

품격 있는 문화국가 대한민국

정책자료집 ❶ 총괄

2008.2 ~ 2013.2

문화체육관광부



발간사

지난 5년간 우리나라 문화, 체육, 관광 분야의 정책 환경에는 큰 변화가 있었습니다. 2008년 시작된 글로벌 경제위기 속에서 문화콘텐츠산업과 관광산업은 우리 경제에 활기를 불어넣고 일자리를 창출할 신성장 동력의 핵심 산업으로 주목받게 되었습니다. 국민소득 2만 달러 달성과 저출산·고령화 시대로의 전환, 주5일 근무·수업제 시행 등의 변화로, 국민들 일상생활 속에서의 문화예술, 스포츠, 관광에 대한 수요가 급속하게 늘어났습니다. 국제무대에서는 이제 우리의 경제적 수준에 걸맞은 문화국가의 위상을 확립하여 진정한 선진 일류국가를 만들어야 한다는 요구가 어느 때보다 높아졌습니다.

이러한 환경 변화와 수요 증대에 부응하기 위하여, 문화체육관광부는 ‘품격 있는 문화국가, 대한민국’이라는 가치를 내걸고 문화예술·콘텐츠·관광·체육 각 분야에서 실질적으로 정책현장과 국민의 삶을 바꾸는 정책들을 꾸준히 추진했고, 그 결과 여러 가지 성과를 이루어 냈습니다.

우선 국민들의 문화 향수 기회를 확대하고자 많은 노력을 기울였습니다. 전국 곳곳에 문화기반시설과 스포츠시설을 지속적으로 확충하고, 학교 문화예술·체육 교육을 대폭 확대하였습니다. 대한민국의 심장부인 광화문 인근에 국내 최초의 국립 근현대사 박물관인 대한민국의사박물관과 함께 국립현대미술관 서울관을 건립하고, 서울 역사(驛舍)를 문화예술이 생동하는 문화 플랫폼 ‘문화역서울 284’로 재탄생시켰습니다. ‘한글 박물관’ 건립을 추진하고 ‘한글날’을 22년 만에 공휴일로 재지정하여 우리 민족의 최고 문화유산인 한글의 중요성을 환기시켰습니다. 예술지원의 원칙을 정비하고 문화예술진흥기금의 재원을 확충하는 한편, 예술인 복지법 제정 등 법·제도 정비를 통해 예술 창작 여건을 개선시켰습니다. 또한 문화·여행·스포츠 바우처 등의 지원으로 소외계층의 문화 향유 기회를 늘렸습니다.

문화콘텐츠 분야의 성공은 한류가 전 세계로 확산된 것으로 요약될 수 있을 것입니다. K-POP으로 증폭되기 시작한 한류 열풍은 한국 영화, 한글, 한국 음식 등 한국 문화 전반에 대한 관심으로 이어지고 있습니다.



장기적인 세계 경기침체에도 불구하고 우리의 콘텐츠산업 매출과 수출은 2007~2011년 동안 각각 6.4%와 21.9%의 연평균 증가율을 기록하며 성장세를 이어가고 있습니다. 이러한 성과의 이면에는 국무총리를 위원장으로 하는 ‘콘텐츠산업진흥위원회’를 구성하여 국가적인 콘텐츠 산업 지원체계를 마련하고, 콘텐츠 투자재원 다변화, 업계의 제작역량 강화와 해외 진출을 적극적으로 지원하는 등 콘텐츠산업을 새로운 성장동력으로 집중 육성한 노력이 있었습니다.

관광 분야에서도 불합리한 규제와 제도를 과감히 개선하고, 관광 한국의 매력을 전 세계에 알리는 ‘2010~2012 한국방문의 해’ 캠페인을 의욕적으로 전개한 결과, ‘외래 관광객 1천만 명 시대’를 맞이하였습니다. 서울 G20 정상회의, UNWTO 총회, 핵안보 정상회의 등 세계 유수의 국제회의를 성공적으로 개최함으로써 세계 6위의 국제회의 강국으로 부상하였습니다. 아울러 강변 문화관광 및 생태·녹색관광 자원을 확충하는 등 지역민의 삶의 질을 높이고 국내 관광을 활성화하기 위한 여건을 만드는 데도 힘을 썼습니다.

스포츠 분야에서는 2011 대구세계육상선수권대회, 2018 평창동계올림픽대회 등 대규모 스포츠대회를 성공적으로 개최·유치함으로써 동·하계 올림픽대회, 월드컵 축구대회, 세계 육상선수권대회, F1 등 5대 국제경기대회를 모두 치르는 세계 다섯 번째 국가로 자리매김하였습니다. 스포츠 경기력 향상에 대한 과학적 분석과 지원 정책은 2012 런던올림픽대회에서 종합 5위의 성과를 거두는 배경이 되었습니다. 이와 함께 콘텐츠, 관광, 체육 등 모든 분야에서 공정하게 경쟁하고 동반 성장하는 환경을 조성하기 위한 정책적 노력도 소홀히 하지 않았습니다.

이번에 발간한 정책자료집은 지난 5년간 문화체육관광부가 각 분야에서 추진한 주요 정책 내용과 성과 그리고 향후 과제를 갈무리한 자료로서, 앞으로 관련 정책을 추진하는 데 좋은 참고서가 되기를 기대합니다.

끝으로 그동안 책을 만드느라 애쓰신 문화체육관광부 직원과 유관기관 관계자 및 집필진 여러분께 깊은 감사의 말씀을 드립니다.

문화체육관광부 장관 최 광 식





목차

제1장 이명박 정부 문화정책의 비전과 방향	9
제1절 문화정책 변천 개관	10
제2절 이명박 정부 문화정책의 원칙과 비전	15
1. 문화정책의 배경	15
2. 문화정책의 기본원칙	16
3. 문화정책의 중장기 정책비전과 추진전략	17
제2장 분야별 정책의 추진 현황 및 내용	25
제1절 문화체육관광부 일반 현황	26
1. 문화재정의 확충	26
2. 문화행정 주요 법률 정비	30
3. 문화행정 조직 개편	35
제2절 분야별 성과와 한계	41
1. 문화예술 분야	41
2. 문화산업 분야	62
3. 관광 분야	83
4. 체육 분야	102
제3장 향후 문화정책의 과제	127
제1절 정책 여건 및 전망	128
제2절 향후 과제	130
부록 1. 사진으로 보는 이명박 정부 문화체육관광	133
부록 2. 통계로 보는 문화정책	145
부록 3. 연도별 문화체육관광 주요업무계획(2008~2012)	165



표 목차

〈표 1-1〉	시기별 문화행정 변화(이명박 정부 이전)	11
〈표 1-2〉	문화행정 조직체계의 변천(이명박 정부 이전)	14
〈표 1-3〉	이명박 정부 〈문화비전 2012〉	18
〈표 2-1〉	정부 재정 대비 문화체육관광부 재정 점유율 변화	27
〈표 2-2〉	문화체육관광부 최근 6년간 부문별 재정 추이	27
〈표 2-3〉	문화예술진흥기금 조성 및 운용실적	28
〈표 2-4〉	영화발전기금 조성 및 운용실적	28
〈표 2-5〉	관광진흥개발기금 조성 및 운용실적	29
〈표 2-6〉	국민체육진흥기금 조성 및 운용실적	29
〈표 2-7〉	지역신문발전기금 조성 및 운용실적	30
〈표 2-8〉	신문발전기금 조성 및 운용실적	30
〈표 2-9〉	문화예술 분야 주요 법률 정비 현황	31
〈표 2-10〉	문화산업 분야 주요 법률 정비 현황	32
〈표 2-11〉	관광 분야 주요 법률 정비 현황	33
〈표 2-12〉	체육 분야 주요 법률 정비 현황	34
〈표 2-13〉	타 부처와의 MOU 체결 현황	46
〈표 2-14〉	국가상징 문화공간 조성계획	58
〈표 2-15〉	〈제1차 콘텐츠산업 진흥 기본계획〉 추진체계 및 중점과제	65
〈표 2-16〉	참여정부와 이명박 정부 콘텐츠산업 핵심 추진과제 비교	66
〈표 2-17〉	문화콘텐츠산업 부문 예산 구성	68
〈표 2-18〉	시대별(정부별) 관광정책의 특징	83
〈표 2-19〉	강변문화관광 개발계획 선도 사업 현황	87
〈표 2-20〉	생태·녹색관광자원 개발 사업 현황	89
〈표 2-21〉	생태관광 10대 모델 사업	89
〈표 2-22〉	이야기가 있는 문화생태탐방로 현황	90
〈표 2-23〉	한국 슬로시티 지정 현황	92
〈표 2-24〉	우리나라 국제회의 개최건수 및 순위 변화	95
〈표 2-25〉	해외 의료관광객 수	96
〈표 2-26〉	관광레저형 기업도시 사업 개요	97
〈표 2-27〉	관광협력 협정 또는 양해각서 체결건수	98
〈표 2-28〉	관광중사원 자격별 등록 현황	99
〈표 2-29〉	연도별 관광동향	100



〈표 2-30〉	이명박 정부 체육정책의 부문별 목표와 추진내용	103
〈표 2-31〉	주 2회 이상 규칙적 생활체육활동 참여율 변화	104
〈표 2-32〉	시·도 생활체육교실 운영 수	105
〈표 2-33〉	생활체육광장 연도별 사업 추진실적	105
〈표 2-34〉	종목별 동호인행사 지원사업 추진실적	106
〈표 2-35〉	지역동호인클럽리그 운영 사업 추진실적	106
〈표 2-36〉	시·도 종목별대회 지원실적	106
〈표 2-37〉	연도별 학교스포츠클럽 운영 현황	109
〈표 2-38〉	운동장 생활체육시설 조성지원사업 추진실적	110
〈표 2-39〉	스포츠산업 기술개발 사업 지원 현황	118
〈표 2-40〉	스포츠산업 전문 인력 양성 현황	119
〈표 2-41〉	연도별 국가대표선수 훈련규모	120
〈표 2-42〉	체육영재 현황	121
〈표 2-43〉	국가대표선수촌 훈련시설 연도별 투자 현황	123



그림 목차

〈그림 2-1〉	현행 문화체육관광부 기구표	37
〈그림 3-1〉	총인구의 감소 및 고령사회 진입	129

●

제1장 이명박 정부 문화정책의 비전과 방향

제1절 문화정책 변천 개관
제2절 이명박 정부 문화정책의 원칙과 비전



제1절 문화정책 변천 개관

● 제1장 이명박 정부 문화정책의 비전과 방향

● 이명박 정부는 국가의 중장기 문화 정책 비전으로 '품격 있는 문화국가, 대한민국'을 설정하였다. 이는 내적으로 국민 모두가 생활 속에서 문화적 삶과 그 필요로움을 누릴 수 있어야 하고, 대외적으로는 문화를 통해 우리 국가브랜드 가치를 높이는 한편, 개방되고 포용적인 대한민국이 됨을 내포하고 있다.

한국 문화정책의 변천과정은 크게 세 단계로 구분될 수 있다. 첫 번째는 광복 이후 정부 출범부터 1970년대 유신정권에 이르기까지의 시기이고, 두 번째는 제5공화국과 제6공화국 기간으로 1980년대 초에서 1992년까지이다. 세 번째는 1993년 문민정부 출범 이후부터 이명박 정부에 이르는 시기로 볼 수 있다.

먼저 유신정권 시기까지는 대체로 문화정책에 대한 사회의 전반적인 관심과 지원이 미약하여, 규제 중심의 소극적인 정책에 머물러 있었다.

1, 2공화국에서는 소속 문화기관을 관리·운영하고 관변 예술인단체의 창작비를 지원하는 정도의 문화정책에 머물러 있었으며, 정치·사회적인 불안과 경제적인 피폐로 인해 문화예술에 대한 정책적 관심 자체가 매우 낮았다. 제3공화국에서는 <문화재보호법> 제정, 한국예술문화단체총연합회(예총) 발족, 문화공보부 발족 등 문화정책에 필요한 법제와 행정체제가 정비되었으나, 문예 진흥을 위한 실질적인 투자는 이루어지지 않았다. 제4공화국에서는 <문화예술진흥법>이 제정되고 한국문화예술진흥원이 설치되었으며, 문화예술 진흥을 위한 최초의 중장기 종합계획인 <문예 진흥 5개년 계획>을 수립하는 등 문화정책으로 의미 있는 성과를 거두었다.

1980년대 5공화국 출범 이후 6공화국까지의 문화정책은 이전시기와 마찬가지로 규제 중심의 정책기조를 유지하면서도 문화에 대한 대폭적인 투자 확대를 통해 문화 진흥의 정책을 강화하였다. 정부는 1983년 <제5차 경제사회 발전 5개년 수정계획>

에 문화 분야를 포함하여 1985년 <문화발전 장기 정책구상(1986~2000)>을 발표하였는데, 이들 계획은 체계적으로 추진되지 못하다가 1986년에 수립된 <제6차 경제사회 발전 5개년 계획(1987~1991)>에 수용되었다.

제5공화국 시기 동안 일반회계 예산이 105% 증가한데 비해 문화 부문 예산은 230%가 증가되었으며, 이렇게 확보된 재원은 국립현대미술관, 예술의 전당, 국립국악당 등 대규모 문화시설 건립에 투자되었다. 또한 컬러TV 보급이 확대되고 야구를 비롯한 프로스포츠가 활성화되는 등 대중문화산업 영역에서의 정책적 지원도 강화되기 시작했다. 아울러 1968년부터 계속되었던 문화공보부가 1989년에 분리되어 1990년에 문화부가 신설되었다.

문민정부의 출범은 문화정책에도 많은 변화를 가져왔는데, 정책의 영역이 확대되고 종전의 규제 중심에서 자율성을 강조하는 방향으로 문화정책이 발전하게 된다. 문민정부는 1993년 문화부와 체육청소년부를 통합하여 문화체육부를 발족하였고, 1994년에는 교통부에 속해 있던 관광업무를 이관하고 문화산업국을 신설함으로써 문화예술, 체육, 관광, 문화산업의 영역으로 문화정책범위를 확대하였다. 당시 문화체육부는 '삶의 질 세계화를 위한 문화 복지 기본구상'을 통해 엘리트 문화예술정책에서 시민들의 문화 복지를 강조하는 정책을 제시한다.

국민의 정부는 출범과 함께 부처 명을 문화관광부로 개칭하면서 문화와 관광, 문화와 산업의 영역을 연계하려는 시도를 분명히 했다. 특히 문화예산의 1% 달성을 실현했고 '영화진흥위원회' 출범과 '문화콘텐츠진흥원' 설립 등을 통해 국가적 차원에서 문화산업 육성을 강화했다.

참여정부는 문민정부의 문화적 '자율성'과 국민의 정부의 '창조성'의 두 이념을 함께 강조하여 통합적인 문화정책을 추진하고자 했다. <창의 한국>, <새예술정책>, <C-KOREA> 등 중장기 정책비전을 통해 '국민 문화 향유권 확보', '문화·관광·스포츠산업의 성장동력화', '문화의 지역분권화'를 실현하고자 노력했다.

표 1-1 시기별 문화행정 변화(이명박 정부 이전)

시기	이념	특징	주요 정책
제1·2공화국 (1948~1961)	반공주의	문화에 대한 정책적 관심과 지원 미약	<ul style="list-style-type: none"> • 국산영화 입장세 면세(1954) • 외화수입쿼터제 실시(1959) • 저작권법 제정(1957)

시기	이념	특징	주요정책
제3공화국 (1961~1972)	민족문화 창달	<ul style="list-style-type: none"> • 공보행정 우위 • 규제·통제 중심 • 문화예술행정의 본격화 	<ul style="list-style-type: none"> • 공연법(1961), 국민체육진흥법(1962), 문화재 보호법(1962), 영화법(1962), 음반에관한법률(1967), 문화예술진흥법(1972) 등 제정 • 스크린쿼터제 도입(1966), 음반및영화대본 사전 심사제도(1968) • 문화공보부 발족(1968) • 문화재보수 5개년 계획 수립(1964) • 국립현대미술관(1969), 중앙국립극장(1973), 국악사양성소(1967) 건립
제4공화국 (1972~1981)	자주적 민족문화	<ul style="list-style-type: none"> • 전통문화 및 문화유산의 보전·계승 강조 • 문화통제정책 • 국민홍보용 문화 사업 	<ul style="list-style-type: none"> • 문화진흥기금 모금 시작(1973) • 한국문화예술진흥원 설립(1954) • 문화의 달(1972), 문화의 날(1973) 행사 시작 • 문예 중흥 5개년 계획 발표(1973) • 대중문화 통제 강화: 대중가요방송 금지 조치, 음반에 대한 건전가요 삽입 의무, 완성필름 사후 검열 • 관광기본법 제정(1975)
제5공화국 (1981~1988)	문화민주주의 문화입국	<ul style="list-style-type: none"> • 문화적 주체성 강조 • 문화투자 확대 • 지방문화의 육성 	<ul style="list-style-type: none"> • 문화 부문 중장기 계획 수립: 경제사회 발전 5개년 계획에 문화발전계획 포함, 지방문화 중흥 5개년 계획(1984), 문화발전 장기 정책구상(1985) 등 • 공연장 허가대상 축소, 공연장 관람표 인기제도 폐지(1981) • 건축물미술장식제도 도입(1982) • 영화업 등록제, 공연윤리위원회의 사전심의제(1984), 외화수입쿼터제 폐지, 외국영화사 직배 허용(1986) • 전통건축물보존법(1984), 박물관법(1985), 유선방송관리법(1986) 제정 • 예술의 전당, 독립기념관, 국립국악당 건립 • 아시아경기대회 개최(1986) • 관광진흥법 제정(1986)
제6공화국 (1988~1993)	문화주의	<ul style="list-style-type: none"> • 문화복지 지향 • 문화의 생활화 강조 • 문화격차 해소 및 문화향수권 강조 • 국제문화교류의 양적 확대 및 다변화 	<ul style="list-style-type: none"> • 문화 발전 10개년 계획 발표(1990) • 다양한 문화향수권 신장 사업 추진: 찾아가는 문화 사업, 문화가족 운동, 문화달력, 문화사랑방 운동, 문화거리 조성, 사랑티켓 사업 등 • 한국예술종합학교 설립(1993) • 음반및비디오물에관한법률(1991), 도서관진흥법(1991), 박물관및미술관진흥법(1991) 제정 • 서울올림픽대회 개최(1988) • 국민생활체육 진흥 종합계획 수립(1990) • 제1차 관광개발 기본계획 수립(1991)

시기	이념	특징	주요정책
문민정부 (1993~1998)	세계화 민주화	<ul style="list-style-type: none"> • 우리 문화의 세계화 강조 • 문화산업 육성 시작 	<ul style="list-style-type: none"> • 문화 창달 5개년 계획 수립(1993) • 제1차 국민체육진흥 5개년 계획 수립(1993) • 문화산업육성법 제정(1994) • 삶의 질 세계화를 위한 문화 복지 기본구상 발표(1994) • 음반 사전심의제 폐지(1996) • 문화의 집 조성(1996) • 영상진흥기본법 제정(1995) • 영화 상영등급부여제도 신설(1997) • 문화비전 2007 발표(1997) • 국제회의산업 육성에 관한 법률 제정(1996)
국민의 정부 (1998~2003)	창의적 문화국가	<ul style="list-style-type: none"> • 진흥 위주 문화정책 전환: 팔길이 원칙 • 국가발전의 성장동력으로 문화산업 육성 • 문화예산 1% 달성 	<ul style="list-style-type: none"> • 새문화관광정책 발표(1998) • 제2차 국민체육진흥 5개년 계획 수립(1998) • 일본 대중문화 단계적 개방(1998) • 문화산업 발전 5개년 계획 수립(1999) • 문화산업진흥기본법 제정(1999) • 공연예술규제 전면폐지·완화(1999) • 국립극장 책임운영기관 전환(2000) • 한국문화번역원 설립(2001) • 제2차 관광개발 기본계획 수립(2001) • 한국문화관광정책연구원 발족(2002) • 방송법 제정 및 방송위원회 출범(2000) • 게임산업개발원(1999), 영화진흥위원회(2000), 문화콘텐츠진흥원(2001) 설립 • 스포츠산업 육성대책 수립(2001) • 영화 제한상영가등급 신설(2001) • 출판및인쇄진흥법 제정(2002) • 한·일 월드컵 축구대회 개최(2002)
참여정부 (2003~2008)	자율·참여·분권	<ul style="list-style-type: none"> • 민간자율성 강화 • 수요자 중심의 문화정책 • 문화의 중앙 집중 해소 	<ul style="list-style-type: none"> • 창의 한국 발표(2003) • 새 예술정책 발표(2004) • C-KOREA 2010(2005) • 관광레저도시추진기획단 발족(2005) • 아시아문화중심도시 조성에 관한 특별법 제정(2006) 및 아시아문화중심도시추진단 발족(2007) • 문화예술교육 활성화 종합계획 수립(2004), 문화예술교육지원법 제정(2005), '한국문화예술교육진흥원' 설립(2005) • 한국문화예술위원회 설립(2005) • 코리아센터(KOREA CENTER) 설립(2006) • 영화 및 비디오물의 진흥에 관한 법률 제정(2006) • 문화기술대학원(CT대학원) 개원(2005) • 저작권보호센터 설립(2005), 디지털매직스페이스(DMS) 건립(2006) • 스포츠산업진흥법 제정(2007)

출처: 문화체육관광부 내부자료

표 1-2 문화행정 조직체계의 변천(이명박 정부 이전)

일 자	주요 개편내용	명 칭
1948.11.4.	• 공보처 신설 - 4국: 공보국, 출판국, 통계국, 방송국	공보처
1956.2.9.	• 공보처 폐지, 대통령 소속 하에 공보실 신설 - 3국: 공보국, 선전국, 방송관리국	공보실
1961.6.22.	• 공보부 신설 - 4국: 조사국, 공보국, 문화선전국, 방송관리국	공보부
1968.7.24.	• 공보부를 문화공보부로 개편: 1실 4국 - 문화선전국을 문화국으로 개편 - 조사국 폐지, 예술국 신설	문화공보부
1979.4.13.	• 문화국과 예술국을 통합하여 문화예술국으로 개편 • 보도국 폐지, 종무국과 국제교류국 신설	
1990.1.3.	• 문화부 신설: 2실 4국 11담당관 18과 - 문화공보부에서 문화부와 공보처로 분리 개편 - 4국: 문화정책국, 생활문화국, 예술진흥국, 어문출판국	문화부
1993.3.6.	• 문화체육부 신설: 1차관보 3실 7국 12담당관 34과 - 문화부와 체육청소년부 통합 - 7국: 문화정책국, 생활문화국, 예술진흥국, 체육정책국, 체육지원국, 국제체육국	
1994.5.4.	• 어문출판국 폐지 • 문화산업국 신설	문화체육부
1994.12.23.	• 생활문화국을 문화정책국에 통합 • 교통부의 관광국을 문화체육부로 이관 • 체육지원국을 체육정책국으로 통합	
1998.2.28.	• 문화체육부를 문화관광부로 명칭변경: 1차관보 2실 6국 5담당관 29과 - 공보처 폐지에 따른 일부 기능 흡수 - 6국: 문화정책국, 예술진흥국, 문화산업국, 관광국, 체육국, 청소년국	
1999.5.24.	• 국정홍보처 신설에 따른 일부 기능 조정 - 해외문화홍보, 정부간행물 제작, 영상물 제작 업무 이관 • 문화재관리국의 문화재청 승격에 따른 기능 조정	
2001.5.10.	• 국정홍보처 신설에 따른 일부 기능 이관 • 문화재관리국은 청으로 승격	문화관광부
2005.3.31.	• 관광레저도시추진기획단 신설	
2007.5.2.	• 아시아문화중심도시추진단 신설	
2007.9.18.	• 국 체계에서 본부제로 개편(2실, 2본부 3국 5단) - 문화산업과 문화미디어, 관광산업 분야	

출처: 문화체육관광부 내부자료

제2절 이명박 정부 문화정책의 원칙과 비전

1. 문화정책의 배경

문화는 우리 사회 전반의 변화를 반영하는 거울로서, 경제·사회구조, 정치·행정 환경의 변화는 국민의 생활양식인 문화를 변화시키고 이는 결국 문화정책의 변화로 이어진다.

21세기에 들어서면서 가장 눈에 띄는 변화는 국제사회에서 우리나라의 위상과 역할이 괄목할 만큼 높아졌다는 것이다. 우리나라는 세계 7번째로 20-50클럽(국민소득 2만 달러, 인구 5,000만 명)에 가입하였고 G-20 등을 통해 국제사회에서 리더십을 창출하였으며, 국제사회의 원조를 받는 나라에서 주는 나라로 전환되는 등 명실상부한 선진국 대열에 진입하였다. 따라서 이러한 국가의 지위에 맞는 문화적 품격과 리더십을 요구받게 되었다.

또한 한국 경제의 성장과 국민소득의 증대로 문화에 대한 관심과 수요가 점차 늘어나고 있다. 2008년에 시작된 글로벌 경제위기가 2009년을 기점으로 점차 진정되면서, 국내경기 또한 뚜렷한 회복세를 보였다. 2020년 한국 경제는 연평균 4.6% 성장에 무역규모 세계 7위(1조 4천억 달러), 1인당 국민소득 세계 10위권(4만 5천 달러)으로 도약이 전망되었다. 하지만 세계 직업 중 50%는 직업 안정성이 낮으며 80%의 노동자는 사회적 보호를 받지 못하고 있다는 세계노동기구(ILO)의 전망과 같이, 이러한 경제성장에 따른 국민소득 증대의 기대와는 달리 국민경제의 불균형현상이 심화될 것으로 우려된다. 결국 국민의 소득불균형은 문화 향유기회의 불균형으로 이어질 가능성이 높으므로 문화 향유권 보장을 위한 정책적 개입이 필요하다.

한편 우리 사회는 역동적인 인구통계학적 변화를 경험하고 있다. 2012년 인구수가 5,000만 명을 돌파했으나 출산율이 2000년대 이후 지속적으로 감소하고 있어 2045년 다시 4,000만 명대로 낮아질 것으로 전망된다. 인구감소와 함께 고령화가 급진전되고 있으며, 외국인 근로자, 결혼 이주여성 등 다인종·다문화사회로 급격히 변화되는 것도 주요 인구학적 변화의 특성이라 할 수 있다. 이에 바야흐로 100세 시대에 대비한 문화 여가·관광정책의 실행, 문화다양성의 수용 및 사회적 취약계층의 문화 향유권 보장 등과 같은 시대상황에 적합한 문화정책의 추진이 요구된다. 여기에 자원고갈, 환경오염 및 생태파괴의 심화로 인해 건강과 행복추구에 대한 관심이 지속적으로 증가하면서 생활방식으로 '웰빙문화'가 점차 확대되고 있으며, ICT(Information & Communication Technology) 기술의 발전으로 문화

정책도 이러한 기술변화에 대응을 요구받게 되었다.

결국 문화정책도 우리나라의 대외적 위상 강화, 국가경제의 성장과 소득불균형 심화, 저출산 고령사회로의 급격한 진입, 가치체계와 소비문화 변화로 인한 새로운 라이프스타일의 추구, 다문화사회에서 소통과 통합의 문제, 환경보전과 녹색성장의 추구 등 대내외적·환경적 변화에 능동적으로 대응하고 그 해결책을 찾아야만 했다.

따라서 이명박 정부는 이전 정부의 문화정책기조를 일정 유지하되, 변화된 환경과 시대적 요구에 적합한 비전과 문화정책의 원칙을 수립하여 구체적인 정책 사업을 추진하게 된다.

2. 문화정책의 기본원칙

이명박 정부는 ‘대한민국의 선진화’를 국가비전으로 제시하였다. ‘선진화’는 과거의 사회 환경 속에서 배태된 다양한 경제·사회적 갈등구조와 모순요소들을 새로운 틀로 접근하고 해결하지 않고서는 우리나라의 지속적인 발전을 도모할 수 없다는 인식에 기반하고 있다. ‘선진화’는 과거 발전과정에서 초래된 다양한 영역에서의 갈등구조를 극복하고, 새로운 성장 동력의 기반 위에서 국가발전을 모색하며 경제와 문화가 어우러지는 미래 비전 속에서 우리 사회의 통합을 추구해나가는 것을 의미한다.

이명박 정부의 문화정책은 이러한 우리 사회를 둘러싼 환경변화와 ‘선진화’, ‘창조적 실용주의’라는 새 정부의 국정철학을 반영하여 구체화되었다. 정부는 문화정책을 통하여 국민 모두가 생활 속에서 문화적 삶과 풍요로움을 누릴 수 있도록 하되, 이를 지원하는 공공서비스는 ‘원칙’과 ‘효율’의 기반 위에서 새로운 성장동력과 접근방식의 발굴과정을 통해 지속적으로 발전해야 함을 강조한다.

이때 ‘원칙’은 문화의 공공성 확보이며, 효율은 문화정책 운영의 효율성 제고를 의미한다.

첫째, ‘공공성의 원칙’에서 가장 중요한 것은 문화 분야 지원에 국민의 세금이 사용되는 만큼 이에 따른 책임과 의무가 명확해야 하며, 지원되는 영역 또한 공공적 필요성에 근거해야 한다는 점이다. 즉 문화정책에서 문화주체의 ‘자율성’을 강조하는 것은 바람직하나 책임성과 의무가 전제되어야 하며, 문화예술·관광·체육이 내재적으로 가지고 있는 본연의 가치가 수혜자에게 오롯이 전달되어야 함을 강조한다. 둘째, ‘효율적 운영’은 예산, 인력, 공간 등 국가 자원을 효율적으로 운용함으로써 운영효과를 극대화하겠다는 것이다. 이러한 방향성은 단순히 예산을 절감함으로써 효율성을 높이겠다는 의미가 아니라 국가가 가지고 있는

다양한 자원을 활용하되 이러한 자원들이 최고의 경쟁력을 창출해낼 수 있도록 효율적으로 운용함으로써 양과 질에서 가장 우수한 서비스를 제공하겠다는 의지를 포함하고 있다.

이러한 인식에 따라 이명박 정부는 지난 정부에서 추진해 온 다양한 정책들(문화예술교육정책, 공간문화정책, 사회적 취약계층정책, 문화산업 및 관광, 체육정책)을 기존 정책과의 연계 속에서 지속적으로 추진하되, 이러한 정책들이 권한과 책임의 원칙에 따라 지원되고 효율성의 원리에 따라 운영될 수 있도록 하는 부분에 초점을 맞추었다. 특히 추상적이고 새로운 정책담론과 방향을 만들어내는 것보다는 구체적인 현장의 문제를 개선하는 데 정책적 노력을 기울임으로써 현장 중심의 문화행정 기반을 구축하고자 했다. 또한 이명박 정부는 문화 분야에 대한 지원이 나눠주기식 배분이나 수혜자의 도덕적 해이로 악용되지 않도록 지원구조와 방식을 선진화하는 데 강조점을 두었다.

이명박 정부의 문화정책에서는 공공서비스 혜택이 전 국민에게 그리고 이들의 생활 속에서 체감될 수 있어야 한다는 점이 강조되었다. 기존 문화정책이 많은 노력에도 불구하고 문화가 국민의 삶과 연계가 미약했으므로, 정부는 '생활 공감형 문화정책' 수립에 정책의 우선순위를 두었으며, 전통시장이나 중소기업 근로 현장 등 국민들의 생활 현장을 지향하는 정책을 추진하였다.

한편 차세대 성장의 핵심 동력으로 제시된 '녹색성장'은 문화정책 영역에서도 적지 않은 영향을 미쳤다. 생태관광, 녹색관광 등 관광영역은 물론 문화예술정책 영역 안에서도 논의되었는데, 이로써 녹색성장이 단순히 녹색기술이나 녹색산업 등과 같은 경제적·산업적 차원에 국한된 국가발전전략이 아니라 녹색생활이나 녹색문화 등과 같이 우리 사회의 문화발전전략으로 검토되어야 한다는 인식을 확산시켰다.

3. 문화정책의 중장기 정책비전과 추진전략

개별 정책은 명확한 목표와 방향성을 가지고 추진될 때 체계적이고 효과적으로 달성할 수 있다. 이명박 정부는 문화정책의 중장기 목표와 방향 아래 체계적이며 효과적인 추진전략을 제시하는 데 정책적 역량을 집중하게 된다. 이러한 노력은 이명박 정부의 문화정책비전인 <문화비전 2012>가 발표되면서 구체화된다.

(1) 이명박 정부의 <문화비전>: “품격 있는 문화국가, 대한민국”

앞에서 언급한 바와 같이 새 정부는 ‘대한민국의 선진화’를 국가목표로 설정하여 새로운 정책기조와 목표 하에 문화비전을 수립·발표하고 의욕적으로 문화정책을 추진하였다. ‘선진화’된 국가는 국민 모두가 경제·문화·복지의 혜택을 누리는 국가를 의미하며, 이러한 선진화는 경제발전만을 의미하는 것이 아니라, 국민생활 자체가 문화적이어야 하며 대한민국 문화가 높은 품격을 가져야 달성될 수 있는 것이다.

이에 이명박 정부는 국가의 중장기 문화정책비전으로 “품격 있는 문화국가, 대한민국”을 설정하였다. 이는 대내적으로 국민 모두가 생활 속에서 문화적 삶과 그 풍요로움을 누릴 뿐만 아니라, 대외적으로는 문화를 통해 우리 국가브랜드 가치를 높이는 한편 개방과 포용의 대한민국을 건설하는 비전을 의미하는 것이다.

표 1-3 이명박 정부 <문화비전 2012>

문화비전	품격 있는 문화국가 대한민국	
4대 목표	멋있는 한국인 창조적 문화 예술의 나라	잘사는 한국인 콘텐츠산업으로 부유한 나라
	정겨운 한국인 세계인이 다시 찾는 관광의 나라	신나는 한국인 어디서나 스포츠를 즐기는 나라
추진전략	<ul style="list-style-type: none"> • 수요자 중심의 정책 추진 • 선택과 집중의 지원체계 • 실용과 효율의 문화행정 	<ul style="list-style-type: none"> • 상생하는 문화와 산업 • 소통과 개방의 전략 • 문화를 통한 녹색성장

(2) 추진전략

문화비전인 “품격 있는 문화국가, 대한민국”을 실현하기 위해서는 이에 적합한 정책 추진 전략을 갖추고 있어야 한다. 이명박 정부는 문화비전을 실현하기 위해 ①수요자 중심의 정책 추진 ②선택과 집중의 지원체계 ③실용과 효율의 문화행정 ④상생하는 문화와 산업 ⑤소통과 개방의 전략 ⑥문화를 통한 녹색성장을 문화정책의 추진전략으로 채택하여, 이러한 원칙 하에서 세부 정책과제를 수행해왔다.

① 수요자 중심의 문화정책

문화소비는 점차 수동형·관찰형에서 능동형·체험형으로 바뀌고 있어 소비자가 실질적으로 원하는 내용을 제공하는 것이 무엇보다 중요해지고 있다. 따라서 이명박 정부는 국가가 일방적으로 주도해나가는 공급자 중심 정책에서 탈피하여 최종소비자에게 적합한 수요자 중심의 맞춤형 정책을 추진하는 데 역점을 두었다. 이를 위해 문화예술·콘텐츠·관광·체육 등 분야별로 특화된 정책 상호 간의 유기적인 연계성을 대폭 확대하여 수요자의 필요와 눈높이에 맞는 정책들을 개발·제공함으로써 정책의 산발성과 중복투자를 최소화하고자 했다. 아울러 경제적·신체적 여건으로 인해 문화적 혜택에서 멀어져 있는 장애인, 이주노동자 등 사회적 약자가 우리 사회의 당연한 구성원으로서 제 역할을 다할 수 있도록 문화를 통한 사회통합 촉진 정책을 펼치는 과제도 강조하였다.

② 선택과 집중

문화의 중요성이 커짐에 따라 문화행정도 다양한 영역으로 확대되고 있다. 그 과정에서 예산이나 조직 등 중요한 정책자원이 분산되거나 산만하게 운영되는 부작용이 발생할 수 있다. 또한 소액다건식의 획일적 지원, 과정이나 결과의 평가 없이 답습되는 지원방식 등으로 인해 창작역량이 감소하고 콘텐츠의 질이 저하되어온 것도 그간의 현실이었다. 이에 이명박 정부는 문화정책 전반에 걸쳐 선택과 집중의 원칙을 적용하고, 제대로 된 창작물이 지원받고 상품화되는 ‘성과 중심의 지원시스템’을 정착시키고자 했다.

또한 지원대상의 양적 확대 및 인위적인 시장개입에서 탈피하여 공공 부문의 직접적인 지원 영역을 최소화하고 간접 지원을 확대함으로써 민간 부문의 정부의존성을 최소화하고 경쟁력을 강화하며, 나아가 중장기적으로 자생력을 확보하는 데 정책의 주안점을 두었다.

③ 실용과 효율의 문화행정

중앙과 지방 간 중복과 낭비요소를 줄이고 각 기구의 운영효율성을 높이는 것 또한 원활하고 효과적인 문화정책 추진에서 필수적이다. 이에 갈수록 그 역할이 커지고 있는 지방자치단체의 문화·체육·관광 관련 기구와 중앙진흥기구 간 효율적인 역할분담과 협력을 위해 기구들의 운영체제와 역할 재편을 추진하였다. 또한 문화체육관광부의 기능과 조직을 철저히 분석하여 일부 업무는 과감하게 지방자치단체와 민간으로 이양하는 등 일 잘하는 문화행정, 실용과 효율이 자리 잡는 문화행정을 추진하고자 했다.

④ 상생하는 문화와 산업

문화콘텐츠산업은 문화와 기술 간 융합을 통해 새로운 가치를 창출하여 인간의 삶의 질을 높이는데 기여하였다. 이에 이명박 정부는 공공성이 강하여 지속적 지원이 필요한 부문과 시장성이 강하여 산업적 접근이 필요한 분야에 대한 국가적 역할을 구분함과 동시에, 통합적 시각이 반영된 정책을 추진하고자 했다. 뿐만 아니라 콘텐츠 영역 간의 유기적 연계와 협력을 기반으로 종합적이고 지속적인 발전동력을 확보함으로써, 새로운 경제성장을 주도할 핵심적인 소프트파워를 형성하고자 노력했다.

⑤ 소통과 개발의 전략

우리 사회는 다른 문화에 대한 수용력이 여전히 높지 않다. 그러나 포용성과 다양성에 기초한 개방된 사회는 물질적·정신적인 선진화의 바탕이 되며, 이를 통해 행복해지는 사회가 실용적인 선진화로 가는 바탕이다.

이에 이명박 정부는 세계적인 한류현상을 바탕으로 적극적인 쌍방향 문화교류를 통해 보다 친근하고 품격 있는 ‘글로벌 코리아’의 이미지를 제고하는 데 역점을 두었다. 그 밖에 문화의 교류와 개방을 통해 세계와 함께하는 국가이미지를 확립하고자 했다.

⑥ 문화를 통한 녹색성장

이명박 대통령은 건국 60년 기념식에서 일자리를 창출하는 신국가 발전 패러다임으로 ‘녹색성장’을 강조하고 미래 성장동력으로서 세계경제 위기 속에서 도약의 계기(Momentum)로 삼았다. 문화는 환경을 보전하고 발전을 추구하는 녹색성장의 중요한 축으로서 삶과 생명에 대한 태도와 인식을 변화시키고 환경에 대한 새로운 나침반이 되어 지속가능한 세상의 비전을 제시하는 사회적 역할이 기대되고 있다. 또한 현재 환경 변화와 에너지문제는 산업이나 경제의 문제를 넘어서 우리의 삶 전체에 영향을 미치고 있다. 환경문제에 능동적으로 대응하기 위하여 환경의 중요성에 대한 태도 변화를 유도하는 환경친화적 공간 환경을 조성하는 데 문화의 역할은 중요하다.

이에 정부는 녹색 한반도를 국정과제로 설정하고, 4대강을 중심으로 ‘문화가 흐르는 4대강 살리기’ 사업을 통해 강변 인프라 조성에 따른 다양한 문화·체육·관광 프로그램 사업을 발굴하여 지역민의 삶의 질 향상과 지역경제 활력을 제고하였다.

(3) 분야별 중장기 계획의 수립

이명박 정부는 분야별로 다양한 중장기 계획을 수립하였다. 이는 <문화비전 2012>에서 제시한 문화정책의 비전과 추진전략의 틀 내에서 분야별 정책의 구체적 실현을 위한 세부적인 실행계획이며 급변하는 문화정책 환경의 변화에 능동적으로 대응한 결과이다.

이명박 정부에서는 문화예술, 문화산업, 관광, 체육 등의 분야에 걸쳐 2012년 9월 현재 총 35개의 중장기 계획을 수립·추진 중이며, 이를 통해 이명박 정부에서 새롭게 시행되거나 본격적으로 추진된 분야에 대한 종합적인 비전과 계획을 제시함으로써 체계적인 정책 추진의 기반을 확보하였다.

① 문화예술 분야(총 11개)

계 획 명	계 획 기간	법 적 근 거
국어 발전 기본계획	2012~2016	국어기본법 제6조
국립중앙박물관 권역별 종합수장고 건립계획	2009~2018	문화재보호법 제61조, 박물관 및 미술관 진흥법 제10조
법천사 지광국사현묘탑 이전 복원 및 전시	2012~2017	문화재보호법 제4조, 제23조
외규장각 의궤 연구·활용	2012~2020	박물관 및 미술관 진흥법 제4조
국외 소재 우리 문화재 국내 공개	2012~2016	박물관 및 미술관 진흥법 제4조
문화재 과학적 진위판별 시스템 구축	2010~2017	박물관 및 미술관 진흥법 제4조
대한민국역사박물관 건립	2010~2012	대한민국역사박물관 건립위원회 규정
아시아문화중심도시 조성 종합계획	2004~2023	아시아문화중심도시 조성에 관한 특별법 제5조
국립미술관 확충계획	2009~2013	문화예술진흥법 제3조, 제5조 박물관 및 미술관 진흥법 제9조
도서관 발전 종합계획	2009~2013	도서관법 제15조 및 같은 법 시행령 제8조
독서문화 진흥 기본계획	2009~2013	독서문화진흥법 제5조

출처: 문화체육관광부 내부자료

② 콘텐츠 분야(총 14개)

계 획 명	계 획 기간	법 적 근 거
콘텐츠산업 진흥 기본계획	2011~2013	콘텐츠산업 진흥법 제5조
영화산업 재도약을 위한 영상산업 진흥정책	2009~2012	영화 및 비디오물의 진흥에 관한 법률 제3조
음악산업 진흥 중기계획	2009~2013	음악산업 진흥에 관한 법률 제3조
만화산업 진흥 중장기계획	2009~2013	문화산업진흥 기본법 제3조, 제4조
캐릭터산업 진흥 중장기계획	2009~2013	문화산업진흥 기본법 제3조, 제4조
패션코리아 2015 패션문화산업 중기계획	2011~2015	문화산업진흥 기본법 제4조
차세대 융합형 콘텐츠 육성전략	2008~2012	문화산업진흥 기본법 제17조
글로벌시장 진출을 위한 CG 산업 육성계획	2009~2013	문화산업진흥 기본법 제17조
3D 콘텐츠산업 육성계획	2010~2014	문화산업진흥 기본법 제17조
스마트콘텐츠산업 육성	2011~2015	문화산업진흥 기본법 제17조, 콘텐츠산업 진흥법 제9조, 제13조
잡지산업 진흥 5개년 계획	2012~2016	잡지 등 정기간행물의 진흥에 관한 법률 제7조
인쇄문화산업 진흥 5개년 계획	2012~2016	인쇄문화산업 진흥법 제5조
출판문화산업 진흥 5개년 계획	2012~2016	출판문화산업 진흥법 제4조
지역신문 발전 3개년 계획	2011~2013	지역신문발전지원 특별법 제6조

출처: 문화체육관광부 내부자료

③ 관광 분야(총 9개)

계 획 명	계 획 기간	법 적 근 거
제3차 관광개발 기본계획	2012~2021	관광진흥법 제49조
동해안권 광역관광 개발계획	2009~2018	관광기본법 제9조, 관광진흥법 제48조, 제76조
서해안권 광역관광 개발계획	2008~2017	관광기본법 제9조, 관광진흥법 제48조, 제76조
지리산권 광역관광 개발계획	2008~2017	관광기본법 제9조, 관광진흥법 제48조, 제76조
3대문화권 문화생태관광 기반조성	2010~2019	관광기본법 제9조, 관광진흥법 제48조, 제76조
남해안 관광클러스터 조성	2010~2014	관광기본법 제9조, 관광진흥법 제48조, 제76조
한반도 생태평화벨트 조성	2011~2020	관광기본법 제9조, 관광진흥법 제48조, 제76조
중부내륙 광역관광 개발	2012~2021	관광기본법 제9조, 관광진흥법 제48조, 제76조
관광진흥 5개년 계획	2009~2013	관광기본법 제3조

출처: 문화체육관광부 내부자료

④ 체육 분야(총 1개)

계 획 명	계 획 기 간	법 적 근 거
태권도 진흥 기본계획	2009~2013	태권도 진흥 및 태권도공원 조성 등에 관한 법률 제5조

출처: 문화체육관광부 내부자료



제2장 분야별 정책의 추진 현황 및 내용

제1절 문화체육관광부 일반 현황

제2절 분야별 성과와 한계



●

제2장 분야별 정책의 추진 현황 및 내용

●

정부는 국민이 생활 속에서 문화적 삶과 필요움을 누릴 수 있도록 하되, 이를 지원하는 공공서비스는 원칙과 효율의 기반 위에서 이루어져야 한다는 것과 사후적·소극적 복지 아닌 사전적·예방적 성격을 가진 능동적 복지를 강조하였다. 또한 문화 부문의 사회적 일자리 창출과 정부재정지출의 효율적 집행으로 국민들의 생활이 개선될 수 있도록 사회문화적 파급효과가 큰 정책들을 추진하였다.

제1절 문화체육관광부 일반 현황

1. 문화재정의 확충

(1) 문화체육관광부 재정 현황 및 추이

우리나라에서 문화예산에 대한 관심은 1992년 대통령 선거에서 김영삼 후보가 문화예산 1% 이상을 공약으로 내건 이후부터 부각되기 시작했다. 이후 문화예산의 비중에 대한 논의는 김대중 정부에서 문화부가 설치된 이후 문화예술정책의 중요성과 사회적 영향력과 관련하여 주요 지표가 되었다. 특히 최근 문화예산은 점차 1%대를 넘나들며 증가하는 추세를 보이고 있다.

문화체육관광부 재정 점유율은 이명박 정부가 출범된 2008년 1%를 넘어선 이래 2012년 현재 1.14%에 이르고 있다. 그리고 2010년 문화예산 3조 원 시대를 열었고 2012년 약 3조 7천억 원을 넘었으며 2013년에 4조 1천억 원을 넘어서 4조원 시대를 개막하게 되었다.

문화체육관광부의 예산은 <국가재정법> 제4조 제1항에 의해 일반회계와 특별회계로 구분되며, 같은 법 제5조 제2항에 의해 예산과 별도로 법률로써 특정 목적과 사업을 위한 기금을 운용한다. 문화예술 부문의 경우 일반회계는 <국가재정법> 제21조 제3항과 제4항에 근거하여 '060장 문화 및 관광-061관 문화예술, 065관 문화 및 관광 일반'과 하부 항, 세항목 등으로 구성된다. 한편 특별회계는 광역 및 지역발전특별회계와 아시아문화중심도시조성특별회계로 구성된다.

이명박 정부 5년간 재정(예산+기금) 운용 추이를 보면, 2007년 2조 2,660억 원에서 연평균 10.4% 증가하

여 참여정부 기간 중 연평균 성장률 5.4%보다 2배가량 높은 성장률을 보였다. 이 중 일반회계 예산은 2007년 1조 2,681억 원에서 2012년 2조 933억 원으로 연 10.5%p 증가했고, 기금은 2007년 9,979억 원에서 2012년 1조 6,261억 원으로 연 10.3%p 증가하는 양상을 보였다.

표 2-1 정부 재정 대비 문화체육관광부 재정 점유율 변화 단위: 억 원, %

구분	2007	2008	2009	2010	2011	2012
점유율(A/B)	0.97	1.00	0.95	1.08	1.12	1.14
문화부예산(A) (일반+광특+책특+기금)	22,660	26,354	28,746	31,747	34,557	37,194
정부예산(B) (일반+광특+책특+기금)	2,337,186	2,627,574	3,017,527	2,928,159	3,090,567	3,254,076

출처: 문화체육관광부 내부자료

표 2-2 문화체육관광부 최근 6년간 부문별 재정 추이 단위: 억 원, %

구분	2007	2008	2009	2010	2011	2012	연평균 증가율(%)
합계(지출규모)	22,660	26,354	28,746	31,747	34,557	37,194	10.4
• 예산	12,681	15,136	16,665	18,167	19,603	20,933	10.5
• 기금	9,979	11,218	12,081	13,580	14,954	16,261	10.3
문화체육관광부 소관	22,660	26,354	28,746	31,747	34,557	37,194	10.4
문화예술 부문	9,440	10,709	11,275	13,266	14,551	16,225	11.4
관광	6,649	7,766	8,944	8,901	9,257	9,829	8.1
체육	4,419	5,304	6,431	7,303	8,403	8,634	14.3
문화 및 관광 일반 부문	2,152	2,575	2,096	2,277	2,346	2,506	3.1

출처: 문화체육관광부 내부자료

(2) 문화관련 기금 현황

문화 관련 기금에는 문화예술진흥기금, 영화발전기금, 관광진흥개발기금, 국민체육진흥기금, 지역신문발전기금, 언론진흥기금이 있다. 문화산업진흥기금은 콘텐츠산업 금융·투자지원 활성화방안의 일환으로 '모태펀드(Fund Of Funds)'로 전환되었다.

문화예술진흥기금은 <문화예술진흥법> 제16조에 근거하여 한국문화예술위원회가 운용·관리하고 있는 기금으로, 이명박 정부 기간인 2008년 이후 2012년까지 4,285억 원이 조성되었으며, 5년간 총 6,242억 원이 문화예술 분야에 지원되었다.

구분	2007	2008	2009	2010	2011	2012	누계 (1973~)
조성액	986	649	578	881	1,085	1,092	20,970
운용액	1,197	894	930	1,459	1,617	1,342	18,590

출처: 문화체육관광부 내부자료

영화발전기금의 전신인 영화진흥금고는 영화산업의 안정적 발전기반 구축을 위해 1994년에 설립되었다. 영화진흥금고는 정부출연이 2003년에 완료되고 2004년 이후 문예진흥기금 모금이 금지되어 추가재원 확보가 시급했으나, 외적인 성장을 이룩한 한국 영화산업의 질적 성장과 대외 경쟁력 강화를 위해 2006년 12월 영화발전기금 설치를 내용으로 하는 <영화 및 비디오물의 진흥에 관한 법률>이 개정되어 4,000억 원 규모의 추가 재원을 확보하도록 하였다. 이명박 정부 5년간(2008~2012) 영화발전기금은 4,687억 원이 조성되었으며, 3,509억 원이 영화산업 발전을 위해 투자되었다.

구분	2007	2008	2009	2010	2011	2012	누계 (1994~)
조성액	2,144	1,517	569	541	1,053	1,007	6,695
운용액	342	549	534	478	933	1,015	3,736

※ 영화진흥금고 포함

출처: 문화체육관광부 내부자료

관광진흥개발기금은 관광사업을 효율적으로 발전시키고 외래 관광객 유치를 확대하기 위해 1972년 <관광진흥개발기금법>에 의해 설치되었다. 2008년에서 2012년까지 1조 9,229억 원을 조성하여 관광시설 확충, 외래 관광객 유치 및 컨벤션산업 육성 등을 위해 1조 6,835억 원을 용자 및 보조사업형태로 지원하였다.

표 2-5 관광진흥개발기금 조성 및 운용실적

단위: 억 원

구분	2007	2008	2009	2010	2011	2012	누계 (1973~)
조성액	3,258	3,359	3,646	4,190	4,283	3,751	39,558
운용액	2,004	2,921	3,197	3,636	3,640	3,441	23,732

출처: 문화체육관광부 내부자료

국민체육진흥기금은 1972년 <국민체육진흥기금에 관한 법률>에 따라 잔여기금과 올림픽 잉여금 3,521억 원으로 발족하였다. 이명박 정부 출범 이후 5년간(2008~2012) 3조 2,391억 원의 기금을 조성하여 생활체육, 전문체육 및 학교체육 진흥을 위하여 2조 7,014억 원을 운용하였다.

표 2-6 국민체육진흥기금 조성 및 운용실적

단위: 억 원

구분	2007	2008	2009	2010	2011	2012	누계 (1989~)
조성액	8,259	5,526	6,223	6,145	5,985	8,512	75,316
운용액	3,089	3,713	4,246	5,520	6,911	6,624	59,946

출처: 문화체육관광부 내부자료

신문산업의 건전한 발전기반을 마련하기 위해 지역신문발전기금과 언론진흥기금이 설치·운영 중이다. 지역신문발전기금은 2004년 3월에 제정된 <지역신문발전지원 특별법>에 근거하여 여론의 다원화, 민주주의 실현 및 지역사회의 균형발전에 기여하고자 조성된 공공 재원이다. 2008년부터 2012년까지 2,119억 원의 재원이 확보되었고, 670억 원이 운용되었다.

언론진흥기금은 신문 등 정기간행물 및 인터넷신문의 진흥을 위해 2005년 1월에 제정된 <신문 등의 자유와 기능보장에 관한 법률>에 근거를 둔 신문발전기금이 그 모태이다. 이 법은 2009년에 <신문 등의 진흥에 관한 법률>로 전면개정되고, 신문발전기금은 2010년부터 언론진흥기금으로 변경되어 운영 중이다. 언론진흥기금은 신문, 인터넷신문, 인터넷뉴스 서비스 및 잡지의 진흥을 위해 사용되며 2008년부터 2012년까지 884억 원이 조성되었고, 738억 원이 운용되었다.

표 2-7 지역신문발전기금 조성 및 운용실적

단위: 억 원

구분	2007	2008	2009	2010	2011	2012	누계 (2005~)
조성액	544	593	512	396	355	263	3,359
운용액	141	170	154	114	125	107	1,011

출처: 문화체육관광부 내부자료

표 2-8 언론진흥기금 조성 및 운용실적

단위: 억 원

구분	2007	2008	2009	2010	2011	2012	누계 (2006~)
조성액	165	219	79	234	204	146	1,049
운용액	74	79	56	194	215	194	812

※ 2007~2009년까지는 신문발전기금 운영내역임.

출처: 문화체육관광부 내부자료

2. 문화행정 주요 법률 정비

이명박 정부에서는 정책 환경 및 수요 변화에 대응하여 소관 법률에 대한 제정 및 개정 작업을 진행함으로써 문화정책의 기본적인 추진체계를 정비하였다. 특히 <예술인 복지법>을 제정하여 문화예술인의 지위와 권리를 보호하고자 했고, 문화기술(CT)의 체계적 개발을 위해 한국문화기술연구원 설립에 관한 근거를 마련하거나 의료관광 등 차세대 고부가가치 관광산업 진흥을 위한 법적 근거를 만든 점이 눈에 띈다. 이는 문화·체육·관광을 둘러싼 제반 환경의 변화에 능동적으로 대응하고 국가의 문화정책을 통해 실현하고자 하는 정부의 의지를 여실히 드러낸다고 할 수 있다.

(1) 문화예술 분야

문화예술 분야 법률 정비의 가장 큰 특징은 열악한 환경에 놓인 문화예술인의 권리 보장과 창작활동 지원을 위해 <예술인 복지법>을 새롭게 제정하고, <문화예술진흥법> 내 장애인 문화예술활동 지원에 대한 근거를 마련한 점이다.

아울러 〈국어기본법〉을 개정하여 국어 발전과 보급에 대한 지원근거를 확보하였고, 〈작은도서관 진흥법〉을 제정하여 국민생활 속 도서관문화 보급의 기반을 마련하였다.

표 2-9 문화예술 분야 주요 법률 정비 현황(2008~2012)

분야	법률명	주요골자(공포일)
문화 예술	고도보존에 관한 특별법	법 제명을 〈고도보존 및 육성에 관한 특별법〉으로 변경 등(2011.7.21.)
	공연법	공공 공연연습장의 정의, 설치·운영 등 근거 신설 등(2011.5.25.)
	국어기본법	국어의 발전과 보급을 목적으로 활동하는 민간 단체 등에 예산지원할 수 있는 주체가 국가에서 국가와 지방자치단체로 확대 등(2008.3.28.) 세종학당 설립 지원 등을 총괄할 법인으로 세종학당재단 설립 등(2012.5.23.)
	도서관법	'도서관 자료'의 범위를 온라인을 포괄하는 콘텐츠로 변경·확대 등(2009.3.25.) 국가 또는 지방자치단체가 설립한 도서관에 자발적 기탁품물이 접수한 경우 기부심사위원회의 심의 없이도 접수가 가능(2011.4.5.) 장애인 도서관서비스 활성화를 위해 국립장애인도서관지원센터의 폐지 및 국립장애인도서관 설립·운영(2012.2.17.)
	독서진흥법	독서진흥위원회 폐지(2009.3.5.)
	문화예술교육 지원법	현행 문화예술교육 전문 인력을 문화예술교육사로 변경하고, 문화예술교육사의 자격요건, 경력사유, 수행업무, 자격취소 등 문화예술교육사제도 운영에 필요한 사항을 정함(2012.2.17.)
	문화예술진흥법	장애인 문화예술활동의 지원을 위한 시설 설치 등(2008.1.17.) 전문예술법인·단체 지정 및 취소를 법에 명시하는 등 전문예술법인·단체 제도 개선, 건축물미술작품 심의 업무를 광역 시·도로 일원화 및 선택적 기금제 도입 등(2011.5.25.)
	예술인 복지법(제정)	문화 이용권(문화 바우처) 사업에 대한 법적 근거와 한국문화예술회관연합회 설립 등(2012.2.17.)
	작은도서관 진흥법(제정)	국가와 지방자치단체 예술인의 지위와 권리 보호, 예술인 복지 증진에 관한 시책 수립, 한국예술인복지재단 설립 등(2011.11.17.)
	작은도서관 진흥법(제정)	작은도서관 활성화를 위해 작은도서관 육성 시범 지구 지정 및 지원내용 등(2012.2.17.)
	전통사찰의 보존 및 지원에 관한 법률	전통사찰의 방재시설 설치, 전통사찰 등의 효과적 활용을 위한 조사·연구 등 지원(2012.2.17.)
	지방문화원진흥법	국가와 지자체의 지방문화원 육성 시책 수립 등(2011.7.21.)
	한국전통문화대학교 설치법(제정)	문화재청 소속으로 국립학교인 한국전통문화대학교를 두고, 석·박사학위 과정의 대학원 설치 등(2011.7.14.)

출처: 문화체육관광부 내부자료

(2) 문화산업 분야

문화산업 분야에서는 문화산업 분야의 통합적 관리와 산업기반 조성을 위해 법률 정비를 추진하였다. 우선 콘텐츠 진흥과 관련된 기관을 ‘한국콘텐츠진흥원’으로 통합하기 위해 <문화산업진흥 기본법>을 개정하였다. 그리고 <저작권법>과 <컴퓨터프로그램 보호법>을 통합하고, 한국저작권위원회 설립의 근거를 법률에 명시했으며, <게임산업진흥에 관한 법률>에 한국문화기술연구원(CT연구원) 설립근거를 마련하여 CT(Culture-Technology) 분야 기술개발을 활성화하고자 했다.

표 2-10 문화산업 분야 주요 법률 정비 현황(2008~2012)

분야	법률명	주요골자(공포일)	
문화 산업	게임산업진흥에 관한 법률	게임물 관련 사업자의 청소년 회원 가입 시 친권자의 동의 확보, 게임 과몰입 예방조치 및 보고 의무화 등(2011.7.21.) 비영리목적의 아마추어 게임물 제작자에 대한 지원근거 마련 등(2011.12.31.)	
	만화진흥에 관한 법률(개정)	만화산업 육성 지원계획 수립 등(2012.2.17.)	
	문화산업진흥 기본법	완성보증계정의 설치, 콘텐츠진흥기관을 한국콘텐츠진흥원으로 통합 등(2009.2.6.) 우수 문화상품의 지정·표시 권한을 시장·군수·구청장으로 확대, 독립 제작사 폐업신고 및 직권말소 규정 등(2012.1.17.)	
	사행산업통합감독위원회법	사감위에 ‘불법사행산업 감시기능’ 포함 및 전담기구 설치, ‘중독예방·치유센터’의 업무를 ‘도박문제관리센터’를 설립하여 이관, ‘중독예방치유부담금’ 부과·징수 등(2012.5.23.)	
	신문 등의 진흥에 관한 법률	인터넷포털을 ‘인터넷 뉴스서비스’로 정의하여 준수사항 규정, 일간신문과 뉴스통신의 상호 겸영금지 폐지 등 소유규제 완화, 언론기관 통합 및 언론진흥기금 설치 등(2009.7.31.)	
	언론중재 및 피해구제 등에 관한 법률	적용 대상에 인터넷멀티미디어방송(IPTV), 인터넷뉴스서비스 추가 등(2009.2.6.)	
	영화 및 비디오물의 진흥에 관한 법률	디지털시네마 산업의 기반조성, 재원 확보, 디지털시네마 품질 인증 등(2008.6.5.) 영상물등급위원회 위원 구성을 현행 대통령 위촉에서 문화체육관광부장관 위촉으로 변경 등(2009.5.8.) 영화상영관 경영자의 영화상영관입장권 통합전산망 가입 의무 등(2010.3.17.)	
	이스포츠(전자스포츠) 진흥에 관한 법률(제정)	이스포츠 진흥을 위한 시책 수립·추진 등(2012.2.17.)	
			‘복합영상물제공업’ 신설 및 청소년 출입 금지, 영화예고편 등급분류 개선, 뮤직비디오물에 대한 등급분류 도입 등(2012.2.17.)

분야	법률명	주요골자(공포일)
문화 산업	인쇄문화산업 진흥법	인쇄문화산업진흥원 폐지 등(2009.3.5.)
	잡지 등 정기간행물의 진흥에 관한 법률(제정)	정기간행물의 정의, 정기간행물 진흥시책의 수립·시행, 정기간행물 발전의 지원 등(2008.6.5.)
	저작권법	〈저작권법〉과 〈컴퓨터프로그램 보호법〉의 통합, '저작권위원회'와 '컴퓨터 프로그램보호위원회'를 통합하여 '한국저작권위원회' 설립(2009.4.22.) 저작권 보호기간을 저작자 사후 50년에서 70년으로 연장 등(2011.6.30.) 저작물의 공정한 이용제도 도입 등(2011.12.2.)
	출판문화산업 진흥법	한국문학번역원에 대한 국고보조금 지원근거 마련 등(2010.3.17.) 한국출판문화산업진흥원 설치 등(2012.1.26.)
	콘텐츠산업 진흥법	〈온라인 디지털콘텐츠산업 발전법〉을 〈콘텐츠산업 진흥법〉으로 제명 변경, 콘텐츠산업진흥위원회의 확대·개편 등(2010.6.10.) 콘텐츠 공제조합 설립 및 표준계약서 사용에 관한 실태조사 실시 등(2012.2.17.)

출처: 문화체육관광부 내부자료

(3) 관광 분야

관광 분야의 현안은 외래 관광객 수용을 위한 숙박시설의 확충과 관광서비스의 질적 제고이다. 이에 〈관광숙박시설의 확충지원을 위한 특별법〉을 제정하여 숙박시설의 확충과 질적 개선을 도모하였고, 〈관광진흥법〉 개정을 통해 관광종사원 자격시험 관리를 효율화하고자 했다.

표 2-11 관광 분야 주요 법률 정비 현황(2008~2012)

분야	법률명	주요골자(공포일)
관광	관광숙박시설의 확충 지원을 위한 특별법(제정)	호텔 건설 시 관광진흥개발기금 우선 지원 및 용적률 완화 등(2012.1.26.)
	관광진흥개발기금법	'전통문화관광자원 개발 및 지원사업'에의 기금 지원(2009.3.5.) 외국인 의료관광 유치·지원기관에 대한 관광진흥개발기금의 지원근거 마련, 외국인 대상 관광통역안내자 의무종사제 도입 등(2009.2.6.)
	관광진흥법	관광종사원 자격시험 관리업무를 전문 자격검정기관에 위탁할 수 있도록 조치(2009.3.5.) 관광(단지) 지정 시 사전 협의절차 마련, 관광(단지) 조성계획 승인 시 인·허가 의제 확대 등(2011.4.5.)

출처: 문화체육관광부 내부자료

(4) 체육 분야

체육 분야의 법률 정비는 우선 국제체육행사 지원과 관련한 법률 제정이 가장 두드러진다. 2011 대구세계육상선수권대회와 2014 인천아시아경기대회와 관련하여 시행령 제정을 통해 지원근거를 명확히 했으며, 2018 평창동계올림픽대회의 유치와 함께 이를 지원하기 위한 특별법을 제정하고, 2012년에는 <국제경기대회 지원법>을 제정함으로써 국가적 행사의 성공적 개최를 위한 법적 기반을 구축하였다.

또한 <국민체육진흥법> 개정을 통해 국민체육진흥기금을 저소득층 체육활동 지원사업에 사용할 수 있는 근거를 마련하여 소외계층의 체육활동 참여를 촉진하고자 했다.

표 2-12 체육 분야 주요 법률 정비 현황(2008~2012)

분야	법률명	주요골자(공포일)
체육	2011 대구세계육상선수권대회 및 2014 인천아시아경기대회 지원법 시행령 제정	대회관련 시설의 범위, 수익사업, 체육진흥투표권의 증량발행 등 (2008.3.14.)
	2013 평창 동계스페셜올림픽 세계대회 지원법(제정)	조직위원회 설립 및 대회기금 설치 등(2011.7.14.)
	2018 평창 동계올림픽대회 및 장애인동계올림픽대회 지원 등에 관한 특별법(제정)	2018 평창동계올림픽대회 조직위원회 설립 및 지원근거 마련 등 (2012.1.26.)
	경륜·경정법	수익금의 사용대상에 '문화예술진흥기금에의 출연'을 추가(2009.4.1.)
		대한체육회 사업목적에 '국가대표 은퇴선수 지원사업' 추가(2009.6.19.)
		체육진흥투표권 수익금을 지방자치단체의 공공체육시설 개보수에 지원 등 (2010.1.27.)
	국민체육진흥법	'미성년자(20세)' → '청소년(19세)'으로 체육진흥투표권의 구매 제한대상 조정, 체육진흥투표권의 발행대상에 '각종 국내외 운동경기대회' 추가 등 (2011.4.5.)
	체육지도자 종류 세분화, 국민체육진흥기금을 저소득층 체육활동 지원 사업에 사용근거 마련, 불법스포츠포도박 관련 금지행위 및 벌칙 신설 등 (2012.2.17.)	
	국제경기대회 지원법(제정)	지원대회의 종류, 국제경기대회지원위원회 설치, 국가·지자체 등의 지원, 조직위원회 구성 및 운영 등(2012.5.23.)
	스포츠산업 진흥법	지방자치단체는 프로스포츠의 활성화 및 공공체육시설의 효율적 운영을 위해 필요한 경우, 공유재산으로 25년 이내의 기간에서 사용·수익하도록 조치 가능 등(2010.2.4.)

분야	법률명	주요골자(공포일)
	씨름진흥법(제정)	씨름진흥을 위한 시책 마련 등(2012.1.17.)
	전통무예진흥법(제정)	전통무예의 정의, 전통무예 진흥의 기본계획 등, 전통무예단체 및 진흥무예 지도자 육성 등(2008.3.28.)
체육	태권도 진흥 및 태권도공원 조성 등에 관한 법률	국기원 임원의 자격기준 등(2010.3.17.)
	포물리원 국제자동차경주 대회 지원법	대회조직위원회 설립 및 국가·지자체 등의 지원 등(2009.10.9.)

출처: 문화체육관광부 내부자료

3. 문화행정 조직 개편

이명박 정부의 문화행정에 있어 가장 큰 변화는 정부 출범과 함께 부의 명칭을 ‘문화관광부’에서 ‘문화체육관광부’로 변경한 것으로, 이는 상대적으로 드러나지 않았던 체육행정 기능을 강조하고 문화체육관광부의 역할을 명확히 하고자 하는 정부의 의지를 의미한다. 그리고 정부 부처의 기능재편에 따라 타 부처의 일부 기능이 통합되어 이전 정부에 비해 조직규모가 확대되었다. 2008년 새 정부 출범 직후인 2008년 2월 29일에는 국정홍보처의 국정홍보, 정부발표기능과 정보통신부의 디지털콘텐츠산업기능이 문화체육관광부로 이관되었고, 7월 3일에는 불법소프트웨어 단속인력 32명도 지식경제부에서 이관받았다. 이렇듯 행정조직의 통합에 따른 조직 확대로 홍보, 체육, 종무, 아시아문화중심도시추진단 등을 아우르는 제2차관실이 신설되었다.

한편 문화정책의 효율적 기획·집행을 위해 세분화된 행정조직을 통합·재편하였다. 참여 정부의 문화체육관광부 조직은 2006년 7월 25일 전면적인 팀제를 도입하였으며, 2007년 9월 18일 조직의 생산성 향상을 위해 본부제를 도입하여 문화산업본부와 관광산업본부를 신설하였다. 하지만 이명박 정부에서는 우선 작은 정부를 지향하면서 ‘팀’제 조직을 ‘과’ 편제로 원상회복하는 한편, 2009년 5월 4일에는 대국대과제를 적용하여 본부에 10개 과(팀)를 축소하였다. 이와 아울러 국립중앙도서관의 디지털자료운영부(디지털도서관 운영), 국립민속박물관의 어린이박물관, 국립중앙극장의 공연예술박물관 및 국립대한민국관건립추진단을 신설하였다. 2010년 6월 30일에는 개방형 직위를 확대(국장급 6 → 8개, 과장급 19개)하여 행정조직의 유연성과 창의성 향상을 도모했다.

현 정부는 문화체육관광부 설립 이후 지속적으로 확대되어 온 문화정책 영역을 ‘선진화’라는 기조 아래 효율화하고 체계화하는 노력을 기울였다. 이에 따라 여러 조직으로 분리·분산되어 있던 기관들을 효율성의 원칙에 따라 통합하고, 기능이 중복·혼선되는 영역에 대해서는 이를 조정하여 정책의 효율화를 추진하였다. 문화콘텐츠진흥원, 한국방송영상산업진흥원, 한국게임산업진흥원, 문화콘텐츠센터, 한국소프트웨어진흥원 디지털콘텐츠사업단 등 5개 기관이 한국콘텐츠진흥원으로 통합되고(2009.5.7.) 저작권위원회와 컴퓨터프로그램보호위원회가 한국저작권위원회로 통합된 것은(2009.7.23.) 이러한 정책방향 속에서 추진된 것이다. 또한 한국문화예술위원회의 기능이 예술 지원 ‘사업’보다는 우리나라의 예술발전과 관련된 ‘정책개발’ 부분에 집중될 수 있도록 개편하고, 한국관광공사의 ‘관광개발’ 관련 업무를 축소하고 해외 관광마케팅업무를 강화함으로써 지나친 사업확장을 지양하고 조직 본연의 업무에 집중할 수 있도록 조치하였다.

그림 2-1 현행 문화체육관광부 기구표(2012.12.)



(1) 장차관 직속부서

장관 직속부서로 정책보좌관, 대변인, 감사관을 두고 있다. 정책보좌관은 장관이 지시한 사항의 연구·검토, 부내와 일반국민의 정책의견 수렴 및 기타 장관의 정책에 대한 연구기능을 한다. 대변인은 주요 정책에 대한 대국민 홍보계획의 수립·조정 및 지원, 보도내용의 확인 및 취재 지원에 관한 사항, 정책고객 관리서비스의 운영 및 분석을 담당한다. 감사관은 공직기강 확립, 반부패 청렴대책업무, 공직윤리, 감사원 감사업무 지원, 공직자 재산등록업무를 담당한다.

차관 직속부서(제1차관)로는 인사과와 운영지원과가 있다. 인사과는 인력관리계획 수립, 공무원의 임용·복무·교육훈련·연금, 근무성적평정, 상훈 및 복무 그 밖의 인사사무를 담당한다. 운영지원과는 보안, 방호원, 청원경찰 관리, 복무 관리, 부내 행사, 상조회, 관인 관리, 공용차량 관리, 정보 공개를 담당한다.

(2) 기획조정실

기획조정실은 정책기획관과 비상계획관을 두고 있으며 문화체육관광부의 중장기 기획 총괄, 예산, 조직, 성과 관리, 국회 대응, 정보화 사업을 총괄하고 있다. 하부조직으로 기획행정관리담당관, 재정담당관, 규제개혁법무담당관, 정보통계담당관을 두고 있다.

(3) 종무실

종무실은 종무행정업무를 총괄하며, 종교 간의 이해와 협력을 통해 종교화합의 문화를 고양하고, 다양한 종교문화활동을 지원하며 유·무형의 전통종교문화유산을 보존·활용할 수 있도록 기반을 구축하는 업무를 지원하고 있다. 하부조직으로 보좌기관인 종무관과 종무1담당관, 종무2담당관을 두고 있다.

(4) 문화콘텐츠산업실

콘텐츠의 기반인 문화예술, 문화산업 등의 정책자원과 수단을 연계한 종합적인 정책을 추진하기 위해 문화콘텐츠, 저작권, 미디어를 통합하여 2008년 2월 29일 문화콘텐츠산업실로 확대 및 개편하였고 2009년 4월 17일 미디어정책관이 제2차관 소속의 미디어정책국으로 이관되었다.

문화콘텐츠산업실은 크게 콘텐츠정책관과 저작권정책관으로 구성된다. 콘텐츠정책관은 문화산업을 세계 5대 강국으로 육성하기 위해 영화·음악·애니메이션·비디오물·게임물·멀티미디어콘텐츠·캐릭터·만화 등 각 분야의 기반 시설 확충 및 전문 인력의 양성, 고부가가치 문화상품 개발, 우리 문화산업의 해외진출 지원 확대 등 문화산업의 국가경쟁력 강화를 다각적으로 추진하며, 저작권정책관은 콘텐츠 보호 및 이용 활성화를 위한 역할자로서 저작권 생산·유통·소비과정에서 발생하는 저작권 인증 및 불법저작물 단속업무를 수행한다.

(5) 문화예술국

문화예술국은 2009년 4월 17일에 문화정책국과 예술국을 통합하여 신설된 조직으로, 우리나라의 문화(여가) 발전을 위한 기본적인 정책을 수립·추진하며, 문화정책관과 예술정책관을 보좌기관으로 두고 있다. 우선 문화정책관은 문화 복지·여가정책, 박물관정책, 국어정책 수립, 지역문화 진흥, 국제교류 등을 관장하며, 하부조직으로는 문화여가정책과, 국어정책과, 박물관정책과, 지역민족문화과, 국제문화과를 두고 있다. 예술정책관은 예술 진흥정책의 수립, 예술창작 지원, 각종 문화예술 프로그램 개발·보급, 문화예술자원 확보, 디자인공간문화, 문화예술교육 등의 업무를 관할하며 예술정책과, 공연전통예술과, 디자인공간문화과, 문화예술교육과를 하부조직으로 두고 있다.

(6) 관광산업국

관광산업국은 외래 관광객 유치 증대, 국민관광 활성화, 관광산업 진흥 및 관광기반시설 확충 등을 위한 다양한 정책을 수립·추진한다. 하부조직으로는 관광정책과, 관광진흥과, 국제관광과가 있으며, 관광레저형 기업도시 조성 및 녹색관광 실현을 위해 관광레저기획관실(녹색관광과, 관광레저도시과, 새만금개발과)을 두고 있다.

(7) 체육국

체육국은 국민체육 향상, 전문체육 육성 및 국제교류, 스포츠산업 육성, 생활체육서비스 확대, 장애인 문화·체육 진흥 등을 담당하며, 하부조직으로 체육정책과, 체육진흥과, 국제체육과, 장애인문화체육과를 두고 있다.

(8) 미디어정책국

미디어정책국은 방송·통신 융합 등 급변하는 미디어 환경에 대응한 체계적인 미디어산업 육성과 방송영상·광고 기반구축 및 육성, 전자출판 진흥 등을 추진한다. 미디어정책국 하부조직으로 미디어정책과, 방송영상광고과, 출판인쇄산업과를 두고 있다.

(9) 국민소통실

국민소통실은 기존 홍보지원국이 확대·개편된 것으로, 새 정부 출범 이후 문화체육관광부로 통합된 홍보기능 수행에 있어 과거 '정권홍보'라는 부정적 인식을 씻어내고 국민에게 더 친숙하게 다가갈 수 있는 홍보콘텐츠와 프로그램을 개발하고 있다. 하부조직으로 홍보정책관 산하에 홍보정책과, 정책여론과, 분석과, 홍보협력과, 매체협력과를, 홍보콘텐츠기획관 산하에 홍보콘텐츠과, 국민홍보과, 정책포털과, 온라인소통과를 두고 있다.

(10) 아시아문화중심도시추진단

아시아문화중심도시추진단은 21세기 새로운 차원의 국가균형발전 모델로서 '개발' 위주의 도시발전계획에서 탈피하여, '문화'를 중심을 두는 새로운 미래형 도시발전의 비전과 전략을 제시하고 아시아 문화가 상호교류되는 문화의 중심도시이자 아시아 각국의 동반성장의 견인차가 되는 도시로 육성하는 사업을 추진한다. 하부조직으로는 문화도시정책과, 문화도시개발과, 전담기획과, 전담시설과, 전담운영협력과가 있다.

(11) 도서관정보정책기획단

도서관정보정책기획단은 21세기 지식정보화사회에서 국가지식경쟁력 향상과 국민의 문화 복지권 향상을 위해 우리나라 도서관 및 독서정책에 관한 주요 사항을 조정·통합하고, '도서관 발전 종합계획' 및 '독서문화 진흥 기본계획'을 수립하여 기본방향 정립을 통한 비전과 목표 설정, 관련 법령 및 제도의 개선 등을 추진한다. 하부 조직으로는 도서관정책과, 도서관진흥과를 두고 있다.

제2절 분야별 성과와 한계

1. 문화예술 분야

(1) 이명박 정부 문화예술정책방향과 특징

이명박 정부에서는 대외적으로는 글로벌 금융시장에서 촉발된 세계적인 경제위기를 극복 하면서, 우리 사회가 직면한 청년실업의 증대, 저출산·고령화, 생활방식(Life Style)과 가치체계의 변화, 다문화사회로의 전환 등 다양한 문제들을 생산적이고 발전적 방식으로 극복 해나가는 것이 주요한 과제였다. 이에 따라 정부는 국민이 생활 속에서 문화적 삶과 풍요로움을 누릴 수 있도록 하되, 이를 지원하는 공공서비스는 원칙과 효율의 기반 위에서 이루어져야 한다는 것과 사후적·소극적 복지가 아닌 사전적·예방적 성격을 가진 능동적 복지를 강조하였다. 또한 문화 부문의 사회적 일자리 창출과 정부재정지출의 효율적 집행으로 국민들의 생활이 개선될 수 있도록 사회문화적 파급효과가 큰 정책들을 추진하였다.

2008년 12월에 발표한 이명박 정부의 문화정책계획인 <문화국가 100년을 내다보는 정책을 펴겠습니다: 문화비전 2008~2012>에 의하면, 이명박 정부는 문화정책의 비전을 문화가 방방곡곡 모세혈관처럼 펼쳐지는 “품격 있는 문화국가, 대한민국”으로 설정하고 있다. 이는 “국내적으로 국민 모두가 생활 속에서 문화적 삶과 그 풍요로움을 누릴 수 있도록 하는 것이며, 대외적으로는 문화를 통해 우리 국가브랜드의 가치를 높여가고, 개방되고 포용적인 대한민국이 되는 것을 의미한다.”고 밝히고 있다.

“품격 있는 문화국가, 대한민국”이라는 문화비전 아래 문화정책의 기본원칙과 방향으로 모두 10개 항목을 제시했는데, 그 중 문화예술 부문과 관련된 항목은 5개 항목으로, ①문화, 예술 그 자체의 완성도와 가치 제고, ②‘선택과 집중’을 통해 최고의 경쟁력을 갖도록 지원, ③사회적 약자의 문화 향유기회 확대, ④문화가 모세혈관이 되는 정책, ⑤정부와 민간, 자치단체의 ‘실용적 역할 분담’ 등이다. 결국 기능론적 예술론의 탈피, 예술의 수월성 제고를 위한 지원정책, 소외계층의 문화 향수권 신장, 국가정책에서의 문화적 관점의 확산, 문화거버넌스(Cultural Governance)의 구축 등을 말하고 있다. 또 10개 항목 중 ‘한글 등 전통문화의 현대적 가치를 찾아 산업에 적용’과 ‘인문학을 바탕으로 소프트파워 강화’ 등 문화산업 관련 항목도 문화와 산업 간 상생을 강조하는 항목으로, 기초예술로서의 순수예술과 관련된다.

문화예술 관련 5개 항목 중 이전 참여정부와 근본적으로 차별화되는 정책방향은 ①과 ② 항목이라고 할 수 있다. 문화·예술의 사회적 기능성을 중시한 참여정부와는 달리, 순수예술론의 입장에서 문화와 예술이 도구가 아닌 그 자체로서 가치가 존중되고 인정받는, 그 자체의 완성도와 가치를 높이고 확대하는 방향으로 정책을 추진하기로 한 것이다. 또한 이명박 정부는 공적 지원의 예술적 성과가 미미하다고 이미 판정이 난 소액다건(나눠먹기)식 지원 정책의 폐해를 벗어나고자 하였다. 즉 문화·예술·체육·관광 등 모든 영역에서 작품의 질과 완성도를 높이고 경쟁력을 향상시키기 위해 ‘선택과 집중’ 원칙을 지켜 나가기로 한 것이다.

문화정책의 추진전략으로는 앞서 언급한 선택과 집중의 지원체계, 실용과 효율의 문화행정, 상생하는 문화와 산업 외에 다음 세 가지를 제시하였다. ‘수요자 중심의 정책’은 문화 소비가 점차 수동형·관찰형에서 능동형·체험형으로 바뀌어 가고 있는 경향에 맞춰 국가가 일방적으로 주도해 나가는 공급자 중심의 정책에서 수요자 중심의 맞춤형 정책으로 전환하겠다는 것이다. 이를 정책의 내용적인 측면에서 보면 ‘문화 민주화’(Democratization of Culture) 지향의 문화정책을 선진국형인 ‘문화 민주주의’(Cultural Democracy) 지향의 문화정책으로 전환하겠다는 것을 의미한다.

다음으로 ‘소통과 개방의 전략’은 안으로는 산업화와 민주화의 결과로 안게 된 갈등과 상처를 치유하는, 사회통합을 위한 문화적 대안을 제시하고, 밖으로는 문화의 교류와 개방을 통해 세계와 함께하는 개방적인 국가이미지를 확립하겠다는 전략이다. 마지막으로 ‘문화를 통한 녹색성장’은 문화를 통해 삶과 생명에 대한 태도와 인식을 변화시켜 환경과 삶이 조화를 이룬 지속가능한 성장을 이루어 나간다는 전략이다.

(2) 분야별 주요 내용

① 소외계층 문화 향유권 확대와 수요자 중심 패러다임으로 전환

● 국민과 함께하는 희망 프로젝트 추진

이명박 정부는 문화를 통해 국민에게 희망과 용기를 북돋움으로써 경제위기로 침체된 사회 분위기를 일신하고, 동시에 저렴하면서도 질 좋은 문화서비스의 확대를 통해 국민이 문화로 행복하고 화합할 수 있도록 ‘국민과 함께하는 희망 프로젝트’를 추진했다. ‘소외지역을 찾아가는 문화그물망 프로그램’과 ‘소외계층과 서민의 참여를 돕는 문화 나눔 프로그램’ 등

157개에 달하는 ‘희망 대한민국’ 프로젝트를 통해 저소득층, 장애인, 농산어촌지역민 등 소외계층과 서민 약 1,600만 명이 공연, 전시 관람 등 문화예술 프로그램을 향유할 수 있는 기회를 부여받았다.

● 문화 나눔 사업 및 문화 바우처 사업의 획기적 확대를 통한 능동적·생산적 문화 복지 도모

‘소외지역을 찾아가는 문화순회, 장애인 창작 및 표현활동 지원, 문학 나눔, 전통 나눔, 사탕티켓, 문화 바우처, 지방문예회관 프로그램 지원, 공공박물관·미술관 전시 지원, 생활문화공동체 만들기’ 사업 등 경제적·사회적·지리적, 특수한 소외 여건으로 문화적 향유를 누리지 못하는 소외계층에 대한 ‘복권기금 문화 나눔 사업’을 통해 2008년부터 2011년까지 954만 6,347명이 다양한 문화예술 향유기회를 제공받았다. 특히 문화 바우처 사업의 경우 2011년 예산이 347억 원(복권기금 245억 원, 지방비 102억 원)으로 대폭 확대되고, 기존의 포인트 차감방식에서 카드 발급방식으로 개편되어 수요자의 선택권과 이용편의성이 크게 제고되었다. 아울러 문화카드를 이용하기가 힘든 독거노인, 중증장애인 등을 위해 맞춤형 문화서비스를 제공하는 기획 사업이 함께 추진되어 기존의 공급자 중심의 문화 복지 패러다임에서 수요자의 선택권과 욕구를 중시하는 수요자 중심의 문화 복지 패러다임으로의 전환이 이루어졌다. 실제로 문화 복지 사업의 주요 대상인 월평균 가구소득 100만원 미만 가구의 문화예술 관람률이 2008년 19.3%에서 2012년 26.9%로, 군지역 문화예술 관람률이 2008년 48.9%에서 2010년 56.8%로 상당폭 증가(문화체육관광부·한국문화관광연구원, 2012·2011)*하여 이러한 문화 나눔 사업이 실제 문화소외계층의 문화 향유기회 확대에 기여한 것으로 평가된다.

● 다문화사회 인식 개선 및 이주민 문화적 적응 지원사업

정부는 다문화사회의 인식 개선 및 이주민과 내국인의 문화교류와 이해 증진을 위해 다양한 정책을 추진하였다. 먼저 한국어 주무부처로서 이주민 대상 한국어 교재를 개발하고 한국어 강사를 양성하고 있으며, 다문화뮤지컬 ‘러브 인 아시아’ 지역순회공연, ‘다문화 교육인력 양성 사업’ 등을 통해 다문화사회 인식 개선 및 이해 증진을 위한 다양한 콘텐츠를 구축해나가고 있다. 또한 공공도서관에 다문화자료실을 설치하고 박물관의 다문화 교육·전시 프로그램 운영, 지역의 우수한 다문화콘텐츠 및 프로그램을 발굴·지원하는 사업 등을 통해

* 문화체육관광부·한국문화관광연구원(2011·2012), 《2010·2012 문화향수실태조사》

다문화 관련 콘텐츠를 개발·보급하고 있으며, 다문화 지식정보포털 구축, 다문화 캠페인 등 일반국민들을 대상으로 한 다문화 이해 및 인식 증진 사업들 역시 함께 추진하였다.

● 공공도서관 개관시간 연장 지원

각 지역의 공공도서관 개관시간을 연장함으로써 주간에 도서관 이용이 어려운 지역주민을 위한 서비스를 지원하였다. 이에 따라 야간 전문 인력 채용·양성을 통한 신규 일자리 창출과 공공도서관 개관시간 연장에 따른 지역서비스가 확대되었다. 도서관 자료실 및 열람실을 22시까지(22시 이후 자율 운영) 개방하면서 도서관 대출반납서비스, 야간문화 프로그램 등을 확대 운영해 주간에 도서관을 이용하기 어려운 직장인, 학생 등 지역주민에게 수요자 중심의 서비스를 제공하였다.

● 국립박물관·미술관 무료관람 시행

정부는 서민가계부담 경감 및 문화소비 양극화 해소 차원에서 2008년 5월 1일부터 국립박물관·미술관 무료관람을 시행하였다. 건국 60주년, 한국 박물관 개관 100주년을 기념하고 국민의 문화 향유 증진을 도모하기 위해 실시된 이러한 조치는, 당초 2009년까지 한시적으로 시행할 예정이었으나 경제회복에도 불구하고 소득 불균형 및 문화소비 양극화가 개선되지 않음에 따라 정부의 친서민 정책 일환으로 지속적으로 실시되었다.

무료관람뿐만 아니라 국립중앙박물관(지방 국립박물관 포함), 국립현대미술관(덕수궁 미술관 포함), 국립고궁박물관의 야간개장과 ‘박물관 가는 날’(매월 넷째 주 토요일 운영 등)과 같은 프로그램을 통해 국민들의 문화 향유기회 확대를 위한 노력을 기울였다. 무료관람은 문화체육관광부 소관 14개 기관과 국립고궁박물관·목포해양유물전시관(문화재청 소관) 및 등대박물관(국토해양부 소관) 등 총 15개관에서 이루어졌다. 무료관람 실시기간 중(2011.5~12. 기준) 관람객은 문화체육관광부 소관 국립중앙박물관·국립민속박물관·국립현대미술관 기준 총 835만 3,285명으로 무료화 이전(2007.5.~12. 기준)의 총 577만 1,954명 대비 약 44.7% 증가하였으며, 다양한 프로그램 제공을 통하여 박물관 및 미술관이 대표적인 문화예술서비스기관으로 자리매김하는 데 기여하였다.

● 생활 공감형 문화기반시설 확충 및 접근성 확대

여가생활을 위한 여유가 확대됨에 따라 문화적 공공서비스를 향유하려는 욕구가 증대되지만 문화적 욕구를 충족시킬 수 있는 문화시설의 공급은 수요를 따라가지 못하고 있어 정

부는 생활 공감형 문화기반시설의 양적 확대를 위한 노력으로 공공도서관, 공립박물관·미술관, 문예회관 등의 건립을 지원하였다.

먼저 도서관과 관련하여, 정부는 <도서관 발전 종합계획(2009~2013)>에 근거하여 OECD 등 선진국 수준의 공공도서관 인프라 구축을 위해 2013년까지 공공도서관 900개관(인구 약 5만 명당 1관)을 목표로 건립을 추진하고 있으며, 이와 함께 문화취약지역을 중심으로 생활밀착형 소규모 도서관인 '작은도서관 조성사업'을 지속하여 2011년 기준 총 445개(정부지원 413개소, 기업후원 32개소)의 작은도서관이 조성되었다. 또한 작은도서관 순회 사서 지원, 문학회·도서관에 문학작가 파견을 통한 문학 프로그램 운영, 농어촌 및 도서벽지 정보·문화소외지역 도서관에 우수 학술·교양도서 보급, 도서관 디지털서비스 기반구축(오픈액세스 기반기술 조성, U-도서관서비스 구축, 도서관 통합 도서관서비스시스템 구축), 다문화자료실 설치(2009~2011년, 19개소) 및 프로그램 운영 지원, 장애인용 대체자료 제작(2008~2011년, 5,293종), 노인을 위한 대할자본 제작·보급(2009~2011년, 1만 8,296책) 등 사업 등을 통해 도서관서비스 이용의 편의성과 접근성을 확보하려는 노력이 수행되었다.

둘째, 지역문화유산의 보존·전시 및 문화 향유 증대를 위해 지방자치단체가 건립하는 공립박물관에 대해 건립비를 지원하고 있으며(2011년 기준 90개 개관, 29개 건립 중), 등록 사립박물관 운영 활성화를 위해 전문 인력(학예인력, 해설사) 지원 및 교육 프로그램 운영 지원이 이루어졌다. 또한 <국공립박물관의 무료관람제도>와 '박물관 가는 날(매월 넷째 주 토요일)'을 지속적으로 추진하여 문화공간으로서의 박물관역할 강화와 전시관람객 증가에 기여한 것으로 평가된다.

셋째, 각 지역에서 공연예술을 중심으로 여러 분야의 문화 향수와 창조활동을 활성화하는 거점 공간으로서 문예회관 확충을 위한 지원이 이루어져 2012년 현재 212개의 문예회관이 운영 중이며 11개가 건립 중에 있다. 한편 건립된 문예회관의 운영 활성화를 위해 '지방문예회관 특별 프로그램 개발 지원사업'이 시행되어 2008년부터 2012년까지 총 1,200개의 프로그램이 개발되었다. 이 외에도 소공연장에 대한 시설 개보수 지원이 이루어졌다.

● 2012년 독서의 해 사업 추진

문화체육관광부는 책 읽는 사회풍토를 조성하고 이를 통해 국민의 독서력 향상과 독서에 대한 범국민적 관심 제고를 위하여 2012년 '독서의 해'로 지정하여 다양한 독서 진흥 사업을 추진하였다. 먼저 2012년 1월에 독서, 출판, 도서관, 문화예술, 교육계 등 관련 단체 전문가가 참여한 추진위원회를 구성하여 '독서의 해' 추진을 위한 기반을 조성하였다.

이어 3월 9일 ‘문화역서울 284’에서 출판·독서·도서관계 인사 1,000여 명과 다수의 시민들이 참석한 가운데 ‘독서의 해 선포식’을 개최하고, 기부문화 확산을 위한 ‘책 다모아’ 행사(4.21.), 지역 역사를 활용한 ‘책책폭폭 책드림 콘서트’(5월 대구, 6월 대전, 9월 광주, 10월 부산) 등을 개최하였다.

한편 2012년 “책 읽는 소리, 대한민국을 흔들다”라는 모토 아래, 전 국민이 ‘하루 20분, 일년 12권 책 읽기’, 세계 책의 날(4.23.)을 기점으로 ‘책 선물하기’, ‘주5일 수업제와 연계한 도서관 가기, 서점 찾기’ 등 다양한 생활 속 도서 운동을 전개하였다.

● 문화로 지방 씬우기

문화 부문 정책 사업들과 관련된 각 부처와의 업무협력협약(MOU)를 체결함으로써 각 부처의 정책에 문화적 가치를 도입하여 국민들의 생활 속에 문화적 삶이 스며들게 하고 국민의 삶의 질 제고를 꾀하였다. 이에 따라 행정안전부, 지식경제부, 교육과학기술부, 환경부, 보건복지가족부, 농림수산식품부, 법무부, 노동부, 여성가족부, 외교통상부, 국토해양부, 국방부 등과의 MOU가 체결되었다.

표 2-13 타 부처와의 MOU 체결 현황(2012.9. 기준)

체결시기	체결기관	내 용
2008. 6.	행정안전부, 지식경제부, 방송통신위원회	정보통신진흥기금 사업의 원활한 추진
2008.10.	교육과학기술부	문화예술·체육교육 진흥
2008.12.	지식경제부	누리꿈 스퀘어의 효율적 활용
2009. 2.	환경부	생태관광 활성화
2009. 3.	보건복지가족부	소외계층 아동·청소년문화예술교육 활성화
2009. 3.	농림수산식품부	우리 농식품 수출 확대 및 한식 세계화
2009. 5.	법무부, 행정안전부, 교육과학기술부, 방송통신위원회	아름다운 사이버세상을 위한 공동선언
2009. 6.	노동부	문화·체육·관광 분야 사회적기업 확대
2009.12.	중소기업청	전통시장 활성화
2010. 2.	방송통신위원회	디지털방송콘텐츠 지원센터 건립
2010. 5.	농림수산식품부	농어촌 지역주민의 삶의 질 향상
2010. 6.	법무부	함께하는 법, 행복한 문화시민 추진
2010. 6.	여성가족부, 행정안전부, 법무부	결혼이민자 한국어 교육 효율화 지원

체결시기	체결기관	내 용
2010. 8.	여성가족부	청소년의 문화예술 체험 확대
2010.10.	방송통신위원회, 한국방송광고공사	남한강 예술특구 조성
2010.12.	중소기업청	문화체육관광 분야 중소기업 육성
2011. 3.	법무부, 인천국제공항공사, 한국관광공사, 한국관광협회중앙회	선진 출입국 심사체제 구축 및 외국인 관광객 유치 확대
2011. 5.	지식경제부, 서울특별시	패션산업 육성 정책 추진
2011. 6.	대통령직속미래기획위원회, 법무부, 방송통신위원회	콘텐츠 불법복제 방지 등 저작권 보호
2012. 3.	교육과학기술부	학교체육교육 활성화
2012. 4.	국무총리실, 교육과학기술부, 외교통상부	해외 문화원 · 교육원 통합
2012. 5.	여성가족부, 행정안전부, 교육과학기술부, 산림청, SK 커뮤니케이션즈	취약계층 청소년 인터넷 중독 치유
2012. 6.	행정안전부, 국토해양부, 문화재청, 행정중심복합도시건설청	세종시 국립박물관단지 조성
2012. 7.	국토해양부	한옥 활성화 및 한국적 공간의 확산
2012. 7.	지식경제부	문화와 기술의 융합 및 한류와 기업의 동반 발전
2012. 7.	국방부	국군체육부대 동계스포츠종목 추가

출처: 문화체육관광부 내부자료

② 문화예술교육 활성화를 통한 공교육 강화와 창의적 인재 육성

이명박 정부는 창의적 미래 인재 육성을 위해서는 학과공부를 통한 지식 습득 뿐 아니라 문화적 소양과 튼튼한 체력, 바른 인성을 고루 갖추게 하는 것이 필요하다는 인식 아래 학교 문화예술 · 체육교육을 활성화시킬 수 있는 방안을 마련하기 위해 교육과학기술부, 보건복지가족부 등과의 업무협약을 체결하고 전문 예술인을 학교에 지원하는 ‘예술강사 지원사업’의 확대 개편, ‘방과 후 나홀로 아동들’에 대한 체계적인 문화예술교육 확대, 지역소재의 문화 및 복지 기반 시설을 활용한 문화예술교육 프로그램의 확대 등을 추진했다. 또한 ‘사회취약계층 문화예술교육 사업’을 더욱 안정적으로 추진하기 위해 2008년부터는 기존에 기금에 의지하였던 재원을 국고로 전환하였으며, 학교 · 사회문화예술교육 지역화를 위한 인프라 구축의 일환으로 ‘문화예술교육센터’를 확대 지정하고 지원사업을 추진하였다.

● 창의·인성교육을 위한 학교 문화예술교육 활성화

학교에서의 문화예술교육 활성화를 위해, 정부는 예술 분야별 전문 인력이 학교를 방문 교육하도록 하여 교육의 질적 수준을 제고하고 예술전공자 및 관련 전문가들에게 교육 현장 참여기회를 제공하는 '학교 예술강사 지원사업'을 확대 추진하였다. 2012년 기준 국악, 연극, 영화, 무용, 만화, 애니메이션, 공예, 디자인, 사진 분야 예술강사 4,263명이 전국 6,531개 초·중·고등학교에 출강하고 있다. 이 외에도 문화예술교육 운영의지가 높은 초등학교를 '예술꽃 씨앗학교'로 지정(2012년 기준 26개), 지원하여 공교육에서 문화예술교육의 효과 및 활용도를 높이고 우수 모델을 창출·확산하였으며, 2009년부터는 문화예술교육 수혜 대상 범위를 유아까지 확대하여 2010년에는 전국 483개 유치원에서 문화예술교육이 이루어졌다. 이 외에도 문화예술 분야 저명 인사 및 지역예술인을 명예교사로 위촉(2012년 기준 명예교사 100명, 수혜자 2만 8,800명)하여 문화예술교육 프로그램 체험기회를 제공하고 재능나눔과 기부문화를 확산시키는 데 기여하였다.

또한 2012년 2월 <문화예술교육 지원법>이 개정 공포됨에 따라 '문화예술교육사' 자격제도가 도입되어, 문화예술교육 전문 인력에 대한 체계적 관리가 가능해졌으며 문화예술교육 지원의 효율성을 높이고 문화예술교육의 질적 성장 및 사회적 확산을 도모할 수 있는 기반이 마련되었다.

한편 2012년에는 주5일 수업제 전면실시에 따라 다양한 주말 문화·체육·관광 프로그램을 개설·운영하는 등 <주5일 수업제 관련 문화·체육·관광 분야 대책>(2012.3.)을 수립·추진함으로써 주5일 수업제의 안착과 청소년 및 가족들의 풍성한 여가 환경 조성에 이바지하였다.

● 사회문화예술교육을 통한 소외계층의 문화적 선호 형성과 사각지대 해소

사회문화적으로 소외된 학생, 노인, 장애인, 저소득계층 아동, 소년원생 및 교도소 수감자, 군인, 다문화가정 등에게 문화예술교육의 기회를 제공하는 사회문화예술교육 사업도 지속적으로 추진되었다. 2012년 기준 지역아동센터, 보육원, 노인종합복지관, 종합복지관, 장애인종합복지관 등 342개 시설에 327명의 강사를 지원하여 약 7,643명이 혜택을 받았으며, 군·교정시설·소년원학교 등 200개 시설의 4,308명이 수혜를 받았다. 2010년에는 지역 거점 네트워크 사업과 시민문화예술교육 지원사업(지역명예교사 사업, 문화예술동아리 양성 및 활성화 사업 등)이 신설되어 지역의 문화기반시설과 연계한 문화예술교육 사업이 진행되었으며, 각 지역의 문화재단 및 국공립교향악단이 협력하여 지역사회형 오케스트라

교육을 실시하는 ‘소외아동·청소년 오케스트라 교육 지원사업-꿈의 오케스트라’ 사업(2012년 기준 19개 사업수행기관, 참여학생 918명), 일상에서 벗어나 낯선 공간에서 예술가와 함께 놀며 작업하는 행위를 통해 예술을 즐기고 삶의 의미와 새로운 활력을 찾는 ‘창의 예술캠프’ 사업(2010~2012년, 124개 프로그램, 1,859명 참가자) 등이 시행되어 문화예술 교육 프로그램의 다양화가 이루어졌다.

● 2010 유네스코 세계문화예술교육대회 개최 및 서울 아젠다(Seoul Agenda) 채택

2010년 5월에는 ‘2010 유네스코 세계문화예술교육대회’가 서울에서 개최되었다. “예술은 사회성을, 교육은 창의성을”이라는 슬로건을 내걸고 개최된 이 대회에는 107개국의 2,900여 명이 참여했다. 여기에서 한국의 주도로 발의된 ‘서울 아젠다(Seoul Agenda)’는 이후 2011년 11월 파리 유네스코 본부에서 열린 제36차 유네스코 총회에서 회원국의 만장일치로 채택되어 유네스코 회원국에서 문화예술교육의 지침으로 활용될 예정이다. 이어서 유네스코 세계대회의 후속조치로 전 국민 평생 예술교육 환경 구축을 위한 <문화예술교육 발전방안>(2010.6.)과 <초·중등 예술교육 활성화방안>(2010.7.) 공동 발표를 통해 새로운 예술교육 발전에 전기가 마련되었다.

또한 각 국가는 ‘서울 아젠다’에 따라 매년 5월 마지막 주 ‘세계문화예술교육주간’을 통해 자율적으로 문화예술교육의 중요성을 체험하는 의미 있는 주간행사를 개최하게 된다. 2012년 5월 마지막 주는 유네스코 선포 후의 첫 해로서 대한민국 전 지역 및 프랑스 파리에서 공연, 전시, 세미나, 포럼 등의 다양한 행사가 열렸다.

● 문화예술교육 전문 인력 양성 및 연수

우수한 문화예술교육 프로그램은 양질의 교육기획자와 전달자가 없이는 창출되지 않는다는 인식 아래 문화예술교육 전문 인력의 양성 및 연수 사업이 활발하게 추진되었다. 정부는 한국문화예술교육진흥원과 함께 신규·경력 예술강사(학교·사회·유아예술강사)의 창의적 예술교육 전문 역량 강화를 위한 다양한 분야별·경력별 커리큘럼을 개발·운영하여 현장 교육활동기회를 제공하고, 문화기반시설에 선발인력을 배치하여 재교육을 시키는 ‘문화예술교육 전문 인력 양성 사업’을 추진하였다. 또한 2008년부터는 기존의 예술강사, 교사, 문화시설 종사자 등 현장 전문 인력을 대상으로 한 연수 사업인 ‘문화예술교육 전문 인력 아카데미’ 사업을 진행하여 2010년에는 총 1,613명이 교육을 받았다.

③ 고유한 전통문화의 가치 재창조와 국가위상 강화

● 고유한 전통문화의 가치 재창조를 통한 우리 문화유산의 국가인지도 제고

이명박 정부는 전통문화의 재해석과 현대적 재창조를 시도하고 민족문화를 효과적으로 육성·지원하기 위해서는 새로운 차원의 접근이 필요하다고 판단하여 외부 전문가의 자문 회의 및 내부검토, 관계부처 의견수렴 등을 거쳐 한스타일 사업, 민족문화원형 찾기 및 정체성 정립 사업, 100대 민족문화상징 사업, 한국학 지원, 동상·영정 심의위원회 운영, 생활문화 활성화, 동학농민혁명의 재평가 사업 등을 진행하였다. 먼저 한스타일 사업은 한국의 고유성에 기반하여 세계적 보편성을 갖는 콘텐츠를 발굴하고 육성하기 위한 사업으로, 우리의 고유문화(한글, 한식, 한복, 한옥, 한지, 한국 음악)를 브랜드화하여 국가이미지를 높이고 경제적 부가가치를 창출하는 것을 목표로, 한스타일 박람회, 한복사랑 페스티벌 등 국내 홍보와 일본, 프랑스, 독일, 미국, 브라질 등에서의 한스타일 문화행사, 한국어 말하기 대회, 한국 음식 체험, 한국 패션쇼 등을 개최하여 한글, 한식, 한복 등의 위상을 높이고 그 성공 가능성을 확인하였다.

그리고 우리 문화원형을 테마별로 디지털콘텐츠화하여 콘텐츠산업에 필요한 창작소재로 제공하는 ‘한국 문화원형 디지털화’ 사업을 추진하고 누리집 통합(<http://www.culturecontent.kr>) 및 대국민 정보제공서비스 확대, 미개발 및 통시론적 문화원형 콘텐츠화과제 발굴, 문화원형콘텐츠 활용 연수 프로그램 운영 등을 추진하였다. 아울러 훼손·멸실 위기에 처해 있는 민간 소장 기록문화유산을 체계적으로 조사·수집·보존하고 교육·연구를 통한 국학사상의 재정립을 목적으로 국학자료 수집·보존, 국학연구 토대 구축, 한국학 전문가 포럼 개최, 유교목판 수집 및 콘텐츠 구축, 전통문화 기반 시민인성 함양교육 등을 내용으로 한 ‘국학 진흥 정책 기반조성 사업’을 진행하였다. 2012년 6월까지 34만4천 여 점의 국학자료를 수집하고 《한국 유학사상대계》 총 12권을 발간하였으며, 2010년에는 ‘호남 기록문화유산 발굴·집대성·콘텐츠화 사업’을 통해 서화 200점, 누정 현판 600점, 호남문집 130종 등의 이미지와 해체를 콘텐츠화하여 서비스하는 성과를 이루었다.

또한 1946년 한글 500들을 맞아 공휴일로 지정되었으나 1990년 8월 24일 제 활동에 지장있다는 경제단체의 건의를 받아들여 제외된 한글날을 공휴일로 지정하는 내용의 <관공서 공휴일에 관한 규정 일부개정안>을 행정안전부에서 2012년 11월 8일 입법예고하였고, 12월 국무회의 및 대통령 재가를 통해 한글날이 22년만에 공유일로 재지정되었다. 이를 통해 온 국민이 공휴일이 된 한글날을 문화국경일로 축하하면서 한국 문화의 정체성과 우수성을 마음 깊이 새길 수 있는 계기를 마련하였다.

● 국외 문화재의 환수 및 유네스코 문화유산 등재

이명박 정부 시기에는 145년 만에 외규장각 의궤 297권을 프랑스로부터 환수했으며, 일본 궁내청(宮内廳) 소장 조선왕조의궤 등 150종 1,205권을 반환받아 ‘조선 화승총’, ‘철제보살형 좌상’ 등 국외에 있던 우리의 소중한 문화재 1,086점이 환수(2008~2011)되었다. 또한 2008년부터 2012년까지의 기간 동안 세계유산 2건(조선왕릉, 하회와 양동), 기록유산 3건(동의보감, 일성록, 5·18 민주화 관련 기록물), 무형유산 12건(택견, 줄타기, 강강술래, 매사냥, 아리랑 등) 등 우리의 문화유산 17건이 유네스코 문화유산에 등재되어 국격을 제고하고 국민들의 자부심을 고취하는 한편 세계유산을 활용한 유산관광 활성화의 계기를 만들었다.

● 문화 분야 국제행사의 성공적 개최 및 국제교류협력 기반 강화

이명박 정부는 국가 간 상호 이해 증진 및 우호협력 기반을 다지고 국가의 긍정적 이미지와 국가 간 친근감 형성을 통한 국가위상 강화를 위해 문화 부문에서의 교류협력을 활성화 하려는 다양한 노력을 기울였다. 이를 위해 먼저 2008년 정부조직법을 개정하여 국정홍보처 소속 해외홍보원을 ‘해외문화홍보원’으로 개편하고 문화체육관광부로 이관하여 해외 홍보기능을 일원화하여 통합적 해외 문화 홍보의 기틀을 마련하였다. 또한 기존의 문화홍보원을 ‘문화원’으로 개편하고 영국, 폴란드, 카자흐스탄, 나이지리아, 워싱턴, 시드니, 스페인, 필리핀, 인도네시아, 인도에 문화원을 신규 설립하여 2008년 12개에서 2012년 12월 현재 24개로 확대했으며, 한국 문화 강좌·강연, 전통공연·전시행사, 한국어 보급, 한국 문화 홍보자료 발간·배포, 한국 영화 시사회, 도서관 운영 등을 통해 한국 문화 홍보의 해외 전진기지 역할을 하도록 했다. 2011년 기준 문화원이 설치된 20개 지역 182개 한류 팬클럽에 330만 명 정도가 활동 중인 것으로 알려져 문화원의 운영은 한류 확산에 큰 역할을 수행한 것으로 평가된다. 아울러 재외문화원을 확대·개편하고 한국관광공사, 한국문화콘텐츠진흥원 등 문화관광 유관기관의 해외사무소를 동일 장소에 입주시켜 ‘문화예술 + 문화산업 + 관광’서비스를 통합적(One-Stop)으로 제공하는 ‘코리아센터’를 미국 LA, 중국 상해, 일본 동경에 설립했으며 미국 뉴욕에도 한 개소를 설립할 예정이다. 이외에도 폭발적으로 증가하는 한국어 학습수요에 대응하고 체계적인 한국어 세계화전략을 추진하기 위해 세종학당의 설립(2007년 3개국 11개소 → 2012년 10월 기준 43개국 90개소)과 공동 브랜드화, 한국어 교육 표준화 및 교원자질 향상 지원, 누리-세종학당(<http://www.sejoonghakdang.org>) 구축·운영 등이 추진되었다. 2012년 5월 <국어기본법> 개정으로 ‘세종학당재단’의 설립 근거를 마련하고 세종학당의 총괄 본부로 ‘세종학당재단’이 공식 출범(2012.10.24.)함으로써

전 세계에 한국어의 체계적이고도 확고한 보급을 할 수 있는 여건을 조성하였다.

둘째, <문화체육관광부의 국제교류업무에 관한 규정>에 의거하여 문화체육관광부 각 기관의 3년 단위 계획을 취합하고 향후 문화체육관광부의 문화교류방향과 권역별 문화교류 중점사항을 제시한 <2011~2013년 문화체육관광부 국제교류계획>을 수립하였고, 쌍방향 상호 교류, 상호주의, 선택과 집중 원칙 외에 상대국의 다변화, 교류 문화장르와 교류방식의 다변화를 통해 기존 해외문화교류 사업의 부족한 점을 보완하기 위해 노력했다.

이에 따라 다양한 수교기념 문화교류행사(한·러 수교 20주년 행사, 한·스페인 수교 60주년 행사, 한·말레이시아 수교 50주년 한국 주간 행사, 한·몽골 20주년 행사 등)와 한국 문화의 날(LA), 템즈축제 계기 한국 문화축제(런던), 중남미 K-POP대회(아르헨티나), 한·일축제마당(일본), 런던올림픽대회 계기 한국 문화축제 ‘오색찬란’ 등이 개최되었다. 또한 아시아, 남미, 아프리카 등의 젊고 유망한 신진 문화·관광·체육인사들을 초청하여 실무연수, 공동 창작, 문화체험 등을 실시하는 ‘문화동반자 사업’ 역시 지속되어 2008년부터 2011년까지 총 312명이 참가해 문화국가로서 한국의 이미지 향상에 기여하였다. 이 외에도 현지 공간이 개별적으로 운영하던 9개의 다국어 인터넷 누리집(홈페이지)을 Korea.net으로 일원화하고 SNS 채널의 개설 및 운영, 주요 계기를 활용한 쌍방향 문화교류 확대, 우호적 국제여론 조성을 위한 외신대응 강화 등이 이루어졌다.

뿐만 아니라 G20 정상회의(2010), 핵안보 정상회의·여수세계박람회(2012) 등 국내에서 개최되는 대규모 국제행사를 계기로, 한식·한복·K-POP·템플스테이 등을 활용한 다양한 문화관광 체험행사를 개최하여 각국의 주요 인사와 수행원, 기자단들의 한국문화에 대한 관심과 이해를 높이고 성공적인 행사개최 지원과 국가이미지 제고에 기여하였다.

④ 예술 지원체계의 효율적 개선과 예술인 복지 법제화를 통한 창조역량 강화

● 예술 지원 4대 원칙 정립 및 문예진흥기금 지원방식 개선

이명박 정부는 문화예술진흥기금 지원의 현장성과 효과성 제고를 위해 2009년 <문예기금 지원 개선방안>을 발표하고 예술 지원 4대 원칙인 ‘선택과 집중, 사후 지원, 간접 지원, 생활 속 예술’ 지원원칙을 정립하였고 이에 따라 지원방식의 개선을 추진하였다. 그 결과 책임심의회위원제도가 도입·운영되었고 조기·상시 심의체제로의 전환, 조기 공모 및 다년간 공모, 성과 중심의 사후 지원 프로그램 강화, 지역협력제도 운영 등의 제도 개선이 이루어졌다. 이를 통해 일회성 심의로 인한 책임성 부재, 신청건수 과다에 따른 사전 심의 미흡, 심의·평가 간 환류 연계 부족 등 기존 심의제도의 단점이 상당 부분 해소되었으며 사업의 품

질과 경쟁력 제고에 기여한 것으로 평가된다.

한편 모금폐지로 인한 문화예술진흥기금의 기금적립금의 감소가 지속되는 상황에서 정부는 2010년 10월에는 경륜·경정 수익금(24.5%)을 문화예술진흥기금으로 이전하여 안정적인 예술재원 확충방안을 마련하였다(2010년 243억 원, 2011년 254억 원, 2012년 277억 원 전입).

● 〈예술인 복지법〉의 제정과 문화 분야 일자리 창출

오래전부터 예술계에서는 기존의 사회보험제도의 한계를 보완하면서 예술인의 전 생애주기별 복지욕구를 반영할 수 있는 대안으로서 ‘예술인 공제회’의 결성이 주장되었으나 실현되지 못하였다. 그러나 최고은 작가의 죽음을 계기로 예술인의 사회보장과 복지제도에 대한 논의가 활발하게 진행되면서 2011년 11월 국회에서는 〈예술인 복지법〉이 통과되었다. 이 법은 “예술인의 직업적 지위와 권리를 법으로 보호하고 예술인 복지 지원을 통해 예술인들의 창작활동을 증진하고 예술발전에 이바지”하기 위한 목적으로 제정되었으며, “예술인의 지위와 권리, 예술인의 업무상 재해에 대한 산업재해보상보험 적용, 한국예술인복지재단 설립을 통한 예술인 복지 사업”에 대한 내용을 담고 있다. 2012년 11월 한국예술인복지재단이 설립되는 등 이 법의 시행은 예술인들의 열악한 창작 환경의 문제를 개선하고 예술인들의 복지를 체계적으로 보장하는 데 중요한 초석이 될 것으로 기대된다.

한편 정부는 다양한 재정 지원(2011년 1,231억 원) 및 제도 개선을 통해, 문화예술기관 연수단원, 학교 및 사회복지시설 예술강사, 박물관 유물정리, 초등학교 스포츠강사 등 전공과 경험을 살리는 문화일자리, 박물관·도서관·미술관 야간개장, 생활체육지도자 배치, 문화관광해설사 배치 등을 통한 생활밀착형 문화일자리, 목조 문화재 상시감시체제 구축, 궁능 방재시스템 구축 등 문화재 관리 일자리 등을 창출하여 취업기회를 제공하고 문화서비스의 효율성을 도모하며, 동시에 국민의 문화 향유 확대에도 기여하고자 하였다.

● 창작역량 강화를 위한 인큐베이팅 지원 및 문화예술 창작·발표·향유공간의 조성

그간 정부의 단편적이고 단기적인 제작비 지원방식의 문제점을 개선하기 위한 해결책으로 중기적·단계적 지원방식을 가진 ‘창작팩토리 사업’이 추진되었다. 이 사업은 대본 공모 선정작이 시범 공연(쇼케이스)의 대상이 되고, 제작 지원을 받은 작품이 재공연되는 등 단계별로 발전할 수 있는 기회가 함께 주어지는 공연예술 인큐베이팅제도이다. 이 사업을 통해 2008년부터 2012년까지 총 182편의 연극, 뮤지컬, 오페라, 발레작품이 지원을 받았으며,

이를 통해 단계별로 우수 콘텐츠를 발굴·지원하여 창작의욕을 높이고, 경쟁력 있는 작품을 발전시켜 집중 육성할 수 있는 풍토가 조성되었다. 또한 젊고 유능한 예술인 양성을 위해 국방부에 국군 오케스트라가 창단되었고, 신진 예술가 창작활동 지원사업인 ‘천차만별 콘서트’가 추진되기도 했다.

시각예술 분야의 경우 미술은행 사업 운영의 전문성과 효율성을 높이기 위해 2010년 국립현대미술관 미술은행팀을 구성·운영하였으며 작품의 차별화, 우수한 작품 발굴을 위한 ‘선택과 집중’, 작품구입 심사기능 강화, 공정한 작품가를 산출하기 위한 가격심의기능 강화, 제도운영 투명성 보장 등의 개선이 이루어져 공공기관의 미술품 구입 및 활용 활성화에 기여하였다. 또한 2011년에는 협소한 장식개념에 머물러 있는 <건축물 미술장식제도>를 공공미술로서의 <건축물 미술작품제도>로 정착시키기 위해 <문화예술진흥법>이 개정되었다. 전통예술 경연대회 지원, 국악창작곡 개발-21세기 한국 음악 프로젝트 사업, 창작국악 실험무대-천차만별 콘서트, 전통연희 활성화 사업, 한국민속예술축제 개최, 전통예술 고궁공연 관광상품화 사업(고궁에서 우리 음악 듣기), 우리 가락 우리 마당 야외 상설 공연 등의 지원사업을 통한 전통예술 활성화 사업도 추진되었다.

예술인들을 위한 창작·발표 공간과 국민들의 향유가 동시에 이루어지는 창의적 문화공간 역시 대폭 확충되었다. 한국문화예술위원회를 중심으로 이루어지는 국내외 레지던시 프로그램 외에도 2009년부터는 지역근대문화유산(폐채석장, 폐철도, 역사, 소금창고 등)을 활용한 예술창작벨트 조성사업(5개소: 대구, 포천, 아산, 신안, 군산)이 추진되었으며, 남한강에 창작시설(창작스튜디오, 아트텔)과 유통시설(아트페어 전시관, 갤러리)을 조성하는 남한강 예술특구 조성(2012년 공사 착수), 서계동 군사시설을 활용한 ‘백성희장민호극장, 소극장 판’ 조성 등을 통해 문화예술 활성화 여건을 마련하였다. 2009년에는 명동 구(舊) 국립극장이 ‘명동예술극장’이라는 이름으로 재개관하여 고전명작을 중심으로 해외 신작과 기획 창작극을 공연하는 연극 전용 복합문화공간으로 다시 태어나게 되었다. 2010년 한국문화예술위원회의 구로 이전으로 구(舊) 청사가 예술인들 간 소통과 교류로 예술창작활동을 활성화하고 일반인들을 위해 예술교육 아카데미를 운영하는 ‘예술가의 집’으로 재개관했으며, 아르코예술극장(연극 중심)과 대학로예술극장(무용 중심)을 통합 운영하는 (재)한국공연예술센터가 출범하였다. 이와 함께 2011년에는 국립예술단체 공연연습장이 건립되어 국립예술단체들의 열악한 연습장을 개선하고 이들이 안정적으로 기량을 연마할 수 있는 공간이 마련되었다. 또한 2011년 8월에는 우리 근현대사의 역사성과 상징성을 간직한 구(舊) 서울역사를 리모델링하여 ‘문화역서울 284’라는 복합문화공간으로 재탄생하였다.

‘문화역서울 284’로 명명된 이 곳에서는 서울역사의 시간·공간·문화적 가치를 살려 문

화예술 창작·향유·교류가 활성화되는 복합문화공간으로, 상설 전시(복원 및 문화공간전환 과정 소개) 외에 다양한 기획·대관 전시 진행, 신진 작가 발굴작품 발표, 문화예술 세미나·포럼 및 특강, 국제회의 등 개최, 청소년·어르신·가족 단위 관객·국내외 관광객들을 위한 다채로운 공연·문화 프로그램을 제공하고 있다.

● **국립예술기관의 예술성과 공공성 증대 및 문화기부·나눔 활성화 지원을 통한 상생의 문화예술 생태계 조성**

이명박 정부는 국립공연장·국립예술단체의 역할을 명확히 하여 분야별 발전기지화*하고자 하였으며 장기 프로그램 기획을 통해 각 예술기관의 특성에 맞는 국가브랜드 창작 작품을 개발하여 레퍼토리화하는 것을 지원(2008~2012년, 39건 168억 원 지원)하는가 하면 문화관광상품화를 추진함으로써 국가브랜드를 창출하고자 했다. 또한 국립극단 법인화, 국립어린이인형극단 창단(2010.6.), 국립현대무용단의 신설(2010.7.), 한국공연예술센터 신설(2010년), 국립예술자료원 신설(2010년), 국립현대미술관 법인화, 국립예술단체 초대권 폐지(2011.1.), 국공립박물관의 무료관람 시행, 국립예술단체의 각 시·도 문예회관 순회공연(방방곡곡 문화공감 사업), 국립예술단체 연1회 기량평가 실시 및 연봉제 도입, 국공립예술기관 공연장 대관료 및 부대시설 사용료 인하 등을 통해 국립예술기관의 예술성과 공공성을 증대하여 명실상부한 고품격 국가대표 예술기관으로 거듭나는 데 기여했다.

한편 정부는 문화 기부, 문화 나눔 활성화 지원을 통해 상생의 문화예술 생태계 조성을 위한 노력도 기울였다. 문화자원봉사자 육성 및 봉사 활성화, 저명 예술인들의 명예교사 위촉 등을 통해 재능 나눔이 전국적으로 확산되도록 했으며, 문화 복지 전문 인력인 ‘문화복지사 양성 시범 사업’을 추진하여 양성된 인력들이 문화기반시설에 배치되어 문화 나눔 사업을 보다 효과적으로 수행하도록 하였다.

기업의 건전한 접대문화 유도과 문화예술 소비 증대를 통한 기초예술 발전을 위한 <기업의 문화접대비제도>가 확산되어 기업의 문화접대비규모가 2008년 122억 원에서 2010년 540억 원으로 확대되었다. 더불어 기업과 예술단체가 상호 결연을 바탕으로 지속적 교류를 통해 창작 지원과 수요를 활성화하기 위한 기업과 예술단체의 결연(기업과 예술의 만남 사업) 건수는 2008년 63건에서 2011년 83건으로 증가했으며, 지원금액 역시 33억 3천만 원에서 44억 8천만 원으로 확대되었다.

* 예를 들어 국립중앙극장은 전통 기반 현대공연, 예술의 전당은 서양 기반 공연예술, 정동극장은 관광용 전통공연으로 특화

⑤ 지역의 자생력 강화와 생활 속의 지역문화 프로그램 정착

● 문화를 통한 전통시장 활성화 사업 ‘문전성시’와 생활 속 지역문화 프로그램

문화를 통해 전통시장을 지역문화공간이자 일상의 관광지로 조성하여 전통시장을 활성화 하고 지역민의 문화 향유를 제고하려는 목적으로 ‘문전성시’ 프로그램이 추진되어 2008년 2개소, 2009년 6개소, 2010년 16개소, 2011년 22개소, 2012년 12개소에서 문화를 통한 전통시장 활성화 시범 사업이 추진되었다. 시범 사업 추진 후 수원 못골시장의 경우 방문객이 8.6% 증가하고 월 매출액이 22.8% 증가하는 등 가시적 효과가 나타났으며, 경제성 효과 분석 결과 총매출액 평균 12.8% 증가, 순생산파급효과 184억 원, 취업파급효과 약 346명의 효과가 나타난 것으로 평가되었다(경희대산학협력단, 2010)*.

국민 모두가 생활 속에서 문화를 향유하고 문화를 통해 소통하는 사회를 만들기 위해 추진된 ‘생활문화공동체 만들기 사업’은 기초생활권 내 임대아파트 단지, 서민 단독주택 밀집 지역, 농산어촌 등 문화적 소외지역에서 주로 활동하거나 활동이 가능한 문화예술단체·기관을 선발하여 사업비를 지원하는 사업으로 2009년부터 시작되었다. 2011년까지 총 7만 8,929명의 주민들이 이 사업을 통해 다양한 공동체 문화활동에 참여하였으며, 이로 인해 주민들이 스스로 지역과 사업에 대한 고민을 시작하고 문화에 대한 이해의 폭을 넓히는 계기가 마련되어 주민들 간 공동체를 형성하고 다양한 협력활동이 펼쳐진 것으로 나타났다(문화체육관광부·한국문화관광연구원, 2011)**.

이 외에도 ‘마을미술 프로젝트’ 등 공공미술 프로젝트의 추진을 통해 지역미술작가들에게 창작활동기회를 제공함으로써 예술 분야 일자리 창출에 기여하는 한편, 소외지역 주민들에게는 생활 속에서 미술작품을 접할 수 있는 기회를 제공하고 지역과 생활공간을 아름답게 변화시키는 데 일조한 것으로 평가된다.

● 지역문화 진흥 기반의 구축

정부는 지역 간 존재하는 문화적 격차를 좁히고 지역주민들의 문화적 환경을 개선시키기 위해 지역문화 진흥 기반을 체계적으로 구축하고자 <지역문화진흥법>의 제정을 추진했으며, 지역문화 진흥을 위한 지역문화 사업을 지방문화원이 구심체가 되어 수행할 수 있도록 지방문화원(2011년 현재 229개)을 육성 지원하였다. 이에 따라 지역의 문화와 역사를 발

* 경희대 산학협력단(2010), <2010 문전성시 프로젝트 경제적 파급효과 분석>

** 문화체육관광부·한국문화관광연구원(2011), <2010 문화예술정책백서>

굴·계승·보존하기 위한 ‘향토사 대중화 사업’과 급격한 고령화사회에 대비하여 소외된 노인들의 삶의 질을 높이고 생산적·가치지향적 어르신 문화 프로그램 개발을 통해 자아실현 성취를 돕기 위한 ‘지방문화원 실버문화학교’(2008~2011년 기간 2만 1,133명 참여)와 ‘지방문화원 어르신 문화 프로그램’(2011년 기준 202개 프로그램)이 지방문화원을 통해 추진되었다.

또한 지역문화 진흥의 핵심 기반인 인력 양성을 위해 지역문화 기획·창작 분야 민간 활동가 연수과정과 지역문화아카데미 과정을 개설하는가 하면, 문화적으로 취약한 지역의 문화 분야에 해당 지역의 대학을 중심으로 지역의 문화발전과 진흥을 위해 문화예술 관련 전문가, 문화예술단체, 지방자치단체가 협력을 통해 지역문화 현안과제에 대한 실제적인 컨설팅을 실시하는 ‘지역문화 컨설팅 지원’사업을 시행하였다.

● 지역 거점 문화도시 조성사업

정부는 문화가 가지는 정체성과 창의성을 기반으로 지역의 문화예술과 자원을 결합하여 지속가능한 발전을 추진할 수 있는 창조적·친환경적 도시를 조성하기 위해 ‘지역 거점 문화도시 조성사업’을 추진하였다. 이 사업은 지역의 정체성을 창의적 지역문화로 발전시키고 지역주민의 삶의 질 향상 및 도시이미지 제고 등을 목적으로 하며, 다음과 같은 3개의 문화도시 조성사업이 추진되고 있다. 먼저 경주 역사문화도시는 천년고도 경주의 문화유산을 복원·활용하여 세계적인 역사도시로서 가치를 창출하고 문화유산과 관광자원이 조화를 이루는 문화도시로 조성함으로써 지역관광경제를 활성화하고 국가의 문화경쟁력을 제고시키기 위해 교촌한옥마을 조성, 신라 탐방길 조성, 도시경관 정비, 관광안내시스템 개선 등의 사업이 추진되고 있다. 한편 전주는 판소리, 한옥, 한지, 한식 등이 발달하였고 타 지역에서 인지도가 높아 지역주민들의 자긍심이 높은 도시로서 전통과 현대가 조화를 이루고 시민들의 삶의 질을 높이며 지역경제를 활성화할 목적으로 전통문화도시 조성계획이 추진되어 왔다. 전주의 경우 문화재의 복원이나 개발보다는 정신문화의 정체성과 창조적 기반조성에 기여하기 위한 사업에 초점을 두며 한옥마을 문화적 경관 조성사업, 한옥마을 체험 콘텐츠 확충, 한스타일진흥원 건립 등이 진행되고 있다. 공주·부여 역사문화도시는 백제의 고도인 공주와 부여가 간직하고 있는 풍부한 역사와 문화자원을 활용하여 역사적 정체성 확립과 고도경관 형성을 통한 지역경제 발전의 기여를 목적으로 공주 무령왕릉길 조성, 부여 주작대로 정비, 황새바위 및 송산리 고분군 정비, 성왕로 경관정비 사업 등이 추진되고 있다.

⑥ 국가상징 문화공간 조성을 통한 국격 제고와 자긍심 고취

이명박 정부는 대한민국을 대표하는 대규모 문화공간 조성사업을 추진하였다. 첫째, 자랑스러운 대한민국의 기적의 역사를 재평가하고 희망과 긍정의 미래관을 공유하자는 취지로 대한민국의 근·현대사를 조망하는 대한민국역사박물관 건립을 추진하였다. 아울러 2012년 12월 현재 범국민 자료기증 캠페인을 통해 1만 1,543점을 기증받았고 2만 7,872점을 구입하는 등 체계적인 수집 정책을 펼친 결과 총 3만 9,415점의 자료를 확보하였다. 서울 세종로 구(舊) 문화체육관광부 청사를 리모델링해 세워지는 대한민국역사박물관은 2012년 12월 26일 개관하였다.

둘째, 미술계를 중심으로 지속적으로 요구되어 온 국립현대미술관 서울관 건립이 2009년 공식화되었다. 새로 건립될 국립현대미술관 서울관은 해외 현대미술의 소개와 우리나라 현대미술의 세계진출의 교두보역할을 맡게 될 것이며 경복궁 등 주변 문화시설과의 시너지효과로 내외국인 관광객을 유치하는 명실상부한 문화예술의 허브역할을 수행할 것으로 예상된다. 더불어 인근 미술갤러리와 연계한 도심 속 미술문화공간 조성으로 시민들에게 예술과 휴식을 향유하는 개방형 공간을 제공하게 될 것이다(2013년 하반기 개관 예정).

셋째, 한글의 창제정신과 우수성을 널리 알리는 전시·교육의 장으로 한글 전문박물관 건립이 추진되었다. 한글박물관은 한글의 경쟁력 제고를 위한 국가상징물로서 용산 국립중앙박물관 부지 내에 건립되며, 상설전시실, 세계문자실, 교육체험실, 기획전시실, 정보검색공간, 교육강의동, 한글상품판매점 등으로 구성될 예정이다(2014년 하반기 개관 예정).

넷째, 2004년부터 건립이 시작된 국립아시아문화전당 건립사업도 지속적으로 추진하였다. 구(舊) 전남도청 일원에 지어지는 대규모 복합공간인 국립아시아문화전당은 민주평화교류원, 아시아문화정보원, 문화창조원, 아시아예술극장, 어린이문화원 등 5개원으로 구성되며 2014년 개관할 예정이다.

표 2-14 국가상징 문화공간 조성계획

건립계획	건립기간	부지면적/건축연면적	주요시설
대한민국역사박물관 건립	2009~2012년	6,445㎡/10,734㎡	-
국립현대미술관 서울관 건립	2010~2013년 예정	27,264㎡/52,101㎡	-
한글박물관 건립	2010~2014년 예정	11,322㎡	-
국립아시아문화전당 건립	2004~2014년 예정	128,621㎡/178,199㎡	-

출처: 문화체육관광부(2009), <2010 주요업무계획>

⑦ 종교를 통한 사회통합과 전통종교문화유산의 활용

● 종교 간 화합 증진과 전통종교문화유산의 활용

다종교사회인 우리나라에서 종교 간 갈등이 사회적 갈등으로 증폭되지 않도록 하기 위해 정부는 종교 간 화합과 이해의 증진을 기반으로 종교평화를 정착시키기기 위해 개별 종단이나 종교연합단체의 자율적인 종교문화축제 및 다양한 대화모임을 지원함으로써 민간 차원에서 종교 간 소통이 활발하게 이루어질 수 있도록 지원하였다. 또 공직자의 종교차별이 매우 큰 사회적 부작용을 유발한다는 인식 하에, 2008년 <공직자종교차별신고센터 설치운영 규정>을 제정하고 각종 교육 프로그램 수행과 더불어 ‘공직자종교차별신고센터’를 설치·운영함으로써 종교차별사례에 대한 실제적인 교정을 도모하는 제도적 장치를 마련했다. 센터 설치 이후 2012년 9월까지 152건의 신고가 접수되었으며 이 중 11건에 대한 시정조치 요구가 이루어졌다. 나아가 민간 분야에서의 남북교류와 국제적인 협력을 촉진하기 위한 종교계의 여러 활동(ASEM 종교 간 대화회의, 국제세미나 개최, 국제구호·협력 사업, 종교청년 캠프, 남북교류활동 등)들을 적극 지원하였다.

● 종교계 문화활동 지원 및 종교시설의 문화적 활용

정부는 종교시설의 문화적 활용을 통해 국민의 문화 향유기회를 확대하는 사업(종교계가 수행하는 청소년 인성교육 프로그램, 문화다양성 사업, 소외계층 문화활동 지원)을 비롯해 교회, 사찰, 성당 등 종교시설에서 개최되는 문화 프로그램을 확대하는 사업을 적극 지원하였다. 특히 템플스테이(전통불교문화 체험 프로그램, 2011년 기준 118개 전통사찰, 내국인 18만 8천 명, 외국인 2만 5천 명 참여)나 서원·향교를 활용한 전통유교문화 체험 프로그램은 내국인에게는 건전한 여가문화 체험의 기회로, 외국인들에게는 한국 문화의 독특함을 알리는 대표적인 문화관광상품이 되었으며 향후에도 한류관광의 지속적인 원천이 될 것으로 기대된다. 이외에도 진각문화전승관, 배티 세계순례성지, 산청선비문화연구원 등과 같은 종교문화시설의 건립지원을 통해 종교문화유산을 보존·전승하고 국민의 종교문화 체험 및 향유기회를 확대하고자 하였다.

● 전통종교문화유산의 보존 및 활용

이명박 정부는 전통종교문화유산의 보존 및 현대적 활용을 위해 규제와 관리에 초점을 맞추었던 기존의 <전통사찰의 보존 및 지원에 관한 법률>을 2012년 보존·관리·활용 등 미

래지향적 방향으로 개정하였다. 주요 개정내용은 규제와 관리로 인식되던 분규사찰 재산관리인 임명과 전통사찰문화연구원 설립 규정의 삭제, 전통사찰의 방재시설 설치 및 비용지원 근거 신설, 전통사찰의 문화유산을 효과적으로 활용하기 위한 조사·연구를 비롯 각종 문화행사 등에 대한 지원근거 마련 등으로, 이를 통해 철저한 보존의 원칙 위에 사찰 본연의 가치를 훼손하지 않는 활용을 도모하고자 했다. 이외에도 정부는 종교문헌자료를 원형 그대로 수집해 효과적으로 보존함과 동시에 이를 현대어로 번역하고 디지털 아카이브화(가산불교 대사림 편찬 사업, 한국 유경 정본화 데이터베이스 및 활용시스템 구축 사업 등)함으로써 문화콘텐츠로 활용하는 사업을 진행하였으며 ‘연등축제, 석전대제 관광상품화’ 등과 같이 종교전통의 음식문화나 각종 종교의례, 음악, 춤과 같은 문화적 자산을 재발굴해 국내외에 알리는 사업들 역시 적극적으로 지원하였다.

(3) 문화예술 분야 정책 한계 및 향후 과제

① 문화격차의 축소와 문화 복지 정책대상의 확대

그간의 문화 복지정책에 힘입어 그 격차가 점차 좁혀지고는 있으나 여전히 저소득계층, 농어촌이나 도서산간지역 거주자, 장애인, 다문화가정, 노인 등의 문화예술 향유수준은 평균적인 수준에 비해 상당히 낮게 나타나고 있다. 2012년 기준으로 월 100만 원 미만 소득가구의 문화예술 관람률과 연간 관람횟수는 26.9%와 1.6회로 월 500만 원 이상 소득가구(83.5%, 7.2회)에 비해 매우 낮게 나타나며, 연령별로도 60대의 관람횟수는 1.74회로 20대(9.22회)와 차이가 크며, 학력에 따라서도 중졸의 관람횟수는 3.03회로 대학재학 이상(7.25회) 학력소지자에 비해 매우 낮게 나타난다. 2010년 기준으로 군지역 거주자의 관람횟수(3.1회) 역시 대도시 거주자의 관람횟수(4.48회)에 비해 낮다. 소득별·지역별·교육수준별·연령별로 나타나는 문화격차를 축소시키기 위해 문화소외계층 또는 사회적 취약계층을 대상으로 하는 기존 문화 복지 프로그램의 지속적 확대가 필요하다.

한편 현재 시행되는 대부분의 재정지원은 기초생활수급자나 차상위계층에 집중되고 있어 차차상위계층이나 중하위소득계층의 경우 문화 복지 사각지대에 놓이게 되며, 일반국민들 역시 문화예술의 향유 및 참여를 통한 편익으로부터 배제되는 문제점이 발생하고 있다. 보다 많은 이들이 문화예술의 편익을 누릴 수 있도록 문화 복지정책의 대상을 확대하되 대상의 특성과 수요에 따라 재정지원사업 외에 교육, 문화시설 운영, 정보 제공, 문화도시 조성, 재능기부 등 보다 다양한 정책수단을 적극적으로 활용함으로써 정책의 실효성을 제고해야 할 것이다.

② 효과적 문화정책 전달·협력체계의 구축

중앙 및 지역수준에서 다양한 사업들이 진행되고 있으나 사업주체들 간의 이해 및 조정과 연계(네트워크) 부족, 체계적인 전달체계 구축의 미흡 및 문화매개인력의 부족으로 사업의 효율성과 효과성이 저해되는 경우가 종종 발생하고 있다. 경기침체의 지속으로 재정압박과 민간으로부터의 예술지원액 감소가 예상되므로* 한정된 자원 하에 보다 효과적으로 문화정책을 추진할 수 있는 문화정책 전달체계를 구축하고 제도화하는 것이 절실하다. 특히 기존에 존재하는 전달·협력체계가 원활하게 작동되지 않는 원인을 파악하고, 다양한 인센티브와 제도의 설계를 통해 협력과 조정을 이끌어내야 할 것이다. 아울러 문화매개인력의 양성과 제도화, 재능기부 및 나눔문화의 확산을 통한 비영리·민간의 협력 확보 역시 함께 진행되어야 할 것이다.

③ 장기적·체계적 정책설계 및 문화예술 생태계의 조성

정권 출범 초기마다 중장기 비전과 정책방안이 마련되면서 과거에 비해서는 많이 개선되었으나 여전히 주요 사업들이 장기적 비전과 가치 지향에 의해 추진되기보다는 단기적·단발적·현안대응적으로 추진되는 경향이 잔존하고 있다. 시장이 공정하고 효율적으로 작동할 수 있도록 제도적 여건을 마련하고, 민간이 수행하기에 적합하지 않거나 할 수 없는 부분에 정책적 우선순위를 두어 지속적·체계적 정책을 펼칠 필요가 있다. 또한 문화예술시장과 현황을 정확하게 파악하기 위한 기초통계자료의 확보와 세심한 정책설계가 함께 병행되어야 할 것이다.

아울러 문화예술의 창조와 유통, 향유가 막힘없이 원활하게 이루어질 수 있는 문화예술 생태계의 조성에도 정책의 우선순위를 둘 필요가 있다. 창작·발표 공간의 조성이나 지원사업을 통해 창작의욕을 고취시키고 경쟁력을 가진 작품을 창작하게 하는 것, 이러한 작품들이 공연·전시·유통될 수 있는 문화공간을 조성하고 조성된 문화공간이 충분히 활용될 수 있도록 전문 인력과 프로그램, 콘텐츠를 확충하는 것, 이렇게 창조되고 유통된 문화예술콘텐츠와 프로그램의 소비를 통해 문화예술의 편익을 향유하고 또 다른 문화예술작품의 관객 혹은 소비자가 되어 문화예술시장을 확장시키는 것, 이러한 문화예술의 창조·유통·향유와 관련된 일련의 과정에 있어 각 주체에게 공정하게 이익이 분배될 수 있도록 제도를 정비하

* 기업의 문화예술 지원은 1,876억 원(2007) → 1,659억 원(2008) → 1,576억 원(2009)으로 19% 감소한 것으로 나타났다(한국메세나협의회 2009년 연차보고서, 2010).

며, 수요-공급을 예측하여 미연에 조치를 취하고, 지원사업의 시행에 있어 부정이나 도덕적 해이가 발생하지 않도록 관리·감독이 취해질 때 문화예술 생태계가 건강하고 활력 있게 유지될 수 있을 것이다.

2. 문화산업 분야

(1) 이명박 정부 콘텐츠산업 정책방향과 특징

2008년 출범한 이명박 정부는 정치·경제·사회·외교 환경의 변화와 정보화 시대에 따른 경제·산업구조의 변화를 도약의 기회로 삼아 '선진 일류국가'로 발돋움할 전략적 발판으로 삼고자 하였다. 그러나 집권 초기에 정치적으로는 미국산 쇠고기 촛불집회, 금강산 민간인 피격사건, 한·미 FTA, 4대강 사업과 같은 굵직한 현안으로 정치적 갈등이 심화되었고 사회적으로는 부의 양극화현상과 다문화사회 촉발, 출산율 저하로 인한 고령화사회 진입, 경제적으로는 미국발 글로벌 금융위기와 한·미, 한·EU 간 자유무역협정 등 사회 전체가 급격한 변동의 상황에 놓여 이를 타개하기 위한 새로운 정책방향과 과제 설정이 요구되었다.

아울러 세계화, 지식정보화, 온난화 등 지구적 아젠다가 중시되고 다원화된 국제관계에서 인간 중심의 보편적 가치가 확산되는 가운데 경제위기로 피폐해진 민생경제의 회복, 지역과 이념의 갈등, 청년의 고용시장 확대 등 산적한 문제를 해결하고 국민적 화합을 이끌어야 하는 중차대한 국가적 과제가 주어졌다. 이렇듯 이명박 정부는 세계적 경제위기라는 열악한 조건 속에서 경제성장을 통해 위기를 극복하고 급격히 변화하는 세계의 흐름에 대처하며 정치적·사회적·경제적으로 분열된 국민을 통합해야 하는 과제를 안고 출범하였다.

그러나 사회의 전반적인 침체 양상과는 달리, 우리나라의 전자 및 디지털 하드웨어산업은 국내 기업의 우수한 기술력과 인적 자원을 바탕으로 세계 시장을 석권하는 등 괄목할만한 성과를 거두었다. 이를 뒷받침할 소프트웨어산업에 속하는 콘텐츠산업 역시 세계적으로는 2006년에서 2010년까지 6.6%, 아시아는 9.2%로 고성장을 기록했으며 한국은 2007년에서 2011년까지 매출에서 연평균 6.4%, 수출에서 22.1%가 성장하는 등 새로운 성장동력 산업으로서의 가능성이 증대되었다.

특히 첨단 디지털기술과 밀접한 연관관계를 맺고 있는 콘텐츠산업의 특성상 우수한 디지털 하드웨어기술 및 세계 최고 수준의 유무선 데이터 인프라 그리고 이를 적극적으로 이용하

는 문화를 가진 소비자를 갖춘 한국의 디지털 환경은 콘텐츠산업이 성장하기에 천혜의 환경이라 평가할 수 있다.

이러한 콘텐츠산업의 전반적인 성장은 한류열풍으로 나타나고 있다. 한류열풍은 이미 참여정부에서도 지속적인 성과를 나타내어 문화산업 외에 관광산업, 제조업, 서비스업의 발전에도 긍정적인 파급효과를 미치는 것으로 나타났다. 예를 들어 영화 “괴물”의 경우, 생산유발액은 1,660억 원(NF 소나타 3,502대), 부가가치유발액은 780억 원(NF소나타 5,613대), 취업유발인원은 2,282명(NF소나타 8,361대)의 산업연관효과를 창출했으며, 드라마 “대장금” 대만 방영 후 2006년 LG전자 가전제품이 대만 내 시장점유율 1위를 차지한 바 있다.

그러나 급속도로 진화하는 디지털기술과 매체 환경의 변화는 콘텐츠산업의 기회이자 위기이다. 세계 많은 나라에서는 문화전쟁이라 해도 무방할 정도로 문화 국경이 무너지고 경쟁이 치열해지는 상황이다. 한·미 FTA와 같은 개방경제정책으로 인해 우리나라는 더 이상 저작권, 영화 스크린쿼터 등의 사안을 경시할 수 없게 되었으며 유튜브, 페이스북, 트위터 등과 같은 소셜네트워크의 확산으로 전 세계에서 생산되는 문화콘텐츠를 어느 곳에서든 쉽게 소비할 수 있는 구조가 마련되었다.

또한 한국의 콘텐츠산업은 고성장에도 불구하고 세계 시장을 주도할 핵심 기술과 전문 인력이 부족하고 불법복제의 만연에 따른 산업 유통구조가 취약하며 유통 및 플랫폼 사업자의 우위를 이용한 불공정거래관행이 존재하는 등, 콘텐츠산업시장의 공정한 거래 환경과 콘텐츠 창작역량 강화를 통한 세계적 수준의 경쟁력 확보는 여전히 미흡한 실정이었다. 공정한 거래와 수익창출을 기대하기 힘든 콘텐츠시장의 지속은 궁극적으로 양질의 콘텐츠 생산자와 소비자를 이탈하게 만들어 전체 시장이 고사하는 시장실패현상을 야기한다.

이렇듯 우리나라 콘텐츠산업이 저기반 고성장이라는 역설적 양상을 보이는 까닭은 반만년 역사를 가진 한국의 무한한 문화자원이 상대적으로 단기간의 시장 및 제도 형성과정을 거쳤기 때문이다. 우리나라 콘텐츠산업정책은 1994년 문민정부의 문화산업국 설립을 계기로 국민의 정부와 참여정부를 거쳐 양적인 측면에서 급격한 성장을 이루었다. 참여정부는 제작 지원 위주의 진흥 정책에서 산업구조의 고도화로 방향 전환을 통해 질적 성장으로의 패러다임 변화를 추구하였다(문화체육관광부, 2008)*. 참여정부는 문화콘텐츠산업을 10대 전략산업으로 선정하여 경쟁력 확보를 위한 전문 인력 양성과 투자 및 환경 개선을 추진하고 주요 법령을 개정하였으며 아시아 지역으로 한류를 본격 확산하였다.

그러나 참여정부는 문화산업의 비약적인 발전과 성과를 이루었음에도 불구하고 차기정부

* 문화체육관광부(2008), 《참여정부 문화관광 정책백서》

에서 노력해야할 개선과제를 남겨놓았다. 차세대 성장동력에 대한 타 부처의 투자와 비교할 때 콘텐츠산업 분야에 대한 폭과 깊이는 상대적으로 미약했으며, 투자·유통구조의 혁신을 통한 선진적 시장구조 및 콘텐츠 창작을 위한 기반 환경의 조성은 여전히 미흡했기 때문이다. 이에 패러다임 변화에 따른 생산자 중심 정책에서 소비자 중심 정책으로의 변화, 정보시스템의 제고 등 개선된 정책들과 함께 순수예술과 콘텐츠산업의 상생 발전을 위한 정책 개발의 필요성이 요구되었다.

이렇듯 이명박 정부는 국민의 문화 향유권 증진과 문화를 통한 경제성장의 이중적인 과제를 안고 출발하였다. 이명박 대통령은 취임사에서 밝힌 대로 “경제발전과 ‘국민화합’을 통해 선진일류국가의 꿈을 이룬다.”는 의지를 표명하였고 “우리 문화의 저력이 21세기의 열린 공간에서 활짝 피어날 수 있도록 최선을 다하겠다.”고 다짐하였다. 경제대통령을 표방하며 집권에 성공한 이명박 정부는 ‘이념의 시대’를 넘어 ‘실용의 시대’로 넘어갈 것을 천명하고 문화정책과 관련하여 전통문화의 현대화와 문화예술의 선진화를 통한 경제적 기여를 강조했다.

특히 이명박 정부는 문화를 산업으로 규정하고 콘텐츠산업의 경쟁력을 높여 문화강국의 기반을 닦아 문화산업이 국가경제에 공헌할 것을 주문하였다. 이를 위하여 콘텐츠산업을 10대 신성장동력 사업으로 선정하고, 국정철학인 ‘선진일류국가’ 달성을 위해 “소프트파워가 강한 창조문화국가”를 문화비전으로 제시하는 한편 이를 실행할 4대 정책목표로 콘텐츠산업의 전략적 육성, 체육의 생활화·산업화 및 국제화, 문화예술 진흥을 통한 삶의 질 선진화, 관광산업의 경쟁력 강화를 선정하였다.

이어 국가전략산업의 하나로 콘텐츠산업을 육성하기 위해 총리 소속으로 기획재정부 등 11개 부처가 참여하는 콘텐츠산업진흥위원회를 구성하였다. 위원회는 <제1차 콘텐츠산업 진흥 기본계획>을 통하여 “스마트콘텐츠 코리아 구현”을 비전으로 2013년까지 콘텐츠산업 세계 7대 강국, 2015년까지 세계 5대 강국 진입의 목표를 설정하였다. 이를 위한 5대 핵심 추진전략으로 ①법국가적 콘텐츠산업 육성체계 마련, ②국가창조력 제고를 통한 청년일자리 창출, ③글로벌 시장 진출 확대, ④동반성장 생태계 조성, ⑤제작·유통·기술 등 핵심 기반 강화를 설정하고 세부적으로 15개 중점 추진과제를 제시하였다.

표 2-15 (제1차 콘텐츠산업 진흥 기본계획) 추진체계 및 중점과제

1. 범국가적 콘텐츠산업 육성체계 마련	<ul style="list-style-type: none"> • 콘텐츠산업 육성 추진체계 확립 • 콘텐츠산업 투자재원의 획기적 확충 • 범정부 융합콘텐츠 개발(신시장 창출)
2. 국가장조력 제고를 통한 청년일자리 창출	<ul style="list-style-type: none"> • G20 창의인재 양성 • 콘텐츠산업에 기반을 둔 청년고용 확대 • 창작 여건 개선
3. 글로벌 시장 진출 확대	<ul style="list-style-type: none"> • 지역별 특성을 고려한 전략적 진출 강화 • 글로벌 네트워크 구축 • 글로벌 킬러콘텐츠 집중 지원
4. 동반성장 생태계 조성	<ul style="list-style-type: none"> • 기기-서비스-콘텐츠 동반성장 유도 • 저작권 보호 강화 및 이용 활성화 • 사업자 간 · 사업자와 소비자 간 공정경쟁 환경 조성
5. 제작 · 유통 · 기술 등 핵심 기반 강화	<ul style="list-style-type: none"> • 콘텐츠 제작인프라 확충 • 선진 유통 기반 마련 • 차세대 콘텐츠 선도 기술(R&D) 개발

이명박 정부는 문화정책을 추진하는 입장에 있어 평등 분배보다는 우수한 콘텐츠의 경쟁을 통해 더 잘할 수 있는 곳에 집중 지원하여 최고의 경쟁력을 갖추도록 선택과 집중의 전략을 강화하였다.

예를 들어 참여정부가 문화정책의 주요 기조로 양성평등문화 육성, 열린 민족문화로 다가서는 문화정체성 및 예술의 창조적 다양성 제고 그리고 남북문화교류 확대 등의 교류와 평등에 역점을 둔 반면, 이명박 정부에서는 상기의 항목보다는 대중문화예술의 진흥, 환경친화적 문화정책, 문화일자리 만들기, 콘텐츠산업 등을 주요 정책으로 추진해왔다. 따라서 콘텐츠산업에서는 차세대 융합형 콘텐츠 및 CT 기술 개발 등의 차세대 핵심 콘텐츠 육성이 전략적으로 추진되었다.

이명박 정부의 콘텐츠산업정책은 경제와 산업적 측면을 보다 강조했을 뿐, 내용적인 측면에서 새로운 정책을 통해 참여정부의 정책과 차별을 두기보다는 전체적으로 기존 정책을 유지·발전시켰다고 보는 것이 가깝다. 즉 참여정부의 성과가 콘텐츠산업의 인프라 확충 및 기반구축, 기술 개발과 인력 양성, 유통 합리화 및 저작권 보호 등 시장실패를 방지하고 민간 부문의 효율적 자원배분을 통한 문화산업 질적 도약의 기본역량을 배양하는 틀을 구축한 것이라고 평가한다면, 이명박 정부의 콘텐츠산업정책은 기존의 콘텐츠정책 추진체계 정비, 건전한 콘텐츠 생태계 조성 및 창작역량 강화, 차세대콘텐츠 개발 등 시장친화 정책을 통하

여 문화콘텐츠시장이 본격적으로 자생력을 확보하고 경쟁력 있는 성과를 구체화할 수 있는 정책을 추진하였다.

그 결과 콘텐츠산업 매출액과 수출액은 이명박 정부가 출범한 2008년에는 각각 63조 6,817억 원, 23억 3,760만 달러를 나타냈으나, 이후 급격하게 증가하여 2011년에는 각각 82조 9,678억 원(2008~2011년 연평균 6.4% 증가)과 43억 201만 달러(2008~2011년 연평균 22.1% 증가)에 이른 것으로 나타났다*.

표 2-16 참여정부와 이명박 정부 콘텐츠산업 핵심 추진과제 비교

참여정부 콘텐츠산업 핵심 추진과제 (문화강국 2010)	이명박 정부 콘텐츠산업 핵심 추진과제 (제1차 콘텐츠산업 진흥 기본계획)
<ol style="list-style-type: none"> 1. 국제수준의 문화산업시장 육성 2. 문화산업 유통구조의 혁신 3. 저작권산업 활성화를 위한 기반 구축 4. 한류 세계화를 통한 국가브랜드 파워 강화 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 범국가적 콘텐츠산업 육성체계 마련 2. 국가창조력 제고를 통한 청년일자리 창출 3. 글로벌 시장 진출 확대 4. 동반성장 생태계 조성 5. 제작·유통·기술 등 핵심 기반 강화

(2) 분야별 주요 내용

① 콘텐츠산업 진흥체계 정비

콘텐츠산업 경쟁력 강화를 위한 진흥체계 정비 성과는 크게 콘텐츠 진흥재원 확충, 콘텐츠산업 진흥체계 일원화, 콘텐츠산업 진흥 추진체계 정비, 법·제도 정비 등으로 구분할 수 있다.

● 콘텐츠 진흥재원 확충

고위험, 물적담보 부족 등 콘텐츠산업의 특성상 투융자재원 확보의 어려운 현실을 고려하여 국가 차원의 콘텐츠산업 지원을 위한 재원 확보는 필수적인 사안이라 할 수 있다. 이를 위한 콘텐츠산업 금융·투자지원 활성화방안으로 이명박 정부는 모태펀드 조성과 함께 글로벌 펀드 발족, 완성보증제, 장르별 가치평가모델 DB 구축 등을 통한 업계 자금난 해소

* 문화체육관광부(2012), 《2012 콘텐츠산업 통계조사》

지원 강화를 추진하였다. 또한 영세 콘텐츠업체에 자금대여·보증·투자를 지원하는 콘텐츠공제조합의 설립을 위한 법 개정 및 예산 확보를 추진하고 금융·투자 활성화를 위한 전문화된 지원체계 마련을 위해 한국콘텐츠진흥원 내 글로벌금융팀을 전담 기관으로 신설하였다.

모태펀드(Fund Of Funds)는 <벤처기업 육성에 관한 특별조치법>에 근거하여 ‘중소기업진흥 및 산업기반기금’으로부터 출자를 받아 결성하였으며, 모태조합 재원은 2012년 8월 말까지 증진계정, 문화계정, 특허계정, 영화계정, 방통계정 등을 통하여 총 1조 4,791억 원 규모의 재원으로 구성되었다. 대표적인 투자 성공사례로는 340만 관객을 동원한 영화 “부러진 화살”로 수익률이 무려 500%에 달하며, 460만 관객을 동원한 영화 “도가니”는 수익률 350%를 기록하였다. 영화 이외 장르에서는 모태펀드에서 초기에 투자한 뮤지컬 “삼총사”와 “잭더리퍼”가 킬러콘텐츠로 자리잡으며 매 공연마다 10% 이상의 수익을 달성하고 있다.

또한 시장실패를 치유하여 민간 금융기관의 콘텐츠 분야 투용자를 활성화하기 위해 마련된 완성보증제도를 통해 문화체육관광부와 수출입은행이 기술보증기금에 3년간 각각 100억 원을 출연하고, 기업은행 등 시중 4개 은행이 70억원을 추가로 출연하여 2012년 9월 말까지 66개 프로젝트에 대해 약 696억 6천만 원의 완성보증을 확정하였다. 아울러 영세한 자본력의 국내 콘텐츠 기업의 해외 진출 프로젝트를 지원하기 위하여 2012년까지 800억 원을 출자하고 민간자본과 결합하여 총 2,000억 원 이상 규모의 글로벌 펀드를 조성하여 국내 콘텐츠업체의 제작역량을 강화할 계획이다.

한편 이명박 정부는 이러한 금융지원 확대와 함께 정부예산의 확대도 추진하였다. 문화예산은 국민의 정부 대통령 공약사항으로 인하여 최초로 2000년 1%를 넘어선 이후 2006년까지 7년 연속 1%를 넘다가, 2008년 금융위기 등으로 인한 영향으로 최저점을 찍고 2012년에는 0.89%의 예산확보율을 보이고 있다. 이런 가운데 콘텐츠산업예산은 종합적으로 꾸준히 증가하여 2012년 소속 부예산 대비 20%의 점유 비율을 확보하였다.

문화콘텐츠산업 부문의 예산은 전체적으로 증가하여 2012년 약 3,987억 원이 책정된 가운데 문화콘텐츠산업실에서는 ①콘텐츠 분야 일자리 창출 기반구축, ②대중문화·스마트콘텐츠 등 주요 전략콘텐츠 지원 강화, ③콘텐츠산업 핵심 기술(CT)을 개발하기 위한 R&D 투자 확대 등의 정책방향을 통해 관련 사업 분야의 예산이 증가한 것을 확인할 수 있다.

표 2-17 문화콘텐츠산업 부문 예산 구성

단위: 백만 원, %

구분	주요사업 분야	2011	2012	비율
문화콘텐츠산업실	문화콘텐츠진흥	75,200	103,206	25.88
	영상산업진흥	850	849	0.21
	게임산업육성	16,802	21,752	5.46
	문화콘텐츠산업기술지원	53,480	65,031	16.31
	문화콘텐츠산업인프라지원	20,400	9,259	2.32
	문화산업기관지원	28,089	33,658	8.44
	광역지역발전특별회계	17,085	5,981	1.50
	건강한저작권생태계조성	37,253	40,101	10.06
	소 계	249,159	279,837	70.18
미디어정책국	미디어산업육성	34,901	37,746	9.47
	방송영상콘텐츠산업육성	57,510	60,700	15.22
	출판산업육성	21,224	20,436	5.13
	소 계	113,635	118,882	29.82
합 계	362,794	398,719	100	

출처: 문화체육관광부(2012), 《2012 예산·기금운용계획 개요》

● 법·제도 정비

법·제도 측면에서 이명박 정부는 콘텐츠산업 관련 다양한 법률의 제·개정을 통해 콘텐츠산업 환경의 변화에 대응하여 발전 기반을 조성하고 경쟁력을 강화하는 데 일조하였다.

먼저 1999년 제정된 <문화산업진흥 기본법>은 2008년 이후 수차례 개정을 통해 문화산업진흥 기본체계를 신설 및 정비하였다. 주요 개정내용으로는 제작자 금전채무보증체계 마련, 공정거래질서 구축 규정 신설, 우수 문화 프로젝트 및 우수 문화사업자 지정, 가치평가 기관 지정, 기업부설창작연구소 지원, 문화산업지구 벤처기업육성촉진지구 격상, 한국콘텐츠진흥원 설립 등이 있다. 다음으로 2002년에 제정된 <온라인 디지털콘텐츠산업 발전법>이 2010년 <콘텐츠산업 진흥법>으로 전면 개정되었다.

이와 같이 이명박 정부는 콘텐츠산업 진흥에 관한 기본계획의 수립과 더불어, 콘텐츠산업 발전을 위해 필요한 각종 행정적·재정적 지원근거 등의 범정부적 콘텐츠산업 발전 추진체계를 마련하였다. 또한 법 개정을 통해 변화된 환경에 따라 콘텐츠산업의 개념을 재정립하

는 한편 국무총리 소속의 콘텐츠산업진흥위원회를 확대·개편하였고, 콘텐츠 제작 활성화 및 공정한 유통 환경 조성을 위한 법적 체계를 마련하였다.

미디어 분야에서는 <신문 등의 진흥에 관한 법률>(이하 '신문법')과 <언론중재 및 피해구제 등에 관한 법률> 개정이 이루어졌다. 기존의 <신문 등의 기능보장과 자유에 관한 법률> 전부개정안이 2008년 12월 의원입법으로 발의된 후 여야 간 대립으로 처리가 상당기간 지연되다가 2009년 7월 통과되어 7월 31일 공포되었다*. 신문법의 개정으로 인터넷뉴스서비스 관련 조항이 신설되었고 신문과 방송의 검열규제가 완화되었으며 신문 진흥을 위한 기구로 한국언론진흥재단 설립근거가 마련되었다. 한편 <언론중재 및 피해구제 등에 관한 법률>(이하 '언론중재법') 일부 조항에 대한 헌법재판소의 위헌 결정(2006.6.29.) 및 미디어 환경의 변화로 언론중재법 개정의 필요성이 대두되어 오다가, 포털·IPTV 등 인터넷뉴스서비스의 조정·중재 대상 포함, 인터넷뉴스서비스사업자에 정정보도청구 등 알림표시의무 신설, 전자문서에 의한 조정신청, 이의신청 시 서면으로 사유 명시, 정정보도청구 소송절차 변경 등을 내용으로 하는 법 개정이 이루어졌다**.

저작권과 관련해서는 2009년 <저작권법>과 <컴퓨터프로그램 보호법>이 통합되었다. 프로그램저작물은 저작물의 일종으로 저작권이 보호되고 있으나 프로그램저작물을 제외한 저작물은 <저작권법>에서, 프로그램저작물은 <컴퓨터프로그램 보호법>에서 보호되어 이로 인한 저작권 보호 및 저작물의 공정한 이용을 도모하기 위한 정책 수립에 효율성이 떨어진다는 지적이 꾸준히 제기되어 왔었다. 이에 지난 2008년 2월 29일 정부조직법 개정을 통해 <컴퓨터프로그램 보호법>의 주무부처가 구(舊) 정보통신부에서 문화체육관광부로 이관되어, 문화체육관광부는 <저작권법>과 <컴퓨터프로그램 보호법>상의 동일하거나 유사한 규정을 일관성 있고 체계적으로 통합하였다.

이외에도 <게임산업진흥에 관한 법률>, <영화 및 비디오물의 진흥에 관한 법률>, <출판문화산업 진흥법>, <인쇄문화산업 진흥법> 등의 다양한 콘텐츠산업 관련법이 제·개정되었다.

● 콘텐츠산업 진흥체계 일원화

그간 방송, 게임, 애니메이션, 음악 등 장르별 콘텐츠 관련 진흥기관이 산발적으로 지원하던 지원체계를 기능 중심으로 통합하여 출범한 한국콘텐츠진흥원은 창작 기반 역량 강화,

* 2010. 2. 1. 시행

** 2010. 2. 6. 공포, 8. 7. 시행

융합기술 활성화, 글로벌 시장 확대, 산업정책 연구 및 정보 제공을 주요 사업으로 실시하였다. 이처럼 이명박 정부는 콘텐츠산업 진흥체계를 일원화하여 예산중복을 줄이고 콘텐츠 전 분야를 아우르는 종합적·증상기적 정책 수립을 통해 콘텐츠 종합 육성 정책을 강화하였다. 또한 산업계 및 학계, 정부, 관련 부처 간 협력을 조정하고 장르별 기업 간 연계 지원을 통한 협력을 주도하는 등 콘텐츠산업 진흥의 컨트롤타워역할을 수행하였다.

그리고 다원화된 지원을 통한 업무와 예산의 중복 등 비효율성을 극복하기 위해 신문발전위원회, 지역신문발전위원회, 신문유통원, 한국언론재단 등의 신문 지원기구가 ‘한국언론진흥재단’으로 통합하였으며(2010.2.1. 출범), 저작권 보호 정책의 일관성 유지와 효율적인 집행을 위해 <컴퓨터프로그램보호법>과 <저작권법>이 통합(2009.4.22.)됨에 따라 저작권 위원회와 컴퓨터프로그램보호위원회를 통합한 ‘한국저작권위원회’를 2009년 7월 23일 설립하였다. 아울러 글로벌화·디지털화되는 출판 환경 변화에 효과적으로 대응하여 출판산업 육성 정책을 종합적·체계적으로 추진하고자 2012년 7월 27일 한국출판문화산업진흥원을 설립하였다.

● 콘텐츠산업 진흥 추진체계 정비

한편 콘텐츠산업 패러다임 변화에 적극적으로 대응하고 콘텐츠산업을 미래 성장동력으로 육성하기 위해 설치된 콘텐츠산업진흥위원회는 콘텐츠산업 진흥 중장기 기본계획·시행계획 수립, 콘텐츠산업 진흥 정책의 총괄 조정, 콘텐츠산업 진흥 정책의 개발과 자문, 콘텐츠산업의 지역별 특성화에 관한 사항과 콘텐츠산업에 대한 중복 규제 조정에 관한 사항 그리고 융합 콘텐츠 활성화시책 등을 심의하는 역할을 수행한다. 특히 2011년 5월 <제1차 콘텐츠산업 중장기 기본계획>을 통해 콘텐츠산업정책의 전략적 추진을 위한 중장기 기본계획을 수립하였다.

또한 미디어산업의 경쟁력 강화를 위해 <지역신문 발전 3개년 계획(2011~2013)>, <신문 활용교육(NIE) 기본계획(2011~2013)>, <잡지산업 진흥 5개년 계획(2012~2016)>(2011.4.), <제3차 방송영상산업 진흥 5개년 계획(2008~2012)>(2008.7.), <인쇄문화산업 진흥 5개년 계획(2012~2016)>(2012.7.), <출판문화산업 진흥 5개년 계획(2012~2016)>(2012.9.) 등의 분야별 중장기 진흥계획을 수립·추진하였다.

② 콘텐츠 생태계 복원

● 저작권 보호 강화

참여정부 시절의 저작권 환경은 콘텐츠산업의 미래 잠재력 및 국민적 창작열에도 불구하고 여전히 높은 불법복제율과 낮은 저작권 의식수준이 상존하고 있었다. 인터넷 이용자의 낮은 저작권 인식은 불법저작물의 소비로 이어져 창작자는 물론 합법적인 서비스 사업자의 권익을 침해함으로써 저작권산업에 대한 투자를 축소시키는 결과를 초래하였다. 또한 한류 열풍에 힘입어 동남아시아 지역을 시장으로 한 저작권산업이 급속한 성장을 보였으나, 현지의 불법유통과 무단이용으로 인해 경제적 피해규모가 심각한 상황에 놓여 있었다.

이에 따라 이명박 정부는 ‘지식재산권 보호와 공정거래질서 확립’을 100대 국정과제에 포함하여 미래 성장동력의 핵심인 문화콘텐츠산업을 활성화하겠다는 의지를 표명하였다. 이에 따른 저작권 관련 국정과제로서 불법저작물 단속활동 강화, 저작권 인식개선을 위한 교육 및 홍보 강화, 투명하고 편리한 저작권 이용 환경 조성, 해외진출 콘텐츠의 저작권 보호 강화를 설정하고, 이를 추진하기 위하여 <저작권법>을 수차례 개정하여 저작권 보호 정책의 일관성과 효율성을 높이는 한편 현 정부 출범과 함께 정부조직법을 개정하고 ‘저작권정책관’을 신설하여 저작권 분야를 전담하는 국 단위 조직의 기틀을 마련하였다.

이를 통해 문화체육관광부 산하 저작권특별사법경찰은 수사권을 부여받고, 2008년 9월부터 저작권 침해범죄에 대한 수사업무를 수행하였다. 또한 온라인 불법저작물 유통 단속을 통해 세계 최초로 <계정정지명령제도>를 도입하였다. 2011년 11월에는 웹하드 등록제를 규정한 개정 <전기통신사업법>이 본격적으로 시행되어 불법복제물 유통채널로 활용되는 국내외 인터넷사이트 113개를 적발하여 접속 차단 등의 조치를 요구하였고, 2011년 12월에는 불법적인 전송을 차단하는 가이드라인을 마련하였다. 한편 일반국민의 저작권 인식부족으로 저작물 불법 복제·유통 등 저작권 위반사례를 줄이기 위하여 저작권 교육과정 운영 확대와 교육 콘텐츠 개발 및 시스템 구축을 강화하는 대국민 저작권 인식 확대 사업을 진행하였다.

이러한 노력의 결과로 한국저작권단체연합회에서 발간한 《2012년 저작권 보호 연차보고서》에 따르면, 2011년 불법복제물시장규모는 총 4,220억 원으로 2010년 5,101억 원에서 약 17.3%p 감소한 것으로 나타났다. 또한 합법저작물시장 침해로 인한 2011년 ‘잠재적 합법시장 침해율’은 18.8%로 2010년 19.2% 대비 0.4%p 감소한 것으로 나타났으며, 미국무역대표부(USTR)의 지식재산권 감시대상국에서 4년 연속 제외됨으로써 저작권 보호 정책과 성과를 국제적으로 인정받기도 하였다.

한편 이명박 정부는 저작물의 공정한 이용을 활성화하기 위한 정책적 제도를 강화하였다. 이에 따라 저작권 권리정보 수집·확인·공시·심의 등 법정허락절차를 간소화하는 제도를 지원하는 시스템을 구축해 유통체계를 고도화하고 오픈소스SW DB(600만 건 이상) 구축, 공유저작물 DB(500만 건 이상) 구축, 원문서비스 연계, 저작권 나눔 운동 지원 등을 통한 공유저작물 확대, 신탁관리단체정관(전문경영인 도입)·신탁계약정관·저작권법(신탁범위 선택제 실시) 등의 개정을 통한 신탁단체 경쟁 환경 조성 등을 추진하였다.

● 저작권 이용 활성화

저작권은 권리의 보호에 못지않게 공정한 이용을 도모하여 문화 및 관련 산업의 발전에 기여하는 것도 중요하다. 디지털 환경의 도래로 다양한 콘텐츠 생산 및 소비가 급증하였으나, 저작권 권리 처리의 어려움으로 사회적으로 유용한 콘텐츠들이 과소활용되는 문제가 빈번하게 발생해왔다. 이를 해소하고자 2007년부터 자유이용사이트(<http://freeuse.copyright.or.kr>)를 구축하여 보호기간이 만료된 저작물 정보를 종합적으로 제공하고 있다(2011년 기준 3만 6천여 건의 저작물 정보 수록 및 이용자 조회 94만 5천여 건).

아울러 정부는 국민들이 저작물을 자유롭게 활용할 수 있는 기반을 마련하기 위해 <공유저작물 창조자원화전략>을 발표(2010.7.)하는 한편, 민·관·학이 참여하는 ‘공유저작물 창조자원화 포럼’을 발족(2011.7.)하여 저작권 나눔·기증에 대한 사회적 담론의 장을 마련하였다. 이를 기반으로 공공저작물 자유이용허락 표시제도인 <공공누리(KOGL)>가 도입되었으며(2012.2.), 공유저작물의 민간 서비스를 위한 공유저작물 발굴(56만 건) 및 종합포털 구축 등이 추진되었다. 이를 통해 공유저작물이 2차적 콘텐츠로 재생산되어 콘텐츠창작이 활성화되고 문화적·경제적 부가가치가 창출될 것으로 기대된다.

● 콘텐츠 동반성장 및 공정거래 환경 조성

공정한 유통 환경 조성으로 ‘공생’의 의미를 살리고 콘텐츠산업 참여주체 간의 불공정거래 관행 해소를 위한 제도가 정비되었는데, 이러한 공정거래의 전담 조직은 <콘텐츠산업 진흥법> 개정에 의해 설치된 콘텐츠분쟁조정위원회가 담당하였다. 콘텐츠분쟁조정위원회는 법률자문단 운영과 콘텐츠분쟁대응 서포터스를 운영하여 다양한 경로로 법률자문을 받을 수 있는 통로를 만들었다.

더불어 콘텐츠분쟁조정위원회를 중심으로 콘텐츠 표준계약서 제정, 콘텐츠 거래인증제도 활성화 그리고 콘텐츠사업자 공정거래 자율준수 가이드라인 마련 등의 사업이 추진되었다. 콘텐츠 표준계약서 제정과 관련하여 중소 콘텐츠사업자의 계약서 활용 독려를 위해 방

송, 음악, 애니메이션 분야의 표준계약을 개발했고 이를 위해 ‘표준계약서 제정 워킹그룹’을 운영하였다.

또한 대·중소기업 간 상생협력을 통한 콘텐츠산업의 선순환 생태계 조성을 목적으로, ‘차세대콘텐츠 분야 대·중소기업 간 공동 프로젝트 발굴·지원사업’으로 스마트기기·플랫폼 기반의 콘텐츠 개발 및 제반 서비스, 3D 입체영상·가상현실 등 차세대콘텐츠 제작과 서비스를 지원하였으며, ‘차세대콘텐츠 동반성장협의회(2010.10.)’를 통해 스마트기기와 유통서비스, 콘텐츠 제작 관련 산업계가 참여하여 동반성장을 위한 협의를 진행하였다.

미디어산업 분야에서는 한국언론진흥재단이 신문유통에 대한 신문사의 적극적인 참여를 유도한 결과, 2011년 2월 28일 신문사의 자율기구인 ‘신문유통협의체’가 구성되었다. 또한 신문 유통구조 혁신 차원에서 전국 22개의 지역공동배달센터를 폐쇄하는 대신에 6개 지역에 지역관리센터를 설치하였으며, 신문사와 독자에게 좀 더 실질적인 지원효과가 돌아가도록 하고자 신문 수송 및 우송 지원사업을 추진하였다. 뿐만 아니라 신문시장의 투명성과 신뢰성을 제고하고 지상파방송사 중심의 제작·유통구조를 개선하기 위하여 ABC(Audit Bureau of Circulations)제도를 정착시키고 개선하였다. ABC 제도는 발행·유가부수 외 신문의 영향력을 종합적으로 보여줄 수 있는 제도로서, ABC 미참여매체에 대한 정부광고 집행 배제를 시행하여 주요 일간지를 비롯한 매체사의 참여가 전체의 33.5%로 확대(2011년 1월 기준 784개지에서 2011년 12월 기준 1,047개지)되는 성과를 거두었다. 이를 통해 ABC 발행부수·유류부수를 기반으로 정부광고단가를 산정함으로써 정부광고의 합리적 집행과 매체력 검증으로 공정거래질서를 확립하였다. 아울러 인터넷신문과 관련이 있는 단체가 모여 자율적으로 협의체를 구성하고 2011년 3월 23일 <인터넷신문 윤리강령>을 제정하였으며, 이에 의거해 2011년 6월 8일에는 ‘인터넷신문심의위원회’를 발족하여 인터넷신문 기사에 대한 심의를 시작했다. 한편 미디어의 공공성 확대와 저널리즘 품질 개선을 위해 신문사와 인터넷신문사에서 운영하는 독자권익위원회나 고충처리인제도 지원 등 독자권익 보호 사업을 추진하였으며, 소외계층의 정보접근권을 보장하기 위한 구독료 지원사업도 꾸준히 확대하였다.

저작권 분야에서는 이해관계가 상반되는 저작권자, 사업자, 이용자 간의 소통을 통해 상생의 해법과 거시적 협력방안을 도출하기 위하여 2009년 9월 22일 ‘저작권 상생협의체’가 발족하였다. 상생협의체 출범 이후 1년여 간 논의를 거쳐 <저작물의 공정이용에 관한 가이드라인>을 마련하여 2010년 12월 22일 발표하였으며, 이를 국민들이 쉽게 활용할 수 있도록 웹으로 개발하여 2011년 5월 31일부터 온라인서비스를 하고 있다. 2011년 12월 23일에는 2010년부터 논의하여 온 <기술적 조치 가이드라인>을 마련하여 발표하였다.

● 이용자 보호 활성화

콘텐츠 이용자의 보호를 위한 사업 추진의 성과로서 크게 콘텐츠 이용자 보호 법·제도 개선과 콘텐츠이용자보호센터 및 콘텐츠사업자 모니터링의 정착 그리고 콘텐츠 이용 보호제도 교육 및 홍보를 들 수 있다. 콘텐츠 이용자를 보호하기 위한 사업 수행방식의 두 축은 사전 예방과 사후 구제이며, 두 개의 축이 유기적으로 연계될 때에만 콘텐츠사업자와 이용자 간에 공정한 이용 환경이 구축될 수 있다.

먼저 사전 예방 측면에서 이용자 보호 법·제도가 마련되었다. 콘텐츠는 기존의 재화나 서비스와 차별성을 가지는 특수한 상품이므로 별도의 보호법이 필요하다. 이명박 정부는 2010년 콘텐츠 이용자 보호를 위한 특별한 의의를 갖는 <콘텐츠산업 진흥법>을 개정하여 이용자 보호지침, 약관의 견본 등 이용자 보호를 위한 법령정비를 추진하였다.

다음으로 사후 구제 측면에서 콘텐츠이용자보호센터가 운영되었다. 콘텐츠이용자보호센터는 온·오프라인을 통해 콘텐츠 관련 상담을 하는 한편 피해유형을 이용자에게 알리고 분쟁해결의 지침으로 제공하고자 주요 피해사례를 담은 상담사례집을 발간하였다. 또한 주요 콘텐츠사업자를 선정하여 그 약관을 분기별로 모니터링하여 그 결과를 업체에 송부하고 자율적으로 약관을 개정하도록 하고 있다. 한편 정부는 콘텐츠 이용 보호제도의 중요성을 인식하고 청소년을 대상으로 한 다양한 교육프로그램을 진행하였다.

③ 콘텐츠산업 기반조성

● 핵심 창작·기획 전문 인력 양성

문화자원인 콘텐츠상품의 가장 중요한 생산요소는 전문 인력이라 할 수 있다. 이명박 정부는 기존의 양적 중심 인력 수급 정책의 패러다임에서 벗어나, G20의 성공 개최를 기념하고 이에 걸맞은 창의인재를 양성하여 창의력과 현장 기반 능력을 동시에 갖춘 맞춤형 인재를 육성하는 데 역점을 두었다. 이를 위하여 2008년 인력 양성 중장기 정책방안을 수립하고 전문 인력 양성 프로그램을 통하여 다양한 장르의 특성에 맞는 인력 교육 사업을 진행하였다. 이후 2010년부터는 그간 방송·영상, 게임제작, 기획·창작과정 등의 장르를 하나의 울타리 안에 포함시킨 한국콘텐츠아카데미를 통해 교육의 효율성을 높이고 융합시대에 적합한 인재를 양성하였다. 또한 사이버 아카데미를 통해 2011년에만 모두 155개 과정에 2만 6,314명을 교육했으며 14개 과목이 새로 개발되었고 모바일 교육 환경이 구축되는 등 융합시대 사이버 콘텐츠 교육의 새로운 기반을 마련하였다. 동시에 지역을 연고로 한 고유자원을

활용할 스토리텔러 양성을 위한 지원사업도 진행하였다.

이러한 창의 인재들이 노동시장에 효과적으로 흡수되는 것은 청년고용 확대를 실현시키는 측면에서 매우 중요하다. 이명박 정부는 이를 위해 ‘종합인력정보시스템’을 통하여 기존의 인력 양성 사업 및 콘텐츠산업 홍보를 위한 프로그램 위주의 사이트 운영에서 기업 및 개인 회원을 위한 맞춤형 서비스 중심으로 운영을 변경하였으며, 이를 통해 2011년 말 현재 구직자 10만 516명, 구인기업 1만 3,696개 기업이 회원으로 등록되어 활발한 구직활동을 펼치고 있다.

한편 콘텐츠 분야 기업에 대한 채용 지원과 청년구직자의 취업 지원을 위해 2006년부터 실시되었던 방송채용박람회는 2008년까지 실시되었고, 2009년부터는 방송콘텐츠 융합 시대에 맞는 범방송계를 포함한 콘텐츠 분야 전문 채용박람회(Job Fair) 형태로 개최되었다. 2008년에 132개의 참가업체와 240명의 취업실적을 달성하였고, 2009년에는 160개의 참가업체와 279명의 취업실적을 달성하였으며, 2010년에는 총 238명의 취업실적을 달성하여 해가 갈수록 활발한 채용성과를 거두고 있다.

● 차세대콘텐츠 육성 지원

차세대 융합형 콘텐츠산업 육성의 주요 사업으로는 우선 융합형 콘텐츠 분야 신규 비즈니스 모델 발굴을 목적으로 컴퓨터그래픽산업 육성(CG 제작 지원), 가상현실콘텐츠 발굴 지원, 양방향 인터랙티브 융합콘텐츠 발굴(방통 융합형 콘텐츠 발굴지원), 가상세계산업 육성(가상세계콘텐츠 제작 지원)이 있다.

컴퓨터그래픽산업 육성을 위하여 최첨단 CG 기술이 적용되어 산업적·기술적 파급효과가 큰 국내 CG 프로젝트를 공모하여 제작 지원을 하고 CG 비즈매칭상담회를 개최하는 등 제작과 해외진출을 지원하였다. 그 결과 2009년 할리우드 영화 “The Last Knight of Ako”의 CG 제작을 6백만 불에 수주하는 한편 영화 “전우치”, “국가대표”, “구르믈 버서난 달처럼”과 드라마 “아이리스” 등에 삽입된 고품질 CG 영상을 구현했다. 또한 가상현실콘텐츠 발굴 지원, 양방향 인터랙티브 융합콘텐츠 발굴, 가상세계산업 육성 등 다양한 지원사업을 통해 차세대콘텐츠 상품 개발 및 시장 형성의 성과를 거두었다.

한편 이명박 정부는 애플의 앱 스토어 생태계와 같은 콘텐츠-솔루션-기기가 연계된 사업 모델의 성공이 향후 콘텐츠산업의 핵심이 됨을 인지하고 디지털콘텐츠(DC) 생태계 조성 사업에 역점을 두고 지속적인 발전을 도모하기 위한 사업을 전개하였다. 이를 위하여 ‘DC가 치사슬 연계 강화’ 사업과 ‘모바일콘텐츠 사업 활성화’ 사업을 추진하였다.

먼저 콘텐츠, SW·솔루션, 단말기가 연계되고 대·중소기업이 협력하여 새로운 시장 창출과 해외진출이 가능하도록 하기 위해 DC가치사슬 연계강화 사업을 추진하였다. 이를 통해 전자출판 분야뿐만 아니라 디지털잡고서, 콘솔용 게임, 디지털판화 등 콘텐츠트렌드에 적합한 우수 과제를 선정하여 지원하였다. 또한 급격히 확산되는 모바일콘텐츠 제작 지원을 위하여 스마트콘텐츠 분야 자유과제 공모를 통해 지원과제를 발굴하고 우수 콘텐츠를 지원하였다.

● 문화기술 R&D 확충

문화기술의 질적 향상을 통한 국가적 경쟁력 기반을 마련하기 위하여 이명박 정부는 문화기술(CT) R&D 지원사업규모를 2007년 113억 7천만 원에서 2011년 490억 원으로 지속적으로 확대하고 다양한 정책을 수행하였다. 그 결과 2010년 5개 부처가 참여한 <서비스 R&D 종합계획> 수립에 콘텐츠 분야를 포함하여 차세대 융합형 콘텐츠 R&D 유망과제 도출, 범부처 3D 산업 통합 기술로드맵 수립, R&D 성과 제고, 프로세스 선진화, 추진체계 개선을 위한 문화기술 R&D 혁신방안 수립 및 시행 등 문화기술 R&D 확충을 위한 전략적 성과를 거두었다.

이를 통하여 문화기술 중점 추진 분야인 게임, 영상·뉴미디어, 가상현실, 융·복합 창작·공연·전시, 공공문화 6대 분야에 우수한 성과를 창출하는 한편 CG, U-러닝 일부 기술의 경우에는 세계적 수준에 근접한 평가를 얻었다. 또한 CT 관련 논문, 특허, 프로그램 등 지적권 등록, 기술 활용 등이 증가하였다. 이에 따라 스포츠게임 인공지능기술을 적용한 “프리스타일”과 “판타테니스”의 7개국 서비스 확대, 가상현실을 적용한 스크린골프콘텐츠 및 가상 의료 훈련, 실감형 U-러닝 교육콘텐츠 “현대영어사” 등 우수 콘텐츠상품의 시장 선전 사례 성과도 가시적으로 나타나고 있다.

● 지역콘텐츠산업 육성

지역문화산업은 지역별 특성을 가진 산업적·문화적 기반을 활용할 수 있으며 제조업에 비해 산업 기반 형성이 용이하여 지역 경제를 효율적으로 육성할 수 있는 분야이다. 이명박 정부는 기존의 행정구역역을 초월하여 지속가능한 경제성장, 지역 간 공동발전, 실질적인 지방분권이 조화를 이룬 ‘창조적 광역발전’을 위하여 문화산업클러스터 조성을 중심으로 지역문화산업 기반조성사업을 전개하였다.

그 결과 전국 총 10개소의 지방문화산업지원센터 업무를 지원하였고, 11개 지역에 문화

산업진흥지구를 구축해왔으며, 지역문화산업연구센터를 통해 매년 10개 이상의 연구개발 과제를 선정하여 지원하였다. 또한 대구디자인패션산업 육성을 지원하는 동시에 지역영상 미디어센터 건립(2012년까지 14개소), 부산문화콘텐츠콤플렉스 건립, 경북문화콘텐츠지원 센터 건립 등 지역문화산업 육성을 위한 기반을 마련하였다.

● 미디어산업 경쟁력 강화

신문산업을 비롯한 뉴스미디어산업의 역량 강화를 위해 디지털뉴스 공용 인프라 구축 및 지원, 디지털뉴스 표준(NewsML) 제정 및 확산, 디지털뉴스 유통시스템 구축 사업, 디지털 뉴스 저작권 보호 및 뉴스 유료화 등을 추진하였고, 방송영상산업 분야에서도 방송영상콘텐츠 제작 지원, 방송콘텐츠 제작인프라 구축 지원(디지털방송콘텐츠 지원센터 및 HD 드라마 타운 건립 등), 방송콘텐츠 수출 지원, 방송영상산업 인력 양성 등의 다양한 지원 정책을 시행하였다.

출판 분야에서는 파주출판단지를 출판·인쇄·영상·정보 비즈니스의 허브로 육성하는 '파주출판단지 2단계 사업'(2007년 1단계 완공)을 비롯하여, 우수 도서 지원, 출판물류 및 공공도서관 전자태그(RFID)시스템 구축, 전자출판산업 육성, 국내외 국제도서전의 개최·참가 및 국내 출판물의 해외보급 지원, 국제교류, 국내외 출판사 대상 출판제안서 번역 및 제작 지원, 해외 번역출판 지원, 해외 출판마케팅행사 지원, 한국 도서 소개 포털사이트 운영, 전문 인력 양성 등의 지원사업을 추진하였다.

④ 콘텐츠기업 경쟁력 제고

● 콘텐츠 1인 창조기업 지원

제조업 중심의 산업성장이 한계에 다다르면서, 새로운 성장동력의 발굴과 함께 기존의 성장잠재력을 극대화하는 방법에 대한 관심이 높아짐에 따라 이명박 정부는 누구나 혼자서라도 창의적 아이디어만 있으면 창업과 사업화를 통해 수익 창출이 용이한 콘텐츠산업 분야의 1인 기업을 육성하기 위해 '콘텐츠 1인 창조기업 시범 사업'을 정부부처로는 처음으로 2009년에 도입하였다. 이명박 정부는 우수한 창업 아이템을 가진 예비 기업인들의 창업 아이템을 발굴하여 홍보마케팅을 지원하였으며 창업 교육 및 전문가 상담서비스 등 콘텐츠 제작의 완성도를 높일 수 있도록 지원하였다. 또한 2009년 11월부터 콘텐츠 1인 창조기업 비즈니스센터를 운영하여 2009년 7개, 2010년 8개, 2011년 8개 기업의 입주를 지원하였다.

이를 통해 5천 부 이상의 판매부스를 기록한 동화책, 국제특허 및 상용화과정에 있는 모바일 앱, 증강현실 기반의 캐릭터상품, 상형 한글 서체를 이용한 장식타일상품 등 다양한 장르의 콘텐츠상품들이 시장에서 의미 있는 성과를 거뒀다. 또한 2011년에는 <1인창조기업 육성에 관한 법률>을 제정하여 법·제도적 체계를 마련하였다.

● 한국 문화원형 디지털화

문화원형 창작소재 개발 사업은 순수예술 및 인문학 가운데 전통문화를 테마별로 디지털 콘텐츠화(창작소재화)하여 창작 기반을 조성하는 사업으로 공모를 통한 소재 발굴에서부터 결과물을 서비스하기 위한 시스템 개발과 운영까지 광범위한 분야를 포함하고 있다. 지원사업을 통해 영화 “모던보이”의 조선총독부, 경성역, 남대문 등의 3D 모델링 데이터 활용, 드라마 “별순검”의 조선시대 검안기록 관련 자료, 단청·자수·공중문양 등 섬유디자인 개발을 통한 92만 달러의 수출계약과 “뿌까”·“묘&가” 캐릭터 60만 달러의 계약 체결, 국사교과서자료 활용, 승례문 3D 콘텐츠 테마관광서비스 등 영화, 방송, 디자인, 전시, 캐릭터, 출판 등 다양한 분야에서 성과를 거두었다.

● OSMU(One Source Multi Use) 킬러콘텐츠 제작 지원

OSMU 킬러콘텐츠 제작 지원사업의 지원과제는 부가사업(MU)을 염두에 둔 대규모 프로젝트 기획으로 의미 있는 성과를 달성했다. EBS에 방영된 “브루미즈”는 시청률 1위를 기록하면서 “뽀롱뽀롱 뽀로로”가 독점하고 있었던 국내 유아용 애니메이션시장에서 높은 평가를 받았고, 이후 2차 사업으로 진행된 출판물은 스토리북, 놀이학습북으로 제작되는 동시에 게임으로 출시(Launching)하는 성과를 얻었다. 또한 영화 “과속스캔들”은 최초 뮤지컬 공연으로 제작되었으며 이후 음악과 출판으로 확대되었고 게임 “테라”는 출판과 음악상품으로 제작되었다. 드라마 “성균관 스캔들”은 이후 모바일게임과 출판상품으로 제작되는 성과를 얻었다

⑤ 콘텐츠기업의 해외 시장 진출 지원

● 한류문화진흥단 출범

일본에서 한국 드라마의 열풍으로 점화된 한류는 K-Drama, K-POP, K-Movie 등 장르가 다변화되었을 뿐만 아니라, 유럽 및 아메리카 권역 등 전 세계 시장으로 영향력이 확산

되고 있다. 특히 가수 싸이(Psy)의 6집 타이틀곡 “강남스타일”의 뮤직비디오는 2011년 11월 기준 8억 건이 넘는 유튜브 조회 수를 기록, 저스틴 비버의 “베이비” 뮤직비디오를 제치고 조회 수 세계 1위에 올라서는 영예를 안았으며 12월에는 조회 수 10억 돌파라는 대기록을 세웠다. 또한 세계 최고의 대중음악지 빌보드(Billboard) 싱글차트인 ‘핫(Hot) 100’에서 연속 7주 2위, 전 세계 30여 개국 아이튠즈 음원차트 1위라는 기록도 남겼다. 반만년의 유구한 역사 동안 독창적인 문화콘텐츠를 축적해온 한국의 문화와 세계적 수준의 최첨단 디지털기술력이 융합하여 발현되고 있는 한류현상은 일시적인 문화트렌드로 치부하기에는 그 기반이 장대하고 깊이가 심오하다. 이렇듯 한류는 국가브랜드를 제고하여 전 방위적인 산업 연관효과를 창출할 뿐만 아니라 쓰면 쓸수록 역으로 풍성해지는 미래형 녹색자원이어서 그 잠재성이 무궁무진하다.

이명박 정부는 케이팝(K-POP) 등 대중문화한류를 전통문화, 예술, 관광, 스포츠 등 우리 문화 전반에 걸친 케이 컬처(K-Culture)로 이어가고, 문화교류 및 협력과 함께 쌍방향적이고 중장기적으로 접근하여 한류가 지속적으로 발전할 수 있도록 2012년 1월 문화체육관광부 내 한류문화진흥단을 출범시켰다. 한류문화진흥단은 한국 문화 전반의 진흥과 성장 기반을 마련하는 한류문화 진흥의 중장기 전략을 수립하고, 관계부처 및 민간과의 협력을 이끌어내는 역할을 수행한다.

문화체육관광부는 한류의 지속적 확산과 파급효과의 극대화 및 한국 문화 전반의 진흥과 성장 기반을 마련하기 위해, 제1차 전통문화 부분(전통문화의 창조적 발전전략), 제2차 순수예술 부분(세계와 함께하는 대한민국 문화예술 발전전략), 제3차 콘텐츠 부분(콘텐츠 글로벌 경쟁력 강화방안) 등 분야별 진흥계획(로드맵)을 발표했다. 특히 제3차 콘텐츠 부분은 K-POP과 드라마 등 한류의 핵심이 되는 콘텐츠산업의 지속 성장과 파급효과 극대화를 위해, “세계인과 소통하는 글로벌 콘텐츠 강국 구현”을 비전으로 설정하고 ①콘텐츠의 경쟁력 강화, ②건강한 콘텐츠 생태계 조성, ③글로벌 시장 진출 지원, ④파급효과 극대화, ⑤호혜적 상호 교류 증진 등 5개 추진방향과 15개 세부과제를 수립하여 추진하였다.

● 글로벌콘텐츠 제작 지원

가능성 있는 콘텐츠의 조기 발굴 및 체계적인 육성지원 프로그램을 통한 글로벌콘텐츠 성공을 위하여 애니메이션 장르의 경우, ‘글로벌 애니메이션 프로젝트 발굴 지원사업’을 추진한 결과 2008년 토이온의 “다이노맘”에 대한 보스톤 창투 투자 유치와 미국 Myrioad사와의 선판매 계약, 2009년 MK픽처스의 “마당을 나온 암탉”, 로이비주얼의 “빠요빠요 친구들” 제작, 2010년 “뽀뽀빵빵 구조대”의 중국 공동 제작 및 유치, 2011년 “라이스맨”의 일본 영화

사 투자 유치 등 제작 지원을 받은 우수한 콘텐츠가 세계 시장에서 성과를 얻었다. 또한 게임 분야의 '온라인 글로벌서비스플랫폼(GSP) 운영 사업'을 통하여 2011년에는 지원받은 게임이 약 392만 달러의 해외 수출액을 달성하는 한편, '대한민국 스토리 공모대전'을 통하여 다양한 콘텐츠가 개발되었다.

● 전략적 해외진출 지원

콘텐츠기업의 해외진출에 필요한 국내외 정보는 '콘텐츠산업정보포털'을 통하여 제공하였으며 2011년까지 연구보고서, 국내외 산업동향, 콘텐츠산업 통계 등 콘텐츠산업 관련 제반 정보 및 지식·사료를 1만 4,000건 제공하였고 총 회원 수 15만 6,840여 명, 총 방문 수 138만 3,800여 건을 기록하였다.

해외 네트워크 지원은 6개의 한국콘텐츠진흥원 해외사무소와 2개의 영화진흥위원회 해외사무소를 통해 현지의 시장 정보 제공과 국내 콘텐츠의 현지 홍보를 지원하는 한편 국내 기업체 현지 진출을 위한 컨설팅과 현지 바이어와의 비즈니스상담회 등을 제공하였다. 그 결과 2008년 790건, 2009년 982건, 2010년 1,108건, 2011년 1,192건을 기록하여 연평균 14.5%의 증가율을 달성하는 등 활발히 해외진출상담을 지원하였다.

또한 콘텐츠업체가 해외진출할 경우 필요한 정보, 네트워킹, 컨설팅, 현지화 등에 대한 상시 지원체계를 위해 법률 및 마케팅컨설팅을 추진한 결과 2008년 168건, 2009년 168건, 2010년 173건, 2011년 205건의 컨설팅실적을 기록하여 연평균 6.8%의 증가율을 달성하는 등 지속적인 컨설팅 지원이 이루어졌다. 아울러 해외 시장 진출을 위한 마켓 참가 지원과 함께 현지화 제작 및 마케팅·홍보를 지원하였다.

● 상호 교류·협력 확대

한류는 신(新)한류라는 이름으로 새로운 바람을 일으키고 있고 그 중심에 아이돌 가수가 주축이 된 케이팝(K-POP)이 자리하고 있다. 한류 붐은 그동안 문화교류가 거의 이루어지지 않은 지역에 대한 교류 확대를 이끄는 원동력이 되고 있으나, 몇몇 지역에서는 문화콘텐츠 수출의 불균형에서 오는 부정적인 정서도 야기되고 있다. 이명박 정부는 이러한 상황을 국제문화교류 확대 및 협력방안을 통해 풀어나가고자 인적 교류, 영상물 교류, 학술 교류, 문화행사 교류를 지원하였다.

먼저 인적 교류를 통한 네트워크 구축을 통해 매년 세계 여러 국가의 중요 여론 주도층(Opinion Leader)을 국내에 초청해 한국을 직접 체험하고 올바르게 평가할 수 있는 기회를 제공하였다. 그 결과 우즈베키스탄, 벨기에, 몽골, 베트남, 남아프리카공화국, 중국, 일본

등 다양한 국가의 여론 주도층과의 인적교류를 지원하였다. 또한 영상물에 관한 수출과 수입의 불균형을 해소하기 위하여 중국, 대만, 중남미, 태국, 일본 등의 국가와 영상물 교류를 지원하는 한편, 공동으로 방송을 제작하는 지원사업을 실시하였다. 이와 더불어 다양한 주제의 학술교류를 지원하여 콘텐츠산업의 현안을 논의하고 정보를 교환하였고 문화행사 교류를 통해 우리의 것을 알리는 것에 그치는 것이 아닌, 상호 이해에 기반을 둔 문화적 교류 협력을 추진하였다.

(3) 콘텐츠산업정책 한계 및 향후 과제

이명박 정부는 변화하는 콘텐츠산업의 흐름을 선도하기 위하여 지원체계를 정비하고, 차세대 콘텐츠산업을 발굴·육성하는 동시에 건강한 콘텐츠시장 생태계를 구축하여 본격적인 신인류 콘텐츠시장을 개척한 성과를 이루었음에도 불구하고 차기정부에서 노력해야 할 개선 과제를 남겨놓았다.

① 콘텐츠 생태계 조성

지속적인 콘텐츠 생태계 조성이라 함은 자생적 질서에 의해 시장이 형성되고 움직일 수 있도록 시장참여자들이 자율적·능동적으로 참여하게 하는 시장친화적 구조를 창출하는 것을 의미한다. 이명박 정부는 콘텐츠산업의 시장친화적 환경에 대한 정책적 필요성을 인식하고 상생하는 선순환 콘텐츠 생태계 조성을 위하여 저작권 보호체계 마련, 콘텐츠 공정거래 환경 조성, 이용자 보호체계 강화 등 공정한 산업 생태계 조성을 위한 실질적인 기반구축에 주력하였다. 이에 따라 공정한 수익배분체계, 불법콘텐츠시장 단속 강화, 권리자-유통사업자-이용자 간 공생 환경 조성 등 기본적인 체계가 마련되었으나 여전히 영세한 시장참여자들의 수익발생에 대한 사회 전반적인 문화와 인식의 개선은 미흡했으며, 이로 인한 갈등 및 분쟁이 잔존하는 실정이다. 수립된 정책이 현장에서 발현되기까지 일정 기간이 소요되는 점을 감안하여 차기정부는 콘텐츠시장의 자생력을 확보하고 건전한 생태계 구축을 위한 정책적 노력을 지속해야 할 것이다.

② 콘텐츠산업 투자 환경의 활성화

급변하고 있는 스마트화·SNS 네트워킹 환경에 대비하여 이명박 정부는 문화기술 연구

개발, 차세대 콘텐츠 지원사업 추진, 스마트콘텐츠 기반조성 등 차세대 콘텐츠 분야에 대한 전략적 투자 및 R&D 기반을 확대하였다. 또한 콘텐츠산업 분야의 국가예산을 지속적으로 확충하고 모태펀드, 완성보증제도, 글로벌 펀드 조성 등 민간 차원의 투자를 늘려 콘텐츠산업 진흥재원 확충의 성과도 거두었다. 하지만 다른 신성장동력 산업 분야에 비하여 국가차원의 지원은 여전히 부족할 뿐만 아니라, 시장의 적극적인 투자환경을 조성하는 측면에서는 미흡하였다. 차기정부는 콘텐츠산업 분야에 대한 민관의 투자 여건을 강화하여 콘텐츠 자금의 선순환구조가 시장의 지속적인 성공구조로 발전하도록 제도를 개선해야 할 것이다.

③ 글로벌콘텐츠 경쟁력 확보

콘텐츠 창작 인프라, 우수한 콘텐츠기업에 대한 제작 지원 그리고 인력 양성까지 콘텐츠산업의 장기적 성장 기반 및 경쟁력을 확보하는 것은 한국의 콘텐츠가 글로벌 시장에 진출하는 데 있어 필수적인 조건이다. 이명박 정부는 특히 3D, 스마트콘텐츠 등 차세대 콘텐츠 시장의 경쟁력을 세계적인 수준으로 끌어올리기 위하여 전문 인력 양성, 차세대 콘텐츠 육성, 문화기술 R&D 확충, 지역콘텐츠산업 지원 등 콘텐츠산업 기반을 조성하는 동시에, 우수한 기술력과 아이디어를 가진 차세대 콘텐츠기업을 지원하여 의미 있는 성과를 거두었다. 그러나 디지털·스마트 환경 변화에 대한 지속적인 대응 차원에서 사회 전체의 광범위한 합의를 이끌어내고 역량을 집중할 수 있는 기반을 조성하는 수준을 달성하는 성과에는 일정한 한계를 보였다. 차기정부에서는 차세대 콘텐츠 제작 핵심 인력 양성에 주력하여 세계적 수준의 우수 인재를 확보하고 콘텐츠 창작 활성화를 위한 생산자 관점의 다양한 지원 프로그램을 확충하여 우수 콘텐츠의 지속적 관리체계를 발전시켜야 할 것이다.

④ 글로벌 해외 시장 진출 확대

신한류는 동아시아 중심에서 동남아시아, 아랍, 남미까지 확대되면서 콘텐츠 수출은 물론 한국 문화에 대한 관심 증대에 기여했다. 이명박 정부는 앞에서 언급한 바와 같이 2012년 한류문화진흥단을 출범하여 우리 전통에 기반을 둔 지속가능한 한류 진흥체제를 구축하였다. 그러나 국가브랜드 제고와 콘텐츠 수출 확산, 관광 활성화, 혐한(嫌韓) 대응 등 한류를 지속성장화하기 위한 중장기적인 전략이 여전히 부족하고, 변화된 디지털매체 환경에 맞는 해외진출네트워크 구축전략의 체계화가 미진한 실정이다. 또한 각국의 정부정책·시장구조로 인한 진입장벽 등 진출 지역별 특성에 기반을 둔 정보 제공 및 진출전략 수립이 불충분한

한계를 보였다. 차기정부는 외교통상부·지식경제부·한국콘텐츠진흥원·한국관광공사·영화진흥위원회 등 유관기관과 한류 주도 민간 국내외 전문가로 구성된 통합 해외수출 지원 기구의 개편을 도모하는 한편, 해외진출과 관련된 각종 정보, 상담, 지원 프로그램, 플랫폼 등을 보다 체계적으로 지원하여 현지 문화에 적합한 콘텐츠의 전략적 접근을 통해 한류시장 확대 및 다양화에 정책적 노력을 기울여야 할 것이다.

3. 관광 분야

(1) 이명박 정부의 관광정책의 방향과 특징

① 관광정책의 시대별 변화

지난 30년간 한국 관광정책은 외국인 관광객 유치를 통한 외화 획득 및 산업으로서의 육성이 핵심이었으나, 1990년대 이후 국민관광 활성화, 광역형 관광개발계획 및 지역밀착형 문화관광 개발 등 정책 다변화를 모색한다.

1960년대부터 1970년대 관광정책의 주안점은 관광기반 확충과 국제관광 진흥이었으며, 궁극적 목표는 외화획득이라고 할 수 있다. 1980년대도 이러한 기조는 계속 이어지는데 1986 아시아경기대회, 1988 올림픽대회를 계기로 국제관광의 기반을 확고히 구축하는 것이 관광정책의 핵심이었다. 1990년대 이후 문민정부부터 참여정부까지의 관광정책은 관광의 국제경쟁력 강화기조는 지속적으로 유지하면서 국민관광 진흥 및 관광을 통한 지역발전 모색, 주5일 근무제 실시 이후 국민관광수요 변화에 대응하는 효과적인 관광개발, 지역밀착형 관광개발과 문화관광 활성화 등 국민관광 활성화 등으로 정책의 방향을 확대한다.

표 2-18 시대별(정부별) 관광정책의 특징

정 부	주요 특징
박정희 정부	<ul style="list-style-type: none"> • 관광수요 팽창에 따른 관광시설 정비 및 확충 • 수출산업에 준하여 금융·세제·행정면에서 지원
전두환 정부	<ul style="list-style-type: none"> • 국제관광의 총량적 성장에 중점 • 아시아경기대회·올림픽대회 대비 관광수용태세 확충 (관광호텔 증설, 관광단지 신규 개발 등)

정 부	주요 특징
노태우 정부	<ul style="list-style-type: none"> • 해외여행 자유화(1989) • 관광호텔업·여행업 등 관광사업을 소비성 서비스산업으로 분류하여 금융적·세제적 제재를 가함
문민정부(김영삼)	<ul style="list-style-type: none"> • 교통부의 관광국을 문화체육부로 이관, 하드웨어 중심에서 탈피, 전문성 강화 • 관광사업을 소비성 서비스산업에서 제외하는 등 관광산업 규제 철폐
국민의 정부(김대중)	<ul style="list-style-type: none"> • 광역관광개발 계획 추진 <ul style="list-style-type: none"> - 남해안 관광벨트, 유교문화권, 서해안권, 지리산권, 동해안권 관광개발사업, PLZ(평화생명지대) • 금강산 관광 추진을 통한 남북관광교류 기틀 마련
참여정부(노무현)	<ul style="list-style-type: none"> • 지역의 균형적 관광개발 및 지역 연계 강화 • 여가시간 증대에 따른 국민관광수요 대응(국민관광 활성화) • 동북아 및 남북 관광교류협력 강화

출처: 문화체육관광부 내부자료 요약·정리

② 이명박 정부 관광정책의 방향과 주요 특징

이명박 정부는 출범과 동시에 관광산업 선진화를 위한 제도 개선 및 차세대 성장산업 육성을 관광 분야의 최우선 과제로 선정하였다. 2008년을 ‘관광산업 선진화 원년’으로 선포하고, <서비스산업 경쟁력 강화 종합대책> 등 범정부 차원의 대책을 본격적으로 추진하였다. 2008년 3월 대통령 주재 ‘제1차 관광산업 경쟁력 강화회의’를 시작으로 2012년까지 지속적으로 관광 부문을 둘러싼 각종 제도를 개선하고 분야별 진흥방안을 마련하여 시행했다.

2008년에는 외래 관광객 1,000만 시대를 맞이하기 위해 민간 주도로 3년간 추진되는 ‘2010~ 2012 한국방문의 해’를 선포하고, 4대강 살리기 사업과 연계하여 ‘문화가 흐르는 4대강’ 추진계획을 마련하여 발표했다. ‘문화가 흐르는 4대강’ 사업은 문화재 보호대책과 함께 회복과 창조, 소통의 3대 추진전략 하에 4대강의 역사·문화적 가치 복원과 재발견, 녹색문화관광 비즈니스 창출, 국민과 함께하는 문화물길 열기 등을 목표로 세부 추진과제를 구체화했다.

이명박 정부는 핵심 국정과제인 ‘저탄소 녹색성장’기조를 관광 분야에서도 실현하기 위해 녹색관광 기본계획을 수립하고 세부 실행계획을 마련하여 추진했다. 또한 MICE, 의료관광 등 융·복합 고부가가치 관광산업 육성을 위해 각종 제도적 여건을 마련하고 정부부처 간, 민관 협력을 통해 세부사업을 추진한 결과 의미 있는 성과를 거두기도 했다.

한편 참여정부부터 추진되어온 관광레저형 기업도시 조성을 지속적으로 추진해왔으며, 관광산업의 안정적 성장과 국가관광브랜드 파워의 강화를 위해 숙박, 음식, 현대서비스 등 관광수용태세 정비도 꾸준히 수행했다.

(2) 분야별 주요 내용

① 관광산업 선진화를 위한 정부의 노력

2008년 3월에는 대통령 주재로 '제1차 관광산업 경쟁력 강화회의'를 개최하고 관광산업을 신성장동력으로 육성하기 위한 <관광산업 선진화전략>을 발표하였다.

관광산업 선진화전략에는 민간 중심의 효율적인 파트너십체계 구축, 각종 규제와 세제의 제조업수준 완화, 관광산업의 고수의 구조화, 관광마케팅 및 수용태세의 선진화 등 4대 핵심 과제와 함께, 관광산업 경쟁력 제고를 위한 세제 지원 및 규제 완화 등 총 32건에 이르는 감세 및 규제 완화대책이 포함되었다.

구체적으로 살펴보면, 관광숙박업 경쟁력 강화대책의 일환으로 2008년까지 한시적으로 적용 예정이었던 관광호텔 외국인 숙박용역에 대한 부가세 영세율을 2009년까지 연장하였으며, 보유세(재산세, 종합부동산세) 부담이 상대적으로 높은 서비스업 부속토지에 대하여 부속토지재산세를 50%까지 감면해주기로 했다. 또한 수도권·대도시 등 과밀억제권역 내 관광호텔의 취득세 및 등록세에 적용되었던 300%의 중과세가 배제될 수 있는 제도적 환경을 마련하고, 여행업 관광알선용역 영세율범위 확대를 위해 <부가가치세법 시행령> 개정을 완료하였으며, 임시투자세액 공제 적용 대상에 전문·종합휴양업을 추가하기 위하여 <조세특례제한법 시행령> 개정을 추진하였다. 이 밖에도 관광단지 개발·투자에 대한 조세 부담을 산업단지수준으로 완화하기 위해 개발부담금, 취득세 및 등록세, 농지보전부담금, 대체초지조성비를 100% 감면(현행 0~50% 감면)하기로 하고 이를 위한 관련 법 개정 등 제도적 지원 정책을 추진하였다.

2008년 4월에는 관광산업에 대한 추가 감세 및 규제 완화는 물론, 골프장 관련 세부담 완화와 관광 3법의 제주특별자치도 일괄이양 등 <서비스산업 선진화방안(PROGRESS- I)>을 확정·발표하였고, 2008년 12월 대통령 주재 국가경쟁력 강화회의에서는 '2012년 관광 경쟁력 세계 20위권 진입'을 위한 한국적 특성의 명품 콘텐츠 개발, 친절한 관광 한국이미지 창출, 인바운드관광시장의 전략적 개발, 관광서비스업계의 경쟁력 강화 등 4대 부문, 8개 과제를 확정하였다.

2009년에도 관광산업 선진화를 위한 노력이 계속되는데, 2008년 발표된 각종 개선대책의 성실한 이행과 함께 추가적으로 과제를 발굴·개선했다. 2011년 기준으로 2008년 1차 관광산업 경쟁력 강화회의(2008.3.28.)에서 제시한 과제 32건 중 30건을, 2008년 12월에 개최된 2차 관광산업 경쟁력 강화회의에서 제시한 과제 60건 중 41건을 완료하였다. 이어 2009년 11월에는 제3차 관광산업 경쟁력 강화회의를 개최, 이날 발표된 과제 44건 중 31건을 완료하였으며, 2010년 7월 15일 <관광·레저산업 육성방안>에서 제시된 과제 34건 중 5건을 완료하고 29건을 추진하고 있다.

한편 정부는 관광 부문 투자 확대 및 선진화를 위한 제도 개선과 함께, 비자제도 개선을 통하여 인바운드관광객의 증가를 도모하였다. 비자제도 개선은 크게 3개 부문으로 초점을 두었다.

첫째, 인바운드수요의 2위를 차지하는 중국 관광객에 대한 비자제도 개선으로 중국 개별관광객의 방한 비자서류를 기존의 7종에서 2종으로 간소화하였다. 둘째, 최근 증가하고 있는 의료관광객 관련 비자제도 정비이다. 이를 위해 정부는 한국에서 치료경험이 있는 재입국자를 위한 의료관광비자(G-1)를 활성화하고 국내에서 G-1비자 전환 시 발급기간과 필요서류를 간소화하였다. 셋째, 선진 5개국의 입국사증을 소지한 관광객에 한하여 허용하는 무사증 입국을 G-10(미국, 일본, 캐나다, 프랑스, 영국, 독일, 이탈리아, 스웨덴, 스위스, 네덜란드, 벨기에) 국가 영주권 소지자로 확대하였다.

② 문화가 흐르는 4대강 사업 추진

정부는 2008년 12월 15일 대통령 주재로 개최한 ‘제3차 국가균형발전위원회’에서 이상기 후 대비, 홍수 및 가뭄 등 물문제의 근원적 해결, 하천공간의 합리적 정비 등을 통해 수자원 이용을 최대화하고자 한강, 금강, 낙동강, 영산강을 대상으로 하는 <4대강 살리기 프로젝트> 추진계획을 발표하였다. 이명박 대통령은 좋은 일자리를 많이 만드는 신성장동력으로서 관광산업을 강조하고 4대강 사업을 통한 지역의 역사·문화 발견과 생태계 복원을 강조했다(2009년 제3차 관광산업 경쟁력 강화회의).

2008년 12월 27일에는 청와대에서 열린 2009년 문화체육관광부 주요 업무보고에서 <문화가 흐르는 4대강 살리기> 추진계획을 보고했고, 2009년 4월에 기본구상을 발표했다. 기본구상 발표에서 문화체육관광부는 문화와 역사, 사람과 이야기가 있는 ‘문화의 물길’로 4대강을 재탄생시켜 21세기 녹색문화 르네상스를 열어나갈 것임을 밝혔다. 또한 4대강 살리기 사업의 기본방향을 ‘회복, 창조, 소통’으로 설정하고, ‘4대강의 역사·문화적 가치 복원과 재

발견', '녹색문화관광 비즈니스 창출', '국민과 함께하는 문화물길 열기'를 목표로 세부 추진 과제를 구체화하였다.

첫째, 4대강의 역사·문화적 가치 복원과 재발견을 실현하기 위해서 4대강 주변의 문화 재를 철저히 보호한다는 기본원칙 하에 관련 행정절차를 신속하게 마무리하여 사업의 효율적 추진을 유도하고, 둘째, 4대강의 역사·문화성 회복과 녹색문화관광산업 육성을 통하여 향후 지역경제의 창조적 발전을 도모하며, 셋째, 지역주민과 관광객 모두가 편하고 쉽게 접근할 수 있는 4대강을 만들기 위하여 강변의 여가·문화공간을 확대·조성하고, 참여형 축제 개발을 계획하였다.

2011년 1월 한강·금강·영산강·낙동강 등 4대강과 섬진강 등 우리나라 하천 유역의 역사문화적 특성을 반영하여 <강변문화관광 개발계획>을 수립, 선도 사업 11개, 특화 사업 15개를 확정했다. 11개의 선도 사업은 2013년까지 완료를 목표로 추진 중에 있다.

문화체육관광부는 '문화가 흐르는 4대강' 사업의 지속적 추진을 통하여 국민과 소통하고, 세계로 나아가는 문화국토를 만들어 나갈 계획이다.

표 2-19 강변문화관광 개발계획 선도 사업 현황

선도 사업명	시·군
1. 북한강 수상스포츠체험지구 조성	가평군
2. 남한강 목계 나루문화마을 조성	충주시
3. 금강 와인테마마을 조성	영동군
4. 금강 녹색바이오 관광지대 조성	서천군
5. 섬진강 소리문화 체험마을 조성	익산시
6. 영산강 역사문화체험 전통벚길 조성	남원시
7. 영산포 식도락거리 조성	영암군
8. 낙동강 레포츠벨리 조성	무안군
	달성군
	고령군
	고령군(개경포)
9. 낙동강 신나루문화지대 조성	안동시(개목나루)
	상주시(회상나루)
	구미시(비산나루)
10. 생태습지 체험루트 조성	창녕군
11. 임화호 수상레저타운 조성	안동시

출처: 문화체육관광부 내부자료

③ 저탄소 녹색성장 실현을 위한 녹색관광산업 집중 육성

지구 온난화로 인한 기후변화 대응이 국제사회 의제로 부각됨에 따라 정부는 저탄소 녹색성장을 향후 60년의 국가비전으로 제시(2008.8.)하였고, 이에 녹색관광을 통한 국민인식 제고 및 녹색성장 토대 마련의 필요성이 증대되었다. 정부는 저탄소 녹색성장 실현을 위한 3대 전략으로 ‘녹색생활문화 기반조성’, ‘생태문화관광 등 녹색관광산업 육성’, ‘미디어와 교육을 통한 녹색문화사회 전환’을 발표하고 이에 따른 세부 추진과제를 구체화하였다.

탄소제로도시, 생태마을 등 녹색관광 개발·육성을 위해서 서남해안 관광레저형 기업도시의 생태 환경 시범 도시화 추진, 환경과 문화가 조화된 생태문화마을 모델 개발, 녹색관광 상품 개발을 추진해왔다. 또한 태양광, 조력 등 지역별 재생에너지단지과 연계한 관광자원을 개발하고 녹색관광상품 개발 사업을 지속적으로 추진할 계획이다.

이외에 녹색관광산업 도입 및 인센티브 지원 확대를 위해서 관광시설물의 녹색인증제 도입, 여행상품의 탄소중립 프로그램 도입 지원, 관광시설의 탄소중립형 전환 지원, 기후변화에 대응하기 위한 관광자원 개발 환경기준이 포함된 <관광산업 녹색관광 기본구상>을 마련하였다. 가이드라인의 주요 내용은 “녹색관광 활성화를 통한 녹색성장 실현”을 비전으로 ‘녹색관광시장 확대(2008년 20% → 2014년 25%), 관광산업의 온실가스 배출량 감축(2020년 배출량 전망치의 30% 감축)’을 목표로 설정하고 ‘녹색관광 활성화를 위한 제도 정비 및 선진 기반 구축, 녹색관광 인프라 확충 및 상품 개발, 홍보·마케팅 강화로 녹색관광 인식 확산 및 수요 창출’을 3대 과제로 설정하였다.

환경부와 공동으로 연안습지, 내륙습지, DMZ, 철새도래지, 산·강, 섬, 해안, 화석·동굴 등 8개 자원유형을 고려하여 창녕 우포늪, 순천 순천만 등 한국형 생태관광 모델 사업 대상지 10곳을 선정하고 생태계 보전과 지역발전을 도모하였다. 그리고 옛길, 역사길, 남해안 예술·생활문화 체험길, 슬로시티 체험길 등 4가지 테마로 자연과 문화·역사자원을 특성 있는 스토리로 엮은 이야기가 있는 문화생태탐방로를 조성하고 탐방로 운영단체에 스토리텔링, 안내판 설치, 체험 프로그램 운영 등을 위한 사업비를 지원하였다

● 생태·녹색관광자원 개발 사업

생태·녹색관광수요의 증대로 체계적인 생태·녹색관광자원 개발의 필요성이 대두됨에 따라, 정부는 2003년부터 문화관광자원 개발 사업에서 생태·녹색관광 개발을 분리하여 추진하고 있다.

2008년 27개 사업 189억 원을 지원했고 2011년은 52개 사업에 대하여 291억 원의 예산

을 지원함으로써 3년 만에 약 1.5배 지원을 확대해왔다. 향후에도 생태관광에 대한 인식 및 수요 증대에 따라 연차적으로 지원이 확대될 것으로 기대된다.

연도	2008	2009	2010	2011
사업수	27	32	42	52
국고지원액	18,931	28,190	26,529	29,155

출처: 문화체육관광부 내부자료

● 생태관광 10대 모델 사업

문화체육관광부는 환경부와 공동으로 우수 생태자원 및 문화·역사자원 보유지역을 대상으로 ‘생태관광 10대 모델사업’을 선정했다. 이 사업은 생태계 보전계획, 인프라 지원, 프로그램 개발, 홍보 등 예산을 패키지로 지원하여 자원별로 차별화된 생태관광지의 육성을 목표로 하고 있으며, 연안습지, 내륙습지, DMZ, 철새도래지, 산·강, 섬, 해안, 화석·동굴 등 8개 자원유형을 고려하여 10개 지역을 선정하였다.

구분	보호지역 현명한 이용	대중관광을 생태관광으로 전환
개 념	자연의 영향을 최소화하는 생태관광	문화중심 관광에 생태환경, 지역문화 체험 강조
대상지	습지보호지역, 생태·경관보전지역, 생물권보전지역, 자연유산지역 등	슬로시티, 보호지역, 문화유산지역 중 대중관광지
모 델 사업지	• (내륙습지) 창녕 우포늪(습지보호지역, 람사르 협약)	• (해안습지) 순천 순천만(습지보호지역 대중관광지)
	• (화석·동굴) 평창(백룡동굴, 동강 등)	• (철새도래지) 서산 천수만(동북아 철새 중간기착지)
	• (해안) 태안(신두리 해안사구 등)	• (산·강) 소백산 자락길, 진안 고원 마실길·데미샘(산과 4대강 연계 지역)
	• (서부 DMZ) 파주(UNESCO 생물권보전지역 추진지역)	• (동부 DMZ) 화천(PLZ 관광개발계획 연계 지역)
	• (섬) 제주 거문오름(세계자연유산, WCC 유치)	-

출처: 문화체육관광부 내부자료

● **이야기가 있는 문화생태탐방로**

정부는 최근 증가하는 도보관광 수요에 부응하고 새로운 여행문화의 창출, 친환경 관광 자원의 확충을 위해 ‘이야기가 있는 문화생태탐방로 만들기’ 프로젝트를 착수(2009.3.)하였다. 이야기가 있는 문화생태탐방로는 각 지역의 자연과 문화·역사 자원을 특성 있는 이야기로 엮은 도보 중심의 길이다. 문화체육관광부는 역사문화, 예술문화, 생활문화, 생태, 복합형 등 길을 테마별로 분류해 소백산 자락길, 정약용 유배길 등 2012년까지 총 39개소를 선정하였다.

또한 선정된 탐방로에 대해서는 탐방로 조성·유지 관리에 필요한 가이드라인을 제시하고 물리적 조성을 최소화하는 한편 주변 환경과의 조화, 탐방지역의 특화된 주제 발굴 등을 통해 문화적인 친환경 탐방로 조성이 이루어지도록 할 계획이다.

표 2-22 이야기가 있는 문화생태탐방로 현황

지정 년도	탐방로명(조성구간)	지역(시·군)
2009 (7개소)	소백산 자락길(99.7km)	경북 영주, 충북 단양, 강원 영월
	강화 나들길(132.5km)	인천 강화
	정약용의 남도유배길(삼남대로 강진·영암 구간: 55km)	전남 강진, 영암
	해파랑길(영덕 동해 블루로드 40km, 삼척 관동대로 24km)	경북 영덕, 강원 삼척
	섬진강을 따라가는 박경리의 ‘토지’ 길(31km)	경남 하동
	고인돌과 질마재 따라 100리길(43km)	전북 고창
	여강길(55km)	경기 여주, 강원 원주
2010 (12개소)	땅끝길(삼남대로 해남 구간: 48km)	전남 해남
	새재넘어 소조령길(36km)(영남대로 문경·괴산·충주 구간)	충북 괴산, 충주, 경북 문경
	대관령 너머길(48km)(관동대로 대관령 구간 등)	강원 강릉, 평창
	백의종군로(18km)	경남 산청, 하동
	토성산성 어울길(19.6km)	경기 광주, 하남, 서울 송파
	쇠돌레평화누리길(27km)	강원 철원
	토영 이야~길(25km)	경남 통영
	남해 바래길(103km)	경남 남해
	청산여수(靑山麗水)길(19.4km)	전남 완도(청산도)
	증도 모실길(42.7km)	전남 신안(증도)
	유교문화길(47km)	경북 안동
	풍류락도 영산가람길(45km)	전남 나주
해파랑길(770km) 2009년 지정구간 연장	부산, 울산, 경북, 강원도 동해안 지역	

지정 년도	탐방로명(조성구간)	지역(시·군)
2011 (10개소)	아차산 고구려 역사길(13.3km)	서울 광진구
	사비길(10km)	충남 부여
	서울성곽길(18.6km)	서울 종로, 중구, 성북, 서대문구
	금강 하구길(31.9km)	전북 군산
	갈재길(9.3km)	전남 장성, 전북 정읍
	섬진강길(88km)	전북 임실·순창, 전남 곡성·구례
	동강길(56km)	강원 정선, 영월
	두물머리길(28km)	경기 양평, 남양주, 구리
	승부역 가는 길(12km)	경북 봉화
	담양 수목길(8.1km)	전남 담양
2012 (10개소)	천년여행길(8.5km)	충남 홍성
	선비문화탐방로(11km)	경남 함양
	태백산맥 문학기행길(8km)	전남 보성
	흥부길(10km)	전북 남원
	위례길(64km)	경기 하남
	중원문화길(30km)	충북 충주
	낙동강 하구 생태길(22km)	부산광역시
	무돌길(52km)	광주광역시, 화순, 담양
	함라산둘레길(36km)	전북 익산
	갯길 (54km)	전남 무안

※ 2010년 개소 수에 해파랑길은 구간 연장으로 미포함
출처: 문화체육관광부 내부자료

● 지역특화 녹색관광상품 개발

정부는 서부·중부·동부 지역에 관광 거점 및 생태탐방길 조성, 복합문화시설 건립 등 생태문화공간을 확충하고, 생태탐방 및 체험 프로그램 개발, 문화유적 정비 등 생태문화콘텐츠를 발굴하여 한반도 생태평화벨트를 추진하고자 노력하였다. 또한 신안(염전), 장흥(친환경농업), 담양(전통식품), 완도(섬), 하동(야생차) 등 지역특성 및 전통문화와 연계하여 슬로시티(Slow City)를 슬로라이프, 슬로푸드 지역으로 특화시키고자 했다.

표 2-23 한국 슬로시티 지정 현황

구분	가입	슬로푸드	전통산업	주요특징
담양군 (창평면)	2007.12.	죽염된장, 한과	죽공예 및 대나무소재 바이오산업, 한과발효식품	향교 가시문화 문화유산, 죽세공
신안군 (중도면)	2007.12.	소금, 함초식품	염전, 함초생산, 발효식품	태양+염전, 갯벌+해양생태, 자동차 없는 섬
장흥군 (유치면, 장평면)	2007.12.	천연조미료, 버섯과자	지렁이농법, 표고버섯, 생약초	생약초 한방특구, 건강장수마을
완도군 (청산면)	2007.12.	전복, 해초해산물	전통적 어업 및 가공	가고싶은섬, 돌담길, 전통경관 보존
하동군 (악양면)	2009. 2.	야생차, 대봉꽃감	야생차 가공 및 꽃감생산	야생차밭, 넓은 평야, 섬진강, 문학배경(최참판댁)
예산군 (대흥면, 응봉면)	2009. 9.	황토발사과, 민물어죽	사과재배 및 사과관련 상품 (식품, 수공예품)	예당저수지 향교, 동헌주민자치활동 (대흥보존회), 의좋은 형제
남양주시 (조안면)	2010.11.	먹골배 유기농산물 등	친환경 유기농	짚풀공예 동아리, 장수마을 지정
전주시 (한옥마을)	2010.11.	비빔밥, 이강주(전통주)	태극선, 전통주 등	조선왕조의 발상지, 한옥마을 자체가 전통박물관
상주시 (이안면)	2011. 6.	꽃감	명주, 전통방직, 전통옹기 제작	자전거 도시
청송군 (파천면)	2011. 6.	청송사과	전통한지, 청송백자, 옹기, 천연염색	송소고택, 전통한지, 청송백자 및 옹기, 천연염색기법 전승
제천시 (수삼면)	2012.10.	산야초 정식, 민물매운탕	약초(황기, 인삼)	오티별신제, 수석목공예
영월군 (김삿갓면)	2012.10.	포도, 칙즙, 느타리버섯	포도 와인, 포도즙, 옥수수, 메밀 등	김삿갓 유적지, 전통적 농업(옥수수, 메밀, 잡곡)

출처: 문화체육관광부 내부자료

④ ‘2010~2012 한국방문의 해’ 캠페인 추진

정부는 관광목적지로서 한국 관광의 매력을 높이고 국제관광경쟁력을 갖추기 위해 2010년부터 2012년까지 국가관광 캠페인을 추진해왔다. ‘2010~2012 한국방문의 해’ 사업은 최초의 민간 주도 국가관광 캠페인으로, ‘외래 관광객 1,000만 명 조기달성, 관광수입 130억 불, 관광경쟁력 세계 20위권 진입’을 목표로 하고 있다.

정부는 2008년 10월 ‘2010~2012 한국방문의 해’ 선포식을 개최하였으며, 한국방문의 해 사업의 본격적인 추진을 위하여 (재)한국방문의해위원회를 설립하여 민간 부문의 창의성

과 전문성을 활용하기 위한 조직체계를 갖추었다. 아울러 3년간 연도별로 주제를 차별화하고 국내에 유치하는 주요 국제행사와 관광마케팅을 적극적으로 연계해왔다.

또한 중국, 일본, 동남아 등 주요 국가에 대한 적극적인 해외 마케팅을 추진하고 민간 후원(Sponsorship) 확대, 방문의 해 기획 이벤트 및 관광상품 개발, 외국인 관광객에 대한 국민환대서비스 개선 등 다양한 사업을 발굴, 성공적으로 추진해왔다.

특히 대외인지도가 높은 한류스타 배우준과 피겨선수 김연아, 걸그룹 소녀시대, 애니메이션 캐릭터 뽀로로를 각각 홍보대사로 위촉하고, 국내 선포식뿐만 아니라 주력 시장인 중국, 일본 선포식을 개최하여 국내외 잠재 고객층을 대상으로 적극 홍보하였다.

‘2010~2012 한국방문의 해’ 사업의 3대 중점 사업 분야는 다음과 같다.

첫째, 관광비수기를 활용한 쇼핑축제인 코리아 그랜드 세일 개최, 지방관광 활성화 유도를 위한 무료셔틀버스 운행 등을 추진하는 외래 관광객 유치·촉진을 위한 ‘특별 인센티브 제공’ 사업, 둘째, 지자체와 공동으로 추진하는 차별화된 주제의 ‘특별 이벤트 및 고품격 관광상품 개발’ 사업, 셋째, 표적 시장의 관광 수요를 반영한 관광상품 개발 및 국내외 대형 이벤트, 유관기관의 해외 네트워크를 활용한 ‘특별 홍보마케팅’ 사업, 넷째, 관광경쟁력 분야인 ‘환대서비스 개선 캠페인’을 위하여 TV, 라디오 등을 활용한 환대의식 개선 광고 제작 및 방영, 관광 접점 종사자의 환대서비스 교육 등을 추진하였다. 이를 통해 외래 관광객 규모가 2008년 689만 명에서 2012년 11월 21일 1,000만 명으로 급성장하는 성과를 거두었다.

⑤ 국내관광 활성화 정책의 추진

정부는 국민들의 국내관광 여건을 조성하고 우리나라의 역사·문화·자연에 대한 체험 기회를 확대하기 위하여 내국인 국내관광 활성화 정책을 추진하고 있다.

국민을 대상으로 국내 관광지를 발굴·홍보하기 위해서 우리가 몰랐던 우리나라의 아름다움을 알리는 ‘구석구석 캠페인’을 추진하고 있으며, 각종 광고 및 기사 게재를 통해 국내관광에 대한 인식 개선을 도모하고 있다. 또한 국민들이 쾌적한 국내관광을 즐길 수 있도록 지역별로 특색 있고 다양한 국내관광 소재를 발굴하고 있다.

2008년부터 국내 시티투어를 본격적으로 육성하기 위한 시티투어 활성화 사업을 시행하였으며, 국내 수학여행 활성화를 위해 수학여행 세미나 및 수학여행 마트 개최, 수학여행 모델 코스 개발과 홍보 등을 추진하였다.

사회취약계층을 대상으로 국내여행기회를 제공하는 복지관광 프로그램을 실시하여 복지관광 수요에 적극적으로 대응하기 위한 정책 환경을 조성하고 있다. 2008년에는 아동, 노

인, 장애인, 다문화가정 및 외국인 근로자 등 약 4,500여 명을 대상으로 전국 일선 복지관을 통해 복지관광 사업을 시행하였다. 2010년부터는 2006년 이후 중단된 여행 바우처제도를 다시 시행하였다. 여행 바우처 사업은 관광에서 소외되는 국민이 없도록 국내 여행의 여행경비를 지원하는 사업으로서, 2005년 1만 110명에서 2011년 4만 9,332명으로 수혜자가 늘어났으며, 2011년부터는 기존 ‘복지관광’과 ‘여행 바우처’ 사업을 ‘여행 바우처’로 통합·일원화하여 효율성을 제고하고 사업시행주체도 지자체로 이관하여 지역사회와 더욱 밀착된 형태로 개선하였다. 또한 휠체어를 사용하는 장애인 및 노인 등 취약계층의 관광편의 및 관광접근성을 도모하기 위해 장애인 관광버스를 확대 배치하고 수화가 가능한 문화관광해설사 양성을 지원했다.

한편 정부는 관광수요 확충을 유도하기 위해 휴가 분산제 및 휴가사용 활성화 캠페인과 공휴일제도의 선진화를 통한 관광 여건을 개선하고자 하였다. 또한 자연 환경 보전과 지역경제에 보탬을 주는 공정관광(Fair Travel) 프로그램을 확대하고, 관광지-숙박-교통 등을 연계한 통합 이용권인 코리아 패스(Korea Pass)를 출시하여 국민 국내관광 활성화를 유도하였다.

⑥ 고부가가치 관광산업 육성

정부는 2008년 12월 <2단계 관광산업 경쟁력 강화대책>에서 MICE(Meeting, Incentives, Conference, Exhibition·Event), 의료관광 등 융·복합 고부가가치 관광산업의 전략적 육성방안을 발표하였다.

MICE 산업 육성을 위하여 국무총리실 산하에 ‘전시컨벤션육성협의회’를 설치하여 체계적인 정부지원시스템을 구축하였으며, MICE 관련 최초의 산업통계 연구를 시행하여 정책 추진의 기반을 마련하였다. 또한 MICE 유치실적에 따른 지역별 인센티브 지원 강화, 성공적인 유치·개최를 위한 민·관 지원협의체인 Korea MICE Alliance 구성·운영, MICE 유치·개최단체 지원 등 MICE 유치 활성화를 위한 다양한 정책을 추진하였으며, MICE 전문인력 양성을 위한 다양한 교육 프로그램을 시행하고 있다.

의료기술과 관광을 융합한 의료관광 분야에서는 방한 관광객들에게 의료관광에 대한 전반적인 정보 제공 및 예약 지원을 위한 ‘의료관광 원스톱서비스센터’를 2009년 7월 개소하여 8월 말부터 본격적인 서비스를 제공토록 하였다. ‘의료관광 원스톱서비스센터’는 인천공항입국장, 한국관광공사, 부산광역시 3곳에서 운영하고 있다. 또한 의료관광객 편의성 제고를 위하여 치료경험 재입국자를 위한 의료관광비자 활성화 및 국내 전환 간소화를 추진하였다.

2009년 3월 25일에는 관광진흥법 개정을 통해서 의료관광 유치·지원기관에 대한 관광

진흥개발기금 지원근거를 마련하는 등의 제도 개선을 추진하였다.

● MICE

정부는 MICE 산업을 17대 신성장동력 중 하나로 지정하였다. 이를 구체화하기 위해 문화체육관광부, 한국관광공사, (사)한국MICE협회를 통하여 국제회의기획업체 등에 전문 인력 양성을 지원하고 세계지식포럼, 국제습지포럼 등 MICE 스타브랜드 육성 등 국제회의 유치에 대해 다양한 지원활동을 전개하였다. 또한 2009년 12월에는 컨벤션, 전시, 관광, 호텔, 쇼핑 등 MICE 업계 총괄 네트워크인 ‘한국MICE육성협의회(Korea MICE Alliance)’의 출범으로 업계 간의 협력체계를 구축하였다.

또한 코엑스, 킨텍스 등 MICE 복합지구 지정 등 인프라 구축과 글로벌 MICE 캠페인 전개, 해외 MICE 전담 기지 구축 등 전략적 해외 포지셔닝을 통한 신규 MICE 시장 개척을 강화하였다. 특히 2012년을 ‘한국 컨벤션의 해(Korea Convention Year)’로 지정하고 대규모 MICE 유치를 위해 홍보·마케팅을 강화하고 있다.

그 결과 G20 정상회의(2010), T.20 관광장관회의(2010) 및 UNWTO 총회(2011), 중국 바오젠그룹 1만 명 인센티브 관광(2011), 핵안보 정상회의(2012), 라이온스세계대회(2012) 등 세계 유수의 국제회의를 유치하여 성공적으로 개최하는 등 2006년 185건에서 2011년에 469건의 국제회의를 유치하여 UIA(국제협회연합: Union of International Association) 기준 세계 6위의 국제회의 강국으로 부상하였다.

표 2-24 우리나라 국제회의 개최건수 및 순위 변화

연도	2006	2007	2008	2009	2010	2011
세계전체 개최건수	8,871	10,318	11,085	11,503	11,519	10,743
우리나라 개최건수	185	268	293	347	464	469
우리나라 세계순위	14	15	12	11	8	6

출처: UIA(국제협회연합), 〈International Meetings Statistics 2007~2011〉

● 의료관광

의료관광은 의료서비스와 관광이 결합된 융·복합 관광산업으로 일반 관광객에 비해 체류기간은 2배 이상 길고, 지출하는 비용 또한 수백만 원에서 수천만 원에 이르고 있다. 따라서 정부는 의료관광 활성화가 의료 및 관광산업 발전은 물론 국가경제에도 기여하는 바가 크기 때문에 의료관광 활성화를 위한 범정부 차원의 노력을 진행 중이다.

첫째, 법·제도적 정비로 “영리를 목적으로 환자를 의료기관이나 의료인에게 소개·알선·유인하는 행위 및 이를 사주하는 행위를 금지”한 <의료법> 개정(보건복지가족부)을 통해 외국인 환자 유치에 가능하도록 예외조항을 마련함으로써 본격적으로 의료관광을 추진할 수 있는 기틀을 마련하였다. 이와 더불어 <관광진흥법>을 개정하여 의료관광 유치·지원기관에 대한 관광진흥개발기금 지원과 우수 전문 교육기관 및 교육과정 선정·지원, 유치 안내센터 설치·운영 등에 대한 근거를 마련함으로써 의료관광을 활성화할 수 있는 제도적 기반을 조성하였다. 또한 법무부와의 협조를 통하여 의료관광비자제도를 도입하여(C-3-M, G-1-M) 비교적 장기간 머무는 외국인 환자들의 불편을 해소한 바 있다. 향후 정부는 보험 상품 개발과 분쟁조정절차 마련 등 의료사고와 의료분쟁에 대한 제도적 대비책도 마련할 예정이다.

둘째, 의료관광의 편의를 위한 서비스절차(Process)의 혁신을 추진하였다. 인천공항과 한국관광공사, 부산에 의료관광 원스톱서비스안내센터를 개소하고, 온라인 홈페이지, 콜센터 운영 등 의료관광 활성화 원스톱 서비스체계를 구축하였다.

셋째, 이러한 법·제도 및 프로세스 혁신뿐만 아니라 의료관광 홍보를 동시에 추진하였다. 정부는 해외 시장별 홍보설명회를 열고 의료관광에이전트·언론인 등의 팸투어 진행, 한국 의료관광 체험 이벤트행사인 ‘Health-Beauty Tour’를 실시하는 등 해외 홍보·마케팅에도 적극적으로 나서고 있다. 특히 의료관광 분야 중 한국적 특색을 살릴 수 있는 분야로 ‘한방’을 특화시켜 ‘글로벌 한방코리아’이미지를 구축하기 위해 보건복지부와의 협조를 통해 한방의료관광 활성화방안을 마련하고 한방의료협의체를 구성하여 다양한 의견개진을 통한 발전을 모색할 예정이다.

표 2-25 해외 의료관광객 수

구분	2009	2010	2011
해외 환자 수(명)	60,201	81,789	122,297

출처: 보건복지부

⑦ 환경친화적 관광레저형 기업도시 조성

정부는 2008년 8월 기후변화 및 고유가 시대에 대응하기 위하여 관광레저형 기업도시 개발사업의 패러다임을 친환경 생태문화도시로 전환하고 환경친화적 관광시설을 확충하기 위한 정책을 추진하였다. 국제원유가 상승 및 화석연료 사용 증가에 의한 기후변화 대응이 국제사회의 아젠다로 부상함에 따라 관광레저형 기업도시도 계획 단계에서부터 친환경적 기술과 재료의 활용을 권장하고 이에 필요한 건립 및 운영매뉴얼을 개발·보급함으로써 기후변화 대응 친환경 개발을 지향하고 기존 지형과 문화자산을 최대한 보존하는 자연순응형 개발을 유도한다는 방침을 가졌다.

구체적으로 에너지절약형 친환경 관광레저시설 매뉴얼을 개발하여 제시하고, 지속적인 모니터링을 통해 에너지절약형 모델도시를 구현, 인센티브를 부여하고 저변을 확대해 나가 고자 했다.

정부는 에너지절약과 환경보전을 목표로 'U탄소저감도시계획, 에너지 및 자원효율적 이용제도 개선, 자전거 이용시설 정비 및 친환경 교통수단 활성화, 기업의 참여를 유도하는 정책적 지원' 등을 주요 정책아젠더로 제시하였다. 향후 관광레저형 기업도시 개발 사업은 환경과 개발의 상충이 아닌 공존의 개발방식으로 추진할 예정이다.

표 2-26 관광레저형 기업도시 사업 개요(2012.9.)

구 분	태 안	영암·해남(서남해안)
위 치	태안군 태안읍 남면 일원	영암군 삼호읍,해남군 산이면 일원
면 적	14,644천㎡(443만 평)	34,817천㎡(1,054만 평)
기 간	2007~2020	2009~2025
투자비	9조 1억 원	8조 5,467억 원
사업시행자	현대도시개발	<ul style="list-style-type: none"> •삼호: 서남해안레저 •구성: 서남해안기업도시개발 •삼포: KAVO, 전남개발공사

※ 서남해안은 실시계획 승인 후 확정예정

출처: 문화체육관광부 내부자료

⑧ 국제관광협력을 통한 관광교류역량 강화

관광 분야에서의 국제협력은 국가 간에 상호이해를 증진하고 국제친선을 도모함으로써

관광교류를 촉진하는 계기가 된다. 특히 이명박 정부는 세계관광의 흐름을 파악하고 이에 능동적으로 대처하고자 각종 관광 분야 주요 국제기구활동을 강화하였으며, 이를 통한 한국의 관광교류역량 증진을 위해 실질적인 노력을 기울였다.

이명박 정부에서 체결된 ‘관광협력에 관한 협정 또는 양해각서(MOU)’는 총 10건으로, 이는 대한민국 정부 수립 이후 외국과의 전체 협정 또는 양해각서 체결건수(33건) 중 약 30.3%를 차지한다.

표 2-27 관광협력 협정 또는 양해각서 체결건수

구분	2008 이전	2008	2009	2010	2011	2012
관광협력 협정/ MOU 체결건수	24	2	1	2	3	2
비고	헝가리 (1989) 인도 (1993) 등	불가리아 (2008.6.) 핀란드(2008.8.)	이란 (2009.1.)	이집트 (2010.1.) 베트남 (2010.6.)	카자흐스탄 (2011.5.) 중국(2011.5.) 파라과이 (2011.10.)	멕시코 (2012.7.) 우즈베키스탄 (2012.9.)

※ 한·우즈베키스탄 관광협력협정(2012.9.)은 미발효로 총 체결건수는 33건임.
출처: 문화체육관광부 내부자료

이명박 정부는 또한 유엔세계관광기구(UNWTO), OECD 관광위원회, 아시아·태평양 경제협력체(APEC), 아세안(ASEAN) 등 관광분야 국제기구활동을 활발히 해왔으며, 2010년 제2차 T.20 관광장관회의 개최(2010.10. 부여), 2011년 제19차 UNWTO 총회 개최(2011.10. 경주)에 이어 2012년 제90차 OECD 관광위원회(2012.9.24.~26. 전북 무주)를 유치·개최함으로써 임기 내 유일하게 국제관광의 3대 주요 국제회의를 개최한 성과를 거두었다.

⑨ 관광수용태세 개선방안

● 환대서비스 제고 및 안전 한국 캠페인 실시

정부는 한국 관광경쟁력 취약 분야인 환대서비스 개선을 위해 “당신의 미소로 한국을 선물하세요” 등 환대메시지를 선정하고 국민들의 환대의식 실천광고를 추진하였다. 그리고 출입국, 교통, 쇼핑, 숙박, 음식점, 관광안내소 등 관광업 종사자 및 지자체 관련 기관 공무원 등 관광접점별 종사자를 대상으로 환대서비스 교육을 실시하고 접점별 맞춤형 환대서비스

표준매뉴얼, 핸드북, 리플릿을 제작하여 배포하였다.

또한 2009년 부산 일본인 관광객 참사를 계기로 주요 관광지에 대한 안전점검을 상시화하고 여행·관광업계 관계자에 대한 안전교육을 강화하는 등 안전 한국(Safety Korea) 캠페인을 전개하였다.

● 관광안내 서비스 품질 확보

관광안내전화 1330의 운영을 통해 비자, 숙박, 교통, 의료, 쇼핑 등 윈스톱 관광안내서비스를 제공하고 관광서비스 품질 인증 및 표준화 사업인 ‘관광 KS마크’를 도입하였다. 또한 관광가이드 자격시험제의 전면 개선으로 합격률 제고 및 현장 활용성 강화, 실무교육 및 재교육과정 운영 활성화 등을 통해 관광가이드 자질을 제고하였다. 최근 10년간 연평균 18%의 꾸준한 증가추세를 보이고 있는 중국 관광객을 위해 한글·영어 위주의 관광안내표지판과 부정확한 중국어 표기를 수정한 병기 다국어 표지판설치 및 안내지도 보급을 확대하였다.

표 2-28 관광종사원 자격별 등록 현황(2012.10.)

단위: 명, %

합계	호텔 경영사	호텔 관리사	호텔 서비스사	관광통역안내사										국내 여행 안내사	
				계	영 어	일 어	중 국 어	불 어	독 어	서 반 아 어	노 어	말 / 인	태 국 어		베 트 남 어
204,208	338	2,853	99,830	18,619	5,129	9,381	3,646	163	104	88	98	2	1	7	82,568

※ 말/인: 말레이·인도네시아어

출처: 한국관광공사, 한국관광협회중앙회

● 관광숙박시설 확충대책 마련

정부는 민간 투자자에게 저렴하게 관광호텔 부지를 공급하는 등 투자 여건 개선과 각종 인센티브를 부여하는 <관광숙박시설 확충 특별대책>(2010.11.)을 마련하였다. 서울 지역 호텔객실 이용률이 약 90% 수준에 이르러 서울의 관광호텔객실 부족이 심각한 상태에 이르렀고, 대도시 지역은 높은 토지매입지 등 투자비용 대비 수익이 매우 낮고, 관광숙박시설에 대한 민간투자를 저해하는 규제와 제도로 인해 민간투자가 이루어지지 않았다.

이에 관광진흥개발기금 특별 용자 조기집행 및 규모 확대, 숙박시설(굿스테이, 이노스텔) 추가 확충과 함께 수도권 지역의 휴양콘도미니엄, 고급펜션, 유스호텔, 한옥체험시설 등 50개소 약 5,000실을 대체숙박시설로 적극 활용하여 숙박시설을 추가 공급하고자 했다. 특

히 한옥체험을 고택·종택 등 명품 한옥체험 사업으로 발전시키는 방안을 마련하였다. 한국 방문의 해 사업과 연계하여 서울에 집중된 외래 관광객을 고도역사도시(부여, 경주), 계절별 테마형 관광 거점(강원 스키, 전주 음식, 제주 올레 등)으로 분산될 수 있도록 유도할 계획도 수립하였다.

또한 2009년 10월 <관광진흥법 시행령> 개정을 통해 배낭여행객 등 개별관광객 수용을 위한 호스텔업이 관광숙박업에 추가되었으며, 도시민박(홈스테이), 서비스드레지던스 등 기존 시설을 숙박시설로 활용하기 위해 <관광진흥법 시행령>(2011.11.30.)과 <공중위생관리법 시행령>(2012.1.3.)을 개정하여 법적 근거를 마련하였다. 2012년 1월 26일에는 관광숙박시설의 건설과 확충을 촉진하기 위한 각종 지원에 관한 사항을 규정하는 <관광숙박시설 확충을 위한 특별법>이 공포되었다.

(3) 관광 분야 정책 한계 및 향후 과제

이렇듯 이명박 정부 들어서 관광산업 선진화와 신성장동력화 사업 추진으로 말미암아 2011년 한국을 방문한 외래 관광객 수는 약 980만 명에 이르렀고, 2012년 11월 21일 외래 관광객 1,000만 시대를 맞이하였다. 하지만 이러한 양적 성장에도 불구하고 한국 관광은 몇 가지 과제를 안고 있으며, 이를 해결하기 위한 정부의 노력이 필요하다.

표 2-29 연도별 관광동향

구 분	2004	2005	2006	2007	2008	2009	2010	2011	2012.11.
외래객 입국 <천 명> (증감률, %)	5,818 (22.4)	6,023 (3.5)	6,155 (2.2)	6,448 (4.8)	6,891 (6.9)	7,818 (13.7)	8,798 (13.0)	9,795 (11.3)	10,305 (15.1)
내국인 출국 <천 명> (증감률, %)	8,825 (24.5)	10,080 (14.2)	11,610 (15.2)	13,325 (14.8)	11,996 (-10.0)	9,494 (-18.9)	12,488 (32.8)	12,694 (1.6)	12,567 (7.7)
관광수입 <백만 달러> (증감률, %)	6,053 (13.3)	5,793 (-4.3)	5,760 (-0.6)	6,094 (5.8)	9,719 (59.5)	9,782 (0.7)	10,321 (5.5)	12,248 (18.7)	13,219 (20.1)
관광지출 <백만 달러> (증감률, %)	9,856 (19.5)	12,025 (22)	14,338 (19.2)	16,950 (18.2)	14,581 (-14)	11,040 (-24.3)	14,291 (29.4)	14,992 (4.9)	14,303 (3.8)
관광수지 <백만 달러>	-3,803	-6,232	-8,576	-10,857	-4,862	-1,258	-3,970	-2,744	-1,084

※ 2011년과 2012년 수입·지출·수지는 잠정치임. 2012년 증감률은 2011년 동기 대비 증감률임.

출처: 한국문화관광연구원, 관광지식정보시스템(<http://www.tour.go.kr>)

① 관광수지 개선

관광수지 부분은 2008년 이후 개선되기 시작했지만 여전히 적자는 면하지 못하고 있다. 2007년 사상 최대인 108억 불 적자를 보였으나, 2008년에는 전년 대비 절반수준인 48억 불 적자를 기록하여 뚜렷하게 관광수지가 개선되기 시작했고 2009년에는 사상 최초 흑자를 기대했으나 이에 조금 못 미치는 12억 불 적자를 나타냈다. 따라서 관광수지 개선을 위해 국민의 국외관광 수요를 국내로 전환하는 정책적 조치와 함께, 고부가가치 관광산업 육성을 위한 중장기 계획을 수립하고 정부지원체계를 구축하는 것이 필요하다.

② 글로벌 관광경쟁력 강화

관광산업이 비약적으로 발전했음에도 불구하고, 관광산업 경쟁력은 높지 않은 수준을 보이고 있다. 2011년 세계경제포럼(WEF)의 관광산업 경쟁력지수에 따르면, 전 세계 133개국 중 32위로, 2007년 42위보다는 성장했으나 2009년 31위에 비해 한 계단 하락하였다. 부문별로 살펴보면, ‘문화자원’(5위), ‘정보통신기술 환경’(7위)은 상위권을 기록하고 있으나, ‘관광기반시설’(32위), ‘관광산업에 대한 친밀도’(32위), ‘환경의 지속가능성’(30위) 등을 하위권을 기록하고 있어 이들 분야의 개선이 시급한 것으로 보인다. 따라서 치안, 환경, 편의시설 등 기본적인 관광 기반 구축에 지속적으로 투자하되, 상대적 우위에 있는 분야는 적극적으로 관광자원화하여 차별화된 포지셔닝전략을 추진할 필요가 있다.

③ 국민관광수요의 증대 및 다변화에 따른 대응전략 필요

인구감소와 고령화 시대를 맞이하지만 한국 관광은 이러한 수요시장 변화에 능동적으로 대처하기 위한 관광 기반이 아직 미흡한 상황이다. 가속화되어가는 인구고령화에 따라 노인의 여가 및 관광행태에 대한 연구와 노인 복지관광의 활성화를 위한 정책방안 마련이 필요하다. 또한 주5일 근무의 전면 확대와 여가 중심 문화 정착에 따라 국민 국내관광 수요는 점차 증가할 것으로 예상되어 이를 수용할 수 있는 관광 기반 마련과 함께 국민생활관광시설 정비·확충 및 국민 내수관광을 촉진시킬 수 있는 방안 모색 등 종합적인 국민관광정책 수립이 요구된다.

4. 체육 분야

(1) 이명박 정부의 체육정책의 방향과 특징

이명박 정부의 체육정책기조는 <문화비전 2008~2012 - 문화국가 100년을 내다보는 정책을 펴겠습니다>에서 찾아볼 수 있다. <문화비전 2008~2012>에서는 ‘스포츠 강국에서 스포츠 선진국으로’를 체육정책의 기본방향과 목표로 설정하고 “신나는 한국인 스포츠로 신명하는 나라”라는 주제로 ‘15분 프로젝트’, 즉 문을 열면 15분 거리에 원하는 스포츠를 즐길 수 있도록 하겠다는 슬로건을 제시하였다.

구체적으로 <문화비전 2008~2012>에서 제시된 각 영역별 중점과제를 보면, 먼저 학교 체육에서는 체육친화적 교육 환경 개선을 위해 학교 기본체육활동 기반조성, 학교체육 활성화 프로그램 및 인력 지원, 전국대회 운영제도 개선, 선수인권 보호체계 구축, 학생선수의 학업과 운동 병행 환경 구축 사업 등을 추진하기로 하였다.

체육활동 참여 여건 개선을 위해서는 지역스포츠클럽 정착 및 활성화, 체육 인력 활용 제고 및 국민체력 향상, 맞춤형 체육 복지 구현, 전통무예 지정·육성·보급, 생활체육시설 확충 및 활용 제고, 전문체육시설 확충을 통한 훈련 여건 개선, 레저스포츠시설공간 확충 등을 추진하기로 하였다.

장애인체육 분야에서는 함께 누리는 체육활동을 위해 장애인 생활체육 참여인구 확대, 공공체육시설의 장애인 이용 환경 개선, 장애인 전문 체육경기력 향상과 체계적 관리, 소수계층의 생활체육 참여 확대 및 자원봉사활동 등을 전개하기로 하였다.

세계 속의 스포츠 한국을 위해 국제경기대회의 성공적 개최, 스포츠외교 인력 양성 및 국제활동 강화, 태권도의 세계화, 선진 스포츠도핑 방지시스템을 확립하고 엘리트스포츠 경쟁력 분야에서는 2012 런던하계올림픽대회 대비 국가대표선수 양성, 우수 선수자원의 확대 및 육성시스템 강화, 비인기종목 활성화, 육상 발전계획 추진, 엘리트체육시설 확충을 통한 훈련 여건 개선, 스포츠과학 및 정보지원시스템 구축 등을 추진하기로 하였다. 그 밖에 스포츠산업 경쟁력 강화를 위해서는 프로스포츠 자생력 확보를 위한 스포츠마케팅 활성화, 스포츠용품의 고부가가치화, 스포츠산업 전문 인력 양성·지원체계 등을 구축하기로 하였다.

표 2-30 이명박 정부 체육정책의 부문별 목표와 추진내용

부문별 목표	추진내용
생활체육 활성화	<ul style="list-style-type: none"> • 지역스포츠클럽 정착 및 활성화 • 체육인력 활용 제고 및 국민체력 향상 • 맞춤형 체육 복지 구현 • 전통무예 지정 및 육성·보급 강화 • 생활체육시설의 확충 및 활용 제고 • 레저스포츠 시설·공간 확충
학교체육 활성화	<ul style="list-style-type: none"> • 학교 기본체육활동 기반조성 • 학교체육 활성화 프로그램 및 인력 지원 • 선수인권 보호체계 구축 • 학생선수의 학업과 운동 병행 환경 조성
장애인체육	<ul style="list-style-type: none"> • 장애인 생활체육 참여인구 확대 • 공공체육시설의 장애인 이용 환경 개선 • 장애인 전문체육 경기력 향상과 체계적 관리 • 소수자계층의 생활체육 참여 확대 및 자원봉사활동 전개
세계 속의 스포츠 한국 (스포츠외교)	<ul style="list-style-type: none"> • 국제대회경기의 성공적 개최로 스포츠 강국이미지 지속 • 스포츠외교 인력 양성 및 국제활동 강화 • 태권도의 세계화 • 선진 스포츠도핑 방지시스템 확립
스포츠산업의 경쟁력 강화 (스포츠산업)	<ul style="list-style-type: none"> • 프로스포츠 자생력 확보를 위한 스포츠마케팅활동 강화 • 스포츠용품 고부가가치화 및 U-스포츠사회 구축 • 스포츠산업 전문 인력 양성·지원체계 구축 • 민간 체육시설의 이용 환경 개선
엘리트스포츠 경쟁력 강화 (경기력 향상)	<ul style="list-style-type: none"> • 올림픽대회 대비 국가대표선수 체계적 양성 및 훈련 과학화 • 우수 선수자원의 확대 및 육성시스템 강화 • 비인기종목 활성화 • 스포츠의과학 및 정보지원시스템 구축 • 육성진흥 토대 마련을 위한 추진계획 이행 • 엘리트체육시설 확충을 통한 훈련 여건 개선
체육행정시스템의 선진화	<ul style="list-style-type: none"> • 체육단체의 조직 및 기능 선진화 • 선진형 체육법·제도 정비 • 부처 간 협력체계 구축 및 협력 강화

출처: 문화체육관광부(2008), <문화비전 2012>

(2) 분야별 주요 내용

① 생활체육 활성화

1988 서울하계올림픽대회와 2002 월드컵 축구대회의 성공적 개최, 경제성장과 주5일 근무제, 생활수준의 향상 등으로 체육에 대한 인식은 소수의 엘리트체육에서 국민 누구나 자유롭고 건전한 여가활동을 통해 건강 및 체력 증진과 삶의 질 향상에 기여하는 생활체육으로 전환되었다. 여기에 체육활동이 현대사회의 여러 폐해들, 즉 불규칙한 식습관과 운동부족으로 인한 비만과 성인병 등 건강문제, 도시산업사회의 병리현상으로 인한 심리적·생리적 스트레스를 해소해 줄 수 있는 대안으로 부각되면서 생활체육의 중요성은 더욱 커지고 있다. 이에 이명박 정부는 보다 많은 국민들이 체육활동에 참여할 수 있도록 다양한 생활체육정책을 추진하였다.

● 지역스포츠클럽 정착 및 활성화

- 생활체육 참여기회 확대 사업

이명박 정부는 생활체육 참여율을 높이기 위해 모든 국민에게 생활체육 참여기회를 균등하게 제공하기 위한 생활체육 참여기회 확대 사업을 꾸준히 추진해 왔다. 주2회 이상 규칙적 생활체육 참여율은 경제위기감 고조, 고용불안 등이 복합적으로 작용하여 2008년에 2006년 대비 9.9% 감소한 34.2%를 기록했으나, 이를 극복하기 위한 다양한 정책적 노력과 주5일 근무제에 힘입어 2010년에는 41.5%로 7.3%p 증가하는 등 증가추세를 보이고 있다.

표 2-31 주 2회 이상 규칙적 생활체육활동 참여율 변화

단위: %

연도	1991	1994	1997	2000	2003	2006	2008	2010
참여율	34.7	37.6	38.8	33.4	39.8	44.1	34.2	41.5

※ 2006년까지 3년 주기, 2006년부터 2년 주기로 조사가 이루어짐
출처: 문화체육관광부(2010), 《2010 국민생활체육 참여 실태조사》

생활체육 참여기회 확대 사업은 지역 주도로 운영되었다는 특징이 있다. 시·도 생활체육교실은 소규모 지역단위로 생활체육 참여기회를 제공하여 생활체육의 일상화를 확산하기 위한 사업으로, 2009년까지 정부는 30%, 지방자치단체는 70%를 분담하여 추진하다가 성공적으로 안착된 2010년 이후 전액 지방자치단체예산으로 사업을 추진하도록 이관되었다.

생활체육광장은 마을 단위의 기초적인 참여 환경을 제공해 주는 사업으로, 약수터, 공원 등 주민이 많이 모이는 현장에 생활체육광장지도자를 배치하고 준비체조와 선택 프로그램 등을 정부예산 및 지방비로 운영하고 있다.

그 외에도 16개 시·도와 해당 지역 생활체육회가 공동으로 주관하는 어린이체능교실 및 청소년체력교실, 스포츠소외계층이라 할 수 있는 노인과 여성을 위한 장수체육대학 및 여성 생활체육강좌(지방비), 지역주민과 소외계층 체육활동에 놀이적 요소를 가미한 레크리에이션 프로그램, 클럽대항청소년체육대회, 직장체육지도자 강습회 등을 개발하고 운영하는 등 다양한 생활체육 프로그램이 개발·운영되었다.

표 2-32 시·도 생활체육교실 운영 수 단위: 개

연도	계	서울	부산	대구	인천	광주	대전	울산	경기	강원	충북	충남	전북	전남	경북	경남	제주
2008	3,886	599	227	286	96	113	158	87	509	154	206	212	359	195	237	395	53
2009	4,205	975	276	263	97	154	107	87	607	143	203	137	309	186	233	380	48
2010	4,146	1,272	204	187	285	126	126	87	403	153	226	-	320	64	271	377	45
2011	3,901	961	195	162	367	122	150	86	245	117	213	-	550	48	285	381	19

출처: 문화체육관광부(2012), 《2011 체육백서》

표 2-33 생활체육광장 연도별 사업 추진실적

구분	2008	2009	2010	2011	
사업실적	개소 수	520개소	520개소	520개	518개소
	회수	88,609회	86,363회	74,924회	56,644회
	참가인원	4,818,484명	4,750,232명	2,822,325명	1,803,503명

※ 2010년도부터는 지방비로 운영된 사업실적 제외

출처: 문화체육관광부(2012), 《2011 체육백서》

- 동호인클럽 육성 및 활동 지원사업

동호인클럽은 생활체육의 자율적 발전을 위한 핵심 대상이라 할 수 있으며, 정부는 생활체육의 진흥을 도모하기 위해 생활체육동호인에게 시설·프로그램·지도자 등을 지원해 주고 있다. 정부와 국민생활체육회는 생활체육동호인클럽활동의 구심체인 전국연합회를 육성·지원하고 동호인행사 개최를 지원하는 등 생활체육동호인클럽 육성을 위한 사업을 추진하고 있다. 그 결과 등록된 생활체육동호인클럽 수와 생활체육종목별연합회 수가 지속적인 증가추세를 보이고 있다.

표 2-34 종목별 동호인행사 지원사업 추진실적

구 분	2008	2009	2010	2011
대회종목 수	46종목	46종목	50종목	48종목
대회 수	124회	133회	122회	127회
참가규모	132,754명	110,635명	124,520명	122,613명

출처: 문화체육관광부(2012), 《2011 체육백서》

표 2-35 지역동호인클럽리그 운영 사업 추진실적

구분	2008	2009	2010
추진실적	234개소	234개소	234개소
	115,394회	107,918회	313,178회
	3,995,645명	3,324,578명	3,050,130명
종목	생활체육종목 중 2종목 이상 선택 실시	생활체육종목 중 2종목 이상 선택 실시	생활체육종목 중 2종목 이상 선택 실시

출처: 문화체육관광부(2012), 《2011 체육백서》

표 2-36 시·도 종목별대회 지원실적

구 분	2008	2009	2010	2011
대 회 수(회)	738	385	458	482
참가인원(명)	325,868	249,929	236,332	152,691

출처: 문화체육관광부(2012), 《2011 체육백서》

- 직장체육활동 육성 사업

직장체육은 구성원들의 건강을 유지하고 직장생활만족도를 높여 노사 화합과 생산성 제고 등에 긍정적 영향을 미치기 때문에 국가정책의 주요 영역이 되고 있다. 정부는 직장·단체를 대상으로 생활체육지도자가 직접 현장에 방문하여 양질의 프로그램을 지도·보급하는 ‘찾아가는 생활체육서비스’를 운영하고 있다. 또한 직장체육 진흥의 핵심 과제를 직장동호인 클럽 육성 및 활성화로 보고 직장동호인클럽 전국리그 사업을 운영하여 직장생활체육동호인활동의 전국적 확산을 유도하고 클럽 간 지속적 교류의 계기를 마련하였다.

● 체육인력 활용 제고 및 국민체력 향상

- 생활체육지도자의 효율적 관리 및 활용 사업

생활체육지도자는 생활체육 참여동기를 유발하고 생활체육 참여 증진을 위한 각종 프로그램을 직접적으로 지도·관리함으로써 생활체육 활성화와 사업의 성패에 중요한 역할을 하고 있다. 이에 정부는 각급 생활체육지도자 연수원을 통해 유자격 생활체육지도자를 꾸준히 양성하여, 2011년 12월 말까지 총 15만 7,390명의 생활체육지도자를 배출하였다(1급 826명, 2급 7,932명, 3급 14만 8,588명).

정부에서는 배출된 생활체육지도자의 활용을 극대화하고 효율적으로 관리하기 위해 유자격 생활체육지도사와 지역 내 체육지도 가능 인력들의 정보를 수집·보관하여 지도자를 필요로 하는 사람이나 단체에 적절한 지도자를 공급할 수 있도록 체육지도자뱅크(Bank)를 구축하는 '체육지도자 공동운영제'를 시행해 왔다. 또한 유자격 지도자를 행정구역별로 배치·운영하는 '지역단위 생활체육지도자 배치' 사업을 통해 지역사회 생활체육 활성화와 젊은 체육인의 일자리 창출에 기여하고 있으며, 2006년부터 시행된 어르신생활체육지도자 사업을 통해 60세 이상 노인을 대상으로 체육활동을 지도하고 있다.

● 맞춤형 체육 복지 지원

스포츠활동 참여는 모든 사람의 권리이며, 정부에서는 경제·사회적 안정, 신체적 능력 등의 이유로 체육활동을 하고 싶어도 기회를 가질 수 없었던 체육활동 소외계층에 초점을 두고 지원 정책을 펼치고 있다. 생활체육 소외계층 지원사업으로 아동시설, 노인시설, 장애인시설 등 전국 사회복지시설의 소외계층에게 운동용구를 지원하는 '소외계층 운동용구 보내기' 사업과 생활체육 활동 대상에서 소외되기 쉬운 저소득층에게 폭넓은 체육활동 참여 기회를 제공하는 '소외계층 생활체육 프로그램'을 2006년부터 통합하여 운영하고 있다. 뿐만 아니라 2006년에 시작된 '외국인 노동자 체육행사 지원' 사업을 2009년부터 외국인 노동자 뿐 아니라 다문화가정 전체를 대상으로 확대하여 다문화가정 생활체육활동 지원을 통해 건강 증진과 사회적 융화를 시도하였다.

무엇보다 저소득층의 스포츠활동 및 관람 바우처 지원을 확대하였는데, 스포츠 바우처 부분에서 기초생활수급가구 유·청소년 대상으로 스포츠강좌(월 6만 원 → 2012년에는 월 7만 원까지 가능) 및 스포츠용품(연 6만 5천 원)을 지원하였고, 관람바우처 부분에서는 기초생활수급가구를 대상으로 야구·축구·배구·농구 경기관람료 일부를 지원(정부 50%, 경기단체 40%, 본인 10% 부담)하였다. 스포츠 바우처 지원예산을 확대하고(2011년 123억 원

→ 2012년 151억 원) 카드제를 도입하여 사업 전반의 효율성과 수혜 대상의 편의성을 제고 하였다.

정부는 소외계층의 공공체육시설 이용료 할인 및 장애인 이용편의 확대를 통해 체육 복지를 지원하고 있다. <노인복지법> 제26조(경로우대) 및 <장애인복지법> 제30조(경제적부담의 경감)를 근거로 65세 이상의 노인과 장애인 등을 대상으로 공공체육시설 이용료 할인을 실시하고 있으며, 지방자치단체는 지방조례 등을 통하여 할인 대상자들이 공공체육시설을 할인된 이용요금으로 이용할 수 있도록 조치하였다. 2010년부터는 <장애인차별금지 및 권리구제 등에 관한 법률>에 의거하여 국가 및 인구 50만 명 이상 지방자치단체 소유 체육시설의 장애인을 위한 정당한 편의 제공을 의무화하였다.

● 전통무예 지정 및 육성·보급 강화

우리나라 고유의 전통체육을 활성화하기 위해 2008년에는 <전통무예진흥법>이 제정되었다. <전통무예진흥법>은 문화적 가치가 있는 전통무예를 진흥하여 국민의 건강 증진과 문화생활 향상 및 문화국가 지향에 기여함을 목적으로 하고 있다. 이 법은 전체 6조로 구성되어 있으며, 국가로 하여금 기본계획 수립, 전통무예단체 육성, 전문 인력 양성 등의 사업들을 수행하도록 명시하고 있다.

● 생활체육시설의 확충 및 활용 제고

생활체육공간 확충은 지역주민이 집 주변에서 손쉽게 접근하여 이용할 수 있는 체육시설의 신규 조성과 기존 시설의 이용 활성화를 주요 추진전략으로 하고 있다. 이명박 정부는 국민체육센터 확충 사업을 실시하는 한편, 운동장 생활체육시설(구(舊) 천연잔디구장 및 우레탄시설)사업으로 2008년부터 2011년까지 총 623개소의 학교운동장을 조성하였고, 농어촌 복합체육시설 설치에 2008년부터 2011년까지 총 38개소를 지원, 24개소를 건설 완료하여 운영하고 있다. 또한 개방형 학교다목적체육관의 시설 확충을 위해 2009년부터 2012년까지 매년 25개교씩 총 100개 초·중·고교에 다목적체육관 건립을 목표로 추진하고 있다.

② 학교체육 활성화

이명박 정부의 학교체육 진흥 정책은 크게 일반학생 지원사업, 학생선수 지원사업, 학교체육시설 인프라 확충 등으로 나누어 살펴볼 수 있다.

● 학교 기본체육활동 기반조성과 학교체육 활성화 프로그램 및 인력 지원

- 일반학생 지원사업

청소년기의 체육활동은 체력 강화뿐만 아니라 인성 함양과 인지적 발달에도 효과를 인정 받고 있어, 미국, 호주, 독일, 일본 등 선진국은 국가 차원에서 다양한 정책 사업을 통해 청소년의 체육활동을 촉진시키기 위해 노력해 왔으나, 우리나라 청소년의 체육활동 여건은 상대적으로 선진국에 비해 미비한 상황이다. 이러한 문제의식에 기초하여 정부는 학교체육 진흥 정책의 일환으로 일반학생 지원사업을 추진하고 있다.

2010년 9월 30일 문화체육관광부와 교육과학기술부는 즐거운 학교 및 학생 체력 증진을 위한 <초·중등학교 체육 활성화방안>을 발표하였다. “재미있는 체육 수업, 즐거운 학교, 함께하는 스포츠”를 모토로 2015년까지 학교스포츠클럽 학생 등록률을 50%, ‘신체활동 7560+(주 5일 60분 이상 운동)’ 실천율을 30%로 증진시키는 것을 추진목표로 하고 있으며, ‘교과활동에서의 체육교육 강화’, ‘학교스포츠클럽 확대 및 스포츠리그 활성화’, ‘학생 체육활동 참여동기 부여’, ‘학생체육활동 인프라 구축’을 4대 중점 과제로 설정하였다.

이를 통해 2008년에는 일정 자격 이상의 스포츠강사를 초등학교에 배치하여 체육 정규수업을 보조하고 방과 후 학교스포츠클럽활동을 지원하도록 하는 초등학교 스포츠강사 지원 사업을 시범 사업으로 시행하였으며, 2009년부터는 본격적으로 실시하였다. 그 결과 지원 규모는 2008년 825명에서 2011년에는 1,516명으로 상향조정되었다.

2009년에는 학교단위에서 자발적으로 이루어졌던 체육동아리활동을 학교스포츠클럽으로 활성화하는 학교스포츠클럽 육성 사업을 실시하였다. 2009년부터 2012년까지 총 114억 4,500만 원을 학교스포츠클럽 사업예산으로 투입한 결과, 2011년(12.1. 기준)도 학교스포츠클럽의 교육청 등록률은 45.0%, 등록학생수는 293만 7,025명으로 늘어나 2007년도 46만 591명에 비하여 크게 증가하였다.

표 2-37 연도별 학교스포츠클럽 운영 현황

연도	학교 현황(초·중·고)			학교스포츠클럽 운영 현황			
	학교 수	학생 수 (초4~고3)	교원 수	운영 학교 수	등록 학생 수	등록 교원 수	등록강사 (코치) 수
2007	10,947	5,718,028	395,379	8,286(75.7%)	460,591(8.1%)	23,029(5.8%)	2,349
2008	11,080	5,873,827	403,796	10,061(90.8%)	1,003,575(17.1%)	38,868(9.6%)	4,382
2009	11,160	5,838,680	409,217	10,424(93.4%)	1,597,308(27.4%)	53,128(13.0%)	5,621
2010	11,237	5,758,644	411,958	10,957(94.3%)	2,167,772(37.6%)	67,062(16.3%)	6,239

출처: 문화체육관광부(2012), 《2011 체육백서》

- 학교체육시설 인프라 확충

학교체육시설은 학생체육활동에 대한 물적 토대로서의 역할뿐만 아니라 인근 지역주민의 생활체육시설로서도 기여하기 때문에 지역 사회의 중요한 체육 인프라로서 중요성을 인정 받고 있다. 대표적인 학교체육시설 인프라 확충 사업은 다양한 학교운동장 조성사업, 다목적체육관 건립, 야간 조명등 설치 등이 있다.

다양한 학교운동장 조성사업은 학교운동장을 현대화된 체육시설로 조성하여 학생체육활동을 활성화하고 지역주민의 생활체육활동 여건을 개선할 목적으로 시행된다. 이 사업은 2008년도 <문화예술·체육교육 활성화 사업 추진계획>에 근거하고 있으며 2009년부터 2012년까지 문화체육관광부와 교육과학기술부 및 교육청이 합동으로 5,000억 원을 투자하여 총 1,000개 교에 조성할 계획이다.

- 내용: 학생들의 쾌적한 체육활동 여건 조성을 위해 운동장을 천연잔디, 인조잔디, 우레탄 트랙, 다목적구장 등으로 조성 지원
- 계획: 2009~2012년 기간 총 1,000개교의 학교운동장 조성(문화체육관광부, 교육과학기술부 각 500개교)
 ※ 200개교(2009년) → 200개교(2010년) → 300개교(2011년) → 300개교(2012년)

표 2-38 운동장 생활체육시설 조성지원사업 추진실적 단위: 개소 수

구분	계	서울	부산	대구	인천	광주	대전	울산	경기	강원	충북	충남	전북	전남	경북	경남	제주	
천 연 잔 디 구 장	2008	108	10	10	7	5	4	5	4	15	5	5	6	4	8	9	9	2
	2009	200	18	17	12	7	10	11	5	19	15	8	14	14	12	18	17	3
	2010	140	10	14	11	6	7	6	3	17	8	7	9	8	8	11	12	3
	2011	175	16	14	10	7	5	6	4	21	14	7	10	10	13	18	17	3
합계	623	54	55	40	25	26	28	16	72	42	27	39	36	41	56	55	11	

출처: 문화체육관광부(2012), 《2011 체육백서》

다목적체육관 건립사업은 다양한 실내 스포츠활동을 지원하기 위해 학교 내 다목적체육관을 건립하여 학생·지역주민이 공동 사용하는 것을 목적으로 하며, <문화예술·체육교육 활성화 사업 추진계획>에 의해 2009년부터 2012년까지 매년 25개 교씩 총 100개 교를 지원하는 것을 목표로 추진되고 있다.

● 학생선수의 학업과 운동 병행 환경 조성

학원스포츠는 지금까지 한국 전문체육의 산실로서 기능하고 있기 때문에 정부는 각종 사업을 통해 학원스포츠 분야를 지원해 왔다. 그러나 1970년대 초 ‘체육특기자제도’가 본격 도입된 이후 최근까지 학생선수의 학력 저하, 인권 침해 등의 각종 부작용이 심화되자 정부는 지금까지의 단순 지원형태 사업에서 벗어나 다각적 조치를 통해 문제 해결을 위해 노력하고 있다. 이러한 정부의 노력의 결과로 2010년 1월 문화체육관광부와 교육과학기술부가 합동으로 내놓은 <선진형 학교운동부 운영시스템 구축계획>이 수립되었다.

이 계획은 선진형 학생선수 학력 향상 지원시스템 구축을 통한 ‘공부하는 학생선수상 정립’ 및 ‘전인적 체육인재 육성’을 추진목표로 하고 있으며 최저학력기준 제시, 학력 증진 프로그램 지원제도 및 환경 개선을 3대 하위 사업으로 지정하고 있다.

우선 학생선수 학력 저하 및 학습권 침해에 대한 사회적 우려가 심화됨에 따라 정부는 최저학력기준을 설정하여 학생선수가 이에 미달한 경우 일정 제재를 가하는 <학생선수 학습권 보장제>를 2010년부터 실시하고 있다. 아울러 학기 중 전국 단위의 토너먼트를 폐지하고 각종 대회를 주말리그방식으로 전환하여, 학교운동부 현장에서 정규수업 후 훈련하고 대회는 주말, 공휴일, 방과 후에 개최되는 관행이 정착 단계에 있다. 또한 학생선수의 학습권 보호 및 학력 증진을 위해 정규수업 이수를 의무화하고, 학생선수 학력 증진방안 사업을 시행하고 있다.

동시에 우수 선수 발굴·육성의 근간인 학교운동부를 지원·육성하여 우수 선수 저변 확대 및 엘리트체육의 지속적 발전을 도모하기 위한 학교운동부 지원사업과 체육계열 중·고등학교 육성 지원사업도 지속하고 있으며, 대학스포츠 정상화 및 활성화를 위한 사업도 추진하고 있다.

③ 장애인체육 활성화

우리나라에서 장애인체육은 재활 영역의 하나로 취급되었으나 복지 영역에서 체육 영역으로 업무 이관을 통해 이제는 국민체육의 동일수준 영역으로서 의미를 가지게 되었다. 이러한 과정에는 <국민체육진흥법>의 개정(2005.7.)과 더불어 <장애인차별금지 및 권리구제 등에 관한 법률> 제정(2007.4.)과 같은 법 시행령의 시행(2008.4.) 등 법적 뒷받침과 문화체육관광부 내 장애인체육과 설치(2005.12.) 및 대한장애인체육회 설립(2005.11.)과 같은 조직 기반이 큰 역할을 하였다.

현재 우리나라 장애인체육의 구조는 일반체육과 마찬가지로 생활체육, 전문체육, 국제체육, 학교체육의 구분을 가지며, 이에 더하여 보건복지부에서 주관하는 재활체육을 법적으로 인정하고 있어 정책 및 사업 추진에 조정 및 개선이 필요하다고 여겨지고 있다.

문화체육관광부는 2005년 이후 장애인체육 업무를 담당하며, 대한장애인체육회 및 시·도 지부 가맹경기단체를 통해 장애인 생활체육, 장애학생 체육활동 지원과 전문체육, 국제교류 분야에서의 지속적인 사업을 펼쳤다. 이명박 정부에서는 기존의 장애인 체육정책을 발전시켜 장애인체육을 위한 법적 기반 마련, 관련 조직·단체 설립 확산, 예산 증액, 생활체육 사업 확대 등의 다양한 장애인 체육정책을 통해 우리나라 장애인체육의 생활체육, 전문체육, 국제교류 분야에서 그 위상을 확고히 하는 성과를 남겼다.

● 장애인 생활체육 참여인구 확대

먼저 장애인 생활체육 참가율을 2007년 5.4%에서 2012년 10.6%로 확대하여 생활체육 저변 확대를 도모하였다. 이를 위해 장애인 생활체육 프로그램 개발·보급·연구 지원, 장애인 생활체육교실 및 동호인 지원, 대회 개최 및 참가 지원, 장애인생활체육지도자 교육 및 배치 등 기존 사업의 지속 추진을 통해 장애인 생활체육의 지속 성장과 안정을 목표로 하였다. 그 결과 2012년에는 장애인 생활체육 프로그램 1종 개발, 장애인 생활체육 참여 실태조사 실시, 상담서비스 2,422건, 생활체육교실 368개소 및 청소년체육교실 211개소 지원, 전국생활체육대회 개최, 전일제생활체육지도자 190명 배치 등 가시적 성과의 결실을 얻었다.

● 장애인 전문체육 경기력 향상과 체계적 관리

이명박 정부는 전문체육 분야에서 국내대회 지원을 통해 가맹 단체별 전국 규모의 국내 선수권대회를 개최할 수 있도록 하였고 동·하계 전국 장애인 체육대회 개최를 통한 경기력 향상을 꾀하였다. 또한 전문 인력 양성 지원을 통해 국내등급분류사 및 심판 등 경기지도자를 양성할 수 있도록 하였으며 국제전문체육교류 지원을 통해 해외 우수 지도자 및 국제심판 초청강습 등 국제 전문 인력 양성 및 경쟁력 강화에 중점을 두었다.

그 결과 장애인 전문체육 육성, 장애인 국제체육교류 지원, 전국장애인체육대회 개최, 대한장애인체육회 가맹단체 지원, 시·도장애인체육회 지원, 장애인 후보선수 지원, 장애인 국제체육대회 개최 지원, 장애인 국가대표 전임 지도자 배치 등 다양한 정책적 지원을 통해 경기력 향상을 위한 기반을 조성하였다. 특히 2009년 개관한 이천장애인체육종합훈련원은 2010 밴쿠버동계장애인올림픽대회와 2010 광저우장애인아시아경기대회, 2012 런던장애

인올림픽대회에서의 우수 성적 거양에 큰 기여를 하였으며 향후에도 장애인 국가대표선수 훈련 지원의 메카로서 자리 잡을 수 있도록 지속 확충할 계획이다.

또한 《지방체육 업무편람》을 통해 각 지방자치단체에 장애인 생활체육 진흥 관련 찾아가는 장애인 생활체육서비스 운영 지원과 어울림 생활체육대회 지원, 공공체육시설 편의 제공 등의 사항과 전국 장애인 체육대회 및 전국 장애학생 체육대회 관련 사항, 인천장애인체육 종합훈련원 운영에 관한 사항을 공지함으로써 지역 장애인 생활체육업무에 참고하도록 하고 있다.

④ 스포츠외교

스포츠외교정책은 이전 정부에 이어 이명박 정부의 <문화비전(2008~2012)>에도 주요 과제로 등장하고 있다. 국제대회 경기를 성공적으로 개최하여 스포츠 강국이미지를 지속시키고, 스포츠외교 전문 요원 양성 및 국가 간·국제체육기구 간 협력 강화를 통해 스포츠외교역량을 강화하여 ‘세계 속의 스포츠 한국’의 이미지를 제고하는 것을 목표로 하고 관련 정책을 추진하였다. 뿐만 아니라 태권도의 국제적 위상 강화를 통해 중주국으로서의 역량 확대를 시도하고, 도핑 방지와 환경 친화를 강조하고 있는 국제체육계 조류에 발맞추어 선진 스포츠도핑 방지시스템을 확립하는 등의 사업을 추진하였다.

특히 2008년에는 제13회 베이징장애인올림픽대회 관련 코리아하우스 운영을 통해 선수단 지원 및 프레스센터 운영, 국제스포츠외교활동 등을 활발히 수행하였고, 현대 장애인올림픽대회의 효시가 된 1988 서울장애인올림픽대회 20주년 기념행사 및 국제장애인스포츠 정책세미나를 개최하여 스포츠국제교류 위상을 높였다.

아울러 스포츠외교 인재 육성을 위해 장애인올림픽위원회(IPC) 인턴쉽 파견, 장애인체육 스포츠아카데미 사업 및 장애인스포츠지도자 양성, 국제심판 및 등급분류사 양성 사업 등을 시행하였다.

● 국제경기대회의 성공적 개최 및 파견

2011년 제13회 대구세계육상선수권대회를 유치하여 성공적으로 개최하였으며, 2013년 평창동계스페셜올림픽세계대회, 2014년 제17회 인천아시아경기대회, 2015년 제28회 광주하계유니버시아드대회, 2018년 평창동계올림픽대회 등 주요 국제스포츠대회를 유치하여 개최를 준비하고 있다.

무엇보다 2011년 7월 7일 평창동계올림픽대회 개최 결정으로 우리나라는 세계에서 다섯 번째로 지구촌 4대 스포츠 대회로 일컬어지는 동·하계올림픽대회, 월드컵 축구대회, 세계 육상선수권대회를 모두 개최하는 ‘그랜드슬램’을 달성한 국가가 되어 스포츠 선진국 대열에 합류하였다.

국제대회 파견에서도 두각을 나타내어 2008년 베이징에서 개최된 제29회 하계올림픽대회 종합 성적 7위, 2010년에는 제21회 밴쿠버동계올림픽대회 종합 성적 5위, 제16회 광저우 아시아경기대회 종합 성적 2위, 제30회 런던하계올림픽대회 종합 성적 5위라는 쾌거를 이루었다.

● 스포츠외교 인력 양성 및 국제활동 강화

- 체육교류협정 체결

국제스포츠교류협력의 활성화를 위한 기초로서 국가 간 또는 국가올림픽위원회(NOC) 간의 체육교류협정 체결이 있다. 우리나라는 1979년 KOC와 대만올림픽위원회(COC) 간 교류협정을 체결한 이래 31개국과 정부 간 체육교류협정을 체결하였고, 50개의 국가올림픽위원회(NOC) 간 체육교류협정을 체결하였다. 2011년에는 우루과이와 벨라루스 2개 국가와 체육교류협정을 체결하였고, 뉴질랜드와 NOC 간 협정을 체결하였다.

- 국제스포츠 전문 인력 양성

국제스포츠 인력의 효율적 운용과 국제경쟁력 강화를 위해 참여정부에서는 <스포츠외교력 강화방안>을 수립하여 2003년부터 국제스포츠 인재 양성을 위한 국외 어학연수와 국제기구 파견 등 ‘전문성 배양 프로그램’이 시작되었으며 2005년에는 과거에 추진하다 중단되었던 국내 어학연수 사업을 재개하였다. 또한 2005년에는 스포츠외교 인력의 적절한 활용을 위한 데이터베이스 구축을 시작하였으며, 2007년부터는 대학에 위탁하여 스포츠외교 전문가 과정을 운영하고 있다.

2008년부터는 기존에 대한체육회에서 추진하여 온 사업에 더하여 체육인재육성재단에서도 차세대 국제스포츠인재 양성사업을 실시하게 되어, 국제스포츠인재 양성규모가 확대되는 전기를 마련하였다. 특히 2008년부터는 기존에 추진되어 온 프로그램 이외에 경기지도자 및 국제심판 등 국제자격 취득 지원, 국내 체육단체의 국제스포츠 전문 인력 지원사업을 새로이 실시하였다.

– 국제체육기구 임원 선출

국제체육기구 임원 진출은 국제스포츠에 있어 영향력 확대와 국가위상 제고를 보여준다. 우리나라의 국제올림픽위원회(IOC) 위원은 2008년 문대성 선수위원 선출 이후 현재 총 2명의 위원이 활동하고 있다. 국제스포츠의 국가 간 관계에서 중요한 의사결정이 이루어지는 IOC 산하 분과위원회(Commissions) 위원으로도 3개 분과에 4명의 위원이 진출하여 스포츠 위상은 물론 정치적·경제적 위상을 한 단계 제고하였다.

● 태권도 세계화

태권도는 1960년대부터 본격적으로 사범의 해외진출을 통해 세계화의 기반을 마련하였고 2000 시드니올림픽대회 정식종목으로 채택되는 등 외연 확대에 집중한 결과 2011년 기준 세계적으로 5개의 지역연맹, 200개 가맹국, 약 7천 만 명이 참여하는 대한민국을 대표하는 스포츠종목으로 발전하여 국가브랜드 가치 제고에 기여하고 있다.

종주국 태권도의 문화브랜드화를 통하여 21세기 문화 강국으로서 국가발전의 원동력을 확보하고, 세계가 함께 향유할 수 있는 태권도의 장을 마련하는 것이 시급하다는 인식 하에 1997년 7월 대한체육회의 태권도성전 건립 건의 등을 계기로 태권도공원 조성에 대한 본격적인 논의를 시작하였으며, 2003년 참여정부 <국민체육 진흥 5개년 계획>과 참여정부 관광정책 18대 과제에 태권도공원(태권도원) 조성사업을 반영하여 추진하게 되었다.

2009년 국가브랜드위원회는 대통령보고를 통해 태권도를 국가브랜드 10대 과제로 선정한 한편 문화비전에 태권도 세계화를 중점과제로 설정하여 태권도공원 조성, 대한민국 태권도시범단 창단, 태권도용품 지원, 사범 파견 등 태권도 한류 확산을 도모하였다. 그 결과 태권도 세계화를 위한 태권도공원(태권도원)의 본격 조성 및 태권도상설공연장(K-아트홀, 2012.11.21) 건립을 통해 태권도 인프라 구축 기반이 마련된 한편 2016년 브라질 리우올림픽대회 종목에 공식 선정되는 성과를 얻었다.

● 선진 스포츠도핑 방지시스템 확립

국제체육계의 강조사항 중 하나인 도핑 방지를 위해 국내에서는 공인 도핑검사소인 한국과학기술연구원(KIST) 도핑컨트롤센터에서 도핑검사를 진행하고 있다. 2006년에는 국내 도핑검사 및 결과관리를 전담하는 한국도핑방지위원회를 설립하여 세계반도핑기구(World Anti-Doping Agency: WADA) 회원국 및 국가반도핑기구연합회(ANADO)에 가입하였고, 한국도핑방지규정을 제정하여 WADA의 인준을 받았다. 한국도핑방지위원회는 매년 도핑검

사관(DCO) 모집·양성을 통하여 2012년 10월 기준으로 165명의 도핑검사관을 배출하였으며, 도핑 방지 교육과 반도핑 세미나, 홍보자료 배포 등의 활동을 하고 있다. 또한 금지약물 검색사이트 및 도핑검사의 ISO 9001:2008(국제품질인증) 획득과 함께 WADA 국제심포지움 등 각종 국제회의의 참가를 통하여 세계 반도핑활동에 적극적으로 참여하고 있다.

⑤ 스포츠산업의 경쟁력 강화

정부가 스포츠산업을 정책 대상으로 파악하고 지원을 하기 시작한 것은 대규모 국제경기 대회 유치, 한국 선수들의 국제적 활약 등으로 스포츠의 산업적 가치에 대한 인식이 확산된 1990년 후반부터라 할 수 있다. 2004년에는 그 동안 정책 대상에서 비교적 소외되어왔던 스포츠산업 부문을 적극적이고 직접적인 정책 대상으로 삼고자 하는 노력의 일환으로 문화체육관광부의 직제 개편을 통하여 스포츠여가산업과를 체육국 내에 신설하고 스포츠산업 진흥의 정책적 기반조성을 위한 토대를 마련하였으며, 2007년에는 <스포츠산업 진흥법>을 제정하여 스포츠산업 진흥을 위한 체계적 정책대안 및 지원조직 제도화의 단초를 마련하였다.

이명박 정부에서는 스포츠산업을 선진국형 산업으로 육성하기 위한 <2009~2013 스포츠산업 중장기 계획>을 수립하고 “체육 강국에 걸맞은 스포츠산업 선진국 도약”을 비전으로 ‘스포츠산업의 글로벌 경쟁력 강화’, ‘대표적 융·복합 산업으로서 신성장동력화’, ‘선순환구조 형성을 통한 지역 경제활성화’의 3대 목표 아래 다음과 같은 5대 추진전략 및 15대 추진과제를 마련하였다.

- 스포츠용품 대표 브랜드 육성: 중소 브랜드 유통망 및 내수 기반 확대, 10대 글로벌 브랜드 육성 및 수출 촉진, 인증 지원체계 확립 및 상품화 지원
- 스포츠 융합 신서비스 창출: 미래형 신규 스포츠콘텐츠기술 개발, U-스포츠 인프라 및 비즈니스 활성화, 모태펀드 조성으로 마케팅회사 육성 및 창업 지원
- 프로스포츠 경쟁력 제고: 프로구단 지역연고제 및 경기장 장기임대 도입, 시장 확대를 위한 아시아 리그제 등 도입, 프로구단 마케팅 및 경영 지원을 위한 제도 개선
- 지역 스포츠산업 수요 창출 및 인프라 구축: 한류 스포츠관광상품 육성, 지역 스포츠관광 인프라 조성, 민간 체육시설 경영 활성화
- 스포츠산업 진흥 기반 구축: 스포츠산업 진흥 조직체계 구축, 스포츠산업 통합 정보망 구축, 스포츠산업 전문 인력 양성

● 프로스포츠 자생력 확보를 위한 스포츠마케팅활동 강화

정부는 프로스포츠 활성화를 위해 다음과 같은 정책적 지원을 실시하였다.

첫째, 프로스포츠진흥협의회를 구성·운영하여 경기장 장기임대, 아시아선수 쿼터제 도입, 프로선수 도핑검사, 국방부의 국군체육부대 종목 감축, 프로스포츠 관중 증대방안 등 프로스포츠 현안사항에 관한 의견들을 교환하고 개선방안을 논의하였다.

둘째, 제도 개선 및 인프라 구축이다. 경기장 장기임대를 구현하고(스포츠산업진흥법 개정, 문화체육관광부), 경기장 수익시설 설치기준을 완화(도시계획시설 규칙 개정, 국토해양부)시키며 노후된 경기장을 개보수하는 데에 필요한 지원근거를 마련(국민체육진흥법 시행령 개정, 문화체육관광부)하였다. 특히 프로스포츠경기장 관련 법령 중 공공체육시설의 사용과 수익기간을 3년 이내로 제한하였고, 지자체 소유의 프로경기장 등 공공체육시설에 대해서는 수익계약으로 25년 이내에서 사용·수익할 수 있도록 허용하였다.

셋째, 공정하고 효율적인 배분을 통한 프로스포츠 발전을 도모하였다. <국민체육진흥법> 제29조(수익금의 사용) 및 같은 법 시행령 제35조(수익금의 배분비율 등)를 통해 체육진흥 투표권 수익금의 10%를 주최단체에 배분하고, <주최단체지원금 집행지침> 제8조(지원금의 배분 및 집행단체)를 통해 주최단체는 배분받은 지원금을 해당 아마추어단체에 15% 이상 배분하도록 하였다.

● 스포츠용품 고부가가치 및 U-스포츠사회 구축

《2011년 스포츠산업 경영정보》에 의하면, 스포츠 운동 및 경기용품 유통·제조업은 전체 스포츠산업 매출액의 33.8%를 차지하는 중요한 분야이다. 또한 스포츠 경기용품시장은 제조업과 유통, 서비스 등 타 산업과 연결되는 한편 패션과 미디어 등 고부가가치 산업 속성을 가진다. 이명박 정부는 스포츠용품업 지원 정책으로 다음과 같은 정책을 추진하였다.

- 스포츠용품 인증제도
- 스포츠산업 박람회
- 우수체육용구 생산업체 지정 및 기금용자 확대
- 체육시설업체에 대한 기금용자
- 체육시설 관련 규제 완화 등 제도 개선
- 스포츠서비스업에 대한 기금용자
- 스포츠산업 기술개발 사업

이중 스포츠용품 인증제도는 국내 스포츠용품의 품질 향상과 국제경쟁력 강화를 위해 체육활동에 사용되는 운동용품에 대하여 품질과 운동기능을 과학적으로 평가하여 우수 제품을 공인하는 제도이다. 2001년부터 2011년까지 총 90억 2천만 원을 투자하였으며, 이 기간 동안 학교체육시설 등 78종의 인증규격을 개발하고, 인증전산시스템 개발과 인증마크(KISS)를 제정하였다. 또한 시험·검사를 위한 장비(만능재료시험기, 삼차원측정기, 로크 웰경도기 등 119종, 2011년 기준) 도입을 통해 스포츠용품 인증제 도입을 위한 기반을 마련하였다.

아울러 스포츠과학 기반 기술의 연구개발을 통해 스포츠산업의 경쟁력을 높이고 세계적 수준의 고부가가치 스포츠산업을 육성하기 위해 스포츠산업 기술개발 사업을 2007년부터 추진하였다. 이 사업은 스포츠 분야 전략기술 개발을 통한 스포츠산업 발전 기반을 조성하고 스포츠산업의 경쟁력을 높여 고부가가치 산업으로 육성하는 동시에 스포츠용품 대표브랜드를 육성하여 국가이미지를 제고하는 데 목적을 두고 있다.

표 2-39 스포츠산업 기술개발 사업 지원 현황

단위: 천 원

구분		협약체결과제	정부보조금	민간보조금
2008	계속	2건(정책 2건)	400,000	2,811,600
	신규	22건(정책 1건, 지정 3건, 자유 18건)	2,411,600	
2009	계속	12건(정책 3건, 지정 3건, 자유 5건)	1,726,000	5,752,950
	신규	12건(정책 1건, 지정 4건, 자유 7건)	4,026,950	
2010	계속	8건(정책 1건, 지정 4건, 자유 3건)	4,617,498	6,747,498
	신규	8건(정책 1건, 지정 1건, 자유 6건)	2,130,000	
2011	계속	7건(정책 1건, 지정 4건, 자유 2건)	4,292,000	6,541,500
	신규	8건(정책 1건, 지정 1건, 자유 6건)	2,249,000	

출처: 문화체육관광부(2012), 《2011 체육백서》

● 스포츠산업 전문 인력 양성

정부는 2002년부터 체육과학연구원을 통해 스포츠산업 전문 인력 양성 사업을 추진하고 있으며, 스포츠마케터, 스포츠시설업경영관리자과정 등을 운영하고 있다. 이에 더해 대학 및 대학원에서 스포츠경영학과 등의 신설로 안정적인 교육체계가 운영되고, 스포츠경영관리사 국가기술자격제 도입(2005년 1회 348명, 2006년 2회 285명, 2007년 96명, 2008년 111명, 2009년 267명, 2010년 116명 합격), 스포츠아카데미 운영, 스포츠산업 전문 인력 양성기관 운영 등으로 스포츠산업 전문 인력은 지속적 증가추세를 보이고 있다.

이명박 정부는 2009년부터 지역별 특성을 고려한 ‘스포츠산업 전문 인력 양성기관’을 지정·운영하여 지역 스포츠산업 전문 인력 양성인원을 대폭 늘리는 한편, 2010년에는 산업 인력의 전문성 강화를 위해 스포츠마케터과정을 장기교육과정으로 전환하는 등 교육과정 개편으로 교육의 전문성을 강화하였다.

이를 통해 정부는 기존의 양적 인력양성체계에서 질적 인력양성체계의 기반을 마련하였다. 그 결과 2008년부터 2011년까지 스포츠마케터, 스포츠시설경영관리자, 스포츠산업 해외연수, 체육행정공무원 등 11개 과정에 총 1,613명의 스포츠산업 전문 인력을 양성하였다.

구 분	2008	2009	2010	2011	계
스포츠마케터	185	209	40	79	513
스포츠시설경영관리자	54	62	61	70	247
공공체육시설관리자	51	45	47	44	187
스포츠산업 해외연수	20	20	20	20	80
스포츠경영관리사 인턴십	22	21	25	25	93
프로스포츠 마케팅 현장 체험학습	119	88	-	-	207
체육행정공무원	46	36	50	38	170
스포츠경영관리사 역량교육	-	-	25	18	43
체육단체임직원 스포츠비즈니스교육	-	22	24	27	73
합 계	497	503	292	321	1,613

출처: 문화체육관광부(2012), 《2011 체육백서》

⑥ 엘리트스포츠 경쟁력 향상(경기력 향상)

엘리트스포츠, 즉 전문체육은 “선수들이 행하는 운동경기활동”(국민체육진흥법 제2조)으로 규정된다. 전문체육은 개인의 경기력 향상과 개인적 성취는 물론 국가를 대표하여 자국의 위상 제고, 국민통합 및 자긍심 고취, 생활체육과 프로스포츠 활성화 도모, 스포츠스타를 통한 스포츠산업 활성화 및 국제신인도 상승 등 국내외 긍정적 파급효과를 가지고 있다.

이명박 정부는 생활체육의 저변 확대와 함께 엘리트체육의 경쟁력 향상을 위하여 우수 선수 발굴 및 육성, 경기력 향상을 위한 국내 대회 및 훈련시설 지원, 스포츠과학 지원 등을 통해 전문체육을 정책적으로 육성하고 지원하였다.

● 올림픽대회 대비 국가대표선수 체계적 양성 및 훈련

국가대표선수의 경기력 향상사업은 국제대회에서 우수한 성적을 거두어 국위선양과 국민 통합에 기여하는 것을 목적으로 삼고 있다. 국가대표선수는 중점 지원종목의 경우 엔트리의 1.5~2배수로 선발하여 훈련을 실시하고, 아시아경기대회종목의 경우에는 엔트리 범위 내에서 적정 인원을 책정하여 훈련을 실시하는 것을 원칙으로 하고 있다. 국가대표코치는 훈련에 필요한 적정 인원으로 하며 세부 종목 수 및 종목 간 균형을 고려하여 선발하고 있다.

표 2-41 연도별 국가대표선수 훈련규모

연도	종목 수		인원			계	총계
			코치	남자선수	여자선수		
2008	하계	39	157	542	327	1,026	1,187
2008	동계	6	23	77	61	161	
2009	하계	39	173	611	410	1,194	1,365
2009	동계	7	27	85	59	171	
2010	하계	39	152	463	354	969	1,137
2010	동계	7	25	85	58	168	
2011	하계	35	171	565	431	1,167	1,338
2011	동계	7	24	86	61	171	

출처: 문화체육관광부(2012), 《2011 체육백서》

－ 경기력향상 지원사업

국가대표선수의 경기력 향상을 위한 지원사업은 훈련을 통한 실전경험 축적, 외국인 코치 초청을 통한 선진 경기기술 습득, 스포츠 선진국에 지도자 파견을 통한 국외 정보 수집 등의 세부사업으로 구성된다. 이명박 정부는 세계적 수준의 국가대표선수 경기력 달성을 위하여 2008년부터 2011년까지 총 4,675명의 국외전지훈련을 지원하였고 18명의 외국인 코치를 초청하여 선진 경기기술 및 전술전략을 습득하였다. 또한 179명에게 지도자 해외연수를 지원하였다.

－ 국가대표선수 훈련의 과학적 지원

국가대표선수에 대한 과학적 훈련 지원은 체육과학연구원을 중심으로 확대·강화되고 있다. 체육과학연구원은 국가대표선수 지원을 스포츠과학 지원체계 구축(체력단련실 과학적

시스템 도입 등 종합지원시스템 운영, 종목별 훈련장 영상분석시스템 구축 및 사후 관리), 의무실 강화(선수 개인별 의무·체력측정카드제 도입, 운동처방실 강화를 통한 운동능력 평가, 재활훈련기능 강화 등), 체육과학연구원과의 연계 훈련 강화(훈련과학협의회·스포츠과학세미나, 스포츠과학교실 등), 국가대표 선발 시 의·과학화 기초자료 작성(연 2회 국가대표선수 ‘체력측정의 날’ 운영, 종목별 담당연구원과 체력측정 주기적 실시, 건강검진 의무화 등) 등을 실시하고 있다.

이명박 정부는 2012 런던올림픽대회에서 메달획득이 유망한 종목 18개를 전략종목으로 선정하고 과학적 기술지원 훈련을 도입하였다. 이와 함께 스포츠과학교실 운영, 스포츠과학세미나 개최, 연구발표회 등 훈련 과학화를 위한 정보 제공을 실시하였다. 또한 정보 분석 및 제공을 위해 정보 분석·관리시스템 강화, 대표팀 동행 현지 조사활동 실시, 연구원 해외파견 정보 수집 등의 사업을 시행하였다.

● 우수 선수자원의 확대 및 육성시스템 강화

－ 체육영재 및 지역체육인재

이명박 정부는 초등학생을 대상으로 한 체육영재 육성을 목적으로 스포츠과학을 도입하여 우수 선수를 조기에 발굴하는 한편, 기초종목 분야의 선수 수급구조 개선을 지원하였다. 체육영재의 선발 및 육성은 전국적으로 지정된 체육영재센터를 통해 실질적으로 이루어지고 있으며, 2012년을 기준으로 16개 체육영재센터에서 초등학교 2~6학년을 대상으로 KOSTASS(체육영재발굴시스템)을 활용하여 육상(384명), 수영(190명), 체조(177명) 등 3개 종목에서 751명을 선발하여 시행하였다.

지역체육인재 사업은 중·고등학생을 대상으로 한 지역별 전략종목 우수 선수 육성 프로그램으로서, 지역별로 선정된 전략종목의 우수 선수를 발굴하여 과학적·체계적 교육 및 훈련 지원을 하고 있다. 이에 따라 2011년에는 16개 종목 550명의 지역체육인재를 선발하여 전략적 지원을 실행하였다.

표 2-42 체육영재 현황

연도	종 목			계
	육상	수영	체조	
2009	-	-	-	530
2010	330	138	140	608
2011	380	162	168	710
2012	384	190	177	751

출처: 체육인재육성재단

- 꿈나무선수

꿈나무선수는 전국 초등학교를 대상으로 하며 우수 선수 저변 확대, 차세대 대표선수 충원 기반 확충, 체계적이고 과학적인 훈련·관리 등을 통해 엘리트체육의 장기적 발전을 도모하는 데에 그 목적이 있다.

기존 사업이었던 신인선수 선발·육성 사업의 실효성이 크지 못하다는 지적에 따라 2002년부터 ‘꿈나무선수제도’로 개편되었고, 육상, 수영, 체조 3개 종목을 대상으로 ‘기본종목 꿈나무 발굴 사업’을 실시하였다. 이후 2003년부터 동계올림픽대회를 대비하여 빙상, 스키 종목을 추가하였고, 2008년도부터 핸드볼, 탁구, 유도를 포함하여 총 8개 종목으로 확대하였다.

이명박 정부는 신인선수 발굴 사업과 기본종목 꿈나무선수 육성 사업을 통해 2008년부터 2011년까지 총 1,340명의 꿈나무선수를 전략 지원하였다.

- 청소년대표선수

청소년대표선수는 초기에는 비인기종목 활성화방안 차원에서 추진되었으나 기존 꿈나무선수-후보선수-국가대표 3단계의 선수 공급체계를 4단계로 체계화하고 꿈나무선수와 후보선수 간 간극을 채우기 위해 추진된 사업이다. 대상 종목은 우선 프로종목이 없고, 국내 훈련 및 경기 여건이 열악하며, 올림픽대회 등 국제대회에서 메달을 획득하고 있거나 획득 가능성이 높은 23개 종목(배드민턴, 복싱, 카누, 사이클, 펜싱, 체조, 핸드볼, 하키, 유도, 근대5종, 조정, 요트, 사격, 수영, 탁구, 테니스, 역도, 레슬링, 빙상, 스키, 아이스하키, 바이애슬론, 컬링)이다.

이명박 정부는 동계종목의 열악한 국내 여건을 감안하여 선발인원과 기준을 엔트리 수만큼 반영하는 동시에 경기력 유망종목 등은 경기력 및 발전가능성을 감안하여 2~3배 수준으로 조정하였다. 또한 선발된 청소년대표는 합숙훈련과 국외전지훈련 등 국가적 차원의 육성 지원에 만전을 기하였다.

- 후보선수 및 전임 지도자

후보선수 육성 사업은 잠재력 있는 우수 인재를 조기에 육성하여 과학적·체계적으로 관리함으로써 우수 선수 공급을 원활히 하고, 국가대표선수와의 상호경쟁을 통해 경기력 향상을 도모하며, 국가대표선수 결원 시 우수한 기량을 갖춘 후보선수를 즉시 대표선수로 충원하는 등 국가대표선수 관리·운영을 지원하는 것이다. 현재 하계 24종목, 동계 4종목 총 28

종목에서 후보선수를 육성하고 있다. 이명박 정부는 2008년부터 2011년까지 28개 종목에서 매년 1,300명의 후보선수를 육성하였다. 그 결과 2011년에는 후보선수 중 67명을 대표선수로 배출하여 5.1%의 비율을 기록하였다.

1983년부터 시작된 전임 지도자제도는 선수의 경기력 향상을 위해 대한체육회에 13종목 20명의 지도자를 배치하여 종목별로 월 20일 이상 전국 단위 순회지도를 실시하는 것이 주요내용이다. 전임 지도자는 후보선수의 발굴·추천 및 선발을 관리하고, 후보선수 동·하계 합숙훈련과 국외훈련, 후보선수 소재 지방순회지도, 훈련 프로그램 개발, 경기력 향상도 평가 및 자료 관리 등을 담당한다.

● 엘리트체육시설 확충을 통한 훈련 여건 개선

- 선수촌 훈련시설 확충 지원

태릉선수촌은 지속적인 시설 개보수에도 불구하고, 대부분 시설이 노후화되어 선수들에게 쾌적한 환경을 제공하는 데 미흡한 실정이다. 이에 국가대표선수들의 효과적이고 과학적인 훈련을 보장하기 위해, 기존의 노후화된 훈련시설을 연차적으로 개선하고 현대화하여 첨단화된 시설을 확보하는 등 지속적으로 개선해 나가는 사업을 추진하고 있다. 특히 1998년부터 노후 시설의 유지관리를 위해 월계관 증축 및 보수, 대운동장 인조잔디 교체, 스탠드 조성, 선수회관 내부 보수 등 기존 시설 개보수를 실시하였으며, 선수들의 훈련 여건 및 환경 개선을 위하여 국제스케이트장, 오륜관, 개선관, 실내빙상장, 필승관 등의 신규 시설을 확충하여 왔다.

표 2-43 국가대표선수촌 훈련시설 연도별 투자 현황

단위: 백만 원

구분		2008	2009	2010	2011
총계	계	4,937	1,022	1,100	1,400
	국고	2,500	1,022	1,100	1,400
	기금	2,437	-	-	-
1. 기존 시설 개보수	국고	1,500	658	1,100	1,400
	소계	3,437	364	-	-
2. 신규 시설 확충	국고	1,000	364	-	-
	기금	2,437	-	-	-

출처: 문화체육관광부(2012), 《2011 체육백서》

이에 더해 현 태릉선수촌의 노후화와 수용한계를 극복하고, 훈련시설의 현대화 및 과학화로 대표선수 경기력 향상에 기여하기 위해 국가대표종합훈련원(제2선수촌)을 충북 진천군 광혜원면 회죽리 산 35-2번지 일원에 조성하고 있다(2011.10.27. 1단계 공사 준공식 → 2017년 2단계 공사 완료예정).

⑦ 스포츠시스템 공정성 제고 및 선진화

이명박 정부 후반기 국정운영의 핵심 기조로 ‘공정한 사회의 건설’이 발표되면서, ‘공정’, ‘정의’와 관련된 논의가 정치·사회는 물론 문화, 예술, 스포츠 분야에까지 확대되었다. 정부를 비롯한 체육유관단체들은 선수들의 인권을 보호하고 부정과 비리가 개입할 소지를 차단하는 등 스포츠의 공정성 확립과 선진화를 위해 다양한 노력을 기울여 왔는데, 이는 문화체육관광부가 2012년 2월 21일 교육과학기술부, 경찰청 등 5개 정부기관 및 체육단체 등과의 합동회의를 갖고 확정·발표한 <공정하고 투명한 스포츠 환경을 위한 종합대책>에 집약되어 있다.

이 대책의 주요 내용은 책임 명확화를 통한 자율통제, 위해요소 제거 및 환경 개선, 불법 스포츠도박사이트 근절을 통한 ‘스포츠경기의 공정성 회복’, 운영비용 집행의 투명성 제고, 주말리그제 확대 추진, 학교운동부 지도자의 자질 제고를 통한 ‘학교운동부 운영의 투명성 확보’, 단체운영의 책임성 제고 및 감사 강화, 단체 회계업무능력 제고, 경기실적증명서 발급절차 개선을 통한 ‘체육단체 운영의 책임성’ 제고로서, 정부는 제도 개선과 함께 관계기관 합동점검회의와 워크숍 운영, 선수 및 지도자 교육, 클린스포츠 통합콜센터(1899-1119) 개소(2012.4.30.) 등을 통해 대책의 실효성을 높이고자 노력하였다.

(3) 체육분야 정책 한계 및 향후 과제

① 생활체육 참여기회 확대

이명박 정부는 국민의 체육활동 참여 여건을 지속적으로 개선하고, 체육활동에 있어 계층·세대 간 격차 해소를 위하여 생활체육시설, 지도자, 프로그램 확대 등의 다양한 정책을 통해 생활체육 참가율이 증가하는 성과를 거두었다. 그러나 우리나라의 생활체육시설 보급률은 1인당 체육시설 소요면적 5.7㎡ 대비 54.7%인 3.12㎡ 정도에 불과하여 선진국에 비해 여전히 부족한 실정이다. 또한 생활체육지도자의 지도를 받아 본 경험이 있는 비율은 전

체 국민의 9.8%, 규칙적 생활체육 참여 국민의 18%에 불과하다(문화체육관광부, 2010). 따라서 생활체육시설의 규모와 질을 제고하고 생활체육 참여기회 확대 정책의 지속적 추진을 통한 접근성 강화가 필요하다.

② 전근대적 체육계 관행 타파

체육계의 고질적 문제 중 하나로 선수폭력, 학생선수 수업 불참 등의 문제가 지속적으로 제기되어 왔다. 학생선수는 일반 학생과 달리 제도적으로 전문 선수로의 역할만을 강요받으며 해당 연령기에 누려야 할 학습기회 및 인지능력 발달기회와 다양한 문화체험의 기회가 되는 또래관계의 기회를 상실하게 되는 등 문제가 있었다. 특히 학생선수가 선수생활 중 중도탈락하거나 향후 선수생활을 은퇴하게 되는 경우 기본적 소양 부족으로 인한 사회 부적응 문제가 있었다.

이에 이명박 정부는 운동선수를 대상으로 한 최저학력기준제 설정, 학생선수를 대상으로 한 다양한 학습보조 프로그램 등 정책적 고려와 함께 학교운동부의 정상적 운영과 체육특기자문제에 대한 교육적 접근은 물론 학교운동부 운영의 선진화 작업을 추진하였다. 또한 체육계의 전근대적 관행으로 2011년 프로축구, 2012년 프로야구 및 배구 승부조작사건이 불거진바, 정부는 프로스포츠 승부조작 관련 근본적 예방대책을 수립하여 공정한 스포츠경쟁 환경을 조성할 필요가 있다.

③ 체계적·장기적 시각의 인재 양성

이명박 정부는 2012년 런던올림픽대회를 대비하여 7회 연속 종합순위 10위권의 목표를 달성할 수 있도록 2012년에 지난해보다 2.7%(230억 원) 증가한 총 8,634억 원의 정부재원을 체육 분야에 투입하였다. 또한 2012년 강화훈련예산(335.7억 원)의 60%(200억 원)를 상반기에 집중 지원하도록 하는 등 우리 선수들의 경기력 향상을 총력적으로 지원하였다. 그 결과 한국은 런던올림픽에서 금메달 13개, 메달 합계 28개를 획득하여 사상 최초로 종합 5위의 성과를 이루어냈다.

그러나 전문 선수 및 국제스포츠인재 양성은 보다 체계적·장기적 시각에서의 지원이 필요하다. 전문 선수 육성에 있어서 일부 인기종목을 제외하고 여전히 선수 저변이 취약한 상황이다. 한 예로 2011년 9월 기준 등록 축구선수가 2만 3,999명인 데 반해 루지선수는 24명에 불과하다. 이를 개선하기 위해 국민생활체육 참여율 증가 등 국민들의 스포츠에 대한

관심 증대와 효율적 선수공급시스템이 뒷받침되어야 한다.

현재 국가대표와 후보선수에 대해서는 태릉선수촌에서 재정 및 과학적 훈련 지원 등을 통해 종목별 특화훈련을 실시하고 있다. 그러나 유럽과 미국 등 스포츠 선진국가와 같은 다양성과 가능성에 기초한 과학적 선수 발굴과 체계적 훈련시스템이 적용된 우수 선수 양성시스템 도입이 지속적으로 요구되고 있다. 또한 대부분의 체육 선진국은 엘리트스포츠 발전의 기초로 생활체육시스템과 전문체육이 조화롭게 연계되고 있는 반면, 우리나라는 대한체육회가 엘리트스포츠를, 국민생활체육협의회가 생활체육을 담당하고 있는 이분화된 체계로 운영되고 있어, 향후 생활체육과 엘리트스포츠의 효과적이고 원활한 연계 육성시스템이 필요한 상황이다.

④ 스포츠산업의 시장 활성화 및 경쟁력 강화

세계 스포츠시장은 지속적으로 그 규모가 증가하고 있으며, 스포츠산업을 구성하고 있는 스포츠시설업과 스포츠용품업, 스포츠서비스업은 모두 빈번한 국제교류와 국제시장 변화에 대한 적응, 해외진출 등을 통한 시장의 확대를 필요로 하고 있다. 따라서 스포츠활동을 중심으로 스포츠용품, 시설, 서비스가 연계된 스포츠산업 선순환 구조를 확립하여 세계 시장에 진출할 수 있는 여건을 조성하는 것이 시급하다.

글로벌 경쟁에서 경쟁우위를 점하기 위해 스포츠산업의 국제경쟁력 강화를 위한 노력이 시급히 요구되고 있다. 이를 위해 첫째, 스포츠산업의 기술 연구개발(R&D)에 대한 전략적인 지원이 필요하며, 둘째, 스포츠용품의 시험·검사와 기술 지원을 통해 품질 향상을 유도하고 품질 보증을 통한 소비자 신뢰를 바탕으로 국내의 매출을 증대하도록 지원해야 한다.

뿐만 아니라 국내외 마케팅을 활성화하여 국산 스포츠제품의 내수 및 해외진출을 확대하여 글로벌 스포츠브랜드를 육성하고, 스포츠산업 전문 인력을 양성하여 기존의 스포츠산업 종사자들을 재교육함으로써 급변하는 스포츠시장의 변화에 대처하며, 스포츠산업의 생산성과 부가가치를 높일 수 있도록 전문성을 높여야 한다.

●

제3장 향후 문화정책의 과제

제1절 정책 여건 및 전망

제2절 향후 과제



●

제3장 향후 문화정책의 과제

●

현재 우리 사회의 변화는 정치, 경제, 사회구조 등 다방면에서 다양하고 급속하게 발생하고 있으며, 이는 문화 영역의 변화와 더불어 새로운 정책적 대응을 요구하고 있다. 향후 문화 분야에 영향을 미치는 주요 환경 변화 양상과 이에 따른 문화정책 역할 변화를 정리하면 다음과 같다.

제1절 정책 여건 및 전망

현재 우리 사회의 변화는 정치, 경제, 사회구조 등 다방면에서 다양하고 급속하게 발생하고 있으며, 이는 문화 영역의 변화와 더불어 새로운 정책적 대응을 요구하고 있다. 향후 문화 분야에 영향을 미치는 주요 환경 변화 양상과 이에 따른 문화정책 역할 변화를 정리하면 다음과 같다.

첫째, 향후 우리나라는 급격하고 지속적인 인구사회 변화에 직면하게 될 것이다. 우리나라의 절대인구는 2030년 5,200만 명을 기점으로 감소할 것으로 전망된다. 인구가 줄어드는 반면 1인 가구 수는 2010년 410만 명에서 2035년 760만 명으로 늘어날 것으로 보이는데, 이는 독신가구의 증가, 출산율의 저하와 이로 인한 가구원 수 감소로 인한 핵가족화를 의미한다. 한편 의학기술 발전에 따른 평균 수명의 연장으로 고령화가 급격하게 진행될 것으로 예상된다. 2020년 고령화율*은 15.6%에 이를 것으로 전망되는데, 이러한 고령화 속도는 OECD 국가 중 가장 빠르다 할 수 있다.

저출산 고령화현상이 지속됨에 따라 노동부양비와 근로생애 기간이 증가할 것으로 보인다. 2010년 생산가능인구 6.6명이 노인 1명을 부양하게 되는 것을 2030년에는 3명이 노인 1명을 부양해야 하는 한편, 고령자의 경제활동 참가율은 29.4%로 아이슬란드(36.2%)에 이어 OECD 국가 중 두 번째로 높은 수준이다(통계청, 2011)**. 뿐만 아니라 베이비붐 세대에 태어나 현대 여가문화에 익숙한 고학력의 신규 노인층

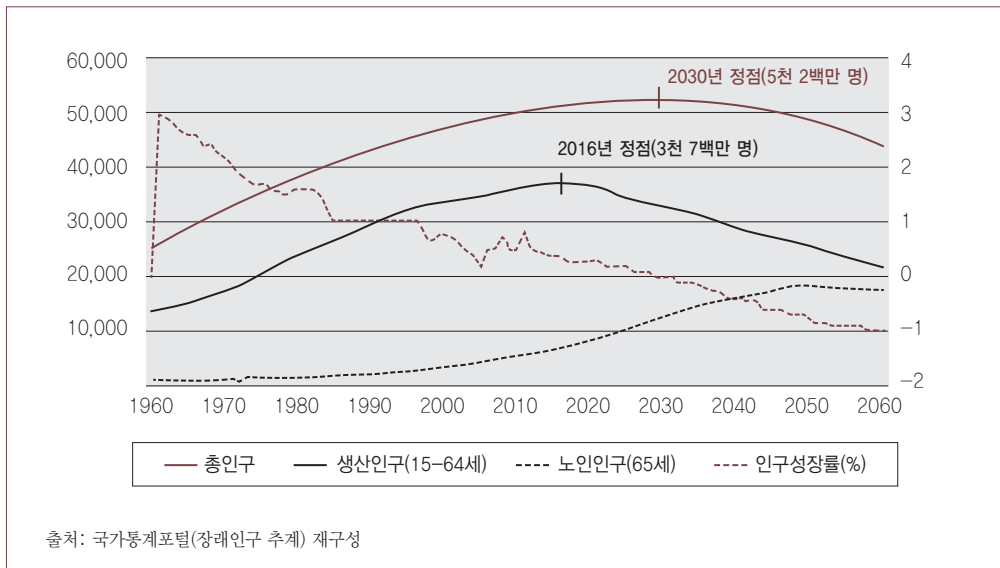
— * 고령화 속도: 65세 이상 인구가 전체 인구의 14%에 도달하는 데 걸리는 시간

** 통계청, 2011 고령자통계

은 상대적으로 문화생활이나 스포츠 등에 대한 수요가 높을 것으로 전망된다.

총인구 감소와 고령화와 같은 인구구조의 종적 변화와 더불어 전통적인 가족의 개념도 변화하고 있다. 이혼율의 증가와 함께 독신가구가 늘어나는 한편 외국인 노동자 유입, 국제결혼 등으로 인한 한국 내외국인 인구의 증가 등 인구구조의 횡적 변화에 의해 우리 사회의 가족구조는 급속도로 재편되고 있다. 그러나 아쉽게도 이러한 사회변화에 대한 제도적 적응력은 아직 미흡한 실정이며 문화적 다양성, 정체성의 혼재에 따라 새로운 갈등요소 또한 잠재되어 있다.

그림 3-1 총인구의 감소 및 고령사회 진입



둘째, 소비가치와 패턴의 변화가 뚜렷이 나타날 것으로 보인다. 이는 문화에 대한 국민적 관심과 수요의 변화를 의미하므로 문화·체육·관광정책의 능동적 대응이 필요하다. 먼저 양질의 엔터테인먼트, 문화콘텐츠의 소비자가 증가하며 사회적 지위 및 금전수입에 연연하지 않고 느긋하게 삶을 즐기려는 다운시프트족(Downshift)의 경향이 확산될 것으로 보인다. 이에 따라 웰빙, 로하스(LOHAS, 환경친화적 소비)를 추구하는 소비자의 가치변화와 함께 소셜네트워크(SNS) 확대와 모바일 환경의 혁신으로 산업 전 분야에 걸쳐 감성 중심의 개인화(Personalization) 콘텐츠가 각광을 받을 것으로 전망된다.

이러한 라이프스타일의 변화는 소비스타일의 변화로 이어지고 있다. 현대의 소비행위는 예전의 단순한 생존수단의 목적에서 자신의 사회문화적 정체성을 드러내고 타인과 관계를

규정하는 사회적인 행위로 변화하고 있다. 또한 소극적 소비가 협소한 장르 중심으로 이뤄졌던 문화·체육·관광시장 소비형태는 이제 전 산업의 영역에서 생산과 소비의 경계가 모호한 프로슈머(Prosumer)형태로 진화하고 있다. 이렇듯 시장의 성격이 변화하고 외연이 확장됨에 따라 문화예술·콘텐츠·관광 생산자들도 새로운 콘텐츠나 전달방식 등에 대한 자기혁신을 이루지 못한다면 시장에서 도태될 수 있는 상황에 직면하고 있다.

셋째, 저탄소 녹색성장 시대, 문화 관련 산업이 새로운 성장동력으로 부상할 것이다. 기후 변화, 대규모 지진·해일 등의 자연재해빈도가 증가하고 피해규모가 확산됨에 따라 재해는 인류 삶의 변수가 아닌 상수로서 생태계·경제·산업은 물론 국민생활양식 전반에 걸쳐 영향을 미치고 있다. 최근 통계에 의하면 기후변화로 인해 매년 1,250억 달러의 손실액과 30만 명의 사망자가 발생하는 것으로 추정된다. 이러한 환경변화에 따라 그리너비즈니스(Greener Business), 그린슈머(Greensumer)와 같은 친환경 생활양식을 반영한 신종 용어가 등장하기 시작했다. 이렇듯 저탄소 녹색성장 담론이 확산됨에 따라 상대적으로 탄소배출량이 낮고 부가가치가 높은 문화 관련 산업은 차세대 성장동력으로 부상할 것으로 전망된다.

또한 세계금융위기 이후 제조업 중심의 산업성장이 한계에 봉착함에 따라, 산업발전의 향후 중심축은 제조업 및 하드웨어 기반에서 지식 및 콘텐츠 기반으로 이동하고 있다. 천연자원이 부족한 대신 반만년의 유구한 역사로 형성된 문화에 우수한 인력과 기술력을 보유한 한국은 미국, 영국, 일본의 문화산업에 비해 짧은 역사에도 불구하고 K-Drama를 시작으로 K-POP으로 이어지는 한류현상을 10년 넘게 이어오고 있다. 이러한 콘텐츠산업의 성장을 바탕으로 세계적인 수준의 제조업 기술력이 융합되어 한국의 문화산업은 세계시장에서 더욱더 두각을 나타낼 것으로 전망되며 이러한 현상을 효과적으로 뒷받침할 정부의 효과적인 정책이 요구된다.

제2절 향후 과제

향후 문화정책의 과제를 정리해 보면 크게 다섯 가지로 요약할 수 있다.

첫째는 인구사회적 변화에 대응하는 문화정책 마련이다.

현재 우리나라의 문화 여가, 특히 문화 복지정책과 프로그램은 주로 소외아동과 저소득 노인, 장애인 등과 같은 취약계층을 중심으로 추진되고 있다. 때문에 문화의 특성이나 인구

구조 변화, 그에 따른 수요에 적절하게 대응하지 못하고 단절되는 경향을 보이고 있다. 또한 주로 취약계층을 중심으로 실시되는 단계이기 때문에 중하위소득계층의 경우 배제되고 있으며, 일반시민의 문화역량 강화에는 충분히 기여하지 못하는 상황이다. 따라서 향후에는 저출산 및 고령층 확대와 같은 인구구조의 변화를 고려하여 국민 문화·체육·관광정책을 모색하고, 유아부터 고령층까지 생애주기별로 여가문화 프로그램 체계를 구축하여 각각의 시기에 따른 문화수요, 특성, 주 장애요인 등을 고려한 프로그램을 개발할 필요가 있다. 또한 국민 대다수가 문화·체육·관광을 자유롭게 향유하고 이를 통해 창의성과 감수성의 함양, 사회적 통합 등의 사회적·문화적 편익이 창출될 수 있는 여건 마련이 보다 많은 정책적 고려가 필요할 것이다.

둘째, 소비가치 및 패턴의 변화에 따르는 문화정책 마련이다.

문화가 인류역사의 흐름에 따라 변화하듯이, 문화·체육·관광의 수요도 바뀌고 있다. 기존의 소비는 주로 영화관이나 공연장, 경기장 등을 찾아가 관람하거나 단체로 관광명소를 방문하는 수동적 소비가 대부분이었다. 그러나 갈수록 높아지는 학력과 소득수준, 주5일 근무제 시행, 미디어산업의 발달, 디지털기술의 일반화 등으로 인하여 사람들은 단순히 받아들이는 소비에서 생활체육이나 생활예술 혹은 체험관광 등을 통해 직접 행하고 체험하는 적극적 소비를 원하고 있다. 이에 정부는 창의적 아이디어와 우수한 역량을 보유한 문화·체육·관광 분야 인력들이 끊임없이 새로운 영역에 도전하고 발전할 수 있도록 적극 지원함과 동시에 변화하는 환경에 대응, 자생력을 확보할 수 있도록 정책적 노력을 기울여야 한다.

셋째, 문화예술, 문화콘텐츠, 관광, 체육 분야의 경쟁력 강화와 신성장동력화를 위해 창조와 유통, 향유와 교류가 막힘없이 원활하게 이루어질 수 있는 ‘생태계’의 조성이 필요하다.

문화예술 및 콘텐츠 창작공간의 조성이나 지원사업을 통해 창작의욕을 고취시켜 경쟁력을 가진 문화콘텐츠의 창작이 이루어질 수 있도록 해야 한다. 또한 이러한 작품들이 원활히 공연·전시·유통될 수 있도록 기반을 조성하며, 관련분야 전문 인력과 프로그램, 콘텐츠를 확충해야 할 것이다. 차세대 국가성장동력으로 부상하고 있는 관광산업은 이제 양적 성장을 넘어 고품격화·고부가가치화를 지향하고, MICE·의료·크루즈 등 영역 또한 다각화해야 한다. 무엇보다 중요한 것은 문화·관광서비스 분야의 연구개발 기능을 강화하여 보다 과학적이고 체계적으로 산업 육성이 이루어질 수 있도록 기초역량을 공고히 다지는 것이다.

넷째, 문화정책 수립과 집행을 위한 거버넌스(Governance)의 구축이다.

문화·체육·관광 분야의 사업들은 대부분 다양한 사업주체와 관계자들을 통해 집행이 되지만, 아직까지 이들 간의 조정 및 네트워크 체계는 체계적으로 구축되어 있지 않으며 분절적으로 존재한다. 또한 문화·체육·관광정책 사업의 질적 수준 제고를 위해 필수적인 인력

역시 부족한 형편이다. 또한 이러한 문화 거버넌스가 원활하게 작동되기 위해 필요한 매개 인력이 양성되어야 하며, 재능기부 및 나눔 문화의 확산을 통한 비영리·민간의 협력 확보 역시 함께 진행되어야 할 것이다.

끝으로, 우리의 문화적 정체성을 재정립하고 사회적 통합의 기능을 확대해야 한다.

기존의 민족문화는 혈연에 기반을 둔 폐쇄적인 패러다임으로 우리 문화 및 국민들의 폐쇄적인 인식의 기반이 되고 있었다. 때문에 기존의 다문화정책은 시혜적 차원의 온정주의, 일방적 수용주의적 관점에 치중하는 경향을 보였다. 이제 이러한 민족문화개념에서 개방적이고 새로운 한국문화 정체성의 패러다임으로 전환하여 다문화 자체를 존중하고 지원하여 이를 새로운 문화창조의 기반으로 활용하는 열린 문화정책을 도모해야 할 것이다. 이러한 때 ‘한류’가 진정 세계 속에 뿌리내릴 것이며, 글로벌 사회에서 한국의 국가브랜드 가치가 높아질 것이다.

●
부록 1

사진으로 보는
이명박 정부
문화체육관광



주요 행사 30개

2008. 3. 28.	대통령 주재 제1차 관광산업 경쟁력 강화회의	관광
2008. 6. 10.	국립아시아문화전당 기공식	문화예술
2008. 10. 14.	'2010~2012 한국방문의 해' 선포식	관광
2009. 5. 7.	한국콘텐츠진흥원 개원식	콘텐츠
2009. 7. 23.	한국저작권위원회 출범식	콘텐츠
2009. 9. 4.	태권도의 날 기념식 및 태권도공원(현 태권도원) 기공식	체육
2009. 10. 15.	이천장애인체육종합훈련원 개원식	체육
2010. 2. 1.	한국연륜진흥재단 출범식	콘텐츠
2010. 3. 3.	밴쿠버동계올림픽대회 종합 5위 달성(환영오찬)	체육
2010. 5. 25.	유네스코 세계문화예술교육대회 개최식	문화예술
2010. 10. 13.	제2차 T.20 관광장관회의	관광
2010. 11. 25.	대한민국역사박물관 착공식	문화예술
2011. 3. 25.	대중문화예술산업 발전방안 현장 토론회	콘텐츠
2011. 4. 27.	콘텐츠분쟁조정위원회 출범식	콘텐츠
2011. 6. 11.	외규장각 의궤 귀환 환영대회	문화예술
2011. 6. 15.	국립현대미술관 서울관 기공식	문화예술
2011. 7. 7.	2018 평창동계올림픽대회 유치	체육
2011. 7. 13.	한글박물관 착공식	문화예술
2011. 8. 9.	문화역서울 284 개관식	문화예술
2011. 8. 27.	대구세계육상선수권대회 개최식	체육
2011. 10. 10.	제19차 UNWTO 총회	관광
2011. 10. 27.	진천국가대표선수촌 준공식	체육
2011. 11. 10.	G-STAR 2011 대회	콘텐츠
2012. 1. 30.	한류문화진흥단 헌판식	문화예술
2012. 3. 9.	'2012 독서의 해' 선포식	문화예술
2012. 3. 13.	멕시코 한국문화원 개원식	문화예술
2012. 3. 28.	핵안보 정상회의의 참가자(리투아니아 대통령) 템플스테이 체험	관광
2012. 4. 29.	한강 강천보 문화관 개관식	문화예술
2012. 8. 16.	런던하계올림픽대회 종합 5위 달성(환영만찬)	체육
2012. 11. 21.	외래 관광객 1,000만 명째 입국자 환영행사	관광

2008. 3. 28.

대통령 주재
제1차 관광산업 경쟁력
강화회의



2008. 6. 10.

국립아시아문화전당 기공식



2008. 10. 14.

'2010~2012 한국방문의 해'
선포식



2009. 5. 7.

한국콘텐츠진흥원 개원식



2009. 7. 23.

한국저작권위원회 출범식



2009. 9. 4.

태권도의 날 기념식 및
태권도공원(현 태권도원)
기공식



2009. 10. 15.

이천장애인체육종합훈련원
개원식



2010. 2. 1.

한국언론진흥재단 출범식



2010. 3. 3.

밴쿠버동계올림픽대회
종합 5위 달성(환영오찬)



2010. 5. 25.

유네스코 세계문화예술교육
대회 개최식



2010. 10. 13.

제2차 T.20 관광장관회의



2010. 11. 25.

대한민국역사박물관 착공식



2011. 3. 25.

대중문화예술산업 발전방안
현장 토론회



2011. 4. 27.

콘텐츠분쟁조정위원회
출범식



2011. 6. 11.

외규장각 의례 귀환
환영대회



2011. 6. 15.

국립현대미술관 서울관
기공식



2011. 7. 7.

2018 평창동계올림픽대회
유치



2011. 7. 13.

한글박물관 착공식



2011. 8. 9.

문화역서울 284 개관식



2011. 8. 27.

대구세계육상선수권대회
개회식



2011. 10. 10.

제19차 UNWTO 총회



2011. 10. 27.

인천국가대표선수촌
준공식



2011. 11. 10.

G-STAR 2011 대회



2012. 1. 30.

한류문화진흥단 헌판식



2012. 3. 9.

'2012 독서의 해' 선포식



2012. 3. 13.

멕시코 한국문화원 개원식



2012. 3. 28.

핵안보 정상회의 참가자
(리투아니아 대통령)
템플스테이 체험





2012. 4. 29.
한강 강천보 문화관 개관식



2012. 8. 16.
런던하계올림픽대회
종합 5위 달성(환영만찬)



2012. 11. 21.
외래 관광객 1,000만 명째
입국자 환영행사

●
부록 2

통계로 보는
문화정책



부록 2-1 공연·전시횟수

단위: 횟수

구 분	2002	2003	2004	2005	2006	2007	2008	2009	2010
계	17,363	17,526	18,096	21,173	21,996	22,877	22,480	25,813	28,864
전시	6,703	6,747	7,413	9,049	9,185	9,606	10,965	11,305	13,005
공연	10,660	10,779	10,683	12,124	12,811	13,271	11,515	14,508	15,859
•연극	2,104	1,960	2,336	2,761	2,617	2,983	2,347	2,568	2,706
•무용	1,400	1,450	1,588	2,234	2,085	1,775	1,736	2,047	2,478
•양악	4,855	4,834	4,079	4,444	5,640	5,721	5,811	7,209	7,219
•국악	2,301	2,535	2,680	2,685	2,469	2,792	1,621	2,684	3,456

※ 연극: 공연건수, 무용: 공연횟수, 양악: 공연횟수, 국악: 공연횟수
 ※ 2008년 이후 자료조사방법 표준화 및 공연건수·횟수 모두 수집
 출처: 한국문화예술위원회, 《2011 문예연감》

부록 2-2 문화예술 관람률

단위: %

구 분	1994	1997	2000	2003	2006	2008	2010	2012
전 체	-	66.8	54.8	62.4	65.8	67.3	67.2	69.6
문학행사	10.2	13.5	5.1	4.0	4.4	4.0	3.8	6.1
미술전시회	19.4	27.3	11.6	10.4	6.8	8.4	9.5	10.2
클래식음악회·오페라	10.5	13.3	6.7	6.3	3.6	4.9	4.8	4.4
전통예술공연	-	15.4	7.7	5.2	4.4	4.4	5.7	6.5
연 극	18.8	20.2	10.9	11.1	8.1	11.0	11.2	11.8
뮤지컬	-	-	-	-	-	-	-	11.5
무 용	3.2	4.1	2.0	1.1	0.7	0.9	1.4	2.0
영 화	44.7	53.1	40.0	53.3	58.9	61.5	60.3	64.4
대중가요콘서트·연예	11.3	15.3	8.6	10.3	10.0	8.2	7.6	13.5

출처: 문화체육관광부·한국문화관광연구원(2012), 《2012 문화향수실태조사》(조사주기: 2006년 이전 3년, 2006년 이후 2년)

구분	학교 수									
	2003	2004	2005	2006	2007	2008	2009	2010	2011	2012
국악	3,128	3,982	2,503	1,812	1,951	2,275	3,642	4,147	3,685	4,071
연극	101	275	386	274	413	452	1,448	1,560	1,459	1,486
영화	-	100	148	109	202	243	566	633	500	467
무용	-	-	100	150	327	392	1,131	1,436	1,557	1,636
만화·애니메이션	-	-	77	100	264	264	911	1,157	1,021	1,061
공예	-	-	-	-	-	-	-	115	180	297
사진	-	-	-	-	-	-	-	55	88	155
디자인	-	-	-	-	-	-	-	86	125	184
계	3,229	4,357	3,214	2,445	3,157	3,626	7,698	9,189	8,615	9,357

구분	강사 수									
	2003	2004	2005	2006	2007	2008	2009	2010	2011	2012
국악	942	873	949	742	822	984	1,093	1,567	1,733	1,699
연극	113	269	386	326	366	450	743	840	725	766
영화	-	89	89	113	137	212	300	330	253	253
무용	-	-	110	150	248	299	595	801	763	807
만화·애니메이션	-	-	94	100	191	298	452	500	499	467
공예	-	-	-	-	-	-	-	52	87	127
사진	-	-	-	-	-	-	-	27	37	48
디자인	-	-	-	-	-	-	-	39	67	96
계	1,055	1,231	1,628	1,431	1,764	2,146	3,483	4,156	4,164	4,263

※ 2010년부터 공예, 사진, 디자인 분야 예술강사 지원

※ 학교 수의 경우 분야별 복수지원 학교 포함

(2012년 학교 수는 총 6,531개교이며, 각 학교에서 운영하는 복수 분야 감안 시 9,357개 교육과정)

출처: 문화체육관광부·한국문화관광연구원(2012), 《2011 문화예술정책백서》

부록 2-4 문화시설 이용률

단위: %

구 분	2000	2003	2006	2008	2010
전 체	47.6	38.9	41.9	45.2	52.2
시·군·구민회관	13.5	9.6	11.2	12.0	11.5
문화예술회관	14.0	11.6	11.3	11.5	11.5
복지회관	8.3	5.5	7.5	7.7	11.4
청소년회관	5.0	4.4	3.6	4.4	4.2
문 화 원	2.5	2.4	2.1	2.1	2.1
도 서 관	12.4	16.0	12.8	16.2	20.5
박 물 관	13.1	11.5	12.3	12.1	14.8
문화의 집	-	-	-	-	1.2
대학부설 사회문화교실	2.7	1.8	1.4	1.7	1.7
사설문화센터	11.7	4.6	4.6	5.5	6.0

출처: 문화체육관광부·한국문화관광연구원(2011), 《2010 문화향수실태조사》

부록 2-5 전국 문화기반시설 현황

단위: 개소

연도	총계	공공도서관	등록박물관	등록미술관	문예회관	지방문화원
2005	1,133	526	364	93	150	-
2006	1,261	572	431	103	155	-
2007	1,619	607	511	115	161	225
2008	1,741	644	579	128	167	223
2009	1,883	703	630	141	182	227
2010	1,979	759	655	145	192	228
2011	2,072	786	694	154	209	229

출처: 문화체육관광부(2012), 《2012 전국 문화기반시설 총람》

부록 2-6 문화 바우처 지원실적

구분	계	2006	2007	2008	2009	2010	2011	2012
수혜자 수	2,507,861	164,554	151,076	217,898	296,279	470,291	1,208,685	1,600,000 (목표)
지원예산	527억 원	26억 원	20억 원	27억 원	40억 원	67억 원	340억 원	487억 원
		복권기금 20 일반회계 6	복권기금 20	복권기금 27	복권기금 40	복권기금 50 지방비 17	복권기금 245 지방비 95	복권기금 343 지방비 144

출처: 문화체육관광부 내부자료

부록 2-7 세종학당 운영 현황

종류	2007	2008	2009	2010	2011	2012
시설 수	3개국 11개소	5개국 16개소	6개국 17개소	12개국 23개소	31개국 60개소	43개국 90개소
수강자 수	740명	2,906명	4,301명	6,016명	13,213명	17,728명 (8월 기준)

출처: 문화체육관광부 내부자료

부록 2-8 세계유산 등재 현황

단위: 건

구분	2003	2004	2005	2006	2007	2008	2009	2010	2011	2012
세계문화(자연)유산	7	7	7	7	8	8	9	10	10	10
기록유산	4	4	4	4	6	6	7	7	9	9
무형유산	2	2	3	3	3	3	8	11	14	15

출처: 문화재청

부록 2-9 국외 문화재 환수 현황

단위: 건

2003	2004	2005	2006	2007	2008	2009	2010	2011
5,078	5,177	5,238	6,491	7,069	8,173	8,178	8,245	9,749

출처: 문화재청

구 분	2007	2008	2009	2010			2011			연평균 증감률 (%) (2007~ 2011)
				매출액	비중 (%) (2010)	전년 대비 증감률 (%) (2009~ 2010)	매출액	비중 (%) (2011)	전년 대비 증감률 (%) (2009~ 2011)	
영화	3,183.3	2,885.6	3,306.7	3,432.9	4.7	3.8	3,773.2	4.5	9.9	2.4
애니메이션	311.2	404.8	418.6	514.4	0.7	22.9	528.6	0.6	2.8	14.6
음악	2,357.7	2,602.1	2,740.8	2,959.1	4.0	8.0	3,817.5	4.6	29.0	13.5
게임	5,143.6	5,604.7	6,580.6	7,431.1	10.1	12.9	8,804.7	10.6	18.5	0.2
캐릭터*	5,115.6	5,098.7	5,358.3	5,896.9	8.0	10.1	7,209.6	8.7	22.3	23.1
만화	761.7	723.3	739.1	741.9	1.0	0.4	751.7	0.9	1.3	9.5
출판	21,595.5	21,052.9	20,609.1	21,243.8	29.0	3.1	21,244.6	25.6	0.0	1.5
방송	10,534.4	9,354.6	9,885.0	11,176.4	15.2	13.1	12,752.5	15.4	14.1	6.7
광고	9,434.6	9,311.6	9,186.9	10,323.2	14.1	12.4	12,172.7	14.7	17.9	6.3
지식정보**	4,297.3	4,777.3	6,071.4	7,242.7	9.9	19.3	9,045.7	10.9	24.9	19.9
콘텐츠 솔루션***	1,679.8	1,866.1	2,182.4	2,359.9	3.2	8.1	2,867.2	3.5	21.5	14.5
합계	64,414.8	63,681.7	67,078.8	73,322.3	100.0	9.3	82,967.9	100.0	13.2	6.4

※ 방송산업 매출액은 2008년부터 방송사업 수익만을 포함
 ※ 매출액은 천만 원 단위에서 절삭함
 출처: 문화체육관광부(2012), <<2012 콘텐츠산업 통계조사>>

* 2008년부터 캐릭터상품 도소매업 중 온라인 도소매업, 홈쇼핑, 편의점, 재래시장 매출액 포함
 ** 2009년 기준조사부터 가상세계 및 가상현실업 포함
 *** 2009년 기준조사부터 컴퓨터그래픽스(CG) 제작업 포함

구분	2007	2008	2009	2010			2011				
				금액	비중 (%) (2010)	전년 대비 증감률 (%) (2009~2010)	금액	비중 (%) (2011)	전년 대비 증감률 (%) (2009~2011)	연평균 증감률 (%) (2007~2011)	
수출액	영화	24,396	21,037	14,122	13,583	0.4	-3.8	15,829	0.4	16.5	-23.0
	애니메이션	72,770	80,583	89,651	96,827	3.0	8.0	115,941	2.7	19.7	6.7
	음악	13,885	16,468	31,269	83,262	2.6	166.3	196,113	4.6	135.5	43.7
	게임	781,004	1,093,865	1,240,856	1,606,102	50.4	29.4	2,378,078	55.3	48.1	27.1
	캐릭터	202,889	228,250	236,521	276,328	8.7	16.8	392,266	9.1	42.0	15.7
	만화	3,986	4,135	4,209	8,153	0.3	93.7	17,213	0.4	111.1	31.9
	출판	213,100	260,010	250,764	357,881	11.2	42.7	283,439	6.6	-20.8	6.8
	방송	150,953	171,348	184,577	184,700	5.8	0.1	222,372	5.2	20.4	10.6
	광고	93,859	14,212	93,152	75,554	2.4	-18.9	102,224	2.4	35.3	49.0
	지식정보	275,111	339,949	348,906	368,174	11.5	5.5	432,256	10.0	17.4	52.2
	콘텐츠 솔루션	112,678	107,746	114,675	118,510	3.7	3.3	146,281	3.4	23.4	26.6
	합계	1,944,631	2,337,603	2,608,702	3,189,074	100.0	22.2	4,302,012	100.0	34.9	22.1
	수입액	영화	67,527	78,775	73,646	53,374	3.1	-27.5	46,355	2.5	-13.2
애니메이션		8,148	6,132	7,397	6,951	0.4	-6.0	6,896	0.4	▽0.8	4.0
음악		9,831	11,484	11,936	10,337	0.6	-13.4	12,541	0.7	21.3	7.1
게임		389,549	386,920	332,250	242,532	14.3	-27.0	204,986	11.1	-15.5	-2.1
캐릭터		225,257	198,679	196,367	190,456	11.2	-3.0	182,555	9.9	-4.1	6.7
만화		5,901	5,937	5,492	5,281	0.3	-3.8	3,968	0.2	-24.9	28.1
출판		354,404	368,536	348,336	339,819	20.0	-2.4	351,604	19.0	3.5	7.2
방송		64,939	149,396	183,011	110,495	6.5	-39.6	233,872	12.7	111.7	32.5
광고		2,225,807	780,696	610,277	737,167	43.4	20.8	804,124	43.5	9.1	-16.0
지식정보*		398	415	454	470	0.0	3.5	496	0.0	5.5	5.5
콘텐츠 솔루션**		-	-	405	371	0.0	-8.4	433	0.0	16.7	3.4
합계		3,351,761	1,986,970	1,769,571	1,697,253	100.0	-4.1	1,847,830	100.0	8.9	2.2

출처: 문화체육관광부(2012), <<2012 콘텐츠산업 통계조사>>

* 2009년 기준조사부터 가상세계 및 가상현실업 포함

** 2009년 기준조사부터 컴퓨터그래픽스(CG) 제작업 포함

구 분				2010			2011			연평균 증감률 (%) (2007~ 2011)
	2007	2008	2009	종사자 수	비중 (%) (2010)	전년 대비 증감률 (%) (2009~ 2010)	종사자 수	비중 (%) (2011)	전년 대비 증감률 (%) (2009~ 2011)	
영화	23,935	19,908	28,041	30,561	5.1	9.0	29,569	4.9	-3.2	0.3
애니메이션	3,847	3,924	4,170	4,349	0.7	4.3	4,646	0.8	6.8	4.4
음악	75,027	66,475	76,539	76,654	12.9	0.2	78,181	12.9	2.0	3.0
게임	92,572	95,292	92,533	94,973	15.9	2.6	95,015	15.7	0.0	-6.4
캐릭터	21,846	21,092	23,406	25,102	4.2	7.2	26,418	4.4	5.2	20.1
만화	11,772	11,093	10,748	10,779	1.8	0.3	10,358	1.7	-3.9	2.3
출판	225,347	210,084	206,926	203,226	34.1	-1.8	198,691	32.9	-2.2	-1.3
방송	28,913	34,393	34,714	34,584	5.8	-0.4	38,366	6.3	10.9	4.4
광고	29,416	30,700	33,509	34,438	5.8	2.8	34,647	5.7	0.6	2.6
지식정보*	38,192	41,279	55,126	61,792	10.4	12.1	69,026	11.4	11.7	14.1
콘텐츠 솔루션**	13,414	14,679	17,089	19,540	3.3	14.3	19,813	3.3	1.4	8.1
합계	564,281	548,919	582,801	595,998	100.0	2.3	604,730	100.0	1.5	0.8

출처: 문화체육관광부(2012), <<2012 콘텐츠산업 통계조사>>

* 2009년 기준조사부터 가상세계 및 가상현실업 포함

** 2009년 기준조사부터 컴퓨터그래픽스(CG) 제작업 포함

부록 2-13 연도별 저작권 침해 현황

구 분	2008	2009	2010	2011	
1. 음악, 영화, 방송, 출판, 게임 분야					
• 불법복제시장규모	9,659억 원	8,784억 원	5,101억 원	4,220억 원	
• 합법시장 침해규모	2조 4,234억 원	2조 2,497억 원	2조 1,172억 원	2조 4,987억 원	
• 잠재적 합법시장규모	10조 8,448억 원	10조 4,005억 원	11조 520억 원	13조 3,140억 원	
• 잠재적 합법시장 침해율	22.3%	21.6%	19.2%	18.8%	
2. 소프트웨어 분야					
불법복제 및 피해액(BSA)	한 국	43%	41%	40%	40%
	세 계	41%	43%	42%	42%
	아시아	61%	59%	60%	60%
	피해액	622백만 달러	575백만 달러	722백만 달러	815백만 달러

※ '잠재적 합법저작물 시장 침해율'은 저작권 침해가 일어나지 않았을 경우 원래 형성되어야 할 합법저작물시장규모에 대한 침해규모의 비율을 의미함

출처: 한국저작권단체연합회, <2012 저작권 보호 연차보고서>, 사무용소프트웨어연합회(BSA), <BSA-IDC 세계 소프트웨어 불법복제 현황보고서(Global Software Piracy Study)>

부록 2-14 주요 영화산업국의 자국영화점유율 현황

단위: %

	2002	2003	2004	2005	2006	2007	2008	2009	2010	2011
미국	96.3	95.1	93.9	93.4	94	90.1	91.7	92.1	92.0	96.0
일본	27.1	33	37.5	41.3	53.2	47.7	51.9	58.8	53.6	54.9
영국	8.3	15.7	23.4	33	19.1	28.0	31.1	16.5	24.0	36.2
프랑스	35.1	35	39.0	36.6	44.7	36.5	45.3	36.8	35.7	41.6
독일	11.9	17.5	23.8	17.1	25.8	18.9	21.0	27.4	16.8	21.8
이탈리아	22.2	21.8	20.3	24.7	24.8	26.9	28.9	23.4	32.0	38.4
스페인	13.7	15.8	13.4	16.7	15.4	13.5	13.3	16.0	12.7	14.3
한국	48.3	53.5	59.4	58.7	63.8	50.8	42.1	48.8	46.5	51.9
호주	4.9	3.5	1.3	2.8	4.6	4.0	3.8	5.0	4.5	3.9

출처: 영화진흥위원회(세계 각국의 영화진흥위원회 통신문 보고서를 통한 분석정리)

부록 2-15 정기간행물 현황

단위: 건 수

구분	2005	2006	2007	2008	2009	2010	2011
등록 현황	7,536	8,551	9,479	9,652	12,961	12,081	13,268
일간신문	168	193	281	275	237	263	615
통신	2	2	3	3	4	6	12
기타일간	395	372	360	331	419	413	73
주간	2,426	2,697	2,887	2,788	2,653	2,868	2,891
월간	2,744	3,028	3,257	3,243	5,257	3,936	4,209
격월간	410	431	453	435	670	542	584
계간	838	904	986	973	1,514	1,161	1,266
연 2회	267	298	325	322	509	408	425
인터넷 신문	286	626	927	1,282	1,698	2,484	3,193

※ 2011년도 자료는 2011년 12월 31일까지의 자료임
출처: 문화체육관광부, <정기간행물 현황 등록일람표>

부록 2-16 언론조정 및 피해구제건수

구분	2006	2007	2008	2009	2010	2011
신청건수	1,087	1,043	954	1,573	2,205	2,124
계속, 기각, 각하, 계류	35	48	25	267	138	58
조정건수	1,052	995	929	1,306	2,067	2,066
합의 및 조정결정 중 동의	385	381	437	604	739	790
조정결정 중 이의, 조정불성립결정 및 취하	667	614	492	702	1,328	1,276
피해구제건수	637	645	677	965	1,637	1,473
실질적 피해구제율	60.6%	64.8%	72.9%	73.9%	79.2%	71.3%
피해구제율	60.6%	64.6%	72.9%	73.9%	79.2%	71.3%

※ 피해구제율 = [조정성립건수 + 직권조정결정 중 동의건수 + 그 외 보도 등 피해구제된 건수] / 조정건수(기각, 각하 제외)
 ※ 실질적 피해구제율은 조정건수 중 피해구제건수 비율
 ※ 피해구제건수: 합의 + 결정 중 동의, 조정결정 중 이의·조정불성립결정·취하 중 정정 또는 반문기사 등이 게재된 건수
 출처: 언론중재위원회, 언론조정·중재신청 처리 현황

부록 2-17 국민 해외여행 및 외래 관광객 유치실적

구 분	2004	2005	2006	2007	2008	2009	2010	2011	2012.11.
외래객 입국 (천 명) (증감률, %)	5,818 (22.4)	6,023 (3.5)	6,155 (2.2)	6,448 (4.8)	6,891 (6.9)	7,818 (13.7)	8,798 (13.0)	9,795 (11.3)	10,305 (15.1)
내국인 출국 (천 명) (증감률, %)	8,825 (24.5)	10,080 (14.2)	11,610 (15.2)	13,325 (14.8)	11,996 (-10.0)	9,494 (-18.9)	12,488 (32.8)	12,694 (1.6)	12,567 (7.7)
관광수입 (백만 달러) (증감률, %)	6,053 (13.3)	5,793 (-4.3)	5,760 (-0.6)	6,094 (5.8)	9,719 (59.5)	9,782 (0.7)	10,321 (5.5)	12,248 (18.7)	13,219 (20.1)
관광지출 (백만 달러) (증감률, %)	9,856 (19.5)	12,025 (22)	14,338 (19.2)	16,950 (18.2)	14,581 (-14)	11,040 (-24.3)	14,291 (29.4)	14,992 (4.9)	14,303 (3.8)
관광수지 (백만 달러)	-3,803	-6,232	-8,576	-10,857	-4,862	-1,258	-3,970	-2,744	-1,084

※ 2011년과 2012년 수입·지출·수지는 잠정치임, 2012년 증감률은 2011년 동기 대비 증감률임.
출처: 한국문화관광연구원, 관광지식정보시스템(<http://www.tour.go.kr>)

부록 2-18 관광사업 등록 및 지정 현황

구 분	2007	2008	2009	2010	2011	
1. 관광숙박업	• 관광숙박업체 등록(개소 수)	777	814	838	861	893
	• 업체 객실 수	96,638	103,513	108,454	112,016	115,668
2. 여행업 등록건수	10,681	12,003	11,968	13,182	13,289	
3. 유원시설업 등록건수	229	217	235	241	216	
4. 관광편의시설업 등록건수	1,770	2,326	2,789	3,139	3,482	
5. 국제회의업	• 국제회의기획업 등록건수	195	241	232	286	295
	• 국제회의시설업 등록건수	8	6	9	11	11
6. 카지노업	• 카지노업 허가건수	17	17	17	17	17
	• 입장객 수(천 명)	3,628	4,191	5,867	5,037	5,084
	• 매출액(억 원)	15,948	18,213	27,424	22,626	23,116

출처: 문화체육관광부·한국문화관광연구원(2012), 《2011년도 기준 관광동향에 관한 연차보고서》

■ 우리나라 국제회의 개최건수 및 순위

구 분	2007	2008	2009	2010	2011
개최건수	268	293	347	464	469
세계 순위	15	12	11	8	6
아시아 순위	3	3	3	3	3

출처: 국제협회연합, 〈UIA 보고서〉

■ 세계 국제회의 개최건수

구 분	2007	2008	2009	2010	2011
개최건수	10,318	11,085	11,503	11,519	10,743
증감률(%)	16.3	7.4	3.8	0.1	-0.7

출처: 국제협회연합, 〈UIA 보고서〉

■ 주요 국가 국제회의 개최 현황

순위	국가	2011	2010	2009	2008	2007	2006
1	싱가포르	919	725	689	637	466	298
2	미국	744	936	1,085	1,079	1,114	894
3	일본	598	741	538	575	448	166
4	프랑스	557	686	632	797	598	634
5	벨기에	533	597	470	383	307	239
6	대한민국	469	464	347	293	268	185
7	독일	421	499	555	440	523	434
8	오스트리아	390	362	421	315	366	382
9	스페인	386	572	365	467	393	362
10	호주	329	356	227	273	272	202

출처: 국제협회연합, 〈UIA 보고서〉 및 한국관광공사, 《MICE 산업통계 조사·연구》

부록 2-20 템플스테이 운영현황

단위: 명

구 분	사찰 수	이용자 수		
		합계	내국인	외국인
2006	50	70,914	61,417	9,497
2007	70	81,452	67,930	13,522
2008	87	112,800	92,694	20,106
2009	100	140,893	121,494	19,399
2010	109	172,954	152,909	20,045
2011	118	212,437	187,887	24,550

출처: 한국불교문화사업단

부록 2-21 공공체육시설 현황

단위: 개소, ㎡

시설항목	2004	2005	2006	2007	2008	2009	2010	2011
합 계(개소)	7,862	8,716	9,949	10,946	12,342	13,968	15,137	16,127
육상경기장	163	172	176	185	187	198	211	216
체 육 관	343	385	476	586	529	581	639	681
축구장·야구장	225	283	353	442	518	622	695	750
테니스장	256	287	335	376	428	487	549	565
수영장	124	152	179	223	243	262	279	292
간이운동장 (마을체육시설)	6,420	7,069	8,026	8,691	9,531	10,669	11,458	12,194
기 타	331	368	404	443	906	1,149	1,306	1,429
증 가 율	14.0%	10.9%	14.1%	10.0%	12.8%	13.2%	8.4%	6.5%
국민 1인당 체육시설 면적	1.32	1.92	2.16	2.38	2.54	2.88	3.12	3.29

출처: 문화체육관광부, 《전국 공공체육시설 현황》

부록 2-22 장애인 생활체육 참여 현황

단위: %

연도	2006	2007	2008	2009	2010	2011	2012
참여율	4.4	5.4	6.3	7.0	8.3	9.6	10.6

출처: 문화체육관광부, 《장애인생활체육참여실태조사》

연도	계		지역		직장	
	클럽 수	회원 수(%)	클럽 수	회원 수	클럽 수	회원 수
2008	95,075	2,985,253(6.2)	79,138	2,509,142	15,937	476,111
2009	97,697	3,081,436(6.3)	81,717	2,604,286	15,980	477,150
2010	97,815	3,085,879(6.3)	81,835	2,608,679	15,980	477,200
2011	74,784	3,081,448(6.3)	70,865	2,650,700	3,919	430,718

※ 인구 수는 매해 12월 말 기준 추계인구수이며, 괄호 안은 인구대비 회원 수 비율임.
출처: 문화체육관광부(2012), <<2011 체육백서>>

■ 경기지도자

구분	1974~2003	2004	2005	2006	2007	2008	2009	2010	2011	총계
1급	448	26	34	58	70	76	56	76	66	910
2급	13,467	1,204	1,084	1,359	1,451	1,369	1,653	1,798	2,178	25,563
계	13,915	1,230	1,118	1,417	1,521	1,445	1,709	1,874	2,244	26,473

※ 2011년도는 졸업예정자 포함
출처: 문화체육관광부, 체육과학연구원, 경기지도자연수원, 생활체육지도자연수원

■ 생활체육지도자

구분	1986~2003	2004	2005	2006	2007	2008	2009	2010	2011	총계
1급	332	50	65	61	73	57	61	70	57	826
2급	4,702	609	448	458	372	375	369	319	287	7,939
3급	69,756	8,599	8,549	10,114	10,264	10,683	8,982	11,211	10,467	148,625
계	74,790	9,258	9,062	10,633	10,709	11,115	9,412	11,600	10,811	157,390

※ 자격종목: 1전공 분야, 42종목(1급: 운동처방 / 2, 3급 공통 42종목)
※ 2011년도는 졸업예정자 포함
출처: 문화체육관광부, 체육과학연구원, 경기지도자연수원, 생활체육지도자연수원

부록 2-25 국제스포츠대회 성적

구분	1996 아틀란타	2000 시드니	2004 아테네	2008 베이징	2012 런던
하계올림픽대회	10위	12위	9위	7위	5위
구분	1998 나가노	2002 솔트레이크	2006 토리노	2010 밴쿠버	
동계올림픽대회	9위	13위	7위	5위	

출처: 대한체육회

부록 2-26 스포츠산업 규모 추이

구분	2005	2006	2007	2008	2009	2010
GDP	847조 9천 억	915조 9천 억	901조 2천 억	1,023조 9천 억	1,050조	1,172조
스포츠산업규모	19조 6,507억	22조 3,642억	23조 2,698억	26조 3,614억	33조 4,560억	33조 9,339억
GDP 대비 스포츠산업 비율	2.24%	2.44%	2.58%	2.57%	3.18%	2.89%
증가율		13.8%	4.1%	13.3%	26.9%	1.4%

출처: 문화체육관광부(2011), 《2011년 스포츠산업 경영정보》

부록 2-27 스포츠 전문 인력 양성 현황

단위: 명

구분	2008	2009	2010	2011	계
스포츠마케터	185	209	40	79	513
스포츠시설경영관리자	54	62	61	70	247
공공체육시설관리자	51	45	47	44	187
스포츠산업 해외연수	20	20	20	20	80
스포츠경영관리사 인턴십	22	21	25	25	93
프로스포츠 마케팅 현장 체험학습	119	88	-	-	207
체육행정공무원	46	36	50	38	170
스포츠경영관리사 역량교육	-	-	25	18	43
체육단체임직원 스포츠비즈니스교육	-	22	24	27	73
합 계	497	503	292	321	1,613

출처: 문화체육관광부(2012), 《2011 체육백서》

■ 주요 프로스포츠 관중 추이

단위: 명

구 분	야 구	축 구	농 구(남)	농 구(여)	배 구	합 계
2005	3,640,690	2,873,351	1,109,793	169,518	101,436/ 159,716	7,894,788/ 7,953,068
2006	3,240,992	2,448,128	1,104,503	106,999	227,954	7,128,576
2007	4,410,340	2,746,749	1,160,113	311,934	234,308	8,863,444
2008	5,636,191	2,945,400	1,191,242	129,835	278,106	10,180,774
2009	6,347,538	2,811,648	1,228,992	156,780	278,019	10,822,977
2010	6,236,626	2,703,323	1,133,841	91,584	317,943	10,483,319
2011	7,154,378	3,030,586	1,154,948	166,227	372,592	11,878,731

※ 프로배구: 2005년~2006년 상반기 / 2005년~2006년 시즌

※ 프로농구(남): 2008년~2009.4.23. 현재 기준(이하 동일)

출처: 문화체육관광부(프로스포츠경기단체 자료)

■ 주요 프로스포츠 경기 수 및 경기당 평균 관중 수

단위: 회, 명

구 분	야구		축구		농구(남)		농구(여)		배구(남, 여)	
	경기 수	경기당 평균 관중	경기 수	경기당 평균 관중	경기 수	경기당 평균 관중	경기 수	경기당 평균 관중	경기 수	경기당 평균 관중
2002	546	4,825	181	14,651	292	3,768	139	1,007	-	-
2003	545	5,413	265	9,241	289	3,611	138	1,110	-	-
2004	548	4,813	240	10,123	290	3,626	80	741	-	-
2005	517	7,042	240	11,972	289	3,840	138	1,228	112	906
2006	518	6,257	278	8,833	288	3,835	123	870	191	836
2007	517	8,529	254	10,814	291	3,987	267	647	163	1,398
2008	518	10,881	253	11,642	292	4,208	118	1,329	187	1,253
2009	549	11,562	256	10,983	296	4,152	130	1,206	189	1,471
2010	547	11,402	210	12,873	293	3,870	130	705	216	1,472
2011	548	13,055	283	10,709	292	3,955	115	1,445	210	1,774

※ 경기수 = 정규리그 + 포스트시즌 + 올스타전(야구)

출처: 문화체육관광부(프로스포츠경기단체 자료)

■ 주요 프로스포츠허 수용규모 및 좌석점유율

단위: 명, %

구 분	야구		축구		농구(남)		농구(여)		배구(남, 여)	
	수용 규모	좌석 점유율	수용 규모	좌석 점유율	수용 규모	좌석 점유율	수용 규모	좌석 점유율	수용 규모	좌석 점유율
2002	21,934	22.0	31,008	47.2	5,039	74.8	3,776	26.7	-	-
2003	21,934	24.7	37,468	24.7	6,298	57.3	3,776	29.4	-	-
2004	21,934	21.9	42,173	24.0	6,283	57.7	3,776	19.6	-	-
2005	21,934	32.1	42,173	28.4	6,283	61.1	3,776	32.5	-	-
2006	20,429	30.6	40,255	21.9	5,899	65.0	3,230	26.9	5,129	16.3
2007	20,429	41.7	40,574	26.7	6,347	62.8	2,756	23.5	5,129	27.3
2008	20,429	53.3	40,574	28.7	6,354	66.2	2,756	48.2	5,089	24.6
2009	20,429	56.6	37,865	29.0	6,354	65.2	2,756	43.8	4,843	30.4
2010	19,675	58.0	36,592	29.4	6,354	60.9	2,066	34.1	4,409	33.4
2011	19,450	65.7	33,314	34.9	6,653	59.5	2,732	52.9	4,598	38.6

출처: 문화체육관광부(프로스포츠허경기단체 자료)

부록 2-29 체육시설업 현황

단위: 개소, 천㎡

구 분	2007		2008		2009		2010		2011		
	업소 수	면적	업소 수	면적	업소 수	면적	업소 수	면적	업소 수	면적	
합 계	45,800	316,323	50,612	350,374	53,851	377,415	55,648	413,709	56,807	442,028	
• 등록체육시설업	295	293,721	332	325,829	361	351,006	407	386,879	439	413,774	
소 계	276	271,520	311	299,658	339	324,601	386	360,269	416	385,364	
회원제	174	214,277	183	223,927	193	237,063	215	258,246	225	269,471	
골프장	정규대중	27	33,128	42	48,671	146	87,538	171	102,023	191	115,893
일반대중	66	22,957	74	25,315	-	-	-	-	-	-	
간이	9	1,166	12	1,744	-	-	-	-	-	-	
스키장	17	21,790	19	25,758	20	25,886	19	26,092	20	26,193	
소 계	2	411	2	411	2	518	2	518	3	2,216	
자동차 경주장	2륜차	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
4륜차	2	411	2	411	2	518	2	518	3	2,216	

구분 업종별	2007		2008		2009		2010		2011		
	업소 수	면적	업소 수	면적	업소 수	면적	업소 수	면적	업소 수	면적	
• 신고체육시설업	45,505	22,602	50,280	24,545	53,490	26,409	55,241	26,830	56,368	28,254	
요트장	1	22	4	41	13	74	15	120	19	188	
조정장	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
카누장	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
빙상장	41	253	38	251	43	345	41	339	40	335	
승마장	68	2,288	70	2,425	73	3,223	82	2,544	116	3,760	
종합체육시설	소 계	203	887	203	891	201	792	212	890	230	1,099
회원제	85	238	87	286	-	-	-	-	66	282	
대중	118	604	116	604	-	-	-	-	164	817	
수영장	소 계	618	1,348	606	1,324	581	1,334	574	1,257	567	1,272
실내	439	734	424	727	415	706	399	683	399	687	
실외	179	614	182	597	166	628	175	574	168	585	
체육도장	소 계	12,627	1,807	13,026	1,903	13,112	2,045	13,263	2,527	13,485	2,889
권투	335	65	347	71	389	81	477	95	589	121	
레슬링	3	786	3	1	3	1	7	1	8	2	
유도	404	61	410	64	404	61	391	58	407	70	
검도	904	175	937	187	892	179	877	185	871	181	
태권도	10,822	1,478	11,176	1,553	11,272	1,697	11,364	2,162	11,446	2,490	
우슈	159	25	159	26	152	23	147	23	164	26	
골프연습장	소 계	4,900	9,975	6,356	10,811	7,446	11,307	8,186	11,729	9,033	12,149
실내	3,714	1,445	5,136	1,864	-	-	6,897	2,606	7,738	3,273	
실외	1,186	8,529	1,220	8,947	1,235	8,885	1,289	9,122	1,295	8,876	
체력단련장	6,090	1,783	6,064	1,837	6,128	1,959	6,240	2,051	6,449	2,150	
에어로빅장	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
당구장	19,527	3,066	22,519	3,774	24,568	4,220	25,317	4,281	25,159	3,420	
썰매장	128	922	135	1,110	124	931	126	930	122	815	
무도장	54	20	53	18	64	24	66	27	72	33	
무도학원	1,248	155	1,206	154	1,137	148	1,119	143	1,076	143	

출처: 문화체육관광부(2012), 《2012 전국 등록·신고 체육시설업 현황》

부록 2-30 전통사찰 지정 등록 현황

단위: 개소

2002	2003	2004	2005	2006	2007	2008	2009	2010	2011
14	17	15	12	7	4	3	2	-	2

출처: 문화체육관광부

●
부록 3

연도별
문화체육관광부
주요업무계획
(2008~2012)



● 2008년 주요업무계획 보고

소프트파워가 강한 창조문화국가

I 정책비전 및 추진전략



II 역점 추진과제

1. 국정과제 액션 플랜

1-1 콘텐츠산업 전략적 육성

▶ **(현황)** 콘텐츠산업은 고부가가치 성장산업으로 세계 각국 및 주요기업은 시장선점을 위한 지원 및 투자를 경쟁적으로 확대

- 세계시장을 주도할 핵심기술 및 전문인력이 부족하고, 연간 2조원 이상으로 추정되는 불법복제의 만연으로 인해 산업의 유통구조가 붕괴되고, 투자 심리가 위축

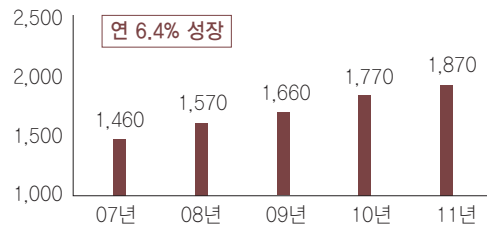
* 세계 문화콘텐츠 시장 점유율(06년): 2.4% (세계 9위)

- (미국) 39.9%, (일본) 9.2%, (영국) 6.9%, (독일) 5.6%, (프랑스) 4.3% (중국) 3.5%

국내 콘텐츠산업 성장현황

	00년	06년	연 성장률
매출	21조 원	58조 원	18.4%
수출	5억 불	14억 불	18.5%
고용	36만 명	44만 명	3.3%

세계 콘텐츠산업 전망(조 원)



▶ **(정책방향)** 디지털 융합 등 정책환경 변화에 능동적으로 대응하고 창작, 유통 등 콘텐츠산업 가치사슬 전반에 걸쳐 세계적 수준의 경쟁력을 확보, 2012년 세계 5대 콘텐츠산업 강국 실현

- 다양한 문화예술 자원을 근본토양으로 학제간 연계 등을 통해 콘텐츠 창작 역량을 강화하고, 기업하기 좋은 시장 환경을 조성

■ 융합시대를 선도하는 통합 콘텐츠정책 추진체계 정비

- ‘(가칭)콘텐츠산업기본법’ 제정 및 ‘콘텐츠진흥위원회(대통령주재)’ 신설 등 범정부적인 콘텐츠진흥체계 구축
 - 각 부처 콘텐츠 관련 업무 연계 및 통합(콘텐츠산업 발전계획 수립)
- 콘텐츠산업의 특성상(고위험, 물적담보 부족) 투·융자 재원 확보가 어려운 현실을 고려, 콘텐츠산업진흥기금 신설(약 1.5조원) 추진
 - 기존 기금(정보통신진흥기금, 방송발전기금) 및 모태펀드(문산계정) 출연
- 산·학·관으로 구성된 ‘CT R&D 기획단’을 설치(‘08년)하고, R&D 예산 중 CT분야 예산의 비중을 대폭 확대(‘08년): 1% ⇒ (‘12년): 3%)
- 문화산업진흥지구 지정(‘08년, 부천 등 7개 지역), 문화산업단지 조성(‘08년, 춘천) 등을 통해 지역별 특화된 문화산업 집중 육성

• 칸(영화), 앙골렘(만화), 안시(애니) 등 지방의 소도시에서 세계적인 축제 개최

■ 불법복제 근절 및 저작권 보호를 통한 콘텐츠 생태계 복원

- 영리·상습적인 저작권 침해사이트 영업정지·폐쇄, 불법물 게시자 개인계정 정지·삭제 등 급증하는 불법물 근절방안 법제화 검토
 - ※ 불법복제 근절을 위한 범정부 대책협의회(차관급) 구성
- 불법 P2P·웹하드 업체 과태료 부과 및 명단 공개, 불법서버 압수, 불법 DVD 등 상습 유통지역 집중 단속(서울클린 100일 프로젝트) 등 온·오프라인상 행정조치 강화
 - ※ 불법복제물 신고포상금제 실시, 특별사법경찰권 도입 등 실효성 제고
- ‘디지털저작권거래소’를 통한 편리한 저작권 처리 유도, 저작권 인증마크 부착 등 불법복제 사전예방 및 정품 사용 유도
- 초·중·등 교과서에 저작권 관련 내용 확대 및 교사연수, 교육조건부 기소유예제 도입 등을 통해 저작권에 대한 인식을 개선

- 저작권보호 공익광고 제작 방영(TV, 극장 상영, 지하철 등) 및 Copy-clean day 지정(매월 26일) 등을 통한 저작권 보호 생활화

■ 세계 최첨단 콘텐츠 대국 도약을 위한 창작역량 강화

- 문화원형을 활용한 콘텐츠 소재 발굴('08년, 36억 원), 기업의 자체 창작 역량 제고를 위한 지원 강화 및 패션·디자인·한복·한식 등으로 산업 영역 확대
 - 기업 부설 연구소 형태의 창작연구소(Creative R&D 센터) 제도 도입

- 콘텐츠기업의 기존 연구소를 기업부설연구소로 인정(약 800여개)
- 창작개발비 세액공제 등 세제 지원(연간 280억원 세제 감면 효과)

- 원작에 기반한 콘텐츠 개발을 위해 '콘텐츠 퍼블리싱 전문업체' 육성('09년~'13년, 총 200억 원) 및 기획개발 전문 투자조합 결성('09년, 100억 원)

- 일본 원작 바탕 영화제작 편수: ('07년) 6편 ⇒ ('08년) 14편 진행 중

- 100년 수명의 킬러콘텐츠 개발을 위해 모태펀드 등을 활용, 장편애니메이션 제작을 지원하고 ('08~'12년, 3편), 글로벌 경쟁력을 갖춘 창작·기획 전문인력 양성 ('08~'12년, 500명) 및 현장인력 양성('08~'12년, 50,000명)
- 지능형 문화공간, 콘텐츠 보호·유통(DRM) 등 핵심기술 개발 및 MIT 미디어랩 수준의 '문화콘텐츠 기술(CT) 연구원' 설립·운영('08년 사전타당성조사 중, '12년 개원)

- 영화 '괴물'은 총 제작비의 1/3에 해당하는 컴퓨터그래픽(CG) 특수효과를 미국의 오퍼니지(orphanage)사가 담당

- IPTV 상용화등 융합시대에 대비, 방통융합형 콘텐츠, U-러닝콘텐츠, 차세대 가상세계 콘텐츠 등 융합형 콘텐츠 육성('08년~'12년, 총 1,000억 원)

- 디지털콘텐츠 시장 규모 확대: ('07년): 10조 원 ⇒ ('12년): 20조 원

- 자동차 · 조선 · 국방 · 의료 등 각 산업분야로 디지털콘텐츠 활용을 확대('08년~'12년, 총 500억 원)를 통해 새로운 신규 시장 창출
 - 현실 기반의 생산적 게임(영어학습, 기능성 게임 등) 및 첨단 게임 등 다양한 게임 콘텐츠 영역 확대

• 가상기술(VR)을 활용한 콘텐츠산업 영역 확대 사례:
가상디자인(의료, 자동차, 가전 등), 가상도장(선박), 모의훈련(국방), 모의수술(의료) 등

■ 콘텐츠기업의 해외시장 개척 지원

- 세계적인 경쟁력을 보유한 기기업체(삼성, LG 등), 서비스업체(SKT, KTF) 및 중소 콘텐츠 업체의 공동 콘텐츠 개발 및 해외진출 지원

• iPod의 mp3 세계시장 점유율 50%, iTunes의 북미시장 점유율 72%

- 문화산업 법률지원단 운영(변호사 209명), 컨설팅 서비스 지원 확대, 국내 · 외 기업 정보 제공 (CEIS, GITISS) 및 해외진출 지원 기능의 유기적 협력망 구축(콘진원, 게임원, 관광 공사, 재외공관, KOTRA 등)
- 콘텐츠 해외진출 전략기로서 재외문화원을 확충('12년까지 37개소)하고, 유관기관 공동 기획 · 마케팅을 위해 코리아센터로의 단계적 전환 추진

• 해외홍보기능 이관에 따른 홍보관 개편과 문화원 신설을 연계
• 문화관(15명), 홍보관(32명)을 문화홍보관으로 전환

- 중소기업에 대한 무담보소액대출 지원, 계약금액이 미확정된 수출거래 지원 등 콘텐츠 산업에 적합한 수출금융 지원('08년~'12년, 4,000억 원)
 - 저작권 등 무형 자산에 대한 기술평가 및 담보 취득 등도 도입 검토
- 아시아 문화자원 조사 및 콘텐츠 공동 개발 등 한 · 중 · 일 문화산업 협력체계 구축 및 영화 · 게임 등 핵심 콘텐츠의 주도적 위상 강화
 - '아시아 e스포츠리그', e스포츠 국제협력체 결성 주도 및 '문화산업엑스포 개최'(9월)

■ 콘텐츠 기업하기 좋은 시장 환경 조성

- 콘텐츠 가치평가 모델 개발, 완성보증제도 및 수출보험제도 도입 등 콘텐츠산업의 특성을 반영한 금융 지원 확대 및 게임물 등급심의 제도 합리적 개선(단계적 민간 자율 추진, '08년)
- 법인의 콘텐츠기업에 대한 투자시 세액공제 도입, 콘텐츠기업에 대한 사업용 자산 범위 재조정 및 문화비지출에 대한 소득공제 도입 등 획기적인 세제개선을 통한 투자 촉진 및 소비 확대 유도
- 불공정 거래 관행을 적극적으로 중재·시정하고(공정위와 T/F), 장르별 표준계약서 및 표준약관 제정 및 이용자 보호를 강화

• 외주제작시 방송사가 저작권 독점 ⇒ 독립제작사 부가시장 판매 등 불가능
방송사별 저작권 일부 인정 비율('06년): KBS 9.9%, MBC 0.9%

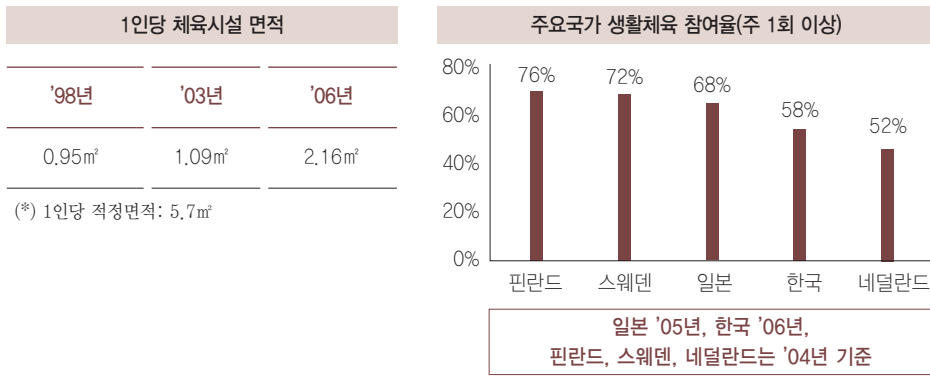
- 대중음악 전문공연장 건립, 국산캐릭터 전문 유통망 확충, HD드라마콤플렉스 건립 등 콘텐츠 창작·유통 인프라 대폭 확충

주요 추진일정

구분	~2사분기				3사분기			4사분기			
	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
정책추진체계 정비											
· 콘텐츠산업기본법 제정				법안마련 및 부내협의			부처협의 및 법제심사			국회상정	
· 콘텐츠산업진흥기금 신설			필요성 검토				부처협의 및 법제심사			국회상정	
· CT R&D 기획단 설치			현장의견 수렴				기획단 구성			운영	
· 문화산업클러스터 조성				진흥지구 신청공지			현장실사 및 심의위원회 개최 등				
불법복제 근절 및 저작권 보호											
· 불법복제 근절 법·제도 개선				해외사례 조사, 공청회			법 개정안 마련			입법 추진	
· 온·오프라인상 불법물 단속강화	출판 단속		서울 클린 프로젝트 (DVD 등 단속)			과태료 부과, 명단공개		출판 단속		P2P 등 모니터링	
· 불법복제 사전예방 및 정품사용 유도				저작권인증시스템 구축			내권리찾기운동			디지털저작권 거래소 개소	
· 저작권 교육 및 홍보 강화	copy-clean day 행사추진			저작권교육, 교사연수						공익광고 제작 방영	
콘텐츠 창작역량 강화											
· 콘텐츠소재 발굴 및 기업 창작 역량 제고				법개정안 마련			국회상정 및 입법추진				
· 스토리텔링 R&D 전문회사 육성				사업계획 수립						부처협의 및 예산확보	
· 핵심 창작·기획 전문인력 양성			사업계획 수립				교육운영 및 성과측정				
· 핵심기술 개발 및 CT 연구원 설립				예비타당성조사						부처협의 및 예산확보	
해외시장 개척 지원											
· 콘텐츠산업에 적합한 수출금융 지원			의견수렴				관계기관 협의			시행	
· 공동콘텐츠 개발 및 해외진출 지원							사업 추진			평가	
· 유기적 협력망 구축 등			업무협의				건물확보 및 리모델링			개원	
· 아시아 문화산업 협력체계 구축							사업 추진			평가	
콘텐츠 기업하기 좋은 시장 환경 조성											
· 금융지원 확대 등			의견수렴				관계기관 협의			시행	
· 세제 개선			의견수렴				관계부처 협의			시행	
· 불공정 관행 시정			현황조사				관계부처 협의			표준계약서 제정	
· 인프라 구축							필요성 검토 및 관계부처 협의				

1-2 스포츠의 생활화, 산업화 및 국제화

- ▶ **(현황)** 여가·건강에 대한 관심 증가로 생활체육 수요가 확대되고 있으며, 스포츠의 국가 경제적 가치 및 중요성이 갈수록 증대
 - 주 1~2회 체육활동시 1인당 의료비 절감 및 생산성 향상효과: 연간 46만 원
20세 이상 인구(3,500만 명)기준, 16조 원의 사회·경제적 비용 절감
 - 2002월드컵: 약 100조 원, “대한민국” 인지도 향상(63% → 73%)
- 하지만, 시설 부족 및 낮은 접근성, 조직화 미흡 등으로 선진국에 비해 생활체육 참여율은 낮은 실정



- ▶ **(정책방향)** 생활체육 참여 여건을 개선하고, 스포츠 외교역량강화 및 스포츠산업 국제경쟁력 강화를 통해 국민건강 증진, 국가이미지 제고
 - 스포츠클럽 육성, 공공체육시설의 확충·개방, 학교체육 활동의 정상화를 통해 생활체육 참여율을 제고
 - 스포츠외교 추진체계 구축 및 스포츠외교 인력 양성·인력풀 운영으로 역량을 강화하고, 스포츠용품 대표브랜드와 스포츠마케팅 전문기관 육성으로 스포츠산업의 국제경쟁력 강화

■ 스포츠클럽 설립 확대 및 활성화

- 지역클럽 설립, 교류축전 개최 등 스포츠클럽을 확대·활성화하고, 클럽 등록, 예산 지원 등 스포츠클럽 설립·운영의 법적 근거 마련

- 전국 시군구 대상으로 공모를 통해 단계적으로 확대
- '07년 21개소 → '08년 30개소 → '09년 50개소 → '10년 70개소 → '12년 150개소

- 학교스포츠클럽과 지역스포츠클럽의 연계 발전을 위해 학교 스포츠클럽 가입학생의 지역 스포츠클럽 가입 유도 등 추진

■ 주민 생활권 공공체육시설 확충 및 이용 활성화

- 생활체육공원(25개소), 국민체육센터(48개소), 마을단위체육시설(120개소) 등 다양한 형태의 공공체육시설의 지속 확충(총461개소, 2,525억 원)
 - 국민1인당 체육시설면적: '06년도 2.16㎡ ⇒ '12년도 3.08㎡
- 노후시설 개보수 및 편의시설 설치 등 리모델링(39개소, 259억 원), 야간 조명시설 설치, 전국의 체육시설정보 통합시스템 구축 등을 통한 공공체육시설 이용 활성화 여건 조성
- 운동장, 체육관, 학교 등 공공체육시설 개방율 제고
 - '06년도 67.6% ⇒ '12년도 85%

■ 학교 체육활동의 정상화

- 방과 후 학교체육교실에 체육지도자 파견('08, 1,000명)
- 학교부지 내 소규모체육관 건립 지원('08~'12, 300개소 목표)
 - 학생과 주민이 함께 사용할 수 있도록 개방
- 학교체육진흥위원회를 선수폭력 등 학교체육 제반문제를 해결하는 명실상부한 협의체로 운영

■ 한국스포츠의 외교역량 강화

- 체육계 전반에 대한 조직진단, 대한올림픽위원회(KOC)의 국제 역량 강화 추진
- 스포츠외교 전문가 및 체육영재 양성, 개도국 스포츠 지원프로그램('Sports Together')을 지원하는 '(가칭)스포츠세계화재단' 설립·운영
- 국제기구·종목별 스포츠외교인력 풀(Pool) 운영, IOC 등 국제 스포츠 기구 회장단·사무국에 한국인 진출 지원
- 태권도시범단 사업을 확대·개편한 '(가칭)대한민국태권도시범단'을 창설, 태권도공원 조성('08~13) 등 태권도를 스포츠한류 콘텐츠로 육성

■ 스포츠산업의 국제경쟁력 강화

- 국민체육진흥기금 출연, 스포츠편드 조성을 통해 국제경기대회 및 국제스포츠컨벤션 유치, 에이전시를 전문대행하는 스포츠마케팅 전문기관 육성
- 스포츠용품의 공동브랜드 개발, IT를 활용한 첨단 스포츠기자재 등 대표브랜드 육성으로 글로벌 시장 진출 지원('08~'12, 150건 230억 원)

- 스포츠 강세 특화상품: 태권도, 양궁 등 전통종목 위주
- 첨단IT 스포츠기자재 분야: 체력진단시스템기, 첨단헬스기구 등

■ 베이징올림픽 성과 극대화

- 메달획득 가능 종목 지원 확대, 스포츠과학 전문인력 배치 확대, 훈련일수 조정·선수촌 확충 등 대표선수 경기력 강화훈련
- 올림픽 기간 중 베이징에 문화예술·관광·스포츠·IT 등 국가브랜드 홍보를 위한 「코리아하우스」 설치·운영
 - 국제스포츠계 주요인사의 교류의 장으로 활용

- 베이징 올림픽 계기 외국 전지훈련 캠프 유치

- 세계 각국 전지훈련 캠프 국내 유치(130개팀 2,800명 목표)
- '08. 3월 현재. 18개 종목, 32개국, 97개팀 2,325명(유치협의 126명 포함)

- 베이징올림픽 계기 한중일 연계 관광상품 개발 및 공동 마케팅, 한시적 비자면제 등 외래 관광객 적극 유치

주요 추진일정

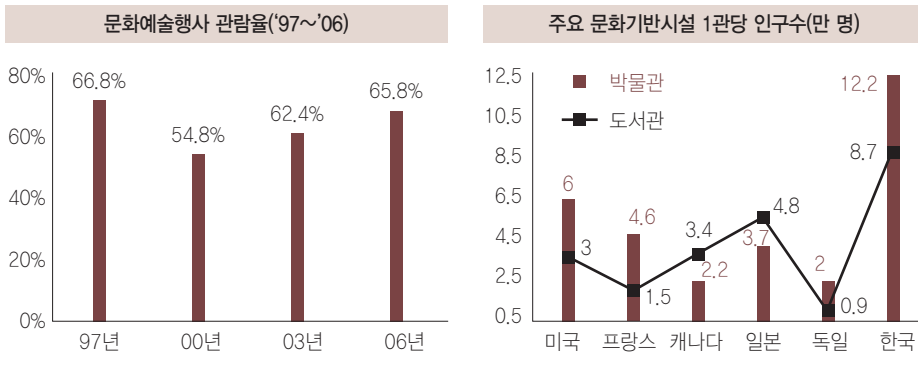
구분	~2사분기				3사분기			4사분기			
	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
스포츠클럽 설립 확대 및 활성화											
• 스포츠클럽 설립·운영 법적 근거 마련				●	법령 입안			●	국회제출		
• 지역스포츠클럽 운영지원	대상선정, 지원			●	중간점검		●	교류대회	●	평가	
공공체육시설 확충 및 이용 활성화											
• 공공체육시설 건립, 리모델링	보조금 교부 및 지자체 사업 추진(추진실적 점검)										
• 야간조명시설 설치	●	●	사업대상선정			●	지원금 교부, 조명시설 설치				
• 체육시설정보통합시스템 구축	예산확보		●	기본계획 수립, 제안요청서 작성							
학교체육활동 정상화											
• 학교스포츠클럽 지원	대상선정		●	강사 모집·연수			●	현장 파견, 운영			
• 학교부지 내 소규모 체육관 건립						●	사업계획 수립 및 관계부처 협의				
• 학교체육진흥위원회 운영 내실화	위원 구성개선			●	운영 정례화						
한국스포츠 외교역량 강화											
• 스포츠외교인력 풀 운영	대표단 선발		●	국제행사 참석, 주요인사 관리							
• “스포츠세계화재단” 설립·운영	설립(안), 법령입안			●	법안 국회 제출			●	법인 설립·운영		
• “대한민국태권도시범단” 설립·운영	'09년 예산요구 및 운영위원회 등 구성							●	세부추진계획수립		
스포츠산업 국제경쟁력 강화											
• 스포츠마케팅 전문기관 육성	●	육성전략 수립(연구용역)					●	설립 절차 추진			
• 스포츠산업 대표브랜드 개발	개발전략 수립				●	경영정보 조사			●	브랜드 선정	
베이징올림픽 성과 극대화											
• 대표선수 경기력 강화	출전권 획득, 기술 훈련			●	●	결단식 대회출전					
• 코리아하우스 설치·운영	●	공사 및 개관준비			●	시설운영					

1-3 문화예술 진흥을 통한 삶의 질 선진화

▶ **(현황)** 주 40시간 근무제, 소득수준의 증가 등으로 인한 여가와 소비중심 사회의 도래로 문화영역에 대한 수요는 증가

- 하지만, 선진국에 비해 문화기반시설은 크게 부족한 실정이며, 지역 및 계층간 문화 불균형 현상은 여전히 존재
- 순수예술은 국가 브랜드·이미지 형성과 문화산업 발전의 원천이 되는 핵심 역할을 수행하나, 체계적인 지원은 미흡
 - 예술 창작기반이 열악한 상황에서 지원규모도 감소 추세

* 문화예술진흥기금 감소: '04년말 5,273억 원 ⇒ '07년말 4,336억 원



▶ **(정책방향)** 문화 인프라 조성과 사회통합을 위한 문화적 역할의 확대로 누구나 찾고 즐기는 생활속의 문화환경 실현

- 문화 서비스 및 시설의 대폭적 확충과 질적 개선을 추진하고, 사회취약계층을 포함한 전 국민의 문화적 삶의 질 향상
- 전통문화자원의 창조적 활용 및 예술창작 기반을 강화하고, 국가브랜드 및 국민 문화감수성 제고를 위한 디자인 정책 강화

■ 생활속의 문화환경 조성을 통한 국민 문화향유권 확대

- '08.5월부터 국립박물관·미술관의 무료관람을 실시하고(25개관 확정, 6개관 협의중), 박물관·도서관·미술관의 야간 개관 확대('08년 114개소) 등 시행
- 저소득층, 장애인, 노인 등 소외계층 대상 문화사업을 실시하고(55개, 740억 원 지원), 다문화 축제('08.5월), 한국어·문화교육, 지원법률 및 중장기계획 수립('08.6월) 등 이주민 대상 문화지원 강화
- 도서관, 박물관·미술관, 문예회관 등 3대 문화기반시설을 지속 확충하고, 폐교·폐동사무소 등 유휴 공유시설을 작은 도서관·문화예술교육센터로 조성하여 국민의 문화예술 접근기회 확대

- 박물관·미술관('07년 631개소 → '12년 900개소)
공공도서관('07년 607개소 → '12년 800개소)
- 소규모 복합문화공간('07년 231개소 → '12년 560개소)
- 덕수궁 석조전 동관을 근대미술상설전시장으로 활용 추진(서관은 기활용 중)

- 예술과 문화산업이 결합된 문화도시 조성('08년 경주·전주 등 4개 → '12년 8개로 확대) 및 지역문화예술위원회·문화재단 활성화 등을 내용으로 하는 '지역문화진흥법' 제정

■ 문화적 가치 사회 확산을 위한 시범사업 추진

- 재래시장에 문화의 숨결을 불어넣어 매력 있는 문화체험의 공간으로 탈바꿈시키는 문화를 통한 재래시장 부활 프로젝트를 가동하여 서민경제 활성화와 지역주민의 문화향수 제고를 함께 모색

- '08년 대표사업으로 재래시장 4개소 선정('12년까지 40개소, 130억 원)
- 공공미술 프로젝트, 스토리텔링형 장터 문화지도, 빈 점포의 문화창작공간화
- 재래시장 현황('06년): 전국 1,610개, 점포수 23만 개, 종사자수 35만 명

- 지역의 문화적 환경과 특성을 반영한 문화지도를 작성하고, 전국민 참여·통합형 「건국 60주년 기념사업」 추진

- 문화지도는 '08년 시·도별 16개 시범지역 제작, '10년까지 전국으로 확대
- 건국 60주년 기념사업(안)
 - 거례문화한마당, 지구촌 다문화축제, 세계속의 한국예술인 60 + 60 등

■ 전통문화유산의 체계적 보존·관리 및 창조적 활용

- 승례문 화재 계기, 불비한 법률체계 정비, 방재시설 확충, 관리자 맞춤형 방재매뉴얼 보급 등 문화재 보존관리 시스템 개선·정비
- 도서관 등 공공시설 한실(韓室)보급, 일본·중국 등 현지 한식당 문화적 고품격화, '한스타일 박람회'(8월) 개최, 현지특성 고려한 국외홍보행사(일본, 미국 등)로 전통 문화의 산업기반구축 및 우리문화 기호층의 세계적 확산
- 창작국악 지원, 전통문화 디지털화 등 전통예술 창작지원과 고려대장경, 영산재 등 전통종교문화유산의 원형발굴 및 콘텐츠 개발 지원('08~)

■ 국어의 올바른 가치 확산 및 한국어를 문화외교 핵심요소로 활용

- 국어문화학교 운영('08년 연30회 3천 명), 온라인 국어강좌 개설 등 대민 국어능력 향상 및 지역 국어문화원을 통한 국어상담 및 교육확대
- '한글주간' 선포(10월 한글날 계기), '국어사랑 캠페인' 전개 등 국어의 올바른 가치를 확산하고, 방송·통신의 한글 오용 및 파괴에 대한 개선(방송3사, EBS, 인터넷 포털 등과의 협약체결)
- 한글응용 의상·패션용품 개발, 한글 아이디어 문화상품 공모전, 글꼴 개발·활용 등 한글을 응용한 산업 및 문화상품 개발 지원
- 현지 밀착형 세종학당을 확대(現 4개국 15곳 → '12년까지 25개국 60곳)하고, 재외문화원을 한글수출의 전진 기지화

■ 문화예술 활성화 및 창작기반 강화

- 정부 지원과 예술인 상호간 자조적 형태가 결합된 ‘문화예술인공제회’ 설립을 추진, 예술인의 열악한 창작여건 개선

- '08년 설립방안 연구(회원대상 및 범위, 공제·복지사업 내용 등)
- '09년 관련 법령 제정 및 예산 확보
- '10년 설립 및 운영

- 문화예술진흥기금은 복권기금 전입체계 개선 등을 통해 재원을 확충하고, 공모사업 지역이관, 일몰제 도입 등 지원방식을 개선
- 국공립예술기관·단체의 국가 브랜드 창출기관으로의 육성 추진
- 중소기업문화경영지원센터 설립·운영, 현장 맞춤형 프로그램 개발 등을 통해 기업의 문화예술 소비 활성화
- 국민의 문화적 감수성을 제고하고 잠재수요를 확충하기 위한 전생애 주기별 문화예술 교육 확대실시

- 예술강사 파견(국악, 연극, 무용, 영화, 만화/애니메이션 등 5개 분야)
: '07년 3,157개교, 1,764명 → '08년 3,600개교, 2,129명('12년까지 5,000개교, 3,000명)

■ 창의적 디자인 강국 실현을 위한 기반 조성

- ‘국가디자인위원회’ 설치, ‘디자인기본법’ 및 ‘공공디자인 관리 및 진흥에 관한 법률’ 제정 추진 등 디자인 진흥을 위한 법·제도 정비(~'09)
- ‘공공디자인상’ 제정, 다양한 시범사업 전개 등 국가 브랜드 및 국민 문화감수성 제고를 위한 공공디자인 확산사업 추진

- 지자체 공공디자인 가이드라인 수립, 공공디자인 시범도시 조성(안양시, 영등포, 대구 동성로)
- ‘문화로 아름답고 행복한 학교 만들기’, ‘기업과 함께하는 건물전면 공간조성’
- 디자인 유산 아카이브 구축, 디자인 솔루션 프로그램 운영

■ 산업시대 유산을 활용한 창의적 문화공간 조성

- ‘국군기무사령부’ 부지와 산업화의 상징물인 ‘당인리 화력발전소’를 디자인교육, 전시, 창작, 생산이 공존하는 ‘문화창작발전소’로 조성

- '08년: 서울시, 한국중부발전소, 국방부 등 관련기관 협의 및 조성계획 수립 완료
- '09년 이후 본격 추진, '10년(기무사) 및 '12년(발전소) 개관 목표

- 공장, 역사(驛舍) 등 근대산업시대 유산을 문화예술창작공간으로 조성, 지역관광 자원화 및 지역문화 발신기지로 활용

- '09년 3개소 시범사업 후 '12년까지 16개 시·도별 1개소씩 건립(총 320억 원)
- 유형별 등록문화재 현황: 근대건축 192건/교통유산 34건/산업유산 15건 등

주요 추진일정

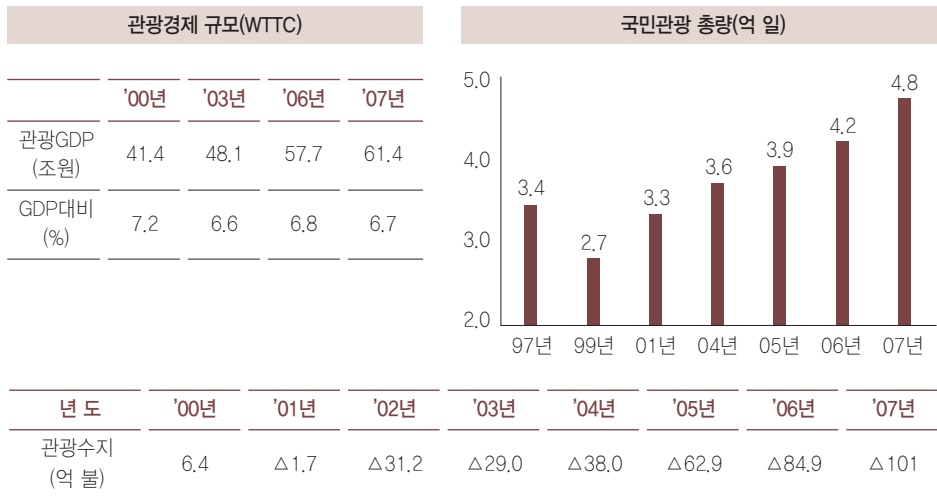
구분	~2사분기				3사분기			4사분기			
	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
생활속의 문화환경 조성		4.15		편의시설 확충				고객지원서비스 인프라 구축			
• 국립박물관·미술관 무료관람		시범관람	전면관람								
• 소외계층 대상 문화사업 추진	계획수립, 선정				사업시행 및 현장점검					평가	
• 이주민을 위한 한국어·문화교육 사업 운영	선정		운영					운영			
• 소규모 복합문화공간 조성	계획수립 / 신청접수				사업시행						
문화적 가치 사회 확산을 위한 사업추진											
• 문화를 통한 재래시장 부활 프로젝트	수요파악		컨설팅단 운영		시범지역 선정					사업추진	
• 지역의 문화특성을 반영한 문화지도 작성	문화지도TF		기본계획 수립		시범지역 선정		제작			평가	
• 전국민 참여·통합형 '건국60주년 기념사업' 추진	기본계획				소관별 기념사업 추진					평가	
전통문화유산의 체계적 보존 및 창조적 활용											
• 문화재 보존관리시스템 개선·정비		법령 입안·협의			법안 국회제출					시행	
• 국어문화학교 운영	접수·준비					교육 실시				운영	
• 재외문화원 중심 '세종학당' 개설	유관기관 회의			유관기관 회의		운영		유관기관 회의		운영	
• '재외문화원' 확충	업무협의				문화원 건물 확보 및 리모델링					개원	
문화예술활성화 및 창작기반 강화											
• 문화예술진흥기금 지원방식 개선	계획			의견수렴						운영개선	
• 문화예술인공제회 설립 추진		기초연구					설립방안연구				
• 초·중·고등학교 예술강사 파견 확대		1학기교육				강사연수			2학기 교육		
노후화된 산업시설을 활용한 창의적 공간 조성											
• 당인리화력발전소를 '문화창작발전소'로 조성		조성방향 결정					전문가의견수렴 및 예산협의				
• 경북공영 기무사 복합문화관광공간화	계획	부처협의			기본설계					실시설계	
• 근대산업시대 유산을 문화예술창작발전소로 조성	실태조사		시범지역선정		세부활용방안 수립					지자체 의견수렴	
창의적 디자인 강국 실현을 위한 기반조성											
• 공공디자인 시범도시 조성	마스터플랜 수립				실시설계					시공	
• 문화로 아름답고 행복한 학교 만들기	협의체 구성			가이드라인 수립						시범사업 실시	

1-4 관광산업의 경쟁력 강화

▶ **(현황)** 국민 여가활동의 기반이며 고용없는 성장시대의 정책대안인 관광산업은 고부가가치 성장산업으로 부상

- 하지만, 환율, 유가, 주변국과의 경쟁 심화 등 국내외적으로 불리한 환경 여건 속에서 한국관광의 국제 경쟁력을 높이기 위한 당면과제에 대한 해결 요구는 증대

* '05년 외래 관광객 600만 명 시대 도래, '02년 이후 관광수지 적자규모는 증가



▶ **(정책방향)** 한국관광의 품격과 경쟁력, 국제적 위상을 높여 국민 삶의 질 향상과 지속가능한 국가발전에 기여

- 세계적 수준의 관광서비스 기반의 구축과 지속가능한 고품격 관광자원 및 지역 특화 관광자원의 확충
- 중국, 동남아 시장 등을 겨냥한 차별화된 관광홍보 및 매력 있는 한국 관광명품 (Only One)의 개발
- 국내관광활성화를 통한 해외 관광지출의 국내전환 유도

■ 관광산업 규제완화 및 세제 지원 등을 통한 가격경쟁력 강화

- 관광개발 규제를 과감히 개선하여 불필요한 행정절차에 따른 비용 최소화

• 관광개발 행정절차 간소화, 대규모 관광시설 입지규제 완화

- 관광호텔 부가세 영세율 확대 등 관광산업에 대한 세제부담금을 제조업 수준으로 개선하여 민간투자 촉진
- 문화부, 법무부, 외교부 등 협의를 통해 중국관광객 복수비자 확대('08.3~), 베이징올림픽 기간 한시적 무비자제도 시범 추진

• 대통령 주재 '관광산업 경쟁력강화회의'시 세부과제 논의(예정)

■ 한국고유의 가치와 문화를 활용한 관광상품(Only One) 개발

- 우리고유의 풍류, 신명, 열정 등 정신문화를 활용한 관광상품 개발
 - 템플스테이, 선비문화, 사물놀이, 비보이(B-boy), 태권도 등 경쟁국과 차별되는 우리만의 특화된 관광상품 개발
- 전통문화와 지역적·문화적 특성을 활용한 상품 개발
 - 거리축제, 대표축제(안동 탈춤, 보령 머드축제) 등 특화축제 개발
 - DMZ, 병영체험, 슬로시티, 장수벨트, 람사르협약 가입 습지 등 활용

• 슬로시티(인구 5만이하, 친환경 체험시설 구비): 담양(창평), 완도(청산도) 등

• 장수(長壽)벨트(85세 이상 고령자 최다 거주지역): 순창, 담양, 곡성, 구례

■ 핵심시장(중국·일본)에 전략적 마케팅 집중

- (중국 2012년 300만 명) 신농촌·의료관광 등 특화상품 개발, 중국인 선호메뉴 개발 및 중국인 전문식당 확대 등으로 높은 성장세 지속 유도
 - 베이징올림픽 계기 원거리 중국방문객 유치 등 중국 내 마케팅 강화

- (일본 2012년 300만 명) '2008 한일 관광교류의 해' 계기 청소년 교류, 지자체 연계 마케팅, 단카이세대 특화상품 개발, 개별여행자(FIT) 전략 유치
 - 도시관광, 실버세대 선호테마(문화, 지역, 4계, 맛) 활용 관광상품 개발 지원
- 한국문화관광브랜드(Korea, Sparkling) 확산(215억(08) ⇒ 500억(12)/기획재정부 협조)
 - CNN, ESPN, 야후 등 세계적 매체 활용 한국매력 지속 노출(6,000회 이상)
 - ※ 일본(Yokoso Japan), 말레이시아(Malaysia, Truly Asia), 싱가포르(Unique Singapore)

■ 광역권 관광개발 확대로 지역간 연계 발전 유도

- 기존 행정구역을 뛰어넘는 광역권 관광개발의 확대 추진으로 관광자원의 대규모 확충 및 광역경제권의 경쟁력 제고
 - 남해안권, 동해안권, 서해안권, 지리산권 등
- 2012 여수엑스포 개최 및 해양관광 수요 증가에 대응하여 남해안 지역을 세계적 수준의 관광클러스터로 집중 육성
 - 공통테마(이순신 · 공룡 · 습지 · 섬 · 크루즈) 연계개발, 여수관광 인프라 확충
- 민간기업 주도의 관광개발 방식의 확대 추진
 - 복합기능을 갖춘 자족형 관광레저도시 조성(태안, 무주, 영암 · 해남)

■ 외래 관광객 눈높이에 맞춘 관광수용태세 구축

- 출 · 입국절차, 먹거리, 볼거리, 숙박 · 교통 · 안내시설, 친절 · 서비스 등 입국에서 출국까지 외래 관광객 편의 제고
- 저렴하고 다양한 관광숙박시설 확충 및 선진형 안내체계 구축
 - 호텔 신축 · 개보수 지원('08년 900억 원), 한국형 체인(베니키아), 중저가 숙박 시설 인증제(굿스테이, 이노스텔) 확대 등

- 전국 관광숙박시설은 '07년말 기준 관광호텔 628개소 등 6만 4천실로, 외래 관광객 1,000만 명 시대 대비 숙박시설 5만 6천실 추가확충 필요

- IT기반 관광안내체계(U-TOURPIA) 등 선진형 관광안내체계 구축
- 중저가 항공 취항, 지방도시간 연결 확대, 외국노선과 국내노선간 연결편 확충 등 항공편의 개선

■ 국내관광 활성화를 통한 해외수요의 국내 전환

- '구석구석 캠페인'으로 국토의 숨은 매력을 적극 홍보하고, 휴가분산제 등 여행문화 개선, 취약계층(장애인·외국인 근로자 등) 복지관광 확대
- 의료, 국제회의, 크루즈, 골프, 테마파크 등 새롭게 부각되는 고부가가치 관광산업의 전략적 육성으로 해외지출의 국내전환 유도

주요 추진일정

구분	~2사분기				3사분기			4사분기		
	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
관광산업 규제완화 및 세제 지원 확대										
• 관광개발 규제 개선										
• 관광지·단지 세부담 완화		관광진흥회의		법안마련·부처협의			법제처 심사	국회 제출		
• 베이징올림픽 제한적 무비자제도 시범추진	부처 및 중국정부협의				무비자 시범실시			효과분석·확대방안마련		
한국고유 문화를 활용한 관광상품 개발										
• 정신문화를 활용한 관광상품 개발										
• 전통문화, 지역적·문화적 특성 활용 상품개발	TF구성	활용방안마련			기금변경			사업추진		
핵심시장(중국·일본) 전략적 마케팅										
• 중국 관광객의 전략적 유치	협의회	해외마케팅			올림픽계기행사			해외마케팅		
• 한일관광교류의 해 계기 다양한 행사 개최	팬투어 선표식			기념행사, 방한단체지원, 해외마케팅				협의회		
광역권 관광개발 확대										
• 동해안, 서해안, 지리산권 등 관광개발	사업계획검토	사업비교부						사업추진		
• 남해안 공동테마사업 추진	연구용역	워크숍			연구용역			사업추진		
• 관광레저형기업도시 조성					사업추진					
외래 관광객 관광수용태세 구축										
• 중저가 숙박시설 확충	세제지원·용자확대협의				제도개선			용자지원·평가		
• 선진형 관광안내체계 구축	대상지 선정	관광정보화 계획수정			실태조사·포럼개최			사업추진		
국내관광활성화를 통한 해외수요 국내전환										
• 구석구석캠페인	광고제작					캠페인추진				평가
• 고부가가치 산업육성	의견수렴		부처협의				제도개선및사업추진			

미리보는 2012 문화지표

콘텐츠산업	2007년	2012년
매출 규모	62조 원	100조 원
고용규모	52만 명	100만 명
수출 규모	16억 불	78억 불

체육	2007년	2012년
생활체육 참여율	주 2~3회, 45% 이상	주 2~3회, 50% 이상
스포츠시장 규모	22조 원	28조 원

문화예술	2007년	2012년
국민문화향유율	66%	75%
3대 문화기반시설 (도서관·박물관·문예회관)	1,399개	1,695개

관광	2007년	2012년
외래 관광객 입국	645만 명	1,000만 명
관광 수입	58억 불	100억 불
국내관광총량	4.8억 일	7억 일

2. 규제완화 및 조직 안정화 · 융합 방안

2-1 규제완화 방안

■ 소관 규제현황

- 개별단위 규제는 관련 분야 진흥 및 지원내용이 대부분(총 128건)
- 복합 덩어리 규제는 타 부처 협력 미흡 등으로 개선에 애로
- 기업 경쟁력을 저해하는 불합리한 관행 등 상존

■ 기본 방향

- 콘텐츠산업, 관광 · 체육산업 분야는 산업 경쟁력 제고에 집중
- 문화예술 분야는 창작의 자유 신장 및 국민 문화향수권 제고에 역점

■ 추진 방안

- 시장환경 변화에 맞게 기존 규제 재검토
 - 규제가 불가피한 경우 이외에는 경제적 규제 위주로 최대한 개선('08년 20건 목표)
 - 규제실태 현장점검 강화(부내 잉여 인력활용)
- 개선효과가 높고 큰 '복합 덩어리 규제'의 집중 발굴 및 개선
 - 관광단지 등 개발 허가 시 행정절차 간소화
 - 골프장 보유세 완화, 관광호텔 부가세 영세율 확대 적용 등
- 불공정 거래 관행 등 기업 활동에 부담을 주는 '사실상의 규제' 개선(지자체, 시민 단체, 언론 등과 공동 협력)
 - 표준약관 개정 등 영세기업 피해 최소화 등

2-2 조직 안정화 및 융합 방안

■ 기본 방향

- 공통의 비전 및 조직 발전전략 공유를 통해 조기 안정화 도모
- 디지털콘텐츠, 국정홍보 등 통합업무의 시너지 효과 극대화를 위한 지원체계 확립
(전문인력, 기술개발, 산하기관 통합 등)

■ 조직 안정화 및 융합 방안

▶ 1단계: 조직 안정화('08.3~7월)

- 업무 연속성과 조직 안정성을 감안, 기존 업무 담당자가 조직 통합 이후에도 일정기간(5개월) 동일업무 담당
 - 공통부서 및 핵심사업 부서에 통합 인력 전략 재배치(40명)
 - 초과 현원(90명 내외)은 국정과제 추진 및 신규사업 TF에 배치
- 직원 교육훈련(연간 120시간), 워크숍 등을 활용, 이관 업무에 대한 전문지식 습득과 조직의 공동 비전 및 발전 전략 공유

▶ 2단계: 조직 융합화('08.8~12월)

- 조직개편 이후 통합 성과와 미흡한 점에 대한 분석 실시('08.9월)
- 교육훈련 성과 및 개인별 관심 분야를 토대로 인사교류 실시(기존 홍보업무, 문화·관광·체육 분야 교류 비율 확대)
- 국장급, 과장급 등 실질적인 교차 인사를 통해 화학적 융합 도모

▶ 3단계: 시너지 효과 극대화('09~)

- 내부 직원 및 외부 전문가 의견수렴을 통한 역량 분석과 조직진단
- 조직 강화 분야, 역할 재조정 분야 등을 선정하여 부분적인 조직 재개편 및 전면적인 인사교류를 통해 '문화체육관광부' 정체성 확립

- 2009년 주요업무계획 보고

문화로 생동하는 대한민국

I 문화, 대한민국의 희망

■ 정부 2년 국정운영 지향점 ⇒ 국민 희망, 문화의 힘

- 경제침체와 국제정세 불확실성이 높아지고 새로운 변화 요구
- 문화는 한국인의 역동성과 위기극복 공동체 의지의 기반

■ 국민 행복의 가치 변화로 경제와 함께 삶의 질과 행복 추구

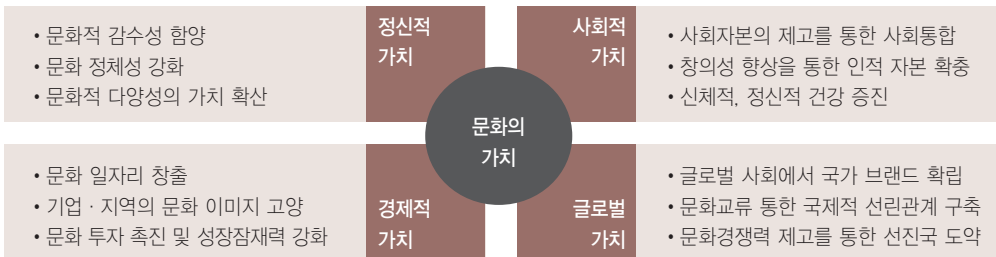
- 문화생산과 소비가 위축되어도 생활 속 문화향유 요구는 증가
- 문화는 무형의 발전 잠재력, 사회적 활력과 창의적 인재국가의 바탕

■ 고용 없는 성장과 세계 경제위기 상황에 창의적 문화의 역할 부상

- 문화와 경제의 양자택일을 넘어 문화경제가 새로운 대안으로 주목
- 경제체질 개선과 신성장동력 창출을 통한 질 높은 고용과 성장을 견인

■ 소프트파워 글로벌 경쟁 시대에 문화선진국 도약을 위한 선도적 미래투자

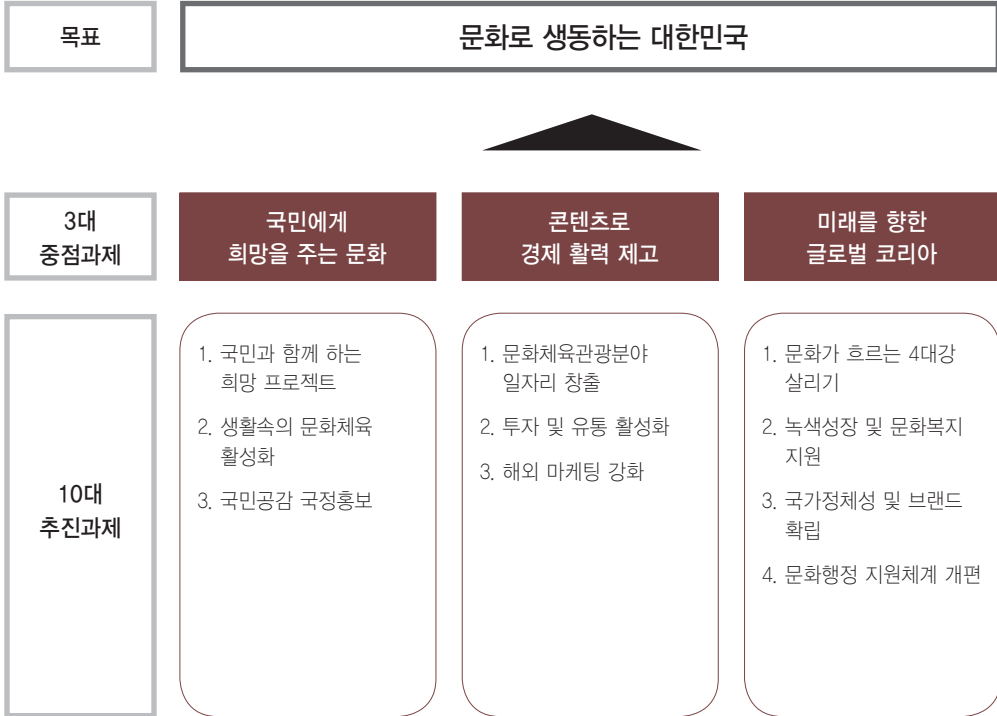
- 녹색성장과 소프트파워의 기초를 이루는 문화경쟁력이 국운을 좌우
- 문화사회의 국격(國格)을 높이는 국가브랜드 가치 제고



문화의 사회적·경제적 가치 확산으로 미래 문화국가 창조

II

2009년도 중점 추진과제

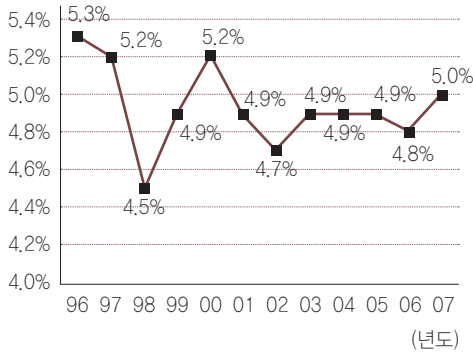


중점과제 1 국민에게 희망을 주는 문화

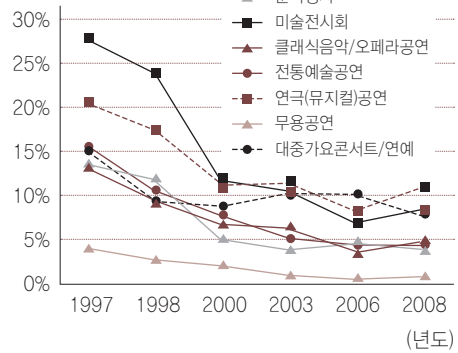
▶ 추진배경

- 문화는 정신을 고양시키고, 마음을 치유하며, 서로 화합하게 하는 행복의 결정요소
- 경제위기로 인한 문화여가비 감소로 문화예술 및 생활체육 참여율이 전반적으로 낮아지면서 삶의 만족도 저하 전망
- 저렴하면서도 질 좋은 문화여가 서비스를 제공함으로써 국민의 행복과 사회 전체의 활력 증진 필요

문화여가비 추이



문화예술 관람률 추이



▶ 추진방향

- 문화를 통해 국민에게 희망과 용기를 북돋움으로써 경제위기로 침체된 사회 분위기를 일신할 수 있는 전환점 마련
- 국민이 저렴하게 이용할 수 있는 양질의 문화·체육·관광 서비스를 확대함으로써 국민이 문화로 행복하고 화합하도록 지원
- 경제적 위기에 처한 문화예술인을 보호하고 문화예술 지원제도의 전면 개편을 통해 창작활동 촉진
- 국민에게 희망과 용기를 심어 줄 수 있도록 국민희망 캠페인 전개, 생활밀착형 홍보과제 발굴

추진과제 1-1 국민에게 희망을 주는 문화

주요 내용

- ▶ 국민에게 희망과 용기를 주는 '국민공감' 문화예술프로젝트 추진
- ▶ 예술창작의욕 고취를 통한 문화예술 활동 활성화

■ 국민과 함께하는 희망 프로젝트

- 복지시설·소외지역 서민을 위한 '복주머니 문화봉사단'활동(~'09.2월, 13억 원)
 - 전문 문화예술가가 직접 문화소외계층을 방문, 주민과 어울려 마음을 나누고 체험할 수 있는 문화프로그램 운영
 - * 고아원, 양로원, 복지시설 및 농·산·어촌 마을회관, 폐교, 재래시장 등(240개소 2만여 명)
 - 향후 전문가와 지역민이 자발적인 문화공동체를 형성·교류할 수 있는 계기로 활용
- 중소기업 근로자, 수험생 등 대상 '생활공감 문화열차' 운행(~'09.2월)
 - 소외지역 수험생 등을 대상으로 우수 공연프로그램 제공
 - 전국 170개 고교, 10개 중소기업 현장 등을 방문(14만 명)
- 소외계층·일반서민을 위한 '희망 대한민국 프로젝트'(3월~12월, 1,350억 원)
 - 문화·체육바우처(36만 명), 복지관광(45백 명), 사랑티켓(60만 명)
 - 임대아파트 등 소외지역에 '문화공동체 만들기' 시범사업 추진(12억 원)
 - '찾아가는 미술관·박물관·도서관·영화관' 등 운영(12억 원)
 - 중증 장애인 등을 위한 찾아가는 생활체육서비스(16개 시·도, 4.9억 원)
 - 서민가정·맞벌이 가정 자녀 대상 놀토 체험여행(1.3억 원, 2천 명)
 - '책은 같이 읽자' 희망 독서캠페인 전개를 통한 희망과 지식나눔 확산
 - * 종교·복지시설, 공공도서관 등(300여 곳) 대상, 다양한 낭독 프로그램 운영

- 연말 연시를 기해 국민에게 희망을 주는 '복주머니 문화봉사단', '생활공감 문화열차' 등 단기 사업 조기시행 후(~2월), 「희망 대한민국 프로젝트」 체계적·장기적 시행(3월~12월)
 - 국민행복관련 문화예술·문화산업·생활체육·관광프로그램 통합운영
(문화예술 967억 원, 체육 285억 원, 관광 98억 원)

- 미판매 공연티켓 통합 할인제도 도입('09.3~)
 - 초중고생, 교사 등 대상 미판매 공연티켓 할인 판매제도 도입
 - 예술의전당 등 주요공연장의 고품질 공연 관람기회 확대
- 국립박물관·미술관 무료관람, '박물관 가는 날(매월 넷째주 토요일)' 운영
 - 가족단위 관람객 및 문화예술 동아리 등 맞춤형 관람기회 확대

■ 그늘진 곳을 찾아가는 문화예술교육 지원 강화

- 복지시설 아동 등 소외 계층 대상 특화된 문화예술교육 지원(2만 명)
- 임대아파트(5개 단지 600여 세대) 주민 대상 문화예술교육 시범운영
- 문화소외지역 및 저소득층 학생 대상 '문화예술교실' 운영
 - 농산어촌 학교 및 교육복지 투자 우선학교 지원(전국 1,000개교)
 - 맞벌이 부부, 결혼가정 등 '나홀로 학생' 대상 문화예술교육(6만 명)
- 청소년, 기업 및 대학생이 함께하는 문화콘텐츠 체험교실 운영(지자체 100개 지역)

■ 예술가 일자리 창출을 위한 '예술 뉴딜 프로젝트' 추진(70억 원)

- 작가와 지역주민이 공동 참여하는 공공미술 프로젝트 추진(20억 원)
 - 전국의 경로당, 마을회관 등을 미감이 있는 생활공간으로 리모델링
- 문학관과 도서관에서 소설가 등 작가 레지던스 프로그램 운영(10억 원)
 - 문학 작가의 창작 지도, 문학 동호회 지원 등으로 문학관·도서관의 문학 프로그램 다양화 및 지역 문학 활성화 도모
- 소극장·문예회관의 상주 공연예술단체 집중 육성(20억 원)
 - 공연장과 예술단체 간 연계 운영 지원으로 안정적 공연제작기반 마련
- 연극·국악·무용 등 우수 공연예술단체를 소외지역 학교에 파견(20억 원)
 - 도서·벽지·농어촌 초중고생에게 우수 공연예술 프로그램 관람기회 제공

■ 예술인의 안정적 창작활동을 위한 복지제도 도입 추진

- 창작여건에 맞춘 복지모델 도입으로 예술활동을 위한 최소한의 복지기반 확립
 - 보험제도와 공제제도를 결합한 새로운 복지 모델 검토
 - 산재보험, 고용보험 등 사각지대의 단계적 감소 추진
- 예술인 복지제도 도입을 위한 법개정 및 추진체계 마련
 - 문화예술진흥법 개정을 통해 복지제도 관련 근거 규정 마련
 - 전문예술인 범위 설정 등 복지제도 도입을 위한 기반 정비

추진과제 1-2 생활속의 문화체육 활성화

주요 내용

- ▶ 국민이 참여할 수 있는 문화체육활동 시설 및 프로그램 확대로 사회활력 제고

■ 생활중심의 문화예술 활동 활성화

- 지역의 자생적 역량을 활용한 특화된 지역문화 발전 기반 구축
 - 대학과 연계 지역문화콘텐츠(4대강, 전통시장 등) 조사 및 활용방안 연구
 - 광역·기초 단위 지역문화예술교육지원센터 운영
- 국민이 체감하는 문화환경 조성
 - 공공도서관(54개관), 박물관·미술관(26개관), 문예회관(5개관) 확충('09. 85개)
 - 언제 어디서나 이용 가능한 국가 디지털도서관 운영('09.5월)
 - 농어촌, 폐교 등 자투리 공간을 활용한 작은 도서관 조성('09. 35개소)
 - 대중음악 전문공연장 리모델링 개관(올림픽홀 2,300석, 문화콘텐츠센터 360석)
- 주민밀착형 공간 활용, 일상적 문화예술활동 지원
 - 지방 문화원의 향토사 체험강좌 프로그램 등 운영 지원(5.6억 원)
 - 서민층 밀집지역 내 전통시장 활용 문화예술 프로그램 지원(4개소)
 - 시설별 가족콘서트·체험강좌 등 주민의 수요에 맞는 운영프로그램 운영

■ 생활체육 참여 활성화를 통한 건강복지 실현

- 스포츠클럽 활성화 및 '스포츠 7330' 운동 추진
 - 스포츠클럽 운영 지원(30여 개소), 스포츠클럽 교류축전 개최('09년)
- 공부와 운동의 병행을 위한 학교체육 정상화
 - 초등학교 스포츠강사 지원확대('08년 825명⇒ '09년 1,000명), 학교 잔디운동장(천연·인조)조성('09년 100개교, 350억 원), 학교체육관 건립('09년 25개교, 100억 원)
- 공공체육시설 확충
 - 생활체육공원(18개소), 국민체육센터(52개소) 등 생활체육시설 조성(총 248개소, 1,279억 원)
 - 체육관(22개소), 종목별 체육시설(45개소) 등 전문체육시설 조성(총116개소, 1,106억 원)

추진과제 1-3 국민공감 국정홍보

주요 내용

- ▶ 국민희망 캠페인과 생활밀착 홍보를 통해 정책체감도 제고

■ 국민 마음을 찾아가는 공감홍보 실현

- '국민희망' 캠페인 전개
 - 위기극복 스토리('절망에서 희망으로'), 녹색성장 등 소재 발굴·활용
 - 「희망나눔」 캠페인광고(1월~), 「희망! 정책탐방단」 프로모션(5월~11월)

- ‘구석구석’ 정책정보 전달
 - 정보소외층(저소득·다문화가정 등)을 찾아가는 홍보로 정책수혜 기회 확대
 - * ‘정책홍보도우미’(복지사·자원봉사자·교사 등) 및 청년인턴십, 생활고지서 등 활용
 - 일자리, 먹거리 안전, 세계 등 ‘국민눈높이’ 정책정보 제공 내실화
 - 「힘들수록, 정책!」 아이디어 공모, 「즐거운 정책쇼핑」 꾸러미 정책정보 서비스
- ‘처음부터 끝까지’ 정책책임 홍보
 - 여론수렴형 타운미팅, 발로 뛰는 국민설득, 통합홍보마케팅(IMC)
 - 방송제휴·생활매체 소통채널 다변화, 정책정보 동시확산 체계구축
- 참여형 문화조직자(문화PD) 활용 정책홍보
 - 국정과 관련된 사항을 UCC 등으로 홍보하는 문화PD 운영(220명)

■ 정책 이해 - 프로젝트 개발 - 홍보 통합프로그램 운영

- 주요정책에 대하여 지역대학 강의와 연계한 프로젝트 개발
- 민간인 - 대학생이 참여하는 ‘한국관광 상품’ 경진대회 추진

중점과제 2 콘텐츠로 경제 활력제고

▶ 추진배경

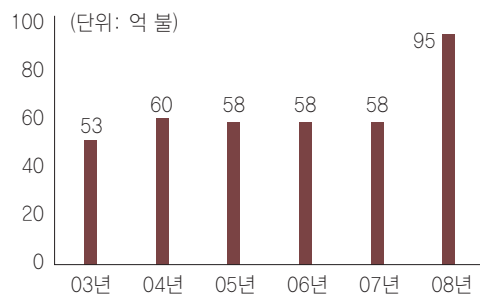
- 문화, 관광, 스포츠 분야 콘텐츠산업은 ‘고용 없는 성장’ 시대의 대안이자 그 자체가 ‘저탄소 녹색산업’
- 새로운 전략산업 발굴, 산업체질 강화를 통해 고용과 성장 견인 필요
- 최근의 관광수지는 정부대책 추진과 환율인상 등으로 대폭 개선되고 있으나 관광산업의 실질적 경쟁력 강화 기회로 전환 필요

문화·관광·스포츠산업 규모

구분	문화콘텐츠산업 (’07)	관광산업 (’08)	스포츠산업 (’07)
매출	58조 원	21조 원	22조 원
수출	16억 불	95억 불	1.2억 불
고용	45만 명	88만 명	17만 명

※ ’08년 관광통계는 추정치임

관광수입 증감 현황



▶ 추진방향

- 고부가가치 콘텐츠산업 육성을 통해 양질의 일자리를 창출하고 투자활성화를 통해 산업의 지속 성장기반 마련
- 방통융합 등 환경 변화에 능동적으로 대응하고 콘텐츠산업의 성장단계와 가치 사슬을 고려한 체계적 지원으로 산업의 경쟁력 강화
- 스포츠산업을 고부가가치화하기 위해 신기술 개발 및 상용화를 지원하고 프로 스포츠 활성화를 통해 스포츠산업의 성장출구 마련
- 해외 관광객유치를 위해 일본, 중국 등 목표 시장별 전략을 다양화하고 관광산업 투자활성화를 위해 용자지원 확대

추진과제 2-1 문화체육관광 분야 일자리 창출

주요 내용

- ▶ 문화체육관광 분야 '09년도 총 18,000개 신규 일자리 창출(1,754억 원)
- ▶ 재정 조기집행(상반기 62%, 1조 6,154억 원)으로 민간 투자 유도

■ 신성장동력 육성을 통한 고품질의 일자리 창출

- 콘텐츠 분야 '1인 창조기업'* 활성화를 위한 기반조성(미래기획위와 공동추진)
 - 아이디어 공모 및 채택, 제작자금 지원(민관펀드 조성), 저작권 인증 및 거래, 사업화 및 유통 등을 원스톱으로 지원(가칭 'Korea Idea Bank' 구축·운영)
 - ※ 1인 출판사 등 지식과 콘텐츠의 생산 및 거래로 부가가치를 창출하는 1인 서비스 기업 (예: 도서출판 '사이' 권선희 사장은 1인 출판을 통해 3~4만부를 판매, 1억 원의 수익을 창출)
- 현장맞춤형 전문인력 양성으로 인력시장의 수급 불균형 해소
 - 기획창작 및 마케터 등 융합 환경에 적합한 전문인력 양성(206억 원, 3,800명)
 - 콘텐츠 경력인증 및 구인·구직연결 등 취업지원서비스 제공(콘진원내)
 - 방송영상, 게임 및 디지털콘텐츠 분야 취업박람회 개최('09년 상반기)
- 융합형·미래형콘텐츠 개발 등 신시장 개척을 통한 일자리 창출
 - 다중 플랫폼을 활용한 미래형·기능성게임, 방통융합콘텐츠, CG 등 차세대 융합형콘텐츠, 킬러콘텐츠 개발 지원 유도('09년, 4,000명)
 - CT R&D 인력 및 음악·캐릭터 등의 창작 및 유통 지원(3,200명)
 - 신규 고용창출을 위한 HD드라마복합플렉스 구축 추진('09년 중 계획 마련)
 - 출판, 인쇄, 영상, 소프트웨어 등 관련 콘텐츠산업을 집적하여 출판단지 조성
 - ※ 파주출판단지 2단계 완료시('09~'11) 유관업체 유치(720개)로 일자리 창출 (3,000명)

■ 관광·체육서비스 인력 확충

- 문화관광해설사 신규양성 및 해설지역 확대('09, 300명)
 - 현재 2,000명 수준의 문화관광해설사를 '12년까지 3,000명으로 확대
- 관광산업 청년인턴 활성화로 관광사업체 인력난 해소('09, 485명)
 - 청년실업자 고용사업체에 급여지원(최고 8개월간, 1인당 월 60만 원, 185명)
 - 관광산업 취업 박람회 개최로 관광업계 취업 활성화(09.4월, 5억 원, 300명)
- 생태·녹색 관광자원 개발을 활용한 생태녹색 일자리 창출
 - ※ 생태녹색 관광자원개발 1,000명, 생태녹색관광가이드 양성 200명(~'12년까지)
- 생활체육 활성화를 위한 체육지도자(1,550명), 스포츠강사(1,000명) 배치
- 체육전공 청년을 위한 스포츠업체 인턴십 고용지원('09, 140명)

참고 1. 공공부분 일자리 창출		단위: 억 원, 명		
구분	사업명	예산	인원	비고
	합 계	1,754	18,000	
	소 계	775	9,508	
사회서비스	• 도서관·박물관 등 연장운영	91	558	
	• 문화예술강사 운영	367	4,100	
	• 체육지도자·보조강사 지원	258	2,550	
	• 문화관광해설사 양성	58	2,300	
	소 계	70	1,350	
예술	• 공공미술 프로젝트(경로당 등)	20	350	
	• 문학창작지도(지역도서관 등)	10	100	
	• 공연예술단체육성(소극장, 문예회관 연계)	20	400	
	• 우수 공연프로그램지원(소외지역)	20	500	
	소 계	52	1,481	
문화재	• 사회적 기업 육성(문화재 보수 등)	-	772	
	• 취약지역 문화재 환경 정비	29	255	
	• 중요문화재 경비 강화	23	454	

구분	사업명	예산	인원	비고
	합계	1,754	18,000	
청년인턴 채용 및 전문인력 양성	소계	256	5,048	
	• 행정 및 국립예술단체 인턴채용	22	240	
	• 관광, 콘텐츠·스포츠업체 인턴채용 지원	10	885	
	• 콘텐츠 분야별 인력 양성 및 전문아카데미 운영	206	3,800	
	• 등록사립박물관·미술관 학예인력 지원	18	123	
문화관광녹색일자리 지원	소계	601	613	
	• 생태녹색, 콘텐츠융합형 관광자원 개발 등	349	240	
	• 지역거점 문화도시(경주,전주 등)	252	373	

※ 재정 조기 집행계획: '09년 상반기 정책목표 62.2%(1조 6,154억 원) 1월초 자금 배정시 3,000억 원 규모 즉시 집행

추진과제 2-2 투자 및 유통 활성화

주요 내용

- ▶ 투자활성화 등 금융지원을 확대하고 공정거래 및 저작권 보호 등 유통구조를 합리화
- ▶ 경쟁력 있는 스포츠용품 개발을 위한 R&D 지원 강화 및 관광업체 융자 확대

■ 콘텐츠 금융지원 확대 및 유통환경 조성

- 공공자금의 투자조합 출자 및 제작자금 지원 확대
 - 중기청 모태펀드의 출자규모를 확대하고 조합결성을 조기추진(총 700억 원)
 - ※ '12년까지 모태펀드 출자 등을 통해 게임분야 2,000억 원 펀드 조성 추진
 - '중형 영화펀드' 및 '공동제작영화 투자조합' 등에 영화기금에서 출자(총 147억 원)
 - 콘텐츠 제작 자금 원스톱 지원 대상과 교류를 확대(8건, 100억 원 이상)
- 완성보증 및 수출보험 등 보증지원 확대
 - 완성보증 수수료를 인하하여 이용기업의 부담을 완화 추진
 - '문화수출보험' 적용범위를 콘텐츠 전반으로 확대하고 보증 및 담보비율 증대

- 저작권 보호활동 강화와 편리한 저작물 유통환경 조성
 - 특별사법경찰 기능 확대 및 불법저작물 추적시스템 운영으로 단속 강화
 - 저작권라이선스 통합 관리시스템을 통한 저작물 유통활성화 및 투명성 제고
 - 저작권 사회협약체 구성·운영 및 국내 저작물의 해외홍보 강화
- 표준계약 모델 개발 등을 통한 불공정거래 개선
 - 장르별 표준계약서 및 표준약관 제정('08.5월 디지털콘텐츠 표준계약서 공시)
 - 관련부처 및 업계 등과 불공정거래 협의체 운영 및 제도개선

■ 스포츠산업에 대한 투자지원 강화

- 스포츠용품의 고도화 및 고부가가치화를 위한 스포츠 R&D 지원(60억 원)
- 프로스포츠의 활성화를 위한 제도개선 및 저변확대 추진
 - 지역연고제 정착(지자체가 창단금의 30%이내 지원), 체육시설 장기임대(최장 20년)

■ 관광산업 투자 활성화

- 관광호텔·유원시설 등 관광사업체 신설·개보수 용자 확대(2,385억 원, 11.9% 증가)
- 관광투자박람회 개최 등 관광산업 투자유치 활동 지원(16억 원)
- 관광단지 시설기준 완화 등 관광산업 규제완화 및 제도개선 지속 추진

추진과제 2-3 해외 마케팅 강화

주요 내용

- ▶ 글로벌 콘텐츠센터 운영으로 콘텐츠의 통합적 해외진출서비스 강화
- ▶ 시장별 차별화된 관광 마케팅 전개 및 스포츠용품 해외진출 지원

■ 글로벌 시장 개척 지원을 통한 콘텐츠 수출증대('09년, 25억 불)

- '글로벌 콘텐츠센터(GCC)'의 운영을 통해 해외진출서비스 강화(30억 원)
 - 수출상담, 금융, 마케팅, 법률지원 및 네트워킹이 연결된 통합 서비스 제공
 - 거점지역을 대상으로 게임 등 장르별 투자상담회(IR) 및 쇼케이스 개최
- 국산 게임의 글로벌 주도권 확보
 - 국제e스포츠연맹(IeSF) 운영 활성화 및 국제e스포츠대회 개최('09.11월)
 - ※ 유럽 7개국 및 아시아 3개국이 참여, 한국이 초대 회장국
 - 온라인게임의 해외서비스 지원(35억 원) 및 해외수출 거점 확대(~'12년, 30개소)
 - ※ '08년, 10.4억 불 수출 및 온라인 게임의 세계시장 35% 점유(1위)

■ 시장별 차별화된 관광 마케팅 전개('09년 750만 명, 100억 불 목표)

〈 일본 〉 관광객 유치전략 재편('09년 250만 명/ '08년 대비 6.3% 증가)

- 한일비교문화상품, 문화체험상품 등 테마상품으로 전후세대 집중 유치
- 드라마·영화·CF 촬영현장 투어 및 한류스타 대형 이벤트 등을 통한 한류붐 재발견, 아시아 송 페스티벌, 관광객 활성화 유도, 한일 축제한마당 개최('09.10)

〈 중국 〉 개별·중고가 상품 다양화('09년 150만 명/ '08년 대비 15.4% 증가)

- 개별관광객의 방한비자 서류 간소화 등을 통한 새로운 관광수요 창출
- 중고가 관광상품 개발 등 관광상품의 다양화를 통한 방한수요 증대
- 한중 관광의 밤(7월), 유학생 사전답사여행 등 한중 프렌드십 프로그램 운영

■ 스포츠 용품 해외진출 및 스포츠 한국 위상강화

- 해외진출 컨설팅 및 마케팅, 해외 우수 박람회 참가 지원(10억 원)
- 2011 대구세계육상선수권대회, 2014 인천아시아경기대회의 성공적 개최 지원
- 2012 런던올림픽 대비 국가대표 경기력 향상 특별지원

중점과제 3 미래를 향한 글로벌 코리아

▶ 추진배경

- 저출산·고령화, 다문화사회 도래로 문화수요 변화
 - 65세 이상 인구 비율 2020년 15.7%(고령사회), 2030년 23.4% 전망
 - 국내체류 외국인 '07년 100만 명 초과, 국제결혼 건수 '07년 38,491건(11.1%)
- 주40시간 근무제로 여가시간이 늘어나고 있으나 아직은 OECD 국가 중 가장 노동시간이 길며 여가만족도도 낮은 상태
 - ※ 일·여가 균형(Work Life Balance) 지수는 43:37로 OECD 국가 중 최하위
- 우리나라 기후변화는 다른 나라보다 심각하며 세계 온실가스 배출량의 14%를 차지하는 중국에 인접
- GDP 대비 코리아 국가브랜드 가치 선진국에 비해 크게 뒤져
 - ※ '07년 국가브랜드 순위 32위 vs. GDP 규모 세계비중 13위

▶ 추진방향

- 저출산, 고령화, 다문화 사회의 인구구성 변화에 대응하여 국민 모두가 양질의 여가생활을 누릴 수 있는 여건 조성
- 기후변화에 대응하여 한국 고유의 생태관광 자원 개발로 저탄소 녹색성장 견인
- 소프트파워가 미래의 국력이라는 인식 하에 문화·체육·관광을 통한 국가 브랜드 제고 및 해외홍보 강화
- 현대사 전시 공간조성, 국어민족문화 육성, 세계문화유산 등재 등을 통해 국가 정체성과 자긍심 고양
- 미래 대응을 위한 새로운 행정수요를 반영, 공공기관의 역할 재정립

추진과제 3-1 문화가 흐르는 4대강 살리기

주요 내용

- ▶ 문화자원 복원, 문화공간과 프로그램 조성을 통한 강변문화관광권 구축
- ▶ 친환경 기반시설 확충, 생태체험 프로그램 개발 등 녹색관광자원화

■ 역사와 문화를 담은 4대강 유역 문화·관광발전 계획 수립

- 역사문화적 특성을 반영한 강변 문화관광권역 설정, 권역별 특화 개발
 - ※ 문화 관광분야 TF 구성·운영, 기본계획 수립('09.1~5월), 국토부의 마스터플랜 수립('09.5월 예정)과 연계 추진
- 인근 관광 거점과 연계한 테마형 관광상품 개발 및 안내체계 구축
 - 4대강 인접지역의 문화관광자원 개발사업과 통합 및 연계
 - ※ '09년 4대강 유역 연계 관광자원 개발 지원: 51개 사업, 522억 원
- 다양한 유무형의 문화역사자원을 복원하고 이를 콘텐츠로 활용

■ 친환경 문화관광자원화 프로젝트 추진

- 지역주민과 방문객이 즐겨찾는 친환경 관광기반 시설 확충
 - 문화적 지역경관 조성 및 공공디자인 도입
 - 이야기가 있는 문화생태 탐방로, 자전거 여행길 조성 등 기반시설 확충
- 4대강 문화·관광자원 활용 테마형 관광상품 및 체험프로그램 개발
 - 자연경관 활용 건강·휴양 프로그램 등 지역별 특화 관광프로그램 개발
 - 고택, 템플스테이 등 고유문화와 연계한 콘텐츠 확충
 - 주변 관광지, 농산촌 연계 콘텐츠 확충
- 4대강 유역 유·무형의 문화자원 등을 발굴, 향토문화지도 제작
 - ※ 기본계획수립('09.1~5월), 사업본격 추진('09.7월~'12년)

■ 4대강 활용 레저스포츠 기반 조성(국토부, 환경부, 지자체 협력)

- 지역 여건에 맞춘 수상·육상 레저시설의 가이드라인 수립·제시
- 인라인, 테니스장, 파크골프장 등 다양한 생활체육시설 조성
- 수영 마라톤, 카약 마라톤 국제대회 등 세계적 수준의 스포츠 경기 개발

추진과제 3-2 녹색성장 및 문화복지 지원

주요 내용

- ▶ 저탄소 녹색생활문화 확산 및 근대산업유산을 예술창작벨트로 조성
- ▶ 고령화·다문화·다언어 시대에 대응한 문화프로그램 지원

■ 기후변화 대비 지속 가능한 생태관광자원 개발

- 백두대간을 친환경 생태관광 자원으로 개발(지리산 천왕봉~고성 향로봉, 684km), 다양한 역사문화 스토리가 있는 문화생태탐방 '천리길 프로젝트' 추진
 - ※ 생태탐방 천리길은 환경부의 '1000km 국가생태·문화탐방로 조성'과 연계 추진
- 폐선철로(전국 22개구간, 704km), 간이역 등 유휴자원을 테마형 관광자원화
- 3대 문화권, DMZ, 남해안클러스터 등 광역권 관광자원개발로 지역경제 활성화
 - ※ '09년 관광개발 부문 균특예산 2,770억 원 중 763억 원 1월중 집행(27.5%)
- 지역의 독특한 생태녹색자원을 활용한 체험관광 인프라 확충
 - ※ 아시아 최초의 '슬로시티'(4개지역)를 녹색관광자원화 및 전국적 확산

■ 5대궁 등 문화재의 글로벌 관광명소화

- 경복궁 근정전, 태원전 등 개방지역 확대, 경복궁을 한국의 품격있는 왕실의례 소개의 장으로 활용
- 5대궁 통합관람제, 세계문화유산 연계 체험 프로그램 운영, PDA 활용, 콘텐츠 개발 등 관광안내서비스 확충('09.5.)
- 외래 관광객 체험확대를 위해 템플스테이 관련 사찰음식, 연등축제, 서원 체험 프로그램 개발·지원('09.5.)
※ 템플스테이(87개소) 외래객 유치 목표: 1.4만 명('07.) → 5만 명('12.)
- 비보이 등 외국인 선호 공연예술 연계 '세계적 한국공연 문화축제' 개최('09.9.~10.)

■ 의료 등 복합 고수의 관광산업 육성

- 의료와 관광을 융합한 의료관광을 신 관광산업으로 육성
- 관광진흥법 개정('09 상반기), '의료관광 원스톱센터' 구축('09.3.)
- 전시컨벤션산업(MICE) 시장창출을 위한 정부협력 및 업계지원 강화
- '전시컨벤션육성협의회' 설치(총리실)로 정부내 총체적 지원체계 마련
- 한류 드라마, 인기 연예인·운동선수 등을 테마로 한 복합 상품개발

■ 관광안내체계의 전국적 확충 및 명소화

- 지역예술인 등 활용 관광안내소의 지역명소화 시범추진('09년 33억 원/인천·부산항)
- 관광안내 외 지역 문화예술, 스포츠행사, 쉼터 등 복합기능공간 활용
- 전국 관광안내체계 전면 개선 및 안내서비스 표준화('09년 122억 원)
- 관광표지판 표준매뉴얼, 다국어 표지판 확대, 안내원간 네트워크(i-net) 확대
- '관광명인제도' 도입, 관광스토리텔링 활성화 등('09년 58억 원)

■ 도시·지역 재생을 위한 문화아이콘 형성

- 지역 근대산업유산을 활용 문화예술창작벨트로 조성
 - 군산의 내항(근대사·공연), 포천의 폐 채석장(돌조각) 등 5개소
- 근대문화재인 구(舊) 서울역사를 대표 복합문화공간으로 조성

■ 탄소저감형 녹색 생활문화 확산

- 광역·중소도시의 거리 레포츠, 공연, 전시 등이 포함된 ‘차 없는 날’을 지정하여 녹색문화 정착과 지역 관광개발(지자체 협조)
- 아시아문화전당 주변 생태마을 조성(20건) 및 생태문화프로그램 개발
- ‘탄소제로 관광레저도시’ 가이드라인 마련·보급(도시내 10%지역, '09.6월)

■ 행복한 노후를 위한 실버 문화프로그램 개발·운영

- 국민의 행복을 체계적으로 관리할 「여가진흥법」 제정(7월)
- 노인 1인 1여가 플러스 제도, 생애주기별 여가문화활동 콘텐츠 개발
- 지방문화원을 통해 어르신 대상 다양한 문화체험프로그램 운영(150개소)
- 노인 건강 체육시설 조성(5년간 40개소)

■ 개방과 소통의 다문화사회 정착을 위한 프로그램 운영

- 이주민에 대한 국민들의 인식개선 및 이해증진 중점 추진('09.1.~12.)
- ‘지역 다문화 프로그램’ 발굴·지원 및 한국어·문화이해 연계교육 내실화('09.3.~11.)
- 공공도서관 ‘다문화 코너’ 개설 등 이주민 문화·여가환경 개선('09.6.~12.)
- 결혼이주여성 대상 다문화강사 양성, ‘방과후 학교’ 등 파견활용('09.2.~11.)

추진과제 3-3 국가정체성 및 브랜드 확립

주요 내용

- ▶ 우리 문화의 정체성 확립 및 국가브랜드 가치제고
- ▶ 한국 바로 알리기를 통한 전략적, 체계적 문화교류

■ 우리 문화의 정체성 확립

- 한글문화관 조성 등 한글의 가치 확산 및 문화브랜드화 추진(10억 원)
- 해외 한국어교육기관 명칭 통합 및 확충(동남아·CIS 등 3개소)
- 민족문화원형 발굴 및 한스타일 브랜드 확대 보급
- '09년 10월 IOC 총회 대비, 태권도 올림픽 종목 유지전략 강화

■ 국가브랜드위원회 설립 및 현대사 전시 공간조성

- '국가브랜드 위원회' 공식 출범(1월 중순)
 - 국가브랜드 전략 콘트롤 타워로서 조정·심의 기능(위원장 포함 40명)
- 국가의 미래를 여는 새로운 동력으로 현대사관련 전시공간 조성
 - 예비타당성조사(상반기), 기본계획수립(4~11월), 전시콘텐츠 DB 구축 등

■ 국가브랜드 홍보 체계 다양화

- '한국바로알리기'를 위한 외신대응 및 오류시정
 - 권역별 외신전담공관 지정운영, 민관협력 오류 발굴·시정활동 강화
- 지한(知韓) 전문가 네트워크 구축 확대, 국제사회 지지기반 확충
- 한국의 역사마을(하회·양동마을) 등을 세계유산으로 등재

- 한국방문의 해 국내외 홍보, 국가적 붐업(boom up) 조성
- 드라마, 공연, 태권도 등 한류 확산을 통한 국가브랜드 가치제고

■ 쌍방향 문화교류를 통한 한류의 지속적 확산

- 유럽·미주, 중동·아프리카, 동남아 등 권역별 차별화된 교류전략 마련
 - 문화교육, 봉사단 파견, 쌍방향 문화교류, 3자간 문화교류 등 다양화
 - 권역별 특성을 고려한 맞춤형 『스포츠 나눔 프로젝트』 추진
- 대표적 한류상품의 집중 육성
 - 드라마, 태권도, 비보이 등 세계적으로 사랑받는 문화상품 한류 브랜드화
 - ※ 국제드라마어워즈(10월~11월), 아시아송페스티벌 등 개최

추진과제 3-4 문화행정 지원체계 개편

주요 내용

- ▶ 예술 창작기반강화를 위한 예술지원구조 개편
- ▶ 공공기관 특성을 고려한 민영화, 통합 등 기능 조정

■ 예술지원구조 개편으로 문화예술 창작역량 강화

- 중앙행정기관 위주의 집권화된 문화예술 지원행정 체제 개선
 - 시·도별 재단 중심의 현장 밀착 지원체계 확립
- 문화예술진흥기금 지원사업에 4대 지원방식 전면 적용
 - 선택과 집중, 사후지원, 간접지원, 생활속 예술 확대의 정착

- 한국문화예술위원회 조직·사업 구조의 효율적 개편 추진
 - 극장 등 민영화, 골프장 매각, 직접운영사업 최소화
 - 예술인 복지 증진 및 자체 재원 조성 기능 확충
- 국립예술단체·기관 등의 창작 역량 및 예술성 강화
 - 국립발레단 ‘왕자호동’ 등 국가대표브랜드 작품개발(‘12년까지 9작품)
- 민간 예술단체 재원조성 활성화로 재원구조 다변화
 - 지원사업과 연계한 연차보고서 등의 작성·공개로 재정운영 투명화

■ 관광공사의 ‘관광서비스 품질 관리기구’ 기능 강화

- 서비스 품질관리 관련 문화체육관광부 업무를 관광공사로 이관
 - 문화관광해설사 육성 및 운영, 관광안내소·관광안내표지판 개보수 등
- 관광통역안내사 등 관광종사원 교육과 관광총회 등 기능의 민간이관(‘09.1.~)
- 관광서비스 품질관리 상시 모니터링 체계 구축·운영

■ 관광업계의 서비스 품질제고 노력 강화

- 가격인하 메카니즘과 모니터링을 통한 호텔요금 인하 유도(‘09.12, 문화부)
- 관광호텔등급 결정시 수요자 참여(만족도 조사) 등을 통한 합리적 등급 제시
- 팁·옵션·커미션 등 여행사의 덤핑관행 방지(관광 3불 정책)

■ 콘텐츠 진흥정책 추진체계의 재정비

- 융합 및 글로벌 환경에 적합한 콘텐츠산업 진흥체계 구축
 - ‘콘텐츠산업진흥법’ 제정, ‘콘텐츠진흥위원회’ 신설(총리 산하) 및 진흥재원 확충
 - 정책개발, CT R&D, 금융지원 등 핵심기능 위주로 통합 진흥기관 신설

- ‘언론 관련기금’ 통합 등 융합시대에 적합한 미디어 지원체계 구축
 - 한국언론재단 등 언론지원 관련기관을 통합, 기능 재정립

■ 공공기관 선진화 추진

- 공공기관별 특성을 감안하여 민영화, 통합, 기능조정 추진
 - 매각: 민간 수행이 효율적인 관광레저시설(약 7천억 원) 및 카지노 지분(49%)
 - 통합: 콘텐츠 진흥기관(3개), 저작권 관련기관(2개)
 - 기능조정: 관광공사는 전시컨벤션산업(MICE), 고부가가치 사업 등 핵심 역량을 강화하고 방송광고공사는 경쟁체제로 전환
- 전체 공공기관(35개)은 경영효율성 10%이상 달성
 - 핵심기능으로 개편하여 인력 10% 이상 감축(관광공사 28.9%, 방송광고공사 20%)
 - 상위직·지원인력 축소 및 대부서 전환으로 조직 효율성 도모
 - 인건비 절감, 경상경비 5%이상 삭감, 임금 동결 등으로 예산 절감

III 별첨 자료

1. 주요업무 추진일정

추진과제	세부과제 내용	실천계획			
		1/4분기	2/4분기	3/4분기	4/4분기
1-1	국민과 함께하는 희망 프로젝트				
국민과 함께하는 감동과 희망의 프로그램 운영	• 복주머니 문화봉사 활동	사업계획수립 및 보조금 교부	사업 점검	사업평가	정산 및 '10년 사업 계획 검토
	• 생활공감 문화열차	프로그램 운영 (~'09.2)			프로그램 기획 및 운영 ('09.10~'10.2)
	• 희망 대한민국 프로젝트	프로그램 분석 및 기본계획 수립	사업 시행		사업평가
	• 문화공동체 만들기 사업	사업계획 수립 및 대상지역 선정	사업 시행 및 워크숍	사업 중간점검	사업 평가 및 정산
	• 문화 바우처 사업	사업계획 수립, 지역주관처 선정, 지원금 교부	지원금 교부	지원금 교부	'10년 사업계획 검토
	• 체육 바우처 사업	시스템 구축 및 홍보 보조금 교부	사업 시행 점검	사업시행 점검	평가 및 '10년 사업 계획 수립
	• 사랑의 티켓사업	사업계획 통보, 지역주관처 선정, 지원금 교부	지원금 교부	지원금 교부	'10년 사업계획 검토
	• 복지관광 사업	사업계획수립 및 보조금 교부 지원대상선정	사업시행	사업시행	사업시행 및 평가 사례집 제작
	• 찾아가는 생활체육 서비스	사업계획 수립 및 사업공지	사업진행	사업진행	정산 및 '10년 사업 계획 검토
	• 미판매 공연티켓 통합 할인제도 도입	시스템 구축 및 홍보	사업추진	사업추진	'10년 사업계획 검토
	• 국립박물관 · 미술관 무료관람	사업추진	사업추진	사업추진	사업추진
	그늘진 곳을 찾아가는 문화예술교육 지원 강화	• 복지시설 아동등 문화예술교육지원	사업계획수립 및 보조금 교부	사업 시행	사업 시행
• 임대아파트 주민 문화예술교육지원		사업계획수립 및 보조금 교부	사업 시행	사업 시행	평가 및 정산
• 문화소외지역 및 저소득층 학생 문화예술교실 운영		사업계획수립 및 보조금 교부	사업 시행	사업 시행	평가 및 정산
• 문화콘텐츠 체험교실 운영		사업계획 수립 및 사업 공모	시범사업 선정 및 보조금 교부	사업시행	사업시행 및 평가
예술가 일자리 창출을 위한 '예술 뉴딜 프로젝트' 추진	• 문학관, 도서관 작가 파견	사업계획 수립 및 사업공모	사업추진	사업추진	결과보고서 제출 및 정산
	• 공공미술 프로젝트 추진	사업계획 수립 및 사업공모	사업추진	사업추진	결과보고서 제출 및 정산
	• 상주공연예술단체 집중 육성	사업공모 및 통합심사	사업추진 및 상시 모니터링	사업추진 및 상시 모니터링	결과보고서 제출 및 정산
	• 공연예술단체 소외지역 학교 파견	사업계획 수립	사업추진	사업추진	평가 및 정산
예술인의 안정적 창작활동을 위한 복지제도 도입 추진	• 새로운 복지모델 도입	모델설계	모델설계	모델설계	모델설계
	• 법개정 및 추진체계 마련	법개정안마련	법개정 추진	법개정추진	법개정추진

추진과제	세부과제 내용	실 천 계 획			
		1/4분기	2/4분기	3/4분기	4/4분기
1-2	생활 속의 문화체육 활성화				
생활중심의 문화예술활동 활성화	• 지역문화예술교육 지원센터 운영	사업계획수립 및 보조금 교부	사업 시행	사업 시행	평가 및 정산
	• 문화화 통한 전통시장 활성화	사업계획 수립 및 대상지역 선정	사업 시행 및 워크숍	사업 중간점검	사업 평가 및 정산
생활체육참여 활성화를 통한 건강 복지 실현	• 스포츠클럽 활성화	지원대상 선정 및 지원	사업시행	사업시행	평가 및 '10년 사업 계획 검토
	• 초등학교 스포츠강사 지원확대	채용 및 연수	배 치	배 치	배치 '10년사업계획수립
1-3	국민공감 국정홍보				
국민마음을 찾아가는 공감홍보 실현	• '희망나눔' 캠페인 광고	제작 및 광고실행	평가 및 정산	기획, 캠페인물 제작	광고실행, 평가
	• '희망 정책탐방단' 프로모션	기획	사업공고	현장탐방 등 사업실행	평가 및 정산
	• '힘들수록 정책' 이벤트	기획, 이벤트 실행	평가 및 정산	기획, 이벤트 실행	평가 및 정산
	• 생활공감 방송프로그램 협찬 제작	프로그램 제작·방영	방영	방영	평가 및 정산
2-1	문화관광분야 일자리 창출				
신성장동력 육성을 통한 고품질의 일자리 창출	• 1인 창조기업 창업 원스톱 지원	사업계획 수립	KIB 시스템 개발	사업 공고 및 시행	사업시행 및 평가
	• 뉴미디어 창업스쿨 운영	교육프로그램 개발/ 교육생 선발 홍보	교육프로그램 운영	교육프로그램 운영	우수아이템 국제 EXPO 출품/평가
	• 현장맞춤형 콘텐츠 전문인력 양성	교육생 모집	연중 맞춤형 교육운영	(교육 지속추진)	사업평가 및 교육생 사후관리
	• 콘텐츠 취업지원센터 운영	온라인 상시 채용 시스템 구축	종합인력정보시스템 기능 강화	채용지원 지속추진	DB 구축 및 만족도평가
	• 콘텐츠 취업박람회 개최	취업박람회 개최방안 수립	오프라인 상시 채용 체계 구축	장르별 취업박람회 개최	DB 구축 및 성과평가
	• 융합형·미래형 콘텐츠 개발 지원	융합형콘텐츠 산업협회 설립	분야별 지원대상 선정	부처간 협력모델 발굴	국제 컨퍼런스 개최
	• 출판단지 조성	산업용지 분양		조성공사 추진	
관광·체육 서비스 인력 확충으로 일자리 창출	• 문화관광해설사 신규양성	사업계획수립 및 보조금 교부	사업 점검	사업 점검	평가 및 '10년 사업계획 검토
	• 관광산업 청년인턴 활성화	사업계획수립대상 업체 선정	사업시행현장점검	사업시행현장점검	사업평가
	• 관광산업취업박람회	사업계획수립	박람회 개최	사업평가	
2-2	투자 및 유통 활성화				
콘텐츠 금융지원 확대 및 유통환경 조성	• 중기청 모데펀드의 출자 확대	연간 출자계획 수립	투자조합 출자	투자조합 출자	평가 및 점검
	• 영화기금의 영상투자조합 출자	연간 출자계획 수립	투자조합 출자	투자조합 출자	평가 및 점검
	• 콘텐츠 원스톱제작 지원 확대	사업계획수립 및 금융 협의체 MOU업데이트	지원대상자 선정	현장실사 및 금융 지원 계약 체결	2010년 지원계획 협의
	• 완성보증 제도 활성화	완성보증기관 선정	완성보증개시	완성보증개시	완성보증개시 및 평가
	• 문화수출보험 적용 확대	수보 협의	보험업무 개시	보험상품 판매	보험상품 판매
	• 특별사법경찰관 기능 확대	저작권·수사 전문 교육	전담인력 보강	지역사무소 확대 (4~6개소)	검·경 합동단속
	• 불법저작물추적시스템 구축·운영	음원분야 시범운영 영상분야 용역 시작	음원 시스템 운영 영상분야용역1차보고	음원시스템운영계속 영상분야용역2차보고	음원시스템운영계속 영상분야 용역 완료
	• 저작권라이선스통합관리시스템 구축	2차사업(음악,어문) 중간보고	2차사업(음악,어문) 완료	3차사업(방송,뉴스 저작물) 추진	3차사업(방송,뉴스 저작물) 완료
	• 공정거래 환경 조성	실태 조사	개선방안 마련 및 관련부처 협의	법령개정안 마련	법령 개정

추진과제	세부과제 내용	실 천 계 획			
		1/4분기	2/4분기	3/4분기	4/4분기
스포츠산업에 대한 투자지원 강화	• 스포츠 R&D 지원 • 프로스포츠 활성화	공모 및 선정	예산지원	사업시행	사업시행
관광산업 투자 활성화	• 관광사업체 자금유지 확대 • 관광산업 투자유지 활동지원	상반기유지선정 및 집행	상반기유지집행 및하반기유지 접수	하반기유지 선정 및집행	하반기유지집행
		사업계획수립 및 보조금 교부	사업점검	사업점검	사업시행 및 평가
2-3	해외 마케팅 강화				
글로벌 시장 개척을 통한 콘텐츠 수출증대	• '글로벌콘텐츠센터' 운영 활성화	사업계획 확정 및 국고보조, 연중 운영 위원회 개최	연중 법률상담 교육회 및 맞춤형 서비스 지원	문화원, 공진원 해외 사무소 등 연계, 해외 네트워크연계	연중 서비스만족도 조사 및 2010년 사업계획에 반영
	• 투자상담회(IR) 및 쇼케이스 개최	대상지역 및 참가업체 선정	유럽 지역 개최	미주 지역 개최	성과 평가
	• 해외전시회·견본시 참가 지원	사업계획 확정 및 사업설명회 개최	국제견본시 참가지원효율화 방안 연구	MPCOM 참가지원 및 한국콘텐츠 쇼케이스 개최	글로벌콘텐츠센터 연계, 해외네트워크 지속 관리
	• 한국영화의 해외 상영 지원	사업계획 수립	참가업체 및 대상지역 선정	해외 상영	해외 상영 지속
	• 온라인게임의 해외서비스 지원	GSP 인프라(1월), 홍보마케팅 대행사 선정(2월)	해외마케팅/PR활동, 온라인광고 진행 (3월~)	해외마케팅/PR활동, 온라인광고 진행 (계속)	GSP 인프라운영, 홍보마케팅 진행 (계속)
	• 국제e스포츠연맹 및 국제대회 개최	국제e스포츠연맹 법인 설립	국제e스포츠 표준화 위원회 운영	국제대회 국가별에 선 및 국제e스포츠 연맹 홈페이지 개시	국제대회 본선개최
	• 게임의 해외거점 확대	중국사무소 개소 (상해/2월)	한국게임홍보관운영	미국(LA), 영국(런던), 일본(동경) 해외거점 마련	
시장별 차별화된 타겟 관광마케팅 전개	• 일본지역 관광객 유치전략 재편 • 중국지역 방한상품 다양화 • 해외진출 컨설팅·마케팅	사업계획수립 및 보조금교부	사업실시	사업실시	평가 및 '10년 사업계획 검토
스포츠 용품 해외진출 및 스포츠 한국 위상강화	• 2011 대구대회, 2014 인천대회 성공적 개최 지원 • 2015 광주U대회 유치 지원	보조금 교부 및 업무지원	업무지원	업무지원	업무지원 및 '10년 사업계획 검토
3-1	문화가 흐르는 4대강 살리기				
역사와 문화를 담은 4대강 유역 문화관광발전계획 수립	• 4대강 유역 문화·관광발전 계획수립 및 친환경 녹색관광자원화 프로젝트 추진	문화관광분야 TF 구성 및 운영(1월~), 4대강 유역 문화·관광발전 계획수립 (1월~5월)	문화관광분야 TF 구성 및 운영(1월~), 4대강 유역 문화·관광발전 계획수립 (1월~5월)	문화관광분야 TF 운영(1월~), 4대강 유역연계 문화관광사업 추진	문화관광분야 TF 운영(1월~), 4대강 유역연계 문화관광사업 추진
	• 4대강 유역 문화지도 제작	기본계획 연구용역	사업기본계획 수립	사업자 선정 및 선행조사 실시	선도사업 시행
3-2	녹색성장 및 문화복지 지원				
기후변화 대비 지속가능한 생태관광자원 개발	• 백두대간 친환경 관광자원화	부처간 협의체 구성 운영	백두대간 용역	백두대간 용역	종합지원방안 마련
	• 폐선 등 유류자원 활용	폐선 실태조사	폐선 등 관광자원 개발	폐선 등 관광자원 개발	폐선활용계획 수립
	• 생태녹색관광자원 개발	사업계획 수립	세부계획 마련 10년 사업계획 검토	사업추진	평가 및 정산

추진과제	세부과제 내용	실 천 계 획			
		1/4분기	2/4분기	3/4분기	4/4분기
5대공 등 문화재의 글로벌 관광명소화	• 5대공 관광명소화	경복궁 태원전개방	PDA활용 콘텐츠제작	경복궁 근정전 개방 통합관람제 시행	고품격 안내해설서 발간
	• 통합관람제 등 안내서비스 확충	사업점검	PDA 안내콘텐츠 개발	통합관람제 실시	안내해설서 발간
	• 템플스테이 활성화	사업계획수립 및 보조금 교부	사업실태점검	사업실태점검실무자 워크숍	사업종료 및 '10년사업계획 작성
의료 등 복합 고수의 관광산업 육성	• 의료관광 육성	의료관광원스튜디오 구축	관광진흥법개정	한방의료관광 종합계획수립	관광진흥법시행령 개정
	• MICE 산업 육성	사업계획수립개최 지원 신청고시	사업점검	하반기 보조금교부 및 사업점검	사업평가 및 정산 '10사업계획 검토
관광안내체계 전국적 확충 및 명소화	• 관광안내소 지역명소화	사업계획수립 및 보조금 교부	사업 점검	사업 점검	평가 및 '10년 사업 계획 검토
	• 안내체계 개선 및 표준화	사업계획수립 및 보조금 교부	사업 점검	사업 점검	평가 및 '10년 사업 계획 검토
	• 관광명인, 스토리텔링 등	관광명인제도 추진 계획 수립 및 보조금 교부, 스토리텔링 기본계획 수립	관광명인제도 도입을 위한 용역 실시, 스토리텔링 우수작품 공모	관광명인제도 선정 운영계획 확정, 스토리텔링 풀 구축	관광명인 선정·운영, 스토리텔링 사후평가 및 '10사업 계획 검토
도시 지역재생을 위한 문화이콘 형성	• 지역근대산업유산 활용 문화예술창작 벨트 조성	기본계획 수립 현장 점검	사업시행	중간점검	사업평가
탄소저감형 녹색 생활문화 확산	• 자전거, 인라인 등 자연친화적 생활 체육공간 확충	보조금 교부 및 사업추진	사업추진 및 점검	사업추진 및 점검	사업추진 및 '10년 사업계획 검토
	• 여가진흥법 제정	전문가 자문	법안의견수렴	법안마련	국회제출
	• 노인여가프로그램 개발	실태조사 및 기초연구	연구조사	프로그램 개발	시범운영
행복한 노후를 위한 실버 문화프로그램 개발·운영	• 지방문화원 실버문화프로그램 운영	사업계획 수립 및 프로그램 선정	사업 시행	사업 중간점검	사업 평가워크숍 및 정산
	• 지역 다문화프로그램	사업계획 수립 및 공모, 시행	사업 시행	사업 중간점검	사업 평가
	• 다문화인식 개선사업	공익광고 및 캠페인 전개	세미나 및 언론홍보	사업중간점검	사업종료
	• 노인건강체육시설 조성	보조금 교부 및 사업추진	사업추진 및 점검	사업추진 및 점검	사업추진 및 '10년 사업계획 검토
3-3	국가정체성 및 브랜드 확립				
우리문화의 정체성 확립	• 한글문화관 조성 등 문화브랜드화 추진	추진위원회 구성	기초연구조사 추진	연구조사 완료	정산 및 '10년 사업계획 검토
	• 해외 한국어교육기관 브랜드 통합 및 확충	연구용역 추진	사업지침 마련	브랜드 통합 및 확충 지원	정산 및 '10년 사업계획 검토
	• 민족문화원형 발굴, 정선문화포럼 및 한스타일 브랜드 확대 보급	사업계획수립 및 보조금 교부	사업 점검	사업평가	정산 및 '10년 사업계획 검토
국립현대사 박물관 건립	• 국가브랜드위원회 설립	발족 및 위원회구성	자료수집	기본계획수립	사업발굴
	• 현대사 전시공간 조성	예비타당성조사	기본계획 수립	전시콘텐츠DB 구축	

추진과제	세부과제 내용	실천계획			
		1/4분기	2/4분기	3/4분기	4/4분기
국가브랜드 홍보체계 다양화	• 적극적 외신 대응	전담공관 지정	사업시행/평가	사업시행	사업시행/평가
	• 민관협력 통한 오류 시정	사업계획 수립	사업 시행	사업시행	사업결과 분석
	• 지원전문가 네트워크 구축 확대	기존네트워크점검 신규리스트작성	사업 시행	사업 시행	사업 시행/분석
	• 한국방문의 해 국내외 홍보	기본계획수립	해외선포식	홍보CF 제작	전야제
	• 세계유산 등재 및 관리	한국의 역사마을 등재 신청	세계유산위원회참석	무형유산 대표목록 등재 신청	세계유산 포럼 개최
쌍방향 문화교류를 통한 한류의 지속적 확산	• 쌍방향 문화교류, 3시간 문화교류	기본계획수립 및 사업실시			사업평가
	• 국제드라마어워즈		유네스코 협력사업 착수	연구용역착수	
	• 스포츠 나눔 프로젝트		아프리카 청소년 스포츠 교육 지원	아프리카 청소년 스포츠 교육 지원	
	• 태권도 올림픽 종목 유지전략 강화	태권도 사범파견	WTF연락관 파견		올림픽종목유지 여부 결정
3-4	문화행정 지원체계 개편				
예술지원구조의 전면적 개편으로 문화예술 창작역량 강화	• 중앙집권화된 문화예술 지원행정 개선	사업계획수립 및 보조금 교부	사업 점검	사업평가	정산 및 '10년 사업 계획 검토
	• 문화예술진흥기금 사업 4대 지원방식 전면 적용	개선안 마련	10년도 예산안반영	세부 사업계획 수립	사업 추진
	• 한국문화예술위원회 구조 개편	매각가 산정 및공고	매각 추진	-	-
	• 국립예술단체 · 기관의 창작역량 및 예술성 강화	국가브랜드 창작작품 공모	제작	제작	제작
	• 민간예술단체 재원조성 활성화	연차보고서 작성 가이드라인 마련	연차보고서 작성 가이드라인 마련	연차보고서 작성 교육 · 컨설팅 제공	연차보고서 작성 교육 · 컨설팅 제공
관광업계 서비스 품질제고	• 호텔요금 인하유도	호텔요금 현황조사	호텔요금인하와 재산세 감면 연계 기준 마련	모니터링 관리	모니터링 관리
	• 호텔등급 수요자참여 확대	전문가 의견수렴	등급결정기준 고시 개정	-	-
	• 여행사 관행 개선	의견수렴 및 기본계획수립	개선안 마련 및 개선추진	개선안마련 및 개선 추진	사업평가
	• 업계자율의 서비스향상 시스템	사업계획수립	서비스제고 방안 마련	사업실시	사업평가
콘텐츠 진흥정책 추진체계의 재정비	• 콘텐츠산업진흥법 제정	국회 의결	시행령 개정		시행규칙 개정
	• 콘텐츠진흥위원회 설립		위원회 설립 준비	위원회 구성	콘텐츠비전 선포식 개최
	• 콘텐츠진흥예산의 확충	증장기투자 계획안 마련	'10년 진흥사업계획 수립	민관 펀드 조성방안 마련	예산 확보
	• 통합 콘텐츠진흥기관 설립	기관 설립안 확정	설립 및 조직 안정화 작업	기능 및 사업 재조정	기관 통합 평가
	• 미디어 관련 규제 재정비	언론관계법 시행령(안) 마련		시행령 시행 재정비 완료	국무회의 의결 및 공포
	• 언론진흥기금 설치	언론진흥재단 설립 추진단 구성 운영	언론진흥기금 운영 계획 마련	사업 실시	사업평가 '10 계획 검토
	• 방송광고시장의 경쟁체제 전환	법안 상정	국회 심의 및 의결	법안공포/ 시행령 제정	민영미디어법 도입 시행

- 2010년 주요업무계획 보고

더 큰 문화국가, 품격 있는 대한민국

I 2009년 주요정책 성과와 한계

1. 정책추진 개관

- 2009년 문화정책은 경제위기로 침체될 수 있는 사회 활력을 제고하기 위해 공공 부문에서 문화·체육·관광 서비스를 확대
- 일자리 창출 및 경제 회복을 촉진하기 위해 기업하기 좋은 시장환경을 조성하고 우수 콘텐츠에 대한 전략적 해외진출을 지원
- 국가품격 제고 등 대두되고 있는 국정현안에 적극적으로 대응하기 위해 조선왕릉 세계유산 등재 등 주요 국정과제 추진

2. 주요정책 추진성과

- 기업하기 좋은 시장환경 조성으로 콘텐츠산업 수익성 제고
 - 콘텐츠산업은 30억 불(전년 대비 25% 증가) 수출 달성 예상
 - 특히 온라인 게임산업은 수출 15억 불(세계 2위) 예상
 - 그간 침체된 한국영화 점유율이 51%('08년 41.6%)로 확대, 극장 매출액은 4,900억 원('08년 대비 35% ↑)
 - 콘텐츠산업 투자활성화를 위한 모태펀드(10개 조합 1,845억 원) 조성
 - 콘텐츠산업 불공정거래 시정을 위한 저작권 상생협의체 운영(9.22.), 영화산업 상생협약 선언(5.6.)
 - 불법 저작물 대응 강화로 국제 지적재산권 감시 대상국에서 제외(4.30.),
 - 미디어산업 발전을 위해 신문의 방송 진입규제 완화(7.31.)

■ 전략적인 마케팅 강화로 관광수지 흑자 전환

- 외래 관광객 증가로 관광수지 9년만에 흑자기대(10월까지 3.3억 불 흑자)
 - 외래 관광객 수는 780만 명으로 전년 대비 13% 증가
 - ※ '08년 외래 관광객 수는 689만 명, 관광수지는 36억 불 적자
- 관광단지 조성기간 단축(37개월→10개월), 의료관광 활성화 법적 근거 마련(3.2.)

■ 국민과 함께하는 희망 대한민국 프로젝트 추진으로 사회활력 제고

- 소외계층을 찾아가는 문화체육 프로그램 확대(157개 사업, 연인원 1,600만 명)
 - 복지시설 등을 찾아가는 복주머니 문화봉사단·문화버스 운행 등
- 복지시설 등 소외계층 시설·단체에 신문구독 지원(32,000개소)
- 문화·체육·관광 바우처사업 시행(20만 명), 우수교양 도서 배포(13만 권)
- 초·중·고교 예술강사 파견 지원(4,799개교, 3,483명/155만 명 교육)
- 국립박물관·미술관 무료관람 운영(879만 명)

■ 공부하며 운동하는 학교체육 시스템 정착

- 학교체육 정상화를 위해 초·중·고 축구 주말리그제 시행(4.4.), 대학농구 리그제 전환 합의(11.6.) 및 시범경기 시행
- 체육수업 내실화를 위해 초등학교 스포츠강사 파견(887명)

■ 조선왕릉 세계유산 등재 등으로 국가위상 제고

- 국립 대한민국의역사박물관 건립 결정(4.16.), 국가브랜드위원회 출범(1.22.)
- 조선왕릉 세계유산 등재(6.30.), 동의보감 세계기록유산 등재(7.31.)
- 기무사터에 국립미술관 건립 결정(1.15.), 국립디지털도서관 개관(5.25.)
- 문화재보호기금 신설로 안정적인 문화재 관리 재원확보(6.9., 문화재관람료의 10%)
- '조선왕릉전시관' 건립(12.24. 개관) 및 5대궁 전각(근정전 등) 추가 개방
- 한류콘텐츠 지속 확산에 따라 문화적 품격 제고
 - * 이란(주몽), 몽골(아내의 유혹)에서 한국 드라마 시청률 80%이상 기록

■ 예술 지원체계 개선 및 국립예술기관의 예술성·공공성 증진

- ‘선택과 집중, 사후·간접지원, 생활속 예술’의 4대 예술지원방식 정립
- 문화예술진흥기금의 대폭 지역이관(183억 원)으로 현장밀착형 지원 실시
- 정통연극 중심의 명동극장 재개관(6.5.) 등 국·공립 공연장 특성화 및 국립예술기관 브랜드 공연 개발(국립발레단 ‘왕자호동’ 등)
- 국공립공연장 대관료 인하(10%) 등 국립예술기관 공공성 제고

■ 공공기관 선진화, 일자리 창출 등 국정현안과제 추진

- 기관통합, 민영화, 노사관계 선진화 등 공공기관 효율성 제고
 - 콘텐츠(3개)·저작권(2개)·신문지원 관련기관(3개) 통합
 - 그랜드코리아레저 지분 매각 완료(11.19.), 조직 및 정원 조정(10개 기관)
- 문화예술기관 인턴 등 공공부문 일자리 창출(13,000개) 지원

3. 한계와 반성

■ 중앙정부 중심의 문화예술 프로그램은 확대되어 가고 있으나 지방자치단체 및 민간이 참여하는 프로그램 부족

- 경기 침체, 전문인력 및 프로그램 부족 등으로 지방자치단체와 민간의 문화예술 활동 지원에 한계

■ 콘텐츠 분야 수출은 대폭 증가했으나 일방적 한류 확산에 따라 반한류 정서 문제 및 범정부 콘텐츠 정책 추진체계 마련 미흡

- 한류콘텐츠는 ‘상품’ 이전에 ‘문화’임에도 지나친 단기 수익 추구하고 경제적 접근은 현지에서 문화 침투로 인식할 여지가 있음

- 관광산업의 흑자 기초 전환에는 성공했으나 국내관광 활성화를 통한 내수 진작, 외래 관광객 안전문제 등에 대한 적극적 대처 필요
 - 특히 사격연습장 등 관광시설물 안전 문제에 대한 체계적인 국가 관리가 필요

- 학교체육 및 생활체육 활성화를 위한 분위기 전환에는 성공하였으나 학생선수 기초학력 신장 및 체육단체 선진화에는 한계
 - 경기 단체의 투명성 제고 등 체육행정의 시스템 개선 필요

II 현 상황에 대한 인식 및 정책방향

■ 2010년 우리경제는 5%정도의 성장이 예상되고 있어 문화 수요도점차 증가할 것으로 전망

- 그러나 경제성장에도 불구하고 소득불균형 및 문화 분야 양극화 지속 전망
 - ※ '08년 문화예술행사 관람률은 '06년 대비 1.5% 상승하였으나 월 소득 200만 원 미만 가구는 약 5% 감소(문화향수실태조사)

⇒ 지역·계층 간 문화 불균형 해소를 위한 프로그램 확대

■ 콘텐츠산업은 국가 경제규모에 걸맞게 양적 성장 지속 전망

- ※ 한국 콘텐츠산업 점유율은 세계시장 2.4%(8위), 특히 온라인게임은 22.5%(세계 2위), 전체 콘텐츠수출의 45%(1,093백만 불) 이상 차지('08년 기준)
- 그러나 국내 콘텐츠산업은 창작·제작 여건이 취약하고 불공정거래 관행이 지속되는 등 콘텐츠산업의 선순환 구조 형성은 미흡
 - 창작 인프라 부족 및 콘텐츠수요 증대에 따른 지속적 투자 필요
 - 불법복제, 불공정거래 관행 및 협소한 내수시장

⇒ 콘텐츠산업 시장구조 선진화 및 글로벌 마케팅 강화

■ 2010년 관광산업은 원/달러 환율 하락 등으로 전년보다 어려움 예상

- 그러나 의료·MICE 등 융복합 관광산업 성장, G20 정상회의 및 한국방문의 해 등 관광수요는 이를 극복할 수 있는 기회로 작용

⇒ 투자 활성화 및 창의력에 기반한 신 관광콘텐츠 확충

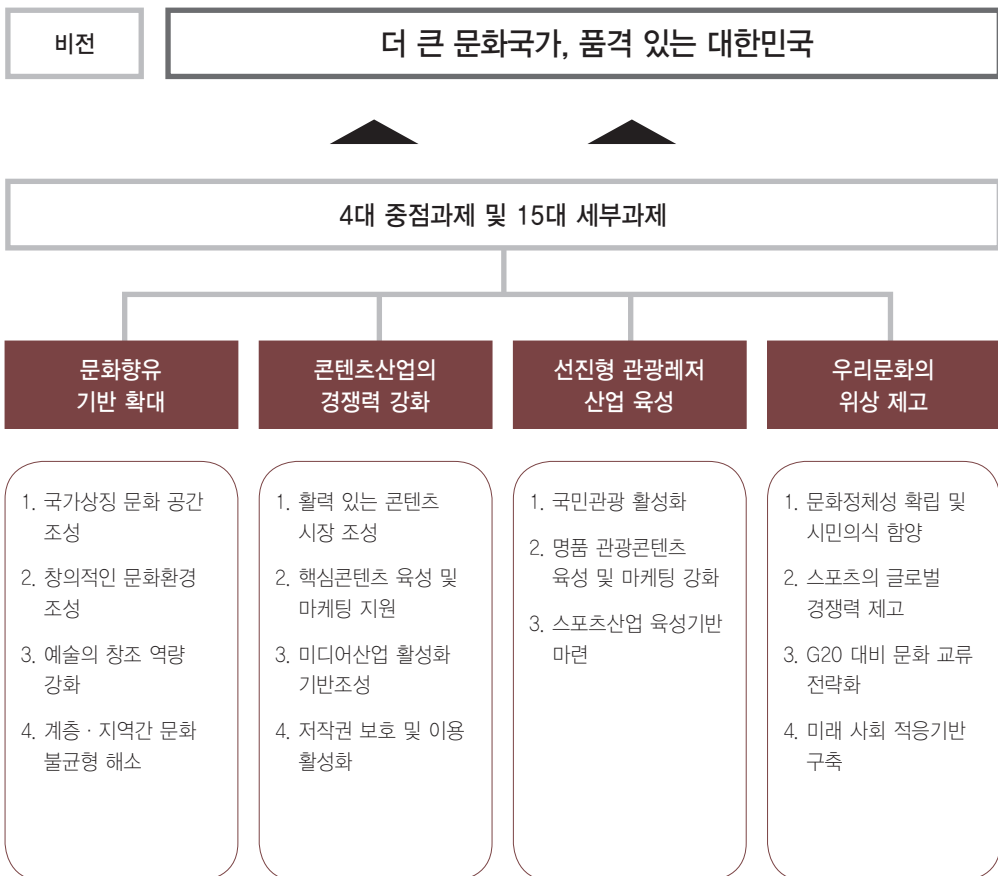
■ G20 정상회의 개최는 국가품격을 향상시킬 수 있는 절호의 기회를 제공

- 스포츠의 경제·사회적 파급효과가 커지면서 올림픽, 월드컵 등 주요 국제대회 유치를 위한 각국의 경쟁이 치열할 것으로 전망

※ 2018년 평창동계올림픽 개최에 따른 총생산액 유발효과는 20조 4,973억 원, 부가가치 유발액 8조 2,546억 원, 23만 명 고용증대 예상

⇒ 국격 향상을 위한 역량 강화에 집중

III 2010년 정책비전과 추진과제



중점과제 1 문화향유 기반 확대

〈 현황 분석 및 정책 대응방안 〉

(1) 현황 및 예측

■ 경제력에 비해 상대적으로 미약한 문화국가로서의 이미지 제고를 위해 대표적인 상징 문화공간 필요

■ 경기회복에도 불구하고 소외계층, 소외지역에 대한 문화 분야 불균형은 지속될 전망

- 평균 문화예술행사 관람률은 회복되고 있으나 월 소득 200만 원 미만 가구는 5.5% 감소, 농어촌 지역은 8.1% 감소('08년 기준)

※ 우리나라는 소득불균형 심화, 시민의식 미성숙 등으로 OECD 회원국 중 네 번째로 사회갈등이 심한 국가로 조사(삼성경제연구소, '09.6.24.)

■ 문화예술분야의 양적 성장에 비해 일반국민의 관람의향은 정체

- 국내 작품 전시·공연 수: 20,900('05) → 22,800('07)
- 예술행사 관람의향: 73.8%('06) → 74.5%('08), 특히 관람자의 관람의향은 감소(90.3% → 88.3%) 한 것으로 조사(2008 문화향수실태조사)

(2) 정책 대응방안

■ 국가 위상 제고 및 국민 자긍심 고취를 위한 국가상징 문화공간 조성

■ 지역·계층 간 문화 불균형 해소로 국민 삶의 질 제고

- 소외계층까지 전달되는 문화복지 프로그램 운영
- 지방재정 확충을 위해 문화예술진흥기금 운용 방식 개편
- 지역거점 문화도시 조성으로 지역 성장 촉진

■ 예술지원의 효과성 제고로 문화예술의 창조 역량 강화

- 재정립된 예술지원방식을 예술현장에 적극 구현
- 국가를 대표하는 예술기관으로서 국립예술단체 위상 재정립
- 유희 시설을 문화공간으로 조성하여 문화·관광의 동반 성장 촉진

세부과제 1-1 국가 상징 문화공간 조성

과제 개요

- ▶ (현황) 선진국들은 그 나라를 대표하는 문화상징을 조성하여 국가 이미지 관리 및 관광자원으로 활용하고 있음
- ▶ (목표) 국가상징 문화공간을 조성하여 문화국가로서의 위상을 제고하고 국민의 자긍심 고취

■ 대한민국 역사박물관 건립

- 건립기간: 2009년~2012년(착공 '10. 8월/총사업비: 484억 원)
 - 부지 면적/건축연면적: 6,446㎡(1,950평)/9,500㎡(2,873평)
- 주요시설: 전시·교육·연구·부대시설 등
- 대한민국의 역동적 발전사를 객관적·균형적으로 조명
 - 상징물 및 디지털기술 활용 전시(IT·CT 융합한 미래형 문화공간)

■ 국립현대미술관 서울관 건립

- 기무사 터에 국립미술관을 건립('10년~'12년), 그 지역 일대를 미술벨트로 조성
 - 경복궁 등과 연계, 전통과 현대가 어우러진 대표 문화공간화

- 건립 계획
 - 조성부지: 27,402㎡(국군서울지구병원 부지 9,121㎡ 포함)
 - 건립기본계획 용역결과: 건축면적 33,187㎡(전시공간 11,615㎡)
 - 총사업비: 3,416억 원(부지매입비 1,541억 원, 건축비 등 1,875억 원)

■ 한글문화관 건립

- 국립중앙박물관 동편에 한글문화관 건립(44,648㎡)
 - 세계문자관, 한글관, 교육연수관, 체험관, 한글상품관 등
 - 2010년 실시설계 추진(2012년까지 완공)
 - ※ 국립중앙박물관·용산공원과 연계, 자연·문화가 조화된 복합문화공간화

■ 아시아문화중심도시 조성

- 국립아시아문화전당 건립 본격화('04~'14년, 총사업비 7,040억 원)
- 최적의 운영 프로그램 및 콘텐츠 구축, 아시아 교류협력 강화
- 전당의 재정자립도 제고를 위한 자원 다각화 방안 강구

세부과제 1-2 창의적인 문화공간 조성

과제 개요

- ▶ (현황) 1970년대부터 유럽은 아름다운 도시 환경조성, 관광수익 창출을 목적으로 문화중심 도시 재생 프로젝트 추진
- ▶ (목표) 우리나라도 한국 고유의 특성이 반영된 문화적 공간을 조성함으로써 구도심 활성화, 문화·관광 등 관련 산업의 동반성장 도모

■ 근대산업유산을 문화공간으로 재창조

- 공장 등 지역 근대산업유산 활용 특화된 문화예술공간 조성(73억 원)

- 대구(연초창 → 복합문화공간), 포천(폐채석장 → 교육전시센터), 아산(폐철도 → 공연장), 신안(염전 → 염생식물관찰·체험장), 군산(은행 → 전시관)

- 올림픽공원을 복합 문화서비스 공간으로 재창조

- 올림픽홀 → 대중문화 전문 공연장, 컨벤션센터 → 태권도 상설공연장
- 펜싱경기장 → 다목적경기장, 역도경기장 → 뮤지컬 전문공연장

- 구(舊) 서울역사를 복합문화공간으로 조성('11.2월 준공, 184억 원)

■ 문화를 매개로 도심재생 프로젝트 추진

- 한국문화예술위원회를 구로(신도림역 주차장)로 이전, 신 문화벨트 조성
- 주민이 참여하는 공공디자인 시범도시 조성(5개소, 55억 원)
- 전통시장 활성화 사업(중기청 공동추진 2개소 등 총 8개소/20억 원)
- 문화와 산업이 어울린 파주 ‘출판문화정보산업단지’ 조성
 - 출판·인쇄 중심의 1단계 조성(*07.5월) 연계, 영화·방송·전시·공연 등이 포함된 복합문화단지로 2단계 조성 추진(*08~*15년)

■ 거점별 역사문화도시 정비

- 경주: 교촌한옥마을·신라탐방길 조성, 관광안내시스템 개선 등(62억 원)
- 전주: 한국스타일 진흥원 건립, 한옥마을 경관조성 등(50억 원)
- 공주·부여: 공산성 연계 명소화, 걷고싶은 테마거리 조성 등(40억 원)

세부과제 1-3 예술의 창조 역량 강화

과제 개요

- ▶ (현황) 전시·공연 등 예술행사 개최 수는 증가하고 있으나 관람의향은 정체 (단편적·일회적 예술지원으로 예술창작과 향유간의 연계 미흡)
- ▶ (목표) 지원체계 전반을 혁신, 예술의 창조역량 제고로 예술창작과 향유간 선순환 구조 형성

■ 새로운 예술 지원방식의 현장 구현

- 개편된 문화예술진흥기금 지원방식의 전면 시행(*10.1월~)

- 책임심의관제 도입으로 상시 지원체제 구축
- 단편적, 일회적 현금지원에서 단계별, 지속적 간접(시설·인력·장비·컨설팅) 지원으로 전환

- 한국문화예술위원회 운영방식 혁신으로 지원기구로서 활력 제고
 - 아르코예술극장과 대학로 예술극장 통합법인 출범('10.1월)
 - 위원회 사무처 본관(대학로)을 예술지원센터로 전환('10.9월)

■ 고품격 국립예술기관 육성

- 국립현대무용단 및 국립어린이인형극단 신설('10.6월)
- 국립오페라단 등 5대 국립예술기관 재도약 계기 마련
 - 지원예산 대폭 확충('10년 294억, 42%증) 및 공연횟수 증대('10년 1,200여회 50%증)
 - 예술의 전당 내 국립예술단체 연습장 완공('10.12월, 총172억 원)
 - 국가브랜드 공연 개발(3개기관, 15억 원) 및 지역 방방곡곡 순회공연 실시 (80개 지역, 25억 원)
- 국립극단('10.2월) 및 국립현대미술관의 법인화 추진
 - 국립현대미술관 설립에 관한 법률 연내 제정

■ 멋과 흥이 살아 있는 전통예술 가치 재창출

- 지역별 살아있는 민속예술의 원형 보존(10건)
- 전통에 기반한 신진예술가·창작음악 발굴 및 세계시장 진출 지원(30건)
 - 천차만별콘서트, 21세기 한국음악프로젝트, 전통예술셋별 발굴 지원 등
- 아리랑 페스티벌 개최('10.10월) 등 아리랑의 세계화 추진

세부과제 1-4 계층·지역간 문화 불균형 해소

과제 개요

- ▶ (현황) 글로벌 시대 창조사회를 열어가기 위해 국민의 문화 감수성이 중요함에도 불구하고, 지역·계층간 문화 격차 심화
- ▶ (목표) 소외계층에 대한 문화복지 프로그램 지원을 강화하고 삶의 현장에 문화가 숨쉴 수 있는 창의적인 문화환경 조성

■ 소외계층을 찾아가는 문화예술 프로그램 확산

- 저소득층을 위한 문화·체육 프로그램 확대

- 정보 소외계층에 대한 신문구독료 지원(33,000개소)
- 저소득층을 위한 체육교실 운영(45개소) 및 운동용품 지원(1,000개소)
- 소외계층을 위한 우수교양도서 배포(1,800개소, 15만 권)

- 문화·체육 바우처 지원(문화 25만 명, 체육 13천 명)
- 문화 취약계층을 위한 문화예술교육 프로그램 확대
 - 소외아동·청소년, 노인, 군장병 및 재소자 등(19,000명, 770개소)

■ 장애인과 함께하는 문화·체육프로그램 확대

- 장애인 생활체육참여율 확대('08년 6.3%→'10년 8%)
 - 장애인 생활체육을 도와주는 전문인력 확대('09년 96명 → '10년 136명)
- 사립 문화시설의 장애인 편의시설 지원(13개소)
- 장애인 문화예술 활동지원(20개 사업) 및 문화예술단체 지원(30개소)
- 시각장애인을 위한 음성 도서 등 대체자료 지원(2,000종)
- 게임 활용 장애학생 디지털 교과서 개발 보급(11년까지, 150개교)

■ 살고 싶은 지역 문화환경 조성

- 문화예술진흥기금의 지역배분 증대로 지역 밀착형 프로그램 강화
※ 09년 183억 원(서울38%, 지역 62%) → 10년 193억 원(서울 25%, 지역75%)
- 돌아오는 지역·농산어촌 만들기 프로젝트 추진(농식품부 공동)
- 시설·프로그램·인력이 결합된 성공모델 개발
- 전국 농협 지부(700개)와 연계, 지역수요 맞춤형 문화 프로그램 개발
- 농·산·어촌까지 디지털도서관 온라인 서비스(1,000개소/12년까지 4,000개소)
- 찾아가는 박물관·영화관·도서관 등 문화프로그램 확대

중점과제 2 콘텐츠산업의 경쟁력 강화

〈 현황 분석 및 정책 대응방안 〉

(1) 현황 및 예측

■ 우리나라 콘텐츠산업은 세계적 금융위기 속에서도 지속 성장

- '09년 매출액 68조 원('08년 대비 4.2%↑), 수출액 30억 불('08년 대비 25.6%↑)
- 콘텐츠업체(상장사) 시가총액 38조 원('08년 대비 67%↑)

■ 그러나 콘텐츠시장의 선순환 구조 형성과 콘텐츠산업에 대한 투자는 미흡

- 불공정거래 관행 개선 및 투자 활성화를 위한 금융·투자 시스템 개선 필요
- 디지털·네트워크 기술 발전에 의한 온라인상의 저작권 침해 상존

- 온라인 합법시장 침해규모: '06년 2,082억 원 ⇒ '08년 2,831억 원
- * 영화 '해운대'의 경우, 불법 동영상 유통로 300억 원대의 손실 추산

■ 디지털 진전, 융복합 등 환경변화로 인한 미디어산업 구조 개편

- 전통적인 인쇄미디어 시장에 온라인, 모바일 등 유통 창구 다변화
- 새로운 플랫폼의 등장으로 품질 좋은 콘텐츠에 대한 수요 증대

(2) 정책 대응방안

■ 선진화된 콘텐츠 시장환경 조성 및 투자 활성화

- 콘텐츠시장 공정거래 환경 조성 및 저작권 이용 활성화
- 모태펀드 추가 출자를 통한 투자 활성화
- 영화 대출지급보증제정 등 안정적인 지원자금 확보
- 뉴스콘텐츠 유료화, 읽기문화 확산 등 미디어산업 선진화 기반조성

■ 콘텐츠산업의 글로벌 강화

- 3D 입체영상 등 차세대 핵심 기술 및 융합형 콘텐츠 개발 강화
- 글로벌 시장을 견인할 1억 불 수출 콘텐츠 클럽 지원·육성
- 기관간 협력을 통한 콘텐츠산업 비즈니스 경쟁력 강화

세부과제 2-1 활기 넘치는 콘텐츠시장 조성

과제 개요

- ▶ (현황) 뉴미디어 환경에 부합한 다양하고 품질 좋은 콘텐츠 수요 증대
- ▶ (목표) 콘텐츠시장에 안정적 자금 유입을 통한 투자 활성화('12년까지 3,000억 원 투자금 결성) 및 선진적 창작·제작 환경 구축

■ 콘텐츠 거래환경 선진화 기반조성

- 콘텐츠산업 공정거래 환경조성 및 분쟁조정 제도 구축('10.3.)
 - 콘텐츠 불공정거래 신고센터 및 콘텐츠공정거래협의체 운영
 - 영화 스태프 대상 표준근로계약서 가이드 제시, 임금체불업체 제재조치 시행
 - 콘텐츠사업자 간, 이용자 간 등 콘텐츠 거래 관련 분쟁조정위원회 설치
- 범정부 콘텐츠산업진흥위원회 구성·운영 및 콘텐츠산업진흥계획 수립
 - ※ 디지털 융합환경을 고려한 중장기 발전전략 수립 및 '콘텐츠 비전 선포식' 개최
- 게임 등급분류 '자율심의제' 도입 검토

■ 미디어·콘텐츠 펀드 조성 등 콘텐츠산업 투자 활성화

- 콘텐츠산업 모태펀드 1,000억 원 출자('12년까지 3,000억 원의 투자조합 결성)
 - 드라마, 융합형 콘텐츠, 게임 및 컴퓨터그래픽 등 제작에 활용
- 중형투자조합 출자(110억 원)로 영화산업 투자 활성화(220억 원 결성, '10.3.)
- 콘텐츠완성보증(200억 원 출연) 및 영화 대출지급보증(200억 원 출연)을 통한 총 3,500억 원 보증효과 창출로 안정적 자금 확보('11년까지)
- 외국영화 로케이션 활성화를 위한 지원 창구 단일화 및 인센티브 강화
 - 부가세 환급(제작비 10%) 활성화, 컴퓨터 그래픽 수주금액의 과세특례 추진

■ 창의인재 양성 등 창작기반 강화

- 창의인재 양성 교육프로그램 개발·지원
 - 창조적 콘텐츠 생산을 위해 초·중등 생애주기별 맞춤형 교육프로그램 개발('10.10.)
 - 교육과 게임의 융합(G-러닝)을 통한 교육지원(통합교육디지털교과서 개발) 등
 - 국내외 연계 창의인재 양성 교육과정(산업계 맞춤형 융합인력 양성 145명, 아카데미-국내외 교육기관 연계 298명, 해외거장프로젝트형 교육 225명 등)
- 글로벌 스토리 발굴·지원 및 유통 활성화
 - 국내 최대규모의 스토리 공모전(대한민국 신화 프로젝트), 스토리텔링 클럽 지원 등('10.4.)

세부과제 2-2 핵심콘텐츠 육성 및 마케팅 지원

과제 개요

- ▶ (현황) 세계 콘텐츠시장은 '12년까지 연평균 6.6%(2조 1,977억 불)의 성장이 예상되며, 미디어 환경개편에 따른 거대 시장 형성
- ▶ (목표) 핵심 콘텐츠의 육성·지원 및 글로벌 마케팅을 통해 '10년도 매출 73조 원 (6.8%증가), 수출 38억 불(25.7% 증가) 달성 추진

■ 핵심 콘텐츠 개발 지원 등을 통한 콘텐츠시장 창출

- 컴퓨터 그래픽 분야 경쟁력 강화 및 해외 수출 확대
 - 해외 시장에서 1,000억 원의 프로젝트 수주 추진('10년 50억 원 지원)
- 중소 게임업체에 대한 수출 지원(수출 1억 달러 목표) 및 국제게임전시회(G-STAR) 글로벌 브랜드 확립(3,500만 달러 계약목표)

■ 3차원 입체영상 등 차세대 콘텐츠 핵심기술 확보

- 3차원 입체영상, 실감·체험형 게임, 가상세계 등 차세대 핵심기술 확보
 - '12년까지 게임분야 3위, 영상분야 2위, 가상현실 분야 5위 목표
- 가상현실 및 컴퓨터 그래픽 기술을 활용한 실감·체험형 이리닝 시장 창출
 - ※ 영어가상체험·실감학습시스템 설치 확대(초등학교 20여개, 학원 1,000개 등 설치·운영)

■ '1억 불 수출 콘텐츠 클럽' 육성·지원

- 글로벌 시장을 견인할 해외진출 콘텐츠의 집중지원('09년 7개→'13년 30개)
 - ※ 해외 연관 매출 1억 불 콘텐츠: 뿌까, 뽀로로, 대장금, 겨울연가, 메이플스토리, 아이온, 리니지
- '문화관광산업수출확대전략회의'(콘텐츠·저작권·관광 분야 참여) 구성·운영('10.5.)
- 휴대전화 등 IT 제조업과 콘텐츠기업을 연계한 유망 수출상품 발굴지원
- 세계를 겨냥한 영상 콘텐츠 발굴·확산

■ 한중일 '국경 없는 콘텐츠산업 협약' 체결 추진

- 한중일 문화산업지역협력체를 구성, 글로벌 파트너십 강화('10.11.)
 - ※ 한중일 문화산업포럼, 아시아 콘텐츠 비즈니스 서밋 등을 통한 한중일 삼국 공통의 협력안 마련
- 한중일 콘텐츠분야 교류 및 개방 확대를 위한 중장기 대책 마련('10.6.)

세부과제 2-3 미디어산업 활성화 기반조성

과제 개요

- ▶ (현황) 인쇄미디어의 디지털기반으로 변화가 가속화됨에 따라 새로운 대응전략 마련이 시급하고, 종편채널 등 새로운 플랫폼 등장으로 방송콘텐츠 활성화 방안 마련 필요
- ▶ (목표) 인쇄미디어의 디지털 인프라 구축과 체계적인 방송콘텐츠 진흥전략을 통해 글로벌 미디어산업 기반구축

■ 뉴스콘텐츠 유료화 환경 조성

- 정부 등 공공기관의 뉴스콘텐츠 유료 구매 촉진

• 현재 39개부처의 뉴스콘텐츠 구매현황은 290백만 원에 불과하나, 뉴스전자스크랩, 전자게시판 등을 적극 활용할 경우 약 46억 원으로 증가('09년 공공기관 뉴스저작권 침해율 32.4%)

- 미래 독자 발굴을 위한 읽기문화 확산
 - 청소년 신문읽기 확산을 위한 신문법 개정, 청소년 대상 신문구독료 및 미디어교육 지원(18억 원), 신문 구독료 소득공제 추진(약 1,900여억 원 추정)
- 뉴스저작권 인식제고를 위한 홍보 강화, 언론사 중심의 뉴스유통 구조 형성 등

■ 방송콘텐츠 활성화를 위한 외주제작 역량 확대

- 방송사와 독립제작사 간 불합리한 외주제도 개선(관계부처 합동)
 - 표준계약서·표준제작비 제정, 외주제작물 인정기준 등 법제화
 - 출판사형 방송사, 스튜디오형 제작사 모델 개발

• 자체제작 위주의 방송사 ⇒ 출판사형 방송사(편성과 제작 분리, 외주제작 활성화)
• 단순 하청형 독립제작사 ⇒ 스튜디오형 제작사(제작사가 기획·제작·유통 담당, 저작권 보유)

- 글로벌 방송콘텐츠 제작을 위한 인프라 확충
 - 제작시설 구축(디지털방송콘텐츠지원센터 등), 기획·유통 능력 중심의 고급인력 양성체계 마련(드라마프로듀서스쿨·다큐멘터리 디렉터스쿨 등)
 - 방송영상펀드 조성(1,500억 원, 모태펀드 활용), 제작비 지원(65억 원) 등
- 미디어 융합 환경 변화에 맞는 광고산업 진흥 종합계획 마련
 - 광고산업 표준화, 불공정 거래 관행 개선, 자율심의 활성화 등

■ 디지털환경에 부합한 전자출판산업 환경 조성

- 「전자출판 공동 제작센터」를 활용한 1인 출판 창업지원(50여 개)
- 우수 전자 출판콘텐츠 발굴·제작 지원, 전자출판 아카데미 운영(200여 명)

세부과제 2-4 저작권 보호 및 이용 활성화

과제 개요

- ▶ (현황) 인터넷상의 불법 저작물 거래 증가로 온라인시장 성장이 정체되고 있어 이에 대한 문제해결 요구 증대
 - * '08년 온라인 시장 침해규모는 2,831억 원('06년대비 약 36% 증가, GDP의 0.03%), 전체 불법유통물량의 36%
- ▶ (목표) 콘텐츠산업 발전을 위해 실효성 있는 저작권 보호 및 저작물 이용 활성화를 위한 정책 지원

■ 실효성 있는 저작권 보호 및 권리영역 확대

- 불법 콘텐츠 '내려받기(Download)'의 법적 규제 도입 추진('10.11.) 및 표절행위에 대한 적극 대응(『표절대책위원회』 운영, '10.2.)
- 불법 저작물 단속기법 첨단화
 - 『온라인 불법저작물 자동추적 시스템』 확대(음원, 영상 시행 ⇒ 출판, 게임 개발)
 - 디지털 저작권 증거분석 수사체계(Digital Forensic Center) 도입·운영('10.9.)

- 『지방순회 중재·조정부』 활성화, 온라인 저작권 분쟁 해결시스템 구축('10.7.)
- 권리의 사각지대 발굴·보호를 위한 다양한 방안 강구
 - 보상금 현실화, 공연권 확대 등 새로운 권리영역 개척 등

■ 디지털시대 저작물 이용 활성화를 위한 기반조성

- 디지털 유통속도에 부응하기 위한 사전이용허락 완화장치 마련
 - 일정한 경우, 저작물을 자유롭게(『공정이용제』) 또는 당해 권리자의 사전허락 없이(『확대된 집중관리제』) 이용할 수 있는 제도 도입 추진
- 저작권 이용·유통기술 집중개발(권리관리, 기기·분야간 연동·표준, 저작물 사후 추적관리·자유이용) 및 『디지털저작권거래소』 확장 운영('10.12.)
- 저작권 등록제 실효성 제고 및 인증제 도입을 통한 거래 안전 도모

■ 해외 저작권 보호 강화 및 유통 활성화 지원

- ‘ICOP’ 해외버전 구축, 중국 등 온라인 불법유통 모니터링 강화('10.10.~)
- 해외 저작권센터(북경/방콕)의 법률 자문 및 컨설팅 강화('10.6.)
- 해외 현지 저작권정보 제공을 위한 ‘저작권정보포털사이트’ 구축('10.12.)
- 해외 합법시장 확대 및 저작권 보호관련 국제적 민·관 공조 체계 강화

■ 창작자와 창작물이 존중되는 저작권 문화 확산(57억 원)

- 저작권 학교교육 확대, 저작권 원격교육(e-learning) 시스템 본격 가동('10.3.~)
- 청소년 등 핵심 대상별 맞춤형 저작권 교육 프로그램 확대('10.5.)

중점과제 3 선진형 관광레저산업 육성

〈 현황 분석 및 정책 대응방안 〉

(1) 현황 및 예측

- '10년 관광산업 환경은 원/달러 환율 하락 등으로 지난해 보다 악화될 것으로 전망되나, 'G20 정상회의', '한국방문의 해' 등 대규모 외래관광 수요로 위험을 상쇄할 기회도 상존
 - 한국관광 국제경쟁력 평가시 환대서비스가 가장 취약한 것으로 나타나 이를 보완할 대책 필요
 - * 관광경쟁력은 전체 133개국 중 31위, 환대서비스는 115위(세계경제포럼, '09)
- 스포츠 활동 증가에 따라 스포츠산업 규모는 확대되고 있으나 산업으로서 스포츠에 대한 인식 미흡으로 발전에 한계
 - 국산 용품의 소비 저조, 외국산 브랜드 용품 범람
 - 수출 125백만 달러, 수입 450백만 달러, 적자 325백만 달러(2008년도)

(2) 정책 대응방안

- 국민관광 및 민간투자 확대로 지역경제 활성화와 내수 진작
 - 휴가·휴일제도 개선, 가족관광 활성화, 다양한 중저가 숙박시설 확충
 - 규제완화 및 제도개선을 통한 민간의 관광투자 촉진
- 명품 관광 콘텐츠 육성 및 성공적인 한국방문의 해 추진
 - MICE, 쇼핑, 환승관광 등 융복합형 관광상품 개발
 - 한국방문의 해 계기 환대서비스 개선, 특별마케팅 전개
- 스포츠산업 육성기반 마련
 - 스포츠용품산업의 해외진출 확대를 통한 브랜드 육성
 - 스포츠산업 투자 유도를 위한 모태펀드 운용

세부과제 3-1 국민관광 활성화

과제 개요

- ▶ (현황) 휴가문화 및 공휴일 제도 등 관광수요 확대를 위한 사회적 여건이 미흡하고 민간투자를 촉진할 수 있는 지속적인 제도개선 노력 필요
- ▶ (목표) 연간 10일 수준인 국민여행일수가 늘어날 수 있도록, 공공부문 연가사용 활성화, 공휴일 제도 개선방안 마련, 중저가 숙박시설 획기적 확충

■ 휴가 및 공휴일 제도 개선을 통한 내수 진작

- 공공부문 연가 및 국민 휴가사용 활성화 추진
 - 문화부부터 시범적으로 연초에 연간 휴가계획을 수립·시행
 - * 예: 여름(5일) + 봄, 가을·겨울(각 3일) + 매월 1일 등
 - 국민 여행참여일수를 1인당 10일에서 12일로 2일 확대
 - * 내수 진작 효과: 4,097만 명(만15세 이상) × 3.8만 원 × 2일 = 3.1조 원
- 휴일 운영의 효율성 제고를 위해 휴일제도 개선추진(행안부 공동)
 - '10년까지 노동·경제계 등 공론화 과정을 거쳐 방안 마련

■ 가족관광 및 국민 생활관광 활성화 유도

- 학습관광 등 가족관광 프로그램 확충(교과부 재량수업 제도 연계)
 - 교과 내용관련 역사·문화·생태 체험코스 개발, 우수 사례·학교 시상
- '대한민국 구석구석 캠페인'으로 국내의 숨겨진 매력을 소개(28억 원)
- 관광지-숙박-교통 등을 연계한 '통합이용권(Korea Pass)' 시범 운영(5억 원)
- 관광안내 전화 '1330' 새로운 브랜드네이밍 및 종합안내서비스 제공

■ 부담 없이 머무를 수 있는 숙박환경 조성

- 중저가 숙박시설 3,000실 확충('12년까지 1만실 확충)
 - 국민휴양촌(모텔개발), 월드게스트빌리지(시범사업), 베니키아(4개소), 굿스테이(200개소), 고택·종택(30개소), 국민여가캠핑장(4개소) 등
- 중저가 숙박 확충을 위한 기금용자 조건 완화, 용적율 등 건축기준 완화, 호텔 등급 평가기준 개편, 도로 연결기준 완화 등 다양한 지원제도 병행

■ 규제완화 등 제도개선으로 민간투자 활성화

- 복합기능 관광단지 개발 허용, 국공유지 장기저리 임대, 관광산업 펀드 도입, 관광공연장 문화접대비 인정 등

세부과제 3-2 명품 관광콘텐츠 육성 및 마케팅 강화

과제 개요

- ▶ (현황) 관광선진국에 비해 핵심적인 관광콘텐츠 및 관광이미지가 상대적으로 취약
- ▶ (목표) 한국을 대표하는 명품 문화관광 콘텐츠를 발굴하고, 한국방문의 해 계기 민관협력 전략적 관광 마케팅 전개

■ 10대 고품격 명품 관광콘텐츠 육성 및 융복합관광 활성화

- 한국만의 특색을 담은 핵심관광 콘텐츠 육성(전담TF구성, '10.9.까지 선정)
 - ※ 템플스테이, 5대궁, DMZ, 한류, 고택·한옥, 비보이 공연 등
- 성장잠재력이 높은 고부가가치 신 관광산업 육성
 - '토종 MICE 스타브랜드' 육성(9건), 의료관광 해외마케팅, 공연관광 축제('10.9.)

- 대표축제 명예졸업제 등 문화관광축제 경쟁력 제고
 - ※ 문화관광축제 선정규모 축소(2009년 57개/75억 원 → 2010년 40여개/64.5억 원)

■ 기존 자원에 매력도를 더하는 관광 재생 프로젝트 추진

- 천연동굴(태백시 등), 한국의 정원 등을 체계적으로 정리(180개소), 관광자원화
- 경주·전주 등 기존 관광도시의 활력 재충전 프로그램
 - ※ 경주 선덕여왕, 전주 막걸리 거리 등 콘텐츠 연계 프로그램 활성화
- 근대문화유산, 폐광·폐선, 오픈세트장 등 유희시설 관광자원화

■ 세계적 수준의 광역 관광자원 개발

- 여수엑스포를 대비하여 남해안 관광 활성화 여건 조성(9개 사업, 142억 원)
 - 국립공원 등 규제완화, 5대 공통테마 개발, 순천만 습지센터 건립 등
- 3대 문화권 기본계획 수립 및 선도사업 추진(7개 사업, 250억 원), 중부내륙권 등 신규 광역관광개발계획 수립('09.9.~'10.8.)

■ 2010~2012 한국방문의 해 성공적 추진

- 국민 환대서비스 획기적 개선 및 안전한국 캠페인
- 한국관광의 즐거움을 높이는 특별 홍보마케팅 전개
 - ※ 한류축제, 세계음식축제 등 특별이벤트, CF 제작, 한류스타 연계상품 등
- 코리아 그랜드 세일, 입국장 환영행사, 체류기간 하루 더 늘리기(One Night More) 등 인센티브 프로그램 운영

세부과제 3-3 스포츠산업 육성기반 마련

과제 개요

- ▶ (현황) 스포츠를 단순히 여가·레저 생활 및 신체적 활동으로 인식하여 스포츠의 산업적인 효과('07년 GDP의 2.58%, 23조 원 수준)에 대한 인식 부족
- ▶ (목표) 프로스포츠, 스포츠 이벤트, 스포츠활동을 활성화하여 스포츠를 통한 경제적 부가가치 창출('13년 37조 원)

■ 스포츠 이벤트로 관광산업 진흥 및 경제 활성화 도모

- DMZ트래킹대회 등을 세계적 대회로 육성(17억 원)
- 지역의 자연환경에 적합한 레저스포츠시설 확대(8개소)
- 씨름 활성화를 위해 경기규칙, 경기장 구성 등 재정비

■ 브랜드 스포츠용품 육성을 위한 해외진출 지원

- KOTRA와 연계 컨설팅·마케팅 일체형 지원(17개 업체, 6억 원)
- 해외 스포츠박람회 참가(5회) 및 로드쇼 개최(2개 지역, 7.6억 원)
- 전문기관(KTL) 연계 국내·외 품질인증(CE, UL 등) 획득(9억 원)
- IT/BT 연계 융·복합 기술 등 연구개발 확대(60 → 70억 원)

■ 스포츠산업 발전 기반 조성

- 국내 스포츠 서비스 수요 창출로 글로벌 스포츠마케팅사 육성
 - 국내·외 스포츠행사의 유치·운영에 스포츠마케팅사 참여 유도
 - 민관 연계 글로벌 스포츠스타 육성

- 민간의 스포츠산업 투자 촉진을 위한 모태펀드 운용 기반 마련
- 스포츠경영관리사 교육 신설 및 스포츠단체 임직원 교육 확대

■ 프로스포츠 활성화 추진

- 지자체 공공체육시설 장기임대 및 리모델링 지원
 - 장기임대 25년 이내, 체육진흥투표권 수익금 한시적 지원 방안 강구
- 프로경기 관람객 증대를 위한 방안 강구
 - 프로스포츠의 경기력 향상을 위한 유소년 클럽 지원 강화
 - 프로구단의 팬 지향적인 마케팅 기법 교육을 위한 포럼 개최 등

중점과제 4 우리문화의 위상 제고

〈 현황 분석 및 정책 대응방안 〉

(1) 현황 및 예측

- 세계 주요 50개국 대상(OECD 회원국 포함) 국가브랜드 조사결과 우리의 국가브랜드 순위는 19~20위로 조사(국가브랜드위원회, 삼성경제연구소)되어 세계 15위의 경제규모('08년 IMF기준)에 비해 취약
 - 한국 제품은 선진국(미·독·일)의 유사 제품에 비해 70% 수준 정도로 저평가(KOTRA, '09. 1.)
- G20 정상회의 개최에 따른 경제적 파급 효과, 국가브랜드 제고 효과는 서울올림픽에 버금갈 것으로 전망(미국 피터슨국제경제연구소)
 - G20 회원국 인구는 약 50억명으로 세계인구의 2/3를 차지, CNN·BBC 등 세계적으로 방송 노출 예상
- 기술발전과 고령화·다문화사회 등 거스를 수 없는 사회변화는 향후 우리문화에 큰 영향을 줄 것으로 전망

(2) 정책 대응방안

- G20 정상회의를 국가 품격 제고의 기회로 활용
 - 한국문화가 체화된 G20 정상회의 개최 지원
 - 한국어, 태권도 등을 대표 문화브랜드로 육성
 - 기부문화 활성화 등 시민의식 제고 및 성숙한 국가 이미지 홍보
- 스포츠의 글로벌 경쟁력을 강화하여 국가위상 제고
 - 2011 대구육상대회, 2014 인천아시아경기대회의 성공적 개최 지원 및 2018 동계올림픽 대회 및 2022 FIFA 월드컵 축구대회 유치지원
 - 국가 간 체육교류를 활성화하고 개도국에 대한 체육활동 지원
- 인구 등 문화환경 변화에 대응한 미래 문화전략 추진
 - 인구, 산업 등 문화환경 변화에 대응한 중장기 프로그램 마련
 - 문화정체성 확립 등 전통문화 보존·발전을 위한 프로그램 마련

세부과제 4-1 문화정체성 확립 및 시민의식 함양

과제 개요

- ▶ (현황) 우리문화의 정체성 확립 및 세계화를 위해 자랑스러운 문화유산에 대한 세계유산 등재(7개), 한국어 해외보급 거점기지인 세종학당 설치(16개) 운영
- ▶ (목표) 우리문화의 위상 제고를 위해 '12년까지 세종학당 280개소 설치, 세계 문화유산의 등재를 지속하고 기부·나눔문화 확산을 위한 사회 환경 조성

■ 우리문화의 정체성 확립 및 세계화

- 세종학당 확충(국내외 90개소), 누리-세종학당 운영(6개 국어 확대)
- 민족 자긍심을 드높이는 광화문 원형 복원 완료(10월)
- 조선의궤 등 해외 소장 한국 전적문화재 환수 추진(661책)
- 우수 한국문학작품 번역 지원(50종), 한국문학번역도서 보급(8천 부)

■ 문화유산의 창조적 계승발전

- 역사마을(양동·하회마을), 인류무형유산(가곡 등)의 세계유산화
- 근대건축물, 전통가옥 등 문화재 기록화 및 아카이브 구축(38건)
- 민족문화원형 발굴 DB구축(22억 원), 전통문화자원의 산업화지원(11억 원)
- 노후·퇴락된 국가지정문화재 보수 및 유적 정비지원(1,900억 원)
- 국가기록유산 대국민온라인 서비스를 위한 원문 DB구축(4만 자)

■ 기부·나눔 문화 확산을 위한 사회환경 조성

- 저명 예술·체육인 재능기부 '명예교사제' 확대(100명, 10만 명 수혜)

- 문화 및 기업의 상생 발전을 위한 기업메세나 운동 활성화 지원
 - 대기업 중심에서 탈피, 중소기업과 예술과의 결연 확대 추진(13억 원)
 - 문화예술분야 사회적기업 전략적 육성 추진(노동부 협력)
- 기업·국민의 문화기부 활성화를 위한 법령개정 추진

■ 세계 선진 일류국가 도약을 위한 시민의식 고취

- 국민화합을 위한 ‘자랑스런 대한민국’(가제) 캠페인 전개
(공중파 TV 캠페인 2회, 신문광고 등 홍보캠페인 4회, 온·오프라인 이벤트 3회 등)
※ 밴쿠버 동계올림픽, 6.25 60주년, G20 정상회의 등 주요 계기 활용
- 법질서, 노블리스 오블리제, 타문화이해 등 관련 우수 사례 발굴, 언론공동기획, 국민참여 이벤트 등 개최 국민 공감대 형성

세부과제 4-2 스포츠의 글로벌 경쟁력 제고

과제 개요

- ▶ (현황) 스포츠의 경제·사회적 파급효과가 커지면서 올림픽, 월드컵 등 주요 국제대회 유치를 위한 각국의 경쟁이 치열할 것으로 전망
- ▶ (목표) 올림픽 등 대형 국제대회 유치, 2011 대구육상대회·2014 인천아시안게임 등 주요 국제대회의 성공적 개최지원으로 국가 성장기반 마련

■ 주요 국제대회 유치 및 개최 지원

- 민관 협력 통한 시너지효과와 글로벌 네트워크를 활용한 2018 동계올림픽 대회·2022 FIFA 월드컵 축구대회 유치 활동 전개
※ 개최지결정: 동계올림픽('11.7.6. / 남아공), FIFA 월드컵('10.12.2. /스위스)

- 2011 대구세계육상선수권대회 대비 우리선수 경기력 향상, 대회 운영역량 강화, 국민 관심도 제고를 위한 지원 확대
- 2014 인천아시안게임, 2015 광주하계유니버시아드 등 개최 준비 지원
- 2010 세계여자주니어핸드볼선수권대회 등 종목별 국제대회(30여건) 개최

■ 국제경기대회 우수성적 달성 및 체육교류 확대

- 밴쿠버동계올림픽 대회 종합 7위, 광저우하계아시아경기대회 종합2위 달성
- 국가대표선수 훈련일수 확대(연190일 → 200일) 및 국가대표종합훈련장 건립
- 선진국 중심의 체육교류를 개도국으로 확대(중남미, 아프리카)

■ 건강한 스포츠생태계 확립을 통한 선진형 스포츠시스템 구축

- 정부명칭 승인대회 방학 중 개최 및 전국체전 제도 개선
- 축구 주말리그제 정착, 아이스하키 고교 리그제 도입 등 초중고 스포츠 개혁
- 선진형 대학경기리그(농구, 축구) 출범(2016년 최저학력제 도입 및 학습권 보장)
- 경기단체 법인화 및 경영혁신평가 시행으로 경기단체 투명성 제고

■ 태권도를 세계적인 스포츠로 육성

- 태권도 통합 홍보브랜드 개발 및 미디어 홍보 추진
- 태권도 사범(12개국), 시범단(20개국), 평화봉사단(30개국) 파견 등
- 태권도공원 건립공사 추진(~'13) 등 태권도 한류관광 거점시설 확충

세부과제 4-3 G20 대비 문화교류 전략화

과제 개요

- ▶ (현황) 경제규모에 비해 취약한 국가브랜드 등으로 우리나라 제품은 선진국의 유사 제품에 비해 70%정도 저평가
- ▶ (목표) G20 정상회의 계기, 국가브랜드를 제고하기 위한 전략적 문화교류 추진

■ 전통문화예술의 브랜드화로 문화한국 도약

- G20 계기 한국의 고품격 문화 소개
 - 명품공연 확대 운영, 한국문화특별전 개최(한국스타일 박람회 등 4종)
 - 국빈행사·5대 국경일 등 국가의례의 문화적 개선(관계부처 협의)
- 고궁·한옥 등 전통공간을 명품 관광자원으로 활용
 - 살아 숨쉬는 5대궁 만들기, 제1회 세계음식관광축제 개최(10월, 전주)
 - 외국인 대상·관심사별 차별화된 맞춤형 관광상품 개발

■ 「유네스코 세계문화예술교육대회」를 “문화 G20”으로 개최(5월)

- 세계 문화교육장관회의(권역별 문화예술교육 선도국가 10여개국)
- 학교·사회 문화예술교육 모범사례 소개 및 정책현장 방문
- “서울선언문” 채택(세계예술교육 발전 10대과제 발표)
- 창의사회 통합형 인재육성 비전 제시(193개국 2,000여명 참가)

■ 한류의 지속 확산과 전략적 문화교류

- 드라마 중심의 한류를 게임, 캐릭터, 애니메이션 등으로 다양화
- ‘반한·혐한’ 정서 해소를 위한 국가 간(중국 등) 교류협력 강화

- 문화교류 확대를 위해 재외문화원 확충('12년까지 37개소, '10년 4개소)
- 권역별 수교계기 문화교류 사업 전략적 추진
 - ※ 러시아(20주년), 말레이시아(50주년), 몽골(20주년), 나이지리아(30주년), 불가리아(20주년)
- 자원외교와 신아시아 외교 구상을 뒷받침할 문화외교 강화
 - ※ 미국 등 선진국 중심에서 '극동, 동(북)유럽, 중동, 동남아' 등으로 확산
- 피겨, 골프 등 스포츠 한류 확산, 국제체육기구 전문인력 파견

■ 글로벌 리더십 국내외 확산 및 국가 브랜드 제고

- 해외 유력방송(中CCTV 등)의 G20 정상회의 등 한국소개 프로그램 제작 지원
- 외신 초청사업 확대(연80명 → 120명), 해외 방송 네트워크와 협력사업 추진

세부과제 4-4 미래 사회 적응기반 구축

과제 개요

- ▶ (현황) 고령화·다문화 등 사회변화는 우리 문화에 중요한 영향을 줄 것으로 전망되며 기후 변화 협약 및 저탄소 녹색성장은 국제적인 이슈로 등장
- ▶ (목표) 사회 환경변화에 대응한 정책개발 및 저탄소 녹색성장을 위한 문화전략 수립 추진

■ 저탄소 녹색성장을 위한 미래 문화관광 모델 창출

- 문화가 흐르는 4대강 살리기 등 특화된 역사문화 관광상품 개발
 - 4대강 수변 연계 문화관광권 개발 계획 수립
 - * 역사문화 복원, 공공디자인 적용, 수변레포츠 공간 조성

- 한국을 대표하는 생태녹색관광 모델사업 추진
 - 세계적인 생태관광 10대 모델사업 추진('09~'12년)
 - 스토리가 있는 문화생태 탐방로, 옛길 복원으로 새로운 걷기 여행문화 창출
 - * DMZ평화생명길, 강화나들길, 동해트레일, 옛길(영남·삼남대로) 등
 - 아름다운 경관과 도로를 테마형 관광자원으로 육성
 - * 동해안 낭만가도(7번국도)를 시범사업으로 추진
 - 슬로시티 국제총회 개최 계기 슬로시티를 녹색관광의 대표 브랜드화
- 명품 새만금 녹색수변 관광도시 개발
 - * 기본계획 수립, 방조제 준공기념 축제(4월), '디스커버리' 특집다큐(6월)
- 태안, 영암·해남 관광레저도시를 친환경 에너지 절약형 도시로 조성
- 중소기업 상영관의 디지털 전환 지원으로 녹색 콘텐츠산업 실현('10.10.)
 - * 영화 배급·상영 과정에서 발생하는 폐필름량은 1,580톤 가량 되며 오염물 처리 이후에도 연간 168톤의 폐기물 발생

■ 경제환경 변화에 따른 산업구조 및 일자리 고도화 지원

- 창의적 아이디어로 승부하는 '1인 창조기업' 지원 확대
 - 120개 창조기업 선정·육성, 원스톱 창업 서비스지원 및 거래 장터 개설
 - 콘텐츠분야 창조기업센터* 확대 운영(1개→2개)
 - * 작업공간, 경영·법률·금융 등 종합컨설팅, 맞춤형 교육과정 제공
- 가치 '콘텐츠산업 창의인재 بانک' 신설·운영
 - 콘텐츠 종합인력정보시스템 구축으로 인적자원관리 강화
 - 콘텐츠산업 인력시장 및 전문인력 경력 관리제 시행

■ 다름을 포용하는 다문화 이해 증진 프로그램 확대

- 다문화가정 한국어학습교재 개발 및 한국어 전문강사 양성(100명)
- 국민 다문화 감수성 증진을 위한 온·오프라인 캠페인 추진

- 아리랑TV 등을 통한 이주민의 긍정적 이미지 조명
- 청소년·대학생 등 젊은 세대의 글로벌 시민의식 제고
- 자국문화 소개 및 쌍방향 교류 증진 프로그램 시행
 - 생활체육교실 운영, 국악 뮤지컬 순회공연 등 다문화지원 프로그램 확산
 - '다문화 영화제, 연극제' 등 쌍방향 교류프로그램 지원(9억 원)
- 문화동반자 사업범위를 아시아에서 아프리카, 남미 등으로 확대

■ 고령화 등 사회환경 변화에 따른 정책 대응

- 육아 및 사교육 부담 완화를 위한 문화예술교육, 가족여가정책 추진
 - 유아 및 청소년 방과후 문화예술교육 프로그램 확대
(’09년 3,200명 → ’10년 18,000명)
 - 가족여가박람회 개최(10월), 공개공지 여가공간 활용방안 연구
 - 생활여가문화정보지 발간(하반기), 온라인 여가정보시스템 구축 연구(1~4월)
- 고령화 시대에 맞는 맞춤형 문화여가 프로그램 준비
 - 실버관광 등 다양한 관광프로그램 개발
 - 자원봉사 등 은퇴자들의 사회적 연대감 증진 프로그램 마련
- 어르신 전담 생활체육지도자 운영(전국 232개 지자체 500명)

■ 미래 인재 육성 및 평생교육 프로그램 강화

- 예술영재교육원의 본격 운영으로 장르별 예술영재 육성(연 100명)
- 체육영재 발굴·육성(육상·수영·체조 3개 종목, 연 600명)
- 학교 예술강사 지원(5,000개교 3,860명), 스포츠강사 지원(1,300명)
 - 학생건강체력평가(PAPS) 우수학생 인증메달 수여
- 독서교육(500명) 등 시민문화예술교육 프로그램 운영(4,500명)
- 국민의 창의력 향상 위해 「독서문화 진흥 조례」 제정 확대(서울 → 전국)

1. 문화 분야 일자리 창출계획

사업 개요

- ▶ (현황) 경제성장 전망에도 불구하고 민간 부문 투자 회복은 지체되고 있어 일자리는 회복이 더딜 것으로 전망
- ▶ (목표) 재정사업을 통한 공공 부문의 일자리 지원(15,000개 목표)과 규제완화 등을 통한 민간 투자 촉진으로 일자리 창출 유도

■ 규제완화로 민간투자 촉진 및 일자리 확대

- 관광 분야 제도개선을 통한 민간투자 촉진 및 신규 일자리 창출
 - 휴양콘도미니엄의 회원 모집기준 완화, 복합기능형 관광단지 조성, 관광산업 펀드 도입 등 제도개선을 통한 민간투자 활성화
 - 관광숙박시설 용자지원 확대, 건축기준 완화, 국민휴양촌 조성 등 지자체와의 연계를 통한 중저가 숙박시설 투자 확대 유도

〈일자리 창출 효과〉

- ▶ 2010년 개관예정인 관광호텔 일자리: 4,869명
 - 2010년 개관예정 관광숙박시설: 33개소 4,682실
 - * 호텔업 22개소 2,242실 / 휴양콘도미니엄업 11개소 2,440실
 - 고용창출 효과: 4,869명
 - 산출내역: 4,682실 × 객실 당 1.04명*
 - ※ 국내 10개 관광호텔(등급별 2개)의 객실당 평균 고용인원

- 상수원보호구역 이격거리 완화 등 골프장 입지규제 완화
 - 상수원보호구역 이격거리 조정(10~20km → 7km/’09.7.1)

〈일자리 창출 효과〉

▶ 규제완화로 총 골프장 12개소에 대해 사업계획 승인 예상

- 골프장 신규 건설(12개소)로 건설 과정상 약 3,000개 일자리 창출 기대
 - 18홀 기준 1개 골프장을 건설시 생산유발효과 약 2,000억 원, 부가가치 유발효과 약 900억 원, 고용창출 약 250명의 경제적 파급효과(체과원 연구용역 결과)
 - ※ 250명 × 12개소 = 3,000명

- 종편채널 도입에 따른 일자리 창출
 - 종편채널 1개사 도입시, 방송콘텐츠 직접 제작인력 500여명을 포함한 전체 5,000여명 일자리 창출(문화산업 10억 원 투입당 15명 고용창출 가정)

■ 서비스 선진화를 통한 미래형 일자리 기반조성

- 콘텐츠 분야 1인 창조기업 육성 지원(120개 *중소기업청 협조)
- R&D 지원 등 콘텐츠산업 육성을 통한 신규 고용 창출(약 6,500명)
 - ※ 글로벌 게임허브센터 구축, 차세대 융합형콘텐츠 육성 지원 등
- 방송영상산업 분야 등 맞춤형 전문인력 양성 (108억 원/1,849명)

- 국내외연계 융합형 창의인재 양성(34억 원/365명)
- 방송영상산업인력(미래형 방송영상콘텐츠 제작기술 등) 양성(42억 원/445명)
- 영화분야 인적자원 육성관리(27억 원/839명)
- 다문화 전문강사 양성(2억 원/50명), 디자인 문화아카데미 지원(3억 원/150명)

- 문화산업 투자/출자조합 결성 등을 통한 안정적 투자환경 조성
- 창조산업 발전을 위한 저작권 보호·이용 활성화
 - 불법저작물 추적시스템 등 온라인 불법물 유통 방지체계 구축
 - 한국 저작물의 전략적 해외진출 지원을 위한 대외 보호활동 강화
 - ※ 국가별·권역별 대응전략을 담은 『해외 저작권 보호·이용활성화 로드맵』 수립
- MICE·의료·쇼핑·공연관광 등 고부가가치 융복합 관광상품 개발

■ 국민 문화향유 기회확대를 통한 일자리 지원(15,177여명)

- 문화예술기관 운영 등 사회서비스 사업 추진(1,020억 원/12,528명)
※ 문화예술교육, 순회사서 배치, 생활체육지도자 지원 등
- 공공미술 프로젝트 등 예술공감 프로젝트 추진(40억 원/680명)
- 공능 야간 개방 등 문화재 관리 지원(144억 원/1,152명)
- 문화예술기관 인턴 등 청년인턴 채용(103억 원/817명)
- 문화예술분야 사회적일자리 활성화 지속 추진(노동부 협조)

참고		공공부분 일자리 지원 세부계획	단위: 억 원, 명	
구분	사업명	예산	인원	
	합 계	1,307	15,177	
	소 계	1,020	12,528	
사회서비스	• 문화예술기관 개관시간 연장(박물관, 도서관 등)	107	839	
	• 작은도서관 순회사서 지원(*토도적립금)	9	94	
	• 문화예술교육 활성화(사회, 학교)	460	4,710	
	• 문화예술분야 「희망근로 프로젝트」(행안부 협조)	50	1,100	
	• 문화관광해설사 육성	59	2,400	
	• 생활체육지도자 활동 지원(장애인 포함)	220	2,086	
	• 초등학교 스포츠강사 배치 지원	115	1,300	
	소 계	40	680	
예술 공감	• 공공미술 프로젝트(미술마을 조성 등)	15	100	
	• 문학창작 지도(지역도서관 등)	10	80	
	• 공연예술단체 소외지역 학교 파견	15	500	
	소 계	144	1,152	
문화재	• 공능 야간개방	6	36	
	• 공능유적기관 방재시스템 확충	84	167	
	• 중요문화재 상시감시체제 구축	25	338	
	• 문화재 특별관리 인력지원	29	611	
	소 계	103	817	
청년인턴 채용 및 전문인력 양성	• 문화예술기관 인턴제도 활성화	32	237	
	• 관광분야 청년인턴 채용사업	23	350	
	• 국립박물관 미정리유물 및 자료정리	30	130	
	• 등록사립박물관·미술관 학예인력 지원	18	100	

※ 국회 예산심의 결과 등에 따라 사업을 일부 조정할 수 있음

2. 에너지 절감계획

사업 개요

- ▶ (현황) 우리나라가 2020년 국가온실가스 배출전망치(BAU)대비 30% 감축을 결정함에 따라 비산업 분야에서도 에너지 절감 등 노력 필요
- ▶ (목표) 문화·체육·관광시설의 에너지 효율화를 위한 가이드라인 제시, 녹색 관광상품 개발 확대 등으로 민간의 자발적인 녹색생활 실천 유도

■ 공공부문의 에너지 절약 실천

- 일하는 방식 개선으로 종이 절약 실천
 - (종이 없는 회의) 전자회의 시스템 구축, 수첩회의 활성화
 - (종이 없는 보고) 이메일 보고 활성화, 대면 보고자료 최소화
 - (종이 사용 억제) 양면인쇄·모아 찍기 생활화
 - (면지 활용) 이면지 활용을 위해 호침 사용 억제
- 생활방식 개선으로 에너지 절약 실천
 - 에너지 절약 습관화를 위해 매주 수요일을 '전기절약의 날'로 운영
 - 에너지 절약 지킴이를 지정하여 사무실 소등, 전원차단 등 시행
 - 겨울철 난방온도 19도 유지, 내복입기 활성화
 - 승강기 4층 이하 운행 중지 등 녹색생활의 지혜 실천
- 지속적인 아이디어 발굴 및 홍보
 - 『부내 녹색생활 아이디어 공모전』 연중 시행

■ 문화·체육·관광시설의 에너지 효율화

- 공공문화시설에 대한 에너지 효율화 시스템 구축
 - 친환경 문화시설 건립·운영을 위한 설계지침 제시 및 컨설팅 지원 (10년 공공도서관 10개관)
 - 신축·운영 시 에너지 고효율 설비 및 시스템 도입

- 주요 문화시설 총 1,518개소
 - 도서관 644, 박물관 579, 미술관 128, 문예회관 167개소
 - ※ 전시실 자연채광, 태양열 등 친환경에너지 설비, 심야전력 활용 냉방 등

- 공공체육시설에 대한 에너지 효율화 추진
 - '지방체육업무 편람'에 에너지 절약 관련사항 포함

- 지방체육시설 총 12,342개소
 - 운동장 187, 축구장 467, 체육관 529, 테니스장 428, 수영장 243, 기타 10,488
 - ※ 조명 자동제어기 설치, LED 조명 확대, 시민 대중교통 이용 활성화 등

- 국민체육센터 건립 지원시 태양열 등 신재생에너지 설비 설치 권장
 - ※ 2012년까지 총 88개소 건립 지원 예정, 50%이상 태양열 등 에너지 활용시설 도입
- 에너지 절약 실천 운동에 체육계의 자발적 참여 유도

《 SK와이번스의 사례 》

- 외야 조명판, 야외 주차장 태양광 발전시설 설치(연간 전력소모량의 30% 총당)
- 그린 홈런존 설치 운영(홈런 1개당, 나무 1주 식수)
- 자전거 주차장 확충(500대), 자전거 이용객 관람료 할인(1,000원) 등

- 친환경 관광자원 개발을 위한 시스템 구축
 - 관광기금 융자시 에너지 효율화형 시설 우선 지원(10%)
 - 친환경 관광자원 개발을 위한 가이드라인 적용
 - ※ 입지선정, 계획수립, 공사시행, 운영관리 등 4개 분야 63개 항목

■ 슬로시티 홍보 투어 등 녹색생활 홍보프로그램 시행

- 슬로시티의 지정 요건인 문화, 자연, 교통, 에너지 등 전 분야의 멋과 여유를 강조함을 활용, 환경 친화적 국민생활 홍보
 - ※ 슬로시티 지정 현황: 전남 담양, 장흥 등 6개소
- 걷기, 자전거타기, 등산 등 녹색생활체육 강습회 운영(960회)

■ 에너지 절약 확산을 위한 홍보

- 정부-민간 협력을 통한 에너지 절약 연중 캠페인 전개
 - 주요 언론사 공동 기획 특집 및 프로그램 제작·방송
 - TV·생활정보지·온라인 매체 등 광고 캠페인 시행
 - 민간포털·파워블로그 등 협력, 참여형 온라인 이벤트 개최
 - 옥외전광판·버스모니터 등에 대 국민 홍보 메시지 노출
 - 숲을 살리는 재생용지 활용 녹색출판 캠페인 전개
- 정부매체 활용, 에너지 절약 등 녹색생활실천 홍보 지속
 - KTV 연중 특집 프로그램 제작 및 자막 광고 방송 시행
 - 위클리 공감·카툰 공감 등 정부 간행물 기획기사 연재
 - 정책포털·정책공감 블로그 등에 에너지 절약 콘텐츠 확산

- 2011년 주요업무계획 보고

함께 누리는 문화, 행복한 대한민국

I 지난 3년간 정책성과 및 개선할 점

1. 추진 성과

① 국민에게 다가가는 문화정책을 추진하였습니다

■ ‘희망대한민국’ 프로젝트 추진 등 문화향유 기회 확대

- ‘희망대한민국’ 프로젝트(157개사업)로 1,600만 명에게 공연관람 등 문화예술 프로그램 지원
- 국립박물관 등의 무료관람 시행('08.5.1)으로 시행 이전보다 연간 관람객이 약 25% 대폭 증가(연간 약 8백만 명 → 약 1천만 명)
- 문화·관광·체육바우처로 3년간 소외계층 78만여 명에게 혜택
* 문화바우처 74만 명, 여행바우처 2만여 명, 체육바우처 2만3천여 명
- 문화취약계층 대상 공연관람 지원, 학교(463개교, 6.7만 명)·소외계층(1,615회, 31.3만 명)·지방문예회관(691회, 24만 명)
- 5,436개 초·중·고교에 예술강사 4,156명, 1,200개 사회복지시설에 예술강사 850명 지원으로 393만 명 교육 혜택

문화소외지역·계층 문화예술 관람률 증가

- 소득 100만 원 미만 가구 문화예술관람률 : '08년 19.3% → '10년 24.6%
- 郡지역 문화예술 관람률 : '08년 48.9% → '10년 56.8%
- 郡지역 문화시설 이용률 : '08년 41.6% → '10년 58.5%

■ 창의력이 발현되는 문화공간 조성

- 문화예술기관 재배치로 새로운 문화예술 공간 조성
 - 구(舊) 예술위원회(대학로) 건물 활용, 예술인을 위한 ‘예술가의 집’ 개관('10.11월)
 - 명동극장 재개관('09.6월), 국립극단은 서계동 기무사터로 이전('10.11월)
- 디지털 정보시대를 선도할 국립디지털도서관 개관('09.5.25.)
- 정보격차 해소를 위한 생활속 작은도서관 확충('07년 155개 → '10년 379개)

■ 예술지원정책 개선 등 창작여건 마련

- ‘선택과 집중’, ‘사후·간접지원’, ‘생활속 예술’의 4대 예술지원방식 정립
- 국립극단 법인화('10.6월), 국립현대무용단 신설('10.7월), 국립예술단체 초대권 폐지 등 국립예술기관의 예술성·공공성 증대
- 문화예술진흥기금의 대폭 지역이관('09~'10년, 376억 원)으로 현장밀착형 지원
- 경륜경정 수익금(24.5%)의 문화예술진흥기금 출연 제도화로 예술재원 확충

■ 문화일자리 제공 및 문화예술 종사자 처우 개선

- 문화분야 재정지원 일자리 발굴, 28,311명에게 일할 기회 제공('09년 13,134명, '10년 15,177명)
- 문화를 통한 전통시장 활성화 「문전성시」 프로그램 지속 확대('08년 2개소 → '09년 4개소 → '10년 10개소)
- 대중문화예술인 포상, 대중문화예술인의 날(11.22) 지정 등 한류주역인 대중문화 예술인의 자긍심 고취

② 차세대 성장동력인 콘텐츠산업 육성기반을 마련하였습니다

■ 신성장동력화를 위한 콘텐츠산업 진흥기반 구축

- 범정부 정책 추진체계 조성을 위한 「콘텐츠산업진흥법」 마련('10.6월)
- 콘텐츠산업 투자활성화를 위한 모태펀드 조성(31개조합 5,813억 원), '콘텐츠 가치 평가 모델' 개발('10.6월) 등 콘텐츠산업 투자확대 기반 조성
- 차세대 콘텐츠 핵심기술 R&D 지원 확대('08년 404억 원 → '10년 725억 원)
- 「콘텐츠-미디어-3D 산업 발전전략」 발표('10.4월)
 - * '14년까지 민관 6.5조 투자로 3만 명 고용창출 방안 마련
- 저작권 상생협의체 운영('09.9.22.), 콘텐츠 공정거래지원센터 구성('10.11.9) 등 콘텐츠산업 공정거래 환경 조성
- 융복합 환경에 대응, 콘텐츠(3개) · 저작권(2개) · 미디어 기관(3개) 통합

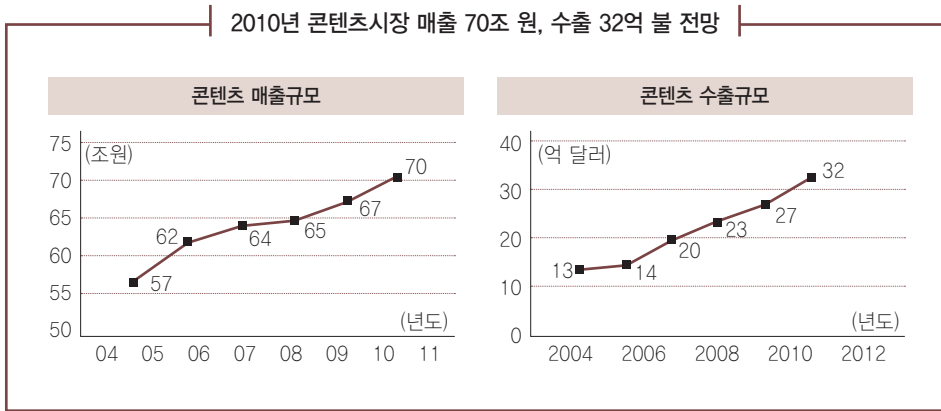
■ 불법저작물 단속 강화 등 건강한 저작권 생태계 조성기반 마련

- 저작물 보호 강화로 지적재산권 감시대상국에서 2년 연속 제외('09.4.30.~)
- 불법복제물 단속시스템 과학화 · 선진화
 - 음원분야 불법저작물추적관리시스템 가동: 총 664만건 불법저작물 적발('09년)
 - 영상분야 불법저작물추적관리시스템 구축 완료('09.12월), 본격 가동('10년)
 - 어문 · 게임분야 불법저작물추적관리시스템 개발('10.12월)
 - ※ 장애인 등 66명을 단속 모니터요원으로 채용, 재택 근무
- 저작권 특별사법경찰의 단속활동 강화(사법처리: '09년 312명→'10년 520명)
- 온라인 불법복제물에 의한 침해규모 감소('08년 17,595억 원→'09년 14,251억 원)

■ 미디어산업 발전을 위한 투자환경 개선 및 선진화 추진

- 신문법 등 개정, 신문의 방송 진입규제 완화('09.7.31.)
- 뉴스콘텐츠 생산 · 유통의 디지털화 지원
 - 뉴스ML · 통합뉴스룸 SW 지원(26개사), 뉴스콘텐츠 공용 유통인프라지원(9개사)

- 정부 뉴스유료화 추진('11년 24억 원), 뉴스저작권 사업 ('08년 17억 원 → '10년 45억 원)
- 디지털 방송영상제작시설 구축, 드라마펀드 조성(629억 원) 등을 통해 방송콘텐츠 제작·유통시스템 선진화 기반 조성
 - 디지털방송콘텐츠지원센터 건립(2,281억 원, '10~'12년), 방송회관 공동제작시설의 디지털화(80억 원, '09~'12'년)
- IT와 콘텐츠 기반 '전자출판산업 육성방안' 발표('10.4.26.)
- '08년부터 출판저작권 수출 지원(출판제안서 번역 지원 2,392건)



③ 다시 찾는 관광한국 실현을 위한 여건을 마련하였습니다.

■ 외래 관광객 235만 명 추가 유치

- 중국관광객 비자서류 간소화(7종 → 2종, '09.7월), 복수비자 발급대상 확대('10.8.1, 중산층 유치) 등으로 중국관광객 대폭 증대
 - '08년 117만 명 → '09년 134만 명 → '10년 190만 명(예상)
- '한국방문의 해' 추진(2010~2012), 해외마케팅 강화
- 의료관광 유치·지원기관 기금 지원 등 의료관광 활성화

■ 관광산업 민자유치를 위한 제도개선

- 관광단지 조성기간 단축(37개월→10~13개월), 개발부담금·취등록세 감면
- 관광진흥개발기금 용자조건 개선: 용자기간 확대, 이자율 인하 등

■ 세계 회의전시(MICE)산업 중심국 부상(세계 11위, 아시아 3위)

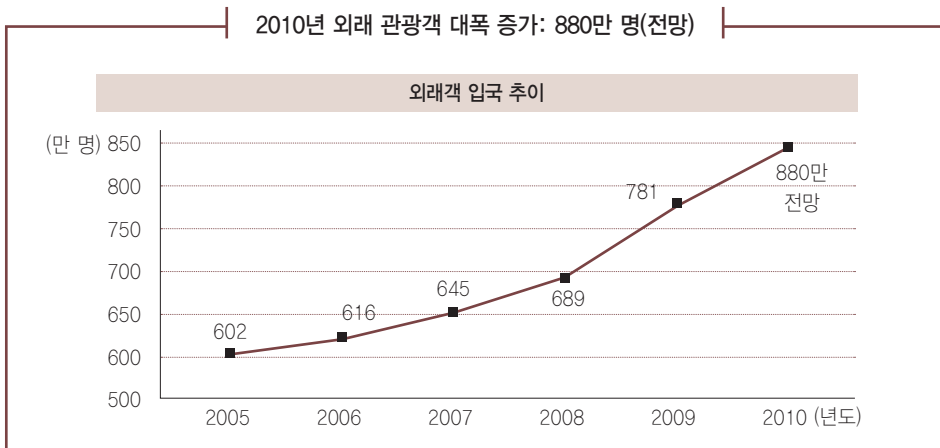
- G20 정상회의(2010), UNWTO총회(2011) 등 대규모 국제회의 유치
- 중국 바오젠그룹 1만 명 인센티브 관광('11년) 등 3년간 103건 유치

■ 1천만 외래 관광객 대비, 숙박시설 확충 종합대책 마련('10.11.2.)

- 민간투자 확대 위한 제도개선으로 '10년 말까지 1만 5천실 확보
* '12년까지 관광호텔 3만실 추가 확충
- 민관 합동 '외래 관광객 숙박지원센터' 가동('10.11월~)

■ 저탄소 녹색관광 활성화로 관광산업의 녹색성장 초석 마련

- '문화가 흐르는 강 살리기' 사업을 저탄소 녹색성장 기조로 추진
- 한국형 생태녹색관광 모델사업 및 녹색관광 기본계획 수립 시행('10.4.)
- 관광레저도시, 새만금 투자활성화를 위한 제도 개선(총 23건 규제완화)



④ 건강한 대한민국 실현을 위해 체육생활화에 노력하였습니다

■ 학교체육 정상화로 공부하며 운동하는 선진시스템 기반 마련

- 초등학교 스포츠강사 배치('10년 1,223명), 학교체육시설 확충('09~'10년 운동장 449개교, 체육관 52개교) 등 일반학생 체육활동 활성화
- 주말리그제 실시(초중고 축구, 대학농구 등)로 공부하는 학생선수 육성
- '한국대학스포츠총장협의회' 설립('10.6월, 현재 50개 회원교)으로 학교체육 관련 대학과 정부간의 협력체계 구축을 위한 제도적 기반 마련

■ 시설 확충, 생활체육지도자 배치 등 생활체육 활성화

- 전국 232개 시군구에 생활체육지도자 1,950명 배치
- 국민체육센터 등 생활공감형 체육시설 확충('08~'10년간 총 632개소)

생활체육 활성화 및 스포츠산업화 여건 확립

• 생활체육 참여율	: 2008년 34.2%	→ 2010년 41.5%
• 국민1인당 체육시설 면적	: 2008년 2.54㎡	→ 2010년 3.20㎡
• 스포츠산업 시장규모	: 2008년 26조 원	→ 2010년 30조 원
• 프로스포츠(야구) 관중	: 2008년 4,410천 명	→ 2010년 6,226천 명
• 공공체육시설 임대기간	: 2009년까지 3년	→ 2010년부터 25년

⑤ 문화한국의 위상을 강화하였습니다.

■ 국가 주요 문화공간 건립 추진으로 문화국가 위상 제고

- 대한민국의역사박물관 건립 착공('10.11.25/문화부 구청사, '13.2월 개관)
- 국립현대미술관 서울관 실시설계(구(舊) 기무사 터 33,187㎡, '12년말 준공)
- 한글박물관 건립 실시설계(국립중앙박물관 부지 내 11,322㎡, '12년말 개관)
- 국립아시아문화전당 건립 공정률 20%(전남도청 일원 178,199㎡, '14년 개관)

■ 유네스코 유산 등재 등으로 세계적인 문화유산국가로 위상 강화

- 우리 문화유산 11건의 유네스코 유산 등재('08~'10년)
 - 세계유산(2건): 「조선왕릉」, 한국의 역사마을 「하회와 양동」
 - 기록유산(1건): 「동의보감」 / 무형유산(8건): 「강강술래」, 「매사냥」 등
 - * '95~현재까지 △세계유산 10 △기록유산 7 △무형유산 11건 등재
- 「조선 화승총」, 「철제보살형좌상」 등 우리 문화재 1,024점 환수('08~'10년)
 - * 반환 합의: 프랑스 파리국립도서관 소장 「외규장각 도서(조선왕조외규 297책)」 ('10.11.12) 및 일본 궁내청 소장 「조선왕조외규」 등 150종 1,205책('10.11.14.)
 - * 문화재 환수('55~): 총 8,160점(기증 6,089, 정부간 협상 1,728, 구입 341, 대여 2)

■ 문화 국제행사 성공적 개최, 국제적인 이슈 주도

- 「유네스코 세계문화예술교육대회」를 “문화 G20”으로 개최('10.5월, 107개국 2,900여 명), 예술교육에 대한 지침인 「서울어젠다」 채택
- 「T.20 관광장관회의」 개최('10.10.11~13, 17개국 100여명), 세계 최초로 공정관광 개념을 반영한 「부여선언문」 채택

■ 국제체육대회에서의 성과 거양으로 스포츠 강국 위상 강화

- 국가대표선수 훈련일수 확대(180일 → 200일) 등을 통해 국제 경기 대회에서 스포츠 강국의 면모 과시
 - * '08년 올림픽 대회 7위, '10년 동계올림픽 대회 5위, '10년 FIFA 월드컵 축구대회 16강, '10년 FIFA U-17 여자월드컵 축구대회 우승, '10년 아시안게임 2위 등 국제행사 참가 등 계기별 국제대회 유치 노력
 - * 2015 하계유니버시아드 등 4개대회 유치, 2018 동계올림픽 대회 유치 추진

2. 개선할 점

■ 공급확대에 따라 문화예술행사와 관람객수는 증가하고 있으나, 계층·지역간 문화격차 상존

- 문화예술관람률이 월 100만 원 미만 소득가구는 24.6%, 월 400만 원 이상 가구는 84.7%
⇒ '보편적 문화복지'를 위한 친서민 문화복지 확대·개선 필요

■ 경제위기에 따라 민간기업의 문화예술에 대한 지원은 감소 추세

- 기업의 문화예술지원은 1,876억 원('07) → 1,659억 원('08) → 1,576억 원('09)으로 최근 2년간 19% 감소(『한국메세나협의회 2009년 연차보고서』(2010))
⇒ 기업의 문화예술지원 확대, 사회지도층의 문화나눔 실천 등을 통한 사회통합의 분위기 조성 필요

■ 콘텐츠 수요 급증 환경(스마트폰, 태블릿 PC, SNS, 종합편성채널) 대응, 양질의 콘텐츠 생산과 기술 수준 향상 긴요

- 콘텐츠업계와 방송사·통신사 간 불공정 거래관행 상존, 콘텐츠업계의 70%가 자금 조달 애로

- 스마트 기기 확산, 종편 도입 등에 따른 콘텐츠 수요 급증
- 3D, CG 등 문화기술 수준은 선진국 대비 80% 수준
⇒ 불공정 관행 개선, 콘텐츠 수요 급증 대비 인프라 및 자원 확충 필요

■ **외래 관광객 증가에도 불구하고, 경기회복·환율하락 등에 따른 국민 해외관광객 증가로 관광수지 적자 전환**

- 저가 덤핑 등 불공정관광 관행, 외래 관광객 1천만 대비 숙박시설 부족, 내수관광 시장 활성화 미흡
⇒ 관광산업 공정한 거래질서 확립, 관광자원 개발 및 숙박시설 확충 등 선진관광시스템 마련 필요
- 체육시설 부족, 전근대적 관행(폭력 등), 선수수급 불균형 등 선진국 수준에 미치지 못하는 스포츠 인프라 및 경쟁력
⇒ 체육활동 참여여건 지속 개선 및 스포츠시스템 선진화 필요
⇒ 체계적·장기적 시각에서의 전문선수 양성, 스포츠산업 시장 확대 및 활성화 등 스포츠의 국제경쟁력 강화

1. 정책환경 분석

강 점 (S)	약 점 (W)
<ul style="list-style-type: none"> • 예술분야 지원방식 개편 및 재원 확충 • 국립단체 오디션제 도입 등 경쟁력 강화 • 콘텐츠·관광산업 진흥을 위한 범정부적 정책 추진 기반 조성 • 지적재산권 보호국가 국제 인정 • K-POP, 드라마 등 대중문화 경쟁력 • 국제스포츠 강국 위상 확립 	<ul style="list-style-type: none"> • 문화분야에 대한 기부문화 저조 • 지역·계층 간 문화예술·체육·관광 향유인구의 격차 상존 • 콘텐츠·관광산업의 영세성과 불공정 거래 관행 • 저작권인식 미흡 및 불법유통 상존 • 선진국형 체육시스템 미확립
기 회 (O)	위 험 (T)
<ul style="list-style-type: none"> • G20 이후 국가브랜드 제고 • 공정사회·친서민에 대한 정부 의지 • 4대강 정비로 문화체육관광 기반 증대 • 종편·스마트환경과 콘텐츠 수요 급증 • 중국 등 아태지역 관광시장 확대 • 일과 여가의 균형적인 삶 추구 경향 	<ul style="list-style-type: none"> • 경제격차에 따른 문화·체육·관광 향유 및 소비 양극화 우려 • 일부국가 반한류 정서 기류 • 콘텐츠산업 국제경쟁 심화 • 국제적인 관광경쟁 심화 및 원화강세에 따른 관광 경쟁력 감소 우려 • 대규모 국제대회 유치경쟁 치열

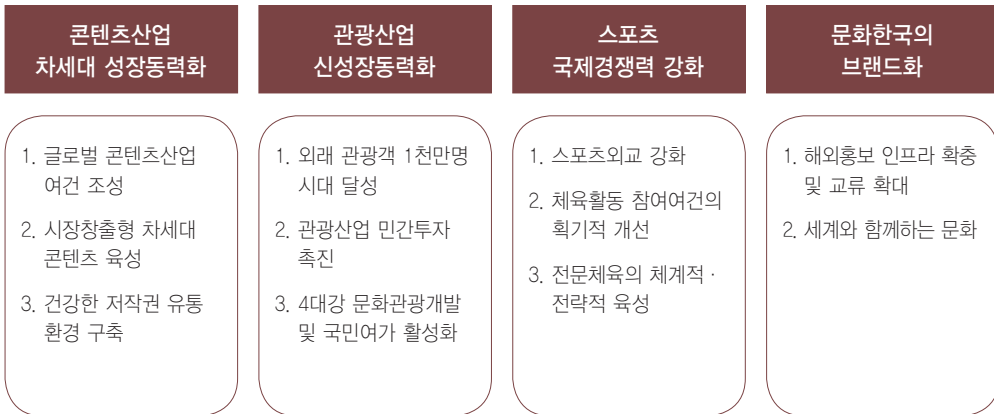
2. 정책 추진방향

- 국정기조인 ‘공정한 사회’ 실현에 맞춰 계층·지역 간 문화격차 해소, 문화분야 불공정 거래 관행 개선 등 사회통합
- 콘텐츠·관광·체육분야 등 강점은 살리고 약점은 보완해서 세계시장에서의 국제경쟁력 강화
- G20 성공개최 계기 활용, 문화국가의 브랜드 제고 및 글로벌 일류국가 도약

III

2011년 전략목표 및 추진과제

함께 누리는 문화, 행복한 대한민국



소통과 공감으로 국정 성과 체감도 제고

중점과제 1 문화를 통한 행복체험 기회를 늘리겠습니다

세부과제 1-1 소외계층 문화복지 확대

■ 문화·관광·체육복지 대폭 확대·개선

▶ **(현황)** 경제적인 제약으로 문화 활동에 참여하지 못하는 계층을 위한 전국적 규모의 문화 향유 지원정책 확대 필요

- '05년 시범사업으로 바우처 사업 시작, 예산 및 수혜규모 점차 확대
- 대통령 라디오 연설(10.8.23.)에서 문화바우처 사업 대폭 확대 발표
- 저소득 계층과 차상위 계층 중 문화 바우처 수혜율이 10.7% 수준

▶ **(추진방안)** 사업규모 대폭 확대 및 이용 방식 전면 개편

① 문화복지카드 확대·개선

- 저소득층 수혜대상자·수혜율 대폭 확대(35만 명, 10.7% → 163만 명, 49.8%)
- 인터넷 포인트제에서 개인별 문화카드 발급으로 제도 개편, 수혜자가 원하는 프로그램을 직접 선택하도록 개선(연 5만 원 한도)
- * 문화 바우처 제도의 법적 근거 마련을 위한 문예진흥법 개정 등 제도 개선 추진

② 취약계층 여행복지사업인 '여행 바우처' 대폭 확대

- 기초생활수급자 및 차상위 계층, 저소득 근로자 등 취약계층 지원 확대
(1인당 10만 원 → 15만 원, 1만1천여 명 → 4만5천여 명)
- 여행상품 정보 제공 강화 등 수혜자 중심으로 지원 개선

③ 스포츠 활동 및 관람바우처 지원 확대

- 기초생활수급가구 내 만 7~19세 유·청소년 대상, 스포츠강좌(월 6만 원) 및 스포츠 용품(연 6만 5천원) 지원 확대(13,900명 → 28,960명)
- 기초생활수급 5천 가구, 프로야구·축구 등 관람 바우처 지원
- * 연간 세대당 10만 원 이내, 경기단체 40%할인 포함 실제 혜택 18만 원
- 사회복지 통합관리망을 연계하는 등 지원 및 관리시스템 개선

■ 공연문화행사 문턱을 낮춘 '관객의 날' 운영

- ▶ **(추진배경)** '09년 예술행사 관람률은 67.2%로 높으나 대부분 영화 분야에 편중(60%), 연극·음악·무용 등의 관람 비율은 매우 낮음
 - * 연극 11.2%, 전통 5.7%, 음악·오페라 4.8%, 무용 1.4% 등(4개 장르 평균 5.8%)
- ▶ **(추진방안)** 매월 특정일을 “관객의 날”로 지정, 청소년 및 동반자(2인)가 1인당 1천원에 공연을 관람할 수 있도록 지원(47,000여명 혜택)
 - * 5만 원 이하 공연 선착순 예매자

■ 공능 무료개방 대상 확대 등 고궁의 문화접근성 제고

- ▶ **(추진배경)** 공능 무료관람 대상자 확대, 문화체험 프로그램 운영 등을 통해 국민의 일상 속에서 살아 숨쉬는 역사문화공간으로 활용
 - 기초생활수급자·차상위계층 무료관람 대상 제외, 공능 관람기회 제한
- ▶ **(추진방안)**
 - ① 5대궁·13개능의 무료개방 대상에 「기초생활수급자」, 「차상위계층」, 「청소년」 등 추가
 - * 대상자 1,100만 명의 20%인 약 223만 명 무료관람 예상, 약 39억 원 지원효과
 - ② 사당 위주 추모공간인 유적지 무료관람 추진(칠백의총)
 - ③ '살아 숨쉬는 5대궁 만들기' 궁궐 문화행사 가이드라인 마련 등 문화프로그램 확대 시행
 - * 경복궁 경회루 개방 및 특별관람, 창덕궁 달빛기행, 세계유산 연계체험 프로그램 등

■ 문화취약지역 '찾아가는 문화사업' 확대

- ▶ **(현황)** 도시와 농산어촌의 지역적 차이가 문화부분 격차로 연동
 - * 예술행사 연간 관람률(09년): 대도시 68.8%, 군 지역 56.8%(2010 문화향수 실태 조사)

▶ **(추진방안)** 사업규모 확대 및 수요자별 특성에 맞는 맞춤형 문화예술프로그램 개발

- ① 사회복지시설, 농산어촌 지역에 찾아가 수혜자들이 선호하는 공연프로그램을 제공하는 '찾아가는 문화순회' 사업 확대(1,615회 → 1,900회)
- ② 문화취약지역 학교에 우수공연을 파견하는 '꿈꾸는 문화열차' 확대(463개교 → 500개교)
- ③ 재정자립도 40%이하 지역 문예회관(70개)에 국립예술단체 우수공연 파견(123회 → 160회)
- ④ 농산어촌·낙도·도심낙후 지역을 순회하며 영화상영 실시(4만 명)
- ⑤ 농어촌 기초생활권의 고유 문화자원 발굴 및 관광자원화 등을 위한 농어촌 문화리더 양성 및 '문화이모작' 10개 지역 시범사업 지원

■ **서민과 취약계층 대상 도서관 서비스 활성화**

▶ **(현황)** 서민과 취약계층 대상 도서관 이용서비스 및 독서환경 열악, 정보화에 따른 디지털 콘텐츠 수요 증대

* 도서관 이용률('09): EU 27개국 평균 35% / 한국 26%

▶ **(추진방안)** 국민들의 균등한 지식정보 접근기회 보장을 위해 도서관인프라를 확충하고 정보·교육·문화프로그램 및 인력 지원, 문화 불균형 해소

- ① 선진국 수준의 도서관인프라 확충
 - 공공도서관(52개) 설립 및 생활밀착형 작은도서관(66개) 조성 지원
 - * 인구 6.8만 명 당 1개('10년) → 인구 5만 명당 1개('13년)
- ② 현장 맞춤형 교육·문화프로그램 운영
 - 교육·문화프로그램은행 운영, 우수프로그램을 확산하고 취약지역 도서관에 지원
 - 문학작가(70명) 파견, 시낭송음악회(60관) 개최
- ③ 동네 작은도서관 운영 활성화
 - 순회사서(55명)를 파견하여 작은도서관(220관) 및 교육·문화프로그램 운영 지원

- ④ 아동·노인·장애인 등 취약계층 도서관이용서비스 개선
 - 영유아 대상 북스타트 지원(6만 명), 노인요양시설·교정시설 등 취약계층 대상 찾아가는 독서문화프로그램 활동 확대(190개관)
 - 디지털콘텐츠를 농어촌 작은도서관(1,000개) 및 장애인·노인·기초생활보호대상자에게 무상제공
 - 대체자료 등 독서인프라 지원
 - * 점자·특수도서 제작·보급(3,000여 종), ‘소리책나눔터’ 확대, 책임어주는 통신요금 바우처, 보조기기 및 문화프로그램 지원(16개관)

■ 장애인 체육활동 참여기회 확대

- ▶ **(현황)** 장애인들의 원활한 체육활동 참여를 보장하는 체육시설 접근성, 지도자 및 프로그램 등이 부족
 - '10년 장애인 생활체육 참여율은 8% 수준(일반국민은 41.5%)
- ▶ **(추진방안)** 생활체육활동 지원을 통해 장애인 생활체육의 저변을 확대하고, 체육시설 접근성 제고
 - ① 장애인 대상 생활체육교실 운영(245개) 및 종목별 생활체육축제(34개), 비장애인과 함께하는 어울림 생활체육대회(38개) 등 지원
 - ② 장애인 스포츠 용품 지원, 생활체육정보 제공 등 눈높이에 맞는 장애인 생활체육 서비스 제공 강화(10억 원)
 - ③ 체계적인 장애인생활체육 지도를 위한 생활체육 전문지도자 배치 사업 지속 추진(172명, 21억 원)
 - ④ 공공체육시설의 장애인 편의시설 설치 유도
 - * 장애인이용률이 높은 시설에 프로그램, 지도자 배치 지원

■ 국악방송 청취 지역 전국화

▶ **(현황)** 국악방송 청취가 현재 전 국민 대비 45%만이 가능, 전통문화 향유 불균형

* 현재 서울·경기, 남원, 목포·진도·해남, 포항·경주 지역에만 소재

▶ (추진방안)

① '11년에는 전주와 부산 지역에 중계소 신설 추진(가청인구 45% → 55% 확대)

② 연차적으로 지방 인구 밀집지역(도청소재지 등) 및 국립 국악원의 지방분원과 연계해 대구, 광주, 대전, 창원, 춘천, 청주 등으로 확대

■ 이주민 및 다문화 문화프로그램 강화

▶ **(현황)** 국내 외국인 비율 증가로 다문화 프로그램 강화를 통한 사회통합 기반 마련 필요

* 국내체류외국인 120만 명('10. 6월 기준), 전체 혼인건수 중 국제결혼비율 11%('09년)

▶ (추진방안)

① 문화교육중심의 다문화 사업 강화

- 다문화 전문 강사 양성(30명), 다문화 이해 교육 지속 실시

* 도서관·박물관·사회적 기업 연계 현장 밀착형 추진

- 다문화 가정 대상 한국어교육자료 개발·보급 및 한국어교원양성과정 개발·운영

② 이주민-지역주민이 함께 하는 문화공동체 프로그램

- 지역 특성을 반영한 문화프로그램 운영(16개 지역 45개 프로그램)

③ 다문화가정 생활 체육 지원

- 다문화가정 생활체육교실(100개소), 시도별 어울림 생활체육축제(16회)

④ 공공도서관 다문화서비스 확대

- 다문화자료실 조성(10개소), 교육문화프로그램 운영 지원(17개소)

세부과제 1-2 문화기부·나눔 확산

■ 기업과 예술의 만남'을 통한 기부문화 확산

▶ (현황) 세계적인 경기 불황으로 기업의 문화예술 지원 감소

* '09년도 기업의 문화예술 지원액은 1,576억 원으로 '08년(1,659억 원)에 비해 5% 감소

▶ (추진방안) 기업과 예술의 파트너십 관계 형성을 통한 상생 발전 도모

① 중소기업, 대기업 중심으로 운영되던 매칭사업 및 결연사업을 증견기업 등으로 확산

- '10년도 예산 8억 원, 70건 → '11년도 예산 10억 원, 80건

② 지원을 받는 예술단체는 취약계층을 대상으로 무료 공연, 티켓 할인 등 사회적 책임을 할 수 있도록 유도

- 기업과 예술단체 매칭펀드 신청시 공익적 활동을 하는 결연단체 우선 선정 추진

③ 결연 참여기업 및 성공적 결연사례 발굴·공유

■ 문화 나눔·기부 확산을 위한 '문화 나눔 포털' 구축·운영

▶ (추진배경) 문화예술에 대한 기부는 타 분야에 비해 열악, 문화예술 기부·나눔을 조직적·체계적·통합적으로 추진할 필요

* 기업기부: 문화예술·체육분야 12.3%/ 사회복지(43.2%)/ 교육(20.6%)

『2008 기업·기업재단 사회공헌백서』(전경련)

* 개인기부: 문화예술분야 0.2%/ 자선단체(30.3%)/ 종교단체(26.9%) 『2008 기빙 코리아 자료집』(아름다운재단)

▶ (추진방안)

① 문화나눔 포털 구축·운영 활성화

- 부현황, 기부자·수혜자, 절차, 기부통계, 물적 인프라 정보 등을 담은 문화나눔 DB 구축, 기부 수요자와 공급자의 유기적 연결

- 기부 편의성·접근성(ARS, 모바일 활용) 제고를 위한 시스템 설

문화나눔 포털 시스템 (안)

기부참여	기부안내	기부도우미	수혜신청	기부더하기 (온라인거래소)	기부이야기	내정보방
기금	기본안내	기부대상 찾기	수혜신청 안내	지능형 매칭	명예의 전당	기본정보
재능	맞춤안내	지원 현황	수혜신청 참여	선택형 매칭	감동 스토리	기부현황
자원	파급효과확인	기부 통계	완료보고		홍보대사 이야기	수혜현황
작품	기부은행	기부계산기				
시간(자원봉사)		기부STYLE 찾기				
홍보(대사 신청)						

② 기부활성화를 위한 홍보·캠페인 전개

- 소셜 네트워크 및 관련 기관 사이트 연계, 공익 캠페인 공동 추진
- 예술 기부 홍보대사 선정, 기초예술 지원 및 기부 활성화 홍보
 - * 문화예술위 홍보대사(추상미, 이자람, 리처드 용재 오닐, 이원국) 참여

③ 기부 및 문화나눔 사업의 추진 주체를 연계하는 공동협의체 구성

- 문화예술위원회 조직을 나눔과 모금 홍보 중심으로 개편
(가칭, '문화예술 나눔·기부 추진본부' 설치)
 - * 문화예술위원회 기부금 목표액 130억 원('10년도) ⇒ 170억 원('11년도)
- 예술위원회를 중심으로 문화 나눔·기부 협의체 구성
 - * 문화예술위, 메세나협의회, 예술인 등으로 구성

■ 현물기부 활성화를 위한 '기증 유물 감정평가센터' 설치 추진

▶ (추진배경) 박물관에 기부된 자료의 가액(價額) 평가시스템이 없어 세제 혜택을 받기가 어려운 상황, 현물 기부 활성화를 위한 제도 보완 필요

▶ (추진방안)

- ① 국공립 박물관 대상 기증 유물의 현액가치 평가 서비스 제공, 기증자 세금 감면 증빙 자료로 활용(국세청 협조)

- ② 유물가치 감정 전문가 확보 및 유물기부 활성화를 위한 기획 홍보 시행
- ③ 단계별 서비스 확대, 관련 전문가 인력풀 확보
 - 1단계: 국립중앙박물관에 ‘기증유물 감정평가센터’ 설치·시범운영
 - 2단계: 국립 → 공립 → 사립 등으로 서비스 확대
 - * 국·공·사립·대학박물관 기증유물: 박물관 기증유물 감정평가센터에서 평가

■ ‘재능나눔’ 등 문화자원봉사 활동 확대

- ▶ **(현황)** 문화분야 자원봉사는 현재 매우 미약한 수준인 바, 다양한 자원봉사 기회제공과 인식제고 등을 통해 사회전반의 나눔 문화 확산 필요

* 전체 자원봉사 경험자(18.1%) 중 문화분야 경험(1.4%)에 불과 (‘10년 여가실태조사)

▶ (추진방안)

- ① (저명 예술가) 명예교사 위촉(100명 내외), 학생 및 지역주민에게 문화예술교육(해설이 있는 공연 등) 체험기회 제공(약 10만 명 수혜 예상)
- ② (스포츠 스타) 스포츠 스타를 활용(9개 종목, 25명), 복지시설 아동·청소년과 함께하는 ‘행복나눔 생활체육교실’ 운영(25개 시설, 8만 명 혜택)
- ③ (전문인) 변호사, 회계사 등 전문 인력을 문화예술단체 등과 연결, 법률 및 회계서비스 등 전문지식 활용 지원
- ④ (대학생) 주요대학과 MOU 체결, 예술전공자의 문화예술교육 봉사활동 참여 지원(학점, 인턴십 등 연계)
- ⑤ (일반인) 학교 문화예술교육 참여, 문화예술관련 시설 운영 지원 등 다양한 자원봉사 프로그램 마련
- ⑥ (사회적기업) 저소득층 대상 문화복지 서비스를 제공하는 전문 사회적 기업 육성
- ⑦ (동아리) 문화예술 관련 동아리 활동 지원을 통해 전문자원 봉사자 육성·활용

■ 민·관 협력 도서관 운영모델 확산

- ▶ **(현황)** 도서관서비스의 내실화를 위한 민간참여와 이를 위한 지원 필요
- ▶ **(추진방안)** 민간참여가 활성화되도록 제도를 개선하고 도서관 운영에 사회적기업 참여 확대를 지원
 - ① 도서관 재능기부시스템(LVMS: Library Volunteer Management System)을 통해 자원봉사자와 수요도서관을 연계, 도서관 운영 활성화
 - ② SK 행복나눔재단 등 사회적기업 참여 활성화를 통한 공동주택단지내 작은도서관 시범 조성·운영 지원
 - ※ 시범사업 3개소 우선 조성, 사업성과에 따라 20개소 내외 추가 조성
 - ③ 민간의 도서관 운영 지원을 위해 폐동사무소·폐교 등 유휴 공공시설을 무상 사용토록 제도 개선

■ 희망나눔 확산으로 사회통합을 위한 종교의 역할 지원

- ▶ **(현황)** 소외계층에게 따뜻한 손길을 나눠 주고, 자살의 사회적 예방과 치유가 필요
 - ※ 우리나라 인구 10만 명 당 자살인구 24.8명
 - OECD 국가 평균 11.2명 대비 2배 이상, '92년 OECD 국가 전체 10위에서 '07년 4위로 상승(2008년 보건복지부)
- ▶ **(추진방안)** 종교활동 프로그램을 지원하고, 종교 상담시설을 활용 하여 생명존중 문화와 희망나눔 확산 추진
 - ① 다문화 가정, 새터민, 노숙인, 독거노인 등 소외계층을 위한 문화 예술 공연, 무료급식, 김장보내기 등 희망나눔(Sharewill) 전개
 - ② 신부, 목회자로 구성된 자살예방 콜센터(개신교 6개 지부, 천주교 1개소), 사이버 자살예방센터 운영('10년도, 2만 8천명 상담)
 - ③ 종교계와 끊임없는 대화와 소통으로 사회 현안에 대한 합리적인 해결방안 모색 및 국민 대화합 추구

중점과제 2 공정한 기회와 경쟁을 보장하겠습니다

세부과제 2-1 공정 거래 환경 조성 및 투명성 제고

■ 콘텐츠산업의 불공정 거래 해소방안 마련·시행

- ▶ **(현황)** 콘텐츠기업의 92%가 종사자 10인 미만의 소규모이지만 주요 거래대상은 대기업-방송사-대형포털 등으로 힘의 불균형 존재
 - 49%가 납품가격 인하요구 등 무리한 요구를 받은 적이 있고, 16%가 결제기일의 장기화 등의 불공정 거래 경험

- ▶ **(추진방안)** 불공정 시정과 동반성장 협력 유도
 - ① (분쟁조정위 신설) 콘텐츠 거래상 발생하는 각종 불공정 거래, 분쟁 등에 대해 신고, 감시, 상담(법률), 조정업무 수행
 - * 방송사-외주제작사/이통사·대형포털-콘텐츠업체 감시, 신고 직접 수행
 - 제작 - 배급 - 상영 - 부가시장의 수직계열화가 심각한 영화산업에 대해 별도의 불공정행위 신고센터 신설(공정위 등 연계)

 - ② (동반성장 유도) 콘텐츠 관련 대기업-중소기업이 함께하는 ‘콘텐츠 동반성장협의회’(‘10.10월)를 통한 협업 프로젝트 시행
 - 수익배분 가이드라인, 표준계약(투자)계약서 공동 제정 및 확산
 - 기기 - 서비스 - 콘텐츠 업체의 협력 프로젝트 개발 및 공동 해외진출

■ ABC 제도 본격 추진 등 미디어시장의 공정환경 조성

- ▶ **(현황)** 그 동안 신문시장은 발행부수 등 기초적인 자료가 공개되지 않아 광고거래의 불합리한 관행 정착(‘10년 처음으로 발행부수 검증)
 - * 2010년 ABC 발행부수 검증 참여사: 일간신문 158개사, 주간신문 423개사

- 온라인 공간의 뉴스 생산과 유통, 이용이 급격히 증가하면서 뉴스의 신뢰성과 윤리성 확보 문제 대두

▶ **(추진방안)** ABC 공사 전면 확대 추진 및 업계 자율규제 지원을 통해 신문시장의 투명성과 신뢰성 제고

① 양적인 발행부수 공사 → 질적인 부수 공사로 확대

* (현재) 발행부수 → (확대) 발행부수, 유료부수, 독자프로파일, 온라인·모바일독자 조사

② 인터넷신문 급증에 따른 뉴스 신뢰성 및 온라인 저널리즘 질 제고

<인터넷 신문 등 신뢰성 제고 방안 >

- 인터넷신문 윤리강령 제정(한국신문윤리위원회, 한국인터넷신문협회 공동)
- 뉴스 제공 시 기사 배열 등 뉴스 제공 관련 가이드라인 마련(업계자율)
- 온라인뉴스 자율심의기구 운영: 온라인뉴스 심의, 이용자 모니터링 등
- 포털 뉴스서비스 관계자 전문성 강화 교육 지원

■ **관광산업의 체질개선을 통한 비즈니스 역량 강화**

▶ **(현황)** 중국 관광객 대상 낮은 여행단가로 인한 쇼핑 강요, 질 낮은 음식으로 한국 관광의 만족도를 떨어뜨리고, 국가 이미지 훼손

* 여행업계 과당경쟁으로 원가 이하 패키지 상품 → 서비스 부재, 선택관광·쇼핑 강요, 일정변경 및 누락 → 여행만족도 하락 등 악순환

* 중국관광객 대상 인바운드 상품 대부분이 저가상품

▶ **(추진방안)** 저가 관광상품에 대한 처벌근거 마련 및 민간의 공정거래 문화 조성 지원

① 여행업법을 제정하여 쇼핑 강요행위를 금지하는 등 저가 덤핑 여행상품 근절 추진

- 소비자에게 불이익을 주는 행위를 불공정 거래로 규정하고, 위반시 행정적, 자율적 제재방안 신설

- 정상 여행상품 출시를 위한 여행업체간 협의 유도 및 우수 여행상품에 대한 해외 마케팅 지원

* 저가 덤핑 여행상품 퇴출 위한 국제 공조방안 강구

- ② 관광분야 불공정 거래관행 개선을 위한 여건 조성
 - 항공사·특급호텔과 여행사 간 불합리한 거래관행 해소 협의체 운영
 - 지역경제·자연·문화 보전하는 여행문화 확산 추진
 - * 여행사대표·가이드·소비자 등 교육 시행, 가이드라인 마련·확산, 정보제공(여행정보센터)
- ③ 미래 관광인력 양성으로 관광서비스 수준 제고
 - 관광통역안내사, 의료관광 전문가, 회의전시전문기획자, 문화관광해설사 등 양성 확대
 - 국내외 청년인턴, 취업박람회 등으로 일자리 확대

■ 공정하게 경쟁하는 스포츠시스템 정착

- ▶ **(현황)** 스포츠 강국의 이면에 가려진 한국스포츠 내부의 문제들에 대한 대응 필요
 - 선수(성)폭력, 체육단체 비리 등 전근대적 체육계 관행 상존
 - * 운동시작 후 구타 경험: 78.1%('05년) → 48%('10년)
- ▶ **(추진방안)** 스포츠시스템의 투명성·효율성·공정성을 확보하고, 폭력, 선수선발 부정, 승부조작 등 불공정 행위 근절
- ① 경기단체(대한체육회 가맹 55개) 평가 전면 실시 및 정례화(매년)
 - * 불공정행위 관련 평가지표를 대폭 강화, 평가결과 우수단체에 대한 인센티브 확대
- ② 대표선수 선발기준, 선수등록규정 등 경기단체 규정 선진화
 - * 46개 종목 중 15개 종목이 선발기준 미비, 일부 종목 선발기준내용 미흡 → 종목별 선발규정 제정 추진, 선발전 개최 의무화, 선발결과 공개 확대
- ③ 경기지도자(1,2급) 자격이수 연수과정(체육과학연구원) 내 인권교육 포함, 직무교육(지도역량 배양, 인성교육 등 총 36시간) 의무화 추진 등 학교운동부 지도자 대상 인성교육 강화

■ 게임 과몰입 예방·해소 방안 마련

▶ **(현황)** 게임산업 성장, 게임이용자 증가에 따라 게임 과몰입, 사행성 등 게임 역기능이 사회 문제로 대두

- * 청소년 약 51만 명(전체 초중고생 중 약7%에 해당)이 ‘게임과몰입’ 상태로 추정되며, 게임 과몰입과 연계된 범죄사건 등 관련 사고 발생 증가
- 게임산업 성장의 선결과제로 게임 과몰입 대응 방안 마련 시급

▶ **(추진방안)** 게임 과몰입 예방을 위한 법적·사회적 안전망 확대

① 게임법 개정을 통하여 게임서비스 업자에게 게임 과몰입·게임 중독 예방조치 의무화 (자율규제 → 강제적 의무부과)

- 청소년 회원가입시 친권자 동의, 게임이용정보(이용시간, 결제내역 등) 고지 제도 도입
- 친권자 요청시 게임이용시간 제한(18세 미만), 실명·연령 확인 등
 - * 16세 미만 심야시간 강제적 섀다운제(청소년보호법 규정)

② 게임 과몰입 상담·치료 기반 확충

- 게임 과몰입 상담센터를 기존 16개에서 80여 개로 확대·운영
- 게임 과몰입 실태조사 시행 및 상담·치료 프로그램 개발·보급

③ 건전 게임문화 조성을 위한 게임문화교육 강화

- 게임문화지도자 교육과정 개발·운영을 통해 600여 명 양성
 - * 청소년 지도사 등 청소년에 대한 이해가 높은 인력 활용
- ‘찾아가는 게임문화교실’사업 확대·운영(500 → 1,000개교)

세부과제 2-2 문화분야 중소기업·소상공인 역량 강화 지원

■ 문화를 통한 '전통시장 활성화' 특화·확대

- ▶ **(현황)** 쇠퇴해 가는 전통시장을 문화로 활성화시킴으로써 지역경제를 살리고, 생활 속에 문화를 심기 위해 '08년부터 '문전성시' 사업 시행
 - 상인참여형 문화콘텐츠 및 프로그램 개발·운영, 시장별 전통과 특성을 활용한 문화 마케팅 지원 등 ('08년 2개, '09년 4개, '10년 10개 추진 중)
 - 전통시장의 전반적 쇠퇴 추세 속 5일장 쇠퇴가 더 격심

기준년도	2006년	2008년	2010년	비고(2006년 대비)
전체 전통시장	1,610개	1,550개	1,517개	△93개(6%감소)
정기시장(5일장)	455개	377개	328개	△127개(28%감소)

- ▶ **(추진방안)** 상설시장 외에 지역 5일장, 특색시장 발굴, 사업 다변화

- ① 5일장 특화시장 선정, 시범사업 추진(1~2개소)
 - 5일장이 갖는 고유의 '흥'과 정취를 살리는 프로그램 개발·시행
 - * 지역 전통민속놀이, 풍물패 공연, 보부상 옛길 스토리텔링 등
- ② 특이·특색 시장 등 새로운 소재 발굴하여 사업 확대
 - 벼룩시장(홍대 프리마켓, 마포 희망시장), 다문화 장터(혜화동 필리핀 장터) 등 사업대상 발굴을 위한 사전 실태조사 추진
- ③ 전통시장별 특성을 활용한 '문전성시' 프로젝트 추진(14개소, 36억 원)
 - 계속사업(10개) 성공적 정착 및 신규사업(4개) 추가 발굴

■ 중소, 영세 콘텐츠 업체를 위한 현장형 정책 시행

- ▶ **(추진배경)** 현장 애로사항을 직접 청취, 개선하여 실질적 지원 노력

▶ (추진방안) 지원사업 개선+지역업체 배려+1:1 대응 시스템 구축

- ① (부담완화) 1천만 원 이상 보조금 지원을 받을 때, 강제 가입했던 이행보증보험 가입 대상을 3천만 원 이상으로 완화
 - 성과(수익)발생 시 지원금의 15~30%를 환수하던 제도(기술료)를 최대 15%까지 완화
- ② (지역업체 배려) 비수도권 소재 콘텐츠 업체에 대해 정부지원 심사 시 5% 가산제 도입, 지역 순회 상담 설명회(5개 권역) 추진
- ③ (맞춤 지원) 유망 콘텐츠 10개 선정 후 1:3(에이전시, 컨설턴트, 전담직원) 전담 밀착 지원, 1:1 현장애로 전담 해소반 운영

■ 스포츠산업 시장 확대 및 경쟁력 제고

▶ (현황) 스포츠산업은 영세한 업체, 민간투자 저조, 좁은 내수 시장과 해외 브랜드 제품의 선호 등 시장 활성화와 경쟁력이 미흡

▶ (산업기반 조성) 시설, 생산, 연구, 인력 등에 총 155.6억 원 투입

- ① 스포츠과학과 IT/BT 융합 스포츠용품 개발(14건), 중소기업 창의적 제품 개발(자유 공모과제 5건) 등 스포츠산업 R&D 투자(70억 원)
- ② 스포츠산업체의 시설투자, 생산, 연구개발 용자 지원(75억 원)
- ③ 스포츠용품업체 디자인·기술 인턴 지원(50명, 4.1억 원) 및 스포츠마케터, 시설업 경영관리자 등 산업전문인력 양성(710명, 6.5억 원)
- ④ 체육시설업 시설기준(영업장 규모) 완화*, 과태료 차등기준 확립 및 감경기준 구체화 등 제도개선으로 민간체육시설 투자 활성화
 - * 승마장(실외 3,000㎡, 실내마장 1,500㎡ → 실내, 실외마장 500㎡ 이상),
빙상장(빙판면적 900㎡ → 폐지), 썰매장(폭 15m, 길이 120m 이상 → 폐지)

▶ **(해외진출 지원)** 스포츠용품의 해외 판로개척과 품질 경쟁력 확보에 중점

- ① 독일 FIBO 등 5개 해외전시회(30개사), 2011서울국제스포츠레저용품전(300개사, 900개 부스) 등 국내·외 우수 스포츠용품 전시회 참가 지원(8.6억 원)
- ② KOTRA와 연계, 해외시장 조사, 진출전략 수립, 바이어 발굴 등 컨설팅·마케팅 일체형 해외수출 지원(3년간, 20개사 지원, 7억 원)
- ③ 스포츠용품 시험·검사소 운영(체육과학연구원, 4.5억 원), 해외 품질인증 획득을 위한 시험·검사·기술 지도 및 인증 컨설팅 지원(20개 품목, 4.5억 원)

■ **신문유통 지원체계의 전면 개편 및 지원사업 다각화**

▶ **(추진배경)** 공동배달센터 구축 완료단계 진입 및 경영 효율화 한계에 따른 직영센터 역할 재조정과 신문유통 지원사업 다변화 필요

* 신문유통원 출범('05.11) 이후 전국 727개 공동배달센터 구축, 공배부수 235만부(공배율 46%) 단, 재단이 직접 운영하는 직영센터의 공배율 저조(29%), 배달사업 적자 구조

▶ **(추진방안)** 사업 추진방식 개편 및 배달 소외 지역 집중 지원

- ① 효율성이 떨어지는 직접 배달 지양, 민간 자율유통 지원 방식으로 전환
 - 직영센터 통폐합, 광역형 지역관리센터(22개 → 6개 내외)로 전환
- ② 배달 사각지대 해소를 위한 사업 다각화
 - 도서·산간지역 주민도 신문을 받아볼 수 있도록 우송료 지원
 - * '11년 12억 원(신규), 도서산간지역 신문구독자 5만 명 우송료 지원(신문사 50% 부담)
 - 읍·면 지역 소형공배센터 확대('10년 241개소 → '11년 281개소)
 - 신문 지방수송 비용 일부 지원('10년 52개 노선 → '11년 1,400개)

중점과제 3 자율과 창의가 존중되는 문화를 구현하겠습니다

세부과제 3-1 자율과 창조 역량 제고

■ 창의성·인성 함양을 위한 미래세대 '문화예술교육' 확대

▶ (현황) 유·청소년기 문화예술교육 프로그램을 통한 문화적 감수성 제고 및 창의성·사회성 함양 필요

▶ (추진방안)

① '예술꽃 씨앗학교' 확대 ('10년 10개교 → '11년 25개교)

- 농·산·어촌 소재 초등학교 대상, 기초 소양교육과 문화예술 교육, 현장체험과 공연 발표 지원 등, 지역사회 재생과 활력 제공

* 방과 후 등 활용, 1인 1예능 활동지원(오케스트라, 국악, 영화교실 등)

* 전문예술강사 배치, 프로그램·기자재 등, 4년간 집중 지원으로 효과 극대화

② 초·중·고교 학생 대상 문화예술교육 지원

- 5,570개교(전체 11,323개 중 49%)에 예술강사 3,980명 배치, 국악·연극·영화 등 8개분야 교육 지원

③ 한국형 '엘 시스템' 도입

- 소외·낙후지역 아동·청소년(1,500여 명) 대상, 기초 소양교육과 문화예술교육, 공연발표 등 지원으로 '예술을 통한 사회적 돌봄' 실현

* 문화부, 교과부, 지자체, 시민단체 등 참여

④ 아동·청소년 '아트캠프' 실시

- 전국 지역아동센터와 연계, 한국예술종합학교 예술전공자가 교육하는 '아트캠프' 실시 (연 500명)

■ 소외계층 예술 영재에 대한 특별 전형 및 교육 기회 제공

▶ **(추진배경)** 예술적 재능과 잠재력이 많은 소외계층 학생과 예술영재를 발굴하여 교육 기회 제공 필요

▶ (추진방안)

- ① 특수교육대상자(장애인), 기초생활수급권자 등에 대해 특별전형
 - 한국예술종합학교 모집정원의 6%
 - 한국전통문화학교 모집정원의 4%
- ② 기초생활수급권자, 도서·벽지 거주자 등 사회적 배려대상 계층에 대해 예술교육 기회 제공
 - 한국예술영재교육원 모집정원의 10%

■ 공연예술, '창작에서 유통까지' 연계 지원

▶ **(추진배경)** 민간단체는 많은 제작비를 투입하고도 단기간 공연에 그치는 경우가 많아, 공연예술작품의 레퍼토리화가 어려움

* 작품당 평균 3.5일, 4.7회 공연(2008년 기준, 공연예술실태조사)

민간 공연단체별 평균 상근단원수 4.8명(전체 단원의 19.4%)

▶ **(추진방안)** 공연작품의 레퍼토리화를 위해 기존의 창작 ⇒ 공연 ⇒ 유통(국내재공연) ⇒ 해외공연 지원사업 연계 추진

- ① 창작(문화예술위원회, 국악방송), 공연(국·공립극장), 재공연(한국문예회관연합회, 예술경영지원센터, 전통예술진흥재단) 등 기관간 연계를 위한 협의체 구성
- ② 단계별 예술단체 및 작품 선정시 전(前)단계의 지원사업 대상 중에서 선정하거나 가점 부여를 통해 레퍼토리화된 우수창작공연작품 배양

■ 공연예술단체와 공연장의 매칭 통한 “색깔있는 공연장” 운영 지원

- ▶ **(추진배경)** 지역 공연예술단체의 상주공간 부족 문제 해결 및 공연장 가동률 제고 필요성 대두
- ▶ **(추진방안)** 공연예술단체와 공연장을 매칭하여 공연장 상주단체 운영 (연 5천~1.5억 원 지원)
 - * '11년, 71개 공연장 84개 단체 지원
 - 공연장과 상주단체 협력 프로그램 창작 및 공연 연중 실시
 - * 공연장-상주단체 계약체결 시 주요 포함내용
 - 공연장: 상주공간 무상제공, 대관료 면제 및 선 대관, 작품 공동 제작
 - 상주단체: 연 일정횟수 이상 공연 실시, 교육 및 관객 개발 프로그램 운영

■ 신문활용의 미디어 교육 확산 추진

- ▶ **(현황)** 미디어가 청소년 등 국민의 가치·규범·행동에 미치는 영향력이 증대됨에 따라 미디어 소통(선별/이해/비판/창작) 능력 요구
 - 교육프로그램 및 전문인력 부족 등으로 미디어 교육 확산에 한계
- ▶ **(추진방안)** 종래 공급자 중심의 단편적 지원 방식에서 교육제도와 연계된 통합적·체계적 지원으로 전환
 - ① NIE 교육과정 및 교재 개발·보급('11년 중등 → '12년 초등/고등 확대)
 - ② 미디어 교육 거점학교 지정·운영(100개교/10,000명)
 - 교육과정 시범 운영, 교사 연수 및 학부모 교육 등 통합 지원
 - 교육복지우선투자 학교 우선 지원(50개교)
 - ③ 다문화가족지원센터와 연계하여 다문화 가정 NIE 실시(30개소)

세부과제 3-2 창의적인 문화공간 조성

■ '남한강 예술 특구' 조성

- ▶ (추진배경) 미술시장 활성화 및 해외시장 개척을 위한 미술산업 육성 거점 마련, 낙후 지역에서 예술을 통한 지역재생 모델을 창출

〈 해외 사례 〉

- ① 베이징 다산쓰 798 예술구: 베이징 자오양구에 소재(3만평), 갤러리 200여곳, 전문작업실 300여곳, 기타 관련 시설 밀집, 중국미술 시장을 세계적 수준으로 견인하는 데 일조(중국 미술시장 세계 4위, 4조원 규모)
- ② 일본 나오시마 프로젝트: 일본의 베네세 기업이 섬 전체를 예술특구로 조성(관광객 수 '90년 1.6만명 ⇒ '08년 34만명)

▶ (조성방안)

- ① 한국방송광고공사 남한강연수원 부지를 활용, 남한강변의 자연환경과 예술인 밀집 지역으로서의 지역특성을 살린 '예술 특구' 조성(485억 원, '11년~'13년)
- ② 창작 시설: 국내외 작가의 작업공간 구성(100개)을 위한 '창작스튜디오 100' (6,600㎡), 레지던스 작가, 일반 방문객을 위한 아트텔(6,200㎡) 조성
- ③ 유통 시설: '아트페어 전용 전시관'(5,000㎡) 및 100개의 갤러리가 집합적으로 배치될 수 있는 '갤러리 100'(8,264㎡) 조성

■ 창작지원 공간으로서의 ‘예술가의 집’ 운영

- ▶ (추진배경) 예술가 커뮤니티 공간 등 예술지원 인프라 미흡
- ▶ (운영방안) 대학로에 ‘예술가의 집’을 다양한 예술활동과 다수의 예술가들이 활용할 수 있도록 개방적 공간화
 - 1층(창작지원실, A&B 센터), 2층(음악감상실, 자료검색실, 명예의 전당), 3층(다목적 홀, 세미나실), 야외 뒤뜰(예술가의 쉼터, 소규모 공연장)
 - 명예의 전당은 국내 최고의 권위를 가진 예술인(문학, 연극, 무용 등)을 기리는 공간으로 구성(전시 등)

■ 옛 군사시설을 “열린 문화공간”으로 조성

- ▶ (추진배경) 도시 내 유휴공간인 옛 군사시설을 활용하여, 예술인 창작 공간화 및 일반 관객 대상 문화공간 조성 확보 필요
- ▶ (추진방안)
 - ① 옛 기무사 수송대터를 리모델링하여 사무공간, 국립극장 연습장, 공연장(스튜디오 판, 백성희장민호 극장) 조성
 - ② 시·공간적 특성화 전략을 통해 “열린 문화공간” 인지도 제고
 - 시간적 특성화: 매년 3~4월 “국립극단 새봄맞이 축제” 개최
 - 공간적 특성화: 소공연장 “스튜디오 판”을 실험극 등 중심으로 운영
 - ③ 국립극단 연중 공연 및 대관공연 활성화로 공연장 이용률 제고

■ 국가 주요문화공간 조성

▶ 대한민국역사박물관 건립('11년, 공정률 68% 목표)

- ① 구(舊) 문화부 청사를 리모델링하고 별관부지 일부를 증축하여 전시·수장·교육·연구 시설 등을 설치(실물전시와 디지털 기술 활용), 광화문광장과 연계한 열린 공간으로 건립('13년 2월 개관)

* 총사업비 484억 원('11년 256억 원), 연면적 약9,500㎡, 전시면적 3,000㎡
('12.5월 완공)

- ② 전시설계 완료, 전시물 설치('11.6 ~) 등 추진

▶ 국립현대미술관 서울관 조성('11년, 공정률 40% 목표)

- ① 경복궁·한옥마을·종친부 등 주변경관과 조화를 이루는 한국적 미술관 건립('12년말 완공)

* 총사업비 2,565억 원('11년 700억 원), 연면적 39,516㎡, 전시면적 11,615㎡
- 연간 약 200만 명의 관람객을 수용할 수 있는 전시·교육·문화·편의 공간 구성

- ② 문화재 발굴 완료(3월), 서울관 MI(미술관상징체계) 개발 등 추진

▶ 「한글박물관」 건립 추진('11년, 공정률 35% 목표)

- ① 국립중앙박물관 부지 내에 복합문화공간으로 건립('12. 12월 개관)

* 총사업비 352억 원, 연면적 11,322㎡(지하1층, 지상3층)

- ② 문자로서의 한글의 우수성과 과학성 등 한글의 가치를 스토리텔링 방식으로 구현하고, 다양한 한글 관련 콘텐츠 확보·전시

▶ 구(舊) 서울역사의 복합문화공간화('11년, 6.30 완공/8월 개관 예정)

- ① 근대 한국 역사와 국민들의 희로애락이 담겨 있는 장소로서의 서울역을 구현

- ② 전시, 공연, 역사관 운영, 콘퍼런스 등 다양한 장르를 소화

* 건축 연면적(9,202㎡, 지상 2층, 지하 1층), 공정률 67.6%('10.11월 현재)

■ 국립아시아문화전당 건립 추진

- ▶ **(추진현황)** 2012년 부분 개관, 2014년 전면 개관을 위한 문화전당 본격 건립 추진 및 전당운영 콘텐츠 제작 준비, 연계행사 추진

* 공정률 30.5% / 일부 시설 2012년 개관예정

- ▶ **(개관준비)** 「아시아문화개발원(재단법인)」설립 및 개원(하반기)으로 안정적인 문화전당 개관준비 및 재정자립 사업모델 개발 업무 등 수행

▶ 대국민 조성사업 가시화

- 「아시아문화마루」: 전당 개관전 콘텐츠 시범운영
- 「아시아월드뮤직페스티벌」: 여수엑스포 D-1년과 연계

중점과제 4 콘텐츠산업을 차세대 성장동력화하겠습니다

목표: 2011년 콘텐츠산업 국가 어젠다화의 원년

	매출액	수출	일자리
2011	74조 원	38억 불	53.3만 명
2010	70조 원	32억 불	52.1만 명

세부과제 4-1 글로벌 콘텐츠를 위한 산업여건 조성

■ 범정부적 콘텐츠 정책을 총괄하는 '콘텐츠산업진흥위원회' 설립

- ▶ **(추진배경)** 관계부처 협력을 통한 콘텐츠산업 진흥방안 모색과 신성장동력으로서의 국가정책 의제화 필요
- ▶ **(추진방안)** 국무총리를 위원장으로 하는 '콘텐츠산업진흥위원회'를 출범('11.1)하고, 부처 협력을 통한 '콘텐츠산업진흥기본계획' 수립('11.2)
 - * 위원회 구성(위원장 국무총리): 11개 정부부처 장관, 민간전문가 8명
 - * 문화관광·교육·의료·공공 등 콘텐츠·기기·서비스 등 산업생태계 조성방안 망라

■ 글로벌 펀드 등 2,000억 원 규모의 콘텐츠 자금 지원

- ▶ **(추진배경)** 콘텐츠 업계 현장조사 결과('10.9), 70% 업체가 자금조달에 애로가 있고, 콘텐츠 업계 82%가 매출 1억 미만으로 영세
 - * '09년 한국영화 총제작비: 3,187억 원, '11년 콘텐츠 예산 3,000억 원 ⇔ 아바타 5,300억 원

- 업체의 투자 리스크를 흡수하고, 시장창출을 통해 글로벌 시장으로 나아가기 위한 금융투자 활성화 방안 모색 필요

▶ **(추진방안)** 영세 업체 맞춤형 금융, 중형 투자 활성화, 글로벌 프로젝트 신규운영 등 투자여건에 맞는 금융 투자 다변화

① (글로벌펀드) '12년까지 2,000억 원('11년 800억)을 조성하여 500억 원 이상의 해외 시장 진출형 대규모 사업에 30% 내외 범위 투자

* '09년 한국영화 평균 제작비: 24억 원, 영화「해운대」 제작비: 140억 원

② (중형펀드) 종전 콘텐츠 관련 펀드(약 6,000억 원 운용)에 '11년 1,000억 원 추가조성을 통해 중형 영화, 게임, 뮤지컬 등 투자 확대

③ (콘텐츠공제조합) 영세 콘텐츠 업체에 대한 저리용자(3~10%), 보증지원, 소액투자 지원을 위한 공제방식의 조합 신설 추진

- 연내 관련 설립방안 연구, 법적 근거마련 후 '12년 발족, 운영

■ 한국영화산업의 지속성장을 위한 신시장 개척

▶ **(현황)** 한국 영화산업은 세계 10위, 영화산업 매출비중은 국내 주요 콘텐츠산업 중 6위에 해당하나, 최근 성장이 지체(전년 대비 관객 15% 감소, 매출액 443억 원 감소)

▶ **(추진방안)**

① (지원방식 개편) 스태프 인건비 지원(50억 원), 영화제작 장비 및 현물 지원 강화 전환(10억 원) 등 간접지원 방식 중심으로 개선

② (영화산업의 글로벌화) 해외여행 국내 로케이션 제작비 환급제 도입(30억), 국제공동제작 지원단 운영 및 공동제작 활성화(3억 원)

③ (신기술 개발) 3D 시네마 테스트베드 구축(15억 원), 3D 인력개발센터 운영지원(10억 원), 영화아카데미 3D 파일럿 프로그램 제작 지원

④ (해외진출) 해외거점지역(LA·북경)의 시장 진출 확대, 공동제작 협약체결 확대(중·미·일), 영화인력 해외 프로그램 참가지원(1억 원)

- ⑤ (부가시장 활성화) 영화 불법 공유 모니터링 체계 구축, 공공온라인유통망, 굿다운로더 캠페인 등 홍보캠페인 강화(30억 원)

■ 한류 대표상품인 방송콘텐츠의 글로벌 경쟁력 강화

- ▶ **(추진배경)** 종편채널 도입, 디지털화 등으로 다채널 시대로 진입, 미디어환경 변화에 따른 방송콘텐츠 수급대책 필요
 - 드라마·다큐 등 방송콘텐츠의 한류 경험을 자산으로, 창작·제작 역량 제고 및 해외 시장 현지화를 통해 글로벌 경쟁력 제고
- ▶ **(추진방안)** 방송콘텐츠 가치사슬 전반(소재 발굴→투자 유치→제작·수출→인력 양성)을 고려한 체계적 지원체계를 구축
 - ① (지원방식 개선) 방송콘텐츠 공동제작인프라 구축 등 간접지원 방식 중심으로 개편 및 사전제작(pre-production) 지원 강화
 - (제작인프라) 자체 제작시설·장비가 없는 대부분 PP·제작사를 위한 디지털방송 콘텐츠지원센터 및 HD드라마타운 조성

〈 방송콘텐츠 공동제작인프라 구축계획 〉

- ◆ HD드라마타운 조성('11~'14년, 885억 원/대전시)
 - 국내 최대 규모 초대형(1,500평~500평) 스튜디오 5동 건립
- ◆ 디지털방송콘텐츠지원센터 건립('10~'12년, 2,281억 원/고양시)
 - 방송콘텐츠 기획·제작·송출 원스톱 서비스 제공(3D 제작시설포함)
 - ⇒ 디지털방송콘텐츠지원센터 건립으로 연간 268억 원, HD드라마타운 조성으로 연간 176억원의 편익이 발생될 것으로 예상

- (제작 지원) 다큐, 단막극, 미니시리즈 등 장르별 우수콘텐츠에 대한 제작 지원 (56억 원)으로 한류 겨냥한 방송콘텐츠 제작 활성화
- ② (고품질화) 방송콘텐츠의 디지털化, 3D化에 대비 기존 아날로그 제작시설의 전환·확충 및 제작역량 강화
 - * 공동제작 시설 DMS(상암동 소재)에 3D 제작시설 설치(40억 원)
 - * 노후화된 방송콘텐츠 제작시설을 HD급으로 전환('09~'12년, 80억 원)

- ③ (해외 진출) '방송콘텐츠 포맷' 제작 지원(5억 원)으로 수출장르 다변화, 견본시를 활용하여 중남미·중동 등 신흥시장과의 교류 확대
 - * 국제방송영상견본시(10억 원)·부산콘텐츠마켓(12억 원) 개최 및 해외 견본시 참가지(12억 원)
 - 국제공동제작(제작비(9억 원) 또는 글로벌펀드 지원)과 현지 규격에 맞춘 재제작(12억 원) 지원 등 방송콘텐츠 현지화로 해외시장 접근 제고
- ④ (인력 양성) 해외시장을 겨냥, 기획·유통 중심의 방송콘텐츠 전문인력 양성 및 국내-해외 방송콘텐츠 제작인력 교류 확대
 - * 다큐멘터리 디렉터스쿨(11억 원), 드라마프로듀서스쿨(3억 원)
 - * 2011년 몽골국립방송(MNB) PD 초청연수교육(한국PD교육원 시행, 2억 원)
- ⑤ (제도 개선) 방송사와 제작사가 상생할 수 있도록 외주제도의 내실화 및 제도 개선(방통위 협조)
 - 외주제작에 참여하는 연기자·스태프 등의 출연료 미지급방지를 위해 '출연료 미지급 신고센터' 설치·운영 및 '인건비 우선지급' 유도
 - * 방송사와 제작사 간 합의·체결한 '외주제작 참여자 보호를 위한 합의문'(10.11.) 준수 지속 점검

■ 전자출판의 창작·유통 활성화 지원

- ▶ (추진배경) 태블릿 PC 확산 등 미디어 발전에 따라 전자출판 산업의 성장 가능성이 높으나 '불만한 전자책 콘텐츠'가 부족하여 활성화 지원
 - * 세계 전자출판산업은 '14년까지 연평균 27.2% 급성장 전망('14년 82.6억 달러)이나, 국내 산업의 '07~'09년 연평균 성장률은 6% 내외(5,110→5,551→5,786억 원)
- ▶ (추진방안) 전자출판 제작 역량 강화 및 유통 활성화 추진
 - ① (제작) 상품성 있는 신간이 전자책으로 동시 제작·출간되도록 지원
 - 기존 도서의 전자책으로의 제작 지원(8,000종)
 - 전자책 제작 솔루션 배포(2,000개 출판사) 및 활용교육 실시(500명)
 - 영세 출판사 및 1인 전자출판사 대상 제작 지원센터 운영(200건)

- ② (유통) 전자출판물 유통 관리 시스템 구축 및 저작권 보호 강화
 - 제작자와 유통사업자 간 분쟁 예방을 위하여 '전자출판 관리센터'를 설치, 전자출판물 유통 정보를 제작자, 유통사업자에게 제공
 - 불법저작물자동추적시스템(ICOP)을 통한 전자책 불법유통 방지
- ③ 한국간행물윤리위원회 폐지, 출판진흥기구(한국출판문화산업진흥원) 설립

* 전자출판산업 성장 촉진 및 출판산업 동반 성장
 - 산업규모 확대: '09년, 5,786억 원 → '11년, 9,000억 원
 - 전자책 발간부수 증대: '09년, 23만 건 → '11년, 35만 건 이상

■ 차세대 성장 산업을 견인하는 창의인재 양성

- ▶ (존폐심의제 도입) 급변하는 산업환경에 대응하기 어려운 사업은 매년 현장전문가 중심 평가를 통해 30%이상 수정, 폐지
- ▶ (창의융합형 인재) 대학-기업 계약형, 융복합 인력 양성(822명)
- ▶ (도제식 창직지원) 해외 거장 연계 교육 및 인턴십(15개, 200명)
- ▶ (방송영상/게임/영화) 게임·방송 등 차세대 인재양성(15개 200명), 사이버 게임·방송 아카데미(150개, 23,000명), 한국영화아카데미(900명) 등을 통한 취업률 80% 달성 추진

세부과제 4-2 시장 창출형 차세대 콘텐츠 육성

■ 스마트 콘텐츠 선점 전략 마련

▶ **(추진배경)** 스마트폰, 태블릿 PC, SNS(전세계 11억 명 사용) 확산 등 스마트 환경의 급성장으로 향후 3년간 4배 이상 고성장 전망

* 스마트폰('10년 2.5억 대 → '13년 6억 대),

태블릿PC('10년 0.1억 대 → '13년 1.5억 대)

** 앱스토어 매출('10년 68억 불 → '13년 300억 불)

- 기기 중심의 스마트 경쟁 초기에 세계 시장에서 다소 뒤처졌으나, 향후 예상되는 스마트 콘텐츠 경쟁에 대비 선제적 투자 필요

▶ **(추진방안)** 창업, 인력 양성, 기술개발 등 종합적 접근

① (스마트 콘텐츠 진흥계획 수립) 기존 콘텐츠와 차별화되는 생활화, 단편화, 공유화의 특성과 소비증가가 예상되는 분야(영상, 게임, 출판)를 감안한 전략적 지원방안 마련('11. 6월)

② (스마트 콘텐츠 생태계 프로젝트) 스마트 기기·서비스 기업과 콘텐츠 기업이 컨소시엄을 구성·개발하고 정부는 우량 컨소시엄을 선정하여 제작비 지원(50억 원)

③ (민-관 협력 체계 구축) 스마트 콘텐츠 협회 발족('11.2) 및 전국 180여개 앱센터 대상 모바일 콘텐츠 개발 지원(20억 원)
- 스마트 게임허브센터(50억 원) 및 스마트콘텐츠 상용화지원센터 구축(10억 원)

④ (기술개발 지원) 스마트기기용(스마트폰, 스마트TV 등) 차세대 상호작용 기술, SNS 기반 참여형 콘텐츠 서비스 기술 등(60억 원)

⑤ (창업, 창직) 창업, 창직이 용이한 특성을 감안 '1인 창조기업' 육성과 제작 - 컨설팅 - 홍보 원스톱 서비스 지원(56개, 20억 원)

■ 연평균 90% 성장이 전망되는 3D 콘텐츠산업 집중 육성

▶ (추진배경) '15년까지 2조 5천억 원 규모의 신 시장 형성 예상

▶ (추진방향) 3D 인프라 구축, 전문인력 양성, 콘텐츠 제작 지원에 중점

① (인프라 구축) 첨단 3D 콘텐츠 제작 스튜디오 구축·운영(50억 원), 3D 영화제작을 위한 실험시스템 구축(15억 원)

② (인력 양성) 3D 콘텐츠 제작을 위한 전문 프로듀서, 촬영감독, 제작·편집자를 양성하는 '3D 영상 교육센터 설립'(1,250명, 45억 원)

③ (콘텐츠제작) 초기시장 창출지원을 위한 문화, 환경 등 공공분야 3D 콘텐츠 제작 지원 (5개, 25억 원)

④ (핵심기술개발) 3D 영상시장 진입을 위한 기반기술(촬영·편집·변환 등)과 차세대 미래기술(오감체형·홀로그램 등) 집중개발(206억 원)

* 3D 콘텐츠 확산으로 3D 디스플레이 등 연관산업 성장(연평균 38%, '08년 9억 200만 달러 → '18년 220억 달러), '15년까지 콘텐츠분야 1만 5천개 일자리 창출

■ 수출주력 장르인 게임산업의 전략적 지원·육성

▶ (추진배경) 게임산업은 최근 3년간 연 12.9%('07~'09) 성장했으나, 온라인 게임과 대기업에 편중된 산업구조로 모바일 혁명 등 급변하는 세계 게임시장에 대응 곤란 우려

▶ (추진방안)

① (오픈마켓 자율등급분류제) 스마트, 모바일 환경에서의 게임이용, 유통 활성화를 위해 자율등급분류 도입

② (차세대게임 100개 기업 전략 육성) 공동 브랜드 운영, 공동서비스 플랫폼(GSP)지원, 지원센터를 통한 제작-수출지원(115억 원)

- ③ (기능성 게임 보급 확산) 장애인, 실버계층 재활, 교육, 공공목적 등 고성장이 예상되는 특정목적 게임 육성(12.5억 원)
- ④ (공동선불카드 확대) 개별적 해외유통망 확보가 곤란한 중소기업의 공동유통창구를 마련하여 운영지원(현재 미국에서 남미로 확대)

■ 미디어 융합시대에 대비한 광고산업 활성화 기반조성

▶ **(현황)** 콘텐츠산업의 주요 재원이며 생산유발효과가 큰 광고산업은('08년 기준 29개 부문 중 2위) GDP 대비 총광고비 점유율이 하락 추세

- 다매체 다채널 시대, 신규 매체 등장으로 광고환경이 급변하고 있으나, 인적·물적 인프라 부족으로 광고산업 성장 정체

* 총광고비 및 GDP대비 점유율(억 원/%) : '07년(79,897/0.89)

'08년(77,971/0.76), '09년(72,560/0.69), '10년(약 81,500/0.72) /

'06년 기준 OECD 국가 평균 0.95%

** 광고시장 구조변화(2006년 → 2009년/%) : 지상파 TV(32.3 → 23),

신문(22.3 → 20.7), 인터넷, 위성방송, DMB 등 뉴미디어(19.2 → 28.4),

옥외 등(10.1 → 8.6)

▶ **(추진방안)** 광고시장 활성화와 전문성 제고를 위해 광고산업 인프라 확대 및 신규 광고 매체 발굴 지원

① 미디어융합 시대의 광고산업 기반구축

- 광고 전문인력 양성* 및 광고회사 청년인턴 지원 확대(60명)

* 국제광고협회(IAA) 인정 교육과정 등 41개 프로그램 1,300여명 양성

- 스마트 폰, 소셜네트워크서비스(SNS), 전자책(e-Book), 스마트 TV 등 신규매체를 활용한 광고기법 개발

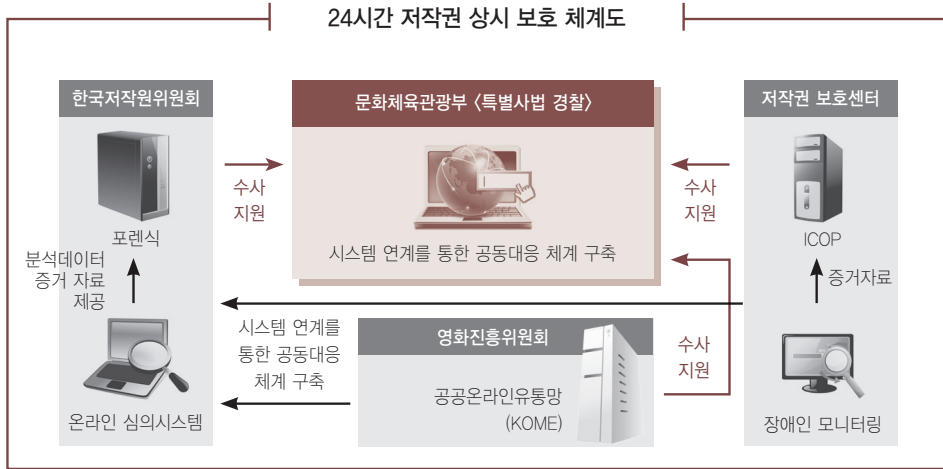
- 콘텐츠 제작재원으로 활용될 수 있도록 간접광고 등 개선(방통위 협의)

- ② 광고 제작과 유통의 과학화
 - 지상파-케이블-인터넷-모바일 등 매체간 광고 제작기술·유통 표준화
 - 간접광고·가상광고 등 신규 광고유형 효과분석, 광고경기에측지수(KAI)·시청률 예측조사 심화로 광고산업 과학화
 - 광고요금의 체계 분석 및 합리적 개선
- ③ 공익광고를 통한 녹색성장 등 주요 사회적 이슈에 대한 대국민 소통 강화(61억 원)

세부과제 4-3 건강한 저작권 유통환경 구축

■ 24시간 저작권 보호체계 구축

- ▶ **(현황)** 저작권 침해율은 개선되는 추세이나 온라인 침해는 지속되고 있으며, 스마트폰 등 유통환경 변화에 따른 새로운 저작권 침해가 발생
 - * 합법저작물(음악·출판·영화·방송·게임 분야) 시장 침해율은 '06년 30.8% → '09년 21.6%로 개선되고 있으나, 불법 복제물의 74.3%가 온라인에서 유통
- ▶ **(추진방안)** 합법시장 침해율을 '09년 21.6%에서 '11년 15% 이하로 낮춤으로써 콘텐츠 산업의 선진화 및 국가 경쟁력 강화
 - ① 야간시간 재택근무 모니터링 요원을 전원 장애인으로 확충, 단속 취약시간대 모니터링을 강화하고 사회적 약자의 일자리 창출 기회 제공('10년 66명 → '11년 100명)
 - ② '11년부터 디지털 포렌식 시스템 본격 운영으로 저작권 특별사법경찰의 수사역량 강화
 - * 포렌식: 네트워크 등의 정보를 수집·분석·보존하여 법적 증거물로 활용하는 기법
 - ③ 문화부와 검찰 합동 기획수사를 통한 불법 복제물 유통 근절 및 범죄수익금 몰수 강화
 - ④ 웹하드 등 특수한 유형의 온라인서비스제공자에 대해서 등록제를 도입함으로써 관리 감독 강화
 - ⑤ 콘텐츠·저작권 해외지사 개편을 통해 한류 콘텐츠 저작권 보호를 위한 통합 지원체계 마련



■ 공유저작물을 활용한 콘텐츠 창작 환경 마련

- ▶ **(현황)** 각국은 창조활동에 자유 활용하는 공유저작물 확보를 중점 추진하고 있으나, 우리의 경우 공유저작물 확보가 미흡한 상황

* (공유저작물) 저작권 만료 · 기증 · 자유이용허락 저작물, 공공기관 무료개방 저작물 등

** 미국은 구글 주도 300만 건, EU는 정부주도로 700만 건이나 우리 3만여 건에 불과

▶ (추진방안)

- ① ‘공유저작물 온라인 가상은행’을 통해 공유저작물을 한 곳에서 수집, 개인 및 기업의 창조활동에 제공
 - 공유저작물 민간개방을 위한 제도개선, 저작권 나눔운동 등을 통해 사회적으로 활용할 수 있는 공유저작물을 확대
 - * (활용 예) 이러닝 콘텐츠 제작에 공유저작물을 이용하도록 지원, 제작비용 감소 등을 통한 이러닝 산업 활성화를 도모
- ② 정부 · 공공기관 보유 저작물에 대해 자유이용을 원칙으로 하는 제도 개선을 통해 저작물 공유 지원
 - * '13년까지 1천만 건의 권리정보 축적 → 이러닝, 전자책 산업 및 1인 창조기업 활성화 촉진

- ③ 공공기금으로 생산된 학술정보를 저작권·이용료 없이 자유롭게 사용할 수 있도록
오픈액세스(Open Access) 추진
 - 리포지터리(대량저장소) 구축(20개), 기관협력체계 구축, 제도화 추진
 - * 15개 부처, 16개 기관에서 R&D 예산 12조 원 사용('2009년)

■ 디지털 환경에 적합한 저작권 제도 개선

- ▶ **(현황)** 디지털 기기의 발달로 저작물 유통방식이 기존의 오프라인에서 온라인 중심으로 전환, 디지털 환경에 맞는 제도 마련 필요
 - * 온라인·디지털콘텐츠 매출규모는 '06~'08년 간 연평균 14.4% 증가(2009문화산업 통계)

▶ (추진방안)

- ① '전자출판'을 저작권법 체계에 반영하여 출판산업 활성화를 유도
- ② 공교육 e러닝 학습을 강화하고 저작물을 쉽게 이용할 수 있도록 저작권 보상금체계 강화 및 법정허락제도 간소화 추진
 - * 디지털 교과서를 저작권 면책 범위에 포함시키고, 법정허락 기간을 6주에서 1주로 단축
- ③ 영상저작물 특례규정을 정비하여 신규 부가시장(IPTV 및 온라인 VOD 서비스 등)의 활성화에 따른 저작인접권자의 권리보호 강화
 - * 저작권법 제100조는 특약이 없는 한 영상 제작자에게 실연자의 권리가 양도되도록 규정
- ④ 한국저작권위원회의 중재기능 강화로 저작권 분쟁을 신속히 해결하고 이용문화 활성화
- ⑤ 사이버 대학 등 대학수업현장에서 저작권 부담 없이 활발하게 저작물을 이용할 수 있도록 '수업목적 보상금*' 제도 연내 시행
 - * 대학 수업과정에서 사용되는 저작물에 대해 '선 사용 후 보상'하는 제도

■ 저작권 보호 홍보 및 생활 속 저작권 인식 개선 강화

▶ **(현황)** 스마트폰, 태블릿 PC 등의 보급 확대에 따라 불법 복제물 유통이 기승을 부릴 것으로 예상, 합법 저작물 이용 문화 확립 필요

* 스마트폰 주요 이용 목적은 음악듣기, 동영상 보기 등으로 파악(2010, 인터넷진흥원)

▶ (추진방안)

① 스마트폰 및 태블릿 PC 탑재 가능한 교육콘텐츠 개발 보급 등 모바일 기반 저작권 U-러닝 시스템 구축 운영

② 수요자 눈높이에 맞는 '찾아가는 저작권 교육' 확대 운영

- 저작권 교육수요 충족 및 청년실업 해소를 위한 저작권 청년강사 확대 운영(30명 → 100명)

- 아동 복지시설 등 찾아가는 저작권 교육 확대(2천여 회 → 3천여 회)

③ 참여형 저작권 홍보 콘텐츠 개발 보급을 통해 저작권 인식 제고

- 창작 가상체험을 강조한 저작권 3D 단편영화 제작·보급

- 저작권 음악 시트콤 공연 확대(20개교 → 30개교)

- IPTV, 스마트폰 등 뉴미디어를 통해 저작권 게임 및 만화 등 다양한 홍보 콘텐츠 개발·보급

- 어린이 눈높이에 맞는 창작동화 및 플래시애니메이션 등 개발·보급

* 지상파 TV(교육방송 등)를 활용한 창작동화 애니메이션 송출

중점과제 5 관광산업을 신성장동력화하겠습니다

세부과제 5-1 외래 관광객 1천만 명 시대 조기 달성

■ 중국 등 전략시장 관광객 집중 유치

- ▶ **(현황)** 세계 최대 성장시장인 중국관광객 선점과 전략시장 고소득층 유치를 위한 선제적인 관광상품 개발 및 마케팅 강화 시급
 - * 중국인 해외관광객(만 명): ('01) 1,200 → ('05) 3,103 → ('09) 4,766(연18.8% 증)
 - * 우리나라를 찾는 중국관광객이 빠르게 증가하고 있으나, 아직 전체 중국인 해외관광객(4,766만 명)의 2.8%에 불과

- ▶ **(추진방안)** 중국, 동남아 등 전략시장별 맞춤형 관광 상품을 개발하고 마케팅을 강화하는 종합대책 마련
 - ① 중국 대도시(베이징, 상하이, 광저우 등) 부유층 대상 고품격 상품(웨딩, 크루즈, 스키 등) 개발 및 2차 시장(청두, 우한 등 2~3급 도시) 대상 마케팅 강화
 - 대도시 지역의 20~30대 사무직 및 전문직 여성대상 홍보 강화, 인센티브 관광객 적극 유치
 - 중국관광객 수용여건(가이드, 음식, 숙박, 안내체계 등)을 전면적으로 개선
 - * 관광통역안내사 대폭 확충, 단체관광객 전문 대형식당 개설 및 운영지원 강화
 - 중국관광객 유치기반 조성을 위한 한·중간 3각 교류협력체제 구축
 - * 정부(관광장관회의), 지자체(시도관광국장회의), 민간(업계교류 심포지엄)

 - ② 동남아, 중동 등 전략시장 고소득자 집중 유치를 위해 3대 특화상품(계절, 무슬림, 특수목적관광) 확대
 - 베트남 등 동남아 국가에 대한 비자발급 절차를 획기적으로 간소화하고, 무슬림 관광객을 위한 수용태세(할랄음식, 기도실 등) 적극 개선
 - * 인센티브 단체 및 개별 여행객 대상 비자발급절차 개선
 - * 비자발급 담당인력/지역 확대 및 급행비자 발급제도 신설 검토

③ '2010~2012 한국 방문의 해' 본격 마케팅

- 한국관광 구전홍보 100만 명 네트워크 「글로벌 서포터즈」 육성
 - * 관광공사, 코트라, 해외문화원 등 해외 네트워크 최대한 활용
- 한국관광·문화소개 프로그램 제작, 외국 TV방영
 - * 한국관광/한식프로그램 '김치연대기' 방영: 미국 공영방송 PBS('11.6월~'13.6월)
- 제주 올레길 걷기 등 5대 특별이벤트 관광상품화(외래객 3만 명 유치)
- 개별여행자 대상 지방 셔틀버스 운영(서울 → 전주, 경주, 강원 등 900회)
- 6대 관광접점(출입국, 교통, 음식, 숙박, 쇼핑, 관광안내) 대상별 글로벌 에티켓 교육 등 환대서비스 개선

■ 고부가가치 관광산업 육성을 통한 관광수지 개선

▶ (추진배경) 고부가가치 관광상품 육성을 통한 외래 관광객의 1인당 관광지출 비용 확대로 경제활성화 및 한국관광의 브랜드 가치 제고

- * 주변국(일본, 싱가포르, 마카오)은 새로운 관광시장 개척을 위한 회의전시(MICE), 의료관광, 쇼핑관광을 적극 육성하고 있음
- * 회의전시(MICE) 참가 외국인의 평균지출액은 \$2,488로 외래 관광객의 평균 지출액인 \$1,208대비 2배로 회의전시산업은 대표적인 고부가가치 산업임

▶ (추진방안) 회의·전시, 의료관광, 쇼핑관광, 한류 등 고부가가치 융·복합 관광분야 집중 육성

① 회의전시 세계 중심국가로 도약

- 아태지역 허벌라이프 유니버시티(1만 명, 9월), 중국 바오젠 인센티브(1만 명, 10월), 독일 여행업협회 총회(1천 명, 11월) 등 대형 회의·이벤트 유치 및 개최 지원
- 성장잠재력 높은 '한국 대표 브랜드 컨벤션' 발굴·육성
 - * 국제회의 개최 세계 10위권 진입, 회의·전시 참가 외국인 60만 명 유치

② 의료관광 상품 다양화 및 해외 홍보마케팅 전개로 의료관광 본격 추진(11만 명 유치)

- 피부미용, 성형, 건강검진 등 의료관광상품 개발(30여개)
- 한의학 체험프로그램 운영 등 한국 전통 의료의 세계화

③ 아시아의 쇼핑천국 코리아 추진

- ‘코리아그랜드 세일’을 동북아지역 최대규모의 쇼핑축제로 육성(1만 3천여개 이상 사업체 참여)
 - * 겨울, 여름 2회 개최 / 중국 은련카드, 일본 JCB 카드사 연계
- 쇼핑인증제 실시로 쇼핑의 신뢰성 제고, 쇼핑도우미 배치로 만족도 개선
(‘10년 100개 → ‘11년 300개)

④ 우리의 주력산업인 정보통신, 조선, 철강, 자동차 등 산업시설의 관광상품화

- 모델코스 개발, 전문인력(통역 등), 물품(기념품·홍보자료) 지원 등 산업관광 본격 육성
- 고급 비즈니스 방문객을 위한 맞춤형 산업관광 프로그램 개발
- 산업관광의 랜드마크가 될 수 있는 최첨단 산업전시관 조성방안 강구
 - * 산업관광협의체 운영(문화부, 지경부, 전경련, 관광공사, 코트라 등)

⑤ 한류, 공연예술, 스포츠 등과 연계 창조형 관광콘텐츠 확충

- 한국 대표 드라마·영화의 앱 개발 및 다국어 서비스
 - * 일본어, 중국어뿐만 아니라 동남아, 중동, 중앙아시아 등 신한류 확산지역에 서비스 확대
- 해외 영화의 한국 내 촬영지원으로 한국관광 마케팅 효과 극대화
- 공연관광 활성화를 위한 상설공연 육성 및 지원
- 미래수요 반영한 관광상품 육성: 체험·레저형(승마, 요트, 골프 등)·휴양형·실버형·치유형 관광 등
- 해외 골프수요의 국내전환 위한 국내골프 활성화 대책마련(관계기관 협의체 구축)

■ 자연유산과 전통문화 자원의 명품 관광자원화

- ▶ **(추진배경)** 우리나라만의 고유한 대표 관광상품이 부족하여 국제경쟁력을 갖춘 한국 고유 관광상품 개발이 절실한 상황임
- ▶ **(추진방안)** 한국 고유의 역사문화, 자연환경, 콘텐츠를 활용한 특색있는 관광자원 개발 추진

- ① 전통문화체험 관광프로그램 개발 및 해외 홍보 마케팅 강화
 - 템플스테이, 다도 등 정신문화 체험 관광상품 개발
 - 한옥체험업(204개 → 242개) 확충, 한옥 체인 육성, 숙박예약시스템 및 서비스 수준 향상
 - 전통문화 스토리 발굴 및 전문 스토리텔러 양성
- ② 고궁 야간 개방 확대 등 고궁과 세계유산을 활용한 관광상품 개발 및 홍보
 - 조망시설 및 건축미가 있는 문화유산의 야간 관람프로그램 개발
 - * 창덕궁 달빛 기행, 덕수궁 야간공연의 확대 시행
 - 시티투어 연계 야간관광(남대문, 동대문, 고궁, 청계천 등), 야간공연 활성화 추진
 - 전국 각지의 세계문화유산 연계 관광상품 개발 및 홍보
- ③ 해파랑길(688km), 삼남대로(410km), 10대 가람길 등 한국형 산티아고 가는 길 조성
 - 지역 역사·문학과 융·복합된 길 문화 콘텐츠 창출
 - * 길 주변 나들가게(길 안내·홍보 파트너 및 쉼터), 민박 지원으로 지역소득 창출
- ④ ‘자동차 없는 섬, 금연의 섬’(중도) 등 한국 고유의 슬로시티 관광모델 육성
 - * 천일염, 생태자원, 슬로푸드(대봉감, 어죽) 등 슬로시티 특화상품 개발

세부과제 5-2 관광산업 민간투자 촉진

■ 관광숙박 인프라 획기적 확충

- ▶ **(추진배경)** 증가하는 외래 관광객에 비해 수도권 지역의 관광호텔 객실 이용률은 85~90%에 달해 숙박시설 부족 심화
- ▶ **(추진방안)** 관광 숙박시설 확충을 위한 민간투자가 촉진될 수 있도록 제도개선 추진 및 우리 고유문화를 체험할 수 있는 대체 숙박시설 확충

- ① 「관광숙박시설 확충지원 등에 관한 특별법」제정으로 수도권 지역에 관광호텔 3만실이 확충될 수 있도록 민간 투자여건 조성(2011년 2만 실 착공, 2012년 1만 실 착공)
 - 서울, 인천, 경기도 등 수도권 지역에 중저가 관광숙박시설 확충
 - * 감정가격 이하로 토지공급, 주택과 관광호텔 복합건축 허용, 용적률 인센티브 등
- ② 수도권지역에 대규모 관광복합시설 단지 조성 추진(쇼핑·회의·숙박시설 등)
 - * 서울: 마곡지구, 잠실운동장 주변 등 한 곳을 외려 관광객을 위한 대규모 관광숙박 시설로 조성 및 회의전시 복합지구 지정
 - * 경기도 고양: 관광호텔 4,100실, 테마파크, 쇼핑, 한류문화시설 등을 갖춘 관광문화단지(한류월드) 조기 준공 지원
- ③ 우수숙박시설(290개 → 400개) 등 쾌적하고 저렴한 대체숙박시설 확충

■ 광역권 관광개발 사업 민자유치 촉진

- ▶ **(추진배경)** 관광자원이 풍부한 수도권 이외 지역에 관광인프라 투자 확대를 통하여 일자리 창출과 경제 활성화 필요
- ▶ **(추진방안)** 낙후지역 대상 민간주도의 대규모 관광개발 프로젝트투자 촉진
 - ① 기업투자 적극유치(세제지원, 투자유치설명회 개최 등)를 통한 관광레저도시 개발 활성화
 - 2012년 1단계 사업(골프장, 콘도 등) 준공 위한 개발사업 촉진
 - ② 광역 관광개발, 관광단지 추진으로 지역경제 활성화
 - 관광(단)지 내 도입가능시설 확대(허용형 열거 → 금지형 열거)으로 민간투자 촉진
 - 관광서비스 연구개발(R&D), 관광벤처 활성화로 관광의 미래 동력 발굴
 - * 남해안 해양관광 클러스터 조성(고하도 이충무공 역사테마파크 등 12개 사업)
 - * 3대문화권 문화생태 관광사업 추진(세계유교선비문화공원 조성 등 21개 사업)
 - ③ 새만금의 관광자원화를 위한 ‘새만금 문화관광 추진전략’ 수립(11.5월)
 - 새만금 전래이야기, 특화 소재, 연계 관광상품 등 콘텐츠 발굴

■ 관광수요 확대를 통한 민간투자 활성화 유도

▶ **(추진배경)** 내수관광 수요부족으로 민간투자가 부진함을 감안, 국민 관광수요 확대를 통한 민간투자 유도로 관광의 선순환 유도

▶ **(추진방안)** 새로운 관광소재 발굴, 우수여행상품 정보제공, 지역과 협력 강화

① 국내 여행상품 개발·홍보 지원으로 생활관광 촉진

- ‘이달의 가볼만한 곳’, ‘지역축제’와 연계 ‘이달의 추천여행상품’ 선정·홍보 지원
- ‘내나라 먼저 여행!’ 국제경쟁력있는 우수 국내여행상품 개발
- 여행상품 ‘온라인시장’ 운영(‘11.1월 개장)으로 여행사·여행업계 간 또는 여행업계·소비자 간 여행상품 정보제공 및 거래 활성화(300개 사업체)

② 청소년 교육여행 및 가족여행 활성화

- 역사전통, 문화예술, 과학탐구 등 학교 교과과정과 연계한 우수 여행프로그램 발굴 및 청소년 체험 지원(교육시간 인정추진, 교과부 협력)
- 가족단위 여행 적합 여행코스 발굴 및 체험 행사 실시(약 4천가족)

③ 지역관광과의 연계·협력을 통한 지역관광 활성화 방안 모색

- 교통·숙박·문화·지역 여행상품·축제·관광상품을 통합한 ‘한국관광 통합이용권’ 운영(할인, 포인트 적립 등 혜택 부여)
- * 서울에 이어 ’11년 상반기중 부산(’11.1월), 경남(’11.상반기) 확대

세부과제 5-3 4대강 문화관광개발로 국민 여가활동 수요에 부응

■ 새로 조성된 강변인프라 이용활성화에 범정부적 역량 결집

▶ **(추진배경)** ’11년 하반기 4대강 사업 완공 이후 새로운 수변공간 활용에 대한 국민적 열망에 부응하는 사업 발굴 필요

- * 일반국민 1,000명 여론조사(문화관광연구원이 월드리서치에 의뢰, '10.12월)
 - “지난 1년간 여가관광 목적 강변 방문여부”: 37.7%가 방문 경험 응답
 - “4대강 사업 후 강변 여가관광시설 확충시 방문의사”: 93.8%가 긍정 답변, 강변 여가관광 인프라에 높은 기대감 표시

▶ (추진방안)

- ① 문화체육관광부를 중심으로 관계부처가 협력, 공동사업 적극 발굴
 - 사업 시행시 해당 지자체·지역단체 등과 공조, 성과 극대화 추진
- ② 문화예술·체육·관광 등 국민여가 활성화 프로그램, 4대강 자전거 축제 등 범국민 참여행사, 생태체험 및 농어촌 축제 등 사업 추진
 - 문화와 생명이 생동하는 ‘국민 모두의 강’ 만들기를 목표로 청년층, 동호인 등 각계 각층이 참여할 수 있는 다양한 행사 개최
 - 강변 관광명소, 이벤트 등 ‘우리강 100배 즐기기’(가칭) 정보 수록
 - * 「녹색관광포털」(www.녹색관광.kr)로 강변에서 열리는 관계부처 주요사업을 스마트폰 등으로 정보 서비스 계획
- ③ 주요 사업 홍보물 제작과 온라인 등재 등 지속적 홍보 전개
 - 사업별 사전 설명회 개최, 트위터·블로그 활용 홍보
 - 지역행사시 지역언론, 지방방송 등 공동 참여방안 마련

■ 강별 문화예술 축제, 레저스포츠 활성화

- ▶ (추진배경) 수변 생태공간을 예술공간, 레저스포츠 대회장 및 도보여행지로 적극 이용하고 강 주제의 다양한 이야기 소재를 발굴

▶ (추진방안)

- ① 강변 문화예술 시설, 공연장 등을 활용한 「강가의 가을 축제」 개최
 - 4대강 일원의 기존 축제를 발전시켜, 강 중심 문화축제 적극 육성

- ② 레저스포츠 인프라 및 생태자원 활용, 체육행사 및 도보여행 활성화
 - 자전거대회/철인3종경기 등 전문스포츠와 지역 생활체육 활성화
 - 강변 탐방로 걷기대회 「4대강 가람길 체험 국민축제」 개최
- ③ 「우리 강 이야기 공모전」 개최 및 강 문화유산 3D 영상물 제작
 - 지역별 스토리 공모전(예선), 전국대회(본선)를 거쳐 대표작 엄선
 - 강별 자연문화유산을 3D 영상물로 제작, 강 콘텐츠 체계적 활용

■ 강변 관광인프라 확충을 위한 선도사업 시행

- ▶ (추진배경) 4대강 사업으로 복원되는 강과 친수공간을 여가와 삶의 질 향상에 기여하는 명품 관광레저 시설로 조성 필요

▶ (추진방안)

- ① 강 살리기 사업성과를 체감할 수 있는 선도사업 실시
 - 역사문화 복원(한강·영산강), 생태녹색 뱃길(금강), 레저스포츠 확충(낙동강)
 - * 2차 선도사업 착수('12년~), 강별 특화사업 등 연차별 과제 추진
- ② 강변 주요 경관명소에 「사진 찍기 좋은 녹색명소」 조성
 - 명소 촬영지 표준모델 보급(20개처, 연차적 확대), 사진공모전 개최
- ③ 강변 폐선철도를 친환경 녹색관광지로 재창조('11~'13년)
 - 경춘선 폐선(북한강 강촌역 중심), 중앙선 폐선(팔당역을 4대강 자전거여행 기점), 경전선 폐선(낙동강 김해)을 레일바이크 등 녹색 여가공간으로 개조

■ 지역경제에 도움을 주는 관광여행 프로그램 적극 시행

- ▶ (추진배경) 4대강 주변 관광경제 활성화로 주민소득 및 일자리 증대 등 4대강 사업효과를 가시화할 필요성

▶ (추진방안)

- ① 강변관광 거점지역에 「10대 명품 녹색관광코스」 개발, 마케팅
 - 명품보, 나루터, 문화재, 템플스테이 등을 연계한 체류형 패키지 여행상품 출시
 - * 여주/충주, 부여/공주/서천, 담양/나주, 예천/상주/창녕 등 거점 여행상품 개발
- ② 4대강 사업 전/후 관광 거점지역 여행패턴 변화
 - 당일 관광 → 체류 관광으로 관광경제 활성화 직결
 - * 전: 세종대왕릉·신록사·목아박물관(수도권 당일 관광형)
 - * 후: 명품보(3)·생태습지·자전거길·황포돛배 등 추가조성 인프라 활용(1박2일형)

■ 지속가능한 녹색관광 실현

- ▶ (추진배경) 저탄소 녹색성장 정책에 부응, 환경적으로 지속가능한 관광산업 발전 및 탄소배출량 관리

▶ (추진방안)

- ① 한국형 생태관광 모델사업 정착, 관광을 통한 환경의식 제고
 - 주요 관광지, 여행상품을 대상으로 '생태관광 인증제' 도입(환경부와 공동)
- ② 관광산업 탄소배출 저감을 위해 「배출량 관리체제」 시범 실시
 - 대형호텔·리조트 등 배출량이 많은 업체와 공조, 배출량 감축 추진
 - 저탄소 우수 여행상품(자전거 여행·기차 여행 등)에 대해 '녹색관광' 인증서 등 여행업계와 공동 캠페인 전개
- ③ 친환경적인 저탄소 관광개발 매뉴얼 보급
 - 4대강 문화관광권 개발사업 등을 저탄소 녹색관광 기조에서 추진

중점과제 6 스포츠의 국제 경쟁력을 강화하겠습니다

세부과제 6-1 스포츠외교 강화

■ 2018 평창동계올림픽 유치 총력 지원

- ▶ **(현황)** IOC, 공식후보도시로 평창(한국), 뮌헨(독일), 안시(프랑스) 선정('10.6.22.)
- 신청도시파일('10.3.10. 제출)과 공식 PT 결과, 평창과 뮌헨이 앞선다는 평가
 - ▶ **(추진방안)** '아시아의 동계스포츠 확산' 명분과 'IOC 위원별 맞춤형' 유치활동으로 유치 성공 견인
- ① 1단계('10.12.~'11.2월): 후보도시파일 제출(1.11.), IOC 현지실사(2.14~20.) 등 IOC 공식 일정의 완벽한 마무리
 - ② 2단계('11.3.~'11.6월): 국내외 국제행사 계기 홍보, 동계스포츠 발전 방안 발표, 개도국 사업 지원 등으로 해외 유치활동 총력 지원
* AIPS 총회(3월, 서울), 스포츠어코드(4월, 영국), 후보도시 브리핑(5월, 스위스)
 - ③ 3단계('11.7월): 개최지 선정 IOC 총회(7.6.) 계기 막판 표심 확보 주력

■ 2011 대구육상선수권 대회(8.27.~9.4.) 성공 개최 지원

- ▶ **(현황)** 213개국 6천여명이 참가하는 세계 3대 스포츠대회의 하나
- 경기장, 선수·미디어촌 등 대회시설 공정률 85%('11.7월 완공 예정)
- ▶ **(추진방안)** 문화·체육·관광이 어우러지는 축제의 장 조성, 국민 참여를 통한 육상 저변 확대 및 국가브랜드 제고 계기로 활용

- ① 2011년을 대구지역방문의 해로 지정, 대구그랜드세일(숙박, 쇼핑) 및 대구세계문화 축제(5월)와 연계하여 운영
- ② 대회준비 및 운영역량 강화로 무결점 대회운영 실현
- ③ CEO 리더십에 기반한 육상 경기력 향상으로 개최국에 걸맞은 성적 달성
 - ▲ 육상드림팀(100명) 집중 육성
 - ▲ 육상연맹 혁신, 선수육성체계 제도화·과학화
 - ▲ 전문외국인 코치 영입, 선진기술 지도체제 확립(5개 종목)

2011 대구육상선수권대회 경기력 목표

10개 종목에서 세계 톱 10위권 진입 → 마라톤단체(남·여), 창던지기(남·여), 세단뛰기, 경보, 110미터 허들, 400미터 계주, 장대높이, 멀리뛰기

■ 세계적 수준의 국제스포츠 인재 육성

- ▶ **(현황)** 스포츠인재는 스포츠외교력의 핵심자원이나, 국제기구 임직원 진출 등은 스포츠 강국으로서의 경기력에 비해 여전히 미진한 실정
 - * 국제(세계·아시아) 체육기구 한국인 임직원 현황('10.12월 현재)

	회장단	사무국	집행위	분과위	기타	계
국제기구	15	3	27	65	4	114
아시아기구	49	22	18	90	11	190

- ▶ **(추진방안)** 실무능력과 국제감각을 갖춘 핵심인재 양성·활용
 - ① 체육인(선수, 심판, 지도자 등) 선발, 외교인력 양성교육 실시(130명)
 - * 차세대 스포츠인재 양성과정 운영, 지도자·심판 대상 국제자격 취득 지원 등
 - ② 국내외 인턴 등 현장체험 기회 제공, 국제감각 배양 및 국제기구 진출 도모(62명)

■ 태권도를 세계적 문화·관광자원으로 육성

- ▶ **(현황)** 태권도는 전세계 192개국 7천만 명이 즐기는 한국 대표 브랜드
- ▶ **(추진방안)** 태권도 국제교류 활성화 및 인프라 구축
 - ① 태권도사범(12개국)·시범단(20개국)·봉사단(30개국)·대학생 인턴(미국, 90명) 파견
 - ② ‘태권도 통합 브랜드’ 활용, 태권도의 세계화 및 통합 이미지 제고
 - ③ 태권도공원 본격 조성·운영 준비 및 태권도 상설공연장 건립

세부과제 6-2 체육활동 참여여건의 획기적 개선

■ 학교체육 정상화 정착

- ▶ **(현황)** 입시위주 교육에 따른 일반학생 체육활동 기회 부족, 학생선수 수업불참 등 학교체육 파행 운영
- ▶ **(추진방안)** 그동안 진행되어 온 학교체육 정상화 방안의 본격적 실시 및 확산으로 교육 현장에서 선진형 학교체육 문화의 정착
 - ① (일반학생) 초등학교 스포츠강사 확대 배치(1,223명 → 1,500명), 학교스포츠클럽 대회 활성화 등 일반학생 체육활동 활성화
 - ② (학생선수) 주말리그제 확대(초중고·대학 축구, 고교아이스하키, 대학농구 → 고교 야구, 대학 배구), 학생선수 학습권 보장제 본격 실시
 - * 일정 수준의 학업성적 미달시 대회 참가 제한('10년 시범, '11년 초등 4~6학년부부터 실시)
 - ③ ‘한국대학스포츠총장협의회’ 운영 지원을 통해 공부를 병행하는 대학스포츠 리그제 정착 및 일반학생 체육활동 장려

■ 체육시설에 대한 주민 접근성 확보

- ▶ **(현황)** 지속적인 확충에도 불구하고, 증가하는 체육활동 수요에 비해 여전히 생활체육 시설은 부족하며, 활용도 미흡

* 국민 1인당 체육시설 면적은 3.20㎡, 적정면적은 5.70㎡

- ▶ **(추진방안)** 체육시설의 주민 활용도 제고 및 지속적 확충

- ① (체육시설 활용도 제고) 모범사례 전파 및 이용여건 개선 중점 추진

- 광주야구장 등 노후 전문체육시설 개·보수 지원(244억 원)

- * 매년 체육진흥투표권 총 수익금의 5% 배분, 개·보수비용의 30%(5년간('10~'14) 한시 지원)

- 전국 지자체 공공체육시설 이용안내시스템 구축·운영

- * 운동장, 체육관 등 약 3,300여 개소 위치, 현황, 프로그램 등 정보 제공

- 공공체육시설 활용도를 점검, 운영 모범사례 발굴·포상 및 전파

- * 우수 자치단체 포상, 기금 생활체육시설 설치사업 우선 지원 등 인센티브 부여

- ② (체육시설 확충) 주민들이 인근에서 쉽게 접근·이용할 수 있는 생활공감형 생활체육 시설의 확충(총 221개소 신규조성 지원)

- 국민체육센터(10), 운동장체육시설(170), 다목적체육관(25), 생활체육공원(9), 노인건강체육시설(2), 농어촌복합체육시설(5) 등

- ③ 지도인력, 프로그램 공급을 통한 생활체육의 체계화·활성화

- 생활체육지도자(1,450명), 어르신 생활체육 전담지도자(500명) 등 총 1,950명을 16개 시·도(232개 시군구) 배치·운영, 생활체육종목 지도 및 프로그램 보급

- 트레킹, 걷기(달리기 포함), 등산, 자전거 타기 등 4개 종목에 대한 전국민 대상 강습회 운영 및 교재 제작·배포(16개 시·도, 연간 1,000회 운영)

- 전국규모 동호인대회(120개), 시·도 종목별 대회(500회) 등 다양한 종목별 생활체육 대회 지원

■ 프로스포츠 활성화를 위한 정책 지원 강화

- ▶ **(현황)** 관람객 수의 증가 추세에도 불구하고, 재정적자, 선수 및 팬 저변 취약, 해외 프로스포츠콘텐츠 범람 등 시장전반의 경쟁력은 미흡
 - 민속씨름의 경우 선수저변 약화, 관중 감소, 프로씨름단 해체 등 자생기반이 급격히 약화
 - * (’10. 4월기준) 214개팀, 1,618명 선수등록(’06년 244팀, 1,993명에서 지속적 감소추세)

- ▶ **(추진방안)** 저변 확대와 자생력 제고를 중점 지원
 - ① (프로스포츠) 쾌적한 관람환경 조성과 우수선수 발굴 중점 추진
 - 지방자치단체 프로경기장의 관람시설 현대화 및 수익시설 개선 유도
 - 체육진흥투표권 주최단체 지원금(10%)의 60%를 지역 초·중·고, 유소년클럽 육성에 지원(연간 292억 원 규모)

 - ② (민속씨름) 씨름대회 활성화와 프로씨름단 창단 유도
 - 체중 상한제 등 경기규칙 및 경기운영 방식을 개선
 - * 현행 체중제한을 두지 않고 있는 최종량급인 백두급 선수의 체중 상한선을 160kg으로 제한하여 2011년 경기부터 적용
 - 전국 지역별 실업팀을 기반으로 지역연고 씨름대회를 개최하여 프로씨름단 창단을 유도
 - * 씨름리그전(’10년 개최, 14개 시·도 18개 실업팀 참가) 결과를 반영, 전국 6개 권역별 지역연고 씨름단을 구성, 홈어웨이 방식으로 리그전 및 왕중왕전 개최

세부과제 6-3 전문체육의 체계적·전략적 육성

■ 우수선수 체계적 양성으로 세계 10위권 경기력 유지

- ▶ **(현황)** 국제경기대회에서의 성공은 막대한 유무형의 가치를 창출
 - 세계 각국은 국제경기대회를 개인경쟁에서 국가경쟁으로 확대, 우수선수 양성을 위한 국가적 지원을 강화하는 추세

- ▶ **(추진방안)** 선수양성 체계를 내실화하고, 훈련시설을 확대·개선
 - ① 체육영재(육상, 체조, 수영 등 700명) → 꿈나무(8종목, 300명) → 후보(28종목, 1,300명) → 국가대표(46종목, 1,365명)의 우수선수 양성체계 운영
 - ② 국가대표 종합훈련원 1단계 사업을 완료(진천, '11.8월, 15종목 350명 훈련지원)하고, 2단계 사업('12~'17) 진행을 위한 예비타당성 조사, 기존 시설(태릉선수촌, 태백분촌)과의 효율적 역할분담 추진
 - ③ 2012 런던올림픽 대비 경기력 향상 특별지원 추진
 - * 국외 특별훈련 및 정보수집, 전문트레이너 및 전담물리치료사 지원, 종목군별(구기종목군, 개인종목군, 체급종목군, 다메달종목군 등) 차별화 훈련 실시

■ 비인기 종목 경기력 향상 및 저변 확대

- ▶ **(현황)** 선수, 성적 등에서 일부 인기종목 편중현상 심화에 따라 비인기·동계종목의 선수 발굴 및 수급 차질 발생
 - 여자축구는 발전가능성에도 불구하고, 팀 해체 및 창단 기피, 대학 및 실업팀 부족으로 인한 선수 진로차단 및 수급곤란 등 문제 상존
 - * '10년 현재 등록팀 63개, 등록선수 1,448명(일본은 '09년 기준, 1,224개팀, 27,681명)

- ▶ **(추진방안)** 경기력 향상과 저변 확대를 중점 추진

- ① (비인기 종목) 팀 창단 지원 및 훈련여건 개선을 중점 지원
 - 비인기종목 청소년대표선수 양성과정 운영(핸드볼, 체조 등 20종목 각 30명)
 - 공공기관 경영실적 평가기준 개선(기재부 협조), 실업팀 창단시 팀 운영비·인건비의 10% 법인세 감면 등 비인기 종목 실업팀 창단 적극 추진
 - 접속률 제고, 스폰서십 유치 등을 통해 비인기종목 인터넷 중계 (<http://tv.sports.or.kr>, KsportTV) 활성화 추진
 - 설상종목 상설 전용훈련장 운영('10.12~'11.3월, 알펜시아 및 용평), 국가대표 훈련일수 확대(연 180일 → 210일) 등 동계종목 훈련여건 개선
- ② (여자 축구) 팀 창단 및 운영 지원을 통한 선수진로 확보 및 저변 확대
 - 초·중·고 및 대학팀 창단 지원(총 15개팀) 및 실업팀 창단 추진(국민체육진흥공단, 스포츠포토 등)
 - K 리그 및 WK 리그팀 산하 유소년클럽팀 운영 지원(10억 원)
 - 초·중·고 여자축구팀 운영 지원(지도자 처우개선, 팀당 훈련비 및 용품지원, 대회참가 보조금 등)

■ 스포츠영웅 프로젝트 추진 및 연금제도 개선

- ▶ (현황) 경기력 향상에 집중된 체육정책으로 체육인에 대한 정책지원은 소홀하였으며, 은퇴선수에 대한 체계적, 실질적 지원 필요
- ▶ (추진 방안) 체육인에 대한 재정지원의 내실화와 은퇴 체육인의 사회적 활동 및 예우 등의 문제에 대응
 - ① '사이버 체육인 명예의 전당' 설립, 불우한 은퇴 스포츠영웅에 대한 지원방안(활동, 재정지원 등) 마련 등 '스포츠영웅 프로젝트' 추진
 - * 체육분야 공로자 중심의 인물, 역사, 정보, 체험이 통합된 사이버공간으로서, 현재 진행 중인 연구용역('10.12월 말 종료)을 토대로 세부실행계획 마련 후 설립
 - ② 올림픽 메달별 연금액 격차 해소(2012런던올림픽부터 적용), 선수 징계에 따른 연금 일시 중지 조항 신설 등 메달리스트 연금제도 개선
 - * 현행(금 100만 원, 은 40만 원, 동 30만 원) → 개선(금 100만 원, 은 75만 원, 동 50만 원)

중점과제 7 문화 한국의 브랜드를 높ی겠습니다

세부과제 7-1 해외문화홍보 인프라 확충 및 교류 확대

■ 해외문화홍보 인프라 확충

▶ (현황)

- ① 현재 12개국 16개 문화원(4개 코리아센터 포함) 운영 중
 - 호주·스페인·인도네시아·필리핀 문화원('11년 3~5월 개원)
 - 인도·멕시코·터키·헝가리 문화원('11년 중 추진)
 - 권역별 핵심거점 문화원의 「코리아센터」 전환
 - * 뉴욕코리아센터 시설공사 착공(9월 예정), 싱가포르 코리아센터 건립 기본계획 수립(2개소 모두 2013년 개원 목표)
 - ☞ 2008.2월, 12개 문화원 ⇒ 2011.12월, 24개 문화원

- ② 문화원 예산수요 대폭 증가(재정 부담), 문화원 당 지원규모 감소

▶ (추진방안) 유관기관 및 민간단체 협력사업 개발, 권역별 핵심사업 발굴 등 문화원 사업의 전략적 수행

- ① 해외문화원의 양적 확대
 - 해외에서의 한국문화원 설립 희망국가 증가, 특히 한글 및 태권도 등의 수요 급증 추세
 - 그 동안의 선진국(미국, 일본, 영국)중심에서 탈피, 장기 국가 전략에 의거 남미, 중동, 아프리카, 동유럽으로 확대 설치

* 정상외교 결과, 한국문화 관심촉발지역, 자원개발 개척지 등을 종합적 반영, 전략적 요충지 중심으로 해외문화원의 균형적 배치

⇒ 30개국 37개 지역으로 지속 확대

* 영국 BRITISH COUNCIL 104개국 201개소, 독일 GOETHE INSTITUT 91개국 167개소

② 해외문화원의 질적 변화

- 복합문화공간으로서 예술·문화산업·관광·체육·저작권 등의 해외마케팅 종합 지원 기능 강화
- 문화원별 'Korea Week' 등 대표특화사업 발굴 확대
 - * 한국가요콘테스트(동경), 한국영화축제(LA), 한국음식축제(프랑스)
- 재외 한국문화원 이미지 통합 및 한국대표 문화브랜드화

■ 업그레이드 한국이미지 국제적 확산

- ▶ (추진배경) 서울 G20 정상회의에서 이룬 '코리아 이니셔티브'를 통해 코리아 프리미엄 창출 및 확산 필요

* 한·미, 한·EU FTA 등을 통해 넓어진 경제영토와 국가이미지 상승으로 브랜드지수 상승
- 삼성경제연구소('10): 18위, 뉴스위크('10): 베스트 국가 15위
* 아르헨티나 주요일간지 'LA NACION'지는 '한국이 중남미에 주는 교훈' ('10.11.16.)에서 반세기 전 1인당 국민소득이 아르헨의 1/5에 지나지 않던 한국이 지금은 2배 이상 잘사는 국가라고 극찬

▶ (현황)

- 코리아넷(Korea.net) 운영 등 다양한 매체·수단을 활용, 해외홍보를 추진하고 있으나 기대효과는 국정성과에 미치지 못하는 수준
 - * 젊은 계층을 대상으로 한 SNS(트위터, 페이스북, 유튜브 등 6개) 서비스 부족
- 초청 해외언론인의 자국 기사에 대한 국내순환 홍보 미흡
 - ⇒ 최근 급격히 높아지고 있는 한국위상을 뒷받침할 수 있는 해외홍보 시스템 강화 필요

▶ (추진방안)

- ① (국정성과 체감홍보) 해외홍보시스템 강화 및 협력체계 구축
 - 코리아넷 기능 강화를 위해 국내 언론사와의 콘텐츠 제휴, 국정관련 기사 구입 및 번역 ⇒ 코리아넷 게시
 - 정부·지자체·공공기관 초청 언론인(약 700여명)의 자국 기사를 취합, 코리아넷에 전재
 - * 주한외국인 대상 국내영자지(KH, KT 등) 국내순환 홍보 병행 추진
 - 국내외 주요인사의 글로벌 미디어 대상 회견 및 기고 확대
 - 정부대표 다국어 포털 사이트 '코리아넷' 매체 인지도 제고
 - * 서비스 언어 확대(5개어 → 9개어), Google 등 국내외 포털과의 연동,
- ② (뉴미디어 홍보강화) 미디어 빅뱅에 따른 뉴미디어 적극 활용
 - 소셜미디어 활용을 전 재외문화홍보관에 확산, 글로벌 네트워크 구축 및 실시간 홍보 강화
 - 아이폰, 아이패드 등 모바일 디바이스 활용한 국가홍보 어플리케이션(App) 개발 활성화
- ③ (타겟 확대) 소프트 파워를 이끌고 있는 젊은세대 주요 타겟화
 - 재외문화원과 연계, 현지 젊은 세대 '해외기자단' 선발 운영(50명)
 - * 코리아넷 공식 블로그 개편('11. 1월말)을 계기로 해외기자단으로 활동
 - 대학생 해외봉사단을 '한국 알림이 민간문화사절단'으로 활용
- ④ (외국인 수요자 관점 반영) 해외홍보 영상물 제작 효율화 추진
 - 기존의 광고·홍보 영상물에서 탈피, 외국인 관점에서의 프로그램 제작
 - 미국 공영방송(PBS)등 해외 현지 제작기반과 네트워크를 활용

■ 해외문화교류 활성화 방안

▶ (추진배경) 한국문화의 해외진출 및 확산, 국제문화교류 성과 제고를 위한 전략적 기획 및 접근 강화

▶ (추진방안)

① (사전기획 수립 및 전략화)

- 연차별 문화교류계획 사전 수립 및 체계적 시행(3개년 계획)
- 지역별, 권역별 특성에 따라 차별화된 기획 프로그램 운영
 - △ 친숙지역: 완성도 높은 소규모 프로그램 집중 소개
 - △ 교류 다변화 필요지역: 한국문화 종합 소개(전통·현대·퓨전)
- 유관기관 해외교류사업 연계(영화제, 태권도 시범단 파견)
- 주요 계기 국제행사시 전체행사 종합 기획(예술감독 선임)

② (주요 계기 활용): 수교 기념, 국제행사 계기로 문화협력 강화

- 네덜란드, 그리스, 포르투갈, 벨기에, 호주 수교 50주년 계기 활용

* 한·EU 간 FTA 발효('11.7)와 연계, 유럽권 한국문화 진출 활성화 도모

- 인도, 카자흐스탄 '문화교류의 해' 행사 계기 "한류" 확산
- APEC(11월, 하와이) 연계 멕시코 등 중남미국가 순회 공연
- G20 국가 주요 문화예술인 초청 교류사업 신규 추진(연 1~2회)

③ (종합관리시스템 운영) 해외문화홍보 통합관리체계 구축

- 범정부적 「대외문화교류정책협의체」 운영으로 유관기관간 업무중복 방지 및 시너지 효과 제고

■ 문화예술 한류 조성

▶ **(추진배경)** 한국의 문화가치 확산 및 문화한국으로서의 도약을 위해 문화산업분야의 한류를 문화예술분야로 확대 필요

▶ (추진방안)

- ① 거점 축제(아비뇽축제, 에딘버러축제 등) 및 극장(파리 국립민중극장, 이스라엘 수잔 텔라센터)에 대한 전략적 해외진출 지원
 - 향후 다른 축제·극장 해외 진출 확산을 위한 발판으로 활용
- ② 외국 주요 대학 및 초·중등학교로 전통예술 해외 강습·강의 확산
 - * 미국, 유럽, 중국 등 해외 우수 대학 및 중·고교 음악과목으로 강의('10년 10개교)
- ③ 문화 콘텐츠의 전략적 육성 및 해외진출 지원 강화
 - (신한류의 접화) 드라마에 이어 K-POP이 이끄는 신한류 재점화를 위해 「한류 확산 전략회의」(유관기관-민간-전문가) 신설·운영
 - * 해외음악 채널 편성, 샷포로·파타야 현지 K-POP 페스티벌, 아시아송 페스티벌(대구), 신인가수 육성 등 대중음악 지원강화(22억)
 - (현지기반 유통체계) 해외 현지 맞춤형 한류 콘텐츠 소개·판매 유통망 및 다국적 한류스타 팬클럽 운영·초청
 - (한류스타의 거리) 한류의 관광수요 흡수 및 한류 소개·자료관 등으로 구성된 전시, 거리 조성

■ 한국어교육 대표브랜드·세종학당·본격 확산

- ▶ **(현황)** 부처별 한국어 보급기관들이 해외 산재해 있으나 지역 편중 및 표준 교육과정 부재 등 체계적인 한국어 세계화 전략 부재
- '09년 이후 세종학당 브랜드화 추진의 기반 구축에 집중, 향후 세종학당의 본격 확산을 위한 체계 정비, 시스템 고도화 추진
 - * '09년, 4개국 14개소 → '10년, 12개국 23개소

▶ (추진 방안)

- ① 「세종학당」 설립 확대 및 브랜드화 지원
 - 한국어 수요 급증지역에 세종학당 설립 확대(23개소 → 40~50개소)
 - 국외 한국문화원, 한국교육원과 국내 다문화가족지원센터 등을 세종학당으로 공동 브랜드화(59개소 → 150개소)
- ② 온라인 한국어 학습시스템 · 누리-세종학당 · 본격 운영
 - 수요자별(일반인 · 외국인근로자 · 이주민가정 등) 교육콘텐츠 확충
 - 다국어 사이트 확대(6개 언어 → 8개 언어)
 - * '10년, 6개언어(한국어, 영어, 중국어, 베트남어, 몽골어, 타이어)
 - * '11년, 2개언어 추가(스페인어 · 러시아어)
- ③ 세종학당의 표준 교재 개발 및 교원 양성과정 운영

■ 로마자표기법 영향평가 후속조치 실시

- ▶ (추진배경) 각종 어문규범이 국민의 국어사용에 미치는 영향, 어문규범의 현실성 · 합리성 등의 평가를 통한 언어환경 변화에 부응
- ▶ (추진방안) 로마자표기법 영향평가 결과 보고('11.1~2월/국어심의회) → 공청회 · 세미나 등 여론 수렴('11년~)

※ 로마자표기법 영향평가('09.12~'10.12월) 결과

- ① (표기실태) 공공영역(국내 교과서, 관광지 안내판 등)에서 현행 표기법을 100%에 근접하게 준수, 민간영역(기업 · 대학 · 병원 등 주소)에서는 60.4% 준수, 외국 주요언론(8개 언어권)에서는 48.7%가 현행 표기
- ② (발음실태) 외국인을 대상으로 분석 결과, 발음의 정확성은 양 표기법이 유사한 수준으로 저조

세부과제 7-2 세계와 함께하는 문화

- ▶ **(현황)** G20 정상회의, T.20, 문화예술교육대회, 올림픽·월드컵 개최 등으로 국제사회에서 문화국가 이미지는 높아지고 있음
 - 개도국·저개발국의 문화발전을 위한 지원을 하고 있으나, 기여도는 상대적으로 미흡한 실정
 - * 문화분야 저개발국 지원 규모('06년~'10년): 전체 160.74억 원
 - 문화동반자 106억 원, 유네스코신탁기금 6억 원, 해외청년봉사단 4.8억 원, UNWTO-STEP 28.34억 원, WIPO 11.6억 원, 문화유산보존(문화재청) 4억 원

- ▶ **(추진방안)** 개도국 문화, 관광, 체육 분야 동반 성장을 위한 지원과 쌍방향 교류를 지속적으로 확대하여 국가위상 제고
 - (문화동반자) 문화예술 전문가 초청 연수를 통한 쌍방향 교류협력 관계 구축 (아시아, 남미, 아프리카 지역 35개국 70명)
 - (해외작은도서관) 아프리카 등 교육문화 인프라가 열악한 저개발국을 중심으로 사업규모 점진적 확대(15개소 5억, 1개소당 35백만 원 내외)
 - * '07년~'10년 가나, 탄자니아, 모잠비크 등 아프리카 3개국에 17개소 조성
 - (문화유산 보존) 개도국의 문화유산 보존 관리를 위한 제도 및 기술 지원 (아시아지역, 유네스코 등재유산 자원 발굴 및 등재 지원)
 - (문화예술) 아시아 국가와의 예술커뮤니티 구축 강화(23개국)
 - * (동남아시아 10개국) 한·아세안 오케스트라 운영 내실화
 - * (중앙아시아 6개국) 신화·설화를 토대로 한 창작 시나리오 국제공모전
 - * (남아시아 17개국) 아시아 무용위원회 및 무용단 창설준비(동남아 10개국 포함)
 - * 서아시아(영상)·동북아(전통연희) 예술커뮤니티 구축기반 마련('12~13년 추진)
 - (문화산업) 유네스코 신탁기금을 통해 아태 및 중앙아시아, 아프리카 지역의 전통 문화산업의 보존과 발전을 지원('11년 5억, 격년사업)
 - * 디지털원형 복원('07년, 몽골·베트남), 전통수공예 보존('09년, 카자흐스탄, 우즈베키스탄), 전통수공예 보존 및 음악산업 엔지니어링 교육('11년, 몽골·베트남, 부르키나파소)

- (저작권) 우리 문화콘텐츠가 진출한 주요 개도국의 저작권 환경 개선을 위해 학술 교류, 정책 지원 등 협력 사업 실시('10년 2.4억 원 → '11년 4.0억 원)
 - * 문화부-세계지적재산권기구(WIPO)간 저작권분야 신탁기금 설치에 관한 협정 체결('06.3월) 이후 중국, 태국, 베트남, 인도 등에 단속 기법 연수 실시
- (관광) UNWTO 지속관광빈곤퇴치(ST-EP)재단을 통해 저개발국의 관광수공예 개발 등 프로젝트 시행
 - * 2010년 T.20 관광장관회의시, 가나에 관광안내관 30만불 지원 MOU 체결
 - * SNV(네덜란드 공적원조기구) 등과 매칭펀드 조성을 통해 개도국 관광발전 지원 사업 수행('08년부터)
- (체육) 체육용품 지원, 선수단 초청 합동훈련, 지도자 파견 등 개도국의 체육활동 및 경기력 향상을 지원

중점과제 8 소통과 공감으로 국정성과 체감도를 높이겠습니다

▶ 현황 분석

- 친서민정책 · G20 정상회의 계기 국격 제고 등 주요 국정성과에 비해 국민의 정책 홍보 체감도가 기대에 미치지 못하는 상황
⇒ 정부4년차를 맞아, 정책의 필요성에서 성과 홍보로 전환하여 국민의 정책성과 체감도 확산에 주력
- 소셜미디어 등 미디어 환경변화에 따라 뉴미디어 홍보기법을 도입하고 있으나, 여전히 오프라인 홍보 비중이 높아 젊은 층 소통에 한계 노출
⇒ 온 · 오프라인 균형 홍보, 젊은 층의 정책현장 참여 확대 등을 통해 젊은 세대의 국정지지도 제고

▶ 정책홍보 향후 운영 방향

-
- | | | |
|-------------|---|---------|
| • 정책 필요성 홍보 | ⇒ | 정책성과 홍보 |
|-------------|---|---------|
-
- | | | |
|------------|---|-----------------|
| • 여론 분석 기능 | ⇒ | 위기관리 및 이슈대응력 강화 |
|------------|---|-----------------|
-
- | | | |
|-----------|---|---------------|
| • 중앙정부 중심 | ⇒ | 공공기관 · 지자체 확대 |
|-----------|---|---------------|
-
- | | | |
|---------------|---|-------------------|
| • Off-line 중심 | ⇒ | On/Off-line 균형 홍보 |
|---------------|---|-------------------|
-
- | | | |
|---------------|---|-----------|
| • 정책정보 공급자 중심 | ⇒ | 쌍방향 소통 강화 |
|---------------|---|-----------|
-

세부과제 8-1 온라인 홍보 강화

■ 범정부 온라인 홍보 협력 체계 구축

- ‘온라인 홍보협력과(’10.12월)’를 주축으로 대국민 온라인 소통 활성화
 - 범부처 온라인 홍보 협력 지원
 - 인터넷상의 여론 수렴 등 온라인 소통 종합 서비스 망 구축
- 온라인 홍보담당 공무원 뉴미디어 교육 프로그램 개발, 운영

■ 인쇄매체 중심 정책홍보 콘텐츠의 디지털화

- 위클리 공감 등 정책간행물 콘텐츠를 온라인으로 확산
- 태블릿 PC, e-book, 모바일 앱 등 모바일 매체 적극 활용

■ SNS 연계 및 온라인 네트워킹 확대

- 민간포털과의 콘텐츠 제휴 통한 정책콘텐츠 온라인 유통 활성화
- 정책포털 ‘공감코리아’ 모바일용 및 SNS용 페이지 구축
- 각 부처 온라인 홍보담당자 워크숍 등을 통해 온라인 홍보 역량 강화

■ ‘한눈에 보는 국정성과’ 온라인 특집페이지 제작

- 이명박정부 출범 3주년 계기 ‘국정성과 종합’, 녹색성장 등 분야별 ‘국정성과 시리즈’, 알기 쉬운 ‘정책 성과 지표’ 등 국정성과 온라인 집중 홍보

■ 각 부처 온라인 정책기자단 연계 강화

- 주요 정책현장 공동 방문, 부처별 기자단 운영 책임자 워크숍 등 추진
- 인터뷰, 취재, 영상물 제작 등 정책기자단 대상 온라인 교육 프로그램 운영

세부과제 8-2 젊은 층과 소통 강화

■ 젊은 세대 참여형 행사 추진

- “내가 생각하는 공정한 사회”(가제) 에세이 이벤트 등 주요 국정과제에 대한 젊은 세대의 목소리를 수렴하는 다양한 온·오프라인 행사 추진
- 젊은 층의 창의적 정책 아이디어 수렴을 위한 정책광고 공모전 개최
- 파워블로거 등 온라인 오피니언 리더 대상 주요 정책 현장 탐방
- 젊은 층이 참여하는 문화·예술·체육·관광 체험 행사 확대

■ G20 성공 개최, 친서민 정책 등 주요 정책 성과 홍보

- 국민자긍심과 선진시민의식 고취 시리즈광고 캠페인 전개(방송, 신문, 온라인, 전광판 등)
- 미래세대(초중고) 눈높이에 맞는 ‘생활 속 선진시민의식’ 함양 온·오프라인 교육자료 제작·보급(웹툰, 동영상 등)
- 젊은 세대가 직접 체험한 정책성과를 위클리공감, KTV 등을 통해 생생하게 전달
- 젊은 세대가 많이 보는 잡지와 연계, 일자리정보·든든학자금·보급자리주택 등 정부의 친서민 정책 홍보

■ ‘정책CEO와 젊은 세대’의 소통 확대

- 위클리공감-공감코리아-KTV 공동기획으로 ‘정책 CEO vs 젊은 세대’ 릴레이 좌담회 추진
- 젊은 세대와 소통 위한 특강·대화 진행

■ 청년세대 여론 수렴 정례화

- 청년세대의 가치관, 행동양식 등에 대한 여론조사 및 심층면접조사를 주기적으로 실시하여 정책홍보에 반영
- 20대 정책홍보자문단 구성, 주요 국정현안 여론수렴 및 청년세대 관심 정책 분야에 대한 소통 통로 확대

주요 문화지표

콘텐츠산업	2010년	2011년
매출 규모	70조 원	74조 원
고용규모	52.1만 명	53.3만 명
수출 규모	32억 달러	38억 달러

체육	2010년	2011년
생활체육참여율(주 2~3회)	41.5%	43%
국민1인당 체육시설면적	3.20㎡	3.50㎡
스포츠산업시장 규모	30조 원	32조 원

문화예술	2010년	2011년
문화예술 관람률	67.2%	70.0%
문화시설 이용률	52.2%	56.0%
해외문화원	16개	24개

관광	2010년	2011년
외래 관광객 입국	880만 명	1,000만 명(의지목표)
관광 수입	92억 달러	100억 달러
국내관광총량	4.08억 일	4.5억 일

1. 2011년 문화분야 일자리 창출계획(목표: 약 36,000명)

■ 서비스 선진화를 통한 미래형 일자리(5,804명)

- 콘텐츠 분야 1인 창조기업 육성 지원(56개 *중소기업청 협조)
- 글로벌 펀드·모태 펀드를 통한 콘텐츠 제작환경 조성(2,100명)
* (신규 2,000억 원 조성 + 기존 5,800억 원 중 신규투자 1,500억 원)
× 0.6(고용유발계수)
- 콘텐츠산업 창의적 전문인력 양성을 통한 일자리 창출(2,417명)
* 교육인원 3,022명 × 목표 취업률 80% = 2,417명
- 스마트, 3D 등 차세대 콘텐츠의 전략적 육성(1,231명)
* 민관 2,052억 원 투자(정부 622.5억 원) × 0.6(고용유발계수) = 1,231명

■ 관광분야 제도개선 등을 통한 신규일자리 창출(17,302명)

- 규제완화 등을 통한 민간투자 촉진 및 신규 일자리(7,352명)
 - 수도권 지역에 관광숙박시설이 확충될 수 있도록 민간 투자여건 조성
 - * 감정가격 이하로 토지 공급, 주택과 관광호텔 복합건축 허용 등

- 2011년 개관예정 관광숙박시설: 89개소 10,355실
* 호텔업 70개소 7,437실 / 휴양콘도미니엄업 19개소 2,918실
- 산출근거: 7,352명(10,355실 × 객실당 0.71명)
* 국내 515개 호텔(29,428실) 41,448명 고용 / 객실당 평균 고용인원 0.71명

- 관광진흥개발기금의 관광시설 용자 확충을 통한 신규 일자리(2,947명)

■ 223개 업체에 관광진흥개발기금 1,901억 용자, 2,947명 고용 창출
 * 관광산업 취업유발계수('08년): 10억 원당 15.5명

- 회의전시(MICE) 외국인 참가자 지출에 따른 신규일자리(5,265명)

■ 8만 명×2,488불(1인당 평균지출액)×1,150원(환율)×0.0230/1백만 원= 5,265명
 * '11년 외국인 8만명 추가유치('10년 52만 명→'11년 60만 명) / 고용유발승수 0.0230
 (1백만 원 당)

- 의료관광 등 외래 관광객 유치증가에 따른 신규일자리 창출(1,738명)

■ 3만 명×2,190불(1인당 평균지출액)×1,150원(환율)×0.0230/1백만 원= 1,738명
 * '11년 외국인 3만명 추가유치('10년 8만 명→'11년 11만 명) / 고용유발승수 0.0230
 (1백만 원 당)

■ 재정지원 문화일자리 제공으로 문화향유 기회 확대(13,282명)

- 전공과 경험을 살리는 문화일자리 취업기회 제공
 - 문화예술기관 연수단원, 학교 및 사회복지시설 예술강사, 박물관 유물정리, 초등학교 스포츠 강사 등 6,953명
- 생활밀착형 문화일자리 제공으로 국민 문화향유 확대
 - 박물관·도서관·미술관 야간개장, 전국 230개 시군구에 생활체육지도자 배치, 문화관광해설사 배치 등 5,298명
- 취약계층, 지역 유희인력을 활용하는 문화재 관리 일자리 제공
 - 목조 문화재 상시감시체계 구축, 공능 방재시스템 구축 등 1,031명

구 분	사업명	예 산	인 원
	합 계	1,232	13,282
	소 계	703	6,953
사회서비스 일자리	• 문화예술기관 연수단원	26	243
	• 문화예술교육 활성화	500	4,920
	• 박물관 미정리 유물정리	22	90
	• 초등학교 스포츠강사 배치	132	1,500
	• 학교 및 사회복지시설 저작권 청년강사	5	100
	• 등록사립박물관·미술관 학예인력 지원	18	100
	소 계	384	5,298
생활밀착형 일자리	• 문화예술기관 야간개장 운영인력	103	823
	• 생활체육지도자 배치	207	1,950
	• 문화관광해설사 배치	59	2,400
	• 작은도서관 순회사서 배치	7	55
	• 공공도서관·문학관 문학작가 파견	8	70
소 계	145	1,031	
문화재 관리 일자리	• 문화재 종합관리체계구축 (문화재 상시 감시체제 구축 및 특별관리인력 지원)	55	828
	• 궁능 방재시스템 구축	90	203

● 2012년 주요업무계획 보고

함께 누리는 문화, 행복한 대한민국

I 지난 4년간의 정책성과 및 개선할 점

1. 추진성과

■ 소외 계층·지역 대상 문화복지 확대

- (문화예술 향유) 공연, 문학, 전시, 창작 등 '문화나눔 사업'을 통해 소외 계층·지역 주민들에게 다양한 문화예술 향유 기회 제공
 - * 찾아가는 문화공연('08~'11년, 246.3억 원, 6,896건), 문학작가 파견('09~'11년, 260명) 등
- (문화기반 시설이용) 국립박물관 등의 무료관람 시행('08.5.1.) 및 취약계층 도서관 서비스 확충 등 문화기반 시설이용 여건 개선
 - * 국립박물관 연간 관람객 약 37% 증가('07년 약 8백만 명 → '10년 약 11백만 명)
 - * 장애인용 대체자료 제작('08~'11년, 5,293종), 공공도서관 다문화자료실 설치('09~'11년, 19개소), 노인을 위한 대활자본 제작 보급('09~'11년, 18,296책) 등
- (바우처 확대) 문화·여행·스포츠 바우처 확대로 소외계층 대상 분야별 문화향유 여건 개선
 - * 문화 바우처('08년 22만 명 → '11년 118만 명), 여행 바우처('08년 4천 6백명 → '11년 4만 명), 스포츠 바우처('09년 9천 4백명 → '11년 2만 9천 명)

■ 국민의 문화향유 기회 확대를 위한 기반 조성

- (국가대표 문화공간) 대한민국역사박물관, 국립서울미술관, 한글박물관 등 도심 속 문화벨트 조성을 통한 문화향유 기회 확대 추진

- (강변 문화활동) 4대강 인프라 구축과 연계, 문화예술·관광·체육 등이 어우러진 수변 관광레저 활성화 분위기 조성
 - * 강가의 가을축제('11.9~10월, 5개소), 강변 녹색자전거열차 운행('11년 10회), 강변생활체육시설 조성('11년 5개소) 등
- (생활체육) 시설, 인력 등 생활체육 인프라를 지속적으로 확충하여, 생활 속 체육 활동 여건 마련
 - * 국민체육센터 등 생활공감형 체육시설 확충('08~'11년 총 853개소 신규 지원)
 - * 생활체육지도자 배치·운용('11년 총 2,122명: 일반 1,400명, 어르신 550명, 장애인 172명)

■ 문화예술 창작·발표 여건의 개선

- (예술지원 4대원칙 정립) 선택과 집중, 간접지원, 사후지원, 생활속 예술의 4대원칙 정립 및 관련 사업개편('10.1월)
- (재원확충) 경륜·경정 수익금의 문예기금 이전(24.5%)으로 안정적 예술재원 확충 방안 마련('10.10월, '10년 243억 원, '11년 254억 원 전입)
- (창작·발표 지원) 다양한 문화예술 창작·발표 공간 조성을 통해 문화예술 활성화 여건 마련
 - * 지역근대문화유산 활용 예술창작벨트 조성사업 추진('09년~, 5개소 186.6억 원)
 - * 문화역 서울 284 개관(구(舊) 서울역사, '11.8월 개관), 대한민국 예술인 센터 건립('11.10월) 등

■ 문화예술·체육교육 활성화로 학교교육의 다양성 확대

- (예술·스포츠강사 파견) 문화예술·체육교육 지원으로 학생들의 창의력·감수성 제고 및 다양한 스포츠 활동 기회 제공
 - * 예술강사 파견, 초·중·고 수혜 학생수: ('08년) 58만 명 → ('11년) 176만 명
 - * 스포츠강사 파견, 초등학교 수혜 학생수: ('08년) 17만 명 → ('11년) 32만 명
- (문화예술 특화교육) '예술꽃 씨앗학교'(26개교), 명예교사제 운영·지원(유명예술인 100인)을 통해 특성화된 문화예술체험교육 실시(연 2만 명 수혜)

■ 공정한 문화생태계 조성을 위한 기반 조성

- (문화예술) ‘예술인복지법’ 제정(’11.11.17.) 및 문화기부·나눔 활성화 지원을 통한 상생의 문화예술생태계 조성
 - * 기업과 문화예술단체의 1:1결연 지원: (’08년) 63건 33.3억 원 → (’11년) 83건 44.8억 원
 - * 기업의 문화접대비 제도 확산: (’08년) 122억 원 → (’10년) 540억 원
- (콘텐츠) ‘차세대 콘텐츠 동반성장협의회’ 구성·운영(’10.10월) 및 ‘차세대 콘텐츠 동반성장 지원사업’ 추진(대기업 248억 원 출자 유도)으로 콘텐츠 동반성장 토대 구축
- (저작권) 저작권 상생협의체 발족(’09.9월), 저작물 공정이용가이드라인 제정·발표(’10.12월)를 통해 권리자-서비스사업자-이용자 간 상생기반 마련
- (미디어) ABC 제도 본격 추진(신문 발행부수 최초 공개, ’10.11월) 및 인터넷신문 자율심의기구 구성·운영(’11.3월) 등으로 미디어시장 공정 환경 조성

■ 콘텐츠산업 육성기반 구축

- (지원체계) 범정부 차원의 콘텐츠산업진흥위원회(’11.4월, 위원장:국무총리) 및 콘텐츠진흥기본계획 수립(’11.5월)으로 추진 체계 확립
- (차세대 콘텐츠 발굴·투자) ’09년 차세대융복합콘텐츠, ’11년 3D콘텐츠, ’12년 스마트콘텐츠 등 차세대 콘텐츠 발굴·투자 확대
 - * (’09년) 221억 원 → (’10년) 199억 원 → (’11년) 335억 원
- (금융지원 확대) 모태펀드 확대, 글로벌 펀드 발족(’11년), 대출지급보증제, 완성 보증제 등을 통해 업계 자금난 해소 지원
 - * 모태펀드 투자규모 확대: (’08년) 1,273억 원 → (’11년) 6,430억 원
- (저작권 보호 강화) 저작권 불법시장 규모의 지속적 감소
 - * (’08년) 2조 4,234억 원 → (’09년) 2조 2,497억 원 → (’10년) 2조 1,173억 원

■ 미디어산업 역량 강화

- (신문) 디지털뉴스 공용 인프라 구축 및 지원 강화
* ('08년) 19억 원(18개사) → ('11년) 25억 원(26개사)
- (방송) 디지털방송콘텐츠지원센터('10~'13년) 및 HD드라마타운 조성 ('11~'14년) 등 제작 인프라 구축
- (출판) 파주출판단지 2단계 조성('08~'15년) 등 출판 인프라 강화

■ 관광산업 활성화 기반 구축

- (외래 관광객 유치 증대) 비자제도 대폭 개선, 전략적 홍보 마케팅 등을 통한 적극적 관광객 유치로 관광산업의 양적 성장 지원
* '11년 외래 관광객 980만 명, 관광수입 115억 불 예상
* '07년 645만 명 대비 약 52%, 61억 불 대비 89% 증가
- (MICE 산업 육성) 신성장동력 산업 지정('09년) 및 육성을 통해 세계 8위('10년 실적 기준)의 국제회의 개최국으로 도약
* 한국 국제회의 개최순위: ('08년) 12위 → ('09년) 11위 → ('10년) 8위

■ 스포츠산업 육성기반 조성

- 스포츠과학 기반 R&D 투자*, 전문인력 양성, 해외진출 지원, 프로스포츠 경영환경 개선** 등 스포츠산업 기반 조성 지원
* 스포츠용품 개발 지원('08~'11년 총 230억 원 투입, 총 77건의 기술개발 지원)
** 공공체육시설 장기임대(3년 → 25년) 근거 마련('10.2월), 공공체육시설 수익시설 확대('10.3월), 노후 경기장 개보수 지원방안 마련('10.1월) 등

■ 우리 문화유산의 국가인지도 제고

- 145년 만에 외규장각 의궤 297책을 프랑스로부터 귀환 성사 및 일본 궁내청 소장 조선왕조 의궤 등 150종 1,205책 반환
* 「조선 화승총」, 「철제보살형좌상」 등 우리 문화재 1,086점 환수('08~'10년)

- 우리 문화유산 16건 유네스코 유산 등재('08~'11년)
 - * 세계유산(2건: 조선왕릉, 하회와 양동), 기록유산(3건: 동의보감, 일성록, 5·18 민주화 관련 기록물), 무형유산(11건: 택견, 줄타기, 강강술래, 매사냥 등)

■ 2018 평창동계올림픽대회 등 대규모 국제대회 성공 유치 및 개최

- 우리나라 최초, 아시아 세 번째 동계올림픽대회 유치('11.7.6.)로 스포츠 선진국 진입의 전기 마련
- 지역적·종목적 한계(지방도시, 비인기종목)를 극복, 2011 대구세계육상선수권대회('11.8.27.~ 9.4.)의 성공적 개최
 - * 역대 최대규모 선수단(202개국 6,914명) 및 관람객(446,305명) 참가
 - * IAAF는 역대 최고대회로 평가, 대구를 역대 2번째로 세계육상도시로 선정

■ 문화분야 국제행사의 성공적 개최 및 국제교류협력 기반 강화

- '유네스코 세계문화예술교육대회' 개최 및 '서울어젠다' 선언('10.5월)
 - * 실천 전략으로 '세계 문화예술교육 주간' 유네스코 총회 만장일치 채택('11.11월)
- G20 회원국 관광장관 회의인 'T.20 관광장관회의('10.10월)', 관광 분야 최대 국제회의인 '유엔세계관광기구 총회('11.10월)' 등 성공적 개최
- 재외 한국문화원 증설로 국제문화교류협력 기반 강화('08년 12개 → '11년 24개)
 - * 문화원 설치 20개 지역에 182개 한류 팬클럽 330만 명 활동 중('11.11월 현재)

2. 개선할 점

■ 문화복지 구현을 위한 지속적인 문화향유 기회 확대 필요

- 문화예술 프로그램과 향유자 수는 증가하고 있으나, 소득별·지역별·계층별 문화격차가 커서 문화예술 향유의 양극화 상태 지속

- * 문화예술관람률('10년): 월 100만 원 미만 소득가구 24.6%, 월 400만 원 이상 가구 84.7%
- 체육시설 접근성, 지도자 및 프로그램 부족 등으로 장애인 및 소외계층의 생활체육 참여기회 부족
- * 장애인 생활체육 참여율('10년): 8.3% ↔ 일반인 41.5%

■ 전통·지역문화자원의 가치 재창조를 위한 체계적 지원 필요

- 개별사업, 단발성 사업 지원 방식에서 벗어나 전통문화의 현대화·대중화·세계화를 위한 체계적·종합적 진흥정책 추진
- 국악, 전통공예 등 전통 예술의 현대화, 생활화를 통해 시장 창출 및 산업화 지원

■ 상생하는 선순환 문화산업 생태계 조성 시급

- 상생협업체 마련 등 공정한 산업생태계 조성을 위한 기반은 마련되었으나 공정한 수익배분, 해외 공동마케팅 등 실질적 협력 도출
- 소통·상생하는 저작권 제도 정비를 통한 권리자-유통사업자-이용자 간 갈등·분쟁 및 신탁단체 운영 관련 갈등 해소

■ 디지털·스마트 환경 변화에 대한 지속적인 대응 역량 강화

- 급변하고 있는 스마트화·SNS 네트워킹 환경 대비 차세대 콘텐츠 분야에 대한 전략적 투자 및 R&D 기반 확대, 해외진출 마케팅 전략 시급
- 디지털·스마트 환경에서 발전하고 있는 전자출판, 이러닝 등 신산업 비즈니스 활성화 여건 마련

■ 양적성장에 대응한 관광산업의 질적 도약 필요

- 외래 관광객 1천만 시대에 부응하는 관광숙박시설의 확충과 환대서비스 등 관광수용 태세의 획기적 개선
- 고품격 역사문화 관광자원, 산업 자원 등을 활용한 다양한 관광콘텐츠 확충 및 MICE, 의료관광, 쇼핑관광 등 고부가가치 분야 육성
- 관광산업의 지속적 성장과 경쟁력 확보를 위한 내수관광 수요 확충 시급

■ 스포츠 인프라 및 시스템의 선진화 추진

- 선수폭력, 학생선수 수업불참 등 전근대적 체육계 관행 타파
 - * 운동시작 후 구타 경험: 78.1%('05년) → 48%('10년)
- 프로스포츠 승부조작 관련 근본적 예방대책 강구
- 체계적·장기적 시각에서의 전문선수 및 국제스포츠인재 양성
 - * 일부 인기종목에의 선수 편중: 축구 23,999명 ↔ 루지 24명(등록선수 수, '11.9월)
 - * 국제기구 한국인 실무 인력 진출 미흡: '10년 2명, '11년 1명 진출
- 스포츠산업의 시장 활성화 및 경쟁력 강화

■ 국가브랜드 제고를 위한 다각적 접근 노력

- 한류 확산의 지역 및 장르 다변화를 위한 지역별 전략 마련 및 장르별 해외진출 지원 강화
- 체계적·종합적 입장에서 국가브랜드 제고를 위한 정부-공공-민간 교류 및 협력 체계 강화

1. 정책환경 분석

강 점 (S)	약 점 (W)
<ul style="list-style-type: none"> • 문화예술 부문 재원 확충 • 콘텐츠·관광산업 진흥 활성화 기반 본격화 단계 진입 • 문화 관련 일자리 창출 증대 • 한류의 장르 및 지역의 다변화로 한국 문화 저변 확대 • 종편, 스마트 환경과 콘텐츠 수요 급증 • 2018 평창동계올림픽대회 유치 등으로 국가 이미지 제고 	<ul style="list-style-type: none"> • 지역·계층 간 문화예술·체육·관광 향유 인구 격차 존재 • 문화 기부·나눔의 사회적 확산 미흡 • 콘텐츠·관광·스포츠산업의 영세성과 불공정 거래 관행 존재 • 디지털 환경변화에 대응한 저작권 법·제도 개선 미흡 • 전통문화 진흥을 위한 종합적·체계적 기반 시스템 미흡
기 회 (O)	위 험 (T)
<ul style="list-style-type: none"> • 주5일 수업제 본격시행 등에 따라 문화·체육·관광활동에 대한 수요 증대 • 문화 나눔·공생발전에 대한 강력한 정부 의지 • 신성장동력으로서 문화·체육·관광산업 육성 필요성 증대 • 세계 관광시장의 규모 지속 확대 추세 • 4대강 준공에 따른 강변문화 활성화 기반구축 	<ul style="list-style-type: none"> • 경제격차에 따른 문화 향유 및 소비 양극화 우려 • 기기 - 서비스 - 플랫폼 통합 비즈니스 환경 조성으로 콘텐츠 확보 경쟁 가속화 • 세계 금융위기에 따른 국내 문화관광산업 침체 우려 존재 • 일부국가, 반한류 정서 기류 존재

2. 정책 추진방향

- 생활 속의 문화예술·체육·관광 정책 확산으로 국민 모두가 문화의 혜택을 누리는 문화 국가 실현
- 문화예술, 콘텐츠, 체육, 관광 등 장르간 연계, 전통과 현대 문화의 융화, 지역문화자원의 발굴 등을 통한 새로운 문화가치 창출
- 창조적 문화·체육·관광 산업 육성을 통한 국가 경쟁력 제고 및 문화를 통한 국가브랜드 가치 창출

문화가 창조하는 더 큰 대한민국

문화로 즐기고, 문화로 화합하며, 문화로 발전하는 대한민국

향유와 창조

소통과 융화

경쟁력과 자금심

문화 향유권 확대

1. 소외계층 문화향유 확대
2. 문화향유 기반 조성
3. 생활 속 문화·체육·관광 활성화

문화소통, 문화자원의 융화

1. 전통문화의 가치 재창조
2. 문화·체육·관광 융화를 통한 새로운 문화가치 창출
3. 남북 문화교류협력 여건조성

미래형 문화·체육·관광 산업 육성

1. 차세대 콘텐츠산업 육성
2. 미래핵심 관광산업 육성
3. 스포츠산업 경쟁력 제고

창조 역량 강화

1. 문화·예술·체육교육 활성화
2. 창작자 권익 보호
3. 창작 활동 지원

공생발전 문화생태계 조성

1. 문화 나눔·기부 활성화
2. 콘텐츠 동반성장 추진 및 공정거래 환경 조성
3. 공정 관광 환경 조성
4. 스포츠 시스템의 공정성 제고

세계속의 문화강국 위상 제고

1. 국가 대표 문화공간 조성
2. 주요 국제행사 계기 국가이미지 제고
3. 전략적 해외진출 강화
4. 국가브랜드 제고를 위한 제반 여건 조성

국정성과 공감홍보로 국정운영의 안정적 뒷받침

향유와 창조, 문화로 즐기기

1 누구나 쉽게 문화·체육·관광생활을 누리는 환경 조성

1-1 소외계층 문화향유 확대

- 문화·스포츠·여행 바우처 제도 개선을 통한 수혜자 확대 및 서비스 제고
 - '11년 126만 명 → '12년 171만 명 (45만 명, 35.7% 증가)
- 급속한 초고령사회 이행에 따른 어르신 지원사업 확대

■ (문화복지 확충) 취약계층의 문화적 박탈감 해소와 삶의 질 향상을 위한 문화복지 사업 중점 추진

- 문화·스포츠·여행바우처 확대 및 운영 개선
 - △문화 바우처('11년 118만 명, 347억 원 → '12년 160만 명, 487억 원)
 - △스포츠 바우처('11년 3.5만 명, 125.1억 원, → '12년 4만 명, 153.5억 원)
 - △여행 바우처('11년 4만 명, 66억 원 → '12년 6.5만 명, 96억 원)
 - 문화·스포츠·여행 바우처 통합 관리 및 적극적인 홍보를 통해, 사업효과를 높이고 수혜자의 이용 편의성 제고
 - * 3개 바우처 종합 홍보 및 합동 콜센터 운영('12년 상반기), 통합 온라인시스템 구축('12년 하반기) 및 활용('13년 이후)
- 초고령사회·100세 시대 대비 어르신 지원사업 강화
 - 지방문화원 어르신 문화프로그램 운영('11년 202개 → '12년 335개)
 - 노인시설 체육용품 지원('11년 426개소 → '12년 10,000개소)
 - 어르신생활체육지도자 배치('11년 550명 → '12년 745명)
 - 어르신용 대 활자본 도서 제작·보급('11년 6천여 책 → '12년 7천여 책)
- 병영문화의 개선을 위한 병영독서 활성화 사업 추진(12억 원)
 - * '11년 14개소, 장병 7천 명 혜택 → '12년 50개소, 장병 2만 5천 명 혜택

- 교정시설·복지기관 대상 문화예술 창작 지원 확대(61억 원)
 - * 예술강사 700명 파견(교도소 34개소, 소년원 9개소, 복지시설 360개소)
- 저소득층 대상 지식정보 활동 지원
 - 사회복지관·공부방 연계 토요 신문활용교육(NIE) 학교 개설(10개소)
 - 우수 잡지·문학도서·학술 및 교양도서 보급사업 확대
 - * 문학도서(2,800곳, 44만권), 학술·교양도서(2,900여 곳, 35만권), 잡지(275곳, 7만권)
- 소외계층 아동 대상 체육활동 지원
 - 운동용품 지원 및 순회지도(400개소, 1.8억 원)
 - 스포츠스타 연계 '행복나눔 스포츠교실' 운영(12종목, 40개소, 4.8억 원)

■ (장애인 지원 확대) 장애인의 적극적인 체육·문화 활동 참여 여건 향상을 위한 인력·시설·프로그램 지속 지원

- 장애인 체육활동 지원 및 저변 확대
 - 장애인실업팀 창단 지원(창단비용 50% 지원, 팀당 2억 원 이내, 총 8억 원)
 - 생활체육 전문지도자 배치(190명), 생활체육교실 운영(284개소)
 - 장애청소년 체육교실 운영(128개소), 전국 장애인학생체육대회 지원(9억 원)
- 문화예술 참여 기회 확대 및 문화시설 접근성 강화
 - 장애인문화예술축제 개최, 장애인 문화예술 체험 지원(50개소)
 - 장애인 편의시설 설치 지원(18개소, 5억 원)
- 도서관서비스 강화
 - 장애인용 대체자료 제작·보급(4,000종), 종합목록 DB 구축(20만 건)
 - 장애인 대상 도서관자료 무료 우편대출 서비스 확대(400개관, 8만 건)

■ (다문화사회 문화권 신장) 다문화 문화프로그램 강화를 통한 문화다양성 실현 및 사회통합 기반 마련

- 일반 국민 대상 문화다양성 증진을 위한 정책 확대
 - 다문화 우수 공연·전시 순회 확대('11년, 3억 원 → '12년, 8.2억 원)
 - 연극, 전시, 문학 등 장르별 프로그램 발굴·지원(4.5억 원)
- 문화 분야 전문인력의 다문화 역량 강화
 - 분야별 전문인력 교육 콘텐츠 개발 및 온·오프라인 교육 운영
 - * 학예사, 사서, 공연기획, 콘텐츠산업 종사자 등 4개 분야 200명(2.2억 원)
- 문화생산자로서 이주민의 역량 활용 기반 구축
 - 다문화강사, 다큐멘터리 감독, 도서관 사서 등 교육 지원, 문화기반시설 연계 프로그램을 통한 전문성 제고
 - * 이주민 다문화강사 강사 107명 지원(1억 원)

1-2 문화향유 기반 조성

- 구(舊) 서울역사의 재탄생, '문화역 서울 284' 본격 운영
- 지역문화 진흥기반 구축 및 기반시설의 지속적 확대

■ (문화역 서울 284 운영 활성화) 구(舊) 서울역사의 시간·공간·문화적 가치를 살려 문화 예술 창작, 향유, 교류가 활성화되는 복합문화공간으로 조성

- 상설 전시(복원 및 문화공간전환 과정 소개) 외에 다양한 기획·대관 전시 진행 (전시관 14실, 1,619㎡)
- 신진작가 발굴·작품 발표, 문화예술 세미나·포럼 및 특강, 국제회의 등 개최 (중앙홀, 그릴터 등 7실, 1,011㎡)
- 청소년, 어르신, 가족단위 관객, 국내외 관광객들을 위한 다채로운 공연·문화 프로그램으로 구성(공연장 600㎡, 광장 5,729㎡)

■ (남한강 예술특구 조성) 남한강변의 자연환경과 예술인 밀집지역의 특성을 살린
'창작 - 유통 연계 미술특구' 조성('13년 완공, '12년 공정률 17.4% 목표)

- 한국방송광고공사의 남한강 연수원 부지를 활용하여 조성
 - * 총사업비 487.3억 원('11~'13년), 부지 256,000㎡, 건축 연면적 21,653㎡
- 창작과 유통이 복합적으로 연계되는 공간조성을 통해 미술내수시장 확대 및 해외 시장 개척 도모
 - * 주요 시설: 창작시설(창작스튜디오, 아트텔), 유통시설(아트페어 전시관, 갤러리)
- 실시설계 및 건축인허가 등 본격적인 조성 공사 착수
 - * 설계 및 건축인허가('12년 상반기), 공사착수('12.9월)

■ (지역문화 기반시설 조성) 지역문화 기반시설의 지속적 확대

- 국립나주박물관('07~'13년, 394억 원) 및 통영국제음악당('06~'13년, 448억 원) 등 지역 대표 문화인프라 건립 지원
- 공공도서관 건립 지속 추진('12년 53개관 지원, 418억 원)
 - * '13년까지 OECD 선진국 수준인 인구 5만 명당 1개관 목표
- 생활밀착형 작은도서관 조성('12년 55개관 지원, 총 468개관)

■ (지역문화 진흥기반 구축) 체계적인 지역문화 진흥정책을 통한 지역문화 진흥기반 구축

- 지역문화진흥 기본계획 수립 및 추진('12.3월~)
 - * 지역문화진흥을 위한 중장기 비전, 목표 및 추진과제 설정
- 지역문화진흥법 제정을 통한 지역문화진흥의 법률적 근거 마련
 - * 국가 및 지자체의 기본계획 수립, 문화도시 지정, 생활문화 진흥 등
- 지방문화원연합회 50주년 계기 지방문화원 발전전략 수립('12.9월)
 - * 고령화 진전 등 환경변화에 따른 지방문화원의 새로운 역할과 기능 정립 등

- ‘지역문화 대표브랜드’ 선정(3개소) 및 확산
 - * 소프트웨어 중심의 지역문화 발전 모델 확산을 통한 지역문화역량 강화

■ (일상공간의 문화공간화) 일상공간의 문화공간 조성을 통해 지역 주민의 삶의 질 개선

- 지역의 문화적 정체성과 역사성을 반영한 공공디자인 개선을 통해 문화적인 도시 재생의 모범사례 창출(21억 원)
 - * 익산·청주(‘12년 완료), 부천·상주·진안(‘12~’13년)
- 지역주민이 참여하는 공공미술 프로젝트를 통해 ‘미술을 통한 지역재생 선도사례’ 창출
 - * ’11년 10개소 24억 원 → ’12년 12개소 28억 원
- 소규모 기차역의 디자인 개선을 통한 문화적 공간 조성(4억 원)
 - * 경북 직지사역, 충남 연산역, 충북 달천역, 전남 득량역 4개소(‘11~’12년)
- 새로운 지역문화 수요에 부응하는 문화도시 확대 방안 마련
 - * 역사·전통문화도시사업 중간평가 및 향후 발전방안 수립(‘12.1월~)

■ (예술창작·발표 공간 지원) 예술인 및 일반인이 공동으로 활용할 수 있는 예술창작·발표 공간 확보 지원

- 대학로예술극장 내 연습실, 소공연장 등으로 다양한 활용이 가능한 다목적 홀 ‘스튜디오 하이’ 조성(‘12.1월, 5층 254.3㎡)
 - * 연극 중심의 공연연습, 워크숍 공간 등으로 활용
- 아르코예술극장 내 ‘스튜디오 다락’의 활용도 제고(3층 182.7㎡)
 - * 공연예술 연습, 쇼케이스 공간 등으로 활용
- 문학 집필, 시각예술 창작 및 전시, 공연예술 연습 및 공연, 실험 예술을 위한 매개 공간 운영 지원(26.3억 원)
 - * 문학 4곳, 시각예술 40곳, 공예·디자인 4곳, 공연예술 28곳, 다원예술 7곳

1-3 생활 속 문화·체육·관광 활성화

- 수변공간을 문화·체육·관광이 융화된 새로운 축제의 장으로 조성
 - 자전거-열차 연계, 강변 5일장 운영, 생활체육광장 운영 등 문화·체육·관광 연계 프로그램 개발 및 보급
- 일상생활속에서 문화·체육을 즐길 수 있도록 인력·시설·프로그램의 지속 확충

■ (강변 이용 활성화) 강변을 활용한 다양한 수변관광자원 및 생활체육 인프라 확충, 프로그램 보급을 통해 선진형 여가문화 창조

- 강변 주요 거점별 관광레저기반 구축
 - 남한강 목계나루 문화마을 조성(충주) 등 선도사업 본격 추진(10개소)
 - * 1차 선도사업(6개소, '13년 완료), 2차 선도사업(4개소, '15년 완료)
 - 사진 찍기 좋은 녹색명소 조성(25개소, 10억 원)
- 4대강 연계, 융합형 관광 프로그램 개발 및 창의적 활용
 - 지역 대표축제 발굴(수계별), 강변 명품 관광상품(10개) 및 종교 콘텐츠를 활용한 강변 문화생태 탐방로 순례 프로그램(연 4회) 운영
 - 자전거-열차 연계 녹색관광 상품 확대 운영('11년 10회 → '12년 20회)
 - * 4대강 보 중심 자전거 길 및 주변 관광명소, 지자체 축제(장터) 등과 연계
 - 4대강 수변 생태공원 내 '강변 5일장(주말장터)' 운영
 - * 여가문화생활 물품, 지역특산품, 공예품 등 직거래(지자체 '5일장' 연계)
 - 강별 역사문화 이야기 발굴 '스토리텔링화' 지속 추진
 - * 수계별로 저명 작가를 선정, 스토리텔링·인문학적 에세이 책자 발간(4권)
 - * (1단계) 영산강·낙동강('12.1월) / (2단계) 한강, 금강('12.12월)

- 강변 레저스포츠 활성화를 위한 인프라 조성 및 인력 확충
 - 강변 잔디 축구장 · 야구장 등 생활체육시설 조성 확대
 - * ('11년) 5개소, 16억 원 → ('12년) 10개소, 35억 원
 - 강변 주요 거점지역에 우수 숙박시설을 활용한 바이크텔 시범운영(15개소)
 - 어르신을 위한 게이트볼장 등 체육시설 마련(10개소)
 - 4대강 산책로 주변의 생활체육광장 운영(10개소) 및 생활체육프로그램 지도자 배치(자원봉사자 활용)
- 강 문화 확대를 통한 국민통합 강화를 위해 '청년 문화관광 녹색 서포터즈' 구성 · 운영 지원
 - 젊은 세대 청년층의 인적네트워크 구축을 통하여 정책아이디어 개발 및 참여 촉진, 관심분야별 다양한 활동 지원
 - * (관광분야) 아이디어 공모전 참여 대학생중심 녹색관광 서포터즈 운영(400여 명)
 - * (체육분야) 자전거, 레포츠 동호회 중심 청년 강변레포츠 서포터즈 운영(500여 명)

■ (지역문화공동체 활성화) 문화를 통한 지역문화공동체 모델 확산

- 100세 시대 대비 복합문화복지센터 조성 추진
 - * 어린이도서관, 장애인 문화시설, 노인문화 시설, 생활체육시설 등으로 구성
- 문화를 통한 전통시장 활성화(문진성시) 사업 분석을 통한 성과 확산 및 안정적 정착 유도(14개소, 18억 원)
 - * 시장 문화프로그램 은행 구축, 자료집 제작, 성과 발표회 개최('12.11월)

■ (일상적 체육활동 참여환경 조성) 국민 생활체육 참여 활성화를 위한 인력 · 시설 · 프로그램의 지속 확충

- 공공체육시설 이용안내시스템(www.sportsmap.or.kr) 운영 활성화로 각종 체육 시설(위치, 현황, 프로그램) 정보 제공
 - * ('12년) 장애인 안내서비스 추가, 체육시설 정보 업그레이드 등 시스템 고도화

- 체계적 · 과학적인 체력 진단, 맞춤형 운동처방을 제공하는 국민체력인증제 본격 실시(거점센터 4개소)
 - * ('12년) 성인(19~64세) ⇒ ('13년) 노인 ⇒ ('14년) 청소년 등으로 서비스 확대
- 공공체육시설 인프라 지속 확충(총 236개소, 1,389억 원)
 - * 국민체육센터(10개소), 운동장 생활체육시설(170개소), 다목적체육관(20개교), 농어촌 복합체육시설(5개소) 등
- 공공 스포츠클럽 확충과 체육 지도자 양성 및 확대 배치
 - * 지역 스포츠클럽 육성(80개소), 생활체육지도자 양성(9,960명) · 배치(1,400명)

2 창의성 발현 및 창조 역량 강화를 위한 기반 마련

2-1 문화·예술·체육교육 활성화

- '주5일 수업제' 전면 시행, 양질의 학교 밖 교육프로그램 지원
 - 문화예술기관 토요문화학교 신규 운영, 토요 스포츠강사 확대
- 체육수업 내실화를 위한 초등학교 스포츠강사 확대 배치

■ (방과 후 교육 강화) '주5일 수업제' 전면 시행('12년) 대비 방과 후 교육프로그램 지원 강화

- 박물관 등 지역의 문화예술기관을 중심으로 창의 체험활동 교육을 위한 토요문화학교 운영(100개소, 40회, 50억 원)
- 토요일에 학생들의 스포츠 활동('토요스포츠데이')을 지원하는 토요 스포츠강사 배치 추진
- 방과 후, 주말·방학 활용 체육활동 지원
 - * 학교스포츠클럽대회(10종목), 방과 후 체육교실(초등 230개교), 여자 어린이축구 교실(16개, 500회) 등

■ (문화·예술·체육교육 확대) 아동·청소년들의 창의성·인성 함양 및 신체적 건강 증진 기반 마련

- 전국 6,000여개 초·중·고교에 예술강사 지원(4,350명, 617억 원)
 - * 국악, 연극, 영화, 무용, 만화·애니메이션, 공예, 사진, 디자인 등 8개 분야
- 국악, 영화, 미술 등 등 전교생 1인 1예능활동 지원을 위한 예술꽃 씨앗학교 운영(26개 초등학교, 25억 원)
- 초등학교 체육수업의 내실화를 위한 스포츠강사 확대 배치 추진

■ (사회 통합적 문화예술교육 지원) 전 국민의 문화예술교육 참여 환경 조성

- 한국형 엘 시스템, ‘꿈의 오케스트라’ 정책 지원
 - 지역거점 오케스트라 교육 신규 육성(20개소, 20억 원)
 - 기존 자생적 오케스트라 교육 심화프로그램 지원(30개소, 8억 원)
- 다양한 시민문화예술교육 사업 발굴
 - 문화의 집 기반 시민문화예술교육 지원(전국 30개소, 3.5억 원)
 - 문화예술교육 사회적기업 수익사업 개발 지원('11년 4개 → '12년 10개)
 - * 장애인극단 판 ‘문화교육카페’ 운영, 문화로놀이짱 ‘시민공방교실’
- 문화예술교육사 제도 도입 추진으로 교육의 질적 수준 제고
 - 공연장, 박물관 등 국·공립 문화기반시설 의무 배치 근거 마련

■ (신문활용교육 확대) 학교 신문활용교육(NIE) 확산 및 체계적인 정보시스템 구축으로 읽기문화 활성화 및 신문산업 진흥 기반 마련

- NIE 확산·정착을 위한 거점 학교 확대·운영
 - * '11년 100개교 450백만 원 → '12년 120개교 500백만 원
- 신문사·언론단체 등 연계, ‘학교로 찾아가는 NIE 체험 프로그램’ 다각화(20개 프로그램)
- NIE 온라인 거점 사이트로 미디어교육 종합포털 구축('12년 하반기)

2-2 창작자 권익 보호

- 『예술인 복지법』 성공적 시행을 위한 차질 없는 후속대책 마련
 - 산업재해보상보험 도입, 예술인복지재단 설립
- 디지털기술 및 방송통신기술 발전에 대응한 저작권 보호 강화

■ (예술인복지법 후속대책 추진) 「예술인복지법」 시행(’12.11월) 대비 하위법령(시행령·시행규칙) 마련 등 차질 없는 준비

- 실태조사(문화부·고용부 공동, ’12.2월)를 바탕으로 등 예술인의 특수성이 반영된 산업재해보상보험 설계 및 도입(고용부 협조)
- 체계적인 복지사업 추진을 위한 ‘예술인복지재단’ 설립
 - 예술인 직업안정 프로그램 운영, 예술인 복지 금고 및 예술인 공제사업 실시 등 예술인 복지사업 수행

■ (대중문화예술인 권익 보호) 대중문화예술 진흥을 위한 법적 근거 마련과 분야별 표준계약서 제정 및 적용 확대 추진

- 청소년연예인(지망생) 및 매니저 등에 대한 교육·상담 프로그램 운영, 법률 컨설팅, 관련단체 연계 갈등 및 분쟁 해소 등 협업 지원
- 영화 현장 스태프 및 배우 등 근로환경 실태조사(’12.3~7월)를 통한 개선책 마련, ‘영화인 고충처리센터’ 운영을 통한 현장 대응 강화

【참고】 분야별 표준계약서 수립 현황

- ▶ (기 시행) 영상, 음악, 대중예술인전속표준계약서(’09.7월), 이러닝 콘텐츠공급표준계약서(’09.11월), 영화산업스태프표준계약서(’11.4월)
- ▶ (제정 중) 방송프로그램제작표준계약서, 영화산업표준투자계약서, 방송출연표준계약서, 음반제작표준계약서, 방송스태프고용표준계약서

■ (저작권 보호 강화) 디지털 저작권 환경 변화에 대응하는 온·오프라인 단속강화 및 한류 콘텐츠 보호 강화를 통한 창작 동기 부여

- 단속 방법의 다양화(국민오픈 모니터링, 장애인 재택 모니터링, 실버감시원 운영 등) 및 저작권 침해 사이트에 대한 행정처분 강화
 - * 시정권고·명령(’11년 10만 건 → ’12년 12만 건)
 - * 과태료 부과(’11년 100개 업체 → ’12년 120개 업체)

- ‘웹하드 등록제’ 시행(’11.11월)을 계기로 예상되는 풍선효과 차단
 - 미등록 업체 사이트 폐쇄 및 형사처벌 확대
 - 토렌트, 블랙마켓 사이트 접속차단 조치 확대
 - * 접속차단 조치(’11년 237건 → ’12년 400건)
- 해외에서의 우리 저작권 보호 강화를 통해, 글로벌 경쟁력 있는 콘텐츠 창작 기반 마련 및 시장 확대에 기여
 - 주요 한류지역 저작권센터 기능 강화 및 유관 기관(코리아센터, 해외문화원, 콘텐츠진흥원, 영화진흥위원회)과의 연계 강화를 통한 종합 대응체제 구축

2-3 창작 활동 지원

- 디지털방송콘텐츠지원센터(’13년), HD드라마타운(’14년), 드라마창작클러스터(’14년) 등 방송 콘텐츠 제작 기반 조성의 차질 없는 추진
- 창작뮤지컬 지원 등 다양한 문화예술창작 활동 지원 확대

■ (방송콘텐츠 창의 역량 강화) 방송콘텐츠의 제작 지원 및 인력·인프라 확충을 위한 창작 기반 구축

- 방송콘텐츠 제작인력 양성 및 인프라 확충
 - * 드라마프로듀서스쿨(40명, 3.4억 원), 다큐멘터리 디렉터스쿨(50명, 8억 원)
 - * 디지털방송콘텐츠지원센터(’10~’13년, 2,276억 원) 조성, HD드라마타운(’11~’14년, 885억 원) 조성, 드라마 창작클러스터 조성(’12~’14년, 303억 원)
- 교양·오락 장르 수출을 위한 방송콘텐츠 포맷 제작 지원 강화
 - * 신규 방송프로그램 포맷 개발·파일럿 제작 지원 확대(’11년 5억 원 → ’12년 14.5억 원)

■ (문화콘텐츠 창작활동 지원) 창작역량 강화를 통한 글로벌 진출 기반 마련

- 애니메이션 창작기반 강화를 위한 글로벌 애니메이션 국제 공동제작 지원(4편, 24억 원)

- 만화의 유통매체별 특성(스마트폰 · 인터넷 · 출판 만화 등)에 맞는 맞춤형 창작지원 및 디지털 만화기술 대중화 사업 지원(50편, 24.6억 원)
- 창조적 글로벌 캐릭터 발굴을 위한 국산 캐릭터 개발 프로젝트 지원
 - * 우수 캐릭터(15개), 신규 캐릭터(40개) · 지역특화 캐릭터(10개) 발굴 · 지원(55억 원)

■ (예술 창작활동 지원) 국립 · 민간예술단체의 예술창작 인력 양성 및 우수 작품 창작 지원

- 우수 창작 뮤지컬의 재공연 및 해외공연 지원(10편, 30억 원)
- 창작인력 양성을 위한 차세대 예술가 인큐베이팅 프로그램 실시
 - (국립현대무용단) 안무가 양성을 위한 안무가베이스캠프 실시(6개, 2.3억 원)
 - (한국공연예술센터) 차세대 안무가, 무용수, 연출가 등에 대한 공연제작기회 제공(11개, 1.9억 원)
- 창작부터 유통까지 제작 단계별로 지원하는 창작팩토리 사업 관리 강화
 - * 연극 · 뮤지컬(25건), 오페라(6건), 발레(8건) 등 4개 분야 20억 원
- 홍보, 무대인력, 연습 공간 제공 등 공연장 대관단체 지원 서비스 확대(한국공연예술센터, 100건)
- 개인예술인에 대한 법률 · 회계 등 전문컨설팅 지원(예술경영지원센터)

■ (공유저작물 창조지원화) 공유저작물 확보 및 유통활성화를 통한 2차 저작물 생산 및 신규 비즈니스 촉진

- 공유저작물 중점 발굴 분야 선정, 상시 공유저작물 발굴 등 공유저작물 발굴체계 개선
 - * (활용사례) 전통문양 · 전통복식 · 공예 등 문화원형의 영화 · 드라마 등 콘텐츠 제작, 장신구 등 각종 제품에 디자인 제공, 명화 · 고문헌 등의 안방서비스 제공

- 종합포털 서비스 고도화로 공유저작물 가상은행과 국내외 원문 DB 보유기관과의 연계 강화
 - * (국내) 행정안전부(정보화진흥원), 국립도서관, 관광공사 등 유관기관 협의체 구성 '12년 상반기)
 - (국외) 유로피아나, 구글 등 국외기관과 공유저작물 연계 업무협약(MOU) 체결 추진 ('12년 하반기)
- e-러닝, e-book, 스마트폰 앱 등 공유저작물을 활용한 콘텐츠 창작활성화 비즈니스 모델 개발('12년 하반기)

소통과 융화, 문화로 화합하기

3 문화간 소통 및 장르간 소통을 통한 새로운 문화 창출

3-1 전통문화의 가치 재창조

- 전통과 현대의 융화·소통으로 '법고창신(法古創新)' 구현
 - 전통문화의 대중화·산업화·세계화 기반 마련

■ (전통문화의 창조적 활용여건 마련) 새로운 문화가치의 원류로서 전통문화자원 발굴 및 지원 확대

- 한국문화 DNA 발굴 및 확산(2억 원)
 - 핵심 전통문화의 체계적인 조사·연구 및 체험프로그램 개발·확산

분야별 프로젝트 예시

구분	한국의 얼	한국의 멋	한국의 맛	한국의 흥	한국의 정
내용	선비문화, 종교문화 등	전통문양, 건축, 한복 등	전통음식, 전통주 등	전통연희, 국악 등	두레, 품앗이 등 공동체문화

- 디지털 문화원형 DB(디자인, 스토리, 정보 등)의 저작권 해소 및 활용 활성화(5억 원)
 - 디자인상품, 어플리케이션, 영상 등 분야별 공모전 개최 및 문화원형 관련 다큐멘터리 제작 추진
- 종교역사문화 콘텐츠 발굴 등 전통 종교문화의 보존·활용 지원
 - * 불교기록문화유산 아카이브 구축(10억 원), 실크로드를 통한 한국불교 해외전파 조사 및 DB 구축(5억 원), 한국유경 정본화 DB 및 활용시스템 구축(5억 원), 한국 교회사 아카이브 구축(2억 원)

■ (전통문화의 대중화 지원) 전통문화의 핵심적 가치인 자연·건강·품위·과학을 바탕으로 생활밀착형 전통문화 보급 확대 추진

- 공공기관 신축·공공 복합시설 조성시 설계단계부터 전통디자인 및 전통문화체험관 등 반영 유도(행안부, 국토부 협조)
 - 세종시 ‘한문화마을’ 조성(문화부 - 행복청 공동, '12년 연구용역 추진)
 - * 교육·연구, 전시, 체험, 전통유희, 쇼핑·숙박 등 5가지 기능을 갖춘 한국문화의 메카로 조성
 - 지방이전 공공기관 등 공공시설 건축물에 전통 문양 및 디자인 적용 유도
- ‘한복산책 프로젝트’, ‘한지 품질인증제’ 시범 실시 및 점진적 확대 추진
 - 한복 착용 시 교통·식당·문화예술기관 입장료 등 할인혜택 제공(한옥밀집지역 대상)
 - 전통한지에 생산자, 제조방법 및 원산지, 제조일자 등 제반사항을 표기해 한지의 신뢰성 제고 및 보급 활성화 유도
- 전통문화상품을 전시·홍보하고 판매까지 연계할 수 있는 복합판매시설 설치 지원
 - * 전주시 한스타일진흥원('12.6월 준공), 인천국제공항 내 한국전통문화센터 등

■ (전통문화의 산업화 기반 마련) 전통문화산업의 효율적 육성을 위한 산업인프라 구축 및 법·제도 개선

- 전통문화를 활용한 1인 창조기업 육성을 위한 전통문화산업창업센터(TCC) 구축('12~'13년)
 - * 창업 준비를 위한 입주지원 및 교육·마케팅 등 지원
- 해외시장 개척을 위한 전통산업 관련 국제컨퍼런스 및 어워드 개최
- 전통문화산업진흥법(가칭) 제정 및 전통문화진흥위원회(가칭) 구성·운영(관련 부처 참여) 추진
 - * 전통문화산업진흥법안: 황우여의원 대표발의('10.11.), 김광림의원 대표발의('11.10.)

3-2 문화·체육·관광 융화를 통한 새로운 문화가치 창출

- 역사·문화예술·축제·스포츠가 한데 어우러진 명품 관광상품 개발
 - 고궁·고택·종택 등 전통문화자원의 관광 명품화
 - 태권도를 세계적 문화·관광 자원으로 육성
- 문화와 기술을 접목한 상품개발로 고부가가치 창출

■ (역사·전통문화자원의 관광 명품화) 우리나라 고유의 역사·전통을 소재로 국제적 경쟁력을 갖춘 명품 관광상품 개발

- 고궁 등 전통문화유산에 공연·음악 등 다양한 콘텐츠 접목을 통해 세계적인 관광 명소로 조성
 - * 경희루공연, 창덕궁 달빛기행, 궁성문 개폐 및 수문장 교대의식 등
- 전통문화의 유산이 담긴 고택·종택 등 전통한옥을 관광숙박 체험시설로 활용, 전통 문화 체험형 관광상품 개발
 - * 전통한옥 문화(체험)프로그램 운영(81개소, 10억 원), 고택·종택 명품화(35개소, 26.5억 원), 전통한옥 개보수 및 편의시설 설치(102개소, 35억 원)
- 전국의 120여개 명승 사찰을 템플스테이 체험사찰로 운영
 - * '11년 118개, 185억 원 → '12년 120여개, 200억 원
- 서울 4대문 안 도심지역의 다양한 관광자원을 테마별로 엮은 도보 관광루트 개발
 - * 세종루트, 생활체험·쇼핑루트 등 2개 루트 선도사업 추진(10억 원)

■ (문화예술·축제의 관광 자원화) 우수공연, 지역명소·축제 등 다양한 콘텐츠를 연계하여 관광자원으로 활용

- 국제공연예술제(12건), 고궁 전통예술 상설공연(덕수궁·경복궁·창덕궁), 닌버벌 상설공연(14건), 세계무형유산(6건) 활용 공연관광상품 개발

- 지역·권역별 대표 브랜드 공연 프로젝트 지원·육성
 - * 경주 브랜드 공연 '신국의 땅' 공연 확대(158회 → 313회)
- 지역경제 활성화 및 외래 관광객 유치 효과가 큰 지역축제를 글로벌 문화관광축제로 육성(44건, 67억 원)
- 문화행사를 활용한 새만금 관광 상품 개발 지원(7억 원)
 - * 새만금 상설 공연장 '아리올 아트홀'(500석 규모)을 활용한 문화공연 확대 및 수상 레저 축제, 군산 에어쇼, 까치 노을 축제 등과 연계된 관광 상품 개발

■ (문화와 콘텐츠의 융화 강화) 문화와 콘텐츠의 융화를 통한 창작소재 및 콘텐츠 저변 확충

- 전통문화와 첨단기술을 접목한 콘텐츠 제작 R&D 사업, 글로벌 영화콘텐츠 시나리오 발굴 공모, 기능성 게임 개발 등 추진
 - * 주요 유형문화재 및 전통공연의 실감·체감형 입체 3D콘텐츠 제작, 황룡사 9층 석탑 등 국보급 문화재 레이저 홀로그램 복원·제작, 국악 디지털 음원화 등
- 스토리 창작센터 운영을 통한 스토리 개발 및 글로벌 경쟁력을 갖춘 이야기꾼 발굴 및 육성(입주작가 50명, 스토리텔러 140명)
- 문화공연, 전시, 문화상품 등에 첨단 IT·CT 기술을 접목하여 고부가가치 창출

■ (공예의 산업적 활용 지원) 공예 소재·기법에 대한 R&D 지원을 통한 상품 개발 및 브랜드화 지원

- 전통 공예의 소재·기법 관련 아카이브 조성 및 기술 개발 지원(5억 원)
 - * 삼베, 모시, 자수, 명주, 옷, 용기 등 소재 및 매듭, 돌실나이, 셋골나이 등 기술
- 전통 공예 특성을 이용한 공예디자인 상품개발(2억 원)
 - * 갓, 매듭 기술을 이용한 전등, 소목장의 짜맞춤 기술을 이용한 의자·탁자 등
- 공예품 유통 선진화를 위한 인증제도 도입 및 통합적 공예 유통 시스템 구축 연구(10월)

■ (태권도의 문화·관광 자원화) 인프라 구축 및 전략적 교류·홍보를 통해 태권도를
세계적 문화·관광자원으로 육성

- 태권도공원 건립 공사의 철저한 관리를 통한 차질 없는 개관·운영 준비('12년 누계 공정률 75%, '13년 개관 목표)
 - * 운영매뉴얼 마련, 교육·연수 프로그램 및 문화관광상품 개발, BI(Brand Identity)·캐릭터 개발 등 태권도공원 운영을 위한 실질적 가동준비태세 구축
- 태권도상설공연장 개관('12.10월, 올림픽공원 내 컨벤션센터) 및 태권도상설공연단 운영
 - * 태권도 소개 '탈' 및 정통 시범단 공연
- 세계청소년태권도 캠프('12.8월, 서울·무주), 세계태권도한마당 대회('12.8월), 태권도의 날 행사('12.9월) 등 주요 국내외 행사의 성공적 개최

3-3 남북 문화교류협력 여건조성

- 문화교류를 통한 남북 관계의 새로운 변화 유도
 - 만월대 발굴조사, 아리랑 남북한 유네스코 공동 등재 등 추진

■ (남북 문화예술·관광 교류협력) 비정치적 분야인 문화교류 확대를 통해 남북간 긴장
완화 및 교류 기반 형성

- 개성 만월대 남북 공동 발굴조사 추진('12.3~12월, 2.7억 원)
 - * (남측) 남북역사학자협의회, 문화재연구소, (북측) 문화보존지도국, 민화협
- 아리랑 남북한 유네스코 공동 등재 추진
 - * '12년 남측 단독 등재('12.11월 결정)와 별도로 남북 공동 확대 등재 추진, 남측 단독 등재는 기 제출된 '정선아리랑'('09.8월)의 범위를 확대하여 등재

- 북한 소장 고문헌 자료에 대한 남북한 공동 조사 및 전시사업 추진
 - * 북한 인민대학습당 및 사회과학원 등이 소장한 조선왕조실록, 고문헌 등을 공동 조사, 보존 처리, DB화 및 공동 전시 등을 추진
- 고구려 고분군 실태조사 및 남북 공동발굴조사 추진('12.5~7월)
- 남북관광 교류 대비 사업 발굴(남북한 연계 관광상품 개발 등)

■ (남북 문화통합 대비) 남북 문화교류 제도화 및 문화통합의 기반 마련

- 언어, 문화유산, 종교 및 순수예술 분야 교류사업 발굴 및 지속 추진
- 민간 중심에서 공공기관, 정부 등으로 교류채널 다변화
- 저작권, 영화 등 문화산업 분야에서 실질적 성과 창출
- 북한의 문화정책, 문화향유 실태조사 및 문화통합 해외사례 조사

4 공생발전형 문화생태계 조성을 통한 사회통합 분위기 조성

4-1 문화 나눔 · 기부 활성화

- 사회 전반의 나눔 · 기부문화 확산을 통한 상생발전 도모
 - 문화복지사 제도화, 기업 · 개인의 문화기부, 예술인의 재능 나눔 활성화 유도, 종교계의 희망 나눔 지원

■ (문화 나눔의 제도적 기반 마련) 기존 사회복지와 차별화된 문화복지의 제도화 및 문화기부의 편의성 · 접근성 향상을 위한 시스템 구축

- 문화복지사 양성 시범사업 추진('12.1~3월, 160명)
 - 사회복지 종사자, 문화예술 전공자 등 대상 문화복지 전문교육 실시
 - * 시범사업 성과를 바탕으로 문예진흥법 개정 등을 통해 (가칭)문화복지사 제도의 법적 근거 마련 추진
- 기부자와 문화예술단체 상시 연계 온라인 플랫폼인 (가칭) '예술후원 2.0' 구축('12.6월, 6.2억 원)
 - * 기부 관련 정보현황 DB 구축, 재능기부 희망 예술인 풀 구축 및 연계

■ (문화 · 재능 나눔 확산 유도) 문화자원봉사자 육성 및 봉사 활성화, 재능 나눔을 통한 소외계층 문화체험 기회 제공

- 문화 자원봉사 활성화를 통해 사회성 여가 활동의 모델 제공
 - 전문성 · 경력을 보유하고 퇴직한 중 · 고령자를 활용한 사회공헌일자리사업(고용노동부, 500명)을 적극 활용하여 인력 부족현상 해소

- 저명예술인 등 재능나눔 확산을 통한 문화예술 체험 기회 제공
 - 저명 예술가를 명예교사로 위촉(정명훈, 김덕수 등 100명), 학생 및 지역주민과의 만남을 통한 문화예술 체험교육기회 확대(200회)
 - 예술가의 재능기부를 기반으로 군사경제지역 등 특수상황지역 아동을 위한 재능나눔 버스 프로그램 실시(10회)
 - 저명 문학작가의 도서관 문화프로그램 참여(50개관)

■ (문화예술 기부 확산) 대기업 중심의 문화 기부를 중소기업, 개인으로 확산 유도

- 언론사와 연계하여 기업의 문화예술 후원 활성화를 위한 ‘기업의 문화지기’ 운동 전개(’12.2월)
 - 메세나 나무(mecenat tree) 조성 및 전시(대학로예술극장 등) 등 우수 메세나 활동에 대한 언론 홍보 확대(’12.5월)
 - 기업의 사회적 공헌 확대와 참여동기 부여를 위한 메세나 활동 효과측정 모델 개발 및 보급(’12.10월)
- 기업 메세나와 예술단체 재능기부를 연계한 ‘중소기업과 예술이 함께하는 기부여행’ 실시(17회)
- ‘기업 문화예술교육 사회공헌 네트워크’ 운영 등 기업 문화예술교육 사회공헌 지원
 - * 기업 문화예술교육 후원 규모는 ’05년 59억 원 → ’11년 360억 원으로 6배 증가

■ (종교계 희망 나눔 실천) 소외계층에게 따뜻한 손길을 나눠 주고, 생명존중 운동을 위한 종교단체의 역할 지원

- 소외계층에 대한 희망나눔 사업 지원
 - * 저소득층 템플스테이 지원 · 다문화가족 한국전통 합동 혼례식(불교), 노숙인 무료 급식 · 새터민 생활상담 및 문화체험(개신교), 나환우 자선 문화사업 · 이주노동자 위안잔치(천주교), 청소년 마음공부(원불교) 등
- 생명존중을 위한 상담사업 추진
 - * 한국생명의 전화(개신교), 자비의 전화(불교), 한마음 한몸 자살 예방센터(천주교)

4-2 콘텐츠 동반성장 추진 및 공정거래 환경 조성

- 기기-서비스-콘텐츠산업간, 공급자와 이용자간 건강한 생태계 조성
 - 차세대 콘텐츠 동반성장 사업규모 확대 ('11년 312억 원 → '12년 500억 원)
 - 콘텐츠 거래의 투명성·공정성 확보 및 이용자 권익보호 강화, 미디어 산업의 공정경쟁 환경 조성

■ (차세대 콘텐츠 동반성장) 스마트TV, N스크린 등 차세대콘텐츠 동반성장 지원사업 확대 (500억 원/1,500여 종 개발)

- 차세대콘텐츠 동반성장협의회* 상설기구화(사무국 구성) 및 동반성장 펀드 조성 추진('13년부터 민간주도 추진)
 - * '10.10월 구성, 실무워킹그룹(3D, 스마트방송, N스크린, SNG 등) 운영, 표준계약서 보급 등 시장질서 조성, 성과공유제 도입·확산, 대중소 협업프로젝트 개발 등
- 대중소기업 연계형 프로젝트 발굴 지원사업 확대
 - * '11년 6개 대기업(삼성전자, LG전자, SKT 등) 100여개 이상 중소기업 참여
- 지원규모 및 민간자본 비율 확대
 - * '11년 총 312억 원(국고 47, 민자 265) → '12년 총 500억 원(국고 71, 민자 429)

■ (분야별 동반성장 협의회 구성·운영) 동반성장을 위한 구체적 추진방안 마련 및 실질적인 성과 도출

- 공생발전 방안·공동사업 제안을 종합한 '한국영화동반성장협의체 추진 및 협약' 발표 및 시행 ('12.6월)
 - * e-스포츠 등 콘텐츠산업 각 분야별 동반성장협의체 운영, 공생발전 방안 마련
- 서울시, 경기도 등 자치단체별 콘텐츠기업협의회 운영을 통해 지역별 특성을 반영한 공생 협력방안 도출

- 저작권 상생협의체를 통한 이해당사자 간 가이드라인 제시 및 환경 변화에 맞는 새로운 규칙 정립
 - * 음원사용료 및 유통구조 개선('11.11~'12.4월), 이-러닝 가이드라인 마련('12.12월)

■ (콘텐츠산업 공정거래 환경조성) 콘텐츠 거래의 투명성·공정성 확보 및 분쟁의 사전 예방·신속 처리, 이용자 권익보호 강화

- 콘텐츠 거래의 투명성 확보 및 유통촉진을 위한 콘텐츠 거래사실 인증 및 콘텐츠제공 서비스 품질인증 제도 활성화
- 콘텐츠 분쟁의 신속 처리를 위한 24시간 자동응답시스템 구축('12.6월)
- 불공정 거래 관행 실태조사 및 법률자문단 확대 운영
 - * 법률 자문단 운영 확대(7개소 → 16개소, 30명 → 60명), 소송지원 등 서비스 강화
- 콘텐츠의 건전한 거래 및 유통질서 확립과 이용자 권익보호를 위한 이용자보호지침 제정·시행('12.1월)

■ (미디어산업 공정경쟁 환경조성) 신문시장의 투명성·신뢰성 제고 및 지상파 방송사 중심의 제작·유통구조 개선

- ABC제도 정착 및 선진화('12.11월, '11년도 공사부수 완료·공개)
 - 발행·유가부수 외 신문의 영향력을 종합적으로 보여줄 수 있는 통합 오디언스 차원의 독자프로파일, 웹·모바일 조사 병행 추진
 - 언론사·광고주 등과 협의, 조사 표준안 확정 및 공사 시행('12년 상반기)
 - 언론사 부담 완화를 위한 공사 비용체계 합리적 개선('12년 상반기)
 - * 신문협회·광고주협회·ABC 협회 등과 공동 협의 추진

- 방송프로그램 공정거래 환경 조성
 - 방송프로그램 제작 표준계약서를 제정, 외주제작 시장에 채택을 유도하여 저작권과 수익배분이 합리적으로 배분되도록 지원
 - * 표준계약서 주요내용: 방송프로그램 권리(저작권) 귀속, 수익배분 비율·기간 등 명시, 간접광고·협찬고지 수익배분, 분쟁해결 절차 등
 - 가장(유사)외주를 방지하고 외주제작 활성화를 유도하기 위해 외주인정 기준 마련 및 적용
 - * 외주인정 기준: 작가, 출연자, 연출, 스태프, 제작비 조달·관리 및 저작권 확보 등

4-3 공정 관광 환경 조성

- 공정관광 환경 조성을 통한 여행 품질 개선 및 관광만족도 제고

■ (공정여행 문화 정착) 업계 건전성 및 대국민 공정여행 인식제고를 통한 건전여행 유도

- 공정여행 문화 정착을 법·제도 마련 및 지원 강화
 - (가칭)「여행업법」제정을 통한 여행업 취급 수수료 근거 및 공정여행 개념 도입과 위반 시 처벌조항 마련
 - 우수여행상품 인증제도 운영(60건) 및 업계 불공정 거래 관행 개선을 위한 협의체 구성·운영 지원
- 여행사 지도·감독 기능 강화를 위한 민·관 협력체계 구축
 - 여행정보센터(www.tourinfo.or.kr) 활용, 여행사 관련 정보 공유
 - 여행불편처리센터 연계, 민원 다수 중점관리 여행사 지도 감독 강화
 - 지자체 담당자 대상 교육 강화(250명) 및 업무매뉴얼 제작·배포(1,000부, '12년 하반기)
- TV, 라디오, 신문, 지하철 광고 등 다양한 매체를 활용한 공정여행 캠페인 지속 추진 (5개 매체, 2.5억 원)

■ (지역 중심 공정관광 실현) 네트워크 구축 및 공정관광 문화 확산

- 지역 밀착형 산·학·연 협력체계 구축 및 운영
 - ‘공정관광’ 주제 포럼 운영 및 아이디어 공모전 등 추진('12년 하반기)
- 공정관광 지방 확산·정착 추진
 - 지역 공정여행 상품 개발 및 홍보(20건), 지역 여행정보센터를 통한 안전·건전여행 정보제공('12년 하반기), 지자체 소관 관광시설물 실태파악 등 실시

4-4 스포츠 시스템의 공정성 제고

- 선수 (성)폭력 근절 등 스포츠인권 향상
- 프로스포츠 승부조작 방지 후속대책의 차질 없는 추진

■ (공정·투명한 스포츠 환경 조성) 선수 (성)폭력, 승부조작 등 전근대적 체육계 관행 근절

- (성)폭력 예방 교육 및 홍보 지속 전개
 - * 선수, 지도자, 학부모를 대상으로 16개 시도별 집합 및 방문교육(11,234명) 추진
- 스포츠인권 향상 기반구축 강화
 - * 스포츠인권 전문인력풀 운영(시·도별 5~8명, 경기단체별 1~2명), 대한체육회 내 ‘스포츠인 권익센터’ 운영(종목별 선수지도 매뉴얼 제작·보급 및 신고·상담)
- 종목별 (가칭)비리근절대책위원회 구성·운영, 사전예방 교육 확대(연 4회 이상) 등 프로스포츠 승부조작 후속대책의 차질 없는 추진
 - * 축구 외에 야구·농구·배구 등 전 종목으로 확대 및 운영 내실화 추진

■ (체육단체 체질 개선) 대한체육회 가맹 경기단체(55개)의 운영 효율성·민주성·투명성 제고를 위한 조직운영 평가 지속 실시

- 평가의 실효성·공정성 제고 및 내실화 도모
 - 평가 결과를 토대로 지속적 개선방안 도출
 - * 2010년 최초 도입, 평가결과 우수단체에 대한 인센티브 지급('12년 5억 원)
- 체육분야 공공기관, 가맹경기단체의 경영 효율성 및 재정 투명성 강화

■ 도핑방지 활동 강화) 스포츠계 공정경쟁시스템 정착을 위한 도핑 방지 대책 마련·추진

- 최근 도핑건수 증가에 대응하여 프로선수 대상 도핑검사 확대 등 도핑 위반에 대한 법·제도적 근거 마련('12.1월~)

경쟁력과 자긍심, 문화로 발전하기

5 미래형 문화·체육·관광 산업 육성

5-1 차세대 콘텐츠산업 육성

- 시장창출 잠재력이 큰 차세대 콘텐츠의 전략적 육성
 - 스마트콘텐츠, 3D 콘텐츠, 융복합 디지털콘텐츠, 차세대 게임, 전자출판
- 콘텐츠산업 금융·투자지원 활성화를 위한 1,700억 원의 신규 펀드 결성

■ 차세대 콘텐츠 육성) 문화콘텐츠 5대 강국 진입을 위한 차세대 콘텐츠 전략적 육성 및 글로벌 산업여건 조성

- 스마트콘텐츠산업 육성기반 마련
 - 스마트콘텐츠의 개발과 사업화 과정에 필요한 창업 및 기업역량 강화를 위한 스마트콘텐츠밸리 조성(100개 입주기업, '12년 100억 원)
 - * 테스트 베드 구축, 기술·교육지원, 사업화(멘토링, 투자유치, 마케팅) 지원
 - 초기 해외시장 개척을 위한 전문행사 개최 및 프로모션 등 지원
 - * 스마트컨퍼런스&어워드 개최, 대중소기업 동반해외진출 지원 등
- 3D 콘텐츠 전략 육성
 - 공동제작 인프라 구축으로 고가의 3D 장비를 저렴하게 이용할 수 있는 여건 조성
 - * 이동식 3D 제작 스튜디오(중계차) 시스템 구축(80억 원)
 - 3D 콘텐츠 시장 창출을 위한 제작 및 마케팅 지원 강화
 - * 평창 동계올림픽, 지자체 대상 3D 콘텐츠 제작 지원(6종, 25억 원)
 - * 국제 3D 컨퍼런스(산타페 워크숍 연계) 개최 지원, 3D 콘텐츠 공모전 개최

- 융복합 디지털 콘텐츠 육성
 - 글로벌 CG 기업과 1:1 비즈(Biz)매칭 지원 및 공동제작 활성화
 - * 영화, 방송 등 해외 콘텐츠 제작(프로젝트)시 CG 부문을 수주한 국내 업체 지원 (3건, 각 12억 원), 국내 프로젝트 참여 CG 업체 지원(2건, 각 5.5억 원)
 - 문화산업 이외의 관광, 의료, e-트레이닝 등 분야로 가상현실 기술을 확산하여 새로운 비즈(Biz) 모델 창출(5건, 25억 원)
 - DC공동제작 시설장비인 렌더팜 시스템*을 구축·제공함으로써 중소·영세 콘텐츠 기업 창작 역량 강화(12억 원)
 - * 렌더팜: 영화·방송 등에 사용되는 컴퓨터그래픽을 만들기 위해 구축하는 시스템

- 모바일 등 차세대 게임산업 성장 기반 강화
 - 시설투자, 퍼블리싱 확대 등 차세대 게임개발 인프라 확충
 - * 글로벌게임허브센터(50억 원) 및 모바일게임센터운영(50억 원) 지원
 - 국산게임의 글로벌 진출을 위해 해외에서 직접 서비스 될 수 있도록 인프라, 마케팅, 결제, 고객관리 등의 서비스플랫폼 지원(40억 원)
 - 기능성게임에 대한 제작 지원을 강화하여 다양한 게임이 출시될 수 있도록 지원 (게임활용수업, 치매예방, 장애학생치료 등 22억 원)

- 전자출판 신성장 기반 조성
 - 전자책 제작 활성화를 위한 기반 마련
 - * 전자출판 제작 지원센터 운영(200여 종), 전자출판 맞춤형 전문인력 양성 (700여 명)
 - (가칭)전자출판통합지원시스템 구축('12.4월)으로 투명한 시장 환경 조성
 - 국내시장 확대 기반 조성 및 국제진출 발판 마련
 - * 전자책 제작 솔루션·공용서체 배포, 맞춤형 저작툴 정보 제공, e-book 호환 기술개발 (저작권위원회, '12.12월)
 - * 국제 디지털도서전(프랑크푸르트도서전, 동경디지털북페어 등) 참가 지원

■ (차세대 문화기술 전략적 육성) 미래전략 문화기술 추진체계 정립 및 R&D 중점 추진을 통한 기술수준 향상

- 콘텐츠·문화예술·체육·관광을 아우르는 '2차 문화기술 5개년 계획' 수립('12.4월)
- 콘텐츠, 문화예술, 과학기술을 접목한 융합연구 수행을 위한 (가칭)문화기술연구원 설립 추진('12년 10억 원, 준비위 운영비)
* 관련법 개정 및 설립준비위 구성(1분기) → 예산확보(3분기) → 법인설립절차추진(4분기)
- 미래 콘텐츠산업에 필요한 기반기술(223.2억 원), 공연·전시·국악 등 문화예술 분야 첨단산업화 관련 기술 개발(70억 원)
- 3D, 실감, 가상현실 등 게임, 영상·뉴미디어, 융합형 콘텐츠 등에 사용되는 산업혁신 기술개발(425억 원)
- 지역별(5+2 광역경제권)로 특화산업과 연계하여 연구개발, 인력 양성, 산업화 지원 등을 수행할 문화기술 연구센터 지원(20억 원/부산, 전주)

■ (콘텐츠산업 금융·투자지원 활성화) 업계 최대 애로 요인인 자금조달, 현장맞춤형 인력 양성 지원 강화

- 모태펀드 출자를 통해 총 1,700억 원 규모 펀드 조성
* 글로벌콘텐츠(1,000억 원), 제작초기 소외 장르 콘텐츠 제작 활성화 유도(600억 원), 영화계정을 통한 영화 다양성 투자펀드 조성(100억 원)
- 완성보증 절차를 간소화하여 보증활성화(연내 350억 원 목표), 장르별 가치평가모델 DB 구축(80개 프로젝트 분석)
- 영세 콘텐츠업체에 자금대여·보증·투자를 지원하는 콘텐츠공제조합의 연내 설립을 위한 법개정·예산확보 추진
* '12~'14년까지 총 1천억 원 규모의 공제조합 설립을 통해 3년간 1조 9,000억 원의 용자·보증지원 목표

- 콘텐츠 청년창업자에 대한 컨설팅, 멘토링과 연계하고, 융가지원 제도 강화
 - * 중소기업진흥공단, 시중은행 연계, 콘텐츠 청년창업 전용대출·창업자금 마련
- 콘텐츠 분야 금융종사자의 전문성 강화 교육프로그램 실시(150명)
 - * 은행, 자산운용사, 창투사 등 금융기관 종사자 대상 연 5회 110시간 내외

■ (콘텐츠 창의인재 양성) 업계 최대 애로 사항인 자금조달, 현장맞춤형 인력양성 지원 강화

- 창의적 일자리 창출형 교육 실시
 - * 도제식 창작 멘토스쿨 운영(멘토 96명, 멘티 240명, 45억 원), 중소기업·1인 창조기업 협업시스템 구축(23억 원)
- 3D 전문인력 등 산업계 맞춤형 전문인력 집중 양성(2,749명, 136억 원)
 - * 3D(1,000명), 데이터베이스(1,000명), 게임·스마트 등 국가전략직종(200명) 등

5-2 미래핵심 관광산업 육성

- 2020년 외래 관광객 2천만 명, 관광수입 300억 달러 달성
 - 2012년 1,100만 명 유치 목표
 - 관광 인프라 확충, 현대서비스 등 관광여건 근본적 개선

■ (관광산업의 질적 성장) 외래 관광객 1천만 명 시대를 맞이하여 양적 성장과 더불어 관광 수용태세 선진화를 통한 질적 성장 도모

- 수도권 지역 관광숙박시설 확충 기반 마련 및 지역 관광거점 내 고품격 숙박시설 확보
 - * 우수숙박시설 지정 확대('11년 379개 → '12년 500개), 관련 법령 제·개정(「관광 숙박시설 확충 지원 등에 관한 특별법」 등), 서울마곡지구·고양관광문화단지 내 관광복합단지 조성

- 문화재 전담해설사 확대 및 무자격 가이드 단속 강화를 통한 가이드 만족도 제고
 - * 문화관광해설사 증원('11년 2,400명 → '12년 3,000명), 무자격 가이드 고용업체에 대한 행정처분 추진(시정명령, 영업정지 등)
- 중국 소득수준 상승 및 비자제도 개선에 따른 중국 관광객 급증에 대비한 서비스 체계 개선
 - * 4대 고궁·종묘 중국어 해설사 증원('11년 11명 → '12년 30명), 수도권 중국인 관광객 관광안내표지판 설치(55개소), 중국어 관광안내전화(1330) 설치(10개소)
- 수도권 지역 아파트 등 도시형 민박 500개소 육성, 도심 숙박부족 문제 해결 및 한국 가족문화 체험 관광 확대
 - * 외국어 안내가 가능한 도시형 민박을 선정(500개)하여 홍보·마케팅 등 지원
- 주요 관광요소에 한국적 특색을 살린 관광 상징물 설치(3개소 시범설치, '12년 하반기)
 - * 공항에 한국 정자·정원 조성, 관광호텔 로비에 한국 기와대문 설치 등

■ (새로운 관광콘텐츠 발굴·육성) 관광 수요의 다변화 등 관광환경 변화에 따른 창조형 미래관광 콘텐츠 개발

- 관광산업 선진화 및 일자리 창출을 위한 혁신적 창조기업 지원
 - 기존 관광업종의 새로운 관광산업 분야의 수익 모델 발굴 및 확산
 - * 창조관광기업 발굴, 컨설팅 등 사업화 지원(50개 기업), IT 인프라 지원, 홍보 마케팅 집중 지원 등 종합 지원체계 구축·운영 지원
- 조선·자동차·IT 등 산업자원을 활용한 산업관광 육성(지자체 공모, 14억 원)
- K-POP, 드라마, 영화 등 한류 콘텐츠를 활용한 관광 상품 개발 및 마케팅 강화
 - * 한류드라마 촬영장소 관광 상품화(선덕여왕, 제빵왕 김탁구 등) 추진, 한국방문의 해 계기 K-POP 커버댄스 페스티벌 및 인천한류콘서트 등 이벤트 활용
- 여수 엑스포 주변지역의 관광자원을 개발(6개 사업, 49억 원)하고 연계된 관광콘텐츠 발굴 및 국내외 홍보마케팅 지원
- 제주도의 관광브랜드 제고, 관광콘텐츠 발굴 및 인프라 개선으로 세계적 고품격 관광지로 육성

■ (고부가가치 관광산업 육성) MICE·의료·레저(요트·크루즈) 등 고부가가치 융·복합 관광분야 집중 육성

- '12년을 'Korea Convention Year'로 지정, MICE 산업 도약의 전기로 삼아 대형 컨벤션·인센티브 관광 집중 유치 및 홍보 확대
 - * 유치·개최 인센티브 제공, 해외 MICE 전시회 한국관 확대 및 로드쇼 개최, 산·학 연계형 인턴십 및 일자리 창출 지원(채용박람회, '12.7월)
- 동남아·중양아시아 등 의료관광 신규시장을 개척하고, 장기체류형 웰빙체험 및 한방의료 등 고품격 의료관광 집중 육성
 - * 신규시장 대상 나눔의료관광 확대 실시(10개 지역 20명 환자 초청, 무료치료 및 모범사례로 현지 홍보)
- 고품격 레저관광 요(보)트·크루즈 등 해양관광레저산업에 대한 정책적 지원 근거 마련 및 저변 확대 노력
 - * 관광진흥법시행령에 '관광 요(보트)업' 신설('12.6월), 크루즈 관광객의 맞춤형 상품 개발 등

■ (자연친화적 생태·녹색관광자원 육성) UN이 지정한 세계생태관광의 해('02년) 10주년 ('12년)을 맞아 지속가능한 생태·녹색관광 집중 육성

- 생태관광 10대 모델사업별(산, 습지, DMZ, 갯벌 등) 특성화 추진(18억 원)
- 섬 생태관광자원(가거도, 거금도 등)을 활용한 녹색관광 상품화(10억 원)
- 제4차 세계생태관광총회 국내 유치('12.9월, 경기 고양) 및 성공적 개최 지원
- 가람길 등 이야기가 있는 문화생태탐방로 조성 지속 추진(400km, 39억 원)

5-3 스포츠산업 경쟁력 제고

- 성장 잠재력이 큰 스포츠산업 선진화 기반 마련
 - 스포츠산업 육성 중장기 계획 수립 및 범정부 추진체계 구축

■ 스포츠산업 발전기반 구축) 스포츠산업 시장 활성화 및 경쟁력 제고를 위한 발전기반 조성

- 스포츠산업 육성 종합계획('12~'16년) 수립 및 범정부적 추진체계 구축
 - * 관계부처 협의체 구성 및 운영(기획재정부, 지식경제부, 중소기업청 등)
- 스포츠과학과 IT·BT 융합 스포츠 용품 개발(15건), 중소기업 제품 개발 자유 공모(7건, 건당 2억 원) 등 R&D 지속 투자
- 우수 체육용구 생산업체, 시설업체, 스포츠서비스업체 대상 용자 활성화(82억 원, 이율 4%)
- 스포츠산업 수요의 폭발과 산업 규모 성장에 대비한 스포츠산업 실무형 전문인력 양성
 - * 스포츠마케터·시설업 경영관리자 과정 운영(체육과학연구원, 6개 과정 350명, 3.5억 원), 지자체 연계 지역별 스포츠산업 인력 양성(지방 5개 대학 400명, 3억 원), 스포츠용품업체 디자인·기술 인턴 지원(50명)
- 스포츠용품업체의 해외 판로개척과 품질 경쟁력 확보 지원
 - * 국내외 스포츠용품 전시회 참가 지원(8.6억 원), 해외 품질인증 획득을 위한 컨설팅 지원(4.6억 원), 스포츠 용품 인증제도 근거 마련 추진

■ (프로스포츠 활성화) 프로스포츠에 대한 법·제도·재정적 지원 강화

- 체육진흥투표권 수익금의 주최단체지원금(수익금 중 10%) 사용의 투명성 제고 및 프로세스 개선
 - * '체육진흥투표권 수익금 주최단체지원금 집행 지침' 개정 추진('12.2월), '지원금통합관리시스템' 구축 및 확대 추진('12년 상반기)
- 프로스포츠산업 육성을 위한 법·제도 개선 추진
 - * 경기단체 및 구단 세제지원방안, 지자체가 프로구단을 지원할 수 있는 법적 근거 마련, 지상파 TV 중계 방송 확대를 위한 의무 방송비율 도입 추진 등

6 세계 속의 문화강국 위상 제고

6-1 국가 대표 문화공간 조성

- 대한민국을 대표하는 문화상징 조성사업의 차질 없는 진행
 - 대한민국역사박물관 개관('12.12월), 국립서울미술관 건립('13.2월)

■ (대한민국역사박물관) 과거와 현재를 통해 미래와 세계를 여는 대한민국역사박물관 개관('12.12월)

- 고난과 역경 속에서 발전한 자랑스러운 기적의 역사를 기록하고 국가적 정체성을 찾는 공간으로 조성
 - * 총사업비 454억 원('10~'12년), 부지 6,445㎡, 건축 연면적 10,434㎡
- 대한민국 발전사를 종합적·체계적으로 전시하되 실물전시와 첨단 IT·CT 기술을 활용하여 다양하면서 압축적으로 전시
- 국가발전의 역사성과 상징성을 대표하는 다양한 전시자료 수집
 - * 자료수집 목표량: 30,000점(구입 22,000점, 기증 8,000점)

■ (국립서울미술관) 경복궁·한옥마을·종친부 등 도심속 주요 문화공간과 조화를 이루는 한국적 미술관 건립('13.2월)

- 한국의 전통마당 개념을 도입한 5개 마당(미술관, 전시, 종친부, 경복궁, 도서관)을 중심으로 전시실, 문화 창작 공간 등으로 구성
 - * 총사업비 2,565억 원, 부지 27,264㎡, 건축 연면적 52,101㎡
- 서울관 준공과 연계하여 위탁제작 작품 설치, 다원예술 행사 등 전시 프리오픈행사 개최('12.10월)

- 완공 후 과천관-서울관-덕수궁관 각 분관별 특성화 운영
 - * 서울관(대형 기획전), 과천관(소장품전), 덕수궁관(중·소 기획전)

■ (한글박물관) 한글의 창제정신과 과학성을 조명하는 한글박물관 건립('13년 완공, '12년 공정률 45% 목표)

- 국립중앙박물관 부지 내에 복합문화공간으로 건립
 - * 총사업비 369억 원('09~'13년), 부지 295,551㎡, 건축 연면적 11,322㎡
- 상설전시실(한글을 만들다, 꽃 피우다, 생각하다), 기획전시실, 교육체험실 운영을 위한 한글자료 수집, 전시 체험물 제작 등

■ (국립아시아문화전당) 세계를 향한 아시아 문화의 창 국립아시아문화전당 건립('14년 완공, '12년 공정률 60% 목표)

- 2014년도 개관을 위한 문화전당 본격 건립 추진('11년도 공정률 32%)
 - 예술극장(대·중극장), 창조원(창조공간, 미술관), 정보원(신개념 박물관, 도서관), 교류원, 어린이문화원 5개 공간으로 구성
 - * 총사업비 7,162억 원('04~'14년), 부지 128,621㎡, 건축 연면적 178,199㎡
- 아시아의 길을 테마로 한 개관 전시 준비, 콘텐츠·프로그램 제작 착수 등 차질 없는 개관 준비

6-2 주요 국제행사 계기 국가 이미지 제고

- 핵안보 정상회의·여수세계박람회 계기 소프트파워가 강한 문화강국 이미지 부각
- 2012 런던올림픽대회 종합 10위권 달성 및 국가브랜드 가치 제고

■ (핵안보 정상회의·여수세계박람회 문화적 지원) 한국문화를 적극적으로 알려 국가브랜드 가치를 높일 수 있는 기회로 활용

- 핵안보 정상회의 준비기획단과 원활한 업무협조를 이끌어 낼 수 있도록 별도의 핵안보 정상회의 문화행사지원단 구성·운영
 - 정상회의 관련 문화·특별행사 기본계획 수립 및 집행
 - 국내의 홍보기본계획 및 기자단 취재대응·지원계획 수립
- 여수세계박람회 조직위원회와 유기적 업무협조를 통한 박람회의 문화관광 축제기반 조성
 - 여수 주변 관광자원 확충으로 남해안권 관광벨트 구축 ('08년~'12년, 321억 원)
 - 여수 주변 대표적 지역축제 등 주요 문화·공연·전시행사 개발 및 실행

■ (2012 런던올림픽대회 성과 극대화) 2012 런던올림픽대회를 국가브랜드 가치 및 국격 제고의 계기로 활용

- 스포츠강국에 걸맞은 우수한 성적 달성으로 한국스포츠의 글로벌 위상을 강화(세계 10위권 유지, 금메달 13개 이상 획득)
 - * 제29회 베이징올림픽대회('08.8.8.~24.): 종합 7위(금 13, 은 10, 동 8)
- 올림픽 기간 중 한국문화 홍보, 스포츠 외교활동 지원, 선수단 지원, 미디어 지원을 위한 코리아하우스 운영
 - 올림픽을 한국문화를 세계에 알리고, 스포츠외교 역량을 강화하는 장으로 적극 활용
 - * 운영기간 및 장소('12.7.24.~8.12. / 런던 로얄템스요트클럽)
- 런던올림픽대회 계기 문화축전 행사로 '한국문화 종합페스티벌' 개최 등 한국문화 붐 조성('12.4~8월 / 런던, 에딘버러 등)
 - * K-POP 페스티벌 공연('12.6.2~3.) 및 '한국문화의 달' 행사('12.6월), 한국창작 발레 '라 춘향' 및 '한여름밤의 꿈'(세익스피어축제 참가) 공연 추진 등

■ (국제경기대회 성공 개최 지원) 2018 평창동계올림픽대회 등 주요 국제경기대회 개최 준비 및 운영 내실화를 위한 지원 강화

- 2018 평창동계올림픽대회 성공 개최를 위한 기반 조성
 - 「2018 평창동계올림픽대회 및 장애인동계올림픽대회 지원 특별법」 및 시행령·시행규칙 제정으로 대회준비 및 운영기반 구축
 - * 조직위 운영, 경기장 건설(피겨·쇼트트랙 등 6개 경기장) 등 인프라 확충 지원 (81억 원)
 - 정부지원위원회(총리 주재) 및 지원실무위원회(문화부 2차관 주재) 개최로 주요 정책 및 현안사항의 심의·조정 및 범정부 협력체계 구축
- 2014 인천AG 시설계획변경('12.1월), 2015 광주U대회 총사업비 확정 및 시설계획 수립('12.3월) 검토·확정 등 개최 준비 지원
- 2012년 F1 코리아그랑프리, 2013 평창동계스페셜올림픽세계대회, 2013 충주세계 조정선수권대회 등 주요 국제경기대회의 경기력 향상 지원 및 문화·체육·관광이 어우러진 종합축제로 개최 준비

■ (국제 문화예술행사 개최 및 참가) 국제문화행사의 성공적 개최를 통한 문화국가 이미지 제고

- 전통문화의 세계적 교류, 안성세계민속축전 개최('12.10.1.~14.)
 - * 50개국 90여 단체 3천여 명 참가, 102만 명 관람 예상
- 한국문학의 국제적 위상 제고, 제78회 세계펜대회 개최('12.9.9.~15./경주)
 - * 95개국 외국문인 4백 명, 내국문인 8백 명 참가 예정
- 주요국 수교 계기 문화행사 추진
 - * 한·중 수교 20주년 행사: 개막식('12.3. 서울), 폐막식('12.11., 북경)
 - * 한·사우디 수교 50주년 행사: 자나드리아 축제 주빈국 참가('12.2.8.~24.)
- 세계 주요 문화행사 주빈국 참가 지원을 통한 한국문화 저변 확대
 - * 코스타리카 국제예술제('12.3.15.~25.), 베이징국제도서전('12.9.5.~9.9.)

- 2013 서울 국제 타이포 비엔날레 개최 준비
 - * 사무국 구성 및 협력기관 체계 마련('12.3월), 비엔날레 기획 및 준비('12.4.~12월)
- 유네스코 세계 문화예술교육 주간 행사 첫 개최
 - * 유네스코(파리)와 한국 동시 개막 행사로 국제적 리더십 확보('12.5월 넷째 주)

6-3 전략적 해외진출 강화

- 지역별 맞춤형 전략으로 지속적 한류확산 기반 구축
- 한류열풍에 이은 한국어 배움 열기 확대, 세종학당 대폭 증설

■ (글로벌 한류 확산) 지역별 맞춤형 전략으로 한류의 지속적인 성장 기반 구축

- 한류 확산지역(아시아권): One Asia 콘텐츠 리더 전략
 - 인력교류, 공동제작·투자·마케팅 등 협력 촉진에 대한 MOU 체결 및 '한·중·일 문화산업포럼'의 장관급 격상 추진
 - 아시아 뮤직마켓 개최를 통한 아시아 음악시장 네트워크 허브 구축 및 상호교류 확대(15억 원)
 - * 전시·판매 부스 등 비즈마켓 설치 운영(B2B), 컨퍼런스 학술행사 개최, 국내외 유명 아티스트 합동 공연(경기장), 아시아퍼시픽 뮤직네트워크 개최 지원(울산)
- 한류 신흥지역(유럽, 중남미): 교류협력·홍보 강화
 - 해외 국제영화제, 마켓, 유명 축제 등을 활용한 해외마케팅 지원 및 브랜드 이미지 제고
 - * 유럽·북미 등 5개 지역 축제에 15개 대중문화 공연팀 지원, K-POP 기획사·수출기업 연계 해외 진출 지원
 - 한-EU 문화협력위원회 활용을 통한 실질적 협력기회 창출
- 한류잠재지역(중동, 아프리카): 공적개발원조(ODA), 인적교류 확산
 - 잠재적 신흥 콘텐츠 시장 선점을 위한 저개발국가 콘텐츠 무상제공
 - * 요르단, 이라크, 이집트, 나이지리아 등

■ (해외 한국어 보급 확대) 세종학당 확대 운영 및 한국어 교원 전문성 강화

- 유럽·미주 등 한류 확산 지역, 외국인력 송출국가*에 세종학당의 전략적 확대
(’11년 60개소, 19억 원 → ’12년 90개소, 30억 원)
* 고용허가제를 통해 국내 기업에 인력을 송출하는 국가(15개 국)
- 한국어교원자격증 소지자 해외 시범 파견(20명, 6.6억 원) 및 현지인 교원양성 확대
(’11년 55명 → ’12년 200명)

■ (태권도 세계화) 태권도의 저변 확대 및 올림픽 핵심종목 유지를 위한 지원 대책 마련·추진

- 인력진출·교육지원 등 세계화 사업의 지속 추진(45억 원)
* 사범(12개국), 시범단(30개국), 평화봉사단(50개국, 240명), 대학생 인턴사범
(미국 120명), 외국 공립학교 태권도 수업 지원(4개국)
- 태권도의 올림픽 핵심종목 유지를 위한 대책 마련
 - 문화부, 태권도단체 등이 참여하는 ‘관계기관 TF’(’11.9월~),
‘(가칭)태권도발전협의회’(’11.9월~)를 운영, 유지대책 마련
 - * 2013년 IOC 총회에서 2020년 올림픽부터 핵심종목을 25개로 축소하고, 3개의
추가종목을 선정 예정

■ (문화예술 시장 확대) 우수 문화예술의 해외진출 확대를 위한 기반 조성 강화

- 온라인 가상미술관 구축을 통한 국내작가 해외홍보 강화
* 온라인 전시 및 작가정보 제공(’11년 시범운영을 거쳐 ’12년 40명, 4억 원)
- 국내 작품의 해외진출 활성화와 국내외 공연예술단체간 교류를 위한 서울아트마켓
개최(’12.10월, 60개국 1,600명 참가)
 - 해외 주요 아트마켓 및 기획자·프로모터와의 협력 강화
- 우수 공연작품 제작을 위해 공연기획자, 제작 극장 및 예술단체 우수프로젝트 등에
대한 해외 교류 지원(4개국, 20여명, 4.3억 원)
 - 국제적으로 영향력 있는 유명예술단체와의 협력을 통한 국제공동제작 프로젝트
지원(’12년, 5개 프로젝트)

6-4 국가브랜드 제고를 위한 제반 여건 조성

- 한국문화 저변 확대를 위한 해외 인프라망 확대
 - 제3세계 중심의 재외문화원 증설 추진
 - 뉴욕코리아센터 착공 및 파리코리아센터 추진

■ (법·제도적 기반 마련) 국제문화교류의 안정적 추진체계 마련

- 「국제문화교류진흥법」 제정 추진
 - 분야별 국제문화교류사업 총괄 지원 체계 구축
 - 재외문화원, 코리아센터 설립·운영 지원 근거 마련
- 국제문화교류 중·단기 계획(2012~2014) 수립 및 체계적 실행
 - * 집중 교류국가 선정 및 계획의 사전 확정으로 사업 내실화
 - * 문화예술·콘텐츠·관광·체육교류의 연계 강화로 시너지 제고

■ 해외 인프라망 확충 및 역할 강화) 문화교류 활성화 및 한국문화 저변 확대를 위한 재외문화원 증설 및 전략적 배치

- 문화수용도가 높은 제3세계 중심의 재외문화원 증설 추진
 - 동남아(태국), 아프리카(이집트), 남미(브라질) 등 신설 추진
 - * 9개국 12개소('08년) → 20개국 24개소('11년)
- 코리아센터 건립 확대로 권역별 문화허브 기능 강화
 - * 뉴욕코리아센터 착공('12년 하반기) 및 파리코리아센터 추진
- '한류 사랑방'으로서 재외문화원 역할 강화
 - 공연, 전시 및 한류 체험관 설치 등 다목적 서비스 제공
 - 재외문화원별 공간 차별화 및 특화사업 추진

■ (정부-공공-민간 교류·협력 강화) 국가브랜드 마케팅 제고를 위한 유관기관 간 협력 강화

- 코리아센터 내 관광공사·한국콘텐츠진흥원·저작권위원회 지사 등 공동사업 추진으로 유기적인 한국문화 서비스 제공 확대
 - * KOTRA, aT센터, 현지 진출기업 등 경제단체와의 협력 확대
- 수교행사 등 주요 국제행사 시 범정부 협의체 운영

■ (관광 분야 국제협력 강화) 제19차 유엔세계관광기구총회('11.10.8.~14.)의 성공적 개최 이후 관광 외교역량 및 국제사회에서의 역할 강화

- 개도국 관광발전 지원을 위한 국제원조기구 협력 사업 지속 추진
 - * 'Millennium Village Project'(아프리카 10개국 관광개발 지원사업) 대상 관광 프로그램 개발 및 기념품 제작, 안내 체계 지원(UNWTO ST-EP, 연간 7억 원)
- OECD 관광위원회 국내 개최('12.9. 전북 무주)로 세계 관광분야 주도적 참여
 - * T.20 관광장관회의('10), UNWTO 총회('11)에 이은 연속 국제 관광회의 개최
- 아태지역 고위공무원 관광연수(20명, 1억 원) 등 협력 사업 및 인력 파견 등 한-UNWTO 간 지속적 교류

■ (스포츠외교 역량 강화) 교육, 현장경험, 국제기구 활동을 포괄하는 체계적이고 지속적인 지원 시스템 구축·운영

- 국제무대 진출 희망자(선수, 지도자 등 체육분야 종사자) 대상 교육과정 운영
 - * 기초영어과정(20명), 한국외대 어학과정(40명), 해외연수과정(25명)
- 준비된 인재를 대상으로 국내외 활동 기회를 제공, 실무 능력 및 국제 감각 배양 지원
 - * 국제기구·인턴활동 지원(10명), 국내 체육단체 국제업무담당 지원(32명), 국제회의·행사 참가 지원(90명)
- 국제체육기구 임직원 정보 구축('12.3월), 인재 DB 시스템 보완 및 업데이트('12.1월) 등 국제스포츠 인재정보의 체계적 관리
 - * 국제스포츠인재풀(DB) 구축·운영('05년~): 선수출신, 심판, 지도자, 국내외단체 임직원 등 총 846명 등록('11.10월 현재)

7 국정성과 공감홍보로 국정운영의 안정적 뒷받침

■ 국정성과 공감 홍보로 '성공한 정부' 이미지 확산

- 정책고객의 공감과 감동을 담은 스토리텔링과 현장중심 홍보로 4대강, 한·미 FTA, 친서민 복지 등 주요 정책성과 체감도 제고
 - * 4대강 인근 지자체장·지역주민·자전거 동호인 참여 등 정책고객 적극 활용
- 부처 협력과 민간 협동홍보를 통해 '공생발전, 친서민 복지' 등 국정운영의 핵심가치에 대한 국민 공감대 확산
- 국정홍보의 중심적 역할 강화와 홍보콘텐츠 혁신 추진
 - * △정책현안 △위기관리 이슈 등에 대한 정책현안 사전홍보협의체 구축

■ 젊은 세대 소통과 세대별 맞춤형 홍보 강화

- 청년·직장인·베이붐세대 등 계층별 정책적 요구를 귀담아 듣는 정책여론 수렴 기능 활성화
 - * KTV '캠퍼스기자단', 위클리공감 '전문가 쓴소리', 정책포털 '소셜 댓글' 등 활성화
- KTV·위클리공감 등 보유매체 혁신 및 정책 커뮤니티 확대

■ 국가행사 성공개최와 국가이미지 제고를 위한 융합 홍보 추진

- 핵안보 정상회의, 여수엑스포, 런던올림픽 등 국제 행사 계기 국민 통합 및 국가 이미지 제고 추진
 - * 핵안보 정상회의 성과 활용 홍보, 런던올림픽 계기 '함께 가자 대한민국' 캠페인 등
- 주요 외신 대상, 국정 성과에 대한 특집 프로그램과 간행물 제작 배포 및 국정 철학의 대내외 확산

■ 미디어 환경변화에 부응한 신매체 개발 및 민간협력 홍보채널 확충

- 팟 캐스트, 태블릿 PC용 매거진 등 SNS 채널 개설을 통해 개인 밀착형 정책홍보 콘텐츠 확산
 - * 소셜미디어 활용 '오픈소스 정책결정', 스마트 기기용 '공감' 팟캐스트 개설 등
- 종편·보도전문채널 등 신규매체와 전략적 협력사업 기획, 지역민방 및 종교·오락 등 케이블 방송 대상 콘텐츠 제휴 확대
 - * 교통방송에 이어 뉴스전문채널·종교채널·오락채널 등 케이블 TV와 공사·공기업·지자체 보유매체 등으로 협력사업 확대

주요 문화지표

콘텐츠산업	2008년	2012년
매출 규모	66조 원	80조 원
고용규모	49.6만 명	56만 명
수출 규모	23.4억 달러	45억 달러

체육	2008년	2012년
생활체육참여율(주 2~3회)	34.2%	43%
국민1인당 체육시설면적	2.54㎡	3.5㎡
스포츠산업시장 규모	26.3조 원	35.8조 원

문화예술	2008년	2012년
문화예술 관람률	67.3%	73%
문화시설 이용률	45.2%	59%

관광	2008년	2012년
외래 관광객 입국	689만 명	1,100만 명
관광 수입	97.2억 달러	130억 달러

별첨 자료 1 2012년 문화 분야 일자리 창출계획

■ 문화·관광 분야 일자리 적극 창출(정부의 4대 일자리 창출 분야)

* 정부의 4대 일자리창출 분야:

1. 청년 창업 활성화
 2. 고졸자 취업지원 확대
 3. 문화·관광·글로벌 일자리 창출
 4. 사회서비스 일자리 확대
- 고용유발효과가 큰 콘텐츠산업, 관광산업을 중심으로 문화·관광 분야 일자리 창출 사업 신규발굴 및 기존사업 확대

콘텐츠산업, 관광산업의 고용유발효과

구분	제조업	콘텐츠산업	관광산업
고용유발계수 (명/10억 원)	7.98	12.11	15.50

* '08년 한국은행 산업연관표 활용

- 취업대상자 실태조사 결과, 청년층이 가장 선호하고 유망하다고 생각하고 있는 분야는 문화콘텐츠산업 분야
 - * 취업예정자 실태조사(전국 대학생·취업준비생 1,000명 대상, 5.9.~20.) 결과,
 - 문화콘텐츠산업 분야가 유망 직종 1위(31.3%)

■ 청년일자리 보고(寶庫), 콘텐츠산업 분야 일자리 창출

- 영화, 게임, 애니메이션, 만화, 캐릭터, 뮤지컬 등 장르에 기반을 둔 해외진출 사업의 적극 확대를 통한 청년층 일자리 창출
 - * 영화 국제공동제작 프로젝트 추진, 우수만화 해외진출지원, 국산캐릭터 개발·홍보사업 지원, 게임 서비스플랫폼 지원, 우수창작뮤지컬 해외진출지원 등

- K-POP 등 한류의 지속적인 확산을 위한 쌍방향 문화교류 사업 및 스마트콘텐츠 등 신규콘텐츠 육성 확대를 통한 일자리 창출
 - * 쌍방향 문화교류: '11년 2개 지역 5개팀 → '12년 8개 지역 48개팀
- 콘텐츠 분야 우수 인력 창출을 위한 콘텐츠 창의인재동반 사업 신규 추진 및 전문인력 양성 사업 확대
 - * 창의인재 동반 사업: 96명의 멘토를 통한 연간 240명의 창의인재양성

■ 신규 관광 콘텐츠 발굴을 통한 관광분야 일자리 창출

- 창의적인 미래형 관광사업 진흥을 위한 1인 창조기업 형태의 창조관광기업 발굴 및 육성(50개 창조관광기업 × 3명)
- 전통문화자원의 창조적 활용을 위한 전통한옥의 체험관광숙박시설 지원 등 신규관광 콘텐츠 육성을 통한 일자리 창출

■ 재정지원을 통한 직접 일자리 창출 도모

- 문화시설 개관시간 연장을 통해 일자리를 창출하는 국민문화향유권 사업 및 문화예술강사 파견 위한 문화예술교육활성화 사업 확대
- 대국민 관광체육서비스 질 제고를 위한 문화관광해설사 육성 및 생활체육 지도자 배치 확대를 통한 일자리 창출

사업명	2011 (A)	2012 예산안			비고 (일자리)
		예산(B)	증감(B-A)	증감율(%)	
합 계(17개사업)	1,330	1,947	617	46.4	14,522→21,954명(+7,432명)
콘텐츠 산업	217	620	403	185.7	• 2,270명 → 8,077명
1.해외진출지원(영화산업)	20	63	43	215.0	• 550명 → 1,720명
2.한류진흥(쌍방향 문화교류)	6	43	37	616.7	• 135명 → 720명
3.대중문화콘텐츠산업 육성	126	229	103	81.7	• 1,215명 → 3,245명
4.게임산업 육성 (글로벌 서비스 플랫폼)	30	40	10	33.3	• 20명 → 252명
5.스마트콘텐츠산업	0	110	110	순증	• 0명 → 500명(신규)
6.콘텐츠 창의인재동반	0	45	45	순증	• 0명 → 240명(신규)
7.창작뮤지컬 지원	0	30	30	순증	• 0명 → 400명(신규)
8.콘텐츠전문인력 양성 (3D전문인력 양성)	35	60	25	71.4	• 350명 → 1,000명
관광산업	77	187	110	142.9	• 2,476명 → 3,362명
9.창조관광사업 발굴 및 육성	-	43	43	순증	• 0명 → 150명(신규)
10.전통한옥체험 숙박시설 운영	18	72	54	300.0	• 76명 → 212명
11.문화관광 해설사 육성	59	72	13	22.0	• 2,400명 → 3,000명
문화예술	664	744	80	12.0	• 6,154명 → 6,680명
12.국민문화향유권 확대	125	133	8	6.4	• 918명 → 1,001명
13.문화예술 교육 활성화	500	567	67	13.4	• 4,920명 → 5,326명
14.문화예술기관 연수단원 육성	26	26	-	-	• 243명 → 243명
15.박물관 진흥지원	13	18	5	38.5	• 73명 → 110명
체육진흥	372	396	24	6.5	• 3,622명 → 3,835명
16.생활체육 지도자	240	264	24	10	• 2,122명 → 2,335명
17.초등학교 스포츠강사	132	132	-	-	• 1,500명 → 1,500명

별첨 자료 2 주요 정책과제 실천계획

추진과제	세부과제 내용	실천계획			
		1/4분기	2/4분기	3/4분기	4/4분기
1. 누구나 쉽게 문화·체육·관광생활을 누리는 환경 조성					
소외계층 문화향유권 확대	• 문화·여행·스포츠타바우처 사업	사업계획 통보, 홍보 및 시행	사업 모니터링	사업 모니터링	사업 평가 및 '13년 계획 수립
	• 노인시설 체육용품 지원	사업계획 수립, 용품수요조사	용품 제작 지원	생활체육프로그램 운영	프로그램운영 및 정산·평가
	• 병영독서 활성화 지원	지원 부대 선정	독서 프로그램지원	독서 프로그램 지원	사업평가 및 우수부대 포상
	• 장애인실업팀 창단 지원	공고·접수 및 평가·선정	팀 창단 지원	팀 창단 지원	장애선수 일반팀 편입
	• 다문화 사회 문화권 신장	사업계획 수립 및 사업자 선정	사업 집행 및 모니터링	상반기 성과 평가	사업 최종평가 및 사례 발표
문화향유 기반 조성	• 문화역 서울 284 운영	개관 준비 및 정식개관	전시 및 공연 프로그램 운영	전시 및 공연 프로그램 운영	전시 및 공연 프로그램 운영
	• 남한강 예술특구 조성	기본설계	실시설계 및 건축인허가	공사 계약 및 착공	토목 공사
	• 국립나주박물관 건립	전기 공사	전기 공사	실내외 마감 공사	실내외 마감 공사
	• 지역문화 진흥기반 구축	지역문화진흥 기본 계획 수립	지역문화 대표 브랜드 선정	지방문화원 발전전략 수립	문화의 달 행사개최
생활 속 문화체육관광 활성화	• 강변 거점별 관광레저기반 구축	충주 목계나루 등 3개 지역 착공	상주 신나루 문화 지대 조성 착공	공사 진행	공사 진행
	• 강변 5일장(주말장터) 운영	사업계획 수립	시행기관 공모 및 선정	사업 추진	정산 및 사업 결과보고
	• 4대강 산책로 생활체육광장 운영	조성지역 확정	광장 조성	광장 운영	사업평가
	• 게이트볼장 등 어르신체육시설	지원대상 확정 및 기금 교부	설계 및 시공	시공	시공 및 준공
	• 강변 역사문화 스토리텔링화	사업 착수	책자발간 완료	홍보 및 배포	홍보 및 배포
• 문화를 통한 전통시장 활성화	문전성시 지원 계획 수립	문전성시 지원	사업 모니터링	정산 및 '13년 사업계획 검토	
2. 창의성 발현 및 창조 역량 강화를 위한 기반 마련					
문화예술체육 교육 활성화	• 문화예술기관 토요문화학교 운영	기관 선정 및 운영	프로그램 운영	프로그램 운영	운영 및 평가
	• 초·중·고교에 예술강사 지원	강사 연수 및 파견	예술강사 파견	예술강사 파견	운영 및 평가
	• 예술꽃 씨앗학교 운영	지원 대상 선정	프로그램 운영	프로그램 운영	운영 및 평가
	• '꿈의 오케스트라' 사업	기본계획 수립	사업 공모	교재개발 및 인력 양성	방학 캠프 추진
창작 활동 지원	• 신문활용교육(NIE) 추진	사업계획 수립, NIE거점학교선정	사업시행	사업시행	평가 및 개선방안 마련
	• 예술인복지법 후속대책	산재보험 적용실태 조사	예술인복지법 시행령 제정 추진	시행령 공청회 개최	복지재단 설립 예술인복지법 시행
	• 대중문화예술인 표준계약서 제정·적용	표준근로계약서 확대 적용	교육훈련 인센티브 제도 시행	현장영하인 근로 환경 실태조사	예술인복지재단 사업 연계 추진
	• 저작권 침해 단속 강화	불법저작물 수거 폐기 및 시정 권고 등 행정 처분(계속)	불법저작물 거점 집중단속 강화	웹하드 등특제 이행감독 강화	S/W 불법복제 단속 강화

추진과제	세부과제 내용	실천계획			
		1/4분기	2/4분기	3/4분기	4/4분기
창작 활동 지원	• 디지털방송콘텐츠지원센터 건립	토목·건축 공사	토목·건축 공사	기계·전기 공사	조경 공사
	• HD드라마타운 건립	기본설계	기본설계	실시설계	실시설계
	• 드라마 창작클러스터 건립	타당성 연구	타당성 연구	타당성 연구	연구구역 완료
	• 글로벌 애니메이션 공동제작 지원	글로벌애니메이션 공동제작 공모	공동제작 심사·선정	공동제작 제작·관리	공동제작 해외소케이스
	• 국산캐릭터 개발 프로젝트	지원사업 공고 및 사업설명회	지역별 대표 캐릭터 선정	지역별 캐릭터 개발 협약 체결	지역별 대표 캐릭터 개발
	• 창작 뮤지컬 육성 지원	지원계획 수립	지원단체 공모 및 심사	육성 지원	육성 지원
• 공유저작물 활용 서비스 강화	공유저작물 가상은행 운영계획 수립	민간·공공분야 공유저작물 발굴	민간·공공분야 공유저작물 발굴	민간·공공분야 공유저작물 정보 제공	

3. 문화간 소통 및 장르간 소통을 통한 새로운 문화 창출

전통 지역 문화의 가치 재창조	• 디지털 문화원형 DB 활용 활성화	문화원형 콘퍼런스 및 공모전 개최	사업계획 수립	사업 추진	정산 및 사업 결과보고
	• 세종시 '한문화마을' 조성 및 한국문화 DNA 발굴 연구	연구기관 공모	계약발주	용역추진	결과보고
문화체육관광 융화를 통한 새로운 문화 가치 창출	• 전통문화 체험형 관광상품 개발	지원대상 선정	홍보 마케팅 지원	체험프로그램 운영	성과평가
	• 서울 4대문 안 도심지역 도보 관광 루트 개발	사업계획 확정, 대상 루트 선정	루트개발	루트개발 및 홍보	성과평가
	• 지역축제를 글로벌 문화관광축제로 육성	지자체 보조금 교부	사업시행	축제평가	평가보고서 발간
	• 스토리 창작센터 운영	2011 공모전 수상작 컨설팅	스토리창작스쿨 교육 운영	콘텐츠 창의 워크숍 교육	2012 스토리공모 대전 심사·시상
	• 태권도공원 건립	토목 공사	조경 공사	건축 공사	모노레일 공사
• 태권도상설공연장 개관	공사 진행	공사 진행	준공 및 개관준비	공연장 운영	
남북 문화교류 활성화	• 개성 만일대 남북 공동 발굴조사	공동발굴조사 사업 실무접촉	공동 발굴 부속함의서 작성	발굴단 구성 및 발굴조사	발굴조사 보고서 작성
	• 아리랑 남북한 유네스코 공동 등재 추진	남북한 실무접촉	남북한 실무접촉	공동등재 추진	공동등재 추진

4. 공생발전형 문화생태계 조성을 통한 사회통합 분위기 조성

문화 나눔 기부 활성화	• 문화복지사 양성 시범사업	문화복지사 양성 기본계획 수립	교육 진행	실무 배치	평가 및 개선사항 도출
	• '예술후원 2.0' 구축	전산용역 실시	구축 완료	시범운영	사이트홍보
	• 저명예술인 재능 나눔	기본계획 수립	명예교사 프로그램 진행	명예교사 프로그램 진행	명예교사 감사의 밤
	• '기업의 문화지기' 운동 전개	실행계획 수립	메세나 나무 조성	메세나 활동 효과 측정모델개발	문화지기 운동 전개
콘텐츠 동반 성장 추진 및 공정거래 환경 조성	• 차세대콘텐츠 동반성장협의회 운영	과제 발굴 및 사업설명회	사업공고 및 사업자 선정	콘텐츠 개발	콘텐츠 개발
	• 한국영화동반성장협의회 운영	실무협의회 운영	합의문 및 실천계획 발표	동반성장 합의안 실행	평가 및 제도적 보완 추진
공정 관광 환경 조성	• ABC 제도 정착	본사 검증	본사 검증	지국 검증	결과 공개
	• 공정여행 문화정착	여행업법 제정	매뉴얼 제작	지자체 교육	성과평가
	• 지역중심 공정관광 실현	산학연 협력체계 구축	지역 공정여행 상품개발	아이디어 공모전 개최	포럼 개최
스포츠 시스템의 공정성 제고	• (성)폭력 예방 교육 및 홍보	교육지침시행 및 캠페인	소년체전시 캠페인	지역별·경기 단계별 교육	지역별·경기 단계별 교육
	• 경기단체 조직운영 평가	기본계획 수립	평가 관련 자료 작성 및 제출	평가실시 및 결과보고	사업정산 및 13년 사업 준비

추진과제	세부과제 내용	실 천 계 획			
		1/4분기	2/4분기	3/4분기	4/4분기
5. 미래형 문화·체육·관광 산업 육성					
차세대 콘텐츠산업 육성	• 스마트콘텐츠산업 육성	스마트콘텐츠 센터 입주기업 모집	스마트콘텐츠 어워드 & 컨퍼런스 개최	2012 슈퍼앱 코리아 개최	사업 평가
	• 3D콘텐츠 육성	3D콘텐츠 제작 지원 사업 공고	3D지원사업 선정	3D컨퍼런스 개최	3D중계차 구축
	• 전자출판 육성	사업계획 수립	전자출판통합지원시스템 구축 완료	사업 모니터링	평가 및 개선방안 마련
	• 문화기술 R&D 추진	과제확정 및 사업공고	과제 사업자 선정	과제 추진	과제 중간점검 및 '13년 과제 기획
	• 콘텐츠 창의인재 양성	사업추진위원회 구성	멘토 및 멘티 선발	교육시행	교육 및 평가
고부가가치 창조관광 육성	• 관광숙박시설 확충	우수숙박시설 지정 확대	도시민박업 시범사업	고양 한류우드 호텔 확충	사업평가
	• 도시형 민박 육성(500개)	사업계획수립 예산편성	지정사업 (300개)	지정사업 (200개 추가)	사업평가 제도개선
	• 창조관광사업 발굴 및 육성	창조관광기업 발굴	통합 마케팅·홍보 전략수립	종합지원센터 개설	창업지원 프로그램 운영
	• 산업관광 육성	산업관광 기반조사 연구	사업시행 (거점 육성지원)	사업시행 (거점 육성지원)	거점 기반조성
	• 한류 콘텐츠 활용, 관광상품개발	해외여행업자 등 한류 관광 설명회	한류 드라마 촬영장소 팸투어	인전 한류콘서트	K-POP 커버댄스 페스티벌
	• MICE 산업 육성	Convention Year 지정	팸투어 및 로드쇼 개최	체육박람회 개최	성과평가
	• 생태·녹색관광자원 육성	문화생태탐방로 선정 지원	생태·녹색관광자원 홍보	세계 생태관광 총회 개최	생태·녹색관광자원 홍보
스포츠산업 경쟁력 제고	• 스포츠과학 기술개발 기반 조성	과제 선정	협약 체결	연구개발 수행	연구개발 수행
	• 해외진출 스포츠산업 육성	스포츠레저 박람회 개최	해외 로드쇼 개최	스포츠용품 해외박람회참가	해외 로드쇼 개최
6. 세계 속의 문화강국 위상 제고					
국가대표 문화공간 조성	• 대한민국역사박물관 건립	건립공사 진행	건립공사 완료	시설물 인수, 시운전	개관준비
	• 국립서울미술관 건립	기초공사 건립단 발족	설비공사 운영계획 마련	외부마감공사 프리오픈행사준비	외부마감공사 프리오픈행사 개최
	• 한글박물관 건립	토목·건축 공사	전기·소방 공사	전기·소방 공사	내외부마감 공사
	• 국립아시아문화전당 건립	골조공사	외부마감공사	내부마감공사	보존건물 리모델링
주요 국제 행사 계기 국가이미지 제고	• 2012 런던올림픽 성과 극대화	한국문화 종합페스티벌 개최	한국문화 종합페스티벌 개최	코리아하우스 운영	성과 평가
	• 「2018 평창동계올림픽대회 및 장애인동계올림픽대회 지원 특별법」 및 시행령·시행규칙 제정	입법예고 및 관계부처 협의	법제처 심사, 국무회의, 대통령 재가 후 공포	-	-
	• 안성세계민속축전 개최	기본계획 수립	행사장 조성	참가자 등록	축제 개최
	• 제78회 세계펜대회 개최	행사장 입차 및 회의장 조성	초청인사 확정 및 참가자 등록	행사 개최	행사결과 보고서 발간

추진과제	세부과제 내용	실 천 계 획			
		1/4분기	2/4분기	3/4분기	4/4분기
전략적 해외진출 강화	• 아시아뮤직마켓 개최	조직위원회 및 사무국 구성	국내외 참가팀 섭외·협약	행사 홍보	아시아뮤직마켓개최
	• 해외 한국어 보급 확대	세종학당 신규지정 및 운영	한국어교원 국외파견자 선발	한국어교원 국외 파견	누리-세종학당 구축·운영
	• 태권도 올림픽 핵심종목 유지	태권도 국제 교류 사업 전략적 운영 (연중)	국제행사 계기유력 인사 면담 및 홍보 (연중)	런던올림픽 계기 태권도 홍보	프로그램위원회평가 보고서 작성 대응
	• 서울아트마켓 개최	사업계획 수립	참가자 수요 조사	참가자 등록 및 행사준비	서울아트마켓 개최 및 평가
국가브랜드 제고를 위한 제반여건 조성	• 재외문화원 증설 및 코리아센터건립 확대	멕시코, 헝가리, 인도문화원 개원	신규 증설 문화원 건물 현지 실사	뉴욕코리아 센터 착공	신규 증설 문화원 개원 추진
	• OECD 관광위원회 개최	사업계획 수립	아젠다 및 참석자 확정	위원회 개최	성과 평가

집필자

제1장: 노영순(한국문화관광연구원)

제2장: 노영순 · 양혜원(한국문화관광연구원)

제3장: 노영순(한국문화관광연구원)

품격 있는 문화국가 대한민국

정책자료집 ❶ 총괄

발행일 · 2013년 1월

발행처 · 문화체육관광부

서울특별시 종로구 창경궁로 215

Tel. 02. 3704.9215 Fax. 02. 3704.9229

<http://www.mcst.go.kr>

인쇄처 · (사)한국신체장애인복지회인쇄사업장
