

보도 일시	2021. 11. 3.(수) 15:30	배포 일시	2021. 11. 3.(수) 10:00
담당 부서 <공동>	문화체육관광부 문화산업정책과	책임자	과장 김용섭 (044-203-2411)
		담당자	서기관 강여원 (044-203-2422)

문화를 통해 코로나19 딛고 일상회복으로 다가간다
기생충 · 방탄소년단 · 오징어게임 등 한류성과도 확산
 - '25년 매출 168조 1천억 원, 수출 156억 9천만 달러 달성 등,
 한국문화와 콘텐츠산업 이끌 「코로나19 극복 콘텐츠산업 혁신전략」 발표 -

김부겸 국무총리, 제7차 콘텐츠산업진흥위원회 주재
「코로나19 극복 콘텐츠산업 혁신전략」 주요 내용

- 코로나19 극복과정을 예술로 기록, 문화가치 확산을 통한 일상 회복
 - 찾아가는 공공예술·예술치방전(21년 11월~), 문화예술주간(22년 상반기) 등 '일상회복' 알리는 문화행사 개최
- 콘텐츠산업 디지털 역량 강화 및 지역·사람 중심 콘텐츠산업 생태계 혁신
 - 한류, 전통문화 등 분야별 확장 가상세계(메타버스)·실감 콘텐츠 육성 지원 지역 콘텐츠 창제작 활성화 등
- 재외한국문화원 등의 역량을 강화하여 한류 지속 확산 창구 마련
 - 재외한국문화원 중심 권역별 창구 체계화 해외문화홍보원·재외한국문화원·한국개발연구원(KDI) 흐름 분석 등

김부겸 국무총리는 11월 3일(수) 오후 국립중앙박물관에서 제7차 콘텐츠 산업진흥위원회*(위원장: 국무총리)를 주재했습니다.

* 콘텐츠산업 진흥 관련 주요정책을 논의하는 국무총리 소속 위원회(콘텐츠산업진흥법 제7조)

제7차 위원회에서는 코로나19로 인한 사회환경 변화에 대응하고, '기생충', '방탄소년단(BTS)', '오징어게임' 등으로 이어지고 있는 한류 성과를 확산해 나가기 위한 방안을 담은 「코로나19 극복 콘텐츠산업 혁신전략」을 심의·의결했습니다.

안전은 ①문화를 통한 일상 회복 ②콘텐츠산업 디지털 역량 강화 ③콘텐츠 산업 생태계 혁신 ④한류 아웃바운드 활성화라는 네 가지 추진전략 아래 8가지 세부과제를 담고 있습니다.

먼저 코로나19 장기화에 따른 정신적 피로감을 문화를 통해 치유하고, 일상을 회복해 나갈 수 있도록 지원하겠습니다.

코로나19로 변화된 일상을 문학, 미술, 공연 등 예술로 기록하고, 도서관·박물관 등 문화기반시설을 활용하여 국민과 함께 나눌 예정입니다. 아울러, ▲ ‘찾아가는 공공예술’과 ‘예술처방전’, 인문치유 프로그램 등 국민의 문화향유 기회를 확대하고, ▲ 실감콘텐츠 체험공간인 ‘광화시대’ 조성, 문화예술주간 개최 등을 통해 일상 회복과 희망의 메시지를 전파할 계획입니다.

둘째, 비대면 온라인 문화·여가 수요 급증에 대응하여 콘텐츠산업의 디지털 역량을 강화하기로 하였습니다.

▲ 한류 콘텐츠, 전통문화, 관광 등 다양한 분야의 확장 가상세계(메타버스)·실감콘텐츠를 육성하고, ▲ 예술과 기술이 융합된 창·제작 사업을 지원하는 등 변화하는 환경에 능동적으로 대처하겠습니다. ▲ 문화체육관광 분야 연구개발(R&D) 투자를 확대('22년 1,328억 원)하고, ▲ 분야 간(콘텐츠, 저작권, 스포츠, 관광) 융합연구 활성화를 위해 ‘문화체육관광기술진흥센터’('21년 11월 출범)로 전문기관을 일원화할 예정입니다.

셋째, 콘텐츠산업의 지속적인 성장을 지원하기 위해 전 분야에 공정한 선순환 생태계를 조성하고, 문화예술의 지역 균형발전을 추진합니다.

▲ 전국 문예회관, 콘텐츠코리아랩, 아트컬처랩, 지식재산(IP) 융복합 콘텐츠 협력단지(클러스터) 등을 거점으로 지역의 콘텐츠 창·제작 및 문화향유를 활성화하고, ▲ 지역 유희 공간에 첨단기술을 접목한 문화공간을 조성할 계획입니다. 또한, ▲ 콘텐츠산업 현장에서 필요로 하는 인재를 육성하고, ▲ 드라마펀드 신규 조성 등 자금공급을 확대해 우수한 콘텐츠가 계속 제작될 수 있도록 지원해 나가겠습니다.

이와 더불어 ▲ 온라인동영상서비스(OTT) 등 새로운 시장이 합리적이고 공정하게 성장해나갈 수 있도록 법·제도적 기반을 개선함으로써 경쟁력 있는 콘텐츠를 제작할 수 있는 생태계를 조성해 나갈 예정입니다.

마지막으로, 재외한국문화원을 중심으로 한류, 연관 산업 등 한류 콘텐츠를 집약 소개할 수 있는 종합창구를 마련합니다.

▲ 주요 재외한국문화원을 중심으로 권역별 아웃바운드 창구를 체계화하고 한류 확산 거점을 지속 확대해나가는 한편, ▲ ‘월드케이팝콘서트’, ‘코리아 콘텐츠 위크’ 등 한류 대표행사를 개최할 예정입니다.

아울러, ▲ 범정부 4대 연관산업[문화·식품·미용·브랜드케이(K)] 간 협업 과제를 집중 지원해 한류 성과를 연관 산업으로 확대하고, ▲ 한류 분야가 대중문화를 넘어 예술·출판·전통문화 등 한국문화 전반으로 다변화될 수 있도록 지원해 나갈 계획입니다.

김부겸 국무총리는 우리 콘텐츠산업이 코로나19를 딛고 일어서 큰 도약을 이뤄내, 세계를 선도해 나가는 출발점이 될 수 있도록 관계부처 간 협업과 정책적 지원을 당부했습니다.

- 붙임 1. 콘텐츠산업진흥위원회 개요
- 2. 코로나19 극복 콘텐츠산업 혁신전략(요약)

담당 부서 <총괄>	국무조정실 교육문화여성정책관실	책임자	과장	장석인 (044-200-2328)
		담당자	사무관	박선린 (044-200-2330)
<공동>	문화체육관광부 문화산업정책과	책임자	과장	김용섭 (044-203-2411)
		담당자	서기관	강여원 (044-203-2422)
<공동>	문화체육관광부 한류지원협력과	책임자	과장	신용식 (044-203-2381)
		담당자	사무관	홍희경 (044-203-2384)



붙임 1**콘텐츠산업진흥위원회 개요****□ (역할) 콘텐츠산업 진흥 기본계획 등 콘텐츠산업 주요 정책 심의·조정**

※ 「콘텐츠산업진흥법」 제7조

< 위원회 심의사항 >

- ▶ 기본계획 및 시행계획의 수립·추진에 관한 사항
- ▶ 콘텐츠산업 진흥 정책의 총괄·조정
- ▶ 콘텐츠산업 진흥 정책의 개발과 자문
- ▶ 콘텐츠산업의 지역별 특성화에 관한 사항
- ▶ 콘텐츠산업에 대한 중복규제 조정에 관한 사항
- ▶ 그 밖에 위원장이 콘텐츠산업의 진흥을 위하여 필요하다고 인정하는 사항

□ (구성) 총 20명(위원장 포함)

- 위원장 : 국무총리
- 당연직 위원(13명) : 문체부(간사), 기재부, 교육부 포함 13개 부처 장관
- 위촉직 위원(6명) * 위촉자 : 총리 / 임기 : 3년

□ 위촉직 위원명단

- (임기) '20.12.31~'23.12.30(3년)

분야	사진	성명	직위(현임)	분야	사진	성명	직위(현임)
장르		강신철	한국 게임산업협회 회장	학계		박문희	호산대학교 연기과, 뮤지컬과 교수
		곽신애	바른손이앤에이 대표이사	저작권		이성엽	고려대 기술경영전문대학원 교수
		김탁훈	탁툰엔터프라이즈 대표	플랫폼		여민수	(주)카카오 공동대표

I. 추진 배경**◇ 문화를 통해 코로나19로 침체된 사회 활력 회복**

- 코로나19 장기화로 인한 국민의 정신적 피로감 심화*

* 코로나19 장기화로 우울 위험군('20.1분기 17.5%→'21.1분기 22.8%)·자살 생각률('20.1분기 9.7%→'21.1분기 16.3%) 증가('21년 코로나19 국민정신건강 실태조사(복지부, '21.5월))

- 국민의 코로나19 상흔 치유, 공동체·연대·상호신뢰의 가치회복 필요

⇒ 코로나19 극복과정을 예술로 기록·공유함으로써 상처를 치유하고, 국민 문화 활동 확대 및 문화가치 확산을 통해 일상 회복 지원

◇ 비대면 디지털시대의 도래와 콘텐츠산업 환경 변화

- 비대면 경제로의 전환이 가속화되면서 온라인 콘텐츠를 활용한 문화 여가활동이 급증*하는 등 콘텐츠산업 도약의 새로운 기회** 도래

* '16~'20년 한국 콘텐츠 접촉경로 1위는 온라인 플랫폼(2021 해외한류실태조사)

** 넷플릭스(OTT)의 한국 매출은 '19년 1,859억원 → '20년 4,155억원으로 급증(123.5%↑)

- 전통적 방식의 경제 성장은 한계에 직면, 디지털시대의 신성장동력으로 '창의와 상상'에 기반한 콘텐츠산업 육성 전략 필요*

* 경제 성장의 3요소 : 토지, 노동, 자본 → 사람, 아이디어, 지식(폴 로머, '18년 노벨경제학상 수상)

⇒ 비대면 디지털시대에 맞춰 콘텐츠산업의 디지털 역량 강화를 위한 투자 확대, 지역과 사람에 기반한 콘텐츠산업 생태계 혁신

◇ 한류 성과를 발판으로 콘텐츠강국으로 도약

- 최근 케이팝(BTS), 드라마(오징어게임), 영화(기생충)의 성공으로 전세계 한류 동호인 1억명 돌파, 국제사회도 한국문화의 위상을 높게 평가*

* “한류가 파도처럼 온 세계를 덮는 데 성공, 한국은 자동차·첨단기술은 물론 문화, 라이프스타일, 패션 브랜드까지 세계에 수출하는 나라('21.3월, 伊 파노라마)”

- 한류를 넘어 쌍방향 교류를 통한 지속 가능한 문화교류 전략 필요

⇒ 재외한국문화원을 콘텐츠 아웃바운드 플랫폼으로 활용한 교류 활성화

II. 그간의 성과 및 한계

1. 성과

- (산업 규모) 국내 콘텐츠산업 매출액은 '15~'19년간 6.0%의 높은 성장률을 보였으며, '20년 국내 콘텐츠산업 시장규모는 세계 7위
- (수출) '20년 콘텐츠 수출액은 108.3억 달러로 전년 대비 6.3% 증가 예상, '16~'20년간 연평균 15.9%의 높은 증가율을 보여 글로벌 경쟁력 재확인
 - (한류) 최근 오징어게임, 방탄소년단(BTS), 기생충 등 세계적인 콘텐츠와 대중문화예술인을 배출하는 등 전례 없는 성과 창출
 - 글로벌 온라인 플랫폼 활용 및 실시간 유통을 통해 해외 소비층과의 접촉이 확대되고, 한류 파급력이 확대*되는 중
 - * '21년 상반기 우리나라 저작권 무역수지는 19.6억 달러 흑자로 역대 최고치 기록('21.9월, 한국은행)
 - 코로나19에도 불구하고, 한류로 인한 소비재(화장품, 식품 등) 수출 증대 예상('19년 34.3억 달러→'20년 36.2억 달러 예상, +5.5%)
- (기술) 현장활용도가 높은 응용기술 중심 연구개발에 대한 정부지원을 통해, 수준 높은 컴퓨터그래픽(CG), 인공지능 가창합성 구현 등 다수의 우수 사업화 사례(승리호, MBC 다큐멘터리 '너를 만났다' 등) 도출

2. 한계

- (산업적 한계) 콘텐츠산업의 구조적 특성, 대외변수 취약성 등 극복이 어려운 대내·외 변수가 상존
 - (내부적 요인) 콘텐츠 기업의 약 90%가 중소기업에 해당하여, 산업 패러다임 변화에 선제적 대응을 위한 적극적인 투자 곤란
 - (산업 생태계) 시설, 자금, 인력 등 산업 인프라가 타 산업에 비해 두텁지 못하여 선순환 구조가 아직 확립되지 못함
 - (불공정행위) 대기업과 중소기업, 유통사업자(플랫폼 등)와 제작업자 간 다양한 유형의 불공정행위가 잔존, 상생·협력 환경 미조성
 - (외부적 요인) 대외적 상황(사드배치 사례 등)에 따른 반한류 정서가 촉발될 가능성이 있으며, 경기 위축에 상대적으로 취약
 - 글로벌 OTT 등 독과점 플랫폼의 지배력 강화로 인해 우리 콘텐츠 제작업계 및 OTT 업계가 상대적으로 위축

Ⅲ. 추진전략

- ◆ 코로나19 극복과정을 예술로 기록, 문화가치 확산을 통한 일상 회복
- ◆ 콘텐츠산업 디지털 역량 강화 및 지역·사람 중심 콘텐츠산업 생태계 혁신
- ◆ 재외한국문화원 K-콘텐츠 아웃바운드 플랫폼 역할 강화

비전

코로나19 극복 콘텐츠산업 혁신
- 세계가 사랑하는 한국문화, 문화로 커가는 대한민국 -

목표

콘텐츠 매출	콘텐츠 수출	해외 한류 팬 수
126조원('20 ^e) ⇒ 168.1조원('25)	108.3억달러('20 ^e) ⇒ 156.9억달러('25)	약 1억 명('20) ⇒ 1.5억 명('25)

추진 과제

**문화를 통한
일상 회복**

1. 예술로 코로나19 기록 및 아카이빙
2. 문화로 치유 및 일상 회복지원

**콘텐츠산업
디지털 역량 강화**

1. 메타버스·실감 콘텐츠산업 육성
2. 문화기술 연구개발 역량 강화

**콘텐츠산업
생태계 혁신**

1. 콘텐츠산업 기초체력 강화 및 지역균형 발전
2. 콘텐츠산업 상생협력 및 공정환경 조성

**한류 아웃바운드
활성화**

1. K-콘텐츠 아웃바운드 플랫폼 구축
2. 범부처 협업을 통한 한류 확산

IV. 중점 추진과제

1 문화를 통한 일상회복


코로나19 장기화로 인한 국민의 정신적 피로감 심화 ☞ 코로나19로 인해 변화된 일상을 예술로 기록하여 국민과 함께 나누며 상흔을 치유하고, 일상 회복을 알리는 문화행사 개최로 희망 확산

1. 예술로 코로나19 기록 및 아카이빙

- **(예술로 기록)** 코로나19로 변화된 일상을 문학, 미술, 공연 등 예술적 시각으로 기록('21년 45억원)하고, 코로나19 기간 중 일어난 삶의 기록 관련 대국민 공모전 개최('21년 2억원)
- **(아카이빙)** 예술로 기록한 결과물을 국민과 나누며 상흔을 치유하기 위해 중앙도서관, 역사·민속박물관 등 문화기반시설을 활용한 '코로나19 아카이브' 구축 등 국내외 자료수집·체계적 관리('22.1월~)
 - 예술기록 주간 및 역사·민속박물관 코로나19 특별전 개최

2. 문화로 치유 및 일상 회복지원

- **(문화로 치유)** 코로나19 장기화로 정서적으로 어려움을 겪는 국민에게 직접 찾아가는 방식으로 다양한 문화예술 향유 기회 제공
 - 국립예술단체부터 청년예술가까지 다양한 공연·전시 프로그램을 일상공간에서 개최할 수 있도록 찾아가는 공공예술 지원('21.11월~)
 - 코로나19로 우울감을 겪는 국민에게 예술체험(키트 및 비대면 프로그램 제공)을 통한 정서적 위로·치유 등 찾아가는 예술처방전('21.11월~)
 - **(회복·희망 전파)** 일상회복을 위한 방역체계 전환 계기 '일상회복'을 알리는 문화행사 개최로 회복·희망의 분위기를 전세계로 확산
 - 실감콘텐츠 체험공간인 광화문 프로젝트 대국민 공개('21.12월), 신년음악회('22.1월) 및 문화예술주간 개최('22.上) 등
 - 국내 최대 미디어아트인 다다이선*의 '복원'을 통해 '회복'의 의미를 확산하기 위해 글로벌 미디어 프로젝트 추진('22.上, 전세계 온라인 중계)
- * '88년 서울올림픽 개막 당시 설치, '참여와 소통'을 예술로 승화시킨 국내 최대 미디어아트

사회적 거리 두기로 인해 비대면 온라인 문화·여가 수요 급증  콘텐츠와 디지털 기술의 만남을 통해 지리적·신체적 제약 없는 문화향유를 실현하고, 4차 산업혁명 시대의 주요한 성장동력으로 육성

1. 메타버스·실감 콘텐츠산업 육성


- **(메타버스 콘텐츠 육성)** 가상융합경제 대두에 따라 신시장 선점과 한류 확산을 위한 세계적 수준의 메타버스 콘텐츠 육성
 - 장르별 가상콘텐츠 제작 지원('22년 161억원), 한류 콘텐츠 가상체험 공간인 'K-메타 월드' 구축 및 소비재 연계를 통한 시너지 창출('22년 19억원), 한국 관광 가상공간* 구현·체험 서비스 제공('22년 19억원)
 - * '20년 네이버 제페토 내 '한강공원' 체험관 시범구축·운영(1천만명 방문/95% 외국인)
- **(실감 콘텐츠 육성)** 신기술 기반 실감 콘텐츠 창·제작, 해외수출 지원
 - IP 연계 실감콘텐츠(보는 영화→체험하는 영화 등) 제작·상품화('22년 60억원), 온라인 케이팝 공연장 조성('21.11월) 및 온라인 공연 제작('22년 100억원)
 - 예술+기술 융합 창·제작 프로젝트('22년 48억원), 콘텐츠+관광 융합 실감 콘텐츠 개발('22년 36억원), 해외 실감 콘텐츠 체험관* 구축('22년 20억원)
 - * 홍콩·러시아(문화원 전시, '21.11월), 미국(문화원 또는 박람회 연계, '22.3월)
- **(디지털 전환 지원)** 콘텐츠산업 분야별 디지털 전환 수준을 진단*하고, 디지털 전환을 위한 맞춤형 지원 및 제도개선*
 - * 관광분야 18개 세부 업종 대상 디지털 전환 연구 중 → 문화 분야로 확대('22년)
 - * G20 문화장관회의에서 '문화분야 디지털 전환과 새로운 기술' 주제로 기초연설('21.7.30)

2. 문화기술 연구개발 역량 강화

- **(문화기술 연구개발 확대)** 문화의 사회적 가치와 타산업에 미치는 경제적 효과 및 국가 이미지 제고에 대한 정책연구 강화, 가상공연 기술개발 등 산업현장에서 필요한 핵심기술 지원을 위한 문화기술 R&D 투자 확대('22년 1,328억원)
- **(문화기술로 사회문제 해결)** 게임+치유 게임 기반 디지털 치료제 개발, 게임+교육 교육용 게임콘텐츠 제작, 문화기술+복지 장애인 문화 향유 기술개발
- **(문화기술 전문기관 통합)** 분야별로 분산된 문화기술 연구개발 역량을 집결해 '문화체육관광기술진흥센터' 설립('21.11월 출범), 문화 콘텐츠+저작권+스포츠+관광 융합연구 활성화 기반 마련

3

콘텐츠산업 생태계 혁신

콘텐츠산업 내 가치사슬을 형성하여 자생력을 키우고 지속가능성 향상 필요  콘텐츠산업 전 분야에서 공정한 선순환 생태계(인재 양성-창·제작-유통·플랫폼-문화 향유) 조성 및 문화예술의 지역 균형발전 추진

1. 콘텐츠산업 기초체력 강화 및 지역균형 발전

- **(지역 문화인프라 혁신)** 지역 기반 문화콘텐츠 기업 육성 및 문화기반시설 첨단화를 통한 지역주민의 문화 향유 기반 강화
 - 전국 문예회관(256개)을 지역 거점으로 활용, 창·제작 지원 및 문화향유 확대
 - 콘텐츠+기술 융합 콘텐츠테마파크, IP 융복합 콘텐츠 클러스터('22~'24년 220억원), 복합문화예술공간인 아트컬처랩 조성('22년 160억원)
 - ICT 기술(AI, IoT 등) 활용 지능형 박물관·미술관 구축(~'22년 130개소), 지역 유휴 문화공간에 첨단 문화기술을 접목해 활용도 제고('22년 111억원)
- **(콘텐츠산업 자금공급)** 콘텐츠 창·제작 투자자금 공급을 위한 제작초기·소외장르 대상 모험투자 펀드 확대('22년 2,200억원), 중소 콘텐츠 제작기업 경영난 해소를 위한 코로나19 재기지원펀드 조성('22년 250억원)
- **(현장 맞춤형 인재 양성)** 산학연 협력을 통한 프로젝트 기반 인재 양성('22년 1,130명), 게임인재원 등 장르별 교육과정 확대, 첨단 기술과 콘텐츠 기획·제작을 이해·융합하는 전문인력 양성('22년 416명)

2. 콘텐츠산업 상생협력 및 공정환경 조성

경쟁력을 갖춘 OTT 콘텐츠 창·제작 지원 및 플랫폼-제작사 간 공정계약 환경 조성 등 OTT 콘텐츠산업 육성

- **(OTT 콘텐츠 지원)** 드라마 펀드 조성을 통한 세계적 프로젝트 제작 및 자체 IP 확보('22년 500억원), OTT 특화콘텐츠 제작 지원 확대('22년 116억원)
 - OTT 콘텐츠 특성화대학원 신설을 통해 현장 맞춤형 인재 육성('22년 50명)
 - OTT 플랫폼-콘텐츠 제작사 간 공정계약을 위한 가이드라인 마련
 - OTT 사업자와 통신사업자 간 계약에 근거한 망이용·제공 환경 구축
 - 국제방송영상마켓·서울드라마어워즈 등 방송콘텐츠 해외진출 지원
- **(공정환경 조성)** 문체부·공공기관·플랫폼·창작자 등이 참여하는 '콘텐츠산업 공정환경 조성 TF' 구성·제도개선안 마련('21.10월~)
 - 「문화산업의 공정한 유통환경 조성에 관한 법률」 제정 추진
 - 표준계약서(방송 제작 스태프 관련 등) 제·개정 수요 지속 발굴 및 사용 확대

한류가 다양한 분야에서 전 세계로 확산되고 있으나, 분산체제로 인해 시너지 창출 미흡 → 재외한국문화원을 중심으로 한류, 연관산업, 정책 담론 등 대한민국의 정책과 콘텐츠를 집약 소개할 수 있는 종합창구 마련

1. K-콘텐츠 아웃바운드 플랫폼 구축

- **(추진체계)** 주요 재외한국문화원을 중심으로 권역별* 유관기관 회의체** 구성 및 지역별 네트워크 구축을 통한 문화교류 플랫폼 강화
 - * 아시아·오세아니아(북경, 동경), 미주(뉴욕, LA), 유럽·중동·아프리카(프랑스, 영국) 등
 - ** 세종학당, 콘텐츠진흥원, 관광공사, 방사청, 코트라, 농수산식품유통공사, 중소기업유통센터 등
- 급증하는 한류 수요에 대응한 해외 아웃바운드 거점 지속 확대*
 - * 뉴욕 코리아센터('22.上) 및 주스웨덴 문화원('22년) 신설, 콘진원 비즈니스센터 확대(마케터 2개소 추가 파견), 세종학당 신규 지정('21년 234개소 → '22년 270개소) 등
- 해외문화홍보원·재외한국문화원·KDI(싱크탱크)와 공동으로 해외 트렌드 분석 및 협업 아이디어 발굴
- **(한류 점점 확대)** 케이스타일 허브('22.2월 재개관), 재외문화원 융복합 콘텐츠 체험시설 등 아웃바운드 한류 체험 인프라 구축
 - 월드케이팝콘서트('21.11.13~14), 동아시아 이스포츠대회('22.下, 중국 상하이), 10개 재외문화원 거점 활용 코리아 콘텐츠 위크('22.下) 등 한류 대표행사 개최
- **(지속가능한 한류기반 조성)** 국제문화교류사회공헌활동 등 동반성장 지원 및 콘텐츠 창·제작 활동 지원으로 몰입도 높은 한류팬 확보

2. 범부처 협업을 통한 한류 확산

- **(협업체계)** 한류협력위원회(위원장: 문체부 장관) 활용, 범정부 4대 연관산업(문화·식품·미용·브랜드K) 중심으로 한류마케팅, 해외홍보관, 한류박람회 등 핵심 협업과제 발굴·집중 지원
- **(한류 다변화)** 예술·전통문화·출판 등 한국문화 전반 및 타분야 정책·사업(수출마우처, K-방산 등) 연계를 통한 한류 장르 다양화
- **(해외진출)** 온라인·화상 수출상담, 통합 수출정보 플랫폼 '웰콘(Welcon)' 구축('22.1월), 콘텐츠 현지화('22년 10억원) 등 비대면 해외진출 지원 확대