

보도 일시	2023. 2. 23.(목) 행사 종료 후 별도 공지	배포 일시	2023. 2. 23.(목) 09:00
담당 부서 <총괄>	콘텐츠정책국 문화산업정책과	책임자	과장 윤양수 (044-203-2411)
		담당자	사무관 김성열 (044-203-2422)

K-콘텐츠가 수출 전선의 구원투수로 등판한다

- 2027년 수출 250억 불, 세계 4대 콘텐츠 강국 실현
- 대통령 주재 「제4차 수출전략회의」에서 콘텐츠 수출전략 발표

[주요추진과제] 3E 전략 - Expansion, Extension, Effect

□ **Expansion** - 콘텐츠 해외영토 개척·**확장**

- : ▲ 콘솔게임 육성, 해외 마켓 판매 통한 복미, 유럽 등 선진국 신시장 창출,
- ▲ 현지 특성을 고려한 맞춤형 콘텐츠 재제작 지원, K-팝 공연 등 점점 확대로 수요 창출해 UAE, 사우디 등 ‘제2의 중동 붐’ 선도

□ **Extension** - 콘텐츠 산업 영역 **확대**

- : ▲ 웹툰 플랫폼과 콘텐츠의 공동 해외 진출 지원, 웹툰 IP 활용 강화,
- ▲ K-드라마영화예능 확산을 위한 디딤돌로서 글로벌 OTT와 전략적 제휴, 국내 제작사의 IP 확보 지원

□ **Effect** - 연관산업 프리미엄 **효과 확산**

- : ▲ K-콘텐츠 연계 마케팅으로 제조업·서비스업 등 브랜드가치 향상,
- ▲ K브랜드 해외홍보관 활성화, K-박람회 개최

[기반조성] K-콘텐츠 수출 기반강화

- : ▲ 챗GPT, AI, 메타버스 등 신기술 개발·활용 강화 - ‘K콘텐츠 메타버스 월드’,
- ▲ ’24년 정책금융 역대 최고 수준인 1조 원 조성, ▲ 해외 윈스톱 지원 거점 ’27년 50개소로 확대

문화체육관광부(이하 문체부)는 2월 23일(목)에 윤석열 대통령이 주재한 ‘제4차 수출전략회의’에서 글로벌 경제침체와 경제적 불확실성으로 어려움을 겪고 있는 수출 전선의 구원투수로 나설 ‘K-콘텐츠 수출전략’을 발표했다.

지난 1월 5일 문체부 업무보고 당시 윤 대통령은 “K-콘텐츠를 수출산업으로 키워야 한다.”라고 지시한 바 있다. 이에 박 장관은 “현재 우리 주력

산업 수출이 어려운 상황”이라며, “전 세계의 갈채를 받고 있는 K-콘텐츠를 국가전략산업으로 육성해, 2027년까지 수출 250억 불을 달성하고 세계 콘텐츠 시장 4강에 진입하겠다.”라고 밝혔다.

* 국정과제 58 : K-콘텐츠의 매력을 세계로 확산

콘텐츠 수출액은 '21년 124.5억 달러로 가전제품, 2차전지, 디스플레이 패널을 크게 추월했다. 코로나19와 세계 경기 침체에도 불구하고 지난 5년간('17~'21년) 연평균 9.0%의 높은 성장세를 기록하고 있으며, 10년 연속 흑자 규모가 증가하고 있다. 또한 K-콘텐츠는 브랜드 이미지 제고와 프리미엄 효과를 통해 제조업, 서비스업 등 연관산업의 성장과 수출 확대에 기여하고 있다.

그러나 콘텐츠 산업의 경제 전반에 대한 막대한 전후방 파급효과와 무한한 발전 가능성에도 불구하고, 자동차와 정보기술(IT)산업 등 국가 전략산업과 비교해 전략적으로 육성되지 못했고, 흥행 리스크에 따른 콘텐츠 투자의 고위험성과 콘텐츠 기업의 영세성으로 인해 콘텐츠 기업들은 과감한 인적, 물적 투자를 받지 못한 채 만성적인 자금 부족을 겪고 있다.

문체부는 지금까지 성과를 바탕으로 콘텐츠 산업이 국가전략산업이자 신성장동력으로서 우리 경제를 이끌어 갈 수 있도록 'K-콘텐츠 수출전략'을 마련했다. 그 내용은 다음과 같다.

* **[K-콘텐츠 수출전략 추진 목표]**

◎ K-콘텐츠 수출 : 2021년 124억 달러 ⇒ 2027년 250억 달러(연평균 12.3%)

◎ K-콘텐츠 소비재·관광 수출 유발 :

2021년 46.6억 달러 ⇒ 2027년 80.0억 달러(연평균 9.4%)

◎ K-콘텐츠 매출 : 2021년 137조 원 ⇒ 2027년 200조 원(연평균 6.5%)

① (Expansion/확장) 북미, 유럽, 중동 등 신시장을 적극 개척한다.

K-콘텐츠 수출 가운데 중화권과 일본 수출이 50% 이상을 차지하나, 해당 시장의 성장세는 비교적 소폭에 머무르고 있다. 수출지역 다변화를 위해 북미와 유럽, 중동 시장을 집중적으로 공략한다.

* 중화권(중국+ 대만+ 홍콩) 36%, 일본 15.4% 북미 13.3%, 유럽 10.9%, 기타 5.8%

해당 시장에서 K-콘텐츠의 인지도를 높이고 브랜드를 확립하기 위해 K-콘텐츠 엑스포('23년 영국, 미국 예정) 등 지속적인 노출 기회를 마련하고, 올해 하반기 중 뉴욕, 런던, 프랑크푸르트 등 현지 콘텐츠 해외거점을 확충해 국내 기업의 시장진입을 밀착 지원한다. 또한 현지어 통·번역 지원을 강화해 K-콘텐츠의 영어 외 언어에 대한 장벽을 해소해 현지 시장 진입을 용이하게 한다.

북미·유럽시장에서 인기 있는 콘솔게임을 집중 지원('23년 90억 원, 30개사)하고, 글로벌 시장 진출을 희망하는 게임사에 법률과 기술 컨설팅, 마케팅, 현지화 등 서비스를 지원하는 '게임더하기' 바우처를 제공한다. ('23년 72.6억 원, 36개사) 또한, 북미, 유럽의 주요 바이어가 참석하는 프랑스 밍TV·밍컴(MIPTV·MIPCOM), 싱가포르 ATF(Asia TV Forum & Market), 칸과 베를린영화제 등의 참가를 확대 지원한다.

UAE, 사우디를 비롯한 중동 국가들은 미래 어젠다를 석유에서 첨단기술과 문화콘텐츠로 옮겨가고 있다. 이런 변화를 기회로 포착해, 중동지역 비즈니스센터를 활용, 바이어를 확보해 핵심 네트워크를 구축하도록 지원한다. 아랍어 서비스, 아랍 배경 활용 등 현지 특성을 고려한 맞춤형 콘텐츠 재제작 및 컨설팅을 지원하고, K-팝 공연, 문화행사를 통해 문화적 접점을 늘려나간다.

② (Extension/확대) K-콘텐츠의 산업영역을 확대한다.

국내 웹툰 플랫폼 사의 해외 진출을 지원('23년 38.7억원)해 해외 웹툰 시장을 선점함으로써 우리 콘텐츠가 우리 플랫폼을 타고 해외에서 소비될 수 있도록 한다. 해외 주요 만화행사 참가를 지원하고 뉴욕 등 해외 주요 도시 비즈매칭 행사를 운영하여 한국만화 판로도 개척한다.('23년 23.8억원) 웹툰 등 원천 IP가 드라마, 영화 등 다른 장르로 자유롭게 활용되는 장르 간 전환을 촉진하기 위해, IP 활용 강화도 지원한다.

국내 제작사와 국내 OTT, 글로벌 OTT가 전략적 제휴 관계를 맺음으로써

글로벌 OTT가 K-드라마, 영화, 예능이 해외로 확산하는 디딤돌이 되는 상생 협력모델을 창출하고, 제작사와 플랫폼 간 IP 공동 보유를 의무화하는 형태의 'OTT 특화 제작지원' 사업으로 중소제작사의 IP 확보 기반을 마련('23년 454억 원)한다.

③ (Effect/효과확산) K-콘텐츠의 연관산업 프리미엄의 효과를 확산한다.

한국인의 라이프 스타일을 반영한 패션, 뷰티, 휴대폰, 가전, 건설 산업을 K-콘텐츠를 통해 노출해 프리미엄 효과를 확산한다. 한류 콘텐츠 속 패션 노출 효과를 활용, '한국만의 독특한 패션'에 대한 인식을 확산해 K-패션의 인지도를 제고한다. 인도네시아에서 지난 12월에 개소한 K브랜드 홍보관, 10월 태국에서 개최 예정인 K-박람회도 콘텐츠와 소비재의 동반 홍보의 장으로 활용하고, K-팝 가수와의 협업, 캐릭터 IP를 활용한 식품 등 콘텐츠 IP를 활용한 협업상품 개발도 지원한다.

K-팝 콘서트 등 대규모 행사와 연계해 K-푸드를 홍보하고, 파리, 도쿄, 하노이, 자카르타 등 해외 주요 도시에서 K-Food 페어를 개최해 우리 농수산물식품의 수출을 강화한다. 또한 독자적 해외 진출이 어려운 국내 중소 화장품 기업의 신흥국 내 판로개척을 지원하고 중소 화장품기업 제품 전시·체험장을 구축해 한국 화장품 입지와 K-뷰티 브랜드 이미지를 제고한다.

④ (기반조성) K-콘텐츠의 수출을 확대하기 위해 기반을 강화한다.

ICT 활용과 소비력이 높은 디지털 네이티브 세대들이 가상세계에서 많은 콘텐츠를 생산하고 소비하는 경향을 고려해, 'K-콘텐츠 메타버스 월드'를 구축하고 게임, 애니메이션 등 K-콘텐츠를 가상세계에서 즐기도록 지원한다. 최근 이슈가 되고 있는 챗GPT 등 생성형 AI에 능동적으로 대응하기 위해 생성형 AI 활용 콘텐츠 제작 사업화도 지원한다.

K-콘텐츠 펀드, 이자 지원 등 정책금융을 2024년 1조 원('23년 7,900억 원)으로 획기적으로 확대해 콘텐츠 업계의 자금부족을 해소하고, 해외진출 프로젝트, 국내 기업 참여 해외제작 프로젝트 등 해외 연계 콘텐츠에 집중 투자하기 위한 수출 특화 펀드를 조성한다.

영세한 콘텐츠 기업의 해외 공공 지사 역할을 대행하는 해외거점은 9개국 10개소에서 '23년에 13개국 15개소로, 5개소를 추가로 구축하고, 재외 문화원, 콘텐츠진흥원 등 콘텐츠 해외 진출을 위한 원스톱 지원 거점을 '27년 50개소까지 확대한다. 현지 비즈니스 지원('22년 56.7억 원→'23년 101.7억 원)과 해외 우수 창업기획 프로그램, CES 등 주요 마켓 참가 지원('23년 15억 원)도 확대한다.

문화원 주요 프로그램과 연계해 K-콘텐츠는 물론 K-푸드, K-뷰티 등 연관 산업의 수출을 지원하고, 거점 문화원에 최신 미디어아트 플랫폼을 설치해 한국 콘텐츠 기술 역량에 대한 인지도를 높인다. 또한 불법적으로 해외에 유통되는 K-콘텐츠에 대한 신속한 정보수집과 대응을 위해 언어별(영어, 중국어) '저작권 침해정보 수집시스템'을 개발('23년, 12억 원)한다.

문체부는 현재의 어려운 경제 여건을 극복하고 콘텐츠산업이 대한민국 수출과 경제를 이끄는 마중물로써 우리 경제 재도약의 원천이 될 수 있도록 관련 정책을 중점적으로 추진할 계획이다.

따로 붙임 K-콘텐츠 수출 전략

담당 부서 <총괄>	콘텐츠정책국	책임자	과장	윤양수 (044-203-2411)
	문화산업정책과	담당자	사무관	김성열 (044-203-2422)
<게임>	콘텐츠정책국	책임자	과장	이영민 (044-203-2441)
	게임콘텐츠산업과	담당자	사무관	이명환 (044-203-2444)
<웹툰>	콘텐츠정책국	책임자	과장	안미란 (044-203-2461)
	대중문화산업과	담당자	사무관	임예섭 (044-203-2463)
<한류·수출>	콘텐츠정책국	책임자	과장	신지원 (044-203-2381)
	한류지원협력과	담당자	사무관	박성필 (044-203-2384)
<저작권>	저작권국	책임자	과장	장경근 (044-203-2471)
	저작권정책과	담당자	사무관	윤은숙 (044-203-2478)
<OTT>	미디어정책국	책임자	과장	최재원 (044-203-3231)
	방송영상광고과	담당자	사무관	김민지 (044-203-3239)
<관광>	관광정책국	책임자	과장	이정현 (044-203-2811)
	관광정책과	담당자	사무관	조상훈 (044-203-2812)