2025년도 제2회
추가경정예산안 및
기금운용계획변경안

검 토 보 고

문 화 체 육 관 광 부 소관

2025. 6.

문 화 체 육 관 광 위 원 회

수석전문위원 김 건 오

전 문 위 원 전 완 희

목 차

【문화체육관광부 소관】

Ⅰ. 개 요 ····· 1

1. 추진배경 및 기본방향 ····· 1

가. 추진배경 ····· 1

나. 기본방향 ····· 2

2. 편성 현황 ····· 4

가. 증액사업 ····· 4

나. 감액사업 ····· 6

3. 추가경정예산안 규모 ····· 7

가. 세출예산안 ····· 7

4. 기금운용계획변경안 규모 ····· 8

가. 문화예술진흥기금 ····· 8

나. 영화발전진흥기금 ····· 9

다. 관광진흥개발기금 ····· 11

라. 국민체육진흥기금 ····· 12

Ⅱ. 검토의견 ····· 14

1. 일반회계 ····· 14

(1) K-콘텐츠 펀드 출자(증액, 1231-322) ····· 14

<펀드 출자금의 연내 실투자 집행률 제고 필요> ····· 16

(2) 신기술 융합콘텐츠산업 육성(증액, 1232-303) ····· 19

<AI 관련 프로젝트의 실효성 확보 및 전략적 연계 추진 필요> ····· 21

(3) 신기술 융합콘텐츠산업 육성(감액, 1232-303) ····· 25

<연도 내 집행가능성을 고려한 적정 예산 규모 검토 필요 > ····· 27

(4) 문화예술 인프라 구축(감액, 1632-326) ····· 30

<향후 사업 연내 소요를 반영한 예산 편성 필요> ····· 32

(5) 청와대 복합문화예술공간 조성(감액, 2133-302) ····· 36

<청와대 개방 중단으로 인한 개방운영 예산 집행 가능성 검토 필요> ····· 39

2. 문화예술진흥기금 ····· 42

(1) 문화예술향유지원(증액, 1765-301) ····· 42

<디지털 취약계층을 고려한 할인권 지급 방식 개선 필요> ····· 44

3. 영화발전기금 ····· 48

(1) 영화정책지원(증액, 1261-302) ····· 48

<국민 영화관람 활성화 지원 사업의 실효성 제고 및 실행방식 조정 검토 필요> ····· 49

4. 관광진흥개발기금 ····· 52

(1) 국내관광 역량 강화(증액, 4264-309) ····· 52

<연례적인 기금계획변경을 통한 숙박할인권 지원 사업 추진 개선 필요> ····· 54

<근로자 휴가지원 사업의 수행방식 변경과 관련하여 철저한 사업관리 필요> ····· 58

5. 국민체육진흥기금 ····· 61

(1) 스포츠강좌이용권 지원(증액, 5161-300) ····· 61

<불용·이월 방지를 위한 철저한 사업 추진 계획 수립 및 관리 필요> ····· 64

(2) 스포츠산업 금융지원(융자)(감액, 5365-300) ····· 70

<지속적 신규 수요 발굴 노력, 사업 실효성 제고 및 예산 불용 방지 대책 마련·시행> ····· 72

문화체육관광부 소관

Ⅰ. 개 요

1. 추진배경 및 기본방향

가. 추진배경

최근 경기 부진이 심화됨에 따라 민생의 어려움을 고려하여 정부는 경기진작과 민생안정을 위해 제2회 추가경정예산안을 편성하였음. 전국민을 대상으로 한 민생회복 소비쿠폰과 지역사랑상품권 등 소비 촉진 수단을 통한 경기 회복과 소상공인의 경영부담 경감과 취약계층 등의 민생 안정을 위해 추가 예산을 편성하였음.

문화체육관광부 소관 추가경정예산안 및 기금운용계획변경안은 정부의 소비 및 투자 촉진 기조에 부응하여, 숙박·공연 등 5대 소비쿠폰 지원, 모태펀드 추가 출자, AI 기반 콘텐츠 제작 지원 등 관련 예산을 보강하였으며, 아울러, 추경 재원을 확보하기 위해 행정절차 지연 또는 사업 여건 변화 등으로 감액이 필요한 사업의 지출을 조정하였음.

나. 기본방향

2025년도 제2회 추가경정예산안의 규모는 총 30.5조 원으로, 소비여력 강화 및 건설경기 활성화 등 경기 진작 분야에 15.2조 원, 소상공인 재기 지원 및 취약계층 보호 등 민생 안정 분야에 5.0조 원을 편성하였음. 이 중 문화체육관광부 소관은 6개 세부사업에서 2,016억 7,900만 원이 증액되었으며, 추경 재원 조달을 위해 4개 세부사업에서 1,123억 8,300만 원이 감액되어, 총지출 기준으로는 892억 9,600만 원이 순증되었음.

[2025년도 제2회 추가경정예산안 총괄표]

추가경정 예산안 (30.5조원)	계	30.5조원
	1 경기진작	15.2조원
	• 소비여력 강화	11.3조원
	• 건설경기 활성화	2.7조원
	• 신산업 분야 투자 촉진	1.2조원
	2 민생 안정	5.0조원
	• 소상공인 재기 지원	1.4조원
	• 고용안전망 강화	1.6조원
	• 취약계층 물가안정 지원	0.7조원
	• 지방재정 보강 등	1.3조원
	3 세입경정	10.3조원

자료: 기획재정부

참고로, 2025년도 제1회 추가경정예산안 심사 과정에서 국회는 AI 콘텐츠 제작 지원 등을 포함한 문화체육관광부 소관 세출예산을 총 485억 7,000만 원 증액한 바 있음.

[2025년도 제1회 문화체육관광부 소관 추가경정예산 현황]

(단위: 백만원)

사업명	2025년도		증액	2025년도 제1회 추경
	본예산	제1회 추경안		
□ 디지털 신기술 기반 문화향유서비스 개발 및 환산	3,096	-	2,500	5,596
(인공지능 학습용 데이터 개방체계 구축)	-	-	2,500	2,500
□ 도서관 정보서비스 구축 운영	22,919		2,500	25,419
(AI 텍스트 데이터 구축 제공 강화)	-	-	2,500	11,000
□ 신기술융합콘텐츠 산업육성	17,150	-	16,500	53,650
(인공지능 콘텐츠 제작지원)	8,000	-	16,500	24,500
□ 전통종교문화유산 보존	30,633	-	2,539	35,267
(전통사찰 보존_보수정비 추가지원)		-	2,539	2,539
□ 국제문화정책 지원	20,987	-	2,000	22,987
(APEC 문화동행 축제)		-	2,000	2,000
□ 국가기간통신사 지원	5,000	-	20,443	25,443

자료: 문화체육관광부

2. 편성 현황

가. 증액사업

문화체육관광부는 숙박·영화·스포츠시설 등 분야별 할인쿠폰 지급을 통해 문화예술 및 관광, 체육 분야의 소비 진작을 유도하는 한편, 모태펀드 추가 출자, AI 콘텐츠 제작 지원 등을 통해 콘텐츠 제작 기반을 강화하기 위해 6개 세부사업에 총 2,016억 7,900만 원을 증액 편성하였음.

[2025년도 제2회 추가경정예산안 증액 편성 현황]

(단위: 백만원)

사 업 명	회계	2025년 본예산	2025년 제1회 추경 (현계획) (A)	2025년 제2회 추경안 (B)	증감 (B-A)	비 고
K-콘텐츠 펀드 출자	일반회계	295,000	295,000	380,000	85,000	·모태펀드 문화계정, 영화계정 출자 규모 확대
신기술 융합콘텐츠 산업 육성	일반회계	37,150	53,650	78,650	30,000	·AI콘텐츠 제작 지원 확대
스포츠강좌이용권 지원	체육기금	131,282	131,282	157,282	26,000	·어르신 스포츠시설이용료 지원 신설
문화예술향유지원	문예기금	280,581	280,581	290,581	10,000	·관람(공연예술, 미술전시) 할인권 지원
국내관광 역량강화	관광기금	42,780	81,860	105,439	23,579	·숙박쿠폰 발행매수 및 근로자 휴가지원 정부지원 확대
영화정책지원	영화기금	17,454	16,496	43,596	27,100	·영화관람 할인권 지원

자료: 문화체육관광부

주요 증액 내용은 ① 숙박·영화·공연·전시·스포츠시설 등 5대 분야의 소비 진작을 위한 할인쿠폰 총 780만 장을 지급하기 위한 예산 777억 7,900만 원을 편성하였고, ② 중소기업 근로자 대상 휴가지 지원 인원을 확대하여 국내 관광 활성화를 도모하고자 89억 원을 증액 편성하였고, ③ 문화콘텐츠 분야의 민간 투자 촉진을 위해 모태펀드 문화계정 및 영화계정에 대한 출자 예산 850억 원을 편성하였으며, ④ AI 기반 문화 분야 특화 프로젝트 추진을 위하여 300억 원을 증액 편성하였음.

나. 감액사업

문화체육관광부 소관 제2회 추가경정예산 및 기금운용계획 변경안의 감액은 추경 재원 마련을 위한 조정 차원에서 사업 지연 또는 여건 변화 등으로 인해 불용이 예상되는 일반회계 3개 사업에서 총 280억 5,600만 원, 국민체육진흥기금 1개 사업에서 843억 2,700만 원을 감액 편성하였음.

[2025년도 제2회 추가경정예산안 감액 편성 현황]

(단위: 백만원)

사 업 명	회계	2025년 본예산	2025년 제1회 추경 (현계획) (A)	2025년 제2회 추경안 (B)	증감 (B-A)	비 고
신기술 융합콘텐츠 산업 육성	일반회계	37,150	53,650	78,650	△5,000	·사업지연으로 연내 집행이 어려운 공사비 등 감액
문화예술 인프라 구축	일반회계	60,020	60,020	47,351	△12,669	·사전절차 지연으로 연내 집행이 어려운 공사비 등 감액
청와대 복합문화예술공간 조성	일반회계	37,724	37,724	27,337	△10,387	·상황 변화로 일부 사업 중단
스포츠산업금융지원 (융자)	체육기금	248,057	248,057	163,730	△84,327	·정책 여건 변화 등에 따른 집행 부진 반영

자료: 문화체육관광부

3. 추가경정예산안 규모

가. 세출예산안

금회 추가경정예산안 중 문화체육관광부 소관 세출예산안은 일반회계에서 1,150억원 증액되는 한편, 280억 5,600만원이 감액되어, 2025년도 제1회 추경예산(3조 8,204억 3,000만 원) 대비 2.7% 증가한 총 3조 9,073억 7,400만 원으로 편성되었음.

[2022년도 제2회 추가경정예산안 세출 현황]

(단위: 백만원, 총계 기준)

구 분	2024년 예산 (추경포함)	2025년 본예산	2025년 제1회 추경(A)	2025년 제2회 추경안(B)	증감 (B-A)	%
일반회계	3,192,277	3,146,482	3,195,059	3,282,003	86,944	2.7
지특회계	386,796	506,106	506,106	506,106	-	-
아특회계	116,971	119,265	119,265	119,265	-	-
계	3,696,044	3,771,853	3,820,430	3,907,374	86,944	2.3

자료: 문화체육관광부

4. 기금운용계획변경안 규모

가. 문화예술진흥기금

(1) 지출계획 변경안

공연예술 및 시각예술 분야의 직·간접 소비를 창출하여 내수를 진작하기 위해, 공연예술 관람료 및 미술관 전시 관람료 지원사업에 100억원을 편성하고, 소요 재원 마련을 위하여 '비통화금융기관예치' 100억원을 감액 편성함.

[2025년도 문화예술진흥기금운용계획변경안 지출 현황]

(단위: 백만원)

구 분	2024년 계획 (변경 포함)	2025년 현계획 (A)	2025년 변경안(B)	증감 (B-A)	%
지 출	579,821	577,659	577,659	-	0.00
문화예술향유지원 (1765-301)	275,149	280,581	290,581	10,000	3.6
비통화금융기관예치 (9701-971)	93,516	98,073	88,073	△10,000	△10.2

자료: 문화체육관광부

나. 영화발전진흥기금

(1) 수입계획 변경안

영화상영관 입장권 부과금 징수 재개('25.3.25.)로 예측되는 법정부담금 수입 251억 6,900만원을 예산에 반영함.

[2025년도 영화발전기금 운용계획변경안 수입 현황]

(단위: 백만원)

구 분	2024년 계획 (변경 포함)	2025년 현계획 (A)	2025년 변경안(B)	증감 (B-A)	%
수입	137,795	93,692	118,861	25,169	2.7
법정부담금 (59-593)	29,442	-	25,169	25,169	순증

자료: 문화체육관광부

(2) 지출계획 변경안

영화산업 활성화 및 민간 소비 진작을 위한 ‘국민 영화관람 활성화 지원사업’의 추진을 위해 271억 원을 증액 편성하였으며, 소요 재원 마련을 위하여 비통화금융기관 예치 예산을 일부 감액함

[2025년도 영화발전기금 운용계획변경안 지출 현황]

(단위: 백만원)

구 분	2024년 계획 (변경 포함)	2025년 현계획 (A)	2025년 변경안(B)	증감 (B-A)	%
지 출	137,795	93,692	118,861	25,169	0.00
영화정책 지원 (1261-302)	17,454	16,496	43,596	27,100	164.3
비통화금융기관예치 (9702-971)	60,620	22,120	20,189	△1,931	△8.7

자료: 문화체육관광부

다. 관광진흥개발기금

(1) 지출계획 변경안

국내 관광 활성화를 통한 내수진작 및 민생경제 회복을 위해, ‘근로자 휴가 지원사업’의 참여 대상 확대와 숙박할인권을 추가 지원하기 위해 235억 7,900만원을 증액 편성하였고, 소요 재원 마련을 위하여 ‘비통화금융기관예치’ 예산을 감액 편성함.

[2025년도 관광진흥개발기금운용계획변경안 지출 현황]

(단위: 백만원)

구 분	2024년 계획 (변경 포함)	2025년 현계획 (A)	2025년 변경안(B)	증감 (B-A)	%
지 출	1,622,181	1,714,181	1,714,181	-	0.00
국내관광 역량강화 (4264-309)	86,171	81,860	105,439	23,579	28.8
비통화금융기관예치 (9705-971)	306,874	403,225	379,646	△23,579	△5.8

자료: 문화체육관광부

라. 국민체육진흥기금

(1) 수입계획변경안

2025년도 국민체육진흥기금 기금운용계획변경안은 공공자금관리기금에서 예수액 증가에 따른 ‘예탁이자수입’ 10억 1,200백만원을 증액 반영하였음.

[2025년도 국민체육진흥기금운용계획변경안 수입 현황]

(단위: 백만원)

구 분	2024년 계획 (변경 포함)	2025년 현계획(A)	2025년 변경안(B)	증감 (B-A)	%
수 입	3,405,115	3,037,194	3,038,206	1,012	0.03
예탁원금회수 (40-95)	33,551	42,104	43,116	1,012	2.4

자료: 문화체육관광부

(2) 지출계획변경안

저소득 어르신의 스포츠 활동 참여를 촉진하기 위해 ‘어르신 스포츠 시설 이용료 지원사업’에 260억 원을 신규 편성하였고, 소요 재원 마련을 위하여 ‘비통화금융기관예치’ 249억 8,800만원을 감액 편성하는 한편, 경기상황, 스포츠 기업 등의 대출 수요 등을 고려하여 스포츠산업금융지원(융자) 예산의 843억 2,700만원을 감액하여 전년 수준으로 조정하고 이를 공공자금관리기금(총괄계정)에 예탁함.

[2025년도 국민체육진흥기금운용계획변경안 지출 현황]

(단위: 백만원)

구 분	2024년 계획 (변경 포함)	2025년 현계획 (A)	2025년 변경안(B)	증감 (B-A)	%
지 출	3,405,115	3,037,194	3,038,206	1,012	0.03
스포츠강좌이용권 지원 (5161-300))	120,344	131,282	157,282	26,000	19.8
공공자금관리기금(총괄계정) 예탁 (9001-840)	600,000	600,000	684,327	84,327	14.1
스포츠산업금융지원 (융자) (5365-300)	163,730	248,057	163,730	△84,327	△34.0
비통화금융기관예치 (9706-971)	743,621	366,930	341,942	△24,988	△6.8

자료: 문화체육관광부

Ⅱ. 검토의견

1. 일반회계

(1) K-콘텐츠 펀드 출자(증액, 1231-322)

○ 출자금 증액분이 연내 실투자로 이어질 수 있도록 자펀드 결성 절차의 사전적 설계 강화, 민간 운용사 선정 일정의 선제적 공고 등 사업 집행률을 획기적으로 제고할 필요가 있음.

<사업개요 및 예산안 내역>

'K-콘텐츠 펀드 출자'는 각종 펀드에 자금을 출자하여 콘텐츠산업에 안정적 투자 재원을 공급하기 위한 사업으로, 모태펀드 문화계정 출자 및 영화계정 출자, 콘텐츠 전략펀드 출자, 글로벌 리그 펀드 출자 등 내역사업으로 구성되어 있음.

2025년도 K-콘텐츠 펀드 출자사업의 제2회 추가경정예산안은 본예산 2,950억 원 대비 850억 원이 증액된 3,800억 원으로, 모태펀드 문화계정 출자사업에 600억 원, 모태펀드 영화계정 출자사업에 250억 원이 각각 증액되었음.

[2025년도 K-콘텐츠 펀드 출자사업 추가경정예산안 내역]

(단위: 백만원, %)

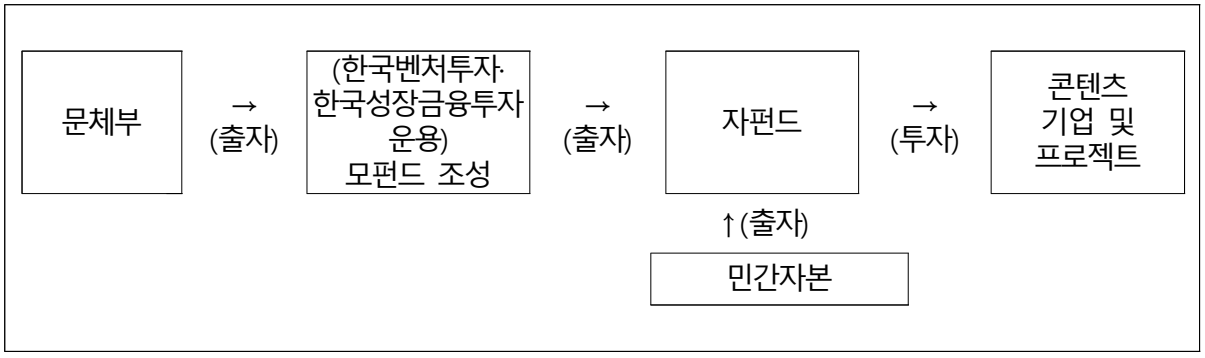
사업명	2024년 예산	2025년			증감 (C=B-A)	증감률 (C/A)
		본예산	제1회 추경(A)	제2회추경 예산안(B)		
□ K-콘텐츠 펀드 출자	340,000	295,000	295,000	380,000	85,000	28.5
▪ 모태펀드 문화계정 출자	270,000	205,000	205,000	265,000	60,000	29.3
▪ 모태펀드 영화계정 출자	25,000	35,000	35,000	60,000	25,000	71.4
▪ 콘텐츠 전략펀드 출자	45,000	15,000	15,000	15,000	0	0
▪ 글로벌 리그 펀드 출자	-	40,000	40,000	40,000	0	0

자료: 문화체육관광부

<펀드 출자금의 연내 실투자 집행률 제고 필요>

‘모태펀드 문화계정 출자’ 및 ‘모태펀드 영화계정 출자’는 정부가 자금을 모태펀드에 출자하면 모태펀드를 운영하는 한국벤처투자가 출자금을 다시 민간 벤처캐피탈(VC)에 출자하고, 벤처캐피탈이 여기에 민간 투자금을 더해 조성한 자펀드를 통해 중·소규모 콘텐츠 기업에 투자하는 방식으로 운영되는 사업임.

[K-콘텐츠 펀드 출자사업 절차도]



2025년도 제2회 추가경정예산안에 반영된 모태펀드 문화계정 세부 출자 계획을 보면, IP 분야 3개 조합에 900억 원, 수출 분야 4개 조합에 900억 원, 신기술 분야 4개 조합에 850억 원, 콘텐츠 육성 분야 1개 조합에 150 억 원, 문화일반 분야 3개 조합에 800억원 등 5개 분야 총 15개 조합에 3,600억 원을 출자할 계획임. 또한, 모태펀드 영화계정은 한국영화메인투자 분야 2개 조합에 348억 원, 중저예산영화 분야 2개 조합에 200억 원, 애니메이션 전문 분야 1개 조합에 100억 원 등 총 3개 분야 5개 조합에 648억 원을 출자할 계획임. 특히 문화계정 중

신기술 분야는 출자 조합 수를 2개에서 4개로, 출자액을 450억 원에서 850억 원으로 확대하여 인공지능 등 신기술을 활용한 콘텐츠 제작 및 사업화 지원을 강화하고자 함. 이를 통해 콘텐츠 스타트업의 성장 기반을 마련하고 민간 투자를 유도하여, 콘텐츠 산업의 안정적 투자 생태계를 조성할 필요가 있음. 아울러, 최근 OTT 시장의 급성장으로 전통적인 영화산업이 위기를 맞고 있는 상황에서, 영화산업 투자 재원 확충과 제작 활성화, 민간투자 유도를 위한 정부의 마중물 역할이 더욱 중요해짐. 특히, 2024년 본예산 대비 문화콘텐츠 산업 투자 재원이 축소된 점을 고려할 때, 추가경정예산을 통한 보완이 필요한 시점임.

K-콘텐츠에 대한 세계적 관심을 기회 삼아 콘텐츠산업의 도약을 이끌기 위해서는, 안정적 자금조달 구조 확보가 필수적이며, 정부의 펀드 출자는 민간투자를 유도할 마중물로서 중요한 역할을 수행할 수 있음.

그러나 콘텐츠 펀드 출자사업은 자펀드 결정 지연으로 인해 정부 출자금이 연내 실제 투자로 신속히 이루어지지 못하는 구조적 한계를 반복해 왔음.[1)]

예컨대, 2023년에는 16개의 자펀드 결성을 목표로 하였으나, 8월에 결성되기 시작해 연말까지 15개만이 결성되었고,[2)] 2024년 신규 추진된

1) 예산안 심사 과정에서도 연례적으로 지적. 예산결산특별위원회, “2024년도 예산안 및 기금운용계획안, 2024년도 임대형 민자사업(BTL) 한도액안 검토보고(부처별Ⅳ)”, 2023. 11. 등

2) 이에 대해서는 예산결산특별위원회 심사과정에서도 문제점이 지적되었는바, 최근 큰 폭의 정부출자 예산 확대에 따라 자펀드 결성 지연 현상이 연례적으로 발생하고 있음. 예산결산특별위원회, “2023회계연도 결산 및 예비비지출 승인의 건 검토보고(부처별Ⅳ)”, 2024. 8.

‘콘텐츠 전략펀드 출자’[3]는 450억 원 전액이 연내 출자되었음에도, 모펀드 조성 협약은 10월에 체결되었고, 자펀드 결성은 결국 2025년에 이르러서야 시작됨. 2025년 신설된 ‘글로벌 리그 펀드’ 출자사업(400억 원) 역시 유사한 지연 가능성이 예상되며, 해를 넘긴 2026년에야 투자 개시가 가능할 것으로 보임.

이처럼 K-콘텐츠 펀드 출자사업은 출자금 집행과 실제 투자 간의 시간 차로 인해, 자금이 장기간 대기하게 되는 비효율이 누적되고 있으며, 이로 인해 정책효과도 지연되고 있음.[4]

특히 이번 제2회 추가경정예산안은 모태펀드 출자 확대 등 투자 촉진을 통해 경기 진작을 핵심 목표로 하고 있음에도 불구하고, 출자금 증액분(850억 원)이 연내 실투자로 이어지지 못할 경우, 추경의 즉시성·시급성이라는 본래 목적 달성이 어렵다는 점에서 우려가 제기될 수 있음.

따라서 문화체육관광부는 단순히 출자금만을 확대할 것이 아니라, 자펀드 결성 절차의 사전적 설계 강화, 민간 운용사 선정 일정의 선제적 공고 등 실질적인 투자집행이 연내 가능하도록 사업 집행률을 획기적으로 제고할 필요가 있음.

---

3) ‘콘텐츠 전략펀드 출자’는 모태펀드와 같은 투자대상의 제한 없이 ‘시장 수요’에 기반한 투자를 통해 글로벌 경쟁력이 있는 콘텐츠를 전략적으로 육성하기 위한 별도의 펀드에 출자하는 사업으로 2024년 신규 편성됨.

4) 이와 같이 자펀드의 결성이 늦어지게 되면 정부의 출자금이 콘텐츠 기업 등에 대한 투자로 신속하게 이어지지 못하고 대기 자금으로 남게 되어 국가재정의 비효율적 배분을 초래한다는 문제가 있음. 정부의 예산안 편성 세부지침에서도 이러한 펀드 출자사업의 경우 기 출자예산의 집행실적(기존 출자예산을 통한 자펀드 결성 실적 및 결성된 자펀드의 투자 현황 등), 투자금의 회수 및 재투자계획을 고려하여 적정한 출자예산을 요구하도록 명시하고 있음.

(2) 신기술 융합 콘텐츠산업 육성(증액, 1232-303)

○ ‘K-콘텐츠 AI 혁신 선도 프로젝트’의 고액 과제 지원사업의 타당성을 확보하기 위해 세부과제 선정 기준, 관리 체계 등을 명확히 하고, AI 등 신기술 관련 중장기 정책 목표와 연계하여 사업을 추진할 필요가 있음. ○ 이 사업은 정부의 추경 목표 중 스타트업·벤처·중소기업 육성을 위한 투자 확대를 통한 경기 진작 목표와도 관련된 것으로 보인다는 점에서 중소기업·스타트업 창작자 등의 참여율이 제고될 수 있도록 사업계획을 구체화할 필요가 있어 보임.

<사업개요 및 예산안 내역>

‘신기술 융합 콘텐츠산업 육성’은 생성형 AI 등 신기술 기반의 콘텐츠 제작을 지원하고, 관련 산업을 위한 인프라 및 체험 거점 조성을 통해 융복합 콘텐츠 생태계를 활성화하기 위한 사업임.

2025년도 신기술 융합 콘텐츠산업 육성사업 예산은 본예산은 371억 5,000만원에서 제1회 추가경정예산으로 536억 5,000만 원으로 증액되었고, 이번 제2회 추가경정예산안에서는 총 836억 5,000만 원으로 300억 원 더 증액 편성되었음.

내역사업인 ‘인공지능 콘텐츠 제작지원’은 제1회 추가경정예산에서 165억 원이 증액된 데 이어, 제2회 추가경정예산안에서 300억 원이 추가로 증액되었음. 해당 예산은 신규 내내역사업인 ‘K-콘텐츠 AI 혁신 선도 프로젝트’에 투입될 예정임.

[2025년도 신기술 융합 콘텐츠산업 육성 추가경정예산안 내역]

(단위: 백만원, %)

사업명	2024년 예산	2025년			증감 (C=B-A)	증감률 (C/A)
		본예산	제1회 추경(A)	제2회추경 예산안(B)		
□ 신기술 융합 콘텐츠 산업 육성	30,131	37,150	53,650	83,650	30,000	0
▪ 신기술 융합 콘텐츠 향유 인프라 조성	19,000	15,700	15,700	15,700	0	0
▪ 인공지능 콘텐츠 제작 지원	**9,200**	**8,000**	**24,500**	**54,500**	**30,000**	**122.4**
▪ 융복합 특수영상 콘텐츠 클러스터 구축	1,140	12,870	12,870	12,870	0	0
▪ K-락 디지털 스페이스 조성	200	500	500	500	0	0
▪ 정책지원	91	80	80	80	0	0

자료: 문화체육관광부

<AI 관련 프로젝트의 실효성 확보 및 전략적 연계 추진 필요>

'K-콘텐츠 AI 혁신 선도 프로젝트'는 K-콘텐츠 산업의 인공지능 기반 제작 전환을 가속화하기 위한 전략적 사업으로, 대기업·중소기업·스타트업 등으로 구성된 컨소시엄을 대상으로 AI 기술을 활용한 콘텐츠 제작·기획 프로젝트 3건을 선정하여 각 100억 원씩, 총 300억원을 지원할 계획임.

[K-콘텐츠 AI 혁신 선도 프로젝트 개요]

□ **사업 개요**

- (예산) `25년 추경 30,000백만원(3개 프로젝트×10,000백만원)
- (지원/보조사업자) 민간경상보조/한국콘텐츠진흥원
- (방향) 단일 과제, 중소 기업 지원형 소액·다건 지원 탈피, 대기업-중소-스타트업 등이 원팀이 되는 글로벌向 인공지능 콘텐츠 제작 추진

<K-콘텐츠 AI 혁신 선도프로젝트 방향>

구분	2025년 본예산 및 제1회 추경		2025년 제2회 추경
내용	‣ 영상, 게임, 웹툰 등 AI 기술 적용 콘텐츠 제작 지원 ‣ AI기반 타산업 연계 콘텐츠 제작 지원		‣ 인공지능 콘텐츠 제작 선도 프로젝트선정 후 전 주기 총괄지원
지원 규모	‣ **`25년 245억원** -71개 과제, 과제당 2천만원~7억원	▶	‣ **`25년 2회 추경 300억원** -3개 프로젝트, 프로젝트 당 100억원
참여 방식	‣ **1개 기업 단독 과제 수행** ‣ 협력형 2개 기업 컨소시엄 참여		‣ **1개 프로젝트** 내 **3개 이상 과제·기업**(기획, 제작, 유통, 홍보, 등) 참여
대상	‣ 중소기업 ※대기업 참여可(지원 불가)		‣ 대기업-중소-스타트업 모두 예산 지원
특징	‣ AI기반 콘텐츠 제작 기반 조성 기여 ‣ 중소 제작자에 대한 제작 단계 집중 지원으로 사업화·상용화 한계 ‣ K-콘텐츠 산업 전반 AI 확산 한계 ‣ 대기업 소극적 참여(IP공유, 인프라 공유)		‣ K-콘텐츠 산업 전주기 통합 지원 ‣ K-콘텐츠 산업 현장에서 기업이 필요로 하는 AI 기술 개발·도입 확산 ‣ AI기반 콘텐츠의 새로운 사업화 모델 제시 ‣ AI기반 대-중소-스타트업 상생 효과 극대화

□ **사업 특징**

- (대상) 콘텐츠 산업 11개 업종* 약 12만개 기업 대상, 전 장르 개방형·융합형 컨소시엄 참여형 공모로, K-콘텐츠 기업의 AI 파급력 확대

  * 음악, 방송, 게임, 영화, 애니메이션, 출판, 만화, 광고, 캐릭터, 지식정보, 콘텐츠솔루션

- (조건) 참여 기업 규모(대기업, 중소기업, 스타트업 등)·참여 기업 수 제한 없이 1개 프로젝트 공정 과정에 투입되는 AI 기술 적용 기업 참여 가능

- (협력(안)) 콘텐츠 대기업 보유 인프라(IP, 유통망, 자본력, 제작 기술 등) +콘텐츠에 적용되는 AI기술 기업(디지털 휴먼, 디에이징 기술, 게임 제작 기술 등) + 기존 콘텐츠 중소 제작사·유통사·판매사 + 창작자 등 참여

<K-콘텐츠 AI 혁신 선도프로젝트 참여 구조(안)> ★AI 활용 가능성 높은 단계

장르	K-게임		K-팝			K-드라마(방송)	
기획	기획	아이디어, 타겟 설정, 기획서 작성, 시장조사★	기획	시장분석★, 타깃설정 콘셉기획★, 수록곡기획★	기획사, 프로듀서, 아티스트	인프라	인력 양성, 디지털 에셋 제작★
						기획	기획 개발*
제작	프리 프로덕션	프로토타입 제작★, 핵심 게임 시스템 테스트	음악 제작	작사, 작곡, 편곡, 녹음 및 디렉팅, 믹싱, 마스터링	작곡가, 작사가, 편곡가, 보컬 디렉터, 엔지니어, 아티스트	사전 제작	드라마, 다큐예능, 교양, 방송 포맷 등 트레일러 제작★
	프로덕션	프로그래밍★, 그래픽 작업★, 사운드★, 레벨디자인★, 품질관리★				촬영	영상 촬영★
	테스트	알파테스트★, 베타테스트, 피드백	콘텐츠 제작	앨범 디자인★, 뮤직비디오 기획 촬영★, 안무 제작	영상감독, 디자이너, 안무가, 스타일리스트	편집	후반작업★, 편집★, 특수영상★
유통	플랫폼	구글플레이, 콘솔스토어 등 등록	유통	디지털 유통★, 피지컬 앨범	유통사, 배급사, 기획사, 플랫폼사	유통	방송사, OTT 플랫폼
	심의	게임물관리위원회 등급 심의★				마케팅	방송·OTT 등 예고편 광고
	마케팅	사전등록, 광고, SNS 홍보					
판매	출시	정식 서비스	마케팅	출시, 방송, 마케팅	마케터, 방송사	출시	방송, OTT 플랫폼 송출
	관리	업데이트, 운영관리, 과금모델 운영, 데이터분석★	공연	공연 기획, 무대 및 세트 디자인★, 공연 실행★, 콘텐츠 기록 공유★	공연기획사, 연출팀, 매니지먼트		
확장	2차 유통	글로벌진출★(다국어 번역, 해외 퍼블리셔), IP 확장 등	2차 콘텐츠	영상, 공연실황 콘서트★, 굿즈★	유통사, 기획사, 굿즈업체, 플랫폼	2차 유통	IP 확장, 글로벌 진출★,
참여 기업	게임개발사, 퍼블리셔, 플랫폼 제공자, 콘텐츠 크리에이터 등		엔터테인먼트기업, 아티스트, 배급사, 플랫폼			제작사, 방송사, 스트리밍 플랫폼사, 광고주 및 스폰서, 소속사 등	

자료: 문화체육관광부 제출자료를 토대로 재구성

AI 기술은 콘텐츠 산업의 제작 및 생산 혁신(제작비·시간 절감), 콘텐츠 경험 확장, 한국어 기반 콘텐츠의 글로벌 진출 등 'AI K-콘텐츠 대전환'을 이끄는 핵심 동력임. 그러나 우리나라 콘텐츠 기업의 AI 활용은 13% 수준으로 전 산업 평균인 30% 및 주요 해외 국가에 비해 현저히 낮은 실정임. 이에 추경을 통해 AI 활용 확산을 선도할 수 있는 전략적 프로젝트 추진이 필요한 상황임.[5] AI 대전환 시대에 문화콘텐츠 산업은 AI 기술이 가장 효과적으로 활용될 수 있는 대표적인 분야로, 정부의 적극적인 투자와 제도적 뒷받침이 절실함.

다만, 과제 선정 기준, 집행 방식, 성과관리 체계 등 구체적인 추진계획이 충분히 제시되지 않은 상황에서, 고액 단일 과제 방식이 추경의 즉시성·시급성 요건을 고려할 때 실제 현장에서의 연내 집행 가능성을 확보할 수 있을지에 대해서는 보다 면밀한 검토가 필요해 보임.

문화체육관광부가 제출한 자료에는 사업추진 일정과 지원방식에 대한 개괄적 설명은 있으나, 과제의 규모와 성격에 비추어 보다 정교한 세부 설계 및 성과관리 방안 마련이 요구됨.

또한, 이 사업은 정부의 추경 목표 중 스타트업·벤처·중소기업 육성을 위한 투자 확대를 통한 경기 진작 목표와도 관련된 것으로 보인다는 점에서 중소기업·스타트업 창작자 등의 참여율이 제고될 수 있도록 사업계획을 구체화할 필요가 있어 보임.

---

5) 문화체육관광부 제출, '2025년도 제2회 추가경정예산안 및 기금운용계획변경안 사업설명자료(Ⅱ-1)' 참조

아울러, AI나 메타버스 등 신기술을 활용한 콘텐츠산업 관련 사업은 빠르게 변화하는 기술 환경에 대응하기 위한 시의성 있는 대응으로서 일정부분 성과를 거두어 왔으나, 산업 간 연계성과 정책적 연속성 확보 측면에서는 미흡한 부분이 있어 보임. 예컨대, 2024년 예산이 종료되어 사실상 중단된 메타버스 관련 사업처럼, 신기술 사업이 연계·축적 없이 단절적 일회성 지원 사업으로 종료되면서 중장기 전략과의 연계나 산업 내 누적 효과가 부족한 문제가 있어 보임.

따라서 문화체육관광부는 'K-콘텐츠 AI 혁신 선도 프로젝트'의 고액 과제 지원사업의 타당성을 확보하기 위해 세부과제 선정 기준, 관리 체계 등을 명확히 하고, 후속 모니터링을 강화할 필요가 있어 보임. 아울러, 해당 과제들의 성과가 단기적·단발성 사업으로 끝나는 것이 아니라 AI 기술 기반 콘텐츠 제작·생산 방식으로의 전환을 통한 대표 K-콘텐츠 발굴·육성으로 이어질 수 있도록, 중장기 정책 목표와의 연계 속에서 체계적이고 일관된 정책 설계와 실행 전략이 함께 마련되어야 할 것임.

(3) 신기술 융합 콘텐츠산업 육성(감액, 1232-303)

○ 원활한 사업 진행을 위해 추경에 반영된 예산을 가급적 연내 집행 가능한 범위에서 신속하게 집행하되, 추경안 증액 재원 마련을 위해 연도 내에 집행이 어려울 수 있는 부분에 대해서는 추가적으로 감액하는 방안을 검토할 수 있어 보임.

<사업개요 및 예산안 내역>

'신기술 융합 콘텐츠산업 육성'은 생성형 AI 등 신기술 기반의 콘텐츠 제작을 지원하고, 관련 산업을 위한 인프라 및 체험 거점 조성을 통해 융복합 콘텐츠 생태계를 활성화하기 위한 사업임.

2025년도 신기술 융합 콘텐츠산업 육성사업 예산은 본예산은 371억 5,000만원에서 제1회 추가경정예산으로은 536억 5,000만원으로 증액되었고, 이번 제2회 추가경정예산안에서는 제1회 추가경정예산 대비 50억 원이 감소한 486억 5,000만원이 편성된 바, '융복합 특수영상 콘텐츠 클러스터 구축'사업을 감액 편성하였음.

[2025년도 신기술 융합 콘텐츠산업 육성 추가경정예산안 내역]

(단위: 백만원, %)

사업명	2024년 예산	2025년			증감 (C=B-A)	증감률 (C/A)
		본예산	제1회 추경(A)	제2회추경 예산안(B)		
□ 신기술 융합 콘텐츠 산업 육성	30,131	37,150	53,650	48,650	△5,000	△9.3
▪ 신기술 융합 콘텐츠 향유 인프라 조성	19,000	15,700	15,700	15,700	0	0

▪ 인공지능 콘텐츠 제작 지원	9,200	8,000	24,500	24,500	0	0
▪ 융복합 특수영상 콘텐츠 클러스터 구축	**1,140**	**12,870**	**12,870**	**7,870**	**△5,000**	**△38.9**
▪ K-락 디지털 스페이스 조성	200	500	500	500	0	0
▪ 정책지원	91	80	80	80	0	0

자료: 문화체육관광부

<연도 내 집행가능성을 고려한 적정 예산 규모 검토 필요>

‘융복합 특수영상 콘텐츠 클러스터 구축’ 사업은 스튜디오 큐브와 연계한 특수영상 전문기업 유치 및 융복합 콘텐츠 산업의 집적화를 위한 인프라를 조성하려는 것임.

[융복합 특수영상 콘텐츠 클러스터 구축 사업 개요]

□ 개요 및 현황

○(사업목적) 특수영상 콘텐츠 제작 및 AI 기술 지원 클러스터* 조성

* 기존 시설(스튜디오 큐브, 영상특수효과타운, 정보문화산업진흥원, 콘텐츠코리아랩, e-스포츠 상설경기장)과 신규 건립(융복합 특수영상 콘텐츠 클러스터)으로, 대전콘텐츠거점 구축

○(사업위치) 대전시 유성구 대덕대로 512번길 30(現 대전관광공사)

○(사업기간) ‘22년 ~ ‘28년

* (‘22~‘25) 기본계획, 실시설계 등, (‘25~‘28) 공사 착공 및 준공

○(예산) 1,599억원(총사업비 사업) *국비 726.5억원, 시비+민자 726.5억원, 용지 146억원

(단위 : 억원)

구 분	합계	기투입 예산				계획			
		`22년	`24년	`25년	소계	`26년	`27년	‘28년	소계
합 계	**1,599**	206	22.8	257.4	**486.2**	**56**	864	192.8	**1,112.8**
국 비	**726.5**	30	11.4	128.7	**170.1**	**28**	432	96.4	**556.4**
시비+민자	726.5	30	11.4	128.7	**170.1**	**28**	432	96.4	**556.4**
용지비	146	146	-	-	**146**	**-**	-		**-**

○(사업규모) 연면적 33,682㎡, 건축면적 5,386㎡ / 지하 1층, 지상 9층

- (구성) 기업입주공간(80실), 스튜디오(5개), 교육실 등

대상지 위치	건축물 조감도	층별 구성	
		6~9층	기업입주공간 등
		5층	특수영상 스튜디오, 기업입주공간 등
		4층	클라우드 서버실, 빅데이터 센터 등
		3층	실감형, 모션캡쳐 AI 스튜디오 등
		2층	3D 스캐너실, 테스트베드실 등
		1층	특수영상스튜디오, 전시체험공간
		B1	주차장, 창고 등

□ 추진현황 및 계획
- ○ ('19~'21) 예비타당성 조사 대상 사업 선정 및 통과
- ○ ('23~'24) 계획설계, 기본설계 및 설계 적정성 검토 완료
- ○ ('25) 실시설계 및 설계 적정성 검토 완료(~8월), 공사 착공(~12월)
- ○ ('26~'28) 공사, 장비 및 기반 시설 완비, 준공('28년 말)

자료: 문화체육관광부

이 사업의 본예산에는 감리비 18억 4,200만 원, 공사비 110억 200만 원, 시설부대비 2,600만 원 등 총 128억 7,000만원이 편성되었음.

그런데 제2회 추가경정예산안에서는 감리비를 6억 4,400만 원, 공사비를 72억 원으로 축소하여 본 예산 대비 총 50억 원을 감액한 78억 7,000만원이 편성되었음.

당초 계획은 2025년 3월 공사 착공을 전제로 하였으나, 실시설계 적정성 검토 일정 지연 등으로 인해 공사 발주 시점이 12월로 변경됨에 따라 추진 일정이 지연된 바, 문화체육관광부는 이러한 사정을 감안하여 이월이 예상되는 50억원을 감액하려는 것임.

그러나 2025년도 본예산은 3월부터 공사를 시작할 것을 전제로 공사·감리 10개월 분의 예산을 편성하였다는 점을 감안할 때, 변경된 계획에 따라 12월에 공사를 시작할 경우 제2회 추가경정예산안에 반영된 예산 중 이월이 불가피한 규모가 더 확대될 여지가 있을 것으로 우려됨.

[2025년도 본예산 편성 시 사업 내용]

ㅇ (1차년도('25년) 본공사 추진) 연면적 33,680㎡ (공정률 23%)

(단위: 백만원)

구 분		합 계	2022년	2024년	2025년	2026년	2027년
사업비		**147,631**	**20,588**	**2,280**	**25,740**	**63,460**	**35,563**
	국 비	66,522	3,000	1,140	12,870	31,730	17,782
	시 비	66,521	3,000	1,140	12,870	31,730	17,781
	용지비	14,588	14,588				
주요공정			설계비	설계·설계감리 철거공사	공사·감리 23% (10개월)	공사·감리 70%(12개월)	공사·감리 100%(11개월)

자료: 문화체육관광부, '2025년도 예산안 및 기금운용계획안 사업설명자료(II-1)'

따라서 원활한 사업 진행을 위해 78억 7,000만원의 예산을 가급적 연내 집행 가능한 범위에서 신속하게 집행하되, 추가경정예산안 증액 재원 마련을 위해 연도 내에 집행이 어려울 수 있는 부분에 대해서는 추가적으로 감액하는 방안을 검토할 수 있어 보임.

(4) 문화예술 인프라 구축(감액, 1632-326)

> ○ ‘어린이 복합문화공간 조성사업’은 토양 환경 분석 미완료로 연내 예산 집행의 지연이 예상되어 감액된바, 향후 신규 사업 편성시 사업계획 및 예산의 연내 집행 가능성을 면밀히 검토하여 적정 수준의 예산이 편성될 수 있도록 유의할 필요가 있음.

<사업개요 및 예산안 내역>

‘문화예술 인프라 구축’은 문화예술시설을 건립·조성함으로써 공연예술 산업의 발전과 문화시설의 지역확산에 기여하고 국민의 문화예술 향유 기회를 증진시키기 위한 사업임.

‘문화예술 인프라 구축’의 추경안은 본예산 대비 126억 6,900만원이 감액된 273억 5,100만원으로, 내역사업 ‘어린이 복합문화공간 조성’에서 126억 6,900만원을 감액하였음.

[2025년도 문화예술 인프라 구축 추경안 내역]

(단위: 백만원, %)

사업명	2024년 본예산	2025년			증감 (C=B-A)	증감률 (C/A)
		본예산	제1회 추경 (A)	제2회 추경안 (B)		
□ 문화예술 인프라 구축	43,179	60,020	60,020	47,351	△12,669	△21.1
▪ 평택 평화예술의전당 건립	26,300	41,050	41,050	41,050	-	-
▪ 양주 아트센터 건립	-	-	-	-	-	-
▪ 국립정동극장 재건축	-	923	923	923	-	-

▪ 서계동 복합문화시설 건립	200	-	-	-	-	-
▪ 이건희 기증관 건립	5,961	1,000	1,000	1,000	-	-
▪ 더아트강원콤플렉스 건립	3,000	-	-	-	-	-
▪ 공연예술창제작공간 조성	-	1,477	1,477	1,477	-	-
▪ 어린이 복합문화공간 조성	-	**15,570**	**15,570**	**2,901**	**△12,669**	**△81.4**

자료: 문화체육관광부

<향후 사업 연내 소요를 반영한 예산 편성 필요>

‘어린이 복합문화공간 조성’ 사업은 용산 어린이공원 인근의 미군 관사 7개 동과 유휴 부지를 활용하여 어린이 전용 문화공간을 조성하려는 사업으로, 2025년도 본예산에 155억 7,000만원이 신규로 편성되었음.

[어린이 복합문화공간 조성 사업 개요]

위 치	서울시 용산구 용산어린이정원 인근 반환부지
부지/연면적	구 미군 관사 7개소 및 야외공간 (부지면적 약 14,700㎡, 연면적 약 2,570㎡)
사업 내용	• (공간 조성) 어린이와 가족이 다양한 예술 분야를 놀이와 체험으로 접하는 전용 문화공간 ‘(가칭)어린이 예술마을’ 조성 - 어린이 문화예술 경험·창작 공간 5개소 - 문화예술교육 R&D 랩 1개소 - 친가족 라운지 및 편의시설 1개소 • (프로그램 운영) 어린이가 재미를 느끼며 능동적으로 참여할 수 있도록 놀이+체험+교육+교류를 하나로 묶은 프로그램 개발·운영
총사업비	2025년 본예산 155억 7,000만원
사업기간	2025년

자료: 문화체육관광부

당초 동 사업은 2025년 연내 설계 및 공간조성을 완료하고 2025년 4분기부터 시범 운영을 추진할 계획이었으나, 2025년 6월 기준 설계가 진행 중으로 설계완료는 2025년 10월로 예정되어 있어 연내 공간 조성 완료가 어려운 상황임.

문화체육관광부는 사업의 사전절차인 국토부·환경부의 토양환경 분석 미완료으로 인해 지연이 우려된다는 점을 감안하여 2025년 제2회 추가경정예산안에서는 공간조성 비용을 포함한 사업 예산 126억 9,000만원을 감액하게 되었다고 설명하고 있음.

[어린이 복합문화공간 조성 사업 추경안 편성 세부 산출 내역]

(단위: 백만원)

사업 내용	세부 내역	2025년 본예산	2025년 제2회 추경안	증감
공간 조성	• 리모델링(설계 등)	7,000	1,521	△5,479
	• 건물 주변 실외 놀이·체험공간 조성	4,000	-	순감
	• 기자재 구입	2,800	-	순감
	소계	13,800	1,521	△12,279
프로그램 개발·운영	• 공연전시형 프로그램	640	540	△100
	• 예술교육형 프로그램	240	240	-
	• 모델 개발 및 사례기반 연구 등	400	200	△200
	소계	1,280	980	△300
사업관리	• 시설유지·관리	90	-	순감
	• 홍보 및 사업관리 등	400	400	-
	소계	490	400	△90
합계		15,570	2,901	△12,669

자료: 문화체육관광부

연내 집행 가능성이 저조한 사업의 예산을 감액 편성하여 이월 및 불용을 줄이고 추경 재원을 마련하였다는 점에서 추경을 통한 동 사업의 감액 편성은 적절한 것으로 보임.

다만, ‘어린이 복합문화공간 조성’ 사업의 지연에 대한 우려는 2025년 예산안 심사 당시에서부터 지적되었던 바, 문화체육관광부는 향후 신규 사업 편성 시 사업계획 및 연내 집행 가능성을 면밀히 수립·검토하여 적정 수준의 예산을 편성하도록 유의할 필요가 있을 것으로 보임.

‘어린이 복합문화공간 조성’ 사업은 2025년 예산 심사 당시 사업의 기본구상이 완료되지 않았다는 점, 사업부지 인근의 벙커로 인한 토지 오염의 우려로 인해 사업 추진·운영에 문제가 발생할 수 있다는 점, 부지 사용을 위한 행정절차 등에 소요되는 기간을 감안할 시 연내 완공 여부가 불확실한 점 등 사업이 문화체육관광부에서 계획한대로 연내 완료될 수 없으므로 집행 가능한 수준으로 예산을 감액 조정할 필요가 있다는 지적[6]이 있었으며, 이에 정부안 대비 101억원이 감액된 155억 7,000만원으로 감액 조정된 바 있음.

이처럼 동 사업의 예산액이 연내 집행 가능한 수준이 아니라는 지적이 다수 있었음을 고려하고, 예산 집행과정에서 토양환경 안전성 분석 등 행정절차상 지연될 가능성이 있었다는 점, 예산의 추가경정이라는 특수한 상황이 아니었다면 동 사업의 예산은 일부 이월 또는 불용되었을 가능성이 있다는 점 등에서 2025년 예산 편성 당시 동 사업 예산의 전액 집행 가능성에 대한 문화체육관광부의 검토가 부족했던 것으로 보임.

---

6) 문화체육관광위원회 2025년도 예산안 및 기금운용계획안 검토보고, 예산결산특별위원회 2025년도 예산안 및 기금운용계획안 검토보고, 국회예산정책처 2025년도 예산안 위원회별 분석(교육위원회·문화체육관광위원회), 제418회국회(정기회) 문화체육관광위원회 제3차 예산결산심사소위원회 회의록 등 참조

따라서 향후 문화체육관광부는 신규 사업 편성시 사업 계획 및 예산의 연내 집행 가능성을 면밀히 검토하여 적정 수준의 예산이 편성될 수 있도록 유의할 필요가 있을 것으로 보임.

(5) 청와대 복합문화예술공간 조성(감액, 2133-302)

○ 대통령 집무실의 청와대 복귀로 인해 8월부터 청와대 개방이 중단될 예정이므로, 문화체육관광부는 청와대 관람 재개 여부 및 예상 일정 등과 관련하여 관계 기관과의 긴밀한 협의를 통해 2025년 청와대 개방 관련 사업 예산의 적정 규모 및 집행 가능성을 조속히 검토할 필요가 있음.

<사업개요 및 예산안 내역>

‘청와대 복합문화예술공간 조성’은 청와대 권역의 시설유지 및 조경·수목 등을 관리하고, 청와대의 개방운영을 위한 관람 편의시설 확충 및 관람 프로그램을 운영하는 사업임.

‘청와대 복합문화예술공간 조성’의 추경안은 본예산 대비 103억 8,700만원이 감액된 273억 3,700만원으로, 내역사업 ‘청와대 리모델링’에서 103억 8,700만원을 감액하였음.

[2025년도 청와대 복합문화예술공간 조성 추경안 내역]

(단위: 백만원, %)

사업명	2024년 본예산	2025년			증감 (C=B-A)	증감률 (C/A)
		본예산	제1회 추경(A)	제2회 추경안(B)		
□ 청와대 복합문화예술공간 조성	30,024	37,724	37,724	27,337	△10,387	△27.5
▪ 청와대 시설조경 관리	6,277	10,829	10,829	10,829	-	-
▪ 관람환경개선	1,685	1,305	1,305	1,305	-	-
▪ 청와대 개방운영	17,212	14,852	14,852	14,852	-	-

▪ 역사문화공간 조성	350	351	351	351	-	-
▪ 청와대 리모델링 사업	**4,500**	**10,387**	**10,387**	**-**	**△10,387**	**순감**

자료: 문화체육관광부

<청와대 개방 중단으로 인한 개방운영 예산 집행 가능성 검토 필요>

내역사업 '청와대 리모델링 사업'은 청와대 여민관 등 4개 건물을 다목적 휴게시설, 공연 부대시설, 전시실 등으로 개편·정비하여 정비하여 청와대 관람객이 편안하게 관람할 수 있도록 하는 사업으로, 2024년 본예산에 45억원, 2025년 본예산에 103억 8,700만원이 편성되었으며, 2025년 제2회 추가경정예산안에서 103억 8,700만원 전액이 감액 편성되었음.

[청와대 리모델링 사업개요]

<table>
<tr><td>사업내용</td><td>청와대 여민2관·3관, 춘추관 및 경호동을 다목적 휴게시설, 공연 부대시설, 전시실 등으로 개편·정비</td></tr>
<tr><td>사업대상</td><td>여민2관, 여민3관, 춘추관, 경호동
<table>
<tr><th>구분</th><th>여민2관</th><th>여민3관</th><th>춘추관</th><th>경호동</th></tr>
<tr><td>연면적</td><td>5,446.87㎡</td><td>4,018㎡</td><td>3,398㎡</td><td>4,555㎡</td></tr>
<tr><td>기존 용도</td><td>업무시설</td><td>업무시설</td><td>기자실, 브리핑실</td><td>업무시설</td></tr>
<tr><td>활용 방안</td><td>다목적 휴게시설 (도서관, 아카이브, 라운지, 카페 등)</td><td>공연관련 부대시설, 미디어테크, 라운지 등</td><td>전시실, 다목적실 (공연, 전시)</td><td>업무시설</td></tr>
</table></td></tr>
<tr><td>사업기간</td><td>2024년 1월~2025년 12월</td></tr>
<tr><td>사업예산</td><td>148억 8,700만원('24년 45억원, '103억 8,700만원)
- 설계비 12억 6,200만원
- 공사비 133억 8,900만원
- 감리비 2억 100만원
- 시설부대비 3,500만원</td></tr>
<tr><td>수행주체</td><td>(재)청와대재단</td></tr>
</table>

자료: 문화체육관광부

동 사업은 2024년 설계공모를 마친 후 설계에 착수하였으나, 2025년 6월 기준 공사비 부족으로 인해 설계변경을 위한 검토 단계에 있었음.

그런데 2025년 6월 대통령실은 대통령 집무실을 청와대로 복귀·이전할 계획으로, 이에 8월부터 청와대 개방·관람 운영을 중단한 후, 대통령 집무실 운영을 위한 보안·안전 점검 및 집무실 복귀를 마치고 나서 관람을 조정하여 재개할 방침이라는 입장[7]을 밝혔음.

이에 여민 2·3관, 춘추관 및 경호동 등 청와대 리모델링 사업의 대상 공간은 대통령 집무실의 이전 과정에서 공간의 활용 용도에 관한 논의가 이루어져야 할 것으로 보임.

따라서 해당 공간을 관람객 편의시설 및 청와대재단의 업무 공간으로 조성하려는 목적으로 시행되던 청와대 리모델링 사업은 중단될 수밖에 없을 것으로 보이며, 동 사업의 2025년 예산을 전액 감액하도록 한 추경안의 취지에 공감할 수 있음.

다만, ‘청와대 복합문화예술공간 조성’ 중 청와대 개방·관람을 전제로 한 사업예산이 여전히 편성되어 있는바, 동 사업 예산의 적정성 및 가능성에 대해서 추가적으로 검토가 이루어져야 할 것으로 보임.

내역사업 ‘청와대 개방운영’은 청와대 관람객의 편의 개선, 탐방로 운영, 개방 프로그램·전시·해설 프로그램을 운영하는 사업으로, 2025년 본예산에 148억 5,200만원이 편성되었음.

---

7) 2025년 6월 10일 대통령실 대변인 브리핑 및 청와대재단 운영 공지사항 참조

[청와대 개방 운영 세부 예산 편성 내역]

(단위: 백만원)

구분	사업 내용	2025년 예산
개방 운영	• 청와대 개방 운영 현장관리(입장운영)	3,191
	• 입장·관람신청 시스템 운용	1,090
	소계	4,281
관람만족도 제고	• 관람객 편의개선(관람안내도 제작, 셔틀버스 운행 등)	730
	• 산책로 등 탐방로 운영	298
	소계	1,028
개방 프로그램 운영	• 개방프로그램(공연·행사) 운영	3,202
	• 전시 운영	2,400
	• 해설 프로그램 등 운영	241
	• 개방프로그램(문화사업) 운영	3,700
	소계	9,543
합계		14,852

자료 : 문화체육관광부

동 세부사업의 다른 내역사업의 경우 청와대의 시설조경 관리 등 기초적인 유지보수를 위한 사업예산으로 청와대 관람이 중지된 후에도 집행이 이루어질 필요성이 일부 인정될 수 있는 것으로 보이나, 청와대 개방운영 사업의 경우 관람이 재개되기 전까지는 상당 부분 집행이 어려울 것으로 보임[8].

문화체육관광부는 대통령 집무실의 복귀가 이루어진 후에 운영방식을 조정해 일반인 관람을 재개할 계획이며, 관련하여 관계 기관 간 협의하고 있다고 설명하고 있음.

8) 참고로 청와대 개방 사업 운영 전인 2020~2022년도의 청와대 경내 건물 및 각종 시설물 등 유지관리를 위한 소요 예산은 47억~65억원 수준이었음.

따라서 문화체육관광부는 청와대 관람 재개 여부 및 예상 일정 등과 관련하여 관계 기관과의 긴밀한 협의를 통해 2025년 청와대 개방 관련 사업 예산의 적정 규모 및 집행 가능성을 조속히 검토하여 국회의 추경안 심사 자료로 제공할 필요가 있어 보임.

2. 문화예술진흥기금

(1) 문화예술향유지원(증액, 1765-301)

○ 공연 및 미술전시 관람비를 지원하는 할인권이 온라인 예매를 통해서만 발급된다는 점에서 디지털 취약계층이 수혜 대상에서 소외될 수 있으므로, 문화체육관광부는 현장 예매를 통한 할인권 발급 등 디지털 취약계층의 사업 소외를 방지하기 위한 제도 설계를 고려할 필요가 있음.

<사업개요 및 예산안 내역>

‘문화예술향유지원’은 경제적 취약계층에게 문화예술 및 체육·관광 활동에 사용할 수 있는 바우처를 지원하는 ‘통합문화이용권’, 19세 청년에게 문화예술 관람비를 지원하는 ‘청년문화예술패스’ 발급 등을 통해 국민의 문화예술 향유 기회 확대를 도모하려는 사업임.

‘문화예술향유지원’의 기금운용계획변경안은 본예산 대비 100억원이 증액된 2,905억 8,100만원으로, 내역사업 ‘공연예술쿠폰’에 51억원이, 내역사업 ‘미술관전시관람료’에 49억원이 각각 신규로 편성되었음.

[2025년도 문화예술향유지원 계획안 내역]

(단위: 백만원, %)

사업명	2024년		2025년			증감 (C=B-A)	증감률 (C/A)
	당초	수정	당초	현계획 (A)	변경안 (B)		
□ 문화예술향유지원	275,149	274,544	280,581	280,581	290,581	10,000	3.6
▪ 통합문화이용권	239,662	239,662	263,581	263,581	263,581	-	-

▪ 청년문화예술패스	17,000	17,000	17,000	17,000	17,000	-	-
▪ 신나는예술여행	18,487	17,883	-	-	-	-	-
▪ 공연예술쿠폰	-	-	-	-	5,100	5,100	순증
▪ 미술관전시관람료	-	-	-	-	4,900	4,900	순증

자료: 문화체육관광부

<디지털 취약계층을 고려한 할인권 지급 방식 개선 필요>

이번 기금운용계획변경안에 신규 편성된 '공연예술쿠폰' 사업과 '미술관전시관람료' 사업은 일반 국민의 공연예술 및 미술 전시 분야 소비 촉진을 통해 경기를 진작하고, 이 분야의 접근성을 확대하여 예술 분야의 수요를 진작하는 한편, 공연·전시의 유료 관객 수 증대를 유도하여 공연·미술시장의 활성화를 도모하려는 사업임.

'공연예술쿠폰'의 경우 1만원의 정액 할인쿠폰 50만장[9]을, '미술관전시관람료'는 3천원[10]의 정액 할인쿠폰 160만장을 발행할 계획이며, 예매처별로 각 할인권당 1인 2매로 한도를 제한할 계획임.

[사업 세부내용 및 산출근거]

구분	공연예술쿠폰	미술관전시관람료
사업내용	온라인 주요 예매처에서 공연 예매 시 1만원 정액할인권 발행	온라인 주요 예매처에서 전시 예매 시 3천원 정액할인권 발행
대상 공연·전시	- 연극, 뮤지컬, 클래식, 국악, 무용, 복합장르, 서커스/마술 - 대중음악 및 대중무용 제외	- 미술관·전시공간(화랑, 문예회관 등)에서 진행되는 시각예술 전시 - 비엔날레·아트페어 등 전시행사 - 대규모 전시 행사장에서 진행되는 산업 박람회 등 제외
발행기간	2025년 8월~11월	2025년 8월~11월
사업예산	51억원 - 쿠폰 발행 50억원(1만원×50만장) - 사업운영·홍보비 1억원	49억원 - 관람료 지원 48억원(3천원×160만장) - 사업 운영·관리 1억원
지원규모	5개 예매처별 1인 2매 한도 제한	5개 예매처별 1인 2매 한도 제한
수행주체	(재)예술경영지원센터	

자료: 문화체육관광부

9) 문화체육관광부는 '2024 공연예술조사'에 따른 공연 평균 티켓 가격인 43,000원의 23%인 1만원을 지원 단가로 책정하였으며, 2024년 8~11월 동안 공연예술장르 티켓 판매수 531만장의 9%로 규모로 쿠폰을 발행할 계획이라고 설명하고 있음.

10) 문화체육관광부는 '2024 미술시장조사'에 따른 유료 전시 평균 관람료는 10,413원으로 해당 관람료의 1/3수준으로 지원 단가를 책정하였으며, 2024년 8~11월 동안의 전시 티켓 판매량 386만장의 41% 규모로 쿠폰을 발행할 계획이라고 설명하고 있음.

정액할인권 발행을 통한 공연 및 미술전시관람료 지원 사업은 코로나19 확산으로 위축된 문화예술 소비 수요를 회복하기 위하여 2020년에도 시행된 바 있는데, 당시 공연예술관람료 지원의 경우 1매당 8천원을 총 180만명에게 지원하였고, 미술 전시관람료 지원은 1매당 1~5천원을 총 160만명에게 지원하였음.

2020년과 2021년 공연관람료 및 미술전시관람료 지원 사업 추진 후 2021년도 공연시설 및 공연단체 매출액은 전년 대비 각각 33%, 20% 상승[11]하였고, 화랑·아트페어 등 미술 유통업체 수와 작품 판매 금액도 전년 대비 각각 23%, 156% 증가[12]하며, 관람료 지원사업을 통한 유료 관객 수 증대가 업계 활성화 및 경영안정성 제고에 일부 기여하였음을 추정할 수 있음.

또한, '2024 국민문화예술활동조사'에 따르면 2024년 기준 국민의 63%가 문화예술행사를 관람한 것으로 나타났는데, 이는 코로나19 확산 이전인 2019년의 문화예술관람률 81.8%에 못 미치는 수준으로, 국민의 문화예술 향유 확대를 위한 할인쿠폰 지원의 취지에 공감할 수 있음.

다만, 동 사업과 관련하여 정보기기 접근성이 취약한 고령층, 장애인 등이 사업 수혜 대상에서 소외되지 않도록 하는 개선 방안을 마련할 필요가 있을 것으로 보임.

---

11) 2022 공연예술조사(예술경영지원센터) 참조

12) 2022 미술시장조사(예술경영지원센터) 참조

공연예술쿠폰 및 전시관람료지원은 기존에 시행되던 통합문화이용권 및 청년예술패스와 다르게 전국민을 대상으로 지급할 계획이나, 공연예술쿠폰과 미술전시관람료 지원은 주요 온라인 예매처를 통해 할인권을 발급받고 예매하는 방식으로 지급되며, 선착순으로 지급되어 예산이 소진되면 할인권 발급이 종료됨.

이에 PC 및 모바일 등 온라인 예매방식에 익숙하고 정보기기에 대한 접근성이 높은 젊은 층의 이용 가능성이 높을 것으로 보이며, 고령자, 장애인 등 온라인 예매에 어려움을 겪는 디지털 취약계층의 경우 이용이 어려울 수 있을 것으로 보임.

또한, 두 할인권 모두 5개 온라인 예매처에서 1인당 2매 지원을 원칙으로 하고 있으므로 5개 예매처를 모두 이용하면 1인당 최대 10매의 할인권을 지급받을 수 있어 실질적인 사업 수혜 대상은 더 줄어들 수 있음.

공연 및 미술 관람 분야가 개인의 수요와 선호에 따라 이용량이 달라질 수 있는 분야임을 고려한다 하여도, 제도의 설계 자체가 정보 취약계층에 불리하게 되어 있는 것은 바람직하다고 보기 어려움.

2020년 시행된 미술관전시관람료 지원 사업의 경우 현장 예매를 통한 할인권 발급도 가능하게 하여 해당 문제에 대응한 바 있으며, 최근 프로야구경기 등도 디지털 취약계층에 대해서는 현장 예매가 가능하도록 제도를 운영하고 있는 등의 사례[13]가 있으므로, 문화체육관광부

는 디지털 취약계층의 사업 소외를 방지하기 위한 제도 설계를 고려할 필요가 있을 것으로 보임.

13) '노인·장애인도 쉽게 야구장을...디지털 장벽 허문 프로야구팀은?', 2025.3.17., 아시아투데이

3. 영화발전기금

(1) 영화정책지원(증액, 1261-302)

○ 할인권 지급을 통하여 영화 관객 수 증대와 함께 영화산업 활성화에 기여할 수 있는 종합적 정책 설계 방안 및 실행 단계에서의 사업 실효성 증대 방안을 검토할 필요가 있음.

<사업개요 및 계획안 내역>

'영화정책지원'은 영화산업에 대한 정책연구를 수행하고, 현장영화인 인력을 양성하며, 장애인 등 문화소외계층을 비롯한 일반인의 영화향유권을 강화하려는 사업임.

2025년도 기금운용계획변경안은 당초 계획 대비 271억 원을 증액한 435억 9,600만 원으로, '국민 영화관람 활성화 지원사업'이 신규 편성되었음.

[2025년도 영화정책지원 기금운용계획변경안 내역]

(단위: 백만원, %)

사업명	2024년 계획액	2025년 계획액(A)	2025년 계획변경안(B)	증감 (C=B-A)	증감률 (C/A)
□ 영화정책지원	17,411	16,496	43,596	27,100	164.3
▪ 영화정책지원	2,957	2,895	29,995	27,100	936.1
- [국민 영화관람 활성화 지원]	-	-	27,100	27,100	순증

자료: 문화체육관광부

<국민 영화관람 활성화 지원 사업의 실효성 제고 및 실행방식 조정 검토 필요>

2025년도 제2회 기금운용계획변경안에 반영된 ‘국민 영화관람 활성화 지원사업’은 침체된 극장 산업의 회복을 도모하기 위해 6,000원 상당의 영화관람 할인권 450만 장을 전국 영화관에 배포하는 방식으로 추진될 예정임. 본 사업은 국민 체감도가 높은 문화 소비 촉진을 통해 경기를 진작하고 민생경제를 활성화하며, 코로나19 이후 장기 침체된 영화 산업에 활력을 불어넣는 것을 목적으로 하고 있음.

[국민 영화관람 활성화 지원사업 개요]

□ 예산 산출근거

ㅇ 국민 영화관람 활성화 지원(신설) : 27,100백만원 (순증)

- 국민 영화관람 활성화 지원금: 27,000백만원
  * 지원금 27,000 (450만명x6,000원)
- 사업 운영비: 100백만원
  * 사업 운영 및 관리 100

□ 추경예산 집행 및 사업추진 계획

ㅇ 집행절차

① 할인지원 영화관 신청접수 및 할인지원금 배정 (7월)	➡	② 약정 체결 및 선금 100% 지급 (7월)	➡	③ 영화관 관람료 할인 쿠폰 발급 (7~9월)	➡	④ 사업결과 보고 및 정산(통전망 발권데이터 검증) (12월)
영진위		영진위-영화관		영화관		영진위-영화관

ㅇ 집행계획

- 7월: 참여 영화관 신청접수, 약정체결 및 100% 선금 지급
- 7월 중순~8월: 모든 영화관 할인 적용 시작(비계열 영화관 등), 멀티플랙스 4개사 1차 할인 적용
- 9월~소진시: 멀티플랙스 4개사 2차 할인 적용
- 12월: 사업결과보고 및 정산

자료: 문화체육관광부

2025년 1분기 영화관 관람객 수는 코로나19 이전 대비 34.6% 수준에 불과하며, 2025년 들어 3개월 연속 관람객이 감소하는 등 영화관 침체가 장기화되고 있음. 국내 영화산업은 CJ ENM, 메가박스, 롯데엔터테인먼트 등 대형 투자·배급사가 상영관을 함께 운영하는 구조로, 2023년 기준 이들 3개사의 한국영화 매출 점유율은 약 60%에 달함. 이러한 구조적 특성으로 인해 영화 상영관의 침체는 곧바로 영화산업 전반의 투자 위축으로 이어지고 있으며, OTT 시장의 성장과 맞물려 전통 영화산업의 위기가 심화되고 있는 실정임.[14)]

침체된 국내 영화시장을 회복시키기 위해서는 관객 수 회복을 통한 상영관 활성화가 필수적인 과제이며, 이 같은 배경에서 영화산업 재도약을 위한 금번 추가경정예산안의 취지에는 충분히 공감할 수 있음.

다만, 이와 같은 할인권 중심의 수요 유도 방식은 기존의 단기적 이벤트 효과에 그칠 가능성이 있으며, 콘텐츠 공급과의 연계 전략이 부족한 상황에서는 시장의 구조적 회복으로 이어지기에는 한계가 있을 수 있음. 특히 OTT 서비스 확산 등으로 콘텐츠 소비행태가 변화한 현재, 영화산업의 침체는 코로나 시기의 일시적 수요 위축과는 다른 구조적 요인에 기인한 측면이 커 보임.

과거 2020년, 2021년 코로나 시기에는 할인권 사업을 통해 단기적으로 관객 수가 증가하고, 개봉 신작이 확대되는 등 긍정적 효과가 있었으나,[15)] 현재는 관람권 제공만으로는 중소영화의 제작·배급, 관객 수

14) 영화관 업계는 롯데시네마와 메가박스가 합병을 추진 중인 상황임.

회복 등 시장 재편에 필요한 전반적 정책 효과를 기대하기 어려운 환경으로 보임. 또한 멀티플렉스와 중소영화관 간의 할인권 배분 구조나 소비 유도 시기의 차이 등도 고려할 때, 비계열 중소영화관의 안정적 운영과 자율적 상영계획 수립에 일정한 제약이 있을 수 있어 보임.

따라서 할인권 지급을 통한 단기적 소비 진작 효과만을 목표로 삼기보다는, 신작 콘텐츠 제작 유도, 중소영화관 지원, OTT 서비스가 제공하지 못하는 차별화된 경험을 제공할 수 있도록 특수상영관(4DX, IMAX 등) 확대, 프리미엄 좌석 도입, 다양한 편의시설 도입 등에 필요한 투자 지원 등과 연계한 종합적 정책 설계가 필요해 보이며, 향후 유사 사업 추진 시에는 단순 할인권 사용 실적을 넘어 사업 이후 한국영화 개봉 편수, 관객 수 회복률 등 실질적 성과 지표와의 연계 관리 체계도 함께 마련되어야 할 것임.

아울러, 사업의 실효성을 높이기 위해서는 중소 영화관에 대한 할인권 사용 시점의 자율성 확대, 신작 영화나 중소·독립영화 관람 시 추가 인센티브 제공, 반복 관람을 유도할 수 있는 소비자 참여형 구조 도입 등 실행 단계에서의 전략적 조정이 검토될 필요가 있어 보임.

---

15) [2020년, 2021년 추진한 '국민영화관람 활성화 지원사업']
- ㅇ (사업규모) ('20년) 178억원, ('21년) 100억원
- ㅇ (추진성과)
  - '20년 6월 (신작개봉 유도) 4, 5월 한국 상업영화 개봉 전무 → 6월 할인권 배포에 맞춰 상업영화 다수 개봉(<침입자>, <결백>, <사라진 시간>, <야구소녀>, <#살아있다> 등)
    (관객유인) 사업 시행 전 대비 '주간 관객 수' 2배~5배 증가
  - '21년 11월 (신작개봉 유도) 11월 한국영화 실질개봉편수 연내 최고치 기록(25편), 할인권 배포에 맞춰 상업영화 다수 개봉(<강릉>, <장르만 로맨스>, <연애 빠진 로맨스>, <유체이탈자> 등)
    (관객유인) 사업 시행 전 대비 '월간 관객 수' 25% 증가

4. 관광진흥개발기금

(1) 국내관광 역량 강화(증액, 4264-309)

○ 숙박할인권 지원 사업 계획을 안정적으로 수립·시행하고 정부 정책에 대한 국민의 예측이 가능하도록 하기 위하여, 연례적인 기금계획변경을 통한 사업 추진을 개선할 필요가 있음. ○ 근로자 휴가지원 사업의 수행 방식 변경에 따라 집행이 원활하지 않을 수 있다는 점을 감안하여 사업관리를 보다 철저히 함으로써 집행률 제고에 주의할 필요가 있음.

<사업개요 및 계획안 내역>

‘국내관광 역량 강화’는 국내관광 총량확대를 위한 전국민 대상 국내관광 캠페인, 지역별 관광소재·상품개발, 계층별·생애주기별 맞춤형 관광지원, 관광취약층에 대한 무장애 관광환경 조성 및 근로자 휴가비 등을 지원하는 사업임.

‘국내관광 역량 강화’의 2025년도 기금운용계획변경안은 계획현액 818억 6,000만원(당초 계획액 427억 8,000만원에서 계획변경) 대비 235억 7,900만원(28.8%) 증액된 1,054억 3,900만원으로 편성되었음.

[2025년도 국내관광 역량 강화 기금운용계획변경안]

(단위: 백만원, %)

사업명	2024년		2025년				증감 (B-A)	증감률 (C/A)
	계획액	결산 [실집행]	당초 계획	계획 현액(A)	집행액 [실집행]	2차 변경안(B)		
□ 국내관광 역량강화	86,171	86,093 [73,209]	42,780	81,860	52,753 [17,357]	105,439	23,579	28.8
▪ 국내관광 캠페인	**37,466**	**37,415 [36,828]**	**8,194**	**39,774**	**26,451 [10,788]**	**54,453**	**14,679**	**36.9**
▪ 관광소재 및 상품개발	1,270	1,243 [1,182]	1,185	1,185	1,021 [266]	1,185	-	-
▪ 국민관광 지원	**40,770**	**40,770 [28,996]**	**26,886**	**34,386**	**19,726 [4,538]**	**43,286**	**8,900**	**25.9**
▪ 관광통계 개선	3,215	3,215 [3,215]	3,315	3,315	3,315 [1,354]	3,315	-	-
▪ 디지털관광 주민증 운영	3,000	3,000 [2,572]	3,000	3,000	2,100 [410]	3,000	-	-
▪ 비활성화 관광자원 스토리텔링 관광지화	200	200 [200]	200	200	140 [1]	200	-	-
▪ 숨·핫 제작 홍보 지원	250	250 [216]	-	-	-	-	-	-

* 2025년도 집행액은 5월 말 기준

자료: 문화체육관광부

<연례적인 기금계획변경을 통한 숙박할인권 지원 사업 추진 개선 필요>

내역사업 '국내관광 캠페인'은 국내관광 수요의 균형적 분산과 국내 여행 총량 확대를 위해 전 국민 대상 여행가는 달 캠페인과 숙박할인권 지원 등을 수행하는 사업임.

이 중 '숙박할인권 지원'은 지역관광 및 내수 활성화를 위하여 국내 숙박상품 온라인 예약시 할인권을 지원하는 사업으로, 「관광진흥법」, 「공중위생관리법」 등에 따라 인허가된 국내숙박시설[16] 숙박상품을 "OTA(Online Travel Agency)" 등을 통해 예약할 경우 '숙박할인권'[17]을 제공하고, 한국관광공사가 보조사업자로서 운영, 대국민 홍보, 사업성과관리 등을 수행하고 있음.

2025년 숙박할인권 지원 사업의 내용을 살펴보면, 3월·6월·10월 3차례에 걸쳐 서울·인천·경기 지역을 제외한 비수도권의 숙박시설을 대상으로 할인쿠폰 100만장을 배포하는 것으로, 여행시기를 분산하고 여행가는 달(3월)과 황금연휴(10월 초) 등을 연계하여 지역 관광 활성화 및 내수 진작 등을 도모하려는 취지이며,

지난 4월의 대형산불로 피해를 입은 지역과 12.29 여객기 참사 피해지역 대상으로는 여행비수기인 6월 중순부터 여름휴가기간을 포함하는

---

16) 관광진흥법: 호텔업, 휴양콘도미니엄업, 관광펜션업, 한옥체험업
공중위생관리법: 일반숙박업, 생활숙박업
농어촌정비법: 농어촌민박업
청소년활동진흥법: 청소년수련시설(유스호스텔) 등

17) 숙박료 7만원 이상의 경우 할인권 3만원, 7만원 미만의 경우 할인권 2만원 (특별재난지역은 숙박료 7만원 이상의 경우 할인권 5만원, 7만원 미만의 경우 3만원)

7월 말까지 숙박할인권을 사용할 수 있도록 시기를 조정하여 반영함으로써 특별재난지역의 관광 활성화에 기여할 수 있을 것으로 기대됨.

< 2025년 숙박할인권 지원 사업 >

구분		3월 (여행가는달)	6월(여행비수기)			10월 (황금연휴)
			지역특별기획편	본편	특별재난지역편	
계기		관광시장 안정화 대책('24.12.26.), 2025년 경제정책방향('25.1.2.), 설 민생안정대책('25.1.9.)				
예산	할인권	8,028백만원	1,245백만원 * 지방비 매칭 830백만원	8,227백만원	4,600백만원 * 기금 추가 변경 1,800백만원	8,700백만원
	운영비	252백만원	277백만원			251백만원
당초 계획 (100만장)		30만장	40만장			30만장
배포 수량 (100만장)		28.4만장	총 41.6만장			30만장
			4.15장	27.45만장 (3월편 잔여물량 포함)	10만장	
대상지역		비수도권 지역 서울·인천·경기 제외	13개 시도 강원·경남·경북·광주·대구·대전·부산·울산·전남·전북·제주·충북·충남	비수도권 지역 서울·인천·경기 제외	10개 지역 경남(산청, 하동), 경북(안동, 영덕, 영양, 의성, 청송) 울산(울주), 전남(무안), 광주광역시	비수도권 지역 서울·인천·경기 제외
배포기간		2.28.~4.6	5.28~5.30.	6.2.~7.17.	6.18.~7.17.	9월 중순 예정
입실기간		2.28.~4.6	6.5.~7.17.	6.5.~7.17.	6.18.~7.31.	
할인권 종류 (숙박료 기준)		○3만원(7만원 이상) ○2만원(7만원 미만)	○5만원(7만원 이상)	○3만원(7만원 이상) ○2만원(7만원 미만)	○5만원(7만원 이상) ○3만원(7만원 미만)	○3만원(7만원 이상) ○2만원(7만원 미만)

자료: 문화체육관광부

동 사업은 당초 올해 계획되지는 않았으나 지난 1월과 5월에 비통화금융예치금을 재원으로 총 315억 8,000만원의 기금계획변경을 통하여 총 숙박할인권 100만장을 배포하고 특별재난지역에 대한 특별할인 혜택을 지원하기로 한 바 있으며,

이번 2차 기금계획변경으로 146억 7,900만원을 증액함으로써 숙박할인권 50만장을 추가 지원하려는 것임.

< 2025년 추경안 산출 세부내역 >

구 분	예 산	산 출 내 역
계획현액 ('25년 6월 현재)	31,580백만원 * 기금 변경	· 숙박할인권 100만장 지원 : 30,800백만원 = 8만장×5만원+84만장×3만원+8만장×2만원 - (본편 등) 82만장×3만원+8만장×2만원 - (특별재난지역편) 8만장×5만원+2만장×3만원 · 사업 운영비 : 780백만원
'25년 추경안	46,259백만원	· 숙박할인권 150만장 지원 : 45,300백만원 = 8만장×5만원+129만장×3만원+13만장×2만원 - (본편 등) 127만장×3만원+13만장×2만원 - (특별재난지역편) 8만장×5만원+2만장×3만원 · 사업 운영비 : 959백만원

그런데, 동 사업은 매년 본사업 계획 없이 몇 차례의 기금계획변경을 통하여 사업을 추진하고 있고, 올해도 지난 1월과 5월에 각각 297억 8,000만원과 18억원을 계획변경하여 추진함으로써 사업 계획을 안정적으로 수립·시행하기 곤란한 측면이 있으며, 국내 여행을 계획하려는 국민 또한 해당 지원사업의 계속성과 구체적인 지원의 내용을 확신할 수 없어 예측가능성이 저해된다는 점은 개선할 필요가 있을 것으로 보임.

< 숙박할인권 지원 사업 기금운용계획 변경 내역 >

(단위: 백만원)

연도	구분 (날짜)	계획 변경 내역		변경 사유
		세부사업(세목)	금액	
2020	국회협의 ('20.7.3.)	국내여행 활성화 지원 (민간경상보조)	29,000	숙박할인권 지원사업 (100만장)
합계			29,000	
2023	기재부협의 ('23.4.13.)	국내관광 역량 강화 (민간경상보조)	28,000	숙박할인권 지원사업 (상·하반기 90만장)
	기재부협의 ('23.9.21.)	국내관광 역량 강화 (민간경상보조)	9,300	숙박할인권 지원사업 (추석, 30만장)
합계			37,300	
2024	기재부협의 ('24.2.2.)	국내관광 역량 강화 (민간경상보조)	3,385	숙박할인권 지원사업 (2~3월, 11만장)
	기재부협의 ('24.4.24.)	국내관광 역량 강화 (민간경상보조)	7,240	숙박할인권 지원사업 (6월, 25만장)
	기재부협의 ('24.8.23.)	국내관광 역량 강화 (민간경상보조)	5,990	숙박할인권 지원사업 (9월, 20만장)
	기재부협의 ('24.9.23.)	국내관광 역량 강화 (민간경상보조)	8,880	숙박할인권 지원사업 (9월, 추가 30만장)
합계			25,495	
2025	기재부협의 ('25.1.23.)	국내관광 역량 강화 (민간경상보조)	29,780	숙박할인권 지원사업 (100만장)
	기재부협의 ('25.5.20.)	국내관광 역량 강화 (민간경상보조)	1,800	숙박할인권 지원사업 (특별재난지역 추가 할인 지원)
합계			31,580	

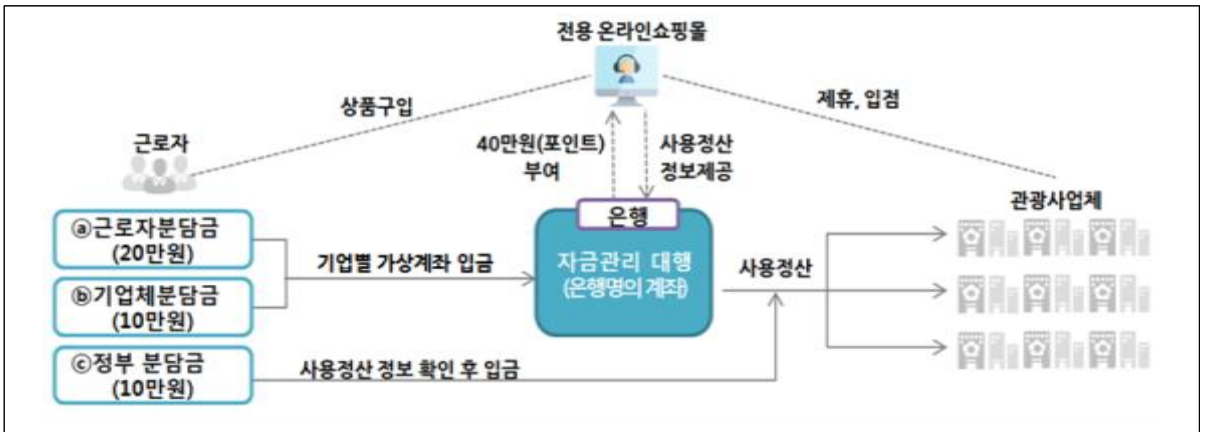
주1: 모두 비통화금융예치금을 기금변경 재원으로 사용
주2: 2025년 5월말 기준

<근로자 휴가지원 사업의 수행방식 변경과 관련하여 철저한 사업관리 필요>

내역사업 '국민관광지원' 중 '근로자 휴가지원'은 자유롭게 휴가를 사용하는 기업문화를 조성하고 근로자들의 국내여행을 통한 내수경제 활성화를 촉진하기 위한 사업으로, 기업근로자가 공동으로 여행자금 적립 시 정부가 추가로 지원하는 방식이며, 중소기업, 비영리민간단체, 사회복지법인·시설 소속 근로자 및 소상공인을 대상으로 함.

동 사업 내용을 살펴보면, 기업의 신청을 통하여 지원 대상에 선정되는 경우 근로자 자부담 20만원(50%)에 기업분담금 10만원(25%)[18], 정부분담금 10만원(25%)을 합한 총 40만원의 포인트를 부여함으로써, 전용 온라인쇼핑몰(휴가샵)에서 국내여행상품, 숙박시설, 관광지나 유원시설 등의 입장권, 기차·렌트카 등 국내여행 관련 상품을 구입할 수 있도록 하고 있음.

[근로자 휴가지원 사업 프로세스]



자료: 문화체육관광부

18) 2025년의 경우 지원 사업 참여 5년차 이상의 중기업은 15만원을 부담하는 것으로 사업 내용이 변경되었음.

2025년 동 사업은 당초 근로자 6만 5,000명을 대상으로 10만원씩 지원할 수 있도록 70억원을 계획하였고, 이번 기금계획변경으로 89억원을 증액함으로써 지원 대상 인원을 15만명으로 확대하여 내수활성화의 효과를 증대하려는 것임.

< 2025년 추경안 산출 세부내역 >

구 분	예 산	산 출 내 역
당초 계획액	7,000백만원	· 근로자 휴가 지원 : 6,500백만원 = 6.5만명×100천원 · 사업 운영·관리 : 174백만원 · 홍보 및 참여 모집 : 326백만원
'25년 추경안	15,900백만원	· 근로자 휴가 지원 : 15,000백만원 = 15만명×100천원 · 사업 운영·관리 : 324백만원 · 홍보 및 참여 모집 : 576백만원

최근의 근로자 휴가지원 사업 기금운용계획 변경 내역을 보면, 지난 2023년과 2024년 당초 계획액은 모두 99억원이었으나 계획변경을 통하여 각각 50억원과 60억원을 증액하였고, 올해의 당초계획액 70억원은 전년도의 당초 계획액 대비 29억원을 감액한 것이나, 89억원의 기금계획변경이 이루어지는 경우 전년도 계획현액 159억원과 동일해짐.

< 근로자 휴가지원 사업 기금운용계획 변경 내역 >

(단위: 백만원)

연도	구분 (날짜)	계획 변경 내역		변경 사유
		세부사업(세목)	금액	
2023	기재부협의 ('23.4.13.)	국내관광 역량 강화 (민간경상보조)	2,000	근로자 휴가지원 지원대상 2만명 확대 (2만명×10만원)
	기재부협의 ('23.7.24.)	국내관광 역량 강화 (민간경상보조)	3,000	근로자 휴가지원 지원대상 3만명 확대 (3만명×10만원)
2024	기재부협의 ('24.4.24.)	국내관광 역량 강화 (민간경상보조)	6,000	근로자 휴가지원 지원대상 6만명 확대 (6만명×10만원)

주1: 모두 비통화금융예치금을 기금변경 재원으로 사용
주2: 2025년 5월말 기준

그런데, 동 사업의 실집행율이 매년 80%대에 머물고 있다는 점과 지원을 신청할 수 있는 기업의 수가 제한적이고, 작년까지 지원 대상에 포함되었던 중견기업이 올해는 제외되었으며, 지원 사업에 5년 이상 참여한 중기업에 대하여는 기업분담금을 15만원으로 상향했다는 측면에서 올해 사업의 집행율이 더 저조해질 가능성을 배제할 수 없을 것으로 보임.

< 근로자 휴가 지원 사업 연도별 실집행 현황 >

(단위: 백만원, %)

연도	계획액	계획현액 (A)	전년도 이월액	예산 현액	집행액	전년도 이월액 제외		이월액	불용액	실집행률 (B/A)
						예산현액	집행액(B)			
2022	11,000	11,000	7,381	18,381	13,492	11,000	9,044	1,955	2,934	82.2
2023	9,900	14,900	1,956	16,855	15,185	14,900	13,318	891	779	89.4
2024	9,900	15,900	891	16,791	14,233	15,900	13,342	807	1,751	83.9
2025	7,000	7,000	807	5,807	2,621	5,000	1,819			26.0

주: 2025년 5월말 기준

따라서, 문화체육관광부는 사업 방식의 변경에 따라 집행이 원활하지 않을 수 있다는 점을 감안하여 사업 관리를 보다 철저히 함으로써 집행율 제고에 주의할 필요가 있음.

5. 국민체육진흥기금

(1) 스포츠강좌이용권 지원(증액, 5161-300)

○ 신규 내역사업 '어르신 스포츠 시설 이용료 지원' 사업 추진 시 디지털 이용환경에 대한 노인층의 접근성·편의성 제고, 대상자 재모집 소요기간 축소 등 사업 예산의 불용·이월 방지를 위해 사업 추진 계획을 철저히 수립하고 관리할 필요가 있음.

<사업개요 및 계획안 내역>

'스포츠강좌이용권 지원'은 저소득층 유·청소년(만 5~18세) 및 소득무관 장애인(만 5~69세)의 스포츠 참여 기회 확대를 위해 스포츠 강좌 수강료를 지원하는 사업임.

2025년도 변경안은 2025년도 계획현액 대비 260억원(19.8%) 증액된 1,572억 8,200만원으로 편성되었으며, 증액된 260억원은 신규 편성된 내역사업인 '어르신 스포츠 시설 이용료 지원' 사업에서 증액된 것임.

[2025년도 스포츠강좌이용권 지원 사업 계획 변경 내역]

(단위: 백만원, %)

사 업 명	2024년		2025년					증감	
	계획 현액	집행액 [실집행액]	당초 계획	수정 계획	계획 현액 (A)	집행액 [실집행액]	제2회 변경안 (B)	(B-A)	B/A (%)
□ 스포츠강좌 이용권 지원	120,344	120,317 [98,480]	131,282	131,282	131,282	91,719 [43,799]	157,282	26,000	19.8
▪ 스포츠강좌 이용권 지원	100,799	100,799 [80,493]	105,840	105,840	105,840	74,088 [34,308]	105,840	-	-

▪ 시스템관리 및 운영	554	527 [527]	799	799	799	292 [292]	799	-	-
▪ 장애인스포츠강좌 이용권 지원	18,991	18,991 [17,460]	24,643	24,643	24,643	17,339 [9,199]	24,643	-	-
▪ 어르신 스포츠 시설 이용료 지원	-	-	-	-	-	-	**26,000**	**26,000**	**(순증)**

* 2025년도 집행액은 5월 말 기준

자료: 문화체육관광부

참고로, 2020년(제3회 추경) 및 2021년(당초기금 및 제2회 추경)에는 코로나19로 위축되었던 소비 활성화 및 체육시설 영업 위기 극복 지원 등을 위해 세부사업 '안전한 스포츠 활동 지원(5161-310)' 중 내역사업 '민간 실내체육시설 이용활성화 지원'에서 민간 실내체육시설에서 누적 8만원 이상 결제 시 연령 무관 1인당 3만원의 체육소비쿠폰을 지원(사전 카드 결제 후 현금 환급)하는 사업을 추진한 바 있음[19].

[민간 실내체육시설 이용료 지원 사업 집행 내역]

(단위: 백만원)

사 업 명	2020년			2021년		
	당초계획	수정계획	실집행액	당초계획	수정계획	실집행액
□ 안전한 스포츠 활동 지원(5161-310)	5,434	17,634	14,092	23,044	165,884	112,847
▪ 안전한 스포츠 환경 구축	2,000	2,000	1,806	2,000	2,000	1,761
▪ 체육시설 안전시스템 구축	3,434	3,434	2,717	3,044	16,584	11,573
▪ 민간 실내체육시설 이용활성화 지원	-	**12,200**	**9,569**	**18,000**	**30,400**	**13,926**
▪ 민간 실내체육시설 고용지원	-	-		-	113,900	85,067
▪ 프로스포츠 관람권 지원	-	-		-	3,000	520

자료: 문화체육관광부

19) 사업 지원 절차: 사업자가 민간 체육시설 정보(사업자등록번호, 상호, 종목 등) 사전 등록 → 개인이 홈페이지에서 참여 신청(카드사 선택, 본인인증) 후 접수 → 신청자가 홈페이지 내 '환급대상업체 찾기' 통해 환급 가능 시설 확인 후, 현장 카드 결제(온라인·간편결제·지역화폐 결제 불가) → 기간 내 해당 시설에서 누적 8만 원 이상 사용 시, 등록한 카드의 결제계좌로 3만 원 현금 입금(카드 결제 내역과 신청 내역 일치 여부 수기 확인)

[민간 실내체육시설 이용료 지원 사업 지원 현황]

(단위: 명, 백만원)

	신청인원	실지원인원	총지원금*
2020년	676,160	403,777	12,113
2021년	1,286,380	962,303	28,869

*주) 총지원금: 차년도 보조사업 이월액 포함 실지원금(사업운영비 제외)으로, 당해연도 결산액(실집행액)과 다름

자료: 문화체육관광부

<불용·이월 방지를 위한 철저한 사업 추진 계획 수립 및 관리 필요>

신규 내역사업 '어르신 스포츠 시설 이용료 지원' 사업은 노인층의 스포츠 활동 참여 촉진을 통해 체력 향상과 건강 증진을 도모하기 위한 것으로, 약 700만명의 만 65세 이상 기초연금수급자 중 약 70만명(10%)에게 5만원의 스포츠시설상품권(체육소비쿠폰)을 지원하는 사업임.

동 사업은 지자체 매칭비율 70% 기준 사업비 245억원(보조사업자: 지자체)과 홈페이지 구축·운영 및 제로페이 결제 수수료 등의 운영비 15억(보조사업자: 국민체육진흥공단)을 합하여 총 260억원의 규모로 편성되었음.

[어르신 스포츠 시설 이용료 지원 사업 산출내역]

(2025 계획현액) 0백만원 → (2025 제2회 계획 변경안) 26,000백만원, 순증
① **어르신 스포츠 시설 이용료 지원(신규)**: ('25) 0 → ('25 추경) 26,000백만원, 순증 ○ 자치단체경상보조(330-01): 사업비 24,500백만원 - 70만명* × 5만원 × 지자체 매칭비율 70% *기초연금법에 근거한 만 65세 이상 저소득층, 대상자 약 700만명의 10% 상당 ○ 민간경상보조(320-01): 운영비 1,500백만원 - 신청 홈페이지 구축 및 운영, 홍보비 (200백만원) • 신청 홈페이지 구축* 55백만원 *기존 홈페이지 사용하되 본인인증서비스(에스씨아이평가정보(주)) 활용 (45백만원 = 42.8원×70만명×1.5(지원가능인원의 약 1.5배수)) • 홍보비 145백만원 - 제로페이 결제 수수료(결제금액의 2%) 700백만원 • 제로페이 결제 수수료(결제금액의 2%) 35,000백만원×2%=700백만원 - 콜센터 운영비 600백만원 • 콜센터 운영비 100백만원×6개월=600백만원

자료: 문화체육관광부

국민체육진흥공단이 전용 홈페이지 등을 통해 신청한 만 65세 이상 기초연금수급자 가운데 지원자를 선정하면, 제로페이에서 선정자에게 '스포츠시설상품권' 5만원권을 지급하며, 선정자는 제로페이에 가맹된 체육시설에서 시설 이용료를 상품권을 이용하여 결제(모바일·현장)할 수 있고, 이후 지자체 및 공단이 각각 선정자의 상품권 사용액 및 제로페이 수수료를 제로페이에 납부하는 것으로 사업이 추진될 예정임.

[어르신 스포츠 시설 이용료 지원 절차]

절차	① 신청·접수	② 대상자 선정	③ 상품권 지급	④ 대금 정산
주체	기초연금수급자	공단	제로페이→선정자	공단, 지자체→제로페이
방식	전용 홈페이지 온라인 및 전화신청 (연금수급증명서 제출)	지자체별 예산 고려, 최종 선정 후 SMS 발송 통보	'스포츠시설상품권' 5만원권 지급(모바일)	(지자체) 선정자 사용금액 납부 (공단) 제로페이 수수료 납부

[스포츠강좌이용권 지원 - 어르신 스포츠 시설 이용료 지원 비교]

구분	(기존) (장애인)스포츠강좌이용권 지원	(신규) 어르신 스포츠 시설 이용료 지원
지원 대상	만 5~18세 저소득층·범죄피해가구 유·청소년, 만 5~69세 장애인	만 65세 이상 기초연금수급자 *장애인스포츠강좌이용권과 중복수혜 불가
사업 내용	월 10.5~11만원의 강좌이용권 지원	5만원 체육시설 이용료 1회 지원
결제 수단	전용카드(신한카드) 발급	제로페이(스포츠시설상품권) (전용카드 발급 불필요)
결제 방식	전용 홈페이지를 통한 온라인 결제	모바일·현장 결제
결제처	유·청소년 및 장애인이 이용하기 적합한 것으로 지자체 승인된 체육시설 (약 2만개)	제로페이에 가맹된 체육시설 (약 5만개)
보조 사업자	-이용권 지원: 지자체 -시스템 운영 등: 국민체육진흥공단·장애인체육회	-이용권 지원: 지자체 -시스템 운영 등: 국민체육진흥공단

[지자체별 제로페이 가맹 체육시설 현황]

(단위: 개)

서울	부산	대구	인천	광주	대전	울산	세종	경기
12,924	2,526	1,577	1,892	1,072	1,048	811	316	10,814
강원	충북	충남	전북	전남	경북	경남	제주	계
1,807	1,265	1,236	1,154	1,232	1,608	4,108	613	46,003

주) 종목별: 스포츠교육기관 11,096개, 체력단련시설 5,833개, 골프연습장 운영업 4,204개 등
자료: 문화체육관광부

「2024 국민생활체육조사」에 따르면 60대 및 70세 이상 노인층의 경우 주 2회 이상 규칙적 체육활동 참여자가 각각 54.8% 및 51.4%로 타 연령대에 비해 높은 편이나, 월 평균 체육활동 경비는 각각 3.5만원, 1.0만원으로 낮은 편임.[20)]

---

20) <연령대별 체육활동 참여 양상>
○ 규칙적 체육활동 참여 여부 및 빈도 (단위: %)

구분	전혀하지 않는다	월3회 이하	주 1회	주 2회	주 3회	주 4회	주 5회	주 6회	매일	주1회 이상	주2회 이상
전체	29.2	10.1	11.2	12.4	18.1	6.1	7.9	1.9	3.2	60.7	49.5
10대	40.4	13.7	16.1	13.4	8.4	2.8	3.9	0.6	0.7	45.9	29.8
20대	31.6	9.2	10.5	12.9	19.6	5.7	7.7	1.4	1.3	59.2	48.7
30대	26.5	8.7	9.3	13.2	21.7	7.3	9.5	1.4	2.5	64.8	55.5
40대	28.5	8.7	13.4	13.4	19.0	6.1	6.3	2.2	2.4	62.7	49.4
50대	25.4	11.8	13.2	13.3	20.1	5.3	6.5	1.8	2.6	62.8	49.6
60대	24.7	10.2	10.2	13.1	17.4	7.8	9.2	2.7	4.5	65.0	**54.8**
70세 이상	33.2	9.1	6.3	6.9	16.5	6.8	11.4	2.3	7.4	57.7	**51.4**

○ 월 평균 체육활동 경비 (단위: 만원)

구분	없음	3 미만	3~6 미만	6~10 미만	10~15 미만	15~20 미만	20~25 미만	25~30 미만	30 이상	평균
전체	57.1	7.8	10.6	5.0	8.0	4.5	2.8	1.0	3.3	4.6
10대	73.2	11.0	7.9	1.7	2.7	2.0	0.7	0.3	0.5	1.7
20대	52.2	5.7	11.2	6.0	11.7	6.3	3.5	1.5	2.0	5.0
30대	44.3	5.1	10.0	7.6	13.5	8.8	5.1	1.7	3.8	6.7
40대	49.9	5.1	12.5	6.3	9.7	5.1	4.3	1.2	5.9	6.4
50대	51.3	7.9	11.8	5.2	8.5	4.7	3.2	1.3	6.2	6.2
60대	58.8	11.3	11.7	4.6	6.1	3.0	1.9	0.6	2.1	**3.5**
70세 이상	78.6	9.3	7.5	2.2	1.5	0.7	0.0	0.1	0.1	**1.0**

자료: 문체부, 「2024 국민생활체육조사」, 2024. 12.

이에 동 사업을 추진함으로써 저소득 노인층의 스포츠 활동 참여 촉진을 통한 건강 증진을 비롯하여 소비 진작 등의 효과가 있을 것으로 보이는바 기금운용계획변경의 취지는 타당해 보임.

다만, 2020~2021년 추진한 '민간 실내체육시설 이용활성화 지원' 사업(민간 실내체육시설에서 누적 8만원 이상 결제 시 연령 무관 1인당 3만원의 체육소비쿠폰 지원(현금 환급)) 예산의 당해연도 실집행률이 각각 78.4%(2020년), 45.8%(2021년)에 불과했다는 점을 고려할 때[21], 불용·이월 방지를 위한 철저한 집행 계획 수립 및 관리가 이뤄질 필요가 있겠음.

우선, 동 사업의 지원대상은 노인층으로, 홈페이지 온라인 신청, 제로페이를 비롯한 모바일 어플리케이션 사용 및 모바일상품권 결제 등 디지털 활용능력이 취약할 우려가 있는바, 행정복지센터·노인복지시설·콜센터 등의 플랫폼을 최대한 활용하는 등 노인층의 접근성·편의성 제고 방안을 마련할 필요가 있어 보임.

이와 관련하여, 문체부는 현재 운영 중인 스포츠강좌이용권 콜센터에 어르신 대상 상담직원을 약 20여명 추가 채용하는 등 콜센터 또는 주민센터에서 본인확인 후 신청을 지원할 예정이라는 입장임.

---

21) <민간 실내체육시설 이용료 지원 사업 집행 내역>

(단위: 백만원, %)

연도	당초계획	수정계획	실집행액	(당해년도) 실집행률
2020년	-	12,200	9,569	78.4
2021년	18,000	30,400	13,926	45.8

자료: 문화체육관광부

한편, 스포츠시설상품권 사용기한은 지급일로부터 2개월로, 문체부는 8월까지 신청자 접수 및 대상자 선정을 완료하여 선정자가 9월~10월 동안 사용할 수 있도록 하고, 미사용으로 소멸된 예산잔여분에 대하여는 2차 모집을 통해 대상자를 재선정하여 11월~12월 동안 사용할 수 있도록 하려는 계획임.

[사업 추진 일정]

일정	추진 내용
6~7월	17개 시도 대상 사업안내 및 지방비 매칭 요청, 교부
~7월	신청 홈페이지 및 콜센터 구축 등 사업운영기반 마련
~8월	신청자 접수 및 대상자 선정, 이용료 지원 준비
9~12월	사업시행 * 1차모집자 : '25.9~10월 사용, 미사용 시 소멸 2차모집자(예산잔액분: 미달인원+미사용인원) : '25.11~12월 사용

자료: 문화체육관광부

이 때, 1차 모집에 따른 미달인원이 발생한 경우 9월 내 2차 추가 모집을 곧바로 진행하고, 1차 모집에 따른 초과인원이 발생한 경우 대기번호를 부여하여 10월 말 1차 사용기간 만료 직후 대상자를 바로 재선정하는 등 12월 말에는 사업 예산 집행이 완료될 수 있도록 사업 추진 일정을 면밀히 계획할 필요가 있겠음.

또한, 지자체별 재정능력 및 기초연금수급자 인원을 고려한 적절한 예산 배분이 필요해 보이고, 실지원대상 확대를 위해 신청 과정 등에서의 본인인증절차를 면밀히 관리하여 1인당 중복 지원이 되지 않도록 할 필요가 있겠음.

이와 관련하여, 문체부는 1차 모집에서 미달인원 혹은 미사용인원이 발생하는 경우 어르신의 지속적인 스포츠 활동을 지원하는 차원에서 기선정자에 대해서도 추가 선정이 가능하도록 운영하되, 보다 많은 어르신에게 지원이 이루어질 수 있도록 1차 모집 시 사업에 대한 사전 홍보와 사용 독려 등 조치방안을 마련하겠다는 의견임.

종합하면, 디지털 이용환경에 대한 노인층의 접근성·편의성 제고, 대상자 재모집 소요기간 축소 등 사업 예산 불용·이월 방지를 위해 철저한 사업 추진 계획 수립 및 관리가 이뤄질 필요가 있겠음.

(2) 스포츠산업 금융지원(융자)(감액, 5365-300)

○ 스포츠산업 금융지원(융자) 사업 추진 시 지원대상 확대 등 사업 관련 홍보를 다각화하여 지속적으로 신규 수요를 발굴하고, 금리인하·상환유예 등 사업 실효성 제고 및 예산 불용 방지 대책 마련·시행할 필요가 있음.

<사업개요 및 계획안 내역>

‘스포츠산업 금융지원(융자)’은 국내 중소 스포츠기업에게 융자(1991년~) 및 이차보전(2023년~) 방식으로 사업자금을 지원하는 사업임.[22)]

2025년도 변경안은 2025년도 계획현액 대비 843억 2,700만원(34.0%) 감액된 1,637억 3,000만원으로 편성되었으며, 감액된 843억 2,700만원은 전액 내역사업 ‘기타민간융자금’에서 감액된 것임.

---

22) 「국민체육진흥법」
제17조(체육 용구의 생산 장려 등) ③문화체육관광부장관은 국민체육진흥을 위하여 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 산업의 육성을 위하여 필요하다고 인정되는 경우에는 서울올림픽기념국민체육진흥공단으로 하여금 국민체육진흥기금의 국민체육진흥계정에서 그 자금을 융자하게 할 수 있다. (후단 생략)
1. 체육용구등을 생산하는 업
2. 체육시설을 설치하거나 운영하는 업
3. 체육과 관련된 용역을 제공하는 업
4. 그 밖에 대통령령으로 정하는 업종
제22조(기금의 사용 등) ①국민체육진흥계정은 다음 각 호의 사업이나 지원 등을 위하여 사용하고, 사행산업중독예방치유계정은 「사행산업통합감독위원회법」 제14조의4에서 정하는 바에 따라 사용한다.
11의2. 「스포츠산업 진흥법」 제2조제2호에 따른 스포츠산업 진흥을 위한 지원 사업

[2025년도 스포츠산업 금융지원(융자) 사업 계획 변경 내역]

(단위: 백만원, %)

사 업 명	2024년		2025년					증감	
	계획 현액	집행액 [실집 행액]	당초 계획	수정 계획	계획 현액 (A)	집행액 [실집 행액]	제2회 변경안 (B)	(B-A)	B/A (%)
□ 스포츠산업 금융지원(융자)	163,730	116,267 [116,267]	248,057	248,057	248,057	34,369 [34,369]	163,730	△84,327	△34.0
▪ 이차보전금	5,850	3,916 [3,916]	6,550	6,550	6,550	1,388 [1,388]	6,550	-	-
▪ 기타민간융자금	157,880	112,351 [112,351]	241,507	241,507	241,507	32,981 [32,981]	157,180	△84,327	△34.9

* 2025년도 집행액은 5월 말 기준

자료: 문화체육관광부

<지속적 신규 수요 발굴 노력, 사업 실효성 제고 및 예산 불용 방지 대책 마련·시행>

세부사업 '스포츠산업 금융지원(융자)'은 ① 스포츠시설설치·개보수·설비 등의 분야에 대해 대출 원금을 지원하는 직접융자(내역사업 '기타민간융자금')와 ② 운전·연구개발 등의 분야에 대해 시중금리 일부(2.5~3.0%p)를 지원하는 이차보전(내역사업 '이차보전금') 등 두 가지 방식으로 추진되고 있음.

[직접융자 - 이차보전 비교]

	직접융자(1991년~)	이차보전(2023년~)
지원대상	체육용구생산업체, 체육시설업체, 스포츠서비스업체	
지원분야	시설설치, 개보수, 설비(기성고)	운전, 연구개발
지원방식	대출 원금 지원	대출 이자 지원 * 협약은행 자금으로 대출
적용금리	공공자금관리기금 융자 변동금리 공통적용 *2025년 1분기 2.87%, 2분기 2.7%	시중금리 일부 지원(2.5~3.0%p*) *'25년부터 우수체육용구생산업체 대상 0.5%p의 우대금리 적용
지원한도	20~30억원(시설설치)/ 10억원(개보수·설비)	5억원
지원기간	5~10년(거치기간 포함)	3년(일시 상환)

자료: 문화체육관광부

구체적으로 대출을 신청한 기업에 대해 국민체육진흥공단의 심의 및 은행의 대출 결정이 이뤄지면, 직접융자의 경우 은행이 공단으로부터 자금을 대여 받아 기업에게 융자를 시행하고, 이차보전의 경우 은행이 기업에게 융자를 시행한 후 은행이 이자의 일부는 기업으로부터 받고, 나머지 일부는 공단으로부터 지원받는 구조임.

[직접융자 및 이차보전 지원 절차]

직접융자	이차보전
대출 신청 (기업 → 공단)	
대상자 심의·통보 (공단 → 은행·기업)	
융자신청 및 대출결정 (기업 ↔ 은행)	
자금요청 및 대여 (은행 ↔ 공단)	융자 시행 (은행 → 기업)
융자시행 (은행 → 기업)	이차보전 요청 (은행 → 공단)
	이자 지급 (공단 → 은행)

이에 2024년 기준 직접융자의 경우 총 147건에 대해 1,123억 5,100만원의 대출 원금 지원이 이루어졌으며, 이차보전의 경우 신규 대출 292건(2024년 대출 원금 795억 7,000만원) 및 기존 대출 290건(2023년 대출 원금 1,150억 200만원)에 대하여 총 39억 1,600만원의 이자 지원이 이루어졌음.

[스포츠산업 금융지원(융자) 지원 현황]

(단위: 백만원, 건)

구 분	'24년				'23년				'22년		'21년	
	직접융자		이차보전		직접융자		이차보전					
	금액	건	금액	건	금액	건	금액	건	금액	건	금액	건
예산	157,880		5,850 (원금기준 119,000)		76,100		3,900 (원금기준 156,000)		228,900		136,100	
실집행	112,351		3,916		76,100		818		228,900		136,100	
지원 실적 (해당연도 신규 대출원금기준)	112,351	147	79,570	292	76,100	143	115,002	290	228,900	488	136,100	549
체육용구생산	672	1	8,700	19	1,300	2	1,289	5	1,015	6	2,573	12
스포츠서비스	769	2	6,137	17	-	-	1,834	8	1,593	10	1,130	10
민간체육시설	110,910	144	64,733	256	74,800	141	111,879	277	226,292	472	132,397	527

자료: 문화체육관광부

동 사업의 2025년도 계획 변경안은 직접융자의 신청건수 축소 및 융자 건당 평균 금액 상향 조정을 통해 내역사업 '기타 민간융자금' 계획액을 감액하여, 2025년 계획현액 대비 843억 2,700만원이 감액된 1,637억 3,000만원으로 편성되었는데, 이는 2024년 계획액과 동일한 수준으로 감액하려는 것으로 보임.

[2025년도 제2회 계획 변경안 산출내역]

(2025 계획현액) 248,057백만원 → (2025 제2회 계획 변경안) 163,730백만원, 84,327백만원 감액	
2025년도 계획현액 산출내역	2025년도 제2회 계획 변경안 산출내역
○ 이차보전금(320-05) : 6,550백만원 - 23년 선정업체 3년차 이자 2,875백만원 (=1,150억원 × 이차보전율 2.5%) - 24년 선정업체 2년차 이자 2,975백만원(=1,190억원 × 이차보전율 2.5%) - 25년 선정업체 지원규모 700백만원 (400억원 × 이차보전율 2.5~3.0% × 70%*) *신규 선정 기업(지원 1년차)의 평균 지원기간(약 8.4개월) 고려	
○ 기타 민간융자금(450-04) : 241,507백만원 - 신청건수 415.7건 × 건당 581백만원* *'21~'23년 기성고 융자 건당 평균 금액	○ 기타 민간융자금(450-04) : 157,180백만원 - 신청건수 250.7건 × 건당 627백만원* *'21~'24년 기성고 융자 건당 평균 금액

자료: 문화체육관광부

문체부에 따르면 사업 계획액의 감액 변경은 경기침체 등 경영환경 악화에 따른 스포츠기업의 사업 연기·포기 증가, 은행의 중소기업 대상 대출심사 강화 기조 등에 따른 것임.

2024년 사업 예산 실집행률이 71.0%, 2025년 5월까지의 실집행률이 13.9%에 불과하고, 2023년 이후로 사업 계획액이 매년 증가하고 있음에도 지원대상 대출원금이 확대되고 있지 않다는 점 등을 고려할 때,

사업 수요가 다소 부진한 상태라고 판단할 여지가 있는바 기금운용계획 변경의 취지는 타당한 측면이 있음.

[연도별 스포츠산업 금융지원(융자) 사업 집행 내역]

(단위: 백만원, %)

구분 \ 연도	융자금		이차보전			계			
	계획현액	실집행액 (대출원금)	계획현액	실집행액	신규지원 대출원금	계획현액 (A)	실집행액 (B)	신규지원 대출원금	실집행률 (A/B)
2022	228,900	228,900	-	-	-	228,900	228,900	228,900	100.0
2023	76,100	76,100	3,900	818	115,002	80,000	76,918	191,102	96.1
2024	157,880	112,351	5,850	3,916	79,570	163,730	116,267	191,921	71.0
2025.5	241,507	32,981	6,550	1,388	42,514	248,057	34,369	75,495	13.9

자료: 문화체육관광부

다만, 「국민체육진흥법」의 개정으로 2025년 1월 31일부터 스포츠산업 금융지원 대상업체 범위가 확대[23]되어 수요 창출의 여지가 있음

23) 「2022 스포츠산업조사 결과 보고서」(문체부) 기준 스포츠산업 금융지원 대상업체는 기존 79,944개에서 일반 체육용구생산업체 및 스포츠게임·여행업 등 5,460개가 추가되어 85,404개 (자료: 「국민체육진흥법 일부개정법률안」(의안번호 2203405호) 검토보고서)

< 법 개정에 따른 스포츠산업 금융지원 대상 확대 업체 수 >

업종(단위: 개)	2021년	2022년	비고
계	82,859	85,404	-
①체육용구생산업체 계	3,703	3,830	-
-우수업체	117	135	-
-일반용구생산업체	3,586	3,695	-
②시설업 계	44,168	45,192	-
-경기장 운영업	291	261	-
-참여스포츠시설 운영업	36,262	36,946	헬스장, 수영장, 볼링장, 당구장 등
-골프장·스키장 운영업	476	498	-
-기타스포츠시설 운영업	6,506	6,900	낚시장, 수상스포츠시설 운영업 등
-스포츠 건설업	633	587	-
③서비스업 계	34,988	36,382	-
-경기업	85	102	프로야구단, 동계스포츠 클럽, 실업경기단체 등
-마케팅업	1,219	1,415	스포츠인 매니저 등
-정보업	39	46	자동응답전화 등을 활용한 축구·야구 정보 서비스 등
-미디어업	84	94	스포츠 케이블방송, 신문 등
-스포츠 교육기관	32,002	32,960	태권도장, 합기도장 등
-게임업	287	290	스포츠 온라인 게임 소프트웨어 개발 등
-여행업	1,272	1,475	스포츠 여행사 등

에도 사업 예산을 전년도 수준에 맞춰 2025년도 계획현액 대비 34.0%나 감액할 경우 신규 수요 발굴 노력이 위축될 것이 우려됨.

[스포츠산업 금융지원(융자) 대상업체 범위 변화]

시점	개정 전		개정 후('25. 1. 31.~)
대상 업체 범위	민간체육시설업체(무도장·무도학원 제외)	→ (확대)	민간체육시설업체
	문체부 지정 우수체육용구 생산업체	→ (확대)	체육용구 생산업체
	스포츠서비스업(경기업·마케팅업·정보업)	→ (확대)	스포츠서비스업(경기업·마케팅업·정보업·스포츠교육기관·게임업·여행업)

자료: 문화체육관광부

따라서, 국내 스포츠산업 경쟁력 강화를 위해 지원대상 확대 등 사업 관련 홍보를 다각화하여 지속적으로 신규 수요를 발굴하고, 금리인하·상환유예 등 사업 실효성 제고 및 예산 불용 방지 대책을 마련·시행할 필요가 있겠음[24].

24) 이와 관련하여 문체부는, 2024년 대비 2025년 사업 홍보 강화 및 집행률 제고 방안을 마련·시행 중이라는 의견임.

- 서울권역 버스 옥외광고, 용산역 전광판 광고, 현장점검을 통한 사업 내용 홍보, 포털사이트(네이버) 내 키워드 검색 광고 등 새로운 매체, 방식을 활용한 사업 홍보 강화
- 융자 미실행업체 대상 집행 독려:
  미실행 업체 대상 집행 마감시한 알림 및 집행 독려 등 문자 발송, 향후 대출실행 시기 및 미실행 사유 등 유선 조사
- 적기 자금공급에 대한 업체수요, 은행간담회 결과 등을 반영한 하반기 신청·접수 운영 및 집행효율화를 위한 집행기한 조정:
  융자 집행기한: (기존) '모든 차수 12.13.까지' → (변경) '차수별 통보일~5개월'
- 스포츠산업 융자 일시적 금리인하 시행:
  기존·신규 융자 전체 대상, 현행 기준금리에 우대금리(1.25%p) 적용(단, 기준금리(공공자금관리기금 융자계정 변동금리)에 우대금리(1.25%p)를 적용한 금리가 1% 이하일 경우, 대출금리는 1%로 확정)
- 스포츠산업 융자 상환유예 및 만기연장 시행:
  '25.1.1. 기준 원금 상환중이거나 1년 이내(~'25.12.31.) 원금 상환일이 도래하는 업체에 대해 거치기간 1년 연장
- 이차보전 우대금리 신설 및 우선융자 대상 추가:
  대상확대 추진에 따라 우수체육용구생산업체 대상 이차보전 우대금리(+0.5%p) 제공, 정부의 중소기업기술마켓 활성화 정책을 반영한 기술마켓 등록기업 및 특별재난지역 피해업체를 우선융자 대상으로 추가하여 우대지원