
2025년 주요업무 추진계획

- 모두를 위한 문화, 세계를 잇는 문화강국 -

2025. 1.



문화체육관광부

순서

I. 정부 전반기 성과 및 평가	1
II. 2025년 업무추진 여건 및 방향	3
III. 2025년 핵심 추진과제	6
IV. 2025년, 국민의 삶이 이렇게 바뀝니다	22

I. 정부 전반기 성과 및 평가

1 주요 정책 성과

문화향유 확대 및 문화진흥 토대 마련

* '24 문화예술관람률 63%(4.4%p ↑)
국민여가만족도 61.6%(0.9%p ↑)

- ① 통합문화이용권 확대*, 청년문화예술패스 도입('24년) 등으로 문화예술 관람률(63%, '23년 대비 4.4%p ↑), 여가만족도(61.6%, '23년 대비 0.9%p ↑) 상승

* 통합문화이용권 지원금 인상('22년 11만 원→'24년 13만 원), 문화비 소득공제 추가(영화관람료)

- ② 문화 여가, 도서관·박물관·미술관, 지역·국제·전통문화산업 등 진흥계획 수립*, 청와대 복합문화공간화**, 아트코리아랩·모두예술극장·모두미술공간 등 개관

* 「문화진흥 기본계획」 및 「여가 활성화 기본계획」 수립('23.4.), 「국제문화정책」 「도서관」('24.5.), 「박물관·미술관」, 「전통문화산업」 진흥 기본계획('24.12.) 등

** 누적 관람객 676만 명('22.5.~'24.12.), 관람 만족도 83.7점('24.11.)

K-콘텐츠, 세계 주류 문화로!

* '23 콘텐츠 수출액 129억 달러
'23 저작권 수출액 193억 달러

- ① '제3차 콘텐츠산업 진흥 기본계획'('24.6.), 핵심 장르* 육성으로 콘텐츠 산업 매출액 151조 원, 수출액 129억 달러(추정) 달성, 한류 팬 증가**

* 영상산업 도약전략('23.11.), 만화·웹툰 발전방향('24.1.), 게임산업 종합 진흥계획('24.5.)

** 전 세계 한류 팬 수는 2억 2,500만 명으로 12년 전 대비 24배 이상 증가('23 지구촌 한류현황)

- ② K-콘텐츠 불법유통 근절대책, 저작권법률지원센터 개소, 국내외 공조로 불법복제 감소 및 저작권 무역수지 11년 연속 흑자*

* 저작권 무역수지 추이(억 달러) : '21년 26.0 → '22년 17.4 → '23년(잠정) 22.1

방한 관광객 코로나19 이전 수준으로 근접 회복

* '24 방한 관광객 '19년 대비 94.1% 회복
'23 국민여행일수 10.1일

- ① 2023-2024 한국방문의 해, 중국 방한 관광 활성화, 입국 편의 제고 등을 통해 '24년 방한 관광객 '19년 대비 94.1% 회복('24.11. 기준)

- ② '여행 가는 달' 확대(3회 첫 시행) 개최 및 숙박쿠폰(24년 95만 장), 근로자휴가 지원('24년 약 15만 명) 등으로 국민여행 및 내수경제* 활성화

* 숙박쿠폰 혜택 대비 11.7배 지출 유발, 근로자휴가지원 정부 지원(10만 원) 대비 8.9배 지출 유발

- ① 일상 속 스포츠 활성화, 스포츠활동 인센티브('24년 1만 명, 최대 5만 원) 등으로 규칙적 체육활동 중요성 인식 제고(34.6%, '23년 대비 3.9%p↑)
- ② 2024 강원동계청소년올림픽 성공적 개최*, 2024 파리하계올림픽 종합 8위 성적 달성('08 베이징올림픽 이후 최고 성적)
* 2024 강원동계청소년올림픽 사상 최대 78개국 2,700여 명 참가, 총 50만 명 방문

2 개선 필요사항

문화·체육·관광 분야 향유수준 회복 및 지방분권에 대응한 향유 여건 개선 필요

- ① 국민 삶의 질 개선 및 민생 안정을 위해 코로나19 이후 완전히 회복되지 못한 문화예술·체육·관광 분야 향유수준 등 회복 필요
* ▲문화예술관람률(%) 81.8('19)→33.6('21)→63('24), ▲생활체육참여율(%) 66.6('19)→60.8('21)→60.7('24), ▲외래관광객 '19년 대비 회복률 63%('23)→94.1%('24.11.)
- ② 수도권과 비수도권, 도시와 농촌, 대도시와 읍면 지역 간 문화격차* 지속
* 전국 문화기반시설 3,294개 중 수도권 1,223개(37.1%), 비수도권 2,071개(62.9%) ('24년)
** 대도시와 읍면지역 간 문화예술관람률 격차 '23년 12.1%p → '24년 15.5%p

콘텐츠산업의 성장세 둔화, 인공지능 등 신기술을 통한 혁신 요구

- ① '23년 콘텐츠산업 매출액·수출액 성장세 둔화* 등 산업고도화에 따른 조정국면 돌입 및 인공지능(AI) 등을 통한 산업 혁신 필요
* ▲('22년 매출액 151조 원 수출액 132억 달러 ▲('23년 매출액 151조 원 수출액 129억 달러(추정)
- ② 콘텐츠·관광·스포츠산업 중소기업 대다수, 산업 영세성 극복 필요
* 매출액 10억 원 미만 사업체 비중 콘텐츠 88%('22년), 스포츠 94%, 관광 94%('23년)

체육계 낡은 관행 타파 및 국가 체육 시스템 혁신 필요

- ① 국민 눈높이에 맞지 않는 낡은 관행과 불공정한 체육단체 행태 개선
- ② 생활체육 수요-공급 괴리, 종목단체 자율성 등 체육지원의 투명성 제고 요구

II. 2025년 업무 추진 여건 및 방향

1 추진 여건

국내외 불확실성, 변동성 증대 → 관광·콘텐츠 리스크관리 총력 요구

- ① 물가 상승, 경기침체 속 여행·여가·문화 등 관련 소비 감소* 예상, 방한 신규 여행 수요 감소** 등 '25년 상반기까지 부정적 영향 전망

* 내년 소비 축소 응답자 53% 응답, 소비 감소 예상 품목 여행·외식·숙박(17.6%), 여가·문화생활(15.2%) (한국경제인협회 2025년 국민소비지출 계획 조사)

** 12월 방한 관광객 2019년 동기 대비 12% 감소, 여행안전 문의↑, 신규예약↓

- ② 주요국 통상 환경 불확실성 확대에 따른 수출 둔화 전망 속, 콘텐츠 업계는 타 산업과 달리 수출 업황이 개선될 것으로 전망

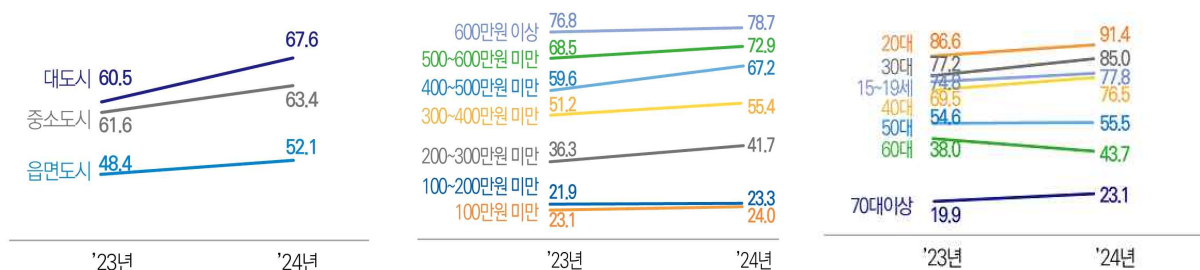


산업 수출 업황 평가지수(수출입은행/24.4분기 기준) 장르별 25년도 수출 전망(콘진원/기업 설문)

저출생·초고령화, 지역소멸 등 사회경제적 도전 지속

- ① 저출생·초고령화(65세 이상 인구 20% 이상 차지, '24.12.) 사회 진입, 경제 성장 둔화, 사회 복지 비용 증가 등 사회·경제적 도전 직면

- ② 지역·소득·연령별 문화향유 격차 지속, 특히, 대도시-읍면 격차 심화



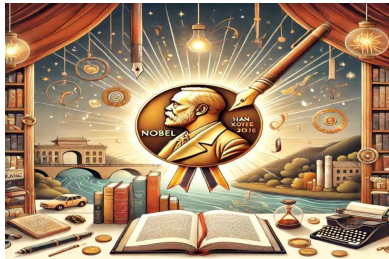
지역간 문화격차 변화 (단위 : %) 소득간 문화격차 변화 (단위 : %) 세대간 문화격차 변화 (단위 : %)

* (생활체육 참여) 월소득 100만 원 미만 40%, 600만 원 이상 68% 이상

(국내관광 경험) 월소득 100만 원 미만 79%(숙박관광 54%), 600만 원 이상 95%(숙박관광 89%)

한국문화에 대한 세계적 관심과 호감 고조 → 글로벌 문화중추국가 호기

- ① 한강 작가 노벨문학상 수상 등을 발판으로, K-팝, 드라마, 게임뿐만 아니라 한국문화 전반이 전 세계적으로 더욱 주목받을 것으로 예상



billboard HOT 100	
SONG	ARTIST
1 Love Somebody	Morgan Wallen
2 A Bar Song (Tipsy)	Shaboozey
3 Birds Of A Feather	Billie Eilish
4 Die With A Smile	Lady Gaga & Bruno Mars
5 Espresso	Sabrina Carpenter
6 I Had Some Help	Post Malone ft. Morgan Wallen
7 Lose Control	Teddy Swims
8 APT.	ROSE & Bruno Mars
9 Taste	Sabrina Carpenter
10 Beautiful Things	Benson Boone



한강 작가 노벨문학상 수상 로제 <아파트> 빌보드 핫100 8위 <선재 업고 튀어> 130개국 1위

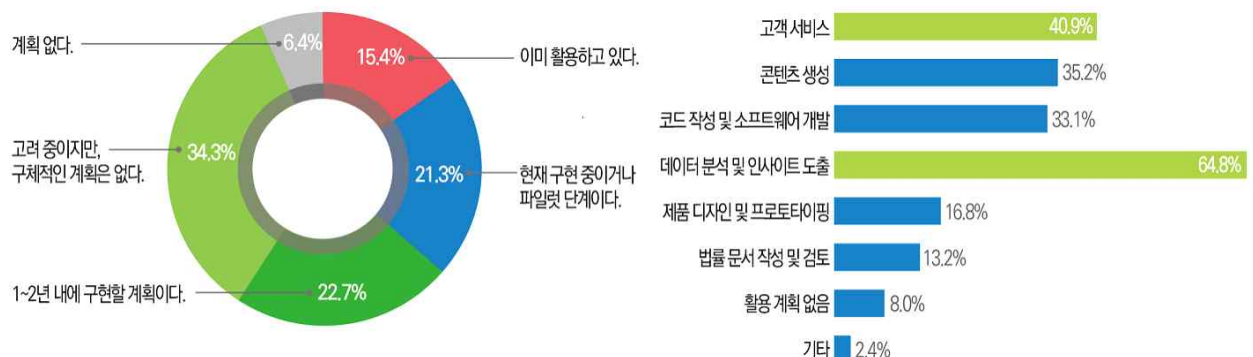
* 한국 호감도는 79%로 미국(56.4%), 프랑스(56.9%), 브라질(42.2%) 등 대륙별 주요 9개국 평균(57.5%) 대비 21.5%p 높음 ('24년 국가이미지 조사)

- ② 광복 80년(8월), 한일국교정상화 60년(6월), APEC 정상회의 개최(10~11월, 경주) 등 국민 통합과 새로운 미래로 나아가는 계기로 활용

인공지능 대전환(AI) 가속화, 미래 주도할 정책적 대응 강화 요구

- ① 생성형 AI 급격한 발전, AI 시장 성장*, 일상화 등으로 인공지능 대전환 가속화, 콘텐츠·문화 등 산업 전반 체질 변화와 혁신 요구

* 세계 AI 시장 규모는 '23년 1,850억 달러(약 250조 원)에서 '27년 7,800~9,900억 달러(약 1,000~1,300조 원)으로 성장할 전망('24년 블룸버그 보도)



생성형 AI 활용 현황 및 활용 영역 조사(ITWORLD/CIO, 2024 국내 데이터 및 AI 활용 현황 및 조사)

- ② 청년, 장애예술인 등의 도전과 경험을 지원하고, 산업 생태계와 시스템의 투명성과 공정성 확보를 위한 지속적 개선 필요

2 추진 방향

비전

모두를 위한 문화, 세계를 잇는 문화강국

목표	문화&민생	문화&경제	문화&미래
	국민문화예술 관람률 '24년 63% → '25년 66% 국민여가 만족도 '24년 61.6% → '25년 65%	방한 관광객(명) '19년 1,750만 → '25년 1,850만 K콘텐츠산업 매출(원) '23년 151조 → '25년 165조 스포츠산업 매출(원) '23년 81조 → '25년 90조	대한민국 문화 호감도 (국가이미지) '24년 70.1% → '25년 73%

1

**민생경제 회복을 위한
문화·스포츠·관광 소비 확대**

- ① 소상공인·영세기업 등 특별지원 강화
- ② 취약계층 맞춤형 문화복지 확대
- ③ 문화 소비 조기 회복 지원

2

**문화로 이루는
지역균형 발전**

- ① 지역 예술 생태계 형성 지원
- ② 권역별 문화시설 거점 조성
- ③ 문화로 발전하는 지역

3

**성장과 수출을 견인하는
콘텐츠·관광·스포츠산업 육성**

- ① K-콘텐츠산업 혁신 성장지원
- ② 관광 수출&재도약 기반 마련
- ③ 스포츠 글로벌 경쟁력 강화

4

**새로운 미래를
만들어 가는 문화**

- ① 인공지능(AI)시대 선제적 대응
- ② 광복 80년 등 문화로 만드는 미래
- ③ 문화로 여는 포용 사회

5

**세계와 함께
호흡하는 우리 문화**

- ① 세계 무대 속 K-아트
- ② 한국어·태권도·전통문화 세계 확산
- ③ 글로벌 문화교류 확대

Ⅲ. 2025년 핵심 추진과제

1] **민생경제 회복을 위한 문화·스포츠·관광 소비 확대**

소상공인·영세기업 등 특별지원 강화

- ① **(관광)** 피해 관광사업자 대상 운영자금에 대해 ▲우대금리, ▲상환
거치 기간 1년 확대 포함한 500억 원 규모 특별융자 한시 시행('25.1.)
* 단, 신청 업체가 전년 동기 대비 매출 감소 및 예약취소율 증가 등 입증 필요
- **(금융지원)** 관광사업체 특화 ①일반융자('25년 5,365억 원), ②이차
보전('25년 1,000억 원), ③신용보증('25년 700억 원) 3종 금융 지원
- **(부담완화)** 호텔업 등급평가 절차 간소화('25.上), 외래 관광객 숙박
요금 부가세 환급 대상 확대(호텔업→휴양콘도미니엄업 추가, '25.4.~) 등
- ② **(스포츠)** 스포츠기업 융자 대상(문체부장관 지정 우수 체육용구 생산업체 →
모든 체육용구 생산업체) 및 규모 확대('24년 1,637억 원→ '25년 2,480억 원)
- ③ **(예술·체육인)** ▲예술 활동 준비금('25년 600억 원), 생활안정자금 및 전세
자금 대출('25년 180억 원) 등 지원 및 ▲은퇴선수 등 직업안정 지원('25년
신규, 50억 원), 체육인 공제 및 생활안정자금 대여 법적 근거 마련 추진
- **(소상공인)** 청소년의 신분증 위조·변조·도용 관련, 게임물관련
사업자 등 선량한 소상공인에 대한 행정처분 면제 시행('25.4.~)

취약계층 맞춤형 문화복지 확대

- ① **(통합문화이용권)** 기초생활수급, 차상위계층 등 대상 통합문화이용권
지원 확대('24년 13만 원/258만 명, 2,397억 원 → '25년 14만 원/264만 명, 2,636억 원)
- 전화 결제, 단체이용 가맹점 확충, 사용처 확대 등 편의성 개선
- ② **(스포츠 접근성 확대)** 저소득층 등 대상 스포츠강좌이용권 및 경기관람권 제공
- **(스포츠강좌이용권)** 유·청소년 지원금 인상('24년 10만 원 → '25년 10.5만 원),
월별→분기별 한도 설정으로 탄력적 활용 지원('25년 1,066억 원)
- **(경기관람권)** 저소득층, 장애인 유·청소년 대상 경기관람권 지원 확대
* '24년 2.7억 원(20,000명, 1.5만 원 한도) → '25년 7억 원(35,000명, 2만 원 한도)
- ③ **(여행)** 취약계층 청소년(학교 밖, 특수학교 등) 여행 체험기회 제공(7,000명),
고령자 대상 여행지원(1,000명) 등 관광취약계층 맞춤형 여행 지원

문화 소비 조기 회복 지원

① (문화) 문화비 소득공제 확대, 할인 혜택 등 문화소비 회복 촉진

- **(문화비 소득공제)** 도서·공연비, 박물관·미술관 입장료, 영화관람료 등 뿐만 아니라, 수영장·체력단련장 시설이용료 소득공제('25.7.1.~)
* 現 적용대상 : 도서·공연비, 박물관·미술관 입장료, 신문구독료, 영화관람료
- **(청년문화예술패스)** 19세 청년 선호를 반영한 대중음악콘서트 등 장르 확대, 시스템 고도화('25년 170억 원, 16만 명)
- **(문화 할인 혜택)** 문화가 있는 날(매달 마지막 수요일) 계기, 문화기관 및 기업 등 참여로 할인, 무료 관람 혜택* 제공, 여가친화기업 지원** 확대
* 영화관, 공연장·전시장, 스포츠경기, 문화재 입장료 및 문화강좌 등 할인 제공
** 근로자 대상 인문프로그램, 국립예술단체 공연 할인, 위케이션 시설 이용 시 프로모션 등

② (여행) 여행경비 절감을 위한 숙박·교통 등 다양한 할인 혜택 제공

- **(쿠폰·휴가지원)** 비수도권 숙박 쿠폰(최대 3만 원) 100만 장 배포 및 중소기업 등 근로자 휴가 지원사업* 확대(15만 명)
* 근로자 1인당 40만 원 휴가비 적립 지원(근로자 20만 원 + 기업 10만 원 + 정부 10만 원)
- **(여행캠페인)** 민간 협업을 확대하여 대국민 국내 여행 캠페인을 숙박·교통·여행상품 할인 뿐 아니라 문화시설, 공연 등까지 확장(3월)
- **(디지털관광주민증)** 인구감소지역 방문 시 숙박·체험·식음 등 통합 혜택을 제공하는 디지털관광주민증 운영지역 확대(현재 34개→최대 45개)
* 철도 운임 할인, 특화 열차 여행상품 운영, 숙박·교통 플랫폼 연계 프로모션 실시

③ (스포츠) 운동하는 국민을 위한 인센티브 및 맞춤형 운동처방 제공

- **(스포츠 인센티브)** 운동하는 국민 수혜자 확대(1만 명→ 8만 명, 57억 원),
▲둘레길, 자전거길 등 야외 활동 연계 ▲연계 보험상품 개발 및 가입 추진, ▲스포츠활동 이력 관리를 통한 컨설팅 제공 등
- **(맞춤형 운동)** 전국 76개 국민체력인증센터를 통해 연령, 성별을 고려한 세분화된 체력 측정 및 개인 맞춤형 운동 처방

2 문화로 이루는 지역균형 발전

지역 예술 생태계 형성 지원

- ① **(예술단체)** 지역대표예술단체 지원 확대('24년 90억 원 → '25년 120억 원), 지역 활동 기반을 둔 4개 장르 국립청년예술단 신설('25년 49.4억 원)
 - **(생활예술)** 직장 내 생활예술동아리('25년 8억 원, 300여 개) 지원 등 지역, 생활 곳곳 예술의 싹을 틔우는 성공적인 발전 모델 창출
- ② **(전국 유통)** 공연예술의 전국 유통을 위한 지역 공연장-단체 간 협업 지원 및 지역문예회관 특화 공연기획 활성화('25년 285억 원)
 - **(지역예술 확산)** 성장 가능성 높은 지역예술인 창작역량 도약('25년 신규, 48억 원) 및 지역 대표 공연예술축제의 시장 거점화 지원('25년 신규, 20억 원)
- ③ **(문학·미술)** 지역 문인 창작 및 교류 활동 지원(34억 원, 167개소) 및 문학관 활성화('25년 4억 원), 지역문화공간 우수 전시 지원('25년 46억 원)

권역별 문화시설 거점 조성

- ① **(문화시설 지역 건립 및 이전)** 지역 수요를 반영해 법인 형태의 권역별 국립미술관 설립 등 新 운영모델 도입 추진('25년)
 - 지역별 복합문화예술 거점 조성을 위한 정책 연구('25.上)

박물관	▲ 국립충주박물관 건립('26년) ▲ 국립진주박물관 이전 건립('28년) ▲ 파주박물관문화클러스터 건립('29년) ▲ 국립민속박물관 세종 이전('31년)	
미술관	▲ 국립미술품수장보존센터 건립('29년/옛 충남도청) ▲ 국립근대미술관 건립('29년/옛 경북도청)	
도서관	▲ 국립장애인도서관 독립청사 건립(예비타당성 조사 추진('25년)) ▲ 국가문헌보존관 건립('28년/평창)	
공연장 국악원	▲ 부산 국제아트센터 건립('25년) ▲ 평택 평화예술의 전당 건립('25년) ▲ 서계동 국립공연예술센터 건립('29년) ▲ 국립국악원 강원분원('29년), 서산분원('29년)	

- ② **(공립문화시설)** 공립 박물관·미술관 설립타당성 사전평가 지방 이양(「박물관 및 미술관 진흥법」 개정·시행, '25년)으로 지역 자율성 제고
- ③ **(공간재생)** 폐교·폐교도소 등 유희시설 문화공간재생('25년 223억 원)

문화로 발전하는 지역

① (문화) 지역 고유한 문화 자산을 활용한 특색있는 지역 발전

- **(문화도시)** 광역형 문화균형발전을 선도하는 '대한민국 문화도시' 조성 사업 본격 추진('25~'27년, 13곳, '25년 400억 원)
 - 지역별 비전에 따른 앵커 사업 추진 및 권역 내 네트워크 형성
 - * [대한민국 문화도시] 대구 수성, 부산 수영, 경기 안성, 강원 속초, 세종, 충북 충주, 충남 홍성, 경북 안동, 경남 진주, 경남 통영, 전남 순천, 전남 진도, 전북 전주
- **(로컬100)** 인플루언서 협업 슷폼 제작, 콜라보 상품 개발 등 민관 협업 통한 '로컬100(지역문화 명소·콘텐츠·명인)' 홍보마케팅 강화

② (관광) K-관광 휴양벨트, K-관광섬 등 광역관광개발 사업 지속 추진

- **(남부권)** 남해안, 다도해, 섬 등 연계 'K-관광 휴양벨트' 구축('24~'33년 총사업비 3조 64억 원, 국비 1조 3,265억 원/'25년 국비 788억 원)
- **(K-관광섬)** 섬 고유 관광인프라·콘텐츠 개발 등 휴식과 체험의 섬 관광 육성 전략 추진('23~'26년/총사업비 506억 원 국비 256억 원/'25년 국비 46억 원)
 - * 거문도(여수), 말도·명도·방축도(군산), 백령도(옹진), 울릉도(울릉), 흑산도(신안)

③ (콘텐츠·스포츠) ▲지역 고유자원 활용 특화 콘텐츠 개발('25년 183억 원, 16개 광역지자체) ▲지역 스포츠 대표 브랜드(종목별 프로그램, 국내대회 개최 등) 창출('25년 75억 원)



지역 특화 콘텐츠 개발 지원

지역 스포츠 대표 브랜드 창출(예시: 대구)

3 성장과 수출 견인하는 콘텐츠·관광·스포츠산업 육성

K-콘텐츠산업 혁신 성장지원

① (콘텐츠 투자 활성화) 콘텐츠 기업 성장 촉진을 위한 투·융자 공급 확대

○ (정책금융) 해외투자 유치 위한 1,000억 원 규모의 '글로벌리그펀드' 신설('25년)

▪ (투자펀드) ▲대규모 투자 가능한 'K-콘텐츠·미디어 전략펀드' 본격 운용*, ▲문화콘텐츠 전반 모태펀드(신규출자 2,050억 원) 공급

* '24년 조성한 모펀드를 기반으로 약 5천억 원 규모의 자펀드 운용 본격화

○ (문화산업보증) 콘텐츠산업 밸류체인 전반(기획·개발~제작~유통·수출)에 2,200억 원 규모의 문화산업보증*과 1,600억 원 규모의 이차보전 지원

* 완성보증 1,700억 원, 특화보증 350억 원, 수출보증 150억 원

○ (제작비 부담완화) 제작자의 부담을 낮춰주는 게임, 음악, 출판 등 콘텐츠산업 제작비 부담완화 방안 마련

② (콘텐츠 수출 확대) 해외거점 확장 및 국가별 맞춤형 수출 전략 마련

○ (비즈니스센터) 콘텐츠 해외 비즈니스센터 확대('24년 25개소→'25년 30개소 /252억 원) 및 '도쿄CKL' 신규 운영('25년 신규) 등 K-콘텐츠 수출 영역 확대

○ (맞춤형 수출 전략) 핵심권역 및 콘텐츠 선진국별 차별화된 수출 전략 마련

▪ (핵심권역 일대일 협력) ▲중동국가(사우디, UAE 등)와 MOU 체결 등 통한 게임, 영화, 투자 등 교류 확대, ▲중국, K-콘텐츠 한한령 해제 위한 국장급 채널 구축, ▲동남아, K-콘텐츠 정책 전수 통한 영향력 확대*

* 동남아 콘텐츠 비즈니스 센터 : 태국, 인도네시아, 베트남('23년)→싱가포르('24년)→필리핀('25년)

▪ (다자 협력체계) ▲한국·영국·일본·미국 간 콘텐츠산업 협력체계 단계적 신설 ▲한·중·일 콘텐츠산업 포럼 격상(국장급→장관급/~'25년)

③ (K-콘텐츠 메가 프로젝트) K-콘텐츠 재도약 위한 핵심 프로젝트 추진

- **(K-콘텐츠 복합문화단지)** K-콘텐츠 향후 30년을 이끌 복합문화단지 추진('25~'35년)을 통해 콘텐츠 제작·생산·소비 허브 구축('25.12 기본계획 수립)
 - * ①콘텐츠 아카데미, ②체험학교, ③창작·창업센터, ④영상제작 타운, ⑤직주락 지구, ⑥신기술 인프라, ⑦IP웨어지구, ⑧페스티벌, ⑨K-콘텐츠 박물관, ⑩K-콘텐츠 도시 디자인
- **(글로벌 영상도시 조성)** 국립영상박물관, 부산 영상촬영소 구축*, 독립예술 영화 전용관 확대 등 부산을 세계적인 영상중심도시로 육성('25년 연구용역)
 - * 국내 최대 야외촬영장(23,000평), 실내스튜디오 3개동 등 '26년 개관 예정
- **(대중문화예술 명예의 전당)** 아카이브, 복합문화공간 등 대중문화예술 명예의 전당 설립을 통해 대중문화 대표 랜드마크 조성('25년 연구용역)
 - * 대중문화예술인으로 구성된 민간 추진위원회와 민-관 협력체계 구축('25.1.)

④ (핵심장르 집중 육성) 게임, 영상, 웹툰·웹소설 등 전략적 육성 추진

- **(게임)** 콘솔·인디게임 지원 확대('24년 120억 원→'25년 194억 원) 및 미래시장 대비 AI 활용, 모빌리티 등 신성장 게임 지원('25년 97.5억 원)
 - **(게이머 친화 환경)** ▲확률형 아이템 정보공개 관련 국내대리인 제도 시행('25.10.), ▲집단·분산적 피해구제 관련 소송특례 도입('25.1. 개정), ▲질병 코드 등재 저지 및 등급분류 단계적 민간이양 추진 지속
- **(영상)** ▲중예산 영화 제작지원 신설('25년 100억 원), ▲영상콘텐츠 세액공제 효과분석 등 검토, ▲뉴미디어영상콘텐츠산업법* 제정('25년)
 - * 유튜브·치지직 등 온라인동영상공유플랫폼, 가상인간·AI 등 문화기술융합영상콘텐츠 등
- **(애니)** 성장 가능성 높은 애니메이션 산업 지원 위해 애니메이션 전문펀드 신설(100억 원 출자) 및 중장기 기본계획 수립('25.上)
- **(OTT)** 국내·외 OTT 공동투자 기반 방영 연계형 제작 등 OTT 특화 K-콘텐츠 확산('25년 303억 원), K-OTT·콘텐츠 동반 해외진출('25년 88억 원)
- **(웹툰·웹소설)** ▲제작사 중심 글로벌 웹툰 IP 제작 지원 ('25년 신규, 45억 원) 및 ▲현지 작가와의 웹툰 콘텐츠 공동제작 지원 ('25년 신규, 20억 원), ▲웹소설 표준계약서 제정('25.上), ▲웹소설 번역지원 및 인력 양성 ('25년 9억 원)

관광 수출&재도약 기반 마련

① (관광시장 안정화) 방한 시장 등 조기 안정 위한 비상대응체계 가동('24.12~)

- (여행 안전 강화) 안전 여행캠페인 강화 및 여행업 보증보험 정보 청구권 신설(관광진흥법 개정, '25.上) 등 소비자 안전 여행 기반 구축
- (대외 안전메시지) 국제회의*(관광장관회의 등), 공공(재외공관·문화원 등) 및 국제교류 계기 활용, 해외 각국에 방한 여행 안전 메시지 전달
 - * ASEAN+3 관광장관회의¹월, OECD 관광위원회⁴월, 세계관광기구 집행이사회⁵월, APEC 관광실무그룹 회의(인천)⁷월, G20 관광장관회의⁹월, 세계관광기구 총회¹¹월 등
- (안전정보 제공) 안심하고 관광할 수 있는 여건 조성 위해 '관광 통역안내 1330' 한시적 24시간 운영('25.1.~3.) 및 안전정보 제공
- (글로벌 프로모션) 스페인 FITUR¹월, 두바이 ATM⁴월 등 주요 박람회 현지 마케팅('25.上 33건), 'K-관광 로드쇼'('25.上 14개 도시) 개최
- (캠페인·이벤트) ▲'일상 그대로, 한국여행' 캠페인 ▲한국 대표 쇼핑관광 축제 코리아그랜드세일('25.1.~2.), 코리아뷰티페스티벌('25.6.~7.) 등 메가이벤트



K-관광 로드쇼



국제관광박람회



한국여행 캠페인

② (관광콘텐츠 확대) 우리의 문화·역사·경제부터 일상생활까지 관광콘텐츠

- (관광테마 확충) 전통문화, 종교문화, 공연예술, 스포츠, 미식 등과 연계한 관광콘텐츠 마련, 산업·자전거·DMZ·전적지 등 관광자원 확장
- (주요테마) ▲문화관광축제 30주년 계기 우수 축제(45개) 연계, ▲키아프·프리즈 아트페어, ▲K-로컬 미식여행 33선 이스포츠 행사 연계 등
- (일상의 관광화) K-뷰티, 패션 등 한국인의 일상을 체험하고 싶은 관광객 선호 반영한 소비재·서비스업 등과 접목한 고부가 관광상품* 개발
 - * (예시) (일본) 뷰티·패션 (중국) 게임·미용기술 (아중동) K-드라마 (구미주) 한류 연수 등
- (체류 관광) ▲'25-'26년 한국관광 100선 신규 선정 및 스탬프투어 4종 코스 개발 ▲코리아둘레길 연계 농어촌 관광 네트워크 구축

③ (관광편의 개선) 입국, 이동, 쇼핑 각 단계별 편의성 개선

- (입국) K-ETA 일부국가 한시 면제 연장(~'25.12.) 및 동남아 등 6개국 단체관광객 비자 수수료 한시 면제 연장(~'25.12.) (법무부 협업)
- (시범허용) 크루즈 선사 모객 관광상륙허가제 시범추진('25년) 및 국제회의 참가자 입국 시 우대심사대 시범기한 연장('25.上)
- (이동) ▲1330 연계 외국어 안내가 가능한 택시 호출 서비스 제공('25.6.) 및 ▲관광특구 등 주요 관광지에 대한 외국어 위치정보(POI) 개선('25년)
- (쇼핑) ▲고궁 등 국가 유산 포함 주요 관광지 QR 결제 추가('25.下), ▲사후 환급 매장 정보, 환급 절차 등 외래객 관심 정보 종합 제공('25.下) 및 즉시 환급 매장 확충('25년 200개 추가)

④ (지역관광 활성화) 지역관광 기반 확충 및 지역 교통망 확대

- (내국인 도시민박) 현재 관광진흥법상 외국인만 가능한 도시민박을 내국인에게도 허용하도록 법령 개정 추진*('25.上~)
- * 성범죄자 등록 제한, 이웃 민원 신속 대응, 안전·위생 기준 준수 등 제도 마련 병행
- (소규모 관광단지) 인구감소지역 소규모 관광단지(5만㎡ 이상, 30㎡ 미만) 도입, 기존 관광단지와 동일한 혜택(개발부담금 면제 등) 제공('25.4. 시행)
- (크루즈관광 육성) 국내 7대 기항지 특화 관광콘텐츠 발굴, 국내 항만에 기항하여 인근을 관광하는 연안 크루즈 시범사업(해수부 협업, '25년 중) 추진 등
- (지역 교통망 확충) KTX·버스 터미널 등 지역의 주요 교통거점과 관광지를 잇는 초광역형 관광교통망 구축('25년 1개 지역 시범) 및 인구감소지역 특화 신규교통망 확충('25년 2개 지역 시범)

⑤ (관광기업 성장 지원) 성장단계별 맞춤형 지원을 통한 관광산업 혁신 성장

- (관광벤처 육성) ▲관광 기업 육성 펀드 확대 조성('25년 4,653억 원) ▲벤처기업 성장단계(예비-초기-성장)별 맞춤형 지원('25년 200개), ▲디지털 전환 바우처 지원 확대('24년 150개사→'25년 180개사)
- (네트워킹·판로 개척) 지역(전국 9개소) 및 해외 관광기업지원센터(싱가포르, 도쿄, 방콕)를 거점으로 우수기업 발굴·투자유치 지원

스포츠 글로벌 경쟁력 강화

① (스포츠산업 육성) 기업 성장 단계 고려한 전략적 스포츠 기업 육성 추진

- (단계별 성장지원) 예비창업·초기-중기-선도기업별 맞춤형 지원, 유망 선도기업 집중 지원으로 고성장 유도('24년 115억 원→'25년 136억 원)

(1단계) 시장진입(92억 원)	(2단계) 안정화도약(38억 원)	(3단계) 스케일업(136억 원)
·(대상) 예비·초기기업(~7년) ·(내용) 이론교육, 제품 제작, 마케팅 등 혁신 모델 사업화	·(대상) 창업 중기기업(내용) 멘토링, 투자 유치 컨설팅, 네트워킹 등	·(대상) 예비선도·선도기업(68개) ·(내용) 3년간 집중 지원 통해 글로벌 선도기업 성장 촉진

- (기반지원) ▲수출 중심형 전략펀드('25년 신규, 100억 원) 등 스포츠 산업 펀드 조성('25년 428억 원), ▲'스포츠코리아랩' 확대 개편 통한 공유오피스 신설(30개) 및 입주공간 확대(24개→56개) 추진('25년 30억 원)

■ '25년 스포츠산업 펀드(428억 원(정부 70% : 민간 30%))

- ① [스포츠 산업펀드 : 선도형 기업] 188억 원(정부 132억 원, 민간 56억 원)
- ② [스포츠 출발펀드 : 창업 초기] 40억 원(정부 28억 원, 민간 12억 원)
- ③ [스포츠 프로젝트펀드 : 서비스업] 100억 원(정부 70억 원, 민간 30억 원)
- ④ [스포츠 전략펀드 : 수출기업] 100억 원 결성(정부 70억 원, 민간 30억 원)

- (인력양성) 스포츠마케팅 실무강화('25년 8억 원, 180명) 및 스포츠기업 및 단체 인턴십('25년 13.6억 원, 110명), 스포츠산업 석사과정 운영('25년 15.4억 원, 2개소)

② (선수 육성·지원) 선진국형 선수 육성체계 및 체육인 복지정책 구축

- (육성체계 개편) ▲성과 중심 국가대표 훈련지원 및 산악 훈련 등 불합리한 훈련 개선, ▲꿈나무·청소년·후보선수 지원 확대('25년 276억 원), ▲유망 청소년 진천선수촌 훈련 및 스포츠과학 지원 강화('25년 28.8억 원)

③ (체육계 혁신) 체육단체 방만한 운영 개선 및 스포츠윤리센터 기능 강화

- (체육단체 운영개선) 주요 제도개선 과제* 발굴 및 대안 제시('25.2.) → 자발적 이행기간(~'25.4.) → 불이행 시 시정명령 등 조치(~'25.6.)
* 선수 권익보호 강화, 임원 방만 운영 개선, 자체예산 사용 시 문체부 승인 등
- (스포츠윤리센터 강화) ▲체육단체 임원 연임심의 및 징계관할권 이관 ▲조사 인력(8명→21명) 확충, ▲징계요구 세분화 및 불이행 시 재조치 요구 신설 등
- (전담조직 신설) 체육 분야 제도개선 및 체육단체 역량 강화를 위해 문체부 내 '스포츠혁신지원과' 신설('25.1.~)

4 새로운 미래를 만들어 가는 문화

인공지능(AI) 시대 선제적 대응

① (AI×콘텐츠) AI 시대 콘텐츠산업 미래 전략(2025~2035) 수립('25.上)

AI 시대 콘텐츠산업 미래 전략 주요내용(안)	
인프라	■ 글로벌 AI 콘텐츠 생산·전략 기지화 - (AI 콘텐츠 허브) 인간 창의성 중심 AI 콘텐츠 창작·창업·실증 거점 조성 - (서비스 고도화) AI 기술로 콘텐츠수출플랫폼 맞춤형 서비스로 개편
新산업	■ 아이콘(AI+Contents) 분야 개척 및 세계 시장 선점 - (AI 콘텐츠) AI 콘텐츠 창작을 선도하는 세계적인 인재 발굴·육성 - (한국형 AI 콘텐츠) AI 기술 적용 콘텐츠 창·제작 지원 - (페스티벌) 세계 최초, AI 기술 기반 K-콘텐츠 교류·체험·전시행사 - (정책펀드) K-콘텐츠 전략펀드로 기술심화 프로젝트 투자
제도	■ AI 기술로 콘텐츠산업 발전을 저해하는 법·제도 혁신 - (등급제 개선) AI 기술 적용, 영상물·게임 등급분류 제도 개선 검토

② (AI×저작권) AI-저작권 체계 선진화 및 저작권 서비스 AI 대전환

AI-저작권 체계 선진화 방안	
① AI-저작권 제도개선 워킹그룹('23~'24) 후속 논의를 통한 선제적 기준 제시	- (대응기반 고도화) AI-저작권 실무협의체 및 입법지원 TF 구성·운영 - (활용기준 제시) AI 활용 관련 저작권 등록, 침해 안내서 발간('25.上)
② 창작자 보호와 AI 산업 발전의 상생을 위한 AI-저작권 법제도 개선	- (법 개정) TDM 면책, AI 학습데이터 공개, AI 산출물 표시 등 개정 추진 - (퍼블리시티권법 제정) 개인의 초상, 음성 등에 대한 이용허락 등 권리 신설('25.上)

- (학습데이터 제공) AI 사업자 대상 학습데이터로 이용 가능한 공유·공공저작물 원천데이터 제공('25년 6억 원, 공공저작물 제공 21만 건)
- (저작권 AX) 생성형 AI를 활용한 학습데이터 저작물의 권리정보 확인 및 저작권 상담서비스 고도화 추진

③ (AI×서비스) AI 연계 미디어 및 AI 한국어 등 서비스 개선

- (AI 미디어) 뉴스 분석 기반 AI 서비스 제공('25년 32억 원) 및 AI 기반 외신 빅데이터 분석 플랫폼 구축('25년 15.4억 원)
- (AI 한국어) 말뭉치 33종('25년 2.1억 어절) 구축 및 배포, AI의 한국어·한국언어문화 성능 평가체계 운영 등 한국형 AI 개발 지원('25년 124억 원)

광복 80년 등 계기, 문화로 만드는 새로운 미래

❶ (광복 80년) 미래세대와 함께 전 세계에서 문화주권 회복 등 광복의 가치를 재조명하는 문화예술행사를 연중 개최, '광복 80년의 해' 기념

- (추진방향) ①광복 80년 독립과 성취 역사 경험, ②자유와 연대 가치 구현, ③신기술 활용, 미래세대가 참여하는 축제
- (문화축제) 문화예술 전야제('25.8.14. 서울), 국립박물관·도서관 등 전시, 국립예술단체 공연, 체육행사 등 국내외 문화행사 추진

■ 광복 80년 기념 문화행사 추진(안)

행사	△문화예술전야제(8.14/서울) △국제평화마라톤(10월) △재외한국문화원 행사(연중)
공연	△연주회(2월/예술의전당) △국악(8월/부산국악원) △창작오페라(10월/국립오페라단) 등
전시	△태극기·현대사 전시(8월~/대한민국역사박물관) △아리랑 영상전시(8월/국립민속박물관) 등

❷ (한일 국교정상화 60년) 장벽 없는 문화 교류로 새로운 전기 마련

- (문화교류 확대) ▲한·일 간 문화·스포츠·창조산업 협력각서 체결
- (연계 문화행사) 평화적 교류의 역사를 상징하는 '조선통신사' 관련 사업, 양국 문화예술인 합동 공연·전시 등 통한 협력적 파트너십 구축

■ 한일 국교정상화 60년 계기 문화행사 추진(안)

행사	△조선통신사 행렬 및 뱃길 재현(4~10월/ 한국 및 일본), △한일축제한마당(9월/도쿄) 등
공연	△한일우정콘서트(5월/오사카) △교향악단 합동 음악회(6월/도쿄), △유마도 공연(7월/요코하마)
전시	△조선통신사 유물 전시(4~6월/서울역사박물관) △한일문화교류 특별 전시(3~11월/오사카문화원) 등

❸ (APEC 정상회의) APEC 문화 고위급 대화(장관회의) 및 관련 문화행사 개최

- (문화 고위급 대화) '디지털 시대 창조산업의 비전과 역할'을 주제로, APEC 각국 문화장관, 디지털 분야 전문가 등이 참석하여 문화 분야 의제 논의
* △문화·창조산업을 통한 경제 발전, △AI 창작 저작물 관련 저작권 침해·공동 활용 등 국제적 이슈 대응, △디지털 문화 격차 해소, △AI 기술 등을 통한 예술창작 생태계 혁신 등
- (연계 문화행사) ▲K-콘텐츠 페스티벌, ▲국립경주박물관 특별전시, ▲K-아트 및 국제공예 전시, ▲관광상설 공연 등 ('25년 117.5억 원)

〈1〉 저출생·고령화 대응 문화기반 조성

- ① **(문화예술)** 어린이·청소년 예술활동으로 문화감수성 형성시기에 알맞은 경험을 제공하고, 건강한 가족문화를 조성하도록 추진
- **(어린이예술마을)** 어린이와 가족이 문화예술을 놀이와 체험으로 즐기는 전용 문화공간 '어린이예술마을' 거점 조성('25년 신규 155.7억 원)
 - **(꿈의 예술단)** 오케스트라, 무용단, 극단 등 '꿈의 예술단' 지역 거점 확대(98개→113개) 및 꿈의 스튜디오 신설('25년 신규 25억 원, 10개)
 - **(맞춤형 공연)** 어린이·청소년 대상 연령별 성장단계와 관심사에 맞춘 공연 제작으로 문화감수성 확대 및 미래 관객 개발('25년 신규 30억 원)
- ② **(스포츠)** 유아부터 어르신까지 운동의 생활화 여건 조성, 저출생·고령화 대비 국민체육 진흥시설 신규모델 개발 추진('25년~)

유아·청소년	■ 유치원·어린이집 대상 맞춤형 체육프로그램 보급·지원(500개소) ■ 유아 참여 지역 단위 운동회 및 유아리그 시범 추진
청·장년	■ 청소년 체력왕 배지 개발·배포 ■ 연령별 리그사업 20세 이하 중심 통합 생활체육 리그에 단체 구기종목(농구, 배구, 핸드볼, 하키)추가 도입 ■ 소규모 리그 운영으로 즐길 수 있는 종목 다양화
어르신	■ 치매예방센터 연계, 체력증진 프로그램 확대('24년 4개소→'25년 14개소) ■ 복지관·양로원 등 생활체육교실 운영(400개소) ■ 시니어 리그 운영

- **(유아)** 어린이집·유치원 등과 연계하여 다양한 신체활동과 유아 특화프로그램 운영이 가능한 유아 친화형 국민체육센터 조성('25년 18억 원, 9개소/누적 12개소)
 - **(시니어)** 탁구, 요가 등 시니어 친화 종목과 건강측정실 등을 반영한 시니어 친화형 국민 체육센터 확충('25년 40억 원, 20개소/누적 31개소)
- ③ **(학교 연계)** 늘봄학교 등과 연계한 예술·체육 교육 프로그램 확대
- **(전통문화교육)** 유아, 초등학생 대상, 선현 미담 등 들려주는 이야기 할머니, 전통나눔 할아버지를 통한 전통놀이·예절교육('25년 114억 원)
 - **(예술·정보)** 예술가·전문예술기관 협력 프로그램 개발(10종) 및 운영 등 지원('25년 신규 32억 원), 학교 연계 미디어 활용 교육('25년 35억 원, 1,600개교)
 - **(체육)** 지정스포츠클럽 특화프로그램 운영 확대('24년 59개→'25년 80개) 및 주말·방학 체육프로그램 운영으로 접하기 어려운 종목 경험(141억 원)

〈2〉 문화로 보듬고 치유하는 사회문제

- ① (이슈대응) 문화예술·인문 활동으로 사회문제 해결력 강화
 - (해법 모색) 청년들이 창의·실험적 인문 활동으로 다양한 사회 문제의 해법을 모색하는 '사회문제해결 활동' 지원('25년 3억 원, 총 100팀)
 - (디지털과몰입 완화) 게임·SNS 등 디지털 매체 과몰입에 따른 부작용을 겪는 청소년 대상 인문학적 치유 프로그램 운영('25년 8억 원)
- ② (공동체 연대) 문화를 통한 성장과 자립, 서로를 이해하는 공감의 장 마련
 - (한국형 클레멘트코스) 교정시설, 노숙인재활센터 등 연계, 재소자, 노숙인 등 사회복귀 및 자립 지원 프로그램 운영('25년 신규, 50개소)
 - (사회통합) 종교 가치 활용한 자살 예방, 저출생 대응 등 인식 개선('25년 48억 원) 및 학교폭력 예방 등 공동체 의식 함양 프로그램 지원('25년 11억 원)
- ③ (정서 치유) 학교 부적응 학생, 경증 치매환자 등을 대상으로 하던 문화예술 치유 프로그램을 외로움·고립을 느끼는 일반 국민까지 확대

〈3〉 청년·장애인 등 창작 기회 및 접근성 확대

- ① (청년예술인) ▲국립단체 청년교육단원 확대('24년 350명→'25년 600명), ▲신진 등 경력단계별 미술작가 지원('25년 54억 원), ▲청년공예가 공방 조성('25년 신규 16억 원 2개소)
 - (기회제공) 청년예술가의 도약을 위한 후속 발표 기회 제공('25년 31억 원), 공연무대 기술 실무경험 및 취업기회 제공('25년 12억 원)
 - (자립지원) 청년예술인 예술 활동 적립계좌 통해 예술 지속 시 2년간 월 적립액(5~10만 원) 추가 지원('25년 신규 36억 원, 3,000여 명)
- ② (장애예술인) 모두예술극장·모두미술공간 가동률 제고, 예술대 등 연계 창작아카데미 확대, 신진·예비 장애예술인 최초 지원사업 신설*
 - * (창작아카데미) '24년 1개소 → '25년 3개소(6.6억 원) / (신진 장애예술인 창제작 지원) '25년 3억 원
- ③ (장애인) 장애인 문화·체육·관광시설 접근성 개선 및 생활체육 확대
 - (장애인 접근성) 박물관, 도서관 장애유형별 맞춤형 안내(점자, 수어 등) 및 프로그램 매뉴얼 등 개발·보급('25.6.), 열린관광지 (20개소/누적 182개소) 및 반다비체육센터(15개소/누적 114개소) 확대
 - (장애인 생활체육) 장애인 스포츠클럽·동호회 운영 확대('24년 437개→'25년 470개) 및 지정스포츠클럽 신규 지정('25년 3.6억 원/12개)

5 세계와 함께 호흡하는 우리 문화

세계 무대 속 K-아트

① (예술) 문화예술 대표 창작공간 확충 및 장르별 축제 활성화

- (공연) 남산공연예술벨트(~'26년)·서계동공연예술센터(~'29년) 조성, 대한민국은 공연중('25.10. 30.2억 원), 창극 중심 세계음악극 축제('25년 신규 11.5억 원) 지원
- (미술) 당인리문화창작발전소('24.12. 26.9% 공정), 대한민국 미술축제('25.9. 8.33억 원), 공예주간('25.5. 8.5억 원), 공예트렌드페어('25.12. 8억 원), 공공디자인 페스티벌('25.10. 10억 원), 건축문화제('25.11. 0.9억 원) 등 지원
- (독서·문학) 한국문학관('24.5. 착공, '26년 개관), 문학주간, 서울국제작가축제, 독서대전, 책읽는 대한민국 등 연계, '대한민국 독서·문학축제' 브랜드화



대한민국은 공연중



대한민국 미술축제



문학주간

② (해외진출) 장르별 특성에 맞는 맞춤형 지원으로 해외 시장 개척

- (공연) ▲K-뮤지컬국제마켓('25.6.), 해외 로드쇼 개최 등 K-뮤지컬 해외진출 지원('25년 29.5억 원) 및 ▲해외 극장·극단·제작사 연계 연극 작품 진출 공모('25년 신규 1.5억 원, 3건) 추진
- (미술) 해외진출 단계별 주력·유망·잠재시장 등 시장 특성 고려, 지원사업(담론/작가/유통) 연계를 통한 패키지형 지원('25년 57.3억 원)
- (공예) ▲공방 해외진출 컨설팅(법률 자문, 번역 등)('25년 2억 원, 30개 업체), ▲해외 박람회·아트페어 참가('25년 12억 원, 18개 업체), ▲'K-브랜드 해외홍보관' 상설 전시·판매('25년 2.3억 원, 15개 업체) 등 지원
- (문학·출판) 한국문학 국제 확산 위한 번역대학원대학 설립 추진('25년~), 번역 출판('25년 36억 원) 및 국내외 출판사 간 B2B마켓을 통해 한국 문학의 해외 출판 지원('25년 3.9억 원), 한국 문학 작가 국내외 교류 등

한국어·태권도·전통문화 세계 확산

① (한국어) 증가하는 한국어 학습 수요에 대응, 인공지능 활용 고도화된 한국어 학습 지원 및 한국문화 확산

* ('07) 3개국 13개소, 740명 → ('24) 88개국 256개소, 216천 명 현장 교육 / 수강대기 : 15,698명

- (세종학당) 세종학당 신규 지정('25.6.) 및 5대 권역 거점 중심 지원체제로 전환('25년 남미 신설)

* △아시아(베트남), △중동(UAE), △유럽(프랑스), △북미(미국), △남미(칠레/'25년)

- (AI 한국어 학습) 생성형 AI 및 빅데이터 등 활용 한국어 학습 시스템 구축, 한국어 심화 학습앱 '한국어 선생님 2.0' 시범 도입('25년 35억 원)

- (한국문화) 세종문화아카데미 확충('25년 97개소), 문화인턴파견('25년 70명), 찾아가는 한국문화교실 운영('25년 35개소)

② (태권도) '누구나 즐기는 태권도, 세계가 인정하는 K-문화자산' 비전하에 「2024~2028 태권도진흥계획」 발표('24.12.) 후속 추진

- (태권도 문화콘텐츠화) 태권도 시범단 경연대회 정례화 및 관련 콘텐츠 제작, 국내 관광지 공연 지원, 상설 공연화

- (태권도원 명소화) 태권도원배 전국태권도대회·세계태권도 문화엑스포 개최('25.7.) 등 태권도원 국제대회 유치 및 방문프로그램 활성화

③ (전통문화) 한국 전통문화 영상콘텐츠 제작 및 재외기관 협력

- ('한국의 멋' 영상콘텐츠 확산) 한국 전통문화를 소재로 한 주제별 스토리텔링 영상콘텐츠 시리즈* 제작 및 국내외 홍보 추진('25년 10억 원)

* '25년 해외 관심도가 높은 한식문화 선정, 국내 방송사 협업을 통한 프로그램 제작 및 방송·유튜브·OTT(넷플릭스 등) 보급을 통한 종합 홍보 추진

- (전통문화 홍보) 추석 계기 '전통문화주간' 운영 및 지역축제 등 연계 '(가칭)오늘전통 한마당'* 개최('25년 신규 10억 원), 재외문화원 협업 전통문화 해외 교류 행사 개최('25년 9억 원)

* 전통문화 전시, 체험, 교육 및 전통문화상품 판로지원 등 B2C, B2B가 어우러진 종합 축제

글로벌 문화 교류 확대

① **(한류법 시행 원년)** 「한류산업진흥기본법」 제정 및 시행(‘25.4.)에 맞춰 한류 거버넌스 확립 및 한류 파급효과 확대를 위한 연관산업 지원 강화

- **(한류 거버넌스)** 한류산업 진흥을 위한 컨트롤타워로 ‘K-콘텐츠 수출협의회’를 ‘(가칭)한류정책협의회’로 개편* 추진(‘25.下)

* 문체부 장관 주재, 12개 부처(차관급), 12개 공공기관, 민간 참여 협의체

- **(중장기 계획)** 한류를 중심으로 소비재 등 연관산업 수출 파급효과 및 확대 방안을 모색하기 위한 ‘한류산업 진흥 기본계획’ 수립(‘25.下)

- **(연관산업 지원)** ▲콘텐츠 외 뷰티, 식품, 소비재 등을 망라한 범부처 한류박람회 ‘K-EXPO’ 확대(‘25년 120억 원, 타부처 별도 28억 원), ▲한류 연계 산업 간 협업 상품 기획·개발 지원(‘25년 59억 원) 등

② **(국가별 교류 및 ODA 강화)** 국가별 교류 기반 구축 및 협력 강화

아시아	■ (한일중) 상호문화교류의 해 협력각서(‘24.9.) 기반 국가, 지자체 단위 협업 강화 ■ (중국) 한한령 완화 기류 속 ‘한-중 문화교류 활성화 협의체’ 운영 ■ (싱가포르) 수교 50주년 계기 양국 문화교류 강화, 합동행사 개최
유럽	■ (프랑스) 수교 140주년(‘26년) 계기 상호문화교류의 해 지정 추진 ■ (그리스) 문화협력 양해각서(‘24.9.) 기반 문화유산 보호 및 인적교류 활성화 모색
중앙아시아	■ (중앙아) 한-중앙아 정상회의(‘25.下, 서울) 계기 문화행사 지원 ■ (우즈베크) 한-우즈베크 상호방문(교류)의 해 추진(양국 문화협력 의향서 체결(‘24.6.))
중동	■ (이집트) 수교 30주년 계기 문화교류 MOU 체결 추진 ■ (사우디) 한-사우디전략파트너십 소위원회 본격 운영 (‘25~) ■ (UAE) 양국 문화부 간 MOU(‘24.5.) 기반 문화협력 강화

- **(상호문화교류)** 문화교류의 해 원년인 한-일-중(‘25~‘26년)은 협업 사업 기획·추진, 이탈리아·캐나다(‘24~‘25년) 상호문화 교류* 성과 도출(‘25년 60억 원)

* ▲캐나다(가평전투 소재 청년 뮤지컬 창작 등), ▲이탈리아(콜로세움 미디어파사드전 등)

- **(범국가적 협력 병행)** G20 문화장관회의(‘25.11., 남아공), 유네스코 세계문화장관회의(‘25.9., 스페인), 문화예술세계총회(‘25.5., 서울) 통해 글로벌 어젠다 선도 및 범국가적 협력 강화

- **(문화 ODA 확대)** 문화 ODA 중장기 추진전략* 수립 및 신규사업 발굴을 통해 대한민국의 문화적 위상에 걸맞은 국제협력 강화

* ▲문화 ODA 비전·추진과제 수립 ▲ 관리체계 구축을 위한 법·제도 개선

** ‘25년 문화 ODA 총 268억 원(문체부 112+국가유산청 156)/정부 ODA 전체 규모 6.5조 원

③ **(국제행사 개최)** 한류 관련 컨퍼런스, 연관산업 전시·체험, 공연 등 한류 전반을 보여주는 ‘(가칭) Beyond K Festa’ 개최(‘25.6. 80억 원) 및 수교 기념 등 주요 계기 연계 코리아시즌 개최

IV. 2025년, 국민의 삶이 이렇게 바뀝니다.

2025년, 국민의 삶이 이렇게 바뀝니다.

모두를 위한 문화, 세계를 잇는 문화강국



민생경제 회복을 위한 문화 소비를 확대하겠습니다.

소상공인·영세기업 지원

- ☑ 피해 관광사업자 대상 500억 원 특별융자 한시 시행('25.1.)
- ☑ 스포츠 융자 대상 확대 (우수 체육융구 생산업체 → 모든 체육융구 생산업체)
- ☑ 예술 활동 준비금, 예술인 생활안정자금



취약계층 문화복지 확대

- ☑ 통합문화이용권 확대(13→14만 원)
- ☑ 스포츠강좌이용권 인상 (유·청소년 10→10.5만 원)
- ☑ 취약계층 청소년(7,000명), 고령자(1,000명) 맞춤형 여행 지원



문화 소비 조기 회복 지원

- ☑ 수영장·체육단련장 이용료 소득공제 추가('25.7.)
- ☑ 숙박쿠폰(100만 장), 근로자 휴가지원(15만 명)
- ☑ 운동하는 국민 인센티브 확대(1→8만 명)



문화를 통해 지역균형 발전을 이루겠습니다.

지역 예술 생태계 형성지원

- ☑ 4개 장르(전통 연희, 연극 등) 국립청년 예술단 신설
- ☑ 지역 곳곳 생활예술 발전 모델 창출
- ☑ 공연·미술·문학 작품 전국 유통 확대



권역별 문화시설 거점 조성

- ☑ 국립 문화시설 지역 건립 및 이전
- ☑ 공립 박물관·미술관 설립 자율성 제고
- ☑ 노후 산업단지 등 유휴공간 문화공간 재탄생



문화로 발전하는 지역

- ☑ 대한민국 문화도시(13곳), 로컬100
- ☑ K-관광 휴양벨트, K-관광섬
- ☑ 지역 대표 콘텐츠/스포츠 창출



성장과 수출을 견인하는 문화산업을 육성하겠습니다.

K-콘텐츠산업 혁신 성장지원

- ☑ 글로벌리퍼드 신설(1,000억 원)
- ☑ K-콘텐츠 메가프로젝트 및 핵심장르(게임, 영상, 웹툰 등) 육성
- ☑ 애니메이션 중장기 계획 수립



관광 수출·재도약 기반 마련

- ☑ 관광시장 안정화 지원
- ☑ K-뷰티, 패션 등 관광콘텐츠화
- ☑ K-ETA 한시 면제 연장, 시스템 고도화 등 출입국 편의성 개선
- ☑ 내국인 도시민박 허용, 소규모 관광단지 도입



스포츠 글로벌 경쟁력 강화

- ☑ 예비창업·선도기업 단계적 육성 및 수출 중심 전략펀드 신설
- ☑ 성과 중심 훈련 지원 개선, 은퇴선수 직업 안정 지원
- ☑ 체육계 혁신 강화



문화로 새로운 미래를 만들어가겠습니다.

인공지능(AI)시대 대응

- ☑ AI 시대 콘텐츠 미래 전략 수립
- ☑ AI-저작권 법제도 개선
- ☑ 퍼블리시티권법 제정 추진
- ☑ AI 한국어 말뭉치 33종 구축·배포



주요 계기별 문화행사

- ☑ 광복 80년 독립 역사 경험 및 사회통합
- ☑ 한일 국교정상화 60년 계기 문화, 스포츠 등 교류 확대
- ☑ APEC 문화 고위급 대화(장관회의) 개최



문화로 여는 포용 사회

- ☑ 어린이 예술마을, 시니어 친화형 체육센터 등 저출생·고령화 대응
- ☑ 국립단체 청년교육단원 확대(350→600명), 청년 예술 활동 적립계좌(3,000명) 신설
- ☑ 열린관광지(20개소), 반다비체육센터(15개소) 확대



우리 문화를 세계와 함께 나누고 확산시키겠습니다.

세계 무대 속 K-아트

- ☑ 남산공연예술벨트, 당인리 문화창작발전소 등 창작공간 조성
- ☑ 대한민국은 공연중, 대한민국 미술축제, 문학주간 등 문화행사 활성화
- ☑ 번역대학원대학 설립 추진



한국어태권도·전통문화 세계 확산

- ☑ 생성형 AI 활용 한국어 선생님 2.0 도입
- ☑ 태권도 시범단 공연 문화콘텐츠화
- ☑ 전통문화 영상 시리즈 제작 및 해외 홍보



글로벌 문화 교류 확대

- ☑ ^(외국)한류정책협의회 개편 및 한류산업 진흥 기본계획 마련
- ☑ G20 문화장관회의, 문화 ODA 등 국가 교류협력 강화
- ☑ ^(외국)Beyond K Festa 및 코리아시즌 개최



2025년, 국민의 삶이 이렇게 바뀝니다.

모두를 위한 문화, 세계를 잇는 문화강국



유아부터 노인까지 생애주기 문화향유 지원

유아·어린이	청소년·청년	노인
- 어린이 예술 마을, 꿈의 예술단(113개) - 유아 친화형 국민체육센터(9개소) - 늘봄학교 연계 예술·체육 프로그램	- 청소년 맞춤형 공연 - 청년문화예술패스 - 청년 사회문제해결 인문활동	- 시니어 관광 지원(1,000명) - 시니어 친화형 국민체육센터(20개소) - 이야기할머니, 전통나눔 할아버지 운영

예술인이 마음껏 창작할 수 있는 환경조성

기회	공간	복지
- 청년 및 지역 예술인 도약 지원 - 무대기술 인턴십 - 지역 문인 창작 및 교류활동 지원	- 남산공연예술벨트, 서계동공연예술센터 - 당인리문화창작발전소 - 한국문학관	- 예술활동준비금 - 생활안정자금 및 전세자금 대출 - 청년 예술 활동 적립계좌(3,000명)

운동선수의 꿈을 키우고 공정환경 속 체육인 복지 확대

육성	공정	복지
- 꿈나무 청소년 지원 - 유망 청소년 진천선수촌 훈련 - 청소년 스포츠과학 지원	- 체육단체 방안 운영 개선 - 스포츠윤리센터 강화 - 스포츠혁신지원과 신설	- 은퇴선수 직업안정 지원 - 국가대표 국외훈련 부상 시 보장한도 인상 - 체육인 공제 및 생활안정자금 법적근거 마련

장애, 소득 제약 없이 도전하고 향유할 수 있는 여건 조성

도전	향유	접근성
- 신진·예비 장애예술인 창·제작 지원 신설 - 장애예술인 창작아카데미 확대 (1→3개소) - 저소득층 스포츠 특기 장학금 지원	- 통합문화이용권 확대(13→14만 원) - 스포츠강좌이용권 인상(10→10.5만원) - 장애인 스포츠클럽·동호회 운영 확대 (437→470개) - 취약계층 청소년 여행 지원(7,000명)	- 모두예술극장·모두미술공간 가동률 제고 - 도서관 장애유형별 맞춤형 안내 (점자, 수어 등) 매뉴얼 개발 - 열린관람지(20개소), 반다비체육센터 (15개소) 확대

콘텐츠, 관광, 스포츠기업의 글로벌 경쟁력 확보 지원

콘텐츠	관광	스포츠
- K-콘텐츠·미디어 전략펀드 본격 운용 (5,000억 원) - 문화산업보증(2,200억 원) 확대 개편 및 이차보전(1,600억 원) 지원 - 해외 비즈니스 센터 확대(25→30개소)	- 웅자, 이차보전, 신용보증 3중 세트 지원 - 관광기업 육성펀드(4,653억 원) - 내국인 도시민박 허용, 소규모 관광단지 도입	- 예비창업~선도기업 단계적 육성 - 스포츠산업 펀드(428억 원) - 공유오피스 신설(30개) 및 입주공간 (24→56개) 확대