

보도 일시	2021. 12. 22.(수) 14:00	배포 일시	2021. 12. 22.(수) 09:00
담당 부서	기획조정실 기획혁신담당관	책임자	과장 최성희 (044-203-2211)
		담당자	서기관 이수원 (044-203-2212)

세계를 선도하는 문화강국, 국민이 체감하는 문화일상

- 2022 정부 업무보고, '국민과 함께 만든 변화, 끝까지 책임 다하는 정부' -

- 문화교류 플랫폼 고도화, 케이(K)-브랜드 확산 등 문화강국 위상 공고화
- 금융지원 확대 및 방역·일자리 재정지원 등 코로나19 위기 극복 총력
- '예술로 기록' 등 문화·예술을 통한 위로와 회복의 사회적 공감대 확산
- 연구개발 투자 확대 및 창의적 인재 양성을 통한 미래 문화·체육·관광 기반 강화
- 공정한 산업 생태계 조성 및 특색있는 지역 문화·관광 발전 추진

[주요 성과]

- ① (한류 확산) 전 세계 한류 확산으로 저작권 무역수지 사상 최대('21년 상반기 19억 6천만 달러) 및 '2021 세계 혁신지수' 세계 5위·아시아 1위***
 * 스위스(1), 스웨덴(2), 미국(3), 영국(4), 싱가포르(8), 중국(12), 일본(13)
- ② (예술인 권리 신장) 예술인 권리 제도적 보장*, 예술인 고용보험('20년 12월~ 현재 9만 5천 명 돌파) 및 예술인용자 도입('19년 6월~)으로 복지 사각지대 해소**
 * 「예술인의 지위와 권리의 보장에 관한 법률」 제정('21년 9월)
- ③ (국민 문화향유 확대) 통합문화이용권 확대 ('16년)153만 명·5만 원/연→ ('21년) 197만 명·10만 원/연, 문화비 소득공제 도입·확대* 등 문화향유 확대**
 * 도서·공연비 최초 적용('18년)→박물관·미술관 입장료('19년)→신문구독료('21년) 확대
- ④ (인권존중의 스포츠) 스포츠 3법* 제정 및 스포츠윤리센터 출범('20년 8월)**
 * 스포츠기본법('21년 8월), 스포츠클럽법('21년 6월), 체육인복지법('21년 8월)

문화체육관광부(장관 황희, 이하 문체부)는 12월 22일(수) ‘세계를 선도하는 문화강국, 국민이 체감하는 문화일상’을 목표로 2022년 업무계획을 발표했다.

문체부는 지난 4년 반 국민과 함께 만든 문재인 정부의 문화·체육·관광 분야 성과를 지속하면서 2022년에는 코로나19 극복을 최우선 과제로 추진해 국민의 문화 일상이 조속히 회복될 수 있도록 지원할 방침이다. 이를 위해 ▲ 문화강국 위상 공고화, ▲ 문화일상의 조속한 회복, ▲ 미래 문화·체육·관광 기반 강화의 3대 중점과제를 핵심축으로 10대 과제를 추진한다.

비전	세계를 선도하는 문화강국, 국민이 체감하는 문화일상	
3대 중점 과제 및 10대 세부 과제	①. 문화강국 위상 공고화	②. 문화일상의 조속한 회복
	① 케이-콘텐츠 해외 진출 확산	④ 관광·체육 등 업계 회복
	② 한류의 산업적 가치 제고	⑤ 일상에서 다시 누리는 문화생활
	③ 문화 전반으로 한류 저변 확산	⑥ 문화예술을 통한 국민 위로
	③. 미래 문화·체육·관광 기반 강화	
	⑦ 케이콘텐츠 디지털 뉴딜 성과 창출	⑧ 창의적인 미래 인재 양성
	⑨ 공정한 문화·체육 생태계 조성	⑩ 특색있는 지역 문화·관광 여건 조성

[중점과제 ①] 문화강국 위상 공고화

① 케이(K)-콘텐츠 해외 진출 확산

문체부는 방탄소년단(BTS), 영화 <기생충>, 온라인동영상서비스(OTT) 콘텐츠 <오징어게임> 등 한류의 성과가 지속될 수 있도록 문화교류 플랫폼

기능을 강화한다. 재외문화원을 중심으로 권역별 유관기관* 간 협업체계를 구축해 ▲ 매체예술(미디어예술)을 활용한 한국문화 소개(68억 원), ▲ ‘코리아 콘텐츠 주간’ 개최(80억 원), ▲ 한류 수요층 대상 문화 체험 지원(17억 원) 등으로 문화·경제 교류를 강화한다.

* 한국관광공사, 한국콘텐츠진흥원, 세종학당재단, 코트라, 중소기업유통센터, 에이티(aT)센터 등

한류의 인기에 따라 급증하는 문화교류 수요에 대응하고 국가 브랜드를 높여 나가기 위해 재외문화원·코리아센터 등 해외 문화교류 거점도 지속적으로 확대*해 나간다. 국내에서 열리는 ‘한국문화축제(9월, 서울)’를 통해 외국인의 방한 관광을 적극적으로 유도하는 한편, 코리아시즌(6월~11월, 멕시코)과 같은 종합 문화교류 행사를 해외에서 개최해 전 세계인이 한국 문화를 접할 수 있는 기회도 계속 확대해 나갈 예정이다.

* 뉴욕 코리아센터 개관('22년), 주스웨덴·주오스트리아 문화원 신설('22년)

② 한류의 산업적 가치 제고

문체부는 한류 연관산업(식품·미용 등)의 해외 수출 확대를 본격적으로 지원함으로써 한류의 산업적 가치를 높인다.

먼저 드라마 제작사·방송사와 식품·미용 등 한류 연관산업의 기업 간 협업을 매개로 드라마·예능 등을 통한 간접광고 마케팅을 적극적으로 지원한다.(신규 45억 원, 총 45개 기업) 또한 한류 콘텐츠 및 연관 산업 제품을 직접 체험·구매할 수 있는 상설 종합홍보관을 인도네시아에 조성(12월, 신규 40억 원)하고, 온라인 세계 쇼핑몰에 ‘케이(K)-브랜드’ 전용관을 운영함으로써 온·오프라인을 통해 전 세계인이 한류 콘텐츠와 연관산업 제품을 소비할 수 있도록 지원한다.

케이(K)-브랜드 연관 산업 제품의 해외 현지 홍보마케팅을 위해 한류 박람회를 개최(하반기, 신남방)하고, 해외 한류 팬의 입국을 위해 국내에서는 한류 연계 관광 코스 개발·상품화, 한류관광 체험거점으로 ‘케이(K) 스타일 허브’도 조성(3월, 서울)한다.

③ 문화 전반으로 한류 저변 확산

문체부는 대중문화를 넘어 생활양식(라이프스타일), 한국어, 예술 등 문화 전반으로 한류가 확산할 수 있도록 지원을 강화한다.

한복·한지·한식 등 우리의 전통적 생활양식이 신한류 콘텐츠로 확산할 수 있도록, ▲ 케이(K)팝 스타와 협업을 통한 한복 상품 개발, ▲ 루브르 박물관, 바티칸 박물관 등 해외 우수 박물관 등에 한지의 우수성을 알리는 공동 전시회 등 개최, ▲ 재외공관을 통한 '한식 문화상자' 보급 등을 지원한다.

한국어가 확산될 수 있도록 세종학당 지정 및 전문교원 파견 대상을 36개소 확대(234개소⇒270개소)하고, 현지 교원 양성과정 지원 국가도 12개국에서 16개국으로 확대한다. 확장 가상세계(메타버스) 플랫폼 내에 가상 세종학당도 개설해 전 세계 한류 팬이 가상공간에서 한국어 교육을 받을 수 있도록 지원한다. 공연·미술·공예·문학 등 예술도 신한류 콘텐츠로 적극적으로 육성한다. 분야별 해외 진출 지원을 강화하고 온라인 플랫폼을 구축해 해외 한류 예술 팬과의 교류, 저작권 거래도 활성화한다.

[중점과제 ②] 문화일상의 조속한 회복

④ 관광·체육 등 업계 회복

문체부는 코로나19 장기화로 관련 업계의 피해가 지속됨에 따라, 조속한 피해극복을 위한 지원을 강화한다.

관광과 체육 분야의 피해지원 용자를 확대*하고, '22년에 상황이 예정되어 있는 총 4,286억 원 규모의 관광·체육 용자 원금을 1년간 상환을 유예할 수 있게 한다. 특히 관광 용자의 경우, 신용보증을 통한 특별 용자 규모를

전년에 비해 2배 확대('21년 500억 원 ⇒ '22년 1,000억 원)하고 관광융자 이자를 최대 1%포인트(p) 경감함으로써 관광업계의 금융부담을 낮춘다.

* 관광: '21년 5,940억 원 ⇒ '22년 6,490억 원 / 체육: '21년 1,362억 원 ⇒ '22년 1,843억 원

체육·유원 시설에 대규모 방역 물품도 지원한다. 어려운 방역 상황이지만 국민들의 문화 일상이 회복되기 위해서는 방역 수칙을 철저히 지키는 것이 무엇보다 중요한 만큼 민간 실내외 체육시설과 유원시설 5만 8천여 개소에 191억 원 규모의 방역 물품을 지원한다. 코로나19 고용 충격에 대응, 업계와 종사자의 어려움을 덜기 위해 체육시설·영화관 인건비(746억 원, 6,810명)도 지원한다.

코로나19 이후를 대비한 관광·체육 산업의 혁신도 적극 지원한다. 코로나19 이후 방한 관광 시장 재건과 관광산업 회복 효과를 극대화하기 위해 중화권·동남아·중동·일본·구미대양주 등 지역별 맞춤형 방한 마케팅을 실시한다. 지능형(스마트)관광도시를 '22년까지 10개 도시로 확대하고, 지능형(스마트)관광도시를 기반으로 지능형(스마트) 관광벤처 육성도 확대해 나간다.('21년 132억 원⇒'22년 256억 원) 스포츠 분야도 코로나19 이후를 대비해 초등학교 가상 스포츠실을 확대[~'22년 559개소(누적)]하고, 비대면 스포츠강습 시장 육성(39억 원)과 스포츠산업 디지털 전환(50억 원)을 지원한다.

⑤ 일상에서 다시 누리는 문화생활

문체부는 방역 상황을 고려해 국민 참여형 문화예술 행사 개최, 지역 스포츠클럽 활성화, 안전한 국내 관광 여건 조성 등 국민의 문화생활이 회복될 수 있도록 뒷받침한다.

국민 곁으로 돌아온 예술을 체감할 수 있도록 국민참여형 예술행사를 개최(상반기)하고, '문화가 있는 날', '어르신 문화행사' 등 문화 프로그램은 방역 상황의 개선을 전제로 대면 프로그램으로 점차 확대해 나간다.

지방체육회 소속 순회지도자를 (등록)스포츠클럽에 파견(500개소)하고

(지정)스포츠클럽(100개소)에서 비인기종목·기초종목 육성, 체육 취약계층 지원 등을 통해 국민의 다양한 스포츠활동을 돕는다. 지역 보건소(영양사, 간호사)와 체력인증센터(운동처방사)의 협업으로 스포츠활동을 통한 체력 증진이 국민의 건강한 일상으로 이어질 수 있도록 한다.

국민들의 안전한 여행도 지원한다. ‘안전여행 캠페인’을 지속 추진하고 안전여행상품을 확산하는 한편, 거대자료(빅데이터)를 활용한 관광객 분산 서비스(여행콕콕서비스)도 계속 제공한다. 코리아둘레길 완성[’22년 서파랑길 개통, 디엠지(DMZ) 평화의길 조성]을 통해 국민들이 안전하게 걷기여행을 즐길 수 있도록 지원하고 코로나19 이후에는 걷기여행의 세계적 명소로 육성해 나갈 방침이다.

⑥ 문화예술을 통한 국민 위로

문체부는 코로나19로 지친 국민들에게 문화예술을 통해 위로와 회복의 메시지를 전할 계획이다. 코로나19로 변화된 일상의 아픔과 희망을 예술가의 시선으로 기록하는 ‘코로나19, 예술로 기록’의 결과물(약 950건)을 온라인에 공개하고 전 국민이 널리 접하고 공감할 수 있도록 전시, 대국민 투표 등 다양한 행사를 개최한다. 예술·인문·종교 등 다양한 분야에서 코로나19에 지친 국민을 위로할 수 있는 프로그램도 확대 지원할 계획이다.

백남준 작가의 국내 최대 매체예술(미디어아트) 작품인 ‘다다익선’도 복원하고 특별 전시를 통해 국민들에게 회복과 희망의 메시지를 전하는 한편, 관련 학술행사 등도 개최할 예정이다.

[중점과제 ③] 미래 문화·체육·관광 기반 조성

⑦ 케이(K)-콘텐츠 ‘디지털뉴딜’ 성과 창출

문체부는 문화콘텐츠 분야에서 기술 혁신을 통한 실감콘텐츠·확장 가상

세계(메타버스) 등 신규 서비스의 창출, 온라인동영상서비스(OTT) 방송영상 콘텐츠 경쟁력 강화 등 ‘디지털뉴딜’의 성과를 확산한다.

문화·체육·관광분야 연구개발(R&D) 투자를 전년 대비 184억 원 확대(’21년 1,139억 원⇒’22년 1,323억 원)하고, 문화체육관광기술진흥센터 출범(’21년 11월)에 따라 기획·관리·평가 기능을 강화하며 기술사업화도 확대한다.

게임·영화·웹툰 등 핵심 지식재산권(IP)에 첨단 기술을 결합해 ‘보는 영화’에서 ‘체험하는 영화’로의 새로운 시장 창출을 지원하고 ‘광화문 프로젝트’, 국립문화시설 실감 전시 등 실감콘텐츠 지원도 계속 이어간다.

온라인동영상서비스(OTT) 영상콘텐츠의 제작·유통을 활성화하기 위해 자체등급 분류제를 도입하고, 영상콘텐츠 제작비에 대한 세액공제 적용도 추진한다. 방송·온라인동영상서비스(OTT) 영상콘텐츠 자금(’21년 300억 원 조성) 및 드라마 자금(’22년 400억 원 조성)을 통한 투자와 제작지원·인력양성·해외진출 등 다양한 지원 정책을 병행한다. 특히 온라인동영상서비스(OTT) 특화 콘텐츠에 대한 제작 지원 시 지원 요건으로 제작사의 지식재산권(IP) 보유조건을 두어, 국내 온라인동영상서비스(OTT)와 제작사의 지식재산권(IP) 공유 모델을 수립해 플랫폼과 콘텐츠의 동반성장을 유도해 나갈 방침이다.

확장 가상세계(메타버스)에 대한 지원을 본격적으로 추진한다. 확장 가상세계 플랫폼 내 ‘케이(K)-메타월드’를 구축해 전 세계 한류팬이 확장 가상세계를 통해 한류 콘텐츠를 경험·소비할 수 있도록 지원하고, 게임·애니메이션·패션 등 분야별 확장 가상세계 콘텐츠 제작도 지원한다.

한류 확산에 따른 국내 콘텐츠에 대한 저작권 침해에 대응하기 위해 침해 인지부터 대응 조치까지 유기적으로 연계·분석하는 종합시스템(’22년~’24년, 177억 원)을 구축하고 저작권 침해 대응과 관련된 기술*도 개발한다.

* 소프트웨어 관련 저작권 분쟁 사전 방지 및 경쟁력 강화 핵심기술(신규 10억 원), 확장 가상세계 기술환경을 반영한 실감형 콘텐츠의 저작권 관리·유통·보호 기술(신규 50억 원)

⑧ 창의적인 미래 인재 양성

문체부는 미래를 이끌어갈 창의적인 문화 인재를 양성하고 청년이 체감하는 문화정책을 본격적으로 추진한다. 문체부 소관 정책자문위원회에 청년위원을 의무적으로 위촉하는 위원회를 확대(9개⇒17개)하고, 이를 총괄하는 청년문화정책위원회를 신설해 청년의 문화 수요에 부응하는 정책을 개발한다.

현장의 수요에 부응하는 콘텐츠산업 인재를 양성하기 위해, 교육과 실습·취업이 연계되는 지원체계를 구축해 문화기술·게임·온라인동영상서비스(OTT)·영화·애니메이션·웹툰·대중예술 등 분야별로 창의적인 인재를 양성한다. 청년예술인에 대한 ‘생애 첫 지원’ 확대(’21년 10억 원⇒’22년 30억 원), 창·제작 플랫폼(아트컬처랩, 160억 원) 조성 등 미래 예술 인재에 대한 지원도 대폭 강화한다.

⑨ 공정한 문화·체육 생태계 조성

문체부는 문화·콘텐츠 분야의 공정한 생태계 조성을 위해 「문화산업의 공정한 유통환경 조성에 관한 법률」을 제정해 불공정행위 금지, 위반 시 제재조치 도입 등에 대한 법적 근거를 마련한다. ’21년 9월에 제정된 「예술인 권리보장법」이 차질 없이 시행될 수 있도록 예술인 권리구제제도(신고접수·조사·사건심의·구제방안 의결)를 확립하고, 예술현장의 교육 프로그램도 확대 제공한다.

인권이 존중되는 체육 현장을 위한 지원도 강화한다. 전문체육 현장에서 인권을 강화하면서 경기력을 지속적으로 향상하기 위해서는 스포츠과학에 기반해 선수를 육성하는 체계로 전환해야 한다. 이에 스포츠과학 투자 강화, 중장기 계획 수립, 데이터에 기반한 선수 육성 체계 확립 등을 추진한다. 스포츠윤리센터의 전문성을 강화하기 위해 인력 및 지역사무소도 확충하고, 학교폭력 가해 선수 징계 정보 공유를 통한 대회 출전 제한 및 인권 교육 확대 등 학교 운동부의 폭력을 근절하는 정책도 지속한다.

⑩ 특색있는 문화·체육·관광 기반 강화

문체부는 지역 공연예술 활성화, 지역문화 활력 촉진 사업 등을 통해 지역 문화 격차를 완화하고 지역 문화생태계를 혁신한다. 국공립 공연장·국립예술단체와 지역별 민간 공연장·예술단체 간 협업을 매개로 지역의 공연예술을 활성화(87억 원)하고, 지역소멸 위기에 직면한 지자체 대상 문화활력 촉진 지원 사업(6개, 7억 5천만 원)을 추진한다.

특색 있는 문화시설도 확충해 국가와 지역의 문화경쟁력을 높인다. 내년부터 (가칭)이건희 기증관을 대표 국립문화시설로서 조성('27년 개관 목표)하는 한편, 기증 1주년 기념 특별전과 권역별 지역 순회전을 개최한다. 한글의 우수성을 알리고 세계 문자 연구·교류·전시 관련 국립시설인 국립세계문자관(인천 송도, '23년 3월) 조성도 차질 없이 준비한다.

특색있는 지역 관광 개발도 차질 없이 추진한다. 제4차 관광개발기본계획*을 본격적으로 이행하고, 이와 연계된 남부권광역관광개발 계획('22년 15억 원, 총사업비 6,858억 원)을 '22년 내에 수립할 계획이다. 방한 관광객 지역 확산을 위해 관광거점도시(부산·강릉·전주·목포·안동) 육성도 본격 추진('22년 331억 원, 총사업비 5,633억 원)한다.

* '22~'31년 중장기 관광개발 계획, 3+4권역(수도·강원·제주 / 충청·대경·전라·부울경)에 대한 ▲ 상생관광, ▲ 지능형(스마트)혁신관광, ▲ 지속가능관광 등 추진

문화로 국가 브랜드가 더욱 높아지고, 국민의 일상이 다시 회복되길

문체부 황희 장관은 “코로나19에도 불구하고 한류 등 문화의 힘으로 세계 속의 대한민국은 그 위상이 더욱 높아졌지만, 문화·체육·관광 분야 업계 종사자와 국민의 일상은 아직까지 회복되지 못한 현실이 안타깝다.”라며, “2022년은 문화강국으로서의 국가 브랜드를 더욱 높이고, 코로나19로 어려움을 겪는 국민들의 문화일상이 조속히 회복될 수 있도록 문체부가 할 수 있는 모든 역량을 결집하겠다.”라고 밝혔다.

따로 붙임 2022년 주요 업무 추진계획

담당 부서 <총괄>	기획조정실 기획혁신담당관	책임자	과장	최성희 (044-203-2211)
		담당자	서기관	이수원 (044-203-2212)
문화	문화정책관 문화정책과	책임자	과장	박승범 (044-203-2511)
		담당자	서기관	이하늘 (044-203-2512)
예술	예술정책관 예술정책과	책임자	과장	이은복 (044-203-2711)
		담당자	사무관	김현정 (044-203-2712)
지역	지역문화정책관 지역문화정책과	책임자	과장	이정미 (044-203-2611)
		담당자	서기관	정현욱 (044-203-2631)
콘텐츠	콘텐츠정책국 문화산업정책과	책임자	과장	김용섭 (044-203-2411)
		담당자	서기관	강여원 (044-203-2422)
저작권	저작권국 저작권정책과	책임자	과장	최종철 (044-203-2471)
		담당자	사무관	윤은숙 (044-203-2478)
미디어	미디어정책국 미디어정책과	책임자	과장	이선영 (044-203-3211)
		담당자	서기관	이수지 (044-203-3212)
종무	종무실 종무1담당관	책임자	과장	강성태 (044-203-2311)
		담당자	서기관	최재환 (044-203-2312)
체육	체육국 체육정책과	책임자	과장	정태경 (044-203-3111)
		담당자	사무관	조현성 (044-203-3112)
체육협력	체육협력관 국제체육과	책임자	과장	김경화 (044-203-3161)
		담당자	사무관	이종호 (044-203-3167)
관광	관광정책국 관광정책과	책임자	과장	윤태욱 (044-203-2811)
		담당자	서기관	김경환 (044-203-2812)
관광산업	관광산업정책관 관광산업정책과	책임자	과장	임성환 (044-203-2861)
		담당자	사무관	정슬기 (044-203-2888)
국민소통	소통정책관 소통정책과	책임자	과장	정인규 (044-203-2911)
		담당자	사무관	안지윤 (044-203-2913)
해외문화 홍보	해외문화홍보원 기획운영과	책임자	과장	하윤진 (044-203-3307)
		담당자	사무관	이나영 (044-203-3308)

