

의안번호	2125918
의 퇴 인	박성중 의원
회 답 일	2024. 1. 16.
추 계 번호	23B5056

과학기술문화진흥법안

【비용추계서】

I. 비용추계 결과

- (일부추계) 제정안에 따라 과학기술문화진흥 기본계획 수립, 과학기술문화진흥위원회 및 실무위원회 운영, 과학기술문화산업의 육성, 과학기술문화 전문인력 양성, 우수 과학기술문화 상품 지정 등을 수행하는 경우 추가재정소요는 2025년부터 2029년까지 5년간 총 126억 9,100만원(연평균 25억 3,800만원) 이상으로 추계됨
- 제정안 중 「과학기술기본법」 등 현행 법률에 따라 이미 추진 중인 예산사업과 아직 구체적인 계획이 없어 기술적으로 추계가 곤란한 경우를 제외한 일부 재정수반요인에 대해서만 추계한 결과로, 제정안의 전체적인 추가재정소요액은 추계된 금액을 상회할 수 있음

[표 1] 제정안에 따른 추가재정소요: 2025~2029년

(단위: 백만원)

구분	2025	2026	2027	2028	2029	합 계	연평균
과학기술문화진흥 기본계획 수립	47	0	0	0	0	47	9
과학기술문화진흥위원회 및 실무위원회	29	29	29	29	29	144	29
과학기술문화산업의 육성	535	535	535	535	535	2,675	535
과학기술문화 전문인력 양성	1,765	1,765	1,765	1,765	1,765	8,825	1,765
우수 과학기술문화 상품 지정	200	200	200	200	200	1,000	200
계	2,576	2,529	2,529	2,529	2,529	12,691	2,538

주: 1. 기본계획 수립을 위한 연구용역을 1년차에 실시하고, 과학기술문화진흥위원회 및 실무위원회 민간위원을 각각 12명, 18명 위촉하며, 2024년 전액 삭감된 과학기술문화산업의 육성 등 관련 예산이 제정안 시행 이후 2023년 수준으로 재편성된다는 가정 하에 추계한 것으로, 향후 용역비 증감, 위원회 구성 인원 변동, 성과 평가 등에 따른 예산 편성액 변동 등에 따라 추가재정소요는 증감할 수 있음

2. 추계금액은 경상가격 기준

3. 각 표의 합계는 단수조정으로 차이가 발생할 수 있음

자료: 국회예산정책처

Ⅱ. 재정수반요인

연번	조·항(조제목)	주요내용	비고
1	안 제3조(국가 등의 책무)	국가는 과학기술문화 진흥 및 산업 육성을 위하여 과학기술문화에 관한 정책을 수립·시행하고, 이를 위한 재원의 확충과 효율적인 운영을 위하여 노력하여야 함(제1항)	의무규정
2	안 제5조(기본계획 수립 및 시행)	정부는 과학기술문화 진흥 및 산업 육성을 위하여 5년마다 과학기술문화진흥 기본계획을 수립하여야 함(제1항)	의무규정
2	안 제6조(연도별 시행계획의 수립)	과학기술정보통신부장관과 관계 중앙행정기관의 장은 기본계획에 따라 소관사항에 대하여 연도별 과학기술문화진흥 시행계획을 수립하고 추진하여야 함(제1항)	의무규정
	제7조(과학기술문화진흥위원회)	과학기술문화의 진흥 및 산업 육성에 관한 사항을 심의하기 위하여 과학기술정보통신부장관 소속으로 과학기술문화진흥위원회(이하 “위원회”라 한다)를 둔(제1항) 위원회는 위원장 1인을 포함한 15인 이내의 위원으로 구성함(제3항) 위원장은 과학기술정보통신부장관이 되고, 위원은 대통령령으로 정하는 중앙행정기관의 차관급 공무원과 위원장이 위촉하는 사람으로 함(제4항) 위원회에 상정할 안건에 관한 검토와 사전조정을 위하여 위원회에 과학기술정보통신부 제1차관을 위원장으로 하는 실무위원회를 둔(제5항)	의무규정
3	안 제8조(실태조사 실시)	과학기술정보통신부장관은 기본계획과 시행계획을 효율적으로 수립·추진하기 위하여 과학기술문화 활동 및 관련 산업 현황을 파악하고 분석, 활용하기 위한 실태조사를 실시하여야 함(제1항)	의무규정
4	안 제9조(과학기술문화 연구 및 진흥사업의 실시 등)	과학기술정보통신부장관은 기본계획을 효율적으로 추진하기 위하여 과학기술문화에 관한 연구 및 진흥사업을 할 수 있음(제1항) 과학기술정보통신부장관은 제2항에 따라 연구 및 진흥사업에 참여하는 기관 등이 그 사업을 하는 데 드는 비용의 전부 또는 일부를 지원할 수 있음(제3항)	재량규정

연번	조·항(조제목)	주요내용	비고
5	안 제10조(과학기술 문화산업의 육성)	과학기술정보통신부장관은 과학기술문화산업의 육성과 국가경쟁력 향상을 위하여 다음 각호의 사업을 할 수 있음(제1항) 1. 창업, 콘텐츠 제작·유통 지원 2. 해외진출 지원 3. 기술개발 및 사업화 지원 4. 정보시스템 구축 및 제공 5. 그 밖에 과학기술문화산업의 육성을 위하여 대통령령으로 정하는 사항	재량규정
6	안 제11조(과학기술 문화 전문인력의 양 성)	과학기술정보통신부장관은 과학기술문화 진흥 및 산업 육성을 위하여 전문인력의 양성에 관한 사업을 지원할 수 있음(제1항) 과학기술정보통신부장관은 제2항에 따라 지정된 과학기술문화 전문인력 양성기관에 대하여 대통령령으로 정하는 바에 따라 전문인력 양성에 필요한 경비의 전부 또는 일부를 지원할 수 있음(제3항)	재량규정
7	안 제12조(우수 과학 기술문화 상품 지정)	과학기술정보통신부장관은 우수 과학기술문화 상품을 지정할 수 있음(제1항) 과학기술정보통신부장관은 우수상품에 관하여 브랜드화 지원, 전시지원, 투자알선, 해외진출지원, 국제협력지원 등 특별지원 사업을 할 수 있음(제3항)	재량규정
8	안 제13조(과학기술 문화이용권의 발급 등)	국가 및 지방자치단체는 모든 국민에게 과학기술 향유의 기회를 제공할 수 있도록 과학기술문화이용권을 발급할 수 있음(제1항)	재량규정
9	안 제14조(지역균형 발전과 기반 조성)	국가와 지방자치단체는 과학기술문화 진흥을 위한 시설을 확충하거나 그 단지를 조성하기 위하여 필요한 행정적·재정적 지원을 할 수 있음(제2항) 과학기술정보통신부장관은 과학기술문화 진흥 및 이에 필요한 참여주체 간의 협의·조정 그 밖의 협력 증진을 위하여 시·도지사 또는 기초자치단체장과의 협의를 거쳐 지역과학기술문화거점센터를 지정할 수 있음(제3항) 지역과학기술문화거점센터의 지정요건 및 지원 등에 관하여 필요한 사항은 대통령령으로 정함(제5항)	재량규정
10	안 제15조(전담기관 지정)	과학기술정보통신부장관은 과학기술문화 진흥 및 산업 육성에 필요한 업무를 효율적으로 수행하기 위하여 과학기술문화 진흥 전담기관을 지정할 수 있음(제1항) 과학기술정보통신부장관은 전담기관의 사업 수행에 필요한 경비의 전부 또는 일부를 출연 또는 보조할 수 있음(제2항)	재량규정

연번	조·항(조제목)	주요내용	비고
11	안 제16조(포상)	과학기술정보통신부장관은 과학기술문화 진흥 및 산업 육성에 기여한 공로가 현저한 기관·법인·단체 및 개인 등을 선정하여 포상할 수 있음(제1항)	재량규정
12	안 제17조(기념행사)	국가 및 지방자치단체는 과학기술문화의 확산 및 진흥을 위하여 매년 4월에 과학기술문화 확산을 위하여 관련 행사를 실시할 수 있고, 이에 필요한 사항은 대통령령으로 정함(제2항)	재량규정

Ⅲ. 비용추계의 전제와 상세내역

1. 재정수반요인별 추계 여부

연번	조·항(조제목)	추계 여부	비고(추계 미 실시 사유)								
1	안 제3조(국가 등의 책무)	×	제3호: 의안의 내용이 선언적·권고적인 형식으로 규정되는 등 기술적으로 추계가 어려운 경우 - 국가의 일반적인 책무를 선언적으로 규정								
2	안 제5조(기본계획 수립 및 시행)	○	유사사례를 적용하여 추계 - 제4차 및 제5차 과학관 육성 기본계획 수립 연구 용역								
3	안 제6조(연도별 시행계획의 수립)	-	미대상: 과학기술정보통신부에 따르면 추가적인 예산 소요 없이 현재 편성된 과학문화조사연구및협력 사업을 활용해 자체 인력으로 기획·수립 가능 (단위: 백만원) <table border="1"> <thead> <tr> <th>사업명</th><th>2022</th><th>2023</th><th>2024</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>과학문화확산사업 (과학문화조사연구및협력)</td><td>16,894 (300)</td><td>15,538 (300)</td><td>14,767 (255)</td></tr> </tbody> </table> 자료: 과학기술정보통신부	사업명	2022	2023	2024	과학문화확산사업 (과학문화조사연구및협력)	16,894 (300)	15,538 (300)	14,767 (255)
사업명	2022	2023	2024								
과학문화확산사업 (과학문화조사연구및협력)	16,894 (300)	15,538 (300)	14,767 (255)								
4	안 제7조(과학기술문화진흥위원회)	○	유사사례를 적용하여 추계 - 민간위원 회의참석 수당 등 회의 운영 비용 추계								

연번	조·항(조제목)	추계 여부	비고(추계 미실시 사유)												
5	안 제8조(실태조사 실시)	—	미대상: 과학기술정보통신부에 따르면 추가적인 예산 소요 없이 현재 편성된 과학문화조사연구및협력 사업 중 “전국 과학기술문화 활동 실태조사” 등을 활용해 제정안의 취지 반영 가능 (단위: 백만원) <table border="1"> <tr> <th>사업명</th><th>2022</th><th>2023</th><th>2024</th></tr> <tr> <td>과학문화확산사업 (과학문화조사연구 및협력)</td><td>16,894 (300)</td><td>15,538 (300)</td><td>14,767 (255)</td></tr> </table> 자료: 과학기술정보통신부 - (조사명) 전국 과학기술문화 활동 실태조사 - (조사목적) 공공재원으로 운영되는 과학기술문화 활동 수행 기관의 자원·인프라와 프로그램 현황을 조사하여 그 간의 정책성과 파악 및 향후 정책 수립 기초자료로 활용 - (조사대상) 공공재원으로 과학기술문화활동으로 수행중인 기관(정부부처, 공공기관, 대학, 과학관 등) 자료: 과학기술정보통신부	사업명	2022	2023	2024	과학문화확산사업 (과학문화조사연구 및협력)	16,894 (300)	15,538 (300)	14,767 (255)				
사업명	2022	2023	2024												
과학문화확산사업 (과학문화조사연구 및협력)	16,894 (300)	15,538 (300)	14,767 (255)												
6	안 제9조(과학기술문화 연구 및 진흥사업의 실시 등)	—	미대상: 과학기술정보통신부에 따르면 현재 편성된 과학문화확산사업, 뉴미디어활용과학문화디지털콘텐츠제작및확산 사업 등을 통해 추가적인 예산 소요 없이 제정안의 취지를 반영하여 집행 가능 (단위: 백만원) <table border="1"> <tr> <th>사업명</th><th>2022</th><th>2023</th><th>2024</th></tr> <tr> <td>과학문화확산사업</td><td>16,894</td><td>15,538</td><td>14,767</td></tr> <tr> <td>뉴미디어활용과학 문화디지털콘텐츠 제작및확산</td><td>—</td><td>—</td><td>1,500</td></tr> </table> 자료: 과학기술정보통신부	사업명	2022	2023	2024	과학문화확산사업	16,894	15,538	14,767	뉴미디어활용과학 문화디지털콘텐츠 제작및확산	—	—	1,500
사업명	2022	2023	2024												
과학문화확산사업	16,894	15,538	14,767												
뉴미디어활용과학 문화디지털콘텐츠 제작및확산	—	—	1,500												
7	안 제10조(과학기술문화산업의 육성)	○	유사사례를 적용하여 추계 — 제정안의 취지를 반영할 수 있는 예산사업이 2023년까지 집행되다가 2024년 순감되었는데, 향후 제정안 시행 시 기존 사업규모로 다시 수행한다고 가정하고 추계												
8	안 제11조(과학기술문화 전문 인력의 양성)	○	유사사례를 적용하여 추계 — 제정안의 취지를 반영할 수 있는 예산사업이 2023년까지 집행되다가 2024년 순감되었는데, 향후 제정안 시행 시 기존 사업규모로 다시 수행한다고 가정하고 추계												

연번	조·항(조제목)	추계 여부	비고(추계 미실시 사유)								
9	안 제12조(우수 과학기술문화 상품 지정)	○	유사사례를 적용하여 추계 － 제정안의 취지를 반영할 수 있는 예산사업이 2023년까지 집행되다가 2024년 순감되었는데, 향후 제정안 시행 시 기존 사업규모로 다시 수행한다고 가정하고 추계								
10	안 제13조(과학기술문화이용권의 발급 등)	－	미대상: 과학기술정보통신부에 따르면 추가적인 예산 소요 없이 현재 편성된 과학문화확산사업 중 “과학문화바우처지원”을 활용해 제정안의 취지 반영 가능 (단위: 백만원) <table border="1"> <thead> <tr> <th>사업명</th><th>2022</th><th>2023</th><th>2024</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>과학문화확산사업 (과학문화바우처 지원)</td><td>16,894 (1,800)</td><td>15,538 (1,800)</td><td>14,767 (3,000)</td></tr> </tbody> </table> 자료: 과학기술정보통신부 - (내역사업명) 과학문화바우처 지원 - (추진목적) 과학문화 소외계층 및 지역 대상 과학전시·체험, 교구, 도서 등 이용 가능한 과학문화바우처 제공을 통해 격차 해소 기여 및 사회적 가치 창출 - (주요내용) 3만 명 대상, 과학굿즈 및 도서 등을 구매 가능한 5만원 상당의 온라인 포인트 지급 자료: 과학기술정보통신부	사업명	2022	2023	2024	과학문화확산사업 (과학문화바우처 지원)	16,894 (1,800)	15,538 (1,800)	14,767 (3,000)
사업명	2022	2023	2024								
과학문화확산사업 (과학문화바우처 지원)	16,894 (1,800)	15,538 (1,800)	14,767 (3,000)								

연번	조·항(조제목)	추계 여부	비고(추계 미실시 사유)								
11	안 제14조(지역균형발전과 기반 조성)	—	미대상: 과학기술정보통신부에 따르면 추가적인 예산 소요 없이 현재 편성된 과학문화확산사업 중 “지역과학문화역량강화”를 활용해 제정안의 취지 반영 가능 (단위: 백만원) <table border="1"> <thead> <tr> <th>사업명</th><th>2022</th><th>2023</th><th>2024</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>과학문화확산사업 (지역과학문화역량강화)</td><td>16,894 (2,650)</td><td>15,538 (2,500)</td><td>14,767 (2,832)</td></tr> </tbody> </table> 자료: 과학기술정보통신부 - (내역사업명) 지역 과학문화 역량강화 - (추진목적) 과학문화 격차 해소와 상생 발전을 위한 지역거점센터 지정으로 지역 과학문화 정책수립 및 특화 프로그램 운영, 지역 과학문화 활성화 도모 - (주요내용) 총 10개 지역 과학문화 거점센터 지정* 및 운영 * ('20년) 경남, 대전, 충북, 부산 (‘21년) 강원, 경기, 경북, 세종, 인천, 전남 자료: 과학기술정보통신부	사업명	2022	2023	2024	과학문화확산사업 (지역과학문화역량강화)	16,894 (2,650)	15,538 (2,500)	14,767 (2,832)
사업명	2022	2023	2024								
과학문화확산사업 (지역과학문화역량강화)	16,894 (2,650)	15,538 (2,500)	14,767 (2,832)								
12	안 제15조(전담기관 지정)	—	미대상: 과학기술정보통신부에 따르면 추가적인 예산 소요 없이 현재 편성된 한국과학창의재단 지원 사업을 통해 제정안의 취지 반영 가능 (단위: 백만원) <table border="1"> <thead> <tr> <th>사업명</th><th>2022</th><th>2023</th><th>2024</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>한국과학창의재단 지원</td><td>10,354</td><td>10,330</td><td>10,397</td></tr> </tbody> </table> 자료: 과학기술정보통신부 - (내역사업명) 한국과학창의재단 지원 - (추진목적 및 주요내용) 과학기술기본법 제30조의2에 의거, 과학기술에 대한 국민의 이해와 지식수준을 높이고, 창의적 인재 및 과학영재 육성 관련 국가 시책 추진을 위해 설립된 한국과학창의재단의 인건비, 경상운영비, 기관고유사업비* 등 운영 지원 * (기관고유사업비) 신규사업 발굴을 위한 기획비, 간행물 발행, 대외 네트워크 구축 및 협력 사업비 등에 소요 자료: 과학기술정보통신부	사업명	2022	2023	2024	한국과학창의재단 지원	10,354	10,330	10,397
사업명	2022	2023	2024								
한국과학창의재단 지원	10,354	10,330	10,397								

연번	조·항(조제목)	추계 여부	비고(추계 미실시 사유)								
13	안 제16조(포상)	-	미대상: 과학기술정보통신부에 따르면 현재 과학문화 확산 유공자에 대해 과학기술정보통신부장관 표창 등을 하고 있는데, 현재 포상 방식을 유지할 경우 추가적인 재정 소요는 없을 것으로 예상 - (유공명) 과학문화확산유공 - (목적) 과학기술과 국민 간 소통 활성화를 위해 과학문화 확산에 공헌한 자를 발굴·포상하여 노고 격려 및 자긍심 고취 - (훈격 및 규모) 과기정통부 장관표창 29점('23년 기준) ※ 표창 대상자 선정 및 수여는 비예산으로 진행 자료: 과학기술정보통신부								
14	안 제17조(기념행사)	-	미대상: 과학기술정보통신부에 따르면 추가적인 예산 소요 없이 현재 편성된 과학문화확산사업 중 “대한민국과학축제”를 활용해 제정안의 취지 반영 가능 (단위: 백만원) <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <thead> <tr> <th>사업명</th><th>2022</th><th>2023</th><th>2024</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>과학문화확산사업 (대한민국과학축제)</td><td>16,894 (1,440)</td><td>15,538 (1,440)</td><td>14,767 (1,224)</td></tr> </tbody> </table> 자료: 과학기술정보통신부 - (내역사업명) 대한민국 과학축제 - (추진목적) 4월 과학의 달 운영 및 과학기술을 공감하고 나눌 수 있는 대표 과학문화 축제 등 프로그램 운영으로 대국민 과학인지도 제고 - (주요내용) 주제전시, 대표 과학강연, 연구성과 전시, 청소년 과학활동, 과학공연, 등 과학문화 콘텐츠 중심 도심형 축제 개최 자료: 과학기술정보통신부	사업명	2022	2023	2024	과학문화확산사업 (대한민국과학축제)	16,894 (1,440)	15,538 (1,440)	14,767 (1,224)
사업명	2022	2023	2024								
과학문화확산사업 (대한민국과학축제)	16,894 (1,440)	15,538 (1,440)	14,767 (1,224)								

2. 비용추계의 총괄적 전제

- 본 추계에서는 아직 구체적인 계획이 없어 기술적으로 추계가 어려운 조항과 「과학기술기본법」 등에 따라 이미 예산사업으로 추진되고 있는

조항을 제외하고, 안 제5조(기본계획 수립 및 시행), 안 제7조(과학기술문화진흥위원회), 안 제10조(과학기술문화산업의 육성), 안 제11조(과학기술문화 전문인력의 양성), 안 제12조(우수 과학기술문화 상품 지정)에 대한 비용을 추계함

- (기본계획 수립 및 시행) 제정안에 따라 정부는 5년마다 관계 중앙행정기관의 장과 협의를 거쳐 과학기술문화진흥 기본계획을 수립하여야 하므로, 기본계획 수립을 위한 연구용역을 1차년도에 실시하는 것으로 가정
- (과학기술문화진흥위원회) 과학기술정보통신부의 의견에 따라 과학기술문화진흥위원회에 민간위원 12명, 실무위원회에 민간위원 18명이 각각 위촉되는 것으로 가정하고, 위원회의 민간위원에게 회의참석 수당으로 1인당 30만원¹⁾ 지급하는 것으로 하며, 과학기술문화진흥위원회 회의를 연 2회씩 매년 개최하고, 실무위원회는 연 4회씩 매년 개최하는 것으로 가정. 기타 회의 장소 대여 및 회의 비품 마련 등은 과학기술정보통신부의 기존 회의실을 활용하거나 이미 편성된 운영경비에서 충당하는 것으로 가정
- (과학기술문화산업의 육성) 제정안의 취지와 유사한 내용으로 2023년까지 실시하던 과학융합콘텐츠 발굴·지원 사업의 예산이 2024년 전액 삭감되었으나, 향후 제정안의 시행 이후 2023년 사업 수준으로 재추진된다고 가정
 - (과학융합콘텐츠 발굴·지원 사업) 과학과 예술 융합형 콘텐츠(전시, 영화, 웹툰 등) 및 전 국민이 즐길 수 있는 대표 콘텐츠 발굴을 통해 과학문화 콘텐츠산업의 육성 및 활성화를 도모
- (과학기술문화 전문인력의 양성) 제정안의 취지와 유사한 내용으로 2023년까지 실시하던 과학문화 전문인력 양성·지원 사업의 예산이 2024년 전액 삭감되었으나, 향후 제정안의 시행 이후 2023년 수준으로 재추진된다고 가정
 - (과학문화 전문인력 양성·지원 사업) 강연·공연·저술 등 창의적인 방식으로 대중에게 과학을 전달할 수 있는 전문 과학 커뮤니케이터 양성을 위해 교육생들에게 체계적인 현장 중심의 실무 교육과정을 제공하고 전문성 활용의 기회를 제공
- (우수 과학기술문화 상품 지정) 제정안의 취지와 유사한 내용으로 2023년까

1) 기획재정부의 「2023년도 예산 및 기금운용계획 집행지침」에 따르면, 위원회 참석비는 법령 등에 의하여 설치된 위원회에 참석한 위원에 대하여 1일당 150,000원을 지급하되, 참석시간이 2시간 이상일 경우에는 1일 1회에 한하여 50,000원을 추가 지급할 수 있으며, 원격지에서 참석하는 경우에는 교통비·식비·숙박비를 예산의 범위 내에서 여비 또는 일반수용비로 추가 지급할 수 있음

지 실시하던 우수과학문화상품 지원 사업의 예산이 2024년 전액 삭감되었으나, 향후 제정안의 시행 이후 2023년 수준으로 재추진된다고 가정

- (우수과학문화상품 지원 사업) 다양한 분야별 우수과학문화상품의 발굴 및 판로촉진 지원을 위한 시상·인증 등을 통해 과학문화상품 시장 활성화에 기여

- 제정안 부칙은 공포한 날부터 시행하도록 규정하고 있으므로 제정안에 대한 국회 심의 기간 및 준비기간 등을 고려하여 추계기간은 2025년부터 2029년까지 5년으로 함

3. 재정수반요인별 상세 추계내역

□ 과학기술문화진흥 기본계획 수립 및 시행(안 제5조)

- 정부가 과학기술 관련 중장기계획의 수립을 위해 연구용역을 실시한 사례를 참고하면, 기본계획 수립에 따른 추가재정소요는 2025년부터 2029년까지 총 4,700만원으로 추계(연평균 940만원)
 - 과학기술정보통신부는 “제5차 과학관 육성 기본계획 수립” 연구용역비로 2023년에 5,400만원을, “제4차 과학관 육성 기본계획 수립” 연구용역비로 2018년에 4,000만원을 집행한 바 있어 향후 기본계획 수립 용역 단가를 평균값인 4,700만원으로 가정

[표 2] 과학기술 관련 중장기 기본계획 수립을 위한 연구용역 실시 사례

(단위: 백만원)

연도	중장기계획	연구용역	집행액
2023	제5차 과학관 육성 기본계획	제5차 과학관 육성 기본계획 수립	54
2018	제4차 과학관 육성 기본계획	제5차 과학관 육성 기본계획 수립	40

자료: 과학기술정보통신부 제출 자료를 바탕으로 국회예산정책처 재작성

[표 3] 과학기술문화진흥 기본계획 수립에 따른 추가재정소요: 2025~2029년

(단위: 백만원)

구 분	2025	2026	2027	2028	2029	합계	연평균
기본계획 수립	47	0	0	0	0	47	9

주 1. 향후 용역 단가의 증감에 따라 추가재정소요 증감 가능

2. 표의 합계는 단수조정으로 차이가 발생할 수 있음

자료: 국회예산정책처

□ 과학기술문화진흥위원회 및 실무위원회 설치·운영(안 제7조)

- 위촉직 위원 수에 회의수당과 회의횟수를 곱하여 산출하며, 2025년부터 2029년까지 5년간 총 1억 4,400만원으로 추계(연평균 약 2,880만원)
 - (과학기술문화진흥위원회) 민간위원수(12명) × 회의참석수당(30만원) × 회의횟수(2회/연) × 5년 = 3,600만원
 - (실무위원회) 민간위원수(18명) × 회의참석수당(30만원) × 회의횟수(4회/연) × 5년 = 1억 800만원

[표 4] 과학기술문화진흥위원회 및 실무위원회 설치·운영에 따른 추가재정소요: 2025~2029년

(단위: 백만원)

구 분	2025	2026	2027	2028	2029	합계	연평균
과학기술문화진흥위원회 및 실무위원회	29	29	29	29	29	144	29

주: 1. 과학기술문화진흥위원회의 위촉직 위원은 총 12명, 수당 단가는 30만원, 회의 횟수는 매년 연 2회로 가정하고, 실무위원회의 위촉직 위원은 총 18명, 수당 단가는 30만원, 회의 횟수는 매년 연 4회로 가정하여 추가재정소요를 산출한 것으로, 실제 위원 구성과 수당 단가 및 회의 개최 횟수에 따라 추가재정소요는 변동될 수 있음

2. 각 표의 합계는 단수조정으로 차이가 발생할 수 있음

자료: 국회예산정책처

□ 과학기술문화산업의 육성(안 제10조)

- 과학기술정보통신부는 과학기술문화산업의 육성을 위해 과학문화산업육성세부사업(과학기술진흥기금, 1831-409) 중 과학융합콘텐츠 발굴·지원 내역사업을 통해 과학과 예술 융합형 콘텐츠(전시, 영화, 웹툰 등) 및 전 국민이 즐길 수 있는 대표 콘텐츠를 발굴하고, 과학문화 콘텐츠산업의 육성

및 활성화를 도모해 왔으나 관련 예산이 2024년 전액 삭감되었음

[표 5] 과학융합콘텐츠 발굴·지원 사업 예산 편성 현황

(단위: 백만원)

사업명	2021	2022	2023	2024
과학융합콘텐츠 발굴·지원	925	535	535	0

자료: 과학기술정보통신부 제출자료 및 과학기술정보통신부 2023년도 예산 및 기금운용계획 사업 설명자료를 바탕으로 재작성

- 향후 제정안의 시행 이후 동 사업이 2023년 수준으로 매년 재추진된다고 가정하면, 과학기술문화산업의 육성에 따른 추가재정소요는 2025년부터 2029년까지 총 26억 7,500만원으로 추계(연평균 5억 3,500만원)
 - 2023년 과학융합콘텐츠 발굴·지원 사업 편성 기준: 콘텐츠 개발(12개)×44.6백만원 = 535백만원

[표 6] 과학기술문화산업의 육성에 따른 추가재정소요: 2025~2029년

(단위: 백만원)

구 분	2025	2026	2027	2028	2029	합계	연평균
과학기술문화산업의 육성	535	535	535	535	535	2,675	535

주: 향후 예산사업의 평가 등에 따른 예산 편성액 변동에 따라 추가재정소요 증감 가능
자료: 국회예산정책처

□ 과학기술문화 전문인력의 양성(안 제11조)

- 과학기술정보통신부는 과학기술문화 전문인력의 양성을 위해 과학문화산업육성 세부사업(과학기술진흥기금, 1831-409) 중 과학문화전문인력 양성·지원 내역사업을 통해 강연·공연·저술 등 창의적인 방식으로 대중에게 과학을 전달할 수 있는 전문 과학 커뮤니케이터를 양성하고, 교육생들에게 체계적인 현장 중심의 실무 교육과정과 전문성 활용의 기회를 제공해 왔으나 관련 예산이 2024년 전액 삭감되었음

[표 7] 과학문화전문인력 양성·지원 사업 예산 편성 현황

(단위: 백만원)

사업명	2021	2022	2023	2024
과학문화전문인력 양성·지원	1,296	1,856	1,765	0

자료: 과학기술정보통신부 제출자료 및 과학기술정보통신부 2023년도 예산 및 기금운용계획 사업 설명자료를 바탕으로 재작성

- 향후 제정안의 시행 이후 동 사업이 2023년 수준으로 매년 재추진된다고 가정하면, 과학기술문화 전문인력의 양성에 따른 추가재정소요는 2025년부터 2029년까지 총 88억 2,500만원으로 추계(연평균 17억 6,500만원)
 - 2023년 과학문화전문인력 양성·지원 사업 편성 기준: 교육과정운영(6개직종×18백만×5개월×2회) 1,080백만원, 발굴 및 활용 685백만원

[표 8] 과학기술문화 전문인력 양성에 따른 추가재정소요: 2025~2029년

(단위: 백만원)

구 분	2025	2026	2027	2028	2029	합계	연평균
과학기술문화 전문인력 양성	1,765	1,765	1,765	1,765	1,765	8,825	1,765

주: 향후 예산사업의 평가 등에 따른 예산 편성액 변동에 따라 추가재정소요 증감 가능
 자료: 국회예산정책처

□ 우수 과학기술문화 상품 지정(안 제12조)

- 과학기술정보통신부는 우수 과학기술문화 상품 지정을 위해 과학문화산업 육성 세부사업(과학기술진흥기금, 1831-409) 중 우수과학문화상품 지원 내역사업을 통해 다양한 분야별 우수과학문화상품을 발굴하고 판로촉진 지원을 위한 시상·인증 등 과학문화상품 시장 활성화를 위해 노력해 왔으나 관련 예산이 2024년 전액 삭감되었음

[표 9] 우수과학문화상품 지원 사업 예산 편성 현황

(단위: 백만원)

사업명	2021	2022	2023	2024
우수과학문화상품 지원	0	200	200	0

자료: 과학기술정보통신부 제출자료 및 과학기술정보통신부 2023년도 예산 및 기금운용계획 사업 설명자료를 바탕으로 재작성

- 향후 제정안의 시행 이후 동 사업이 2023년 수준으로 매년 재추진된다고 가정하면, 우수 과학기술문화 상품 지정에 따른 추가재정소요는 2025년부터 2029년까지 총 10억원으로 추계(연평균 2억원)
 - 2023년 우수과학문화상품 지원 사업 편성 기준: 60종×3.3백만원 = 200백만원

[표 10] 우수 과학기술문화 상품 지정에 따른 추가재정소요: 2025~2029년

(단위: 백만원)

구 분	2025	2026	2027	2028	2029	합계	연평균
우수 과학기술문화 상품 지정	200	200	200	200	200	1,000	200

주: 향후 예산사업의 평가 등에 따른 예산 편성액 변동에 따라 추가재정소요 증감 가능
 자료: 국회예산정책처

IV. 부대의견

- 기본계획 수립을 위한 연구용역을 1년차에 실시하고, 과학기술문화진흥위원회 및 실무위원회 민간위원을 각각 12명, 18명으로 구성하여 회의를 각각 연 2회 및 4회 실시하며, 2024년 전액 삭감된 과학기술문화산업의 육성 등 관련 예산이 제정안 시행 이후 2023년 수준으로 재편성된다는 가정하에 추계한 것으로, 향후 용역비 증감, 위원회 구성 인원 변동, 성과 평가 등에 따른 예산편성액 변동 등에 따라 추가재정소요는 증감할 수 있음
- 추계가 곤란한 재정수반요인 및 현행법에 따라 이미 추진 중인 예산사

업을 제외한 일부 재정수반요인에 대해서만 추계한 것이므로, 제정안의 전체적인 추가재정소요액은 추계된 금액을 상회할 수 있음

V. 작성자

□ 성명

국회의산정책처	분석관	과장
경제비용추계과	박인재	이현경

□ 대표연락처

성명	전화번호	이메일 주소
박인재	02-6788-4650	powerreset@assembly.go.kr