

일반회계

(백만 원)

사업명	'22예산 (A)	'23정부안 (B)	증감 (B-A)	%
○ 함께누리 지원	22,580	26,084	3,504	15.5

- 장애예술인 문화예술활동 지원으로 제약없는 예술활동 기회 보장
- 장애예술인 활동 전문공간 조성,

《 주요 사업내용 》

- 장애인예술 표준전시장 조성, 신기술 기반 예술활동 지원, 전문예술교육 지원, 예술시장 지원 등 장애예술인의 막힘없는 예술활동 지원
- * (장애인예술 표준전시장 조성) ▲전시장 조성지 선정 및 조성계획 연구, ▲ 실시설계 → '24년 공사 실시
- * (신기술 기반 예술활동 지원) ▲장애예술인 창작도구 개발, ▲신기술 기반 융합창작활동 지원
- * (전문예술교육 지원) ▲장애유형별 특화된 전문예술강사 양성, ▲전문예술 강사 파견 교육 시범사업
- * (예술시장 지원) 장애예술인 창작권 유통·홍보 활성화 플랫폼 구축 연구

◆ 문화예술 전문공간 조성 및 교육부터 예술활동, 예술시장 진출 까지 예술 활동의 전 단계를 종합적으로 지원

☞ 장애예술인의 제약 없는 예술활동 환경 구축

문화예술진흥기금

(백만 원)

사업명	'22예산 (A)	'23정부안 (B)	증감 (B-A)	%
○ 통합문화이용권	188,068	210,227	22,159	11.8

- 저소득층의 문화 누림 기회 확대를 위해 통합문화이용권 지원 인원 확대
 - 기초생활수급자 및 차상위계층 267만명 대상 연간 11만원 지원
- 통합문화이용권 이용취약계층(고령자 등) 대상 맞춤형 이용지원 강화

《 주요 사업내용 》

- (지원 대상) 6세 이상의 기초생활수급자 및 차상위계층
- (지원 내용) 전국 2만5천여 개의 문화예술·여행·체육 분야 가맹점에서 이용할 수 있는 '문화누리카드' 발급
- (지원 금액) '23년 연간 11만원 지원
- (지원 인원) '23년 267만명(전체 저소득층의 95%) 지원
- (맞춤형 지원 강화) 이용 취약계층(고령자 등) 대상 이용지원 서비스(차량 및 활동 보조 인력 등), 홍보 등 맞춤형 지원 강화

- ◆ 취약계층의 공정한 문화누림기회 보장으로 소득 간 문화 격차 완화
- ◆ 문화 누림을 통한 국민 행복 증진 및 삶의 질 향상에 기여


일반회계

(백만 원)

사업명	'22예산 (A)	'23정부안 (B)	증감 (B-A)	%
○ 사립박물관·미술관 디지털 전시관람환경 개선 지원	-	2,200	2,200	순증

- 사립박물관·미술관 대상, 디지털·무장애 전시관람 환경 조성 지원으로 관람객에게 양질의 관람서비스 제공

《 주요 사업내용 》

-  (전시관람 환경 개선) 등록 사립 박물관·미술관 대상 공모, 디지털 전시안내 시스템 구축, 장애인 전시안내 서비스 개선 등
 - * 개관 10년 이상 경과된 관 우선 지원, 전시 및 교육·체험 프로그램 운영 우수관 선정 지원
 - * 지원규모 : ('23년 안) 20개관

<디지털·친환경·무장애 전시관람 환경 조성 사례>



- ◆ 4차 산업시대에 발맞추어 박물관·미술관 전시 관람서비스 강화
- ◆ 사회적 약자 및 다양한 계층의 접근성 제고로 박물관·미술관 운영 활성화

일반회계

(백만 원)

사업명	'22예산 (A)	'23정부안 (B)	증감 (B-A)	%
○ 특수언어 진흥기반 조성	500	3,000	2,500	500

- **농인 및 시각장애인의 문화예술 정보 접근성 제고**
 - **수어통역 및 점자번역 지원을 국민의 생명·안전과 관련된 정책 발표 및 문화정보 등으로 확대**

《 주요 사업내용 》

- (공공 수어통역 확대) ①정부정책 발표 시 공공 수어통역 지원 범위 확대, ②영화 및 박물관 전시 등 문화 분야 수어 통역 영상 제작 지원
 - * 중앙부처·공공기관·문화예술시설 대상 공공 수어통역 지원(800백만원), 수어 통역 영상 제작(1,200백만원)
- (공공 점자번역 지원) 중앙부처·공공기관 발표 정보, 도서·관광 등 문화예술 정보 등에 점자번역 지원
 - * 공공 점자번역 지원(500백만원)

- ◆ **수어·점자를 통한 문화예술 정보 접근 기회를 확대하여 농인과 시각장애인의 알 권리 보장 및 삶의 질 향상**

일반회계

(백만 원)

사업명	'22예산 (A)	'23정부안 (B)	증감 (B-A)	%
○ 근현대사 조사연구	-	985	985	순증
○ 청와대 공연	-	7,000	7,000	순증
○ 청와대 미술전시	-	4,800	4,800	순증

- **청와대 구성요소의 고품격 활용으로 국민 품속 살아 숨 쉬는 공간 조성**
 - **청와대 공간 역사연구를 통한 대통령 역사문화 스토리텔링 추진**
 - **소장품과 건축 등을 활용한 전시·공연 기획 방문객의 문화예술 향유기회 제공**

《 주요 사업내용 》

- (역사 조사연구) 청와대 역사문화 연구를 통해 대통령의 리더십과 삶, 권력 심장부를 실감하는 상징공간 조성
- (문화예술 공간조성) '원형의 보존, 콘텐츠의 확장'이라는 원칙 기반, 청와대 건축물·공간·소장품을 활용한 전시·공연 기획

<참고: 청와대 복합문화예술공간 조성 관련 예산: 총 44,515백만 원>

- 근현대 조사연구(985백만원), 청와대 공연(7,000백만원), 청와대 미술전시(4,800백만원), 청와대 관광자원화(9,970백만원), 청와대 관리 및 시설 개보수(청와대 복합문화 예술공간 조성, 21,760백만원/문화재청)

- ◆ **국민 품속으로 돌아간 청와대의 동적 콘텐츠를 기획·활용하여 문화 예술·역사·수목·문화재 등 다방면을 아우르는 랜드마크로 조성**

일반회계

(백만 원)

사업명	'22예산 (A)	'23정부안 (B)	증감 (B-A)	%
○ 외로움·사회적 고립감 대처 프로그램 개발·운영	300	1,285	985	328.3

- **인문 활용 심리지원, 문화예술 · 체육 · 관광 등 참여로 외로움 해소, 사회적 연결 지원**
- **외로움 및 사회적 고립감에 대해 맞춤형 문화 활동 제공**

《 주요 사업내용 》

- **(프로그램 운영)** 생활문화센터, 도서관 등 문화기반시설에 인문상담과 문화참여 활동 중심 외로움·사회적 고립감 대처 프로그램 개발·운영
 - * 지역사회 자원 연계, 대처 프로그램 개발 · 운영(1,125백만원), 협력단체 홍보키트 등 홍보지원(30백만원)
- **(기반 조성)** 한국형 외로움 척도를 활용해 전국 규모의 외로움 지도를 작성, 외로움·사회적 고립감의 상대적 취약계층을 파악하고 관련 연결 프로그램을 제공할 수 있는 기반 마련
 - * 전국단위 외로움 측정(100백만원), 외로움 · 사회적 고립감 포럼 운영(30백만원)

- ◆ **외로움을 사회적 문제로 인식하여 문화를 매개로 한 사람들 간 관계망 회복, 지역사회와 개인의 연결로 외로움 완화**

일반회계

(백만 원)

사업명	'22예산 (A)	'23정부안 (B)	증감 (B-A)	%
○ 중장년 청춘문화공간 운영	-	1,700	1,700	순증

- 중장년 전용 인문·여가문화공간 '중장년 청춘문화공간' 운영
- 은퇴 전후 중장년 활력 제고를 위한 인문·여가문화프로그램 제공

《 주요 사업내용 》

- (중장년 청춘문화공간) 중장년 고용지원기관과 연계하여 자기 계발, 문화생활, 은퇴 후 재도약 준비까지 지원하는 전용공간
- * (문체부) 인문·여가문화프로그램 운영 (고용부) 취업 지원, 공간 제공

<참고>

- 중장년일자리희망센터(고용부)를 청춘문화공간으로 지정·운영('23년 17개소)

- ◆ 은퇴 전후 중장년층이 재도약을 준비할 수 있는 활력 제고
- ◆ 중장년층의 인문·여가문화 접근 기회 확대

문화예술진흥기금

(백만 원)

사업명	'22예산 (A)	'23정부안 (B)	증감 (B-A)	%
○ 예비예술인 현장 역량 및 예술생태계 강화	-	5,775	5,775	순증

- **창작-행정 역량을 고루 갖춘 예술인으로서의 성장을 위한 예술대학생 등 예비예술인에게 창작 활동, 예술 행정 활동 경험 및 학습 기회 제공**

《 주요 사업내용 》

- (창작 역량 강화) 지역의 예술현장*에서 예비예술인(예술대학생, 청년예술인 등)이 직접 창작 활동에 참여할 수 있도록 지원

* 지역 예술 축제, 국공립예술기관 공연·전시, 대학 내 예술프로젝트 등

- (행정 역량 강화) 예술 활동 관련 기획서* 작성 교육 및 행정 활동 체험** 지원 등 작품 창작 외(外) 분야에 대한 역량 강화

* 후원창출, 공모사업 지원, 작품 홍보 기획 등

** 지역문화재단, 국공립예술기관 등 예술프로젝트 내 행정인턴 활동

- ◆ **예비예술인에게 다양한 창작 및 예술 활동 관련 행정 경험을 제공**
→ **창작-행정 역량을 고루 갖춘 전문예술인 양성과 예술생태계 강화**

일반회계

(백만 원)

사업명	'22예산 (A)	'23정부안 (B)	증감 (B-A)	%
○ 전국 공연예술 창제작유통 협력 생태계 구축	8,700	15,600	6,900	79.3

- **전국 공연예술 창·제작-유통 생태계 구축 및 지역공연 활성화를 위해 중앙-지역, 공연장-공연단체 간 협력공연에 대한 제작 지원 확대**
- '21년 87억원 / 24개 공연 → '22년 156억원 / 약 45개 공연

《 주요 사업내용 》

- 공연장과 공연단체가 창·제작-유통 전 단계를 함께 기획하고 지역순회를 도모하는 협업공연 대상 제작비 평균 3.5억원 지원

* 지원규모 : ('22년) 87억원 / 24개 공연 → ('23년 안) 156억원 / 약 45개 공연

<참고>

- 협업유형 예시
 - ① 공동제작형 (공연장 - 예술단체 공동제작 공연)
 - ② 중장기협업형 (3개년 이상 기획·준비하는 공연)
 - ③ 축제기획형 (여러 지역을 이동하며 개최하는 축제형 공연)
 - ④ 기술융합형 (적정기술을 활용한 공연)

- ◆ 중앙-지역, 공연장-공연단체 간 협업 활성화 및 협력 생태계 구축
- ◆ 중앙-지역 간 문화 격차 완화 및 국민 문화향유권 증진

문화예술진흥기금

(백만 원)

사업명	'22예산 (A)	'23정부안 (B)	증감 (B-A)	%
○ 예술과 기술융합 이용권(바우처) 지원	-	2,100	2,100	순증

- 기술 활용 역량이 취약한 예술가(단체) 대상 예술활동에 필요한 기술 서비스 이용권(바우처) 지원 신규 추진

《 주요 사업내용 》

- 예술활동에 기술을 접목(융합)해 보고 싶으나 장비, 공간 등에 대한 정보가 부족하고, 전문가(기업)를 찾기 어려운 예술인(단체)을 대상으로 기술서비스 이용권(바우처) 제공

* 공간, 장비, 기술 등 이용권(바우처) 유형별로 차등 지원(5백만원~45백만원)

- ◆ 예술현장의 기술 활용 역량 제고 및 기술융합 예술 성장기반 구축

일반회계

(백만 원)

사업명	'22예산 (A)	'23정부안 (B)	증감 (B-A)	%
○ 생애주기별 문화예술교육	7,756	11,243	3,487	45.0

- 생애주기별 특성·생활양식·관심 분야 등을 고려한 문화예술교육 프로그램 지원
- 문화기반시설 등 연계 문화예술교육 프로그램 확대 (200개 프로그램)

《 주요 사업내용 》

- (기획) 아동·청소년부터 중장년, 노년층까지 생애주기에 따른 관심사 반영, 수요자 맞춤형 문화예술교육 프로그램 기획·개발
 - * ▲(아동·청소년) 다면적 성장 지원, ▲(성인 전기) 진로·취업, ▲(성인 중기) 자기계발
▲(성인 후기) 친목·여가 등 관심 분야 반영
- (운영) 생애주기별 '꿈다락 문화예술학교' 운영을 통한 맞춤형 우수 문화예술교육 프로그램 보급·확산
 - * ▲가족여가 프로그램, ▲꼬마작곡가 프로그램 등 기개발 프로그램 보급·운영 지원

◆ 수요자 맞춤형 문화예술교육 프로그램 기획·개발·운영 확대를 통한 전 국민 문화예술 향유 기회 보장

일반회계

(백만 원)

사업명	'22예산 (A)	'23정부안 (B)	증감 (B-A)	%
○ 쌍방향 국제문화협업 지원	-	2,100	2,100	순증

- 해외 문화예술인의 인바운드 지원 및 국내 단체와 교류·협력 증진
- 국내 문화예술의 해외 진출과 더불어 균형 있는 쌍방향 문화교류 추진

《 주요 사업내용 》

- (인바운드 지원) 해외 문화예술인의 인바운드 지원, 국내 문화 예술인 및 기업 등과 교류·협력 증진 등 쌍방향 국제문화협업 추진
 - 해외 유수의 문화예술기관 추천을 받은 공신력 있는 단체 우선 지원, 중장기적으로 수요조사·공모 등 선정방식 확대
 - 국내 초청되었던 해외 문화예술단체가 국내 협업 기관을 해외 초청하는 것으로 연계, 우리 문화예술의 아웃바운드 환류로 선순환

* 지원규모 : ('22년) 0 → ('23년 안) 2,100백만원

- ◆ 국내 문화예술단체의 해외 진출과 더불어 해외 문화예술인의 국내 활동·협업 지원을 통해 균형 있는 쌍방향 문화교류 체계 구축

일반회계

(백만 원)

사업명	'22예산 (A)	'23정부안 (B)	증감 (B-A)	%
○ 국어 어원사전 편찬	-	1,170	1,170	순증

- **한국 언어문화의 근간이 되는 국어 어원사전 편찬**
- **문헌 자료를 근거로 한 신뢰할 수 있는 국어 어원 정보의 제공**

《 주요 사업내용 》

- (자료 집대성) 대규모 국어 역사 연구자료 집대성을 통해 어휘의 변화 양상 파악 등 어원사전 구축 기반 마련
 - * 국어사 문헌 말뭉치 구축(240백만원), 기존 사전류 및 어원 연구 결과물의 데이터베이스화(500백만원)
- (사전 집필) 문헌 자료를 근거로 한 표제어 선정, 검증된 사전 내용 집필 및 감수
 - * 표제어 선정, 사전 내용 집필 및 감수(316백만원), 기등재 표제어 내용 보완(116백만원)
- (서비스) 2024년부터 어원사전 구축 결과 연차적으로 공개

- ◆ **대규모 국어사 자료에 기반한 검증 가능한 국어 어원 정보 제공**
→ **우리 언어문화의 정체성 확립, 문화매력국가로 도약**

일반회계

(백만 원)

사업명	'22예산 (A)	'23정부안 (B)	증감 (B-A)	%
○ 이야기 콘텐츠 활용 및 확산	-	2,000	2,000	순증

- 옛 기록문화에서 비롯된 전통 이야기를 한류의 새로운 콘텐츠로 육성
- 전통 이야기 해외 보급, 이야기 경연대회, 찾아가는 이야기 극단 등
‘아름다운 이야기 할머니’ 사업을 확대·개편

《 주요 사업내용 》

- (사업확대 개편) ①전통이야기 해외보급(with K-story), ②이야기 경연대회, ③찾아가는 이야기 극단 등 기존 ‘아름다운 이야기 할머니’ 사업 프로그램 확대·개편으로 전통 이야기를 새로운 한류 콘텐츠로 발굴·육성
- * (전통이야기 해외보급) 한국 전통 이야기 콘텐츠를 온라인 플랫폼을 통해 국내외로 확산·활용(세종학당, 해외 문화원 등)
- * (이야기 경연대회) 전통 이야기를 소재로 이야기 구연 경연대회를 개최
- * (찾아가는 이야기 극단) 전문 극단(사회적 협동조합 포함)을 통해 전통 이야기를 모티브로한 창작극을 국내외 무대공연화 하여 한류의 새로운 킬러콘텐츠로 육성(공모사업)

- ◆ 옛 기록문화에서 비롯된 전통 이야기 콘텐츠를 한류의 새로운 콘텐츠로 육성·확산

일반회계

(백만 원)

사업명	'22예산 (A)	'23정부안 (B)	증감 (B-A)	%
○ 위풍당당콘텐츠코리아펀드 출자	138,800	220,000	81,200	58.5
○ 콘텐츠기업 이차보전 지원	2,000	4,000	2,000	100.0
○ 콘텐츠 가치평가 활성화	1,680	2,820	1,140	67.9

- **모태펀드 문화계정 출자 및 이차보전 확대, 콘텐츠 가치평가 활성화를 통해 콘텐츠 기업 자금 공급 및 콘텐츠 제작시장 활력 제고**

《 주요 사업내용 》

- (모태펀드 문화계정) K-콘텐츠 IP 펀드, K-유니콘 펀드, K-벨류 펀드 등을 조성하여 국내기업의 IP 확보 지원 및 콘텐츠 제작을 위한 투자금 확대 공급
 - * 펀드결성 규모 : ('22년) 2종 2,401억원 → ('23년 안) 6종 4,666억원
- (이차보전 지원) 지속적인 금리 인상으로 어려움을 겪는 콘텐츠기업의 이차부담 완화를 위해 이자의 일부(25%p)를 지원하는 이차보전사업 확대
 - * 이차보전지원 대상 융자 규모 : ('22년) 800억원 → ('23년 안) 1,600억원
- (콘텐츠 가치평가 활성화) 가치평가 대상 장르* 확대 및 산업 DB 확충 등 가치평가의 신뢰도 제고로 기업·프로젝트의 투융자 유치 지원
 - * 대상 장르 : ('22년) 영화, 게임, 애니, 방송 등 8종 → ('23년 안) 전시, 출판 추가

- ◆ **콘텐츠 투융자 정책금융의 공급 확대를 통한 콘텐츠 제작시장 활성화 및 한류 콘텐츠의 글로벌 경쟁력 강화**

일반회계

(백만 원)

사업명	'22예산 (A)	'23정부안 (B)	증감 (B-A)	%
○ 문화콘텐츠 국제협력 및 수출기반 조성	48,921	59,639	10,718	21.9

■ 콘텐츠 수출 및 해외 시장 개척 지원 강화

- 해외거점 확대, 해외 심층정보 제공, 해외 현지 출원 및 등록 지원 등

《 주요 사업내용 》

■ (콘텐츠 수출지원 강화) 해외거점 확충, 한류데이터 기반 기업 맞춤형 해외 심층정보 제공 등을 통해 콘텐츠 수출 기반 조성

* 해외거점 운영 확대(57억원→102억원), 해외 심층정보 제공(신규 15억원)

■ (해외 시장 개척 지원 강화) 한류 시장 개척, 해외 현지 출원 및 등록 지원 등 콘텐츠 해외 진출 지원

* 콘텐츠 해외 시장 개척 지원(40억원→80억원), 해외 현지 출원 및 등록(3억원→18억원)

◆ 콘텐츠 수출지원 강화를 통한 한류 지속 기반 확대

◆ 해외시장 개척을 통해 한류 콘텐츠 수출지역의 편중 극복 및 수출시장 다변화 달성

일반회계

(백만 원)

사업명	'22예산 (A)	'23정부안 (B)	증감 (B-A)	%
○ 게임기업 육성	36,388	38,185	1,797	4.9
○ 게임활성화 생태계 조성	12,280	14,580	2,300	18.7

- 게임 개발단계별 지원강화 및 취약장르 지원을 통해 산업기반 육성
- 건강한 게임문화 정착을 위한 관련 교육 확대 및 이스포츠 기반 강화

《 주요 사업내용 》

- (게임기업 육성) 게임 개발단계별 지원 강화 및 취약장르 지원을 통해 게임산업의 기반이 되는 중소 게임사 역량 강화
 - * ▲ (게임기획지원/신규) 예비창업자(30개사), 스타트업(20개사)의 게임기획이 창업 및 사업화로 이어질 수 있도록 성장단계별 지원체계 구축('23년 50개사, 50억원)
 - ▲ (다년도 게임제작 지원/신규) 게임 고유의 독창성·도전정신이 충분히 발휘될 수 있도록 게임제작지원 기간을 단년도에서 다년도로 확대('23년 30개 과제, 90억원)
- (게임활성화 생태계 조성) 청소년·보호자 교사를 대상으로 하는 게임 이해하기 교육 확대*, 아마추어 이스포츠 대회 확대 및 장애인 대회 개최**, 이스포츠 전문인력 양성기관을 지정(5개소)하여 교육 운영 지원
 - * 수혜규모 : ('22년) 45,000명 → ('23년) 80,000명
 - ** 전국단위 아마추어 이스포츠 대회 확대 : ('22년) 1회 → ('23년) 2회, 장애인 대회 별도 개최

◆ 게임기업 육성 및 게임활성화 생태계 조성으로 게임산업의 성장기반 구축

일반회계

(백만 원)

사업명	'22예산 (A)	'23정부안 (B)	증감 (B-A)	%
○ 방송영상콘텐츠 기획개발 지원	4,219	6,797	2,578	61.1
○ 방송영상콘텐츠 제작 지원	26,796	99,112	72,316	269.8
○ 방송영상콘텐츠 산업기반 조성	5,245	8,531	3,286	62.5

- K-드라마의 기획개발부터 제작후반작업 포함, 해외진출까지 짜임새있는 지원
- 제작사와 OTT 플랫폼간 IP(지식재산권) 공동보유를 통한 동반성장 지원

《 주요 사업내용 》

- (기획개발) 최근 메타버스, 버추얼 스튜디오 등 신기술 활용이 확대 추세에 발맞춰 신기술 기반 기획개발 지원 확대
 - * 신기술기반 랩 기획개발 : ('22년) 4개사, 각 2.8억원 → ('23년 안) 8개사 각 5억원
- (OTT 특화콘텐츠) 제작사와 OTT 플랫폼간 IP 공동보유 및 국내 OTT를 통한 1차 방영 의무화 사업 확대
 - * ('22년) 14편, 최대 14.4억원(드라마 장편) → ('23년 안) 27편, 최대 30억원(드라마 장편)
- (중소제작사 글로벌 도약) IP 활용 후속 사업화 지원과 해외 제작사 협력제작 지원을 통한 강소제작사로 도약 견인
 - * IP 활용 후속화 지원 7개사, 각 10억원 / 해외제작사 협력 제작지원 5개사, 각 5억원
- (후반작업) OTT를 통한 전 세계 동시유통 및 다양한 장르물의 등장 등 후반작업의 중요성 확대에 따라 관련 지원 체계화
 - * 후반작업 종합 지원 25편, 각 10억원 / 국내OTT 라이브러리 강화 지원 4개사, 10편, 각 1.25억원

- ◆ K-드라마 콘텐츠의 국제경쟁력 강화 및 문화매력국가 선도
- ◆ K-콘텐츠 성장의 양 날개인 IP 확보와 OTT 산업 경쟁력 견인

일반회계

(백만 원)

사업명	'22예산 (A)	'23정부안 (B)	증감 (B-A)	%
○ 현지인프라 활용 해외진출 지원	-	4,500	4,500	순증
○ 온오프라인 연계 공연 콘텐츠 개발 지원	-	5,500	5,500	순증

- 다양한 장르 아티스트 대상 외국 현지의 재외문화원·코리아센터 등 인프라와 연계한 해외진출 지원
- 기 개발된 실감 기술을 대면 공연에 구현, 온·오프라인을 연계하는 다양한 공연 콘텐츠 개발 등 지원

《 주요 사업내용 》

- (대중음악 해외진출 지원) 재외문화원 등 현지 인프라를 활용하여 해외진출을 위한 자체 기반이 부족한 중소기업·K-팝 가수, 인디 밴드 등 아티스트 대상 해외 진출 지원

* 예산규모 : 45억원(15개소/개소 당 3억원)

- (온·오프라인 연계 공연콘텐츠 개발) 코로나 일상회복 이후, 대면공연 활성화에 따라 기존 개발된 실감기술의 대면공연 구현, 온·오프라인을 연계하는 새로운 공연콘텐츠 개발 등 지원

* 예산규모 : 55억원(22개/개 당 2.5억원)

- ◆ 중소기업·K-팝, 인디음악 등 신진 아티스트 해외진출 확대를 통한 한국 대중음악의 세계 음악시장에서의 입지 강화
- ◆ 온오프라인 연계 새로운 공연 콘텐츠 개발, 다양한 음악 IP 비즈니스 기회 창출로 대중음악 공연 수준 향상 및 기업 매출 성장 견인

일반회계

(백만 원)

사업명	'22예산 (A)	'23정부안 (B)	증감 (B-A)	%
○ 다양성 만화 제작지원	1,500	2,500	1,000	66.6
○ 웹툰산업 채용박람회 개최	-	1,000	1,000	순증
○ 웹툰분야 벤처기업 육성지원	-	1,500	1,500	순증

- 만화·웹툰산업의 저변 확대를 위한 다양성 만화 창작지원 확대
- 채용박람회 개최 및 웹툰 벤처기업 육성 지원으로 기업지원 강화

《 주요 사업내용 》

- (다양성 만화 제작지원) 만화의 인기장르 편중 현상 해소를 통한 장기 성장기반을 조성하기 위해 다양성 만화 제작 지원

 - * 지원대상 : 다양성 장르(비인기 장르)의 출판만화 및 웹툰(총 130작품 내외)
 - * 지원내용 : 작품 창작비용 지원 및 출판·연재 후속 연계 지원
- (웹툰산업 채용박람회) 웹툰 산업 급속 성장에 따른 구직자 및 기업 간 일자리 미스매칭 해소를 위한 채용박람회 개최

 - * 지원대상 : 전국 만화·웹툰 관련 학과 졸업생 등 구직자 및 기업체(제작사, 플랫폼사 등)
 - * 지원내용 : 작품 전시·홍보 및 IP 피칭, 기업 홍보, 채용 상담·면접, 포럼 등(연 1회)
- (웹툰분야 벤처기업 육성지원) 만화·웹툰 분야 제작사 및 창의적 아이디어를 보유한 벤처기업의 단계별(예비·초기·성장기업) 성장 지원

 - * 지원대상 : 사업을 시작한 지 7년 이내의 만화·웹툰 기업 또는 예비 창업자
 - * 지원내용 : 상품·서비스 개발비 및 홍보비(30~50백만원) 지원, 사업고도화 컨설팅 등

- ◆ 다양한 장르의 만화 창작 지원을 바탕으로 산업의 장기흥행기반 구축
- ◆ 웹툰 분야 청년 작가·PD 등 인재발굴 및 신진 벤처기업 육성

일반회계

(백만 원)

사업명	'22예산 (A)	'23정부안 (B)	증감 (B-A)	%
○ 포스트 코로나시대, K-북 디지털마케팅 지원	-	600	600	순증
○ K-그림책 맞춤형 세계화	-	500	500	순증

- 포스트 코로나시대 디지털환경 변화에 대응한 온라인 기반의 수출서비스 강화
- K-그림책의 해외보급 확대 및 현지 맞춤형 교류 추진으로 수출기반 마련

《 주요 사업내용 》

- (포스트 코로나시대, K-북 디지털마케팅) 디지털 중심의 글로벌 출판 환경변화에 대응한 수출마케팅 지원으로 온라인 판로 확대
 - 비대면 상담, 디지털 홍보콘텐츠 제작 등 온라인 수출서비스 강화
 - * 비대면 상담프로그램(2억), 디지털 홍보콘텐츠 제작(1억), K-북 현지 맞춤형 교류(2억), 출판콘텐츠 부가판권 수출(1억)
- (K-그림책 맞춤형 세계화) 한국 그림책이 K-컬처의 주역으로 부상할 수 있는 환경을 조성하여 해외시장 선도 및 수출경쟁력 강화
 - 해외독자 대상 K-그림책 보급 확대 및 현지 맞춤형 교류행사 추진
 - * 해외 거점도서관 K-그림책 보급(2억), K-그림책 번역대회 및 해외교류 확산(3억)

- ◆ 포스트 코로나시대 세계 출판시장 흐름에 대응하는 온라인 수출 마케팅 지원으로 수출판로 확대 및 출판한류 확산 가속화
- ◆ 한국 그림책의 문화적, 산업적 시장 선점으로 글로벌 우위 강화

일반회계

(백만 원)

사업명	'22예산 (A)	'23정부안 (B)	증감 (B-A)	%
○ 문화기반 가상융합세계 (K-메타버스) 조성	285	2,475	2,190	768

- 가상융합세계 K-콘텐츠 창작 활성화를 위한 공공 문화자원 개방
- 이미지, 영상, 3D 데이터 등 문체부 보유 디지털 문화자원 130만건 개방

《 주요 사업내용 》

■ 가상융합세계 자원 공동활용체계 구축

- 문체부 소속·공공 기관이 보유하고 있는 디지털 문화자원 130만건을 민관이 공동활용할 수 있도록 가상융합세계 자원 공동활용 플랫폼 구축
- * 문체부 소속·공공기관이 보유하고 있는 문화자원 중 공공누리 제1유형에 해당하는 이미지, 영상, 3D 데이터 총 130만건('22.5월 디지털 문화자원 보유 실태 조사 결과)

< 가상융합세계 자원 공동활용체계 운용 모델 >



- ◆ 문체부 생산·보유하고 있는 디지털 문화자원의 지속적인 개방을 통한 K-콘텐츠 산업 활성화

일반회계

(백만 원)

사업명	'22예산 (A)	'23정부안 (B)	증감 (B-A)	%
○ 저작권 교육 강화	3,937	6,532	2,595	65.9

- 청소년 대상 저작권 교육 확대를 통한 공정한 저작물 이용문화 조성
- 양방향 교육 및 장애인 교육이 가능한 저작권 원격교육시스템 구축

《 주요 사업내용 》

- (저작권 교육 확대) 저작물 이용자이자 잠재적인 미래 창작자인 청소년 대상 저작권 교육 지원 확대
 - 교육이 필요한 현장을 직접 방문하여 맞춤형 저작권 교육 실시
 - * 찾아가는 저작권 교육 운영: ('22년) 8,335회 → ('23년 안) 9,000회
 - 학교 교육과정 내 특별활동 시간 등을 활용한 저작권 체험교실 운영
 - * 저작권 체험교실 운영: ('22년) 300개교 → ('23년 안) 350개교
- (비대면 교육기반 구축) 저작권 원격교육시스템을 양방향 교육과 시각·청각장애인 교육이 가능하도록 개선 및 교육콘텐츠 개발
 - * 차세대 원격교육시스템 구축·운영: ('22년) 19.1억 원 → ('23년 안) 39.6억 원

- ◆ 교육 패러다임에 맞는 교육 인프라 구축·교육 콘텐츠 개발 등을 통해 교육·학습능률 향상 및 저작권에 대한 인식 제고
- ◆ 시각·청각장애인 등 소외계층의 저작권 교육 격차 해소

일반회계

(백만 원)

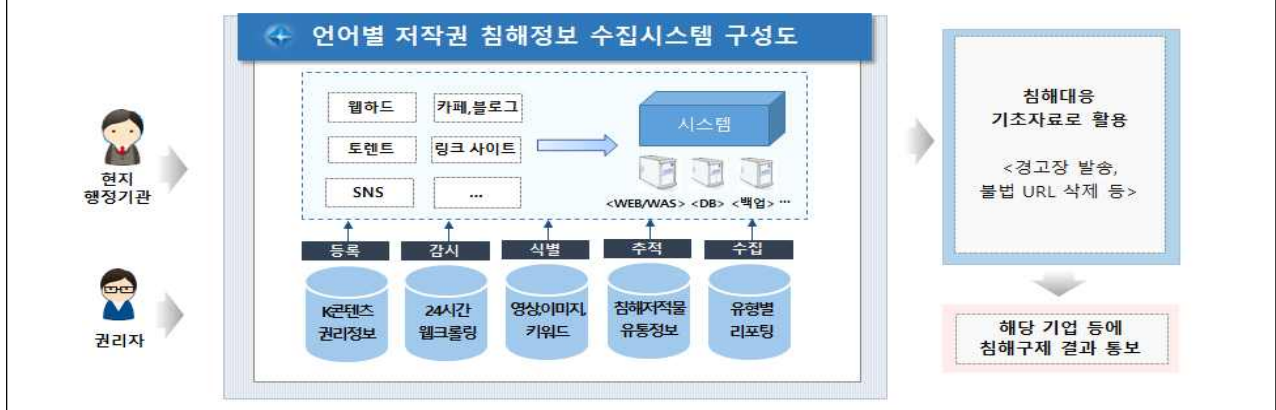
사업명	'22예산 (A)	'23정부안 (B)	증감 (B-A)	%
				순증
○ 언어별 '저작권 침해정보 수집시스템' 개발	-	1,200	1,200	순증

- **한류 콘텐츠 저작권 보호를 통한 '문화주권' 강화**
 - 주요 언어별 저작권 침해정보 수집시스템 개발·활용을 통해 해외에서 불법 유통되는 한류 콘텐츠에 대한 신속 대응체계 구축

《 주요 사업내용 》

- 언어별(2개 언어) 저작권 침해정보 수집시스템 개발(12억, 신규)
 - 해외 불법 복제물 모니터링·채증·분석 업무를 수행할 수 있는 자동모니터링 시스템을 개발하여 현지 침해 대응능력 제고
 - * 모니터링 범위 확대(스트리밍 사이트 → 웹하드, 토렌트 등), 상시 모니터링 기술 적용(현지 인력 운영 → 자동 추적 시스템), 침해대응 DB화(단순 자료 수집 → 빅데이터 분석 및 예측 탐지)를 통한 보호 강화

< 언어별 저작권 침해정보 수집시스템 운영 체계 >



- ◆ **신속한 한류 콘텐츠 침해정보 파악 및 대응으로 국내 콘텐츠 기업의 수익 보호**
- ◆ **향후 현지 정부 대상 침해수집 기술지원 등으로 불법 사이트 정보공유-공동대응 등 국제적 협력망 구축**

관광진흥개발기금

(백만 원)

사업명	'22예산 (A)	'23정부안 (B)	증감 (B-A)	%
○ 한국방문의 해	-	10,000	10,000	순증

- **외래객 대상 친절·환대 분위기 조성 등 범국가적 민관협력 캠페인 추진**

《 주요 사업내용 》

- (한국방문의 해) 코로나19 이후 해외관광객 유치 선점 및 관광업계 피해 조기 회복을 위해 외래객 대상 친절·환대 분위기 조성 등 범국가적 민관협력 캠페인 추진

* 대대적 이벤트 개최, 국내외 캠페인 홍보, 민관협력 마케팅, 편의 서비스 제공

- ◆ **외래관광객 유치 선점을 통한 관광업계 피해 조기 회복**
- ◆ **방한 관광시장 정상화를 통한 내수경기 활성화**

관광진흥개발기금

(백만 원)

사업명	'22예산 (A)	'23정부안 (B)	증감 (B-A)	%
○ 포스트코로나 메가로드쇼 개최 (포스트코로나 방한관광특별마케팅)	-	4,550	4,550	순증

- 전 세계 주요 도시를 순회하는 대규모 한국 문화관광 홍보행사 개최로 방한 관광수요 조기 회복 및 관광산업 활성화 지원

《 주요 사업내용 》

- (한국관광 홍보 로드쇼) 코로나 이후 해외여행 본격 재개를 위한 대규모 문화관광 홍보 행사 추진(세계 7개국 12개 도시 등)
 - (한류 연계 소비자 행사) 해외 현지인 대상 K-POP·K-드라마 한식 등 한류 활용 문화행사 및 한국관광 체험·상담 등이 가능한 방한관광 페스티벌
 - (관광업계 교류행사) 국내외 여행업계·지방자치단체 간 교류회, 트래블마트 및 한국관광 설명회 등 개최
- * 로드쇼 : 제품이나 서비스 등에 대해 단기간에 여러 곳을 릴레이로 다니면서 설명하고 홍보하는 '순회 홍보 행사'

- ◆ 대규모 방한관광 집중 마케팅으로 한국관광 인지도 제고 및 주변 경쟁국 대비 국제관광 수요 선점

관광진흥개발기금

(백만 원)

사업명	'22예산 (A)	'23정부안 (B)	증감 (B-A)	%
○ 청와대 권역 관광자원화	2,857	9,970	7,113	249

- 누구나 청와대를 보다 쾌적하고, 풍성하게 즐길 수 있도록
 - 사랑채 관광안내센터 조성, 경내·권역 관광 프로그램 개발
 - 장애인, 노약자 등 관광취약계층 대상 안내인력, 프로그램 운영

《 주요 사업내용 》

- (청와대 권역 관광자원화) 기존 홍보전시관이었던 청와대 사랑채를 안내·편의 제공을 위한 관광안내센터로 재조성(~'23.12월), 관광 취약계층 편의 증진 및 경내·권역 관광프로그램 운영

* 지원규모 : ('22년) 2,857백만원 → ('23년 안) 9,970백만원

- ◆ 방문객 수요에 따른 안내 및 편의제공을 통해 청와대 공간 향유 만족도 제고
- ◆ 차별화된 관광 프로그램으로 대한민국 대표 랜드마크로 조성

관광진흥개발기금

(백만 원)

사업명	'22예산 (A)	'23정부안 (B)	증감 (B-A)	%
○ 관광서비스 혁신성장 연구개발(R&D)	4,425	6,650	2,225	50.3

- **전통 관광업종에 디지털 전환 기회 및 기술자립성 제공**
- **관광벤처기업 등 기술기반 관광기업에 대한 R&D 지원으로 강소기업 도약 촉진 및 사업성 개선 유도**

《 주요 사업내용 》

- **(관광기업 혁신형 기술개발)** 관광 분야별 특성을 고려한 기술 혁신 및 산업 환경변화 대응을 위한 기술개발
* 지원규모 : ('22년) 3,300백만원 → ('23년 안) 4,250백만원
- **(관광서비스 확산형 연구개발)** 주요 관광서비스의 핵심기술을 개발하여 새로운 비즈니스모델 창출 및 확산
* 지원규모 : ('22년) 1,125백만원 → ('23년 안) 2,400백만원

- ◆ **연구개발 환경을 조성하여 관광기업 혁신성장 기반 마련**
- ◆ **기술 기반의 관광산업 선도 기업을 육성하여 관광산업의 디지털 경쟁력 강화**

관광진흥개발기금

(백만 원)

사업명	'22예산 (A)	'23정부안 (B)	증감 (B-A)	%
○ 야간관광 활성화	1,400	3,400	2,000	142.9

- **밤 여행이 더욱 매력적인 관광도시(야간관광특화도시) 조성 확대**
 - 콘텐츠 개발·운영, 명소 조성, 관광여건 개선('22년 14억 → '23년 34억)

《 주요 사업내용 》

- (야간관광특화도시 조성) 야간시간에(6 to 6) 즐길 수 있는 관광 콘텐츠 및 경관명소가 집약되어 있고, 이동·숙박·식음·치안 등 야간관광 여건이 갖춰진 도시를 선정·지원(국제명소형/성장지원형)

* 지원규모 : ('22년) 2개소 → ('23년 안) 4개소

- ◆ 숙박 및 체류시간 증대를 통한 지역경제 활성화
- ◆ 조명, 미디어아트 등 관광 분야 신산업 육성 및 기술 향상
- ◆ 일과시간 이후 다양한 즐길거리로 풍요로운 국민 여가문화 조성

국가균형발전특별회계

(백만 원)

사업명	'22예산 (A)	'23정부안 (B)	증감 (B-A)	%
○ 섬 관광 활성화	-	5,150	5,150	순증

- **청정 관광지 '섬' 을 세계적 명소로 조성하는 '섬 관광 활성화' 신규사업 추진**
- **관광 편의시설 개선, 프로그램 개발 등 총체적 지원(5개소, 500억원)**

《 주요 사업내용 》

- (섬 관광자원개발) 섬의 특성을 반영한 관광자원개발을 위해 섬 관광 전반에 필요한 맞춤형 사업 추진
 - * 지원규모 : 5개소 총 500억원(국비 50%/섬 여건 고려 차등 지원) 지원('23~'26년)
 - (관광시설·콘텐츠) 생태투어·역사탐방 등 관광코스 개발, 탐방로·전망대 조성, 해양레포츠, 섬 예술제·축제 개최, 먹거리 개선
 - (지속가능한 체류기반) 편의시설 확충, 마을호텔·민박 등 숙박환경 개선, 캠핑장 확충, 마을경관개선 등
 - (인적역량 강화) 마을기업 설립 지원, 문화관광해설사 양성 등
 - (홍보·마케팅) 팸투어, 홍보영상 제작, 스마트 관광안내시스템 구축 등
- (통합 컨설팅) 수행주체인 지자체의 사업기획 역량 강화 및 사업 효과 제고를 위해 전문가로 구성된 컨설팅단 운영

<참고>

- 섬 관광 유관부처(행안부, 국토부, 해수부) 협업사업으로 추진하여 섬 관광 활성화 성공모델 개발 및 확대 보급

- ◆ **관광기반 조성 및 신규 관광자원 발굴로 지역관광 경쟁력 제고**
- ◆ **관광목적지로서 섬 지역 인지도 개선에 따른 관광객 증가**

관광진흥개발기금

(백만 원)

사업명	'22예산 (A)	'23정부안 (B)	증감	
			(B-A)	%
○ 웰니스·의료관광 융복합 클러스터 운영	2,400	3,000	600	25

■ 웰니스 · 의료관광 통합 클러스터 조성

- 기 조성된 웰니스관광 자원을 조직하고 고도화(휴식+치유)하여 세계적인 웰니스관광 거점 조성

《 주요 사업내용 》

- (사업통합) 기존 웰니스·의료관광 클러스터 분리 운영 → 웰니스·의료관광을 중심으로 지역 관광자원(자연, 문화·정신, 음식 등)을 융복합하여 지역관광 산업의 체계적 육성

구분	기존	변경('23년~)
고도화	· 의료(단순치료), 웰니스(단순휴양)	⇒ · 클러스터별 브랜드 이미지 구축 · 웰니스(회복+치유를 통한 체류형 유도) 의료(치료 후 사후 관리 및 재방문 유도) · 웰니스·의료 자원 기반, 관광 자원 연계 콘텐츠·상품 개발 및 인프라 확충 · 해외 웰니스·의료도시 협약 및 교류 · 국제 컨퍼런스 참가 및 해외 홍보
융복합	· 웰니스, 의료 단일 관광상품	
국제	없음	

* 지원규모 : ('22년) 8개소(24억원) → ('23년 안) 6개소(30억원)/ 공모사업

- ◆ 의료 · 웰니스관광 두 분야의 통합운영으로 '치유 · 회복' 의 공동목적 달성
- ◆ 지역이 보유한 치료 · 치유자원, 시설, 프로그램을 연계 활성화하고 정부 · 지자체 · 지역관광사업체 · 주민 등 협력적 추진체계 및 네트워크 구축

국민체육진흥기금

(백만 원)

사업명	'22예산 (A)	'23정부안 (B)	증감 (B-A)	%
○ 국가대표 훈련수당 인상	13,704	15,662	1,958	14.3
○ 지도자 처우 개선 (트레이너·전담팀)	3,327	4,467	1,140	34.3
○ 전문체육 훈련환경 개선	-	10,000	10,000	순증

- 국가대표 훈련수당의 현실화
- 근무여건이 열악한 트레이너 등의 근로여건 및 처우 개선
- 훈련시설을 건립하여 전문체육 선수 훈련여건 개선

《 주요 사업내용 》

- (국가대표 훈련수당 인상) 훈련수당 인상으로 선수들의 사기를 진작하고 훈련에 전념할 수 있는 여건 마련
 - * 인상액(1인, 1일) : ('22년) 70천원 → ('23년 안) 80천원
- (지도자 처우 개선) 국가대표 훈련을 지원하는 트레이너와 전담팀의 근로여건과 처우개선으로 안정적 근무여건 마련
 - * 근로계약 체결(11개월→1년), 퇴직금·4대 보험 지급
- (훈련환경 개선) 전문체육 선수 훈련시설을 건립하고, 동계종목 훈련센터 운영을 지원하여 안정적인 훈련환경 제공
 - * 태릉빙상장 대체시설(~'29년), 태백선수촌 다목적체육관(~'26년) 등 훈련시설 건립

- ◆ 국가대표 훈련수당 인상으로 훈련에 전념할 수 있는 여건 마련
- ◆ 전문 트레이너의 근로여건 개선으로 우수인력의 유출 방지
- ◆ 훈련 여건을 개선하여 대한민국 스포츠의 국제 경쟁력 강화

체육진흥과, 이정엽 사무관, 044-203-3136
장애인체육과, 정종량 사무관, 044-203-3179

국민체육진흥기금

(백만 원)

사업명	'22예산 (A)	'23정부안 (B)	증감 (B-A)	%
○ 스포츠강좌이용권	51,896	85,232	33,336	64.2

- 스포츠강좌이용권 지원 확대로 소외계층 체육활동 참여 활성화
 - 지원인원(8.5만명 → 10.5만명), 지원금액(월 8.5만원 → 월 9.5만원), 지원기간(10개월 → 12개월) 확대

《 주요 사업내용 》

- 유·청소년(저소득층) 및 장애인(만19세~64세) 대상 스포츠강좌 수강료 지원을 확대하여 소외계층 체육활동 참여 활성화
 - (지원인원) 유·청소년 : ('22년) 75,600명 → ('23년) 91,600명
장애인 : ('22년) 10,000명 → ('23년) 14,000명
 - (월별 지원금액) ('22년) 85,000원 → ('23년) 95,000원
 - (지원기간) ('22년) 10개월 → ('23년) 12개월

<참고>

- 스포츠강좌이용권 지원대상: 만5~18세 저소득층 유·청소년
 - 국민기초생활보장법에 따른 생계, 의료, 주거, 교육급여 수급가구 및 차상위 계층 등
 - 시·군·구청 방문 또는 홈페이지(<http://svoucher.kspo.or.kr>) 신청
- 장애인스포츠강좌이용권 지원대상 : 만 19세~64세 모든 장애인
 - 주민센터 방문 또는 홈페이지(<http://dvoucher.kspo.or.kr>) 신청

- ◆ 소득에 관계 없는 스포츠 체험 기회 제공으로 체육활동 참여격차 해소
- ◆ 체육활동 참여 활성화로 국민의 건강증진 및 삶의 질 향상

국민체육진흥기금

(백만 원)

사업명	'22예산 (A)	'23정부안 (B)	증감 (B-A)	%
○ 시니어친화형 국민체육센터 건립 지원	-	600	600	순증

■ 시니어친화형 체육시설 건립 지원

- 지자체 여건 및 주민 수요를 고려, 노령층 참여도가 높은 스포츠 종목 시설 확충으로 여가 활동이 가능한 시니어 친화 인프라 조성 지원
(개소당 각 30억 원, 4년간 지원)

《 주요 사업내용 》

- 노령층 선호도가 높은 배드민턴, 게이트볼, 탁구, 골프연습장 등의 종목시설과 물리·재활 치료가 가능한 건강관리실 등으로 구성된 국민체육센터 건립 지원

* 지원규모 : ('22년) 0 → ('23년 안) 3개소

<참고> 국민체육센터 건립지원 사업 개요

- (추진배경) 누구나 손쉽게 체육을 즐길 수 있는 스포츠 향유 환경을 조성하기 위한 생활 근거리 체육시설의 지속적이고 효과적인 확충(1997년~)
- (지원유형) ① 생활밀착형_일반형(수영장+체육관, 정액 30억원),
② 생활밀착형_장애인형(수영장형/체육관형/종목특화형, 정액 30~40억원),
③ 근린생활형 소규모 체육관(정액 10억원)
- (지원현황) 총 671개소(272개소 완공, 399개소 건립 중)

◆ 시니어친화형 스포츠 환경 조성을 통한 어르신 스포츠 활동 장려 및 육체적·정신적 건강증진 도모

국민체육진흥기금

(백만 원)

사업명	'22예산 (A)	'23정부안 (B)	증감 (B-A)	%
○ 스포츠테크 프로젝트	5,000	15,000	10,000	200

- 스포츠용품 제조기업의 디지털 사업화 지원
 - 스포츠기업의 디지털 전환 가속화를 위한 인프라(인력, 시스템 구축 등) 지원

《 주요 사업내용 》

- 스포츠용품 제조 기술을 보유한 국내기업과 IT 기술 역량이 있는 대학, 연구소, 기업 간 협업을 통한 스포츠용품 디지털화 지원 확대

* 지원규모 : ('22년) 50억원(5개 프로젝트×10억원) →
('23년 안) 150억원(15개 프로젝트×10억원)

- ◆ 국내 역량 있는 스포츠용품 제조기업 대상 첨단기술 접목 상품 고도화 지원
- ◆ 스포츠산업분야의 디지털 전환을 선도하고 우수 스포츠기업의 경쟁력 강화

국제대회 성공적 개최 지원

(강원) 스포츠유산팀, 정해경 사무관, 044-203-3190

(부산) 국제체육과, 하정식 사무관, 044-203-2792

국민체육진흥기금

(백만 원)

사업명	'22예산 (A)	'23정부안 (B)	증감 (B-A)	%
○ 2024 강원동계청소년올림픽대회 문화프로그램 운영	-	13,100	13,100	순증
○ 2024부산세계탁구선수권대회 지원	-	1,390	1,390	순증

- 2024 강원 동계청소년올림픽 대회 계기 한국문화의 우수성을 보여주는 개·폐막식 행사 및 청소년 참여 문화·교육 프로그램 제공
- 대한민국 최초로 유치·개최되는 2024 세계탁구선수권대회의 성공적 운영 지원

《 주요 사업내용 》

- (동계청소년올림픽) 2024 강원 동계청소년올림픽 대회와 연계하여 다양한 문화·교육 프로그램 운영

<참고> 2024 강원 동계청소년올림픽대회 개요

- (기간/장소) 2024. 1. 19.(금) ~ 2. 1.(목), 14일간 / 강릉, 평창, 정선, 횡성
- (개최종목) 7경기, 15종목, 81세부종목(메달)
- (참가인원) 70여개국, 선수 1,900여명 참가(참가연령 : '06.1.1.~'09.12.31. 출생자)

- (세계탁구선수권대회) 선수단 숙박·수송 지원, 방역대책 마련 등 대회 운영지원 및 부대 홍보사업 개최

<참고> 2024 부산 세계탁구선수권대회 개요

- (기간/장소) 2024. 5. 24.(금) ~ 6. 2.(일), 10일간 / 부산광역시
- (참가인원) 100개국 2,000여명 참가

◆ 국제대회의 성공적 개최를 통한 국제스포츠계 위상 제고

국민체육진흥기금

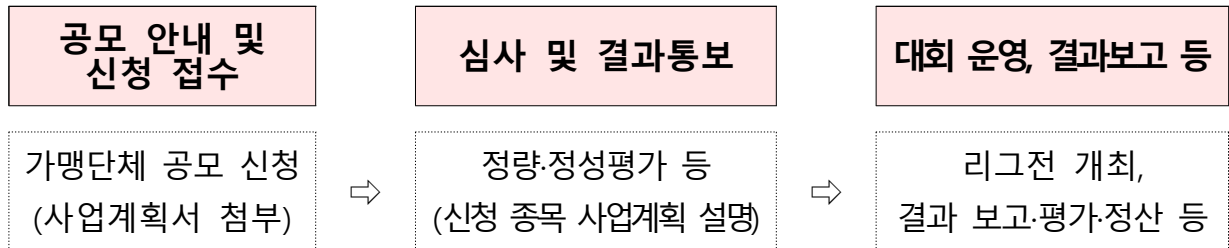
(백만 원)

사업명	'22예산 (A)	'23정부안 (B)	증감 (B-A)	%
○ 장애인체육 가맹단체 지원 (장애인 종목 리그전 지원)	500	1,300	800	160.0

■ 22년 첫 도입 된 장애인체육 종목 리그전 확대(5개 내외 종목)

《 주요 사업내용 》

● 대한장애인체육회 가맹단체 종목 대상, 리그 운영



* 지원규모 : ('22년) 3개 종목(골볼, 럭비, 컬링) → ('23년 안) 5개 내외 종목

◆ 안정적인 장애인체육 국내대회 참가 기반조성으로 장애인 생활 체육·어울림체육 저변 확대 및 장애인 스포츠 경기력 향상

<< 문체부 작년과 달라지는 주요 사업 목록 >>

분야	사업명	담당자		쪽
		성명	연락처	
문예-1	함께누리 지원	윤봉수	044-203-2724	
문예-2	통합문화이용권	양성미	044-203-3467	
문예-3	사립박물관·미술관 디지털전시 관람환경 개선 지원	이동희	044-203-2643	
문예-4	특수언어 진흥 기반조성	위진	044-203-2538	
문예-5	청와대 복합문화예술공간 구성	최혜연	02-3701-9894	
문예-6	외로움·사회적 고립감 대처 프로그램 개발·운영	이안진	044-203-3467	
문예-7	중장년 청춘문화공간 운영	김동명	044-203-2556	
문예-8	예비예술인 현장 역량 및 예술생태계 강화	여동빈	044-203-2728	
문예-9	전국 공연예술 창제작유통 협력 생태계 구축	김선기	044-203-2732	
문예-10	예술과 기술융합 이용권(바우처) 지원	임효정	044-203-2714	
문예-11	생애주기별 문화예술교육	이나은	044-203-2766	
문예-12	쌍방향 국제문화협업 지원	고희영	044-203-2564	
문예-13	국어 어원사전 구축	이대성	02-2669-9712	
문예-14	이야기콘텐츠 활용 및 확산	이종규	044-203-3469	
콘텐츠-1	콘텐츠 기업 투·융자 지원 확대	안재민	044-203-2425	
콘텐츠-2	K-콘텐츠 해외진출 지원체계 강화	이지은	044-203-2378	
콘텐츠-3	게임 개발단계별 지원 강화 및 건전게임문화 조성	도현우 이명환 박청희	044-203-2442 044-203-2444 044-203-2448	
콘텐츠-4	방송영상콘텐츠산업 육성	정영균	044-203-3236	
콘텐츠-5	대중음악 해외진출 및 공연 콘텐츠 개발 지원	조영권	044-203-2464	
콘텐츠-6	K-웹툰 다양성 증진 및 인력양성 사업 확대	허권	044-203-2463	
콘텐츠-7	K-북 디지털 마케팅 및 K-그림책 맞춤형 세계화	이숙은	044-203-3248	
콘텐츠-8	문화기반 가상융합세계(K-메타버스) 조성	박성욱	044-203-2276	
콘텐츠-9	청소년 및 소외계층 대상 저작권 교육 확대	홍승표	044-203-2472	
콘텐츠-10	언어별 '저작권 침해정보 수집시스템' 개발	황현정	044-203-2592	
관광-1	'23~'24 한국방문의 해 지정 및 운영	김영미	044-203-2843	
관광-2	세계 주요 도시 순회 한국관광 홍보 로드쇼 개최	윤지숙	044-203-2829	
관광-3	청와대 권역 관광자원화	한승만	044-203-2846	
관광-4	관광서비스 혁신성장 연구개발(R&D)	김윤아	044-203-2816	
관광-5	야간관광 활성화	김명혜	044-203-2809	
관광-6	섬 관광 활성화 사업	최대경	044-203-2892	
관광-7	웰니스·의료관광 융복합 클러스터 운영	허진웅	044-203-2883	
체육-1	국가대표 훈련수당 인상 및 지도자 처우 개선	김대식	044-203-3129	
체육-2	스포츠강좌이용권 지원	이정엽 정종량	044-203-3136 044-203-3179	
체육-3	시니어친화형 체육시설 건립 지원	이문옥	044-203-3138	
체육-4	스포츠테크 프로젝트 지원	김아라	044-203-3157	
체육-5	국제대회 성공적 개최 지원	정해경 하정식	044-203-3190 044-203-2792	
체육-6	장애인 종목 리그전 지원 확대	장승철	044-203-3184	