국무조정실 국무총리비서실	보도자료	다시 대한민국! 새로운 국민의 나라

보도시점 2024. 6. 18.(화) 16:20 (회의 종료 시) 배포 2024. 6. 17.(월) 10:30

2027년 콘텐츠 수출 250억 달러 달성, ‘케이-콘텐츠’, 세계 콘텐츠 4대 강국으로 도약한다

- 6. 18. **한덕수 국무총리 주재 제8차 콘텐츠산업진흥위원회 개최**
- ①케이-콘텐츠 국가전략산업화, ②콘텐츠 기업 성장, ③세계 주류문화 도약, ④핵심장르 집중지원 등 **‘케이-콘텐츠 글로벌 4대 강국 도약전략’ 발표**

< ‘케이-콘텐츠 글로벌 4대 강국 도약전략’ 주요 내용>

【전략 1. 케이-콘텐츠 국가전략산업으로 육성】

□ **(케이-콘텐츠 복합문화단지 조성)** 기업·대학·연구소 등이 총집결, **콘텐츠 생산·유통·소비가 한곳**에서 이루어지는 **문화·산업 복합단지 조성**

□ **(5조 원대 정책금융 공급)** ’27년까지 ▲**정책 펀드 3조 4천억 원**, ▲**콘텐츠 보증 9천억 원**, ▲**대출이자 지원 7천억 원** 등 총 5조 원대 콘텐츠 정책금융 공급

【전략 2. 콘텐츠 기업 성장 통한 일자리 창출】

□ **(미래 콘텐츠 산업 선도)** ▲콘텐츠 **핵심 장르 및 타 산업 융합 연구개발** 투자, ▲지식재산(IP) 발굴·육성 및 인프라 조성 등 **지식재산(IP) 기반 생태계 구축**

□ **(콘텐츠 기업 육성)** ▲콘텐츠 **기업 성장단계별 지원**, ▲**지역거점 콘텐츠산업 클러스터 구축**, ▲과감한 규제혁신 등 **콘텐츠 기업 성장지원**

【전략 3. 해외진출을 넘어 글로벌 주류문화로 도약】

□ **(케이-콘텐츠 페스티벌)** ▲**지스타(G-STAR) 확대 개편**, ▲**글로벌 웹툰 페스티벌**, ▲**케이-컬처 종합축제** 개최 등 **전 세계에서 찾아오는 케이-콘텐츠 페스티벌 개최**

□ **(케이-콘텐츠 수출 확대)** ▲케이-콘텐츠 **해외 진출거점 확보**, ▲**수출기업 지원**, ▲**케이-콘텐츠와 연관산업 동반 진출 통한 수출 확대** 등

【전략 4. 주요 장르 집중지원 통한 경제적 가치 창출】

□ **(게임) 세계적 콘솔 플랫폼사 협업** 및 맞춤형 지원을 통한 **우수 콘솔게임 육성**

□ **(웹툰) 국내 플랫폼 해외 진출** 지원 및 웹툰 번역 등 **웹툰 현지화 지원**

□ **(영화)** 영상콘텐츠 **통합 지원체계 구축, 투자·제작 지원 대상 확대**

□ **(음악) 중소기획사 양성** 및 유명페스티벌 연계 등 **해외 진출 확대·다변화 추진**

□ **(방송)** 제작사-온라인동영상서비스(OTT) 플랫폼 간 **지식재산(IP) 공유 문화 확산 유도** 및 **해외 지역 제작사·플랫폼 협업**

정부는 6월 18일(화) 오후, 판교 엘에이치(LH) 기업성장센터에서 **한덕수 국무총리 주재로 '제8차 콘텐츠산업진흥위원회'**를 열어 **「한국경제의 새로운 경제 성장엔진, 케이-콘텐츠 글로벌 4대 강국 도약전략」을 발표**했다.

'콘텐츠산업진흥위원회'는 「콘텐츠산업진흥법」에 근거, **국무총리를 위원장**으로 문체부(간사)와 기재부 등 13개 관계부처 장관과 민간 위촉위원 등이 참여하는 **콘텐츠산업 정책 분야 최고 의사결정 기구**이다.

이번 8차 회의에서는 ①**케이-콘텐츠 국가전략산업화**, ②**콘텐츠 기업 성장**, ③**세계(글로벌) 주류문화 도약**, ④**콘텐츠 핵심 장르 집중지원** 등을 중심으로 한 **'케이-콘텐츠 글로벌 4대 강국 도약전략'**을 **논의**했다. **한 총리**는 이날 회의에 앞서 콘텐츠 기업·방송·금융·학계 전문가 등이 포함된 **'제4기 콘텐츠산업진흥위원회 민간위원*에게 위촉장을 수여**했다.

* (위촉, 6인) ▲박민 한국방송(KBS) 사장(방송), ▲김성태 아이비케이(IBK)기업은행장(금융), ▲박상규 중앙대학교 총장(학계), ▲성미영 인천대학교 컴퓨터공학부 교수(기술), ▲윤상현 시제이이엔엠(CJ ENM) 대표(콘텐츠 기업), ▲안제현 삼화네트웍스 대표(콘텐츠 기업)

한 총리는 이번 회의에서 "윤석열 정부 출범 이후, **콘텐츠 산업은 역대 최고치의 수출액 및 매출액 달성**과 넷플릭스 등 **세계 유명 기업의 투자** 약속을 받는 등 **많은 성과**가 있었다."라며, "그럼에도 불구하고, 아직 여전히 많은 콘텐츠 기업들이 **자금난으로 중견기업 도약의 어려움**을 겪고 있으며, **성장 정체에 대한 위기감 역시 확산**하고 있다."라고 밝혔다. 이어 "콘텐츠 산업이 **한국경제의 새로운 성장엔진으로 도약**할 수 있도록 **총력을 다해 국가적 지원전략과 지원체계를 구축**해야 한다."라고 덧붙였다.

아울러, “콘텐츠 산업이 세계 4대 강국으로 도약하기 위해서는 정부와 기업, 플랫폼과 창작자 등 **콘텐츠 산업의 주요 플레이어들 간의 긴밀한 협력**이 필요하다.”라고 당부했다.

8차 회의에서 논의한 **‘케이-콘텐츠 글로벌 4대 강국 도약전략’의 주요 내용**은 다음과 같다.

전략 1. K-콘텐츠, 국가전략산업으로 육성

콘텐츠산업 향후 30년을 이끌 케이-콘텐츠 복합문화단지를 조성한다.

정부는 콘텐츠 기업·대학·연구소·사람 등이 총집결해 **케이-콘텐츠가 끊임없이 생산·유통**되고, **누구나 케이-콘텐츠를 향유**할 수 있는 **문화·산업 복합단지를 조성**할 계획이다. 이를 위해, **▲4대 전략, ▲7대 지구, ▲10대 핵심사업을 추진**하고 2035년까지 **케이-콘텐츠 복합문화단지**를 콘텐츠 기업, 콘텐츠 제작·교육 시설, 생활 기반시설(인프라) 등 자생 가능한 **케이-콘텐츠 대표 명소(랜드마크)로 육성**할 계획이다.

2027년까지 총 5조 원대 콘텐츠 정책금융을 공급한다.

정부는 수익성과 공공성을 동시에 추구하는 모태펀드 문화계정(2조 4천억 원), 대형 콘텐츠 집중 투자를 위한 케이-콘텐츠·미디어 전략펀드(1조 원) 등 약 **3조 4천억 원의 정책펀드를 공급**해 **콘텐츠 기업 자금난 해소를 지원**할 예정이다. 또한, 현재 제작단계에만 제공하는 '완성보증' 제도를 **콘텐츠 밸류체인 전 단계(기획·제작·사업화·해외 진출)에 걸쳐 공급하는 '문화산업보증'으로 확대 개편**하고(약 9천억 원 규모), 콘텐츠 기업의 **대출이자 일부(2.5%p)를 지원**(약 7천억 원 규모 대출의 이자 지원)하는 등 **융자 지원도 강화**한다.

그뿐만 아니라, 현행 국내 자본 중심의 정책펀드 운용방식을 개선해 **해외 벤처캐피탈도 정책펀드 운용에 참여**할 수 있도록 개방함으로써 **케이-콘텐츠 산업에 대한 해외 자본 유치를 촉진**할 예정이다.

전략 2. 콘텐츠 기업 성장을 통한 일자리 창출

미래 콘텐츠 산업을 선도할 신기술과 콘텐츠 지식재산(IP)에 대한 투자를 강화한다.

생성형 인공지능(AI) 시대에 케이-콘텐츠의 세계 우위를 지속하기 위해 **▲3대 장르(공연, 영상, 게임) 연구개발(R&D), ▲타 산업(디스플레이·모빌리티) 융합 연구개발(R&D), ▲사회문제 해결형 연구개발(R&D)*** 등을 지원한다. 또한, 경쟁력 있는 지식재산(IP)을 개발하고 확보할 수 있도록 정책금융을 통한 **지식재산(IP) 투자를 확대**(IP펀드, 특화보증)하고, **지식재산(IP) 특화 인력 양성, 지식재산(IP)의 타 장르 및 연관산업으로 연계·확장** 등도 지원한다.

* ▲블록체인 활용 공연 암표 근절 기술, ▲저작권 기반 첨단 조작기술(딥페이크) 인지 기술, ▲공연장 안전사고 예측 및 실시간 안전 기술 등

중소·지역 콘텐츠 기업을 육성하고 기업 성장을 지원하도록 법·제도를 개선한다.

콘텐츠 산업의 지역 간 불균형을 완화하고, 케이-콘텐츠의 지속 가능한 성장을 위해 콘텐츠코리아랩, 콘텐츠기업지원센터 등 **16개 광역거점 콘텐츠 기반을 중심으로 지역별 특화콘텐츠를 육성***해 **지역 콘텐츠 협력지구(클러스터)를 전국적으로 확산**할 계획이다. 또한, 게임·음악 등 **콘텐츠 기업에 대한 제작비 절감 지원 방안을 마련**하고, 체감도 높은 **콘텐츠 산업 규제 혁신과제들을 발굴**해 콘텐츠 기업의 성장을 제도적으로 뒷받침할 계획이다. 아울러, 콘텐츠 산업 전반에 **공정·상생 생태계 구축도 지원**한다.

* (예시) 경기(IP 융복합), 부산(영상), 대구(게임테크), 대전(특수영상), 광주(캐릭터) 등

제작비 절감	· **(콘텐츠 제작비 절감)** IP 공유·공동제작 지원, 재정·세제 지원 등 콘텐츠 제작비 절감 방안 마련을 위한 연구용역 추진 · **(영상촬영 제작비 환급)** 해외 제작사가 국내 로케이션 촬영 시, 국내 지출 제작비의 일부(20~30%)를 환급받을 수 있는 인센티브 제도 도입 검토
규제 혁신	· **(게임)** 등급 분류, 본인인증 제도, 게임시간선택제, 경품제공 제도 등 규제 개선 · **(음악·웹툰)** 뮤직비디오 자체등급분류 도입, 웹툰·웹소설 도서정가제 제외 · **(영상)** 온라인동영상서비스 광고 선전물 자율심의 등 영상물 등급 분류의 민간 자율성 강화
공정 상생 생태계	· **(표준계약서 확산)** 표준계약서 제·개정 및 확산(콘텐츠 10개 분야 54종) · **(문화산업공정유통법 제정)** 공정한 유통환경 조성 및 상생협력을 위한 법률 제정 추진 · **(이용자 권익보호)** ▲확률형 아이템 관련 집단·분산적 피해구제를 위한 소송특례 도입, ▲공연 암표 근절을 위한 제도 개선·기술지원, ▲영화관람료 부과금 폐지 등

전략 3. 해외 진출을 넘어 글로벌 주류문화로 도약

케이-콘텐츠를 대표할 수 있는 축제를 개최해 전 세계 케이-콘텐츠 팬들의 한국 방문을 유도한다.

연간 20만 명 정도가 방문하는 **'지스타'가 세계 3대 게임쇼로 도약**할 수 있도록 민관이 협력해 **프로그램을 강화**(이스포츠 대회·케이팝 공연 등)하고, **기기(디바이스)·연관산업까지 전시 분야를 확대**할 예정이다. 또한 ▲**글로벌 웹툰 페스티벌과 국제적 권위의 시상식을 개최**해 웹툰 종주국으로서의 위상을

강화하고, ▲이외에도 **‘케이-뮤직 페스티벌’, ‘비욘드 케이 페스티벌(Beyond K Festival)*’ 개최** 등 해외 케이-콘텐츠 팬들에게 한국 방문의 다양한 매력을 제공할 예정이다.

* (기존) 아시아송 페스티벌(음악), 문화 잇지오(문화체험) → (개선) 비욘드 케이 페스티벌(Beyond K Festival, 음악·문화체험·연관산업 연계)

케이-콘텐츠 프리미엄 효과를 통한 콘텐츠 및 연관산업 동반 수출을 확대한다.

▲콘텐츠 기업의 해외 지사 역할을 하는 **콘텐츠 비즈니스센터와 기업 지원센터(일본 등) 등 해외 진출 거점을 확대**하고, ▲콘텐츠 수출기업에 대한 **1:1 수출지원, 맞춤형 정보 제공(웰콘 등), ‘공공 주재원’ 제도** 도입 등을 통해 **중소콘텐츠 기업의 수출 애로사항을 해소**한다. 케이-콘텐츠·연관산업 동반 해외 진출을 지원하기 위해 **관계부처와 합동으로 ‘케이-박람회’를 개최**하고, 두바이 등 콘텐츠·연관산업 수요가 큰 지역 위주로 케이-제품을 상설 전시·홍보·컨설팅할 수 있는 **해외홍보관 ‘코리아(KOREA)360’을 확대**한다.

전략 4. 주요 장르 집중지원을 통한 경제적 가치 창출

게임·웹툰·영화·음악·방송 등 콘텐츠 핵심 장르를 집중 지원해 케이-콘텐츠의 경제적 가치를 확대한다.

(게임) 케이-게임의 취약 분야인 콘솔게임을 집중 육성하기 위해 마이크로소프트(MS), 소니, 닌텐도 등 **세계적인 콘솔 플랫폼사와 협업해 우수 콘솔 게임 발굴부터 홍보까지 체계적으로 지원**한다. 긴 제작 기간과 높은 제작 비용의 콘솔게임 특성을 고려해, **다년도 제작 지원 등 맞춤형 지원도 강화**한다.

(웹툰) 전 세계 웹툰 플랫폼 상위 5개 중 4개가 우리나라 플랫폼인 웹툰 분야의 글로벌 주도권을 강화하기 위해 **국내 플랫폼 기업의 해외법인 설립·해외 서비스 등 글로벌 진출을 지원**한다. 아울러 **케이-웹툰에 대한 번역지원과 현지 이야기 활용 콘텐츠 제작 등 현지화 지원**을 통해 플랫폼뿐만 아니라 웹툰 콘텐츠 분야에서도 글로벌 우위를 선점한다.

(영화) 영화와 온라인동영상서비스(OTT) 간 경계가 모호해지는 영상산업 변화를 반영해 ▲영화, 온라인동영상서비스(OTT) 콘텐츠 등 **영상콘텐츠에 대한 통합 지원체계를 구축**하고(영화·비디오법 개정), ▲**영화 제작 지원 대상과 범위 확대 등 투자·제작 지원을 강화**해 국제경쟁력을 갖춘 한국영화를 지속적으로 발굴한다.

(음악) 역량 있는 중소기획사를 대상으로 **음악 콘텐츠 제작·홍보, 2차 사업화 및 경영·법률적 역량 강화** 등 **기업 성장 맞춤형 지원**을 강화한다. 또한, '사우스 바이 사우스웨스트(SXSW, 미국)', '더 그레이트 이스케이프 페스티벌(TGE, 영국)' 등 **세계적으로 영향력 있는 축제와 연계한 '쇼케이스'를 진행**하고, 다양한 음악 장르의 **해외 진출을 지원해 틈새시장을 개척**한다.

(방송) 제작사와 온라인동영상서비스(OTT) 플랫폼 간 **지식재산(IP) 공동 보유 시 제작비를 지원**해 **지식재산(IP) 공유 문화를 확산**하고, 세계경쟁력을 갖춘 케이-콘텐츠 라인업을 구축하기 위해 **리마스터링, 메타데이터 구축, 배리어프리 자막(다국어 지원) 등을 지원**한다. 또한, 영국과 프랑스, 동남아 등 주요 시장의 **지역 제작사, 플랫폼과 공동투자·제작을 추진해 해외 신시장을 개척**할 예정이다.

따로 붙임 '케이-콘텐츠 글로벌 4대 강국 도약전략'

담당 부서 <총괄>	국무조정실 교육문화여성정책관실	책임자	과장	김부선 (044-200-2328)
		담당자	사무관	김윤아 (044-200-2330)
담당 부서 <총괄>	문화체육관광부 문화산업정책과	책임자	과장	김경화 (044-203-2421)
		담당자	사무관	도현우 (044-203-2422)
<정책금융 및 복합문화단지>	문화체육관광부 콘텐츠금융지원과	책임자	과장	진재영 (044-203-2581)
		담당자	사무관	채창렬 (044-203-2582)
		담당자	사무관	김자영 (044-203-2587)
<영화분야>	문화체육관광부 영상콘텐츠산업과	책임자	과장	김지희 (044-203-2431)
		담당자	사무관	이초롱 (044-203-2432)
<게임분야>	문화체육관광부 게임콘텐츠산업과	책임자	과장	이영민 (044-203-2441)
		담당자	사무관	최원석 (044-203-2444)
<웹툰분야>	문화체육관광부 대중문화산업과	책임자	과장	김혜수 (044-203-2461)
		담당자	사무관	허진웅 (044-203-2463)
<음악분야>	문화체육관광부 대중문화산업과	책임자	과장	김혜수 (044-203-2461)
		담당자	사무관	최수진 (044-203-2464)
<방송분야>	문화체육관광부 방송영상광고과	책임자	과장	강은영 (044-203-3231)
		담당자	사무관	이명환 (044-203-3239)
<수출지원>	문화체육관광부 한류지원협력과	책임자	과장	심민석 (044-203-3331)
		담당자	사무관	권용덕 (044-203-3334)
<저작권>	문화체육관광부 저작권정책과	책임자	과장	정태경 (044-203-2471)
		담당자	사무관	이혜윤 (044-203-2478)

대한민국 정책브리핑

더 아픈 환자에게 양보해 주셔서 감사합니다
가벼운 증상은 동네 병·의원으로

OPEN 출처표시
공공누리 공공저작물 자유이용허락