

# 성과관리 전략계획

(2020~2024)

2020. 5



문화체육관광부 성과관리 전략계획, 2020.5.

문화체육관광부 기획혁신담당관 (044-203-2224)

세종특별자치시 갈매로 388 정부세종청사 15동 315호

## 목 차

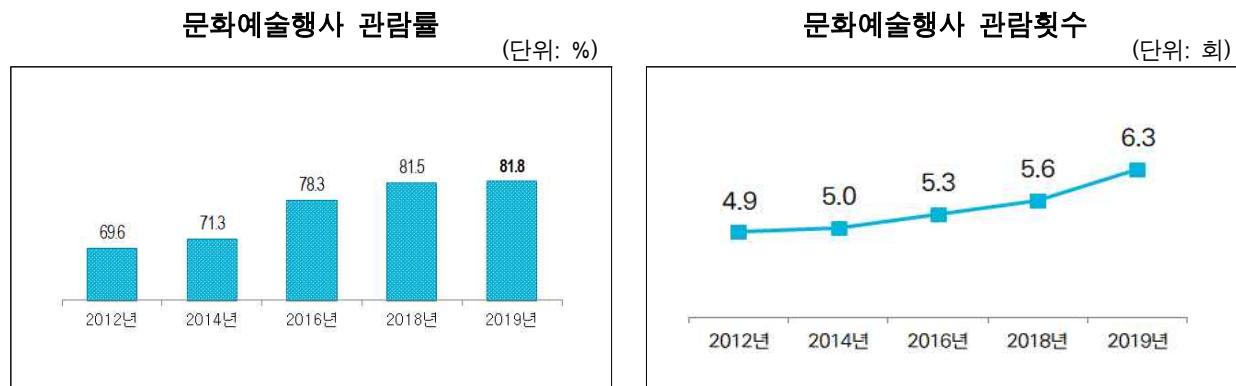
|  |     |
|--|-----|
| I . 그간의 정책성과 및 향후 정책 추진방향 .....        | 1   |
| 1. 그간의 정책성과 .....                      | 1   |
| 2. 향후 정책 추진방향 .....                    | 10  |
|  |     |
| II . 일반현황 및 계획의 개요 .....               | 16  |
| 1. 문화체육관광부 일반현황 .....                  | 16  |
| 2. 성과관리 전략계획 개요 .....                  | 20  |
|  |     |
| III . 세부 추진계획 .....                    | 25  |
| 전략목표 I 삶의 질을 높이는 국민문화 환경 조성 .....      | 25  |
| 전략목표 II 문화예술의 창조적 역량 강화 .....          | 48  |
| 전략목표 III 콘텐츠산업 재도약으로 국가 경쟁력 제고 .....   | 61  |
| 전략목표 IV 관광의 경쟁력 강화로 국민행복 증진 .....      | 82  |
| 전략목표 V 생활체육 활성화로 국민행복 실현 .....         | 102 |
| 전략목표 VI 정책소통을 강화하여 성공적 국정운영 기반 마련 .... | 123 |

## 1. 그간의 정책성과

### □ 국민 문화향유권 확대 및 예술창작 여건 개선

- 국민 문화향유권 확대 및 소외계층의 문화격차 해소

- 국민의 문화예술행사 관람률 및 관람 횟수 꾸준히 증가
  - (관람율) '16년 78.3%→'19년 81.8%, (관람횟수) '16년 5.3회→'19년 6.3%



\* 자료원 : 문화체육관광부, 「2019 문화향수실태조사」

- 계층간 문화격차 해소를 위한 통합문화이용권 지원금\* 연차적 확대 등 저소득층 문화예술 관람률\*\* 상승에 기여

\* 1인당 연 지원금 : ('16년) 5만원 → ('17년) 6만원 → ('18년) 7만원 → ('19년) 8만원

\*\* 저소득층 문화예술 관람률 :

(월 소득 100만원 미만) ('12년) 26.9% → ('19년) 51.7% (24.8%p 증가)

(월 소득 100~200만원) ('12년) 46.4% → ('19년) 60.4% (14.0%p 증가)

- 인문정신문화의 진흥 및 확산

- 사회적 화두에 대응하는 인문정책 영역과 역할의 확대

- 사회문제 해결을 위한 인문전공자의 창의적 인문 활동 강화

\* 청년 스스로 만들고 참여하는 '삼삼오오 청년 인문실험 공모전' 개최('19, 100팀, 청년 354명 참여)

- 은퇴세대(멘토)의 삶의 경험과 지혜를 나누는 '인생나눔교실' 운영\* 확대

\* '19년부터 아동센터, 군부대 등 방문 멘토링('15~계속) 외 인생나눔 소모임 210개 1,111명 지원

- 대중적 관심과 사회적 수요에 부응하는 생활인문 프로그램 확대
  - 생활문화시설과 미취업 인문전공자를 결합한 인문활동 지원 사업을 통한 생활 속 인문가치 확산('17.~'19년/'19년 46개소, 113명 인문활동가 활동)
  - 도서관·박물관 등 문화기반 시설 연계를 통한 인문가치 확산
    - \* '길 위의 인문학' 운영 추진실적: '16. 444개관 → '17. 523개관 → '18. 524개관 → '19. 531개관

## ○ 문화기반 조성 등을 통한 국민의 생활문화 활성화

- 지역문화거점인 문화기반시설 확충 및 생활밀착형 문화공간(생활문화센터·공공도서관 등)을 조성하여 다양한 체험·교육프로그램 제공
  - \* 박물관·미술관·도서관, 문예회관, 지방문화원 등 1,569개소('13) → 2,825개소('19)
- 문화가 있는 날 확산\*, 생활문화공동체 만들기('19. 40개), 생활문화 동호회 활성화 지원('19. 69개), 어르신 문화프로그램('19. 297개, 11,909명 어르신 참여) 등 생활 밀착형 문화활동 지원
  - \* '18년 대비 '19년 문화가 있는 날 인지도 68.9%→73.9%, 참여율 59.8%→62.1%
- 도서관 인프라 확대 및 대국민 문화향유 서비스 기능 강화
  - \* (공공도서관) '16년 56개관→'19년 123개관, (작은도서관) '16년 31개관→'19년 311개관
  - \* '19년 공공도서관 개관시간 연장(167억, 525개관, 1,313명), 작은도서관 순회사서 운영(13억 53명, 212개관), 주민 생활밀착형 'U-도서관' 구축(9개, 9.8억) 등 지원

## ○ 문화적 지역재생 및 법정 문화도시 조성 착수

- 문화적 지역 활성화 위해 문화적 도시재생 사업 추진('19년 19곳), 폐산업시설 문화재생('14.~'19., 54곳) 및 부처 협업\* 강화
  - \* '18.8월, 문체부-국토부 MOU 체결(문화-도시재생사업 간 연계, 공동 연구·홍보 등)
- 체계적·종합적인 도시문화 사업 추진을 위해 「지역문화진흥법」에 따른 제1차 법 정문화도시 지정('19. 7곳) 및 제2차 문화도시 조성계획 승인('19. 10곳)

## ○ 우리말글의 가치 재정립 및 확산

- 세종학당 운영 내실화를 통한 한국어·한국문화의 세계적 확산 및 브랜드 가치 제고
  - \* (세종학당 수) '17. 54개국 171개소 → '18. 56개국 172개소 → '19. 60개국 180개소

- 국립세계문자박물관 설계 등 건립 본격 추진
  - \* ('17년) 기본계획 고시, 설계공모 및 설계 착수 → ('18년) 건설사업관리용역 착수 → ('19년) 설계 완수, 공사 착공
- 국민 언어 통합 및 의사소통 개선을 위한 사회 환경 구축
  - 농인과 한국수화언어사용자 및 시각장애인의 언어권 향상
  - 쉽고 바른 언어문화 확산을 위한 언어문화개선운동 지속 추진
- 국제문화교류 활성화 기반 마련 및 국제 문화협력 관계 강화
  - 「국제문화교류진흥위원회」 구성·운영, 「제1차 국제문화교류 진흥 종합계획(2018~2022)」 수립으로 국제문화교류 체계 구축
  - 국제 문화협력 관계 강화 및 연중 교류 추진
  - 국제기구 및 개도국과의 협력을 통한 문화 ODA 추진
    - \* 유네스코 신탁기금 지원(격년 4.81억원) 및 문화동반자사업(ODA) 실시(27개국 60명 참여)
  - 아시아 문화콘텐츠 향유 거점으로서 아시아문화중심도시 조성
- 예술인의 지위 향상과 복지증진 체계 마련
  - 예술인 고용보험 도입 추진, 사회·산재보험 지원 등 사회보장의 사각지대에 놓인 예술계 현실을 고려한 제도적 보완 및 예술활동을 지속할 수 있도록 경제적 안전망을 제공
    - \* 예술인생활안정자금(융자) 시행('19.6월~12월, 6회 1,174명 수혜), '20년 본격적인 사업 시행을 위한 안정적인 예산 확보(190억원)
- 예술 창작기반 강화
  - 소규모 공연장, 노후 공연장 등 안전사고 위험이 높은 취약시설을 중심으로 현장 맞춤형 안전지원을 실시하여 공연예술 창작 기반 조성
    - \* 소규모 공연장 무상 안전진단 202개소, 소규모 공연장 안전시설 지원 197개소
  - 미술 분야 표준계약서 도입, 미술주간 개최 등 시각예술의 창작-향유-유통의 선순환 체계 구축기반 마련
    - \* 공정한 계약문화 형성을 위한 미술 분야 표준계약서 11종 도입 및 해설서 배포(1,000부)

## ○ 생애주기별 문화예술교육 지원 사업의 내실화

- 학교, 소외계층, 지역 등 다양한 대상별 문화예술교육 프로그램 지원을 통해 참여자 확대('05년 71만명 → '19년 272만명)
- 중년대상 생애전환 문화예술학교(6개소), 예술동아리 교육지원(10개 지역) 등 생애주기별 대상 확대 및 문화예술교육 전용 공간 '꿈꾸는 예술터' 조성을 통한 국민접근성 강화
- 「문화예술교육 종합계획(2018~2022)」 수립으로 체계적 문화예술교육을 위한 기반 마련 및 지역 중심 문화예술교육 체계 구축

## □ 문화콘텐츠 산업 지속 성장

### ○ (산업성장) '19년 매출액 125.5조원(전년대비 5.4% 성장), 수출액 103.3억달러(전년대비 6.2% 증가), 고용 규모는 66.2만 명(전년대비 1.2% 증가) 추정

| 구 분      | '15년  | '16년  | '17년  | '18년  | '19년  | 연평균증감률 |
|----------|-------|-------|-------|-------|-------|--------|
| 매출액(조원)  | 100.5 | 106.1 | 113.2 | 119.1 | 125.5 | 5.7%   |
| 수출액(억달러) | 56.6  | 60.1  | 88.1  | 95.5  | 103.3 | 16.2%  |
| 고 용(만명)  | 62.2  | 63.2  | 64.5  | 65.4  | 66.2  | 1.6%   |

\* 2018 콘텐츠산업 통계조사(문화체육관광부), 2018년 콘텐츠산업 동향분석 (한국콘텐츠진흥원)

### ○ (미디어 신산업 육성) 디지털 중심 환경 변화에 따른 뉴스콘텐츠 저작권·빅데이터, 방송영상 웹콘텐츠·포맷, 오디오북 등 새로운 분야 발굴·육성

- \* 뉴스저작권 판매액 : '17년 182억 원→'18년 195억 원→'19년 222억 원  
뉴스빅데이터(빅카인즈) 이용 건수 537만건('16년 출범 430만건 대비 24.9% 증가)
- \*\* K-포맷 시연회 계기 수출('18년 49만불→'19년 380만불), 제작지원작 상용화 58% 등
- \*\*\* 오디오북 △제작지원센터 구축·운영('19.9월), △제작 지원(42종), △체험공간 조성(10개소)

### ○ (저작권 침해율 감소) 정부의 콘텐츠산업 보호 강화(불법복제물 단속 등) 및 국민의 저작권 인식제고로 소프트웨어 정품 사용 증가 등 합법시장 침해율 감소

\* 합법시장 침해율(2019 저작권 보호 연차보고서) : ('15) 13.6% → ('18) 10.7%

- (저작권 무역수지 흑자) 미국, 중국 중심의 보호무역 기조에도 '19년 상반기 저작권 무역수지 7.4억불 흑자 기록(출처: 한국은행)

## □ 콘텐츠·미디어산업 중장기 정책방향 수립

- (3대전략) 콘텐츠산업 도약을 위한 콘텐츠산업 3대 혁신전략\* 발표(‘19.9.17)
  - \* 정책금융 확충, 실감콘텐츠 육성, 한류 연관산업 견인
- (분야별 계획) 한국영화산업 발전계획(‘19.10), 만화산업 발전계획(‘19.10), 제3차 독서진흥계획 수립(‘19.4) 등 분야별 중장기 계획 수립
- (법 제·개정) 애니메이션산업 진흥법 제정(‘19.12.3 공포), 게임 산업진흥에관한법률 개정(‘19.10) 등 산업 진흥기반 마련

## □ 콘텐츠·미디어산업 육성을 위한 기반 조성

- (인프라) ‘지역 콘텐츠코리아 랩’ 15개 광역별 구축 완료, ‘지역 콘텐츠기업 육성센터’(6개소) 지속 확충, 방송영상제작시설(DMS, 빛마루, 큐브) 고도화, 출판유통통합시스템 1단계 구축(‘19.10월)
- (정책금융) 모태펀드 문화·영화계정 통해 약 2,800억원 투자자금 공급, 완성보증, 이차보전 사업을 통해 약 2,200억원 융자 지원
- (인력양성) 현장형 신진인력 양성 확대 및 ‘게임인재원’(19년~, 65명), ‘시나리오창작센터’(‘19.6월 개소) 개소 등 장르별 특화인재 육성 체계 신설
- (공정환경) 공정환경 조성 법 제정 지원, 표준계약서 제·개정 및 활용률 개선
  - \* 「문화산업의 공정한 유통환경 조성에 관한법률」 제정안‘195, 「영화및비디오의 진흥에 관한법률」 개정안‘194,
  - \*\* 애니메이션‘198, 대중문화연습생‘199 제정 민화개정‘199, 방송제작 표준계약서(‘18)60.8%→(‘19)81.4% 등

## □ 한류 연계 연관산업 동반성장 견인

- (수출지원) 중소 콘텐츠기업 해외현지 수출지원을 위한 해외거점 확충 및 신흥시장 개척 등 마케팅 지원
  - (동반성장 견인) 부처합동 한류 박람회, K-콘텐츠 엑스포, 케이팝 활용 K-컬쳐 페스티벌 등 개최로 중소기업 제품 매출 확대 및 국내 관광활성화
- \* 콘텐츠 수출액 100달러 증가 시 소비재 수출액 248달러 증가(‘19.6월, 한국수출입은행)

## □ 저작권 기반강화 및 미디어 이용 환경 조성

- (저작권 침해 대응 강화) 방심위, 경찰청 협업 접속차단 및 기획수사, 범부처·공공·권리자단체 합동 '해외저작권보호협의체'\* 신설 등
  - \* '19.10월 발족, 저작권 불법사이트의 국제화 및 게임 저작권 침해에 대한 대응방안 논의
- (투명성 제고) 음악업계(권리자·이용사업자)와 정부 공동 저작권료 정산 투명화 방안 발표(19.10월), 음악 전송사용료 개정(19.1 시행)으로 권리자 분배율 상향<sup>#</sup>
  - \* 스트리밍 상품 매출액 중 권리자 몫(징수규정 개정) : 60% → 65%
- (미디어 이용 환경 조성) 학교·사회·세대별 맞춤형 미디어교육 확대, 국민독서 증진을 위한 책 읽는 사회문화 조성 사업 추진
  - \* 미디어교육 이용 학교 : '18년 6,654개교 → '19년 9,114개교, 미디어교육 참여자 수 15.7만명 → 18.2만명
  - \* 지역체 중심 독서문화가점 조성(책문화센터 책마을 등, 수요자 독서프로그램 캠페인·심야책방 책제험버스 등 등

## □ 방한 외래관광객·관광수입 지속성장 및 내수관광 활성화

- 적극적인 제도개선과 주요 방한시장별 마케팅으로 방한 외래관광객 지속 성장 및 국내관광활성화 정책을 통한 관광 내수 규모 확대
  - 선제적인 비자 완화 및 맞춤형 홍보·마케팅으로 '19년 방한외래객 1,750만명으로 역대 최고 수준 달성
    - \* 외래관광객 수(만명) : ('15) 1,323 → ('16) 1,724 → ('17) 1,334 → ('18) 1,535 → ('19) 1,750
  - 대규모 MICE 행사의 유치 등을 통해 고부가가치 관광산업 집중 육성
    - \* 국제회의 개최 건수 ('14) 636건(세계 4위, 아시아 2위) → ('15) 891건(세계 2위, 아시아 1위) → ('16) 997건(세계 1위) → ('17) 1,297건(세계 1위) → ('18) 890건(세계 2위)
- 국내 관광 활성화
  - 여행주간 신설 활성화를 통해 특정시기에 집중된 국내관광 수요 분산 및 내수확대 기여
    - \* 여행주간 국내여행자수(만명) : ('17) 5,228 → ('18) 4,664 → ('19) 5,364
    - \* 여행주간 소비지출액(억원) : ('17) 67,623 → ('18) 62,369 → ('19) 68,512

- '올해의 관광도시'를 선정, 3년간 체계적 지원을 실시('14년~'19년)하여 지역 관광콘텐츠 확충

- \* ('16) 충북 제천·경남 통영·전북 무주, ('17) 강원 강릉·광주 남구·경북 고령, ('18) 인천 강화, 충남 공주 선정 ('19년) 울산 중구, 경기 안산, 전남 강진

### ○ 관광수용태세 강화

- 관광경찰제도를 도입('13.10월, 문체부경찰청), 관광지에서의 범죄예방, 관광객 대상 불법행위 단속·수사, 관광 불편사항 처리 강화
  - \* 단속건수 : ('17) 3,013건 → ('18) 2,427건 → ('19) 7,241건
- 관광기금 지원대상 확대를 위해 관광진흥법상 관광사업 범위확대 요청(제주도, 충남, 렌트카 업체, 관광벤처업계 등 건의)에 따라 신사업까지 포괄할 수 있는 '관광지원 서비스업' 신설 시행('19.7월)
- 의료관광호텔업 설립가능 기준완화 건의(경제자유구역청장 협의회, '18.12월)에 따라 의료관광호텔업 설립기준 완화(500명→200명 / '19.11월)

### ○ 저가관광 감소를 위한 제도개선 및 협력 강화

- 중국 전담여행사 전자관리시스템 구축('16.1월~) 및 시스템 정보활용 업무 시행지침 위반업체 행정처분 시행('19년 49개 여행사 77회 행정처분)
- 중국 전담여행사 업무 시행지침 개정('19.5월/등록보고 의무 불이행 관련 처분기준 강화)
- 한중 정부 간 협력강화를 위한 장관회담 개최('19.5월/8월)

## □ 국민 스포츠 참여 확대 및 국제스포츠 경쟁력 강화

- ### ○ 생활 스포츠 참여 증가('17년 59.2% → '18년 62.2% → '19년 66.6%)
- 맞춤형 프로그램 보급, 국민체력 100, 공공스포츠클럽 확대, 스포츠강좌 이용권 지원 등을 통한 국민생활체육 지원 확대
    - \* 국민체력 100: ('17) 22만명 → ('18) 27만명 → ('19) 30만명
    - \* 공공스포츠클럽 인원: ('17) 54만명 → ('18) 77만명 → ('19) 110만명
    - \* 스포츠강좌이용권 수혜인원: 9,260명('09) → 32,019명('18 52,219) → 57,088명('19)

- 공공체육시설 확충, 생활체육지도자 배치·운용 확대
  - \* 생활체육지도자 : 2600명('17) → 2,600명('18) → 2,740명('19)
- 국내 스포츠산업 저변 확대
  - 국내 스포츠산업 규모는 약 78조원으로 최근 5년간 매출액 증가율은 연평균 약 4.1% 유지
 

< 국내 스포츠 시장 규모 >

| 구 분       | 2014년  | 2015년  | 2016년  | 2017년   | 2018년   | 연평균 성장률(%) |
|-----------|--------|--------|--------|---------|---------|------------|
| 매출액(조 원)  | 66.4   | 68.6   | 72.6   | 74.7    | 78.0    | 4.1%       |
| 사업체수(개)   | 92,293 | 93,350 | 95,387 | 101,207 | 103,145 | 2.8%       |
| 종사자수(만 명) | 37.3   | 38.3   | 39.8   | 42.4    | 43.5    | 3.9%       |

\* 출처 : 2019 스포츠산업실태조사

- 주요 국제스포츠대회 유치 및 성공 개최
  - 2020 부산세계탁구선수권대회, 2024 강원동계청소년올림픽 유치 확정 및 원활한 대회준비 진행
  - 2017 무주세계태권도선수권대회, 2018 평창동계올림픽·패럴림픽, 2018 창원세계사격선수권대회\*, 2019 광주세계수영선수권대회 성공 개최
    - \* 세계신기록 13개 기록, 대한민국 선수단 종합 2위, 북한선수단 14개 종목 22명 참가하는 등 우수성과 달성 및 남북스포츠 교류 활성화에 기여함
  - 2020 도쿄패럴림픽 태권도 정식종목 채택 및 2020 도쿄올림픽 핵심종목 유지 등 국제스포츠 분야 외교활동 강화
- 스포츠산업 안정적 성장세 유지 및 일자리 확대
  - ▶ 매출액 : ('17) 72.6조 → ('18) 74.7조 → ('19) 78.0조
  - ▶ 일자리 : ('17) 39.8만명 → ('18) 42.4만명 → ('19) 43.5만명

- 장애인 스포츠활동 환경 조성 및 지원 체계 개선
  - ▶ 장애인 생활체육활성화 방안 발표('18.8.14, VIP 지시)
  - ▶ 장애인형 국민체육센터 조성 및 운영('19. 11개소)
  - ▶ 장애인 생활체육지도자 배치 확대('18. 577명 → '19. 800명)
  - ▶ 장애인 체력인증센터 운영 확대('18. 3개소 → '19. 6개소)

## □ 범정부 정책소통 컨트롤타워로서 기능 강화

- 多부처 소통자원 집중 활용 등 범부처 협업 활성화
  - △에너지 전환 정책 △최저임금 보장 등 주요 국정 아젠다의 경우 관련 부처 '합동 펀딩' 통해 효과적 홍보전략·방안 실행 지원
    - \* △에너지전환정책(문체·산업·환경부 14억 펀딩) △최저임금 보장(문체·복지·중기부 15억 펀딩)의 경우 TV 광고 제작 및 지상파 송출 1개월 이상 시행
  - 국정 현안에 대한 'A to Z 소통 전략' 기획 지원
    - 정책·환경·여론 상황·정책 효과 등 전 단계에 걸친 분석을 통해 '소통 프레임 - 세부 메시지 - 소통 전략' 수립 맨투맨 지원

## □ 범부처 디지털소통 강화를 위한 기반 마련

- 정부 内 디지털 소통조직 외연 확대 및 협업체계 구축
  - 소통실(디지털소통제작과) 및 31개 기관 디지털소통조직 신설(14개 기관 공식 직제화 완료) 및 전문 제작인력 충원(소통실 및 31개 기관 93명)
  - 핵심 국정과제별 콘텐츠 제작 현황 및 소통전략 수립을 위한 디지털소통팀장 회의 신설 등 상시적 협조체계 수립
    - \* 1단계 디소팀(13개 기관) 콘텐츠 총 도달수 : 1억회('18상)→1.12억회('19상)

## □ 주요 국가적 현안의 종합적 해외홍보 및 문화원 운영 개선

- (주요 현안 해외홍보 추진) △일본 주요 현안(수출 규제, 육일기 등) 모니터링 및 관계부처 정보 공유, 해외 언론 대상 전문가 기고(18건) 추진
  - △ 2019 한·아세안 특별정상회의, 한·메콩 정상회의 전후 단계별 홍보(외신보도 470건), 미디어센터 운영(1,946명 기자단)
    - \* 미디어센터 설치·운영(11.24.~28/벡스코) : 총 1,946명 기자단 등록(내신 1,579, 외신 367) 국제 콘텐츠 공모전 수상작 등 특별전시, 행사 기간 중 외신보도 470건(아세안 현지 433건)
- (재외문화원 기반 확충 및 운영 개선) △파리 코리아센터 개원('19.11.) 및 브라질(8월)·헝가리(11월) 문화원 국유화를 통한 안정적 운영 기반 마련 △문화원 행정지원시스템 구축 및 문화원 행정직원 온라인 고충상담 운영을 통한 운영체계 관리 개선

## 2. 향후 정책추진 방향

### □ 국민의 기초 문화생활 보장 강화 및 생활 속 인문 가치 확산

- 경제적 사정으로 문화생활이 어려운 기초생활수급자와 차상위 계층 대상 문화비 지원으로 문화 격차 완화 도모
- 생활인문 확산으로 삶의 가치를 찾는 인문사회 기반 형성

### □ 문화기반 조성으로 생활문화 활성화

- 일상 속 지역민의 문화여가 및 생활문화예술 참여 접근성 제고를 위한 생활문화공간 조성 및 생활문화 활성화 프로그램 지원
- 문화를 통한 지역발전 계획의 종합적·체계적 지원 위해 「지역 문화진흥법」에 따른 문화도시 지정 확산
- 중요 전통 분야의 육성을 통해 전통문화의 가치 보존 및 생활 속에서 활용할 수 있는 기반 조성
- 언어 현실에 맞는 어문규범 정비, 우리말 통합 정보에 대한 대국민 접근성 제고

### □ 국민 체감형 복합문화공간으로서의 문화시설 구축

- 국가지식정보 확충 및 생애주기별 맞춤형 프로그램 개발 등 도서관서비스 확대를 통해 국민이 체감하는 문화시설 환경 제공
- 전시, 교육 및 문화행사 등을 통한 문화 공감과 감성 치유의 복합 문화공간으로서의 박물관 구축
- 사립박물관 전문 인력 지원을 통해 사립박물관의 기획 전시 개최 활성화, 전시 연계 교육·체험 프로그램 제공 확대

## □ 다양한 국제문화교류를 통한 우리 문화 확산

- 국외 한국어 보급 대표기관인 세종학당의 문화기능 강화 및 운영 역량 강화, 국립세계문자박물관의 성공적 건립 추진
- 국제문화교류 활동을 통해 한국문화의 우수성 공감 제고 및 문화 분야 공적개발원조(ODA)를 통한 국제사회 공헌 확대
- 아시아문화중심도시의 문화역량 육성 기지역 할 수행 강화

## □ 예술인의 지위향상과 분야별 창작 기반 조성 강화

- 열악한 창작환경과 사회보험 사각지대에 있는 예술인의 안정적인 창작 여건 조성
- 공연예술단체의 창작역량 강화 등 예술 창작 기반 조성
- 투명하고 공정한 시각예술 시장 육성을 위한 법령 제정 및 정책 추진

## □ 수요자 맞춤형 및 지역 중심 문화예술교육 지원

- 유아, 아동·청소년, 일반인, 중년 등 생애 주기별 문화예술교육 지원으로 일상 속에서 국민의 문화향유 여건 확대
- 사회·문화적 소외계층 대상 문화예술교육 지원으로 능동적인 문화예술 주체로서 참여기회 제공 및 문화사각지대 해소 기여
- 지역의 현황 및 특성, 수요를 고려한 지역 밀착형 문화예술 교육으로 지역주민이 지속적으로 문화예술교육에 참여하는 환경 조성

## □ 산업 부문별 혁신을 통한 성과 극대화 등 문화로 경제를 이끄는 콘텐츠산업 혁신성장 도모

- 투·융자 등 정책금융 확대 공급과 세제개선을 통해 콘텐츠 유망 기업 정책수혜 확대 등 콘텐츠산업 활력 제고

- 융복합 콘텐츠 수요 증가에 따른 현장형 창작전문가 양성 및 콘텐츠 산업 맞춤형 기업지원을 통한 경쟁력 있는 산업 생태계 조성
- 문화기술 R&D 내실화, 실감콘텐츠를 통한 국민의 문화향유 경험 확대 등 신성장동력으로서 관련 산업 육성 기반 조성
- 콘텐츠산업 불공정관행 개선으로 지속가능한 생태계 육성
- 콘텐츠 해외진출 지역 다변화 및 쌍방향 교류 강화로 지속 가능한 동반성장 모색
- 한류와 관광, 소비재 등 연관산업 동반진출을 통해 상호 시너지 제고

#### □ 건강한 저작권 생태계 조성으로 튼튼한 콘텐츠산업 환경조성

- 창작자 권리제고를 위한 제도개선 및 정당하고 합리적인 보상체계 안착
- 저작권 교육 저변 확대 및 올바른 저작물 이용에 대한 국민 인식 제고를 통해 저작권 존중·나눔 문화 확산
- 새로운 유형의 저작물 확산 및 유통환경에 적극적으로 대응하기 위한 저작권 기술 기반 조성을 통한 건전한 저작권 생태계 조성
- 투명하고 편리한 저작물 이용환경 조성 및 합리적인 저작권 유통·이용 지원
- 중소기업 대상 저작권 분쟁 해결과 관리 지원을 통해 올바른 저작권 이용 환경 조성
- 저작권 침해 매체별 특성을 고려한 전략적 대응 체계 확립
- 고품질의 다양한 자유이용저작물 확충 및 이를 활용한 새로운 부가가치 창출 지원

## □ 4차 산업혁명 시대, 융합·혁신의 미디어 서비스로 경쟁력 강화

- 뉴스의 부가가치 창출을 위한 뉴스마켓플랫폼 구축 및 뉴스 상품 다양화, 뉴스스타트업 인큐베이팅 등으로 뉴스미디어의 혁신성장 지원
- 올바른 미디어·정보에 대한 이해 증진을 위한 미디어 교육 지원 확대 및 언론 자율심의 지원 및 피해구제 강화, 인터넷뉴스서비스의 신뢰성 제고 등을 통해 공정한 미디어 생태계 조성
- 산업계 현장 소통 강화 및 방송영상 제작인프라 고도화를 통해 초연결사회에 적합한 방송영상·광고산업 진흥기반 조성
- 표준계약서 확산 등 미디어산업 동반성장 구조를 마련하고 미디어 콘텐츠 창작 지원을 확대하여 미디어 콘텐츠 유통 활성화
- 출판 창업·경영 지원 인프라 조성(출판), 출판유통통합시스템 구축 (유통) 및 책문화 확산(소비)을 통해 건강한 출판 생태계 조성
- 북테크 등 출판 연계 혁신산업 육성, 오디오북 등 디지털 환경 변화에 따른 책의 형태 확장 등 출판 기반의 부가가치 창출을 위한 정책 중점 지원

## □ 국내관광의 질적 경쟁력 강화를 통한 국민행복과 복지 향상

- 근로자 및 관광취약계층의 관광여가 향유 기회 확대
- 개인별 여건과 생애주기에 맞는 맞춤형 관광코스 개발
- 4차 산업혁명에 대비한 융합관광산업 및 관광벤처기업 육성
- 방한 관광시장 다변화 및 고부가 관광산업 육성

## □ 생활체육 참여여건 개선을 통하여 생활체육 활성화 실현

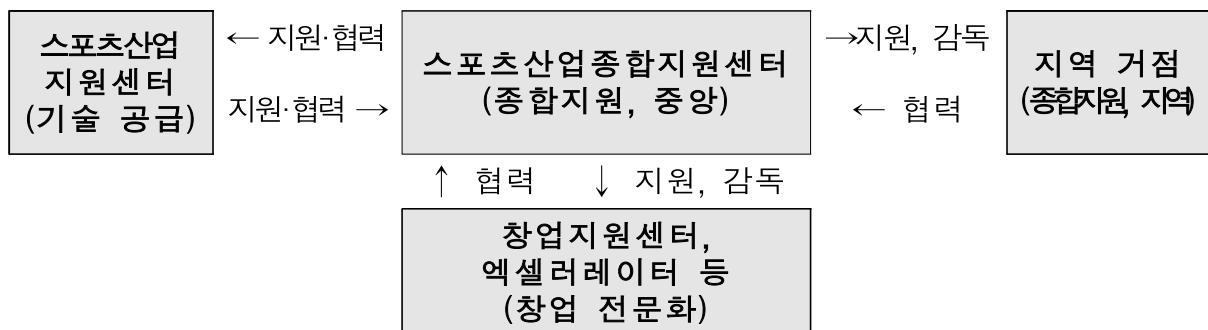
- 공공체육시설 확충, 스포츠클럽, 국민체력인증센터 확대 등을 통해 국민의 생활체육 참여 편리성 및 접근성 강화

- 유아부터 어르신까지 맞춤형 생활체육프로그램 보급 확대, 소외 계층 체육활동 지원으로 생활체육 참여기회 제고
- 생활체육 활성화를 통한 국민건강·체력증진 도모 및 삶의 질 제고
- 장애인 생활체육 활성화를 위한 지도자, 시설, 프로그램의 확대 지속을 통한 '모두를 위한' 스포츠 참여 환경 조성

## □ 스포츠산업 진흥 체계 개편 및 기업지원 강화

- 스포츠산업 육성 총괄 역할을 수행하는 종합지원센터를 신설하고, 기존 거점을 아우르는 유기적 진흥 체계 마련

### <스포츠산업 진흥 조직 체계>



- (자금지원 확대) 스포츠산업 육성 지원 예산을 대폭 확대(19년 약 2,111억원 → '20년 약 2,800억원, 33% 증가), 자금 수요가 높은 분야에 대한 지원 강화

## □ 체육교류활동을 통한 국제스포츠계에서의 리더십 강화

- 범정부적 지원을 통한 2018평창동계올림픽 등 주요 국제경기대회의 성공적 개최 및 우리나라의 소프트파워 강화 도모
- 2018창원세계사격선수권대회 등 주요 종목별 국제경기대회에서 우수 성적 거양을 통한 국민적 사기 양양 및 스포츠 강국으로서의 위상 강화
- 세계반도핑활동의 주도적 참여, 국제스포츠기구 임원 진출 지원, 국제적 스포츠회의 및 포럼 개최 등 주체적 스포츠 교류활동 추진

## □ 국민의 마음에 다가가는 소통 구현

- 열린 정부를 실현하는 경청하는 소통
  - 정책담당자와 국민 간 직접소통 확대, 국민이 만드는 참여형 정책소통 콘텐츠 확산
  - 열린 정부를 위한 공공소통 혁신 추진

## □ 소통콘텐츠의 품질 제고

- 콘텐츠 기획-관리체계 강화
  - 콘텐츠 기획 단계부터 다매체 간 유기적 협업, 입체적 기획 및 홍보자원의 효과적 배분 등 온·오프라인을 망라한 '통합뉴스룸' 전략 구사
  - 정부광고에 대한 사전컨설팅 및 부처평가 본격추진, 정책소통 우수콘텐츠 사례집 발간·배포 등을 통한 범부처 정책 콘텐츠 품질 관리 강화
- 소통 콘텐츠 파급력 제고
  - '대한민국 정부' 대표 채널 영향력 확대
  - 최신 매체환경 반영, 오디오 콘텐츠 신규 개발 등 다양한 형태의 정책 콘텐츠 기획

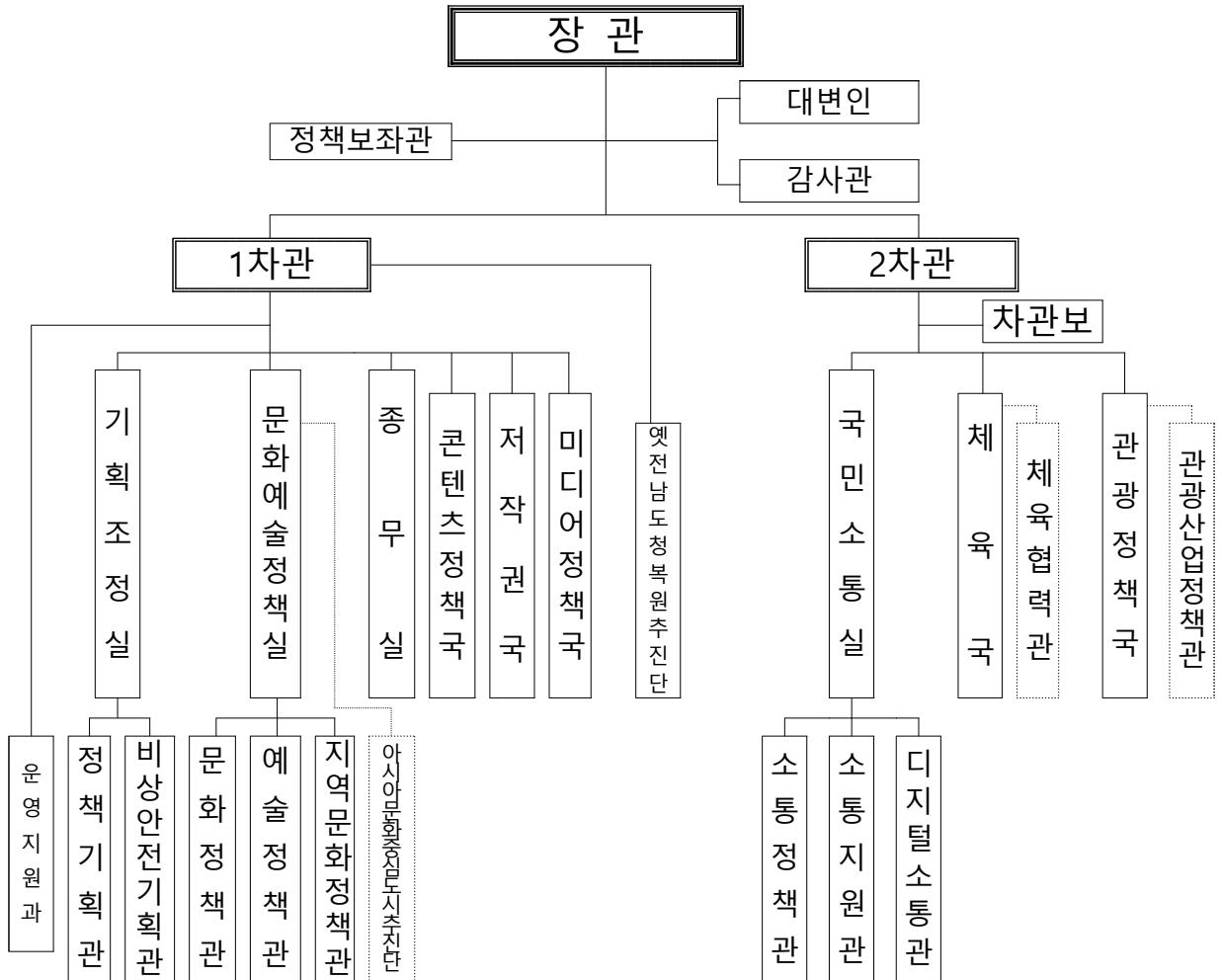
## □ 세계 속 한국문화 확대를 통한 대한민국 국가이미지 제고

- 핵심역량 증진 및 문화예술 유관기관과의 협업체계 구축을 통해 재외문화원 기능 강화 및 해외진출 기반 견고화
- 국정성과 중심의 정책소통 추진, 외신 분석·공유 프로세스 구축, 오류 시정 내실화 등 해외언론 소통 강화
- 집배신 시스템 서비스 확대 및 다채로운 해외홍보 콘텐츠 제작을 통한 해외홍보 콘텐츠 허브 역할 보강

## 1. 문화체육관광부 일반 현황

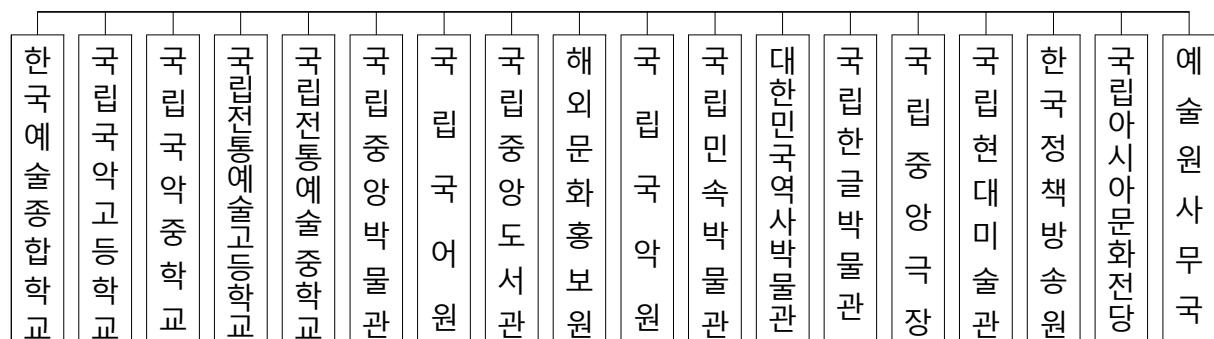
### (1) 조직

【본부】 2차관 1차관보 1단 4실 5국 12관 57과 2팀: 671명



【소속기관】 18개 기관: 2,253명

\*사행산업통합감독위원회사무처(23명 미포함)



## (2) 인원

○ 총 2,924명 : 본부 671명, 소속기관 2,253명 ('20.5.1. 기준)

| 구 분                       | 계     | 정무직 | 별정직 | 특정직 | 일반직   |
|---------------------------|-------|-----|-----|-----|-------|
| 총 계                       | 2,924 | 4   | 4   | 324 | 2,592 |
| 본 부                       | 671   | 3   | 4   |     | 664   |
| 소속기관                      | 2,253 | 1   |     | 324 | 1,928 |
| 한국예술종합학교                  | 277   |     |     | 173 | 104   |
| 국립국악고등학교 ·<br>국립국악중학교     | 94    |     |     | 76  | 18    |
| 국립전통예술고등학교 ·<br>국립전통예술중학교 | 85    |     |     | 75  | 10    |
| 국립중앙박물관                   | 589   | 1   |     |     | 588   |
| 국립국어원                     | 53    |     |     |     | 53    |
| 국립중앙도서관                   | 331   |     |     |     | 331   |
| 해외문화홍보원                   | 59    |     |     |     | 59    |
| 국립국악원                     | 161   |     |     |     | 161   |
| 국립민속박물관                   | 96    |     |     |     | 96    |
| 대한민국역사박물관                 | 53    |     |     |     | 53    |
| 국립한글박물관                   | 40    |     |     |     | 40    |
| 국립중앙극장                    | 95    |     |     |     | 95    |
| 국립현대미술관                   | 158   |     |     |     | 158   |
| 한국정책방송원                   | 117   |     |     |     | 117   |
| 국립아시아문화전당                 | 32    |     |     |     | 32    |
| 예술원사무국                    | 13    |     |     |     | 13    |

### (3) 재정현황

(단위 : 억원)

| 구 분               | '19    | '20    | '21     | '22     | '23     |
|-------------------|--------|--------|---------|---------|---------|
| □ 재정사업 합계         |        |        |         |         |         |
| ○ 총지출             | 59,233 | 64,803 | 99,683  | 106,452 | 117,524 |
| (전년대비증가율, %)      | -      | 9.4    | 53.8    | 6.8     | 10.4    |
| ○ 총계              | 78,052 | 85,583 | 116,227 | 122,877 | 132,040 |
| (전년대비증가율, %)      | -      | 9.6    | 35.8    | 5.7     | 7.5     |
| □ 총지출 구분          |        |        |         |         |         |
| ○ 인건비             | 2,502  | 2,571  | 2,347   | 2,512   | 2,687   |
| (전년대비증가율, %)      | -      | 2.8    | △8.7    | 7.0     | 7.0     |
| ○ 기본경비            | 596    | 591    | 641     | 630     | 644     |
| (전년대비증가율, %)      | -      | △0.8   | 8.4     | △1.7    | 2.2     |
| ○ 주요사업비           | 56,136 | 61,641 | 96,300  | 102,897 | 113,759 |
| (전년대비증가율, %)      | -      | 9.8    | 56.2    | 6.9     | 10.6    |
| □ 예산              |        |        |         |         |         |
| ○ (총)지출           | 32,902 | 34,108 | 58,944  | 62,527  | 69,593  |
| (전년대비증가율, %)      | -      | 3.7    | 72.8    | 6.1     | 11.3    |
| ○ 총계              | 34,498 | 35,774 | 62,101  | 65,876  | 73,101  |
| (전년대비증가율, %)      | -      | 3.7    | 73.6    | 6.1     | 11.0    |
| 【일반회계】            |        |        |         |         |         |
| ○ (총)지출           | 22,837 | 25,698 | 46,645  | 49,458  | 55,577  |
| (전년대비증가율, %)      | -      | 12.5   | 81.5    | 6.0     | 12.4    |
| ○ 총계              | 24,430 | 27,360 | 49,798  | 52,803  | 59,080  |
| (전년대비증가율, %)      | -      | 12.0   | 82.0    | 6.0     | 11.9    |
| 【아시아문화중심도시조성특별회계】 |        |        |         |         |         |
| ○ (총)지출           | 802    | 1,126  | 1,987   | 2,179   | 2,335   |
| (전년대비증가율, %)      | -      | 40.4   | 76.5    | 9.7     | 7.2     |
| ○ 총계              | 805    | 1,130  | 1,991   | 2,183   | 2,340   |
| (전년대비증가율, %)      | -      | 40.4   | 76.2    | 9.6     | 7.2     |
| 【국가균형발전특별회계】      |        |        |         |         |         |
| ○ (총)지출           | 9,263  | 7,284  | 10,312  | 10,890  | 11,681  |
| (전년대비증가율, %)      | -      | △21.4  | 41.6    | 5.6     | 7.3     |
| ○ 총계              | 9,263  | 7,284  | 10,312  | 10,890  | 11,681  |
| (전년대비증가율, %)      | -      | △21.4  | 41.6    | 5.6     | 7.3     |

|                   |        |        |        |        |        |
|-------------------|--------|--------|--------|--------|--------|
| <b>□ 기금</b>       |        |        |        |        |        |
| ○ (총)지출           | 26,330 | 30,695 | 40,742 | 43,927 | 47,932 |
| (전년대비증가율, %)      |        | 16.6   | 32.7   | 7.8    | 9.1    |
| ○ 총계              | 43,554 | 49,809 | 54,127 | 57,001 | 58,940 |
| (전년대비증가율, %)      |        | 14.4   | 8.7    | 5.3    | 3.4    |
| <b>【관광진흥개발기금】</b> |        |        |        |        |        |
| ○ (총)지출           | 9,973  | 11,687 | 12,773 | 14,463 | 15,104 |
| (전년대비증가율, %)      | -      | 17.2   | 9.3    | 13.2   | 4.4    |
| ○ 총계              | 12,370 | 15,185 | 15,166 | 15,778 | 16,032 |
| (전년대비증가율, %)      | -      | 22.8   | △0.13  | 4.0    | 1.6    |
| <b>【국민체육진흥기금】</b> |        |        |        |        |        |
| ○ (총)지출           | 12,568 | 14,779 | 22,873 | 24,182 | 27,009 |
| (전년대비증가율, %)      | -      | 17.6   | 54.8   | 5.7    | 11.7   |
| ○ 총계              | 23,493 | 26,073 | 29,923 | 31,980 | 34,284 |
| (전년대비증가율, %)      | -      | 11.0   | 14.8   | 6.9    | 7.2    |
| <b>【문화예술진흥기금】</b> |        |        |        |        |        |
| ○ (총)지출           | 2,717  | 2,893  | 3,357  | 3,617  | 4,084  |
| (전년대비증가율, %)      | -      | 6.5    | 16.0   | 7.7    | 12.9   |
| ○ 총계              | 4,685  | 5,439  | 5,407  | 6,275  | 6,227  |
| (전년대비증가율, %)      | -      | 16.1   | △0.6   | 16.1   | △0.8   |
| <b>【지역신문발전기금】</b> |        |        |        |        |        |
| ○ (총)지출           | 77     | 93     | 168    | 190    | 205    |
| (전년대비증가율, %)      | -      | 20.8   | 80.6   | 13.1   | 7.9    |
| ○ 총계              | 86     | 104    | 213    | 247    | 259    |
| (전년대비증가율, %)      | -      | 20.9   | 104.8  | 16.0   | 4.9    |
| <b>【언론진흥기금】</b>   |        |        |        |        |        |
| ○ (총)지출           | 227    | 228    | 262    | 282    | 291    |
| (전년대비증가율, %)      | -      | 0.4    | 14.9   | 7.6    | 3.2    |
| ○ 총계              | 270    | 313    | 366    | 360    | 334    |
| (전년대비증가율, %)      | -      | 15.9   | 16.9   | △1.6   | △7.2   |
| <b>【영화발전기금】</b>   |        |        |        |        |        |
| ○ (총)지출           | 768    | 1,015  | 1,309  | 1,193  | 1,239  |
| (전년대비증가율, %)      | -      | 32.2   | 29.0   | △8.9   | 3.9    |
| ○ 총계              | 2,650  | 2,695  | 3,052  | 2,361  | 1,804  |
| (전년대비증가율, %)      | -      | 1.7    | 13.2   | △22.6  | △23.6  |

## 2. 성과관리 전략계획 개요

### (1) 전략계획의 주요 특성

- 문화 향유 여건 개선 및 예술 창작기반 조성 강화
  - 국민이 일상에서 문화를 즐길 수 있도록 비용·공간·프로그램 등의 정책적 지원 강화
    - \* 저소득층 지원 통합문화이용권 지원금 인상('18년 7만원→'19년 8만원), 생활밀착형 문화 공간 조성(생활문화센터, 작은영화관 등), 문화예술교육·인문강좌 등 프로그램 개발·보급 등
  - 문화예술의 창조적 역량 강화를 위해 예술인 지위 향상 및 복지 증진 체계 마련, 공연장 등 창작기반 조성 강화 추진
    - \* 예술인생활안정자금(융자) 시범사업 시행('19.6월~12월, 6회 1,174명 수혜), 소규모 공연장 무상 안전진단(202개소)·안전시설(197개소) 등 지원
  - 문화예술행사 관람률 등이 꾸준히 증가하고 있으나, 여전히 소득, 연령, 지역 등에 따라 일상에서 문화향유 격차는 존재하므로 문화 소외 계층·지역에 대한 지속적인 관심과 지원 필요
- 콘텐츠산업 혁신성장을 통한 산업 경쟁력 제고
  - (성장기반 강화) 정책금융 확대 공급으로 투자 사각지대 해소, 성장단계별 맞춤형 기업지원, 현장형 핵심인력 양성, 연관산업 지원강화를 통한 신한류 확산
  - (미래·신기술 육성) 실감콘텐츠 육성, 문화기술 R&D 내실화로 신시장 창출 및 미래 콘텐츠 경쟁력 제고
  - (공정상생 환경 조성) 콘텐츠산업 불공정거래 개선 및 종사자 보호를 위한 법제도적 기반 마련, 분야별 표준계약서 실효성 제고
- 융합·혁신의 미디어 서비스로 경쟁력 강화
  - (뉴스미디어) 인터넷을 통한 뉴스유통 확대로 인한 부작용 발생으로 언론의 공적 역할과 뉴스 신뢰도 저하 등 미디어 환경 생태계 변화 및 뉴스 소비형태 변화

- ⇒ 건강한 인터넷언론 환경 조성 및 4차 산업혁명 시대의 뉴스 미디어 신성장 동력 발굴 필요
  - (방송영상콘텐츠) 스마트 미디어, OTT콘텐츠 등 새로운 방송영상 콘텐츠의 수요확대
    - ⇒ 급변하는 방송환경 흐름에 부응하는 방송영상산업 창의 역량 강화 필요
  - (출판산업) 뉴미디어 환경 변화에 따른 국내외 출판시장 지속 정체 등 출판산업 위기
    - ⇒ 출판수요 지속 창출 및 디지털 독서환경 맞춤형 콘텐츠 발굴 확대를 통한 출판 진흥 기반 구축 필요
- 4차 산업혁명 시대 경제성장 토대로서 저작권의 중요성 증대
- 창작의 유인이자 자산인 저작권은 인공지능, 실감형 콘텐츠 등 신기술 기반 콘텐츠산업의 근간이자 선순환의 핵심 요소
  - 1인 콘텐츠 창작자 등의 창작공간 및 저작권 유통정보 활용 수요 증대에 따른 공정하고 투명한 이용·유통 환경 조성 필요
  - 신규 플랫폼을 통한 다양한 유통경로 지속 등장에 따라 기술적 대응능력 제고 및 저작권 침해에 대한 효과적 대응 필요
  - 케이팝(K-Pop), 영화, 드라마 등 한류콘텐츠의 세계시장 진출 확대에 따른 국제적 보호환경 조성 및 침해대응 보호체계 강화 필요
- 세계적인 환경 변화에 따른 관광트렌드 변화
- (스마트관광) 4차 산업혁명의 가속화, 모바일 친화형 관광객의 등장으로 공급과 수요 양 측면에서 관광산업의 디지털 대전환 진행 중
    - ⇒ 빅데이터 등 신기술을 활용한 관광정책을 확대하여 선제적 대응 필요
  - (지속가능한 관광) 밀레니얼세대('80~00년)는 자신의 방문이 과잉 관광(오버투어리즘) 등 부정적 영향을 준다면 선택하지 않는 경향
    - ⇒ 친환경 관광, 과잉관광 방지 등 지속가능한 관광정책 개발 필요

- (가족/세대여행 확대) 조부모 육아 증가 등으로 세대별 여행이 아닌 조손 여행, 조부모·부모·손자가 함께하는 3세대 여행 증가  
⇒ 영유아노인 등 온 가족을 위한 국내관광 접근성·인프라 개선 필요
- 개별관광객 증가·메가이벤트 영향으로 방한수요 확대 기회
  - (개별관광객) 정치·외교적 이슈에 비교적 영향을 적게 받는 젊은 개별관광객 증가\* 추세로 한류의 영향을 받은 젊은층 방한 수요 유인
    - \* 방한 외래객 개별관광 비중 : '18년 87.6%, '19년 1~3분기 84.8%
    - ⇒ 방한시장 점진적 회복 예상, 한류 등 활용 방한객 외연 확대 필요
  - (국제행사) 도쿄올림픽, 두바이 엑스포 등 대규모 국제행사 효과 기대  
⇒ 주요 국제행사 및 이벤트 활용 방한 관광 마케팅 활성화 필요
- 삶의 질, 건강, 여가 시간 등 관심 증대에 따른 스포츠향유 욕구 증가
  - (맞춤형 지원) 유아, 청소년, 어르신 등 세대별·개인별 생활체육 지원으로 생활체육 참여율 제고, 소외계층 및 학생 등 취약계층 대상 스포츠 참여기회 지속 확대 필요
  - (체육시설 확충) 지역주민 접근성이 편리한 생활밀착형 국민체육 센터 건립, 대도시 체육시설 부지 확보 어려움 해소를 위해 학교 부지 활용 생활체육시설 지원 필요
    - \* 학생과 지역주민이 함께 사용하는 운동장, 체육관, 수영장 건립 확대
- 스포츠를 통한 국가위상 제고 및 포용사회 실현 요구 증대
  - (스포츠 교류) 국제 경기대회 유치·개최 확대 및 사후활용 체계 개선을 통한 대회 유산 내실화, 태권도 세계화, 스포츠 도핑방지 등 국제스포츠 역량 강화를 통한 국가 위상 제고

- (장애인체육 활성화) 사회정책 분야의 핵심적 정책기조인 '모두를 위한 나라, 다함께 잘사는 포용국가'('18.9월)에 맞춰, 장애인의 체육 활동 참여기회 확대를 위한 '포용적 체육환경' 구축의 필요성 중대
- 국정비전 및 주요 국정과제에 대한 국민 공감대 확산
  - (총괄 홍보 지원) 부처 간 조율이 되지 않은 상태에서 언론에 보도 시 국민에게 혼란을 주고 정책 집행에 어려움이 발생
    - ⇒ 홍보협의체 활성화를 통해 정책발표 이전에 사전 조율로 홍보 메시지 일원화 및 위기 신속 대응 필요
  - (정책여론 수렴 다각화) 1인 미디어 등 정책여론 형성에 영향을 미치는 매체가 다변화되는 추세, 매체 트렌드를 고려한 모니터링 대상범위의 확대 불가피
    - ⇒ 가성언론은 물론 신생 매체에 이르기까지 정책여론수렴 체계의 다각화 필요
  - (온라인 홍보 환경 변화) 변화하는 온라인 홍보 환경변화에 맞춰, 모바일을 통한 정책홍보 서비스 확대·개선 불가피
    - ⇒ 정책브리핑 등 정책정보 모바일 서비스 개선·확대
- 홍보역량 강화를 통한 대국민 소통 활성화
  - (미디어 환경 부적응) 순환보직 원칙인 공무원 근무형태를 감안 시, 홍보 담당 공무원이 변하는 미디어 환경에 스스로 적응하기 어려운 상황
    - ⇒ 부처 홍보담당공무원 대상 홍보전문교육 실시 및 민간 컨설팅사를 활용한 정책홍보 컨설팅 지원 필요
  - (국내·외 새로운 홍보 환경 대응) 해외언론·전문가 수시초청 확대 및 상주외신 초청 포럼 정례화 등을 통한 현안대응 유연성 확보 필요
    - ⇒ 영상 및 이미지 중심의 다채로운 해외 홍보 콘텐츠 제작 및 온라인 유통(집배신 시스템) 활성화를 통한 뉴미디어 환경 변화에 부응

## (2) 전략계획의 목표체계



## 전략목표 I

삶의 질을 높이는 국민 문화환경을 조성한다

## 기 본 방 향

- ◇ 기초 문화생활 보장 및 인문정신문화 가치 확산
  - 소외계층의 문화향유 증대를 위해 통합문화이용권 지속 추진
  - 다양한 인문정신문화 자산의 발굴·제공을 통해 창의력과 상상력의 원천으로서 인문정신문화의 가치 확산
- ◇ 지역과 일상에서 문화를 누리는 생활 속 문화기반 조성
  - 지역별 특색 있는 문화자원 발굴·활용, 지역문화 네트워크 구축
    - 인력양성 등을 통한 지역문화 자생력 제고 및 역량 강화
  - 지역과 일상생활 속의 박물관·미술관·도서관 등 문화기반시설을 활성화함으로써 지역주민들의 문화향유 기회 확대
  - 문화를 통한 지역발전 계획의 종합적·체계적 지원 위해 「지역문화진흥법」에 따른 문화도시 지정 및 확산
  - 지역주민 대상 일상적·자발적 생활문화 활동 지원
- ◇ 세계와 공감하는 국제문화교류 활성화
  - 한국어 보급, 언어문화개선 및 특수 언어 진흥 기반 조성 등으로 우리말글의 가치 재정립 및 확산
  - 국가 간 상호 우호증진·이해도 제고, 문화 포용성 확대 등을 위한 문화교류 확대 및 문화 ODA로 개발도상국과의 문화동반자관계 구축 강화
- ◇ 아시아 문화예술 향유의 중심이 되는 문화도시의 조성
  - 국립아시아문화전당의 융·복합 콘텐츠 기획·개발을 통한 창·제작 시스템 강화 및 5대 문화권을 중심으로 전략 콘텐츠 집중육성으로 문화도시 역량 강화

## (1) 주요내용

### □ 국민 문화향유 기회 확대

- 경제적 소외계층 대상 문화향유 지원으로 삶의 만족도 제고 및 문화 격차 완화를 위해 통합문화이용권(문화누리카드) 지원 강화
- 문화다양성 교육 및 무지개다리 사업 확대 등을 통해 소수문화의 표현기회 확대 등 국민 문화권리 확장의 기반 조성
- 인문프로그램을 통해 세대간·계층 간 소통, 사회적 나눔과 배려 등 인문가치의 공감과 확산으로 성숙한 시민사회 조성

### □ 생활 속 문화 향유기반 조성

- 지역과 일상생활 속의 문화향유 기반 조성을 위해 박물관·미술관·도서관 등 문화기반시설 활성화 도모
- 지역 고유 문화자원의 발굴·활용 및 브랜드화, 지역문화 역량 강화 등을 통해 지역문화 활성화 및 지역 간 문화격차 해소
- 다양한 종교문화 인프라(종교시설, 종교문화행사)를 활용한 종교문화활동 지원을 통해 국민의 문화 향유 기회 확대

### □ 국민 체감형 국립문화시설 운영 활성화

- 전시, 교육 및 문화행사 등 복합문화공간으로서의 박물관 구축
- 민속생활문화의 보존·진흥 및 근현대 역사 관련 콘텐츠 개발
- 국가지식정보 확충 및 도서관 서비스 확대
- 국립한글박물관 운영으로 한글의 가치와 문화 확산
- 국립현대미술관 전시 활성화

### □ 국제교류를 통한 우리문화 확산 및 아시아 문화도시 조성

- 한글의 가치 재정립, 국민의 언어사용환경 개선, 세종학당 활성화 등 국외 한국어 보급 확대 등을 통한 우리 말글의 경쟁력 강화

- 국제문화 교류 활성화 및 문화분야 ODA 지원을 통한 국가 이미지 제고
- 아시아 문화예술 향유의 중심이 되는 문화도시의 조성

## (2) 성과지표

< 전략목표 성과지표 >

| 성과지표          | 실적  |      |     |      |      | 목표<br>치 | '24년 목표치 산출근거                                    | 측정산식<br>(또는 측정방법)     | 자료수집 방법<br>(또는 자료출처)   |
|---------------|-----|------|-----|------|------|---------|--|-----------------------|--|
|               | '15 | '16  | '17 | '18  | '19  |         |  |                       |  |
| 문화예술행사 관람률(%) | -   | 78.3 | -   | 81.5 | 81.8 | 85      | 과거 실적 및 추세와 '19년도 실적인 81.8을 감안하여 '24년 85% 목표로 설정 | 조사원에 의한 1:1 가구방문 면접조사 | ○ 국민문화예술활동 조사 -(대상) 전국 17개 시·도, 만 15세 이상 남녀 약 1만명 -(수행) 한국문화관광연구원 *통계청 지정 승인통계 |

< 하위 성과목표 성과지표 >

| 성과목표 성과지표                   | 실적    |       | 목표치   |       |       |
|-----------------------------|-------|-------|-------|-------|-------|
|                             | '18   | '19   | '20   | '21   | '22   |
| I -1. 순수문화예술행사 관람율(%)       | 38.7  | 37.1  | 37.1  | 37.5  | 38.0  |
| I -2. 문화기반시설 조성수(개)         | 2,749 | 2,825 | 2,994 | 3,043 | 3,095 |
| I -3. 공공문화시설 1관 당 인구 수(천명)  | 6.5   | 6.3   | 6.2   | 6.1   | 6.0   |
| I -4. 한국에 대한 이미지 제고 기여도(점)  | 90.7  | 90.6  | 86    | 89.1  | 90    |
| I -5. 아시아문화중심도시 조성사업 만족도(%) | 69.3  | 74.5  | 75.03 | 76    | 77    |

## (3) 외부환경·갈등요인 분석 및 갈등관리계획

### 경제·사회적 환경 변화에 따른 정책적 대응 필요

- 정책적 노력에 의해 국민의 소득, 연령, 지역 등에 따라 문화예술 행사 관람률이 달라질 수 있으므로 문화 소외지역 및 계층에 대한 지속적인 관련 예산 확보 및 지원 강화 필요

## (4) 기타

### 관련 통계 : 문화향수실태조사(2019) \*보고서 공개 : 문화센터(stat.mest.go.kr)

### (1) 주요 내용

#### □ 국민의 기초 문화생활 보장

- 경제적 소외계층 대상 문화향유 지원으로 삶의 만족도 제고 및 문화 격차 완화를 위해 통합문화이용권(문화누리카드) 지원 강화
- 문화다양성 교육 및 무지개다리 사업 확대 등을 통해 사회 전반의 문화다양성 보호 및 증진

#### □ 국민 생활 속 인문 가치의 확산

- 도서관·박물관·생활문화시설 등 지역과 삶에 밀접한 다양한 수요 기반의 생활밀착형 인문 프로그램 개발·운영
- 인문 소양을 바탕으로 일상의 행복과 사회문제의 해법을 찾는 다양한 인문활동 추진 및 환경조성
- 멸실 훼손 위기의 민간소장 국학자료 수집 및 활용 보존 강화

#### □ 지식정보와 문화창조 기반의 복합문화공간으로 도서관 역할 강화

- 생활 속 도서관 인프라 확충 및 운영 내실화로 일상의 문화예술 향유 공간 확산
- 지식정보 취약계층 서비스 확대 등을 통해 지역과 일상에서 지식 정보와 문화창조 기반의 복합문화공간으로 도서관 기능 강화

#### □ 이용자 중심의 박물관 서비스 활성화

- 대국민 문화기반시설로서 국립박물관 개관시간 연장 등 수요자 중심의 문화서비스 제공을 통해 국민 문화향유 기회 확대
- 사립박물관 전문 인력 지원을 통해 사립박물관의 전시 개최 활성화 및 다양한 교육·체험 프로그램 제공

## (2) 세부 추진계획

### □ 국민의 기초 문화생활 보장

- 전국 기초생활수급자 및 차상위 계층(6세 이상)에게 문화예술·국내 여행·체육 활동 관련 가맹점에서 이용할 수 있는 '문화누리카드' 발급
  - 문화누리카드 지원금 인상(21년 10만원 목표) 및 발급·이용 편의성 제고(전화 재충전 도입, 신규 가맹점 확대 등)
- 문화다양성 교육, 문화다양성 주간행사 홍보·캠페인 추진, 다양한 소수문화계층의 문화표현 기회 확대 및 소통교류를 위한 문화다양성 프로그램 운영

### □ 국민 생활 속 인문 가치의 확산

- 수요자 맞춤형 인문프로그램 및 자기주도 인문활동 확대
  - 지역과 삶에 밀접한 다양한 수요 기반의 생활밀착형 인문 프로그램 개발을 통한 인문체험 기회 확대
  - 청년, 은퇴인력 등 다양한 세대가 이웃, 지역과 함께 나누는 소규모 인문활동 확대
- 나눔·배려·소통의 인문가치 확산으로 삶의 긍정적 변화 추구 및 성숙한 공동체 형성
  - 인문 소양을 바탕으로 일상의 행복과 사회문제의 해법을 찾는 다양한 인문활동 추진
  - 누구나 쉽게 인문정신문화를 향유할 수 있는 환경 조성 및 인문 가치 공감대 확산
- 한국학 기반조성을 통한 인문정신문화 진흥
  - 멸실·훼손 위기의 민간소장 국학자료 수집 및 활용·보존 강화
  - 이야기할머니 활동 전국적 확대 추진 및 내실화

## □ 지식정보와 문화창조 기반의 복합문화공간으로 도서관 역할 강화

### ○ 도서관 기반 및 역할 강화

- 범정부 및 전관종의 정책추진 컨트롤타워 역할을 위한 도서관 정보정책위원회 위상 강화
- 지역대표도서관 협력체계구축으로 지자체 도서관정책 총괄기능 강화
- 도서관의 다양한 지식정보와 연계한 최신 IT기술 체험 및 창의활동 공간인 ‘우리동네 창작소(메이커스페이스)’조성·운영 시범 지원
- 주민 생활밀착형 24시간 무인대출 반납서비스‘U-도서관’ 구축 지원

### ○ 생활 속 도서관 인프라 확충 및 운영 내실화

- 지역특색, 주민 접근성 등을 고려한 공공 및 작은도서관 지속 확충
- 공공도서관 건립·운영 컨설팅 지원을 통한 운영 활성화 기반 마련
- 작은도서관 서비스 개선 및 운영 활성화
- 지역주민의 수요에 맞는 지역특화도서관 육성 지원, 국립세종도서관을 인문·문화예술 허브화 추진

### ○ 일상의 문화예술향유 공간나눔 확산

- 도서관·박물관의 공간을 활용한 지역주민 문화예술커뮤니티 확산
- 공공도서관 개관시간 연장지원 확대를 통한 국민문화향유 기회 제공 및 지역 인력의 일자리 창출

### ○ 지식정보 취약계층 서비스 확대

- 큰글자책 보급 확대로 고령자와 저시력자 등 도서관서비스 저변 확대
- 결혼이민자 및 외국인근로자 등 외국인과 지역 주민간의 문화 격차 해소 및 지식정보 공유를 위한 도서관 다문화 서비스 제공
- 문화인프라가 열악한 국가대상 작은도서관 조성 지원

## □ 이용자 중심의 박물관 서비스 활성화

- 국립 문화시설의 개관시간 연장을 통해 국민들의 이용편의 확대 및 수요자 중심의 다양한 주말·야간 문화·교육 프로그램 제공
  - 국립중앙박물관(소속관 포함), 대한민국역사박물관, 국립현대미술관, 국립중앙도서관 개관시간 연장
- 등록 사립박물관 대상 학예 및 교육인력 채용을 지원하여 지역주민을 위한 다양한 전시·교육프로그램 제공, 박물관 분야 전문인력 일자리 창출에 기여

## (3) 외부환경 및 갈등요인 분석

### □ 사회 양극화 및 갈등 완화를 위해 문화복지 지속 확대

- 저소득층, 읍·면지역 및 고령층의 문화예술 관람률 평균 대비 저조, 소득·지역·세대 간 문화 향유 및 참여 수준 격차 상존
  - \* 문화예술 관람률: 전국 평균 81.9% 대비 저소득층(월평균 가구소득 100만 원 미만) 51.7%, 읍면지역 71.4%, 70대 이상 49.9% (\* 「2019 문화향수실태조사」 )
- 지역·소득 격차가 문화격차로 이어지지 않도록 문화향유 혜택 제공을 위한 통합문화이용권 등 문화복지 정책 지속 확대 필요

### □ 개인과 공동체 위기의 해법으로 ‘인문’에 대한 관심 고조

- 개인 삶의 행복과 공동체 위기의 해법\*으로 인간, 삶에 대한 성찰과 소통과 나눔, 배려 등의 인문가치의 사회 확산이 필요
  - \* 2016 OECD 사회지표(35개국 중) : 삶의 만족도 28위, 자살률 최고, 사회적 연계(도움을 요청할 수 있는 타인) 최저, 타인에 대한 신뢰 26.6%(평균 36%)
  - \* 2019 세계행복보고서: 한국의 행복지수(5.895점/10점 만점, 54위/156개국)
- 경쟁심화·피로사회화의 반성으로 인문학열풍의 확산과 사회은퇴 인력이 증가로 삶의 의미와 가치를 찾는 인문 수요는 확대
  - \* 국민들은 고도 압축 성장의 부작용으로 나타나고 있는 다양한 사회문제 대한 반성으로 정신적 삶을 풍요롭게 하는 인문의 가치를 중요하게 인식

## □ 도서관·박물관의 복합문화서비스 기능 확대 요구 지속 증가

- 지식창조 및 지역문화 공동체 거점, 향토자료 수집·제공 등 지역 복합문화공간으로서 도서관과 박물관에 대한 기능 확대 요구 증가
  - \* (스웨덴 시스타도서관) 주민들을 위한 언어 카페, 작은 문화공연, 학생 숙제를 도와주는 봉사활동 등 공동체를 위한 복합문화공간화 추진
- 도서관·박물관의 개관시간 연장, 다양한 주말·야간 문화·교육 프로그램 등 수요자 중심의 문화프로그램 제공을 통해 대중 친화형 문화시설화 추진

## □ 박물관의 기능 확대 및 이용편의 증진 요구 지속 증가

- ‘학교 밖 교육기관’으로서 박물관·미술관 등 문화기반시설의 다양한 전시·교육체험 제공 및 시설이용편의 증진 요구 증가
- 국립문화시설의 개관시간 연장, 박물관의 전시·교육콘텐츠 확대 등 수요자 중심의 문화서비스 제공 필요

## (4) 참고자료

### □ 관계기관 홈페이지

- 문화누리카드 누리집([www.mnuri.kr](http://www.mnuri.kr))

## (1) 주요 내용

 지역간 문화균형 발전 및 생활문화 환경조성

- 지역 고유의 문화자원을 활용한 지역 특화발전 유도 및 지역 문화전문인력 양성·배치 등을 통한 지역문화 발전 기반 조성
- 베이비부머 세대의 은퇴 및 100세 시대 대비, 고령층 맞춤형 문화 프로그램 운영 등을 통한 노인 세대의 문화향유 기회 확대
- 일상 속 지역민의 문화여가 및 생활문화예술 참여 접근성 제고를 위한 생활문화공간 조성 및 생활문화 활성화 프로그램 등 지원
- 지역 여건과 특수성을 고려한 문화시설 건립과 고유한 역사문화 자원을 활용 지원을 통해 지역 주민들의 문화향유 기회 확대

 전통문화의 가치 재발견 및 국내외 확산

- 한복, 한지, 한식 등 중요 전통 분야의 육성을 통해 전통문화의 가치 보존 및 활용기반 조성
- 전통문화를 기반으로 현대 디자인 및 기술 등을 접목한 융복합 상품 등의 개발로 국내외 시장 경쟁력 제고

 국어발전 기반 조성 및 진흥

- 어문규범 현실화 및 관리 체계 정비, 국어 상담 기능 강화 등을 통한 언어 현실에 맞는 어문규범 운영
- 우리말샘, 표준국어대사전, 한국어기초사전 등 국어사전 운영 활성화 및 국가 언어자원 조성 활용
- 공공언어, 매체 언어, 언어 예절 개선으로 쉽고 바른 언어생활을 위한 환경 구축과 사회적 의사소통 활성화

- 국어 문화학교 운영 및 국어 능력 조사연구 등 국민의 국어 능력 향상을 위한 지원
- 지역어 보전과 활용 체계 구축·운영 및 한국수어의 체계적 보급 등 사회통합을 위한 언어 환경 기반 구축

#### □ 종교문화 지원으로 종교문화자원 보존 및 이용 활성화

- 다양한 종교문화 인프라(종교시설, 종교문화행사)를 활용한 종교문화활동 지원을 통해 국민의 문화 향유 기회 확대
- 전통 종교문화유산 보존 지원을 통해 전통문화 계승발전에 기여하고 국민의 전통문화에 대한 향유 기회 제공
- 종교문화시설 건립 지원을 통해 종교문화유산의 문화 가치 및 종교문화 기반시설 사회 활용도 제고

#### (2) 세부 추진계획

#### □ 지역문화 활성화

- 지역문화진흥법 제정·시행('14.7.29) 및 제2차 지역문화진흥 5개년 기본계획 수립·발표('20.2월)에 따른 지역문화 활성화를 위한 법·제도적 기반 마련
- 지역간 문화격차 해소, 지역별 특색있는 고유문화의 발전, 지역 주민의 삶의 질 향상을 위한 지역문화 진흥 정책 추진
  - (**문화기반 확충**) 지역별 특성을 고려한 문화시설 확충 및 운영으로 지역주민들의 접근성 및 이용 편의성 제고
  - (**문화서비스 확대**) 소득 및 여가활동 시간의 증가로 생활 속 문화 활성화를 위한 지원 확대 및 고령인구의 급속한 증가 및 문화향유 수준의 향상에 따른 고령층 맞춤형 문화프로그램 확대
  - (**문화역량 강화**) 지역 기반의 문화인력을 양성·활동지원을 통해, 지역분권 및 문화자치 수요에 적극 대응하고 지역문화 역량 및 자생력 제고

## □ 전통문화 진흥

- 한복문화주간 행사, 한복교복 시범사업, 찾아가는 한복문화 교육, 한복상점 개최 등 한복 분야의 생활화 및 국내외 확산
- 한지상품 개발 지원, 해외박람회 계기 홍보부스 운영, 한지홍보관 조성 등 한지 분야의 국내외 수요 창출
- 한식 인문학 여행, 한식문화 공모전 등 숨어있는 한식문화 발굴 및 국내외 확산
- 전통 놀이문화 조성 및 확산, 세시풍속 맥잇기, 전통문화 향유 프로그램 지원
- 동학농민혁명 정신선양 및 기념공원 조성

## □ 국어발전 기반 조성 및 진흥

- 어문규범 현실화 및 개선 방안 연구, 국어생활종합상담실 운영 등을 통한 국민의 의사소통 환경 개선
- 남북 언어통합을 위한 국제학술회의 개최, 전국 방언 지도 작성을 위한 지역어 보완 조사 등 한민족 언어통합 기반 조성을 위한 연구 및 교류
- 중앙행정기관의 보도자료 개선 지원 및 평가, 공공언어 부문 번역 통합 관리 시스템 운영 및 감수 등을 통한 공공언어 개선
- 한국어 자료 집대성 및 언어지식 관리체계 구축 등을 위한 개방형 한국어통합사전 구축·운영
- 국어문화학교 운영 및 교육 과정 다양화 등을 통한 국민의 소통능력 강화
- 한국어교육 기초 연구, 한국어 교육 콘텐츠 개발 및 보급, 한국어 교원 양성 및 재교육 등을 통한 한국어 교육의 질적 수준 제고
- 수어교원자격제도 운영 등을 통한 특수언어 기반 의사소통 환경 개선

## □ 종교문화활동 및 보존 지원

- 종교간 이해 활동 지원 및 다양한 국제종교교류사업 추진, 종교계 청소년 인성교육 및 생명존중 문화사업 추진

- 산사문화예술제, 문화나눔 사랑나눔 축제, 대한민국종교문화축제, 성탄음악회, 사회적 약자와 함께하는 열린문화대축제, 원불교 법등 축제 등 다양한 종교문화행사 지원
- 불교기록문화유산 아카이브, 한국유경 정본화 DB 구축 등 종교 문화유산 보존관리 체계 구축하여 민족문화유산 보존·전승 토대 마련
- 전통사찰 보존 및 종교문화시설 건립 지원을 통해 전통종교 문화유산의 문화적 활용 기회 증진

### (3) 외부환경 및 갈등요인 분석

- 지역별 특색 있는 고유의 문화발전과 문화를 통한 지역재생에 대한 관심 및 수요 증대
  - 지역 고유의 문화자원을 발굴·활용한 문화도시·문화마을 조성 확대 및 문화적 도시재생 활성화를 위한 부처 간 협업 제고
- 전통문화의 현대 경쟁력 강화를 위해 수요자 중심의 지원체계 마련
  - 전통문화의 보존 및 현대적 융복합 등 관련 다양한 종사자, 향유층, 관계기관(단체)의 의견 반영 및 협업을 통해 실질적 활성화 지원
- 국어 정책 환경 변화에 따른 관련 정책 수요 증가
  - 국어사용 환경 악화, 국외 한국어 위상 강화 및 한국어 사용자 다변화, 특수언어 기반의 의사소통 환경 개선 필요성 증대, 우리 사회의 다문화 사회화와 남북통일 대비 등 국어 정책 환경 변화에 따른 관련 정책 수요 증가

### (4) 참고자료

- 관계기관 홈페이지 : 국립국어원([www.korean.go.kr](http://www.korean.go.kr))
- 참고통계 : 전국 문화기반시설 총람(문화체육관광부, 2019)

## (1) 주요 내용

 국립중앙박물관 국민행복 서비스 활성화

- 박물관의 주요 기능인 우수한 전시를 지속적으로 마련하고 연계 교육·문화행사 등으로 다양한 고객 수요에 대응
- 소장 자료의 체계적·과학적 관리와 깊이 있는 조사·연구로 가치를 높이고, 대국민 공개 활성화
- 국외에 우리 문화재를 널리 홍보하고, 국내외 유관기관과의 협력과 지원을 강화하여 대표 국립박물관으로서 기능
- 첨단기술과 박물관 콘텐츠의 융합, 편의시설 개선 등을 통해 국민에게 더 가까운 박물관 실현

 국립민속박물관 민속문화 보급·선양을 통한 국민 문화향유권 증진

- 민속생활문화 자료의 기록·수집, 조사·연구, 보존관리 및 활용 강화
- 증강현실, 계절에 따른 전시 자료 교체 등 관람객 눈높이에 맞춘 전시 기획 및 상설 전시 개선
- 문화가 있는 날, 어린이 날, 세시풍속 등 다양한 계기의 공연·행사 프로그램과 맞춤형 교육 운영으로 복합문화공간 역할 강화

 대한민국역사박물관 열린 역사문화공간 구축

- 국민과 소통할 수 있는 주제 및 자료 발굴로 대한민국역사박물관의 관심도 제고
- 전시, 자료수집, 교육, 홍보 등 분야별 체계적인 프로그램 운영을 통해 대한민국 근현대사의 종합적 이해 제고
- 근현대사 연구 전문성 강화 및 콘텐츠의 내실 강화를 통해 국립 근현대사 박물관으로서의 위상 확립

## □ 국립중앙도서관 국가지식정보자원 확충 및 도서관 서비스 강화

- 국민 누구나 도서관을 통해 양질의 다양한 정보를 이용할 수 있는 열린 지식 저장고의 역할 수행
- 도서관 정보 이용 환경을 온라인 네트워크 기반으로 보강하여 이용자의 정보이용 편의성 제고
- 지식정보 취약계층인 장애인이 차별 없는 지식정보이용이 될 수 있도록 보다 적극적인 도서관 서비스 제공

## □ 국립한글박물관 운영으로 한글의 가치와 문화 확산

- 한글문화자원의 체계적 수집 및 공개와 학제 간 융·복합 연구로 한글의 미래가치 창출을 위한 기반 강화
- 문화, 예술 및 일상 속 한글을 전시·교육·문화행사 콘텐츠로 개발하여 한글문화의 국민 공감대 확산
- 독창적 문화자원인 한글의 우수성을 국내외에 알려 국민 자긍심 고취 및 국가 이미지 제고

## □ 국립현대미술관 전시 활성화

- 특성화된 다양한 기획전시 및 상설·소장품전시 개최를 통한 미술문화 저변 확대와 국제 전시 및 국제미술담론 참여를 통한 한국 미술의 세계화 도모
- 수요자 특성에 따라 연령·계층·직업 등 맞춤형 교육·문화 프로그램 개발 운영을 통하여 국민의 문화 향유권 확대

## (2) 세부 추진계획

### □ 국립중앙박물관 국민행복 서비스 활성화

- ‘국립 디지털 스마트 박물관’ 운영, 실감형 디지털 콘텐츠 체험관 조성, 혁신기술 활용, 박물관 서비스 지평 확대
- 정체성과 다양성이 어우러진 전시, 생활밀착형 서비스 인프라 확충, 국가대표 복합문화공간 구현
- 소장자료 수집 확대 및 관리 기능 강화, 조사·연구 역량 및 활용 확장, 권역별 보존처리 기능 집중
- 지역사회 연계 및 협력 네트워크 강화, 국제 교류 내실화 및 위상 제고, 고객 중심 홍보 마케팅 확산

### □ 국립민속박물관 민속문화 보급·선양을 통한 국민 문화향유권 증진

- 고객 맞춤형 다양한 생활문화 전시 개최, 복합문화공간 역할 강화, 민속자료 보존관리 강화와 활용 확대
- 지역 민속문화 발굴·진흥, 지역 박물관 상생 발전, 국내외 생활문화 심층 조사·연구
- 지속 가능 한류 콘텐츠 발굴·확산, 해외 박물관 문화교류 확대

### □ 대한민국역사박물관 열린 역사문화공간 구축

- 시의성 있는 역사적 사건을 바탕으로 한 특별 전시 개최 등 국민과 소통하고 공감하는 전시 운영
- 근현대사 관련 공연 콘텐츠 개발 및 시민 참여형 문화 행사 개최 등 수준 높은 문화 행사 및 교육 프로그램 활성화
- 한국 현대사 국제 학술대회 개최, 한국 근현대사 연구기반 마련

## □ 국립중앙도서관 국가지식정보자원 확충 및 도서관 서비스 강화

- 디지털 정보자원 확충 및 활용성 강화
- 국가지식정보 구축 및 확산, 데이터 활용 정보공개 강화, 빅데이터 수집 및 분석 플랫폼 운영, 디지털정보자료 이용 활성화
- 국립세종도서관 정책정보서비스 및 인문·문화예술 허브로 특화
- 온라인 자료 수집 확대, 국가서지표준화 및 활용성 제고
- 국가기록문화 유산의 수집 및 통합 운영
- 장애인을 위한 대체자료 확충 및 공동 활용 체계 구현

## □ 국립한글박물관 운영으로 한글의 가치와 문화 확산

- 한글의 가치 창출을 위한 기반 강화
- 대중친화적 한글콘텐츠 개발
- 국제 학술 심포지엄 등 국내외 교류협력 활성화
- 제573돌 한글날 계기 문화행사 등 고객과의 소통 접점 확대
- 박물관의 복합문화 공간화 및 한글문화 확산

## □ 국립현대미술관 전시 활성화

- 4관 체제 출범에 따라 관별 입지적 특성을 살린 다양한 기획 전시 및 상설·소장품전시 개최를 통한 미술문화 저변 확대와 국제 전시 및 국제미술담론 참여를 통한 한국 미술의 세계화
- 수요자 특성에 따라 연령·계층·직업 등 맞춤형 교육·문화 프로그램 개발 운영을 통하여 국민의 문화 향유권 신장 도모
- 체계적인 국내외 우수 미술작품 수집·관리·과학적 보존처리·재질분석 및 대외 지원

- 미술은행·정부미술품 운영 및 국내외 작가, 큐레이터, 비평가, 이론가 등의 창작지원을 위한 고양·창동 레지던시 운영
- 국립미술품수장센터(청주관)를 통한 국가·공공·민간 소장 미술품의 종합적 보존관리 운영과 공적보존 기능 강화

### (3) 외부환경 및 갈등요인 분석

- 고령화·4차 산업혁명 시대 등 사회 변화에 따른 박물관 역할 확대 필요
  - 고령화 사회, 1인 및 다문화 가정의 증가 등 사회 환경의 변화에 대응하여 감성과 경험, 창의성을 중시하는 박물관의 역할 확대
  - VR·로봇 활용 등 새로운 디지털 기술과 박물관의 서비스 연계를 통한 대중의 높은 기대와 관심 등 문화 향유권 신장
- 변화하는 수요에 맞는 한글박물관 콘텐츠 다각화 필요
  - (관람 중심) → (체험, 상호작용 중심)으로 변화하는 관람객 요구에 대한 다양한 한글문화 체험 콘텐츠 개발 필요

### (4) 참고자료

- 관계기관 홈페이지
  - 국립중앙박물관([www.museum.go.kr](http://www.museum.go.kr)) / 국립민속박물관([www.nfm.go.kr](http://www.nfm.go.kr)) / 대한민국역사박물관([www.much.go.kr](http://www.much.go.kr)) / 국립중앙도서관([www.nl.go.kr](http://www.nl.go.kr)) / 국립한글박물관([www.hangeul.go.kr](http://www.hangeul.go.kr)) / 국립현대미술관([www.mmca.go.kr](http://www.mmca.go.kr))
- 참고통계
  - 기관별 관련 사업의 자체 통계 자료(문화체육관광부, 2019)

### (1) 주요 내용

#### □ 우리말글의 가치 재정립 및 확산

- 국내외 한국어 보급 확대를 통한 한글의 가치 확산과 한국어의 국제적 저변 확대
- 바른 언어문화기반 조성을 통해 쉽고 바른 언어생활 실천 및 소통문화 개선
- 지역별 국어문화원을 통해 지역민의 국어사용 환경을 개선하고, 한글과 국어를 통한 새로운 문화진흥 기반 확대
- 특수 언어 진흥 및 의사소통 환경 개선을 위한 기반 마련
- 다양한 한글문화예술행사 추진을 통해 한글의 소중함을 재인식하는 계기 마련
- 세계 각국과의 문화교류 확대와 문화 창의성·다양성 증진에 기여하기 위한 국립세계문자박물관의 성공적 건립 추진

#### □ 세계와 공감하고 협력하여 국제문화교류 활성화

- 주요 계기 및 수교기념 문화행사 개최 등 국제문화교류를 통해 우리 문화에 대한 이해도를 높이고 문화의 포용성 확대
- ODA 수원국의 문화예술전문가 초청, 공동창작·연수 등을 통해 상호 호혜적 문화동반자관계 구축
- 문화 분야 ODA 및 국제기구 협력 등을 통해 문화강국으로서 국제사회 한국의 위상 제고

## (2) 세부 추진계획

### □ 우리말글의 가치 재정립 및 확산

- 해외 한국어 학습자 수요가 다양해짐에 따라 맞춤형 한국어 교육 과정을 지원하고 '세종문화아카데미' 확대 운영으로 세종학당의 문화기능 강화
- 정부·민간이 함께하는 언어문화개선운동 추진을 통해 공공언어, 방송·인터넷 언어, 청소년 언어의 개선 도모
- 지역민과 공무원의 국어 능력 향상과 쉽고 바른 국어사용 문화 확립을 위해 각 지역별 국어문화원 지원
- 수어, 점자발전 시행계획 수립 및 시행을 통해 특수언어 보급 확산을 위한 기반 마련
- 한글날 기념 문화행사를 참여형·체험형 프로그램으로 구성, 함께 즐기는 축제의 장 마련
- 한글날 기념 정부 포상 및 세종문해상 지원 등을 통해 국내외 세종의 창조 정신을 홍보하고 확산
- 국립세계문자박물관 착공, 소장품 확보 등 건립사업 추진

### □ 국제문화교류 활성화

- 다양한 국제문화교류 활동을 통해 한국문화의 고유성과 우수성 공감 제고 및 정책기반 강화
  - 국내외 인정받은 우수프로그램 풀(pool)을 구성, 해외 현지 수요에 따른 순회 프로그램 제공 등
  - 국가 간 수교 기념 문화행사 개최, 문화협력 MOU 체결, 상호 문화교류의 해 운영 등 추진

- 문화 분야 공적개발원조(ODA)를 통한 개발도상국과의 문화 동반자 관계 구축 및 국제사회 공헌 확대
  - ODA 수원국 문화분야 전문가 초청연수를 통해 개도국 문화인력 역량강화 및 문화 분야 인적네트워크 구축
  - 유네스코 등 문화 관련 국제기구과의 협력을 통해 국제사회 중요 의제(지속가능발전목표, 문화다양성 등) 기여 확대

### (3) 외부환경 및 갈등요인 분석

#### 국제문화교류 정책의 중요성 증대

- 국제사회 속의 충동, 분쟁이 계속되고 있는 상황에서 문화를 통한 소통과 교류의 가치가 강조되고 있다는 점에서 세계평화, 자유, 그리고 세계문화의 발전을 위한 문화교류는 지속적으로 강조되고 있음
- 국제문화교류 트랜드 변화(양자→다자, 예술중심→문화전반, 국가, 공공→지역, 민간, 결과물 중심→프로젝트 기반, 과정중심)를 반영한 국제문화교류의 중장기적 방향 설정이 필요함

### (4) 참고자료

#### 관계기관 홈페이지

- 세종학당재단([www.ksif.or.kr](http://www.ksif.or.kr)) / 누리세종학당([www.sejonghakdang.org](http://www.sejonghakdang.org))
- 한국국제문화교류진흥원([www.kofice.or.kr](http://www.kofice.or.kr))

## (1) 주요 내용

## □ 문화중심도시 조성

- 아시아 문화교류 · 연구 · 교육 · 창조의 중심이 되는 도시발전 모델 구축
  - (문화적 도시환경 조성) 문화중심도시 조성사업의 핵심시설인 문화전당과 연계한 문화·예술기반 콘텐츠를 통해 5대 문화권 및 도시환경 조성
    - \* 5대 문화권 : 문화전당교류권, 융합문화과학권, 아시아공동체문화권, 미래교육문화권, 시각미디어문화권
  - (문화산업 육성) 성장가능성이 높은 5대 문화콘텐츠<sup>\*</sup>의 특화 및 집중 육성으로 고용창출 및 지역경제 활성화 도모
    - \* 5대 전략 콘텐츠 : 음악, 공예 · 디자인, 게임콘텐츠, 첨단영상, 에듀테인먼트
  - (문화산업 투자활성화) 문화콘텐츠의 제작 · 유통지원 등, 경쟁력 있는 문화콘텐츠 제작 지원을 위한 투자조합 결성 및 운영, 투자진흥지구 공동 이용 시설 구축 및 입주기업 마케팅 지원

## □ 국립아시아문화전당 활성화

- 아시아 문화의 창조적 에너지를 기반으로 문화 콘텐츠 자원수집, 조사연구, 창·제작, 시연, 유통에 이르는 실험적 문화발전소로 기능
- 아시아 문화교류의 허브이자 국민의 문화예술 향유공간으로서 아시아문화중심도시 광주의 브랜드 가치 제고

## □ 옛 전남도청 5·18 당시로 복원

- 역사적 사실에 근거하여 옛 전남도청 건물을 1980년 5·18민주화 운동 당시 모습으로 복원
- 옛 전남도청을 전사기념·추모·교육 기능 등이 함축된 융복합 공간으로 재 창출, 5·18민주화운동을 기억·추모하고 세대를 초월한 소통의 장 마련

## (2) 세부 추진계획

### □ 문화중심도시 조성

#### ○ 문화도시환경 조성 및 산업육성

- 아시아문화예술 거점 활성화 프로그램 운영, 사직국제문화교류 타운 조성, 아시아 음식문화지구 조성
- 문화콘텐츠 전문인력 양성 및 취업지원, 문화콘텐츠 제작 및 마케팅 지원
- 문화산업 콘텐츠 해외시장 진출 및 글로벌 마케팅 지원을 위한 '광주 ACE Fair' 개최
- 문화전당 등 7개 권역의 특징에 맞는 미디어아트 조형물 설치 및 빛을 이용한 미디어아트 공연 상설화를 위한 「유네스코 미디어아트 창의벨트 조성」
- 민주주의 상징 문화콘텐츠 제작지원
- 아시아예술정원 조성, 아시아 예술관광 중심도시 사업 및 5G기반 문화역 아시아스마트 관광로드, 아시아공동체 전승문화 활성화 지원

#### ○ 문화산업 투자활성화

- 투자진흥지구 입주업체 및 이전 예정 기업에 대한 우수사업 아이디어 공모전을 개최하여 사업화 지원
- 투자진흥지구 입주기업 해외 박람회 참가 지원
- 투자진흥지구 입주기업 지원시설(전일빌딩) 구축

### □ 국립아시아문화전당 활성화

#### ○ 콘텐츠 창·제작 활성화 및 기반 강화

- 대형 킬러콘텐츠 상설공연 제작·유통하여 문화전당 브랜드 가치 제고 및 재정자립 기반 구축
- 창·제작 랩(Lab) 확대 및 프로젝트 중심의 통합 레지던시 프로그램 운영 활성화

#### ○ 아시아 문화연구 및 국내외 교류 체계화

- 아시아 문화자원 조사연구 추진 및 시네마테크, 건축워크숍 등 아카이브 자원 활용한 라이브러리파크 콘텐츠 운영 활성화
- 예술커뮤니티 참여국가 확대 등 국제교류 확대

- 대중친화적 문화향유공간 조성
  - 브런치콘서트, 슈퍼클래식 등 정례공연 프로그램 확대 및 기획 전시·계기성 이벤트 개최
  - 다양한 문화행사 지원하여 대회 성공개최 및 관광객 방문 유도
  - 어린이-청소년-시민 대상의 생애주기별 문화예술교육 체계화 및 전문인력 양성 고도화

#### □ 옛 전남도청 5·18 당시로 복원

- 옛 전남도청 건물을 1980년 5·18민주화운동 당시 모습으로 복원
  - 설계, 각종 인·허가, 총사업비 협의, 조성위원회 승인 등 각종 행정절차 완료 및 본격적인 복원 공사 추진
    - \* 설계용역 완료('19.11.~'20.9.), 공사 발주 및 추진('20.10.~'22.12.)
- 복원 기초자료 부족으로 5·18 관련 시민사회 단체와 상시적 의견 조율, 협의를 통한 사회적 합의에 따른 복원 추진
- 복원 건물을 전시·기념·추모·교육 기능 등을 함축한 융복합 공간으로 재구성

#### (3) 외부환경 및 갈등요인 분석

#### □ 아시아문화중심도시 조성사업 재원투입 확대 필요

- 성공적 문화도시 조성사업을 위한 재원투입 확대 및 핵심 문화기반 구축, 민자 유치 활성화 전략 및 방안 요구

#### (4) 참고자료

#### □ 관계기관 홈페이지

- 아시아문화중심도시([www.cct.go.kr](http://www.cct.go.kr)), 국립아시아문화전당([www.acc.go.kr](http://www.acc.go.kr))

## 기 본 방 향

## ◇ 예술인 복지 증진 및 문화예술 창작 지원 통한 창작 여건 개선

- 열악한 창작환경과 사회보험 사각지대에 있는 예술인의 직업적 지위와 권리 보호를 통해 예술인의 안정적인 창작 여건 조성
- 문화예술 창작 및 발표 공간 지원 확대 등을 통해 예술 창작 기반 조성 강화 및 예술의 대중화로 신규 수요 창출

## ◇ 문화예술교육을 통한 문화예술 향유 기반 확대

- 생애주기별 맞춤형 문화예술교육 프로그램 지원을 통해 국민의 문화예술 향유 능력을 제고하고 소외계층 대상 문화예술교육 지원으로 문화격차 해소
- 문화예술 체험 중심의 교육 지원, 국내외 유수 예술대학과의 교류협력 및 해외 우수예술인재 유치를 통한 세계화

## ◇ 전통예술의 보존 및 창조적 계승

- 모든 세대가 일상에서 전통예술을 즐길 수 있는 기반 조성
- 전통문화의 원형보전 강화 및 다양한 콘텐츠 개발을 통한 문화 콘텐츠로서의 가치 확산

## 전략목표 II

문화예술의 창조적 역량을 강화한다.

### (1) 주요내용

#### □ 문화예술 창작지원을 통한 창작여건 개선

- (예술인 복지 증진) 열악한 창작환경과 사회보험 사각지대에 있는 예술인의 직업적 지위와 권리 보호를 통해 예술인의 안정적인 창작 여건 조성
- (예술 창작 기반 조성 강화) 예술창작 및 향유의 저변 확대를 위하여 예술창작활동 지원을 통한 예술인 및 예술단체의 자생력 강화

#### □ 문화예술교육 활성화

- 공감사회 기반을 구축하고 소외계층 대상 문화예술교육 지원으로 문화격차 해소

#### □ 전통공연예술의 활성화

- 전통문화의 원형보전 강화 및 다양한 콘텐츠 개발을 통한 문화콘텐츠로서의 가치 확산

### (2) 성과지표

#### < 전략목표 성과지표 >

| 성과지표        | 실적  |     |     |        | 목표<br>치<br><br>'16<br>'17<br>'18<br>'19<br>'24 | '24년 목표치 산출근거   | 측정산식<br>(또는 측정방법)           | 자료수집 방법<br>(또는 자료출처) |
|-------------|-----|-----|-----|--------|--|---|-----------------------------|----------------------|
|             | '16 | '17 | '18 | '19    |  |   |                             |                      |
| 문화예술활동건수(건) | -   | -   | -   | 53,062 | 59,062   | 전년도 실적인 53,062건을 감안하고 최근 코로나 19로 인한 문화예술계 위축 등을 고려하여 '22년부터 연 3천건 증가 목표로 59,062건을 목표치로 설정 | 연간 전국에서 수행된 문화예술 활동 전체 전수조사 | 행정자료 수집조사<br>(문예연감)  |

### < 하위 성과목표 성과지표 >

| 성과목표 성과지표                    | 실적   |      | 목표치  |      |      |
|------------------------------|------|------|------|------|------|
|                              | '18  | '19  | '20  | '21  | '22  |
| II-1. 기초예술분야 지원사업 참여관객만족도(점) | 85.9 | 91.7 | 90   | 90   | 90   |
| II-2. 문화예술교육 참여자 만족도(점)      | 89.8 | 89.1 | 88.5 | 88.6 | 88.7 |
| II-3. 국악원 이용객수(천명)           | 375  | 318  | 375  | 375  | 375  |

### (3) 외부환경·갈등요인 분석 및 갈등관리계획

#### □ 문예기금 고갈로 인한 예술지원 재원 위기

- ‘지원은 하되 간섭하지 않는다’는 팔길이 원칙 실현 기반으로 예술계 유일 재원인 문예기금의 안정화 대책 마련 필요
  - 2003년 모금제 폐지로 안정적 수익금이 없음에도 불구하고, 문화예술 지원 사업에 지속적으로 투자하여 기금 고갈 위기 당면
    - \* ‘05년부터 ’17년까지 수입보다 지출이 많은 구조로, ’17년 말 기금 잔액 545억원
    - \* ’18년 일반회계 및 타 기금 전입 2,321억, ’19년 일반회계, 관광기금 각 500억, 체육기금 1000억, 복권기금 821억 등 3,056억 문예기금 전입으로 재원고갈 다소 완화

< 문예기금 재원 추이(2010-2019) >

(단위: 억원)

| 구분       | '10년  | '11년  | '12년  | '13년  | '14년  | '15년  | '16년  | '17년  | '18년  | '19년  |
|----------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|
| 수입(A)    | 881   | 1,085 | 1,167 | 1,381 | 1,195 | 1,685 | 2,153 | 1,967 | 2,863 | 3,691 |
| 지출(B)    | 1,426 | 1,190 | 1,359 | 1,409 | 2,012 | 2,091 | 2,285 | 2,295 | 2,412 | 2,767 |
| 수지차(A-B) | △545  | △105  | △192  | △28   | △817  | △406  | △132  | △328  | 451   | 924   |
| 기말여유재원   | 2,988 | 2,631 | 2,522 | 2,395 | 1,547 | 1,110 | 813   | 545   | 993   | 1,850 |

- 중·장기적으로 문예기금의 안정적 재원 마련을 위한 법정 전입이 필요하나 관련 부처 및 이해집단의 반발에 대한 설득 및 법 개정 필요

#### (4) 참고자료

##### □ 관계기관 홈페이지

- 국립극장([www.ntok.go.kr](http://www.ntok.go.kr))
- 한국문화예술위원회([www.arko.or.kr](http://www.arko.or.kr))
- 예술경영지원센터([www.gokams.or.kr](http://www.gokams.or.kr))
- 한국예술인복지재단([www.kawf.kr](http://www.kawf.kr))

##### □ 참고통계

- 2019 예술인실태조사(문화체육관광부, 2020)
- 2019 공연예술실태조사(문화체육관광부, 2020)
- 2019 문예연감(한국문화예술위원회, 2020)

### (1) 주요 내용

#### 예술인의 지위 향상과 복지 증진 체계 강화

- 열악한 창작환경과 사회보험 사각지대에 있는 예술인의 직업적 지위와 권리 보호를 강화하여 안정적인 창작 여건 조성
- 예술인 맞춤형 복지 지원 및 공정한 예술생태계 조성을 통해 지속가능한 예술창작 환경 마련

#### 공연예술분야 창작 기반 조성 강화

- 공연예술의 해외진출 기반 조성을 통한 국내 공연작품의 활발한 해외 진출 및 공연예술 산업화 도모
- 연극, 뮤지컬, 오페라, 발레, 무용 등 기초 공연예술 장르의 창작 기반 강화를 위해 창작부터 유통까지 공연제작 전 과정을 공모하고 단계별로 지원하여 공연예술 단체의 창작능력 육성

#### 시각예술 및 디자인 문화 진흥

- 예술창작 특성상 고용안정성이 낮은 작가의 자생력을 높이고, 국민은 일상에서 예술을 누릴 수 있는 시각예술 분야 정책개발 및 제도 개선
- 투명하고 공정한 시각예술 시장의 지속적 육성을 위한 법령 제정 및 정책 추진

### (2) 세부 추진계획

#### 예술인의 지위 향상과 복지 증진 체계 강화

- 예술인 창작안전망 구축
  - 예술인 직업역량 강화 : 기업경영의 전 분야에 예술의 창조성을 접목하고 예술의 가치 확산을 위한 예술인 파견지원 사업 등 추진

- 예술인 창작역량 강화 : 예술인이 예술 외적 요인, 특히 경제적 요인으로 인해 예술창작활동을 중단하지 않도록 일정소득 이하 저소득 예술인 대상 창작준비금 지원
  - 사회보험 가입 지원 : 예술인 산재보험 등 사회보험료 일부 지원 및 가입유도 등을 통한 사회안전망 사각지대 해소
  - 예술인 생활안정자금(융자) 지원 : 경제적 어려움 뿐 아니라 서민 정책금융에서도 사각지대에 위치한 예술인의 자생적 생활기반 마련을 위한 예술인 대상 융자 지원
- 공정한 예술생태계 조성
    - 예술계 불공정행위에 대한 신고·상담·조사·조정·시정명령 등 종합 지원 시스템인 예술인 신문고 운영
    - 표준계약서 보급 및 저작권·계약 교육 등 권리 보호 기반 강화

## □ 공연예술분야 창작 기반 조성 강화

- 민간예술분야 창작기반 조성을 위한 '공연예술연습공간' 조성
- 신규 조성지 중심으로 홍보물 제작 및 보도자료 배포를 통해 연습공간 이용률 제고 노력 강화
- 공연장 및 공연 안전 시스템 확립과 기술 발전을 통한 공연 문화 진흥기반 조성
  - 공연장을 이용하는 국민의 안전을 확보하기 위한 안전시설 지원(안전시설 개보수 지원, 자동소화장치, 자동烟火장충격기, 피난안내도 및 영상물 지원 등)
  - 공연장 종사자의 자체 안전관리 역량 강화 및 안전의식 확보를 위한 안전교육·훈련 실시와 공연장 안전 매뉴얼 개발·보급

## □ 시각예술 및 디자인 문화 진흥

- 미술창작 및 향유 지원, 미술품 유통 및 감정기반구축, 공공미술 프로젝트 사업 등을 통한 미술 진흥 기반 구축

- 안전·편리·품격있는 공공 공간 조성, 우수 공공디자인 선정, 공공디자인 인력양성 사업 등을 통해 공공디자인 진흥 기반 강화 및 국민체감도 상승 유도
- '구 서울역사'의 역사적·문화적 의미를 되살려 우리나라 대표 복합문화공간인 '문화역서울 284'로 운영
- 당인리 화력발전소의 폐기 발전설비를 활용하여 실험적 예술 창작, 공연 및 전시 등이 이루어지는 문화공간 조성

### (3) 외부환경 및 갈등요인 분석

#### 예술인 생활안정자금(융자) 사업 홍보 강화

- 예술인 생활안정자금(융자) 사업은 열악한 예술계 현실 및 예술의 공공재적 특성을 고려, 자생적 생활기반 마련을 위한 사업으로 '19년부터 신규 도입되는 사업
- 기존 서민금융과의 차별성 및 예술인 특혜에 대한 문제제기 등 지원정책의 비판에 대한 대응방안 마련 필요

### (4) 참고자료

#### 관계기관 홈페이지

- 한국문화예술위원회([www.arko.or.kr](http://www.arko.or.kr))
- 예술경영지원센터([www.gokams.or.kr](http://www.gokams.or.kr))
- 한국예술인복지재단([www.kawf.kr](http://www.kawf.kr))

#### 참고통계

- 2018 예술인실태조사(문화체육관광부, 2019)
- 2018 공연예술실태조사(문화체육관광부, 2019)
- 2018 문예연감(한국문화예술위원회, 2019)

## (1) 주요 내용

 수요자 중심의 문화예술교육 활성화

- 유아부터 어르신까지 생애주기별 맞춤형 문화예술교육을 통해 국민들의 문화적 감수성을 함양하고 문화소외계층에게 문화예술향유·교육기회를 제공하여 문화격차 해소
- 부처 간 협력 사업 및 복지기관 문화예술교육 프로그램 제공을 통해 소외계층 문화예술향유 기회제공, 소외·취약지역 초등학교 대상 ‘예술꽃씨앗학교’ 운영, ‘꿈의 오케스트라’ 지원 등

 지역 중심 문화예술교육 활성화

- 지역별 문화적 환경과 자원을 고려한 문화예술교육 프로그램 운영 및 지역주민의 문화예술 향유 제고 아동·청소년 및 가족 대상 ‘학교 밖’ 주말 문화예술교육 프로그램 운영
- 지역 생활권 단위 유휴공간을 활용한 문화예술교육 전용시설을 조성하여 지역주민(아동·청소년)에 창의적 문화예술교육 프로그램 제공
- 지역별 문화자원과 환경에 맞게 특색에 맞춘 다양한 방식의 아 마추어 예술동아리 교육지원 사업 추진
- 지역의 문화기반시설과 지역 예술대학 등이 연계한 ‘창의예술교육 랩’을 구축하여 지역 문화자원을 활용한 새로운 교육프로그램 개발

 한국예술종합학교, 국립국악중고, 국립전통예술고 예술인재 육성

- 세계적인 예술교육기관으로서 기반 강화, 예술영재교육과 체계적인 예술실기교육을 통한 전문예술인의 양성
- 국악과 전통무용에 관한 정통성 계승 교육과 전문국악인의 양성
- 전통예술의 원형 보전 및 전승을 위해 전통연희 전문 인재 양성

## (2) 세부 추진계획

### □ 문화예술교육 활성화

#### ○ 수요자 중심의 문화예술교육 활성화

- 생애주기별 문화예술교육 확대
  - (유아) 유아(어린이집 및 유치원) 대상 문화예술교육 지원
  - (아동·청소년) 국악, 연극, 영화 등 8개 분야 예술강사 학교 지원, 지역 문화자원 연계 교육 강화 등 사업 다각화
  - (중장년) 직장인 문화예술교육 지원, 생애전환기 문화예술교육 지원 등
  - (일반 국민) 주말 문화예술교육 주중 확대 및 지역 예술단체, 문화시설 연계 확대 등
- 소외계층 대상 문화예술교육 활성화
  - 농산어촌 등 소외지역 초등학교 대상 '예술꽃 씨앗학교' 사업 추진
  - 아동 · 노인 · 장애인 복지시설 대상 사업지원
  - 지역아동센터 아동 대상 방과후 문화예술교육 프로그램 지원
  - 군장병, 교정시설 재소자, 소년원 학생, 위기청소년, 북한이탈주민, 상이군경 등 특수계층 대상 문화예술교육 사업 지원
  - 학교폭력, 범죄 등 피해자 대상 '문화예술치유 프로그램' 지원

#### ○ 지역 중심의 문화예술교육 활성화

- 지역 문화기반시설 연계 문화예술교육 확대
- 지역 내 문화예술교육 전용시설을 조성하여 아동·청소년과 지역주민 대상 문화예술교육프로그램 운영 및 문화예술교육 활동공간으로 활용
- 지역 내 아마추어 예술동아리 대상 예술교육지원

## □ 한국예술종합학교, 국립국악중고, 국립전통예술고 예술인재 육성

### ○ 한국예술종합학교 예술인재 육성

- 우수교원 채용 및 유연하고 창의적인 교과과정 마련
- 공정하고 효율적인 입시운영을 통한 우수학생 선발
- 'K-Arts' 브랜드 강화 및 온라인 홍보 채널 다각화
- 글로벌 메이저 예술대학을 위한 인프라 조성 및 지원
- 양질의 교육환경 조성을 위한 학습공간 개선 및 안전대책 수립
- 우수콘텐츠를 활용한 대외 공연 · 교류 · 교육사업 활성화
- 예술영재 발굴 · 육성 체계 구축 및 지원 강화

### ○ 국립국악중고 국악인재 육성

- 국악의 정통성 계승과 창작역량 강화를 위한 교육과정 운영
- 지역사회화의 협력과 해외 공연을 통한 국악문화 확산
- 실기중심의 교육과정을 통한 창의성과 실력을 갖춘 예술영재 육성
- 전통성과 격조를 강조한 전통 문화 예술 공연 추진

### ○ 국립전통예술고 전통예술인재 육성

- 전통예술제전, 민족예술대제전 및 각종 경연대회 참가 등 공연 예술 창작활동 지속적인 지원
- 창의적 예술영재 조기 육성 발굴, 인성 및 진로교육 내실화
- 청소년 동아리 축제, 금천주민 및 문화예술인 축제 등 행사 개최 및 지역예술인 창작 활동 지원

### (3) 외부환경 및 갈등요인 분석

#### □ 국민들의 삶의 질 향상을 위한 문화예술교육 확대 필요

- 한국, OECD 34개국 포함 조사대상 38개국 중 행복순위 '29위', 일과 삶의 균형, 삶의 만족도, 건강 등의 영역에서 하위권(일과 삶의 균형 35위, 시민들의 유대감 측정하는 공동체 부문 38위, 삶의 만족 30위, 환경 만족 26위)으로 조사됨
  - \* OECD 더 나은 삶 지수(Better Life Index, BLI-삶의 만족, 공동체, 교육, 일과 삶의 균형 등 11개 부문을 평가 해 국가별 삶의 질 가늠하는 지표)
- 문화예술교육 경험자의 향후 1년 이내 문화예술교육 의향은 90.2% (비경험자는 19.0%)로 문화예술교육 지원 사업의 높은 효과성과 만족도가 확인되며(2018년 문화향수실태조사), 문화예술교육 참여자의 예술적, 교육적, 사회적 측면에서 사업의 긍정적 효과 확인 됨 (2018 꿈의 오케스트라 아동 변화 연구)
- 또한 문화예술 공감능력, 창의성, 행복감 등 모든 면에서 문화예술교육 수혜자에 대한 긍정적 효과가 나타남(2018년 문화예술교육 효과 분석 효과분석 연구)

### (4) 참고자료

#### □ 관계기관 홈페이지

- 한국문화예술교육진흥원([www.arte.or.kr](http://www.arte.or.kr))
- 한국문화예술회관연합회([www.kocaca.or.kr](http://www.kocaca.or.kr))

#### □ 참고통계

- OECD 2017 더 나은 삶 지수(Better Life Index, BLI)
- 2018 꿈의 오케스트라 아동 변화 연구('18.12월/중앙대학교 산학협력단)
- 2018 문화향수실태조사('18.12월/문화체육관광부)
- 문화예술교육 효과분석 연구('18.12월/안양대학교 산학협력단)

### (1) 주요 내용

#### □ 국립중앙극장 공연 활성화

- 전통공연예술의 창조적 계승과 진흥을 위해 완성도 높은 공연 작품 기획·제작, 해외교류 활성화, 교육 및 전시 프로그램 운영 등을 통해 전통을 기반으로 한 문화예술의 창작·유통 여건 개선

#### □ 국립국악원 국악진흥

- 국악의 원형을 복원, 현대적으로 해석한 작품의 개발 및 정례화를 통해 국악전승의 토대를 마련하고, 수요자 중심의 맞춤형 공연·체험 프로그램 등을 통해 국민의 국악 향유 확대

### (2) 세부 추진계획

#### □ 국립중앙극장 공연 활성화

- 공연활동 활성화 : 전속단체 운영, 공연활동 지원, 해외공연 및 국제교류, 무대예술전문인 자격검정
- 공연환경 개선 : 시설관리(해오름극장 리모델링, 지하주차장 건립) 및 장비개선, 공연예술박물관 운영, 전산장비 교체
- 공연 영상화 : 온라인영상서비스(OTT)용 공연 실황 영상 콘텐츠 및 해오름극장 재개관 실감콘텐츠 제작
- 국립극장 정보화 : 정보화 서비스 프로그램 운영, 하드웨어 개선

## □ 국립국악원 국악진흥

- 국악연주단 운영, 정기·상설·기획 공연 등 공연 활동
- 국악체험·교육프로그램 운영 및 생활밀착형 국악 보급
- 국제교류사업, 해외국악문화학교, 해외공연 등 국제교류
- 국악동요제, 국악경연대회 개최 등 국악인재 발굴
- 국악 학술 연구 및 교육·정책 연구, 국악기 연구, 국악유물·자료 수집 및 관리, 국악박물관 및 국악 아카이브 운영 등

## (3) 외부환경 및 갈등요인 분석

### □ 전통예술의 환경의 변화에 따른 대응

- 전통예술의 대중적 소통을 위해 각계 각층의 눈높이에 맞는 다채로운 프로그램 개발, 서비스를 통해 전통예술 공연 및 방송 향유층 확대

## (4) 참고자료

### □ 관계기관 홈페이지

- 국립극장 : [www.ntok.go.kr](http://www.ntok.go.kr)
- 국립국악원 : [www.gugak.go.kr](http://www.gugak.go.kr)

### 전략목표 III

콘텐츠산업 재도약으로 4차 산업혁명 시대 국가경쟁력을 견인한다

#### 기본방향

- ◇ 콘텐츠 정책금융 확충, 콘텐츠 현장형 인력양성, 기업 육성 프로그램 확대 등 콘텐츠산업 성장기반 강화
  - 콘텐츠 투자재원 확충 및 융자 확대를 통한 투자 사각지대 해소
  - 현장형 창작전문가 양성 및 산업계의 숙련인원 수급 불균형 해소
  - 맞춤형 기업지원 인프라·프로그램으로 경쟁력 있는 산업생태계 조성
  - VR, AR 등 4차산업혁명 기술 융복합 및 문화기술 R&D 내실화를 통해 신시장 창출 및 미래 콘텐츠 경쟁력 제고
  - 콘텐츠 유망기업 및 수출 핵심요소 집중 지원, 소비재·관광 등 연관산업 지원강화 등을 통한 신한류 확산
- ◇ 콘텐츠 산업 공정상생 환경 조성을 통한 지속가능 발전기반 마련
  - 콘텐츠산업 불공정거래 개선 및 종사자 보호를 위한 법제도적 기반 마련
  - 분야별 표준계약서 실효성 제고, 주52시간 안착 지원 등을 통한 근로자 보호 강화 등 콘텐츠 업계 공정 환경
- ◇ 건강한 저작권 생태계 조성으로 문화콘텐츠 공정이용 도모
  - 창작의 가치존중과 저작물의 공정한 이용에 대한 국민 인식 제고 및 중소 기업 대상 저작권 분쟁 해결과 관리 지원을 통해 올바른 저작권 이용 환경 조성
  - 저작권 침해 매체 특성별 전략적이고 유연한 대응 체계 구축으로 저작물 이용·유통기반 조성 및 저작물 유통질서 확립
- ◇ 4차 산업혁명 시대 융합·혁신의 미디어 서비스로 경쟁력 있는 미디어산업 조성
  - 미디어산업의 성장 동력 창출 지원 및 뉴스미디어의 신뢰성·공공성 강화
  - 4차 산업시대 방송영상산업 기반 조성을 통한 방송콘텐츠 창의 역량 강화
  - 신성장 분야 선도적 지원 및 공정 생태계 정착으로 지속가능한 출판 산업 기반 마련

## (1) 주요내용

- 콘텐츠산업 특성을 반영한 창작·창업 인프라 확충, 맞춤형 기업 육성 프로그램으로 강소 콘텐츠기업 육성
  - 콘텐츠 창업기업 발굴·육성, 해외진출 기반 조성 등 기업 성장 단계별 맞춤형 지원 확대 및 콘텐츠 특화 정책금융 지원 강화, 미래형·현장형 전문 인력 양성
- 새로운 기술과 콘텐츠를 융합하여 신시장을 창출하는 뉴콘텐츠 집중 육성
  - 응용기술 기반 실감형 콘텐츠, 인공지능 기반 지능형 콘텐츠 등 혁신 성장 동력 육성, 문화기술 R&D 강화로 장르별 콘텐츠 고도화 지원
  - 실감콘텐츠를 통한 국민의 문화향유 경험 확대 및 신성장동력으로서 관련 산업 육성 기반 조성
- 건강한 저작권 생태계 조성으로 문화콘텐츠 공정이용 도모
  - 올바른 저작권 이용 환경 조성 및 저작물 이용·유통기반 조성, 저작권 침해 유형별 맞춤형 보호체계 구축을 통한 저작권 유통질서 확립 등
- 융합·혁신의 미디어 서비스로 경쟁력 있는 미디어산업 조성
  - 뉴스미디어 디지털화 기반 구축 및 새로운 뉴스 활용 서비스 발굴, 방송영상콘텐츠 창의 역량 강화 및 출판산업 신성장 분야 집중 육성 및 유통 혁신

## (2) 성과지표

< 전략목표 성과지표 >

| 성과지표      | 실적    |       |       |                    |                    | 목표치   | '24년 목표치 산출근거   | 측정산식<br>(또는 측정방법)                               | 자료수집 방법<br>(또는 자료출처)       |
|-----------|-------|-------|-------|--------------------|--------------------|-------|---|---|----------------------------|
|           | '15   | '16   | '17   | '18                | '19                |       |   |   |                            |
| 콘텐츠산업 매출액 | 100.5 | 106.1 | 113.2 | 119.1<br>(추정<br>치) | 125.5<br>(추정<br>치) | 156.5 | '15~'19년 연평균 증가율(5.7%)을<br>감안하되, 현재 코로나19로 인한<br>콘텐츠산업 매출 하락을 반영하여<br>'20년은 2.6% 상향, '21년 이후는<br>최근 5년 연평균 증가율을 수준인<br>5% 상향하여 설정 | '19년 콘텐츠산업<br>매출액 실적치에<br>연평균 예상 매출<br>액 증가율 적용 | ○콘텐츠산업통계조사<br>○반기별 동향분석보고서 |

< 하위 성과목표 성과지표 >

| 성과목표 성과지표                               | 실적     |        | 목표치   |        |        |
|---|--------|--------|-------|--------|--------|
|   | '18    | '19    | '20   | '21    | '22    |
| III-1. 콘텐츠산업 매출액(조원)                    | 119.1  | 125.5  | 128.4 | 135.1  | 141.9  |
| III-2. 콘텐츠산업 수출액(억 달러)                  | 95.5   | 103.3  | 103.3 | 110.7  | 117.4  |
| III-3. 불법복제물 이용률(%)                     | -      | 22.2   | 21.2  | 20.2   | 19.2   |
| III-4. 방송영상본시 국제도서전 참가 해외<br>수출 실적(백만불) | 128.46 | 139.87 | 90.34 | 119.65 | 126.18 |

## (3) 외부환경·갈등요인 분석 및 갈등관리계획

### □ 외부환경 요인

- 2011년 이후 국내 경제는 2%대의 저성장 기조가 고착화된 가운데, 콘텐츠 산업은 연평균 약 5%의 꾸준한 성장세를 유지하고 있으나,
- 현재 코로나19로 인한 국내외 경제 상황을 반영하면 향후 콘텐츠산업 매출액 또한 감소 불가피, 국내경기의 성장세가 큰 폭으로 개선되지 않는다면 콘텐츠산업 성장률도 현재 보다는 감소할 것으로 전망

## (4) 기타

- 콘텐츠산업 통계(2018), 콘텐츠산업백서(2019), 반기별 콘텐츠 산업 동향분석(2019), 한국콘텐츠진흥원 홈페이지([www.kocca.kr](http://www.kocca.kr)) 등

### 성과목표 III-1

공정한 환경에서 문화콘텐츠 창의 발현 생태계를 구축한다.

#### (1) 주요 내용

##### □ 경쟁력 있는 콘텐츠 창작·창업 생태계 조성

- 콘텐츠 창업 활성화로 좋은 일자리 창출 및 글로벌 기업 육성
  - 콘텐츠분야 창업-기업 육성 지원을 위한 아이디어 발굴-창업자 양성, 콘텐츠제작-시설-국내외 유통 등 체계적 지원
- 콘텐츠산업의 지속성장과 경쟁력 강화를 위한 콘텐츠 전문인력 양성
  - 5G 환경, ICT 기술융합 등 콘텐츠 창·제작 및 창작자의 수요 확대에 대응한 창의성 기반의 현장형-숙련형-전문인력의 양성 지원

##### □ 콘텐츠 특화 금융·투자 지원체계 구축

- 문화콘텐츠 투자 확대 및 운용의 투명성 강화
- 콘텐츠 중소제작사 금융지원을 위한 정책금융 제도 확대 추진
- 영세 콘텐츠기업 및 창업기업 지원 강화와 다양한 장르로의 지원 확대

##### □ 4차 산업혁명시대 융복합 콘텐츠 기반강화

- 글로벌 콘텐츠 시장 선도 및 문화산업 기술 경쟁력 강화를 위한 핵심기술 발굴·확보 및 사업화 강화
- 제작중심 연구개발에서 기획·창작 및 유통·소비 등 문화산업 전 과정을 포함하는 범위로 확대
- 수요자 중심의 사회문제 해결형 과제기획 확대
- 4차 산업혁명시대 및 세계 최초 5G 상용화 도래로 실감콘텐츠 시장 기반이 마련된 상황에서, 공공부문 선도적 투자\*를 통해 신산업 성장 지원 체계 마련 및 미래 성장동력 확보

\* 실감콘텐츠 제작지원, 스타트업 발굴 및 육성, 향유인프라 조성, 인재양성 등

## □ 세계 속 한류 확산과 타 산업 동반진출 지원

- 한류와 타 산업 분야와의 연계 강화로 경제적 파급효과 제고
- 부처별로 분산된 한류 관련 정책 총괄 및 전략적 관리로 한류 극대화 및 지속 확산

## (2) 세부 추진계획

### □ 경쟁력 있는 콘텐츠 창작·창업 생태계 조성

- 콘텐츠기업의 성장-단계별 체계적 지원을 통한 맞춤형 창업 환경 조성
  - 예비창업자 및 창업초기(스타트업) 대상 역량강화 교육, 네트워크 구축, 경영지원 컨설팅, 자금, 홍보 지원 등
  - 중기 스타트업(창업 3년~7년 이내)에 대한 도약 및 고도화 지원, 실패기업 회생과 재도전 기회 제공을 통한 성장 발판 제공
  - 입주 공간(광화문 CKL), 비즈센터, 투자유치(IR등) 및 홍보 · 마케팅 지원
  - 콘텐츠 스타트업의 성장지원을 위한 액셀러레이터 육성 및 해외진출 기반 조성을 위한 글로벌 마켓 참가 및 액셀러레이터(현지) 프로그램 운영
- 콘텐츠산업 특성을 고려한 실무 중심의 프로젝트 기반 교육으로 창작 및 직무역량 강화를 통한 현장형 전문인력 양성

### □ 콘텐츠금융 활성화

- 투자위험도가 높아 민간투자가 취약한 콘텐츠 분야 투자재원 공급을 위한 문화콘텐츠 펀드 추가조성 및 기존 콘텐츠 펀드 운용
- 제작초기, 취약분야에 집중 투자하는 콘텐츠 모험투자펀드를 신규 조성하는 한편, 장르 펀드(게임·애니메이션 등) 및 5G 기술융합콘텐츠 등에 대한 일반산업형 펀드를 만들어 적재적소에 투자재원 공급 도모

- 완성보증 출연(200억원) 및 제도 개선을 통한 완성보증 공급 안정화
  - 예산규모 확대 및 지원장르 확대(출판, 광고 등)를 통해 콘텐츠 중소 기업의 제도 접근성 개선
- 콘텐츠기업 이차보전제도 운영(16억)으로 콘텐츠 중소기업의 민간 금융권 이용 시 이자비용 절감

## □ 4차 산업혁명시대 융복합 콘텐츠 기반강화

- 게임, 영화, 음악, 애니, 방송, 공연 등 분야의 문화기술 융합을 통해 킬러콘텐츠 빌굴, 소외계층 문화복지 확대, 공공문화 향유, 인공지능·빅데이터 등 활용 문화서비스 전달체계 개선을 위한 기술개발
- 영세한 스타트업의 기술개발 수요 대응 및 문화산업 신시장 생태계 조성, 既개발 우수 기술의 실용화 및 상용화를 위한 기술개발
- 문화, 체육, 관광 등을 활용한 실감콘텐츠 제작지원, 문화유산 등 공공성 높은 문화자원을 활용한 향유 인프라 조성, 산업계 수요에 맞춘 실감콘텐츠 실무형 인재 양성 등 추진

## □ 세계 속 한류 확산과 타 산업 동반진출 지원

- 한류협력위원회 및 분과별 실무협의체 운영을 통한 한류정책 추진방향 및 협력방안 모색
- 'K-콘텐츠 엑스포' 개최(연 2회), 신남방·신북방 등 신흥시장 거점에 한류 콘텐츠 수출지원 강화, 콘텐츠 번역인력 양성('21년~) 등 한류 콘텐츠 단계별 해외진출 지원
- 한류스타-중소기업 협업, 한류상품 개발 프로젝트 지원, 관계부처, 민관기업과 협력, 해외 한류 마케팅을 통해 핵심 소비재의 공동 진출 지원
- 한류 커뮤니티 지원 및 민관협력 해외사회공헌 추진을 통해 한류 소비층을 확대하고 한류에 대한 우호적 인식 확산

### (3) 외부환경 및 갈등요인 분석

#### □ 경쟁력 있는 창작·창업 생태계 조성

- 콘텐츠 산업의 수도권 편중\*에 따른 지역콘텐츠산업의 발전측면을 고려한 정책 추진 필요 \*수도권 비중: 매출액 64.1% 종사자 51.4%, 사업체 32.7%
- 콘텐츠 산업계와 구직인력 간 구조적 불일치 해소, 산업환경에 대응한 현장형 전문인력 양성체계의 다변화 등 추진

#### □ 콘텐츠 금융활성화

- 국내 콘텐츠 기업의 영세성 및 무형자산에 기반한 산업구조 특성상 기업운영 및 콘텐츠 제작시 자금조달의 어려움 지속, 콘텐츠산업에 특화된 정책금융지원 시스템 구축으로 투융자 지원 확대

#### □ 4차 산업혁명시대 융복합 콘텐츠 기반강화

- 4차 산업의 핵심기술과 창의적 콘텐츠의 융복합으로 CT R&D에 대한 수요는 급증하고 있으나, 대다수가 영세업체인 콘텐츠 기업의 특성 상 자체 연구개발 역량은 부족한 상황으로 문화 기술에 대한 지속적인 투자 확대 필요
- 실감콘텐츠 분야의 높은 시장 가능성에 비해, 관련한 국내 기술·콘텐츠는 초기 단계이며 공공부문의 선도적 투자 필요성 대두

\* VR·AR 기술수준은 미국 대비 79.9%, 기술격차는 2년('17년, KISTEP)

#### □ 세계 속 한류 확산과 타 산업 동반진출 지원

- 반한류 확산 등 한류의 지속가능성을 저해할 수 있는 요인을 감소시키기 위해 호혜주의에 기반 한 한류 수용성 제고방안 마련
- 정치·외교적인 요인에 민감한 해외시장의 위험 분산을 위한 수출시장 다변화 방안 강구

### 성과목표 III-2

핵심콘텐츠의 집중 육성으로 차세대 성장 동력을 강화한다.

#### (1) 주요 내용

##### 영화산업 및 애니메이션산업 육성

###### <영화산업>

- 영화산업 투자 촉진, 인력양성 등으로 지속 성장 기반 마련
- 독립·예술영화 제작·유통 활성화를 통한 산업 다양성 확보
- 공정·튼튼한 생태계를 만드는 영화산업 공정경쟁 기반 조성
- 장애인·지역주민 등 문화소외계층 영화 향유 기회 확대

###### <애니메이션산업>

- 애니메이션 창작개발 지원, 제작 지원, 유통활성화 지원 등 체계적·단계적 지원을 통한 국내 애니메이션산업 육성 및 경쟁력 강화
- 애니메이션 유통플랫폼 변화에 따른 차세대 애니메이션 지원 강화
- 유럽·북미 등 전략마켓 지원 및 프로모션 강화를 통한 전략적 해외진출 지원

##### 게임산업 육성

- 중소게임업체의 창업교육·기획제작·유통을 위한 인큐베이팅, 제작지원 등 원스톱 지원
- 세계시장 및 기술 트렌드에 대응한 차세대게임, 모바일게임, 첨단융·복합게임 발굴·육성
- 게임글로벌서비스플랫폼(GSP)을 통한 해외 직접서비스 지원, 국제교류 및 수출활성화
- 청소년 게임과몰입 예방 및 상담치료, 게임리터러시 교육, 가능성 게임 및 e스포츠 활성화 지원 등을 통한 건전한 게임문화 조성

## □ 음악산업 및 만화산업 육성

- 한류를 지속 선도할 음악·웹툰 우수 콘텐츠 발굴·창작 지원
- 인디음악, 다양성 만화 제작 지원 및 불공정 이슈 대응을 통해 상생하는 생태계 조성
- '코로나19' 회복 국면에서 음악 공연 등 국내 대중문화 행사 개최로 내수 진작 견인 및 국민 문화 향유 수요 충족

## (2) 세부 추진계획

### □ 영화산업 및 애니메이션산업 육성

- 시나리오 단계별 개발지원, 사업화 등 한국영화 기획개발 지원
- 강소제작사 육성을 위한 중·저예산 한국영화 메인투자 투자조합 신설
- 독립·예술영화(단편/장편/다큐) 제작 지원
- 독립·예술영화 선순환 생태계 조성을 위한 유통배급지원센터 신설
- 영화산업 불공정행위 접수·중재·시정 및 법률 자문·소송 지원, 영화현장 성희롱·성폭력 예방지원
- 가치봄 영화(구. 베리어프리 영화) 제작·상영지원, 작은영화관 기획전 및 찾아가는 영화관 운영 지원 등 영화 향유 기회 확대
- 애니메이션 산업 창작역량 강화 및 유통 활성화 지원
  - 우수 작품 제작 지원 구간별, 제작 단계별 상황에 맞는 지원 도입
  - 국산 애니메이션 대중성 확보를 위한 홍보 채널 다양화
  - 해외 주요마켓 참가 지원 및 프로모션 강화를 통한 해외진출 지원

## □ 게임산업 육성

- 중소게임업체의 창업교육 - 기획제작 - 유통을 위한 인큐베이팅, 제작지원 등 원스톱 지원
- 세계시장 및 기술 트렌드에 대응한 차세대게임, 모바일게임, 첨단 융·복합게임 발굴 · 육성
- 게임글로벌서비스플랫폼(GSP)을 통한 해외 직접서비스 지원, 국제교류 및 수출활성화
- 게임이해하기(리터러시) 교육, 게임과몰입 예방, 상담 및 치유, 이스포츠 활성화 지원 등을 통한 올바른 게임문화 조성
- 게임 전문인력 양성과정 '게임인재원' 2기 교육생 모집, 1, 2기 교육 운영을 통해 소수 정예의 전문 게임개발자 양성

## □ 음악 및 만화산업 육성

- 한류를 선도할 음악·웹툰 우수 콘텐츠 발굴·창작 지원
  - 기획·창작부터 해외진출까지 단계적 지원, 교육·향유 인프라 구축, 창업 지원 등으로 우수 콘텐츠 지속 생산 환경 조성
    - \* (음악) 전국 음악창작소 구축, 해외 쇼케이스 지원, ICT 연계 '뮤직테크' 창작 지원 등
    - (만화) 전국 웹툰캠퍼스 구축, 중소 플랫폼 해외 서버구축 지원, 실감형 웹툰 제작 지원 등
- 다양하고 조화로운 대중문화 생태계 조성
  - 인디음악·다양성 만화 제작 활성화, '대중문화예술지원센터'·'만화인 상담창구' 운영, 표준계약서 교육 강화 등 균형발전 도모
    - \* 올해부터 만화분야 모든 공모사업 선정 기업 대상 '표준계약서 교육' 의무 수강 도입
- 국내외 수요 창출을 통해 내수 진작 및 신시장 확대 지속
  - '코로나19' 회복 국면에서 국내 음악공연 집중 기간 운영과 다양한 행사 개최로 내수 진작 및 관광객 유치 기여
    - \* (예정 행사) 아시아송 페스티벌, 한국문화축제, K-music시즌, 서울국제뮤직페어 등 6개

### (3) 외부환경 및 갈등요인 분석

- 영화산업의 성장에도 불구하고 양극화가 심화되어, 산업 내 다양성 강화와 지속 성장을 위한 생태계 기반 마련 필요
  - 중·저예산 영화 제작 활성화를 위한 강소제작사 육성 펀드 신설, 안정적 창작 환경 조성과 기획력을 갖춘 창작자 양성
  - 독립·예술영화 유통배급 종합 체계 구축을 통한 다양성 강화
  - 공정환경조성센터와 한국영화 성평등센터 '든든' 운영 강화
- 애니메이션 산업의 다양성 확보 및 영역의 확장
  - 유통플랫폼의 다양화에 따른 OTT, SNS플랫폼, IPTV, 유튜브 등 뉴미디어 플랫폼용 차세대 애니메이션 제작 지원
  - 애니메이션 산업 영역의 인식의 확대를 위한 애니메이션 표현 기법을 활용한 특수영상제작 지원

### 성과목표 III-3

건강한 저작권 생태계 조성으로 문화콘텐츠의 공정이용을 도모한다.

#### (1) 주요 내용

- 건강한 저작권 생태계 조성으로 문화콘텐츠 공정이용 도모
  - 올바른 저작권 이용 환경 조성 및 저작물 이용·유통기반 조성, 저작권 침해 유형별 맞춤형 보호체계 구축을 통한 저작권 유통질서 확립 등
- 창작의 가치존중과 저작물의 공정한 이용에 대한 국민 인식 제고를 통해 창의·나눔 문화 확산
  - 저작권 교육 저변 확대 및 선도·교육 기반 강화 등 수요 맞춤형 저작권 교육을 통해 저작권 인식·역량 제고 및 올바른 저작권 문화 확산
  - 대상별 수요 맞춤 원격교육, 저작권 평생학습계좌제, 유관기관 협력과정 등 대국민 저작권 e-러닝 서비스 지원
  - 친근한 콘텐츠 제작·보급을 통한 저작권 인식 확산 및 소통을 통한 저작권 의식제고 홍보, 글짓기 대회 및 우수논문 시상 등 저작권 인식제고를 위한 저작권 홍보
- 중소기업 대상 저작권 분쟁 해결과 관리 지원을 통해 올바른 저작권 이용 환경 조성
  - ‘지역저작권서비스센터’ 운영으로 저작권에 취약한 전국의 1인·중소기업에게 ‘저작권 관련 서비스를 제공 저작권 분쟁을 사전 예방하고 지식재산의 창출 및 활용 역량 강화

- 매체 특성별 전략적이고 유연한 저작권 침해 대응 체계 구축으로 저작물 유통질서 확립
  - 저작권 침해 대응 종합상황실 고도화, 저작권 침해 대응 범위 확대 등 불법 복제물에 대한 다각적 대응으로 저작권 침해대응 선진화
  - 저작권 보호를 위한 파트너십 구축, 저작권 침해 예방 활동 강화 등 권리자·국민과 함께하는 정책 집행으로 저작권 인식 제고 및 올바른 이용질서 확립
- 저작물 이용·유통기반 조성 및 창작자를 위한 공정한 보상체계 마련을 통한 건전한 저작권 생태계 조성
  - 4차 산업혁명 환경에서 콘텐츠 이용환경 변화에 따른 저작권 문제에 신속히 대응하기 위하여 첨단기술과 융합한 저작권 기술개발 및 사업화 추진
  - 공공저작물 민간 개방 확대, 공공·민간 분야 자유이용저작물 수집·확충 등을 통한 자유이용저작물 이용기반 확대
  - 창작자 권리강화를 위한 공연권 확대 시행 정착 유도, 합리적인 사용료·보상금 수준과 음원권리자 수익구조 개선 등 논의

### (3) 외부환경 및 갈등요인 분석

- 체계적 저작권 교육 및 내재화를 위한 기반 축약
  - '19년 청소년 저작권 인식도는 81.9점으로 전년 대비 0.3점 상승하였으며, 4년 연속 80점 상회, 최초 조사년도(10년) 대비 10.8점 향상(10년 71.1점 → '19년 81.9점)
    - 최근 3년 간 저작권 의식지수(태도) 향상이 인식도 상승을 견인 하였으며, 찾아가는 저작권 교육 경험자와 비경험자 간에 인식도 격차는 4.6점(인식 5.7, 의식 3.4)으로 나타남
    - '19년 전체 청소년 교육인원이 전국 초·중·고등학생 수(5,478,846명)의 6.2%(344,255명)임을 감안할 때, 청소년 저작권 교육 지속·확대 필요

- 저작권은 '나와는 무관하다는 정서적 거리감을 해소하고, 국민 개개인이 중심이 되는 반듯한 저작권 문화 정착을 위한 생활 속 저작권 홍보 필요

## □ 중소기업의 체계적인 관리와 활용이 가능한 정책적 지원 필요

- 중소기업들이 저작권에 대한 관심을 갖고 있지만 가용자원 부족, 체계적인 저작권 관리 및 활용할 수 있는 환경 열악
- 정부 주요경제정책인 중소벤처기업이 주도하는 창업과 혁신성장 환경조성에 주력하기 위해 지역저작권서비스센터(전국13개소)를 운영하여 지역밀착 중소기업 저작권 서비스 확립 필요

## □ 새로운 유통 경로 및 플랫폼 수시 등장으로 저작권 침해의 유연한 대응 필요

- 온·오프라인 상시 모니터링 가동 및 종합 대응체계 구축
  - 상시 침해 모니터링 및 행정과 사법을 통한 저작권 침해 종합 대응
- 참여와 협력을 통한 저작권 침해 대응력 다각화
  - 민·관 협력 토대의 다각적인 저작권 침해 대응 강화
- 교육·홍보를 통한 불법 이용 인식 개선 및 대국민 서비스 강화
  - 침해 예방을 위한 대국민 서비스 확대 및 저작권 침해 예방을 위한 홍보·캠페인 강화

## □ 자유이용저작물 활용에 대한 사회적 이해관계 해소 필요

- 1인 콘텐츠 창작자 확대에 따른 자유이용저작물 활용 수요 증대로 공유저작물의 신뢰도 제고 등을 통한 이용 활성화 기반 조성 필요
- 창작자·관련 기업 등 시장 수요 조사를 통한 이용자 맞춤형 저작물 수집·확충 및 환류 활동 제고 필요

□ 공정한 콘텐츠 이용활성화를 위한 저작권 서비스 R&D 확대 필요

- 공정한 콘텐츠 이용활성화를 통한 저작권의 경제적 효과를 직접적으로 체감할 수 있는 서비스 R&D 확대 필요
- 초연결, 초지능 환경에서의 저작권 보호와 지능정보기술(AI), 빅데이터 기술 등과 융합한 차세대 신(新)저작권 서비스 기술 R&D 과제 발굴 필요

□ 창작자 권리강화 위한 제도개선 등 정당한 보상체계 마련 필요

- 음악산업발전위원회 등 이해관계자 의견수렴을 위한 협의기구 운영
- 창작자 권리강화를 위한 공연권 확대 및 보상체계 개선을 위한 음원 전송사용료 징수규정 개정안 시장 안착 지원

(4) 참고자료

□ 저작권 관련 참고자료 및 관련기관 홈페이지

- 「저작권백서」, 「저작권보호연차보고서」, 「저작권 인식 개선을 위한 대국민 홍보전략 연구보고서」 등 참조
- 「한국저작권보호원」 홈페이지([www.kcopa.or.kr](http://www.kcopa.or.kr)), 「한국저작권위원회」 홈페이지([www.copyright.or.kr](http://www.copyright.or.kr)), 「한국문화정보원」 홈페이지([www.kcisa.kr](http://www.kcisa.kr)) 등 참조

### (1) 주요 내용

#### □ 디지털 뉴스미디어 경쟁력 강화

- 뉴스 빅데이터, 뉴스 저작권 등 4차 산업혁명 시대의 뉴스미디어 신성장 동력을 발굴하고, 드론, VR 등 최신 기술을 활용한 매체별 특성화된 콘텐츠 개발 확대 지원
- 저널리즘, 언론법제, 디지털 역량강화, 지역언론인 디지털 역량 강화 등 언론인 전문역량 강화를 위한 교육 확대시행
- 새로운 불공정 행위 유형 주기적 조사 등 불공정 거래 근절 및 법제 정비를 통한 언론보도 피해구제 확대
- 「지역신문발전지원특별법」 개정, 「지역신문발전 3개년 지원계획」 수립·시행 등 지역언론 육성을 위한 지역신문 활성화
- 언론진흥기금·지역신문발전기금 국고출연 확대, 언론진흥재단 조직 강화 등 미디어 환경에 따른 파악 및 미디어 산업 진흥 인프라 확충

#### □ 방송영상콘텐츠 창의 역량 강화

- 스마트 미디어 확산, UHD 방송 전환 등 미디어 환경 변화에 적합한 우수 방송영상콘텐츠 발굴 지원 및 웹드라마·OTT 콘텐츠 등 신규장르 지원 확대
- 해외시장별 맞춤형 진출지원 및 글로벌 경쟁력을 갖춘 유통구조를 확립하여 해외시장 다변화 및 국내외 거래 활성화를 지원하고, 방송인간 국제교류 지원 등 반한류를 방지하여 한류 지속성 제고
- 글로벌 광고인재 육성, 1인 광고콘텐츠 창작자 양성 등 실무형 우수 광고 인재 육성, 부산국제광고제 지원을 통한 국내 광고산업의 해외 진출 지원
- 방송영상산업의 공정거래 환경조성을 통해 시장 참여자가 정당한 콘텐츠 대가를 받을 수 있는 기반 구축

## □ 원천 콘텐츠로서 출판산업 경쟁력 강화

- 우수 콘텐츠 적극 발굴, 전자책 및 오디오북 활성화, 출판 지적 재산권 2차 활용 지원 등을 통해 침체된 출판 산업의 새로운 수요 창출 및 성장 기반 마련
- 도서정가제 개선 및 유통분야 표준계약서 정비, 출판유통 통합 전산망 구축 등을 통해 유통질서 확립
- 서울국제도서전 개최 및 국제도서전 참가를 통해 국내 출판물의 해외 진출을 확대하고 출판 산업의 국제 경쟁력 강화
- 책 읽기 문화를 확산하고 출판 수요를 자속적으로 창출하기 위해 청(少)년 고령층, 소외계층 등 대상별 특화 사업 개발 및 독서 가치에 대한 인식 제고 도모

## (2) 세부 추진계획

### □ 디지털 뉴스미디어 경쟁력 강화

- 4차 산업혁명 시대의 뉴스미디어 신성장 동력 발굴
  - 뉴스 빅데이터 시스템 개선, 빅데이터 활용 스타트업 인큐베이팅 지원, 유료화 모델 발굴 등 새로운 뉴스 활용 서비스 개발
  - 뉴스상품 다변화, 뉴스저작권 사업영역 확대(관공서 중심의 B2G→B2B) 등 뉴스 유료이동 문화 확산
- 언론사 기획특집 및 매체별 특성화된 콘텐츠 개발 확대 지원
  - 드론 등 최신 기술을 활용한 인터랙티브 기획취재 지원 확대 및 VR·AR 등을 활용한 실감형 뉴스콘텐츠 제작 지원 강화
  - 종이·온라인·모바일 뉴스 일괄 제작·서비스 통합CMS 본격 추진

- 신문 광고 및 구독자 확장 불공정거래 근절
  - 새로운 불공정 행위 유형 조사 실시 등 건전한 신문시장 조성
  - 법제 정비를 통해 언론보도 등으로 인한 피해구제 확대
- 언론인 전문역량 강화를 위한 교육 확대시행
  - 지역언론인 디지털 역량강화 등을 위한 교육연수 확대 시행
  - 허위조작정보 대응 강화 지원을 위한 팩트체크 전문교육 실시
  - 저널리즘, 언론법제 등 언론인 대상 전문역량 교육 강화
- 지역언론 육성을 위한 지역신문 활성화
  - 「지역신문발전지원특별법」 개정을 통한 상시법화
  - 「지역신문발전 3개년 계획」 수립·시행('20. 3월)
- 미디어 환경 변화 파악 및 미디어 산업 진흥 인프라 확충
  - 미디어의 이용점유율 변화 등 조사, 중장기 추세분석 실시
  - 언론진흥기금·지역신문발전기금 국고출연 확대, 언론진흥재단 조직 강화 등 미디어 진흥기반 조직 보강

## □ 방송영상콘텐츠 창의 역량 강화

- 스마트 미디어 확산, UHD 방송 전환 등 미디어 환경 변화에 적합한 우수한 방송영상콘텐츠 발굴·지원 및 웹드라마, OTT 콘텐츠 등 신규 장르 지원 확대
- 포맷 파일럿 및 본편 제작지원, 포맷랩 운영 지원, 해외 포맷 쇼케이스 및 글로벌 포맷포럼 개최를 통한 포맷산업 육성으로 새로운 한류콘텐츠 지속 창출

- 국제방송영상 견본시 참가 및 개최지원(BCM, BCWW), 수출용 재제작, 해외 무상배급 지원, 방송콘텐츠 비즈매칭 등을 통해 방송영상콘텐츠의 해외시장별 맞춤형 진출 지원
- 국제방송문화교류지원, 해외방송인 교육 등을 통한 제작경험, 한류 방송 문화 교류 등을 통해 우호적 네트워크 조성 및 잠재시장 진입기반 마련
- 스튜디오큐브(대전), DMS(서울), 빛마루 방송지원센터(일산) 등 첨단 방송영상 제작인프라 구축을 통한 방송콘텐츠 제작 환경 개선
- 글로벌 광고인재 육성, 1인 광고콘텐츠 창작자 양성 등 실무형 우수 광고 인재 육성, 부산국제광고제 지원을 통한 국내 광고산업의 해외 진출 지원을 통한 국내 광고산업의 경쟁력 강화

## □ 원천 콘텐츠로서 출판산업 경쟁력 강화

- 새로운 출판산업 분야의 성장 기반 조성
  - 다양한 전자책(텍스트, 멀티미디어, 장애인 접근성) 제작 지원 및 전자 출판지원센터 운영, 해외 진출을 위한 도서전 참가 등을 통해 전자출판산업 활성화 지원
  - 오디오북 제작 지원 및 오디오북 체험 공간 조성, 출판 분야 기술 개발 지원 등을 통한 출판 신성장 동력 창출
- 출판유통 선진화를 통한 경쟁력 강화
  - 출판물의 유통정보 통합관리를 위한 출판유통 통합시스템 2단계 구축 및 서비스 고도화
  - 지역서점의 정보화 및 경쟁력 강화를 위해 지역서점 보급형 판매관리 시스템(POS) 설치 확대 및 지역서점 포털사이트(서점 ON) 기능 개선
  - 도서정가제 개선 및 표준계약서 정비로 유통질서 확립

- 국내 출판물의 해외시장 진출 확대
  - 서울국제도서전의 국제성, 전문성 강화로 세계 출판교역 역할
  - 신규시장 확대를 위한 B2B 비즈매칭 수출설명회(신남방 중심), 해외도서전 주빈국('20년 모스크바), 서울출판저작권페어 개최
  - 출판수출통합플랫폼 및 해외 코디네이터 운영으로 해외시장 접근성 확대
- 책 읽는 문화 저변 확산 및 출판 수요의 지속적 창출
  - '2020 청소년 책의 해'를 통한 청소년 독서문화 활성화 및 청소년 도서 수요 확대
  - 우수 원고 출간 지원, 세종도서 선정·보급을 통한 우수출판콘텐츠 제작 활성화 및 독서문화 확산
  - 고령층, 소외계층 대상 특화사업 개발 및 전국민 독서가치 인식 제고

### (3) 외부환경 및 갈등요인 분석

#### □ 뉴스미디어 생태계 변화에 따른 언론지원 정책 변화 요구

- 미디어 환경변화와 뉴스소비형태 변화에 대응할 수 있는 디지털 미디어 기반구축 및 지원정책 마련
- 인터넷을 통한 뉴스유통 확대로 인한 부작용 발생으로 언론의 공적 역할과 뉴스 신뢰도가 저하, 저널리즘 신뢰도 제고 및 건강한 인터넷언론 환경 조성 필요

#### □ 스마트 미디어 등장, 종편 채널 도입 등 방송영상콘텐츠 수요 증대

- 스마트 미디어, OTT콘텐츠 등 새로운 방송영상콘텐츠의 수요에 맞는 제작지원을 통해 국내 방송콘텐츠 제작 역량 강화 필요

- 전세계 방송산업의 성장 둔화, 중국의 온라인 진입규제 등 비우호적 수출 외부환경에 대한 대응 진출전략 추진
  - 다양한 독립제작사의 양성과 제작역량을 강화하여 경쟁력 있는 방송영상콘텐츠 제작 환경 마련 필요
- 출판지식산업 성장동력 확충으로 출판산업 위기 극복 대책 마련
- 뉴미디어 환경 변화에 따라 국내 출판시장 정체가 지속되고 있어 출판수요를 지속적으로 창출하고 디지털 독서환경 맞춤형 콘텐츠 발굴을 확대하여 출판 진흥 기반 구축 필요
  - 내수부진 타개 및 지속가능한 출판한류 확산을 위해 권역별 진출 전략을 수립하고 신남방 등 신규시장 개척을 통해 K-Book 브랜드 가치 제고

#### (4) 참고자료

##### □ 관련기관 홈페이지

- 한국언론진흥재단([www.kpf.or.kr](http://www.kpf.or.kr)), 지역신문발전위원회([www.cdn.or.kr](http://www.cdn.or.kr)), 한국잡지협회([www.kmpa.or.kr](http://www.kmpa.or.kr)), 연합뉴스([www.yonhapnews.co.kr](http://www.yonhapnews.co.kr))
- 한국콘텐츠진흥원([www.kocca.kr](http://www.kocca.kr)), 국제방송교류재단([www.arirang.co.kr](http://www.arirang.co.kr))
- 한국간행물윤리위원회([www.kpec.or.kr](http://www.kpec.or.kr)), 한국출판문화산업진흥원([www.kpipa.or.kr](http://www.kpipa.or.kr))
- 대한출판문화협회([www.kpa21.or.kr](http://www.kpa21.or.kr)), 한국출판인회의([www.kopus.org](http://www.kopus.org))

## 기 본 방 향

- ◇ '쉼표 있는 삶'을 국민에게 제공하기 위해 근로자의 휴가를 기본적 권리로 확립하여 국민의 여가문화를 활성화하고 관광 취약계층의 관광향유권 확대
  - 근로자 휴가지원제도 확대, 무장애 관광환경 조성 및 여행정보 제공, 생애주기별(청소년, 청년, 고령) 맞춤형 여행 지원 등 관광복지 실현
- ◇ 관광산업의 질적 경쟁력 강화와 외래 관광시장 다변화를 통한 관광객 유입 확대 및 만족도 제고
  - 지역 관광지까지 연계교통망, 개별관광객을 위한 안내체계 구축 및 맞춤형 관광정보 제공 등 관광 편의성 증대
  - 지역관광산업 육성 정책을 적극 추진하여 수도권에 집중된 외래 관광객을 분산하고 지역균형 발전 도모
  - 3대 전략 시장(일본, 중화권, 동남아)별 한국관광 홍보 마케팅과 정부간 협력을 통한 관광경쟁력 강화
- ◇ 관광 관련 신기술에 대한 개발·지원, 고부가 관광산업 육성 및 민간투자 활성화를 통한 일자리 창출
  - 사물인터넷, 빅데이터, VR·AR, 인공지능기술 등 스마트관광 실현을 위한 연구개발 및 창업 지원
  - 성장단계별 맞춤형 지원을 통해 혁신적 관광벤처기업 육성
  - MICE·의료·크루즈관광 등 고부가 관광산업의 집중 육성
  - '관광산업 육성펀드 조성', '크라우드펀딩 지원' 등을 통한 관광 분야 투자 관심 유발 및 투자 활성화

## (1) 주요내용

## □ 관광서비스 기반 선진화 실현

- 쉼표가 있는 관광여가 사회 실현
- 관광객 수요자 맞춤형 인프라 개선

## □ 인바운드 관광 질적개선 및 지역관광 콘텐츠 확충

- 한국형 관광콘텐츠 육성
- 방한시장 경쟁력 강화

## □ 관광산업 경쟁력 강화

- 관광산업 발전 기반 조성
- 고부가가치 융복합 관광산업 육성
- 지속가능한 관광개발 추진

## (2) 성과지표

&lt; 전략목표 성과지표 &gt;

| 성과지표               | 실적    |       |       |       |       | 목표치<br>'24 | '24년 목표치 산출근거  | 측정산식<br>(또는 측정방법)   | 자료수집 방법<br>(또는 자료출처)      |
|--------------------|-------|-------|-------|-------|-------|------------|--|---|---------------------------|
|                    | '15   | '16   | '17   | '18   | '19   |            |  |   |                           |
| 외래 관광객수<br>(만명)    | 1,323 | 1,724 | 1,334 | 1,535 | 1,750 | 2,700      | 코로나19 극복이후 '21년 역대 최대 외래관광객 1,750만명을 회복하고 매년 16% 성장한 2,700만명을 목표치로 설정<br>*19년 역대 최대 외래관광객 유치시 증가율(14%)보다 높은 성장률(16%)을 적용하여 도전적 의지 반영 | 외교, 군인, 영주, 방문동거, 거주 등 관광객으로 볼 수 없는 외국인 입국자를 제외하고 재외국민 입국자, 선원·승무원을 포함하여 작성 | 법무부 출입국 데이터               |
| 1인 당 국내여행<br>일수(일) | 9.34  | 9.39  | 10.6  | 12.4  | (129) | 15.4       | 과거 5년치 실적 평균(10.9일)을 고려하고, '19년도 실적인 12.9일에 매년 4% 증가한 수치를 산출하여 15.4일을 목표치로 설정  | 국민여행조사의 만 15세 이상 전국민 1인 평균 국내여행 일수 통계 활용(숙박, 당일여행 포함)                       | 국민여행조사 자료 활용<br>(*국가승인통계) |

### < 하위 성과목표 성과지표 >

| 성과목표 성과지표                    | 실적    |        | 목표치   |       |       |
|------------------------------|-------|--------|-------|-------|-------|
|                              | '18   | '19    | '20   | '21   | '22   |
| IV-1. 국내여행 전반적 만족도(점)        | 78.4  | (78.9) | 79.0  | 79.2  | 79.4  |
| IV-2. 주요관광지점 연평균 입장객수 증가율(%) | △4.6  | (2.7)  | 2.0   | 2.2   | 2.5   |
| IV-3. 관광/여행 서비스업 생산지수        | 121.7 | 123.2  | 120.7 | 129.1 | 131.7 |

### (3) 외부환경·갈등요인 분석 및 갈등관리계획

#### □ 국내관광산업의 현실

- 선제적인 비자완화 및 맞춤형 홍보·마케팅으로 '19년도 방한 외래관광객 수 역대 최고치\* 개신하였으나 코로나-19로 인한 전 세계적인 해외여행 수요 감소

\* 방한외래객(만 명) : ('15)1,323→('16)1,724→('17)1,334→('18)1,535→('19)1,750

- 인·아웃바운드 관광시장 불균형('15년→'19년, 방한외국인 관광객 약 32.3% 증가, 내국인 해외여행객 약 48.7% 증가)으로 관광수지 적자 확대

\* 해외여행 국민(만 명) : ('15)1,931 → ('16)2,238 → ('17)2,649 → ('18)2,869 → ('19)2,871

\* 관광수지 적자 규모(억 \$) : ('15)69 → ('16)69 → ('17)147 → ('18)131 → ('19)73

- GDP 내 관광산업 비중\* 및 고용 기여도\*\*가 성장하고 있으나 여전히 세계평균에 비해 낮음(세계관광위원회(WTTC) 발표)

\* (GDP 비중) '17년 2.7%(45.6조원) → '18년 2.7%(48.9조원) → '19년 2.8%(52.3조원)

\*\* (총고용 비중) '17년 3%(80.4만명) → '18년 3%(81.3만명) → '19년 3.1%(83.2만명)

- 관광산업은 취업유발계수는 높으나, 영세성으로 산업환경 변화에 취약하여 일자리 감소 추세(7대 업종 종사자 증가율 '17년 7.8% → '18년 △45%)

\* 관광사업체 1개소당 평균 종사자 수: '16년 9.5명 → '17년 8.5명 → '18년 8.0명

- 관광경쟁력은 상승하고 있으나 인접 경쟁국(중·일) 대비 여전히 낮은 수준

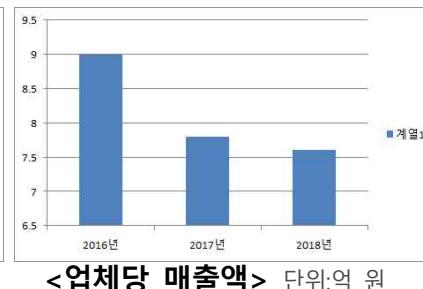
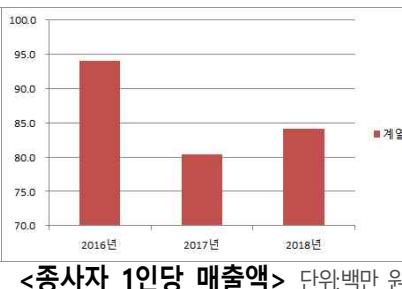
\* '17년 관광경쟁력(WEF): 한 19위('15년 29위), 중 15위('15년 17위), 일 4위('15년 9위)

## □ 주요 원인 진단

- (주력시장 위기 지속) 중국단체관광객 감소('16년 47.0%→'19년 약 11.5%), 한일관계 악화로 감소세 전환('19.10월~/△14.4%), 코로나-19 확산으로 인한 방한 관광객 대폭 감소\*
  - \* '20 방한외래객(만 명, 잠정) : 127(1월, 15.2%↑)→69(2월, 43.7%↓)→7(3.1~23, 96.2%↓)
- (해외여행 선호) 국민여가시간 증가, 삶의 질 중시 분위기 확산 등 국민 여행수요는 증가 추세이나 국내여행으로 이어지지 못하는 상황
  - 해외여행 비용감소(저비용항공(LCC), 에어비앤비, 환율 등) 및 색다른 체험과 경험을 중시하는 최근 여행트렌드 대응 부족

⇒ 국민여행 지원, 방한외래객 유치를 통한 **국내·외 관광수요 확대**

- (관광사업체의 영세성) 관광산업 규모는 지속 성장하였으나 대부분 영세\*하여 위기에 취약하고 환경변화에 적극적인 대응력 부족
  - \* 매출액 10억 미만 85.9%, 종사자 10명 미만 84.7%('18 관광사업체 기초조사)
  - \* '17년 매출액 25.7조원→'18년 25.4조원, 일자리 '17년 28만명→'18년 26.7만명으로 감소, 사업체 평균 존속기간 8.1년(10년 미만 사업체 67.8%)
  - 정부 고용정책 변화와 온라인여행중개사(OTA) 영향력 상승 등 외적요인에 따라 관광사업체 매출액 및 종사자 수 감소 등 위기 발생
    - \* 인건비 비중이 높은 호텔업(-9.1%), 휴양콘도미니엄업(-11.6%), 종합유원시설업 (-4.8%) 등 '17년 대비 '18년 매출액 감소 큼('18 관광사업체 기초조사)
    - \* 숙박예약매체 : OTA 69.5%, 숙박업체 직접 14.1%, 여행사 7.1%(컨슈머인사이트, '18년조사)



⇒ 융복합 환경에 대응한 관광기업 육성 등 **관광산업 혁신생태계 구축 필요**

○ (지역관광 편중현상) 서울, 제주 외 국내 주요 도시의 국제적 인지도 및 접근성 부족으로 수도권 - 지역간 관광불균형 지속

- 지역균형발전 정책 추진 중이나, 여전히 수도권 위주의 관광사업 기반조성에 따라 지역 내 관광인력 부족 등 기본 수용태세 미흡
  - \* 외래객 지역 방문율(서울, 경기, 인천 제외/중복응답) 49.6%'18 외래관광객 실태조사)
  - \* 수도권 관광사업체 비중 : '18년 48.9% → '19.9월 49.1%(관광협회 조사결과)
- 지방재정 이양('20년~, 2600억원 규모) 등 지역 자율성이 강화되고 있으나, 지자체장의 관심에 따른 신규 인프라 건설 위주\* 한계
  - \* 지자체의 광역관광개발 요청 다수(전라새천년권, 남부권, 충청도시권 등), 균특회계 이양에도 불구하고, 국회를 통한 인프라 사업예산 관광기금으로 반영

⇒ 지역거점 집중 육성 및 지자체 역량 강화를 통해 관광객 지역 분산, 내수활성화 등 관광 파급효과 확대

○ (국민 국내관광 시장 성장 한계) 관광에 대한 국민들의 요구는 지속 증가\*하였으나 여가시간 및 경제적 여유 부족\*\*으로 국민여행 활성화에 한계

\* 하고 싶은 여가활동(통계청) : 1위 관광활동('15년 59.4% → '17년 71.5%)

\*\* 여가시간 불만족 이유('17년, 통계청) : 경제적 부담(54.2%), 시간부족(24.4%)

여행하지 않은 이유('17년, 문체부) : '여가시간 부족(39.9%), 경제적 여유 부족(22.5%)

- 반복되는 성수기 관광지 '바가지요금', '매력있는 관광지 부족', '숙박환경 미흡' 등으로 국민 국내관광 만족도 저하
- 국민들의 높아진 눈높이에 부합하는 국내관광 서비스 품질 개선

\* 국내여행 개선 필요사항('19 국민해외여행 동향분석, 문광연) : 1위 바가지 요금(50.3%), 2위 매력적인 관광지 개발(26.6%), 3위 숙박환경 개선(7.3%, 특히 30대 10.1%)

⇒ 관광 제약요인을 지속 완화하여 국민의 관광 기회 확대, 국내관광 전반적인 서비스 향상을 통한 국내관광에 대한 신뢰성 확보 필요

### (1) 주요 내용

#### □ 국내여행 활성화 여건 마련

- 휴가 문화 개선 및 국내 관광 활성화를 위한 여행주간 실시로 국민행복과 내수경제 활성화
- 기업·근로자가 공동으로 여행자금 적립 시 정부가 추가 지원하는 근로자 휴가지원 사업을 통해 기업의 휴가문화 개선 및 국내여행 수요 창출

#### □ 관광취약계층의 관광 여건 개선 및 관광 복지 실현

- ‘교과와 연계한 체험학습 여행코스’, ‘진로체험 연계 프로그램’ 개발 등을 통해 학생·학부모가 주말·단기방학을 이용하여 여행 할 수 있는 유인 구조 확립
- 장애인, 고령자, 영·유아 동반가족 등 모든 관광객이 제약 없이 이용할 수 있는 열린관광지 조성 확대 및 무장애 관광정보 제공

#### □ 관광객 수요자 맞춤형 인프라 개선

- 개별여행 중심으로 관광추세가 변하는 것에 맞춰 개별관광객에게 관광안내 중심의 다양한 여행 서비스가 제공될 수 있도록 관광안내업을 신설하고, 수요에 맞는 관광통역안내사 양성 및 자격자 역량 강화
- 개별관광객이 여행 전 과정에서 불편없이 여행할 수 있도록 수요자 맞춤형 관광안내 체계 개선
- 지역 교통거점에서 관광지까지 단절 없는 이동체계 구축 및 ICT 기술을 접목한 쇼핑관광 서비스로 방한관광 편의와 만족도 제고
- 관광서비스 품질제고를 위한 한국관광 품질인증제 운영
- 지역관광 활성화를 위한 관광특구 운영 및 문화관광해설사 육성지원

## (2) 세부 추진계획

### □ 여행 수요 창출을 위한 대국민 캠페인 추진

- (휴가문화 개선) 휴가문화개선 캠페인(유휴) 인지도 확산 및 여행 주간, 휴가철 연계 온·오프라인 이벤트 추진
  - \* 유관부처(인사혁신처, 고용노동부 등), 경제단체, 기업에 대한 협조 요청 및 협업을 통한 민·관의 휴가문화 개선 노력 확대
- (여행주간) 비수기로 추진시기를 조정하여 국내관광 수요 창출에 기여

### □ 생애주기별 관광 활성화 지원

- (청소년) 취약계층 청소년 체험여행 지원 대상·규모 확대, 정규 과정에 없는 여행준비·정보탐색 등 여행교육 프로그램 추가지원
- (청년) 대학생, 취업준비생 대상 관광역량 교육, 실전여행을 통해 관광지 수용태세 점검, 개선 콘텐츠 제안, 홍보영상 제작 등 지원 확대
- (청·중장년) 근로자 휴가지원(8만 명, 중소기업('20년)) 대상에 비영리기관 (사회복지시설 등), 소상공인, 비수도권 소재 중소기업 참여 확대
- (노년) 고령자 특성에 맞는 여행교육 프로그램 운영 및 여행 역량 강화와 고령자가 주도적으로 국내여행을 실시하도록 지원 확대

### □ ICT 기술을 활용한 스마트 관광 기반 구축

- (스마트 관광도시) 관광과 첨단정보통신기술의 융·복합을 통해 관광주기(전·중·후) 전 과정에 걸쳐 관광객에게 차별화된 경험을 제공하는 스마트 관광도시 시범 조성
- (R&D) ‘음성인식 기술을 활용한 여행안내 콘텐츠 및 서비스 개발’, ‘공간정보기반의 실감형 관광콘텐츠 융복합 기술개발’ 등 관광정책과 관련성이 높은 융복합 R&D 과제 지원

## □ 외래관광객 수요에 대응하는 관광 편의성 제고

- 수요자 맞춤형 스마트 관광안내서비스\* 제공, 읽기 쉬운(legible) 관광안내체계 구축\*\* 등 외국어 안내체계 개선
  - \* 1330 문자·채팅서비스 구축, DB구축을 통한 스마트 안내서비스(AI) 기반 마련, 스마트 관광안내시스템(Kiosk) 콘텐츠 지속 개선 및 확대 운영(20개→30개)
  - \*\* 쉽게 이해할 수 있는 표준화된 관광안내판 설치, 안내판만으로 쉽게 이동가능한 시스템 구축
- 지역관문(공항, 역 등)에서 관광지까지 단절 없는 교통체계 구축 및 편의서비스 강화로 외국인 관광객 이동편의 개선
  - \* 관광지 연계 교통수단 및 순환노선 확충, 다국어 안내 및 연계 정보 제공, 교통 이용 관광편의 제공
- ICT를 활용한 스마트 쇼핑환경 구축 및 즉시환급 사후면세점 확충으로 외국인 관광객 쇼핑편의 증진
- 모바일 디바이스 기반 매체 영향력 강화에 따른 Vistkorea SNS 채널확충 및 언어 확대로 한국관광이미지 제고 및 정보제공
- 한국관광 품질인증제 업종 확대 및 인증업소 유인책(사후관리 지원 및 홍보마케팅 강화 등) 마련을 통한 품질인증제 내실화

## □ 국민의 안전한 해외여행을 위한 정책지원

- 기획여행 안전계획 수립 의무화, 국외여행인솔자 정기적 안전교육 실시
- 외교부 연계, 지진·테러 등 현지 안전정부 제공, 여행사 등을 위한 안전관리 가이드북 보급 등

## □ 소수언어 부문 관광통역 안내사 확대

- 해당 외국어 시험 기준 완화
- 동남아, 아랍권 등 다변화된 관광객 증가에 따라 소수언어권 관광통역안내사 인력 양성 지원

### (3) 외부환경 및 갈등요인 분석

#### □ 경직적 직장문화로 인해 휴가 활성화를 가로막는 심리적 장벽 존재

- 근로자 연차휴가 사용을 촉진하고, 휴가와 국내여행을 연계하는 온·오프라인 이벤트·프로모션 추진
- 유관부처(인사혁신처, 고용노동부 등), 경제단체, 기업에 대한 협조 요청 및 협업을 통한 민·관의 휴가문화 개선 노력 확대

### (4) 참고자료

#### □ 관련 홈페이지

- 관광정보사이트([korean.visitkorea.or.kr](http://korean.visitkorea.or.kr)) : 한국관광 관련 정보제공
- 무장애관광정보사이트([korean.visitkorea.or.kr](http://korean.visitkorea.or.kr)) : 무장애 여행 코너에 관광정보, 여행코스, 유용한 정보 수록
- 관광지식정보시스템([www.tour.go.kr](http://www.tour.go.kr)) : 관광사업체기초통계조사 국민여행실태조사 등 관광통계 및 관광동향 정보 제공
- 한국문화관광연구원([www.kcti.re.kr](http://www.kcti.re.kr)) : 관광정책 연구 및 관광동향 소개, 관광아카데미 운영
- 근로자 휴가지원사업([vacation.visitkorea.or.kr](http://vacation.visitkorea.or.kr)) : 근로자 휴가지원 사업 소개, 참여 신청 및 적립금 사용안내 등 정보 제공

#### □ 참고 통계

- 국민여행조사(문화관광연구원)

## 성과목표 IV-2

인바운드 관광 질적개선 및 지역관광 콘텐츠를 확충한다.

### (1) 주요 내용

#### 세계적인 경쟁력을 갖춘 관광콘텐츠 육성 및 체험형 관광자원 모델 지속 확충

- 한국에서만 볼 수 있는 고유의 관광자원을 적극 발굴하여, 세계인이 공감하고 즐길 수 있는 차세대 한류 콘텐츠로 육성
- 지역별 특색이 있는 관광권역을 선정, 관광객 동선에 따른 관광 환경 진단·관광요소별 질적 수준 종합 개선을 통한 국내외 관광 수요 다변화 및 지역관광 서비스 선진화 도모
- 지역 고유의 역사, 문화, 생태 및 산업관광 자원을 융합하여 매력적인 관광프로그램을 개발, 다양한 관광수요 충족 필요
- 문화관광축제가 자생력을 갖추고, 지속가능한 축제로 발전할 수 있도록 성장 단계별 지원체계 구축

#### 방한시장 경쟁력 강화

- 성장 전망 등에 따른 상위 20개국 및 그룹 분류, 중국·일본 등을 대체 가능한 도약시장과 신흥시장 유치에 역점을 두고 균형 성장 도모

| 시장그룹   | 내용  | 주요 국가 예시     |
|--------|---|--------------|
| 주력시장   | 코로나19 안정화 이후, 한중일 관광장관회의 등 정부협의체를 활용한 민간·지방간 관광교류 확대를 통해 침체된 방한시장 조기회복 추진 | 중국·일본        |
| 도약시장   | 중화권 및 신남방 집중 공략, 방한시장 다변화 가속  | 대만·태국·베트남 등  |
| 고부가시장  | 고급(Luxury)·고령층(Senior) 등 주류 시장 본격 공략                                      | 미국·러시아 등     |
| 신흥잠재시장 | 대규모 국제행사(두바이엑스포 등) 활용 방한 관광 인지도 제고 및 신한류를 활용한 외국인 관광객 유치 확대 추진            | 캐나다·영국·프랑스 등 |

- 방한 외래관광객 방문지역을 전국으로 분산, 궁정적 파급 효과 지역적 확대
- 양자 및 다자(국제기구)와 전략적 협력을 통한 관광외교 역량 강화 및 선진 관광한국의 위상 제고

#### □ 전략적 해외홍보 관광마케팅 실현

- 중·일 시장 젊은층 대상 개별맞춤형 상품개발 및 온라인 홍보 강화 등 지원정책 전환·확대 추진
- 아중동 등 전략시장 국가별 맞춤형 상품 개발과 집중적 홍보 마케팅으로 시장 다변화 추진

#### (2) 세부 추진계획

##### □ 오직 한국에서만 만나는 관광 콘텐츠 개발

- (평화관광) 'DMZ 평화의 길' 개방·운영, 비무장지대 가상현실체험관 설치·운영, 평화를 상징하는 상설공연 개최 등으로 DMZ지역을 세계적인 평화 관광지로 육성
- (템플스테이) 외국인 전문사찰 지정 확대, 외래객 유치 프로그램 다각화·고품격화, 운영 시스템 개선 등을 통해 대표적 전통 콘텐츠로 육성
- (전통문화) 외국 관광객에 대한 관광 만족도 향상과 관광 수요 창출에 기여하는 전통문화 콘텐츠의 고품격화 추진

##### □ 지역 특화 체험형 관광콘텐츠 육성

- (생태관광) 습지, 철새도래지, 화석·동굴 등 우리 고유의 생태자원을 활용한 체험 프로그램 관광자원화

- (레저스포츠관광) 지역별 레저스포츠 거점 육성을 위한 체험 관광프로그램 개발 및 관련 인프라 개선 등 지원
- (지역명사) 지역의 명사와 관광 명소를 연계한 관광콘텐츠 육성 및 관광상품화 지원
- (생활관광) 지역의 일상적인 장소와 지역주민의 이야기를 결합해 현지인다움과 지역다움을 체험하는 생활관광 콘텐츠 개발
- (산업관광) 기업체, 산업단지 및 지역특화산업 등을 활용해 지역의 산업과 문화를 배우는 체험형 산업관광 콘텐츠 개발
- (시티투어) 지역의 특색 있는 문화(역사, 인물), 예술(음악, 연극) 자원과 관광자원을 융합하여 시티투어버스의 문화관광 콘텐츠화

#### □ 개별관광객 맞춤형 관광코스 개발 및 온라인 플랫폼 운영

- 일정별 관광코스 개발 및 세부정보 제공, 홍보 및 사전 모니터링 실시
- 개별관광객에게 구체적인 여행정보 및 옵션관광상품 구매 편의를 제공하는 전용 온라인 플랫폼 구축·운영, 개별관광객 유치 프로모션 시 활용

#### □ 글로컬 관광상품 육성

- 외래관광객 유치 잠재력이 높은 지역을 글로컬 관광상품으로 선정 (9개 지역), 관광 코스화하여 해외 홍보·마케팅 지원

#### □ 관광-항공 연계 외래관광객 유치 기반 조성

- (정책협력 강화) 정부(문체부·국토부), 공사(관광공사·공항공사) 중심 '관광-항공 정책협력 협의회' 구축·운영을 통한 관광-항공 공동 관광상품 개발(지방공항 노선 확충 연계), 관광-항공분야 위기관리 (공동대응방안 마련 등), 외래객 편의 제고방안 논의 등

- (지방공항 연계 지방관광 활성화) 5개 지방국제공항 중심 광역 지자체별 '지역 관광·항공 상생 협의체' 구축 및 관광·항공 관련 공공·업계 참여를 통한 항공 기반 외래관광객 유치 사업\* 추진
- \* 지방공항 입국 환대기간(대구·무안공항), 지방공항 환승투어 프로그램(김해공항), 항공사 활용 지방관광 홍보(대구·양양공항), 지방공항 관광 명소화(청주공항), 지방공항 해외홍보마케팅(무안·양양·청주공항)

### (3) 외부환경 및 갈등요인 분석

- 국내관광의 성장, 외국인 관광객의 지역 분산 등을 위한 지역 관광 전략 마련 및 국가·지역 경제의 실질적 성장을 견인할 수 있는 지역관광 수준 향상 모델 개발 필요
  - '대한민국 테마여행 10선' 10대 권역의 집중 육성과 관광객 동선에 따른 관광요소별 종합개선을 통해 지역관광 활성화 및 질적 수준 제고 도모
- 방한시장 경쟁력 강화를 위한 개별관광객(FIT) 유치 전략 수립
  - 단체관광에서 개별관광(FIT)으로 변화하고 있는 세계 여행추세에 대비한 개별관광객 특화 상품 및 마케팅 필요
  - FIT 트래블 마트 개최를 통해 관련 업계(온라인 플랫폼, 온라인 여행사, 지방 체험관광상품 개발사 등) 동반성장 기반 조성
- 외래관광객 유치 관련 다양한 위기상황에 대한 적시 대응
  - 인바운드 시장은 양적으로 성장하였으나, 중국 의존도 편중현상으로 인해 위기에 취약한 시장구조 형성 우려

- 방한시장을 다변화하여 중국 외 지역 외래객의 비중을 높이고, 한중 정부간 협의체 구축 및 정치적 영향에 덜 민감한 개별 관광객 유치 확대 등을 통하여 중국시장 예측가능성 및 안정성 제고
- 코로나19 확산 및 입국제한 조치에 따른 전 세계적 여행심리 위축에 대비하기 위해, 코로나19 현황을 3단계(확산단계→소강단계→소멸단계)로 나누고, 이에 따른 사전준비를 통하여 방한시장 재도약 도모 추진

#### (4) 참고자료

##### 관련 홈페이지

- 관광지식정보시스템([www.tour.go.kr](http://www.tour.go.kr)) : 국민여행실태조사, 주요 관광지 입장객수 등 관광통계 및 관광동향 정보 제공
- 한국문화관광연구원([www.kcti.re.kr](http://www.kcti.re.kr)) : 관광정책 연구 및 관광 동향 소개, 관광아카데미 운영

### (1) 주요 내용

#### □ 관광산업 일자리 창출을 위한 관광사업체 발전기반 조성

- 혁신적인 관광벤처기업 발굴·육성 및 관광 전문 인력 양성, 지역 관광기업 및 일자리 지원체계 구축 등 관광산업 일자리 창출 및 발전기반 조성을 위한 정책사업 추진
- 지역 관광산업 성장 및 자생력 강화를 위한 관광두레 육성 및 지원규모 확대, 관광사업체 판로개척 다변화를 통한 관광기업 성장 지원
- 산업성장에 걸림돌이 되는 규제 개선과 안전·위생 관련 정책 강화 등의 정책추진을 통해 내실화된 관광산업 발전 도모

#### □ 고부가가치 융복합 관광산업 육성

- 고부가가치 관광산업 육성을 통한 외래관광객 유치 확대와 관광 수입 증대 등 관광산업의 고수익화 유도
- MICE·의료·공연·한류·산업·레저 등 고부가 융·복합 관광산업을 집중 육성하여 관광산업의 국제경쟁력 및 경제적 파급효과 제고
- 크루즈 관광산업의 전략적 육성을 통한 크루즈 강국으로의 도약 및 크루즈 관광객 편의 증진을 통한 해외 크루즈관광객 유치 증대

#### □ 권역별 관광개발로 지역경제 활성화 견인

- 지역별 특화된 관광개발 사업을 통해 지역 관광거점 집중 육성으로 지역 균형발전과 지역경제 활성화에 기여
- 지역의 역사·문화·생태자원을 권역별로 연계·개발 추진, 경쟁력 있는 관광자원 확충
- 경쟁력 있는 관광자원 확충 및 민간투자 활성화 지원

## (2) 세부 추진계획

### □ 관광산업경쟁력 강화를 위한 관광벤처 등 관광기업 육성

- 혁신적 아이디어를 바탕으로 한 관광벤처사업 발굴 규모 확대 및 성장단계별\* 맞춤형 지원 강화
  - \* 예비관광벤처(예비창업자), 초기관광벤처(창업 3년 미만), 성장관광벤처(창업 3년 이상), 재도전기업(재창업 기업)
- 안정적 창업 및 협업환경 조성을 위한 관광기업지원센터 운영, 기업 간 네트워크 활성화 등 지원
- 관광중소기업 대상 투자유치, 혁신경영, 해외진출, 기술융합 등 맞춤형 성장 지원을 통한 관광 선도기업 육성

### □ 지역관광 전문인력 양성 및 지역 관광기업 성장 기반 구축

- 지역 주민공동체가 주도하는 ‘관광두레’사업을 확대하여 ‘22년 까지 총 1,125개 주민사업체 육성 및 지역민 주도의 자생적인 관광생태계 조성
  - \* ‘20년 신규지역 14개 지역 선정 및 총 190개의 주민사업체 발굴 예정
- 지역관광기업지원센터 구축\* 및 산학연관 협력 지역관광 혁신 프로젝트 지원 등을 통한 지역 관광산업 경쟁력 강화
  - \* ’19년 1개소 구축(부산) → ’20년 3개소 신규 구축(경남, 대전 · 세종, 인천) → ’23년까지 서울 · 제주를 제외한 전국 광역지자체별 센터 개소 목표

### □ 다양한 관광콘텐츠 및 여행상품에 대한 민간투자 활성화

- 중소기업 대상 ‘증권형 · 리워드형 크라우드펀딩 지원’ 등을 통해 민간 투자자에게 관광 분야 투자 관심 유발 및 투자 활성화 지원

□ 규제혁신을 통한 관광숙박시장 활성화 및 신 유형의 숙박업 육성

- (관광숙박업 체계 개편) 호텔업 종류 개편 및 객실수·부대시설 등 등록기준 규제 재정비를 통해 숙박 시장 활성화
- (신유형의 숙박업 도입) 현행법상 불가능한 도심지역 내국인 대상 공유숙박 제공 허용으로 新유형의 숙박산업 활성화
- (전통한옥체험 활성화) 전통문화 체험 프로그램\* 운영 및 시설 개보수 지원 등을 통해 전통한옥을 한국 고유의 체험형 숙박시설로 육성

\* 전통음식 만들기, 전통복식 및 예절 체험, 전통놀이, 국악 공연 등

□ 고부가 융·복합 관광산업을 집중 육성하여 관광산업의 국제 경쟁력 및 경제적 파급효과 제고

- (MICE) 해외 시장 다변화 등 MICE 행사 유치 확대, 국제회의 복합지구 등 지역 거점 중심의 MICE산업 경쟁력 강화
- (의료·웰니스) 의료관광 해외 홍보·마케팅, 상품개발을 통한 의료관광 시장 확대, 치유관광으로서 웰니스 관광 전략적 육성
- (크루즈) 항만·관광·출입국 인프라 개선 및 경쟁력 있는 지역 특화 크루즈 관광 상품 개발 강화
- (공연) 외국어 인프라 확충으로 뮤지컬 등 공연관광 영역 확대, 공연관광 거점 조성 및 온라인 해외 홍보 강화
- (한류) 한류 콘텐츠(K-POP, 드라마 등)를 관광 상품화하여 한류의 경제적 효과 극대화 및 방한 관광객 유치 확대

## □ 지역관광 거점 조성 및 권역별 관광개발로 지역경제 활성화 견인

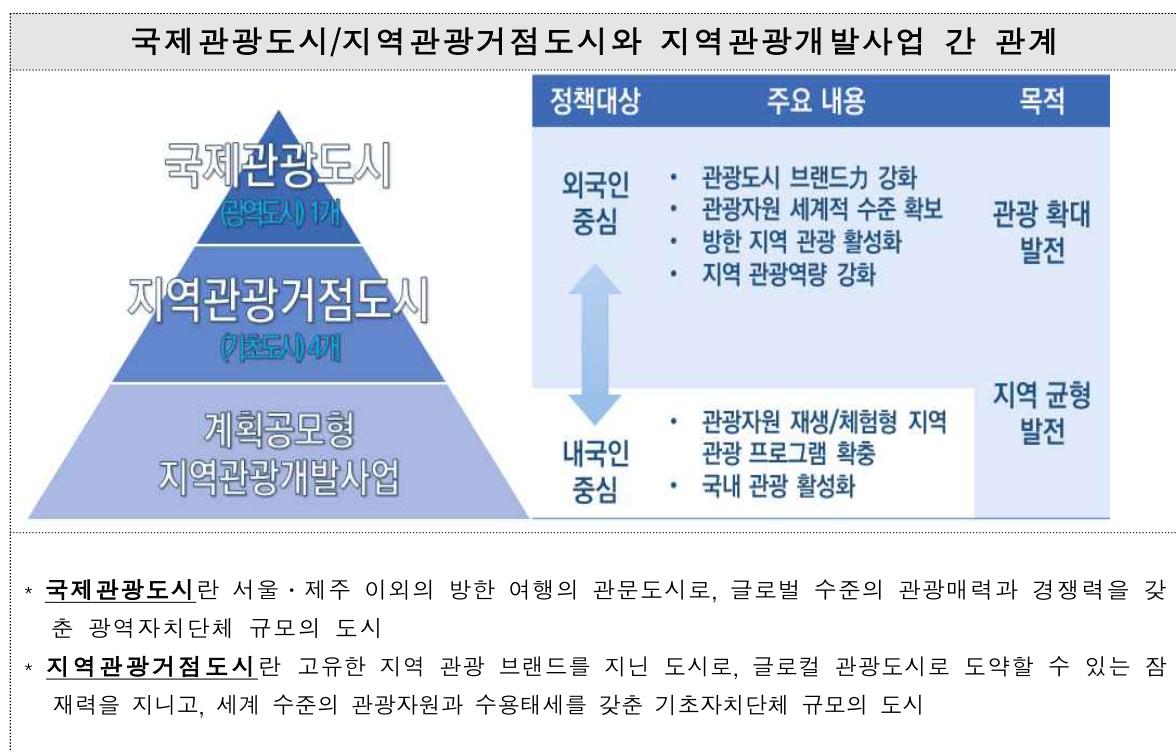
### ○ 지역 특성을 살리는 지역관광 거점도시 육성

- (관광거점도시) ‘국가관광전략회의(19.4.2.)’에서 발표된 대한민국 관광혁신전략, 방한 외래관광객 확대 위해 ‘관광거점도시(국제관광도시 1곳, 지역관광거점도시 4곳)’ 육성

< 관광거점도시 정책 비전과 목표 >

|          |  |
|----------|--|
| 비전       | 세계적 관광거점도시 육성으로 방한 관광객의 지방 확산 실현   |
| 3대<br>목표 | <ul style="list-style-type: none"><li>① 방한 관광객의 지방방문 패러다임을 여는 ‘대표도시’ 육성</li><li>② 외국인 관광객이 가고 싶은 ‘모델 도시’ 육성</li><li>③ 지역의 창의적 대응 역량 강화를 위한 ‘지역주도형’ 정책 지원</li></ul> |

- (체류형 여행지) 최신 트렌드에 맞는 여행지 재활성화를 위한 ‘계획공모형 지역관광개발’ 사업대상지선정 및 컨설팅단 구성, 지역별 기본계획 수립 지원



## ○ 권역별 관광개발로 지역경제 활성화 견인

- (체계적 권역 개발) 지역의 역사·문화·생태자원을 5개 권역별로 연계·개발 추진, 경쟁력 있는 관광자원 확충 ('20년 1,699억 원)

| 사업명         | 권역        | 사업 기간   | 총사업비 (국비)                  | 기지원액 (국비) | '20 예산 (사업수)     |
|-------------|-----------|---------|----------------------------|-----------|------------------|
| 3대 문화권      | 대구경북      | '10-'21 | 2조 1,086억 원<br>(1조 2,340억) | 10,358억 원 | 1,031억 원<br>(8개) |
| 중부 내륙권      | 강원충북 경북   | '13-'22 | 2,670억 원<br>(1,199억)       | 671억 원    | 58억 원<br>(11개)   |
| 한반도 생태 평화벨트 | 인천경기 강원   | '13-'22 | 2,391억 원<br>(1,056억)       | 579억 원    | 92억 원<br>(10개)   |
| 서부 내륙권      | 세종충남 전북   | '17-'26 | 6,167억 원<br>(2,626억)       | 270억 원    | 199억 원<br>(21개)  |
| 충청유교 문화권    | 대전세종 충북충남 | '19-'28 | 7,947억 원<br>(3,547억)       | 28억 원     | 120억 원<br>(17개)  |

### (3) 외부환경 및 갈등요인 분석

#### □ 고부가가치 관광산업 육성 및 관광콘텐츠 다변화 추진

- 외래관광객의 지출규모 확대를 위한 고부가 관광상품 개발과 신규 방한수요 창출 및 재방문율 제고를 위한 노력 필요
- 1인당 지출액이 높은 의료·웰니스관광 및 MICE 산업 등 신규 시장 개척 등을 통해 고부가 관광산업을 집중 육성하고, 한류 관광·음식관광·공연관광·스포츠관광 등 다양한 관광콘텐츠를 개발하여 외래관광객 체재기간 증대 및 재방문율 제고

#### □ 국가·지역 경제의 실질적 성장을 견인할 수 있는 지역관광 수준 향상의 개발사업 필요

- 세계적 수준의 국제관광도시 육성 등 지역관광 거점 조성, 체계적 권역 개발사업 등을 통한 지역경제발전 전기 마련 및 맞춤형 컨설팅과 추진 단계에 맞는 대안·개선방안 제시

## □ 선택과 집중에 따른 예산지원으로 관광개발사업 효율화 도모

- 사업성과, 예산실집행 실적 점검결과, 지자체 추진 의지 등을 종합적으로 검토하여 지역 관광개발 사업에 대한 선택과 집중 지원으로 예산지원 효율화 도모

## (4) 참고자료

### □ 관련 홈페이지

- 관광지식정보시스템([www.tour.go.kr](http://www.tour.go.kr)) : 관광사업체기초통계조사 국민여행실태조사 등 관광통계 및 관광동향 정보 제공
- 한국문화관광연구원([www.kcti.re.kr](http://www.kcti.re.kr)) : 관광정책 연구 및 관광 동향 소개, 관광아카데미 운영
- 관광벤처사업([www.tourventure.or.kr](http://www.tourventure.or.kr)) : 관광벤처사업 공모전 신청 및 관련 정보제공
- 국가관광자원개발사업 통합정보시스템([tdss.kr](http://tdss.kr)) : 관광자원개발 사업정보 제공 및 관광자원개발 평가지원

### □ 참고통계

- 관광사업체 기초통계조사(문화관광연구원)

## 기 본 방 향

- ◇ 삶의 질 및 건강에 대한 관심 증대, 여가 시간의 확대 등에 따라 국민 누구나 손쉽게 체육을 즐길 수 있는 스포츠 향유 환경 조성 실현
  - 생애주기별 맞춤형 지원으로 생활체육 참여율 제고
  - 전 연령대가 쉽고 안전하게 스포츠에 참여할 수 있는 여건 조성
  - 소외계층 및 학생 대상 스포츠 참여 기회 지속 확대
- ◇ 지속적인 경기력 향상과 공정성 제고, 국제대회 개최 지원을 통한 스포츠 강국으로서의 위상 강화
  - 체계적인 선수훈련 및 지원시스템 구축을 통한 지속적인 경기력 향상 지원
  - 도핑방지활동, 윤리교육 강화, 체육계 비정상화의 정상화를 통한 스포츠 공정성 제고
  - 국내유치 국제스포츠대회의 성공적 개최 및 전략적 국제체육교류 확대 지원
- ◇ 4차 산업혁명 선도를 위한 스포츠산업 경쟁력 제고 및 신규 일자리 창출
  - 가능성 있는 유망 스포츠산업 투자 촉진 및 창업 지원
  - 스포츠기업 확인제 도입·연계를 통한 스포츠 선도기업 육성, 대한민국 대표 스포츠기업으로 성장 지원
  - 서비스 중심의 스포츠 R&D를 통해 스포츠신시장 창출 및 신규 일자리 발굴
- ◇ 장애인 생활체육과 전문체육의 참여 여건 개선과 경쟁력 강화
  - 장애인 체육시설 신규 건립 지원, 체육시설의 편의성 제고 등 장애인 체육 인프라 구축 확대
  - 장애인 체육 지도자 양성 및 배치, 장애인 체육 프로그램 운영 지원
  - 장애인 국가대표선수의 경기력 향상 지원

**(1) 주요내용**

- 누구나, 언제 어디서나 원하는 스포츠에 참여할 수 있는 여건 조성으로 건강한 100세 시대 구현
  - 생애주기별 맞춤형 지원으로 생활체육 참여율 제고
  - 누구나 집 근처에서 쉽게 스포츠에 참여할 수 있는 여건 조성
  - 소외계층 및 학생 대상 스포츠 참여기회 지속 확대
- 스포츠산업의 신성장동력화를 통한 국제경쟁력 강화
  - 유망 스포츠산업 투자 촉진 및 스포츠 사회적기업 육성 등 일자리 지원
  - '스포츠산업지원센터 구축', '스포츠 선도기업 육성\*' 등 기술 개발 및 신시장 개척
    - \* 스포츠 중소기업(매출 80억원 이상) 해외진출 집중 지원(최대 2.8억원 · 3년까지)
  - 4차 산업혁명 핵심기술을 스포츠분야에 도입, 데이터 분석 시장 · VR 스포츠 시장 등 새로운 유형의 시장 확대
- 스포츠 경기력 향상 지원 및 공정성 제고, 국제스포츠 역량 강화로 대한민국 스포츠의 글로벌 위상 강화
  - 체계적인 선수훈련 및 지원시스템 구축, 국가대표 선수들의 경기력 향상을 위한 최적의 훈련환경 제공
  - 스포츠의 기본정신인 공정성 제고, 관행적인 체육계 비리·부정 행위 근절
  - 개도국스포츠발전지원 등 국제체육분야 교류활동 강화로 국제 협력관계 유지 및 한국인 국제기구임원 진출 확대기반 마련

- 국제표준에 근거한 체계적인 도핑검사 및 생활체육분야까지 확대한 도핑 방지 사전 교육·홍보를 통해 공정한 스포츠 경쟁 기반 마련, 선수 건강보호
- 체육 분야 남북간 및 국제교류·협력 강화
- 태권도 수련층 확장 및 태권도원 활성화

장애인 체육 지원 활성화를 통한 장애인의 행복 증진

- 장애인이 언제 어디서나 스포츠를 즐길 수 있는 환경 조성 지원
- 장애인 체육 분야 국제 경기력 향상 지원

## (2) 성과지표

< 전략목표 성과지표 >

| 성과지표        | 실적  |     |      |      |      |      | '24년 목표치 산출근거  | 측정산식<br>(또는 측정방법)  | 자료수집 방법<br>(또는 자료출처)   |
|-------------|-----|-----|------|------|------|------|--|--|--|
|             | '15 | '16 | '17  | '18  | '19  | '24  |  |  |  |
| 생활체육 참여율(%) |     |     | 59.2 | 62.2 | 66.6 | 70.0 | 국정과제(72) 상 반영된 목표치 설정, 참여율 변동추이를 반영하여 '20년도에는 1.4%p 상승한 68.0%로 목표치 설정하였고, 이후 매년 0.5%p씩 상승한 70.0%로 목표치 설정 | 주 1회 이상(1회 30분 이상) 규칙적인 체육활동 참여자 비율 측정<br>o 규칙적인 참여자 수 / 설문응답자*100 | 국민생활체육참여 실태조사 실시<br>o 인원수 : 9,000명<br>o 방법 : 대면조사<br>o 주관 : 전문리서치 업체 |

< 하위 성과목표 성과지표 >

| 성과목표 성과지표                      | 실적    |       |              |              |              | 목표치 |
|--------------------------------|-------|-------|--------------|--------------|--------------|-----|
|                                | '18   | '19   | '20          | '21          | '22          |     |
| V-1. 규칙적 체육활동 참여율(%)           | 62.2  | 66.6  | 68.0         | 68.5         | 69.0         |     |
| V-2. 주요 국제대회 메달 획득률(%)         | 11.83 | 12.56 | 12.78        | 13.55        | 14.36        |     |
| V-3. 스포츠산업 시장 규모(매출액 : 조 원)    | 74.7  | 78.0  | 80.3         | 82.7         | 85.2         |     |
| V-4. 장애인 생활체육 참여율(%)           | 23.8  | 24.9  | 26.8         | 28.4         | 30           |     |
| V-5. 유산프로그램 참가자 수 및 만족도(천명, 점) | -     | -     | 20천명<br>/88점 | 21천명<br>/90점 | 22천명<br>/92점 |     |

### (3) 외부환경·갈등요인 분석 및 갈등관리계획

- 사회 갈등 심화에 따른 공동체 가치의 회복 필요성 증대
  - 소득 양극화, 청년일자리 문제 등 사회 전반에 걸친 다양한 갈등에 대응할 수 있는 공동체 가치의 회복 필요성 증대
  - 체육활동 참여 활성화를 통하여 공정·협동·도전의 스포츠 가치를 확산시킴으로써 사회 자본 증진
- 스포츠 복지 구현을 통한 국민 행복 실현 필요
  - 개인의 신체적 건강 증진 및 정서적 만족을 위한 체육활동 여건 조성 수요 증가
  - 모든 국민이 보편적 권리로써의 스포츠를 향유하도록 지원함으로써 국민의 삶의 질 향상 도모

### (4) 기타

- 참고자료
  - 2019 국민생활체육참여실태조사
- 관계기관 홈페이지
  - 국민체육진흥공단([www.kspo.or.kr](http://www.kspo.or.kr))
  - 한국스포츠정책과학원([www.sports.re.kr](http://www.sports.re.kr))

### (1) 주요 내용

#### □ 생애주기별 맞춤형 스포츠 프로그램 지원 확대

- 유아, 청소년, 어르신 등 세대별·개인별 생활체육 참여 프로그램 지속 보급으로 스포츠 활동 참여 제고
- 취약계층 대상 스포츠체험 기회 확대로 스포츠 사각지대 해소

#### □ 자발적이고 지속적인 스포츠 활동 참여 유인제도 및 여건 마련

- 개인 스포츠 활동 및 체력증진에 대한 관리제도 도입을 통한 스포츠 참여 동기 부여 및 참여활성화 토대 구축
- 다세대·다계층의 스포츠 접근성 제고 및 향유기회 확대를 위한 지역 스포츠클럽 중심의 선진 생활체육 환경 조성

#### □ 생활스포츠시설 지속적 확충으로 지역주민의 접근성 제고

- 지역주민 접근성이 편리한 생활밀착형 국민체육센터 건립 지원
- 대도시 체육시설 부지확보 어려움 해소를 위해 학교 부지 활용 생활 체육시설 조성 지원
  - 학생과 지역주민이 함께 사용하는 운동장, 체육관, 수영장 건립 확대
- 지역 특성을 고려한 생활체육공원, 지방체육시설 등 체육진흥시설 지원

#### □ 학교체육 활성화를 통한 평생 스포츠 활동 토대 마련

- 초등학교 스포츠 강사 배치, 학교스포츠클럽 등 지원을 통해 학교체육의 활성화 도모를 통한 생애주기별 맞춤형 스포츠 활동 토대 마련

## (2) 세부 추진계획

- 대상별 맞춤형 스포츠 프로그램 제공 및 소외계층 참여기회 확대
  - 유아, 청소년, 성인, 어르신, 취약계층 대상 생활체육 프로그램 개발 및 보급으로 생활체육 참여 제고
  - 저소득층 및 범죄피해 유·청소년(만5~18세)의 체육활동 참여확대를 위한 스포츠강좌이용권 지원
- 자발적·지속적 스포츠 참여 여건 마련
  - '국민체력인증제' 등 과학적인 스포츠 활동 및 체력 관리 시스템 제공으로 스포츠 참여 동기 부여 및 활성화 토대 구축
    - 국민체력인증센터를 통한 체력측정, 운동처방, 체력증진 프로그램 제공
  - 공공스포츠 클럽 확대, 지역별 생활체육지도자 배치로 스포츠 참여여건 개선 및 선진 생활체육환경 조성
- 공공체육시설 지속 확충으로 생활체육 접근성 제고
  - 지자체의 자율성을 존중하고 지역특성 등을 반영한 다양한 체육 진흥시설 지원
  - 기초 생활권 중심의 생활체육시설 확충
  - 운동장·체육관 등 관리·운영 실적이 우수한 공공체육시설 선정 지원 및 사례 전파
- 스포츠 강사 배치 및 학교체육 정상화
  - 전국 초등·특수학교에 스포츠강사를 배치하여 체육수업 보조 및 방과 후 체육활동 지도
  - 전국 초·중·고 및 특수학교에 토요스포츠강사를 배치하여 토요 스포츠 강습, 스포츠클럽 지도
  - 학생선수 육성체계 개선을 통한 학교체육 정상화

### (3) 외부환경 및 갈등요인 분석

#### □ 규칙적인 체육활동 참여 여건 미비(비참여 이유)

- 국민들이 체육활동에 참여하지 못하는 이유는 △시간 부족(67.8%) △관심 부족(43.6%) △체육시설 접근성(36.7%) △체육 활동 정보 부족(25.4%) 등
  - \* 만10세 이상 국민 9천 명 대상 「2019년 국민생활체육조사」
- 대도시 등 인구밀집 지역의 경우, 체육활동에 대한 관심 및 수요 증가에 비해 이를 수용할 생활체육 공간 부족
- 생활체육 미 참여자들에게 있어 바쁜 일상 등 시간적 요인 외에 운동시설의 이용료 및 접근성이 주요한 애로요인으로 작용

### (4) 참고자료

#### □ 참고통계

- 2019 전국공공체육시설 현황(2018년 말 기준)
- 2019 국민생활체육조사

#### □ 관계기관 홈페이지

- 대한체육회([www.sports.or.kr](http://www.sports.or.kr))
- 국민체육진흥공단 홈페이지([www.sosfo.or.kr](http://www.sosfo.or.kr))
- 한국스포츠정책과학원 홈페이지([www.sports.re.kr](http://www.sports.re.kr))

## (1) 주요 내용

- 국제 경기대회 참가 및 유치·개최 등 국제스포츠 역량 강화를 통한 국가브랜드 가치 제고
  - 체계적 국가대표 국내·외 훈련지원과 국제적 훈련환경 조성으로 세계 10위권 경기력 유지
  - 스포츠강국에 걸맞은 국제대회 우수성적 달성을 통해 한국 스포츠 위상 강화 및 체육 분야 남북간 교류·협력 활성화
  - 2018창원세계사격선수권대회, 2018평창동계올림픽, 2019광주수영세계 선수권대회, 2020부산세계탁구선수권대회, 2024강원동계청소년올림픽 등 주요 국제경기대회의 내실 있는 준비를 통한 성공개최 지원
  - 국제 스포츠 인재양성을 위한 교육과정 운영, 실무능력 및 국제 감각 배양을 위한 활동기회 제공을 통한 국제스포츠 역량 강화
- 2018 평창 동계올림픽대회 및 동계패럴림픽대회의 성공개최
  - 세계 4대 스포츠 대회<sup>\*</sup>를 개최하는 5번째 국가로서, 동계올림픽 사상 최대 규모의 선수단 참가, 흥행과 기록 면에서도 최고 수준<sup>\*\*</sup> 기록, 올림픽 정신을 잘 구현한 평화올림픽 평가로 대한민국 위상 강화
- \* 하계올림픽·동계올림픽·월드컵·육상선수권대회  
\*\* (입장권) 목표 대비 올림픽 100.9%, 패럴림픽 157% 달성, (신기록) 세계新 3개, 올림픽新 25개
- 스포츠 공적개발원조(ODA) 사업 전략화를 통해 개도국에 스포츠를 통한 발전 경험 전수 및 사업 외연 확대를 위해 '21년부터 일반 교류사업으로 전환 추진

- 스포츠 강국의 위상에 걸맞은 국제스포츠계에의 공헌을 위해 ODA사업들의 패키지화 및 수원국 맞춤형 지원을 통해 사업 효과성 제고
  - 한편, ODA 통계상 체육 행사, 전문 체육인의 방문 등은 ODA로 인정되지 않아(19.3 외교부), '21년부터 일반 교류 사업으로 전환 하여 사업의 외연 확대 추진(21년~)
- 종목별 특징을 고려한 효율적인 경기력 향상 지원 및 전략종목 지원으로 국제대회에서 우수성적을 달성할 수 있는 기반을 조성하여 한국스포츠의 국제적 위상 제고 및 국민체육 진흥에 기여
- 올림픽, 아시안게임 종합대회 메달 획득 등을 감안한 경기력 향상 차등 지원을 통해 메달가능 종목에 대한 경기력 배가
  - 청소년대표 육성을 위한 전략(비인기)종목 활성화 사업과 후보 선수 양성사업을 통한 국가대표 선수로의 발굴 및 선수 저변 확대 노력 지속
  - 지역선수 대상 스포츠과학 지원을 위해 「지역 스포츠과학센터」 확대 설치('15년 3개소 → '20년 11개소)
  - 전국체전 시설 건립 지원 및 전국체전·소년체전 개최 지원을 통해 시도 전문체육 활성화 도모
- 스포츠반도핑활동, 스포츠 인권 향상을 위한 교육 및 스포츠 비리 근절 등을 통한 스포츠 공정성 제고
- WADA(세계반도핑기구) 등 국제기구와의 협력 및 도핑검사 고도화, 생활체육분야로까지 확대한 스포츠반도핑 활동을 통해 공정한 스포츠 문화 정책에 기여, 선수 등 건강 보호
  - (성)폭력 근절을 위한 교육, 홍보활동 강화로 일선 체육현장의 경각심을 제고시킴으로서 스포츠 인권 향상에 기여

- 경기단체 평가제도 운영을 통하여 경기단체별 제도 개선을 유도하고, 평가결과에 따른 예산지원 차등화를 추진함으로써 공정한 스포츠문화 정착에 기여
- 태권도원 운영 활성화 및 태권도 세계화를 통한 우리문화 확산 추진
  - 태권도 정체성 강화 및 체계적 해외보급으로 태권도 모국(母國)으로서 영향력 지속
  - 태권도 흥미 제고를 통한 대중화 및 태권도원 내 체험시설 확충을 통한 관광자원화

## (2) 세부 추진계획

- 국제대회 참가 및 개최 지원
  - 2020도쿄올림픽 등 주요 국제대회 참가지원을 통해 우수성과 지속 및 스포츠강국으로서의 위상 강화
  - 2020부산세계탁구선수권대회, 2024강원동계청소년올림픽 등 주요 국제대회의 경기시설 인프라 구축 및 내실 있는 운영 지원
- 국제스포츠협력 확대
  - 주요 인사 방한 및 순방 등의 계기 활용, 체육교류협정(MOU) 체결을 통한 국가 간 교류 확대 추진
  - 국내 스포츠단체·스포츠 전문인력의 국제 교류 기회 확대, 국제 네트워크 구축 지원 등을 통한 스포츠 외교력 강화
  - 국제스포츠 아젠다 설정 및 국제협력 강화를 위한 교류의 장 마련
  - 종목별 남북체육교류 활성화를 통한 한반도 평화 분위기 조성

## □ 경기력 향상 및 공정한 시스템 구축

- 국가대표 훈련지원 : 51,422백만원
- 후보선수·청소년대표·꿈나무선수 육성 지원
- 진천선수촌 운영 : 31,178백만원
- 한국동계스포츠 육성 지원 : 10,671백만원
- 국내 유일의 엘리트스포츠의 종합경기대회인 전국체전 개최 및 대회 운영비 지원
- 세계반도핑기구(WADA) 등 국제기구와의 협력 및 도핑 관련 국제 업무 역량 강화를 통한 국제적 반도핑활동 주도적 역할 수행
- 표적검사, 경기기간 외 검사 등 도핑검사고도화, 주요 국제대회 대비 전문체육 검사 확대, 생활체육분야로까지 확대한 스포츠반도핑 교육·홍보로 공정한 스포츠 환경 조성, 선수 등 건강보호

## □ 국기(國技) 태권도 대중화 및 세계화

- 태권도 정체성 강화 및 전 세계 확산 지속
  - 태권도원 내 상징지구 준공, 태권도 대사범 제도 시행
  - 태권도 사범 해외파견 확대, 태권도 국내외 홍보 강화
- 태권도 대중화 및 관광자원화
  - 경기방식·장비 혁신으로 흥미 제고, 태권도원 내 태권도 복합체험시설 설치

### (3) 외부환경 및 갈등요인 분석

## □ 국제 스포츠계의 무한경쟁체제에서 우리나라만의 독특하고 체계적인 훈련 시스템 개발로 경기력의 국제 경쟁력 강화가 필요

- 국내외 훈련, 국외정보수집 등의 지원 확대 및 안정적인 훈련 시설 확보 등 훈련 여건 개선 필요

- 국제대회 우수 성적 거양에 따른 국민적 성원에도 불구하고 선수 (성)폭력 등 스포츠 인권에 대한 인식 부족, 경기단체 내 불공정한 관행 상존
  - 선수 및 지도자에 대한 스포츠 인권에 대한 인식을 제고하기 위한 교육프로그램 개발, 교육 및 홍보 강화
  - 체육단체 통합을 계기로 경기단체 선진화를 위한 공정하고 투명한 스포츠시스템 구축 필요
  
- 전략적 국제대회 유치, 국제대회에서의 불이익 예방 등을 위해 다양한 국가·국제기구와의 공고한 네트워크 구축 및 스포츠 외교역량 강화 필요
  - 법·제도에 기반한 국제스포츠 교류 시스템 구축을 통한 장기적·지속적·체계적 스포츠교류 추진 필요
  - 국제스포츠계 임원 진출 지원, 개도국 스포츠 지도자·행정가 교육 등을 통해 국제스포츠계에서 영향력을 발휘할 수 있는 국내·외 스포츠 인재 양성

<국제(세계·아시아) 체육기구 한국인 임원 현황('19.12.31.기준)>

| 구분    | 회장단 | 사무국 | 집행위 | 분과위 | 기타 | 계   |
|-------|-----|-----|-----|-----|----|-----|
| 세계기구  | 5   | -   | 17  | 82  | 13 | 117 |
| 아시아기구 | -   | -   | 3   | 14  | -  | 17  |
| 계     | 5   | -   | 20  | 96  | 13 | 134 |

- 대규모 국제스포츠대회의 성공적 개최를 위한 정책, 재정적 원활한 지원 필요
  - 국제 스포츠대회 개최 지자체 및 재정당국, 기타 관계 기관 및 단체와의 협력 등을 통한 성공적 개최 지원

- 태권도의 세계적 확산에 따른 태권도 모국의 영향력 지속 및 태권도 대중화·관광자원화 정책 추진 필요
- 남북체육교류는 정치적 환경에 영향을 많이 받아 정기적인 교류로 발전되지 못하고 일회성 교류로 추진되고 있는 상황, 남북간 신뢰회복을 위해 지속적·정례적 교류 활성화 필요

#### (4) 참고자료

##### □ 참고통계

- 2015 체육백서(2016년)
- 경기단체 조직운영 평가보고서
- 스포츠 인권 향상을 위한 사업전략 수립 및 개선평가 보고서
- 선수(성)폭력 실태조사 연구
- 은퇴선수 생활실태 조사 및 진로사업 개발 보고서
- “SMART Project”를 통한 한국 동계스포츠 육성 7개년 계획(2012~2018)
- 선수(성)폭력 실태조사 보고서

##### □ 관계기관 홈페이지

- 대한체육회 홈페이지([www.sports.or.kr](http://www.sports.or.kr))
- 한국스포츠정책과학원 홈페이지([www.sports.re.kr](http://www.sports.re.kr))

## (1) 주요 내용

### □ 기업지원 강화 및 첨단기술 활용 산업혁신 기반 마련

- (성장단계별 기업 체계적 지원) 창업부터 글로벌 선도기업까지 성장 단계별로 필요한 정책자금 지원 등 체계적 지원체계 구축
- (스포츠 기업의 글로벌 경쟁력 강화) 글로벌 대표기업 육성 위해 선도기업 지원 등 기업의 해외 진출 전 방위적 지원
- (스포츠서비스업에 대한 전략적 육성) 성장 잠재력이 높은 스포츠서비스업에 대한 지원체계를 전반적으로 개편
- (첨단기술 기반 산업 혁신) 스포츠 창업 및 선도기업 경쟁력 강화를 위한 연구개발 지원 확대

## (2) 세부 추진계획

### □ 기업지원 강화를 통한 스포츠산업 활성화

- (창업 지원) 예비~창업 3년차까지 지역창업지원센터를 통해 보육하고 사업 도약을 위해 창업 5년차까지 전문창업기획(엑셀러레이터) 지원  
- 유망한 기술창업 아이템에 대해서는 기술개발(R&D)까지 통합 지원하여 **사업화 가능성 제고**(‘19년 5개 기업, 총 9.5억원 → ‘20년 5개 기업, 총 15억원)  
\* 지역창업지원센터 보육 기관 및 엑셀러레이터 기관이 ‘19년 계약 기간이 일괄 종료됨에 따라 ‘20년 11개 기관(7개 창업지원센터, 4개 엑셀레이터) 신규 선발
- (중소기업 지원) △국내마케팅 △자금조달 △해외전시 참가 등 6개 분야 통합 지원\*, 중소기업 경쟁력 강화(‘20년 29억원, 50개 기업)  
\* 소액(25백만원~60백만원) 다건 위주로 3개 사업(비지니스·글로벌화·해외전시 지원)으로 진행하던 것을 1개 사업으로 통합하고 기업이 필요한 지원 항목을 최대 3개 항목까지 선택하게 하여 평균 80백만원~100백만원 중점 지원

- (선도기업 육성) 글로벌 경쟁력 있는 30개 유망기업('18년~'19년 총 20개, '20년 신규 10개) 선정, 사업 고도화 및 해외진출 지원(89억원/기업당 2.8억)
  - 경쟁력 있는 기술개발 아이템에 대해서는 추가로 R&D를 연계 지원, 시장선도형 기술선점 지원('19년 2개 기업, 총 8.8억원 → '20년 3개 기업, 총 22억원)
- (기업 성장을 위한 정책자금 지원 다각화) 스포츠산업융자(661억원), 펀드(100억원), 기업경영 및 해외진출 지원(119억원) 등

## □ 첨단기술 기반의 스포츠산업 기술 경쟁력 확보

- (국민체감형 R&D 확대) 원천기술 개발보다 생활밀착형 기술개발 확대로 스포츠 참여 촉진 및 시장 수요 확대 기반 마련('19년 29.5억원 → '20년 41억원)

<20년 스포츠 R&D 예시(안)>



- (가상스포츠 체험 시설 확대) 초등학교 가상스포츠실 지속 추진 및 향후 공공체육시설에도 점진적 설치 추진('19년 112개소 → '20년 150개소)
  - \* 현재 다수 업체가 참여 중으로 VR 구현 기술, 컨텐츠 개발 등 신산업 촉진 기대
  - \*\* 사업에 대한 외부 긍정 평가(국가연구개발사업 우수성과 100선(과기부), 정부 혁신 우수사례 16선(행안부) 선정) 사업개선을 통한 지속적인 사업 확대 필요
- (경기력 향상 시스템 구축) 데이터 측정·분석, 실감형 훈련시스템 개발 및 생활체육으로 연계하여 성과 확산 도모('20년 20억원, 2개 종목)
  - \* 하계 축구, 동계 봅슬레이-스켈레톤이 선정되어 시스템 구축 추진 중('18~'22년)

### (3) 외부환경 및 갈등요인 분석

#### □ 세계 및 국내 스포츠시장의 지속적 성장

- 높은 고용유발효과를 가진 일자리 창출 산업
  - 국내 스포츠산업 고용규모는 43.5만명(2018년 기준)으로 최근 5년간(2014년~2018년) 연 평균 3.9% 성장
    - \* '16년, 39.8만명 → '17년, 42.3만명 → '18년, 43.5만명 (스포츠산업실태조사)
  - 스포츠산업의 고용유발계수는 10.7명으로 전체 산업 8.5명 대비 높은 편 (스포츠산업활성화와 고용창출 효과, 한국노동연구원, 2018)
- 4차 산업혁명 시대에 유망한 미래 신성장 산업
  - 가상·증강현실, 3D 프린팅, 사물인터넷, 빅데이터 등 4차 산업혁명 기술과 스포츠 분야의 접목으로 신시장 출현 및 외연 확장 추세
    - \* 국내 가상체험 스포츠시장은 스크린 골프 (2017년 매출 1조 2백억원)를 시작으로 스크린야구, 승마 등 종목 확장에 따른 지속 성장 전망 (중소기업기술정보진흥원, 2016)
  - 향후 스포츠산업은 가상체험스포츠 등 여가성 콘텐츠 외에도 의료, 미디어 등 연관 분야와 융·복합을 통해 새로운 성장 동력 창출 전망
    - \* 세계 피트니스 어플리케이션 시장 규모는 2023년까지 연평균 23% 성장하여 20억 달러 규모 성장 예상 (Market Research Future, 2018)

### (4) 참고자료

#### □ 참고통계

- 스포츠산업 중장기계획(2019~2023)
- 2019 스포츠산업 실태조사(2018년 말 기준조사)

#### □ 관계기관 홈페이지

- 국민체육진흥공단 홈페이지([www.kspo.or.kr](http://www.kspo.or.kr))
- 한국스포츠정책과학원 홈페이지([www.sports.re.kr](http://www.sports.re.kr))

## (1) 주요 내용

 장애인체육 진흥을 위한 수요 반영

## ○ 장애인구의 변화

- 세계에서 가장 빠른 고령화 속도를 보이는 우리나라('18년 65세 이상 전체 인구 대비 14.4% 전망)는 장애인수도 지속적으로 증가  
※ 지난 10년간 매년 10~20만명씩 증가, 전체 장애인 10명중 4명이 65세 이상 (보건복지부 장애인실태조사, 2014)

## ○ 장애인 전 생애 운동참여

- 재가 장애인의 체육활동 현장으로의 유인을 통한 생활체육 활성화로 장애인 개개인의 건강은 물론 사회 복귀에 대한 의지력 강화

◆ 장애인 : 전 생애 체육활동 참여



※ 중도장애인의 전체 장애인의 80~90% 정도임

## ○ 장애인체육 권리 향유 필요성 증가

- 장애인체육을 재활 영역의 하나로 의료적·수동적으로 인식되던 과거와는 달리, 현재에는 국민체육인 동시에 문화 활동으로 인식하는 적극적·능동적 활동으로 변화됨으로써 장애인 체육활동의 여건 개선 및 향유 기회 확대 필요

## ○ 장애인체육 참여 수요 적극 대처

- 17개 시도별 장애인생활체육지도자 배치 확대로 장애인생활체육 참여인구 확산 및 활성화
- 장애인 맞춤형 생활체육프로그램 개발 및 보급 확산

## □ 장애인체육 육성을 통한 국민체육으로 전환

- 시도별 장애인형국민체육센터 및 공공체육시설을 활용한 장애인 체력인증센터 확대를 통해 장애인 개인 특성이 반영된 다양한 생활 체육프로그램을 개발, 운영하여 장애인들의 생활체육 참여 확대
- 이천훈련원 등 국가대표 훈련 여건 보강, 수준별 선수 지원 시스템 운영, 경기단체 지원 체계 강화 등을 통한 전문체육 육성 및 국제스포츠 교류 확대를 통한 국제장애인 스포츠 경쟁력 강화

## (2) 세부 추진계획

### □ 장애인체육 진흥

- 장애인국가대표 훈련지원 및 여건개선을 통한 경쟁 기반 강화
  - 장애인국가대표선수 상시훈련 지원(20년 현재 평균 190일→210일까지 확대)
  - 이천훈련원 훈련여건 개선 및 스포츠과학화 지원 확대 등을 통한 훈련 지원 강화
- 장애인체육 국제대회 참가 및 국제교류 지원
  - 장애인 종목별 국제대회 및 종합국제대회\* 참가를 통한 경기력 강화, 국제교류를 통한 국제경쟁력 확대
    - \* '20도쿄패럴림픽('21.8.24~9.6.), '21 하계 데플림픽, '22 베이징 동계패럴림픽, '22항저우장애인아시아경기대회, '23 동계데플림픽, '24 파리 패럴림픽

### □ 장애인체육 육성

- 장애인 생활체육 활성화
  - 장애인형 국민체육센터 건립 지원(반다비 체육센터)
  - 찾아가는 생활체육서비스, 생활체육 교실 및 동호회지원, 통합체육 보급, 장애인 생활체육용기구 지원, 장애인생활체육지도자 배치 확대 등 장애인 생활체육 지원

- 종목통합대회, 유형별 통합대회, 지역동호인생활체육대회 등 장애인국내대회 지원 확대
- 장애인형국민체육센터 내 장애인체력인증센터 운영 확대를 통한 장애인 건강체력 증진과 체육참여 기회 부여

### (3) 외부환경 및 갈등요인 분석

#### 장애인 생활체육활동 지원 사업 관리

- 장애인체육 행정지원 체계는 대한장애인체육회를 중심으로 17개 시도 및 122개(20년 3월말 기준) 시군구지회를 통해 각종 생활체육 사업을 추진하고 있음
  - \* 시군구지부 설립 현황 226개소 중 122개 설립(53.9%)
- 122개 시군구지회 중에 일반 체육회에 통합 또는 사무국장 겸직 운영(32개소)으로 장애인체육회와 분리 운영 필요

#### 장애인 국제대회 경기력 향상도 관리

- 전 세계 코로나19 확산 등 예측 불가능한 외생적 변수 발생으로 인해 각종 국제대회 일정 변동 및 참가 가능 대회 축소되는 한편, 내부적으로 감염증 확산 방지를 위한 훈련 중단 등 조치를 통한 훈련량 감소가 경기력 저하를 유발하는 등 악순환 발생 가능
- 선수·지도자·가맹단체 등과 긴밀한 대응체계 구축, IPC 및 종목별 국제경기연맹(IF) 등의 동향 파악 등 적극 대응, 경기력 강화 TF팀 구성 및 스포츠과학화 지원 확대를 통한 경기력 제고 노력

### (4) 참고자료

#### 참고통계 및 관계기관 홈페이지

- 장애인 생활체육 참여 실태조사
- 장애인 생활체육지원사업 만족도 조사
- 대한장애인체육회 홈페이지([www.koreanpc.kr](http://www.koreanpc.kr))

## 성과목표 V-5

국제경기대회 사후활용 체계를 개선하여 대회 유산을 내실화한다.

### (1) 주요 내용

#### □ 사후활용 체계 개선을 통한 대회 유산 내실화

- 국제경기대회 유치목적 경기장 신설 기준 강화
  - 국제경기대회 유치를 위해 경기장 신설시 검토할 사항 및 절차 등 사후활용을 고려한 국제경기대회 유치목적 경기장 신설 지침 마련

#### □ IOC와 협업\*을 통한 올림픽 가치교육 및 동계스포츠 저변확대 지원

- \* 2018 평창 기념재단에 대한 IOC 재정지원 및 재정협약 기반
- 전국 유소년 2만명 대상 동계체험캠프인 수호랑캠프 및 반다비 캠프 추진
  - \* 수호랑 캠프(평창권역 설상종목, 올림픽 가치교육 중심)
  - \* 반다비 캠프(강릉권역 빙상종목, 장애인식 개선교육 중점)
- 평창올림픽의 비전인 '새로운 지평(New Horizon)'계승, 썰매 종목 신남방 국가 선수 육성 및 베이징동계올림픽 출전 지원

### (2) 세부 추진계획

#### □ 사후활용을 고려한 국제경기대회 유치목적 경기장 신설 지침 마련

- 국제경기대회 유치를 위해 경기장 신설시 사전 검토부터 신설 확정 등 사후활용을 위한 각 단계별 검토할 사항 및 절차 등의 지침을 마련하여 지방자치단체에 보급

#### < 관련 타 부처 국정과제 >

- 국정과제 75. 지방재정 자립을 위한 강력한 재정분권
  - (지방재정의 건전성 강화) 예산낭비사업 근절을 위한 제도개선 추진

## □ 2018평창동계올림픽 유산 관련 IOC·NOC와의 협력 지속

- IOC와 협업 통해 유소년대상 스포츠캠프 '수호랑·반다비 캠프' 진행, 포용·다양성 등 올림픽 가치 확대
  - \* 사업 추진시 사회적 경제조직의 참여기회, 단계적으로 확대
  - \*\* 지속가능성 확보를 위해 지자체·민간 영역의 재정적 역할 확대
- < 관련 타 부처 국정과제 > • 국정과제 26. 사회적 경제 활성화
  - 국정과제 42. 국민의 기본생활을 보장하는 맞춤형 사회보장 중 6. 장애인 교육, 문화·여가, 정보 접근성 강화
- 개도국 NOC와 개도국 청소년 동계체험 「드림프로그램」 지속 추진
  - \* '새로운 지평(New Horizon)'을 표어로 '04년부터 16년간('04~'19) 누적참가자수 83개국 2,147명
- 신남방 NOC와 협업으로 신남방국 선수를 베이징동계올림픽에 출전시키는 '신남방 슬라이딩 챔피온' 육성
  - \* 캄보디아·베트남·라오스·인도네시아 등 신남방 4개국 12명 육성 목표

## (3) 외부환경 및 갈등요인 분석

### □ 사후활용을 염두에 두지 않은 이벤트성 국제대회 유치 증가

- 도시·지역의 여건·환경을 고려하지 않은 사후활용계획에 근거하여 유치한 국제대회 증가로 국가재정부담 가중
  - 국제경기대회 유치를 위해 경기장 신설여부 결정 및 신설시 검토할 사항 및 절차 등 사후활용을 고려한 지침 마련

## (4) 참고자료

- 한국스포츠정책과학원 홈페이지([www.sports.re.kr](http://www.sports.re.kr))
- 2018평창 기념재단 홈페이지([www.legacy2018.org](http://www.legacy2018.org))

## 기 본 방 향

## ◇ 국정비전 및 핵심 국정 아젠다에 대한 국민 공감대 확산

- 국정과제 · 로드맵을 통해 제시된 정책이 성과로 실체화 되어 국민 개개인이 성과를 체감할 수 있는 홍보 추진
- 정부 주요정책 및 현안에 대해 소관 부처에 홍보기획·추진·평가 등 체계적 소통 지원
- 범정부 정책소통 시스템 고도화로 부처간 홍보메시지 조율 및 매체협력 효과성 제고

## ◇ 국민 눈높이에 맞는 콘텐츠 제작 · 확산으로 대국민 소통강화

- 국민 중심의 맞춤형 홍보콘텐츠 기획, 국정 현안 홍보 콘텐츠 개발과 연성 콘텐츠를 보강하여 대국민 정책 친화력 제고
- 주요 계기별, 분야별 생활밀착형 콘텐츠 제작 및 정책고객 특성에 따른 맞춤형 소통 활성화
- 국민 눈높이에 맞는 쌍방향 소통강화로 대국민 접근성 확대
- 정부 보유매체 및 민간채널과의 협업홍보를 통한 정책콘텐츠 확산 강화

## ◇ 한국문화 및 주요 국정성과의 체계적인 해외 홍보를 통한 국가 이미지 제고

- 핵심역량 증진 및 문화예술 유관기관과의 협업을 통한 한류 확산 기지로서의 재외문화원 기능 강화
- 관계부처 및 해외언론과의 협업을 통한 주요 국정현안의 전략적 외신 홍보 추진 및 민관 협력 강화를 통한 오류 시정 내실화
- 소구력 높은 홍보콘텐츠 홍보 및 집배신 시스템 서비스 확대를 통한 해외홍보 콘텐츠 허브 역할 보강

## (1) 주요내용

 국정비전 및 핵심 국정 아젠다에 대한 국민 공감대 확산

- 정부 주요정책 및 현안에 대해 소관 부처에 홍보기획, 추진, 평가 등 체계적 소통지원
- 범정부 정책소통 시스템 고도화로 부처 간 홍보메시지 조율 및 매체 협력 효과성 제고

 국민 눈높이에 맞는 콘텐츠 제작·확산으로 대국민 소통강화

- 주요 계기별, 분야별 생활밀착형 콘텐츠 제작 및 정책고객 특성에 따른 맞춤형 소통 활성화
- 주요 국정과제, 정책현안, 민생 관련 등 홍보매체를 통한 정책 광고 시행으로 국민과의 공감소통 강화 및 대국민 접근성 확대
- 국민 눈높이에 맞는 쌍방향 소통강화로 대국민 접근성 확대
- 정부 보유매체 및 민간채널과의 협업홍보를 통한 정책콘텐츠 확산 강화

 한국문화 및 국정성과의 해외 홍보를 통한 국가이미지 제고

- 재외문화원의 핵심역량 강화, 대표 브랜드 사업 육성 및 인프라 확충을 통해 사업역량 개선
- 해외 언론과의 소통 강화 및 오보·오류에 대한 체계적 대응을 통해 외신을 통한 심층적 홍보 추진
- 다양한 콘텐츠 제작 및 온라인 유통 활성화를 통해 해외홍보 지원시스템 체계화

## (2) 성과지표

\* 전략목표 성과지표: 해당없음

### < 하위 성과목표 성과지표 >

| 성과목표 성과지표              | 실적   |      | 목표치  |     |      |
|------------------------|------|------|------|-----|------|
|                        | '18  | '19  | '20  | '21 | '22  |
| VI-1. 범정부 소통의제 발굴실적(건) | 신규   | 95   | 88   | 92  | 94   |
| VI-2. 정책포털 콘텐츠 만족도(점)  | 74.5 | 74.6 | 74.9 | 75  | 75.1 |

## (3) 외부환경 · 갈등요인 분석 및 갈등관리계획

### □ 국민 중심 소통 활성화

- 세대·계층·이념 간 갈등 해소 및 국민 통합을 위한 캠페인 추진
  - 국민 중심의 소통과 적극적인 의견수렴, 대상별 차별화된 홍보 전략 등을 통해 사회적 갈등 해소와 국민 통합을 위한 캠페인 전개

### □ 범정부 주요 국정과제 및 현안에 대한 충괄 홍보 지원

- 부처 간 조율이 되지 않은 상태에서 언론에 서로 다른 목소리 보도 시 국민에게 혼란을 주고 정책 집행에 어려움이 발생
- 홍보협의체 활성화를 통해 정책발표 이전에 사전 조율로 홍보 메시지 일원화 및 위기 신속 대응

### □ 정책여론 모니터링 및 수렴체계 다각화 추진

- 1인 미디어 등 정책여론 형성에 영향을 미치는 매체가 다변화되는 추세, 매체 트렌드를 고려한 모니터링 대상범위의 확대 불가피
- 기성언론은 물론 신생 매체에 이르기까지 정책여론수렴 체계의 다각화 및 기술적 안정성 제고 노력 경주 필요

### □ 온라인 홍보 환경 변화에 따른 모바일 정책홍보 강화

- 온라인 이용 환경변화에 맞춰, 모바일을 통한 정책홍보 서비스 확대·개선 지속
- 정책브리핑 등 정책정보 모바일 서비스 개선·확대

## □ 온라인 홍보 콘텐츠의 주목도를 제고하여 홍보 실효성 확대

- 多채널·多매체 시대로 접어들면서 이용자의 주목을 끌기 위한 콘텐츠 간 경쟁 심화로 정책 정보전달에 불리한 여건(개별 채널·매체의 이용자 체류시간 감소, 휘발성 콘텐츠의 범람 등)
- 콘텐츠의 주목도를 높여 정책 홍보의 실효성 확대
  - 시청각 콘텐츠 제작 확대, 웹드라마 등 최신 온라인 콘텐츠 트렌드 ~~수용을~~ 통해 효과적으로 정보를 제공하기 위한 방법 강구 필요

## □ 국정성과의 대내외 소통 강화 및 새로운 홍보 환경 대응

- 해외언론·전문가 수시초청 확대 및 상주외신 초청 포럼 정례화 등을 통한 현안대응 유연성 확보 필요
- 영상 및 이미지 중심의 다채로운 해외 홍보 콘텐츠 제작 및 온라인 유통(집배신 시스템) 활성화를 통한 뉴미디어 환경 변화에 부응

## (1) 주요 내용

 정부 국정비전 및 국정과제의 체계적 홍보 지원

- 국정기조 및 주요 정부정책에 대한 국민 공감대를 확산하기 위해 국민 여론수렴, 홍보전략 수립, 국정 비전 공유, 정책성과 점검 및 환류 등 체계적 지원
- 주요 계기와 연계한 시기별 차별화된 국내외 홍보전략 구사로 국정성과 홍보효과 배가
  - 정부의 국정철학과 국정운영 방향에 대한 국민 공감대 확산
  - 8.15 광복절, 추석, 정상외교 등 주요계기 활용 주요 국정성과 홍보

 범부처 홍보네트워크 구축·운영을 통한 효율적인 정책 홍보

- 다수 부처 관련 주요 이슈에 대한 체계적인 홍보정책 수립 및 실행을 위한 주기적·상시적 홍보협의체 운영
  - 부처 간 정책 홍보 공유 및 협조로 정부의 일관된 메시지 전달
  - 사전 이슈 관리 및 이슈 발생 시 신속한 대응 체계 구축
- 각 부처 및 공공기관 보유 홍보매체의 공동 이용으로 홍보효과 제고

 정책에 대한 언론보도 분석자료 지원

- 신문, 방송, 인터넷의 정책관련 보도 종합 등 미디어에 투영된 정책 제언 및 여론수렴 자료를 각 부처에 실시간 제공, 정책 홍보의 기본자료 활용 지원
- 분석자료의 DB를 활용해 국정현안 및 국책과제에 대해 심층적인 시계열 분석 제공, 홍보방향 제시 등 정책홍보의 효율성 지원

## □ 국민 중심의 소통 활성화

- 국민생활 밀접정책, 중장기 공익 아젠다에 대한 사회 전반의 참여를 이끌어내는 융합형 캠페인 진행
- 주요정책에 대한 ‘의견 수렴’과 ‘생활 체감사례 공유’를 위한 ‘소통 행사(공론의 장)’ 개최로 정책 체감도 제고
- 국정핵심 아젠다에 대한 전문가 논의(의견수렴)의 장 마련으로 ‘사회적 확산 및 공론 활성화’ 도모

## □ 한국문화 및 국정성과의 해외 홍보를 통한 국가이미지 제고

- (재외문화원 기능 강화 및 해외진출 기반 형성) 재외문화원 핵심 역량 증진 및 유관기관 협력 바탕의 효과적인 해외 진출 지원체계 구축
- (해외 언론 소통 확대) 국정성과 중심의 정책소통 추진, 한국바로알리기 사업 전문성 강화를 통한 해외 홍보의 효과성 제고
- (해외홍보 콘텐츠 확충 및 유통 플랫폼 활성화) 전달력 높은 콘텐츠 생산 확대 및 해외홍보 콘텐츠 유통 플랫폼 활성화

## (2) 세부 추진계획

### □ 정부 국정기조 및 주요 국정과제 홍보

- 여러 부처에 관계되는 주요 이슈에 대한 체계적인 홍보정책 수립 및 실행을 위한 주기적 · 상시적 홍보협의체 운영

### □ 부처 홍보 역량 강화

- 최신 홍보트렌드를 반영한 홍보전략 수립을 위한 민간컨설팅 지원
- 각 부처 홍보 전문성 제고 교육을 통한 홍보역량 강화
- 취재지원 시설 및 e-브리핑 시스템 운영을 통한 부처 정부 정책 취재지원

## □ 국민체감 현장소통 강화

- 일자리정책, 저출산·고령화 등 주요 국정과제에 대한 국민과 정부(정책)의 소통 제고
- 정부와民間의 협업 확대를 위해 국민·전문가·민간단체 간 소통 및 협업 강화

## □ 범부처 소통 협업체계 구축·운영

- 범부처 정책홍보 협의체 운영 활성화
  - 부처 대변인이 참석하는 협의회를 개최, 국정홍보 기조 공유 및 정책현안 소통방안 논의 · 조정
- 부처별 주요정책 발표사항에 대한 홍보 기조 · 메시지 등 협의
- 중앙행정기관 정책소통 평가 실시
  - '소통 활동' 및 '소통 성과', '체감도' 부문으로 구분 평가하여 국민의 생활공감 정책 체감 확산 및 정책성과 이해 증진
- 부처 및 공공기관 보유의 홍보매체를 '비용없이' 공동으로 이용 하여 'One Source-Multi Use' 협업체계 활성화
- 정책홍보 시 산발적 과제 홍보를 방지하여 정부정책에 대한 국민 체감도 제고

## □ 체계적인 해외홍보를 통한 국가이미지 제고

- 재외문화원 통합 브랜드 사업 육성, 문화예술 유관기관과의 협력 확대를 통한 문화원 역량 강화 및 효과적인 해외 진출 지원체계 구축
- 외신과의 협력을 통한 국정성과 홍보 및 오류 시정활동 강화
- 사진·영상 중심의 콘텐츠 유형 다양화 및 집배신 시스템을 통한 콘텐츠 유통 활성화

### (3) 외부환경 및 갈등요인 분석

#### □ 여러 부처가 연계된 주요 국정과제 및 현안에 대한 메시지 혼선 발생 가능

- 부처 간 조율이 되지 않은 상태에서 언론에 서로 다른 목소리 보도 시 국민에게 혼란을 주고 정책 집행에 어려움이 발생
  - 홍보협의체를 구성, 사전 조율에 의한 홍보 메시지 일원화 및 위기 신속 대응

#### □ 급변하는 미디어 환경에 대한 부적응 우려

- 순환보직 원칙인 공무원 근무형태를 감안 시, 홍보담당 공무원이 변하는 미디어 환경에 스스로 적응하기 어려운 상황
  - 부처 홍보담당공무원 대상 홍보전문교육 실시 및 민간 컨설팅사를 활용한 정책홍보 컨설팅 지원

#### □ 국정성과의 대내외 소통 강화 및 새로운 홍보 환경 대응

- 해외언론·전문가 수시초청 확대 및 상주외신 초청 포럼 정례화 등을 통한 현안대응 유연성 확보 필요
- 영상 및 이미지 중심의 다채로운 해외 홍보 콘텐츠 제작 및 온라인 유통(집배신 시스템) 활성화를 통한 뉴미디어 환경 변화에 부응

## (4) 참고자료

### □ 정부 발표 취재지원 시설(27개소)

| 구 분          | 공용브리핑실 및 기자실   |
|--------------|--|
| 정부서울청사(2개소)  | <ul style="list-style-type: none"> <li>본관 공용브리핑실, 별관 공용브리핑실</li> </ul>   |
| 정부세종청사(16개소) | <ul style="list-style-type: none"> <li>국조실 브리핑실, 제1공용브리핑실, 제2공용브리핑실, 제3공용브리핑실, 제4공용브리핑실</li> <li>(기자실) 국토부, 농식품부, 해수부, 환경부, 고용부, 산업부, 문체부, 보훈처, 국세청, 공정위, 권익위</li> </ul> |
| 정부과천청사(1개소)  | <ul style="list-style-type: none"> <li>(기자실) 방통위</li> </ul>  |
| 정부대전청사(3개소)  | <ul style="list-style-type: none"> <li>공용브리핑실</li> <li>(기자실) 중기부, 특허청</li> </ul>   |
| 독립청사(5개소)    | <ul style="list-style-type: none"> <li>(기자실) 과기정통부, 국방부, 식약처, 농진청, 외신지원센터</li> </ul>   |

### □ e-브리핑 시스템 운영('07. 10월~) \* <http://ebrief.korea.kr>

- 서비스 대상 : 공무원 및 언론사 기자, 국민
- 서비스 내용 : △각 부처 브리핑 생중계 및 속기록 실시간 제공  
△VOD 서비스 △보도자료, 사진자료 첨부 △브리핑 일정 공지 △고화질 영상 서비스 등

### □ 재외문화원 및 문화홍보관: 32개국 42개소

| 구 분                   | 아시아·태평양<br>(9개국 14개소 14명)  | 유럽<br>(13개국 14개소 14명)   | 미 주<br>(5개국 9개소 9명)  | 아프리카·중동<br>(5개국 5개소 5명)   |
|-----------------------|--|---|--|---|
| 문화원<br>(27개국<br>32개소) | <ul style="list-style-type: none"> <li>일 본<br/>- 동경, 오사카</li> <li>중 국<br/>- 북경, 상해, 홍콩</li> <li>태 국</li> <li>인 도</li> <li>베트남</li> <li>인도네시아</li> <li>필리핀</li> <li>호주</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>영 국</li> <li>프랑스</li> <li>독 일</li> <li>러시아</li> <li>스페인</li> <li>폴란드</li> <li>벨기에</li> <li>헝가리</li> <li>카자흐스탄</li> <li>터키</li> <li>이탈리아</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>미 국<br/>- 워싱턴<br/>- 뉴욕<br/>- L A</li> <li>아르헨티나</li> <li>멕시코</li> <li>브라질</li> <li>캐나다</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>이집트</li> <li>나이지리아</li> <li>UAE</li> </ul> |
| 홍보관<br>(9개국<br>10개소)  | <ul style="list-style-type: none"> <li>일 본<br/>- 동 경</li> <li>중 국<br/>- 북 경</li> <li>싱가포르</li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>영 국</li> <li>스웨덴</li> <li>오스트리아</li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>미 국<br/>- 워싱턴<br/>- 뉴욕</li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>남아공</li> <li>이란</li> </ul>                 |

## □ 해외홍보콘텐츠 현황

| 콘텐츠명            |                   | 내 용  | 제작언어      | 비고                |
|-----------------|-------------------|--|-----------|-------------------|
| 정 기 간행물<br>(2종) | KOREA             | ○문화예술·주요정책 등 한국 종합소개 월간지   | 영어        | 인쇄본 및 웹진 제작       |
|                 | 모음                | ○해외 문화정책동향 및 이슈, 관련통계, 문화원 활동 등으로 구성된 월간지  | 한국어       | 웹진 제작             |
| 기 본 간행물<br>(2종) | Facts about korea | ○한국의 문화, 경제, 역사, 관광 등으로 구성된 한국소개 기본 간행물  | 영어 등 9개어  | 재외공관 등 유관기관 배포    |
|                 | Welcome to Korea  | ○한국의 문화유산, 역사, 음식 등 항목으로 구성된 한국소개 홍보 브로슈어  | 영어 등 9개어  | 재외공관 등 유관기관 배포    |
| 기획 간행물<br>(1종)  | 프레스킷              | ○순방 등 주요 계기 외신대상 소개 홍보자료 배포  | 영어 등      | 재외공관 등 유관기관 배포    |
| 영상물             | 국가이미지 제고 홍보영상을    | ○한국의 문화, 발전상 등에 대한 색다른 접근과 표현 방식을 활용한 흥미롭고 전달력 있는 영상을 제작<br>○주요 국정현안, 성과 등 계기별 이슈를 반영한 온라인 홍보 영상 | 영어 등 10개어 | DVD, USB 및 온라인 배포 |
|                 | 중화권 대상 홍보 영상물     | ○중화권 및 아세안 국가 대상 한국 문화 소개 프로그램<br>○K-pop, K-스포츠, K-게임 등 한류 체험 예능 프로그램                            | 중국어, 영어 등 | 온라인 배포 및 TV 방영    |

## □ 다국어포털 ‘코리아넷(korea.net)’ 및 SNS 운영 현황

| 구 분       | 주 요 내 용   | 개설     |
|-----------|---|--------|
| Korea.net | ○영·중·일·아랍·불·서·독·러어, 베트남어 9개어 서비스<br>○△정상외교, 정책, 문화, 스포츠 관광 등 분야별 정보, △주요 현안 뉴스서비스△ 각종 멀티미디어 자료 등      | '00.1  |
| 뉴스레터      | ○139개국 1,813명 고객<br>○평균 도달률 86.80% 개봉률 28.40%   | '10.1  |
| 명예기자단     | ○한국의 역사, 문화 한류현장 등 생동감 있는 한국 콘텐츠 소개<br>○971,369 조회(18.2 개편 이후 코리아넷 홈페이지로 편입)<br>○인원 : 103개국 2,154명 활동 | '11.1  |
| 페이스북      | ○코리아넷 기사, 문화원 및 지자체 소식, 자체 제작 한국 홍보 동영상, 카드뉴스 콘텐츠 등 전달<br>○누적팬수 : 607,202명                            | '09.12 |
| 플리커       | ○코리아넷 자체촬영 사진 서비스<br>○게재 19,353건, 조회 41,467,074건 1,891 팔로워  | '09.9  |
| 유튜브       | ○코리아넷 자체 제작 및 한국 홍보 동영상 등 서비스<br>○조회 85,774,425건, 구독자 101,892명  | '9.10  |
| 인스타그램     | ○게재 1,096건 / 팔로워 8,994명   | '16.3  |

## □ 외신지원센터('13. 6월 개소)

- 주요 기능 : 상주·방한 외신 대상 브리핑 및 인터뷰 주선 등 취재 지원, 기획 취재 및 한국 이해 프로그램 운영, 정부와 외신 간 상호 네트워킹 지원
- 위치 : 한국프레스센터(서울 중구 세종대로 124) 10층
- 구성 : 브리핑 실(50석), 회의실, 개인 작업실, 메인 홀  
\* 상주외신 현황 : 21개국 103매체 257명(2020.3. 말 기준)

## (1) 주요 내용

- 국정과제, 국정현안 등 국민 이해도 제고를 위한 타깃별 콘텐츠 다양화로 국민 접근권 강화
  - 국민 눈높이에서의 콘텐츠 생산·제공을 통해 정책 이해도 증진 및 대국민 소통 강화
  - 정책정보 수요와 미디어 환경에 적합한 디지털콘텐츠 형태의 국정홍보서비스 제공으로 국민의 공감대 형성
- 미디어 환경 변화에 대응, 새로운 소셜 미디어 운영 등 매체 다변화를 통해 국민의 정책 체감도 향상 기여
  - 트위터, 페이스북, 유튜브 등 SNS와 연동하여 국민의 정책 접근성 제고와 생활공감형 정책 정보의 확산
  - SNS를 활용한 여론의 실시간 피드백, 국민과의 양방향 소통을 통한 정책홍보의 경쟁력 제고
- 민관채널 협력을 통한 정책소통 활성화
  - 3대 포털(네이버·다음·네이트) 뉴스 공급 제휴 및 네이버 전문정보 제휴
  - 민간포털에서 기관정보, 웹사이트, 정책정보 등이 원활히 검색 될 수 있도록 정부-포털간 협의 기능 수행, 부처 업무 지원

## (2) 세부 추진계획

### □ 정책간행물 기획 및 발간

- 주요 정책 현안, 국정 과제 등에 대한 수요자 중심의 맞춤형 홍보 콘텐츠 기획, 개발 및 확산

### □ 국민 중심 온라인 소통 확대

- 온라인 소통 환경 변화에 맞춘 국민 소통 방식의 개선 추진
  - 주요 국정과제, 계기별·정책별 생활 밀착형 콘텐츠 제작(모바일 중심) 및 국민 체감형 온라인 프로모션 시행
  - 모바일 SNS 등 국민 이용이 많은 온라인 채널을 중심으로 주사용자 층 등 채널별 특성을 고려한 맞춤형 소통 강화
  - 부처의 온라인 홍보 담당자 역량 강화 및 연계홍보 강화

### □ 정책포털 콘텐츠 충실화

- 수요자 중심의 맞춤형 정책 종합 플랫폼 구축
  - 주요 국정과제와 생활 밀착형 정책에 대한 현장중심의 심층적인 기획기사 확대, 정책콘텐츠 생산력 강화 및 품질 제고
  - 정책뉴스, 보도자료, 전문자료, 기획기사, 전문가 기고 등을 통해 주요 정책정보를 종합안내
- 정책기자단 활용, 국민소통 접점 강화 및 인지도 제고
  - SNS 정책기자단을 통한 국민과의 직접 소통 강화
  - 개인 체험을 바탕으로 한 현장감 있고 자연스러운 정책정보 제공하여 정부정책에 대한 폭넓은 이해계층 형성

- 정책정보 서비스의 효율적인 추진을 위한 시스템 정비·개선
  - G-클라우드 전환 및 정책포털 고도화 사업, 정책브리핑 앱의 안정적인 운영을 통한 정책정보 서비스 효율성 강화
  - 정책브리핑 모바일 앱의 효율적 운영을 위해 오디오, 홍보 이벤트 영상 코너 등 신설 운영
  - 정책정보 자료의 네이버 검색 최적화, 고품질 원본 PDF파일 다운로드 기능 추가로 정책브리핑 콘텐츠 품질 향상

### (3) 외부환경 및 갈등요인 분석

#### □ 홍보 접점 확대를 위한 모바일 홍보 강화

- 다양한 소통채널 운영, 범정부 온라인 홍보협력체계 구축 등 온라인 홍보 체계를 구축·강화했으나
  - △모바일 사용자 급증 △신규 SNS 채널 등장 및 기존 채널의 영향력 감소 등 온라인 환경 변화에 적극적으로 대응할 필요
- 모바일 플랫폼을 우선 고려한 콘텐츠 기획과 광고
  - 민간 전문성·참신성을 활용한 영상, 카드뉴스, 인포그래픽 등 모바일 환경에 적합한 비주얼 콘텐츠 제작 및 확산
  - 모바일 콘텐츠 큐레이션 서비스 등 모바일 중심의 광고 등을 통한 홍보 콘텐츠 노출 및 광고 효과 극대화
- SNS 채널별 특성에 따른 맞춤형 활용 강화
  - SNS 채널별 사용자 및 제공서비스의 특성을 고려하여 △연령별△성별 특성을 고려한 차별화 콘텐츠 노출 강화

## (4) 참고자료

### □ 정기 정책간행물 발간 현황('20. 3월 말 기준)

| 구 분   | 공감  | 카툰 공감  | 손끝으로 읽는 국정<br>(점자 간행물)               |
|-------|---|--|--------------------------------------|
| 발행 주기 | 주간(매주)<br>설·추석 명절 계기                                      | 월간(매월 1일)  | 월간(매월 1일)                            |
| 발행 부수 | 3만부(연 150만부)<br>15만부(연 30만부)                              | 3만부(연 36만부)  | 1,300부, 테이프 500개<br>(연 15,600부, 6천개) |
| 배포처   | 국회, 행정기관, 언론계, 연 구기관, 전문직 종사자, KTX 특실, 다중 이용 장소, 개인 구독자 등 | 국회, 행정기관, 언론계, 연 구기관, 전문직 종사자, SRT, 다중 이용 장소, 개인 구독자 등 | 시각장애인단체, 점자도서관, 맹학교 등                |

### □ 정책공감 운영 현황(블로그, '19. 12월 말 기준)

| 구 분              | 주 요 내 용   | 비 고       |
|------------------|---|-----------|
| 개설현황(주소)         | ○ <a href="https://blog.naver.com/hellopolicy">https://blog.naver.com/hellopolicy</a> | '08.8월 ~  |
| 방문자수             | ○ 이웃수 37,605명   |           |
| 주요 메뉴            | ○ 총 포스팅 수 : 11,649건<br>○ 정책큐레이션, 생활 속 정책이야기, 정책퀴즈 등                                   |           |
| 위키트리(Wikitree)연동 | ○ 블로그 콘텐츠 중 생활 공감 정책 위주 확산  | '10.12월 ~ |

### □ SNS 활용 현황('19.12월 말 기준)

| 채널명   | 계정명<br>(개설일)       | 운영 현황   |  |
|---|--------------------|---|--|
|   |                    | 주요 콘텐츠  |  |
| 페이스북<br>( <a href="http://facebook.com/hipolicy">http://facebook.com/hipolicy</a> )             | 대한민국 정부<br>(‘11.5) | ▶ 정책브리핑 연계, 뉴스·현안해설 콘텐츠 제작<br>▶ 주요 정책정보 콘텐츠 제작, 부처콘텐츠 유통 확산 |  |
| 트위터<br>( <a href="http://twitter.com/hellopolicy">http://twitter.com/hellopolicy</a> )          | 대한민국 정부<br>(‘10.4) | ▶ 현안대응 등 주요쟁점 메시지 전파 등                                      |  |
| 유튜브<br>( <a href="http://youtube.com/hipolicy">http://youtube.com/hipolicy</a> )                | 폴리씨<br>(‘11.7)     | ▶ 정책해설 참고서 콘셉트의 뉴스 큐레이션<br>▶ 일자리 등 관심정책과 쟁점현안 심층 해설         |  |
| 카카오스토리<br>( <a href="https://story.kakao.com/ch/policy">https://story.kakao.com/ch/policy</a> ) | 대한민국 정부<br>(‘14.1) | ▶ 실생활 니즈 높은 다양한 생활 정책정보 등을<br>발굴·제공                         |  |
| 밴드<br>( <a href="https://band.us/band/54586502">https://band.us/band/54586502</a> )             | 생활의 발견<br>(‘13.6)  | ▶ 절세요령 등 알짜 생활정보, 일자리 정책<br>등 확산                            |  |
| 포스트<br>( <a href="http://naver.me/5VJKQr1Q">http://naver.me/5VJKQr1Q</a> )                      | 정책공감<br>(‘16.1)    | ▶ 블로그, 카카오스토리, 밴드 콘텐츠 아카이<br>브 채널로 운영                       |  |
| 카카오톡<br>( <a href="http://m.kakao.com/s/855">http://m.kakao.com/s/855</a> )                     | 대한민국 정부<br>(‘15.3) | ▶ 매월 1회 이상 핵심정책현안과 주요정책정보 큐<br>레이션 서비스 제공                   |  |
| 인스타그램<br>( <a href="https://instagram.com/gov_korea">https://instagram.com/gov_korea</a> )      | 대한민국 정부<br>(‘19.8) | ▶ 세련된 이미지컷 활용, 정책가치 전파 채널로 운<br>영 * 정책맛집 응답하라 오늘 등 고정코너 운영  |  |

□ 정책포털 '정책브리핑(korea.kr)' 운영 현황('19.12월 기준)

| 구 분                 | 주 요 내 용   | 비 고               |
|---------------------|---|-------------------|
| 방문자 수               | ○ 정책브리핑 88,775명   | 일평균<br>(' 19.12월) |
| 페이지 뷰               | ○ 정책브리핑 565,300회  | 일평균<br>(' 19.12월) |
| 주요 메뉴               | ○ 뉴스(정책뉴스, 언론보도해명, 사실은 이렇습니다, 국민이 말하는 정책, 기고/컬럼 등), 기획&특집(정책포커스, 정책위키, 내삶이 바뀝니다, 정책e서재), 정책DB(연설문, e-book 등) 대한민국 정부소개, 공감 등  |                   |
| 모바일 서비스             | ○ 정책브리핑 모바일 웹사이트(m.korea.kr)  | '10.12.22. 시작     |
| 정책브리핑 모바일 앱 서비스     | ○ 대한민국 정책브리핑 모바일 앱  | '19.12.30         |
| 정책포털 뉴스레터           | ○ 회원수 4,707명  | 주 1회 발송           |
| 정책기자단               | ○ 2020년(제13기) 146명 선발<br>- 텍스트 80명, SNS 60명, 영상 6명<br>○ 2019년(제12기) : 100명 선발<br>- 영상 20명, 텍스트 80명<br>○ 2018년(제11기) : 104명 선발<br>○ 2017년(제10기) : 150명 운영<br>○ 2016년(제09기) : 200명 운영<br>○ 2015년(제08기) : 170명 운영<br>○ 2014년(제07기) : 150명 운영 | '08.9.1. 시작       |
| 랭킹순위                | ○ 전체부문 40만개 중 70위<br>○ 공공서비스 부분 358개 중 2위   | 랭킹닷컴 통계           |
| 콘텐츠 공급 계약<br>(민간포털) | ○ 네이버, 다음, 네이트, 서울신문(4개사)<br>○ 모바일 화면咫금 앱 '캐시슬라이드'  |                   |