

보도시점 2023. 8. 29.(화) 11:00 배포 2023. 8. 29.(화) 11:00

2024년 문체부 예산안 6조 9,796억 원 편성, 문화재정 7조 원 시대 눈앞에

- 정부 예산안 국무회의 통과...전년 대비 2,388억 원, 3.5% 증가 -

- [미래준비] 콘텐츠 정책금융 총 1조 7,700억 원으로 역대 최대, 한국방문의 해 스포츠산업 금융지원 증액 등 경제 활력 살리기에 중점
- [K-컬처 기반강화] 미술진흥예산 400억 원 최초 돌파, 1인·중소출판사 지원 예산 신규 반영, 저작권보호 예산 대폭 확대 등 차세대 K-컬처 성장기반 강화
- [약자 프렌들리] 통합문화이용권 2만 원 상향(1인당 13만 원), 장애인 문화체육 관광활동 지원 2,618억 원 확보, 지역의 문화접근성 제고에 1,697억 원 등
- [민간보조금 재구조화] 방만·부실 운영되어온 보조금 사업들을 원점에서 검토해 재구조화, 절감된 예산을 미래를 위한 투자로 과감하게 전환

문화체육관광부는 2024년 정부 예산안이 8월 29일(화), 국무회의를 통과하며 문체부 예산이 6조 9,796억 원으로 편성됐다고 밝혔다. 이는 2023년 대비 2,388억 원, 3.5% 증가한 규모이다.

박보균 문체부 장관은 “2024년 예산안은 전 세계인들이 열광하는 K-컬처의 매력을 지속적으로 뿜어내고 더 강력한 경쟁력을 갖추게 하는 데 중점을 두고 편성했다. 한국 경제의 구원투수로 작동하는 K-콘텐츠를 비롯하여 K-관광, K-스포츠 산업의 수출과 일자리 창출을 지원하면서, 동시에 모든 국민이 공정하고 차별 없이 문화를 누리고 즐기도록 뒷받침할 것이다. 이번 예산편성 과정에서는 특히 기존 재정사업의 성과를 면밀히 분석하고 모든 사업을 제로베이스에서 재설계해, 국민의 피와 눈물과 땀이 뻗어 세금을 짜임새 있게 투입하고 효과를 극대화하기 위해 최선을 다했다.”라고 밝혔다.

<표1 : 분야별 예산편성 현황>

(단위 : 억 원, 총지출 기준)

구 분	'23년 본예산		'24년 예산안		전년 대비 증감	
	예산액 (A)	비중 (%)	정부안 (B)	비중 (%)	(B-A)	%
합 계	67,408	100.0	69,796	100.0	2,388	3.5
문화예술	23,140	34.3	22,704	32.5	- 436	- 1.9
콘텐츠	11,738	17.4	12,988	18.6	1,250	10.7
관광	12,339	18.3	13,664	19.6	1,325	10.7
체육	16,398	24.3	16,701	23.9	303	1.8
기 타	3,792	5.7	3,739	5.4	- 53	- 1.4

비정상의 정상화 : 공정과 상식에 기반한 재정사업 추진 위해 모든 예산 원점 재검토

문체부는 내년 정부 3년 차를 맞이하여 국정철학인 ‘자유와 연대’가 문화 예산을 통해 현장에서 구현될 수 있도록 고심했다. 우선 예산편성 과정에서 방만한 보조금 운영, 낭비적 요소, 이권 카르텔적 요소를 점검하고 모든 예산을 원점에서 재검토해 불공정, 비합리, 비효율을 제거했다. 특히, 재정지원사업 선정 과정에서 전문성 또는 형평성의 문제가 제기되거나, 집행상의 비효율성이 중대한 사업에 대해서는 분야를 막론하고 폐지, 삭감 등 과감한 조치를 단행했다.

이처럼 문체부는 면밀한 검토와 혁신을 통해 보조금 총 2,442억 원을 삭감하고, 절감된 예산은 콘텐츠, 관광, 예술, 스포츠 등 산업 활력 제고와 미래준비를 위한 투자에 활용될 수 있도록 짜임새 있게 예산을 편성했다. 동시에 장애인, 노인, 소멸위기지역 등 약자 프렌들리 정책도 세심하게 지원할 수 있도록 준비했다.

<표2 : 중점투자 방향>

목표	K-컬처가 이끄는 자유와 연대	
방향	(자유) K-콘텐츠·관광이 이끄는 경제활력 제고	(연대) 모든 국민의 공정한 문화접근기회 보장
중점 투자	자유	<ul style="list-style-type: none"> ① (수출 전선 게임체인저, K-콘텐츠) 금융지원, 수출·해외 진출 밀착 지원, 맞춤형 인력양성, 연구개발(R&D) 등 총 1.5조 원 ② (수출·내수 특급엔진, K-관광) 외래관광객 유치 마케팅, 독창적 관광자원 발굴, 벤처기업육성·금융지원 등 총 1.2조 원 ③ (K-컬처의 바탕 예술·출판과 창작자 보호) 해외 진출 촉진, 중소기업 육성, 안전·몰입 환경 조성, 저작권 보호 등 총 1.3조 원
	연대	<ul style="list-style-type: none"> ④ (문화로 여는 지방시대, 지역소멸 대응) 문화 인프라·일자리 구축, 접근성 제고, 지역관광 촉진 등 총 8천억 원 ⑤ (공정한 문화접근기회, 약자 프렌들리 정책) 취약계층 문화예술·체육 활동 보조, 이용·편의시설 개선·확충 등 총 8천억 원 ⑥ (현장중심·협업으로 도약하는 K-스포츠) 전문체육인 훈련여건 개선·국제대회 준비, 생활체육 확대, 산업육성 등 총 1.3조 원

① K-콘텐츠 정책금융 전년 대비 2배 이상 증가한 역대 최대 1조 7,700억 원 공급 등 지원 대폭 강화, 콘텐츠 업계 활력 촉진

- 콘텐츠 정책금융 공급 : 1조 7,700억 원 ('23년 7,900억 원)
- 해외 콘텐츠기업지원센터 운영 : 267억 원, 27개소 ('23년 108억 원, 15개소)
- OTT·방송영상콘텐츠 전문인력(중견급 후반작업) 양성 : ('24년 신규) 10억 원

콘텐츠산업은 이미 수출액 133억 달러를 기록하여 2차전지(100억 달러) 가전(80억 달러) 등 주력산업 수출액을 크게 추월하였으며('22년), 지난 5년간('18~'22년) 생산유발 효과 37조 원을 기록하는 등 수출 전선의 강력한 구원 투수 역할을 하고 있다. 그러나 건실한 성과에도 불구하고, 콘텐츠 기업의 약 87%가 매출액 10억 원 미만, 종사자 10인 미만의 영세한 규모로 안정적 자금조달, 수출 판로개척 등 여전히 어려움을 겪고 있어 업계지원이 필요한 상황이다.

* K-콘텐츠 수출 1억 달러 증가 시 화장품, 식품 등 소비재 수출 1조 8천억 달러 증가('22년 한국수출입은행)

이에 문체부는 금융지원 측면에서 K-콘텐츠산업을 위한 모펀드 출자를 대폭 확대한다(총 3,600억 원, 81.8% 증). K-콘텐츠 펀드 출자(2900억 원, 52.6% 증) 확대로 K-콘텐츠 수출, IP(지식재산) 확보 등 기업 또는 프로젝트에 투자한다. 특히, 최근 어려움을 겪고 있는 영화계를 위한 영상 전문투자조합 출자(250억 원, 212.5% 증)와 투자대상 제한이 없어 글로벌 경쟁력이 높은 콘텐츠 제작·해외 진출이 가능할 것으로 기대되는 콘텐츠 전략펀드(450억 원, 신규)도 함께 선보인다. 동시에 문화콘텐츠 완성보증계정 출연도 확대하여 우리 기업의 글로벌 경쟁을 지원한다(250억 원, 25.0% 증). 정부의 모펀드 출자 확대에 말미암아 2024년 공급되는 콘텐츠 정책금융은 총 1조 7,700억 원에 이를 것으로 기대된다.

수출판로 개척지원을 위해 올해(125개)보다 많은 200개 기업을 대상으로 원스톱 해외현지출원등록지원 서비스(26억 원, 44.4% 증)를 제공한다. 해외 비즈니스센터 10개소 및 해외 콘텐츠 기업지원센터 2개소를 추가로 설치하여(267억 원, 161.8% 증) 보다 다양한 국가에서 우리 기업의 활동을 지원하고, 관계부처 합동 K-박람회 개최·해외 홍보관 운영 등 한류 연관산업 지원(274억 원, 66.1% 증)도 확대한다. 특히, OTT 중심의 산업구조 개편에 대응하고, 치열한 글로벌 경쟁 속 업계 종사자들의 전문역량을 강화하기 위해 OTT·방송영상콘텐츠 전문인력 양성 프로그램도 새롭게 선보인다(10억 원, 신규).

② ‘한국방문의 해’ 예산 전년 대비 78% 증가 등 외래관광객 유치 확대 및 여행수지 적자 극복 위해 총력 대응

- **관광사업체 용자지원** : 6,017억 원 ('23년 4,491억 원)
- **‘한국방문의 해’ 운영** : 178억 원 ('23년 100억 원)
- **청와대 복합문화예술공간 조성** : 330억 원 ('23년 235억 원)

‘굴뚝 없는 공장’으로 불리는 관광산업은 고용 창출효과가 높으며, 인구 감소에 따른 소비 대체효과도 높게 평가된다. 특히, 우리나라의 경우 관광산업이 국내총생산(GDP)과 고용에서 차지하는 비중이 각각 2.7%, 4.6%로('21년), 세계평균 대비 아직 절반 수준이어서 여전히 성장 가능성이 크다. 최근 6년 만에 중국인 단체 관광이 재개되는 등 산업 지형이 변화하고 있는 만큼, 관광수지 적자('21년, 36억 달러) 개선을 위해 다각적인 재정사업을 고민했다.

* 취업유발계수(명/10억 원) : 음식·숙박(19.0), 건설(10.8), 제조(7.6) 등('22년, 기재부)

** 관광객 41.7명 증가시 정주인구 1명 감소에 따른 소비감소효과 대체('22년, 한국문화관광연구원)

우선 문체부는 ‘한국방문의 해’를 맞이하여 적극적인 외래관광객 유치 활동에 나선다. 국내에서는 ‘한국방문의 해’ 예산을 대폭 확대(178억 원, 78.0% 증)하여 대규모 캠페인, K-팝 콘서트 등 메가 이벤트 개최를 통한 방한 관광 분위기를 조성하고(73억 원, 97.3% 증), 관광지 및 지역축제 요금 모니터링, 국민참여형 합동점검단 운영 등 관광서비스 품질개선(16억 원, 신규) 등을 통해 관광산업 조기 회복 및 방한 관광시장 정상화를 추진한다. 이와 함께 해외주요도시(한국관광 메가 로드쇼, 76억 원, 67.0% 증)와 온라인(현지 인기 브랜드 협업 SNS 프로모션, 20억 원, 신규)상에서도 연중 꾸준한 마케팅을 이어간다.

공세적 마케팅과 함께 K-관광만의 독창적 관광자원 확보를 위한 예산도 확대했다. 최근 잼버리 대원들도 방문하며 외국인들의 높은 관심을 증명한 청와대 복합문화예술공간(330억 원, 40.5% 증)과 템플스테이(250억 원, 8.7% 증) 예산을 늘린다. 청와대 복합문화예술공간 시설과 관람환경을 개선하고, 지역 문화관광자원과 연계된 템플스테이 프로그램을 개발하는 등 내실을 다진다. 동시에 관광사업체의 시설투자 촉진 및 경영지원을 위해 용자지원을 확대(6,017억 원, 25.4% 증)하고, 관광벤처 및 관광 글로벌 선도기업을 발굴·육성(331억 원, 3.7% 증)하여 관광산업의 꾸준한 성장을

도모한다.

③ 미술진흥 예산 역대 최초 400억 원 돌파, 차세대 K-컬처 산업육성 및 창작자 권리보장으로 민간의 창의와 활력 보호

- 미술진흥기반 구축 : 441억 원 ('23년 356억 원)
- 저작권 보호 및 침해예방 : 39억 원 ('23년 29억 원)
- 중소출판사 성장도약 지원 : ('24년 신규) 30억 원

K-콘텐츠를 잇는 다음 한류 산업으로 예술과 출판이 주목을 받고 있다. 국내 미술시장의 성장세가 가파르며(7,563억 원, '21년, 96.5% 증), 출판 산업 수출액(4억 3천만 달러, '21년, 23.8% 증) 또한 큰 규모로 증가하고 있다. 한편, 이와 함께 인공지능(AI)을 포함한 새로운 기술의 등장, 법률 다툼 증가 등 변화하는 환경 속 창작자 권리 보호의 중요성도 높아지고 있다. 문체부는 민간의 창의와 활력을 뒷받침하기 위해 재정을 투입한다.

미술진흥 예산이 확대되었다(441억 원, 23.9% 증). 시각예술 분야의 지원 사각지대에 있었던 화랑 비전속 신진작가들의 아트페어 참가, 네트워킹, 마케팅 지원사업(13억 원, 신규)을 새롭게 선보인다. 한국미술 쇼케이스(47억 원, 신규)를 통해 국내 미술업계의 신규 해외판로 개척을 돕고 작가와 작품의 널리 알릴 전시 기회를 마련한다. 또한, 한국 디지털 미술 육성 기반(10억 원, 신규) 조성을 위해 신기술 융합 디지털 미술전시 개최 등도 지원한다. 이와 함께 한국예술인복지재단 운영을 내실화하여(44억 원, 9.9% 증) 예술인들의 어려움을 해소하고, 작업에 열중할 수 있는 환경을 조성한다.

출판 분야에서는 진입장벽을 낮추고, 신진·1인·중소 출판사를 지원하기 위한 예산을 중점적으로 편성했다. 수출시장 개척 및 인력양성 프로그램을 지원하고(77억 원, 10% 증), 우수한 중소출판사를 육성(30억 원, 신규)함으로써 튼튼한 출판 생태계를 조성하는 한편, 웹소설 산업을 지원(9억 원, 800% 증)하여 생태계 외연도 넓힌다. 동시에 창작자들의 권리를 보호하고 건강한 생태계의 기반을 다지기 위해 저작권 보호 및 침해 예방 활동을 확대하여(39억 원, 32.9% 증), '저작권보호, 바로 지금'이라는 저작권 존중 인식 전환 프로젝트를 진행한다. 또한, 예비 창작자들을 대상으로 '저작권 전문가와 창작자가 함께 찾아가는 저작권 교육' 운영도 확대하여(20억 원,

18.7% 증) 어렵게 느껴지는 저작권 내용을 알기 쉽게 전달한다.

④ 문화예술 전국 창·제작 유통지원 위해 490억 원 투입 등 문화와 관광으로 지역소멸위기 대응

- 남부권 광역관광개발 : 278억 원 ('23년 55억 원)
- 문화예술 전국 창·제작 유통지원 : 490억 원 ('23년 374억 원)
- 순천 애니메이션 클러스터 조성 : 193억 원 ('23년 2억 원)

문화로 지역소멸위기 극복을 위한 정책적 대응력을 높인다. 지역소멸위기의 주요 원인으로 일자리 부족과 함께 문화시설 부재가 제기되는 만큼, 국정 목표 ‘대한민국 어디서나 살기 좋은 지방시대’ 구현을 위해 문화 인프라구축과 향유를 재정으로 뒷받침한다. 또한, 지역관광 및 체류를 촉진하여 전국 곳곳에 활력을 불어넣는다.

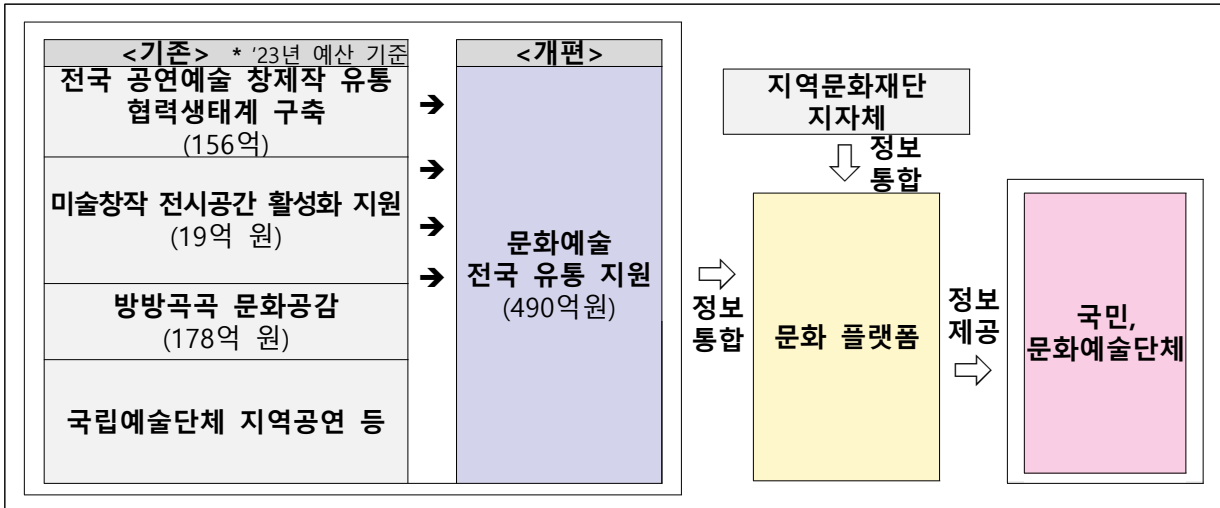
* 수도권이주 희망 이유(전국경제인연합회, '23년 4월) : 일자리(47.4%) > 문화시설(20.9%) > 의료시설(20.4%) > 보육여건(7.5%)

지역 맞춤형 문화·관광인프라 구축으로 지역 청년을 위한 양질의 일자리를 창출하고, 지역민을 위한 문화향유공간을 조성한다. 3개의 웹툰 관련 대학을 보유한 순천에는 애니메이션 클러스터를 조성하고(193억 원, 9,550% 증), ‘오징어 게임’, ‘지옥’ 등 세계적 콘텐츠의 제작으로 경쟁력을 보여준 대전에는 벼추얼 프로덕션 공공스튜디오(125억 원, 신규)를 2개년에 걸쳐 조성하는 등 지역 맞춤형 인프라를 구축한다. 대규모 남부권 광역관광개발(278억 원, 405.5% 증)을 추진하여 각 지역에 체류형·체험형 관광 명소 조성을 지원하고, 이와 함께 폐광지역(67억 원, 143.6% 증), 폐산업 시설(317억 원, 23.8% 증) 등 지역의 유휴공간을 문화·관광시설로 탈바꿈하는 작업도 병행한다.

그간 지역의 문화 접근성 제고를 위해서 파편화되어 있는 지원체계에 대한 개편 목소리가 높았다. 문체부는 이들 사업을 통합·확대하여 국민 체감을 높인다. 기존의 유사 지원사업들을 통합하여 문화예술 전국 창·제작 유통 지원사업(490억 원, 31.0% 증)을 선보이며, 특히 지역 청년예술가들의 활동을 돕는 지역대표예술단체 지원(90억 원, 신규)과 국립예술단체 대형 공연 지역 개최(80억 원, 신규)를 새롭게 준비한다. 이와 함께 지역문화시설, 직장 등에 문화프로그램을 보급하는 ‘구석구석 문화배달’(62억 원,

신규) 프로그램 등을 진행한다. 지역의 삶의 질을 높이는 동시에 인구소멸 지역 방문 시 체험상품 할인 혜택 등을 제공하여(30억 원, 신규) 지역을 찾는 발걸음도 함께 늘린다.

<표3 : 지역문화예술 프로그램 개편>



⑤ 통합문화이용권 인당 2만 원 인상한 13만 원 지급, 더욱 두터워진 약자 프렌들리 예산

- 통합문화이용권 : 2,397억 원, 인당 13만 원 ('23년 2,102억 원, 인당 11만 원)
 - 스포츠강좌이용권 : 1,203억 원, 14만 명 ('23년 852억 원, 10만 6천 명)
 - 장애인 문화체육관광 활동 지원(함께누리 등) : 2,618억 원 ('23년 2,569억 원)
- * 장애인 스포츠강좌이용권 금액('23년 116억 원→'24년 190억 원) 제외

코로나19 계기 급감한 문화예술행사 관람률은 빠르게 회복되고 있으나, 연령·소득별 향유 격차는 되려 심화하였다. 윤석열 대통령이 지난해 ‘사회적 약자를 보호하는 것은 국가의 기본적 책무’라고 강조하였고, 국제연합(UN) ‘세계인권선언 제27조’에서도 문화향유를 기본권으로 규정하고 있는 만큼, 문체부도 저소득층, 노인 세대, 장애인 등 소외계층의 문화·예술, 체육활동 촉진을 위해 세심한 관심을 기울인다.

- * 연령대별 문화예술행사 관람율('21년→'22년) : 20대(63.8%→90.6%) > 70세 이상(5.6%→14.8%)
- ** 소득 구간별 문화예술행사 관람율('21년→'22년) : 600만 원 이상(48.9%→73.6%)> 100만 원 이하(14.7%→17.4%)

취약계층 지원을 위해 문화향유를 경제적으로 보조하는 통합문화이용권의 인당 지원금액을 늘려(11만 원→13만 원) 보다 두텁게 지원한다(2,397억 원, 14.0% 증). 동시에 취약계층의 인문향유(90억 원, 17.3% 증)와 취

약계층 아동·청소년의 **문화예술향유**(107억 원, 59.4% 증) 기회도 확대한다. 나아가 더 많은 저소득층 유·청소년과 장애인에게 **생활체육 경험**을 제공하기 위해 **스포츠강좌이용권** 지원 대상(10만 6천 명→14만 명)과 월 지원액(9만 5천 원→유청소년 10만 원, 장애인 11만 원)을 확대한다(1,203억 원, 41.2% 증).

또한, **장애인의 예술활동**(285억 원, 8.7% 증)·독서(대체자료 제작·개발 144억 원, 11.6% 증)·영화관람(동시관람 장비도입 등 46억 원, 146.7% 증) 등 다양한 문화향유를 촉진하며, 열린관광지 조성을 위한 예산도 편성하여 편리한 관광 경험을 제공한다(107억 원, 23.4% 증). **장애인 체육활동** 증진을 위해 신규 체력인증센터를 개소(14개소→17개소)하고, 이동식 측정장비를 확보하는 등 장애인 체력인증센터 운영(31억, 32.3% 증)을 강화한다. 마지막으로, **어르신 예술가의 거리 공연**(25억, 25% 증) 기회도 넓히며, 어르신 체육활동 확대를 위해 시니어 친화형 실내체육시설 조성도 지원한다(56억 원, 833.3% 증).

⑥ 현장의 수요가 높은 스포츠산업금융지원(융자) 역대 최대규모 2,350억 원 편성, 2024년 파리올림픽 등 체육인들의 힘찬 도전 응원

- 스포츠산업금융지원(융자) : 2,350억 원 ('23년 800억 원)
- 우수선수 양성지원 : 1,434억 원 ('23년 1,247억 원)
- 2027 충청권 하계 세계대학 경기대회 준비 : ('24년 신규) 464억 원

코로나19로 큰 피해를 입은 체육계는 현재 빠르게 회복 중이나, 여전히 코로나19 발생 이전 수준에는 이르지 못하고 있다. 전염병 극복을 위해 고통을 분담한 체육계의 조속한 회복과 도약을 위해 생활체육과 전문체육 모두 두텁게 지원한다. 특히, 2024년에는 강원동계청소년올림픽대회, 파리올림픽 등 중요한 대회들이 예정되어 있어 국민께 큰 즐거움과 감동을 선사할 수 있도록 짜임새 있게 준비한다.

- * 주 1회(30분) 이상 생활체육 참여율 : 66.6%(‘19년) → 60.1%(‘20년) → 60.8%(‘21년) → 61.2%(‘22년)
- ** 프로스포츠(야구, 축구, 농구, 배구) 관중 수(합계) : 1,104만 명(‘19년) → 167만 명(‘20년) → 213만 명(‘21년) → 803만 명(‘22년)

스포츠산업 지원을 위해서 **역대 최대규모의 융자지원을** 계획하였다(2,350억 원, 193.7% 증). 이로써 코로나19 기간 동안 적자가 누적된 체육계

의 시름을 조금이나마 덜 수 있을 것으로 기대한다. 또한, 글로벌 스포츠
 장소기업 육성을 목표로 해외전시 참가를 지원(32억 원, 신규)하는 등 40
 만 스포츠산업 종사자의 활력을 제고할 것으로 기대한다. 생활체육 활성화
 를 위해 스포츠클럽육성(303억 원, 3.4% 증), 공공체육시설 개보수 지원
 (647억 원, 1.1% 증), 유아친화형 국민체육센터 건립 지원(6억 원, 신규)
 등 생활체육의 저변을 넓힌다.

전문체육인들의 경기력 향상을 위해 다양한 국제대회 참가를 지원하고
 (88억 원, 10.0% 증), 파리올림픽 훈련캠프 운영 등 우수선수 양성지원을
 확대한다(1,434억 원, 15.1% 증). 경기력성과포상금 등 체육인복지(197억
 원, 9.9% 증)를 늘리고, 양질의 교육 서비스 제공을 위해 체육인교육센터
 를 건립·운영(178억 원, 26.9% 증)한다. 마지막으로, ‘2027 충청권 하계
 세계대학 경기대회’ 개최 준비(464억 원, 신규)를 포함하여 국제대회의 국
 내개최를 짜임새 있게 준비한다(575억 원, 54.8% 증).

* 파리올림픽 훈련캠프 운영('23, 5억 원→ '24, 28억 원), 파리패럴림픽 선수단 훈련캠프 최초
 운영('24 신규, 8억 원), 국가대표 지도자 수당 인상(겸임 월 9만 원, 전임 월 48만 원 인상),
 훈련식비 및 촌외숙박비 인상('23, 4만 원/일·6만 원/박 → '24, 6만 원/일·8만원/박), 진천선수
 촌 경영풀 개선(55억 원, 신규), 청소년대표 및 꿈나무 선수 육성 확대(22종목 → 32종목) 등

붙임 2024년 문체부 주요 신규사업 목록

따로 붙임 2024년 문체부 주요 재정사업 정보그림

담당 부서	기획조정실 재정담당관	책임자	과장	조상준 (044-203-2231)
		담당자	사무관	김휘경 (044-203-2233)

국민과 함께하는
세계일류 문화매력국가

대한민국
지정브리핑



(단위 : 백만 원)

분야	사업명	'24년 정부안	주요내용
문화예술	전통문화 창업 도약기업 지원	960	○ 창업도약기(창업 후 4~7년차)내 전통문화 기업 지원을 통해 전통문화 산업 활성화
	문화공간 및 공연장 안전지원 기술개발(R&D)	2,300	○ 안전한 공연·관람을 위해 문화공간 및 공연장 안전 취약 요인을 제거하고, 시설 안전 인프라 구축으로 전 국민의 안전한 문화예술 향유 도모
	당인리 문화창작 발전소 개관준비	1,200	○ '25년 하반기 개관을 위한 개관 특별공연 및 전시, 프로그램 개발 등 사전준비
	베니스비엔날레 한국관 30주년 계기 K-아트 특별전	1,700	○ 세계 3대 미술 비엔날레인 베니스비엔날레의 한국관 30주년 계기 베니스비엔날레 수상작가의 K-아트 특별전 개최
	국립중앙박물관 운영 (문화격차해소 지방순회전)	3,000	○ 대규모 국외문화재 특별전의 지역순회전 개최
	구석구석 문화배달	6,150	○ 문화가 있는 날 연계, 지역 문화시설·직장 등에 수요자 맞춤형 문화프로그램 운영
저작권	선도형 저작권 기술개발(R&D)	4,347	○ 첨단기술 기반의 저작권 핵심기술 개발
	글로벌 저작권 현안 신속 대응(R&D)	8,500	○ 글로벌 저작권 문제해결 기술개발 및 저작권 기술인력 양성
	저작권 보호활동 활성화 (K-콘텐츠 내돈내산 프로젝트)	1,700	○ 국민참여 기반 대국민 저작권 보호 인식개선 캠페인
미디어 콘텐츠	콘텐츠 전략펀드 출자	45,000	○ 민간 중심의 콘텐츠 전략펀드를 '24년 6,000억원 규모로 조성, IP 기반 대형 콘텐츠에 집중투자
	K-Culture 글로벌 스타트업 100 육성 기술개발(R&D)	2,000	○ 글로벌 진출을 목표로 하는 문화기술(CT) 분야 스타트업 기업의 기술개발(R&D) 지원을 통해 K-Culture 유니콘 기업 육성 지원
	인공지능 콘텐츠 제작 지원	9,200	○ 디지털 휴먼, 이종산업 융합 콘텐츠 등 인공지능 콘텐츠 제작지원
	버추얼 프로덕션 공공 스튜디오 구축	12,500	○ 방송제작 대형화, VFX(특수시각효과) 등 최신 기술 활용 추세를 반영한 방송영상 인프라 고도화
	장애인 접근성 강화 전자책 뷰어 개발	1,200	○ 전자책 유통사의 장애인 접근성 뷰어 개발을 지원하여 공정한 k-콘텐츠 향유 기회 보장
관광	글로벌 축제 육성 지원	2,500	○ 우수 문화관광축제 대상 2개년 집중 지원을 통해 K-축제의 글로벌 경쟁력 제고
	모바일 간편결제 활용 관광편의제공 프로모션	1,200	○ 중화권 관광객 친화적 결제수단인 '모바일페이'의 국내 사용 활성화로 방한관광 소비 증대 도모
	인천공항 내 K-관광·컬처존 조성	3,011	○ 인천공항 내 K-관광·컬처존 조성, 방한 관광객 대상 K-콘텐츠 집중 홍보
	디지털관광주민증 운영	3,000	○ 디지털관광주민증 발급자 대상 할인혜택 제공으로 인구감소지역 관광활성화 추진
	관광서비스 품질개선 캠페인	1,559	○ 주요 관광지 및 지역축제 대상 숙박·음식 등 가격 모니터링 및 점검, 자정 캠페인 등
체육	올림픽공원 노후시설 정비	15,352	○ 올림픽공원 조성 이후 37년이 경과되어 노후화된 각종 기반시설을 재정비하여 시설 안전 및 이용객만족 제고
	글로벌 스포츠 강소기업 육성 지원	3,177	○ 국내 스포츠 기업 해외전시 참가 및 해외수출 지원
	유아친화형 국민체육센터 건립지원	600	○ 생애 초기 생활체육 참여 기본권 보장을 위해 놀이와 다양한 신체활동이 가능한 체육시설 조성(3개소)