

2019. 11

2019~2023 국가재정운용계획

문화·체육·관광 분야 보고서



1:00 1:30 2:00 2:30 3:00 3:30 4:00 4:30

2019~2023 국가재정운용계획

- 문화 · 체육 · 관광 분야 보고서 -

2019. 11

국가재정운용계획
문화 · 체육 · 관광 분과위원회

문화·체육·관광 분과위원회

분과위원장 한국문화관광연구원 : 윤소영 연구위원

기획재정부 : 사회예산심의관

분과위원 성신여자대학교 : 심상민 교수

한국콘텐츠진흥원 : 백승혁 팀장

한국방송통신대학교 : 이석호 교수

한국스포츠정책과학원 : 김상훈 선임연구위원

한국문화관광연구원 : 정보람 연구원

기획재정부 : 문화예산과장

문화체육관광부 : 재정담당관

목 차

〈1부〉 2019~2023년 문화·체육·관광 분야 재정운용 방향(공통)

| | |
|--|----|
| 제1장 문화·체육·관광 분야 재정투자 평가 | 5 |
| 제1절 재정투자의 현황과 추이 | 5 |
| 1. 문화·체육·관광 분야 재정투자 현황 | 5 |
| 2. 문화체육관광부 재정투자 현황 | 6 |
| 제2절 재정투자의 성과와 한계 | 7 |
| 1. 문화예술부문 | 7 |
| 2. 콘텐츠부문 | 12 |
| 3. 관광부문 | 16 |
| 4. 체육부문 | 19 |
| | |
| 제2장 문화·체육·관광 분야 정책환경 변화 및 전망 | 25 |
| 제1절 사회경제적 환경 변화 및 전망 | 25 |
| 제2절 재정운용 환경 변화 및 전망 | 26 |
| | |
| 제3장 문화·체육·관광 분야 2019~2023년 재정운용 방향 | 28 |
| 제1절 기본 방향 | 28 |
| 제2절 부문별 재정투자 방향 | 28 |
| 1. 문화예술부문 | 28 |
| 2. 콘텐츠부문 | 30 |
| 3. 관광부문 | 32 |
| 4. 체육부문 | 34 |

〈2부〉 문화·체육·관광 분야 중점 검토과제(개별)

| | |
|-----------------------------|----|
| 제1장 문화분야 생활SOC 활성화 방안 | 41 |
| 제1절 문화분야 생활SOC 추진 현황 | 41 |

| | |
|--|----|
| 제2절 관련 쟁점사항 | 42 |
| 1. 문화기반시설 운영 관련 책임성 개념과 범위 | 42 |
| 2. 정책 현실과 문화기반시설 운영 현황 | 43 |
| 3. 문화기반시설 운영 활성화 정책 방향 | 46 |
| 제3절 제도개선 및 정책대안 | 50 |
| 1. 정책 거버넌스: 협업, 협치 | 50 |
| 2. 시설 복합화를 통한 운영 활성화 | 52 |
| 3. 민간 참여 통한 전문화, 전담화 | 55 |
| 4. 문화시설 정보 접근성과 이용 편의성 강화 | 68 |
| | |
| 제2장 문화예술진흥기금 재정 안정화 방안 | 71 |
| 제1절 문화예술진흥기금 운용현황 | 71 |
| 1. 문화예술진흥기금 설치배경 및 목적 | 71 |
| 2. 문화예술진흥기금 운용 변화 | 72 |
| 제2절 문화예술진흥기금 관련 쟁점사항 | 75 |
| 1. 기금운용 규모가 조성액을 초과 | 75 |
| 2. 일반회계 사업과 문화예술진흥기금 사업 간 유사·중복성 | 75 |
| 3. 전입금 의존으로 전략적 사업추진에 한계 | 77 |
| 제3절 문화예술진흥기금 안정화를 위한 제도개선 방안 | 77 |
| 1. 기본방향 | 77 |
| 2. 자체수입원 확보 노력 우선 필요 | 79 |
| 3. 타 기금 전입금의 법정화 | 79 |
| 4. 전입금 배분비율 상향조정 | 82 |
| | |
| 참고문헌 | 85 |

표 목 차

〈1부〉 2019~2023년 문화·체육·관광 분야 재정은용 방향(공통)

| | |
|---|----|
| 〈표 1-1〉 분야별 국가재정(2018~2019년) | 5 |
| 〈표 1-2〉 문화가 있는 날 참여 프로그램 수(2014~2017년) | 7 |
| 〈표 1-3〉 문화가 있는 날 인지도(2014~2017년) | 7 |
| 〈표 1-4〉 문화가 있는 날 참여율(2014~2017년) | 8 |
| 〈표 1-5〉 여가친화기업 인증 수 (2012~2018년) | 8 |
| 〈표 1-6〉 통합문화이용권 발급매수(2015~2017년) | 9 |
| 〈표 1-7〉 스포츠강좌이용권 수혜자 수(2014~2018년) | 9 |
| 〈표 1-8〉 소외지역 문화순회공연 횟수(2015~2017년) | 10 |
| 〈표 1-9〉 산업단지, 폐산업시설 문화재생 실적 | 10 |
| 〈표 1-10〉 창작준비금(연 300만원) 지원(2016~2019년) | 11 |
| 〈표 1-11〉 지역공연장(공연장 상주단체 육성지원사업) 가동률(2014~2018년) | 12 |
| 〈표 1-12〉 문예회관 공연장 가동률(2012~2017년) | 12 |
| 〈표 1-13〉 국내관광 총량 | 16 |
| 〈표 1-14〉 1인 연평균 관광소비 | 16 |
| 〈표 1-15〉 연도별 외래관광객 수 | 17 |
| 〈표 1-16〉 연도별 발굴 두레사업체 수(누적) | 18 |
| 〈표 1-17〉 UIA 기준 연도별 국제회의 개최건수 | 18 |
| 〈표 1-18〉 연도별 외국인환자 유치실적 | 18 |
| 〈표 1-19〉 업체당 매출액과 종사자 수 | 19 |
| 〈표 1-20〉 주1회 이상 규칙적 생활체육 참여율 추이 | 20 |
| 〈표 1-21〉 전국 공공체육시설 현황 | 20 |
| 〈표 1-22〉 전국 생활체육 동호인 클럽 및 회원 수 현황 | 21 |
| 〈표 1-23〉 공공부문 생활체육 지도자 및 어르신전담지도자 배치 현황 | 21 |
| 〈표 1-24〉 장애인 생활체육 지원 현황 | 22 |
| 〈표 1-25〉 국민체력인증센터 현황 | 22 |

〈표 1-26〉 스포츠산업 규모: 매출액, 사업체 수, 종사자 수 현황 23

〈표 2-1〉 2020년 중앙-지방 기능조정 결과, 문체부 지방이양 사업 27

〈2부〉 문화·체육·관광 분야 중점 검토과제(개별)

〈표 1-1〉 책임성과 지배구조 43

〈표 1-2〉 문화재단(광역, 기초) 재원 현황(2018년 기준) 45

〈표 1-3〉 전국 공공체육시설 운영현황 45

〈표 1-4〉 동탄중앙어울림센터 위치 및 구조 53

〈표 1-5〉 세토우치 DMO의 KPI/KGI 설정 58

〈표 1-6〉 지자체 간 관광사업 협력체 설립 국내 사례 59

〈표 1-7〉 2018년 오산스포츠클럽 운영수지 65

〈표 1-8〉 위탁운영 전후 운영수지 변화 비교표 65

〈표 1-9〉 Glasgow Life의 2017/18 수입 66

〈표 1-10〉 타카츠종합스포츠클럽 SELF의 수입·지출 68

〈표 2-1〉 문화예술진흥기금 개요 71

〈표 2-2〉 문화예술진흥기금 적립금 추이(2000~2019년) 73

〈표 2-3〉 문화예술진흥기금 주요 수입 구성(2015~2019년) 74

〈표 2-4〉 당년도 문화예술진흥기금 운용실적 75

〈표 2-5〉 문화예술진흥기금 용도와 유사한 일반회계 사업 사례(2019년) 76

〈표 2-6〉 문화예술진흥기금 중점 지원사업 변화(2010~2019년) 77

〈표 2-7〉 문화예술진흥기금 내 복권기금 전입비율 변화(2010~2019년) 77

〈표 2-8〉 국정위 공약 검토 시(‘17.7) 문체부 문예기금 재원대책 78

〈표 2-9〉 문화예술진흥기금 주요 수입 구성(2015~2019년) 79

〈표 2-10〉 국민체육진흥기금의 체육·문화예술 사업 배분 관련 법령 81

〈표 2-11〉 복권기금의 배분 및 용도 관련 법령 82

〈표 2-12〉 복권기금 법정배분비율 및 현황 83

〈표 2-13〉 복권기금 법정배분율 개선 필요성 관련 국회 등 지적사항 84

그림 목 차

<1부> 2019~2023년 문화·체육·관광 분야 재정은용 방향(공통)

| | |
|---|----|
| [그림 1-1] 정부지출 분야별 비중(2016년 기준, OECD 평균 vs 한국) | 6 |
| [그림 1-2] 문화도시 지정사업 절차 | 10 |
| [그림 1-3] 콘텐츠산업 동향분석(2014~2018년) | 13 |
| [그림 1-4] 주요국가 방한 관광시장 점유율 | 17 |
| [그림 2-1] 가구 품목별 소비증감률(2012~2017년) | 25 |
| [그림 2-2] 가구 오락·문화비 지출률(2012~2017년) | 26 |

<2부> 문화·체육·관광 분야 중점 검토과제(개별)

| | |
|--|----|
| [그림 1-1] 협력적 거버넌스 작동 구조 | 46 |
| [그림 1-2] 생활SOC 공익신탁 펀드 운영구조 | 47 |
| [그림 1-3] 크라우드펀딩(기부형) 운용구조 | 48 |
| [그림 1-4] 생활SOC 쌍방향 플랫폼(안) | 50 |
| [그림 1-5] 문화예술회관 서비스 품질 영향 요인 분석 모형 | 51 |
| [그림 1-6] 생활SOC 복합화 개념 | 52 |
| [그림 1-7] 동탄중앙어울림센터 | 53 |
| [그림 1-8] 동탄중앙어울림센터 홈페이지 및 시설안내 | 54 |
| [그림 1-9] 용산꿈나무종합타운 | 54 |
| [그림 1-10] 일본판 DMO를 통한 다양한 이해관계자 연계 | 56 |
| [그림 1-11] 세토우치 DMO | 57 |
| [그림 1-12] 세토우치 DMO의 KPI/KGI 도출체계 | 58 |
| [그림 1-13] 시카고 문화플랜 | 61 |
| [그림 1-14] 서울플랜 2030 추진체계 및 수립과정 | 62 |
| [그림 1-15] 광명 커뮤니티 예시 | 63 |
| [그림 1-16] 영국 스포츠 사회적기업 GLL의 로빈훗모델 | 67 |
| [그림 1-17] 경기도 문화예술 온라인 플랫폼 구성요소 | 69 |

제 1 부

2019 ~ 2023년 문화 · 체육 · 관광 분야 재정운용 방향(공통)

< 2019~2023년 문화·체육·관광 분야 재정운용 방향(요약) >

□ 문화·체육·관광 분야 재정투자 평가

- '19년 문화·체육·관광 분야 예산은 7.2조원으로 전년 대비('18년 6.5조원) 12.2% 증가(8천억원)하여, 12개 분야별 국가재정 중 산업·중소·에너지(15.1%) 다음으로 높은 수준으로 전년 대비 증가
- 주 52시간 노동시간 단축과 같은 제도적 변화에 따라 삶에서 여가가 차지하는 비중이 확대되고 있는 추세이며, 국민들이 일상에서 보다 쉽게 높은 수준의 여가서비스를 즐길 수 있는 사업에 재정투자를 증액

□ 문화·체육·관광 분야 정책환경 변화 및 전망

- 주 52시간 도입으로 여가산업 확장 기대
 - 시간정책 시행 이후 문화예술, 레저, 여행 등 기존 문화서비스사업의 확대뿐만 아니라 금융, 자동차, 유통 영역에서 문화서비스를 융합하여 비즈니스가 확장되는 양상
- 지방분권으로 문화사업 지자체 이양
 - 지방분권으로 그간 중앙정부 보조사업 혹은 매칭펀드를 통해 추진되던 사업들이 지자체 사무로 이양
 - 2020년 중앙-지방 기능조정 결과 문화체육관광부의 지방이양 사업 규모는 403,599백만원 규모

□ 문화·체육·관광 분야 2019~2023년 재정운용 방향

< 기본방향 >

- ◇ 문화비전 2030의 '사람이 있는 문화'를 실현
- ◇ 개인의 자율성 보장, 공동체의 다양성 실현, 사회의 창의적 확산
- ◇ '혁신적 포용국가'로 국민의 여가와 생활권 문화 투자 확대
- ◇ 콘텐츠기업 성장을 위한 투자 사각지대 해소, 실감콘텐츠 신수요 창출, 신한류로 연관산업 성장 견인

- (문화예술부문)
 - 모든 개인의 문화적인 삶과 문화권 보장 강화
 - 문화를 통한 창의적 사회혁신 실현

- 예술인 지위 향상과 창작기반 조성 강화
- 문화를 통한 지역 활성화와 청년 일자리 창출

○ (콘텐츠부문)

- 정책금융 확충을 통한 혁신기업 도약 지원 및 강소기업 육성
- 신한류를 통한 해외수출 역량 제고 지원 및 연관산업 성장 견인
- 미래 성장동력 확보를 위한 실감콘텐츠 육성 확대

○ (관광부문)

- 지역 관광경쟁력 강화를 통한 관광효과의 확산
- 방한 관광시장 질적 개선을 통한 관광경쟁력 강화 및 방문객 만족도 제고
- 관광의 일상화를 통한 국민의 행복 증진에 기여
- 관광산업의 혁신을 통한 경쟁력 제고
- 관광의 역할 증대를 통한 사회적 경제에 기여

○ (체육부문)

- 생활체육 SOC 확충
- 맞춤형 국민 스포츠서비스 혁신
- 스포츠클럽 중심의 생활체육 참여 환경조성
- 스포츠산업의 경쟁력 강화 지원
- 남북 스포츠교류의 활성화

□ 문화·체육·관광 분야 중점 검토과제 방향

○ 문화 분야 생활SOC 활성화 방안

- 문화기반시설 운영의 중앙-지방, 민관 협업 방안: 사회적경제조직 위탁운영을 통한 운영 전문화, 효율화
- 공공문화시설의 정보 접근성 및 이용 편의성 강화

○ 문화예술진흥기금 재정 안정화 방안

- 자체수입원 확보 노력 우선 필요
- 타 기금 전입금의 법정화
- 전입금 배분비율 상향조정

제1장 문화·체육·관광 분야 재정투자 평가

제1절 재정투자의 현황과 추이

1. 문화·체육·관광 분야 재정투자 현황

'19년 문화·체육·관광분야 예산은 7.2조원으로 전년 대비(18년 6.5조원) 12.2% 증가(8천 억원) 하여, 12개 분야별 국가재정 중 산업·중소·에너지(15.1%) 다음으로 높은 수준으로 전년대비 증가하였다. 동 기간 총지출 증가율은 9.5%이다. 일과 삶의 균형을 중시하는 사회적 분위기, 주 52시간 노동시간 단축과 같은 제도적 변화에 따라 삶에서 여가가 차지하는 비중이 확대되고 있는 추세이며, 국민들이 일상에서 보다 쉽게 높은 수준의 여가서비스를 즐길 수 있는 사업에 재정투자를 증액한 것으로 해석할 수 있다.

〈표 1-1〉 분야별 국가재정(2018~2019년)

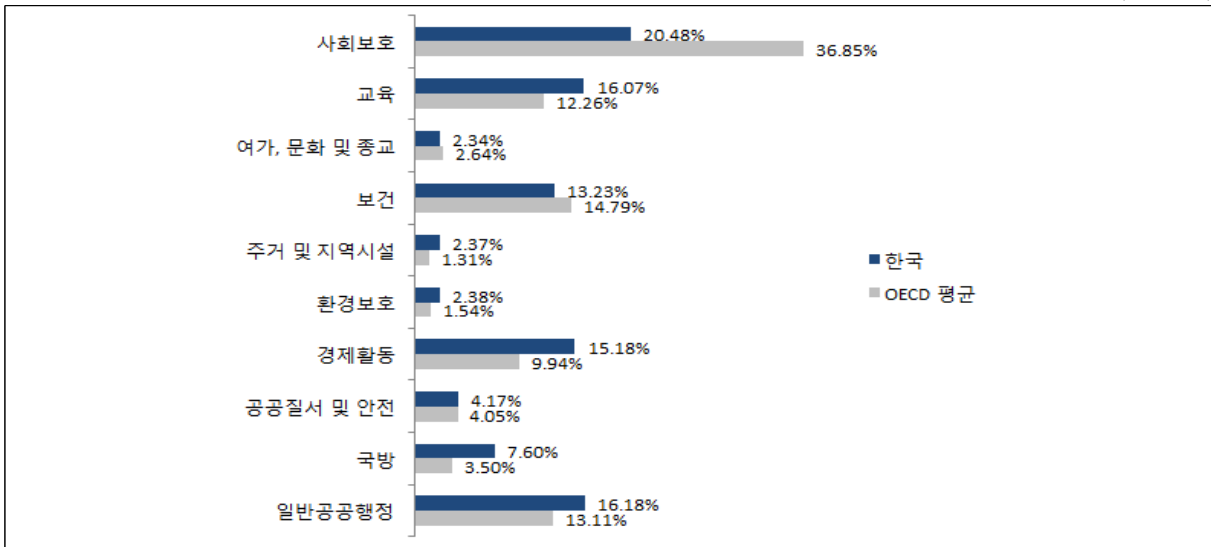
(단위: 조원, %)

| 구 분 | '18예산 | '19예산 | | 증 감 | | |
|-------------------------|---------------|---------------|---------------|----------------|-----------------|--------------|
| | 본예산(A) | 정부안(B) | 최종(C) | 국회증감 (C-B) | '18 대비 (C-A) | 증가율 |
| ◇ 총지출 | 428.8 | 470.5 | 469.6 | △0.9 | 40.7 | 9.5 |
| 1. 보건·복지·고용 | 144.6 | 162.2 | 161 | △1.2 | 16.4 | 11.3 |
| 2. 교육 (교부금 제외) | 64.2 -14.6 | 70.9 -15.2 | 70.6 -15.4 | △0.3 -0.2 | 6.5 -0.8 | 10.1 -5.1 |
| 3. 문화·체육·관광 | 6.5 | 7.1 | 7.2 | 0.1 | 0.8 | 12.2 |
| 4. 환경 | 6.9 | 7.1 | 7.4 | 0.2 | 0.5 | 7.2 |
| 5. R&D | 19.7 | 20.4 | 20.5 | 0.1 | 0.9 | 4.4 |
| 6. 산업·중소·에너지 | 16.3 | 18.6 | 18.8 | 0.1 | 2.5 | 15.1 |
| 7. SOC | 19 | 18.5 | 19.8 | 1.2 | 0.8 | 4 |
| 8. 농림·수산·식품 | 19.7 | 19.9 | 20 | 0.1 | 0.3 | 1.5 |
| 9. 국방 | 43.2 | 46.7 | 46.7 | - | 3.5 | 8.2 |
| 10. 외교·통일 | 4.7 | 5.1 | 5.1 | △0.01 | 0.3 | 7.2 |
| 11. 공공질서·안전 | 19.1 | 20 | 20.1 | 0.1 | 1.1 | 5.5 |
| 12. 일반·지방행정 (교부세 제외) | 69 -23 | 77.9 -25.1 | 76.6 -24.1 | △1.4 (△1.0) | 7.5 -1.1 | 10.9 -4.6 |

그러나 OECD 국가와 비교할 때 ‘여가, 문화 및 종교(Recreation, culture and religion)’ 분야의 정부지출 비중은(총지출 대비) 한국이 2.34%로 OECD 평균 2.64%보다 낮은 수준이다. 우리나라 국가재정상 문화·체육·관광분야와 그 범위가 완전히 일치하지 않지만, 국제기준(COFOG)으로 분류할 때 우리나라의 여가, 문화 및 종교 예산은 OECD 평균에 미치지 못할 뿐만 아니라 10개 분야별 비중도 가장 낮다.

[그림 1-1] 정부지출 분야별 비중(2016년 기준, OECD 평균 vs 한국)

(단위: %)



주: 1. OECD 회원국 중 데이터 확인 가능한 30개국의 평균과 한국 비교
 2. 2016년도 일반정부, 자국통화 기준 구성비

자료: OECD Stat(홈페이지: <https://stats.oecd.org/>. 검색일: 2018. 11. 12.)

2. 문화체육관광부 재정투자 현황

문화체육관광부의 '19년 총재정지출규모는 5조 9,233억원으로 전년도에 비해 12.6% 증가하였다(6,655억원). 문화예술 분야는 1조 8,853억원으로 전년 대비 15% 증가하였으며, 문화시설 확충 및 운영, 문화소외계층 지원, 예술인들의 자유로운 창작 지원 확대에 중점을 두고 있다. 콘텐츠 분야는 8,292억원으로 전년 대비 16.3% 증가하였으며, 실감형 콘텐츠 체험관 조성, e스포츠 상설 경기장 구축, 콘텐츠기업 단계별 맞춤형 지원 및 창의인재 양성 등의 사업을 강화하였다. 관광 분야는 1조 4,140억원으로 전년 대비 0.8% 증가하였으며, 근로자 휴가 지원 확대 추진 등 관광복지를 강화하고 관광취약계층이 자유롭게 관광할 수 있도록 열린 관광지 조성을 확대 추진하고자 한다. 체육 분야는 1조 4,647억원으로 전년 대비 23.6% 증가하였으며, 생활밀착형 체육시설 조성 및 스포츠강좌이용권 등 생활체육 증진을 위한 사업과 스포츠기업 지원을 위한 사업을 확대해 나가고 있다.

제2절 재정투자의 성과와 한계

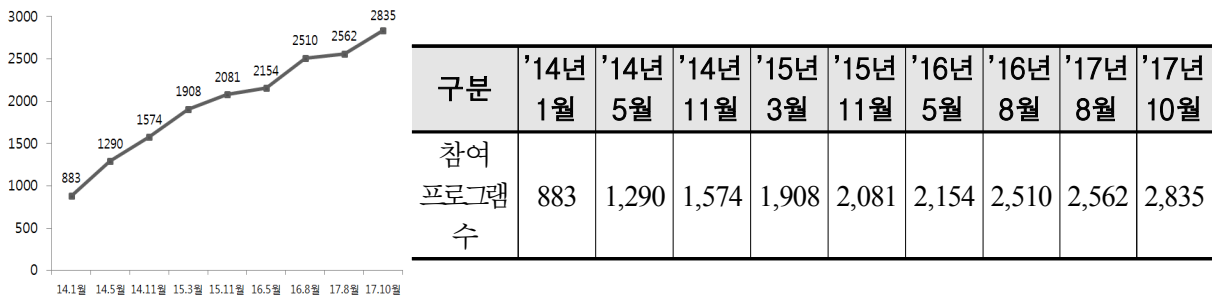
1. 문화예술부문

가. 쉽고 활력이 있는 생활환경 조성, 여가친화 분위기 조성

일과 삶의 균형을 중시하는 사회적 분위기, 주 52시간 노동시간 단축과 같은 제도적 변화에 따라 삶에서 여가가 차지하는 비중이 확대되고 있다. 이에 따라, 쉽고 활력이 있는 생활·환경을 조성하고 국민들이 일상에서 보다 쉽게 높은 수준의 여가서비스를 즐길 수 있도록 여가친화 분위기를 조성하였다. '18.7월부터 도서구입·공연관람비에 대해 소득공제를 시행하고, 매달 마지막 주간을 '문화가 있는 날'로 지정하여 문화행사를 개최 및 문화시설 이 용할인 혜택 프로그램은 국민들의 문화 향유 여건을 진작시키고 있다.

〈표 1-2〉 문화가 있는 날 참여 프로그램 수(2014~2017년)

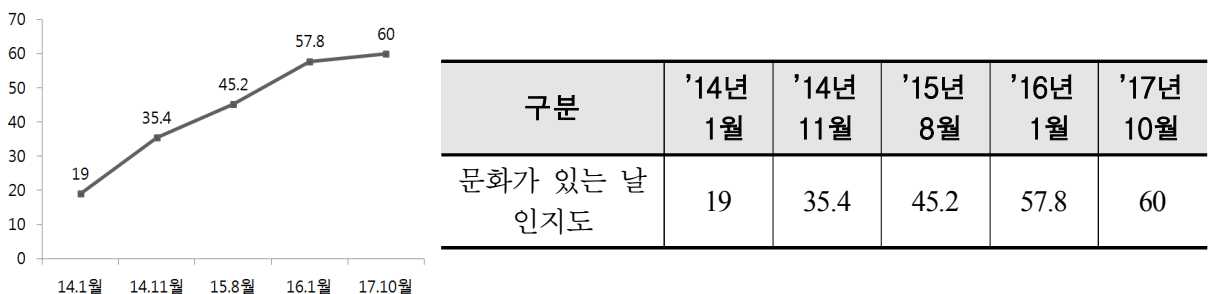
(단위: 개)



자료: 문화체육관광부(2018), 「2019년도 예산 및 기금운용계획 사업설명자료(II-1)」

〈표 1-3〉 문화가 있는 날 인지도(2014~2017년)

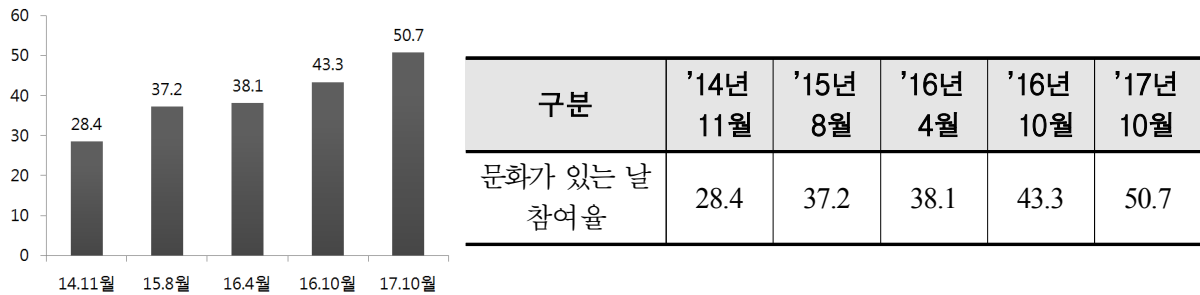
(단위: %)



자료: 문화체육관광부(2018), 「2019년도 예산 및 기금운용계획 사업설명자료(II-1)」

〈표 1-4〉 문화가 있는 날 참여율(2014~2017년)

(단위: %)



자료: 문화체육관광부(2018), 「2019년도 예산 및 기금운용계획 사업설명자료(II-1)」

휴가권을 강화해 여가참여를 독려하기 위해 근로자휴가실태조사를 국가승인통계로 조사 의무화하였다(통계청 고시 제2018-415호). 더불어 2012년부터 일과 여가생활을 조화롭게 병행하고 있는 기업을 인증하는 ‘여가친화기업’ 인증을 확대함으로써 ‘일과 삶의 균형(Work and Life Balance)’을 추구하는 직장인들의 여가활동과 삶의 질 향상에 기여하였다. 이외에도 국립문화시설 야간개장, 공공도서관 개관시간 연장 운영, 휴관 없는 국립박물관미술관 운영 등 국민의 일상생활에 더욱 가깝고 여가친화적으로 문화공간을 운영하고자 하였다.

〈표 1-5〉 여가친화기업 인증 수(2012~2018년)

(단위: 개사)

| 구분 | 계 | 2012 | 2013 | 2014 | 2015 | 2016 | 2017 | 2018 |
|------|-----|------|------|------|------|------|------|------|
| 계 | 110 | 10 | 4 | 14 | 15 | 17 | 19 | 31 |
| 공기업 | 20 | - | - | - | 2 | 3 | 8 | 7 |
| 대기업 | 19 | 3 | - | 2 | 1 | 2 | - | 11 |
| 중견기업 | 20 | - | 1 | 6 | 4 | 2 | 2 | 5 |
| 중소기업 | 51 | 7 | 3 | 6 | 8 | 10 | 9 | 8 |

자료: 지역문화진흥원(2019), 「2019 여가친화기업 선정·지원 사업 모집 안내 자료」

이와 동시에 일상생활 속에서 문화를 즐길 수 있는 여건을 마련하기 위한 노력도 이루어졌다. 생활권 내에서 다양한 문화활동을 할 수 있도록 공공도서관·작은도서관·문화원·생활문화센터 등 문화공간을 조성 및 개보수하였고, 집 근처에서 운동할 수 있는 생활밀착형 국민체육센터를 조성하였다. 이로써 일상 속에서 책과 문화를 즐길 수 있는 여건이 마련되었고 다양한 운동종목 참여 기회를 늘리는 데 기여하였다.

나. 다양한 계층의 문화적 권리 확보를 위한 문화다양성 정책 추진

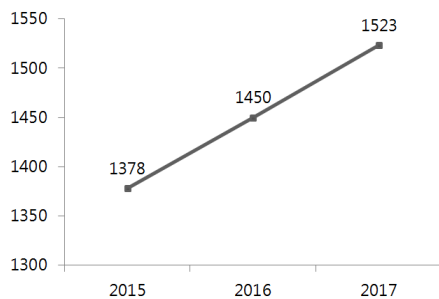
1인 가구 증가, 공동주거 등장, 만혼·비혼 확대, 체류외국인 및 다문화가정의 증가 등 사

회구조 및 삶의 양태 다변화에 따라 다양한 계층의 문화적 권리 확보를 위한 문화다양성 정책 추진 노력을 지속하였다. 2014년 「문화다양성의 보호와 증진에 관한 법률」 제정 및 시행 이후, 2017년 유네스코 문화다양성 협약 위원국(임기 2017. 6.~2021. 6.)으로 선출된 후, 문화다양성 정책에 있어 국제사회에서 선도적 역할을 부여받았다.

또한 장애인·저소득층 등의 문화향유기회를 확대하기 위한 노력도 지속하고 있다. 경제적 여건으로 문화활동이 어려운 기초생활수급자 및 차상위계층에게 통합문화이용권(문화누리카드)의 지원 금액을 '18년 1인당 연 7만원에서 '19년 연 8만원으로 상향하였다. 저소득층 대상 스포츠강좌 이용권(8개월간 월 8만원 지원, 43,750명) 지급 대상을 장애인에게까지 확대 적용하였다.

〈표 1-6〉 통합문화이용권 발급매수(2015~2017년)

(단위: 천매)

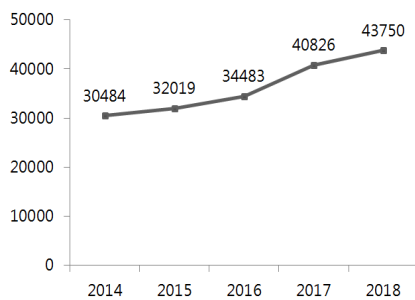


| 구분 | 2015 | 2016 | 2017 |
|--------------|-------|-------|-------|
| 통합문화이용권 발급매수 | 1,378 | 1,450 | 1,523 |

자료: 문화체육관광부(2018), 「2019년도 예산 및 기금운용계획 사업설명자료(Ⅱ-1)」

〈표 1-7〉 스포츠강좌이용권 수혜자 수(2014~2018년)

(단위: 명)



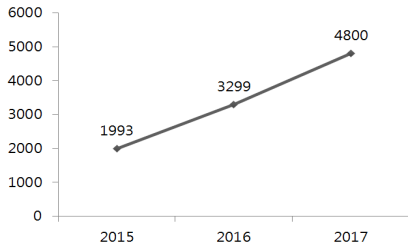
| 구분 | 2014 | 2015 | 2016 | 2017 | 2018 |
|-----------------|--------|--------|--------|--------|--------|
| 스포츠강좌 이용권 수혜자 수 | 30,484 | 32,019 | 34,483 | 40,826 | 43,750 |

자료: 대한민국정부(2019), 「2019년도 성과계획서」

장애인의 창작 및 문화향유를 위해 ‘함께누리’ 지원 확대와 아울러 국민의 문화접근성 개선을 위해 소외지역 문화 순회공연, 실버세대를 대상으로 문화프로그램 등의 성과가 가시화되고 있다.

〈표 1-8〉 소외지역 문화순회공연 횟수(2015~2017년)

(단위: 회)



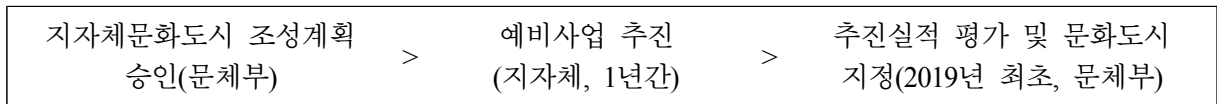
| 구분 | 2015 | 2016 | 2017 |
|----------------|-------|-------|-------|
| 소외지역 문화순회공연 횟수 | 1,993 | 3,299 | 4,800 |

자료: 문화체육관광부(2018), 「2019년도 예산 및 기금운용계획 사업설명자료(II-1)」

다. 유희공간 활용, 문화를 통한 지역재생 활성화 촉진

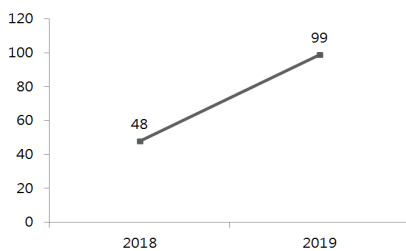
지역 내 유희공간을 지역민의 문화향유 공간으로 조성하는 재생 사업을 통해 문화를 통한 지역 재생 활성화를 촉진하였다. 2018년부터 지역문화진흥법에 근거한 문화도시 조성 사업은 예비사업 추진(지자체, 1년간)을 거쳐 2019년에는 문화도시를 최초 지정, 장소-콘텐츠-인력 통합지원을 통해 장소를 기반으로 지역별 특색 있는 문화자원을 개발할 수 있는 토대를 마련하였다.

[그림 1-2] 문화도시 지정사업 절차



쇠퇴지역(원도심) 내 유희 다중이용공간을 문화적, 사회적으로 활용하기 위한 프로그램을 지원하는 문화적 도시재생사업을 국토부 도시재생 뉴딜사업지역과 연계 추진하였으며 (26개 내외 지자체), 지역의 노후 산업단지, 폐산업시설 등 제 기능을 잃은 유희공간을 문화 예술로 재창조(리모델링)하여 지역 주민문화향유 공간을 확대하였다.

〈표 1-9〉 산업단지, 폐산업시설 문화재생 실적



| 구분 | 2018 | 2019 |
|------------------|-----------|-----------|
| 산업단지, 폐산업시설 문화재생 | 3개소, 48억원 | 8개소, 99억원 |

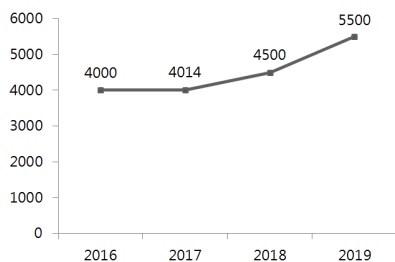
2018 평창 동계올림픽 종료 후 국제방송센터(IBC)와 동계 조직위 주사무소는 각각 국가 문헌보존관(문화·체육시설 포함)과 동계훈련센터로 활용하여 상대적으로 문화·체육시설이 부족한 평창 지역 주민들의 문화적 욕구 충족과 삶의 질을 개선하고자 하였다.

라. 예술인 창작환경 조성 및 창작활동 지원 강화

예술인의 창작·제작 역량을 키우고 발휘할 수 있는 여건을 마련하기 위해 창작안전망 구축 및 기초예술 활동 지원을 위한 예산도 지속적으로 확충하였다. 2019년부터 예술인의 자생적인 생활기반을 마련하고 안정적인 창작활동을 위해 사회·경제적인 사각지대를 해소할 목적으로 예술인 생활자금 융자사업을 시범운영하였다. 더불어 2013년부터 지원되고 있는 예술인 창작준비금(연 300만원) 지원 대상을 확대하여 경제적인 이유로 예술창작활동을 중단하지 않도록 하였다.

〈표 1-10〉 창작준비금(연 300만원) 지원(2016~2019년)

(단위: 명)



| 구분 | 2016 | 2017 | 2018 | 2019 |
|----------|-------|-------|-------|-------|
| 창작준비금 지원 | 4,000 | 4,014 | 4,501 | 5,500 |

자료: 문화체육관광부(2018), 「2019년도 예산 및 기금운용계획 사업설명자료(II-1)」

또한 문화예술 창작에 정당한 보상을 받을 수 있도록 미술 창작 대가기준을 마련 및 시범도입하였고(미술창작대가기준 시범운영 '17년 5개 → '18년 28개 → '19년 50개), 예술인 고용보험 도입 등 예술인 사회보장 및 생활지원을 위한 노력도 확대하였다.

마. 문화기반시설의 수도권 편중 및 지역간 문화향유 격차 심화

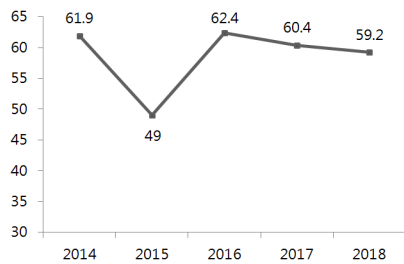
박물관·미술관·도서관, 문예회관, 지방문화원 등 문화기반시설 확충 및 생활밀착형 문화공간(작은미술관·도서관 등) 조성 노력으로 그간 전국에 양적으로 문화기반시설이 지속 증가하였으나, 전체 문화기반시설의 36.8%가 수도권(서울, 인천, 경기)에 집중되어 있어 수도권 편중현상이 심하다. 문화기반시설의 지역 간 격차는 문화향유 격차로 이어지고 있어 지역의 균형잡힌 문화서비스 제공을 위한 노력이 필요하다. 전체 문화예술행사 관람률은 증가('16년 78.3% → '18년 81.5%)했으나, 대도시는 85.2%인 반면 읍면지역은 71.7% 수준이다.

바. 문화기반시설의 영세한 운영환경과 경영 부실

지역문화기반시설은 양적으로 확대되었으나, 인력 및 예산부족 등 영세한 운영환경으로 인해 전문적인 경영체제를 갖추지 못하고 있다. 전국 231개 지방문화원의 42%가 직원 2명 이하로 운영('18년 국감지적)되고 있고 광역 문화재단 재원의 24.19%는 국고가 자체자금(20.53%)보다 많은 수준이다. 영세한 문화시설 운영환경은 시설의 비활성화로 연결되어, 문화향유 욕구 증가에도 문화시설 이용률(가동률)은 낮은 실정이다. 생활문화센터, 작은 도서관, 작은 미술관 등 소규모 생활 문화 공간 확대 추세는 일상 속 문화 환경 조성 측면에서 의미가 있지만, 공간과 프로그램 및 전문 인력의 연계가 필요하다.

〈표 1-11〉 지역공연장(공연장 상주단체 육성지원사업) 가동률(2014~2018년)

(단위: %)

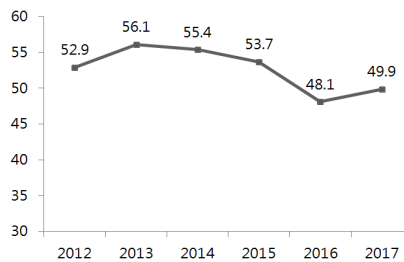


| 구분 | 2014 | 2015 | 2016 | 2017 | 2018 |
|--------------|------|------|------|------|------|
| 지역공연장 가동률 | 61.9 | 49 | 62.4 | 60.4 | 59.2 |

자료: 대한민국정부(2019), 「2019년도 성과계획서」

〈표 1-12〉 문예회관 공연장 가동률(2012~2017년)

(단위: %)



| 구분 | 2012 | 2013 | 2014 | 2015 | 2016 | 2017 |
|--------------------|------|------|------|------|------|------|
| 문예회관 공연장 가동률 | 52.9 | 56.1 | 55.4 | 53.7 | 48.1 | 49.9 |

자료: 문화체육관광부(2019), 「2018년도 공연실태조사(2017년 기준)」

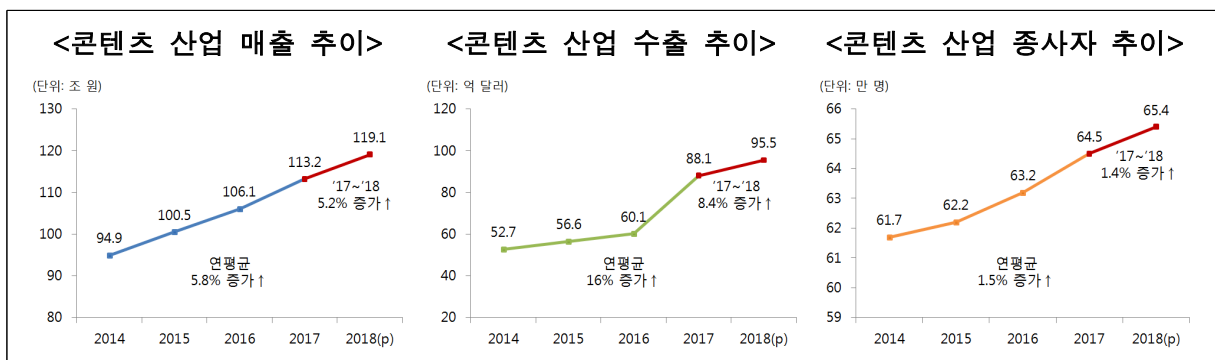
2. 콘텐츠부문

가. 콘텐츠산업 성과

국제통화기금(IMF) 및 경제협력개발기구(OECD) 등은 세계 경제의 침체나 불황을 예상하면서 미국이나 중국 등 세계 주요국의 경제 성장률 전망치를 낮춰 제시하고 있다. 세계 경제 성장률은 2%대로 둔화할 것이라는 전망이 잇따르고 있다. 2019년 1분기 한국 경제성

장률은 OECD 24개국 중 최하위에 머문 것으로 나타났다. 이렇듯 세계 경제가 어려운 상황에서도 콘텐츠산업은 성장세가 지속되고 있다. 2018년 매출액은 119.1조원으로 전년 대비 5.2% 성장, 최근 5개년 5.8% 성장했다. 수출액은 게임 수출 확대¹⁾ 등에 힘입어 2018년 95.5억달러로 전년 대비 8.4% 성장, 최근 5개년 16%대의 높은 성장세를 나타내고 있다. 반면 고용은 매출이나 수출에 비해 그 폭은 높지 않으나, 플러스(+) 성장세는 유지되고 있다. 2018년 65.4만명으로 전년 대비 1.4% 성장, 최근 5개년 1.5% 성장했다.

[그림 1-3] 콘텐츠산업 동향분석(2014~2018년)



자료: 한국콘텐츠진흥원, 「콘텐츠산업 동향분석 보고서」, 각 연도

나. 창업 생태계 조성 및 일자리 창출

콘텐츠산업 생태계 조성 사업 추진을 통해 콘텐츠 창작, 창업 활성화 및 기업 성장 단계별 맞춤형 지원으로 생태계 환경 조성에 힘썼다. 생태계 조성은 아이디어의 발굴에서 창업지원, 비즈니스 모델 개발 지원, 해외수출 지원, 금융투융자 지원 등 비즈니스 생태계별로 특화·지원했다. 아이디어 발굴을 위해서는 ‘아이디어 융합팩토리’를 운영하고 있다. 2018년 프로그램별 창작팀 119팀과 324명을 지원했다. 프로토타입 개발과 기획안을 발굴하여, MCN 채널 개설 등 실제 비즈니스로 발전시키고 있다. 창업 지원은 초기 단계의 창업지원과 지원 업체에 세컨 찬스를 부여하는 재창업 지원, 예비 창업자들이 기획 개발에 이용할 수 있는 제작지원 시설 등을 지원하는 콘텐츠코리아랩 등을 운영하고 있다. 그 외에 해외 액셀러레이터 프로그램 참가 및 해외 마켓 참가 등을 지원하는 해외 진출 지원 등을 하고 있다.

또한 지역 콘텐츠산업 육성을 위한 창작 및 창업 공간 마련 방안으로 지역 콘텐츠기업 육성 센터 조성을 확대했다. 전북 기업육성 센터('18.4.12) 및 전남 기업육성 센터('18.7.24) 센터를 신규로 구축하여 지역 기업의 입주 및 일자리 창출에 기여하고 있다.

1) 2016년 대비 2017년 게임 수출 80.7% 성장(33억달러 → 59억달러), 2017년 대비 2018년 게임 수출 7.9% 성장(59억달러 → 64억달러)

일자리 창출과 관련해서는 콘텐츠산업의 지속적인 일자리 창출을 촉진하기 위해 콘텐츠를 타워를 구축했다. 산업계의 의견수렴 및 정책건의를 위한 콘텐츠산업 일자리협의회를 발족시켰다. 지원사업 내에 일자리 창출과 관련된 가산점 제도를 마련하여 운영하고 있다. 2018년에 3,802명의 일자리를 창출했으며, 이는 전년 대비 약 7.4배 증가한 규모다.

다. 4차 산업혁명 시대 뉴콘텐츠 육성 기반 조성

5세대 통신의 상용화에 따른 대용량·고품질의 콘텐츠 수요 증가로 실감형(VR, AR, MR, 4DX, 홀로그램 등) 콘텐츠가 미래 핵심 성장동력으로 부각되고 있다. 콘텐츠에 실감형 기술을 이용하여, 실제와 같은 체험을 가능하게 하는 콘텐츠가 핵심 뉴콘텐츠로 자리할 것이다. 2018년 2월부터 3월까지 운영한 평창올림픽 융복합 콘텐츠 체험관 <라이브 파빌리온>이 K-POP 홀로그램 공연과 VR/AR, 미디어아트 기술 기반의 어트랙션 체험관을 운영하여 좋은 평가를 받았다. 올림픽 기간 동안 선수 및 전 세계 관람객 13만 명 이상이 방문하여 체험했다. 또한 2012년 콘텐츠 사업 기술 지원으로 개발된 가상 국악악기 음원 라이브러리 기술이 방탄소년단(BTS)의 타이틀곡 ‘아이돌(IDOL)’ 티저에 활용되었다. ‘아이돌’의 국악 버전은 조회수 88만뷰를 달성하면서 높은 관심을 보였다.

라. 신한류 확대를 통한 해외시장 개척

한류 확산에 힘입어 음악 및 게임, 영화 등의 수출 실적이 지속적으로 증가하고 있다. 중국의 높은 의존도에서 탈피하여, 동남아 및 유럽, 북미 시장 진출을 확대하고 있다. 2014년부터 2018년까지 최근 5개년 콘텐츠산업 수출액은 연평균 증가율 16%로 고성장하고 있다. 전술한 바와 같이 게임('16년 대비 '17년 80.7% 성장) 등 주요 장르의 수출 강세가 기여한 바가 크나, 유럽 및 북미 시장 점유율 확대도 지속적인 수출 성장에 커다란 기여를 하고 있는 것으로 분석된다. 2014년부터 2017년까지 유럽 시장의 연평균 수출성장은 18.8%, 북미 시장은 16.6%의 높은 성장세를 나타냈다. 이에 반해 일본 시장은 같은 시기 1.2%의 수출 성장세를 기록했다.

타 산업과 연계한 해외 진출도 활발히 일어나고 있다. 2018년 인도네시아 아시안 게임 지원의 일환으로 <K-푸드&콘텐츠 페스티벌>에 한국농수산물유통공사(aT)와 함께한 K-콘텐츠 홍보 행사는 SNS 라이브 12건, 총누적 조회 수 15,085회를 기록했으며, 약 1만명의 현지 관람객이 행사장을 찾았다.

마. 콘텐츠산업 재원 안정성 부족

콘텐츠산업 금융지원 정책은 문화계정 내 자펀드 조성을 통한 콘텐츠산업 투자 활성화와 신용보증기금과 기술보증기금의 보증서 담보 기반 융자지원 사업으로 나뉜다. 2006년부

터 운영 중인 모태펀드 문화계정을 통해 총 87개 투자조합, 1조 9,275억원을 결성하여 투자하고 있다. 2019년 3월 말 기준 총투자액은 2조 1,521억원(누적)에 달한다. 2019년도에는 신규 출자금인 630억원과 잔액, 회수금 등을 포함한 총 1,080억원을 출자하여, 1,900억원 내외의 자펀드를 조성 중에 있다.

융자의 경우, 콘텐츠 완성보증제도와 기업보증제도, 이차보전제도 등을 운영하고 있다. 콘텐츠 중소기업이 민간금융권 이용 시, 담보 부족 문제 해결과 관련 비용을 절감할 수 있도록 하는 것이 주요 정책 목적이다. 완성보증의 경우, 제도가 시행된 2009년부터 2019년 3월까지 880개 프로젝트에 총 5,547억원을 지원했다. 신용보증기금과 연계된 콘텐츠 기업보증 제도는 2018년 199건을 보증·추천하여, 총 460억원의 융자지원에 성공했다. 이차보전은 사업이 시행된 지 얼마 되지 않았지만 2018년 3월부터 2019년 2월까지 1년 동안 183건, 3.4억원을 지원했다. 또한 민간금융권의 콘텐츠산업 투융자 확대를 위해 2016년에 도입된 콘텐츠 가치평가는 2018년에 120건을 서비스하였고('17년 100건 수행 대비 20% 증), 평가 적용 분야는 2017년 5개 분야에서 2018년 7개 분야로 확대했다. 투융자 유치 실적도 2017년 15건, 116억원에서 2018년 67건 총 244억원으로 110% 증가(금액 기준)하였다.

다만, 지속적인 정책자금 투입에도 불구하고, 산업 내 만성적인 재원 부족 문제는 지속적으로 제기되고 있다. 현재 시장에서 실시되고 있는 민간 금융권 대출 및 정부자금 지원, 펀드 등을 모두 고려해도 콘텐츠산업에 필요한 자금 규모는 약 9천억원 규모로 산출된다(한국콘텐츠진흥원, 2018). 사업의 자금 부족은 기업의 영세성을 지속시키고, 기업 규모를 성장시키는 데 걸림돌로 작용한다. 또한 90% 이상이 10인 미만, 매출액 10억원 미만으로 중소·영세하다보니 일자리 창출에도 한계가 있다. 제조업 매출액은 콘텐츠산업 대비 약 6.7배인데 반해, 제조업에 공급되는 정책자금 지원(정책보증, 모태펀드 투자 등)은 콘텐츠산업 대비 13배에 달한다. 정책자금은 산업을 발전시키고 체력을 강화하는 데 마중물로 작용한다. 정책자금 지원의 확대를 위한 지속적인 관심과 예산 지원이 필요하다.

바. 콘텐츠산업 신기술 R&D 지원 확대 필요

문화체육관광부는 2001년부터 R&D 예산을 반영하여 정책지원을 지속하고 있다. 이는 콘텐츠산업에서 기술 중요성이 높아지는 상황을 반영한 것이다. 2018년 761억원, 2019년 727억원의 예산을 지원했다. 문화체육관광부의 R&D는 적은 예산에도 불구하고 높은 사업 성과를 창출하고 있다. R&D 예산 10억원당 국가 R&D 평균이 1.0건인 데 반해 콘텐츠산업 R&D는 2.6건에 달한다. 사업화 건수도 R&D 예산 10억원당 국가 R&D 평균이 1.7건인 데 반해 콘텐츠산업 R&D는 3.9건에 달해 높은 사업성과를 창출하고 있다.

다만, 콘텐츠산업의 시장 성장 및 기술 수요에 비해 예산 투자가 부족한 점이 아쉬움으로 남는다. 문화체육관광부의 R&D 예산은 2010년 839억원 대비 2019년 727억원으로 13% 감소했다. 이는 국가 R&D 예산의 0.35%에 불과하다. 한국과학기술기획평가원(2017)에 따르면

VR과 AR의 기술 수준은 미국 대비 79.9%로 나타났으며, 기술은 2년의 격차가 벌어져 있다고 진단하고 있다. 콘텐츠산업 R&D 분야는 투자 대비 성과가 좋아 앞으로 꾸준한 지원이 필요한 분야다.

3. 관광부문

가. 국내관광 활성화

관광을 통한 국민행복 실현 및 지역경제 활성화를 도모하기 위하여 “여행주간”, “한국관광 100선”, “추천! 가볼만한 곳”, “한국관광의 별” 등의 국내관광 활성화사업을 추진하고 있다. 이러한 국내관광 진흥사업 추진에 따라 국내여행 경험률, 국내여행 참가횟수, 국내여행 총지출액, 국내여행 일수 등 모든 항목에서 지속적인 증가추세를 보이고 있다.

〈표 1-13〉 국내관광 총량

| 구분 | 2014 | 2015 | 2016 | 2017 | 2018 |
|------------|-------------|-------------|-------------|-------------|-------------|
| 국내여행 경험률 | 86.4% | 87.9% | 89.5% | 90.1% | 89.2% |
| 국내여행 참가횟수 | 2억 7,780만회 | 2억 3,830만회 | 2억 4,170만회 | 2억 8,500만회 | 3억 1,115만회 |
| 국내여행 총 지출액 | 24조 9,390억원 | 25조 3,956억원 | 25조 7,485억원 | 29조 4,559억원 | 43조 1,330억원 |
| 국내여행 일수 | 3억 9,830만일 | 4억 680만일 | 4억 1,240만일 | 4억 7,970만일 | 5억 5,689만일 |

자료: 문화체육관광부(2015~2018), 「국민여행실태조사」
문화체육관광부(2019), 「국민여행조사」

나. 관광향유 기회 확대

관광향유권 증대를 통한 삶의 질 향상을 위해 근로자 휴가지원 제도, 취약계층 여행지원, 무장애 관광환경 조성 등의 사업을 추진하고 있으며 이러한 사업을 통해 1인 평균 여행횟수는 2017년 5.89회에서 2018년 6.92회로, 1인 연평균 여행일수는 10.67일에서 2018년 12.39일로 늘어나는 등 관광소비의 지속적인 증가추세를 보이고 있다.

〈표 1-14〉 1인 연평균 관광소비

| 구분 | 2015 | 2016 | 2017 | 2018 |
|--------------|----------|----------|----------|----------|
| 1인 연평균 여행횟수 | 5.47회 | 5.51회 | 5.89회 | 6.92회 |
| 1인 연평균 여행일수 | 9.34일 | 9.39일 | 10.67일 | 12.39일 |
| 1인 평균 여행 지출액 | 582,770원 | 586,495원 | 655,240원 | 959,000원 |

자료: 문화체육관광부(2015~2018), 「국민여행실태조사」
문화체육관광부(2019), 「국민여행조사」

다. 방한 관광시장 확대 및 다변화

사드배치 등에 따른 중국 방한 단체관광 금지 조치가 지속되고 있음에도 불구하고 개별 방문객 유치 및 시장다변화 전략 추진 등으로 2018년 1,535만명을 기록하여 2016년 1,724만명 이후 역대 2번째로 많은 외래관광객 규모를 기록하였다.

〈표 1-15〉 연도별 외래관광객 수

(단위: 명)

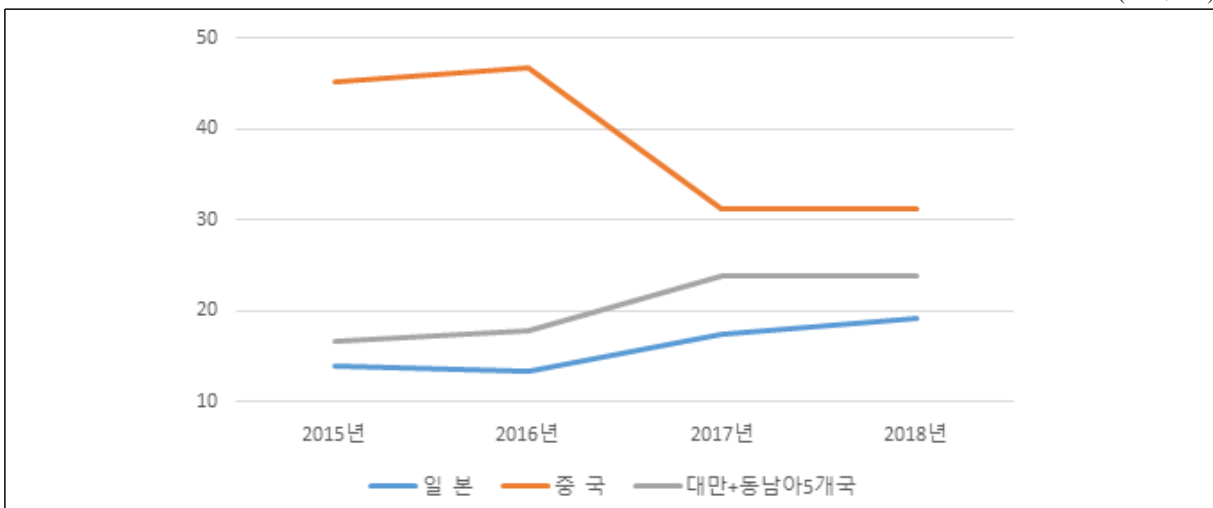
| 구분 | 2015 | 2016 | 2017 | 2018 |
|---------|------------|------------|------------|------------|
| 외래관광객 수 | 13,231,651 | 17,241,823 | 13,335,758 | 15,346,879 |

자료: 관광지식정보시스템(홈페이지: <https://www.tour.go.kr/>)

전체 외래관광객 중 중국인 비중은 2016년 46.8%로 중국에 대한 의존도가 매우 높은 취약한 방한 관광시장 구조를 보였으나 중국인 관광객 수의 급격한 감소와 시장다변화 핵심 국가 관광객의 두자릿수 증가율 등에 따라 2018년 중국인 관광객 비율은 31.2%로 하락하여 특정 국가에 대한 의존도가 완화되었다. 또한 외래관광객 수의 정점을 기록한 2016년 30만명 이상 국가가 8개국에서 2018년 10개국으로 증가하는 등 방한 관광시장의 다변화도 진행되고 있다.

[그림 1-4] 주요국가 방한 관광시장 점유율

(단위: %)



자료: 관광지식정보시스템(홈페이지: <https://www.tour.go.kr/>)

라. 지역 관광경쟁력 제고

지역의 관광경쟁력을 높이기 위해 기존의 관광지관광단지 개발사업, 문화관광자원개발

사업, 생태녹색관광자원개발사업뿐 아니라 문화관광축제 지원, 테마여행 10선 사업 등 지역의 특화콘텐츠를 발굴·육성하는 사업을 추진하고 있다. 또한 지역주민 주도로 관광사업체를 창업하고 지역관광 활성화에 기여하는 지역관광기업으로 육성하는 관광두레사업을 지속적으로 확대 추진하여 2018년 61개 지역에서 367개의 사업체가 운영되고 있다.

〈표 1-16〉 연도별 발굴 두레사업체 수(누적)

(단위: 개)

| 구분 | 2015 | 2016 | 2017 | 2018 |
|---------|------|------|------|------|
| 두레사업체 수 | 200 | 251 | 299 | 367 |

자료: 한국문화관광연구원 내부자료

마. 고부가가치 관광산업 육성

고부가가치 관광산업을 육성하기 위해 국제회의산업 육성사업, 의료관광 클러스터 조성사업, 웰니스관광 클러스터 조성사업 등 다양한 사업을 추진하고 있다. 국제회의 개최건수는 2016년 997건으로 세계 1위에 오른 후 2017년 1,297건, 2018년 890건으로 세계 1~2위를 유지하고 있다. 한편 2018년 외국인환자는 378,967명을 유치하여 2009년 이후 연평균 22.7%의 증가율을 보이고 있다.

〈표 1-17〉 UIA 기준 연도별 국제회의 개최건수

(단위: 건)

| 구분 | 2015 | 2016 | 2017 | 2018 |
|-----------|------|------|-------|------|
| 국제회의 개최건수 | 891 | 997 | 1,297 | 890 |
| 순위 | 2위 | 1위 | 1위 | 2위 |

자료: UIA(2019), International meetings statistics report(60th ed.)

〈표 1-18〉 연도별 외국인환자 유치실적

(단위: 명)

| 구분 | 2015 | 2016 | 2017 | 2018 |
|---------|---------|---------|---------|---------|
| 외국인환자 수 | 296,889 | 364,189 | 321,574 | 378,967 |

자료: 한국보건산업진흥원(2019), 「2018 외국인환자 유치실적 통계분석보고서」

바. 방한 관광시장의 질적 개선 미흡

방한 외래관광객 수의 증가추세에도 불구하고 외래관광객의 1인당 평균 관광지출액은 2015년 1,713달러, 2016년 1,625달러, 2017년 1,482달러, 2018년 1,342달러²⁾로 지속적으로 감

소하는 등 양적인 성장에 비해 질적인 개선은 이루어지지 않고 있다. 또한 지역별 편중현상도 지속되고 있다. 방한 외래관광객이 방문한 시도는 서울이 78.8%였던 반면 경기, 부산, 인천, 제주는 10%대, 나머지 지역은 10% 미만으로 나타나 서울과 타 지역, 수도권과 비수도권의 격차가 크게 나타났다.

사. 관광산업의 경쟁력 미흡 및 지역 편중

관광사업체 수 및 관광종사자의 증가에도 불구하고 업체당 매출액과 종사자 수는 지속적으로 감소하고 있다. 또한 매출액이 10억원 미만인 관광사업체가 전체의 86.1%, 종사자가 10명 미만인 관광사업체가 82.6%로 영세사업체가 대부분을 차지해 관광산업 전체의 경쟁력 약화로 이어지고 있다.

〈표 1-19〉 업체당 매출액과 종사자 수

(단위: 백만원, 명)

| 구분 | 2015 | 2016 | 2017 |
|-----------|------|------|------|
| 업체당 매출액 | 937 | 904 | 778 |
| 업체당 종사자 수 | 9.9 | 9.5 | 8.5 |

자료: 문화체육관광부(2018), 「2017 관광사업체 기초통계조사」

관광사업체도 서울과 경기도에 각각 36.2%와 13%가 소재해 관광사업체의 수도권 편중문제도 심각한 것으로 나타났다. 관광산업의 지속적인 성장에도 불구하고 관광산업의 GDP 기여도와 고용 기여도는 각각 4.7%와 5.3%로 나타나 세계 평균인 10.1%와 10.5%의 절반수준에 그쳐 관광산업의 경제 기여도는 타 국가에 비해 미흡한 수준인 것으로 나타났다.

4. 체육부문

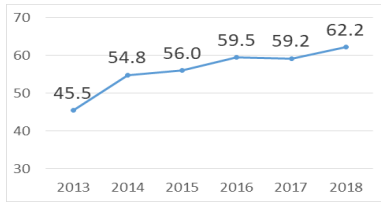
가. 생활체육 인프라 확충을 통한 생활체육 참여 확대

국민들이 생활체육을 언제 어디서나 쉽게 즐길 수 있는 생활체육 환경조성을 통하여 국민들의 생활체육 참여율이 증가하였다. 국민들의 주1회 이상 규칙적인 생활체육 참여율은 2013년 45.5%에서 2018년 62.2%로 16.7%p 증가하였으며, 전년도 대비 3.0%p 증가하였다.

2) 자료: 문화체육관광부, 「외래관광객실태조사」, 각 연도

〈표 1-20〉 주1회 이상 규칙적 생활체육 참여율 추이

(단위: %)



| 연도 | 2013 | 2014 | 2015 | 2016 | 2017 | 2018 |
|-----------------|------|------|------|------|------|------|
| 주1회 이상 생활체육 참여율 | 45.5 | 54.8 | 56.0 | 59.5 | 59.2 | 62.2 |

자료: 문화체육관광부(2018), 「국민 생활체육 참여 실태조사」

전국의 공공체육시설 수는 2013년 19,398개소에서 2017년 26,927개소로 2013년 대비 7,529개소 증가하였으며, 연평균 8.5%의 증가율을 기록하였다. 체육시설 유형별로 가장 많이 증가한 시설은 간이운동장(마을체육시설)으로 2013년 14,536개소에서 2017년 20,602개소로 6,066개소 증가하였다. 이는 국민들의 거주지 인근의 마을체육시설이 증가하여 공공체육시설에 대한 접근성이 높아진 것이다. 그다음으로 많이 증가한 체육시설은 게이트볼장으로 2013년 1,090개소에서 2017년 1,479개소로 2013년 대비 389개소 증가하였다. 게이트볼장은 고령자들이 주로 이용하는 체육시설로서 노인체육 참여율 증가에 중요한 역할을 할 수 있다.

체육시설 유형별로 증가율이 가장 높은 것은 야구장으로 2013년 169개소에서 2017년 264개소로 연평균 11.8% 증가하였다. 이는 최근 사회인야구 동호회 중심의 야구 인구 증가에 따른 시설인프라 확충이라는 측면에서 국민들의 스포츠 수요에 대응한 인프라 확충이라 할 수 있다.

〈표 1-21〉 전국 공공체육시설 현황

(단위: 개소, %)

| 시설 | 2013 | 2014 | 2015 | 2016 | 2017 | '13년 대비 증감 | 연평균 증가율 |
|---------------|--------|--------|--------|--------|--------|------------|---------|
| 육상경기장 | 236 | 242 | 264 | 257 | 256 | 20 | 2.1 |
| 축구장 | 801 | 852 | 886 | 928 | 984 | 183 | 5.3 |
| 야구장 | 169 | 202 | 222 | 241 | 264 | 95 | 11.8 |
| 테니스장 | 660 | 696 | 718 | 740 | 772 | 112 | 4.0 |
| 간이운동장(마을체육시설) | 14,536 | 16,046 | 17,111 | 18,394 | 20,602 | 6,066 | 9.1 |
| 체육관 | 819 | 875 | 905 | 955 | 1,010 | 191 | 5.4 |
| 게이트볼장 | 1,090 | 1,226 | 1,294 | 1,362 | 1,479 | 389 | 7.9 |
| 수영장 | 334 | 357 | 370 | 379 | 406 | 72 | 5.0 |
| 기타 | 753 | 821 | 892 | 1,047 | 1,154 | 401 | 11.3 |
| 합계 | 19,398 | 21,317 | 22,662 | 24,303 | 26,927 | 7,529 | 8.5 |

자료: 문화체육관광부(2018), 「전국 공공체육시설 현황」(2017년 기준)

공공체육시설 중 국민체육센터는 수영장을 기본으로 하는 서민형 공공체육시설로서 국민건강, 체육복지 증진 및 삶의 질 향상에 기여해 왔다. 국민체육센터는 크게 3가지 형태로 수영장 기본형(수영장, 헬스장, 사우나실, 체력측정실, 다목적실 등), 다목적 체육관형(체육관, 헬스장, 체력측정실, 다목적실 등), 체육관 복합형(수영장, 체육관, 헬스장, 체력측정실, 다목적실 등)이 있다. 국민체육센터는 2017년 말 기준으로 전국에 182개소가 설치되어 229개 기초자치단체에 대한 보급률이 79.5%를 기록하고 있다.

전국 생활체육 동호인 클럽 수는 2012년 81,882개에서 2016년 115,303개로 2012년 대비 33,421개 증가하였으며, 이는 연평균 8.9%로 매우 빠르게 증가하였다. 생활체육 클럽 수가 증가함에 따라서 클럽 회원 수는 2012년 3,646,013명에서 2016년 5,579,640명으로 2012년 대비 1,933,627명 증가하여 연평균 11.2% 증가하였다. 생활체육 클럽은 국민들이 생활체육 참여를 위한 조직으로서 생활체육 참여 촉진을 위한 허브 역할을 했다고 평가할 수 있으며, 이는 클럽 수보다 클럽 회원 수 증가율이 더 빠르게 나타나 생활체육 저변 확대에 중요한 역할을 수행하고 있다고 판단된다.

〈표 1-22〉 전국 생활체육 동호인 클럽 및 회원 수 현황

(단위: 개소, %, 명)

| 구분 | 2012 | 2013 | 2014 | 2015 | 2016 | '13년 대비 증감 | 연평균 증가율 |
|----|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|---------------|------------|
| 클럽 | 81,882 | 90,386 | 101,332 | 110,105 | 115,303 | 33,421 | 8.9 |
| 회원 | 3,646,013 | 4,131,880 | 4,489,201 | 5,324,089 | 5,579,640 | 1,933,627 | 11.2 |

공공부문 생활체육 지도자 및 어르신전담지도자 배치 현황은 생활체육 지도자는 2017년 1,400명 배치되었고 어르신전담지도자는 2013년 830명에서 2017년 1,200명으로 370명 증가하였으며, 연평균 9.7% 증가하였다. 특히, 어르신전담지도자 배치의 확대는 노인들의 생활체육 참여 저변확대에 기여한 바가 크다고 할 수 있다.

〈표 1-23〉 공공부문 생활체육 지도자 및 어르신전담지도자 배치 현황

(단위: 명, %)

| 구분 | 2013 | 2014 | 2015 | 2016 | 2017 | '13년 대비 증감 | 연평균 증가율 |
|--------------|-------|-------|-------|-------|-------|---------------|------------|
| 생활체육 지도자 수 | 1,400 | 1,400 | 1,400 | 1,400 | 1,400 | 0 | 0 |
| 어르신 전담 지도자 수 | 830 | 1,080 | 1,080 | 1,200 | 1,200 | 370 | 9.7 |
| 합계 | 2,230 | 2,480 | 2,480 | 2,600 | 2,600 | 370 | 3.9 |

장애인 생활체육 동호인클럽 지원 현황은 2013년 147개 클럽에서 2017년 278개 클럽으로 2013년 대비 131개 클럽이 증가하여 연평균 17.3% 증가하였다. 장애인 생활체육 지도자

배치 현황은 2013년 230명에서 2017년 450명으로 220명으로 연평균 18.3% 증가하였다.

〈표 1-24〉 장애인 생활체육 지원 현황

(단위: 명, %)

| 구분 | 2013 | 2014 | 2015 | 2016 | 2017 | '13년 대비 증감 | 연평균 증가율 |
|----------------|------|------|------|------|------|------------|---------|
| 동호인클럽 지원 | 147 | 178 | 230 | 246 | 278 | 131 | 17.3 |
| 장애인 생활체육지도자 배치 | 230 | 261 | 310 | 324 | 450 | 220 | 18.3 |

생활체육 참여 저변확대와 함께 국민의 체력 및 건강 증진에 목적을 두고 개인의 체력 상태를 과학적 방법에 의해 측정·평가를 하여 운동 상담 및 처방을 해주는 대국민 체육복지 서비스로서 국민체력100사업을 2011년 시범사업 이후 2012년 4개소를 시작으로 2013년 14개소, 2018년 42개소로 2012년 이후 7년 동안 42개소로 확대하였다.

〈표 1-25〉 국민체력인증센터 현황

(단위: 개소)

| 구분 | 2012 | 2013 | 2014 | 2015 | 2016 | 2017 | 2018 |
|------|------|------|------|------|------|------|------|
| 센터 수 | 4 | 14 | 21 | 26 | 31 | 37 | 42 |

나. 국제체육 부문에서 평창동계올림픽의 성공적 개최

평창동계올림픽은 2018년 2월 9일부터 2월 25일까지 17일 동안 세계 92개국에서 2,891명의 선수단이 참가한 역대 최대 규모의 대회였다. 이는 2014년 소치동계올림픽의 88개국 2,780명 참가 규모보다 큰 규모이다. 개최 종목 수도 총 15개 종목, 102개 세부 종목이 진행되었는데, 이 역시 역대 최대 규모이다. 우리나라 선수단의 참가 규모도 역대 최대였다. 개최국으로서 우리나라 참가 선수는 15개 종목에서 146명이 참가하였는데, 이는 2010년 밴쿠버올림픽 5개 종목 46명 참가규모의 3.2배, 2014년 소치올림픽 6종목 71명의 2.05배 규모였다.

평창동계올림픽의 성과는 첫째, 동·하계 스포츠 종목 간 불균형이 완화되었다. 동계스포츠는 하계스포츠에 비해 상대적으로 비인기 스포츠였다. 그러나, 평창동계올림픽을 통해 국민들의 동계스포츠에 대한 관심이 증가하였을 뿐만 아니라 7개 종목에서 총 17개의 메달을 획득하여 종합순위 7위를 차지하였다. 이는 2014년 소치올림픽의 3개 종목에서의 8개 메달, 종합순위 13위에 비해서도 비약적인 성과이다. 하계스포츠의 경우 2008년 런던올림픽 5위, 2016년 리우올림픽 8위의 성적을 거두었다. 이와 같이 동·하계 스포츠 간의 국제대회 경기력이 대등한 수준에 이르게 되었다.

둘째, 평창동계올림픽에서 동계 스포츠 종목 간 불균형이 완화되었다. 평창동계올림픽

이전까지 우리나라의 올림픽 메달종목은 쇼트트랙, 스피드스케이팅, 피겨스케이팅의 3종목에 한정되어 있었다. 그러나, 평창동계올림픽에서 처음으로 스킨레톤 금메달, 컬링 은메달, 봅슬레이 은메달, 스노보드 은메달을 획득하였다. 기존의 3개 종목에 국한되어 있었던 빙상 종목에서 스킨레톤, 컬링, 봅슬레이의 비인기 종목에서도 메달을 획득하였으며, 사상 처음으로 설상종목 스노보드에서도 은메달을 획득하였다. 이는 동계스포츠의 종목 간 저변이 확대된 것으로 대단히 중요한 변화라고 할 수 있다.

셋째, 장애인 동계스포츠 종목이 성장하였다. 평창동계패럴림픽에서 우리나라는 크로스컨트리스키와 아이스하키에서 금메달 1개와 동메달 2개로 종합순위 16위에 올랐다. 직전 대회인 2014년 소치동계올림픽에서 우리나라는 메달을 획득하지 못 하였다. 이는 개최국의 이점을 최대한 활용하면서도 경기력 향상에 매진한 결과이기도 하다.

넷째, 생활체육과 전문체육의 선순환 성장이 나타났다. 평창동계올림픽에서 신드롬을 일으켰던 여자 컬링은 우리나라 동계올림픽 사상 처음으로 은메달을 획득하는 쾌거를 거두었다. 여자컬링 종목은 승승장구하며 세계 최강팀들을 차례로 꺾으면서 은메달을 차지하였다. 스포츠정책의 관점에서 보면 여자컬링은 그동안 정부가 지속적으로 추진해 온 생활체육 활성화 정책의 성과가 전문체육으로 이어졌고, 올림픽에서 메달을 획득하기에 이르기까지 하였다. 기존의 국가대표를 비롯한 전문체육 선수 육성은 어릴 때부터 학교 운동부나 클럽을 통하여 전문선수로 성장하였으나 여자컬링의 경우 학교 방과후 스포츠 교실이라는 생활체육에서 취미로 시작하여 국가대표로 성장한 경우이다. 이는 생활체육의 저변 확대가 국민들의 체력과 건강을 증진시킬 뿐만 아니라 전문선수를 육성할 수 있는 새로운 육성체계를 보여주었으며 생활체육과 전문체육의 선순환 성장을 보여준다.

다. 생활체육 수요(참여) 증가로 인한 스포츠산업의 성장

생활체육 참여율은 스포츠산업의 수요이다. 생활체육 참여율의 증가는 스포츠산업의 수요 증가로 이어져 스포츠산업의 성장으로 이어진다. 2012~2017년 동안 주1회 이상 규칙적인 생활체육 참여율은 43.3%에서 59.2%로 연평균 6.5% 성장하였다. 동일 기간 동안 스포츠산업의 연평균 성장률은 매출액 4.2%, 사업체 수 3.7%, 종사자 수 4.4%로 나타났다.

〈표 1-26〉 스포츠산업 규모: 매출액, 사업체 수, 종사자 수 현황

| 구분 | 2012 | 2013 | 2014 | 2015 | 2016 | 2017 | 연평균 증가율(%) |
|-----------|--------|--------|--------|--------|--------|---------|---------------|
| 매출액(조원) | 57.5 | 61.9 | 63.1 | 65.1 | 68.4 | 70.7 | 4.2 |
| 사업체 수(개소) | 84,246 | 90,493 | 92,293 | 93,350 | 95,387 | 101,207 | 3.7 |
| 종사자 수(천명) | 342 | 355 | 373 | 383 | 398 | 424 | 4.4 |

라. 하드웨어 중심의 인프라 투자 중심의 생활체육 정책

체육분야 재정투자는 생활체육시설 투자 중심의 하드웨어적인 투자 중심이었다. 그 결과 공공체육시설 수는 2013년 19,398개소에서 2017년 26,927개소로 연평균 증가율 8.5%로 빠르게 증가하였다. 이는 공공체육시설 수의 규모가 큰 데에 비해서 증가율이 여전히 매우 높은 상태이다. 그에 비해 생활체육 지원의 소프트웨어적인 프로그램 공급의 핵심은 스포츠클럽과 지도자이다. 스포츠클럽과 지도자 배치는 비교적 최근에 추진되고 있는 생활체육 정책으로서 국민들에게 직접적으로 스포츠 서비스를 공급하는 주체이다. 따라서, 체육시설 인프라 확충과 함께 소프트웨어적인 서비스 프로그램 공급 확대를 위한 스포츠클럽과 지도자 배치를 적극 확대할 필요가 있다. 특히, 어르신과 장애인 체육지도자 배치는 현재 수준보다 더 적극적인 확대가 필요하다.

마. 스포츠과학적 대국민 체력·건강관리 서비스 확대 저조

국민체력100사업은 국민들의 체력 및 건강을 과학적으로 측정·평가를 하여 운동 상담 및 처방을 해주는 대국민 체육복지 서비스로서 국민들의 체력 및 건강증진으로 인하여 삶의 질을 향상시키고 의료비를 절감시킴으로써 사회적 비용을 절감시키는 효과가 있다. 우리나라는 이미 초고령화사회에 진입하여 향후 고령자들을 비롯한 의료비 지출에 따른 경제적 부담이 증가할 것으로 예상된다. 국민체력100사업은 2012년 4개소로 시작하여 2018년 42개소로 연평균 6.3개 센터를 설치하는 데 그쳤다. 모든 국민들에게 이 서비스를 보급하기 위해서 최소 기초자치단체에 1개소 이상의 국민체력인증센터를 설치하기 위해서는 앞으로 226개 기초자치단체에 1개소 이상 보급하기 위해서는 앞으로 25년 이상 소요된다. 향후 고령화 속도를 감안할 때 보급 속도를 높여야 한다.

바. 공공체육시설 운영 효율화를 위한 운영주체 육성

공공부문에서 생활체육시설을 지속적으로 확대하여 왔으나 운영효율화 측면에서 대부분의 공공체육시설이 만성적인 운영적자 상태에 있다. 이는 향후 생활SOC 등 생활체육 시설이 추가적으로 대규모 확충될 예정임을 고려할 때 시설 인프라 확충과 함께 효율적인 운영 방안 수립이 필요하다. 동시에 사회적기업 및 사회적협동조합 등 사회적경제조직을 통한 위탁운영 등 공공 스포츠 서비스 품질을 유지 또는 향상시키면서도 효율적으로 운영할 수 있는 전문적인 운영주체를 육성하는 것이 필요하다.

제2장

문화·체육·관광 분야 정책환경 변화 및 전망

제1절 사회경제적 환경 변화 및 전망

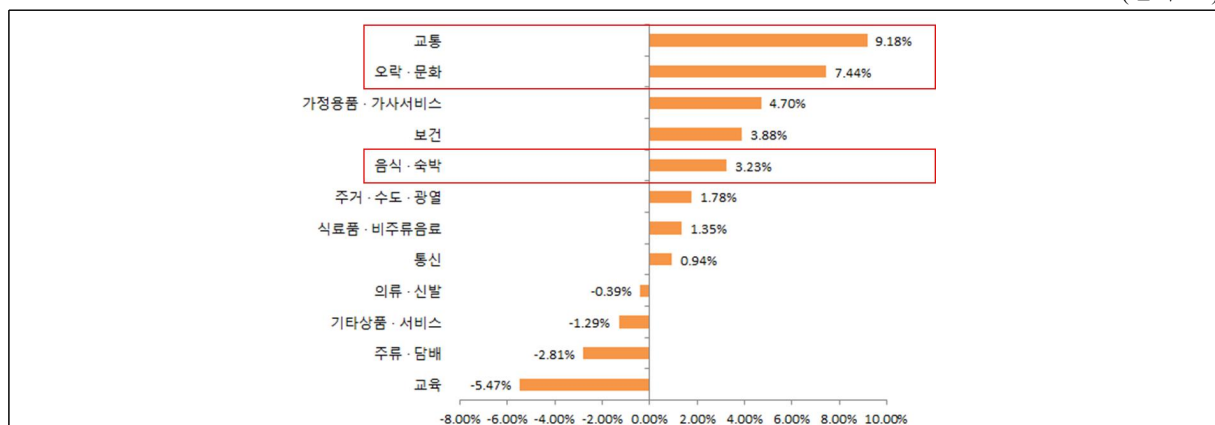
주 52시간 근무제 확대 및 ‘일과 삶의 균형’을 중시하는 가치관 확산으로 개인의 여가시간 중요도 확대되고 있다. 주5일제 근무 및 주5일제 수업 등 시간정책 시행 이후 문화예술, 레저, 여행 등 기존 문화서비스사업의 확대뿐만 아니라 금융, 자동차, 유통 영역에서 문화서비스를 융합하여 비즈니스가 확장되는 양상이 나타난다. 주5일제를 단계적으로 도입하던 2004년~2011년, 이후 주5일제를 완전 도입한 2012년부터 현재까지 가구 품목별 소비증감률을 살펴보면 오락·문화가 교통 다음으로 품목 중 높은 증가세를 나타내고 있다. 교통은 ktx와 같은 이동수단의 혁신, 공공기관의 지방이전으로 인한 이동 증가와 더불어 관광의 증가로 인한 소비 증가로도 해석 가능하므로, 결국 교통 역시 광의의 문화인 관광과도 영향관계가 있는 것이다. 즉 주5일 이후 문화, 오락, 관광 등 여가산업의 규모가 확장되었으므로 최근 도입된 주52시간 근무제 역시 관련 여가산업의 활성화를 기대할 수 있다.

* 가계소비지출액 연평균 증감률('12~'17년): 오락·문화 7.44%, 교통 9.18% 등

* 가구오락·문화비 지출률: (12년) 5.38% → (17년) 6.91%

[그림 2-1] 가구 품목별 소비증감률(2012~2017년)

(단위: %)



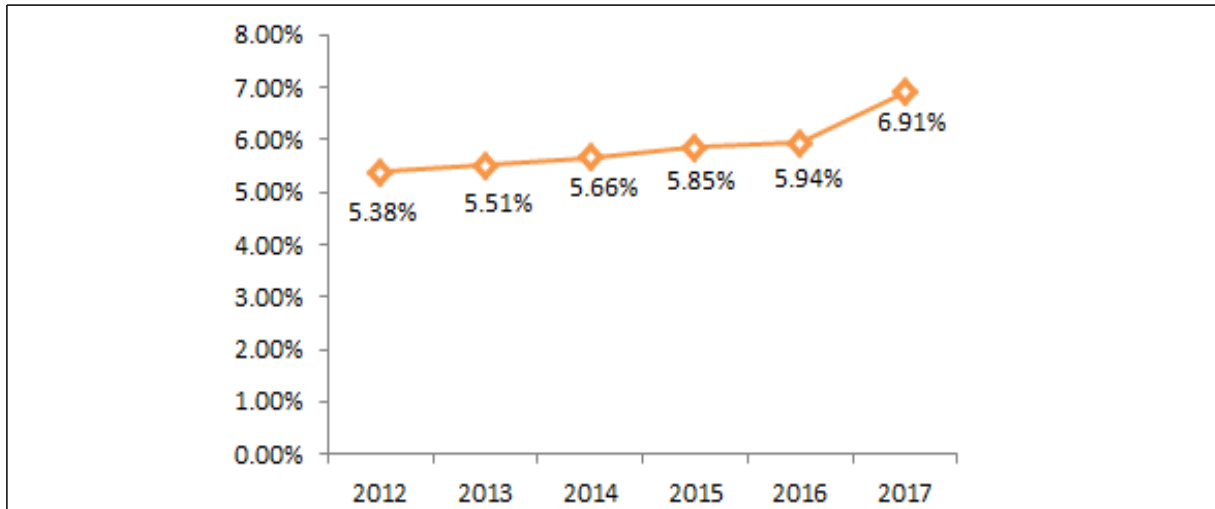
주: 1. 2012~2017년 연평균 증가율

2. 가구당 월평균 가계수지(전국, 1인이상, 실질)

자료: 통계청, 「가계동향조사」

[그림 2-2] 가구 오락·문화비 지출률(2012~2017년)

(단위: %)



자료: 통계청, 가계동향조사

또한 4차 산업혁명을 비롯 기술의 발전(자동화 등)에 따른 작업시간의 단축은 여가시간의 확보로 연결되기 때문에 여가가 새로운 산업으로 부상할 수 있는 기회이다. 실제 사회적 트렌드도 가심비(가격 대비 정서적 만족감 중시), 율로(Yolo, 현재의 행복한 경험 중시), 나포트족(Night와 Sports의 합성어로 ‘밤에 즐기는 운동을 즐기는 사람들) 등 신조어가 등장하고 사용되고 있다.

한편 현 정부 들어서 사회통합을 위한 새로운 사회정책으로 “혁신적 포용국가” 강조되고 있으며, 보편적 문화권 확산, 지역간 문화격차 해소 등이 중요한 정책과제로 부상되고 있다.

제2절 재정운용 환경 변화 및 전망

지방분권으로 그간 중앙정부 보조사업 혹은 매칭펀드를 통해 추진되던 사업들이 지자체 사무로 이양될 예정이다. 정부는 2018년 10월 30일 재정분권 추진방안을 확정·발표하였는데 지방세 확충과 연계하여, 균특 포괄보조 사업을 중심으로 2020년에 3.5조원 내외 규모의 중앙정부 기능을 지방정부로 이양할 계획이다. 19개 부처 소관, 66개 법률의 일괄개정을 통한 권한이양이 추진되고 있으며, 문화체육관광부의 문화시설 확충 및 운영사업, 관광개발사업 등 지역밀착형 문화사업이 대규모 지방사무로 이양될 예정이다. 2020년 중앙-지방 기능조정 결과 문화체육관광부의 지방이양 사업 규모는 403,599백만원 규모이다.

〈표 2-1〉 2020년 중앙-지방 기능조정 결과, 문체부 지방이양 사업

(단위: 백만원)

| 구분 | 사업명 | '19예산 | 지방이양 |
|----------------|------------------|----------|----------|
| < 총 계 > | | 540,984 | 403,599 |
| 균특자율계정 (시도) | □ 문화시설 확충 및 운영 | 244,949 | 107,564 |
| | (공립미술관 건립지원) | (15,991) | (15,991) |
| | (역사·전통문화도시조성) | (5,040) | (5,040) |
| | (문화특화지역조성사업) | (10,268) | (10,268) |
| | (지역문화예술특성화지원) | (17,177) | (17,177) |
| | (문예회관 건립 지원) | (20,613) | (20,613) |
| | (지방문화원 건립 지원) | (14,504) | (14,504) |
| | (문화예술인 기념시설 조성) | (3,136) | (3,136) |
| | (전통문화진흥지원) | (3,980) | (3,980) |
| | (민자사업정부지급금(BTL)) | (12,735) | (12,735) |
| | (복합문화시설조성) | (2,800) | (2,800) |
| | (전통사찰 보수정비) | (520) | (520) |
| | (제주 태고문화센터 건립) | (800) | (800) |
| □ 관광자원개발 | 260,272 | 260,272 | |
| □ 지방문화사업 기반지원 | 9,538 | 9,538 | |
| □ 지역문화행사지원 | 16,830 | 16,830 | |
| 문예 기금 | □ 예술의 관광자원 | 21,233 | 9,395 |
| | (지역대표공연예술제) | (9,395) | (9,395) |

제3장

문화·체육·관광 분야 2019~2023년 재정운용 방향

제1절 기본 방향

정부는 문화비전 2030인 ‘사람이 있는 문화’를 실현하고자 하며, 개인의 자율성 보장, 공동체의 다양성 실현, 사회의 창의성을 확산시키기 위한 노력을 이어나갈 계획이다. ‘혁신적 포용국가’로 국민이 체감하는 삶의 변화를 이끌어 내도록 여가와 생활권 문화 투자를 확대 시켜나간다. 콘텐츠기업의 성장을 위해서는 투자 사각지대를 해소하고, 실감콘텐츠를 통한 새로운 시장 수요를 창출하여 미래성장 동력을 확보해나갈 계획이다. 이와 함께 상호 교류에 기반한 한류를 통해 연관산업의 성장을 견인하는 데 재정운용의 방향을 맞추어나갈 방침이다.

제2절 부문별 재정투자 방향

1. 문화예술부문

가. 모든 개인의 문화적인 삶과 문화권 보장 강화

모든 개인이 문화적인 삶을 추구하고 문화적 권리를 보장받을 수 있도록 시·공간과 경제적 사정으로 문화생활이 어려운 계층에게 국민의 기초 문화생활 보장을 강화할 수 있는 방안을 마련할 계획이다. 먼저 시간·공간적 제약을 해소하기 위해 일과 삶의 균형을 위한 휴일을 확대하는 법률 제정을 관계 부처와 협의하고, 도서관, 문화예술교육터, 생활문화센터 등 문화 시설을 확충하고, 주거 인접 장소에 가족 친화형 ‘문화놀이터’를 조성할 계획이다. 경제적 제약 해소를 위해 저소득층을 대상으로 문화향유 기회를 제공하는 통합문화이용권(문화누리카드)의 지원금을 상향 조정할 계획이다.

더불어 성별, 지역, 계층, 연령, 장애, 국적에 상관없이 문화적인 차별이나 배제를 받지 않고 문화적 표현의 자유와 권리를 가질 수 있도록 문화다양성 인식제고 교육 및 소통 프로그램을 확대해 나갈 계획이다. 예술동아리 교육 지원 등 자발적 문화예술 활동을 확산하고, 군대 부적응 병사, 성폭력·학교폭력 피해자, 1인 가구와 노년층 등에게 문화예술치유

프로그램, 사회통합형 문화예술교육을 제공한다. 공단·교정시설·복지시설·양로원 등을 찾아가는 맞춤형 인문프로그램도 실시한다. 이와 함께 성평등 문화생태계 조성을 위해 성차별·성폭력 실태조사를 정기적으로 실시하여 현 상황을 면밀히 진단하고 관련 법·제도 개선 노력을 확대해 나갈 계획이다.

나. 문화를 통한 창의적 사회혁신 실현

문화정책과 사업에 주민들이 참여할 수 있도록 하여 문화예술가-기업-공공기관-학계-주민들이 교류하고 관계망을 형성하도록 하여, 문화를 통해 사회 문제를 해결하는 모델을 확산해나가고자 한다. 폐교·빈집·폐산업시설 등의 유휴자산 등, 지역 공간을 활용하는 방안을 수립하고 운영할 때 주민이 참여할 수 있는 기회와 역할을 부여하는 등, 지역사회 문제 해결에 주민 참여와 문화적 접근을 위한 노력을 확대할 계획이다.

문화로 사회문제를 해결하고 지속가능한 성장을 이끌어내기 위해 문화·예술분야 사회적경제기업 맞춤형 경영 지원도 확대할 계획이다. 문화체육관광부형 예비 사회적 기업 지정 후 사회적기업 인증(고용부 주관) 취득을 지원하고, 경영지원 대상을 사회적기업뿐만 아니라 사회적협동조합, 소셜벤처 등까지 경영지원 대상을 확대하며, 아이디어 발굴부터 창업, 초기·성장·성숙기까지 성장단계별 맞춤형 지원체계를 구축할 계획이다. 또한 문화예술 프로그램 운영단체 공모를 통해 사회적경제기업의 참여를 유도하고, 공공도서관, 작은영화관 등 건립 및 운영에 있어서 사회적경제기업의 참여 기회를 확대할 계획이다. 더불어 5G 시대에 대응하여 국·공립 박물관 소장품의 디지털 복원 및 가상체험공간 조성, 문화유적·보존지구의 가상체험 등 VR, AR 실감형 콘텐츠 개발에 지원을 확대할 계획이다.

다. 예술인 지위 향상과 창작기반 조성 강화

예술인의 낮은 수입과 불안정한 고용 등을 해결하고자 예술인 고용보험 도입, 예술인 복지지원센터 개소, 예술인 사회보장을 위한 교육서비스를 통해 예술인의 사회보장제도에 대한 접근성을 강화할 계획이다. 또한 예술가권리보호위원회를 구성·운영해 블랙리스트 재발을 방지하며, 문화예술인의 권리와 지위를 보장할 수 있는 방안을 마련할 계획이다.

더불어 예술인의 창작활동이 제대로 평가받을 수 있도록 미술, 공연예술 등 장르별 창작대가기준을 마련하고 공공 분야부터 점진적으로 시범 적용하고자 한다. 예술인·단체 성장을 위한 장기집중 지원제도를 도입해 예술의 자생력을 강화하고 예술인의 지속적 활동기반도 조성해 나갈 계획이다. 또한 미술전시·기획인력 세분화 등 신직무군도 발굴·지원을 추진할 계획이다.

라. 문화를 통한 지역 활성화와 청년 일자리 창출

지역별 특색있는 문화자원을 효과적으로 활용하여 문화 창조력을 강화할 수 있도록 2018년부터 「지역문화진흥법」에 근거하여 추진되고 있는 문화도시 지정을 본격화 하고, 문화도시 조성계획에 따른 장소, 콘텐츠, 인력 통합 지원하여 지역문화가 고유성을 유지하고 경제 활성화를 유도해 나갈 계획이다.

더불어 지역 문화예술인과 주민 등이 문화정책에 대한 의견을 제시하고 사업을 요청할 수 있는 ‘주민참여 문화예산제도’가 활성화될 수 있도록 지원하고, 지방자치단체, 문화재단이 문화예술계를 대상으로 사업 설명회를 개최하는 등 참여형 지역문화행정이 이루어질 수 있도록 유도해 나갈 계획이다. 지역 공공 공연시설(문예회관)이 창·제작, 배급, 유통의 중심 역할을 할 수 있도록 운영을 혁신하고, 개별 보조사업 추진방식을 개편하는 등 지역의 문화사업이 자생력을 갖출 수 있도록 공공-민간의 상생모델을 개발할 예정이다. 한편 청년 문화 활동을 지원해 지속 가능한 문화 분야의 일자리를 창출하고 지역문화의 새로운 성장 기반을 마련하고자 한다.

2. 콘텐츠부문

가. 정책금융 확충을 통한 혁신기업 도약 지원 및 강소기업 육성

콘텐츠산업 성장 및 산업 내 일자리 창출을 위해서는 기업의 규모 확장 및 체질 강화가 필요하다. 기업이 영세·중소하면 그만큼 종사자의 자리가 줄어들기 때문이다. 기업이 성장하기 위해서는 재정적 지원이 뒷받침되어야 한다. 현재 콘텐츠기업은 정책자금 의존 비중이 가장 높으며(53%), 자체조달(41.4%)과 일부 민간 금융권 대출(34%) 순으로 자금을 조달하는 것으로 나타났다(무역협회, 2018).

콘텐츠 기업의 외부자금 조달은 프로젝트 중심으로 이루어진다. 특히 투자의 경우, 대부분이 프로젝트 단위다. 기업의 경영 건전성이 좋지 못하다 보니, 기업에 대한 지분 투자 비중이 높지 않다. 프로젝트 투자는 영세·중소한 기업의 체력을 강화하는 데 한계가 있다. 또한 투융자 결정이 인기 장르에 편중되다 보니 영화와 게임, 드라마 등에 몰리며, 단발성 성과에 그칠 가능성이 높다. 문제는 프로젝트 투자가 성공해도 기업의 누적된 부채 상황에 대부분의 자금이 빠져 나가, 제작사들의 수익 보장과 지속적인 경영성장이 어렵다는 것이다. 2018년 프로젝트 투자는 전체 투자금의 64.1%(1,613억원)가 영화에 편중되었다.

콘텐츠 정책금융은 기업의 자립과 체력을 강화하는 데 주력해야 한다. 특히 금융시장의 선택을 받기 어려운 재정 사각지대의 해소가 필요하다. 콘텐츠 기획개발 및 제작 초기, 소외장르 분야를 지원할 수 있는 새로운 정책금융의 신설이나 기존 정책금융의 규모를 확대

할 필요가 있다. 다만, 이러한 분야는 펀드가 투자하기에는 어려운 분야다. 수익 창출을 전제로 투자를 하는 것이 펀드의 주목적이기 때문이다. 이에 자금 시장의 사각지대에 해당하는 분야는 모험성 재원이 필요하다. 따라서 모험적인 투자 확대를 통해 사각지대를 해소하여야 한다. 기업이 안정적인 재정을 확보하여, 콘텐츠 개발에 매진할 수 있도록 재정지원 방향의 초점을 맞춰야 한다.

융자의 경우는 신용보증기금과 기술보증기금의 보증서 발급 확대가 필요하다. 현재는 양 보증기금에 콘텐츠 기업을 위한 보증재원이 출연되어 있지 않아, 보증서 발급이 미진하다. 보증기금의 보증서 담보 용자를 확대하여, 기업의 경영자본 확보 기반을 마련하고, 기업의 성장을 지원해야 일자리 창출로도 연결될 수 있다.

나. 신한류를 통한 해외수출 역량 제고 지원 및 연관산업 성장 견인

해외시장에서 국내 콘텐츠산업의 영향력이 커지고 있다. 2014년에서 2018년까지 최근 5년 동안 음악산업 수출은 11% 성장했으며, 게임은 9.2%, 영화 12.1%, 방송 13.1%, 만화는 12.1% 성장했다. 또한 2019년 한국수출입은행의 연구결과에 따르면 콘텐츠 수출액 100달러 증가 시, 소비재 수출액은 248달러 증가했으며, 콘텐츠 수출로 인한 생산유발효과는 40.2조 원(2018년 기준)으로 나타났다.

다만, 민간 주도의 한류 효과를 후방 지원할 수 있는 정책적 지원이 여전히 미흡하다. 콘텐츠기업은 해외수출 현지국에 대한 정보 부족에 대한 애로를 호소한다. 제조업 및 소비재 등과의 연계 진출 방안도 부족하다. 또한 우리 콘텐츠의 인기가 상승하면서 외국에서 유통되고 있는 저작권 보호 정책에 대한 대비책도 강화되어야 한다.

정부가 주도해서 문화를 이끌어가는 데는 한계가 있다. 민간이 주도적으로 수행하고 그 효과를 최대치로 끌어올릴 수 있도록 정부가 지원하는 방향으로 구조를 형성하고 지원을 강화해야 한다. 또한 타 산업과의 연계를 강화하여, 상승효과를 창출하는 것이 중요하다. 콘텐츠와 소비재, 관광이 연계하여, 산업 간 동반 성장할 수 있는 선순환 구조를 만들어야 한다. 한류는 관광객을 유치하는 데 훌륭한 자원이 될 수 있다.

아울러 한류의 패러다임 전환도 필요하다. 기존 한류는 경제성을 강조하며, 해외진출에 과도한 방점을 두었다. 이에 반발하는 움직임이 생겨나기 시작했고, 한한령 등의 구체적인 움직임도 나타났다. 이제는 우리의 콘텐츠가 해외 수출국에서 긍정적인 효과로 작용할 수 있도록 교류의 방향을 바꿔야 한다. ODA 방식과 같이 상대국도 이익이 될 수 있는 측면에서 바라봐야 한다. 우리 콘텐츠산업이 수출국의 콘텐츠산업과 타산업 발전에도 힘써야 한다. 또한 중국 및 일본 등에서도 같이 정치적 이슈가 콘텐츠산업 수출에 영향을 받지 않도록 하는 근본적인 대책 마련도 필요하다. 한국콘텐츠진흥원(2018)의 연구에 따르면 정치적 이슈와 같이 외부변수가 영향을 미치는 데에는 상호 이해가 부족한 데서 발생하는 면이 큰

것으로 나타났다. 서로 이해를 도모할 수 있도록 민간 차원의 문화교류 활성화를 위한 정책 지원 확대가 필요하다.

쌍방향 문화교류로 한류의 보편적 동반자적 이미지를 구축하고, 콘텐츠산업과 타산업 연계(콘텐츠 + α)를 통한 해외수요 확대, 세계 속 문화로서의 한류로 정착될 수 있는 정책 기조 수립이 필요하다. 이와 함께 한류 정책의 효율성 강화를 위해 부처 간의 정책을 융합하여 상승효과를 창출할 수 있도록 컨트롤타워의 설치가 요구된다.

다. 미래 성장동력 확보를 위한 실감콘텐츠 육성 확대

VR 및 AR, MR 등 실감콘텐츠는 5G 네트워크에서 이용자에게 새로운 경험을 제공할 수 있는 대표 콘텐츠로 부상하고 있다. 중국 및 일본, 영국 등 선진국³⁾에서도 적극적인 투자를 추진하고 있다.

다만, 기대보다 성장이 더디다. 일부 VR 체험존이 보급되고, 콘텐츠의 성공 사례 등이 나타나고 있지만 아직은 그동안 없었던 신기한 체험에 그치는 수준이다. 2018년 3월 애니메이션 버디 VR은 베니스국제영화제에서 ‘베스트 VR 익스피리언스 상’을 수상하며 주목을 받았다. 평창올림픽에서는 일반인을 대상으로 VR 봅슬레이가 큰 인기를 얻었다. 그러나 정보통신산업진흥원(2017)에 따르면 VR 기업의 87.7%가 매출액 10억원 미만이다. 또한 가상현실 게임장의 79.1%가 월평균 매출액 1천만원 미만으로 나타나고 있다(한국콘텐츠진흥원, 2018).

우선 실감콘텐츠산업의 성장을 저해하는 요인 분석이 필요하다. 현 실감콘텐츠산업은 시장에서 통용될 비즈니스 모델 형성이 미흡하며, 높은 기기비용과 기기 이용의 불편함 등으로 이용자의 진입 장벽이 높다. 또한 기업의 영세성으로 인해 기술 수준이 낮으며, 전문 인력이 부족하여, 수준 높은 콘텐츠 개발이 어려운 실정이다. 무엇보다 중요한 것은 그동안에 없었던 산업이었던 만큼 사업 인허가나 콘텐츠의 이용 등급분류, 안전성 검사 등 까다로운 규제의 틀이 산업 발전의 발목을 잡고 있다. 이러한 저해 요인들을 개선하여, 실감콘텐츠산업이 활성화될 수 있도록 기반을 조성하는 데 집중 지원할 필요가 있다.

3. 관광부문

가. 지역 관광경쟁력 강화를 통한 관광효과의 확산

지역 차원에서는 수도권에 편중된 외래관광객을 지역으로 유치하여 관광의 효과를 지역

3) 중국은 2016년 4월에 공업인식화부 VR 산업 발전 로드맵을 발표했으며, 일본 경제산업성은 2018년 1월, VR과 AR 기술을 4차산업 시대 핵심기술로 지정하여, 기반기술 강화 방침을 발표했다. 영국의 경우, 2018년 3월에 VR과 AR 기술 R&D를 위해 500억원을 투자했으며, 2019년에는 VR 테스트베드 도시를 선정하여, 기술 개발을 추진할 방침이다.

으로 확산하고 국가 차원에서는 외래관광객의 재방문을 유도하여 인바운드 관광수요를 지속적으로 창출해 나갈 계획이다. 이를 위해 국제적 경쟁력을 갖춘 국제관광도시와 지역의 관광거점 역할을 수행할 지역관광거점도시 육성사업을 중점적으로 추진할 계획이다. 또한 지역의 관광경쟁력 강화를 위한 계획공모형 지역관광개발사업도 확대 추진하여 지역 관광거점도시 육성사업과 함께 관광목적지의 다양화를 도모할 계획이다.

권한과 예산의 지방 이양에 따라 지역이 권한과 책임을 가지고 관광정책을 수립·집행할 수 있도록 인력, 조직, 체계 등을 포함한 지역의 관광역량 제고 노력도 추진될 예정이다. 지역주도의 다양한 사업을 수행할 ‘한국형 지역관광 추진조직(DMO)’을 구성하여 지역의 관광혁신을 도모할 추진주체로 육성할 계획이다.

나. 방한 관광시장의 질적 개선을 통한 관광경쟁력 강화 및 방문객 만족도 제고

정치, 외교, 경제 등 환경변화에 선제적으로 대응하고 인바운드 관광의 효과 제고를 위한 방한관광시장의 질적 개선을 도모할 계획이다. 중국 등 특정 국가에 대한 의존도를 줄이고 동남아 등으로 관광시장을 확장하여 방한관광시장의 다변화를 지속적으로 추진할 계획이다. 특히 신남방정책과 연계한 아세안·인도를 대상으로 방한상품 개발 및 마케팅 활동을 중점적으로 수행할 계획이다.

또한 단체관광객 중심에서 개별관광객 중심으로 관광정책을 전환하여 인바운드 관광시장에 미치는 정치나 외교 등의 영향을 최소화하는 동시에 개별관광객의 관광만족도를 높일 계획이다. 중국, 일본 및 중화권 시장을 대상으로는 개별관광객 유치에 대해 개별관광객의 다양한 수요에 부응하는 상품개발 및 홍보·마케팅을 추진할 계획이다. 또한 K-pop 테마상품 등 경쟁력 있는 문화관광상품을 개발하여 관광경험의 질을 제고하는 동시에 관광상품 자체의 부가가치를 높여나갈 예정이다.

다. 관광의 일상화를 통한 국민의 행복 증진에 기여

일과 삶의 균형이 중요시됨에 따라 국민의 삶의 질 및 행복에 대한 기여도가 큰 관광향유의 기회를 확대할 계획이다. 국민 대다수의 관광활동 참여가 가능하도록 지속적으로 관광상품 개발, 관광여건 개선 등을 도모할 예정이다. 특히 국내여행 지원 확대 및 무장애 관광공간 조성 등 관광취약계층에 대한 지원을 강화하여 기본권으로서 관광향유권을 보장하고 관광의 공익적 가치를 제고하려는 노력을 확대할 계획이다.

국민의 관광 일상화를 지원하기 위해 생애주기별·계층별 여행 지원을 강화할 계획이다. 청소년·청년과 고령자의 여행을 지원할 새로운 프로그램을 기획하고 근로자를 대상으로 추진하고 있는 근로자 휴가지원 사업을 확대할 계획이다. 또한 기초·차상위 계층의 국내여행 기회 확대를 위해 문화누리카드 지원금을 증액하고 누구나 편리하게 관광활동에 참여할

수 있도록 열린관광지 조성을 확대해 나간다.

라. 관광산업의 혁신을 통한 경쟁력 제고

관광서비스의 질 제고 및 급변하는 환경변화에 대응할 수 있는 혁신역량을 확보하기 위해 관광산업의 경쟁력 강화를 도모할 계획이다. 관광혁신을 선도할 관광벤처기업 육성 및 관광분야 창업 활성화를 위해 관광벤처기업의 발굴 및 지원을 확대하고 관광선도기업의 육성을 위해 관광기업 바우처, 관광벤처기업육성펀드 조성 등의 금융지원 확대를 통해 성장 단계의 지원을 강화할 예정이다. 강소형 관광기업 육성을 위해 민간투자유치를 지원하여 민간주도형 성장을 유도하고 제조업 수준으로 금융지원을 강화할 계획이다. 또한 관광산업의 R&D 적용을 확대하여 서비스 혁신 및 새로운 비즈니스 모델 창출을 지원할 계획이다.

관광사업체의 대형화와 전문화를 유도하고 근무여건 개선 등을 통해 인재의 관광산업 유입을 촉진하여 관광사업체의 경쟁력을 강화하는 선순환의 고리를 구축할 계획이다. 이를 위해 신기술 등장에 따른 새로운 소비행태 등장에 대응하고 신기술을 접목한 새로운 상품과 사업형태를 만들어내는 관광산업의 혁신생태계를 구축할 예정이다. 한편 기존의 MICE, 의료 및 웰니스관광 등 고부가가치 관광산업의 육성뿐 아니라 기존 관광산업의 고부가가치화를 위한 정책도 지속적으로 추진할 계획이다.

마. 관광의 역할 증대를 통한 사회적 경제에 기여

양극화 해소, 양질의 일자리 창출, 지역순환경제, 국민의 삶의 질 향상 등 사회적 경제 실현을 위한 관광의 역할을 증대할 계획이다. 청년의 창업 기회를 지원하고 지역관광개발 사업 등과 연계한 양질의 일자리 창출을 도모하여 청년 일자리를 지속적으로 발굴하고 고용창출에 기여할 예정이다. 특히 관광분야 창업을 지원하기 위해 관광스타트업 발굴 사업을 중점적으로 추진할 계획이다.

또한 관광두레 등의 사업을 지속적으로 확대 추진하여 사회적 가치의 실현을 도모할 계획이다. 주민주도형 사업체의 발굴과 육성을 통해 지역일자리 창출 및 주민 소득증대, 그리고 공동체 구성원의 공동이익과 활성화에 기여할 예정이다.

4. 체육부문

가. 생활체육 SOC 확충

국민체감형 생활체육 SOC 확충은 첫째, 국민들이 실제로 체감할수 있도록 생활 거주지 인근의 생활체육 SOC를 확충하는 것으로 대표적으로 생활밀착형 국민체육센터를 확충하

는 것이다. 국민체육센터는 2017년 말 기준으로 전국에 182개소가 설치되어 229개 기초자치단체에 대한 보급률이 79.5%를 나타내고 있다. 따라서, 향후 전국 기초자치단체에 1개 이상의 국민체육센터 보급과 인구규모가 큰 대도시의 경우 추가적인 국민체육센터 설치를 적극 추진할 필요가 있다.

둘째, 국민들이 생활체육에 참여할 수 있는 생활밀착형 체육시설 확충과 더불어 국민들에게 과학적인 체력건강 관리 지원서비스 제공이 필요하며, 국민체력인증센터 확충을 통하여 과학적인 체력측정, 운동처방 및 사후 운동 프로그램 서비스 공급을 확대하는 것이다.

셋째, 국민들의 생활 거주지에서 가장 인접한 체육시설로서 학교체육시설을 확대하는 것으로 개방형 학교체육관 확충을 통하여 학생들과 지역주민들이 함께 이용할 수 있도록 한다. 향후 체육분야 생활SOC의 확충과 함께 생활체육 SOC의 운영 효율화가 중요하다. 생활체육 SOC의 양적 확충과 동시에 질적인 측면에서 생활체육 SOC의 효율적인 운영을 통하여 현재의 공공체육시설의 만성적인 운영적자를 해소할 수 있다.

나. 맞춤형 국민 스포츠서비스 혁신

생활체육 SOC는 국민들이 누구나 쉽게 스포츠를 즐길 수 있는 물리적 환경을 조성하는 것이다. 물리적인 환경 조성과 더불어 질적인 측면에서 연령, 성별, 계층별로 맞춤형 스포츠서비스의 품질을 제고하는 노력이 필요하다. 지금까지의 스포츠정책은 주로 시설 조성을 통한 접근성을 높여줌으로써 국민들의 스포츠 참여율을 증진시키고자 하였다. 생활체육 SOC 확충은 당면한 스포츠 인프라 확충이라는 측면에서 중요하지만 장기적으로는 인구감소와 경제의 저성장의 장기화가 예측되므로 질적인 측면에서의 서비스 품질을 제고하는 것이 중요하다. 최근의 생활체육 참여율 성장추세의 정체는 이러한 물리적 인프라조성 정책의 한계를 보여준다.

향후 스포츠정책은 스포츠 참여자들의 참여빈도를 높여주는 것이 아니라 스포츠에 참여하지 않는 국민들을 참여할 수 있도록 지원하는 것이 중요하다. 이를 위해서는 스포츠 비참여자들이 참여하지 않는 이유와 걸림돌을 제거해 줌으로써 스포츠를 즐길 수 있도록 해 주는 것이 중요하다. 특히, 저소득계층과 장애인들의 생활체육 참여를 지원해 줄 수 있는 스포츠바우처 사업의 확대가 필요하다.

유아에서부터, 청소년, 성인, 여성, 장애인, 고령자 등 스포츠 참여자의 계층이 다양해지고 계층별로 다양한 니즈를 가지고 있기 때문에 고객 맞춤형 서비스를 공급하기 위한 스포츠 서비스혁신이 중요하다. 예를 들면, 스포츠 서비스R&D를 통하여 첨단기술을 활용하여 국민들이 스포츠를 쉽게 접하며, 재미있게 즐길 수 있도록 다양한 스포츠 서비스기술 혁신이 필요하다.

다. 스포츠클럽 중심의 생활체육 참여 환경조성

스포츠클럽은 국민들이 스포츠에 참여하는 거점의 역할을 하며 스포츠 시설을 거점으로 다양한 계층과 연령대의 회원들에게 다양한 종목 프로그램과 지도자로부터 강습교육을 받을 수 있다. 이는 독일, 영국, 미국, 일본 등 선진국들의 스포츠 참여 지원정책의 핵심이다. 정부는 지속적으로 동호인 스포츠클럽 육성 및 확대를 위해 지원해 왔다. 전국의 생활체육 동호인 클럽 수는 2016년 기준 115,303개이며, 클럽 회원 수는 2016년 5,579,640명이었다. 동호인 스포츠클럽 수가 증가함에 따라 스포츠클럽 회원 수가 빠르게 증가하였으며, 이는 전체 국민의 생활체육 참여율 증가로 이어졌다.

따라서, 향후 스포츠클럽의 확산과 다양한 스포츠클럽 모델과 프로그램을 개발 보급하는 것이 중요하다. 첫째, 정부가 지원하고 있는 공공 스포츠클럽의 전국적 확대가 중요하다. 정부는 2013년부터 종합형 스포츠클럽 지원사업을 시작하여 2017년부터 스포츠클럽 지원사업으로 명칭을 변경하여 지원하고 있으며, 2018년까지 총 97개의 공공 스포츠클럽을 설치 운영하고 있다. 향후 스포츠클럽은 전국 226개 기초자치단체당 1개소 설치를 1차적인 목표로 삼고 전국적 확대를 지속적으로 추진하는 것이 바람직하다. 이를 위해서는 국민체육센터, 수영장, 체육관 등 공공 스포츠시설을 설치할 때 스포츠클럽을 설치하는 것을 우선적으로 고려하고 스포츠클럽 운영에 친화적으로 설계하고, 기존 스포츠시설의 공공 스포츠클럽으로의 전환을 유도하는 것이 필요하다.

둘째, 스포츠 참여자 맞춤형 스포츠클럽 운영모델을 다양화하는 것이 중요하다. 현재까지의 공공 스포츠클럽은 기본 취지를 살리기 위해 다종목, 다연령 대상 프로그램 운영하에 이루어졌지만, 이러한 운영조건이 양적 확산에 장애 요소로 작용하고 있으므로 운영모델을 다양화하는 것이 중요하다. 구체적으로는 운영종목(다종목, 단일종목, 비경쟁 종목 등), 생애주기(유아, 청소년, 성인, 노인), 지역 특성(산업구조, 지리적 특성)이 반영된 스포츠클럽 운영 모델을 적극 개발, 보급하는 것이 중요하다.

셋째, 스포츠클럽 리그제를 확대하는 것이 중요하다. 스포츠활동을 지속하며 운동기술을 발전시키며, 클럽 동호인들과의 유대와 친목을 통하여 스포츠를 통한 삶의 질 향상을 지원하기 위해서는 스포츠클럽 활동을 기존의 단발적인 대회 개최 지원 중심에서 개인과 팀의 스포츠 능력 수준에 맞으면서도 연속성을 갖춘 수준별 리그 형태로 지원하는 것이 필요하다.

비정기적 교류대회 수준에 머물고 있는 스포츠클럽 간 대회를 확대하여 종목별, 수준별, 지역별 스포츠클럽 대회 및 리그제를 활성화하여 보다 많은 국민들이 스포츠를 즐길 수 있는 환경을 마련해야 한다. 이 과정에서 스포츠클럽 디비전 리그를 확대하는 것이 중요하다. 종목별로 스포츠클럽과 회원 수가 증가하면서 회원들 간의 수준이 다양하게 나누어지고 있다. 종목별 초보자와 상급자들이 동일한 리그에 참여하는 것은 초보자와 상급자 모두 만족하기 어렵게 되어 리그 자체의 참여자 만족도가 낮을 수밖에 없으며, 이는 리그의 지속성을

저해하는 중요한 요소가 된다. 따라서, 스포츠클럽 리그를 수준별, 연령별 디비전 리그를 확대하는 것이 필요하다. 축구의 클럽 디비전리그의 경우 2019년 기초리그(7부), 광역리그(6부), 전국리그(5부)에서 2020년 이후 K1~K7 디비전 리그를 운영과 승강제를 전면 시행할 예정이다.

라. 스포츠산업의 경쟁력 강화 지원

국민들의 생활체육에 대한 관심과 참여율이 높아짐에 따라 스포츠산업도 동반성장하고 있다. 2012~2017년 동안 비참여자를 제외한 국민들의 생활체육 참여율은 48.2%에서 71.1%로 연평균 8.1%의 성장률을 기록하였다. 반면, 국내 스포츠산업은 이 기간 동안 연평균 4.2%의 매출액 성장률을 기록하였다. 국민들의 스포츠활동 증가에 따라 스포츠시설, 용품 및 의류 소비가 증가한 반면 국내 스포츠제조업의 성장률은 2.2%에 그치고 있어서 스포츠 소비와 국내 스포츠제조업의 불균형 성장이 나타나고 있다. 이는 나이키, 아디다스와 같은 글로벌 기업들이 아울렛몰을 비롯한 유통혁신, 디자인에 대한 대규모 투자, 신기술 개발 및 시장확대를 위한 적극적인 투자와 국민들의 해외 브랜드 선호로 인하여 시장경쟁력이 상대적으로 약화되었기 때문이다.

따라서, 스포츠산업의 경쟁력을 강화할 수 있는 정책적 지원이 필요하다. 국내 스포츠산업은 10인 미만의 소규모 영세한 기업들이 96%를 차지할 정도로 비중이 높다. 이러한 국내 기업들에 대한 용자확대, 기술개발 및 시장개척 지원을 확대할 필요가 있다. 또한, 스포츠산업을 종합적이고 효율적으로 지원할 수 있는 종합지원센터 설치 등을 적극 고려할 필요가 있다.

스포츠산업종합지원센터는 지속적으로 증가하는 스포츠 수요를 국내 스포츠산업의 성장으로 연결시키고, 한층 경쟁이 심해지는 글로벌 스포츠시장에서 국내 스포츠산업의 경쟁력을 강화시키는 데 필수적인 정책지원의 허브 역할을 할 수 있다. 국민들이 스포츠를 즐기게 되면서 스포츠 활동과 수요가 다양한 형태로 발전하고 있으며, 이는 4차 산업혁명과 첨단기술 발전에 따라 스포츠와 기술이 융합된 새로운 스포츠 제품과 서비스 시장의 성장으로 이어질 것으로 전망되고 있다.

따라서, 정부는 스포츠시장의 성장과 글로벌 경쟁시대에 대응하여 스포츠용품제조업을 비롯한 국내 스포츠산업의 성장을 지원하기 위하여 스포츠산업종합지원센터를 설립하여 종합적으로 지원하는 것이 필요하다. 스포츠산업종합지원센터는 스포츠산업을 종합적으로 지원하는 원스톱(One-Stop)지원서비스 제공을 목적으로 한다. 정부의 ① 스포츠산업 시장 및 기술 정보, 지원사업 정보제공 및 지원과정의 원스톱 정보서비스 제공, ② 스포츠산업의 혁신적 창업기업에 대한 공단지원사업과의 연계를 통한 집중지원, ③ 기존기업의 비즈니스 네트워크 구축 및 사업화 지원, ④ 쇼케이스(전시체험) 공간지원을 통하여 국내 스포츠산업

의 창업과 경쟁력 강화, 대국민 홍보를 위한 종합지원 서비스를 제공하는 것이 필요하다.

마. 남북 스포츠교류의 활성화

2018년 평창동계올림픽을 성공적으로 개최하였다. 특히 남북 동시입장, 단일팀 구성 등 스포츠를 통한 남북한의 교류는 남북한 정상회담을 이끌어 내어 한반도에 평화조성에 결정적으로 기여하였다. 남북한의 스포츠교류는 2032년 서울-평양 하계올림픽 공동개최를 검토하기에 이르렀다. 스포츠는 향후 남북한의 교류를 촉진시키는 가장 효과적인 촉매이다. 올림픽 공동개최뿐만 아니라, 남북한 스포츠교류, 학술교류 등을 지속적으로 추진하고, 관련 분야의 전문가를 육성하는 것도 중요하다.

제 2 부

문화 · 체육 · 관광 분야 중점 검토과제

제1장

문화분야 생활SOC 활성화 방안

제1절 문화분야 생활SOC 추진 현황

정부는 생활SOC 사업의 첫 번째 분야인 활기차고 품격 있는 삶을 조성하기 위해 3년간 국비 약 14.5조원을 투자할 예정이다. 여기에는 공공체육과 생활문화, 기반시설 확충 등이 포함된다. 공공체육에서는 체육 수요 충족을 위한 생활밀착형 체육시설 공급 확대를 위해 체육관을 현재 5.3만명당 1개(963개)에서 오는 2022년까지 3.4만명당 1개(1,400여개)로 확충한다는 계획이다. 이렇게 되면 체육관은 국민 주거 이동 거리에서 13분(5.5km) → 10분(4km)으로 수영장은 평균 22분(9.1km)에서 15분(6km)으로 향상된다.

생활문화 영역에서는 도서관과 생활문화센터 등 생활문화시설 확충으로 국민들의 문화적 욕구충족과 문화시설의 지역격차를 해소하는 데 초점이 맞춰져 있다. 기존의 단일화된 문화·교육시설에서 벗어나 여러 기능이 복합적으로 어우러진 융복합 문화·교육시설을 확충하고 필요시 노후시설 리모델링도 적극 추진한다는 계획이다. 공공도서관에 대한 접근시간을 12분(5km)에서 10분(4km) 이내로 단축 추진하여 현재 5만명당 1개(1,042개)인 공공도서관 수가 오는 2022년에는 4.3만명당 1개(1,200여개)로 늘어나게 된다.

이 밖에도 기반시설 확충 영역은 취약지역의 기초 인프라를 확충하여 국민 누구나 어디에 살든 균질한 삶을 살 수 있도록 정주여건을 개선한다는 취지로서 문화기반시설과도 밀접한 연관을 맺고 있다.

정부는 이들 사업을 추진하는 방식을 혁신한다고 발표하였다. 사업추진체계에서는 시설 복합화와 지자체 유인이 가장 큰 축이 되고 있다. 시설 복합화는 부처별·사업별 단절 추진이 아닌 복합화 추진으로 부지확보 등 사업기간을 단축하고 예산절감과 이용 편의성을 높여나간다는 내용이다. 이를 위해 지역 주도과 중앙지원 차원에서는 생활SOC 사업들을 메뉴판으로 제시하여 지자체가 희망사업들을 골라 사업계획을 제출하고 부처와 지자체 간 지역발전투자협약 체결 후 범부처 공동 지원이 이루어지도록 하는 것을 핵심으로 삼고 있다. 주체별 역할로는 국가균형위, 국조실, 중앙부처, 지자체 간 긴밀한 협업이 요구된다. 이에 균형위는 균특법 규정에 따른 협약절차 이행(관계부처 결정, 의결 등)과 각 지자체별 사업계획 취합, 협의·조정 중재 및 컨설팅 등을 수행하게 된다. 복합화 사업대상 시설확정 및 3개년 공급계획 조사(추진단·관계부처 협조)와 복합화 모델/메뉴판·사업가이드라인 제작 및 배포, 컨설팅지원체계(전문가, 관계부처 등) 구축, 사업조정위원회 구성, 지자체사업 접수,

협약안 심의·의결 등이 주요 과업이 된다. 동시에 관계부처는 예산편성 및 사업관리, 지자체 사업기획 컨설팅(요청시)과 사업계획 검토 및 협의·조정, 지자체와 협약체결, 예산배정 등 역할을 담당하게 된다. 지자체는 사업기획 및 사업계획서 작성, 관계부처들과 사업계획서 협의·조정, 투자협약 체결, 사업시행 및 정산 등 실무를 맡는다.

지자체 유인 차원에서는 복합 사업에 대한 국고보조율 상향, 국·공유지 활용(학교부지 포함) 등 지자체 부담 완화를 주요 내용으로 설정하고 있다. 보조율 조정에서는 우선 3년간 한시적으로 보조율을 상향 조정(현행 대비+10%p)하되 복합화시설 등 조건을 갖춘 경우에만 적용토록 했다.

제2절 관련 쟁점사항

1. 문화기반시설 운영 관련 책임성 개념과 범위

문화기반시설 운영에 따른 책임성을 폭 넓게 보면 재정적 측면을 포함하여 ① 관료적 책임성 ② 법적 책임성 ③ 정치적 책임성 그리고 ④ 전문가 책임성(시장 책임성) 등으로 나눠 볼 수 있다. 이를 유형화한다면 관료적 책임성은 투입 단계에 해당하고 법적 책임성은 과정, 정치적 책임성은 산출, 전문가 책임성은 결과 차원에서 책임을 각각 의미한다. 이처럼 투입 - 과정 - 산출 - 결과로 이어지는 정책 프로그램 실행 과정에서 기존의 전통적 재정 거버넌스 시스템하에서는 정책과정 각 단계에 따라 적절한 책임성을 확보하기 위해 통제지향적인 제도적 장치가 마련되어 운영되었다고 평가할 수 있다.

이와 달리 민간부문이 결합하게 되는 생활 SOC와 같은 정책에서는 공공부문의 고유한 책임성과 함께 성과 지향적인 재정관리 시스템이나 민간부문을 통한 대안적 서비스 전달 과정이 혼재하게 되어 좀 더 복잡한 양상을 보일 수 있다. 기본적으로 공공성과 효율성 또는 수익성이 상충할 수도 있고 경제성(economy)과 효율성(efficiency), 효과성(effectiveness) 등이 공공활동 전 과정에 작용하기도 한다. 대체로 보아 투입과 산출은 경제성과 능률성이, 결과는 효과성이 준거가 되겠지만 전체 과정에서 사회 문화적 가치와 같은 공공성 가치가 가장 중요한 척도가 될 수밖에 없다.

따라서 생활 SOC와 같이 혁신적 구상을 하고 시작하는 문화기반시설 운영에 따른 책임성은 정책 실행 프로세스별로 강조되는 책임성 요인별로 구분해서 접근하는 인식이 필요하다. 전반적으로는 공공성과 효율성이 적절하게 안배되는 유연한 시스템을 통해 재정, 재정 외적 책임성과 이에 따른 지배구조 등을 총체적인 시각으로 면밀히 파악해서 관리하는 역량이 중요하다고 하겠다.

〈표 1-1〉 책임성과 지배구조

| | 정치적 책임성 | 관료적 책임성 | 관리적 책임성 | 시장 책임성 |
|-------------|---------------------------------|-------------------------|---------------------------------|---|
| 내용 | 경영자율성 확보와 외부로부터의 정치적 비합리적 간섭 배제 | 업무 효율성과 업무성과에 대한 임원 책임성 | 자율경영과 성과평가에 기반을 둔 정부에 대한 경영 책임성 | 서비스를 소비하는 고객에 대한 책임성 지속경영과 지역사회 및 사회적 공증에 기여 |
| 감독체계 | 사회 각 부문별 관계자가 참여하는 감독기구 중심 | 주무부처의 지도감독 | 계량지표에 근거한 성과 관리제도 운영기구 | 정책부처에서 독립된 소유권 행사기구 |
| 기관장 이사 임명방식 | 참여적 감독기구의 권한 강화 | 대통령, 장관 등 정치적 대표자 중심 | 기관장 재량권 강화 | 소유권 행사 주체의 영향력 강화 |
| 외부 감사 | 의회의 감사 중심 | 행정부 감사 중심 | 전문 회계감사기관 | 민간기업에 준하는 감사제도 |
| 경영공시 | 일반대중에 결과공개 | 주무부처 중심 평가 / 공개 | 일반대중에 결과공개 | 일반대중에 결과공개 |
| 이사회구성 | 정당, 시민사회 등 다양한 관계자의 참여 | 정부관료 중심 | 해당 분야 전문가 중심 이사회 | 해당 산업의 전문가 중심 |
| 예산 편성 | 기관의 독립성 보장과 함께 참여적 예산편성보장 | 주무부처의 보조 및 통제 | 성과예산에 기반한 기관 독립성 존중 | 자체수입의 증대 강조 |
| 추구하는 이념 | 민주성, 형평성 | 효율성, 투명성 | 효율성, 효과성 | 대응성, 투명성 |

2. 정책 현실과 문화기반시설 운영 현황

기본적으로 생활문화 관련된 시설확충 및 운영은 지방정부의 사업으로 국가균형발전특별회계(이하 균특회계), 「보조금의 관리에 관한 법률 시행령」(이하 보조금법) 등에 의거하여 지방정부의 재정부담이 필요한 영역이다. 문화 및 체육시설 조성은 균특회계 시·도 자율편성사업으로 지자체가 지출한도 내에서 자율적으로 사업을 선택하도록 되어 있고, 시설의 운영은 보조금법에서 지방사무로 규정하고 있다.

| 국가균형발전특별회계 지역자율계정 사업 내역 중 문체부 소관 문화시설조성 사업 | | |
|--|--|--|
| 3. 지방문화산업기반조성 (1. 작은영화관 건립지원) (2. 지방문화산업기반조성) | (4. 문예회관건립지원) (5. 문화예술인기념시설조성) (6. 문화특화지역조성사업) | (11. 작은도서관조성) (12. 전통문화진흥지원) (13. 전통사찰보수정비) |
| 4. 문화시설확충및운영 (1. 공공도서관건립지원) (2. 공립미술관건립지원) (3. 공립박물관건립지원) | (7. 민자사업정부지급금(BTL) (8. 비엔날레지원) (9. 생활문화센터조성) (10. 역사전통문화도시조성) | (14. 지방문화원시설비지원) (15. 지역특화문화행사지원) (16. 지역문화예술특성화 지원) |

| 「보조금의 관리에 관한 법률 시행령」 제4조 별표2 중 보조금지급 제외(지방사무)로 명시된 문화시설운영 관련 사업 | |
|--|-------------------|
| 21. 공공도서관 운영 | 31. 문화학교 운영 |
| 22. 농어촌공공도서관 지원(자료 구입) | 32. 지방문화원 사업활동 지원 |
| 23. 문화의 집 조성 | 40. 찾아가는 문화 활동 지원 |
| 25. 문화시설 운영평가 인센티브 | |

정부에서 추진하고 있는 생활 SOC 사업 중 문화분야는 도서관, 생활문화센터 등 생활문화시설을 대상으로 하고 있는데, 문화시설의 운영은 단순한 시설 유지관리뿐만 아니라 콘텐츠 운영이 매우 긴요한데 여기에는 비용(Cost)과 역량(Capability)이 모두 충족되어야 하는 어려운 과제를 안고 있다. 그간 문화에 대한 욕구 확대와 삶과 여가에 대한 가치관 변화 등의 수요에 따라 각 지역에서 문화기반시설을 건립·운영이 중요하다고 공감하는 한편, 문화기반시설의 낮은 가동률과 지역 간 격차 문제가 존재하고 있어 운영 비율성 문제가 예산낭비 주범으로 지목되기도 하였다. 실제 문화시설운영은 보조금법상 지방사무로 규정되어 있으나 현재 운영에 있어서 중앙정부 개별 보조사업에 의존하는 등 수동적이고 불안정한 운영체계를 나타내고 있다.

생활 SOC 사업 중 하나인 생활문화센터의 운영실태를 살펴보면, 생활문화센터는 노후한 문화시설(문예회관, 문화의집, 문화원, 미술관, 주민센터 등), 유휴시설 등 공간을 리모델링하는 사업으로 2014년부터 국정과제 사업으로 본격 추진되어 2019년 6월 현재 전국 141개(124개, 17개 개관예정)가 운영되고 있다. 지역에 따라 운영주체는 공무원 직영, 민간위탁(문화재단 등), 주민자율, 지영·자율 혼합 등 다양하게 운영되고 있는데, 직영(55개소) 혹은 민간위탁(55개소 중 민간위탁+주민자율 1개소)이 주를 이루는 주체이고 주민자율은 13개소가 운영되고 있다.

현재 생활문화센터의 45%가 민간위탁 형태로 운영되고 있으며, 민간위탁의 경우 지역의 상황에 따라 문화재단, 지방문화원, 문화의 집 등의 민간조직에서 운영을 전담하고 있다. 그러나 이들 민간주체의 조직 재정구조가 인력 및 예산 부족의 문제로 자체사업을 자율적으로 추진하기 어려운 상황이며 중앙정부 보조금사업에 의존 현상을 보이고 있는 실정이

다. 전국 231개 지방문화원의 42%가 직원 2명 이하로 운영되고 있는 실정이고('18년 국감 지적), 광역 문화재단 재원의 24.19%는 국고가 자체자금(20.53%)보다 많은 수준이다.

〈표 1-2〉 문화재단(광역, 기초) 자원 현황(2018년 기준)

(단위: 억원, %)

| 구분 | | 지자체 보조 | 국고(기금 등) | 자체 자금 | 기타 |
|------------|-----|--------|----------|-------|------|
| 광역 (16) | 예산액 | 2,164 | 1,039 | 882 | 210 |
| | 구성비 | 50.39 | 24.19 | 20.53 | 4.89 |
| 기초 (71) | 예산액 | 3,821 | 246 | 1,165 | 307 |
| | 구성비 | 68.68 | 4.42 | 20.94 | 5.52 |

국고보조금 및 지자체보조금 확보를 위한 문화서비스 제공기관 간의 경쟁이 심화되고 있으며, 보조금은 조건부 교부이기 때문에 지역단위의 자체적인 기획 및 자율적인 재정운영에는 한계가 있다(국가 정책사업의 대행, 지자체 위탁사업 수행). 또한 보조금사업으로 인력을 활용하는 경우가 많아 지자체 입장에서는 지속적으로 준비해야 하는 사업이 추진되고 있음에도 불구하고 보조금 확보를 기다려야 하는 경우, 사업의 적시성, 비효율성이 발생하고 있다.

체육분야 생활SOC 투자는 하드웨어 측면에서 체육시설을 확충함으로써 국민들이 생활체육 참여가 쉽도록 시설환경을 조성하는 것이다. 향후 대규모 체육시설의 신규투자가 이루어지기 때문에 시설투자와 함께 반드시 동반되어야 하는 것이 체육시설 운영의 효율화다. 이는 곧 체육시설 운영주체에 관한 문제이다.

현재의 공공체육시설은 지자체가 직접운영하거나 지역의 시설관리공단이 운영하고 있다. 그러나 공공체육시설의 대부분이 만성적인 운영적자 상태에 있다. 2012~2014년 공공체육시설 중 육상경기장의 89.9%, 구기체육관의 84.1%, 생활체육관의 74.7%가 운영적자 상태였다. 시설유형별 평균 운영적자 규모를 2017년도 시설유형별 개소 수로 환산할 경우 총 2,782억원의 연간 운영적자가 발생하는 것으로 나타났다.

〈표 1-3〉 전국 공공체육시설 운영현황

(단위: 백만원, 개소, %)

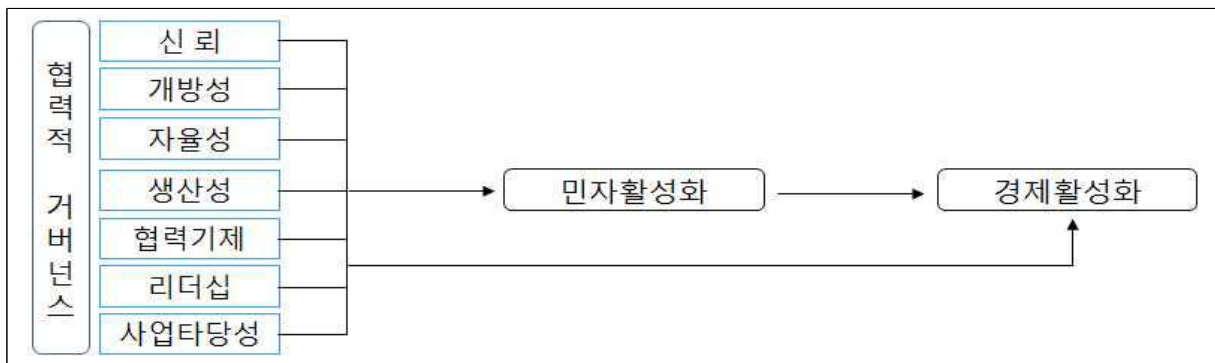
| 구분 | 육상경기장 | 구기체육관 | 생활체육관 | 합계 |
|--------------------------|---------|--------|--------|---------------|
| 2012~2014년 평균운영적자(백만원) | 426 | 180 | 177 | |
| 2012~2014년 운영적자 시설 비중(%) | 89.9 | 84.1 | 74.7 | 82.9 |
| 2017년 기준 시설 수(개소) | 256 | 527 | 536 | |
| 전체 운영적자(백만원) | 106,496 | 76,860 | 94,872 | 2,782,288,021 |

자료: 한국스포츠개발원(2015), 「공공체육시설 관리운영 개선방안」 재구성

3. 문화기반시설 운영 활성화 정책 방향

생활SOC를 포함한 문화기반시설 운영 기조는 포괄적 책임성을 강조하는 사업추진체계에 적합한 협력적 거버넌스가 되어야 한다. 기존에 공공성 가치를 중점으로 여기는 정책 프로그램과 차별화되는 혁신적이며 협력적인 거버넌스를 통해서 민자를 활성화하고 궁극적으로는 지역과 국가 경제 활성화에 기여하는 선순환 체계를 만들어내야 한다는 관점이다.

[그림 1-1] 협력적 거버넌스 작동 구조



협력적 거버넌스 요소를 이루는 신뢰는 의사소통, 상호인정, 공동결정, 책임성, 투명성, 국민인식, 쌍방신뢰 등을 의미한다. 개방성은 정보공개, 참여보장, 상호영향력 등이다. 자율성은 자발성, 참여동기 등을 말하며 생산성은 비용절감, 생산성향상 등을 뜻한다. 협력기제는 여론청취, 조직문화, 시민참여유도보장, 유용한 정보제공 등을, 리더십은 동기부여, 비전 제시, 일체감 조성, 사업추진의지, 지원확보노력, 소통능력 등을 가리킨다. 사업타당성은 수익률, 리스크, 이용요금, 세제지원, 해지시 지급금 등이다. 결과로써 나타나는 민자 활성화는 투자규모, 투자의도, 사업효율성, 참여자 수, 민자사업 수, 사업비 비중 등이며 궁극적인 결과인 경제활성화는 경제성장, 고용창출, 효율성향상, 재정부담완화, 후생증진 등을 포괄하고 있다.

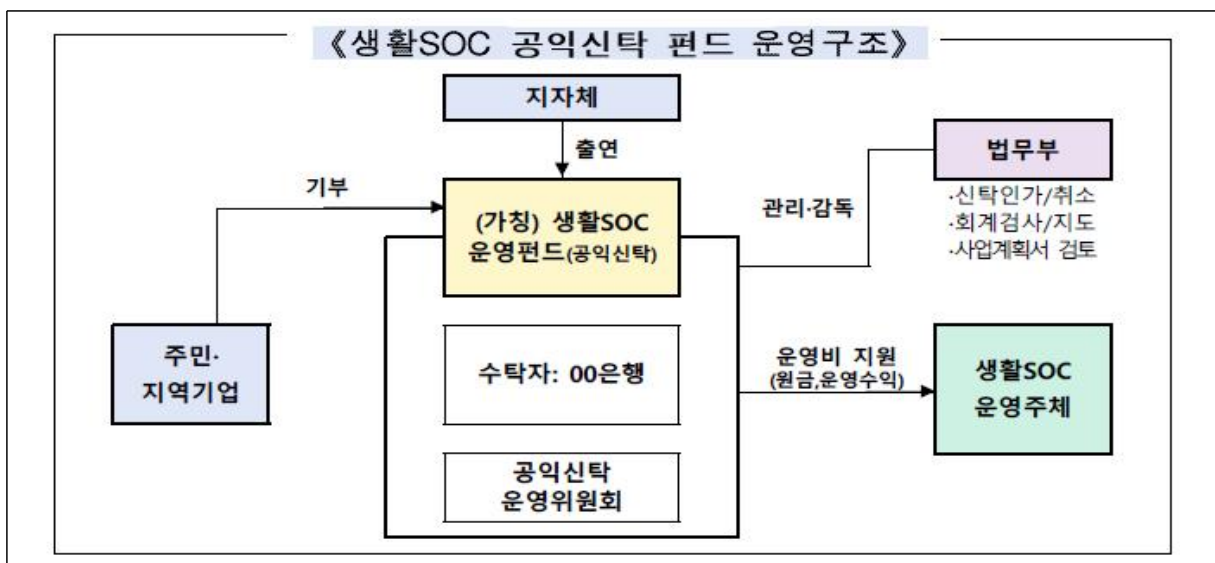
정부도 생활SOC의 지속가능한 운영 방안을 발표하였다. 지속가능 운영을 위한 先자체 운영비 부담 완화 방안 강구, 後국가 지원방안이 우선 제시되었다. 이를 위해 자구책으로서 수익구조 창출을 위한 수익시설(retail shop) 유치도 적극 허용한다는 방침이다. 이 같은 정책 결정이 기존 생활SOC 내 자체 수익구조 부재와 낮은 수준의 이용료 설정에 따른 만성 적자와 시설 운영 기반 약화가 초래되는 문제를 해결해줄 것으로 기대된다. 예컨대 생활SOC 내 ‘핵심점포(Key tenant)’로 수익시설(카페, 패스트푸드음식점 등)을 유치하여 새로운 수익구조 창출로 운영부담을 낮추는 사례가 늘 것으로 보인다. 실제로는 생활SOC 운영주체와 주민선호도가 높은 프랜차이즈 가맹본부(직영) 간 입점 협약 체결이 방안이 될 수 있

다. 이렇게 되면 대형업체 유치를 통한 집객효과로 시설 이용빈도가 제고되는 동시에 입점업체의 매출액도 상승하는 상호 시너지 효과의 발생이 가능하다는 분석이다. 협약내용에서도 운영주체는 입점공간을 무상으로 제공하고, 가맹본부는 최저운영수입을 보장받는 조건으로 임대료와 순수익의 일부를 사회공헌 차원에서 생활SOC 관리·운영비용으로 환원하는 조건을 도입할 수 있을 것이다.

또 다른 운영 자구책으로서 지역사회로부터 운영재원 조달이 있다. 재정이 열악한 지자체의 운영재원조달 문제로 지역주민의 안정적이고 지속적인 생활SOC 이용이 제약받을 수 있다는 인식에서 출발한 방안이다. 이를테면 지역주민의 자발적 참여를 통해 생활SOC 운영재원을 조달하게 되면 생활SOC 운영기반 강화, 주민의 지역사회에 대한 소속감을 고양시킬 수 있다.

공익신탁 제도와 같이 지역금융기관이 주민의 기부금을 적립해 생활SOC 운영에 지원하는 공익신탁상품을 출시하는 방안도 정부는 제시하고 있다. 지자체와 지역금융기관 간 MOU 체결을 통해 신탁운영 방식으로 기부자(위탁자)마다 개별 계좌를 개설하고 동 계좌들을 지역금융기관(수탁자)이 하나의 펀드로 운용하며 운용수익금과 기부금을 운영지원 용도로 생활SOC 운영주체에 지급(반기 1회)하는 방식도 가능하다. 이때 공익신탁제도는 기부채산을 수탁자(특정 개인·기관)에 맡겨 관리하게 하면서 원금과 수익을 위탁자(기부자)가 지정하는 공익적 용도로 사용하게 하는 제도(공익신탁법, 법무부)를 말한다. 이에 맞춰 지자체는 공익신탁의 활성화를 꾀하고 지자체가 마중물로 주민·기업의 기부액 일정액을 매칭(matching) 출연하는 방안을 강구할 수 있다. 기부액 일정부분에 대해 세액공제를 할 수도 있다.

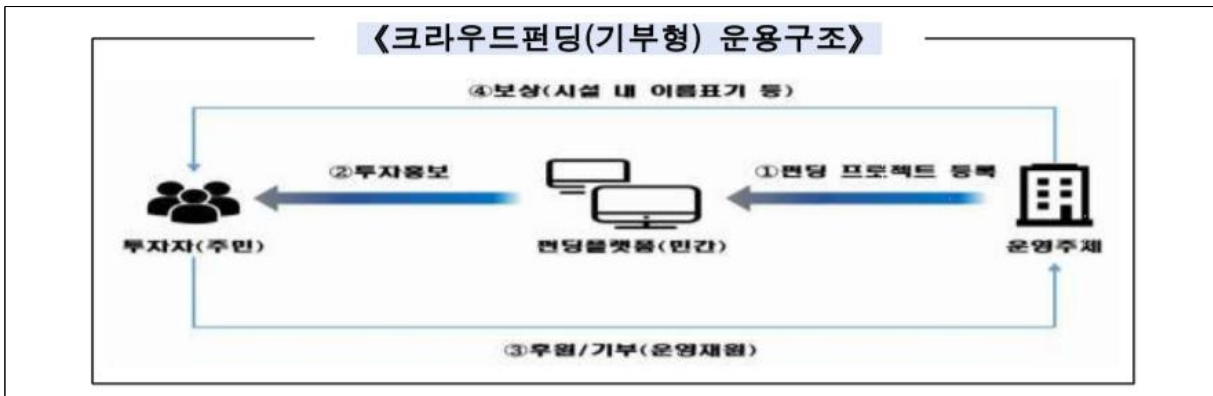
[그림 1-2] 생활SOC 공익신탁 펀드 운영구조



생활SOC 운영지원 목적 공익신탁상품을 개발하는 방안도 추진할 수 있다. 선도적 사례로서 일본 세타가야구의 마을 만들기 펀드가 있다. 「세타가야 마을 만들기 펀드」(공익신탁)는 구민 주도적인 마을 만들기 활동을 지원하기 위한 기금으로서 1992년에 시작되었다. 재원은 구민, 지자체, 지역기업의 기부 등으로부터 다양하게 조달하며 미즈이 신탁은행(지역은행)이 수탁자가 되어 주민활동에 대한 조성사업(마을문고, 건강거점 조성 등)을 시행 중이다.

또한 인터넷 모바일 환경에 적합한 클라우드 펀딩 모금 활동도 운영 기법 중 하나로 꼽히고 있다. 생활SOC 운영주체가 펀딩플랫폼에 ‘운영비조달 프로젝트’를 등록하여 주민 기부를 모집해 운영재원으로 활용하는 방식이다. 기부형 클라우드펀딩의 경우 투자자가 사회공익활동 등 프로젝트에 일정금액을 후원하고 금전적 보상이 아닌 기념품이나, 후원자명단 기입 등으로 보상하는 방식이다. 이때 펀딩참여에 대한 보상(incentive)으로 투자자(주민)들에게 시설 내 이름표기, 기념품 등을 제공해 참여유인을 높일 수 있다.

[그림 1-3] 클라우드펀딩(기부형) 운용구조



생활SOC를 포함한 문화기반시설 운영 기조는 포괄적 책임성을 강조하는 사업추진체계에 적합한 협력적 거버넌스에서 주민 참여 비중을 강화하는 것 또한 매우 중요하다. 현재 지자체 수요조사와 계획에서 지자체가 설계, 발주, 건설, 감독하는 과업은 지자체 직영 또는 위탁으로 이루어지고 있다. 이때 지역 특성에 맞게 꼭 필요한 생활SOC가 공급, 운영되기 위해서는 지역참여 촉진이 필수적이며, 사업단계별 참여모델 정립도 꼭 필요하다. 지역주민과 사회적 경제조직 등 지역의 각 주체들이 참여하는 협의체를 구성하여 사업기획-설계-시공-운영 전 단계에 걸쳐 참여를 촉진하는 방안이 요구된다. 실제로 설계-시공 단계에서 주민참여가 원활히 이루어질 수 있도록 컨설팅 지원도 필수적이며 운영관리단계에서 주민주체 양성을 목표로 교육 등도 추진해야 한다. 현장에서는 주민참여 프로젝트팀(도시재생), 추진위원회(농산어촌 개발), 주민협의체(어촌뉴딜), 주민자치회(행안부) 등 다양한 지역

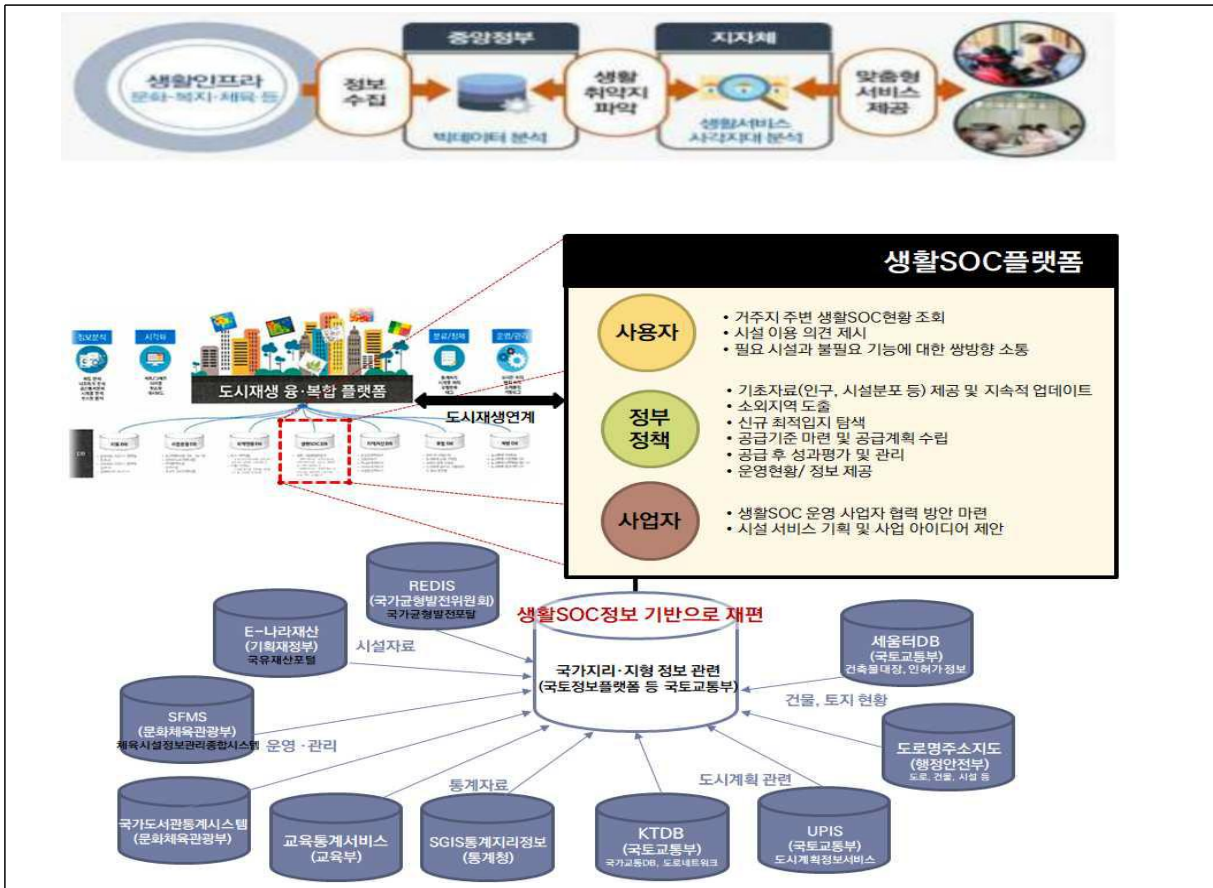
협의체 육성·운영 지원 프로그램이 운영 중이다.

주민자치회가 중심이 되는 본격적인 주민 참여 시스템도 공공성을 높이고 효율적인 운영을 도모하는 방안이 된다. 생활SOC를 포함한 문화기반시설 운영에서도 지역사회, 공동체, 주민자치회가 중심이 되어 참여와 협력적 거버넌스 중심의 공동체와 사회적 자본을 축적하는 주민안전망 중심의 정책으로 중심이 옮겨져야 한다. 이를 위해서는 1단계로 주민자치회의 역량과 기반이 미약한 경우 여건조성 및 사업 발굴에 주력하는 인큐베이팅 활동이 필요하다. 주민모임 활성화, 문화이용 교육 및 홍보, 지역 문화커뮤니티 리더 발굴 및 육성 등 프로그램으로 체계화되어야 한다. 2단계로 주민자치회 역량과 기반이 형성된 경우, 민관파트너십을 통한 전개가 필요하다. 공공부문의 적극적인 역할과 성공사례 공유 및 지역 내 다양한 주체 간 협력이 가능하다. 이때 비용이 적게 들거나 사업추진이 비교적 용이한 소규모 핵심사업을 추진할 수 있다. 3단계로 주민자치회 역량과 활동이 활발한 경우에 들어서면 주민 중심, 주민자치회 중심의 자율적 문화이용 활동을 전개할 수 있다. 문화예술 커뮤니티에 관한 다양하고 종합적인 사업의 추진 및 전개도 가능하고 문화 활동 이외 지역 이슈들과 결합해 사업 추진과 좀 더 광범위한 협력 거버넌스 구축도 바라볼 수 있다. 예컨대 주민 참여예산제도를 시행하여 실질적인 문화 거버넌스가 가동되는 운영 체계를 작동시킬 수도 있다.

아울러 사회적 경제조직 참여 확대방안도 시급하다. 지역의 사회적 경제조직 참여 확대 관련 제도개선에 관한 기존 조치는 물론 새롭게 도입된 제도개선 내용들이 현장에서 잘 시행되고, 적극 홍보할 수 있도록 지자체·교육청 계약담당자를 대상으로 하는 교육을 강화해야 한다. 내용적으로는 사회적 기업 지방세 감면 적용기한 연장('18. 12. 31 → '21. 12. 31, 「지방세특례제한법」 제22의4 개정 / '19. 1. 1. 시행), 사회적 기업 고유업무 부동산 취득세 50%·재산세 25%, 법인등기 등록면허세 50%, 사회적 경제기업에 대한 입찰 가점 확대(0.5점 → 1점), 「지방자치단체 입찰시 낙찰자 결정기준(예규)」 개정 / '18. 1. 1. 시행), 사회적 기업, 사회적협동조합, 자활기업, 마을기업 「종합심사낙찰제 심사기준」 개정(기재부 예규), '사회적 책임' 항목 가점 확대(1점 → 2점 / '18. 4. 1. 시행), 사회적경제기업에 대한 수의계약 확대(2천만원 이하 계약 → 5천만원 이하) (「지방계약법 시행령」 제25조 개정 / '18. 7. 24. 시행), 「국가계약법 시행령」 개정(2천만 → 5천만원 / 시행 '19. 3. 5일), 사회적경제기업에 대해 행정재산 사용·수익 허가시 수의계약 가능 및 사용료 감면(「공유재산법」 제13조, 제17조 / '19. 6. 5. 시행) 등을 적극 검토해나가야 한다. 현행 제도에서는 일반입찰(최고가 낙찰)이고 사용료 감면이 없는 것을 수의계약이 가능하고 사용료 감면이 조례로 50% 정도 가능하도록 개선하는 방안이다.

생활SOC 쌍방향 플랫폼 구축도 성공적인 운영을 위해 필요하다. 참여 소통형 생활SOC 플랫폼을 구축하여 이용자와 공급자 간, 중앙과 지방정부 간 쌍방향 온라인 소통채널로 활용한다는 취지다.

[그림 1-4] 생활SOC 쌍방향 플랫폼(안)



제3절 제도개선 및 정책대안

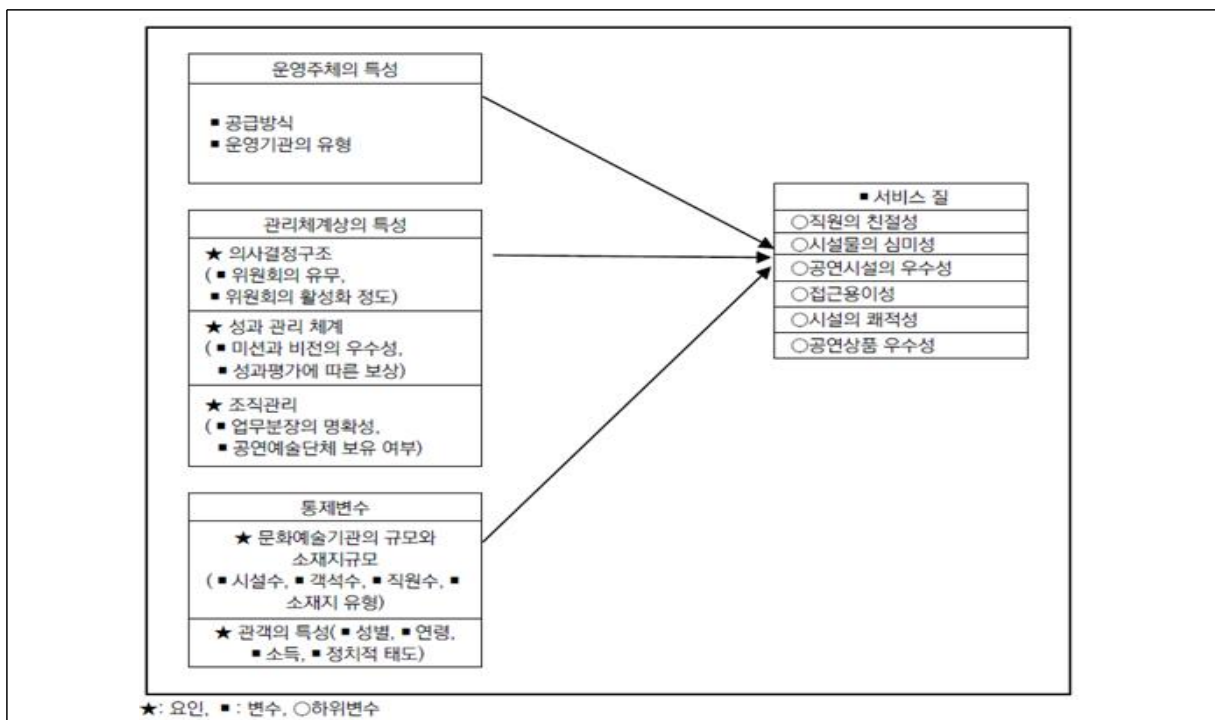
1. 정책 거버넌스: 협업, 협치

생활SOC 투자는 신규로 건설될 시설의 운영 효율화가 반드시 병행되어야 하며, 그 핵심은 운영주체의 전문화이다. 문화기반시설의 비효율적 운영을 해결하기 위해서는 시설 운영주체를 사회적기업, 협동조합과 같은 사회적경제조직에 위탁운영함으로써 지자체가 직접 운영, 또는 시설관리공단 운영으로 인해 발생하는 비전문성과 비효율적 운영에 의한 운영적자를 해결할 수 있다. 이는 비단 운영적자 해소뿐만 아니라 생활문화시설 프로그램 기획, 개발, 운영에 대한 전문성이 있는 운영주체를 육성함으로써 지역주민 맞춤형 프로그램 개발 및 운영을 통하여 시설 가동률 향상 및 서비스 품질 향상으로 효율적인 운영을 가능하게 한다.

영국 및 일본과 같은 선진국들은 사회적기업을 통한 공공체육시설 위탁운영을 추진한 결과 지역주민 맞춤형 스포츠서비스 공급을 통하여 수익창출, 일자리 창출을 통하여 만성적인 운영적자를 해결하였다. 영국은 2002년 사회적 기업 성공전략(Social Enterprise: a strategy for success)과 2006년 사회적기업 액션플랜(Social Enterprise Action Plan: Scaling New Heights)을 발표하고 공공시설의 사회적기업 위탁운영을 통하여 정부의 재정적자를 해소하고 사회적기업을 통하여 지역주민들에게 전문적인 스포츠시설 관리 및 운영프로그램을 제공하였다. 일본은 2003년 지정관리자제도를 도입하여 「공공시설」에 대한 관리운영 규제를 완화하여 민간사업자가 「지정관리자」가 될 수 있게 되었다.

생활SOC 활성화는 적극 투자와 함께 부실운영(인력 및 예산 부족) 및 방치 우려를 씻을 수 있는 특단의 조치를 요구한다. 문화시설의 운영은 단순한 시설 유지관리뿐만 아니라 콘텐츠 운영이 매우 긴요한데 여기에는 비용(Cost)과 역량(Capability)이 모두 충족되어야 하는 어려운 과제이기 때문이다. 실제로 문화시설의 낮은 가동률과 지역 간 격차 문제가 존재하고 있어 문화시설운영 비효율성 문제가 예산낭비의 주범으로 지목되어왔다. 문화시설운영은 「보조금법」상 지방사무로 규정되어 있으나 현재 운영과 관련하여 중앙정부 의존도가 높은 실정이다. 전국 231개 지방문화원의 42%가 직원 2명로 이하 운영('18년 국감지적)이고 광역문화재단 재원의 24.19%는 국고가 자체자금(20.53%)보다 많은 수준이라는 점이 대표적인 실태이다.

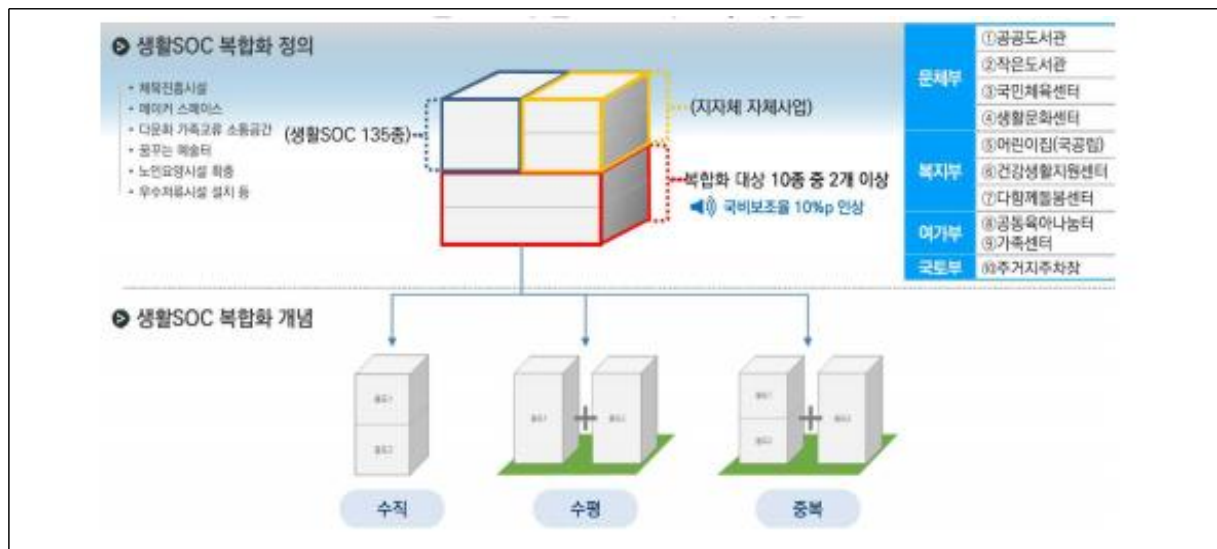
[그림 1-5] 문화예술회관 서비스 품질 영향 요인 분석 모형



2. 시설 복합화를 통한 운영 활성화

생활SOC를 포함한 문화기반시설 운영 활성화는 혁신적 포용 성장이라는 사회적 가치 제고를 위한 재정운용과 예산운용이라는 원칙과 기준을 명확히 하는 데서 출발해야 한다. 이를 위해 주민 또는 국민참여예산제도를 본격화하고 재정정보 공개 확대와 심화를 추구하고 재정관리체계를 개선하여 중장기 재정위험을 관리하도록 해야 한다. 또한 재정분권 추진방향을 명확히 설정하여 개편 재정사업 평가제도를 적용하고 국유재산 관리를 효율화하고 공공기관과 정책 프로그램 운영과 전략을 혁신해나가야 한다. 좀 더 효율적인 운영을 위해서는 생활SOC 시설복합화가 필수적이라는 분석이 나오고 있다. 복합화는 지자체 사업들과 문체부와 복지부, 여가부, 국토부 정책 사업들을 연계하여 중복 요인을 줄이고 통합 효과를 높이는 데 역점을 두게 된다.

[그림 1-6] 생활SOC 복합화 개념



자료: 국가균형발전위원회(2019.10.4. 보도자료), 「20년부터 생활SOC 복합화 사업 본격 추진한다!」

예컨대 지역에 두는 거점 또는 근린 문화기반시설로서 문화예술회관의 경우 서비스 품질에 영향을 끼치는 여러 요인과 변수, 하위 변수들에 대한 실증적인 조사와 분석, 전략적 관리 프로그램 실행이 요구된다. 이러한 관점에서 문화기반시설 운영 활성화 선도적 사례들을 분석하고 관련된 정책적 시사점을 도출할 수 있다.

가. 화성시 복합커뮤니티센터: 동탄중앙어울림센터

[그림 1-7] 동탄중앙어울림센터

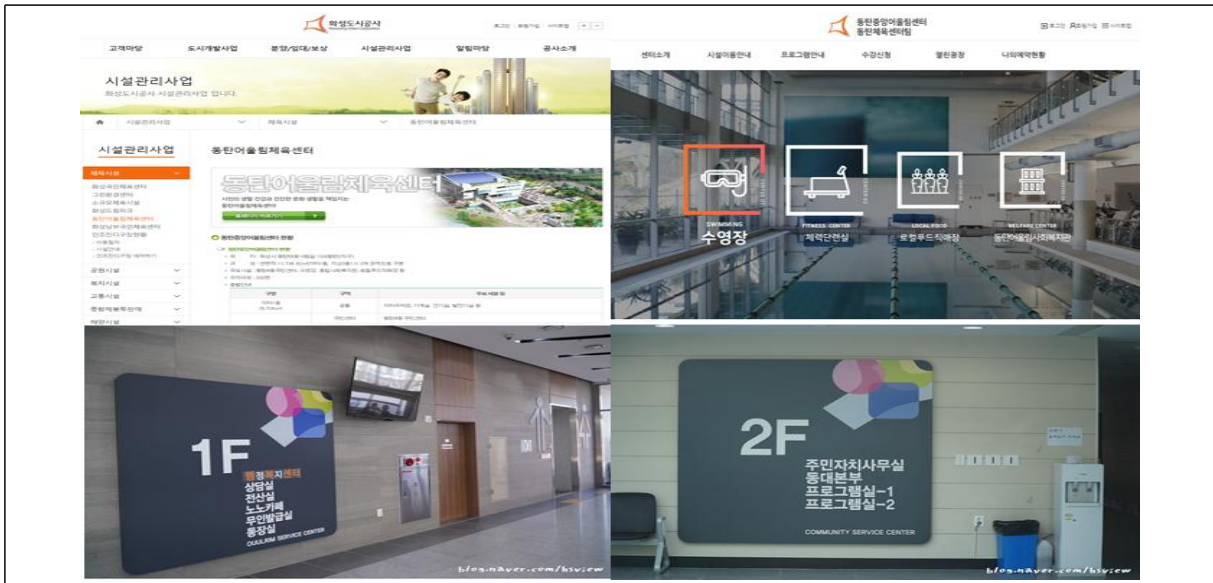


화성시 복합커뮤니티센터의 동탄중앙어울림센터는 체육시설과 도서관, 카페, 로컬푸드, 주민 사무실 등을 복합화한 복합커뮤니티센터로 운영은 화성도시공사가 체육시설 부문을 담당하고 있다.

<표 1-4> 동탄중앙어울림센터 위치 및 구조

| 구분 | 내용 | | |
|------|---|------|--|
| 위치 | 화성시 동탄대로시범길 133(동탄2지구) | | |
| 규모 | 연면적 11,734.92㎡(지하1층, 지상3층) ※ 3개 권역으로 구분 | | |
| 주요시설 | 동탄4동주민센터, 수영장, 종합사회복지관, 로컬푸드직매장 등 | | |
| 주차규모 | 202면 | | |
| 층별구조 | 지하1층 (5,724㎡) | 공통 | 지하주차장, 기계실, 전기실, 발전기실 등 |
| | | 주민센터 | 동탄4동 주민센터 |
| | 지상1층 (3,111㎡) | 체육센터 | 수영장, 샤워장, 안내데스크 |
| | | 복지관 | 로컬푸드직매장, 장애인주간보호센터, 사무실 등 |
| | | 기타 | 노노카페, 프로샵 |
| | 지상2층 (2,233㎡) | 주민센터 | 동대분부, 주민사랑방, 주민자치사무실, 운영원실, 프로그램실, 알파룸 |
| | | 체육센터 | 체력단련실, 샤워장, 수영장관람실, 사무실 등 |
| | | 복지관 | 자원봉사실, 프로그램실 등 |
| | | 기타 | 스낵바 |
| | 지상3층 (667㎡) | 복지관 | 다목적실, 식당, 물리치료실 |
| 기타 | | 육상정원 | |

[그림 1-8] 동탄중영어울림센터 홈페이지 및 시설안내



나. 용산 꿈나무종합타운

용산 꿈나무종합타운은 용산구 전역의 다양한 복합 기능을 연결하여 시설관리공단이 전문적으로 운영하는 사례로 1978년 지어진 옛 용산구청사를 고쳐 본관(지하 1층, 지상 5층), 별관(지상 3층), 어린이집(지상 2층) 등 3개동에 다양한 시설이 입주하고 있다.

[그림 1-9] 용산꿈나무종합타운



용산꿈나무종합타운은 다양한 시설을 갖추고 있는데 그 중, 본관과 별관의 내부 구성을 살펴보면, 먼저 본관은 청소년 문화의 집, 장난감 나라, 원어민 외국어 교실, 육아종합지원센터, 꿈나무 도서관, 꿈나무 극장 등으로 구성된다. 별관의 내부에는 전통 한옥식 서당과 청소년 학습실, 세미나실이 있다. 본관의 내부를 구체적으로 살펴보면 첫째, 청소년 문화의 집은 음악, 미술, 과학, 체육, 패션 등 제 분야에 걸쳐 80여 개 프로그램을 운영하는 교육·문화 시설이다. 둘째로, 장난감 나라는 영유아를 위해 무료로 대여하고 있으며 3,000여 점의 장난감을 보유하고 있다. 셋째로, 원어민 외국어 교실에서는 영어, 중국어, 일어 등 6개의 국어를 합리적인 가격으로 배울 수 있다. 넷째로, 육아종합지원센터는 수요자 맞춤형 보육서비스 기관이며 아이들을 위한 실내 놀이터도 운영한다. 다섯째로, 꿈나무도서관은 장서 3만권을 갖추고 있는데 자료마당과 책다락, 영유아자료실로 구분돼 이용객의 독서열을 자극시킨다. 마지막으로 꿈나무 극장은 175석 규모의 전문 공연장이다. 본관 뒤편에 위치한 별관에서 특히 서당은 매 분기 정규 프로그램과 다양한 행사·특강을 개최, 내·외국인을 위한 전통문화 체험 공간으로 잘 알려져 있다.

3. 민간 참여 통한 전문화, 전담화

생활SOC 운영을 진정한 책임 경영 수준으로 담보하기 위해서는 민간 참여를 통한 전문화, 전담화가 필수적이다. 실제로 일선의 지자체가 책임 운영의 원칙하에 수익시설 입점, 공익신탁 펀드 조성, 지역사회 참여와 후원을 통한 운영비 조달 등을 운영방안으로 제시하고 있으나 실현 가능성은 높지 않다는 평가다. 시설의 수가 늘어나고 있지만 지자체의 한정된 역량으로는 대부분의 시설을 운영하는 것 자체가 어렵다는 지적도 나오고 있다.

따라서 운영에 있어서 민간의 역할을 적절하게 확대해야 한다. 지자체의 열악한 재정여력을 고려할 때, 재정투자의 유연성을 높이고 시설 기획·건설 단계부터 운영주체로서 전문가 그룹 등 민간이 적극 참여하도록 유도해야 한다. 구체적인 실행방안으로는 기존의 민투법을 활용하거나, 지자체와의 협약을 통해 접근하는 방법도 가능하다. 특히 지역경제 활성화 측면에서 지역 중소기업체들의 참여도 좋은 방안이 될 수 있다. 생활SOC는 대형건설사 중심이 아닌 지역 건설업체가 중심이 되기 때문에 지역 일자리 창출과 소득 증대에도 긍정적인 역할을 이끌어낼 수 있기 때문이다. 생활SOC 사업은 대부분이 3개년의 한시적 계획으로 종결할 수 없으므로 3년 후에도 사업을 지속하기 위한 틀을 마련해야 한다. 정부와 민간의 역할 분담, 추가 예산의 편성, 민간 매칭, 민간자본의 역할 확대 등 다양한 협력의 틀이 있어야만 성공적인 사업 수행과 운영이 가능하다.

아울러 생활 지역 현장에서 성공적인 인프라 정착을 위해서는 민관과 지역 자원이 최대한 동원되는 가운데 전문 인력을 투입하고 전담 조직을 만들어 지속적으로 운영, 관리, 유

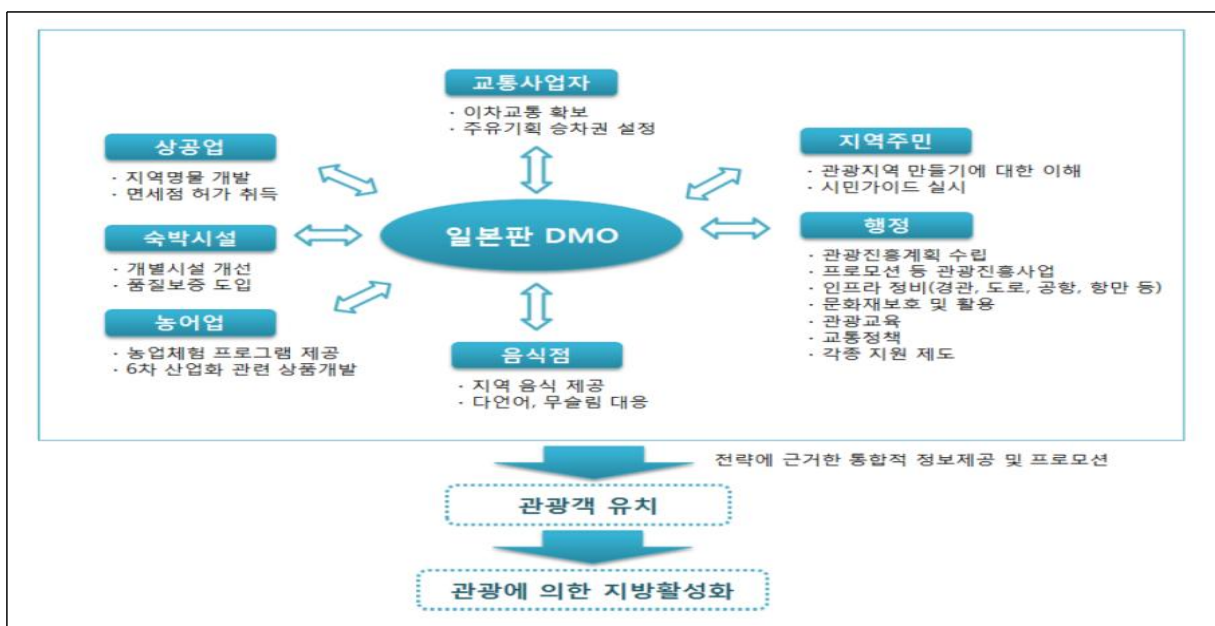
지해나가도록 하는 것이 중요하다. 선도적 사례로서 DMO와 시카고, 서울, 광명 등 사례를 들 수 있다.

가. DMO(Destination Management/Marketing Organization) 시스템

DMO(Destination Management/Marketing Organization)는 지역 간, 광대역 협업 시스템을 도입하여 주요 문화기반시설을 마케팅 전초 기지로 활용한 사례이다. 지방공공단체와 연대하여 마케팅, 매니지먼트 등으로 관광지역 만들기를 하는 법인으로 규정되며, DMO 형성계획을 지역에서 신청하면 관광청의 심사를 통해 등록후보법인이 되고, 이후 1년간의 성과를 측정하여 등록법인 여부 결정한다. DMO의 등록요건으로는 ① 관계자 합의 형성(행정, 관계단체), ② R&D 기능(데이터 수집, 전략 수립, KPI, PDCA 사이클 확립), ③ 관광 관련 사업 조정 및 조직 구성, 프로모션, ④ 조직 구조(법인, 의사결정 조직, R&D 인력), ⑤ 안정적인 운영자금(수익사업, 특정 자원, 보조금, 위탁사업 등)이 있다. 참고로, 2018년 12월 기준으로 등록 수는 DMO 102개, 등록후보 수는 DMO 121개이다.

일본판 DMO에 대해서는 ① 정보지원 ② 인재지원 ③ 재정지원이 이루어진다. 일본판 DMO는 프로모션 및 홍보업무를 비롯하여 DMO를 중심으로 관광지 만들기 사업에 연계된 여러 부처 및 민간기관, 지역주민이 유기적으로 연계되어 사업을 진행한다. 일본판 DMO 사업은 (인바운드 중심으로) 데이터를 기반으로 관광전략을 수립한 다음, 사업 입안과 추진 체계 결정 및 실시, 사업평가로 이어지는 방식을 취한다.

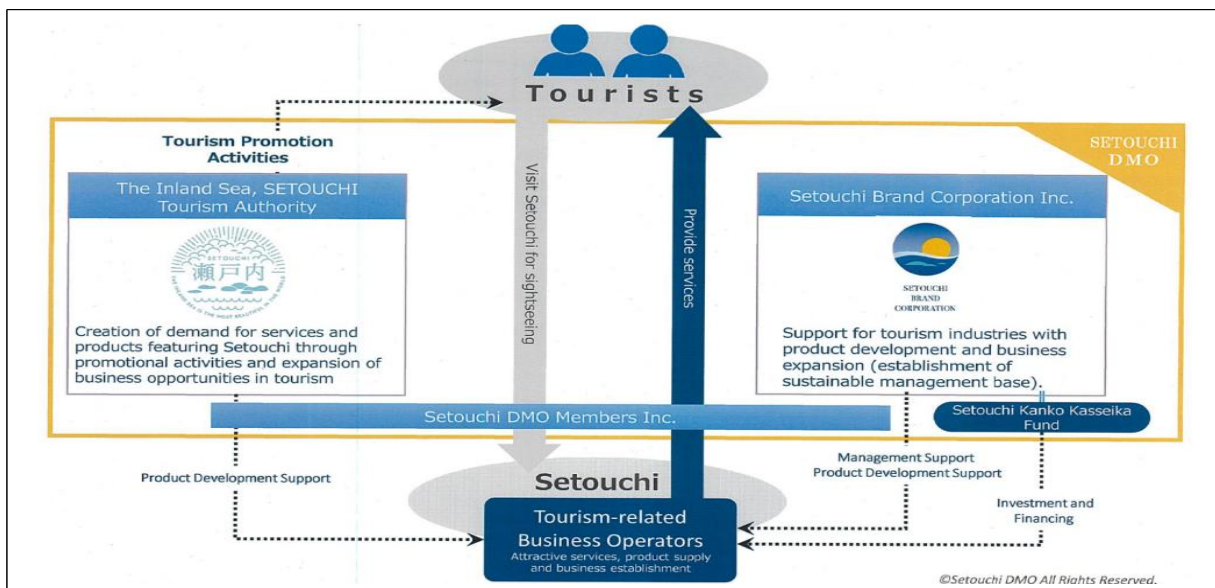
[그림 1-10] 일본판 DMO를 통한 다양한 이해관계자 연계



자료: 한국문화관광연구원(2017), 「해외국가 인바운드 정책 및 시장사례연구」

세토우치 DMO는 효고, 오카야마, 히로시마, 야마구치, 도쿠시마, 카가와, 에히메의 7개 현으로 구성 된 광역연계형 DMO이다. 관광마케팅, 프로모션을 계획하고 시행하는 (일반 사단법인)세토우치 관광추진기구(The Inland Sea, Setouchi Tourism Authority)와 (100억엔의 Setouchi Kanko Kasseika Fund를 활용하여) 관광상품개발을 지원하는 (주식회사)세토우치 브랜드 코퍼레이션(Setouchi Brand Corporation Inc.)으로 구성된다. 세토우치 관광추진기구는 위에서 나열된 7개 현과 11개 회사가 모인 일반 사단법인이며, 인바운드 수요의 증진 및 마케팅을 담당한다. 세토우치 브랜드 코퍼레이션은 지역은행, 정부금융기관, 신용금고, 운수 회사 등 46개사가 출자하여 결성한 주식회사로서, 주로 소비 촉진, 상품 개발의 역할을 담당한다. 세토우치 지역에 대한 정보를 제공하며 프로모션, 효과적 마케팅 및 전략을 수립하고 지역의 관광관련 사업체들을 관광지 만들기 사업에 연계하고 있다.

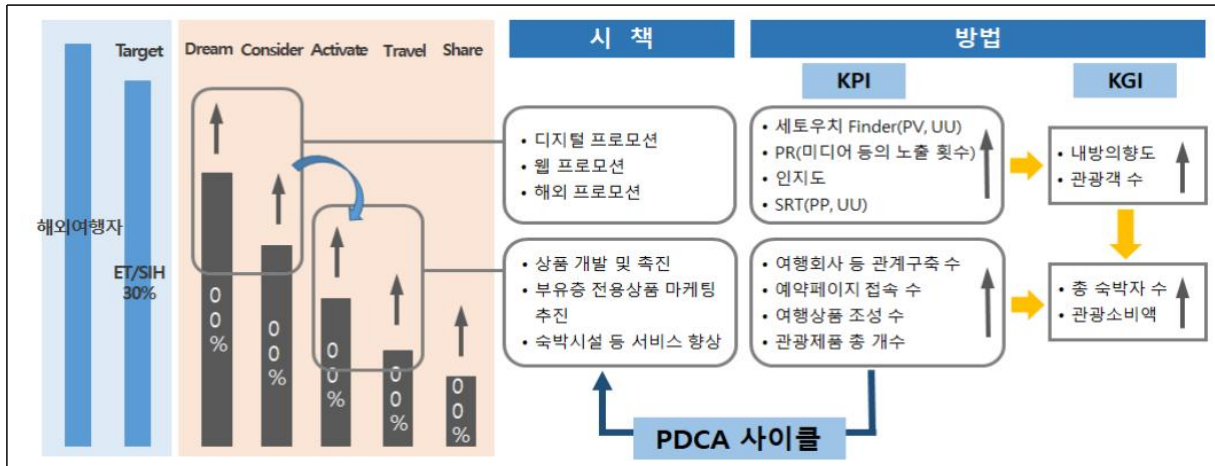
[그림 1-11] 세토우치 DMO



자료: 세토우치 DMO, 내부자료.

세토우치 DMO는 목표에 대응한 결과지표(KGI)와 목표 달성을 위한 시책에 대응하는 과정 지표(KPI)를 설정하고 연도별 목표치를 부여하여 PDCA(Plan-Do- Check-Act) 사이클로 검증하는 체계를 통해 사업을 관리한다. 결과지표(KGI)로는 내방의향도, 관광객 수, 총숙박자 수, 방문만족도, 재방문의향도, 관광소비액, 주민 만족도 등을 설정하여 관리한다. 과정지표 (KPI)로는 DMO 홈페이지 방문자 수, 동영상 시청자 수, 인지도, 여행회사와의 관계 구축 수, 예약페이지 접속 수, 여행상품 조성 수 등을 설정하여 관리한다. 세토우치 DMO 운영비의 40%는 세토우치 관광추진기구를 구성하는 7개 현과 11개 기업의 부담금으로 조성한다. 각각의 KPI와 KGI는 지역주민들과 기업들을 대상으로 하는 설명자료로도 유용하게 활용된다.

[그림 1-12] 세토우치 DMO의 KPI/KGI 도출체계



자료: 세토우치 DMO, 내부자료.

<표 1-5> 세토우치 DMO의 KPI/KGI 설정

| KPI | 구분 | 2017 실적 | 2018 목표 | KGI | 2017 | 2018 | 2020 목표 |
|---------------------|----|----------------------------|----------------------|--------------|----------------------|----------------------|---------|
| 세토우치Finder(PV·UU 수) | 국내 | 3,533,708PV 1,355,738UU | 3,688천PV 1,418천UU | 내방의향도 | 국내 | 25.7% | 50% |
| | 해외 | - | - | | 해외 | 16.5% | 25% |
| PR(미디어 등의 노출 수) | 국내 | 328건 | 350건 | 관광객 수(외국인) | - | 240만명 | 300만명 |
| 인지도 | 해외 | 72건 | 156건 | 총 숙박자 수(외국인) | - | 426만명 | 600만명 |
| SRT(PV·UU 수) | 국내 | 37.8% | 40% | 방문만족도(외국인) | 미국 43.3% 호주 61.4% | 미국 60.0% 호주 70.0% | 90% |
| 소셜리스팅 | 해외 | 674,097PV 317,549UU | 729천PV 340천UU | 재방문의향도(외국인) | 46.8% | 47.5% | 50% |
| 여행회사 등 관계 구축 수 | 해외 | - | - | 관광소비액(외국인) | - | 1,350억엔 | 2,400억엔 |
| 예약페이지 접속 수 | 해외 | 160개사 | 550개사 | 주민만족도 | 72.1% | 80.0% | 90% |
| 여행상품 조성 수 | 해외 | 2,941PV | 3,200PV | | | | |
| 관광제품 총 개수(DMO 관련) | 해외 | - | - | | | | |
| | 해외 | 30 | 50 | | | | |

자료: 세토우치 DMO, 내부자료.

DMO에 대한 정보지원 차원에서 일본 정부는 최근 DMO-NET이라는 시스템을 구축하였다. DMO-NET은 ‘지역을 위한 클라우드를 활용한 지적관광기반정비사업’으로 표현되며, 관광지역의 매니지먼트, 마케팅을 ‘누구라도, 간단하게, 효율적으로’ 실시할 수 있도록 지원하는 시스템이다. 매니지먼트, 마케팅을 위해 필요한 그룹웨어 형성 및 데이터 분석, DMO와 민간사업체 간 매칭, DMO 간 정보 공유 등의 서비스가 제공된다. 이러한 이원화된 구조는 다른 DMO에서는 찾을 수 없는 세토우치 DMO만의 독특한 방식으로 알려져 있다.

대한민국에서도 DMO 전담, 전문·전업 조직 설계와 같은 유사 사례가 있다. 하지만, DMO에서 요구되는 마케팅, 관리 역량은 사업을 기획하고 수행하는 과정에서 자연스럽게 체화되는 경향이 있어 별도로 마케팅, 관리 관련 전문가를 영입하려는 노력은 하지 않는다. 우리나라에서 지역관광 추진 조직은 공공(준정부)조직으로서 한국관광공사의 국내 지사,

지역관광공사(RTO), 컨벤션뷰로가 있으며, 민관 연계조직으로는 지역관광협의회, 민간조직으로는 지역별 관광협회가 있다. 준정부조직은 대부분 광역지자체를 중심으로 설립되어 있으며, 지역별 관광협회도 17개 광역시도에 설립되어 있다.

장기간 조직적인 기반이라도 있었던 광역과는 달리 기초는 최근 들어서야 지역관광협의회, 관광두레 PD 등 추진조직을 구성하여, 관광콘텐츠 개발 및 운영 역량이 미흡한 상태이다. 2015년 프로젝트형 사업조직으로 시작한 지역관광협의회는 대부분 2~3명으로 구성되어 있어 지역 여건에 따른 유연한 사업 추진을 위한 기획력 및 전문성 확보가 시급하다. 2016년에 시작된 관광두레사업은 지역전문가(관광두레 PD) 중심의 사업 기획 및 발굴로 지역의 맥락과 주민의 역량에 맞춘 현장밀착형 관광사업 육성을 목표로 실시 중에 있다. 2018년 기준 전국 49개 시·군·구에서 160여 개의 주민사업체가 발굴되었으며, 이 가운데 68개 주민사업체(43%)에서 고정매출이 발생했다.

〈표 1-6〉 지자체 간 관광사업 협력체 설립 국내 사례

| 구분 | 울산광역시 | 충청북도 |
|------|--|--|
| 명칭 | · 태화강 생태관광협의회 | · 단양군 관광협의회 |
| 운영주체 | · 민간 + 공공 | · 민간 + 공공 |
| 출범연도 | · 2014년 출범 | · 2017년 출범 |
| 특징 | · 민간중심 위원 100여명 구성 | · 관 주도에서 탈피, 창의적인 민·관 협치를 통한 경쟁력 향상 기대 |
| 재원조달 | · 국비 5천만, 시비 5천만, 사업수익금, 기부금 | · 군비 지원, 회비, 사업수입금, 기부금 |
| 성과 | · 태화강 문화·생태 자원조사 및 개발 · 생태 해설사 양성 · 태화강 생태관광 활성화를 위한 심포지엄 및 세미나 개최 | · 사업계획 및 추진단계 |

| 구분 | 3도 3군 관광협의회 | 지리산권관광개발조합 |
|------|---|---|
| 지역 | · 충청남·북도, 전라북도 | · 전라남·북도, 경상남도 |
| 운영주체 | · 공동(영동, 무주, 금산군) | · 공동(남원, 장수, 곡성, 구례, 하동, 산천, 함양) |
| 출범연도 | · 2007년 출범 | · 2008년 출범 |
| 특징 | · 지역적 특색의 관광프로그램 개발 · 지역별 연계 벨트화 사업 진행 | · 지리산권 7개시·군의 공동연계사업인 지리산권 연계 관광프로그램 개발 등 16개 주요 사업들을 10여년에 걸쳐 연차적으로 추진 |
| 재원조달 | · 3군 각 5천만원 | · 정부지원금, 지자체 분담금, 기타 수익금 |
| 성과 | · 지역 경계를 허물어 상생발전 도모 | · 지리산권 자치단체 간의 불필요한 중복 투자나 유사 시설 도입 등으로 인한 예산 낭비 최소화 |

자료: 한국관광공사(2017), 내부자료

정부는 지역관광 활성화를 위해 지역 주도의 지역관광 추진체계를 마련 중에 있는데, 주요 내용은 다음과 같다. 계획 공모형 관광개발은 2~3개 사업을 패키지 형태로 묶어 지역 주도로 추진하며, 계획 수립부터 관리·운영까지 단계별 지원 및 컨설팅을 제공한다. 평가·지원 체계 개선에서는 역량 있는 지자체에 대한 인센티브 강화로 지역관광의 발전적 경쟁을 유도한다. 한국형 DMO 설립으로 관광두레, 마을기업, 관광협동조합, 관광벤처기업, 지역여행업, 지역숙박업 등이 참여하는, 지자체와 주민·업계의 중간조직을 형성한다. 기초지자체 단위 또는 기초지자체가 연계하여 한국형 DMO를 형성하도록 유도하고 심의를 거쳐 선발된 DMO에 대해서는 사업계획에 따라 중앙정부의 지원을 차별적, 단계적으로 제공한다. 선발된 DMO가 제시한 사업계획에 따라 중앙정부 지원의 내용 및 기간을 차별화하며, 연도별 평가에 따라 익년도 중앙정부 지원 여부를 결정한다. 지역의 잘하고자 하는 유인을 극대화하면서도 사업의 안정적인 운영을 도모하기 위해서는, 중앙정부의 지원 비중은 지원 초기에는 낮은 수치에서 시작하여 높아나아가다가 사업이 안정화되면 fade out하는 방식을 취하는 것이 바람직하다.

기존에 지역관광협의회가 구성되었거나 관광두레사업이 추진된 지역에서는 지역관광협의회가 이해관계자 협의를 위한 플랫폼으로, 관광두레 PD가 사업기획 전문가로 DMO 사업에 참여가 가능하다. 정부는 국무총리 주재의 분기별 회의를 통해 부처 간 협력·연계를 도모한다. 또한, 중앙정부 차원의 부처 간 협력·연계를 위해서는 대통령이 주재하는 국가관광전략회의와 연계하여 국무총리가 주재하는 회의를 분기별로 개최하여 부처 간 협력방안을 적극 모색한다. 마지막으로 정부는 지역 현장에서의 부처 간 협력·연계를 공모제 기반으로 하는 한국형 DMO 사업을 통해 구현되도록 유도한다.

나. 지역민, 전문가 참여 확대

1) 시카고 문화플랜

미국 시카고시는 문화플랜을 3차례에 걸쳐 추진해왔다. 1986년에 나온 1차 계획은 시카고의 문화행사에 대한 필요성 등을 조명하면서 처음 제정한 내용이다. 1995년의 2차 계획은 주로 국제문화·예술분야에 초점을 맞춰 수립하였다. 3차 계획은 2012년에 만들어 시카고의 문화성장과 기회 창출에 초점을 맞췄다. 시카고 문화플랜은 시민과 도시 문화 비전을 함께 창조하는 수립과정에 초점을 맞추어 추진한 점이 특징이다. 접근방법은 ① 시카고의 활력을 과정에 반영 ② 과정 자체가 소중함 ③ 지역에서 영감을 받고 국제적으로는 정보를 얻음 ④ 과정에서 루프백 방법을 사용 ⑤ 평등한 참여과정 등으로 프로세스화되어 있다.

[그림 1-13] 시카고 문화플랜

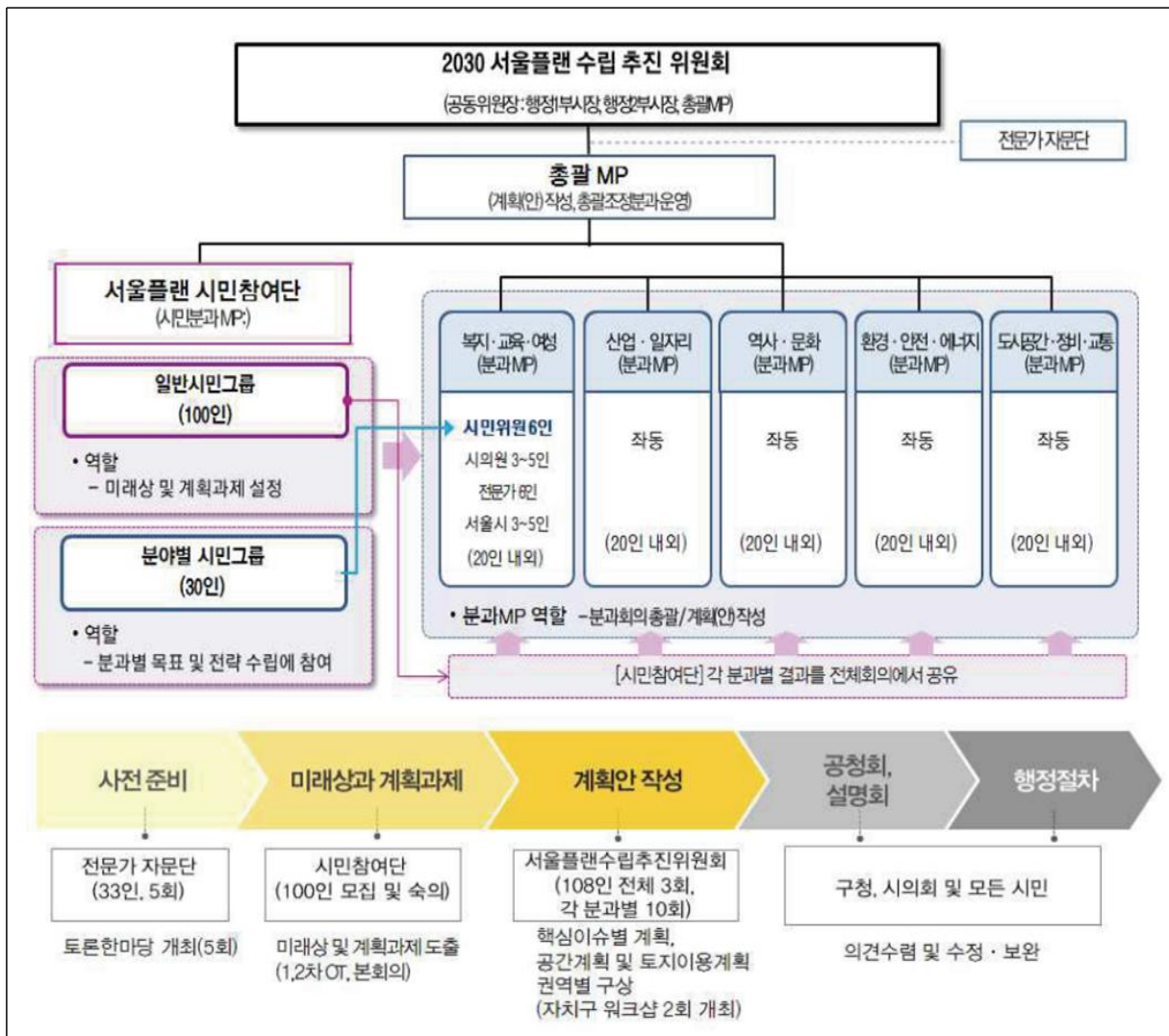


추진 과정은 먼저 연구 분석을 통해 시카고 문화환경을 검토하고 데이터 및 지도를 구축하는 과업에서부터 시작하였다. 이를 통해 4,700명이 넘는 시카고 시민들이 직접 계획에 참여할 수 있었다. 이 과정에서 피드백은 타운홀 미팅(8회), 근린지역과의 대화(20회), 문화 부문 집중회의(10회), 글로벌 포럼(2회), 이해 당사자와의 인터뷰 등 활동이 수반되었다. 이 같은 노력으로 시카고는 비전 및 방향을 설정하였는데 문화플랜의 상위 목표에 관한 포럼들을 진행한 후 초안을 작성하는 방식으로 진행하였다. 이때 초안을 배포한 후 논의를 위해 4번의 타운홀 미팅을 개최하기도 했다. 이후 작성된 최종계획에는 4개의 범주, 10개의 상위 목표, 36개의 권고사항, 200여 개의 실행계획 등으로 구성되었다. 이 계획에서 밝힌 범주는 시카고 시민들을 위한 비전의 전체적 개념이라는 점이 강조되었다. 상위목표는 문화적으로 활력 넘치는 시카고를 만들기 위한 구체적 목표들로 연결하였고 권고사항은 다양한 방식으로 성취될 수 있는 광범위한 전략을 지칭했다. 이에 따른 크고 작은 잠재적 프로그램들은 실행계획으로 따라붙었다.

2) 서울 플랜 2030

서울시는 서울플랜 수립을 위해 2030 서울플랜 수립 추진위원회를 조직화하고 좀 더 효율적이고 전문적인 운영이 가능하도록 일반 시민그룹과 분야별 시민 그룹을 전 과정에 참여시켰다.

[그림 1-14] 서울플랜 2030 추진체계 및 수립과정



자료: 서울특별시(2014), 「2030 서울도시기본계획 재구성」

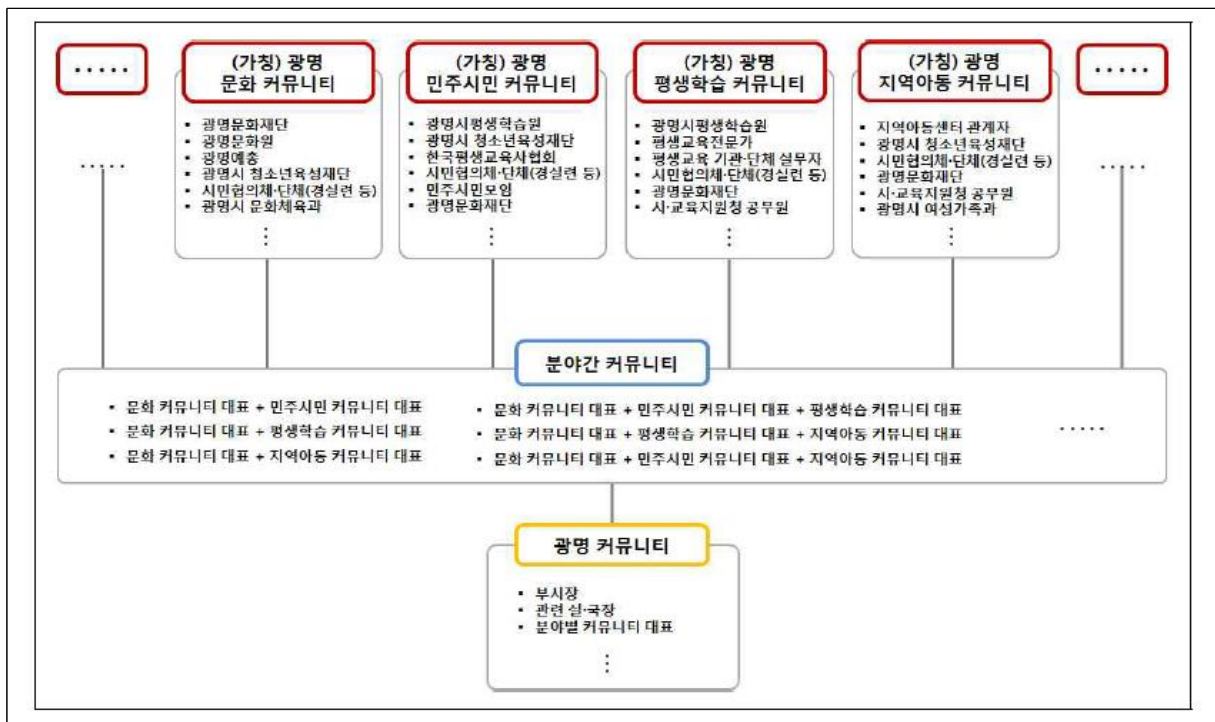
3) 광명 커뮤니티

광명시의 ‘(가칭)광명 커뮤니티’는 행정, 관계기관 대표, 실무자, 전문가, 시민단체, 시민, 시·도의원 등 다양한 주체의 참여를 통해 정례화된 모임(회의)을 운영하는 것이다. 분야별 정책 기본 철학 및 방향 모색, 광명시민을 위한 시정 발전 방안 모색 등을 위해서는 다 함께 논의하는 장(場)을 제공한다. 광명 커뮤니티의 구성 운영은 ① 분야별 커뮤니티, ② 분야 간 커뮤니티, 그리고 ③ 광명 커뮤니티로 구성 운영되며, 열린 모임으로서 누구나 자유롭게 참여가 가능하다. 분야별 커뮤니티 및 분야 간 커뮤니티가 도출한 의제, 대안 등을 시정에 실질적으로 전달·반영하기 위한 모임을 지향한다.

분야별 커뮤니티가 함께 논의하는 모임(커뮤니티)의 예는 다음과 같다.

- 예) 문화예술 + 민주시민 커뮤니티
- 문화예술 + 평생학습 커뮤니티
- 문화예술 + 지역아동 커뮤니티
- 문화예술 + 민주시민 + 평생학습 커뮤니티
- 문화예술 + 평생학습 + 지역아동 커뮤니티
- 문화예술 + 민주시민 + 평생학습 + 지역아동 + ... 커뮤니티

[그림 1-15] 광명 커뮤니티 예시



다. 사회적 경제조직 연계 강화 사례

정부는 문화·체육·관광 분야별 사회적경제조직 실태 파악 및 사회적경제 활성화 방안 수립을 위한 조사, 연구를 통해 창의적 아이디어로 사회문제를 해결하고 혁신적 사업모델을 창출하는 문화 분야 사회적경제조직은 2018년 2,233개로 파악하였다. 이 조사에 따르면 사회적경제조직 창업 수요 증대로 최근 3년간 연평균 21% 성장하였고 문화를 매개로 사회적 가치를 창출하기 위한 다양한 협업 수요가 존재하나, 공공·민간·사회적경제조직 간 전략적 협력관계가 미흡한 것으로 분석된 바 있다. 실제 현장에서 사회적경제조직 간 정보와 경험을 공유하고 소통할 장치가 부족하여, 조직 간 소통을 인적 관계망에 의존하는 경우가

다수 발생되는 것으로 보인다. 문화 분야 사회적경제를 통해 사람 중심의 문화생태계가 조성되고 지역사회의 활력이 제고되도록 지속가능한 성장 기반 마련이 시급히 필요하다는 지적이다.

따라서 주민 수요에 맞는 생활 SOC 및 문화시설 활성화를 위해, 운영주체로 지역의 사회적경제조직 참여 유도가 2019년부터는 가점 부여 등 방식으로 적용되고 있다. 국민체육센터, 개방형다목적체육관, 생활문화센터, 작은미술관 등 시설 공모 시 가점을 부여하는 방식이다. 이를 통해 사회적경제의 활동 기반인 생활 문화·체육시설을 확충하기로 하고 구체적으로는 오는 2022년까지 국민체육센터 600여개, 공공도서관 160여개, 생활문화센터 160여개 등을 신규 확대키로 했다. 이와 관련해서 서울의 구립 구산동도서관마을 사례가 잘 알려져 있다. 주민·은평도서관마을사회적협동조합이 적극 참여하여 2015년 11월 개관 이후 은평도서관마을사회적협동조합이 위탁하여 운영하고 있고 지역청소년운영위가 특화자료실 운영에 참여함으로써 사회적경제조직 운영 참여의 좋은 예시가 되고 있다.

다음은 생활 SOC 및 문화시설의 사회적 경제조직 활용 사례로 국내의 오산스포츠클럽, 국외의 스코틀랜드 글라스고라이프(Glasgow Life), 영국 GLL(Greenwich Leisure Limited), 일본 타카즈종합스포츠클럽 등의 사례이다.

1) 국내사례 : 오산스포츠클럽

오산스포츠클럽은 사회적기업 또는 협동조합과 같은 사회적경제조직으로서 인증받지는 않았지만 비영리법인으로서 수익을 배당하지 않는다는 점에서 사회적경제조직의 성격을 가지고 있다.

오산스포츠클럽은 2014년 문화체육관광부로부터 종합형스포츠클럽으로 선정되었으며, 2016년부터 오산시의 공공체육시설을 위탁운영하고 있다. 2019년 현재 오산시로부터 물향기문화체육센터, 오산체력인증센터, 맑은터공원 체육시설을 위탁운영하고 있으며, 12개 종목에서 44개 프로그램을 운영 중이다. 총 42명의 인력이 있으며, 정규직 12명, 비정규직 27명, 공익근무요원 3명이 종사하고 있다. 공익근무요원 3명은 공공스포츠클럽에서 공익 근무할 수 있는 공공시설로 지정을 받아 근무할 수 있게 되었으며, 공익근무요원은 체육전공자로서 스포츠 프로그램 지도자로 공익근무를 하고 있기 때문에 공익근무로서 군복무를 해결하고 체육전공을 살리고 지도자 경험을 쌓을 수 있는 기회가 된다. 또한, 공공스포츠클럽으로서는 관련분야 전공자를 인력으로 활용할 수 있는 장점이 있다.

운영성과로는 체육시설 이용자 수는 2016년 1,172명에서 2017년 1,321명, 2018년 1,223명으로 증가하였다. 오산스포츠클럽의 회원은 2016년 826명에서 2018년 993명으로 증가하였으며, 준회원은 같은 기간 346명에서 314명으로 감소하였다. 2018년 기준 운영수입은 1,678,547천원이었으며, 지출은 1,572,360천원으로 운영수지 흑자를 기록하였다.

〈표 1-7〉 2018년 오산스포츠클럽 운영수지

(단위: 천원)

| 구 분 | 수입 | 지출 |
|----------------|-----------|-----------|
| 오산시 지방보조금 | 130,000 | 128,814 |
| 맑음터공원 민간위탁 | 82,675 | 79,667 |
| 국민체력100 체력인증센터 | 159,900 | 153,952 |
| G-스포츠클럽 | 162,000 | 133,927 |
| 선수저변확대 | 150,000 | 128,319 |
| 자체수익 | 993,972 | 947,681 |
| 합 계 | 1,678,547 | 1,572,360 |

2016년 기지자체 체육시설 위탁운영 전후 효과를 비교해 보면 2016년 3월 기준 위탁운영 전 프로그램 및 이용자 수는 전체 프로그램 41개, 전체이용자 413명에서 2018년 12월 기준 프로그램 45개, 전체이용자 695명으로 증가하였다. 위탁운영 전후 운영수지 변화를 비교해 보면, 2016년 이전 연간 매출액이 255백만원에서 위탁운영 후 2018년 연간 매출액이 355백만원으로 증가하였다.

〈표 1-8〉 위탁운영 전후 운영수지 변화 비교표

| 구 분 | 위탁 전(2016) | 위탁 후(2018) | 증감(%) |
|-----------|------------|------------|-------|
| 프로그램 수(개) | 41 | 45 | 9.7 |
| 이용자 수(명) | 413 | 695 | 68.3 |
| 매출액(백만원) | 255 | 355 | 39.2 |

2) 스코틀랜드 글라스고라이프(Glasgow Life)

Glasgow Life는 스포츠 사회적 기업으로서 스포츠/피트니스 프로그램, 수영장, 아웃도어 활동, 음악/예술 등 문화 사업, 도서관 및 박물관, 청소년 프로그램 등 다양한 스포츠 프로그램을 운영하고 있다. 운영성가로 2017/18년 수입은 1억 897만 3천파운드(1,625억원)를 기록했으며, 이 중 가장 큰 비중을 차지하는 수입원은 글라스고시와의 계약에 의한 공공서비스 수수료가 7,354만 9천파운드(1,097억원)로 전체 수입의 67.5%를 차지하였으며, 레저 및 문화 활동 수입이 2,725만 4천파운드(406억원)로 전체 수입의 25.0%를 차지하였다. 수입 중 보조금 및 기부금은 143만 2천파운드(21억원)로 전체 수입의 1.3%에 불과하여 정부 지원이나 기부금에 대한 의존도가 거의 없으며, 공공서비스 공급에 따른 서비스 수수료 수입으로 안정적인 수입을 확보하고 있다. 수입 비중을 보면, 글라스고시와의 계약에 의한 공공서비

스 수수료가 60.4%로 가장 높았고, 레저 및 문화활동 21.5%, 보조금 및 기부금 12.7%, 사회적 기업 자체 사업을 통한 수익 5.3%, 이자 수입 0.1% 순이었다.

〈표 1-9〉 Glasgow Life의 2017/18 수입

(단위: 천파운드, %)

| 수입 내역 | 금액 | 비중 |
|---|---------|------|
| 보조금 및 기부금 (Grants & Donations) | 1,432 | 1.3 |
| 공동체이익회사 (Community Interest Company) | 6,698 | 6.1 |
| 레저 및 문화활동 (Leisure and Cultural Activities) | 27,254 | 25.0 |
| 이자 수입 (Interest) | 40 | 0.1 |
| 공공서비스 수수료 (Service Fee - Glasgow City Council) | 73,549 | 67.5 |
| 합계 | 108,957 | 100 |

자료: GlasgowLife(2018), Annual Review and Performance Report 2017/18

3) 영국 GLL(Greenwich Leisure Limited)

GLL은 1993년 런던 지역의 그리니치 의회가 지자체 재정지출을 삭감함에 따라 지역의 7개 레저스포츠센터가 파트너십을 체결하여 설립한 영국에서 스포츠 분야의 최초의 사회적기업이다. 자선단체 성격의 스포츠 사회적기업(charitable social enterprise)으로 스포츠 분야 최초로 사회적기업 인증마크를 획득(2010년)하였으며, 스포츠 분야 최초로 영국 정부의 빅소 사이어티상(Big Society Award)을 수상(2011년)하였다. 운영성과로는 30개 이상 지자체와 파트너십 체결을 통하여 250개 이상 공공 스포츠시설 위탁운영, 57개 도서관을 위탁운영하고 있다. 2015년 기준 연간 매출 3,333억원(225백만파운드), 영업이익 65억원(4.4백만파운드)을 달성하였으며, 2013년 트리오도스(Triodos)은행으로부터 74억원(5백만파운드) 펀드를 유치하였다.

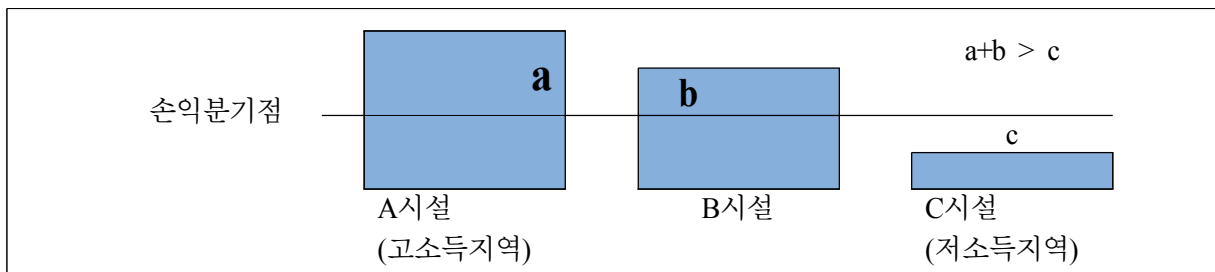
회원은 650,000명, 연간 방문객이 4,000만명이다. 학생 60,000명을 대상으로 수상안전교실을 운영하였으며, 스포츠 참여 취약계층 대상 프로그램으로 여학생 스포츠교실 11,000개, 7,000개 장애인 스포츠교실, 60세 이상 노인 스포츠클럽을 운영하였다.

60개 종목의 2,000명의 꿈나무 선수들에게 훈련지원금을 지급하였으며, 450개 이상의 지역 스포츠 이벤트를 개최하였다.

정부와 지자체가 공공체육시설을 사회적경제조직에 위탁 운영할 경우 하나의 사회적 경제조직에 하나의 공공체육시설만 위탁하는 것이 아니라 다수의 공공체육시설을 함께 위탁

함으로써 규모의 경제를 통한 원가절감과 운영 효율화를 통하여 수익을 극대화할 수 있다. GLL은 30개 이상 지자체와 파트너십 체결을 통하여 약 250개의 공공 스포츠시설과 57개 도서관 위탁운영하고 있으며, 2015년 기준 연간 매출 3,333억원(225백만파운드)과 65억원(4.4백만파운드)의 영업이익을 달성하였다. GLL의 로빈훗모델은 다수의 공공체육시설을 위탁운영함으로써 소득수준과 인구밀도가 높은 도심 지역 스포츠시설에서 달성한 초과수익으로 저소득 지역의 공공체육시설 운영적자를 보전함으로써 GLL 전체적으로는 흑자운영이 가능하게 하는 운영모델이다.

[그림 1-16] 영국 스포츠 사회적기업 GLL의 로빈훗모델



4) 일본 타카츠종합스포츠클럽

타카츠종합스포츠클럽 SELF는 2006년에 설립되어 NPO법인 자격을 취득하였고, 중학교 내에 클럽하우스를 보유하고 있으며 2006년부터 5년간 가와사키시의 공공스포츠센터 지정관리자로 지정되었다. 직원은 총 113명이며, 회원은 총 1,317명(유아 37명, 초등학생 691명, 중학생 165명, 성인 424명)이다. 월회비는 성인 1,000엔, 중학생 이하 500엔으로 연회비 할인 제도를 운영하고 있으며 스포츠교실은 총 28종목에 43개 스포츠교실을 운영하고 있다. 타카츠종합스포츠클럽 SELF는 학교와 연대하여 지역의 중학교 체육시설을 활용함으로써 거점시설을 확보하는데, 오후 4시 이후에 전교생이 퇴교함으로써 클럽이 학교 체육시설을 활용할 수 있고, 학교수업과도 협력하여 체험수업, 방재교육 등을 담당하고 있다. 또한 학교출신 지역주민들과 학부모들 중심으로 클럽활동에 참여함으로써 학교 주변지역의 안전 및 방법 효과도 있다.

운영성과는 클럽의 2012년 기준 연간 수입은 249,348,000엔으로, 지정관리자 수입이 전체의 72%로 가장 높은 비중을 차지하며, 회비 수입은 5%에 불과하여 위탁사업(조성금 위탁사업, 지정관리자, 학교시설관리 위탁) 수입이 전체 수입의 95% 차지하는 구조이다. 타카츠종합스포츠클럽 SELF와 같은 공공체육시설 지정관리사업의 효과는 클럽은 지역의 인재 고용, 안정적인 수입원 확보, 활동시설 확보의 장점이 있고, 지자체에서는 서비스와 이용편리성을 향상시키는 동시에 경비절감과 이용자 증가의 효과가 발생하였다.

〈표 1-10〉 타카츠종합스포츠클럽 SELF의 수입·지출

(단위: 천엔, %)

| 항목 | 수입 | 비중 | 지출 |
|-----------|---------|-----|---------|
| 회비 | 13,408 | 5 | 인건비 |
| 조성금 위탁사업 | 27,340 | 11 | 비품구입비 |
| 지정관리자 수입 | 178,800 | 72 | 수도광열비 |
| 학교시설관리 위탁 | 29,800 | 12 | 외주비 등 |
| 합계 | 249,348 | 100 | 234,458 |

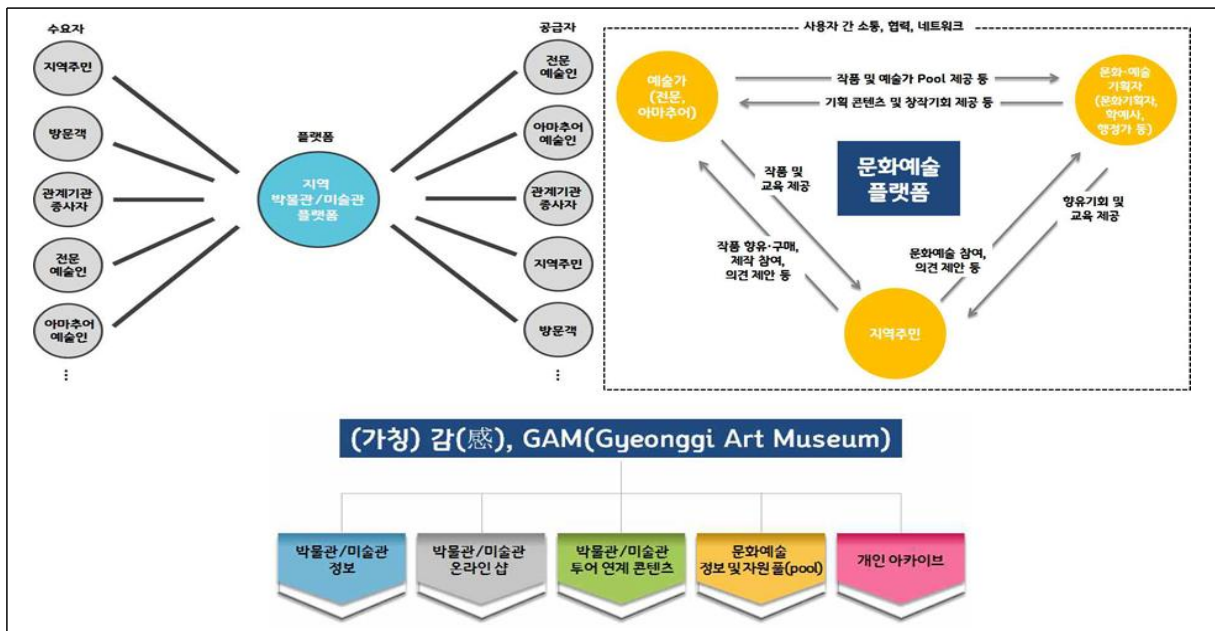
자료: 타카츠종합스포츠클럽(2013), 「2012년 결산보고서」

4. 문화시설 정보 접근성과 이용 편의성 강화

공공문화시설의 효율적 운영을 활성화하기 위하여 이용자가 문화시설의 위치정보 및 프로그램 정보를 쉽게 파악할 수 있도록 전체 공공문화시설에 대한 정보를 직접 제공할 수 있는 공공문화시설 종합정보시스템이 필요하다. 국민들이 원하는 종목 및 프로그램 정보를 DB화해서 서비스를 제공해야 한다. 더불어 지역 주민들이 이용하고자 하는 공공문화시설을 스마트폰, 컴퓨터 등을 활용하여 온라인으로 예약할 수 있는 온라인 예약시스템이 필요하다. 이는 이용자 측면에서는 원하는 공공문화시설을 원하는 시간대에 편리하게 예약, 이용할 수 있으며, 정부 및 지자체 측면에서는 공공문화시설의 가동률, 주요 이용자 계층 등을 파악할 수 있다. 생활SOC를 비롯한 문화시설 인프라를 구축하는 것과 동시에 시설에 대한 정보 접근성이 매우 중요하다. 기존 문화시설을 포함하여 향후 건설될 문화시설의 위치 정보, 운영프로그램 정보를 이용하는 일반 국민들이 쉽게 알 수 있도록 문화시설 정보플랫폼 구축이 필요하다. 생활SOC를 비롯한 문화시설 인프라 구축, 정보 접근성 강화와 더불어 문화시설 이용 편의성 강화를 위하여 온라인 예약시스템이 필요하다.

일본은 2001년부터 첨단 IT국가 실현을 목표로 「e-Japan전략」을 추진, 전자정부 구축사업의 일환으로 스포츠시설을 포함한 공공시설 예약시스템을 전국적으로 도입했다. 도쿄도의 경우 스포츠시설 예약시스템 구축하여 이용자 등록 → 온라인 예약(인터넷, 스마트폰, 전화, 현장예약) → 추첨(종목별 2회까지) 과정을 통하여 보다 많은 국민들이 스포츠시설을 편리하게 이용할 수 있도록 했다. 이는 기존의 특정 스포츠클럽 등이 공공문화시설을 독점적으로 이용하고 있는 문제를 해결하여 보다 많은 지역 주민들이 세금으로 건설된 문화시설을 이용할 수 있다. 공급 측면에서는 국가와 지자체가 시설 가동률, 주요 소비자 계층, 주요 이용 프로그램 등에 대한 실태 파악을 통하여 효율적으로 문화시설을 관리 운영할 수 있게 된다.

[그림 1-17] 경기도 문화예술 온라인 플랫폼 구성요소



국내 사례로는 경기도의 문화예술 플랫폼을 살펴볼 수 있는데, 이 플랫폼의 활성화를 위해, 설문조사 결과를 바탕으로 5가지의 테마를 정의하면 다음과 같다.

5개의 테마 중 첫째, “정보 공유 경기도 문화예술 플랫폼”이다. 도내 박물관·미술관 관련 모든 정보가 공유되는 하나의 거점 플랫폼이 필요하다. 경기도민 1,000명 대상 설문조사 결과, 경기도 내 문화예술 관련 정보를 제공하고 있는 ‘경기문화포털(2.4%)’, ‘경기도박물관 미술관 홈페이지(2.8%)’를 통한 박물관·미술관 정보 취득이 상대적으로 낮게 나타났다. 지역 소재 박물관·미술관 각각 문화예술 플랫폼으로서의 역할을 하며 동시에 하나의 통로를 통해 정보를 공유할 수 있는 통합 플랫폼이 필요하다. 또한 경기도 문화예술 플랫폼을 통해 도내 박물관·미술관에서 이루어지고 있는 다양한 기능 및 활동(유통, 문화예술교육, 공연 등)과 지역의 다양한 문화자원 등 공유가 필요하다. 경기도민 1,000명 대상 설문조사 결과 36.1%만이 박물관/미술관 관련 콘텐츠 정보가 충분하다고 인식하고 있었다. 때문에, 보다 다양한 지역 내 문화예술 관련 정보를 제공할 수 있도록 플랫폼 구성이 필요하다.

두 번째 테마는, “콘텐츠 접근성이 확보된 온·오프라인 문화예술 플랫폼”이다. 가능한 많은 사용자가 많은 시간 머물 수 있도록 온·오프라인 플랫폼 구성·운영해야 한다. 다양한 기능(유통, 문화예술교육, 공연 등) 및 사용자가 필요로 하는 맞춤형 콘텐츠 제공을 위한 온·오프라인 플랫폼 구축이 필요하다. 경기도민 1,000명 대상 설문조사 결과, 66.7%가 경기도 박물관·미술관의 지역문화예술 오프라인 플랫폼으로의 변화 필요성을 인식하고 있었다. 중점적으로 수행해야 할 역할로 ‘지역민에 문화예술 활동(교육, 전시, 축제 등) 공간 지원

(64.1%)’, ‘지역 문화예술 관련 정보 공유 및 홍보(58.4%)’가 높게 나타났다. 게다가, 도내 박물관·미술관 관계자 대상 설문조사에서는 80.0%가 경기도 박물관·미술관이 경기도민, 경기도 지역 문화예술단체(개인) 등이 손쉽게 이용하고 교류할 수 있는 경기도 지역 문화예술 플랫폼(장소)이 되어야 한다고 인식하고 있었다. 이는, 오프라인 문화예술 플랫폼으로서의 역할을 인식하고 있는 것으로 알 수 있다.

세 번째 테마, “협력 기반 새로운 가치창출의 문화예술 플랫폼”이다. 기본적으로 플랫폼은 다양한 사용자 및 콘텐츠를 수용할 수 있어야 하며, 새로운 서비스, 콘텐츠의 생산 및 확장이 용이해야 한다. 그리하면, 사용자들이 함께 창출한 새로운 가치와 시너지가 플랫폼에 녹아들어 또 다른 가치와 시너지 창출이 가능해진다. 이를 위해, 플랫폼이 사용자 간 원활하고 편리한 연결·교류·소통 환경 조성으로 함께 협력하여 새로운 가치를 만들고, 시너지를 창출하여 함께 성장할 수 있는 구조 마련, 도모해야 한다. 경기도민 1,000명, 도내 박물관·미술관 관계자 대상 설문조사 결과, 각각 76.9%, 63.8%가 지역 문화예술 발전을 위하여 경기도 박물관·미술관 간 협업이 필요하다고 인식하고 있었다. 경기도 문화예술 플랫폼을 통해 도 내 다양한 주체간 협력구조 마련으로 다양한 콘텐츠 발굴, 기획으로 서비스 및 콘텐츠의 다양성 확보가 가능하다. 나아가 지역 내 관광자원, 4차 산업혁명 관련 기술 등과 연계·접목할 수 있도록 다양한 층위의 협력구조 마련을 도모해야 한다.

네 번째 테마는, “주체성을 지향하는 문화예술 플랫폼”이다. 경기도 문화예술 플랫폼을 통한 지속가능 문화예술 생태계 조성은 플랫폼 내에서 사용자 개개인의 자발적 문화 활동이 이루어져 플랫폼이 자생적 구조로 발전할 때 가능하다. 따라서 사용자 개개인의 자발적 문화 활동을 위하여 플랫폼이 단순 정보 전달을 위한 통로가 아닌 ‘나’ 자신이 경기도 문화예술 생태계의 주체가 될 수 있는 다양한 참여의 장을 제공하는 것이 필요하다. 경기도민 설문조사 결과 지역 문화예술 콘텐츠 발굴 주체로 절반에 가까운 47.7%가 ‘지역주민’을 선택했다. 경기도 문화예술 플랫폼 내 일회성 사업이 아닌 지속적인 사업이 이루어질 수 있도록 중복응답으로 지역 콘텐츠 발굴 주체로 ‘박물관·미술관 전문인력(69.4%)’, ‘지역 문화예술 단체, 개인(56.9%)’, ‘문화기획자(48.3%)’, ‘지역주민(47.7%)’ 순으로 인식하고 있었다. 더불어, 콘텐츠 발굴부터 사업화까지 지역 내 다양한 주체들이 참여할 수 있는 콘텐츠 운영을 도모해야 한다. 동 조사 결과, 특히 박물관·미술관 전시·기획 등을 위한 지역 콘텐츠 발굴 시 40.6%가 적극적인 참여 의향(그렇다+매우 그렇다)이 나타났다. 참여의향이 없는 경우(그렇지 않다+매우 그렇지 않다)는 18.1%로 경기도민이 문화예술 생태계 주체가 되어 지속가능한 문화예술 생태계 조성에 기여할 수 있음을 시사하고 있다.

마지막 테마는 “열린 구조로서 경기도 문화예술 플랫폼”이다. 플랫폼 구축을 위한 준비에서 구축 후에도 지속적으로 플랫폼이 성장할 수 있는 환경 조성이 필요하다. 나아가 전통적인 수요와 공급의 방식을 넘어서 참여, 공유, 개방의 시대에 걸맞게 열린 구조의 문화예술 플랫폼을 구축하여 지역 문화 진흥을 위한 가치창출의 과정으로서 활용이 필요하다.

제2장

문화예술진흥기금 재정 안정화 방안

제1절 문화예술진흥기금 운용현황

1. 문화예술진흥기금 설치배경 및 목적

문화예술진흥기금(이하 문예진흥기금) 문화예술분야 공공지원에 핵심적 역할을 담당하는 재정으로, 1972년 「문화예술진흥법」 제정, 1973년 한국문화예술위원회(전 한국문화예술진흥원) 설립으로 운영기반이 마련되었다. 문화예술진흥을 위한 사업이나 활동을 지원하기 위해 설치된 문예진흥기금은 1974년부터 시작된 ‘제1차 문예진흥 5개년 계획’을 계기로 모금활동 및 사업지원이 본격 전개되었다.

현재 주요 재원은 정부의 출연금, 개인 또는 법인의 기부금품, 기금운용 수익금, 건축주 미술작품 설치 대신 출연금, 그 밖에 대통령령으로 정하는 수입금 등으로 구성하도록 「문화예술진흥법」에서 규정하고 있다.

〈표 2-1〉 문화예술진흥기금 개요

| 구분 | 주요 내용 |
|--------------|--|
| 설치근거 | ○ 근거: 문화예술진흥법 제16조 |
| 설치목적 | ○ 목적: 문화예술 진흥을 위한 사업이나 활동 지원 |
| 운용개시년도 | ○ 1973년 |
| 관리운용주체 | ○ 한국문화예술위원회(주무부처: 문화체육관광부) |
| 구성재원(법적조항) | ○ 문화예술진흥법 제17조 (문화예술진흥기금의 조성) 제1항 1. 정부의 출연금 2. 개인 또는 법인의 기부금품 3. 문화예술진흥기금의 운용으로 생기는 수익금 4. 건축주가 건축물 미술작품 설치를 대신하여 출연하는 금액 5. 그 밖에 대통령령으로 정하는 수입금 |
| 기금의 용도(법적조항) | ○ 문화예술진흥법 제18조 (문화예술진흥기금의 용도) 1. 문화예술의 창작과 보급 2. 민족전통문화의 보존·계승 및 발전 3. 남북 및 국제 문화예술 교류 4. 장애인 등 소외계층의 문화예술 창작과 보급 5. 공공미술 진흥을 위한 사업 등 |

자료: 기획재정부(2019), 「2019년도 기금현황」

또한 동 법에서 기금 용도는 문화예술의 창작과 보급, 민족전통문화의 보존·계승 및 발전, 남북 문화예술 교류, 국제 문화예술 교류, 문화예술인의 후생복지 증진을 위한 사업, 「지역문화진흥법」 제22조에 따른 지역문화진흥기금으로의 출연, 한국문화예술위원회 운영 경비, 장애인 등 소외계층의 문화예술 창작과 보급, 공공미술(대중에게 공개된 장소에 미술작품을 설치·전시하는 것을 말한다) 진흥을 위한 사업, 그 밖에 도서관의 지원·육성 등 문화예술의 진흥을 목적으로 하는 문화시설의 사업이나 활동 등이다.

2. 문화예술진흥기금 운용 변화)

「문예진흥법」 제19조에 근거, 기금을 조성하기 위하여 필요하다고 인정할 때에는 「기부금품모집규제법」의 규정에도 불구하고 문화부 장관의 승인을 얻어 공연장, 고궁, 능, 박물관, 미술관 기타 대통령으로 정하는 고적 및 사적지를 관람하거나 이용하는 자에 대해 모금을 할 수 있다. 이 규정에 의해 1973년 7월부터 전국의 극장에서 모금이 시작되었으며, 이후 고궁, 박물관, 기타 공연장, 능, 미술관, 사적지 등으로 모금대상을 확대하였다. 1975년 고궁, 1976년 박물관, 1983년 능, 사적지, 미술관, 1994년 국가지정문화재로 모금 대상처를 계속 확대하였고, 누적된 모금실적은 2000년 당시 2,700억원에 이르렀다. 더불어 문예진흥기금의 자산은 4,328억원(2001년말 추정)에 이르고 있었고 이 중 2,984억원이 은행에 예치된 자산이었고 부동산 자산이 157억원이었다(기획재정부, 2001년도 기금현황).

이렇듯 공연장, 전시장과 고적, 사적지 등 입장료에 부가하는 방식으로 모금되기 시작한 문예진흥기금은 1980년대에 방송발전기금을 문예진흥기금으로 전입하면서 모금 규모를 크게 확장하였다. 1983년 한국방송광고공사에서 광고수수료 중의 일부인 ‘방송발전기금(전공익자금)’을 문예진흥기금으로 전입하였고, 더불어 1989년부터 국고출연, 기업 기부금 등 재원이 크게 확충되었다. 이후 모금이 중단되는 2005년까지 누적된 방송발전기금의 문예진흥기금 투입 실적은 총 1,672억 9천만원에 이르렀다.

그러나 2000년에 이르러서 각종 부담금의 신설을 억제하고 관리, 운용의 공정성과 투명성을 제고하기 위하여 부담금의 설치, 관리 및 운용에 관한 기본적인 사항을 규정한 「부담금관리기본법」이 제정되었고, 이 법률에 근거하여 모금이 중단하게 된다. 2013년 12월 18일 헌법재판소는 영화관 등의 이용자에게 부과되던 문예진흥기금 납입금은 헌법에 위반된다는 결정을 하게 되었다. 헌법재판소는 서울지방법원이 “문예진흥기금을 모금하도록 한 문화예술진흥법 조항은 조세법률주의에 맞지 않고 헌법상 보장된 재산권 등을 침해할 우려가 있다”며 낸 위헌제청을 받아들인 것이다. 재판부는 결정문에서 “현대 문화국가에서 공연장 등의 이용은 더이상 특정 계층의 국민들에게 한정되지 않고 공연을 관람하는 일부 국민들만이 문화예술의 진흥에 특별한 부담을 질 합리적인 이유도 없다”고 밝혔다.

1) 한국문화예술위원회(2013), 『예술로 아름다운 세상_한국문화예술위원회 40년사(1973~2013)』를 참조하여 재구성

문예진흥기금은 2001년 이후 정부 출연금이 중단되고 2004년부터 기금 조성재원 중 이자수입과 함께 가장 큰 비중을 차지했던 모금제도가 폐지되면서 현재까지 기금의 적립금이 급격히 감소하는 추세이다. 적립금은 2003년 5,513억원에서 2019년 현재 1,844억원으로 감소하였고, 2016년 한때 814억원으로 최저 적립금을 기록하기도 하였다. 적립금 감소는 불안정한 재정운용으로 연결되어 중장기적 시각의 사업운용이 어려운 상황이다.

〈표 2-2〉 문화예술진흥기금 적립금 추이(2000~2019년)

(단위: 억원)

| 구분 | 2000 | 2001 | 2002 | 2003 | 2004 | 2005 | 2006 | 2007 | 2008 | 2009 |
|-----|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|
| 적립금 | 3,933 | 4,432 | 5,148 | 5,606 | 5,513 | 4,929 | 4,548 | 4,336 | 4,091 | 3,739 |
| 구분 | 2010 | 2011 | 2012 | 2013 | 2014 | 2015 | 2016 | 2017 | 2018 | 2019 |
| 적립금 | 3,163 | 2,631 | 2,522 | 2,395 | 1,546 | 1,110 | 814 | 546 | 920 | 1,844 |

주: 1. 적립금은 누계 조성액에서 누계 사용액을 차감한 금액임

2. 2019년은 계획 기준

자료: 기획재정부(각 연도), 「기금운용계획」

문화예술진흥기금 모금제도 폐지로 인한 적립금이 감소되자 일부 대체재원 확보를 위한 노력들이 있었다. 2004년부터 복권기금의 일부를 전입하였고, 2010년부터 경륜·경정 수익의 일부를 문예진흥기금으로 전입하여 자금을 충당하였으며 2011년부터는 건축물 미술작품 설치를 기부금으로 대체하도록 하여 자금을 충당하고자 하였다. 그러나 대체재원의 조성 규모가 크지 않고 문화사업 수요 증가에 따른 사업지출을 늘어나는 까닭에 적립금 감소 추세는 지속되어 왔다.

대체재원은 구체적으로 복권기금은 「복권 및 복권기금법」에서 복권수익금의 일부를 공익사업으로서 문화·예술 진흥사업에 사용하도록 규정하고 있으며, 배분비율은 따로 정하지 않고 있다. 경륜·경정 수익금은 「경륜·경정법」에서 문화예술기금에 출연하도록 규정하고 있으며 배분비율은 24.5%로 정하고 있다. 건축물에 대한 미술작품 설치 기부금은 「문화예술진흥법」에서 일정규모 이상의 건축물(연면적 1만 제곱미터 이상)을 대상으로 건축비용 1% 수준의 회화·조각·공예 등 미술작품을 설치하도록 규정한 것을 2011년 법 개정을 통해 문예진흥기금에 기부금으로 대체 선택할 수 있도록 선택권을 부여하였다.

〈표 2-3〉 문화예술진흥기금 주요 수입 구성(2015~2019년)

(단위: 백만원)

| 구 분 | | 2015 | 2016 | 2017 | 2018 | 2019 | 비고 |
|----------------------------|--------------|---------|---------|---------|---------|--------------------------|------------------------------|
| 총 계 | | 608,050 | 396,936 | 540,207 | 348,067 | 468,533 | |
| 자 체 수 입 | 건물대여료 | 74 | 215 | 1,175 | 1,175 | 1,175 | 예술위 직접운영 기관의 임대수입 |
| | 기타재산수입 | 17,529 | 7,900 | 3,280 | 3,280 | 3,280 | 여유자금 운용에서 발생하는 이자수입 |
| | 법정부담금 | 15 | 15 | 15 | | | 모금제도 폐지 이전에 발생한 미수채권 회수 |
| | 민간출연금 | 10,895 | 21,630 | 25,396 | 24,183 | 24,276 | |
| | - 민간기부금 | | 21,630 | 21,630 | 20,183 | 15,913 | 민간기부금 유치 |
| | - 건축물설치대체기부금 | | - | 3,766 | 4,000 | 8,363 | |
| | 기타경상이전수입 | 4,900 | 5,000 | 5,000 | 10,478 | 10,478 | 민간 또는 지자체 경상보조 사업의 반납금 |
| | 입장료수입 | 6,104 | 6,109 | 6,244 | 6,244 | 6,244 | 예술위 직접운영 기관의 입장료 및 전시, 교육 수입 |
| | 기타잡수입 | 44 | 48 | 48 | 48 | 48 | 부가세 환급, 소송비용 환급 등 |
| 기타영업외잡수입 | 16,358 | 12,620 | 13,251 | 15,940 | 18,130 | 경륜·경정 수익금 일부(24.5%) 법정전입 | |
| 토지매각대 | 186,500 | 186,200 | 186,200 | - | - | 뉴서울CC, 구 예총회관 매각 | |
| 정 부 내 부 수 입 | 전입금 | 63,121 | 137,199 | 137,199 | 232,103 | 305,561 | |
| | - 일반회계전입금 | - | - | - | 50,000 | 50,000 | |
| | - 복권기금 전입금 | 63,121 | 37,199 | 37,199 | 82,103 | 105,561 | 일반회계(정부출연금) 및 타기금으로부터 전입금 |
| | - 체육기금 전입금 | - | 50,000 | 50,000 | 50,000 | 100,000 | |
| | - 관광기금 전입금 | - | 50,000 | 50,000 | 50,000 | 50,000 | |
| 기금예탁이자수입 | 4,050 | - | - | - | - | 공공자금관리기금에 예탁된 자금의 이자수입 | |
| 기 타 | 통화금융기관예치금회수 | 298,460 | 20,000 | 162,399 | 54,616 | 99,341 | 여유자금 중 만기된 통화금융기관 예치금 회수 |

주: 당초 기준

자료: 문화체육관광부(각 연도), 「사업설명자료」

적립금 감소로 인해 재정고갈 우려가 확대되자 복권기금 전입금 규모를 늘리고 2016년부터는 문화체육관광부에서 운용하고 있는 타 기금을 전입하고, 2019년부터는 정부출연금을 전입하는 등의 방식으로 부족한 재정을 충당하고 있다. 이렇게 조성된 수입은 2019년 기준 4,685억원이며, 이 중 66.7%는 정부전입금(일반회계 출연, 타기금 전입금)으로 구성되어 있어 현재는 대체적으로 타 기금 전입금에 크게 의존하고 있음을 알 수 있다.

제2절 문화예술진흥기금 관련 쟁점사항

1. 기금운용 규모가 조성액을 초과

문화예술진흥기금 지출규모는 1974년 8억 6,200만원에서 2019년 4,903억 5,700만원으로 폭발적으로 증가하였으며, 예술인 창작지원에서부터 국민들의 문화예술 향유 활동 지원에 이르기까지 문화예술진흥을 위한 사업을 폭넓게 확대해 왔다. 초기 비교적 좁은 의미의 문화예술 개념인 창작지원에서 점차 문화복지, 문화향유로 문화정책의 개념이 변화하였기 때문이다. 정부출연금과 모금 폐지로 인해 부족한 재원을 대체하고자 경륜경정 수익, 복권기금 등을 문화예술진흥기금에 배분하도록 조정하여 현재 주요 수입원이 되었음에도 기금 조성 규모가 지출 규모에 미치지 못하고 있는 실정이다. 그러는 한편 현 정부에서는 국정과제로 '68-3. 문화예술진흥기금의 안정적 재원확보'를 채택하고 있다.

〈표 2-4〉 당년도 문화예술진흥기금 운용실적

(단위: 억원)

| 구분 | 2000 | 2001 | 2002 | 2003 | 2004 | 2005 | 2006 | 2007 | 2008 | 2009 |
|-----------|-------|------|------|------|-------|-------|-------|-------|------|------|
| 총조성(A) | 1,700 | 998 | 869 | 930 | 941 | 956 | 993 | 992 | 649 | 578 |
| 사용액(B) | 1,218 | 499 | 451 | 472 | 1,099 | 1,296 | 1,374 | 1,204 | 968 | 855 |
| 순조성액(A-B) | 482 | 499 | 418 | 458 | △158 | △339 | △381 | △212 | △245 | △277 |

| 구분 | 2010 | 2011 | 2012 | 2013 | 2014 | 2015 | 2016 | 2017 | 2018 | 2019 |
|-----------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|
| 총조성(A) | 881 | 1,086 | 1,251 | 1,382 | 1,195 | 1,685 | 2,138 | 1,967 | 2,862 | 3,692 |
| 사용액(B) | 1,457 | 1,617 | 1,359 | 1,509 | 2,043 | 2,121 | 2,450 | 2,235 | 2,488 | 2,768 |
| 순조성액(A-B) | △576 | △531 | △108 | △28 | △848 | △436 | △297 | △268 | 374 | 924 |

2. 일반회계 사업과 문화예술진흥기금 사업 간 유사·중복성

일반회계, 특별회계, 기금 사업은 근본적으로 재정지원 방향이 다르므로 사업의 지원내역도 다르게 편성·지원되는 것이 합당하나, 문화예술 부문의 일반회계와 기금 간에는 실질적으로 세부 사업내용이 유사한 경우가 많다. 「문화예술진흥법」 제18조(문화예술기금의 용도)에 의하여 기금의 지원용도를 규정하고 있으나 기금, 회계간 사업지원 대상 및 범위가 명료하지 못하고, 기금의 감소로 인해 일반회계를 통해 기금용도의 사업이 편성되면서 일반회계와 기금 간의 역할 분담에 혼란을 일으켰다. 「문화예술진흥법」 제18조를 살펴보면

문화예술의 창작과 보급, 민족전통문화, 남북교류, 국제교류, 예술인 복지, 장애인 등 소외 계층 대상사업, 공공미술, 문화시설의 사업이나 활동 등을 지원하도록 명시되어 있으며, 이는 거의 모든 문화정책을 망라하고 있다. 이에 일반회계와 문예진흥기금 간 사업지원 목적이 중복되거나 유사하게 기획되면서 사업간 중복이 발생하고 있다.

〈표 2-5〉 문화예술진흥기금 용도와 유사한 일반회계 사업 사례(2019년)

| 기금(문화예술진흥기금의 용도) | 일반회계(기금과 유사한 용도의 사업) | |
|--|----------------------|--|
| | 사업명 | 사업내역 |
| 1. 문화예술의 창작과 보급 2. 민족전통문화의 보존·계승 및 발전 3. 남북 문화예술 교류 4. 국제 문화예술 교류 5. 문화예술인의 후생복지 증진을 위한 사업 6. 「지역문화진흥법」 제22조에 따른 지역 문화진흥기금으로의 출연 7. 제20조에 따른 한국문화예술위원회의 운영에 드는 경비 8. 장애인 등 소외계층의 문화예술 창작과 보급 9. 공공미술(대중에게 공개된 장소에 미술 작품을 설치·전시하는 것을 말한다) 진흥을 위한 사업 10. 그 밖에 도서관의 지원·육성 등 문화 예술의 진흥을 목적으로 하는 문화시설의 사업이나 활동 | 예술인 창작안전망 구축 | 예술인 파견지원, 창작준비금 지원, 불공정관행 개선(표준계약서 보급, 법률·심리상담 등), 사회보험가입 지원 등 |
| | 전통생활 문화진흥 | 전통생활문화 활성화, 지원, 전통 놀이문화 조성 및 확산, 남북한 전통문화교류 등 |
| | 함께누리 지원 | 장애인 예술역량강화, 장애인 공연예술단(전통, 클래식, 대중예술) 지원 등 |
| | 공공디자인 및 공간문화 진흥 | 공공디자인 진흥 지원, 우수문화상품 지정제 활성화, 구서울역사 복합문화공간 운영지원, 공간 및 건축문화진흥 등 |

주: 문화예술기금의 용도는 「문화예술진흥법」 제18조(문화예술기금의 용도)에 의거함

문화예술지원정책 가운데 창작지원 정책은 주로 문예기금으로 한국문화예술위원회에서 추진하고 있는데 그동안 재정환경 변화로 인해 창작지원보다 향유지원의 예산 비중이 커지고 있다. 문화예술진흥기금 중 창작 지원은 구성비는 2010년 39.31%(350억원)에서 2019년 26.93%(676억원)으로 12.38%p 감소한 반면, 같은 기간 향유지원 구성비는 35.28%(314억원)에서 61.93%(1,555억원)으로 26.65%p 대폭 증가하였다. 이에 따라 2010년까지 창작지원과 향유지원의 지원 비율은 창작지원이 약간 많지만 비교적 고르게 지원되었다가, 2019년에 이르러서는 약 3(창작지원) 대 7(향유지원)으로 향유지원 예산비중이 중점 지원 사업이 되었다.

〈표 2-6〉 문화예술진흥기금 중점 지원사업 변화(2010~2019년)

(단위: 억원, %)

| 구분 | 2010 | 2011 | 2012 | 2013 | 2014 | 2015 | 2016 | 2017 | 2018 | 2019 |
|----------|----------------|----------------|----------------|----------------|----------------|----------------|------------------|------------------|------------------|------------------|
| 계 | 891 | 1,005 | 1,099 | 1,094 | 1,740 | 1,522 | 2,196 | 2,160 | 2,279 | 2,511 |
| 창작 지원 | 350 (39.31) | 240 (23.89) | 218 (19.86) | 204 (18.60) | 689 (39.62) | 465 (30.52) | 458 (20.85) | 454 (21.01) | 478 (20.99) | 676 (26.93) |
| 향유 지원 | 314 (35.28) | 563 (55.96) | 668 (60.80) | 685 (62.61) | 803 (46.12) | 809 (53.17) | 1,233 (56.17) | 1,387 (64.20) | 1,480 (64.93) | 1,555 (61.93) |
| 지역 문화 | 227 (25.42) | 203 (20.15) | 203 (18.43) | 206 (18.79) | 248 (14.26) | 248 (16.31) | 505 (22.99) | 319 (14.79) | 321 (14.08) | 280 (11.14) |

주: () 안은 비중임

3. 전입금 의존으로 전략적 사업추진에 한계

문예기금은 2004년 주요 수입원 폐지 이후 현재까지 주요 수입원이 부재한 실정으로 정부전입금에 의해 의존하고 있다 보니, 문예기금 자체적인 전략사업 추진에 한계, 복권기금 전입비중 증가로 소외계층 지원비중이 커지고 있다. 문예기금 내 복권기금 전입 구성비는 2010년 4.72%(237억원)에서 2019년 34.57%(1,821억원)으로 대폭 확대되었다. 복권기금은 복지증진사업, 즉 소외계층 문화향유기회 확대를 지출 목적이 한정되어 있기 때문에 문예기금 내 복권기금 비중이 높아지면서 자연스럽게 향유지원(소외계층 복지사업 등) 비중이 늘어나게 된 것이다.

〈표 2-7〉 문화예술진흥기금 내 복권기금 전입비율 변화(2010~2019년)

(단위: 억원)

| 구분 | 2010 | 2011 | 2012 | 2013 | 2014 | 2015 | 2016 | 2017 | 2018 |
|----------|-------|-------|-------|--------|--------|--------|-------|--------|--------|
| 복권기금 전입금 | 237 | 480 | 574 | 581 | 613 | 631 | 1,372 | 1,372 | 1,821 |
| 문예기금 총지출 | 3,605 | 2,595 | 2,669 | 4,451 | 6,147 | 6,081 | 3,969 | 5,402 | 3,481 |
| 복권기금 비율 | 4.72% | 5.49% | 6.57% | 18.50% | 21.51% | 13.05% | 9.97% | 10.38% | 34.57% |

제3절 문화예술진흥기금 안정화를 위한 제도개선 방안

1. 기본방향

2004년 문화예술진흥기금 모금 폐지와 함께 복권기금 일부가 포함되었지만 현재까지 문화예술진흥기금 적립금은 감소하는 추세이고 향후 기금고갈에 대한 우려가 높다. 더불어 문

화예술진흥기금의 모금이 폐지됨에 따라 신규 전입된 복권기금²⁾은 사업추진에 제약적 성격으로 인해 지원목표 간 예산배분 원칙이 무너지고 향유부문에 예산이 집중 투자되고 있다.

재정운용에 있어 세출구조조정은 세입확충방안과 연계되어야 하고, 문화예술진흥기금은 고갈 위기로 인해 불안정하여 재정운용에 어려움을 초래하고 있으므로 문화예술진흥기금 재원조달 방안을 검토할 필요가 있다. 국정위 공약검토 시('17.7) 문체부 문예기금 재원대책에서는 문예기금과 관련된 재원으로 문화예술을 통해 사회적 폐해 및 부작용 치유에 기여하는 사행산업, 중독 관련 재원(체육투표진흥권, 복권기금, 담배세)과 문화예술 발전을 통해 관련 산업이 함께 발전하는 관광분야(관광진흥개발기금)의 재원 전입을 검토한 바 있다.

〈표 2-8〉 국정위 공약 검토 시('17. 7) 문체부 문예기금 재원대책

| 재원(근거법) | 방안 |
|----------------------------|--|
| 체육진흥투표권 수익금 * 「국민체육진흥법」 | ○ 일종의 사행사업으로 사회적 폐해를 치유하기 위하여 체육진흥투표권 발행사업의 총매출액의 일부(수익금 4%)를 체육기금뿐 아니라 문예기금으로 전입되도록 법 개정 *4% 전입 가정 시 483억원 수입 예상('16년 수익금 12,070억원 기준) |
| 담배세 * 「국민건강증진법」 | ○ '15년 담배세 인상으로 관련 수입의 확대분(약 7,000억원)을 국민들의 보다 건강한 삶, 풍요로운 삶을 추구할 수 있도록 국민건강증진부담금의 3% 전입 *3% 전입 가정 시 920억원 수입 예상('17년 건강증진부담금 30,671억원 기준) |
| 복권기금 * 「복권 및 복권기금법」 | ○ (1안) 대표적 사행산업인 복권기금을 문화예술 분야에 사용할 수 있도록 현행 35% 법정배분을 40%로 확대하고 문화예술진흥기금으로 법정전입(법정배분의 12.5%)하는 방안 도입 *법정전입 시 896억원 수입 예상('17년 복권기금 17,923억원 기준) ○ (2안) 현행법상 추진 가능한 공익사업으로 추진하는 '문화예술진흥 사업'을 소외계층으로 한정하지 않고 예술창작 사업으로의 사용 및 사업비를 확대하는 방안 |
| 관광진흥개발기금 * 「관광진흥개발기금법」 | ○ 문화예술을 통한 관광자원 개발, 지역재생 등 긍정적 외부효과가 있기 때문에 예술창작 지원을 통한 관광 활성화 차원에서 관광기금의 전입(기금수입의 4%)법 개정 *4% 전입 가정 시 569억원 수입 예상('17년 기금수입 14,234억원 기준) |
| 부가가치세 전환 * 「조세특례제한법」 | ○ 예술 활동과 관련하여 부가가치세가 과세되고 있는 문화예술용역의 공급에 대하여 면세 및 문예기금 전입 조항 추가 *대략 363억원 수입 예상(티켓판매수입 3,633억원 기준/'15년 공연예술 실태조사) |

2) 복권기금이 경우 복지사업에 한정되어 사용할 수 있으나 복지사업에 대한 제약적 성격으로 인해 사랑티켓, 문예회관특별프로그램지원 등 창조적 융합사업의 추진 어려움

본 원고에서는 타 기금이나 수익금의 법정전입화 재정을 안정화하는 방안을 검토한다. 다만 신규재원 조성방안(공연산업 수입 과세, 담배세의 건강증진기금 전입, 모바일기기 과세 등)을 검토할 수 있으나, 이는 정치적 논의와 국민의 합의가 필요한 부분으로 본 아젠다 검토에서는 다루지 않는다.

2. 자체수입원 확보 노력 우선 필요

문화예술진흥기금 재원조성은 정부출연금, 타 기금전입금 등 정부수입금과 민간출연금 등 자체수입으로 구분할 수 있다. 2019년 현재 자체수입은 13.6%에 불과하여 정부출연금, 타기금전입금 등 정부수입금으로 재원확보 기반을 마련하였다 하여도 자체수입원 없이 기금을 존치하기는 어렵다. 현재 문예기금의 자체수입원은 한국문화예술위원회 직접운영 기관의 임대수입, 입장료, 교육 등 부대수입과 민간기부금 유치 등이 있으나 자금조달 규모가 매우 작다.³⁾ 기부금은 2004년 모금제도 폐지 이후 주요 자체수입원으로서 기부채납 장려를 위한 기부자 세제혜택, 인식개선(예술나무 운동) 등의 노력을 이어 왔으나 실제 기부 활성화 사회분위기가 형성되지 못한 한계가 있다.

<표 2-9> 문화예술진흥기금 주요 수입 구성(2015~2019년)

(단위: 백만원, %)

| 구 분 | 2015 | 2016 | 2017 | 2018 | 2019 |
|--------|-------------------|-------------------|-------------------|-------------------|-------------------|
| 총 계 | 608,050 | 396,936 | 540,207 | 348,067 | 468,533 |
| 자체수입 | 242,419 (39.9) | 239,737 (60.4) | 240,609 (44.5) | 61,348 (17.6) | 63,631 (13.6) |
| 정부내부수입 | 67,171 (11.0) | 137,199 (34.6) | 137,199 (25.4) | 232,103 (66.7) | 305,561 (65.2) |
| 기타 | 298,460 (49.1) | 20,000 (5.0) | 162,399 (30.1) | 54,616 (15.7) | 99,341 (21.2) |

주: 당초 기준, ()는 구성비
자료: 문화체육관광부(각 연도) 사업설명자료

3. 타 기금 전입금의 법정화

타 기금 전입금의 법정화는 문화예술을 통해 산업발전 또는 혜택을 받는 타 기금의 전입금 재원을 문예기금으로 법정 전입하는 방안이다. 현재 임시적으로 타 기금에서 전입하

3) <표 2-9>는 문화예술진흥기금 주요 수입 구성을 나타내고 있는데 2015~2017년 기간에는 토지매각(뉴서울 CC, 구 예총회관 매각) 대금 발생으로 인해 자체수입이 일시적으로 증가하였음

고 있는 수입을 보다 예측가능하게 하기 위해 타 기금(관광기금, 체육기금)의 전입 법정화를 검토하면 다음과 같은 사항을 검토 및 고려할 수 있다.

첫째, 관광진흥개발기금의 일부를 문화예술진흥기금으로 직접 전입하는 방안으로, 「관광진흥개발기금법」에 문화예술진흥사업에 지원근거와 배분비율을 직접 규정하는 방안이다. 관광기금의 주요 수입원인 출국납부금의 부과원리가 국내 관광사업의 활성화를 유도하기 위한 유도적 성격 부담금인데, 국내 관광을 유도하는 주요 유인원이 문화적 콘텐츠이기 때문이다. 즉 관광이 단순히 특정 장소를 방문하는 것이 아니라 문화체험을 수반하므로 국내 관광사업 활성화를 위해 부담하는 국외여행자 납부금은 다양한 문화 활동과 연계한 사업을 발굴하는 데 사용될 필요가 있으며 이는 광의의 문화사업과 연계 가능할 것으로 볼 수 있다. 실제로 관광기금의 사업용도로 규정하고 있는 ‘국민관광 진흥사업 및 외래관광객 유치 지원사업’, ‘관광상품 개발 및 지원사업’은 사업실행 영역에서 공예산업 지원, 예술인 국제교류 지원, 축제지원 등 문화를 활용한 관광 활성화를 위한 사업에 예산을 일부 배정하고 있는데 문예기금 사업 영역과 중첩될 여지가 있다. 다만 관광진흥개발기금의 대부분이 법정부담금에 의해 기금이 모금되고 있으므로 앞서 문화예술진흥기금의 위헌 결정과 같은 논란이 있을 수 있다. 따라서 관광기금의 경우 주요 수입원인 부담금의 운영목적과 사업용도가 통합수용 가능한지, 납부주체의 권리를 침해하지 않고 수용할 수 있는 수준의 사업범위가 어디까지인지를 검토할 필요가 있다.

둘째, 국민체육진흥기금의 일부를 문화예술진흥기금으로 직접 전입하는 방안으로, 「국민체육진흥법」에서 체육진흥투표권 수익금 일부를 문화예술진흥사업에 사용하는 배분비율만큼을 문화예술진흥기금으로 전입하는 방안이다. 국민체육진흥기금은 지자체 공공체육시설의 개수·보수에 5%, 체육진흥투표권 발행대상 운동경기 주최 단체 지원 및 투표권 비발행 대상종목의 육성과 스포츠 공공성 제고 사업에 10%, 체육·문화예술 사업에 5%를 지원하도록 배분비율을 법(국민체육진흥법 시행령)에서 규정하고 있다. 2018년 기준 국민체육진흥기금을 통해 추진된 문화예술 관련 사업은 전문인력양성 내 문화예술분야(4,329백만원), 문화예술 취약 분야 육성(11,961백만원), 체육·문화예술 진흥 내 문화예술분야(2,820백만원) 등이 있다. 기금의 운용원리는 특정 목적사업의 수행을 위해 특정 세입과 세출을 연계하는 목적이 있는데, 문화예술진흥관련 사업은 문화예술진흥기금에서 설치목적을 가지고 있으므로, 관련 지원사업들은 국민체육진흥기금으로부터 문화예술진흥기금으로 직접 전입하는 것이 더 바람직한 방식으로 판단된다. 따라서 현재의 국민체육진흥기금에서 문화예술분야 지원사업을 위해 정하고 있는 배분율만큼을 문화예술진흥기금으로 직접 전입하거나, 체육진흥투표권 수익금의 일정비율을 문화예술진흥기금으로 전입하는 방안을 고려할 수 있을 것이다.

〈표 2-10〉 국민체육진흥기금의 체육·문화예술 사업 배분 관련 법령

「국민체육진흥법」

제22조(기금의 사용 등) …② 제1항에도 불구하고 제29조 제2항에 따라 국민체육진흥계정에 출연되어 조성된 재원 중 대통령령으로 정하는 배분 비율에 해당하는 금액에 대해서는 다음 각 호의 목적에 사용할 수 있다. 이 경우 그 시기 및 방법에 대해서는 대통령령으로 정한다.

…

3. 다음 각 목에 해당하는 체육·문화예술 사업의 지원
 - 가. 학교 체육 활성화를 위한 사업
 - 나. 학교 및 직장 운동경기부 활성화를 위한 사업
 - 다. 심판 양성 및 지원을 위한 사업
 - 라. 체육·문화예술 분야 전문인력 양성 사업
 - 마. 문화예술 취약분야 육성을 위한 사업
 - 바. 그 밖에 체육·문화예술 진흥을 위하여 특별히 지원이 필요한 사업

「국민체육진흥법 시행령」

제23조의2(국민체육진흥계정의 배분 비율 등) ① 법 제22조제2항 각 호 외의 부분 전단에서 “대통령령으로 정하는 배분 비율”이란 100분의 20을 말하며, 지원 대상별 구체적 배분 비율은 다음 각 호와 같다.

1. 법 제22조제2항제1호 및 이 조 제2항에 따른 지방자치단체의 공공체육시설의 개수·보수를 위한 지원: 100분의 5
2. 법 제22조제2항제2호에 따른 체육진흥투표권 발행 대상 운동경기를 주최하는 단체의 지원 및 체육진흥투표권 비발행 대상 종목의 육성과 스포츠 공정성 제고를 위한 사업의 지원: 100분의 10
3. 법 제22조제2항제3호에 따른 체육·문화예술 사업의 지원: 100분의 5

…

「국민체육진흥법 시행규칙」

제31조의3(체육·문화예술 사업의 배분 비율) 영 제23조의2제1항제3호에 따라 배분되는 체육·문화예술 사업에 대한 지원금은 다음 각 호의 비율로 배분한다.

1. 체육 분야: 해당 연도 지원금의 100분의 70
2. 문화예술 분야: 해당 연도 지원금의 100분의 30

4. 전입금 배분비율 상향조정

현재 문예진흥기금 재원의 상당부분을 차지하고 있는 타 기금으로부터의 전입금을 상향하는 방법도 타 기금과의 합리적인 합의 도출이 쉽지 않을 뿐 법리적으로 불가능한 것은 아니다. 먼저 수입원 중 경륜·경정 수익금의 문화예술진흥기금 배분비율 상향 조정하는 방안으로 현재 24.5%에서 상향조정할 수 있다. 경륜·경정 수익금은 국민체육진흥기금이 40%를 배분받고 있으며 이외 청소년 육성기금 19.5%, 중소기업창업 및 진흥기금 4%, 지방재정 지원 10%, 문화체육관광부령 공익사업 2% 등으로 배분하고 있다.

다음으로 복권수익금의 문예기금 배분비율을 상향 조성하는 방안으로 「복권 및 복권기금법」에서 문화예술 진흥사업을 법정배분사업으로 전환하고 배분비율을 상향조정하는 것이다. 복권기금은 복지증진사업을 위해 복권 판매액에서 당첨금(약 50%)과 운영비(약 10%)를 제외한 수익금으로 조성되며, 복권기금의 35%는 법에서 배분비율을 정하는 법정배분사업에 사용되고, 나머지 65%는 공익사업에 사용된다. 문예기금은 65%의 공익사업 5가지 중 하나로 포함되어 있으며, 이는 ①저소득층의 주거안정, ②국가유공자에 대한 복지, ③소외계층 복지사업 및 다문화가족 지원, ④문화·예술 진흥사업, ⑤공익사업으로서 대통령령 사업 등이다.

〈표 2-11〉 복권기금의 배분 및 용도 관련 법령

「복권 및 복권기금법」

제23조(복권기금의 배분 및 용도) ① 매년 복권수익금 가운데 100분의 35는 다음 각 호의 기금 등에 배분하되 그 배분 비율은 대통령령으로 정한다. 다만, 복권위원회는 다음 각 호의 기금 등의 자금소요 및 제22조제3항에 따른 평가 결과 등을 고려하여 각 기금 등의 배분비율에 대하여 100분의 20의 범위에서 대통령령으로 정하는 바에 따라 가감 조정할 수 있다

...

③ 제1항에 따라 배분된 복권수익금과 제4항에 따른 비용 및 경비를 제외한 복권기금은 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 사업에 사용한다. 다만, 제5호의 사업에 사용되는 복권기금의 비율은 100분의 5 범위로 한다.

1. 임대주택의 건설 등 저소득층의 주거안정 지원사업
2. 국가유공자에 대한 복지사업
3. 저소득층, 장애인, 성폭력·가정폭력·성매매 피해여성, 불우청소년 등 소외계층에 대한 복지사업과 다문화가족 지원사업
4. 문화·예술 진흥사업
5. 공익사업으로서 대통령령으로 정하는 사업

법정배분사업 중 기금으로 전출되는 분야는 과학기술진흥기금, 국민체육진흥기금, 근로

복지진흥기금, 중소기업창업 및 진흥기금, 문화재보호기금 등으로, 이 중 문체부 소관 기금인 국민체육진흥기금은 법정배분율이 10.371%로 명시되어 있다.

〈표 2-12〉 복권기금 법정배분비율 및 현황

(단위 : %, 억원)

| 구 분 | 지방자치 단체 | 제주도 특별회계 | 문화재 기금 | 과학기술 진흥기금 | 국민체육 진흥기금 | 보훈복지 의료공단 | 중소기업 진흥기금 | 삼림환경 증진자금 | 근로복지 증진기금 | 사회복지 모금액 | 계 |
|------------|-----------------|------------------|------------------|----------------|----------------|----------------|----------------|---------------|----------------|---------------|------------------|
| 법정 배분율 | 17.267 | 17.267 | 14.286 | 12.583 | 10.371 | 6.428 | 6.356 | 5.846 | 5.31 | 4.286 | 100 |
| 19년 배분액 | 1,191 (+9.7) | 1,057 (+10.8) | 1,013 (+20.2) | 953 (+18.1) | 754 (+10.5) | 471 (+19.9) | 545 (+11.4) | 499 (+7.7) | 456 (+11.4) | 268 (△7.2) | 7,206 (+12.3) |

주: ()는 전년대비 증감률

문화예술 정책이 과거보다 보편적 문화정책으로 확대되는 정책환경의 흐름과 「예술인 복지법」 등 예술인에 대한 권리보호, 복지증진 등이 중요한 공익사업 영역으로 확대될 여지가 있음을 고려할 때 복권기금의 배분비율을 총액 대비 10% 이상 수준으로 법에 명시될 수 있도록 법정배분율에 문예기금을 포함하는 방안이다. 한국의 문화예술진흥위원회의 운영 모델인 영국을 비롯하여 호주는 복권기금 수익금을 문화예술분야에 25% 이상을 배분하고 있다. 그러나 한국의 복권기금 법정배분율을 정하는 방법은 과거 각기 발행되던 10개 기관의 복권기금이 2004년 「복권 및 복권기금법」하에 하나로 통합되는 과정에서 각 기관의 복권수익금을 보존하기 위해 배분율을 법적으로 규정하게 된 것임을 고려할 때 법정배분율 요구 논리가 다소 불충분할 수 있다. 실제로 그간 중소기업창업공제기금, 농업업재해보험기금, 인문진흥기금 등 여러 기금에서 복권기금 법정배분대상 추가를 요구하였으나 기존 수혜기관의 반발 및 공익사업 축소 우려 등으로 복권기금 법정배분율 개정안이 입법화되지는 못하였다.

법정배분제도 도입 경과 등을 감안 시 문예기금에 대한 법정배분율 요구가 현실적으로 어렵다면, 기금의 여유자금이 충분하여 복권수익금의 법정배분액에 대한 검토 필요성이 제기되고 있는 국민체육진흥기금의 일부를 문예기금 자체수입으로 전환하는 방안을 고려할 수도 있다. 복권기금의 법정배분율 지정은 국회 등에서 기금운영의 경직성, 비효율성 문제점으로 지속 지적되고 있다.

〈표 2-13〉 복권기금 법정배분율 개선 필요성 관련 국회 등 지적사항

- 복권기금에서 국민체육기금으로의 전출금이 754억원, 국민체육기금은 순자산 2조 5,000억원의 우량기금이고 스포츠토트, 경륜 같은 수익사업을 자체 사업으로 두고 있음에도 불구하고, 복권기금에서 체육기금으로의 전출금 과다. 복권제도 제도개선 필요(19년 예산심사, 예결위)
- 복권기금 법정배분기관 지원 국가가 영구적 보상을 실시할 수 없으므로 단계적 조정방안 모색 필요. 여유자금이 과다한 기금 등 재정여력이 과다한 법정배분기관에 대해서는 지원액 감액조정 필요(17년 예산안 분석, 예정처/ 15년 결산 분석, 예정처/ 15년 결산심사, 예결위/ 09년 결산심사, 기재위)
- 복권기금 법정배분기관에 대한 지원 10년 이상 누적되어 축소 방안 검토 필요, 법정배분율 지정 이후 10년 동안 복지수요는 배분비율과 달리 많은 변화가 있었으므로 법정배분비율 개선 필요. 복권기금의 목적인 소외계층 복지지원 취지에 부합하지 않는 사업 검토 필요(15년 예산심사, 기재위/12년 결산심사, 기재위/ 08년, 09년 국정감사, 기재위)

이에 문체부 내에서 여유자금이 충분한 기금이자 복권기금의 법정배분율이 10.37%로 정해져 있는 국민체육진흥기금의 복권기금 배분율 일부를 문예기금으로 전입하는 방안을 검토할 수 있다. 이때 특정 기금의 법정배분율 축소는 타 법정배분액을 합리적인 이유없이 증가시키는 영향을 미치기 때문에 체육기금의 축소분만큼만 문예기금에 전입되는 것이 합리적일 것이다. 다시 말해 문예기금 및 체육기금의 법정 배분비율 합계는 기존의 체육기금 법정배분율인 10.371%로 제한되어야 함을 의미하며 이는 '19년 예산 기준 754억원 규모이다.

참고문헌

- 국회예산정책처(2016), 「2017년도 예산안 위원회별 분석(기획재정위원회)」
- 국회예산정책처(2016), 「2015회계연도 결산 위원회별 분석(기획재정위원회)」
- 기획재정부(2019), 「2019년도 기금현황」
- 기획재정부, 「기금운용계획」, 각 연도
- 기획재정위원회(2014), 「제19대 329회 2015년도 예산심사 국회회의록」
- 기획재정위원회(2013), 「제19대 320회 2012년도 결산심사 국회회의록」
- 기획재정위원회(2010), 「제18대 294회 2009년도 결산심사 국회회의록」
- 기획재정위원회(2009), 「제18대 284회 2009년도 국정감사 국회회의록」
- 기획재정위원회(2008), 「제18대 278회 2008년도 국정감사 국회회의록」
- 대한민국정부(2019), 「2019년도 성과계획서」
- 문화체육관광부(2019), 「국민여행조사」
- 문화체육관광부(2019), 「2018년도 공연실태조사(2017년 기준)」
- 문화체육관광부(2018), 「2017 관광사업체 기초통계조사」
- 문화체육관광부(2018), 「2019년도 예산 및 기금운용계획 사업설명자료(Ⅱ-1)」
- 문화체육관광부(2018), 「국민 생활체육 참여 실태조사」
- 문화체육관광부(2018), 「전국 공공체육시설 현황(2017년 기준)」
- 문화체육관광부, 국민여행실태조사, 각 연도
- 문화체육관광부, 사업설명자료, 각 연도
- 문화체육관광부, 외래관광객실태조사, 각 연도
- 서울특별시(2014), 「2030 서울도시기본계획」
- 예산결산특별위원회(2018), 「제20대 364회 2019년도 예산안 국회회의록」
- 예산결산특별위원회(2016), 「제20대 346회 2017년도 예산안 국회회의록」
- 타카츠종합스포츠클럽(2013), 「2012년 결산보고서」
- 통계청, 「가계동향조사」
- 한국문화관광연구원(2017), 「해외국가 인바운드 정책 및 시장사례연구」
- 한국문화예술위원회(2013), 『예술로 아름다운 세상_한국문화예술위원회 40년사(1973~2013)』
- 한국보건산업진흥원(2019), 「2018 외국인환자 유치실적 통계분석보고서」
- 한국스포츠개발원(2015), 「공공체육시설 관리운영 개선방안」
- 한국콘텐츠진흥원(2019), 「2018년 하반기 및 연간 콘텐츠산업 동향분석 보고서」

GlasgowLife(2018). Annual Review and Performance Report 2017/18

UIA(2019). International meetings statistics report(60th ed.).

<보도자료>

국가균형발전위원회(2019.10.4. 보도자료), 「20년부터 생활SOC 복합화 사업 본격 추진한다!」

<웹사이트>

관광지식정보시스템 홈페이지 <https://www.tour.go.kr/>

한국콘텐츠진흥원 홈페이지 <http://www.kocca.kr/cop/main.do>

OECD Stat 홈페이지 <https://stats.oecd.org/>