2025

한국콘텐츠진흥원 지원사업설명회

문화체육관광부

한국콘텐츠진흥원
KOREA CREATIVE CONTENT AGENCY

2025년 중점 추진 방향

문화체육관광부

한국콘텐츠진흥원
KOREA CREATIVE CONTENT AGENCY

전 세계로 뻗어 나가는 K-콘텐츠

로제 <APT>

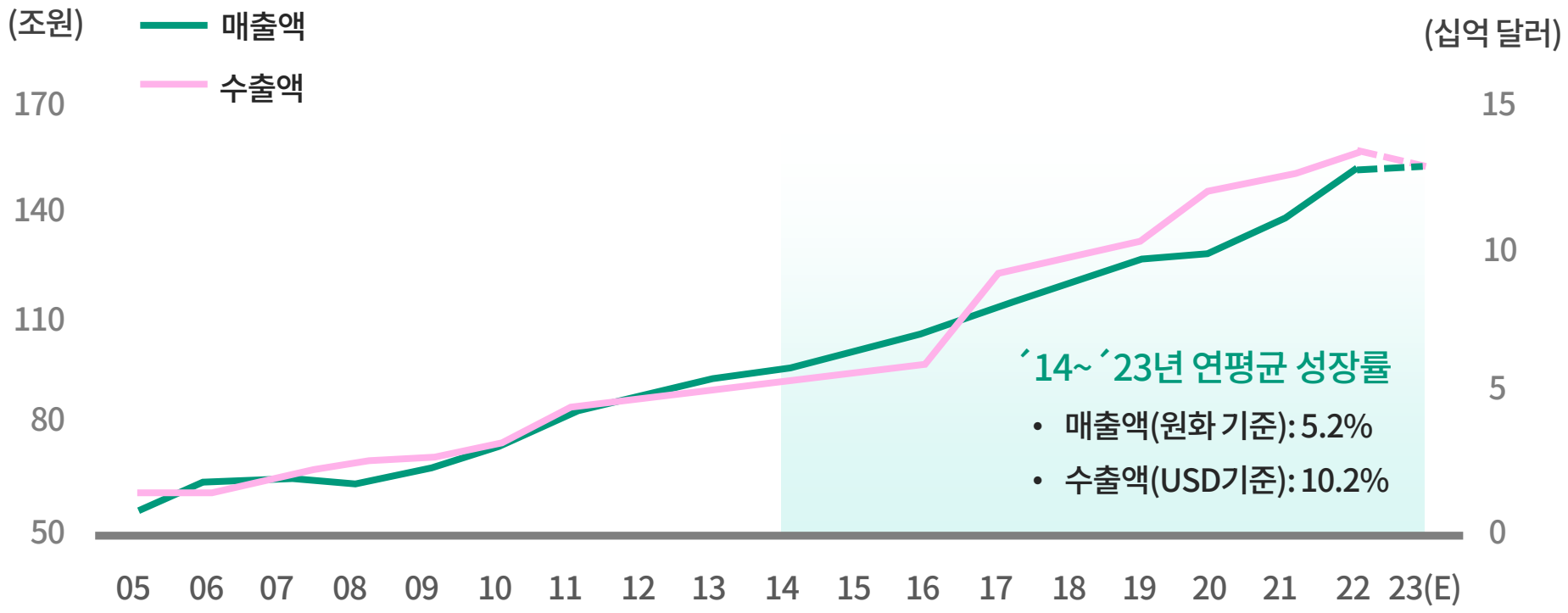
- 뮤직비디오 유튜브 조회 수 5억 뷰 돌파
- K팝 아티스트 최단 기록 갱신
- K팝의 지역성 탈피, 세계적 대중화 사례

<나혼자만 레벨업: 어라이즈>

- 글로벌 누적 조회수 143억 뷰 웹툰 <나혼자만 레벨업> 원작
- 글로벌 141개국 다운로드 1위, 21개국 매출 1위
- K-웹툰이 게임으로 확장해 성공한 첫 글로벌 사례

국내 콘텐츠산업 주요 지표 현황

콘텐츠산업 매출액 및 수출액 추이

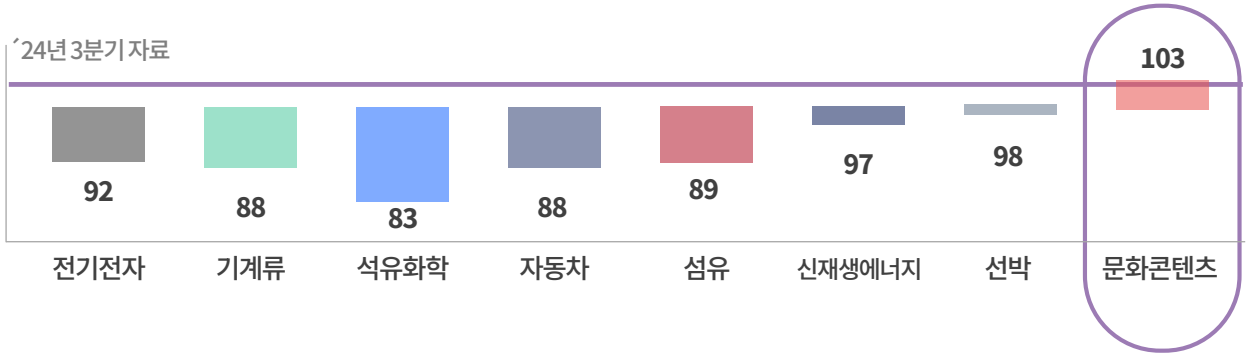


콘텐츠 수출 실적 및 환경

콘텐츠 산업계 수출 실적과 환경 평가

■ 문화콘텐츠산업 수출업황 평가지수

• 문화콘텐츠 부문, 전 산업분야 비교 시 유일하게 103으로 업황 개선 기업수가 악화 기업 수보다 많다고 응답



■ 콘텐츠 수출 확대 조건 : 상품경쟁력

• 수출업황 개선 이유: 상품경쟁력 상승, 원화 환율 변화

• 수출업황 악화 이유: 상품경쟁력 하락, 수출 대상국 경기 둔화

출처 : 한국수출입은행(2024.11.) <2024 3분기 수출실적 평가 및 4분기 전망>
모집단 : 10개 주요산업 중 수출액 50만 달러 이상 수출기업
표본크기 : 515개 업체(대기업 50개, 중소기업 465개)

최근 성과 * 24년 기준

1 IP 발굴 육성

- **브랜드 기반의 콘텐츠IP 라이선싱 확대**
  - 금융, 제조, 유통 등 이종산업 대표 대기업과의 협업 추진
    * 롯데월드, 신한금융, S-OIL, 현대백화점, 카카오

- **방송영상콘텐츠 IP 개발역량 강화**
  - OTT특화 지원 통한 국내제작사 IP 확보 강화
  - IP 개발과 제작 패키징 지원 사업모델 신규 구축

최근 성과 * 24년 기준

2 수출 확대

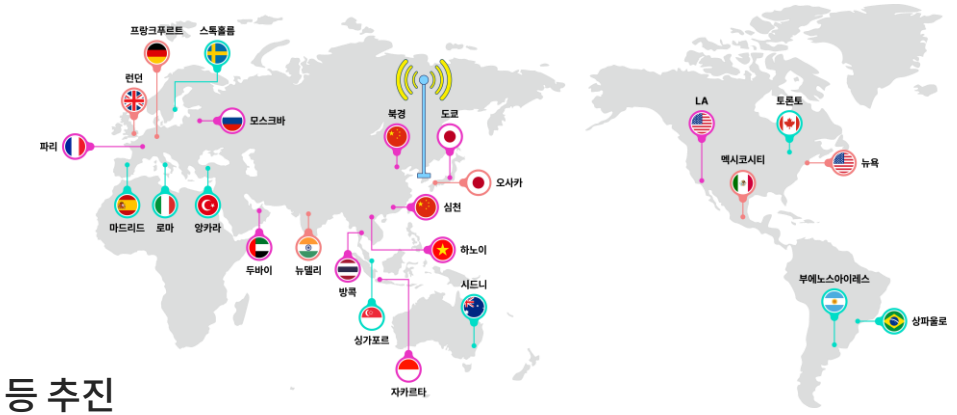
- **해외 비즈니스 센터 2.5배 확대**

  - 한국콘텐츠진흥원 해외비즈니스센터 22개국 25개소 운영(2024.11. 기준)

- **해외 비즈니스센터 역할 강화**

  - 현지 정보제공, 비즈매칭, 계약 등 전단계 업무지원

    → ’23년 계약지원 146건, 비즈매칭 4,075건 지원



- **관계부처 합동 한류 마케팅 사업 추진**

  - 관계부처 협업을 통해 콘텐츠, 농식품, 수산식품, 소비재(브랜드K) 등 추진

  - 한류 및 연관 산업 합동 해외홍보관 운영(인도네시아, UAE)

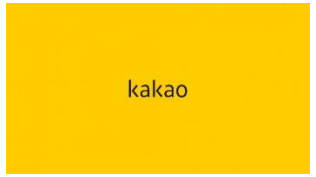
최근 성과 * 24년 기준

3 산업 기반 조성

- **10개 선도기업 협력 <뉴콘텐츠아카데미> 개원 및 운영**
  - 경쟁률 4:1, '위밋어워즈 장관상', '콘텐츠유니버스 코리아 최우수상' 수상

- **네이버웹툰·구글플레이 협력 지역 콘텐츠기업 육성**
  - 사업 2기 추진(2024~2025)

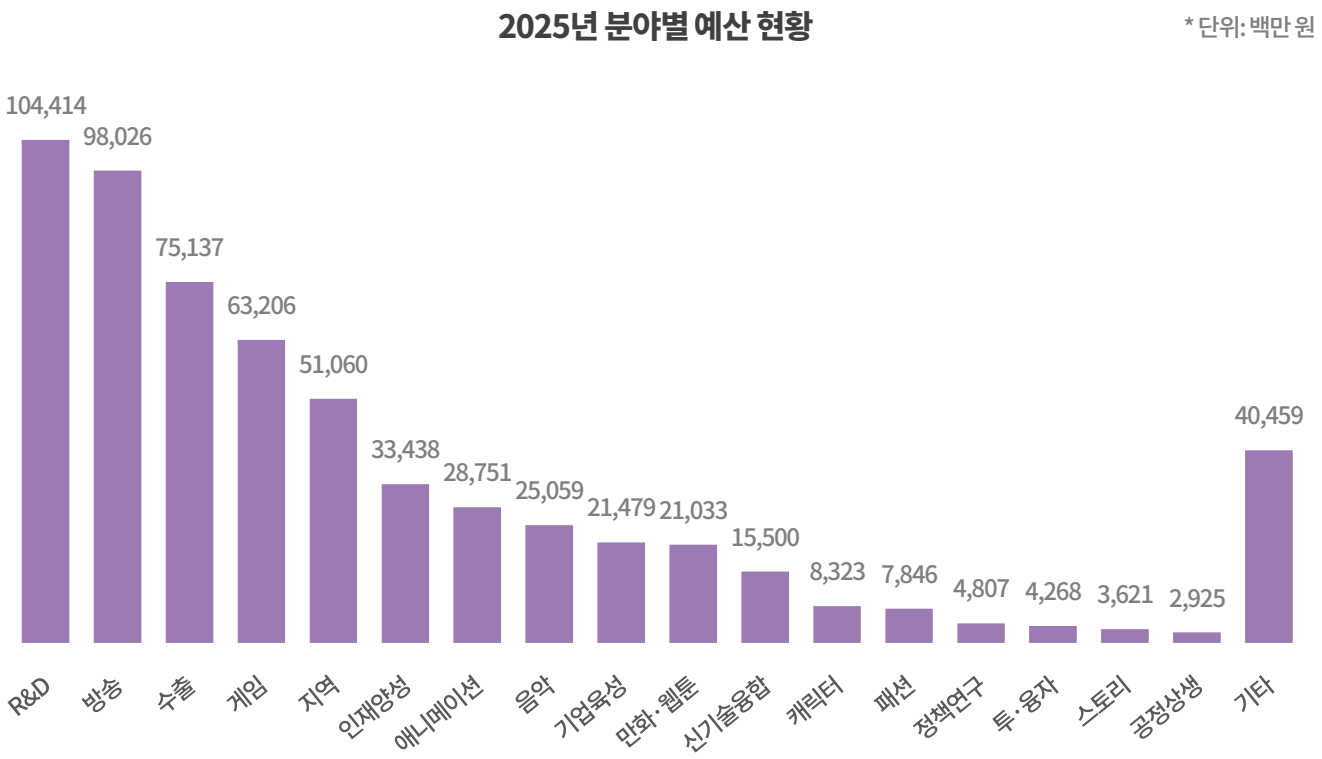
- **카카오IP 협력 '콘텐츠가치평가' 신설**
  - 보증 서비스 개시(2023. 12.) 후 IP 활성화를 위한 자금 조달 지원 중



2025년 예산안 및 4대 중점 추진 방안

2025년 한국콘텐츠진흥원 예산

총 예산 6,093억 원, 전년 대비 3% 증액 * 정부 전체 예산 증감률 2.5%



- **수출 분야 149억 원 증액** (전년 대비 125%)
  - 해외시장진출기반조성(거점 및 기업지원센터), 한류 연관산업 지원 등

- **만화·웹툰 분야 84억 원 증액** (전년 대비 167%)
  - 글로벌 웹툰IP 제작지원, 현지화 콘텐츠 발굴 지원, 다양성만화 제작지원 등

- **지역콘텐츠 지원 분야 58억 원 증액** (전년 대비 113%)
  - 지역 특화 콘텐츠 개발지원 등

- **연구개발(R&D) 분야 60억 원 증액** (전년 대비 106%)
  - 문화기술전문인력양성 등

01 돌파를 위한 선 넘는 시도

· 장르 초월 믹스 앤 매치 행사 최초 개최

- 보드게임콘-캐릭터라이선싱페어 통합·연계
- BCWW-IP마켓 통합·연계

· 고물가 극복·제작 안정화 총력 대응

- 게임, 음악 분야 세액공제 조세특례법 반영 * 중장기
- 특화보증 확대(100억 →350억원)
- 전 장르 연계보증 시행 등

· 콘텐츠 IP 산업 진흥을 위한 삼각 지원전략 전개

- (자본) 한류IP 연계 협업 상품 기획개발 및 국내외 유통 지원
- (인력) 콘텐츠IP 산업 전문인력 양성 * 중장기
- (제도) 문화산업진흥기본법 개정, 권리관계 연구, 분쟁대응방안 마련 등 * 중장기

* 내부 도출 과제, 체계적 추진을 위한 점검 체계 운영 예정

02 관성을 깨는 R&R 쇄신

· **글로벌 성장을 주도하는 에이전트 역할 강화**

- 글로벌 방송영상 · OTT 연계 드라마/비드라마 제작지원(BBC 스튜디오, Viu)
- 글로벌 플랫폼 연계 콘솔 게임 제작지원(Sony, 닌텐도, MS등) * 중장기
- 스마트오피스 및 현지법인 설립 · 운영 등 컨설팅 제고(도쿄 기업지원센터)

* 내부 도출 과제, 체계적 추진을 위한 점검 체계 운영 예정

03 새로움을 향한 선도적 투자

· 지속가능성을 위한 잠재 콘텐츠 · 시장 발굴

- 인디게임-선도기업 협력 사업화 프로그램 지원
- 다장르 음악 제작지원(포크, 락, 재즈 등)
- 해외비즈니스센터 5개소 추가 설립
  (사우디아라비아, 튀르키예, 폴란드, 칠레 등)

· NEXT K를 만드는 글로벌 협업 체계 구축

- 신기술콘텐츠융복합아카데미 글로벌 산학 파트너십 확대
- 글로벌 콘텐츠 금융 네트워크 구축
- 글로벌 웹툰IP 제작지원 신설

* 내부 도출 과제, 체계적 추진을 위한 점검 체계 운영 예정

04 고객 만족의 경영혁신

- **고객 만족도 제고를 위한 3無 추진**
  - (**복잡함 無**) 지원사업 평가기준/제출서류 간소화
  - (**기다림 無**) 민원상담 창구 일원화(변호사와 1:1 상담 및 컨설팅)
  - (**리스크 無**) 위탁용역 제도 개선, 갑질 및 부패행위 사전 점검 및 조치 강화

* 내부 도출 과제, 체계적 추진을 위한 점검 체계 운영 예정

2024년 대표 성과

2024년 대표 성과

K-콘텐츠의 시작과 성장을 모두 함께

장재현 감독
13 콘텐츠 창의인재 동반사업

- 창작 역량 향상을 위한 도제식 멘토링 교육, 창작 프로젝트 개발 지원 등
- 〈파묘〉 총 관객 수 1,191만명
  한국 오컬트 장르 영화 중 역대 흥행 1위 기록

사랑 후에 오는 것들
23 방송영상콘텐츠 기획안 공모전 수상

- 공모전 수상 후 컨설팅, 기획개발, 비즈매칭 지원
  콘진원-OTT MOU 통해 한·일 제작발표회 협력
- 쿠팡플레이 1위, 일본 아마존 프라임 드라마 1위
  첫 주 대비 종영 주 시청량 783% 상승

뮤지컬 등등곡
24 스토리움 우수 스토리 매칭 제작지원

- 스토리움에서 계약이 완료된 우수 스토리IP 기반
  콘텐츠의 기획·제작·유통 지원
- 매출액 9.5억원, 총 관람객 2.2만명
  '24년 6월 뮤지컬 티켓 예매액 부문 1위
  * 2025년 앵콜 예정

2024년 대표 성과

K-콘텐츠로 더 멀리, 더 높이!

플레이브 앙코르 팬 콘서트
24 온·오프라인 병행 공연 지원

- 온라인과 오프라인이 공존하는 형태의 기술을 접목한 대중음악 공연 지원
- 잠실실내체육관 전석 매진, 라이브뷰잉 2만석 매진
  온·오프라인 관람객 4.9만명, 매출액 약 66억원

오키도키 원정대
21 신시장 게임 콘텐츠 제작지원

- 보드게임 개발을 위한 제작비 지원,
  보드게임콘 참여 및 언론 홍보 지원 등
- 동아시아 최초 SDJ 2024 올해의 어린이 게임 수상
  '22년 출시 이후 전 세계 10만 개 이상 판매

딜라이트
20, 21 실감콘텐츠 제작지원, 24 인공지능콘텐츠 제작지원 등

- 국내 미디어아트 IP 의
  기획-제작-전시-해외진출 전 단계 지원
- 〈딜라이트 런던〉 전시 매출액 200만 달러,
  누적 관객 약 10만 명 달성 ('23.10~'24.6)

2024년 대표 성과

도약을 위한 기반은 더욱 단단하게

오징어게임2
스튜디오큐브 운영

- 중대형 및 수상 스튜디오, 야외 촬영장 등
  방송영상콘텐츠 제작시설 대관 및 편의시설 제공
- 12월 26일 넷플릭스 방영 예정
  제82회 골든글로브 TV 드라마 작품상 후보

터미너스:좀비 생존자들
24 지역기반 게임산업 육성

- 지역 글로벌게임센터를 통한
  지역 게임 기업 입주·제작·유통·수출 지원
- '24년 8월 스팀 정식 출시
  127개국 10만장 이상 판매, 매출액 13억원 돌파
  2024 대한민국 게임대상 인디게임상 수상 등

네모즈랩
23 CKL 기업지원센터 입주지원, 24 투자연계 창업도약 프로그램

- 콘텐츠 스타트업 대상 입주 공간 및
  창·제작 지원시설 등 인프라 지원
- 트와이스, 태연, NCT, 데이식스 등 네모앨범 출시
  누적 판매량 734만장, 210개국 20만 회원 보유

콘텐츠수출본부

수출

문화체육관광부 한국콘텐츠진흥원 KOREA CREATIVE CONTENT AGENCY

2025년 중점 추진 방향

수출전략

수출전략 기능 강화

- 콘텐츠 수출전망 조사, 콘텐츠 수출 종합전략(KOCES 2025) 수립
- 수출전략회의, 수출자문회의 개최
  - 수출사업 협업 및 정책환류체계 구축
- 해외수출 다변화 및 체계적 지원 강화
  - 웰콘 활성화, 해외심층정보제공

해외진출

K-콘텐츠 해외진출 확대

- 해외비즈니스센터 전략적 확대
  * (24년 25개 → 25년 30개)
- 신흥시장 개척 지원
  - 미주, 유럽, 중동 등 신시장 개척을 위한'K-콘텐츠 엑스포' 4회 개최

연관산업

한류 연관산업 지원으로 동반수출 확대

- 관계부처 합동 한류 연관산업 지원 확대
  - (한류박람회) 24년 2회 → 25년 3회
  - (해외홍보관) 2개소 설립 및 운영
  - (한류마케팅) K-콘텐츠 활용, 연관산업 동반 해외진출 지속 지원

전년 대비 주요 개선사항

해외수출

수출전략 기능 강화
- 콘텐츠수출 종합전략, 월간 전략회의 개최
- 해외진출 맞춤형 심층정보 제공, 비즈매칭

해외거점 운영
- 25개 해외거점 설립, 운영
- 신흥시장 개척 종합행사(B2B) 및 프로그램 운영

한류 연관산업 지원
- 관계부처 합동 한류박람회 2회 개최(유럽, 아시아)
- 해외홍보관 구축 및 운영(자카르타, 두바이)

수출전망 조사, 종합전략 수립
- 수출전망 조사, 콘텐츠 수출지원 종합전략(KOCES) 수립
- 심층정보제공(18개국), 에이전트 활용 컨설팅 고도화

확대 및 활성화
- 해외거점 설립, 운영 확대(26개국, 30개 거점)
- 1:1 비즈매칭 중심 현지 수출상담회(튀르키예 등 4개국)

지원 확대, 기능 강화
- 관계부처 합동 한류박람회 3회 개최(아시아, 미주/유럽)
- 우수브랜드 출점, 협력 프로모션 지원 등 확대

콘텐츠 해외진출 지원 체계

해외거점 운영(수출지원팀_아시아중동 / 미주유럽)

해외 비즈니스센터 운영

주요 거점별 해외비즈니스센터 운영으로 해외진출지원

* 신규 개소 예정 국가 및 지역은 변동될 수 있습니다.

방송영상본부

방송·애니메이션

문화체육관광부 한국콘텐츠진흥원 KOREA CREATIVE CONTENT AGENCY

2025년 중점 추진 방향

방송/애니 IP 중심의 전과정 지원체계 강화

- (방송/애니) 중소제작사 IP확보지원을 통한 기업경쟁력 강화
- (방송/애니) IP기반 창작역량 강화 및 IP 개발-확보-활용 지원
- (방송/애니) IP 기획-제작-후반-유통 가치사슬 전주기 지원

수출/유통망 다변화 및 수익 다각화

- (방송) 유통 다변화를 통한 수익 창구 확대
- (방송) BBC Studios, Viu 등 글로벌 플랫폼과 공동제작/투자협력 확대
- (애니) 타장르 유통플랫폼 및 OTT플랫폼 협업 강화

공공/공정 산업생태계 조성

- (방송) AI, 가상・증강현실 등 신기술 접목
- (방송) 표준·공정계약 등 공정생태계조성
- (방송) OTT 플랫폼 베리어프리 환경 구축 지원 강화

방송 분야 주요 개선사항

사업구조 개선

경쟁력있는 IP 지속 발굴	강화	제작지원 지속 및 사업화지원 확대
방송콘텐츠 유통 다각화	신규	유통 다각화로 수익창구 다변화
글로벌 진출 확대	신규	BBC ·Viu 등 해외플랫폼과 전략적 연계
ESG·공정산업생태계 조성	강화	표준계약, 공정계약 확산 및 공적기능 확대
제작 인프라 고도화	강화	제작 인프라 리모델링 및 버추얼 스튜디오 구축

애니메이션 분야 주요 개선사항

01 기획개발 단계 지원 강화

공모전 운영을 통한 전문 시나리오 작가 양성 및
플랫폼 연계 지원을 통한 다양한 소재 발굴

* 플랫폼 연계 지원은 변동될 수 있습니다.

02 해외진출 지원 확대

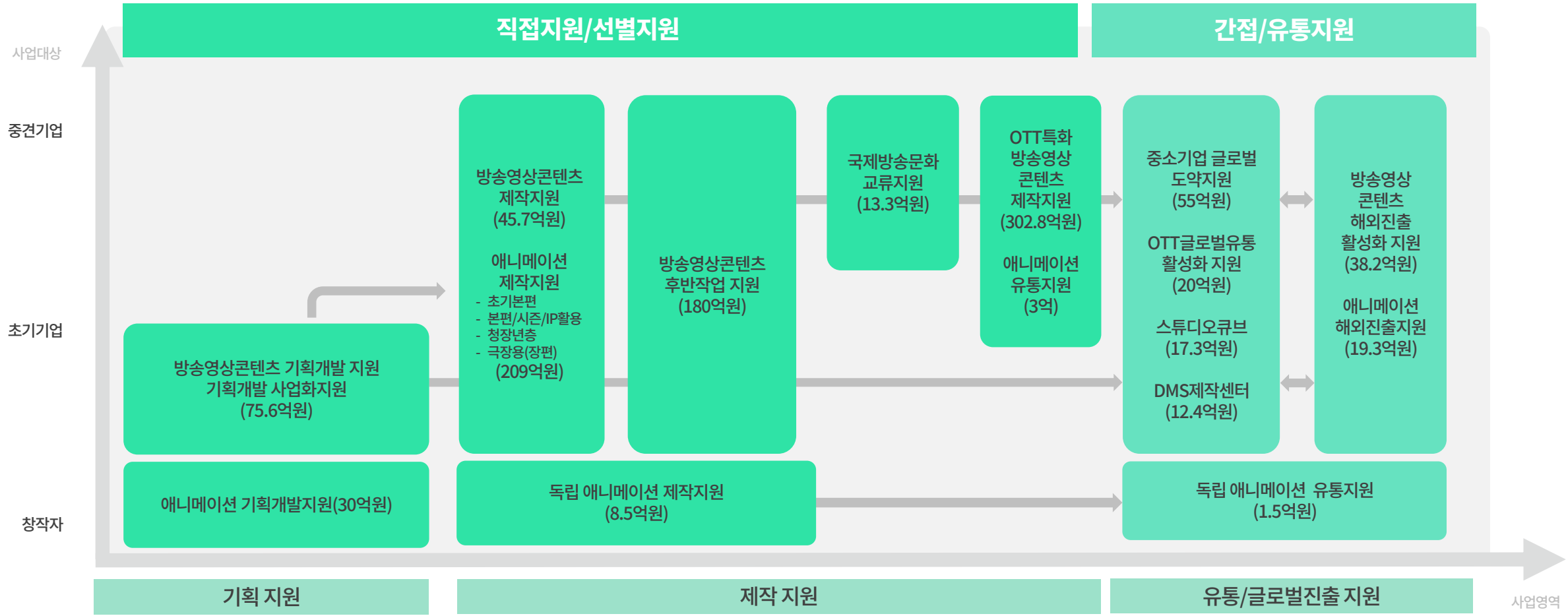
KIDSCREEN(미국), MIFA(프랑스), MIPJUNIOR/MIPCOM
(프랑스) 등 기존 해외 마켓 외 CICAF(중국), ATF(싱가포르)등
신규마켓 적극 개척

* 신규마켓(대상 국가)은 조정될 수 있습니다.

03 제작지원 편의성 제고 및 지원 확대

편의성 제고(과업 별 상한액 해제, 자부담금 30% → 10% 비율 완화 등) 및
연속지원 확대 운영(24년 6개 → 25년 7개)

방송/애니메이션 분야 사업 구조도



본부 예산 총괄표

	사 업 명	사 업 개 요	예산 (단위: 백만원)		
			'24년 (a)	**'25년(추정) (b)**	증감 (b-a)
방송산업팀	방송영상콘텐츠 기획개발 지원	방송영상 콘텐츠 기획안 공모 및 기획개발 랩 운영지원	6,183	7,568	1,385
	방송영상콘텐츠 제작지원	우수 방송영상콘텐츠 제작지원(방송영상/뉴미디어/방송포맷)	13,589	12,563	△1,026
	방송영상콘텐츠 후반작업 지원	방송영상 콘텐츠 후반작업 지원 및 수출용 방송콘텐츠 재제작 지원, 후반작업 매니지먼트 운영 지원	20,000	18,000	△2,000
	중소기업 글로벌 도약지원	중소제작사의 지식재산권(IP) 개발-보유-활용을 위한 IP기반 성장서비스/거점 지원 및 시리즈 온 보드 개최	8,377	5,500	△2,877
	국제방송문화교류지원	국제 방송사/제작사 간 방송영상콘텐츠 공동제작/방영 지원	1,325	1,325	-
	소 계 (A)		49,474	**44,956**	△4,518
OTT 글로벌유통팀	방송영상콘텐츠 해외진출활성화지원	국제 방송영상마켓 참가지원, 방송영상콘텐츠 비즈매칭, 국제방송영상마켓(BCWW) 개최)	3,650	3,832	182
	OTT특화방송영상콘텐츠 제작지원	OTT특화 콘텐츠 제작지원, 신진창작자 데뷔지원, 글로벌 플랫폼 제작지원	34,221	30,286	△3,935
	OTT글로벌유통활성화 지원	OTT라이브러리 강화 지원, 글로벌유통활성화 지원, 화면해설방송 제작지원	5,000	5,000	-
	소 계 (B)		42,871	**39,118**	△3,753
방송기반 조성팀	버추얼 프로덕션 공공스튜디오 구축	버추얼프로덕션 공공스튜디오 구축을 통한 글로벌 지향 대형 방송영상콘텐츠 생산거점 확충(스튜디오큐브 연계)	12,500	12,500	-
	버추얼스튜디오 에셋 구축	('25년 신규사업) 디지털 3D 에셋 제작 등	-	2,000	2,000
	스튜디오큐브 운영	스튜디오큐브 스튜디오 대관, 운영, 유지보수, 안전관리	1,706	1,306	△400
	DMS제작센터운영	DMS제작센터 건물관리 및 운영(자체)	1,304	1,242	△62
	소 계 (C)		15,510	**15,048**	△462
애니메이션 산업팀	애니메이션 기획개발	기획개발 공모전 운영, 프로듀서 육성 지원, 부트캠프 운영, 파일럿 제작지원&피칭 쇼케이스 운영	3,000	3,000	-
	애니메이션 제작지원	애니메이션 프로젝트 제작 지원	20,889	22,666	1,777
	애니메이션 해외진출지원	해외 주요 애니메이션 B2B마켓 한국공동관 운영 등 참가 지원	1,060	1,930	870
	애니메이션 제작인력양성	애니메이션 현장 맞춤형 교육 프로그램 운영 지원(*운영기관(협회)를 통한 간접지원)	1,100	1,100	-
	소 계 (D)		26,049	**28,696**	2,647
	합 계(A+B+C+D)		133,904	**129,818**	△4,086

게임신기술본부

게임·신기술융합

문화체육관광부 한국콘텐츠진흥원 KOREA CREATIVE CONTENT AGENCY

2025년 중점 추진 방향

게임/신기술 신성장 동력 발굴	게임/신기술 생태계 역량 강화	성과 창출을 위한 사업 효율화
• 콘솔산업 성장 구조에 따른 3단계 맞춤형 지원사업 마련(신설) • AI 기술 특화장르 지원 확대(개선)	• 대기업 협력 인디게임 지원 체계 마련 (신설) (대중소 동반성장 지원) • 신성장 분야 인력 교육 및 글로벌 교류 협력 강화(신설)	• 콘솔게임 2년에서 3년과제로 추진(신설) • 우수 기능성게임 후속 지원 (강화)

전년 대비 주요 개선사항

신성장 동력 발굴

- **콘솔 제작지원**
  개발과 출시 단계로 지원 (제작지원)
  → **맞춤형 지원 강화**
  기획, 개발, 출시 3단계 지원, 우수 게임의 콘솔 플랫폼 전환 지원, 콘솔 유저 참여 행사 개최
- **AI 융합지원**
  AI 기술 기반으로 하는 신기술 융합지원
  → **특화 지원**
  콘텐츠분야에 특화된 버티컬AI 및 XR 지원

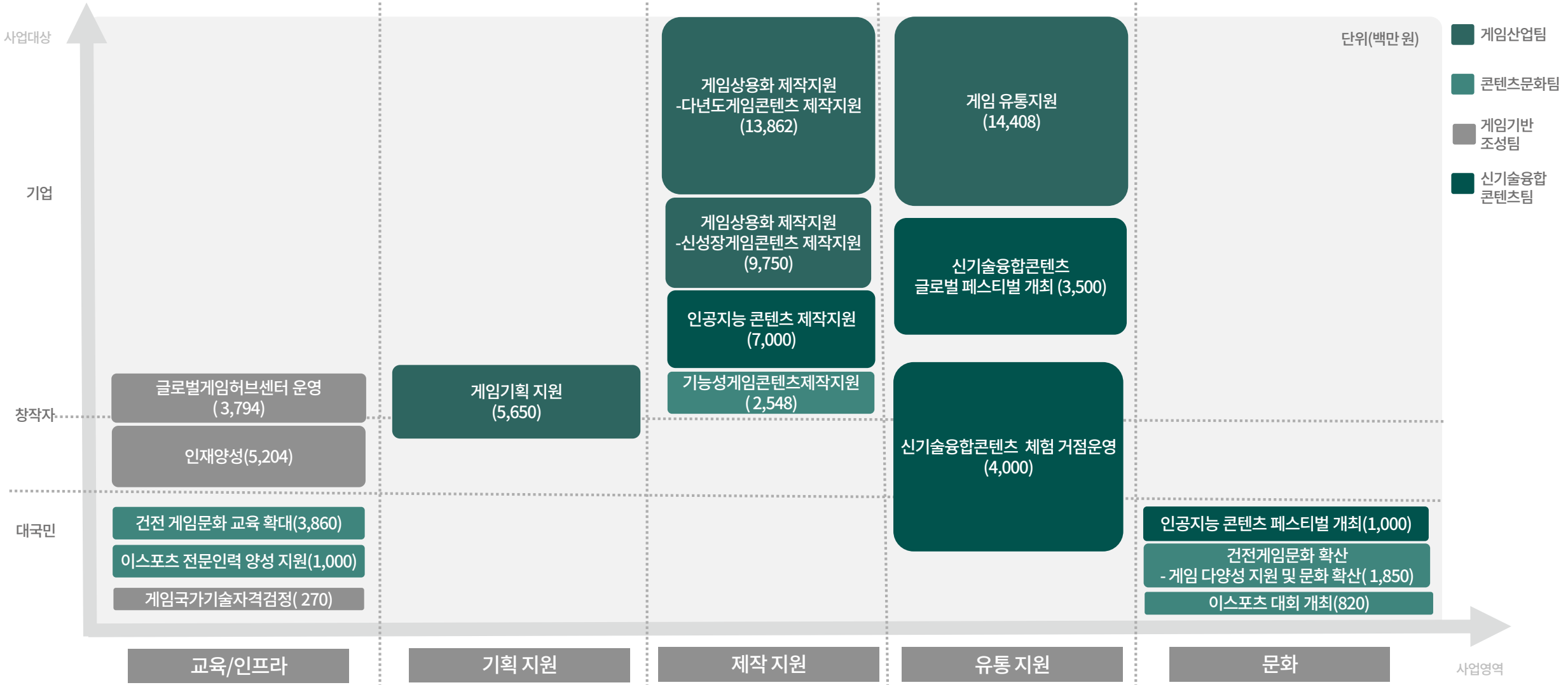
생태계 역량 강화

- **인디게임 지원**
  인디게임 전담 멘토링 지원
  → **선도기업 협력**
  3개 대형 게임사와 협력하여 우수 인디게임 선발, 홍보 등 역량 강화 지원
- **인재 육성**
  게임기획, 게임아트, 게임프로그래밍 인재 육성
  → **신성장 분야 교육 강화**
  AI활용 및 콘솔교육 커리큘럼 확대

성과창출 사업효율화

- **다년도 지원**
  PC/콘솔 2년 지원
  → **콘솔 3년 도입**
  콘솔 집중 육성을 위한 3년 과제 신설
- **수요 맞춤형 지원**
  수요처 발굴형 기능성 게임 제작 지원
  → **효과성 증명 강화**
  우수 기능성게임에 대한 효과성 입증 후속 지원

게임산업/신기술 사업 구조도



콘텐츠IP진흥본부

스토리·캐릭터·만화·웹툰·음악·패션

문화체육관광부 한국콘텐츠진흥원 KOREA CREATIVE CONTENT AGENCY

2025년 중점 추진 방향

01

K-콘텐츠IP 기반 비즈니스 활성화

- 다양한 콘텐츠IP와 연관산업 간 라이선싱 비즈니스 강화
- 중소 콘텐츠IP 기업의 역량 강화 및 라이선싱 수익 창출 기회 확대
- 원천 스토리IP 발굴/개발/사업화의 유기적 연계 및 후속지원 강화
- K-콘텐츠IP의 해외 라이선싱 사업 강화 지원

02

K-웹툰 지속성장 기반 조성

- 국내 만화·웹툰 창작자의 다양한 소재 발굴과 출시를 지원하여 안정적인 산업 생태계 유지와 시장 활성화 유도
- 해외 진출 및 IP확장 위한 글로벌 웹툰 제작 지원과 해외 주요 전시 참가 지원 통한 K-웹툰 산업의 지속적인 성장 견인

03

K-뮤직 글로벌 진출 확대

- 음악 산업의 저변 확대를 위한 '다장르 음악 제작지원' 사업 신설
- 신인 뮤지션 육성부터, 음반 제작, 공연 개최, 해외시장 진출, 해외 비즈니스 후속지원까지 사업 간 지속적인 연계를 통한 글로벌 진출 지원 강화

04

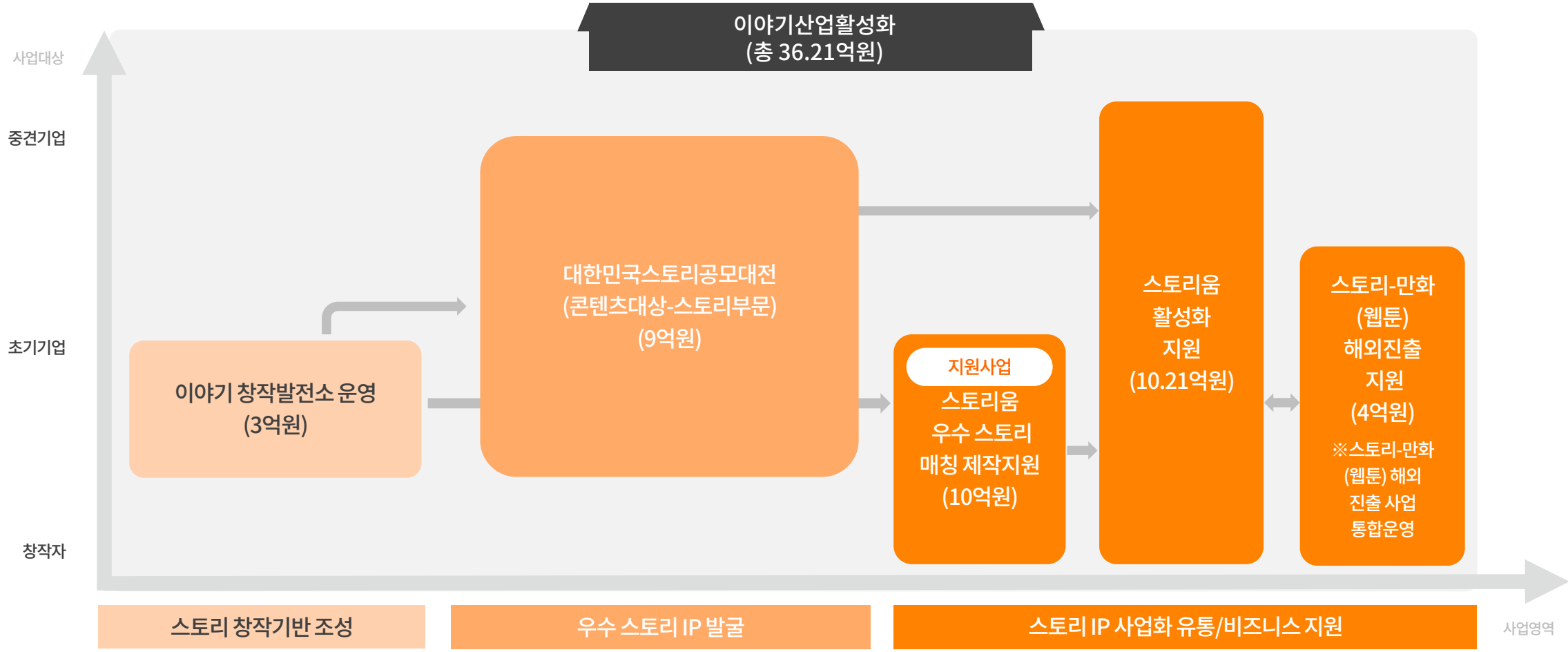
K-패션 성장동력 확보

- 패션 디자이너 성장 주기 맞춤형 브랜드 디자이너 육성 강화
- 패션 시제품 제작지원, 지속가능 패션 활성화, 해외 마케팅 비즈니스 지원, 세계 유명 패션쇼 진출 지원 등을 통한 국내 패션 산업 체계적 발전의 성장 동력 확보

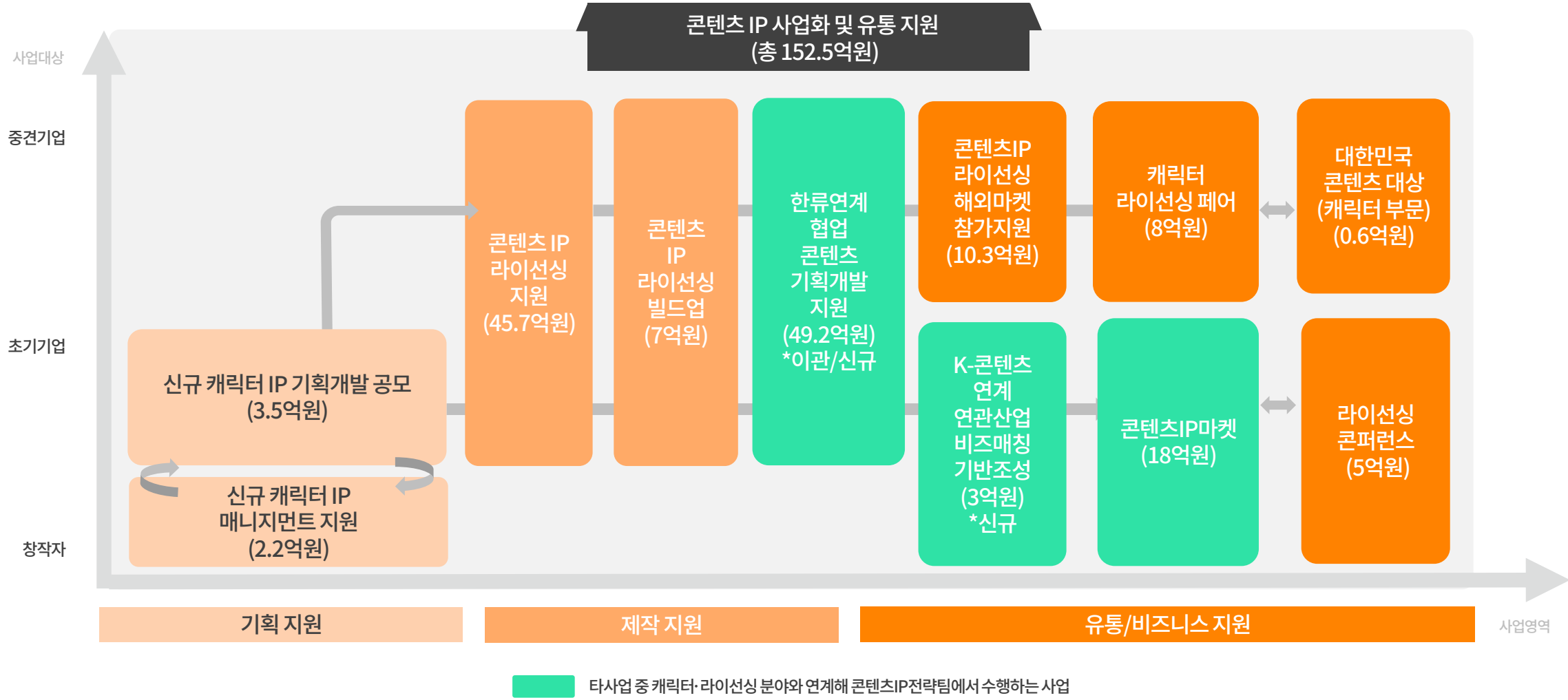
장르별 전년 대비 주요 개선사항

	2024년	2025년
스토리	스토리 분야 관련 사업 간 유기적 연계 미흡 스토리움 우수스토리 매칭 지원 3개 장르 지원	공모대전, 워크숍, 스토리움 등 사업 간 연계 강화 스토리움 우수스토리 매칭 지원 4개 장르로 확대(영상)
캐릭터	신규 캐릭터 IP 15개 지원 및 과제 관리 체계 개선 요구 캐릭터 라이선싱 페어와 라이선싱콘 연계 개최	신규 캐릭터 IP 40개 지원 및 관리 체계 개선(공모로 전환) 캐릭터 라이선싱 페어 연계 개최 행사/사업 확대 추진
만화 웹툰	직접 지원 비중이 낮고, 제작사의 해외 전시 참가 등 간접지원 중심의 사업구조	창작자, 제작사, 플랫폼 등 산업 내 참가자 전반에 대한 지원 구조 마련
음악	해외 투어 5천만 원 x 8개, 페스티벌 2천만 원 x 7개 규모 해외 쇼케이스(Korea Spotlight) 6개 지역 개최	해외 투어 및 페스티벌 개최 지원금 규모 및 과제수 확대 해외 쇼케이스(Korea Spotlight) 7개 지역 개최로 확대
패션	신진 디자이너 액셀러레이팅 사업화 지원 13백만 원 우수 디자이너 상금 및 해외연수 프로그램 제공	신진 디자이너 액셀러레이팅 사업화 지원 20백만 원 우수 디자이너 상금 및 해외 연수 프로그램 강화 과년도 신진 디자이너의 패션 지원사업 서류전형 가점 부여

콘텐츠IP진흥본부: 스토리 지원 사업 구조도

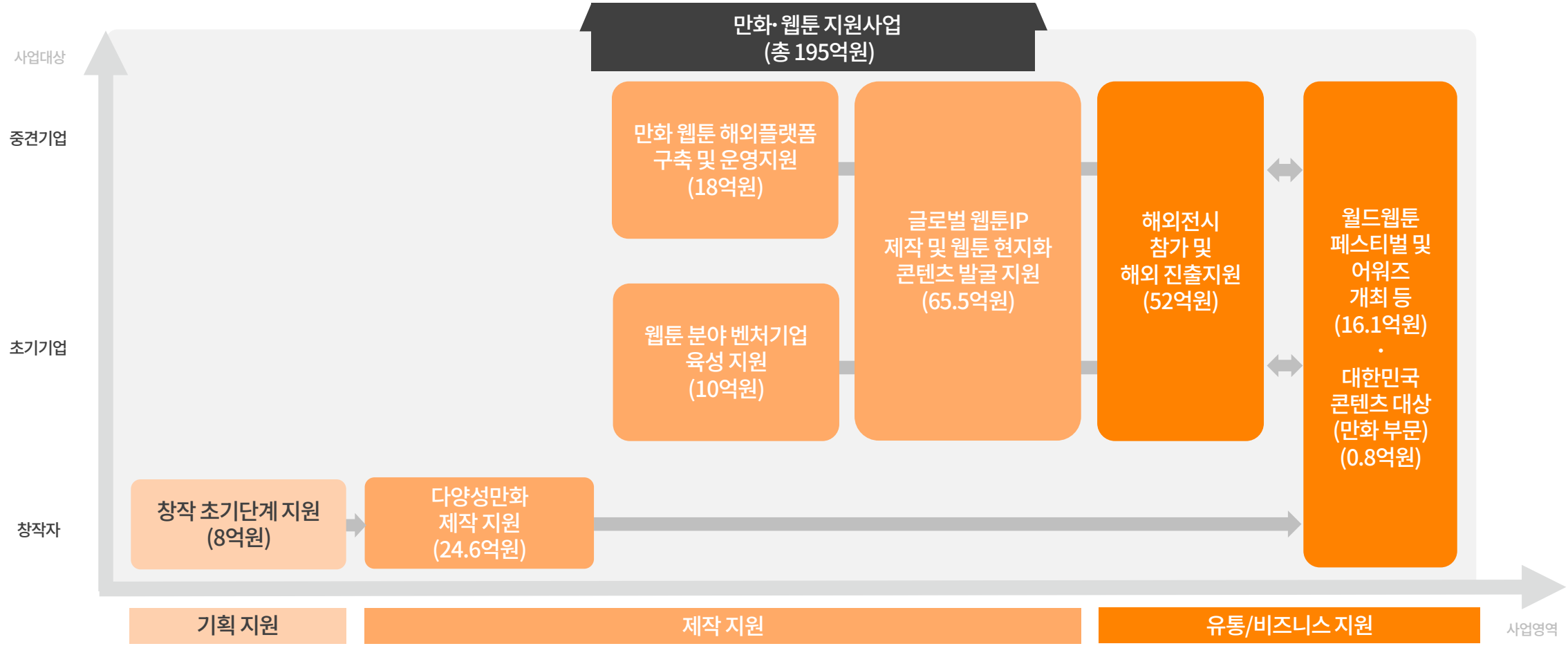


콘텐츠IP진흥본부: 캐릭터·라이선싱 지원 사업 구조도

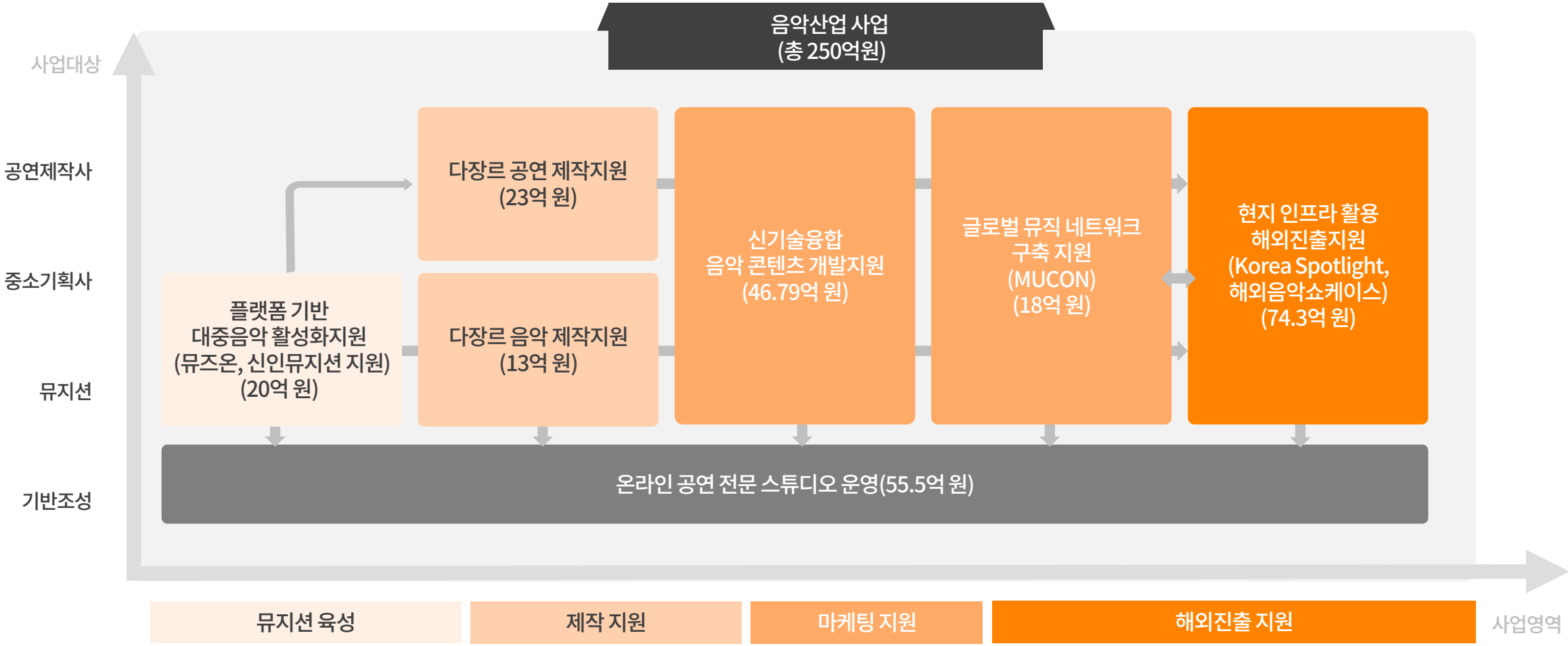


타사업 중 캐릭터·라이선싱 분야와 연계해 콘텐츠IP전략팀에서 수행하는 사업

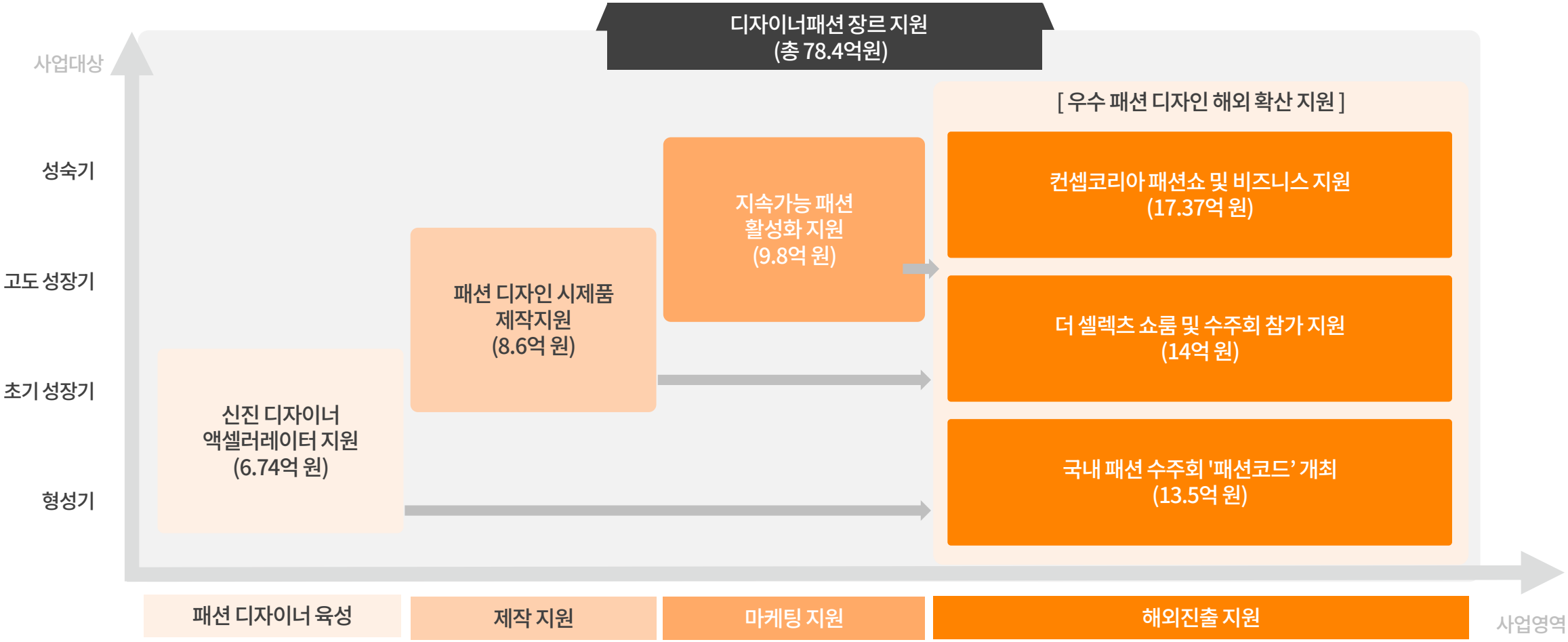
콘텐츠IP진흥본부: 만화· 웹툰 지원 사업 구조도



콘텐츠IP진흥본부: 음악 지원 사업 구조도



콘텐츠IP진흥본부: 디자이너패션 지원 사업 구조도



콘텐츠기반본부

인재양성·기업육성·투융자·지역

문화체육관광부 한국콘텐츠진흥원 KOREA CREATIVE CONTENT AGENCY

콘텐츠기반본부 역할(Mission)

K-콘텐츠의 지속성장 기반 조성

2025년 중점 추진 방향

인재양성

융·복합 글로벌 리더 양성

산업 가치사슬 중심 리더 양성

- 산학협력 글로벌 창의인재 양성 고도화
- IP기반 기획창작 인재양성 강화
- AI연계 신기술 콘텐츠 제작 선도 인재양성
- 글로벌 트렌드 및 마케팅 교육 강화

스타트업 육성

입체적 스타트업 육성

네트워크 및 해외 진출 확대

- 민간 주도 콘텐츠 스타트업 지원 체계 확대 운영
- 글로벌 진출 성과 극대화를 위한 전략적 해외진출 지원체계 구축
- 론치패드-마켓-스타트업콘 사업간 연계 강화

민관 복합금융 활성화

민간자금 유도 확대

한정적 정부자금 한계 극복

- 민간 전문기관 중심 성장 단계별 지원 시스템 마련
- 콘텐츠가치평가 장르 및 연계펀드 규모 확대
- 지원사업 연계보증 및 보증연계 투자 등 복합금융
- **글로벌 투자유치 확대**

지역 콘텐츠 산업 전략 강화

지역 균형 발전

지역 특화 콘텐츠 전략 강화

- 정책 지원을 위한 법제도 개선
- 지역 특화 콘텐츠 전략 강화
- 지역 콘텐츠 기업 자금 조달 기회 확대
- 지역 콘텐츠 인프라 성과 다각화 및 환류체계 강화
- 타산업 연계 지역민 문화향유 확산을 위한 프로그램 다양화

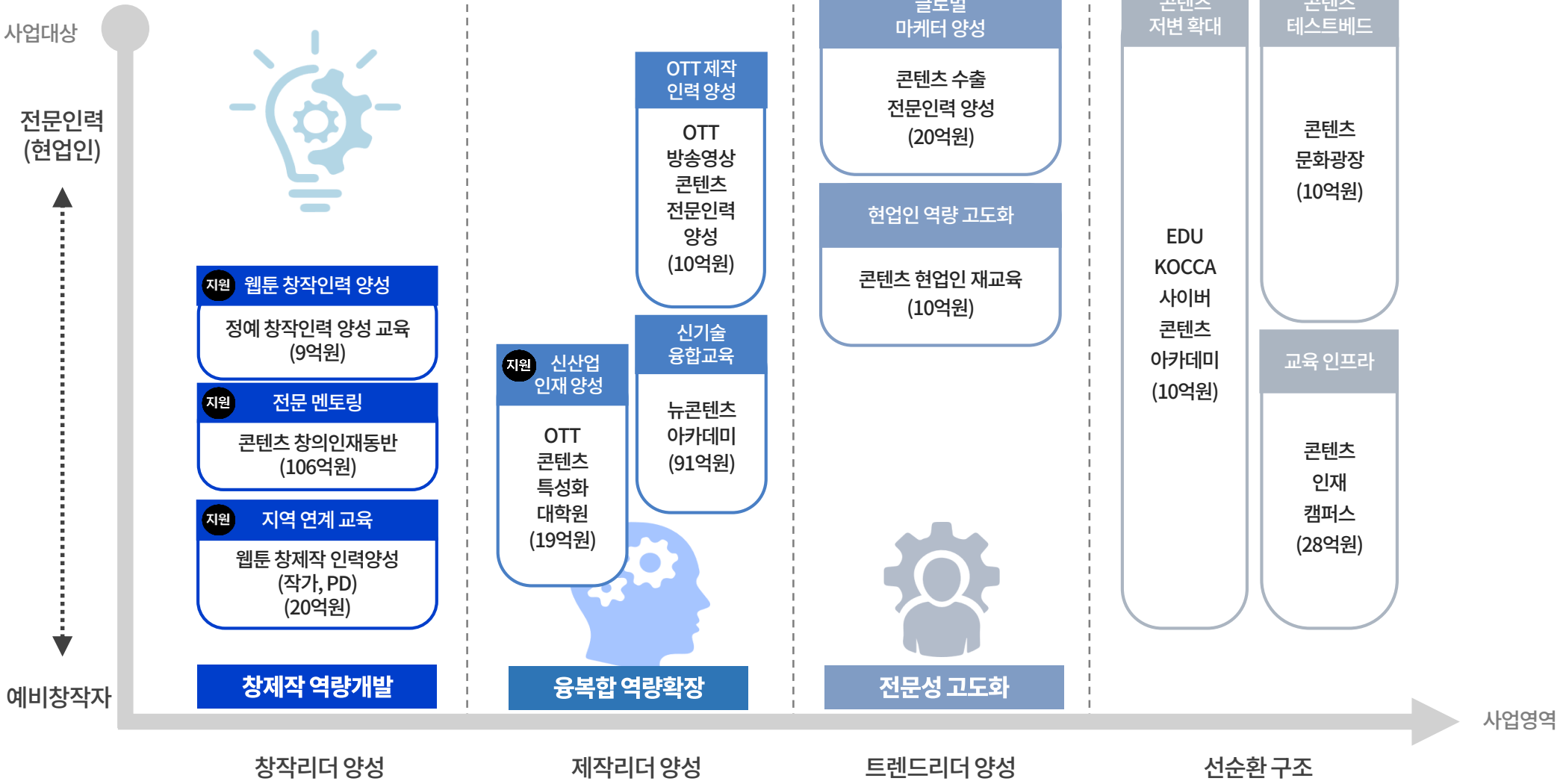
전년 대비 주요 개선사항

현장중심 인재양성	콘텐츠 산업 현장의 밸류체인에 따른 기획-창·제작-유통 전문인재 양성 추진	① **IP 중심** 창작인력 양성 강화 ② AI연계 신기술 융복합 제작인력 양성 확대 ③ 우수 프로젝트 등 사후지원 강화
글로벌 리더양성 체계	역량 향상 중심 교육에서 신기술 융복합 글로벌 인재양성으로 전환	① 시장 선도형 인재양성으로 프로그램 개편 ② **글로벌 선도기업**과 인력양성 **협력 확대**
민간주도 성장 지원	기업 성장 단계별 창업자금 지원, 아이디어 단계 프로토타입 제작지원	① **민간주도 성장지원**으로 기업성장 가속화 ② **투자매칭, 투자연계 인센티브 지원**으로 콘텐츠 분야 투자 활성화 기대
다년도 중심 연계 사업	회계연도를 고려한 단년도 중심 지원 창업, 제작지원, 사업화 지원 연계 부족	① **2~3년 단계별, 다년간 성장 지원** 프로그램 운영으로 기업 성장 견인 ② 창업기업 성장을 위한 사업화 연계 지원

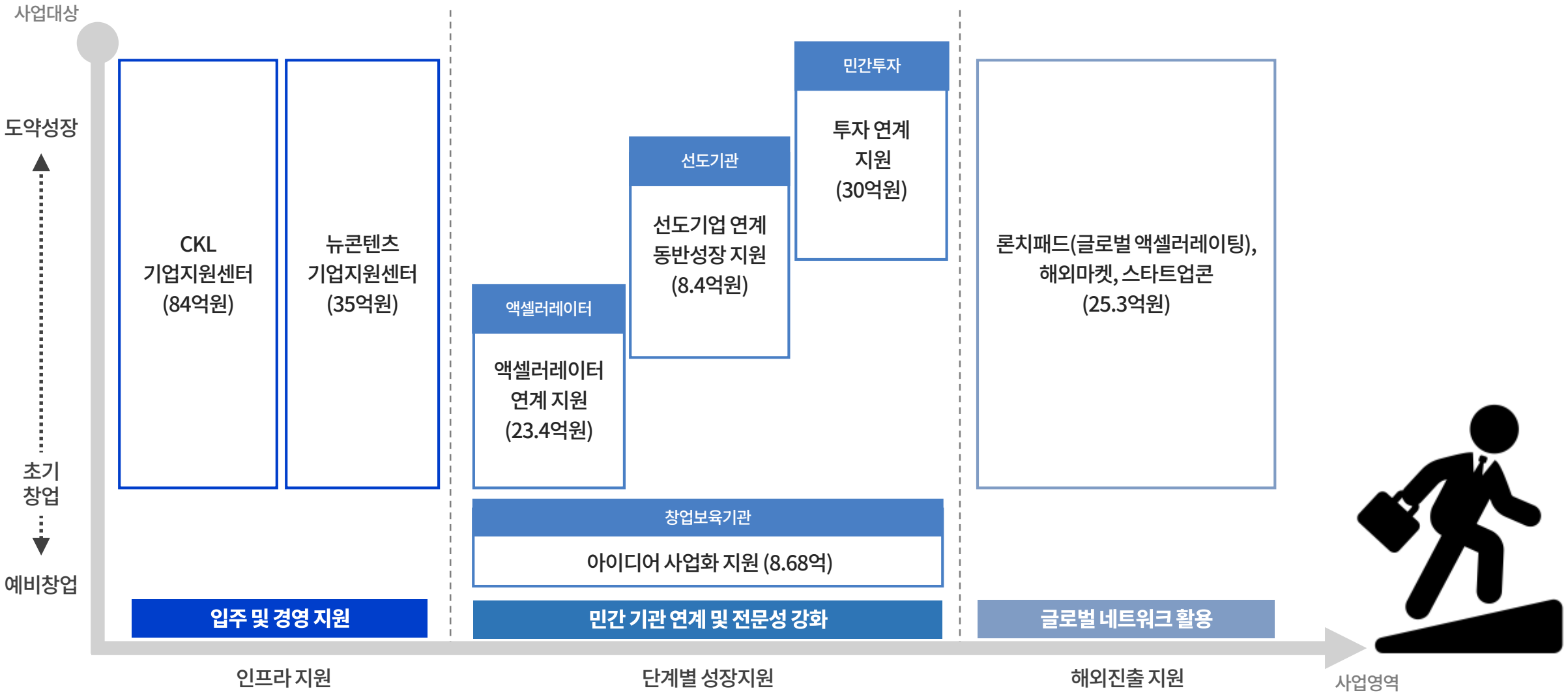
전년 대비 주요 개선사항

해외투자 유치 강화	글로벌 액셀러레이터, 해외마켓 진출지원을 통한 해외투자유치 및 네트워킹	① 국내·외 오픈이노베이션으로 해외 PoC, 투자 활성화 ② 전략수출지역 대상 집중형 해외진출 ③ 생성형 AI 등 분야별 집중 프로그램 운영
투자 유치	국내·외 투자 행사연계 데모데이 운영 (넥스트라이즈, 스타트업콘 등)	① 미주 및 아시아 등 **해외 투자유치 확대** ② 총 4회 내외 현지 투자유치설명회 개최 ③ 콘텐츠 기업 30개사 내외 및 **투자사(VC 등)**
금융지원 다변화	지원장르 12개로 확대(전시, 출판 추가) 4개 장르 제작지원 연계보증(방송,게임,음악,애니) 연간 100억 원 규모 특화보증 시행	① 가치평가연계펀드 6호 신규결성(예정) ② 제작지원 연계보증 전사업 확대 ③ 연간 350억 원 규모 확대
지역 특화 전략 강화	콘텐츠 제작/사업화 지원 중심 지역 특화 전략 및 핵심콘텐츠 발굴 부족	① **지역 특화 콘텐츠 전략 다양화 및 지원확대** (지역 특구, 거점, 센터 조성 등) ② **문화선도산단 지원사업 신규 추진**

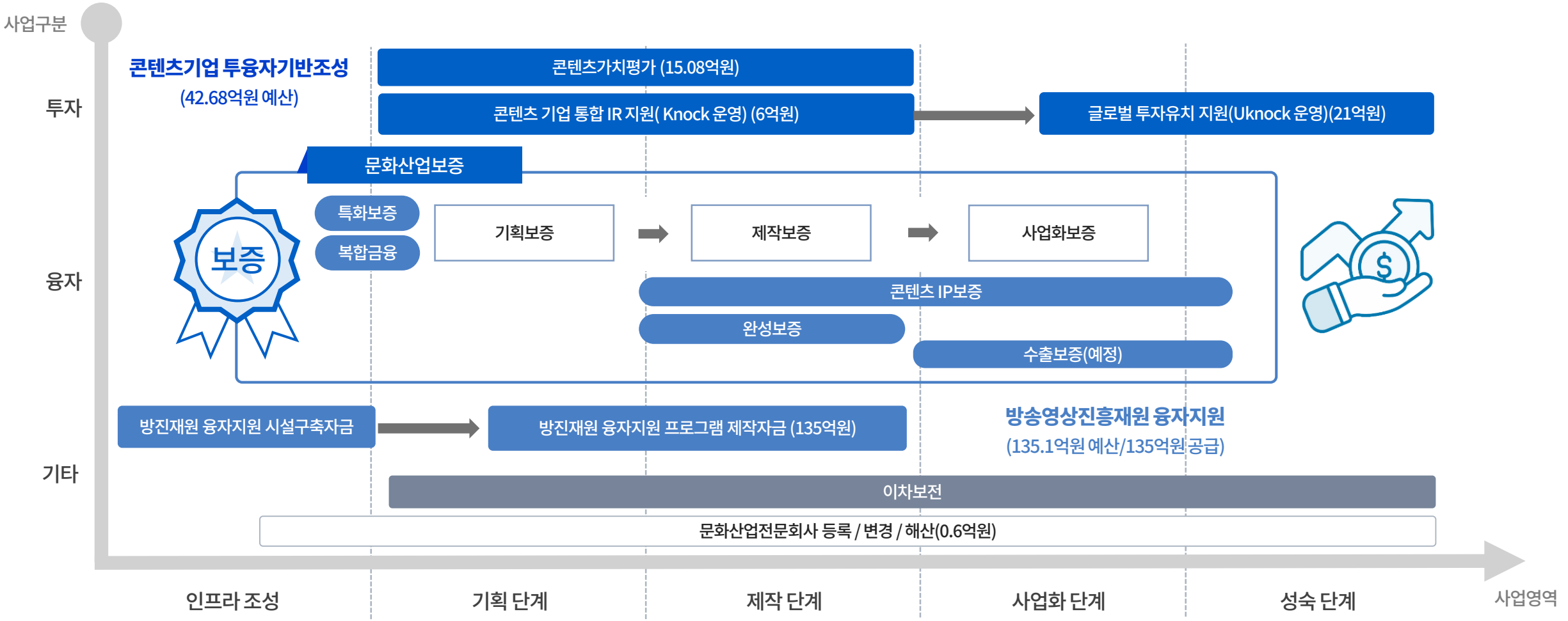
콘텐츠 인재양성 사업구조(33,438백만원)



콘텐츠 기업육성 사업구조(21,479백만원)



콘텐츠기업 투·융자 지원 구조(17,768백만원)



지역 콘텐츠 진흥 사업 구조(51,160백만원)

사업대상

중견 기업

초기 기업

창작자

지역 콘텐츠 기업지원 센터

(11개소, 4,400백만원)

지역기반 게임산업육성

(12개소, 15,776백만원)

지역 콘텐츠 코리아랩

(15개소, 7,500백만원)

진천 스토리 창작클러스터

(400백만원)

지역특화콘텐츠 개발지원

(16개소, 18,130백만원)

지역 음악창작소 프로그램 운영지원

(16개소, 1,700백만원)

이스포츠 상설경기장 운영 및 조성

(4개소, 500백만원)

*1개소 조성 (충남, 554백만원)

문화선도산단

(3개 산단, 1,500백만원)

콘텐츠 체험관 운영 (600백만원)

인프라 운영 지원

지역 특화 콘텐츠 전략 지원

지역민 문화 향유

사업영역

콘텐츠 그 이상의 영향력

K-콘텐츠

문화체육관광부

한국콘텐츠진흥원
KOREA CREATIVE CONTENT AGENCY