

보도 일시	2022. 12. 27.(화) 10:00	배포 일시	2022. 12. 27.(화) 09:00
담당 부서	미디어정책국 방송영상광고과	책임자	과장 최재원 (044-203-3231)
		담당자	사무관 김민지 (044-203-3239)

<오징어 게임>, <이상한 변호사 우영우>를 이을 방송영상콘텐츠 집중 육성한다

- 방송영상콘텐츠 제작 현장에서 '제6차 방송영상산업 진흥 중장기계획('23.~'27.)' 발표 -

- ▲ 특성화대학원과 신기술 융복합 아카데미로 전문인력 양성, ▲ 온라인 동영상서비스(OTT) 자율등급분류제, ▲ 온라인동영상서비스(OTT) 콘텐츠 제작비 세액공제 등 제도적 지원, ▲ 1,500억 원 규모 '케이(K) 콘텐츠 지식재산권(IP) 펀드' 조성, ▲ 해외 홍보 및 수출 지원 등 온라인 동영상서비스(OTT) 및 방송시장 선도 위한 종합 지원 방안 마련
- 외주 거래 불공정 관행 개선, 표준계약서 개정 등 공정한 제작 환경도 조성
- 방송영상산업 매출액 29조 8천억 원, 수출액 11억 4천만 달러 달성, 방송제작사 5곳 중 1곳은 매출액 100억 원 이상 기업으로 육성 목표

문화체육관광부(장관 박보균, 이하 문체부)는 12월 27일(화), 방송영상 콘텐츠 제작 현장인 씨제이이엔엠(CJ ENM) 스튜디오센터(경기도 파주시)에서 제작진, 배우, 기술진, 플랫폼 관계자 등 방송영상콘텐츠 산업 주역 30여 명이 참석한 가운데 '제6차 방송영상산업 진흥 중장기계획('23.~'27.)'을 발표했다.

문체부는 지난 5년간 콘텐츠 수출액이 연평균 17.9% 가파르게 성장할 수 있도록 견인하고 있는 방송영상콘텐츠가 세계 수출시장을 계속해서 선도할 수 있는 전략을 논의하고, 현장 의견을 청취하기 위해 이번 행사를 마련했다.

방송영상콘텐츠, 온라인동영상서비스, 신기술 업계, 전문 대학원생 등 창제작 관계자 참석

이번 행사에는 <오징어 게임>을 제작한 '싸이런 픽처스'의 김지연 대표와 '크리에이티브 아트 에미상'을 수상한 채경선 미술감독, 정재훈 특수시각효과

(VFX) 감독(슈퍼바이저) 등 제작진과 함께 <재벌집 막내아들>을 제작한 ‘래몽래인’의 김동래 대표 등 방송영상콘텐츠 창·제작자, 웨이브(WAVVE)의 이태현 대표와 티빙(TVING)의 양지을 대표 등 국내 온라인동영상서비스(OTT) 관계자가 참석했다. 또한 <너를 만났다 2> 등 신기술을 활용한 방송영상콘텐츠를 제작한 ‘비브스튜디오스’의 김세규 대표, <승리호>, <재벌집 막내아들>의 후반작업에 참가해 콘텐츠의 완성도를 높이고 있는 ‘위지웍 스튜디오’의 김재훈 부사장 등 신기술 업계 관계자와 온라인동영상서비스(OTT)·콘텐츠 특성화 대학원에 재학 중인 청년 창·제작자 등이 생생한 현장 의견을 전달했다. 문체부 최수지 청년보좌역, 문체부 2030 자문단도 참석해 청년 시각에서 보는 방송영상산업 정책에 대한 의견을 나눴다.

‘콘텐츠가 이끄는 방송영상산업, 문화매력국가 위상 강화’, 4대 추진 전략 제시

이 자리에서 문체부 전병극 제1차관은 윤석열 정부의 국정과제 ‘한국문화(케이) 콘텐츠의 매력을 전 세계로 확산’을 실천하기 위해 향후 5년간의 전략을 제시한 ‘제6차 방송영상산업 진흥 중장기계획(’23.~’27.)’을 발표했다.

이번 중장기계획에서는 ‘콘텐츠가 이끄는 방송영상산업, 문화매력국가 위상 강화’를 목표로 4대 추진 전략과 12대 핵심 과제를 제시했다. 문체부는 방송영상산업의 지속 성장과 세계 경쟁력 강화를 위해 규제 혁신과 세제 지원, 정책 금융을 확대하고 변화하는 매체(미디어) 환경에도 유연하게 대응할 수 있도록 융합형 인재 양성, 신기술 개발, 최첨단 방송영상 기반시설(인프라) 구축 등을 추진한다. 이를 통해 ’27년까지 방송영상산업 매출액 29조 8천억 원, 방송영상콘텐츠 수출액 11억 4천만 달러, 매출액 100억 원 이상 제작사 비중 20.5%를 달성할 계획이다. 중장기계획의 주요 내용은 다음과 같다.

① 방송영상산업 지속 성장을 위한 인재 육성, 기술 역량 강화 및 규제 혁신

‘온라인동영상서비스(OTT)·콘텐츠 특성화 대학원’ 등 온라인동영상서비스(OTT) 시대를 선도하는 미래 인재 육성

전 세계 동시에 제공되는 온라인동영상서비스(OTT) 콘텐츠가 급증함에

따라 기획, 제작, 마케팅 분야를 모두 다루는 융합형 인재가 필요한 상황이다. 한국문화(케이) 콘텐츠에 대한 수요도 커져 방송영상산업 인력 수요는 증가하고 있지만 자체 인력 양성 시스템이 없는 중소제작사에서는 인력난이 심화하고 있다.

이에 ‘온라인동영상서비스(OTT)·콘텐츠 특성화 대학원(’23년 19억 원)’, ‘신기술 콘텐츠 융·복합 아카데미(’23년 57억 원)’를 통해 융합형 현장 전문 인력을 양성한다. 방송영상산업 선도 기업이 교육을 설계하고 훈련 기관이 지원하는 협업을 통해 ‘현장 수요 맞춤형 인재’도 양성한다. ‘케이(K)-글로벌 방송영상콘텐츠 교육(’23년 11억 7천만 원)’을 내실화해 예비 방송인과 현업 방송인의 역량 강화도 지원한다. 지식재산권(IP) 기획·창작 전문인력에 대한 현장 요구 확대에 발맞춰 세계적인 지식재산권(IP)으로 발전 가능성이 있는 다큐멘터리 프로젝트를 선발해 교육 기회를 제공하는 ‘(가칭) 글로벌 콘텐츠 인큐베이터’를 지원하는 등 국제적인 신진 창·제작자를 양성한다.

가상(버추얼) 프로덕션 등 신기술을 활용한 제작 역량 강화

게임엔진을 활용한 제작과 증강현실(AR)·가상현실(VR)·혼합현실(MR), 확장현실(XR), 확장가상세계(메타버스), 인공지능(AI) 등 신기술 기반 콘텐츠에 대한 수요가 확대되고 있다. 이에 별도 세트장 설치나 현장 촬영 없이 스튜디오 내에서 현실과 같이 배경을 구현할 수 있도록 가상(버추얼) 프로덕션 전문인력을 양성하고 가상(버추얼) 프로덕션에서 활용할 수 있는 방송영상 특화 공공 프로그램 저장소(에셋 라이브러리) 조성을 지원한다. 또한 가상(버추얼) 프로덕션 활용 기술 연구개발 비용에 대한 세액공제도 확대한다.

첨단기술을 접목한 방송영상콘텐츠 제작을 위한 연구개발(R&D) 과제 발굴과 사업화 지원도 강화한다. 특히 실제 제작에 들어가기 전에 미리 작품을 그려볼 수 있도록 게임엔진을 활용한 사전 기획 시각화 작업인 ‘프리비즈’를 기획개발 사업과 연계해 지원하는 등 신기술 개발과 적용을 확대할 계획이다.

‘자체등급분류제도’ 등 규제 혁신과 지식재산권(IP) 보유 지원

온라인동영상서비스(OTT) 이용 확대 등 매체(미디어) 환경 변화에 대응해

시장의 힘을 키우는 제도와 규제를 혁신한다. 구체적으로 온라인동영상서비스(OTT) 영상물에 대해 사업자가 자체적으로 등급을 분류하는 제도(자체등급분류제도)를 내년 3월부터 전면 실시한다. 또한 새로운 시장을 활성화하기 위해 영상콘텐츠 제작비 세액공제 대상을 온라인동영상서비스(OTT) 콘텐츠까지 확대한다.

특히 온라인동영상서비스 ‘웨이브’ 신규가입자 유치 콘텐츠 1위를 기록(’22년 9월 기준)한 <위기의 엑스(X)> 등 성공 사례를 창출하고 있는 ‘온라인동영상서비스(OTT) 특화 콘텐츠 제작 지원’ 사업을 ’23년 454억 원 규모로, 작품당 지원 단가도 최대 30억 원으로 대폭 확대한다. 수익 창출의 핵심 요소인 지식재산권(IP)을 제작사와 국내 온라인동영상서비스 사업자가 공동으로 보유하고, 국내 온라인동영상서비스(OTT) 플랫폼을 통해 우선 방영할 수 있도록 해 제작사와 국내 온라인동영상서비스(OTT)의 동반 성장을 지원한다.

제작사가 보유한 지식재산권(IP)을 활용해 후속 사업 진행과 해외 진출을 돕는 ‘중소제작사 글로벌 도약 지원’ 사업을 ’23년 100억 원 규모로 새롭게 추진한다. 이를 통해 작품의 성공이 제작사의 성장으로 이어질 수 있는 기반을 마련한다. 국내 온라인동영상서비스(OTT)에서 즐겨볼 수 있는 콘텐츠를 다양화하기 위한 디지털 리마스터링 등 온라인동영상서비스(OTT) 저장소(라이브러리) 구축을 위한 후반작업도 ’23년 50억 원 규모로 새롭게 지원해 국내 온라인동영상서비스(OTT)의 경쟁력을 강화한다. 방송영상 콘텐츠 제작 방식이 스튜디오가 제작을 총괄하는 ‘스튜디오화’, 콘텐츠 제작 전문화되는 것에 대응해 방송영상콘텐츠 사업자의 법적 지위 세분화로 체계적인 진흥 기반도 마련한다.

② 세계적 콘텐츠 집중 육성을 위한 창·제작 기반 강화

세계시장에서 경쟁력 있는 콘텐츠를 육성하기 위한 투·융자를 활성화하고, 장르물 등 다채로운 콘텐츠가 탄생할 수 있도록 창·제작 기반을 강화한다.

‘케이(K) 콘텐츠 지식재산권(IP) 펀드’ 등 금융·세제 지원 강화

방송영상 분야 정책 금융 확대와 콘텐츠 가치평가제도 활성화, 세제 제도 확대로 콘텐츠 산업 투자를 확대한다.

'23년부터 콘텐츠업체의 지식재산권(IP) 확보를 위해 '케이(K) 콘텐츠 지식재산권(IP) 펀드'를 1,500억 원 규모로 조성하고, 중소 콘텐츠업체의 규모 확장(스케일업)을 위한 '케이(K) 인수합병(M&A) 펀드'를 '23년 666억 원 규모로 조성한다.

제작 완료 후 판매대금으로 대출금을 상환하는 '완성보증'을 지원('23년 200억 원)하는 한편 콘텐츠 기업의 특성을 반영한 가치평가제도 대상 분야를 현행 8종에서 10종으로 확대하고 평가의 신뢰도를 높여 콘텐츠 산업의 투자 유치를 활성화한다. 중소제작사의 제작·운영 자금의 이자 부담을 완화하기 위한 이차보전사업('23년 40억 원)과 함께 방송영상산업 세제 혜택 등 정부 지원 확대 방안을 검토한다.

'신기술 융합 기획개발' 지원 등 도전 기회를 넓히는 창·제작 지원 확대

방송영상콘텐츠 제작의 세분화와 대형화에 대응해 기획개발-제작-후반 작업의 단계별 체계적 지원을 강화한다. 특히 참신한 콘텐츠 창·제작을 위해 국내 최대 규모의 공모전을 개최('23년 15억 원)하고, 신기술이 융합된 방송영상콘텐츠 기획개발을 '23년 40억 원 규모로 대폭 지원한다.

문체부가 제작을 지원한 <재벌집 막내아들> 등 한국문화(케이컬처) 확산의 성공 사례를 계속 이어갈 수 있도록 '방송영상콘텐츠 제작 지원('23년 52억 5천만 원)'의 작품당 최대 지원금도 상향한다. 컴퓨터그래픽(CG), 특수시각효과(VFX), 번역·더빙 등 후반작업 지원을 '23년 300억 원 규모로 신설해 한국문화(케이) 콘텐츠가 전세계에서 고품질로 동시에 유통, 한국문화(케이컬처) 확산을 유도한다.

'가상(버추얼) 프로덕션 공공 스튜디오' 등 제작 기반 확충

창·제작자가 자유롭게 창의력을 발휘할 수 있도록 제작 기반(인프라)도 확충한다. <오징어 게임>을 촬영한 대전 '스튜디오 큐브' 내 수상 및 일반

촬영이 가능한 다목적 실내스튜디오를 내년 상반기 중에 완공하고, 모든 스튜디오에서 특수촬영을 할 수 있도록 '23년 18억 원 규모로 크로마키 스크린을 설치한다.

더욱 많은 중소제작사가 첨단 제작 기반시설을 활용해 콘텐츠를 제작할 수 있도록 엘이디 벽(LED 월)과 인카메라 특수시각효과(VFX) 등을 갖춘 가상(버추얼) 프로덕션 공공 스튜디오를 '스튜디오 큐브(대전)'와 '디지털 매직스페이스(DMS, 서울 상암)' 안에 조성한다. 융·복합콘텐츠 육성을 위한 '융·복합 특수영상 콘텐츠 클러스터'도 '25년까지 조성하는 등 첨단 제작 기반시설을 구축한다.

③ 세계시장 선도를 위한 국제적(글로벌) 산업화

우리나라 제작 인력의 해외 제작사 진출 확대, 세계적인 온라인동영상 서비스(OTT) 수준의 제작 기준에 대한 인식 확대 등 방송영상산업의 세계화에 신속하게 대응한다.

콘텐츠 해외거점 15개소 확충 등 해외 진출 지원 확대

이에 수출용 재제작과 현지화 등 국제적 서비스 지원 종류 중 필요한 서비스를 기업이 자율적으로 선택하는 수요 맞춤형 지원으로 우리 제작사의 해외 진출을 적극 지원한다. 한국문화(케이) 콘텐츠의 해외 현지 홍보도 '23년 80억 원 규모로 확대하고 해외 신장 진출을 위해 한류 데이터를 분석, 체계적인 정보를 제공하는 사업을 '23년에 새롭게 추진한다.

체계적인 해외 시장 진출을 뒷받침할 수 있도록 콘텐츠 해외거점을 '22년 9개국 10개소에서 '23년 13개국 15개소로 늘리고, 핵심시장과 신흥 시장의 특성을 고려한 맞춤형 해외 방송영상시장 참가를 지원('23년 16억 6천만 원)해 해외 시장을 개척한다. 국제방송영상시장(BCWW)과 부산콘텐츠시장(BCM) 등 국내 개최 국제방송영상시장의 위상을 강화하고 중소제작사 제작 작품이 국제시상식에 출품될 수 있도록 지원해 해외 시장 개척을 돕는다.

저작물 이용정보를 수집·축적해 시장에 제공하는 ‘저작권 이용정보 수집 체계’를 구축(’23년 30억 원)하고, 한류 데이터 분석을 통해 기업의 해외 시장 진출을 위한 체계적인 정보를 제공하는 ‘한류 데이터 기반 심층 정보 제공’을 ’23년 15억 원 규모로 새롭게 추진한다.

범부처 협업 ‘한류협력위원회’를 활용해 한국문화(케이컬처)와 연계한 연관 산업(식품, 소비재 등)의 동반 해외 진출을 적극 지원한다. 해외에서 인기를 끄는 콘텐츠를 통해 연관 산업 제품의 간접광고와 해외 판촉을 지원하는 한류 마케팅 지원, ‘케이(K) 박람회’ 개최로 연관 산업의 성장을 견인한다. 콘텐츠 수출 시 ‘제2의 창작’으로 꼽히는 콘텐츠 번역을 위한 인력도 ’23년 60명 규모로 양성한다.

④ 모두가 누리며 함께 성장하는 산업 기반 조성

표준계약서 개정 등 자유롭고 공정한 제작환경 조성

방송영상산업 종사자의 권리를 보호하고 공정한 유통환경 조성을 위한 기반을 마련해 자유롭고 공정한 제작환경을 만든다. 외주 거래 불공정 관행을 개선하기 위해 외주제작사를 대상으로 불공정행위를 금지하는 내용으로 「방송법」 개정을 추진하고, 외주제작 지침(가이드라인) 이행 여부를 지속적으로 점검한다.

방송 분야 표준계약서를 개정해 방송제작진(스태프)의 권리 보호를 강화한다. 예술인 고용보험 가입을 확대하기 위한 홍보도 적극적으로 펼치고 구직 급여 등 혜택 지원도 내실화한다. 콘텐츠 제작 현장에서 발생하는 사고로부터 제작진을 보호하기 위해 예술인 산재 발생 유형 연구와 산재 보험 적용 확대를 위한 관계기관 협의도 적극 추진한다.

동시에 공정한 유통환경을 조성하기 위해 「문화산업 공정 유통 및 상생협력법」을 제정한다. 구체적인 불공정 행태를 금지 행위로 명시하고, 조사와 제재 권한을 규정해 불공정행위 시정의 실효성을 확보할 예정이다.

온라인동영상서비스 콘텐츠 화면해설방송 지원 등 약자·지역 친화 정책 확대

지역 방송영상산업을 활성화하기 위해 전략적인 지역 특화를 지원하고 향유 기반을 확대한다. 지역의 특색을 반영한 다큐멘터리와 웹 예능, 드라마 제작을 지원하고 우수 제작지원작의 경우 국제시상식 출품과 해외 투자 설명회를 지원하는 등 지역 방송영상산업의 활성화 기반을 마련한다.

지역 특성을 살린 지역 특화 방송영상 협력지구(클러스터)도 조성한다. 대전의 경우 ‘스튜디오 큐브’와 ‘융·복합 특수영상 콘텐츠 클러스터’를 연계해 고품질 방송영상콘텐츠 제작 거점으로 특화한다. 접근성이 높은 상암의 경우 ‘디지털매직스페이스(DMS)’를 중심으로 개인매체 창작자와 중소제작사의 제작 거점으로 특화해나간다.

장애가 있어도 제한 없이 방송영상콘텐츠와 온라인동영상서비스(OTT) 콘텐츠를 누릴 수 있도록 '23년부터 방송영상콘텐츠 후반작업 지원 시청각 장애인의 접근성을 높이기 위한 화면해설방송 등도 함께 지원한다. 또한 국내 온라인동영상서비스(OTT) 대상 무장벽(배리어프리) 콘텐츠 저장소(라이브러리) 구축도 지원한다.

‘콘텐츠가 만드는 문화매력국가 대한민국’으로 도약

전병극 차관은 “콘텐츠는 우리 미래산업의 승부수(게임체인저)”라며 “‘제6차 방송영상산업 진흥 중장기계획’을 적극적으로 실천하기 위해 ’23년 방송영상콘텐츠 산업 육성 예산을 1,228억 원으로 ’22년 대비 767억 원 대폭 확대했다.”라고 밝혔다. 이어 “콘텐츠의 바탕은 이야기(스토리텔링)로 우리가 가진 흥미롭고 다양한 전설과 신화, 전통문화를 바탕으로 한국문화(케이) 콘텐츠의 경쟁력을 높여 문화매력국가 대한민국으로 도약하겠다.”라고 강조했다.

- 따로 붙임 1. 제6차 방송영상산업 진흥 중장기계획(요약)
2. 제6차 방송영상산업 진흥 중장기계획