

공개토론회 자료

# 2005~2009년 국가재정운용계획

---

## - 문화 분야 -

- 2005년 3월 18일(금) 14:00~17:00
- 전국은행연합회관 2층 국제회의실

국가재정운용계획  
문화 분야 작업반



## 문화 분야 작업반

반 장 기 획 예 산 처 : 사회재정심의관  
한국개발연구원 : 차문중 선임연구위원

반 원 기 획 예 산 처 : 사회재정2과 과장  
재 정 경 제 부 : 정책기획과 과장  
문 화 관 광 부 : 예산담당관  
문 화 재 청 : 기획예산법무담당관  
청소년보호위원회 : 보호정책과장  
한국문화관광정책연구원 : 김상태 관광실장  
양건열 예술정책팀장  
정광열 연구위원  
이연정 문화산업정책실장  
체육과학연구원 : 성문정 선임연구위원  
한국청소년개발원 : 이민희 육성정책실장  
국 민 대 학 교 : 소병희 교수



# 목 차

<b>A. 2005~2009년 문화 분야 재정운용방향</b> .....	1
I. 그동안의 재정투자 분석 .....	1
1. 현  황 .....	1
2. 재정투자 추이 .....	6
3. 재정투자에 대한 성과평가 .....	9
II. 정책방향 및 재정투자 방향 .....	19
1. 정책방향 .....	19
2. 재정투자 방향 .....	26
3. 문화분야의 5년 후 미래상 .....	32
III. 부문별 사업별 투자 방향 .....	38
<b>B. 쟁점토론 1: 대규모 재정소요 문화재정사업의 투자 방향</b> .....	55
I. 서  론 .....	55
1. 문화의 공공재적 특징 및 문화재정의 현황 .....	55
2. 문화분야의 환경변화 .....	56
II. 문화분야 대규모 재정사업 투자 현황 및 문제점 .....	58
1. 대규모 재정이 소요되는 문화사업의 범위 .....	58
2. 문화분야 대규모 재정투자 사업의 특징 .....	59
3. 대규모 재정 소요 문화사업의 투자 현황 .....	59
4. 주요 대규모 재정이 소요되는 사업(예시) .....	62
5. 문화분야 대규모 재정투자의 문제점 .....	63

Ⅲ. 문화 재정사업에 대한 바람직한 재정투자 방향 .....	68
1. 대규모 재정 투자시 고려 요인 .....	68
2. 문화분야 재정사업의 투자 방향 .....	69
3. 문화예산의 바람직한 재정지원 원칙 .....	70
Ⅳ. 맺음말 .....	78
<b>C. 쟁점토론 2: 문화 콘텐츠산업의 재정지원 방향 .....</b>	<b>80</b>
I. 국내 문화산업 현황 .....	80
1. 정책 환경 .....	80
2. 시장 현황 .....	81
II. 재정투자 추이 및 평가 .....	83
1. 재정투자 추이 .....	83
2. 재정투자 성과평가 .....	85
III. 향후 재정투자 방향 .....	87
<참고 1> 외국의 문화산업정책 추진체계 .....	90
<참고 2> 우리나라 문화산업 시장규모 .....	91
<참고 3> 문화산업 관련 예산의 구성 내역 .....	91
<참고 4> 분야별 사업내역 및 예산추이 .....	92
<참고5> 정책영역별 지원 방향 .....	93
<참고6> 산업별 투자방향 .....	94

## A. 2005 ~ 2009년 문화 분야 재정운용방향

### I. 그동안의 재정투자 분석

#### 1. 현 황

##### □ 일반현황

- 문화분야는 문학·미술·음악 등 순수 문화예술 뿐만 아니라 도서관, 박물관, 미술관 등 문화기반시설과 문화산업, 문화재 및 종교, 관광, 체육·청소년 등 다양한 분야를 포함하고 있음.
- 21세기에 강조되는 문화적 패러다임은 과거와 같이 문화가 정치, 경제의 부차적인 영역이 아니라 모든 사회활동에 직접적으로 영향을 미치고 새로운 발전을 주도하는 강력한 동력으로 인식되고 있음.
- 이러한 시대변화에 따라 최근 수년간 문화분야 재정투자가 크게 확대되었다고는 하나 '05년 문화예산 1조원, 정부예산 대비 0.7% 수준에 그침.

##### □ 전체적 현황 개관

- 지방이양에 따른 문화분야 예산의 대폭 감소
  - 문화기반시설 확충 예산 등이 '05부터 지방이양 대상으로 전환됨에 따라 대폭 감소('04년: 1,161억원 ⇒ '05년: 482억원)
- 직제개편에 따른 재정투자 방향 수정 추진
  - 직제개편의 목적에 부응하는 신규사업의 발굴 등 재정투자 방향의 전면 수정 추진

- 새로운 문화정책 수요 발굴 및 투자
  - 급변하고 있는 문화환경의 변화에 대응하기 위해 종래의 좁은 범위의 문화예술 범주를 벗어나 문화소외계층 지원, 문화적 공간·환경의 조성 등 투자대상을 다각화

□ 문화, 예술, 문화산업 부문 현황 개관

- 국내 문화산업 규모는 급속한 신장세를 보이고 있으며, 국제수지 측면에서도 수입대비 수출비중이 증가하고 있는 추세임.
  - 세계적으로 문화산업의 성장률이 국내 GDP 성장률을 상회하고 있는데, 특히 한국의 문화산업 성장률이 두드러짐.

<표 1> GDP와 문화산업 성장률(1999~2002)

구 분	한국	미국	영국	캐나다	중국
GDP 성장률(%)	6.2	2.1	2.5	3.5	7.8
문화산업 성장률(%)	17.8	4.3	4.5	10.7	15.1

자료: *Global Entertainment and Media Outlook: 2003-2007*, International Financial Statistics (IMF), Main Economics Indicators (OECD)

- 영화, 애니메이션, 게임, 대중음악 등 대중문화는 비약적으로 발전하였으나 상대적으로 순수예술분야는 미진
- 음향·영상서비스와 기타 문화·오락서비스로 구성된 개인문화 오락서비스의 수입 대비 수출의 비중이 호전됨.
  - 수출: 5백만달러(1997)→180백만 달러(2002)
  - 수입: 137백만달러(1997)→201백만달러(2002)
- 한국 문화산업의 경쟁력은 문화산업 선진국에 뒤떨어져 있음.
  - 미국(31.41), 영국(20.48), 일본(18.71), 프랑스(16.65), 한국(12.44),

중국(6.53) (괄호안의 수치는 경쟁력지수임)

출처: KOCCA, "한국문화산업 국제경쟁력분석", 2004

- 문화산업을 신 성장동력 산업의 하나로 선정
  - 문화콘텐츠를 10대 차세대 성장동력 산업으로 선정(2003. 8월), '세계 5대 문화산업 강국 실현을 위한 문화산업 정책비전' 보고(청와대, 2003. 12월), 대통령 연두기자회견(2005. 1월)

#### □ 문화재부문 현황 개관

- 문화재는 민족 정체성 확립과 문화관광, 경제적 가치 창출의 근원으로, 세계 각국은 공공적 자산으로 보존, 관리
  - 주요 국가의 문화재 지정 현황: 한국 8,992건('04), 일본 120,059('03), 프랑스 172,789('03), 미국 72,913('04) 등
- 우리 정부는 문화재 예산을 지속적으로 확대('98년 1,390억원 → '05년 3,415억원, 연평균 14.9% 증가)하여 문화재 보존관리 기반 확충과 보호대상 문화재 수와 영역이 확대 되는 등 가시적인 성과를 거두어 보존·전승기반을 넓힘.
- 문화재 환경변화에 부응한 제도도입, 문화재의 보수·정비와 접근성 제고를 통해 관광자원화 사업을 지속적으로 확대, 문화재의 개발·활용과 국민의 인식도를 높임.
- 조선왕궁 복원·정비, 문화유적의 관광자원화 사업 확대로 문화재의 가치회복과 관광효과 제고
  - 경복궁과 창덕궁에 '04까지 1,366억원을 투자하여 119동 건물 복원·정비

- 김해 가야역사문화환경정비사업에 국비 649억원, 경북북부 유교 문화권 권역 소재 문화재와 남해안관광벨트내에 있는 유적의 보수·정비에 1,172억원 투자
- 문화재 전문인력 양성 및 과학적 보존·관리 기반 조성
  - 전통문화 전문인력 양성을 위한 한국전통문화학교의 개교('01.3), 국립문화재연구소를 대전으로 확장·이전('04.1) 등

#### □ 관광부문 현황 개관

- 관광 수요증가에 따라 관광산업은 높은 성장잠재력을 가진 차세대 성장 동력 기능
  - 관광은 글로벌 경제의 무한성장 산업으로 외화 가득률이 타 산업에 비하여 매우 높음.
    - \* 2010년 국제관광객수 10억명, 관광산업 GDP 비중 11.6%(WTO)
    - \* 외화가득률 88%(반도체 43%, 휴대폰 52%, 자동차 71%), 고용승수 0.06(산업평균 0.03)으로 산업분야 최고 수준
- 동북아가 세계 최대 관광시장으로 급속히 부상
  - 중국인 해외여행객 및 동북아 지역 방문 관광객 수 급증
  - 동북아지역 방문 관광객 10% 국내 유치시 '08년 외래관광객 1천만명 유치달성 예상
  - 아시아 주요 국가들이 관광산업을 21세기 국가 전략산업으로 적극 육성 추진하여 경쟁이 격화
- 소득증대 및 주 5일근무제 확산에 따른 국민관광수요 증가 및 다변화
  - 국민소득이 증가하고 주 5일근무제가 확산됨에 따라 관광기회를

향유하고자 하는 국민적 욕구가 그 어느 때보다 증대 추세임.

\* 국내관광객은 매년 약 10% 이상 성장, 숙박 및 장거리 관광 증가 예상

- 국내관광 매력부족으로 상당 수 국민관광객이 해외로 유출
  - 지난 10년간 외래관광객 입국은 연평균 6.5% 증가하였으나, 내국인 출국은 24.9% 증가
- 지자체의 관광에 대한 관심증대와 지역균형발전 필요성 대두
  - 관광은 지역경제 발전의 핵심으로 총 448개 지역균형발전특구 신청 중 관광관련 사업이 133개로 30% 차지('03.9)

#### □ 체육 및 청소년 부문 현황 개관

- 전문체육과 생활체육 예산의 균형 지원으로 선진형 체육정책으로 전환
  - 전문체육 : '04년 1,194억원(48.3%), '05년 1,354억원(49.2%)
  - 생활체육 : '04년 1,132억원(46.0%), '05년 1,273억원(46.2%)
- 전문체육 활동의 지속적 지원으로 경기력 향상 도모
  - 국제대회 경기력 10위권 유지
- 생활체육에 대한 수요 급증으로 생활체육 투자 비율 증가
  - 주민친화형 생활체육공간 확충, 생활체육프로그램 보급 등 지역주민의 삶의 질 향상을 위한 생활체육서비스 확대
    - \* 생활체육 예산 비중 : 35.3%('03) → 46.2%('05)
- 산업적 가치가 부각되고 있는 스포츠산업 투자 유성, 촉진
  - 스포츠용품 인증제, 스포츠산업 전문인력 양성 프로그램 운영 등

- 청소년분야 재정투자 증가율 상대적으로 낮음.
  - 청소년육성 분야 재정투자는 99년 675억원에서 04년 997억원으로 연평균 9.6% 증가함.
- 청소년 관련 제반 문제에 적극적으로 대처 노력
  - 미래 국가인적자원인 청소년의 잠재 성장력을 가로막는 취약한 청소년인권 신장 노력
  - 학급붕괴, 가족해체 등으로 인한 청소년문제 확산으로 공공부분 비용과 사회적 비용이 증가하는 것 방지
  - 청소년(9-24세; 청소년기본법) 실업문제로 인한 노동력의 유향화와 인적자본의 감가상각에 대한 대책 강구

## 2. 재정투자 추이

- 최근 수년간 문화분야 재정투자 증가율은 전체재정의 평균증가율을 앞질러 연 평균 13.8%를 기록
  - 재정투자의 증가는 '99년과 '00년에 급성장한 것으로, '00년부터 '04년까지의 4년간의 증가만 본다면, 연평균 6.3% 증가
  - 재정투자를 예산과 기금으로 구분하면, 예산의 경우 연평균 11.0%의 증가율을 기록, '05년 문화예산 1조원, 정부예산 대비 0.7%수준으로 아직 미흡한 수준
  - 기금(문예진흥기금, 관광진흥개발기금, 체육진흥기금, 청소년육성기금)은 연평균 19.5%로 빠르게 성장, 문화관광 분야 전체 재정투자에서의 비중이 꾸준히 증가, '04년 현재 37.6%(7천3백억)임.

□ 부문간 예산의 증가율 차이가 큼.

- 부문별로는 관광부문이 연평균 22.7%를 기록하여 가장 빠르게 증가, 문화예술 부문이 14.7%를 기록, 그리고 체육 및 청소년 부문은 5.4%로 증가율이 매우 낮음.
- 문화 관광 분야는 아직 재정투자의 절대액 자체가 낮고, 투자에 대한 부가가치의 상승이 빨라 추후 투자의 증가는 재정 전체에 큰 부담을 주지 않는 상태에서 고부가가치를 실현할 것으로 기대됨.

<표 2> 문화 관광 분야 재정투자 추이

(단위: 억원, %)

구 분	'99년	'00년	'01년	'02년	'03년	'04년	연평균 증가율
계	10,133	15,128	14,431	17,671	17,650	19,303	13.8
○ 예 산	7,148	9,414	10,035	11,328	11,847	12,041	11.0
○ 기 금	2,985	5,714	4,396	6,343	5,803	7,262	19.5
- 문화예술부문	4,818	7,270	6,834	8,053	7,992	9,576	14.7
- 관광부문	1,905	2,595	3,808	4,270	4,816	5,299	22.7
- 체육·청소년 부문	3,410	5,263	3,789	5,348	4,842	4,428	5.4

□ 문화재 보존관리 예산 증가추이

- 1998년 1,390억원에서 2005년 3,415억원으로 2.5배인 2,025억원이 증가하였으며, 연평균 증가율은 14.9%임.
- 그러나, 이러한 예산증가는 문화재청의 승격이 있던 1999-2000년에 집중적으로 이루어진 것으로 이 기간을 제외하면 5.8% 증가수준이며, 2004년에는 3.5%증가에 그치고 있고, 2005년에는 2.4%가 감소

- 정부예산 및 문화예산 대비 점유율 면에서는 감소추세
  - 정부예산 대비 점유율 '00년 0.27%→'03년 0.29%→'05년 0.25%
  - 문화예산 대비 점유율도 25%수준으로 일본이 문화청 예산의 58.6%를 문화재분야에 투자하고 있음을 감안하면 낮은 수준임.

<표 3> 문화재부문 재정투자 추이(일반회계+특별회계)

(단위: 백만원)

연 도 별	정부예산	문화관광부전체			문화부문			문화재청			
		예산 (A)	전년 대비	점유율 (%)	예산 (B)	전년 대비	점유율	예산 (C)	전년 대비	점유율 (C/A)	점유율 (C/B)
1998	807,629	7,574	-	0.94	4,848	-	0.60	1,390	-	22.5	28.7
1999	884,850	8,563	38.5	0.97	6,647	37.1	0.79	1,620	16.5	18.9	24.4
2000	949,199	11,707	36.7	1.23	9,639	45.0	1.09	2,558	57.9	21.9	26.5
2001	1,060,963	12,431	6.2	1.17	10,458	8.5	1.05	2,725	6.5	21.9	26.1
2002	1,161,198	13,985	12.5	1.20	12,155	16.2	1.15	2,994	9.9	21.4	24.6
2003	1,181,323	14,864	6.3	1.26	13,182	8.4	1.18	3,383	13.0	22.8	25.7
2004	1,183,560	15,675	5.5	1.30	14,342	8.8	1.21	3,500	3.5	22.3	24.4
2005	1,343,704	15,856	1.2	1.18	14,252	△6	1.06	3,415	△2.4	21.5	24.0

주: 2005년 지방이양(분권교부세로 전환)된 시·도 문화재 보수정비사업비 410억은 제외.

□ 기금을 포함한 통합재정 관점에서 비교

- 문화재 재정은 별도의 기금이 없이 정부재정으로만 구성되어 있어 통합재정의 관점에서 보면 매우 작은 수준이며 점차 하향중
  - 2004년도에 문화예술 29.0%, 문예진흥(문화산업 포함) 21.7%, 관광진흥 29.0%, 체육청소년 15.8%, 문화재 12.4%를 각각 차지

### 3. 재정투자에 대한 성과평가

#### 문화산업 및 예술부문

□ 문화기반시설의 연차별 확충에 기여

- '04년까지 문화기반시설 확충을 중심으로 재정투자를 지속적으로 확대('02년: 790억원 ⇒ '04년: 1,161억원)

- 공립문화기반시설 확충(최근 5년간)

<표 4> 공립문화기반시설

(단위: 관/개소)

문화기반시설	'99년 이전(A)	'00년 이후						증감율 (%)
		'00년	'01년	'02년	'03년	'04년(B)	소계(B-A)	
공립박물관	260	273		339	355			
공공도서관	199	210	228	247	278	335	136	68.3
지방문예회관	89	100		113	122			
문화의 집	43	74	99	123	135	143	100	132
계	591	458	117	594	643	200		

□ 문화산업의 수출증가 및 한국문화콘텐츠에 대한 국내외 위상 제고

- 영화, 방송영상, 게임 등은 큰 폭의 성장세를 나타내면서 대외 경쟁력이 매우 높은 전략분야로 부상

<표 5> '04년 문화산업 수출현황

(단위: 천불, %)

구 분	2003년	2004년(추정)	증가율
영 화	30,979	59,000	90.5
방송영상	42,135	70,000	66.1
게 임	181,534	250,000	37.7

- ‘겨울연가’ 등 한류열풍으로 문화콘텐츠 수출이 성장세에 있으며, 한국영화의 해외 3대 영화제(베를린, 베니스, 칸느) 수상과 주요 애니메이션 페스티벌에서의 수상을 통해 한국 문화콘텐츠의 해외위상을 제고

□ 지역문화 활성화 지원

- 인력과 프로그램 지원을 통한 문화기반시설의 운영 활성화
- 문화소의 지역 및 계층에 대한 문화향수권 신장
- 주민생활과 밀접한 생활친화적 문화공간 조성
  - 폐교, 마을회관 등을 활용한 문화공간화(28개)
  - 문화역사적 소재를 통한 문화·역사마을 만들기 사업 추진

□ 우수문학도서 구입, 공연작품 제작, 미술관·문예회관·문화의집 프로그램 개발, 문화소외계층을 위한 프로그램 운영, 문화예술교육 시작 등 문화향수층에 대한 지원은 점진적으로 증가

□ 지방화시대에 따라 정부재정의 지원 확대로 광주비엔날레 등 국제 미술행사의 성공, 공연예술의 시장이 확대, 미흡하지만 도농간 문화 격차의 해소 등 지방문화예술의 발전

□ 문화예술진흥기금을 창의적 예술작품의 창작활동에 대한 지원과 대안적 예술활동 및 젊은 예술가들의 활동을 적극 장려함으로써 예술활동의 기반과 창조역량을 배양

□ 국어정책의 기반구축

- 국어정보화 기반 구축, 국어정책 활성화

□ 디지털시대의 저작권 보호 및 육성

- 새로운 이용 질서 확립을 위한 저작권 교육 및 홍보강화

- 저작권인지도 설문조사시행, 저작권문화학교개최(21회) 등
- 대국민 서비스 기능 제고를 위한 저작권 온라인 등록 시스템화 등 정보관리시스템 기능 강화
  - 저작권 온라인등록시스템구축완료(2003.12)후, 2004. 3월부터 온라인을 통한 등록서비스 개시

□ 문화 예술, 문화 산업의 추가 개선 필요 부분

- 1990년대 이래 문학관·미술관·공연장 등 예술분야에 대한 문화기반시설 꾸준히 증가하였지만 우리나라의 경제수준을 고려하면 아직도 부족한 상황
- '98년 국민의 정부 들어 문화예산 1%를 확보했지만, 예술분야는 상대적으로 증가비율이 낮아 예술인들의 예술 창작여건이 미개선 상태
- 문화산업 분야별 아카데미 운영, 특성화대학 지원 등을 통하여 현장에서 필요로 하는 실무인력 공급에 기여하였으나, 기획, 해외마케팅 등의 분야에 대한 인력은 아직까지 많이 부족한 실정임.
- Culture Korea 홍보 지속적 강화
  - 해외문화원 역량강화, 한국문화 해외홍보
- 문화기술(CT) 개발을 주도할 통합추진체계 부재
  - 기술발전에 따른 다양한 장르의 CT 개발방향 설정 및 정책을 수립할 통합적 추진체계 부재로 장기적이고 체계적인 정책추진 곤란
- 문화산업 지원 기반 조성 미흡 및 대국민 인식개선 필요
  - 문화산업 투자위축, 유통구조 미비 및 등급분류제도 개선 등 지원 기반 조성이 미흡했으며 국민들의 게임 등에 대한 부정적 인식 개선 필요

## 문화재부문

□ 최근 5년간 문화재 부문은 유무형의 다양한 성과를 이룸.

<표 6> 문화재보존관리 주요지표 변화

구 분	1999	2000	2001	2002	2003	2004	비 고
지정문화재수(건)	7,698	7,973	8,236	8,519	8,776	8,992	연평균 259건 증가
전시관(개소)	43	45	51	54	60	63	연평균 4개관 개관 (건립중 28관 제외)
무형문화재 전수회관	57	64	68	73	76	84	연평균 5.4개관 개관 (건립중 9개관 제외)
중요무형문화재 보유자	173	197	207	220	215	212	연평균 7.8명 증가
매장문화재 출토유물(점)	53,770	18,739	34,407	31,966	31,468	68,666	37,049점 증가
세계문화유산 등록(건)	7	9	12	12	13	13	연평균 1.2건 등록
문화재지장보호구역(천평)	210,343	356,935	358,125	342,446	346,378	349,376	연평균 27,807평 증가

□ 문화재 부문의 추가 개선 필요 부분

- 문화재 보존관리의 3대 과제라 할 수 있는 문화재 원형보존, 개발 활용, 체계적 관리 및 기반확충 등에 균형있게 투자될 필요
  - 그동안 문화재 재정투자는 재원규모상 당해문화재의 훼손·멸실방지를 위해 주로 문화재 원형보존 분야에 투자되어 상대적으로 개발·활용 및 기반확충 부문은 취약
  - 최근 들어 이러한 문제점은 지속적으로 보완되는 추세이나, 아직도 원형보존 비중이 큼: 2004년 기준, 문화재 원형보존 부문 예산은 76.9%(2,407억원), 문화재 개발 활용 부문 예산은 15.1%(472억원), 기반확충 등 체계적 관리 부문예산은 8.0%(249억원)

- 문화재의 체계적 관리와 과학화를 위한 예산은 한국전통문화학교 설립 등의 분야에서는 어느 정도 예산확대가 이루어졌으나, 문화재 보존기술 개발 등 R&D 분야는 상당히 미흡한 수준임.

- 문화재 원형보존: 개발·활용: 체계적 관리

'00년 67.9%(1,561억원) : 22.1%(508억원) : 10%(230억원) →

'04년 76.9%(2,407억원) : 15.1%(472억원) : 8.0%(249억원)

## 관광부문

- 관광산업 육성을 위한 중장기 비전을 정립하고 국민관광 및 국제관광분야에서 가시적인 성과를 달성

- 지역관광의 균형적 발전을 도모하면서 관광산업육성의 기반 조성
- 국민관광활성화를 적극 추진하고 한류마케팅 등 외래관광객 유치증대에 힘썼으며 국제관광분야에서 한국의 위상을 높였음.

- 국민 1인당 국내 관광횟수 : '01년 6회 → '04년 8회

- 외래 관광객 수: '03년 475만 명 → '04년 571만 명(20%증가)

- WTO 집행이사회 의장국진출, ST-EP 재단설립

- 관광 산업의 기반 조성

- 관광산업 진흥기반 조성사업의 효율적 추진

- 관광진흥 5개년계획 수립, 목표설정 및 추진전략 제시('04.5)

\* '08년 1인당 국민관광횟수 12회, 외래객 1,000만명 유치 목표

- 출국납부금제도 개선('04.7)으로 매년 500억원 이상('04년 250억원)의 재원 추가 확충 및 출국자 편의 제고

- 관광산업을 신성장동력산업에 준하는 산업으로 지정, 향후 관광분야 연구개발 예산 확충 등에 기여(과학기술기본법 개정, '04.10)

- 외래관광객 500만명 유치시대 도래
  - 사찰, 고택, 궁궐, 한류 등을 활용한 한국 대표 관광상품 개발
  - 일본·중국 등을 대상으로 한류관광 활성화 등 마케팅 강화, 해외홍보매체 다변화 등도 일정 성과 달성(2004년 11월 현재 일본인 관광객 전년 대비 38% 증가)
- 국민관광시대 실현을 위한 기반구축 사업 추진
  - 특색있는 역사·문화·생태자원의 관광프로그램화 추진
  - 권역별·거점별 관광자원 개발을 통한 지역균형발전 도모
- 남북관광교류협력 확대
  - 금강산 육로관광 본격 시작으로 남북한 관광교류여건 개선(2004년 금강산 관광객 수는 27만 5천명으로 전년대비 350% 증가)

<표 7> 관광객 유치 및 관광수지 현황

(단위: 만명, 억불)

구 분	관광객수				관광수지				
	입국자	증감율(%)	출국자	증감율(%)	수입	증감율(%)	지출	증감율(%)	수지차
1998	425	8.8	307	-32.5	68	34.2	26	-57.8	42
1999	466	9.6	434	41.6	68	-0.9	40	50.6	28
2000	532	14.2	551	26.9	68	0.1	62	55.3	6
2001	515	-3.3	608	10.5	64	-7.8	66	11.5	-2
2002	535	3.8	712	17	53	-1.7	76	1.5	-23
2003	475	-11.1	709	-0.5	50	-4.5	81	5.8	-31

□ 관광 산업의 추가 개선 필요 부분

- 한국의 고유특색을 살린 고품격 관광상품과 환경친화적이고 지속가능한 관광자원 개발을 위한 노력 지속 필요
- 관광관련 사업을 여러 부처에서 분산 추진하고 있고 민관 및 산관학 등 협력체계 미비한 점 개선
- 중저가 숙박시설 등 관광인프라가 아직도 부족하고 관광에 대한 국민의 인식도 여전히 낮은 상황 타개

체육 및 청소년부문

□ 전문체육 재정투자를 통해 국가이미지 제고 및 국가정체성 확립 기여

- 대표선수 과학적·체계적 훈련으로 아테네올림픽 목표 달성(9위)

□ 생활체육시설의 확대로 국민건강 증진 및 삶의 질 향상에 기여

- 생활체육공원 등 체육시설의 지속적 확충으로 국민생활체육참여율 증가 추세(주 2~3회, 회당 30분 이상 운동참여 기준 '00: 33.4% → '03: 39.8%)

- 2004년까지 생활체육시설 확충 현황: 생활체육공원 92개소, 국민체육센터 68개, 농어민문화체육센터 53개, 마을단위 체육시설 4,826개소, 잔디·우레탄 330개소, 게이트볼경기장 12개

<표 8> 생활체육시설 확충 현황 및 계획

구 분	목 표	03년까지	'04년	'05~'09	총확보량 (확보율)
생활체육공원	232개 시군구	63	29	140('07)	232 (100%)
국민체육센터	232개 시군구	55	13	50	118 (50.9%)
농어민문화체육센터	133개 군지역	51	2	10	63 (47.4%)
마을단위 체육시설	3,512 읍면동별 2개소	4,696	160	1,000	5,856 (83.4%)
잔디·우레탄	232개 시군구별 2개소	227	103	134('06)	464 (100%)
게이트볼 경기장	232개 시군구	9	3	15	116 (50%)
합 계		5,101	310	1,349	6,410

- 생활체육분야에 대한 지원 확대로 생활체육프로그램 및 동호인 클럽 지속 증가
  - 연령별·성별 생활체육교실의 확대 운영
  - 생활체육 동호인 클럽수의 지속 증가
    - '98년 클럽수 31,257, 동호인수 120만명 → '03년 64,665, 220만명
- 생활체육지도자 양성 및 지역단위 생활체육지도자 배치 확대로 국민들의 생활체육 욕구 충족
  - 생활체육지도자 양성 확대 ('97) 33,545명 → ('04) 79,395명
  - 지역단위 생활체육지도자 배치 확대 ('00) 762 → ('04) 1,413명
- 청소년 부문은 부족한 자원에도 불구하고 양과 질에서 괄목할 성장
  - 청소년의 권리와 자율 참여 확대
    - 문화관광부, 지방자치단체, 청소년단체 등에 「청소년위원회」가 설치되어, 청소년정책 수립과정에 청소년 참여 기반 마련

- 청소년기본법의 개정에 따라 대통령과 국무총리, 청소년대표들이 함께하는 「청소년특별회의」 개최(2004년 12월)
- 청소년 수련활동 여건의 확충
  - 국립청소년수련시설의 성공적 건립 및 운영, 국제청소년센터 개원(2000. 7. 26 개원, 부지 1,500평, 건평 4천평), 지역 단위 청소년수련시설 확충(1994년 338개소 → 2004년 687개소)
- 청소년 지도자 양성과 청소년 프로그램 개발·보급
  - 1993~2004년 동안 청소년지도사(11,260명) 양성·배치
  - 1992~1998년 기본형 청소년 프로그램 개발·보급(93종) 및 2000~2004년 간 특성화 프로그램 선정·지원(36종)
- 청소년 복지지원 및 고충상담체제 구축
  - 취약계층 청소년 지원 : 청소년공부방(428개소; 2003년), 비정규학교(160개소), 저소득층 농어민자녀 청소년 장학사업(1,995명) 등
  - 한국청소년상담원 설립 및 전국 청소년상담네트워크 구축 (16개 시·도 및 125개 시·군·구 청소년상담실 설치·운영)
    - \* 사이버상담 : 1999년 247,753건 → 2003년 10,650,658건(한국청소년상담원)
- 청소년 국제교류 및 자원봉사활동 확대
  - 국가간 청소년교류 확대(1998년 5개국, 195명 → 2004년 16개국)
  - 취업관광프로그램(Working Holiday Program) 상대국가 4개국(호주, 뉴질랜드, 캐나다, 일본)으로 확대 및 세계청소년문화축제, 국제청소년광장 등 다양한 청소년 문화교류 시행

- 전국 16개 시·도에 「청소년자원봉사센터」 설립(2003년 861,142명 참여)
- 청소년 육성 재원 확충 및 법령 정비
  - 청소년육성기금을 통한 청소년사업 지원 및 기금조성 확충  
2000~2004년간 381억 육성사업지원 및 누계 3,771억원 순조성)
  - 「청소년기본법」 개정과 「청소년활동진흥법」, 「청소년복지지원법」의 3법 제·개정
- 청소년 보호대책 활성화
  - 청소년의성보호에관한법률 제정(2000. 7) 및 청소년대상 성범죄자 신상공개제도 시행(2001-2003년 동안 2,471명 공개)
  - 학교폭력 및 청소년흡연 예방 운동 전개  
(학교폭력 67% 감소 : 1999년 36,965건 → 2003년 12,559건)
  - 가출청소년쉼터 확충(대도시 16개소, 지자체 지원 민간쉼터 22개소; 2003년) 및 가출청소년찾아주기 운동 전개(2,665명)
- 청소년 부문 추가 개선 필요 부분
  - 청소년의 인권과 권리, 참여에 대한 국민적 공감대 형성 미흡
  - 지역사회 중심의 청소년육성 추진체제 구축 부진
  - 문화·예술, 체육, 관광 등과 연계한 청소년육성시책의 시너지 효과 창출 미흡
  - 정부 각 부처 청소년육성정책의 체계적 연계·협력 미흡

## Ⅱ. 정책방향 및 재정투자 방향

### 1. 정책방향

#### 문화 산업, 문화 예술 및 문화재 부문

##### □ 문화 예술의 기반과 역할 재정립 및 강화

- 「창의한국」의 주춧돌이 될 민족문화 기반시설 조성
  - 한민족 5천년 역사를 새로 담은 용산 「국립중앙박물관」 개관, 아시아 문화발전소, 「국립 광주아시아문화전당」 조성, 민족의 터전 한반도 자연사기록을 위한 「국립자연사박물관」 건립
- 예술과 문화유산을 특화한 21세기 도시발전 모델과 창조적·문화적 도시공간 조성
  - 아시아문화 허브도시, 「광주 아시아문화중심도시」 추진, 경주 역사문화도시, 전주 전통문화도시 조성, 부산 광복로 간판명물 거리 조성, 공공디자인 박람회 개최 지원
- 「문화-경제」 상생모델 개발과 문화자치역량 고양
  - 문화·자연·경제가 조화된 자생력 있는 지역모델 개발
  - 지역문화행정의 민간주도 전환과 안정적 재원 확충
- 지역문화산업 기반조성 강화
  - 지방문화산업클러스터 조성·지원, 지역대학 문화산업연구센터(CRC) 설립·운영 등을 통한 지방 문화산업의 지속적 육성 추진

- 사회통합을 위한 소외계층 문화향수권 확대
  - 재소자, 새터민의 사회 적응프로그램 개발
  - 중·저소득층 및 청소년·학생의 문화향수 기회 확대
  - 우리사회 또 다른 구성원인 외국인노동자에 대한 문화적 배려
- 일터의 활력재충전을 위한 건강하고 생산적인 여가활동 지원
  - 여가문화지원센터 운영 및 국민(여가)문화지수조사 등

□ 민족자존과 자긍, 역사 공공성의 함양

- 왜곡역사와 훼손공간 바로세우기
  - 중국의 동북공정 대응과 고대사 연구를 위한 남북협력사업 지원
  - 일제 훼손 「社稷」 및 「효창원」 원형회복 및 민족공원화
  - 대한민국의 법통인 상해 임정청사 보전 및 재개발사업 추진
- 600년 도읍 서울의 역사문화성과 공공성 회복

□ 우리 문화 예술과 문화재의 홍보, 해외 진출 및 대외협력 강화

- 세계문화중심을 지향하는 전략적 문화홍보
  - '한일우정의 해' 등 문화를 통한 새로운 한일관계 정립
  - '05년 독일 한국의 해, '06년 프랑스 한국의 해 등 유럽지역 공략
- 해외문화홍보 역량 강화를 위한 체계적 시스템 구축
  - 현지특성 반영 및 한류확산을 위한 재외 문화원 특화운영
  - 국내외 민간 문화역량과 자원의 다양한 활용전략 수립
- 문화산업과 문화재의 해외진출 및 국제협력 강화
  - 한류를 통한 문화산업의 해외진출 지원

- 해외공동제작 지원 등을 통한 국제경쟁력 강화
- 문화산업수출지원체계 구축 등

□ 민간의 자율성장 지원 및 창작환경 조성

○ 문화콘텐츠 성장 기반 조성

- 우수 문화콘텐츠 제작지원, 뉴미디어(DMB, Wibro, PMP)를 활용한 콘텐츠제작 활성화 지원, 시나리오공모를 통한 다양한 창작소재 개발, 독립/예술영화제 지원, 문화산업의 DB화 등을 통한 성장기반 조성
- 문화콘텐츠콤플렉스 조성, 디지털영상아카이브 구축, 애니메이션제작소 설립 등 창작기반 조성

○ 전문인력 양성 및 CT개발 지원

- 문화산업 아카데미 운영, 해외 현장 인턴쉽 운영 및 대학의 문화산업인력 양성 지원
- CT대학원, CT전략연구소 등 설립·운영을 통한 문화산업 기술개발 지원 등

□ 제도적 개선을 통한 문화산업의 성장 유도

○ 투자 및 유통환경 개선

- 문화산업진흥기금 기술담보제도 확대운영
- 문화콘텐츠 전문투자조합의 투자범위확대 등 투융자 환경개선
- 완성보증제도 도입 검토
- 문화콘텐츠 디지털유통종합지원체계 구축 등 유통환경 개선
- 불법 음반·게임물 및 영상물에 대한 단속강화 등 문화콘텐츠의 저작권 강화

- 제값에 사고파는 저작권문화 정착
  - 저작물 불법유통 추적 및 저작권 침해 상시단속 시스템 구축
- 주요 제도개선 추진사항
  - 지역 문화자치 역량제고를 위한 '지역문화진흥법' 제정
  - 지식정보사회 진입에 따른 '도서관및독서진흥법' 전면개정
  - 디지털 저작권환경에 대응한 '저작권법' 전면개정
  - 헌법의 문화국가원리를 국정에 반영하는 가칭 '문화기본법' 제정

□ **예술 활동** 강화와 향유 기회 증대

- 향유자 중심의 예술 활동 강화
  - 예술교육을 통한 문화향유능력 계발, 예술의 공공성 제고
- 예술의 창조성 증진
  - 장르별 예술창작활동 지원확대, 국공립 예술시설, 단체의 기능 활성화
- 예술의 자생력 신장
  - 예술인에 대한 사회적 예우강화, 예술 전문인력 양성 등
- 예술환경 여건 개선
  - 예술지원 구조를 현장중심으로(진흥원→위원회 개편 등)
  - 예술진흥 법과 제도개선(후원활동 세제 지원 등)

관광부문

□ 국가 전략산업으로서의 **관광산업 발전** 추진

- 관광산업 「내실화」를 추진하여 국가전략산업의 기반 조성

- 관광산업 진흥을 위한 제도적 기반 조성
- 중앙·지방, 민관, 산관학, 부처간, 영역간 네트워크 구축
- 컨벤션·여행업 등 관광산업의 육성과 투자활성화
- 관광숙박시설 및 안내체계 개선 등 기초인프라 확충
- 국제관광 위상제고 및 남북 관광교류협력 강화
- 「삶과 문화」와 어우러진 「지속가능하고 품격높은 관광」추진
  - 문화·예술·문화산업 등을 콘텐츠로 하는 관광프로그램 확충
  - 「한국관광명품」 등 고품격 관광상품 및 자원 개발
  - 지역특색을 살린 관광자원개발로 지역균형발전 도모
  - 국민국내관광 증진 및 「시민관광운동」(CTM) 전개
- 문화산업, 문화재, 예술과의 연계 강화

## 체육부문

### □ 생활체육과 전문체육의 균형있는 발전 추구

- 생활체육 참여율의 획기적 제고를 통한 국민건강 증진
  - 참여율 제고를 위한 생활체육 시설·프로그램·지도자 등 여건 조성
    - \* 생활체육 참여율(39.8%)이 선진국에 비해 저조(60%~70%)
- 전문체육 경기력 향상을 통한 세계상위권의 경기력 유지
  - 과학적이고 체계적인 훈련시스템 구축 및 전문체육시설 확충
- 생활체육·전문체육·학교체육이 연계된 선진형 체육시스템 구축
  - 한국형 스포츠클럽 도입으로 생활체육 기반위에 전문체육 육성

- 장애인체육 육성을 위한 조직·시설 등 토대 구축
- 여가수요 증가에 따른 스포츠여가산업의 본격 육성
  - 스포츠산업진흥법, 레저스포츠기본법 등 법 제정
  - 스포츠용품 인증제, 스포츠산업 전문인력 양성 등 추진
- 스포츠외교력 강화 및 남북 체육교류 활성화
  - 스포츠외교 전문인력 양성 및 주요 국제체육대회 유치 추진
  - 국제경기대회 남북단일팀 구성·참가 추진

### 청소년부문

- **청소년육성** 기반조성 및 창의적인 청소년 발굴
  - 청소년육성에 필요한 다양한 시책사업 추진 및 청소년수련시설 확충을 위한 용자지원 등
  - 청소년활동 프로그램 공모사업 확대 등 경제·사회 환경변화와 청소년의 사회적 역할 증대 등을 감안한 청소년 정책 발굴
- **국가 청소년정책의 총괄기능 강화**
  - 기존의 문화관광부 고유사업 위주 정책에서 탈피하여 2005년 국가 청소년정책 행정기구 통합(국무총리 산하 '청소년위원회')에 따른 전 부처 청소년정책을 포괄하는 총괄적인 국가 청소년정책 수립
  - 정책범위와 내용 및 수단에서 UN이 권고하고 제시하는 국제적 준거(global standard)를 적용
- **문화예술·관광·체육 등과의 연계를 강화하여 시너지효과 극대화**
  - 문화예술·관광·체육분야의 다양한 인적·물적 자원을 활용, 연계·협력 사업 개발

- 지역 문화 기반시설 및 학교교육과의 연계를 통한 협력 사업 추진
- 청소년과 함께 하는 청소년정책 추진
  - 청소년정책 수립·집행·평가의 전 과정에 청소년의 실질적 참여 보장
  - 청소년의 인권과 권리를 보장하며 기성세대와의 파트너십 형성
- 과학적 정책 입안 및 관리 시스템 도입
  - 청소년개발지표 등 객관적 근거에 입각한 정책입안 및 평가의 정례화
  - 시범사업제 도입, 사업 지속 여부 판단 및 시행착오 예방
  - 청소년을 포함한 국민적 참여를 통해 정책을 입안, 청소년정책의 적시성, 현장성 확보
- 안정적·효율적 재정운용체제 구축
  - 2004년 전 부처에 시행된 정부 재정운영시스템 혁신에 의한 예산 총액배분 자율편성(top-down)제도 도입에 따라 청소년정책 예산 체계의 내부적 혁신
  - 청소년예산의 성과지표를 개발하여 정확한 성과평가에 따라 매년 단위 사업 예산의 재편성과 중기재정 사업 예산의 조정 및 적정예산 확보
  - 경제성장률을 고려한 필요 신규사업 발굴과 청소년육성기금의 관리운영체제 확립

## 2. 재정투자 방향

### 기본방향

- 환경변화, 직제개편 등을 고려한 재정투자 계획의 수립
  - 직제개편을 반영한 새로운 틀과 규모의 재정투자 필요
    - 큰 틀의 문화개념을 반영하기 위한 신규사업 지속 발굴 및 지원
    - 계속사업은 중기계획 종료('09년) 이후까지 지속추진
  - 신규사업 발굴 및 계속사업의 확대 등을 통해 지방이양이전의 수준(연간 1,500억원) 확보 및 연차별 확대추진
  - 국민소득 증대 및 주 5일 근무제 확대에 따른 문화수요를 충족하고 실질적인 삶의 질 향상을 위한 문화향수 기회 확대
- 문화 산업, 예술 부문 재정투자 방향: 기반 확대, 향유 시장 및 신성장동력
  - 문화를 향유, 교육하고 예술을 펼칠 수 있는 문화예술공간의 지속적 확대 및 보강
  - 21세기 지식산업사회에서 국가경쟁력을 뒷받침하는 창의력과 문화산업의 기초가 되는 문학·미술·음악 등의 기초예술 분야 육성
  - 지식중심의 교육에서 인성, 감성 창의력의 바탕이 되는 문화예술교육의 강화
  - 기금의 효율성을 강화하기 위해 예술을 창작하는 예술가, 예술을 향유하는 감상자, 이 둘을 중개하는 매개자로 구분하여 지원
  - 문화산업 기술개발, 인력양성 등 문화산업계의 자율성장을 뒷받침할 수 있는 분야에 집중투자

- 한류 등 국내 문화산업의 해외시장 진출에 대한 지원강화
- 지역문화산업의 육성을 통한 문화산업의 지역별 균형성장 지원
- 낙후된 문화산업 유통환경개선사업의 지속적인 추진

□ **미디어 산업의 성장과 선진화 촉진**

- 신문시장의 균형발전 지원 및 지역신문 육성
  - 지역신문 발전기금 및 신문발전기금 조성 지원, 국가기간통신사 육성
- 인터넷 언론 등 뉴 미디어산업 육성
  - 우수 뉴 미디어콘텐츠 제작지원 등 미디어산업 육성, 신문윤리위원회지원
- 문화미디어산업 인프라 확충 및 인력양성
  - 드라마전용 야외스튜디오건설, 국제방송교류재단지원, 지역방송콘텐츠 제작, 방송영상산업육성, 방송영상공동제작시설 건립
  - 출판산업육성, 한국간행물윤리위지원
- 문화미디어산업 해외진출 기반 강화
  - 출판물 해외마케팅 지원, 해외위성방송사업
- 문화미디어산업 제작 및 유통 현대화
  - 신문유통원 설립 및 운영지원, 외주전문채널 설립 등

□ **관광 부문 재정투자 방향: 생활관광 및 신성장동력**

- 국민 생활관광시대 및 외래관광객 1,000만명 유치시대를 대비하여 관광 인프라의 지원을 유지하고 민간부문의 투자확대를 유도하여 산업발전기반을 마련

- 서비스업 육성을 통한 내수와 고용의 확대를 정책적으로 추진하고 있으므로 관광레저 시설의 활발한 확충을 위해 예산을 통한 민간부문 지원 확대
- 대규모 광역 관광사업 신규 개발계획 추진
- 관광산업의 기초적인 인프라인 숙박단지 및 국민관광 사업 지원
- 중저가 숙박시설단지 조성, 관광안내체계개선 등 기초인프라 확충에 대한 지원을 유지하고 국민관광을 지원하기 위한 다목적 캠핑장 건립, 고가 종택 관광자원화 사업 등에 지원
- 지역특성 관광상품 및 자원개발 추진
- 복지관광사업 부문 지원확대
- 관광사업체의 내·외국인 대상 관광사업 환경 조성 및 관광수지 적자의 해소, 외래관광객 유치 목표 달성을 위해 적극적인 기금 보조사업 추진
  - 국민관광 활성화 지원, 국제회의산업 지원, 관광사업체의 해외 투자 지원 등
- 위기관리 정책 수립 시급
  - 지진, 해일, 테러, 전염병 등의 위기 발생에 대처, 관리

□ **문화재 부문** 재정투자 방향: 보존과 활용의 조화

- 문화재의 과학적인 원형보존체계 확립, 문화재의 효율적 활용으로 국민의 문화향수기회 확대 → 보존과 개발의 조화 추구
- 문화재 보수정비사업은 철저한 고증절차를 거쳐 문화재에 대한 체계적인 정비가 이루어질 수 있도록 중점 지원

- 문화재 관광자원화로 문화재 향유기회 확대
  - 경북궁 등 5대궁 및 능원의 보수정비사업 지속, 조선왕실역사박물관을 조성하여 대표적 관광상품으로 개발되도록 집중 육성
  - 유교문화관광자원화·남해안관광벨트 등 지역의 문화유적 정비·개발사업은 관광과 연계되도록 유도
- 문화재 조사연구 및 전문인력 양성
  - 체계적인 문화재 관리를 위하여 문화재 조사·연구분야를 지원하고, 한국전통문화학교 및 전통문화연수원 등을 통해 문화재 전문인력 양성을 지속적으로 추진
- 문화재부문에 대한 기존 국가재정운용계획('04~'08)의 근거 및 투자규모, 구조 등에 대한 재검토 및 개선이 필요
  - '04~'08 기간중 문화재 재정투자 평균증가율은 3.8%에 불과하여 문화관광부 전체 재정 증가율 7.0%, 예산증가율(기금 제외) 7.4%에 비해 매우 저조함.
- 문화재 재정 투자구조의 재구성
  - 문화재 보존관리의 효율성 제고를 위해서는 현안 위주의 문화재 보존관리의 문제점을 개선하고, 개발활용과 조사연구 등의 지속적인 투자확대를 위한 부문별 기본적인 재정투자 구조 개선이 필요
  - 즉, 문화재 보존 - 문화재 개발활용 - 체계적 관리등의 예산비율을 7:2:1 정도 비율 유지
  - 문화재보수정비 예산의 효율성 제고를 위해 현재 시·도 신청액의 20~30% 수준인 예산을 50% 수준으로 증가시키도록 할 필요가 있음.

- 문화재 보존에서는 기존의 정책이 제대로 성과를 거두지 못하는 측면이 주로 단위 문화재에 대한 접근방식에 있다는 비판을 수용하여 면적인 접근, 즉, 단위 문화재를 중심으로 한 구역과 환경정비를 같이 추진하는 방식으로 접근
- 민족문화의 정체성과 자긍심 제고를 위한 조선왕궁·능원, 역사적 의의가 큰 문화재(예: 아차산 고구려 유적)의 복원·정비의 지속적 추진과 중국의 고구려사 왜곡에 대응한 고구려문화권 유적을 체계적으로 정비하고, 세계적으로 인정받은 무형문화재의 전승기반의 확충과 전승활동 지원 확대

□ **체육 부문** 재정투자 방향: 생활체육 함양, 스포츠산업 육성

- 국민 생활체육수요의 획기적 증가에 따른 기반 확충 투자 필요
  - 국민 소득의 증가, 건강에 대한 관심 증가, 여가관의 변화 등 경제·사회적 변화로 국민의 생활체육참여율은 지속적으로 상승
  - 주 5일 근무제가 정착될 경우, 국민의 생활체육수요는 획기적으로 증가할 것으로 예상되며, 주말형·가족형 체육활동이 늘어날 것으로 전망됨.
  - 이에 따라 국민이 손쉽게 이용할 수 있는 저비용 생활체육시설의 대폭적인 확충과 체계적인 지도서비스, 다양하고 재미있는 프로그램의 개발·보급이 요구되며, 생활체육 잠재인구(한달 2~3회)를 정기적 생활체육으로 유인할 환경을 조성할 필요성 증대
- 선수의 경기력 향상을 위한 체육과학 지식 부문 적극 투자
- 국제체육교류 활성화를 위한 지속적 지원
  - 우리나라는 '88 서울올림픽, 2002월드컵 등을 통해 국가이미지를 세계에 확고히 각인시키는 계기를 마련하였으나, 경쟁국의 경기력 향상, 선수저변의 취약 등으로 경기력의 약화가 우려되고 있음.

- 레저스포츠 참여인구 급증에 따른 시설 인프라 구축
  - 스포츠산업 육성을 위한 적극적 투자
    - 주 5일 근무제, 건강에 대한 관심 증가 등으로 인한 국민의 체육 활동 증가는 필연적으로 스포츠산업 시장의 확대를 촉진할 것임
  - 국민의 다양화, 고도화, 전문화되는 체육수요를 충족하고, 세계 서비스 교역의 자유화에 대비하여 스포츠 산업체의 확산과 경쟁력을 제고하기 위한 체계적 지원 정책 마련 필요
- **청소년 부문** 재정투자 방향: 창의적이고 진취적인 청소년문화 조성
- 창의적이고 진취적인 청소년 문화조성으로 청소년의 글로벌 리더십 강화 및 청소년 정책에 대한 청소년의 자율적인 참여를 제도화함으로써 21세기를 주도할 자질과 능력을 고루 갖춘 청소년 육성 기반 조성
  - 재정투자 성과목표의 설정
    - 성과목표 영역은 크게 “청소년건강육성기반조성” 부문과 “바람직한 청소년육성” 부문으로 구분하여 설정
    - 다양하고 광범위한 청소년활동 영역을 통합하여 ‘청소년활동 참여 확대’로 설정하는 것이 바람직함.
  - 위의 전략목표와 성과목표에 따른 청소년 재정투자 단위사업은
    - 청소년건강육성 기반조성 강화 사업(7개), 청소년의 활동참여 확대 사업(22개), 청소년보호 사업(1개) 등임

### 3. 문화분야의 5년 후 미래상

#### □ 문화산업 부문

- 문화미디어산업 수출 약 3억 달러 달성
  - 방송프로그램 수출 1억 달러 돌파, 도서출판 수출 1억 8천만 달러 달성
  - 영화, 게임, 만화, 애니메이션, 캐릭터 시장의 성장과 해외수출의 증가
    - \* 애니메이션 수출 3억 달러, 캐릭터 수출 2억5천만 달러 달성

<표 9> 문화산업 부문의 5년 후 미래상

지 표	2004년	2009년
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 문화미디어산업 수출실적(천 US\$)               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 방송프로그램</li> <li>- 도서출판</li> </ul> </li> </ul>	70,000 149,600	112,000 179,600
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 총제작비 대비 외주제작비 증가율(방송 3사, %)</li> </ul>	34.0	35.0
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 파주출판문화정보산업단지 입주실적(개, 누계)</li> </ul>	90	200
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 문화미디어 교육참가자 수(명)</li> </ul>	957	2,200
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 지역신문 구독율(%)</li> </ul>	5.2	6.4

지 표		2004년	2009년
영 화	▪ 영화관람객수 <sup>1)</sup>	1억 3천만명	2억명
	▪ 국내영화시장규모 <sup>2)</sup>	1조 4천억원	2조 7천억원
▪ 국내게임시장규모 <sup>3)</sup>		4조 5천억원	9조 1천억원
▪ 국내음악시장규모 <sup>4)</sup>		3,953억원(세계22위)	13,000억원(세계5위)
만 화	소비시장 규모	6,033억원	1조원
	제작시장 규모	1,565억원	3,000억
	국내시장 점유율	37.4%	70%
	전체시장규모 대비 수출매출	0.6%	10%
애 니 메 이 션	국내소비시장	3,645억원	1조원
	제작매출	2,300억원	5,000천억원
	세계시장 점유율	0.4%	1%
	수 출	1.3억불	3억불
캐 릭 터	국내소비시장	4조 8천억	10조원
	시장점유율	38%	60%
	해외수출	107백만불	250백만불

- 주: 1) 미국의 최근 10년간 연평균 영화관객증가율(2.7%), 프랑스 국민 1인당 영화 관람횟수(3회)와 최근 3년간 한국영화 관객증가율(13%)를 고려하여 산정  
2) 한국영화 평균성장율 전망치(18%) 적용  
3) 2003년 국내시장규모 3조9천억원, '04년 국내시장규모 4조5천억원(추정)  
4) 2003년 대비 '04년 성장률 15%로서 '09년까지 적용

#### □ 문화예술 부문

- 문화기반시설 건립목표 재조정
- 문화예술행사 참여율은 IMF이전 수준 회복을 목표

[그림 1] 문화예술 부문 5년 후 미래상

	2005년	2009년
<ul style="list-style-type: none"> <li>문화기반시설 확충 (도서관, 박물관)</li> </ul>	박물관 355 도서관 471*	국립박물관: 500개관 공공도서관: 750개관 문예회관: 248개관**
<ul style="list-style-type: none"> <li>문화시설 이용률 제고</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>문화예술회관 11.6%('03)</li> <li>도서관 16%('03)</li> <li>박물관 11.5%('03)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>문화예술회관 15%</li> <li>도서관 24%</li> <li>박물관 31.8%</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>예술행사 참여율 제고</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>미술전시 10.4%('03)</li> <li>서양음악 6.3%('03)</li> <li>전통공연예술 5.2%('03)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>미술전시 27.3%</li> <li>서양음악 13.3%</li> <li>전통공연예술 15.4%</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>문화예술교육참여율 제고</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>미술 4.5%('03)</li> <li>서양음악 1.9%('03)</li> <li>전통공연예술 2.2%('03)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>미술 8.9%</li> <li>서양음악 4%</li> <li>전통공연예술 3.4%</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>찾아가는 문화예술 프로그램</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>찾아가는 문화예술프로그램 1,700회('03)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>찾아가는 문화프로그램 5,000회</li> </ul>

주: \*는 2004년, \*\*는 2011년 기준

#### □ 문화재 부문

- '문화유산의 올바른 보존과 창조적 계승으로 선진문화국가를 지향'하며, 이를 위해 민족문화 정체성의 근간을 이루는 문화유산을 지키고, 가꾸고 국민이 널리 즐길 수 있도록 함과 아울러 후대에 온전히 물려주는 것을 목표로 하고 있음.
- 문화재보존관리는 기본적으로 정부의 고유 업무이며, 민간의 투자를 유치하기가 어려운 부문이며, 열악한 지방재정에 위임하기도 어려운 상황
- 문화재 정책의 3대 과제인 보존-관리-활용을 체계화하고 효율화하는 것이 문화재 정책의 미션

- 문화재의 특성상 이러한 문화재 재정투자에 따른 계량적인 지표나 미래상을 설정하기는 매우 어려우나, 중요사업 재정투자에 따른 사업추진 목표량을 기준으로 제시함

<표 10> 문화재 부문 5년 후 미래상

지 표	2004년	2009년
▪ 문화재 지정건수	8,992건	10,287건
▪ 문화유산 관람율	49.1%	56%
▪ 관람객 관람만족도	66.5%	80%
▪ 민간의 문화재보존 참여자 수	6만명(40개 단체)	7만명(100개 단체)
▪ 문화유적 지리정보체계 구축	181개 시·군	234개 시·군
▪ 전수교육관 확보율	31.6% (436종목중 139종목 수용)	43.6% (436종목중 190종목 수용)
▪ 전시관 건립	63개관	90개관
▪ 불교문화재 전수조사	17,000점	85,000점
▪ 세계유산 등록	12건	18건

□ 관광부문

- 증가하는 국민 관광 총량의 상당 부분을 국내 관광으로 흡수
- 외래관광객 수의 획기적 증가와 관광 수지 개선

<표 11> 관광 부문의 5년 후 미래상

지 표	2005년	2009년
▪ 국민 관광 총량	5.1억명	5.6억명
▪ 국민 관광 일수	15.5일	14.9일
▪ 외래 관광 객 수	615만명	1,000만명
▪ 관광 수입	61억불	100억불
▪ 고용 창출	303만명	330만명

□ 체육부문

- 국민생활체육 참여의 획기적 증대
  - 생활체육참여율의 획기적 제고와 국민 체력의 과학적 관리를 통한 국민건강 증진 및 삶의 질을 향상시켜 국민의 체육복지 실현 및 국가의 사회적 비용 절감
- 첨단 스포츠과학 활용으로 경기력 세계 상위권 유지
- 국제체육교류를 통한 국가 이미지 및 경쟁력 제고
- 남북체육교류의 활성화를 통한 남북화해 분위기 조성
- 스포츠산업을 국가 신성장산업 동력화

<표 12> 체육부문 5년 후 미래상

지 표	2004년	2009년
▪ 생활체육참여율	39.8%	55%
▪ 국제경기력(올림픽기준)	9위	10위권 유지
▪ 스포츠산업 규모	GDP의 2.05%	GDP의 2.5%

□ 청소년 부문

- 2004년 청소년육성예산은 231억 원으로 전년보다 26억 원이 감소되어 문화부 전체예산의 1.5%도 못되며, 청소년보호위원회 예산 88억을 합해도 정부예산대비 0.02%(교육예산대비 0.16%; 2003년)에 못 미치고 있음
  - 따라서, 향후 5년간 청소년분야의 재정투자 방향과 목표는 매년 최소한 정부 경제성장률 이상의 예산증가율 확보임

- 시설과 프로그램의 개발을 통한 건전한 청소년의 육성
  - 청소년 수련원, 야영장, 문화의 집, 유스호스텔 등의 시설 증가 및 개선
  - 청소년 지도사, 상담사 등의 육성
  - 청소년수련프로그램의 개발 및 보급

**<표 13> 청소년 부문 5년 후 미래상**

지 표	2004년	2009년
▪ 청소년수련원	190	220
▪ 청소년야영장	141	160
▪ 청소년수련관	116	200
▪ 청소년문화의 집	139	220
▪ 유스호스텔	69	90
▪ 청소년지도사	9,943	15,000
▪ 청소년상담사	684	3,700
▪ 청소년수련프로그램개발보급	129	170

### Ⅲ. 부문별 사업별 투자 방향

#### 문화산업 부문

##### 가. 전체적 투자방향

##### □ 정책 전반에 대한 재검토가 필요한 분야

###### ○ 인력양성

- 문화산업 교육과정 개발 및 평가를 토대로 하는 문화산업 종합인력개발 시스템 구축
- 문화산업대학원 설립 추진

###### ○ 금융지원

- 투자조합 운용방식 개선과 기금운용 심의위원회의 운영을 통해 기금사업의 효율성 확보

###### ○ 지원기관 지원

- 문화산업 지원기관간 역할조정 및 기능·조직에 대한 효율적 개편 필요
- 장르별 지원기능 확대

##### □ 정책적 노력 확대 및 개선이 필요한 분야

###### ○ 기술인프라

- 문화콘텐츠 핵심전략기술과 응용기술 개발을 위한 R&D 정책수립
- 창의적 문화산업 전문인력 양성을 위해 지속 지원

- 기획개발
  - 신 산학협동시스템 구축
  - 문화산업과 인문학, 사회과학, 순수예술, 기술공학간 협동시스템 구축
- 유통
  - 유통현대화 시스템 구축 및 유통채널 확대 추진
  - 만화, DVD, 출판 등 유통·물류시스템 개선 지원
- 해외시장 진출
  - 해외 진출을 위한 정보 제공 강화
  - 산업별 해외시장 가이드라인 마련 필요
- 지방문화 산업
  - 문화예술, 문화산업, 관광산업의 결합을 통한 새로운 지역 문화산업 클러스터 추진
- 수요기반 확대 및 강화가 필요한 분야
  - 소비자 정책
    - 다양한 문화콘텐츠 시장의 소비 창출을 위한 수요자 중심 문화산업 정책 마련
    - 문화콘텐츠 소비자보호를 위한 정책적 노력 배가
    - 게임, 만화 등 문화산업에 대한 부정적 인식을 전환하기 위해 홍보, 광고 등 다각적인 촉진활동 전개
  - 불법복제에 대한 대책 마련
    - 사례: 캐릭터 산업

\* 불법복제로 인한 해외추정 피해액: 개발/라이선스 업체 평균 추정 피해액 약 5억 7천만원, 제조업체 평균 추정 피해액 약 4억 5천만원(한국문화콘텐츠진흥원, 「2004 대한민국 캐릭터산업 백서」)

□ 운영효율성 제고가 필요한 분야

○ 물적 인프라

- 물적 인프라에 대한 추가적인 투입보다는 운영의 효율성 및 실효성을 제고시키기 위한 정책 강구

나. 사업별 투자방향

□ 지방문화산업

○ 지방문화산업 인프라 조성 사업에 대한 재평가 필요

- 동 사업에 대한 종합적인 마스터플랜이 없고, 전문인력 부족 및 기본 인프라 미성숙으로 사업추진이 저조
- 지자체가 제시한 사업 계획들에 대한 타당성 평가를 강화
- 여타 부처가 추진하고 있는 시도별 지역전략산업 육성계획과 비교 분석하여 상호연계 추진, 중복투자 방지 필요

○ 기존사업을 내실화하고 신규건립은 억제

- ('03) 6개소 → ('08) 10개소로 확충하되 사업추진 성과평가에 따라 단지별 차등지원

□ 한류 관련 정책

○ 정보시스템 구축

- 한류 관련 정보시스템과 DB 구축이 이루어지지 않아 문화산업 정책의 근간이 되는 중요한 관련 자료를 축적하지 못하고 있음.

- 기초 데이터를 국내에서 생산하지 못하고 해외 자료에 의존하는 경우 자칫 시장을 왜곡할 가능성
- 저작권 관리 시스템 보완
  - 저작권에 대한 인식 및 시스템의 부재로 인해 국내 시장 매출의 한계 혹은 저하 현상이 나타나고 있음.
  - 국내 저작권 시스템의 부재는 해외에서의 수익 창출에도 장애가 됨.
- 효과 활용방안 모색
  - 중앙정부, 지자체, 민간기업간의 역할 분담과 유기적 연계 필요
  - 특히 민간과 지자체의 역할 중요하나, 지자체의 경우 한류의 경제적 효과를 극대화하기 위한 비전이나 구체적인 전략, 전문기구, 전문가 등이 절대적으로 부족한 상태

#### □ 장르별 정책

- 상대적으로 산업화가 미약하고 유치산업 단계에 있는 출판, 방송, 음악, 만화, 애니메이션 등의 장르에 대해서는 장르별 경쟁력 강화를 위한 인프라 확충을 위해 지속 지원
- 방송 부문에 대하여는 경쟁력 강화를 위해 디지털 방송전환에 대한 지원을 강화

### 문화 예술 부문

#### 가. 전체적 투자계획

- 문화수요 충족 및 삶의 질 향상을 위해 문화예술분야에 대한 총 재정투자(예산+기금)의 확대

## 나. 사업별 투자계획

### □ 문화예술진흥을 위한 문화기반시설건립 지원

- 도서관, 박물관 등 문화기반시설은 아직 선진국에 비해 부족한 실정임을 고려하여 생활권역 중심으로 지속 확충하되, 운영 프로그램, 전문인력 양성 등을 중점 지원하여 이용률 제고에 주력
- 기존의 건립목표를 행정구역별 일률적 지원기준이 아닌 생활권역을 중심으로 새로운 건립목표설정
- 공공문화기반 시설 건립지원은 폐공간을 활용한 특화된 문화시설 건립 확대
- 문예진흥 예산 중 투자비율이 미미한 문화예술교육, 인력개발 등 휴먼웨어에 대한 예산 확대 고려
- 문화기반시설 운영활성화를 위한 프로그램 및 콘텐츠 개발에 대한 지자체 및 민간의 역할을 강화
- 1도1미술관건립은 문화환경변화를 반영한 특화된 시각콘텐츠 전시시설인 사진, 공예, 디자인, 뉴미디어 등 다양한 전시시설 건립으로 전환

### □ 주40시간근무제를 준비하는 여가선용기회 확대

- 종교시설 문화예술공간화 지원, 종교문화활동 지원사업, 전통사찰 숙박시설 활용지원, 전통문화 체험 활성화, 소외계층여가문화 활성화 등의 분야 우선순위
- 미술관 작품구입 및 관리, 민속박물관 민속유물 구입 및 관리사업 뿐 아니라 관람환경 개선 및 전시물의 내용과 형식의 업그레이드를 위한 예산지원 강화

- 건전여가문화활성화지원 등의 분야 신규사업 개발
- 고령화사회의 노인문화활동 지원 및 문화소외계층 문화향수권 신장을 위한 투자 확대
  - 사회취약계층문화콘텐츠개발, 특수소외계층문화권신장, 여가문화정보콜센터시범운영, 양성평등문화환경조성 등 투자 확대
- 지역문화역량 강화를 위한 국책사업의 지속적 투자
  - 국책사업으로 추진 중인 광주문화중심도시 육성사업은 문화중심도시조성위원회 의견 등을 토대로 구체적인 사업 계획을 수립하여 이를 차질없이 뒷받침함으로써 아시아 문화중심의 거점으로 육성
  - 지역문화역량 조성
    - 지역간 문화복지 불균형을 해소하는 것과, 이러한 사업추진을 위해 필요한 재원을 통합복권기금, 관광진흥개발기금 등 공공기금 적극 활용, 지방자치단체 예산 투입 확대 유도 및 기타 신규재원 개발 등 다양한 재원을 끌어들이어 이러한 사업들을 적극 추진해나고 중·장기적으로는 지방자치단체의 문화부분 투입 비율을 주요 선진국 수준인 4%대로 상향하도록 유도하고 기타 안정적인 신규 재원을 지속적으로 발굴

## 관광부문

### 가. 전체적 투자 방향

- 문화관광부의 관광국에서 현재 설정하고 있는 전략목표와 참여정부의 관광진흥 5개년 계획상에서 추진하고 있는 관광부문의 정책목표를 중심으로 설정

## 나. 사업별 투자 방향

- 문화관광부의 관광부문의 중기 정책운영방향은 크게 네 가지 차원에서 접근할 수 있음.
  - 외래관광객유치증대를 통한 국가경제에 대한 기여
  - 국민의 관광참여여건의 개선을 통한 국민관광 활성화
  - 지역의 생활과 어우러지는 관광환경토대구축을 통한 지역활성화 수단
  - 관광산업의 관광진흥 원동력화 유도
- 과거에는 외래관광객 유치중심으로 관광정책이 추진되었으나 참여정부에서는 외래관광객의 유치증대를 통한 국가경제발전은 물론 국민의 삶의 질을 개선시키고 관광산업이 지역발전과 관광산업의 국제경쟁력을 제고할 수 있도록 하는데 종합적인 정책을 추진
  - 관광여건 변화와 기존의 관광정책분석을 토대로 고부가가치 관광산업을 육성하고, 증가하는 지역관광정책 요구에 대응하며, 급증하는 국민여가관광수요를 대비할 수 있는 향후 5년간(2004~2008년)의 국가관광정책 방향을 설정하기 위해 「관광진흥 5개년 계획」을 수립하고, 이를 구현하기 위해 4대 정책목표 및 14대 추진전략을 수행
  - 상기의 전략목표 선정기준을 바탕으로 관광부문의 전략목표는 (i) 외래관광객의 유치증대와 관광산업 육성을 통한 동북아 시대 국제관광선도와 (ii) 국민의 삶의 질 개선을 위한 국민관광 육성 및 지역발전을 위한 지방관광 활성화 차원에서, '국민관광과 국제관광의 균형발전을 통한 관광선진국 실현'으로 설정

## 문화재 부문

### 가. 전체적 투자계획

- 민족문화의 정수인 문화재의 올바른 보존과 전승, 가치의 재창조를 위한 국가재정운용기간('05~'09)중 연평균 18.8%이상으로 확대해 나가고자 함
  - 문화재 분야는 별도기금이 없어 일반회계 및 특별회계로 재정확장 필요
  - 투자의 우선순위는 문화재 원형보존, 효율적 활용, 체계적 관리를 유지하면서 재정은 7:2:1의 비율로 투자하여 부문간 균형을 이루어 나아가되,
  - 재원의 투자는 문화재 조사에 따른 출토유물 확대, 개인·사립 박물관 등에서 소장하고 있는 문화재 보존·처리수요증가에 부응한 서비스가 공급될 수 있도록 하며,
  - 유네스코가 전세계적으로 인정한 우리나라 무형문화유산이 보다 체계적으로 보존·전승되고 활성화될 수 있게 무형문화유산전당의 설립·운영
  - 문화재의 국제적 역량 강화를 위한 남북한 문화재 교류·지원 확대
  - 문화재 보존·관리 정책개발 역량제고 등에 중점을 두고자 함

### 나. 사업별 투자계획

- 문화재 원형보존에 보다 충실
  - 국보, 보물, 사적, 천연기념물, 근대문화재 등의 조사, 발굴, 지정과 보존관리의 품질향상 도모

- 문화재관리공단 설립, 문화재 기동보수단 운영
- 문화재의 도난방지 시스템의 첨단화
- 문화재의 가치제고와 재창조 등 활용성 확대
  - 문화권 유적의 관광자원화로 지역개발효과를 높일 수 있도록 지방자치단체, 유관기관과 연관사업 연계추진
  - 문화재의 지역관심도, 활용도를 고려한 예산지원
  - 문화재 관람환경의 지속적 개선  
(안내판을 쉽고 친근감 있게 개선, 문화재주변 환경의 쾌적화, 비공개문화재 지역의 개방확대 등)
  - 유적전시관의 활용을 제고하기 위한 전시시설의 고품격 현대화
- 문화재의 보존, 관리, 활용의 민간참여 확대
  - '문화유산과 자연환경자산의 보존에 관한 국민신탁법' 제정('05년 목표)시행에 따른 국민신탁 문화유산의 보존·관리 체계 구축 지원
  - 문화재 보존·관리 봉사단체(자)와 민관협력 체계유지(1문화재 1지킴이 운동 등)
- 주 40시간 근무제 도입 등 국민여가 변화에 부응한 문화향수 기회 확대
  - 문화재의 접근성 개선
  - 사이버를 통한 문화재 안내관람 서비스 강화
- 문화재 전문인력 양성 및 과학적 보존처리 능력 강화
  - 전통문화연수원, 문화재종합병원 설립·운영
  - 문화재 조사·연구 분야 확대 등

## 체육부문

### 가. 전체적 투자계획

#### □ 전문체육 육성 지원

- 전문체육에 대한 투자는 스포츠 국가경쟁력 강화의 수단기체인 우수한 운동선수를 체계적으로 육성하는 데에 초점이 맞춰져야 함.
- 이에 따라 전문체육육성 부문에서는, 우수 및 잠재적 체육인재들이 스포츠과학을 바탕으로 한 우수한 훈련환경에서 체계적이고 과학적인 훈련을 받을 수 있도록 지식 활용적 인프라 구축과 시스템변화에 우선적인 재정투자가 이루어져야 함. 이를 위해서는 '권역별트레이닝센터' 설치와 '선수육성 및 선수 저변 확대' 사업에 중점적인 투자가 이루어져야 함.
- 지속적으로 추진해온 대규모 전문체육시설에 대한 투자는 향후 약 10년간 국내에서는 주요 국제대회가 없음을 감안하여 투자폭을 축소할 필요가 있음.
- 국제대회 입상자에게 부여하는 연금제도 재검토 필요
  - 즉 현재의 체육인 연금제도는 기타 연금제도와는 달리 나이와 관계없이 일정 점수 이상이면 일정액을 매월 수령하고 있으며, 이러한 사례는 국제적으로도 찾아보기 어려운 제도임.
  - 따라서 일정한 기준(예: 60세 이상 수령)을 설정하거나 격려금제로 변경하여 일시금으로 지급하는 방법을 고려해야 함.

#### □ 생활체육 활성화 지원

- 생활체육 활성화를 위해 가장 중요한 투자방향은 같은 기호를 가진 국민의 조직화 즉, 스포츠클럽 육성에 대한 범국가적인 투자가 이루어져야 함.

- 이와 더불어 기존에 지속적으로 실시해온 단위사업적인 생활체육교실 등 계층별·요소별 투자에 대해서는 클럽육성을 유도하는 방향에서 투자에 대한 방향 재설정이 필요함.

#### □ 국제경기 및 체육교류 지원

- 탈냉전 이후 국가의 이미지제고는 국제대회의 상위입상에 의해 지대한 영향을 받게 되므로 엘리트체육은 여전히 국위선양의 지표로 작용하고 있음.
- 북경올림픽에 대비하여 엘리트체육과 남북체육교류에 대한 투자는 국가체육발전의 견인차이자 민족화합의 수단으로서 충분한 가치가 있으므로 지속적인 투자가 필요함.

#### □ 스포츠산업 육성

- 스포츠 산업은 2002년말 현재 약 14조 751억원(총 연간매출, 소비시장 규모), 즉 GDP의 2.05% 수준으로 성장한 매우 유망산업임. 그럼에도 불구하고 스포츠산업에 대한 지원책은 매우 미비함.
- 2008년 연매출 20조원의 달성을 위해서 체육단체 및 스포츠산업체가 경쟁력을 가질 수 있도록 스포츠경영전문인력 인턴제 도입이나 용품의 국제경쟁력 강화를 위한 품질인증제 실시에 충분한 재원을 투입할 필요가 있음.

### 나. 사업별 중점 투자 방향

#### □ 전문체육 육성 지원

- 엘리트스포츠의 Grssroot 지원을 위한 '권역별트레이닝센터' 확충
- 선수육성 및 선수 저변 확대(꿈나무 발굴 지원 및 전문스포츠클럽육성)

- 꿈나무 발굴: 우수한 잠재력을 가진 선수를 조기에 발굴하여 체계적이고 과학적인 훈련을 통해 한 단계 더 발전한 우수선수로 성장할 수 있도록 집중 육성
- 전문스포츠클럽 육성: 학교운동부의 감소로 우수선수 발굴·육성체계의 위축 심화현상이 예견, 시·도별로 전문 스포츠클럽을 창설하여 체계적인 훈련을 통해 지속적으로 선수를 육성·공급하는 선수공급체계의 다변화 시도 필요
- 스포츠 의·과학화부문에 대한 적극 투자로 경기력향상 추구
  - 스포츠과학 지식을 선수육성에 응용하여 경기력 향상을 유도하기 위한 해당 분야에 대한 중점 투자 필요

□ 생활체육 활성화 지원

- 주민친화형 생활체육공간 지속 확충
- 클럽의 육성
- 지역특화형 레저스포츠시설 인프라 구축
- 청소년스포츠클럽용 체육공간 확대
- 북경올림픽 대비 메달가능종목 선택 및 집중훈련
- 남북 체육교류 활성화 지속
- 스포츠용품의 품질 향상

청소년부문

가. 전체적 투자 방향

- “청소년활동 참여확대”를 목표로 다음과 같은 사업에 투자함
  - “청소년활동 참여확대 부문” 재정투자의 특성 및 한계

- 청소년의 균형있는 성장발전을 촉진하기 위하여 지원되는 재정사업은 청소년단체활동, 자원봉사활동, 상담활동, 국제교류활동, 동아리활동, 정책참여활동, 사이버활동 등 다양한 활동영역을 포괄하고 있음.
- 따라서, 청소년의 균형있는 성장발전을 촉진하는 청소년활동의 모든 영역을 포괄하지 못하고 있다는 한계가 있음.
- “대한민국 청소년지원 주간(Korea Youth-Aid Day)” 행사 신설 : 전국적인 청소년활동 활성화와 대 정부와 국민의 청소년정책 중요성에 대한 의식화와 인식 제고위해 2년 주기 개최 (독일사례 벤치마킹 → 1964부터 Berlin에서 시작하여 전국시·도 순회 개최 중)

#### 나. 사업별 재정투자 방향

##### □ “청소년육성 기반조성 강화”를 위한 사업별 재정투자 방향

- 『청소년시설확충지원사업』 집중화 : 일반회계 및 국가균형발전특별회계 예산의 70% 이상의 재정 투자와 이용률 제고
  - 청소년수련시설 기반확충: 청소년수련시설은 687개소(2004년)로서 필요수량에 아직은 부족한 실정 → 특히, 주5일(수업)제의 단계적 시행에 따라 청소년의 다양한 문화체험욕구에 부응하는 여가문화시설 확충이 요구됨.
  - 향후 5년 동안에는 시설확충을 조금씩 줄이고 시설의 운영·관리가 재정투자의 대상이 되어야 할 것임. 특히, 시설 이용률의 제고는 교육제도의 개선과 맞물려 있어 교육부와 연계·조정 필요함.
  - 국가단위 청소년육성의 중추시설 확충

- \* 21세기 우주항공과학분야에 대한 체험활동기회 제공하는 『청소년스페이스캠 프조성』: 2004년도 신규사업 → 2008년까지 추가 건립
- \* 청소년활동 활성화를 위한 국가중추시설 기능 강화 : 『국립평창청소년수련원운영』, 『국립중앙청소년수련원운영』, 『한국청소년진흥센터운영』을 통해 청소년수련시설 및 활동 전반을 선도·지원할 계획임.
- \* 청소년수련시설 용자사업의 지속적 실시로 청소년의 수련시설 이용률과 연간 청소년수련시설 활용률 제고

○ 재정투자 성과에 영향을 미칠 수 있는 외부요인 고려

- 청소년의 청소년수련시설 이용률 제고의 제약요인: 청소년활동에 대한 교육부문의 연계협조 여부, 부모의 수련활동에 대한 참여지원여부, 기타 수련활동 경비 및 경제적·시간적·거리적 제약요인 →관련된 제도개선과 제약요인 해결책 마련 필요

□ 국무총리 청소년보호위원회의 부문별·사업별 재정투자

○ 청소년보호 기반조성 강화를 위한 사업별 재정투자 방향

- 주요사업은 청소년유해환경 정화개선사업, 중앙점검단 운영, 청소년 성보호정책 추진, 청소년유해매체·업소정화개선사업, 청소년폭력·가출예방선도, 약물남용 등 예방치료·재활사업, 청소년보호지원, 청소년보호종합지원센터운영, 보호정보인프라 구축, 청소년보호관련 R&D, 위탁사업 등
- 특히, 유해환경 노출 청소년에 대해 구조, 상담, 치료, 재활, 취업 지원 등 종합적이고 체계적인 서비스를 제공할 수 있는 One-stop 케어(Care)시스템인 청소년보호종합지원센터 구축·운영은 매우 중요한 중기재정사업으로 서울지역 1개소를 2003년부터 설립하여 민간위탁 형식으로 운영하고 있음(2004년도; 4개팀 16명, 소요재원은 운영비 13억 2천만 원임 → 향후 2005년

부터 광역시를 시발점으로 하여 각 시·도별로 확대 구축해  
나아가야 함).

- 청소년보호 사업들은 예방과 치료 및 재활이 제대로 이루어지  
지 않을 때 청소년문제로 인한 공공비용과 사회적 비용이 많  
이 소요되므로 2005년 새로운 정부조직으로서 '청소년위원회'  
가 출범 시 부족한 청소년보호 부문 예산의 확충이 요청됨.

간지

간지

## B. 쟁점토론 1: 대규모 재정소요 문화재정사업의 투자 방향

### I. 서론

#### 1. 문화의 공공재적 특징 및 문화재정의 현황

- 일반적으로 문화는 공공재의 특징을 가짐.
  - 시장 메커니즘 안에서 수요와 공급에 의해 해결되는 다른 재화와 달리 양(+)의 외부효과를 지닌 공공재
  - 재화의 생산이 사회적으로 바람직한 적정한 수준보다 과소 생산되는 문제를 가짐.
    - 이로 인해 정부 개입의 정당성이 제기됨
  - 또한 문화유산 전수, 국가정체성 제고, 지역경제 활성화, 사회개선효과 등 가치재(merit goods)의 성격을 띠어 시장에서 생산되는 것보다 더 많이 생산되고 소비되어야 한다고 사회적으로 인식
  - 그러나 시장의 실패 못지않게 정부의 실패도 중요한 문제로 부상
    - 정부의 개입 또는 지원의 방향이나 정도 등에 대한 재검토 필요
- 문화는 성장을 견인하고 국가경쟁력을 좌우하는 새로운 패러다임으로 부각하여 21세기 지식 문화강국의 실현이 국정과제로 대두되고 있음.

- 문화는 단순한 소비재가 아니라, 소비자들이 소비에의 참여를 통해 미래의 생산력을 증대시키는 투자로서의 기능을 수행하고 있음.

□ 최근 급격한 문화수요 증대에 힘입어 '98년 국민의 정부 이후 문화 산업 육성, 관광산업 진흥 등을 위해 대폭적인 문화재정 확충

- 문화부문에 대한 재정지원은 2000년 이후 일반회계 대비 1% 수준을 상회

	1998	2000	2002	2004
문화예산	7,574억원	11,707억원	13,985억원	15,339억원
(일반회계대비)	(1.0)	(1.31)	(1.27)	(1.33)

\* 광의의 문화예산: 문화관광부 예산(체육·청소년 포함) + 문화재청 예산

## 2. 문화분야의 환경변화

□ 지속적인 국민 소득수준 상승 및 주40시간제 근무 확산에 따라 문화·관광·스포츠 등 국민의 문화적 수요가 지속적으로 증대

□ 문화산업을 국가의 미래 전략산업, 관광산업을 고 부가가치 외화 획득산업으로 육성하고자 국가간 경쟁 가속화

□ 세계화의 진전은 다양한 종류의 문화의 소비를 가능하게 하고, 국내 생산자들의 독점적 지위를 위협

- 외국의 영화, 연극, 오케스트라, 미술품들의 국내 상영, 공연 및 전시 등 재화의 국내수입은 물론 Broadway의 연극 또는 Louvre 박물관의 작품을 현지에서 감상하는 등 해외소비도 증가

- 문화 서비스 공급은 중앙정부와 지자체 그리고 시장의 변화를 감지한 민간 부문에 의해 이루어짐.
  - 중앙정부는 전국적 범위의 외부효과를 창출하는 공공재, 지자체는 해당 지역에 국한되어 나타나는 지역 공공재, 민간부문은 이윤을 추구하는 기업적 특성에 기인하여 재화를 공급
- 따라서 문화 서비스 공급을 위한 문화 재정지원은 사업목적 및 성격에 따라 각 해당 주체의 역할 분담이 필요
  - 중앙정부(예산, 기금), 지자체, 민간(민간자본 및 해외자본) 등 주체에 따른 역할 정립이 필요

## II. 문화분야 대규모 재정사업 투자 현황 및 문제점

### 1. 대규모 재정이 소요되는 문화사업의 범위

□ 문화시설과 서비스를 공급함에 있어서 국가가 주도적으로 재원을 조달하여 시행하는 「국책사업」과 중앙정부가 지방정부 또는 민간단체에 일정비율 또는 정액을 보조하여 공급하는 「국고보조사업」으로 구분 가능

#### ① 국립시설 건립 및 시설보강 등 전액 국고로 지원되는 사업

\* 단 부지는 국립시설 유치차원에서 대부분 지자체가 부담

- 국립 문화시설: 국립중앙도서관, 국립디지털도서관, 국립중앙박물관, 국립지방박물관, 국립현대미술관, 국립국악원, 남도, 부산 등 국립지방국악원, 국립중앙극장, 독립기념관, 경륜 돔 경기장 등
- 문화중심도시 거점육성: 광주문화중심도시(아시아 문화의 전당 건립)
- 동경문화원, 북경 코리아 센터 등 해외 홍보시설 건립
- 프랑크프르트 도서전 등 대규모 국제 문화 행사

#### ② 총사업비의 일정비율을 국고로 지원하는 지자체, 민간 보조사업

- 문화기반시설: 도서관, 박물관, 문예회관, 지방문화산업클러스터 등 지방 문화예술·산업 기반시설 건립
- 전통사찰 등 종교문화시설 보수정비
- 지역 관광지개발사업, 유교·남해안 광역 관광지개발사업

- 체육·청소년 시설 및 국제 행사 등: 청소년 수련관, 실내체육관 등
- 문화재 시설: 백제 역사문화재현, 남해안 문화유산관광자원화 등
  - \* 총사업비의 일정비율 지원, 단 부지매입비는 지자체 부담: 도서관(20%), 박물관(30%), 문예회관(정액 20억원), 청소년수련관(30%), 실내체육관(50%), 문화산업클러스터(50%), 관광지개발사업(50%)

## 2. 문화분야 대규모 재정투자 사업의 특징

□ 문화분야 대규모 재정투자 사업의 특징은 다음과 같이 정리됨.

- 대규모 투자를 수반하며 사업추진에 장기간 소요
  - 10년 또는 20년 이상의 장기간의 사업기간이 소요되는 프로젝트로 광주 문화중심도시 육성(문화의 전당 건립), 국립중앙도서관 신축, 유교, 남해안 관광벨트사업 등
- 다양한 경제주체 및 이익집단간의 이해관계로 사회적 파장 및 주민의 생활환경에 직접적인 영향을 미침
- 대부분의 대규모 재정투자사업은 문화기반 인프라 시설에의 투자에 해당
- 국가 및 지역발전에 대한 큰 파급효과로 인해 사업결정 및 추진 과정에 정책적 요인이 강하게 작용

## 3. 대규모 재정 소요 문화사업의 투자 현황

□ 국립시설 현황

- 수도권을 중심으로 국립문화기반시설 확충('03. 12.31 기준)

구 분	내 용
도서관	○ 국립 중앙도서관 1개소 ○ 국립디지털 도서관 건립 추진 중
박물관	○ 국립중앙박물관 및 11개 지방박물관
미술관	○ 국립현대미술관
국악원	○ 국립국악원, 민속국악원, 남도국악원, 부산국악원(건립 중)
기 타	○ 국립국어연구원, 한국예술종합학교, 예술원, 민속박물관, 국악중고 등 ○ 동경문화원 건립 등(뉴욕, 파리, LA 문화원 등) ○ 명동 옛 국립극장 복원사업 등

□ 지역별 문화기반시설 현황

- 문화예산의 급속한 증대로 문화기반시설의 확충 등 기본적인 문화수요는 어느 정도 충족하고 있는 것으로 평가

(’03.12 기준)

구 분	합 계	공공도서관	박물관	미술관	문예회관	문화의 집
계	1,083	471	289	66	122	135
○ 서울	167	40	73	23	6	25
○ 지방	867	417	203	40	107	120

\* 체육·청소년 시설(’03): 운동장(136개), 체육관(128관), 생활체육공원(92개), 청소년수련관(115개), 청소년 문화의 집(135개), 청소년 야영장(10개)

□ 지방문화산업클러스터 조성 현황

○ 지방의 문화산업 활성화 및 지방의 산업경쟁력 강화

대 전	춘 천	부 천	청 주	광 주	전 주
계 입	애니 메이션	출판 만화	학습용 콘텐츠	캐릭터	디지털 음향

\* 지방문화산업센터(10개소, 20억원 정액지원): 대전, 부천, 청주, 춘천, 광주, 전주, 부산, 대구, 제주, 목포

□ 관광자원개발사업 현황

구 분	관광지개발	문화관광 자원개발	생태·녹색 관광개발
○사업목적	- 국민의 여가활동 및 관광복지 증진을 위한 휴식 공간 확충	- 각 지역의 역사문화 관광, 레포츠 및 자연자원 등의 소규모 개발 사업	- 갯벌, 철새 도래지, 동식물 군락지, 화석 등 자연환경 관광자원화
○주요테마	자연경관개발	역사문화·레포츠	생태자원개발
○사업기간	'81~계속	'99~계속	'03~계속
○2004년 지원대상 (수행주체)	53개 관광지 (지자체)	92개 역사 및 관광 레포츠 자원개발 (지자체)	15개 자연 친화적인 생태관광 개발 (지자체)
○세부사업	- 산, 호수, 폭포, 해수욕장, 온천 등 관광명소 개발	- 광주忠孝禮체험관광, 백두대간 역사문화촌, 과일장병 만남의장 등 시도별 역사자원개발	- 갯벌, 공룡화석, 철새도래지, 반딧불 동굴 등 생태자원개발

#### 4. 주요 대규모 재정이 소요되는 사업(예시)

사 업 명	총 사업비 (억원)	사업 기간
< 주요 계속사업 >		
① 광주문화중심도시 조성 - 국립 아시아 문화의 전당 건립, - 문화중심도시조성 기본과제 수행 등	계획수립 중	'04~'23
② 새 국립중앙박물관 신축공사 - 서울 용산, 부지 92,936평, 연건평 40,616평 (지하 1층, 지상 6층)	4,093	'93~'05
③ 국립디지털도서관 건립 - 서울 반포동 국립중앙도서관 관내 부지 - 연면적 11,500평, 지상 3층 지하 4층	1,208	'02~'08
④ 남해안 관광벨트개발 - 부산~목포간 남해안 23개 시·군, 64개 사 업	41,445	'00~'09
⑤ 유교문화권 관광자원화 사업 - 경북북부 11개 시·군, 5개 권역, 230개 사업	18,621	'00~'10
⑥ 경륜돔경기장 건립(체육기금) - 경기 광명시 광명동, 돔경기장, 선수숙소 등 (연면적 22,822평)	2,315	'02~'05
< 신규 사업(문화부 요구 기준) >		
① 국립자연사박물관 건립 유물수집 등 - 자연사표본수집, 지역별 분산건립 타당성 연구, 유물구입 및 수집	350	'06~'12
② 문화중심도시 육성 - 경주 역사, 전주 전통문화도시조성	1,980	'06~'09
③ 기무사부지 미술 문화공간 조성 - 타당성 조사 연구용역, 부지 분할매입 등	740	'06~'09
④ 태권도공원 조성(전북 무주군) - 1단계('07~'09): 기반시설, 명예전당 등 - 2단계('10~'13): 정신문화원, 극기훈련장, 숙박촌 등	1,644	'05~'13
⑤ 국가대표 종합훈련장 조성(충북 진천) - 부지 657,000평, 옥외 훈련시설(5종목), 체육관 (17동), 스포츠 의·과학 센터 등	3,554	'05~'15

## 5. 문화분야 대규모 재정투자의 문제점

- 중앙정부, 지자체, 민간의 정립된 재정지원 원칙 및 기준 부재
    - 추진하는 사업의 목적 및 성격에 따라 국가, 지자체, 민간의 역할이 정립되어야 함에도 명확한 재정지원 원칙 및 기준이 부재
    - 국고와 기금간의 중복지원 등 지원기준 및 역할분담의 미흡함이 제기됨.
  - 대규모 재원이 소요되는 중장기 사업을 지자체들이 경쟁적으로 추진코자하여 재정부담 가중 및 타 문화서비스 제공기회의 지연 문제 발생
    - 재원여건이 어려운 상황에서 광주문화중심도시에 이어 경주, 전주, 부산, 제주 등 대규모 장기 프로젝트를 국책사업으로 제기하려는 움직임.
    - 현재 추진 중인 사업의 경우에도 명확한 기본개념 및 기본방향 부재로 지원규모, 방법 등에 대한 국민적 공감대 형성이 아직 부족
  - 대규모 사업에 대한 재원배분이 중장기적인 시각에서 설정한 부문별 우선순위에 따라 이루어지지 않고 동시다발적으로 진행되어 재정부담 및 비효율 가중
    - 연차별 구체적 사업계획 및 중장기적인 재정수요에 대한 검토 없이 대규모 사업들이 추진되어 예산낭비 등 비효율성 초래
      - 용산 국립박물관 건립('93~'05) 사업의 경우 잦은 설계변경 등 사전준비 부족으로 예산 낭비 초래
- \* 총사업비: (당초) 3,291억원 → (최종) 4,093억원

- 문화예술, 관광, 체육·청소년 시설, 조직설립 등 H/W 위주의 지원으로 S/W, 인적자원 개발부문 취약
- 문화·관광 등 분야에서 선진국에 비해 기업후원 및 민간자본의 유입이 부족한 실정
  - 특히 대규모 투자가 요구되는 관광부문의 민자·외자의 유치부족으로 사업 추진이 미흡
- 지역특성 및 인구수, 문화수요 등을 고려한 문화시설 건립이 이루어지지 않고 행정구역 단위의 전시성 사업추진으로 시설의 대형화 및 과잉투자, 중복투자, 이용률 저하 등 논란
  - 인구규모가 유사한 지역간 문예회관 이용률을 비교한 결과 과잉시설 지역의 이용률이 매우 낮게 나타나고 있음

유사인구규모 지역간 문예회관 규모 및 객석점유율 비교(2002년 기준)

지 역	인구수 (천명)	규 모			객석점유율
		총사업비(억원)	연건평(m <sup>2</sup> )	객석수	
○ 경기 K시	270	497	2,280	1,717	18%
◎ 전남 S시	272	117	1,972	1,105	49%
○ 경남 T시	133	212	2,955	1,276	20%
◎ 충남 G'시	134	31	1,157	965	550%
○ 충남 B군	113	133	1,864	1,020	22%
◎ 강원 D시	103	90	1,587	780	45%
○ 충남 Y군	82	143	1,841	915	67%
◎ 강원 S시	80	89	1,580	1,238	230%
○ 전북 M군	30	142	2,106	956	17%
◎ 전북 S군	34	72	427	465	103%

\* ○: 비교대상 지역에 비해 규모가 과대하여 객석점유율이 현저히 떨어진 사례  
 ◎: 비교대상지역 (유사인구규모 기준)  
 ※ 객석점유율: 연간이용자수/(총 객석수×개관일수)

지방 문화기반시설별 이용률 분포(2002년 기준, 개소)

연간이용율 \ 시설	공공도서관	박물관	지방문예회관
100%이상	80	12	11
70%~100%미만	41	3	13
50%~70%미만	20	3	23
30%~50%미만	32	8	41
30%미만	38	30	25
합 계 <sup>1)</sup>	211	56	113
연간이용율 50% 미만인 문화기반시설 비율	33%	68%	58%

주: 1) 조사에 응답한 시설 수(2003년 기획예산처 성과평가 결과)

- 자치단체들이 부지매입 및 지방비 확보 없이 일단 “시작하고 보자”는 식의 사업 추진으로 공사가 장기간 지연되는 문제 발생

지방 문예회관 건립지연 사례(2003년 기준)

해당지역	총사업비 (억원)	사업기간	최초국고 지원연도	국고지원 (억원)	추진현황	비 고
인천 B시	300	'02~'05	'02	5	사업포기	부지 및 지방비 미확보
충북 E군	60	'02~'06	'02	15	사업 미착공	부지변경 지연
전북 K시	70	'02~'04	'02	20	사업 미착공	부지변경 지연
경남 M시	244	'97~'02	'98	20	사업 미착공	사업계획 변경
경기 A시	917	'97~'04	'00	20	사업개시 6년 공정률 51%	지방비 부족
경기 H시	233	'99~'03	'02	20	사업개시 4년 미착공	부지매입비 부족
대구 D구	120	'00~'04	'01	20	사업개시 3년 공정률 24%	지방비 부족
충북 O군	40	'01~'04	'01	20	사업개시 2년 미착공	부지확보 지연

- 주민들의 생활권역에 대한 고려 없는 행정구역 단위의 건립, 인구수를 기준으로 한 획일적 목표 설정으로 기존 유사 문화시설과의 중복투자 논란
  - 문화수요가 크지 않은 중소규모 시·군의 인접지역에 유사시설이 건립되어 있음에도 행정구역이 다르다는 이유로 중복적으로 건립된 사례 등 발생

### 지방 문예회관 중복투자 논란 사례

소재지		인수구 (천명)	규 모 (석)	총사업비(억원)		비 고
					국고	
경기 K군	D구	377	1,500 <sup>1)</sup>	1,978	-	· D구 문화센터(전액 지방비) 선 건립 후 I구 문화센터(국고 20억) 건립 추진
	I구	459	2,000 <sup>2)</sup> 1,500 <sup>3)</sup>	995	20	
전남	J군	50	483	98	20	· J군~K군, K군~Y군은 반경 20Km 내외지역
	K군	46	334	7.4	0.3	
	Y군	64	200	9	2	
경기	P시	358	958	118	-	· 동일 생활권임에도 행정구역(P시, S시, P군) 기준에 따라 건립(3개)된 후 P시로 통합되어 중복시설 논란 야기
			1,090	33	-	
			1,600	37	-	

주: 1) D문화센터, 2) I 문화센터 오페라하우스, 3) I 문화센터 콘서트 홀

- 대규모 광역관광자원개발사업, 관광지 개발사업 등 인프라 확충시 지역의 관광여건·사업의 타당성·실천계획 등에 대한 면밀한 검토없이 사업이 진행되어 예산 집행실적 부진, 시·군 단위의 산발적 개발, 중복투자 등의 비효율성 발생
  - 광역 관광권 세부 사업간 기능분담 및 연계 개발이 이루어 져야 하나, 시·군 단위 독립 개발 방식으로 사업 추진이 이루어져 중복투자, 지역의 경쟁력 저하, 투자효율성 저하 등의 문제 유발
    - 동일 시·군내 중복 또는 시·군간 사업이 중복되는 사례 발생

- '03결산 결과 남해안관광벨트개발 및 유교문화권관광자원화 사업의 집행이 부진하고 이월이 과다한 문제 등 발생

### 2003년도 남해안·관광벨트 관광사업 집행현황

(단위: 억원)

지자체	중앙부처		지자체				
	예산액	집행액	예산액	예산현액	집행액	이월액	집행율(%)
남해안	750	750	750	1,336	497	839	37.2
유교문화	482	482	125	765	376	389	49.2

- 관광지 개발, 문화관광자원개발 등 지역 관광자원개발 사업의 집행 부진 등 사업의 비효율성 발생

### 사업별 2003년 집행실적

(단위: 억원)

사업명	2003							
	문화관광부		지자체					
	예산액	지출액	교부액	전년도 이월액	예산현액	집행액	이월액	집행율(%)
관광지	372	366	366	123	489	198	291	40.6
문화관광	276	276	276	155	431	64	367	14.9
생태녹색	55	55	55	-	55	13	42	24.0

### Ⅲ. 문화 재정사업에 대한 바람직한 재정투자 방향

#### 1. 대규모 재정 투자시 고려 요인

- 국가전체 재정여건상 경직성 경비가 과다하고, 사회복지 확충, 국방, 공적자금 상환소요 등 여러 분야에서 재정부담이 가중되는 현실론 제기
- 한정된 재정 속에서 대규모 재정투자 사업에 대한 객관적 타당성을 얻기 위해서는
  - ① 누가 (사업주체, Who), ② 언제 (시기, When), ③ 어떤 사업을 (대상, What) ④ 어디에 (장소, Where), ⑤ 어떻게(방법, How) 라는 질문과 그 각각에 대해 "왜?" 라는 질문에 대답할 수 있도록 명확한 분석과 검증이 이루어져야 함
- 예) ① 누가: 중앙정부는 주요 핵심시설 건립, 지자체는 문화지구 특구 인프라 구축, 민자는 기본상권 구축 등 예산을 투입
  - ② 언제: '04년부터 '23년에 걸쳐 20년간 장기 프로젝트
  - ③ 어떤 사업을: 문화의 전당건립, 문화중심도시조성
  - ④ 어디에: 광주(동지역을 선정한 타당한 이유)
  - ⑤ 어떻게: 문화중심도시조성위원회 의견, 예비타당성조사의 결과 등을 토대로 구체적 사업계획을 수립, 광주 뿐 아니라 전 국민의 공감대 확보 필요, 적정 사업 규모 및 국고지원 규모 결정

## 2. 문화분야 재정사업의 투자 방향

### □ 문화분야 재정사업의 투자 방향에 대해서는

- 그동안 급속한 문화재정투자로 문화·관광·체육·청소년 등 기반 인프라는 어느 정도 확충되었으나, 아직 선진국 수준에 비해 축적된 문화기반이 부족하여 다양하고 질 높은 문화생활을 향유하는 데는 한계를 보여, 보다 더 지속적이고 대폭적인 투자가 필요하다는 견해와
- 단기간의 집중투자과정에서 확인된 투자대비 운영성과는 미흡한 것으로 평가하며, 이러한 비효율을 개선하여 내실화할 필요성을 제기하는 주장이 병존

### □ 문화수요의 지속적인 증대에 부응하여 문화분야의 합리적이고 객관적 재정투자방향이 우선적으로 정립될 필요

- ① 문화관광분야에 대한 중앙정부와 지자체의 명확한 역할 분담과 민간참여 확대를 통한 투자의 효율성을 제고
- ② 기반시설 확충, 조직설립 등 H/W 위주의 지원에서 벗어나 S/W, 문화 전문인력 등 휴먼웨어와 균형을 이룬 자원배분 추진
- ③ 대규모 재정 투자시 단순한 양적 규모 확대보다는 선택과 집중 원칙을 통한 투자의 효율성 제고에 중점
- ④ 생활권역 중심으로 문화기반시설을 확충하여 문화향수기회를 확대하고, 이용률 제고 등 운영의 효율화도 병행 추진
- ⑤ 면밀한 성과평가를 통해 집행부진 및 비효율적 사업 등은 사업 규모의 과감한 축소 또는 중단 실시
- ⑥ 지자체 스스로 지역 발전전략에 입각한 문화·관광개발계획을 수

립하여 우선순위에 따른 집중 투자로 투자 효율성 제고

- 지방의 문화·관광시설 확충, 지방의 문화예술 사업 등은 지방 스스로 사업을 선택할 수 있도록 균형발전특별회계를 통해 지원

\* 각종 문예시설 건립, 문화·관광자원 개발사업 등은 균특회계 대상사업

⑦ 지방 문화시설 운영 등 지자체 고유사무 성격의 사업은 지방으로 이양

\* 도서관, 청소년 상담실 운영 지원, 문화의 집 조성·운영, 지방문화원 사업 지원 등 문예시설 운영관련 사업비는 원칙적으로 지방 이양

⑧ 기업의 문화예술 후원, 관광시설 투자 확대시 세제지원 등 인센티브 제공을 통한 민간의 역할 제고

### 3. 문화예산의 바람직한 재정지원 원칙

① 쟁점: “누가(Who)” - 사업의 주체 선정 및 역할분담 문제

대규모 재정이 소요되는 사업에 있어 국가와 지자체, 민간의 역할 정립이 필요하다고 보는데, 각 주체에 대한 역할은 무엇인지?

□ 문화예산은 사업목적과 사업성격에 따라 국가와 지자체간, 예산과 기금간 명확한 역할 분담을 확립하여 배분되어야 함.

○ 사업의 주체가 중앙정부가 되어야 하는지, 지자체가 되어야 하는지 또는 민간이 되어야 하는지에 대한 면밀한 검토가 필요함.

- 민간 또는 시장이 해결할 수 있는 부분에 대한 정부의 개입은 불필요할 뿐만 아니라 비효율과 낭비를 야기함.

- 반면 민간이 담당할 수 없는 부분에 대한 방치는 사회적 손실을 야기하므로 정부가 반드시 개입할 필요

□ 중앙정부, 지자체, 민간 등 사업의 주체 선정문제는 결국 공급하고자 하는 재화의 특성과 정책목표에 의해 결정

- 전국적 공공재나 외부효과가 전국으로 파급되는 경우, 중앙정부 주도로 지원 필요(예: 프랑크푸르트도서전 참가 지원 사업)

- 지역 공공재이거나 외부효과가 국지적으로만 파급되는 경우, 지자체가 주도하고 중앙정부의 지원 필요(예: 부산영상도시 육성 사업)

\* 지자체 고유사업일 경우에도 재정자립도 등을 고려하자는 견해도 있음.

- 공공재적 특성 및 외부효과가 작거나 민간의 수익성과 직접 관련이 있는 사업의 경우 민간주도로 사업추진 필요(예: 제주관광종합센터 건립)

※ 지자체의 책임성 및 자율성을 강화하고 민간의 역할을 유인하여 중앙정부의 역할을 최소화해야 한다는 견해와 아직도 선진국에 비해 부족한 문화시설을 감안, 중앙정부 차원의 대폭적인 지원이 필요하다는 주장이 병존

□ 구체적인 문화예산 재정지원 원칙은

- ① 국가정책상 필요에 의해 전국단위로 시행되는 문화예술·관광·체육·청소년 진흥 및 문화산업 기반조성은 국가(중앙정부)에서 추진

- 예산은 국가 고유기능에 해당하는 사업 및 정부 재정지원과 직접 연계되는 사업 등을 담당

- \* 국가 직접수행사업, 정책개발, 국가간 국제교류, 국가주관행사, 국립시설 건립·운영, 창작소재, 인력개발, R&D 등 산업기반 조성 등
- 기금은 문화·관광 진흥을 위한 민간부문 S/W 지원, 산업체에 대한 재정 투·융자 등을 담당
- \* 민간부문 문화예술 창작활동, 관광상품개발·홍보, 체육·청소년 활동 지원, 산업체 시설·운영자금 지원(투·융자), 민간기관 및 단체 지원 등

#### 예산사업과 기금사업의 지원 기준

분 야	국고지원사업	기금지원사업
시설지원	· 대규모의 시설공사	· 마을단위 소규모 시설공사
단체지원	· 법정 민간단체 지원	· 일반 민간단체 지원
행사지원	· 공공단체 주관 행사	· 민간단체 주도 행사
국제교류	· 국가주관 국제교류	· 민간주도 국제교류

- ② 지역발전 전략 차원에서 특정지역을 중심으로 추진되는 사업은 원칙적으로 지자체에서 추진
- 다만 도서관, 박물관, 문화산업클러스터, 관광자원개발, 공공 체육·청소년 시설 등 공공 기반시설 건립에 대해서는 국고에서 균특회계를 통해 일부지원

② 쟁점: “언제(When)” - 사업의 추진시기 및 우선순위 문제

동시 다발적으로 추진되는 대규모 문화시설 건립 사업에 대해 우선순위를 결정, 사업 추진시기를 적정하게 분산해야 되는 것이 아닌지 ?

- 한정된 재원여건 하에서 대규모 재정투자사업이 동시 다발적으로 진행되는 문제점에 대한 극복방안 및 원칙의 정립이 필요
  - 사업의 추진시기에 대한 경제적 고려는 물론 사회 통합, 지역균형발전상의 시급성 등 정책적 판단이 필요: “언제 와인을 딸 것인가”의 문제
    - 문화관련 재화의 공급 및 소비로부터 얻는 효용 또는 순 편익이 가장 극대화될 수 있는 시기의 선택 필요
- 10년 또는 20년 이상의 장기 프로젝트는 국민경제 및 문화향유기회에 미치는 파급효과가 지대하므로 사업의 추진시기, 사업기간 설정 등을 신중히 결정해야 할 필요
  - 특히 장기 프로젝트의 경우 중장기적인 시각에서 정책 우선순위를 설정하여 재원을 배분할 필요
    - 외부전문가 등 다양한 의견수렴과정을 거쳐 문화예술·산업, 관광, 체육·청소년, 문화재 부문에 대한 사업 우선순위 결정 필요
  - 각 부문별로 주요 사업에 대한 연차별 구체적 사업계획 및 중장기적인 재정수요 검토를 통해 사업추진 시기를 결정할 필요
  - 추진하고자 하는 사업의 개념 및 성격의 모호, 구체적 사업계획의 미비, 지자체, 민간 등과의 역할 분담 부재 등의 경우 사업 추진을 결정하는 것은 지양

- 증대되는 문화수요에 부응하는 적절한 문화서비스 공급을 위해서는 동시에 대규모 국책사업을 추진하는 것 보다 사업의 우선순위를 두어 단계적으로 추진함이 합리적

③ 쟁점: “어느 곳(Where)” - 문화기반시설의 지역간 균형 문제

문화기반시설이 수도권에 집중되어 있어 지방의 문화적 소외감 등이 제기되고 있는 바 문화기반시설의 지역간 균형은 필요한 것이 아닌지 ?

- 문화기반시설의 수도권 편중현상 등으로 지방의 문화접근기회 취약, 문화적 소외 등 중앙과 지방간의 문화적 격차 발생
  - 수도권에 문화시설 집중, 지역의 문화 불균형 현상 심화 및 지방 문화기반시설 부족 등 제기
- 국립문예시설 등의 신축 및 재배치 등의 문제는 지역적 배분 등 국가 균형발전차원에서 중장기적으로 접근할 필요
  - 국립중앙박물관, 도서관, 미술관 등 수도권에 집중된 국립 문화시설을 감안하여 신규로 추진되는 국립시설 등에 대한 수도권 배제 원칙을 확립하는 것을 검토할 필요
- 최근 광주문화중심도시육성사업에 이어 경주, 전주, 부산 등 지자체들이 경쟁적으로 지역의 문화성장 거점도시 육성을 국책사업으로 추진해 줄 것을 희망하고 있어 재정부담을 가중시키고, 시급한 타 문화사업의 추진이 어려워질 것으로 예상
  - ⇒ 문화 성장거점 육성사업에 대한 재정지원 원칙을 정립하여 지자체간 경쟁적 확대 요구에 대응
  - ① 문화거점사업에 대한 명확한 개념 및 기본방향이 부재인 상태이며, 국책사업으로 추진 여부나 지원규모·방법 등에 대한 국민적 공감대가 없는 상황에서 무리한 대규모 국책사업의 추진은 지양해야 함.

- ② 그 지역의 문화적 특성, 주민수요, 문화시설의 사용가치, 산업연관효과 등을 면밀히 검토하되 정책적, 시혜적, 낭비적 투자가 되지 않도록 해야 함.
- ③ 대규모 재정소요가 수반되는 사업의 경우 국민적 합의 및 공감대 형성이 무엇보다도 중요하므로, 사업추진을 위해서는 사회적 합의를 담은 법률적 근거가 마련된 사안에 대해서만 지원할 필요
- ④ 지자체의 무분별한 사업추진 예방을 위해 균형발전특별회계로 분류하여 예산총액 범위내에서 단계적으로 추진하는 원칙을 설정
  - \* 최근 광주문화중심도시 육성사업의 경우도 근거법률 제정 추진 움직임.
- ⑤ 대규모 재원을 유발하는 신규 국책사업에 대해서는 사업의 타당성, 재정지원 원칙 및 추진시기 등을 제로베이스에서 검토

□ 도서관, 박물관, 문예회관, 청소년수련관 등 지방문화기반시설에 대한 행정구역단위의 획일적 건립, 과잉·중복투자 논란, 이용률 저조 등의 문제에 대한 대책 필요

- ① 지자체의 자율적 발전전략에 입각, 우선순위에 따른 집중투자로 효율성을 제고하고, H/W 위주의 시설 확충보다는 지자체의 S/W중심의 지원 확대, 경영혁신 등 자구노력 강화로 시설이용 활성화 추구
- ② 아직 선진국 수준에 비해 부족하다고 평가되는 문화예술·체육·청소년 시설의 원활한 확충을 위해 최근 도입되고 있는 BTL (Build-Transfer-Lease) 등의 민자유치 방안의 활용도 검토되어야 할 것임.
- ③ 복합 문화기반시설 건립, 지자체간 공동건립 운영 등에 대한 인센티브 제공방안 등을 검토할 필요

- ④ 종전의 행정구역, 인구수 기준에 의한 건립방식에서 생활권역 단위를 고려한 건립방식으로 문화기반시설을 확충하여 주민이 보다 쉽게 이용할 수 있는 여건을 조성
- ⑤ 문화기반시설의 운영 활성화를 위해 운영 프로그램 개발 및 전문인력 양성에 대한 지원강화 필요

□ 유교·남해안권 등 권역별 관광자원개발사업에 이어 서해안권, 지리산권, 강원 산악권 등 대규모 재원이 소요되는 관광개발 신규사업 요구

- 감사원 감사결과 효율성이 낮고 집행실적이 부진하다는 지적이 제기되는 상황으로 신규 사업에 대한 면밀한 타당성 검토를 통해 추진시기 등을 조정할 필요

④ 쟁점: “어떻게(How)” - 구체적 사업추진 방안

□ 사업의 주 결정요인이 경제적 요인인지 정책적 요인인지에 관계없이, 일단 시행하고자 하는 사업은 가장 효율적인 방안으로 추진되어야 함.

- 대규모 재원이 소요되는 사업은 국민경제, 문화환경에 미치는 영향이 크므로 사업 타당성에 대한 철저한 분석이 필수적
- 또한 사업의 계획단계에서부터 건립 이후 시설의 효과적 활용에 대해 충분한 고려 필요

\* 예 1) 도서관 건립의 경우, 추후의 도서 구입, 장비 현대화, 인력의 확보 등을 고려하여야 함

\* 예 2) 축구장 건립의 경우 대회 이외의 유휴기간 중의 활용 방안, 천연잔디의 경우 관리비의 문제, 또는 우리나라의 형편에서 한 개의 천연잔디 구장을 공급하는 것이 더 바람직한지

같은 비용으로 여러 개의 인조잔디 구장을 공급하는 것이 더 바람직한지 등의 문제

- 사업추진 단계 전에 다양한 의견수렴 절차를 거치고, 사업효과가 지역에 국한되는 경우 적극적인 홍보를 통해 전체 국민의 공감대 형성이 선행될 필요
  - 사전준비 부족으로 예산낭비 사례가 없도록 기본계획 수립과정 단계에서 관계 부처간 협의, 외부전문가 토론 등을 통해 국민이 공감할 수 있는 기본방향, 국고지원 규모, 방법, 중앙정부·지자체간 역할 분담 등을 결정

⑤ 쟁점: “무엇을(What)” - 문화시설의 지원대상 및 범위

- 문화재정 지원 대상은 문화예술·산업, 관광, 체육·청소년, 문화재 부문 총 망라
  - 국고와 지방비가 같이 지원되는 사업의 경우, 시설비, 장비구입비 등 일부 사업비는 국고로, 국고보조사업의 부지매입비, 시설운영비는 지방비로 부담, 다만 민간단체의 인건비, 운영경비 등은 지원 대상에 포함되어서는 안 될 것임.
- 정부(지자체 포함)가 해야 할 일인지, 민간이 주도적으로 수행해야 하는지에 대한 범위 결정 필요

## IV. 맺음말

- 문화시설 및 프로그램 등의 생산과 소비는 일반적인 재화와는 달리, 사회전체의 효율성이 시장 기제에 의해 확보되지 못하는 경우가 많음.
  - 공공재, 외부효과, 가치재로서의 성격이 부각되고, 이 경우 시장 기능에 의한 공급량은 사회 전체적으로 소망스러운 수준에 미치지 못함.
- 최근의 어려운 재정여건, 예산운용방침과 환경 변화 등을 고려할 때, 문화재정의 합리적이고 효율적인 활용은 필수적임.
  - 문화의 신성장 동력화, 소외계층의 문화향수기회 확대, 지역균형 발전 등의 다양한 정책목표가 제기되어 재정투자 수요가 증대
  - 문화예산은 최근 괄목할 증가를 이루었으나 일반회계대비 1% 수준에서 정체하고 있으며, 현실적으로 총액의 급증이 쉽지만은 않은 상황임.
- 예산 자체를 증가시키는 노력 못지않게, 예산의 낭비를 제거하고 한정된 재원을 최적으로 활용하는 방안이 모색될 필요
  - ① 대규모 투자가 소요되는 사업의 우선순위 결정기준 마련 필요
  - ② 계속 사업이나 신규 사업 중 민간이 해야 할 부분에 대한 검토
  - ③ 환경변화로 공공재적 성격, 외부효과가 감소한 부분에 대한 재 검토 필요

□ 문화재정 사업의 선택과 집중이 필수

- 국고 지원이 필요한 경우, 범국가적 정책목표와 부처의 정책 목표, 그리고 각 부문의 목표 등과 투자사업이 일관성을 유지 해야 함.
- 중장기적 로드맵을 작성, 부문간 부처간의 사업 중복을 피하고 효율성이 제고되도록 해야 함.
- 사업추진에 대한 경제적, 정책적 타당성 분석, 수행 주체의 결정, 추진시기의 조절, 사업의 구체적 계획 등이 종합 고려될 필요
- 지역의 특성 및 주민수요를 감안 공감대를 형성하고, 사업의 중요성, 시급성 등에 대해 지방 스스로 우선순위를 결정하여 예산 범위내 사업의 효율적 추진이 필요

## C. 쟁점토론 2: 문화 콘텐츠산업의 재정지원 방향

### I. 국내 문화산업 현황

#### 1. 정책 환경

□ 세계 문화산업 시장의 성장과 경제적 가치의 확대에 따라 문화산업을 둘러싼 국가간의 경쟁 심화참고1

① 정부가 문화발전을 주도해 온 나라 : 최근 애니메이션, 게임, 디지털콘텐츠 산업 등으로 지원 영역 확대

- 프랑스: 국립영화진흥센터(CNC)를 통해 애니메이션 및 게임산업 지원 강화

- 캐나다: 캐나다 뉴미디어 기금 운영, 텔레필름 캐나다 개편

② 정부-민간의 협력이 활발했던 나라: 정부의 역할 강화추세

- 일본: '지적재산 입국' 주창, '신산업 창조전략', 'E-Japan 전략' 등

- 영국: 창작산업을 국가의 미래전략 산업으로 육성, 영상산업 지원기관 통합, 영화진흥위원회(Film Council)신설

- 호주: 호주동영상 이미지센터(Australia Center of Media Image) 확대 등 미디어아트 육성정책 강화

③ 시장경제 체계에 의존하고 있는 나라

- 미 국: 세계 시장의 유통환경 조성에 주력(국제 시청각 통상 협상, 자유무역협정, 저작권 보호강화 등), 문화콘텐츠 연구개발 환경 조성(대학-산업계 연계를 통한 연구개발 강화)

④ 최근 문화산업에 대한 정책적 관심을 확대하는 나라

- 뉴질랜드: 문화콘텐츠 창작활동 활성화를 위한 세제 혜택, 문화산업과 관광의 연계, 해외투자 유치 등
- 중 국: 문화산업 소비국 → 생산국 전환하기 위한 정책 추진

⑤ 문화산업과 관련된 국가간의 교류협력 확대

- EU: Media Programme, E-Content Programme, European Script Fund 등을 통해 지원사업 추진 중
- 한·중·일 문화산업 포럼

□ 우리나라도 문화산업을 신성장동력 산업의 하나로 선정

- CT(Culture Technology)를 차세대 성장동력의 하나로 선정 (2001년)
- 문화콘텐츠를 참여정부 10대 차세대 성장동력 산업으로 선정 (2003. 8)

## 2. 시장 현황

- 우리나라 주요 문화산업의 시장규모는 2003년 현재 약 44조 1,835억원 수준으로 세계 시장의 약 1.5% 차지<sup>참고2</sup>

□ 대기업, 이동통신사의 콘텐츠 부문 투자확대 및 사업진출 활발

- 일반 기업이 글로벌 문화콘텐츠 비즈니스로 사업영역 확대  
: CJ 엔터테인먼트, 오리온그룹, 대성그룹
- KTF, SKT 등 이동통신사들이 콘텐츠산업으로 사업영역 확대

□ 투자효과의 불확실성으로 인해 민간부문의 투자 저조

- 물적 담보에 의존하는 투·융자로 인해 중소기업체의 자금조달은 여전히 어려움
- 반면 콘텐츠 상품의 해외시장 진출 확대추세로 문화콘텐츠의 투자 유치는 증가할 것으로 예상됨

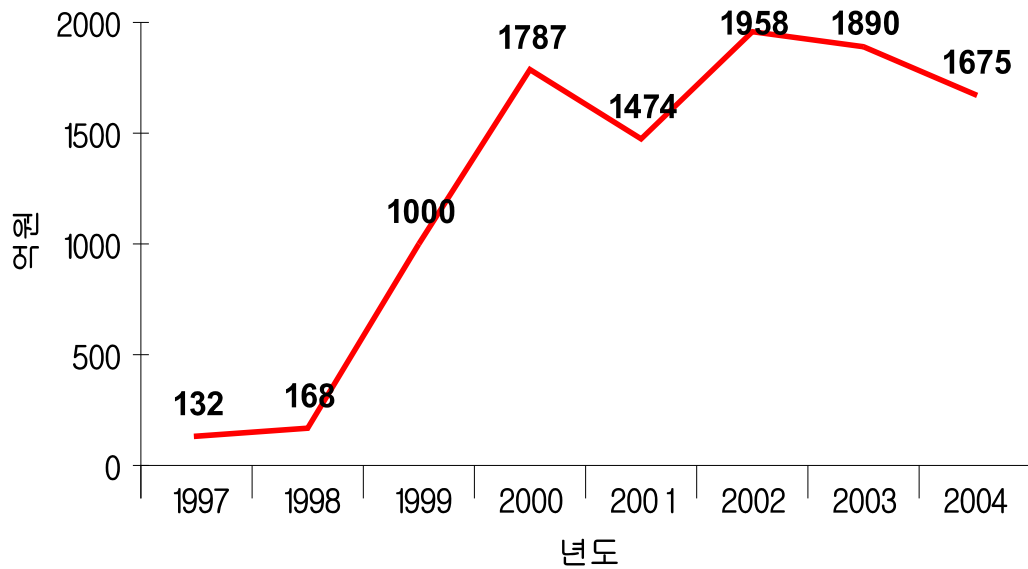
## Ⅱ. 재정투자 추이 및 평가

### 1. 재정투자 추이

#### □ 문화산업 예산 추이

- 전체 문화예산에서 문화산업이 차지하는 상대적 비중 증가하고 있음.
- 2000년 이후 등락폭은 줄어들었으나, 2003, 2004년의 경우, 전년대비 감소

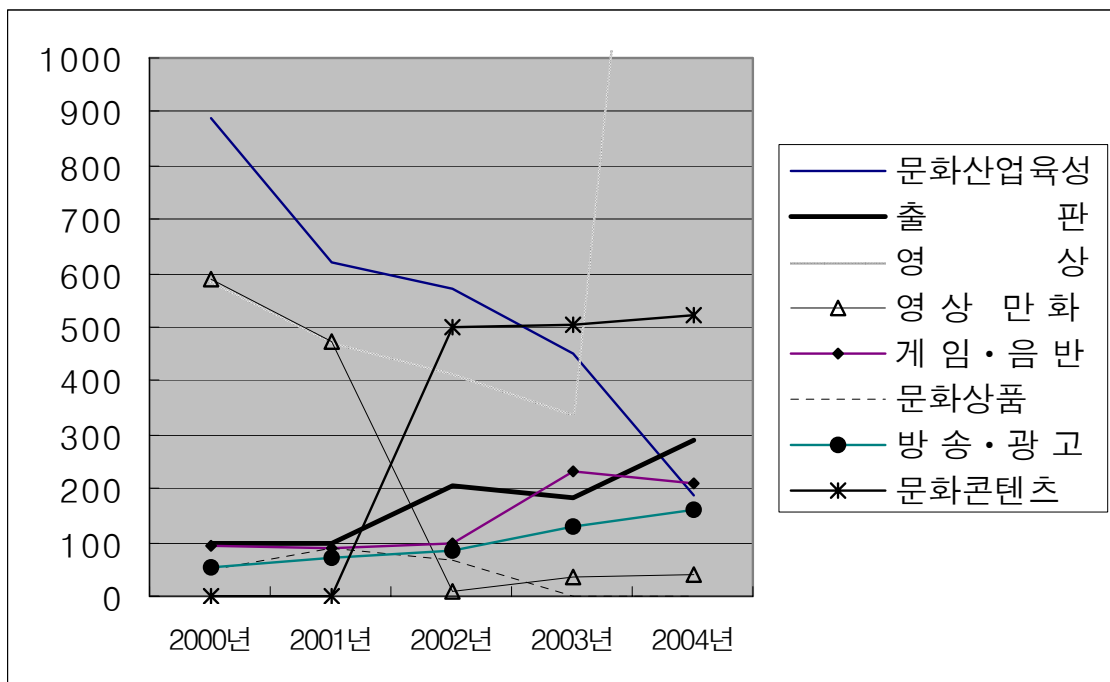
[그림 C-1] 문화산업 예산추이



□ 문화산업 관련 예산의 구성 내역<sup>참고3</sup>

- 문화산업 관련 예산은 문화산업 시장의 흐름을 반영해 편성됨
  - 2002년의 경우 게임산업의 성장률이 예상을 훨씬 뛰어넘자 2003년 예산을 대폭 확대 편성함

[그림 C-2] 문화산업 관련 예산의 구성 내역



□ 분야별 사업내역<sup>참고4</sup>

- 2003년 이후 분야별 지원에 특이한 변동은 없음
  - 다만, 2004년에 '방송영상 공동제작 시설 건립', '한국영상자료원 (영상아카이브센터)' 등 시설건립 지원 완료
  - 2004년부터 한류의 지속·확산을 위해 '아시아문화산업 교류협력' 사업, DVD 시장 확대에 따라 'DVD 공동물류센터 구축' 사업 지원

○ 항목별 추이

- '문화산업 기반 조성': 2000년 50.1% → 2004년 11.2%
- '문화콘텐츠': 2002년 신설(25.7%) → 2004년 31.4%
- '영상 및 영상만화 분야': 2000년 33.3% → 2004년 17.5%
- '게임·음반', '방송·광고': 꾸준한 상승세

## 2. 재정투자 성과평가

□ 국제경쟁력(한국문화콘텐츠진흥원, 「한국문화산업 국제경쟁력분석」, 2004)

○ 한국문화산업의 경쟁력은 선진국에 비해 낮은 수준

- 각국의 경쟁력 지수: 미국(31.41), 영국(20.48), 일본(18.71), 프랑스(16.65), 한국(12.44), 중국(6.53)

<표 C-1> 국내 문화산업의 SWOT 분석

Strength(강점)	Weakness(약점)
<ul style="list-style-type: none"> <li>· 전통문화와 창의적인 소재 보유</li> <li>· 정부의 적극적 산업육성 지원정책</li> <li>· 인터넷 콘텐츠비즈니스의 확대</li> <li>· 영화를 중심으로 한 연관산업과의 연계 및 OSMU 활성화</li> <li>· 소재의 다양성 확보노력과 능력있는 기획사 및 기획자의 등장</li> <li>· 문화콘텐츠에 IT 기술을 접목한 응용 기술력 보유</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 전반적인 문화콘텐츠 업계의 영세성 및 초기단계 기획력 부족</li> <li>· 전문적 마케팅 방법론, 인력 부족</li> <li>· 문화콘텐츠 산업계 동향정보 부족</li> <li>· 복잡한 유통구조 및 현대화 미미</li> <li>· 유관산업간 연계사업 추진 저조</li> <li>· 다양한 장르를 소화할 수 있는 공연장 부재</li> <li>· IT기술 뛰어나나 원천기술 미미</li> </ul>
Opportunity(기회)	Threat(위협)
<ul style="list-style-type: none"> <li>· 국내 소비시장 규모의 점증적 확대</li> <li>· 여가 활동시간의 확대</li> <li>· 한류 열풍 지속 및 확산</li> <li>· 국산 문화콘텐츠의 시장점유율 증가 추세</li> <li>· 장르의 다양성 증가추세</li> <li>· 국산 문화콘텐츠에 대한 소비자 선호도 증가추세</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 소비자의 빠른 선호도 변화</li> <li>· 문화콘텐츠 개방에 따라 주요 문화콘텐츠 장르의 시장잠식</li> <li>· 외산 문화콘텐츠로의 선호도 이전 가능성 증대</li> <li>· 해외 다국적 미디어 기업의 한국문화 시장 진출가능성 증대</li> </ul>

\* 한국문화콘텐츠진흥원(2004), 「한국문화산업의 국제경쟁력 분석」 참조, 보완

□ 지원방식

○ 문화산업 지원방식이 용자중심으로 이루어져 문화산업 발전기반 조성에는 미흡

- 투자에 대한 재정지원 강화 및 효율성 제고 필요

- 투자조합 결성은 많았으나 정부 지원시스템과 결합하지 못해 투자효율성이 낮고, 업체의 투자유치도 어려운 실정

\* 2003년 문화산업투자조합을 통해 500억원 조성, 이중 120억 투자 (24%)

- 물적 담보에 의존하는 투·용자로는 업계의 자금 조달에 실효성이 떨어짐

- 지적재산권 평가를 통한 투·용자 지원 환경 조성 필요

### Ⅲ. 향후 재정투자 방향<sup>참고5, 참고6</sup>

쟁점1: 정부지원의 성과평가 및 정부역할에 대한 입장

□ 성과평가

- 문화산업에 대한 정부의 본격적인 지원(1998~99년을 기점으로) 이후 국내 문화산업 규모 및 수출규모 등이 큰 폭으로 확대
  - 이러한 국내 문화산업 성장에 정부의 지원이 어떠한 역할을 담당했으며, 담당해야 하는가와 관련된 쟁점(펌프 vs 마중물)
  - 지원의 규모 및 성과에 대한 평가에 따라 향후 지원방향이 달라질 수 있음(절대규모 확보 vs 효율성·효과성 제고).

<표 C-2> 규모 및 성과평가에 따른 향후 정부지원 방향 및 쟁점

성과평가 규모평가	긍정적	부정적
충분	성장단계를 감안하여 지원규모 및 방향을 정립시켜야 함	지원규모가 아닌 지원의 효율성 제고에 역점을 두어야 함
부족	정부의 지원을 더욱 확대시키는 등 향후에도 적극적인 역할을 담당해야 함	지원규모 확대와 지원의 효율성 제고가 동시에 이루어져야 함

□ 쟁점

- 문화산업에 대한 정부의 지원규모는 충분했는가? 앞으로는?
- 지금까지의 지원정책의 성과는 있었는가? 효율성을 제고시키려면?

## 쟁점2: 문화산업에 대한 정부 지원방식

- 그간의 정부 재정지원은 투입위주의 직접지원 위주였던 것으로 보임.
  - 직접지원을 정부의 보조금 지급, 시설건립 지원 등이었다고 본다면, 간접지원은 시장기능의 활성화를 위한 규제개선, 법·제도 정비 등으로 볼 수 있음.
  - 다만, 직접지원과 간접지원의 범위에 대해서는 견해의 차이가 있을 수 있음. 예를 들어 보조금 지원을 통한 기술개발, 문화부 산하기관에 대한 보조금 지원을 통한 인력양성 등을 간접지원으로 볼 수 있는지의 문제가 있음.
- 직접지원 위주의 지원정책에 대한 평가는 나눌 수 있음.
  - 평가 결과와는 또 다른 차원에서 지원방식의 문제가 제기되고 있음.
  - 장기적으로 문화산업의 경쟁력을 강화시키기 위해서는 간접지원으로의 정책방향이 필요하다는 문제의식

### □ 쟁점

- 지금까지 이루어진 직접지원 위주의 정책은 성과가 있었는가
- 국내 문화산업의 성장단계를 감안할 때 간접지원 위주로의 전환이 필요한가, 필요하다면 어떤 사업들이 중심이 되어야 하는가

### 쟁점3: 선택과 집중을 위한 장르별, 성장단계별 지원에 대한 시각

- 한정된 재원을 효율적으로 지원하기 위해서는 선택과 집중 원칙 따라 전략적인 자원배분이 필요하다는 견해가 많이 제기 됨
  - 이때에도 그 세부내용에 있어서는 견해가 달라질 수 있음
- 장르별 성장단계에 입각한 지원
  - 장르별 성장단계를 고려하여 성숙단계의 산업(영화, 게임 등)에 대해서는 정부지원을 과감히 줄이고, 초기단계 산업에 대해 정부가 지원을 강화해야 한다는 견해가 있을 수 있음.
  - 또한 산업별 성장의 단계에 따라 직접지원(제작비 지원 등)이 필요한 산업과 간접지원(유통질서 확립 등)이 필요한 산업으로 분리해서 접근해야 한다는 입장이 있음.
    - \* 이 경우에도 산업별 성장단계에 대한 진단은 나뉠 수 있음
  - 반면, 디지털 컨버전스 등의 영향으로 산업별 구분이 무의미해 지거나 장벽이 낮아지고 있으므로 정책영역별 지원을 강화해야한다는 입장도 있음.

#### □ 쟁점

- 특정 산업(유치단계 산업 등)을 집중 지원할 것이냐, 산업별 취약점을 보완하는 형태로 지원할 것이냐
- 산업별로 접근할 것이냐, 정책영역별로 접근할 것이냐
- 선택과 집중의 기준은 성공가능성 내지 부가가치 창출 가능성인가 혹은 그 반대(시장에서의 실패 보완 등)인가?

<참고 1> 외국의 문화산업정책 추진체계

국가	중앙 부처	주요 공공 기관
프랑스	문화통신부 (Ministre de la culture et de la communication)	국립영화진흥센터(CNC: Centre National de la Cinematographie) 영화 및 시청각산업자금융출자회사(SOFICA: Societes de Financement de l'industrie Cinematographique et Audiovisuelle) 프랑스문화원(Centre Culturel Français)
영국	문화미디어스포츠부(DCMS)	영화진흥위원회(The Film Council) 디자인진흥원(The Design Council) 국립복권위원회(National Lottery Charities Board) 잉글랜드예술진흥원(ACE) 공예진흥원(The Crafts Council)
일본	문화청 (저작권, 미디어아트, 문화교류) 경제산업성 디어콘텐츠과 (상무정보정책국 문화정보 관련 산업과) 외무부	일본예술문화진흥회 일본디지털콘텐츠협회 일본문화원(Japan Foundation)
호주	통신정보예술부 (DCITA: Dept of Communications, Information Technology and the Arts)	호주문화예술진흥원(Australia Council of the Arts) 호주영화위원회(Australian Film Commission) 방송위원회(Australian Broadcasting Authority)
캐나다	문화부 (The Department of Canadian Heritage)	텔레필름캐나다(TeleFilm Canada) 캐나다국립영화제작소 (National Film Board of Canada) 캐나다라디오·텔레비전·통신위원회(CRTC: Canadian Radio-television and Telecommunication)
중국	문화부 국가방송영화총국	북경대학문화 산업연구소(국가문화 산업창신흥발전연구기지), 칭화대학문화 산업연구센터
미국	전담 중앙부처 없음	미국국립예술기금(NEA: national endowment for the arts) 미국영화협회(AFI: American Film Institute)

<참고 2> 우리나라 문화산업 시장규모

(단위: 백만원)

산업분야	시장규모	2002년	2003년(매출)
출판		10,715,300	15,521,150
만화		-	(759,100)
음악		1,109,300	1,793,500
영화		1,211,900	2,594,094
애니메이션		214,900	269,962
캐릭터		5,277,200	4,808,519
게임		3,402,600	3,938,700
방송		9,523,300	7,136,569
광고		6,478,400	6,802,305
인터넷 모바일 외		-	1,318,788
합계		39,203,700	44,183,587

\* 출처: 문화관광부, 「2003 문화산업백서」  
문화콘텐츠진흥원, 「2004 문화산업 통계」

<참고 3> 문화산업 관련 예산의 구성 내역

(단위: 억원, %)

구분	2000	2001	2002	2003	2004
문화산업육성(기반조성)	887(50.1)*	620(43.0)	570(29.3)	452(24.1)	187(11.2)
출판	97(5.5)	99(6.9)	206(10.6)	181(9.7)	291(17.5)
영상	590(33.3)	472(32.8)	414(21.3)	338(18.0)	2,521(15.2)
영상만화			8.8(0.5)	37(2.0)	38(2.3)
게임·음반	95(5.4)	90(6.2)	96(4.9)	232(12.4)	211(12.7)
문화상품 (디자인,공예,한복 등)	49(2.8)	89(6.2)	66(3.4)	0	0
방송·광고	52(2.9)	71(4.9)	84(4.3)	131(6.9)	160(9.6)
문화콘텐츠(캐릭터 등)	-	-	500(25.7)	505(26.9)	522(31.4)
합계	-	-	1,957	1,889	1,674

\* ( ) 안은 구성비율(%)

\* 출처: 문화관광부(2002, 2003)

<참고 4> 분야별 사업내역 및 예산추이

(단위: 백만원)

분야별 사업명		연 도		
		2003	2004	2005
문화산업기반조성	아시아문화산업교류협력		3,000	3,000
	문화산업정책개발		200	200
출판산업 육성	우수도서구입지원	2,500	3,000	3,000
	전자책육성	1,150	1,200	1,000
	잡지콘텐츠진흥육성	0	450	300
	국가기간통신사육성	0	12,712	5,000
	한국간행물윤리위원회 지원	3,234	3,306	3,490
	미디어교육지원	1,500	1,650	1,290
	방송영상 산업 육성	방송영상 공동제작 시설 건립	800	10,000
	우수파일럿프로그램제작지원	1,300	1,300	1,000
	디지털방송 전문인력 양성 교육시설 구축	1,400	1,400	1,400
	방송영상교육과정 운영	1,200	1,200	1,100
	사이버방송영상아카데미 구축		600	500
영상·애니메이션 산업 육성	국제영화제 지원	2,800	3,100	3,900
	해외견본시 참가 등 영상산업 활성화	500	500	500
	비디오 유통 건전화	230	230	197
	DVD공동물류센터구축	0	300	500
	애니메이션 창작기반 조성	470	480	375
	해외마케팅 활성화 지원	2,630	2,630	2,380
	애니메이션 저변확대 및 홍보	700	750	779
	영화진흥위원회 지원	5,916	6,536	6,668
한국영상자료원 지원	4,309	9,043	9,063	
게임·음반산업 육성	게임제작기반 구축	3,000	3,100	3,880
	게임기술 개발 및인큐베이팅 지원	5,132	4,380	4,220
	국내외 게임전시회 개최 및 해외마케팅지원	3,740	3,780	3,060
	게임전문인력양성	2,800	2,487	2,840
	게임 건전화	600	600	1,000
	게임원격교육시스템 운영	1,196	1,136	1,022
	음악산업 창작활성화 및 수출지원	2,910	1,710	1,540
	영상음악산업 보호육성 지원	626	700	740
	영상물등급위원회 지원	1,738	1,738	1,815
	한국게임개발원 지원	1,552	1,552	2,620
캐릭터·만화산업 육성	캐릭터산업 육성	1,920	1,610	1,610
	만화산업육성	1,498	1,400	1,700
문화콘텐츠산업 육성	문화콘텐츠 콤플렉스 조성	3,000	7,000	3,000
	한국문화콘텐츠진흥원 지원	5,762	5,403	5,471

<참고5> 정책영역별 지원 방향

정책영역		진 단	지원방향
콘텐츠 창작기반 강화	인력양성	정책전반 재검토	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 핵심인력 양성</li> <li>• 인력수급의 불균형 해소</li> <li>• 업종별 아카데미→ 통합 아카데미</li> </ul>
	창작소재 개발	정책적 지원확대	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 문화원형 콘텐츠사업 확대</li> <li>• 신산학협동시스템 구축                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 인문학, 사회과학, 순수예술,</li> <li>기술공학간 협동시스템 구축</li> </ul> </li> </ul>
산업인프라 구축	CT 개발	정책적 지원확대	<ul style="list-style-type: none"> <li>• CT개발 중장기 종합계획 수립</li> <li>• 디지털 원천기술 확보</li> <li>• 보안, 유통 등의 국가표준안 마련</li> <li>• CT 교육 가화(업계, 문화예술계)</li> </ul>
	자금지원	정책전반 재검토	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 투자조합 운용방식 개선                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 투자분야 제한 완화, 문화콘텐츠 투자네트워크 구성 등</li> </ul> </li> <li>• 기금운용 심의위원회 가동</li> </ul>
	유통체계	정책적 지원확대	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 유통현대화 시스템 구축</li> <li>• 디지털 문화콘텐츠 유통체계 정립</li> <li>• 저작권 정보관리 네트워크 시스템 개발</li> <li>• 유통채널 확대</li> </ul>
해외시장 진출	마 케 팅	정책적 지원확대	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 해외마케팅 종합정보시스템 구축</li> <li>• 콘텐츠 수출네트워크 구축</li> <li>• 해외소비자 시장조사 강화</li> </ul>
	홍보체계	정책적 지원확대	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 정보시스템 구축</li> <li>• 정보제공 강화</li> <li>• 국제워크샵 활성화</li> </ul>

<참고6> 산업별 투자방향

장르	영역	지원방향
애니메이션	인 력	<ul style="list-style-type: none"> <li>• pre 및 post production 육성</li> <li>• 실무 재교육 지원</li> </ul>
	제 도	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 방송사 의무상영 비율 중 순수창작물 비중 강화</li> </ul>
	유 통	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 저작권 관련 법률 재정비</li> </ul>
	세계진출	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 머천다이징 전략 강화</li> </ul>
캐릭터	인 력	<ul style="list-style-type: none"> <li>• pre 및 post production 육성</li> </ul>
	제 도	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 소비자 인식 개선</li> </ul>
	세계진출	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 캐릭터 라이선싱 관리시스템 개발</li> </ul>
영 화	인 력	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 영화 스태프 처우개선 방안 마련</li> <li>• 디지털시네마 등에 따른 새로운 교육 시스템 구축</li> </ul>
	제 도	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 디지털시네마 정책 정비 및 예산 확보 (제작 및 배급 확대, 영사기 보급 확대 등)</li> </ul>
	유 통	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 온라인 불법 유통에 대한 대책 마련</li> <li>• 예술영화 전용관, 아시아문화교류관 확대</li> </ul>
	세계진출	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 아시아 지역 국가와의 교류 및 지원사업 확대</li> <li>• 공동제작협정 체결 지원</li> <li>• 디지털시네마포럼 등을 통한 국제기술교류업무 추진</li> </ul>
음 악	제 도	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 저작권 및 지적재산권 보호를 위한 시스템 재정비</li> <li>• 불법 복제 문제에 대한 공익 광고 홍보, 소비자 교육</li> </ul>
	유 통	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 유통시스템 현대화, 바코드 시스템 정비</li> <li>• 온라인, 오프라인 유통망 연계 사업</li> </ul>
	세계진출	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 전자상거래 모델 구축</li> </ul>
게 임	인 력	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 시나리오 기획인력 양성</li> <li>• 산학연계 인력양성 활성화 프로그램 지원</li> </ul>
	제 도	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 디지털 환경에 부응하는 법·제도 마련</li> <li>• 불법복제, 콘텐츠 도용 등 저작권 문제 대책 마련</li> </ul>
	마케팅	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 해외 마케팅 네트워크 확대</li> <li>• 신시장 개척 해외투자 수출상담회 개최 지원 등</li> </ul>
	세계진출	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 게임올림픽 확대 지원</li> <li>• 글로벌 라이선싱 사업 지원</li> </ul>