



보도일시	배포 즉시 보도해 주시기 바랍니다.		총 9쪽(별첨 있음)
배포일시	2021. 9. 1.(수)	담당부서	기획조정실 재정담당관
담당과장	강동진(044-203-2231)	담당자	사무관 이동준(044-203-2234) 사무관 이지원(044-203-2233)

일상회복과 문화강국 도약을 위한 2022년 문체부 예산

- ◆ 문화·체육·관광 분야 피해 극복과 국민 일상회복
- ◆ 신한류 진흥과 문화·체육·관광 산업 미래 시장 육성
- ◆ 문화균형발전 촉진 및 문화향유 기반 확대

문화체육관광부(장관 황희, 이하 문체부)는 8월 31일(화) 국무회의를 통과한 2022년 문체부 예산안이 올해 대비 2,893억 원 증액된 7조 1,530억 원으로 편성되었다고 밝혔다. 이는 지난 2020년 문체부 재정이 6조 원을 돌파한 이후 2년 만에 최초로 7조 원을 넘어선 것이다.

문체부는 내년도 예산안을 편성하면서 한국문화의 경쟁력·확장성·지속성 확보, 신한류 기반 해외 진출 지원, 문화예술 창작·제작·산업화, 지방의 문화격차 해소, 국내 관광 회복과 스포츠 저변 확대에 중점을 두었다.

세계 일류 콘텐츠 양산을 위한 정책금융과 차세대 콘텐츠 제작 지원을 대폭 확대하고, 소비재 수출 촉진과 국가 브랜드 제고에 기여한 한류의 긍정적 파급효과를 높이기 위해 ‘신한류’ 진흥을 본격 추진한다.

- * ▲ 위풍당당콘텐츠코리아펀드 출자(1,737억 원), ▲ 문화콘텐츠 투자 활성화(337억 원), ▲ 확장 가상 세계(메타버스) 콘텐츠 제작 지원(204억 원), ▲ 문화콘텐츠 국제협력 및 수출기반 조성(497억 원), ▲ 지식재산(IP) 연계 실감형 콘텐츠 제작 및 체험 지원(60억 원), ▲ 차세대 실감콘텐츠 저작권 핵심기술 개발(50억 원), ▲ 방송영상콘텐츠 제작 및 유통(360억 원)

아울러, 예술인의 자생력 증진을 위한 예술특화 종합지원 플랫폼 ‘아트컬처랩’을 신규로 조성하고, 국립예술단체 지방공연 확대, 문화취약지역 활력 촉진, 중앙-지방 협력 기반 공연 창작·제작·유통 지원 등을 통해 지방의 문화격차를 해소한다.

- * ▲ 아트컬처랩 조성(160억 원), ▲ 국립예술단체 지역공연 확대(62억 원), ▲ 지역문화

활력 촉진 지원(46억 원), ▲ 전국 공연예술 창작·제작·유통 협력 생태계 구축(87억 원), ▲ 문화도시 조성 지원(259억 원)

또한, 코로나19로 위축된 국내·외래 관광시장의 조기 회복을 유도하기 위한 지능형(스마트)관광 생태계 조성, 대대적인 방한 마케팅 전개, 새로운 관광 매력 개발 및 관광업계 금융 확대 등 전방위적인 지원을 아끼지 않는다.

* ▲ 지능형(스마트)관광 활성화(490억 원), ▲ 외래관광객유치 마케팅 활성화(544억 원), ▲ 한국관광 해외광고(323억 원), ▲ 고품질 관광기반 조성(247억 원), ▲ 국내관광 역량 강화(465억 원), ▲ 관광사업체 융자지원(6,590억 원), ▲ 관광사업 창업지원 및 벤처 육성(774억 원)

국민 누구나 일상에서 스포츠를 즐길 수 있도록 지역 스포츠클럽을 활성화해 클럽 중심의 새로운 스포츠 생태계를 조성하고, 스포츠클럽 승강제를 확대해 전문체육과 생활체육의 연계로 체육 저변을 넓힌다. 코로나19로 어려운 체육시설업 등 스포츠산업계 대상 금융지원도 대폭 확대하고, 스포츠용품 제조기업의 디지털 사업화를 지원해 시장을 선도할 혁신 스포츠용품 개발을 적극 지원한다.

* ▲ 스포츠클럽 육성(261억 원), ▲ 스포츠클럽 승강제리그(207억 원), ▲ 스포츠산업 금융지원 확대(1,580억 원), ▲ 스포츠테크 프로젝트(50억 원), ▲ 지역스포츠과학거점 운영(52억 원)

< 2022년 문체부 부문별 예산안 편성 현황 >

(단위: 억 원 / %)

구 분	'21년 본예산		'22년 정부안		전년 대비 증감	
	예산액(A)	비 중	예산액(B)	비 중	증감액(B-A)	증가율
합 계	68,637	100	71,530	100	2,893	4.2
문화예술	22,165	32.3	24,055	33.6	1,890	8.5
콘텐츠	10,259	14.9	11,231	15.7	972	9.5
관광	14,998	21.9	14,423	20.2	△575	△3.8
체육	17,594	25.6	18,013	25.2	419	2.4
기 타	3,621	5.3	3,808	5.3	187	5.2

부문별로 살펴보면 문화예술 부문에 올해 예산 대비 1,890억 원이 증가한 2조 4,055억 원을 편성했으며, 이는 부문별 가장 큰 비중을 차지한다. 콘텐츠 부문은 예산 대비 9.5% 증가한 1조 1,231억 원을 편성해 부문별 가장 높은 증가율을 보였다. 관광 부문에는 1조 4,423억 원을, 체육 부문에는 올해 예산 대비 419억 원이 증액된 1조 8,013억 원을 편성했다.

문체부는 앞선 중점 사업을 포함해, ① 문화·체육·관광 분야 피해 극복과 국민 일상회복, ② 신한류 진흥과 문화·체육·관광 산업 미래시장 육성, ③ 문화균형발전 촉진 및 문화향유 기반 확대라는 3가지 기조를 최우선으로 고려해 내년도 예산을 편성했다.

<< 문체부 2022년 예산안 편성 기조 및 주요 사업 >>

1

문화·체육·관광 분야 피해 극복과 국민 일상회복: 1조 9,314억 원 (+16.2%)

◆ 코로나19 피해의 조속한 극복을 위한 금융지원 및 창작·경영지원 확대

문체부는 코로나19 피해가 컸던 문화·체육·관광 생태계의 빠른 회복과 재도약을 위해 분야별 금융지원을 크게 늘리고, 위축된 예술창작활동과 체육·관광 분야 기업경영을 돕는 정책사업도 확대한다.

금융지원 사업은 '22년 1조 925억 원 수준(1,632억 원 증)으로 편성됐다. 여행 수요 급감으로 어려움을 겪은 관광사업체 대상 융자지원(6,590억 원, 600억 원 증)을 확대하고, 콘텐츠 제작시장에 활력을 불어넣기 위해 '위풍당당콘텐츠코리아펀드' 출자(1,737억 원, 589억 원 증)도 대폭 늘린다. 스포츠산업 융자(1,340억 원, 279억 원 증) 및 펀드 출자(240억 원, 110억 원 증)에도 투자를 확대해 문화·체육·관광 전 분야를 촘촘히 지원할 예정이다.

창작·경영지원 주요사업에는 3,006억 원(527억 증)을 투자한다. 먼저, 예술 창작활동을 활성화하기 위해 예술인 창작안전망(744억 원, 185억 증)과 예술인력 육성(294억, 77억 증) 사업에 재정투자를 늘리고, 미술·문학·공예 분야별 지원을 전년 대비 50% 이상 확대했다. 관광산업과 스포츠산업 인력양성, 기업 경영지원 예산도 늘어나 금융지원 사업과 함께 업계 재도약에 보탬이 될 것으로 기대된다.

* ▲ 관광산업 인재발굴(148억 원, 40억 원 증), ▲ 관광산업 창업지원·벤처육성(324억 원, 29억 원 증 / 펀드 제외), ▲ 스포츠산업 기업경영·인력양성 및 지역산업 지원(506억 원, 111억 원 증)

◆ 위축된 여가와 일상회복을 위한 생활체육 확산 및 관광 활력 제고

코로나 이후 줄어든 여가활동의 활성화와 일상회복을 위해 생활체육 확산과 관광 활력 제고에도 투자를 확대한다.

체육 분야에서는 생활체육의 확산과 전문체육과의 연계를 활성화하기 위해 스포츠클럽을 육성한다. 올해 제정된 「스포츠클럽법」(22년 6월 시행)을 토대로 지정스포츠클럽 활동을 지원하고, 1개 종목(축구)에서만 운영되던 전국 리그의 확대(야구·탁구·당구 3개 종목 신설) 및 신규 리그(3개 종목) 구축 등 스포츠클럽 승강제 리그를 확대해 일상 속 체육에 활력을 높인다.

- * 승강제 리그: 리그를 등급화하여 성적에 따라 상위·하위리그로 승격·강등하는 체제
- * 스포츠클럽 육성 및 스포츠클럽 디비전(468억 원, 112억 원 증)

관광 분야에서는 코로나 이후 방한 관광 회복을 위한 특별마케팅(80억 원, 신규)을 준비하면서, 변화하는 여행 수요에 맞춰 ▲ 야간관광(14억 원, 신규), ▲ 야영장 캠핑카 기반시설(14억 원, 신규), ▲ 체류형 생활관광(16억 원, 11억 원 증), ▲ 반려동물 동반여행(5억 원, 신규) 등 새로운 관광콘텐츠를 육성한다. 이와 함께 지역이 주도하는 계획공모형 지역관광 개발 사업과 친환경 숙박시설 조성사업 등을 확대해 지속 가능한 관광생태계를 조성한다.

- * 계획공모형 지역관광 개발(210억 원, 165억 원 증), 지역특화형 친환경 숙박시설(80억 원, 60억 원 증)

2

신한류 진흥과 문화·체육·관광 산업 미래 시장 육성: 1조 178억 원 (+21.3%)

◆ 신한류 진흥을 위한 한국문화 세계 확산 및 장르 산업 성장 지원

위기 속에서도 세계적으로 인정받으며 더욱 빛났던 문화 한류의 확장파 신한류로의 발돋움을 위해 ▲ 문화콘텐츠 및 연관산업 수출 확대, ▲ 한국 문화 세계 확산, ▲ 장르 산업 성장에 투자를 확대한다.

문화콘텐츠 수출을 지원하는 콘텐츠 번역인력과 해외 마케팅 등 수출 전문인력(20억 원, 신규)을 양성하고, 대규모 ‘한국문화 축제’를 개최해 한류 확산의 또 다른 동력으로 삼는다. 동시에 ‘케이(K)-브랜드’의 한류 활용 마케팅과 해외홍보관 운영, 한류와 소비재 수출을 연계하는 해외 박람회 개최를 통해 ‘한류의 수출’뿐 아니라 ‘한류를 활용한 수출’ 확대까지 적극적으로 지원한다.

- * 문화콘텐츠 국제협력 및 수출기반 조성(497억 원, 176억 원 증): ▲ 번역인력(14억 원, 6억 원 증), ▲ 수출전문인력(20억 원, 신규), ▲ 한국문화축제(92억 원, 37억 원 증), ▲ 케이(K)-브랜드 한류마케팅(50억 원, 신규), ▲ 해외홍보관(45억 원, 신규), ▲ 한류박람회(20억 원, 신규)

그간 성과를 보인 문화산업 중심의 한류가 한국문화 전반을 아우르는 '신한류'로 확장될 수 있도록 예술 한류와 한국어 확산, 국제 문화교류 진흥에도 힘을 쏟는다. 한국미술의 국제화(29억 원, 신규), 해외박물관 한국실 운영(35억 원, 신규) 등으로 문화예술 분야의 해외 진출을 지원하고, 해외 한국어 교육 등 한국어 진흥으로 한류 확산의 기반을 강화한다. 국가 간 문화교류·협력도 확대하고, 한국문화를 집중적으로 알리는 '(가칭)코리아 시즌'을 신규로 운영할 계획이다.

- * ▲ 세종학당 운영 등 한국어 진흥기반 조성 및 확산(982억 원, 90억 원 증), ▲ (가칭) 코리아시즌(18억 원, 신규), ▲ 수교 계기 문화행사 등 국제교류(106억 원, 20억 원 증)

문체부가 꾸준히 시행하고 있는 장르 산업 지원정책은 콘텐츠산업 진흥과 예술의 산업화 지원을 중심으로 편성했다. 애니메이션, 게임, 출판·광고, 만화 등 콘텐츠 분야별 투자가 고루 확대된 가운데, 세출 예산과 별도로 영화발전기금 재원을 확충해(800억 원, 신규) 코로나 피해가 컸던 영화계 지원기반을 강화했다.

- * 애니·캐릭터 등 영상(315억 원, 29억 원 증), 게임(671억 원, 25억 원 증), 출판·광고(296억 원, 34억 원 증) 등

예술 분야에서 '22년에 새롭게 추진하는 '아트컬처랩'(160억 원, 신규)은 예술 창·제작, 교류·교육, 시연·유통, 창업을 포함한 예술 활동 전반을 지원하는 복합공간으로 조성할 계획이다. 케이(K)-뮤지컬 해외진출 지원(27억 원, 20억 증) 확대와 공연예술 부가상품 개발(10억 원, 신규) 등 뮤지컬·공연시장 성장을 위한 재정투자도 확대한다.

◆ 문화 분야 신산업 육성, 디지털 혁신, 연구개발 확대로 미래시장 육성

비대면 경제의 활성화로 주목받고 있는 콘텐츠 분야 신산업 육성과 문화·체육·관광 생태계 디지털 혁신도 '22년 문체부의 핵심 투자 분야다.

최근 새로운 성장 분야로 대두된 ‘확장 가상 세계(메타버스, Metaverse*)’ 시장과 관련, 국내 콘텐츠 기업들의 확장 가상 세계(메타버스) 기반 콘텐츠 제작을 지원해 신시장 진출과 도전에 속도를 높인다. 동시에, 확장 가상 세계(메타버스) 플랫폼을 기반으로 한 전통문화 확산, 한국어 교육콘텐츠 개발 및 확대 등 한국문화와 국가 홍보, 공적 서비스 제공사업도 새롭게 시행한다.

- * 메타버스: ‘가공·초월’을 의미하는 메타(Meta)와 ‘세계’를 의미하는 유니버스(Universe)의 합성어
- * ▲ 확장 가상 세계(메타버스) 콘텐츠 제작지원 및 공적 기능 연계(204억 원, 신규), ▲ 케이(K)-확장 가상 세계(메타버스) 조성연구(3억 원, 신규)

영상콘텐츠산업의 핵심 신시장인 온라인동영상서비스(OTT) 산업 성장을 위해 온라인동영상서비스(OTT) 특화콘텐츠 제작(116억 원, 101억 증)과 기획개발(20억 원, 신규) 지원을 확대하고, 인기 콘텐츠의 지식재산(IP)을 활용한 실감형 콘텐츠 제작(60억 원, 신규) 사업도 새롭게 추진해 실감형 콘텐츠 시장 확대를 돕는다.

비대면 중심의 문화·여가생활 양식이 자리 잡은 만큼, 문화·체육·관광 생태계가 이에 상응하는 역량을 갖출 수 있도록 ▲ 지능형(스마트)관광 활성화, ▲스포츠 과학화(282억 원, 99억 증), ▲ 지능형(스마트)박물관·미술관·도서관 조성 등 디지털 혁신을 위해 전년 대비 50% 이상 늘어난 1,048억 원(366억 증)을 투자한다.

- * ▲ 지능형(스마트)관광 기반조성(256억 원, 124억 원 증), ▲ 관광거대자료(빅데이터) 구축(128억 원, 26억 원 증), ▲ 지능형(스마트)박물관미술관 기반조성(117억 원, 50억 원 증), ▲ 국립디지털박물관 구축(45억 원, 2억 원 증), ▲ 공공도서관 실감형 체험관 조성지원(6억 원, 신규), ▲ 지능형(스마트)도서관 구현(25억 원, 전년 동일)

문체부 연구개발(R&D) 예산은 전년 대비 16.5% 증가한 1,328억 원이다. ▲ 차세대 실감콘텐츠 저작권 핵심기술개발(50억 원), ▲ 세계적 가상공연 핵심기술개발(26억 원) 등 미래 문화콘텐츠산업 핵심 기술개발 연구와 문화·체육·관광 분야별 혁신성장 방안 연구 등을 통해 문화강국 도약을 위한 정책·사업 기획을 견고하게 뒷받침할 예정이다.

- * 관광서비스(44억 원, 신규), 전통문화(12억 원, 신규), 스포츠산업(137억 원, 59억 원 증) 등 혁신성장 방안 연구

◆ 지역-소외계층 문화향유 격차 해소 및 문화 향유기반 확대

‘문화강국’으로의 도약이 국민 모두의 행복으로 이어지도록 문화향유 격차 해소를 위한 정책 예산도 크게 늘린다. 문체부의 '22년 3대 핵심 투자 부문 중 증가율로는 최대 수준(약 29%)이다.

지역 격차 해소 등 문화균형발전을 위해 ▲ 전국 공연예술 창·제작 및 유통 지원(87억 원, 신규), ▲ 지역 문화활력 촉진(46억 원, 신규) 등 신규 사업을 시행하고, ▲ 문화도시 조성(259억 원, 75억 원 증), ▲국립예술단체 지역공연(73억 원, 57억 원 증)을 확대한다.

새롭게 시행하는 전국 공연예술 창작·유통 지원 사업은 중앙-지역, 국공립-민간 공연장과 공연단체 간의 협업을 통한 기획공연 제작을 지원하는 사업이다. 코로나 이후 공연개최 건수 등이 수도권에 집중 심화된 점을 고려해 지역의 공연예술 창작과 향유 기회 증대에 힘쓸 예정이다. 지역 문화활력 촉진 사업은 문화환경이 취약한 지방자치단체의 문화기반 지역 활성화 사업을 돕는 것으로, 3개 기초지자체를 선정·지원한다.

문화향유 격차 해소를 위해 저소득층 통합문화이용권(문화누리카드) 예산(1,500억 원, 239억 원 증)과 수혜 인원('21년 177만 명 → '22년 210만 명)을 확대한다. 저소득층 스포츠강좌이용권(412억 원, 121억 원 증) 지원, 장애인 체육 가상현실(VR) 체험공간 조성(10억 원, 신규) 등으로 스포츠 향유격차도 줄여 갈 예정이다. 문화·여가 향유기반도 확충해 나간다. 이미 계획되어있던 당인리 문화창작발전소, 국가문헌보존관, 국립한국문학관 등 문화향유 시설을 본격적으로 건립하고 ▲ 올림픽공원 노후 자전거 경기장(벨로드롬) 개·보수, ▲ 평창동계훈련센터 조성 등 체육 기반시설도 새롭게 조성할 계획이다.

* ▲ 국가문헌보존관 건립(160억 원, 132억 원 증), ▲ 당인리 문화창작발전소 조성(141억 원, 124억 원 증), ▲ 국립한국문학관 조성(174억 원, 121억 원 증), ▲ 국보보유 박물관 내진시설 보강(18억 원, 신규), ▲ 평창동계훈련센터 조성(68억 원, 신규), ▲ 올림픽공원 자전거 경기장(벨로드롬) 개·보수(31억 원, 신규) 등

<< 문체부 작년과 달라지는 주요 사업 목록 >>

분야	사업명	담당자		쪽
		이동준	044-203-2234	
전체	문체부 분야별 지표의 변화	이동준	044-203-2234	1
문예-1	아트컬처랩(Art-Culture Lab) 조성	최승진	044-203-2712	2
문예-2	전국 공연예술 창제작유통 협력 생태계 구축	손미숙	044-203-2732	3
문예-3	지역문화 활력촉진 지원	정현욱	044-203-2631	4
문예-4	통합문화이용권(문화누리카드) 지원 확대	김민지	044-203-2516	5
문예-5	예술인 창작준비금 지원 확대	여동빈	044-203-2728	6
문예-6	국립예술단체 지역공연 확대	최효미	044-203-2740	7
문예-7	청년예술가 대상 예술인력육성 지원 확대	김현정	044-203-2714	8
문예-8	실버마이크 신규 추진	김구환	044-203-2605	9
문예-9	문화도시 조성 확대로 지역문화 자생력 강화	김자영	044-203-2607	10
문예-10	한국어 진흥기반 조성 및 확산	권재오	044-203-2532	11
문예-11	전통문화산업 발전을 위한 기반조성	홍희경	044-203-2489	12
문예-12	보고 느끼며 즐기는 창조적 공공도서관 조성	고재철	044-203-2612	13
콘텐츠-1	메타버스 콘텐츠 제작 지원	곽신석	044-203-2372	14
콘텐츠-2	콘텐츠기업 투·융자 지원 확대	차혜란	044-203-2425	15
콘텐츠-3	신한류 확산 기반 조성	이규원	044-203-2378	16
콘텐츠-4	문화기술 연구개발 투자 확대	김성열	044-203-2416	17
콘텐츠-5	핵심 IP와 연계한 실감형 콘텐츠 제작 및 체험 활성화	배승환	044-203-2415	18
콘텐츠-6	건전게임문화 확산 및 게임산업 육성 기반 강화	박청희	044-203-2442	19
콘텐츠-7	방송영상콘텐츠 산업 육성	김재원	044-203-3236	20
콘텐츠-8	저작권 침해 종합대응시스템 구축	박진성	044-203-2091	21
콘텐츠-9	차세대 실감콘텐츠 및 SW 저작권 핵심기술 개발	조성호	044-203-2485	22
관광-1	스마트관광도시 조성 확대	장새미	044-203-2816	23
관광-2	반려동물 동반여행 활성화	김나나	044-203-2857	24
관광-3	야영장 캠핑카를 위한 수용태세 개선	김영미	044-203-2863	25
관광-4	치유와 일상회복을 위한 웰니스관광 체험	임예섭	044-203-2883	26
관광-5	'현지 살아보기' 생활관광 활성화	김윤아	044-203-2853	27
관광-6	지역특화형 친환경 숙박시설 조성	권용덕	044-203-2870	28
관광-7	관광산업 역량 강화 지원 기반 조성	김미연	044-203-2866	29
관광-8	포스트 코로나 대응 방한관광 회복 특별마케팅	이수진	044-203-2839	30
관광-9	애드테크(Ad-Tech) 활용 국제관광 디지털 마케팅	박정후	044-203-2829	31
체육-1	스포츠클럽 활성화	정명관	044-203-3134	32
체육-2	스포츠클럽 승강제 리그 확대	박성필	044-203-3136	33
체육-3	스포츠강좌이용권 지원	박성필	044-203-3136	34
체육-4	스포츠산업 금융 지원 확대	김지은	044-203-3157	35
체육-5	지역스포츠과학거점 운영	조현성	044-203-3112	36
체육-6	스포츠테크 프로젝트	김지은	044-203-3157	37
체육-7	올림픽공원 벨로드롬 리모델링	원경덕	044-203-3124	38
체육-8	태권도 산업화 확대	정내훈	044-203-3165	39
체육-9	장애인체육 가상현실(VR) 스포츠 체험공간 조성	김민정	044-203-3179	40
체육-10	장애인체육 종목 리그전	최은상	044-203-3184	41

별첨 1. 작년과 달라지는 주요사업

2. 2022년 문체부 예산안 정보그림(인포그래픽)



이 자료에 대하여 더욱 자세한 내용을 원하시면
문화체육관광부 재정담당관실 사무관 이동준 (☎ 044-203-2234),
사무관 이지원 (☎ 044-203-2233)에게 연락해 주시기 바랍니다.