

보도 일시	2023. 1. 10.(화) 09:00	배포 일시	2023. 1. 10.(화) 09:00
담당 부서	콘텐츠정책국 문화산업정책과	책임자	과장 윤양수 (044-203-2411)
		담당자	사무관 이명희 (044-203-2412)

K-콘텐츠, '수출 지형을 바꾸는 게임체인저'로 집중 육성

- 2023년 K-콘텐츠, 총 8,442억 원 예산으로 ▲역대 최대 정책금융 지원, ▲콘텐츠 수출 확대, ▲대표 장르 맞춤형 지원 등 추진
- 신기술 콘텐츠 융·복합 아카데미, 게임 다년도 제작지원, 신기술 활용 온·오프라인 공연 콘텐츠 개발, 10억부 작가 육성 등 다양한 신규사업 추진

문화체육관광부(이하 문체부)는 국민과 함께하는 일류 문화매력국가 도약을 위한 K(케이)-콘텐츠 분야 2023년도 예산 총지출 규모가 8,442억 원으로 확정되었다고 밝혔다. 이는 2023년도 문체부 전체 예산 6조 7,408억 원의 12.5%를 차지하는 규모이다. 문체부는 창의적 아이디어가 세계적 콘텐츠 지식재산권(IP)으로 성장하는 환경을 조성하고 K(케이)-콘텐츠의 전략적 수출 확대와 K(케이)-콘텐츠를 통한 제조업·서비스업의 수출 확대를 총력 지원할 계획이다.

박보균 장관은 “K(케이)-콘텐츠 산업은 어느 순간 우리 수출 시장의 떠오르는 강자가 됐다. 콘텐츠 수출액은 2021년 기준 124억 달러로 가전, 이차전지, 전기차, 디스플레이 패넬을 추월했고 K(케이)-콘텐츠는 이처럼 우리 경제의 불확실성을 제거하는 신성장, 새로운 먹거리 산업이 됐다.”라며, “문체부는 이런 성장 추세를 지속가능하게 만들기 위해 전력을 기울이고 있으며 올해 역대 최고 수준의 정책금융을 바탕으로 K(케이)-콘텐츠를 수출 지형을 재편하는 게임체인저로 집중 육성하겠다.”라고 밝혔다.

주요 신규 사업은, ▲ (영상) 온라인동영상서비스(OTT) 자체등급분류제 추진(29억 5천만 원), 애니메이션 기획개발(30억 원), ▲ (음악) 신기술 및 지식재산권(IP)활용 온오프라인 공연 콘텐츠 개발 지원(55억 원), 현지 기반 활용 해외 진출(45억 원), ▲ (게임) 이스포츠경기장 건립(10억 원/충남), 이스포츠 전문인력 양성(10억 원), 장애인 이스포츠대회 개최(5억 원), ▲

(만화) K-벤처기업 육성 지원(15억 원), 10억뷰 작가 육성과정 운영(10억 원), 웹툰 산업 채용박람회 개최(10억 원), ▲ (신기술·R&D) 신기술 콘텐츠 융·복합 아카데미(57억 원), 확장가상세계(메타버스) 콘텐츠 지식재산권(IP) 구축 연구개발(33억 원), 문화창업기업 기술경쟁력 강화(21억 원), 장르별 문화기술 전문인력양성(15억 원), ▲ (한류 확산) 한류데이터 기반 맞춤형 해외 심층정보 제공(15억 원), ‘K(케이)-컬처 박람회’ 개최지원(3억 원/천안) 등이다.

스타트업·벤처 지원 확대

예비창업자·스타트업의 참신한 콘텐츠 기획안이 창업·사업화로 연결될 수 있도록 기획·개발 단계를 지원(게임 50억 원, 웹툰 33억 원, 패션 4억 원 등)한다. 또한 창업초기(창업~3년 이하)-도약(3년 초과~7년 이하)-해외 진출 등 단계별로 사업화 자금 및 사업모델 혁신(법률, 노무, 마케팅 등)을 지원(103억 원)하여 창업하기 좋은 기업환경을 조성해 나간다.

창의성의 핵심인 미래인재를 3년간 1만 명 양성하기 위해 콘텐츠 기획·제작 능력과 첨단기술 역량을 동시에 갖춘 인재를 키우는 신기술 콘텐츠 융·복합 아카데미를 신설(57억 원, 200명)하고 콘텐츠 수출에 필요한 전문번역 및 수출전문인력 양성사업(34억 원)도 추진한다. 또한 드라마 <이상한 변호사 우영우>의 문지원 작가를 배출한 창의인재 동반사업을 통해서 는 전문가를 통한 도제식 멘토링을 지원해 현장형 전문인력을 양성한다 (109억원). 웹툰 산업 선도인력 양성을 목표로 신진 웹툰 작가 20여 명을 대상으로 집중육성 커리큘럼(2년 과정)을 개발·운영하는 10억 뷰 작가 육성과정(10억 원, 신규)도 새롭게 추진한다.

역대 최대 규모의 정책금융 지원

중소기업, 스타트업 등 민간투자가 어려운 콘텐츠 산업을 지원하기 위해 2023년 정책금융 규모를 총 7,900억 원으로 확대한다. 이는 2022년 5,268억 원 대비 50% 확대된 규모이다. 우선 K(케이)-콘텐츠펀드 출자금을 확대 (1,900억 원, 512억 원 증가)해 4,100억 원 규모의 펀드를 조성한다.

프로젝트 제작 완성보증자금 200억 원을 출연해 2,200억 원 규모(200억 원 증가)의 보증을 지원한다. 기준금리 인상으로 인한 콘텐츠기업의 이자 부담을 경감하기 위해 이자의 일부(2.5%P)를 지원하는 이차보전 예산도 확대(40억 원, 20억 원 증가)했다.

K(케이)-콘텐츠 및 연관산업 수출 확대

K(케이)-콘텐츠 수출을 확대하고 한류가 제조업·서비스업의 수출을 견인할 수 있도록 콘텐츠 국제협력 및 수출기반 조성 예산을 확대했다. 우선 콘텐츠 수출을 전방위적으로 지원하기 위해 10만 영세 콘텐츠 기업의 해외지사 역할을 할 한국콘텐츠진흥원 해외비즈니스센터를 5개소 늘리고(102억 원, 45억 원 증 / 2022년 10개소→2023년 15개소) 해외시장 개척지원 사업(80억 5천만 원, 40억 원 증가)을 확대했다.

콘텐츠와 연관산업의 해외 진출을 과학적·체계적으로 뒷받침하기 위해 한류데이터센터를 신규(15억 원)로 구축하고 콘텐츠 수출플랫폼인 ‘웰콘’ 기능을 고도화(40억 원, 30억 원 증가)한다. 전문 비즈매칭 에이전트를 활용하여 웰콘 내 해외 바이어 유치를 확대하고, 국내기업과 바이어 간 온라인 상시 비즈매칭을 촉진할 계획이다.

이와 함께 K(케이)-콘텐츠를 중심으로 한 K(케이)-신드롬을 활용해 콘텐츠와 제조업·서비스업 수출의 동반 성장을 이끌기 위해 ▲ K(케이)-브랜드 해외홍보관(인도네시아, 2022.12월 개관)을 통한 콘텐츠, 화장품, 식품 등 공동홍보(40억 원), ▲ 콘텐츠·소비재의 동반 해외 진출을 위한 범부처 K(케이)-박람회(20억 원) 개최, ▲ 드라마와 같은 K-콘텐츠를 통해 우수 중소기업 제품의 해외 인지도를 제고하는 한류연계 마케팅 지원(45억 원, 40개 품목) 등을 추진한다.

대표 장르 맞춤형 지원으로 경쟁력 강화

우리나라 콘텐츠 수출의 주력산업인 게임*은 세계 3대 강국 도약을 위해 다년도 제작지원을 최초로 추진하고(90억 원, 신규), 마케팅·번역 등 해외 진출에 필요한 서비스를 개별 게임기업이 수요에 맞춰 직접 선택할 수 있

는 해외진출 바우처(72억 원)를 지원한다. 또한 이스포츠 진흥을 위해 이스포츠 전문인력 양성(10억 원), 장애인 이스포츠대회 개최(5억 원) 사업도 신규로 추진한다.

* 세계 4위의 게임 강국, 수출액 86억 7천만 달러, 콘텐츠 수출의 70%(’21)로 수출건인 산업

한국 영화의 다양성과 창의성이 꽃필 수 있도록 독립·예술영화 제작지원사업(117억 원, 37억 원 증가), 개봉실적과 연동해 기획개발비를 지원하는 차기작 기획개발 지원사업(28억 원, 14억 원 증가)을 확대한다. 아울러 영화발전기금의 재원을 확충(800억 원)해 안정적 기금 운용 기반을 마련했다.

K(케이)-팝은 세계 음악시장 선도를 위해 온라인 K(케이)-팝 공연 제작을 지원(80억 원)하고 현지 기반을 활용한 자체 쇼케이스 및 기업 간 거래(B2B)/기업·소비자 거래(B2C) 행사(45억 원)를 새로 추진하여 해외 진출 노하우가 부족한 중소기업 등의 해외진출 기회 확대를 꾀한다. 또한, 온·오프라인을 넘나들 수 있는 새로운 음악 콘텐츠 활성화를 위하여 신기술* 활용 온·오프라인 공연 콘텐츠 개발 지원(55억 원)도 새롭게 추진한다.

* 신기술: VR, AR, MR, XR, 실감음향, AI, 멀티뷰, 특수효과영상, 메타버스 등

최근 원천소재로서 그 중요성이 커지고 있는 웹툰은, 공세적 해외 진출을 위해 해외 전시시장과 현지 투자 유치 등을 지원하는 해외 진출사업(23억 원)과 해외 플랫폼 구축(39억 원)을 추진한다. 이와 함께 웹툰 분야 구직자-기업 간 일자리 불균형을 해소하기 위해 웹툰 산업 채용박람회(10억 원, 신규)를 개최한다.

사업 구조조정을 통한 예산 낭비 요소 제거

특히 문체부는 정부 건전재정 기조에 맞추어 지출 효율화와 사업구조 조정을 단행했다. 대표적인 유사·중복사업인 한국문화축제를 폐지(△92억 원)했고 현장 수요에 맞는 기술인력을 체계적으로 양성하기 위해 유사 사업을 통·폐합(△86억 원)해 신기술콘텐츠 융·복합 아카데미를 신설(57억 원)했다. 또한 코로나19로 어려움에 처한 영화·대중음악 분야를 지원하기 위해 한시적으로 지원했던 사업(612억 원)을 종료하는 등 2023년 예산을 짜임새

있게 조정했다.

문체부는 콘텐츠를 대한민국의 대표 주력산업으로 육성해 콘텐츠 산업이 대한민국의 수출과 경제를 이끌어 갈 수 있도록 노력하고, 관련 예산을 신속하게 집행해 콘텐츠산업에 활력을 불어넣는 등 어려운 경제 상황 극복에도 힘쓸 계획이다. 한편 국민의 피와 땀인 세금이 낭비되지 않도록 유사·중복사업을 지속적으로 구조조정하고, 보조사업을 더욱 촘촘하게 관리해 예산 투명성도 높여 나갈 방침이다.

