INSIDE REPORT
인사이드 리포트

한국전문대학교육협의회 부설
고등직업교육연구소
Higher Vocational Education Research Center

2023.8
제3호

발행일 2023. 08. 01. | **발행인** 남성희 | **연락처** 02.3145.1280 | http://hver.kcce.or.kr

K-컬쳐 산업을 위한 고등직업교육 대응 방향

김혜리 (한국전문대학교육협의회 고등직업교육연구소 연구위원/동아방송예술대학교 교수)
한명흠 (한국전문대학교육협의회 고등직업교육연구소 연구위원/부천대학교 교수)

■ 현안

○(K-컬쳐 개념) K-컬쳐와 연계된 국정과제가 제시되었으나, 한류에서 시작된 K-컬쳐 용어에 대한 명확한 정의와 초격차 산업화를 위한 범위가 불분명함. 본 연구를 통하여, K-컬쳐 산업은 세계인이 일상에서 향유하는 핵심 국가경쟁력 강화 콘텐츠 영역이며, 콘텐츠 산업 경쟁력과 확장성이 집약되어 국가 발전에 이바지할 산업군으로 파악됨

○(K-컬쳐 산업 및 교육현황) K-컬쳐 산업 분석을 위하여, K-콘텐츠 산업군 통계는 존재하나 K-컬쳐 초격차를 위한 산업군으로 명시되고 구분된 통계는 미흡한 실정임. 국정과제에 명시된 K-컬쳐 산업군 연관 학과들은 다양한 명칭으로 개설되어 있으나, 고등직업단계 이수자들의 정확한 산업 진출 파악이 미흡함

■ 문제진단

○(정부차원) 지역문화진흥법 시행령 제7조의 지역문화전문인력 양성기관 지정은 관련법 제1항에서 「고등교육법」제2조제1호 대학으로 규정되어 전문대학은 지역문화 인재양성에 유리함에도 불구하고 정부지원 프로그램 참여가 불가함

○(직업교육차원) 전문대졸업생들은 소상공인 및 중소기업 재직비율이 높으며, 대학소재지에 첫 일자리를 갖는 지역정주 비율이 일반대졸업생에 비해 우수함에도 불구하고, 문화예술과 연계한 직업교육 및 지역정주에 기여할 수 있는 교육과정 및 운영환경은 마련되어 있지 않음

○(지역차원) 지역 단위별 문화단체, 기업, 인력이 대도시 문화에 집중되어 있으므로 지역문화 인프라 확충 및 지역문화 예술인 양성이 필요한 실정임. 또한 타지역 또는 수도권 이주를 희망하는 청년들의 희망 일자리와 실제 일자리 간에 미스매치가 발생하고 있으므로, 지역 정주 희망 청년들의 일자리 매치가 필요함

■ 정책제안

○(지역문화진흥법 시행령 개정 촉구) 지역소멸에 대비한 지역정주 청년인구 증진과 K-컬쳐 관련 지역문화발전 및 산업화는 매우 중요한 과제임. 이 과제에 실용학문 전공자인 전문대졸업생들의 역할과 활용은 K-컬쳐 초격차 산업화에 기여 가능하므로, 전문대학생과 전문대졸업생이 지역문화진흥에 기여할 수 있도록 지역문화진흥법 시행령 개정이 시급함

○(K-컬쳐 직업교육 개념 확립 및 교육 체계 마련) K-컬쳐 고등직업교육은 전문대학 진학 학생 개인별 직무기능특화에 그치는 것이 아니라 향후 문화예술계 직업군에 종사할 수 있도록 직업교육이 수반되어야 하며, 문화예술 전문직업인에 대한 교육이 강화되었을 때, K-컬쳐 전문대졸업생도 지역문화 발전과 K-컬쳐 국가 초격차 산업에 이바지하는 인재로 적재적소에 효과적으로 배치될 수 있는 인재정책이 요구됨

고등직업교육연구소 홈

1. 서론

■ K-컬쳐 용어 정의

○ '90년대 말 아시아권 국가들의 한국드라마('사랑이 뭐길래'97') 열풍 이후, 중국을 시작으로 '한류(Korean-wave)'라는 단어가 한국 문화(K-Culture)에 대한 전세계적 열풍을 일컫는 단어로 등장함

[한류의 구분]

구분	한류 1.0	한류 2.0	한류 3.0	신한류(K-Culture*)
시기	1997년~ 2000년대 중반	2000년대 중반~ 2010년대 초반	2010년대 초반~ 2019년	2020년~
특징	한류의 태동 영상콘텐츠 중심	한류의 확산 아이돌스타 중심	한류의 세계화 세계적 스타 상품 등장	한류의 다양화 + 세계화(온라인 소통)
핵심분야	드라마	대중음악	대중문화	한국문화 + 연관산업
대상국가	아시아	아시아, 중남미, 중동, 구미주 일부 등	전 세계	전 세계(전략적 확산)
소비자	소수 마니아	10~20대	세계시민	세계시민(맞춤형 접근)

* 케이-컬쳐(K-Culture)는 신한류의 영문 명칭 겸 국제 홍보브랜드

〈표 1〉 신한류 진흥정책 추진 계획 https://www.korea.net, 2020

○ 문화체육관광부는 신한류 진흥정책을 통해 '신한류의 의의'를 "다양한 한국 콘텐츠를 세계인의 일상 속에서 향유토록 하고, 연관 산업 융합을 통해 경제적 파급효과를 효율적으로 확보하며, 쌍방향 문화교류를 통해 지속가능한 한류 창출"이라고 함 (관계부처 합동, 신한류 진흥정책 추진 계획, 2020.07.16.)

○ 본 연구에서는 상기 문화체육관광부 신한류의 의의를 근거로 K-컬쳐(신한류)의 정의를 '세계인이 한국의 지속 가능한 다양한 콘텐츠를 향유하고 쌍방향 문화교류를 통해 연관산업의 융합과 경제적 파급효과를 창출해내는 한국 고유의 문화'로 정의함

○ K-컬쳐는 신한류 문화 영문 명칭 겸 대한민국 국제 홍보브랜드이므로, K-컬쳐는 K-콘텐츠에 의(衣), 식(食), 관광이 포함된 개념으로 설정할 수 있음

■ 연구배경 및 목적

○ 윤석열 정부 110대 국정과제 중, '문화 공영으로 행복한 국민, 품격 있는 대한민국을 만들겠습니다'라는 국정목표 아래 ▲보편적 문화복지 ▲예술인 지원체계 확립 ▲전통문화 유산 가치 제고 ▲K-컬쳐의 초격차 산업화 등 국정과제를 제시함

○ 이에 따라 정부는 K-팝 · K-드라마 등 대중문화를 중심으로 한 K-콘텐츠 강화를 위한 K-콘텐츠를 초격차 산업으로 육성, 2027년까지 매출액 200조원, 수출액 230조원, 한류팬 2억명을 달성한다는 목표임

○ 그러므로, 본 연구의 목적은 K-컬쳐 산업 및 한류 문화 인재 육성 현황을 파악하여, K-컬쳐 활성화 정책을 제안하고, 국가 발전에 이바지하는 문화예술전문인력 양성 및 고등직업교육기관 대응 방향을 제시하기 위함

○ 저출생 현상 지속으로 인한 생산가능인구 감소와 학령인구 감소 등 사회적 변화 현상 속에서 문화 정책의 대응 방향이 매우 중요하게 대두됨(인구구조 변화에 따른 문화적

영향분석 및 정책방향, 윤소영 외, 한국문화관광연구원, 2021)

■ **국정과제 연계 K-컬쳐 연구 범위 및 한계**

○국정과제 58번 K-컬쳐의 초격차 산업화(문화체육관광부)와 국정과제 61번 여행으로 행복한 국민, 관광으로 발전하는 대한민국(문화체육관광부)을 연구 범위로 설정함

○관련 국정과제 수행을 위한 2023년 7월 현재, 문화체육관광부에서도 K-컬쳐 개념 정의 및 관련 산업에 대한 명확한 제시가 미흡한 실정으로 본 보고서에서는 위 국정과제에 명시된 K-컬쳐 관련한 9개※ 산업 분야를 임의로 정의함

※ 패션디자인, 사진 및 만화, 게임, 영상 및 예술, 뷰티아트, 연극 및 영화, 관광, 푸드

– 윤석열 정부의 국정과제 58번에서 K-컬쳐 정의 보다는 K-콘텐츠(K-팝, 게임, 드라마, 영화, 웹툰) 관련 산업 강화로 글로벌 영향력 확대, 지속 발전 가능한 생태계를 구축하기 위한 계획을 명시

○보고서 범위에 대한 명확한 통계자료 없어 통계청, 중소벤처기업부, 문화체육관광부, 한국교육개발원, 대학알리미 통계자료 재편집하여 제시함

– 국정과제와 연계한 정부의 성과관리 계획에서 K-컬쳐 관련 산업을「문화」콘텐츠로 광범위한 산업으로 확장하고 있고, 관련 산업 분류 통계는 출판, 만화, 음악, 영화, 게임, 애니메이션, 방송, 광고, 지식정보, 콘텐츠솔루션 분야로 제시하고 있음(2023년도 성과관리 시행계획, 2023.4, 문화체육관광부)

2. K-컬쳐 산업 현황

■ **K-컬쳐 산업 분류체계 및 지역산업 통계 부재로 정확한 분석은 미흡하나 관련 산업들은 지속적 유지**

○K-컬쳐 산업은 중소벤처기업부 산업 분류체계 중 대분류 5분야, 중분류 9분야에 해당됨(자료 참조 URL:https://stat.kosis.kr)

본 보고서 K-컬쳐산업 분류		산업별(10차)중분류	산업별(10차)대분류
1	패션디자인	14. 의복, 의복액세서리 및 모피제품 제조업	C. 제조업
		15. 가죽, 가방 및 신발 제조업	
2	관광	55. 숙박업	I. 숙박 및 음식점업
3	푸드	56. 음식점 및 주점업	
4	영상 및 예술/사진 및 만화	59. 영상·오디오 기록물 제작 및 배급업	J. 정보통신업
5	영상 및 예술	60. 방송업	
6	연극 및 영화/음악	90. 창작, 예술 및 여가관련 서비스업	R. 예술, 스포츠 및 여가관련 서비스업
7	사진 및 만화/게임	91. 스포츠 및 오락관련 서비스업	
8	뷰티아트	96. 기타 개인 서비스업	S. 협회 및 단체, 수리 및 기타 개인서비스업

〈표 2〉 K-컬쳐 연관 산업 분류, 통계분류포털(2023), 중소벤처기업부 자료 재편집

○연구 진행 범위인 K-컬쳐 9개 분야는 기존 산업 분류체계와 같이 명확하게 구분되지 않으며, 2개 이상의 K-컬쳐 산업 분야가 혼합 분류된 경우도 있어, K-컬쳐 분야별 산업 분류가 불명확함

※ 예시로 대분류 정보통신업, 중분류 영상·오디오 기록물 제작 및 배급업에 해당하는 K-컬쳐 산업은 영상 및 예술 산업, 사진 및 만화 산업이 공통으로 속함. 그러므로 산업별 명확한 정량적 파악이 어려움

○K-컬쳐 산업 통계는 전국 일반 산업통계만 있으므로, 지역별 K-컬쳐 산업체 분포 및 종사자 관련 규모 파악이 요구됨

○이와 별도로 문화체육관광부 콘텐츠 분류는 일반 산업 분류와 다른 체계로 구분되어 있으므로, 통계청, 중소벤처 기업부, 문화체육관광부에서 K-컬쳐 산업관련 통합 데이터 분석이 향후 필요한 실정임

■K-컬쳐 산업체는 최근 2019~2020년 기준으로 소상공인기업과 중소기업 중심으로, 전문대졸업생 취업처와도 밀접한 관계

○K-컬쳐 연관 기업수는 소상공인기업〉소기업〉중기업〉대기업 순으로 나타남 〈표3〉

○K-컬쳐 산업체는 재직자 300인 미만 중소기업과 5명 미만 소상공인 산업체가 주류를 이룸

※ K-컬쳐 연관 기업수 : 소상공인기업이 1,260,344개, 소기업 55,822개, 중기업 13,538개, 대기업 549개의 순 (중소벤처기업부 중소기업기본통계, 산업중분류별 기업수 통계 재편집 기준, 2023.5.)

산업별(10차) 대분류	산업별(10차) 중분류	전체	중소기업			대기업
			소상공인	소기업	중기업	
C. 제조업	14. 의복, 의복액세서리 및 모피제품 제조업	30,906	29,494	1,087	273	52
	15. 가죽, 가방 및 신발 제조업	9,209	8,721	381	93	14
I. 숙박 및 음식점업	55. 숙박업	63,774	60,862	2,071	776	65
	56. 음식점 및 주점업	776,734	723,759	43,025	9,841	109
J. 정보통신업	59. 영상·오디오 기록물 제작 및 배급업	22,391	20,267	1,806	230	88
	60. 방송업	1,194	951	122	54	67
R. 예술, 스포츠 및 여가관련 서비스업	90. 창작, 예술 및 여가관련 서비스업	37,522	36,282	1,064	149	27
	91. 스포츠 및 오락관련 서비스업	112,917	109,834	2,587	389	107
S. 협회 및 단체, 수리 및 기타 개인서비스업	96. 기타 개인 서비스업	275,606	270,174	3,679	1,733	20
합 계		1,330,253	1,260,344	55,822	13,538	549

〈표 3〉 중소기업기본통계, 중소벤처기업부(2023.5) 산업중분류별 기업수 통계 재편집

■한류 문화(K-컬쳐) 산업의 생산 유발효과, 부가가치 유발효과, 취업 유발효과로 보면 모두 증가하고 있는 것으로 파악되어 국가의 원동력임을 입증

○생산 유발효과

– 22년 한류로 인한 생산유발효과는 26조 6,178억 원으로 21년 대비 11.1% 증가함
– 문화콘텐츠의 생산유발효과가 13.7% 증가했고, 소비재 및 관광은 8.2% 증가함
– 게임 수출 생산유발효과가 8조7,600억 원으로 가장 크고, 이어 화장품 3조 9,949억 원, 식음료 3조 490억 원, 음악 1조 9,533억 원, 방송 1조 7,359억 원 순임

○부가가치 유발효과
– 22년 한류문화 부가가치유발효과는 12조 7,091억 원으로 21년 대비 9.9% 증가함
– 품목별로는 게임이 부가가치유발효과가 가장 높고, 이어 화장품, 식음료, 음악, 방송 순임
– 22년 명목 GDP는 2,231조 1,757억 원으로 부가가치유발효과는 GDP의 0.57% 차지함

○취업 유발효과
– 22년 15만 1,0552명으로 21년 대비 10.4% 증가함
– 게임이 56,526명으로 가장 많은 취업유발 인원수를 기록, 다음으로 음악 19,885, 식음료 15,805, 화장품 15,083명의 취업유발효과를 보임
– 한류문화 취업유발효과는 국내 취업자의 0.54% 차지하고 21년의 0.50%에 비해 증가함

(단위: 억원)

구 분		2019	2020	2021	2022e*	2022년 증가율(%)
문화콘텐츠	방송	5,787	7,192	7,289	8,445	15.9
	음악	14,521	12,439	13,737	19,885	44.8
	영화	414	606	459	746	62.5
	애니메이션	1,460	1,176	1,216	1,274	4.7
	캐릭터	6,312	6,256	3,257	6,560	101.4
	게임	40,508	56,750	55,316	56,526	2.2
	출판	1,788	3,552	4,274	4,191	-2.0
	만화	383	644	818	1,274	55.8
소비재 및 관광	식음료	11,891	14,451	15,446	15,805	2.3
	화장품	10,872	13,777	15,888	15,083	-5.1
	의류	3,094	3,218	3,434	3,604	4.9
	액세서리	2,082	2,002	2,707	2,480	-8.4
	가전제품	2,770	2,823	2,918	2,961	1.5
	휴대전화	601	495	538	602	11.9
	자동차	4,256	3,020	3,353	4,314	28.7
	관광	50,345	5,050	6,117	7,301	19.4
문화콘텐츠 합계		71,173	88,615	86,367	98,901	14.5
소비재 및 관광합계		85,911	44,836	50,400	52,151	3.5
전체 합계		157,084	133,451	136,766	151,052	10.4

〈표 4〉 한류의 취업 유발효과(2022), 한국국제문화교류진흥원 (* : e=추정치)

3. K-컬쳐 직업교육 현황

■ **전문대학 K-컬쳐 전공 개설 학과는 증가 추이**

○ 개설 학과 수는 뷰티아트>관광>푸드>영상 및 예술>패션디자인>음악>연극 및 영화, 게임>사진 및 만화 순임

○ 학과 개설은 뷰티아트, 영상 및 예술, 게임 분야가 증가세로 나타남

※ 뷰티아트 : '17년 120개 → '22년 141개로 증가
영상 및 예술 : '17년 47개 → '22년 83개로 증가
게임 : '17년 17개 → '22년 27개로 증가 등

(단위 : 개)

	패션 디자인	사진 및 만화	게임	영상 및 예술	뷰티 아트	연극 및 영화	음악	관광	푸드
2017	47	27	17	66	120	24	45	194	111
2018	52	24	16	55	118	35	46	182	109
2019	52	21	16	51	127	33	44	178	120
2020	58	20	19	50	129	33	39	167	122
2021	57	25	19	49	160	34	39	161	126
2022	45	21	27	83	141	27	44	132	102

〈표 5〉 전문대학 K-컬쳐 전공개설 현황(2017~2022), 한국교육개발원 통계센터 자료 재편집

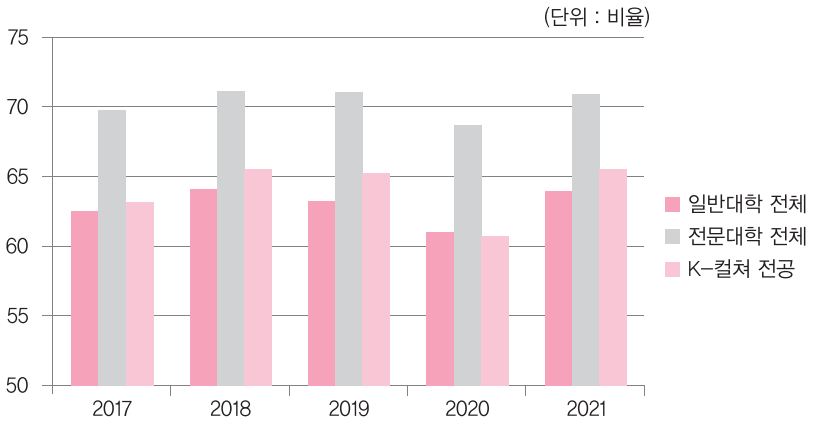
■ **K-컬쳐 전공 졸업생은 소상공인 및 중소기업에 주로 재직**

○ 전문대졸업생은 1~4명 재직하는 소상공인과 29명 이하 재직 중소기업에 56.1% 취업함. 300인 이하 사업장 취업률은 전문대졸업생이 84.0%, 일반대졸업생이 71.8%로 전문대졸업생이 12.2% 높음

○ K-컬쳐 분야에 해당하는 예체능 전공졸업생은 소상공인 및 29명 이하 중소기업 재직 비율이 70.4%로 인문, 사회, 교육, 공학, 자연, 의약, 예체능 계열 중 가장 높음

■ **K-컬쳐 전문대졸업생 취업률이 일반대학 졸업생보다 우수**

○ K-컬쳐 전공 전문대졸업생 취업률은 일반대졸업생보다 높고, 전체 전문대졸업생보다는 낮음



〈그림 1〉 일반대졸업생, 전문대졸업생, K-컬쳐 전공 전문대졸업생 취업률 비교(2023), 한국교육개발원 통계센터 자료 재편집

○K-컬쳐 전공 전문대졸업생 취업률은 지속 상승 중이며, 2017년 취업률 61.4%보다 2021년 약 5% 상승한 66.1% 기록함

K-컬처	2017	2021
패션디자인	67.1	72.4
사진 및 만화	70.8	70.3
게임	51.9	61.8
영상 및 예술	67.5	71.8
연극영화	55.9	63.3
음악	56.6	66.8
뷰티아트	65.1	64.7
관광	54.8	58.6
푸드	62.5	65.5
평균	61.4	66.1

〈표 6〉 K-컬쳐 분야 전문대학 졸업 후 취업 현황(2023), 대학알리미 통계자료 재편집

4. K-컬쳐 지역 여건

■ 청년 지방 이탈 심화

○20대 청년인구 지방 이탈이 심화되고, 수도권 진입 및 쏠림 현상이 가속화됨

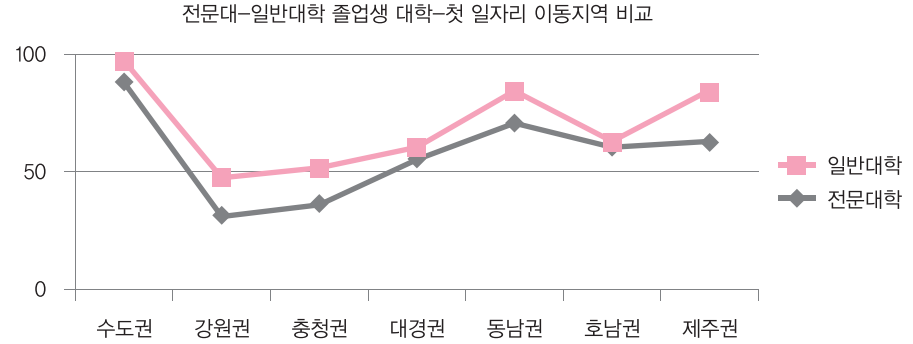
※ 한국지방행정연구원 연령대별 수도권으로 순이동(2009~2019) 조사에서 20대 수도권 이동은 2009년 5,254,400명에서 2019년 7,559,300명으로 약 230만명이 급증함

■ 지방이주 희망 청년 일자리 미스매치

○지방이주를 희망하는 청년 중 지방 필요산업인 농어업 종사희망 청년은 9.8% 불과하므로, 청년들이 지방에 이주하여 정착할 수 있는 희망 일자리 매치가 필요함

■ 전문대학-첫일자리 지역정주율 우수

○전국 지역에서 일반대졸업생이 대학소재지에서 첫 일자리를 갖는 비율보다 전문대졸업생이 대학소재지 첫 일자리 비율이 높으므로, 지역 정주율에 전문대졸자가 기여한다고 볼 수 있음



〈그림 2〉 전문대-일반대학 졸업생 대학-첫 일자리 이동지역 비교(2023), 한국직업능력연구원 자료 재편집

■ **지역 문화 인프라 부족 및 인프라 확충 필요**

○지역 단위별 문화단체·기업·인력은 대도시 문화에 집중되어 기초 시와 군에 지역문화 인프라 확충 및 지역 문화 예술인 양성이 필요함

항목	자치구		기초시		군
문화예술분야 **법인·단체** 평균 개수	10.3개	>	7.1개	>	1.6개
문화예술 **사회적기업** 평균 개수	3.6개	>	3.1개	>	0.6개
인구 만명당 **등록예술인** 수	25.7명	>	11.9명	>	9.1명

〈표 7〉 지역단위별 문화단체 · 기업 · 인력 분포, 지역문화실태조사(2021), 문화체육관광부

■ **문화인력 양성관련 지역문화진흥법시행령 상 전문대학 참여 배제 조항의 해소**

○문화 분야의 현장중심 교육에서 전문인력 양성의 요구가 증가하고 있는 상황임

– 문화 관련 법률에 명시된 양성 조항은 문화기본법 제10조(문화인력의 양성 등), 문화예술진흥법 제6조(전문인력 양성), 지역문화진흥법 제2조(정의) 제10조(지역문화전문인력의 양성), 문화산업진흥기본법 제16조(전문인력의 양성), 문화다양성의보호와증진에관한법률 제14조(문화다양성 전문인력 양성)등 있음(별첨 참조)

○그러나, 지역문화진흥법 시행령 제7조 지역문화전문인력 양성기관 지정은 제1항「고등교육법」제2조제1호 대학으로 규정되어 전문대학은 참여 불가함

○지역문화진흥법 시행령 제8조 지역문화진흥 자문사업단 지정 기관은 제1항「고등교육법」제2조제1호 대학으로 규정되어 전문대학은 참여 불가함

○지역문화진흥법 시행령의 조속한 개정을 통하여 전문대학 참여와 이를 통한 지역문화 인재 육성이 시급함

■ **지역문화 전문인력 양성 사업 부재**

○2023년 3월 문화체육관광부「지역문화정책 추진 전략」내 청년기 지역문화 전문인력 양성은 일 체험 경험 지원에 주력 되어 있음. 그러므로 향후 문화예술 직업인 양성을 위한 직업교육 체계 마련이 필요함

○문화예술 지원사업은 문화체육관광부 산하기관 중심으로 산발적으로 시행되고, 성과 위주 유사 사업이 중복되고 있으므로, 문화인력양성에 대한 체계적, 현실적 지원정책이 아쉬움

5. 결 론

■ **지역문화진흥법 시행령 개정 촉구**

○지역소멸에 대비한 지역정주 청년인구 증진과 K-컬쳐 관련 지역문화발전 및 산업화는 매우 중요한 과제임. 또한 이러한 과제에 고등직업교육기관인 전문대학과 실용학문 전공자인 전문대졸업생들의 역할과 활용은 K-컬쳐 초격차 산업화에 기여할 수 있음. 그러나, 전문대학 출신의 인재양성을 위한 법적 근거의 부재로, 지역문화인재 양성 지원

및 관련 재정지원사업 지원이 불가한 실정임

○지역문화진흥법 시행령 제7조 지역문화전문인력 양성기관 및 제8조 지역문화진흥 자문사업단 지정 기관으로 전문대학을 명시하는 법적 개정이 필요함

■ K-컬쳐 직업교육 개념 확립 및 교육 체계 마련

○K-컬쳐 전공 전문대졸업생 대부분이 소상공인 및 중소기업에 종사하므로, 지역 일자리 창출 및 문화 누림 확대 차원에서 K-컬쳐 고등직업교육기관으로 전문대학이 적합함. 문화예술 분야의 지역 일자리 창출은 지역정주를 희망하는 청년들에게 농어업 이외의 분야에서 취업 및 창업을 장려하는 실질적인 대안으로 희망 일자리와 지역 실제 일자리 미스매치를 해결할 수 있는 대안임

○K-컬쳐 고등직업교육은 전문대학 진학 후, 학생 개인별 직무기능특화에 그치는 것이 아니라 향후 문화예술계 직업군에 종사할 수 있도록 직업교육이 수반되어야 함. 문화예술 전문직업인에 대한 교육이 강화되었을 때, K-컬쳐 전문대졸업생은 국가 초격차 산업에 이바지하는 인재로 종사 가능함

○고등직업교육기관, 즉 전문대학의 K-컬쳐 전공졸업생은 첫 일자리가 대학소재지에 위치하고 있는 비율이 일반대졸업생보다 높으므로, K-컬쳐의 해외 확산보다 지역문화 활성화 기여에 적합함

○전문대학을 K-컬쳐 지역문화 인재양성기관으로 선정하고, 국가 균형발전 지역문화예술 인재 양성을 위한 토대구축과 전략 마련이 시급함

〈참고문헌〉

1. 장규수, 한류의 어원과 사용에 관한 연구(2011), 한국콘텐츠학회논문지
2. 한류:K-Pop에서 K-Culture로(2012), 해외문화홍보원
3. 전문대학의 한류관련산업 인력 양성 방안(2012), 한국직업능력개발원
4. 인구감소대응 지방자치단체 청년유입 및 정착정책 추진방안(2020), 한국지방행정연구원
5. 지역인적자원개발을 위한 고등교육 거버넌스 재구조화(2021), 한국직업능력연구원
6. 2021 한류 파급효과 연구(2021), 한국국제문화교류진흥원
7. 2020 대졸자 직업이동경로조사(GOMS) 기초분석 보고서(2022), 한국고용정보원
8. 지역인적자원개발을 위한 고등교육 거버넌스 재구조화(2022), 한국직업능력연구원
9. 지역별 공연시장 규모, 특성과 성장 가능성(2023), 한국문화관광연구원
10. 지방시대 지역문화정책 추진 전략(2023), 문화체육관광부
11. 2023 해외한류실태조사(2023), 한국국제문화교류진흥원
12. www.law.go.kr

〈별첨〉 문화기본법, 문화예술진흥법, 지역문화진흥법, 문화산업진흥기본법, 문화다양성의보호와 증진에 관한 법률 발췌

※ 문화기본법

제10조(문화 인력의 양성 등) ① 국가와 지방자치단체는 문화 인력의 양성을 위한 기반을 조성하고, 필요한 시책을 추진하여야 한다.

② 국가와 지방자치단체는 문화의 가치를 확산하고 문화를 진흥시키기 위한 교육을 실시하여야 한다.

※ 문화예술진흥법

제6조(전문인력 양성) 국가와 지방자치단체는 문화시설의 전문적 운영에 필요한 기획·관리 전문인력의 양성에 노력하여야 한다.

※ 지역문화진흥법

제2조(정의) 이 법에서 사용하는 용어의 뜻은 다음과 같다.

1. "지역문화"란 「지방자치법」에 따른 지방자치단체 행정구역 또는 공통의 역사적·문화적 정체성을 이루고 있는 지역을 기반으로 하는 문화유산, 문화예술, 생활문화, 문화산업 및 이와 관련된 유형·무형의 문화적 활동을 말한다.
2. "생활문화"란 지역의 주민이 문화적 욕구 충족을 위하여 자발적이거나 일상적으로 참여하여 행하는 유형·무형의 문화적 활동을 말한다.
3. "문화예술"이란 「문화예술진흥법」 제2조제1항제1호에 따른 문화예술을 말한다.
4. "문화시설"이란 「문화예술진흥법」 제2조제1항제3호에 따른 문화시설을 말한다.
5. "생활문화시설"이란 생활문화가 직접적·간접적으로 이루어지는 시설로서 대통령령으로 정하는 시설을 말한다.
6. "문화도시"란 문화예술·문화산업·관광·전통·역사·영상 등 지역별 특색 있는 문화자원을 효과적으로 활용하여 문화 창조력을 강화할 수 있도록 제15조에 따라 지정된 도시를 말한다.
7. "문화지구"란 문화시설과 문화업종의 육성, 특성화된 문화예술 활동의 활성화 또는 문화자원과 문화적 특성의 보존을 위하여 제18조에 따라 지정된 지구를 말한다.
8. "지역문화전문인력"이란 지역문화의 기획·개발·평가 등의 업무를 수행할 수 있는 지식과 능력을 갖춘 사람을 말한다.

제10조(지역문화전문인력의 양성) ① 국가와 지방자치단체는 지역문화전문인력의 양성과 자질 향상을 위하여 필요한 시책을 강구하여야 한다.

② 문화체육관광부장관은 제1항에 따른 지역문화전문인력을 양성하기 위하여 「고등교육법」 제2조에 따른 대학, 문화진흥 관련 연구 등을 목적으로 설립된 기관 또는 단체를 지역문화전문인력 양성기관으로 지정할 수 있다.

③ 문화체육관광부장관은 제2항에 따라 지정된 지역문화전문인력 양성기관에 대하여 예산의 범위에서 필요한 비용의 일부를 지원할 수 있다.

④ 제2항에 따른 지역문화전문인력 양성기관의 지정 등에 관한 사항은 대통령령으로 정한다.

※ 문화산업진흥기본법

제16조(전문인력의 양성) ① 국가나 지방자치단체는 문화산업 진흥에 필요한 전문인력을 양성하기 위하여 노력하여야 한다.

② 문화체육관광부장관이나 시·도지사는 제1항에 따른 전문인력을 양성하기 위하여 대통령령으로 정하는 바에 따라 연구소, 대학, 그 밖의 기관을 문화산업 전문인력 양성기관으로 지정할 수 있다.

③ 국가나 지방자치단체는 제2항에 따라 지정된 문화산업 전문인력 양성기관에 대하여 대통령령으로 정하는 바에 따라 전문인력 양성에 필요한 경비의 전부 또는 일부를 부담할 수 있다.

④ 문화체육관광부장관 또는 시·도지사는 제2항에 따라 지정된 문화산업 전문인력 양성기관이 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 때에는 그 지정을 취소할 수 있다. 다만, 제1호에 해당하는 경우에는 그 지정을 취소하여야 한다.

1. 거짓이나 그 밖의 부정한 방법으로 지정을 받은 경우
2. 정당한 사유 없이 1년 이상 계속하여 인력양성 교육훈련을 하지 아니한 경우
3. 지정기준에 적합하지 아니하게 된 경우

⑤ 문화체육관광부장관 또는 시 · 도지사는 제4항에 따라 지정을 취소하는 경우에는 「행정절차법」에 따른 청문을 실시하여야 한다.

※ 문화다양성의보호와증진에관한법률

제14조(문화다양성 전문인력 양성) ① 국가와 지방자치단체는 문화다양성 보호와 증진에 필요한 전문인력을 양성하기 위하여 노력하여야 한다.

② 제1항에 따른 전문인력의 양성 등에 필요한 사항은 문화체육관광부령으로 정한다.