

---

# 생활 속 자유와 연대의 가치창출

- 제2차 여가 활성화 기본계획(2023~2027) -

---

2023. 4.

문화체육관광부 · 관계부처 합동

# ☐☐ 목 차 ☐☐

I. 추진배경 .....	2
II. 지난 계획의 성과와 한계 .....	9
III. 비전, 목표 및 추진전략 .....	12
IV. 세부 정책과제 .....	13
1. 자유로운 여가누림 확대 .....	13
2. 공정하게 누리는 여가문화 실현 .....	19
3. 미래형 여가생태계 구축 .....	23
V. 유형별 과제 및 추진일정 .....	26

## '제2차 여가 활성화 기본계획' 추진 경과

### □ 추진근거

- 국민여가활성화기본법(제7조) 근거, 국민의 자유로운 여가활동 기반 조성 및 다양한 여가활동을 통한 삶의 질 향상을 위해 5년 주기로 계획 수립
  - 여가향유 기반 및 여건 제고를 통해 헌법상 행복추구권(제10조) 보장
- 제1차 여가 활성화 기본계획(2018~2022)의 성과와 한계에 기반, 새정부 정책방향 및 환경 변화를 반영한 정책 비전과 목표, 과제 제시

### □ 계획수립 경과

- 제2차 여가 활성화 기본계획 수립을 위한 연구 실시('22.5~11월, 한국여가문화학회)
- 부문별 포럼 개최('22.7~9월, 총 5회)
  - 여가정책 기반 조성, 여가환경 조성, 여가교육 및 인식 확대, 사회적 약자 지원, 여가산업 지원 및 육성
- 관계부처 부문별 계획 작성, 제출('22.10월)
- 전문가 의견수렴('22.10~12월)
- 심포지엄 개최('22.11월)
- 부내, 관계부처 의견조회 및 협의('22.11~'23.3월)
- 계획 발표('23.4월)

# I. 추진배경

## 1 여가 및 여가정책의 의의

### ◆ 여가의 개념과 사회적 가치

- 여가란 자유 시간 동안 행하는 강제되지 아니한 활동으로, 다음 활동을 포함(국민여가활성화기본법 제3조제1호)
  - 문화예술, 콘텐츠, 문화콘텐츠, 디지털콘텐츠, 디지털문화콘텐츠, 멀티미디어 콘텐츠, 공공문화콘텐츠, 에듀테인먼트, 국민관광, 체육, 생활체육 등 포함
- 여가는 국민 삶의 질을 높일 뿐 아니라, 창의성과 인적자본을 제고
- 일·여가 균형은 타인과 교류할 수 있는 시간적, 심리적 에너지를 확보하게 하며, 타인과 유대하여 건강한 공동체를 만드는 데 기여
- 타인과 함께하는 여가활동을 통해 사회적 고립감을 탈피
  - ⇒ 건전한 여가문화는 국민 개인의 삶의 만족도를 높이고, 건강한 사회를 만들며 국가 매력 제고에도 기여

### ◆ 여가정책의 의의

- 여가는 국민의 권리로, 국민들은 자신의 여가를 보호받아야 할 권리 존재
  - \* 국민여가활성화기본법 제2조(기본이념) 이 법은 여가의 중요성에 대한 인식을 고취시켜 일과 여가의 조화를 추구함으로써 국민들이 인간다운 생활을 보장받는 것을 기본이념으로 한다.
  - \* 국제연합(UN)의 세계인권선언(1984) 제24조: 모든 사람들은 합리적인 노동시간과 (중략) 휴식과 여가권리를 가진다.
- 국민의 여가욕구를 충족시키고, 여가로 국민 삶의 질 제고 필요
  - ⇒ 국민의 여가활동에 장애가 되는 제약요인을 찾아 제거 또는 축소시키고, 여가 진흥을 통해 건강한 사회를 만들기 위한 정책 추진

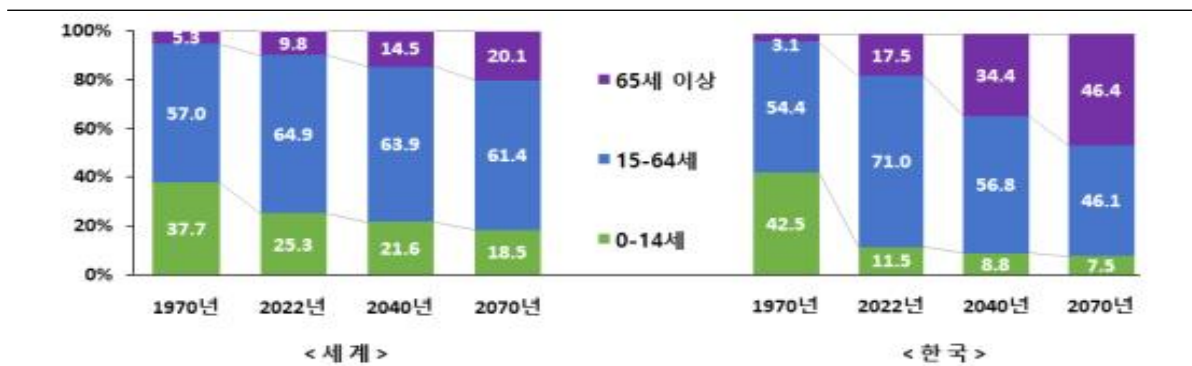
### ◆ [사회환경] 인구구조 변화, 코로나19 등으로 인한 여가 여건 변화

- (인구구조) 저출산·고령화로 고령인구 비중\*이 급증하고 있으며, 1인가구 비율\*\*은 지속적 증가
  - 건강한 노년기를 맞이하기 위해 청·장년기부터 만족할 수 있는 여가활동 탐색 중요

\* '22년 기준 전체 인구 중 65세 이상 인구 비율 17.5%, '25년 초고령사회 진입 전망

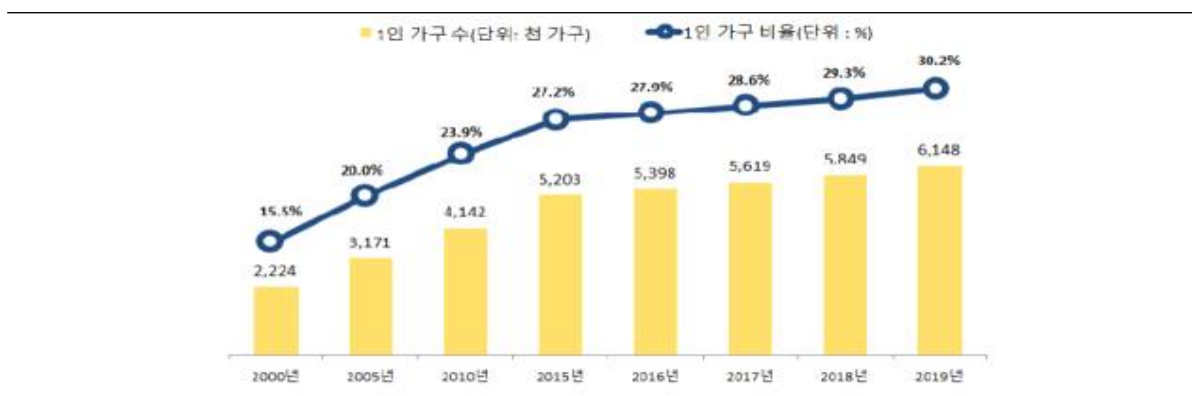
\*\* 1인가구 비율: 29.3%('18) → 30.2%('19) → 31.7%('20)

< 세계와 한국의 인구구조(단위: %) >



\*자료: 통계청

< 1인 가구 수 및 비율 >



\*자료: 통계청 인구주택총조사

- (MZ세대\*의 대두와 가치관 변화) 디지털 환경과 최신 트렌드에 익숙하고, 현재와 자신에게 초점을 두는 세대가 새로운 여가 향유층으로 부상

- 이와 함께 최근 웰빙, 가정 중시\*\* 경향

\* '80년대~'90년대 초 출생 밀레니얼 세대와 '90년대 중반~'00년대 초반 출생한 Z세대 통칭

\*\* 우리 국민은 11개 영역 중 삶의 만족, 안전, 건강, 교육 등의 순서로 높은 가중치 부여(2022 OECD Better Life Index)

○ (코로나 19 영향) 코로나19 시기 해외여행 등의 여가생활에는 제약이 있었던 반면, 비대면·야외 여가활동 관심 및 참여 증대

- 심리적 안정과 교감, 치유를 위한 동·식물 키우기 등의 여가활동 증가

\* 코로나19 확산 방지를 위한 거리두기 실천으로 실내보다는 야외·자연에서 여가활동을 하는 경향 관찰(2022 여가백서)

○ (지방 소멸) 전체 인구의 50.2%가 수도권에 집중되어 있으며, 수도권 3개 지자체 인구가 나머지 14개 지자체 인구보다 많음

○ (낮은 삶의 질) '23년 국제연합(UN) 발표 세계행복지수 전체 137개국 중 57위, '20년 OECD 발표 우울증·우울감 유병률 36.1%(OECD 1위) 등 행복지수와 삶의 질 제고를 위한 노력 필요

< 행복지수 >



\*자료: 2023 세계 행복보고서(SDSN happiness report 2023)

⇒ 인구구조 변화 등에 대응하여 일-여가 균형 등 국민 삶의 질을 높일 수 있는 여가정책 추진 필요

◆ **[여가수요] 혼자서 하는 여가활동, 모바일 기반 여가활동의 비중이 높으나, 여가활동 만족도는 집밖 여가활동이 높음**

- (여가 동반자) 코로나 19 시기 여가활동을 혼자서 하는 비중이 증가 추세였으나, 최근 코로나19로부터의 회복에 따라 그 비율이 하락
- \* 여가활동 동반자(2022 국민여가활동조사): 혼자서('19년 54.3%→'21년 63.6%→'22년 51.8%), 가족과 함께('19년 35.5%→'21년 28.8%→'22년 33.5%)

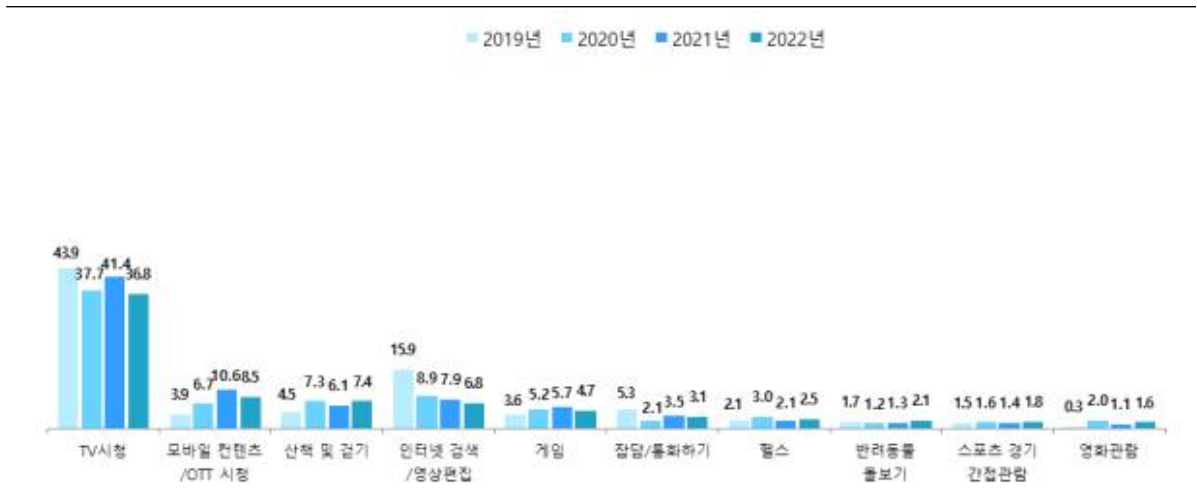
<여가활동 동반자(1순위 기준, 단위: %)>



\*자료: 2022 국민여가활동조사

- (모바일 기반) 가장 자주하는 여가활동은 TV시청, 모바일 콘텐츠 시청 등이며, 평일 여가시간의 38%, 휴일 33%가 스마트기기 활용 여가활동
- 코로나19의 영향을 받는 시기 비대면 여가활동이 더욱 활성화
- \* 가장 많이하는 여가활동(1순위 기준): TV시청 36.8% 모바일 콘텐츠·동영상·VOD시청 8.56% 등

<가장 많이 참여한 여가활동 변화 추이(1순위 기준, 단위: %)>



\*자료: 2022 국민여가활동조사

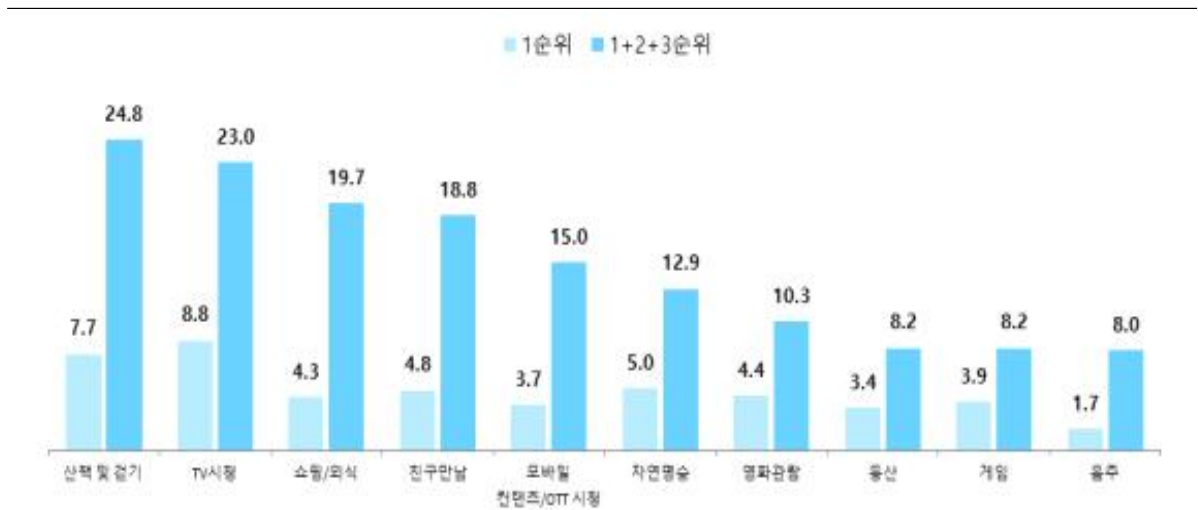
<여가활동 시간과 스마트기기 활용 시간(단위: 시간)>



\*자료: 2022 국민여가활동조사

- (집밖 여가활동 만족도) 실내에서 매체를 이용한 여가활동이 많은 부분을 차지하고 있으나, 만족도는 집밖 여가활동, 사회적 여가활동이 높음
- 상위 5개 가장 만족스러운 여가활동(1~3순위) 중 집밖 여가활동(산책 및 걷기, 쇼핑/외식, 친구만남) 63.3%, 매체 활용 여가활동(TV시청, 모바일 콘텐츠/OTT시청) 38% 차지

<가장 만족스러운 여가활동(1~3순위)>



\*자료: 2022 국민여가활동조사

⇒ 집 밖, 사회적 여가활동 활성화를 위한 여건 조성



## ◆ [여가누림 기반] 여가시간 · 비용 · 시설 부족감 지속

- (여가시간) 여가시간은 대체로 증가해오다 비슷한 수준을 유지하고 있으며, 실제 여가시간보다 희망 여가시간이 지속적으로 크게 나타남
  - \* 평일 여가시간: 3.7('20)→3.8('21)→3.7('22)/ 휴일 여가시간: 5.6('20)→5.8('21)→5.5('22)
  - \*\* 평일, 휴일 모두 42분(0.7시간)을 여가시간으로 더 활용하기를 희망
- (여가비용) 월평균 여가비용은 감소 추세를 보였으나, 일상회복으로 인해 최근 여가비용 증가
  - 실제 여가비용과 희망하는 여가비용 간의 차이는 4~5만원선 유지했으나 최근 6만원을 초과
- (공공 여가시설) 공공 여가시설 충족감이 감소되고 있으며, 이는 이동이 제약되었던 코로나19 시기 공공 여가시설에 대한 접근성이 상대적으로 떨어졌던 상황에 기반
  - 생활권 주변 문화시설 밀집도가 높은 지역(대도시 등)과 밀집도가 낮은 지역(중소도시·농어촌 등) 간 공공 여가시설 이용기회 양극화
  - \* 공공 문화 및 여가시설이 충분하다는 응답 비율(%): 43.6('19)→40.4('20)→38.0('21)

<여가정책 분야별 중요도(단위: %)>



\*자료: 2022 국민여가활동조사

⇒ 여가시설 및 여가프로그램 확충 등을 통해 여가누림 지원 필요

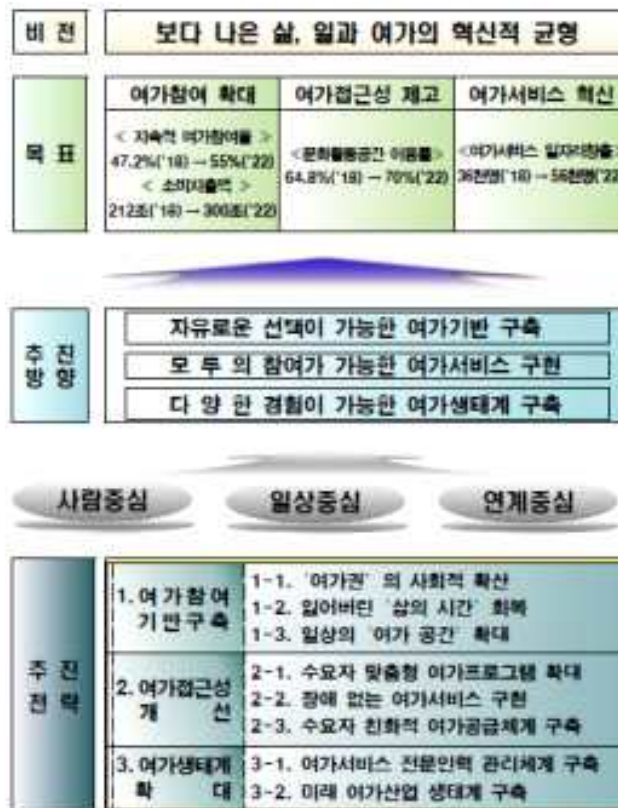
## 우리 국민의 여가누림 경향 \* 2022 여가백서

<p><b>치유와 돌봄을 위한 여가</b></p>	<p>우울 위험군 코로나19 이전 2019년 3.2% → 2021년 16.9%로 급증('21. 복지부)</p>	<p><b>코로나 19 이후 '치유를 위한 여가활동'의 역할 중요하게 인식</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>실내보다는 자연친화적 여가활동 선호</b> * 앞으로 하고 싶은 여가활동 70%가 관광활동, 취미, 자기개발 활동(46.7%), 문화예술관람(39.8%) ('19, 통계청)</li> <li>• <b>캠핑 및 골프 등 여가활동 급증</b> * 캠핑산업규모는 '21년 6조 3천억원으로 전년 대비 8.2% 증가 * 골프, 테니스, 등산, 자전거 등의 여가활동이 코로나19 이후 급상승</li> <li>• <b>심리적 안정과 교감을 위해 반려동물·식물 양육 인구 증가</b> * 반려동물 양육가구 지속 증가(23.7%('18) → 27.7%('20, 농림부), '반려식물에 관심이 늘었다' 응답 51.5%('21, 농진청)</li> </ul>
<p><b>주거지와 생활권의 여가</b></p>	<p>여가시간 활용 모바일기기 활용 42.8%, 집 근처 또는 공원 29.5%</p>	<p><b>최근의 국민여가 활동은 '집 안에서의 활동'과 '집 주변에서의 활동'으로 생활권 중심에서 이뤄지는 경향</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>집에 머무르는 시간이 늘며 홈카페, 홈 트레이닝, 홈시어터, 홈바 등 다양한 형태로 분화</b> * 홈퍼니싱 관련 물품 수입액 '21년 35억 달러로 역대 최대, 이용자의 연령이 어릴수록, 1인 가구일수록 이용 비중 높음 * 집 안에서 할 수 있는 취미·여가생활 관련 용품시장 크게 증가</li> <li>• <b>근교여행, 호캉스, 도심속 백화점과 복합쇼핑몰이 여가활동의 주요 공간으로 부상</b> * 쇼핑, 외식, 문화, 엔터테인먼트, 교육, 스포츠를 함께 즐기는 여가활동 트렌드</li> </ul>
<p><b>디지털화개인화 여가</b></p>	<p>스마트폰 보유율 '10년 3.8% → '21년 93.4%</p>	<p><b>디지털 접근성 증대되며 온라인 중심으로 생활 재편, 온-오프라인 여가 병행</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>개인이 원하는 콘텐츠를 선택할 수 있는 OTT 활용 확산</b> * OTT를 이용한 동영상 시청 '18년 42.7% → '20년 66.3%까지 증가</li> <li>• <b>자투리 시간을 활용한 간편하게 즐길 수 있는 콘텐츠 성장</b> * 전자책, 웹툰, 웹소설, 모바일게임, 웹드라마 등</li> <li>• <b>스마트폰의 일상화로 다양한 여가활동 융합</b> * TV+스마트폰, 유튜브+홈트레이닝 등 융합된 형태 * 1인 미디어 활성화로 제작자와 소비자의 구분 모호</li> </ul>
<p><b>초연결 시대의 여가</b></p>	<p>전 세계 스마트홈 시장 '21년 1,155억 달러 → '25년 1,963억 달러까지 증가 전망 ('20. 스탯ISTA (Statista))</p>	<p><b>온라인을 통한 새로운 형태의 관계 맺기 등장</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>다양한 스마트폰 어플을 통해 관심분야가 비슷한 사람들과 시공간의 물리적 제약 없는 온라인 여가활동</b> * 20~25세 남녀 70%는 정기적으로 취미생활·자기계발 활동, 주요 활용 채널은 온라인으로 유튜브 활용이 34.7%로 가장 높음</li> <li>• <b>메타버스 활용이 증대되고 있으며, 단순 문화콘텐츠 이용 방식의 새로움을 넘어서 여가 관계, 여가활동, 여가소비 방식 모든 차원을 변모시킴</b> * MZ세대의 메타버스를 통한 교류 가능성은 다른 세대에 비해 빠르게 늘어나고 있음</li> </ul>
<p><b>활동적 장년 (액티브 시니어)의 여가</b></p>	<p>50대 문화예술 및 스포츠 관람률 '00년 47.4% → '11년 76.5% 증가</p>	<p><b>젊은 취향에 소비력을 갖추고 적극적 여가활동에 참여하고 체험하는 '액티브 시니어' 증가</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>젊은 세대의 전유물로 여겨졌던 음악, 게임, 여행 등을 소비하는 주체적인 소비자로 평가('20, 신한카드)</b> * 트로트 팬덤은 비교적 안정된 경제력을 갖춘 노년세대가 등장하며 폭발적으로 증가 * 게임시장에서 고령층은 이미 게임 유저로서의 지위와 역할을 가지는 의미있는 수요층 * 여행업계도 시니어 맞춤형 상품 등 출시</li> </ul>

## II. 지난 계획의 성과와 한계

### 1 제1차 기본계획 개요

- (배경) 일과 삶의 균형에 대한 인식 변화, 여가시간·비용·공간 등의 제약, 여가 다양성 부재 등의 정책환경 고려
  - 소극적 여가활동, 공급자 중심 여가정책, 여가다양성 부재를 문제로 인식
- (비전 및 추진전략) '보다 나은 삶, 일과 여가의 혁신적 균형' 비전 아래
  - ①여가참여기반 구축, ②여가접근성 개선, ③여가생태계 확대 등 3대 전략, 8대 추진과제, 32개 세부과제 수립



- 국민 모두 다양한 여가를 자유롭게 선택하고 참여할 수 있는 기반 조성
- 공급자 중심 여가정책에서 수요자 중심으로 전환, 다양한 여가수요 계층과 요구에 맞는 여가프로그램 개발
- 안정적 여가서비스와 일자리 제공, 건강한 여가산업 생태계 구축

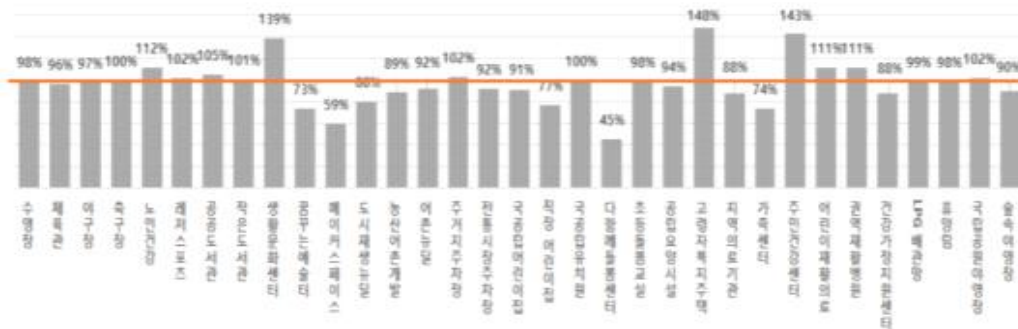
## 2

## 성과와 한계

### ◆ [성과] 여가 제약조건 일정수준 해소 및 여가수요 충족 노력

- (여가권의 확대) 일과 삶의 균형을 위한 인증 및 캠페인\*, 근로자 휴가지원사업 추진(~'21년 누적 30,796개 기업, 282,446명 참여)
  - '워라밸'(Work and Life Balance) 용어가 보편적으로 활용
  - \* 문체부 '여가친화인증기업제도', 고용부 '일·생활 균형 캠페인', 여가부 '가족친화기업 인증제도' 등
- (여가시간 확대) 민간부문 유급공휴일 단계적 확대와 대체공휴일 제도 확대 등
  - 기존 관공서에만 의무 적용되던 공휴일이 상시근로자 300인 이상('20년~), 30인 이상('21년~), 5인 이상('22년~) 사업장에까지 유급휴일로 보장
  - 공휴일에 관한 법률 제정('21.7월) 이후 설·추석 연휴, 어린이날에 적용되던 대체공휴일이 공휴일인 국경일(3·1절, 광복절, 개천절, 한글날)까지 확대
- (여가공간 확대) 생활 SOC, 문화도시 조성, 유희공간 활용사업 등을 통해 공공도서관, 체육시설(국민체육센터) 등 생활밀착형 여가공간 확대
  - \* 문화기반시설 2,656개소('17년) → 3,141개소('22년)  
체육시설(누계) 227개소('17년 기준) → 670개소('22년 기준)

<생활SOC 3개년 계획(2020~2022)대비 시설 확충 현황('21년 말 기준)>



- (다양한 여가수요계층 대상 서비스) 문화소외지역 및 아동·청소년, 여성, 노인 등 여가취약계층 대상 여가서비스 확대
  - 찾아가는 예술공연, 고령층 대상 여가프로그램 개발, 통합문화이용권 지원 확대, 취약계층 대상 인문프로그램 운영 등

◆ **[한계] 유관부처 협업 및 변화한 환경에 대응한 계획수립 필요**

- (유관부처 협업 필요) 여가활성화는 다양한 부처와 연관된 사항으로, 실효성 있는 정책 추진을 위해 유관부처 정책 포함한 계획 수립 필요

\* 문체부, 과기부, 행안부, 산업부, 고용부, 해수부, 농진청, 산림청 등

⇒ **문체부 및 유관부처의 여가 활성화를 위한 제도·사업을 포괄하여 계획 수립**

- (환경 변화) 제1차 여가 활성화 기본계획 수립 이후 코로나19에 따른 각종 여가산업 위축, 안전사고, 기후위기 등 새로운 고려사항 등장
  - 안전한 여가, 친환경 여가 등 새로운 변수를 고려한 정책 수립 및 추진 필요하며, 고령화, 1인가구 증가 등 인구구조 변화도 지속 고려 필요

⇒ **변화한 환경을 고려하여 안전한 여가환경 구축, 함께하는 여가 문화 실현 등을 정책과제로 포함**

- (여가 인식 차이) 근로자와 기업 간 여가에 대한 인식차이 존재
  - 여가에 대한 긍정적 인식을 제고하고, 인식 차이를 좁힐 수 있도록 사회 전반의 여가 활성화 문화 확대 필요

⇒ **여가에 대한 인식 개선 및 여가문화 확산을 위한 캠페인 등 추진**

- (여가산업 기반) 여가분야 산업규모 파악 등 산업 활성화 기반 조성 미흡

⇒ **여가산업 활성화를 위한 통계 등 기초자료 구축 강화 추진**

### III. 비전, 목표 및 추진전략

<b>비 전</b>	<b>생활 속 자유와 연대의 가치창출</b>
<b>목 표</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 지속적 여가참여율* 회복 35.4%('21) ⇒ <b>57%('27)</b> * 휴식을 제외한 여가활동을 지속적으로 참여하는 비율</li> <li>○ 여가활동을 가족, 친구, 동호회 등 동반자와 함께하는 비율 36.4%('21) ⇒ <b>45.7%('27)</b></li> <li>○ 사회적 연결·문화예술 치유를 위한 프로그램 지원 129개('22) ⇒ <b>450개('27)</b></li> </ul>

<b>추진 방향</b>	<p><b>여가누림 확산으로 국민 행복 증진</b></p> <p><b>더불어 함께 누리는 여가</b></p> <p><b>기술변화에 대응한 혁신적 여가생태계 구축</b></p>
--------------	---

<b>추진 전략</b>	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 30%; padding: 5px;">1. 자유로운 여가누림 확대</td> <td style="padding: 5px;">1-1. 여가를 통한 휴식과 즐길 문화 확대 1-2. 건강한 여가공간 조성 1-3. 생애주기별 맞춤형 여가정책 추진</td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">2. 공정하게 누리는 여가문화 실현</td> <td style="padding: 5px;">2-1. 약자 프렌들리 여가문화 활성화 2-2. 생활권 기반의 상생 여가 환경 조성 2-3. 함께하는 여가문화 실현</td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">3. 미래형 여가생태계 구축</td> <td style="padding: 5px;">3-1. 미래여가 생태계 구축을 위한 환경 조성 3-2. 여가산업 경쟁력 강화</td> </tr> </table>	1. 자유로운 여가누림 확대	1-1. 여가를 통한 휴식과 즐길 문화 확대 1-2. 건강한 여가공간 조성 1-3. 생애주기별 맞춤형 여가정책 추진	2. 공정하게 누리는 여가문화 실현	2-1. 약자 프렌들리 여가문화 활성화 2-2. 생활권 기반의 상생 여가 환경 조성 2-3. 함께하는 여가문화 실현	3. 미래형 여가생태계 구축	3-1. 미래여가 생태계 구축을 위한 환경 조성 3-2. 여가산업 경쟁력 강화
1. 자유로운 여가누림 확대	1-1. 여가를 통한 휴식과 즐길 문화 확대 1-2. 건강한 여가공간 조성 1-3. 생애주기별 맞춤형 여가정책 추진						
2. 공정하게 누리는 여가문화 실현	2-1. 약자 프렌들리 여가문화 활성화 2-2. 생활권 기반의 상생 여가 환경 조성 2-3. 함께하는 여가문화 실현						
3. 미래형 여가생태계 구축	3-1. 미래여가 생태계 구축을 위한 환경 조성 3-2. 여가산업 경쟁력 강화						

## IV. 세부 정책과제

### 1 자유로운 여가누림 확대

- ◆ 국민의 여가 누림 여건 조성을 위해 제도적 기반 마련 및 문화 개선
- ◆ 건강하게 여가를 누릴 수 있는 공공 문화·예술·체육활동 공간 및 공원, 숲길 등 여가공간 조성
- ◆ 생애주기별 촘촘한 여가정책을 통해 온 국민 삶의 질 제고

#### 1-1. 여가를 통한 휴식과 즐길 문화 확대

##### □ 여가권·휴가권 제고를 위한 제도 운영 및 문화 개선

- (여가 공모전) 여가 활성화 및 인식 제고를 위한 대국민 여가 캠페인 공모전 추진

##### 여가 공모전 예시

- ◆ (여가 홍보 콘텐츠 공모전) 여가의 중요성과 사회적 가치를 알릴 수 있는 콘텐츠 및 여가 활성화를 위한 캠페인 공모, 홍보
- ◆ (사회적 여가활동 등 공모) 타인과 함께하는 여가활동 등 여가 분야별 공모전 실시
- (문화가 있는 날) 문화가 있는 날 참여 프로그램 확대(전국 2,000개→'23년 2,300개) 및 기획프로그램 내실화, 지역 콘텐츠 특화형 프로그램 지원 확대
- (여행가는 달) 여름철 집중된 국내관광 수요 분산 및 여행분위기 조성을 위한 캠페인 실시, 입장료·교통 할인 및 관광콘텐츠 등 제공
- (휴가문화 개선 캠페인) 휴가에 대한 인식 제고를 위한 카드뉴스 등 홍보, 여행정보 제공, 다양한 매체 활용한 캠페인 및 이벤트 실시
- (근로자 휴가지원 20) 근로자들의 자유로운 휴가 사용 문화 조성 및 국내여행 활성화를 위해 기업·근로자 공동으로 여행자금 적립 시 정부 추가 지원
  - \* 장기 참여기업 지원금 차등 지원 및 별도 인센티브 제공 등 민간 주도로 전환
- (대체공휴일 지정 확대) 여가권 보장을 위해 관계부처 등 협의를 통한 대체공휴일 지정 확대 추진(인사처, '23년 부처님 오신 날, 기독탄신일)

## □ 여가친화인증제 개선 및 확산

- (지표 개선 및 법적근거 명확화) 평가지표·인증배제조건 개선 및 인증제도 법적근거 명확화('21년 국민여가활성화기본법 개정안 발의)
- (인센티브 확대) 인증기업 대상 인센티브 제공 확대로 제도 확산 ('22년 누적 378개 기업) 및 실효성 강화
- \* 현재 문화가 있는 날 생활 속 문화활동 지원, 독서경영 우수직장 인증 가점, 예술인 파견지원 사업 가점 등 → 다양한 분야 지원으로 확대 추진



## □ 생활 속 여가누림 활성화

- (생활문화) 생활 속 문화누림 환경 조성을 위한 생활문화동호회, 전국 생활문화축제, 생활문화공동체 등 기초단위 생활문화 확산 지원 확대('23년 13개)
- (생활체육) 민간 체육시설 연계·협업을 통해 국민체력 인증 및 스포츠 활동 인센티브 규모('23년 연간 5만명→'27년 연간 50만명) 확대
- (문화기반시설 연계 인문활동) 생활 속 인문가치 확산을 위한 도서관·박물관·지역문화시설 등 연계 인문프로그램 운영('23년 1,000개)
- (분야별 주간 등 운영) 문화의 날, 미술주간, 공예주간, 도서관주간, 박물관·미술관 주간, 문화다양성주간, 한글주간 등 운영, 분야별 국민 누림 프로그램 제공
- \* (문화의 날) 10월 셋째 주 토요일 (미술주간) 9월 (도서관 주간) 4월 (박물관·미술관 주간) 5월 등



## □ 일·여가 조화 지수 개발 및 관리

- (지수 개발) 일·여가 조화 지수 개발 검토(국민여가활동조사 연계)
  - \* 사례: '지역별 일·생활 균형 지수' 발표(고용부, '17년~)
- (개인별 진단) 국민이 스스로 일·여가의 조화 상태를 확인할 수 있는 일·여가 조화지수 자가진단 시스템 개발 추진

### 일·여가 조화지수 개요

- ◇ (지수 내용) 국민 개인별 문화 및 여가활동을 위한 시간 확보나 여가활동에 대한 태도 및 만족도를 파악할 수 있는 지수 \*개인 대상 지수로, 지역기업대상 지수와 차이
- ◇ (시스템) 개인별 일·여가 조화 지수 자가진단에 활용, 데이터는 축적하여 여가 관련 대국민 서비스 제공 시 참고자료로 활용

## 1-2. 건강한 여가공간 조성

### □ 여가공간 확충 및 개선기반 마련

- (미래형 문화기반시설 확충) 전국 도서관, 박물관, 미술관을 디지털·친환경·무장애 시설로 단계별 전환 추진
  - \* 국립중앙도서관, 국립박물관, 국립현대미술관 소장자료 디지털화 및 디지털 기술에 기반한 사용자서비스공간의 연결 및 최적화로 시간·지역공간 제약 없이 접근할 수 있는 환경 제공
- (문화예술·콘텐츠 인프라 지역 확산) 국립세계문자박물관('23년), 국립디자인박물관('26년), 국립미술품수장보존센터(대전, '26년), 이스포츠 상설경기장 등 조성 추진
- (지역서점) 지역서점이 복합문화공간으로 기능하도록 도서 큐레이션 및 문화활동 프로그램 운영 지원 확대('23년 75개소)
- (공공 스포츠 인프라) 공공체육시설 다각화, 도심 내 노후 체육시설 등 리모델링으로 복합 스포츠문화여가 공간 조성(~'27년 총 10개소)
- (이색 레저·캠핑시설 확대) 다양한 형태의 야외 레저·캠핑활동을 위한 인프라 확대(캠핑장 시설 개보수 및 캠핑카 인프라 등 지원)

- (걷기여행 환경 조성) 코리아둘레길 전 구간 완성('23년)에 따른 정보 제공 플랫폼 운영 및 전 구간 외국어 안내체계 구축, 노선 정보·걷기여행 프로그램 제공 주요 거점 조성

#### □ 국민의 자연 누림 확대(환경부)

- (국립공원) 국립공원 시설\* 및 장애인 참여 프로그램 확대, 국립공원 한달 살기 프로그램 신설
  - \* 무장애 탐방 인프라 및 노후 야영장·화장실 개량 등
- (생태공간) 도시 내 단절·훼손된 유휴지(폐철길, 폐공장 부지)를 복원하여 국민 생활 속 생태공간 제공('23년 6개소 추가)

#### □ 숲길 환경 조성(산림청)

- (숲길 기능 강화) 숲길 인증제 및 숲길 지수 도입, 숲길 이용등급제(난이도) 도입, 숲길 운영·관리 표준 매뉴얼 정비
- (숲길 이용 활성화) 청·장·노년층, 장애인 등 국민 맞춤형 및 숲길별 특성에 맞는 숲길관광 프로그램 개발, 숲길 권역별 거점마을 육성
- (숲길 지원기반 정비) 숲길통합플랫폼 구축, 숲길 정보·통계자료 공개, 숲길 안전사고 예방 및 대응체계 구축, 숲길 안전성 평가제 도입

#### □ 농촌체험관광 기반 조성(농촌진흥청)

- (인프라 구축 등) 지역별 향토음식, 농경문화, 농업체험학습 공간 조성(농경문화체험마을 '22년 20개소 → '27년 누적 45개소 조성), 농촌교육농장 운영프로그램 품질관리 지원
- (여행상품 개발) 코레일, 민간여행 플랫폼 등 민관협력을 통해 농촌체험 여행상품 개발 지원

#### □ 해양레저환경 조성(해수부)

- (복합 해양레저관광도시) 다양한 융복합 해양 콘텐츠를 제공하는 지역거점 조성 추진
- (해수욕장) 연중 해양관광을 즐길 수 있도록 주변 관광자원을 활용한 레저·힐링·체험 등 즐길 거리를 갖춘 테마형 해수욕장 조성 지원

- (크루즈 산업 활성화) 크루즈선 운항 정상화에 따라 크루즈 체험단 운영, 매체 홍보 등을 통한 국내 크루즈 저변 확대
- (K-마리나루트) 해양레저 지원 대규모 마리나 확충 및 도서지역 바다역 구축으로 K-마리나루트 조성

### 1-3. 생애주기별 맞춤 여가정책 추진

#### □ 아동·청소년 대상 능동적 여가활동을 위한 여가교육

- (맞춤형 문화예술교육) 아동, 청소년 특성 및 관심분야 등 고려한 대상특화 문화예술교육 프로그램 기획·운영
- (체육활동) 유아체육교실 확대('23년 400개소), 초중고 정규수업 및 학교스포츠클럽에 활용 가능한 종목별 프로그램 개발 및 지도자 학교 파견 등을 통한 1학교 1스포츠 보급
- (독서 및 인문프로그램) 영유아·초등학생 대상 독서문화 확산을 위한 '북스타트', 청소년 대상 독서문화캠프·독서토론 활동 지원, 위기 청소년 등 대상 인문·문화프로그램 운영('23년 50개소)
- (박물관) 국립중앙박물관 어린이박물관 건립 추진 및 어린이 역사교육, 영유아 맞춤형 전시 및 교육프로그램 개발, 청소년 박물관 교육 실시

#### □ 청년·중장년층 일과 여가 균형 지원

- (문화예술활동) 청년문화예술가 공연 지원, 생애전환기 신중년 세대 특성에 맞는 문화예술교육 프로그램 개발·확산
- (직장인 체육활동) 직장인을 위한 평일 야간 및 주말 체력인증 서비스 확대, 찾아가는 체력관리 및 운동처방 서비스 제공
- (인문프로그램) 청년 인문토론회 규모 확대, 삼삼오오 청년 인문실험 지원\*('23년 100개팀), 중장년 청춘문화공간을 통한 인문·여가문화프로그램 제공('23년 고용부 중장년내일센터 17개소 연계→지자체 등 연계 확대 추진)

\* 인문가치 활용 청년창업 연계 지원 추진(~'27년)

## □ 여가로 어르신 삶의 활력과 품격 제고

- (창조적 여가) '이야기할머니'가 새로운 예술창작의 주역으로 활약할 수 있도록 배틀, 이야기극 등 사업 확대('23년~), 어르신이 공연 주체가 되는 '실버마이크' 프로그램 운영
- (체육 프로그램 지원) 어르신 신체 특성에 맞는 체육활동 지원과 건강 증진을 위해 어르신 체육활동 종목 보급('23년 19종목), 생활체조 및 체력 관리교실 운영('23년 620개소), 어르신 생활체육 대회 개최 지원
- (고령층 맞춤형 체육시설) 어르신 참여도가 높은 체육시설에 건강증진 서비스를 제공하는 '시니어 친화형' 국민체육센터\* 조성('23년 신규, 3개소)
  - \* 고령층 친화 종목시설(파크/그라운드골프, 게이트볼, 탁구 등)과 물리·재활치료가 가능한 메디컬룸 등으로 구성하고, 건강증진 프로그램(바둑·체스 등 치매 예방 활동) 운영
- (어르신 문화예술누림) 어르신 수요를 반영하여 문화예술교육, 동아리 활동 등 지원, 실버문화페스티벌 개최, 요양시설 전통예술 프로그램 지원
- (사회공헌형 여가) 선배세대의 경험을 전달하는 인문 멘토링(인생나눔교실, '23년 3,600회) 및 책 읽어주는 문화봉사단\* 운영(문체부), 노인자원 봉사 프로그램 지원 및 전국노인자원봉사대축제 개최(복지부)
  - \* 50대 이상 실버세대로 구성된 '문화봉사단'이 아동·장애인·고령층 등 독서 소외계층에게 책을 읽어주는 활동을 통해 '사회적 독서' 실현
- (시니어 관광 활성화) 고령자들의 여행향유권 확대 및 고령사회 진입에 따른 관광수요 변화 대처를 위해, 고령층(만 60세 이상) 대상 여행교육 프로그램\* 운영
  - \* 관광정보 찾기, 스마트폰 활용 통한 여행계획 세우기, 사진촬영 기법, 실전여행 체험 등 교육 지원, 특별강연, 수료생 소모임 및 여행활동 등 지원
- (어르신 독서) 전국 도서관 대상 큰 글씨 사용, 고령층 관심사 반영 등 고령층 맞춤형 도서 보급 지원



청소년 인문프로그램



중장년 인문프로그램



이야기할머니(실버이야기예술인)

## 2 공정하게 누리는 여가문화 실현

- ◆ 소외계층 대상 여가활동 지원으로 국민 모두의 여가를 누릴 권리 보장
- ◆ 여가활동이 주로 이루어지는 '생활권' 내 여가 환경 개선
  - \* 많이 이용하는 여가공간 1순위: 집주변 공터(18.9%), 생활권 공원(10.6%), 식당(9.7%) 순
- ◆ 타인과 함께하는 여가문화를 통해 사회적 연결 강화 및 여가의 사회적 가치 제고

### 2-1. 약자 프렌들리 여가문화 활성화

#### □ 저소득층 등 소외계층 대상 여가활동 지원(문체부, 산림청, 과기부 등)

- (여가활동 지원) 통합문화이용권\* 및 스포츠강좌이용권 지원 확대, 초·중학교 학생 도서교환권(북토크), 산림복지서비스이용권, 과학문화바우처 등으로 다양한 여가활동 지원
- \* 이용권(바우처) 사용을 어려워하는 고령자, 장애인 등이 편리하게 이용할 수 있도록 찾아가는 문화서비스, 큰 글씨 및 점자 홍보물 제작 등 맞춤형 이용지원 강화



- (문화예술 프로그램) 문화소외계층 대상 찾아가는 문화예술교육\*, 문화예술 향유 취약지역 중심으로 찾아가는 공연·전시 운영\*\*

\* 지역 문예회관 문화예술교육 프로그램 지원('23년 134개소)

\*\* 문화소외계층을 찾아가는 '신나는 예술여행'('23년 3,616개 프로그램, 34만명), 문예회관 활용 지역주민 대상 '방방곡곡 문화공감'('23년 710개 프로그램)

- (청소년 관광 활성화) 특수학교, 학교밖청소년, 북한이탈청소년 등 상대적으로 여행기회가 적은 소외계층 청소년 대상 체험여행 지원

### □ 장애인 프렌들리 여가 지원

- (문화누림 환경 개선) 장애인 문화시설 전시관람환경 개선 지원 (사립박물관·미술관) 및 영화관람 환경 개선 추진
- (문화기반시설 조성) 국립장애인도서관 독립청사 건립 추진, 장애인 예술 표준 공연·전시장 개관, 장애인 전용 신기술융합콘텐츠 체험관 조성('23년 16개)
- (정보접근 개선) 문화예술기관 수어해설 영상 제작 및 보급 지원('23~'27년 박물관·미술관 연 10개소), 문화예술기관 등 점역·교정 전문가 지원('23년~), 장애인접근성 강화형 전자출판 확대('23년 총 500건)
- (체육활동) 반다비체육센터 건립 지원, 장애인스포츠강좌이용권 지원, 장애인 생활체육지도자 배치 및 다양한 장애인 생활체육 프로그램 지원
- (무장애 관광환경 조성) 열린관광지 조성 확대('23년 132개소) 및 무장애 관광도시 조성, 장애인 여행체험 확대('23년 연간 500명) 등 관광취약계층 권리 보장

## 2-2. 생활권 기반의 상생 여가 환경 조성

### □ 생활밀착형 여가환경 기반 조성

- (문화 인프라 현황 조사) 지역별 문화 인프라 최저기준(국토부, '19) 충족여부 등 현황 조사('23년)
  - \* (마을단위) 도서관(도보 10~15분), 생활체육시설(도보 10분) / (지역거점) 문예회관·전시시설(차량 20분), 공공체육시설(차량 20분) 등
  - \* (해외사례) 미국 10-Minute Walk Campaign: 2050년까지 교외 지역 공원 및 여가 레크리에이션 관련 시설 접근성 확대

- (스포츠클럽 육성) 국민 누구나 일상에서 스포츠를 즐길 수 있는 스포츠 생태계 조성을 위한 지역 스포츠클럽 육성 및 활성화 지원 (지정스포츠클럽 '23년 120개소)
- (생활권 중심 산림복지 기반 확대) 도시숲\* 확대, 실내·외 정원, 스마트가든 등 생활권 정원기반 조성(산림청)
- \* 국유지 도시숲, 기후대응 도시숲, 도시 바람길숲, 자녀안심그린숲 등

### □ 문화소외지역 여가누림 지원

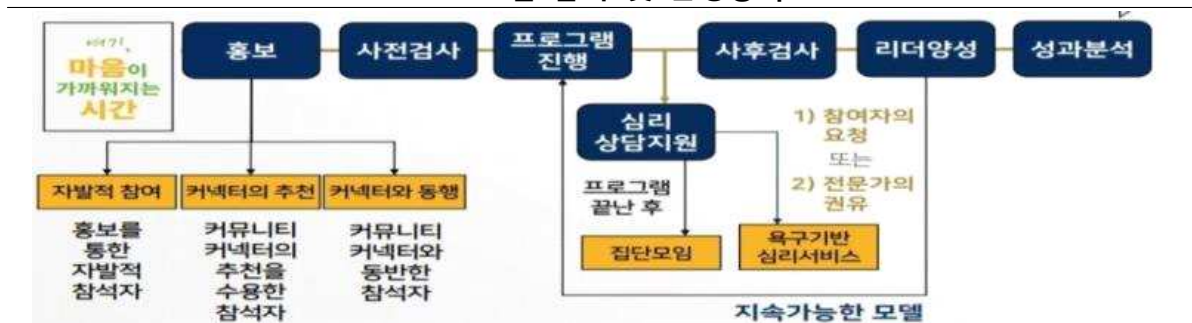
- (도서관·영화관) 작은도서관 운영 내실화를 위해 전문인력 지원 확대 ('23년 585개관 234명), 문화소외지역 대상 찾아가는 영화관 운영 확대('23년 200회) 및 상영 프로그램 다변화\*
- \* 상영형태(실내, 야외, 온라인) 및 영화 종류(배리어프리 영화, VR영화, 다양성 영화 등)
- (문화예술 교육) 문화취약지역 소규모 학교 대상 문화예술교육 활동 지원(농어촌지역 매년 10개소 조성 목표)
- (우리놀이터) 지역 유휴공간 활용 전통생활문화공간 '우리놀이터' 조성('23년 5개소)

## 2-3. 함께하는 여가문화 실현

### □ 여가로 사회 연결과 치유

- (연결사회 지역거점) 사회적 연결이 희미해진 지역주민을 발굴하여 다양한 문화자원(인문상담·문화예술·생활체육 등) 활용, 지역사회의 사회적 관계망과 연결을 통한 사회적 연결 회복 지원 확대('23년 지역거점 5개소)

<프로그램 참여 및 운영방식>



- (치유를 위한 인문프로그램) 위로와 치유 제공, 공동체 연대감 회복을 위해 저소득층, 장애인 등 소외계층 대상 찾아가는 인문 프로그램 ('우리가치 인문동행'), 인문관광프로그램('여행지 길 위의 인문학') 운영
- (문화예술 치유) 정서적 취약계층 대상 예술-심리상담기법 융합 문화예술 치유 프로그램 지원 확대('23년 48개 단체, 180개 프로그램)



정신건강복지센터 연계

치매안심센터 연계

Wee 센터 연계

- (웰니스 관광) 올해의 웰니스관광도시('23년~, 연 1개소) 및 추천웰니스 관광지 선정('23년 55개소), 웰니스·의료 융복합 클러스터 조성('23년 6개소), 의료진·소방관 등 웰니스관광 체험 지원 확대('23년 8천명)
- (산림휴양·치유) 국립산림치유원, 치유의 숲 등 산림치유 기반 확대, 취약계층 등 대상\* 산림치유 지원 확대(산림청)
  - \* 특수학생 맞춤형 산림교육·치유 보급, 요양병원·시설 보호사 등 재난심리회복 지원
- (반려동물 친화 관광) 반려동물 양육 가구를 위한 여행정보 제공 및 반려동물 친화 관광지 조성('23년 2개소 → '27년 10개소)

## □ 친환경·탄소중립 여가문화 활성화

- (문화기반시설 전시 등 개선) 미술관 전시 기획·운영 시 불필요한 전시 폐기물 최소화 등\* 탄소중립 적극 고려
  - \* 생태순환적 전시방식 연구 및 실행, 관람가이드 디지털화(QR코드 제작), 간편 다운로드 지원('23년~) 등
- (지속가능한 관광) 지속가능한 관광 활성화를 위해 탄소배출량 조사 등 기초자료 확보 및 인벤토리 구축, 탄소중립 여행코스 및 관광상품 개발 등



### 3

## 미래형 여가생태계 구축

- ◆ 기술변화 등 변화하는 환경 변화를 반영한 여가생태계 구축 및 안전한 여가환경 조성
- ◆ 인력양성, 기업지원, 기초자료 조사 및 제공 등 여가산업 활성화 기반 조성

### 3-1. 미래여가 생태계 구축을 위한 환경 조성

#### □ 일과 여가의 균형을 위한 미래형 환경 조성

- (워케이션 활성화) 휴가지에서 일과 여행을 병행하는 여행친화형 근무제 활성화를 위해 매뉴얼 제작, 네트워킹, 현황 조사, 제도·시설 홍보 등 지원
- (일·생활 균형 인프라 구축 지원) 재택·원격근무 또는 근무혁신 확산을 위한 시스템 구축 지원(고용부)

#### □ 안전한 여가환경 구축

- (매뉴얼·시스템 정비) 업종별, 분야별 안전매뉴얼 정비 및 빅데이터 활용 '여행예보서비스' 고도화('23년)
- (안전 교육) 공연장, 야영장·유원시설 등 관광시설, 문화관광축제, 체육활동 등 여가 분야·시설별 정책담당자 및 종사자 등 대상 온·오프라인 안전교육 실시
  - \* 공연장 온라인 안전교육('23년 13만명), 스포츠안전교육('23년 63,000명) 등
- (여가현장 점검) 감염병·안전사고로부터 안전한 여가활동을 위해 공연장, 박물관·미술관, 관광시설, 체육시설 등 주요 여가시설 안전점검 실시
  - \* 재해 등 비상상황에 대한 대응요령 교육 및 훈련 강화(국립현대미술관, '23년~) 등
- (안전한 여가시설 구축) 환기설비 등 공연장 안전시설 개선 지원, 야영장 안전시설 개보수 지원, 공공체육시설 개보수 지원 및 안전관리 우수체육시설 선정
  - \* 소규모 공연장 환기·조명설비 지원, 소규모 민간체육시설 안전관리 우수체육시설 선정('23년 100개소)

- (여가용품 안전성조사) 운동기구, 완구 등 여가활동 제품 안전성조사 실시, 부적합 제품 정보 제품안전정보센터 등을 통해 공개(산업부)

#### □ 여가정보 제공 시스템 구축·운영으로 여가누림 지원과 여가다양성 확보

- (문화포털) 다양한 문화정보를 온라인으로 서비스, 비대면 문화 여가활동 지원 및 현장 여가활동 정보 제공
- (맞춤형 관광정보) AI 기반 데이터 큐레이션 등 사용자 맞춤형 관광정보 제공
- (지역문화통합정보시스템) 지역문화시설, 프로그램 등 데이터 통합 수집·관리, 대국민 맞춤형 지역문화정보 제공
- (공유누리) 국민 여가생활 지원을 위해 숙박시설, 캠핑장, 각종 교육·강좌 및 동아리 활동, 체육시설, 행정·공공기관 시설·물품 등 정보 제공 및 예약 시스템 운영(행안부)

#### □ 미래형 여가누림 지원

- (메타버스 활용) 문화기반 가상융합세계(K-메타버스) 플랫폼 구축 및 박물관 등 메타버스 시범 체험관 조성
- (신기술융합콘텐츠 체험공간) 지역 중소규모 문화시설 등에 신기술 융합콘텐츠 체험공간 설치, 전국의 문화재, 관광지 등 신기술융합콘텐츠 체험 지원('23년 누적 19개소)
- (스마트 관광) 스마트관광도시 선도모델 조성('23년 13개소) 및 맞춤형 컨설팅을 통해 스마트관광 확산 촉진
- (디지털 배움터) 주민센터, 도서관 등 집 주변 생활공간을 활용하여 모바일·실생활 중심의 디지털 기초-생활-심화 등 수준별 교육(과기부)

### 3-2. 여가산업 경쟁력 강화

#### □ 여가 분야별 전문인력 양성

- (관광전문인력) 문화관광해설사, 무장애 관광을 위한 투어케어\* 인력(문체부, ~'27년 1,500명), 어촌관광 전문가 바다해설사(해수부) 등 분야별 인력양성

\* 관광취약계층의 여행을 돕는 여행동행자 및 무장애 상품 기획 전문인력

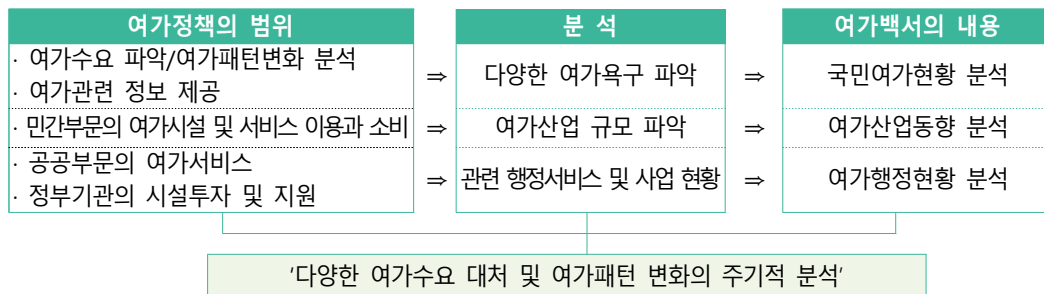
- (생활체육지도자) 생활체육 활성화를 위해 유소년 생활체육지도자, 어르신 생활체육지도자 등 배치·생활체육 지도
- (도서 추천 전문가) 독자 요청에 맞추어 도서 추천 및 문화활동 기획을 지원하는 온·오프라인 '북 큐레이터' 양성

### □ 여가 분야별 기업 육성

- (관광벤처) 혁신적 관광벤처기업 발굴 및 지원, 관광기업 디지털 전환 등 혁신 성장 지원을 통한 관광산업 외연 확장
- (스포츠산업 지원) 이차보전 확대 등 스포츠기업 용자지원 다각화, 창업 예비·초기(맞춤형 보육), 중기(사업화 자금 지원), 폐업 경험 보유 기업(재창업 지원) 등 성장단계별 지원을 통해 스포츠산업 활성화

### □ 여가산업 활성화를 위한 기초자료 구축

- (여가백서 발간) 여가정책 및 산업 동향, 연도별 여가 주요 이슈 포함한 백서 발간, 관련 정책수립 및 업계·학계 등 활용 지원



- (분야별 통계조사) 국민여가활동조사, 국민문화예술활동조사, 근로자 휴가조사 및 체육, 관광 등 여가 관련 분야별 통계조사로 여가정책 기초자료 구축
- (여가산업분류체계 구축) 여가산업 분류체계 마련을 통해 여가산업의 범주 규정 및 규모 파악, 정기 동향보고서 발간 추진

여가산업분류체계 추진 개요	
◇ (구축 필요성)	여가의 중요성 인식과 산업 규모는 커지고 있으나, 여가산업 범위 미정립
◇ (해외사례)	호주 '문화 및 여가분류체계'(ACLC: Australian Culture and Leisure Classifications), 문화 및 여가분야 산업·상품·직업분류 개발
◇ (활용)	여가산업 진흥, 신 직업군 발굴, 분야별 이슈 발굴 등에 활용

## V. 유형별 과제 및 추진일정

### □ 정부 여가활성화 정책과제(과제성격별 분류)

① 여가 제도 및 기반 구축	
기업·근로자 지원	▶근로자 휴가 지원 2.0 ▶여가친화인증제 ▶휴가문화 개선 캠페인 ▶직장인 평일 야간 및 주말 체력 인증 서비스 ▶여행친화형 근무제(위케이션) ▶채택 원격근무 시스템 구축 지원 ▶혁신적 관광벤처 기업 육성 등
여가 향유 지원	▶통합문화이용권 ▶스포츠강좌이용권 ▶도서교환권 ▶산림복지서비스이용권 ▶과학문화마우처 ▶장애인 스포츠강좌이용권 ▶장애인 생활체육지도자 배치 등
지수 개발·인력 양성	▶일-여가 조화 지수 개발 및 자가진단 서비스 ▶숲길 지수 및 인증제 ▶문화관광해설사 및 웰니스관광전문가 ▶생활체육지도자 ▶북 큐레이터 ▶무장애 관광 투어케어 인력 ▶바다해설사 등
안전 여가	▶매뉴얼 정비 ▶안전교육 ▶여가현장 점검 ▶안전시설 개보수 ▶여가용품 안전성 조사 등
② 여가 시설 확충	
문화기반시설	▶미래형 스마트 도서관, 박물관, 미술관 ▶국립세계문자박물관 등 신규 문화시설 ▶이스포츠 상설경기장 ▶지역서점 ▶국립중앙박물관 어린이박물관 건립 ▶장애인 예술공연장 ▶국립장애인도서관 ▶장애인 전용 신기술융합콘텐츠 체험관 등
체육시설	▶공공체육시설 ▶복합스포츠문화여가 공간 ▶반다비체육센터 등
관광·레저시설	▶이색 레저 숙박시설 ▶코리아 둘레길 전 구간 완성 ▶농촌체험관광 인프라 ▶복합 해양레저관광도시 ▶테마형 해수욕장 ▶무장애 열린 관광지 등
숲·정원 등	▶국립공원·생태공간 ▶숲길 환경 조성 ▶도시숲 ▶실내외 정원 및 스마트가든 ▶국립산림치유원 등
③ 여가 프로그램 확대	
문화 향유	▶생활문화 동호회 ▶전국 생활문화축제 ▶맞춤형 문화예술교육 ▶길 위의 인문학 등 인문 프로그램 ▶북스타트 ▶중장년 인문·여가문화프로그램 ▶실버문화페스티벌 ▶어르신 독서 ▶찾아가는 영화관 ▶우리 놀이터 ▶K-메타버스 플랫폼 구축 ▶메타버스 박물관 시범운영 ▶실감콘텐츠 체험 공간 ▶스마트 관광도시 ▶디지털 배움터 등
스포츠 활동	▶스포츠활동 인센티브 ▶유아체육교실 ▶어르신 체육활동 종목 보급 ▶어르신 생활체육대회 ▶장애인 생활체육 프로그램 ▶지역스포츠클럽 육성 ▶스포츠산업 지원
관광	▶크루즈 및 마리아 ▶시니어 관광 활성화 ▶관광취약계층 청소년 관광 활성화 ▶반려동물 동반 여행정보 제공 등
치유	▶외로움·사회적 고립감 대처 프로그램 ▶치유의 숲 ▶웰니스 관광도시 ▶예술-심리상담기법 융합 문화예술 치유 프로그램 등
참여	▶전국노인자원봉사대축제 ▶인생나눔교실 ▶책 읽어주는 문화봉사단 ▶실버이야기 예술인 ▶실버마이크 프로그램 등
④ 소통 및 정보 관리	
소통	▶여가 공모전 ▶문화가 있는 날 ▶여행가는 달 ▶문화의 날, 미술주간, 공예주간, 박물관·미술관 주간, 문화다양성 주간, 한글주간 ▶공공수어 통역 지원 ▶점역 교정 전문가 지원 ▶전자책 제작
정보 관리	▶여가정보제공 시스템 공유누리 ▶문화포털 ▶맞춤형 관광정보 시스템 ▶지역문화통합정보시스템 ▶여가백서 발간 ▶여가 통계 ▶여가산업 분류체계 구축

□ 추진일정

추진과제	추진(협력) 기관	추진일정
<b>전략 1. 자유로운 여가누림 확대</b>		
<b>1-1. 여가를 통한 휴식과 즐길 문화 확대</b>		
1-1-1. 여가권·휴가권 제고를 위한 제도 운영 및 문화 개선	문체부, 인사처	'23년~
1-1-2. 여가친화인증제 개선 및 확산	문체부	'23년~
1-1-3. 생활 속 여가누림 활성화	문체부	'23년~
1-1-4. 일·여가 조화 지수 개발 및 관리	문체부	'24년~
<b>1-2. 건강한 여가공간 조성</b>		
1-2-1. 여가공간 확충 및 개선기반 마련	문체부	'23년~
1-2-2. 국민의 자연 누림 확대	환경부	'23년~
1-2-3. 숲길 환경 조성	산림청	'23년~
1-2-4. 농촌체험관광 기반 조성	농촌진흥청	'23년~
1-2-5. 해양레저환경 조성	해수부	'23년~
<b>1-3. 생애주기별 맞춤형 여가정책 추진</b>		
1-3-1. 아동·청소년 대상 능동적 여가활동을 위한 여가교육	문체부	'23년~
1-3-2. 청년·중장년층 일과 여가 균형 지원	문체부, 고용부	'23년~
1-3-3. 여가로 어르신 삶의 활력과 품격 제고	문체부, 복지부	'23년~
<b>전략 2. 공정하게 누리는 여가문화 실현</b>		
<b>2-1. 약자 프렌들리 여가문화 활성화</b>		
2-1-1. 저소득층 등 소외계층 대상 여가활동 지원	문체부, 과기부, 산림청	'23년~
2-1-2. 장애인 프렌들리 여가 지원	문체부	'23년~
<b>2-2. 생활권 기반의 상생 여가 환경 조성</b>		
2-2-1. 생활밀착형 여가환경 기반 조성	문체부, 산림청	'23년~
2-2-2. 문화소외지역 여가누림 지원	문체부	'23년~
<b>2-3. 함께하는 여가문화 실현</b>		
2-3-1. 여가로 사회 연결과 치유	문체부, 산림청	'23년~

추진과제	추진(협력) 기관	추진일정
2-3-2. 친환경·탄소중립 여가문화 활성화	문체부	'23년~
<b>전략 3. 미래형 여가생태계 구축</b>		
<b>3-1. 미래여가 생태계 구축을 위한 환경 조성</b>		
3-1-1. 일과 여가의 균형을 위한 미래형 환경 조성	문체부, 고용부	'23년~
3-1-2. 안전한 여가환경 구축	문체부, 산업부	'23년~
3-1-3. 여가정보 제공 시스템 구축·운영으로 여가누림 지원과 여가다양성 확보	문체부, 행안부	'23년~
3-1-4. 미래형 여가누림 지원	문체부, 과기부	'23년~
<b>3-2. 여가산업 경쟁력 강화</b>		
3-2-1. 여가 분야별 전문인력 양성	문체부, 해수부	'23년~
3-2-2. 여가 분야별 기업 육성	문체부	'23년~
3-2-3. 여가산업 활성화를 위한 기초자료 구축	문체부	'23년~