

## 1 주요 과제 내용

- (케이-컬처 연계 한국관광매력 확산) 코로나19 기간 중 세계인에게 더욱 친숙해진 케이컬처를 활용한 차별화된 관광매력 확산
  - (메가 이벤트) 한국방문의 해 기념 한류스타 콘서트 개최, 국제적 메가이벤트 연계 페스티벌 확대를 통한 관광 붐업 분위기 조성
    - \* ▲K-pop 아이돌 출연 메가콘서트, ▲2023 순천만국제정원박람회, ▲2024 강원동계청소년올림픽, ▲2030 부산세계박람회 유치 이벤트 등
  - (릴레이 이벤트) 문화예술·스포츠·게임·도서·환경·음식·생활 등 전국 릴레이 대표이벤트 '100선' 선정, 365일 끝없는 관광콘텐츠 체험
    - \* 프리즈 아트페어(예술), 서울국제도서전(문화), 부산 지스타(콘텐츠), 강릉커피 축제(음식) 등 연계 프로모션
- (해외 마케팅) 권역별 핵심도시(도쿄, 뉴욕 등) 로드쇼 및 국제행사·해외 여행박람회 등 연계 홍보 K-컬처 열기가 방한 수요로 전환 하도록 핵심지역·대상 타겟, 국제행사·박람회 등 계기별 한류체험 현지 홍보 등 집중 마케팅 강화
- (범국가적 환대) 항공·숙박·쇼핑(면세)·식음 등 분야별 민관협력, 관계부처 및 지자체 공동 마케팅, 전 국민 참여 확대

## 2 향후 계획

- 선포식, 주요행사 민관협력 마케팅, 홍보 등 세부사업 기획('22.12.)
- 관계부처, 유관기관 협업을 위한 '한국방문의 해 TF' 운영('22.12.)

1 주요 과제 내용

- ① (추진목적) 메타버스에서 한국 관광을 체험할 수 있는 가상세계를 구축, MZ세대 맞춤형 스토리텔링으로 신규 방한 관심층 창출
- ② (주요내용) 권역별 한류관광 메타버스 콘텐츠 활용 홍보
  - (동남아) 네이버 '제페토' 내 한국여행 테마월드 「트래블 헌터-K」 조성(11.4)
    - 이용자들이 한국 주요 관광지를 활용해 조성한 테마월드를 게임 형식으로 모험하고 한국행 티켓을 차지하는 참여형 콘텐츠로 구성
    - \* 한국의 자연·미식·해양·축제·문화공연·사진명소를 주제로 가상세계 구축

■ 「트래블 헌터-K」 (부제 : 한국여행 히든 스팟을 찾아서)

\* 「7개의 월드, 7개의 모험, 숨겨진 보물들」- 제페토 유저들이 트래블 헌터가 되어 모험하고 한국행 티켓과 한국 굿즈들이 담긴 K-BOX를 차지하는 콘텐츠



한국여행 주인공 '트래블헌터 K'



지역 관광지(연천 해바라기 꽃밭)



지역 관광지(한라산)

- (중국) 중국 대표 메타버스 플랫폼 '시랑' 내 한국여행 체험공간 「한유세계(韓游世界, K-LAND)」 조성(12월)
  - \* 중국 3대 테크그룹 바이두가 출시('21.12.)한 메타버스 플랫폼
- (구·미주) '로블록스' 내 BTS 뮤직비디오 촬영지\*를 조성하고, 가상세계에서 '오징어게임'을 경험할 수 있는 한국관광 홍보 콘텐츠 서비스(8월~)
  - \* 근정전, 맹방해변, 주문진 BTS 버스정류장, 제천비행장, 에버랜드 등
  - \*\* 무궁화 꽃이 피었습니다, 징검다리 건너기 등

2 향후 계획

- 제페토 한국여행 테마월드 「트래블 헌터-K」 서비스 개시(11.4~), 시랑 한유세계 서비스 개시(12월~)
- 참여 활성화 홍보 및 한류스타 활용 기획 마케팅 추진(12월~)

**참고 3****관광기업 육성펀드 5천억 원 결성****1] 운용 현황**

- (펀드현황) 9개 자조합, 전체 결성액 2,281억원(기금 1,430억원)  
- 현재까지 청산된 펀드는 없으며, 1~3호 펀드는 투자기간(4년) 종료

**[ 연도별 관광기업 육성펀드 결성현황 ]**

(단위: 억원)

구분	'15년	'16년	'17년	'18년	'19년	'20년	'21년	합계
관광기금(A)	130	100	150	170	130	300	450	1,430
민간자본(B)	90	100	120	110	90	141	200	851
<b>결성액(A+B)</b>	<b>220</b>	<b>200</b>	<b>270</b>	<b>280</b>	<b>220</b>	<b>441</b>	<b>650</b>	<b>2,281</b>

- (투자집행 현황) 전체 투자집행 금액은 1,442억원으로 결성액(2,281억원) 대비 63.2% 수준('22.5월말 기준)
- (투자기업 현황) 주목적 분야(관광산업) 투자금액은 1,057억원(73.3%)이며, 관광공사 선정기업(공모전 도약 및 성장지원 사업)에 258억원(17.9%) 투자

**2] 향후 계획**

- ('22년~'27년) 관광기업 육성펀드 5천억원 추가결성 목표  
- 관광기금 출자 3,500억원(채투자 482억 포함) 및 민간자본 1,529억원

**[ 관광기업 육성펀드 조성 예산 ]**

(단위: 억원)

구분	'22년	'23년	'24년	'25년	'26년	'27년	합계
○ 기금출자(A=b+c)	450	500	550	600	700	700	3,500
○ 민간자본(D)	222	214	236	257	300	300	1,529
<b>□ 결성액(A+D)</b>	<b>672</b>	<b>714</b>	<b>786</b>	<b>857</b>	<b>1,000</b>	<b>1,000</b>	<b>5,029</b>

**① K컬처 연수비자(한류비자) 개요**

- (도입취지) K-pop 등 한류문화를 배우고 싶은 외국인의 방한 수요 확대
  - 국내 연예계 활동을 위해 한국에 머물거나, 한국 유명 연예 기획사들의 선진 시스템을 배우기 위해 한국을 방문하는 문화 유학생들에 대한 비자 발급을 포괄적으로 허용
- \* '19년 E스포츠 연습생 평균연령 17.4세 (한국콘텐츠진흥원), '19년 연예인 연습생 중 만18세 이하 비중 약 43% (대중문화예술산업 실태조사)
- \*\* 현재 케이팝 지망생 등 소속사가 없거나 정규 교육과정을 이수하지 않은 청소년은 연예·예술 활동을 목적으로 장기체류 불가능
- (대상) 특정 교육기관에서 한류 문화를 연수하려는 외국인 청소년 등

**② 향후 계획**

- ('22. 말~) 관계부처 의견조희 및 K-컬처 연수비자 신설 추진(법무부)

## ① 주요 과제 내용

- (확대 필요성) 코로나19로 호텔업 종사자가 상당수 감소\*했으나, 현재 회복이 더디 업계에서 인력난으로 어려움을 겪는 중

\* '21년 호텔당 평균 종사자 수 48명으로, '19년 대비 △19.6% 감소(호텔업 운영현황)

- (현황) 호텔업계 외국인 인력고용은 H-2\*(방문취업) 혹은 E-7\*\*(특정 활동) 소지자에 대해 제한적으로 허용

\* H-2은 중국, 고려인 재외동포가 대상이며, 1~3성 관광호텔만 가능했으나, 4·5성과 휴양콘도미니엄까지 대상 확대 결정('21.12.)

\*\* E-7은 특별히 지정하는 활동에 대해 취업 가능한 비자로 호텔업은 관리자, 호텔 접수사무원에 대해 호텔별 2인, 전체 400명 이내 취업 가능

- (개선) ▲호텔별 2인이었던 E-7 비자 외국인 고용 한도를 5인까지 확대하고, ▲H-2 비자 활용한 호텔업 취업범위 확대 시행

## ② 향후 계획

- (E-7 비자) '특정활동(E-7)' 비자 발급 지침 개정(법무부)
- (H-2 비자) 출입국관리법 시행령 개정(법무부)

**① 전자여행허가제 개요**

- (도입배경) 법무부, 무비자입국 외국인 중 불법체류자 증가에 따라 무비자 제도는 유지하면서 불법체류를 줄이기 위해 도입(21.9.1)
- (내용) 무비자입국 대상 국민이 입국하고자 할 때, 홈페이지에 개인신상 및 여행관련 정보를 사전에 입력하여 여행허가를 받는 제도
  - \* (시행현황) 미국일본태국 등 107개 무비자 국가 대상 적용중, 112개국으로 확대예정(11.1)
- 국제관광 본격 재개에 따라 전자여행허가제 이용자 수 증가 중으로 입국자 편의 증진을 위한 제도 개선 추진

**② 전자여행허가제 개선 사항**

- (“단체 전자여행허가제도” 도입) 일반 단체여행객, 기업 포상관광(인센티브) 및 국제회의 방문객 등 대상 단체 단위의 일괄 심사방식 도입
- (시스템 서비스 개선) 중국어·일본어 등 다국어 지원\* 및 단체객 정보 일괄등록 기능 추가\*\*로 외국인·여행업계 등 이용자 서비스 개선
  - \* 단체여행객 동일반복 입력사항(국적, 입국목적, 여행사명 등) 자동 업로드 기능 등 입력 편의 제고

**③ 향후 계획**

- 전자여행허가제 개선 관련 관계부처 협의 및 개선 추진(10월~)

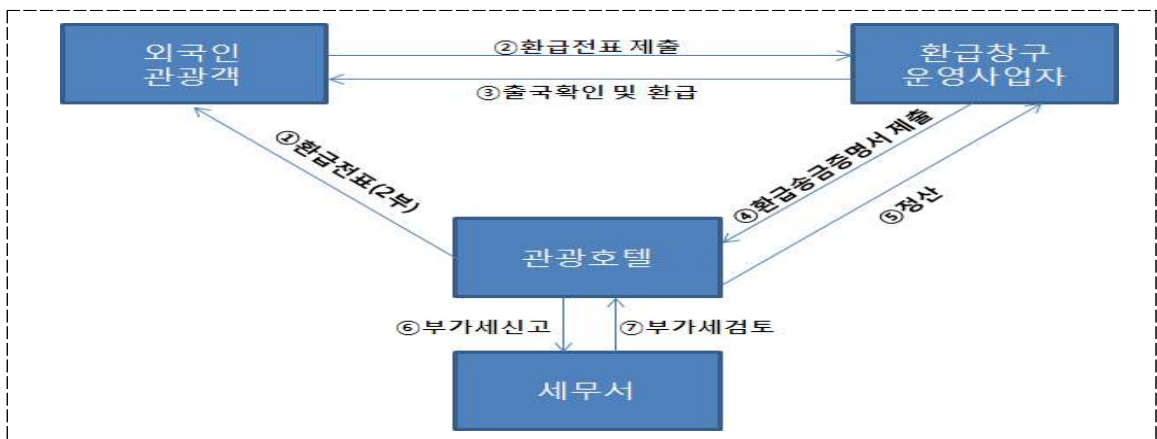
## 참고 7

# 외국인 숙박비 부가세 환급특례 2025년까지 연장

### 1 주요 내용

- (개요) 외국인 관광객 유치 지원을 위해 호텔에 직접 지불한 숙박료\* (30박 이하)의 부가가치세를 환급
  - \* 객실 요금에 포함된 조식 포함, 봉사료 제외, 온라인여행사(OTA)를 통해 사전 결제한 경우 제외
- (적용호텔) 관광진흥법상 관광호텔 중 평균 숙박 요금 인상률이 10% 이내\*로서 문체부 장관이 지정한 호텔
  - \* 분기 단위로 전년 또는 전전년 동기(3개월) 대비 10% 이내인 경우 (단, '22년은 '18~'21년 중 특정 1개 연도 대비 숙박비 이하 인상 호텔)
- (적용관광객) 특례 적용호텔로부터 숙박용역공급확인서를 발급받은 모든 외국인 관광객\*
  - \* 「외국환거래법」상 비거주자 중 개인 국내 영업 활동 또는 6월 이상 체류 시 제외
- (환급절차) 호텔이 숙박용역공급확인서(환급전표) 교부 시 국제청장이 지정한 환급창구 운영사업자가 부가세 환급
- (환급장소) 보세구역 내 환급창구, 도심 환급창구, 호텔(즉시환급)

〈숙박비 부가세 환급제도 개요표〉



### 2 향후 계획

- 「조세특례제한법」 개정

1 주요 과제 내용

- (추진배경) 콘텐츠기업의 만성적 자금 부족\*으로 글로벌 플랫폼에 IP를 판매하고 제작자금을 받는 현상\*\*등 자본중속 심화

\* 콘텐츠 업계의 연간 자본조달 부족액은 약 3.2조원('21년 콘텐츠기업 금융환경 조사)

\*\* 넷플릭스는 '오징어게임'에 250억원 투자, IP 소유로 1조원 수익 예상(블룸버그)

- (주요내용) 정책금융 확대로 '23년 총 8,466억원 규모의 자금 공급
  - (모태펀드) 제작사의 IP보유를 지원하는 콘텐츠 IP 펀드 등 수요자 맞춤형 모태펀드 6종\*을 조성하여 콘텐츠 분야 투자 마중물 역할

\* ① 콘텐츠 IP 펀드, ②M&A 펀드, ③유니콘(모험투자) 펀드, ④밸류(가치평가연계) 펀드 ⑤소외장르 펀드, ⑥ 문화일반펀드

- (완성보증) 완성보증 운용 효율화(운용배수 약 2.5배 → 4배 내외)를 통해 보증 공급 규모를 확대함으로써 우수 콘텐츠 프로젝트 제작 지원

- (이차보전) 지속적인 금리 인상\*으로 콘텐츠 기업의 이차부담 증가에 따라 이차보전 사업 확대로 금융비용 경감

\* 韓 기준금리 2.25%('22.7월)→2.5%('22.8월)→3.0%('22.10월) < 美 기준금리 3.25%

<정책금융 확대 주요 내용>

(단위 : 억원)

사업명	'22년 예산	'23년 정부안	주요 내용
모태펀드 문화계정 (위풍당당 펀드)	1,388	2,200	· K-콘텐츠 IP 펀드 등 6종, 총 4,666억원 규모의 펀드 조성
완성보증	300	200	· 총 2,200억원 규모의 용자에 대한 보증 공급
이차보전	20	40	· 총 1,600억원 규모 대출의 이차비용(2.5%) 지원
합 계	1,708	2,440	총 8,466억원 공급

- (기대효과) 정책금융 확대로 자금을 세계적인 IP보유 콘텐츠 기업을 육성하고 신성장동력으로써 전·후방 연관산업 시너지 효과 기대

2 향후 계획

- '23년 정부 예산안 국회 심의 및 확정 ('22.12월),
- 콘텐츠 IP 펀드 조성 등 정책금융 확대 공급 추진 ('23.1분기~)



## 참고 9

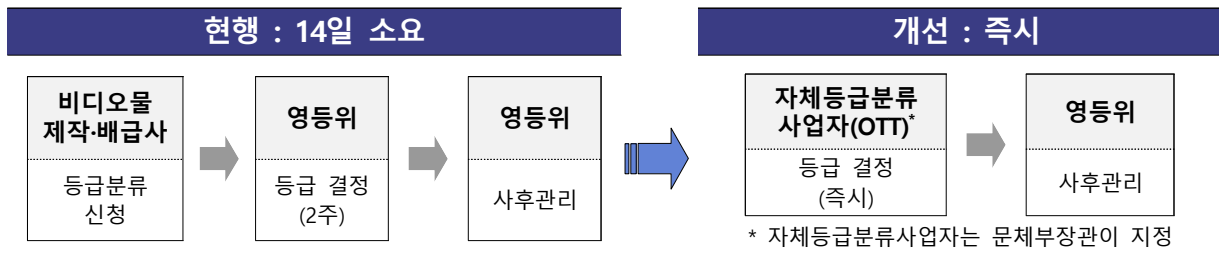
# OTT 자체등급분류제 도입

### 1 주요 과제 내용

- (추진배경) OTT 등을 통한 온라인비디오물 유통 증가\* 대응

\* 비디오물 등급분류 건수 : '15년 4,339건 → '21년 16,167건

- (주요내용) 현행 영상물등급위원회의 사전등급분류 방식을 온라인비디오물 유통사업자(지정제)가 자체 등급분류 하는 방식으로 전환



- (추진경과) 「영화 및 비디오물의 진흥에 관한 법률」 개정안 국회 본회의 의결(9.7)·공포(9.27) \* 시행일 : '23.3.28

### < 영화비디오법 개정안(자체등급분류 제도) 주요 내용 >

자체 등급분류사업자			부적정 분류 (청불, 제한관람가)	영등위 사후관리	사업자 준수사항
지위 부여방식	재지정	준수사항 위반, 조치 미이행 시			
지정제	5년 이내 재지정	지정취소, 업무정지 가능	직권재분류 ·분류취소	관리시스템 구축, 사업자·이용자 교육 실시, 사업자 평가 등	등급분류 결과 영등위 통보, 등급·내용정보 표시 등

### 2 향후 계획

- 「영화 및 비디오물의 진흥에 관한 법률」 시행령, 시행규칙 개정(~'23.3월)
- 자체등급분류 사업자 지정 추진(~'23.5월)

**1 주요 과제 내용**

- **(신기술 인력)** 콘텐츠 제작역량과 첨단기술(VR·AR, AI, NFT 등) 역량을 고루 갖춘 **기술융합 콘텐츠 전문인력 양성**(연 약 300명)
  - \* 신기술 콘텐츠 융복합 아카데미 운영('23~) 및 문화기술 R&D 인력 양성 등
- **(장르별 인력)** 한국영화아카데미, 게임인재원, (가칭)한국웹툰아카데미, 운영을 통해 세계시장을 선도할 **장르별 특화 인재 양성**(연 1,500명)
- **(현장형 인력)** 콘텐츠 제작 프로젝트 과정 교육, 현장 전문가 멘토링 교육으로 **현장 밀착형 인재 양성**(연 1,700명)
  - \* 산·학·연 컨소시엄 구성을 통한 콘텐츠 원캠퍼스 운영, 현장 전문가 멘토링을 통한 창의인재 양성, 콘텐츠 번역/수출 전문인력 양성 등

**2 향후 계획**

- **(신기술 인력)** 신기술 콘텐츠 융복합 아카데미 운영<전임강사 및 1기 교육생모집('23. 상반기), 개원('23. 9월)>, 문화기술 R&D 인력 양성 <산·학·연 컨소시엄 모집 예정('23. 상반기)>
- **(장르별 인력)** 한국영화아카데미 운영<정규과정 교육생 선발('22. 8월~'23. 1월), 교육 지원('23. 3월~)>, 게임인재원 운영<5기 교육생 모집('22. 11월~'23. 1월), 5기 교육 개강('23. 3월)>, (가칭)한국웹툰아카데미 운영<교육생 모집('23. 5~6월), 교육('23. 7~12월)>
- **(현장형 인력)** 콘텐츠 원캠퍼스 운영<교육생 모집('23. 3월4월), 교육('23. 3월~'24. 2월)>, 창의인재동반사업 운영<플랫폼 기관 선정('23. 4월), 교육생 선발('23. 5월), 교육('23. 5~11월)>, 콘텐츠 번역·수출 전문인력 양성<번역실무 고급과정, 봄학기('23.3~6월), 가을학기('23.9~12월), 수출전문인력 교육지원('23. 6.~11월)>

**1 주요 과제 내용**

- 해외에서 호감도가 높은 한류 콘텐츠와 연계, 한류를 활용한 연관산업 (식품·화장품·패션 등) 마케팅·홍보를 통해 경제적 시너지효과 창출
  - (해외 홍보관) K-콘텐츠와 연관산업 홍보관을 운영하여 콘텐츠·식품·디자인·화장품 등 상품 전시 및 비즈니스 지원
    - \* 콘텐츠 수출 1억 달러 증가→소비재 수출 1.8억 달러 증가 ('22년, 한국수출입은행)
  - (한류 연계 홍보마케팅) 해외 수출 한류 콘텐츠 내 간접광고 등 콘텐츠 기업-연관산업 기업 간 중개 및 해외 판촉 지원
  - (부처 합동 K-박람회) K-콘텐츠와 소비재 동반 해외진출을 지원하는 관계부처 합동 현지 한류 종합행사 개최
    - \* ▲ B2B(수출상담회, 비즈니스 매칭 등), ▲ B2C(콘텐츠 및 소비재 전시·체험관) 등
      - K-박람회 주요 실적(10.15~10.18, 110개사 참가 / 베트남)
        - (문화콘텐츠) 641건 상담, MOU 9건 달성, 수출상담 4,650만달러
        - (농식품) 300만달러 규모 MOU 체결, 수출상담 2,800만달러
        - (브랜드K제품) 223건 상담, 현장계약 12만달러, 제조업자 개발생산(ODM) MOU 체결 2건

**2 향후 계획**

- 인도네시아 내 한류 콘텐츠 및 연관산업 홍보관 개관('22.12.3.) 및 운영
- 문화콘텐츠, 농수산물, 중소기업 제품 총 40개 선정, 한류 콘텐츠 내 간접광고 지원(~'23.3월)