
세계를 선도하는 문화강국
국민이 체감하는 문화일상

2021. 12.



문 화 체 육 관 광 부



목 차



I. 4년 반 추진성과와 평가	1
II. 2022년 업무추진 여건 및 방향	8
III. 2022년 핵심 추진과제	9
IV. 2022년, 국민의 삶이 이렇게 바뀝니다	20
【첨부 1】 4년반 성과 / 22년 계획 체감 사례	21

I. 4년 반 추진성과와 평가

< 문재인정부 문화체육관광부 대표 성과 >

1] 전 세계가 한류 콘텐츠에 열광 ⇒ 문화적 영향력 확대로 소프트파워 강국 도약

- 세계지식재산기구(WIPO)가 발표한 “세계 혁신지수” 아시아 1위, 세계 5위
 - 전세계 한류 확산에 따른 문화·창의서비스 수출 실적 개선으로 ‘2021 세계 혁신지수’에서 세계 5위(‘20년 10위) 기록
 - * 스위스(1), 스웨덴(2), 미국(3), 영국(4), 싱가포르(8), 중국(12), 일본(13)
- 저작권 무역수지 역대 최고(19.6억 달러) 달성 (‘21년 상반기)
 - * 저작권 수출 10년간 연평균 28% 성장
- 케이(K)-팝 방탄소년단(BTS), 영화 기생충, 드라마 오징어게임 등 전 세계적 신드롬
 - * 조 바이든 미국 대통령(한미정상회담, ‘21.5월), “K-pop fans are universal”
 - * BTS : ‘미래세대와 문화를 위한 대통령 특사’ 자격으로 유엔(UN) 총회 참석, 한국어로 미래세대(웰컴세대)의 목소리를 전 세계에 전달



<콘텐츠산업 3대 혁신전략 발표(‘19.9월)>



<디지털뉴딜 문화콘텐츠산업 성장전략 발표(‘20.9월)>

2] 문화강국 기반 강화를 위해 문화예술인 창작여건 개선, 전통문화 발전

- 「예술인권리보장법」 제정(‘21.9월)을 통해, 문화예술인의 권리를 제도적으로 보장
- 예술인고용보험 도입(‘20.12월) 등 문화예술인의 안정적 창작여건 조성
- 한복·한국어·한식 등 문화 전반으로 신한류(라이프스타일) 저변 확산



<2020문화예술인 신년인사회(‘20.1월)>



<한복 국무회의(‘21.10월)>

< 문재인정부 문화체육관광부 대표 성과 >

③ 2018평창동계올림픽·패럴림픽 성공 개최

- 한반도 화해분위기 조성을 통한 평화올림픽 구현
- 패럴림픽에 대한 국민적 관심 제고로 장애인 생활체육 활성화 계기 마련



<2018평창동계올림픽('18.2월)>



<2018평창동계패럴림픽('18.3월)>

④ 체육분야 인권존중과 공정생태계 조성

- 체육분야 학교폭력 근절('21.2월) 및 성폭력 근절('19.1월) 등 대책 발표
- 체육분야 인권존중 및 공정생태계 지킴이 역할을 위해 스포츠윤리센터 개소('20.8월)



<체육분야 학교폭력 근절 대책 발표('21.2월)>



<스포츠윤리센터 개소('20.8월)>

⑤ 관광경쟁력 제고 및 코로나19 극복 지원

- 관광경쟁력(세계 16위)·방한관광객(1,750만명) 역대 최고 달성('19년)
- 코로나19 피해 극복을 위한 총력 지원



<역대 최대 방한관광객 유치('19년)>



<관광산업 회복 및 재도약 방안 발표('21.11월)>

1 세계 속 한류 확산

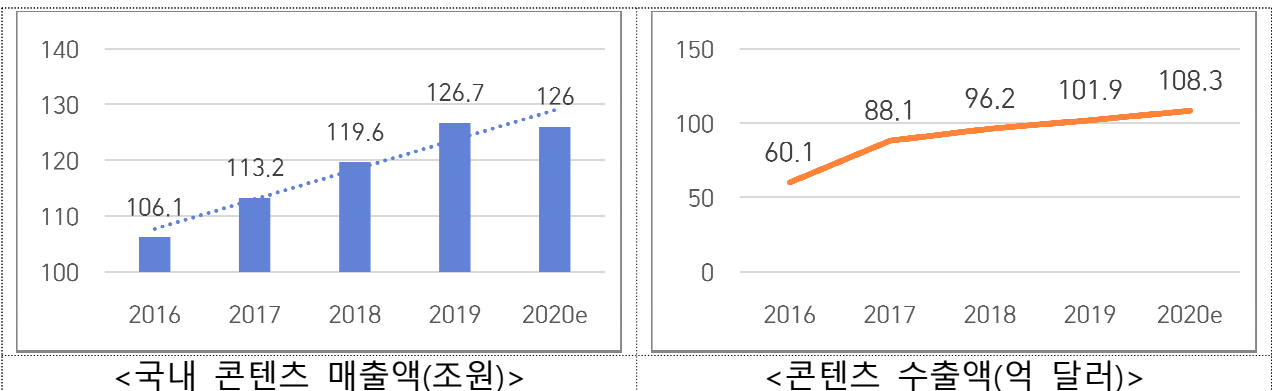
□ 추진실적

- ① (콘텐츠산업 성장 지원) 정책금융 확충('17년 3,202억원⇒'21년 4,760억원), 문화기술 연구개발 확대('17년 753억원⇒'21년 1,139억원) 등 산업 성장 지원
- ② (세계 속 한류 확산) 쌍방향 문화교류를 통한 한류 지속가능성 제고 및 연관산업 동반 진출 지원
 - '범부처 한류협력위원회' 출범('20.2월) 및 문체부 내 한류 지원 전담 부서(한류지원협력과) 신설('20.6월) 등 한류 진흥체계 마련

□ 정책효과

- ① (한류 경쟁력 제고) 방탄소년단(BTS), 드라마 '오징어 게임', 영화 '기생충' 등 전 세계적 인기로 콘텐츠 경쟁력 입증 및 콘텐츠산업 지속 성장* 성과

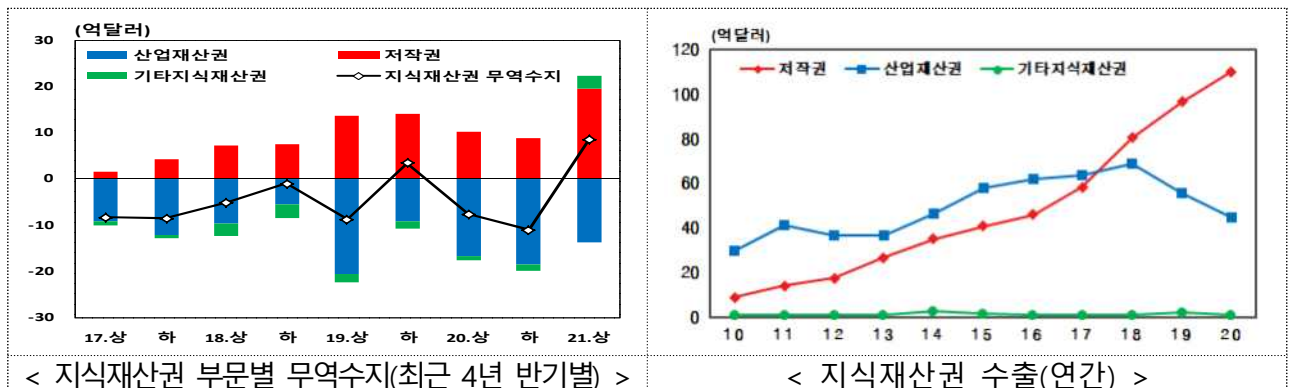
* 매출액(조 원) : ('16) 106.1 ⇒ ('20) 126(연평균 성장률 4.4%, 전체산업 평균 1.3%의 3.4배)
수출액(억 달러) : ('16) 60.1 ⇒ ('20) 108.3(연평균 성장률 15.9%, 전체산업 평균 0.9%의 17.7배)



* 출처 : 콘텐츠산업조사(문체부)

- ② (저작권 무역수지 사상 최대) '21년 상반기 저작권 무역수지 최대 달성 (19.6억 달러), 저작권 수출 10년간 연평균 28% 성장(10년 8.9억 달러⇒20년 109.9억 달러)

* 산업재산권 적자에도 불구하고, 전체 지식재산권(산업재산권, 저작권, 기타지식재산권) 흑자 달성에 기여



* 출처 : 한국은행

② 예술인 권리보장 및 복지 강화

□ 추진실적

① (권리보장 제도화) 「예술인의 지위와 권리의 보장에 관한 법률」 제정('21.9월)

- * ▲권리구제 기구 설치 및 운영('예술인 보호관', '예술인 권리보장 및 성희롱 성폭력 피해 구제위원회' 설치), ▲권리구제 절차 및 조치(신고, 조사, 시정명령, 재정중단 등)

② (예술인 고용보험 도입) 예술인의 특성을 반영한 '예술인 고용보험 제도 도입('20.12.10~), '21.12월 현재 가입자 9만 5천명 돌파

- * 제도 설계 시부터 현장 예술인의 의견 적극 반영(예 : 50만원 미만 다수 계약 합산액도 인정)하여 예술인 특성에 맞는 제도로 출범
- * '예술인 고용보험 현장 안내서' 및 '고용보험 간이 계약 양식' 개발·배포('20.12월), 예술인 고용보험 전담기구 설치 등 가입자 편의 제고 지속 노력

③ (복지 강화) 예술인 생활안정자금 용자 신설('19.6월), 코로나 특별용자 시행('20.3월) 및 예술인 창작준비금 대폭 확대 등 복지 안전망 구축

- * 용자 : ('19년) 76억원(1,497명) → ('20년) 179억원(3,486명) → ('21년) 191억원(2,268명)
- * 창작준비금 : ('17년) 120억원(4,014명) → ('18년) 135억원(4,501명) → ('19년) 165억원(5,500명) → ('20년) 458억원(15,260명) → ('21년) 690억원(24,000명)

④ (공정 계약) 문화예술 분야 서면계약 위반 조사권·시정명령권 (문체부장관), 사업주 계약서 보존의무 신설(예술인복지법 개정, '20.6월)로 공정 계약 기반 마련

- * 문체부 소관 표준계약서 : ('18년) 8개 분야 44종 → ('21년) 14개 분야 79종

□ 정책효과

① (예술행정 신뢰 회복) 문예위 자율 운영보장 공동선언('21.3월), 위원장 호선제 도입('20.6월), 문예기금 심사 공정성 확립을 위한 음부즈맨('17.3월) 및 공정심의평가관 제도('20.4월) 도입 등 예술행정 신뢰도 점차 회복

- * 심의 공정성 지수 : ('18년) 62.8% → ('19년) 66.1% → ('20년) 67.0% → ('21년) 67.3%

② (예술인 창작 여건 개선) 예술인 고용보험 및 생활안정자금 용자 도입 등 통해 예술인이 안정적으로 창작에만 전념할 수 있는 기반 조성

- * 예술활동 증명 : ('16년) 34,731명 ⇒ ('21년) 127,221명

③ (공정 계약 문화 정착) 전자계약 지원, 상담·교육 등 공정 계약 여건 조성 지원을 통해 서면계약 체결률 대폭 상승('18년 37.3%⇒'21년 50%)

3 국민 문화향유권 확대 및 지역 문화 균형발전

□ 추진실적

① (국민 문화생활 보장) ▲ 통합문화이용권* 지원 대상·규모 확대, ▲ 문화비 소득공제** 도입 등 국민의 문화향유 정책기반 강화

* ('16년) 153만명, 연간 5만원 지원 → ('21년) 197만명, 연간 10만원 지원

** 도서·공연비 최초 적용('18년), 박물관·미술관 입장료('19년), 신문구독료('21년) 확대

② (생활 문화공간·프로그램 대폭 확충) 생활 밀착형 문화·체육 공간 조성 및 다양한 문화 프로그램 지원

구분		'17년	'18년	'19년	'20년	'21년
문화 공간 (누적)	생활문화센터	126개소	139개소	182개소	330개소	416개소
	공공도서관	1,043개소	1,060개소	1,083개소	1,168개소	1,217개소
	작은미술관	11개소	15개소	17개소	21개소	26개소
	국민체육센터	227개소	253개소	369개소	484개소	542개소
프로 그램	생활문화센터(프로그램)	65개	57개	73개	88개	128개
	생활문화동호회	1,450개	1,840개	1,550개	1,520개	1,700개
	예술동호회	-	980개	1,128개	1,080개	1,200개
	공공스포츠클럽	55개	76개	98개	171개	229개

③ (문화예술교육 프로그램 지원) 세대별 요구와 특성을 반영한 생애주기별 문화예술교육 및 인문·독서 프로그램 지원('17년 261만명 → '21년 290만명)

④ (지역별 문화브랜드 구축) 지역별 고유 문화자원을 활용, 특색있는 문화거점 조성을 위한 '문화도시' 선정·지원(총 12개 도시, 180억원 지원)

□ 정책효과

① (문화향유 여건 향상) 코로나19 충격 이전까지 문화예술관람률, 공연 관람 횟수 등 국민의 문화향유 실적 개선 및 소득별 문화격차 완화



※ '20년 이후 코로나19 영향으로 문화예술 관람률 감소, 소득별 문화격차 증가에 대응, 집콕문화생활 플랫폼 개설('20.3월~), 문화예술교육 프로그램 비대면 운영 등 노력

② (문화도시 성과 가시화) 인구감소, 고령화, 산업구조 변화 등 지역 문제를 해결하는 데 있어 문화도시 가시적 성과 창출

* 청주(1차) : 시민 자발적 활동(문화유랑단 프로젝트 등) 통해 지역문제(취약계층 소외문제 등) 해결 노력

* 완주(2차) : 청년들의 문화형성사업(작은 성공프로젝트 100 등) 지원 등 청년 정주환경 개선 노력

④ 인권이 존중되는 스포츠 생태계 및 국제대회 성공 개최

□ 추진실적

① (스포츠 3법 제정) 스포츠 정책 지향점 변화를 반영한 「스포츠 기본법(21.8월)」, 스포츠클럽 활성화를 위한 「스포츠클럽법(21.6월)」, 체육인의 보편적 복지를 위한 「체육인복지법(21.8월)」 제정

* (스포츠기본법) ▲스포츠권, ▲스포츠 진흥 기본계획 법정화, ▲국가스포츠 정책위원회, ▲윤리성·공정성 확보 의무화 등

* (스포츠클럽법) ▲스포츠클럽 등록, ▲지정스포츠클럽 육성, ▲체육지도자의 순회지도 지원, ▲스포츠클럽 설립 지원 등

* (체육인복지법) ▲체육인의 정의, ▲대한민국체육유공자 지정 및 보상, ▲원로 체육인 지원, ▲체육인의 진로 지원 및 창업 지원 등

② (스포츠 인권보호 강화) ▲체육계 성폭력 근절 대책(19.1월), ▲스포츠 인권강화 제도개선(20.8월), ▲'스포츠윤리 센터' 출범(20.8월), ▲'학교 운동부 폭력 근절 및 스포츠 인권보호 체계 개선방안'(21.2월)

③ (국제대회 성공 개최) ▲2018평창동계올림픽·패럴림픽 성공개최로 한반도 화해 분위기 조성, ▲2019광주세계수영선수권대회 역대 최대 규모 참가 등 주요 국제 스포츠대회를 성공적으로 개최

④ (스포츠산업 육성) ▲스포츠산업 분야 창업·보육 지원, ▲선도기업 선정(18~20년, 33개), ▲지역 특화 스포츠관광 자원 개발 등 지원 확대

□ 정책효과

① (스포츠정책 협력체계 마련) 스포츠기본법 등 스포츠 3법 제정으로 법적 체계성 강화되는 동시에, 다부처 협업과제 추진 여건* 마련

* 스포츠기본법 시행(22.2월)에 따른 국무총리 산하 국가스포츠정책위원회 출범

② (스포츠윤리센터 안정적 운영) 스포츠윤리센터 조사역량 강화, 사건 처리율 개선* 등 체육계 인권 전담기구로 자리 잡기 시작

* (20)신고접수 101건, 사건처리 17건(16.8%) → (21.10월 기준)신고접수 303건, 사건처리 188건(62%)

③ (스포츠산업 일자리 창출) 스포츠산업 지원 정책 및 코로나19 피해 지원책을 통해, 직·간접 일자리 약 2만 4천 개 신규 창출

* ▲창업 지원 557개사/844명, ▲선도기업 육성 46개사/781명, ▲지역 스포츠 융복합 도시 및 스포츠 관광자원 개발 8,308명, ▲실내체육시설 업계 대상 14,285명 고용지원

5 미래 관광기반 구축 및 코로나19 회복 지원

□ 추진실적

- ① (코로나19 이전 : 관광경쟁력 제고) ▲한국만의 매력 있는 콘텐츠 개발, ▲국가별 맞춤형 홍보 마케팅 전략 수립·추진, ▲지역 관광거점도시 조성, ▲출입국 편의제고 등 관광 경쟁력 제고를 위한 노력 지속
- ② (코로나19 이후 : 업계 회복 대응) 관광업계에 총 2조 7,725억원 규모 지원
 - * ▲ 금융지원 1조 7,155억원, ▲ 재난지원금 1,243억원, ▲ 고용 7,095억원, ▲ 세금·부담금 등 감면 701억원, ▲ 방역·소비진작 1,531억원
- ③ (국내관광 활성화) 광역권 관광개발 및 근로자 휴가 지원 도입·확대('18년 연 2만명→'20년 연 9.6만명) 등을 통해 국내관광 활성화
 - * ①3대문화권('10~'21), ②중부내륙권('13~'22), ③한반도 생태평화벨트('13~'22), ④서부내륙권('17~'26), ⑤충청유교문화권('19~'28) 등
 - 코로나19 충격 이후 안전한 국내 관광 여건 조성을 위해 관광객 분산 유도, 안전여행 캠페인, 안전여행 상품 확산 등 추진
- ④ (미래 관광 기반 조성) 스마트관광도시 세계 최초 출범('21.8월, 인천), 관광유형 빅데이터 분석하여 정보제공하는 플랫폼인 '한국관광 데이터연구소(랩)' 도입('21.2월) 등 미래 지능형(스마트) 관광 생태계 선도

□ 정책효과

- ① (관광경쟁력·방한관광객 역대 최고) '19년 세계경제포럼 관광 경쟁력 평가 16위, 방한관광객 1,750만명으로 역대 최고 달성
 - 관광경쟁력은 '07년 첫 평가 시 42위를 기록한 이후 점진적으로 상승했으며, '15년 29위에서 '19년 16위로 지난 4년간 큰 폭 상승
 - * ('07) 42위 → ('09) 31위 → ('11) 32위 → ('13) 25위 → ('15) 29위 → ('17) 19위 → ('19) 16위
- ② (관광업계 회복) 백신접종 증가 및 여행 제한 조치 해제 등으로 반등 예상되나, 코로나19 이전 수준으로의 회복까지는 상당기간 소요 전망
- ③ (국내 지역관광 확산) 지역 관광 콘텐츠 및 인프라 확대, 대대적 지역관광 해외광고 전개 등으로 지역 관광지에 대한 관심 제고

II. 2022년 업무추진 여건 및 방향

1. 업무추진 여건

□ 한류 성과 지속 확산

- (한류 성과) 방탄소년단(BTS)의 빌보드 1위, '기생충' 아카데미 4개 부문 수상, '오징어게임' 넷플릭스 1위(94개국) 등 한국 문화의 높은 위상 입증
- (글로벌 경쟁 환경 대응) 글로벌 플랫폼의 막대한 투자를 통해 국내 콘텐츠 제작·유통 환경 변화, 플랫폼-제작자 간 불공정 문제도 발생

⇒ 한류 성과가 확산될 수 있도록 디지털 전환, 타 산업 연계 등 산업 혁신 노력 지속, 플랫폼과 국내 콘텐츠 간 상생 생태계 여건 조성

□ 코로나19로 장기간 어려움을 겪고 있는 국민 일상의 회복

- (코로나19 피해 심화) 코로나19 장기화로 국민들은 정서·심리적 고통 호소, 업계는 매출·일자리 감소 등으로 생계 유지 어려움

⇒ 단계적 일상회복에 맞춰 국민의 일상과 업계의 피해 극복 지원

□ 미래 문화·체육·관광 환경 변화 대응

- (환경변화 대응) 기술 발전·인구구조 변화로 문화·체육·관광 분야 '재화·서비스 생산(창·제작 등) ⇒ 유통 ⇒ 소비(향유)' 가치사슬 변화

⇒ 문화·체육·관광 각 분야별 가치사슬에 따른 선순환 산업생태계 조성 및 인구구조 및 생활방식 변화에 대응한 정책 강구

2. 업무추진 방향

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

Ⅲ. 2022년 핵심 추진과제

①. 문화강국 위상 공고화

① 케이(K)-콘텐츠 해외 진출 확산

□ 문화교류 플랫폼 고도화

- (문화교류 플랫폼) 재외문화원 중심의 유관기관*간 협업 체계 구축 통해,
▲미디어예술 활용 한국문화 소개(68억원), ▲코리아 콘텐츠주간 개최(80억원),
▲한류 수요층 대상 문화 체험 지원(17억원) 등 문화·경제 교류 강화

* 한국관광공사, 한국콘텐츠진흥원, 세종학당, 코트라, 중소기업유통센터, aT센터 등

- 재외문화원에 자체 스튜디오 개설을 확대('21년 9개소⇒'22년 10개소(누적))
하여 현지 맞춤형 케이(K)-콘텐츠가 자체 제작·확산될 수 있도록 지원

- (정책 담론 형성) 세계적 정책 지식·담론이 공유·소통될 수 있도록
권역별 연계망 구축* 및 '2022 세계미래포럼(10월, 서울)' 개최

* (대내) 해외문화홍보원-한국개발연구원 / (대외) 재외문화원 - 각 국가별 정책 연구기관

- (기반 확대) 한류의 전 세계적 인기에 따라 급증하는 문화교류 수요에
대응하고 국가브랜드 제고를 위해 재외문화원·코리아센터 등 지속 확대

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

□ 문화교류 확대를 통한 한류 활성화

- (한류 대표행사) 한국문화축제 개최(9월, 서울)를 통해 외국인의
한국문화 접점 확대 및 방한 관광 유도(92억원)

- (국제행사 계기 활용) 베이징동계올림픽·패럴림픽*(2~3월), 콜롬비아
보고타 국제도서전 주빈국(4월) 등 주요 국제행사 연계 문화행사 추진

* 주중문화원 : 한중동계올림픽 사진전(2월), 한중 현대미술 기획전(4월) 등

- (상호 문화교류) 문화교류 중점국('22년 멕시코) 대상 종합 문화교류 행사
(코리아시즌, 신규 18억원) 등 한류 확산을 위한 우호적 여건 조성

* 주멕시코문화원 : 한식·한글·한복 체험행사, 케이팝 모방댄스, 전통공연 등 개최

② 한류의 산업적 가치 제고

□ 한류 연계 케이(K)-브랜드 확산

- (연관산업 마케팅 지원) 한류 플랫폼(드라마제작사방송사 등)과 식품, 미용 등 연관산업 연계, 간접광고(드라마·예능 등) 등 마케팅 지원(신규 45억원)
 - 문체부는 한류 플랫폼-연관산업 기업 간 협업 매개, 관계 부처(농식품부, 해수부, 중기부)는 분야별 지원기업 선정 및 해외판촉 지원
- (케이(K)-브랜드 해외홍보관 조성) 한류 콘텐츠 및 연관산업 제품 체험·구매할 수 있는 상설 종합홍보관 조성(신규 40억원, 인도네시아, 12월)
 - 글로벌 쇼핑몰 연계 '케이(K)-브랜드 전용관' 운영 등 온라인 판촉 지원
- (케이(K)-브랜드 한류박람회 개최) 케이(K)-브랜드 연관 산업의 현지 종합 홍보마케팅 행사 개최(신규 20억원, 신남방, 하반기)
- (케이(K)-콘텐츠 활용 방한관광 활성화) 한류 연계 관광 코스 개발·상품화 및 '케이(K)스타일허브'를 한류관광 체험거점*으로 조성(3월)
 - * ▲오징어게임, 지옥 등 한류콘텐츠, ▲케이팝, ▲웰니스·축제 등 체험·교류의 장

□ 콘텐츠산업 수출지원 강화

- (비대면 수출지원) 상시 화상 수출상담 시스템 및 '온라인 수출전시관' 운영('22.1월~) 등 콘텐츠 수출지원 누리집 '웰콘(Welcon)' 고도화(10억원)
 - 해외 핵심시장 소재 콘텐츠진흥원 비즈니스센터 등* 활용, 콘텐츠 기업의 상시 화상상담 지원 및 현지 연계망 강화(57억원)
 - * 비즈니스센터 8개소(북경, 동경, 엘에이(LA), 파리, 자카르타 등), 마케팅기관 2개소(방콕, 모스크바)
- (콘텐츠 수출 전문인력 양성) 수출 콘텐츠(영화·웹툰)의 번역인력 양성(5개 언어권 50명), 전문상*을 갖춘 수출 전문인력 양성(신규 20억원, 200명)
 - * ▲해외 수출 기획·영업, ▲홍보·마케팅, ▲시장분석, ▲회계·법률 등 경영능력
- (상품개발) 게임·이스포츠, 만화, 전통, 미용(뷰티), 패션, 생활용품 등 한류 콘텐츠(한류스타, 지식재산(IP) 등)를 활용한 제품 기획·개발 지원(60억원)

③ 문화 전반으로 한류 저변 확산

□ 한국의 라이프스타일을 신한류 콘텐츠로 육성

- (한복) 케이팝스타와 협업하여 한복상품 개발과 해외 패션쇼 개최 (10억원), 해외 패션학교에 한복과정 개설(4개소)
- (한지) 해외 우수 박물관(루브르 박물관, 바티칸 박물관) 등과 협력, 한지 우수성을 소개하는 공동 전시회 및 국제포럼 개최
- (한식) 한국적 이미지(일월오봉도, 한글 등)가 적용된 전통 식문화 양식 (상차림, 식기 등)을 담은 체험형 '한식 문화상자' 보급(13억원, 재외공관)

□ 세계 속에 한국어 가치 확산

- (교육기반) ▲세종학당 지정·전문교원 파견 확대(234개소⇒270개소), ▲현지 교원 양성과정 지원 확대(12개국⇒16개국), ▲확장가상세계(메타버스) 플랫폼 내 가상 세종학당 개설(신규 11억원) 등 한국어 교육 확대 기반 강화
 - (해외진출 강화) 한글 소재 콘텐츠 개발·해외진출 지원(15억원), 세계한국어한마당*(10월) 개최 등 한글·한국어의 확산 지속 지원
- * 국제학술대회(인적 연결망 강화), 언어산업전시회(한글의 산업적 가치 제고) 개최

□ 예술한류(K-arts) 확산

- (공연예술) ▲국제 마켓 개최, ▲해외공연 지원, ▲제작자 양성 등 뮤지컬 제작역량 강화, 뮤지컬·무용 등 해외진출 지원(27억원)
 - 서울아트마켓, 서울국제공연예술제 중심으로, ▲국내외 공동제작 매개, ▲해외진출 관련 상시 온라인 플랫폼 기능 강화(13억원)
- (미술·공예) 디자인워크·아트페어 등 국제 미술·공예 트렌드를 선도하는 플랫폼 및 국제공항 연계 전시 등 해외 진출 지원(37억원)
- (문학) 인지도·파급력 등 분석을 통한 맞춤형 전략으로 해외 독자층 확대
 - 창작자(작가)-매개자(에이전트)-수요자(해외출판사) 간 한국문학 저작권 거래가 가능한 온라인 플랫폼 구축 및 온오프라인 문학교류 병행(25억원)

②. 문화일상의 조속한 회복

④ 관광·체육 등 업계 회복

□ 관광·체육·영화 업계 조속한 회복을 위한 지원 확대

- (금융) 관광분야 용자 확대*(’21년 5,940억원⇒’22년 6,490억원), 원금 상환유예(총 3,607억원), 관광용자 이자 0.5~1%p 경감(179억원 이상)
 - * 특히, 전체 용자 중 공공보증기관 출연을 통해 신용보증을 지원하는 특별 용자 규모 2배 확대(’21년 500억원⇒’22년 1,000억원)
- 체육분야 용자(’21년 1,362억원⇒’22년 1,843억원), 원금 상환유예(총 679억원) 지원
- (방역) 안전한 관광·스포츠 환경 조성을 위해 방역 물품 지원(191억원)
- (인력) 코로나19 고용충격에 대응, 체육시설·영화관 인건비 지원(746억원, 6,810명)
- (세제 등) 교통유발부담금, 도로점용료 등 업계 부담 완화를 위한 세제 감면 및 특별고용지원업종(관광숙박·국제회의업 등) 지정 연장 추진
- (소비진작) 실내체육시설(38만장), 프로스포츠(32만장), 숙박(93만장) 등 관광·체육 업계 활력 제고를 위해 소비할인권 지원(402억원)

□ 코로나19 이후를 대비한 관광·체육 산업 혁신

- (방한관광 재개 준비) 전세계 국가를 방역 상황에 따라 3개군으로 분류, 접종완료자 격리면제 확대, PCR 검사 완화 등(방역상황 고려 추진)
 - 시장 재건 및 회복효과 극대화를 위해 중화권·동남아·중동·일본·구미대양주 등 지역별 맞춤형 방한 마케팅 실시(신규 30억원)
- (스마트관광 활성화) 스마트관광도시* 선정·조성 확대(인천 개항장 최초출범(’21.8), 대구·여수·수원 조성 중, ’22년까지 10개소 추진)
 - * ICT-관광 융복합 관광서비스 제공, 정보 축적·분석으로 콘텐츠·인프리를 발전시키는 관광거점
 - 관광행태 데이터 저장소 구축, 스마트 관광벤처 창업·육성 지원 추진(’21년 132억원⇒’22년 256억원)
- (스포츠 디지털 혁신) 초등학교 가상 스포츠실 확대(~’22년, 559개소(누적)), 비대면 스포츠강습 시장 육성(39억원) 등 국민의 스포츠 접근성 증진
 - 스포츠-정보통신기술(ICT) 기업 협업으로 스포츠산업 디지털 전환(50억원) 지원

⑤ 일상에서 다시 누리는 문화생활

□ 국민 참여형 문화예술 행사

- (찾아가는 예술) 국민 곁으로 돌아온 예술을 체감할 수 있도록 장르별 대표 예술가가 기획하는 국민참여형 행사 개최('22년 상반기)
- (대면 프로그램 활성화) '문화가 있는 날(188억원)', '실버문화페스티벌' 등 어르신 문화행사(36억원) 프로그램 대면 전환 확대
- (문화예술교육 다각화) 성인 문화예술교육 확대(23억원), 취약계층 아동·청소년이 함께하는 '꿈의 오케스트라^(확대)', '꿈의 무용단^(신규) 운영(66개소, 65억원)

□ 스포츠활동을 통한 건강한 일상 회복

- (체력·건강 통합 서비스) 지역 보건소(영양사, 간호사)와 체력인증센터(운동처방사) 협업(2개소)을 통해 체력·건강 일괄 지원 서비스 강화
- (지역 스포츠클럽 활성화) 지방체육회 소속 순회지도자(500명)를 스포츠클럽에 파견하여 전문 지도강습 제공(10억원)
 - 은퇴선수 및 청년 체육인 고용(600명)으로 다양한 체육활동 지원(90억원)
- (승강제 리그 확대) 승강제 적용 종목 확대(4종목⇒7종목, 207억원), 유·청소년 클럽리그 확대(107억원, 축구 외 3종목 추가)로 생활체육 활성화

□ 안전한 국내 관광 활성화

- (안심 여행 여건 마련) 안전여행 캠페인 지속 추진, 안전여행상품 확산, 관광 빅데이터 활용한 관광객 분산('여행콕콕서비스') 유도
 - 관광 활성화 분위기를 위해 '일상회복 특별 여행주간^(가칭)' 운영('22년 상반기)
- (코리아둘레길) 한반도 가장자리를 연결하는 4,500km 규모의 코리아둘레길을 걷기여행의 세계적 명소로 육성('22년 서해랑길 개통, DMZ 평화의길 조성 완료)

해파랑길(동해안) 50개 코스 750km ('16년개통)	+	남파랑길(남해안) 90개 코스 1,470km('20년개통)	+	서해랑길(서해안) 109개 코스 1,800km('22.3월 개통)	+	DMZ 평화의 길 ·(주노선) 524km ('22.12월 조성) ·(테마노선) 10개 ('21년 재개)
---------------------------------------	---	--	---	--	---	---

- (새로운 관광 매력 개발) 휴가지 원격근무(워케이션), '살아보기형' 생활관광, 반려동물 동반여행(5억원), 야간관광(14억원) 등 기반 마련

⑥ 문화예술을 통한 국민 위로

□ 문화·예술을 통한 위로와 회복의 공감대 확산

- (예술로 기록) 코로나19 예술기록 결과물(약 950건)을 전 국민이 널리 접하고 위로받도록 아카이빙·향유 프로그램 운영('22.1~5월)

구분	세부내용
온라인 아카이빙 플랫폼	· 국민 누구나 쉽게 볼 수 있도록 인터넷 공개
기대 프로젝트선정	· 우수 프로젝트 후보군 선정 및 홍보용 짧은 콘텐츠 제작
국민이 뽑는 감동 프로젝트	· 가장 감동을 준 예술작품 대국민 투표 실시

* 코로나 19 아카이브(국립중앙도서관) : 코로나19 관련 웹·영상·기록 등 국내 자료와 한국관련 해외자료의 체계적 수집·관리 아카이브 구축

- (치유프로그램) 국민이 직접 문화예술 체험을 통해 마음을 돌볼 수 있는 문화예술치유 프로그램 확대(36억원)
- (저소득층 대상 바우처 확대) 통합문화이용권 지원 대상 확대, 모바일 앱 고도화 등 이용편의 제고(197만명(기초·차상위 75%)→263만명(100%))
- (다다익선 복원) 국내 최대 미디어아트 작품 '다다익선'의 복원을 통해 코로나19의 상흔 치유·회복의 의미 확산(25억원)



상영 당시 모습



보존복원 진행 중

< 백남준 작 다다익선 개요 >

- '88년 서울올림픽 개막 당시 설치, '참여와 소통'을 예술로 승화시킨 국내 최대 미디어아트
- 전기안전진단 결과 CRT 부품 절연상태 불량 등 노후로 작품상영 중단 조치('18.2), 현재 보존복원 진행 중
- 코로나19로 제한되었던 물리적 소통과 참여가 '단계적 일상회복'으로 일상적인 소통 관계로 회복

□ 인문·종교·소통 가치 확산을 통한 국민 위로

- (인문 치유) 코로나19 관련 업무종사자 및 사회취약계층 대상 찾아가는 인문 강좌(600회)·여행길 인문학(60회), 인문정신문화주간(10월) 운영 등 추진
- (종교 치유) 종교별 치유프로그램(17억원), 자살예방 캠페인(5억원), 종교인이 직접 찾아가는 마음돌봄 프로그램(8억원) 등 운영
 - 종교문화자원을 활용한 치유순례길 확대(6개소⇒10개소, 14억원) 추진
- (소통 치유) 코로나19 위기에서 빛난 대한민국, 새로운 일상에 대한 국민소망 등을 담은 콘텐츠를 통해 대국민 위로 메시지 확산

3. 미래 문화·체육·관광 기반 강화

⑦ 케이(K)-콘텐츠 디지털뉴딜 성과 창출

□ 문화기술 연구개발 기능 강화

- (투자 확대) 문화체육관광 분야 연구개발(R&D) 투자 확대('21년 1,139억원→'22년 1,323억원*, 정부 전체 연구개발(R&D) 예산 29.8조원 중 0.45%)
* (콘텐츠) 893억원, (저작권) 141억원, (스포츠) 207억원, (관광) 51억원, (전통문화 등) 31억원
- (신기술 대응) 확장가상세계(메타버스)·대체불가능 토큰(NFT) 등 신기술 환경 대응 저작권 관련 기술 개발
* 소프트웨어 관련 저작권 분쟁 사전 방지 및 경쟁력 강화 핵심기술(신규 10억원), 메타버스 기술환경을 반영한 실감형 콘텐츠의 저작권 관리·유통·보호 기술(신규 50억원)
- (전문기관 기능 강화) '문화체육관광기술진흥센터' 출범('21.11월)에 따라, 기획·관리·평가 기능 강화 및 기술사업화 확대

□ 다양한 실감콘텐츠 육성

- (지식재산권(IP) 연계 실감콘텐츠) 게임·영화·웹툰 등 핵심IP에 첨단 기술을 결합 “보는 영화에서 체험하는 영화로” 신시장 창출(신규 60억원)
- (국민의 실감콘텐츠 체감 확산) 광화문 프로젝트*(64억원), 국립문화시설 실감콘텐츠 제작지원(155억원), 민간 제작지원(83억원) 등 통해 체감도 제고
* 문화·관광 거점인 광화문 인근에 실감콘텐츠 랜드마크 조성, ('22년 상반기 대국민 공개)



<국립중앙박물관>
(AR 미디어월)



<국립현대미술관>
(AR 전시)



<국립공주박물관 무령왕릉>
(프로젝션 매핑)

- (장애인 체험관) 장애인이 관광·공연 등을 실감콘텐츠로 간접 경험할 수 있는 '상상 누림터' 지원(24억원, 기존 10개소 운영 및 4개소 추가 조성)

□ 온라인동영상서비스(이하 'OTT') 방송영상 콘텐츠 경쟁력 강화

- (법·제도 개선) OTT 콘텐츠 제작·유통 활성화를 위한 자체등급 분류제 도입 및 영상콘텐츠 제작비 세액공제 대상 확대 추진

- (민간투자 활성화) 방송·OTT 영상콘텐츠('21년 300억원 조성) 및 드라마펀드('22년 400억원 조성) 등 투자 활성화

- (지원 다각화 및 동반성장 지원) OTT 콘텐츠 제작지원·인력양성·해외진출 등 다각도의 지원정책* 추진

* (제작지원) '21년 15억원(편당 최대 3억원) → '22년 116억원(편당 최대 14.4억원)
 (인력양성) OTT특성화 대학원(신규 10억원), OTT콘텐츠 실무과정(신규 5억원)
 (해외진출) 수출·OTT용 재제작 지원(22억원), 국내외 방송영상마켓지원(34억원)

- 제작지원 시 제작사의 IP 보유 조건을 부과하여 국내 OTT와 제작사의 IP 공유 모델 수립, 플랫폼-콘텐츠 동반성장 지원

□ **문화·콘텐츠를 통한 확장가상세계(메타버스) 성과 창출**

- (한류 명소 구축) 메타버스 플랫폼 내 '케이(K)-메타월드' 구축, 전 세계 한류팬 대상 한류 콘텐츠 경험 기회 제공(신규 19억원)

- 인지도 높은 한류 IP와 연계, 팬덤과 아티스트가 게임을 통해 한국문화를 향유할 수 있는 서비스 개발·운영

- (콘텐츠 제작) 각 분야별 특성을 고려한 메타버스 콘텐츠 제작(신규 114억원)

구분	예산	추진 내용
게임, 애니메이션, 실감콘텐츠	44억원	컴퓨터(PC)·모바일·신기술(클라우드 등) 게임 및 애니메이션과 실감콘텐츠의 메타버스 콘텐츠 전환 지원
패션	23억원	메타버스 활용 케이(K)-패션 콘텐츠(디지털 패션쇼·런칭쇼) 제작, 가상 매장 운영 및 홍보마케팅 지원
전통문화	30억원	메타버스 기반 전통문화 체험 콘텐츠 개발·보급 전통문양 이미지 활용 콘텐츠 제공
예술	17억원	메타버스 활용 예술 프로젝트 지원

- (메타버스 기반 구축) 대규모 관객 참여 가상공연기술 등 핵심 기술 개발, 문화콘텐츠·3D데이터 자산 공동활용 체계 구축(신규 37억원) 등 추진

□ **한류 콘텐츠 저작권 보호**

- (침해 대응시스템) 한류 콘텐츠의 침해 인지부터 대응 조치까지 유기적으로 연계·분석하는 종합시스템 구축('22년~'24년, 177억원)

- (국제협력 강화) 인터폴과 국제공조수사 강화로 온라인 침해 대응력 제고 및 불법 사이트 정보 공유 등 국제적 협력망 구축

⑧ 창의적인 미래 인재 양성

□ 청년문화정책 추진기반 구축

- (청년문화정책위원회) 청년위원을 의무적 위촉하는 정책자문위원회 확대(9개⇒17개)하고, 이를 총괄하는 청년문화정책위원회 신설 추진
- (청년소통포럼 운영) 청년이 참여하는 분야별 릴레이 토론회(2억원, 5회) 통해 청년의 문화적 수요에 부합하는 정책 개발

□ 현장 중심(교육-실습-취업 연계) 콘텐츠산업 청년 인재양성 체계 강화

구분	예산	추진 내용
문화기술	153억원	콘텐츠와 첨단기술을 융합하는 문화기술 전문 인력(130명) 실감콘텐츠 및 인공지능(AI) 인재 양성(210명)
게임	40억원	게임인재원 교육 확대('21년 130명 → '22년 185명) 및 게임업계 연계 장학제도 도입
OTT	15억원	OTT·콘텐츠 특성화대학원 운영 지원(신규) 예비방송영상인력 교육과정 내 OTT 특화과정 신설(신규)
영화	109억원	영화아카데미: 제작-유통 전 과정 실습(58명) 씬원(S#1): 시나리오 작가 교육, 비즈매칭 등 지원(60명)
애니메이션	11억원	교육 - 실습을 연계한 현장맞춤형 교육(40명)
웹툰	19억원	전문 인력양성 교육 플랫폼 케이(K)-comics 아카데미 청년 장애인·경력단절 작가 대상 교육
대중예술	11억원	실습 중심으로 대중예술인(연기자·가수·성우·코미디언 등) 및 제작진 역량 강화(600명)

□ 청년 예술인 특화 지원

- (생애첫지원) 문예기금 수혜 이력이 없는 만 39세 이하 예술인 대상 분야별(공연·시각·문학) 창작 준비·발표 지원 확대('21년 10억원⇒'22년 30억원)
- (신진예술인 창작준비금) 경력 2년 미만 신진예술인의 예술계 안착을 위해 창작준비금 및 역량강화 지원
 - * 창작준비금 : 총 3,000명(60억원/생애 1회), 역량강화 : 총 100명 맞춤형 실습 지원
- (아트컬처랩) 청년예술인 특화 플랫폼 조성, ▲창업·창직, ▲교류·교육, ▲창·제작, ▲시연·유통 등 예술활동 전반 종합적 지원(신규 160억원)
- (일자리 연계 지원) 예비·현업 종사자 교육(11억원, 3,300명), 예술 분야 일자리·취업 정보 제공 플랫폼 서비스 고도화(AI 기반 일자리 추천 등)

⑨ 공정한 문화·체육 생태계 조성

□ 법·제도 정비

- (공정유통법 제정 추진) 「문화산업의 공정한 유통환경 조성에 관한 법률」(20.12. 발의) 제정으로 불공정행위 금지 및 위반 시 제재조치 도입 등 공정한 산업생태계 조성을 위한 법적 근거 마련
- (예술인권리보장법 후속조치) ▲ 권리구제 제도(신고접수·조사·사건 심의·구제방안의결), ▲ 예술현장 교육 프로그램 등 법 시행(9월) 준비

□ 문화분야 공정 생태계 조성

- (콘텐츠산업 공정환경 조성) 장르별(웹툰·영화·음악·출판) 불공정 개선방안 마련 TF 운영('21.10월~'22.1월)
- (실태조사) 웹툰·대중문화산업 등 불공정, 방송영상콘텐츠 외주 제작 등 실태조사 실시
- (표준계약서 등 계약 지침) OTT플랫폼-제작사 간 제작비, 수익 배분 등에 대한 계약 지침 마련 및 표준계약서(6종) 개정 추진
- (신고·상담 등) 통합정보시스템 구축 등 장르별 신고·상담·교육 체계 강화
 - 영화계 불공정행위(임금체불, 부당해고 등) 신고·접수·중재·법률지원을 위한 '영화인신문고' 운영 강화
 - 예술 창작 활동 중 발생하는 불공정행위 신고·상담·교육 통합 정보시스템 구축·운영('22.9월~)

□ 인권이 존중되는 체육현장

- (스포츠과학 지원 강화) 인권존중과 경기력향상의 목표 동시 달성을 위해 스포츠과학에 기반한 선수육성 패러다임 전환 추진
 - 스포츠과학 투자 강화(126억원), 스포츠과학에 기반한 선수육성 증장기 계획 수립, 데이터에 기반한 선수육성 체계 확립 등
- (스포츠 인권보호 강화) 스포츠윤리센터 전문성 강화를 위해 인력 보강('21년 40명→'22년 45명), 지역사무소 확대('21년 3개소→'22년 5개소)
 - 학교폭력 가해선수 징계정보 공유를 통한 대회 출전 제한 등 제재 체계화, 인권 교육 확대를 학교운동부 폭력 근절 정책 지속 추진

⑩ 특색있는 지역 문화·관광 여건 조성

□ 문화격차 완화를 위한 지역 문화생태계 혁신

- (지역 공연예술 활성화) 국공립 공연장·국립예술단체와 지역별 민간 공연장·예술단체 간 협업 지원을 통해 지역의 공연예술 활성화(87억원)
- (지역문화활력 촉진) 지역소멸 위기에 직면한 지자체 대상 지역별 특성을 고려한 문화활력 촉진 사업 공모·선정(6개 지자체, 각 7.5억원)
 - * 예시 : 고령화·다문화 문제 해결형 문화프로그램, 도서·접경 지역 특성을 반영한 문화 프로그램, 기존 시설을 활용한 문화특화공간 조성 등
- (문화도시 성과 확산) 18개(1차, 2차, 3차) 문화도시의 성과 가시화 및 사업추진과정에서 축적한 경험과 성과를 국내외에 공유
 - * ▲제4차 문화도시 지정(12월 / 6곳 내외), ▲문화도시 박람회(12월.), ▲문화도시-유럽 문화수도 협력사업 추진, ▲문화도시 국제 포럼 개최, ▲문화도시 컨설팅단 운영

□ 특색있는 문화시설 확충을 통한 국가문화경쟁력 제고

- (고 이진희 기증품) 기증 1주년 기념 특별전·지역 순회전 개최 및 기증관을 대표 국립문화시설로 조성('27년 개관 목표)
 - 상속세 문화재·미술품 물납제 도입('23년부터 시행) 차질없이 준비*
 - * 「박물관 및 미술관 진흥법」 개정을 통해 물납심의위원회 구성 등 준비
- (국립세계문자관) 소장품 확보, 특화 콘텐츠 구축 등 차별화된 세계문자 연구·교류·전시 관련 국립기관 조성('23.3월 개관 예정)

□ 지역 관광개발 활성화

- (제4차 관광개발기본계획) 제4차 관광개발기본계획('22~'31년, 3+4 권역*에 대한 상생관광, 스마트혁신관광, 지속가능관광 등) 이행
 - * 이미 관광이 발전한 3개 권역(수도·강원·제주) + 관광발전이 필요한 4개 권역(충청·대경·전라·부울경)
- 제4차 계획과 연계, 남부권광역관광개발(광주전남+부울경) 계획 수립('22년 15억원 / 총사업비 6,858억원)
- (지역특화형 숙박시설) 예술·역사·사회공헌 등 이야기가 있는 지역 특화형 숙박시설 조성(80억원 / 2개소 완공(경북봉화·전남해남), 2개소 신규 선정)
- (관광거점도시 육성) 방한 관광객 지역확산을 위한 관광거점도시(부산·강릉·전주·목포·안동) 육성 본격 추진('22년 331억원 / 총사업비 5,633억원)

IV. 2022년, 국민의 삶이 이렇게 바뀝니다.

구분	대표 사업명 (예산)	정책 수혜자	정책 내용 (⇒ 기대 효과)
1-①	한국문화축제 개최 (증액 37억원, 55→92억원)	방한 한류 팬	○ 케이팝 공연, 시상식, 컨퍼런스, 다양한 한류 콘텐츠 체험 기회 제공 등 대규모 음악 축제 ⇒ 지속적인 한류붐업, 연관산업(관광, 패션·뷰티, 소비재 등) 동반성장 견인, 국내 관광 활성화
1-②	연관산업 마케팅 지원 (신규 45억원)	해외진출 희망 한류 연관 기업	○ 한류 플랫폼(드라마 제작사 등) 및 연관산업 기업(문화, 식품 등) 연계, 간접광고 등 한류를 활용한 마케팅 지원(45개사) ⇒ 유관부처 협업을 통해 중소기업의 해외진출 지원
1-③	한국어 확산 (증액 89억원, 892→981억원)	전 세계 한류 소비자	○ 세종학당 지정전문교원 파견 확대(234개소→270개소), 현지 교원 양성과정 지원 확대(12개국→16개국) ⇒ 한국어 교육기반 강화, 확산 지원
2-④	방한관광 회복 특별 마케팅 (신규 30억원)	인바운드 관광업계	○ 코로나19로 크게 위축된 방한관광시장 재건을 위해 중화권, 일본, 동남아, 구미주 등 타깃 시장별 차별화된 대대적·공격적 방한 마케팅 실시 ⇒ 안전한 방한 관광 조기 회복 추진
2-⑤	문화가 있는 날 (증액 27억원, 161→188억원)	모든 국민	○ 매월 마지막 수요일 '문화가 있는 날' 및 주간에 공연 전시 등 무료할인 제공 및 다양한 기획프로그램 개최 ⇒ 국민 생활 속 문화 향유 기회 확대
	스포츠클럽을 통한 스포츠 활동 활성화 (증액 263억원, 150→413억원)	모든 국민	○ 스포츠클럽법 통과에 따라 클럽 대상 맞춤형 체육활동, 종목별 순회지도자 파견 지원 등 ⇒ 스포츠클럽 운영 및 대회 지원을 통한 일반국민들의 생활체육 참여 환경 조성
2-⑥	예술을 통한 코로나19 치유 (증액 16억원, 20→36억원)	모든 국민	○ 일상 속에서 문화예술치유 프로그램을 누릴 수 있도록 ①지원 대상 확대 및 구체화, ②지역기반 시설 연계 추진, ③비대면 프로그램 개발 ⇒ 예술치유 접근성 개선을 통한 참여 확대로 국민 우울감 완화 및 정서 안정
3-⑦	메타버스 콘텐츠 제작 지원 (신규 168억원)	예술가, 콘텐츠 창·제작자 및 기업 등	○ 한국 문화 가치 확산을 위한 전통문화 놀이·체험 콘텐츠 제작 및 메타버스 기반 예술 창작 지원 ○ 게임·애니·패션 등 콘텐츠 제작 기업 사업화 지원 및 한글·한국문화 교육 등 공적기능 연계 지원 ⇒ 한국적 콘텐츠를 중심으로 메타버스 전환 가속 및 한국문화 확산과 글로벌 메타버스 시장 선점
3-⑧	아트컬처랩 (신규 160억원)	청년 예술가	○ 예술 특화 원스톱 종합지원 플랫폼 ○ 예술 ①창·제작, ②교류·교육, ③시연·유통, ④창업·창직 등 예술활동 전반을 종합적으로 지원하는 복합문화 공간 ⇒ 지속가능하고 자생적 예술 창작환경 구축
3-⑨ (제도)	공정하고 안전한 방송영상 제작환경 조성	방송영상 중소제작사	○ 제작사-방송사 표준계약서 기반으로 제작비, 수익배분 등 OTT-제작사 계약 가이드라인 마련 ⇒ 플랫폼-제작사 동반성장 지원 및 공정한 방송제작환경 조성
3-⑩	전국 공연예술 창제작유통 협력 생태계 구축 (신규 87억원)	전국 공연예술 단체 및 공연장	○ 전국 국·공립 공연장·국립예술단체 및 민간 공연장·예술단체 간 협업을 통한 공연예술 창·제작 및 유통 지원 ⇒ 지역공연장을 비롯한 공연예술 생태계 활성화, 중앙·지역 문화격차 해소 및 국민 문화향유권 제고

《 그간의 성과 체감사례 》

< 통합문화이용권 지원확대를 통한 국민 문화향유 여건 개선 >

- 서울 동대문구에 거주하는 기초생활수급자 김OO(63세)는 통합문화이용권(문화누리카드)를 통해 혼자 키우는 손자와 함께 다양한 문화생활을 즐기고 있다. '17년 6만원이었던 지원 금액이 '21년에는 10만원으로 인상되면서 손자와 함께 어린이 연극도 볼 수 있었다. 또한 이전에는 통합문화이용권 신청을 위해 직장에 하루 휴가를 사용하여 새벽부터 주민센터에서 기다리며 신청했지만 '21년부터 별도로 신청하지 않아도 전년도에 발급을 받은 경우 요건만 만족하면 10만원을 자동으로 충전해주어 손자와 더 많은 시간을 보낼 수 있게 되었다.

< 예술인 생활안정자금(융자) 사업 >

- 성악가인 김씨는 전세금 대출을 받기 위해 시중 은행에 방문하였다. 단기 공연 활동이 많아 수입이 일정치 않은 김씨는 신용 등급이 낮아, 은행으로부터 대출을 거절당했다. 김씨는 전세금 마련과 예술 활동 지속에 관해 고민하던 중 '예술인 생활안정자금 융자 사업'을 알게 되었고, 예술인에 대한 특수한 상황 등을 설명하지 않아도 시중 은행과 비슷하게 전세금 대출을 받을 수 있게 되었다. 덕분에 김씨는 포기하지 않고, 성악 활동을 지속할 수 있었다.

< 한류 확산과 한국어 열풍 >

- 갈수록 높아지는 한류열풍으로 인해 한국어를 배우려는 외국인들이 몰리면서 세종학당에 대한 수요도 급증하고 있다. 이집트 세종학당에는 2천 8백여 명이 수업을 듣기 위해 대기하고 있을 정도이다. 바레인 세종학당에서 한국어를 배우고 현재 한국에서 생활 중인 A씨는 “드라마 ‘도깨비’를 보고 한국어를 배워야겠다고 마음을 먹었다.”며, “한국어를 접하는 대부분의 외국인들이 한국 드라마나 케이팝의 영향을 받는다.”고 말했다.

《 22년 기대되는 변화 체감사례 》

< OTT 특화 드라마 제작지원과 IP 공동 보유 >

- A 중소 드라마제작사는 올해 제작한 온라인동영상서비스(OTT) 특화 드라마 작품을 만들어 지식재산권(IP)을 확보하고 국내 OTT에 방영했다. 국내 OTT에서 인기를 얻자, 해외 OTT에 작품에 대한 해외 판권을 판매할 수 있었고, A 제작사는 그 수익을 토대로 다시 새로운 작품을 기획하고 있다. 이는 문체부가 올해부터 OTT 특화콘텐츠 제작지원 사업에 제작사-플랫폼사 IP 공동 보유를 조건을 부과하여 제작사가 기존에 보장받기 어려웠던 IP를 보장받게 되었기 때문이다. 더불어, 이전보다 크게 상향된 정부 제작비 지원액을 토대로 A 제작사는 민간기업 등으로부터 추가 제작비 투자를 유치할 수 있었고 질 높은 드라마를 제작할 수 있었다.

* 국내 OTT 플랫폼을 통해 서비스되는 드라마 등 방송영상콘텐츠 제작지원 사업 ('22년 116.2억원, 제작사-플랫폼사 IP 공동 보유 의무화)

< 코리아둘레길 >

- 20대 김씨는 코리아둘레길의 매력에 빠져 주변인들에게 걷기여행을 전파하고 있다. 코로나19와 취업 준비로 어려운 시기를 '코리아둘레길 원정대'에 참여하면서 극복하였기 때문이다. 일주일 동안 원정대원들과 코리아둘레길을 걷고 이야기하며, 자존감을 회복하고 걷기여행의 진가를 느꼈다. 김씨는 시간이 될 때마다, '두루누비' 앱의 '따라가기' 기능을 활용해 코리아둘레길 노선을 걸으며 아름다운 자연경관과 함께 인근 관광지를 둘러보고 있다. 최근에는 '코리아둘레길 씬터'에서 휴식을 취하다 걷기왕 선발대회를 알게되어 친한 친구들과 함께 참가할 계획이다.

< 메타버스를 통한 한국문화 확산 >

- 평소 K-pop과 한국 드라마·영화에 관심이 많은 영국의 A씨(10대, 여성)는 메타버스에서 개최되는 한국 아이돌의 팬사인회에 아바타로 참석하고, 메타버스 플랫폼에 구현된 한강공원, 한옥마을, 주요 드라마 촬영지 등을 여행하고 있다. 메타버스 속에서는 한국문화를 즐기는 세계 각지의 친구들을 만날 수 있으며, 함께 한복을 입고, 강강술래를 하고, 동짓날 팔죽을 만들어 먹는 등 그동안 경험하지 못한 한국문화를 다채롭게 체험할 수 있다. 이러한 경험들은 더욱 '한국적인 것'을 이해하고자 한글에 대한 관심으로 이어지게 되고, 메타버스 속 '세종학당'을 통해 글로벌 친구들과 한글과 한국문화를 체계적으로 배울 수 있다.