

2025년 문체부 예산안 7조 원 돌파, ‘문화로 행복한 하루, 풍성한 내일’ 연다

- 문체부 2025년 예산안, 전년 대비 2.4% 증가한 7조 1,214억 원 편성

2025년 문화체육관광부(장관 유인촌, 이하 문체부) 예산안이 8월 27일 (화), 국무회의를 통과하며 7조 1,214억 원으로 편성됐다고 밝혔다. 이는 2024년 대비 1,669억 원, 2.4% 증가한 규모로, 윤석열 정부의 세계 문화 강국 도약 의지가 반영된 결과물이다.

< 2025년 문체부 부문별 예산안 편성 현황 >

(단위 : 억 원, 총지출 기준)

구 분	'24년 본예산		'25년 정부안		전년 대비 증감	
	예산액 (A)	비중 (%)	정부안 (B)	비중 (%)	(B-A)	%
합 계	69,545	100	71,214	100	1,669	2.4
문화예술	23,683	34.1	24,090	33.8	407	1.7
콘 텐 츠	12,800	18.4	12,995	18.2	195	1.5
관 광	13,161	18.9	13,479	18.9	318	2.4
체 육	16,164	23.2	16,751	23.5	587	3.6
기 타	3,737	5.4	3,899	5.5	162	4.3

부문별로 살펴보면 문화예술 부문에 올해 예산 대비 407억 원이 증가한 2조 4,090억 원을 편성했으며, 이는 부문별 가장 큰 비중을 차지한다. 콘텐츠 부문은 예산 대비 1.5% 증가한 1조 2,995억 원을 편성했다. 관광 부문에는 2.4% 증액한 1조 3,479억 원을, 체육 부문에는 올해 예산 대비 587억 원이 증액된 1조 6,751억 원을 편성해 부문별 중 가장 많이 증가했다.

문체부는 ❶케이-컬처의 미래를 위한 튼튼한 기초체력 확보, ❷문화 산업 전반의 경쟁력 키워 ‘세계 문화강국’ 실현, ❸국민 일상과 함께하고 행복을 더하는 문화 등 세 가지 기조를 최우선으로 고려해 예산안을 마련했다.

중점 사업을 살펴보면 다음과 같다.

케이-컬처 상징 조성, 한국예술 2.0 준비, 대한민국 대표 축제 육성, 국민 문화 향유 신규사업 등 2025년 새로운 문화정책 10선

문화의 미래를 준비하기 위한 주요 사업을 예산에 반영했다. 먼저, 케이-컬처를 대표할 수 있는 상징(랜드마크)을 만든다. ❶지역의 특색있는 문화자원을 활용해 인근 권역의 문화 여건을 총체적으로 개선하는 광역형 선도도시 ‘대한민국 문화도시’를 본격적으로 추진(400억 원, 신규)하고, ❷세계 영상산업 강국으로서 대한민국을 대표하는 영상박물관(3억 원, 신규)과 ❸대중문화 100년사 전 분야를 아우르는 기념공간인 대중문화예술 명예의 전당(2억 원, 신규) 기본구상 수립에 착수한다.

한국예술의 2.0을 준비한다. ❹케이-아트의 차세대 주자인 청년예술인의 기회를 확대하기 위해 실무능력과 전문성을 향상하는 국립예술단체 청년교육단원을 올해 350명 수준에서 600명까지 늘리고(132억 원, 55억 원 중), 청년예술단을 새롭게 만든다.(49억 원, 신규) ❺국립예술단체의 공연연습과 무대 제작 등을 위한 공연예술창제작공간도 '26년까지 2개년에 걸쳐 조성할 예정이다.

대한민국을 대표하고 전 세계인이 찾는 대형 축제를 육성한다. ❻세계적인 국제 공연예술축제를 키워 다양한 공연예술 분야의 거점 시장으로 성장할 수 있도록 돕는다.(52억 원, 40억 원 중) ❼케이-컬처의 매력을 종합적으로 소개하고 다양한 한류 연관산업을 총 망라하는 대형 한류종합행사인^{가칭} 비욘드 케이 페스타(Beyond K Festa)'도 열어 한국을 대표하는 종합행사로 육성해 나갈 계획이다.(80억 원, 신규)

국민의 문화 향유를 위한 새로운 사업도 추진한다. ❸상대적으로 문화기반이 취약한 산업단지의 문화예술·콘텐츠 향유를 지원해 정주 여건을 개선하고, 산업단지 연계 관광상품 개발을 지원(84억 원, 신규)한다. ❹저출생 심화 추세에서 어린이와 가족들이 다양한 예술을 한 곳에서 즐기며 경험할 수 있는 ‘어린이 복합문화공간’의 첫 번째 시범모델 조성(257억

원, 신규)을 추진하고, ⑩지역 고유의 관광자원인 크루즈 등 해양 콘텐츠, 자전거, 전적지 등을 활용한 새로운 주제(테마)의 지역관광 활성화 사업(85억 원, 신규)도 관계부처와 협업해 추진해 나갈 계획이다.

문화산업 전반을 국가경제 핵심 성장동력으로 육성

콘텐츠·관광·스포츠산업 전반의 정책금융을 정비해 투자를 촉진하고 기업체의 성장을 돕는다. 한국 콘텐츠산업 전반에 해외 자본 유치를 강화하기 위해 400억 원 정부 출자를 마중물로 1,000억 원 규모의 ‘글로벌 리그 펀드’를 새롭게 조성한다. 관광산업 직접 용자 지원 규모를 늘리고, 스포츠산업과 관광산업계에 대한 용자지원 규모*도 대폭 늘린다.

- * ▲[스포츠산업 용자지원(이차보전 포함)] '24년 3,919억 원 공급 → '25년 5,155억 원 공급,
▲(관광산업 용자지원) '24년 5,365억 원 공급 → '25년 5,865억 원 공급

세계를 선도하는 콘텐츠 강국의 위상을 공고히 하기 위해 콘텐츠 해외 진출 지원도 대폭 강화한다. ▲게임산업은 새로운 시장 개척을 위해 상대적으로 국내 기반이 취약한 콘솔게임에 대한 지원을 대폭 강화(155억 원, 87억 원 증)하고, ▲현지화 지원과 잠재력 있는 지식재산(IP)의 웹툰 발굴·제작 지원 등 만화·웹툰의 해외 진출 지원을 확대(135억 원, 65억 원 증)한다.

케이-콘텐츠의 지속 성장을 위한 저작권을 보호하기 위해 ▲인터폴과 진행하는 저작권 침해 대응 사업과(12억 원, 9억 원 증) ▲맞춤형 해외 저작권 보호 이용권(바우처) 지원(9억 원, 5억 원 증)을 강화하고, 저작권 산업 강화를 위한 기초 기술 육성 예산*도 확대 편성(164억 원, 36억 원 증)했다.

- * [저작권 주요 연구개발(R&D) 사업] 글로벌 저작권 현안 신속 대응(105억 원, 20억 원 증), 선도형 저작권 기술개발(59억 원, 16억 원 증)

케이-콘텐츠와 뷰티·식품 등 연관산업의 동반성장을 지원하기 위해 ▲관계부처 합동 한류박람회도 2회에서 3회로 확대(120억 원, 50억 원 증)하고 ▲국내 콘텐츠 기업의 해외 진출 거점인 해외 비즈니스센터도 현재 25개소에서 5개소를 추가 확충(279억 원, 60억 원 증)할 계획이다. 또한 ‘모든 것의 관광콘텐츠화’를 위해 케이-컬처와 소비재·서비스 등

연관산업을 연계한 외래관광객 체험상품을 개발하고, 33개 관광공사 해외지사를 통해 현지 홍보를 지원한다(104억 원, 신규).

영상산업의 새로운 도약도 지원한다. 영화 지원예산은 ▲중예산영화 제작 지원사업을 신설(100억 원, 신규)하고, ▲기획개발지원(26억 원, 10억 원 증)과 ▲영화제 지원 확대(33억 원, 5억 원 증) 등을 통해 올해보다 92억 원을 증액한 829억 원을 편성했다. 성장이 기대되는 분야인 애니메이션 예산도 대폭 확대한다. ▲애니메이션 전문펀드를 신설하여 100억 원 규모를 출자하고, ▲지식재산(IP) 활용 애니메이션 제작 지원을 확대(95억 원, 18억 원 증)한다. 최근 중국에서 애니메이션 수요가 증가하고 있는 상황을 고려해 해외 진출 예산도 확대(19억 원, 9억 원 증)한다.

또한 올해 3월부터 7월까지 장관 주재로 5차례 진행한 출판·서점계 간담회 제안사항을 반영해 ▲도서 보급·나눔 사업을 확대(131억 원, 16억 원 증)하고, ▲독서 기반 지역 활성화(7억 원, 신규), 디지털 독서 확산 지원(3억 원, 신규) 등을 통한 책 읽기 수요를 창출(32억 원, 10억 원 증)한다. ▲범출판계 책문화 캠페인 ‘책 읽는 대한민국’(10억 원, 신규)을 추진해 책 읽는 문화를 전방위적으로 확산하고, ▲권역별 선도서점 육성(11억 원, 신규), 디지털 도서 물류 지원(14억 원, 2억 원 증)으로 지역서점 경쟁력을 강화하는 등 출판 생태계 전반에 활력을 높인다.(460억 원, 31억 원 증)

미래세대와 취약계층을 위한 국민 결의 문화

유아·청소년 등 미래세대를 위한 예산도 확대한다. ▲유아친화형 국민체육센터 신규 공급수를 3개소에서 9개소로 확충(47억 원, 41억 원 증)하고, ▲어린이청소년극단(29억 원, 신규)을 새롭게 운영한다. ▲아동·청소년을 위한 문화예술교육 프로그램은 현재 운영하고 있는 오케스트라·무용·극단에 더해 시각예술 분야인 ‘꿈의 스튜디오’ 10개소를 새롭게 지원(18억 원, 신규)하고, ▲스포츠강좌이용권 지원도 확대*한다.

* 스포츠강좌 이용권: 지원 단가 최대 월 10만 원 → 월 10만 5천 원

윤석열 정부 국정과제인 ‘늘봄학교’가 정착하도록 민관 협력을 강화한다.
▲ 민관 문화예술기관과 협력해 초등 저학년을 위한 맞춤형 문화예술 프로그램 10종을 새롭게 개발해 보급(32억 원, 신규)하고, ▲ 미디어교육 프로그램도 전국 늘봄학교 1,000개교에 지원(7억 원, 신규)할 계획이다.

기초생활수급자와 차상위 계층에게 문화 활동 기회를 제공하기 위한 ‘통합문화이용권(문화누리카드)’의 지원 금액을 연간 14만 원으로 1만 원 인상(2,636억 원, 239억 원 증)하고 지원 대상도 6만 명을 늘려 264만 명까지 확대한다. 다문화, 한부모가정 등을 대상으로 부모와 자녀가 함께 참여하는 문화예술교육도 새롭게 지원(30억 원, 신규)한다.

장애인을 위한 지원도 강화한다. ▲ 장애인 스포츠강좌이용권의 지원 인원을 2만 명에서 2만 5,900명까지 확대(246억 원, 56억 원 증)하고, ▲ 장애인체육 가맹단체와 리그전 지원도 강화해(87억 원, 12억 원 증) 스포츠 종목 저변을 넓힌다. 장애예술인에 대한 지원 사업도 확대 편성(308억 원, 17억 증)했다.

체육 재정 확대 및 구조개선으로 대한민국 스포츠 재도약 뒷받침

체육 예산은 '24년 1조 6,164억 원에서 '25년 1조 6,751억 원으로 증가(3.6% 증)했다. 우선, 차세대 국가대표 지원을 대폭 늘려*, 국가대표로 이어지는 선수층을 두텁게 한다. 또한, 은퇴 선수 대상 취업 및 해외지도자 진출 지원 사업 등을 내년부터 새롭게 추진한다.(50억 원, 신규)

* ▲ 후보선수(29종목 1,511명→35종목 1,697명), ▲ 청소년대표(32종목, 1,210명→35종목, 1,446명), ▲ 꿈나무선수(23종목, 1,131명→26종목, 1,236명)

아울러, 스포츠활동 인센티브(57억원, 50억원 증) 사업 대상자를 기존 1만 명에서 8만 명으로 크게 늘려 국민의 자발적 스포츠 활동을 촉진한다. 가정형편이 어려운 학생 선수 대상 ‘꿈나무 특기장려금(73억 원, 22억 원 증)’을 확대해 '24년까지 전체 대상의 30% 수준에 불과했던 지원 규모를 '25년부터 50%(1,237명→1,800명)까지 늘려 정책 체감도를 한층 높인다.

한편, 대한체육회를 통해 지역에 지원했던 생활체육 예산 중 일부(416억 원)를 지방 협력 사업으로 전환*한다. 이는 지역 주민의 선호와 시설 등을 고려한 맞춤형 프로그램을 운영하고, 지방비 매칭을 통해 생활체육 지원 예산의 규모를 키우기 위한 것이다. 더불어, 국비-지방비를 통합 관리함으로써 보조금 관리의 효율성과 투명성도 확대될 것으로 기대된다. 문체부는 이를 시작으로 효과적으로 체육 정책을 집행하기 위해 예산체계를 지속 개편할 예정이다.

※ 주요 전환사업: ▲지역자율형 생활체육활동 지원(140억 원), ▲신나는 주말체육 프로그램(140억 원), ▲학교운동부 지원(33억 원), ▲체육계 학교지원(21억 원), ▲학교체육시설 개방 지원(42억 원), ▲지방체육회 지원(39억 원)

붙임 2025년 주요 신규사업 목록

- 따로 붙임 1. 문체부 2025년 예산안 중점 투자방향 및 주요 내용
2. 2025년 문체부 주요 재정사업 정보그림

담당 부서	기획조정실 재정담당관	책임자	과장	박기홍 (044-203-2231)
		담당자	사무관	박인혜 (044-203-2233)
		담당자	사무관	최성훈 (044-203-2234)



(단위 : 백만 원)

분야	사업명	'25년 정부안	주요내용
문화 예술	대한민국 문화도시 조성	40,000	○ 대한민국 문화도시 조성 지원, 대한민국 문화도시 관리 및 홍보
	어린이 복합문화공간 조성	25,670	○ 저출생 극복 및 건강한 성장 지원을 위해 어린이가 안심하고 문화예술 놀이·체험을 즐길 수 있는 공간 확충
	늘봄학교 문화예술교육 프로그램 및 연수지원	3,200	○ '25년 늘봄학교 확대에 따라 문화예술교육 프로그램 개발 보급 및 강사연수 지원
	생활밀착형 문화예술교육	3,000	○ 가족 공동체 위기 극복을 위해 생활밀착형 시설에서 부모와 자녀가 함께 참여하는 문화예술교육 프로그램 지원
	어린이청소년극단	2,943	○ 어린이청소년극단 신규 운영
	구석구석 문화배달 (정주유도형)	3,000	○ 산업단지별 고유성을 반영한 다양한 문화프로그램 (공연·전시·체험, 동호회 활동 등) 운영 지원
	장르별 시장 거점화 지원	2,000	○ 장르 특화 공간·콘텐츠 자원을 보유한 지역을 공연 예술 장르별 시장 거점으로 조성하여 지역문화 예술균형발전 견인
	어울림 한국문화페스티벌	3,000	○ 부처간 협력을 통한 문화원 소재 주재국 뿐 아니라 K-컬처에 대한 수요가 있는 주변국에서 현지 수요 맞춤형 종합행사 개최를 통해 K-컬처 확산 역할 강화
콘텐츠	글로벌 리그 펀드	40,000	○ 해외 VC가 자펀드 운용사로 참가할 수 있는 글로벌 펀드 조성하여 해외자본 마중물 역할 수행
	중예산영화 제작지원	10,000	○ 한국영화시장 전반의 활성화 및 산업강화, 대형영화로 성장 견인을 위해 한국영화의 허리 역할인 중예산 영화의 제작 활성화 지원
	대중문화예술 명예의 전당 기본구상 연구	200	○ 대중문화예술 명예의 전당 설립 관련 사업 기본 구상 연구
	영상박물관 기본구상 연구	300	○ 영상박물관 설립 관련 사업 기본 구상 연구
	대형 한류종합행사	7,950	○ K-팝, 드라마, 영화, 전통문화, 현대미술, 연관산업 까지 연계한(B2B2C) 대형 한류종합행사 개최
	책 읽는 대한민국	1,000	○ 책 생태계 활성화 및 독자층 확대를 위한 범 출판계 전반의 책문화 캠페인 추진
	가상배경 디지털에셋	2,000	○ 버추얼 스튜디오 구축(25년)에 따른 버추얼 제작 시스템 활성화를 위한 가상배경 디지털에셋의 제작 지원
관광	교육여행 활성화	2,000	○ 예비 유학생 및 한국에 체류하는 유학생 대상 방한관광 홍보 및 활성화
	외래관광객 체험콘텐츠 다변화	10,450	○ 한류·콘텐츠 활용 관광 체험 콘텐츠 다각화를 위한 마케팅·컨설팅 지원, 해외현지 집중 마케팅으로 인 바운드 유치 지원
	자전거 여행 활성화	2,812	○ 자유여행 코스 개발, 현장 안내체계 및 접근성 개선, 국민참여 캠페인, 통합 운영 플랫폼 개발 등 추진
	이종산업 협업기반 관광 활성화	5,119	○ 크루즈관광 기항지 수용태세 개선, 지역 특화 해양 관광콘텐츠 발굴 및 관광상품화 지원 등
	신산업관광육성	1,310	○ 문화가 있는 산업단지 및 주변지역 연계 관광상품 개발, 기업 연계 체험형 산업 관광상품 개발·판촉 지원 등
	전적지 활용 관광 활성화	575	○ 접경지역 및 전적지 등을 활용하여 참전국 방문객 유치 및 한반도 평화의 가치를 공유할 콘텐츠로 육성
	광역관광개발 성과관리 및 컨설팅	720	○ 남부권 등 광역관광개발사업 및 소규모 관광단지 대상 지속적·체계적 성과관리 및 종합적인 컨설팅 지원
체육	체육인 직업안정 지원	5,000	○ 은퇴 선수를 대상으로 스포츠클럽 창업, 지도자 현장연수, 스포츠기업 인턴십 등 직업안정 지원
	스포츠산업 기업경영지원 -글로벌 방송 홍보 지원	1,000	○ 아리랑TV-국민체육진흥공단 협력, 스포츠기업 해외 홍보 콘텐츠 제작·방영