

콘텐츠의 힘으로 대한민국 혁신성장을 실현합니다

콘텐츠산업 혁신전략 3대 전략·10대 사업

1 정책금융 확충으로 혁신기업의 도약을 지원합니다

1 '콘텐츠 모험투자펀드' 신설로 투자 사각지대 해소



기획개발·제작초기 단계,
소외장르 등
혁신적 시도에 투자



'22년까지 3년간
총 4,500억 규모 추가 조성

2 안정적 운영자금 확보를 위한 '콘텐츠 기업보증' 확대



콘텐츠 기업
특화보증 확대 개편



일반 기업보증
단계적 확대



콘텐츠 완성보증
공급 확대

콘텐츠산업 정책금융 1조+α 추가 확대(투자 4,500억원, 보증 7,400억원) ※ '19년 대비 신규 공급 누적액

2 선도형 실감콘텐츠 육성으로 미래성장동력을 확보합니다

3 공공서비스·산업·과학기술 분야 실감콘텐츠 혁신프로젝트(XR+α) 추진



공공서비스 분야
• AR 원격전투지원 시스템 구축
• 홀로그램, VR 등 대학교육 콘텐츠 제작
• VR 수술 시뮬레이션 개발 등

산업·과학기술 분야

• AR 매뉴얼 정비 제공
• 3D 공간정보 기반 이동체 가상훈련 시스템 개발
• AR 현미경 개발 등



4 문화관광 체험형 콘텐츠 및 체험공간 구축



주요 문화관광 거점을
실감 문화체험공간화



국립박물관·미술관
실감콘텐츠 체험관 조성



문화유산 실감콘텐츠
제작 및 활용

5 시장주도형 킬러콘텐츠 제작 지원



3대 분야 중점 5G 킬러콘텐츠 개발

* 실감 미디어(360도 멀티뷰 영상 등), 실감 커뮤니케이션
(MR 원격회의 등), 실감라이프(VR 여행 등)



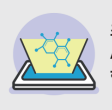
게임·음악·드라마 등 한류 선도 분야 실감기술 접목

* VR K-팝 공연, VR-AR 활용 웹툰 등

6 기업지원, 인재양성 등 산업 성장기반 강화



360° 입체
실감콘텐츠 제작
인프라 구축



초경량, 광각 등
AR 기기
핵심기술 개발



5G 실감콘텐츠
랩 운영, 문화기술
대학원 지원



해외 실감콘텐츠
거점공간 조성

3 신한류로 연관산업의 성장을 견인합니다

7 콘텐츠 유망기업 및 수출 핵심요소 집중 지원



'콘텐츠 수출 허브' 구축 및 수출지원
종합패키지 프로그램 신설



신용시장 현지 기업정보·제도 등
심층조사



콘텐츠 분야
번역 인력양성 지원



SNS 등 활용 해외 온라인
마케팅 지원

8 소비자·관광 등 연관산업의 한류마케팅 지원 강화



• 해외에서 한국 생활문화·상품을 소개하는
'모꼬지 Korea' 신설
• 부처 협력 '문화·산업 융합박람회' 개최(연2회)
• 중소기업 우수제품 '브랜드K' 한류마케팅 강화



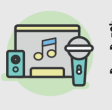
국내외 대표
한류행사 연계 확대
* KCON, 엔터산업
박람회(신설) 등



한류스타와
콘텐츠·소비재
협업상품 개발



K-팝 전용 공연장,
e스포츠 경기장
확충



한류축제
'K-컬처 페스티벌',
'K-팝 시즌' 운영

9 지식재산 보호 및 공정환경 등 한류 산업기반 강화



저작권 침해
해외사이트
집중 단속



K-브랜드
보호 강화



콘텐츠 표준계약서
제·개정 등
중사자 보호

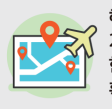


민관합동 범부처
'한류콘텐츠 교류
협력위원회' 구성

10 지속 가능한 한류를 위한 문화기반 확산



해외 초·중등학교
한국어 과목 채택 및
대학 한국어학과
개설



해외 세종학당
220개소 지정·운영 및
한국어교원 파견 양성
확대



한·아세안
영화기구(가칭)
출범

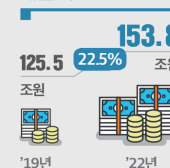


한국문화원 '한국문화
아카데미' 개설,
해외 한류동호회
연합행사 'K-커뮤니티
페스티벌' 개최

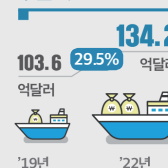
대한민국 콘텐츠산업, 2022년까지 이렇게 달라집니다

콘텐츠산업 도약

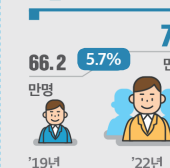
매출액



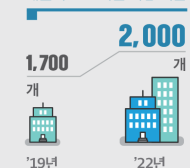
수출액



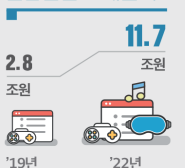
고용



매출액 100억원 이상 기업

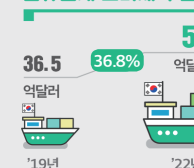


실감콘텐츠 매출액

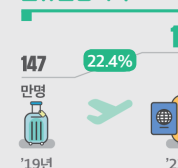


한류 파급효과 극대화

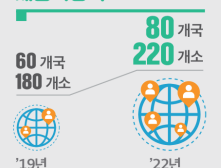
한류연계 소비자 수출



한류관광객 수



세종학당 수



2020년 콘텐츠산업을 대비하다

정부는 지난 9월, 서울 홍릉 콘텐츠문화광장에서 '대한민국 콘텐츠, 빛이 되다' 행사를 열고 콘텐츠산업을 혁신성장의 주력 산업으로 육성하기 위한 '콘텐츠산업 3대 혁신전략'을 발표했다. 방송·음악·게임 등 콘텐츠산업을 2022년까지 매출 153.8조 원, 수출 134.2억 달러, 고용 70만 명, 1,000억 원 이상 기업 2,000개, 실감콘텐츠 매출 11.7조 원 규모로 키우기 위한 콘텐츠 분야의 혁신성장 전략이다.

글 박응서 머니투데이방송 기자 gopoong@gmail.com

“앞으로의 10년은 크게 달라질 것”

김영준 한국콘텐츠진흥원 원장



올해 출범 10주년을 맞이한 한국콘텐츠진흥원(이하 콘진원)은 '콘텐츠산업 3대 혁신전략'을 어떻게 받아들이고 있을까. 김영준 콘진원 원장은 “콘텐츠산업 3대 혁신전략은 앞으로 10년간 콘진원이 어떤 방향으로 가야 하는지와, 콘텐츠산업이 나아갈 방향성을 제시하는데 의미가 있다”며 “콘진원이 한국 콘텐츠산업의 진흥과 발전, 그리고 성장을 위해서 무엇을 해야 하는지 역할을 재정립하도록 만든다”고 말했다.

더 공격적으로 과감하게

콘진원은 지난 10년 동안 3조 원에 가까운 예산으로 콘텐츠산업을 지원했다. 수많은 콘텐츠 기업은 지원금을 활용해 콘텐츠를 제작하고 기술을 발전시키며 성장했다. 콘텐츠산업이 자생할 수 있는 생태계를 구축하기 위해 노력했다. 그런데 현장은 여전히 어렵다. 대부분의 콘텐츠 기업이 5인 이하이며, 연매출도 수억 원에 그치는 영세 중소기업이다.

김영준 원장은 “직접적으로, 또 간접적으로 콘텐츠 기업의 성장을 지원해왔는데, 왜 제자리일까, '어떻게 해야 콘텐츠 기업을 키울 수 있을까'를 고민했다”며 “기존의 단발적인 지원사

업으로는 문제를 해결할 수 없다는 결론에 도달했다”고 밝혔다.

콘진원은 단발성 과제를 벗어나 기업이 지속적으로 성장하고 콘텐츠 개발에 나설 수 있는 토대를 만들어주는 것이 필요하다고 판단했다. 이를 위해서는 정부가 선도적으로 투자에 나서야 한다고 주장했다.

김 원장은 “정부가 투자를 통해 기업이 성장할 수 있는 토대를 강화하는 방향으로 나아가면 앞으로의 10년은 과거 10년과 크게 달라질 것”이라며 “기존보다 투자 금액을 늘리고, 더 공격적으로 과감하게 투자할 수 있도록 민간 투자를 매칭하면 콘텐츠 기업이 성장하는데 큰 도움이 될 것”이라고 강조했다.

기업도 변해야 한다

정책금융 활성화 정책이 성공하기 위해서는 무엇을 해야 할까. 또 민간에서는 어떤 준비를 해야 할까. 김영준 원장은 “현재 콘텐츠산업 3대 혁신전략에 따른 후속 조치를 진행하고 있다”며 “정책이 성공하려면 투자 프로그램이 잘 설계돼야 하기에, 콘진원과 벤처캐피탈의 협력이 중요하다”고 말했다.

투자의 사각 지대에 있는 소외장르나 기획개발 단계에서 투자가 이뤄지도록 모험투자 펀드의 프로그램 설계가 필요하다. 김 원장은 “기업을 키우기 위해서는 프로젝트 투자와 함께 지분 투자가 이뤄져야 한다”며 “하지만 많은 기업이 지분 투자에 대해 정서적으로 거부감을 갖고 있다. 지식재산권(IP)이나 회사를 뺏긴다는 우려가 있기 때문에 이런 특성을 감안해서 투자 프로그램을 설계해야 한다”고 덧붙였다.

콘텐츠 기업들도 변해야 한다. 투자와 융자에 대한 열린 사고가 필요하다. 또한 적극적인 재원 유치 전략을 펼쳐야 한다. 김영준 원장은 “기업은 투자나 융자를 받는데 필요한 최소한의 기준 이상으로 재무제표를 개선해야



박양우 장관, '콘텐츠산업 3대 혁신전략' 발표.

한다”고 지적했다. 갑작스럽게 매출과 수익을 높이라는 얘기가 아니다. 재무제표를 건전하게 관리해야 한다는 설명이다.

콘진원은 3대 혁신전략에 조응할 수 있도록 2020년 사업구조 개편에 나설 계획이다. 김 원장은 “지원 사업에서 투자와 융자로 전환되는 단계사업을 어떻게 이끌어낼 것인가를 고민하고 있다”며 “그 다음에는 통합 IR, 피칭, 콘텐츠 가치 평가 고도화 등 정책금융을 활성화할 수 있는 교육 등 다양한 제도 정비와 대응 방안을 마련하고 있다”고 밝혔다.

“마중물이 되겠습니다”

콘텐츠산업 전문가들은 한국 시장의 가능성을 매우 높게 보고 있다. 국내 소비자들은 콘텐츠 소비에 거부감이 없고, 새로운 콘텐츠에 열려 있다. 또한 높은 인터넷과 스마트폰 보급률로 콘텐츠를 소비하기에 좋은 환경을 갖추고 있다. 즉 콘텐츠산업이 성장할 수 있는 기회가 많다는 의미다.

콘텐츠산업은 타산업에 비해 꾸준하게 성장해왔다. 앞으로도 콘텐츠 소비는 분명 늘어날 것이다. 하지만 어떤 콘텐츠가 어떻게 소비될 것인지는 가능하기 어렵다. 콘진원은 콘텐츠산업의 성장을 위해 마중물 역할을 할 예정이다. 더불어 기업이 성장하는 콘텐츠산업 체질 개선을 통해 2020년대를 대비한다는 전략이다. **N**

“모험편드로, 이제는 바뀌어야 한다”

오상민 KB인베스트먼트 이사

콘텐츠산업 3대 혁신 전략 발표에 콘텐츠 기업들은 어떻게 대응해야 할까.
콘텐츠 기업들의 성장과 정책의 성공적 달성을 위해 무엇이 필요할까.



다이아몬드를 만드는 인프라 투자

콘텐츠 투자전문가인 오상민 KB인베스트먼트 이사는 “기존 콘텐츠산업 투자는 주로 프로젝트에 대한 투자로 진행됐다”며 “실패든 성공이든 제작자가 해당 프로젝트에만 돈을 쓰고 마는 상황이 발생했다”고 설명했다.

해당 프로젝트에만 집중해 장기적인 목표로 콘텐츠를 더 발전시킬 수 있는 인력 양성이나 인프라에 투자하기 어려운 구조다.

특히 인력 양성은 당장의 이익과 성과 창출보다는 미래를 내다보는 투자가 이뤄져야 하는데 회사 운영에 급급한 재무 구조를 가지고 있는 대부분의 영세 중소 제작사는 작가나 PD 같은 크리에이터 성장을 위한 재정적 투자를 기대하기 어렵다. 단지 열심히 했다고 하면 모두 인정하고 넘어가는 현실을 수용할 수밖에 없는 수준이라는 설명이다.

오상민 이사는 “앞으로는 프로젝트가 아니라 인프라 기술 투자가 이뤄져야 한다”며 “기존과 같은 문제를 반복하지 않아야 할 것”이라고 밝혔다. 또 그는 “인프라를 잘 구축해 놓으면 성공 확률이 올라간다”며 “원석을 발견하는 것도 중요하지만, 원석을 잘 세공해 다이아몬드로 만드는 가공 기술에 투자해야 한다”고 덧붙였다.

실제로 최근 엔터테인먼트 회사로 크게 성공한 CJ ENM의 성공 비결은 인프라 구축이다. 다른 콘텐츠 기

업들이 CJ ENM과의 경쟁에서 이기기 쉽지 않은 이유도 여기에 있다. 이처럼 콘텐츠산업이 발전하기 위해서는 개발 인프라를 구축하는 것이 중요하다.

미래를 생각하는 투자

오상민 이사는 “콘텐츠산업이 성장하려면 허리가 탄탄해야 한다”고 언급했다. 다른 산업과 비슷한 수준에서 평균 수익을 내는 콘텐츠 기업이 많아야 하는데, 콘텐츠산업에는 이를 충족하는 기업이 드물다. 그런데 콘텐츠 기업은 투자를 받기 매우 어려운 실정이다. 오 이사는 “현재 벤처캐피탈 시스템 안에서는 콘텐츠 기업이 바이오나 IT 기업과 투자금 유치 경쟁을 한다”며 “상대적으로 수익률이 떨어지는 콘텐츠 기업보다는 수익률과 규모가 큰 바이오나 IT 기업에 우선 투자할 수밖에 없다”고 밝혔다.

이번에 정부가 추진하는 모험펀드는 수익성이 떨어

문 대통령,
혁신성장포럼
기조연설



BTS.



배틀그라운드.

지더라도 투자를 포기하지 말자는 방향에서 진행된다. 오상민 이사는 “미래를 생각한다면 지금 수익성이 떨어지더라도 투자해야 한다”고 강조했다. 그런데 심사를 맡는 투자전문가에게는 항상 수익에 대한 기록이 붙어, 수익을 우선할 수밖에 없다. 콘텐츠에 대한 투자는 응당 뒷전으로 밀리는 것이 현실이다.

이에 대한 해법으로 오 이사는 “수익성보다는 미래 가치를 높게 보는 콘텐츠 투자 기록을 따로 정리해서 합산하지 않으면 된다”며 “이렇게 하면 콘텐츠 기업에도 공격적으로 투자할 수 있다”고 말했다. 그는 “물론 모럴해저드를 방지하기 위한 별도의 대책도 필요하다”고 덧붙였다. 스크린쿼터제로 국내 영화산업을 지원하는 것처럼 콘텐츠산업에도 특별 규정을 두고 투자를 촉진하면 서서히 발전할 수 있다는 설명이다.

오상민 이사는 “콘텐츠 기업들의 출발선을 다른 산업과 다르게 설정하고, 기업들이 기본 체력을 갖출 수 있는 수준까지 별도의 리그로 따로 관리해야 한다”며 “모험적으로 콘텐츠산업에 투자하면 제2의 BTS와 배틀그라운드가 나올 수 있을 것”이라고 기대했다.

지원에서 투자로의 전환

이번에 정부가 발표한 콘텐츠산업 3대 혁신전략의 핵심 중 하나는 지원에서 투자로의 전환이다. 이에 따라 앞으로 콘텐츠 기업도 지원을 받던 구조에서 투자를 받는

구조로 생각을 바뀌어야 할 것으로 보인다. 오상민 이사는 “기업은 ‘어떻게 해서 돈을 벌겠다’는 확신을 갖고 정부나 투자사에 제안해야 한다”며 “힘들겠지만 기업이 생각을 바뀌어야 한다”고 말했다. 먼저 기업이 수익을 낼 수 있는 시스템을 만들고, 그 시스템을 토대로 투자 요청에 나서야 한다는 설명이다.

지원 사업은 도와주는 것이다. 하지만 투자는 돈을 버는 것이 목적이다. 오 이사는 “지원에만 의존하는 악순환의 고리를 끊어야 한다”며 “투자를 지원 사업처럼 접근하면 절대 안 된다”고 강조했다.

이런 맥락에서 오상민 이사는 “콘텐츠산업도 제작 시스템을 장기적인 관점에서 준비해야 한다”고 말했다. 현재 일어나고 있는 환경 문제가 후손에게 이어지며 영향을 주듯이 콘텐츠산업도 앞으로 구축할 인프라가 미래의 제작자에게까지 이어진다는 생각으로 투자에 나서야 한다는 설명이다.

오 이사는 “콘텐츠산업 3대 혁신전략을 계기로, 이제는 바뀌어야 한다”며 “다른 산업 분야와 비교해도 뒤지지 않는 수익성 좋은 산업으로 탈바꿈해야 한다”고 주장했다. 모험펀드를 활용해 콘텐츠 기업들이 적극적으로 인프라 구축에 나서면, 자연스럽게 콘텐츠산업에도 롤모델이 될 만한 콘텐츠 기업과 콘텐츠산업 생태계에 가치사슬을 만드는 사람들이 나올 것이라는 전망이다. **N**