



문체부, 청년의 도전과 성장, 더 힘껏 뒷받침한다

- 국무조정실 주관, ‘2025년 청년정책 추진실적 평가결과’ 장관급 기관 1위
- 2026년, 청년이 문화로 꿈을 펼칠 수 있도록 정책 역량 집중

문화체육관광부(장관 최희영, 이하 문체부)는 국무조정실이 주관한 ‘2025년 청년정책 추진실적 평가’에서 장관급 기관 중 1위를 달성했다고 밝혔다.

이번 평가는 47개 중앙행정기관의 청년정책 추진 성과와 청년의 삶 개선 기여도를 종합적으로 점검한 것이다. 문체부는 문화예술·콘텐츠·체육·관광 등 소관 분야의 정책 역량을 바탕으로 청년의 일상과 진로에 실질적인 도움을 주는 사업을 추진하고, 청년과 소통하며 정책 체감도를 높여온 점에서 좋은 평가를 받았다.

2025년, 청년의 문화접근성 높이고, 청년 문화인의 성장 기반 마련

문체부는 2025년에 청년이 더욱 가까이에서 문화를 누리고, 청년예술인이 창작활동을 이어가며, 현장에서 실무역량을 키울 수 있도록 문화향유, 창작지원, 인재 양성 정책을 촘촘히 추진했다.

먼저 청년의 문화향유 기회를 넓혔다. ‘청년문화예술패스’를 통해 19세 청년 약 16만 명을 대상으로 공연·전시 관람비를 지원하고, 청년들이 자주 이용하는 헬스장·수영장 등 체육시설 이용료를 문화비 소득공제 대상에 포함해 청년의 문화·여가비 부담을 줄였다.

청년예술인이 문화예술 분야에 도전하고 활동할 기반을 마련하는 지원도 확대했다. 국립예술단체 청년교육단원을 확대해 542명에게 전문교육과 현장 경험을 제공하고, 전통연희, 한국무용, 연극, 오케스트라 분야의 국립청년

예술단 4개 단체를 신설해 청년예술인의 활동 기회를 마련했다. 청년예술인 예술활동 적립계좌도 새롭게 도입해 청년예술인 약 3천명이 창작활동을 지속하며 자립 기반을 준비할 수 있도록 지원했다.

‘케이-컬처’를 이끌 청년 문화인재도 적극 양성했다. 콘텐츠 창의인재 동반사업을 통해 청년 창작인재 326명을 발굴·양성하고, 전문가 상담(멘토링)과 우수 기획(프로젝트) 사업화 지원으로 산업계 진출을 도왔다. 이와 함께 애니메이션, 웹툰, 게임, 방송영상콘텐츠, 광고 분야 등에서 현장형 교육 과정(프로그램)을 운영해 청년 인재가 실무역량을 키울 수 있도록 지원했다.

청년과의 소통도 지속적으로 강화했다. 공식누리집 ‘청년소리의 정원’과 청년문화포럼 등을 통해 청년의 의견을 폭넓게 수렴하고, 2030자문단과 사업 담당자가 함께하는 ‘청년정책 소통간담회’를 통해 정책 제안을 구체화했다. 개별 사업 운영 과정에서도 참여자 의견을 반영해 운영방식을 개선하는 등 정책 체감도를 높였다.

2026년, 창작활동부터 해외 도전까지 청년 지원 폭 넓혀

문체부는 올해도 청년이 체감할 수 있는 정책 기반을 더욱 강화한다. 2026년 문체부 청년정책은 총 41개 과제, 약 2,380억 원 규모로 추진한다.

청년 창작자의 안정적인 창작활동을 뒷받침하는 ‘케이-아트(K-Art) 청년 창작자 지원’ 사업을 새롭게 추진해 청년 순수예술 원천창작자 3천 명에게 연 9백만 원의 창작지원금을 제공한다. 청년예술인 예술활동 적립계좌는 기존 가입자와 신규 가입자를 포함해 대상자를 총 6천 명으로 확대한다.

청년의 해외 도전과 현장 경험 기회도 넓힌다. 올해 처음 시행하는 ‘청년 케이-컬처 글로벌 프런티어’ 사업을 통해 청년 약 700명이 해외 현지에서 ‘케이-컬처’ 사업(프로젝트)을 직접 기획·운영하거나, 해외 소재 문화 유관 기관에서 일하며 경험을 쌓을 기회를 제공한다. 또한 2026년 1회 추가경정 예산을 통해 문화예술기관 연수단원, 문학관 청년인턴, 산업현장 연계형

관광인력 양성, 콘텐츠 기업 인턴십 등을 추진해 총 725명 규모의 청년 현장 고용과 일 경험 확대를 집중적으로 지원할 계획이다.

청년의 일상 속 문화향유도 더욱 넓힌다. ‘청년문화예술패스’는 지원 대상을 기존 19세에서 19~20세로 넓히고, 이용 분야도 영화, 도서(하반기) 까지 추가하며, 지역 청년의 지원금도 인상(수도권 15만 원, 비수도권 20만 원)한다. 청년 문화예술인에게 문화가 있는 날 공연 기회를 제공하는 ‘청춘 마이크’ 사업도 확대해 청년에게 무대를 제공하면서, 문화환경 취약지역의 문화 향유도 지원('26년 약 300회 공연)할 예정이다.

최휘영 장관은 “이번 평가 1위는 청년의 삶에 문화정책이 실질적인 힘이 될 수 있도록 현장과 함께 고민하고 정책으로 연결해 온 결과”라며, “청년은 ‘케이-컬처’의 토대이자 미래다. 2026년에도 청년의 목소리를 정책의 출발점으로 삼아, 청년이 일상에서 문화를 더 넓게 누리고, 문화 현장과 세계 무대에서 자신의 가능성을 마음껏 펼칠 수 있도록 실효성 있는 정책을 속도감 있게 추진하겠다.”라고 밝혔다.

붙임 2026년 문체부 주요 청년정책 현황

담당 부서	문화예술정책실 문화정책과	책임자	과장	명수현 (044-203-2511)
		담당자	서기관	김영조 (044-203-2513)



연번	과 제 명	주 요 내 용	지원규모 (예정)
1	무대기술인턴십	■ 무대기술 현장실무 경험, 인건비 지원	60명
2	공예 청년 인턴십 지원	■ 청년 공예인력에게 공예기술, 공방운영 등 현장 근무경험 기회 제공, 인건비 지원	120명
3	청년 디자이너 인턴십 지원	■ 공공디자인 실무 경험, 인건비 지원	105명
4	프로스포츠 인턴십 지원	■ 프로스포츠 단체·구단 취업 희망 청년에게 실무경험 기회 제공, 인건비 지원	89명
5	문화예술기관 연수단원 지원	■ 문화예술 분야 전공 졸업자 대상 문화예술기관 실무경험 제공 및 전문교육을 통해 경력형성 지원 및 일자리 확대(기획·경영/ 창작·실연)	671명
6	문학관 인턴 지원	■ 문학분야 청년들의 현장 직무 경험 제공 및 문학관 활성화를 위해 전국 공사립 문학관(50개소) 대상, 청년인턴 인건비 지원	50명
7	산업현장 연계형 관광인력 양성	■ 관광분야 취업희망 청년 등 구직자 대상 산업현장 수요 맞춤형 사전 직무교육(1개월 내외) - 인턴십(3개월) - 취업연계 과정 운영	100명
8	콘텐츠 기업 인턴십 지원	■ 창의인재동반사업 등 주요 콘텐츠 교육과정을 수료한 전문인력과 콘텐츠 기업의 인력수요를 매칭하여 인재들에게는 직무경험 기회제공	300명
9	전통문화 청년창업 육성 지원	■ 전통문화 청년 예비창업 공모전 개최('26. 30개팀), 초기창업 기업 (3년 이내) 선정 및 지원('26. 55개사)	30개팀 55개사
10	게임기획지원	■ 인디게임 개발 캠프 및 선도기업 매칭 프로그램 운영, 국내외 주요 인디게임 전시회 참가 지원	65개 (청년)
11	스포츠 융복합 대학원 운영	■ 대학원생 장학금, 행정인력 인건비, 기자재·재료 구입비, 현장 실습비 등 스포츠 융·복합 석사과정 운영비 지원	2개 대학 (‘23~’27)
12	예비예술인 현장역량 강화 지원	■ 예술대학(원)-민간예술단체·문화재단 등이 협력하여 예비예술인에게 프로젝트, 현장실습 등 제공	1,115명
13	미래형 관광인재 육성사업	■ ICT 활용 여행상품 기획, 관광 마케팅 등 융합형 관광인재 양성교육 지원	650명
14	저작권기술 글로벌 인재 양성	■ 저작권 기술 연구개발 지원 이공학 석박사 과정 인력 해외 기관연구, 실무 인턴십, 교육수강 등 파견 지원 국내외 협력형 교과목 개설운영 지원	11개 대학 (3개 신규)
15	생활밀착형 체육시설 공급 확대	■ 청년 등 누구나 지역 생활권에서 체육활동을 즐길 수 있도록, 수영장·체육관 등 주민 이용 생활체육시설 확충 * 생활밀착형 국민체육센터 28개소, 근린생활형 소규모체육관 27개소	55개소
16	콘텐츠 창의인재 동반	■ 콘텐츠 분야 예비창작자 와 멘티의 밀착 멘토링 지원을 통한 청년인재의 창작능력 개발	300
17	OTT·콘텐츠 특성화 대학원 지원	■ 신산업 현장(OTT·콘텐츠)에 필요한 석·박사급 전문 인재 양성을 위해, 특성화 대학원 공모 선정 및 운영 지원	3개 대학
18	K-글로벌 방송영상콘텐츠 교육과정	■ 기획·제작·마케팅 , OTT·콘텐츠 특화 분야의 이론 및 현장실무 중심 교육	70
19	1인 광고콘텐츠 창작자 지원	■ 청년 대상 광고콘텐츠 관련 정규과정, 심화반, 실전프로젝트반, 광고프로듀싱반 등 운영	106
20	이스포츠 전문인력 양성	■ e스포츠 전문인력 양성기관을 통해 이스포츠 관련 진로교육 및 직무역량 향상교육	6개소

21	게임인재원 운영	■ 게임인재원 학과별 교육과정 을 운영하여 AI·신기술을 포함한 미래 게임산업 청년인재 양성	119
22	애니메이션 제작인력 양성	■ 애니메이션 실무교육 및 인턴십 연계 프로그램 등 제공	45명
23	만화콘텐츠 창작 지원	■ 다양성 만화 및 웹툰 창작 초기단계 지원 (‘26. 다양성 만화 140개, 창작 초기단계 100개 작품)	240개
24	웹툰 창작인력양성	■ 대학등 웹툰 특화기관 과 연계한 소수정예 창작인력 양성 교육 지원	3개 기관
25	K-Art 청년창작자 지원	■ 지역별 순수예술 청년 원천창작자 창작활동비 (1인당 연 9백만원) 지원 및 창작물 산출	3,000명
26	청년예술인 예술활동 적립계좌	■ 예술활동증명 을 완료한 청년예술인 대상 2년간 월적립액(10만원) 에 대해 1:1 정부매칭	6,000명
27	예술인 예술활동준비금 지원	■ 예술활동증명 을 완료한 예술인 대상으로 활동준비금 300만원 지원	18,000명 (청년)
28	국립예술단체 청년교육단원	■ 9개 국립예술단체 (국립무용단, 국립발레단 등) 연합 청년교육단원 을 선발하여 전문교육 및 무대 참여기회 제공	520명
29	국립청년예술단	■ 청년 예술인을 시즌단원 방식으로 채용하는 국립예술단 을 운영하여 청년들의 국립예술단 진입기회 확대	4개 단체
30	신진작가 화랑전속계약 활동 지원	■ 화랑의 전속 미술작가 발굴·육성 지원을 통한 안정적인 창작환경 제공	260명
31	아르코 청년 예술가 지원	■ 예비예술인 현장 진입 에서부터 전문예술인 까지 단계적 지원을 통해 예술계 안정적 진입과 성장 촉진	71명
32	청년문화예술패스	■ 문화소비 여력이 부족한 19세~20세 청년 대상 문화예술경험 기회 제공 확대 ▲ 연령 : (‘25) 19세, 16만명 → (‘26) 19~20세, 28만명 ▲ 사용분야 : (‘25) 공연·전시 관람 등 → (‘26) 영화 및 도서 추가 ▲ 지원금액 : (‘25) 최대 15만원 → (‘26) 수도권 15만원, 비수도권 20만원	28만명
33	문화가 있는 날 청춘 마이크	■ 청년 문화예술인에게 문화가 있는 날 공연 기회 제공 (무대장비 등)을 통해 성장 발판 제공 (‘26. 110팀)하고, 문화환경 취약지역에는 문화향유 지원	약 300회 공연지원
34	국공립시설 청년할인	■ 국·공립 박물관, 미술관, 수목원 등 문화관광시설 관람에 청년 할인 확대 추진 * 향후 국립 박물관·미술관 등 유료화 시 만 24세 이하 청년 할인 추진 등	-
35	청년인문교실	■ 고립·은둔 청년, 사회필수직업군 청년 및 성찰과 재충전이 필요한 지역 청년들을 위한 인문프로그램 운영	5개 지역
36	발달 장애인 문화예술학교 지원	■ 교육 기회를 얻기 어려운 발달장애인 대상 문화예술교육 을 제공하고 오디션, 교류대회, 전시·연주회 등 전문예술 활동 참여 확대	90개 프로그램
37	예비 장애예술인 창·제작 준비과정 지원	■ 청년 장애예술인 등 사각지대에 놓인 예비 장애예술인(단체)을 대상으로 한 창·제작 사전 준비 과정을 지원	65개
38	문화PD 운영	■ 청년 1인 크리에이터를 문화PD 로 선발하여, 콘텐츠 제작 을 지원하고, 결과물이 취창업 포트폴리오 가 되는 선순환 구조 마련	35명
39	관광두레 조성 (청년두레 지원)	■ 지역 청년 등 주민공동체가 주도하는 관광사업체(청년두레) 의 창업 및 경영 지원	165개소
40	아태청년교류단 설치	■ 경주 APEC의 성과를 계승 하기 위해 한·미·중·일 청년 교류 프로그램 을 통한 청년세대 글로벌 연대 강화	40명
41	청년 K-컬처 글로벌 프런티어	■ 문화·예술·콘텐츠 분야 청년들이 해외에서 K-컬처 확산 을 위한 프로젝트 기획·활동 하도록 지원	700명