

2013년도 제2회 문화관광정책 토론회

신정부 관광정책과 충남의 대응방안

2013. 4

일시 | 2013년 4월 11일, 15:00

장소 | 충남발전연구원, 1층 대회의실

주관 및 주최 | 충남발전연구원

PROGRAM

시 간	진 행 내 용	비 고
14:40-15:00	등록 및 안내	
15:00-15:10	개 회 식	사 회
15:10-15:20	좌장인사 및 소개	사 회
15:20-15:50	<div>주 제 발 표</div> <ul style="list-style-type: none"> 주 제 : 신정부의 관광정책과 대응전략 이동원 한국관광개발연구원 대표 	
15:50-16:50	<div>종 합 토 론</div> <ul style="list-style-type: none"> 좌 장 유기준 공주대학교 교수 지정토론 및 자유토론 / 지정토론자 4인 김영준 한국문화관광연구원 연구위원 양광호 한국영상대학교 교수 이윤선 충청남도 관광산업과장 이인배 충남발전연구원 선임연구위원 	좌 장
16:50-17:00	종합정리	
17:00	폐회	
18:00~	만찬	

목 차

주제내용 및 발표자

■ 주제 : 신정부의 관광정책과 대응전략	1
이동원 한국관광개발연구원 대표		
■ 자료 : 문화체육관광부 업무보고	33

메모(MEMO)

주제. 신정부의 관광정책과 대응전략

이동원 | 한국관광개발연구원 대표

신 정부의 관광정책과 대응전략

2013. 4

TDI 한국관광개발연구원

이동원

Contents

I. 대선토론회 정책자료

II. 대선 공약

III. 인수위 국정과제

IV. 관광정책과 대처방안

I. 대선토론회 정책자료

1. 대선토론회 정책자료

신 정부의 관광정책과 대응전략

문화관광부문 예산 확충

문화 · 관광 대국의 발전 목표

차기 정부 5년간
문화, 관광 토대를 다지는 과업

문화부 예산 2% 달성

2012년 1.14%
→ 2017년 2%로 확대

관광분야 예산

2013년 1조 1,693억원
→ 2017년 2배로 증액

새로운 정책 패러다임 조성

✓ 융합 연계형 정부 정책 구도 조성

- 융 · 복합된 사회현상에 적합한 정책 실행 구도를 구성
- 각 정부 부처 간 관광 관련 업무를 연계한 통합 실행 방안 마련

I. 대선토론회 정책자료

관광산업 성장을 위한 시장 확대



외국인 관광객 2,000만 명 확대 유치

- 중국 해외관광객의 3.4%(220만 명) 방한
- 중국 2020년 1억 5천만 명 → 1천 5백만 명 (10% 예상)



비자 및 출입국 제도 개선 (시급한 현안문제)



비자 제도 개선을 통한 외국인 개별여행객 확충

III. 인수위 국정과제



중국 관광객 수용 태세 개선



내국인 관광객 수요 확대

- 대체 휴일제 법 개정 추진 중
- 휴가 분산 사용 유도 지원책 강구
- 복지 관광 (여행바우처 제도) 확대
- 학생 현장 참여형 교육 및 창의 체험 활동 확대 실시

I. 대선토론회 정책자료

관광 산업 콘텐츠 육성

✓ 지역 문화 상품 확충

- 지역별 특색 있는 문화 · 예술 발굴 및 주제 선정
- 지자체와 기업의 문화육성 지원 및 인센티브 제공
- 문화상품육성과 문화 공간 조성 지원
- 장기적으로 문화도시, 문화마을, 문화기업으로 확대

✓ 예능 콘텐츠 접근성 제고 및 지원

- 상설 한류 공연장 설치 및 공연프로그램 조성
- 방송사 오픈 스튜디오 조성 등 지속적 콘텐츠 제공으로 접근성 제고
- 관광객 집객과 연관되는 한류프로그램 지원

I. 대선토론회 3대 책자로

신 정부의 관광정책과 대응전략

고부가가치 관광산업 육성

MICE 산업 활성화

컨벤션, 국제회의 유치 지원

스마트 의료 문화 관광
클러스터 조성

문화 + 의료
→ 명상, 휴양, 치료를 위한
장기체류형 단지 조성

북방문화(실�크로드) 및
남방문화 교류 허브화

남북 교류 활성화



III. 인수위 국정과제

관광 인프라 및 시설 개선



노후관광시설에 문화콘텐츠를 투입하는 재생사업

- 대상지 선정 및 지원체계 구축으로 문화콘텐츠와 공공설치예술 등을 통해 집객력 회복



미개발 관광용지의 개발지원

- 공공 또는 민간의 토지 중 단지 조성비가 투입된 채 개발되지 못한 관광용지를 융·복합화 시대에 적합(의료, 주택, 예술촌 등) 하도록 제도 개선, 투자 인센티브 등을 제공하여 개발 유도

Ⅲ. 인수위 국정과제



전국 서원, 향교의 숙박·교육·체육·체험 네트워크 사업

- 전국 시설을 네트워크화하여 교육·연수, 체험, 숙박 용도로 활용하여 지역 활성화를 도모하기 위한 사업



지역자원 활성화

- DMZ 세계 유일 관광 자원화
- 동계 올림픽 개최지 주변 지역



관광 숙박시설 조성 지원

- 지원사항 확대 예정

I. 대선토론회 정책자료

관광 기회균등 제공



문화 향휴 소외 계층을 위한 지원 확대



전자바우처 제도 추가 혜택 확대 실시

관광관련 일자리 창출 및 전문 인력 육성



문화 관광 관련 인력 인프라 개발



관광 전문 과정 신설 및 전문 인력 육성

II. 대선공약

1. 전국 공약
2. 지역 공약

II. 대선공약

1. 전국 공약

신 정부의 관광정책과 대응전략

문화관광을 통한 국민행복 관광복지 실현

예산제도	문화·관광시설 확충	관광을 통한 국민행복 관광복지 실현
<ul style="list-style-type: none"> ● 문화재정 2% 달성 <ul style="list-style-type: none"> - 2012년 문화전체 1.14%(3조 7,194억 원), 관광 1조 851억 원 ● 문화예술, 영화, 체육, 관광, 콘텐츠산업, 문화재 등 문화관련 예산 및 기금 확대 	<ul style="list-style-type: none"> ● 권역별 체류형 관광클러스터 조성 ● 문화콘텐츠 접목해 노후 관광시설 재생사업 추진 	<ul style="list-style-type: none"> ● 「관광진흥법」 체계재정비 ● 여행바우처 지원 확대 ● 고령자, 장애인 참여 인프라 확충 ● 학생 체험여행 지원 확대, 학습관광 프로그램 확충 ● 지역 유흥시설 활용한 관광개발, 폐광지역 리모델링, 슬로시티 브랜드 가치 제고, 자연 친화적 생태관광 육성 등 기존 자원 육성 ● 지전거 관광, 지역 관광 콘텐츠를 결합한 융합상품 확대

II. 대선공약

1. 전국 공약

문화관광을 통한 국민행복 관광복지 실현

외래관광객 1천만시대 고부가가치 · 고품격 한국관광실현

- 저가관광개선
- 다국어 표지판, 안내전문인력 양성
- 관광숙박시설 다양성 확대, 등급제 도입, 일자리 창출
- MICE(회의, 관광, 컨벤션, 전시회), 의료관광, 공연관광, 등 고부가 관광콘텐츠 지속 발굴 및 K-POP 등 한류 관광상품 활성화

국외여행 국민 안전제고

- 농어촌 분야 : 농업생산에서 유통, 가공, 외식, 관광 연계되는 6차산업정책 확대

II. 대선폭약

2. 지역 공약

신 정부의 관광정책과 대응전략

공주 및 부여 백제 역사 문화 도시 조성

- 공주, 부여의 백제 역사 문화 도시 조성 사업을 계획대로 추진하여 백제 문화의 우수성을 널리 알리고, 관광인프라를 구축하여 지역 경제 활성화에 기여

문화의 우수성

백제의 역사문화적
우수성



+

인프라 구축

전통과 현대가 융합된
인프라 구축



=

지역 활성화

지역의 사회/문화/경제적
활성화



III. 인수위 국정과제

III. 인수위 국정과제

문화 재정 2% 달성 및 기반 마련

✓ 문화를 향유할 수 있는 다양한 플랫폼 및 지원책 강구

- 국민의 문화 향유 기회 확대, 문화 예술 창작 기반 마련
- 콘텐츠 및 관광산업 육성을 위해 문화 재정 2% 달성

문화유산 보존/활용 통한 문화진흥

✓ 전국의 한국 고유 자원들의 콘텐츠 잠재력 활용

- 서원, 향교 문화관광 자원화 및 문화유산 디지털 DB 구축

III. 인수위 국정과제

예술창작 인프라 구축 및 지원 강화

- ✓ 기존 유흥자원 활용을 통한 문화 공간 잠재력 발굴
 - 폐 산업시설과 구 군사시설의 문화관광 공간 재조정

문화 향유층 확대화

- ✓ 문화 향유 기회 확대와 문화격차 해소
 - 문화, 관광, 체육시설 투자 금액에 세액 공제 혜택 제공

III. 인수위 국정과제

관광산업 경쟁력 강화



6대 관광레저산업 육성

- MICE, 의료, 한류, 크루즈, 역사전통문화체험, 레저스포츠 산업 등



관광을 통한 국민행복, 관광복지 실현

- 대체휴일제, 방학분산제도 도입 등 여가산업 육성 제도 개선
- 올해의 문화관광도시를 선정, 홍보마케팅, 안내체계 집중 지원



고품질 관광으로 체질 개선

- 안내체계 개선 등

III. 인수위 국정과제



지역관광협의회 설립

- 협의회 및 기타 전문 기관 설립



관광 근로조건 개선 및 일자리 창출

- 관광 근로자 복지 개선 및 일자리 창출 위한 플랫폼 구축



소외계층 여행 바우처 지원 및 무장환경 인프라 구축

- 한국형 체크바캉스 제도(프랑스군로자 여행장려제도) 도입 추진



고부가가치 창출 고객에 대한 고품격 출입국 행정서비스 제공

- 개별 VIP 고객에 대한 맞춤형 관광 서비스 개발

III. 인수위 국정과제

타 산업 분야의 관광 관련 정책



서비스산업 전략적 육성 기반 구축

- 서비스 산업 집중 육성을 위해 의료, 관광, 교육, MICE 등 서비스 허브화 추진



농림축산업의 신성장 동력화 (농식품의 6차 산업화)

- 생산과 연계 유통, 가공, 외식, 관광 등 2, 3차 산업을 활성화하여 농촌지역의 신성장동력 창출
- 가공, 향도 산업을 육성하고 농촌 관광, 체험 활성화

III. 인수위 국정과제



소상공인, 자영업자 및 전통시장의 활력 회복

- 지역 역사 문화관광 등과 연계한 차별화된 전통시장 육성



해양 신성장 동력 창출 및 체계적 해양 관리

- 해양 신산업 육성을 위한 마리나 시설 확충 등 해양관광 기반 확대



수산의 미래산업화

- 바다 생태관광, 레저 스포츠 등으로 수산업의 외연 확대

IV. 관광정책과 대응방안

1. 관광예산 증액

2. 제도 개선

3. 중점 사업

IV. 관광정책과 대응방안

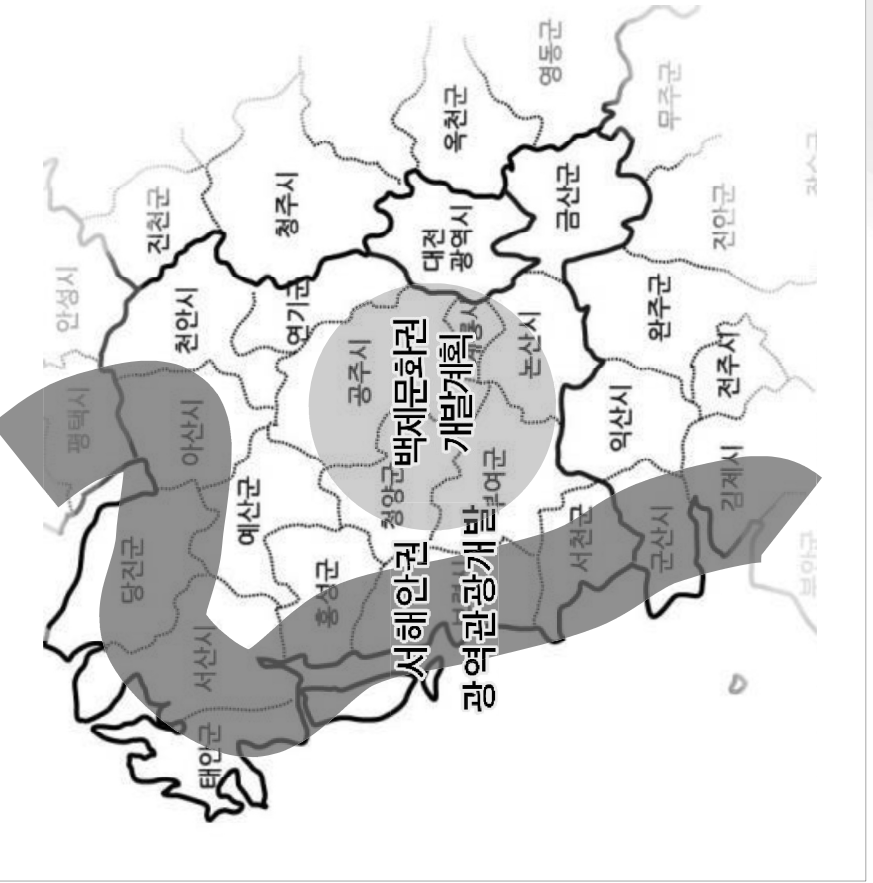
1. 관광예산 증액

- 관광 관련 예산 2013년 1조1,693억원 → 2017년 약 3조원 증액 예상
- 광역권 관광개발사업에 중점적으로 예산이 배분되는 양상이 나타남

광역권 관광개발사업



충남지역 광역권 관광개발사업

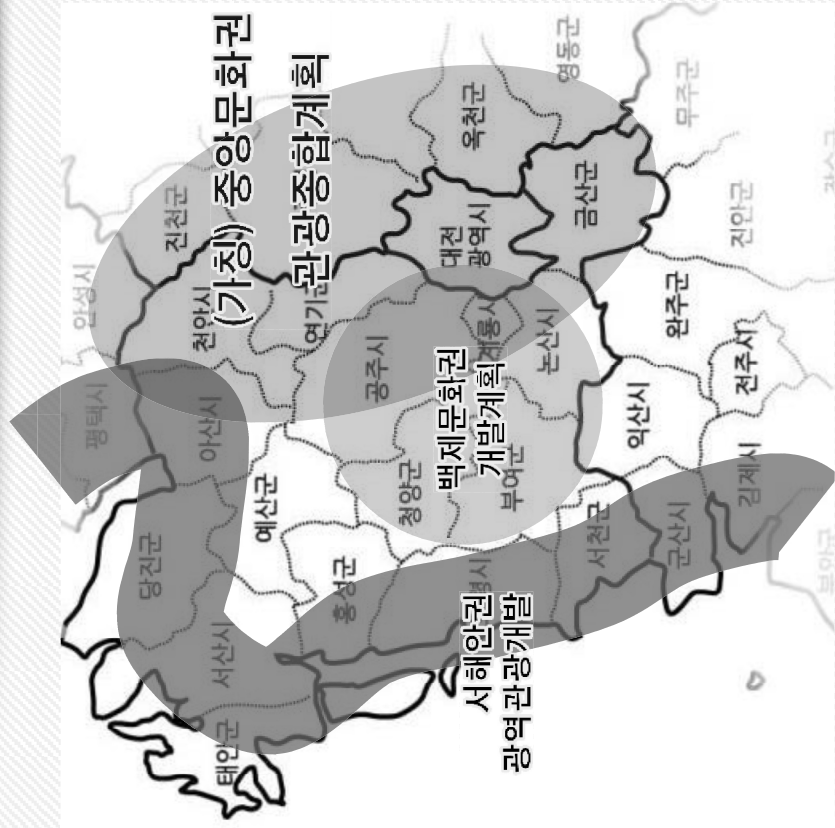


IV. 관광정책과 대응방안

신 정부의 관광정책과 대응전략

충남지역의 광역권 관광개발사업 추진 필요

‘(가칭) 중앙문화권 관광종합계획’ 추진



광역권 계획이 부재한

충남 북부지역의

광역권 관광개발사업

추진 필요

→ (가칭) 중앙문화권 관광종합계획

IV. 관광정책과 대응방안

지역문화의 차별적 관광상품 및 시설 개발



☒ 서해지역 : 내포문화

☒ 남부지역 : 백제 · 금강 문화

☒ 노산/계룡 : 군인문화

☒ 북부지역 : 역사온천문화

IV. 관광정책과 대응방안

2. 제도 개선

관광진흥법 개선 및 대체휴일제 · 방학분산제 등의 제도 개선



관광진흥법 개선

- 중소규모(3~5만평) 관광지 조성
- 제도적 절차 간소화



대체휴일제 / 방학분산제

- 숙박 및 지역 방문객의 계절적 편차 완화
- 전체적 가동률 상승
- 수용력 확대

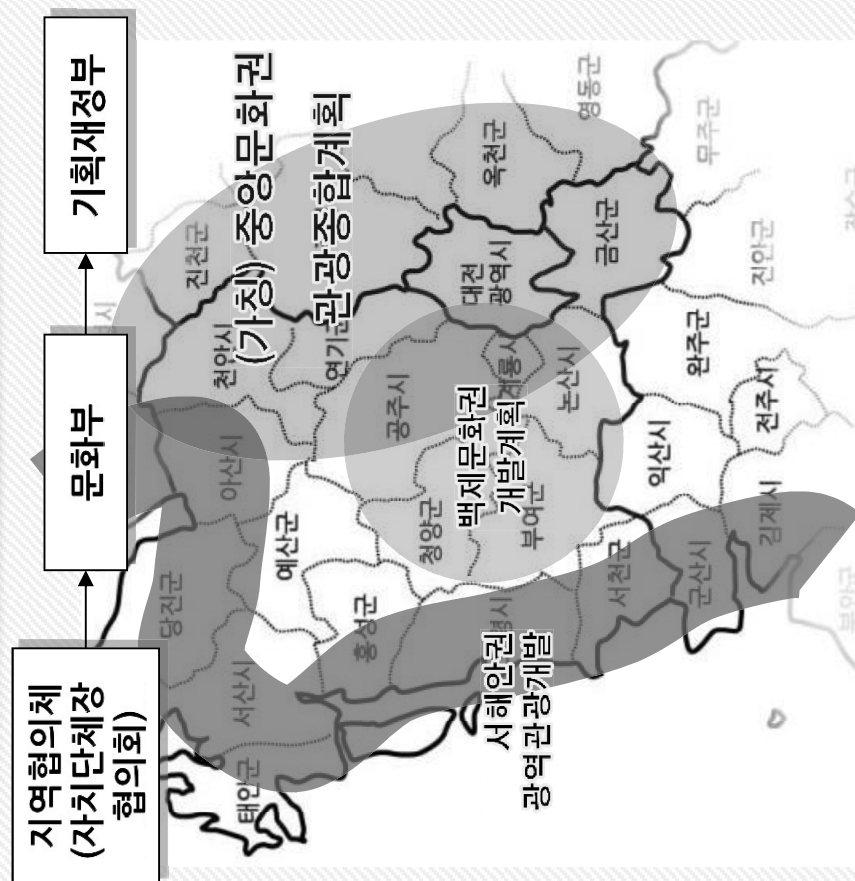
IV. 관광정책과 대응방안

3. 중점 사업

문화관광도시 선정 및 지원	부여 및 공주, 보령 등 문화관광도시 지정 준비
MICE 산업	MICE 산업: Meeting, Incentives, Conventions, Exhibitions Incentives 관광에 중점
의료	의료 및 문화가 복합적으로 도입된 체류형 거점: 해안 / 산악 지역
한류	지역 전통 문화, 드라마 및 영화 촬영
크루즈	2만톤급 접안 조건, 중국 · 동남아 관광객의 인천-제주 사이의 경유지 필요
역사전통문화체험	지역의 고유, 전통성, 문화 재해석 → 기존시설 이용 및 Soft Program 상품, 의미부여, 스토리 발굴
레저/스포츠	해안 : 요트 / 산악 : 산악 레포츠

V. 제언

관여권 관광개발계획의 수립



핵심 Key Word!

- 지역 고유 문화
- 의미 재해석 부각
- Telling Story
- Soft Program

양조간호
지역에서 수요유발

시설 투자 정책 지원

자료. 문화체육관광부 업무보고

문화체육관광부

“문화융성” , 우리의 삶의 질이 달라진다

- 2013년 문화체육관광부 업무계획 -

- 문화체육관광부(장관 유진룡, 이하 문체부)는 3월 28일 오전 대통령에게 2013년도 업무계획을 보고하였다.
- 이 자리에서 문체부는 소관 국정과제(12개)를 충실하게 이행함으로써 국정기조인 “문화융성”을 통한 국민행복 시대를 열어가겠다는 의지를 밝히고,
 - △ 생활 속 문화 참여를 확대하고 대학생·청년 ‘문화패스’ 등 생애주기별 문화 활동 지원, △ 예술지원 3대 방향(자유, 자존, 자립) 설정, △ 상상콘텐츠기금 조성 및 ‘콘텐츠코리아랩’ 설치, △ 생활체육 참여율 60% 달성 및 한국형 체력인증제 도입, △ 한국형 ‘체크마캄스제’ 도입, △ 문화·스포츠 ODA 확대 및 한국문화원 확충, △ 무형문화유산법 제정 및 통합적 문화유산 관리체계 구축 등 국정과제와 관련된 핵심 사업들을 보고하였다.

<주요 내용>

◎ 생애 주기별 맞춤형 문화복지 확대로 ‘문화가 있는 삶’ 실현

- ☞ 생활 속 문화 참여 확대 위해 영·유아부터 노년기 까지 생애 주기별로 문화·스포츠·여행의 기회 제공
 - △ 영·유아를 위해 2014년부터 어린이집과 유치원 1,300개소에 예술 강사를 파견, 아동·청소년 위해 전국 초·중·고교에 예술강사 2017년까지 100% 파견 및 예술꽃씨앗 학교 확대운영, 토요스포츠강사 배치
 - △ 대학생과 청년들 대상 관람료 할인 ‘문화패스’ 도입, 직장인 동호회 활동 지원, 어르신 위해 복지관에 ‘예술·스포츠강사 배치’ 및 실버스포츠 개발 보급, 어르신 공공체육시설 이용료 감면 추진, 지방문화원에 어르신 ‘문화학교’ 프로그램 개설
- ☞ 저소득층에 문화·여행·스포츠관람 이용권(바우처) 통합, ‘문화여가카드’ 발급
- ☞ 지역 동호회 활동 거점으로 복합 문화커뮤니티센터 조성 및 극장이 없는 기초 지자체에 ‘작은 영화관’ 건립 등 지역 간 문화격차 해소

◎ 예술인 창작지원 및 안전망 구축으로 다양한 장르의 창작 환경 조성

- ☞ 예술지원 3대 방향 설정, 개인예술가 지원과 간접지원을 확대하고 예술지원 체계 개선(‘13년), 예술인 성장단계별(신진, 중견, 저명) 맞춤형 지원 등 예술인 창작활동 지원, 문화법인 제도 도입,
- ☞ 서계동 기무사 터에 강북의 대표적 문화예술 공간을 조성하여 장르 간 융합과 통섭 및 미래예술 창조의 거점 육성(‘13년 기본계획 수립)

- ☞ 예술인의 산재보험료 일부 지원, 실업예술인 창작준비금 및 교육훈련수당 지급, 장르별 표준계약서 보급 등 예술인 창작 안전망 구축
- ☞ 문화예술 후원(메세나) 활성화 위해 '17년까지 '예술나무 10만 그루' 운동 추진, 문화예술 후원법 제정 및 문화예술 후원관련 세제개선 등 추진

◎ 정신문화 진흥과 문화유산 보존으로 문화정체성 정립

- ☞ 박물관·도서관 등 문화시설 연계하여 인문학 문화프로그램 확대, 도서관·박물관의 인문학 부흥의 거점화, 한국학, 한국어, 전통문화 및 문화유산 등을 연계하여 한국문화진흥, 책읽는 사회 만들기 위한 도서구입 지원 및 작은 도서관 확충, 우수 학술·교양·문학도서 선정·구입 확대('13년 1,040종 80억원)
- ☞ 국외 반출 문화재 적극적 환수 실현, 국제기준의 무형문화유산·자연유산의 관리체계 도입 및 관광자원화, 한국무형문화유산 진흥원 설립, 문화유산 디지털 DB 구축 등 관리체계 강화

◎ 상상력 기반의 콘텐츠산업 육성으로 창조경제 견인

- ☞ '상상콘텐츠 기금' 조성으로 장르간 융합 콘텐츠 창작지원, 게임, 음악, 애니메이션, 영화, 뮤지컬 등 5대 콘텐츠 집중 육성
- ☞ '콘텐츠코리아랩' 설립하여 아이디어가 창업으로 이어지기까지 체계적으로 지원, 창의인재 멘토링 프로그램 운영으로 콘텐츠 인재 양성
- ☞ 창작자의 권리 존중과 저작권 보호 강화 위해 △스트리밍 서비스 등 음원 전송사용료 개선, △저작권보호센터를 '저작권보호원'으로 확대, 단속체계 일원화 △ 저작권 교육 확대

◎ 스포츠산업의 국제경쟁력 제고로 스포츠 산업 시장 확대

- ☞ 집 근처에서 스포츠를 즐길 수 있도록 시·군·구에 종합형 스포츠클럽 육성으로 생활체육 참여율 '17년 60% 달성, 한국형 체력인증제 도입
- ☞ 유망선수 조기 발굴·육성 위한 '2018평창올림픽팀' 육성 및 동계종목 활성화
- ☞ 유망 스포츠 용품 산업에 대한 R&D 투자 지원으로 경쟁력 제고, 올림픽공원 내 올림픽스포츠콤플렉스 조성, 운동선수 출신 지도자 자격 취득 요건 완화

◎ 고부가가치·고품격 관광으로 '17년 외래관광객 1,600만명 달성

- ☞ 고품격 관광으로 도약을 위해 MICE, 체류형 의료관광, 역사·전통문화 체험관광, 한류관광, 관광·스포츠 관광 등 융·복합 관광산업 육성
- ☞ 스마트 투어가이드 보급 등 IT연계 관광정보화 구축, 관광호텔 및 대체숙박시설 조기 확충, 외래관광객 불만제로를 위한 '관광경찰' 제도 도입
- ☞ 대체 휴일제 도입, 한국형 체크바캉스 도입으로 국내관광 활성화 여건 조성

- 문체부는 이번 업무계획 보고에서 콘텐츠산업, 관광산업, 스포츠 레저 산업의 투자 확대와 규제완화, 신 시장 진출을 통해 **2017년 까지 문화콘텐츠(8.3만), 관광산업(6만), 스포츠산업(4만), 공공분야(2.4만)** 등에서 **21만명의 새로운 일자리를 창출**하겠다고 밝혔다.
- 문체부는 **문화융성**을 통한 **국민행복시대를 열어가기** 위해서는 정부 전체적인 노력이 결집되어야 한다고 보고, 이를 구현하기 위해 **나눔과 배려, 소통과 신뢰의 문화적 가치를 전 부처에 확산시켜** 나가기로 했다.
- 그 외에 부처 간 칸막이를 없애기 위해 **문화예술교육 및 체육교육 활성화**(교육부), **건강한 ICT 생태계 조성**(미래부) 등의 부처 간 협업과제에 대해서는 문화의 사회적 가치를 활용하여 창의적인 대안을 마련하기로 하였다.
- 업무보고의 내용을 요약하면 다음과 같습니다.

1. 생애주기별 맞춤형 문화복지 확대

◆ 개인별 여건과 생애주기별 맞춤형 문화·스포츠·여행 기회를 확대하여 국민들의 생활 속 ‘문화가 있는 삶’을 실현

- 어릴 때부터 문화예술·스포츠 체험 기회 제공, 영·유아를 위해 **2014년** 부터 전국 어린이집과 유치원 **1,300개소**에 예술강사 파견, 우리나라 옛 이야기를 들려주는 ‘이야기할머니’ 유아교육기관 **2,680개소**(’13년) 파견, 영·유아의 정서와 신체 발달을 돕는 ‘북스타트 운동’과 ‘기지개’ 프로그램 보급
- 아동·청년기의 창의력과 인성교육을 위해
 - △학교 내에서는 문화예술교육을 전면 확대 실시, 전국 초·중·고교에 예술강사 **2017년까지 100%**(총 11,000여 개교) 배치, 소외지역 초등학교 1인 1예능 활동을 위한 **예술꽃 씨앗학교 확대**, 초등학교 방과 후 돌봄교실의 동아리 활동 지원(’14년 300개),
 - △학교 밖에서는 **토요문화학교**를 ‘13년 570개소에서 ‘17년 1000개로 확대 실시, 꿈의 오케스트라 거점기관 확대운영(’17년 까지 40개소), 지역아동

- 센터 방과 후 프로그램으로 문화예술 교육, 방학 중 예술·스포츠 캠프지원, △스포츠 교육을 위해 스포츠강사와 토요 스포츠강사를 전체 학교에 배치, 학교 스포츠클럽 및 클럽대회 참가 지원, 여학생의 스포츠 활동 참여 유도
- 대학생, 청년들이 공연장, 박물관, 경기장 등의 관람료 할인 또는 면제를 받을 수 있는 ‘문화패스’ 제도 도입,
 - 직장인의 일과 삶의 균형을 회복하는 문화여가 환경 조성을 위해, △2013년부터 산업단지와 중소기업 등의 직장 내 동호회에 문화예술활동 지원(활동공간 제공, 예술강사 파견), △직장 내 스포츠클럽 지원, △국민체육센터 내에 아이돌봄 시설 설치, △일과 삶의 균형으로 여가 친화적 업무환경 조성에 앞장서는 기업에 대한 ‘여가친화 기업인증제’ 시행(‘13), △ ‘한국형 체크바캉스’ 제도 도입
 - ※ 프랑스의 ‘체크바캉스’는 운영기관(ANCV)에 가입한 기업·단체와 그 직원이 여행비용을 월별로 적립(5:5 매칭), 일정 기간(4~12개월)이 지난 후 사용하는 제도
 - 어르신의 활력 있는 노후 생활을 위해 △복지관 등에 생활체육지도자(830명) 배치 및 실버스포츠 개발·보급 △어르신이 공공체육시설 이용시 이용료 감면 추진(조례 개정)하여 어르신의 스포츠 활동 기회를 확대, △ ‘골든에이지’ 활동을 지원, 어르신 문화학교 프로그램(전국 310개) 참여하고, 문화 나눔 봉사단 활동과 사회적 기업화 등 어르신의 문화예술 교육·체험을 확대



○ 특히, 소외계층의 문화복지를 위해 문화예술강사(‘13년 72명 → ‘17년

800명)와 장애인생활체육지도자('13년 230명 → '17년 600명)를 장애인시설 등에 파견하고, 문화·체육·관광시설에 장애인과 고령층의 접근성과 편의성이 개선된 무장애(Barrier free) 환경을 확충('13~)

- 저소득층에 3개로 발급되던 문화, 여행, 스포츠관람 이용권(바우처)을 이용자의 편의를 위해 1장의 (가칭)'문화여가카드'로 통합
- 지역 고유의 전통과 역사가 살아 있는 문화도시로 발전하고 지역 간 문화격차를 해소하기 위해, 지역 고유의 문화자원을 브랜드화하는 문화도시 및 문화마을 선정 지원, 문예진흥기금의 지역 문화예술 발전과 특화사업의 지원규모 확대('13년 206억원→' 17년 900억원)
- 극장이 부재한 기초 지자체(230개 중 109개)에 '작은 영화관'(소규모 상설 영화 상영관) 건립 지원

2. 예술인의 창작 지원과 안전망 구축

◆ 예술인들이 걱정 없이 재능과 열정을 펼칠 수 있도록 복지체계를 구축하고 지속가능한 창작 환경을 조성

- 개인 예술가들에 대한 지원을 확대하고, 지원 및 정산절차를 간소화하여 창작 여건 개선('13년), 예술 장르 간 융·복합화 확대를 위한 복합 창작 공간 활성화
- 공연예술 분야 간접 지원 확대 등 예술생태계 활성화(' 13년 하반기)
 - 공연예술 창작발표공간 지원사업 등 간접 지원을 확대하여 예술 생태계의 선순환 구조를 정착시키고, 공연단체의 작품제작비 부담을 완화('14년)
 - 연극, 무용, 오페라 등 공연예술 분야 대표작품 육성을 위한 '창작팩토리 사업' 대폭 확대('12년 43개 → ' 13년 75개 작품)
- 예술인의 성장단계별 이력관리와 컨설팅을 통한 맞춤형 지원 실시
 - (신진) 차세대 예술인 육성(13.5월) 국군예술부대특기병과 신설(' 14년, 국방부 협의)
 - (중견) 창작지원금-해외 레지던스-국제공동제작 등의 연계 지원('13년 하반기)
 - (저명) 국제적 수준의 직업 전문예술단체-예술인 육성('13.12월 단체 선정)
- 독립·예술영화 및 인디장르에 대한 지원확대
 - 독립영화 전문펀드 조성, 예술영화전용관 확대(현재 45개), 예술영화관

에서 독립영화 상영의무를 연간 50일로 부과하는 방안 마련

- 인디밴드 및 뮤지션을 발굴, 음반녹음 및 홍보 등을 지원(‘K-루키스’ 양성)

○ 도심 내 폐(廢) 산업·군사시설을 문화예술 창작공간으로 전환

- 마포 당인리 화력발전소를 ‘문화창작 발전소’로 조성,
- 현재 국립극단의 연습장소 및 극장 등으로 이용되고 있는 서울 용산 서계동 기무사 수송대를 가칭 ‘문화예술진흥복합센터’로 조성(‘17년 까지 완공)

○ 예술인이 걱정 없이 창작 활동에 전념하는 복지안전망 구축을 위해

- 예술인의 고용보험 적용 확대를 위한 제도개선 및 특수고용직 대상 고용보험 설계 시 반영 추진(’13년 실태조사, ’14년 시행안 마련)
- 예술인의 산재보험 가입을 촉진하기 위해 보험사무대행수수료를 활용하여 연 42,000원(최저임금 기준 보험료의 30%)의 보험료 지원
- 고용보험 가입이 어려운 예술인에 대해서는 교육 훈련기회 제공과 훈련수당을 2~3개월 동안 월 20만원씩 지급, 창작준비금을 5~6개월간 월 45~60만원씩 지급

○ 예술인의 직업 안정성 강화를 위한 지원 확대를 위해

- 공연·영상 분야 배우, 스태프 등에 대한 정당한 처우와 안정된 계약관계 보장을 위해 장르별, 활동별 표준계약서를 개발·보급(’13~)
- 시·도립 문화예술단체 최저임금 준수 대책을 마련(’13년 상반기)

○ 문화예술에 대한 사회적 인식을 높이고 후원 문화 활성화를 위해,

- 문화예술후원 캠페인으로서 개인과 기업 및 예술가 등이 참여하는 ‘예술나무 10만그루 운동* 추진, 재능나눔버스 운행

* 예술나무운동 : 문화예술후원 확산을 ‘다함께 키워야 할 나무’로 형상화하여 문화예술의 가치를 확산하기 위한 범국민 캠페인

- 「문화예술후원 활성화에 관한 법률」을 제정(현재 국회 발의 중)하고,
- 개인과 기업들의 문화예술 후원 장려를 위한 세제 개선

3. 정신문화 진흥과 문화유산 보존

◆ 유·무형의 문화유산과 전통문화를 바탕으로 정신문화를 진작하여 문화정체성을 정립하고 국민의 자긍심을 제고

- 우리민족 정신문화의 가치를 발굴하고 현대적으로 적용해 나갈 수 있도록 가칭 ‘정신문화 포럼’ 개최(‘13.4~), 박물관, 도서관 등 문화시설과 연계한 인문학 문화프로그램 지원을 확대
 - ‘주말 문화여행’(20개) 및 ‘문학교육’ 등 인문학 관련 문화프로그램(100여개) 지원, 인문학과 관광 접목한 ‘길 위의 인문학’ 모델을 전국 도서관으로 확산 및 독서클럽 운영 통해 도서관과 박물관의 인문학 부흥 거점화(‘13년)
- 한국학, 한국어, 전통문화와 문화유산을 연계하고 체계적인 한국학 지원을 위해 문체부(박물관, 도서관, 한국국학진흥원), 교육부(한국학중앙연구원) 등이 참여하는 「한국학 정책 협의회」 구성·운영,
 - 한글날 공휴일 재지정을 계기로 국민과 함께하는 한글문화주간(10.4~10) 행사 개최, 한글 문화유산의 체험과 교육공간으로서 ‘한글박물관’ 개관(‘14년)으로 문화정체성과 자긍심 제고
- ‘책 읽는 사회’ 만들기를 위한 출판·독서문화 진흥
 - 우수 학술·교양·문학도서 선정·구입 확대(‘13년 1,040종 80억원), 도서 구입비에 대한 세제감면 추진* 등 출판콘텐츠 수요 창출
 - * (개인)도서구입비 소득공제, (기업)도서구입비 손금산입, 필요경비 명시 등
 - 공공도서관(‘13년, 50개소) 및 생활밀착형 작은도서관(‘13년, 50개소) 확충, 북스타트 운동(‘13년 15만명) 및 학교·병영 독서 지원 등 독서인구 저변 확대
- 국제기준에 맞는 관리체계 도입과 문화유산의 세계화 추진
 - 숭례문의 복구 완료행사를 국민의 문화유산에 대한 가치 인식과 문화적 자긍심을 높이는 계기로 활용(‘13.5월)
 - 국외 반출 문화재에 대한 체계적 조사·연구와 적극적 환수 실현
 - 중요 폐사지 발굴조사(‘13~‘16년), 정비·복원(‘17년) 및 근대문화유산 조사·목록화 및 등록, 서원·향교 등의 문화관광자원화(‘13~)

- 문화유산의 원형 복원 및 콘텐츠 개발을 위한 문화유산 디지털 DB 구축, ‘문화유산지식개발원’ 설립(‘14년)
 - 무형문화유산의 범위를 유네스코 협약 기준에 따라 확대하는 ‘무형문화유산법’ 제정 추진(‘13년), 무형문화유산의 체계적 진흥을 위해 ‘한국무형문화유산진흥원’ 설립(‘13년 10월)
 - 문화재 보존관리 업무의 권역별 처리기능 강화(‘13년~), 시·도 문화재 보수 정비비의 국고보조금 전환(‘15년)으로 통합적 문화유산 관리체계 구축
 - 고구려·신라·백제 문화권의 지역 국립박물관 특화 육성 및 국가 귀속 문화재 보관·관리를 위한 권역별 수장고 신·증축(‘13~’17년)
- ※ 국립고구려박물관 건립(‘12~’20년), 국립경주·공주박물관 수장시설 증축 등

4. 상상력 기반의 콘텐츠산업 육성

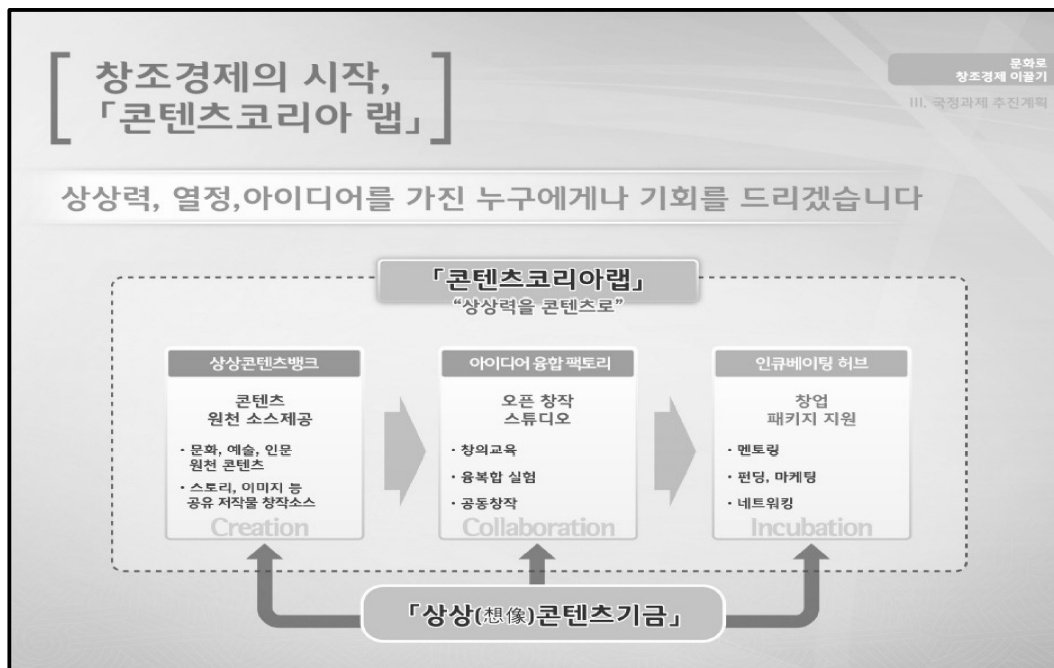
◆ 상상력과 창의성에 기반한 고성장, 고부가가치 콘텐츠산업을 창조경제의 핵심 동력으로 육성하고 ‘한류3.0’을 실현

- 개개인 상상력의 문화자원화를 지원하는 ‘상상콘텐츠 기금’ 조성
 - 장르와 장르 간, 예술과 콘텐츠 간, 개인과 기업 간 융·복합 창작활동을 지원하여 상상력이 문화자원이 활용될 수 있는 기반 형성
 - ‘13년 중 법적 근거 마련 및 ’14년부터 기금 조성 및 콘텐츠코리아랩 운영재원으로 활용
 - 이야기 문화원형(신화, 설화, 소설, 수필 등)을 활용, 재창작하는 ‘리텔링(retelling)’ 사업 추진 및 실험적 스토리 발굴·마켓참가 지원
 - 입체영상, 게임, 첨단 공연·전시 등 기초·응용·융합기술 개발을 지원
- 중소 콘텐츠 기업 및 영세 사업자 등을 위한 투·융자 확대를 위해
 - 모태펀드 조성 및 투자활성화(‘13년 980억 출자, 1,893억 조성/제작 초기 200억 등 중점펀드 운용)

* ‘애니메이션 투자펀드’에 대한 대기업 출자 제한요건을 완화, 투자를 촉진

- 콘텐츠기업 이용이 활성화되도록 **완성보증과 융자 제도를 개선**
※ 소액보증 확대 및 절차 간소화 등, 총 100억 국고 출연('13~'15년)
- **콘텐츠공제조합을 설립('13.10월)**하여 소규모 콘텐츠 기업 자금 지원 확대
※ '16년까지 총 1,000억 운용자금을 조성(총 1.9조원의 지원효과)

- 상상력을 실현시키는 문화융합과 창조의 공간, **‘콘텐츠코리아랩’** 설립
 - 아이디어가 창업으로 이어지기까지 멘토링-펀딩-네트워킹-마케팅 등 사업화 전 과정을 체계적으로 지원



- 상상콘텐츠 뱅크, 아이디어 융합팩토리, 인큐베이팅허브 등 3개 기능으로 구성
- 스토리텔링, 애니, 게임, 만화, 공연 등 **장르 융합형 랩**을 권역별로 설치
※ 기본계획 수립('13.5월), 세부 운영계획 수립('13년 하), 콘텐츠코리아랩 개소('14년 상)
- 창의인재 멘토링 프로그램 운영, 현장인력 교육 확대

- 융합형 콘텐츠인재 육성을 위해, **‘창의인재 멘토링’ 프로그램 운영**, 현장인력 교육(‘해외거장 마스터클래스’) 및 청소년 창의교육을 확대
※ 콘텐츠 창의인재 1천명 양성('17년까지)

- K-pop, 영화, 방송콘텐츠 등 글로벌 경쟁력이 높은 장르 집중 육성
 - K-pop 공연장(일산 한류월드) 건립, **영화 부가시장 온라인 통합전산망** 구축, 방송콘텐츠의 수출용 제작 및 공동제작 등 지원

- 애니메이션 제작 지원을 ‘13년 92억원에서 ’ 17년 200억원으로 늘리고, 전문펀드를 200억원 규모로 결성, 제작지원을 확대
 - 게임산업을 위해 기존 성남 모바일게임센터외에 대구에 신규로 글로벌 게임허브센터를 설립하여 중소 게임기업의 인큐베이팅을 원스톱 지원, 힐링·교육 등 기능성 게임의 제작 지원을 확대
 - 창작 뮤지컬 투자 확충, 글로벌 수준의 무대, 영상기술 지원
 - 콘텐츠산업 내 공정경쟁 환경 조성을 위한 방송종사자의 근로환경개선과 부가관련 배분 등 외주제작시스템 개선을 위한 ‘방송영상발전방안’ 마련(‘13.6), 영화스태프 근로환경 개선을 위한 노사정 협약 체결 추진
 - 방송, 영화, 음악 등 분야별로 방송사-스태프-실연자 간 표준계약을 개발·보급하여 불공정 거래관행을 개선
 - 창작자의 권리가 존중되고 저작자의 권익 강화를 위해
 - 스트리밍(음악감상) 서비스의 ‘가입자당’ 저작권 사용료 징수방식(무제한 정액제)을 ‘이용 횟수당’ 징수방식(종량제)으로 전환(‘13.5월)
 - ‘음원 전송사용료 개선협의회’ 구성, 종합적 개선방안 수립(‘13.6월)
 - 현재 저작권보호센터를 ‘저작권보호원’으로 확대 개편하여 불법저작물 단속체계를 일원화, 특히, ‘디지털포렌식*센터’ 설립, 전문인력 확대(‘13년 2명→’17년 10명)를 통해 온라인 저작권 침해 대응을 강화
- * 침해 증거자료가 법적 증거력을 갖도록 절차에 따라 수집·분석·보고하는 과학수사 기법

5. 스포츠산업의 국제경쟁력 제고

◆ 늘어나는 스포츠·레저 수요에 대응, 엘리트스포츠와 생활스포츠의 상생을 도모하고, 스포츠산업의 경쟁력을 제고

○ 생활스포츠 체계화를 통해 스포츠산업의 시장 확대

- 종합형 스포츠클럽을 육성, 누구나 집 근처에서 스포츠를 즐길 수 있는 환경 조성(2017년까지 231개소 조성, 전국 시·군·구 당 1개소), 클럽을 사회적기업 형태로 운영, 시설-프로그램-지도자가 유기적으로 연계된 자족적 시장모델 정착, 선수 출신 생활체육지도자 고용으로 일자리 창출

※ 스포츠참여율 2배로 증대(참여율 2012년 34.9% → 2017년 60%)

○ 공공기관 실업팀 창단 시 운동용품과 운영비를 지원하고('13년 21억원) 실업팀 창단 지원을 위해 창단비용 법인세 과세특례를 2016년까지 연장하는 등 제도개선을 통해 창단 유도

○ 2018 평창동계올림픽 경기력 강화로 대회 성공 및 동계종목 활성화

- 개최국으로서 역대 최고 성적 달성을 위한 유망선수 조기 발굴, 장기 육성을 위한 '2018평창올림픽팀' 육성 (동계7종목 178명, 12세~28세)
- 2018평창동계올림픽 대비 동계종목 전략적 지원을 위해 설상종목, 전용 미니선수촌 운영 및 종목별 전용슬로프 운영

○ 융·복합화를 통한 스포츠산업의 경쟁력 제고를 위해,

- 스포츠와 IT, 관광 등과의 융·복합화를 통해 신규 비즈니스개발 지원, 스포츠산업 유망 품목에 대한 R&D 투자로 고부가가치화·첨단화 도모('13년 77억)
- 올림픽공원 내 '올림픽파크텔'을 리모델링, 호텔·컨벤션 등을 갖춘 '올림픽스포츠콤플렉스'로 조성('13~' 16), 스포츠산업 융복합 클러스터화 추진

○ 프로스포츠산업 육성을 위해 프로구단의 경기장 운영권 사업제도 도입

- 체육진흥투표권 수익금의 주최단체 지원금 사용의 투명성 제고 및 배분제도 개선(현행 수익금 중 10%)

○ 운동선수 출신 스포츠 인재의 경력 개발 지원

- 국가대표 경력자의 2급 생활체육지도자·경기지도자 자격취득 요건 완화('13년)
- '전문직 일자리 지원센터'를 설치, 전문체육인의 창업을 지원하고, 지역대학 등과 연계하여 스포츠마케터, 스포츠 시설업 경영자 과정 등 스포츠산업 전문인력 양성 지원(체육과학연구원, 목포대 등 5개 대학)

6. 고부가가치 · 고품격 한국관광 실현

◆ 고부가·고품격의 융·복합 관광산업을 집중 육성하고 지역관광 기반을 정비하여, 2017년 외래관광객 1,600만 명을 달성

- 관광산업의 질적 발전과 경쟁력 강화를 위해 고부가가치 융·복합 관광산업 육성, 신(新) 시장 진출과 경쟁력 제고
 - MICE, 의료, 크루즈 등 고부가가치 융·복합 관광·레저산업을 육성
 - ‘MICE 복합지구’ 제도 도입
 - 대구, 오송 등 첨단 의료복합단지와 연계하여 헬스케어, 숙박, 관광이 어우러지는 체류형 의료관광 클러스터 조성
 - 고궁, 고택, 템플스테이 등을 활용한 역사·전통문화 체험 관광, 음악, 한식, 패션 등이 연계된 한류관광, 레저·스포츠 관광, 크루즈관광 등 고품격·고부가가치 관광산업 육성
- IT를 활용한 관광정보화 구축 및 외래관광객 유치 지원
 - 위치기반 관광 종합정보를 제공하는 모바일용 앱콘텐츠 개발
 - 스마트폰 기반의 맞춤형 안내서비스인 ‘스마트 투어가이드’ 보급
 - 급증하는 중국 관광객 대상 모바일웹서비스 추가 개발

[고부가가치 융·복합관광 분야 집중지원]

창조경제 이끌기

II. 국정과제 추진계획

타산업과 융·복합

MICE



- 기업회의/포상/국제회의/전시산업과 관광산업이 융합
- 생산유발 9.7조원('11년)

의료관광



- 의료산업과 관광산업이 융합
- 관광객 '08년 2.7만명 → '12년 15만명으로 고속 성장

레저·스포츠 관광



- 레저, 스포츠와 관광산업이 융합
- 평창올림픽 등 대형국제대회 활용

IT·과학기술과 융·복합

스마트 관광 안내·홍보



- 관광안내 및 통역 앱 개발
- 무인관광 안내시스템(KIOSK) 구축

창조관광 사업



- 기존 관광업종 및 사업모델과 차별되는 혁신적 기업 발굴·육성
- '12년 50개 창업지원

관광서비스 R&D



- IT 및 과학적 기법을 도입하여 관광 서비스 및 유통체계 개선
- '13년 15억 지원

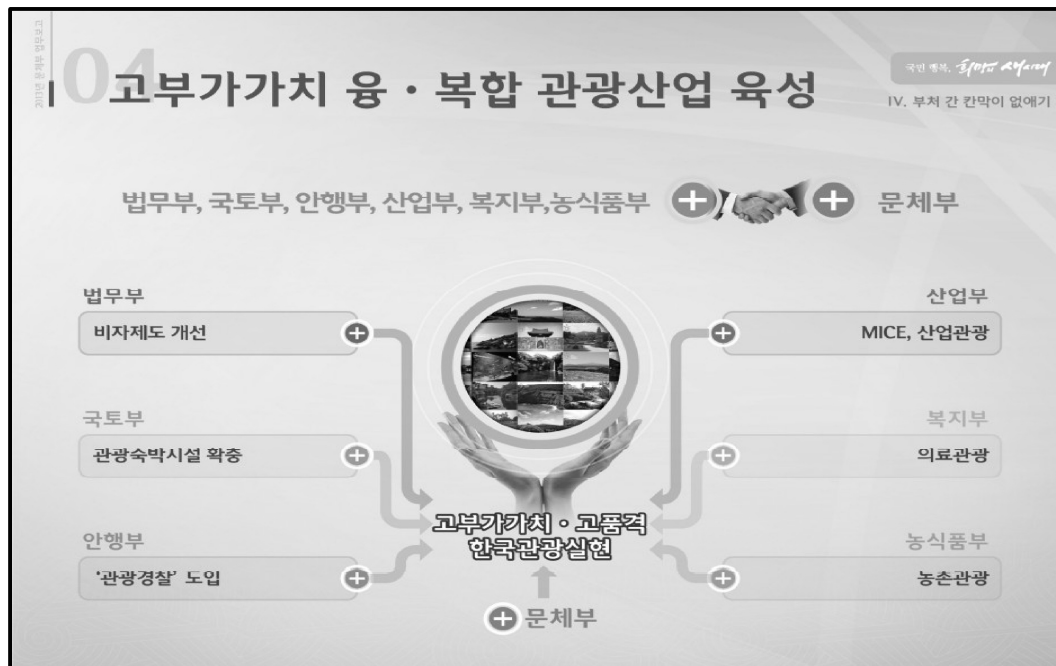
○ 저가에서 고품격 관광으로 산업구조의 고도화 추진

- 중국 전담여행사에 대한 관리를 강화(법적근거 마련)하고, 외국인 전용 ‘기념품판매점업’ 제도 개선 추진
- 게스트하우스, 홈스테이, 한옥 등 숙박시설을 다양화 하고 등급제 확대
- 관광경찰제도 도입으로 외래관광객 불만요소(불법 콜밴, 바가지 요금, 무자격 가이드 등)를 근절하며, 지자체의 ‘공공책임보상제’도 활용

○ 행복과 여유를 찾아주는 국내관광 활성화 추진

- ‘대체휴일제’, ‘방학분산제’ 도입을 통해 여가관광 활성화 추진
- 지역특성을 살린 문화마을·문화유산과 연계한 스토리관광을 활성화하고, 노후 관광시설의 재생사업도 추진
- ‘올해의 문화관광도시’를 선정, 홍보마케팅, 숙박, 안내체계 등 집중 지원
- 지역주민, 관광업체, 문화계, 상공인, 지자체 등이 참여하여, 복합서비스를 제공하는 ‘지역관광협의회’ 설립 추진

○ 국민의 해외여행 안전 제고를 위해 우수 여행상품 인증제, 여행상품 표시 가이드라인 제정, 「여행업법」 제정(건전여행 및 현지법 준수 의무 부과 등)으로 해외여행 공적서비스 제공 추진



7. 문화를 통한 ‘코리아프리미엄’ 창출

◆ 글로벌·다문화 환경에서 국제 문화교류·협력을 확대하여 국가브랜드 가치를 제고하고 세계인이 즐기는 한국문화를 확산

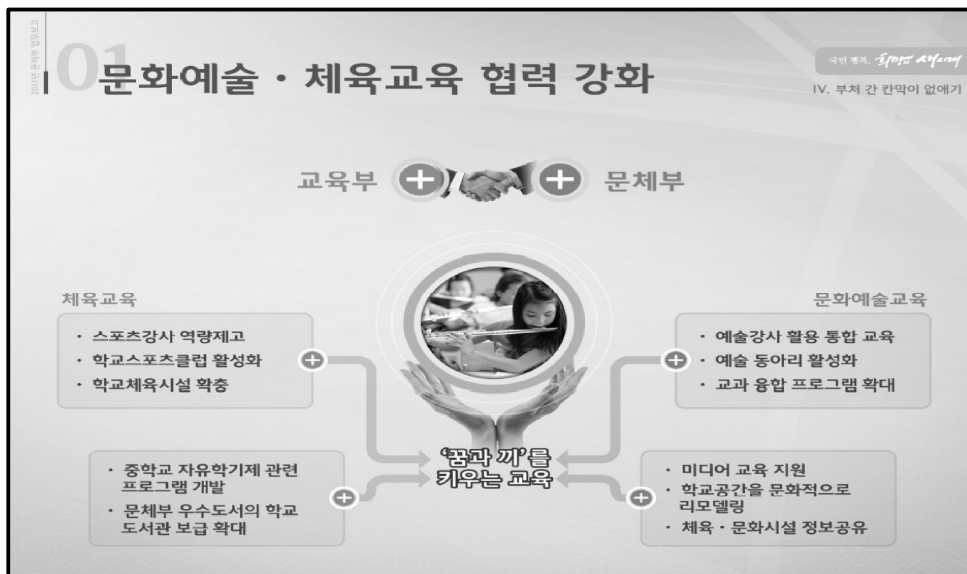
- 대중을 넘어 한국문화 전반을 아우르는 한류 3.0을 실현
 - 드라마·영화·K팝 등 대중문화뿐만 아니라, 한글·태권도·한식·문학·패션 등 전통문화 콘텐츠를 K-Culture로 브랜딩, 유튜브, 구글, 페이스북 등 글로벌 미디어를 활용, 한국문화를 홍보
- 국제 문화교류 네트워크 활성화 및 한국문화 세계 확산
 - 한국어교육 수요가 확대되는 지역을 중심으로 세종학당 확충('12년 90개소), 해외 한국어 보급 및 한국문화체험 교육 확대
 - ‘이스탄불-경주세계문화엑스포2013’ (‘13.8.31~9.22), ‘소치동계올림픽 (‘14.2.7~2.23)’ 등 국제행사시 한국문화페스티벌 개최
- 개도국에 대한 문화분야 공적개발원조(ODA) 확대
 - 한국형 문화ODA 모델 개발('13.10월) 및 정부 ODA 사업에 포함('14)
 - 전문가 초청 연수, 문화예술교육, 개도국스포츠 발전 지원 등 문화·스포츠 ODA 사업 규모 확대('12년 36.6억원 → '13년 81.9억원)
- 해외 한국문화원을 2017년까지 확충('12년 24개소 → '17년 48개소)
 - ※ '13년 태국, 브라질, 벨기에, 이집트 등 4개국에 개원 예정
- 문화다양성 존중에 기초한 국민 인식 개선 및 사회통합 도모
 - 국내 이주민의 문화예술 표현 및 지역에서의 문화교류 활동을 지원하는 무지개 다리사업 확대('13년 12개) 및 국가 간 문화교류의 해 사업 추진
- 문화적 관점을 사회 전반에 확산 위해
 - 문화를 통한 국민행복 실현을 위한 기반조성 사업으로 국민문화행복지수 개발·적용 및 정기적인 문화센서스 실시
 - 각 부처의 정책에 문화적 관점을 도입하여 정책 협력을 활성화 및 부처 간 협력의 지속을 위해 거버넌스 협력체계를 구축

8. 부처간 칸막이 없애기

◆ 부처 간의 칸막이를 없애고 문화의 사회적 가치를 활용하여 사회적 갈등 해소와 창조경제를 견인해 나갈 수 있도록 창의적인 대안 마련

○ 문화예술교육 및 체육교육 활성화를 통한 꿈과 끼 발산(교육부)

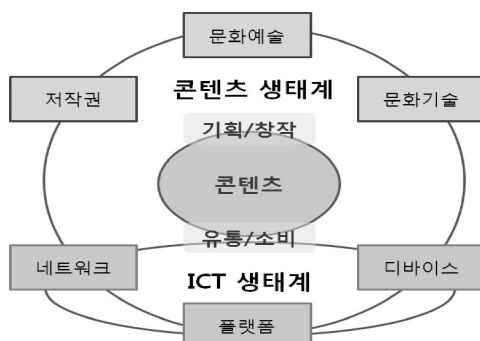
- 양 부처 협업 TF 구성(4월), 공동 추진 계획 발표('13.6월)



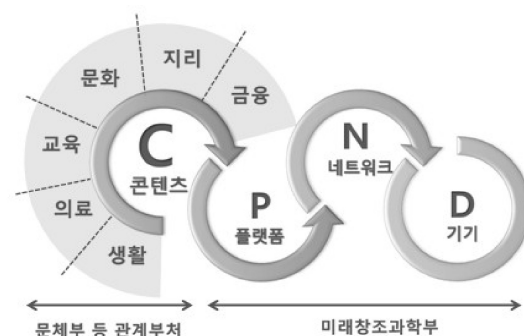
○ 문체부와 미래부 간 긴밀한 업무협력 시스템 구축으로 콘텐츠(C)와 플랫폼(P)·네트워크(N)·기기(D)를 아우르는 건강한 ICT 생태계 조성

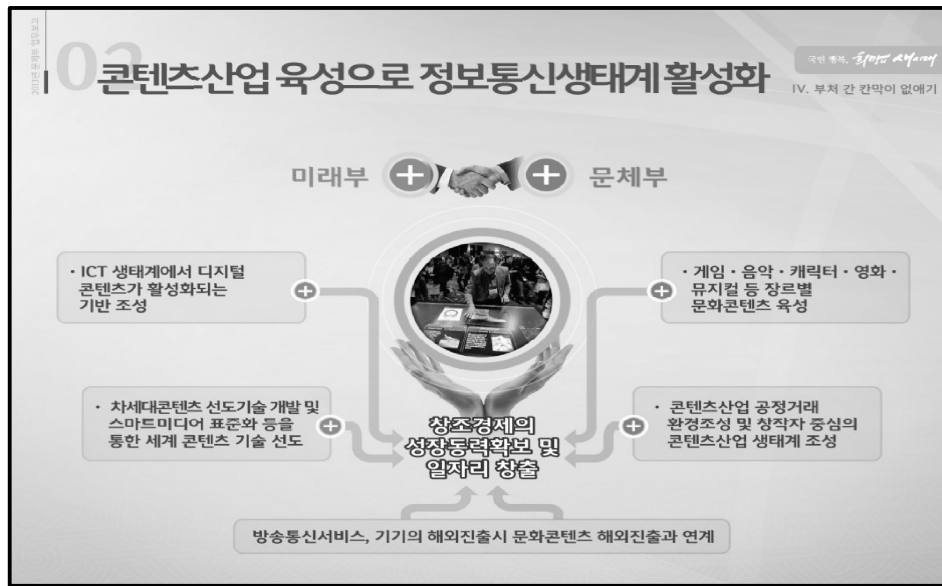
- 문화콘텐츠 비전 및 중장기 계획 수립·발표('13.5월)
- 범정부 '콘텐츠산업 중장기 비전(2013-2017)' 수립('13.9월)

【콘텐츠 생태계와 ICT 생태계】



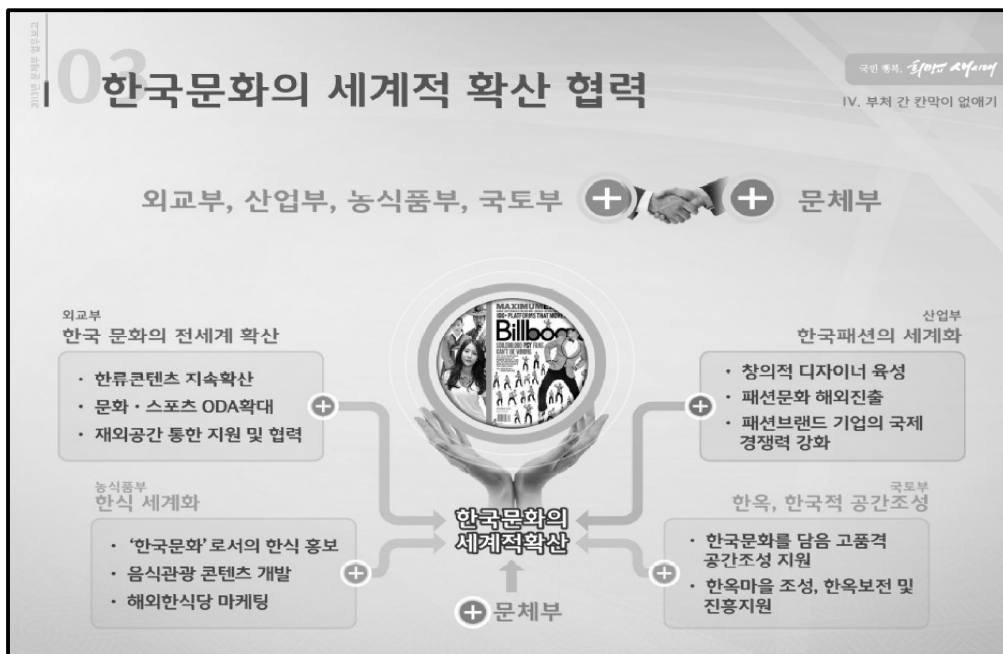
【콘텐츠분야 범정부 협력체계】





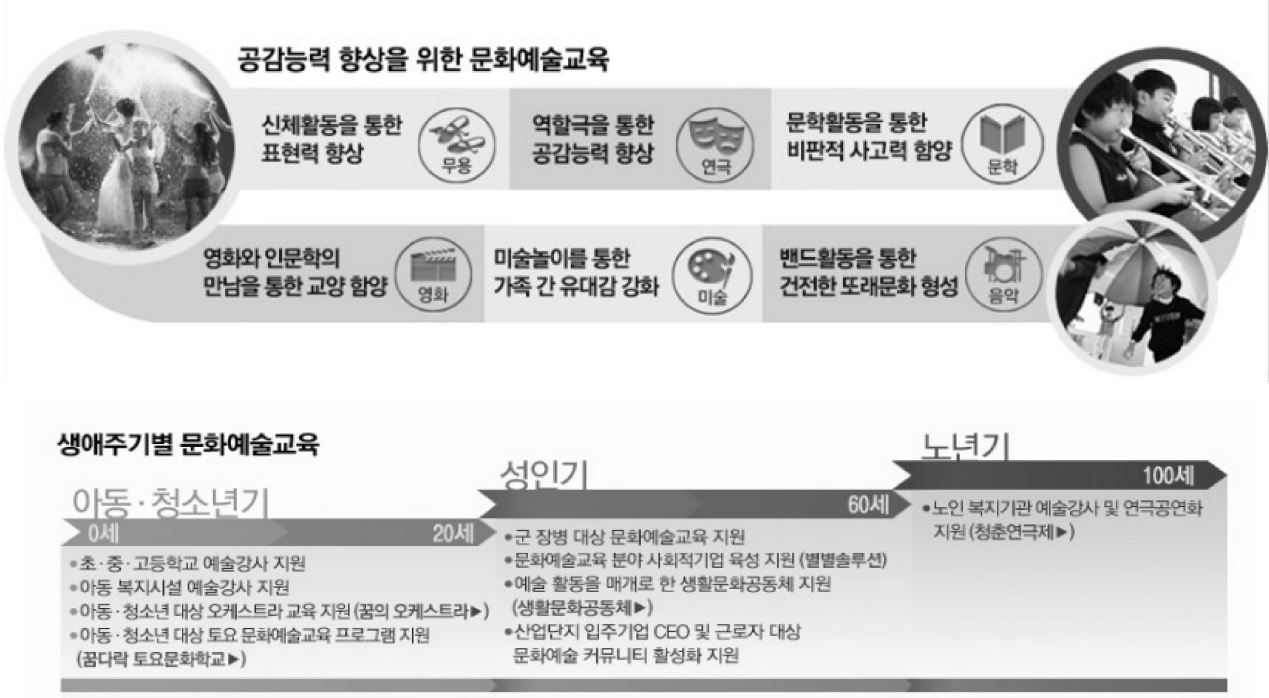
○ 한국문화의 세계적 확산과 국제적 기여 확대로 한류 3.0 실현

- 문체부의 문화예술·스포츠 콘텐츠와 외교부의 외교 네트워크를 활용한 한국형 문화 ODA 모델 개발·확산으로 한류 확산의 새로운 지평 개척, 국가위상에 걸맞은 국제적 기여 확대
- * 외교부의 재외공관 프로젝트에 문화부가 다양한 콘텐츠 제공



【참고】 문화예술 · 스포츠교육의 사례와 효과

□ 문화예술교육을 통한 공감능력 향상



□ 학교 스포츠클럽활동을 통한 긍정적 변화 사례

■ 인성변화 사례 : 청원 내수중

- 6개 초등학교 출신 학생들의 갈등을 스포츠클럽을 통해 해소
※ 학교폭력대책자치위원회 심의건수 : ('09)8건 → ('10)5건 → ('11)1건
- 스포츠리그 참여 학생은 '폭력추방 서약서' 작성 의무화
- 학생들 간 다양한 역할 체험(선수, 심판, 기록원 등)을 통해 규칙 준수를 자연스럽게 체득

■ 인성변화 사례 : 서울 미성중

- 다양한 스포츠클럽 개설 및 교내 상벌점제와 연계하여 벌점 20점 이상의 학생은 대회 참가 제한
- 삶의 만족도 증가, 또래괴롭힘 가해행동 및 부정적 정서 감소



* 서울 미성중 설문조사결과(2012년 학생 67명, 5점척도)

【참고】 국내 콘텐츠산업의 성과

구분	성 과	
영화	<p>한국영화의 르네상스 시대 개막</p> <p>점유율(%) 관객수(만 명)</p> <p>2008 2009 2010 2011 2012</p> <p>관객수 1억 1461만명 점유율 58.8%</p>	<ul style="list-style-type: none"> · '12년 한국영화 관객 1억명 최초 돌파, 2억명 근접 · 시장점유율 58.8% 달성 · 7년만에 수익률 플러스 전환 · '피에타' 베니스영화제 최우수작품상 수상
게임	<p>콘텐츠산업의 핵심 수출동력으로 기여</p> <p>출판 만화 음악 게임 영화 애니 방송 광고 캐릭터</p> <p>0.0% 0.3% 0.1% 17.1% 9.5% 7.8% 9.7% 9.2% 11.8%</p>	<p>출판 만화 음악 기타 게임 캐릭터 광고 방송 애니 영화</p> <p>7% 0% 5% 14% 55% 9% 2% 5% 3% 0%</p>
	<p>[콘텐츠산업 연평균(08~12) 성장률]</p>	<p>[콘텐츠 수출 비중(2011년)]</p>
음악	<p>K-POP으로 한류 세계화</p> <p>'04년 '10년 '11년</p> <p>2.3억 8억 23억</p>	<ul style="list-style-type: none"> · 싸이 '강남스타일' 유튜브 조회수 12억회 돌파 · 수출이 '08년 이후 14배 (1,325%) 증가 · 전세계 2개국만 빼고 유튜브에서 K-pop 조회
	<p>[K-POP 조회수 변화, YouTube]</p>	
애니/캐릭터	<p>하청에서 창작 위주의 국내외 성공사례 창출</p> <div> <p>< 뽀로로 ></p> <p>'수출 110개국, 매출 2,500억원 이상</p> </div> <div> <p>< 로보카 폴리 ></p> <p>국내외 100억원 이상의 완구판매 로열티 수입</p> </div> <div> <p>< 마당을 나온 암탉 ></p> <p>국산 극장용 애니메이션 최초 200만 관객 돌파 매출 150억원(제작비 35억원)</p> </div>	

【참고】

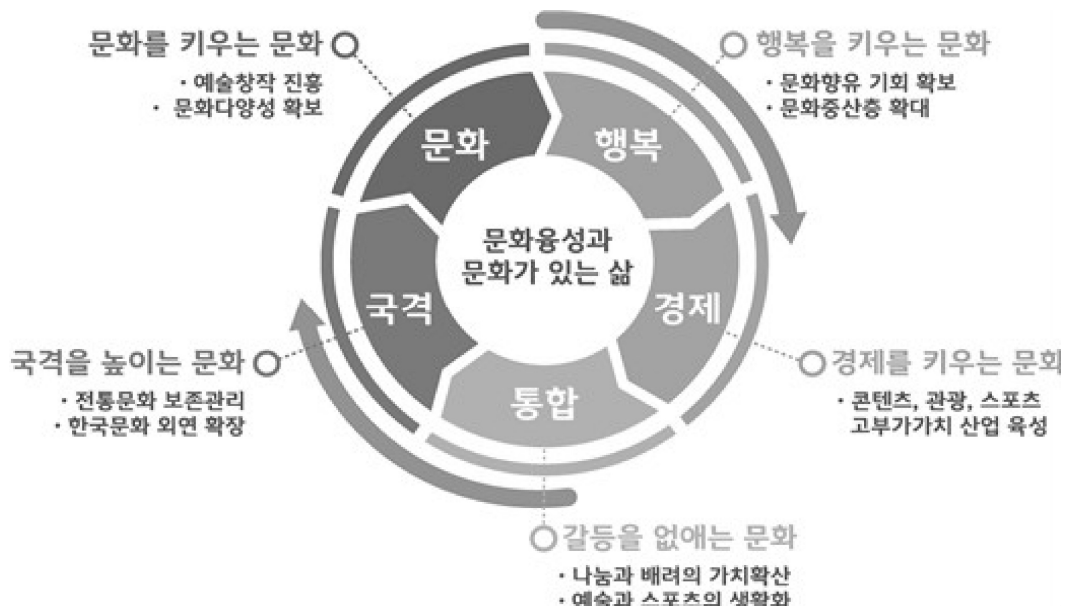
5년 후 주요 문화지표 변화

구 분		2012년		2017년
문화 향유	문화예술관람율	69.6%	⇒	80%
	생활체육참여율	34.9%	⇒	60%
	문화기반시설 수	2,594개('11년)	⇒	4,500개
콘텐츠 산업	총 매출액	92조원	⇒	120조원
	수출액	49억불	⇒	100억불
관광 산업	외래관광객 수	1,114만명	⇒	1,600만명
	관광 수입	142억불	⇒	240억불
문화 일자리 수		126만명 (전체 산업의 7%)	⇒	147만명(+21만명) (전체 산업의 9%)
한국 문화원 수		24개소	⇒	48개소(2배)

□ 문화융성과 문화가 있는 삶



□ '문화융성'으로 국민행복시대 실현



이 자료와 관련하여 더 내용을 원하시면 문화체육관광부
기획행정담당관실 서기관 이해돈 (☎ 02-3704-9213),
홍보담당관실 서기관 김종민 (☎ 02-3704-9042)에게
연락주시기 바랍니다.

