문체부 업무보고 사전 브리핑

2023.1.4.(수) 15:30, 전병극 1차관(문화체육관광부)

문화체육관광부 1차관 전병극입니다.

먼저, 오늘 우리 참석하신 기자분들 새해 복 많이 받으시기 바랍니다.

지금부터 2023년도 문화체육관광부 업무계획에 대해서 말씀드리겠습니다.

문체부는 새 정부 출범 이후에 국민과 함께하는 '세계 일류 문화매력 국가'를 만들기 위해서 정책적인 역량을 집중해 왔습니다. 그동안 적지 않은 성과를 거두어 왔습니다.

지난해 문체부는 콘텐츠 기업에 대한 정책금융 공급 및 대표 장르 육성, 방송영상산업 진흥 중장기계획의 발표를 통해서 콘텐츠 산업을 수출 주력 산업으로 육성하기 위한 디딤돌을 마련하였습니다.

또한, K-컬처 융합 마케팅과 출입국 규제 완화를 통해 코로나로 침체된 한국관광을 국민 회복 국면으로 전환했습니다.

지난 12월에는 관광선도국가로 도약하기 위해 관·민 합동으로 관광진흥기본계획을 발표하였습니다.

아울러, 역대 정부 최초로 장애예술인 문화예술활동 지원계획을 마련하여 윤석열정부의 약자 프렌들리 정책을 선도하고, 대한민국 문

화도시 추진계획을 수립해 문화로 이끄는 지역균형 발전의 기반을 조성하였습니다.

이러한 그동안의 성과를 바탕으로 문체부는 '2023년 K-컬처가 이끄는 국가 도약, 국민 행복'이라는 비전하에 자유와 혁신, 공정과 연대의 가치를 기반으로 하여 2027년까지 콘텐츠·관광 수출액 520억 달러 달성, 외국인 관광객 3,000만 명 시대 개막, 국민 문화·체육활동 참여율 증대를 위한 6대 핵심 과제를 중점 추진하고자 합니다.

첫 번째 과제입니다.

K-콘텐츠를 수출 지형을 바꾸는 게임 체인저로 육성하겠습니다.

참신한 아이디어가 사업화와 창업으로 연결될 수 있도록 콘텐츠 스타트업·벤처기업을 기획·개발 단계부터 지원하고, 현장형 교육을 통해 3년간 1만 명의 콘텐츠 미래 인재를 양성하겠습니다.

역대 최대 규모인 7,900억 원 규모를 민간 투자가 어려운 콘텐츠 분야 중소기업·스타트업에 지원하겠습니다. 메타버스 콘텐츠 지원도 계속해 나가겠습니다.

또한, 전 세계인에게 사랑받는 K-콘텐츠 대표 장르의 경쟁력을 강화하겠습니다.

K-드라마와 영화의 위상을 공고히 하기 위해 특수영상 클러스터 등 콘텐츠 제작 인프라를 구축하고, OTT 특화 콘텐츠 제작 지원을 대폭 확대하고, 자막·더빙 등 후반작업 지원도 신규로 추진해 나가겠

습니다.

전 세계 어디서든 즐길 수 있는 온라인 K-팝 공연을 열고 웹툰융합센터를 개소하여 K-콘텐츠 원천인 웹툰의 경쟁력도 높이겠습니다.

우리나라는 세계 4대 게임강국으로 게임은 콘텐츠 수출의 약 70%를 차지하는 수출 견인 산업입니다.

우리 게임의 경쟁력을 높이고 저변을 넓히기 위해 다년도 제작 지원을 최초로 도입하며 대통령배 e스포츠대회를 확대하겠습니다.

영세 콘텐츠기업의 해외 진출을 지원하는 거점을 확대하고 한류데이터센터 구축, K-콘텐츠 수출을 전방위적으로 지원하겠습니다.

지난 12월 인도네시아에서 개최된, 개소한 K-브랜드 홍보관과 K-박람회 개최를 통해 제조업·서비스업 연간 산업 수출을 뒷받침하였습니다.

두 번째로, 2023년을 관광대국의 원년으로 삼겠습니다.

2027년 외래관광객 3,000만 명, 관광수입 300억 달러 규모의 달성을 목표로 관광과 K-컬처의 독대적인 융합, Convergence가 되겠습니다. 두 번째, 매력적인 관광 콘텐츠 발굴, Charming Attraction. 세 번째, 편리하고 안락한 K-관광, Convenience라는 '3C' 관광정책의 청사진을 마련했습니다.

우선 2023년 한국방문의 해를 계기로 전 세계 15개 도시에서 K-관

광 로드쇼를 개최하여 K-컬처로 인한 세계적 열기를 한국관광쇼로 전환하고, 청와대를 중심으로 경복궁, 광화문, 주변 박물관과 미술관, 북촌과 서촌, 북악산과 남산 등을 연계해 볼거리, 이야깃거리, 즐길거리를 갖춘 역사문화관광 클러스터를 본격 조성하겠습니다.

코로나로 헝클어진 관광 생태계가 재도약할 수 있도록 규제를 완화하고 관광기업펀드를 3,000억 원으로 확대하여 청년과 관광 스타트업의 해외 진출을 돕겠습니다.

세 번째, 예술을 K-컬처의 차세대 주자로 육성하겠습니다.

우선 더 많은 청년예술인의 도전과 꿈이 펼쳐지는 예술 생태계를 만들겠습니다. 청년예술인 생애 첫 지원 사업을 신규로 추진해 예술계 안착을 지원하겠습니다.

현장과 연계하여 예술대학생들의 역량 강화를 지원하겠습니다. 예술인과 예술기업을 종합적으로 지원하는 아트코리아랩도 조성하겠습니다.

또한, K-아트의 해외 예술시장 진출을 적극 지원하겠습니다. K-클래식과 국악, 무용 등 한국 대표예술을 세계무대에 선보이고, K-뮤지컬 국제마켓으로 해외 투자 유치를 확대하는 한편, 세계인이 한국문화에 매력을 느낄 수 있도록 한국문화유통허브, 즉 'KLWAVE'를 구축하겠습니다.

네 번째 과제입니다.

문화의 힘으로 지역균형 발전을 이루겠습니다. 먼저, 문화를 통해 지역에 활기를 불어넣겠습니다.

이건희 소장품 순회전 등 지방에서 즐길 수 있는 문화·예술 프로그램을 확대하고, 국립박물관 등 지역 문화 인프라도 지속 확충하겠습니다.

아울러, 지역대표 강소도시 7곳을 대한민국 문화도시로 지정·육성하여 지역 경쟁력을 높이겠습니다.

남도 문화와 한국형 웰니스 관광, 해양문화체험 휴양지대를 연계한 K-관광·휴양벨트를 조성하고, 가고 싶은 K-관광 섬을 육성하는 등 지역별 매력을 담은 관광산업 활성화로 지역 경제 재도약을 지원토록 하겠습니다.

다섯 번째 과제는 공정한 문화접근 기회의 보장입니다.

2023년에도 약자 프렌들리 정책을 더 공세적으로 추진하겠습니다. 장애예술인 창작물 우선구매 제도를 도입하고, 장애예술인 표준 공연장을 상반기 중 개관하겠습니다. 누구나 불편함 없이 여행이 가능한 열린 관광지도 지속 조성해 나가겠습니다.

또한, 문화·스포츠 활동의 사각지대를 해소하여 문화 격차 없는 대한민국을 만들겠습니다. 취약계층을 대상으로 하는 스포츠강좌 이용권 지원금을 상향하고, 지역문화 기반시설을 중심으로 문화예술교육도 대폭 확대하겠습니다.

아울러, 실버세대도 문화예술 창작의 주역이 됩니다. 단순 복지 차원에 머물렀던 '이야기 할머니' 사업을 '실버 이야기 예술인' 사업으로 개편하고 경연대회로 스타를 발굴하여 해외에도 적극 홍보하겠습니다.

마지막, 여섯 번째 과제에 대해서 말씀드리겠습니다.

현장 속으로 뛰어드는 다시 뛰는 K-스포츠를 만들어 가겠습니다. 우선, 국민 생활 속에 스포츠가 일상화되도록 하겠습니다. 국민 1인당 최대 5만 원이 환급되는 운동하는 국민 인센티브 프로젝트를 올해 처음 시행하고, 지정 스포츠클럽도 대폭 확대하겠습니다.

또한, 스포츠 꿈나무 육성을 위해 학생 선수의 출석인정 일수 확대를 추진하고, 우리나라의 위상을 높이는 국가대표 선수들이 마음껏 역량을 발휘할 수 있도록 훈련 여건도 개선하도록 하겠습니다.

아울러, 우리의 씨름과 태권도를 전통과 재미를 갖춘 한국 국제... 한국 스포츠의 국제 브랜드로 육성하고, 다가오는 2024 강원 동계청소년올림픽을 문화 올림픽으로 성공 개최하여 다시 한번 스포츠로 하나 되는 대한민국을 만들겠습니다.

이상, 문화체육관광부의 2023년 업무계획을 말씀드렸습니다.

이제 문화체육관광은 우리의 수출 주력 산업이자 국민 자긍심의 원천입니다. 문체부가 실시한 2022년 한국인 의식·가치관 조사에 따르면 국민의 약 66%는 우리나라를 이미 문화 선진국으로 인식하고 있습니다.

문체부는 2023년에도 국민과 함께 세계 일류 문화 매력 국가로 향한 도약과 번영을 위해 달리겠습니다. 오늘 발표한 6대 핵심 과제를 중심으로 세부 정책과 사업들을 충실히 추진하여 '국가 도약, 국민 행복'을 이루어 내겠습니다.

궁금하신 사항은 질문 주시면 보다 상세히 설명드리도록 하겠습니다. 경청해 주셔서 감사합니다.

[질문 · 답변]

※마이크 미사용으로 확인되지 않는 내용은 별표(***)로 표기하였으니 양해 바랍니다.

<질문> 올해 청와대 활용 관련한 세부계획이 나올 거라고 했었는데요. 업무보고에 구체적으로 담기지 않은 이유가 뭔지 궁금하고요.

지난 업무보고 때는 왜 청와대를 복합문화예술공간으로 조성한다는 그런 계획이 있었는데 이번에는 관광 클러스터 조성에 방점이 찍혀 있는 것 같아요. 어떤 변화가 있는 건지 설명해 주세요.

<답변> 그 부분은 현재 자문단에서, 자문단과 협의하여 진행 중에 있습니다. 그 사항은 우리 윤 문화실장님이 간단하게 조금 말씀을.

<답변> (윤성천 문화예술정책실장) ***

<질문> 저 추가 질문해도 되죠? 추가로 질문 하나만 더 하겠습니다. 그러면 청와대 활용관리자문단이 연말까지 원래는 로드맵을 발표하기

로 했었는데 어떤 내용으로 추진되고 있는지를 조금이라도 혹시 설명을 해주실... 아직 발표가 안 됐거든요.

<답변> (윤성천 문화예술정책실장) ***

<질문> 방금 질문 연결해서 클러스터 조성이라는 게 구체적으로 뭘 뜻하는 건지, 그것 설명 부탁드립니다.

<답변> (윤성천 문화예술정책실장) ***

<답변> 제가 조금 더 말씀을 드리면 클러스터라 하면 이렇게 어떤 시설들이 모여 있는 거잖아요. 윤성천 실장 말씀처럼 이 부분을 예를 들면 역사전통지구, 야간 관광, K-푸드, 미술 전시, 걷는 길 등 일단 테마형 집단으로 조성한다는 그런 의미로 이해하시면 될 것 같습니다.

<답변> (사회자) 제가 잠깐 설명드리면 작년에 복합문화예술공간 같은 경우에는 청와대 그 자체 그거를 의미하는 거고, 지금 역사문화 관광 클러스터는 청와대를 중심으로 하지만 그 주변 권역까지 포함하는 개념으로 이해하시면 되겠습니다.

<질문> 두 가지만 질문드리겠습니다. 관광하고 체육인데요. 관광이 올해 한국방문의 해 지금 선포했고 시작하는데 하필 지금 중국 문제가 생겨서, 예를 들어서 지금 한창 행사를 해야 될 텐데 못 하고 있는데 여기에 대한 대처라든지 어떤 방안 있으면 말씀해 주시고요.

두 번째로, 체육인데 체육 방안이 있는데 지금 최근 제일 문제가

되는 게 우리 동계스포츠가 좀 침체되고 있다, 물론 코로나 영향이긴 하지만 전반적으로 스키 인구가 급감하고 있다든지 이런, 현재 동계스포... 그것 침체되고 있는, 내년에 하는 강원 청소년 동계올림픽도 마찬가지로 그런 건데 여기에 대해서 활성화 방안 같은 게 혹시 있는지 말씀 부탁드리겠습니다.

<답변> 먼저, 한국방문의 해 관련 중국 문제는 우리 관광국장이 설명을 추가로 해주시죠.

<답변> (박종택 관광정책국장) ***

<답변> 계획대로 한국방문의 해 행사 추진, 차질 없이 추진되도록 하겠습니다.

동계스포츠 인구 감소에 대해서 체육국장 조금 스포츠 설명 좀 해주시면 좋을 것 같습니다.

<답변> (최보근 체육국장) ***

<질문> '청와대에서 고려 시대 유물이 나왔다.' 어제 이런 보도가 나왔고요. 문화재청에서 궁능유적본부에서 시행한 기초조사 연구에서 이런 조사 결과가 나왔는데, 이 때문에 연구를 좀 더 해야 되고 지금과 같은 공개적인 관광 방식은 문제가 있다, 라고 하는데 이런 조사하고 올해 계획과는 무관한 것인지, 아니면 자문단이 이런 것까지 포함해서 고려를, 방안을 고려하고 있는지를 알려 주시고요.

두 번째는 K-콘텐츠 같은 경우 장르별 지원액이 작년보다 굉장히

크게 늘었는데 여기에 대해서 지금 자료를 보니까 중간에 점검을 하거나 그리고 예를 들어서 원했던 결과가 나오지 않았을 때 이것을 관리할 수 있는 방안 같은 것은 지금 보이지 않는데 그런 것들이 준비가 돼 있는지도 궁금합니다.

<답변> 첫 번째 질문 부분은 어제 자 나온 것으로 제가 봤습니다. 봤고, 그 사안에 대해서는 아주 문화재청으로부터 저희들이 자세한 사항은 보고받지를 못했기 때문에 제가 이 자리에서 지금 말씀드리기는 조금 어렵다는 그런 말씀을 드립니다.

두 번째 질문의 우리 콘텐츠국장이 한 번 더 상세하게 말씀해 주시면 좋겠습니다.

<답변> (김재현 콘텐츠정책국장) ***

<답변> 좀 더 제가 보완해서 말씀드리면, 보조금 집행 부분에 대해서는 조금 콘텐츠진흥원이 주로 보조 사업을 집행하는 기관인데 조금 상시적인 감사 기능을 수행하기 위해서 감사 시스템을 조금 대폭적으로 보강할 그런 논의를 하고 있다, 이런 말씀을 제가 한 번 더 드리겠습니다.

<답변> (사회자) 아까 김 기자님 1번 질문 관련해서 문예실장이 잠깐 추가로 간단하게 설명.

<답변> (윤성천 문화예술정책실장) 문화재청이 실시한 기초조사는 원래 국정과제 내용에도 들어가 있고 다 대통령실, 문체부하고도 협의가 돼서 진행됐던 기초조사고요. 그 결과가 나왔지만 그게 바로 그다

음의 단계로 발굴을, 작업을 들어간다거나 아직 그 정도까지는 계획이 잡혀 있지 않아서 문체부가 지금 계획하고 있는 전체 역사문화관광 클러스터 하는 데는 아직은 직접적인 어떤 영향력은 없을 것 같고요. 아마 그것도 계획이 앞으로 차근하게 필요한 계획들은 수립될 것으로 저희는 그렇게 알고 있습니다.

<질문> 제일 첫 번째 과제들, 게임 체인저에 대해서, K-콘텐츠에 대해서 강조를 많이 하시고 두 번째가 관광대국이라고... 관광 원년이라고 관광산업 발전을 얘기하셨는데 관광산업 발전에 convenience 얘기하면서 K-컬처에 대해서는 설명을 자세하게 하셨어요, 특히 청와대 중심으로는.

그런데 앞에서 설명을 많이 하신 K-콘텐츠를 관광산업에서 어떻게 활용할 것인지, 예를 들어 음악, 영화, 게임, 웹툰 이런 부분들이 관광산업에서 어떻게 융합시키거나 녹일까에 대한 것은 제가 아무리 봐도 자료에는 설명이 없는데 이게 각론이라서 빼신 건지, 아니면 이것을 그냥 이런 어떤, 이렇게 가겠다는 큰 틀에서만 잡히고 각론은 아직 준비가 안 되신 건지.

<답변> 관광과 콘텐츠의 결합 그런 것으로 이해하고 제가 답변드리겠습니다. 콘텐츠 관광, 예를 들어 한류 관광, 우리 관광객들의 10%인가요? 부분이 이미 콘텐츠 체험을 목적으로 들어오고 있는 그런 상황입니다.

그래서, 그렇게 해야 여러 가지 관광 목적이 있지만 콘텐츠와 결합된, 예를 들어서 SM 라이브를 표를 사서 온다든지, 이런 관광객들이 16%로 제가 기억을... 정확히 한 15% 정도 우리 국내 관광객 중에

이미 그런 콘텐츠를 소비하기 위한 관광객들이 이미 오고 있습니다.

이미 오고 있고, 국내에서 콘텐츠 활성화 차원에서도 관광상품과 콘텐츠를 결합해서, 소위 말해서 콘텐츠 연관 산업의 효과 차원에서도 관광산업은 육성하고 그런 계획들은 저희들이 콘텐츠국 또는 관광국에서 많이 갖고 있습니다. 구체적인 내용은 저희들이 다시 한번 말씀드릴 기회가 있을 것 같습니다.

<질문> 안녕하세요? 두 가지 질문드리고 싶은데요. 비전 및 추진과제에서 관광 부분에서 2023년 1,000만 명 방문, 해외방문자 160억 달러, 2027년 3,000만 명 300억 달러 이렇게 관광수입을 예상하신다고 하는데 이런 관광수입 예산이 어떻게 책정되는지 궁금하거든요. 왜냐면 인원수는 3배로 느는데 수입은 그렇게까지는 늘지는 않아서, 그것 하나와요.

두 번째는 일단 좋은 콘텐츠라든지 문화 관련된 것들을 많이 만들어 내려는 지원 사업 같은 거는 보이고, 또 소외계층, 여기도 나와 있듯이 취약계층에 대한 문화 관련된 정책이 보이긴 하는데, 사실 일반 그냥 소비자들 같은 경우는 지금 공연 티켓들도 모두 가격이 오르고 있기 때문에 실질적으로는 많이 생긴다고 하더라도 보러가지 못하거나 그런 선이 높아질 수가 있다고 생각하거든요. 그래서 그런 부분에 있어서는 문체부에서 준비하시거나 고려하신 게 있으신지 궁금합니다.

<답변> 먼저, 관광객 추산이 2020년 100만 명에서 160억 달러로 가는데 이 산출 근거 이런 것이 궁금하다, 이런 질문이시죠? 근거가 뭔지.

관광국장, 이것 산출 근거를 간단하게 말씀을 해주세요.

<답변> (박종택 관광정책국장) ***

<답변> 두 번째 질문 우리 콘텐츠국장 약간 조금 두 번째, 일반 국민이 소비하기 어려운데 그런 대책, 이렇게 제가 이해하는데 사례를 하나 들어 주셨으면 좋을 것 같아요. 두 번째 질문에 대해서는 확 와 닿지가 않아서.

<질문> 예를 들면 취약계층들한테는 바우처가 나간다든지 티켓을 저렴하게 구매하거나 무료로 제공되거나 이런 게 있는데 실질적으로 물가가 굉장히 많이 올라가고 있기 때문에 공연이 굉장히 비싸지고 있거든요. 뮤지컬 VIP 티켓 같은 경우도 이제 20만 원 육박하고, 오케스트라도 30만 원짜리가 많고 이런데, 그러면 실질적으로 가고 싶어도 못 갈 수 있는 일반 국민들이 많을 것이라고 생각하거든요. 많이, 많은 예술작품이든 음악콘서트든 콘텐츠든 만들어 내는 것도 중요한데 이걸 소비할 수 있는 사람이 없으면 좀 뭐랄까, 밸런스가 맞지 않다고 생각하거든요.

<답변> 우리 예술실장이 한번 이것은 답변을 주시면 좋을 것 같습니다, 한번.

<답변> (윤성천 문화예술정책실장) ***

<질문> 장애예술인 표준 공연장 개관이 6월이라고 하셨는데 보니까 이게 서울 서대문구 구세군회관 그 정도쯤 알려져 있더라고요. 그런데 이게 장애인과 비장애인이 서로 어울릴 수 있는 공간, 이 정도로

만 나오긴 했는데 구체적으로 어느 부분을 중점적으로 해서 이 공간을 키울 것인지, 그리고 장애예술인에 대해서 어떤 가격적인 측면에서 조금 더 저렴하게 이용할 수 있는 그런 방안들이 있는 건지 그런 구체적인 방안이 궁금하고요.

그리고 또 하나, K-콘텐츠를 강화시킨다는 게 이번 보도자료의 핵심인 것 같은데, 사실 K-콘텐츠를 뒷받침한 게 K-팝이었잖아요. 관련해서 '연예기획사의 불공정 관행을 근절하겠다, 정산 의무화법 개정한다.'라고 보도자료가 나오긴 했는데 그 이후에, 그 부분이 여기 들어가 있지 않아서 혹시 별도로 더 구체적인 방안이 있는 건지, 이게 쉽지가 않은 건데 좀.

<답변> 불공정 관행, 예를 들어서 임금 문제라든지 그다음에 근로시간 문제라든지 표준계약서 이런 부분이 많은데 이런 부분은 K-콘텐츠의 기본으로 보기 때문에 연초에 그런 어떤 불공정 관행에 대해서는 정부가 적극적으로 이 부분에 대해서는 노력을 하려고 하는 그런 말씀을 드리고요.

기존의 표준계약서에 대한 그런 어떤 협의체들과의 어떤 체결 노력 이런 것들이 조금 더 성과가 될 수 있도록 할 예정입니다.

그다음에 두 번째, 장애인 전문공연시설인데 이것 서대문인데 아마 이게 임차해서 그래서 할 예정이고, 이거는 주로 공연시설입니다. 공연시설이고 주로 장애공연 위주로, 장애인예술단체, 물론 일반예술인도 할 수 있는 거죠. 그런데 장애예술단체에서 조금 우선적으로 활용할 수 있는 시범 케이스를, 사례를 처음 만들어서 6월에 이것 오픈할 예정이고요. 자료에 보시면 이와 공연, 전용 공연장 플러스 전시장

도, 미술전 전시장도 이런 케이스로 풀어나가겠... 조금 더 구비하겠다는 그런 계획이 들어 있고요.

여기 이 장애인 전시장에 대한 프로그램을 뭐 어떤 구체적인 프로그램이 있는 건지, 아니면 어떻게 운영되는 이런 게 궁금한 게 있으면 그거는 제가 별도로 한번 말씀을 드리든지 그렇게 하고, 전체적으로 장애인이 주로 활용하는 전용공연장을 이번에 최초로 마련해서 6월에 오픈한다, 이렇게 이해하시면 될 것 같습니다.

좀 더 구체한 사항은 제가 끝나고 우리 실장께서 말씀하시든지 그렇게 하겠습니다. 제가 알고 있는 것은 그 정도 수준입니다.

감사합니다. 새해 복 많이 받으십시오.

<끝>