

- 모태펀드 문화계정 출자 및 이차보전 확대, 콘텐츠 가치평가 활성화를 통해 콘텐츠 기업 자금 공급 및 콘텐츠 제작시장 활력 제고

## 일반회계

(백만 원)

사업명	'22예산 (A)	'23정부안 (B)	증감 (B-A)	%
○ 위풍당당콘텐츠코리아펀드 출자	138,800	220,000	81,200	58.5
○ 콘텐츠기업 이차보전 지원	2,000	4,000	2,000	100.0
○ 콘텐츠 가치평가 활성화	1,680	2,820	1,140	67.9

### 《 주요 사업내용 》

- (모태펀드 문화계정) K-콘텐츠 IP 펀드, K-유니콘 펀드, K-벨류 펀드 등을 조성하여 국내기업의 IP 확보 지원 및 콘텐츠 제작을 위한 투자금 확대 공급

\* 펀드결성 규모 : ('22년) 2종 2,401억원 → ('23년 안) 6종 4,666억원

- (이차보전 지원) 지속적인 금리 인상으로 어려움을 겪는 콘텐츠기업의 이차부담 완화를 위해 이자의 일부(25%p)를 지원하는 이차보전사업 확대

\* 이차보전지원 대상 융자 규모 : ('22년) 800억원 → ('23년 안) 1,600억원

- (콘텐츠 가치평가 활성화) 가치평가 대상 장르\* 확대 및 산업 DB 확충 등 가치평가의 신뢰도 제고로 기업·프로젝트의 투융자 유치 지원

\* 대상 장르 : ('22년) 영화, 게임, 애니, 방송 등 8종 → ('23년 안) 전시, 출판 추가

- ◆ 콘텐츠 투융자 정책금융의 공급 확대를 통한 콘텐츠 제작시장 활성화 및 한류 콘텐츠의 글로벌 경쟁력 강화

- 인공지능, 실감기술, 빅데이터, 블록체인 등 융복합 신기술과 문화 콘텐츠를 연계한 융복합 콘텐츠 창·제작 전문인력 양성

## 일반회계

(백만 원)

사업명	'22예산 (A)	'23정부안 (B)	증감	
			(B-A)	%
○ 실감형 콘텐츠 창작자 양성	7,000	-	△7,000	순감
○ 장르별 문화기술 전문인력 인력양성	1,565	-	△1,565	순감
○ 신기술 콘텐츠 융복합 아카데미	200	6,702	6,502	3,251

## 《 주요 사업내용 》

- (장기양성과정) 신기술과 콘텐츠에 대한 이해와 전문지식을 갖춘 융복합 전문인력 양성을 위한 체계화된 장기양성과정 운영

  - \* 교육인원 : 기수별 50~70명 / 2년(비학위과정)
  - \* 교육내용 : 전문 심화교육 및 기업 연계형 프로젝트 기반 교육과정 운영
- (단기양성과정) 팀별 협업 프로젝트 기반의 집중적인 단기교육 과정 운영을 통한 실무능력 배양

  - \* 교육인원 : 연간 150명 내외 / 6개월
  - \* 교육내용 : 팀별 협업 프로젝트 기반 교육과정 운영, 우수 프로젝트 지원

◆ 첨단기술과 문화콘텐츠가 결합하는 국내외 콘텐츠산업을 선도할 창의적이고 혁신적인 융복합 인재 양성

- 다양한 장르 아티스트 대상 외국 현지의 재외문화원·코리아센터 등 인프라와 연계한 해외진출 지원
- 기 개발된 실감 기술을 대면 공연에 구현, 온·오프라인을 연계하는 다양한 공연 콘텐츠 개발 등 지원

## 일반회계

(백만 원)

사업명	'22예산 (A)	'23정부안 (B)	증감 (B-A)	%
○ 현지인프라 활용 해외진출 지원	-	4,500	4,500	순증
○ 온오프라인 연계 공연 콘텐츠 개발 지원	-	5,500	5,500	순증

## 《 주요 사업내용 》

- (대중음악 해외진출 지원) 재외문화원 등 현지 인프라를 활용하여 해외진출을 위한 자체 기반이 부족한 중소기업사 K-팝 가수, 인디 밴드 등 아티스트 대상 해외 진출 지원

\* 예산규모 : 45억원(15개소/개소 당 3억원)

- (온·오프라인 연계 공연콘텐츠 개발) 코로나 일상회복 이후, 대면공연 활성화에 따라 기존 개발된 실감기술의 대면공연 구현, 온·오프라인을 연계하는 새로운 공연콘텐츠 개발 등 지원

\* 예산규모 : 55억원(22개/개 당 2.5억원)

- ◆ 중소기업사 K-팝, 인디음악 등 신진 아티스트 해외진출 확대로 한국 대중음악의 세계 음악시장에서의 입지 강화
- ◆ 온오프라인 연계 새로운 공연 콘텐츠 개발, 다양한 음악 IP 비즈니스 기회 창출로 대중음악 공연 수준 향상 및 기업 매출 성장 견인

- 게임 개발단계별 지원강화 및 취약장르 지원을 통해 산업기반 육성
- 건강한 게임문화 정착을 위한 관련 교육 확대 및 이스포츠 기반 강화

## 일반회계

(백만 원)

사업명	'22예산 (A)	'23정부안 (B)	증감	
			(B-A)	%
○ 게임기업 육성	36,388	38,185	1,797	4.9
○ 게임활성화 생태계 조성	12,280	14,580	2,300	18.7

## 《 주요 사업내용 》

- (게임기업 육성) 게임 개발단계별 지원 강화 및 취약장르 지원을 통해 게임산업의 기반이 되는 중소 게임사 역량 강화

- \* ▲ (게임기획지원/신규) 예비창업자(30개사), 스타트업(20개사)의 게임기획이 창업 및 사업화로 이어질 수 있도록 성장단계별 지원체계 구축('23년 50개사, 50억원)
- ▲ (다년도 게임제작 지원/신규) 게임 고유의 독창성·도전정신이 충분히 발휘될 수 있도록 게임제작지원 기간을 단년도에서 다년도로 확대('23년 30개 과제, 90억원)

- (게임활성화 생태계 조성) 청소년·보호자 교사를 대상으로 하는 게임 이해하기 교육 확대\*, 아마추어 이스포츠 대회 확대 및 장애인 대회 개최\*\*, 이스포츠 전문인력 양성기관을 지정(5개소)하여 교육 운영 지원

\* 수혜규모 : ('22년) 45,000명 → ('23년) 80,000명

\*\* 전국단위 아마추어 이스포츠 대회 확대 : ('22년) 1회 → ('23년) 2회, 장애인 대회 별도 개최

◆ 게임기업 육성 및 게임활성화 생태계 조성으로 게임산업의 성장기반 구축

- 만화·웹툰산업의 저변 확대를 위한 다양성 만화 창작지원 확대
- 채용박람회 개최 및 웹툰 벤처기업 육성 지원으로 기업지원 강화

## 일반회계

(백만 원)

사업명	'22예산 (A)	'23정부안 (B)	증감 (B-A)	%
○ 다양성 만화 제작지원	1,500	2,500	1,000	66.6
○ 웹툰산업 채용박람회 개최	-	1,000	1,000	순증
○ 웹툰분야 벤처기업 육성지원	-	1,500	1,500	순증

### 《 주요 사업내용 》

- (다양성 만화 제작지원) 만화의 인기장르 편중 현상 해소를 통한 장기 성장기반을 조성하기 위해 다양성 만화 제작 지원

  - \* 지원대상 : 다양성 장르(비인기 장르)의 출판만화 및 웹툰(총 130작품 내외)
  - \* 지원내용 : 작품 창작비용 지원 및 출판·연재 후속 연계 지원
- (웹툰산업 채용박람회) 웹툰 산업 급속 성장에 따른 구직자 및 기업 간 일자리 미스매칭 해소를 위한 채용박람회 개최

  - \* 지원대상 : 전국 만화·웹툰 관련 학과 졸업생 등 구직자 및 기업체(제작사, 플랫폼사 등)
  - \* 지원내용 : 작품 전시·홍보 및 IP 피칭, 기업 홍보, 채용 상담·면접, 포럼 등(연 1회)
- (웹툰분야 벤처기업 육성지원) 만화·웹툰 분야 제작사 및 창의적 아이디어를 보유한 벤처기업의 단계별(예비·초기·성장기업) 성장 지원

  - \* 지원대상 : 사업을 시작한 지 7년 이내의 만화·웹툰 기업 또는 예비 창업자
  - \* 지원내용 : 상품·서비스 개발비 및 홍보비(30~50백만원) 지원, 사업고도화 컨설팅 등

- ◆ 다양한 장르의 만화 창작 지원을 바탕으로 산업의 장기흥행기반 구축
- ◆ 웹툰 분야 청년 작가·PD 등 인재발굴 및 신진 벤처기업 육성

- K-드라마의 기획개발부터 제작, 해외진출까지 전주기의 짜임새있는 지원
- K-드라마의 세계 드라마 시장 우위 지속을 위한 IP자산보유 및 활용 지원

일반회계

(백만 원)

사업명	'22예산 (A)	'23정부안 (B)	증감 (B-A)	%
○ 방송영상콘텐츠 기획개발 지원	4,219	6,797	2,578	61.1
○ 방송영상콘텐츠 제작 지원	26,796	99,112	72,316	269.8
○ 방송영상콘텐츠 산업기반 조성	5,245	8,531	3,286	62.5

《 주요 사업내용 》

- (기획개발) 최근 메타버스, AR·XR, AI 등 신기술 활용 확대 추세에 발맞춰 신기술 기반 기획개발 지원 확대

- \* 신기술기반 랩 기획개발 : ('22년) 4개사, 각 2.8억원 → ('23년 안) 8개사 각 5억원
- \* 예산규모 : 40억원

- (중소제작사 글로벌 도약) IP 활용 후속 사업화 지원과 해외 제작사 협력제작 지원을 통한 강소제작사로 도약 견인

- \* IP 활용 후속화 지원 7개사, 각 10억원 / 해외제작사 협력 제작지원 5개사, 각 5억원
- \* 예산규모 : 100억원(12개사)



- ◆ K-드라마 콘텐츠의 국제경쟁력 강화 및 문화매력국가 선도
- ◆ K-드라마 IP 확보와 활용으로 방송영상산업 지속 성장 견인

- 콘텐츠 수출 및 해외 시장 개척 지원 강화
  - 해외거점 확대, 해외 심층정보 제공, 해외 현지 출원 및 등록 지원 등

## 일반회계

(백만 원)

사업명	'22예산 (A)	'23정부안 (B)	증감 (B-A)	
				%
○ 문화콘텐츠 국제협력 및 수출기반 조성	48,921	59,639	10,718	21.9

## 《 주요 사업내용 》

- **(콘텐츠 수출지원 강화)** 해외거점 확충, 한류데이터 기반 기업 맞춤형 해외 심층정보 제공 등을 통해 콘텐츠 수출 기반 조성
  - \* 해외거점 운영 확대(57억원→102억원), 해외 심층정보 제공(신규 15억원)
- **(해외 시장 개척 지원 강화)** 한류 시장 개척, 해외 현지 출원 및 등록 지원 등 콘텐츠 해외 진출 지원
  - \* 콘텐츠 해외 시장 개척 지원(40억원→80억원), 해외 현지 출원 및 등록(3억원→18억원)

- ◆ 콘텐츠 수출지원 강화를 통한 한류 지속 기반 확대
- ◆ 해외시장 개척을 통해 한류 콘텐츠 수출지역의 편중 극복 및 수출시장 다변화 달성