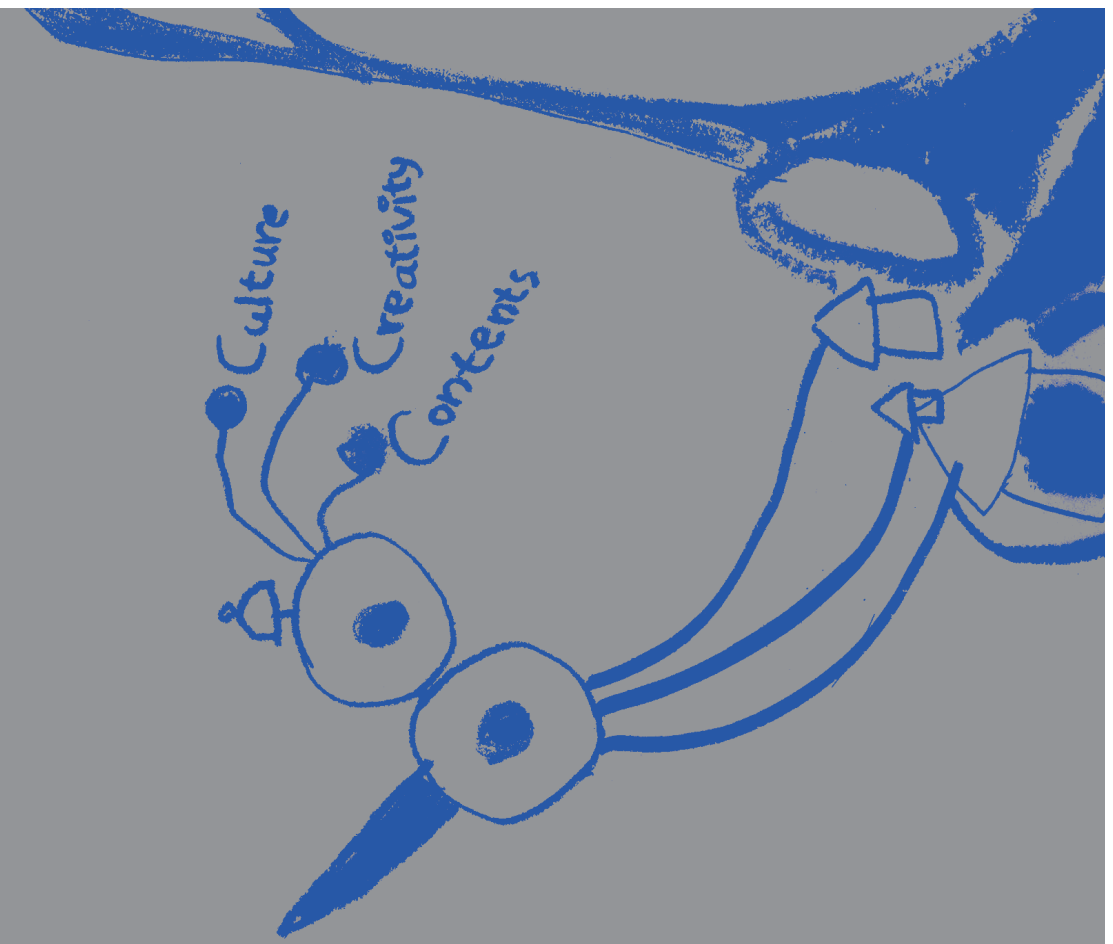


문화강국(C-KOREA) 2010

- 문화로 부강하고 행복한 대한민국의 미래전략 -





선진경제가 되기 위해서는
반드시 갖추어 나가야 할 분야가 있습니다.
기업지원 서비스와 고급 서비스 산업,
그리고 레저·문화산업의 발전입니다.

문화는 그 자체가 삶의 질입니다. 아울러 산업입니다.
이미 새로운 국가발전의 동력으로 떠오르고 있습니다.

상반기중에 문화·관광·레저서비스산업 육성에
대한 종합적인 청사진을 제시하고,
급증하는 이 분야의 수요를 국내에서 흡수하기 위해서
서남해안 등에 대규모 기반시설을 조속히 확충해 나갈 것입니다.

영화·음악·드라마 등 문화콘텐츠산업도 더욱 발전시켜 나가겠습니다.

I. 문화강국(C-KOREA) 2010 : 문화로 부강하고 행복한 대한민국의 미래전략

II. 문화·관광·레저스포츠산업의 현황과 전망

1. 문화·관광·레저 수요의 폭발적 증가
2. 문화·관광·레저스포츠산업의 현주소
3. 문화·관광·레저스포츠산업의 SWOT 분석

III. 비전과 추진전략

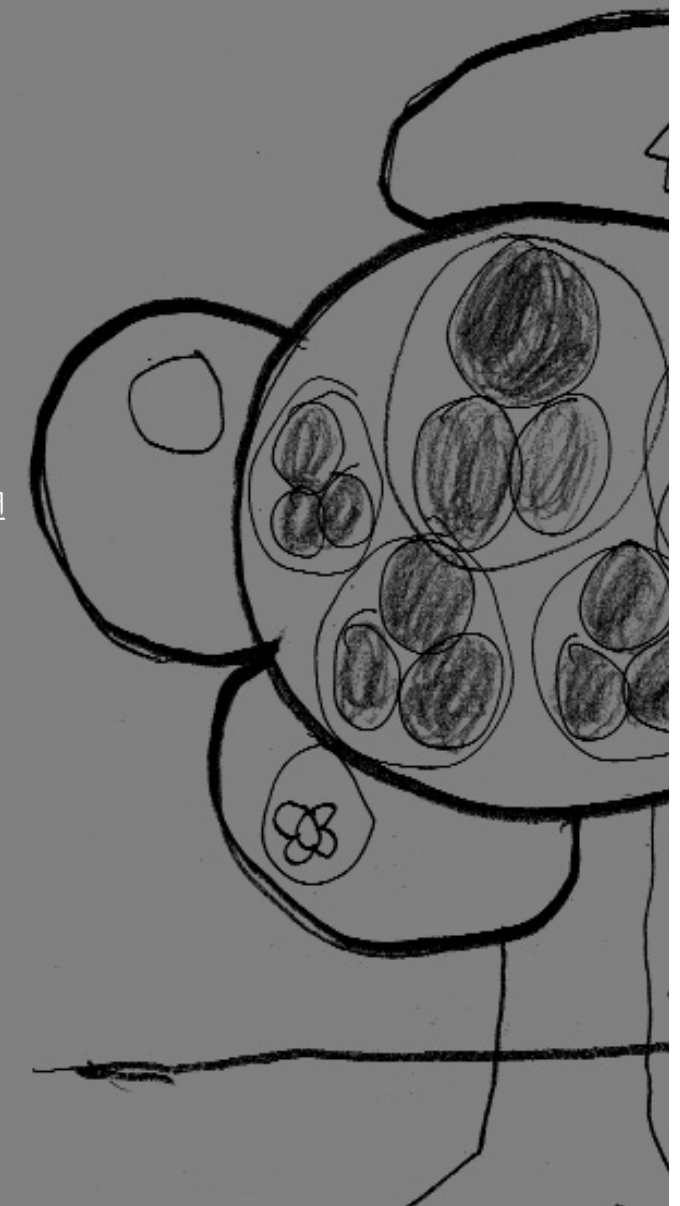
1. 문화강국(C-KOREA) 2010 비전
2. 3대 정책목표와 10대 핵심과제
3. 추진전략

IV. 10대 핵심과제

1. 국제수준의 문화산업시장 육성
2. 문화산업 유통구조의 혁신
3. 저작권산업 활성화를 위한 기반 구축
4. 한류 세계화를 통한 국가 브랜드파워 강화
5. 주 40시간 근무에 따른 관광수요 국내 충족
6. 외래관광객 1,000만명 시대를 위한 수용태세 개선
7. 경쟁력 있는 지역 특화자원 개발·확충
8. 고부가가치 스포츠용품 개발 및 국제경쟁력 강화
9. 레저스포츠산업 기반 확대
10. 프로스포츠산업의 자립기반 구축

V. 기대효과

1. 경제적 기대효과
2. 사회·문화적 기대효과



I. 문화강국(C-KOREA) 2010 : 문화로 부강하고 행복한 대한민국의 미래전략

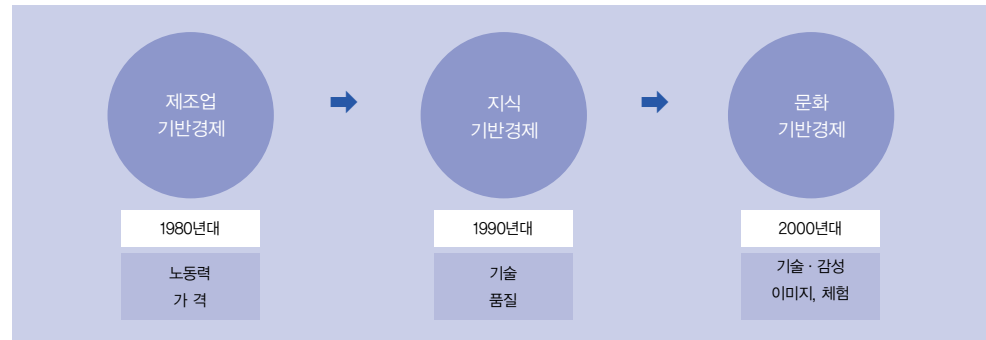




21세기 국가발전 동력 : 창의성(Creativity)

- > 사회의 선진화는 경제적 발전과 더불어 문화적 성숙이 수반되어야 가능
- > 선진국은 지식정보사회를 넘어 창조적 계급과 창조산업이 경제를 이끌어 가는 창의적 문화기반경제¹⁾로 진입
 - 성장의 핵심축이 20세기말에는 '지식과 정보'에서 21세기에는 '창의성' (Creativity)으로 전환
- > 창의적 문화기반경제시대의 성장동력인 창의성은 기술혁신(Innovation)과 이에 따른 콘텐츠의 효과적인 활용을 촉진
- > 창의적 문화기반경제시대에는 이미지와 감성, 체험이 중시되는 소비경향에 대응하는 문화·관광·레저스포츠산업의 전략적 육성이 필요

창의적 문화기반경제시대 도래



글로벌 시대 경쟁력을 좌우하는 핵심역량 : 문화(Culture)

- > 경제 발전으로 기본적인 의식주 문제가 해결되고 나면 물질적 풍요보다는 정신적 풍요를 중시하고 사람들의 소비행태도 획일화, 대량화에서 개성화, 다양화, 고급화 추세로 전환되면서 문화의 중요성이 증대
 - 문화는 그 자체로 독자적인 산업으로서의 중요성을 가질 뿐 아니라 다른 산업 발전의 원동력
- > 특히 우리의 경우, 1990년대 후반부터 경제성장이 둔화되면서 중국과 인도 등 후발국가의 저임금 공세, 선진국의 기술혁신과 경쟁력 강화 등으로 21세기 국가발전을 주도할 신성장 동력 발굴이 주요 의제로 부상
 - IMF 경제위기 극복과정에서 관광산업과 문화산업이 크게 기여함에 따라 이제 우리사회에서 문화는 예술이라는 좁은 틀을 벗어나 국가발전과 국제경쟁력을 좌우하는 핵심역량(Core Competence)으로 부각
 - 그러나 문화를 광의로 해석할 경우, 문화 아닌 것이 거의 없게 되므로 국가발전의 핵심역량으로서 문화는 문화산업, 관광산업, 레저스포츠산업을 중심으로 시급한 정책의제화 및 전략적 육성이 필요

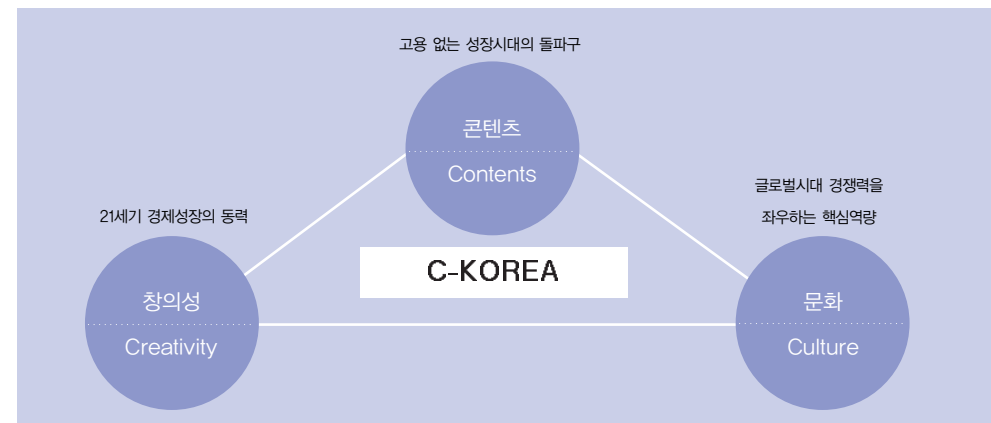
1) 전 세계에 걸친 창의적 문화기반경제 규모는 2조 2,400억불 ('99년 기준)로 추산 (R. Florida, 「창의적 계급」, 2002)

고용 없는 성장시대의 돌파구 : 콘텐츠(Contents)

- > 그동안 우리 사회는 경제가 성장함에 따라 소비와 투자가 활성화되고 고용도 증가해 왔으나, 최근 몇 년간 경제성장에도 불구하고 고용은 오히려 감소하는 현상 발생
 - * 제조업 고용은 2001년 이후 성장률과 관계없이 4년 연속 감소
 - 고용 없는 성장이 지속될 경우, 민간소비 위축이 심화되어 향후 우리 경제의 안정적 성장에 걸림돌로 작용할 가능성이 매우 큼
- > 디지털 융합(컨버전스) 시대를 맞이하여 콘텐츠의 양과 질이 국가경쟁력을 좌우하고 있고, 아이디어, 감성과 콘텐츠가 결합된 문화·관광·레저스포츠산업이 경제성장의 선도산업으로 부상
- > 콘텐츠와 기술, 체험이 집약된 문화·관광·레저스포츠산업은 복합·고도소버사회를 선도하는 미래형 산업이자 대규모 고용을 창출²⁾하는 새로운 경쟁시대의 대안

3C(Creativity, Culture, Contents)를 활용한 문화·관광·레저스포츠산업의 전략적 육성

- > 지금 우리 경제가 필요로 하는 것은 고부가가치를 창출하고 자본으로의 가치 전환이 필요한 창의성(Creativity)
- > 문화(Culture)는 우리나라가 보유한 가장 위대한 자원인 창의성을 길러주는 인큐베이터이며, 창의성에 기반을 둔 문화의 산업화를 통한 지속가능한 발전(Sustainable Development)은 국가발전의 새로운 패러다임으로 정착
- > 다른 산업에 비해 높은 성장률과 고용효과를 가진 문화·관광·레저스포츠 분야의 다양한 콘텐츠(Contents)를 가공·활용함으로써 새로운 고부가가치를 창출하고 세계 시장에서 우위를 선점하는 전략 마련이 시급



「문화강국(C-KOREA) 2010」은 창의성(Creativity)과 문화(Culture)를 바탕으로 문화·관광·레저스포츠의 다양한 콘텐츠(Contents)의 산업적 활용을 통해 국민소득 3만불 시대를 조기에 견인하는 중장기 비전과 전략

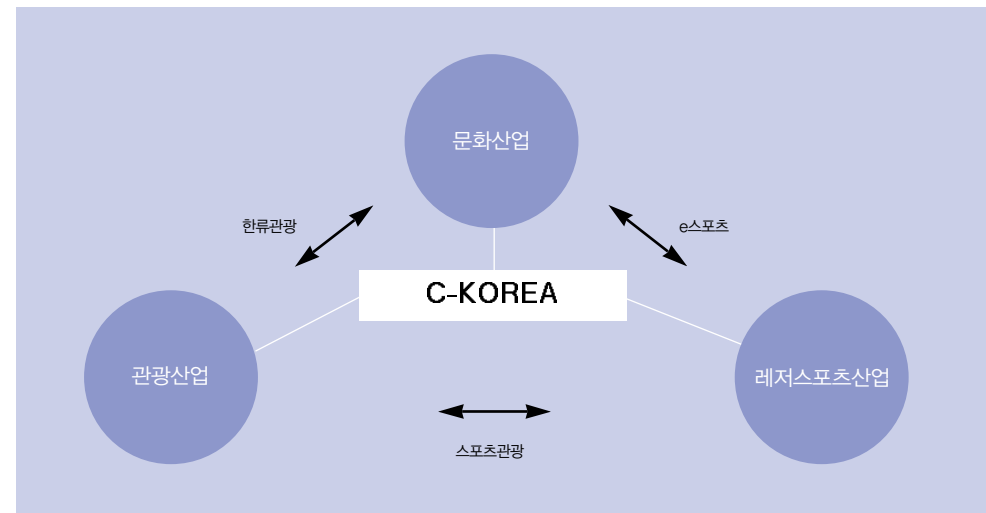
2) 10억원 투입당 문화산업 16명, 관광산업 30명, 레저스포츠산업 17명의 고용을 창출함으로써 제조업 평균 9.4명보다 훨씬 높음



문화·관광·레저스포츠산업의 상호 연계를 통한 시너지 창출

- > 한류로 대표되는 문화산업의 발전은 일본, 중국, 대만 등 아시아 한류국가 관광객의 지속적인 증가를 유도
- > 또한 관광산업과 레저스포츠산업은 올림픽, 월드컵과 같은 대규모 국제스포츠행사와 스키 등 체험관광을 통해 시장이 날로 확대되는 추세
- > 카트라이더(Kart Rider), 팡야(Pangya) 등 레저스포츠를 소재로 한 국산 게임은 e스포츠의 폭발적 성장을 가져오는 등 문화산업의 발전에도 크게 기여

문화·관광·레저스포츠산업의 상호연계



II. 문화·관광·레저스포츠산업의 현황과 전망





1. 문화·관광·레저 수요의 폭발적 증가

- ▶ 디지털화의 가속화에 따른 디지털 융합시대의 도래
- ▶ 주 40시간 근무제 도입, 고령화의 급진전에 따른 국민 관광·레저 시대의 본격화
- ▶ 수도권과 지방의 상생발전을 추구하는 실질적 지방분권시대의 도래로 문화·관광·레저 수요 폭증

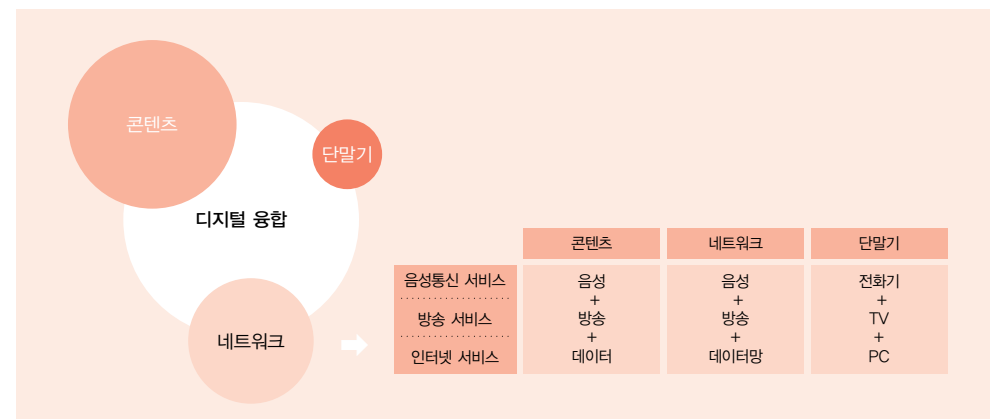
디지털 융합시대

- ▶ 디지털 기술의 발달 ⇒ 전송기술 발달 ⇒ 방송망/통신망의 유기적인 결합 등 서비스 자체의 혼용, 광대역화, 양방향화 구현
 - 융합 현상은 서비스, 네트워크, 단말기, 사업자 등 모든 부문에서 전개

융합 사례 분류

- 콘텐츠의 융합 : 프로그램 연동형 데이터 방송과 같이 콘텐츠 제작과 유통에 있어 융합형 등장 (서비스의 융합과 일맥상통)
 - 네트워크(망)의 융합 : 방송망을 통한 통신 서비스, 통신망을 통한 방송 서비스의 제공 형태
 - 통신망을 통한 IPTV(iVOD) 서비스, 케이블TV망을 통한 초고속인터넷·VoIP(인터넷 전화) 등 제공
 - 서비스 융합 : 방송과 통신의 특성을 모두 가진 서비스 출현
 - 통신의 방송서비스 : Webcasting, IPTV, 휴대폰 방송(June, Fimm)
 - 방송의 통신서비스 : T-Commerce, T-Government, DMB(Digital Multimedia Broadcasting) 등
- * 디지털화로 방송/통신/인터넷매체의 구분이 모호해지고 있음
- 사업자 융합 : 통신 및 방송사업자가 다른 영역에 진출
 - SKT의 위성DMB, KT의 위성방송(KDB), 케이블TV의 초고속인터넷 등
 - 단말기의 융합 : 단말기에 방송과 통신 서비스가 수렴
 - 휴대폰 : 방송 수신(DMB, June, Fimm) / TV : 통신 수신(데이터 방송, T-Commerce)

디지털 융합

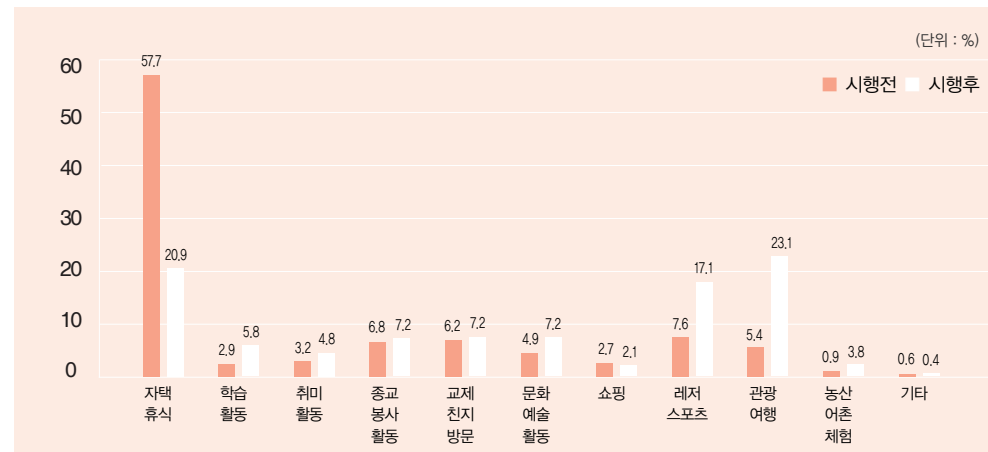


- ▶ 이에 따라 문화콘텐츠의 수요 폭증이 예상되며 문화콘텐츠의 양과 질이 국가경쟁력을 좌우하게 될 것으로 전망
 - 전 세계 문화콘텐츠산업은 연평균 6.3%의 지속적인 성장이 전망되고 있으며, 2008년도 세계시장 규모는 1조 7천억불로 추정³⁾
 - 특히, 우리의 경우 광대역 통신망의 구축과 방송·통신 융합에 따른 DMB, IPTV, WiBro 등 다양한 매체와 채널의 등장에 따라 뉴미디어 문화콘텐츠 수요 폭증
- * 2000년 61개 채널에 연간 44만 시간의 콘텐츠가 소요되었으나 2005년에는 282개 채널에 73만 시간의 콘텐츠 소요 예상

국민 관광·레저 시대

- ▶ 주 40시간 근무, 고령화, 참살이(웰빙) 가치 추구 등으로 국민 관광·레저 수요가 급격히 증가
 - * 일본의 경우, '87년 주 5일 근무제 시행 후 초기 6년간 약 15%, 이후 연평균 약 10% 증가
- ▶ 자택휴식 위주였던 여가행태가 활동적으로 변화하면서 문화, 관광과 레저 수요로 이전될 전망
 - 여행횟수 증가에 따른 주말관광객 증가
 - 당일여행보다 1박2일 이상의 체류형 여행수요 증가
 - 장거리(200km 이상) 여행 및 여행시간(4시간 이상) 증가
 - 여행경비 증가

주 5일 근무 이후 도시민 여가이용 설문조사 결과

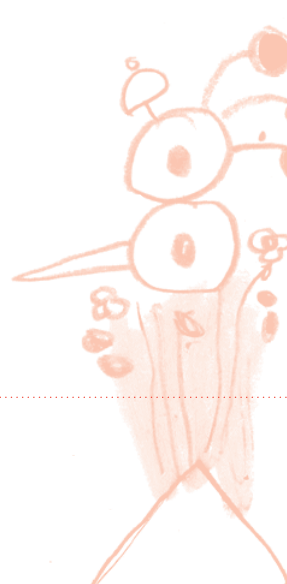


* 출처 : 국가균형발전위원회, 「新활력 지역발전 구상」, 2004

- ▶ 참살이(웰빙) 가치 추구로 정신적 만족과 건강을 유지하기 위해 고품질 서비스를 선호
- ▶ 급속한 고령화 진행으로 고령인구가 2005년 인구대비 9%에서 2010년 12%로 증가⁴⁾하면서 고령친화형 관광·레저 수요 증대 전망
 - 현재 고령소비자는 낮은 구매력을 갖고 있으나 베이비붐 세대가 은퇴하게 되는 2010년 이후의 고령소비자는 상당한 경제력을 갖고 있어 고품질의 고령친화형 서비스 제공이 필요

3) Price Waterhouse Coopers, 「Global Entertainment and Media Outlook 2003-2007」, 2002

4) 고령인구는 65세 이상 인구를 의미하며, 예비고령자(베이비 붐세대)는 약 1,000만명(대통령자문 고령화 및 미래사회위원회, 「고령친화산업 활성화 전략」, 2005. 1)



지방분권 시대

- > 본격적인 국가균형발전정책 추진으로 문화·관광·레저산업을 전략산업화하려는 지방자치단체 증가
 - 「국가균형발전 5개년 계획」(04년 8월)에 따르면 16개 시·도 중 9개 시·도가 문화·관광·레저스포츠산업을 지역 전략산업으로 선정
 - * 9개 시·도 : 부산, 광주, 경기, 강원, 충남, 전북, 전남, 경북, 제주
- > 2004년도 중기지방재정계획에 반영된 지방자치단체 신규투자사업 규모는 19조 5천억원이며, 그 중 17%인 2조 2천억원이 문화관광부와 관계된 사업으로 29.7%를 차지한 건설교통부의 5조 8천억원에 이어 2위를 차지
- > 「생활력 지역발전 구상」(04년 7월)에서 농·도 상생을 위해 1·2차 산업과 문화·관광산업의 융합을 대안으로 제시

2. 문화·관광·레저스포츠산업의 현주소

- ▶ 문화·관광·레저스포츠산업의 경제규모
 - : 총 매출규모 117조원, 총 고용규모 261만명으로 추정('04년)
- ▶ 핵심자원 부족, 산업기반 취약 등 경쟁력을 잠식하는 취약요인 상존

차세대 성장동력

- > 문화·관광·레저스포츠산업의 성장률⁵⁾은 문화산업 21%, 관광산업 11%, 레저스포츠산업 15%로 전체산업 평균 5.7%보다 약 2~4배 높음
- > 문화·관광·레저스포츠산업은 창의적 아이디어만 있으면 적은 비용을 투입하고도 높은 이익창출을 기대할 수 있는 고부가가치 산업이며, 다른 분야의 생산을 크게 유발하는 차세대 성장동력

문화·관광·레저스포츠산업의 경제적 파급효과

구분	문화산업	관광산업	레저스포츠산업	제조업 평균
성장률	21.1%	11%	15%	5.7% (전체산업 평균)
부가가치유발계수	0.8	0.8	0.9	0.6
생산유발계수	2.1	1.7	2.0	1.9

문화·관광·레저스포츠산업의 경제규모

- > 2004년 현재 매출규모 117조원, 고용규모 261만명(취업자 수 대비 12%)으로 추정

문화·관광·레저스포츠산업의 매출 및 고용규모

구분	매출규모	고용규모
문화산업	49조원	53만명
관광산업	51조원	188만명
레저스포츠산업	17조원	20만명
합계(비중)	117조원	261만명

* 출처 : 「문화산업통계」('04년), 「체육백서」('04년), www.wtfc.org(세계여행관광협회)

3. 문화·관광·레저스포츠산업의 SWOT 분석

수요 측면

- > 주 40시간 근무로 잠재수요가 증가하고 디지털 융합에 따른 문화콘텐츠 수요가 확대될 것으로 전망
- > 기대심리가 높은 소비자의 해외소비도 늘어나고 있음

공급 측면

- > IT 인프라는 잘 갖추어져 있으나 문화·관광·레저스포츠산업에 필요한 고급인력, 원천기술 등 핵심자원 부족
- > 초기의 과도한 투자비용과 위험부담에 따른 투자 부진, 진입규제 등 산업기반 취약

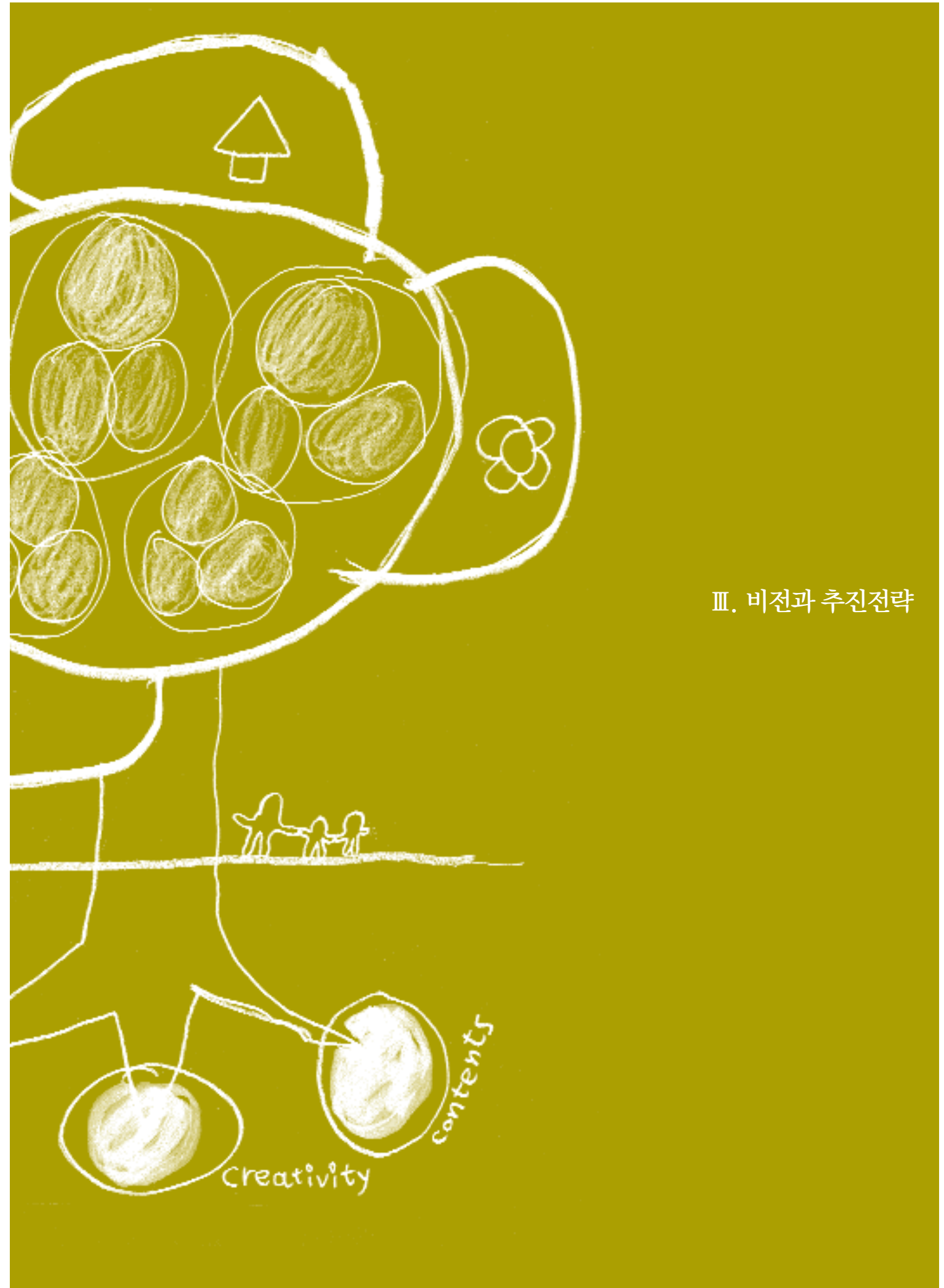
정책 측면

- > 한류 확산으로 아시아 시장에서 유리한 조건을 확보하고 있으나, 중국 등 주변국들이 문화·관광·레저스포츠산업을 국가 전략산업으로 집중 육성함에 따라 동아시아 지역에서 경쟁 본격화

강점(Strength)	약점(Weakness)
<ul style="list-style-type: none"> · 우수한 문화관광 유산과 전통문화 보유 · 세계 최고 수준의 IT기술과 유비쿼터스(Ubiquitous) 환경 	<ul style="list-style-type: none"> · 기대심리 높은 소비자의 해외소비 증가 · 고급인력, 원천기술 등 핵심자원 부족 · 투자여건, 유통구조, 규제 등 산업기반 취약
기회(Opportunity)	위기(Threat)
<ul style="list-style-type: none"> · 디지털 융합에 따른 문화콘텐츠 수요 증가 · 주 40시간 근무로 문화·관광·레저스포츠 수요 증가 · 문화·관광·레저스포츠산업을 지역 전략산업화하려는 지방자치단체 증가 · 한류 확산으로 아시아시장에서 유리한 입지 확보 	<ul style="list-style-type: none"> · 중국 등 주변국이 문화·관광·레저스포츠산업을 국가 전략산업으로 육성함에 따라 치열한 경쟁 예상

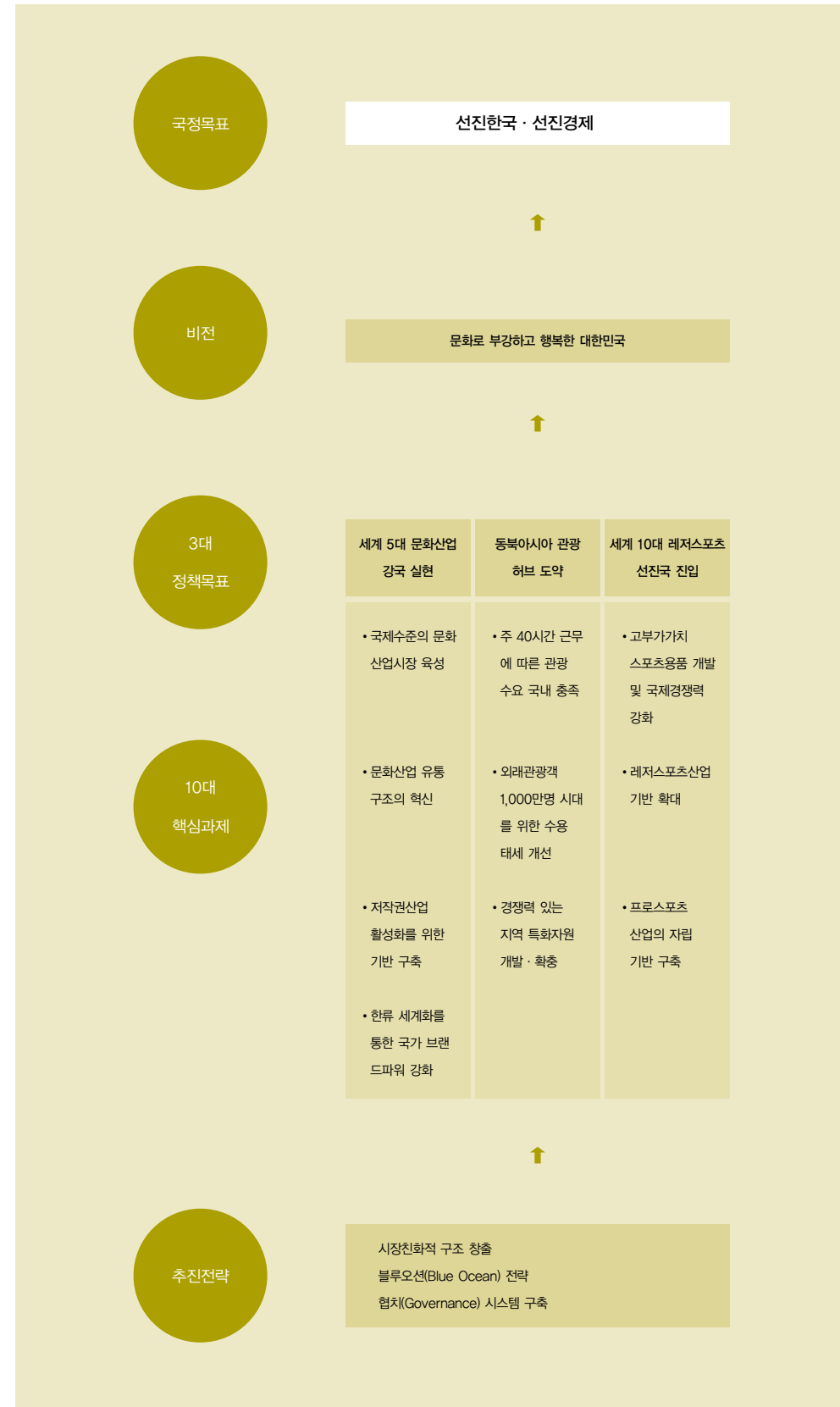
5) 문화산업과 전체산업은 1999년~2003년까지의 5년간 평균, 관광산업은 2003년~2004년까지의 2년간 평균, 레저스포츠산업은 2002년~2003년까지의 2년간 평균





Ⅲ. 비전과 추진전략

1. 문화강국(C-KOREA) 2010 비전



2. 3대 정책목표와 10대 핵심과제

세계 5대 문화산업 강국 실현

- > 세계경제 성장의 동력원은 섬유, 철강, 화학, 전자를 거쳐 문화콘텐츠로 패러다임이 이동중 (The Economist, 2001)
- > 주요 선진국들은 문화산업을 차세대 성장동력으로 집중 육성
- > 세계수준에 비해 우리 문화산업은 질적, 양적 측면에서 큰 격차가 있는 것으로 평가⁶⁾
- > 국가차원의 체계적이고 종합적인 지원을 통해 선진국과의 경쟁에서 우위(Competitive Edge)를 확보하고, 2010년 세계 5대 문화산업 강국을 실현
 - 디지털화의 가속화에 따른 디지털 융합시대를 맞이하여 폭발적으로 증가하는 핵심 문화콘텐츠(게임, 영화, 음악, 방송영상 등) 집중 육성
 - 기술과 문화예술적 감성이 집약된 문화산업의 특성을 고려하여 창의력과 민간투자를 극대화할 수 있는 문화산업 인프라 기반구축
 - 아시아 일부 국가의 한류에 대한 거부감을 해소하고 한류열풍을 전 세계로 확산시킬 수 있는 국가 브랜드파워 강화



6) 미국 : 군수산업과 더불어 2대 주력산업으로 육성
 영국 : 창조산업(Creative Industries)으로 규정, 국가전략산업으로 집중 육성
 일본 : 세계 2위 문화산업 강국 유지를 위해 총리 산하에 '지적재산전략본부'를 신설하고 집중 지원

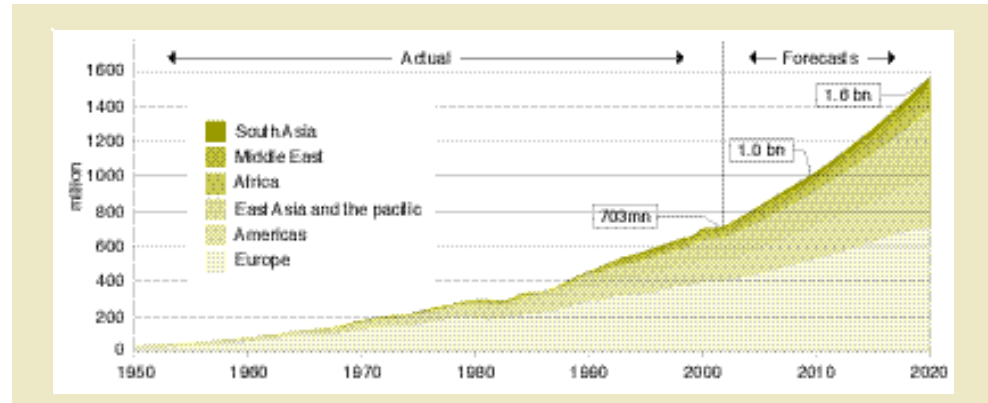
7) 국내 문화산업시장은 매출액을 기준으로 총 49조원(2004년) 규모로 추정되며 세계시장의 약 1%를 차지(세계 9위 수준)



동북아시아 관광허브 도약

- > 세계관광기구(WTO)의 전망에 따르면 국제관광객수는 연평균 4% 후반의 성장세로 2010년 10억 명, 2020년 15억 6천만 명으로 증가할 것으로 예상
 - 특히, 동아시아/태평양지역의 경우 연평균 7%이상 성장하여 WTO가 예측하는 6개 지역 중에서 가장 높은 성장세를 보일 것으로 전망

WTO의 국제관광 수요 전망



- > 중국, 일본, 말레이시아, 싱가포르, 홍콩 등 동아시아/태평양지역의 국가들은 관광시장 선점을 위한 치열한 경쟁을 전개
- > 우리의 경우, 한류 확산 등으로 외래관광객이 지속적으로 증가하고 있으며 국민소득과 여가시간 증가로 폭증하는 국내 및 해외 관광수요를 충족하기 위한 획기적인 지원 등 새로운 성장 전략 마련이 필요
- > 국민관광수요의 해외유출을 방지하고 외래관광객 1,000만명 시대를 열어갈 수 있는 매력적인 관광 인프라 확충으로 2010년 동북아시아 관광허브(Hub)로 도약

정책목표

동북아시아 관광허브 도약

	'04년	'10년
국민관광총량	3.8억명	7억명
외래관광객	582만명	1,000만명
관광수입	57억불	100억불

↑

1. 주 40시간 근무에 따른 관광수요 국내 충족
2. 외래관광객 1,000만명 시대를 위한 수용태세 개선
3. 경쟁력 있는 지역 특화자원 개발·확충

세계 10대 레저스포츠 선진국 진입

- > 여가수요 확산에 따른 레저스포츠 활동 증가, 스포츠의 광고 수단화 및 미디어콘텐츠로서의 가치 증대 등으로 레저스포츠산업은 지속적인 발전 추세
 - 연간 스포츠 관련 가계 지출액 : '96년 20만 7천원 ⇒ '02년 32만 5천원 (56% 증가)
- > 미국·일본 등 주요 스포츠강국은 급속하게 성장하고 있는 고부가가치 산업인 레저스포츠 산업을 국가 전략산업으로 육성
- > 하지만 우리의 레저스포츠산업은 정부차원의 정책적 지원기반이 취약하고 전문인력 부족으로 질적, 양적 측면에서 국제경쟁력 저하
- > 세계시장에서 경쟁력 확보가 가능한 고부가가치 스포츠용품 개발을 지원하고, 늘어나는 레저수요를 레저스포츠산업 기반 확대의 계기로 활용하며 프로스포츠산업의 자립기반 구축을 통해 세계 10대 레저스포츠 선진국으로 진입
 - IT 활용 첨단 스포츠용품과 세계시장 점유 우수 스포츠용품 집중 육성 및 국제브랜드화
 - 레저스포츠산업에 대한 인식전환과 세계개선 등으로 민간투자 확대 및 스포츠산업 인프라 구축

정책목표

세계 10대 레저스포츠 선진국 진입

	'04년	'10년
국내매출	17조원	32조원
스포츠용품 수출	0.9억불	2억불
프로스포츠 관람	590만명	1,000만명
생활체육 참여	39.8%	50%

↑

1. 고부가가치 스포츠용품 개발 및 국제경쟁력 강화
2. 레저스포츠산업 기반 확대
3. 프로스포츠산업의 자립기반 구축



3. 추진전략

시장친화적 구조 창출

- > 시장친화적 구조란 정부 역할은 최소화하고 시장 기능이 활성화 되는 시장기구의 틀을 의미
- > 정부는 과거의 가부장적 역할에서 탈피하여 공정한 시장게임의 심판 역할을 담당
- > 정부 지원은 민간의 창의성이 최대한 발휘되고 혁신(Innovation)이 가속화되도록 제도적, 간접적 지원에 중점
 - 정부가 문화산업 전문펀드 조성을 선도하여 창업투자사 및 일반 투자자의 자율적 참여와 투자를 유도하는 등 민간투자 유인의 도관(Pipeline) 역할 수행
 - 방송영상 독립제작사들에 대한 지원도 직접적 재정보조 보다는 외주전문채널 설립이라는 제도적 틀을 만들어 불공정 거래관행을 개선하고 방송 프로그램의 다양성을 확보
 - 대규모 재정사업 추진에 있어 BTL(Build-Transfer-Lease) 방식⁸⁾ 등 민간의 자유로운 진입 및 투자 구조를 창출함으로써 정부의 재정부담을 완화하고 사업추진의 효율성을 제고

새로운 시장과 수요를 창출하는 블루오션(Blue Ocean) 전략⁹⁾

- > 전통적으로 정부는 치열한 경쟁에서 살아남아야 하는 민간기업과 달리 독과점적 지위로 기존 분야에 안주해 변화와 혁신에는 소극적
- > 그러나 세계화, 기술발전, 혁신의 일상화 등으로 국가간 경쟁이 치열해지는 21세기에 정부는 기존의 독점적 지위에서 벗어나 다른나라, 민간과 경쟁해야 하는 상황에 직면
- > 블루오션 전략은 기존 영역과 권한에서 벗어나 새로운 정책영역과 수요를 발굴하고 가치를 혁신하여 국민들에게 새로운 부가가치를 제공하는 것을 의미
 - 미래형 관광레저도시 조성사업은 국내시장에서 벗어나 동북아시아를 대상으로 한 새로운 관광 수요와 시장 창출을 도모

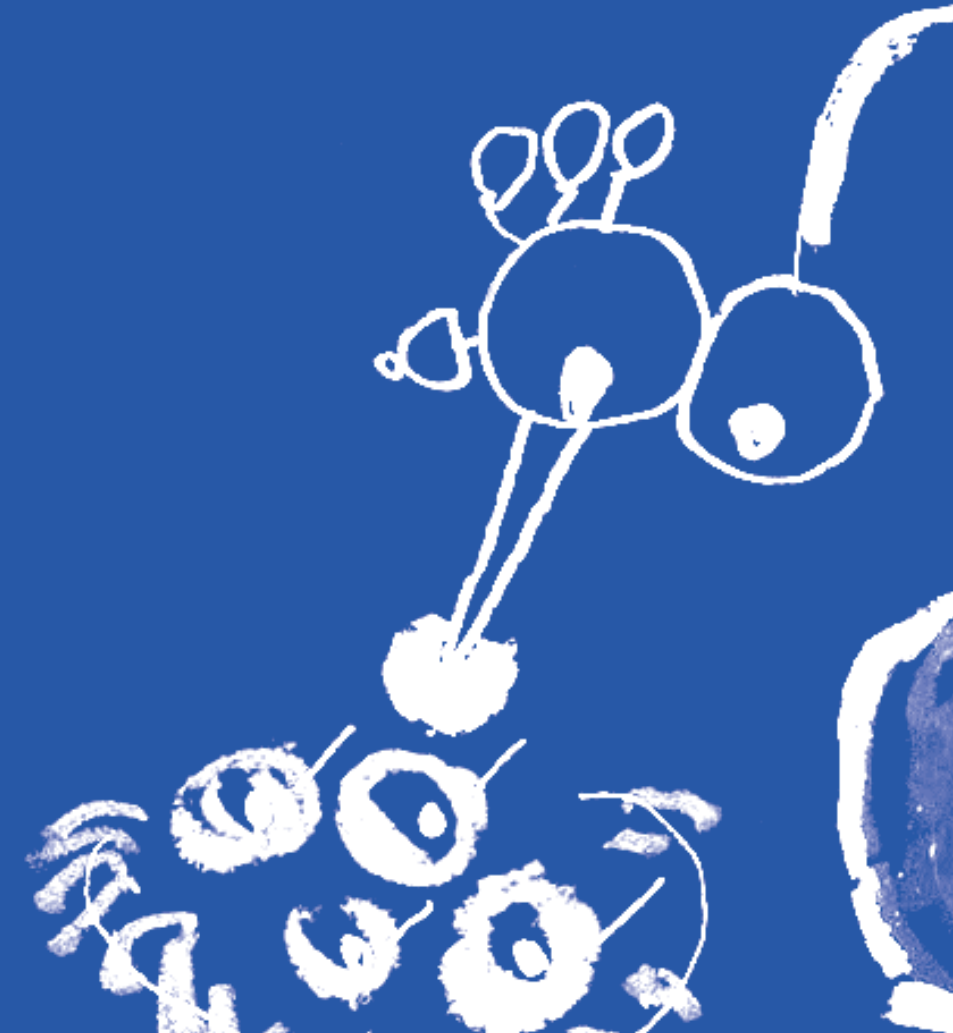
협치(Governance) 시스템 구축

- > 기업, 대학, 연구소, 정부 사이의 협력을 강화하고, 정부내 유관부처간 업무협력 합의서(MOU) 체결 등 협치(Governance) 시스템을 활성화하여 정책 추진의 시너지를 극대화
 - 민간기업, 대학, 중앙·지방 정부가 협력하여 대학 건물을 게임 등 특화 문화산업클러스터로 조성한 대구 지방문화산업단지(산·학·연·정 협력시스템의 대표적 성공사례)
 - 문화관광부와 과학기술부의 MOU 체결을 통해 CT 대학원 설립 등 문화산업 핵심인력 양성의 기반을 마련한 것처럼 정부내 유관부처간 긴밀한 협력 시스템을 구축·확대해 나가는 것이 필요

8) 민간이 공공시설을 구축하고 정부가 이를 임대해서 쓰는 민간투자 방식

9) 블루오션 전략은 경쟁이 무의미한 비경쟁 시장공간을 창출함으로써 유흥경쟁의 레드오션(Red Ocean)을 극복하고 경쟁자를 벤치마킹하거나 줄어드는 수요를 경쟁자와 나누는 대신 수요를 늘리고 경쟁으로부터 벗어나는 새로운 개념의 전략(김위찬, 르네 마보인(Renee Mauborgne), 『블루오션 전략』, 2005)

IV. 10대 핵심과제



1. 국제수준의 문화산업시장 육성

1-1. 디지털 융합시대의 핵심 문화콘텐츠산업 집중 육성

1-1-1. 게임산업 : 2010년 세계 3대 게임강국(Game Korea) 실현

1. 추진목표와 기본방향

- > 산업구조 및 제도개선을 통한 경제 효과 극대화
 - 국내 시장 : '04년 4조 3,200억원 ⇒ '10년 10조원
 - 고용 : '04년 44,000명 ⇒ '10년 86,000명
- > 세계 게임시장 진출 확대
 - 시장점유율 : '04년 세계 8위 ⇒ '10년 세계 3위
 - 수출 : '04년 3억 8천만불 ⇒ '10년 10억불

2. 현황 및 문제점

- > 게임중독, 온라인게임 관련 사이버 범죄 등 역기능에 따른 사회·문화적 인식 저조
 - 국내 게임 이용인구 : '04년 2,700만명 추정(전체인구의 60% 이상)
- > 온라인게임 등 특정 게임장르 개발 편중 심화 및 해외마케팅 역량 부족
- > e스포츠 중주국 정립을 위한 기초인프라 미흡
 - 스타크래프트 등 일부 인기게임에 편중된 종목운영, 국산 전용게임의 부재, e스포츠 진흥을 위한 지원시스템 미비 등

3. 추진방안

- > 국제경쟁력 제고를 위한 여건개선
 - 게임산업진흥법 제정 및 게임등급분류제도 개선
 - 게임문화 환경 조성, 건전한 영업질서 확립 등을 통한 게임산업 진흥
 - 중소 게임기업 경영환경 개선
 - 게임산업의 전문화·분업화 유도 및 투·융자 환경 개선
 - (가칭)중소게임기업 협력센터 운영을 통한 기업간 정보공유 및 협력 체제 구축
- > 미주·유럽 등 전략적 해외시장 개척
 - 권역별로 특화된 시장개척 활동 전개로 국제경쟁력 강화
 - 중국 : 교류상담회 / 미주 : 전시회 참가 / 동남아시아 : 로드쇼 등
 - 현지 게임문화에 맞는 게임콘텐츠 제작 및 시장진출 전략 수립
- > e스포츠 육성
 - 새로운 주류문화로 정착된 e스포츠 활성화를 위하여 전용경기장 건립 등 중장기 비전 수립 및 시행
 - 정부간 e스포츠 협력, 국제 e스포츠 대회 및 학술·교류 지원
 - 공인리그 개최 및 표준화 지원 등 기초인프라 강화

4. 연차별 투자계획

(단위 : 억원)

구 분		'05	'06	'07	'08	'09	'10	합계
국제경쟁력 제고를 위한 여건개선	국비	83	95	120	120	100	50	568
미주·유럽 등 전략적 해외시장 개척	국비	30	30	40	40	30	30	200
e스포츠 육성	국비	10	11	60	60	20	20	181
	민자	230	230	300	300	250	250	1,560
합 계		353	366	520	520	400	350	2,509

5. 기대효과

- > 게임산업 진흥과 건전한 문화환경 조성을 위한 법·제도적 기반 마련
- > 국산 게임의 해외 진출 활성화로 한류 지속 및 다른 문화콘텐츠와의 OSMU (One Source Multi Use) 연계로 해외 진출시 긍정적 효과 유발
- > e스포츠 중주국으로서 게임강국(Game Korea) 위상 확립 및 국제교류 주도

1-1-2. 영화산업 : 2010년 세계 5대 영화강국 도약

1. 추진목표와 기본방향

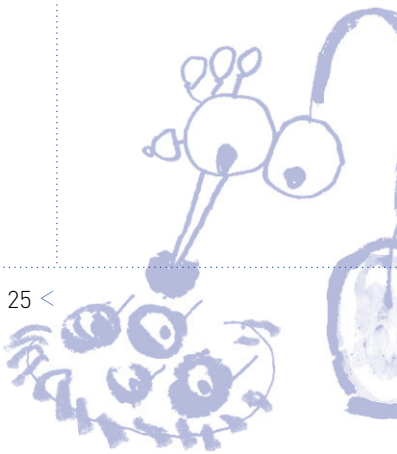
- > 글로벌 환경 대응 및 시장구조 개선을 통한 시장경쟁력 확대
 - 국내 시장 : '04년 2조 8천억원 ⇒ '10년 4조 1천억원
 - 고용 : '04년 41,000명 ⇒ '10년 61,000명
 - 수출 : '04년 5,800만불 ⇒ '10년 2억 5천만불
- > 예술·독립·디지털영화 등 영화의 다양성 및 창작역량 강화

2. 현황과 문제점

- > 세계 영화산업은 방송·통신과 융합된 디지털시네마로 재편되고 있으나 국내 영화산업의 기술 및 시스템 보급 수준은 아직 초기 단계
- > 최근 국내 영화시장이 크게 성장하고 있으나 부가 산출물인 비디오(DVD) 매출비중은 감소 추세에 있는 등 시장규모가 한계에 도달
- > 대작영화 등 소수 상업영화의 스크린 장악으로 인한 예술영화의 상영기회 부족으로 예술 영화 제작 감소

3. 추진방안

- > 디지털 융합환경 대비 디지털시네마 기반 구축
 - 디지털 신기술 개발과 시험을 위한 테스트 베드(Test Bed) 운영
 - 디지털영화 제작 환경 및 디지털상영관 확충
- > 방송용 영화(Tele-Film), 온라인 영화 등에 대한 제작지원 강화
- > 독립·예술영화 활성화 기반 구축
 - 저예산 독립·예술영화 제작 편수 및 지원 규모 확대
 - 예술영화전용관 설치·운영 및 민간 영화상영관의 예술영화전용관 운영 확대('04년 17개 스크린 ⇒ '10년 90개 스크린)
 - 영화교육 강화 및 시네마테크 활성화 지원





4. 연차별 투자계획

(단위 : 억원)

구 분		'05년	'06년	'07년	'08년	'09년	'10년	합계
디지털시네마 시스템 구축	국비	-	37	143	145	165	-	490
	민자	20	15	15	15	15	15	95
방송용, 디지털온라인 영화 지원	국비	10	10	10	10	10	10	60
	민자	35	35	65	75	15	15	240
독립·예술영화 활성화 기반구축	국비	86	79	83	85	84	85	502
	민자	20	20	50	60	-	-	150
합 계		171	196	366	390	289	125	1,537

5. 기대효과

- ▶ 디지털시네마 시스템 구축을 통한 영화 제작·배급의 경제성 제고
 - 위성과 초고속인터넷망을 통한 동시 개봉이 가능해짐에 따른 필름 프린터 및 배급비용 절감
- ▶ 디지털 융합 및 유비쿼터스 환경에서 영화산업 성장 지속
- ▶ 한국영화의 제작기반 저변 확대와 창작역량 제고

1-1-3. 음악산업 : 2010년 아시아 음악강국(K-Pop) 실현

1. 추진목표와 기본방향

- ▶ 산업 및 유통구조 개편(Restructuring)을 통한 시장경쟁력 강화
 - 국내 시장 : '04년 2조 3,400억원 ⇒ '10년 4조 1,000억원
 - 고용 : '04년 66,000명 ⇒ '10년 99,000명
- ▶ 해외 시장의 전략적 개척 지원
 - 수출 : '04년 1,981만불 ⇒ '10년 3,300만불

2. 현황 및 문제점

- ▶ 인터넷, MP3, 모바일폰 등 신규 매체가 등장하고 있으나 음반제작자의 음원 신탁비율이 낮아 음원이용 절차가 불편하고 거래비용이 증가
- ▶ 특정 장르 위주의 제작편중 현상으로 음악콘텐츠의 다양성 상실
 - 우수 독립제작사의 음반 제작 및 유통의 한계로 비주류 장르 음악 침체
- ▶ 새로운 음악 장르 및 상품 개발을 통한 해외시장 개척 필요

국내 음반시장 규모

(단위 : 억원)

구 분	'96	'97	'98	'99	'00	'01	'02	'03
규모	4,045	4,104	3,530	3,800	4,104	3,733	2,861	1,833
성장률(%)	6.7	1.5	-14	7.6	8	-9	-23.4	-36

* 출처 : 한국음악산업협회

3. 추진방안

- ▶ 디지털 음악시장 유통구조 개선
 - 오프라인 음반산업에서 음원(Source) 중심의 디지털 음악산업으로의 음악산업 구조 개편에 대응하는 유통구조 정착 지원
 - 디지털 음원신탁 제도 개선으로 음반제작자의 음원 신탁 확대
 - 음악콘텐츠의 DB인프라 구축으로 유통 전산화와 민간의 중복 투자 방지

- 음악콘텐츠 메타DB 구축사업 시범 운영(10만곡, '05년 8월~)
- ▶ 독립음악제작사(Indi-label) 지원
 - 우수 독립제작사의 제작 음반에 대한 지원 강화 및 유통 확대
 - 디지털 싱글 음반 제작 유도 및 해외 전시회 참가 지원
 - 인디 락(Indi Rock) 페스티벌 등 음악공연 지원사업과 연계 지원
- ▶ 해외 음악시장 개척
 - 침체된 음악산업의 활성화를 위해 국내음악의 해외 홍보 지원
 - IT산업 강국의 이점이 해외마케팅과 연계될 수 있도록 해외 음악전시회에 온라인 음악서비스 업체의 참가 유도
 - 공연을 단순한 참여와 홍보위주에서 수출 촉진을 위한 마케팅 수단으로 적극 활용
 - 해외 선진 음악시장의 트렌드(Trend) 파악 및 교류 확대를 통해 국내음악 경쟁력 강화
 - 해외 진출에 관심 있는 국내 아티스트들의 현지 쇼케이스(Showcase) 개최 지원

4. 연차별 투자계획

(단위 : 억원)

구 분		'05	'06	'07	'08	'09	'10	합계
음악콘텐츠 메타DB 구축	국비	2.2	3	3	3	5	5	21.2
	민자	7.5	9	9	9	12	12	58.5
독립음악제작사(Indi-label) 육성 지원	국비	2.5	3	3	3	4	4	19.5
	민자	7.5	9	9	9	12	12	58.5
해외음악전시회 참가 지원	국비	2	2	3	3	3	3	16
	민자	1	2	2	2	3	3	13
해외유명공연 참가지원	국비	1	2	2	2	3	3	13
	민자	1	2	2	2	3	3	13
해외음악 쇼케이스 개최	국비	2	4	4	4	5	5	24
	민자	2	4	4	4	5	5	24
합 계		20.2	29	30	30	40	40	189.2

5. 기대효과

- ▶ 디지털 음악산업 시장의 유통구조 개선 및 투명성 확보로 음악산업에 대한 투자 활성화
- ▶ 우수 인디음반 제작 지원을 통한 장르간·가수간 경쟁 유도로 국내가요의 경쟁력 강화
- ▶ 아시아 지역을 중심으로 한 우리나라 가수의 세계무대 진출 지원 등 우리 음악의 해외 진출 기반 마련

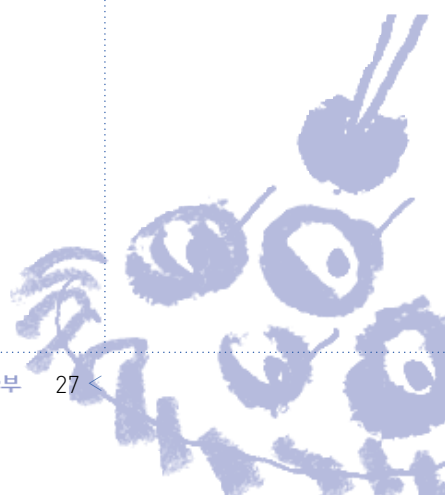
1-1-4. 방송영상산업 : 2010년 방송영상 선진국 진입

1. 추진목표와 기본방향

- ▶ 뉴미디어 방송콘텐츠의 전략적 지원
 - 국내시장 : '04년 7조 5,000억원 ⇒ '10년 15조 5,000억원
 - 고용 : '04년 40,465명 ⇒ '10년 57,685명
- ▶ 방송콘텐츠 해외 수출에 대한 체계적 지원
 - 수출 : '04년 7,100만불 ⇒ '10년 3억 4,000만불

2. 현황 및 문제점

- ▶ 디지털화, 정보통신기술의 발전에 따라 다매체·다채널화 심화
 - 위성 DMB 39개(비디오 11~12개), 수도권 지상파 DMB 30개(비디오 6~12개)
 - 향후 IPTV, 지역 지상파 DMB 도입시 수백개의 채널이 늘어날 것으로 예상



- ▶ 방송 프로그램 수출의 체계적 추진 미흡
 - 아시아지역 편중(전체의 93.9%), 드라마 수출 비중 심화('04년 91.8%)
- ▶ DMB 등 뉴미디어의 성장 여건 조성 미흡
 - 규제 중심의 뉴미디어 정책으로 신규시장 조성이 어려움
 - 뉴미디어 특성에 맞는 콘텐츠 제작 지원 정책 필요

3. 추진 방안

- ▶ 디지털매직스페이스(DMS) 건립
 - 원스톱(One Stop) 서비스를 제공하는 HDTV 첨단방송 제작시설 조성
 - 위치(규모) : 서울 상암동(부지 1,000평, 건평 599평, 연면적 4,872평)
 - 총사업비 : 488억원(국비 276억원/방송발전기금 212억원)
 - '06년 4월 완공 예정
- ▶ 디지털 방송영상 전문인력 양성
 - 첨단 디지털 HD 촬영·편집장비 등 제작 교육시스템 구축
 - 디지털 방송 재교육 과정 운영(35개 과정, 600여명)
 - 사이버 방송영상아카데미 구축(25개 과정, 1,000~2,000여명)
 - DMB 전문인력 양성(오프라인 및 사이버 강좌 개설, 100명)
 - 방송영상 디렉터 스쿨 운영
 - 현장 중심 교육으로 방송콘텐츠 제작 및 마케팅 전문인력 양성
- ▶ DMB 등 뉴미디어 산업 지원
 - DMB 전용 콘텐츠 개발 및 창작 지원
 - DMB 콘텐츠 제작 지원
 - DMB 콘텐츠 제작비 융자 지원(방송진흥기금 연 45억원)
 - 우수 DMB 콘텐츠 시상 제도 운영('05년 하반기~)
 - HDTV 콘텐츠 제작 지원
- ▶ 방송콘텐츠 수출 지원 강화
 - 국제전시회 개최 및 참가 지원
 - 국제방송영상컨벤션(BCVM) 개최('05년 11월)
 - 해외 우수 방송영상컨벤션 참가 지원(MIPTV, 상해 TV 페스티벌 등)
 - 수출용 방송프로그램 현지어 재제작 지원
 - 번역, 자막처리, 더빙, 음향·효과(M&E) 분리 지원을 통한 수출 활성화
 - 방송영상콘텐츠 제작·유통지원센터 설립 추진('05~'06년)

4. 연차별 투자계획

(단위 : 억원)

구분		'05	'06	'07	'08	'09	'10	합계
DMS 건립	국비	154	9	-	-	-	-	163
	방송발전기금	50	162	-	-	-	-	212
디지털 전문인력 양성	국비	30	31	36	38	40	42	217
뉴미디어 산업 지원	국비	1	70	70	70	70	70	351
	방송진흥기금	45	45	45	45	45	45	270
방송콘텐츠 수출 지원	국비	20	30	31	31	34	34	180
합계		300	347	182	184	189	191	1,393

5. 기대 효과

- ▶ 콘텐츠 시장 활성화에 따른 방송영상산업 발전 기반 마련
 - DMB 서비스 및 장비산업 생산유발 12조 2천억원, 고용창출 연인원 8만8천명('05~'10년)
- ▶ 제작원·장르의 다양성 확보를 통한 문화적 다양성 및 시청자 복지 증진
- ▶ 한류 국가의 시청자 및 소비자의 한국 이미지 제고를 통한 관광 등 연관산업 발전 및 상품 수출 증대

1-2. 문화산업 핵심 인력 양성기반 구축

1-2-1. CT 대학원 설립·운영

1. 추진목표 및 기본방향

- ▶ CT(Culture Technology) 기반의 콘텐츠 기획 및 경영 관련 고급 전문인력 양성

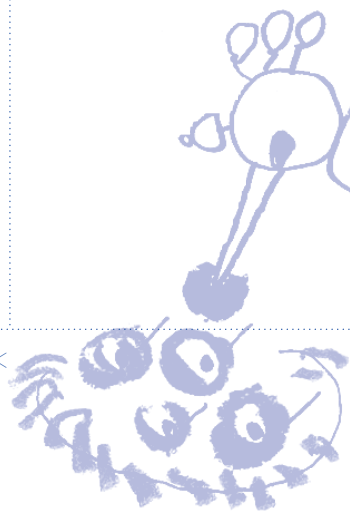
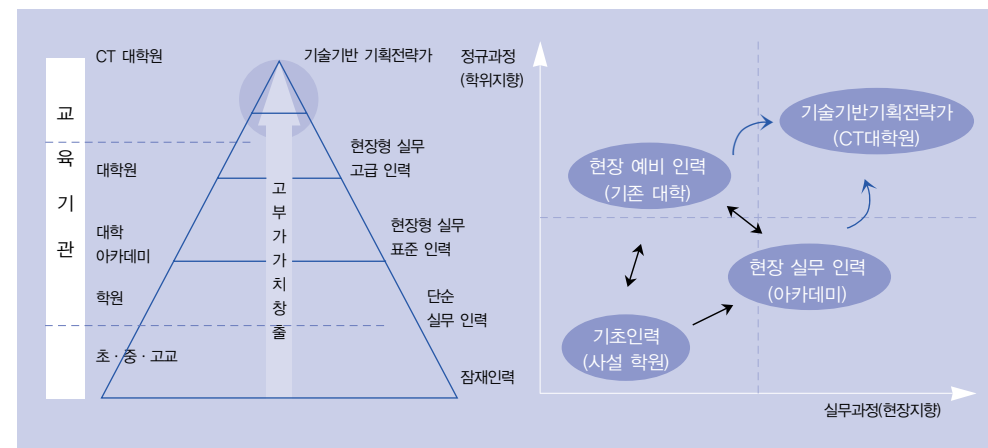
2. 현황 및 문제점

- ▶ 디지털 융합과 장르간 융합 등 기술 변화는 가속화되고 있으나 콘텐츠 기술, 콘텐츠 기획, 경영전략 등에 있어 이를 뒷받침 할 전문성을 갖춘 산업적 리더 양성 시스템 부재
- ▶ 학제간 연구, 통합 장르적 교육 등을 통해 문화콘텐츠 상품기획, 기술, 경영분야에 전문성을 갖춘 전문인력 양성이 시급

3. 추진방안

- ▶ CT 대학원 설립·운영
 - 설립 및 운영 방안
 - 설립 형태 : KAIST내에 CT대학원 개설
 - 인력양성 규모 : 연 100명 내외(졸업 후 석·박사 학위 수여)
 - * '05년 9월~'07년 6월까지는 20~30명 내외로 시범운영 및 단계적 확대

인력양성 포지셔닝(Positioning)



- 개원시기 : 2005. 9월
- * '07년 상암동 문화콘텐츠콤플렉스(C3) 개원후 이전 및 확장 개원
- 운영재원 : 매년 국비 50억원 내외 지원

4. 연차별 투자계획

(단위 : 억원)

구 분	'05	'06	'07	'08	'09	'10	합계
CT 대학 설립·운영	10	78	58	62	49	50	307

5. 기대효과

- > 기술 환경변화 및 글로벌화에 대응하는 산업현장의 맞춤형 고급 전문인력 양성
- > 문화예술과 첨단기술을 접목한 학제적 인력양성 모델 제시

1-2-2. 문화산업연구센터(CRC, Contents Research Center) 지정·운영

1. 추진목표 및 기본방향

- > 대학과 지역 문화산업클러스터를 중심으로 한 산·학·연·정의 창의적 협력네트워크 구축·운영
- > 지역에 잠재해 있는 연구 인력의 조직·체계화를 통한 창의적인 연구 활동 촉진

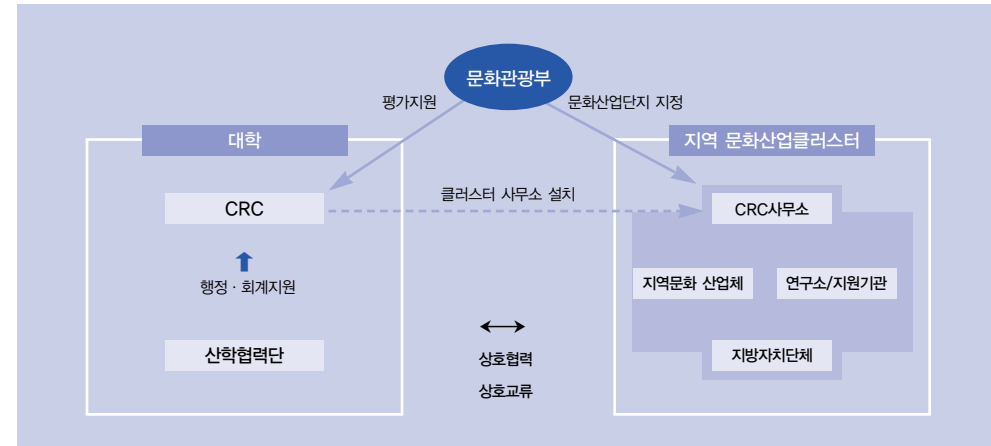
2. 현황 및 문제점

- > 2013년까지 지역거점 대학별로 약 30개 내외의 문화산업연구센터를 지정·운영 예정 (1개 센터별로 10억원 내외 지원)
- > 교육인적자원부 등에서 추진하는 연구지원사업(누리사업 등)과 일부 중복되거나 관리 주체의 불명확 우려

3. 추진방안

- > '05년 시범사업 보완 및 세부 유형별 모델, 평가기준 마련
- > CRC 지원사업 추진모델 개발 TFT 운영
 - CRC 지원사업 추진을 위한 지역별 핵심역량 분석
 - 산학협력모델의 타당성과 기대가치 실현성 제고를 위한 인력양성 및 훈련 프로그램 마련
 - 해외의 유사 사례(MIT, 동경대학, 갈아츠 등)의 산학협력 운영방식 및 벤치마킹(안) 마련
- > CRC 사업추진을 위한 평가 및 심사
 - 국내 유사 연구 지원사업과 성과 비교
 - CRC 지원사업 선정을 위한 단계별 평가기준 등을 활용한 세부추진체계 마련 및 유형별 지원 방안 마련
 - 심사기준 및 절차 확정

CRC 운영체계



4. 연차별 투자계획

(단위 : 억원)

구 분	'05	'06	'07	'08	'09	'10	합계
CRC 운영 지원	25	25	50	35	35	230	400

5. 기대효과

- > 지역 문화산업클러스터에 대한 비전을 제시하고, 혁신을 주도함으로써 지역 문화산업의 성공사례 창출
- > 지역의 고유한 학문과 전통, 예술 등 다양한 자원 활용을 통한 지역 문화산업 특성화 및 경쟁력 확보

1-2-3. 문화콘텐츠 특성화 교육기관 지원

1. 추진목표 및 기본방향

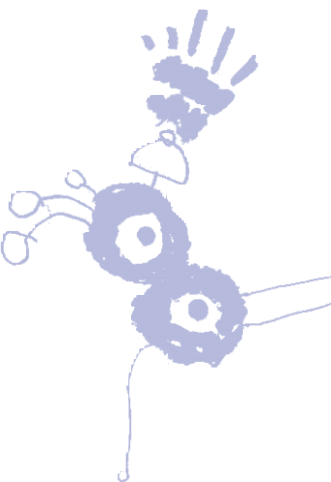
- > 문화콘텐츠 교육에 필요한 실험실습 장비 및 교육프로그램 운영을 집중 지원함으로써 교육환경 개선과 교육내용의 질적 수준 제고
- > 산학협동 프로젝트, 산학인턴십 등 다양한 협력 프로그램 운영을 통해 문화산업 인력의 효율적 양성체계 확립

2. 현황 및 문제점

- > 교수인력의 질적·양적 부족과 교육과정 및 시설 장비 등 부족
 - 급속한 시장성장에 따라 필요인력은 '02년 10만명에서 '08년 19만명으로 증가 예상
 - 매년 10개교 내외의 특성화 교육기관 지원 필요
- > 전반적으로 관련 교육기관 졸업생들의 능력이 산업현장에서 요구하는 수준에 미달

3. 추진방안

- > 관련 교육기관의 다양한 산학협력 프로그램 운영 지원
 - 풍부한 실무를 경험할 수 있는 다각적인 산학협력 프로그램 운영 지원(프로젝트 수업, 주문식 교육 등)





- 산학협동 프로젝트 및 인턴십 지원
 - 산업계와 공동으로 추진하는 프로젝트 또는 현장 인턴십 프로그램 등
- 워크숍 및 세미나 개최 지원
 - 문화콘텐츠 관련 프로그램 확대와 각 지역 및 학교별 수요를 충족시킬 수 있는 내용으로 구성
 - 학교를 거점으로 산업계와 연계한 워크숍 및 세미나 개최

4. 연차별 투자계획

(단위 : 억원)

구 분		'05	'06	'07	'08	'09	'10	합계
특성화 교육기관 지원	국비	30	30	40	40	40	40	220

5. 기대효과

- > 교육기관의 교육환경 개선 및 산학 협력 활성화를 통한 실무밀착형 전문인력 양성
- > 산업체와 대학의 역할분담으로 경쟁력 강화 및 고용기회 확대

1-3. CT 핵심기술 개발

1. 추진목표 및 기본방향

- > 문화콘텐츠 관련 업체들이 공통으로 필요로 하는 핵심기술 개발·보급을 통해 국제경쟁력 있는 고품질의 문화콘텐츠 제작·유통환경 조성
- > 문화콘텐츠 관련 기술의 첨단화·고도화를 통해 문화산업이 중장기적으로 성장해 갈 수 있는 안정적 여건 조성

2. 현황 및 문제점

- > CT(Culture Technology)는 '01년 국가전략기술분야(6T)중 하나로 선정되었으나, 예산 및 연구인력 등은 크게 미비한 실정
 - '04년 6T 분야 R&D 예산(총 1조 8,022억원) 중 CT관련 재원은 1.4% (243억원)
 - 6T별 예산 : BT(5,504억원)IT(4,726억원)ET(3,184억원)NT(2,158억원)ST(2,207억원)CT(243억원)
- > 단순 제작기술 개발지원 등 단발성 공모과제 중심의 기술개발

3. 추진방안

- > CT 중장기 로드맵 마련
 - CT 개발 전략 수립을 위한 중장기 비전 작성
 - 참여정부의 과학기술정책 방향인 「과학기술 중심사회 구축」, 「과학기술 혁신의 선진화」 등과 연계
- > CT 핵심기술 개발 지원
 - CT 산업 성장동력화를 위한 핵심기술 지원 및 기술 이전 등 활성화 사업 추진
 - 현장수요에 맞는 기술개발 및 산업적 활용성 제고에 역점
 - CT 로드맵 수립을 통해 도출된 공통기반기술, 산업장르별 콘텐츠 제작기술, 공공기술 등 주요 분야에 대한 핵심기술 개발 추진

CT 로드맵상 전략제품 및 핵심기술(예시)

구 분	내 용	
공통기반기술	창작	인터넷 지식 공유기술, 스토리보드 생성기술, 서사자동생성기술
	표현	3D 모델링기술, 행동분석기술, 실감동작 생성기술
	유통/서비스	정보구조화기술, 멀티 플랫폼 통합형 서버기술, 유통관련 표준화 기술
산업장르별 콘텐츠 제작기술	애니메이션	3D 입체 애니메이션, 인터랙티브 애니메이션, 차세대 디지털애니메이션 제작 S/W
	음 악	디지털 음악, Interactive Computer Music, Musical Park, 미래형 음악유통 플랫폼
	방 송	양방향 데이터 방송, 지능형 방송, 실감방송, 통합 스튜디오네트워크 시스템
	계 임	체감형 게임, 차세대 휴대용 게임단말기
공공기술	영 화	인터랙티브 시네마, 오감영화, 디지털 시네마
	문 화 유 산	문화원형 복원시스템, 문화유산체현관
	문 화 복 지	장애인을 위한 커뮤니케이션 서비스, 간접문화환경 조성 서비스

> CT 전략센터 운영

- 게임산업개발원의 기술관련 기능(인력·예산·사업 등) 이관 및 한국문화콘텐츠진흥원내 기술팀 확대 개편
- CT 육성을 위한 지원기관, 산업계, 학계를 연결하는 도관(pipeline) 역할 강화
- 향후 CT 전략연구소로 확대 개편 추진

4. 연차별 투자계획

(단위 : 억원)

구 분		'05	'06	'07	'08	'09	'10	합계
CT 핵심기술 개발	국비	96	105	545	615	495	485	2,341

5. 기대효과

- > 업계가 필요로 하는 기술 확보를 통해 세계시장에 진출할 수 있는 기반 조성
- > 문화콘텐츠산업의 유형별 집적화, 신규 융합기술 개발을 통한 국가경쟁력 강화

1-4. 문화산업 투자환경 조성

1-4-1. 특수목적회사(SPC)¹⁰⁾ 도입

1. 추진목표 및 기본방향

- > 국제수준의 문화산업 투자시장 조성을 통한 선순환 산업구조 정착
- > 특수목적회사 제도 도입을 통해 문화산업에 대한 투자의 투명성 확보 및 국내외 투자 활성화 유도

2. 현황 및 문제점

- > 문화산업은 다른 산업과는 달리 특정 프로젝트의 수행 후 수익을 배분하는 프로젝트 투자가 일반화
- > 영화 등의 문화콘텐츠 투자는 대부분 제작사에서 투자자금을 받아 운용하는 형태로서 프로젝트 투자금과 제작사 자금이 분리되지 않아 투자자금 운용의 불투명성 등 구조적 문제점 내재

10) 일반법인과는 달리 사업장과 직원이 없이 서류로만 존재하는 명목회사(Paper Company)로 프로젝트의 개시와 함께 출범하여 프로젝트 완성과 더불어 해산되는 특수법인





3. 추진방안

- ▶ SPC 제도 도입을 통한 투자의 투명성 확보 및 자금조달 방식 다양화
 - 제작사와 프로젝트를 분리하여 프로젝트 투자자금의 흐름을 투명화
 - 프로젝트 투자에 대한 위험 감소, 투자자금 사용의 투명화, 투자수익에 대한 기대수익 증가로 문화산업 분야 투자 촉진
 - SPC를 통해 Loan¹¹⁾, Gap Financing¹²⁾ 등 다양한 투자방식 운용
- ▶ SPC 도입을 위한 법령 정비 및 시행
 - 문화산업진흥기본법에 SPC 설립 근거규정 마련 및 법인세법 등 관계법령 개정 추진
 - SPC 제도 활성화를 위해 세법 등 관련규정 개정 및 세제혜택 부여

4. 기대효과

- ▶ 프로젝트의 독립성이 보장됨에 따라 프로젝트 자체에 대한 가치를 평가하여 투자하는 시스템 정착
- ▶ 담보력이 미흡한 문화산업계의 자금조달 가능성 제고
- ▶ 현재 증가하고 있는 해외공동제작을 활성화하고 해외시장 개척과 해외자본 유치에 유리

1-4-2. 문화산업 전문 투자펀드 운영

1. 추진목표 및 기본방향

- ▶ 문화산업 분야에 대한 안정적 투자풀(pool) 확보와 대규모 재원의 다양한 투자를 통한 위험(risk) 분산 등으로 민간투자 활성화
- ▶ 중소기업투자 모태조합내 문화산업 별도계정 설치 등 문화산업이 안정적으로 성장해 갈 수 있는 중장기 여건 조성

2. 현황 및 문제점

- ▶ 차세대 성장동력 산업인 문화산업 부문에 대한 투자 필요성 증대
 - 미국, 영국, 일본 등 선진 각국은 문화산업을 전략산업으로 집중 육성
- ▶ 우리나라는 인적자원·IT 인프라 등 향후 세계문화산업 시장을 선점할 조건들을 갖추고는 있으나 높은 투자 위험성 등으로 민간투자 저조

3. 추진방안

- ▶ 중소기업투자 모태조합내 문화산업 별도계정 구성
 - 문화산업진흥기금 폐지시 잔여기금 등을 중소기업투자 모태조합으로 이관하되 문화산업 별도계정을 구성하여 문화산업 전문펀드 조성에 활용
 - 문화산업진흥기금 2,700억원, 영화진흥기금 400억원 순차적 출자('10년까지)
 - 문화산업진흥기본법, 벤처기업육성에 관한 특별조치법, 기금관리기본법 등 관련법 개정('05년 하반기)
 - 모태조합 운용위원회, 투자심의위원회, 별도의 투자전문 관리기관 구성 방안 등 중소기업청과 협의 및 관련법 개정 추진
- ▶ 투자관리·운용에 문화산업 전문가 참여
 - 문화산업과 투자관리 분야의 전문성을 겸비한 전문가 선정

- 모태조합 운용위원회와 투자전문 관리기관 운영에 문화산업 전문가 의견 적극 반영
- 대규모 문화산업 전문펀드 구성유도 및 철저한 사후관리 방안 마련

4. 연차별 투자계획

(단위 : 억원)

구 분		'05	'06	'07	'08	'09	'10	합계
문화산업 전문 투자펀드 운영	문산기금	-	500	500	500	500	600	2,600
	국비	-	-	15	15	15	15	60
합 계		-	500	515	515	515	615	2,660

5. 기대효과

- ▶ 기금보다 장기적·탄력적으로 운용 가능한 모태펀드의 장점 극대화
- ▶ 투자 활성화로 우리나라 문화산업의 국제경쟁력 강화 및 안정적 성장 기반 구축
 - 민간투자 견인, 국제수준의 문화산업 투자여건 조성
 - * '10년까지 총 1조원 이상의 민간투자 유도

1-4-3. 투자유치설명회 및 로드쇼 개최(개임)

1. 추진목표와 기본방향

- ▶ 해외바이어 초청 투자·수출상담회 및 현지 로드쇼 개최를 통한 해외투자 유치 확대
 - 투자유치 목표 : '10년 1억불
 - 수출 목표 : '10년 10억불

2. 현황 및 문제점

- ▶ 국내 게임업체의 기술 개발력은 우수하나 해외마케팅 역량 부재
- ▶ 업체는 신규 거래선 확보 및 투자유치 방식으로 상담과 교류회 방식 선호
 - '04년 해외 26개국 바이어(투자사 포함) 초청 상담회에서 수출계약 220만불 달성

3. 추진방안

- ▶ 유관기관과 연계한 투자·수출상담회 개최
 - 수출 전문 기관과 긴밀한 협력 체계 구축
 - KOTRA 해외무역관을 통한 국산게임 홍보 및 초청 바이어 선정
 - E3 전시회, 지스타(G★) 전시회 등과 연계 추진으로 시너지 창출
 - 영화, 애니메이션, 음악, 캐릭터, 만화 등 다른 장르의 경우에도 해외 브랜드 인지도 상승 등을 감안하여 투자유치설명회, 수출로드쇼 공동참여
- ▶ 신시장 개척 수출로드쇼 개최
 - 동남아시아, 남미, 북유럽·동구 등 신시장 개척
 - 현지 게임업체 및 투자업체와 1:1 비즈니스 상담회 진행
 - 개척시장 동향 파악 등을 통하여 현지에 최적화된 게임콘텐츠 선정(현지화 지원 병행)

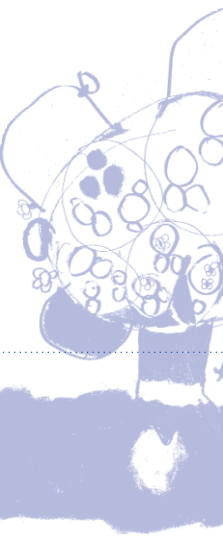
4. 연차별 투자계획

(단위 : 억원)

구 분		'05	'06	'07	'08	'09	'10	합계
투자설명회 및 로드쇼 개최	국비	3	5	5	10	10	10	43

11) 금융기관에서 제작비를 차입하는 것을 말하며, 금융기관에서 보증보험을 담보로 대출해 주는 loan과 미래 영화 수익을 예측하고 대출해 주는 loan이 있음

12) 영화제작 자금 조달과정은 2단계로 구분
기획단계에서 제작중간단계까지 비용을 조달하는 과정과 제작중간단계 이후 부족한 비용을 조달하는 과정이 있는데 Gap Financing이란 후자의 자금조달 방법을 말함





5. 기대효과

- 수출 촉진 및 투자자금 유치로 국내 게임산업 활성화에 기여
 - '05년부터 '10년까지 6년간 투자수출상담회 및 로드쇼로 해외수출 9억불, 투자유치 약 2억5천만불 달성 전망
- 현지 주요기관 및 업체와의 실질적인 상담회 개최로 협력네트워크 강화
- 신시장 개척을 통한 마케팅 채널 확대 등 게임콘텐츠 다변화에 기여

1-4-4. 국제엔터테인먼트 전시·박람회를 통한 해외수출 및 투자유치

1. 추진목표와 기본방향

- 해외 엔터테인먼트(Entertainment) 전시·박람회 참가를 통한 한국문화콘텐츠 브랜드 가치 향상 및 수출·투자유치 지원

2. 현황 및 문제점

- 우수 프로그램을 보유하고 있음에도 독립제작사 및 중소영상제작업체들의 해외마케팅 능력 부족으로 브랜드 인지도가 낮음
- 게임의 경우 수출 전문 퍼블리셔(Publisher)가 없고 중국 등 아시아시장에 편중
- 주요 문화산업 전시·박람회에서의 배급사별 마케팅에 따른 홍보비용 중복 지출

3. 추진방안

- 국내·외 국제행사 개최 및 참가를 통한 국제경쟁력 강화
 - 국제게임전시회(G★), DICON, BCWW, WCG, 부산·부천국제영화제 등 국내의 국제행사 개최 지원
 - 간느 등 주요 영화 견본시, E3(미국), MIPCOM(프랑스), MIPTV(프랑스) 등 주요 해외전시회 참가 및 마케팅 지원
 - 한국 문화콘텐츠의 해외진출 및 바이어와의 네트워크 구축 기회로 활용
- 유관기관 해외거점과의 적극적 협력을 통한 국제교류 활성화
 - 한국문화원, 한국문화콘텐츠진흥원, 아시아문화산업교류재단, KOTRA 등과 연계한 해외 바이어 초청 국제컨퍼런스 개최
 - 「E3 2005」(미국, LA) 기간 중 열린 국제게임컨퍼런스(Korea Challenges the World)에 해외 유명 게임산업 관계자 300여명 참석

4. 연차별 투자계획

(단위 : 억원)

구 분		'05	'06	'07	'08	'09	'10	합계
국제 게임전시회 개최 및 참가	국비	16	18	18	23	25	20	120
	민자	10	10	10	15	15	20	80
투자설명회 및 로드쇼 개최	국비	3	5	5	10	10	10	43
애니메이션, 음악, 캐릭터, 만화 관련 국제 전시·박람회 참가	국비	44	45	50	50	50	50	289
국제방송영상견본시 개최 및 참가	국비	20	20	20	20	20	20	120
한국영화 해외주요 견본시 참가 및 국제영화제 개최	국비	40	40	40	40	40	40	240
	영화진흥공고	2	2	2	2	2	2	12
합 계		135	140	145	160	162	162	904

5. 기대효과

- 한국 문화콘텐츠의 해외수출 및 투자유치에 기여
 - * LA에서 개최된 E3 2005에서 우리 게임업체(17개사)는 총 2,000만불의 투자상담 및 941만불의 수출계약
- 한국 문화콘텐츠의 브랜드 가치 제고

1-5. 지역 문화산업클러스터 조성

1. 추진목표와 기본방향

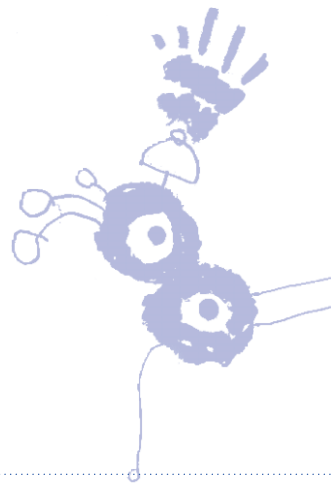
- 문화콘텐츠의 생산과 소비가 결합된 복합 클러스터를 조성하여 문화예술과 문화산업, 관광산업이 유기적으로 연계된 지역발전 실현
- 문화산업 관련 기업 및 대학, 연구소, 벤처캐피탈 등 핵심시설의 집적(cluster)과 네트워크를 통해 시너지 창출

2. 현황 및 문제점

- 지역 문화산업클러스터 조성 현황
 - 8개 지역 : 부산, 대구, 광주, 대전, 부천, 춘천, 청주, 전주
- 건물 및 장비 등 인프라 구축과 지정 고시에 필요한 행정절차 이행 기간 소요로 국고보조금의 과다한 이월 및 단지 지정고시 지연

3. 추진방안

- 1단계 : 기반조성('02~'05년)
 - 문화산업클러스터 지도(Cluster Map) 작성('05년)
 - 정책수립 및 평가의 기초자료 마련을 위한 전국 문화산업 혁신자원 정밀 조사 및 로드맵 마련
 - 지역내 전문화기업, 관광 등 연관산업, 지원서비스 및 기관, 대학 및 연구소, 전문인력, 기술수준 등 총체적 파악
 - 지역별, 유형별 실천 가능한 발전로드맵 제시 및 광역 협력클러스터 제안
 - 지역별 CRC(Content Research Center) 설립·운영(10여개소)
 - 지방대학 중심 문화산업 특성화 R&D 거점 마련
 - 지역 문화산업클러스터 온·오프라인 네트워크 활성화
 - 지역 문화산업포럼 및 전국 문화산업워크숍 개최
 - 지역 문화산업클러스터 온라인커뮤니티 구축 및 연차보고서 발간
- 2단계 : 기반확충('06~'07년)
 - 지역별 CRC 설립·운영
 - 지방대학에 특성화 연구센터를 설립하고 R&D 거점으로 활용
 - 지역 거점 대학별로 '05~'10년간 센터별 약 10억원, 30개 내외 지원
 - 문화산업 플랫폼 설립 및 산·학·연 네트워크 구축
 - 클러스터내 관련 요소들간 인적·물적 네트워크 형성
 - 대학내 「CONNECT」 프로그램 운영 지원
 - 2기 CT벤처의 성공 유도 및 지역 선순환 구조 정착
 - 영세한 지방기업의 자생력 강화를 위한 지방재원 확충 지원





- 자본이득의 재투자 및 지역 CT분야 신규벤처 활성화 유도
- 민간 주도의 협회 결성 유도 및 문화산업 플랫폼과 연계
- > 3단계 : 질적고도화('08~'10년)
 - 외국기업, 외국연구소, 다국적기업 유치 및 네트워킹 구축
 - 특정 요소에 좌우되지 않는 안정적 기반을 확보할 수 있도록 외국기업 및 투자 유치
 - 클러스터 브랜딩(Cluster Branding) 구축
 - 개별업체의 마케팅 비용 절감 및 브랜드의 시너지 창출
 - 클러스터 소재 기업의 수출확대 및 기업의 해외진출 기회로 활용

4. 연차별 투자계획

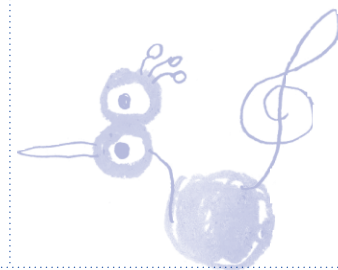
(단위 : 억원)

구 분		'05	'06	'07	'08	'09	'10	합계
지역 문화산업클러스터 조성	국비	150	170	500	500	500	460	2,280

5. 기대효과

- > 창업의 활성화, 고용창출 등을 통해 지역경제 발전에 기여
 - * 지역 문화산업클러스터 '04년 매출액 : 1,299억원(전년대비 44.5% 증가)
- > 지역의 정체성, 고유성, 차별성 형성 및 지역 브랜드 이미지 창출에 기여
- > 지역 주민과 업체가 만족하는 수요자 중심의 커뮤니티 형성

지역 문화산업클러스터 혁신지원시스템





2. 문화산업 유통구조의 혁신

2-1. 외주전문채널 설립을 통한 방송영상콘텐츠 산업 육성

1. 추진목표와 기본방향

- ▶ 외주전문채널 설립을 통한 방송 프로그램의 다양성 제고 및 유통구조 선진화
- ▶ 지상파 3사 중심의 유통구조 및 불공정한 외주제작 관행 개선

2. 현황 및 문제점

- ▶ 방송 3사의 독과점 구조로 인해 방송영상물의 제작 및 유통시장이 정상적으로 발달하지 못하고 있음
 - 방송 3사가 외주제작물 저작권의 91.2% 소유, 방송광고시장의 73.9% 및 시청점유율 68%를 차지
- ▶ 방송영상콘텐츠 공급시장의 구조 왜곡 및 프로그램의 다양성 확보 미흡
 - 독립제작사의 경우, 평균 자본금 4.8억원, 평균 제작인력 14명 수준으로 질적 성장 미흡
 - 최근 3년간 방송사에 5종 이상의 프로그램을 납품한 독립제작사는 20.4%에 불과

3. 추진 방안

- ▶ 외주전문채널 추진안 확정('05년 10월)
 - '05년 4월부터 「방송·광고 TF」를 구성하여 외주전문채널의 필요성, 방송형태, 소유형태, 편성 등에 대한 다양한 방안 논의
 - 외주전문채널 규모 : 초기 800억원 ⇒ 5년 후 1,500억원(SBS의 1/4)
 - 권역·형태 : 수도권 지상파방송
 - 재원(소유형태에 따라 변동)
 - 설립재원 : 민간 및 공공단체 출자금
 - 운영재원 : 광고 수익
 - 중점 편성 프로그램(예시)
 - 실험성·창조성을 추구하는 프로그램
 - 노인·장애인 등 소수계층 및 시민참여형 프로그램
 - 문화예술 프로그램, 아시아 문화교류 프로그램 등
- ▶ 방송국 설립 및 시험방송('06년 상반기)

4. 기대 효과

- ▶ 혁신적 유통창구 창출을 통한 방송영상산업 기반 확충
- ▶ 전문 독립제작사 육성을 통해 양질의 방송영상콘텐츠 확보
- ▶ 지역방송 활성화 및 아시아 방송권역의 창구 확보

2-2. 문화콘텐츠 수출정보시스템(CEIS) 구축·운영

1. 추진목표 및 기본방향

- ▶ 해외시장 네트워크 구축을 기반으로 문화콘텐츠 수출 관련 국내·외 정보제공
 - 수출정보 축적 및 정보서비스 : '04년 15,000건 ⇒ '10년 100,000건
- ▶ 해외바이어와의 상담주선(Match-Making)을 통한 온라인 마케팅 활동 지원
 - 업체의 원스톱(One Stop) 해외진출 서비스 지원

2. 현황 및 문제점

- ▶ 영세한 중소기업들의 마케팅 능력 부족으로 구매의사가 있는 바이어 수요에 적극적으로 대처하지 못하는 실정.

3. 추진방안

- ▶ 해외진출을 위한 상담주선(Match-Making) 지원
 - 문화콘텐츠 온라인 수출전문가와 해외사무소를 통해 소규모 업체의 수출 상담 지원
 - 수출도우미 온·오프라인 동시 지원(현지제도, 법률상담 등)
 - 해외사무소를 활용한 현지 바이어 비즈매칭(Biz matching) 서비스 등 지원

4. 연차별 투자계획

(단위 : 억원)

구 분		'05	'06	'07	'08	'09	'10	합계
수출정보시스템 운영	국비	5	5	5	4	4	4	27

5. 기대효과

- ▶ 효과적인 해외정보 수집 시스템 마련 및 마케팅에 소요되는 시간, 비용 절감으로 문화콘텐츠 업체의 해외시장 진출 촉진

2-3. 한국음악데이터은행(KMDB) 운영

1. 추진목표와 기본방향

- ▶ 한국음악 관련정보 전반에 대한 체계적 D/B 구축 및 관리를 통해 음악산업의 대외 경쟁력 확보
- ▶ 온라인 유통 관련 저작권단체 및 온라인 음악서비스 제공 사이트와 연계하여 음악 유통 시장의 투명성 확보 및 경쟁력 강화

2. 현황 및 문제점

- ▶ 음악콘텐츠 표준메타 DB 부재에 따른 중복투자 및 온·오프라인의 음악콘텐츠 유통진산화 미비
 - 음반제작자, 음악 관련 단체별로 별도의 음악 DB를 구축·운영함으로써 중복 투자, 식별 곤란, 호환성 결여 등의 문제 발생
- ▶ 대중음악콘텐츠 관련 기초 정보 부재 및 체계적 기록 보존 미흡





3. 추진 방안

- ▶ 음악콘텐츠 표준메타 DB 구축 및 각종 자료 제공
 - 산업계 및 학계 등이 요청하는 모든 정보 수록 및 정보 서비스 제공
 - 음악업계 및 관련 단체의 고유 영역 및 특수성 보호
- ▶ 저작권단체 및 온라인 음악사이트와 연계시스템 운영
- ▶ 해외 DB 사이트와 연계, 해외 홍보 및 마케팅에 적극 활용
- ▶ 음악산업 육성을 위한 음악산업진흥센터 설립·운영 추진

4. 연차별 투자계획

(단위 : 억원)

구 분	'05	'06	'07	'08	'09	'10	합계	
음악콘텐츠자료 확보 및 아카이브화 지원	국비	-	13	13	10	10	10	56
KMDB자료실 구축 및 운영	국비	-	10	5	5	6	6	32
한국대중음악콘텐츠연감 제작	국비	-	2	2	2	2	2	10
합 계		-	25	20	17	18	18	98

5. 기대 효과

- ▶ 음악산업의 효율적인 정보시스템 구축으로 음악시장 유통의 투명성 확보 및 경쟁력 강화

2-4. 문화콘텐츠닷컴(culturecontent.com) 운영 활성화

1. 추진목표 및 기본방향

- ▶ 인터넷환경에서의 문화콘텐츠 생성·관리·유통을 지원하고, 문화콘텐츠의 저작권 관리를 체계화하는 등 디지털시대에 적합한 유통환경 구축
- ▶ 우리문화 원형과 공공 문화콘텐츠의 산업적 활용을 위한 유통시스템 구축을 통해 문화콘텐츠산업의 창작기반 조성

2. 현황 및 문제점

- ▶ 문화원형 등 다양한 공공 문화콘텐츠를 창작소재로 제공·활용하기 위하여 온라인 유통 시스템인 문화콘텐츠닷컴 오픈('04년 7월)
 - 총 가입회원 5,298명, 방문자 합계 2,956,206명('04년 7월 ~ '05년 4월)
- ▶ 유통되는 콘텐츠가 디지털화된 문화원형으로 한정되어 있고 창작소재 콘텐츠에 대한 이해 부족 등으로 이용자 방문 및 활용실적 저조
 - 완제품 유통사이트가 일반적인 상황에서 창작소재 콘텐츠(이미지 소스, 음원, 스토리 소스 등) 유통은 아직 생소하여 활성화에 한계

3. 추진방안

- ▶ 대외홍보 및 포털사이트와의 제휴 등 다양한 마케팅 활동 전개
 - 콘텐츠 및 서비스에 대한 언론 홍보 및 온라인 이벤트 실시
 - 문화콘텐츠닷컴 콘텐츠 활용 공모전 개최
 - 유통역량 높은 패키지 개발 및 외부 포털사이트와의 제휴를 통한 위탁판매 추진

▶ 문화콘텐츠닷컴의 유통 콘텐츠 확보방안 다양화 추진

- 공공 부문의 문화콘텐츠와 민간 문화콘텐츠로 분야를 확대하고, 문화콘텐츠 산업 전반의 유통 활성화 방안 마련
- ▶ 사용자 편의성을 중심으로 콘텐츠 및 사이트 관리 강화
 - 단계적인 사이트 정보 갱신을 통한 유통 서비스 품질 향상
 - 콘텐츠 구매를 촉진하는 마케팅 정보제공 강화

4. 연차별 투자계획

(단위 : 억원)

구 분	'05	'06	'07	'08	'09	'10	합계	
문화콘텐츠닷컴 위탁운영	국비	5	5	5	5	5	5	30

5. 기대효과

- ▶ 문화콘텐츠 산업 전반의 유통 활성화를 통해 성공적인 온라인 문화콘텐츠 유통모델 수립
- ▶ 인터넷을 통한 창작소재 콘텐츠 홍보를 통해 교육 및 섬유티디자인, 영화, 에듀테인먼트(Eduainment) 등 활용모델 창출

2-5. 디지털콘텐츠 산업발전협력체 구성

1. 추진목표 및 기본방향

- ▶ 문화콘텐츠 업체간 유효경쟁을 통한 문화콘텐츠 질 향상 및 다양화
- ▶ 문화콘텐츠 대기업과 중·소업체간 상생(Win-win)전략 마련

2. 현황 및 문제점

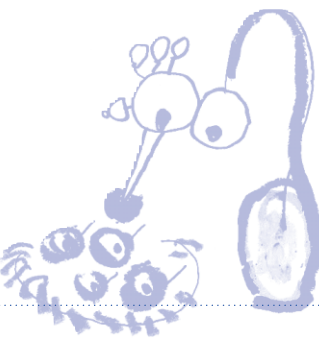
- ▶ 유·무선 융합 등 매체간 컨버전스, 업체간 M&A, 저작권 문제 등으로 마찰 증대
- ▶ 대기업과 중소기업간 시장지배력 격차로 인한 유효경쟁력 유지 필요
 - 대기업의 콘텐츠 사업 진출에 대한 수직계열화 문제 대두
- ▶ 창작자에 대한 권리보호 및 적정 수익 보장 필요

3. 추진방안

- ▶ 「문화콘텐츠 진흥정책 협의회」 구성·운영('05년 6월 9일)
 - 콘텐츠산업 발전을 위한 공동협력 방안 강구 및 현안 사항 협의
 - 네트워크사업자, 콘텐츠 유통업체, 창작자 대표로 구성·운영

4. 기대효과

- ▶ 대기업인 이동통신사와 중소기업인 콘텐츠 창작업체 간의 협력·역할분담을 통한 문화콘텐츠 산업 발전 도모
- ▶ 문화콘텐츠업체(CP)의 수익성 개선 등을 통한 콘텐츠 시장 활성화 및 해외진출 확대





3. 저작권산업 활성화를 위한 기반 구축

3-1. 저작권 수출 활성화를 위한 지원체계 구축

1. 추진목표 및 기본방향

- ▶ 한류열풍으로 우리나라가 저작권 수입국가에서 저작권 수출국가로 변화됨에 따라 정책 전환 필요
- ▶ 해외에서 저작권 침해신고 및 권리구제를 지원하기 위한 통합지원체계 마련 및 국제교류 강화

2. 현황 및 문제점

- ▶ 중국, 동남아 국가에서 우리 문화콘텐츠에 대한 저작권 침해사례가 급증하는 등 한류의 경제적 효과창출에 걸림돌로 작용
- ▶ 해외에서의 저작권 침해는 각국의 상이한 법체계, 막대한 소송비용 등으로 인해 민간차원에서의 해결이 어려운 만큼 사전예방을 위한 정부 차원의 대책 마련이 필요

3. 추진방안

- ▶ 「저작권진흥센터」설립·운영
 - 저작권심의조정위원회내에 통합지원체계 마련
 - 해외 저작권 침해신고에서 권리구제까지 총괄지원
 - 해외 저작권 관련 법률컨설팅 지원
 - 해외진출 문화콘텐츠 저작권 컨설팅 지원
 - MIPTV, 국제도서전, 국제영화제 등 콘텐츠 수출상담 및 계약시 저작권 관련 법률컨설팅 강화
 - 해외 저작권 보호 매뉴얼/사례집 발간·배포
 - 저작권 침해사례, 저작권 계약시 유의사항, 구제절차 등 수록
 - 중국 및 동남아 등 저작권침해 연차보고서 발간, 현지세미나 개최
 - 현지 정부기관에 제출, 침해시정 요구
- ▶ 「해외저작권보호협의체」구성, 민관 공동대응체계 구축
 - 문화관광부, 외교통상부, 무역위원회, 특허청, 한국문화콘텐츠진흥원, 저작권위탁관리단체 및 콘텐츠수출업체 중심으로 민관 협의체 구성
 - 콘텐츠 수출 관련 저작권 침해사례 및 애로사항, 대응방안 등 마련
 - 해외 저작물 침해신고사이트 개설
 - 재외공관, 문화콘텐츠진흥원, 게임산업개발원, KOTRA 해외지사 등 관련 기관 웹사이트와 연계 운영
- ▶ 중국·동남아 주요국가와 '저작권 보호·협력을 위한 실무협약' 체결
 - 한류 주요국가와 저작권 보호 및 협력을 위한 실무협약 체결
 - 저작권 보호를 위한 현지 정부의 단속 강화 요청
 - 중국·베트남·태국·대만·인도네시아 등 동남아 국가 저작권 담당공무원 초청연수 실시
 - 국내 저작권위탁관리단체와 외국의 저작권관리단체간 상호관리 협약 체결을 통한 저작권보호 유도
 - 한국음악저작권협회(KOMCA)와 일본음악저작권협회(JASRAK)간 협약체결 추진

4. 연차별 투자계획

(단위 : 억원)

구 분	'05	'06	'07	'08	'09	'10	합계	
저작권수출 활성화 지원체계 마련	국비	-	20	23	26	28	30	127

5. 기대효과

- ▶ 해외에서의 저작권 침해 방지사업 등을 통해 국제통상 문제에 적극 대처
- ▶ 민간영역이 감당하기 어려운 분야에 대한 공적지원으로 우리 저작물의 수출 역량 강화

3-2. 저작권산업 활성화를 위한 국내·외 환경 개선

1. 추진목표 및 기본방향

- ▶ 디지털 시대에 적합한 저작권관리체계 마련, 저작권 보호 및 이용 활성화 도모
- ▶ 불공정 계약관행 개선, 저작권 홍보와 교육을 통한 건전한 저작물 이용환경 조성 및 분쟁 사전 예방

2. 현황 및 문제점

- ▶ 디지털 기술발전 등 저작물 이용환경의 변화에 따라 온라인상 저작권 침해현상 심각
 - 문화콘텐츠의 수익구조 악화, 창작의지 저해, 국제간 분쟁의 발미 제공
 - 영상물 1,200억원, 음악 4,300억원 정도 손해 추정('03년 기준)
- ▶ 하나의 저작물에 대해 여러 권리가 존재하나 관리정보의 비표준화로 온라인상 불법 콘텐츠 유통증가, 사용자 지급 및 분배절차 복잡

3. 추진방안

- ▶ 저작권관리정보 체계화 및 불법콘텐츠 추적시스템 운영
 - 저작물 권리관리정보 표준화
 - 저작물 등의 권리관리정보 표준화를 통해 효과적인 사용자 징수 및 분배시스템 구축
 - 권리관리정보 표준화 및 디지털 식별체계 부여 등을 통해 저작권관리시스템(DRM) 표준화 유도
 - 불법콘텐츠 추적시스템 운영
 - 한국전자통신연구원(ETRI) 등의 불법콘텐츠 추적기술 등을 활용한 불법저작물 자동검색시스템 마련
 - 「저작권보호센터」를 중심으로 온-오프라인상 저작권 침해 행위 단속 및 계도 실시
- ▶ 표준계약 매뉴얼 제작·보급 등 불공정 계약관행 개선
 - 표준계약 매뉴얼 제작을 통한 영세업체 및 저작자 보호
 - 네티즌·창작자 등 분야별 맞춤형 교육을 통해 저작권에 대한 인식 강화 및 분쟁 예방

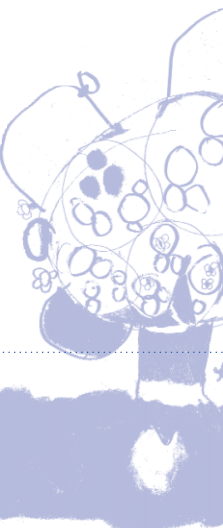
4. 연차별 투자계획

(단위 : 억원)

구 분	'05	'06	'07	'08	'09	'10	합계	
저작권산업화를 위한 국내외 환경 개선	국비	-	15	20	25	25	25	110

5. 기대효과

- ▶ 저작물 권리관리정보 표준화를 통해 효과적인 사용자 징수 및 분배 시스템 확립
- ▶ 불법 저작물 단속을 통해 제값 받는 저작권문화 확산 및 문화산업 발전에 기여



4. 한류 세계화를 통한 국가 브랜드파워 강화

4-1. 코리아 플라자(Korea Plaza) 설립

1. 추진목표 및 기본방향

- ▶ 한류를 활용한 한국 문화·관광홍보 강화 및 한류 관광객 유치 확대
 - 한류 관광객 : '04년 100만명 ⇒ '10년 300만명
- ▶ 한류확산의 전진기지 역할 수행

2. 현황 및 문제점

- ▶ 한류 장르(드라마, 대중가요 중심)와 국가(중국, 일본, 대만 등 아시아 중심)의 편중
- ▶ 일방적 문화진출에 대한 상대국가의 정서적 반발 우려

3. 추진방안

- ▶ 주요 거점지역에 한국 문화·관광 쇼윈도우 설치·운영
 - 중국, 일본, 대만, 동남아시아 국가 등 주요 한류 확산 지역과 중남미, 동구권 등 한류 확산 유망 지역에 연차적으로 설립(2010년까지 15개소)
 - 활동 및 전시내용
 - 현지 교민 등과 협조하여 한국 문화·관광 홍보 프로모션 행사 및 관광상품 판매
 - 드라마, 영화 등 한류문화상품 상설 전시, 판매 및 체험 프로그램 운영
 - 한국어 강좌 개설 등 한브랜드(韓 Brand) 관련 사업과 연계 추진
- ▶ 운영방안
 - 별도 민간법인 설립(필요시 코리아센터 및 한국관광공사 지사 활용)

4. 연차별 투자계획

(단위 : 억원)

구 분	'06	'07	'08	'09	'10	합계
코리아 플라자 설립 및 운영	100	205	220	235	250	1,010

5. 기대효과

- ▶ 한류확산을 통한 한류 문화상품 수출 확대
- ▶ 국가 브랜드 이미지 제고

4-2. 「한(韓) 브랜드」 세계화 지원

1. 추진목표 및 기본방향

- ▶ 한국어, 한국학의 해외 보급 확대
- ▶ 한국 전통문화 콘텐츠의 생활화 및 세계화로 고용 및 부가가치 창출
 - 국내 시장규모 : '05년 7조 2,000억원 ⇒ '10년 13조 9,000억원
- ▶ 건강성과 과학성이 갖든 전통생활문화의 재발견

* 발효식품, 슬로푸드(Slow Food), 풍수인테리어 등 음식과 건강에 대한 관심 고조

2. 현황 및 문제점

- ▶ 세계 각국은 자국의 전통적 디자인을 바탕으로 한 새로운 국가 브랜드화 추진
 - * 사례 : 일본의 신일본양식(Neo Japanesque)
- ▶ 한지, 한복 등 전통문화산업 국내기반 붕괴 우려
- ▶ 정부지원기능 분산으로 체계적 지원, 인력양성, 연구개발에 애로

3. 추진방안

- ▶ 전통생활문화 콘텐츠의 육성을 위한 지원체계 구축
 - (가칭) 한브랜드 전략추진위원회 구성 및 운영 추진
 - 위원장 : 국무총리, 위원 : 관계부처 장관, 민간전문가 등
 - 인프라 확충, 관련 제도정비, 해외진출 활성화 지원 등 분야별 지원 전략 수립 및 실행
 - 한국어, 한식, 한복 등 6개 분야별 분과위원회 구성·운영
 - 분과위원회별 소관 분야에 대한 지원전략 수립 및 지원 추진
 - * 한국어분과(문화관광부), 한식분과(농림부) 등
 - ▶ 시장기능을 통한 한브랜드 상품화 및 분야별 지역거점 집중 육성
 - 한국어 및 한국음식 등에 대한 해외수요 급증에 부응하는 상품화로 해외수요 기반 확대 및 부가가치 창출
 - 언어권별 한국어 학습교재 및 시청각 교육자료, 지역특성에 맞는 한국음식 식단 개발·보급 등
 - 전남(한식), 진주(한복), 전주·원주(한지), 서울·전주(한옥), 안동(한국학) 등 분야별 거점 육성을 통한 한브랜드의 산업화 기반 구축

4. 연차별 투자계획

(단위 : 억원)

구 분	'05	'06	'07	'08	'09	합계	
한국어	국비	10.7	63.1	63.1	69.1	71.1	277.1
	기금	10	33	33	36	36	148
	지방비	0	2	2	2	2	8
	민자	0	15	15	21	21	72
한 식	국비	9.7	40.8	40.9	45.6	47.4	184.4
	기금	2.5	3	5	5	7	22.5
	지방비	0	3.8	3.8	5.2	5.2	18
	민자	0	2.8	8	9.8	8	28.6
한 복	국비	4	63	58	62	62	249
	지방비	0	5	10	10	10	35
	민자	0	5.5	6.5	8	8	28
한 지	국비	0	30.5	72.7	37.7	38	178.9
	기금	0	15	35	35	35	120
한 옥	국비	0	37	39	44	43	163
	민자	0	1	1	1	1	4
한국학	국비	85.2	106.2	77.9	76.4	76.4	422.1
	기금	24.5	21.5	20	20	20	106
	지방비	25.8	31.8	2	2	2	63.6
합 계	172.4	480	492.9	489.8	493.1	2,128.2	

* 다른 부처 소관 예산 포함



5. 기대효과

- > 전통문화의 창조적 계승으로 문화정체성 확립 및 문화국가 이미지 제고
- > 범 정부차원의 체계적 지원으로 관련 분야간 연계 강화 및 시너지 효과 제고
- > 분야별 거점지역 중점 육성으로 지역경제·관광 활성화 촉진

4-3. 아시아 문화동반자 1만명 확보

1. 추진목표와 기본방향

- > 아시아지역 유망 문화예술인의 초청 연수 확대
- > 문화협력을 통한 아시아 국가와의 동반자, 공존관계 구축

2. 현황 및 문제점

- > 일방적 한류 문화 침투에 대한 아시아 각국의 경계와 우려 대두
- > 우리 경제규모에 비해 저평가되어 있는 국가 이미지
- > 한국을 신뢰하고 홍보해 줄 수 있는 친한 유력인사 필요

3. 추진방안

- > 매년 평균 1천명씩 10년간 1만명 초청, 상호 문화교류 확대
 - 사업규모 : 10년간 1만명 초청, 지원기간 : 6개월 이상
 - 분 야 : 문화정책, 전통·현대예술, 문화유산, 문화산업·미디어, 관광, 체육 등
 - 대상국가 : 일본, 중국을 제외한 아시아 10여개국

4. 연차별 투자계획

(단위 : 억원)

구 분		'05	'06	'07	'08	'09	'10	합계
아시아 문화동반자 1만명 확보	국 비	-	80	100	110	120	130	540
	기 금	20	-	-	-	-	-	20
	지방비	-	8	5	7	10	15	45
합 계		20	88	105	117	130	145	605

5. 기대효과

- > 아시아 유망 문화예술인과의 상호교류를 통한 국내 문화예술 역량 확대 및 발전
- > 아시아와 세계무대에서의 대한민국의 입지 확보 및 국가 이미지 개선

5. 주 40시간 근무에 따른 관광수요 국내 충족

5-1. 관광숙박시설의 확충 및 다양화

1. 추진목표 및 기본방향

- > 2010년 외래 관광객 1,000만명 시대에 걸맞는 관광숙박 인프라 구축
 - 관광숙박시설 확충 : '04년 62,000실 ⇒ '10년 100,000실
- > 주 40시간 근무제 정착에 맞추어 가족 관광형의 다양한 증저가 관광숙박시설 개발·활용

2. 현황 및 문제점

- > 2005년 5월 현재 관광호텔 575개 업체, 62,000실 운영 중
- > 관광호텔의 신규투자 저조
 - 초기 투자비 규모가 크고 투자금액의 회수에 장기간 소요
 - 도심지역의 토지 가격이 높아 상업지역 등의 관광숙박시설 부지 확보 곤란

3. 추진방안

- > 일반숙박시설의 서비스 향상 등을 통해 증저가 관광숙박시설로 활용
 - 모텔 등을 증저가 관광호텔(1~3급)로 전환
 - 모텔 등을 관광호텔로 전환 유도 지원
 - 관광숙박시설로의 차별화를 권장하고 전환시설에 대한 개·보수자금 등 융자 지원
 - 시범적으로 수범사례를 선정하여 실시하고 성공사례를 확산
 - 고택·중택의 관광자원화
 - 고택·중택 중 숙박 가능 시설을 선정하여 화장실, 세면실, 취사시설 개·보수를 통해 전통문화체험 관광숙박시설로 활용
 - 사찰체험(템플스테이) 활성화
 - 전통사찰 중 숙박이 가능한 사찰에 대해 요사채, 화장실, 세면실 등의 시설 개·보수 지원 ('08년까지 총 50여개소 지원)
 - 새로운 관광숙박 개념으로 한옥을 활용한 숙박 체험프로그램 운영
 - 증저가 숙박시설 서비스 인증 실시
 - 모텔, 여관, 민박 등 일반숙박시설 중 관광숙박시설로 활용이 가능한 시설을 인증하고 증저가 관광숙박시설로 활용
- > 관광호텔 체인화 지원 및 경영여건 개선
 - 증저가 관광호텔 체인화 지원
 - 증저가 관광호텔(1~3급)의 경쟁력을 강화할 수 있도록 전국 단위의 호텔 체인화 연차적 지원
 - 증저가 관광호텔 외국인 고용 지원
 - 1~3급 관광호텔의 인건비 부담을 완화하고 외국인 안내능력과 서비스 향상을 위해 동남아 등의 외국인력 고용 추진



- ▶ 호텔 부지를 낮은 가격에 공급할 수 있는 관광문화단지 조성
 - 위치(기간) : 경기도 고양시 장항동, 대화동 ('01년~'10년)
 - 개발 규모 : 약 994,666㎡(약 30만평)
 - 도입 시설 : 호텔 6,000실(중저가 호텔), 문화·운동시설 등
 - 소요사업비 : 약 2조 522억원
- * 추진현황 : 토지매입(94%), 성토 및 지장물 철거 중(기반시설공사 '05년 하반기 착공 예정)

4. 연차별 투자계획

(단위 : 억원)

구분		'05	'06	'07	'08	'09	'10	합계
중저가 관광호텔 체인지원	관광기금	1	3	5	6	7	8	30
	고택,종택,한옥의 관광자원화	10	25	60	80	100	-	275
템플스테이 활성화	관광기금	15	15	15	15	-	-	60
	국비	100	-	150	-	-	-	250
고양관광 문화단지 조성	지방비	697	332	332	332	-	-	1,693
	민자	3,100	2,467	2,467	2,467	2,466	2,466	15,433
합계		3,923	2,842	3,029	2,900	2,573	2,474	17,741

5. 기대효과

- ▶ 외래관광객 숙박난 해소 및 국내 관광숙박 시설의 가격 경쟁력 제고
- ▶ 국내 관광객에게 다양한 숙박시설 제공 및 지역의 경제적 파급효과 유발로 지역경제 활성화 도모
 - 고양관광문화단지 건설시 생산유발 7조 3,824억원, 고용 창출 52,866명 추정

5-2. 관광안내체계의 획기적 개선

1. 추진목표 및 기본방향

- ▶ 외래관광객 1,000만명 시대 대비, 관광객 불편해소 및 관광한국 이미지 제고
 - 거점별 관광안내센터 : '05년 400개소 ⇒ '10년 1,000개소
 - 문화유산해설사 : '05년 450개소, 1,200여명 ⇒ '10년 1,000개소, 3,000여명
- ▶ IT기술을 접목한 선진국 수준의 관광안내정보시스템 구축·확산
 - 관광안내정보시스템 구축 : '05년 2개소(속초, 안동) ⇒ '10년 10개소

2. 현황 및 문제점

- ▶ 관광안내 시설 및 전문인력 부족 등 안내체계 미흡
- ▶ IT를 활용한 관광안내정보시스템 개발 필요

3. 추진방안

- ▶ 관광안내시설 확충 및 안내서비스 강화
 - 거점별 관광안내, 통역, 예약, 환전, 휴식 등이 가능한 새로운 개념의 안내서비스 제공
 - 외래관광객 언어불편 해소를 위한 관광안내전화 「1330」 및 문화유산해설사, 언어통역전화(BBB) 자원봉사자 적극 활용
 - 1330 관광안내전화 24시간 서비스, BBB 서비스 운영(17개 언어, 2,300명), 중저가 호텔 및

- ▶ 국제회의 참석 외국인 휴대폰(BBB폰) 무료 대여 등
- ▶ 주요 거점별 특색있는 표준관광안내모델 개발 및 보급
 - 지역특성에 맞는 관광안내체계 표준 모델 개발 및 확산·보급
 - 자연형(농촌, 어촌, 산촌), 산업형(대도시형, 중소도시형), 역사문화관광자원형(신라권, 백제권) 등 7개 모델 개발 및 보급
 - IT강국을 체험할 수 있는 무인 종합안내정보시스템 개발

4. 연차별 투자계획

(단위 : 억원)

구분		'05	'06	'07	'08	'09	'10	합계
관광안내체계 획기적 개선	관광기금	82	72	80	90	90	90	504

5. 기대효과

- ▶ 첨단관광안내시스템 조기정착을 통한 신속·정확·편리한 안내체계 구축
- ▶ 여행편의 도모 및 해설기능 강화로 관광목적지의 부가가치 제고

5-3. 특색 있고 다양한 관광 상품 개발

1. 추진목표 및 기본방향

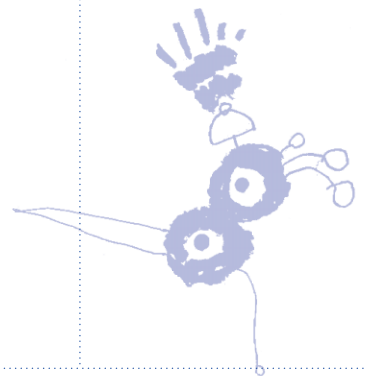
- ▶ 폐광, 농산어촌, 섬 등을 활용한 생태·체험관광상품 집중 개발(농림부, 해양수산부 등 연계)
- ▶ 한국 고유의 전통문화체험 상설프로그램 확대 및 공예상품 육성
- ▶ 한국을 상징하는 문화관광축제 육성

2. 현황 및 문제점

- ▶ 체험·생태관광 수요 증가에 부응하는 고품격상품 개발 미흡
- ▶ 유관부처 농산어촌 마을조성사업의 관광 연계성 부족
- ▶ 지역축제의 다양성 부족 및 문화관광상품 대표 브랜드 미비

3. 추진방안

- ▶ 폐광지역, 농산어촌, 섬 등을 활용한 체험관광 자원화
 - 탄광촌, 어촌, 산촌 등 사라져가는 생활유형의 보존 및 관광자원화
 - 농산어촌 마을과 관광 연계시스템 구축으로 생활문화 체험관광상품 개발
 - 천혜의 관광자원인 다도해의 관광자원화 모델개발 및 사업지원
- ▶ 우리 고유의 전통문화 체험 프로그램 개발 활성화
 - 국내·외 관광객들이 많이 찾는 고궁·인사동 및 공항 등에 전통문화 체험공연 확대
 - 한옥 등을 활용한 한국문화체험 프로그램 개발 지원
- ▶ 공예 문화관광상품 창작·판매 및 유통 지원
 - 국가 이미지 상품, 대표상품 및 공동브랜드 개발 지원
 - 공예상품 판매·유통 등 마케팅 활성화
 - 전국 관광기념품 판매 유통망 구축 및 체인화와 판매점 인증제 추진
- ▶ 한국을 상징하는 대표축제 및 유망축제 선정·집중 지원
 - 선택과 집중 전략으로 한국을 대표하는 대표축제 집중 육성



- 새로운 주제와 내용 등 발전가능성 있는 유망축제 선정 지원

4. 연차별 투자계획

(단위 : 억원)

구 분		'05	'06	'07	'08	'09	'10	합계
패경지역 관광상품 개발	관광기금	110	10	125	122	-	-	367
	지방비	45	4	52	52	-	-	153
농산어촌·섬 등 체험관광상품 집중 개발	국 비	-	30	60	70	80	90	330
	지방비	-	30	60	70	80	90	330
전통문화 체험프로그램 개발	관광기금	30	40	50	60	70	80	330
문화관광축제 육성	관광기금	25	36	78	115	130	130	514
전통공예 관광상품 개발	관광기금	57	67	135	150	187	200	796
합 계		267	217	560	639	547	590	2,820

5. 기대효과

- > 환경적, 문화적으로 지속가능한 개발 정립
- > 효과적인 체류형·체험형 관광기반 조성 및 지역주민의 삶의 질 향상에 기여
- > 우리 문화에 바탕을 둔 고부가가치 관광상품 육성

5-4. 분야별 특화 관광전문인력 양성

1. 추진목표 및 기본방향

- > 양적인 관광인력 확충과 함께 관광서비스의 질적 수준을 향상시키는 관광인력 양성
- > 산·학·연 연계 교육 등을 통한 인력의 효율적 활용방안 마련

2. 현황과 문제점

- > 대학, 전문대학, 기업인력교육센터 등 인력교육시스템은 풍부
 - 관광관련학과 개설 대학 : 150여개
- > 각종 교육기관을 통해 다양한 분야에 대량의 관광인력이 배출되고 있으나 전문적 교육프로그램과 현장연계 교육 부족으로 실무 능력과 전문성이 부족

3. 추진방안

- > 관광아카데미 개설·운영
 - 관광개발 관련 이론과 실무 지식에 대한 교육기회 제공을 통해 관광레저시설을 체계적으로 개발·관리할 수 있는 전문가 양성
 - 관광개발 관련 국내 최고의 이론 및 실무전문가를 강사진으로 구성, 세부 분야별로 실질적인 이론과 실무 교육 실시
 - 분야별 전문 강사의 강의식 교육과 수강생들의 팀 프로젝트 병행
 - 온라인 커뮤니티 구축 및 동영상 강의자료 활용으로 학습효과 제고
 - 강의식 교육과 현장답사 및 워크숍, 토론회와 발표회 등 다양한 교육방법 활용
- > 컨벤션기획사 양성 교육
 - 국제회의 유치 및 운영에 관련된 국내·외 컨벤션 산업의 현황 파악과 선진기법 습득 기회 제공

- 국내 컨벤션 및 전시, 이벤트 산업의 경쟁력 강화 및 정책 개발의 기초지식 교육
 - 국제회의 유관기관 및 업체간 상호 협력 네트워크 구축 및 활용 방법
 - 다양한 사례연구와 현지답사를 통해 실전 감각 배양
 - 양자 또는 다자간 협상 및 협력 기법 개발

> 문화유산해설사 양성

- 주말여행 증가 등 여가수요 증가에 대비한 전문인력으로서 '문화유산해설사'의 체계적 양성 지원
 - 450여개소, 1,200여명('05년) ⇒ 1,000여개소, 3,000여명('10년)
 - 우리 문화, 역사, 관광에 대한 기본적 소양 교육 및 문화유적지에 대한 정확한 해설과 관련된 전문교육 실시
 - 국내·외 관광객에게 지역의 문화유적지 및 관광지에 대한 해설과 이해를 돕는 자원봉사개념의 활동을 유도
- 문화유산해설사들의 활동영역을 관광명소, 박물관, 미술관 등 관광관련 분야로 확대
- 근무환경개선 및 사기진작을 위한 다양한 개선방안 마련

4. 연차별 투자계획

(단위 : 억원)

구 분		'05	'06	'07	'08	'09	'10	합계
관광아카데미 운영	관광기금	3	3	5	5	5	5	26
컨벤션기획사 양성	관광기금	4.7	10	12	15	20	20	81.7
문화유산해설사 양성	관광기금	9	12	20	25	27	30	123
합 계		16.7	25	37	45	52	55	230.7

5. 기대효과

- > 분야별 전문인력 양성을 통해 관광자원 및 상품개발의 효과성 제고
- > 산관학, 민관 연계체제 구축으로 정책의 실효성 확보



6. 외래관광객 1,000만명 시대를 위한 수용태세 개선

6-1. 관광산업에 대한 세제합리화 및 제도개선

1. 추진목표 및 기본방향

- ▶ 관광산업에 대한 금융 및 세제 등의 제도 개선을 통해 관광산업의 경쟁력 강화
- ▶ 비자문제 등과 같은 출입국 절차의 획기적 개선으로 중국을 중심으로 급증하고 있는 국제 관광수요를 흡수

2. 현황 및 문제점

- ▶ 대외무역법령에서 규정하는 무역의 범위에 서비스 수출이 포함되어 있으나, 대표적인 서비스산업인 관광산업은 제외
- ▶ 외국인관광객 객실요금에 대한 부가가치세 적용은 여행패키지 가격의 인상으로 이어져 외래 관광객 감소 및 관광수지 적자 심화 초래
 - 1일 체재비가 486불로 세계 11위(호텔비 세계 14위)
- ▶ 관광숙박업 부지는 지방세법에 의거 별도합산 과세대상으로 0.2%~2%의 누진세율이 적용되어 과세표준 500억원 이상인 경우 최고 2% 부과
 - 공장용지는 분리과세 대상으로 0.2% 부과, 세율차이가 최고 10배
- ▶ 중국은 세계 3위 국제관광객 송출국으로 연평균 40% 이상 급성장하고 있으나 중국의 방한관광객 증가율은 둔화 추세

3. 추진방안

- ▶ 관광산업의 수출업종 지정
 - 외래관광객을 유치하는 관광산업을 대외무역법상 무역의 범위에 포함시켜 제조업의 수출 산업과 동일한 조건의 혜택 부여
 - * 지정혜택 : 무역금융, 수출보험 지원 및 해외전시 지원 등
 - 산업자원부 등 관계부처와 협의를 통해 대외무역법시행령 개정 추진
- ▶ 관광호텔 객실요금 부가세 영세율 적용 제도화
 - 관광호텔을 이용하는 외국인관광객의 객실요금에 대하여 부가세 영세율 적용 추진
 - 재정경제부 등 관계부처와 협의를 통해 부가가치세법시행령 개정 추진
- ▶ 관광숙박업 토지에 대한 보유세 분리과세
 - 제조업과 같이 공업지역내 공장용지 수준인 0.2% 분리과세 추진
 - * 공장용지는 분리과세 대상으로 재산세율은 0.2%, 종합부동산세는 부과되지 않음
 - 행정자치부 등 관계부처와 협의를 통해 지방세법시행령 개정 추진
- ▶ 중국인 단체관광객 입국절차 개선
 - 복수사증 발급 대상 확대(통역가이드, IT종사자 등)
 - 정부지정 유치전담여행사 신청시 사증발급 기간 단축(4일 ⇒ 2일)
 - 제주도 무사증입국 제도의 내실화를 위한 서류 간소화
 - 수학여행단 유치를 위한 무비자 제도 도입
 - 단체여행객 기준인원 완화(5인 ⇒ 3인)

주변 경쟁국의 절차개선 현황

구 분	절 차 개 선
홍콩 · 마카오	북경 · 상해 · 광둥성 주민은 신분증만으로 개별여행 허용(2002년 600만명, 2003년 1,000만명 입국)
태 국	단체객에 착지비자(Visa-on-Arrival) 허용
싱가포르	북경 · 상해 · 광주 우수여행사에 개별관광객 비자수속 대행권 부여

4. 기대효과

- ▶ 관광산업의 수출업종 지정시 무역금융, 수출보험, 해외 전시, 외화획득용 원료 · 기자재의 수입승인 지원 등의 효과 발생
- ▶ 관광호텔 객실요금 부가세 영세율 적용시 '04년 기준 외래관광객 약 9만명 추가유치 가능
- ▶ 관광숙박업의 지방세법상 과세구분을 별도 합산과세 대상에서 분리과세로 전환할 경우 최고 5.9%의 가격인하 효과 발생
- ▶ 출입국 절차 편의 개선을 통한 관광 목적지 매력도 증대

6-2. 중국 · 일본 등 주력시장 대상 서비스 개선

1. 추진목표 및 기본방향

- ▶ 주력시장인 중국 · 일본인 관광객 대상의 특화관광상품 개발 및 수용태세 개선을 통한 여행만족도 제고
- ▶ 시장별 세분화된 마케팅을 통한 주력시장 유치 극대화
 - 일본 및 중화권 유치규모 : '04년 352만명 ⇒ '10년 500만명

2. 현황 및 문제점

- ▶ 주변 경쟁국에 비해 가격경쟁력 약화 및 제도적 지원 부족
- ▶ 전략상품 부족 등으로 방한 중국인 관광객 증가세 둔화

3. 추진방안

- ▶ 웰빙 · 의료 등 전략 관광상품 및 시장별 선호 관광지 개발
 - 한류 붐과 미용 · 웰빙 트렌드를 활용한 상품개발
 - 주력시장별 설문조사 및 고객관리를 통해 관광상품 개발 다변화
- ▶ 중국인 관광객유치 확대를 위한 수용태세 개선
 - 2008년 북경올림픽, 2010년 상해 EXPO를 대비한 한 · 중 · 일 연계 관광상품 개발 및 관광 교류 · 협력 증대
 - 미래 고객인 청소년 수학 여행을 겨냥한 관광상품 개발
 - 중국인 관광객을 위한 식단개발, 전문식당 지정 및 언어서비스 확대
- ▶ 일본 관광객 대상의 한류 연계상품 개발 · 확충
 - 겨울연가, 대장금 등 주류상품에 이은 후속 연계상품 및 이벤트 개발
 - 전통문화 콘텐츠의 관광상품화, 드라마 중심의 한류 콘텐츠의 다각화 추구
 - 한 · 일 양국 관광공사 및 여행업계간 교류 확대를 통한 상호 이해 증진



4. 연차별 투자계획

(단위 : 억원)

구 분		'05	'06	'07	'08	'09	'10	합계
일본·중국 관광객 유치 특별사업 (대형이벤트·상품개발 등)	관광기금	9	10	13	15	17	20	84
중국 관광객 음식서비스 개선	관광기금	2	5	5	5	-	-	17
합 계		11	15	18	20	17	20	101

5. 기대효과

- ▶ 다양한 콘텐츠 개발과 시장별 취향에 맞는 관광상품 개발 및 출입국 절차의 획기적 개선을 통한 관광만족도 제고
- ▶ 시장별 다양한 요구에 부응한 한류관광상품 개발로 한류 붐 지속·확산 및 관광한국 이미지 제고

6-3. 한국관광 해외마케팅 강화

1. 추진목표 및 기본방향

- ▶ 창의적이고 매력적인 관광한국 이미지 구축
- ▶ 한국관광 홍보·마케팅의 단선성 극복 및 다각화된 홍보전략 실행

2. 현황 및 문제점

- ▶ 외래관광객 증가를 상회하는 내국인 출국으로 관광수지 적자 확대
- ▶ 한국관광 대표 브랜드 및 이미지 부족 등 주변 경쟁국과의 차별화 전략 미흡
- ▶ 한국관광 홍보·마케팅 예산 부족 및 지원체계의 비효율성

3. 추진방안

- ▶ 한국관광 브랜드 구축 및 실행
 - 한국관광에 대한 국내외 시장조사를 통해 주변 경쟁국과 차별화된 한국관광 브랜드 개발
 - 주요 해외시장별 마케팅 실행전략 수립
- ▶ 시장별 선택과 집중을 통한 한국관광 홍보·마케팅 지원체계 구축
 - 한국관광 홍보협력체계 구축
 - 한국관광공사, 지방자치단체, 아리랑TV, KOTRA, 각종 협회, 민간기업 등과의 정보공유 및 공동 사업 추진
 - 주요 방한시장에 대한 조사·평가에 근거한 효과적인 마케팅믹스(Marketing Mix) 방안 마련 및 실행
 - 한국관광 홍보·마케팅 수단의 다각화 및 신규 시장 개척을 위한 예산 확보 추진
 - 해외 현지 홍보거점으로서 「코리아 플라자」 활용 강화
- ▶ 해외마케팅 수단의 다각화 및 내실화
 - 2008년 북경올림픽, 2010년 상해 EXPO 등 국제행사 계기 홍보 강화
 - 해외 언론인의 한국 취재 지원, 문화콘텐츠 교류 활성화 지원
 - 해외 현지 방송·신문매체 등과의 공동 협력사업 추진
 - 해외 TV, 신문, 잡지 등의 한국 특집 문화관광프로그램 취재 및 제작 지원 강화

- 반크(VANK) 등 민간기구와 협력하여 해외 주요 인터넷 사이트 등에 한국관광 정보 제공
- 해외 홍보물의 콘텐츠 강화를 통한 관광홍보 내실화 및 지방자치단체·민간의 관광상품 개발·홍보 지원

4. 연차별 투자계획

(단위 : 억원)

구 분		'05	'06	'07	'08	'09	'10	합계
한국관광 브랜드 구축 및 실행	관광기금	10	20	30	30	30	30	150
외래관광객 유치활동 지원	관광기금	59	80	96	115	138	165	653
한국관광 홍보 광고	관광기금	35	85	111	146	184	230	791
합 계		104	185	237	291	352	425	1,594

5. 기대효과

- ▶ 주변 경쟁국과 차별화되고 다각화된 한국관광 홍보·마케팅 실행으로 국가 이미지 및 관광한국 인지도 제고
- ▶ 2010년 외래관광객 1,000만명 유치 기반 조성

6-4. 컨벤션산업의 전략적 육성

1. 추진목표 및 기본방향

- ▶ 물적, 인적 교류의 첨병인 컨벤션산업을 적극 육성하여 동북아시아의 관광, 정보, 유통 중심지로 도약
- ▶ 지역 특성에 맞는 컨벤션 전문 시설의 건립 유도, 대규모 국제회의의 적극 유치 및 컨벤션 전담기구의 활성화 지원

2. 현황 및 문제점

- ▶ 국제회의 유치를 위한 홍보·마케팅 활동 및 전문인력 부족
- ▶ 금융지원, 세제 및 부담금 경감 등 중앙·지방정부의 지원정책 미흡
- ▶ 지역특성에 맞는 차별화된 전략 부족 및 지역간 과잉 시설투자 경쟁

3. 추진방안

- ▶ 국제회의 유치·개최 확대
 - 유망 국제회의와 전시회를 국제수준으로 집중 육성
 - 대규모 유망 컨벤션 부문에 대한 재정지원 추진
 - 국내 개최 국제회의와 전시회의 해외홍보 강화 및 국제회의 전담기구 활동 지원

국제회의 유치 계획

'05	'06	'07	'08	'09	'10	합계
180건	185건	190건	200건	210건	220건	1,185건

- ▶ 국제회의 전담조직 확충 및 국제회의도시 지정 육성
 - 민간협력의 국제회의 전담 조직 설립('10년 까지 10개) 및 운영 지원
 - 국제회의 전략지역 선정 및 국제회의도시 지정
 - 국제회의도시 발전계획 수립 및 국제회의 유치 전담조직 설립·운영



- › 컨벤션시설의 효율적 운영 지원
 - 국제회의 홍보·마케팅 및 DB 구축, 지역별 특화 전략 지원

4. 연차별 투자계획

(단위 : 억원)

구 분		'05	'06	'07	'08	'09	'10	합계
컨벤션 산업 육성	국비	35	100	-	-	-	-	135
	관광기금	43	73	65	57	60	70	368
	지방비	110	140	50	55	57	60	472
	민자	116	184	-	-	-	-	300
합 계		304	497	115	112	117	130	1,275

5. 기대효과

- › 지역문화의 발전과 도시환경의 개선 등 지역의 세계화 촉진
- › 전후방 연관산업에 따른 높은 경제적 파급효과 및 고용 창출
 - 국제회의 220건 개최('10년)시 생산유발 6,400억원, 고용창출 8,900명 추정

7. 경쟁력 있는 지역 특화자원 개발·확충

7-1. 국제경쟁력을 지닌 광역 관광자원 개발

1. 추진목표 및 기본방향

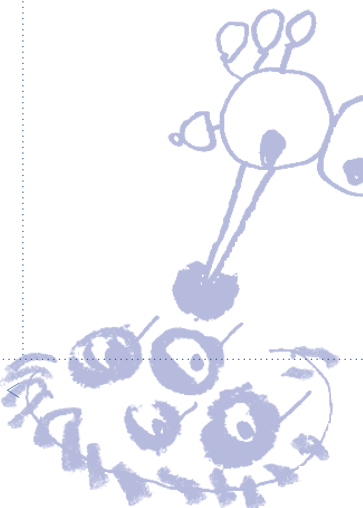
- › 바다, 산, 유교문화 등 광역권별 국제경쟁력을 지닌 관광자원 개발
 - 서·남해안 관광벨트 개발, 지리산권 관광개발, 경북북부 유교문화권 개발
 - 강원도를 사계절 관광·레저스포츠의 요람으로 육성
 - 제주 특별자치도 구상에 따른 관광인프라 및 소프트웨어 확충 지원
- › 태권도공원을 우리나라 대표 관광자원으로 육성
 - 태권도를 콘텐츠로 하는 체험형 테마공원 조성 및 세계적인 관광 명소화

2. 현황 및 문제점

- › 관광기반시설에 대한 대규모 초기 투자 비용 및 높은 세제·부담금 등으로 민자유치 부진
 - 개발제한구역 해제 등 행정절차 이행(3~5년)에 따른 공공투자 지연 및 다른 산업에 비해 높은 세제 등으로 민자유치 요인 미흡
- › 테마형 광역권 관광개발사업의 관광콘텐츠 및 프로그램 부족
 - 하드웨어 위주의 개발로 볼거리, 체험거리 부족
- › 태권도공원 조성관련 특별법 등 법적근거 마련 및 재원 확보 필요

3. 추진방안

- › 광역권 관광개발을 위한 민자유치 촉진
 - 행정절차 간소화 및 세제 감면 확대 등을 통한 민자유치 촉진
 - 관광개발관련 법규의 의제 처리 확대 등으로 행정절차 간소화
 - 관광(단)지 개발 사업시행자 및 입주시설에 대해 산업(기술)단지 수준의 세제지원 추진
 - * 취득세·등록세 면제, 종합부동산세·재산세 50% 감면 등
 - 관광(단)지내 시설의 다양화 및 복합시설 허용
 - * 관련규정 개정을 통해 예술인촌, 전통마을(한옥촌), 펜션, 테마시설 등 도입 검토
- › 광역권 관광자원의 특성에 따른 개발방식 보완
 - 요트, 마리나, 도서관광 등 남해안 관광자원의 해양관광 수단 확대
 - 서해안권, 지리산권, 동해안권 등 개발계획 수립의 내실화
 - '10년까지 강원도에 1시·군 1관광·레저스포츠 특화 지원
 - 제주 특별자치도 시행에 따른 중문단지, 웰컴센터 등 관광인프라 보강
- › 하드웨어 중심의 관광투자 방식 보완
 - 광역권 관광자원의 볼거리, 체험거리 등 소프트웨어 개발 지원
- › 태권도공원 조성 사업추진 가속화
 - 「태권도공원조성추진준비단」 법인화('05년 6월)
 - 정부주관 사업부지(6만평) 매입 추진 및 실시설계 추진('06년)
 - 중심시설 공사시행·완료('07~'09년)
 - 명예의 전당, 종주국도장, 종합수련원, 생활관, 상징광장, 운동장 등
 - 보조시설 공사시행·완료('10~'13년)



- 지방자치단체 : 극기훈련장, 아영장, 약초재배단지, 산림욕장 등
- 민자유치 : 세계문화촌, 숙박촌, 전통한방요양원, 스포츠센터 등

4. 연차별 투자계획

(단위 : 억원)

구 분		'05	'06	'07	'08	'09	'10	합계
남해안 관광벨트 개발	국 비	458	333	640	282	533	-	2,246
	지방비	444	289	1,035	538	1,113	-	3,419
유교문화권 관광자원 개발	국 비	473	427	448	336	312	312	2,308
	지방비	446	372	501	397	511	510	2,737
태권도공원 조성	국 비	10	50	270	334	336	-	1,000
	지방비	-	-	-	-	-	644	644
합 계		1,831	1,471	2,894	1,887	2,805	1,466	12,354

* 서해안권, 지리산권 등 광역권 개발은 계획 수립 중('05년 11월 완료 예정)

5. 기대효과

- ▶ 광역권 관광자원의 특성화 개발로 국내외 관광 수요에 부응
- ▶ 태권도 중주국의 위상정립 및 국가이미지 제고
- ▶ 국토의 균형개발로 지역경제 활성화
 - 광역권 관광자원 개발 및 태권도공원 조성에 따른 경제적 파급효과 추정
 - 남해안 관광벨트 개발 : 생산유발 1조 7,465억원, 고용유발 28,000여명
 - 유교문화권 관광자원 개발 : 생산유발 8,534억원, 고용유발 14,000여명
 - 태권도공원 조성 : 생산유발 3,499억원, 고용유발 6,000여명

7-2. 인간과 자연이 조화된 지역밀착형 관광자원 개발

1. 추진목표 및 기본방향

- ▶ 지역의 특색있고 고유한 역사·문화 자원을 활용한 체험형·교육형 특화관광자원 개발
- ▶ 주민참여 및 지역사회 중심의 환경친화적 관광개발
 - 새로운 관광개발 모델창출을 통한 선진국형 관광개발 기본방향 제시

2. 현황 및 문제점

- ▶ 시설 위주의 관광자원 개발로 프로그램 및 관광자원 내용의 충실도 미흡
- ▶ 지역관광 개발 사업이 균특회계 시스템으로 전환됨에 따라 당초 사업취지와는 달리 지역의 민원사업 등이 포함되어 일부 사업의 부진 초래
- ▶ 각 부처가 추진 중인 농어촌 마을조성사업간 연계체계 구축 미비

3. 추진방안

- ▶ 문화관광·생태녹색 관광자원 개발사업의 추진체계 합리화
 - 대규모 관광지 개발과는 차별화된 지역의 독특한 소규모 콘텐츠 발굴 및 관광자원화를 위한 소프트웨어 개발 지원
 - 대상사업 선정 기준 및 평가와 환류 시스템 구축

- ▶ 관광자원 개발 평가를 통한 지역관광개발 경쟁력 강화
 - 지역관광개발사업에 대한 전문가 평가단 구성·운영 및 평가를 통한 인센티브 지원
 - 수범사례 홍보 및 정보공유를 통한 지역 관광개발 역량 강화
- ▶ 협력적 관광개발 모델 창출로 지속가능한 관광개발 도모
 - 농어촌 체험마을의 관광연계체계 구축으로 체류형·체험형 관광 유도
 - 지역주민 및 환경단체와 지방자치단체간 등 관광자치협약에 의한 관광개발 사업의 모델 개발 및 사례 발굴 지원

4. 연차별 투자계획

(단위 : 억원)

구 분		'05	'06	'07	'08	'09	'10	합계
문화관광자원 개발	국 비	672	750	940	1,200	1,500	1,875	6,937
	지방비	672	750	940	1,200	1,500	1,875	6,937
생태·녹색관광자원 개발	국 비	110	135	180	240	310	403	1,378
	지방비	110	135	180	240	310	403	1,378
관광자원 개발 평가	국 비	-	9	5	5	5	5	29
협력적 관광개발 모델 창출	국 비	-	3	50	50	50	50	203
합 계		1,564	1,782	2,295	2,935	3,675	4,611	16,862

5. 기대효과

- ▶ 지역의 고유한 자연자원 및 생활과 문화를 반영한 다양한 관광자원 개발로 변화하는 국민의 관광욕구 충족
- ▶ 다양한 농산어촌 마을조성사업간 연계체계 구축을 통해 효과적인 체류형·체험형 관광 기반 조성

7-3. 미래형 관광레저도시 조성 본격 추진

1. 추진목표 및 기본방향

- ▶ 관광레저 기능 중심의 미래형 도시 조성
- ▶ 국제경쟁력을 갖춘 동북아시아 최고의 휴양도시 조성

2. 현황 및 문제점

- ▶ 주 40시간 근무제 등으로 국내 관광수요 급증
 - 국내 여건의 낙후·고비용 등으로 관광 수요의 해외 유출 심각
- ▶ 현행 관광개발의 한계
 - 입지규제 등 각종 규제 과다로 대규모 관광레저용 토지확보 곤란
 - 개별 시설별 인허가 등으로 행정비용 상승 등 사업성 악화
 - 산업단지 등에 비해 금융, 세제 등 정책 지원 미흡
- ▶ 택지개발 위주의 현행 도시개발방식으로는 관광레저 기능 수용 곤란

3. 추진방안

- ▶ 관광레저 중심의 복합 다기능 도시 조성



- 도시의 특성을 살리면서, 관광·레저, 이벤트와 체험 등을 촉진시키는 복합 다기능 공간(주거, 휴양, 관광, 레저스포츠, 교육, 의료 등) 조성
- > 국제경쟁력 있는 미래형 관광레저도시 건설
 - 글로벌 경쟁력을 갖춘 동북아시아 최고의 관광도시(Only & Best)
 - 지속가능한 미래형 환경·지역친화 도시(Eco & Amenity)
 - 중산층, 서민이 함께 누리는 관광휴양 도시(Wellbeing City for All)
- > 시범사업 추진으로 사업의 조기 가시화 및 선도모델 제시
 - 시범사업 신청 : 5개소(태안, 해남·영암, 무주, 사천, 하동·광양)
 - 전문가 평가('05년 5~6월말) 및 기업도시위원회 심의·확정('05년 7월)
 - 타당성조사 및 개발계획 수립 등 사업 구체화('05년 하반기)
- > 2010년까지 3~4개의 관광레저도시 지정

4. 기대효과

- > 관광산업 중심의 미래형 도시개발을 통한 고용창출 및 지역경제 활성화

300만평 규모 관광레저도시 조성시 경제적 파급효과(추정)

구 분	투자 및 지출액	관광객 유치	파 급 효 과	
			생 산	고 용
도시 조성시	6조원(건설투자)	12조원	13만명	
도시 조성후(연간)	6,000억원(관광지출)	1,100만명	1조원	2만 4,000명

- > 급증하는 관광레저 수요에 대응하는 국민여가공간 확충
- > 국제적 관광거점 개발로 동북아시아 관광시장 선점 및 관광수지 적자 개선

7-4. 지역거점 문화도시 조성

7-4-1. 광주 아시아문화중심도시

1. 추진목표 및 기본방향

- > 문화 특성화를 통한 국가균형발전 전략 실현
- > 전통과 첨단이 어우러진 미래형 문화산업도시 창출
- > 생태·환경·신인본 도시로 문화한국 이미지 제고

2. 현황 및 문제점

- > 광주는 민주·인권·평화 등 정신적 가치를 지닌 민주화의 성지이며 예향이라는 문화적 자산을 보유함으로써 문화중심도시 조성의 적소
- > 도시배후 여건 미비로 산업개발을 통한 경제 활성화가 필요

3. 추진방안

- > 사업개요
 - 사업기간 : '04~'23년(국립아시아문화전당 건립은 '10년까지 완료)
 - 총사업비 : 2조원 이상 (국비 1조원, 지방비 5천억원, 민자 5천억원)

- 국립아시아문화전당 건립('10년 개관, 5·18 30주년 기념)
 - 부지 3만6천평, 연면적 4만3천평, 총사업비 7,200억원
- 아시아문화중심도시 조성 연관과제 수행('23년까지)
 - 문화적 리모델링, 문화산업 및 지역 특성산업 연계 육성 방안 등
- > 추진현황
 - 문화중심도시조성위원회 및 추진기획단 발족('04년 3월)
 - 국립아시아문화전당 건립 부지 확정(전남 도청 일원, '04년 9월)
 - 「문화중심도시 및 전당건립 기본계획」 연구용역 착수('04년 9월)
 - 국립아시아문화전당에 대한 KDI 예비타당성조사 결과, 타당성 인정('04년 11월)
 - 아시아문화중심포지엄('05년 2월) 및 시민대토론회 개최('05년 3월)
- > 추진계획
 - 「국립아시아문화전당 건립 마스터플랜」 수립('05년 8월) 및 「도시조성 종합 마스터플랜」 수립('05년 10월)
 - 국립아시아문화전당 건립 착공('05년 12월) 및 완공('10년 5월)
 - 아시아문화중심도시 조성 연관과제 수행('23년까지)

4. 연차별 투자계획

(단위 : 억원)

구 분	'04	'05	'06	'07	'08	'09	'09년 이후	합계
국 비	100	1,031	2,538	1,700	1,700	1,700	1,231	10,000
지방비	20	46	150	700	700	700	2,684	5,000
민 자	-	-	-	-	500	500	4,000	5,000
합 계	120	1,077	2,688	2,400	2,900	2,900	7,915	20,000

5. 기대효과

- > 산업화 과정에서 나타난 도시 난개발 문제 극복과 국제경쟁력을 갖춘 미래형 도시발전 모델 제시
- > 지역경제 파급효과로 생산유발 약 9,877억원, 임금유발 약 1,920억원, 지역내 부가가치 유발 약 1,890억원, 고용창출 13,000여명 예상

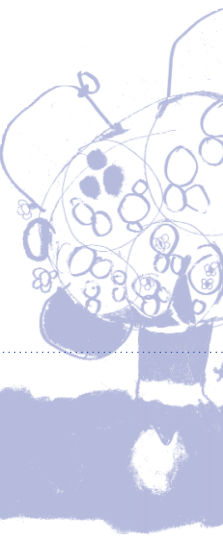
7-4-2. 부산 영상도시

1. 추진배경 및 기본방향

- > 부산을 아시아 영화네트워크, 제작 및 후반작업을 주도하는 동북아시아 영상산업 중심도시로 육성
- > 인력, 자본, 기술의 지방이전 및 해외투자 유치로 지역균형발전 유도 및 국가경쟁력 강화

2. 현황과 문제점

- > '96년부터 개최된 「부산국제영화제」는 「홍콩국제영화제」('77년), 「동경국제영화제」('85년)를 제치고 아시아 최고의 영화제로 부상
- > 부산광역시는 영상산업을 4대 핵심 전략산업으로 지정하고 집중 육성('99년 5월~)





3. 추진방안

- > 사업개요
 - 부산영상센터 건립('04~'08년, 468억원/영화제전용관, 산·학·관 협력센터 등)
 - 후반작업기지 조성('05~'14년, 338억원/현상·편집·CG·녹음시설 등)
 - 영화체험박물관 건립('05~'06년, 478억원/영화박물관, 영상체험관 등)

* 영화체험박물관 건립은 BTL(Build-Transfer-Lease) 사업으로 추진

> 추진현황

- 「부산 영상산업발전 기본계획」(CinePort Busan) 수립('03년 9월)
- 「부산 영상도시육성 종합계획」 연구 용역 수행('05년 4월/삼성경제연구소)
- 부산영상센터 국제현상 설계 공모('05년 6~9월)

> 추진계획

- 부산영상센터 착공('05년 10월) 및 완료('08년 5월)
- 후반작업기지, 영화체험박물관 건립사업 추진('05년 하반기~)

4. 연차별 투자계획

(단위 : 억원)

구 분	'05	'06	'07	'08	'09	'10이후	합계
국 비	40	67.5	93	124	10	38.5	373
지방비	52	92	124	84	10	11	373
민 자	-	477.7	-	-	-	-	477.7
합 계	92	637.2	217	208	20	49.5	1,223.7

5. 기대효과

- > 부산 영상산업의 국제경쟁력 강화 및 국가균형발전 도모
- > 경제적 파급효과(추정)

(단위 : 억원)

사업명	전 국			부산지역		
	생산유발	부가가치유발	고용유발	생산유발	부가가치유발	고용유발
부산영상센터 건립	679.4	580.8	7,345	431.3	406.5	7,237
후반작업기지 건립	251	238	1,173	164	153	1,106
영화체험박물관 건립	293.9	208.8	3,905	186	171.4	3,847
합 계	1,224.3	1,027.6	12,423	781.3	730.9	12,190

7-4-3. 경주 역사문화도시

1. 추진목표 및 기본방향

- > 천년고도 경주의 문화유산 보존 및 활용으로 역사문화도시 구현
- > 세계수준의 역사문화 관광도시로 육성

2. 현황 및 문제점

- > 노천박물관이라 할 정도의 문화재 보고임에도 활용도 미흡
 - 국보 31건(전체의 10.1%), 사적 74건(전체의 16.3%)
- > 문화유산 보존과 삶의 질 향상을 조화시킬 수 있는 종합대책 미비

3. 추진방안

- > 경주 역사문화도시 선도사업 추진
 - 단기간에 가시적이고 효율적인 성과도출을 위한 핵심사업 우선 추진
 - 황룡사지 복원, 고분공원 조성, 월정교 복원, 첨성대 레이저 쇼, 도보관광로 확보 등
 - 문화관광부, 문화재청, 경상북도, 경주시 공동지원 및 추진
 - '06년부터 '35년까지 4단계로 구분하여 30년간 지속 추진

4. 연차별 투자계획

(단위 : 억원)

구 분	'05	'06	'07	'08	'09	'10	합계	
경주 역사문화도시 조성	국비(문화재청 예산 포함)	-	267	317	318	338	370	1,610
	지방비	-	205	205	205	205	210	1,030
합 계	-	472	522	523	543	580	2,640	

5. 기대효과

- > 유·무형 문화유산 보존과 관광 및 문화콘텐츠 활용기반 마련
- > 문화유산과 관광을 연계한 정책품질 제고와 재정의 효율성 극대화

7-4-4. 전주 전통문화도시

1. 추진목표 및 기본방향

- > 전주의 풍부한 전통문화자원을 활용한 전통문화도시 조성
- > 지역주민의 삶의 질과 관광객의 만족이 극대화되는 창조도시(Creative City) 구축

2. 현황 및 문제점

- > 다양한 전통문화자원을 활용한 지역문화와 관광 발전 미흡

3. 추진방안

- > 전주 전통문화도시 선도사업 추진
 - 단기간에 가시적이고 효율적인 성과도출을 위한 핵심사업 우선 추진
 - 전주 전통문화도시 기본계획 용역('05년 3~10월)
 - 한옥마을 문화사랑방 운영, 전통정원 조성, 한옥연구원 건립 등

4. 연차별 투자계획

(단위 : 억원)

구 분	'05	'06	'07	'08	'09	'10	합계	
전주 전통문화도시 조성	국 비	-	30	50	70	70	100	320
	지방비	-	30	50	70	70	100	320
합 계	-	60	100	140	140	200	640	

5. 기대효과

- > 전통문화자원을 활용한 도시발전의 선순환 모델 제시
- > 전통과 현대, 개발과 보존이 조화를 이루는 전통문화도시 육성



8. 고부가가치 스포츠용품 개발 및 국제경쟁력 강화

8-1. IT접목 첨단 스포츠용품 개발 및 국제경쟁력 강화

1. 추진목표 및 기본방향

- ▶ IT 접목 첨단 스포츠용품 개발로 부가가치 극대화 및 세계시장 점유율 확대
- ▶ 경쟁우위 스포츠용품 집중 육성 및 국산브랜드의 국제화
 - 등산용품, 헬스기구, 인라인스케이트 등 30개 전략품목 집중 육성

2. 현황 및 문제점

- ▶ 스포츠용품 생산업체 8,178개, 시장규모 4조 5천억원('04년)
 - 스포츠용품 수출은 9,067만불에 불과한데 비해, 수입은 4억 3,852만불에 달함
 - 외국업체가 국내 스포츠용품 시장 대부분 잠식(75%)
- ▶ 세계적 수준을 갖춘 국산용품의 경우, 대부분 OEM 생산으로 제품 브랜드 인지도 저하
 - 기술력은 세계적 수준이나 국내 생산비용 고가로 해외 생산
 - 골프장갑 : 베트남/골프체사프트 : 중국
 - 자본력 부족으로 해외유명업체의 하청 생산
 - 야구장갑 : 미국 Eastern사

3. 추진방안

- ▶ IT를 활용한 첨단 스포츠용품 개발
 - 기술개발(R&D) 지원('10년까지 30개 품목, 300억원 지원)
 - 스포츠용품 집중육성 선정위원회 구성(학계, 업계, 체육계 인사 10여명 내외)
 - 개발용품의 지적재산권 보호 강화로 인지도 제고 및 국제브랜드화
 - 체력진단시스템, 체성분 분석기, 원격조정운동 처방기 등
 - * 국내용품업체가 생산한 체성분 분석기는 기능이나 가격면에서 일본 제품보다 우월성을 인정받음(국산 제품 1만5천불, 일본제품 3천불)
- ▶ 스포츠 강세종목 연계용품 및 경쟁우위 고급 수제용품 집중 육성
 - 강세종목용품 : 양궁, 태권도, 골프공, 골프채, 등산용품 등
 - 수제용품 : 골프 · 야구 · 하키 등의 장갑류, 야구공, 댄스스포츠 신발 등

4. 연차별 투자계획

(단위 : 억원)

구 분	'05	'06	'07	'08	'09	'10	합계
첨단용품 개발 지원 등	국비	-	10	20	30	40	150
	체육진흥기금 등	-	10	20	30	40	150
합 계	-	20	40	60	80	100	300

5. 기대효과

- ▶ 첨단 스포츠용품 개발 및 디자인의 선진화를 통한 해외 유명브랜드와의 경쟁력 확보 및 신규시장 창출
- ▶ R&D 투자와 수익구조 개선의 선순환 시스템 정착

8-2. 국제수준의 품질 · 규격 인증제(KISS) 시행 확대

1. 추진목표 및 기본방향

- ▶ 국제수준의 스포츠용품 인증제 정착을 통해 국산 스포츠용품의 국내 · 외 품질 신인도 제고
- ▶ 국제공인 획득을 통한 해외시장 진출 확대

2. 현황 및 문제점

- ▶ 기술장벽에 의한 수출 감소가 반덤핑 수입규제에 의한 수출 감소액의 약 13배에 이르는 등 국제수준의 품질 · 규격 인증제 도입 필요성 대두
- ▶ 국산용품의 품질인증 인식부족과 규격개발 미비로 대외 인지도 저하 및 국내 · 외 시장진출 한계

3. 추진방안

- ▶ 국제수준의 품질 · 규격 인증제 시행 확대
 - 스포츠용품 품질인증제 및 인증용품 홍보강화(스포츠스타, 연예인 활용)
 - 전국체전 등 주요 국내대회에서 인증용품 사용 적극 권장
- ▶ 경쟁력 있는 경기용품 개발 및 국제경기연맹 공인 지원

4. 연차별 투자계획

(단위 : 억원)

구 분	'05	'06	'07	'08	'09	'10	합계
스포츠용품 인증제 시행	9	9	10	10	10	10	58
국제공인 획득 지원	체육진흥기금	-	-	3	5	5	18
	민 자	-	-	3	5	5	18
합 계	9	9	16	20	20	20	94

5. 기대효과

- ▶ 국제 규격을 갖춘 스포츠용품 생산으로 제품 인지도 제고 및 국제시장 진출 다변화
- ▶ 스포츠 용품 품질 향상 유도로 스포츠용품의 국제경쟁력 강화
 - 품질인증을 획득할 경우 기술장벽 극복으로 수출 15% 증대(예상)

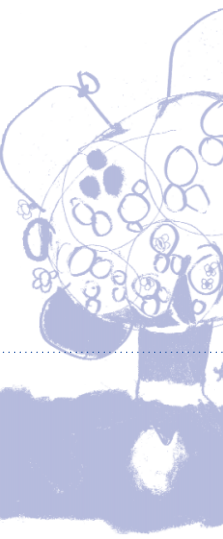
8-3. 투자유인 및 마케팅 촉진

1. 추진목표 및 기본방향

- ▶ 스포츠용품 수출 : '04년 9천만불 ⇒ '10년 2억불
- ▶ 국산 스포츠용품의 국내시장 점유율 : '04년 25% ⇒ '10년 50% 이상

2. 현황 및 문제점

- ▶ 국내 스포츠용품업체의 영세성, 정보 · 마케팅 능력 부족으로 외국 스포츠용품이 국내시장의 75%를 잠식
 - 외국업체는 스포츠스타, 연예인을 활용한 다양한 마케팅 전개



- 국내업체는 자본력 부족으로 기술개발·투자 및 마케팅 부족
- > 수익에 비해 높은 개발비 부담으로 기술개발에 한계
- > 주 40시간 근무제 및 소득증대로 골프 참여인구는 계속 증가하고 있으나 국산 골프용품 소비는 저조(국산 골프채 15%, 골프공 50% 점유)

3. 추진방안

- > 신제품개발 투자업체에 대한 법인세 감면 등 세제 지원 추진(재경부 협의)
 - 제품개발 투자비에 대해 일정 연한(3년) 법인세 감면(최고 5억원)
- > 해외유명 박람회 참가지원으로 정보수집 및 마케팅 활동 촉진
 - 중국 스포츠용품박람회(SportsShow), 미국 스포츠용품박람회(Super Show) 등 대규모 국제박람회 참가 지원
 - 첨단용품 개발업체, 스포츠산업대상 수상업체의 옴므 우선 출품
 - 세계 스포츠산업 시장 조사를 통한 지역별 전략용품 개발·보급
 - 체력진단시스템(중국, 일본), 헬스기구(미주, 유럽) 등
 - 세계시장 점유우위 옴므 집중 육성 및 시장 확대
 - 양궁(40%), 텐트(35%), 골프·야구·하키장갑(20%), 낚시대(20%)

4. 연차별 투자계획

(단위 : 억원)

구분	'05	'06	'07	'08	'09	'10	합계
해외박람회 참가 지원	-	5	10	10	10	10	45
국제스포츠 박람회 개최	5	5	7	7	8	8	40
합계	5	10	17	17	18	18	85

5. 기대효과

- > 신제품 개발 투자 촉진으로 첨단 스포츠 신상품 개발 및 옴므산업의 국제경쟁력 강화
- > 해외 유명 박람회 참가로 최신 국제정보 수집, 해외 판로 개척 및 국제 인지도 제고

9. 레저스포츠산업 기반 확대

9-1. 레저스포츠 인구 1,000만명 시대 대비 제도 완비

1. 추진목표 및 기본방향

- > 1,000만 레저스포츠 인구 시대 대비 제도 정비 및 행·재정적 지원
 - 레저스포츠의 시설 및 안전기준 마련
 - 지역특성과 연계된 레저스포츠 종목 활성화 유도
- > 주 40시간 근무제에 따른 생활체육 참여율 제고 및 동호인클럽 활성화
 - 생활체육 참여율 : '04년 39.8% ⇒ '10년 50%

2. 현황 및 문제점

- > 레저스포츠 활성화를 위한 제도적 기반 취약
 - 종목 다양화 및 참여인구 증가에도 불구하고 시설 및 안전기준 미비
 - 수상안전레저법(해양수산부), 항공법, 건축법(건설교통부), 관광진흥법(문화관광부) 등 관련 법규 분산
- > 생활체육 활동공간과 프로그램 부족으로 생활체육 참여율 저조
- > 체육시설 편익공간(탈의실, 휴게시설 등) 미비 등으로 동호회 활성화에 한계

3. 추진방안

- > 레저스포츠 활성화를 위한 제도 정비와 행·재정적 지원
 - 레저스포츠진흥법 제정을 통해 레저스포츠의 안정적, 체계적 육성 기반 구축
 - 지역특성에 맞는 레저스포츠 특구 지정 및 행·재정적 지원
 - 해운대 해양레포츠 특구, 인제 래프팅 특구, 서해안 지역 항공레포츠 특구 등
 - 레저스포츠 전문지도자 양성 및 배치
 - 레저스포츠 시설 활성화를 위한 지방자치단체의 유희부지 무상 제공 및 장기임대 유도(행정자치부, 지방자치단체 협조)
 - 중소 레저스포츠 장비 업체에 대한 지원 강화(디자인 개발 지원, 품질인증 등)
- > 한국형 스포츠클럽 모델 보급 및 활성화 지원
 - 스포츠클럽 등록 및 육성·지원 근거 마련(국민체육진흥법 개정)
 - 스포츠클럽의 시·군·구 등록제 실시 및 육성·지원
 - 국가 및 지방자치단체의 육성·지원 의무 부과
 - 개인회원 중심의 동호회 활동을 가족·주민 중심 형태로 확대
 - 클럽회원의 사무·편익공간의 확보 등 여건 개선
- > 학교내 자율체육 및 동아리 활동을 교내 스포츠클럽 체제로 육성
 - 체육활동 편익시설 및 운동용구·보관장소 등 환경정비 지원
 - 학교내 스포츠클럽 및 지역사회 청소년 스포츠클럽 보급·확대
- > 「스포츠 7330 운동」 전개
 - 일주일에 세 번 이상, 하루 30분씩 운동 권장 캠페인 실시
 - 언론 홍보 등을 통해 생활체육에 대한 국민인식 전환 계기 마련



4. 연차별 투자계획

(단위 : 억원)

구분		'05	'06	'07	'08	'09	'10	합계
스포츠클럽 환경정비 지원	국비	-	-	150	200	300	400	1,050
	지방비	-	-	150	200	300	400	1,050
합계		-	-	300	400	600	800	2,100

5. 기대효과

- > 국민여가 수요 증가에 대응하는 다양한 레저스포츠 프로그램 보급
- > 민간체육시설 투자기반 마련 및 스포츠클럽 활성화를 통한 스포츠산업 성장 기반 조성

9-2. 민간체육시설에 대한 세제지원 등 경영여건 개선

1. 추진목표 및 기본방향

- > 민간체육시설의 세제 및 공공요금체계 조정으로 업체의 경영 여건 개선
- > 민간체육시설 관련 규제완화의 지속적인 추진으로 시설 확충 도모

2. 현황 및 문제점

- > 골프장에 대한 특별소비세 부과, 지방세 증가로 인한 이용료 상승 및 해외골프 증가
- > 유사시설에 비해 높은 공공요금으로 수익성 저조 및 시설투자 기피
 - 스키장, 스포츠센터의 전력요금의 경우 일반용 적용으로 산업용 적용시에 비해 30% 이상 추가 부담
 - 스키장 이용인원은 지난 10년간 3배 이상 증가('04년, 690만명) 하였으나 시설은 4개소 증설에 불과(10개소 ⇒ 14개소)

3. 추진방안

- > 회원제골프장의 특별소비세 부과 폐지 또는 완화(재정경제부 협의 추진)
- > 회원제골프장의 취득세 등 지방세 증가 완화(행정자치부 협의 추진)
- > 스키장, 스포츠센터의 전력요금 개선(산업자원부 협의 추진)
 - 현행 '일반용' 적용에서 '산업용' 적용으로 전환(전기 공급약관 개정)
- > 수영장, 스포츠센터의 수도요금 체계 개선(산업자원부 협의 추진)
 - '영업용' 적용에서 '대중목욕탕용' 적용으로 전환
- > 민간체육시설 등 스포츠 시설 이용 비용의 연말 소득공제 대상 포함 (재정경제부 협의 추진)
 - 체육도장 등 스포츠시설 이용료 100만원 범위내에서 인정
- > 민간체육시설 투자 활성화를 위한 관련 규제 완화
 - 체육시설의 설치·이용에관한법률 개정 추진
 - 등록체육시설업(시·도지사) 9개 중 골프장, 스키장, 자동차경주장업을 제외한 6개 시설업을 신고체육시설업(시장·군수)으로 전환
 - 체육도장 등 11개 신고체육시설 중 테니스장, 에어로빅장, 볼링장업을 자유업종으로 전환
 - 공공체육시설 활용도 제고를 위해 민간 위탁 확대

4. 기대효과

- > 골프장 이용료 인하 등으로 골프 대중화에 기여
- > 민간체육시설의 공공요금 부담 경감으로 경영여건 개선
- > 민간체육시설업에 대한 규제 완화로 투자 활성화와 시설 공급 확대

9-3. 값싸고 접근이 용이한 대중골프장 확충

1. 추진목표 및 기본방향

- > 2010년까지 대중골프장 40~50개소 확충
- > 대중골프장 비율 확대(홀 기준) : '05년 20.5% ⇒ '10년 35%

2. 현황 및 문제점

- > 골프장 예약난 및 비싼 이용료 등으로 연간 30만명 이상이 해외 골프여행
 - 골프장수 : 미국 17,000개소(14,000명/1개소), 일본 2,460개소(52,000명/1개소), 영국 2,000개소(28,000명/1개소), 한국 190개소(260,000명/1개소)
 - 이용료 : 한국(150~200\$), 영국(70\$), 중국(60~70\$), 태국(60~70\$), 미국(50~60\$)
- > 중저가 골프용품 개발 및 보급 부족으로 고가 수입용품 소비 증가
- > '10년 골프인구 400만명 시대에 대비하여 최소 400개 이상의 골프장이 필요하나 환경관련 규제·입지제한 등으로 확충 한계

3. 추진방안

- > 저렴한 비용으로 이용할 수 있는 공공형 대중골프장 확충
 - 체육진흥기금(골프장 입장료 부가금)을 활용하여 매년 2개소 확충 추진
 - 공공기관·단체의 대중골프장 사업 참여 유도
 - > 투자비가 저렴하고 환경문제가 비교적 적은 관광레저도시, 간척지, 매립지 등에 대중골프장 유치(30~40개소)
 - 골프장의 입지, 행정절차 간소화 등을 통해 민간의 대중골프장 건설 유도
- * 사업계획 승인 건수 : '04년 17개소, '05년도 34개소

4. 연차별 투자계획

(단위 : 억원)

구분		'05	'06	'07	'08	'09	'10	합계
공공형 대중골프장 확충	체육진흥기금	-	30	350	360	370	380	1,490

5. 기대효과

- > 9홀 규모의 대중골프장 1개소 건설시 405억원 규모의 경제적 파급효과와 150명 이상의 고용 창출 효과
- > 해외 골프여행 수요의 국내 흡수를 통한 관광수지 개선
 - 연간 해외골프 여행객(30만명, 해외경비 1조원 추정) 10% 감소시 약 1,000억원 정도의 외화 절약 가능
- > 골프용품, 골프광고 등 골프산업 발전 촉진



9-4. 2010세계레저총회·2014동계올림픽 유치 계기 레저스포츠 활성화

1. 추진목표 및 기본방향

- ▶ 레저스포츠 세계대회 개최 및 시설·장비 확충 지원
- ▶ 2014 평창동계올림픽 유치를 계기로 강원도를 동계레저스포츠 메카로 육성

2. 현황 및 문제점

- ▶ 레저스포츠 수요의 급격한 증가에도 불구하고 시설·장비에 대한 국제규격 미비로 국제 대회 유치에 애로
- ▶ 레저스포츠용품의 체계적 육성정책 부재로 대부분 수입용품에 의존
- ▶ 강원지역의 수려한 자연신수를 이용한 사계절 레저스포츠 종목 육성 미흡
 - 산악, 수상 및 해상, 항공 등 지역 환경을 활용한 레저스포츠 종목 육성 필요

3. 추진방안

- ▶ 자연환경을 활용한 레저스포츠 세계대회 유치
 - 산악월드컵, 국제인라인스케이팅대회, 산악자전거대회 등
- ▶ 산악·수상 등 유형별 시설·장비 확충
- ▶ 성장가능성이 높은 레저스포츠용품 개발·육성
 - 인라인 롤러, 장갑류 등 경쟁우위 용품 육성
 - 2010춘천세계레저총회 유치 계기 세계 레저스포츠용품박람회 개최 지원
- ▶ 강원도를 사계절 레저스포츠 메카로 육성
 - 사계절 레저스포츠 특성화 사업 지원
 - 인제(래프팅), 설악(산악자전거), 용평·홍천·평창(스키), 동해·속초(해양스포츠) 등
 - 관광인프라와 연계한 체험형 레저스포츠 시설 확충 및 프로그램 개발 지원

4. 연차별 투자계획

(단위: 억원)

구 분		'05	'06	'07	'08	'09	'10	합계
국제대회 개최	국비(기금)	-	3	5	15	75	17	115
	지방비	5	7	12	12	15	15	66
레저스포츠용품 개발	국비	-	2	5	5	5	5	22
	민자	-	5	10	10	10	10	45
합 계		5	17	32	42	105	47	248

* '08~'10년 세계 레저총회 지원 포함

5. 기대효과

- ▶ 지역 특성을 반영한 레저스포츠 종목 육성으로 지역경제 활성화 도모
- ▶ 국제대회 유치 등을 통한 레저스포츠용품의 전략적 육성기반 마련
 - * 2014동계올림픽 유치의 경제적 파급효과('04년 9월, 서울대학교 스포츠산업연구소센터)
 - 생산유발: 11조 5,166억원(강원 6조 2,715억원, 서울 등 기타 5조 2,451억원)
 - 부가가치유발: 5조 1,366억원(강원 2조 8,959억원, 서울 등 기타 2조 2,407억원)
 - 고용유발: 14만3천명(강원 8만5천명, 서울 등 기타 5만8천명)

10. 프로스포츠산업의 자립기반 구축

10-1. 스포츠산업 전문인력 양성

1. 추진목표 및 기본방향

- ▶ 국제수준의 스포츠산업 전문인력의 체계적 양성
- ▶ 지방자치단체, 프로그래밍, 용품업체 종사자를 대상으로 한 현장 실무교육 강화

2. 현황 및 문제점

- ▶ 스포츠산업계에 필요한 다양한 서비스 제공과 효율적 마케팅 전문인력 양성 시스템 미비
 - 체육과학연구원의 인력교육은 그동안 단기과정 위주로 운영되어 전문성 부족
 - 선진국은 스포츠산업 전문인력의 창의성(Creativity), 재능(Skill)을 스포츠산업 발전의 동력으로 활용
- ▶ 스포츠산업 전문인력에 대한 인식 저조 및 교육예산 부족으로 산업체, 지방자치단체, 프로그래밍 등 종사자에 대한 교육 미흡
- ▶ 국제경기 유치, 선수 수급 등을 상당부분 해외의 스포츠마케팅업체에 의존

3. 추진방안

- ▶ 「스포츠마케터」 등 전문인력 양성 대폭 확대('10년까지 2,500명)
 - 스포츠마케터 1,000명, 스포츠시설업 경영관리자 750명, 공공체육시설 관리자 750명 등
- ▶ 「스포츠경영관리사」 국가기술자격 취득자에 대한 교육 실시
- ▶ 스포츠산업 전문인력 양성기관 확대
 - 대학내의 사회교육과정에 스포츠산업 전문인력 양성과정 개설
 - 국내 41개 대학의 스포츠과학(체육)연구소 학술사업 지원 등

4. 연차별 투자계획

(단위: 억원)

구 분		'05	'06	'07	'08	'09	'10	합계
스포츠산업 전문인력 양성	국비	3	4	5	5	5	5	27

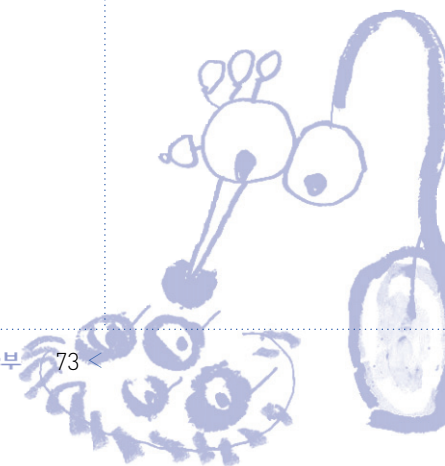
5. 기대효과

- ▶ 스포츠산업 전문인력의 체계적 양성으로 국내 스포츠산업체의 국제경쟁력 강화
- ▶ 전문 스포츠마케터 양성 등을 통한 프로그래밍 운영 활성화 지원

10-2. 프로스포츠 마케팅 역량 제고

1. 추진목표 및 기본방향

- ▶ 프로스포츠 선진국의 스포츠 마케팅 기법의 국내적용 모델 개발 및 보급
- ▶ 스포츠 에이전시(Agency) 양성



- 업체 후원(Sponsorship), 머천다이징(Merchandizing), 방송·중계권 사업, 이벤트 기획·운영, 선수 매니지먼트 등 스포츠 서비스업 정착 지원

2. 현황 및 문제점

- > 전반적으로 빈약한 프로스포츠 시장규모로 스포츠마케팅의 중요성에 대한 인식 부족
- > 스포츠마케팅 전문인력 부족으로 대회 홍보 및 마케팅 저조
- > 스포츠 에이전시 양성 체계의 미정착으로 효과적 선수관리, 홍보 및 이벤트, 스폰서십 영업 등 구단운영 활성화 미흡

3. 추진방안

- > 프로구단 관계자의 스포츠마케팅 역량 강화
 - 프로구단 임직원의 스포츠마케팅 교육이수 추진 등
 - 대학 등의 사회교육과정 활용방안 적극 강구
- > 해외 스포츠 마케팅기법 등 우수사례 벤치마킹
 - 관중 증대, 스폰서 유치, 시설활용 확대 등 수익성 제고기법 등
 - 브랜드 전략, 미디어 파트너십, 이벤트 및 광고, 스폰서 유치 등 경영모델 발굴
 - 구장 명칭사용권(Naming Right) 판매 등
- > 스포츠 에이전시 양성기관 지정 등 행정지원

4. 기대효과

- > 국내 프로스포츠의 발전기반 조성
- > 국내 프로스포츠 서비스시장 활성화 및 국제경쟁력 강화

10-3. 야구돔구장 건설 지원 및 프로경기 단체의 운영여건 개선

1. 추진목표 및 기본방향

- > 국제수준의 야구돔구장 건립
- > 프로축구·프로야구의 양대 리그제 운영
- > 프로스포츠 관람객 증대
 - '04년 : 590만명 ⇒ '10년 : 1,000만명

2. 현황 및 문제점

- > 부지선정, 예산확보 등 야구돔구장 건립에 필요한 관계기관 협조체제 미비
 - * 미국 8개, 일본 6개 보유
- > 국내 프로스포츠의 전반적 시장규모 취약
 - 좌석점유율 : 축구 25%(일본 70%), 야구 25%(미국 62%), 농구 61%(미국 87%)
- > 프로구단 신설 및 운영에 따른 재정적 부담 과중
 - 초기 부담금이 과도하여 기업이나 시민단체의 구단 신설에 애로
 - 축구의 경우 연맹가입비(10억원), 축구발전기금(30억원), 경기장사용료, 운영비, 선수연봉 등 최소 300억원 이상 필요

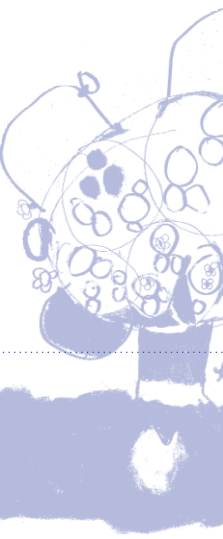
- 프로구단의 재정적 부담 완화를 위한 세제 지원 미흡
- > 지상파 방송사의 스포츠 중계방송 확대 필요
 - 지상파 방송사는 시청률 확보를 위해 드라마 위주 재방송 편성

3. 추진방안

- > 국제수준의 야구돔구장 건립 지원
 - 서울시, 한국야구위원회 등 관계기관·단체간 협조체제 구축 및 건립 추진
- > 프로경기단체의 운영여건 개선 (재정경제부 등 협의 추진)
 - 모기업의 구단 지원금에 대한 세제감면 등 프로구단의 세제부담 완화 방안 마련
 - 지방자치단체의 연고구단 지원 강화
 - 지방자치단체 소유의 경기장 사용료 인하 및 시설 활용 규제 완화
 - 프로구단·프로경기단체 및 프로경기대회에 지원하는 기부금의 지정기부금 인정 추진
 - 프로구단 체육시설의 부대·수익사업용 건물 신·개축 규제 완화
 - 연습장, 훈련시설을 설치할 수 있도록 건축법 등 관련법령 개정 추진
 - 경찰청 야구단 창단 추진 등 입영 프로선수의 선수활동 기회 확대
- > 프로스포츠 리그 확대 운영
 - 야구, 축구 등 구단 신설을 통해 양대 리그제 운영기반 구축
 - 프로야구 : 8개 구단 ⇒ 12개 구단
 - 프로축구 : 13개 구단 ⇒ 16개 구단
 - 양대 리그의 우승팀 간 시리즈, 플레이오프전, 와일드카드, 인터리그 제도 도입 등을 통해 관중의 흥미 유발
 - 아마추어 스포츠와의 연계 강화를 통한 프로스포츠 저변 확충
- > 프로스포츠와 미디어간 전략적 제휴 유도
 - 스포츠 중계방송 확대를 통한 대회 스폰서 유치 활성화
 - 수준 높은 경기 중계를 통한 시청권 확대, 광고주 증대 등 도모
 - 지상파 방송사와 케이블 및 위성 방송의 역할 분담, 구단과 방송사의 공동기획 프로모션 활성화
- > 스포츠투토와 연계한 경기참여 및 흥미유발 프로그램 개발
 - 연예인 또는 스포츠스타와 함께하는 토토참여 이벤트행사 개최, 패키지 입장권 발행 등
 - * 매출액이 3,000억원인 경우 경기단체 배당금 75억원(총 매출액의 2.5%)

4. 기대효과

- > 야구돔구장 건립으로 지역경제 활성화
 - * 미국 볼티모어구장의 경우 9,400만불, 캐나다 토론토구장의 경우 3억불의 경제적 효과 창출
- > 양대 리그제 정착을 통한 프로스포츠 활성화 및 관람객 증대
- > 스포츠 중계방송 확대로 스폰서 및 광고 유치 활성화



10-4. 기존 국제대회 육성 및 전략종목의 국제대회 유치

1. 추진목표 및 기본방향

- > 「A3대회」 확대 개편으로 한·중·일 인터리그(Inter-league) 창설
 - 3개국 프로축구리그 상위팀 참가 확대(국가별 4팀, 총 12개팀 참가)
- > 아시아축구연맹(AFC) 챔피언스리그 확대
 - 중국 및 동남아를 포함한 AFC 동·서 리그제로 확대
- > 골프 등 강세종목 국제대회 유치로 스포츠 경쟁력 제고

2. 현황 및 문제점

- > 「A3대회」의 경우 3개국 프로축구리그 우승팀만 참석, 방송중계 및 대회관심 저조
 - 스폰서십 유치, 중계권 판매 등 마케팅 미흡
- > AFC 챔피언스리그 일정이 자국 프로리그 일정과 중복되어 흥행 저조
- > 골프, 야구 등 국제 스포츠계에서 강세종목임에도 불구하고 국제대회 유치 부족으로 경기력 향상과 스포츠산업의 동반 발전 저해

3. 추진방안

- > 「A3대회」 참가팀 확대
 - '06년 : 4개팀 ⇒ 6개팀, '10년 : 인터리그 창설로 통합리그 운영
- > AFC 동서리그제 운영을 위한 각국 축구연맹 협의체 구성
 - AFC 챔피언스리그 참가국 및 참가구단 확대로 동서리그제 개최
 - 현재 각국 2개팀, 7개조로 14개국 29개팀(전년 우승팀 자동출전) 참가
 - 향후 각국 4개팀, 8개조로 운영, 2010년 동서리그제 전환
 - * AFC 참가국 : 대한민국, 일본, 중국, 이란, 이라크, 쿠웨이트, UAE 등 14개국
- > 아시아 3개국 참가 대회 종목의 연차적 확대 지원
 - '05년 축구 ⇒ '07년 농구 및 배구(각 3팀) 종목으로 확대
- > PGA, 야구월드컵의 국내 개최 추진
 - 국내·외 관련 기관 및 단체와의 협의를 통한 유치계획 수립·추진

4. 기대효과

- > 국내 프로스포츠의 수준과 경기력 향상
- > 국내 프로스포츠산업의 발전 도모

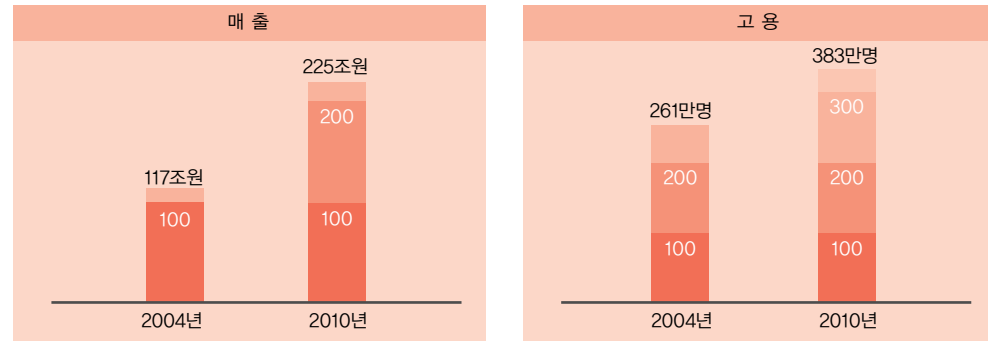


V. 기대효과

1. 경제적 기대효과

「문화강국(C-KOREA) 2010」 비전에 따라 문화·관광·레저스포츠산업을 집중 육성할 경우 지속성장
장과 경제효과 극대화 가능

국가경제 성장에 기여



성장률 및 매출규모 예측

- 「문화강국(C-KOREA) 2010」의 효과적인 추진을 통해 2005년부터 2010년까지 문화·관광·레저스포츠산업은 우리나라 연평균 명목GDP 경제성장률 7.7%의 1.5배인 11.5%¹²⁾를 매년 달성
- 문화·관광·레저스포츠산업 성장률을 11.5%로 설정하여 산출한 결과, 2010년에 문화·관광·레저스포츠산업의 총 매출규모는 225조원으로 추정

산업별 매출규모 추정 (단위 : 조원)

연도	문화산업	관광	레저스포츠	총계
2004	49	51	17	117
2010	94	99	32	225

고용규모 예측

- 문화·관광·레저스포츠산업의 분야별 매출규모에 각각의 고용계수를 적용하여 추정¹³⁾한 결과, 2010년에 문화·관광·레저스포츠산업의 총 고용규모는 383만명(취업자 수 대비 16.1%)으로 추정

산업별 고용규모 추정 (단위 : 만명, %)

연도	문화산업	관광	레저스포츠	합계	총취업자수	취업자수대비비율(%)
2004	53	188	20	261	2,256	11.6
2010	96	251	36	383	2,373	16.1

* 총 취업자수 : 「인구고령화와 거시경제전망」(KDI, 2004)에서 제시된 전망치 사용

2. 사회·문화적 기대효과

문화를 통한 국민 「삶의 질」 향상

- 국민 누구나 언제 어디서나 다양하고 저렴한 문화·관광·레저 활동을 향유할 수 있는 보편적 서비스 기반 마련

문화가 바탕이 되는 지속가능한 지역균형발전

- 문화·관광·레저활동의 지역간 격차를 해소하고 인구의 수도권 집중현상을 완화하여 국토의 균형발전을 도모
- 지역내에서 문화를 생산, 유통, 향유할 수 있는 지속가능한 발전모델 개발 및 확산

건전하고 생산적인 소비문화 정착

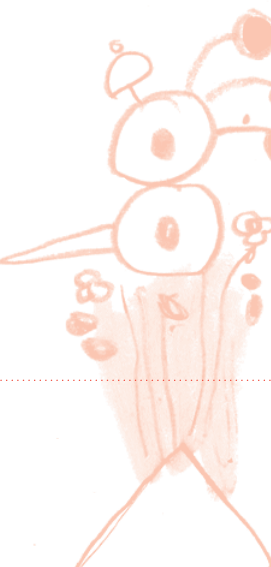
- 소비성향의 고급화·다양화, 고령화사회 진입 등에 따른 소비행태 변화에 대응하는 선진국 수준의 문화·관광·레저스포츠 인프라 확충
- 늘어난 여가시간과 소득을 상업문화 소비에서 고부가가치를 창출하는 생산적이고 건전한 여가활용과 소비문화로 전환

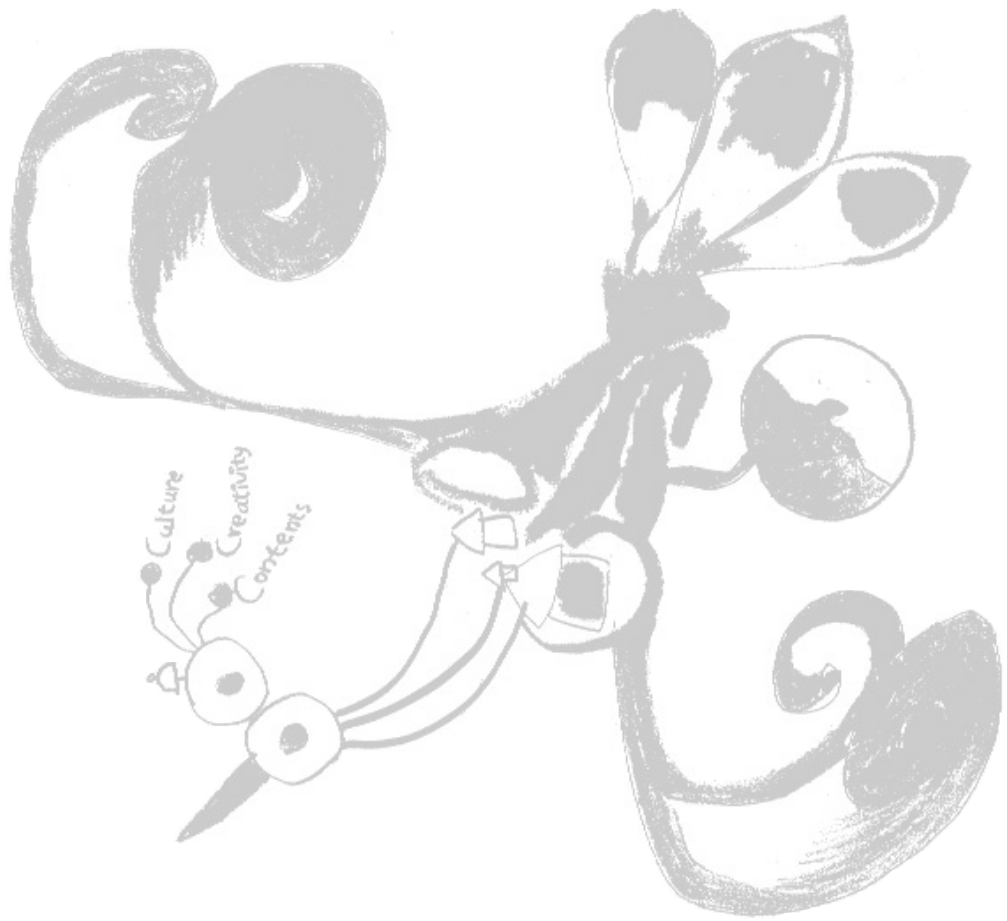
세계와 호흡하는 문화국가 이미지 강화

- 쌍방향 문화교류를 통해 한류에 대한 거부감을 해소하고 우리 문화의 다양성을 증진
- 아시아를 넘어 세계와 함께하는 문화강국의 이미지 제고

12) 산출근거 : 「다부문모형에 의한 산업구조 변화의 장기전망」(KDI, 정책연구시리즈 2001-14)에서 추정된 우리나라 실질 GDP 경제성장률은 고성장 시나리오의 경우 5.7%, 저성장 시나리오의 경우 4.7%로 전망됨. 여기에서는 저성장 고성장 시나리오의 중간치인 5.2%를 실질 GDP 경제성장률로 전망하고, 2000~2004년까지 우리나라 GDP 디플레이터(Deflator)의 평균 증가율이 2.5%인 점을 고려하여 명목 GDP 성장률을 7.7% (5.2%+2.5%)로 전망함. 7.7% 성장의 1.5배는 11.5%임.

13) 산출근거 :
- 문화산업과 레저스포츠산업의 고용계수는 2000년 산업연관표에 각각 10.9와 12.2로 나타남.
- 2004년의 문화산업, 레저스포츠산업 고용규모
· 2003년의 고용계수를 문화산업 10.9, 레저스포츠산업 12.2로 가정하고, 최근(2002~2003년)의 우리나라 노동투입량 감소율(1%)을 적용하여 2004년의 고용계수를 각각 10.79, 12.0으로 추정
· 매출규모에 고용계수를 적용하여 문화산업 53만명, 레저스포츠산업 20만명의 고용규모를 산출
* 2002년부터 2003년 기간동안의 노동투입량 감소율은 한국노동생산성본부의 노동투입량으로부터 계산
- 2010년의 문화산업, 레저스포츠산업 고용규모
· 2004년의 고용규모 산출과 동일한 방식을 적용하여 매년 1%의 노동투입량 감소율을 적용하면 2010년 고용계수는 문화산업이 10.16, 레저스포츠산업 11.3으로 추정
· 매출규모에 고용계수를 적용하여 문화산업 96만명, 레저스포츠산업 36만명의 고용규모를 산출
- 관광산업의 고용규모
· 관광산업의 고용계수는 세계여행관광협회(WTTC)의 자료를 사용하였으며 매출규모에 적용하여 고용규모 산출





Culture
Creativity
Contents