

|       |                       |       |                        |
|-------|-----------------------|-------|------------------------|
| 보도 일시 | 2022. 9. 15.(목) 09:00 | 배포 일시 | 2022. 9. 15.(목) 09:00  |
| 담당 부서 | 콘텐츠정책국<br>문화산업정책과     | 책임자   | 과장 강동진 (044-203-2411)  |
|       |                       | 담당자   | 사무관 황인호 (044-203-2412) |

## 윤석열 정부, 한류 콘텐츠의 매력을 전 세계로 확산한다

- '23년 콘텐츠 분야 정부 예산안 9,743억 원 편성, 콘텐츠 매출액 약 153조 원, 일자리 약 68만 개, 수출액 약 166억 달러 달성 기대 -

문화체육관광부(장관 박보균, 이하 문체부)는 2023년도 콘텐츠 분야 정부 예산안을 9,743억 원으로 편성했다. 이는 2023년도 문체부 예산 6조 7,076억 원의 14.5%를 차지하는 규모이다. 윤석열 정부의 콘텐츠 분야 국정과제는 ‘한류(케이)-콘텐츠의 매력을 전 세계로 확산’이다. 이를 달성하기 위해 ① 한류(케이) 콘텐츠 기반 조성, ② 한류(케이) 콘텐츠 대표 분야 집중 육성, ③ 한류(케이) 콘텐츠 매력 발산, ④ 한류(케이) 콘텐츠 신시장 개척 등 4가지 실천전략과 14개 세부과제를 촘촘히 추진할 계획이다.(따로 붙임 1 참조)

이를 통해 2023년도에 콘텐츠 매출액 약 153조 원(2021년 약 136조 원), 콘텐츠 일자리 약 68만 개(2021년 약 65만 개), 콘텐츠 수출액 약 166억 달러(2021년 약 136억 달러)를 달성할 것으로 기대한다.

첫 번째 실천과제인 ‘한류(케이) 콘텐츠 기반 조성’에는 예산안 2,272억 원을 편성하고, 대표 사업인 정책금융 지원을 통해 세계적인 콘텐츠 지식재산권(IP) 보유 기업을 육성할 계획이다. 콘텐츠 기업들의 혁신적인 아이디어가 다양한 작품으로 제작될 수 있도록 ‘위풍당당콘텐츠코리아 펀드’ 출자금을 확대(2,200억 원, 812억 증가)하고 대출이자의 일부(2.5%p)를 지원하는 이차보전사업을 확대(40억 원, 20억 증가)해 금리상승으로 어려움을 겪는 콘텐츠기업의 이자 부담 경감을 돕는다.

두 번째 실천과제인 ‘한류(케이) 콘텐츠 대표 분야 집중 육성’에는 예산안 1,882억 원을 편성해 케이팝과 게임, 영화, 웹툰, 드라마 등을 집중 육성한다.

케이팝의 세계 음악시장 선도를 위해 케이팝 중소기업사와 독립(인디)음악 등 대중음악 해외 진출 지원(45억 원, 신규), 실감 공연기술과 각종 음악 지식재산권(IP)을 활용한 온·오프라인 연계 공연콘텐츠 개발 지원사업(55억 원, 신규)을 새롭게 추진한다.

게임산업의 지속적인 발전을 위해 게임사·산업종사자·이용자에 대한 대상별 지원사업도 확대한다. 게임 기획 지원(50개사, 50억 원, 신규), 다년도 게임 제작 지원(30개 과제, 90억 원, 신규), 장애인 이스포츠대회(5억 원, 신규)를 신설하고 게임 이해하기 교육 인원도 기존 4만 5천 명에서 8만 명까지 확대(49억 원, 22억 원 증가)할 예정이다.

세계 영화산업의 주류로 우뚝 선 한국 영화의 다양성과 창의성이 활짝 꽃필 수 있도록 독립예술영화 제작지원 사업(117억 원, 37억 증가)과 함께, 개봉실적과 연동해 기획개발비를 지원하는 차기작 기획개발 지원 사업을 확대(28억 원, 14억 증가)한다. 영화산업 지원의 근간이 되는 영화발전 기금의 재원을 확충(800억 원)해 안정적 기금 운용 기반도 마련한다.

웹툰 분야에서도 창작자와 업계 모두가 자유롭게 창의력을 펼칠 수 있도록 다양성 만화 제작 지원(25억 원, 10억 증), 웹툰산업 채용박람회(10억 원, 신규), 벤처기업 육성(15억 원, 신규) 등 인재 발굴과 기업 지원사업을 새롭게 추진해 웹툰 종주국의 위상에 걸맞은 지원을 이어나갈 예정이다.

최근 3년간('17년~'20년) 수출액이 연평균 24.1% 성장하며 빠르게 성장하고 있는 방송영상콘텐츠 산업을 지원하기 위해 방송영상콘텐츠산업 육성 예산을 대폭 확대(총 1,228억 원, 767억 증가)한다. 특히, 경쟁력 있는 지식재산권(IP)을 보유하고 있음에도 지식재산권(IP) 활용에 어려움을 겪고 있는 중소제작사를 위해 '중소제작사 글로벌 도약' 사업(100억 원, 신규)을 새롭게 반영했다.

세 번째 실천과제인 '한류(케이) 콘텐츠 매력 확산'에는 예산안 713억 원을 편성했다. 주요 사업으로는 해외 현지에서 우리 콘텐츠의 수출을

지원하는 한국콘텐츠진흥원 비즈니스센터 등 해외거점을 기존 10개소에서 15개소로 확충(102억 원, 45억 증)하고, 기업·소비자 거래(B2C) 해외 마케팅 활성화, 기업 간 거래(B2B) 중심 한류시장 조성 행사 등 콘텐츠 해외시장 개척 지원(80억 원, 40억 증) 등을 강화해 한류의 지속적인 해외 진출 기반을 확보한다.

네 번째 실천과제인 ‘한류(케이) 콘텐츠 신시장 개척’에는 예산안 1,255억 원을 편성했다. 중소기업 대상 실감콘텐츠 제작 지원을 확대(100억 원, 17억 증가)하는 한편, 실감콘텐츠 국제 행사(40억 원, 20억 증가)를 개최해 우수한 콘텐츠를 세계무대에 소개하고 한류의 영역을 넓힐 계획이다.

이와 함께 문체부는 정부 건전재정 기조에 맞추어 지출 효율화와 구조 조정을 위해 노력했다. 2023년 콘텐츠 분야 예산안의 주요 특징으로 ① 코로나19로 어려움에 처한 영화·대중음악 분야를 지원하기 위해 한시적으로 시행했던 사업을 종료(△612억 원)했으며, ② 현장 수요에 맞는 효율적·체계적 기술인력 양성을 위해 유사 사업을 통합(△86억 원)하는 한편 콘텐츠와 기술 모두에 능한 융·복합 미래인재를 양성하는 신기술 콘텐츠 융·복합 아카데미사업을 대폭 증액(67억 원, 65억 원 증가)한다.

- 따로 붙임 1. 콘텐츠 분야 비전 및 2023년도 세부과제 추진계획  
2. 작년과 달라지는 주요 사업(콘텐츠 분야)  
3. 콘텐츠 분야 관련 사진