

별첨 1

콘텐츠 분야 비전 및 2023년도 세부과제 추진계획

비전

K-콘텐츠의 매력을 전 세계로 확산



목표

K-콘텐츠 매출
 (21) 136조 원(e)
 → (23) 153조 원

K-콘텐츠 일자리
 (21) 65만 명(e)
 → (23) 68만 명

K-콘텐츠 수출
 (21) 136억 달러(e)
 → (23) 166억 달러

전략

세부 과제

**K-콘텐츠
기반 조성**

- ① 정책금융 지원으로 세계적인 콘텐츠 IP 보유 기업육성
- ② 세계가 공감하는 원천 콘텐츠 IP 발굴 및 유통 활성화
- ③ 콘텐츠 장르별 공정환경 조성
- ④ 콘텐츠 제작역량과 신기술 역량을 두루 갖춘 인재 양성

**K-콘텐츠
대표 장르
집중 육성**

- ① K-팝, 글로벌 음악시장 선도
- ② K-게임, 기업 스케일업 지원
- ③ K-영화 세계시장 주류로 자리매김
- ④ K-웹툰, 세계 3대 강국 도약
- ⑤ K-드라마, 세계 드라마 시장 우위 지속

**K-콘텐츠
매력 확산**

- ① 10만 K-콘텐츠 기업의 해외 거점 구축
- ② K-콘텐츠 국제교류 추진
- ③ 한류와 연관산업 연계로 경제적 시너지효과 창출

**K-콘텐츠로
신시장 개척**

- ① 실감콘텐츠 기업 지원 및 향유 확대
- ② 문화기술 연구개발(R&D) 투자 확대

① 정책금융 지원으로 세계적인 콘텐츠 지식재산권(IP) 보유 기업 육성

콘텐츠 기업들의 혁신적인 아이디어가 다양한 작품으로 제작될 수 있도록 ‘위풍당당콘텐츠코리아 펀드’ 출자금을 확대(2,200억 원, 812억 증)해 자금난을 해소한다. 특히, 우리 기업이 지식재산권(IP)을 보유할 수 있도록 콘텐츠 지식재산권(IP) 펀드 등 총 6종*, 4,666억 원 규모의 문화콘텐츠 투자 펀드를 조성한다.

* ① 콘텐츠 지식재산권(IP) 펀드, ② 유니콘(모험투자) 펀드, ③ 엠앤에이(M&A) 펀드, ④ 밸류(가치평가연계) 펀드, ⑤ 소외장르 펀드, ⑥ 문화일반펀드

이와 함께 콘텐츠 가치평가 대상 분야를 확대*(8종→10종)하는 등 콘텐츠 기업의 투·융자 유치를 적극 지원(28억 원, 11억 증가)한다. 대출이자의 일부(2.5%p)를 지원하는 이차보전사업을 확대(40억 원, 20억 증가)해 총 1,600억 원 규모의 융자에 대한 이자를 지원, 금리상승으로 어려움을 겪는 콘텐츠기업의 이자 부담 경감을 돕는다.

* (현재) 영화, 게임, 애니메이션, 방송 등 8종 → (확대) 전시, 출판 추가

② 세계가 공감하는 원천 콘텐츠 지식재산권(IP) 발굴 및 유통 활성화

콘텐츠 분야 원천 소재인 이야기산업을 육성하기 위한 스토리창작센터 운영(3억 원), 창작자의 기획 역량 강화를 위한 이야기 창작발전소 운영(3억 원) 등 체계적 지원으로 한류 콘텐츠 지속 성장의 초석을 다진다.

콘텐츠산업에서 지식재산권(IP)의 중요성이 점차 확대되고 있는 만큼 지식재산권(IP) 라이선싱 전시를 확대(8억 원, 1억 원 증가)해 대·중소기업 간 동반성장과 국내 캐릭터산업 육성을 뒷받침한다.

③ 콘텐츠 제작역량과 신기술 역량을 두루 갖춘 인재 양성

신기술과 결합한 콘텐츠 제작 증가에 따른 인력 수요에 적시 대응하기

위해 '신기술 콘텐츠 융복합 아카데미(가칭)'를 설립·운영(67억 원, 65억 원 증가)한다. 이 사업은 장기(2년, 50명 선발), 단기(6개월, 150명 선발) 과정으로 나누어 운영하고 신기술 분야 콘텐츠 기업, 전문가(멘토) 등과 협업해 체계적이고 고도화된 전문교육을 제공할 계획이다. 이를 통해 창조적 상상력과 첨단기술 역량을 고루 갖춘 미래인재를 키워 한류 콘텐츠의 미래를 선도해 나간다.

그 외에도 지속 가능하고 공정한 산업환경을 만들기 위해 콘텐츠 분야별 환경 실태를 조사하고 결과를 바탕으로 제도를 개선할 계획이다.

2 한류(케이) 콘텐츠 대표 분야 집중 육성: 1,882억 원

아울러 한류 콘텐츠 대표 분야인 케이팝과 게임, 영화, 웹툰, 드라마 등을 집중 육성한다.

① 케이팝, 세계 음악시장 선도

먼저 해외 진출을 위한 자체 기반이 부족한 케이팝 중소기업사와 독립(인디) 음악을 포함해 다양한 음악을 하는 음악인들이 재외문화원 등 해외 현지 기반을 활용해 해외에 진출할 수 있도록 지원(45억 원, 신규)한다.

일상 회복 이후 대면 공연이 활성화됨에 따라 실감 공연기술과 각종 음악 지식재산권(IP)을 활용해 온·오프라인을 연계하는 새로운 공연콘텐츠를 개발할 수 있는 지원사업(55억 원, 신규)도 새롭게 추진한다.

② 한국 게임, 기업 성장 전(全) 과정 지원

콘텐츠 수출의 70%를 책임지고 있는 게임산업의 지속적인 발전을 위해 총 642억 원 규모의 게임사·산업종사자·이용자 대상별 지원사업을 펼친다.

산업 측면에서는 게임 기획부터 제작, 해외 진출까지 전 과정을 지원한다. 게임 기획 분야(50개사, 50억 원 신규), 다년도 게임 제작 지원(30개 과제, 90억 원, 신규)을 신설하고, 콘솔 등 취약 플랫폼의 지원 비중을 확대한다.

국산 게임의 해외 현지화와 마케팅, 해외 게임쇼(미국 E3, 독일 게임스컴 등) 참가 등 해외 진출 사업도 계속 이어간다.

게임이 산업을 넘어 문화가 될 수 있도록 게임 생태계도 활성화한다. 이스포츠 분야의 전문인력 양성기관을 새롭게 지정해 관련 분야 전문인력을 양성(5개소, 10억 원, 신규)하고 전국 아마추어 이스포츠대회 개최를 연 1회에서 2회로 확대한다. 장애인 이스포츠대회를 개최(5억 원, 신규)해 장애인 생활 이스포츠를 활성화하고 그 접근성을 개선한다. 게임 이해하기 교육 인원도 기존 4만 5천 명에서 8만 명까지 확대(49억 원, 22억 원 증가)해 건전한 게임문화 정착을 도모할 예정이다.

③ 한국 영화, 세계시장 주류로 자리매김

세계 영화산업의 주류로 우뚝 선 한국 영화의 다양성과 창의성이 활짝 꽃필 수 있도록 영화 기획개발과 제작 지원사업을 강화한다. ‘독립예술영화 제작지원’ 사업(117억 원, 37억 증가)과 함께, 개봉실적과 연동해 기획개발비를 지원하는 ‘차기작 기획개발 지원’ 사업을 확대(28억 원, 14억 증가)한다. 봉준호 감독 등 유수의 영화감독을 배출해 온 한국영화 아카데미 설립 40주년을 맞이해 아카데미의 역사와 의미를 재조명하고 향후 나아갈 방향을 짚어보는 기념사업(3억 원, 신규)도 추진한다.

아울러 영화산업 지원의 근간이 되는 영화발전기금의 재원을 확충(800억 원)해 안정적 기금 운용 기반도 마련한다.

④ 한국 웹툰, 세계 3대 강국 도약

만화·웹툰 창작자와 업계 모두가 자유롭게 창의력을 펼칠 수 있도록 산업 기반을 조성한다. 다양성 만화 제작 지원을 확대(25억 원, 10억 증)하고 지원 대상도 기존 출판만화에 더해 웹툰 분야로 확대, 다양하고 가치 있는 소재들이 작품으로 구현될 수 있도록 지원한다.

이와 함께 웹툰산업 채용박람회(10억 원, 신규), 벤처기업 육성(15억 원, 신규) 등 인재 발굴과 기업 지원사업을 새롭게 추진해 웹툰 종주국의 위상에 걸맞은 지원을 이어나갈 예정이다.

⑤ 한국 드라마, 세계 드라마 시장 우위 지속

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 증)한다. 기획개발부터 제작, 해외진출까지 방송영상콘텐츠 제작의 전주기를 짜임새 있게 지원해 방송영상콘텐츠로 문화매력국가를 만든다. 특히 신기술 활용 확대 추세에 맞춰 신기술 기반 기획개발 예산을 대폭 증액(40억 원, 28억 원 증가)한다.

경쟁력 있는 지식재산권(IP)을 보유하고 있음에도 지식재산권(IP) 활용에 어려움을 겪고 있는 중소제작사를 위해 지식재산권(IP) 활용 후속 사업화와, 지식재산권(IP)을 기반으로 해외제작사와 손잡고 해외 진출을 지원하는 '중소제작사 글로벌 도약' 사업(100억 원, 신규)을 새롭게 반영했다. 이를 통해 작품의 성공이 제작사의 성장으로 이어지도록 하여 방송영상산업의 지속 성장을 이끈다.

3 한류(케이) 콘텐츠 매력 확산: 713억 원

① 10만 한류 콘텐츠 기업의 해외거점 구축

우수한 우리나라 콘텐츠를 전 세계로 유통·확산하기 위해 콘텐츠 기업의 해외 진출을 전방위적으로 지원한다. ▲ 해외 현지에서 우리 콘텐츠의 수출을 지원하는 해외거점을 기존 10개소에서 15개소로 확충(102억 원, 45억 증)하고, ▲ 한류 데이터 기반 기업 맞춤형 해외시장 정보 제공(15억 원, 신규), ▲ 기업·소비자 거래(B2C) 해외 마케팅 활성화, 기업 간 거래(B2B) 중심 한류시장 조성 행사 등 콘텐츠 해외시장 개척 지원(80억 원, 40억 증), ▲ 해외 진출 국내 콘텐츠에 대한 지식재산권 보호를 위한 지원(18억 원, 15억 증) 등을 강화해 한류의 지속적인 해외 진출 기반을 확보한다.

② 한류 콘텐츠 국제교류 추진

콘텐츠산업 분야 최초의 문화 공적개발원조(ODA)사업으로서 인도네시아 콘텐츠산업의 전문 인력을 양성(7억 원, 신규)한다. 이 사업을 통해 한국의 콘텐츠산업 발전 경험을 공유하기 원하는 국가에 한국의 긍정적인 이미지를 확산할 수 있을 것으로 보인다.

한류(케이) 콘텐츠의 매력을 전 세계로 확산하기 위해 ‘모꼬지 대한민국(18억 원)*’, ‘신한류 문화다리(8억 원)**’ 등 다양한 국제교류 사업들도 계속 추진한다.

* 모꼬지 대한민국: 한국문화 향유 소외국가 대상 케이팝, 한식 등 체험·참여 프로그램 제공

** 신한류 문화다리: 한류 소비국가의 문화 공연 등을 우리나라에 소개하는 교류 행사 개최

③ 한류와 연관 산업 연계로 경제적 상승효과 창출

한류의 높은 경제적 파급효과를 활용해 문화콘텐츠는 물론 농수산물, 중소기업 제품 등 연관 산업의 해외 진출을 지원하는 ‘한류 연계 케이-브랜드 협업 사업(105억 원)’을 본격화한다. 문체부는 올해 이 사업을 시범적으로 추진하고 있다. 오는 12월, 인도네시아 자카르타에서 해외홍보관을 개관해 문화콘텐츠와 화장품, 디자인상품, 수산물 등이 인도네시아에 진출할 수 있도록 지원한다.

4 한류(케이) 콘텐츠 신시장 개척: 1,255억 원

① 실감콘텐츠 기업 지원 및 향유 확대

세계적으로 급속하게 성장하고 있는 실감콘텐츠 산업에 대한 기반을 마련하기 위해 중소기업 대상 콘텐츠 제작 지원을 확대(100억 원, 17억 증가)하는 한편, 실감콘텐츠 국제 행사(40억 원, 20억 증가)를 개최해 우수한 콘텐츠를 세계무대에 소개하고 한류의 영역을 넓힌다. 장애인이 즐길 수 있는 실감콘텐츠 개발도 고도화(10억 원, 신규)해 소외계층의 문화향유 기회를 양적·질적으로 확대하고 공정한 문화접근 기회를 보장한다.

② 문화기술 연구개발(R&D) 투자 확대

콘텐츠산업 고도화, 차세대 콘텐츠 신시장 선점을 위한 문화기술 연구개발(R&D) 투자를 강화한다. 확장 가상 세계(메타버스) 공간에서 활용할 수 있는 실사형·비실사형의 다양한 문화콘텐츠 지식재산권(IP)을 확보하는 사업을 새롭게 추진(33억 원, 신규)한다. 세계적 가상공연 핵심기술도 개발해 관객과 소통하는 실연·가상 공연환경을 만들고 새로운 가상공연 체계(패러다임)를 제시(37억 원, 11억 증가)한다.

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)하고 콘텐츠와 기술 모두에 능한 융·복합 미래인재를 양성하는 신기술 콘텐츠 융·복합 아카데미사업을 운영(67억 원, 65억 원 증가)한다.