

---

# 2024년 주요업무 추진계획

- 문화로 행복한 사회, K-컬처가 이끄는 글로벌 문화강국 -

---

2024. 2.



문화체육관광부

# 순서

I. 추진성과와 평가 .....	1
II. 2024년 업무추진 여건 및 방향 .....	3
III. 2024년 부처 핵심 추진과제 .....	6

# I. 추진성과와 평가

## 1 주요 정책 성과

### 국민 문화향유와 지역문화 발전 기틀 마련

\* '23 문화예술관람률 58.6%(0.5%p ↑)  
국민여가만족도 60.7%(4.1%p ↑)

① 문화·여가 기본계획\*, 문화향유 지원\*\*으로 문화예술관람률(58.6%, '22년 대비 0.5%p ↑), 여가만족도(60.7%, '22년 대비 4.1%p ↑) 상승

\* 「제2차 문화진흥 기본계획」 및 「제2차 여가 활성화 기본계획」 수립('23.4월)

\*\* 통합문화이용권 이용 증대('23년 85.7% '22년 대비 7.2%p ↑), 문화비 소득공제 추가(영화관람료)

○ 청와대 복합문화공간으로 재탄생\*, '아트코리아랩'·'모두예술극장' 등 개관

\* 누적 관람객 484만명('22.5~'23.12월), 관람 만족도 89.8%('23.7월)

② 지역문화정책\*, '대한민국 문화도시', '로컬100' 등 문화가 이끄는 지역균형발전 기틀 마련

\* 지방시대 지역문화정책('23.3), 지방시대 종합계획-'문화특구' 포함('23.11) 발표

### 한국 수출산업 지형 변화시킨 K-콘텐츠

\* '22 콘텐츠 수출액 132.4억 달러  
저작권무역수지 10년 연속 흑자 달성

① 콘텐츠 수출액 132.4억 달러 기록, 이차전지(100억 달러), 가전(81억 달러) 능가, 연관산업 동반성장효과\*로 제조업 중심의 수출산업 지형 변화

\* '22년 소비재 수출 40.6억 달러, 해외 관광객 지출 3.7억 달러가 한류로 인한 것으로 추정

② K-콘텐츠 불법유통 근절대책, 저작권법률지원센터 개소, 국내외 공조로 불법복제 감소\* 및 저작권 무역수지 10년 연속 흑자 달성('22년 15.2억 달러)

\* 불법복제물 이용률 '18년 22.0%→'20년 20.5%→'23년 19.2%

### 방한 관광시장 회복 및 국민여행 활성화

\* '23 방한관광객 1천만 회복  
'22 국민여행일수 9.71일

① 2023-2024 한국방문의 해, 중국 방한관광 활성화, 입국 편의 제고 등 선제적 대응으로 '23년 방한 관광객 수 1천만명 회복(1,103만명)

○ 외래관광객의 70%가 '19년 5개국에서 '23년 8개국으로 다변화

② 근로자 휴가지원('23년 14.6만명), 숙박페스타(숙박할인권 130만장) 등 지원\*으로 국민여행 활성화, 1인 평균 여행 횟수·일수 증가\*\*

\* 근로자 휴가지원 정부 지원금(10만원) 대비 8.8배(88만원) 추가지출 효과, 여행가는달(6월) 캠페인으로 관광소비지출액 약 13.2조원('19년 대비 24.9% 상승)

\*\* 1인 평균 여행횟수 5.37('21)→6.21회('22), 1인 평균 여행일수 7.99('21)→9.71일('22)

## 국민 일상 스포츠 활동 참여 확대

\* '23 생활체육참여율 62.4%(1.2%p ↑)  
'22 스포츠산업 매출액 78조원

- ① 맞춤형 스포츠 활동 지원\* 및 스포츠활동 인센티브 제공('23년 약 16.2만명 포인트 지급, 1인 최대 5만원) 등으로 생활체육참여율(62.4%, '22년 대비 1.2%p) 증가  
\* 지정스포츠클럽 확대('22년 69개소→'23년 106개소), 시니어친화형 국민체육센터 신규 지원(3개소), 저소득층 유청소년 스포츠강좌이용권 지원(8.3→10.5만명, 월 8.5→9.5만원, 10→12개월)
- ② 성장단계별 스포츠기업 지원\*, 영세기업 자금난 지원 등 스포츠산업 도약 기반 조성으로 스포츠산업 성장('21년 63.9조원→'22년 78.1조원)  
\* 317개 지원 기업 매출액 증가 7,100억원('22) →8,015억원('23)

## 2 개선 필요사항

### 문화·체육·관광 분야 완전한 일상 회복 및 불균형 해소해 나갈 자생력 제고 필요

- ① 문화예술 관람, 생활체육, 관광이 팬데믹 이전 수준으로 완전히 회복되지 못한 가운데, 수요 진작과 내수 활성화를 위한 정책 지원 필요  
\* 문화예술관람률(%) 81.8('19)→33.6('21)→58.6('23), 생활체육참여율(%) 66.6('19)→60.8('21)→62.4('23), 외래관광객(명) 1750만('19)→1103만('23)
- ② 수도권 중심의 문화예술 생산·유통·향유 생태계\*, 서울·부산 등 일부 지역에 편중된 관광\*\* 등을 해소, 지역 자생적 발전 기반과 역량 제고 요구  
\* 수도권 연간 공연 건수는 전국의 62%, 매출액은 전체의 86%('21), 1개 시도당 문화기반시설 수도권 395개 > 비수도권 147.4개('23)  
\*\* 2023년 1~3분기(잠정치) 외국인 여행객 한국여행 중 방문 지역(%), 중복응답)

서울	부산	경기	제주	인천	강원	대구	경북	경남	대전	전북	광주	전남	울산	충남	충북	세종
83.9	17.8	13.1	8.0	6.8	6.3	2.5	2.9	1.7	1.2	1.5	1.0	0.9	1.2	1.2	1.0	0.3

### 글로벌 경쟁, 인공지능 등 급변 환경에 선제적 대응 및 산업 혁신 생태계 조성 필요

- ① 글로벌 OTT·영상 콘텐츠 지원\*, 생성형 인공지능(AI) 대응한 저작권 안내서 등에 더 나아가 미래 생태계를 주도할 정책 대응 요구  
\* 온라인동영상서비스(OTT) 자체등급분류제 도입('23.3) 및 세액공제 적용('23.1), OTT 특화제작 지원 강화(454억원, 약 26편)
- ② 콘텐츠·관광·스포츠산업 내 대·중소기업 양극화, 불공정 지속 개선 필요

## II. 2024년 업무 추진 여건 및 방향

### 1 업무 추진 여건

#### 3고(고환율·고물가·고금리) 위기, 국민 문화생활 위축 및 수출·내수 괴리 극복 필요

① 고물가, 고금리 등 소비 여력의 제약은 문화소비 걸림돌\*로 작용, 국민의 문화소비 부담 경감하는 문화 민생 정책 추진 필요

\* 국민 문화예술 관람·참여 한계 요인 1위 시간 부족(22.6%), 2위 높은 비용(18.3%)

② 세계 콘텐츠 시장의 성장세 지속\* 전망, 국제관광 회복세\*\* 등 고려, 수출과 내수 선순환으로 역동적 경제 기여 필요

\* 세계콘텐츠산업 지난 5년간('18~'22) 연평균 5.3% 성장(세계경제성장률 4.0%)

\*\* 국제관광은 구미주 중심, 코로나19 이전 이상으로 빠른 회복세

#### K-컬처 시대, 세계를 뒤흔들 글로벌 문화전략 요구

① K-드라마, K-팝 등 대중문화에 이어, K-클래식, 한국어, 한식 등으로 확장되면서 K-컬처 시대를 지속하기 위한 새로운 글로벌 문화전략 요구

○ BTS, 오징어게임 등으로 상징되는 K-콘텐츠가 문화트렌드 선도, 대중문화와 글로벌 기업 협업 등으로 슈퍼 지식재산권으로 성장

	한류 1.0	한류 2.0	한류 3.0	K-컬처
시기	1997년~ 2000년대 중반	2000년대 중반~ 2010년대 초반	2010년대 초반 ~2019년	2020년~
특징	한류의 태동 영상 콘텐츠 중심	한류의 확산 아이돌 스타 중심	한류의 세계화 세계적 스타 상품 등장	한류의 다양화 + 세계화(온라인 소통)
핵심분야	드라마	대중음악	대중문화	한국문화+연관산업
대상국가	아시아	아시아, 중남미, 중동, 구미주 일부 등	전 세계	전 세계
소비자	소수 마니아	10~20대	세계 시민	세계 시민

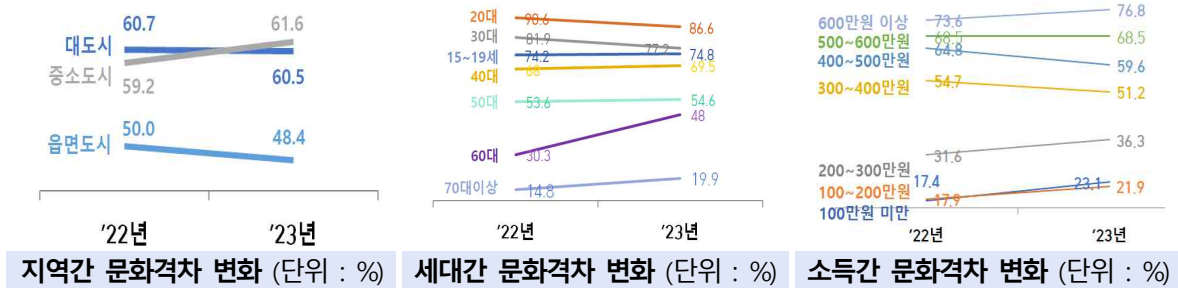
② 2024 강원동계청소년올림픽(1~2월), 2024 파리하계올림픽·패럴림픽(7~8월) 등 대형 국제스포츠행사는 문화교류와 우리 문화 확산의 호기

○ 음악, 춤, 영화, K-팝, 무용, 미술 등 전통&현대, 문화&생활 총체 소개

\* 한국 이미지 호감도 영향요인 : 문화 콘텐츠(34.9%), 문화일반(26.5%), 제품·브랜드 (25.7%), 전통문화유산(25.3%) <2023 국가이미지 조사>

## 체감 수준으로 높아진 인구·지역 위기, 혁신적·창의적 해법 요구

- ① 저출산\*·고령화(25년 65세 이상이 전체 인구의 20%) 등 인구절벽, 수도권 집중과 지역소멸\*\*, 탄소중립 등 위기 심화, 혁신적·창의적 지역 전략 요구
  - 1인 가구('22년 1인 가구 34.5%), 관계의 과편화 등으로 고립감 증대
    - \* '22년 합계출산율 0.78명(OECD 국가 중 최하위) → '24년 0.68명 추계(통계청)
    - \*\* 법정 인구감소지역 89개 중 85개 비수도권, 수도권에 총인구 절반 이상 거주
- ② 지역·세대·소득 문화 격차 여전, 지역 자생적 문화활동 여력 미흡으로 지역 간 문화 격차 심화 우려



## 인공지능 주도권 경쟁, 글로벌 플랫폼 성장 등이 창작자와 서비스 변화 예고

- ① 생성형 인공지능(AI) 상용화 단계 진입, AI시대 주도권 경쟁 가속화로 예술, 콘텐츠 등에 창·제작의 개념과 과정, 서비스 등 광범위한 변화 예고
  - \* 전 세계 AI 시장 규모는 '24년 5,543억 달러(약 700조원), 국내 AI 시장 역시 '24년 3조 662억원 규모로 성장 예상(삼성SDS 인사이트리포트, '23.8.)
- 디지털 기술을 활용한 예술, 신기술 융합 콘텐츠의 지원 확대 필요



디자인&AI(2022 패션위크)(출처:LG)



예술&기술 융복합 공연(아트코리아랩)



XR 이머시브 콘텐츠(아트코리아랩)

- ② 글로벌 OTT 플랫폼 성장은 K-콘텐츠 글로벌 확산 기회 제공하는 동시에 지식재산권 보호, 콘텐츠 경쟁력 확보 등에 전략적 대응 요구

## 2 업무 추진 방향

비전

**문화로 행복한 사회, K-컬처가 이끄는 글로벌 문화강국**

목표

### 문화&민생

국민문화예술 '23년 58.6% →  
관람률 '24년 80%

국민여가 '23년 60.7% →  
만족도 '24년 65%

### 문화&경제

방한관광객(명) '23년 1,103만  
→ '24년 2천만

K콘텐츠산업 '22년 150조 →  
매출(원) '24년 170조,

스포츠산업 '22년 78조 →  
매출(원) '24년 86조

### 문화&미래

대한민국 문화 호감도  
(국가이미지)

'23년 70.1% → '24년 73%

1

문화생활 지원을 위한  
국민 문화여가비 부담 완화

- ① 일반국민 문화여가비 부담 경감
- ② 취약계층 여가비 지출 경감 3종 패키지
- ③ 창작자 및 영세 업계 지원

2

수출과 내수 선순환으로  
역동경제 이끄는 문화산업 육성

- ① 글로벌 시장의 선두주자, K-콘텐츠
- ② 방한 2천만 달성 프로젝트
- ③ 일상 스포츠 활성화로 스포츠산업 도약

3

K-컬처 시대 선도하는  
글로벌 新문화전략

- ① 새로운 K-컬처의 원동력, 예술
- ② 파리올림픽 계기 K-컬처 프로젝트
- ③ 전략적 문화교류 협력 강화

4

지역소멸 등  
사회문제를 해결하는 문화

- ① 지역 문화 자생력 키우기
- ② 인구감소지역, 문화관광 특별 지원
- ③ 사회문제 해결형 인문문화

5

청년과 함께  
미래를 준비하는 문화

- ① 인공지능, 디지털 기술 선제적 대응
- ② 청년 문화 활동 및 참여 기회 확대
- ③ 공정과 혁신 기반 구축

### Ⅲ. 핵심 추진과제

#### ① **팍팍해진 살림에 더 부담되는 문화여가비 덜어 드리겠습니다.**

\* 2023 사회조사결과: 재정 상황 악화시 우선 줄일 지출 항목 '문화여가비' 36.1% 응답

#### **【일반국민 문화여가비 부담 경감】**

- ① **(문화)** 19세 문화예술패스 시범 운영으로 16만명, 최대 15만원 공연·전시 관람비 지원, 청년의 문화비 부담 완화('24년, 170억원, 신규)
  - **(문화비 소득공제 확대)** 도서·공연비, 영화관람료 등\* 뿐만 아니라 '온라인동영상서비스(OTT) 구독료', '체육시설 이용료' 등 추가 추진('24년~)
    - \* 現 적용대상: 도서·공연비, 박물관·미술관 입장료, 신문구독료, 영화관람료
  - **(공연 압포 근절)** 매크로 프로그램 이용 온라인 입장권 부정판매 처벌('24.3월 공연법 시행), 압포 신고·모니터링 등 대응체계 강화
- ② **(여행)** 근로자 휴가지원\* 최대 15만명, 숙박쿠폰 최대 45만장 지원
  - \* 근로자 1인당 40만원 휴가비 적립 지원(근로자 20만원 + 기업 10만원 + 정부 10만원)
  - **(여행 분위기 조성)** '여행가는달\*' 연 2회 확대(2.7.~3.31, 6월)와 교통·숙박 할인 추진, '여행이 있는 주말\*\*' 운영기간 확대(6→10개월)
    - \* '23년 여행가는 달(6월) 관광소비지출액 약 13.2조원('19년 대비 24.9% 상승)
    - \*\* 매월 마지막 주말 지역별 특색있는 여행정보 제공, 캠페인 실시
- ③ **(스포츠)** 운동하는 국민에게 인센티브 제공(1인당 최대 5만원)을 위한 인증 가능 시설 확대\* 및 전용시스템(모바일, PC 등) 구축 추진
  - \* 국민체력인증센터 및 지정스포츠클럽 외에도 **체육도장, 체력단련장, 골프연습장** 등으로 확대
  - **(가격정보공개)** 체육시설 가격표시\*, 체육교습업(13세 미만)까지 확대
    - \* 現 종합체육시설업, 수영장업, 체력단련업 → 체육교습업(13세 미만) 추가[공정위 고시]
  - **(경기 입장권 압포 근절)** 온라인 부정판매 처벌근거 마련\* 추진
    - \* 국민체육진흥법(매크로 프로그램 이용한 부정판매 처벌, 국회계류중) 개정 추진



## 【취약계층 여가비 지출 경감 3종 패키지】

- ① **(문화)** 저소득층 통합문화이용권 지원금 인상(연 11만원→ 13만원), 디지털 페이 간편결제 등 이용 편의 개선('24년, 258만명, 2,397억원)
- ② **(스포츠)** 스포츠강좌이용권 지원 확대\*로 저소득층 유·청소년 12만명, 장애인 2만명 스포츠 활동 지출 부담완화
  - \* 저소득층 유·청소년(만 5~18세) 월 10만원, 장애인(만5세~69세) 월 11만원 지원
  - **(경기 관람 할인)** 스포츠주간(4월), 스포츠의 날(10월) 계기 저소득층 유·청소년 프로스포츠 경기관람 할인 지원(신규, 5천명)
  - **(청소년 스포츠 체험)** 저소득층, 다문화·외국인근로자가정 등 청소년 대상 종목별 체육교실(35개 종목·단체) 등 스포츠 체험 지원
- ③ **(여행)** 취약계층 청소년(학교 밖, 특수학교 등) 여행 체험기회 제공(6,500명), 고령자 대상 여행교육 등\* 관광취약계층 맞춤형 여행 지원
  - \* 고령자 대상 여행교육 대폭 확대('23년 720명→ '24년 2,000명), 찾아가는 여행 강좌(연 4건), 열린 강연회(연 2회), 고령자 특화 여행코스 개발

## 【창작자 및 영세 업계 지원】

- ① **(문화)** 예술인들의 저금리 대출상품 지원, 웹툰·웹소설 등 장편 연재 저작물 등록 수수료 할인(두번째 등록부터), 저작권 등록수수료 면제 대상 확대\*('24.上)
  - \* 현재 기초생활수급자에서 장애인, 국가유공자 등으로 확대
  - 전통문화 분야 기업 지원범위 확대(기존 1~3년예비·초기 → 4~7년도약단계 추가 지원)
- ② **(관광)** 관광사업체 금융(융자·이차보전) 지원 확대('24년 6,365억원, 전년 대비 900억원↑), 담보력 취약한 영세기업 대상 신용보증부 특별융자 시행(1천억원)
- ③ **(스포츠)** 스포츠기업 역대 최대 금융(융자·이차보전) 지원('24년 총 3,919억원\*), 초기(창업전~3년) 창업지원 확대('24년 105억원, 전년 대비 35억원↑)
  - \* 직접 융자 1,579억원, 이차 보전 2,340억원(이자지원 58.5억원 기준)

## 2 콘텐츠, 관광, 스포츠가 역동 경제 구현을 뒷받침합니다.

\* '24년 콘텐츠산업 170조원/스포츠산업 86조원, 방한관광객 2천만명 달성 목표

### 【글로벌 시장의 선두주자, K-콘텐츠】

#### ① (콘텐츠 투자 활성화) 콘텐츠산업 금융·보증·세제 지원 대폭 강화, 자금난 해소, 시장 중심의 글로벌 콘텐츠 제작 기반 마련

※ 정책금융 공급 계획 (단위: 억원)

사업명	'23년		'24년			
	예산	공급액	예산	공급액	증감	비율
① K-콘텐츠 전략펀드	-	-	450	6,000	6,000	순증
② 모태펀드(K-콘텐츠펀드)	1,900	4,100	2,700	6,300	2,200	53.7%
③ 영상전문투자조합	(80)	(400)	250	700	700	순증
④ 완성보증 공급	200	2,200	250	2,400	200	9%
⑤ 이차보전 지원	40	1,600	50	2,000	400	25%
합 계	2,140	7,900	3,910	17,400	9,500	120.2%

#### ○ (정책금융 대폭 확대) '24년 1조 7,400억원 규모의 콘텐츠 정책금융 공급('23년 7,900억원 대비 120% 증)

- (K-콘텐츠 전략펀드) IP 확보를 조건으로 하는 민간 중심 펀드 조성\*, 글로벌 시장을 공략할 킬러 콘텐츠, IP 전략적 육성('24년 6천억원 규모, 신규)

\* 콘텐츠 산업 내 전 분야의 콘텐츠·미디어(OTT) 기업 또는 프로젝트에 투자

- (모태펀드) '수출 특화 펀드', '콘텐츠 IP 펀드' 등 시장 수요 반영한 자펀드 5종\* 조성 및 6,300억원 공급\*\* (전년대비 2,200억원, 53.7% 증)

\* ▲ 수출특화(1.5천억), ▲ IP(2천억), ▲ M&A·세컨더리(1천억), ▲ 신기술(1천억) ▲ 일반(8백억)

\*\* 해외 투자유치 설명회(글로벌 케이노, '24년 신규 17억원)를 통해 해외 투자자 적극 발굴

#### ○ (완성보증 개편) 콘텐츠 가치사슬 전(全) 단계 보증 공급 추진

- (정책보증) 콘텐츠 기업이 기획·개발 단계에서도 콘텐츠 IP 가치 평가 기반으로 용자를 받을 수 있도록 보증 제공

- (수출특화) 수출 콘텐츠에 대한 수출 이행 자금 및 서비스종합보험 (대금 미회수 리스크 담보) 지원 등 수출 특화보증 제공


#### ○ (세액공제 확대) 영상콘텐츠 제작비 세액공제 적용 장르 확대('24년~, 연구), 콘텐츠 기획 활성화를 위한 세액공제율(현행 2~25%) 상향 및 인적요건 완화\* 추진

\* 해당 기업 소속이 아닌, 프로젝트 참여인력에 대한 인건비도 인정 추진

② **(글로벌 경쟁 시대, 핵심콘텐츠) 콘텐츠산업 2단계 도약 전략 수립**(‘24.上), 게임, 영상, 만화·웹툰 등 전략적 육성

- **(게임) K-게임 재도약을 위한 중장기 전략 수립 및 게임이용자 보호 강화**
  - **(글로벌 게임 강국 도약)** 게임산업 진흥 종합계획(‘24~’28) 수립(‘24.3월), 콘솔 및 클라우드·AI 활용 게임 집중지원 등 미래시장 선점 지원
  - **(이용자 보호) 확률형 아이템 정보공개**(‘24.3월), 게임 사기 수사 전담 인력 지정(문체부 경찰청) 및 표준약관 개정(문체부 공정위) 등 게임산업 내 불공정 해소
  - **(규제혁신) 게임물 등급분류 권한 단계적 민간이양 추진**(‘24년~) 및 등급분류 기준 개선(~‘24.12월) 등 규제혁신 통한 이용자 친화적 게임 이용환경 조성
- **(영화/OTT) 침체된 영화산업 생태계 복원 및 영상산업 육성**
  - **(미개봉 영화 개봉) 미개봉 영화 개봉촉진펀드 운용 및 상영지원\***
    - \* ▲모태펀드 영화계정(23편, 115억원), ▲찾아가는 영화관, 작은 영화관 상영 기획전
  - **(홀드백\* 등 위기 극복) 영화산업 위기 극복을 위한 홀드백, 객단가 등 관련 업계 합의 도출 및 모태펀드 투자 시 홀드백 의무화 추진**
    - \* 극장 상영 이후 다른 플랫폼(OTT, IPTV 등)에 유통되기까지의 유예기간
  - **(OTT 특화콘텐츠) 국내 제작사 IP 협상력 제고를 위한 ‘IP 확보 조건부’ OTT 특화콘텐츠 제작 및 후반작업 지원**(437억원)
- **(만화·웹툰) 차세대 K-콘텐츠, 만화·웹툰분야 전폭 지원**
  - **(플랫폼) 글로벌 만화·웹툰 플랫폼의 ‘대세’ 선점 및 공고화 전략 수립**

- **(플랫폼) 글로벌 웹툰 플랫폼 매출 상위 5개 중 4개가 국내기업**(카카오픽코마·카카오엔터, 네이버 웹툰 등)(‘23년)
  - (픽코마, 일본) 글로벌 수익 1위(6억 달러)
  - (네이버웹툰, 미국) 아마추어 작가 웹툰 연재 공간 ‘캔버스’ 운영(12만명 미국작가 활동, 미국 1위)



- **(법제) ‘만화·웹툰 산업 진흥에 관한 법률’로 전면 개정**(기존 만화진흥법), 웹툰 유통 관리 위한 **별도 식별체계 도입 및 웹툰 웹소설 도서장기제 적용 제외**(출판법 개정) 추진
  - \* 업종(제작·기획업, 유통업), 만화·웹툰 산업 융복합클러스터, 자율등급분류 등
- **(창제작) 오리지널 IP 확보 위한 창·제작 지원**(8억원, 100종), 역사, 가족 등 다양한 소재의 만화 제작지원(24억원, 110개)

- ③ **(콘텐츠 수출 확대)** 콘텐츠기업 해외 진출 및 소비재·식품·뷰티 등 연관산업 수출 지원 확대로 국가 핵심 수출산업 입지 강화
  - **(수출 거점 확대)** 시장 다변화와 판로 개척 지원을 위한 **콘텐츠 해외 비즈니스센터 확대\***(‘23년 15개소→’24년 25개소), **기업지원센터 신설\*\***
    - \* 캐나다, 아르헨티나, 브라질, 스웨덴, 스페인, 이탈리아, 일본(오사카), 싱가포르, 튀르키예, 호주
    - \*\* 일본 내 콘텐츠 기업의 입주공간 지원 등 현지 법인설립·운영 지원
  - **(연관산업 수출 지원)** 한류종합박람회 확대(2회, 아시아+유럽), **UAE 해외 홍보관** 등 관계부처 합동 콘텐츠-연관산업 해외진출 지원 강화
  - **(해외 K-콘텐츠 저작권 보호 강화)** 외국어 모니터링시스템 확대(기존 영어, 중국어→베트남어, 태국어 등 추가), **국제공조 수사** 등 K-콘텐츠 보호 강화

### 【방한 2천만 달성 프로젝트】

- ① **(융복합 관광)** 문화예술, 스포츠 등 모든 볼거리, 즐길거리, 놀거리를 연계, 특색있고 규모있는 글로벌 축제 및 관광 상품화, 해외 통합마케팅
  - **(K컬처×관광)** 대형 한류 페스티벌(‘24.10월) 등 K-팝 콘서트\*, 지역 우수 문화관광축제 글로벌화 지원(신규, 25억원), K-팝 커버댄스·이스포츠 관광
    - \* 드림콘서트(‘24.6월), 대형 한류 페스티벌(‘24.10월) 등 민간·지자체 개최 K-팝 콘서트 연계
  - **(예술×관광)** 공연관광 ‘웰컴대학로’와 공연예술 연계로 **대학로 글로벌 공연축제**(‘24.10월), 미술주간과 **키아프·프리즈 아트페어** 연계 추진(‘24.9월)
  - **(뷰티의료×관광)** K-뷰티·패션·의료 융합 대규모 페스티벌 개최(‘24.6월), **치유관광지 확대**(‘23년 64개소→’24년 70개소) 등 **치유·의료관광 육성**
  - **(스포츠관광)** 스포츠 대회 유치 및 이벤트 발굴, **융복합 프로그램 지원**(40억원), 사계절 훈련·경기 가능한 **전지훈련 특화시설 확대\*** 및 **방한 인센티브 제공**으로 선수동호인\*\*\* 유치
    - \* 국내외 대회 개최, 인프라 개선, 생활체육, 브랜딩 컨설팅, 마케팅 전략 등 종합 지원
    - \*\* (‘20~’23) 경북 경주(완공), 경남 창원, 강원 춘천, 충남 보령, (‘24) 2개소 추가
    - \*\*\* (예) 일본 생활체육 동호인 대상 방한 인센티브 제공 등 외국인 특수목적관광(SIT) 유치 확대
  - **(국제회의×관광)** 대표 융복합 국제회의 육성 지원(6개), 지역 이색 회의명소 (52개소) **활용 컨설팅 지원** 등으로 국제회의 유치·개최 활성화

## ② (자전거·걷기 여행) 자전거길 인프라와 지역 관광자원 연계

- (자전거) 지역별 특색있는 자전거여행 프로그램 마련, 해외 자전거 매니아 유치 상품 개발 및 여행업계 마케팅 지원

\* 자전거 자유관광(개별관광) 코스 개발, 통합 안내체계 구축, 민간 동호회 연계 이벤트 개최 등

- (걷기) 코리아둘레길 전 구간 개통('24.3월) 계기, 외국어 안내체계 구축, 코스별 체험콘텐츠 개발, 스탬프투어 등 걷기 여행지로 육성(신규, 13억원)

## ③ (관광 편의) 방한관광객 유치 마케팅, 입국부터 출국까지 관광 편의 제고

- (방한 유치) '2024 한국방문의 해' 계기, K-관광 메가 로드쇼 25개\* 도시 개최 등 집중 홍보 마케팅

\* '23년 15개 → '24년 25개 도시(일본 6개, 중화 6개, 아중동 8개, 구미주 5개)  
(일본) 오사카, 삿포로 등 6개, (중화) 상하이, 광저우, 타이베이 등 6개, (아중동) 두바이, 하노이, 쿠알라룸푸르, 마닐라, 뉴델리 등 8개, (구미주) 뉴욕, LA, 애틀랜타, 파리, 시드니 등 5개

- (외국인 여행 편의 제고) 입국부터 출국까지 편리한 관광

- (입국) 단체 전자비자 수수료 면제국가 확대(중국→베트남, 필리핀, 인도네시아, 인도, 캄보디아 추가), 전자여행허가제(K-ETA) 면제 확대

- (교통) 외국인 관광객 공항버스·시외버스·택시 등 대중교통 예약·결제 서비스 확대, 지역별 관광택시(TAPXI) 통합플랫폼 구축 지원

- (쇼핑) 사후면세 즉시환급 한도 상향(1회 50만원→100만원, 총 250만원→500만원) 및 즉시 환급 매장 비중 확대('23년 30%→'24년 40%)

- (관광업계 지원으로 서비스 질 제고) 여행 서비스개선과 혁신을 위한 금융지원, 인력난 해소, 규제혁신 등 관광업계 지원

- (금융지원) 6,365억원 규모의 융자 지원('23년 대비 900억원↑), 관광기업 육성펀드 4,000억원 규모로 확대 조성('24년)

- (인력난 해소) 외국인력 고용허가제(E-9) 시범 실시, 여행업 지원기준 완화 등\*

\* 호텔콘도업 외국인력 고용허가제(E-9) 시범사업 실시, 외국인호텔접수사무원(E-7 비자) 고용업체 요건 완화, 청년일자리도약장려금 여행업 지원기준 완화(5인→1인)

- (규제혁신) 내국인 도시민박 제도화 방안 마련 등

## 【일상 속 스포츠 활성화로 스포츠산업 도약】

① **(일상 속 스포츠화)** WHO 권장 신체활동 기준에 맞는 생애주기별 스포츠활동 및 운동 가이드라인\* 마련, 대국민 홍보('24.3월)

\* 운동 대상자 특성별·연령별·운동별 숙지해야 할 운동방법, 주의사항 등 기술

○ **(생애주기별 스포츠)** 유아~노년까지 건강 스포츠 활동 참여 지원

유아	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 유아친화형 국민체육센터(신규, 3개소)</li> <li>■ 어린이집·유치원대상 스포츠 프로그램 확대('23년 349개→'24년 550개)</li> <li>■ 4~6세 유아 대상 체력측정 본격 실시(75개 센터)</li> </ul>
아동·청소년	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 초등 1~2학년 정규 체육 수업 확대</li> <li>■ 늘봄학교 방과후 스포츠교실 지원</li> <li>■ 학생 체력측정 및 운동처방 제공(13만 명)</li> <li>■ 신나는 주말체육학교 학교밖 프로그램 기간 확대(30주→40주)</li> </ul>
청년/중장년	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 대학생 교양체육 확대 방안 마련</li> <li>■ 종목별 동호회 리그</li> </ul>
노년	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 시니어친화형 국민체육센터 확대('23년 3개소→'24년 8개소)</li> <li>■ 어르신 종목별 생활체육교실 및 해달맞이 체육교실 운영(990개소)</li> </ul>

○ **(우리동네 스포츠클럽)** 지정스포츠클럽 확대('23년 106개→ '24년 131개) 및 맞춤형 스포츠 프로그램\* 확충('23년 233개→ '24년 360개)

\* 지도자 육성 프로그램, 조부모-부모-아이 등 여러 세대가 함께 배우는 프로그램 등

○ **(골프 대중화)** 인·허가 간소화 및 규제 개선\*으로 골프장 설치 활성화, 골프·숙박 패키지 상품 등 특별판매\*\* (예약순 예외) 허용을 통한 이용자 편의 확대

\* 사업계획 승인 시 도시관리계획 결정 의제, 등록 시 부대영업 인·허가 의제 등

\*\* 단체의 정기적 이용, 공익 목적의 대회(청소년 후원, 지역사회 발전 등) 개최 등 포함

② **(K-스포츠산업 육성)** 글로벌 스포츠기업 육성, 프로스포츠 해외 진출

○ **(글로벌 스포츠기업 육성)** 스포츠서비스업 해외진출 지원(신규, 29.8억원), 역대 최대 규모 금융지원(융자 이차보전 총 3,919억원), 모태펀드 투자 확대('24년 374.5억원)

○ **(프로스포츠)** 해외 팬 확대·프로스포츠 마케팅 전략, 중계권 해외 판매 등 해외 진출 지원 확대, 국제스포츠대회\*로 프로리그 활성화

\* [야구] 한미교류전 및 메이저리그개막전(3월서울), [농구배구] 아시아클럽팀 초청컵 대회(8월10월) 등

③ **(스포츠 미래 저변 확대)** 국민체육 공헌하는 전문 체육인 육성과 지원

○ **(체육영재)** 독자적 교육과정·학사 운영이 가능한 '국립 체육영재학교' 신설 검토('24.上 연구), 학교운동부 운영 지원(117억원), 지도자 처우 개선

○ **(체육인 지원)** 체육인 복지재단 설립 추진, 체육인 교육센터('24.12월/장흥) 등 체육활동과 생활지원을 위한 '체육인 복지 증진 종합계획' 최초 수립('24.3월)

### 3 K-컬처 시대, 글로벌 新문화전략의 새 틀을 마련하겠습니다.

\* 외국인의 70.9% 한국에 대한 인식 '문화강국'(2023 해외한류실태조사)

#### 【새로운 K-컬처의 원동력, 예술】

- ① **(K-아트 해외진출)** 해외 문화예술기관·단체 간 교류·협업 통한 세계무대 진출
  - **(공연)** 오페라, 발레, 무용, 국악 등 국립예술단체 대표 공연 해외 투어, K-뮤지컬 해외 쇼케이스(33억원), 공연마켓을 통한 국내외 공연 유통 지원
  - **(미술)** 베니스비엔날레 30주년 한국미술 특별전(17억원), 화랑 경매 판매전시 및 아트 페어 해외 개최(20억원 신규), 방한객 한국미술 소개(12억원 신규) 등 해외 유통 지원
  - **(공예)** 공방 계약·법률자문·외국어번역 등 해외진출 컨설팅(신규, 30개 업체), 해외 박람회·아트페어 참가 지원 밀라노 한국공예전 및 상설전시관(신규, 두바이)
  - **(문학)** 한국문학 해외출간 단계별 지원 강화(22억원), 번역인력 양성(27억원, 120명), 한국문학 해외진출 디지털 플랫폼(KLWAVE) 운영

수요 창출	수출 협상	해외 출간
전략지역 중심 국가별 수요 맞춤형 번역 지원	샘플번역 및 시놉시스 등 저작권 협의를 위한 자료 제작지원('24년, 신규)	저작권계약 완료한 해외출판사 대상 번역 및 출판지원금 지원 국제도서전 참가 지원

- ② **(대표 작가작품 창출)** 국제무대에서 통하는 우수 작품이 만들어지도록 우수 작품 레퍼토리화, 다년 지원, 단계별 지원 강화

- **(레퍼토리화)** 창작산실 등 우수 신작의 후속 지원으로 레퍼토리화(신규, 27억원)
- **(다년 지원)** 전속작가제 지원 기간 확대(단년→3년) 등 다년간 창작 지원사업 확대\* 통한 안정적 창작환경 조성

\* 문예기금 다년 지원사업 비율 '24년 15% → '27년 25% 목표

- **(단계별 집중지원)** '창작-유통-해외진출' 단계별 지원사업 연계\* 통한 집중 육성(인큐베이팅) 시스템 구축, 대표작가·작품 창출 도모

\* 장르별 기관 간 우수사례 추천 또는 가점 지원, 장르별 성과공유회 공동 개최 등

**[공연]** 창작산실 올해의 신작 → 중장기 창작지원 → K-뮤지컬 로드쇼 및 국제마켓&서울아트마켓

**[미술]** 전속작가제 → 우수작가 후속 지원 → 해외진출 지원

**[문학]** 창작산실 → 도서나눔보급 → 번역지원

### ③ (창작환경 혁신) 예술인의 자유로운 창작활동 지원 강화

- (순수예술 지원 확대) 축제 등 전국 단위 프로젝트 지원 확대\*, 예술 창작 대가 기준 현실화\*\* 추진

\* 문예기금 1건당 평균 지원금액 '23년 평균 3천만원 → '27년 평균 1억원 목표

\*\* 국고지원사업에 (문학) 문예지 발간지원 원고료 단가 상승 적용, (공연예술) 직무별 사례비 단가 상승 적용, (시각예술) 미술 창작대가 지급기준('22년 문체부 고시) 적용

- (공간 지원) 장르별 창작공간 지원 확대(27억원→100억원), 국립공연장 민간 예술인·단체 대상 대관료 인하\* 추진

\* 예술의전당 인춘아트홀 10% 인하 등

- (홍보·마케팅) 예술 분야 맞춤형 홍보·마케팅, 법률·노무 컨설팅 등 지원 공간 상시 운영('24.4월 아트코리아랩 비즈센터)

- (예술 자금지원 정책 도입) 저금리 대출을 지원하는 정책융자, 투자재원을 공급하는 정책펀드 등 자금지원 정책 도입 검토('24.上 연구)

### 【파리올림픽 계기 K-컬처 프로젝트】

	2024 파리하계올림픽대회	패럴림픽
대회기간	2024.7.26. ~ 8.11.(17일간)	2024.8.28. ~ 9. 8.(12일간)
대회장소	프랑스, 파리 * 1924 파리 올림픽 이후 100년 만에 파리에서 개최	
대회규모	206개국 15,000여명 참가	182개국 4,400여명 참가
한국선수단	약 350명 예상	약 170여명 예상

### ① (2024 파리 코리아시즌) 파리를 찾는 언론·관광객 등 세계인에게 한국문화 소개·확산, 국제문화교류 기회로 활용

- (공연) 첫 정식종목으로 채택된 브레이킹 댄스 공연(5월)을 시작으로 현지 축제 (아바뇽 오리악 페스티벌) 연계 등 연극·무용 교류, 국립예술단체 공연(6~10월)

국립오페라단	파리올림픽 계기 유럽 투어 창작오페라 공연(3회)
국립심포니	파리올림픽 계기 유럽 투어공연 예정(3회)
국립발레단	'해적', 프랑스 파리 및 독일(자르브뤼켄 등) 공연
국립현대무용단	프랑스 파리('정글-감각과 반응'), 미국 뉴욕('BreAKing') 공연



- **(시각예술)** 한국 미술 대표 작품 전시(7월, 그랑팔레 이메르시프), 전통 문화 전시·체험(7월), 한국공예 쇼케이스(9월) 등
- **(콘텐츠)** 칸 국제영화제(5월)·방송마켓(4, 10월) 연계 한국 영화·방송 쇼케이스, 한류종합박람회 및 K-팝 공연(9월, 농림부 등 부처 합동), K-북 전시(8~9월)
- ② **(코리아 하우스 활용)** 한국선수단 지원, 내·외신 미디어 취재지원 및 국제 스포츠 교류와 함께 한국문화(한글, 전통문화, 음식, 영화, 음악 등) 종합 홍보

**[코리아하우스 개요]**

- 운영기간: '24.7.25~8.11
- 위치: 파리 시내 양궁 경기장 근처(Maison de la Chimie)
- 기능: ▲국제스포츠교류 ▲미디어 지원 ▲K-콘텐츠 (음악, 음식, 영화, 패션, 예술 등), 문화, 관광 등 종합 홍보



- **(한국관광 홍보)** 한국 관광 로드쇼 개최(6월), 파리 시내 옥외광고 송출(7월), 코리아하우스 내 한국관광 홍보관 운영(7~8월)

**[전략적 문화교류 협력 강화]**

- ① **(전략적 문화교류 강화)** 권역·지역별 문화교류 현황, 현지 정치·경제·문화적 특성, 한국문화 관심 등을 분석, 국제문화교류 전략 수립
- **(총괄 전략 기능 강화)** 국제문화교류 및 해외 진출 전략 수립 총괄하는 전담 조직 개편(‘국제문화홍보정책실’ 신설), 권역·지역별 현지 문화정보 서비스 지원
- **(문화교류)** 정상외교, 수교 기념\* 등 주요 계기 활용, ‘상호 문화 교류의 해’(‘24~’25/캐나다, 이탈리아) 등 적극 추진
  - \* 24년 4개국 : 이탈리아(140주년), 우루과이·라이베리아(60주년), 브루나이(40주년)
  - 국가 간 문화교류가 민간 문화교류의 발판이 될 수 있도록 현지 네트워킹, 홍보, 양국 예술인 간 공동활동 등 지원
  - K-콘텐츠, K-아트 외에도 한국어, 한복·한지·한식, 태권도, 문화유산 등 우리 고유문화 확산을 위한 전략적 교류 확대

- **(한국어)** K-컬처 확산 및 해외진출 한국기업 확대 등 높아지는 한국어 수요에 대응하기 위한 세종학당 확대('23년 248개소→'24년 290개소), 디지털·AI·메타버스 등 활용 한국어 학습 및 한국문화 체험 지원



메타버스 세종학당



메타버스 세종학당 한국어 수업



AI 한국어 선생님

- **(전통)** 전통문화 페스티벌, 한류 문화예술인과 협업 통한 한복·한지 문화 상품 개발 및 해외 판로 개척(10억원), 태권도 해외공연 및 수업 지원 등
- **(문화유산)** 주요 국외 박물관·미술관 한국실 거점화를 통한 한류 저변 확대 및 영역 확장(美메트로폴리탄·국립아시아예술박물관, 英영국박물관 등)
- **(해외 거점 및 협업 활성화)** 뉴욕 코리아센터 개원('24上), 말레이시아·체코 한국문화원 신설('24~'25년) 등 거점 확충
  - \* 재외 한국문화원 30개국 35개소 운영중
  - 현지 문화지원 기관 협의체\*를 통한 사업 연계 및 자원 공동 활용
    - \* 문화원, 세종학당, 콘텐츠진흥원 비즈니스센터, 해외저작권센터, 관광공사 해외지사 등
- ② **(국제사회 기여)** 도서관, 예술교육, 디지털 콘텐츠, 관광 프로젝트 등 개도국 문화·관광 발전을 돕는 문화 ODA\* 추진(106억원)
  - \* 캄보디아 예술교육 플랫폼 구축, 몽골 공공도서관·관광종합교육센터 조성, 필리핀 관광 두레 시범마을 조성, 인도네시아 디지털콘텐츠 전문인력 양성 등
- **(국제이젠다 주도)** APEC 관광장관회의(6월 파푸), G20 관광(9월)·문화(10월) 장관회의(브라질), 아세안+3 및 한·아세안 문화장관회의(10월 말레이시아) 등 문화관광 글로벌 이젠다 선도
  - 저작권 보호 선도국으로서 전략적 교류협력, 통상협상을 통한 각국 보호규범 강화로 저작권 글로벌 보호체계 구축 기여\*
    - \* 한·중 저작권 유관기관 MOU, 아프리카지역지식재산기구(ARIPO)와 정례협의체 구성 등('24)
- **(국제기구 협력)** UNESCO, OECD, WIPO, UNWTO, ASEAN\* 등 국제기구 문화·체육·관광 협력 지속
  - \* 한·아세안 문화예술·산업 동반성장 포럼, 공동 창제작 프로젝트 등(14억원)

#### 4 문화로 지역소멸, 고립감 등 사회문제를 풀어나가겠습니다.

\* 지역주민 문화만족도 향상, 생활인구 증대, 사회적 연결

##### 【지역 문화 자생력 키우기】

#### ① (지역고유 브랜드 강화) 광역형 도시발전모델 ‘대한민국 문화도시’ 조성을 위한 13개 도시\* 고유성·특화성 대표 사업 컨설팅

\* 문화도시 예비 승인(23.12월), 예비사업 추진실적 평가를 통해 최종 지정(24.12월) /  
13개 도시 : 대구(수성구), 부산(수영구), 세종시, 경기(안성시), 강원(속초시), 충북(충주시),  
충남(홍성군), 경북(안동시), 경남(진주시, 통영시), 전북(전주시), 전남(순천시, 진도군)

- (로컬100) 지역 고유한 문화 명소·콘텐츠·명인 ‘로컬 100’(23.10월 선정),  
기차여행 상품 연계, 로컬로 캠페인, 현장방문형 컨설팅으로 방문 유도

#### ② (지역 문화예술 생태계 혁신) 지역 생산-매개-유통 형성 지원

- (문화예술 전국 유통) 지역 문화예술 향유 사업 통합해 지역별 맞춤형 공연·전시  
지원(신규, 400억원), 국립 박물관·미술관 전시 지역 순회(국가기증 이전회 컬렉션 등)

##### 문화예술 전국 유통 지원

- ① 지역맞춤형 중소규모 콘텐츠 유통: 인구감소지역 등 문화취약지역에 맞는  
소규모 공연·전시 콘텐츠 제공, 지역 민간 소극장, 전시장 활성화
- ② 중형 공연예술 창제작 유통: 전국 공연장-공연단체 협업 중형 공연 창제작  
유통, 지역 우수공연 서울 역유통, 지역 공연예술축제 내 공연 유통 마켓 운영
- ③ 국립예술단체 전막 공연 유통: 광역 시도 대표공연장에서 초대형 공연 개최
- ④ 상시 유통 기반 조성: 공연 유통 통합 플랫폼 구축

- (문화인력) 지역 공연계 자생력과 청년 예술인 기회 확대를 위해 지역  
대표 예술 단체 육성(신규, 180억원, 국비 50%), 공·사립 문화시설 전문인력 지원\*

\* 사립박물관·미술관 학예인력(280개관), 작은도서관 순회사서(525개관), 공공도서관  
지원인력(611개관), 국·공립 문화시설 문화예술교육사 배치 지원 등

#### ③ (지역 문화인프라) 창작과 향유 공간인 문화시설 조성 및 통합서비스

- (유휴시설 문화공간 재창조) 노후 산업단지·폐산업시설 문화공간화 지원  
(317억원), 옛 경북도청·옛 충남도청 활용 문화복합공간 조성\* 등

\* 옛 경북도청 활용방안 의견수렴 및 기본계획 수립(24.上), 옛 충남도청 본관동  
리모델링해 국립미술품수장센터 건립(22~26년, 453억원)

- (규제 혁신) 공립박물관·미술관 설립타당성 사전평가 지방 이양 추진

- (지역 문화 통합 정보) 지역문화통합정보시스템 대국민 서비스 본격 실시

## 【인구감소지역, 문화관광 특별 지원】

### ① (문화누림 여건) 찾아가는 문화예술·스포츠, 공공도서관 등록 기준 완화\*

\* 인구감소지역 사서 1명 이상이면 공공도서관 등록 가능 특례 신설 추진(기준 4인)

문화프로그램	구석구석 문화배달(신규, 매달 문화가 있는 날)
예술교육	마을 맞춤형 문화예술 교육(신규)
스포츠	농산어촌 학교 스포츠버스 운영(스포츠 체험 및 운동회 지원, 40회)
문화시설	공공도서관 등록 기준 완화(특례)

### ② (관광인구 확대) 관광인프라 조성, 관광기업 활동, 여행비 할인 지원

- (관광단지) 인구감소지역 '소규모 관광단지' 신설(기존 50만㎡→신설 5~30만㎡), 지정·승인 권한 기초지자체장 이양(시·도지사→시장·군수)

\* 기존 관광단지와 동일 혜택 적용 추진(개발부담금 면제, 취득세·공유재산 임대료 일부 감면 등)

- (관광유도) 인구감소지역 관광사업체 대상 용자조건 우대\*, 디지털관광주민증 발급지역 확대('23년 15개 → '24년 최대 40개), 숙박·식음·관광·체험 등 할인혜택 제공

\* (금리) 최대 1.25%p 우대금리 (한도) 최대 300억원 (순위) 동일 조건 하 인구감소지역 투자 우선 용자

## 【사회문제 해결형 인문문화】

- ① (외로움·고립감 해소) '희망복지지원단(복지부)' 협업 및 '가칭 문화·사회이음소'(9개 지역 거점) 활용, 정서적취약계층 발굴 및 문화적 예방·회복 서비스 제공(19억원)

- ② (회복탄력성 제고) 도서관·서점 등 문화시설 활용 인문프로그램(700개), 인문 행복센터(시범 4개소), 탄소중립 등 사회문제해결형 인문(200팀)

청소년	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 학교밖·위기청소년 대상 '청소년 인문교실' 확대</li> <li>■ 게임과몰입힐링센터 연계, 게임과몰입 청소년 대상 특화 프로그램 개발(시범)</li> </ul>
청년/중장년	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 지역 문화시설공간 연계 기숙형 인문채움기간(문화자유교실) 시범 운영(2개소)</li> <li>■ 중장년 재취업지원기관 연계 '중장년 청년문화공간' 운영 확대(17개→30개)</li> </ul>
노인/장애인	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 노인복지관·장애인복지관 등 인문프로그램 실시(신규)</li> </ul>

- ③ (종교를 통한 사회치유·통합) 종교별 자살 예방 캠페인(4.8억원), 저출산 대응 캠페인(23억원) 통한 생명존중문화 조성

- 종교별 학교폭력 예방, 청소년 인성함양 및 가족소통(11억원), 소외 계층 지원(5억원) 등 공동체 의식 강화 지원

## 5 새로운 미래, 청년들과 함께 **공정·혁신**으로 준비하겠습니다.

\* 미래를 이끌어갈 청년들의 참여 기회 확대, 공정 환경 구축

### 【인공지능, 디지털 기술 선제적 대응】

- ① **(생성형 AI 대응)** 생성형 AI-저작권 안내서 발표('23.12) 후속, 저작권 제도 개선 추진('AI 워킹그룹 2라운드' 운영)\*, 저작권 보호 기술개발 지원
  - \* AI 학습 저작물 이용 시 보상체계 방식, AI 산출물 보호 여부 등 제도개선 방향 모색
- **(AI기반 콘텐츠)** 생성형 AI 기반 초실감 4D 콘텐츠, 웹툰, 출판, 애니메이션 등 콘텐츠 창·제작 선도형 기술 개발(377억원)
  - AI 기술을 활용한 디지털 휴먼 리소스형\* 제작지원, 이종산업(음식, 건축, 뷰티 등)과 AI 콘텐츠 콜라보 지원(신규, 92억원)
    - \* AI 가상 아이돌, AI 디에이징 콘텐츠, 세대 복원 콘텐츠 등
- **(현장수요 기술개발)** AI 기반 관객 밀집 해소 및 공연 안전관리 기술, 장애인·디지털 소외계층 서비스 등 기술 개발\*(172억원)
  - \* (예시) AI 기반 관객밀집 해소 및 디지털 트윈 기반 실시간 공연장 안전관리 기술, 장애인 문화콘텐츠 접근성 향상을 위한 배리어프리 XR 개발
- **(한국어 잘하는 AI)** 고품질 국어 말뭉치\* 구축('27년까지 200종), 지역어·고어 등 언어문화 자원 말뭉치 구축 등 한국어 잘하는 AI 서비스 개발 지원
  - \* 한국어 사용 현실 및 특성 분석, 인공지능 문제 해결 및 평가, 고유 언어문화 특성(지역어, 어원), 언어생활 편의제고(글쓰기, 교정, 첨삭)
- ② **(예술과 기술 융합)** '아트코리아랩\*' 특화프로그램 지원으로 예술·기술 융합과 창·제작 실험 등 예술현장의 새로운 수요에 대응
  - \* 예술·기술 창업 전주기 종합지원플랫폼(아이디어 - 창·제작 테스트베드 - 창업·성장 지원)

### 【청년 문화 활동 및 참여 기회 확대】

- ① **(일경험 확대)** 국립문화기관 청년인턴(60→176명), 국립예술단체 청년 교육단원(95→295명), 세종학당 예비교원(100명, 신규), 예술전문인력 일자리(1,172명), 박물관·미술관 예비 학예인력 지원(120명) 등 청년 일경험 확대
- ② **(창·제작 지원)** 신진예술인 예술활동준비금 지원(60억원), 예비예술인 현장역량 강화(43억원) 지원 등 청년예술인 창·제작 기회 제공

**③ (청년 정책 참여) 청년참여협의단\* 신설, '청년 소리의 정원'(온라인 청년 건의 관리시스템) 구축으로 청년 체감정책 개발**

\* MZ 드리머스(既 2030 자문단), 정책담당자, 청년세대 구성, 정책제안 및 개선방안 발굴

**【공정과 혁신 기반 구축】**

**① (문화 분야 지원 개편) 문화예술·콘텐츠 분야 공모사업 심의 시 책임 심의관제 도입, 간접 지원, 사후·다년 지원, 인큐베이팅 지원 강화**

지원 형태	내용	주요 장르	주요 사업 예시
단계별 지원	▷ 쇼케이스-본공연-레파토리화	공연	올해의신작 후속 연계지원
간접지원	▷ 핵심 창작 공간·단체 집중지원 ▷ 법률자문·홍보·인력 등 지원	모든 장르	창작공간지원, 공연예술제 지원, 청년예술가도약지원

- **(거버넌스) 중앙 문화지원기관(문예위 등)과 지역문화재단 간 기능 재조정\***, 중앙정부·지자체 간 '지역문화정책협의회' 신설 추진

\* (방향) ▲(중앙) 전국단위중장기 창작지원 강화, ▲(지역) 지역단위소규모단기 창작지원 강화

**② (공정과 상생의 환경 조성) 문화예술, 체육, 관광 전 분야 공정·상생 문화 확산**

- **(예술인 체육인 권리보장) 예술인 권리보장센터('23.12월)를 통한 신고부터 구제까지 권리보호 지원**

- '가칭스포츠인권 가이드라인' 개발 및 스포츠윤리센터 기능 강화 (조사권 강화, 징계 처리 기한 명시 등 검토)

- **(장애 예술·체육인 활동 보장) 장애예술인 시각예술 전문공간 조성(10월), 국공립 공연장 전시장 장애예술인 공연 전시 정기 실시 의무화(연1회, 복합시설 연2회)**

- 장애인체육 국가대표 전력 분석(신규), 촌외종목 숙박비 현실화 ('23년 6만원→'24년 8만원) 등 안정적 훈련환경 조성

- **(문화 분야 표준계약) 82종 표준계약서 지속 점검 및 제·개정\***

\* (제정) ▲웹소설, ▲만화웹툰(2차적저작물작성권 이용허락 계약서 등 2종), ▲영화 연출, ▲매니저 및 패션 스타일리스트.어시스턴트, (개정) ▲방송, ▲방송출연, ▲만화웹툰(출판계약서 등 6종)

- **(관광) 여행시장 질서 저해에 대응하는 공정상생협력센터 설치\***, 일반소비자 관광사업자 등 참여 관광서비스 품질개선 점검단 운영(신규, 100명)

\* 여행사업자 불공정거래 피해사례 접수, 법률 컨설팅, 민간자율협의체 운영 등