

“나라를 단단하게 국민을 든든하게” 2023 정부 업무보고



문화체육관광부

보도자료

다시 도약하는 대한민국
함께 잘사는 국민의 나라

보도 일시	2023. 1. 5.(목)	배포 일시	2023. 1. 5.(목)
담당 부서 <총괄>	기획조정실	책임자	과장 하운진 (044-203-2211)
	기획혁신담당관	담당자	사무관 정슬기 (044-203-2212)

수출전선의 새로운 강자, K-콘텐츠 역대 최대 7,900억 원 정책금융 지원으로 날개 단다

- 관광 생태계 복원시켜 2023년을 관광대국 원년으로
- 제2의 중동 붐도 K-콘텐츠로 이끈다
- 스타트업 코리아, 2030 청년정책으로 키운다
- 자유와 연대는 K-컬처의 바탕이자 추동력

- ① (K-콘텐츠, 수출지형을 바꾸는 게임체인저) ▲ 콘텐츠 스타트업·벤처 전주기 지원, ▲ 역대 최대 7,900억 원 정책금융, ▲ 1만 명 콘텐츠 인재 양성, ▲ 해외 거점 15개소로 콘텐츠 기업 진출 확대, ▲ K-브랜드 홍보관 K-박람회를 통해 연관 산업 수출 지원
- ② (2023년, 관광대국 원년) ▲ 2023년 한국방문의 해, ▲ K-컬처 이벤트 100선 및 세계 15개 도시 ‘K-관광 로드쇼’ 개최, ▲ 청와대 역사문화 관광클러스터 본격 조성
- ③ (예술, K-컬처의 차세대 주자) ▲ 청년예술인 생애 첫 지원 및 예술 대학생 현장 역량 강화(신규, 58억원), ▲ 한국문학 유통플랫폼(KLWAVE) 운영 등 분야별 해외 진출 지원, ▲ ‘아트코리아랩’ 조성(‘23.6월 준공)
- ④ (문화로 이끄는 지역균형발전) ▲ 대한민국 문화도시 지정(7개소), ▲ 문화취약지역 맞춤형 지원, ▲ K-관광 휴양벨트(잠정 3조원, ’23~’33), 가고 싶은 K-관광 섬 등 지역관광 활성화
- ⑤ (약자 프렌들리로 모두가 누리는 문화) ▲ 장애예술인 창작물 우선구매 시행(3월) 및 장애예술인 표준 공연장 개관(6월), ▲ 박물관·미술관 무장애 관람환경 조성, 장애인 이스포츠 대회 최초 개최, ▲ ‘이야기할머니(실버이야기예술인)’ 스타 발굴
- ⑥ (다시 뛰는 K-스포츠) ▲ ‘운동하는 국민 인센티브 프로젝트’(최대 5만 원, 1만 명), ▲ 학교 운동부 창단 지원 사업 신설(20개교), ▲ 학생선수 출석 인정일수 기준 완화, ▲ 씨름 등 K-스포츠 대표 브랜드 육성

문화체육관광부(이하 문체부)는 1월 5일(목), ‘K(케이)-컬처가 이끄는 국가도약, 국민행복’을 비전으로 2023년 업무계획을 발표했다.

2022년 문화·체육·관광 분야는 적지 않은 성과를 거두었다. K-콘텐츠를 필두로 한 콘텐츠 산업은 이제 대한민국의 주력 수출산업*으로 자리매김했고, K-컬처의 전 세계적인 인기는 국민의 문화적 자긍심**을 높였다. 코로나 입국규제 완화에 힘입어 외국인 관광객은 2022년 기준으로, 전년 대비 235% 증가해 K-관광의 위상 또한 회복 추세에 있다. 개방된 청와대는 역사, 문화 예술, 자연유산(수목원), 전통문화재가 국민 속에서 살아 숨 쉬는 공간으로 재구성됐다. 역대 정부 최초로 ‘장애예술인 문화예술활동 지원 기본계획’을 수립하는 등 ‘약자 프렌들리 정책’을 확대해 문화의 공정한 접근 기회를 보장하는 한편, ‘2027 하계세계대학경기대회’ 유치에 성공하고, 한국시리즈에서 민관협력을 통한 안전관리 모델을 창출하는 등 스포츠 행사의 지평 또한 넓혔다.

* 2021년 콘텐츠 수출액 : 124억 달러 (가전제품 86억달러, 디스플레이패널 36억 달러)

** 「2022년 한국인의 의식·가치관 조사(문체부)」 : “한국은 이미 문화선진국” 응답 비율 66%

문체부는 지금까지의 성과를 바탕으로 ▲ K-컬처와 K-관광을 국가의 도약을 이끌 전략산업으로 육성, ▲ 코로나19로 심화된 격차를 회복하고 문화로 이끄는 균형발전, ▲ 창의적·도전적 예술 성과를 K-아트로 체계적 육성, ▲ 현장의 걸림돌을 제거하는 체육인 중심 스포츠 정책 등 문화·체육·관광을 통한 국가도약, 국민행복을 위해 관련 정책을 짜임새 있게 펼쳐 나갈 방침이다.

이에 따라 문체부는 ‘자유·혁신’, ‘공정·연대’의 가치를 실현하기 위해 ①K-콘텐츠, 수출 지형을 바꾸는 게임체인저, ②2023년, 관광대국으로 가는 원년, ③K-컬처의 차세대 주자, 예술, ④문화의 힘으로 지역균형발전, ⑤공정한 문화 접근기회 보장, ⑥현장 속으로, 다시 뛰는 K-스포츠 등 6개 과제를 설정하고 이를 중점 추진한다.

비전	국민이 함께하는 문화매력국가 K-컬처가 이끄는 국가도약, 국민행복
-----------	---

가치	자유 · 혁신 공정 · 연대
-----------	---

목표	K-콘텐츠, 수출강자 위상 강화	K-관광으로 국제관광 무대 주도	국민의 공정한 문화접근기회 확대
	콘텐츠 수출액 ('21) 124억 달러 →('23) 150억 달러 →('27) 220억 달러	외국인관광객수, 관광수입 ('21) 97만 명, 103억 달러 →('23) 1천만 명 160억 달러 →('27) 3천만 명 300억 달러	문화체육활동 참여율 <small>문화 체육</small> ('21) 34% / 61% →('23) 75% / 64% →('27) 85% / 70%

핵심 추진 과제	(자유·혁신)	① K-콘텐츠, 수출 지형을 바꾸는 게임체인저
	K-컬처가 이끄는 국가 번영	② 2023년, 관광대국으로 가는 원년
		③ K-컬처의 차세대 주자, 예술
		④ 문화의 힘으로 지역균형발전
	(공정·연대)	⑤ 공정한 문화 접근기회 보장
	K-컬처로 행복해지는 국민	⑥ 현장 속으로, 다시 뛰는 K-스포츠

[추진과제 ①] K-콘텐츠, 수출 지형을 바꾸는 게임체인저

문체부는 스타트업·벤처 지원과 정책금융을 확대하고 분야별 K-콘텐츠의 전략적 수출 확대를 지원해 세계를 사로잡은 K-콘텐츠에 날개를 달아주고, 콘텐츠 산업을 제조·서비스산업을 이끄는 대한민국 대표 주력산업으로 집중 육성한다.

① 청년의 도전정신 자극하는 스타트업·벤처 지원확대

예비창업자, 스타트업·벤처기업의 참신한 콘텐츠 기획안이 창업·사업화로 이어지도록 기획·개발 단계부터 체계적으로 지원*한다.

* 게임(50억 원), 영화(70억 원), 방송(18억 원), 웹툰(33억 원), 패션(4억 원)

또한, 신기술콘텐츠 융복합아카데미를 통해 콘텐츠 기획·제작과 첨단기술 분야 현장형 교육을 실시하고, 전문가를 통한 도제식 멘토링을 지원하는 등 잠재력을 갖춘 미래인재를 양성한다.(’23년 564억 원, 3년간 총 1만 명)

아울러 확장가상세계(메타버스), 인공지능(AI)과 같은 신기술 기반 콘텐츠 프로젝트와 기술개발을 지원하고, 「문화산업공정법」 제정('23년) 및 콘텐츠분쟁조정위원회 기능 강화를 통해 스타트업 대상 불공정행위를 근절해 공정한 산업 환경을 조성한다.

② 역대 최대규모의 정책금융 지원

‘K-콘텐츠펀드(4,100억 원)’를 비롯해 역대 최대규모인 7,900억 원*을 중소기업, 스타트업 등 민간투자가 어려운 콘텐츠산업에 지원하고, 특히 ‘한국판 디즈니’와 같은 세계적인 지식재산권(IP) 보유 콘텐츠 기업을 육성하기 위한 ‘콘텐츠 지식재산권(IP) 펀드(1,500억 원 목표)’를 조성한다.

* '22년 5,268억 원→'23년 7,900억 원(K-콘텐츠펀드 4,100억 원, 완성보증 2,200억 원, 이자 지원 1,600억 원)

③ K-콘텐츠 장르별 맞춤 지원으로 경쟁력 강화

(영화·드라마) 전 세계인에게 사랑받는 K-영화와 드라마의 위상을 공고히 하기 위해 콘텐츠 기반시설을 확충*하고, 온라인동영상서비스(OTT) 특화콘텐츠 제작지원을 대폭 확대하며(454억 원), 자막·더빙 등 후반작업 지원(300억 원)도 새롭게 추진한다. 자체등급분류제 도입('23년 3월), 영화관람료 문화비 소득공제 대상 포함('23년 7월) 등 온라인동영상서비스(OTT) 및 영화산업 활성화를 위한 제도·규제 혁신도 이어 간다.

* 특수영상 클러스터(~'25년, 총 1,476억 원), 부산종합촬영소('23~'25년, 총 660억 원) 등

(게임) 우리나라 콘텐츠 수출의 70%('21년 기준, 86억 7천만 달러)를 차지해 주력 수출권인 산업으로 자리매김한 게임산업의 성과를 이어가기 위해 다년도 제작 지원을 최초로 추진하고(90억 원), 이스포츠 진흥 및 우수 선수 발굴을 위해 대통령배 아마추어 이스포츠대회를 확대한다(연 1→2회).

(K-팝·웹툰·웹소설) 온라인 K-팝 공연(80억 원)과 음악산업 분야 정보통신기술(ICT) 결합(82억 원)을 통해 K-팝의 전 세계적 열풍을 이어나간다. 동시에 최근 K-콘텐츠의 스토리 원천으로 그 중요성이 커지고 있는 웹툰·웹소설 분야의 경쟁력을 강화하기 위해 웹툰융합센터를 설립하고('23년 6월 개소, 총 500억 원), 10억뷰 작가를 육성한다.(10억 원) 불법 웹툰·웹소설 사이트를 집중 모니터링해 저작권 보호도 강화한다.

④ K-콘텐츠 및 연관산업 수출 확대

K-콘텐츠를 중심으로 한 K-신드롬의 확산을 적극 활용해 콘텐츠 기업 해외 거점 확대('22년 10개소→'23년 15개소) 등 콘텐츠 수출을 전방위적으로 지원하고(80억 5천만 원), K-브랜드 홍보관(인도네시아, 40억 원)을 통한 콘텐츠·소비재(화장품, 식품 등) 공동 홍보, 해외 K-박람회(20억 원) 등을 통해 K-콘텐츠와 제조업·서비스업 수출의 동반 성장을 이끈다.

콘텐츠와 연관산업의 해외 진출을 과학적·체계적으로 뒷받침하기 위해 '한류 데이터센터'도 구축(15억 원)해 데이터 기반 콘텐츠 수출을 지원하고, 한국콘텐츠진흥원에 수출전담조직인 '한류지원본부'를 신설한다.

[추진과제 ②] 2023년, 관광대국으로 가는 원년

문체부는 관광과 K-컬처의 매력적 융합(Convergence), 흥미로운 이야기가 있는 K-관광(Charming attractions), 편리하고 안락한 관광(Convenience)의 '3시(C) 전략'을 짜임새 있게 추진해 2023년을 관광대국의 원년으로 삼는다.

① 관광과 K-컬처의 독보적·매력적 융합

K-컬처에 대한 인지도와 호감도를 한국관광 수요로 전환하기 위해 2023년을 '한국 방문의 해'로 선포하고, 세계 15개 도시에서 'K-관광 로드쇼'를 개최해 해외 현지에 한국관광의 매력을 알린다. 특히 확장가상세계(메타버스) 내 한국 여행 체험을 통해 한국방문 신규 관심층을 창출한다.

청와대를 중심으로 박물관, 미술관, 통인동·서촌 등 인근 역사·문화·관광 자원을 스토리텔링으로 엮은 '역사문화관광 클러스터'를 조성해 한국관광의 대표 주자로 홍보하고, 우리 고유의 문화유산(유네스코 세계유산, 무형유산 등)을 활용한 관광브랜드를 육성한다.

② 다시 찾고 싶은 안락하고 편리한 나라

다국어 지원 등 전자여행허가제(K-ETA) 시스템 개선으로 입국 편의성을 높이고, 한국문화를 배우기 위해 방문하는 외국인을 대상으로 최대 2년간 체류가 가능한 'K-컬처 연수비자'를 신설한다. 관광객 수요응답형 교통수단 운영(2개 지역), 즉시 환급 사후면세점(200개소)과 모바일페이(1,000개소) 설치 등 교통·쇼핑환경도 개선한다.

③ 형클어진 관광생태계를 복원하는 재정비·재도약 전략

코로나로 피해를 입은 관광산업의 생태계 회복을 위해 ▲ 외국인 숙박요금 부가세 환급 연장('22년→'25년), ▲ 방문취업 비자(H-2)적용 업종확대(4·5성 호텔, 마이스업) 등 규제를 개선하고, 관광기업 육성펀드를 3,000억 원 규모로 확대 조성해 청년과 관광 스타트업의 해외 진출을 강화한다.

아울러, 스마트관광도시 신규 조성('23년 3개소), 웰니스* 관광도시 선정('23년 신규, 연 1개소), 국제회의 복합지구 확대('22년 5개소 → '23년 이후 7개소) 등을 통해 미래 관광수요에 적극 대응하고, 관광산업의 흐름을 선도해 나갈 계획이다.

* 웰빙(Well-being), 행복(Happiness), 운동(Fitness)의 합성어로 몸·마음의 치유·회복을 추구하는 관광 활동

[추진과제 ③] K-컬처의 차세대 주자, 예술

문체부는 자유의 가치를 근간으로 예술인들의 도전과 파격, 꿈이 펼쳐지는 예술생태계를 만들고, K-아트를 해외 예술시장의 신흥강자로 육성한다.

① 자유로운 도전과 혁신의 창작환경 조성

다양성과 창의성을 기반으로 한 예술 창작환경 조성을 위해 단년 위주의 지원을 다년간·단계별 지원으로 강화해 우수 작품의 안정적 창작을 뒷받침하고, 예술과 기술의 융합을 촉진하기 위해 창작에 필요한 기술·공간·장비 활용을 지원하는 바우처(이용권, '23년 신규, 21억 원)를 도입한다.

② 미래인재의 상상력과 독창성 키우는 기반 강화

한예중 영재교육원을 추가로 조성('23년 광주)하고 국립예술단체와 예술의 전당 음악영재 아카데미를 확대해 미래예술 인재를 체계적으로 육성한다. 현장과 대학을 연결해 예술대학생의 역량 강화도 지원('23년 신규, 58억 원)해 탄탄한 예술산업의 성장 동력을 확보한다.

예술활동 종합지원 플랫폼인 '아트코리아랩'을 조성(116억 원, '23년 6월 준공)해 ① 창·제작, ② 교류·교육, ③ 시연·유통, ④ 창업·창직을 종합 지원하는 한편, 공연·시각예술·문학 등 분야별 융복합·다목적 창작·향유 기반시설*도 강화한다.

* (공연) 서계동 국립공연단지('23년 설계), 파주 무대공연종합아트센터('23년 5월 준공), 정동극장 재건축('23년 착공), 부산 국제아트센터('23년 공사), 평택 평화예술의전당('23년 설계)
(시각) 당인리 문화공간('23년 착공), 국립디자인박물관('23년 설계)
(문학) 국립한국문학관('23년 공사)

③ K-아트, 해외 예술시장의 신흥 강자

K-컬처의 원천인 한국예술의 산업적 성장을 지원하고, K-아트를 해외 예술시장의 신흥 강자로 육성한다.

(미술) 작년 전 세계의 주목을 받았던 '키아프-프리즈' 연계 개최와 함께, 국제시장을 선도하는 아트페어에서 미술작가(150명)들을 집중 홍보(~'26년)해 한국 미술작가의 해외 진출을 뒷받침한다.

(공연·문학) K-클래식, 국악, 무용 등 최고의 한국예술 콘텐츠를 세계 무대에 선보이고, K-뮤지컬 국제시장 개최로 해외 투자 유치도 확대한다. 세계 문학으로서 한국문학이 더욱 공고히 자리잡을 수 있도록, 한국문학 유통 플랫폼(KLWAVE)을 운영하고, 번역 대학원대학 설립(~'25년)을 추진한다.

[추진과제 ④] 문화의 힘으로 지역균형발전

문체부는 문화의 힘으로 지역균형발전을 선도한다. 어디서나 경험할 수 있는 문화활동, 지역의 매력을 느낄 수 있는 관광으로 지역의 새로운 도약을 이끈다.

① 문화로 생동감 넘치는 지역

새 정부 국정과제인 ‘지역중심 문화균형발전’의 선도 사업으로 ‘대한민국 문화도시’ 지정(’23년 7개소, 4년간 도시당 200억 원 내외)을 추진해 지역별 고유 브랜드를 창출하고, 문화취약지역의 활력 제고를 위해 문화공연·기반 시설 등을 맞춤형으로 지원한다.(6개 지역, 46억 원)

‘이건희 소장품 순회전’ 등 지방에서도 즐길 수 있는 고품격 문화예술 프로그램을 확대하고, 국립박물관 지역 이전·확충 등 지역 문화기반시설을 늘려간다. 지역 특색을 고려한 ‘스포츠 도시’를 선정하고 집중 지원해 스포츠와 연계한 지방 활성화도 추진한다.

② 지역별 고유 매력 담은 관광으로 지역 경제 선도

부산, 광주, 울산, 전남, 경남 등 남부권을 연결해 남도문화예술, 한국형 웰니스관광, 해양문화 체험이 가능한 ‘K-관광 휴양벨트’를 조성하고(’23~’33년, 잠정 3조 원), ‘가고 싶은 K-관광 섬’ 육성(5개 섬, 각 100억 원) 등 관광을 통한 지역경제 활성화를 촉진하는 한편, 워케이션*·살아보기형·야간관광 등 새로운 지역 관광수요를 창출한다.

* 일과 휴가 (WORK+ VACATION)의 합성어로, 원격근무와 여행의 결합

[추진과제 ⑤] 공정한 문화 접근기회 보장

문체부는 2023년에도 ‘약자 프렌들리 정책’을 공세적으로 확장해 소외 계층이 창작의 주역이자 향유의 주체로 문화예술을 누릴 수 있도록 지원하는 등 모든 국민이 어디에서든 균등한 문화·예술·체육활동을 누릴 수 있는 기반을 조성한다.

① 장애인·비장애인의 장벽 없는 어울림

장애인도 차별 없이 문화를 누릴 수 있도록 사립 박물관·미술관에 디지털·무장애 관람환경을 구축하고(22억 원), 무장애 관광이 가능한 열린 관광지(20개소)를 조성한다. 공공·문화예술기관 주요 발표 시 수어·점자를 지원해 시청각장애인의 정보 접근성도 확대한다.

3월부터 정부와 공공기관의 장애예술인 창작물 우선 구매제도를 시행하고, 6월에는 장애예술인 표준공연장도 개관한다. 또한 법개정을 통해 국·공립 문화시설에서 장애예술인 공연·전시를 정기적으로 실시하는 일종의 ‘쿼터제’ 도입도 검토·추진한다.

장애인-비장애인이 함께 팀을 이루어 참여하는 어울림 체육을 장애인 종목 리그전에 도입하고, ‘장애인 이스포츠 대회’를 최초로 개최하는 등 체육을 통해 장애와 비장애의 장벽을 허무는 데도 힘쓴다.

② 취약계층의 문화·스포츠 활동 지원으로 문화 격차 해소

취약계층 대상 문화향유 기회를 확대하기 위해 찾아가는 문화예술체험 등 통합문화이용권 맞춤형 이용지원을 강화하고, 복지시설 중심 문화예술교육을 지역 문화기반시설로 확대(교육 프로그램 수 '22년 677개→ '23년 1,050개)해 교육의 사각지대를 해소한다.

저소득층 유·청소년, 장애인 등 대상으로 스포츠강좌이용권 지원금도 확대('22년 월 8만 5천원→'23년 월 9만 5천원)해 촘촘한 스포츠 복지를 제공한다.

③ 단순 복지를 넘어선 문화예술 참여 기회의 확장

어르신들이 창작예술의 주역으로 활동할 수 있도록 ‘이야기할머니(실버 이야기예술인)’ 사업을 확장해 이야기 경연대회를 통한 스타 발굴 및 전통 이야기콘텐츠 제작·해외 보급을 지원한다.

청소년 인문·문화프로그램(50개소) 등 인문 가치를 확산하고, 문화예술 체험, 생활체육, 심리 상담 기반의 ‘외로움·사회적 고립감 해소 프로그램’을 제공해(5개소, 13억 원) 코로나 이후 확산된 개인의 외로움과 사회적 고립감도 치유한다.

④ 문화로 세계인과 연대하는 대한민국

K-콘텐츠의 전 세계적 확산과 더불어 폭증하고 있는 한국어 학습 수요*에 대응해 전 세계 세종학당과 수강생 규모를 지속 확대(’22년 244개소, 14만 7천명→’23년 270개소, 21만 2천명)해 한국어를 통해 한국문화 확산 기반을 강화한다.

* 전 세계 세종학당 수강 대기자 수 9,148명(’22년 9월 기준)

아울러, 수교 기념 등 계기별 문화교류 프로그램과 기반시설*을 확충하고, 해외 한국문화 홍보를 위한 ‘트래디셔널 코리아 엑스포’를 운영(2개소, 15억 원)해 세계 속 한국문화의 위상을 높여간다.

* (프로그램) 제14회 한중일 문화장관회의(8월, 전주), 상호문화교류의 해 추진(카자흐 ’23년, 캐나다 ’24-’25년), 수교 계기 문화교류 사업(8개국) 등
(기반시설) 스웨덴·오스트리아 문화원 신설(’23년 상반기), 뉴욕문화원을 코리아센터로 확대·개원(’23년 하반기)

【추진과제 ⑥】 현장 속으로, 다시 뛰는 K-스포츠

문체부는 체육인들이 마음껏 운동할 수 있도록 하고, 스포츠가 국민적 통합과 환희를 이끄는 무대로서 기능할 수 있도록 지원체계를 개선한다. 모든 국민이 자유롭고 쉽게 스포츠를 즐길 수 있는 환경을 조성하고, 아울러 스포츠산업을 새로운 경제성장 동력으로 육성한다.

① 일상 속에서 즐기는 스포츠

문체부는 유아·청소년·대학생·중장년·노년 등 생애주기별* 스포츠활동을 제공해 국민 생활 속에 스포츠가 일상화될 수 있도록 지원한다.

* (유아) 체육교실, (청소년) 정규 체육교육 및 방과후 활동 내실화, (대학생) 대학클럽 스포츠 대회 종목 확대, (중장년) 야외스포츠 및 달리기 활성화, (노년) 어르신친화형

국민체육센터 건립('23년 3개소)

또한, '운동하는 국민 인센티브 프로젝트'(1인당 최대 5만 원 지급), 체육시설 소득공제 추가 도입 추진을 통해 국민 체력 증진과 스포츠산업의 활력을 높인다. 지정스포츠클럽 선정 확대('22년 69개→'23년 120개)와 예비지정제 도입을 통해 전국 스포츠클럽 저변도 늘려나간다.

② 엘리트 체육인에게 날개를 달아주는 정책

모든 체육인들이 안정적인 환경에서 최고의 역량을 발휘할 수 있도록 ▲ 선수훈련수당 인상('22년 7만 원→'23년 8만 원/1일), ▲ 전담팀·트레이너 고용기간 확대('22년 11개월→ '23년 12개월) 등 국가대표 처우를 개선하고 ▲ 평창동계훈련센터 개소·운영(31억 원), ▲ 진천선수촌 특수훈련장 조성(60억 원) 등 훈련시설도 확충한다.

스포츠 꿈나무를 육성하기 위해 학교운동부 창단지원 사업(20개교, 10억 원)을 신설하고, 운동권과 학습권의 조화로운 보장을 위해 학생 선수들의 출석일수 기준 완화도 추진해 제2의 신유빈 사태를 방지한다.

③ 스포츠산업 혁신 지원

스포츠산업을 새로운 성장산업으로 육성하기 위해 기업 성장단계별로 제품화, 판로개척을 지원하는 등 스포츠기업 맞춤형 지원(300억 원, 320개소)을 추진하고, 펀드투자('23년 신규 250억 원 결성)를 통한 금융 지원도 확대한다. 스포츠용품 제조기업, 정보통신기술(ICT)기업 등 업계 협업으로 디지털 전환을 지원(125억 원)하는 등 스포츠산업의 과학화도 선도한다.

④ K-컬처와 함께하는 스포츠 교류

2024년 개최를 앞두고 있는 강원 동계청소년올림픽을 K-컬처와 연계한 개폐회식, 문화행사가 함께하는 '문화 올림픽'으로 만들어가고, 2022년 개최를 확정된 2027년 하계 세계대학경기대회의 성공적인 개최를 위한 준비에도 최선을 다할 예정이다.

또한 ▲ 태권도 해외 사범과견(60개국)과 해외 현지 태권도 수업 지원(40개국)을 확대하고, ▲ 전통 씨름 재현 및 체험행사, 관람객 흥미를 높이기 위한 씨름대회 개편 등 씨름을 전통과 품격, 매력을 갖춘 K-스포츠의 대표 브랜드로 육성할 계획이다.

2023년, 국민과 함께 문화매력국가로 도약

문체부 박보균 장관은 “카타르 월드컵 개막식에서 방탄소년단(BTS) 정국의 ‘드림머스(DREAMERS)’ 무대는 K-컬처의 세계적인 위상을 확인할 수 있는 장면이었고, 자유의 가치는 K-컬처의 자발성과 자율, 문화번영의 시대를 힘차게 전개하는 플랫폼이자 추진력이다.”라며, “2023년에도 문체부는 모든 ‘드림머스’의 도전, 꿈과 함께 문화·체육·관광 분야의 구체적 성과를 창출하고, 세계 일류 문화매력국가를 향한 도약에 앞장서겠다.”라고 밝혔다.

따로 붙임 2023년 주요업무 추진계획

담당 부서 <총괄>	기획조정실 기획혁신담당관	책임자	과장	하윤진 (044-203-2211)
		담당자	사무관	정슬기 (044-203-2212)
		담당자	사무관	권재오 (044-203-2214)
		담당자	사무관	이규원 (044-203-2393)
<문화>	문화정책관 문화정책과	책임자	과장	이준호 (044-203-2511)
		담당자	서기관	김혜진 (044-203-2512)
<예술>	예술정책관 예술정책과	책임자	과장	이정은 (044-203-2711)
		담당자	사무관	고영진 (044-203-2712)
<지역문화>	지역문화정책관 지역문화정책과	책임자	과장	이정미 (044-203-2612)
		담당자	사무관	지나은 (044-203-2631)
<콘텐츠>	콘텐츠정책국 문화산업정책과	책임자	과장	윤양수 (044-203-3081)
		담당자	사무관	김성열 (044-203-2422)
<저작권>	저작권국 저작권정책과	책임자	과장	장경근 (044-203-2471)
		담당자	사무관	윤은숙 (044-203-2478)
<미디어>	미디어정책국 미디어정책과	책임자	과장	강연경 (044-203-3211)
		담당자	사무관	문지희 (044-203-3212)
<체육>	체육국 체육정책과	책임자	과장 직무대리	김현정 (044-203-3112)
<체육협력>	체육협력관 국제체육과	책임자	과장	김경화 (044-203-3161)
		담당자	사무관	이종호 (044-203-3167)
<관광>	관광정책국 관광정책과	책임자	과장	이정현 (044-203-2811)
		담당자	사무관	조상훈 (044-203-2812)
<관광산업>	관광산업정책관 관광산업정책과	책임자	과장	권수진 (044-203-2861)
		담당자	서기관	손미숙 (044-203-2888)