위한 핵심 가치이나, 콘텐츠산업은 다양한 장르와 가치사슬이 융합되고 산업 주체별 규모나 자금력의 차이로 인해 불공정 거래구조 발생 우려가 상존함.

1) 콘텐츠산업 공정환경 실태조사 고도화

■ 필요성

- 콘텐츠 장르별·기능별로 시행중인 공정환경 실태조사의 통합·확대와 이념·가치로서 공정을 넘어 실질적 정책 목표와 대상으로서 공정환경 구현 필요
- 콘텐츠산업 생산, 유통, 소비 전반의 공정환경 실태 인식의 기초자료 확보 필요

■ 주요 내용

- (종합 실태조사 추진) 생산과 유통 융복합을 고려하여 특정 장르가 아닌 콘텐츠산업 전반을 아우르는 공정환경 실태조사 기획 및 시행
- 콘텐츠산업 상생협의체 및 공정상생센터 의제와 이슈를 반영하여 콘텐츠산업 전반의 거래 관행 등 공정환경을 정기 조사

- 방송산업, 게임산업 등 장르별 실태조사 내에 노동환경 등 공정환경 관련 내용 포함
- **(이용자 조사 강화)** 콘텐츠 제작·유통 측면뿐만 아니라 이용·소비 측면의 공정환경 구축을 위하여 이용자 조사 강화
- 장르별 이용자 실태조사를 넘어 콘텐츠 전반의 이용실태와 불공정환경을 포함하여 조사

■ 추진체계

- (유관기관 협력) 한국콘텐츠진흥원(공정상생지원센터) 및 연구기관

2) 콘텐츠 공정상생센터 기능 강화

■ 필요성

- 한국콘텐츠진흥원에 설치된 공정상생센터의 기능을 게임, 음악 등 특정 장르 불공정행위의 신고·상담 등을 넘어 다양한 장르와 역할로 강화 필요

■ 주요 내용

- **(센터 기능 확대)** 콘텐츠 통합 공정상생센터로 기능을 확대하여 영화, 출판 등 장르별 진흥기구로 분산된 공정상생센터 일원화
- **(상설기구화 추진)** 센터의 실행력 제고를 위하여 센터를 별도의 상설 기구화 추진
 - 한국콘텐츠진흥원 사회적가치추진단 내 분정조정위원회 사무국을 관련 전문가와 지원조직 등으로 구성된 별도 법인으로 확대 개편

■ 추진체계

- (유관기관 협력) 문화체육관광부, 한국콘텐츠진흥원 및 콘텐츠 유관기관

마. 광고산업 진흥기반 마련

정책 환경

- 비대면 및 디지털 전환 등으로 인해 온라인 광고시장은 성장하고 있으나, 방송·옥외·인쇄 광고시장은 상대적으로 위축되고 있음.
- 2020년 기준 매체광고비 총 취급액(12조 7,152억 원) 중 매체별 비율은 온라인 51.9%, 방송 26.2%, 옥외 13.8%, 인쇄 8.1% 등의 순이고, 온라인은 전년대비 38.8% 증가하였으나, 방송(-16.8%), 인쇄(-9%), 옥외(-17.4%) 등은 감소(문화체육관광부, 2021, 2021 광고산업조사)
- 광고산업은 정부부처별로 소관하는 매체나 업무영역이 상이하고 규제 위주 정책으로 인하여 성장의 한계에 봉착하였음.
- (문화체육관광부) 인쇄매체·광고산업진흥, (과학기술정보통신부) 온라인 광고진흥, (방송통신위원회) 방송광고규제, (행정안전부) 옥외광고 규제, (공정거래위원회) 표시광고 규제

■ 필요성

- 다양한 부처에 산재한 광고산업을 체계적으로 진흥하고 관련 규제의 개선 등을 위한 기반 마련 필요
 - 규제에서 진흥 중심으로 광고정책 패러다임 전환 및 광고산업 성장에 기여 기대

■ 주요 내용

- (광고산업진흥법 제정) 광고산업의 체계적인 진흥을 위한 법적 토대 구축 추진
 - 정의, 지원재정, 인력양성, 산업 생태계 보호 등 산업진흥에 초점을 맞추어 조문 구성과 광고산업 진흥업무 전담기관 지정 내용 포함한 법률 제정 필요(기 발의된 법안의 입법 추진 등)
 - 관계부처 등 협의를 통해 법령안 주관기관 및 진흥업무 전담기관 지정 등 추진

제6절 문화로 지역의 ‘균형발전’과 ‘활력’ 제고

1. 문화·예술 분야 추진과제

가. 소멸위기지역 문화활력 촉진

정책 환경

- 행정안전부는 「국가균형발전 특별법 시행령」 제2조의3에 의거, 인구감소지역을 지정·고시하고 있으며, 2021년 10월에 지정·고시된 인구감소지역은 전국에 89곳이고, 그중에는 대도시의 도심공동화 지역도 포함됨.
 - 전남·경북 각 16곳, 강원 12곳, 경남 11곳, 전북 10곳, 충남 9곳, 충북 6곳, 경기 2곳 및 광역시 중 부산 3곳, 대구 2곳, 인천 2곳
- 소멸위기지역에 대한 교육, 복지 등과 함께 문화적 활력을 촉진하고 주민 삶의 질 향상에 대한 체계적인 접근이 요구됨.
 - 전국에 소재한 미활용 폐교는 2021년 3월 기준으로 393개소(2021년 국정감사 시 교육부 제출자료)에 달하며, 빈집은 2020년 기준으로 151만 1,306가구(전체 가구의 8.2%)(통계청, 2020 인구주택총조사)
 - 2022년 1월 기준, 인구 감소(또는 인구 소멸) 위기에 처한 지역을 지원하기 위한 특별법안 3건이 발의되어 국회에 계류 중

■ 필요성

- 인구 감소와 공간 수요 변화로 인해 소멸위험 지역이 늘어남에 따라 유휴공간 활용 등을 통한 지역의 문화적 활력을 제고할 필요성 증대

■ 주요 내용

- (유휴공간 문화재생 지속) 이용되지 않거나 저이용되고 있는 유휴공간을 가용자원으로 시민 주도의 문화재생 지속 추진
 - (활용방향) 새로운 물리적 환경 조성보다, 현재의 자원을 최대한 활용하는 일시적·전략적 활용 방식 지향
 - (활용대상) 폐교, 빈집 등의 방치공간과 생활권 내의 다양한 저이용 공간
 - (활용방안) 팝업 스토어 등 상업적 활용, 전시·공연·축제 등 문화·예술활동 활용, 시민 스포츠·오락 활용, 커뮤니티 가든 등 공동체 활용, 창작공간·미술품보관시설 등 창작기반 시설 활용 등을 통해 지역의 변화를 유도하는 모든 활동을 지원
 - (지원대상 선정) 공모를 통해 연간 20개소 대상으로 3년간 시범사업 추진(2022~2024년) 후 확산

■ 추진체계

- (유관기관 협력) 문화체육관광부, 지방자치단체, 지역문화진흥원 등

나. 문화도시 2.0 추진

정책 환경

- 「지역문화진흥법」 제15조제1항은 문화체육관광부장관이 “지역의 문화자원을 활용한 지역발전을 촉진하기 위하여 ……분야별로 문화도시를 지정할 수” 있도록 규정함.
- 문화체육관광부가 2018년 발표한 「문화도시 추진 가이드라인」에서는 문화도시 최초 지정기(1단계)는 2020년 종료, 문화도시 발굴-육성기는 2025년(2단계) 종료로 계획함.
- 제1차 문화도시 선정(본도시 지정)된 시기는 2019년으로 5개년 사업 종료 시점은 2024년이므로, 지방자치단체를 중심으로 예산 보조 이후 법정 문화도시의 역할에 대한 논의 필요성 대두

■ 필요성

- 1차 법정문화도시 정책달성 시점 도래로 2022년 이후 문화도시 제도 관련 계획 수립 필요
 - 2022년 2월 현재 4차 예비문화도시 지정 추진 중, 2022년 3월 중 5차 문화도시 공모 예정

■ 주요 내용

- (문화도시 2.0 계획 수립 및 추진) 제5차 이후 법정 문화도시 지정의 목적·대상도시(광역, 기초 등 분리 논의), 역할, 예산구조 등 검토 후 문화도시 2.0 계획 수립·추진
 - 5년 예산보조 이후 법정 문화도시의 지위 유지를 위한 모니터링(평가) 방안, 법정 문화도시에 부여되는 역할(문화거점 역할 등), 문화도시 지정방안과 지방이양 시점 등 포함
 - 2022년 계획 수립, 2023년 제2기 문화도시(2.0계획 이후 지정도시) 지정 추진

■ 추진체계

- (유관기관 협력) 문화체육관광부(지역문화정책과), 지역문화진흥원(전담기관) 및 문화도시(법정, 예비) 지정 지방자치단체 등

다. 지역 문화기반시설 리모델링 및 접근성 강화

정책 환경

- 2021년 1월 1일 기준, 전국 문화기반시설은 총 3,087개이며, 그중 노후시설이 적지 않아서 안전·편의·에너지 효율성 등에 문제가 있으며, 새로운 문화예술 수요를 충족하기에 한계가 있어 리모델링이 필요한 시점임.
- 문화기반시설 중 가장 많은 수를 차지하는 공공도서관(1,172개)의 약 14.3%, 박물관(899개, 휴관 1개 제외)의 약 15.8%가 1992년 이전 건립된 노후시설
- 「공공디자인의 진흥에 관한 법률」 제10조(공공디자인사업 시행의 원칙)에서는 공공의 이익과 안전 최우선, 모든 사람이 안전하고 쾌적하게 환경을 이용할 수 있는 디자인 지향 등을 규정함.

■ 필요성

- 노후된 문화기반시설은 이용 편의성뿐만 아니라 에너지 효율성 등도 떨어져 과도한 탄소배출

및 운영비용 증대로 이어질 수 있으므로 개선 필요

- 문화기반시설 건립지원 예산이 지역에 이양되어 신축에 제약이 있고, 자원 활용 측면에서도 신규 건립에 대한 재고 필요
- 문화기반시설 보유 실물 콘텐츠의 디지털화와 디지털서비스 환경 구축은 문화접근성이 열악한 지역주민의 일상적 문화향유에 도움이 될 수 있고, 문화시설에 기반한 지역 예술인의 디지털 기술 적응력 제고에 기여

■ 주요 내용

- **(노후 실태조사 및 예산 확보)** 지역에 소재한 각종 문화기반시설의 디지털·그린·유니버설 리모델링을 위한 실태조사 추진 및 리모델링 예산 확보
 - 국가균형발전특별회계 지역지원계정 내 신규 사업으로 ‘문화기반시설 리모델링 지원’ 예산 확보 및 중앙정부 차원의 지원으로 무분별한 신축 억제, 자원재생 및 미래지향적 시설로 전환 유도
- **(디지털 리모델링)** 공연 및 전시활동의 온라인 콘텐츠화를 위한 설비 구축
- **(그린 리모델링)** 에너지 효율성 증대 및 재생에너지 활용 등을 위한 리모델링
 - 국토교통부의 교육 및 보육시설 리모델링 지원 사례 참조
- **(유니버설디자인 리모델링)** 교통약자(장애인, 노인, 임산부, 영유아동반 가족 등) 등의 문화시설 접근성 및 이용편의성 제고를 위한 리모델링

■ 추진체계

- (유관기관 및 민관 협력) 문화체육관광부, 기획재정부, 지방자치단체, 민간 문화기반시설 등

라. 국립 문화기반시설 확충

정책 환경

- 문화향유 및 다양한 창작·매개의 주된 공간이자 문화예술 자료와 콘텐츠의 생산·보존·전승 공간으로서 각 분야 국립 문화기반시설은 지속적으로 증가하는 자료의 보존을 위해 수장고를 확충하고 있으나, 분야별 특성에 따른 편차와 수요가 발생함.
 - (국립박물관) 2010년부터 귀속문화재와 소장유물의 증가 등에 대응하여 권역별 수장고 계획을 수립하고 2020년 전후로 충청권 수장고, 영남권 수장고 등 설치
 - (국립중앙도서관) 국내 출판·제작 도서관 자료 및 국외 소재 한국·한국인 관련 자료를 수집·보존하고 있으나, 서울 분관 서고의 포화율이 89.9%로써 연간 장서 증가량 50만 권 고려 시 2023년에 포화할 것으로 예상되어 평창동계올림픽 유산인 국제방송센터를 활용한 국가문헌보존관 건립 추진 중(예비타당성조사 2020.11. 국제설계공모 2021.4~8., 건축설계 2021.8.~2022.11.)
- 최근 이견희기증관의 서울 지역 유치 등으로 인하여 지역과 수도권 간 문화격차 등의 문제가 다시 한 번 이슈가 되었으며, 지역의 국립문화시설 수요 대응 및 문화분권의 실현을 위하여 지역 거점 국립 문화기반시설의 확충, 지방 이전 또는 분원 설립 논의도 활발해지는 상황임.

1) 권역별 수장고 확충 및 기능 개선

■ 필요성

- 미술관의 경우, 지역별 공립미술관이 지역 대표 미술관 역할을 담당하고 있으나 수장고 공간 부족으로 작품의 보존·관리에 한계 발생
 - 국립현대미술관은 청주관 중심으로 개방형 수장고 1개소를 운영 중이지만, 전체 수장고의 평균 수장률은 적정 비율(80%)을 초과(약 91%)('국립현대미술관, 내년 4억 들어 수장고 임차한다', 아시아경제 2021.10.1. 기사)
 - 현대미술품은 작품의 크기와 재질 등이 다양하고 그 보존방식에 있어 별도 개별 공간을 필요로 하는 경우가 많아서 수장 공간 확대에 대한 요구가 높은 상황
- 평창동계올림픽 유산인 국제방송센터를 활용하여 건립 중인 국가문헌보존관은 특성화된 보존센터로 구축하고 지역 관광자원으로서 일조할 수 있도록 서비스 콘텐츠 구성 필요

■ 주요 내용

- **(미술품 수장고 확충)** 현재 추진 중인 국립현대미술관 대전관 수장고 건립을 개관에 이르기까지 안정적으로 지원하고 지역 수요를 고려하여 추가 수장고 건립 추진
 - 대전관 수장고의 건립에 필요한 예산의 안정적 지원, 신규 건립 타당성조사 등을 위한 예산 확보 추진
 - 국립미술관의 권역별 수장고 확충으로 지역의 기증 수요에 대응하고 지역 단위의 미술품 수집과 체계적 보존·전승·활용 방안 마련
- **(국가문헌보존관 기능 고도화)** 국가문헌의 안전한 보존과 정보매체 다변화(전자책, 웹툰, 실감콘텐츠 등)에 대응하는 첨단 보존·복원관리 및 디지털콘텐츠 가공·보존·서비스를 위한 데이터 보존센터로 구축
 - 국내 처음 시도되는 거대 스마트 서고로 문화기반시설 역할 외 강원지역 관광자원으로 지역에 일조할 수 있도록 서비스 콘텐츠 구성

■ 추진체계

- (유관기관 협력) 문화체육관광부, 국립문화기반시설 및 지방자치단체 등

2) 국립도서관 지역분관 건립 추진

■ 필요성

- 국가대표도서관은 서울(본관, 어린이청소년관), 세종(세종관), 평창(국가문헌보존관, 2024년

예정) 등 중부지역에 집중되어 국가지식정보 수집·보존에서 지역자료 결실 발생 우려

- 지역 소재 국가지식정보의 촘촘한 수집과 정보 접근성 확대를 통한 지식정보격차 해소, 지식정보자원의 분산 보존을 통한 안전망 구축 필요

■ 주요 내용

- **(대표 분관 설치)** 국토 전역에 걸친 국가지식정보 인프라 구축을 위해 남동부·남서부 지역에 대표 분관 설치
 - 전 국민 문해력 향상과 지적 탐구활동을 위한 정보서비스에 국가도서관의 정보·인적 자원이 활용되는 선순환 구조 구축
- **(지역 분관의 특화 기능)** 각 분관을 지역 공공정보·향토정보 수집과 보존의 거점으로 활용 및 특화장서 개발과 서비스 제공

■ 추진체계

- (담당기관 주관) 문화체육관광부, 국립중앙도서관 등

3) 주요 창작·향유 인프라의 안정적 운영과 확충

■ 필요성

- 사회 변화와 더불어 문화예술이 전통적 양식에서 다양한 융복합 형태로 발전·진화하는 변화에 대응하여 문화예술 분야 콘텐츠에 대한 지속적인 지원의 구심점으로서 창작 및 향유 인프라 확대 필요
- 기 조성예정인 사업들에 대하여 내실 있는 추진이 가능한 여건 조성 필요

■ 주요 내용

- **(당인리 문화창작발전소 운영)** 새로운 창작 및 융복합 예술 공간으로서 당인리 문화창작발전소 조성 이후 안정적인 운영 모색
 - 2023년까지 체험공간 및 전시장 등을 조성하는 2단계사업의 안정적 추진
 - 다양한 예술현장의 목소리를 반영한 운영계획 수립 및 운영조직의 전문화 등 운영 내실화 추진
- **(국립한국문화관 운영계획 수립)** 국제공모 설계 완료에 따라 2022년 하반기에 착공 예정인 국립한국문화관 건립의 후속조치로 체계적인 운영계획 수립
 - 「문학진흥법」 개정으로 국립한국문화관과 지역 문화관 간 협력망 구성 근거가 마련 (2021.11.)됨에 따라 향후 성공적인 개관과 운영 방안 등을 포함하여 수립

- 국립한국문화관과 지역 문화관의 문학 창작·향유 인프라 개선 등 추진계획 수립

■ 추진체계

- (유관기관 협력) 문화체육관광부, 기획재정부 및 지방자치단체 등

마. 지역 문화예술 생태계 혁신

정책 환경

- 문화재정 여건 및 인프라 등에서 지역 격차가 나타나는 것과 마찬가지로 예술창작 지원과 예술복지도 지역 간에 동등할 수 없으므로, 지역을 가로질러 지속가능한 예술생태계 구축이 요구됨.
- 「2020년 기준 지역문화실태조사」(문화체육관광부, 2022) 결과, 지역문화종합지수에서 도농 간 격차가 유의미하게 발생(도시 0.149 > 도농복합 0.091 > 농촌 -0.025)하고, 세부적으로는 활동조직 및 활동인력을 지표로 한 문화활동 지수에서 도농 간 격차가 유의미하게 발생(도시 0.068 > 도농복합 0.023 > 농촌 -0.100)하였음.
- 정부는 ❶창업·창직, ❷교류·교육, ❸창·제작, ❹시연·유통 등 예술활동 전반을 종합적으로 지원하기 위한 공간인 '아트컬처랩(Art-Culture Lab)' 조성을 추진 중임.
- 특정 예술 장르에 한정하지 않고, 장르 간, 최신 기술 등 타 분야와 이종결합이 가능하도록 '비즈센터'(경영과 투자자, 전문가의 법률 상담 및 컨설팅 제공)와 '예술기업 입주 공간'(사무공간, 공유 오피스 등), 행사 공간, 팝업스토어, 워크룸 등 조성 예정

1) 지속가능한 지역 예술진흥을 위한 협력체계 구축

■ 필요성

- 예술정책 추진 및 예술활동 지원을 위한 중앙-지역, 민-관 등의 협치체계 구축 필요
- 예술인 복지정책 추진을 위한 지역협력체계 구축으로 촘촘하고 실효적인 예술복지 실현 필요

■ 주요 내용

- (예술정책·지원협의체 구성) 예술 분야 공공기관 간 협의체 구성을 통해 정책·사업 간 연계·협력 강화
- (지역 예술지원기관 확대 네트워크) 한국문화예술위원회 중심의 예술지원 관계기관 협의체 운영, 분야별 지원기관 또는 지역별 지원기관 합동워크숍 개최
 - 한국문화예술위원회 소위원회 지역분과 및 한국지역문화지원협의회 운영을 통해 협력사업 발굴
- (예술인 복지정책 지역협력체계 구축) 주거환경 개선, 공동 직무 창출, 임대공간 제공 등 협업을 위한 '(가칭)예술인복지 지역협력위원회' 구성
 - 한국예술인복지재단의 사업 신청 대행·불공정개선 등 협업 및 지역문화재단에 예술인복

지 전담인력 배치 확대

■ 추진체계

- (유관기관 협력) 문화체육관광부, 한국문화예술위원회, 한국예술인복지재단, 지방자치단체 문화재단 등

2) 청년예술가를 통한 지역 재생 추진

■ 필요성

- 지역 예술대학뿐만 아니라 대학 내 문화예술 분야 동아리 참여 청년도 지역 문화예술 관련 산업 및 정책 발전에 기여하는 잠재인력으로서 가능성 보유
- 지역사회에서 활동 중인 예술인과 문화기획자 중 동아리 활동을 통해 해당 분야로 진로를 택한 사례가 많음을 감안할 때, 지역사회 문화역량 강화에서 대학동아리에 대한 고려 필요

■ 주요 내용

- **(대학 예술동아리 지원)** 지역 대학 예술동아리 학생들의 예술경험 지원을 확대하고, 지역의 다양한 문화재생 사업에 참여 기회 제공
 - 문화재생 사업에서의 청년 쿼터제 운영, 동아리 대상의 아이디어 공모전 개최 등
- **(지역 예술대학 기능 강화)** 지역혁신(regional innovation) 거점으로서 지역 내 '예술대학' 기능 강화
 - '제2절 국민기본권으로서 문화권 신장'의 문화·예술 분야 추진과제 중 '생애주기 문화서비스 제공'에 포함된 '청년 주도 문화프로그램 확대'와 연계 추진

■ 추진체계

- (관-학 협력) 문화체육관광부, 지역문화진흥원 및 지역 소재 대학 등

3) 창·제작 종합지원 플랫폼 '아트컬처랩'의 지역 확산

■ 필요성

- 코로나19 이후 디지털 전환의 급진전으로 예술 분야에도 온라인·비대면 콘텐츠 창·제작이 크게 증가하고, 예술과 기술 융합콘텐츠 수요가 크게 확대되었음에도 불구하고 온라인 콘텐츠 및 기술융합 콘텐츠의 제작을 위한 공간 및 인프라는 매우 취약
- 창·제작 공간 및 인프라는 수도권보다 지역에서 더욱 취약하며, 예술인 창·제작 종합지원 플랫폼으로 조성되고 있는 '아트컬처랩' 형식의 인프라 및 프로그램을 지역으로 확산 필요

- 지역 기반형 콘텐츠코리아랩은 콘텐츠 분야를 중심으로 다루고 있어 예술 특화형 공간으로서 한계 보유

■ 주요 내용

- (거점형 아트컬처랩 조성) 지역 단위에서 예술 기반으로 타 장르·분야와 교류 협업 및 기술 융복합을 통한 다양한 시도와 실험을 수행할 지역 거점형 아트컬처랩 조성
 - 새로운 비즈니스 모델을 개척하거나 사업화하려는 예술인 단체·기업을 위한 ‘예술 특화 거점 공간’ 및 ‘종합지원 플랫폼’ 역할 수행

■ 추진체계

- (유관기관 협력) 문화체육관광부, 예술경영지원센터 및 지방자치단체

2. 스포츠 분야 추진과제

가. 지역 스포츠 격차 해소

정책 환경

- 스포츠 관련 사업체의 46%(41,475개)가 서울 등 수도권에 편중된 문제의 해결과 지역 불균형 해소가 필요한 상황임.
- 지역 스포츠산업 지원사업의 중장기 발전전략이 부재하여 사업의 단기 운영, 중앙정부 사업과 중복 및 이로 인한 예산 배분·집행의 효율성 제고가 요구되고, 디지털 기반, 지역 인프라 확충, 타 산업 연계 등의 정책 환류가 요구됨.
- 스포츠와 ICT 분야에 특화된 지역 특화 스포츠 융·복합 사업 개발지원, 스포츠기업 창업 및 일자리 발굴 지원을 위해 2015년부터 2022년까지 지역거점 육성 사업을 추진하고 있음.
 - 지역 스포츠산업 핵심거점 구축을 위해 연구개발특구 지정 기관(5개 지역)을 대상으로 연 25억 원씩 총 100억 원을 해당 지역 테크노파크(TP)에 지원('15년~'18년 대구, '17년~'20년 대전, '19년~'22년 부산)

1) 지역 스포츠기업지원센터 확대

■ 필요성

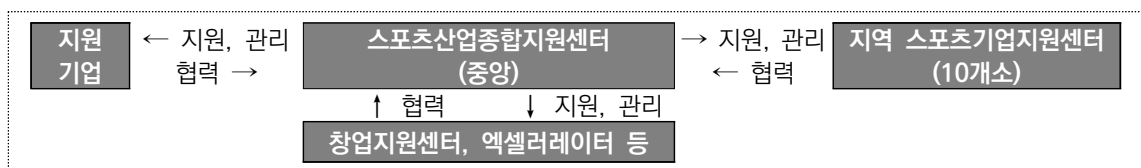
- 스포츠 분야 지역거점 육성사업 및 지원기간(4년)의 한시성으로 인해 스포츠기업 성장을 통한 지역 균형발전과 기존 지역거점에서의 연속적인 스포츠산업 지원에 한계

■ 주요 내용

- (지역 스포츠기업지원센터* 확대) 지방자치단체 공모를 통해 주요 권역별로 센터를 신설 (2026년까지 총 10개소) 추진

*유사사례: 콘텐츠 분야의 CKL기업지원센터 10개소, 관광 분야의 관광기업지원센터 5개소

[그림 3-10] 지역 스포츠기업지원센터 확대 추진개념



■ 추진체계

- (유관기관 협력) 문화체육관광부, 국민체육진흥공단 및 지방자치단체

2) 지역 특화 스포츠관광 활성화

■ 필요성

- 지역의 특화 천연 스포츠자원을 관광과 융복합하여 지역 활력과 부가가치 창출 모색 필요

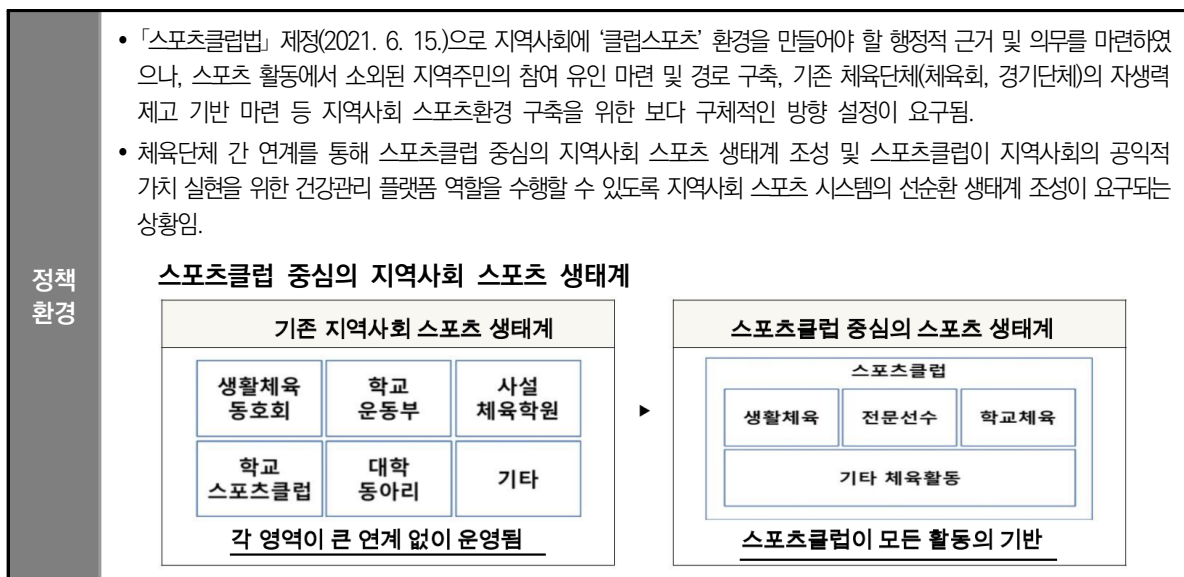
■ 주요 내용

- (스포츠자원 연계 인프라 구축) 지역별로 특화된 산악, 수상, 해양 등의 천연 스포츠자원과 연계하여 부가적인 인프라 구축 강화
 - 10개 시도 대상으로 국비(50%)와 지방비(50%) 매칭으로 추진
- (특화 스포츠�관광 상품 개발) 지역 특화 관광상품에 대한 관심 유도를 위한 가상(메타버스) 스포츠�관광 상품 개발
 - 메타버스를 통한 (선)경험-(후)방문 추진

■ 추진체계

- (유관기관 협력) 문화체육관광부, 국민체육진흥공단 및 지방자치단체

나. 스포츠클럽 중심의 지역 체육 참여기반 조성



1) 클럽스포츠 환경 구축을 위한 등록 및 지정제 체계화

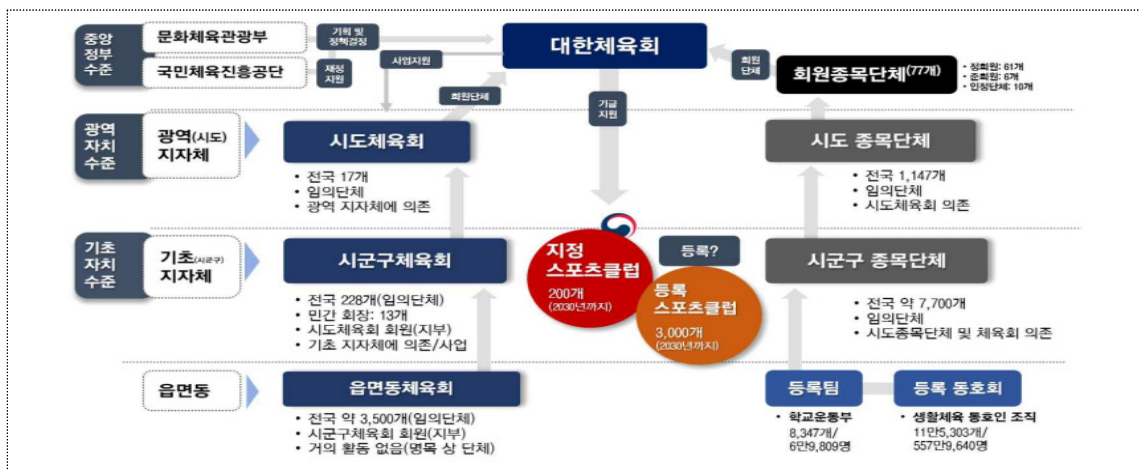
■ 필요성

- 스포츠클럽을 둘러싼 유관기관 간 관계 및 역할구조 확립과 등록·지정체계 확립을 통해 스포츠클럽 중심의 생태계 조성 필요
- 지역 내 스포츠자원의 효과적 활용 및 생애주기별 스포츠클럽 활동 지원을 위한 종합정보시스템 구축 필요

■ 주요 내용

- **(스포츠클럽 등록 유인)** 스포츠클럽 중심의 종목별 리그제 도입·확산, 순회지도 체육지도자 지원을 통한 강습기회 제공 등의 유인을 통해 클럽 등록을 활성화
- **(지정스포츠클럽 육성)** 전문선수반 육성, 기초종목 및 비인기 종목 육성 등 공익목적의 사업을 추진할 수 있는 기반과 역량을 갖춘 지정스포츠클럽 발굴
 - 유희시설 발굴, 학교체육시설 연계, 지역 특화프로그램 운영 지원, 종목별 순회지도자 파견 등 지역 내 지정스포츠클럽 육성 지원
 - 대한체육회→시도체육회→시군구체육회→스포츠클럽으로 이어지는 관리·지원 체계 구축
- **(인턴십 프로그램 운영)** 지역 대학과 연계하여 스포츠클럽에서의 인턴십을 교육과정 내 실습시간으로 인정
- **(종합정보시스템 구축)** 지역의 스포츠클럽에의 접근성을 제고하기 위하여 스포츠클럽 관련 정보를 종합적으로 제공하는 정보시스템 구축

[그림 3-11] 「스포츠클럽법」 시행 이후 지정·등록 스포츠클럽 운영 체계



■ 추진체계

- (유관기관·단체 협력) 문화체육관광부, 지방자치단체, 대한체육회 및 지방체육회

2) 선진화된 스포츠클럽 행정 지원체계 마련

■ 필요성

- 스포츠클럽 등록제 및 지정제 시행으로 관련 업무에 대한 지방체육회의 부담이 증가함에 따라, 행정여건이 열악한 지방체육회에 행정지원 필요
 - 시군구체육회 평균 행정인력 수는 0.8명에 불과

- 생활체육동호회에서 등록스포츠클럽, 지정스포츠클럽으로 발전하는 선순환을 위한 지원 필요

■ 주요 내용

- (행정 전담인력 배치) 시군구체육회에 스포츠클럽 관련 업무를 전담하는 인력 배치 지원
 - 시군구체육회(228개)에 지방비 매칭(50%) 방식으로 지원
- ('스포츠클럽 어드바이저' 배치) 각 시도체육회에 스포츠클럽 설립·운영에 관한 컨설팅을 제공하는 '스포츠클럽 어드바이저' 배치
 - 시도체육회(17개)에 지방비 매칭(50%) 방식으로 지원

참고 일본의 지역 스포츠클럽 지원 사례

- 종합형 지역스포츠클럽에 관한 폭 넓은 지식과 경험을 가진 '클럽 어드바이저'를 광역(도도부현) 체육협회에 1명씩 배치
 - (대우) 연봉 4,200만 원 선
 - (역할) 클럽 설립부터 자립까지 운영 전반(재무, 법률, 홍보, 마케팅 등) 조언, 클럽이 커뮤니티 중심 역할을 하도록 지원

■ 추진체계

- (유관기관 및 단체 협력) 문화체육관광부, 지방자치단체 및 시도체육회

다. 지역 스포츠시설 조성 지원

정책 환경

- 저성장 기조 속에서 저출산·고령화에 의한 인구구조 변화, 국민 수요와 사회적 요구의 다양화가 향후 스포츠시설 운영과 관리에 미치는 영향력에 면밀히 대응하고, 지역 커뮤니티 형성 및 활성화를 실현할 수 있는 대표적인 생활 인프라로서 스포츠시설의 기능·역할 확대 및 위상 제고가 필요함.
- 국민의 80%는 학교체육시설을 집 주변 가장 가까운 스포츠시설로 인식하지만, 실제 학교(및 직장) 체육시설 이용률은 약 9.2%에 불과함(문화체육관광부, 2022, 2020 체육백서).
 - 1,165개 학교가 체육시설 개방(2021년 기준), 전국 초·중·고교의 운동장 개방률은 약 91%(2018.12. 기준)에 이르지만, 학교체육시설 이용 가능성에 대한 주민 체감과 인지도는 여전히 높지 않은 상황
- 2021년 기준, 전국 201개 국민체육센터 중 준공 15년이 경과(2006년 준공 기준)한 국민체육센터는 46개(22.9%)이며 리모델링 대상 국민체육센터는 계속 증가하고 있음.
 - 2022년 기준 적용 시, 15년 이상된(2007년 이전) 리모델링 대상 국민체육센터는 55개(27.3%)로 증가
 - 국민체육센터 중 2018년 이후 개발 및 보급한 생활권형 국민체육센터는 리모델링 대상에서 제외

1) 공공 스포츠시설 개·보수 지원

■ 필요성

- 스포츠시설은 건강한 일상을 뒷받침하는 기반시설이며, 시설 운영·관리에서 이용자 편의와 안전의 확보는 핵심사항이므로, 노후 스포츠시설의 편의성 개선과 이용자 수요를 반영한

시설 및 공간 확충 필요

- 스포츠클럽 등 생활체육의 지역기반 형성을 위해 노후된 학교체육시설 개·보수 필요성 증가
 - 생활체육 활성화, 커뮤니티 형성 등을 위한 지역의 필수 앵커시설로서 학교체육시설의 역할과 의무 제고를 위해 학교의 수요를 반영한 상향식 지원 전략 필요
- 노후 공공 스포츠포츠시설의 개·보수 등을 통해 기능을 개선하고, 이용자의 시설 활용 및 접근성 확보·확대 필요
 - 변화하는 스포츠 정책 수요에 능동 대응하여 공공 스포츠 시설 이용 만족도 향상 기대

■ 주요 내용

- (개·보수 지원사업 개선) 기존 공공 스포츠포츠시설 개·보수 지원사업의 운영 현황 점검 및 분석을 통한 사업 개선 추진
 - 기존 지원사업의 문제점 분석을 통해 효율적이고 실효성 있는 행정서비스 제공 추진
- (개·보수 지원사업 확대) 인구 규모 및 구조의 특성, 정책 수요자의 욕구 변화 등을 고려한 지원사업 다각화 등 확대 방안 검토
 - 공공 스포츠포츠시설 운영 주체·구조 등 개선과 다각화, 지역 내 유관 단체·조직 활동 지원 추진

■ 추진체계

- (유관기관 협력) 문화체육관광부, 지방자치단체 및 한국스포츠정책과학원

2) 스포츠클럽 연계 학교체육시설 개·보수 지원

■ 필요성

- 「스포츠클럽법」 시행(2022.6.16.)에 따른 공공스포츠클럽 활성화에서 시설 확보가 핵심
- 생활체육 기반이자 커뮤니티 형성의 거점으로서 학교체육시설 활용의 실효성 제고를 위해 운영 및 관리 주체인 학교의 수요와 의견 반영 필요
 - 건강한 지역사회 구현과 생활스포츠 형성·활성화 거점으로서 학교의 존재 가치 및 위상 제고, 학교 체육시설 활용에 대한 학교 및 학부모의 부정적 시각과 비협조 축소 기대
- 건강한 지역사회 실현을 위한 학교체육시설의 활용 필요성 및 당위성은 보편적으로 인식되나, 학교체육시설의 물리적 상태, 시설 활용에 따른 애로와 한계 등에 대한 검토 필요
 - 정부 지원사업에 학교의 적극적 참여와 협조를 유발하기 위해서는 사업의 효과와 성과가 지역사회뿐만 아니라 학교 자체에도 긍정적으로 작동 필요

■ 주요 내용

- **(학교연계형 시설 개·보수 지원)** 학교시설을 공공스포츠클럽 운영에 활용 시, 해당 종목 운영에 필요한 체육시설 개·보수 및 확충 적극 지원
 - 학교연계형 공공스포츠클럽 기 운영 시, ‘생활체육시설 확충 지원사업’ 등을 통한 긴급 개·보수 지원
 - 공공스포츠클럽 운영 예정 학교는 지역 체육회와 공공스포츠클럽 종목 수요에 대한 현황 조사 이행 및 운영계획 수립
- **(동호인 활동 개방형 개·보수 지원)** 학교 체육시설을 활용하여 기존 동호인 조직 활동을 지역주민에게 확대 개방하여 스포츠클럽 운영 시, 해당 종목 운영에 필요한 체육시설 개·보수 및 확충 적극 지원

■ 추진체계

- (지역 중심 민관 협력) 문화체육관광부, 지방자치단체, 지역 체육회, 학교 및 동호인 조직 등
 - 연구기관을 통한 사업 유형 등 모형 사전 연구개발 추진

3) 지역 특성 및 수요에 따른 국민체육센터 지원

■ 필요성

- 인구구조 등 사회·경제적 변화에 따른 지역 특성을 고려하여 국민의 스포츠 활동 욕구에 대응하고, 시설의 운영 및 관리 효율 도모 필요
- 공공건축물의 노후 방치는 이용자와 주민은 물론, 지역 방문자에게 부정적 이미지를 전달하고, 이용자 만족도 저하와 지역 가치 하락으로 이어질 가능성 존재
- 국민 일상과 가장 가까운 체육시설이자 ‘지역의 건축자산’인 국민체육센터의 노후 진행에 따른 시설물 이용자의 안전 및 편의성 향상을 위한 리모델링 필요성 증가
 - 2020년부터 연면적 1천㎡ 이상 공공건축물의 제로에너지건축물 의무화가 시행되고, 2023년부터 연면적 5백㎡ 이상 공공건축물로 확대 시행 예정

■ 주요 내용

- **(비수도권 지역)** 저출산 고령화 현상에 민감한 비수도권 및 지방도시의 국민체육센터는 기능 제고 및 효율화를 통해 스포츠·문화 거점 역할 부여
 - 서울특별시 강서구·성동구, 인천광역시 부평구·남동구, 경기도 평택시·의왕시를 제외하면 대부분 국민체육센터는 저출산 고령화 진행에 민감한 비수도권에 위치

- 해당 지역주민의 생활의 질 향상을 위해서 국민체육센터 내 유휴공간을 활용하거나 대수선 하여 문화, 여가 등의 기능 제고 및 효율화 추진
 - 관계부처합동의 생활SOC 복합화 사업 대상에 노후 국민체육센터 재정비를 포함하여 확대
 - **(수도권 및 대도시 지역)** 수도권과 대도시는 스포츠·문화 향유 실태·수요를 면밀히 검토하여 시설 경쟁력 보완 및 강화 추진
 - 1~2인 가구 및 연령에 따른 스포츠·문화 활동 수요조사·분석 후 대수선, 증·개축을 통해 하드웨어 확충 및 기능 개선
 - 민간 및 지방자치단체 운영 체육시설의 경쟁력 강화 추진
 - **(시설 운영·관리 효율화)** 지역의 특성과 수요를 반영하여 국민체육센터의 지속가능한 운영·관리 효율화 추진
 - 환경적 측면을 고려하여 공간 및 에너지 소모가 상대적으로 큰 국민체육센터의 지속가능한 운영·관리 방안 마련
 - 패시브(passive) 공법 등 에너지 절감형 리모델링 기법 적용, 건물에너지관리시스템(Building Energy Management System, BEMS)에 의한 에너지 관리 추진
- 추진체계
- (유관기관 협력) 문화체육관광부 및 국민체육진흥공단, 국토교통부, 환경부 및 한국에너지공단, 지방자치단체 등
 - 현재 환경부와 한국에너지공단은 신축 및 증축 공공건축물만 BEMS 의무화 대상으로 한정

3. 관광 분야 추진과제

가. 관광을 통한 지역의 방문자 경제 실현

정책 환경

- 「국가균형발전 특별법」 개정에 따라, 행정안전부는 2020년부터 전국의 '인구감소지역'을 지정·고시하고 있으며, 2021년 10월에 지정·고시된 인구감소지역은 전국에 89곳임.
- 인구 감소 등으로 인한 지방소멸에 대응하기 위해서 2021년에 지방소멸 대응기금 1조 원 확보, 「고향사랑 기부금에 관한 법률」이 제정(2021.10.19.)됨.
- 영국은 '방문자 경제(visitor economy)'라는 개념 하에 방문자 유입을 통해 국가 및 지역 단위의 경제효과 창출 정책을 추진하고 있음.
 - 2008년 전 세계적인 금융위기 이후, 지역의 활력과 경제 활성화를 위해 관광객 등 외래방문객의 소비로 인한 경제적 효과를 '방문자 경제'로 개념화하고, 관광산업뿐만 아니라 다양한 산업 분야와 연계하여 경제 활성화를 모색

■ 필요성

- 인구의 감소와 고령화, 수도권으로의 인구 집중 등 인구구조 변화와 지역발전 격차 심화에 따라 인구 감소지역은 지역의 소멸을 우려하는 상황
- 관광을 통해 지역 방문자를 늘리고, 그들의 지출로 인한 전후방 경제효과를 높여 지역 경제 활성화를 도모할 필요성 증가
 - 지역 방문자의 소비 지출로 인한 지역 경제 활성화 기여 기대

■ 주요 내용

- (지역 특성을 반영한 상품 개발) 소멸위기지역의 특성과 매력요소를 고려하여 야간관광, 생활관광, 워크케이션, 반려동물 동반여행 등 지역 방문 촉진 및 체류기간·소비액을 늘릴 수 있는 관광자원·상품 개발 지원
- (맞춤형 지역관광 컨설팅) 소멸위기지역에 맞는 관광개발 및 홍보·마케팅 전략 수립을 위해 맞춤형 지역관광 컨설팅 지원(연 16개소 내외)
- (지역관광 브랜드화 지원) 소멸위기지역 대상으로 지역성을 강화하고 지역특화 매력 요소를 부각할 수 있도록 지역관광 브랜드화 종합 지원(연 10개소 내외)

■ 추진체계

- (관계부처 협력) 문화체육관광부, 행정안전부 및 농림축산식품부, 해양수산부 등

나. 지역관광 균형발전 육성사업 추진체계 구축2)

정책 환경	<ul style="list-style-type: none"> • 「관광진흥법」 제49조에 근거하여 2022~2031년을 계획기간으로 수립된 「제4차 관광개발기본계획」(문화체육관광부, 2021.12.)에서는 물리적 공간 및 비물리적 거버넌스를 중심으로 연계, 연대 및 협력 중심의 새로운 광역연합관광권을 제시함. • 「제4차 관광개발기본계획」에서는 방한관광객 지역 확산 및 지역의 관광경쟁력 제고를 위해 대도시권 중심으로 광역연합관광권별 개발을 추진하고 공간위계별(관광중추도시~관광중핵도시~관광명소) 연계·확산 전략을 계획함. - 뭉치고-연결하기(Compact-Network) 전략을 통해 메가관광권*~광역권~관광소권~관광도시~관광지점 등이 하나로 연결된 지역관광 모듈 체계화 *메가관광권이란 광역연합관광권별로 관광공간(자원)을 관광중추도시, 관광중핵도시 및 관광명소 등 위계를 고려하여 기능적으로 연결하고 연결지역으로 확산하는 전략을 의미 - 관광중추도시는 광역교통체계(철도, 도로, 항만 등)를 근간으로 관광중핵도시와 관광명소 간 물리적 접근성이 확보되면서, 역외 관광객이 모인 어반베이스캠프(urban basecamp)로서 안내, 정보 및 편의 등 가교 역할 담당 - 관광중핵도시 및 관광명소는 지역관광 경쟁력 확보와 매력성 제고를 위한 콤팩트한 관광개발로 관광객 유입의 거점 역할 담당
----------	---

1) 광역연합관광권 개발

■ 필요성

- 그간 특정 관광자원 및 시설 중심으로 진행된 지역관광 추진체계를 관광수요·트렌드 변화 등에 따라 전환 필요
- 물리적 자원(공간)과 비물리적 거버넌스(아이디어, 추진체계 등)를 뭉치고 연결하는 전략을 통해 하나의 지역관광 발전 모듈화 필요

■ 주요 내용

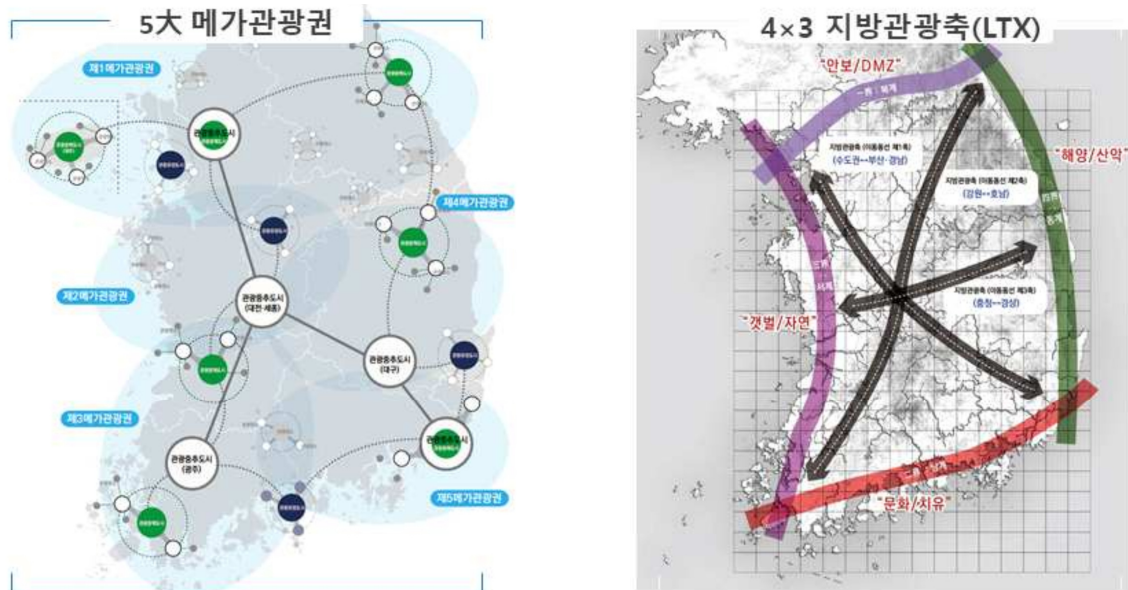
- **(메가관광권 조성)** 현재 관광수요 및 공급을 고려한 자족적 관광시스템 확보를 위해 5대 메가관광권을 개발
 - 제1메가관광권(수도권, 강원, 제주), 제2메가관광권(충북, 충남, 대전, 세종), 제3메가관광권(전북, 전남, 광주), 제4메가관광권(대구, 경북), 제5메가관광권(부산, 울산, 경남)
- **(지방관광축 구축)** 관광자원·시설 유형(공급)과 관광객 이동경로(수요)를 반영한 4×3축의 새로운 지방관광축(Local Tourism aXis, LTX) 조성으로 지역관광 매력을 강화하고 관광객 지방 분산 유도
 - 4계 : 동부계(해양/산악)는 동해안과 백두대간의 해양·산악의 균형 도모, 서부계(갯벌/자연)는 갯벌 가치와 자연생태 및 생태적 가치를 보전적으로 활용, 남부계(문화/치유)는

2) '지역관광 균형발전 육성사업 추진체계 구축'의 주요 내용은 「제4차 관광개발기본계획」(문화체육관광부, 2021.12.)에 제시된 계획 내용을 정리하여 제시하였음.

해양자원 중심의 문화와 치유기능 확대, 북부계(안보/DMZ)는 DMZ와 안보자원 중심의 남북교류 가치 제고

- 3축 : 광역교통체계 기반으로 관광지점을 연결한 수도권↔부산, 강원↔호남, 충청↔경상의 3축 개발을 통해 지역관광 매력 확산 및 관광객 지방분산 유도

[그림 3-12] 5대 메가관광권(좌) 및 4×3 지방관광축 구성도(우)



*출처: 문화체육관광부, 2021, 제4차 관광개발기본계획(2022~2031).

■ 추진체계

- (유관기관 협의체 구성) 광역연합관광권 및 지방관광축별 추진 협의체 구성·운영(중앙정부~지방정부~실행조직)

2) 관광거점도시 조성 확대

■ 필요성

- 수도권, 강원 및 제주 등 특정 지역에 편중된 외래관광객 분산을 위한 관광거점도시(5개 도시) 사업이 진행 중이나 연계 확산의 필요성 지속 대두

■ 주요 내용

- (관광거점도시 사업의 권역별 확대) 현재 추진 중인 관광거점도시 사업을 권역별로 확대(3개 도시 확대) 추진
 - 관광기반시설, 다양한 콘텐츠, 외래관광객 관광편의시설 등의 확대를 통해 관광객 만족도 제고

- (관광거점도시 간 연계) 특색 있는 관광거점도시 간, 관광거점도시와 연결 도시들 간 연계 및 연대 강화
 - 지방 관광도시들의 역량 강화 및 주변 지역으로 관광객 이동을 위한 접근성 개선

■ 추진체계

- (유관기관 협의체 구성) 문화체육관광부 및 관광거점도시연합 협력체 구성·운영

3) 중소 유망관광도시 도입

■ 필요성

- 근거리 여행, 라이프스타일 여행, 생활관광 및 경험소비 등 관광소비 변화로 전통적인 관광지보다 매력적인 중소도시로의 관광객 방문과 연결되는 경향 확대
- 도시 인프라와 관광자원을 관광객의 요구에 따라 이용할 수 있도록 하는 새로운 관광개발 모델 모색 필요

■ 주요 내용

- (중소 유망관광도시 육성) 관광 관련 교통, 숙박, 안내정보 등의 기반 시설을 갖추 중소도시 대상으로 유망관광도시(10개소) 선정·육성
 - 관광객 개인 맞춤형 정보 제공으로 관광객이 스스로 관광지를 발굴할 수 있게 지원
- (관광수용태세 정립 지원) 원도심 역사문화적 자산, 유희자원(빈집, 폐공장 등) 등 하드웨어·소프트웨어, 콘텐츠 및 휴먼웨어 맞춤형 관광수용태세가 정립되도록 종합 지원

■ 추진체계

- (유관기관 협력) 문화체육관광부 및 지방자치단체(유망관광도시) 등

다. 자립형 지역관광생태계 구축

정책 환경

- 삶의 질, 일과 여가의 균형을 추구하는 가치관 확산, 관광의 일상화 등으로 여행수요는 증가하지만, 저출산, 고령화, 젊은 층의 이출 등으로 인해 지역의 성장동력 및 지역관광 성장기반은 약화되고 있음.
- 중앙정부 주도, 외부의 자원과 기업 등에 의존하는 하향식 관광개발이 아니라 지역 주도, 지역 고유의 자원과 인재가 결합한 상향식 관광개발로 패러다임이 전환되고 있음.

■ 필요성

- 지속가능한 지역관광 발전을 위하여 외부의 도움이나 지원 대신 지역이 자체적인 관광발전

동력을 확보하고 지역관광의 편익이 지역 내에 선순환될 수 있는 생태계 구축 필요

- 주민·지역 주도의 관광 현안 해결과 지속가능한 관광 발전 기대

■ 주요 내용

- **(지역특화 숙박시설 확대)** 지역관광의 명소이자 체류형 관광의 거점 공간으로서 마을호텔, 이색 테마형 숙박시설 등 특색 있는 지역특화 숙박시설 확대
- **(관광두레 2.0 추진)** 지역주민이 주도적·협력적으로 관광사업을 창업 및 경영개선 할 수 있도록 지원하여, 지속 가능한 지역관광 생태계를 구축하고 관광이 지역 소득으로 연결되는 선순환 구조 확립
- **(지역관광 네트워크 형성)** 지역 내 관광 관련 업체, 협회, 주민 등 다양한 주체가 네트워크(DMO)를 형성하여 관광 현안을 고민하며 문제를 해결하는 등 선순환 체계를 갖추도록 지원 확대

■ 추진체계

- (민관 협력) 문화체육관광부, 한국관광공사 및 지방자치단체, 지역 관광업체

4. 콘텐츠 분야 추진과제

가. 지역 콘텐츠 상생 거버넌스 조성

정책 환경

- 지역 주도의 산업 육성을 위해 설립된 기관이 전국에 다수 존재하고, 지역별 지역거점기관이 선정되어 유관기관 간 정보 공유 및 중앙정부 소통을 위해 노력하고 있으나, 그 구심점 역할 및 보다 전문적인 거버넌스나 정책 추진 기반은 부족한 실정임.
- 중앙과 지역에 분산된 지역 콘텐츠산업 정보의 공유가 어려워 정보에 기반을 둔 과학적인 지역 콘텐츠산업 정책을 수립하는 데 한계가 존재함.

1) 지역 콘텐츠산업정책 주체 간 협력체계 구축

■ 필요성

- 한류로 인한 콘텐츠산업의 호황에도 지역으로의 뚜렷한 낙수효과는 나타나지 않고 있어 중앙-지역 간 협업체계 구축 필요
- 지역별 콘텐츠산업 육성정책의 분명한 지향점과 방향성을 공유하여 경쟁을 통한 사업 유치보다 각 지역 상황을 활용하여 안정적인 사업 추진을 촉진하기 위한 새로운 구조 필요
 - 일률적으로 내려오는 사업 주제와 경쟁 방식을 통한 사업 유치보다는 지역의 균형발전과 특화발전을 위한 지역 추진 주체별 협력체계 구축이 중요

■ 주요 내용

- **(상생추진단 설치)** 지역 콘텐츠산업정책 추진주체별 역할 조정 및 협력을 위한 상생추진단을 설치
 - 지역 거점기관과 중앙정부의 협의체를 구성하여 협력사업 발굴, 정보공유, 조사·연구 등 지역 간 연계·협력 도모
 - 지역 거점기관과 지역 내 유관기관 협의체 구성으로 상향식 사업제안 체계 구축
 - 지역 간 연계사업의 효율적 추진을 위하여 프로젝트 단위 기획단 운영
- **(평가 및 컨설팅)** 지역 콘텐츠산업정책에 대한 평가체계 구축 및 컨설팅 체계 마련
 - 연계사업 평가 등을 위한 효과적인 평가체계를 구축하고, 평가결과를 향후 사업계획에 반영하여 예산 지원 및 인센티브 부여
 - 지역 산·학·관 협력을 통한 연계사업 평가체계 구축

■ 추진체계

- (협의체 구성) 기존의 지역기관 협의체를 개편하여 거점기관 협의체 구성

2) 지역콘텐츠산업 정보의 체계적인 생산 지원

■ 필요성

- 지역 콘텐츠산업의 지속 발전을 유도하기 위해 지역의 특성과 연계성, 정책의 효과성 등에 대한 보다 정교한 분석을 기반으로 정책 추진 필요
- 지역 콘텐츠산업의 중요성과 육성 의지와 달리 지역의 산업 및 정책을 분석·평가할 수 있는 정보는 부족
 - 현재 콘텐츠산업 관련 정보는 일부 통계조사나 특정 지역 콘텐츠산업 평가를 위해 부정기적으로 수행되는 실태조사를 통해 제공되는 산업 규모 수준
 - 분산되어 있는 지역 콘텐츠산업 정보의 통합적 관리체계 구축을 통해 데이터 기반 지역 콘텐츠산업 행정 및 정책 수립 강화 기대

■ 주요 내용

- (콘텐츠산업 지표 개발) 콘텐츠산업 시장 및 정책 정보의 생산·가공·분석·활용 체계 구축을 위한 지역 콘텐츠산업 지표 연구
- (통합 정보화 추진) 다양한 지역 콘텐츠산업 정보를 통합적으로 관리하고 제공할 수 있도록 통합정보시스템 구축
 - 지역 콘텐츠산업 현재 정보 수준을 진단하고 지역별 투입 및 활용 가능한 자원(인적자원, 유형자원, 무형자원 등), 생산 주체들의 구조와 활동(산업구조, 산업활동 등), 환경자원(산업연관구조, 연관산업활동, 정주여건, 정주여건 개선활동 등), 정책현황(조직, 규모, 활동 등), 성과(기업성과, 산업성과, 지역성과) 등에 대한 정보화 추진
 - 지역콘텐츠산업 지표 협의체 구성 및 운영

■ 추진체계

- (협의체 구성) 문화체육관광부, 한국콘텐츠진흥원 및 각 지역 콘텐츠진흥원 등

나. 지역언론 경쟁력 강화 지원

정책 환경

- 전통적인 언론매체 이용자 급감과 더불어 최근 코로나19 장기화는 상대적으로 재정이 열악한 지역신문에 심각한 타격을 주었음.
- 「2021 신문산업 실태조사(2020년 기준)」(한국언론진흥재단, 2021) 결과, 코로나19로 인해 신문구독경제에서 구독자 및 광고의 감소가 뚜렷하였고, 지역신문사들은 경영상 위기가 심각하다고 응답
- 디지털 미디어환경 변화에 맞춰 이용자의 뉴스 소비행태가 다원화됨에 따라 지역신문이 생산하는 뉴스 콘텐츠 유형의 다양성 확대 필요성이 증가하지만, 지역신문의 고용여건이 좋지 않아 양질의 인력수급이 어려움.

■ 필요성

- 코로나19 유행 이후 더욱 어려워진 지역언론의 경쟁력 제고와 체질 개선을 위한 지원 확대 필요
- 지역신문 뉴스 콘텐츠 유형의 다양성이 확대되고 있으나, 지역인재의 수도권 유출, 기존 인력의 재교육 기회 부족 등으로 인해 콘텐츠·커뮤니케이션 인력 확보에 한계 발생

■ 주요 내용

- (기금 재원 확충) 지역신문의 콘텐츠 경쟁력 제고를 위한 지원예산 규모 확대 및 기금 운용개선 방안 마련
- (인턴프로그램 확대 운영) 지역 내 우수인력을 지역신문으로 유치하기 위한 인턴프로그램 확대를 통한 고용 지원 확대
- (재교육 프로그램 운영) 지역 대학 연계 또는 대학원 과정의 저널리즘 스쿨을 통한 중장기적 재교육 프로그램 운영 등 추진
 - 지역언론인 재교육을 위한 자율연수 지원

■ 추진체계

- (유관기관 협력) 문화체육관광부, 한국언론진흥재단 및 지역신문발전위원회

제7절 협력적 ‘거버넌스’를 위한 기반 구축

1. 문화·예술 분야 추진과제

가. 국립문화인재개발원 설립³⁾

정책 환경

- 국민의정부의 문화산업, 참여정부의 문화예술교육, 이명박정부의 문화예술인력 복지 등 문화정책 추진방향에 따라 인력양성 정책의 내용도 변화하였음.
- 한국콘텐츠진흥원, 한국문화예술교육진흥원, 한국예술인복지재단 등 기관별로 해당 분야 전문인력 직무능력 강화를 위한 연수 및 교육과정을 운영하고 있으나, 해당 기관이 담당하는 특정 장르 중심으로 교육내용이 구성되어 문화행정 분야에 대한 기초 지식과 소양을 다루기 어려운 실정임.
- 「공무원 인재개발법」 제4조(전문교육훈련기관 등)에서는 “① 특수한 직무를 담당하는 공무원의 교육훈련과 직무분야별 전문교육훈련을 실시하기 위하여 필요하다고 인정되는 경우에는 대통령령으로 정하는 바에 따라 관계 중앙행정기관의 장 소속으로 전문교육훈련기관을 설치할 수 있다.”고 규정함.
- 「인적자원개발 기본법」 제4조(국가 등의 책무)에서는 국가와 지방자치단체가 인적자원개발을 위한 시책을 수립하여 시행하도록 규정함.

■ 필요성

- 정권별로 문화 분야 인력양성 정책 추진방향에 다르고 산발적으로 이루어져 총체적이고 종합적인 방향을 제시하는 데 한계
- 주요 부처 소속 교육훈련기관 중 문화 관련 교육훈련기관이 부재한 실정이며, 인사혁신처 소속 국가공무원인재개발원에 개설된 일부 문화 관련 교육과정은 지속성·체계성 부족
 - 문화체육관광부 및 소속·산하기관 직원의 직무능력 향상을 위한 교육훈련과 타 분야 공무원의 문화적 소양 함양을 위한 교육훈련과정을 제공할 수 있는 교육기관의 필요성이 지속 대두되는 실정

■ 주요 내용

- (국립문화인재개발원 설립) 「공무원인재개발법」, 「정부조직법」, 「인적자원개발법」에 의거, 문화 분야 인재 양성 및 인적자원 개발을 위한 중앙교육훈련기관 설립
 - 문화 분야 인재 양성의 중추 기능을 담당하도록 운영하되, 특수한 전문성이 필요한 교육훈련은 유관기관 협력을 통해 운영

3) 국립문화인재개발원 설립에 관한 주요 내용은 「(가칭)문화인재개발원 건립 및 운영 기본계획」(문화체육관광부, 2020)을 발췌하여 제시하였음.

〈표 3-21〉 국립문화인재개발원 설립 검토(안)

구분	세종시 국립박물관 복합단지 내 설립	(구)충남도청 내 설립
시설규모	<ul style="list-style-type: none"> 시설구성: 문화예술교육 및 연수시설, 연구시설, 사무지원시설 시설규모: 총 연면적 10,000㎡ 	<ul style="list-style-type: none"> 시설구성: 교육시설, 관리시설, 후생시설, 숙박시설 시설규모: 총 연면적 15,000㎡
건립예산(안)	<ul style="list-style-type: none"> 예산(안): 300억 원 - 공사비, 설계비, 감리비, 시설부대비 등 포함 - 부지매입비 별도 	<ul style="list-style-type: none"> 예산(안): 약 278억 원 - 조사비, 공사비, 시설부대비, 예비비 등 포함 - 용지보상비 및 부가세 제외
장점	<ul style="list-style-type: none"> 국정과제에 근거하여 추진력 확보에 유리 	<ul style="list-style-type: none"> 리모델링에 따른 공사비 절감으로 비용확보에 상대적으로 유리
제약요인	<ul style="list-style-type: none"> 신축에 따른 공사비 증가로 예비타당성조사 대상이 됨 이로 인해 사업추진의 불확실성이 증가되고 공사 착수까지 수년의 시간이 지연됨 	<ul style="list-style-type: none"> 기재부와 대전시 간의 사전 합의로 국비투입이 어려운 상황 기존에 대전시 평생교육진흥원이 점유

*출처: 문화체육관광부, 2020, (가칭)문화인재개발원 건립 및 운영 기본계획.

- (교육과정 운영) 기초·전문과정은 국립문화인재개발원에서 직접 운영하고, 그 이상의 전문성을 요구하는 심화과정은 유관기관에 위탁하여 운영

[그림 3-13] ‘국립문화인재개발원’ 단계별 교육과정 운영계획(안)

구분	1단계	2단계	3단계
교육대상	<ul style="list-style-type: none"> 1차 대상 교육 (핵심대상+연계대상) 	<ul style="list-style-type: none"> 1차 대상 재교육 2차 대상 교육 	<ul style="list-style-type: none"> 문화예술·콘텐츠를 포함한 체육·관광·종무 등 교육대상자 확대
운영방법	<ul style="list-style-type: none"> 중앙교육훈련기관으로서 중점적으로 운영 집체교육 중심 	<ul style="list-style-type: none"> 분야별 심화교육을 위한 타 기관과의 연계 온라인 교육 운영 개시 	<ul style="list-style-type: none"> 교육대상과 교육의 범위 확장
운영 목표	<ul style="list-style-type: none"> 문화정책·행정의 기초 및 심화교육을 전담 교육기관 	<ul style="list-style-type: none"> 타 기관과의 연계를 통한 전문성 강화 국가공인 자격인력에 대한 사후 관리 	<ul style="list-style-type: none"> 문화·체육·관광 등 광의의 문화전문인력을 교육·관리하는 국가기관

■ 추진체계

- (유관기관 협력) 문화체육관광부, 각 분야 유관기관
 - 부처 직영(안)의 경우, 문화체육관광부 내 조직 신설 방식으로 진행
 - 문화전문기관 활용의 경우, 교육기능을 갖춘 문화체육관광부 산하기관의 기능을 확대 운영

나. 청년문화정책을 위한 기구 설치

정책 환경

- “청년의 권리 및 책임과 국가와 지방자치단체의 청년에 대한 책무를 정하고 청년정책의 수립·조정 및 청년지원 등에 관한 기본적인 사항을 규정함을 목적으로” 「청년기본법」이 제정 및 시행(2020.2.4. 제정, 2020.8.5. 시행)되고 있음.
- 법 시행에 따라, 각 부처에서 관련 정책을 추진 중이나, 청년사업담당, 청년전담팀은 주로 일자리과에 속해 있거나, 관련 정책사업은 다양한 부서와 기관에서 산발적으로 운영되고 있음
 - 2021년 10월 기준 전국 171개 청년센터 존재, 지역 간 역량의 차이로 예산, 인력, 전문성 확보에 편차를 보이고 있으며 이를 포괄할 중앙행정 기관 및 조직은 미비한 상황

■ 필요성

- 문화, 체육, 관광, 콘텐츠 등의 영역에서 행정 조직체계의 협력과 다양한 분야의 정책에 청년의 의견을 전달할 체계 필요

■ 주요 내용

- (청년문화정책 기구 설치) 문화체육관광부 장관 직속으로 청년문화정책의 수립과 시행을 위한 가칭 ‘청년문화위원회’ 또는 ‘청년문화정책자문단’ 설치 및 운영 검토
 - 문화기반시설 확충, 사업프로그램 개발 등에서 청년 유입 확대 방안 제언, 청년 대상 프로젝트 제언, 기존사업의 조정 등을 토론하고 이를 문화체육관광부뿐만 아니라 각 정부부처에 전달하는 역할 수행
- (청년문화정책사업 주관) 청년 대상의 ‘청년잡월드’, ‘청년문화통합브랜드 개발’ 등 주요 정책사업 주관

■ 추진체계

- (정책기구 및 거버넌스) 청년문화정책 기구로서 위원회 또는 자문단 구성(문화체육관광부 청년정책팀), 지방자치단체 내 청년조직(TF) 및 청년센터와 거버넌스 구축

다. 문화영향평가 실효성 강화

정책 환경

- 「문화기본법」에서는 문화영향평가를 통해 “국가와 지방자치단체는 각종 계획과 정책을 수립할 때에 문화적 관점에서 국민의 삶의 질에 미치는 영향을 평가”하고 “문화적 가치가 사회적으로 확산될 수 있도록” 규정함(법 제5조제4항).
- 문화영향평가는 2014년 제도 도입 이후, 시범평가를 거쳐 매년 평가 건수가 증가하며 2021년까지 총 197건의 평가가 이루어짐으로써 실질적 정책 개선 유도 효과와 참여적 평가과정을 통한 정책관계자의 이해 증진에 기여하고 있으나, 평가 대상의 확대·적시 및 평가절차와 환류 체계 강화가 지속적으로 제기되어 「문화기본법 일부개정법률안」이 발의(2020.12.)되어 국회 계류 중임.

■ 필요성

- 현행 법령상 문화영향평가의 대상이 불분명하고 평가결과 반영 의무 등 환류를 위한 근거가 미비한 한계 등의 개선과 제도적인 실효성 제고 필요
 - 문화적 가치의 사회적 확산 및 정책의 문화화 촉진에 기여 기대

■ 주요 내용

- (평가 대상 확대) 문화영향평가 대상의 양적 확대와 함께 평가 범위를 확장하여, 제·개정 법령 등을 문화영향평가 대상에 포함
 - 제·개정 법령에 대한 평가 진행 시, 평가 대상 및 범위 확대에 의한 평가 건수의 급격한 증가에 대응한 평가지표 및 수행체계 마련 등 병행 추진

참고 성별영향평가 사례

- 「성별영향평가법」에 근거하여 시행되는 성별영향평가는 2004년 시범사업을 실시한 이래로 평가절차, 추진체계, 환류방안 등을 구체화하고 평가대상을 제·개정 법령, 법정계획, 사업 등으로 확대
- 연간 2,000여 건의 제·개정법령에 대한 평가를 진행하여 약 150여 건의 개선계획을 수립

- (사후평가 및 결과 환류 체계 확립) 문화영향평가 시행 후 사후평가를 제도화하여 평가의 효용성을 점검하고 평가 결과의 반영을 확인하여 실효성 제고
- (평가에 대한 이해 및 저변 확대) 심포지엄 및 교육 확대, 교류협력 강화를 통해 문화영향평가에 대한 인식 제고 및 저변 확대 모색
 - 코로나 팬데믹 상황으로 위축되었던 문화영향평가 관련 심포지엄 및 세미나, 교류협력 사업 추진 확대 재개
 - 문화영향평가 관계자 교육 강화 및 네트워킹 유도 등 교육의 실효성과 지속가능성 확보
- (법령 개정 추진) 「문화기본법」 개정 추진 및 시행령(안) 마련
 - 현재 국회 계류 중인 「문화기본법 일부개정법률안」의 통과 및 법률 개정 이후에 대응한 평가대상별 평가지표 개발 및 평가체계 구조화 연구 실시
 - 법률 개정 시 필요한 「문화기본법 시행령」의 개정안 마련 등 추진
- (온라인 시스템 고도화) 개발 중인 문화영향평가 온라인 시스템의 안정적 운영 및 다양한 평가대상 및 평가체계를 수용할 수 있도록 고도화 진행
 - 중장기적으로 대국민 서비스를 지원할 수 있도록 온라인 시스템 개선

■ 추진체계

- (유관기관 협력) 문화체육관광부 및 관계부처, 지방자치단체, 한국문화관광연구원

라. 문화예술 거버넌스 선진화

정책 환경

- 예술의 고유 특성상 팔길이 원칙에 입각한 예술행정이 요구되므로, 독립적이고 자율적인 예술행정체계를 어떻게 구축할 것인가는 역대 정부에서 중요한 현안으로 항상 등장하였음.
- 현재 고갈상태에서 일반회계 및 타 기금에서 출연 받고 있는 문화예술진흥기금의 안정적 재정 확보가 예술행정의 독립성·자율성을 위한 중요 과제로 대두됨.

1) 예술행정의 독립성·전문성 강화

■ 필요성

- 문화체육관광부 등 정부부처 중심에서 예술인과 현장 중심으로 예술행정의 방향 전환 필요
 - 폐쇄적·위계적 지원체계에서 독립적·자율적 지원체계로 전환 및 전문성에 입각한 세밀한 예술행정 필요

■ 주요 내용

- (한국문화예술위원회 중심 예술행정) 문화체육관광부는 예술지원체계 운용을 지원하는 행정 부처로서 역할을 수행하고, 한국문화예술위원회 중심으로 실질적인 지원체계 재구성
- (한국문화예술위원회 독립성·자율성 강화) 문화예술 분야 지원체계의 중심기관으로서 한국문화예술위원회의 독립성과 자율성을 강화하고, 국민 중심 관리시스템을 통해 혁신 기반 마련
- (국민 참여 지원체계 형성) 다양한 국민과 예술인이 참여하는 새로운 예술지원체계 및 참여시스템 구축으로 예술지원체계의 합리성·공정성 및 공공성 강화

■ 추진체계

- (유관기관 협력) 문화체육관광부, 한국문화예술위원회

2) 문화예술진흥기금의 안정적 확보

■ 필요성

- 문화예술진흥기금은 예술지원의 핵심이자 지원체계 독립과 자율적 운용의 근간이 되나, 안정적 재원유입구조가 마련되지 않아 기금 고갈 위기 상황
- 기금운용기관인 한국문화예술위원회가 자율적으로 관리·운영할 수 있는 안정적·다각적 재원 확보 방안 마련 필요

■ 주요 내용

- (체육진흥투표권을 통한 자원 확보) 매년 1조 원 이상의 수익이 발생하고 있는 ‘체육진흥투표권(스포츠토토)’ 사업을 활용하여 예술지원 사업비 확보
- (복권기금 활용 확대) 통합문화이용권 및 예술인 용자 사업으로 사용되고 있는 현 복권기금을 예술활동지원사업비로 활용할 수 있도록 조치
 - 「복권 및 복권기금법」 제23조제3항제4호에 의거, 복권기금을 문화·예술 진흥사업에 직접 사용 가능

■ 추진체계

- (유관기관 협력) 문화체육관광부, 한국문화예술위원회, 기획재정부 복권위원회 등

2. 스포츠 분야 추진과제

가. 스포츠권 실현을 위한 부처 협력체계 구축

정책 환경	<ul style="list-style-type: none"> 문화체육관광부와 교육부, 보건복지부 등 여러 부처 및 기관에서 스포츠 관련 사업이 분절적으로 운영되어 관련 정책의 중복과 단절, 사각지대 발생 등 국민의 스포츠권 실현에 제도적 한계가 존재함. 			
	스포츠-학교체육-건강 등 주무부처별 정책 추진 체계			
	부처	문화체육관광부	교육부	보건복지부
	주요 사업	<ul style="list-style-type: none"> 전문스포츠 생활스포츠 기타 	<ul style="list-style-type: none"> 학교스포츠클럽 스포츠강사 학교운동부/체육특기자 	<ul style="list-style-type: none"> 건강관리 운동처방 등
	주체	<ul style="list-style-type: none"> 체육단체 등 	<ul style="list-style-type: none"> 학교(초·중·고) 	<ul style="list-style-type: none"> 보건소 등
	대상	<ul style="list-style-type: none"> 성인위주 	<ul style="list-style-type: none"> 학생(초·중·고) 	<ul style="list-style-type: none"> 유아/노인

*출처: 문화체육관광부, 2018, 2030 스포츠비전. 문화체육관광부.

- 「스포츠기본법」 제정(2021.8.10.) 및 시행(2022.2.11.)에 따라 국무총리 산하에 15개 중앙행정부처 장관이 소속되는 국가스포츠정책위원회가 출범하였음.
- 국가스포츠정책위원회는 스포츠 진흥의 목표와 방향, 스포츠 진흥을 위한 법령·제도 마련, 전문스포츠 및 생활스포츠 등 분야별 스포츠 시책 등 스포츠 정책과 관련된 대부분의 사항을 총괄적으로 논의하고 부처 간 연계·협력할 수 있는 정책체계 구축 등 추진

■ 필요성

- 국민의 평생건강 유지 및 삶의 질 향상을 위하여 국민 중심의 효율적 스포츠 정책 수행과 스포츠복지 정책의 연속성·일관성 확보를 위해 범국가적 협력체계 필요
 - 스포츠 관련 부처 간, 중앙·지방 정부 간 정책연계 강화를 통해 정책의 중복·단절·사각지대 등의 해소와 스포츠복지정책의 효율적 추진 기대
- 스포츠 분야가 다양한 이해관계가 복잡하게 얽혀 있고 지역별·세대별·사안별로도 이해관계와 가치관이 다르게 형성되어 있는 상황 반영 필요

■ 주요 내용

- (정책위원회 실효성·전문성 담보) 국가스포츠정책위원회 심의·의결을 위한 차관조정회의의 실효성을 위한 전문위원회 구성
 - 국가스포츠정책위원회 직할 자문단 또는 지역 단위 전문위원회 기능을 할 수 있는 협의체 구성을 통해 정책 사안에 따른 전문성 확보
- (지역 단위 민관 협의체 구성) 지역 단위(시군구)의 스포츠 시행·평가·검토·조정을 할

수 있는 협의체 구성

- 민관 협의체 마련을 통해 국민의 스포츠 참여와 건강증진을 시도·시군구 단위에서 실현

■ 추진체계

- (자문단 및 협의체 운영) 국가스포츠정책위원회 자문단 또는 자문회의 협의체 구성(문화체육관광부), 지역 단위 스포츠정책협의체 구성(시도체육회)

나. 체육단체 자립 운영 및 공정성 강화

정책 환경

- 「스포츠기본법」, 「체육인 복지법」, 「스포츠클럽법」 제정 및 ‘스포츠 인권 강화’와 ‘지방체육회 운영비 보조 의무화’를 반영한 「국민체육진흥법」 개정 등으로 체육단체의 혁신적 변화와 공공서비스 제공 주체로서 역할 강화가 요구됨.
- 체육단체는 국내외 종목을 대표하는 역할에도 불구하고 낮은 재정 자립도, 불공정의 온상이라는 부정적 이미지가 남아 있어 이미지 개선 및 사회적 가치 제고를 위한 노력이 요구됨.
 - 대한체육회 회원종목단체의 2020년 기준 국가보조금 의존도는 약 47%, 재정자립도는 82~32%여서 단체 간 격차가 크고, 선수폭력 대처에 미흡한 체육단체에 대한 책임론 여전
- 장애인스포츠의 체계적 확산과 발전이 중요한 과제로 대두되고 있어 지역에 기반을 둔 지역장애인체육회의 역량 강화가 요구됨.
 - 대한장애인체육회의 「시도지회운영규정」에 의하면, 각 시청 및 도청 소재지에 시도장애인체육회를 두는 것이 원칙이나 설립된 시군구장애인체육회 135개 중 112개만 지원 중(2022.1. 기준)

1) 지방체육회 지원 강화

■ 필요성

- 지방체육회는 「국민체육진흥법」 개정에 따라 2022년 6월부터 법정법인화되어 지역체육 발전을 위한 지방체육회의 역할 강화 필요
 - 지방체육회를 통해 지역 기반의 스포츠자원 활용 극대화와 선순환 기여 기대

■ 주요 내용

- (지방체육회 운영 진단·평가 실시) 17개 지방체육회 조직에 대한 운영 진단 및 평가를 시행하고 평가 결과를 토대로 문제점 개선 및 지역 특성이 반영된 사업 등 도출

참고 체육단체 대상 혁신평가 사례

- 2021년 대한체육회 78개 회원종목단체 혁신평가를 실시하여 2020년도 수행사업 평가 및 평가 결과에 따라 직원 인센티브와 경기력향상비를 지급하고, 하위단체에는 컨설팅을 실시

- (지방체육회 공공서비스 지원 강화) 지역별 공공스포츠서비스로서 주요사업 활용 여부를 타진하여 지방체육회 지원 강화

- 지방체육회를 통한 공공 스포츠서비스로 전 국민 건강프로젝트 운영 및 생활체육, 전문체육, 학교체육의 선순환 모색

■ 추진체계

- (유관기관 및 단체 연계) 문화체육관광부, 지방자치단체, 대한체육회 및 시군구체육회, 종목단체 및 지방종목단체 등

2) 종목단체 역량 및 자생력 제고

■ 필요성

- 국제스포츠 경쟁력 및 생활체육 참여율 상승에 따라 국내 종목단체의 역량 강화 필요
 - 대한민국은 세계10위권의 경기력을 보유하고 전 국민의 50%가 다양한 종목에 참여
- 비인기종목을 중심으로 종목단체의 구조개선을 통해 자생력 제고와 자립도 향상 모색 필요

■ 주요 내용

- **(종목단체의 역량 강화)** 단체 간 수직관계를 수평관계로 개선하고 종목단체 및 그 구성원에 대한 역량 강화 추진
 - 수직관계(대한체육회-회원종목단체-지방종목단체)를 수평관계(회원종목단체-지방자치단체-지방체육회)로 개선
 - 직무교육 운영 등을 통해 조직구성원의 역량 및 (비)체육단체와의 협치 역량 강화
 - '체육단체 혁신평가' 설명회 개최 시, 재정 자립 관련 우수사례 소개를 통해 종목단체 인식 변화 유도
- **(종목단체의 자생력 제고)** 종목단체의 기존 수입원(이사회비, 기부금, 협찬금, 스포츠마케팅, 스폰서십 등) 이외 동호회(클럽) 회비, 수익활동, 대회유치비 등 다각적인 수입 구조 마련
 - 종목단체에 대한 사업컨설팅 병행 및 한국스포츠메세나 시상 등을 통한 유인

참고 종목단체 후원 활성화를 위한 문화체육관광부 '한국스포츠메세나' 사례

- 2020년 제1회로 시행된 한국스포츠메세나 시상식은 한국스포츠의 발전을 위해 기여해 온 회원종목단체 회장사와 후원사에 감사와 격려를 위해 마련된 행사
- 문화체육관광부, 대한체육회, 대한장애인체육회가 회원종목단체 추천을 받은 회장사와 후원사를 심사하고, 공적 기간과 재정 기여도, 경기력 향상 기여도, 국제 스포츠 경쟁력 강화 기여도, 종목단체 저변 확대 기여도 등을 검토하여 시상

■ 추진체계

- (단체 간 협력) 대한체육회, 회원종목단체, 지방종목단체, 시도체육회 및 시군구체육회 연계 협력

3) 지역(시군구) 장애인체육회 확대

■ 필요성

- 장애인 생활스포츠 참여율이 높지 않고, 장애인선수 인권침해 발생에 따른 스포츠 분야의 장애차별 개선, 장애학생 대상 스포츠 및 신체활동 프로그램 확대, 스포츠시설 확충 등 노력 필요
 - 스포츠혁신위원회는 ‘스포츠 분야 장애 평등 증진 및 장애인 스포츠 정책의 혁신’을 권고
- 정부의 스포츠복지 확산 정책과 달리, 지역별(시군구) 장애인스포츠 참여 활동에 편차 및 제약 발생
 - 2020년 기준으로 모든 시군구 체육회가 설치된 대한체육회와 달리, 시군구장애인체육회가 설치된 기초지방자치단체는 116개(전체 229개 중 50.6%)에 불과하여 지역별 스포츠서비스 제공이 어렵고, 설립되었어도 지원 중단으로 운영되지 못하는 장애인체육회도 존재

참고 시군구장애인체육회 운영 현황('22.1.)

연번	시도	행정구역	설립	지원	비고	연번	시도	행정구역	설립	지원	비고
1	서울	25(25구)	19	17	'22.1. 강북, 마포 지원	10	강원	18(7시11군)	7	5	
2	부산	16(15구1군)	3	1		11	충북	11(3시8군)	10	8	
3	대구	8(7구1군)	-	-		12	충남	15(8시7군)	15	15	
4	인천	10(8구2군)	-	-		13	전북	14(6시8군)	14	11	'22.1. 완주군, 고창군 지원
5	광주	5(5구)	4	4		14	전남	22(5시17군)	14	13	'22.1. 영암군, 진도군 지원
6	대전	5(5구)	2	2		15	경북	23(10시13군)	4	4	
7	울산	3(2구1군)	1	1		16	경남	18(8시10군)	11	6	
8	세종	-	-	-		17	제주	2(2시)	2	2	'22.1. 제주시, 서귀포시 창설
9	경기	31(28시3군)	31	25		계		229	137	116	

*출처: 대한장애인체육회 내부자료.

■ 주요 내용

- (지역 장애인체육회 확대) 장애인스포츠 사각 지대 해소와 장애인 대상의 체계적인 스포츠복지 서비스 제공을 위해 시군구 단위로 장애인체육회 1개소를 원칙으로 설립 강화
 - 2022~2026년(5년) 완료 계획으로 장애인체육회 미설치 시군구에 설치 지원
- (장애인 스포츠인프라 확충) 장애인체육회를 통해 장애인스포츠 인프라 및 프로그램 서비스를 체계적으로 제공

■ 추진체계

- (유관기관 및 단체 연계) 문화체육관광부, 지방자치단체, 시도장애인체육회 및 시군구장애인체육회 등

다. 올림픽 · 패럴림픽 레거시로 글로벌 리더십 선도

정책 환경

- 최고의 올림픽과 패럴림픽 레거시를 창출한 1988 서울하계올림픽 및 패럴림픽의 사례를 가치화하고 글로벌 확산을 주도할 필요가 있음.
 - 우리나라는 하계 · 동계 올림픽을 모두 개최한 8번째 국가로서 서울올림픽 가치 확산 비전선포식(2021.9.) 등을 통해 올림픽가치의 확산에 기여
 - 올림픽과 패럴림픽 레거시를 통합하여 스포츠 가치의 글로벌 확산 주도, 올림픽 · 패럴림픽 레거시를 활용한 미래세대 글로벌 이슈 선도 기회 창출, 각국 올림픽레거시 관리주체 간 경험 공유 등 교류 · 협력 확대 필요
- 올림픽 · 패럴림픽 레거시를 활용한 K-스포츠의 영향력 확대 및 전통적 하드파워와의 연계를 통해 스포츠를 통한 UN SDGs 달성에 실질적인 기여를 모색할 필요가 있음.
 - K-Pop, K-Art와 같은 문화 · 예술 자산과 더불어 K-Sport도 국제사회에서 우리나라의 영향력을 높일 수 있는 소프트파워 자산의 가치를 보유

1) 올림픽 · 패럴림픽 레거시 가치 확산 글로벌 전략체계 구축

■ 필요성

- IOC의 올림픽 운동 확산과 UN의 글로벌 SDGs 목표 달성을 위한 협력 강화 필요
- 1988 서울하계올림픽 · 패럴림픽의 긍정적 레거시에 대한 글로벌 공감 및 확산에 따라, 미래세대의 글로벌 진출 자산으로서의 K-스포츠 활용 극대화 필요
 - 올림픽 · 패럴림픽 레거시는 올림픽 정신과 가치, 지역 · 종교 · 성별 · 세대 간 갈등 해소와 연계성이 높아서 미래세대 및 국제사회에 선한 영향력을 확산하는 데 기여 가능


■ 주요 내용

- **(전략 구축 및 프로그램 개발)** 올림픽 · 패럴림픽 레거시의 글로벌 확산을 위하여 올림픽대회 개최도시 네트워크* 가입 및 해당 기구와 교류 · 협력 확대 등을 통한 아젠다 공유
 - *개최도시연합(World Union of Olympic Cities): 1896년 아테네 올림픽 이후 하계 28회, 동계 23회 등 총 51회 올림픽을 개최한 43개 도시 중 27개 도시가 참여하는 연합체이나, 서울시는 현재 미참여
 - 올림픽 · 패럴림픽 레거시 확산을 위한 기본계획 및 추진전략을 수립하여 추진
- **(레거시 포럼 개최)** 올림픽 · 패럴림픽 레거시 포럼을 발족(연례회의)하여 올림픽 · 패럴림픽 가치 확산, 글로벌 이슈 선도, 스포츠 참여 확대 등을 지속 추진
 - 국내외 올림픽 운동 연관 저명인사와 각계각층 일반국민(미래세대 포함) 참여, 특히 미래세

대 의견 청취의 장으로 활용


- 서울올림픽기념학술대회(8월) 등 주요 국제학술대회와 연계 추진

참고 **스포츠 분야 글로벌 포럼 사례**



스포츠 & 평화 재단 포럼

IOC 위원인 모나코 왕자의 주재로 스포츠를 통한 평화의 사회를 구성함으로써, 안전하고 효율성 있는 포용의 사회 구현 모색



Sport Accord

스포츠계의 모든 국제연맹들, 국제대회 유치 도시들, 스포츠 관련 홍보 마케팅 기관 등 민관학이 아우러져 모두 모이는 회의

■ 추진체계

- (사무국 운영) 국민체육진흥공단 기념사업본부 주관으로 사무국 발족·운영

2) 글로벌 스포츠 교류 및 개발협력사업 연계 교육 강화

■ 필요성

- 올림픽·패럴림픽 레거시 이해 및 인식 확산과 양질의 교육을 위한 과정 개발·운영 필요
 - 국내 대학의 글로벌 네트워크와 스포츠 전공 전문성을 살려 글로벌 스포츠 개발협력 사업 발굴 및 연계
- 스포츠를 통해 미래세대를 글로벌 인재로 육성하고 글로벌 일자리 창출 모색 필요
 - 국내 인재들의 글로벌 진출 및 글로벌 스포츠 가치 확산을 위한 협력을 통해 스포츠 선진국 위상 확립에 기여 기대

■ 주요 내용

- **(올림픽·패럴림픽 레거시 활용)** 유네스코 석좌사업 등과 연계하여 올림픽·패럴림픽 레거시 연구 및 정책 영향력 확장
 - 미래 후속세대 대상 올림픽·패럴림픽 레거시 교육 및 생활 속 실천적 운동 확대 추진
 - 스포츠 분야 유네스코 석좌사업 연계한 연구 추진, 국내외 청소년 대상 올림픽·패럴림픽 레거시 교재개발 등 청소년 교육 선도학교 지원
 - 올림픽·패럴림픽 레거시의 가치와 확산에 있어 스포츠 가치로 수렴되고 확산되는 범부처 협력 사업 연계
 - 국민체육진흥공단 중심으로 올림픽패럴림픽과 UN SDGs를 연계한 가치) 글로벌 스포츠

개발협력 사업 전략화 및 추진단 구성

- **(국내 주요 대학에 교육과정 개설)** 국내 스포츠 분야 주요 대학에 글로벌 개발협력 역량강화를 위한 교육과정 개설 및 개발도상국 인재 육성 지원을 위한 박사과정(올림픽·패럴림픽 레거시 분야 중심) 개설
 - 국내 대학에 ‘글로벌 스포츠 개발협력 박사과정*’ 개설(연 5명, 10개교)과 교육 지원을 통해 글로벌 스포츠 교류협력 네트워크 인적자원 확보
 - *글로벌 스포츠 개발협력 박사과정의 경우, 기획재정부 주관의 ODA 사업 중 KSP(지식공유프로그램)을 통한 국비지원 추진 모색
 - 국내 주요 대학 박사과정(올림픽·패럴림픽 레거시 영역별) 개설을 위한 연구 및 지원 사업단 운영
 - 스포츠 분야의 특성을 고려한 스포츠 개발협력 현장적용 교육프로그램 개발 및 적용

참고 국제개발 교류협력 사례 협력 교류**코이카의 대학교 국제개발협력 이해 증진사업 공모 사례**

- (사업정의) 대학과 파트너십을 통해 대학 내 국제개발협력 교과목 개설 및 국내외 현장활동을 실시하여, 국내 대학(원)생들에게 국제개발협력 이론과 실무지식을 제공하고 국제개발협력에 대한 국민들의 이해 증진에 기여하는 사업
- (사업목적) 대학(원)생의 국제개발협력 및 ODA에 대한 이해 증진, 대학(원)생의 국제개발협력분야 진로 탐색, 대학(원)생의 세계시민의식 함양
- (선정대학) 총 21개 대학
- (비용지원) 최대 2,800만 원

한국대학교육협의회 고등교육(박사과정) 장학생 지원 사례

- (지원자격) 아세안국가 대학의 교수
- (지원내용) 국내대학 박사학위 취득 지원
- (비용지원) 학비, 항공료, 월 수당, 정착 수당, 기타 비용
- (지원기간) 3년
- (참가대학) 중앙대학교, 이화여자대학교, 전북대학교, 강원대학교, 고려대학교, 경희대학교

■ 추진체계

- (추진단 구성) 국민체육진흥공단

3. 관광 분야 추진과제

가. 관광행정체계 정비 및 위상 제고

정책 환경

- 일본은 관광입국을 범정부 차원에서 추진해 왔으며, 이를 위해서 2013년부터 행정부 수반인 총리가 관광입국추진각료회의를 직접 주재하고 있음.
- 우리 정부는 관광산업을 국가 기간산업으로 육성하고 관광업계에 대한 정부지원 확대 등을 목적으로 1999년부터 관계 부처 등이 참여하는 관광진흥확대회의를 개최하였고, 현재는 국가관광전략회의로 변경되어 운영 중임.
 - 「관광기본법」 및 시행령 개정의 세부 사항을 규정한 「국가관광전략회의의 구성 및 운영에 관한 규정」이 제정 (2017.12.29.)되어 시행 중

■ 필요성

- 주요 국가를 중심으로 변화하는 관광정책 환경에 대응하고 위드 코로나 시대 관광산업의 도약과 성장을 위한 계획 수립 및 조직 등 관광행정체계 정비 필요
- 국가 차원에서 관광을 핵심 분야로 논의하고 체계적으로 진흥하기 위해서는 관광정책 주요 현안에 대한 의사결정기구의 위상 제고 등 관광행정체계 개선 필요
 - 실행력 있는 관광정책 추진 기반 마련 및 관광정책의 대내·외 위상 강화 기여 기대

■ 주요 내용

- (관광행정체계 정비) 코로나19 장기화로 인해 약화된 관광산업 생태계의 복원 및 관광산업 혁신성장 기반 마련을 위한 관광행정체계 정비 추진
- (부처 협업 확대) 관광 분야의 정책적 위상 강화 및 지역 관광산업 육성을 위해 지역관광 관계 부처 간 협업 확대

■ 추진체계

- (부처 협력) 문화체육관광부, 행정안전부 등 관계부처 협력

나. 지역관광개발 법제도 기반정비

정책 환경

- 1986년 제정된 「관광진흥법」 내 관광개발 조문은 그 대상을 관광지, 관광단지로 한정하고 있어 변화된 관광 트렌드 반영과 폭넓은 지역관광개발 근거로 활용에 한계가 있음.
- 중앙정부, 지방정부 등이 다양한 형태의 관광개발계획을 수립하고 재정투자를 시행하고 있어 정부 계획사업 간 상충 등이 우려되어 통합적 관리에 대한 고민이 필요함.
- 지방이양 관광개발사업에 대한 예비타당성 또는 지방재정타당성 조사 등 사전평가는 이루어지나, 중간 및 사후 평가는 시행되지 못하는 실정임.

■ 필요성

- 개별적·단발적이고 분절적으로 추진되기 쉬운 지역관광개발의 체계화와 통합화를 통해 재정투자 효율성과 효과성 제고(중복투자 최소화 등) 필요

■ 주요 내용

- (관광자원개발 및 지원에 관한 법률 제정) 관광자원 개념, 관광개발 수단 다양화 및 관광개발 대상 현실화 등을 규정한 단일 법령으로 제정
 - 「관광진흥법」 중 관광개발(제5장) 조항을 중심으로 분법을 통해 관광자원의 개발과 지원을 체계적으로 추진
- (관광계획 평가제도 도입) 수시·정례적으로 수립되는 전국·지역 단위 관광개발계획과 관광개발기본계획(진흥계획) 간 정합성·연계성 확보를 위한 사전 검증 제도 마련
- (지역관광개발사업 상위평가 법제화) 지방이양된 관광개발사업 평가 전반에 걸친 일관성·효율성 확보를 위해 평가의 방법·절차·기준 및 전문기관 지정 등에 대한 법적 근거 마련

■ 추진체계

- (관계부처 협력) 관광계획평가제도 도입을 위한 문화체육관광부 및 국토교통부, 해양수산부 등 협력
- (유관기관 협력) 지역관광개발사업평가 법제화를 위한 문화체육관광부, 지방자치단체 등 협력

4. 콘텐츠 분야 추진과제

가. 콘텐츠산업 관계부처 간 협업 활성화

정책 환경

- “문화산업의 지원 및 육성에 필요한 사항을 정하여 문화산업 발전의 기반을 조성하고 경쟁력을 강화함으로써 국민의 문화적 삶의 질 향상과 국민경제의 발전에 이바지함을 목적으로”(법 제1조) 제정된 「문화산업진흥 기본법」은 문화체육관광부장관이 문화산업정책을 총괄하도록 규정함(법 제4조제1항).
- 방송산업 등에서 문화체육관광부와 방송통신위원회, 과학기술정보통신부의 정책협력이 중요해지고 있는 것처럼, 미디어 융복합 등으로 콘텐츠 영역이 확장됨에 따라 산업 진흥부처 간 협업의 중요성이 커지고, 콘텐츠 정책 수립 및 집행의 효율성 제고를 위해 국무총리실 등 조정 부처의 적극적 역할이 요구됨.

■ 필요성

- 「문화산업진흥 기본법」이 규정한 문화산업정책 총괄부처로서 문화체육관광부의 역할과 위상 재확인 및 정책환경 변화를 반영한 문화산업 정책사업 조정 등 필요
 - 문화체육관광부는 ‘국민행복 실현’이라는 정책목표를 기초로 콘텐츠산업 정책을 추진하고 국민여가 측면에서 국민 삶의 질 향상 정책(다양성, 안전한 이용 등) 병행
- 게임기업 등 콘텐츠기업이 콘텐츠IP를 기초로 다양한 장르로 확장 시도하는 등 장르 융합 현상 증가

■ 주요 내용

- (디지털콘텐츠 업무조정) 각 정책부서가 디지털콘텐츠와 관련하여 추진해온 정책업무 방향 등을 고려해 업무조정 추진
 - 디지털콘텐츠 IP의 가치향상에 초점을 맞춘 정책으로 ‘기획-창작·제작-유통-이용’ 전반에 대한 정책을 추진하는 문화체육관광부로 유관 정책 이관
 - 주로 디지털콘텐츠에 활용되는 기술(XR 등), 플랫폼(유통)에 초점을 맞춘 과학기술정보통신부의 디지털콘텐츠 정책을 문화체육관광부로 이관
- (장르 융합 정책체계 마련) 기업의 성격이 특정 장르 전문기업에서 종합엔터테인먼트기업으로 변화함을 반영하여 장르 융합 관점의 정책체계 마련
 - 국무총리 소속 콘텐츠산업진흥위원회 개최 활성화를 통해 관련 정책의 효율적·체계적 추진

■ 추진체계

- (관계부처 협의) 문화체육관광부, 과학기술정보통신부 및 콘텐츠산업진흥위원회

나. 부처 내 콘텐츠산업 정책협업 강화

정책 환경

- 문화체육관광부 내 콘텐츠산업 진흥 정책은 콘텐츠정책국, 저작권국, 미디어정책국이 담당하며 각 부서가 소관 법률에 따라 정책수단을 활용하여 성과를 내기 위해 노력하고 있으나, 최근 OTT 등 디지털 플랫폼을 활용한 콘텐츠 유통·소비가 활발해지면서 부서 간 긴밀하게 협의할 중요 사안들이 증가하는 추세임.
- 문화체육관광부 산하기관의 업무도 콘텐츠산업 정책협업을 위한 협력 확대를 필요로 하고 있어 부처 내 컨트롤타워의 필요성과 마찬가지로 산하기관 간 협력을 요구함.
- 한국문화관광연구원(콘텐츠산업 정책 연구) 및 한국콘텐츠진흥원, 영화진흥위원회 등 콘텐츠산업 진흥기관

■ 필요성

- 문화체육관광부 내에 콘텐츠산업 정책 방향과 주요 이슈에 관해 조율하고 협의할 수 있는 컨트롤타워의 필요성 대두
- 콘텐츠산업의 지속 성장과 융복합 활성화 등 변화하는 정책환경에 효과적으로 대응하기 위한 총괄 대응체계 필요
 - 콘텐츠산업과 관련하여 증가하는 정책 수요에 효과적 대응 및 관련 정책사업의 효율화에 기여 기대
 - 콘텐츠산업 총괄 부처로서 문화체육관광부 및 콘텐츠산업 정책의 위상과 일관성 유지에 기여 기대

■ 주요 내용

- **(컨트롤타워 복원)** 콘텐츠정책국, 저작권정책국, 미디어정책국의 협업을 강화 및 총괄하는 컨트롤타워로서 문화콘텐츠산업실 복원을 통해 변화하는 환경에 적극 대응
 - 현재 3국 12과로 분장된 콘텐츠산업 관련 업무를 디지털 환경에 대응할 수 있도록 콘텐츠정책국과 미디어정책국의 업무 조정 및 개편 추진
 - 콘텐츠산업 추진체계 개편을 위한 TF 운영 및 「정부조직관리지침」을 고려한 조직 개편안 마련
- **(산하기관 등 협력 확대)** 콘텐츠정책 연구를 강화하고, 정책연구 기관과 콘텐츠산업 진흥기관 간 협력 확대

■ 추진체계

- (TF 운영 및 부처 협력) 문화체육관광부 내 콘텐츠 관계부서 조직개편TF 운영, 문화체육관광부와 행정안전부 협력



☐ ☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

제1절 문화·예술 분야⁴⁾

1. 코로나19 회복 및 안전방역 환경 조성

가. 코로나19 회복 및 위기 일상화 대응

■ 필요성

- 코로나19 이후 문화·예술 분야의 회복과 적응력 강화, 향후 발생 가능한 위기·재난 등에 대응하기 위한 관리체계 및 재난의 장기화에 대비한 지원책 마련 필요

■ 주요 내용

- 장르별·주체별 대응체계 및 소통창구 마련을 통해 위기·재난 상황을 유기적으로 관리
- 위기·재난 상황 발생에 예술현장이 적시 대응할 수 있도록 「공연장 감염병 대응 안내서」 배포 및 위기대응 교육 시행
- 국공립 문화시설과 일정 규모 이상의 민간 문화시설 중 방역 취약 문화시설의 감염병 대응력 제고를 위한 방역설비 개선 추진
- 전염병 방역 외 화재, 지진 등으로 인한 문화시설 안전사고 발생 예방을 위한 설비 개선 지원

나. 안전방역 극장·공연장 조성 지원

■ 필요성

- 코로나19 및 향후 발생할 수 있는 재난으로 인한 피해 최소화를 위하여 방역·안전 설비 설치 및 선제적 예방조치를 위한 지원방안 마련 필요

■ 주요 내용

- 감염병의 유행에 대비한 문화예술 지원사업 점검 및 보완 추진
- 주요 문화시설 및 영세한 문화예술 단체·시설의 안전한 이용을 위한 방역 지원
- 전염병 방역 외에 화재, 지진 등으로 인한 안전사고 예방을 위한 실태조사 및 시설 개선 등 지원방안 마련

4) '제4장 분야별 핵심사업 제안'은 제3장에서 제안된 추진전략별 과제 중 문화·예술, 스포츠, 관광, 콘텐츠 분야별로 향후 중요하게 고려하며 추진할 필요성이 있는 과제를 도출하여 제안한 것임.

2. 예술산업 활성화 기반 마련

가. 예술시장 활성화 지원

■ 필요성

- 예술산업의 체계적 육성과 정책 추진을 위해 창업-성장-국외진출로 이어지는 성장단계별 지원을 통한 예술기업 창업 활성화 및 제도적 기반 마련 필요
- 시각예술 분야에서 급격히 증가한 온라인 콘텐츠 활용에 대한 기대와 우려가 교차하고 있으나, NFT 미술품에 관한 유통지침 등은 부재

■ 주요 내용

- 예술기업 성장단계별 지원 강화
 - 창업 아이디어 경진대회, 사업개발비 지원 및 창업집중 교육·컨설팅 제공 등 창업과정 지원
 - 사업기반 구축을 위한 자금 지원, 다양한 분야(경영, 법률, 회계, 저작권, 특허, 유통, 마케팅 등) 교육 및 컨설팅, 민간 투자유치를 통해 유니콘기업으로 성장할 수 있는 연계 기회 제공 등 성장과정 지원
 - 재외 한국문화원 등 국외 거점을 통한 국외진출 기회 확대, 우수 예술기업의 발굴·육성을 통한 국외진출 밀착 지원
- 예술산업 발전 기반 강화
 - 예술산업의 체계적인 육성을 위하여 정의, 기금 조성, 진흥기관(가칭 ‘한국예술산업진흥원’) 설치, 산업통계 구축 등의 규정을 포함한 ‘(가칭)예술산업진흥법’ 제정 추진
 - (재)예술경영지원센터의 위상 및 기능을 강화하여 ‘(가칭)한국예술산업진흥원’으로 개편
 - 예술산업의 정의와 범주 설정을 토대로 특수분류체계 개발·확정 및 문화예술산업 위성계정(Arts & Culture Satellite Account) 구축
- NFT를 활용한 디지털 미술시장 활성화
 - NFT로 발행하는 저작권격권 침해 해소 등 디지털 저작물 보호를 위한 저작권 기준 마련
 - 미술시장의 소액투자 활성화를 위한 세제 및 정책 지원사업 추진
 - ‘디지털 시각문화(Digital visual culture)’ 확대에 따른 미술 분야의 다양한 디지털 기술 융합에 대한 창작자·소비자의 인식 제고 및 문해력 교육 확대

나. 공정한 예술산업 생태계 구축

■ 필요성

- 「예술인권리보장법」 제정으로 예술활동 중 예술인에 대한 권리침해 방지 및 실효성 있는 권리구제와 피해 지원체계 운영 필요
- 문화예술계는 자유계약자 비율이 높아서 노동관계 법령에 따른 근로자 보호를 받기 힘들어 서면계약 문화의 정착 및 예술인의 권리보호 이해교육의 필요성 증가
- 예술인 중 정신적 스트레스를 겪는 비율이 높아서 예술인과 예술활동의 특수성을 반영한 상담치료, 정서지원 프로그램 운영 필요

■ 주요 내용

- 법률에 의한 예술인 권리보호 체계 구축 및 시행
 - 심의기구인 ‘예술인 권리보장 및 성희롱·성폭력 피해구제 위원회’와 사건 조사를 위한 ‘예술인보호관’ 운영 등 실효적인 권리구제 체계 마련
 - ‘예술인 신문고’ 기능을 강화하여 피해상담 및 신고의 조사부터 조치, 피해지원까지 수행
- 문화예술계 서면계약 문화 정착
 - 표준계약서 보급 확대, 전자계약서 활용 지원 등 예술인과 사업주의 계약서 작성 편의 지원
 - 계약서 관련 상담·작성 등 지원을 위한 서면계약 신고·상담센터 운영, 서면계약서 작성 위반에 대한 권리침해 구제 및 계약 관련 교육 확대 등 서면계약서 작성 문화 확산
- 예술인 권리보호교육 강화
 - 예술 분야별·대상별 특수성을 반영한 찾아가는 성희롱·성폭력 예방교육 시행
 - 예술인, 예비예술인, 예술지원기관, 예술교육기관 및 사업자를 대상으로 계약, 저작권, 권리침해 등 관련 교육 확대 및 맞춤형 교육체계 마련
- 예술인 대상 심리상담 확대 운영
 - 예술인의 경제적·정신적 고충 해소와 심리적 건강을 위해 심리검사, 개인 및 집단 심리상담, 긴급 위기개입 프로그램 제공과 지역사회 연계형 정서지원 프로그램 강화

다. 전 국민 창작·유통 플랫폼 구축

■ 필요성

- 가상현실 기반 메타버스 플랫폼이 성장하면서 가상공간에서 문화콘텐츠의 생산·소비 활동

증가에 대응 필요

- 능동적인 예술 창작-향유의 결합을 통해 모두가 창작자이며 지식재산권의 주체로서 활동할 수 있는 환경 마련 필요

■ 주요 내용

- 메타버스 공간에서 1인 창작자로서의 예술콘텐츠 제작 기회 장려
- 시각예술 분야의 '미술은행' 제도와 특허청에서 관리하는 '지식재산중개소'의 기능과 역할을 수행할 '(가칭)국민문화예술콘텐츠은행' 구축 및 운영
 - 국민 모두가 크리에이터로서 자신이 창작한 문화예술콘텐츠를 등록·공개하여 다양한 플랫폼에 활용할 수 있게 공유 기회 제공
 - 등록된 콘텐츠에 대해 NFT를 통한 저작권 보호 및 저작물 도용 방지, 상품화 등 추후 활용 권리를 보장

3. 지역의 문화활력 제고

가. 소멸위기지역 문화활력 촉진

■ 필요성

- 인구 감소와 공간 수요 변화로 인해 소멸위험 지역이 늘어남에 따라 유휴공간 활용 등을 통한 지역의 문화적 활력을 제고할 필요성 증대

■ 주요 내용

- 이용되지 않거나 저이용되고 있는 유휴공간을 가용자원으로 하여 시민주도의 문화재생 지속 추진
 - 현재의 자원을 최대한 활용하여 폐교, 빈집 등 방치공간과 생활권 내의 다양한 저이용 공간을 대상으로 연간 20개소 규모로 공모를 통한 시범사업을 추진(2022~2024년)하고 그 성과를 토대로 확산
- 유휴공간에 대한 팝업 스토어 등 상업적 활용, 전시·공연·축제 등 문화·예술활동 활용, 시민 스포츠·오락 활용, 커뮤니티 가든 등 공동체 활용, 창작공간·미술품보관시설 등 창작기반시설 활용 등 지원

나. 문화도시 2.0 추진

■ 필요성

- 1차 법정문화도시 정책달성 시점 도래로 2022년 이후 문화도시 제도 추진계획 수립 필요
 - 2022년 2월 현재 4차 예비문화도시 지정 추진 중, 2022년 3월 중 5차 문화도시 공모 예정

■ 주요 내용

- 제5차 이후 법정 문화도시 지정의 목적·대상도시(광역, 기초 등 분리 논의), 역할, 예산구조 등 검토 후 문화도시 2.0 계획 수립·추진
 - 5년 예산보조 이후 법정 문화도시의 지위 유지를 위한 모니터링(평가) 방안, 법정 문화도시에 부여되는 역할(문화거점 역할 등), 문화도시 지정방안과 지방이양 시점 등 포함
 - 2022년 계획 수립, 2023년 제2기 문화도시(2.0계획 이후 지정도시) 지정 추진

다. 청년예술가를 통한 지역 재생 추진

■ 필요성

- 지역 예술대학뿐만 아니라 대학 내 문화예술 분야 동아리 참여 청년도 지역 문화예술 관련 산업 및 정책 발전에 기여하는 잠재인력의 가능성 보유
- 지역사회에서 활동 중인 예술인과 문화기획자 중 동아리 활동을 통해 해당 분야로 진로를 택한 사례가 많음을 감안할 때, 지역사회 문화역량 강화에서 대학동아리에 대한 고려 필요

■ 주요 내용

- 지역 대학 예술동아리 학생들의 예술경험 지원을 확대하고, 지역의 다양한 문화재생 사업에 참여 기회 제공
 - 문화재생 사업에서의 청년 쿼터제 운영, 동아리 대상의 아이디어 공모전 개최 등
- 지역혁신(regional innovation) 거점으로서 지역 내 '예술대학' 기능 강화

라. 지역 문화기반시설 리모델링 및 접근성 강화

■ 필요성

- 노후 문화기반시설은 이용 편의성뿐만 아니라 에너지 효율성 등도 떨어져 과도한 탄소배출

및 운영비용 증대로 이어질 수 있으므로 개선 필요

- 문화기반시설 보유 실물 콘텐츠의 디지털화와 디지털서비스 환경 구축은 주민의 문화향유와 지역 예술인의 디지털 기술 적응력 제고에 기여

■ 주요 내용

- 지역에 소재한 각종 문화기반시설을 대상으로 디지털·그린·유니버설 리모델링을 위한 실태조사 추진
- 공연 및 전시활동의 온라인 콘텐츠화를 위한 설비 구축 등 디지털 리모델링 추진
- 에너지 효율성 증대 및 재생에너지 활용 등을 위한 그린 리모델링 추진
- 교통약자(장애인, 노인, 임산부, 영유아동반 가족 등) 등의 문화시설 접근성 및 이용편의성 제고를 위해 유니버설디자인으로 리모델링

4. 온·오프라인 국가 문화상징공간 조성

가. 국가문화 및 시각예술 상징클러스터 조성

■ 필요성

- 대한민국을 대표하는 문화시설의 집적을 통한 시너지 창출 및 기능 고도화를 통해 한국문화의 우수성을 대내외적으로 확산하고, 국가의 문화상징공간으로 마케팅 추진 필요
- 이건희기증관 건립을 계기로, 대한민국 근현대 시각예술 분야를 대표하는 상징공간 조성

■ 주요 내용

- 서울시 용산구에 소재한 용산가족공원 일원을 대한민국의 문화예술과 지식문화의 보고(寶庫)로 조성
 - 서울시 서초구 소재 ‘국립중앙도서관 및 국립장애인도서관’을 용산미군기지 이전부지로 이전 및 현 국립중앙도서관은 중요 고전적 등을 수집·보존하는 국가전적관으로 특화
 - 국립중앙박물관(문화예술, 생활사)+국립중앙도서관(학술, 교육, 지식)+국립장애인도서관(정보복지, 문화평등)+국립한글박물관(문자, 언어) 등을 연계
- 세종특별자치시에 조성 중인 ‘국립박물관단지’ 사업의 조속 추진
 - 계획된 박물관(국가기록박물관, 어린이박물관, 디지털문화유산영상관, 도시건축박물관, 디자인박물관)과 통합시설(통합수장고, 통합운영센터) 연계로 세종시를 문화중심도시화

- 국립현대미술관 서울관(소격동)과 ‘(가칭)이건희기증관’(건립 예정) 등 연계
 - 국립현대미술관 및 갤러리가 밀집한 삼성동~송현동 일원과 인사동 등의 시간예술 기반시설을 연계하여 상징클러스터로 조정

나. 가상공간 속 국립문화시설 구축

■ 필요성

- 「전자정부법」 및 「지능정보화 기본법」에 따라 국립문화시설의 디지털 형태 업무 전환 및 서비스 제공방식 모색 필요
- 양질의 문화향유서비스 제공을 위하여 홈페이지에서 제공되던 온라인 콘텐츠를 가상공간 내 문화향유 경험재로 제공하여 경험과 몰입 가능한 디지털환경 구축 필요

■ 주요 내용

- 가상공간 내 국립문화시설 건립 추진을 위한 기본계획 수립
 - 디지털 정보화를 위한 정보기술아키텍처 개발 및 시스템 구축, 운영 매뉴얼 개발 포함
- 가상공간 내 국립문화시설 클러스터인 ‘(가칭)K-Art&Culture Land’ 구축 및 운영
 - 가상공간에 국립문화시설 관련 콘텐츠를 하나의 스토리라인 혹은 가상커뮤니티로 재구성하여 구축 및 서비스(기존 메타버스 가상공간 플랫폼 등 제휴로 시범 운영 후 별도 구축)
 - ‘시설 운영’이 아니라 ‘서비스 운영’에 초점을 두고, 여러 이용자가 가상공간에서 새로운 형식의 문화향유를 경험하도록 운영
 - 공공문화기반시설의 전시·공연 공간(1단계) ⇒ 문화원 및 문화의 집(2단계) ⇒ 문화도시 등(3단계) 등으로 단계별 대상 확대
 - 디지털화된 콘텐츠 보호·활용을 위한 저작권 제도 정비, 디지털 콘텐츠 유통·거래 등에 필요한 법적·제도적 기반 마련
- POC(Proof of Concept) 형태의 기술-디자인-서비스 등을 제공하는 프로젝트 추진

5. 데이터 기반 문화서비스 제공

■ 필요성

- 정보화 환경에서 데이터 수집·관리가 더욱 중요해졌지만, 문화 법률은 체계적·종합적인 문화데이터 관리 계획과 데이터구축 모델 마련을 위한 제도적 기반으로서 한계 보유

- 공공문화시설(국공립 도서관·박물관·미술관, 문예회관)의 고객 데이터와 지식자원 메타데이터의 통합 관리·활용 및 데이터 기반 문화서비스 체계 구축 필요
- 국가의 문화 역량을 보여주는 원천으로서 국가문헌* 등 기록문화 관련 데이터의 장기적 보존 및 접근성·활용성 강화 전략 마련 시급

■ 주요 내용

- 문화데이터 조성·활용 촉진 모델 및 제도적 환경 구축
 - 「문화체육관광부 정보화업무 규정」을 기반으로 문화시설 이용자 데이터 수집·관리·활용 등을 포함한 ‘문화정보화’ 법적 근거 마련
- 공공 문화서비스 통합 고객데이터 구축계획 수립
 - 공공문화시설 이용정보 표준분류체계 개발을 통해 이용정보 수집·관리 시스템 구축, 내·외부 데이터연계 방안, 업무절차 표준화 및 관리규정, 주체 간 거버넌스 방안 등 포함
 - 공공문화시설을 대상으로 방문객의 문화활동 이력 데이터 수집·관리를 위한 ‘통합회원’ (통합문화회원권) 모델 구축
- 문화·예술 데이터센터 등 인프라 구축
 - 문화예술 관련 공급·수요 데이터, 정부·유관기관 및 민간 관리 (빅)데이터의 수집과 관리를 총괄하는 ‘(가칭)한국문화데이터센터’ 설치
- 국가문헌 지식데이터 활용 촉진
 - 국가문헌을 디지털 장서로 구축하고 지식정보자원 공유 플랫폼에 탑재하여 온라인서비스 함으로써 실물자료 보존·개방·공유 및 활용성 강화
 - 국사편찬위원회, 한국고전번역원 등 기존에 국고문헌과 사료에 한정된 원문 및 해제·번역 사업을 국가문헌으로 확대
 - 주제별로 디지털화 자료(도서, 음원, 영상, 각종 이미지 등) 제공으로 수요자의 이용 편의성 증진 및 향후 ‘인공지능 기반 국가지식정보 통합 큐레이션센터’ 연계 추진

제2절 // 스포츠 분야

1. 스포츠시설 탄소중립과 문화기능 복합화

가. 에너지 절감 등 탄소중립형 시설 전환

■ 필요성

- 공공시설·건축물의 탄소중립 모델 발굴에 적극 대응하여 국민이 체감할 수 있는 지속가능한 성장 실천 필요
 - 2020년부터 연면적 1천㎡ 이상 공공건물 제로에너지건축물 의무화가 단계별 추진 중이며, 2023년부터 연면적 500㎡ 이상 공공건물로 확대 시행
- 탄소중립 등 환경적 측면을 고려한 국공립 스포츠시설의 노후 재정비와 신축 진행 필요

■ 주요 내용

- 민간 스포츠시설의 그린리모델링 추진
 - 민간 스포츠시설의 지붕 및 주차장 태양광발전 시설 설치 등 에너지전환 시설 설치 지원
- 국공립 스포츠시설의 그린리모델링 추진
 - 패시브 건축 공법* 등을 적용한 국공립 스포츠시설의 제로에너지건축물 성공 사례 발굴
 - *패시브 건축은 고단열, 고기밀을 기본으로, 에너지 손실의 최소화와 실내 공기의 쾌적함을 유지하는 공법
 - 공공건축물 탄소중립 효과 측정 연구 시행 및 친환경 건축 신공법 발굴 등을 통해 국공립 노후 스포츠시설의 그린리모델링 추진

나. 시설관리 스마트시스템 구축 및 이용자 수요 데이터화

■ 필요성

- 스포츠시설 이용자의 수요 분석을 위해 시설 이용 행태 및 신체활동 관련 기초 데이터 구축 및 IoT 등 첨단과학기술로 국공립 스포츠시설의 효율적 관리와 안전 도모 필요
- 공공체육시설이 선도하는 스마트도시 기반 확립 필요

■ 주요 내용

- 국공립 스포츠시설의 지속적인 유지·관리에 필요한 기초데이터 확보
- 국공립 스포츠시설 이용자의 편의 향상 및 수요 대응형 정책사업 발굴

다. 광역 단위 문화·스포츠 복합시설 조성

■ 필요성

- 삶의 질, 일과 생활의 균형을 중요하게 생각하는 라이프 스타일의 정착, 건강과 여가에 대한 국민의 요구 확대에 대응 필요
- 스포츠 활동 및 행사에 국한되었던 스포츠시설의 기능 전환과 기존 국공립스포츠시설 내 저·미이용 공간 기능 제고 필요

■ 주요 내용

- 패시브 공법을 활용한 광역자치단체 단위 문화·스포츠 복합시설 건립
 - 17개 광역자치단체별 1개소 조성 및 국민체육진흥기금·지방비 투입을 통해 패시브 공법과 IoT 시설 적용
- 국민체육센터 기반 생활SOC 복합화 사업 추진 시, 건축물의 저·제로 에너지화 설계 의무·권고
 - 지방자치단체가 저·제로에너지화 이행 시, 설계비·건축비 지원, 국고보조율 완화 등 추진

2. 스포츠클럽 중심 지역사회 일자리 창출

■ 필요성

- 「스포츠클럽법」 시행으로 기존의 동호회, 등록스포츠클럽, 지정스포츠클럽 등과 유기적으로 연결되는 지역사회 스포츠 생태계 조성 필요
 - 지역사회 스포츠 생태계를 위해 해당 지역에 특화된 종목과 함께 종목별 동호인이 많이 참여하거나 주민 선호도를 반영한 종목의 운영이 중요
- 스포츠클럽이 지역사회 스포츠복지 실천과 스포츠생태계 조성의 플랫폼이 되기 위해서 현장 수요에 부합하는 인력 확충을 통해 지역사회 일자리 창출에 기여하고, 전문체육 지도자를 발굴하는 연계성 있는 선순환적 시스템 구축 필요

■ 주요 내용

- 지역 특화 스포츠클럽 육성 및 지도자 배치
 - 은퇴선수 지원사업을 스포츠클럽 일자리 창출과 연계하여 지도자 배치에 활용하고, 선정

- 클럽에 대해서는 3년 동안 지원 후 지방자치단체로 이관
- 장기적 관점에서 스포츠클럽에서 지역사회 출신의 우수한 전문선수를 육성하고, 향후 해당 종목의 지도자로 활용하는 선순환 구조의 토대 완성
- 전문지도자 양성 아카데미 운영 및 연수 지원
 - 기존의 생활스포츠 지도자 및 전문스포츠 지도자 대상의 보수교육을 포함한 전문지도자 양성 아카데미 운영
 - 지역주민의 수요를 반영한 프로그램 마련 및 학교스포츠클럽 또는 대학 내 스포츠클럽에 전문인력 지원·연계를 통해 스포츠클럽 중심의 지역 스포츠거버넌스 형성
 - 지도자 보수 및 양성교육 아카데미 초기 5년 사업 후 대한체육회 이관 추진

3. 국가 스포츠과학 육성

가. 스포츠과학 발전 토대 마련

■ 필요성

- 디지털 기술 발전과 코로나19 대유행 이후 비대면 중심의 사회·문화적 가치변화에 따른 스포츠계 대응 필요
- 메타버스 기술기반(VR, AR, MR 등) 전문선수 스포츠과학 지원을 위한 첨단 복합시설 전환 및 비대면 시대에 맞는 메타버스형 선수육성 지원 시스템 필요
- 선수 개인별 최적화된 종목 발굴과 훈련 적용으로 경기력 향상 효과 극대화 필요

■ 주요 내용

- 메타버스 기반으로 전문선수 경기력 향상 및 대국민 건강서비스 확대를 위한 새로운 스포츠 메타버스 생태계 구축
 - ‘NFT + 스포츠’ 결합 및 게임캐릭터가 아닌 사용자의 실제 움직임 기반으로 리얼 e-Sports 도출
 - ‘ICT활용 종목별 전문체육인 경기력 향상’ 사업과 연계 추진 및 관련 제도적 근거 마련
- 전문선수 수급 악화 등 환경 변화를 고려하여 스포츠유전자 관련 연구를 강화하고 종목별·성별 특이적 훈련 프로그램 적용
 - 유전자 채취·분석 시스템 구축 계획 수립(운영인력 산출 필요) 및 분석시스템 구축
 - 비침습적 방법(면봉으로 구강상피세포 채취)으로 유전정보 채취 및 분석 가능

나. 동계스포츠과학센터 및 첨단 스포츠과학 종합지원센터 설립

■ 필요성

- 동계종목 선수 훈련환경 개선과 종목 특성에 맞는 과학적 훈련시스템 구축 필요, 일부 종목 편중현상 해소 및 스포츠과학을 통한 국제스포츠 경쟁력 강화 필요
- 국가대표 경기력 향상 및 국민건강을 위한 선진국 수준의 스포츠과학지원 시스템 재정비 및 스포츠 빅데이터 집적·활용 등을 위한 스포츠과학지원 선도 필요

■ 주요 내용

- 평창올림픽선수촌 인근에 동계종목 기술 적용 및 장비 특화 거점으로 동계스포츠과학센터 구축
 - 동계종목 특화 스포츠과학 연구·실험·분석과 지원, 전지훈련 선수 지원, 저개발국 대상 동계종목 ODA 사업 수행 등 기능 수행
- 첨단 기술기반으로 국가대표 및 국가대표하위체계를 종합 지원하는 스포츠과학 종합지원센터 설립
 - 스포츠정보 집적, 스포츠포털 구축, 스포츠 특화 R&D 활성화 및 유전자 분석 기술개발 등 추진
 - 올림픽공원 내 주차장 부지를 활용하여 ①하이퍼포먼스 콤플렉스, ②스포츠데이터센터, ③스포츠 특화 기술센터를 포함한 종합지원센터 설립

4. 스포츠산업 디지털 서비스 시장 창출

■ 필요성

- 4차 산업혁명과 디지털 전환으로 인한 디지털 기술 발전 및 코로나19 이후 비대면 스포츠 서비스 시장 확대 가속화 예상
 - 가상 세계로서의 메타버스 기술 발전에 따라 가상과 현실이 상호작용 및 공진화하며 사회·경제·문화 활동 관련 시장이 급성장
- 국외 스포츠용품제조업은 기존 제품에 디지털 서비스 융합을 통한 새로운 제품 서비스 개발로 시장 경쟁력 및 지배력을 강화 중이나 국내 스포츠산업은 관련 투자 부족
- 스포츠서비스 소비자 니즈 맞춤형 서비스 개발로 국민의 스포츠 참여 촉진, 스포츠서비스 틈새시장 확대 및 일자리 창출 필요

■ 주요 내용

- 스포츠용품-서비스 디지털 전환 사업화 지원
 - 국내 우수 스포츠용품제조업 대상 기존 제품의 디지털 서비스 융합 기술 개발 및 사업화 지원(Project Management Organization 지정)
 - 스포츠용품-서비스 융합 모델 개발 단계에서 리빙랩(Living lab) 운영을 통한 고객 니즈 반영 및 서비스 품질 완성도 제고
- 스포츠 서비스 디지털 전환 사업화 지원
 - 스포츠시설업, 스포츠교육업, 스포츠경기업 등 국내 스포츠 서비스 업종별·대상별 디지털 서비스 사업화 지원
 - 참여 스포츠(생활체육), 관람 스포츠 분야별 디지털 서비스 콘텐츠 개발 및 사업화 지원
 - 국민 연령별 계층별 맞춤형 디지털 스포츠서비스 콘텐츠 개발 및 사업화 지원
- 스포츠 메타버스 시장 창출
 - 스포츠 메타버스 콘텐츠 개발 및 사업화 지원
 - 기존 스포츠시설, 클럽, 프로그램의 메타버스 사업화 지원

제3절 // 관광 분야

1. 국민 관광기본권 실현

가. 관광 약자의 관광기본권 보장 강화

■ 필요성

- 관광은 국민 삶의 질 향상과 밀접한 영역으로 자리 잡고 있어 국민의 관광활동 증진을 통해 보편적 향유권으로서 관광기본권 실현 및 행복 추구 필요

■ 주요 내용

- 제약 없이 여행할 수 있는 무장애 관광환경 조성
 - 관광 취약계층(장애인, 고령자 등)의 관광지 및 관광시설 접근성 제고와 여행 향유권 확대를 위한 무장애관광도시 조성 확대, 관광시설 등의 서비스 접근성 개선, 무장애 관광정보 플랫폼 구축, 나눔여행 활성화 등 통합적이고 연계성 있는(seamless) 관광환경 구축
- 무장애 관광시장 활성화를 위한 관광사업체 육성
 - 무장애 관광 전문 여행사 인증제 도입, 무장애 관광 분야 소셜벤처 스타트업 육성, 관광종사자 교육 강화 등을 통한 무장애 관광시장 활성화
- 18~25세 청소년 여행지원 및 저소득층 통합문화이용권 지원 확대
 - 저소득 청년·청소년층의 여행 참여 확대를 위해 18~25세 저소득층 대상 바우처 형태의 지원사업 추진
 - 통합문화이용권(문화누리카드)의 관광 부문 활용을 확대하기 위한 지원금 확대와 이용처 확대, 이용자 선택의 다양성을 확대하는 상품 강화 등 추진

나. 국민 관광기본권 실현을 위한 여행금고 제도 도입

■ 필요성

- 국민의 관광활동 제약요인 완화를 위한 정책 추진기반을 강화하는 한편, 저소득층, 고령층 등 관광약자의 보편적 여행 보장을 위한 통합적 지원 필요
- 국민이 가장 선호하는 여가활동으로 관광활동이 꼽히나(「2021년 사회조사 결과(복지·사회참여·여가·소득과 소비·노동)」, 통계청 2021.11.17. 보도자료), 관광향유의 격차 발생

■ 주요 내용

- 국민여행금고제도 도입
 - 국민이 국내여행 경비를 적립하는 시스템을 갖추고, 이를 기반으로 관광기업, 지방자치단체 등을 연계하여 국내관광 종합서비스를 제공하는 국민여행금고제도를 도입 및 시행

다. 사회적 고립감 해소를 위한 고령층 관광서비스 확충

■ 필요성

- 고령층은 신체적·경제적 제약 및 1인가구 형태가 많은 계층으로, 고령층의 사회적 고립감을 해소하고 삶의 질을 개선하기 위한 관광서비스 확충 필요

■ 주요 내용

- 고령층 돌봄여행 서비스 확대
 - 주요 관광지·관광시설 중심으로 고령층 국내여행 활동 지원을 위한 관광도우미 (TourHelper) 서비스 시범사업 운영 및 고령층 돌봄여행 서비스 대상과 규모 확대
- 시니어관광 활성화를 위한 여행교육 프로그램 확대
 - 시니어 계층 대상으로 국내여행 경험의 질을 제고하기 위한 ‘꿈꾸는 여행자 사업’ 운영 대상 및 규모 확대

2. 방한관광 재도약 기반 강화

가. 방한 관광시장 재건을 위한 관광한국 브랜드 제고

■ 필요성

- 국내여행과 달리 해외여행에 대한 잠재 소비자의 우려가 많고, 코로나19로 인해 국제관광에서 안전의 중요성이 더욱 중요하게 대두
- 국제관광 재개 이후 국가 간 경쟁 대비 및 방한 관광시장 재건을 위한 관광브랜드 제고 필요

■ 주요 내용

- 안전한국여행 브랜드 구축
 - 코로나19로부터 안전한 관광목적지로서 한국의 인지도 개선을 위한 홍보 브랜드 개발

- 한국관광공사를 중심으로 안전한국여행 브랜드 개발 및 방한시장 마케팅 추진
- 주요 방한국가와 상호 방문의 해 추진
 - 원거리 시장보다 역내 근거리 시장 회복이 더 빠를 것으로 예상됨에 따라 중국·일본 및 동남아 등 주요 방한국가와 국제관광객 교류 활성화를 위해 상호방문의 해 지정 및 공동사업 추진
- 실감형 관광콘텐츠 활용 디지털 마케팅 강화
 - 관광트렌드를 선도하는 전 세계 MZ 세대를 겨냥하여 메타버스 등 소구력 높은 실감형 관광콘텐츠를 활용한 디지털 유치 마케팅 강화

나. 한류체험 연계 체류형 방한관광 시장 육성

■ 필요성

- 향후 국가 간 이동 제한이 완화 또는 해제될 경우, 국제관광객 수도 크게 회복될 것으로 보임에 따라 국제관광 시장을 둘러싼 국가 간 경쟁 심화 전망
- 코로나19 종식 이후 국제관광 재개에 대비하여 방한관광 재도약을 위한 기반을 다각적으로 강화하여 국제관광 경쟁력 제고 필요

■ 주요 내용

- 한류 핵심 콘텐츠 발굴 및 방한여행 상품화
 - 한류 체험·교육 프로그램을 위한 핵심 콘텐츠를 발굴하고, 국내에 체류하며 지역을 방문할 수 있는 방한여행 상품으로 개발
 - 각 분야별 프로그램 운영이 가능한 기관·민간기업 및 전문인력 연계 활용
- 유사 모델사례 및 관련 정책 분석을 통한 방안 도출
 - 외국의 유사 모델사례 및 관련 정책을 벤치마킹하여 방한 한류관광객 시장 유치 강화를 위한 정부의 역할 및 지원 방안 도출
 - 시장 창출 초기 지원, 프로그램 운영 기관 및 기업 인증, 외래관광객 안전 확보, 비자·여권 등 출입국 절차 간소화 등 추진

다. 디지털 기반 방한관광 수용태세 혁신

■ 필요성

- 산업 전반의 디지털 전환 가속화로 외래관광객 편의 제고와 만족도 향상을 위한 디지털

기반 관광 수용태세 개선 및 외래관광객 맞춤형 관광서비스 제공으로 관광목적지로서의 매력과 국제관광 경쟁력 제고 필요

■ 주요 내용

- 디지털 플랫폼 활용 맞춤형 여행서비스 제공
 - 방한 외래관광객 대상 관광정보사이트 VisitKorea를 디지털 플랫폼화하여 관광콘텐츠, 편의서비스, 지역상품 등에 대한 데이터 기반의 개인 맞춤형 관광정보 제공 및 마케팅 강화
- 스마트 관광안내 서비스 확대
 - 외래관광객의 방한관광 편의 및 만족도 향상을 위해 빅데이터, 인공지능(AI) 등의 디지털 기술을 활용한 스마트 관광안내 서비스 구현 확대
- 블록체인 기술을 활용한 디지털 증명 도입
 - 디지털 기술 중의 하나인 블록체인을 활용하여 디지털 증명, 디지털 금융, 디지털 정보 등의 분야에서 외래관광객 대상 수용태세 개선

3. 코로나19 극복 관광 디지털 생태계 조성

가. 관광 업종별 맞춤형 디지털 전환

■ 필요성

- 4차 산업혁명과 코로나19 확산으로 디지털 기술 접목 및 사업체 운영방식의 디지털화 등을 통한 경영 효율성 개선 가능
- 관광산업 업종별·기업별로 디지털 수준과 활용에 편차가 존재하여 경쟁력 향상에 한계

■ 주요 내용

- 관광산업 내 디지털 경쟁력 격차 해소를 위한 관광 디지털 전환 진단 및 업종별 특수성과 디지털 전환 수준별(준비-도입-정착-확산-고도화) 지원체계 구축 지원
 - 관광산업 업종별 디지털 전환 진단 및 단계별 지원 모델 구축, 관광 디지털 전환 지수 개발 및 보급
 - 관광산업 디지털 종합 지원을 주도할 디지털과 관광 분야의 산학연 정보 교류 및 협력 네트워크 구축
 - 관광기업 디지털 전환 촉진 및 확산 관련 종합계획 수립, 관광 디지털 전문인력 양성

등 관광산업 디지털 전환 육성을 위한 제도 정비

나. AI·데이터 기반 관광마케팅 및 관광산업포털 구축

■ 필요성

- 디지털 기술 및 데이터 등과 관광산업이 유기적으로 결합하여 지속 성장할 수 있도록 마케팅 혁신 및 데이터 이용 편의성 증진 필요

■ 주요 내용

- AI·데이터 기반 관광마케팅 혁신
 - 효율적인 관광상품·서비스 개발과 새로운 비즈니스를 창출하도록 데이터 발굴 및 수집, 분석 및 컨설팅 등 종합지원체계 구축
 - AI·데이터 활용 제고를 위해 현장 수요를 반영한 학습용 관광데이터 구축, 개별관광객 맞춤형 관광 데이터 확대 구축 및 관광기업과 관광벤처의 데이터 활용을 위한 컨설팅과 실용화 멘토링 지원
- 관광산업 데이터를 한 곳에서 이용하는 관광산업포털 구축
 - 관광정책 및 글로벌 관광시장 변화 대응을 위해 관광산업 구성원이 관광 콘텐츠·데이터·정책 등을 한곳에서 이용할 수 있도록 공유포털 구축
 - 관광기업 및 관광벤처가 성장단계별(예비창업-창업초기-창업도약-재도전)·업종별·분야별(창업, 기술, 인력, 수출, 금융 등)로 관광산업 관련 통계 및 데이터, 정책서비스를 한곳에서 사용할 수 있도록 관광산업포털 구축
 - 산·학·연 등 관광산업 구성원 간 연계, 협업, 지식교류 등 소통의 장 및 네트워크 구축 지원 서비스

4. 관광산업 혁신 성장 기반 강화

■ 필요성

- 코로나19 사태 장기화로 관광 환경과 콘텐츠, 디지털화 역량 등에 따른 국가별·지역별·기업별 편차가 확대되는 불균등 회복 흐름이 이어질 것으로 예측
- 국내외 산업환경 급변 등 전반적인 관광산업 여건 악화에 따른 산업의 위기, 관광시장의 빠른 회복과 급변한 환경에 동시 대응하기 위한 대전환기의 선제적 전략 수립 필요

■ 주요 내용

- 수요자 중심의 관광산업 규제 완화 및 개선
 - 관광산업과 타 산업 융복합 등 산업환경 변화에 대응하여 창업규제(영업, 창업, 시장진입 등), 신산업-현장제기 규제 등의 완화
 - 기업부담, 국민불편항목 등 불필요한 규제 발굴 및 포괄적 네거티브 형식 도입 검토, 관광산업 영역 확장 및 관광진흥제도 혁신 방안 제시(관광호텔 부가세 환급제도 개선, 관광지·관광단지 개발절차 등) 등 추진
- 관광서비스혁신 상품 개발 지원을 위한 관광 R&D 지원 확대
 - 전통적인 관광기업 대상으로 상품 혁신, 프로세스 혁신, 디지털 전환 및 기존 사업모델 개선 등 지원 확대
 - 관광서비스기업과 ICT 관련 대학·연구소·기업이 협업하여 '관광테크 프로젝트' 사업 등 발굴과 지역관광 R&D 지원 및 인력의 역량 강화 추진
- 관광산업 진흥 전담조직 신설
 - 관광기업과 관련된 창업, 판로개척, 교육지원, 금융 등의 기능을 체계적으로 수행하는 '(가칭)관광산업기술진흥원'을 설립하고, 진흥원과 지역의 '관광기업 지원센터' 간 지역 관광산업 생태계 전반에 대한 협업 확대 추진
- 관광기업 해외 진출 확대 등 신시장 개척 기반 마련
 - 국외 진출 단계별(사업구체화-사업추진-현지사업운영)로 관광기업의 현지 네트워크 구성 및 주요 상품의 신시장 개척과 수익모델 개선 등 지원

5. 지역관광 균형발전 추진체계 구축

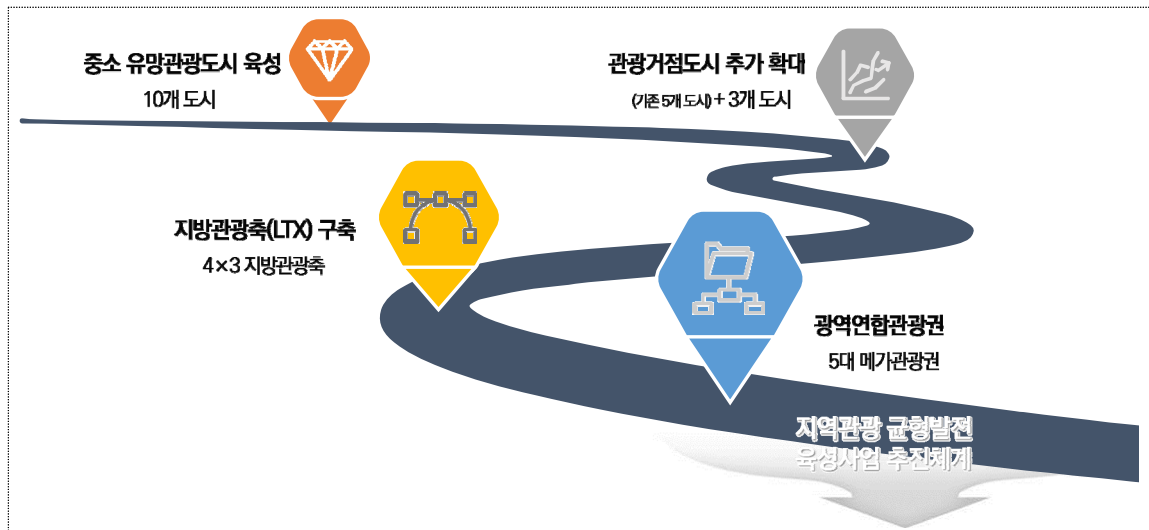
■ 필요성

- 「제4차 관광개발기본계획(2022~2031)」에서는 물리적인 공간 및 비물리적인 거버넌스를 중심으로 연계, 연대 및 협력 개념을 중심으로 한 광역연합관광권(메가관광권)을 지역관광 체계로 제시
- 수도권, 강원 및 제주 등 특정 지역에 편중된 외래관광객 분산을 위한 관광거점도시(5개 도시) 사업이 진행 중이나 연계 확산의 필요성 지속 대두
- 근거리 여행, 라이프스타일 여행, 생활관광 및 경험소비 등 관광소비 변화는 전통적 관광지보다 매력적인 중소도시로의 관광객 방문과 연결되는 경향

■ 주요 내용

- 광역연합관광권(메가관광권) 조성
 - 뭉치고-연결하기(Compact-Network) 전략을 통해 광역연합관광권~광역권~관광소권~관광도시~관광지점 등이 하나로 연결된 지역관광 모듈 체계화
- 지방관광축(Local Tourism aXis, LTX) 구축
 - 관광자원·시설 유형(공급)과 관광객 이동경로(수요)를 반영한 새로운 로컬 관광축 조성
 - ‘4축(동부축: 해양/산악, 서부축: 갯벌/자연, 남부축: 문화/치유, 북부축: 안보/DMZ) × 3축(수도권↔부산, 강원↔호남, 충청↔경상)’을 통해 지역관광 매력을 강화하고 관광객의 분산을 유도
- 관광거점도시 조성 확대
 - 특색 있는 지역관광거점도시들이 다양하게 공존하고 연결 도시들과 연계·연대할 수 있도록 지정 확대(3개 도시 확대) 및 관광거점도시들 간 연대 강화
- 중소 유망관광도시 도입
 - 원도심 역사문화적 자산, 유희자원(빈집, 폐공장 등) 등 하드웨어·소프트웨어, 콘텐츠 및 휴먼웨어 맞춤형 관광수용태세가 정립되도록 종합 지원
 - 중소 유망관광도시 10개소 선정·육성

[그림 4-1] 지역관광 균형발전 육성사업 기본방향



제4절 콘텐츠 분야

1. 이용자 중심 메타버스 시대 선도

■ 필요성

- 우리 삶의 광범위한 영역에서 이루어질 메타버스 시대 선도를 위해 이용자 관점에서 접근 및 기술뿐만 아니라 다양한 인간생활 전반의 전환 고민 필요
- 기 구축된 디지털 문화자원과 향후 디지털화 과정에서 생겨날 문화·여가 데이터는 문화활동 및 문화콘텐츠 창작의 원천으로서 국민 여가 관련 산업의 고도화 기반이 될 것으로 예상
- 현행 규제샌드박스 서비스 영역에 특화된 것이 아니고 기존 금융의 틀을 크게 벗어나지 못하여, 메타버스 시대 본격화 후에 문화·스포츠·관광 분야 서비스에서 새로운 시도를 위한 제도적 기반이 부족한 실정

■ 주요 내용

- 문화·스포츠·관광 중소기업의 메타버스 활용 지원
 - 문화·스포츠·관광 분야 중 대면에서 비대면 서비스로 전환되지 못한 분야 대상으로 비대면 전환 혹은 병행 촉진
 - 상대적으로 취약한 문화·스포츠·관광 분야 중소기업들의 메타버스 활용능력 제고 및 분야별 특성을 고려한 인력 양성, 콘텐츠 제작 등 지원
- 메타버스에서의 문화·여가 데이터 조성 및 활용 촉진
 - 메타버스에서 문화·스포츠·관광 분야 데이터 구축 및 민간기관과 데이터 협력을 통한 데이터 연계·활용 촉진
 - 문화데이터 조성·활용의 효율적 추진을 위한 문화데이터 전문기관 지정 및 운영 지원
- K-Pop 팬덤 활용 메타버스 서비스 지원
 - 글로벌 K-Pop 팬덤 기반 플랫폼의 메타버스 플랫폼으로서의 고도화 지원
 - 디지털 기반 한국문화 홍보 및 글로벌 이용자 데이터 축적, 행사 진행 등 기회 마련
- 메타버스 규제샌드박스 제도 신설
 - 메타버스 환경 및 서비스에 특화된 규제샌드박스 관련 법령 제정으로 향후 문화·스포츠·관광 분야에서 발생할 수 있는 규제 개선 및 미래 변화 대비

2. 문화기술 연구개발 R&D 강화

■ 필요성

- 국가 R&D 예산에서 문화체육관광 비중은 5% 미만이고, 국가 R&D 지원은 제조업에 기반하고 있어, 향후 국가 주요 성장동력이 될 콘텐츠산업의 특성 반영은 미흡한 실정
- 국내 콘텐츠기업의 대부분은 R&D 투자여력이 부족한 영세기업이고, 문화기술 독립 연구개발기관 부재로 인해 연구역량 축적에 한계

■ 주요 내용

- 문화기술연구원 설립
 - 문화예술·스포츠·관광·저작권 및 콘텐츠 등 분야 간 융복합을 통해 연계성 강화
 - 경쟁력 있는 문화기술 확보 및 실감형·지능형 콘텐츠, 가상공연·관광 등 신시장 창출을 위한 신기술 개발 및 인력 양성 추진

3. 콘텐츠 수출입 정보체계 고도화

■ 필요성

- 국내 콘텐츠산업 매출액은 2020년 기준 128.3조 원에 달하여 주력산업인 반도체산업 매출액에 필적하며, 과거보다 산업 중요도가 높아지는 추세
- K-콘텐츠에 대한 세계적 관심 증가로 이 분야의 정보체계 고도화가 요구되나, 이를 파악할 수 있는 방법론은 부재
- 콘텐츠산업 통계의 수출액과 한국은행 지식재산수지에서의 수출액 간 차이가 크고, 글로벌 OTT의 국내 투자가 수출인지 투자인지에 대한 개념 정립 등 콘텐츠 수출개념이 갈수록 모호해지는 경향
 - 정보통신정책연구원(KISDI)의 경우, 통상 분야만을 다루는 기관이 아니나, 별도 전문 연구조직(국제협력연구본부)을 설치하여 대응 중

■ 주요 내용

- 콘텐츠산업 통계를 위한 법적 근거 마련
- 콘텐츠 수출입 통계 개선
 - 콘텐츠산업 통계 산출을 위한 부처 간 데이터 협조의 법적 근거 마련

- 한국은행의 지식재산권 수치 세부 통계 협조 관련 기획재정부 승인(외환전산망), 한국수출입은행의 해외 투자액 관련 사항 협조체계 구축
- 콘텐츠산업 관련 국내 투자액에 대한 산업통상자원부 협조
- 콘텐츠 통상 연구체계 구축
 - 콘텐츠 통상 관련 상시 대응을 위하여 콘텐츠산업 연계성이 큰 관광과 문화 서비스 영역까지 포괄하여 반기별 조사 및 수출입 국가별 규제 현황 조사·연구 및 업데이트 추진
 - 국외 소재 거점기관(재외 한국문화원, 세종학당, 한국콘텐츠진흥원 국외지사 등) 활용 및 국외 주요 정부기관, 대학 등 협력 등을 통한 콘텐츠산업 지표 생산
 - 한국저작권위원회 정책연구실 통상연구팀의 기능 확대 및 저작권 영역의 세분화된 통계 개발

4. 한류콘텐츠 인프라 건립

■ 필요성

- 한국의 대중음악, 영화 등 한류콘텐츠로 인해 호기심과 호감을 가지고 한국을 방문한 외래 관광객은 급증하고 있으나, 그들을 만족시킬만한 한류콘텐츠 기반시설은 부족한 상황
- 한류관광 인프라 건립은 지방자치단체의 과도한 관심으로 인하여 추진에 어려움을 겪고 있는 실정이나, 문화산업 및 관광산업의 기회 마련을 위해 인프라 확충 필요

■ 주요 내용

- 한국대중음악박물관 건립 추진
 - 우리나라 대중음악의 역사와 자료에 관한 수집·전시, 연구·교육 및 대중과의 소통 등을 담당할 인프라로서 한국대중음악박물관(또는 자료원) 건립
 - 일반적인 박물관(또는 자료원)의 기능과 함께 매력적인 K-pop 관광인프라 역할을 병행할 수 있도록 전시·운영 프로그램 구상
- 한국영화박물관 건립 추진
 - 국제적으로 높아진 한국영화의 위상에 맞게 현 한국영화박물관의 확대 이전 방식으로 국립 한국영화박물관 건립
 - 한국영화 자료를 수집하는 한국영상자료원과 통합 운영하고, 한국영화 자료의 수집 및 연구, 전시, 교육, 대중과의 소통 등 한류 관광인프라 역할 담당

연구진

연구책임	이상열(한국문화관광연구원 연구위원) 김권일(한국스포츠정책과학원 책임연구위원)
공동연구 (가나다순)	김 면(한국문화관광연구원 연구위원) 김윤영(한국문화관광연구원 연구위원) 김현경(한국문화관광연구원 부연구위원) 노영순(한국문화관광연구원 선임연구위원) 민석기(한국스포츠정책과학원 책임연구위원) 박찬욱(한국문화관광연구원 연구위원) 최경은(한국문화관광연구원 연구위원)
연구참여	이서희(한국문화관광연구원 위촉연구원)

중단기 문화정책 방향과 과제

발행처	문화체육관광부 세종특별자치시 갈매로 388 정부세종청사 15동 전화 044)203-2000 http://www.mcst.go.kr
연구기관	한국문화관광연구원 서울특별시 강서구 금남화로 154(방화동) 전화 02)2669-9800 http://www.kcti.re.kr
발행일	2022년 3월
인쇄처	AMC 서울특별시 강서구 방화대로6가길 20 전화 02)6014-2003
ISBN	979-11-6357-461-3