

제3차 콘텐츠산업 진흥 기본계획

한국경제의 새로운 성장엔진, K-콘텐츠 글로벌 4대 강국 도약전략

2024. 6.

관계부처 합동

※ 동 기본계획은 예산반영 등 관계부처 협의 결과에 따라 추후 일부 변동 가능

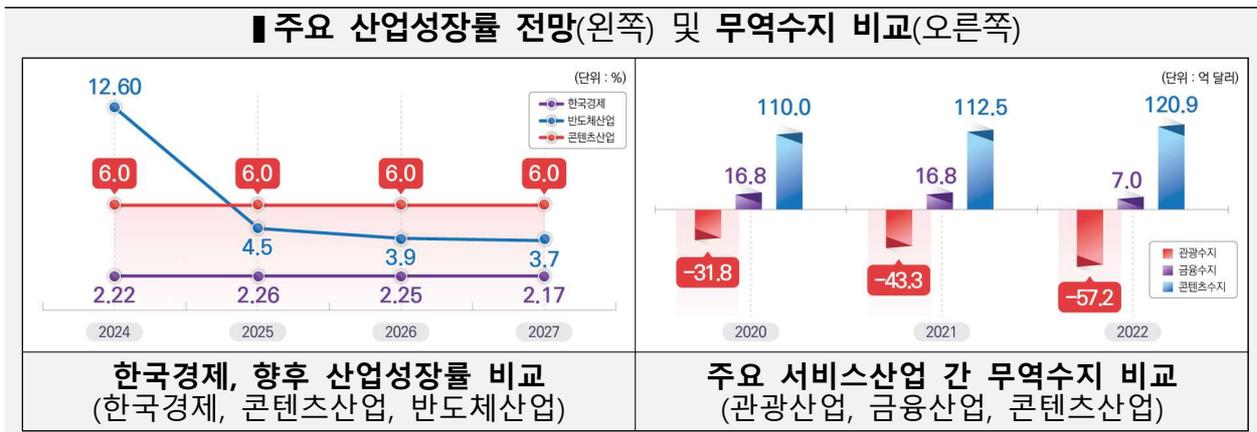
순 서

I. 추진 배경	1
II. 콘텐츠산업 동향 및 패러다임 변화 분석	3
III. 그간의 성과 및 한계	9
IV. 추진전략	11
V. 세부 추진과제	12
1. K-콘텐츠, 국가전략산업으로 육성	12
2. 콘텐츠 기업 성장 통한 일자리 창출	18
3. 해외진출을 넘어 글로벌 주류문화로 도약	31
4. 주요 장르 집중지원 통한 경제적 가치 창출	39
VI. 추진 일정	44

I. 추진배경 : 왜 콘텐츠산업인가?

◇ K-콘텐츠는 서비스산업의 핵심이자, 한국경제의 새로운 성장엔진

- 한국경제는 '27년까지 2% 초반 저성장이 고착화(IMF, '23)되는 가운데, 국내 GDP 중 45%를 차지하는 수출*은 한국경제를 이끌 핵심 성장 축
 - * '21년 경제성장률 4.1% 중 절반 이상인 2.1%가 수출에 의한 것으로 분석(한국무역협회)
- 우리나라 무역수지는 반도체 등 제조업에서는 흑자를 보는 반면, 전체 고용의 70.7%를 차지하는 서비스산업은 지속적 적자 구조*
 - * 상품수지는 156억 달러 흑자인데 반해, 서비스수지는 55억 달러 적자('22년 기준)
- 콘텐츠산업 수출액은 132억 달러로 이차전자(100억 달러)·전기차(98억 달러) 등 주요 제조업보다 높은 수준으로, 서비스산업 대표 수출 흑자(121억 달러) 산업

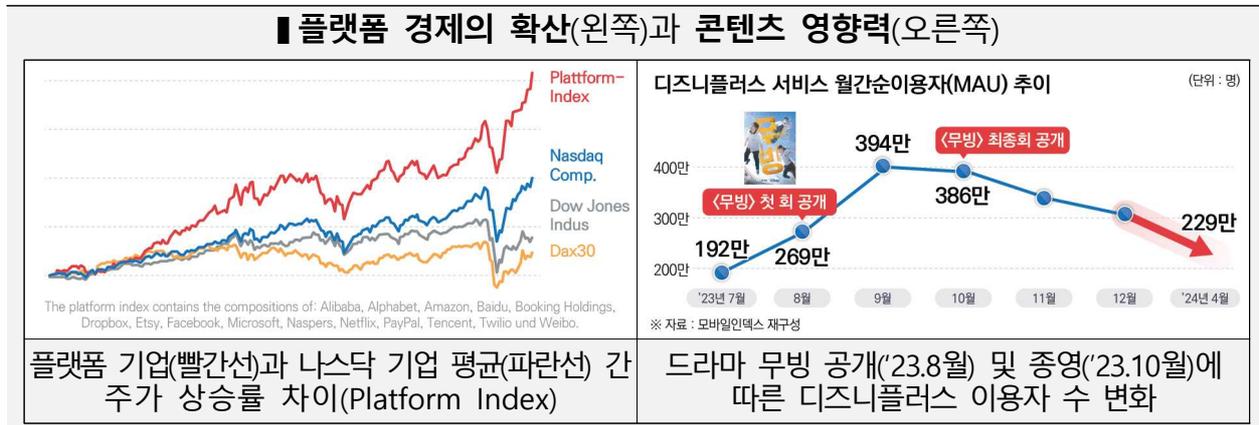


- 세계 콘텐츠산업은 3조 3,500억 달러 규모로 성장이 예상되며, 국내 콘텐츠 산업은 향후 5년간 세계 콘텐츠 성장률(45%)을 웃도는 성장세(6.0%) 전망
 - GDP 대비 콘텐츠산업 부가가치액 비중(2.6%)은 주요 선진국* 및 OECD 평균(3.4%)에 비해 낮아, 여전히 높은 산업 성장잠재력 보유
 - * GDP 대비 부가가치액 비중 : 미국(5.4%), 일본(4.7%), 영국(4.3%) 등('18년)
 - 또한, 콘텐츠산업은 관광·공연·예술 등 서비스업뿐만 아니라, 가전·IT기기 등 제조업의 동반성장 및 수출*에도 긍정적 외부효과 창출
 - * K-콘텐츠로 인한 소비재 및 관광 수출 증가액은 약 66억 달러('23년 기준)

⇒ 제조업의 반도체와 같이 서비스업의 콘텐츠산업을 한국경제 저성장을 극복할 핵심 산업으로 집중 육성할 필요

◇ 디지털 경제 확산 속, 콘텐츠 중심으로 산업 재편 진행 중

- 제조업·서비스업 등 산업 전 영역이 디지털 경제로 급속히 전환되고 있으며, 그 중 플랫폼이 디지털 경제의 핵심*으로 부상
 - * 2025년 글로벌 디지털 플랫폼 매출액은 약 60조 달러로 예상되며, 글로벌 전체 기업 매출의 약 30%가 디지털 플랫폼에서 발생할 것으로 전망(WEF)
- 다만, 플랫폼 충성도·편의성 등에 의해 매출이 좌우되는 他 산업과 달리, 콘텐츠산업은 콘텐츠 경쟁력에 따라 플랫폼 시장 지배구조 변동
- OTT의 경우, 핵심 시리즈 종영에 따른 구독자 수의 급격한 변화가 반복되는 등 세계 콘텐츠산업 구조가 '플랫폼 중심'에서 '콘텐츠 중심'으로 이동



◇ K-콘텐츠는 한국문화 · 소프트 파워 확산의 선봉장

- 전 세계 한류팬 수는 2억 2,500만명으로, 10여년 전에 비해 24배 이상 증가하는 등 K-콘텐츠는 'Korea Invasion'이라는 새로운 문화현상 창조
- 외국인의 77.5%(23년 기준)는 한국에 대한 국가 이미지를 긍정적으로 평가, K-콘텐츠와 대중문화가 긍정적 이미지 영향요인 1위(65.9%) 차지
- 특히, K-콘텐츠의 세계적 위상은 경제·문화 영역을 넘어, 국가 브랜드 제고 · 소프트 파워 향상 등 정치 · 외교* 영역으로 점차 확장
- * 美 바이든 대통령-BTS 회동('22.6), 블랙핑크 영 대영제국훈장 수훈('23.11) 등

⇒ 콘텐츠 중심 산업구조로의 재편과 K-콘텐츠의 영향력 확대는 글로벌 경쟁력을 갖춘 K-콘텐츠와 K-컬처가 재도약할 수 있는 기회

II. 콘텐츠산업 동향 및 패러다임 변화 분석

1 세계 콘텐츠산업 동향 및 전망

◇ 세계 콘텐츠산업(4.5%)은 세계 경제(3.0%)보다 높은 성장세 전망

□ **(세계시장 전망)** 세계 콘텐츠산업 시장은 향후 5년간 연평균 4.5%씩 성장하여 '27년까지 3조 3,500억 달러 규모로 성장 전망

○ 세계 경제성장률(3%대)은 상회하나, 디지털 콘텐츠와 스트리밍 서비스의 성숙·포화단계 진입으로 연간 성장 폭*은 둔화 예상

* 콘텐츠산업 연평균 성장률(5년간) : 6.0%('18~'22년) → 4.5%('22~'27년)

□ **(장르별 시장 전망)** 출판물 제외 콘텐츠 전 장르 지속 성장 예측

○ 영화와 애니메이션 시장은 팬데믹 영향으로 역성장하였으나, '23년부터 '27년까지는 각각 연평균 13.2%, 10.5% 성장할 전망

○ 만화 및 웹툰 시장은 디지털 만화 성장과 IP 확장 영향으로 '27년까지 연평균 5.9% 성장률 예상

○ 음악 및 게임시장 성장률은 '22년 이전 대비 소폭하락 전망이나, 여전히 세계 경제성장률 대비 높은 성장 예측(음악 3.9%, 게임 8.3%)

○ 방송과 출판 시장은 레거시 미디어 시장 침체에도 불구하고, 성장률을 유지하거나(방송 2.1%), 역성장 폭 축소(출판 -1.0%) 전망

<세계 콘텐츠 시장규모 및 성장률(22~27년)>

(단위 : 십억 달러, %)



<산업별 연평균 복합성장률(22~27년)>

(단위 : %)



* 출처: 한국콘텐츠진흥원(2024), 2023 해외 콘텐츠시장 분석

2

우리나라 콘텐츠산업 동향 및 전망

◇ K-콘텐츠는 세계 콘텐츠산업(4.5%)을 웃도는 성장세(6.0%) 전망

- **(매출액)** '22년 우리나라 콘텐츠산업 규모는 151조 원(전년 대비 9.9% 증가*)으로, '27년까지 약 200조 원(연평균 6.0%) 규모로 성장 전망
 - * '22년 기준 콘텐츠산업 성장률(9.9%)은 전체 산업성장률(3.3%) 대비 3배 달성
- **(경제기여도)** 콘텐츠산업 부가가치액은 '22년 56조 3,366억 원으로 전년 대비 6.2% 증가하는 등 지속적 상승 추세
- **(연관산업)** 콘텐츠 연관산업 규모의 지속적 증가에 따라, K-콘텐츠와 他 산업 간 융합 및 동반성장 역시 확대 전망

< 콘텐츠 연관산업 규모 >

단위 (백억 원)

	관광산업	스포츠산업	공연산업	부가통신 서비스	예술 및 여가 서비스업	정보통신업
2021년	4,610	6,388	49	19,920	2,070	22,390
2022년	6,727	7,811	97	23,810	3,141	24,220

* 출처 : '22년 기준, 관광산업조사, 스포츠산업조사, 공연예술조사(문체부), 부가통신사업시장 동향(과기부), 기업경영분석(한국은행)

- **(수출액)** '22년 콘텐츠산업 수출액은 132억 달러로 연평균('18~'22년) 8.3% 성장, K-콘텐츠에 대한 전 세계적 수요는 꾸준히 증가 예상
- **(고용)** '22년 콘텐츠산업 고용규모는 64만 명으로 전년 대비 5.4% 증가했으며, 39세 이하 종사자 비중이 74.6%인 대표적 청년 선호 산업*
 - * 콘텐츠산업 청년 종사자(39세 이하) 비중은 전체 산업 평균(33.1%) 대비 2배 이상 높음
- **(기업 수)** 콘텐츠산업 사업체는 '22년 기준 11만 5천여 개로 전년 대비 5.7% 증가하는 등 전체 산업 평균(1.0%)보다 5.7배 높은 증가세

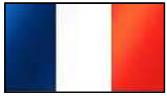
< 전체산업 대비 콘텐츠산업 비중('22년) >

	부가가치액	수출	고용	기업수
전체 산업	1,586조 원	6,836억 불	25,211천 명	6,141천 개
콘텐츠 산업	56조 원	132억 불	648천 명	115천 개
비 중	3.5%	1.9%	2.6%	1.9%

* 출처 : 통계청, '22년 전국사업체조사/ 한국은행, '22년 기업경영분석

참고1

주요 국가 콘텐츠산업 정책

구분	주요 내용
 EU	<ul style="list-style-type: none"> ■ (Creative Europe Program('21-'27)) 문화창조 산업 부문 지원을 위해 24억 유로의 지원 프로그램(이전 계획 대비 1.6배 이상 증가) 추진 ⇒ 콘텐츠(영화게임 등)·미디어(방송) 경쟁력 강화 및 경제적 가치 창출
 영국	<ul style="list-style-type: none"> ■ (창조산업 비전 2030('23.6)) 영국 전역 창조 클러스터 성장추진, 100만개 이상 일자리 지원, 지역 창조산업 활성화 등 콘텐츠 산업 지원 전략 마련 ⇒ 신기술 + 창조산업 융합을 통해 高부가가치 산업으로 도약
 일본	<ul style="list-style-type: none"> ■ (2023년 지적재산추진계획('23.6)) 콘텐츠 인재양성, 공정·상생 환경 조성, 해외 로케이션 촬영 유치, 신기술 콘텐츠 제작, 저작권 보호 등 디지털시대 콘텐츠 전략* 제시 ⇒ 새로운 가치 창출+공정한 생태계+콘텐츠 경쟁력 확보 추진 <div style="border: 1px dashed gray; padding: 5px; margin-top: 10px;"> ① 콘텐츠 산업구조 전환·경쟁력 강화와 창작자 지원 ② 창작자 주도의 생태계 촉진과 적절한 보상체계 마련 ③ 메타버스·NFT, 생성 AI 등 신기술 변화에 대한 대응 ④ 콘텐츠 창작의 선순환 위한 저작권 제도·정책 개혁 ⑤ 디지털 아카이브 체계 구축 ⑥ 저작권 불법유통 대응 강화 등 </div>
 프랑스	<ul style="list-style-type: none"> ■ (France 2030('21.10)) 프랑스의 미래산업 육성을 위한 투자계획으로, 전략분야 선정 및 10대 목표 설정(2022년부터 5년간 300억 유로 투자) ⇒ 대규모 스튜디오 투자, 전문가 교육, 콘텐츠 개발 등 문화콘텐츠 분야 20억 유로 투자 통해 문화콘텐츠 선도국가로 재도약 추진
 독일	<ul style="list-style-type: none"> ■ (문화창조 산업 이니셔티브('07~)) 독일 연방정부는 문화창조 산업 이니셔티브 출범(~'07) 이후, 문화창조센터 구축·자금 지원·수출지원 등 연방정부 차원의 지원 및 주 정부와의 협업체계 구축 ⇒ 스타트업 육성, 신기술 자금지원, 디지털 저작권법 개정 등 산업경쟁력 강화 및 일자리 창출 지원

3 콘텐츠산업 패러다임 변화

◇ AI 기술 보편화에 따라, 연관 기술 및 콘텐츠 산업구조 재편 예상

- **(AI가 촉발한 기술혁신)** AI 기술을 매개로 콘텐츠 생태계(콘텐츠·플랫폼·네트워크·디바이스) 전반에 급격한 기술혁신이 진행될 것으로 전망
 - **(콘텐츠·플랫폼)** AI 기술 발전(생성형 AI→범용 인공지능)에 따라 실시간 이미지 영상 생성, AI 제작툴 기반 플랫폼 등장 등 콘텐츠 제작환경 변화
 - **(네트워크·디바이스)** 6G 등장, 온디바이스*(On-device) AI 발전 등 네트워크 장벽이 낮아지면서 XR·메타버스 등 고사양 콘텐츠 대중화 전망
- * 통신망 접속 없이 자체 신경망 처리장치를 통해 생성형 AI를 구동할 수 있는 기기

■ 생성형 AI 산업 규모(왼쪽) 및 AI 산업 내 콘텐츠산업 비중(오른쪽)



- **(신기술 등장에 따른 산업구조 변화)** 신기술과 연관성이 높은 콘텐츠산업 특성 고려 시, 단순한 신기술 콘텐츠 등장을 넘어 산업구조 자체 변화 전망
 - **(콘텐츠 가치사슬 변화)** 콘텐츠 기술변화에 따라, 콘텐츠 가치사슬(기획-제작-유통-소비) 간 경계가 모호해지고, 제작 단계별 융합 가속화
 - **(플랫폼 중심→콘텐츠 중심)** 콘텐츠 양적 확대 및 개인화된 콘텐츠 소비·공유에 따라 산업 패러다임이 플랫폼 중심에서 콘텐츠 중심으로 변화
 - **(창작 권한의 脫중심화)** 생성형 AI를 활용한 창작 툴로 인해 콘텐츠 제작이 용이해지는 등 창작 주도권이 기업·전문가에서 개인으로 이동
- ※ 전 세계 창작자 경제 규모는 '22년 2,500억 달러에서 '27년 4,800억 달러로 증가할 것으로 예측(골드만삭스, 2023)

◇ **글로벌 OTT 산업 등 콘텐츠 IP 육성·확보를 위한 경쟁 심화**

- **(OTT 산업 성장)** 영상 패러다임이 방송·영화에서 OTT로 변화함에 따라, 전 세계 OTT 산업 규모는 '18년 477억 달러에서 '22년 1,165억 달러로 급성장
 - 엔데믹 이후, 영화 관객 수* 회복은 더디게 진행되는 반면, 국내 OTT 이용률은 '18년 42.7%에서 '23년 77%로 지속적인 상승 추세
 - * '23년 영화 관객 수는 1억 2,514만명으로 팬데믹 이전 수준의 56.6%에 불과
- **(IP 중심 생태계 재편)** 콘텐츠 장르 간 경계가 사라지고, 특히 OTT 산업 등을 중심으로 콘텐츠 IP가 경제적 가치 창출 핵심*으로 등장
 - * 오징어게임 등 IP 확보 여부에 따라 수익 격차 심화(넷플릭스 1조원 vs 제작사 250억원)
 - 특히, 콘텐츠 제작비 상승으로 인해 실패 위험은 줄이고(Risk Hedge), 후광효과(Halo Effect)는 극대화하기 위해 검증된 IP 선호 현상* 심화
 - * '23년 전 세계 박스오피스 10위 중 8개 작품이 검증된 IP 활용

< 세계 라이선스 산업 ('22년) > (단위 : 백만 달러)

순위	국가명	매출액 (상품+서비스)	로열티수익	시장규모	비중 (라이선싱/콘텐츠)
1	미국	193,035	10,355	203,390	18.5 %
2	영국	16,930	1,041	17,971	13.8 %
3	일본	15,468	994	16,462	8.7 %
4	독일	13,002	801	13,803	11.4 %
17	한국	2,073	125	2,198	3.2 %

* 출처: 2023 해외콘텐츠시장 분석(콘진원, '23.11), 2023 Global Licensing Industry Study(LIMA, '23)

** 라이선싱 산업 시장규모는 '매출액(상품 및 서비스)+라이선스 로열티'로 산정

- **(IP 투자 확대 전망)** 슈퍼 IP를 지속적으로 육성해 온 미국·일본과 달리, 국내 산업은 일회성 성공·굿즈 위주로 장기적인 IP 육성·활용 미흡
 - (기존)콘텐츠 성공 後, 부수적 가치를 창출하는 전략 → (전망)기획 단계부터 세계관 확장 가능성, 사업구조 등을 반영한 IP 중심 전략적 투자 확대 전망

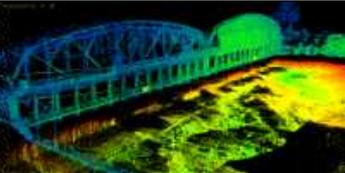
< 세계 주요 슈퍼 IP 및 누적 수익 >

IP 명칭	포켓몬 (1996 ~)	헬로키티 (1974 ~)	미키마우스 (1928 ~)	스타워즈 (1977 ~)	슈퍼마리오 (1981 ~)
누적 수익	120조 원	104조 원	91조 원	85조 원	47조 원

참고2

콘텐츠 핵심기술 별 발전 전망

□ 콘텐츠 제작-유통-소비 전 영역에서 AI 기술의 파급력이 가장 클 것으로 예상되고, 모든 기술은 상호 견인하며 발전 전망

구분	현재	단기(~3년)	중장기(~10년)
이미지·영상 기술			
	초고화질 이미지 획득 8K, 16K 초고화질 영상 및 이미지 획득 및 처리, 개선	광역공간 이미지 획득 도시 규모 공간 생성을 위한 이미지 획득, 처리 고도화	실시간 영상/이미지 생성 실시간 초 고해상 영상 획득, 생성, 개선 기술
콘텐츠·이용자 보호 및 유통 기술			
	디지털 워터마크 디지털 자료에 워터마크가 불가능한 워터마크 삽입	객체 위변조 방지 디지털 콘텐츠의 무단 위변조 방지	AI 기반 유사도 분석 AI 기반 불법 저작물 자동 탐지 및 유사도 분리
AI 기술			
	생성형 AI AI가 인간의 지시를 기반으로 새로운 콘텐츠 생성	멀티모달 AI 다양한 형태의 데이터를 함께 처리하고 이해	범용 인공지능 인간의 개입 없이 AI가 스스로 학습과 문제 해결
네트워크 기술			
	Private 5G 로봇, 모빌리티, 초저지연이 반영된 기술 상용화	Advanced 5G 기존 5G의 속도, 용량 및 지연시간 개선	6G 5G 대비 10배 빠른 NW를 통한 초저지연 서비스 제공
클라우드 기술			
	멀티 클라우드 다양한 클라우드 서비스 복합 활용	On-device 클라우드 초저지연 처리를 위한 클라우드 컴퓨팅 파워 도입	상호운용성 극대화 플랫폼 내 콘텐츠, 아바타, 유저의 상호 운용성 확보

III. 그간의 성과 및 한계

1 성과

◇ 매출액·수출액 역대 최고치 달성 등 K-콘텐츠 가치 증명

- 국내 콘텐츠 산업 매출액은 역대 최고치인 151조원('22년)으로, 1차 콘텐츠산업 진흥 기본계획 발표('11년) 이후, 1.8배 이상 성장('11년 83조원)
 - 특히, 수출의 경우 '22년 132억 달러를 기록, '11년 대비 3배 이상 증가(연평균 10.8% 성장)하는 등 핵심 수출품목으로서 입지 공고화
- 콘텐츠 예산 1조원 돌파 및 역대 최대규모 정책금융 공급(1조 7,400억원) 등 콘텐츠산업에 대한 과감한 지원을 통해 산업 재도약 기반 마련('24년)

◇ K-콘텐츠 소비를 넘어, K-컬처 · K-라이프 스타일로 진화 중

- K-콘텐츠는 창의성을 기반으로 한 독특한 매력과 전 세계가 공감할 수 있는 보편성을 두루 겸비, 한류팬 수는 급속하게 증가*
 - * 전 세계 K-콘텐츠 동호인 수 : '12년 926만명→'23년 2억 2,500만명(24배 이상 증가)
- 초기 한류의 드라마·음악에 대한 열광을 넘어, 영화·게임·웹툰 등 K-콘텐츠 전 장르에 걸쳐 세계적인 인기 확산 및 성공사례 창출

				
드라마 <오징어게임>	음악 <블랙핑크>	영화 <기생충>	게임 <배틀 그라운드>	웹툰 <나 혼자만 레벨업>
비영어권 작품 최초 에미상 6관왕 수상	빌보드 핫 100에 9곡 진입	한국 영화 최초 아카데미 4관왕	전 세계 모바일 게임 매출 2위	글로벌 143억부 기록

- K-콘텐츠의 뛰어난 경쟁력을 기반으로, 한국에 대한 해외 투자 및 세계 유명 기업과의 협업* 등 K-콘텐츠에 대한 글로벌 수요 지속 증가
 - * ▲넷플릭스 4년간 25억 달러 투자 약속('23.4월), ▲사우디 국부 펀드 등 카카오엔터에 1.2조원 투자 발표('23.1월), ▲(OTT) 파라마운트-티빙 협업, HBO-쿠방플레이 협업 등

2 한계

◇ 치열한 글로벌 경쟁 속, 지속 성장에 대한 위기감 고조

- 콘텐츠 산업 글로벌 주도권을 두고 국가 간·기업 간 경쟁이 심화됨에도 불구하고, 콘텐츠 산업 집중육성을 위한 범정부적 지원 노력* 부족
 - 홍콩 영화·일본 대중문화의 위상하락 등을 반면교사 삼아, K-콘텐츠의 성장을 뒷받침할 국가적 지원 전략 및 체계 구축 필요
- * (예산) 콘텐츠산업 예산은 정부 전체 예산의 0.13%에 불과(5년간 3,134조원 중 4.2조원 투자)
(조직) 문화콘텐츠산업실을 콘텐츠정책국, 저작권국, 미디어정책국으로 개편(17.9)

◇ 콘텐츠 산업 구조적 한계 및 부가가치 창출 미흡

- 중소기업 대상 콘텐츠 기획-제작-유통 전반 지원에도 불구하고, 해외 투자 유치 등 중견기업 도약*에 필수적인 자금난 해소 어려움 존재
 - * 콘텐츠 기업 중 45.3%가 자금 부족을 호소하고 있으며 자금조달갭은 2.9조원으로 추정
- K-콘텐츠에 대한 전 세계적 열광에도 불구하고, K-콘텐츠를 대표할 랜드마크·이벤트 부재로 인해 콘텐츠 단순 소비 외 추가적인 부가가치 창출 한계
 - 콘텐츠 기업-콘텐츠 기반시설-연구기관 간 파편화·지리적 단절로 인해 집적이익 창출 한계 등 산업 내 비효율성 및 높은 거래비용 존재

◇ K-콘텐츠 재도약을 위한 새로운 모멘텀 필요

- 산업고도화에 따라 게임·영화·방송 등 K-콘텐츠 핵심 장르의 성장 정체는 현실화 되는 반면, 수출지역 편중 현상* 등 성장잠재력 하락 우려
 - AI·XR·메타버스 등 콘텐츠 산업의 패러다임을 바꿀 신기술 지원 노력에도 불구하고, 핵심기술에 대한 선진국과의 기술격차** 여전히 존재
- * (수출) 전체 콘텐츠 수출액 중 아시아권(중화권+일본+동남아) 비중 70.4%(22년 기준)
** (AI 분야 기술격차/21년 기준) 미국(0년), 중국(0.8년), EU(1.0년), 한국(1.3년)

⇒ 급격한 산업 환경변화에 대응하고, 콘텐츠산업을 미래 핵심 동력으로 육성하기 위해 중장기적 관점의 정책 추진 필요

IV. 추진전략

비전	(2027년) 글로벌 콘텐츠 4대 강국으로 도약
방향	<ul style="list-style-type: none"> ○ 국가적 역량을 집결해 글로벌 콘텐츠 산업 리더 국가로 도약 ○ 기업 육성과 新시장 개척을 통해 경제적 가치·양질의 일자리 창출 ○ K-콘텐츠 소비를 넘어, 전 세계인의 일상 문화 속으로
목표	<ul style="list-style-type: none"> ○ (K-콘텐츠 매출액) '22년 : 151조 원 → '27년 : 200조 원 ○ (K-콘텐츠 수출액) '22년 : 132억 달러 → '27년 : 250억 달러 ○ (K-콘텐츠 일자리수) '22년 : 64만 명 → '27년 : 74만 명

전 략	추진 과제
K-콘텐츠, 국가전략산업으로 육성	<ol style="list-style-type: none"> 1. K-콘텐츠 복합문화단지, 콘텐츠산업 30년을 이끌 메가 비전 2. 5조원 대 콘텐츠 정책금융 공급 3. 세계 콘텐츠 4대 강국 도약 위한 추진체계 개편
콘텐츠 기업 성장 통한 일자리 창출	<ol style="list-style-type: none"> 1. 미래 콘텐츠 산업을 선도할 신기술·IP 지원 2. 중소지역 콘텐츠기업 육성 통한 탄탄한 산업 기반 조성 3. 기업 성장지원 위한 법·제도 개선
해외진출을 넘어 글로벌 주류문화로 도약	<ol style="list-style-type: none"> 1. 전 세계에서 찾아오는 K-콘텐츠 페스티벌 개최 2. K-콘텐츠와 연관산업 동반성장 통한 수출 확대 3. K-콘텐츠 글로벌 위상에 걸맞은 저작권 보호체계 구축
주요 장르 집중지원 통한 경제적 가치 창출	<ol style="list-style-type: none"> 1. (게임) 콘솔게임 집중육성으로 K-게임 레벨 업 2. (웹툰) 대한민국 플랫폼이 곧 글로벌 플랫폼 3. (영화) 영화시장 산업화 통한 제2의 "기생충" 발굴 4. (음악) K-팝 넘어 K-뮤직으로 'K-팝 신드롬' 지속성 확보 5. (방송) IP 확보·수출지원으로 이어가는 K-드라마 황금기

V. 세부 추진과제

전략1 K-콘텐츠, 국가전략산업으로 육성

【정책목표】

- ① 세계적인 콘텐츠 복합문화단지 조성(~'35년)
- ② 콘텐츠산업 내 총 5조원 규모 정책금융 공급(~'27년)
- ③ 콘텐츠산업 규모에 걸맞은 정책 추진체계 구축

1-1 K-콘텐츠 복합문화단지, 콘텐츠산업 30년을 이끄는 메가 비전

1 K-콘텐츠 복합문화단지 기본구상안 : K-콘텐츠 대표 생산·유통·소비 단지

※ 콘텐츠 기업·대학·연구소·사람 등이 총집결, K-콘텐츠가 끊임없이 생산·유통되고, 누구나 K-콘텐츠를 향유하는 문화·산업 복합단지 조성(~'35년)



※ ▲('25년) 기본구상 수립·발표, ▲('26년) 기본계획 수립 및 타당성조사, ▲('27~'35년) 조성

2 K-콘텐츠 복합문화단지 10대 핵심사업(안)

- (①글로벌 콘텐츠산업 아카데미) 국내외 콘텐츠 교육시설·기관 유치 통해 콘텐츠 전문인력 양성 및 인력 교류의 세계적인 거점으로 조성
- (②콘텐츠체험학교 운영) K-콘텐츠에 관심있는 내외국인 누구나 K-콘텐츠를 경험할 수 있는 교육·체험 프로그램 운영

■ 글로벌 콘텐츠산업 아카데미 및 체험학교 유치·조성(안) : 민관협력 조성



[한국영화아카데미]

· 영화진흥위원회가 운영하는 영화 전문인력양성 교육기관

① 글로벌 콘텐츠 아카데미

- 기존 양성기관(콘텐츠아카데미, 영화아카데미, 게임인재원 등) 분원 유치
- 신규 양성기관(만화·웹툰아카데미 등) 유치
- 세계적인 콘텐츠 관련 대학 및 교육시설 유치

② 콘텐츠 체험학교

- K-콘텐츠기업(K-POP, 웹툰 등), 관련 기업(여행, 음식, 패션, 뷰티 등), 글로벌 콘텐츠기업 참여, 콘텐츠 체험상품 개발·운영

- **(③창업·제작센터 구축)** 창업 지원, 기업 간 온·오프라인 협업, 해외 진출 지원 등 K-콘텐츠 창업 인큐베이팅 공간 및 프로그램 운영
- **(④글로벌 영상제작생산 거점)** 세계적인 콘텐츠 영상 제작·체험 타운 조성, 다양한 규모·형태(실내외 스튜디오, 오픈세트장 등)를 갖춘 영상 인프라 집적
- **(⑤직주락(職主樂/Work·Life·Play) 지구 조성)** 콘텐츠산업 및 관련 산업 업무·거주·생활기반(학교, 병원, 마트 등)·관광 시설 등 집적, 자생적 공간환경 조성

■ 스테이션-직주락 지구 사례 : 민간주도 조성



[빌바오 컨벤션센터]

· 철강산업 기반 컨퍼런스, 회의, 전시회 등 개최

- (상업) K-콘텐츠 관련 기업 및 연관기업(K-푸드, 패션 등) 입주
- (주거) 창작자, 창업자, 학생 등 거주
- (관광) 호텔, 관광객 숙박 시설, MICE, 면세점 등 입주
- (기반) 병원, 체육시설, 극장, 마트 등 생활기반 시설 입주

※ (사진 출처) 빌바오컨벤션센터 홈페이지(bilbaoexhibitioncentre.com)

- **(⑥신기술 인프라 구축)** 신기술 관련 인프라(데이터센터, 문화기술연구원 등) 집적, 신기술 적용 콘텐츠산업 육성 및 기술 실증공간 구현
- **(⑦IP 셰어프리 지구)** 복합문화단지 특정구역(거리, 건물 등) 내에서 IP를 자유롭게 사용하게 함으로써 다양한 콘텐츠 간 융·복합 지원
- **(⑧콘텐츠 페스티벌 개최)** 복합문화단지 곳곳에서 입주기업, 공공기관 등이 콘텐츠 기반으로 페스티벌(이벤트, 축제, 행사, 컨퍼런스, 회의 등) 상시 개최
- **(⑨K-콘텐츠 박물관)** 대한민국 K-콘텐츠 100년 역사를 담은 국립 박물관, K-콘텐츠 수장고, 기업관, IP테마관 등 아카이빙·전시·체험·교육 거점
- **(⑩K-콘텐츠로 공간 디자인)** 단지 내 입주기업 및 공공기관 협력(협약)으로 K-콘텐츠 공간 경관 디자인 및 K-콘텐츠 공간 브랜딩·홍보

1-2 5조원 대 콘텐츠 정책금융 공급(~'27년)

※ ①국내 정책펀드 확대(3.4조원)-해외투자 유치, ②완성보증-이차보전(1.6조원) 등 5조원 대 정책금융 공급 통해 글로벌 콘텐츠 경쟁 우위 선점(~'27년)

1 [투자] 국내외 자본 유치하여 콘텐츠 금융의 글로벌 허브로 도약

1 국내 민간자본 마중물을 위한 정책 펀드 확대 조성

구분	모태펀드 문화계정	전략펀드
모펀드 운용사	한국벤처투자	민간 운용사 (한국성장금융투자운용)
자펀드 운용사	국내 벤처캐피털(VC)	국내 VC·사모펀드(PE)
투자대상	국내 콘텐츠 기업 및 프로젝트	국내 영상 콘텐츠 기업 및 프로젝트
조성 규모 ('24년~'27년)	약 2조 4,000억원	약 1조원

- **(문화계정)** 정부 주도로 콘텐츠 중소·벤처기업에 투자금 공급하는 한편 수익을 창출하여 민간 출자 유인 강화, 자생적 벤처생태계 구축
 - (조성 규모) '24년~'27년 약 2조 4천억원 조성(연평균 약 6천억원)
 - (출자 분야) 수익성 중심의 일반펀드와 공공성 중심의 정책펀드로 자펀드 이원화, 수익성과 공공성 동시 추구
 - * (일반펀드) 문화산업 내 중소·벤처기업에 제한 없이 투자하여 문화계정 수익성 제고
 - (정책펀드) 수출 활성화를 위한 '수출펀드', 제작사 IP 확보를 위한 'IP펀드' 등 정책목표 반영
- **(전략펀드)** 민관 공동 출자를 통해 IP 기반 대형 콘텐츠에 집중 투자, K-콘텐츠·미디어 기업 전략적 육성을 통한 글로벌 경쟁력 강화
 - (조성 규모) 4년간('24년~'27년) 총 1,350억원 출자, 약 1조원 규모 조성
 - (출자 분야) '先 결성 後 투자 대상 선정 방식'의 블라인드 펀드와 '先 투자 대상 선정 後 결성 방식'의 프로젝트 펀드 혼합 조성

② 해외 투자 유치를 위한 기반 조성

- **(글로벌 케이녹)** 해외 주요마켓과 연계하여 국내 콘텐츠 제작사의 해외 투자사 대상 투자설명회 개최*, 해외투자 유치 기회 제공
* '24년 3회(북미 2회, 아시아 1회) → '27년 7회(중동 및 유럽 등 권역 확대)
- **(역외펀드)** 정책펀드의 자펀드를 역외펀드로 확대*, 해외 VC에도 자펀드 운용 기회를 개방함으로써 해외자본 마중물 역할 수행
* 기존 정책펀드는 역내펀드에만 출자가 가능하여 해외자본 유입 저조(모태펀드 문화계정 內 외국인 출자 비중 약 3%에 불과)

2 [용자] 완성보증 제도 개편으로 보증공급 강화

- **(문화산업보증)** 현행 완성보증을 '문화산업보증(가칭)'으로 확대 개편하여 콘텐츠 밸류체인 전 단계에 보증공급('24년~'27년 약 9,000억원)
 - **(특화보증)** 콘텐츠 가치평가와 연계하여 기획·개발 및 유통 등 단계별 맞춤형 보증 공급
 - **(완성보증)** 판매계약이 체결된 콘텐츠의 완성(제작)을 보증
 - **(수출보증)** 수출 이행 자금 및 서비스종합보험(대금 미회수 리스크 담보) 등 지원

보증계정	단계	기획 단계 (기획/개발)	제작 단계 (착수-완료 전)	사업화 단계 (완성-국내 유통)	성숙 단계 (해외진출~)
(기존) 완성보증		X	완성보증 상품	X	X
(개선) 문화산업보증			완성보증 상품		수출보증 상품
		특화보증 상품			

- **(이차보전 지원)** 콘텐츠 기업의 금융비용 경감을 위해 대출 이자 일부(2.5%p) 지원*('24년~'27년 약 7,000억원 규모 대출 이자 지원)
* (예) 대출금리가 5.0%일 경우, 2.5%p에 해당하는 대출이자 지원(최대 10억원 한도)

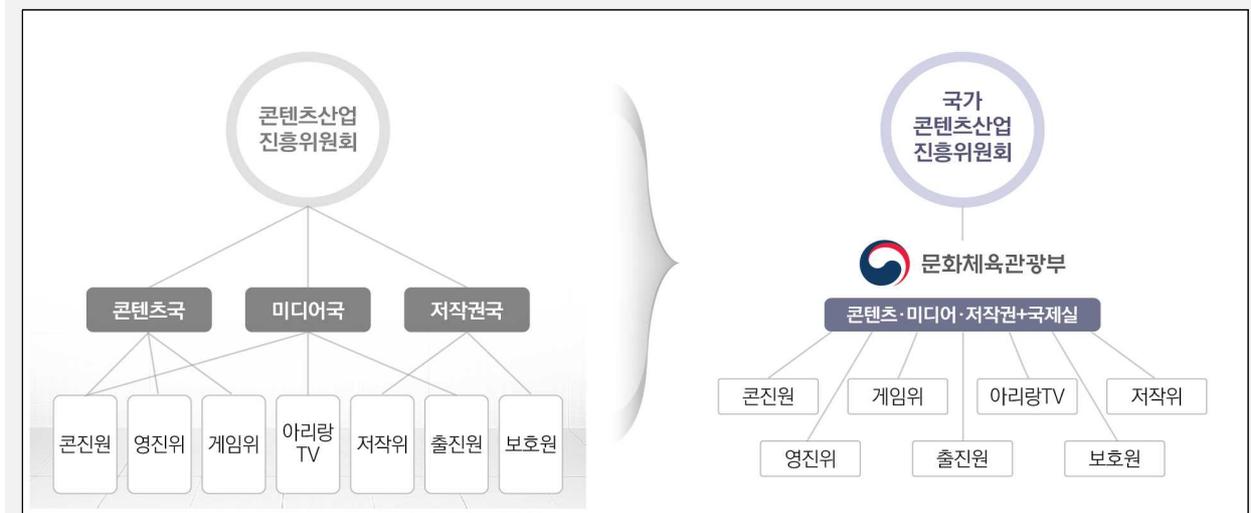
1-3 세계 콘텐츠 4대 강국 도약 위한 추진체계 개편

※ 현재 단절적으로 운영되고 있는 콘텐츠 정책 추진체계를 일원화(콘산위-문체부-공공기관)하고, 콘텐츠산업 글로벌 리더 국가 도약을 위한 글로벌 협력체계 구축

1 K-콘텐츠 산업 규모에 맞는 국가 지원체계 확립

- **(콘텐츠산업진흥위원회 격상)** 콘텐츠산업 진흥 정책의 최고 의사결정기구 위상에 걸맞게 위원회 명칭 변경* 및 대통령 주재 회의(비정기) 개최 추진
 - 콘텐츠 산업정책을 총괄하는 컨트롤 타워로서의 기능 강화를 통해 콘산위-문체부-공공기관으로 이어지는 추진체계 구축
 - * (명칭변경(안)) 콘텐츠산업진흥위원회 → 국가콘텐츠산업진흥위원회
- **(콘텐츠 정책기능 강화)** 콘텐츠산업 급성장('08년 63조원 → '22년 151조원) 및 환경변화를 고려, 콘텐츠 정책 전문성 강화 및 부처 간 칸막이 해소
 - **(총괄 기능 강화)** 현재 각기 분절*되어있는 콘텐츠 정책에 대한 총괄·조정기능 강화 통해 정책 대응 능력 제고
 - * 장르금융(콘텐츠정책국), 방송OTT(미디어국), 저작권통상(저작권국), 콘텐츠 수출한류(국제실)
 - **(칸막이 해소)** 콘텐츠 산업 전반에 경계가 사라지는 융복합 시대에 대응, 콘산위 실무위원회 개최 등을 통한 관계부처 간 협업 강화

■ 콘텐츠 정책 총괄기능 강화 전후 비교



2 국가 간 협력체계 구축 통한 콘텐츠 글로벌 리더십 확대

- **(콘텐츠산업 선진국 간 협력체계 구축)** 영국, 일본, 미국 등 주요 선진국 간 콘텐츠산업 협력체계 신설 추진을 통해 글로벌 리더십 확보
 - 콘텐츠산업 주요 이슈를 활용한 정부 간 회의(주제발표, 협력과제 발굴, 공동 선언문 채택 등), 콘텐츠 세미나, 기업 네트워킹 지원, 콘텐츠 현장 방문 등 추진
 - * (유사사례) '23년 게임산업 등 주요 콘텐츠산업 의제를 활용한 한국-호주-프랑스-태국 간 글로벌 다자간 콘텐츠 포럼 개최

- **(아시아 권역 협력 강화)** 콘텐츠산업 수출액의 약 70%('22년 기준)를 차지하는 아시아권(중화권, 일본, 동남아) 협력체계 구축 통해 수출 확대 지원
 - **(동북아시아)** 한일중 콘텐츠산업포럼*(현재 국장급)을 3국 간 콘텐츠 분야 장관급 회의체로 격상 추진
 - * 한일중 3국의 문화산업 공동 발전을 위한 협의체(매년 개최)로 韓 문체부, 日 경제산업성, 中 문화여유부가 순차적으로 주최하고 있으며, '24년 중국 주최 예정
 - **(동남아시아)** 콘텐츠 해외비즈니스센터 운영의 지속적 확대* 및 협의체 구성·운영을 통해 한-동남아 간 콘텐츠 분야 교류 기반 확충
 - * (기존) 태국, 인도네시아, 베트남 → ('24년) 싱가포르 신규 구축 예정 → (향후) 지속 확대 추진
 - **(중국)** 게임 판호 발급 확대 및 저작권 협력 등을 위해 中 국가신문출판서 등 관계부처*와 국장급 협력 채널 구축
 - * (중국 콘텐츠 관련 주요 부처) 국가판권국(저작권 위법행위 조사 등 저작권 업무), 국가신문출판서(게임 판호 허가 업무 등), 국가영화국(영화 심의·허가 등) 등

- **(한-중동 간 협력채널 구축)** 사우디·UAE·카타르 등 K-콘텐츠 수요가 높은 중동국가들과의 MOU 및 협력 채널 구축* 통해 현지 진출 및 투자유치 추진
 - * (예) 한국 영화아카데미 사우디 진출을 위한 MOU 체결(영진위-네옴 컴퍼니/'23.10), UAE 국부펀드 투자유치설명회 개최('23.7), UAE K-게임 로드쇼('23.11) 등

전략2

콘텐츠 기업 성장 통한 일자리 창출

【정책목표】

- ① 신기술 콘텐츠 분야 상장 기업 : 1개사('24년) → 5개사('27년)
- ② R&D 기술사업화 매출액 6,000억원, 특허 등록 1,300건 달성('27년)
- ③ 세계 글로벌 라이선스 비즈니스 규모 : 17위('22년) → 8위('27년)

2-1

미래 콘텐츠 산업을 선도할 신기술·IP 지원

① 콘텐츠 패러다임 선점 위한 핵심 기술개발

① 핵심기술 분야(3^{핵심} 장르 + 1^{기반} 기술) R&D 집중 투자

※ 몰입형 가상융합경제 및 AI 시대 K-콘텐츠 산업의 글로벌 우위 지속을 위한 3대 핵심 장르(공연, 영상, 게임) 기술과 산업 핵심 기반 기술 개발 추진(~'27)

- (**공연실가상 융합**) 장소에 구애받지 않는 실·가상 융합(Extended Reality, XR) 기반 실시간 고품질 글로벌 공연 서비스 구현
 - XR 라이브 스튜디오 고도화, 실물과 동일한 디지털 아티스트 구현 기술, 입체(Volumetric) 배경 영상 실시간 합성 및 사용자 시점 맞춤형 스트리밍 생체신호 기반 감정 인식, 초개인화 감성 문화 상호작용 등 기술개발
- (**영상초실감 영상**) 시·청각 위주로 구현되는 콘텐츠를 넘어 후각·촉각의 영역까지 확장한 초실감 영상 콘텐츠 기술개발
 - AI 기반 8K/16K급 영상 확장(시각), 초실감 음향기술(청각), 햅틱 액추에이터 및 인터페이스 SW(촉각), 웨어러블 기반 후각 자극기술(후각) 등
- (**게임초몰입 게임**) 현실과 가상이 상호작용하는 환경에서 사용자의 플레이를 인지하고, 동적으로 변화·반응하는 초몰입 Generative 게임 기술개발
 - AI 기반 게임 콘텐츠 신뢰성·안전성 자동검증 기술, 휴먼팩터 등을 고려한 게임 내 콘텐츠, 애셋, 난이도 자동변환·생성 기술 등 개발
- (**산업 기반 기술**) AI장르별 콘텐츠 생성·연계·IP 확장을 위한 Vertical LMM* 구축 및 고도화, CG실시간 고품질 동적 애셋 생성·변환 개발

* Vertical LMM(Large Multi-modal Model): 콘텐츠 장르별 특화(vertical)하는 AI 유형으로, 언어 이외에도 사진·동영상 등 다양한 형태를 학습하는 학습모델

② 타산업(디스플레이, 모빌리티)×콘텐츠 융합 R&D

※ 디바이스·플랫폼 협력이 필수적인 미래 유망 분야/국가전략기술 분야 등을 중심으로 대·중소기업 협력 대형 프로젝트 마련, 콘텐츠 신규 시장 창출('25~)

- (**디스플레이** 경험확장 거대 몰입형 콘텐츠) 실내·외 다수의 사이니지·디스플레이(N-디스플레이)를 하나의 가상 캔버스로 활용, 초거대 디스플레이 기반 경험확장 몰입형 콘텐츠 서비스 기술 개발 추진
 - * (개발 내용(안)) ① 거대몰입 콘텐츠의 생성연계변환 기술개발 ② N-디스플레이 기반 커넥티드 플랫폼 기술 개발 ③ 공감경험 확장을 위한 사용자균중 등 인터랙션 기술 개발
- (**모빌리티** 미래 이동공간 콘텐츠) 미래 다목적 이동공간(PBV, SDV, MaaS) 내외 사용자 맞춤형 콘텐츠 제작·서비스 기술 개발 추진
 - * (개발 내용(안)) ① 이동공간 맞춤형 콘텐츠 응용서비스 기술개발, ② 이동공간 맞춤형 콘텐츠 생성 플랫폼 기술개발

■ 디스플레이·모빌리티 융합 콘텐츠 기술개발(예시)



경험확장 거대 몰입형 콘텐츠 기술

미래 이동공간(모빌리티) 내 콘텐츠 기술

③ 사회적 문제 해결을 위한 문화기술 R&D

- (**기술현안 대응**) ▲블록체인 기반 공연 티켓 불법 유통 근절 기술, ▲Deep Fake 인지 기술 등 적시성 있는 사회 문제해결 기술기반 마련
- (**사회적 가치 실현**) ▲AI·IoT 기반 안전사고 예측 및 실시간 안전관리 등 공연장 안전환경 구축 기술개발('24~'28), ▲장애인 등 디지털 소외 계층 콘텐츠 생산·향유 기술개발*('24~) 등

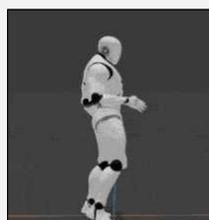
* (예시) 배리어프리 체험형 XR 콘텐츠 기술, 시니어의 콘텐츠 제작 접근성 향상을 위한 생성형 AI 기반 콘텐츠 창·제작 기술 등

2 AI 등 신기술 활용 콘텐츠 지원 통한 K-콘텐츠 경쟁력 강화

※ 콘텐츠 제작 전 분야에 AI 사용이 본격화됨에 따라, ▲AI 융복합 콘텐츠 개발을 지원하고, ▲AI-저작권 제도개선을 통해 신산업 기반 강화 및 공정한 창작 환경 조성

- **(AI x 콘텐츠)** AI 기술 활용으로 미래 콘텐츠산업 선도 기반 마련
 - **(기획·창작)** 생성형 AI 적용, 콘텐츠 원천 IP 기획·창작 기술개발*
 - * AI 기반 3D 웹툰 자동 완성 기술개발, AI 활용 스토리 창작 지원시스템 개발 등
 - **(제작)** ▲AI 활용 콘텐츠 제작 기술개발*, ▲AI 기반 신기술 융합 콘텐츠 제작(가상 아이돌, 버추얼 휴먼 등) 지원
 - * (영상) 인공지능을 이용한 영상콘텐츠 리마스터링 편집 플랫폼 개발
 - **(유통·소비)** ▲콘텐츠 유통 기술혁신*, ▲AI 콘텐츠 페스티벌(AI 영화제 등) 개최 등 인공지능 콘텐츠 대중화 촉진
 - * 딥러닝 적용 음악콘텐츠 권리매칭 솔루션, AI기반 e스포츠 서비스 자동화 플랫폼

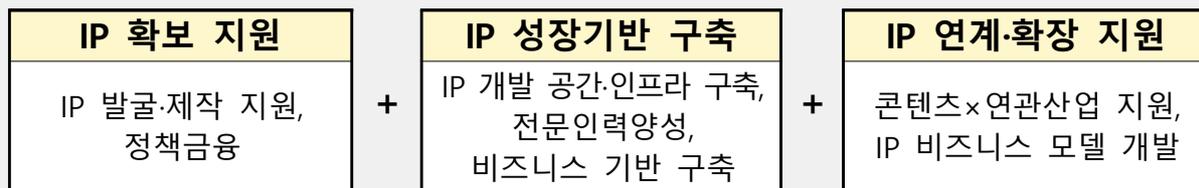
■ AI 융복합 콘텐츠 사례

 		
<p>[AI X 콘텐츠 서비스] 플라스크 AI 기반의 '모션 캡처 서비스'로 AI를 통한 자연스러운 영상 제작 가능</p>	<p>[AI X 가상아이돌] 이터니티 세계 최초 K팝 버추얼 걸그룹으로 AI싱잉, 3D모션캡처로 단독콘서트 개최</p>	<p>[AI X 영화] 원 모어 펌킨 생성형 AI 활용한 영화로, 제1회 두바이 국제AI 영화제 대상 및 관객상 수상(24)</p>

- **(AI-저작권 제도개선)** AI 시대 저작권 활용 규범 정립(저작권법 등 개정)
 - **(AI 산출물 표시제)** 생성형 AI 악용을 방지하고, 인간이 창작한 저작물과 구분하기 위해 AI 기술 활용 콘텐츠 여부 표시
 - **(학습데이터 목록 개요 공개)** 권리자로 하여금 저작권 침해에 대응하거나, 라이선스 협상이 가능하도록 AI 학습데이터 목록 개요 공개
 - **(AI 학습 이용대가 연구)** AI 학습에 이용되는 저작물(뉴스 등 어문 저작물 중심)의 적절한 이용 대가 마련 연구(신탁관리 범위 내/~'24년)

3 IP 기반 콘텐츠 산업 생태계 구축

※ (기존)장르 중심의 기획, 제작, 유통 단계별 지원사업을 (개선)IP 중심의 기획, 제작 및 융복합, IP 비즈니스(이종산업 연계 등) 지원으로 사업구조 개편



1 경쟁력 있는 IP 개발·확보 지원

- (펀드 지원) IP 보유 조건 'K-콘텐츠·미디어 전략펀드' 및 IP 보유·활용 프로젝트·기업에 투자하는 '콘텐츠 IP펀드' 확대
- (특화보증) 콘텐츠 가치평가와 연계한 단계별 특화보증을 통해 IP를 활용하여 사업을 추진하는 콘텐츠 기업의 IP 사업화 자금 지원
- (IP 보유 조건 지원) OTT 특화 제작지원*(IP 공동보유), 제작사의 영화 IP 공동 보유 조건부 지원 사업 확대

* OTT 플랫폼 등으로 IP 일체 양도를 방지하기 위해 지원사업시 IP 확보 조건 명시

2 IP 중심 생태계 성장기반 구축

- (IP 융복합 콘텐츠 클러스터 구축) 콘텐츠 창·제작, 전시·유통·체험 등 IP 활용 융·복합산업을 지원하는 혁신 공간 조성(~'25/고양시)
 - * 기업입주공간, 협업공간, 제작시설, 전시·체험관 등(지상 4층/지하 1층, 연면적 4,748㎡ 규모)
- (IP 전문인력 양성) 콘텐츠 수익구조 다각화를 위한 전문교육
 - (현업인) IP 분야에서 성공적인 비즈니스 성과를 거둔 현업인의 노하우 전수를 위한 세미나·멘토링 프로그램 등 운영
 - (IP 에이전트 육성) 활용 가치가 높은 IP를 발굴하고, IP 활용 주체들이 최적의 부가가치를 창출할 수 있도록 연결하는 전문가 양성

- **(IP 보호 강화)** 국내 콘텐츠 IP의 기술·디자인·상표·저작권 등 지적 재산 권리확보를 위한 국내외 특허 출원·등록, 저작권 등록 지원
- **(IP 비즈니스 기반 구축)** 국내외 비즈니스 기회 제공 및 역량 강화
 - **(IP 비즈니스 지원)** IP 상품 유통 테스트베드 운영, '콘텐츠 IP 산업전', '캐릭터 라이선싱 페어' 개최, 해외 IP 마켓* 참가 지원
 - * 라이선싱 엑스포(미국), 브랜드 라이선싱 유럽(영국), 차이나 라이선싱 엑스포(중국) 등
 - **(IP 비즈센터 운영)** 비즈니스 단계별(계약, 사업화, 해외진출 등) 상시 컨설팅·법률상담 지원, 콘텐츠 IP 관련 특강 등 개최

③ IP 연계·확장을 통한 IP 라이선스 수익 다각화 지원

- **(IP × 콘텐츠)** 경쟁력이 입증된 IP의 후속작 제작, 장르 확장 (애니메이션, 게임, 공연 등)을 통해 부가 수익 극대화
 - * 웹드라마 '종종소' 캐릭터 스핀오프 제작, 푸드인문다큐 '한식 랩소디 시리즈', 웹툰 '사신게임'의 게임 제작, 웹소설 '재벌집 막내아들'의 드라마 제작 등
- **(IP × 연관산업*)** 실물 상품(식품·음료, 패션, 화장품 등) 개발, 한류 IP 협업상품 (한복, 소비재 등) 개발·유통 지원을 통한 부가가치 창출
 - 다양한 장르별 콘텐츠 IP와 타 산업과의 비즈니스 융복합 모델 개발을 통한 IP 활용 비즈니스 선도
 - * IP의 연관산업 활용에 대한 관심이 최근 높아지기 시작했으나, 콘텐츠산업 내 IP 활용(웹툰→드라마→영화)이 대부분으로, 연관산업 확장은 아직 미흡

■ IP×연관산업 연계·확장의 사례

		
<p>[게임X팝업스토어] 넥스 메이플스토리 팝업스토어 오픈</p>	<p>[셀러브리티X식품·음료] 블랙핑크 협업 상품 스타벅스 판매</p>	<p>[웹툰X화장품] 여신강림 콜라보 화장품 글로벌 진출</p>

2-2 중소·지역 콘텐츠기업 육성 통한 탄탄한 산업 기반 조성

1 콘텐츠 기업 성장단계별 지원

※ ①(기존)공공중심·정책지원 방식→(개선)민간중심·성과기반 지원방식으로 개편,
 ②기획부터 해외 진출까지 기업 성장단계별 지원 통한 중소콘텐츠 기업 육성

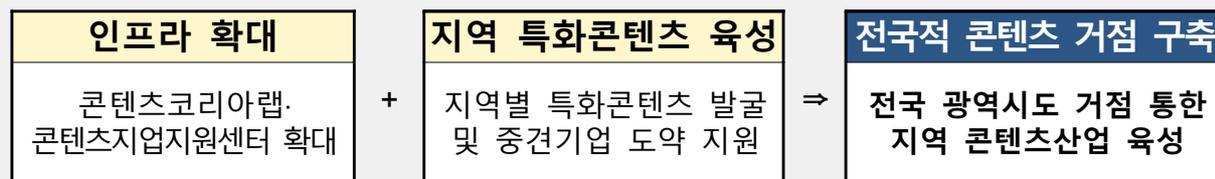
기획개발	초기정착	도약성장	해외진출
아이디어 ↔ 창업 · '창업보육기관' 연계 아이디어 사업화· 멘토링·바우처 지원	창업 초기 ↔ 기업 정착 · '엑셀러레이터' 연계 컨설팅·투자·사업화 자금 지원	기업 정착 ↔ 성장 · '민간 투자' 매칭 지원 · '선도기업' 연계 지원	글로벌 기업 · 해외 엑셀러레이팅 · 해외 마켓 참가 · 스타트업콘 개최

- **(기획개발)** 참신한 아이디어가 창업으로 이어지도록 **기획 단계부터 실제 창업에 이르기까지 창업보육기관을 통한 종합지원 서비스*** 제공
 * 바우처 지원, 멘토링, 교육, 프로젝트 피칭 등
- **(초기정착)** 우수 아이디어·기술을 보유한 스타트업이 **도약 단계로 성장** 할 수 있도록 민간 **엑셀러레이터(AC, 창업기획자)** 통한 **성장 프로그램*** 운영
 * 사업화자금 지원, 교육·멘토링, 네트워킹, 투자유치, 홍보 등
- **(도약성장)** 스타트업이 **자생적으로 성장**할 수 있도록 ①**투자 연계 사업화 자금 매칭 지원**, ②**선도기업(대·중견기업) 연계 지원**
 * ① 민간투자 유치에 성공한 스타트업 대상 1:1 매칭 지원
 ② 선도기업과 함께 스타트업 공동 선발 및 협력 통한 도약 및 투자유치 가능성 제고
- **(해외진출)** ①**해외 엑셀러레이팅 프로그램**, ②**해외 마켓 참가 지원** ③**스타트업콘 개최**, ④**선도기업 연계 해외 진출(24. 신규)* 지원** 등 글로벌 진출 지원
 * **국내 선도기업(글로벌 서비스 확장, 신규 BM 도전)-스타트업(선도기업의 다양한 인프라·마케팅 등을 활용한 해외시장 진출) 간 협력을 통한 해외 진출**
- **(창업기반)** 창업 성장의 토대가 될 **입주공간 및 제작시설(녹음·영상 편집실, 스튜디오) 지원**, **스케일업 프로그램(IR 피칭, 교육, 컨설팅 등) 운영** 등

2 콘텐츠산업 클러스터 전국적 육성

※ 콘텐츠산업 지역 간 불균형 완화* 및 K-콘텐츠 지속가능한 성장을 위해
전국 광역거점 콘텐츠 인프라 구축 및 지역별 특화콘텐츠 집중 육성

* 전체 콘텐츠산업 중 서울지역 매출액 비중 : 63.4%(사업체 수는 33.5%에 불과)



1 지역 콘텐츠 인프라 확대

- **(콘텐츠코리아랩 기능 강화)** 전국 광역거점에 구축된 콘텐츠코리아랩 (15개소)을 지역주민 콘텐츠 향유 및 예비 창·제작자 육성 거점으로 활용
- **(콘텐츠기업지원센터 확대)** 초기 창업자·중소 콘텐츠 기업의 중견기업 도약을 지원하기 위해 기업지원센터(현 11개소) 역량 및 역할 확대

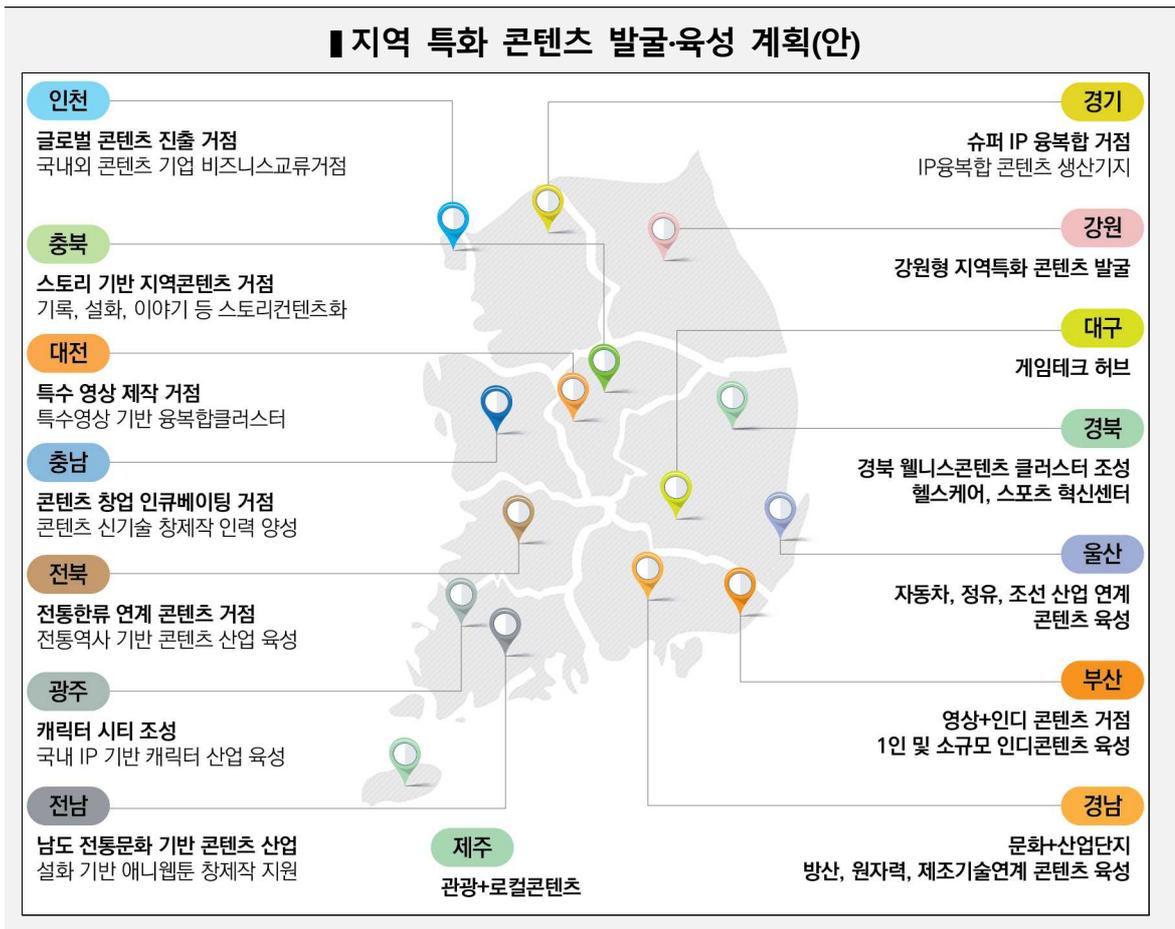
2 지역 특화콘텐츠 발굴 · 육성

- **(경기 : IP 융복합)** 콘텐츠 창작·R&D, 기업 간 협업, 전시·체험 등 제작·소비가 집약된 IP 융복합 콘텐츠 클러스터(경기도 고양시) 구축(~25년)
- **(부산 : 영상)** 국내 최대 야외촬영장(약 23,000평)과 중·대형 스튜디오를 갖춘 부산촬영소 건립을 통해 K-영상 지역 생산기지 구축('26년 개관)
- **(대구 : 게임테크)** 풍부한 게임 인적 자원과 디지털혁신거점(수성알파시티) 연계해 게임기술 허브로 육성(100억 이상 매출 기업 現 3개→ 6개 이상 목표)
 * 문체부(게임 기업지원) - 산업부(기회발전특구 지정신청 중) - 과기부(디지털혁신 거점 조성)
- **(인천 : 글로벌 콘텐츠 수출)** 글로벌 해외기업·외투기업·국제금융단지 등 관련 인프라 활용, 콘텐츠 투자·공동합작 등 비즈니스 거점으로 육성
- **(대전 : 특수영상)** '융복합 특수영상 클러스터'(~27년) 및 '스튜디오큐브 내 버추얼 스튜디오'(~25년) 구축 통해 특수영상 시설 집적화 추진

* (융복합 특수영상 클러스터) 특수영상 기업 육성·제작 시설·인력 양성 등 지원

** (버추얼 스튜디오) LED월과 특수카메라 활용 버추얼 공간 배경 영상콘텐츠 촬영 등이 가능한 스튜디오로, 해외촬영 수요를 국내로 전환

- **(광주 : 캐릭터 시티)** 국내 IP 활용, 광주 도심 곳곳 캐릭터 창작 (캐릭터 거리, 상점, 조형물 등) 거점 조성 및 캐릭터 연계 산업 육성
- **(울산·경남·경북 : 산업 연계 특화콘텐츠)** 울산(조선해양·석유화학·자동차), 경남(제조업·방산·항공), 경북(웰니스) 산업 연계 교육·영상 콘텐츠 제작 거점
- **(전남 : 남도 전통문화)** 남도 전통문화(설화, 수목)를 소재로 한 이야기 IP와 순천 애니클러스터* 연계, 전통문화 콘텐츠산업 창·제작 거점
* (주요시설) 30여개 애니社 기업입주시설, 전시·체험·어트랙션 등 복합문화공간
- **(전북 : 전통 한류)** 전북을 대표하는 유·무형 K-문화자원(한옥, 한지, 한식, 판소리) 기반 지역 콘텐츠산업 거점 조성
- **(충남·세종 : 스타트업)** 전국 콘텐츠 관련 대학 12개 입지, 수도권 콘텐츠 기업과의 접근성·연계성 고려, 콘텐츠 창업 인큐베이팅 거점으로 육성
- **(충북 : 스토리테이먼트)** 충북의 기록자산(인쇄출판, 만화, 이야기 등)의 원천 스토리텔링과 IP확보로 이야기(스토리) 기반 지역 콘텐츠산업 육성



2-3 기업 성장지원 위한 법·제도 개선

1 제작비 절감 통한 콘텐츠산업 경쟁력 확보 지원

- **(콘텐츠 제작비 절감)** IP 공유·공동제작 지원, 재정·세제 지원 등 콘텐츠 제작비 절감 방안 마련을 위한 연구용역 추진

■ 콘텐츠산업 제작비 관련 주요 지원제도 현황

IP 공유	드라마·예능 등 방송영상 IP 공동보유 시 제작비 지원
공동제작 지원	공동투자·공동제작 등 해외 로컬 방송사·제작사 등 협업
영상콘텐츠 제작비 세액공제	(대상) TV프로그램, 영화, 드라마 등 영상콘텐츠 제작비용 (기본공제) 대기업 5%, 중견기업 10%, 중소기업 15% (추가공제) 제작비 국내 지출 비중이 높을 경우, 대중견 10%, 중소 15% 추가공제

- **(R&D 연구비 절감)** 콘텐츠 기획 활성화를 위해 기업부설창작연구소 지정·운영상 인적요건 완화 등 지원 확대 방안 연구(연구용역 등/24~)
 - 기업부설창작연구소·전담부서 내 연구원 연구활동비 등 기업 부설 연구소 혜택 수준과 동일한 수준으로 개선 등 연구
- **(인바운드 촬영 제작비 환급)** 해외 제작사가 우리나라에서 지출한 제작비의 20~30%를 환급하는 인바운드 촬영 인센티브* 제도 도입 검토
 - * 전 세계 60개국에서 운영하는 122개 인바운드 촬영 지원 프로그램의 59%가 '리베이트'(제작비 일부 환급) 방식 활용(영국은 연간 2조원, 캐나다는 1.6조원 규모)

■ 인바운드 촬영 유치 국내외사례



[블랙팰서(2018)]

- 부산 광안대교 자동차 추격신 촬영(3분 등장)
- 보름간 현지 스태프 3,000여명 고용, 약 40억원 제작비 부산에서 직접 지출



[미션임파서블2(2000)]

- 호주 시드니 베어 아일랜드 포트에서 촬영
- 영화 개봉 후 관광객 방문 수 200% 증가

2 과감한 규제혁신 통한 기업 성장지원

- 1 (게임) 글로벌 스탠다드에 걸맞은 새로운 게임 규제체계 확립
 - (등급분류 개선) 게임물 등급분류를 민간에 단계적으로 이양하고 등급분류 기준을 글로벌 스탠다드에 맞게 개선하여 민간부문 자율성 확대
 - (본인인증 제도 개선) 전체이용가 게임 본인인증을 이용자의 선택사항으로 하여, 본인인증 수단이 없는 청소년의 게임 이용 접근성 보장
 - (게임시간선택제) 게임물 이용 시간제한 관련 의무조항을 폐지하고, 게임사가 자체적으로 운영할 수 있도록 개선
 - (경품제공 제도 개선) 청소년게임제공업에 원칙적 경품제공 허용, 사행성 우려가 큰 경우에만 금지*하는 방식으로 전환
 - * 현행 포지티브 방식에서 네거티브 방식으로 전환(위험물품, 청소년 유해물품 등 제외)
- 2 (음악·웹툰) 규제혁신 통한 신산업(K-Pop, K-웹툰) 도약 지원
 - (뮤직비디오 자체등급분류) 업계 자체등급분류제도(지정사업자 자체등급분류, 영등위 사후관리 등)를 도입하여 뮤직비디오 신속 유통 지원
 - (웹툰·웹소설 도서정가제 제외) 웹툰·웹소설 도서정가제 적용 제외를 통해 웹콘텐츠 특성에 맞는 자유로운 가격 정책·마케팅 허용
- 3 (영상) 심의제도 개선 및 유연한 제도 마련 통한 민간자율성 강화
 - (OTT 광고·선전물) OTT콘텐츠 자체등급분류 도입('23.3월)에 이어, 예고편 등 OTT 광고·선전물에 대한 사업자 자율심의 도입
 - * (현행) OTT 광고선전물, 영등위 사전심의 → (개선) OTT 콘텐츠 전체, 사업자 자율 심의
 - (영화관 광고) ①방송영상을 통해 기송출한 광고의 경우 영등위 사전심의 대상에서 제외하고, ②기타 광고도 자율규제 등으로 전환 검토
 - (방송 광고) 광고 유형 단순화(7개→3개) 및 형식(크기·횟수) 규제 완화, 광고시간 총량 제한(프로그램 시간의 20%) 완화 등 방송광고 제도 개선 추진
 - (방송 편성) 콘텐츠 편성 자율성 확대를 위한 오락물 상한 폐지, 지역방송 순수외주제작 의무편성 완화 등 개선 추진

3 콘텐츠 산업 전반에 공정·상생 생태계 구축

1 업계 내 불공정행위 근절 및 상생환경 조성

- **(표준계약서 확산)** 현장에 맞는 표준계약서(콘텐츠 10개 분야 54종) 제·개정 및 확산을 통해 콘텐츠산업 내 공정·상생문화 정착 지원
 - ▲(만화분야) 6종 개정, 2종 제정 고시('24.2분기), 사용 가이드라인 마련('24.3분기)
 - ▲(대중문화) 대중문화예술인 표준전속계약서 2종, 방송출연계약서 2종 개정
※ 기획업자와 대중문화예술인(가수·연기자) 간 표준전속계약서는 개정 고시 완료('24.6.3.)
 - ▲(방송분야) 제작지원작 대상 표준계약서 사용 의무화 및 컨설팅 지원
- **(문화산업공정유통법 제정)** 콘텐츠 분야 특수성을 고려, 문화산업의 공정한 유통환경 조성 및 상생협력을 위한 법률 제정 추진
- **(분쟁조정 강화)** 콘텐츠분쟁조정위원회 분쟁 해결 기능 강화(합의권고, 직권조정, 집단분쟁 조정 등) 위한 「콘텐츠산업 진흥법」 개정 추진

2 콘텐츠 이용자 권익 보호

- **(확률형 아이템 피해구제)** 확률형 아이템 관련 집단·분산적 피해구제 위한 소송특례 및 동의의결제 도입 등 게임이용자 권익 보호
 - ① ^손해배상책임 ^입증책임 전환 ^징벌적 손해배상 조항 신설 등을 포함한 게임산업법 개정
 - ② 이용자의 개별 소송 제기 없이도 신속한 피해 구제가 가능하도록 전자상거래법 개정
 - ③ 게임위 이용자 신고센터 운영 등
- **(공연 압포 근절)** 압포 관련 법·제도 개선, 기술지원 등 공연산업 수익 누수 방지 통한 지속 성장 기반조성
 - ▲(법령개정) ▲압포 처벌 범위 확대, ▲범죄 수익 몰수가 가능하도록 법령개정 추진
 - ▲(기술지원) NFT 티켓 등 신기술 활용 압포 방지 관련 기술개발 및 확산지원
- **(영화관람료 부과금 폐지)** 영화상영관 입장권 부과금 등 포함한 18개 법정부담금 폐지에 관한 일괄 개정 법률안 통과 추진('25.1.1. 시행 목표)
 - 아울러, 영화관 입장객 부과금 납부 의무 해소 및 실제 영화 관람료 인하로 이어질 수 있도록 업계 동참 협의 추진

4 K-콘텐츠 미래를 책임질 전문인력 양성

- **(문화기술 R&D 인력)** 산학연 연계 프로젝트를 기반으로 기술개발과 동시에 석·박사급의 기술 고급인력 양성('24년 90명→'27년 120명/총 500명)
* 국내외 연구인력 교류 및 국제공동 연구과제 발굴, 다학제 교육과정 및 기술개발 지원
- **(OTT 고급인재 양성)** OTT 대학원 통해 기획-제작-비즈니스 등 석·박사급 창제작 전문인력 양성('24년 수도권 2개)
- **(뉴콘텐츠 아카데미)** 신기술(AI, 실감기술 등)과 콘텐츠를 연계한 융복합 콘텐츠 창·제작 전문인재 양성('24년 200명)
- **(현장형 인재)** 선도기업·전문가와 협력체계 구축을 통한 창작역량 강화 및 우수프로젝트 후속 사업화 지원*
* 창의인재 수료생의 사업화 가능한 우수프로젝트에 대한 비즈 매칭, 시제품 제작 등 지원('24년 7개 과제 → '27년 15개 과제)
- **(창의인재)** 창작 분야 전문가(멘토)를 통한 도제식 멘토링 지원으로 청년 창의인재의 창작 능력 개발 지원('24년 300명)
- **(현업인)** 선도기업·전문가 연계 종사자 대상 역량 강화(5개 과정, 100명), 신기술·IP 분야 해외 선도기업 직무연수 지원(연 2회, 30명)

■ 창의인재 우수사례

		
<p>문지원 작가('13년) ENA 드라마 <이상한 변호사 우영우> 넷플릭스 20개국 1위 시청률 17.5%</p>	<p>장재현 감독('13년) 영화 <파묘>('24) 1,100만 관객 돌파, <검은사제들>, <사바하>('19) 등</p>	<p>김민석 작가('16년) 넷플릭스 드라마 <소년심판> 작가 백상예술대상 TV부문 '극본상' 수상('22)</p>

참고 3

장르별 인재 양성 지원

교육기관명	사진	주요 내용
<p>게임인재원</p>	 <p>게임인재원 강의</p>	<ul style="list-style-type: none"> ○ (특화인재 양성) 생성형 AI(chat GPT 등), 콘솔게임 특화 프로그램 운영 등 신기술기반 게임 인재 양성 ○ (게임인재원 분원설립) 지역의 실무형 게임 인재 양성을 위한 게임인재원 남부권 분원설립 추진 <ul style="list-style-type: none"> - 교육인원 확대('24년 120명→'27년 180명) 및 프로그램 다양화('24년 3개 과정→'27년 6개 과정) 추진
<p>만화·웹툰 인재 아카데미</p>	 <p>웹툰 창작인력 양성</p>	<ul style="list-style-type: none"> ○ (웹툰 인재양성) 창작자, 산업인력, 번역가 등 만화웹툰 업계가 필요로 하는 전문 미래인재 양성 과정 수립~'26년 <ul style="list-style-type: none"> - (창작자) 제작사·플랫폼과 협업하여 소수 정예 오리지널 웹툰 작가 육성 프로그램 운영(멘토-멘티 밀착지도) - (산업인력) ▲제작 소과정 교육, 모의 실습 통한 신규PD 양성 ▲현직PD 대상 기획·유통·마케팅·라이선스 등
<p>한국영화 아카데미</p>	 <p>글로벌 과정</p> <p>'23년 칸영화제 2등상 수상(영화 홀)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ○ (대학원대학) 실기 중심의 석사학위 수여 기관으로서 대학원대학(전문대학원) 설립 추진 <ul style="list-style-type: none"> - 학위과정 신설 통해 전문성 강화 및 해외 인재 유치 확대 ○ (글로벌과정) 기존 국가 간 교류 등 단기 교육이 아닌 국내외 창작자 쏠단계(기획개발~제작) 실습과정 운영 <ul style="list-style-type: none"> - 국제 역량 강화 및 네트워킹으로 글로벌 핵심인재 양성 - 장편 옴니버스영화 제작을 통해 실질적인 성과 도출
<p>방송·광고 인재양성</p>	 <p>OTT산업 전문가 특강</p> <p>방송제작 현장실습</p>	<ul style="list-style-type: none"> ○ (방송분야) ▲(OTT 대학원) OTT기획·정책·제작·비즈니스 등 석박사급(2개 대학원) 창제작 전문인력 양성 ▲(방송제작) 방송제작 현장형 전문인력 양성 등 ○ (광고분야) ▲(글로벌광고인재) 광고대행사 등 현장형 직무교육, ▲(1인광고창작자) 유튜브, SNS 등 1인 미디어 대상 광고 창·제작 전문인력 양성

전략3

해외진출을 넘어 글로벌 주류문화로 도약

【정책목표】

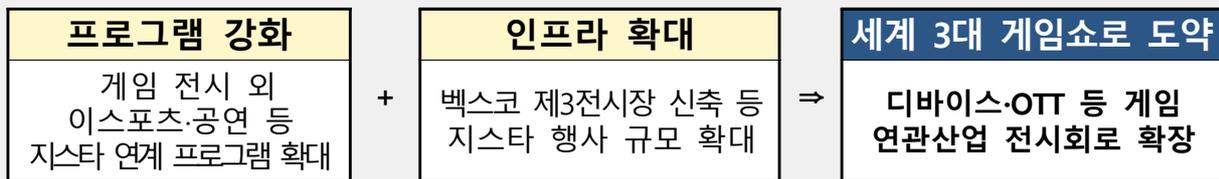
- ① 전 세계 한류팬 수 : 2억 2,500만명('23년) → 3억 명('27년)
- ② 한류 연관 수출 : 66억 달러('23년) → 100억 달러('27년)
- ③ 저작권 불법복제물 이용률 : 19.2%('23년) → 17.0%('27년)

3-1 전 세계에서 찾아오는 K-콘텐츠 페스티벌 개최

① K-콘텐츠 대표 장르 페스티벌 개최

① 지스타(G-STAR), 세계 3대 게임쇼로 도약

※ 내수 위주·게임 전시 위주의 한계를 뛰어넘어, 지스타를 전 세계에서 찾아오는 세계 3대 게임쇼 및 융복합 전시회로 확대



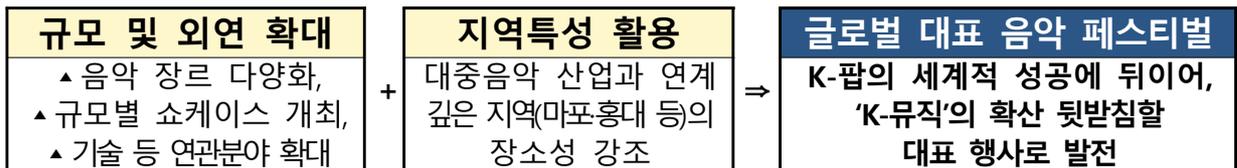
- **(K-콘텐츠 대표 축제)** 이스포츠 대회 및 게임콘텐츠 활용 전시·공연 등 연계 프로그램 강화*를 통해 지스타를 종합 게임문화 축제로 확장
 - K-POP과 K-게임이 연계된 행사개최 등 다양한 장르와의 연계 통해 글로벌 K-콘텐츠 팬들에게 한국 방문의 다양한 매력 제공
 - * 게임 전시(벅스코), 이스포츠 대회(부산이스포츠경기장), 게임 관련 예술 전시(부산현대미술관) 등
- **(콘텐츠 융복합 전시회)** 지스타 개최장소인 벅스코 전시장 확장 계획*과 연계, 지스타 전시 규모 및 전시 분야 다양화 추진
 - 게임 제작업체뿐만 아니라, 디바이스(삼성·소니·MS·닌텐도 등) 및 연관산업** (넷플릭스·디즈니 등) 전시 통한 콘텐츠 융·복합 전시회로 확대
 - * 부산시 '28년까지 벅스코 제3전시장 신축 계획(약 17,770㎡ 규모 예정)
 - ** 세계 최대게임쇼 중 하나인 獨 게임스컴의 경우, 게임전시의 한계를 벗어나, 디바이스(삼성전자 등)·OTT 기업(넷플릭스 등) 참여를 통해 콘텐츠의 게임화 트렌드 반영

② 웹툰 종주국 위상에 걸맞은 글로벌 웹툰 페스티벌 개최

- **(웹툰 페스티벌)** B2C, 시상식, 부대행사가 포함된 **‘(가칭)글로벌 웹툰 페스티벌’** 개최로 웹툰 종주국 위상 강화 및 경제적 효과 창출(매년 가을)
 - ※ (초기) 만화·웹툰 중심 → (발전) 게임, 음악 등 만화·웹툰 연관 분야 확대 검토
 - **(B2C)** 기업(웹툰 플랫폼, 제작사)·주제별 팝업공간에서 2차 사업화 상품 구매, 작품전시, 신작발표로 새로운 웹툰 소비 공간 마련
 - **(시상식)** **‘(가칭)글로벌 웹툰 시상식’** 개최, 국제적 권위의 작품상을 수여하고, 특별상(신인상, 인기상 등) 시상 통해 글로벌 참여 유도
 - **(부대행사)** 세미나·포럼·워크숍, 국내·외 작가 사인회 및 토크 콘서트 등 운영, 웹툰 IP 기반 영화·게임 상영 및 체험 추진

③ 전 세계 K-POP 팬덤이 찾아오는 글로벌 K-뮤직 페스티벌 개최

- **(K-뮤직 페스티벌)** 밴드, 락, 힙합 등 한국 음악의 다양한 모습을 선보이는 대규모 공연과 B2B 행사를 포함한 K-뮤직 대표 페스티벌 개최



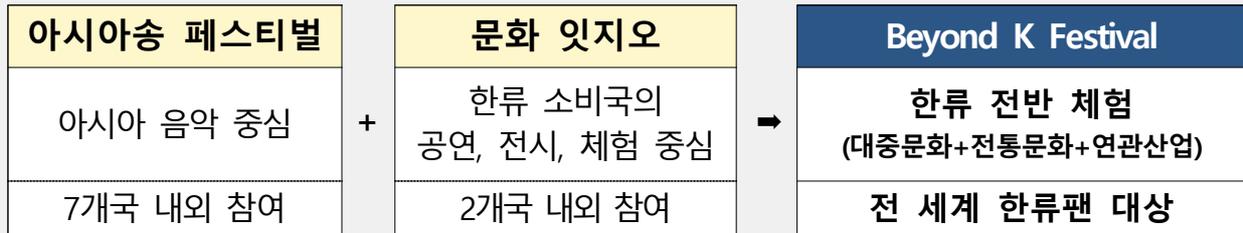
- **(공연개최)** 다장르 공연의 동시다발적 개최로 다양한 음악·뮤지션 소개 확대, 개최 지역의 장소성 강조 통해 관광 활성화 연계
- **(음악 IP 행사)** IP활용 굿즈 판매, 연관산업과의 융합 제품 시연, IP 활용한 신기술 체험 등 음악 IP 기반 확장 산업 전시
- **(비즈니스 및 워크숍 등)** 국내외 음악 업계를 넘어 기술 등 타 분야까지 확대하여 비즈니스, 네트워킹 행사 및 세미나·워크숍 등 개최

■ 우수사례: 세계 유명 음악 페스티벌 (출처: MIDEM, TGE, SXSW 공식홈페이지)



2 전 세계가 함께 즐기는 K-컬처 종합 축제

※ K-콘텐츠와 K-컬처가 어우러지는 한류 종합문화 축제 개최를 통해 전 세계 한류팬(2억 2,500만명)들의 방한을 유도하고, 대표적 K-컬처 페스티벌로 육성



- (가칭 **Beyond K Festival**) 기존 국내 문화교류 행사를 통합 내·외국인들이 다양한 장르의 한류를 체험할 수 있는 종합 한류 행사로 추진(25년~)
 - (한류 대표 축제) '아시아 송 페스티벌'과 '문화 잇지오' 행사를 통합, 주제를 한류 전반(+연관산업, 전통문화)으로 확장하여 대표 축제로 육성
 - (연관산업 성장 지원) 문화교류 외에도 식품·패션·뷰티 등 연관산업 연계(B2B 지원 등) 통해 한류팬 대상 한류 연관 소비재 홍보*
 - * 해외 바이어 초청 및 비즈매칭, 연관산업 상품 전시, 콘텐츠 체험·마켓 등
 - (참여형·연계형 축제) 한류 팬덤의 자발적 참여, 타 사업·지역 축제들과 연계*를 통한 전 세계 한류팬 방한 유도
 - * 지역 K-팝 커버댄스 행사와 연계, ①해외 K-팝 커버댄스 초청팀 대상 K-팝 성지·한류관광 명소 탐방, ②"Beyond K Festival" 메인 공연 관람 등 추진

■ K-컬처 관련 주요 축제



<아시아 송 페스티벌>
국내 및 아시아 권역 7개국 내외 아티스트가 참여하는 아시아 종합 음악축제



<문화 잇지오>
내·외국인들에게 한류 소비국(2개국 내외)의 공연, 전시, 체험 등 문화 경험 기회 제공

3-2 K-콘텐츠와 연관산업 동반성장 통한 수출 확대

※ K-콘텐츠 해외 인프라 확대(비즈니스센터, 기업지원센터 등) 및 지원 서비스 개선을 통해 콘텐츠 수출뿐만 아니라 연관산업(관광·푸드·소비재 등) 글로벌 수출 확대 지원

1 해외 진출거점 확대 및 기능 강화

- **(해외 비즈니스센터 확대)** 콘텐츠 기업 해외 지사 역할을 수행하는 콘텐츠 비즈니스센터* 확대 통한 현지 비즈니스 지원 강화('24년 25개)
 - 해외거점 간 연계 및 체계 수출 전략 수립을 위해 권역별 헤드센터 지정
- * (해외거점 기능) ^비즈매칭 및 네트워킹, ^쇼케이스·피칭 등 홍보마케팅, ^정보제공 및 컨설팅, ^사무실·회의실 등 스마트 오피스 지원 등



- **(비즈매칭 에이전트 확대)** 센터 수 확대에 따른 수출지원 역량 극대화를 위해 민간 에이전트 확대 등 민·관 협력 비즈매칭 체계 구축
 - **(특화 분야)** 북미(음악, 방송, 영화), 아시아(게임, 출판, 만화), 유럽(출판, 음악, VR·AR), 중동(게임, 음악), 중남미(게임, 방송) 등 권역별 특화 매칭 지원
- **(기업지원센터 구축)** 기업 입주공간 제공 및 컨설팅(마케팅, 법률 등) 지원을 통해 현지 법인설립·운영과 해외진출 활성화 촉진
 - 핵심·전략 시장 중심 기업지원센터 확대(일본 등) 및 재외문화원·세종학당 연계 행사(팝업스토어 등) 등 K-콘텐츠 해외영토 확장 지원

2 콘텐츠 수출지원 기반 마련

- **(K-콘텐츠 수출협의회)** K-콘텐츠 수출 총괄 지원 및 연관산업 파급효과 확대를 위해 민·관 협력으로 K-콘텐츠 수출협의회 운영
 - * (위원장) 문체부장관, (위원) 12개 부처·청 차관급, 12개 공공기관장, 민간위원(5명)
- **(콘텐츠산업진흥위원회 연계)** 향후 콘텐츠산업진흥위원회(現 국무총리 주재) 특별 분과로 운영, K-콘텐츠 수출지원 및 범부처 협력 강화
- **(수출 접근성 제고)** 콘텐츠 기업의 수출을 국내(1:1 컨설턴트)부터 해외(공공 주재원)까지 지원하는 원스톱(One Stop) 지원체계 구축
 - **(국내)** (기존)1회성 상담 위주로 운영되는 '콘텐츠비즈니스자문단'
→ (개선)기업 대상 '1:1 맞춤형 수출 컨설턴트' 제도 도입
 - * (현행) 1회성 상담 → (개선) 기업별 1:1 담당 + 원스톱 서비스 제공
 - **(해외)** 해외에 주재원을 파견하기 어려운 중소 콘텐츠 기업 지원을 위해 현지 주재원의 역할을 수행하는 '공공 주재원*' 제도 도입
 - * (역할) 현지 상주하며 ▲현지 정보 조사, ▲출장 지원, ▲수출 성사 지원, ▲기존 거래선 관리 등 배정된 기업(7개 내외)의 주재원으로서의 서비스 제공
- **(콘텐츠 수출정보센터)** 지역 및 국가별 콘텐츠 수출 총괄 지원 및 국가별 수출 정보제공 기능 강화를 위한 '콘텐츠 수출데이터센터' 신설
 - **(조직 신설)** 콘텐츠 수출정보 수집·통계 관리·정책 및 사업 평가·환류까지 수출 관련 빅데이터를 총괄할 조직 구축(한국콘텐츠진흥원)
 - * (역할) ▲콘텐츠 수출정보 분석 역량 강화, 분석된 정보를 통한 거시적인 맞춤정보 생산, ▲정기적인 콘텐츠 수출 포럼 개최를 통한 문화산업 국제 어젠다 발굴 및 논의
 - **(웰콘 고도화)** AI와 연계하여 수출기업이 원하는 정보를 원스톱·맞춤형으로 제공해 줄 수 있는 'AI 비서' 역할까지 확대

3 K-콘텐츠·연관산업 동반 해외진출 지원

- **(연관산업 파급)** 콘텐츠·연관산업의 동반 해외진출을 현지에서 지원하는 관계부처(문체·농식품·해수·산업·중기 등) 합동 K-박람회 개최
 - ▲(B2B) 콘텐츠·연관산업 비즈니스 네트워킹, ▲(B2C) 콘텐츠-연관산업 융합 전시·체험, K-팝 및 현지 아티스트 합동 공연 등 운영
 - * ('24년) 프랑스(10월), 인도네시아(11월) 총 2회 개최 예정
 - **(네트워킹)** 참가자이자 구매자인 참가기업 특성 고려, 기업 간 네트워킹(콘텐츠-소비재) 연계 프로그램 제공
 - **(브랜딩)** 'K-박람회', 'K-콘텐츠 엑스포' 등의 사업을 '코리아 엑스포'로 브랜딩 통합 운영하여, 선택과 집중을 통한 수출 역량 강화
- **(해외홍보관)** 한류 확산으로 콘텐츠·연관산업 수요가 큰 지역 위주로 K-제품 상설전시-홍보-컨설팅이 가능한 해외홍보관 'KOREA360' 운영
 - **(두바이)** 중동 주요 진출거점인 두바이에 관계부처(문체·산업·복지·농식품·해수 등) 합동 해외홍보관 개관 추진(~'24년)
 - **(자카르타)** K-콘텐츠·연관산업 소비재 상품 상설홍보관 운영·정착

■ 해외홍보관 운영



자카르타 국제프리미엄 소비재전



한국 수산식품 소비자 행사



아시아 디자인나눔협의회

- **(추가확장)** 개별 홍보관 4년 주기 성과 점검(자카르타, ~'26년) 및 권역별(북미, 아시아, 유럽, 중동, 중남미) 홍보관 개설 및 순회 검토

3-3 K-콘텐츠 글로벌 위상에 걸맞은 저작권 보호체계 구축

1 콘텐츠 해외 불법유통 대응 강화

- **(해외 불법복제 단속 강화)** 국제화·지능화된 K-콘텐츠 해외 불법유통 근절을 위한 국제공조 확대 등 글로벌 저작권 침해에 적극 대응
 - **(국제공조 확대)** 각국 수사·사법기관과의 업무협약* 체결, 해외 수사기관 초청 국제공조회의 개최** 등 협력 네트워크 강화
 - * 美 국토안보수사국, 인도네시아 지식재산청 : 수사정보 공유, 공조수사 등 업무협약
 - ** 매년 수사 공조회의, 국제포럼 등 개최, 수사사례 및 기법 공유 등
 - **(인터폴 협력강화)** 196개 회원국을 보유한 인터폴과 K-콘텐츠 침해 공동대응을 위한 인터폴 온라인 불법복제 대응 프로젝트* 추진
 - * I-SOP(Interpol-Stop Online Piracy): 문체부-경찰청-인터폴 공동 프로젝트로 콘텐츠 불법유통 국제공조수사를 위한 정보공유, 수사협력, 예방활동 등 수행
- **(K-콘텐츠 보호 지원 확대)** 현지 진출기업 대상 맞춤형 해외 저작권 보호 바우처* 및 침해 단계별 대응 등 원스톱 밀착 지원 강화
 - * 콘텐츠 분야 피해기업 대상 ▲계약서 법률 컨설팅, ▲저작물 불법유통 감시, ▲소송지원, ▲저작권 침해 감정 등 지원

■ K-콘텐츠 국제 공조수사 사례

◆ 인도네시아 교민 대상 불법 IPTV 운영자 검거(23.10.)

한국(문체부, 부산경찰청)-인터폴-인도네시아(지식재산청) 국제 공조수사를 통해 인도네시아 현지 교민을 대상으로 2015년부터 국내외 72개 채널의 실시간 방송 및 영상물 등을 불법 송출한 운영자 등 피의자 3명 검거



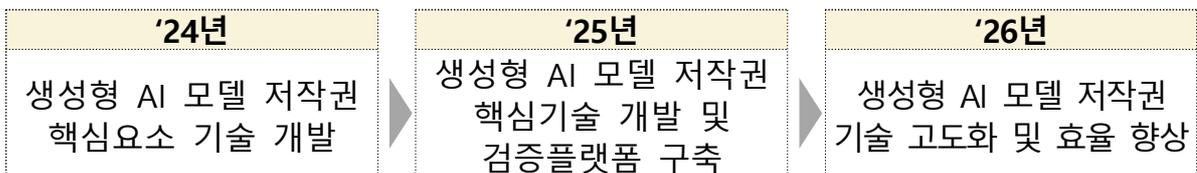
◆ 불법 웹소설 유통 사이트 운영자 검거(23.12.)

한국(문체부)-미국(국토안보수사국) 국제공조수사를 통해 커뮤니티 사이트로 가장하여 국내에서 웹소설 약 2만 7천 부를 불법공유한 사이트 운영자 1명 검거



② K-콘텐츠 보호 기반 구축

- **(국내외 협력체계 다각화)** 저작권 보호 선도국으로서 전략적 교류, 통상협상 확대 등 각국의 보호 규범 강화 및 다방면 협력 활성화
 - **(해외)** (선진국) 우수 정책사례 공유 및 신규 국제규범 등 논의 선도, (개도국) 저작권 인식 및 보호체계 개선 유도 등 지속 추진*
 - * ①APEC 산하 지식재산전문가회의체(IPEG), WIPO 저작권상설위원회(SCCR) 등에서 의제 상정 등 주도, ②중동아프리카중남미 등 신시장과 협력 네트워크 구축 추진 등
 - **(국내)** 민·관 정례협의체인 해외지식재산보호협의체* 활성화를 통해 침해 대응 정보 공유 및 상시 협력과제 발굴·추진 확대
 - * 문체·외교·법무부 등 8개 부처와 8개 공공기관, 20개 콘텐츠 협회·단체 참여
- **(K-콘텐츠 보호 체계 강화)** 저작권 침해 종합대응시스템*을 통해 침해 인지부터 대응조치까지 유기적인 연계 및 신속 대응 역량 강화
 - * 빅데이터 기반 불법사이트 자동탐지·분석·보고 및 정보 제공
 - **(서면심의 도입)** 방심위의 저작권 침해 사이트 접속차단 심의를 서면심의 체계로 전환 추진(현행)주2회 대면 → (개선)서면(전자), 「방통위법」 개정
- **(저작권 보호 선도기술 개발)** AI 기술 상용화에 따라 콘텐츠 산업 발전과 창작자 보호를 위한 선제적 저작권 보호 기술개발 지원
 - **(생성형 AI 원저작물 보호)** 생성형 AI에 활용된 학습데이터 중 저작물 (텍스트, 이미지 등)에 대한 저작권 추적 및 관리기술 개발(~'26)



- **(불법콘텐츠 식별)** 저작권 침해범죄 수사의 효율성 제고를 위한 AI 기반 저작권 특화 디지털 포렌식 수집 도구 개발(~'25)
 - * AI 기술을 활용한 불법콘텐츠 자동화 정보수집 기술개발('24), 영화 및 웹툰 등 K-콘텐츠 특화 디지털 포렌식 수집 기술개발('25)

4-1 (게임) 콘솔게임 집중육성으로 K-게임 레벨 업

※ 게임산업 성장 고도화 및 장르 편중에 따른 성장 정체를 해소하기 위해, 콘솔게임·장르 다변화 지원을 통한 새로운 성장동력 확보

- (글로벌 플랫폼사 연계) 콘솔 플랫폼사(MS, 소니, 닌텐도 등)와 연계하여 우수 콘솔게임 발굴에서 홍보까지 체계적 지원
 - (1단계: 우수 기획안 선정) 국내 콘솔게임 제작사의 신청을 받아 콘솔 플랫폼사 등과 협력하여 우수게임 기획안 선정
 - (2단계: 제작 지원 및 컨설팅) 콘솔게임 맞춤형 지원 및 플랫폼사 컨설팅 등을 통해 콘솔게임 제작 지원
 - (3단계: 플랫폼사 입점 및 홍보) 최종 평가 거쳐 플랫폼사 입점 및 스토어 내 별도 카테고리(이달의 우수게임 등)로 집중 홍보

■ (참고) 창구프로그램(중기부-구글플레이협업)



2019년부터 진행된 글로벌 기업 협업 프로그램 중 하나로, 한국 모바일 서비스 분야 창업기업이 글로벌 시장에 성공적으로 진출할 수 있도록 중기부는 최대 2억 원의 사업화자금, 구글은 사업개발 컨설팅, 마케팅, 네트워킹 등을 지원. 5기까지('19~'23년) 국내 창업기업 400개 사 참여, 투자 유치 규모 1,476억 원 달성

- (콘솔게임 맞춤형 지원) 콘솔게임 평균 제작 기간(29.5개월)과 높은 제작비용(33.6억 원) 등을 고려하여 맞춤형 집중 지원 추진
 - (유명 IP 활용) 웹툰·드라마·고전 게임 등 주요 IP를 활용한 게임 제작을 위해 IP 보유사(웹툰, 드라마 등 IP 보유)-콘솔게임 제작사 간 연계 지원
 - (K-게임 얼리엑세스) 제작 단계의 게임을 미리 체험해볼 수 있는 'K-게임 얼리엑세스*(Early Access)' 도입, 판매 견인 효과 유도
- * 개발 중인 게임을 후원함과 동시에 게임이 완성되기 전에 미리 플레이해 보며, 피드백을 줄 수 있는 시스템 (XBOX, 스팀 등 플랫폼에서 시행 중)

4-2 (웹툰) 대한민국 플랫폼이 곧 글로벌 플랫폼

※ 웹툰의 창·제작, 해외진출, 현지화, 시장확보 등 전 과정 지원을 통해 K-웹툰의 '넷플릭스' 같은 성공사례 창출로 글로벌 웹툰 산업 선도

- (플랫폼 해외 진출 지원) 민간 글로벌 전문 컨설팅 기관 등 연계, 국내 플랫폼 해외법인 설립 및 해외 서비스 지원('25년~)

(해외 비즈니스센터) - 현지 네트워크 구축, 현지 진출 조력	→ K-웹툰 플랫폼 해외 진출 통합 지원
(민간 전문 기관) - 전문 시장 조사*, 진출 전·중·후 컨설팅 * 해외 법인 설립 시 관련 법률·규제·관습·상거래, 경쟁사 벤치마킹 등	
(플랫폼 기업) - 진출 희망 국가 선정 및 사업 추진	

- (중소형 특화플랫폼) 어린이·학습·예술 만화·웹툰 등 현지 수요에 특화한 콘텐츠를 공급하는 한국 중소 플랫폼의 해외 진출 지원
- (글로벌 웹툰 IP 공급) 연 매출 100억원 규모(2차 사업화 포함)의 슈퍼 IP 발굴 및 제작 지원으로 K-웹툰의 글로벌 선도(작가+제작사+플랫폼)

■ 한국 오리지널 만화·웹툰 사례 및 성과

		
<지금 우리 학교는> 22년 드라마화 통해 넷플릭스 TV쇼 2주간 전 세계 1위	<나 혼자만 레벨업> 누적 조회 수 143억 회&게임화 진행(450억 매출 예상)	<신의 탑> 누적 조회 수 62억 회 & IP 활용 게임화(198억 매출, '23.9월)

- (웹툰 현지화 지원) ①한국 웹툰 번역 등 + ②현지 콘텐츠 발굴 추진
 - (번역 등) 비즈니스용 샘플제작, 번역·감수 지원('24년 10억→'27년 40억) 및 대상 언어(스페인어·인도네시아어 등) 확대
 - (공동제작) 현지 이야기활용 만화·웹툰 발굴 및 타 국적 만화·웹툰 제작자와 공동제작 콘텐츠 제작 지원 추진('25년~)
- (글로벌 웹툰시장 확대) K-웹툰의 글로벌 인지도 제고 및 독자층 확보
 - K-만화·웹툰 존재감을 드러낼 수 있는 글로벌 행사를 개최*(또는 참여) 하되, 선택과 집중 통해 주력 행사 규모 확대('24년 30억→'27년 100억)
 - * (예) 재팬엑스포: 매년 파리에서 열리는 일본 문화행사로 만화애니 등 일본 콘텐츠 소개

4-3 (영화) 영화시장 산업화 통한 제2의 “기생충” 발굴

※ 영상콘텐츠 통합 지원을 통한 산업구조 확대, 영화 제작과 기업지원 확대 등 산업 강화를 위한 정부 지원을 통해 영화시장 전반의 활성화 유도

- **(산업구조 확립)** 영상콘텐츠 간 경계가 모호해지는 산업 트렌드 변화에 따라 영화-OTT 콘텐츠 간 통합 지원체계 구축 및 산업 확장 지원
 - ‘영화’에 대한 재정의 및 규율체계 개선을 위해 영화비디오법 개정
 - * 현행 영화비디오법상 ‘영화’는 ‘영화상영관’ 상영을 목적으로 하는 것에 한정
- **(제작지원 확대)** 극장 흥행 양극화에 대응, 양질의 콘텐츠 공급과 생태계 다양성 확보를 위해 제작지원 대상 및 범위 확대
 - **(지원영화 확대)** 모태펀드 영화계정 투자지원 대상 확대*, 제작비 지원대상 영화 규모 확대 등 시장 전반 활성화 유도
 - * 상업영화에 대한 의무투자비율 확대 통해 글로벌 경쟁력 갖춘 상업영화 지원
 - **(후반작업 지원)** 후반작업(특수효과, 색보정 등)의 중요성이 강조되고 있는 **환경변화*** 반영, 한국 중소영화의 특수상영 활성화 및 글로벌 성장 지원
 - * 스크린 크기, 음향 품질 특수상영 등이 관객의 극장선택 주 고려요인(2022 영화소비자행태조사)

■ 후반작업 주요 사례

(이미지출처 : 영화관입장권통합전산망)



[노랑]
세트촬영과 VFX 기술로만
100분 바다 전투씬 구현



[서울의 봄]
수십 대의 탱크가 등장하지만
실제 촬영된 탱크는 단 1대



[해외사례 : 둔2]
사막 전투장면, 돌비사운드 등
화려한 시청각효과 강조

- **(영화펀드 확대)** 일반영화, 중저예산영화 포함 모태펀드 지원 규모 확대로 위축된 영화산업 투자 활성화 유도 및 한국영화 산업화 지원
- **(애니메이션)** 국산 애니메이션 인정기준 완화*(방통위 협조), 청장년층 대상 애니메이션 제작 지원 확대를 통한 해외투자 및 해외진출 촉진
 - * 제작비 내국인 출자 비중 요건 완화 등 「방송프로그램 등의 편성에 관한 고시」 개정

4-4 [음악] K-팝 넘어 K-뮤직으로, 'K-팝 신드롬' 지속성 확보

- ※ ▲산업 양극화 속 역량있는 중소기업사의 도전을 지원하여 산업 지속가능성 도모, ▲K-팝을 넘어 다양한 'K-뮤직'을 세계에 알리고, ▲뮤직테크 등 미래 성장 동력 확보

- **(중소기획사 양성)** 역량있는 중소기업사 대상 음악·뮤직비디오·공연 제작 등 기업 성장 맞춤형 지원으로, 기획사 뮤지션 양성 역량 강화(25년~)
 - 중소기업사가 제시한 과제를 기반으로 뮤지션 육성 사이클 전반을 지원하고, 유망한 중소기업사는 2차 사업화 추가 지원하여 역량 강화 촉진
 - 음악 콘텐츠 제작·홍보에 더해, 마케팅, 법률·투자, 컨설팅 등 기업의 경영·법률적 역량 강화 지원으로 음악 산업의 지속가능한 성장기반 마련



- **(해외진출 지원 확대·다변화)** ▲유명 페스티벌 연계, ▲다장르 지원으로 뮤지션·음악 기업의 신규 판로 개척 및 K-뮤직 파급력 확산
 - SXSW(美), TGE(英) 등 영향력 있는 글로벌 페스티벌과 연계한 쇼케이스로 스케일업, 밴드·락 등 다장르 K-뮤직 해외 진출 지원해 신규 판로 개척
- **(음악×신기술 지원)** ICT 활용 음악 콘텐츠 지원(기술개발·상용화), 공연 전문 스튜디오 기반 신기술 활용 공연 제작으로 K-뮤직 기술 대응력 강화
 - AI, 빅데이터 등 신기술을 활용한 팬플랫폼, 음악 마스터링, NFT 공연 티켓 및 AR, VR 활용 공연 등을 지원하여 음악 산업의 미래 확장 기반 공고화



4-5 (방송) IP 확보·수출지원으로 이어가는 K-드라마 황금기

※ '방송영상 IP 확보(공동보유)'의 새 바람을 일으키는 전략적 지원을 강화하고, 토종 OTT의 경쟁력 강화 및 지속가능한 협업 기반 글로벌 진출 지원

- **(방송영상 IP 공유)** 드라마·예능 등 방송영상 IP 공동보유 시 제작비 지원을 통해 '제작사-OTT(플랫폼) 간 IP 공유' 문화 확산 유도
 - 제작사는 IP(방영권·부가사업권 등)와 편성을 확보하여 제작 역량을 극대화하고, OTT는 우수한 콘텐츠 유치를 통해 플랫폼 매력 제고



- **(해외 OTT 진출 지원)** 경쟁력 있는 K-콘텐츠 라인업 구축을 위해 영상 리마스터링, 메타데이터 구축, 배리어프리 자막 등 지원
 - 특히 해외 현지 플랫폼사에서 요구하는 다국어 지원(자막·더빙 등), 비디오·오디오 규격(포맷)에 맞춘 콘텐츠 지원 추진
- **(로컬 방송산업 협업)** K-콘텐츠 일회성 유통(해외방영)을 넘어, 공동 투자·공동제작 등 해외 로컬 방송사·제작사 등 협업을 통한 신시장 개척
 - 기존 글로벌 OTT를 넘어, 유럽(영국·프랑스)·아시아 해외 로컬 방송사·제작사 등과 K-콘텐츠 IP 교류(공동제작, 교차 방영, 현지 리메이크 등) 추진
 - 토종 OTT 해외 시장 참가* 및 IP 보유 제작사 글로벌 직접 진출 지원을 통한 K-콘텐츠 글로벌 파급력 확산

* 주요 시장 예시: FILMART(홍콩), MIPCOM·칸시리즈(프랑스), TIFFCOM(일본), TELEFILM(베트남), ATF(싱가포르) 등
- **(해외 네트워크 활용)** 해외 권역별 비즈니스센터(콘진원) 등 네트워크·인프라를 활용한 현지 시장 트렌드, 법·규제 등 동향 정보 적기 제공

VI. 추진 일정

추진전략 및 세부추진과제	소관부처	추진일정		
		'24	'25	'26
① K-콘텐츠, 국가전략산업으로 육성				
1-1	K-콘텐츠 복합문화단지, 콘텐츠산업 30년을 이끌 메가 비전			
• K-콘텐츠 복합문화단지 조성	문체부			
1-2	5조원 대 콘텐츠 정책금융 공급			
• 모태펀드 문화계정, 전략펀드 등 정책펀드 확대 조성	문체부 · 과기정통부			
• 해외투자 유치를 위한 기반 조성	문체부			
• 완성보증제도 개편으로 보증공급 강화	문체부			
1-3	세계 콘텐츠 4대 강국 도약 위한 추진체계 개편			
• 콘텐츠산업진흥위원회 위상 격상	문체부			
• 콘텐츠산업 정책 추진체계 개편	문체부			
• 국가 간 협력체계 구축	문체부			
② 콘텐츠 기업 성장 통한 일자리 창출				
2-1	미래 콘텐츠산업을 선도할 신기술·IP 지원			
• 콘텐츠 패러다임 선점 위한 핵심기술 개발	문체부 · 과기정통부			
• IP 기반 콘텐츠 산업 생태계 구축	문체부 · 과기정통부			
2-2	중소·지역 콘텐츠기업 육성 통한 탄탄한 산업 기반 조성			
• 콘텐츠 기업 성장단계별 지원	문체부			
• 지역 콘텐츠 인프라 확대	문체부			
• 지역 특화 콘텐츠 발굴·육성	문체부			
2-3	기업 성장지원 위한 법·제도 개선			
• 제작비 절감 통한 K-콘텐츠 경쟁력 확보	문체부			
• 장르별 규제혁신(게임, 음악, 웹툰, 영상)	문체부 · 방통위			
• 공정·상생 생태계 구축	문체부 · 공정위			
• 콘텐츠 전문인력 양성	문체부			

추진전략 및 세부추진과제		소관부처	추진일정		
			'24	'25	'26
③ 해외진출을 넘어 글로벌 주류문화로 도약					
3-1	전 세계에서 찾아오는 K-콘텐츠 페스티벌 개최				
	• 지스타(G-STAR), 세계 3대 게임쇼로 도약	문체부			
	• 글로벌 웹툰 페스티벌 개최	문체부			
	• 글로벌 K-뮤직 페스티벌 개최	문체부			
	• K-컬처 종합 축제	문체부			
3-2	K-콘텐츠와 연관산업 동반성장 통한 수출 확대				
	• 해외 진출거점 확대 및 기능 강화	문체부			
	• 콘텐츠 수출지원 기반 마련	문체부			
	• K-콘텐츠 · 연관산업 동반 해외진출 지원	문체부·농식품부·산업부· 복지부·해수부·중기부			
3-3	K-콘텐츠 글로벌 위상에 걸맞은 저작권 보호체계 구축				
	• 콘텐츠 해외 불법유통 대응 강화	문체부			
	• K-콘텐츠 보호 기반 구축	문체부 · 방통위			
④ 주요 장르 집중지원 통한 경제적 가치 창출					
4-1	(게임) 콘솔게임 집중육성으로 K-게임 레벨 업				
	• 글로벌 플랫폼사 연계	문체부			
	• 콘솔게임 맞춤형 지원	문체부			
4-2	(웹툰) 대한민국 플랫폼이 곧 글로벌 플랫폼				
	• 웹툰 플랫폼 해외 진출 지원	문체부			
	• 현지화 지원 및 글로벌 시장 확대	문체부			
4-3	(영화) 영화시장 산업화 통한 제2의 "기생충" 발굴				
	• 산업구조 개편	문체부			
	• 제작지원 및 영화펀드 확대	문체부			
4-4	(음악) K-팝 넘어 K-뮤직으로, 'K-팝 신드롬' 지속성 확보				
	• 중소기획사 양성	문체부			
	• 해외진출 지원확대 · 다변화 및 신기술 지원	문체부			
4-5	(방송) IP 확보 · 수출지원으로 이어가는 K-드라마 황금기				
	• 방송영상 IP 공유 문화 확산	문체부			
	• 해외 OTT 진출 지원 및 현지 방송업계 협업	문체부·과기정통부·방통위			