문화체육관광위원회 소관

2026년도 제1회 추가경정예산안
예 비 심 사 보 고 서

○ 문 화 체 육 관 광 부	소관
○ 국 가 유 산 청	소관

2026. 4.

문 화 체 육 관 광 위 원 회

◆ 목　　차 ◆

Ⅰ. 소관부처 회부 추가경정예산안 ····· 1

Ⅱ. 심사경과 ····· 2

Ⅲ. 추가경정예산안 개요 및 전문위원 검토보고 ····· 3

Ⅳ. 대체토론의 요지 ····· 3

Ⅴ. 소위원회 심사보고 요지 ····· 4

Ⅵ. 심사결과 ····· 7

Ⅶ. 부대의견 ····· 8

Ⅷ. 소수의견 요지 ····· 10

Ⅸ. 찬반토론의 요지 ····· 10

※ 별첨: 문화체육관광위원회 소관 2026년도 제1회 추가경정 예산안 조정 총괄표 및 세부내역 ····· 11

※ 붙임: 2026년도 제1회 추가경정예산안 및 기금운용계획변경안 개요 및 전문위원 검토보고 ····· 38

문화체육관광위원회 소관
2026년도 제1회 추가경정예산안
예비심사보고서

2026. 4.

문화체육관광위원회

Ⅰ. 소관부처 회부 추가경정예산안

1. 문화체육관광부 소관

가. 일반회계: 세입 및 세출

나. 아시아문화중심도시조성특별회계: 세입 및 세출

다. 지역균형발전특별회계: 세입 및 세출

2. 국가유산청 소관

가. 일반회계: 세입 및 세출

나. 지역균형발전특별회계: 세입 및 세출

Ⅱ. 심사경과

1. 제출일자 : 2026년 3월 31일

2. 회부일자 : 2026년 3월 31일

3. 상정 및 의결일자 :

제433회국회(임시회)

제3차 문화체육관광위원회(2026. 4. 1.)

상정, 제안설명, 검토보고, 대체토론, 소위원회 회부

제434회국회(임시회)

제1차 예산결산심사소위원회(2026. 4. 3.)

상정, 심사

제2차 예산결산심사소위원회(2026. 4. 6.)

상정, 심사, 의결(수정)

제1차 문화체육관광위원회(2026. 4. 6.)

소위심사보고, 심사, 의결(수정의결)

Ⅲ. 추가경정예산안 개요 및 전문위원 검토보고

※ [붙임] 문서 참조

Ⅳ. 대체토론의 요지

※ 회의록 참조

Ⅴ. 소위원회 심사보고 요지

(예산결산심사소위원장 : 박수현)

○ 예산결산심사 소위원회 위원장 박수현 위원입니다.

○ 2026년도 문화체육관광부 및 국가유산청 소관 제1회 추가경정 예산안 및 기금운용계획 변경안에 대한 소위원회 심사결과를 보고 드리겠습니다.

○ 전체회의에서 위원님들께서 제안하신 내용을 중심으로 우리 소위원회에서 심도 있게 심사한 결과는 다음과 같습니다.

○ 먼저, 문화체육관광부 소관 추가경정 예산안은 세출예산 기준으로, 총 1,652억 5,100만원을 증액하였으며, 기금운용계획 변경안은 총지출 기준으로, 1,225억 9,700만원을 증액하고, 169억 6,500만원을 감액하였습니다.

○ 아울러, 예산집행 시 고려해야 할 사항이나 제도개선이 필요한 사항 등에 대해서는 아홉 건의 부대의견을 채택하기로 하였습니다.

○ 사업별 주요 증감 내역을 말씀드리면, 첫째, ‘일반회계’는 예술강사 처우개선을 위하여 강사료 88억원을 증액하였고, 당인리 문화창작 발전소 조성 사업을 적기에 완료하기 위하여 180억 2,800만원을 증액하였으며, ‘신규 캐릭터 IP 기획 및 개발 사업’ 에 30억원을 증액하였습니다.

○ 둘째, ‘지역균형발전 특별회계 지역지원계정’은 매주 수요일인 ‘문화가 있는 날’에 문화향유와 지역상권 소비를 연결하기 위하여 산업단지 문화뉴딜 등의 사업에 285억원을 신규로 반영하였습니다.

○ 셋째, ‘아시아 문화중심도시 조성 특별회계’는 아시아 문화중심도시 종합 수정계획 수립과 지역 소상공인과 함께하는 문화예술 협력사업을 위하여 14억원을 신규로 반영하였습니다.

○ 넷째, ‘영화발전기금’에 대해서는‘차기작 기획개발지원’ 사업에 50억원을, ‘차세대 미래관객 육성’ 사업에 25억원을 각각 증액하고, ‘영화 패스 도입 지원’ 사업에 60억원을 신규로 반영하는 등 총 180억 7,000만원을 증액하였습니다.

○ 다섯째, ‘관광진흥개발기금’은 지역사랑 휴가지원 사업의 대상지역을 확대하기 위하여 ‘국내관광 역량강화’ 사업에 65억원을 증액하는 한편, ‘관광산업 융자 지원’에서 100억원을 감액하는 등 총 65억원을 증액하고, 169억 6,500만원을 감액하였습니다.

○ 여섯째, ‘국민체육진흥기금’은 유소년과 청소년에게 맞춤형 스포츠 프로그램을 보급하는 ‘유소년 스포츠기반 구축 사업’에 400억원을, 스포츠 관람권 할인을 지원하는 ‘프로스포츠 관람권 지원 사업’에 200억원을, 각각 증액하였으며, 장애인의 생활체육 참여 확대를 위하여 스포츠강좌 수강료를 지원하는 ‘장애인 스포츠강좌 이용권 지원사업’에 95억원을 신규 반영하는 등 총 980억 2,700만원을 신규로 반영하였습니다.

○ 다음으로 국가유산청 소관 일반회계 세출예산안은 정부가 추가경정 예산안을 편성하지는 않았으나, ‘국가유산 예방관리 강화 사업’에 AI 기반 재난 예측 및 신속 대응체계 모델 구현 및 재난 시 적정대응 기반 마련을 위하여 35억원을, ‘국가유산 교육활용 진흥 사업’에 국가유산 미디어 콘텐츠 확충 및 홍보관 운영 등을 위하여 27억 7,200만원을 증액하는 등 모두 열 한 개

세부사업에 대하여 163억 7,200만원을 증액하였습니다.

○ 이상으로 2026년도 문화체육관광부 및 국가유산청 소관 제1회 추가경정 예산안 및 기금운용계획 변경안에 대한 소위원회 심사결과를 말씀드렸습니다.

Ⅵ. 심사결과

1. 문화체육관광부 소관

가. 일반회계

① 세출예산안 : 수정의결(수정내용 별첨)

나. 지역균형발전특별회계

① 세출예산안 : 수정의결(수정내용 별첨)

다. 아시아문화중심도시특별회계

① 세출예산안 : 수정의결(수정내용 별첨)

2. 국가유산청 소관

가. 일반회계

① 세출예산안 : 수정의결(수정내용 별첨)

Ⅶ. 부대의견

1. 문화체육관광부 소관

○ 문화체육관광부는 추가경정예산안과 기금운용계획변경안에 편성된 융자와 정책금융 예산을 직접 지원예산으로 변경·확대하는 방안을 마련한다.

○ 문화체육관광부는 추가경정예산안에 문화체육관광산업 구조개선의 출발점이 될 수 있는 예산을 포함한다.

○ 문화체육관광부는 모태펀드 문화계정 내 청년콘텐츠 분야 신규 조성이 실제 청년 기업·프로젝트 지원으로 연결될 수 있는 구체적 근거를 제시하고 기존 콘텐츠 펀드와 차별화될 수 있는 방안을 마련한다.

○ 문화체육관광부는 예술인생활안정자금과 예술산업 금융지원시범사업의 집행 부진이 발생하지 않도록 사업에 대하여 철저히 관리·감독한다.

○ 문화체육관광부는 문화예술진흥기금과 영화발전기금의 지속가능성을 회복할 수 있는 구조적 대책을 마련한다.

○ 문화체육관광부는 문화예술분야 소비쿠폰 사업에 대하여 지역별·계층별 혜택 격차 문제, 소비진작 효과성을 검증할 수 있는 성과평가를 실시한다.

○ 문화체육관광부는 독립예술영화 제작지원 사업이 연내 집행될 수 있도록 공고, 접수, 심사, 선정, 약정 체결 등의 사전 절차를 면밀히 준비한다.

○ 문화체육관광부는 영화관람 할인권 지급이 영화산업의 신규 수요를 창출하는지에 대한 정책 효과를 분석하고, 영화관람 할인권 지급 이후 영화산업이 회복될 수 있도록 후속대책을 마련한다.

○ 정부는 2026년도 제1회 추가경정예산안·기금운용계획 변경안에 체육 및 스포츠분야 예산이 반영될 수 있도록 한다.

Ⅷ. 소수의견의 요지

※ 해당사항 없음.

Ⅸ. 찬반토론의 요지

○ 해당사항 없음.

※ 별첨

Ⅰ. 문화체육관광위원회 소관 제1회 추가경정예산안 조정 총괄표

1. 세입추가경정예산안 예비심사결과: 조정내역 없음

2. 세출추가경정예산안 예비심사결과

(단위 : 백만원)

위원회명	소 관	회 계		수정의결		
				증 액	감 액	증 감
문화체육관광위원회	문화체육관광부	일반회계		112,941	-	112,941
		지역균형발전 특별회계	지역지원계정	50,910	-	50,910
		아시아문화중심도시조성특별회계		1,400	-	1,400
	국가유산청	일반회계		16,372	-	16,372
	합 계			181,623	-	181,623

Ⅱ. 문화체육관광위원회 소관 제1회 추가경정예산안 조정내역

가. 문화체육관광부

1. 세입추가경정예산안 조정내역

(1) 일반회계: 조정내역 없음

(2) 지역균형발전특별회계: 조정내역 없음

(3) 아시아문화중심도시조성특별회계: 조정내역 없음

2. 세출추가경정예산안 조정내역

(1) 일반회계

(단위: 백만원)

연번	세부사업명 (0000-000)	2026년도			수정안 (D)	수정액 (D-C)	수정이유	비고
		본예산 (A)	증감액 (B)	추경안 (C=A+B)				
1	전통종교 문화유산보존 (1131-301)	32,175	-	32,175	34,425	2,250	○ ‘전통사찰보존’(본예산 239억 7,100만원)은 전통사찰의 노후·퇴락된 주요 시설물의 보수정비 및 방재시스템 구축 등 체계적인 보존지원으로 전통문화유산을 보존·전승하려는 사업임. ○ 사업 대상 사찰 대부분이 목조건축물이고 산간에 입지해 화재에 취약한 구조적 특성을 가지고 있어, 최근 빈번한 산불 피해에 노출되고 있음에 따라, 사찰 및 보유 문화유산을 화재로부터 보호하기 위한 소방시설 구축 지원 예산 22억 5,000만원 증액	

연번	세부사업명 (0000-000)	2026년도			수정안 (D)	수정액 (D-C)	수정이유	비고
		본예산 (A)	증감액 (B)	추경안 (C=A+B)				
2	콘텐츠산업 생태계 조성 (1231-316)	63,214	2,592	65,806	66,606	400	○ '콘텐츠 분야 우수인재 연계 기업인턴십' (신규, 추경안 25억 9,200만원)은 콘텐츠 인력양성 과정 수료자를 대상으로 콘텐츠 기업에서의 인턴십 기회를 제공하는 사업임. ○ 대상기업 공모와 사전교육 및 회계검증에 필요한 추가 운영비 지원을 위하여 4억원 증액	
						400	○ '2026 대중문화예술인 역량강화 프로그램 운영' (본예산 14억원)은 기본역량을 가지고 있으나, 활동 기회를 갖지 못한 대중문화예술인을 대상으로 인성 및 역량 강화 교육을 실시하는 사업임. ○ 장르 확대 및 교육 내실화를 위하여 4억원 증액	

연번	세부사업명 (0000-000)	2026년도			수정안 (D)	수정액 (D-C)	수정이유	비고
		본예산 (A)	증감액 (B)	추경안 (C=A+B)				
3	영상콘텐츠산업 육성 (1232-300)	89,437	-	89,437	97,537	5,000	○ ‘IP활용·청장년층·극장용 애니메이션 제작지원’(본예산 100억 7,700만원)은 다양한 연령층을 아우르는 애니메이션산업으로의 경쟁력 강화를 위한 IP활용·청장년층 애니메이션 제작 지원 사업임. ○ 제작지원 물량 확대(7편×750백만원 내외)를 통한 제작역량 및 산업경쟁력 강화를 위하여 50억원 증액	
						3,000	○ 내역사업인 ‘캐릭터산업 육성’(본예산 59억 2,700만원)은 캐릭터 IP 융복합 라이선싱 사업화, 해외 진출, 유통 활성화 등을 지원하여 캐릭터 산업의 성장 기반을 마련하려는 사업임. ○ 폐지된 ‘신규 캐릭터 IP 기획·개발 사업’ 지원 예산 복원을 위하여 30억원 증액	
						100	○ ‘오늘의 우리만화’(본예산 6,000만원)는 온오프라인으로 발표된 모든 만화를 대상으로 만화의날 기념식에 시상하는 사업임. ○ 동 사업 지원을 위하여 1억원 증액	

연번	세부사업명 (0000-000)	2026년도			수정안 (D)	수정액 (D-C)	수정이유	비고
		본예산 (A)	증감액 (B)	추경안 (C=A+B)				
4	음악산업 및 대중문화 산업 육성 (1232-301)	85,958	-	85,958	108,458	7,000	○ ‘다장르 음악 제작지원’(본예산 13억원)은 포크, 락, 밴드음악, 재즈 등 다양한 장르의 음악 제작을 통해 비활성 대중음악 장르의 성장을 지원하는 사업임. ○ 청년·영세 업계 비중이 높은 ‘인디 음악’의 지원 확대를 위하여 70억원 증액	
						7,000	○ ‘대중음악공연 지역개최 활성화 지원’(본예산 24억원)은 수도권에 편중된 대중음악 공연 생태계 개선 및 지역 주민의 문화 향유 기회 확대를 위한 사업임. ○ 고유가 여파로 공연 개최에 수반되는 물류·운영비 상승에 따라 장거리 운송이 전제되는 지역의 대중음악 공연 개최 확대를 위하여 70억원 증액	
						6,000	○ ‘공정한 음악 유통 환경 조성 지원’(본예산 4억 5,000만원)은 암표 거래 현황분석 및 모니터링, 온라인 암표 신고창구 운영 등 음원(반)의 건전한 유통질서 확립을 위한 사업임. ○ 개정 「공연법」 시행(’26. 8.)에 따른 암표신고센터 확대, 현장 모니터링단 운영 등을 위하여 60억원 증액	

연번	세부사업명 (0000-000)	2026년도			수정안 (D)	수정액 (D-C)	수정이유	비고
		본예산 (A)	증감액 (B)	추경안 (C=A+B)				
						1,500	○ ‘두루두루 찾아가는 대중음악 콘서트’ (신규)는 문화기반이 취약한 지역의 주민에게 다양한 대중음악 공연을 직접 제공하여 지역 간 문화격차 완화와 국민 문화향유 기회를 확대하는 사업임. ○ 동 사업 지원을 위하여 15억원 증액	
						1,000	○ ‘국민한마음대축제’ (신규)는 민족정신의 혼이 서려 있고, 그 뜻을 전달할 수 있는 국민화합대축제임. ○ 동 축제 개최 지원을 위하여 10억원 증액	
5	게임산업 육성 (1232-302)	75,002	-	75,002	75,602	600	○ ‘이스포츠 국제경쟁력 강화’ (신규)는 국제올림픽위원회, 아시아올림픽평의회, 스포츠 협정 체결, 국제업무 전문인력 활동 지원 등 국제대표 이스포츠 협단체로서의 역할을 강화하는 사업임. ○ 동 사업 지원을 위하여 6억원 증액	

연번	세부사업명 (0000-000)	2026년도			수정안 (D)	수정액 (D-C)	수정이유	비고
		본예산 (A)	증감액 (B)	추경안 (C=A+B)				
6	저작권 보호활동 활성화 (1331-303)	28,882	-	28,882	32,882	4,000	○ '온라인 저작권침해 재택 모니터링'(본예산 30억 2,200만원)은 불법복제물에 대한 상시 대응체계 구축을 위한 재택 모니터링 인력을 운영하는 사업임. ○ 개정 「저작권법」 시행 ('26. 5.) 에 따른 불법사이트 긴급차단·접속차단 제도 시행을 위한 모니터링단 확대(70명 증원) 등을 위하여 40억원 증액	
7	방송영상 콘텐츠산업 육성 (1432-300)	91,766	-	91,766	96,766	5,000	○ '온라인동영상서비스(OTT) 특화콘텐츠 제작지원'(본예산 398억 8,600만원)은 제작사가 IP를 보유하고, 우수 콘텐츠를 OTT에 방영할 수 있도록 드라마 및 비드라마의 제작비를 지원하는 사업임. ○ 제작지원 물량 확대(드라마 2편, 비드라마 2편)를 통한 제작산업 활력 제고 및 산업경쟁력 강화를 위하여 50억원 증액	
8	인문정신문화 사회적 확산 지원 (1531-306)	23,237	-	23,237	26,737	3,500	○ '전국민 인문향유 활성화 지원'(본예산 175억 9,900만원)은 전 국민이 일상 속에서 인문가치를 체감할 수 있도록 생애주기별·대상별 인문프로그램을 운영하는 사업임. ○ 지역 청년문화예술인을 활용하여 인문 향유 취약계층을 대상으로 찾아가는 인문프로그램을 운영하기 위하여 35억원 증액	

연번	세부사업명 (0000-000)	2026년도			수정안 (D)	수정액 (D-C)	수정이유	비고
		본예산 (A)	증감액 (B)	추경안 (C=A+B)				
9	문화예술 교육 활성화 (1535-301)	75,139	-	75,139	83,939	8,800	○ 내역사업인 '학교문화예술교육 지원'(본예산 165억원)은 전국 초·중·고 정규 교과과정 연계, 국악·연극 등 예술강사를 지원하여 학생들에게 전문 문화예술 교육을 제공하는 사업임. ○ 예술강사의 처우개선을 위하여 강사료 88억원 증액	
10	문화예술 단체 운영지원 (1631-300)	98,335	-	98,335	98,535	200	○ 내역사업인 '서울예술단 운영 지원'(본예산 76억 8,800만원)은 한국형 창작 가무극 등을 공연하는 서울예술단의 운영을 지원하는 사업임. ○ 서울예술단 사무국의 광주 국립아시아문화전당 이전 비용 지원을 위하여 2억원 증액	
11	공연예술 진흥기반 조성 (1632-324)	39,136	-	39,136	39,291	155	○ 내역사업인 'The ARI Project-화율(和律)'(신규)은 국악진흥법 제정의 의미를 국민과 공유하고 국악의 공공성·미래가치를 환기하는 사업임. ○ 국악 대표 공연 브랜드인 "The ARI Project"를 정례화하기 위하여 1억 5,500만원 증액	

연번	세부사업명 (0000-000)	2026년도			수정안 (D)	수정액 (D-C)	수정이유	비고
		본예산 (A)	증감액 (B)	추경안 (C=A+B)				
12	문화예술 창제작 거점 조성 (1632-327)	98,750	-	98,750	100,250	1,000	○ 내역사업인 '문화예술 전국 유통지원'(본예산 968억 7,000만원)은 다양한 규모별 공연·전시 콘텐츠의 유통과 지역 대표 예술단체를 발굴하는 사업임. ○ 지역의 미술 향유 기반을 활성화할 수 있는 지역 전시 개최 확대를 위하여 10억원 증액	
						500	○ 내역사업 '지역문화 균형발전 뮤지컬 순회공연'(신규)은 지방중소도시에서 뮤지컬 순회공연을 실시하여 지역문화기반시설 활성화 및 공연 콘텐츠 소비생태계를 구축하는 사업으로 5억원 증액	
13	예술인 창작안전망 구축 (1633-302)	89,022	700	89,722	91,022	1,300	○ 내역사업 '예술인 창작안전망 구축'(본예산 795억 9,200만원, 추경안 증액분 7억원)은 예술인 대상 복지지원 사업 참여에 기본 자격요건으로 활용되는 예술활동증명 제도 등을 운영하는 사업임. ○ 예술인 지원사업 확대 등에 따라 증명 신청이 폭증하고 있으므로 처리 인력과 심의비 등 추가를 위하여 13억원 증액	

연번	세부사업명 (0000-000)	2026년도			수정안 (D)	수정액 (D-C)	수정이유	비고
		본예산 (A)	증감액 (B)	추경안 (C=A+B)				
14	미술진흥 기반구축 (1635-311)	42,661	-	42,661	60,689	18,028	○ 내역사업인 '문화창작공간조성'(본예산 253억 9,600만원)은 당인리 문화창작발전소 조성 등 시각예술분야 기반시설 조성을 통하여 국민 문화예술 향유기회를 증진하는 사업임. ○ 당인리 문화창작발전소 조성 사업공사의 적기 완료를 위하여 180억 2,800만원 증액	
15	도서관 정책개발 및 서비스환경 개선 (2131-301)	12,414	-	12,414	26,743	7,500	○ 내역사업인 '도서관 기반 조성'(본예산 84억 9,800만원)은 작은도서관을 육성하고 지원하는 등 도서관 인프라 확대 및 서비스를 활성화하는 사업임. ○ 도서관 분야 진로를 계획하는 청년들에게 현장직무 경험을 제공하는 청년 인턴 400명 파견을 위하여 75억원 증액	
						3,721	○ 유가 상승으로 운영 부담이 가중된 지역 작은 도서관에 냉난방비 등 운영비 지원을 위하여 37억 2,100만원 증액	
						3,108	○ 도서관 이용 장벽이 큰 지역을 중심으로 팝업도서관 지원을 통한 도서관 접근성 격차 해소를 위하여 31억 800만원 증액	

연번	세부사업명 (0000-000)	2026년도			수정안 (D)	수정액 (D-C)	수정이유	비고
		본예산 (A)	증감액 (B)	추경안 (C=A+B)				
16	박물관· 미술관 진흥 지원 (2133-300)	20,621	-	20,621	28,871	5,250	○ 내역사업인 '공·사립 박물관·미술관 보조인력 지원'(신규)은 유가 상승 등으로 인한 공·사립 박물관·미술관들의 운영상 피해 복구를 위하여 보조인력 인건비를 제공하는 사업임. ○ 보조인력 300명의 인건비 지원을 위하여 52억 5,000만원 증액	
						3,000	○ 내역사업인 'K-뮤지엄 지역 순회 전시 및 투어 지원'(본예산 81억 5,000만원)은 전국 등록 공립·사립·대학 박물관들을 대상으로 전시 및 전시 연계 관광프로그램을 운영하는 사업임. ○ 사업대상을 공립·사립·대학 미술관으로 확대하기 위하여 30억원 증액	

연번	세부사업명 (0000-000)	2026년도			수정안 (D)	수정액 (D-C)	수정이유	비고
		본예산 (A)	증감액 (B)	추경안 (C=A+B)				
17	국립중앙 박물관 운영 (2831-300)	84,445	-	84,445	91,574	4,105	○ 내역사업인 '청사관리 및 환경개선'(본예산 75억 400만원)은 국립중앙박물관 시설물 관리를 통하여 관람객 안전 확보 및 박물관 기능을 유지하는 사업임. ○ 고객 휴게공간 확보와 관련한 거울못 주변 환경개선을 위하여 41억 500만원 증액	
						2,354 670	○ 내역사업인 '관람 편의 개선'(본예산 12억 4,000만원)은 박물관 관람객 폭증에 대응하여 전시실 안전 확보 등 쾌적한 환경을 조성하는 사업임. ○ 개방형 지식정보센터 신규 조성을 위하여 23억 5,400만원 증액 ○ 유료 관람제 시행을 위한 예매·예약·발권·관람통계 시스템 등 고객정보통합관리 플랫폼 구축을 위하여 6억 7,000만원 증액	

연번	세부사업명 (0000-000)	2026년도			수정안 (D)	수정액 (D-C)	수정이유	비고
		본예산 (A)	증감액 (B)	추경안 (C=A+B)				
18	도서관정보서비스구축운영 (3031-500)	20,935	-	20,935	26,435	3,500	○ 내역사업인 ‘AI 시스템 인프라 구축’(신규)은 국립중앙도서관 고품질 학습데이터의 활용도 및 이용자 만족도 제고를 위하여 인공지능(AI) 시스템 인프라를 구축하는 사업임. ○ 정보시스템 마스터플랜(ISMP) 수립 및 자동번역, 요약 등 인공지능(AI) 솔루션 개발·서비스 구현을 위하여 35억원 증액	
						2,000	○ 내역사업인 ‘AI 텍스트 데이터 구축 제공 강화’(신규)는 인공지능(AI) 학습에 핵심적인 고품질의 텍스트 데이터를 구축하여 민간·연구자 등에 개방 및 공유하기 위한 사업임. ○ 국립중앙도서관 디지털화 원문을 인공지능(AI) 학습데이터로 구축하기 위하여 20억원 증액	

연번	세부사업명 (0000-000)	2026년도			수정안 (D)	수정액 (D-C)	수정이유	비고
		본예산 (A)	증감액 (B)	추경안 (C=A+B)				
19	국가이미지 홍보 (3131-300)	24,888	-	24,888	25,888	1,000	○ 내내역사업인 ‘K-산업·컬처 연계 콘텐츠 해외 송출·홍보’ 사업(본예산 35억 7,800만원)은 K-pop, 드라마, 뷰티, 푸드, 관광 등 방송콘텐츠를 제작하여 해외로 송출함으로써 국가브랜드 가치를 제고하기 위한 것임. ○ 동 사업으로 추진 중인 ‘Simply K-pop’ 프로그램은 본예산으로 4~8월 방송(20회분)까지만 제작이 가능하므로, 연말까지 추가 제작을 위하여 10억원 증액	

(2) 지역균형발전특별회계 - 지역지원계정

(단위: 백만원)

연번	세부사업명 (0000-000)	2026년도			수정안 (D)	수정액 (D-C)	수정이유	비고
		본예산 (A)	증감액 (B)	추경안 (C=A+B)				
1	지역 콘텐츠산업 균형발전 지원 (1231-300)	51,850	8,900	60,750	61,750	1,000	○ '문화가 있는 산업단지 조성' (본예산 15억원)은 관계부처(문화·산업·국토부) 합동으로 추진하여, 문화 기반이 부족한 지역 노후 산단에 맞춤형 프로그램 등을 지원해 청년 근로자 및 주민의 문화여건을 개선하고 지역 활력을 제고하기 위한 사업임 ○ 문화환경이 취약한 지역 노후 산단 2개소를 추가로 선정해 특화 문화프로그램 등 지원하여 지역의 문화 활력을 제고하기 위하여 10억원 증액	
2	국민문화 활동지원 (2135-300)	23,846	4,783	28,629	60,339	28,500	○ 내역사업인 '문화가 있는 날 기획프로그램 운영' (본예산 127억 5,800만원, 추경 증액분 47억 8,300만원)은 매주 수요일인 '문화가 있는 날' 에 기획프로그램 개최 등을 통하여 국민의 문화향유 기회를 확대하려는 사업임. ○ 문화향유와 지역상권 소비 연결을 통한 문화의 일상화 구현 및 지역경제 활성화를 위하여 민간협력마케팅 85억원, 산업단지 문화뉴딜 100억원, 복지시설 문화뉴딜 100억원을 합한 285억원 증액	

연번	세부사업명 (0000-000)	2026년도			수정안 (D)	수정액 (D-C)	수정이유	비고
		본예산 (A)	증감액 (B)	추경안 (C=A+B)				
						2,400	○ 내역사업인 ‘문화선도산단 지원’(본예산 36억원)은 관계부처(문화·산업·국토부) 합동으로 지역 노후산단에 문화공간·시설·프로그램 등 문화여건을 종합 지원하여 청년 근로자 유입을 촉진하고 지역 활력을 제고하기 위한 사업임. ○ 문화환경이 취약한 지역 노후 산단 2개소를 추가로 선정하여 특화 문화 프로그램 기획·운영을 지원하기 위하여 24억원 증액	
						810	○ 내역사업인 ‘지역 국제문화예술교류 활성화 지원’(신규)은 식민 수탈의 역사성을 가지고 있는 군산시를 거점으로 글로벌사우스(아시아·아프리카·남미) 지역 문화·예술계와의 연대를 강화하기 위한 사업임. ○ 문학·시각예술·다큐영화 분야 시상, 분야별 작가 및 문화예술계 초청 포럼, 대담, 전시, 영화상영 등을 통한 글로벌사우스 지역과의 문화연대 강화를 위하여 국비 8억 1,000만원 증액	

연번	세부사업명 (0000-000)	2026년도			수정안 (D)	수정액 (D-C)	수정이유	비고
		본예산 (A)	증감액 (B)	추경안 (C=A+B)				
3	폐산업시설 등 유휴공간 문화재생 운영지원 (신규)	-	-	-		18,200	○ ‘폐산업시설 등 유휴공간 문화재생 운영지원’(신규)은 폐산업시설 등 유휴공간 대상으로 기존의 시설 한정 지원(신축 또는 리모델링) 방식을 개선할 수 있도록 각 기관별 문화예술 프로그램과 운영 실태 조사 및 기본 계획 수립을 지원하기 위하여 182억원 증액	

(3) 아시아문화중심도시조성특별회계

(단위: 백만원)

연번	세부사업명 (0000-000)	2026년도			수정안 (D)	수정액 (D-C)	수정이유	비고
		본예산 (A)	증감액 (B)	추경안 (C=A+B)				
1	문화중심 도시 조성 및 운영 (2032-300)	140	-	140	1,040	900	○ 내역사업인 '아시아문화중심도시 3.0 수립 방안 연구'(신규)는 전남광주 통합, 유효기간을 연장하는 법률 개정안에 따라 조성사업의 공간적, 시간적 범위 확장 논의를 위한 사업임. ○ 종합계획 수립과 K-문화콘텐츠 테크타운조성(안)을 위한 연구용역 실시 및 의견수렴 등 사업 고도화 추진을 위하여 9억원 증액	
2	아시아문화전당 콘텐츠 및 운영 (2032-302)	72,670	-	72,670	73,170	500	○ 내역사업인 '지역 소상공인과 함께하는 문화예술 협력사업'(신규)은 지역 소상공인 및 예술가 등과의 협력을 통하여 지역경제를 활성화하고 문화예술 향유의 장을 만드는 사업임. ○ 야외공간 조성, 상생마켓 운영, 유관기관 협력 등을 위하여 5억원 증액	

나. 국가유산청

1. 세입추가경정예산안 조정내역 : 해당사항 없음

2. 세출추가경정예산안 조정내역

(1) 일반회계

(단위: 백만원)

연번	세부사업명 (0000-000)	2026년도			수정안 (D)	수정액 (D-C)	수정이유	비고
		본예산 (A)	증감액 (B)	추경안 (C=A+B)				
1	국가유산 예방관리 강화 (1132-301)	2,323	-	2,323	5,823	2,000	○ '국가유산 재난대응 관리' (본예산 12억 6,800만원)는 재난대응 관리를 위한 AI 기반 재난예측 시스템을 구축하려는 사업임. ○ AI 기반 재난예측 및 신속 대응체계 모델 구현을 위해 20억원 증액	
						1,500	○ '국가유산 재난대응관리(본예산 12억 6,800만원)' 는 재난대응 관리를 위한 인프라를 확충하는 것임. ○ 재난 시 현장안전 확보 등 적정대응 기반 마련을 위한 15억원 증액	

연번	세부사업명 (0000-000)	2026년도			수정안 (D)	수정액 (D-C)	수정이유	비고
		본예산 (A)	증감액 (B)	추경안 (C=A+B)				
2	국가유산교육활용진흥 (1133-301)	62,287	-	62,287	65,059	2,772	○ '국가유산 방문 캠페인'(본예산 86억 9,700만원)은 내·외국인을 대상으로 국가유산과 연계한 방문코스 홍보 및 프로그램 개발 운영을 통해 국가유산 향유 확대 및 지역경제 활성화를 도모하려는 사업임. ○ 우리나라를 방문하는 외국인 관광객을 대상으로 인천공항 제2여객터미널에 국가유산 미디어 콘텐츠 확충 및 홍보관 운영 등 국가유산 홍보 강화를 통한 지역 관광 활성화를 위해 27억 7,200만원 증액	
3	국가유산 진흥원지원 (1133-302)	20,750	-	20,750	21,689	939	○ '전통문화홍보사업'(본예산 21억 6,000만원)은 전통예술 대중화를 위한 공연·전시 운영 및 사회적 배려대상자 지원을 통한 사회적 격차를 해소하려는 사업임. ○ 사회적 배려자에 대한 전통혼례 및 돌잔치 지원 등을 전국적으로 확대하는 등 지역 활성화와 국가유산 복지 증진을 위해 9억 3,900만원 증액	

연번	세부사업명 (0000-000)	2026년도			수정안 (D)	수정액 (D-C)	수정이유	비고
		본예산 (A)	증감액 (B)	추경안 (C=A+B)				
4	매장유산보호 및 관리지원 (1231-303)	5,001	-	5,001	5,771	770	○ '매장유산 보호 및 조사 관리지원' (본예산 6억 5,000만원)은 매장유산 관련 종사자의 전문교육 시행과 학술연구 활동지원을 통해 매장유산 조사 및 전문 인력의 질적 수준을 향상시키려는 사업임. ○ 매장유산 특화 전문교육 과정 개발 및 체계적인 매장유산 교육과정 운영을 위해 7억 7,000만원 증액	
5	동산문화유산 보존관리 (1232-301)	12,045	-	12,045	12,345	300	○ '한국 전통미술 축제주간' (신규)은 한국 전통미술 축제주간을 통해 문화유산의 가치를 국민들과 향유할 수 있는 기회를 제공하고, 미래 후손에게 계승할 현대 문화유산을 발굴하는 기반을 마련하려는 사업임. ○ 문화유산 바로알기 전시, 앤틱아트페어 및 전통공예 작가 협업 등 개최를 위해 3억원 증액	

연번	세부사업명 (0000-000)	2026년도			수정안 (D)	수정액 (D-C)	수정이유	비고
		본예산 (A)	증감액 (B)	추경안 (C=A+B)				
6	궁궐유산관리 운영 (2232-301)	26,187	-	26,187	28,100	1,297	○ '고건물 보수 및 시설개선' (본예산 100억 9,800만원)은 궁궐 시설물의 보수 및 환경 정비를 통해 관람객의 안전사고를 예방하고 쾌적한 관람환경을 조성하려는 사업임. ○ '문화가 있는 날' 확대 추진에 따라 경복궁 외곽 궁장 노후 기와 교체 및 야간 관람로 조명 개선 등 긴급한 관람환경 개선과 안전 인프라 확충을 위해 12억 9,700만원 증액	
						616	○ '궁 시설관리인력 및 경상관리' (본예산 98억 8,500만원)는 4대궁 및 종묘의 일상적 보전관리 및 관람객 안전사고 예방을 위한 상시 현장관리 체계를 운영하려는 사업임. ○ '문화가 있는 날' 확대 추진에 따른 안전·시설관리 인력(36명) 충원을 위해 6억 1,600만원 증액	
7	조선왕릉 보존관리 (2232-302)	25,195	-	25,195	26,183	988	○ '조선왕릉 경상관리' (본예산 82억 8,700만원)는 광범위한 조선왕릉 유적지의 일상적 보전관리 및 관람객 안전사고 예방을 위한 상시 현장관리 체계를 운영하는 사업임. ○ '문화가 있는 날' 확대 추진에 따른 조선왕릉 노후 편의시설 개선 및 보행 약자용 관람 장비 확충 등을 위해 9억 8,800만원 증액	

연번	세부사업명 (0000-000)	2026년도			수정안 (D)	수정액 (D-C)	수정이유	비고
		본예산 (A)	증감액 (B)	추경안 (C=A+B)				
8	궁능유적관리 수입대체경비 (2232-651)	13,528	-	13,528	14,288	760	○ ‘관람지원인력 운영’(본예산 118억 9,500만원)은 4대 궁 및 종묘, 조선왕릉의 관람객 접점 서비스를 제공하고 원활한 관람환경을 유지하기 위한 필수 현장 운영비를 지원하는 사업임. ○ ‘문화가 있는 날’ 확대 추진에 따른 관람객 폭증에 대비하여, 매수표 및 안내해설 인력(30명) 증원, 다국어 안내 리플릿 적기 확충을 위해 7억 6,000만원 증액	
9	궁능원 활용콘텐츠 개발운영 (2233-301)	28,128	-	28,128	28,628	500	○ ‘사회적 배려대상자 초청 활용 프로그램’(본예산 20억원)은 소외계층의 문화향유 기회를 확대하여 보편적 문화 복지를 실현하려는 사업임. ○ 당초 예산 부족으로 운영이 중단될 예정이었던 ‘창덕궁 달빛기행 사회적 배려 대상자 초청행사’를 재신설(연간 96회, 2,688명 수혜)하여, 전국의 사회적 배려 대상자들에게 고품격 국가유산 체험 기회를 제공하기 위해 5억원 증액	
10	국가유산 디지털대전환(정보화) (7134-508)	11,317	-	11,317	13,817	2,500	○ ‘국가유산 AI 대전환(AX) 및 AI 데이터 구축개방’(신규)은 국가유산 AI 데이터 구축개방을 통한 시장을 창출하려는 사업으로, 25억원 증액	

연번	세부사업명 (0000-000)	2026년도			수정안 (D)	수정액 (D-C)	수정이유	비고
		본예산 (A)	증감액 (B)	추경안 (C=A+B)				
11	문화유산연구 전문인력양성 (신규)	-	-	-	1,430	1,430	○ '문화유산연구 전문인력양성' (신규)은 문화유산 분야 전문인력 양성을 위한 교육 프로그램을 운영하려는 사업임. ○ 교육 프로그램 개발 및 국가공인 인증제도 설계를 위해 14억 3,000만원 증액	

Ⅲ. 부대의견

가. 문화체육관광부

○ 문화체육관광부는 추가경정예산안과 기금운용계획변경안에 편성된 융자와 정책금융 예산을 직접 지원예산으로 변경·확대하는 방안을 마련한다.

○ 문화체육관광부는 추가경정예산안에 문화체육관광산업 구조개선의 출발점이 될 수 있는 예산을 포함한다.

○ 문화체육관광부는 모태펀드 문화계정 내 청년콘텐츠 분야 신규 조성이 실제 청년 기업·프로젝트 지원으로 연결될 수 있는 구체적 근거를 제시하고 기존 콘텐츠 펀드와 차별화될 수 있는 방안을 마련한다.

○ 문화체육관광부는 예술인생활안정자금과 예술산업 금융지원시범사업의 집행 부진이 발생하지 않도록 사업에 대하여 철저히 관리·감독한다.

○ 문화체육관광부는 문화예술진흥기금과 영화발전기금의 지속가능성을 회복할 수 있는 구조적 대책을 마련한다.

○ 문화체육관광부는 문화예술분야 소비쿠폰 사업에 대하여 지역별·계층별 혜택 격차 문제, 소비진작 효과성을 검증할 수 있는 성과평가를 실시한다.

○ 문화체육관광부는 독립예술영화 제작지원 사업이 연내 집행될 수 있도록 공고, 접수, 심사, 선정, 약정 체결 등의 사전 절차를 면밀히 준비한다.

○ 문화체육관광부는 영화관람 할인권 지급이 영화산업의 신규 수요를 창출하는지에 대한 정책 효과를 분석하고, 영화관람 할인권 지급 이후 영화산업이 회복될 수 있도록 후속대책을 마련한다.

○ 정부는 2026년도 제1회 추가경정예산안·기금운용계획 변경안에 체육 및 스포츠분야 예산이 반영될 수 있도록 한다.

[붙임 1]

2026년도 제1회 추가경정예산안 및 기금운용계획변경안 검 토 보 고

문 화 체 육 관 광 부 소관

2026. 4.

문 화 체 육 관 광 위 원 회

수석전문위원 박 재 유

전 문 위 원 김 용 규

문화체육관광부 소관

Ⅰ. 개 요

1. 편성배경 및 기본방향

(1) 편성배경

중동전쟁으로 경제 전반의 불확실성이 빠르게 확대되는 가운데, 유가 상승 등으로 국민의 생활비 부담이 증가하고 있으며, 저소득층, 소상공인, 청년 등 취약계층의 어려움이 특히 심화되고 있음. 이에 따라 소상공인 체감경기, 청년고용 부진 등 양극화 구조의 고착화 우려가 있는 상황으로, 정부는 민생과 피해 기업·산업의 어려움을 지원하기 위하여 추가경정예산안을 편성하였음.

문화체육관광부 소관 추가경정예산안 및 기금운용계획변경안은 기초예술·청년 일자리·문화소비 활성화를 통한 민생 안정과 내수 진작을 도모하는 한편, 중동 상황으로 인한 관광 및 콘텐츠 분야의 산업피해를 최소화하기 위하여 관련 예산을 보강하였음.

(2) 기본방향

2026년도 제1회 추가경정예산안의 규모는 총 26.2조원으로 고유가 부담 완화에 10.1조원, 민생 안정에 2.8조원, 산업 피해 최소화 및 공급망 안정에 2.6조원, 지방재정 보강 등 9.7조원, 국채상환에 1.0조원을 편성하였음.

이 중 문화체육관광부 소관은 24개 세부사업에서 8,197억 4,100만원이 증액되었으며, 추가경정예산안 재원 조달을 위해 4개 세부사업에서 1,450억 7,000만원이 감액되어, 총지출 기준으로는 6,746억 7,100만원이 순증되었음[1].

[2026년도 제1회 추가경정예산안 총괄표]

추가경정 예산안 (26.2조원)	계	26.2조원
	1 국민의 고유가 부담 완화	10.1조원
	2 민생 안정 지원	2.8조원
	3 산업 피해 최소화 및 공급망 안정	2.6조원
	4 지방 재정 보강 등	9.7조원
	5 국채상환	1.0조원

자료: 기획예산처

1) 기금의 비통화금융기관예치금 조정 및 기금 간 전출입 등 기금 내부 조정 및 기금 간 전출입을 제외한 총지출 순계 규모는 5,842억 7,600만원임.

2. 편성 현황

(1) 증액사업

문화체육관광부는 기초예술·청년 일자리·문화소비 활성화를 통한 민생 안정과 내수 진작을 도모하는 한편, 중동 상황으로 인한 관광 및 콘텐츠 분야의 산업피해를 최소화하기 위해 24개 세부사업에 총 8,197억 4,100만원을 증액 편성하였음.

[2026년도 제1회 추가경정예산안 증액 편성 현황]

(단위: 백만원)

사 업 명	회계	2026년 본예산 (현계획) (A)	2026년 제1회 추경안 (B)	증감 (B-A)	비 고
K-콘텐츠 펀드 출자	일반회계	430,000	480,000	50,000	·모태펀드 문화계정 청년대상 자금 신설
콘텐츠산업 생태계 조성	일반회계	63,214	65,806	2,592	·우수인재 기업 인턴십
예술창작활동 지원	일반회계	32,598	34,094	1,496	·문학관 인턴 지원
예술인 창작안전망 구축	일반회계	89,022	89,722	700	·예술인 활동증명 신청증가에 따른 운영비용 확대
지역콘텐츠산업 균형발전 지원	지역특별	51,850	60,750	8,900	·콘텐츠 제작공간 및 기업 지원센터 지원
국민문화활동지원	지역특별	23,846	28,629	4,783	·청춘마이크 지원 규모 추가
문화예술진흥기금 전출	체육기금	110,000	185,805	75,805	·부족재원 지원
관광진흥개발기금 전출	체육기금	-	101,410	101,410	·부족재원 지원
영화발전기금 전출	체육기금	95,000	145,590	54,590	·부족재원 지원
예술산업 금융지원시범사업	문예기금	20,000	70,000	50,000	·예술기업 융자 지원
예술창작 지원	문예기금	69,118	73,118	4,000	·시각·공연예술창작육성, 창작공간 활성화 지원
문화예술향유 지원	문예기금	327,638	332,738	5,100	·공연관람 할인권 지원
예술인력 육성	문예기금	23,897	27,822	3,925	·문화예술기관 연수단원 지원

(단위: 백만원)

사 업 명	회계	2026년 본예산 (현계획) (A)	2026년 제1회 추경안 (B)	증감 (B-A)	비 고
예술인 생활안정자금(융자)	문예기금	28,000	60,000	32,000	·예술인 생활안정자금 및 전세자금 지원
예술인 생활안정자금	문예기금	780	1,560	780	·안정적 사업 운영을 위한 운영비 증액
국내관광 역량 강화	관광기금	64,193	81,633	17,440	·근로자 휴가지원 및 숙박 할인권 지원
관광산업 융자지원(융자)	관광기금	644,066	924,066	280,000	·중동사태 피해 사업체 운영자금 지원 등
외래관광객유치 마케팅 활성화 지원	관광기금	48,348	78,948	30,600	·중화권시장 맞춤형 관광홍보 마케팅
관광활성화 기반구축	관광기금	14,269	19,939	5,670	·청년관광두레 조성
관광사업 창업 지원 및 벤처 육성	관광기금	104,474	114,474	10,000	·관광 벤처기업의 성장단계별 맞춤형 지원
관광산업 인재발굴 및 전문역량강화	관광기금	15,617	17,317	1,700	·산업현장 연계형 관광인력 육성
공공자금관리기금(총괄계정) 예수이자상환	관광기금	49,026	52,686	3,660	·예수금 원금에 대한 이자 지급
영화 창제작 지원	영화기금	40,929	79,419	38,490	·중예산·독립예술영화 및 첨단제작 지원
영화정책지원	영화기금	28,099	64,199	36,100	·영화관람 할인권 지원

자료: 문화체육관광부

주요 증액 내용을 살펴보면, ① 전국민 문화향유 확대를 위해 공연·영화 관람료를 지원하기 위한 예산 412억원을 편성하였고, ② 지역관광 활성화를 위한 숙박할인권 및 근로자 휴가지원 예산 174억원을 증액 편성하였고, ③ 문화예술기관 연수단원·문학관 인턴 등 청년 일자리를 확대하는 예산 128억원을 편성하였으며, ④ 침체된 한국영화 산업의 회복을 위해 한국영화 제작 지원 예산 385억원을 증액 편성하였음.

(2) 감액사업

여유자금 운용을 통한 추경 재원을 마련하기 위하여 국민체육진흥기금 1개 사업에서 1,014억 1,000만원, 문화예술진흥기금 1개 사업에서 200억원, 관광진흥개발기금 1개 사업에서 36억 6,000만원, 영화발전기금 1개 사업에서 200억원을 감액 편성하였음.

[2026년도 제1회 추가경정예산안 감액 편성 현황]

(단위: 백만원)

사 업 명	회계	2026년 본예산 (현계획) (A)	2026년 제1회 추경안 (B)	증감 (B-A)	비 고
비통화금융기관예치 (국민체육진흥기금)	체육기금	885,644	784,234	△101,410	·추경 재원 마련을 위한 여유자금 운용
비통화금융기관예치 (문화예술진흥기금)	문예기금	70,625	50,625	△20,000	·추경 재원 마련을 위한 여유자금 운용
비통화금융기관예치 (관광진흥개발기금)	관광기금	492,674	489,014	△3,660	·추경 재원 마련을 위한 여유자금 운용
비통화금융기관예치 (영화발전기금)	영화기금	67,040	47,040	△20,000	·추경 재원 마련을 위한 여유자금 운용

자료: 문화체육관광부

3. 추가경정예산안 규모

(1) 세출예산안

금번 추가경정예산안 중 문화체육관광부 소관 세출예산안은 일반회계에서 547억 8,800만원 증액되고, 지역균형발전특별회계에서 136억 8,300만원 증액되어, 2026년도 본예산(4조 4,128억 200만원) 대비 2.0% 증가한 총 4조 4,812억 7,300만원으로 편성되었음.

[2026년도 제1회 추가경정예산안 세출 현황]

(단위: 백만원, 총계 기준)

구 분	2025년 예산 (추경포함)	2026년 본예산 (A)	2026년 제1회 추경안(B)	증감 (B-A)	%
일반회계	3,417,490	3,803,656	3,858,444	54,788	1.4
지특회계	506,106	493,057	506,740	13,683	2.8
아특회계	121,079	116,089	116,089	-	-
계	4,044,675	4,412,802	4,481,273	68,471	2.0

자료: 문화체육관광부

4. 기금운용계획변경안 규모

(1) 문화예술진흥기금

(가) 수입계획 변경안

국민체육진흥기금으로부터 전입받은 기금전입금 수입 758억 500만원을 문화예술진흥기금의 수입에 반영함.

[2026년도 문화예술진흥기금 운용계획변경안 수입 현황]

(단위: 백만원)

구 분	2025년 계획 (변경 포함)	2026년 현계획 (A)	2026년 변경안(B)	증감 (B-A)	%
수입	581,159	632,549	708,354	75,805	12.0
기금전입금 (91-913)	367,707	390,871	466,676	75,805	19.4

자료: 문화체육관광부

(나) 지출계획 변경안

공연예술 및 시각예술 분야의 직·간접 소비를 창출하여 내수를 진작하기 위하여, 공연예술 관람료 지원사업에 51억원을 증액 편성하였고, 열악한 예술인들을 위한 생활안정자금 융자 예산 320억원을 증액 편성하였으며, 소요 재원 마련을 위하여 '비통화금융기관예치' 200억원을 감액 편성함.

[2026년도 문화예술진흥기금 운용계획변경안 지출 현황]

(단위: 백만원)

구 분	2025년계획 (변경 포함)	2026년 현계획 (A)	2026년 변경안(B)	증감 (B-A)	%
지 출	581,159	632,549	708,354	75,805	12.0
예술산업금융 지원시범사업(융자) (1633-314)	-	20,000	70,000	50,000	250
예술창작 지원 (1761-300)	64,677	69,118	73,118	4,000	5.8
예술인력 육성 (1761-301)	22,358	23,897	27,822	3,925	16.4
예술인 생활안정자금(융자) (1761-305)	18,000	28,000	60,000	32,000	114.3
예술인 생활안정자금 (1761-306)	907	780	1,560	780	100
문화예술향유 지원 (1765-301)	290,581	327,638	332,738	5,100	1.6
비통화금융기관예치 (9701-971)	88,073	70,625	50,625	△20,000	△39.5

자료: 문화체육관광부

(2) 영화발전기금

(가) 수입계획 변경안

국민체육진흥기금으로부터 전입받은 기금전입금 수입 545억 9,000만원을 영화발전진흥기금의 수입에 반영함.

[2026년도 영화발전기금 운용계획변경안 수입 현황]

(단위: 백만원)

구 분	2025년계획 (변경포함)	2026년 현계획 (A)	2026년 변경안(B)	증감 (B-A)	%
수입	118,861	169,556	224,146	54,590	32.2
기금전입금 (91-913)	64,497	96,300	150,890	54,590	56.7

자료: 문화체육관광부

(나) 지출계획 변경안

영화산업 활성화 및 민간 소비 진작을 위한 국민 영화관람 활성화 지원 사업에 361억원을 증액 편성하였고, 극심한 침체에 빠진 한국영화 제작을 지원하기 위해 384억 9,000만원을 증액 편성하였으며, 소요재원 마련을 위하여 '비통화금융기관예치' 200억원을 감액 편성하였음.

[2026년도 영화발전기금 운용계획변경안 지출 현황]

(단위: 백만원)

구 분	2025년계획 (변경 포함)	2026년 현계획 (A)	2026년 변경안(B)	증감 (B-A)	%
지 출	118,861	169,556	224,146	54,590	32.2
영화 창제작 지원 (1261-300)	21,710	40,929	79,419	38,490	94.0
영화정책지원 (1261-302)	43,680	28,099	64,199	36,100	128.5
비통화금융기관예치 (9702-971)	19,543	67,040	47,040	△20,000	△29.8

자료: 문화체육관광부

(3) 관광진흥개발기금

(가) 수입계획 변경안

국민체육진흥기금으로부터 전입받은 기금전입금 수입 1,014억 1,000만원과 공공자금관리기금으로부터 차입한 기금예수금 2,440억원을 관광진흥개발기금의 수입에 반영함.

[2026년도 관광진흥개발기금 운용계획변경안 수입 현황]

(단위: 백만원)

구 분	2025년계획 (변경 포함)	2026년 현계획 (A)	2026년 변경안(B)	증감 (B-A)	%
수입	1,714,181	1,839,942	2,185,352	345,410	18.8
기금전입금 (91-913)	-	-	101,410	101,410	순증
기금예수금 (94-943)	-	-	244,000	244,000	순증

자료: 문화체육관광부

(나) 지출계획 변경안

국내 관광 활성화를 통한 내수진작 및 민생경제 회복을 위해, ‘근로자 휴가 지원사업’의 참여 대상 확대와 숙박할인권을 추가 지원하기 위해 174억 4,000만원을 증액 편성하였고, 관광사업자의 금융부담을 줄이고 안정적인 자금조달이 가능하도록 융자 지원 예산 2,800억원을 증액 편성하였으며, 소요 재원 마련을 위하여 ‘비통화금융기관예치’ 예산을 일부 감액함.

[2026년도 관광진흥개발기금 운용계획변경안 지출 현황]

(단위: 백만원)

구 분	2025년계획 (변경 포함)	2026년 현계획 (A)	2026년 변경안(B)	증감 (B-A)	%
지 출	1,714,181	1,839,942	2,185,352	345,410	18.8
국내관광 역량강화 (4264-309)	106,879	64193	81,633	17,440	27.2
관광산업 융자 지원(융자) (4267-300)	593,500	644066	924,066	280,000	43.5
외래관광객유치 마케팅 활성화 지원 (4361-300)	57,370	48348	78,948	30,600	63.3
관광활성화 기반구축 (4462-300)	13,124	14269	19,939	5,670	39.7
관광산업 인재발굴 및 전문역량강화 (4462-307)	14,993	15,617	17,317	1,700	10.9

(단위: 백만원)

구 분	2025년계획 (변경 포함)	2026년 현계획 (A)	2026년 변경안(B)	증감 (B-A)	%
관광사업 창업 지원 및 벤처 육성 (4462-313)	63,694	104,474	114,474	10,000	9.6
공공자금관리기금(총괄계정) 예수이자상환 (9003-840)	53,523	49,026	52,686	3,660	7.5
비통화금융기관예치 (9705-971)	369,942	492,674	489,014	△3,660	△0.7

자료: 문화체육관광부

(4) 국민체육진흥기금

(가) 수입계획 변경안

2026년도 국민체육진흥기금 기금운용계획변경안은 비통화금융기관에서 회수한 예치금 1,303억 9,500만원을 증액 반영하였음.

[2026년도 국민체육진흥기금 운용계획변경안 수입 현황]

(단위: 백만원)

구 분	2025년계획 (변경 포함)	2026년 현계획 (A)	2026년 변경안(B)	증감 (B-A)	%
수입	3,038,206	3,459,040	3,589,435	130,395	3.8
비통화금융기관예치금 회수 (85-853)	-	150,000	280,395	130,395	86.9

자료: 문화체육관광부

(나) 지출계획 변경안

소요 재원 마련을 위하여 ‘비통화금융기관예치’ 1,014억 1,000만원을 감액 편성하는 한편, 총 2,318억 500만원을 감액하여 문화예술진흥기금, 관광진흥개발기금, 영화발전기금으로 전출함.

[2026년도 국민체육진흥기금 운용계획변경안 지출 현황]

(단위: 백만원)

구 분	2025년계획 (변경 포함)	2026년 현계획 (A)	2026년 변경안(B)	증감 (B-A)	%
지 출	3,038,206	3,459,040	3,589,435	130,395	3.8
문화예술진흥기금 전출 (9005-840)	100,000	110,000	185,805	75,805	68.9
관광진흥개발기금 전출 (9007-840)	-	-	101,410	101,410	순증
영화발전기금 전출 (9008-840)	60,000	95,000	149,590	54,590	57.5
비통화금융기관예치 (9706-971)	341,942	885,644	784,234	△101,410	△11.5

자료: 문화체육관광부

Ⅱ. 검토의견

1. 총괄

2026년 3월 31일 국회에 제출된 2026년도 제1회 추가경정예산안 및 기금운용계획변경안은 중동 전쟁 확산에 따른 국제 유가 급등 및 글로벌 공급망 불안, 이로 인한 국내 물가 상승과 민생 경제 위축에 선제적으로 대응하기 위한 것임.

정부 전체 총수입은 본예산 675.2조원 대비 25.4조원이 증액된 700.6조원이며, 총지출은 본예산인 727.9조원 대비 26.2조원이 증액된 754.1조원임.

금번 추가경정예산안은 ① 고유가 부담 완화(10.1조원), ② 취약계층 일상회복 등 민생 안정(2.8조원), ③ 산업 피해 최소화 및 공급망 안정(2.6조원), ④ 지방재정 보강 등(9.7조원) ⑤ 국채상환(1조원) 등 5대 중점 과제로 편성되었음.

그중 문화체육관광위원회 소관으로는 문화체육관광부 소관 추가경정예산안을 비롯하여 국민체육진흥기금·문화예술진흥기금·영화발전기금·관광진흥개발기금 운용계획변경안이 제출되었음.

[2026년도 제1회 문화체육관광부 소관 추가경정예산안 및 기금운용계획변경안 총괄표]

(단위: 억원)

회계	세부사업 (내역사업)	'26년 본예산	'26년 추경
합계		9,419	5,843
2 민생 안정		2,523	1,637
❶ 기초예술		2,197	923
일반회계	• 예술인창작 안전망 구축	890	7
지특회계	• (국민문화활동지원) 문화가 있는 날	128	48
문예기금	• 예술인생활안정자금 (융자/운영비)	288	328
	• 예술산업금융지원(융자)	200	500
	• 예술창작지원 (시각예술, 공연예술, 창작공간)	691	40
❷ 청년일자리		179	128
일반회계	• 예술창작활동지원 (문학관 인턴 지원)	-	15
문예기금	• 예술창작 지원 (문화예술기관 연수단원 지원)	85	39
관광기금	• 관광활성화 기반구축 (청년관광두레 조성)	94	57
	• 관광산업 인재발굴 및 전문역량강화 (산업현장 연계형 관광인력 양성)	-	17
❸ 소비진작		147	586
문예기금	• 문화예술향유지원 (공연예술관람료지원)	-	51
영화기금	• 영화청책지원 (국민 영화관람 활성화)	-	361
관광기금	• 국내관광 역량 강화 (근로자 휴가지원)	107	62
	• 국내관광 역량 강화 (숙박할인권)	40	112
3 산업피해		6,896	4,206
❶ 관광		6,422	3,106
관광기금	• 관광산업 융자지원(융자) (관광사업체 융자지원)	6,375	2,800
	• 외래관광객유치 마케팅 활성화 지원 (중화권 시장 유치)	47	306
❷ 영화		277	385
영화기금	• 영화 창제작 지원 (중예산 한국영화 제작지원)	200	260
	• 영화 창제작 지원 (한국영화 첨단제작 지원)	-	80
	• 영화 창제작 지원 (독립예술영화 제작지원)	77	45
❸ 영세기업		197	715
일반회계	• K-콘텐츠 펀드 출자 (모태펀드 문화계정-청년전용자금)	-	500
	• 콘텐츠산업 생태계 조성 (콘텐츠 기업육성 지원)	69	26
지특회계	• 지역콘텐츠산업균형발전 지원 (콘텐츠 창작창업 지원)	128	89
관광기금	• 관광사업 도약 및 성장지원	292	100

자료: 문화체육관광부

문화체육관광부 소관의 경우, 총지출 기준으로 24개의 세부사업(일반회계 4개, 지역균형발전특별회계 2개, 문화예술진흥기금 3개, 문화예술진흥기금 6개, 관광진흥개발기금 7개, 영화발전기금 2개)이 증액 또는 신규 편성되고 4개의 세부사업이 감액되었는데(국민체육진흥기금·문화예술진흥기금·관광진흥개발기금·영화발전기금 각 1개씩), 이는 고물가·고금리로 직격탄을 맞은 문화예술·관광 분야의 민생안정과 산업생태계의 피해 최소화를 목적으로 함.

[2026년도 문화체육관광부 소관 제1회 추가경정예산안 및 기금운용계획변경안 총괄표: 세부사항]

(단위: 백만원)

사업명 (단위사업 -세부사업)	2025년		2026년 본예산 (A)	2026년 추경안(변경안)		증감 (B-A)	
	본예산 (당초)	추경 (수정)		요구	조정 (B)		%
총지출(전체)	7,067,216	7,254,143	7,855,547	8,439,823	8,439,823	584,276	7.44
지출(추경대상)	1,745,012	1,922,932	2,119,958	2,704234	2,704234	584,276	27.56
[일반회계]	445,408	520,408	614,834	669,622	669,622	54,788	8.91
콘텐츠산업 생태계 조성 (1231-316)	44,278	44,278	63,214	65,806	65,806	2,592	4.1
K-콘텐츠 펀드 출자 (1231-322)	295,000	370,000	430,000	480,000	480,000	50,000	11.6
예술창작활동 지원 (1633-300)	23,360	23,360	32,598	34,094	34,094	1,496	4.39
예술인 창작안전망 구축 (1633-302)	82,770	82,770	89,022	89,722	89,722	700	0.79
[지역균형발전특별회계]	91,051	91,051	75,696	89,379	89,379	13,683	18.08
지역콘텐츠산업	63,616	63,616	51,850	60,750	60,750	8,900	17.2

사업명 (단위사업 -세부사업)	2025년		2026년 본예산 (A)	2026년 추경안(변경안)		증감 (B-A)	
	본예산 (당초)	추경 (수정)		요구	조정 (B)		%
균형발전 지원 (1231-300)							
국민문화활동지원 (2135-300)	27,435	27,435	23,846	28,629	28,629	4,783	20.1
[문화예술진흥기금]	386,523	396,523	469,433	565,238	565,238	95,805	20.41
예술산업금융 지원시범사업(융자) (1633-314)	-	-	20,000	70,000	70,000	50,000	250
예술창작 지원 (1761-300)	64,677	64,677	69,118	73,118	73,118	4,000	5.8
예술인력 육성 (1761-301)	22,358	22,358	23,897	27,822	27,822	3,925	16.4
예술인 생활안정자금(융자) (1761-305)	18,000	18,000	28,000	60,000	60,000	32,000	114.3
예술인 생활안정자금 (1761-306)	907	907	780	1,560	1,560	780	100
문화예술향유 지원 (1765-301)	280,581	290,581	327,638	332,738	332,738	5,100	1.6
[관광개발진흥기금]	783,824	849,560	890,967	1,236,377	1,236,377	345,410	38.77
국내관광 역량강화 (4264-309)	42,780	106,879	64193	81,633	81,633	17,440	27.2
관광산업 융자 지원(융자) (4267-300)	591,863	593,500	644,066	924,066	924,066	280,000	43.5
외래관광객유치 마케팅 활성화 지원 (4361-300)	57,370	57,370	48,348	78,948	78,948	30,600	63.3
관광활성화 기반구축 (4462-300)	13,124	13,124	14,269	19,939	19,939	5,670	39.7
관광산업 인재발굴 및 전문역량강화 (4462-307)	14,993	14,993	15,617	17,317	17,317	1,700	10.9
관광사업 창업	63,694	63,694	104,474	114,474	114,474	10,000	9.6

사업명 (단위사업 -세부사업)	2025년		2026년 본예산 (A)	2026년 추경안(변경안)		증감 (B-A)	
	본예산 (당초)	추경 (수정)		요구	조정 (B)		%
지원 및 벤처 육성 (4462-313)							
[영화발전기금]	38,206	65,390	69,028	143,618	143,618	74,590	108.06
영화 창제작 지원 (1261-300)	21,710	21,710	40,929	79,419	79,419	38,490	94.0
영화정책지원 (1261-302)	16,496	43,680	28,099	64,199	64,199	36,100	128.5

자료: 문화체육관광부

「국가재정법」 제89조제1항[2)]은 추가경정예산안 편성 사유를 ① 전쟁이나 대규모 재해가 발생한 경우, ② 경기침체, 대량실업, 남북관계의 변화, 경제협력과 같은 대내·외 여건에 중대한 변화가 발생하였거나 발생할 우려가 있는 경우, ③ 법령에 따라 국가가 지급하여야 하는 지출이 발생하거나 증가하는 경우로 한정하고 있음.

문화체육관광부 소관 사업인 숙박할인권, 공연·영화 관람 지원 등의 소비 진작 사업 및 예술인 생활안정 자금, 관광사업체 융자지원 등의 금융지원 사업 등은 다음과 같은 사유로 「국가재정법」 제89조제1항 제2호의 요건을 충족하는 것으로 판단됨.

2) 「국가재정법」
제89조(추가경정예산안의 편성) ① 정부는 다음 각 호의 어느 하나에 해당하게 되어 이미 확정된 예산에 변경을 가할 필요가 있는 경우에는 추가경정예산안을 편성할 수 있다.
1. 전쟁이나 대규모 재해(「재난 및 안전관리 기본법」 제3조에서 정의한 자연재난과 사회재난의 발생에 따른 피해를 말한다)가 발생한 경우
2. 경기침체, 대량실업, 남북관계의 변화, 경제협력과 같은 대내·외 여건에 중대한 변화가 발생하였거나 발생할 우려가 있는 경우
3. 법령에 따라 국가가 지급하여야 하는 지출이 발생하거나 증가하는 경우
② 정부는 국회에서 추가경정예산안이 확정되기 전에 이를 미리 배정하거나 집행할 수 없다.

중동 분쟁 장기화에 따른 고물가 지속으로 가계 실질소득이 감소함에 따라 소득탄력성이 높은 문화·관광 지출이 급격히 위축될 수 있음. 이는 관련 산업의 매출 감소와 종사자(예술인, 관광 소상공인 등)의 경영난으로 직결되는바, 경제 전반의 경기침체 발생 우려가 예상됨.

금번 경제 위기는 본예산 확정 이후 발생한 외생적 변수에 기인한 것으로 사전 예측이 불가능하였으며, 위축된 소비 심리를 즉각적으로 회복시키기 위한 숙박·관광 지원금 등의 적기 투입이 긴요한 것으로 보여짐.

종합건대, 문화체육관광부 소관 추가경정예산안은 민생 경제의 하방 리스크를 차단하고 내수 활력을 제고하기 위한 것으로서 법적 편성 요건을 갖춘 것으로 보임.

다만, 각 개별사업의 집행 가능성, 효율성 및 실효성 등에 대해서는 심도 있는 논의가 필요할 것으로 보임.

2. 일반회계

(1) 콘텐츠산업 생태계 조성(증액, 1231-316)

○ 인턴십 지원을 통한 청년 인력 공급과 기업의 인력 수급 지원이 지속적인 고용 및 산업 내 정착으로 이어질 수 있도록 사업 운영 및 연계 체계를 체계적으로 관리할 필요가 있음.

(가) 사업개요 및 추가경정예산안 내역

‘콘텐츠산업 생태계 조성’ 사업은 콘텐츠 인재양성, 콘텐츠 기업육성 지원 및 인프라 운영 등을 통해 콘텐츠 산업의 지속가능한 성장 기반을 마련하기 위한 사업임.

2026년도 콘텐츠산업 생태계 조성사업의 제1회 추가경정예산안은 본예산 632억 1,400만원 대비 25억 9,200만원이 증액된 658억 600만원으로 ‘콘텐츠 기업육성 지원’ 사업에 25억 9,200만원이 증액되었음.

[2026년도 콘텐츠산업 생태계 조성 추가경정예산안 내역]

(단위: 백만원, %)

사업명	2025년 예산	2026년		증감 (C=B-A)	증감률 (C/A)
		본예산(A)	제1회추경 예산안(B)		
□ 콘텐츠산업 생태계 조성	44,278	63,214	65,806	2,592	4.1
▪ 콘텐츠분야 인재양성	21,800	43,242	43,242	-	-
▪ 콘텐츠 기업육성 지원	**9,580**	**6,930**	**9,522**	**2,592**	**37.4**
▪ 인프라 운영	12,821	12,722	12,722	-	-
▪ 전남 K-디즈니 인재양성센터 건립 타당성 조사	-	250	250	-	-
▪ 사업운영지원	77	70	70	-	-

자료: 문화체육관광부

(나) 콘텐츠 기업 인턴십 지원의 성과 관리 및 고용 연계 필요

‘콘텐츠 기업육성 지원’ 사업은 창의적 아이디어를 보유한 콘텐츠 기업이 사업화 및 성장을 통해 경쟁력을 확보할 수 있도록 성장 단계별 맞춤형 지원을 제공하는 사업으로, 창업 초기 기업부터 중소·중견 콘텐츠 기업까지를 대상으로 제작 지원, 사업화 지원, 글로벌 진출 지원 등을 추진하고 있음.

2026년도 본예산에서는 콘텐츠 기업에 대한 엑셀러레이터[3] 연계 사

3) 「벤처투자 촉진에 관한 법률」
제2조(정의) 이 법에서 사용하는 용어의 뜻은 다음과 같다.
9. "창업기획자"(액셀러레이터)란 초기창업기업에 대한 전문보육 및 투자를 주된 업무로 하는 자로서 제24조에 따라 등록한 법인 또는 비영리법인을 말한다.

업화 지원 20억 8,000만원, 투자 연계 도약 지원 22억 4,000만원, 선도기업 연계 동반성장 지원 8억 4,000만원, 해외 진출 지원 17억 7,000만원 등 총 69억 3,000만원이 편성되었으며, 이는 전년 대비 26억 5,000만원이 감액된 규모임.

[콘텐츠 기업육성 지원 사업 예산 집행 현황]

(단위 : 억원, %)

연도	예산			집행	
	본예산 (A)	추경, 이월금 등 (B)	예산현액 (A+B)	실집행액 (C)	실집행률(%) (C/A+B)
’23년	122	122	122	113	92.7
’24년	163	163	163	152	93.1
’25년	96	96	96	92	96.0
’26.2월 말	69	69	69	-	-

자료: 문화체육관광부

이번 추가경정예산안은 콘텐츠 산업 분야 청년 인력의 현장 경험 확대와 콘텐츠 기업의 인력 수급 지원을 위하여 ‘콘텐츠 기업육성 지원’ 사업에 25억 9,200만원을 증액 편성한 것임.

문화체육관광부에 따르면 동 사업은 콘텐츠 분야 우수인재 연계 기업인턴십을 신규로 추진하려는 것으로, 콘텐츠 인력양성 과정 수료자를 대상으로 콘텐츠 기업에서의 인턴십 기회를 제공하고, 인건비 일부(50%)를 지원하는 방식으로 운영될 예정임.

[콘텐츠 분야 우수인재 연계 기업인턴십 사업 개요]

□ **(지원목적)** 콘텐츠인력 양성과정(콘텐츠진흥원) 수료 청년 대상 콘텐츠 기업 현장 교육(인턴십) 제공 및 채용 연계 □ **(지원규모)** 25.9억원(콘텐츠 인재 청년구직자 400명 대상 인턴십 인건비 등) - 216만원(최저임금) × 6개월 × 400명 × 50% = 2,592백만원 * 콘텐츠진흥원 콘텐츠 인력양성 연간 배출인원(약 4천명[4])의 10% □ **(사업절차)** 참여희망 콘텐츠 기업 공모·선정 → 기관별 인력 공개 채용 → 근로계약 체결(인턴십) → 콘텐츠기업 현장교육 → 정산 □ **(사업기간)** '26. 6월 ~ 12월

자료: 문화체육관광부

이는 콘텐츠 산업 분야 청년층의 현장 경험 기회를 확대하고 기업의 인력 수급을 지원하려는 취지로 이해되며, 프로젝트 단위 생산 구조로 고용 변동성이 높은 콘텐츠 산업의 특성을 고려할 때 인력 지원을 통해 산업 전반의 인력 기반을 보완하려는 측면이 있다고 보임.

한편, 동 사업은 인턴십 형태의 단기 인건비 지원을 중심으로 운영되는바, 인턴십 종료 이후 참여 인력이 산업 내에서 지속적으로 고용·활동할 수 있도록 실제 채용으로의 연계 또는 후속 지원과의 연계를 통해 인력의 산업 내 정착을 유도할 필요가 있다고 보임.

4) < '26년 콘텐츠 인력양성 연간 배출 인원 : 약 4천명 > (자료: 문화체육관광부)
· 창의인재 동반사업(전문가 밀착 멘토링을 통한 창·제작 교육) : 300명
· 영화·대중문화·만화/웹툰·애니메이션·게임·광고·출판·방송 등 장르별 : 2,700명
· 무역행정·시장분석·실무영어·네트워크 구축 등 수출전문인력 양성 : 100명
· 음악 유통배급· 마케팅 홍보 등 음악산업 비즈니스 인재양성 : 120명
· 출판물 관련 IP·웹소설 수출 전문인재 및 웹툰 PD 등 마케터 : 130명
· 그 외 지역콘텐츠코리아랩 등을 통해 운영하는 한국콘텐츠진흥원 운영 교육 등
* AI 특화인재양성 사업은 '26년 신규사업으로 인원 통계에 미포함 : 연간 약 1,200명

(2) K-콘텐츠 펀드 출자(증액, 1231-322)

○ 출자금 증액에 따른 자펀드 결성 및 투자 집행이 보다 원활하게 이루어질 수 있도록 사업 추진 일정 및 운용계획을 체계적으로 관리할 필요가 있음.

(가) 사업개요 및 추가경정예산안 내역

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

2026년도 K-콘텐츠 펀드 출자 사업의 제1회 추가경정예산안은 본예산 4,300억원 대비 500억원이 증액된 4,800억원으로, '모태펀드 문화계정 출자' 사업에 500억원이 증액되었음.

[2026년도 K-콘텐츠 펀드 출자 추가경정예산안 내역]

(단위: 백만원, %)

사업명	2025년 예산	2026년		증감 (C=B-A)	증감률 (C/A)
		본예산(A)	제1회추경 예산안(B)		
□ K-콘텐츠 펀드 출자	370,000	430,000	480,000	50,000	11.6
▪ 모태펀드 문화계정 출자	260,000	260,000	310,000	50,000	19.2
▪ 모태펀드 영화계정 출자	55,000	45,000	45,000	-	-
▪ 콘텐츠 전략펀드 출자	15,000	65,000	65,000	-	-
▪ 글로벌 리그 펀드 출자	40,000	60,000	60,000	-	-

자료: 문화체육관광부

(나) 펀드 출자사업의 운용 및 집행 관리 필요

'모태펀드 문화계정 출자'[5]는 정부가 자금을 모태펀드[6]에 출자하면 모태펀드를 운영하는 한국벤처투자가 출자금을 다시 민간 벤처캐피탈

5) 모태펀드 문화계정 연도별 출자 및 투자 현황
- (출자) 총 2조 3,016억원(재출자액 포함)
- (결성) 4조 5,497억원
- (투자) 총 170개 자펀드, 총 3조 9,411억원

(단위 : 억원, 건)

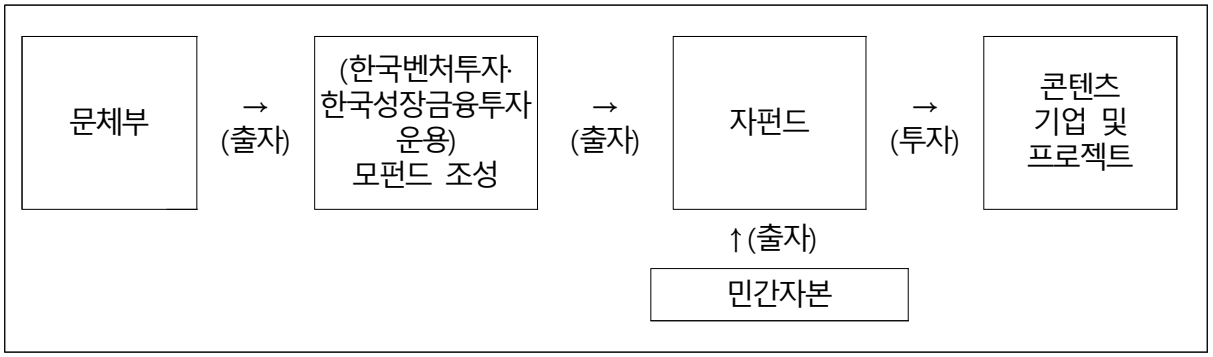
출자연도	'06~'16	'17	'18	'19	'20	'21	'22	'23	'24	'25.12.	합계
신규출자예산	4,991	530	540	630	1,130	1,148	1,388	1,900	2,700	3,000	17,957
총출자액	6,263	912	1,320	1,080	1,460	1,440	1,641	2,100	3,500	3,300	23,016
결성액	15,292	1,696	2,416	1,968	2,438	2,548	2,488	4,286	6,792	5,573	45,497
신규자펀드수	68	10	9	10	11	11	8	15	15	13	170
투자액	17,636	1,785	1,629	2,394	2,259	2,504	2,233	2,493	2,772	3,707	39,411
투자건수	3,137	278	278	320	305	355	312	304	306	405	6,000

자료: 문화체육관광부

6) 정부가 각 계정에 출자하면 모태펀드 운용사(한국벤처투자)가 총괄 관리함. 총 13개 부처가 출자하여 총 24개 계정이 운용 중이며 문화체육관광부는 문화·영화·관광·스포츠 4개 계정에 출자하고 있음.

(VC)에 재출자하고, 벤처캐피탈이 여기에 민간 투자금을 추가로 유치하여 자펀드를 조성한 후 이를 통해 콘텐츠 기업 및 프로젝트에 투자하는 방식으로 운영되는 사업임.

[K-콘텐츠 펀드 출자사업 절차도]



동 사업은 정부 재정을 마중물로 활용하여 민간 자본을 유도하는 구조로 운영되며, 콘텐츠 산업의 높은 불확실성과 자금조달의 어려움을 보완함으로써 산업 전반의 성장 기반을 조성하려는 것임.

특히, 콘텐츠 산업은 흥행 여부에 따른 수익 변동성이 크고, 중소기업 중심의 산업 구조로 인해 민간 투자만으로는 충분한 자금 공급이 이루어지기 어려운 측면이 있어 정책금융의 역할이 중요함.

2026년도 추가경정예산안에 반영된 모태펀드 문화계정 세부 출자계획을 보면, 문화계정 내 '청년콘텐츠' 분야를 신규로 조성하여 2개

의 자조합에 500억원을 출자하고, 민간 출자 유치를 더해 총 840억원 규모의 펀드를 결성하여 청년콘텐츠 기업 또는 청년이 추진하는 프로젝트에 투자할 계획임.

[모태펀드 문화계정 청년콘텐츠 분야 조성계획(안)]

(단위: 억원)

출자 분야	주요 출자내용	조성액 (펀드수)	출자액 (정부출자비율)	주목적투자 의무비율
청년콘텐츠	문화콘텐츠 기업 또는 프로젝트에 약정총액의 60% 이상 투자 (단, 청년콘텐츠 기업* 또는 청년이 추진하는 프로젝트**에 약정총액의 40% 이상 투자) * 청년콘텐츠 기업은 다음 중 하나의 조건을 충족하는 창업지원법상 창업자를 의미 1. 대표이사가 만 39세 이하 2. 만 39세 이하 임직원 비중이 50% 이상 (펀드 투자기간 내 동 조건을 충족하는 경우 포함) ** 청년 주도 프로젝트의 범위 관련 추가 검토 후 추후 확정	840 (2개)	500 (60%)	60%

자료: 문화체육관광부

금번 추가경정예산안은 모태펀드 문화계정에 대한 출자 확대를 통해 콘텐츠 산업에 대한 정책금융 공급을 강화하려는 것으로, 최근 글로벌 경제 불확실성 확대 및 투자시장 위축 상황에 대응하여 민간 투자 감소를 보완하려는 취지로 이해됨.

특히 금번 추가경정예산안은 '청년콘텐츠' 분야를 중심으로 신규 펀

드를 조성하여 청년 창업기업 및 청년 주도 콘텐츠 프로젝트에 대한 투자 확대를 추진하려는 것으로, 정책펀드를 통한 투자 확대는 콘텐츠 산업 내 신규 진입을 촉진하고 창작 기반을 확충하는 한편, 콘텐츠 제작·유통 등 산업 전반의 활동을 활성화함으로써 관련 산업의 고용 및 부가가치 창출에도 긍정적인 영향을 미칠 수 있을 것으로 기대됨.

한편, 동 사업은 정부 출자 이후 자펀드 결성 및 민간 투자 유치 과정을 거쳐 실제 콘텐츠 기업 및 프로젝트에 대한 투자로 이어지는 구조를 가지고 있어, 예산 집행과 실제 투자 간에는 일정한 시차가 발생하는 특성이 있음.

그간 예산 심사 및 결산 과정에서도 자펀드 결성 지연으로 인해 출자금이 연내 실제 투자로 이어지기까지 일정 기간이 소요되는 점이 반복적으로 제기되어 온 바 있으나,[7] 이는 민간 자본 매칭, 운용사 선정 및 투자 심사 등 절차를 수반하는 펀드 사업의 구조적 특성에 기인한 측면이 있는 것으로 보임.

콘텐츠 산업에 대한 투자 확대 필요성이 지속적으로 제기되고 있는 가운데, 모태펀드를 통한 정책금융 공급이 민간 투자 유도를 위한 중요

7) 예산결산특별위원회, “2024년도 예산안 및 기금운용계획안, 2024년도 임대형 민자사업(BLT) 한도액안 검토보고(부처별Ⅳ)”, 2023. 11., 예산결산특별위원회, “2023회계연도 결산 및 예비비지출 승인의 건 검토보고(부처별Ⅳ)”. 2024. 8. 등

한 수단으로 기능하고 있다는 점을 고려할 때, 자펀드 결성 및 투자 집행이 보다 원활하게 이루어질 수 있도록 사업 추진 일정 및 운용계획을 체계적으로 관리할 필요가 있을 것으로 보임.

(3) 예술창작활동 지원(신규, 1633-300)

○ 청년인턴의 중도 퇴사 등으로 인한 사업의 집행 부진을 방지하기 위하여 다양한 프로그램을 개발하는 등 면밀한 사업계획을 수립할 필요가 있음.

(가) 사업개요 및 추가경정예산안 내역

‘예술창작활동 지원’은 기초예술분야 중 문학분야의 지원을 통하여 문화예술 진흥기반을 구축하는 사업으로, 국립한국문학관 설립, 예술정책사업 지원, 문학진흥기반 구축 등 내역사업으로 구성되어 있음.

2026년도 ‘예술창작활동 지원’의 제1회 추가경정예산안은 본예산 325억 9,800만원 대비 14억 9,600만원이 증액된 340억 9,400만원으로, ‘문학관 청년인턴십 지원’ 사업에 14억 9,600만원이 신규로 편성되었음.

[2026년도 예술창작활동 지원 추가경정예산안 내역]

(단위: 백만원, %)

사업명	2025년 예산	2026년		증감 (C=B-A)	증감률 (C/A)
		본예산(A)	제1회추경 예산안(B)		
□ 예술창작활동 지원	23,360	32,598	34,094	1,496	4.6
▪ **문학관 청년인턴십 지원**	-	-	**1,496**	**1,496**	**순증**
▪ 국립한국문학관 설립	22,490	31,695	31,695	-	-
▪ 예술정책사업 지원	200	200	200	-	-
▪ 문학진흥기반 구축	670	603	603	-	-
▪ 노벨문학센터 건립 타당성조사	-	100	100	-	-

자료: 문화체육관광부

(나) 집행 부진을 방지하기 위한 면밀한 사업계획 수립 필요

문학관이란 문학관 자료를 수집·관리·보존·조사·연구·전시·홍보·교육하는 시설로서 문학관 자료, 인력 및 시설 등 등록 요건을 갖춘 시설[8]을 의미함.

---

8) 「문학진흥법」

제2조(정의) 이 법에서 사용하는 용어의 뜻은 다음과 같다.

5. "문학관"이란 문학관 자료를 수집·관리·보존·조사·연구·전시·홍보·교육하는 시설로서 제21조제1항에 따른 **문학관 자료, 인력 및 시설 등 등록 요건을 갖춘 시설**을 말한다.

제21조(등록 등) ① 문학관을 설립·운영하려는 자는 그 설립 목적을 달성하기 위하여 필요한 문학관 자료, 인력 및 시설을 갖추어 대통령령으로 정하는 바에 따라 국립문학관은 문화체육관광부장관에게, 공립문학관은 그 문학관의 소재지를 관할하는 시·도지사에게 등록하여야 한다. 사립문학관은 그 문학관의 소재지를 관할하는 시·도지사에게 등록할 수 있으며, 제22조에 따라 시·도지사에게 설립 계획의 승인을 받아 설립한 사립문학관의 경우에는 준공 후 지체 없이 등록하여야 한다.

② 제1항에 따라 등록한 자가 그 등록 사항을 변경하려면 변경 등록을 하여야 한다.

③ 제1항에 따라 등록을 하였을 때에는 지체 없이 신청인에게 등록증을 발급하여야 한다. 이 경우 등록증을 받은 문학관은 대통령령으로 정하는 바에 따라 옥외 간판, 각종 문서, 홍보물

문학관은 설립·운영의 주체에 따라 국립문학관, 공립문학관, 사립문학관으로 구분[9]되며, 2027년 개관 예정인 국립한국문학관의 자료 구축 및 운영 준비를 위하여 국립한국문학관 법인이 2019년부터 설립·운영되고 있음.

2024년 문학실태조사에 따르면, 전국의 공립·사립 문학관 108개소[10]의 평균 근로자 수는 4.5명으로, 근로자의 수가 1~2명인 문학관이 36.1%를 차지하고 있음.

[공립·사립 문학관 근로자 현황]

(%, 명)

근로자 없음	1~2명	3~4명	5명 이상	전체 근로자 수 평균
1.9%	36.1%	33.3%	28.7%	4.5명

자료: 「2024 문학실태조사」, 문화체육관광부, 2025

또한, 고용형태별 평균 근로자의 수를 살펴보면 '정규직 근로자'가 1.7명, '계약직 근로자'가 2.0명, '파견직 근로자'가 0.2명, '기타 근로자'가 0.5명으로 나타남[11].

등에 등록 표시를 하여야 한다.
④ 제1항에 따른 문학관 자료, 인력 및 시설에 관한 기준, 그 밖에 등록에 필요한 사항은 대통령령으로 정한다.

9) 「문학진흥법」
제16조(문학관의 구분) 문학관은 그 설립·운영의 주체에 따라 다음과 같이 구분한다.
1. 국립문학관: 국가가 설립·운영하는 문학관 또는 국가가 법인으로 설립한 문학관
2. 공립문학관: 지방자치단체가 설립·운영하는 문학관 또는 지방자치단체가 법인으로 설립하거나, 지방자치단체가 출연한 법인이 설립한 문학관
3. 사립문학관: 제1호 및 제2호를 제외한 법인·단체 또는 개인이 설립·운영하는 문학관

10) 문화체육관광부, 한국문학관협회 DB, 지방자치단체 등을 통해 확인된 문학관을 대상으로 함.

2026년도 제1회 추가경정예산안을 통하여 신규로 편성된 '문학관 청년인턴십 지원' 사업은 이러한 문학관의 인력난을 해소하고, 문학 전공자 등에게 실무 경험을 제공하여 전문 직군으로 진입을 유도하는 청년 일자리 사업임.

[문학관 청년인턴십 지원 사업 개요]

□ **사업 개요**
- **(목적)** 문학 전공자와 문화예술 기획 지망생들에게 문학 큐레이터로서의 실무 경험 제공하여 전문 직군으로의 진입 유도,
  문학관의 만성적인 인력난 해소 및 청년인력 활용을 통한 문학관 디지털 역량 강화 등 지역문학관 활성화
- **(대상기관)** 전국 공·사립 등록문학관 50개소(개소당 2명 내외)
- **(지원인원)** 100명(청년층 만 19세~39세)
- **(지원기간)** 6개월(사전 교육기간 별도)
- **(수행주체)** 국립한국문학관 법인

□ **추진 일정**
- 참여 문학관 모집(~4월)
- 문학관 별 청년인턴 채용공고 및 선발(~5월 2주)
- 인턴 기초교육(~5월 4주)
- 현장실무 프로그램 진행(~12월)

□ **소요 예산 : 14억 9,600만원**
- 인건비 : 12억 9,600만원(월 216만원×100명×6개월)
- 운영관리비 : 2억원(4대 보험료, 사업관리 인력 운영, 교육운영비, 홍보 등)

자료 : 문화체육관광부

11) 「2024 문학실태조사」, 문화체육관광부, 2025., p.367

문화체육관광부는 동 사업을 통하여 문학관에 청년인턴을 배치함으로써 문학관 콘텐츠가 최신 트렌드에 맞게 재생산되고, SNS홍보 등 디지털 역량이 강화될 것으로 기대하고 있으며,

아울러, 문학분야 전공자 및 문화예술 기획 지망생들에게 실무 경험을 제공하여 장기적으로 청년 일자리 문제를 해소하는 데 도움이 될 것이라고 설명하고 있음.

동 사업은 보조사업으로 진행될 예정이며, 사업 주체인 국립한국문학관 법인은 2025년부터 '지역문학관 활성화 및 협력지원'[12] 보조사업을 공모를 통하여 운영하고 있는바, 해당 사업의 운영 경험을 바탕으로 '문학관 청년인턴십 지원' 보조사업도 계획된 추진 일정에 따라 진행할 수 있을 것으로 보임.

추가경정예산안은 「국가재정법」[13]에서 규정한 편성 요건 외에도

---

12) '지역문학관 활성화 및 협력지원 사업' 개요
- 예산 : 4억 2,500만원('체육·문화예술사업의 지원(5161-307)', 국민체육진흥기금)
- 목적 : 지역문학관 등 민·관이 연계한 다양한 문학 전시·체험 활동을 통하여 대국민 문학향유 기회 증진 및 지역문화 격차 해소

13) 「국가재정법」
제89조(추가경정예산안의 편성) ①정부는 다음 각 호의 어느 하나에 해당하게 되어 이미 확정된 예산에 변경을 가할 필요가 있는 경우에는 추가경정예산안을 편성할 수 있다.
1. 전쟁이나 대규모 재해(「재난 및 안전관리 기본법」 제3조에서 정의한 자연재난과 사회재난의 발생에 따른 피해를 말한다)가 발생한 경우
2. 경기침체, 대량실업, 남북관계의 변화, 경제협력과 같은 대내·외 여건에 중대한 변화가 발생하였거나 발생할 우려가 있는 경우
3. 법령에 따라 국가가 지급하여야 하는 지출이 발생하거나 증가하는 경우
②정부는 국회에서 추가경정예산안이 확정되기 전에 이를 미리 배정하거나 집행할 수 없다.

“이미 확정된 예산에 변경을 가할 필요가 있는 경우” 편성되는 취지를 고려할 때, 목적적합성·예측불가능성·보충성·시급성·연내 집행가능성의 요건이 요구되는 것으로 볼 수 있음[14].

따라서, 이번 추가경정예산안의 편성 목적인 경기침체 해소를 위해서는 동 사업 예산이 연도 내에 전액 집행될 필요성이 있음.

그런데, 문화체육관광부에서 추진하였던 유사한 청년인턴 사업을 살펴보면, 일부 청년인턴의 중도 퇴사 등의 사유로 인해 불용액이 발생한 바 있음.

[2025년도 문화체육관광부 인턴 사업 현황]

(단위: 백만원)

사업명	세부사업 (내역사업)	사업내용	2025년도 예산액[15]	2025년도 집행액	2025년도 불용액
문체부 청년인턴 운영	문화정책개발 및 진흥 (청년문화정책 기반구축)	본부 및 소속기관 청년인턴 160명 채용(근무기간 6개월)	2,210	2,076	134
공예 청년 인턴십 지원	미술진흥기반 구축 (공예 진흥)	청년공예가 육성을 위한 인턴십 인건비 50% 보조 (근무기간 6개월)	1,048	1,004	44

자료: 문화체육관광부

문학관 청년인턴의 경우에도 중도 퇴사가 발생할 경우 예산의 연내

14) 「2025년도 제2회 추가경정예산안 분석」. 국회예산정책처, 2025, p.47.

15) 일용임금 및 고용부담금 합계

집행이 어려운 측면이 있다는 점을 감안하여,

문화체육관광부와 국립한국문학관 법인은 청년인턴들이 근무기간 중에 전문 능력을 향상시킬 수 있는 다양한 프로그램과 교육과정을 개발하는 방안을 모색하여 '문학관 청년인턴십 지원' 사업 예산이 연도 내에 최대한 집행되도록 보다 면밀한 사업계획을 수립하여야 할 것으로 보임.

(4) 예술인 창작안전망 구축(증액, 1633-302)

○ 과다편성된 것으로 보이는 예술활동증명 심의비의 정확한 소요액을 재산정하여 추경예산이 불용되는 일이 없도록 노력할 필요가 있음.

(가) 사업개요 및 추가경정예산안 내역

'예술인 창작안전망 구축'은 예술인의 안정적인 창작환경 조성을 위하여 예술인 기초생활보장을 지원하는 등의 사업으로, 예술인 창작안전망 구축, 예술인복지금고 조성, 예술인복지재단 운영 내역사업으로 구성되어 있음.

2026년도 '예술인 창작안전망 구축' 사업의 제1회 추가경정예산안은 본예산 890억 2,200만원 대비 7억원이 증액된 897억 2,200만원으로, '예술인 창작안전망 구축' 내역사업에 7억원이 증액되었음.

[2026년도 예술인 창작안전망 구축 추가경정예산안 내역]

(단위: 백만원, %)

사업명	2025년 예산	2026년		증감 (C=B-A)	증감률 (C/A)
		본예산(A)	제1회추경 예산안(B)		
□ 예술인 창작안전망 구축	82,770	89,022	89,722	700	0.7
▪ 예술인 창작안전망 구축	78,507	79,592	80,292	700	0.8
▪ 예술인복지금고 조성	-	5,000	5,000	-	-
▪ 예술인복지재단 운영	4,263	4,430	4,430	-	-

자료: 문화체육관광부

(나) 과다편성된 것으로 보이는 심의비의 정확한 소요액 산정 필요

‘예술인 창작안전망 구축’ 사업은 ① 직업역량강화(75억 7,000만원), ② 창작역량강화(664억 7,900만원), ③ 불공정관행개선(35억 4,100만원), ④ 예술인 기초생활보장 지원(14억 7,400만원), ⑤ 예술인 창작안전망 운영지원(2억 2,800만원), ⑥ 예술인 주거공간 지원(3억원)으로 구성되어 있음.

이 중 ② ‘창작역량강화’ 사업에서는 ㉮ 예술인의 안정적인 창작활동을 위한 예술활동준비금[16] 지원(550억원), ㉯ 예술활동준비금 지원을 위한 사업 홍보 및 통합관리시스템 운영(14억 4,900만원), ㉰ 예술인 창작의욕 고취를 위한 예술인패스[17] 운영(5,400만원), ㉱ 청년예술인의 자산형성을 위한 예술활동 적립계좌사업[18](72억원), ㉲ 예술인의 복지사업 진입을 위한 예술활동증명사업(27억 7,600만원)이 실시됨.

---

16) 예술인들이 경제적인 이유로 창작활동을 중단하지 않도록 심의를 통하여 18,333명에게 1인당 300만원을 지원하는 사업임.

17) 예술활동증명을 완료한 예술인, 학예사 및 문화예술교육사 자격증 취득자, 미술관·박물관의 관장 또는 설립자에게 전시관람료 및 생활 속 할인 혜택을 제공하는 패스카드를 발급하는 사업

18) 청년예술인에게 중장기 자산형성 기회를 마련하여 안정적인 예술활동을 지원하고자 매월 일정 금액을 24개월간 적금 저축시, 가입자가 저축한 금액만큼 정부지원금을 지원하는 사업임(1인 최대 240만원)

㉲ ‘예술활동증명’ 사업은 「예술인 복지법」 제3조의2[19]에 따라 예술 활동으로 소득을 얻고 있는 사람 등이 예술 활동을 하고 있음을 증명받기 위하여 한국예술인복지재단에 자료를 제출한 후 심의위원회의 심의를 거쳐 활동을 증명받는 것임.

현행 「예술인 복지법」, 같은 법 시행령과 시행규칙 및 「예술활동 증명 운영지침」(문화체육관광부예규 제83호)에 예술 활동 증명을 받은 경우의 구체적 효력이 명시되어 있지 않지만,

한국예술인복지재단에 따르면, 예술활동증명은 한국예술인복지재단의 사업 참여를 위한 기본절차로써, 예술활동증명 완료시 한국예술인복지재단에서 수행하는 예술인 복지 사업으로 지원받는 것이 가능하다고 설명하고 있으며,[20] 예술활동증명을 위하여 소요되는 인건비, 심

19) 「예술인 복지법」
제3조의2(예술 활동의 증명) ① 문화예술 분야에서 활동을 증명할 수 있는 사람은 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 사람으로서 제2항부터 제5항까지에 따른 절차 및 세부 기준 등에 따라 창작, 실연, 기술지원 등의 활동을 증명할 수 있는 사람을 말한다.
1. 「저작권법」 제2조제1호 및 제25호에 따라 저작물을 공표한 사람
2. 예술 활동으로 얻은 소득이 있는 사람
3. 그 밖에 제1호 및 제2호에 준하는 예술 활동 실적이 있는 사람
② 예술 활동 증명을 받으려는 사람은 예술 활동 증명 신청서에 제1항 각 호의 어느 하나에 해당하는 사람임을 입증할 수 있는 자료를 첨부하여 제8조에 따른 한국예술인복지재단 또는 지방자치단체가 출연·출자한 기관 중 대통령령으로 정하는 기관(이하 이 조에서 “기관등”이라 한다)에 제출하여야 한다.
③ 기관등은 제2항에 따라 제출된 자료를 검토한 후 문화예술 각 분야별 전문가로 구성된 심의위원회의 심의를 거쳐 신청인이 제1항의 문화예술 분야에서 활동을 증명할 수 있는 사람인지 여부를 결정하여야 한다.
④ 기관등은 예술인의 예술 활동 확인을 위하여 필요한 경우 예술 활동의 증명에 관한 사항과 성명, 연락처 등 해당 예술인 식별에 필요하다고 인정되어 대통령령으로 정하는 개인정보를 문화체육관광부령으로 정하는 바에 따라 서로 공유할 수 있다.
⑤ 제1항에 따른 예술 활동 증명에 관한 세부 기준 및 절차, 제3항에 따른 심의위원회의 구성·운영, 그 밖에 예술 활동 증명에 필요한 사항은 대통령령으로 정한다.

20) 한국예술인재단홈페이지/사업안내/예술활동증명/제도안내
(https://www.kawf.kr/social/sub01_1.do)

의비 및 공간임차료 등을 편성하여 집행하고 있음.

[예술활동증명 사업 2026년도 예산 세부산출내역]

□ **예산액 : 27억 7,600만원**

· 인건비 : 8억 5,600만원
- 심의추진 행정인력 4억원 (8명 × 5,000만원)
- 행정인턴 1억 2,000만원 (8명 × 5개월 × 300만원)
- 예술인복지 민원상담 3억 3,600만원 (8명 × 4,200만원)

· 심의비 등 운영비: 19억 2,000만원
- 심의비 2억 7,000만원(180명 × 150만원)
- 심의역량강화(심의위원・협력협단체) 4,200만원
- 예술인 라운지 공간 및 기자재 등 임차료 2억 3,200만원(12월 × 1,930만원)
- 예술인경력정보시스템 노후화 개선 및 고도화 13억 7.600만원

자료: 문화체육관광부

[예술활동증명 사업 예산 집행 내역(2023년～2025년)]

(단위: 백만원, %)

연도	예산액	이전용등	예산현액(A)	집행액(B)	불용액	집행률 (B/A)
2023	1,400	-	1,400	1,338	62	95.5
2024	1,400	-	1,400	1,381	19	98.6
2025	1,400	-	1,400	1,389	11	99.2

자료: 문화체육관광부

예술활동증명을 위한 세부절차는 증명을 원하는 예술인의 신청 및 자료 제출 후 한국예술인복지재단이 필수자료 제출 여부 등 자료 적정성 등을 심의하게 되고,

이후 행정심의위원회에서 전문성과 활동지속성 등을 종합적으로 검토하는 정성심의가 이루어지며, 신청부터 결과 안내까지는 통상 10주에서 13주 정도 소요됨.

그런데, 한국예술인복지재단의 설명에 따르면, 연도별 예술활동 증명 신청 건수가 2023년 41,032건에서 2024년 50,322건, 2025년 66,524건으로 지속적으로 증가하는 추세이고, 2026년 3개월 동안 3만 8천 건 이상이 신청되어 신청 건수가 전년 대비 3배 이상 폭증하여 정상적인 심의 기간보다 심의가 지연되고 있다고 함.

또한, 이로 인하여 한국예술인복지재단에 전화 및 방문 민원이 급증하고 있어 원활한 안내가 어려운 상황이어서 예술활동증명 상담창구를 온라인으로 일원화하여 운영하고 있는 상황임.

이에 문화체육관광부는 예술인 지원을 위한 예술활동증명 심의의 신속한 처리를 통한 현장 불편을 해소하기 위하여 추가적인 예산 확보가 절실한 상황이어서, 2026년 제1회 추가경정예산안에 예술활동증명 운영 예산 7억원을 추가로 편성하였음.

[예술활동증명 사업 2026년도 추가경정예산안 세부산출내역]

□ **예산액 : 7억원** · 인건비 : 3억원 - 심의추진 행정인력 2억원 (10명 × 20백만원) - 상담지원 인력 1억원 (5명 × 20백만원) · 심의비: 4억원 - 심의비 4억원(월 5,000만원 × 8개월)

자료: 문화체육관광부

예술활동증명에 대한 심의는 신청 1건에 대하여 심의위원회 위원 3인이 상시 온라인으로 심의하고 있으며[21], 한국예술인복지재단은 1건당 심의비를 4,132원[22]으로 산출하고 있음.

한국예술인복지재단은 2026년 1월부터 2월까지의 예술활동증명 신청 건수인 25,044건에 해당 단가를 곱하여 향후 월 평균 5,000만원의 심의비 집행을 예상하였고, 이에 따라 8개월분의 심의비 4억원을 추가경정예산안에 편성하였음.

그런데, 본예산의 심의비 2억 7,000만원 중 2026년 1~2월의 집행액

21) 「예술활동증명 운영지침」
제8조(분과위원회) ① 심의는 원칙적으로 문화예술 분야별 분과위원회에서 진행하며 분과위원회는 3명 이상의 심의위원으로 성별을 고려하여 구성한다. 단, 전체 위원은 특정 성별이 10분의 6을 초과하지 아니하도록 하여야 한다.
② 분과위원회는 문학, 미술(일반), 미술(디자인/공예), 미술(전통미술), 사진, 건축, 음악(일반), 음악(대중음악), 국악, 무용, 연극, 영화, 연예(방송), 연예(공연), 만화 등 15개로 한다.

22) 해당 단가는 2025년 11월~12월 신청하였고 2026년 심의가 완료된 9,981건을 총 집행액인 4,125만원으로 나눈 금액임.

4,125만원을 제외한 잔액은 2억 2,875만원이며 여기에 추가경정예산안의 4억원을 더하면 3월부터 12월까지 10개월분의 심의비 예산은 총 6억 2,875만원임.

매월 5,000만원씩 심의비를 10개월간 집행한다고 가정하더라도 총 집행액은 5억원으로, 추가경정예산안의 심의비는 대략 1억 2,000만원 정도가 과다 편성된 것으로 볼 수 있음.

따라서, 문화체육관광부는 예술활동증명 심의비의 정확한 소요액을 재산정하여 추경예산이 불용되는 일이 없도록 노력할 필요가 있어 보임.

3. 지역균형발전특별회계

(1) 지역콘텐츠산업 균형발전 지원(증액, 1231-300)

○ 콘텐츠코리아랩 및 콘텐츠기업 지원센터 등 지역 콘텐츠 창제작 및 사업화 지원 확대가 지역 콘텐츠 기업의 성장 등 실질적인 성과로 이어질 수 있도록 사업 운영의 내실화 및 성과 관리가 필요함.

(가) 사업개요 및 추가경정예산안 내역

‘지역콘텐츠산업 균형발전 지원’ 사업은 지역 기반 콘텐츠 창·제작 및 창업 지원 인프라를 구축·운영하고, 지역 콘텐츠 기업에 대한 단계별 지원을 통해 지역 콘텐츠 산업 생태계를 활성화하며 지역 간 콘텐츠 산업의 균형 있는 발전을 도모하기 위한 사업임.

2026년도 지역콘텐츠산업 균형발전 지원 사업의 제1회 추가경정예산안은 본예산 518억 5,000만원 대비 89억원이 증액된 607억 5,000만원으로, ‘콘텐츠 창작·창업 지역확산’ 사업에 89억원이 증액되었음.

[2026년도 지역콘텐츠산업 균형발전 지원 추가경정예산안 내역]

(단위: 백만원, %)

사업명	2025년 예산	2026년		증감 (C=B-A)	증감률 (C/A)
		본예산(A)	제1회추경 예산안(B)		
□ 지역콘텐츠산업 균형발전지원	63,616	51,850	60,750	8,900	17.2
▪ 콘텐츠 창작·창업지역 확산	12,150	12,800	21,700	8,900	69.5
▪ 지역특화 콘텐츠 개발 지원	20,130	18,322	18,322	-	-
▪ 지역기반 게임산업 육성	15,776	13,728	13,728	-	-
▪ 기역콘텐츠산업 클러스터 조성	15,560	- (내역이관)	-	-	-
▪ 지역대표 글로벌콘텐츠 기업 육성	-	7,000	7,000	-	-

자료: 문화체육관광부

(나) 콘텐츠 창작·창업지역 확산 사업의 성과 관리 및 운영 내실화 필요

‘콘텐츠 창작·창업지역 확산’ 사업은 지역 기반 콘텐츠코리아랩 및 콘텐츠기업 지원센터 운영 등을 통해 지역 콘텐츠 창작자 및 기업에 대한 창업·창제작 지원, 교육 및 인력 매칭, 투자 유치, 마케팅 등을 종합적으로 지원함으로써 지역 콘텐츠 산업 생태계를 활성화하고 지역 콘텐츠 기업의 성장을 도모하기 위한 사업임.

2026년도 본예산은 지역기반형 콘텐츠코리아랩 운영 75억원, 지역거점형 콘텐츠기업 지원센터 운영 44억원, 지역 디지털콘텐츠 제작 지원 9억원 등 총 128억원이 편성됨.

[콘텐츠 창작·창업지역 확산 사업 본예산 내역]

□ **'26년 본예산 : 128억원**
▪ **지역기반형 콘텐츠코리아랩 운영** : 예비·초기 창업자 대상 교육·창업·사업화·창제작 및 시설·장비 등을 종합지원하는 콘텐츠코리아랩 운영 비용
- **75억원 (5억원 × 15개소)**
* (광역시) 부산, 대구, 인천, 광주, 대전, 울산 (광역도) 경기, 강원, 충북, 충남, 전북, 전남, 경북, 경남, 제주 (서울, 세종 제외)
▪ **지역거점형 기업지원센터 운영** : 창업 3년 이상인 지역 콘텐츠기업을 대상으로 교육 및 일자리, 콘텐츠 제작, 투자 유치, 홍보·마케팅 등을 종합 지원하는 기업지원센터 사업
- **44억원 (4억원 × 11개소)**
* 부산, 대구, 인천, 울산, 대전, 충북, 충남, 전북, 전남, 경북, 경남
▪ **지역 디지털콘텐츠 지원** : 지역의 디지털 콘텐츠 제작역량 강화를 위한 콘텐츠 제작 공모 지원사업
- **9억원 (3억원 × 3개 지자체)**

자료: 문화체육관광부

이번 추가경정예산안은 지역 콘텐츠 창작 및 창업 지원을 확대하기 위하여 동 사업에 89억원을 증액 편성한 것으로, 지역기반형 콘텐츠코리아랩 운영에 45억원, 지역거점형 콘텐츠기업 지원센터 운영에 44억원이 각각 증액되었음.

문화체육관광부에 따르면 이번 증액분은 콘텐츠코리아랩 15개소(개

소당 3억원) 및 콘텐츠기업 지원센터 11개소(개소당 4억원)의 창제작 지원 및 사업화 지원 등에 활용될 예정임.

이번 추가경정예산안은 지역 콘텐츠 창작 및 창업 지원 인프라의 기능을 강화하고, 지역 콘텐츠 기업에 대한 지원을 확대함으로써, 지역 콘텐츠 창작자 및 기업의 활동 기반을 확충하고 콘텐츠 산업 생태계를 활성화하려는 취지로 이해됨.

한편, 동 사업은 기존에도 콘텐츠 창작·창업 지원 및 기업육성 기능을 수행해 온 사업으로, 금번과 같은 지역 콘텐츠 창제작 및 사업화 지원 확대가 지역 콘텐츠 기업의 성장 등 실질적인 성과로 이어질 수 있도록 사업 운영의 내실화와 성과 관리가 중요할 것으로 보이며, 지역별 창작·창업 지원 프로그램 간 역할 분담과 연계성을 명확히 하여 지역 특성에 부합하는 지원이 이루어질 필요가 있을 것으로 보임.

(2) 국민문화활동지원(증액, 2135-300)

○ 추가경정예산안으로 추가되는 과업을 통한 혜택이 예술가와 지방자치단체에 골고루 배분될 수 있도록 문화체육관광부의 관리·감독이 필요함.

(가) 사업개요 및 추가경정예산안 내역

'국민문화활동지원'은 매주 수요일로 지정된 '문화가 있는 날'[23]에 전국민 문화향유 기회를 확대하는 등의 사업으로, 문화가 있는 날 기획프로그램 운영, 문화선도산단 지원, 지역문화원 운영 지원, 지역문화 통계분석 및 연구 등의 내역사업으로 구성되어 있음.

2026년도 '국민문화활동지원'의 제1회 추가경정예산안은 본예산 238억 4,600만원 대비 47억 8,300만원이 증액된 286억 2,900만원으로, '문화가 있는 날 기획프로그램 운영' 내역사업에 47억 8,300만원이 증액되었음.

23) 「문화기본법 시행령」(대통령령 제36170호, 2026. 4. 1. 시행)
제8조(문화의 날 행사 등) ③ 문화체육관광부장관은 법 제12조제2항에 따라 매주 수요일을 문화가 있는 날로 지정·운영할 수 있다.

[2026년도 예술창작활동 지원 추가경정예산안 내역]

(단위: 백만원, %)

사업명	2025년 예산	2026년		증감 (C=B-A)	증감률 (C/A)
		본예산(A)	제1회추경 예산안(B)		
□ 국민문화활동지원	27,435	23,846	28.629	4,783	20.0
▪ **문화가 있는 날 기획프로그램 운영**	**20,258**	**12,758**	**17,541**	**4,783**	**37.5**
▪ 문화선도산단 지원	-	3,600	3,600	-	-
▪ 지역문화원 진흥	2,530	2,625	2,625	-	-
▪ 지역문화 통계분석 및 연구	400	400	400	-	-
▪ 문화균형발전 증진	3,847	4,063	4,063	-	-
▪ 동서화합 영호남 문화예술관광박람회	400	400	400	-	-

자료: 문화체육관광부

(나) 추가 과업의 균형 있는 배분 필요

‘문화가 있는 날 기획프로그램 운영’ 내역사업은 매주 수요일을 ‘문화가 있는 날’로 지정하여 기획프로그램 개최 등을 통한 전 국민의 일상생활 속 문화향유 기회를 확대하는 사업으로,

① 청년예술가들의 거리공연을 개최하는 ‘청춘마이크’(47억 8,300만원), ② 문화가 있는 날 주간에 문화환경취약지역에서 지역별 맞춤형 문화프로그램을 추진하는 ‘구석구석 문화배달’(67억 9,500만원), ③ 지

역문화진흥원의 ‘민간협력 마케팅 및 홍보’(11억 2,800만원), ④ 문화체육관광부 직접 수행 경비(5,200만원)로 구성됨.

이 중 2026년도 ‘청춘마이크’ 사업은 매달 ‘문화가 있는 날’ 거리공연을 통하여 일상 속 국민 문화향유 기회를 확대하는 사업으로 민간위탁사업비(320-02)[24] 비목으로 ㉮ 공연기획운영에 44억원, ㉯ 홍보, 성과관리 및 사업운영에 3억 8,300만원, 총 47억 8,300만원이 편성되었음.

동 사업은 「지역문화진흥법」[25]에 따른 지역문화진흥 업무 전담기관인 지역문화진흥원이 권역별로 공모를 통하여 운영사를 선정하여 사업을 진행하고 있음.

---

24) 법률에 규정된 국가의 사무 중 일부를 지방자치단체가 아닌 법인·단체 또는 그 기관이나 개인에게 맡겨 그 명의·책임하에 행사하는 경우의 비용

25) 「지역문화진흥법」
제13조의3(전담기관의 지정 등) ① 문화체육관광부장관은 지역문화진흥에 필요한 업무를 효율적으로 수행하기 위하여 전담기관(이하 “전담기관”이라 한다)을 지정할 수 있다.
② 전담기관은 다음 각 호의 업무를 수행할 수 있다.
1. 제7조에 따른 생활문화 활성화의 지원
2. 제8조에 따른 생활문화시설의 확충 지원
3. 제10조에 따른 지역문화전문인력의 양성 지원
4. 제11조제1항에 따른 지역문화실태조사 지원
5. 제11조의2에 따른 지역문화 고유원형 보존 지원
6. 제12조에 따른 협력활동 지원
7. 제13조의2제1항에 따른 지역문화정보시스템 구축·운영 지원
8. 제17조에 따른 문화도시에 대한 지원
9. 지역문화 균형발전을 위한 지원사업
10. 그 밖에 전담기관의 지정 목적을 달성하는 데 필요한 업무로서 대통령령으로 정하는 업무
③ 문화체육관광부장관은 전담기관이 업무를 수행하는 데 필요한 비용을 예산의 범위에서 지원할 수 있다.
④ 그 밖에 전담기관의 지정요건 및 운영에 필요한 사항은 대통령령으로 정한다.

[2026년도 청춘마이크 공연기획·운영 과업 현황]

권역	권역별 운영사 용역금액	권역 기초지자체 수	연간 공연예정 횟수	추진기간
수도·강원권	14억 270만원	84개	67회	2026. 4.~11.
충청권	7억 260만원	32개	31회	
경상권	14억 2,850만원	68개	68회	
전라·제주권	10억 3,180만원	47개	47회	
합 계	45억 6,560만원	229개	213회	

자료: 지역문화진흥원의 과업내용서를 바탕으로 재작성

해당 사업은 운영사가 선정되면 지역문화진흥원이 전 권역을 대상으로 예술가 공모를 통합하여 실시하고, 권역별 운영사에게 해당 공모 서류를 이관하여 운영사가 오디션을 통하여 예술가를 선정한 후 참여 예술가 팀에게 최소 연 5회의 공연 기회를 제공하게 되며, 공연사례비로 팀당 최소 55만원에서 231만원이 지급됨.

해당 사업의 최근 3년간 예산 현황을 살펴보면, 2024년 67억원, 2025년 57억원, 2026년 47억 8,300만원으로 지속적으로 사업규모가 줄어들고 있음.

그러나, ‘청춘마이크’ 사업은 2016년 시작 이후 현재까지 10년 넘게 운영된 ‘문화가 있는 날’의 대표 사업으로 청년예술가의 성장 및 무대 기회를 제공해 왔고, 지역 간 문화 격차를 해소하고 지역주민의 문화

향유 확대에 기여해 옴에 따라 2025년 10주년 기념행사가 개최된 바 있으며,[26] 행사 규모 유지 및 확대에 대한 지역예술계의 요청이 있는 상황임.

또한, 「문화기본법 시행령」 개정으로 '문화가 있는 날'이 4월 1일부터 매달 마지막주 수요일에서 매주 수요일로 확대 운영됨에 따라 문화향유 수요 및 문화 격차 해소 요구가 더욱 크게 늘어날 것으로 예측됨.

이에 문화체육관광부는 지역의 문화향유와 지역상권 소비 연결을 통한 지역경제 활성화 도모 및 지역 예술가들에게 재정적 지원을 통한 성장 발판을 마련하기 위하여 '청년마이크' 사업을 확대 지원하기 위한 추경예산안을 47억 5,300만원 추가로 편성한 것임.

26) 문화체육관광부 보도자료, '문화가 있는 날 청춘마이크 10주년 기념 청춘마이크 레:코드-10년의 여정 개최', 2025. 10.30.

[청년마이크 사업 2026년도 추가경정예산안 세부산출내역]

□ **예산액 : 47억 8,300만원**
· 행사비 : 44억원 - 220회 공연(수도강원권 64회, 충청권 33회, 경상권 71회, 전라제주권 52회) × 2,000만원(회당 공연료) - 청년 예술가 및 주관단체(신규) 지원(참여예술가 약 130팀 선정, 4개 권역별 운영사 선정)
· 운영비: 3억 8,300만원 - 급여 및 제수당 1억원, 공모·심사 등 사업관리 운영 1억 3,700만원, 홍보 600만원, 일반관리비 1억 4,000만원(위탁사업비의 2.9%)

자료: 문화체육관광부

국가계약 관련 규정[27] 및 계약실무상 기존 계약의 변경을 통한 금액 증액은 계약의 목적·범위 내에서 가능하며, 통상 계약금액의 일정 범위(약 10% 내)에서 운영하고 있음.

따라서, 문화체육관광부는 이번 추가경정예산안을 통한 증액예산으로 기존 권역별 운영사와 변경계약을 체결하는 것이 어렵고, 해당 추

27) 「용역계약일반조건」(재정경제부계약예규 제35호)
제16조(과업내용의 변경) ④ 제1항 및 제3항에 의하여 과업내용의 변경을 지시하거나 승인한 경우에 계약금액조정은 시행령 제65조제1항 내지 제6항을 준용한다. 다만, 계약담당공무원은 과업내용에 없는 과업을 추가 요구할 경우에는 정당한 대가를 지급하여야 한다.

「국가를 당사자로 하는 계약에 관한 법률 시행령」
제65조(설계변경으로 인한 계약금액의 조정) ②계약담당공무원은 예정가격의 100분의 86 미만으로 낙찰된 공사계약의 계약금액을 제1항에 따라 증액조정하려는 경우로서 해당 증액조정금액(2차 이후의 계약금액 조정에 있어서는 그 전에 설계변경으로 인하여 감액 또는 증액조정된 금액과 증액조정하려는 금액을 모두 합한 금액을 말한다)이 당초 계약서의 계약금액(장기계속공사의 경우에는 제69조제2항에 따라 부기된 총공사금액을 말한다)의 100분의 10 이상인 경우에는 제94조제1항에 따른 계약심의위원회, 「국가재정법 시행령」 제49조에 따른 예산집행심의회 또는 「건설기술 진흥법 시행령」 제19조에 따른 기술자문위원회(이하 "기술자문위원회"라 한다)의 심의를 거쳐 소속중앙관서의 장의 승인을 얻어야 한다.

가 과업은 별도의 입찰을 통하여 새롭게 공연기획 운영사를 선정할 예정이라고 설명하고 있음.

그런데, 청춘마이크 운영사 선정 절차와 사업 착수에 소요되는 기간[28]이 약 3개월 정도인 점을 감안하면, 추가경정예산안을 통한 과업을 수행할 수 있는 기간은 6개월에 불과할 것으로 보임.

촉박한 기간 동안 공연팀과 공연 대상 지방자치단체 등을 선정하다 보면, 본예산 과업을 통하여 혜택을 받은 예술가와 지방자치단체에 중복하여 사업예산이 집행될 가능성이 있을 수도 있어 보임.

따라서, 문화체육관광부는 추가경정예산안을 통하여 실시되는 과업을 면밀히 감독하여, 해당 과업의 혜택이 여러 지방자치단체와 공연예술가들에게 골고루 분배되어 해당 사업의 목적인 문화환경취약지역 주민들의 문화향유 기회가 균형 있게 확대될 수 있도록 노력해야 할 것임.

28) 지역문화진흥원 홈페이지(https://www.rcda.or.kr/)에 따르면 운영사 선정에서 사업 시작 까지의 기간을 3개월로 예정하고 있음.

4. 문화예술진흥기금

(1) 예술산업 금융지원시범사업(융자)(증액, 1633-314)

○ 2026년 신규사업으로 사업의 정확한 수요가 예측되지 않는 상황이며 유사사업인 스포츠기업 융자사업의 2025년 집행이 부진한 점을 감안하여 연내 집행을 완료하기 위한 홍보 등의 노력을 강구할 필요가 있음.

(가) 사업개요 및 기금운용계획변경안 내역

‘예술산업 금융지원시범사업(융자)’은 정책적 육성이 필요한 예술분야 사업체를 대상으로 저리의 융자 자금을 공급하여 예술산업의 미래 경쟁력을 제고하기 위한 사업임.

‘예술산업 금융지원시범사업(융자)’의 기금운용계획변경안은 현계획액인 200억원 대비 500억원이 증액된 700억원으로 편성되었음.

[2026년도 예술산업 금융지원시범사업(융자) 기금운용계획변경안 내역]

(단위: 백만원, %)

사업명	2025년		2026년			증감 (C=B-A)	증감률 (C/A)
	당초	수정	당초	현계획 (A)	변경안 (B)		
□ 예술산업 금융지원시범사업(융자)	-	-	20,000	20,000	70,000	50,000	250.0

자료: 문화체육관광부

(나) 신규 사업에 대한 철저한 집행관리 필요

「문화예술진흥법」 제14조[29]의 문화예술 진흥을 위한 문화산업 육성 및 융자 알선 조치 강구에 근거하여, 일반회계 '예술의 산업화 추진'(1633-306) 세부사업에서는 재단법인 예술경영지원센터를 보조사업자로 하여 '예술기업 성장 지원' 사업(2026년 예산 65억 1,900만원)을 실시하고 있음.

[예술기업 성장 지원 사업 개요]

초기창업	창업도약	성장도약
창업~3년 미만	3년~7년 이내	창업~7년 이내
사업모델 구축 30개사 내외	사업 고도화, 확장 20개사 내외	후속투자, 판로확대 10개사 내외
3,000만원~6,000만원 사업화 자금 지원	6,000만원~1억원 사업화 자금 지원	1억원~1억 5,000만원 사업화 자금 지원

자료: 예술경영지원센터 자료를 바탕으로 재작성

이와 같이 문화체육관광부는 예술기업의 성장을 위하여 단계별로 사업자금과 교육컨설팅을 지원하고 있음.

29) 「문화예술진흥법」
제14조(문화산업의 육성·지원) ①국가와 지방자치단체는 문화예술 진흥을 위하여 문화산업의 육성시책과 융자의 알선, 기술 도입과 보급에 관한 지원 등 그 밖에 필요한 조치를 강구하여야 한다.
②문화체육관광부장관은 제1항에 따른 문화산업 육성시책을 수립하기 전에 미리 관계 중앙행정기관의 장과 협의하여야 한다.

이러한 정책지원에도 불구하고 예술기업의 자금 수요는 증가하고 있지만, 예술산업은 사업체 대상 정책금융 지원이 부재하여 타 산업 대비 자금조달 수단이 제한적이어서 기업의 필요자금과 실제 조달 자금 간에 차이가 발생하고 있음.

이에 문화체육관광부는 2026년도 문화예술진흥기금 신규사업으로 '예술산업금융지원 융자 시범사업' 200억원을 기타 민간융자금(450-04)[30] 비목으로 신규 편성하였음.

문화체육관광부는 "2025년 예술분야 창업기업 공모사업" 신청기업 대상 조사에 참여한 기업 1,252개 중 향후 1년간 운전자금 대출 신청 계획이 있는 기업 465개별 대출 신청 예정금액의 평균치에 응답률을 곱하여,

개별 기업당 평균 융자 예상 금액 2억 500만원을 산출한 뒤 이를 98개 사업체에 대출하는 것으로 산정하여 200억원을 소요액으로 산출하였음.

30) 특정정책 목적을 달성하기 위하여 비금융공기업, 통화금융기관, 비통화금융기관이 아닌 기타 민간분야에 대하여 유상으로 빌려주는 자금

[2026년도 예술산업금융지원시범사업 예산 산출 근거[31]]

(응답률 : %)

1억원 미만	1억원~3억원	3억원~5억원	5억원~10억원	10억원 이상
41.5	45.8	8.4	2.2	2.2

자료: 문화체육관관광부

문화체육관광부는 이번 기금운용계획변경안에 융자 지원대상 예술기업 수를 244개 추가하여 1개 기업당 단가 2억 500만원을 곱하여 500억원을 추가로 반영하였음.

현재 해당 사업은 2026년 4월 7일까지 융자규모를 200억원으로 공고하여 융자대상 기업을 공모하고 있는 상황임.

융자는 예술경영지원센터에서 추천한 예술기업이 금융기관과 담보[32]를 제공하는 약정을 맺고 융자를 신청하면 금융기관이 심사 후 융자 여부를 최종 결정한 후 동 사업의 보조사업자인 예술경영지원센터가 융자금을 금융기관에 대여해 주는 방식임.

융자이율은 공공자금관리자금 융자계정의 변동금리인 2.96%를 기준

31) 2억 520만원 = 4,150만원(1억원×0.415)+9,160만원(2억원×0.458)+3,360만원(4억원×0.084)+1,650만원(7억 5,000만원×0.022)+2,200만원(10억원×0.022)

32) 담보는 부동산, 보증서(신용보증, 기술보증 등), 신용, 장비 등 은행의 여신심사 기준에 따라 인정되는 것이 제공되어야 함.
"2026 예술산업 금융지원 시범사업(융자) 공모 요강", 예술경영지원센터, 2026. 3.

으로 하고, 융자 용도는 예술 분야 시설의 신·증축 및 기계·기구·설비 등의 구입·설치에 소요되는 자금과 예술분야 사업체의 운영에 필요한 인건비, 마케팅비, 재료비, 임차비와 같은 운전자금으로 제한되며, 융자조건은 융자대상별로 한도액에 따라 차이가 있음.

[2026년도 예술산업금융지원시범사업 융자조건(안)]

융자대상	분야	한도액	상환기간
공연장, 미술관 등 민간 예술시설업체	시설설치자금	30억원	10년(거치기간 4년 포함)
	개보수	10억원	5년(거치기간 2년)
	운전자금	5억원	3년(일시상환)
기타 예술서비스업체	시설설치자금	10억원	5년(거치기간 2년 포함)
	운전자금	5억원	3년(일시상환)

자료: 문화체육관관광부

그런데, 해당 사업은 2026년 신규로 시작하는 사업이고, 예술기업의 담보가 제공되어야만 대출이 가능하다는 점에서 2026년 총 융자액을 현시점에서 예측하기 어려운 측면이 있음.

특히, 체육분야에서도 국민체육진흥공단이 보조사업자가 되어 관련 스포츠기업들을 대상으로 융자 사업을 실시하고 있는데, 2025년 집행이 상당히 부진한 바 있었음.

[2025년도 스포츠산업 금융지원(융자) 사업 집행 현황]

(단위: 백만원, %)

세부사업	예산비목	예산액(A)	집행액(B)	불용액	집행률 (C=B/A)
스포츠산업 금융지원(융자) (5365-300)	기타 민간융자금 (450-04)	157,180	106,807	50,373	67.9%

자료: 문화체육관광부

따라서, 문화체육관광부와 보조사업자인 예술인경영지원센터는 스포츠산업 금융지원사업 부진의 원인을 면밀히 검토하고, 자금이 필요한 예술기업에 대한 홍보와 금융기관과의 협의를 강화하여 추경예산으로 증액된 예산을 포함한 사업 예산이 연내 전액 집행되어 예술산업의 미래 경쟁력이 제고될 수 있도록 노력하여야 할 것임.

(2) 예술창작 지원 (증액, 1761-300)

○ 기금 계획액의 이월이 발생하는 구조인 '공연예술창작산실' 사업의 연내 집행을 위한 사업관리 방안을 마련할 필요가 있음.

(가) 사업개요 및 기금운용계획변경안 내역

'예술창작 지원'은 문학, 시각예술, 공연예술 등 기초예술 분야의 창작활동을 지원하고, 공간운영을 통한 창작역량을 제고하는 등의 사업으로, 문학창작육성, 시각예술창작육성, 공연예술창작육성, 글로벌창작역량 및 네트워크강화, 창작공간활성화지원 등의 내역사업으로 구성되어 있음.

'예술창작지원'의 기금운용계획변경안은 현계획액인 691억 1,800만원 대비 40억원이 증액된 731억 1,800만원으로, 내역사업 중 '시각예술창작육성'에 10억원이, '공연예술창작육성'에 10억원이, '창작공간활성화지원'에 20억원이 각각 증액되었음.

[2026년도 예술창작지원 기금운용계획변경안 내역]

(단위: 백만원, %)

사업명	2025년		2026년			증감 (C=B-A)	증감률 (C/A)
	당초	수정	당초	현계획 (A)	변경안 (B)		
□ 예술창작지원	64,677	64,677	69,118	69,118	73,118	4,000	5.7
▪ 시각예술창작육성	3,723	3,723	3,724	3,724	4,724	1,000	26.9
▪ 공연예술창작육성	37,125	37,125	39,825	39,825	40,825	1,000	2.5
▪ 창작공간활성화지원	10,000	10,000	13,501	13,501	15,501	2,000	14.8
▪ 문학창작육성	2,485	2,485	3,558	3,558	-	-	-
▪ 글로벌창작역량 및 네트워크강화	4,362	4,362	5,554	5,554	-	-	-
▪ 기초예술다양성증진지원	2,172	2,172	1,955	1,955	-	-	-
▪ 지역예술도약지원	4,810	4,810	1,001	1,001	-	-	-

자료: 문화체육관광부

(나) 이월 발생을 방지하기 위한 사업관리 방안 마련 필요

① ‘시각예술 창작육성’ 내역사업은 시각예술 창작 전 과정 활성화를 위한 연구·전시·공간운영·비평 활동을 지원하고, 아르코미술관 운영을 통한 예술가의 창작물 전시기회 확대, 기획 프로그램 운영을 통한 국민의 문화향수권 확장을 도모하려는 취지의 사업으로, 동 사업의 2026년 기금 세부 산출내역은 다음과 같음.

[시각예술창작육성 2026년도 기금 산출내역]

□ **계획액 : 37억 2,400만원** · **시각예술창작산실 : 11억 8,720만원** - 시각예술창작산실(우수전시기획, 비평, 작가 등 집중지원) 11억 2,300만원 (24건×4,680만원) - 사업운영비 6,400만원(535만원×12개월) · 건축물미술작품 및 공공미술진흥 : 3억원 · 아르코미술관운영지원 : 22억 3,680만원

자료: 문화체육관광부

이 중 '시각예술창작산실' 사업은 시각예술 분야의 발전에 기여할 수 있는 우수 기획전시를 발굴하는 것으로 기획자에게 전시기획 및 구현에 소요되는 직접경비를 최소 2천만원에서 최대 1억원(평균 5,000만원)까지 최장 3개년에 걸쳐 지원하는 사업임.

문화체육관광부는 시각예술분야 우수 전시에 대한 지원요구가 증가하고 있다고 설명하며, 우수기획전시를 20건 추가 실시하고, 전시당 5,000만원을 지원하는 계획으로 기금운용계획변경안에 10억원을 추가로 편성하였음.

② '공연예술 창작육성 사업'은 공연예술 우수 신작을 발굴하는 공연예술창작산실, 공연예술 중장기 창작지원 및 대한민국대표공연예술

제와 아르코·대학로예술극장을 지원하는 등의 사업으로 동 사업의 2026년 기금 세부 산출내역은 다음과 같음.

[공연예술창작육성 2026년도 기금 산출내역]

□ **계획액 : 398억 2,480만원**

· **공연예술창작산실 : 126억 9,700만원**
- 올해의신작 101억 300만원(18건x9,355만원×6개분야)
- 아르코창작음악제 5억원(1건×5,000만원)
- 대본공모 2억 3,000만원(23건×1,000만원)
- 사업운영비 18억 6,400만원(지원심의, 모니터링, 통합홍보, 유통 등)

· 공연예술중장기창작지원 : 90억 3,800만원

· 대한민국공연예술제지원 : 88억 6,880만원

· 아르코·대학로예술극장운영 : 82억 2,100만원

· 소극장학전재대관지원 : 10억원

자료: 문화체육관광부

이 중 '공연예술창작산실' 사업은 기초 공연예술분야(연극, 창작뮤지컬, 무용, 음악, 창작오페라, 전통예술)의 특성을 살린 우수한 신작을 확보하기 위하여 지원하는 사업임.

문화체육관광부는 경기 침체 우려에 따른 창작환경 위축 위기에 따라 대표 작품 발굴 및 예술단체의 지속적인 운영 기반을 마련하기 위하여 해당 사업 대상 14.2건을 추가로 선정하여 7,000만원을 지원하기 위하여 기금운용계획변경안에 10억원을 추가로 편성하였음.

③ ‘창작공간활성화지원’ 내역사업은 시각예술, 공연예술, 문학의 장르별 지역 창작공간 활성화를 통한 예술 창작여건 조성 및 지역의 문화격차를 완화하기 위한 사업으로, 동 사업의 2026년 기금 세부 산출내역은 다음과 같음.

[창작공간활성화지원 2026년도 기금 산출내역]

□ **계획액 : 135억 120만원**

· **시각예술창작공간지원 : 30억원**
- 시각예술창작공간지원금 28억원 (7,000만원×40개소)
- 운영비 2억원 (1,670만원×12개월)

· **공연예술창작공간지원 : 85억원**
- 공연예술창작공간지원 25억원(1억원×25건)
- 공연예술대관료지원 51억 6,800만원(300만원×1,722건)
- 사업운영비 8억 3,200만원(6,930만원×12개월)

· 문학창작공간지원 : 20억 120만원

자료: 문화체육관광부

이 중 ㉮ ‘시각예술 창작공간 지원 사업’은 사립미술관, 민간전시공간, 예술창작촌 등 특성화공간에 공간운영 프로젝트 및 활동에 필요한 경비를 최소 5천만원에서 최대 2억원까지 최장 3개년에 걸쳐 지원하는 사업이며,

㉯ ‘공연예술 창작공간 지원 사업’은 공모를 통해 선정된 민간등록 공연장에 공연 제작비 등 직접경비와 극장 임차료 등 운영경비를 1년간 10억원씩 지원하는 사업임.

문화체육관광부는 시각 예술 대형 프로젝트 수행으로 인한 공간 운영지원 예산 추가 요구 및 공연장 경쟁력 확보를 위한 공연계의 요구에 따라 기금운용계획변경안에 ㉮ ‘시각예술 창작공간 지원 사업’ 대상 14.2개에 평균 지원금 7,000만원을 곱한 10억원과 ㉯ ‘공간예술 창작공간 지원 사업’ 대상 10개에 1억원을 곱한 10억원, 총 20억원을 추가로 편성하였음.

기금운용계획변경안으로 증액된 사업이 포함된 ① ‘시각예술 창작육성’, ② ‘공연예술 창작육성’, ③ ‘창작공간활성화 지원’ 내역사업의 2025년 집행실적을 살펴보면, 다음과 같이 이월액이 일부 발생하고 있음.

[2025년도 시각예술창작육성사업 등 집행 현황]

(단위: 백만원, %)

내역사업	계획현액(A)	집행액(B)	이월액	불용액	집행률 (B/A)
시각예술창작육성	1,123	1,076	45	2	95.8%
공연예술창작육성	28,284	24,602	3,652	30	86.3%
창작공간활성화지원	8,367	7,804	557	6	93.3%

자료: 문화체육관광부

문화체육관광부에 따르면, ‘공연예술창작산실’ 사업의 ‘올해의 신작’ 사업은 선정 당해연도 연중 기획 및 사전 제작 과정을 통하여 공연 작품을 창작하고, 다음연도 1월에서 3월 사이에 공연장에서 발표를 진행함에 따라 불가피하게 이월하여 집행하고 있다고 함.

그러나, 기금운용계획변경안을 편성하는 목적은 경기 침체에 선제적으로 대응하기 위한 데 있으므로, 기금의 연내 집행이 요구된다는 점을 감안하여,

문화체육관광부는 기금운용계획변경안을 재원으로 공모하여 선정된 ‘공연예술창작산실’ 사업의 경우 신속한 창작을 통하여 연내 기금이 집행될 수 있도록 문화예술위원회와 협의하여 효율적인 사업관리 방안을 마련할 필요가 있을 것으로 보임.

(3) 예술인력 육성 (증액, 1761-301)

○ 사업 공모 등 채용절차에 2개월이 소요될 것으로 예상되는바, 1개월분 기금 계획액 조정 검토가 필요할 것으로 보임.

(가) 사업개요 및 기금운용계획변경안 내역

‘예술인력육성’은 예술가와 현장 전문인력의 육성과 일자리 지원으로 기초예술분야 창작역량을 강화하고 성장동력을 확충하기 위한 사업으로, 차세대 예술인력육성과 현장예술인력육성 내역사업으로 구성되어 있음.

‘예술인력육성’의 기금운용계획변경안은 현계획액인 238억 9,700만원 대비 39억 2,500만원이 증액된 278억 2,200만원으로, 내역사업 ‘현장예술인력육성’에 39억 2,500만원이 증액되었음.

[2026년도 예술인력육성 기금운용계획변경안 내역]

(단위: 백만원, %)

사업명	2025년		2026년			증감 (C=B-A)	증감률 (C/A)
	당초	수정	당초	현계획 (A)	변경안 (B)		
□ 예술인력육성	22,358	22,358	23,897	23,897	27,822	3,925	16.4
▪ 현장예술인력육성	11,988	11,988	11,807	11,807	15,732	3,925	33.2
▪ 차세대예술인력육성	10,370	10,370	12,090	12,090	12,090	-	0

자료: 문화체육관광부

(나) 사업 공모 및 인력 채용 기간을 고려한 기금 조정 필요

‘현장예술인력육성’ 내역사업은 민간예술분야 창작기반 강화 및 안정적인 청년 일자리 창출과 고용 유지를 위하여 예비 현장인력, 전문인력 등 종사자의 인건비를 지원하고, 역량 강화 공간을 제공하며, 교육 통합 플랫폼을 운영하는 사업으로 동 사업의 2026년 기금 세부 산출내역은 다음과 같음.

[현장예술인력육성 2026년도 기금 산출내역]

□ **계획액 : 118억 700만원**

- 문화예술기관연수단원지원 85억 3,100만원
  연수단원 지원 76억 2,000만원(365명 × 2,097만원(10개월 인건비))
  정규직 고용 전환 장려금 5억 100만원
  사업 운영비 등 4억 1,000만원

- 전문무용수지원센터지원 13억 1,900만원
- 예술인력교육플랫폼운영 5억원
- 예술기록물관리전문인력지원 6억원원
- 아르코예술인력개발원운영 5억 5,200만원
- 예술가의집운영 3억 5백만원

자료: 문화체육관광부

‘문화예술기관 연수단원 지원’ 사업은 문화예술분야 전공 졸업자에게 취업기회 및 현장 실무경험을 제공하여 전문인력으로 도약할 수 있도록 하는 사업임.

2026년 공모 공고에 따르면, 단체 대표자 제외 '상근인력 1명 이상'의 인력이 근무 중인 단체가 동 사업에 지원할 수 있고, 단체당 지원 최대 인원은 4명이며, 3월부터 12월까지 10개월간 민간단체에는 1인당 지원금 216만원을, 공립단체에는 자부담 20만원을 제외한 196만의 지원금을 지급할 계획임.

문화예술위원회가 문화예술진흥기금을 통하여 실시하는 정시공모 사업은 직전 연도의 10월말까지 발표하도록 하고 있음[33]에 따라, 문화예술위원회는 2026년 '문화예술기관 연수단원 지원' 사업의 공모 공고를 2025년 9월 4일부터 2025년 10월 21일까지 실시한 바 있음.

해당 사업의 공모에 대하여 총 499건의 신청이 있었고, 지원 신청액은 308억 2,495만원으로, 계획액 91억 2,600만원 대비 200억원을 초과하는 금액이 접수되었음.

문화예술위원회는 공모사업에서 지원대상 또는 수행주체를 공정하게 선정하기 위하여 심의위원회를 운영[34]하고 있고, 해당 심의위원회

33) 「보조금 운영관리규정」(한국문화예술위원회규정)
제10조(보조사업자 정시공모 시기) 위원회는 매년 정시공모계획을 수립하여 보조사업을 시행하는 직전 연도의 10월 말까지 보조금시스템, 국가문화예술지원시스템(NCAS) 및 위원회 홈페이지를 통해 발표하여야 한다.

34) 「지원심의 운영규정」 (한국문화예술위원회규정)
제1조(목적) 이 규정은 「문화예술진흥법」 제18조 및 한국문화예술위원회(이하 "위원회"라 한다)의 정관 제4조, 제15조에서 규정한 사업과 직무를 공정하게 수행하기 위하여 심의 운영에 필요한 사항을 규정함을 목적으로 한다.

의 심의를 거쳐 총 313건의 사업에 대하여 90억 9,440만원을 지원하기로 2025년 12월 30일 공모 결과를 발표한 바 있음.

문화체육관광부는 기금운용계획변경안을 통하여 문화예술기관 연수단원 235명을 추가로 선정하여 이들을 8개월간 지원한다는 목표하에 1명당 평균 208만원의 지원금액으로 산출한 39억 2,500만원을 추가로 편성하였음.

아울러, 문화체육관광부는 이미 공고한 본 계획 지원 사업에서 예산 부족으로 탈락한 검증된 대기 수요를 우선적으로 구제함으로써 기금의 적기 집행 가능성을 확보하겠다고 설명하고 있음.

제3조(적용범위) 이 규정은 위원회가 문화예술 진흥을 목적으로 운영하는 공모사업의 심의 운영에 적용한다.

제6조(심의위원회의 기능) ① 심의위원회는 다음 각 호의 사항을 심의한다.
1. 심의 세부 방침 및 세부 심의기준
2. 지원신청사업의 적격성
3. 지원대상사업 우선순위 및 지원액 배정안
4. 그 밖에 위원회가 필요하다고 인정하는 사항

② 제1항에 따른 심의 결과에 대하여 위원회에서 이를 최종 심의·확정한다.

제10조(심의관련자의 의무와 책임) ① 위원회의 심의업무는 독립적인 영역으로, 투명하고 공정한 지원심의 운영을 위한 심의관련자의 의무는 다음 각 호와 같다.
1. 심의관련자는 심의와 관련한 일체의 부정행위를 하여서는 아니 된다.
2. 심의관련자는 사업공고 이후부터 심의 결과에 대한 공표가 있기 이전까지 해당 사업의 결재 및 의결 시를 제외하고는 심의자료를 제공하거나 누설하여서는 아니 된다.
3. 심의관련자는 부여된 직무 외의 정보를 상호 요구하지 않는다.

[문화예술기관 연수단원 추경대상 사업 향후 세부 추진일정]

월별	주요 내용	비고
4월	추가 지원 단체 수요 조사 및 의향서 접수	민간 및 공립 기합격 단체 대상
5월	추가 지원 단체 교부	채용 단체부터 교부 시작
6월~11월	연수단원 직무교육 및 현장 모니터링 실시	실무 경력 형성 지원
12월	사업 정산	

자료: 문화체육관광부

그러나, 본 지원사업의 공모에 신청했지만 탈락한 단체들이 다수 존재하고, 최초 신청금액 규모가 300억원이 넘는 사업에서, 추가 공모에 대한 심의를 하지 않고 지원대상을 선정할 경우 공정성 시비에 휘말릴 가능성이 있어 보임.

따라서, 이번 기금운용계획변경안으로 지원하는 사업에 대하여도 공모 및 심의위원회의 심의를 거쳐야 할 필요성이 있어 보이며, 문화예술위원회의 「보조금 운영관리규정」[35]에 따르면, 공모방식을 통해 보

35) 「보조금 운영관리규정」(한국문화예술위원회규정)
제9조(보조사업자 공모) ① 위원장은 2개 이상의 법인·단체 또는 개인이 수행할 수 있는 보조사업은 공모를 통해 보조사업자를 선정한다. 다만, 「보조금법」 제16조제2항 각 호에 해당하는 경우에는 그러하지 아니하다.
② 위원장은 공모방식을 통해 보조사업자를 선정하려는 경우에는 보조금시스템과 국가문화예술지원시스템(NCAS) 및 위원회 홈페이지를 통하여 다음 각 호의 내용을 포함한 지원신청 안내 및 사업자 공모 공고문을 게시하되 15일 이상의 접수기간을 부여하여야 한다. 이 경우 관련 분야의 전문지, 언론매체, 유관기관 홈페이지 등에도 공고문을 함께 게시할 수 있다.
1. 사업추진 기본방향
2. 지원 대상사업
3. 지원신청 자격 또는 대상자 및 응모방법
4. 지원 및 선정절차
5. 수행 일정

조사업자를 선정하려는 경우 15일 이상의 접수 기간을 부여하여야 함.

이 경우 4월 중 기금운영계획변경안이 국회에서 의결된다고 하여도, 접수 기간과 위원회 심의 기간에 최소 1개월 이상이 소요될 것으로 보이고, 각 민간단체들도 통상 채용공고를 통해서 연수단원을 선발하고 있는데 해당 절차에도 최소 1개월은 소요될 것으로 보임[36].

따라서, '문화예술기관 연수단원' 지원사업의 경우 공정한 지원 대상 선정과 채용을 위해서는 기금운용계획변경안의 국회 의결부터 2달의 준비 기간이 필요할 것으로 보이므로, 실질적으로 연수단원에게 지급 가능한 인건비는 6월부터 12월까지 7개월분이 될 가능성이 높아 보임.

그러므로, 과다 편성된 측면이 있어 보이는 사업비 1개월분에 해당하는 4억 9,000만원을 조정하는 방안에 대하여 검토할 필요가 있을 것으로 보임.

---

6. 심의평가의 기준
7. 사업수행·보조사업 관련 계약 등에 대한 안내 및 유의 사항
8. 그 밖에 위원장이 게시가 필요하다고 인정한 사항

36) '고용24' 채용공고에 따르면 사단법인 한울림의 문화예술기관 연수단원 채용공고의 경우 2026년 2월 9일부터 4월 5일까지 게시하고 있음.

(4) 예술인생활안정자금(융자) 및 예술인생활안정자금(증액, 1761-305, 1761-306)

○ 본 계획현액 대비 2배 이상 증액된 운영경비에 대한 구체적인 집행계획을 수립하여 집행과정에서 불용이 발생하지 않도록 관리·감독을 철저히 할 필요가 있음.

(가) 사업개요 및 기금운용계획변경안 내역

‘예술인생활안정자금(융자)(1761-305)’ 사업은 열악한 예술계 현실 및 예술의 공공적 특성을 고려하여 예술인에게 생활안정자금을 융자함으로써 지속적인 창작활동을 도모하는 사업이고,

‘예술인생활안정자금(1761-306)’ 사업은 예술인생활안정자금(융자) 사업의 시행기관인 한국예술인복지재단에 사업 운영비를 지원하는 사업임.

‘예술인생활안정자금(융자)’의 기금운용계획변경안은 현계획액인 280억원 대비 320억원이 증액된 600억원이며, ‘예술인생활안정자금’의 기금운용계획변경안은 현계획액인 7억 8,000만원 대비 7억 8,000만원이 증액된 15억 6,000만원임.

[2026년도 예술인생활안정자금(융자) 등 기금운용계획변경안 내역]

(단위: 백만원, %)

사업명	2025년		2026년			증감 (C=B-A)	증감률 (C/A)
	당초	수정	당초	현계획 (A)	변경안 (B)		
□ 예술인 생활안정자금 (융자)	18,000	18,000	28,000	28,000	60,000	32,000	114.3
□ 예술인 생활안정자금	907	907	780	780	1,560	780	100.0

자료: 문화체육관광부

(나) 예산 불용이 발생하지 않도록 철저한 관리·감독 필요

‘예술인 생활안정자금(융자)’ 사업은 서민정책금융에서 사각지대[37]에 위치한 예술인들의 경제적 어려움을 해소하고 자생적인 생활기반을 마련하기 위하여 ‘생활안정자금’과 ‘전세자금’을 지원해 주는 사업임.

2026년 본 계획에는 ‘생활안정자금’을 최대 700만원씩 2,000명에게 지원할 수 있도록 140억원, ‘전세자금’을 최대 1억원씩 140명에게 지원할 수 있도록 140억원, 총 280억원이 편성되어 있음.

이번 기금운용계획변경안에는 고물가, 고유가 등 민생경제 위축에 취약한 예술인들의 열악한 생활환경을 개선하기 위하여 생활안정자금 140억원, 전세자금 180억원, 총 320억원이 추가로 편성되었음.

37) 일반 서민정책금융 제도는 대출용도가 창업자금에 한정되거나, 자격요건(자영업자, 근로자 등)이 예술인에게 해당되지 않는 경우 많음.

[예술인생활안정자금 지원 내용]

구분	생활안정자금	전세자금
신청 자격	「예술인복지법」상 예술활동증명을 완료한 예술인	
예산 (본계획 +추경)	280억원 (140억원 + 140억원)	320억원 (140억원 + 180억원)
융자 용도	결혼자금, 의료비, 부모 요양비, 장례비, 긴급생활자금	전세자금
융자 한도	최대 7백만원 이내 (긴급생활자금의 경우 최대 500만 원 이내)	최대 1.2억원 이내 (임차보증금의 80% 이내)
소득 기준	긴급생활자금 용도의 경우, 직전년도 개인소득 2천만 원 이하	신청인의 직전년도 개인소득이 중위소득 120%를 초과하는 경우 제외 ('26년 기준 3,692만원)
융자 성격	신용대출	담보대출
상환 기간	3년	2년 (동일주택 3회 연장가능, 최장 8년)
상환 방법	원리금 균등분할상환	만기일시상환
거치 기간	비거치 또는 1년	-
금리	2.5% (연체시 5.5%)	1.95% (연체시 4.95%)

자료: 문화체육관광부

이와 같은 예술인생활안정자금(융자) 사업의 안정적 운영을 위한 융자관리위원회 운영, 신용정보 점검, 전담 콜센터 운영 등과 관련하여 별도의 세부사업인 '예술인생활안정자금'을 편성하고 있고, 동 사업의 2026년 본 계획액은 7억 8,000만원으로, 2025년 계획액 9억 700만원 대비 14.0%인 1억 2,700만원 감액 편성되었음.

[예술인생활안정자금 2026년도 본 계획액 산출내역]

□ **계획액 : 7억 8,000만원**

· 인건비 : 1억 6,100만원
- 계약직 1억 3,700만원 (3,400만원×4명)
- 체험형인턴 2,400만원 (2,400만원×1명)

· 사업 운영 관리비 등 : 1억 1,200만원
- 융자관리위원회 및 소위원회 운영 전문가 사례비 3,200만원
- 법률자문, 회계검사, SMS 대량발송 등 수수료 8,000만원

· 공공요금, 임차료, 관리비 등 : 1억 3,200만원
- 기한이익상실 통지 및 채무변제 최고장 등 우편발송비 300만원
- 사무실 공간, 회의실 등 임차료 8,300백만원
- 사무실 관리비 4,600백만원

· 전담 콜센터, 만족도조사, 사후관리 등 용역 : 3억 3,300만원
- 콜센터 운영 용역비 8,500백만원
- 신용정보사 위탁 서비스, 신용보고서 조회 서비스, 권리조사 대행 등 용역비 1억 800만원
- 온·오프라인 홍보, 성과사례집 제작, 수혜자 만족도 조사 등 용역비 4,200만원
- 계약 만기경과 미회수채권 소송대행 용역 1,800만원
- 융자 시스템 유지보수 및 기능개선 6,500만원
- 2026년 결산 회계감사 용역 1,500만원

· 국내여비, 기타 운영비 등 : 4,200만원
- 부서운영비 200만원
- 유관기관 업무협의 등 국내여비 300만원
- 관리위원회 및 유관기관 업무협의 간담회비 800만원
- 계약직 및 체험형인턴 4대보험료, 퇴직급여 충당금 등 고용부담금 2,900만원

자료: 문화체육관광부

문화체육관광부에 따르면, 2026년 본 계획액이 2025년 대비 1억 2,700만원 감액되어 심의인력이 감원되었는데, 융자사업에 대하여 한국예술인복지재단이 직접 서류 접수부터 심사, 융자 실행 및 회수금

관리까지 모든 과정을 직접 운영하고 있어 기금운용계획변경안 증액분만큼의 인력증원이 필요하며,

융자 신청을 받아서 서류심사 후 융자관리위원회의 심의를 거쳐 대상자를 확정하게 되므로 융자금 운영 횟수 증가에 따른 위원회 운영비 증가, 전세 계약자 증가로 인한 권리조사 및 융자 연체자에 대한 채권 관리 등 업무비용, 근무 인원 증가와 관련한 추가 사무실 공간 임차 등 운영비 소요가 발생할 것으로 예상하여 기금운용계획변경안을 통하여 본 계획액과 동일한 금액인 7억 8,000만원을 증액하였다고 설명하고 있음.

[예술인생활안정자금 2026년도 본 계획과 기금운용계획변경안 합산 산출내역]

□ 계획안 : 15억 6,000만원(본 계획 대비 7억 8,000만원 증액) - 사업 운영 인건비(4,000만원×9명) 3억 6,000만원(본계획 대비 1억 9,900만원증액) - 회의비 등 사업 운영 관리비 4억 5,000만원(본계획 대비 3억 3,800만원 증액) - 공공요금, 임차료, 관리비 1억 5,000만원(본계획 대비 1,800만원 증액) - 전담 콜센터, 만족도조사 등 용역 5억원(본계획 대비 1억 1,700만원 증액) - 국내여비, 기타 운영비 등 1억원(본계획 대비 5,800만원 증액)

자료: 문화체육관광부

기금운용계획변경안을 통한 사업 운영비 증액분은 융자금액이 280억원에서 600억원으로 320억원(114.3%) 증가하였으므로, 이를 반영한 결과로 보이는데,

법률자문, 회의비 등 사업운영관리비는 융자금액의 증가 비율과 일치하게 소요액이 증액되어야 함이 합리적임에도 불구하고, 본 계획액에 편성된 1억 1,200만원보다 3배 이상이 증액된 3억 3,800만원이 편성되어 과다하게 편성된 측면이 있어 보임.

또한, 해당 기금운용계획변경안 증액분은 구체적 사업계획에 근거하여 소요액을 편성했다기보다는 단순히 사업 금액이 2배 이상 증액됨에 따라, 운영비도 해당 비율만큼 증액시킨 것으로 보이는데, 융자시스템 유지보수 및 부서운영비 등은 고정적 성격의 경비로서 융자금액의 증가 비율에 비례하여 증액할 필요성은 크지 않은 측면이 있을 것으로 보임.

이러한 점을 감안하여 문화체육관광부는 '예술인생활안정자금' 세부사업으로 편성된 운영경비에 대하여 보다 구체적인 세부 집행계획을 수립하여 기금이 불용되지 않고 효율적으로 집행될 수 있도록 보조사업자인 한국예술인복지재단에 대하여 철저한 관리·감독을 할 필요가 있을 것으로 보임.

(5) 문화예술향유지원 (증액, 1765-301)

○ 2025년 제2회 추가경정예산안에 동일한 사업이 편성되었으나, 집행률이 부진하였는바, 2026년에 편성된 사업의 원활한 집행을 위한 구체적인 방안을 마련할 필요가 있음.

(가) 사업개요 및 기금운용계획변경안 내역

‘문화예술향유지원’은 국민의 문화예술 향유 기회 확대를 도모하려는 사업으로 경제적 취약계층에게 문화예술 및 체육·관광 활동에 사용할 수 있는 바우처를 지원하는 ‘통합문화이용권’, 19세 청년에게 문화예술 관람비를 지원하는 ‘청년문화예술패스’ 내역사업으로 구성되어 있음.

‘문화예술향유지원’의 기금운용계획변경안은 현 계획액인 3,276억 3,800만원 대비 51억원이 증액된 3,327억 3,800만원으로, 내역사업 ‘공연예술관람료지원’에 51억원이 신규로 편성되었음.

[2026년도 문화예술향유지원 기금운용계획변경안 내역]

(단위: 백만원, %)

사업명	2025년		2026년			증감 (C=B-A)	증감률 (C/A)
	당초	수정	당초	현계획 (A)	변경안 (B)		
□ 문화예술향유지원	280,581	290,581	327,638	327,638	332,738	5,100	15.5
▪ 공연예술관람료지원	-	5,100	-	-	5,100	5,100	순증
▪ 통합문화이용권	263,581	263,581	327,638	327,638	327,638	-	-
▪ 청년문화예술패스	17,000	17,000	36,146	36,146	36,146	-	-
▪ 미술관전시관람료지원	-	4,900	-	-		-	-

자료: 문화체육관광부

(나) 기금 집행률 제고를 위한 노력 필요

‘공연예술관람료지원’ 사업은 일반 국민의 공연예술 접근성과 문화향유 기회를 실질적으로 확대하여 문화 소비를 촉진하고 공연예술시장의 활성화를 도모하기 위한 사업임.

동 사업은 공연예술 티켓 구입시 사용할 수 있는 1만원 할인쿠폰을 50만장 발행하는 내용으로, 2026년 기금운용계획변경안에 공연할인쿠폰 발행비 50억원 및 운영·홍보비 1억원을 포함하여 51억원이 신규로 편성되었음.

[공연예술관람료 지원 사업 개요]

□ **사업 개요**

- **(목적)** 공연예술관람료 지원을 통한 문화소비 촉진, 공연예술시장 활성화 도모 및 국민 문화향유권 증진
- **(사업기간)** 2026. 4월 ~ 12월 (9개월)

 * 쿠폰 발행기간: '26. 6월 ~ 11월 (6개월)

- **(주요내용)** 온라인 예매처를 통한 공연 관람권 정액할인 지원
- **(적용대상)** 1만원 이상 유료 개최 공연예술

 * 지원장르: 연극, 뮤지컬, 클래식, 국악, 무용, 복합, 서커스/마술(대중음악, 대중무용 제외)

- **(지원규모)** 1만원×50만명(50억원) 지급

 * 쿠폰가액 설정 근거 : '25년 공연예술 티켓가격 평균가(69,828원)

 * 쿠폰수량 설정 근거 : 공연예술 티켓 판매량(약 834만장) 대비 약 5% 수준

- **(지원방식)** 1인당 최대 10매(1인 × 2매 × 5개 내외 예매처)
- **(소요예산)** 51억원

□ **추진 일정**

일 정	추진내용
4월 ~ 5월	○ 공연예술 관람료지원 사업 교부 신청·승인 ○ 협력 사업자 모집 및 지정(시스템 개발) ○ 소비자 대상 안내 및 지원 ○ 쿠폰 발행 사전준비
6월 ~ 11월	○ 소비자 대상 안내 및 지원 ○ 홍보 캠페인 실행 ○ 월별 사용 할인권 정산 처리 ○ 할인권 소진율 검토 및 대응
12월	○ 월별(12월) 사용 할인권 정산 처리 ○ 최종 정산 및 결과보고(사업종료 후 2개월 이내)

자료 : 문화체육관광부

‘공연예술관람료지원’ 사업은 과거 자체 기금운용계획변경 및 국회의 기금운용계획변경안 의결을 통하여 2차례 실시된 바 있음.

[공연예술관람료지원 사업 실시 경과]

구분	2020년 기금운용계획변경 및 제3차 추가경정예산안[38]	2025년 제2차 추가경정예산안
지원단가	8,000원	10,000원
발급규모	180만장	50만장
발급 및 사용시기	2020. 10. 22. ~ 2020. 11. 23.(본예산) 2021. 5.18. ~ 2021. 12. 5.(이월)	2025. 8. 8. ~ 12. 31.
사용실적	202,000매	336,347매
예산액(A)	150억 8,800만원	51억원
당해연도 집행액	14억 1,500만원	24억 5,100만원
이월[39] 집행액	16억 3,800만원	11억 5,300만원
집행액 소계(B)	30억 5,300만원	36억 400만원
집행률 (B/A)	19.2%	70.6%

자료: 문화체육관광부

처음 사업이 실시된 2020년과 2021년은 코로나-19의 영향으로 집행이 저조한 바 있었으나, 2025년은 집행실적이 그 당시보다는 개선되었음.

38) 문화예술진흥기금의 자체 기금운용계획 변경(2020. 4. 17. 기획재정부 기금변경 승인)에 따라 130억원이 편성되었고, 2020년 제3회 기금운용계획변경안을 통하여 28억 8,000만원이 증액됨.

39) 해당 사업은 정산 기간을 감안하여 보조사업자인 문화예술위원회의 사업계획 연장 승인을 바탕으로 이월하여 차년도에 기금을 일부 집행하고 있음.

이는 2025년 사업 당시 1차 쿠폰을 발행한 기간(2025. 8 8.~9. 24.)에는 사용 기간을 6주로 설정하였으나, 쿠폰을 발급만 받고 사용하지 않는 비율이 높아, 2차 쿠폰 발행 기간(2025. 9. 25.~12. 31.)부터 사용 유효기간을 1주일로 설정하고 남은 할인권을 매주 목요일마다 재발행한 점,

할인권 금액보다 가격이 낮은 공연이라도 관람권을 여러 장 구매하여 최소 결제금액인 1만 5천원 이상이면 할인권을 사용할 수 있도록 하였고, 참여 예매처를 5개사에서 7개사로 확대한 점이 집행률을 상승시키는 효과를 발휘한 것으로 판단됨.[40]

2025년의 쿠폰 발급 기간인 4개월간에 비하여 2026년은 쿠폰 발급 기간이 2개월 더 늘어났으므로 집행률이 전년도에 비하여 제고될 수 있을 것으로 보이나,

해당 사업은 이미 전년도에 실시된 바 있는 사업으로 협력 예매처 선정 및 쿠폰발행 절차를 간소화할 수 있다는 점을 감안할 때, 기금운용계획변경안 편성시 제출된 사업추진 일정을 보다 앞당기는 것도 충분히 가능할 것으로 보임.

40) 문화체육관광부 보도자료, “공연·전시 할인권, 더 많은 혜택으로 즐기세요”, 2025. 9. 23.

이 외에도 2025년에도 참여 예매처를 최초 5개에서 사업 기간 도중 7개사로 확대한 바 있는데, 2026년의 경우는 사업 시작 시점부터 참여 예매처를 보다 확대한다면 기금의 집행률을 제고하는데 도움이 될 것으로 보임.

동 사업을 기금운용계획변경안을 통해 편성하는 목적은 국민의 문화향유 기회 확대에도 있지만, 고물가, 고유가 등 민생경제 위축에 취약한 공연예술계의 안정적인 수입 확보를 통한 지속 가능한 공연예술 생태계를 조성하는 측면도 있는 만큼,

문화체육관광부는 동 사업의 집행실적이 전년과 같이 부진하지 않도록 보다 효과적인 사업 활성화 방안을 마련하는데 노력할 필요가 있어 보임.

5. 영화발전기금

(1) 영화 창제작 지원(증액, 1261-300)

○ ‘중예산영화 제작지원’ 사업에 참여하려는 수요가 많으므로, 심사의 전문성과 공정성 및 운영 관리를 보다 철저히 할 필요가 있고, ‘독립예술영화 제작지원’의 경우 사전에 접수·심사 준비를 마쳐 신속하게 접수를 진행한 뒤 사업이 원활하게 진행되도록 노력할 필요가 있으며, ‘한국영화 첨단제작 지원’ 사업의 경우 제작지원을 받을 수 있는 대상 요건을 구체적으로 설정하여 심사의 공정성에 만전을 기할 필요가 있음.

(가) 사업개요 및 기금운용계획변경안 내역

‘영화 창제작 지원’은 영화산업의 안정적 제작환경을 조성하고, 독창적·실험적인 영상물의 창작 지원을 통한 영화의 다양성 증진을 위하여 영화창작자를 대상으로 독립·예술영화 및 중소규모 한국영화의 제작비를 지원하는 사업임.

‘영화 창제작 지원’의 기금운용계획변경안은 현계획액인 409억 2,900만원 대비 384.9억원이 증액된 794억 1,900만원으로, 내내역사업 중 ‘중예산 한국영화 제작지원’에 260억원, ‘독립예술영화 제작지원’에 44억 9,000만원이 각각 증액되었고, ‘한국영화 첨단제작 지원’에 80억원이 신규로 편성되었음.

[2026년도 영화 창제작 지원 기금운용계획변경안 내역]

(단위: 백만원, %)

사업명	2025년		2026년			증감 (C=B-A)	증감률 (C/A)
	당초	수정	당초	현계획 (A)	변경안 (B)		
□ 영화 창제작 지원	21,710	21,710	40,929	40,929	79,419	38,490	94.0
▪ 기획개발지원	4,710	4,698	7,991	7,991	7,991	-	-
▪ 영화제작지원	17,000	17,012	32,938	32,938	71,428	38,490	116.9
- 중예산영화 제작지원	10,000	10,000	20,000	20,000	46,000	26,000	130
- 독립예술영화 제작지원	7,000	7,000	7,738	7,738	12,228	4,490	58.0
- AI 기반 영화 제작지원	-	-	2,200	2,200	2,200	-	-
- 영화 국제공동제작 시범사업	-	-	3,000	3,000	3,000	-	-
- 한국영화 첨단제작 지원	-	-	-	-	8,000	8,000	순증

자료: 문화체육관광부

(나) 중예산영화 제작지원 사업의 공정하고 전문적인 심사 및 운영 관리를 위한 노력 필요

‘영화제작지원’ 사업의 내내역사업인 ‘중예산영화 제작지원’은 한국 영화산업의 중추 역할을 담당하고 있는 중예산 규모 영화의 신작 제작을 촉진하여 영화 시장 침체 장기화와 흥행 양극화로 위축된 민간 투자 활성화를 적극 유도하고, 영화산업 선순환 구조의 복원과 영화 수익성 개선을 도모하려는 사업임.

동 사업의 2026년도 제1회 기금운용계획변경안은 당초 기금운용계획액 200억원 대비 260억원이 증액된 460억원이 편성되었음.

동 사업은 순제작비[41] 20억원 이상 100억원 미만의 장편 실사 극영화의 순제작비를 지원하는데, 선정된 영화의 순제작비 40% 또는 최대 25억원 중 낮은 금액 범위 내에서 순제작비에 따라 차등 지급하고, 지원대상으로 선정되면 4개월 내에 메인투자배급계약을 체결하여야 하며, 약정일로부터 15개월 이내에 제작을 완료하고 2년 이내에 극장 개봉을 완료하여야 함.

[중예산영화 제작지원 사업의 개요]

지원대상		순제작비 20억원 이상 100원 미만의 장편 실사 극영화(60분 이상)
지원내용		선정된 영화의 순제작비 용도로만 집행 가능한 보조금 지원 (사전제작, 제작, 후반제작 비용 등)
지원금액		편당 최대 25억원 또는 순제작비의 40% 중 낮은 금액 범위 내에서 차등 지급
신청자격	제작사	「영화 및 비디오물의 진흥에 관한 법률」에 의한 영화제작업자(개인신청 불가), 제작사 대표의 장편 실사 극영화 제작 경력 1편 이상 또는 프로듀서 참여 경력 2편 이상 보유
	연출자	단편영화 연출 경력이 있거나 장편 실사 극영화(OTT 영화 또는 시리즈물 포함) 1편 이상 연출 경력자
의무사항		선정 후 4개월 내에 메인투자배급계약을 체결하여야 하고, 약정일로부터 15개월 이내 제작 완료 및 2년 이내 극장 개봉을 완료하여야 함.

※자료: 문화체육관광부

41) 순제작비는 영화를 만드는 데 직접적으로 소요되는 모든 비용을 의미하며, 여기에는 인건비, 제작운영비, 후반작업비(편집, 시각효과, 색보정, 녹음, 사운드 믹싱 등) 등이 포함되고, 광고홍보비 및 배급 비용 등 P&A(Prints & Advertising) 비용은 포함되지 아니함.

당초 기금운용계획에 따르면, ㉮ 순제작비 20억원 이상 30억원 미만 작품을 9편 내외, ㉯ 순제작비 30억원 이상 60억원 미만 작품을 6편 내외, ㉰ 순제작비 60억원 이상 100억원 미만 작품을 3편 내외, 총 18편 내외를 지원하기로 계획하였음.

그런데, 2026년도 제1회 기금운용계획변경안은 순제작비 20억원 이상 100억원 미만 작품을 추가로 18편 내외 지원하는 것에 더하여, ㉱ 순제작비 100억원 이상 150억원 미만인 작품을 2편 내외 지원하는 내용을 포함하고 있음.

[당초 기금운용계획과 2026년도 제1회 기금운용계획변경안의 비교]

구분	㉮군	㉯군	㉰군	㉱군	계
순제작비 구간	순제작비 20억원 이상 30억원 미만	순제작비 30억원 이상 60억원 미만	순제작비 60억원 이상 100억원 미만	순제작비 100억원 이상 150억원 미만	
당초 지원편수	9편 내외	6편 내외	3편 내외	-	18편 내외
기금운용계획 변경안에 따른 추가 지원편수	18편 내외			2편 내외	20편 내외
접수편수 (당초 기준)	146편	146편	42편	추가공고 예정	334편

※ 자료: 문화체육관광부

문화체육관광부는 영화 ‘왕과 사는 남자’, ‘파묘’, ‘범죄도시4’ 등 이른

바 ‘천만 관객 영화’의 통상적인 순제작비 규모가 100억원에서 150억원 미만이라는 점을 고려하여, 한국영화 산업 회복 추세를 견인하기 위하여 지원대상 구간을 추가로 신설했다는 설명임.

동 사업에 지원을 신청한 영화가 334편으로 수요가 충분하다는 점, 최근 영화에 대한 신규 투자가 축소되었다는 점, ‘왕과 사는 남자’를 기점 영화산업의 회복 추세를 견인할 필요성이 있다는 점 등을 고려할 때, 영화발전기금의 운용계획을 변경할 필요성이 인정되는 것으로 보임.

다만, 당초 기금운용계획 기준으로 2026년도에 지원을 받을 수 있는 영화의 수는 전년 대비 2.0배(9편→18편) 증가한 반면, 동 사업에 지원을 신청한 영화는 2.8배(120편→334편) 증가하였고[42], 이에 더하여 금번 기금운용계획변경안을 통해 지원 신청 영화 수가 증가할 것으로 예상되는바, 심사의 전문성과 공정성 및 운영 관리를 보다 철저히 할 필요가 있어 보임.

42) 본 내역사업은 2025년에 신규 편성된 사업으로, 2025년에는 9편의 영화를 지원하는데 120편의 영화가 접수되었고, 2026년(당초)에는 18편의 영화를 지원하는데 334편의 영화가 접수되었음.

(다) 독립예술영화 제작지원 사업의 원활한 추진을 위한 사전 준비 필요

‘영화제작지원’ 사업의 내내역사업인 ‘독립예술영화 제작지원’은 영화산업의 안정적 제작환경을 조성하고 독창적, 실험적인 영상물의 창작 지원을 통해 영화문화의 다양성을 증진하려는 사업임.

동 사업의 2026년도 제1회 기금운용계획변경안은 당초 기금운용계획액 77억 3,800만원 대비 44억 9,000만원이 증액된 122억 2,800만원이 편성되었음.

동 사업은 순제작비 10억원 미만 독립예술영화의 순제작비를 지원하고, 장편·단편·다큐멘터리 등의 장르와 순제작비 규모에 따라 지원금을 차등하여 지급함.

동 사업은 상반기와 하반기에 나누어 신청을 접수받고 있는데, 상반기의 경우 2026년 12월 31일까지 작품 제작을 완료하여야 하고, 하반기의 경우 제작 장르에 따라 2026년 12월 31일 또는 2027년 4월 30일까지 작품 제작을 완료하여야 함[43].

43) 단편, 장편, 다큐멘터리 여부에 따라 일부 차이가 있음.

[독립예술영화 제작지원 사업의 개요]

지원대상		순제작비 10억원 미만의 장편·단편·다큐멘터리 실사 극영화
지원내용		선정된 영화의 순제작비 용도로만 집행 가능한 보조금 지원 (사전제작, 제작, 후반제작 비용 등)
지원금액		단편: 최대 3,000만원, 장편: 최대 5억원, 다큐멘터리: 최대 1억원
신청자격	단편	영화연출경력이 있는 연출자 개인 또는 영화연출경력이 없으나 영화 크레디트 2편 이상인 연출자 개인(직군 무관)과 계약된 제작사
	장편	(일반부문) 아래 항목 중 1개 이상 해당되는 제작사 또는 연출자 ①장편영화 2편 이상 연출 경력이 있는 연출자와 계약된 제작사 ②장편영화 2편 이상 연출 경력이 있는 연출자가 대표인 제작사 ③(개인) 장편영화 2편 이상 연출 경력이 있는 연출자 (신인부문) 아래 항목 중 1개 이상 해당되는 제작사 또는 연출자 ①단편영화 연출경력이 있거나 장편영화 1편 이하 연출경력이 있는 연출자와 계약된 제작사 ②단편영화 연출경력이 있거나 장편영화 1편 이하 연출경력이 있는 연출자가 대표인 제작사 ③(개인) 단편영화 연출경력이 있거나 장편영화 1편 이하 연출경력이 있는 연출자
	다큐멘터리	(장편) ①일반부문: 장편 또는 단편영화 연출경력이 있는 연출자(개인) 또는 연출자와 계약된 제작사 ②신인부문: 단편영화 연출경력이 있는 연출자(개인) 또는 연출자와 계약된 제작사 ③후반제작부문: 러프 컷 단계를 제출할 수 있는 연출자와 계약된 제작사 (단편) 영화 및 방송 다큐 크레디트 2편 이상인 연출자(개인) 또는 연출자와 계약된 제작사
의무사항		선정 후 4개월 내에 메인투자배급계약을 체결하여야 하고, 약정일로부터 15개월 이내 제작 완료 및 2년 이내 극장 개봉을 완료하여야 함

자료: 문화체육관광부

당초 기금운용계획은 단편 25편, 장편 18편, 다큐멘터리 17편을 지원할 계획이었으나, 금번 기금운용계획변경안은 단편 5편, 장편 9편,

다큐멘터리 6편을 추가로 지원하고, 순제작비 10억원 이상 20억원 미만의 중소규모 장편극영화 2편을 신규로 지원하려는 것임.

문화체육관광부에 따르면, 이번 기금운용계획변경안은 독립예술영화 제작을 추가로 지원하여 한국영화의 다양성을 제고하고 저변을 확대하는 한편, 지원 사각지대에 있던 순제작비 10억원 이상 20억원 미만의 독립예술영화를 지원하여 지원 공백이 발생하지 않도록 하려는 취지라고 설명함.

[사업 운영일정]

접수	▶	심사/발표	▶	약정/교부	▶	사업수행
‘26년 6월		(심사)6~8월 (발표)8월		‘26년 9월		~‘26년 12월

자료: 문화체육관광부

한편, 문화체육관광부는 2026년 6월에 본 사업의 공고를 통해 지원작을 접수하고, 8월까지 심사를 마친 뒤 9월에 약정을 체결하여 지원금을 교부하여, 2026년 12월 31일까지 사업을 수행하도록 할 계획인데, 2026년 4월 16일까지 접수하고 있는 하반기 제작지원 사업과 동일하게 2026년 12월 31일까지 사업을 수행하도록 할 경우 작품 제작이 촉박하게 이루어질 우려가 있음.

따라서, 문화체육관광부는 사전에 접수·심사 준비를 마쳐 신속하게 접수를 진행한 뒤 사업이 원활하게 진행되도록 노력할 필요가 있어 보임.

(라) 한국영화 첨단제작 집중지원 사업의 지원대상 구체화 필요

금번 기금운용계획변경안에 신규로 편성된 '영화제작지원' 사업의 내내역사업인 '한국영화 첨단제작 집중지원'은 AI(Artificial Intelligence), VFX(Visual Effects) 등 첨단기술을 활용한 제작지원을 통해 한국영화의 기술 역량을 고도화하고 산업경쟁력을 회복하며, 숙련된 기술인력을 확보하여 산업 전반의 제작 효율성을 증대하려는 사업으로, 80억원이 편성되었음.

영화는 사전제작 → 제작 → 후반제작 순으로 이루어지는데, ① 사전제작(Pre-production)은 시나리오 완성, 예산 확보 및 촬영 계획 수립 등 본격적인 촬영을 위한 설계도를 완성하는 단계이고, ② 제작(Production)은 감독의 지휘 아래 배우와 스태프가 현장에서 계획된 장면들을 실제 영상과 소리로 촬영하는 단계이며, ③ 후반제작(Post-production)은 제작 단계에서 촬영된 장면들을 편집하고 VFX, DI(Digital Intermediate)[44], VP(Virtual Production)[45] 등의 기술을 더

44) DI(Digital Intermediate)는 제작 과정에서 촬영된 장면들의 밝기, 색상, 채도 등의 차이를 일치시키는 작업을 의미함.

45) VP(Virtual Production)는 대형 LED 월(Wall)에 3D 게임 엔진으로 구현된 가상 환경을 실시

해 영화를 최종적으로 완성하는 단계임.

문화체육관광부는 첨단기술을 활용하여 제작되는 극장용 한국영화 10편을 선정하여 후반제작비의 50% 이내 또는 10억원 중 낮은 금액을 지원할 계획으로, 상업영화 기준으로 후반제작비가 전체 순제작비의 10~30%를 차지하는데, 후반제작비 부족으로 인한 작품완성도가 떨어지는 문제가 발생하지 않도록 하겠다는 입장임.

[한국영화 첨단제작 집중지원 사업의 개요]

사업목적	후반제작비 지원을 통한 작품의 완성도 제고
지원대상	첨단기술을 활용하여 제작되는 극장용 한국영화 10편
지원내용	후반제작에 사용되는 첨단기술 활용비 직접지원 - (버추얼 프로덕션) VP 스튜디오 임차료, 디지털 에셋 확보비용 등 - (VFX/CG 제작) 시각효과 전문인력 인건비, 제작비 등 - (AI 기반 제작기술) 서버 렌더링 비용, 기술인력 인건비 등 - (클라우드 기반 프로덕션) 렌더링 비용, 스토리지 사용료, 워크스테이션 임차료 등 - (스크린X 포맷 변환) 전문인력 인건비, 후반작업비 등
지원금액	소요비용의 30~50% 범위 내 차등 지원
산출근거	제작지원금: 79억원(10편×7억 9,000만원) 사업운영·관리비: 1억원
사업운영 일정	공고 '26년 5월 ▶ 접수 '26년 6월 ▶ 심사/발표 (심사)6~7월 (발표)7월 ▶ 약정/교부 (약정)7~8월 (교부)~8월 ▶ 정산 ~'26년 12월

자료: 문화체육관광부

간으로 띄워 현장에서 촬영과 동시에 CG를 합성하는 영상 제작 기술임.

이와 같이 동 사업은 후반제작에 소요되는 순제작비를 지원할 계획인데, 영화는 일반적으로 후반제작 과정에서 DI, VFX 등의 기술을 활용하여 완성되는바, 첨단기술 사용 방식 및 비율 등 제작지원을 받을 수 있는 대상 요건을 구체적으로 설정하여 심사의 공정성에 만전을 기할 필요가 있을 것으로 보임.

(2) 영화정책지원(증액, 1261-302)

○ 정책의 중장기적 효과 발현을 위하여 흥행 유도 영화의 제작, OTT 플랫폼이 제공하지 못하는 차별화된 서비스를 제공할 수 있는 특수상영관 및 프라이빗 좌석 확대, 다양한 편의시설 도입 등을 지원하는 정책을 연계한 종합적인 정책 설계가 필요할 것으로 판단됨.

(가) 사업개요 및 기금운용계획변경안 내역

‘영화정책지원’ 사업은 영화산업에 대한 정책연구를 수행하고, 현장 영화인력을 양성하며, 장애인 등 문화소외계층을 비롯한 일반인의 영화향유권을 강화하려는 사업임.

동 사업의 기금운용계획변경안은 현계획액 280억 9,900만원 대비 361억원이 증액된 641억 9,900만원으로, 동 사업의 내역사업 인 ‘국민 영화관람 활성화’에 361억원이 신규로 편성되었음.

[2026년도 영화정책지원 기금운용계획변경안 내역]

(단위: 백만원, %)

사업명	2025년		2026년			증감 (C=B-A)	증감률 (C/A)
	당초	수정	당초	현계획 (A)	변경안 (B)		
□ 영화정책지원	16,496	43,680	28,099	28,099	64,199	36,100	128.5
▪ 영화정책지원	2,895	30,060	3,006	3,006	3,006	-	-
▪ 한국영화아카데미 운영	7,087	7,112	6,578	6,578	6,578	-	-
▪ 영화향유권 강화	6,514	6,508	1,876	1,876	1,876	-	-
▪ 영상제작시설 구축 운영	-	-	16,639	16,639	16,639	-	-
▪ 국민 영화관람 활성화	-	**27,100**	-	-	**36,100**	**36,100**	**순증**

자료: 문화체육관광부

(나) 영화산업 활성화를 위한 중장기적 대책 모색 필요

2026년도 제1회 기금운용계획변경안에 신규로 반영된 '국민 영화관람 활성화'는 영화관람 활성화를 통해 영화관람 수요를 증대시켜 영화제작 활성화의 선순환을 유도하려는 것으로, 6,000원 상당의 영화관람 할인 지원금을 600만명에게 지급하는 방식으로 추진될 예정임.

동 사업은 2025년 기준 영화 관람객이 2년 연속 감소세에 접어들며 영화산업의 장기 침체를 방지하고 영화시장을 회복하려는 목적임.

문화체육관광부에 따르면, 2026년 4월 사업계획을 공고하여 사업 참여 영화관을 접수하고, 5월에 약정을 체결하여 지원금을 지급한 뒤 할인권을 배포할 계획임.

[국민 영화관람 활성화 사업의 개요]

사업목적	영화관람 문화 활성화를 통한 영화관람 수요 확대, 수요 증가에 따른 제작 활성화의 선순환 유도로 산업 활력 제고
사업내용	전국 영화관별 관람료 할인 지원금 지급(1매당 최대 6,000원*) * 일반 2D 영화상영관 주중 관람료(통상 14,000원)의 43% 수준
사업수행방식	지원 영화관 확정 → 영화관별 지원금 배분* → 영화관별 관람객 대상 할인권 제공(할인쿠폰 배포, 현장 발권 시 즉시할인 등) * △계열영화관, 비계열영화관 여부, △전년도 매출액 점유율 등 고려하여 배분
기금운용계획 변경안 산출 내역	○ 할인 지원금 : 36,000백만원(6천원×600만명) ○ 사업운영 및 관리 : 100백만원(1식×100백만원)
사업운영 일정	사업계획 공고 및 참여영화관 접수 ('26년 4월) ▶ 약정체결 및 지원급 지급 ('26년 5월) ▶ 할인권 배포 ('26년 5월~) ▶ 사업결과보고 및 정산 ('26년 12월)

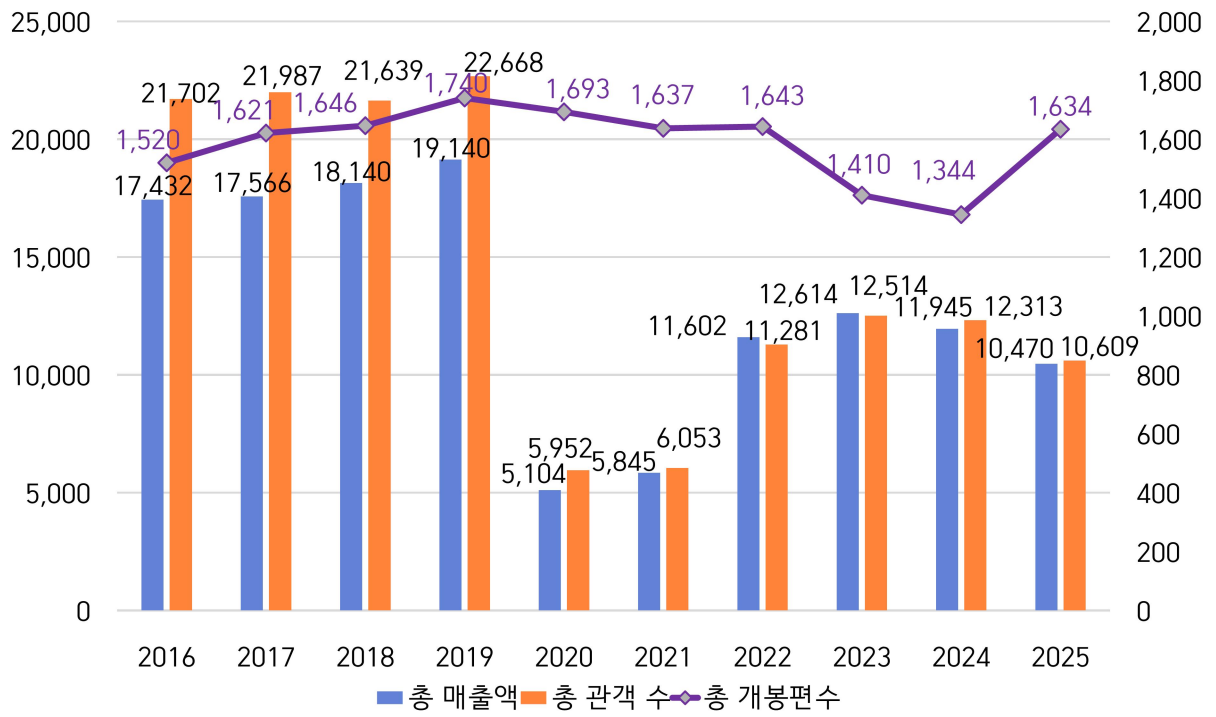
자료: 문화체육관광부

실제로 코로나-19로 인한 팬데믹(2020~2021년) 이후 2023년과 2024년에 접어들면서 영화관 매출액이 회복하는 것처럼 보였으나, 2024년과 2025년 모두 영화관 매출액이 각각 전년에 비해 감소한 것으로 나타나, 영화산업 침체가 장기화될 우려가 있는바, 영화관 매출 감소로

인하여 영화산업에 대한 투자가 위축될 가능성이 있다는 점에서 영화관 관람객의 수요를 진작시켜 영화산업을 부흥할 필요가 있음.

[2020~2025년 극장 매출액]

(단위: 억원, 만명, 편)



※ 1) 개봉편수는 2025년에 개봉된 실질개봉작(연간 상영회차 40회차 이상인 개봉영화 및 독립예술영화)과 형식개봉작(연간 상영회차 40회차 미만인 개봉영화)이 모두 포함됨 수치임

2) 자료: 영화진흥위원회, “2025년 한국영화산업 결산” p.13 재편집

다만, 영화산업의 경쟁력 제고를 위해서는 이번 추경안에 반영된 영화관람 지원금 지급과 아울러 다음과 같은 중장기적인 관점에서의 정책 방안을 모색할 필요가 있을 것으로 판단됨.

첫째, 현재 영화관의 매출액이 감소한 이유는 관람객이 감소한 것에 기인함. 시장은 수요와 공급에 의해 균형가격을 형성하게 되고, 수요가 감소하면 시장가격은 하락 압박을 받게 됨. 그러나, 정부가 보조금을 통해 수요를 증대시킬 경우 시장의 자발적인 가격 하락 압박이 상쇄되는 측면이 있음.

표면적으로는 보조금이 소비자에게 혜택이 부여되는 것처럼 보일 수 있으나, 실제로는 영화관의 영업 손실을 보전하는 데 귀착되는 결과로 나타나게 되는 것임. 또한, 이 경우 공급자인 영화관은 정부의 보조금으로 인해 가격을 인하할 유인이 줄어들게 되고, 최종적으로는 실질 수요자가 그 부담을 지게 되는 형태로 귀결될 가능성이 있음.

둘째, 현재의 극장 매출 감소는 2020~2021년과 같이 코로나-19로 인한 일시적인 불황이 아니라, 온라인 동영상 서비스(OTT; Over-the-Top) 플랫폼으로의 주도권 이동이라는 패러다임 변화에 기인한 측면이 크다고 보여짐.

특히, 영화진흥위원회의 "영화콘텐츠 소비트렌드 연구"[46]에 따르면 OTT 이용 빈도가 증가했다는 응답이 전체 응답자의 45.9%를 기록했

46) 영화진흥위원회(2025), "영화콘텐츠 소비트렌드 연구", pp.50~51

고[47], 전체 OTT 이용자의 평균 OTT 지불 의향 금액이 약 7,385원인데[48] OTT 플랫폼 구독료가 8,000원 내외라는 점[49], 영화관 티켓 가격이 '적정하다'고 인식되는 주된 가격대가 8,000원 이상 10,000원 미만(응답자의 41.0%)인데[50] 반해 실제 영화 관람료가 14,000원 이상이라는 점을 종합적으로 고려하면, 영화관 매출 감소의 원인 중 하나가 OTT 플랫폼과 영화관의 상대적 가격 차이라고 보여짐.

셋째, 문화체육관광부는 동 사업의 추진 필요성에 대하여 영화상영관 침체 시 영화산업에 대한 투자가 위축되어 악순환이 반복된다는 설명을 제시하고 있는데, 앞의 연구에 따르면 영화관 관람 빈도가 감소한 가장 큰 이유로 '볼만한 영화가 없어서'라고 응답한 비율이 21.5%로 '극장 영화 관람비가 부담스러워져서'라는 응답(25.1%) 다음으로 높음.[51] 즉, 국민이 영화관을 찾도록 하기 위해서는 볼만한 영화를 제작해야 하고, 이를 위하여 정부가 영화관람 지원금을 지급하는 정책과 함께 영화 제작 비용, 기술 및 인프라 구축을 지원하는 방안이

47) 한편, 동 연구에 따르면 OTT 이용 증가가 곧바로 영화관 관람객 감소로 이어지는 것은 아니라고 함.

48) 영화진흥위원회(2025), "영화콘텐츠 소비트렌드 연구", pp.491~492

49) OTT 플랫폼 월 구독료(요금제) 비교

Netflix	7,000~17,000원	Wavve	6,583~11,583원
Disney+	9,900~13,900원	TVING	5,500~16,000원
Apple TV+	6,500원	Watcha	5,500원

※ 가입시점, 프로모션, 추가할인 등에 따라 위 요금은 달라질 수 있음.

50) 영화진흥위원회(2025), "영화콘텐츠 소비트렌드 연구", p. 207~211

51) 영화진흥위원회(2025), "영화콘텐츠 소비트렌드 연구", pp.189~190

병행될 필요가 있어 보임.

아울러, 영화관람 할인 지원이 종료되는 경우 수요가 급감하는 수요 절벽 현상이 발생할 가능성을 배제할 수 없다고 봄. 소비자는 제품의 현재 가격 자체보다 과거에 지불한 가격에 영향을 받는데[52], 영화관람 할인 지원으로 6,000원 저렴하게 영화를 관람한 소비자는 정가를 지불하고 영화를 관람할 의향이 줄어들 수 있는 것임.

이와 같은 점을 종합적으로 고려할 때 영화관람 할인 지원금 지급은 단기적인 수요 견인책으로서는 효과가 있을 수 있으나, 영화관 매출 감소의 직접적인 원인인 흥행작의 부재, 높은 관람가격, OTT와의 상대적 가격 차이 등을 해결해야 영화상영관 산업의 부흥을 유도할 수 있을 것으로 보임.

따라서 문화체육관광부는 중장기적으로 흥행할 수 있는 영화의 제작, OTT 플랫폼이 제공하지 못하는 차별화된 서비스를 제공할 수 있는 특수상영관(IMAX, 3D, 4DX 등) 및 프라이빗 좌석 확대, 다양한 편의시설 도입 등을 지원하는 정책을 연계한 종합적인 정책 방안을 모색할 필요가 있을 것으로 판단됨.

52) 이와 같은 행태를 행동경제학에서 '준거점 효과(Reference Effect)'라고 함.

6. 관광진흥개발기금

(1) 국내관광 역량 강화(증액, 4264-309)

○ 숙박할인권 지원 사업은 연례적으로 기금운용계획 변경을 통해 사업을 추진하고 있는데, 이는 사업의 체계적 수립·시행 및 사업 수혜자인 국민의 예측 가능성을 저해할 우려가 있으므로, 문화체육관광부는 향후 사업계획을 면밀히 수립하고 적정 규모의 예산을 편성할 필요가 있음. ○ 근로자 휴가지원 사업은 당초 기금운용계획의 지원대상에서 제외했던 중견기업을 다시 지원대상으로 포함하고 있는데, 동 사업의 취지, 정책수립의 일관성 및 국회 결산 심사 시 지적사항 등을 고려할 때 적절하지 않은 측면이 있으므로, 지원대상 등에 대한 명확한 기준을 마련하고 이를 토대로 예산을 편성·집행할 필요가 있음.

(가) 사업개요 및 기금운용계획변경안 내역

‘국내관광 역량 강화’는 전국민 대상 국내관광 캠페인, 지역별 관광소재 및 상품 개발, 계층별·생애주기별 맞춤형 관광 지원, 관광취약계층을 위한 무장애 관광환경 조성 및 근로자 휴가비 등을 지원하는 사업임.

‘국내관광 역량 강화’의 기금운용계획변경안은 현계획액인 641억 9,300만원 대비 174억 4,000만원이 증액된 816억 3,300만원으로, 내역사업 ‘국내관광 캠페인’에 112억 4,000만원이, 내역사업 ‘국민관광 지원’에 62억원이 증액 편성되었음.

[2026년도 국내관광 역량 강화 기금운용계획변경안 내역]

(단위: 백만원, %)

사업명	2025년		2026년			증감 (C=B-A)	증감률 (C/A)
	당초	수정	당초	현계획 (A)	변경안 (B)		
□ 국내관광 역량 강화	42,780	105,439	64,193	64,193	81,633	17,440	27.2
▪ 국내관광 캠페인	**8,194**	**54,453**	**13,607**	**13,607**	**24,847**	**11,240**	**82.6**
▪ 관광소재 및 상품개발	1,185	1,185	1,185	1,185	1,185	-	-
▪ 국민관광 지원	**26,886**	**43,286**	**42,186**	**42,186**	**48,386**	**6,200**	**14.7**
▪ 관광통계 개선	3,315	3,315	3,215	3,215	3,215	-	-
▪ 디지털관광주민증 운영	3,000	3,000	3,000	3,000	3,000	-	-
▪ 비활성화 관광자원 스토리텔링 관광지화	200	200	-	-	-	-	-
▪ 숨-핫 제작 홍보 지원	-	-	1,000	1,000	1,000	-	-

자료: 문화체육관광부

(나) 숙박할인권 지원 사업 면밀한 기금운용계획 수립 필요

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

이 중 '숙박할인권 지원' 사업은 지역관광 및 내수 활성화를 위하여 국내 숙박상품 온라인 예약 시 할인권을 지원하는 사업으로, 「관광진흥법」, 「공중위생관리법」 등에 따라 인허가된 국내숙박시설[53] 숙박상품을 'OTA(Online Travel Agency)' 등을 통해 예약할 경우 숙박할인권을 제공하고, 한국관광공사가 보조사업자로서 운영, 대국민 홍보, 사업성과관리 등을 수행하고 있음.

[숙박할인권 지원사업 개요]

□ 사업 개요 ○ (내용) 국내 숙박상품* 온라인 예약 시 할인권 제공 * 「관광진흥법」, 「공중위생관리법」 등 등록(신고) 숙박시설 ○ (규모) 총 20만장, 7,443백만원 * 국비 3,963백만원/ 지방비 3,480백만원(50%매칭) ○ (할인) 비수도권(3만원·2만원), 연박(7만원·5만원), 섬(5만원·3만원) 할인 지원 ○ (배포) '26년 여행가는 달 연계 배포 계획(4월/10월 2회 배포 예정) * '26년 상반기 1차 배포 약 10만장(4.8~4.30/비수도권 9만장, 연박 1만장) ○ (변경) 그간 기금변경을 통해 추진, '26년부터 본예산 편성 및 집행 ○ (성과) 숙박할인권 혜택(평균 3.6만원)을 통해 ▲숙박비용 평균 15.5만원, 여행경비

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

평균 53만원 지출, ▲총 숙박경비 2,370억원, 여행경비는 약 8,109억원 지출 추정(‘25년 숙박할인권 사업 설문조사 결과 분석)

구분	2020년	2021년	2022년	2023년	2024년	2025년
예산	290억원 (기금변경) *추경	607억원 (본예산 및 이월 예산)	- (이월예산 활용)	403억원 (본예산 및 기금변경)	282억원 (본예산 및 기금변경)	477억원 (본예산 및 기금변경)
실적	52만장	78만장	110만장	130만장	95만장	152만장
대상 지역	전국 숙박시설	전국 숙박시설	전국 숙박시설	전국 숙박시설	비수도권 숙박시설 (서울·인천·경기 제외)	비수도권 숙박시설 (서울·인천·경기 제외)

□ 세부 계획

구분	대상 지역	지원 조건	’26년 물량 (장)	’26년 예산 (백만원)
비수도권	비수도권 지역	7만원 이상 3만원, 7만원 미만 2만원	16만	4,640
연박	비수도권 지역	연박(2박 3일) 14만원 이상 7만원, 14만원 미만 5만원	2만	1,360
섬	주요 관광 특화 섬 (비수도권 지역)	7만원 이상 5만원, 7만원 미만 3만원	2만	960
운영비 등	비수도권 및 섬 지역	홍보·운영비 및 성과 분석 연구	-	483
합계			20만	7,443 *국비 3,963

○ (연박) 체류일수 증가 및 소비 유도 위해 연박할인권 신설(2만장)
○ (섬) 주요 관광 특화섬 대상 섬 할인권 신설(2만장, 357개 섬)
- 해수부 등 유관기관과의 협력으로 선박 할인 연계 및 공동 홍보 추진

자료: 문화체육관광부

2026년 숙박할인권 지원 사업의 내용을 살펴보면, 4월과 10월 2차례에 걸쳐 서울·인천·경기 지역을 제외한 비수도권의 숙박시설을 대상

으로 할인권 20만장을 배포하는 것으로, ① 비수도권 숙박할인권 16만장, ② 연박 숙박할인권 2만장, ③ 섬 숙박할인권 2만장을 배포할 계획이었음.

이번 기금운용계획변경안에는 숙박할인권 30만장을 추가로 배포하기 위하여 112억 4,000만원을 증액 편성하였으며, 구체적으로 ① 비수도권 숙박할인권(3만원·2만원권) 24만장, ② 연박 숙박할인권(7만원·5만원권) 6만장 등 총 30만장을 추가로 지원할 계획임.

[2026년도 숙박할인권 지원 사업 당초 계획 및 변경안 세부내역]

당초 기금운용계획	기금운용계획변경안(증액분)
○ 할인권 지원(20만장) : 3,480백만원 (지자체 매칭 5:5) - (비수도권 할인권) 2,320백만원[(14.4만장×3만원)+(1.6만장×2만원)]×50% - (연박 할인권) 680백만원 [(1.8만장×7만원)+(0.2만장×5만원)]×50% - (섬 할인권) 480백만원 [(1.8만장×5만원)+(0.2만장×3만원)]×50%	○ 할인권 지원(30만장) : 11,040백만원 증액 (국비 100%) - **(비수도권 할인권)** 6,960백만원 (21.6만장x3만원)+(2.4만장x2만원) - **(연박 할인권)** 4,080백만원 (5.4만장×7만원)+(0.6만장×5만원)
○ 사업 운영비 : 483백만원	○ 사업 운영비 : 200백만원 증액 - (사업 홍보) 134백만(홍보 콘텐츠 제작 및 온·오프라인 광고 등) - (운영관리) 66백만원(총 30만장의 0.6% 1,800장)

자료: 문화체육관광부

동 사업은 숙박할인권의 추가 배포를 통해 숙박업계에 대한 지원을

강화하고 위축된 관광 수요 회복에 기여할 수 있을 것이라는 점에서 추경안 편성의 필요성이 인정되는 측면이 있음.

특히, 금번 기금운용계획변경안은 비수도권 인구감소지역[54]의 숙박시설을 대상으로 하는 것으로, 인구감소지역의 관광 활성화에 기여할 수 있을 것으로 보임.

그런데 숙박할인권 지원 사업은 연례적으로 기금운용계획 변경을 통해 사업을 추진하고 있는바, 이는 사업의 체계적 수립·시행 및 사업 수혜자인 국민의 예측가능성을 저해할 우려가 있음.

최근 동 사업의 연도별 기금운용계획 변경 현황을 살펴보면, 2023년 2차례 총 373억원을 계획변경하여 숙박할인권 130만장을 지원하였고, 2024년에는 4차례 총 254억 9,500만원을 계획변경하여 95만장을 지원

54) 비수도권 인구감소지역(85개)
- 부산(3) 동구 서구 영도구
- 대구(3) 남구 서구 군위군
- 강원(12) 고성군 삼척시 양구군 양양군 영월군 정선군 철원군 태백시 평창군 홍천군 화천군 횡성군
- 충북(6) 괴산군 단양군 보은군 영동군 옥천군 제천시
- 충남(9) 공주시 금산군 논산시 보령시 부여군 서천군 예산군 청양군 태안군
- 전북(10) 고창군 김제시 남원시 무주군 부안군 순창군 임실군 장수군 정읍시 진안군
- 전남(16) 강진군 고흥군 곡성군 구례군 담양군 보성군 신안군 영광군 영암군 완도군 장성군 장흥군 진도군 함평군 해남군 화순군
- 경북(15) 고령군 문경시 봉화군 상주시 성주군 안동시 영덕군 영양군 영주시 영천시 울릉군 울진군 의성군 청도군 청송군
- 경남(11) 거창군 고성군 남해군 밀양시 산청군 의령군 창녕군 하동군 함안군 함양군 합천군

하였으며, 2025년에도 4차례 총 476억 9,900만원을 계획변경하여 152만장을 지원하였음.

[숙박할인권 지원 사업 연도별 집행 및 추진현황]

구분	2020	2021	2022	2023	2024	2025
예산	290억 (기금변경) *추경	607억 (본예산 및 이월예산)	(이월예산 활용)	403억 (본예산 30억*+ 기금변경 373억)	282억 (본예산 27억**+ 기금변경 255억)	477억 (기금변경 477억) *추경 147억
세부사업	국내여행 활성화 지원(4264-330) * 코로나19 관광숙박업계 및 여행업계 피해회복 지원을 위해 신설			국내관광 역량강화(4264-309)		
쿠폰사용 건수	52만장	78만장	110만장	130만장	95만장	152만장

* 2023년의 경우 본예산은 내역사업 '여행가는 달' 예산 활용
** 2024년의 경우 본예산은 내역사업 '여행가는 달' 예산 활용
자료: 문화체육관광부

[숙박할인권 지원 사업 연도별 기금운용계획 변경 내역]

(단위: 백만원)

연도	구분 (날짜)	계획 변경 내역		변경 사유
		세부사업(세목)	금액	
2020	국회협의 ('20.7.3.)	국내여행 활성화 지원	29,000	숙박할인권 지원사업 (100만장)
합계			29,000	
2023	기재부협의 ('23.4.13.)	국내관광 역량 강화	28,000	숙박할인권 지원사업 (상·하반기 90만장)
	기재부협의 ('23.9.21.)	국내관광 역량 강화	9,300	숙박할인권 지원사업 (추석, 30만장)
합계			37,300	

(단위: 백만원)

연도	구분 (날짜)	계획 변경 내역		변경 사유
		세부사업(세목)	금액	
2024	기재부협의 ('24.2.2.)	국내관광 역량 강화	3,385	숙박할인권 지원사업 (2~3월, 11만장)
	기재부협의 ('24.4.24.)	국내관광 역량 강화	7,240	숙박할인권 지원사업 (6월, 25만장)
	기재부협의 ('24.8.23.)	국내관광 역량 강화	5,990	숙박할인권 지원사업 (9월, 20만장)
	기재부협의 ('24.9.23.)	국내관광 역량 강화	8,880	숙박할인권 지원사업 (9월, 추가 30만장)
합계			25,495	
2025	기재부협의 ('25.1.23.)	국내관광 역량 강화	29,780	숙박할인권 지원사업 (100만장)
	기재부협의 ('25.5.20.)	국내관광 역량 강화	1,800	숙박할인권 지원사업 (특별재난지역 추가 할인 지원)
	국회협의 ('25.7.4.)	국내관광 역량 강화	14,679	숙박할인권 지원사업 (50만장)
	기재부협의 ('25.10.20.)	국내관광 역량 강화	1,440	숙박할인권 지원사업 (특별재난지역 추가 할인 지원)
합계			47,699	

* 모두 비통화금융예치금을 기금변경 재원으로 사용

자료: 문화체육관광부

최근 수년간 국회 예결산 심사과정에서 숙박할인권 지원 사업의 연례적인 기금계획변경 문제가 지속적으로 지적되었으며[55], 2026년도에는 이를 반영하여 본예산을 편성하였음에도 재차 기금계획변경을 통해 사업을 확대 추진하려는 것은 국회의 예산 심의권을 저해하는 측

55) - 2023년 결산 지적사항
 · 숙박할인권 지원사업의 정기적인 추진을 위한 적정 규모 예산 편성할 것(문체위)
 - 2024년 결산 지적사항
 · 숙박할인권 사업 연례적 기금변경을 통한 사업추진 부적절(예정처, 예결위)
 - 2025년 제2회 추경안 지적사항
 · 연례적인 기금계획변경을 통한 숙발할인권 지원 사업 추진 개선 필요(문체위)

면이 있는 것으로 보임.

특히, 2024년도 국회 결산 심사 시 숙박할인권 발급 전후 가격검증제를 도입하여 실질적 소비자 혜택을 보장하고, 플랫폼 수수료 체계 개선을 통하여 플랫폼 수익으로 전가되지 않도록 제도적 장치를 마련할 것을 시정요구한 바 있으나,

아직 이와 관련한 개선이 이루어지지 않은 상황[56]에서 동 사업의 예산을 확대 편성하는 것은 신중한 검토가 필요한 것으로 보임.

따라서 문화체육관광부는 매년 내수활성화 대책, 민생안정대책 등을 이유로 기금운용계획 변경을 통해 숙박할인권을 발행하기보다는 기존 사업실적을 철저히 분석하여 사업계획을 면밀히 수립함으로써 적정 규모의 예산을 편성할 필요가 있음.

56) 이와 관련하여 문화체육관광부는 ① 가격검증제 관련 연구용역을 진행 중으로, 상반기 숙박할인권 배포 시 가격 모니터링을 실시하고, 모니터링 체계 개선방안을 마련할 예정이며, ② 숙박 플랫폼 수수료 개선 관련 공정거래위원회 등 관계 부처·업계 협의 및 제도 개선방안을 검토 중이라는 입장임.

(다) 근로자 휴가지원 사업 연례적인 기금운용계획 변경 지양 필요 등

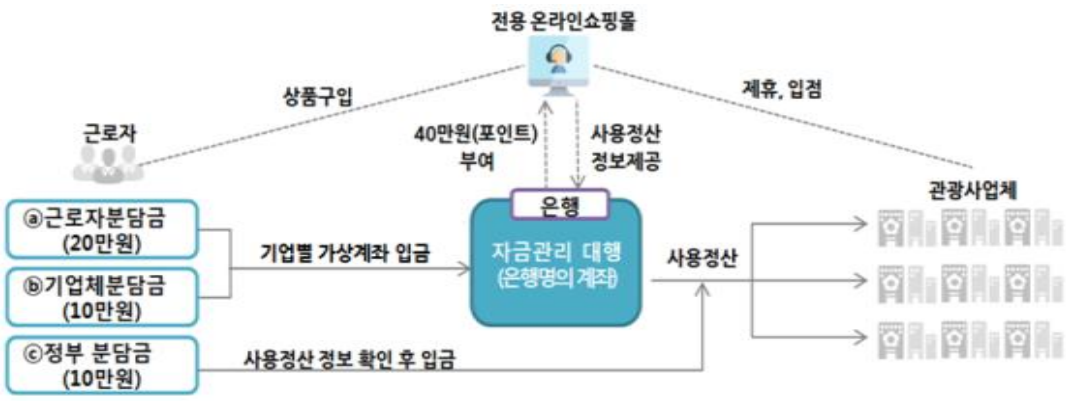
내역사업인 '국민관광지원'은 생애주기별 맞춤형 여행 지원, 관광취약계층을 위한 무장애 관광환경 조성, 근로자 휴가 지원, 지역관광추진조직 육성 지원, 지역사랑 휴가지원 등을 수행하는 사업임.

이 중 '근로자 휴가지원'은 자유롭게 휴가를 사용하는 기업문화를 조성하고 근로자들의 국내여행을 통한 내수경제 활성화를 촉진하기 위하여 근로자의 여행경비를 지원하는 사업으로, 중소기업, 비영리민간단체, 사회복지법인·시설 소속 근로자 및 소상공인을 대상으로 함.

동 사업의 내용을 구체적으로 살펴보면, 기업의 신청을 통하여 지원대상으로 선정되는 경우 근로자 자부담금 20만원, 기업분담금 10만원[57], 정부분담금 10만원을 합한 총 40만원의 포인트를 부여함으로써, 전용 온라인쇼핑몰에서 국내여행상품, 숙박시설, 관광지나 유원시설 등의 입장권, 기차·렌트카 등 국내여행 관련 상품을 구입할 수 있도록 하고 있음.

57) 2025년의 경우 지원 사업 참여 5년차 이상의 중기업은 15만원을 부담하는 것으로 사업 내용이 변경되었음.

[근로자 휴가지원 사업 프로세스]



자료: 문화체육관광부

동 사업의 당초 2026년도 기금운용계획은 중소기업 근로자 10만명을 지원하기 위하여 107억원이 편성되었고, 이번 기금운용계획변경안에는 ① 중소기업 근로자 5만명을 추가 지원하기 위한 비용 50억원, ② 중견기업 근로자 2만명을 지원하기 위한 비용 10억원 및 ③ 대기업 근로자 참여 프로모션 및 사업 운영·홍보비 2억원 등 총 62억원이 편성되었음.

[2026년도 근로자 휴가지원 사업 당초 및 변경안 세부내역]

당초 계획액	기금운용계획변경안(증액분)
○ 10,700백만원 - 중소기업 근로자 10만명×10만 원 = 10,000백만원 - 사업 관리·홍보비 700백만원	○ 6,200백만원 증액 - 중소기업 근로자 5만명×10만 원 = 5,000백만원 - 중견기업 근로자 2만명×5만 원 = 1,000백만원 - 대기업 근로자 참여 프로모션 및 사업 운영 및 홍보비 200백만원

자료: 문화체육관광부

국제 유가 상승으로 여행경비가 급등하고 있는 상황에서 근로자 휴가지원 사업의 지원대상을 확대할 경우 해외관광 소비를 국내관광 소비로 전환시키는 효과가 발생할 것으로 기대됨.

다만, 동 사업과 관련하여서는 다음과 같은 사항에 대한 검토가 필요한 것으로 보임.

첫째, 동 사업은 숙박할인권 지원 사업과 같이 2023년 이후 매년 기금운용계획 변경을 통해 사업 규모를 확대하고 있는 문제가 있음.

구체적으로 살펴보면, 2023년과 2024년 당초 계획액은 모두 99억원이었으나 계획변경을 통하여 각각 50억원과 60억원을 증액하였고, 2025년에는 전년도의 당초 계획액 대비 29억원이 감액된 70억원이 편성되었으나 기금계획변경을 통해 89억원을 증액하였음.

[근로자 휴가지원 사업 기금운용계획 변경 내역]

(단위: 백만원)

연도	구분 (날짜)	계획 변경 내역	변경 사유
2023	기재부협의 ('23.4.13.)	2,000	근로자 휴가지원 지원대상 2만명 확대 (2만명×10만원)
	기재부협의 ('23.7.24.)	3,000	근로자 휴가지원 지원대상 3만명 확대 (3만명×10만원)
2024	기재부협의 ('24.4.24.)	6,000	근로자 휴가지원 지원대상 6만명 확대 (6만명×10만원)
2025	기재부협의 ('25.7.4.)	8,900	근로자 휴가지원 지원대상 8.5만명 확대 (8.5만명×10만원, 홍보비 400백만원)

* 모두 비통화금융예치금을 기금변경 재원으로 사용

자료: 문화체육관광부

특히, 동 사업은 2022년 및 2025년 국고보조사업 연장평가 결과[58] 민간참여 확대를 통한 국고지원 규모의 단계적 축소가 필요하다고 평가되어 감축된 사업인 점, 2025년도 실집행률은 70.4%에 불과하다는 점 등을 고려할 때, 기금운용계획 변경을 통해 사업 규모를 증액할 필요성은 크지 않은 것으로 보임.

58) - 2022년 국고보조사업 연장평가 결과: 근로자 휴가지원 사업은 2024년 말 이후 민간주도 사업모델을 발굴하고 사업효과에 근거하여 사업규모를 재설정할 필요가 있으며, 단계적으로 사업 축소가 필요함.
- 2025년 국고보조사업 연장평가 결과: 근로자 휴가지원 사업은 민간참여 확대가 가능한 구조로 국고지원 비율의 단계적 감축이 필요함.

[근로자 휴가지원 사업 기금운용계획 실집행 현황]

(단위: 백만원, %)

구분	부처			보조사업자(한국관광공사)								
	계획액		집행액	교부액	전년도 이월액	예산 현액	집행액	전년도 이월액 제외		이월액	불용액	실집행률 (B/A)
	당초	수정 (A)						예산 현액	집행액 (B)			
2020	8,500	7,500	16,000	16,000	-	16,000	10,938	-	-	-	5,062	68.4
2021	11,000	-	11,000	11,000	-	11,000	8,091	-	-	-	2,909	73.6
2022	11,000	-	11,000	11,000	-	11,000	10,883	-	-	-	117	98.9
2023	9,900	5,000	14,900	14,900	-	14,900	14,210	-	-	-	690	95.4
2024	9,900	6,000	15,900	15,900	-	15,900	14,144	-	-	-	1,756	89.0
2025	7,000	8,900	15,900	15,900	-	15,900	11,198	-	-	-	4,702	70.4

자료: 문화체육관광부

따라서 문화체육관광부는 예산 편성 단계에서 동 사업의 집행 소요를 면밀히 검토하여 기금운용계획에 적정 규모의 예산을 편성하고 연례적인 기금변경이 발생하지 않도록 노력할 필요가 있음.

둘째, 이번 기금운용계획변경안은 당초 기금운용계획의 지원대상에서 제외했던 중견기업을 다시 지원대상으로 포함하고 있는데, 동 사업의 취지 및 정책수립의 일관성 등을 고려할 때 적절하지 않은 측면이 있음.

대기업, 중견기업보다 상대적으로 자유롭게 휴가를 사용하지 못하는 소상공인, 소기업 근로자들의 국내여행을 촉진하는 것이 동 사업의 취

지에 더욱 부합하는 것으로 보이나, 최근 동 사업의 참여기업 현황자료에 따르면 소상공인, 소기업보다 중기업, 중견기업의 참여 비중이 확대되는 추세임.

[2023년～2025년 근로자 휴가지원 사업 실적 참여기업별 현황]

(단위: 개소, 명)

연도별	2023		2024		2025	
유형별	기업	근로자	기업	근로자	기업	근로자
중기업	3,063	68,442	3,467	72,753	2,934	67,014
소기업	3,319	30,690	3,305	28,765	2,905	26,463
소상공인	7,124	20,481	5,817	18,099	6,813	19,112
중견기업	210	13,708	226	15,894	-	-
비영리 민간단체	113	1,714	94	2,239	111	2,324
사회복지 법인/시설	745	6,310	669	5,383	684	5,827
의료법인	-	-	-	-	-	-
합계	14,574	141,345	13,578	143,133	13,447	120,740

자료: 문화체육관광부

이에 2024년 국회 결산 심사 시 소득이 낮고 상대적으로 휴식권을 보장받기 어려운 소상공인, 소기업을 중심으로 지원할 필요가 있다는 지적이 있었음.

이를 반영하여 문화체육관광부는 2025년부터 중견기업을 지원대상에서 제외하였으며, 2026년 본예산은 중소기업 근로자를 대상으로 하

고 있음.

그런데 기금운용계획변경안을 통해 중견기업을 다시 지원대상으로 포함하는 것은 동 사업의 취지 및 국회의 결산 심사 지적사항 등을 고려할 때 적절하지 않은 측면이 있으므로,

지원대상 근로자와 신청기업의 예측가능성 및 정책 목표의 일관성 유지를 위해서는 지원대상 등에 대한 명확한 기준을 마련하고 이를 토대로 예산을 편성 및 집행할 필요가 있으며, 특히 소상공인, 소기업 근로자에 대한 지원 비율을 확대하는 방안을 검토할 필요가 있음.

(2) 관광산업 융자지원(융자)(증액, 4267-300)

○ 2026년도 예산안에 대한 국회 심의과정에서 감액된 계획액을 정부가 기금운용계획 변경을 통해 사업 규모를 확대 추진하는 것은 적절하지 않은 측면이 있으므로, 이를 감안하여 기금운용계획변경안을 심의할 필요가 있음. ○ 문화체육관광부는 ① 융자지원사업의 지원대상을 중동사태 등으로 피해를 입은 관광사업자에 대하여 선별적으로 지원할 수 있도록 구체적인 선정기준을 마련할 필요가 있으며, ② 스타트업 기업의 육성 및 지원은 추경안보다는 본예산에 편성하여 체계적으로 지원할 필요가 있음.

(가) 사업개요 및 기금운용계획변경안 내역

‘관광산업 융자지원’은 「관광진흥법」에 따른 관광사업자에게 관광시설 확충을 위한 시설자금 및 관광사업체 운영자금을 정책적으로 융자 지원함으로써 관광사업자의 금융부담을 완화하고 관광산업의 경쟁력을 제고하려는 사업임.

‘관광산업 융자지원’의 기금운용계획변경안은 현계획액인 6,440억 6,600만원 대비 2,800억원이 증액된 9,240억 6,600만원으로 편성되었음.

[2026년도 관광산업 융자지원(융자) 기금운용계획변경안 내역]

(단위: 백만원, %)

사업명	2025년		2026년			증감 (C=B-A)	증감률 (C/A)
	당초	수정	당초	현계획 (A)	변경안 (B)		
□ 관광산업 융자지원(융자)	591,863	591,863	644,066	644,066	924,066	280,000	43.5
▪ 관광사업체 융자지원	586,500	586,500	637,500	637,500	917,500	280,000	43.9
▪ 이차보전 운영지원	5,000	5,000	6,203	6,203	6,203	-	-
▪ 운영비	363	363	363	363	363	-	-

자료: 문화체육관광부

(나) 국회에서 감액한 계획액의 증액 편성 부적절 및 선별적 지원방안 검토 필요

문화체육관광부는 「관광진흥개발기금법」 제5조 및 같은 법 시행령 제2조[59]에 따라 관광사업체를 대상으로 시설자금과 운영자금을 융

59) 「관광진흥개발기금법」
제5조(기금의 용도) ①·② (생 략)
③ 기금은 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 사업에 대여하거나 보조할 수 있다.
1. 국외 여행자의 건전한 관광을 위한 교육 및 관광정보의 제공사업
2. 국내외 관광안내체계의 개선 및 관광홍보사업
3. 관광사업 종사자 및 관계자에 대한 교육훈련사업
4. 국민관광 진흥사업 및 외래관광객 유치 지원사업
5. 관광상품 개발 및 지원사업
6. 관광지·관광단지 및 관광특구에서의 공공 편익시설 설치사업
7. 국제회의의 유치 및 개최사업
8. 장애인 등 관광취약계층을 위한 교통·편익시설 설치 등 「관광진흥법」 제2조제13호에 따른 무장애 관광 환경 조성사업
9. 전통관광자원 개발 및 지원사업
9의2. 감염병 확산 등으로 관광사업자(「관광진흥법」 제2조제2호에 따른 관광사업자를 말한다)에게 발생한 경영상 중대한 위기 극복을 위한 지원사업
10. 그 밖에 관광사업의 발전을 위하여 필요한 것으로서 대통령령으로 정하는 사업
④·⑤ (생 략)

자지원하고 있음.

당초 2026년도 기금운용계획에는 ① 관광사업체 융자지원[60] 6,375억원, ② 이차보전 운영지원[61] 62억 300만원, ③ 운영비 3억 6,300만원이 편성되었고, 이번 기금운용계획변경안에는 '관광사업체 융자지원'에 2,800억원이 증액 편성되었음.

구체적으로 ① 중동사태 등으로 경영상 어려움을 겪고 있는 관광사업체의 운영자금을 지원하기 위하여 2,300억원이 편성되었고, ② 관광분야 스타트업의 운영 지원을 위하여 500억원이 편성되었음.

「관광진흥개발기금법 시행령」

제2조(대여 또는 보조사업) 법 제5조제3항제10호에서 "대통령령으로 정하는 사업"이란 다음 각 호의 사업을 말한다.

1. 「관광진흥법」 제4조에 따라 여행업을 등록한 자나 같은 법 제5조에 따라 카지노업을 허가받은 자(「관광진흥법 시행령」 제2조제1항제1호가목에 따른 종합여행업을 등록한 자나 「관광진흥법」 제5조에 따라 카지노업을 허가받은 자가 「관광진흥법」 제45조에 따라 설립한 관광협회를 포함한다)의 해외지사 설치
2. 관광사업체 운영의 활성화
3. 관광진흥에 기여하는 문화예술사업
4. 지방자치단체나 「관광진흥법」 제54조제1항 단서에 따른 관광단지개발자 등의 관광지 및 관광단지 조성사업
5. 관광지·관광단지 및 관광특구의 문화·체육시설, 숙박시설, 상가시설로서 관광객 유치를 위하여 특히 필요하다고 문화체육관광부장관이 인정하는 시설의 조성
6. 관광 관련 국제기구의 설치

60) 정부가 은행에 자금을 융·투자하고 금융기관이 다시 지원대상자에게 융자하는 방식임.

61) 지원대상자가 은행으로부터 대부를 받고 이자를 납부하는 경우 정부에서 이차보전율에 해당하는 금액을 지원대상자가 납부하는 이자에 지원하는 방식임.

[2026년도 관광산업 융자지원(융자) 당초 계획 및 변경안 세부내역]

(단위: 백만원)

구분	당초 계획액	기금운용계획변경안
관광사업체 융자지원	637,500	917,500 (280,000 증액) - 중동사태 피해 관광업종 운영자금 지원 230,000 (2억원×1,150개 업체) - 스타트업 운영지원 50,000 (2억원×250개 업체)
이차보전 운영지원	6,203 =209,560(대출잔액)×2.96% (평균 이자보전율)	-
운영비	363	-

자료: 문화체육관광부

[관광사업체 융자지원 사업 개요]

□ 사업개요

○ (사업목적) 관광 수용태세 개선 및 관광산업의 경쟁력 강화

○ (지원대상) 「관광진흥법」에 따른 48개 관광사업 업종 등(시설확충・운영자금)

○ (취급은행) 산업은행 등 13개 은행

○ (지원범위)

- 건설 : 반기 소요자금 100%, 150억원이내(중견기업・특급호텔 70%, 75억)
  * 관광지, 관광단지, 관광특구내 시설은 200억원 이내
- 개보수 : 반기 소요자금 100%, 80억원이내(중견기업・특급호텔 70%, 40억)
- 운영자금 : 융자선정위원회 심사・선정(30억원 이내)

○ (지원시기) 연 2회 지침공고(6월, 12월), 분기별 접수

○ ('26년 예산) 총 6,375억원

□ 지원조건

○ (기준금리) 기재부 공공자금관리기금 변동금리('26.1분기 기준 2.96%)

구분	대출금리
대·중견기업	○ 기준금리
중소기업 공공법인 개인	○ 기준금리에서 0.75%p 우대(* 다만, 아래에 해당하는 경우 기준금리에서 1.25%p 우대) - 시설자금

	· 관광호텔업, 수상관광호텔업, 한국전통호텔업, 가족호텔업, 호스텔업, 소형호텔업, 의료관광호텔업 · 관광펜션업, 품질인증업소(숙박업), 인구감소지역 내 소재하는 사업장 · 공공법인 등이 추진하는 관광지·관광단지 조성사업 또는 관광특구진흥계획 시행사업 - 운영자금 · 관광사업체의 경영상 위기를 대비할 수 있는 공제 또는 보험에 가입한 경우

○ (대출기간)

구분			상환기간
운영자금		모든 업종	5년(2년 거치 3년 분할상환)
시설자금	신축 신설 증축 증설	1~3성급 호텔, 호스텔업, 숙박업(한국관광 품질인증업소)	12년(5년 거치 7년 분할상환)
		복합리조트, 복합 MICE시설 등 1천억원 이상의 대규모 투자시설	13년(5년 거치 8년 분할상환)
		기타	9년(4년 거치 5년 분할상환)
	개보수	1~3성급 호텔, 호스텔업, 숙박업(한국관광 품질인증업소)	8년(4년 거치 4년 분할상환)
		기타	7년(3년 거치 4년 분할상환)

자료: 문화체육관광부

관광업계는 다른 산업군에 비해 대내외 충격에 취약한 특성이 있으므로 유가·환율 인상 등으로 인한 경영상 어려움을 겪고 있는 관광사업체를 대상으로 운영자금의 융자지원을 확대하는 것은 필요한 측면이 있는 것으로 보임.

다만, 동 사업과 관련하여서는 다음과 같은 사항에 대한 검토가 필요한 것으로 보임.

첫째, 동 사업은 2026년도 기금운용계획안에 대한 국회 심의과정에서 정부가 요구한 6,470억 6,600만원을 6,440억 6,600만원으로 30억원 감액한 바 있는데,

국회에서 감액한 계획액을 정부가 기금운용계획 변경을 통해 사업 규모를 확대 추진하는 것은 적절하지 않은 측면이 있으므로, 이를 감안하여 기금운용계획변경안을 심의할 필요가 있음.

둘째, 동 사업은 지원대상을 '중동사태 피해 관광업종' 및 '스타트업'으로만 규정하고 구체적인 지원기준을 명시하지 않고 있는데, 이는 현행 지원대상인 '「관광진흥법」에 따른 관광사업자'와 실질적으로 차이가 없는 것으로 사실상 거의 모든 업종의 관광사업자를 대상으로 하는 것임.

동 사업은 매년 집행실적이 높은 편이고, 계획현액이 조기에 소진되는 등 현장의 대출수요가 높은 사업임.

[2021～2026년 관광사업체 융자지원 사업 집행현황]

(단위: 백만원, %)

연도	계획액		전년도 이월액	계획 현액(A)	지출액 (B)	다음연도 이월액	불용액	집행률 (B/A)
	당초	변경						
‘21	594,000	594,000	-	594,000	441,706	-	152,294	74.4
‘22	649,000	549,000	-	549,000	493,108	3,108	52,784	89.8
‘23	449,100	449,100	3,108	452,208	448,730	-	3,478	99.2
‘24	541,733	541,733	-	541,733	538,086	-	3,647	99.3
‘25	591,863	593,500	-	593,500	592,352	-	1,148	99.8
‘26.2월	644,066	644,066	-	644,066	132,436	-	-	20.6

자료: 문화체육관광부

[2021～2026년 관광사업체 융자신청 대비 지원 현황]

(단위: 개, 백만원, %)

연도	구분	계획액 (A)	신청		융자지원		지원율 (b/a)	집행률 (b/A)
			업체수	금액(a)	업체수	금액(b)		
‘21	시설자금(은행)	224,000	271	441,420	237	228,127	51.7	101.8
	운영자금(협회)	370,000	1,189	287,378	1,064	213,579	74.3	57.7
	합계	594,000	1,460	728,798	1,301	441,706	60.6	74.4
‘22	시설자금(은행)	194,000	307	453,194	269	272,076	60.0	140.2
	운영자금(협회)	313,400	1,243	231,011	1,192	200,540	86.8	64.0
	합계	525,400	1,550	684,205	1,461	472,616	69.1	90.0
‘23	시설자금(은행)	192,000	395	496,120	319	243,233	49.0	126.7
	운영자금(협회)	254,500	857	251,187	800	203,103	80.9	79.8
	합계	446,500	1,252	747,307	1,119	446,336	59.7	99.9
‘24	시설자금(은행)	268,000	372	539,121	295	274,066	50.8	102.3
	운영자금(협회)	268,500	1,152	320,518	1,043	262,434	81.9	97.7
	합계	536,500	1,524	859,639	1,338	536,500	62.4	100.0
‘25	시설자금(은행)	586,500	310	550,042	216	242,169	44.0	100.0
	운영자금(협회)		2,001	463,346	1,756	344,331	74.3	
	합계	586,500	2,311	1,013,388	1,972	586,500	57.9	100.0
‘26.2월	시설자금(은행)	637,500	192	331,990	83	71,893	21.7	20.7
	운영자금(협회)		664	218,455	309	60,328	27.6	
	합계	637,500	856	550,445	392	132,221	24.0	20.7

자료: 문화체육관광부

그런데 관광사업체의 피해 정도를 고려하지 않고 일률적으로 지원 대상을 선정할 경우 기금운용계획변경안의 편성 목적 및 취지에 부합하지 않는 측면이 있으며, 사업의 효과성이 저하될 우려가 있음.

따라서 문화체육관광부는 한정된 대출재원을 관광사업자 중 중동사태 등으로 피해를 입은 사업자에 대하여 선별적으로 지원할 수 있도록 구체적인 선정기준을 마련하는 방안을 검토할 필요가 있음.

또한, 스타트업 기업의 육성 및 지원은 국가가 중장기 계획하에 지속적, 상시적으로 수행해야 할 정책목표로서 추경안보다는 본예산에 편성하여 체계적으로 지원하는 것이 보다 적절한 측면이 있다는 점도 고려할 필요가 있는 것으로 보임.

(3) 외래관광객유치 마케팅 활성화 지원(증액, 4361-300)

○ 중화권 시장 유치 확대 사업은 추가경정예산안의 편성 요건 중 '예측불가능성' 및 '시급성' 요건에 부합하지 않는 것으로 보이므로, 2026년도 예산에 46억 5,300만원이 반영된 점 등을 감안하여 중화권 시장 유치 확대 사업의 증액 필요성을 면밀히 검토할 필요가 있음. ○ 중화권 시장 유치 확대 사업에 편성된 일부 세부내역사업들은 문화체육관광부가 본예산으로 편성하여 수행 중인 다른 사업들과 사업의 목적, 내용, 지원대상 등이 유사하므로, 사업의 통합 또는 차별화 방안을 검토할 필요가 있음. ○ 중화권 시장 유치 확대 사업에 편성된 일부 세부내역사업들은 사업기간을 고려하지 않고 소요예산을 산출하였으므로, 실제 사업 추진 기간을 고려하여 예산액 규모의 감액 조정을 검토할 필요가 있음.

(가) 사업개요 및 기금운용계획변경안 내역

'외래관광객유치 마케팅 활성화 지원'은 해외시장별 관광객 유치활동 지원, 중국 전담여행사 관리 및 시장건전화, 국제관광기구 협력, 외래관광객 체험 콘텐츠 다변화 등의 사업을 수행하는 사업임.

'외래관광객유치 마케팅 활성화 지원'의 기금운용계획변경안은 현계획액인 483억 4,800만원 대비 306억원이 증액된 789억 4,800만원으로 편성되었음.

[2026년도 외래관광객유치 마케팅 활성화 지원 기금운용계획변경안 내역]

(단위: 백만원, %)

사업명	2025년		2026년			증감 (C=B-A)	증감률 (C/A)
	당초	수정	당초	현계획 (A)	변경안 (B)		
□ 외래관광객유치 마케팅 활성화 지원	57,370	57,370	48,348	48,348	78,948	30,600	63.3
▪ 해외시장별 관광객 유치 활동 지원	**35,514**	**35,514**	**27,415**	**27,415**	**58,015**	**30,600**	**111.6**
▪ 관광상품 개발 지원	650	650	-	-	-	-	-
▪ 중국 전담 여행사 관리 및 시장 건전화	930	930	930	930	930	-	-
▪ 한국관광통계 관리 및 조사	950	950	950	950	950	-	-
▪ 국제관광기구 협력	2,036	2,036	2,053	2,053	2,053	-	-
▪ 관광-항공 연계외래객 유치 활성화	1,800	1,800	750	750	750	-	-
▪ K-관광 로드쇼 개최	3,040	3,040	3,040	3,040	3,040	-	-
▪ 교육여행 활성화	2,000	2,000	2,000	2,000	2,000	-	-
▪ 외래관광객 체험 콘텐츠 다변화	10,450	10,450	11,210	11,210	11,210	-	-

자료: 문화체육관광부

(나) 중화권 시장 유치 확대 사업 추경안 편성의 적절성, 유사 사업과의 중복성 및 감액 조정 검토 필요

내역사업인 ‘해외시장별 관광객 유치 활동 지원’은 중화권·일본·아중동·구주·대양주·미주 시장별 관광객 유치를 위한 맞춤형 인바운드 전략 수립 및 홍보·마케팅을 지원하는 사업임.

이 중 ‘중화권시장 유치 확대’ 사업은 중화권시장 맞춤형 관광 홍보·마케팅을 통한 외래관광객을 유치하기 위한 사업으로, 2026년도 기금운용계획에는 ① 관광상품 개발 및 판촉 예산 21억 5,000만원, ② 환영·환대 및 편의제고 예산 10억원, ③ 중국시장 홍보·마케팅 예산 15억 300만원 등 총 46억 5,300만원이 편성되었음.

이번 기금운용계획변경안에는 ① 관광상품 개발 및 판촉 예산 49억 8,600만원, ② 환영·환대 및 편의제고 예산 48억 1,400만원, ③ 중국시장 홍보·마케팅 예산 208억원 등 총 306억원(계획액 대비 657.6%)이 증액 편성되었음.

[2026년도 중화권 시장 유치 확대 사업 당초 계획 및 변경안 세부내역]

당초 계획액	기금운용계획변경안(증액분)
○ 관광 상품 개발 및 판촉(2,150백만원) · 주요 OTA 상품 기획 및 한국관광 기획전 운영 : 3만명×5만원=1,500백만원 · 유관업계 협업 및 지역관광 활성화 : 650백만원 - 일반패키치 고품질화 : 8천명×30천원=250백만원 - 연령·취미·관심사 기반 SIT 단체 유치 : 8천명×약 30천원=250백만원 - 3~선 도시 대상 페리 세일즈 : 5회×40백만원=200백만원 - 크루즈 현지 판촉활동 : 200백만원	○ 관광 상품 개발 및 판촉(4,986백만원) · 주요 OTA 상품 기획 및 한국관광 기획전 운영 : 10만명×3만원=3,000백만원 · 고부가 단체 유치지원 1,986백만원
○ 환영·환대 및 편의 제공(1,000백만원) · 주요 항공·항만 중국인 환대 부스 및 환영 행사 운영 : 2회×175백만원=350백만원 · 간편결제 이벤트 : 400백만원 - 모바일페이사 공동 방한 소비 촉진 프로모션 : 4회×100백만원=400백만원	○ 환영·환대 및 편의 제공(4,814백만원) · 주요 항공·항만 중국인 환대 부스 및 환영 행사 운영 : 4회×250백만원=1,000백만원 · 간편결제 이벤트 및 짐캐리서비스 이용 활성화 지원 1,500백만원 · 복수비자 프로모션 1,714백만원 · 인천-지방공항 환승 프로모션 600백만원
○ 중국시장 홍보·마케팅(1,503백만원) · 항공 입국 증대 : 1,000백만원 - 항공사/OTA 교통 프로모션 : 1,000백만원 · 인플루언서 활용 마케팅 : 503백만원	○ 중국시장 홍보·마케팅(20,800백만원) · 중국발 한국지방 전세기 연계 관광상품 11,000백만원 · 인플루언서 활용 마케팅 5,000백만원 · 크루즈 기항지 매력도 제고 4,800백만원

자료: 문화체육관광부

구체적으로 ① 관광상품 개발 및 판촉 사업과 관련하여 한국관광 기획전 운영비 30억원, 고부가 단체 유치지원비 19억 8,600만원이 증액 편성되었고,

② 환영·환대 및 편의 제공과 관련하여 주요 항공·항만에 중국인 환

대 부스 및 환영 행사의 4회 추가 운영을 위해 10억원, 간편결제 이벤트 및 짐캐리서비스 이용 활성화 지원을 위해 15억원, 복수비자 프로모션을 위해 17억 1,400만원, 인천-지방공항 환승 프로모션을 위해 6억원이 편성되었으며,

③ 중국시장 홍보·마케팅과 관련하여 중국발 한국 지방 전세기 연계 관광상품 지원을 위해 110억원, 인플루언서 활용 마케팅 지원을 위해 50억원, 크루즈 기항지 매력도 제고사업을 위해 48억원이 편성되었음.

2025년 기준 방한 중국 관광객은 548만명으로 전체 외래 관광객 1,893만명의 29%를 차지하고 있는 등 국내 관광시장에서 중국인 관광객의 비중이 큰 점을 고려할 때, 동 사업을 통해 중국 시장에 대한 홍보 및 마케팅을 강화하여 중국 관광객 유치를 확대하고 국내 관광산업을 활성화하려는 취지는 긍정적인 것으로 보임.

[방한 외래객 현황]

구분	2015	2016	2017	2018	2019	2023	2024	2025
중국 (비중)	598만명 (45%)	806만명 (47%)	416만명 (31%)	479만명 (31%)	602만명 (34%)	201만명 (18%)	460만명 (28%)	548만명 (29%)
일본	183만명	229만명	231만명	294만명	327만명	231만명	322만명	365만명
대만	51만명	83만명	92만명	111만명	126만명	96만명	147만명	189만명
미국	76만명	76만명	86만명	96만명	104만명	108만명	132만명	148만명
홍콩	52만명	65만명	65만명	68만명	69만명	40만명	57만명	62만명
외래객 총계	1,323만명	1,724만명	1,333만명	1,534만명	1,750만명	1,103만명	1,637만명	1,893만명

자료: 문화체육관광부

다만, 동 사업과 관련하여서는 다음과 같은 사항에 대한 검토가 필요한 것으로 보임.

첫째, 중화권 시장 유치 확대 사업은 중국 관광객 유치 확대를 위해 기존에 편성된 홍보·마케팅 성격의 예산을 확대하는 것으로 추가경정예산안의 편성 요건 중 '예측불가능성' 및 '시급성' 요건에 부합하지 않는 것으로 보임.

「국가재정법」[62]은 경기침체, 대량실업 등 대내·외 여건에 중대한

62) 「국가재정법」
제89조(추가경정예산안의 편성) ① 정부는 다음 각 호의 어느 하나에 해당하게 되어 이미 확정된 예산에 변경을 가할 필요가 있는 경우에는 추가경정예산안을 편성할 수 있다.
1. 전쟁이나 대규모 재해(「재난 및 안전관리 기본법」 제3조에서 정의한 자연재난과 사회재난의 발생에 따른 피해를 말한다)가 발생한 경우
2. 경기침체, 대량실업, 남북관계의 변화, 경제협력과 같은 대내·외 여건에 중대한 변화가 발생하였거나 발생할 우려가 있는 경우

변화가 발생하였거나 발생할 우려가 있는 경우 이미 확정된 예산에 추가경정예산안을 편성할 수 있도록 규정하고 있으며, 추가경정예산안은 법률에 명시된 요건 외에도 추가경정예산제도의 취지 등을 고려할 때 목적적합성, 예측불가능성, 보충성, 시급성, 연내집행가능성 등의 요건을 충족할 필요가 있음.

문화체육관광부는 중화권 시장 유치 확대 사업의 추가경정예산안 편성 목적을 중국발 해외여행 선택지 축소[63]를 한국행 여행수요로 전환하여 2026년 700만명의 중국 관광객 유치 목표를 달성하기 위함으로 설명하고 있음.

그러나 중국 관광객 유치 확대 목표는 본예산 편성·심의 당시 일부 반영하여 46억 5,300만원이 편성된 것으로 보이는바, 이번 추경에 고려되어야 할 예측하지 못한 사유로 보기 어려우며, 중국 관광객 유치 확대를 위한 홍보·마케팅 강화는 다음연도 본예산 편성을 기다릴 수 없을 정도로 급박함을 요하는 사항도 아닌 것으로 보임.

---

3. 법령에 따라 국가가 지급하여야 하는 지출이 발생하거나 증가하는 경우

63) 중동정세 악화에 따른 고유가 사태 장기화로 중동을 경유지로 하는 유럽행 노선 축소, 중일관계 악화로 인한 일본행 수요 감소 등

또한, 이번 추경안은 중동 사태에 따른 고유가, 고물가 등 관련 산업 피해를 최소화하고 민생경제를 안정시키기 위한 목적으로 편성되었는데, 중화권 관광객의 유치 확대를 위한 홍보·마케팅 강화는 이번 추경안의 편성 목적과 직접적인 관련성은 부족한 측면이 있는 것으로 보임.

따라서 문화체육관광부는 한정된 재원의 효율적 운용을 위하여 추가경정예산안 편성요건에 부합하지 않는 중화권 시장 유치 확대 사업의 증액 필요성을 면밀히 검토할 필요가 있음.

둘째, 동 사업에 편성된 일부 세부내역사업들은 문화체육관광부가 본예산으로 편성하여 수행 중인 다른 사업들과 사업의 목적, 내용, 지원대상 등이 유사하므로, 사업의 통합 또는 차별화 방안을 검토할 필요가 있음.

① 먼저, ‘주요 항공·항만 중국인 환대 부스 및 환영 행사 운영’ 사업은 춘절, 노동절, 하계 휴가, 국경절 등 중국의 주요 일정을 계기로 국내 공항·항만에 중국인 환대 부스를 운영하고, 환대 부스에서 할인쿠폰, 기념품 등을 제공하는 사업으로,

문화체육관광부가 수행하는 '외래관광객유치 관광기반 조성' 세부사업의 내내역사업인 '외국인 관광객 대상 웰컴센터 운영' 사업과 사업의 목적, 내용, 운영시기 및 운영장소 등이 유사한 것으로 보임.

[유사사업 비교]

구분	주요 항공·항만 중국인 환대 부스 및 환영 행사 운영 (2026년 추경안)	외국인 관광객 대상 웰컴센터 운영 (2026년 본예산)
세부사업	외래관광객유치 마케팅 활성화 지원 (4361-300)	외래관광객유치 관광기반 조성 (4361-306)
내역사업	중화권시장 유치 확대	K-콘텐츠 연계 쇼핑문화관광 수출 활성화
사업목적	**중화권 외래관광객 환영 분위기 조성**	**외래관광객 환영 분위기 조성**
사업내용	- 중국인 **환대 부스 운영** - **쿠폰, 할인권, 기념품 제공** - 중국인 환영 행사 운영	- **환영 부스 운영** - 다국어 관광 안내·통역, 관광지·교통·맛집·쇼핑 정보 등 제공 - 웰컴키트(여행 필수품, **기념품, 쿠폰북 등) 증정** - 편의점, 면세점 등 민간기업 공동 프로모션을 통한 다양한 혜택 제공
운영시기	중국 춘절, **노동절**, 하계휴가, **국경절**	중국 **노동절**/일본 골든위크, **국경절**
운영장소	**공항, 항만** 등	**공항, 항만**, 주요 관광지 등
2026년 계획(안)	13억 5,000만원 **(추경 증액 10억원)**	10억 8,400만원

자료: 문화체육관광부 제출 자료 재구성

② 다음으로, '인플루언서 활용 마케팅' 사업은 중국인 인플루언서 및 중국 매체를 활용한 홍보·마케팅을 확대하기 위하여 2026년도 기금운용계획액(5억 300만원) 대비 약 10배에 해당하는 50억원이 증액 편성되었는데,

문화체육관광부는 온·오프라인 등 다양한 매체를 활용한 한국 관광 홍

보를 위해 '한국관광 해외광고' 세부사업을 수행하고 있으며, 해당 사업의 2026년도 계획안은 2025년 233억 7,200만원 대비 47.7% 증액된 345억 3,000만원으로 편성되었다는 점을 고려할 때 유사한 목적의 온라인 마케팅 활용 예산을 추경안으로 증액할 필요가 있는지 검토할 필요가 있는 것으로 보임.

[유사사업 비교]

구분	인플루언서 활용 마케팅 사업 (2026년 추경안)	한국관광 해외광고 사업 (2026년 본예산)
세부사업	외래관광객유치 마케팅 활성화 지원 (4361-300)	한국관광 해외광고 (4361-302)
사업목적	중국 관광객 유치 증대	방한 관광객 유치 증대
사업내용	- 인플루언서·매체 확대 (SNS만 활용→SNS·간편결제·생활플랫폼·배달앱 등 확대, 2회→20회) - 인플루언서 및 매체 초청, 생활플랫폼 등 협업 프로모션 (5개 지사×매체 20회×5천만원)	① 한국관광 이미지 광고 - 한국관광 해외광고 제작 및 집행 24,825백만원 - K-브랜드 연계 온·오프라인 한국관광 홍보 4,500백만원 - 광고효과 분석 및 운영지원 550백만원 ② 한국관광 온라인 홍보 - VISITKOREA 외국어사이트 및 SNS 운영 2,496백만원 - VISITKOREA 외국어 모바일앱 운영 450백만원 - 한류콘텐츠 기반 지역관광 홍보 600백만원 ③ 홍보간행물 활용 한국관광 홍보 - 방한관광 홍보간행물 제작·배포 및 디지털화 646백만원 - 우수관광사진 콘텐츠 확보 및 사진 갤러리 서비스 463백만원
2026년 예산(안)	55억 300만원 (추경 증액 50억원)	345억 3,000만원

자료: 문화체육관광부 제출 자료 재구성

③ 마지막으로, '크루즈 기항지 매력도 제고' 사업은 4개 주요 크루즈

기항지에서 문화사업을 수행하기 위한 것으로 48억원이 신규로 편성되었는데, 방한 크루즈 외래 관광객의 유치를 위해 기항지에서 마케팅 사업을 수행한다는 점에서 문화체육관광부가 수행하고 있는 '융합관광콘텐츠 활성화' 세부사업의 내역사업인 '크루즈관광 활성화' 사업과 중복되는 측면이 있는 것으로 보임.

[유사사업 비교]

구분	크루즈 기항지 매력도 제고 사업 (2026년 추경안)	크루즈관광 활성화 (2026년 본예산)
세부사업	외래관광객유치 마케팅 활성화 지원 (4361-300)	융합관광콘텐츠 활성화 (4463-316)
내역사업	중화권시장 유치 확대	크루즈관광 활성화
사업 목적	**방한 크루즈 외래관광객 유치**	**방한 크루즈 외래관광객 유치** 및 크루즈관광 산업 기반 조성
사업 내용	- **기항지 문화사업**	- 해외마케팅 지원 - 크루즈 관광상품 개발(**한국 최종 하선 승객 대상 관광프로그램 및 마케팅비용 지원**) - 크루즈 관광 산업 기반 조성
2026년 계획(안)	**48억원** **(추경 신규)**	10억 8,400만원

자료: 문화체육관광부 제출 자료 재구성

유사한 홍보·마케팅 사업을 중복적으로 2개의 세부사업에서 분산하여 시행하는 것은 예산의 효율적 운용 및 사업의 효과성 측면에서 바람직하지 않으므로, 문화체육관광부는 기금운용계획 변경을 통해 동 사업의 세부내역사업들을 증액 또는 신규 편성할 필요성이 있는지 면밀히 검토하고 유사 사업과 연계·통합 또는 차별화하는 방안을 마련할 필요가 있음.

셋째, 동 사업에 편성된 일부 세부내역사업들은 사업기간을 고려하지 않고 소요예산을 산출하였으므로, 실제 사업 추진 기간을 고려하여 22억 5,000만원의 감액 조정을 검토할 필요가 있음.

[예산액 과다편성 사업]

사업명	산출내역	감액 조정 사유
주요 항공·항만 중국인 환대 부스 및 환영 행사 운영	2회×175백만원+4회*×250백만원=1,350백만원 * 춘절, 노동절, 하계 휴가, 국경절	-1회분(춘절) 감액 필요 -기존 2회 예산 편성되어 있으므로 규모 확대분(250백만원-175백만원)만 추가 편성 필요 →2회×175백만원+2회×250백만원+1회×(250-175백만원)=925백만원 **△425백만원**
모바일페이사 공동 방한 소비 촉진 프로모션	4회×100백만원+5회*×200백만원=1,400백만원 * 춘절, 노동절, 7월, 8월, 국경절	-1회분(춘절) 감액 필요 -기존 4회 예산 편성되어 있으므로 규모 확대분(200백만원-100백만원)만 추가 편성 필요 →4회×100백만원+1회×200백만원+3회×(200-100백만원)=900백만원 **△500백만원**
짐캐리서비스 이용활성화 지원	4회*×125백만원=500백만원 * 춘절, 노동절, 하계 휴가, 국경절	-1회분(춘절) 감액 필요 **△125백만원**
크루즈 기항지 매력도 제고	4개항×100백만원×12개월=4,800만원	-4월부터 사업 추진 가능하므로 3개월분 감액 필요 **△1,200백만원** (4개항×100백만원×3개월)
감액 소요 합계		**△2,250백만원**

* 2026년 중국의 춘절은 2월 17일이며, 이를 전후하여 연휴기간은 2월 15일부터 23일까지 9일간이었음.

(4) 관광활성화 기반구축(증액, 4462-300)

○ 관광두레 조성 사업은 2022년 및 2025년 국고보조사업 연장평가에서 감축 및 사업운영개선 평가결과를 받고 2026년도에 감액 조치된 사업이므로, 추경안을 통한 증액 편성의 적정성을 논의할 필요가 있음. ○ 관광두레 조성 사업은 청년두레에 대하여 선별적으로 지원할 계획인데, 동 사업의 목적, 효과성 및 타 관광두레와의 형평성 측면에서 적절하지 않은 측면이 있으므로, 지원기준의 타당성을 검토할 필요가 있음.

(가) 사업개요 및 기금운용계획변경안 내역

‘관광활성화 기반구축’은 관광숙박업 품질 관리, 관광사업체 육성·지원, 지역관광 콘텐츠 개발 등을 통해 관광산업 활성화 및 확장 기반구축을 도모하려는 사업으로, 관광호텔 체인화 기반조성, 관광산업 정책개발 및 조사, 호텔 등급제 운영, 관광산업 통계기반 조성, 안전민박 활성화, 관광두레 조성, 복합리조트 조성 지원, 안전캠핑 기반조성 등의 내역사업으로 구성되어 있음.

‘관광활성화 기반구축’의 기금운용계획변경안은 현계획액인 142억 6,900만원 대비 56억 7,000만원이 증액된 199억 3,900만원으로, 관광두레 조성사업에 56억 7,000만원이 증액 편성되었음.

[2026년도 관광활성화 기반구축 기금운용계획변경안 내역]

(단위: 백만원, %)

사업명	2025년		2026년			증감 (C=B-A)	증감률 (C/A)
	당초	수정	당초	현계획 (A)	변경안 (B)		
□ 관광활성화 기반구축	13,124	13,124	14,269	14,269	19,939	5,670	39.7
▪ 관광호텔 체인화 기반 조성	50	50	45	45	45	-	-
▪ 관광산업 정책개발 및 조사	295	295	2,295	2,295	2,295	-	-
▪ 호텔 등급제 운영	500	500	500	500	500	-	-
▪ 관광산업 통계기반 조성	300	300	450	450	450	-	-
▪ 안전민박 활성화	748	748	748	748	748	-	-
▪ 관광두레 조성	**10,383**	**10,383**	**9,383**	**9,383**	**15,053**	**5,670**	**60.4**
▪ 복합리조트 조성 지원	183	183	183	183	183	-	-
▪ 안전캠핑 기반조성	665	665	665	665	665	-	-

자료: 문화체육관광부

(나) 관광두레 조성 사업 국고보조사업 연장평가결과를 반영한 예산 편성 및 지원기준의 타당성 검토 필요

내역사업인 ‘관광두레 조성’은 지역 주민공동체가 주도하는 관광사업체의 성공적인 창업과 자립·발전을 지원하여 지속가능한 지역 발전 선순환구조를 확립하기 위한 사업으로,

지역 내 주민공동체(3인 이상)를 발굴하여 지역관광사업체로 성장할 수 있도록 창업부터 단계별로 역량강화 교육, 컨설팅(창업 및 경영개선, 상품 및 메뉴개발, 디자인, 홍보·마케팅), 파일럿 사업, 법률·세무 등을 최대 5년간 지원하고,

각 지역별 관광두레PD를 선발하여 지역 내 주민사업체 발굴과 조직화, 창업, 경영개선까지 밀착지원하도록 함으로써 보조사업자인 한국관광공사와 지방자치단체, 주민과의 소통을 도와주는 중간 기획자의 역할을 수행하도록 하고 있음.

동 사업은 2013년에 시작되어 2026년 2월 기준 41개 지역, 약 158개의 주민사업체가 참여하고 있고, 매년 업체별·사업단계별로 500만원에서 3,000만원까지 지원하고 있으며, 1개 업체 기준 최장 5년 동안 최대 1억 1,000만원까지 지원하고 있음.

[관광두레 조성 사업 개요]

○ (목적) 지역 주민공동체가 주도하는 관광사업체의 창업·발전을 통해 관광이 지역 소득으로 연결되는 지속가능한 선순환 구조 확립

○ ('26년 사업내용) 기초지자체 대상 관광활동가(관광두레PD)를 선발하여 지역 내 주민사업체* 발굴·육성 지원(5개 지역, 50개 사업체 내외)

* 3인 이상 구성, 최장 5년+최대 1.1억원 지원

- (주민사업체 발굴·육성) 주민사업체(3인 이상 구성) 발굴, 맞춤형 멘토링, 상품개발 지원(체험, 식음, 기념품, 여행, 숙박 등)

성장단계	step 1. 예비(창업준비)	step 3. 초기(성장준비)	step 3. 성장(성공준비)
연간예산	최대 1,500만원	최대 2,000만원	최대 3,000만원

지원내용
역량강화(전문교육, 견학), **컨설팅**(창업, 상품개발, 디자인, 마케팅, IT), **시장테스트**, **법률·세무**

- (관광두레PD 발굴·지원) 기초지자체당 지역 활동가 등 대상, 관광두레 PD 선발 및 활동비·역량 강화 교육 지원

* 주민사업체 발굴, 창업 및 성장을 돕는 조력자 역할(최대 5년, 월 250만원+인센티브)

- (지역협력 사업) 광역시도 대상, 관광두레 미선정 지역 예비 관광두레PD 교육, 종료 지역 주민사업체 사후 관리(지방비 50%)

* '25년 울산, 전북, 강원, 전남 4개 지역

○ (예산/주관) 총 93.8.억원/ 한국관광공사

○ (지원현황) 41개 기초지자체, 관광두레PD 37명, 주민사업체 158개소 ('26.2월 기준)

자료: 문화체육관광부

2026년도 기금운용계획에는 ① 250개 주민사업체에 대한 관광두레 조성지원사업 89억 8,300만원, ② 관광두레 지역협력사업 4억원 등 총 93억 8,300만원이 편성되었음.

이번 기금운용계획변경안에는 ① 신규 청년두레 200개 발굴을 위한 예산 52억원 및 ② 기존 청년두레 65개에 대한 지원 강화를 위한 예

산 4억 7,000만원 등 총 56억 7,000만원이 증액 편성되었음.

[관광두레 조성 사업 2026년 당초 계획 및 변경안 세부내역]

당초 계획	기금운용계획변경안
○ 관광두레 조성(9,383백만원) · 관광두레 조성 : 250개 내외 x 36백만원 = 8,983백만원 · 관광두레 지역협력사업 : 2개 지자체 x 200백만원 = 400백만원	○ 관광두레 조성(15,053백만원) · 관광두레 조성 : 250개 내외 x 36백만원 = 8,983백만원 · 관광두레 지역협력사업 : 2개 지자체 x 200백만원 = 400백만원 · **청년관광두레 발굴 및 지원강화 : (신규) 200개 내외 x 26백만원 + (기존) 65개 내외 x 7.2백만원= 5,670백만원**

자료: 문화체육관광부

지역 청년이 주도하는 관광사업체의 발굴 및 지원 등을 통해 청년 일자리 창출 및 지역 관광산업 활성화를 도모할 수 있다는 점에서 동 사업의 추경안 편성 필요성은 일부 인정되는 측면이 있음.

다만, 동 사업과 관련하여서는 다음과 같은 사항에 대한 검토가 필요한 것으로 보임.

첫째, 동 사업은 2022년 및 2025년 국고보조사업 연장평가에서 감축 및 사업운영개선 평가결과를 받고 2026년도에 감액 조치된 사업이므로, 이를 감안하여 추경안을 통한 증액 편성의 적정성을 논의할 필요가 있음.

2022년 국고보조사업 연장평가보고서에서는 관광두레 조성사업은 투입되는 예산에 비해서 사업의 정량적인 성과가 다소 낮고, 신규사업체의 무한정한 지원보다는 우수한 두레가 지역기업으로 성장할 수 있도록 기반 마련이 중요하며, 관광두레PD와 홍보비의 효과성을 제고할 필요가 있다고 평가하였음.

이후 2025년 국고보조사업 연장평가보고서에서는 동 사업은 매출 증대, 고용 창출 등 실질적 성과와 연계된 평가체계가 미흡하므로 성과 중심의 차등지원 체계 강화, 부실 사업체에 대한 구조조정 및 국고보조 축소 방향이 필요하다고 지적하며, 2028년까지 일정 수준 감축 의견을 제시하였음.

이러한 감축 의견을 반영하여 2026년도 계획액은 2025년도 계획액 103억 8,300만원 대비 10억원이 감액된 93억 8,300만원으로 편성되었음.

그런데 국고보조사업 연장평가 결과 사업의 효과성 및 지원규모의 적정성에 대한 재검토가 필요하다고 평가하여 감축을 결정한 사업을 기금운용계획 변경을 통해 확대하여 추진하는 것은 국고보조사업 연장평가 제도의 취지를 감안할 때 적절하지 않은 측면이 있음.

둘째, 동 사업은 신규 청년두레를 발굴 지원하고, 기존 관광두레 중

청년두레에 한하여 지원금액을 추가 지원할 계획인데, 청년 관광사업체를 선별적으로 지원하는 것은 동 사업의 목적, 효과성 및 타 두레와의 형평성 측면에서 적절하지 않은 측면이 있는 것으로 보임.

동 사업은 지역 주민이 주도하는 관광사업체의 발굴·육성을 통한 지역관광 활성화를 목적으로 하고 있으며, 사업체의 성장 단계에 따라 예비단계 최대 1,500만원, 초기 단계 최대 2,000만원, 성장 단계 최대 3,000만원 등 차등하여 지급하고 있음.

그런데 동 사업의 지원대상을 청년 관광사업체로 한정하는 것은 동 사업의 목적이 청년 일자리 창출이 아닌 지역 주민 주도 지역관광 활성화라는 점에서 목적 적합성이 저하되는 측면이 있는 것으로 보임.

또한, 사업체의 매출액이나 고용인원, 참여주민 등 정량적 성과에 기반한 선별적 지원이 사업의 효과성 측면에서 더욱 필요한 것으로 보이며, 청년 사업체에 대한 선별지원 시 다문화 공동체, 장애인, 고령자 등으로 구성된 타 관광두레와의 형평성 문제가 제기될 소지도 있는 것으로 보임.

따라서 문화체육관광부는 동 사업의 증액 편성의 적정성 및 지원기준의 타당성을 면밀하게 검토하여 사업의 추진 여부를 결정할 필요가 있음.

(5) 관광산업 인재발굴 및 전문역량 강화(증액, 4462-307)

○ 산업현장 연계형 관광인력 양성 사업이 한시적인 단순 일자리 제공에 그치지 않고 사업종료 후에도 관광 분야에서 실질적인 일자리 창출로 이어질 수 있도록 사후관리를 철저히 할 필요가 있음. ○ 산업현장 연계형 관광인력 양성 사업은 '관광전문인력 양성' 및 '관광산업 일자리 활성화' 사업과 사업 목적 및 내용이 유사한 측면이 있으므로, 기존 내역사업과 통합하거나 기존 내역사업을 재구조화하여 추진하는 방안을 검토할 필요가 있음.

(가) 사업개요 및 기금운용계획변경안 내역

'관광산업 인재발굴 및 전문역량 강화'는 관광산업 전문인력 양성 및 전문성 강화, 일자리 연계 등을 통해 관광산업의 성장기반을 강화하려는 사업으로, 관광전문인력 양성, 종사원 전문역량 강화, 관광산업 일자리 활성화, 유원시설 안전관리, 관광단체 및 연구지원 사업 등의 내역사업으로 구성되어 있음.

'관광산업 인재발굴 및 전문역량 강화'의 기금운용계획변경안은 현계획액인 156억 1,700만원 대비 17억원이 증액된 173억 1,700만원으로, 내역사업 '관광전문인력양성'에 17억원이 증액 편성되었음.

[2026년도 관광산업 인재발굴 및 전문역량 강화 기금운용계획변경안 내역]

(단위: 백만원, %)

사업명	2025년		2026년			증감 (C=B-A)	증감률 (C/A)
	당초	수정	당초	현계획 (A)	변경안 (B)		
□ 관광산업 인재발굴 및 전문역량 강화	14,993	14,993	15,617	15,617	17,317	1,700	10.9
▪ 관광전문인력양성	**2,375**	**2,375**	**1,935**	**1,935**	**3,635**	**1,700**	**87.9**
▪ 종사원전문역량강화	670	670	499	499	499	-	-
▪ 관광산업 일자리 활성화	10,290	10,290	11,850	11,850	11,850	-	-
▪ 유원시설 안전관리	1,258	1,258	1,053	1,053	1,053	-	-
▪ 관광단체 및 연구지원 사업	400	400	280	280	280	-	-

자료: 문화체육관광부

(나) 산업현장 연계형 관광인력 양성 사업 철저한 사후관리 및 유사사업과 통합·연계 추진 검토 필요 등

이번 기금운용계획변경안에 신규 편성된 '산업현장 연계형 관광인력 양성' 사업은 관광 분야 취업을 희망하는 청년구직자를 대상으로 현장 수요 맞춤형 직무교육을 실시하고, 기업 연계 현장실습 및 취업 연계를 지원하는 사업으로, 내역사업인 '관광전문인력 양성' 사업의 신규 내내역사업으로 편성되었음.

[산업현장 연계형 관광인력 양성 사업 개요]

□ 추진배경

○ 고유가 등으로 인한 관광기업 경영부담 악화로 관광업계 인력난 지속, 심화된 기업-구직자간 일자리 인식 미스매치 심화

- 관광기업 일자리 수요조사(관광공사/'25.3월)에 따르면, 기업의 인력채용 난이도 인식조사* 결과 어려움이 80.7%로 높은 수준으로 나타남

* 인력채용 장애요인: '지원자가 너무 적어서'(57.7%, 1위), '회사 인재상 및 조직 문화와 어울리는 인재를 찾기 어려워서'(46.0%, 3위), '적합한 스펙을 가진 인재를 찾기 어려워서'(44.2%, 4위)를 주로 응답

□ 사업개요

○ (목적) 관광산업 성장세 고려, 기업 참여형 교육과정 등 기업·지역 참여 확대를 통해 현장 수요에 맞는 즉시 투입 가능한 관광인재 양성

○ (대상) 관광분야 취업 희망 청년구직자(200명 내외)

○ (내용) 지역관광기업 등 현장 수요 맞춤형 교육 - 실습 - 취업연계 과정 운영

▶ (추진절차) ①참여희망 기업·구직자 모집 → ②사전 직무교육 운영 → ③기업 연계 현장형 교육(인턴십) 운영 → ④수료생 채용

- 청년구직자 대상 ▲사전 직무교육(1개월) 및 ▲기업 연계 현장실습(3개월) 과정 운영
- 참여기업 대상 ▲현장실습 기간 인건비 지원, ▲교육 수료생 신규 채용 시 고용유지 인센티브(3개월) 지급

□ 집행계획

5월	사업 기획 및 기업·구직자 모집
5~6월	직무교육 운영(1개월 이내)
6~9월	인턴십 운영(3개월)
9~12월	채용 및 고용유지(3개월)
12월	고용유지 인센티브 지급 및 사업 정산 등

자료: 문화체육관광부

이번 기금운용계획변경안에는 ① 직무교육 운영비 6,000만원, ② 청년구직자 200명에 대한 3개월분 인턴십 인건비 비용 12억 9,600만원, ③ 청년구직자를 정규직으로 채용 후 3개월간 고용 유지 시 사업주에게 지급하는 고용유지 인센티브 1억 4,400만원, ④ 참여희망 기업·구직자 모집·홍보 등 운영비 2억원 등 총 17억원이 편성되었음.

[산업현장 연계형 관광인력 양성 사업 세부 산출내역]

□ '26년 추경 요구(안) : 1,700백만원
- ○ (직무교육) 교육과정 기획·운영비 60백만원(200명×0.3백만원×1개월)
- ○ (인 턴 십) 참가자 인건비 1,296백만원(200명×2.16백만원*×3개월)
  - * '26년도 최저임금 시급(10,320원) × 209시간 = 2,156,880원
- ○ (취업연계) 고용유지 인센티브 144백만원(80명*×0.6백만원**×3개월)
  - * 교육수료생 200명 중 40% 고용 목표('24년 서울시 미래청년일자리 정규직 전환률 44.5% 참고)
  - ** '26년 고용노동부 '정규직 전환 지원금 사업' 기준 월 60만원 지원
- ○ (운 영 비) 참여희망 기업·구직자 모집 및 홍보 등 운영비 200백만원

자료: 문화체육관광부

동 사업은 고유가 등으로 경영환경이 악화된 관광기업이 청년 채용을 확장할 수 있도록 인턴십 인건비 및 고용유지 인센티브를 직접 지

원함으로써 기업에게는 인건비 부담 및 인력난을 완화하는 한편, 청년층에게는 안정적인 정규직 일자리 진입 기회를 제공한다는 점에서 의의가 있음.

다만, 동 사업과 관련하여서는 다음과 같은 사항에 대한 검토가 필요한 것으로 보임.

첫째, 동 사업이 한시적인 단순 일자리 제공에 그치지 않고 사업종료 후에도 관광 분야에서 실질적인 일자리 창출로 이어질 수 있도록 사후관리를 철저히 할 필요가 있음.

동 사업을 통한 지원기간은 현장실습 3개월, 채용 및 고용유지 3개월 등 총 6개월로 비교적 짧게 설정되어 있음. 그리고 인건비 지원단가는 최저임금 시급을 기준으로 책정되어 있어 관광 분야 전문인력이 지원할 가능성은 상대적으로 낮아 보임. 이에 따라 기업 입장에서는 단기 채용 인력을 전문성을 요하는 업무보다는 비전문적·단순반복적 업무에 투입할 유인이 큰 것으로 보임.

또한 기업이 고유가 등으로 경영환경이 어려운 상황임을 고려할 때 3개월의 인턴십 기간 종료 후 정규직 채용을 하지 않거나 3개월의 고용

유지 인센티브 지급기간 종료 후 고용을 추가적으로 유지하지 않을 가능성도 있음.

따라서 문화체육관광부는 동 사업을 통해 창출된 일자리가 한시 일자리로 그치지 않고 관광 분야 전문적이고 생산적인 일자리 창출로 연결될 수 있도록 보다 체계적이고 다각적인 방안을 모색할 필요가 있음.

둘째, ‘산업현장 연계형 관광인력 양성’ 사업은 ‘관광산업 인재발굴 및 전문역량 강화’ 사업의 내역사업인 ‘관광전문인력 양성’ 및 ‘관광산업 일자리 활성화’과 사업 목적 및 내용이 유사한 측면이 있으므로, 기존 내역사업들과 통합하거나 기존 내역사업을 재구조화하여 추진하는 방안을 검토할 필요가 있음.

‘관광전문인력 양성’ 사업은 관광산업 성장기반 확충을 위해 관광전문인력 대상 교육 실시 및 교육기관 육성 지원 등 관광전문인력 양성 기반을 구축하는 사업이며,

‘관광산업 일자리 활성화’ 사업은 관광산업 구인·구직 연계 활성화를 위하여 관광 분야 구직자 및 구인기업 대상 온·오프라인 연계 종합 취업 서비스 제공, 지역관광기업지원센터 구축·운영 등을 지원하는 사업임.

세 개의 사업은 모두 관광업계의 전문인력 공급이라는 유사한 사업 목적을 가지고 있으며, '관광전문인력 양성' 사업은 관광 분야 전문교육을 지원한다는 점에서, '관광산업 일자리 활성화' 사업은 관광 분야 구인기업과 구직자의 일자리를 연계한다는 점에서 '산업현장 연계형 관광인력 양성' 사업의 내용과 유사한 측면이 있으므로, 사업 간 연계를 강화하여 사업의 효과성을 제고하는 것이 바람직한 것으로 보임.

[산업현장 연계형 관광인력 양성 사업 및 기존 내역사업 비교]

구분	산업현장 연계형 관광인력 양성 사업 (신규 내내역사업)	관광전문인력 양성 사업 (기존 내역사업)	관광산업 일자리 활성화 (기존 내역사업)
사업목적	기업 수요 기반 즉시 활용 가능한 실무인력 양성	관광 전반의 기초·전문 인력 양성	관광 산업 일자리 연계
사업성격	**교육 + 구인·구직 연계**	**교육**	**구인·구직 연계**
2026 기금운용계획안 (변경안)	17억원	19억 3,500만원	118억 5,000만원

셋째, 고용노동부에서 추진하는 '청년일자리도약장려금' 사업은 대상기업이 6개월 이상 고용유지 시 기업지원금을 지원한다는 점을 고려할 때 3개월간 고용유지 시 인센티브를 지급하는 것은 유사사업과의 형평성 측면에서 적절하지 않은 측면이 있다는 점을 고려할 필요가 있음.

[산업현장 연계형 관광인력 양성 사업 및 청년일자리도약장려금 비교]

구분	산업현장 연계형 관광인력 양성 사업(신규)	청년일자리도약장려금
세부사업명	관광산업 인재발굴 및 전문역량 강화 (관광진흥개발기금, 4462-307)	청년일자리창출지원 (일반회계, 1043-301)
소관 부처	문화체육관광부	고용노동부
지원대상	청년구직자, 청년채용 관광기업	청년, 청년채용기업
지원대상업종	관광 업종	모든 업종, 빈일자리 업종
지원요건	정규직 채용 후 3개월 고용유지	정규직 채용 후 6개월 이상 고용유지
지원내용	기업: 1인당 60만원×3개월	<수도권 유형> -기업: 1인당 1년간 최대 720만원 <비수도권 유형> -기업: 1인당 1년간 최대 720만원 -청년: 2년간 최대 720만원
2026년 예산 (기금운용계획 변경안)	17억원 -기업 고용유지 인센티브: 1억 4,400만원	9,079억 5,900만원 -기업지원금: 7,912억 2,500만원

(6) 관광사업 창업지원 및 벤처육성(증액, 4462-313)

○ ‘관광사업 발굴 및 지원’ 사업은 부문별, 등급별 구분 없이 지원단가를 9,200만원으로 일률적으로 적용하여 지원금액을 과다편성하였으므로 각 부문별 평균 지원금을 고려하여 과다계상된 금액의 감액 조정을 검토할 필요가 있음. ○ ‘관광 플러스테크’ 사업과 ‘관광 선도기업 글로벌 육성 지원’ 사업은 한국관광공사에 대한 민간경상보조 비목으로 편성되었으나, 실제로는 한국관광공사가 민간 운영사에 용역으로 재위탁할 예정이므로, 사업의 효과성 제고를 위해서 민간보조사업의 방식으로 수행하는 것이 적절한지에 대한 검토가 필요한 것으로 보임.

(가) 사업개요 및 기금운용계획변경안 내역

‘관광사업 창업지원 및 벤처육성’은 관광분야의 혁신적 벤처기업 발굴 및 맞춤형 성장 지원 등을 통해 관광산업의 저변을 확대하고 관광산업의 일자리를 창출하려는 사업으로, ① 관광사업 도약 및 성장 지원, ② 관광사업 지원기반 구축, ③ 관광기업 육성펀드 조성 등 3개의 내역사업으로 구성되어 있음.

‘관광사업 창업지원 및 벤처육성’의 기금운용계획변경안은 현계획액인 1,044억 7,400만원 대비 100억원이 증액된 1,144억 7,400만원으로 편성되었음.

[2026년도 관광사업 창업지원 및 벤처육성 기금운용계획변경안 내역]

(단위: 백만원, %)

사업명	2025년		2026년			증감 (C=B-A)	증감률 (C/A)
	당초	수정	당초	현계획 (A)	변경안 (B)		
□ 관광사업 창업지원 및 벤처육성	63,694	63,694	104,474	104,474	114,474	10,000	9.6
▪ 관광사업 발굴 및 지원*	11,414	11,414	-	-	-	-	-
▪ 관광사업 도약 및 성장 지원	**16,980**	**16,980**	**29,174**	**29,174**	**39,174**	**10,000**	**34.3**
▪ 관광사업 지원기반 구축	2,300	2,300	2,300	2,300	2,300	2,300	-
▪ 관광기업 육성펀드 조성	33,000	33,000	73,000	73,000	73,000	73,000	-

* 관광사업 발굴 및 지원 내역사업은 2026년 폐지되고, 관광사업 도약 및 성장 지원 내역사업으로 통합·재구조화됨.

자료: 문화체육관광부

내역사업인 '관광사업 도약 및 성장 지원' 사업은 관광분야 예비창업자 및 창업기업을 발굴 및 지원하고, 창업 이후 관광 분야 중소기업이 중견·글로벌 기업으로 발전할 수 있도록 성장단계별 맞춤형 지원 및 민간 투자유치 활성화 지원을 하는 사업임.

동 내역사업은 ① 관광사업 발굴 및 지원 사업, ②관광기업 혁신바우처 지원 사업, ③ 관광 플러스테크 사업, ④ 관광선도기업 글로벌 육성 지원 사업, ⑤ 관광기업 오픈이노베이션 특화프로그램 사업으로 구성되어 있음.

이번 기금운용계획변경안에는 ① 관광사업 발굴 및 지원 사업 60억원, ② 관광 플러스테크 사업 20억원, ③ 관광 선도기업 글로벌 육성 지원 사업 20억원 등 총 100억원이 증액 편성되었음.

(나) 관광사업 발굴 및 지원 사업 감액 조정 검토 필요

‘관광사업 발굴 및 지원’ 사업은 부문별, 등급별 구분 없이 지원단가를 9,200만원으로 일률적으로 적용하여 지원금액을 과다편성하였으므로 13억 6,500만원의 감액 조정을 검토할 필요가 있음.

‘관광사업 발굴 및 지원’ 사업은 관광 분야 우수기업을 발굴하고 성장단계별 맞춤 육성을 지원하는 사업으로, 관광벤처공모를 통해 지원대상을 예비벤처, 초기벤처, 성장벤처 등 부문별로 구분하여 선정하고, 부문별 평가결과에 따라 사업화자금을 3,000만원에서 1억원까지 차등하여 지원하고 있음.

2026년도 기금운용계획에는 예비벤처 20개사, 초기벤처 40개사, 성장벤처 40개사 등 총 100개사에 대한 사업화 자금지원 및 관광벤처사업 공모 및 육성을 위하여 91억 9,400만원이 편성되었고, 이번 기금운용계획변경안에는 예비벤처 15개사, 초기벤처 25개사, 성장벤처 25개사 등 총 65개사에 대한 추가 지원을 위하여 60억원이 증액 편성되었음.

[관광사업 발굴 및 지원 사업 2026년 당초 계획 및 변경안 세부내역]

당초 계획	기금운용계획변경안
○ 관광사업 발굴 및 지원 (9,194백만원) · 관광 벤처기업 발굴 및 지원: 100개사×92백만원	○ 관광사업 발굴 및 지원 (15,194백만원) · 관광 벤처기업 발굴 및 지원: 165개사×92백만원

자료: 문화체육관광부

기금운용계획변경안 세부 산출내역을 보면, 65개사에 대한 지원단가를 일률적으로 9,200만원으로 하여 사업화 자금지원 금액을 산출하고 있는데[64],

실제 사업화자금은 부문별, 등급별로 구분하여 3,000만원에서 1억원까지 차등하여 지원되고 있으며, 부문별 평균지원금액은 예비벤처 4,400만원, 초기벤처 5,400만원, 성장벤처 6,500만원으로 산출이 가능하므로 이를 고려하여 사업화 자금지원 금액을 추계했어야 하는 것으로 판단됨.

64) 이에 대하여 문화체육관광부는 2026년도 본예산의 1개 기업에 대한 평균 단가를 적용하였다고 설명하고 있음.

[2026년도 관광사업 발굴 및 지원 사업 지원기준]

등급	예비관광벤처		초기관광벤처		성장관광벤처	
	개수	지원금	개수	지원금	개수	지원금
A(10%)	2개	70백만원	4개	80백만원	4개	100백만원
B(50%)	10개	50백만원	20개	60백만원	20개	70백만원
C(40%)	8개	30백만원	16개	40백만원	16개	50백만원
합계	20개	8.8억원	40개	21.6억원	40개	26억원
평균액	기업당	44백만원	기업당	54백만원	기업당	65백만원

자료: 문화체육관광부

[2026년도 기금운용계획안 및 실소요예상액 비교]

기금운용계획변경안(증액분)	실소요예상액 추계
○ 관광사업 발굴 및 지원(6,000백만원 증액) · 관광 벤처기업 발굴 및 지원: 65개사×92백만원=5,980백만원	○ 관광사업 발굴 및 지원(4,635백만원 증액) · 관광 벤처기업 발굴 및 지원: - 예비벤처 15개사×평균 44백만원 =660백만원 - 초기벤처 25개사×평균 54백만원 =1,350백만원 - 성장벤처 25개사×평균 65백만원 =1,625백만원 · 공모 및 육성: 1,000백만원

따라서 각 부문별 평균 지원금을 고려하여 과다계상된 13억 6,500만원의 감액 조정을 검토할 필요가 있으며, 문화체육관광부는 향후 기금운용계획안 편성 시 실제 재정 소요를 면밀히 추계할 필요가 있음.

(다) 관광 플러스테크 사업과 관광 선도기업 글로벌 육성 지원 사업 사업수행방식 개선 필요

‘관광 플러스테크’ 사업과 ‘관광 선도기업 글로벌 육성 지원’ 사업은 한국관광공사에 대한 민간경상보조 비목으로 편성되었으나, 실제로는 한국관광공사가 민간 운영사에 용역으로 재위탁할 예정이므로 동 내역 사업들의 효과성 제고를 위해서는 민간보조사업의 방식으로 수행하는 것이 적절한지에 대한 검토가 필요한 것으로 보임.

‘관광 플러스테크’ 사업은 국가연구개발사업(R&D) 참여기업 중에서 보유기술을 활용하여 관광서비스 등을 개발하여 사업화하는 기술기업을 발굴하여 2년간 기업별 4억원을 지원하는 사업으로, 2026년도 기금운용계획에는 7개사에 대한 지원 비용 16억 5,000만원이 편성되었고, 이번 기금운용계획변경안에는 8개사에 대한 추가 지원을 위해 20억원이 증액 편성되었음.

[관광 플러스테크 사업 2026년 당초 계획 및 변경안 세부내역]

당초 계획	기금운용계획변경안
○ 관광 플러스테크 (1,650백만원) · 기업 지원: 7개사×236백만원	○ 관광 플러스테크 (3,650백만원) · 기업 지원: 15개사×236백만원

자료: 문화체육관광부

‘관광 선도기업 글로벌 육성 지원’ 사업은 관광 분야 혁신적인 선도기업의 해외 진출을 지원하여 세계 관광산업을 선도하는 해외 유력 관광기업을 육성하는 사업으로, 2026년도 기금운용계획에는 30개사에 대한 지원 비용 78억 4,000만원이 편성되었고, 이번 기금운용계획변경안에는 10개사에 대하여 추가적으로 지원하기 위해 20억원이 증액 편성되었음.

[관광 선도기업 글로벌 육성 지원 사업 2026년 당초 계획 및 변경안 세부내역]

당초 계획	기금운용계획변경안
○ 관광 선도기업 글로벌 육성 지원 (7,840백만원) · 글로벌 선도기업 지원: 30개사×191백만원 · 해외 관광기업지원센터 거점운영: 3개소×700백만원)	○ 관광 선도기업 글로벌 육성 지원 (9,840백만원) · 글로벌 선도기업 지원: 40개사×191백만원 · 해외 관광기업지원센터 거점 운영: 3개소×700백만원)

자료: 문화체육관광부

그런데 두 내역사업은 한국관광공사가 아닌 민간 운영사를 별도로 선정하여 사업을 수행할 예정으로, 운영비 예산을 각각 4억원, 1억원 편성하였음.

문화체육관광부는 민간 운영사를 선정하여 사업을 추진하는 사유에 대하여 운영사는 한국관광공사가 수행할 수 없는 전문적인 경영진단 컨설팅을 통해 시장검증과 투자유치 업무를 수행한다고 설명하고 있음.

그러나 정부가 보조사업자에게 보조금을 지급하고, 보조사업자가 다시 외부의 민간사업자에게 위탁 또는 대행시키는 경우 사업의 재위탁 구조로 인하여 추가적인 비용 및 업무의 비효율성이 발생할 가능성이 있으므로,

문화체육관광부는 동 사업들을 민간보조사업의 방식으로 수행하는 것이 적절한지에 대해 재검토하고, 정부가 직접 계약 체결을 통해 전문기관에 사업을 위탁하고, 해당 기관에 위탁사업비를 지급하는 방식 등 합리적이고 효율적인 사업 수행 방안을 강구할 필요가 있음.