



2026. 7. 6.

국회에산정책처 | 사업평가

콘텐츠산업 육성사업 평가

박승민



국회에산정책처
NATIONAL ASSEMBLY BUDGET OFFICE

콘텐츠산업 육성사업 평가

콘텐츠산업 육성사업 평가

총 괄 | 김경호 예산분석실장

기획·조정 | 전용수 사업평가심의관
이상준 사회행정사업평가과장

작성 | 박승민 사회행정사업평가과 예산분석관

지원 | 김선정 사회행정사업평가과 행정실무관
김성훈 사회행정사업평가과 자료분석연구원

본 보고서는 「국회법」 제22조의2 및 「국회예산정책처법」 제3조에 따라 국회의원의 의정활동을 지원하기 위하여 발간되었습니다.

문의 : 예산분석실 사회행정사업평가과 | 02) 6788-3773 | sae@nabo.go.kr

이 책은 국회예산정책처 홈페이지(www.nabo.go.kr)를 통하여 보실 수 있습니다.

• 이 보고서는 재생지를 사용하였습니다.

콘텐츠산업 육성사업 평가

2026. 7.

이 보고서는 「국회법」 제22조의2 및 「국회예산정책처법」 제3조에 따라 국회의원의 의정 활동을 지원하기 위하여, 국회예산정책처 보고서발간심의위원회의 심의(2026. 6. 18.)를 거쳐 발간되었습니다.

차 례

CONTENTS

요 약 / 1

I. 개 요 / 1

- 1. 분석의 배경 및 목적 1
- 2. 분석의 구성 및 방법 3

II. 현 황 / 5

- 1. 콘텐츠산업 육성 체계 5
 - 가. 관련 법률 5
 - 나. 주요 계획 9
 - (1) 주요 정책 및 계획 현황 9
 - (2) 콘텐츠산업진흥 기본계획 12
- 2. 콘텐츠산업 현황 15
 - 가. 국내 콘텐츠산업 주요 현황 15
 - 나. 세계 콘텐츠시장 주요 현황 20
- 3. 콘텐츠산업 육성사업 예결산 현황 22

III. 주요 쟁점 분석 / 25

- 1. 인재양성 사업 분석 25
 - 가. 콘텐츠분야 인재양성 사업 주요 현황 25
 - (1) 예산 현황 25
 - (2) 주요 추진 실적 29



CONTENTS

나. 콘텐츠분야 인재양성 사업의 문제점 및 개선 방향	34
(1) 인재양성 사업의 주요 문제점	34
(2) 콘텐츠분야 인재양성 사업의 개선 방향	40
다. 콘텐츠분야 인재양성 사업 재구조화 분석	43
(1) K-콘텐츠 인재양성 사업 주요 내용	43
(2) 사업 재구조화 주요 내용	45
(3) 사업 재구조화 분석	47
2. 금융지원 사업 분석	50
가. K-콘텐츠펀드 출자사업 개요 및 예산 현황	50
(1) 출자사업 개요	50
(2) 출자사업 예산 현황	52
나. 모태펀드 투자수익률 등 분석	55
(1) 투자수익률 저조 및 민간출자 유인 한계에 대한 분석	55
(2) 민간투자 활성화를 위한 세제·인센티브 개선 필요	60
다. 모태펀드 출자의 자펀드 결성 현황 및 구조적 한계	63
(1) 자펀드 결성과 투자 현황에 대한 시사점	63
(2) 자펀드 결성 및 운용 과정의 구조적 한계	68
3. 연구개발(R&D) 사업 분석	70
가. 콘텐츠산업 육성 연구개발(R&D) 사업 추진체계 및 예결산 현황	70
(1) 사업 추진체계 및 예결산 현황	70
(2) 주요 실적	73
나. 문화콘텐츠산업 기술지원(R&D) 성과의 활용 제고 방안 필요	76
다. 첨단기술 개발 및 전문인력양성(R&D)에 대한 장기적·안정적 지원체계 필요	82



CONTENTS

4. 영화발전기금 분석	86
가. 영화발전기금 현황	86
(1) 영화발전기금 개요	86
(2) 영화발전기금 연혁	88
(3) 영화발전기금 수입 및 지출 현황	90
나. 영화발전기금 재원 마련 방안 검토 필요	91
(1) 기금의 법정부담금 수납현황	92
(2) 영화발전기금 법정부담금 관련 법안 현황	93
(3) 해외 주요국의 OTT 부담금제도 운영현황	96
다. 영화발전기금 및 국민체육진흥기금 간 연계적인 전출·이관 지양 필요	98

IV. 결론 및 시사점 / 103

[부록] 문화콘텐츠산업 기술지원(R&D) 세부사업별 지원과제 등 현황	107
--	-----

요 약

1. 개요

1. 분석의 배경 및 목적

- “콘텐츠산업”이란 경제적 부가가치를 창출하는 콘텐츠 또는 이를 제공하는 서비스의 제작·유통·이용 등과 관련된 모든 경제 활동을 포함하는 산업을 의미함
 - 최근 우리나라 콘텐츠산업은 K-팝·드라마·웹툰 등 K-문화콘텐츠의 세계적 확산과 국제적 성과를 바탕으로 글로벌 경쟁력을 입증하였으며, 향후 AI 등 신기술과의 융합을 통해 미래 산업을 선도하는 핵심 분야로 성장할 것으로 전망됨
 - 세계 콘텐츠 시장 규모는 2021년 1조 8,000억달러에서 2029년 2조 7,000억달러로 약 1.5배 확대될 것으로 전망되고 있으며, 향후에도 지속적인 성장세를 이어갈 것으로 예상됨

2. 분석의 구성과 방법

- 본 보고서는 콘텐츠산업 육성사업의 성과와 제도 운영을 점검하고 향후 정책 방향을 도출하기 위해 인재양성, 금융지원, 연구개발(R&D), 영화발전기금 등 주요 정책 분야를 중심으로 분석·평가하였음
- 현황 및 정책을 보다 객관적이고 정확하게 제시하기 위해 전문가 의견을 청취하고, 정부 담당자 제출자료 및 국내외 문헌·통계자료 등을 활용하였음

II. 현황

1. 콘텐츠산업 육성 체계

가. 관련 법률

- 콘텐츠산업 육성 관련 기본법률 체계에는 「콘텐츠산업 진흥법」과 「문화산업진흥 기본법」이 있으며, 개별 콘텐츠분야에는 「영화 및 비디오물의 진흥에 관한 법률», 「만화진흥에 관한 법률», 「애니메이션산업 진흥에 관한 법률」 등이 각각 적용됨

나. 주요 계획

- 콘텐츠산업 육성과 관련된 주요 정책 및 계획은 ‘제3차 콘텐츠산업진흥 기본계획(2024년)’을 중심으로 추진되고 있으며, ‘게임산업진흥 종합계획(2024~2028)’, ‘애니메이션산업 진흥 기본계획(2025~2030)(2025년)’ 등이 포함됨
 - 제3차 콘텐츠산업진흥 기본계획(2024)은 콘텐츠산업을 국가 전략산업으로 육성하고 글로벌 경쟁력을 강화하기 위한 정부의 핵심 정책으로서, 「콘텐츠산업 진흥법」에 따라 수립·시행되고 있음

2. 콘텐츠산업 현황 및 콘텐츠산업 육성사업 예결산 현황

- 최근 5년간(2020~2024년) 콘텐츠산업 사업체 수, 국내 매출액, 해외 수출액, 종사자 수는 전반적으로 증가 추세인 반면, 콘텐츠산업 수입액은 감소 추세임
- 세계 콘텐츠시장 규모는 지속적인 성장세를 보이며, 2021년 1.8조달러에서 2029년 2.7조달러 규모로 확대될 전망이다
- 콘텐츠산업 육성예산은 2021년 7,740억원에서 2026년 1조 1,930억원으로 지속적으로 확대(2021년 대비 54.1% 증)되었으며, 편성된 예산은 대부분 집행됨

III. 주요 쟁점 분석

1. 인재양성 사업 분석

가. 콘텐츠분야 인재양성 사업 주요 현황

- 콘텐츠분야 인재양성 사업과 관련된 예산은 2021년 278억 600만원에서 2026년 448억 2,400만원으로 2021년 대비 61.2% 증가
- 콘텐츠분야 인재양성 사업으로는 ‘콘텐츠 창의인재 동반사업’, ‘신기술콘텐츠 융복합 아카데미’, ‘게임인재원 인재양성’, ‘만화산업인력 양성’, ‘대중문화예술인력 및 제작스태프 역량강화 프로그램’, ‘방송영상콘텐츠산업 육성’ 등이 있으며, 최근 5년간 각 사업은 일정 수준의 성과를 거둔 것으로 평가됨

나. 콘텐츠분야 인재양성 사업의 문제점 및 개선 방향

- 최근 콘텐츠산업은 디지털 기술 발전에 전문인력 확보의 중요성도 커지고 있지만, 현재 시행되는 인재양성 사업에는 다음과 같은 문제점들이 나타나고 있음
 - 첫째, 인재양성 교육과정이 실제 콘텐츠 산업현장의 수요와 충분히 연계되지 못하는 측면이 있으므로 이들의 연계를 강화할 필요가 있음
 - 둘째, 인재양성 사업은 장기간의 경험을 통해 실무 역량을 축적해야 하는 특성이 있음에도 단기성과 중심으로 운영되는 측면이 있으므로, 장기적이고 지속 가능한 인재양성 체계를 구축할 필요가 있음
 - 셋째, 산업현장의 노동환경 문제가 개선되지 않은 상태에서 인재양성 정책이 추진됨에 따라 산업현장과 인재양성 정책 간 연계가 미흡해질 우려가 있음
 - 넷째, 콘텐츠산업은 정성적 요소의 비중이 높은 분야인 만큼, 정량지표 중심의 평가에서 벗어나 정량·정성 지표를 균형 있게 반영한 성과평가 체계를 마련할 필요가 있음

□ 콘텐츠분야 인재양성 사업의 주요 개선 방향은 다음과 같음

- 첫째, 실제 산업 프로젝트와 콘텐츠 제작 과정에 직접적으로 참여가 가능하도록 실무 밀착형·산업 중심 체계를 확대할 필요가 있음
- 둘째, 정부와 대학, 기업, 산업협회 등이 참여하는 민관 협력체계를 구축하되, 정부 중심의 추진 방식에서 벗어나 민간이 주도하는 교육 생태계를 조성함으로써 산업현장 수요를 반영한 인재양성 체계를 마련할 필요가 있음
- 셋째, 실제 산업 프로젝트의 참여와 현장 실습을 연계한 현장 중심의 장기 교육 체계를 강화함으로써, 창작 경험과 실무 역량을 지속적으로 축적할 필요가 있음

다. 콘텐츠분야 인재양성 사업 재구조화 분석

- 그동안 콘텐츠분야 인재양성 사업은 ‘콘텐츠산업 생태계 조성(1231-316)’, ‘영상콘텐츠산업육성(1232-300)’, ‘방송영상 콘텐츠산업 육성(1432-300)’ 등 각 사업의 정책 목적과 기능에 따라 추진되었으나, 2026년부터 인재양성 사업의 재구조화로 해당 사업들이 ‘콘텐츠산업 생태계 조성(1231-316)’으로 이관·통합됨
- 콘텐츠분야 인재양성 사업을 재구조화할 때는 행정의 효율성, 운영의 편의성 제고는 물론 사업별 정책·목적, 지원대상, 교육방식 등의 특성을 함께 고려하고, 기존 사업의 전문인력 양성 기능과 고유한 정책 목적이 약화되지 않도록 신중하게 추진할 필요가 있음
 - 기존의 인재양성 방식은 분야별로 산업 특성에 맞춘 전문교육과 현장형 인재양성이 가능한 반면, 사업 분야별의 분산된 운영으로 교육과정의 중복과 운영 비효율이 발생하는 등 융복합 인재양성에 한계가 있었음
 - 새로 도입된 통합 프로그램 인재양성은 사업의 중복을 줄이고 자원 활용의 효율성을 제고하는 반면, 분야별로 전문성 약화와 소규모 분야에 대한 소외 우려가 존재
 - 통합 프로그램의 성과 제고를 위해 공통·전문교육의 균형 유지, 분야별 성과의 별도 관리, 통합 운영의 효과와 지원 편중 여부에 대한 지속적인 점검 등이 필요

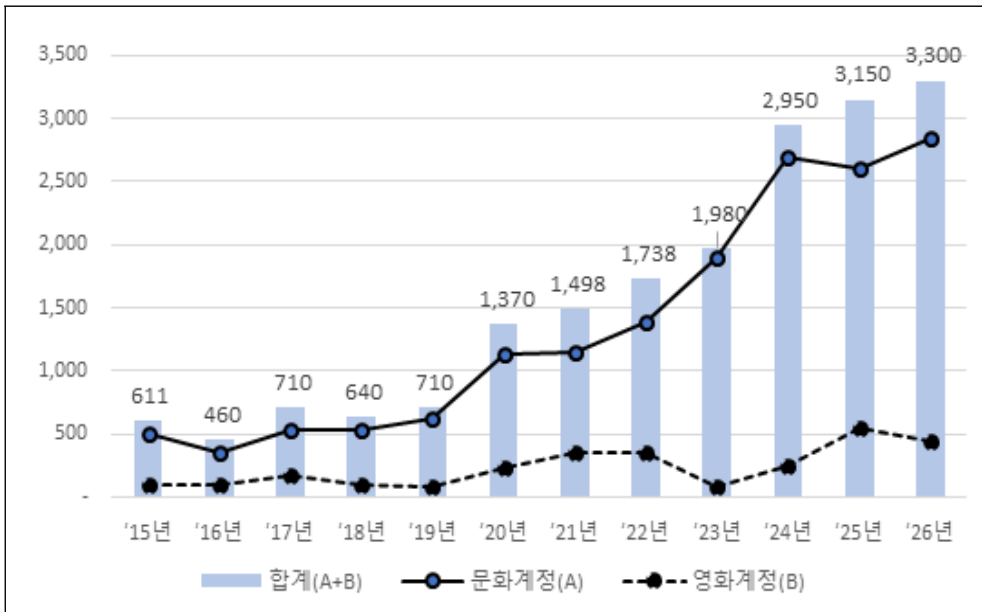
2. 금융지원 사업 분석

가. 출자사업 추진체계 및 예산 현황

- ‘K-콘텐츠펀드 출자(1231-322)’ 사업 예산은 모태펀드 문화·영화 계정 출자를 비롯하여 콘텐츠 전략 펀드, 글로벌 리그 펀드 등을 포함하며, 문화콘텐츠산업과 관련된 펀드의 조성 및 출자를 주요 목적으로 함
 - ‘K-콘텐츠펀드 출자’ 예산은 2021년 1,498억원에서 2026년 4,550억원으로 지속적으로 증가(2021년 대비 203.7% 증)
 - 최근 12년간(2015~2026년) 문화계정과 영화계정을 합한 모태펀드 출자 규모는 전반적으로 증가 추세이며, 계정별로는 상이한 변동 양상을 나타냄

[모태펀드 문화·영화계정출자 예산 변동추이(2015~2026년)]

(단위: 억원)



자료: 문화체육관광부 각 연도 예산 사업설명자료를 바탕으로 재구성

나. 모태펀드 투자수익률 등 분석

- K-콘텐츠펀드의 출자 규모가 지속적으로 확대되고 있음에도 일부 자펀드는 여전히 낮은 투자수익률을 나타내고 있으며, 특히 문화·영화 계정의 수익률은 다른 계정에 비해 낮은 수준으로 민간 출자 유인에 한계로 작용할 우려가 있음
 - 최근 5년간(2021~2025년) 중소기업모태펀드 청산수익률(IRR)을 살펴보면, 문화·영화 계정 수익률은 다른 계정 대비 상대적으로 낮은 수준으로 나타남
 - 드라마(수익률 $\Delta 26.3\%$), 융합콘텐츠 기획개발($\Delta 16.6\%$), 글로벌콘텐츠($\Delta 16.2\%$) 등 게임(7.9%)을 제외한 대부분의 계정이 마이너스 수익률을 기록
- 한국벤처투자는 문화·영화산업 육성을 위해 K-콘텐츠 정책펀드를 영세·저예산 프로젝트에 중점적으로 투자하고 있지만, 외부 환경 요인과 낮은 수익률로 인해 민간투자 확대에 한계가 있음
- 정부는 민간 투자 유인을 높이기 위해 세제 지원 확대, 우선 손실 충당, 초과수익 배분 등 인센티브를 강화할 필요가 있음
 - 현행 세제 혜택은 「조세특례제한법」에 따라 영상콘텐츠 제작기업에 대한 직접적인 투자나 웹툰·창업중소기업에 대한 투자 등에만 적용될 뿐, 콘텐츠펀드 출자에 대해서는 별도의 세제 지원이 없는 상황임
 - 문화·영화계정 민간투자를 유도하기 위해 각 모펀드 운용기관에 대한 우선 손실 충당, 초과수익 이전 등의 인센티브를 발굴·제시하고, 민간투자를 확대할 필요

다. 모태펀드 출자의 자펀드 결성 현황 및 구조적 한계

- K-콘텐츠펀드 출자는 자펀드 결성과 투자의 지연, 민간 부문의 만성적인 출자 부진 등으로 정부 출자가 적체되는 측면이 있으므로, 예산 확대 속도를 적절히 조절하여 전체적인 출자 속도를 관리할 필요가 있음
 - 최근 6년(2020~2025년)간 K-콘텐츠펀드 출자(문화계정)의 자펀드 결성 및 투자 현황과 운용사 선정 이후 결성 기간 등을 살펴보면, 투자 성과가 가장 높

게 나타나야 할 설정 초기 단계에서조차 상당수 자펀드가 결성 목표액의 절반에도 미치지 못하는 등 자펀드의 결성과 투자가 지연되고 있는 것으로 나타남

- K-콘텐츠펀드는 결성 이후 자펀드 결성까지의 기간이 점차 장기화되는 측면이 있으며, 연도별 투자 비율도 1차 연도 투자 비중이 갈수록 감소하는 추세임. 반면 정부 신규 출자 예산은 자펀드 결성 기간 등에 비해 상대적으로 빠르게 증가하고 있음
- K-콘텐츠펀드는 자펀드 결성과 투자 결성이 지속적으로 지연되는 경우 정부 출자금의 적체가 발생하고, 이로 인해 민간자금 공급이 적기에 이루어지지 못함에 따라 정책 효과가 저하될 우려가 있음
 - 최근 「국가재정법」의 개정으로 자펀드 청산금을 재투자할 수 있는 법적 근거가 마련된 만큼, 콘텐츠펀드 재원 확보 시 예산 확대에만 의존하기보다는 기존 투자금의 회수 및 재투자 체계도 적극 활용할 필요가 있음
- 정부는 모태펀드 출자를 통해 민간자금을 유치하고 자펀드를 확대함으로써 한정된 재정으로 민간투자를 확대할 수 있는 장점이 있지만, 실제 운영 과정에서는 다음과 같은 구조적 한계가 있음
 - 첫째, 정부는 실제 투자 성과보다는 펀드 결성 규모 등을 주요 성과로 평가하는 측면이 있으며, 이로 인해 정책펀드가 정책 목적에 부합하는 혁신기업보다는 상대적으로 안정적인 투자처를 선호할 우려가 있음
 - 둘째, 자펀드는 민간 출자자의 참여가 필수적인 만큼 운용사들이 수익성과 회수 가능성을 우선 고려할 수밖에 없으며, 이에 따라 초기기업 등 정책적 지원이 필요한 분야보다는 검증된 기업에 투자할 우려가 있음
 - 셋째, 금리 상승과 증시 침체 등으로 인해 IPO¹⁾나 M&A를 통한 자금 회수가 어려워질 경우 운용사들이 신규 투자보다는 기존의 자산 관리에 집중하게 되어 자금 집행이 지연될 우려가 있음

1) IPO(Initial Public Offering)란 기업공개를 말한다.

3. 연구개발(R&D) 사업 분석

가. 콘텐츠산업 육성 연구개발(R&D) 사업 추진체계 및 예결산 현황

- 콘텐츠산업 육성을 위한 연구개발(R&D)은 「문화산업진흥 기본법」을 근거로 추진되며, 대부분 사업은 정부가 한국콘텐츠진흥원에 위탁·수행하는 방식으로 운영됨
 - 최근 6년간 ‘문화콘텐츠산업 기술지원(R&D)’ 예·결산 변동추이는 다음과 같음

[문화콘텐츠산업 기술지원(예산코드: 1234) 관련 예결산 변동추이(2021~2026년)]

(단위: 백만원, %)

연도	예산액(본예산)	예산현액(A)	집행액(B)	집행률(B/A)
2021년	79,760	79,760	79,754	100.0
2022년	89,271	89,271	89,265	100.0
2023년	85,746	85,726	85,678	99.9
2024년	77,042	77,083	77,041	99.9
2025년	84,381	84,381	84,366	99.9
2026년	120,116	120,116	-	-

자료: 문화체육관광부 각 연도 예산 사업설명자료를 바탕으로 재작성

- 최근 3년간(2023~2025년) 한국콘텐츠진흥원에서 수행한 ‘콘텐츠산업 연구개발(R&D)’ 실적은 총 253건이며, 총 2,218억 9,500만원이 지원됨

나. 문화콘텐츠산업 기술지원(R&D) 성과의 활용 제고 방안 필요

- ‘문화콘텐츠산업 기술지원(R&D)’ 사업의 성과를 기반으로 하는 특허 출원·등록, 논문 등재, 기술활용 및 매출 실적 등은 양적인 확대는 물론 질적인 성장과 안정적인 성과관리 체계 구축, 기술지원(R&D) 성과의 민간 활용 연계 강화가 필요
 - 콘텐츠산업 연구개발(R&D) 사업은 콘텐츠 제작기술 고도화, 신기술 기반 산업 육성, 글로벌시장 진출 확대 등을 목적으로 추진되고 있지만, 실제 운영 과정에서는 구조적 문제점과 일부 연구개발사업의 성격이 불명확한 측면이 있음
 - 연구개발(R&D) 성과물은 상용화 연계부족 및 시제품 제작, 기술 실증 이후 시장진입, 투자 연계, IP 사업화로 이어지는 후속 지원체계가 미흡한 측면이 있음

- ‘문화콘텐츠산업 기술지원(R&D)’ 사업의 성과를 특허·논문, 기술 활용, 매출 실적 등 연구개발(R&D) 성과지표를 중심으로 분석·평가한 결과는 다음과 같음
 - 첫째, 기술지원(R&D) 성과를 바탕으로 하는 특허 출원 건수는 증가 추세인 반면, 등록 건수는 지속적으로 감소하는 추세이므로 출원 대비 등록으로의 전환이 원활하지 않은 것으로 보임
 - 연구과제의 질적 수준을 제고하여, 특허 출원이 등록으로 연계되도록 개선 필요
 - 둘째, 문화콘텐츠산업 기술지원(R&D)의 논문 등재 건수가 증가하고 있음에도 예산 부족 등으로 논문 1건당 협약액이 감소하는 경우, 쉬운 과제를 중심으로 하는 논문 등재 성과가 편중되거나 논문의 질적 수준이 저하될 우려가 있음
 - 논문 1건당 협약액을 일정 수준으로 유지함으로써, 논문 등재 실적의 안정적인 관리가 필요
 - 셋째, 문화콘텐츠산업 기술지원(R&D)의 기술활용 실적은 연도별 변동 폭이 큰 측면이 있으며, 연구개발의 성과가 민간 현장에서 지속적·안정적으로 활용되기 보다는 일시적 성과에 그칠 우려가 있음
 - 기술개발 성과가 산업현장에서 지속적·안정적으로 활용·확산되도록 노력할 필요
 - 넷째, 문화콘텐츠산업 기술지원(R&D)을 활용한 매출 실적의 변동 폭이 전반적으로 크게 나타나고 있는바, 이는 기술개발 성과가 안정적인 매출로 이어지지 못하고 있음을 시사하고 있음
 - 기술지원(R&D) 성과가 실질적인 사업화와 시장 확산으로 연결될 수 있도록 연계 체계를 강화할 필요

다. 첨단기술 개발 및 전문인력양성(R&D)에 대한 장기적·안정적인 지원체계 필요

- 기술지원(R&D) 사업 중 첨단기술²⁾ 개발지원 및 전문인력양성 분야는 장기간의 연구개발과 역량 축적이 요구되므로, 개별 과제의 단기 추진을 지양하고 상위의 통합된 연구 주제하에 장기적·안정적인 관점에서 연구개발을 지속할 필요가 있음

2) 워크플로우(workflow) 단계별 AI 기술의 생성형 AI(Generative AI), 제작 단계의 버추얼 스튜디오, 미래 미디어인 크리에이터 미디어 및 메타버스 육성 등을 말한다.
 미디어·콘텐츠산업융합발전위원회, “미디어·콘텐츠산업융합 발전방안(안)”, 2024.3.13.

- 최근 10년간(2017~2026년) 첨단기술 개발지원 및 전문인력양성 사업 현황을 살펴보면, 동 사업들은 장기적인 계획에 따라 지속적인 추진이 필요함에도 실제로는 다수의 사업이 단기간 내에 종료된 측면이 있음
 - ‘지역연계 첨단 CT 실증사업’, ‘글로벌 가상공연 핵심기술개발’, ‘메타버스 콘텐츠 IP 구축 연구개발’ 등 첨단기술 개발사업은 장기간의 연구개발 시간이 요구됨에도 대부분 단기간 내 종료되었음
 - 이러한 첨단기술 개발지원 사업들이 종료된 이후에는 기존의 첨단기술산업과 유사한 목적의 신규 사업이 다시 일시적·반복적으로 추진되고 있는 상황임
- ‘문화콘텐츠 R&D 전문인력양성’, ‘문화기술 전문인력양성’ 등 전문인력양성 사업 또한 매년 중단없는 장기적·안정적인 운영이 필요함에도 단기간 내에 종료된 사례가 있으며, 특히 콘텐츠산업의 특성상 장기간의 학습·실습·현장 경험의 축적이 필요한 만큼 단기적인 사업 운영 방식에는 한계가 있음

4. 영화발전기금 분석

가. 영화발전기금 현황

- 영화발전기금은 영화예술의 질적 향상, 한국영화 및 영화산업 진흥, 영화 제작 지원 등을 목적으로 설치된 기금으로, 영화진흥위원회가 이를 관리·운영함
- 영화발전기금은 영화비디오법에 따라 한국영화의 진흥과 문화향유의 확대 등을 위해 운영해 왔음
- 영화발전기금의 핵심 재원인 영화관 입장권 부과금은 영화산업 환경 변화와 정책적 여건에 따라 제도 운영방식이 지속적으로 조정·변동되어 왔음
- 영화발전기금 수입 및 지출예산은 2021년 3,052억원에서 2026년 1,700억원으로 감소(2021년 대비 △44.5%) 추세를 나타냄

나. 영화발전기금 자원 마련 방안 검토 필요

- 최근 영화의 소비환경이 영화관에서 OTT 플랫폼 중심으로 전환함에 따라 영화발전기금 자원 구조도 이에 맞게 재설계할 필요가 있음
 - 법적·제도적으로 영화의 개념과 기금의 자원 범위를 합리적으로 정비하여 안정적인 재원을 확보할 필요가 있음
 - 이를 위해 해외 주요국의 OTT 부과금 부과·징수 사례 및 제도 운영 등을 비교·분석하고 이를 통해 제도적 시사점을 도출할 필요가 있음
- 최근 국회는 코로나-19와 OTT 플랫폼 확산으로 영화발전기금의 주요 수입원인 영화관 입장권 부과금이 감소함에 따라 이를 대체할 자원 마련 방안 등을 논의 중
 - 미국, 프랑스, 독일 등 주요국은 OTT 산업 성장에 대응하여 관련 부과금 제도를 도입·확대하고 있으며, 이를 통해 콘텐츠산업 진흥 등을 도모하고 있음
 - 우리나라도 이러한 해외 사례를 참고하여 법령과 제도를 정비함으로써, OTT 사업자 부담금을 영화발전기금의 법정 재원으로 포함하는 방안을 검토할 필요

다. 영화발전기금 및 국민체육진흥기금 간 연계적인 전출·이관 지양 필요

- 매년 복권기금에서 국민체육진흥기금으로 배분된 금액을 초과하는 재원이 영화발전기금 등으로 다시 전출·이관되고 있는 만큼, 국민체육진흥기금의 본래 목적과 용도를 고려할 때 이러한 반복적 전출·이관은 지양할 필요가 있음

IV. 결론 및 시사점

- 콘텐츠산업의 지속가능한 성장을 위해서는 인재양성·금융지원·연구개발(R&D) 등 분야별로 구조적 한계를 개선하고, 산업구조 변화와 인공지능(AI) 등 기술혁신에 대응할 수 있는 정책·재정 지원체계와 제도 개선의 노력이 지속적으로 필요함

1 분석의 배경 및 목적

“콘텐츠산업”이란 경제적 부가가치를 창출하는 콘텐츠 또는 이를 제공하는 서비스의 제작·유통·이용 등과 관련된 모든 경제 활동을 포함하는 산업¹⁾을 말한다.

콘텐츠산업은 영화, 게임, 음악, 웹툰, 방송, 출판 등 문화적 요소와 창의성을 기반으로 경제적 부가가치를 창출하는 제작·유통·이용 등과 관련된 산업이다. 이는 단순한 결과물을 생산하는 데 그치지 않고, 창의적인 아이디어를 디지털 기술 및 다양한 미디어 플랫폼과 결합함으로써 높은 부가가치를 창출하는 전 과정을 포괄한다.

콘텐츠산업은 현대 지식서비스 경제를 견인하는 핵심 동력으로 자리매김하고 있으며, 창작물의 기획부터 제작·유통·소비에 이르는 전 과정에서 유기적인 서비스 생태계를 형성하고 있다.

최근 우리나라 콘텐츠산업은 K-팝·드라마·웹툰 등 이른바 ‘K-문화콘텐츠’의 세계적 확산과 다양한 국제적 성과를 바탕으로 글로벌 경쟁력을 입증하고 있으며, 향후 인공지능(AI) 등 신기술과의 융합을 통해 미래 산업을 선도하는 핵심 분야로 더욱 성장할 것으로 전망된다.

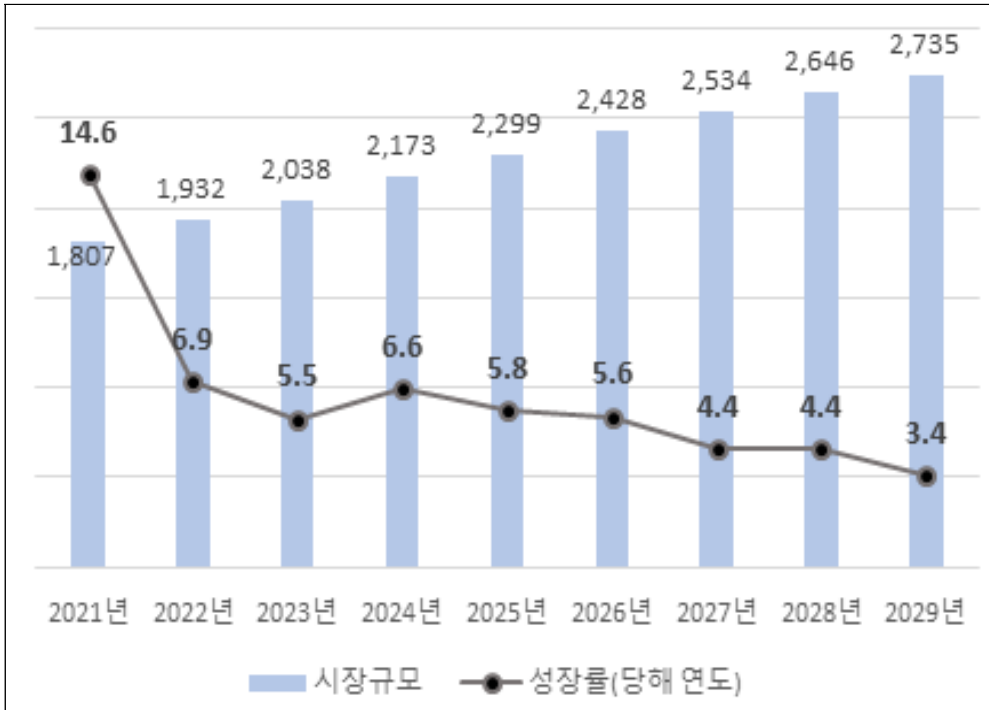
하지만 이러한 ‘K-문화콘텐츠’의 급격한 성장에도 콘텐츠 제작비 상승, 글로벌 플랫폼 중심의 유통 구조 심화, 지적재산권(IP, Intellectual Property) 확보 경쟁, 전문 인력 부족 등 여러 구조적인 문제들이 지속적으로 제기되고 있다. 또한 인공지능(AI) 등 신기술의 확산으로 콘텐츠 제작 및 유통 환경이 급격히 변화하게 되면서, 기존의 산업구조와 정책체계가 이러한 변화에 충분히 대응하지 못할 가능성도 있다.

참고로 세계 콘텐츠 시장 규모 및 전망(2021~2029년)을 살펴보면, 시장 규모는 2021년 1조 8,000억달러에서 2029년 2조 7,000억달러(전망치)로 약 1.5배 확대될 것으로 예상되며, 앞으로도 지속적인 성장 추세를 나타낼 것으로 보인다.

1) 「콘텐츠산업 진흥법」 제2조(정의) 2. “콘텐츠산업”이란 경제적 부가가치를 창출하는 콘텐츠 또는 이를 제공하는 서비스(이들의 복합체를 포함한다)의 제작·유통·이용 등과 관련된 산업을 말한다.

[세계 콘텐츠 시장규모 및 전망(2021-2029년)]

(단위: 10억달러, %)



- 주: 1. 러시아 및 베트남은 산출방식 차이로 집계에서 제외함
 - 2. 2025년부터는 추정(전망)값임
 - 3. 시장 규모는 중복시장을 제외함
- 자료: 한국콘텐츠진흥원, “2025 해외 콘텐츠 시장 분석”, 2025.12.29.를 바탕으로 재작성

본 보고서는 그동안 정부가 추진해 온 ‘콘텐츠산업 육성사업’에 대하여 재정 투입 현황과 성과, 정책 방향 및 추진체계 등을 종합적으로 분석·평가하고, 향후 정책 추진을 위한 시사점과 개선 방안을 제시하고자 한다.

본 보고서는 콘텐츠산업 육성사업의 추진 성과와 제도 운영의 적정성을 종합적으로 점검하고, 이를 바탕으로 향후 정책 방향을 도출하기 위해 수행되었다. 평가 범위는 콘텐츠산업과 관련된 주요 정책 분야 전반을 포괄하고 있으며, 인재양성, 금융지원, 연구개발(R&D), 영화발전기금 등을 중심으로 각 사업의 추진 현황과 성과를 함께 검토하였다.

콘텐츠산업 육성사업에 대한 평가·분석의 주요 내용은 다음과 같다.

현황 부문은 콘텐츠산업 육성사업과 관련된 법률과 주요 계획, 콘텐츠산업의 국·내외 현황, 콘텐츠산업 육성사업 관련 예결산 현황 등을 각각 정리하였다.

주요 쟁점 분석 부문의 구성과 주요 내용은 다음과 같다.

첫째, 인재양성 사업에서는 ① 콘텐츠분야 인재양성 사업의 문제점 및 개선 방향 ② 콘텐츠분야 인재양성 사업 재구조화 등을 각각 서술하였다.

둘째, 금융지원 사업에서는 ① 모태펀드 투자수익률 ② 자펀드 결성 현황 및 구조적 한계 등을 각각 분석·평가하였다.

셋째, 연구개발(R&D) 사업에서는 ① 문화콘텐츠산업 기술지원(R&D) 성과의 활용 제고 방안 필요성 ② 첨단기술 개발 및 전문인력양성(R&D)에 대한 장기적·안정적 지원체계 필요성 등을 각각 서술하였다.

넷째, 영화발전기금에서는 ① 영화발전기금 재원 마련 방안 검토 필요성 ② 영화발전기금 및 국민체육진흥기금 간 연례적인 전출과 이관 지양 필요성 등을 각각 분석·평가하였다.

결론 및 시사점에는 각 주요 쟁점 부문에서 분석한 내용과 개선 방안을 정리하고, 향후 콘텐츠산업 육성사업이 나아갈 방향 등 시사점에 대하여 종합적으로 제언하였다.

본 보고서는 현황이나 정책 등을 보다 객관적이고 정확하게 제시하기 위하여 전문가의 의견을 청취하였으며, 문화체육관광부 담당자의 제출자료, 국내외 각종 문헌과 통계자료, 언론 기사 등을 활용하였다.

[콘텐츠산업 육성사업 평가의 구성과 주요 내용]

구분	주요 분석 내용
I. 개요	<ul style="list-style-type: none"> ○ 분석의 배경 및 목적 ○ 분석의 구성 및 방법
II. 현황	<ul style="list-style-type: none"> ○ 콘텐츠산업 육성 체계(법률, 주요 계획), 콘텐츠산업 현황(국내, 세계) ○ 콘텐츠산업 육성사업 예결산 현황
III. 주요 쟁점 분석	<ul style="list-style-type: none"> ○ 인재양성 사업 분석 <ul style="list-style-type: none"> - 콘텐츠분야 인재양성 사업의 문제점 및 개선 방향 - 콘텐츠분야 인재양성 사업 재구조화 ○ 금융지원 사업 분석 <ul style="list-style-type: none"> - 모태펀드 투자수익률 등 - 모태펀드 출자의 자펀드 결성 현황 및 구조적 한계 ○ 연구개발(R&D) 사업 분석 <ul style="list-style-type: none"> - 문화콘텐츠산업 기술지원(R&D) 성과의 활용 제고 방안 필요 - 첨단기술 개발 및 전문인력양성(R&D)에 대한 장기적·안정적 지원체계 필요 ○ 영화발전기금 분석 <ul style="list-style-type: none"> - 영화발전기금 자원 마련 방안 검토 필요 - 영화발전기금 및 국민체육진흥기금 간 연례적인 전출 및 이관 지양 필요
IV. 결론 및 시사점	<ul style="list-style-type: none"> ○ 주요 쟁점 분석에 대한 결론 요약 ○ 본 보고서가 시사하는 점에 대한 종합 제언

1

콘텐츠산업 육성 체계

가. 관련 법률

콘텐츠산업 육성과 관련된 기본법률 체계에는 「콘텐츠산업 진흥법」과 「문화산업 진흥 기본법」이 있으며, 개별 콘텐츠분야에는 「영화 및 비디오물의 진흥에 관한 법률」, 「만화진흥에 관한 법률」, 「애니메이션산업 진흥에 관한 법률」 등이 각각 적용된다.

「콘텐츠산업 진흥법」(이하 “콘텐츠산업법”)의 목적(제1조)은 콘텐츠산업의 진흥에 필요한 사항을 규정함으로써, 콘텐츠산업의 기반을 조성하고 경쟁력을 강화하여 국민생활의 향상과 국민경제의 발전에 기여하는 데에 있다.

동 법은 “콘텐츠”를 부호·문자·도형·색채·음성·음향·이미지 및 영상 등으로 구성된 자료 또는 정보로 정의하고 있다. “콘텐츠산업”은 이러한 콘텐츠 또는 이를 제공하는 서비스를 중심으로 경제적 부가가치를 창출하는 산업으로서, 콘텐츠의 제작·유통·이용 등과 관련된 산업 전반을 포함하는 것으로 규정하고 있다(제2조).

아울러 정부는 콘텐츠산업의 체계적인 육성을 위하여 콘텐츠산업 진흥을 위한 기본계획(제5조)과 시행계획(제6조) 등을 수립하도록 하고 있으며, 산업 기반 조성을 위해 창업 활성화(제13조), 전문인력의 양성(제14조), 기술개발의 촉진(제15조), 국제협력 및 해외진출 지원(제17조), 세제 지원(제18조) 등 다양한 정책적 지원 근거를 마련하고 이를 수행하고 있다.

이와 더불어 한국콘텐츠진흥원의 주요 수행 기능으로 전문인력 양성 지원(제14조), 콘텐츠 식별체계 구축(제23조), 콘텐츠 관련 분쟁의 원활한 조정을 위한 분쟁조정위원회 설치·운영(제29조) 등을 규정하고 있으며, 정부가 해당 사업을 한국콘텐츠진흥원에 위탁하거나 필요한 지원을 할 수 있는 근거를 두고 있다.

「문화산업진흥 기본법」(이하 “문화산업법”)의 목적(제1조)은 문화산업의 진흥에 필요한 사항을 규정함으로써 문화산업의 경쟁력을 강화하고 국민문화의 향상 및 국민경제의 발전에 기여하는 데에 있다.

동 법은 문화산업을 영화, 음악, 게임, 출판, 애니메이션, 캐릭터, 방송영상, 디자인 등 다양한 문화상품의 기획·개발·제작·생산·유통·소비 및 이에 관련된 서비스를 포함하는 산업으로 규정하고 있다(제2조). 또한 국가와 지방자치단체가 문화산업 진흥을 위해 이와 관련된 정책을 수립·시행할 책임이 있음을 명시하고 있으며(제3조), 문화산업의 체계적인 발전을 위해 중·장기 기본계획의 수립(제4조)과 연차보고서 작성(제5조) 등을 의무화하고 있다.

아울러 콘텐츠 인프라 구축 및 제작 지원을 위해 창업지원(제7조), 문화산업 관련 투자회사에 대한 지원(제8조), 콘텐츠 제작자에 대한 제작 지원(제10조) 등의 제도적 근거를 마련하고, 나아가 콘텐츠 전문인력 양성(제16조)과 기술 및 콘텐츠 개발 촉진(제17조)을 통해 문화산업 전반의 역량 강화를 도모하고 있다.

이와 함께 문화산업의 효율적인 진흥 및 정책 집행을 지원하기 위하여 “한국콘텐츠진흥원” 설립 근거(제31조)를 두고 있다.

그밖에 「영화 및 비디오물의 진흥에 관한 법률」(이하 “영화비디오법”), 「만화진흥에 관한 법률」, 「애니메이션산업 진흥에 관한 법률」 등은 개별 콘텐츠의 정의와 관련 사항을 규정하고, 각 콘텐츠산업 육성정책의 법적 근거를 마련하고 있다.

[콘텐츠산업 관련 주요 법률상 정의]

법률명	약칭	콘텐츠산업 관련 주요 법률상 정의
「콘텐츠 산업진흥법」	콘텐츠 산업법	<ul style="list-style-type: none"> ○ 콘텐츠: 부호·문자·도형·색채·음성·음향·이미지 및 영상 등(이들의 복합체를 포함)의 자료 또는 정보 ○ 콘텐츠산업: 경제적 부가가치를 창출하는 콘텐츠 또는 이를 제공하는 서비스(이들의 복합체를 포함)의 제작·유통·이용 등과 관련한 산업
「문화산업 진흥 기본법」	문화 산업법	<ul style="list-style-type: none"> ○ 문화산업: 문화상품의 기획·개발·제작·생산·유통·소비 등과 이에 관련된 서비스를 하는 산업을 말하며, 다음의 것을 포함함 <ul style="list-style-type: none"> - 영화·비디오물, 음악·게임, 출판·인쇄·정기간행물, 방송영상물, 「국가유산 기본법」에 따른 국가유산, 만화·캐릭터·애니메이션·에듀테인먼트·모바일 문화콘텐츠·디자인(산업디자인은 제외)·광고·공연·미술품·공예품과 관련된 산업, 디지털문화콘텐츠, 사용자 제작 문화콘텐츠 및 멀티미디어 문화콘텐츠의 수집·가공·개발·제작·생산·저장·검색·유통 등과 관련된 서비스를 하는 산업, 대중문화 예술 산업, 전통적인 소재와 기법을 활용하여 상품의 생산과 유통이 이루어지는 것으로서 의상, 조형물, 장식용품, 소품 및 생활용품 등과 관련된 산업, 문화상품을 대상으로 하는 전시회·박람회·견본시장 및 축제 등과 관련된 산업 등 ○ 문화상품: 예술성·창의성·오락성·여가성·대중성이 내재 되어 경제적 부가가치를 창출하는 유형·무형의 재화(문화콘텐츠, 디지털문화콘텐츠 및 멀티미디어 문화콘텐츠를 포함)와 그 서비스 및 이들의 복합체 ○ 콘텐츠: 부호·문자·도형·색채·음성·음향·이미지 및 영상 등(이들의 복합체를 포함)의 자료 또는 정보 ○ 문화콘텐츠: 문화적 요소가 내재된 콘텐츠
「영화 및 비디오물의 진흥에 관한 법률」	영화비디오법	<ul style="list-style-type: none"> ○ 영화: 연속적인 영상이 필름 또는 디스크 등의 디지털 매체에 담긴 저작물로서 영화상영관 등의 장소 또는 시설에서 공중(公衆)에게 관람하게 할 목적으로 제작한 것 ○ 영화산업: 영화의 제작·활용·유통·보급·수출·수입 등에 관련된 산업
「만화진흥에 관한 법률」	만화 진흥법	<ul style="list-style-type: none"> ○ 만화: 하나 이상의 구획된 공간에 실물 또는 상상의 세계를 가공하여 그림 또는 그림 및 문자를 통하여 표현한 저작물로서 유무형의 매체(디지털 매체를 포함)에 그려진 것 ○ 만화산업: 만화 및 만화상품(만화를 이용하여 경제적 부가가치를 창출하는 유형·무형의 재화·서비스 및 그 복합체)의 창작·제작·배급·대여·판매·활용·수출·수입 등에 관련된 산업
「애니메이션 산업 진흥에 관한 법률」	애니메이션 산업법	<ul style="list-style-type: none"> ○ 애니메이션: 실물의 세계 또는 상상의 세계에 존재하는 스스로 움직이지 않는 피사체를 2D, 3D, CG, 스톱모션 등 다양한 기법과 매체를 이용하여 가공함으로써 움직이는 이미지로 창출하는 영상 ○ 애니메이션산업: 다음의 어느 하나에 해당하는 것을 말함 <ul style="list-style-type: none"> - 애니메이션 및 애니메이션 상품(애니메이션을 이용하여 경제적 부가가치를 창출하는 유형·무형의 재화·서비스 및 그 복합체)의 창작·기획·제작·활용·유통·배급·수출·수입 등과 이에 관련된 서비스를 하는 산업 - 애니메이션 및 애니메이션 상품을 대상으로 하는 견본 상품 박람회, 무역상담회, 박람회 및 축제 등과 관련된 산업

법률명	약칭	콘텐츠산업 관련 주요 법률상 정의
「게임산업 진흥에 관한 법률」	게임 산업법	<ul style="list-style-type: none"> ○ 게임물: 컴퓨터 프로그램 등 정보처리 기술이나 기계장치를 이용하여 오락을 할 수 있게 하거나 이에 부수하여 여가선용, 학습 및 운동 효과 등을 높일 수 있도록 제작된 영상물 또는 그 영상물의 이용을 주된 목적으로 제작된 기기 및 장치를 말하며, 다음의 어느 하나에 해당하는 것은 제외함 <ul style="list-style-type: none"> - 사행성 게임물, 「관광진흥법」에 따른 관광사업의 규율 대상, 게임물과 게임물이 아닌 것이 섞여 있는 것으로서 문화체육관광부 장관이 정하여 고시하는 것 ○ 게임산업: 게임물 또는 게임상품(게임물을 이용하여 경제적 부가가치를 창출하는 유·무형의 재화·서비스 및 그의 복합체)의 제작·유통·이용제공 및 이에 관한 서비스와 관련된 산업
「공연법」	-	<ul style="list-style-type: none"> ○ 공연: 음악·무용·연극·뮤지컬·연예·국악·곡예 등 예술적 관람물을 실연(實演)에 의하여 공중(公衆)에게 관람하도록 하는 행위를 말함. 다만, 상품 판매나 선전에 따르는 공연은 제외
「대중문화 예술산업 발전법」	대중 문화 산업법	<ul style="list-style-type: none"> ○ 대중문화예술산업: 대중문화예술인이 제공하는 대중문화예술 용역을 이용하여 방송영상물·영화·비디오물·공연물·음반·음악파일·음악영상물·음악영상 파일 등을 제작하거나 대중문화예술 제작물의 제작을 위하여 대중문화예술인의 대중문화예술 용역 제공을 알선·기획·관리 등을 하는 산업
「문화예술 진흥법」	-	<ul style="list-style-type: none"> ○ 문화예술: 문학, 미술(응용미술을 포함), 음악, 무용, 연극, 영화, 연예(演藝), 국악, 사진, 건축, 어문(語文), 출판, 만화, 게임, 애니메이션 및 뮤지컬 등 지적, 정신적, 심미적 감상과 의미의 소통을 목적으로 개인이나 집단이 자신 또는 타인의 인상(印象), 견문, 경험 등을 바탕으로 수행한 창의적 표현활동과 그 결과물을 말함 ○ 문화산업: 문화예술의 창작물 또는 문화예술 용품을 산업 수단에 의하여 기획·제작·공연·전시·판매하는 것을 업(業)으로 하는 것
「방송통신 발전기본법」	방송 통신 발전법	<ul style="list-style-type: none"> ○ 방송통신콘텐츠: 유선·무선·광선 또는 그밖의 전자적 방식에 의하여 송신되거나 수신되는 부호·문자·음성·음향 및 영상
「인터넷 멀티미디어 방송사업법」	인터넷 방송법	<ul style="list-style-type: none"> ○ 인터넷 멀티미디어 방송 콘텐츠사업 : 인터넷 멀티미디어 방송 제공 사업자에게 인터넷 멀티미디어 콘텐츠를 공급하는 사업
「음악산업 진흥에 관한 법률」	음악 산업법	<ul style="list-style-type: none"> ○ 음악산업: 음악의 창작·공연·교육, 음반·음악파일·음악 영상물·음악 영상 파일의 제작·유통·수출·수입, 악기·음향기기 제조 및 노래연습장업 등과 이와 관련된 산업
「이스포츠 (전자스포츠) 진흥에 관한 법률」	이스포 츠법	<ul style="list-style-type: none"> ○ 이스포츠: 「게임산업진흥에관한법률」에 따른 게임물을 매개(媒介)로 하여 사람과 사람 간에 기록 또는 승부를 겨루는 경기 및 부대 활동 ○ 이스포츠산업: 이스포츠와 관련된 재화와 서비스를 통하여 부가가치를 창출하는 산업

자료: 국가법령정보센터<<https://www.law.go.kr/>>

나. 주요 계획

(1) 주요 정책 및 계획 현황

콘텐츠산업 육성사업과 관련된 주요 정책과 계획은 ‘제3차 콘텐츠산업진흥 기본계획(2024년)’을 중심으로 추진되고 있으며, 그밖에 ‘게임산업진흥 종합계획(2024~2028)’, ‘애니메이션산업 진흥 기본계획(2025~2030)(2025년)’, 정부 국정과제인 ‘K-컬처 시대를 위한 콘텐츠의 국가전략 산업화 추진’ 등에 따라 추진된다.

정부는 여러 재정사업을 통해 콘텐츠산업의 진흥환경 조성, 콘텐츠산업 육성 및 기술지원 등을 추진하고 있으며, 특히 ‘제3차 콘텐츠산업진흥 기본계획(2024)’을 기반으로 콘텐츠산업 전반의 체계적이고 종합적인 발전을 도모하고 있다.

콘텐츠분야 인재양성 및 기업육성 지원을 위한 정책 및 계획으로 ‘미디어-콘텐츠산업 융합 발전 방안’, 이재명 정부 국정과제 103 ‘K-컬처 시대를 위한 콘텐츠의 국가전략 산업화’ 등이 있다. 그리고 게임 분야 인재양성을 위해서는 ‘게임산업진흥 종합계획(2024~2028)’이 수립·추진되고 있다.

장르별 인재양성을 위한 주요 계획으로는 만화·애니메이션 분야의 ‘애니메이션 산업 진흥 기본계획(2025~2030)’, 음악·대중예술 인재양성을 위한 ‘K-콘텐츠 창작 전 과정 국가지원 강화-장르별 집중 육성’ 등이 있으며, 방송 분야 전문 인력 양성을 위해서는 ‘방송영상산업진흥 5개년 계획(2023~2027)’ 등이 수립·추진되고 있다.

그밖에 이재명 정부는 국정과제인 ‘K-컬처 시대를 위한 콘텐츠의 국가전략산업화’를 통해 인공지능(AI) 기반의 콘텐츠산업 혁신을 추진하는 한편, 미래 기술환경 변화에 대응할 수 있는 ‘창의인재2)’ 양성 사업을 중점적으로 추진하고 있다.

한편, 콘텐츠 투자 활성화와 금융지원을 위해 정부는 2023년부터 관계 부처가 공동으로 참여하는 ‘K-콘텐츠 전략 펀드’ 조성을 추진하고 있으며, CT 기반 조성(R&D), 문화기술 연구개발(R&D), K-Culture 글로벌 스타트업 육성 기술개발(R&D)등 다양한 연구개발 사업도 함께 추진함으로써 콘텐츠산업의 기술 경쟁력 강화와 혁신 기반 확충을 도모하고 있다.

2) 문화체육관광부 보도자료, “인공지능 기반 창작부터 분야별 전문성까지, 2026년 ‘K-콘텐츠’ 인재 키운다.”, 2026.1.12.

[콘텐츠산업 육성 관련 주요 정책 및 계획]

단위사업	세부사업	주요 정책 및 계획
문화콘텐츠 산업진흥 환경조성 (일반회계) (1231)	문화산업정책개발 및 평가 (1231-300)	<ul style="list-style-type: none"> ○ 미디어-콘텐츠산업융합 발전방안(관계 부처 합동) (2024년) ○ 제3차 콘텐츠산업진흥 기본계획(2024년)
	문화콘텐츠 투자활성화 (1231-306)	<ul style="list-style-type: none"> ○ 한류 콘텐츠 수출 확대를 위한 수출 특화 펀드 조성 발표(2023)
	콘텐츠산업 생태계 조성 (1231-316)	<ul style="list-style-type: none"> ○ 콘텐츠 인재양성 및 기업육성지원 관련 <ul style="list-style-type: none"> - 미디어-콘텐츠산업 융합 발전 방안(관계 부처 합동) (2024년) - 이재명 정부 국정과제 103 'K-컬처 시대를 위한 콘텐츠의 국가전략산업화' 추진: 'AI기반 콘텐츠산업 혁신' 과제로 선정(2025년) ○ 게임 분야 인재양성 <ul style="list-style-type: none"> - 게임산업진흥 종합계획(2024~2028) 발표(2024년) ○ 장르별 인재양성 <ul style="list-style-type: none"> - 만화·애니메이션 인재양성: 만화·웹툰산업 발전 방향 발표(2024년), 애니메이션산업 진흥 기본계획(2025~2030) 발표(2025년) - 음악·대중문화예술 인재양성: 대통령 공약 과제(K-콘텐츠 창작 전 과정 국가지원 강화-장르별 집중 육성) (2025년) - 방송 분야 전문인력 양성: 방송영상산업진흥 5개년 계획('23~'27) 발표(2022년)
	K-콘텐츠펀드 출자 (1231-322)	<ul style="list-style-type: none"> ○ 글로벌콘텐츠 기업 육성을 위한 'K-콘텐츠 전략 펀드' 조성 추진(2023년, 국조실·문체부·과기정통부 관계 부처 합동)
문화콘텐츠 산업진흥 환경조성 (지특회계) (1231)	지역콘텐츠산업 균형발전 지원 (지역지원)(1231-300) 등	<ul style="list-style-type: none"> ○ 제3차 콘텐츠산업진흥 기본계획(2024년): '지역거점 콘텐츠산업 클러스터 구축'
문화콘텐츠 산업육성 (1232)	영상콘텐츠산업 육성 (1232-300)	<ul style="list-style-type: none"> ○ 애니메이션·캐릭터산업육성 증장기계획(2015~2019) 발표(2015년) ○ 만화·웹툰산업 발전 방향 발표(2024년) ○ 애니메이션산업 진흥 기본계획(2025~2030) 발표(2025년)
	음악산업 및 대중문화산업 육성 (1232-301)	<ul style="list-style-type: none"> ○ K-콘텐츠 수출전략(2023년)

단위사업	세부사업	주요 정책 및 계획
	게임산업 육성(1232-302)	○ 게임산업진흥 종합계획(2024~2028) 발표(2024년)
	신기술 융합콘텐츠산업 육성(1232-303)	○ 윤석열 정부 국정과제 58번(K-콘텐츠의 매력을 전 세계로 확산) ○ K-콘텐츠 수출전략(2023년)
	이야기산업 활성화(1232-310)	○ 제3차 콘텐츠산업진흥 기본계획(2024년)
문화콘텐츠 산업기술지원(1234)	CT기반조성(R&D)(1234-600)	○ 문재인 정부 국정과제 69-4 (공정한 문화산업 생태계 조성) 콘텐츠분야의 R&D 분야의 제조업 수준의 정책 지원 ○ 윤석열 정부 국정과제 58-4 (K-콘텐츠로 신시장 개척) 문화기술(CT) R&D 투자 대폭 확대
	문화기술 연구개발(R&D)(1234-602)	○ 제3차 콘텐츠산업진흥 기본계획(2024년): R&D 집중 투자 ○ 이재명 정부 국정과제: K-컬처 시대를 위한 콘텐츠의 국가전략산업화
	문화체육관광 R&D 기획평가 관리사업(R&D)(1234-613)	○ 윤석열 정부 국정과제 58-4 (K-콘텐츠로 신시장 개척) 문화기술(CT) R&D 투자 대폭 확대
	- K-Culture 글로벌 스타트업 육성 기술개발(R&D)(1234-626) - 인공지능 기반 공연예술 안 전환경 구축 핵심기술개발(R&D)(1234-628) 등	○ 이재명 정부 국정과제: K-컬처 시대를 위한 콘텐츠의 국가전략 산업화

자료: 문화체육관광부, “제3차 콘텐츠산업진흥 기본계획”, 2024.
문화체육관광부, “2026년도 예산안 및 기금운용계획안 사업설명자료”, 2025.9. 등을 바탕으로 작성

(2) 콘텐츠산업진흥 기본계획

‘콘텐츠산업진흥 기본계획’은 콘텐츠산업법에 따라 정부가 수립·시행하는 대표적인 정책이다. 현재 시행 중인 ‘제3차 콘텐츠산업진흥 기본계획(2024)’은 우리나라를 글로벌콘텐츠 4대 강국으로 도약시키기 위해 ① 콘텐츠산업의 국가전략 산업화 ② 콘텐츠 기업 성장을 통한 일자리 창출 ③ 글로벌 주류 문화로의 도약 ④ 주요 장르 집중지원을 통한 경제적 가치 창출 등 4대 전략을 중심으로 추진된다.

앞서 살펴본 바와 같이 콘텐츠산업 육성을 위한 가장 대표적인 정책적 근거는 콘텐츠산업법 제5조3)에 따라 3년마다 수립되는 ‘콘텐츠산업진흥 기본계획’이다.

정부는 해당 법령에 따라 그동안 제1차부터 제3차에 이르는 기본계획을 수립해 왔으며, 이를 통해 콘텐츠산업 전반의 체계적인 진흥 체계를 구축하고 관련 사업을 추진해 왔다.

‘제1차 콘텐츠산업진흥 기본계획(2011~2013)’은 ‘스마트콘텐츠 코리아 구현’을 비전으로 설정하고, 2011년부터 2013년까지 세계 7대 콘텐츠 강국으로 도약한 후 2015년에는 5대 강국으로 발전하는 것을 목표로 추진되었다.

주요 추진전략에는 범국가적 콘텐츠산업 육성체계 마련, 국가창조력 제고를 통한 청년 일자리 창출, 글로벌시장 진출 확대 등이 있다.

‘제2차 콘텐츠산업진흥 기본계획(2014~2016)’은 ‘콘텐츠산업을 통한 창조경제 견인 및 국민소득 3만달러 시대 실현’을 비전으로 설정하였으며, 이에 따라 시장 규모를 2014년 98조원에서 2016년 112조원으로, 수출 규모를 2014년 58억달러에서 2016년 85억달러로 확대하는 것 등을 주요 목표로 하였다.

주요 추진전략에는 투융자·기술 기반 조성, 콘텐츠 창업·창직 활성화와 창의인재양성, 글로벌시장 진출 확대 등이 있다.

3) 콘텐츠산업 제5조(기본계획) ① 정부는 콘텐츠산업의 기반을 조성하고 그 경쟁력을 강화하기 위하여 3년마다 콘텐츠산업의 진흥에 관한 중·장기 기본계획을 수립하여야 한다.

[콘텐츠산업진흥 기본계획 주요 내용(제1~2차)]

차수	구분	주요 내용
제1차 콘텐츠산업 진흥 기본계획 (2011~2013) (2011. 5.)	비전	○ 스마트콘텐츠 코리아 구현
	목표	○ '13년 세계 7대 강국 ⇒ '15년 5대 강국 1. 시장 규모(GDP 대비 '09년 2.7% → 5% 이상) 2. 수출 규모(시장 규모 대비 '09년 4.2% → 7% 이상) 3. 고용 규모(10만명 신규고용 창출)
		추진전략
제2차 콘텐츠산업 진흥 기본계획 (2014~2016) (2014. 5.)	비전	○ 콘텐츠산업으로 창조경제 견인, 국민소득 3만불 시대 실현
	목표	1. 시장 규모: 2014년 98조원 → 2016년 112조원 2. 수출 규모: 2014년 58억달러 → 2016년 85억달러 3. 고용 규모: 2014년 62만명 → 66만명
		추진전략

자료: 문화체육관광부, “제1차 콘텐츠산업진흥 기본계획”, 2011. 및 “제2차 콘텐츠산업진흥 기본계획” 2014.5.를 바탕으로 정리

한편 ‘제3차 콘텐츠산업진흥 기본계획(2024)’은 문화체육관광부를 비롯한 관계 부처가 공동으로 수립한 범정부 차원의 종합 정책이다.

본 계획은 콘텐츠산업을 국가 전략산업으로 육성하고 글로벌시장에서의 근본적인 경쟁력을 강화하는 데 핵심적인 목표를 두고 있다. 동 계획으로는 2027년까지 K-콘텐츠 매출액은 200조원, 수출액은 250억달러를 달성하는 등, 이를 바탕으로 K-콘텐츠를 세계 4대 콘텐츠 강국으로 도약시키는 것을 비전으로 하고 있다.

동 기본계획은 이러한 비전과 목표를 실현하기 위해 ① K-콘텐츠, 국가 전략산업으로 육성 ② 콘텐츠 기업 성장을 통한 일자리 창출 ③ K-콘텐츠가 해외 진출을 넘어 글로벌 주류 문화로 도약 ④ 주요 장르에 대한 집중지원을 통해 경제적 가치를 창출 등 4대 전략을 추진하고 있다.

[제3차 콘텐츠산업 진흥 기본계획 추진 전략]

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
전략	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

주: 제3차 콘텐츠산업 진흥 기본계획은 2024~2027년간 수행됨
 자료: 관계 부처 합동, “제3차 콘텐츠산업 진흥 기본계획”, 2024.6.

가. 국내 콘텐츠산업 주요 현황

최근 5년간(2020~2024년) 국내 콘텐츠산업의 사업체 수는 전반적으로 증가하는 추세를 보이고 있으며, 특히 영화, 캐릭터 부문의 연평균 증가율이 가장 큰 것으로 나타났다. 반면, 게임, 만화산업 분야는 사업체 수가 감소하는 추세이다.

최근 5년간(2020~2024년) 콘텐츠산업 전체 사업체 수는 2020년 9만 9,551개에서 2024년 12만 875개로 증가하여, 연평균 5.0%의 증가율을 보였다.

같은 기간 개별 산업 분야별 사업체 수를 살펴보면, 영화산업은 2020년 916개에서 2024년 6,441개로 증가하여 연평균 62.8%의 가장 높은 증가율을 기록했으며, 캐릭터산업이 연평균 15.0%로 그 뒤를 이었다.

반면 만화산업과 게임산업은 같은 기간 사업체의 수가 연평균 Δ 5.1%와 Δ 5.6%로 각각 감소하는 추세를 나타냈다.

[콘텐츠산업 사업체 수 현황(2020~2024년)]

(단위: 개, %)

구분	2020년	2021년	2022년	2023년	2024년	연평균 증감률
출판	25,244	34,011	34,652	32,457	33,629	7.4
만화	6,144	4,919	5,004	4,862	4,991	Δ 5.1
음악	33,138	34,001	33,626	36,259	37,082	2.9
영화	916	1,034	7,020	6,872	6,441	62.8
게임	11,541	10,991	10,272	9,612	9,156	Δ 5.6
애니메이션	490	647	696	713	773	12.1
방송 및 영상	1,070	1,133	1,154	1,155	1,163	2.1
광고	6,337	6,627	6,667	6,639	6,688	1.4
캐릭터	2,700	2,901	3,169	4,617	4,722	15.0
지식정보	9,949	10,108	10,185	12,489	13,831	8.6
콘텐츠솔루션	2,022	2,256	2,324	2,389	2,399	4.4
합계	99,551	108,628	114,769	118,064	120,875	5.0

자료: 한국콘텐츠진흥원, “2024년 기준 콘텐츠산업조사_승인통계용”, 2026.2.27.

최근 5년간(2020~2024년) 국내 콘텐츠산업의 매출액 현황은 전반적으로 증가하는 추세를 보이고 있으며, 특히 만화, 음악산업 부문의 연평균 증가율이 가장 큰 것으로 나타났다. 반면, 캐릭터산업 분야는 매출 규모가 점차 감소하는 것으로 나타났다.

최근 5년간(2020~2024년)의 콘텐츠산업의 전체 매출액은 2020년 128조 2,870억원에서 2024년 157조 4,021억원으로 증가하여, 연평균 5.2%의 증가율을 보였다.

같은 기간 개별 산업 분야에서는 만화산업(연평균 증가율 22.2%)과 음악산업(연평균 증가율 21.6%)의 매출액 증가세가 가장 컸다.

반면 캐릭터산업은 같은 기간 매출액이 연평균 Δ 12.7%로 나타나, 유일하게 매출 규모가 감소한 것으로 나타났다.

[콘텐츠산업 매출액 현황((2020~2024년)

(단위: 백만원, %)

구분	2020년	2021년	2022년	2023년	2024년	연평균 증감률
출판	21,648,849	24,697,753	25,191,702	23,895,591	24,223,751	2.8
만화	1,534,444	2,132,149	2,624,004	2,739,495	3,426,069	22.2
음악	6,064,748	9,371,728	11,009,624	12,633,331	13,272,894	21.6
영화	2,987,075	3,246,109	7,369,200	5,903,094	4,938,567	13.4
게임	18,885,484	20,991,342	22,214,886	22,964,221	23,851,525	6.0
애니메이션	553,290	755,520	921,022	1,132,612	1,139,258	19.8
방송 및 영상	21,964,722	23,970,709	26,104,717	25,402,196	24,994,345	3.3
광고	17,421,750	18,921,883	19,666,138	19,419,770	19,788,517	3.2
캐릭터	12,218,076	5,003,908	5,372,788	6,928,242	7,095,869	Δ 12.7
지식정보	19,373,367	19,946,243	21,493,067	23,624,752	24,699,149	6.3
콘텐츠솔루션	5,635,230	8,470,614	9,110,097	9,535,220	9,972,171	15.3
합계	128,287,035	137,507,958	151,077,245	154,178,524	157,402,114	5.2

자료: 한국콘텐츠진흥원, "2024년 기준 콘텐츠산업조사_승인통계용", 2026.2.27.

최근 5년간(2020~2024년) 국내 콘텐츠산업의 수출액 현황은 전반적으로 증가 추세를 보이고 있으며, 특히 만화, 음악산업 부문의 연평균 증가율이 가장 큰 것으로 나타났다. 반면, 캐릭터, 영화 등 일부 산업의 수출액은 감소 추세를 나타내고 있다.

최근 5년간(2020~2024년) 콘텐츠산업의 전체 수출액은 2020년 119억 2,428만달러에서 2024년 140억 7,543만달러로 증가하여 연평균 4.2%의 증가율을 기록하였다.

같은 기간 개별 산업 분야에서는 만화산업(연평균 증가율 43.2%)과 음악산업(연평균 증가율 27.6%)의 수출액 증가세가 가장 컸다.

반면 캐릭터산업(연평균 증가율 Δ 10.5%)과 영화산업(연평균 증가율 Δ 6.2%)은 연평균 증가율 감소 폭이 비교적 큰 것으로 나타났다.

[콘텐츠산업 수출액 현황(2020~2024년)]

(단위: 천달러, %)

구분	2020년	2021년	2022년	2023년	2024년	연평균 증감률
출판	345,960	428,379	375,083	497,290	402,167	3.8
만화	62,715	81,980	107,635	177,957	263,471	43.2
음악	679,633	775,274	927,613	1,222,535	1,801,449	27.6
영화	54,157	43,033	71,440	62,156	41,929	Δ 6.2
게임	8,193,562	8,672,865	8,981,751	8,394,003	8,503,466	0.9
애니메이션	134,532	156,835	159,355	124,798	114,400	Δ 4.0
방송 및 영상	692,790	717,997	948,045	1,047,219	1,257,183	16.1
광고	119,935	258,167	327,748	337,693	117,825	Δ 0.4
캐릭터	715,816	412,990	390,399	489,535	459,238	Δ 10.5
지식정보	691,987	660,850	701,400	789,644	874,430	6.0
콘텐츠솔루션	233,196	244,527	252,535	202,440	239,873	0.7
합계	11,924,284	12,452,897	13,243,006	13,345,270	14,075,430	4.2

자료: 한국콘텐츠진흥원, “2024년 기준 콘텐츠산업조사_승인통계용”, 2026.2.27.

최근 5년간(2020~2024년) 콘텐츠산업의 수입액은 전반적으로 감소하는 추세이며, 특히 캐릭터와 게임산업의 연평균 하락 폭이 가장 큰 것으로 나타났다. 반면 애니메이션산업, 음악산업 등의 경우 같은 기간의 연평균 증가율이 높게 나타나고 있다.

최근 5년간(2020~2024년) 콘텐츠산업의 전체 수입액은 2020년 9억 2,082만 달러에서 2024년 9억 1,556만달러로 소폭 감소하였으며, 연평균 증가율은 △0.1%를 기록하였다.

같은 기간 개별 산업 분야에서는 애니메이션산업(연평균 증가율 17.2%)과 음악산업(연평균 증가율 9.8%)의 수입액 연평균 증가율이 가장 높게 나타났다.

반면 캐릭터산업(연평균 증가율 △13.3%)과 게임산업(연평균 증가율 △2.4%)은 연평균 증가율의 감소 폭이 비교적 큰 것으로 나타났다.

[콘텐츠산업 수입액 현황(2020~2024년)]

(단위: 천달러, %)

구분	2020년	2021년	2022년	2023년	2024년	연평균 증감률
출판	254,371	317,939	272,088	270,991	289,508	3.3
만화	6,493	7,584	7,288	6,404	6,780	1.1
음악	12,146	14,031	15,408	16,971	17,669	9.8
영화	28,330	37,897	24,684	48,846	36,729	6.7
게임	270,794	312,331	260,163	253,765	245,574	△2.4
애니메이션	7,791	8,524	14,293	13,593	14,699	17.2
방송 및 영상	60,969	60,761	73,448	65,758	75,162	5.4
광고	98,672	341,654	364,860	108,959	112,853	3.4
캐릭터	158,420	81,226	95,157	83,107	89,630	△13.3
지식정보	9,467	9,314	10,243	10,461	10,230	2.0
콘텐츠솔루션	13,369	13,443	14,156	14,965	16,730	5.8
합계	920,822	1,204,704	1,151,789	893,820	915,564	△0.1

자료: 한국콘텐츠진흥원, “2024년 기준 콘텐츠산업조사_승인통계용”, 2026.2.27.

최근 5년간(2020~2024년) 콘텐츠산업에 종사하는 사람의 수는 전반적으로 증가 추세를 보이고 있으며, 특히 영화, 만화산업 부문의 연평균 증가율이 가장 큰 것으로 나타났다. 반면 캐릭터, 출판산업 등의 경우 연평균 증가율이 감소하는 추세이다.

최근 5년간(2020~2024년) 전체 콘텐츠산업 종사자 수는 2020년 64만 2,086명에서 2024년 68만 8,121명으로 증가하여 연평균 1.7%의 증가율을 기록하였다.

같은 기간 개별 산업 분야에서는 영화산업(연평균 증가율 28.8%)과 만화산업(연평균 증가율 27.1%)의 종사자 수의 증가율이 비교적 높게 나타났다.

반면 캐릭터산업(연평균 증가율 Δ 14.6%)과 출판산업(연평균 증가율 Δ 0.6%)은 감소세를 보였다.

[콘텐츠산업 종사자 현황(2020~2024년)]

(단위: 명, %)

구분	2020년	2021년	2022년	2023년	2024년	연평균 증감률
출판	185,444	175,898	173,167	182,874	181,024	Δ 0.6
만화	11,230	10,825	12,185	13,543	29,279	27.1
음악	65,464	59,583	60,996	69,942	73,677	3.0
영화	10,497	13,240	36,601	31,403	28,899	28.8
게임	83,303	81,856	84,347	84,970	87,576	1.3
애니메이션	5,472	6,131	6,373	6,417	6,832	5.7
방송 및 영상	50,239	50,160	51,639	52,597	51,923	0.8
광고	68,888	74,485	75,338	74,616	75,860	2.4
캐릭터	36,505	16,597	17,154	19,018	19,400	Δ 14.6
지식정보	93,182	87,704	90,652	90,661	92,656	Δ 0.1
콘텐츠솔루션	31,863	38,256	39,516	39,172	40,996	6.5
합계	642,086	614,734	647,969	665,213	688,121	1.7

자료: 한국콘텐츠진흥원, “2024년 기준 콘텐츠산업조사_승인통계용”, 2026.2.27.

나. 세계 콘텐츠시장 주요 현황

세계 콘텐츠시장의 전체 규모(중복시장은 제외)는 지속적인 성장세를 보이며, 2021년 1.8조달러에서 2029년 2.7조달러 규모로 확대될 것으로 전망되었다. 이는 2020년부터 2029년까지 연평균 5.3%가 성장하는 것으로, 세계 콘텐츠산업이 안정적인 성장 기반을 유지하고 있음을 보여준다.

세계 콘텐츠시장에서 가장 큰 비중을 차지하는 분야는 광고시장으로, 시장 규모는 2021년 7,350억달러에서 2029년 1조 2,820억달러까지 확대될 것으로 전망되고 있다. 이에 따라 광고시장은 2020~2029년간 연평균 7.2%의 높은 성장률을 기록할 것으로 예상된다.

다음으로 규모가 큰 분야는 방송·영상시장으로, 시장 규모는 2021년 4,530억달러에서 2029년 5,170억달러로 증가할 것으로 전망된다. 다만 같은 기간 연평균 성장률은 1.7%로 예상되어, 다른 콘텐츠분야에 비해 상대적으로 낮은 성장세를 보일 것으로 전망된다.

콘텐츠시장 가운데 가장 높은 성장세를 보일 것으로 전망되는 분야는 애니메이션 분야로, 2020~2029년 연평균성장률이 19.1%에 이를 것으로 예상된다. 다음으로는 음악⁴⁾ 분야로서, 같은 기간 연평균성장률은 9.8%로 예상된다.

영화 분야 또한 비교적 높은 성장세를 보이고 있는바, 같은 기간 연평균성장률은 9.2%로 예상되어 콘텐츠분야 가운데 세 번째로 높은 수준을 기록하고 있다. 이는 애니메이션 분야와 함께 코로나-19 이후 영화산업의 회복과 온라인 플랫폼 확산 등의 영향으로 시장이 빠르게 회복·성장한 결과로 분석된다.

반면 출판⁵⁾ 분야는 2021년 1,990억달러에서 2029년 1,800억달러 수준으로 시장 규모가 축소될 것으로 전망되며, 같은 기간 연평균성장률도 △1.3%로 콘텐츠산업 분야 중 유일하게 마이너스 성장률을 보일 것으로 예상된다.

4) 음악 콘텐츠분야는 최근 디지털 스트리밍 시장의 확대에 힘입어 높은 성장세를 보일 것으로 전망된다.

5) 출판산업은 디지털 콘텐츠 소비 증가와 매체 환경 변화 등의 영향으로 시장 규모가 갈수록 감소하는 추세를 보이고 있다.

[분야별 세계 콘텐츠 시장규모 및 전망(2021-2029)]

(단위: 10억달러, %)

분야	'21년	'22년	'23년	'24년	'25년	'26년	'27년	'28년	'29년	연평균성장률 ('20~'29년)
출판	199	195	192	189	187	185	183	181	180	△1.3
만화	13	13	12	12	13	14	15	16	17	3.9
음악	41	60	71	74	78	81	83	86	87	9.8
게임	193	203	207	212	226	243	254	267	279	4.7
영화	19	25	33	31	34	35	37	38	39	9.2
애니메이션	2	4	5	7	7	7	8	8	8	19.1
방송·영상	453	455	457	484	490	503	504	517	517	1.7
광고	735	789	837	935	1,009	1,094	1,160	1,231	1,282	7.2
지식정보	145	168	186	198	209	218	227	234	241	6.5
캐릭터·라이선스	290	314	328	340	356	371	388	405	424	4.8
산출 합계	2,091	2,226	2,328	2,482	2,609	2,752	2,858	2,983	3,072	4.9
합계¹⁾	1,807	1,932	2,038	2,173	2,299	2,428	2,534	2,646	2,735	5.3

주: 1) 중복시장을 제외한 시장 규모임

1. 러시아 및 베트남은 산출방식 차이로 집계에서 제외함
2. 세계 콘텐츠시장 일반현황 수치는 PwC(Price water house Coopers) 보고서에 따른 전 세계 소비시장의 매출 추정액이므로 수출, 투자 부문을 포괄하는 국내 통계와는 규모의 차이가 있음. 또한, 해당 수치가 포괄하는 산업 분야도 국내 콘텐츠산업 분류 체계와 다름을 감안하여 해석에 유의해야 함
3. 2025년부터는 추정(전망)값임

자료: 한국콘텐츠진흥원, "2025 해외 콘텐츠 시장 분석", 2025.12.29.를 바탕으로 재작성

콘텐츠산업 육성사업의 예산⁶⁾은 2021년 7,740억원에서 2026년 1조 1,930억원으로 지속적으로 확대(2021년 대비 54.1% 증)되었으며, 편성된 예산은 대부분 집행된 것으로 나타났다.

‘콘텐츠산업 육성’ 프로그램(예산코드: 1200)에는 ‘문화콘텐츠산업진흥 환경 조성(1231)’, ‘문화콘텐츠산업 육성(1232)’, ‘문화콘텐츠산업 기술지원(1234)’ 및 ‘영화산업 육성 및 지원(1261)’ 등 4개의 단위사업이 있다.

최근 6년간(2021~2026년) 각 단위사업의 예결산 변동 추이는 다음과 같다.

문화콘텐츠산업진흥 환경 조성(1231) 예산은 2021년 2,760억원에서 2024년 5,490억원으로 지속적으로 확대되었으며, 이후 2025년에는 4,390억원으로 감소하였지만, 2026년에는 6,030억원으로 다시 증가(2021년 대비 118.6% 증) 하였다.

문화콘텐츠산업 육성(1232) 예산은 2021년 3,130억원에서 2025년 3,080억원으로 대체로 일정 수준 내에서 등락을 보였으나, 2026년에는 3,810억원으로 크게 증가(2021년 대비 21.7% 증) 하였다.

문화콘텐츠산업 기술지원(1234) 예산은 2021년 800억원, 2025년 840억원 등 대체로 유사한 규모를 유지하며 등락을 보이다가, 2026년에는 1,200억원으로 크게 증가(2021년 대비 50.6% 증)하였다.

영화산업 육성 및 지원(1261) 예산은 2021년 1,050억원에서 2024년 470억원으로 지속적으로 감소하여 최저 수준을 나타냈으나, 이후 2025년에는 560억원, 2026년 880억원으로 증가하는 추세를 나타내고 있다. 특히 2026년도 추가경정예산은 당초 계획액인 880억원 대비 약 1.7배 증가한 1,540억원으로 확대⁷⁾되었다.

한편 2021년부터 2026년까지 문화콘텐츠산업진흥 환경 조성 사업 등 각 단위사업의 예산 집행률(예산현액 대비 집행액)은 모두 92.8% 이상을 기록하며, 당해 연도에 편성된 예산 대부분을 집행한 것으로 나타났다.

6) 본 보고서는 문화체육관광부가 추진하는 “콘텐츠산업 육성” 프로그램 예산(1200)을 주요 분석 대상으로 설정하였다. 다만, 유사한 성격의 사업이라 하더라도 문화체육관광부 소관인 ‘방송영상콘텐츠산업 육성(1432-300)’과 과학기술정보통신부 소관 ‘콘텐츠 방송산업 육성(1100)’ 사업은 적용 법률, 지원 체계 및 정책 목적 등에서 차이가 존재하는 점을 고려하여 분석 대상에서 제외하였다.

7) 국민영화관람 활성화, 중예산한국영화 제작지원, 한국영화 첨단제작 지원 등의 예산이 증액되었다.

[콘텐츠산업 육성사업 예결산 변동추이(2021~2026년)]

(단위: 백만원, %)

연도	단위사업명(예산코드)	예산액 ¹⁾	예산현액 ²⁾ (A)	집행액 (B)	집행률 (B/A)
2021년	문화콘텐츠산업진흥 환경 조성(1231)	275,899	284,899	284,741	99.9
	문화콘텐츠산업 육성(1232)	313,201	343,193	336,672	98.1
	문화콘텐츠산업 기술지원(1234)	79,760	79,760	79,754	100.0
	영화산업 육성 및 지원(1261)	105,266	137,638	129,695	94.2
소계		774,126	845,491	830,862	98.3
2022년	문화콘텐츠산업진흥 환경 조성(1231)	320,126	320,071	319,950	100.0
	문화콘텐츠산업 육성(1232)	353,742	385,599	383,492	99.5
	문화콘텐츠산업 기술지원(1234)	89,271	89,271	89,265	100.0
	영화산업 육성 및 지원(1261)	97,840	98,759	91,611	92.8
소계		860,979	893,700	884,318	99.0
2023년	문화콘텐츠산업진흥 환경 조성(1231)	368,084	370,469	368,794	99.5
	문화콘텐츠산업 육성(1232)	300,865	301,184	299,162	99.3
	문화콘텐츠산업 기술지원(1234)	85,746	85,726	85,678	99.9
	영화산업 육성 및 지원(1261)	72,944	73,571	69,572	94.6
소계		827,639	830,950	823,206	99.1
2024년	문화콘텐츠산업진흥 환경 조성(1231)	548,560	548,560	548,457	100.0
	문화콘텐츠산업 육성(1232)	311,914	312,783	311,708	99.7
	문화콘텐츠산업 기술지원(1234)	77,042	77,083	77,041	99.9
	영화산업 육성 및 지원(1261)	46,677	46,869	43,664	93.2
소계		984,193	985,295	980,870	99.6
2025년	문화콘텐츠산업진흥 환경 조성(1231)	438,617	513,617	513,270	99.9
	문화콘텐츠산업 육성(1232)	307,810	341,336	340,701	99.8
	문화콘텐츠산업 기술지원(1234)	84,381	84,381	84,365	100.0
	영화산업 육성 및 지원(1261)	56,163	84,527	79,785	94.4
소계		886,971	1,023,861	1,018,121	99.4
2026년 4월 현재	문화콘텐츠산업진흥 환경 조성(1231)	603,185	636,429	-	-
	문화콘텐츠산업 육성(1232)	381,191	382,056	-	-
	문화콘텐츠산업 기술지원(1234)	120,116	120,116	-	-
	영화산업 육성 및 지원(1261)	88,236	153,826	-	-
소계		1,192,728	1,292,427	-	-

주: 문화콘텐츠산업진흥 환경 조성(1231) 예산은 일반회계 및 지역균형발전특별회계의 합계임

1) 본예산 및 당초계획 기준임

2) 추경예산, 전년도 이월액, 이·전용 등을 모두 반영한 금액

자료: 문화체육관광부, 각 연도 예산 사업설명자료를 바탕으로 재작성

참고로, 과학기술정보통신부 소관의 '콘텐츠 방송산업 육성(예산코드: 1100)' 및 문화체육관광부의 '방송영상콘텐츠산업육성(1432-300)' 역시 콘텐츠산업 육성을 위한 사업의 일환으로 볼 수 있다.

하지만, '콘텐츠 방송산업 육성'과 '방송영상콘텐츠산업육성' 사업은 방송을 매체로 하는 콘텐츠만을 주요 대상으로 하며, 「방송통신발전 기본법」, 「정보통신망 이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률」 등 방송 관련 법령에 근거를 두고 추진된다는 점에서 '콘텐츠산업 육성사업'과는 법령이나 지원 대상이 상이한 측면이 있다. 이에 따라 본 보고서는 '콘텐츠방송산업 육성' 사업 등을 주요 분석대상에서 제외하였다.

다음은 2026년 과학기술정보통신부 소관 콘텐츠방송산업 육성 예산 현황이다.

[2026년도 콘텐츠방송산업 육성 예산 현황(과학기술정보통신부)]

(단위: 백만원)

회계 구분	단위사업명 (예산코드)	세부사업코드	세부사업명	예산액
일반 회계	콘텐츠 진흥 (1131) ¹⁾	320	1인 미디어 콤플렉스 조성	4,157
		518	프로그래머블미디어핵심기술개발(R&D)	4,000
		520	디지털미디어이노베이션기술개발(R&D)	9,767
	콘텐츠 진흥(1131) ²⁾	520	디지털미디어이노베이션기술개발(R&D)	7,240
	콘텐츠진흥(1131) 소계			25,164
	문화콘텐츠산업 기술지원(1134)	602	실감콘텐츠핵심기술개발(R&D)	26,712
일반회계 소계				51,876
방송 통신 발전 기금	방송통신콘텐츠진흥 (1131) ²⁾	301	방송콘텐츠 진흥	16,792
		308	디지털콘텐츠 코리아 펀드	500
	소계			17,292
	방송통신중소기업 육성기반조성(1139)	303	ICT 창의기업 육성	7,283
	방송산업육성 기반구축(1140)	301	디지털미디어산업 육성기반구축(정보화)	1,367
	콘텐츠 진흥 (1141)	305	VR·AR콘텐츠산업육성	9,178
		308	디지털콘텐츠기업경쟁력강화	4,200
		500	디지털콘텐츠산업생태계활성화(정보화)	2,100
콘텐츠 진흥(1141) 소계			15,478	
기금 소계				41,420
합계				93,296

주: 본예산 및 당초 계획(방송통신발전기금) 기준임

1) 방송미디어통신위원회 소관 예산임

2) 과학기술정보통신부 소관 예산임

자료: 과학기술정보통신부, 2026년도 예산 사업설명자료를 바탕으로 재작성

가. 콘텐츠분야 인재양성 사업 주요 현황

(1) 예산 현황

콘텐츠분야 인재양성 사업과 관련된 예산은 2021년 278억 600만원에서 2026년 448억 2,400만원으로 2021년 대비 61.2% 증가하였다.

최근 6년간(2021~2026년) 콘텐츠분야 인재양성과 관련된 사업예산 변동 추이를 살펴보면 다음과 같다.

콘텐츠분야 인재양성 사업과 관련된 전체 예산 규모는 2021년 278억 600만원에서 2024년 404억 8,200만원으로 지속적으로 증가하였으나, 2025년에는 376억 8,600만원으로 일시 감소하였다. 이후 2026년에는 448억 2,400만원으로 다시 증가하였다.

콘텐츠산업 생태계 조성(1231-316) 세부사업에 포함된 ‘콘텐츠 창의인재 동반 사업’, ‘사이버콘텐츠 아카데미 운영’ 등 내역사업 예산 총액은 2021년 185억 4,000만원에서 2024년 244억 4,000만원으로 지속적으로 증가하였으나, 2025년에는 218억원으로 일시 감소하였다. 이후 2026년에는 다시 432억 4,200만원으로 증가하였다.

영상콘텐츠산업육성(1232-300) 세부사업에 포함된 ‘만화·웹툰 인력양성’, ‘애니메이션 제작인력 양성’ 등 내역사업 예산 총액은 2021년과 2022년에 각각 55억 8,200만원 수준을 유지하였고, 2023년에는 75억 8,200만원으로 일시 증가하였다. 이후 2024년과 2025년에는 다시 55억 8,200만원 수준으로 감소·유지하였지만 2026년에는 인재양성 사업 재구조화 과정에서 ‘만화·웹툰 인력양성’ 등 예산의 상당 부분이 콘텐츠산업 생태계조성 사업(1231-316)의 ‘만화·애니메이션 인재양성’ 내역사업으로 이관됨에 따라 예산이 15억 8,200만원으로 크게 축소되었다.

음악산업 및 대중문화산업 육성(1232-301)에 포함된 ‘대중문화 예술인력’ 내역사업은 2021년 10억 8,400만원이 편성된 이후 2025년까지 동일한 예산 규모를 계속 유지하다가, 2026년에는 콘텐츠산업 생태계조성 사업(1231-316)의 ‘음악·대중문화예술 인재양성’ 내역사업으로 이관·통합되었다.

게임산업육성(1232-302)에 포함된 ‘게임인재원 운영’ 내역사업은 2021년 18억원에서 2025년 52억 400만원으로 지속적인 증가 추세를 보이다가, 2026년에는 콘텐츠산업 생태계조성 사업(1231-316)의 ‘AI특화콘텐츠 아카데미’로 이관·통합되었다.

방송영상 콘텐츠산업 육성(1432-300) 세부사업에 포함된 ‘OTT콘텐츠특성화 대학원 지원’, ‘K-글로벌 방송영상 콘텐츠교육과정 운영’ 등 내역사업 예산 총액은 2021년 8억원에서 2024년 40억 1,600만원으로 증가한 후 2025년에도 동일한 예산 규모를 유지하였다. 하지만 2026년에는 OTT 및 K-글로벌방송 등 관련 인력 양성 예산 전체가 콘텐츠산업 생태계조성 사업(1231-316)의 ‘방송분야 전문인재양성’ 사업으로 관련 예산이 모두 이관되었다.

[콘텐츠분야 인재양성 사업 관련 예산(2021~2026년)]

(단위: 백만원)

세부사업명	내역사업명	2021년	2022년	2023년	2024년	2025년	2026년
콘텐츠산업 생태계조성 (1231-316)	콘텐츠 창의인재 동반사업	10,859	10,859	10,859	10,346	10,689	9,759
	콘텐츠원 캠퍼스 구축운영	4,116	4,116	4,116	2,983	-	-
	문화기술 전문인력 양성	1,565	1,565	-	-	-	-
	콘텐츠재교육 (현업인대상)	1,000	1,000	1,000	1,000	1,000	- ¹⁾
	사이버콘텐츠 아카데미운영	1,000	1,000	1,000	1,000	1,000	1,000
	시특화콘텐츠 아카데미	-	-	-	-	-	19,183 ²⁾
	신기술콘텐츠 융복합아카데미	-	200	5,720	9,111	9,111	- ¹⁾
	만화·애니메이션 인재양성	-	-	-	-	-	4,500
	음악·대중문화 예술 인재양성	-	-	-	-	-	4,400
	방송분야 전문 인재양성	-	-	-	-	-	4,400
콘텐츠산업 생태계 조성 소계		18,540	18,740	22,695	24,440	21,800	43,242
영상콘텐츠 산업육성 (1232-300)	만화·웹툰인력 양성	4,482	4,482	6,482	4,482	4,482	1,582 ³⁾
	애니메이션 제작인력양성	1,100	1,100	1,100	1,100	1,100	- ⁴⁾
영상 콘텐츠산업 육성 소계		5,582	5,582	7,582	5,582	5,582	1,582
음악산업 및 대중문화 산업 육성 (1232-301)	대중문화예술인력	1,084	1,084	1,084	1,084	1,084	- ⁵⁾
게임산업 육성 (1232-302)	게임인재원 운영	1,800	3,958	4,958	5,360	5,204	- ⁶⁾

(단위: 백만원)

세부사업명	내역사업명	2021년	2022년	2023년	2024년	2025년	2026년
방송영상 콘텐츠 산업육성 (1432-300)	OTT콘텐츠특성화 대학원지원	-	1,000	1,916	1,916	1,916	- ⁷⁾
	OTT방송영상콘텐츠 전문인력양성	-	-	-	1,000	1,000	- ⁷⁾
	K-글로벌방송영상 콘텐츠교육과정 운영	800	1,300	1,170	1,100	1,100	- ⁷⁾
방송영상 콘텐츠산업 육성 소계		800	2,300	3,086	4,016	4,016	-
합계		27,806	31,664	39,405	40,482	37,686	44,824

주: 본예산 기준임

- 1) 콘텐츠재교육(현업인대상)과 신기술콘텐츠융복합 아카데미 예산이 AI특화콘텐츠아카데미 예산으로 재구조화 및 통합됨
- 2) 신기술 콘텐츠 융복합아카데미(1231-316), 게임인재원 운영(1232-302) 등의 일부 예산이 AI특화 콘텐츠아카데미로 이관·통합됨
- 3) 만화·웹툰산업 전문인력 양성 예산 중 일부('25년도 예산 기준 29억원)가 콘텐츠산업 생태계 조성 사업(1231-316)의 만화·애니메이션 인재양성 내역사업으로 이관됨
- 4) 애니메이션 제작인력 양성 예산이 콘텐츠산업 생태계 조성 사업(1231-316)의 만화·애니메이션 인재양성 내역사업으로 이관·통합됨
- 5) 대중문화예술 인력 예산이 콘텐츠산업 생태계조성 사업(1231-316)의 음악·대중문화예술 인재양성 내역사업으로 이관·통합됨
- 6) 게임인재원 운영 예산이 콘텐츠산업 생태계조성 사업(1231-316)의 AI특화콘텐츠 아카데미 내역사업으로 이관·통합됨
- 7) OTT콘텐츠 특성화 대학원 지원, K-글로벌 방송영상 콘텐츠 교육과정 등의 예산이 콘텐츠산업 생태계조성 사업(1231-316)의 방송분야 전문인재양성 내역사업으로 이관·통합됨

자료: 문화체육관광부, "2026년도 예산안 및 기금운용계획안 사업설명자료", 2025.9. 등을 바탕으로 재작성

(2) 주요 추진 실적

최근 5년간(2021~2025년) ‘창의인재 동반사업’, ‘사이버콘텐츠 아카데미 운영’, ‘AI 특화 콘텐츠 아카데미’ 등 콘텐츠분야 인재양성 사업의 개요와 주요 추진 실적은 다음과 같다.

‘콘텐츠 창의인재 동반사업’은 콘텐츠분야의 청년 창작자(멘티)를 대상으로 현업 전문가(멘토)의 멘토링과 교육 운영을 지원함으로써, 콘텐츠산업의 인력 수급을 원활하게 하고 청년 인재의 창작 역량 개발을 지원하는 것을 목적으로 한다.

최근 5년간(2021~2025년) 동 사업의 실적은 다음 표와 같다.

[콘텐츠 창의인재 동반사업(1231-316) 주요 실적(2021~2025년)]

(단위: 개, 명)

구분	2021년	2022년	2023년	2024년	2025년
플랫폼 기관 ¹⁾	17	17	16	15	9
사업화 기관 ²⁾	-	4	5	5	7
창의인재 교육 ³⁾	440	445	416	300	326
사업화지원 프로젝트 ⁴⁾	-	40	50	31	31

주: 1) 창작자 멘토링 지원 수행 플랫폼기관 수

2) 기 수료생 프로젝트 사업화 지원 수행 플랫폼 기관의 수(2025년의 경우 멘토링+사업화 수행 기관)

3) 해당 연도 교육 수료생(멘티) 수

4) 콘텐츠 창의인재 동반사업 기 수료생의 프로젝트 대상 사업화 지원 건수임

자료: 문화체육관광부

‘콘텐츠 현업인 재교육’ 사업은 콘텐츠산업 종사자의 업무 역량을 높이기 위해 수요 맞춤형 전문교육을 제공하는 것을 목표로 한다. 동 사업은 콘텐츠산업계 전문 교육 프로그램인 ‘콘텐츠 스텝업’과 글로벌 리더 양성 관련 해외연수 프로그램인 ‘콘텐츠 에이펙스’를 운영하고 있으며, 국내외 거장과 전문가의 성공 사례를 공유하는 ‘콘텐츠 인사이트’ 세미나 등을 통해 국내외 전문가들의 성공 사례와 노하우를 공유하는 등 산업의 비전을 제시하고 있다.

‘사이버콘텐츠 아카데미’ 사업은 온라인 교육 플랫폼을 활용해 콘텐츠분야의 잠재 인력을 확대하고 전문인력의 역량을 강화하는 것을 목표로 한다. 이를 위해 콘텐츠분야별 튜토리얼⁸⁾과 코스웨어⁹⁾ 중심 정규 교육과정을 제공하며, 누구나 수강

할 수 있는 열린 강의를 통해 산업 트렌드와 기술, 명사특강, 직무 소개 등 다양한 학습 콘텐츠를 함께 제공한다.

최근 5년간(2021~2025년) 동 사업의 실적은 다음 표와 같다.

[현업인 재교육 및 사이버콘텐츠 아카데미 운영(1231-316) 주요 실적(2021~2025년)]

(단위: 명, 개)

구분	2021년	2022년	2023년	2024년	2025년
현업인 재교육 ¹⁾	5,838	6,276	6,822	6,331	2,921
사이버콘텐츠 아카데미 ²⁾	35,503	49,395	61,725	68,434	82,655

주: 1) 콘텐츠산업계 수요 맞춤형 전문교육을 통한 현업인의 업무역량 고도화를 목적으로 함

2) 온라인 교육 플랫폼을 활용한 콘텐츠분야 잠재인력 저변 확대 및 전문인력 역량 강화를 목적으로 함

자료: 문화체육관광부

‘신기술콘텐츠 융복합 아카데미’ 사업은 신기술 기반 콘텐츠 산업현장에서 요구되는 융복합 인재를 양성하기 위한 아카데미 운영 사업으로, 해당 교육과정은 장기과정과 단기과정으로 구분하여 운영되고 있다.

장기과정은 콘텐츠 산업현장 수요에 부합하는 기술 기반 실무 인력을 양성하기 위한 것으로, 영상(드라마, 애니메이션, 게임 등), 인터랙티브¹⁰⁾ 온·오프 라인 전시, 공연 등으로 구성된다.

단기과정은 콘텐츠 IP의 신기술 융합 확장을 실험적으로 수행하고 학습하는 프로젝트 중심 과정으로, 방송영상(드라마, 다큐멘터리, 영화 등), 대중음악(아티스트, 음원, 공연 등), 캐릭터·애니메이션 AI¹¹⁾, 3D입체¹²⁾ 등을 대상으로 한다.

최근 5년간(2021~2025년) 동 사업의 실적은 다음 표와 같다.

8) 방송영상, 게임, 만화애니캐릭터, 음악공연, 인문교양 등 5개 분야에 대하여 특정 기술, 소프트웨어, 게임 등의 사용법이나 규칙을 익히도록 돕는 단계별 안내서 또는 교육과정을 말한다.

9) 코스웨어(Courseware): 교육과정(Course)과 소프트웨어(Software)의 합성어로 교수·학습 내용과 방법, 절차 등을 담은 교육용 소프트웨어를 말한다.

10) 인터랙티브 콘텐츠(Interactive Content)는 이용자가 단순히 콘텐츠를 소비하는 것을 넘어, 직접 화면을 클릭, 드래그, 선택하는 등의 행동을 통해 콘텐츠와 상호작용하며 결과에 영향을 미치는 쌍방향 콘텐츠를 의미한다.

11) AI 기술을 활용하여 가상의 인물을 구현하거나 영상을 제작하는 기술을 의미한다.

12) 3D(Three-Dimensional)는 3차원을 의미하는 용어로, 평면(2D)과 달리 길이·너비·높이의 세 차원을 바탕으로 공간감과 입체감을 표현하는 기술이다.

[신기술콘텐츠 융복합 아카데미(1231-316) 주요 실적(2023~2025년)]

(단위: 명)

구분	2023년	2024년	2025년
단기과정 수료생 ¹⁾	144	152	159
장기과정 수료생 ²⁾	-	-	50

주: 1) 6개월 내외의 프로젝트 베이스 교육과정이 있으며, 콘텐츠IP의 신기술 융합 확장을 도전적으로 수행하고 학습해 나가는 프로젝트 중심의 과정이 있음

2) 비학위과정 2년(1년+1년)을 실시하며, 콘텐츠 산업현장 수요에 맞춘 기술 기반 실무 인력 양성을 목적으로 함

자료: 문화체육관광부

‘게임인재원 인재양성’ 사업은 게임기업이 요구하는 직무 숙련도를 갖춘 전문 인력을 양성하기 위한 사업으로, 2년 과정을 기본으로 운영된다.

최근 5년간(2021~2025년) 동 사업의 실적은 다음 표와 같다.

[게임인재원 인재양성(1232-302) 주요 실적(2021~2025년)]

(단위: 명, %)

구분	2021년(1기)	2022년(2기)	2023년(3기)	2024년(4기)	2025년(5기)
졸업(이수) ¹⁾	48	53	51	42	69
취·창업률 ²⁾	77.1	88.7	88.2	52.4	62.3

주: 2024~2025년 취·창업률은 졸업 직후 집계된 수치로 졸업 후 1~2년차 추가적인 취·창업자 현황이 미반영된 수치임

1) 졸업(이수)는 입학 인원에서 중도 탈락 인원(자퇴, 제적)을 제외한 인원임

2) 취·창업률은 교육기간 종료 후 졸업인원 중 게임 분야로 취업 또는 창업한 인원의 비율

자료: 문화체육관광부

‘만화산업인력 양성’은 우수 만화작가 양성을 위한 사업으로, ‘웹툰산업 전문인력 양성’, ‘장애인 웹툰 아카데미’ 등 2가지 과정이 있다.

최근 5년간(2021~2025년) 동 사업의 실적은 다음 표와 같다.

[만화산업인력 양성(1232-300, 1232-309) 주요 실적(2021~2025년)]

(단위: 명, 개소)

구분	2021년	2022년	2023년	2024년	2025년
웹툰산업 전문인력 양성 ¹⁾	-	-	-	137	165
장애인 웹툰 아카데미 ²⁾	11	13	14	14	14

주: 1) 소수정예 웹툰작가 양성, 웹툰PD 전문교육 운영, 지역기반형 웹툰작가 양성 등

2) 전국 장애인 복지시설 등에 웹툰 창작 교육환경 조성 및 장애인 대상 교육 운영지원

자료: 문화체육관광부

‘**애니메이션 제작인력 양성**’ 사업은 애니메이션 전문 인력을 대상으로 현장 맞춤형 교육 프로그램을 운영함으로써, 산업현장에 즉시 투입 가능한 실무 중심의 전문인력을 양성하는 사업이다.

동 사업은 (사)한국애니메이션제작자협회와 (사)한국애니메이션산업협회가 주관하며, 각 협회가 자체적으로 기업과 교육생을 선정·매칭한 후 공통교육과 전문교육, 멘토링을 진행하는 방식으로 추진된다.

최근 5년간(2021~2025년) 동 사업의 실적은 다음 표와 같다.

[애니메이션 제작인력 양성(1232-300) 주요 실적(2021~2025년)]

(단위: 명, %)

구분	2021년	2022년	2023년	2024년	2025년
교육수료(A)	46	45	45	45	44
정규직 전환(B)	31	23	28	20	16
정규직 전환율(B/A)	67.4	51.1	62.2	44.4	36.4

자료: 문화체육관광부

‘**대중문화예술인력 역량강화**’ 사업은 연기, 가수, 안무, 코미디언, 성우 등 장르별 주요 협의체 또는 단체가 주도하여 신규 및 기존 대중문화 예술인을 대상으로 역량 강화와 인성 교육을 실시하고, 이를 통해 활동 및 출연 기회 확대를 도모하는 사업이다.

‘**제작스태프 역량강화**’ 사업은 현업 제작스태프가 제작 환경 변화에 신속히 대응하고 현장 수요에 부합하는 인재로 성장할 수 있도록 기획, 촬영, 음향, 미술, 편집 등 분야별 실무 기술과 우수사례 중심의 교육을 제공한다.

최근 5년간(2021~2025년) 대중문화예술인력 역량강화 실적은 다음 표와 같다.

[대중문화예술인력 역량강화 프로그램(1232-301) 주요 실적(2021~2025년)]

(단위: 명)

구분	2021년	2022년	2023년	2024년	2025년
대중문화예술인력 역량강화 ¹⁾	162	185	324	355	337
제작스태프 역량강화 ²⁾	422	163	400	361	225

주: 1) 연기자, 코미디언, 성우, 가수, 안무 등의 수료자 합계

2) 현업 제작스태프에 대한 중단기 과정, 세미나(심화) 과정, 해외 과정 등 합계

자료: 문화체육관광부

‘방송영상콘텐츠산업 육성’에는 OTT콘텐츠특성화 대학원지원, OTT방송영상콘텐츠 전문인력양성 및 K-글로벌방송영상 콘텐츠교육 등 3가지 사업이 있다.

‘OTT 콘텐츠 특성화 대학원 지원’ 사업은 신산업 분야인 OTT·콘텐츠 산업현장에 필요한 석·박사급 전문인재를 양성하기 위한 사업이다. 동 사업은 OTT 콘텐츠 특화 전공을 희망하는 대학원생을 대상으로 하며, 공모를 통해 선정된 대학원에 OTT·콘텐츠 특화 전공과 트랙을 개설·운영한다.

‘OTT방송영상콘텐츠 전문인력양성’은 글로벌 고품질 영상콘텐츠 제작을 위한 후반 작업 전문인력 양성사업이다. 동 사업은 영상제작 및 후반작업 분야 종사 현업인을 대상으로 글로벌 선도기업과 연계한 후반 작업(편집, CG·VFX¹³), 음향, 더빙) 고급 교육과정 운영(연 8회) 등을 실시한다.

‘K-글로벌방송영상 콘텐츠교육’은 창의적으로 영상콘텐츠를 기획·제작·유통할 수 있는 ‘현장 실무형’ 인력 양성을 목적으로 한다. 동 사업은 방송영상 분야 종사를 희망하는 대학졸업자와 졸업예정자를 대상으로 하며, 이를 위해 국내 제작사와의 연계를 통해 이론 강의, 그룹 멘토링, 현장 실습 등 실무 중심의 단계별 교육과정을 운영한다.

최근 5년간(2021~2025년) 방송영상콘텐츠산업 육성사업의 실적은 다음 표와 같다.

[방송영상콘텐츠산업 육성(1432-300) 주요 실적(2021~2025년)]

(단위: 명)

구분	2021년	2022년	2023년	2024년	2025년
OTT콘텐츠특성화 대학원지원 ¹⁾	-	22	67	90	99
OTT방송영상콘텐츠 전문인력양성 ²⁾	-	-	-	1,103	1,148
K-글로벌방송영상 콘텐츠교육 ³⁾	57	67	72	71	69

주: 1) 재학생 현원 수
 2) 교육 수혜자 인원 수
 3) 수료생 인원 수
 자료: 문화체육관광부

13) VFX(시각효과)는 실사 영상에 컴퓨터 그래픽(CG/CGI) 요소를 합성하여 현실에서 촬영하기 어렵거나 불가능한 장면을 창조하는 후반 작업 기술이다.

나. 콘텐츠분야 인재양성 사업의 문제점 및 개선 방향

(1) 인재양성 사업의 주요 문제점

최근 우리나라 콘텐츠산업은 디지털 기술 발전과 플랫폼 환경 변화 등에 따라 산업 구조가 빠르게 변화하고 있으며, 이에 따라 산업 변화에 대응할 수 있는 전문 인력 확보의 중요성이 갈수록 커지고 있다.

현재 정부는 콘텐츠산업의 경쟁력 강화를 위해 다양한 인재양성 사업과 교육 프로그램 등을 추진하고 있으나, 교육과정과 산업현장 수요 간 연계 부족, 단기 성과 중심의 사업 운영, 불안정한 노동환경 등으로 인해 실제 산업현장에서 인재양성 정책의 실효성이 충분히 확보되지 못하고 있다는 지적이 제기되고 있다.

특히 콘텐츠산업은 창의성과 현장 경험, 협업 역량 등이 핵심 경쟁력으로 작용하는 특성을 가지고 있어, 단순한 교육 인원 확대만으로는 산업현장에서 요구되는 전문인력을 충분히 육성하기 어려운 측면¹⁴⁾이 있다.

콘텐츠분야 인재양성 사업의 주요 문제점으로 분석된 사항들은 다음과 같다.¹⁵⁾

첫째, 인재양성 교육과정이 실제 콘텐츠 산업현장의 수요와 충분히 연계되지 못하는 측면이 있으므로 이들의 연계를 강화할 필요가 있다.

현재 우리나라 콘텐츠산업은 기술 변화 속도가 매우 빠르고 플랫폼 환경 역시 지속적으로 변화하고 있음에도 일부 인재양성 사업은 여전히 단기 강의나 이론 중심 교육에 머무르는 실정이다. 특히 디지털 콘텐츠와 문화기술(CT) 등 첨단기술 분야¹⁶⁾는 제작 기술과 산업 환경이 빠르게 변화하고 있음에도 불구하고, 교육과정의 개편 속도는 이러한 변화를 적시에 반영하지 못하는 측면이 있다.

14) 이와 관련하여, 문화체육관광부는 인공지능(AI) 기술 확산에 따른 콘텐츠산업 변화에 대응하기 위해 430억 원을 투입해 기술 융합·국제 역량을 갖춘 인재 3400여 명을 육성하고, 현장 중심의 체계적인 지원을 통해 융복합 인재양성을 추진할 계획이다.

문화체육관광부 보도자료, “인공지능 기반 창작부터 분야별 전문성까지, 2026년 ‘K-콘텐츠’ 인재 키운다.”, 2026.1.12.

15) 우정권, “콘텐츠산업 육성사업 평가” 국회예산정책처 전문가간담회, 2026.3.

이진국, “K-콘텐츠의 비상(飛上): 산업 특성과 성장 요인 분석”, KDI 포커스

김수진 외, “AI환경에서의 콘텐츠산업 인재양성 방향 및 차별화 방안 연구”, 한국콘텐츠진흥원, 2026.1. 등을 바탕으로 정리하였다.

16) AI 콘텐츠, XR, 게임엔진, 버추얼 프로덕션 등

또한 일부 교육 프로그램은 최신 제작 장비와 소프트웨어, 현업 중심의 제작 방식 등을 충분히 반영하지 못하고 있어, 실제 산업현장에서 요구되는 실무 역량을 효과적으로 습득하는 데 한계가 있을 우려가 있다.

이와 함께 실제 산업현장에서는 협업 중심의 프로젝트 수행 능력과 실무 경험을 중요하게 평가하고 있으나, 일부 교육과정은 여전히 기초 이론이나 단기 실습 위주로 운영되고 있어 산업현장 수요와의 괴리가 발생할 우려도 있다.

그 결과 정부가 제공하는 교육 수요 인원은 지속적으로 증가하고 있음에도 불구하고, 실제 산업현장에서 즉시 활용 가능한 실무형 인력은 여전히 부족한 상황이 반복될 수 있으며, 또한 기업의 입장도 신규 인력에 대한 추가적인 재교육 부담이 발생할 수 있다.

참고로 한국콘텐츠진흥원의 연구 조사에 따르면, 현재 콘텐츠 산업현장에서는 직무 경험을 갖춘 경력자를 우선적으로 선호하는 경향이 나타나고 있는바, 이에 따라 전체적인 인력 공급이 충분한 상황임에도 불구하고 실제 현장에서는 전문 인력이 부족한 불일치 현상이 발생하고 있다.

또한 기업들은 인력 부족 상황에서 신입 인력을 채용하여 내부적으로 역량을 개발하기보다는 즉시 업무 수행이 가능한 경력직을 우선적으로 채용하거나 프리랜서와 외주 제작 인력을 활용하여 즉시 투입이 가능한 인력을 먼저 확보하는 경향을 나타내고 있다.

[향후 유망 직무 인력 충원방법 사업체 조사 결과]

(단위: %)

구분		신입직원 채용	경력 채용	프리랜 서활용	기존 인력의 재교육을 통한 업무 재배치	외주 제작	기타
전체		19.7	35.4	30.2	14.4	19.6	19.7
주사업 분야	출판	16.5	31.7	31.2	14.2	20.3	22.1
	만화·웹툰	4.1	25.8	20.9	34.5	12.9	33.9
	음악	25.3	37.1	37.8	13.3	22.9	15.2
	게임	24.5	55.5	18.5	23.1	23.0	8.0
	영화	23.1	41.1	20.0	19.9	10.5	11.2
	애니메이션	3.2	69.0	29.2	13.0	12.3	15.2
	방송	32.6	52.6	30.1	18.3	16.0	16.8
	캐릭터	23.0	46.7	23.8	8.2	16.0	18.1
주사업 구분	기획제작	18.3	35.3	31.2	18.2	19.6	20.2
	유통·배급	24.3	36.0	26.7	18.6	19.6	18.1

주: 복수응답 포함

자료: 김수진 외, "AI환경에서의 콘텐츠산업 인재양성 방향 및 차별화 방안 연구", 한국콘텐츠진흥원, 2026.1.

둘째, 인재양성 사업은 장기간의 경험을 통해 실무 역량을 축적할 필요 있음에도 단기성과 중심으로 운영되는 측면이 있으므로, 단기 교육 실적 위주의 운영에서 벗어나 장기적이고 지속 가능한 인재양성 체계를 구축할 필요가 있다.

현재 콘텐츠분야 인재양성 사업은 일반적으로 연 단위의 예산과 정량적 성과 중심으로 평가가 이루어지는 측면이 있어, 산업 경쟁력 강화라는 본래의 목적보다는 수료생 수, 교육 횟수, 참가 인원, 취업률 등 단기적 성과 중심의 실적 관리에 치중될 우려¹⁷⁾가 있다. 하지만 콘텐츠산업은 단기간의 교육만으로 전문성을 확보하기 어려운 분야로, 장기 프로젝트 수행 경험과 현장 네트워크 구축, 팀 단위 협업 경험 등이 중요한 분야이다.

특히 게임·영상·애니메이션 등 일부 콘텐츠 제작 분야는 기획부터 제작·유통에 이르는 전 과정을 장기간에 걸쳐 경험하며 실무 역량을 축적할 필요가 있음에도, 일부 인재양성 사업은 단기 부트캠프¹⁸⁾나 일회성 특강을 중심으로 운영되어 교육 중

17) 앞서 분석한 콘텐츠분야 인재양성 사업의 '(2) 주요 추진실적' 현황을 살펴보면, 대부분의 사업 성과는 교육 수료인원, 취·창업률, 교육기관 수, 프로그램 수 등 단기적·정량적 지표 위주로 평가되는 측면이 있다.

료 이후 실제 창작 활동이나 산업현장으로의 안정적인 진출과 정착이 충분히 연계 되지 못할 우려가 있다.

셋째, 산업현장의 노동환경 문제가 충분히 개선되지 않은 상태에서 인재양성 정책이 추진됨에 따라 산업현장과 인재양성 정책 간 연계가 미흡해질 우려가 있다.

콘텐츠산업은 프로젝트 단위의 계약, 프리랜서 중심의 고용 구조, 장시간 노동, 불안정한 소득 구조 등의 특성으로 인해 고용 안정성이 취약한 노동환경을 보이고 있다.

특히 방송·영상·게임·애니메이션 등 일부 콘텐츠 분야에서는 단기 계약과 외주 중심의 제작 구조가 일반화되어 있는바, 청년 인력이 동 산업에 진입하더라도 안정적인 근로환경에서 지속적으로 경력을 쌓기 어려울 수 있다.

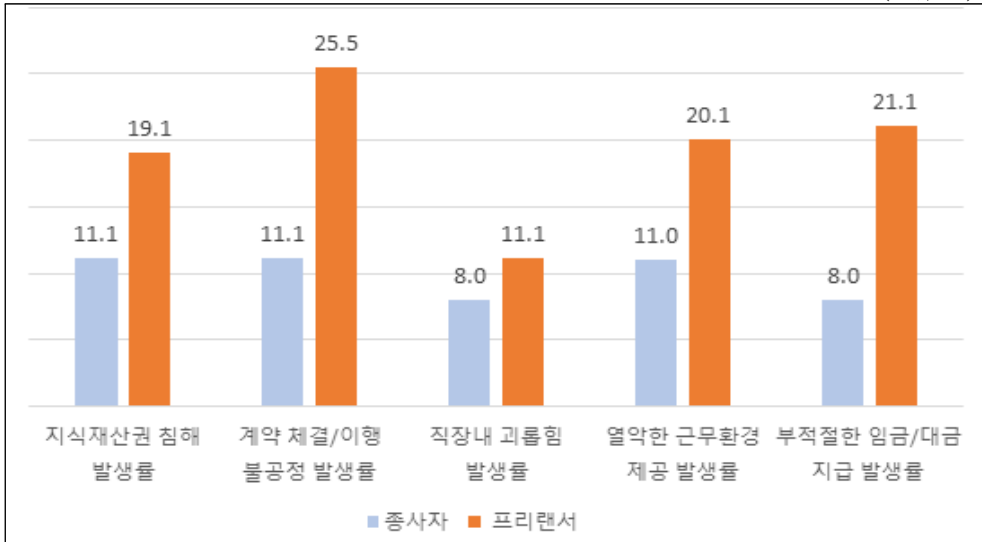
이와 함께 산업현장에서는 저임금, 불안정한 계약 구조, 과중한 업무 부담 등의 문제가 지속되면서 숙련 인력이 산업을 이탈하거나 타 산업으로 이동하는 사례가 지속적으로 반복되고 있다.

이에 따라 콘텐츠 산업현장에서는 신규 인력 양성 확대와 함께 노동환경 개선 및 처우 안정이 병행될 필요가 있으며, 이러한 여건이 충분히 마련되지 않을 경우 인재 유출이 지속되어 산업 내 전문 인력의 축적이 어려워지고, 장기적으로는 콘텐츠의 품질 저하와 산업 경쟁력 약화로 이어질 우려가 있다.

18) 단기간에 특정 기술이나 지식을 강도 높고 집중적으로 배우는 훈련 프로그램을 말한다.

[콘텐츠산업 종사자 및 프리랜서 부당행위(피해) 발생률]

(단위: %)



주: 1. 총 6개 콘텐츠 장르별로 종사자 3,500명, 프리랜서 1,250명을 최종 표본으로 함
 2. 실태조사는 기본적으로 온라인 조사 방식을 이용하였고, 응답률 제고를 위해 전화조사 및 현장 방문 조사를 함께 병행함
 자료: 김지현 외, “2025콘텐츠산업 노동환경 조사연구”, 한국콘텐츠진흥원, 2025.12.30.

넷째, 콘텐츠산업은 창의성, 기획력, 예술성 등 정성적 요소의 비중이 높은 분야로, 인재양성 사업의 성과를 교육 만족도, 교육 수수료율, 자격증 취득률, 취업률 등과 같은 정량지표만으로 평가하기에는 한계가 있다. 따라서 사업의 성과를 보다 종합적으로 평가할 수 있도록 정량적 성과와 정성적 성과를 균형 있게 반영한 평가지표를 마련할 필요가 있다.

현재 정부의 콘텐츠분야 인재양성 사업은 교육 만족도, 교육 수수료율, 자격증 취득률, 취업률, 교육 참여 인원 등 비교적 측정이 용이한 정량적 지표를 중심으로 성과를 평가¹⁹⁾하고 있다. 하지만 콘텐츠산업은 일반 제조업이나 기술직과 달리 창의성, 기획력, 스토리텔링 능력, 지식재산권(IP) 개발 역량, 팬덤 형성 능력 등 정성적 요소가 핵심 경쟁력으로 작용하는 특성이 있다.

특히 콘텐츠산업의 성공 여부는 단순한 기술 숙련도뿐만 아니라 창작자의 독창성, 시장 트렌드에 대한 이해, 글로벌 소비자와의 소통 역량 등에 크게 영향을 받고 있다.

19) 앞서 분석한 콘텐츠분야 인재양성 사업의 ‘(2) 주요 추진실적’을 참조

하지만 현행 인재양성 사업의 성과평가 체계는 단기간 내 수치화가 가능한 성과를 중심으로 운영되는 측면이 있다. 이에 따라 교육을 통해 향상된 창작 역량과 산업현장에서 요구되는 실질적 역량을 충분히 반영하지 못할 우려가 있으며, 교육 성과와 산업 수요 간 괴리가 발생할 가능성도 있다.

따라서 단순한 교육 만족도나 취업 실적 등 정량적 중심의 평가 체계에서 벗어나, 실제 콘텐츠 제작 성과, 산업현장 활용도, 지적재산권(IP) 사업화 가능성, 글로벌시장 진출 성과 등 콘텐츠산업의 특성을 종합적으로 반영하고, 정량적·정성적 성과를 균형 있게 평가할 수 있는 성과평가 체계를 구축할 필요가 있다.

[콘텐츠 인력양성교육 성과지표]

성과지표	구분	2022	2023	2024	2025	2026	2025 목표치 산출근거	측정산식 (또는 측정방법)	자료수집방법 (또는 자료출처)
콘텐츠 인력양성 교육 만족도 (점)	목표	88.3	88.4	89.1	90.6	90.8	최근 3개년 만족도 실적 평균(91.1) 및 '23년 목표치(88.4)를 고려 목표치 상향 설정	Σ(콘텐츠 창의 인재 동반사업 참여자 만족도 조사 점수)/전체 응답자수	사업 결과보고서(한국콘텐츠진흥원)
	실적	90.9	91.1	91.3	94.3	-			
	달성도	102.9	103.0	101	104.1	-			

자료: 문화체육관광부, "2026년 성과계획서", 2025.9. 및 문화체육관광부 각 연도 예산 사업설명자료를 바탕으로 정리

(2) 콘텐츠분야 인재양성 사업의 개선 방향

콘텐츠분야 인재양성 사업은 단순한 교육 인원 확대 중심의 정부 주도 방식에서 벗어나 실제 산업현장과 연계된 실무 중심 교육체계로 전환할 필요가 있다.

특히 교육과정에서는 정부뿐 아니라 기업·대학·제작사·플랫폼 등 민간 부문의 참여를 확대하고, 학습자가 실제 콘텐츠 제작 프로젝트에 직접 참여할 수 있도록 지원함으로써 현장 적응력과 창작 역량을 강화해야 한다.

또한 단기적인 취업률 중심의 성과평가 방식을 개선하고, 콘텐츠 제작 성과와 산업 활용도 등을 종합적으로 반영하는 장기적 인재양성 체계를 구축할 필요가 있다.

이와 관련하여 콘텐츠분야 인재양성 사업 전반에서 제기되는 다양한 문제점을 고려할 때, 향후 정책의 실효성을 제고하기 위해 다음과 같은 개선 방향을 종합적으로 검토할 필요가 있다.²⁰⁾

첫째, 실제 산업 프로젝트와 콘텐츠 제작 과정에 직접적으로 참여가 가능하도록 실무 밀착형·산업 중심의 인재양성 체계를 확대할 필요가 있다.

현재 콘텐츠분야 인재양성 사업은 프로그램 설계와 예산 집행 전반에서 정부 주도의 공모사업 방식과 정형화·획일화된 교육 프로그램에 크게 의존하는 측면이 있다.

이에 따라 사업 운영 방향과 교육 내용이 비교적 획일적으로 구성될 우려가 있으며, 급변하는 산업현장에서 실무 수요와 분야별 특성을 유연하게 반영하는 데에는 일정한 한계가 있을 수 있다.

이와 더불어 사업의 기획 단계에서 설정된 사업 논리와 성과지표가 우선시됨에 따라 실제 산업현장의 실무 수요가 충분히 반영하지 못한 채 성과와 실적 중심으로 사업이 추진될 우려도 있다. 아울러 단기 과제와 연차평가²¹⁾ 중심의 운영방식은 교육프로그램의 지속성과 성과 축적을 저해하는 구조적 한계를 반복적으로 초래할 수 있다.

20) 우정권, “콘텐츠산업 육성사업 평가” 국회예산정책처 전문가간담회, 2026.3.

이진국, “K-콘텐츠의 비상(飛上): 산업 특성과 성장 요인 분석”, KDI 포커스

김수진 외, “AI환경에서의 콘텐츠산업 인재양성 방향 및 차별화 방안 연구”, 한국콘텐츠진흥원, 2026.1. 등을 바탕으로 정리하였다.

21) 2년 이상 장기 국가연구개발사업이나 프로젝트에서 1년 단위 사업 종료 전에 목표 달성도와 연구 성과를 점검하여 다음 연도 계속 지원 여부를 결정하는 평가 절차를 말한다.

따라서 기업, 제작사, 플랫폼 등 실제 산업현장과의 협력을 강화하여 교육과 실무 간의 연계를 확대하고, 교육생이 실제 프로젝트와 콘텐츠 제작 과정에 직접 참여할 기회를 제공함으로써 산업현장에서 요구되는 실질적인 직무 역량을 갖추도록 지원할 필요가 있다.

둘째, 콘텐츠분야 인재양성을 위해 정부, 대학, 기업, 산업협회 등의 민관 협력체계를 구축하되, 정부 중심의 추진 방식에서 벗어나 민간이 주도하는 교육 생태계를 조성하고, 콘텐츠산업의 현장 수요를 반영한 인재양성 체계를 마련할 필요가 있다.

현재 정부가 추진하는 콘텐츠분야 인재양성 프로그램은 대학, 전문교육기관, 기업 등이 제공하는 기존 교육과정과 차별성이 크지 않거나, 단기 캠프·강의 중심으로 운영됨에 따라 실질적인 역량 강화보다는 이력 관리에 집중하는 ‘스펙형 프로그램²²⁾’으로 기능할 우려가 있다.

또한 정부 주도의 사업 운영방식은 현업 종사자의 직무역량 고도화와 신기술 습득 지원보다는 연도별 참여 인원과 성과지표 달성에 초점을 맞춘 단기성과 중심으로 운영될 우려도 존재한다.

그동안 국가 주도의 콘텐츠분야 인재양성 사업은 산업 초기 단계에서 기반 조성 과 위험 완화에 중요한 역할을 해왔으나, 우리나라 콘텐츠산업이 글로벌 수준으로 성장한 현재는 정부 중심 교육체계에서 벗어나 민간 중심의 교육 생태계로 전환할 필요성이 갈수록 커지고 있다.

이에 따라 앞으로는 정부와 대학, 전문교육기관, 콘텐츠 기업, 산업협회 등이 두루 참여하는 민관 협력체계를 구축하되, 정부는 재정 지원, 인프라 조성, 품질 관리 등 지원 기능에 집중하고, 민간은 교육 생태계 조성 과 콘텐츠산업의 현장 수요를 반영한 인재양성 체계 마련을 주도함으로써 정부 주도의 추진 방식을 벗어날 필요가 있다.

22) 구직자, 특히 청년들이 취업에 필요한 직무 역량과 경험을 쌓을 수 있도록 지원하는 현장 중심의 일 경험 프로그램을 의미한다.

셋째, 콘텐츠산업은 단기간의 교육만으로 전문성을 확보하기 어려운 분야인 만큼 실제 산업 프로젝트의 참여와 현장 실습 등을 연계한 산업현장 중심의 장기 교육체계를 강화하고, 이를 통해 창작 경험과 실무 역량을 지속적으로 축적할 필요가 있다.

콘텐츠분야 인재양성은 단순한 단기 강의나 이론 교육 중심 방식에서 벗어나 실제 콘텐츠 제작 프로젝트를 기반으로 한 실습 교육과 현업 전문가 멘토링, 장기적인 제작 경험 축적을 중심으로 하는 교육체계로 전환할 필요가 있다.

특히 콘텐츠산업은 현장 경험과 협업 능력, 창작 과정에서의 문제 해결 역량이 중요한 분야인 만큼 학습자가 실제 제작 과정에 직접 참여하며 장기간 실무 역량을 축적할 수 있도록 지원을 강화할 필요성이 있다.

또한 성과 평가 역시 단순한 수료 인원이나 취업률 중심에서 벗어나, 교육 이후 실제 창작 활동의 지속 여부, 지적재산권(IP) 개발 및 사업화 성과, 산업 내 장기 정착률 등 콘텐츠산업의 특성을 반영한 지표를 종합적으로 고려할 필요가 있다.

그리고 실제 산업 프로젝트 참여와 현장 실습을 연계한 산업현장 중심의 장기 교육체계를 강화함으로써, 교육생이 단기적인 교육 수료에 그치지 않고 콘텐츠 제작 전 과정을 직접 경험하면서 창작 역량과 실무 역량을 지속적으로 축적하고, 산업 현장에서 즉시 활용 가능한 전문성을 갖출 수 있도록 지원할 필요가 있다.

다. 콘텐츠분야 인재양성 사업 재구조화 분석

(1) K-콘텐츠 인재양성 사업 주요 내용

정부는 인공지능(AI) 기술 확산에 따른 콘텐츠산업의 변화에 대응하고 K-콘텐츠의 지속적인 성장을 도모하기 위해 총 430억원을 투입해 '2026년 K-콘텐츠 인재양성 사업'을 추진하고 있다.

정부는 2026년 K-콘텐츠 인재양성 사업을 통해 기술 융합과 분야별 특화, 국제 진출 역량을 갖춘 인재 약 3,400명을 육성²³⁾할 예정이며, 이와 관련된 주요 내용은 다음과 같다.

① '인공지능(AI) 특화 콘텐츠 아카데미' 운영은 생성형 AI 등 기술 변화에 대응하기 위해 총 192억원을 투입하여, 예비·미숙련 인력 900명, 전문인력 100명, 신기술 융복합 인력 100명, 게임 분야 인력 100명 등 총 1,200명의 AI 활용 인재를 양성²⁴⁾할 계획이다.

[인공지능(AI) 특화 콘텐츠 아카데미 운영(안)]

(단위: 명)

지원대상	목표	정규인원
예비·미숙련 현업인	즉시 AI 활용 직무수행이 가능한 산업인력 양성	900
전문·숙련 현업인	즉시 사업화가 가능한 AI 콘텐츠 제작·기획	100
신기술 융복합	현장에서 활용 가능한 AI 기반 신기술 콘텐츠 제작	100
게임 인재원	게임업계가 요구하는 AI활용 실무형 게임인재 육성	100
합계		1,200

주: 교육대상을 수준·역량별로 세분화한 교육과정을 운영함

자료: 문화체육관광부, "2026년도 예산안 및 기금운용계획안 사업설명자료"

23) 이하 내용은 문화체육관광부 보도자료, "인공지능 기반 창작부터 분야별 전문성까지, 2026년 'K-콘텐츠' 인재 키운다.", 2026.1.12.를 바탕으로 정리하였다.

24) AI 활용 인재양성과정은 예비·미숙련(창작자) 과정과 전문·숙련(전문인력) 과정으로 구분하여 운영된다. 예비·미숙련 과정은 인공지능(AI) 도구에 대한 이론 및 실습 교육과 전문가 지도를 통해 기초 역량을 강화하는 데 중점을 두고 있으며, 전문·숙련 과정은 실전 중심의 사업화 콘텐츠 제작 역량을 강화하는 방향으로 운영된다.

② ‘창의인재 동반사업²⁵⁾’은 현장 중심 교육 강화를 위해 올해 예산 약 97억원을 투입하여, 분야별 정상급 전문가와의 밀착형 지도를 지원한다. 동 사업은 4월에 만 19세부터 34세까지의 예비 창작자 300명을 선발할 계획이다.

③ 분야별 특화 인력도 산업 수요에 맞춰 양성할 계획이다. 이를 위해 온라인 동영상서비스(OTT)·방송영상 분야에서는 넷플릭스와 연계하여 현업 종사자 1,000명을 대상으로 기획 및 후반 작업 관련 전문교육을 실시하는 등 분야별 특화 인력 양성사업을 추진할 예정이다.

[콘텐츠분야별 특화인력 양성사업 주요 내용]

(단위: 명)

분야	대상 인원	주요 내용
OTT 방송영상	1,000	넷플릭스 연계 기획 및 후반 작업 전문교육 ¹⁾
웹툰	140	웹툰 PD 및 지역·소수정예 작가 과정
애니메이션	45	제작 인력 양성
대중음악	120	산업 전문 인력 양성
대중문화예술	450	현장 수요 기반 실무 교육
합계	1,755	

주: 1) ‘온라인동영상서비스(OTT) 콘텐츠 특성화 대학원’을 통해 2월과 8월 두 차례 교육생(현업인) 1,000명을 모집할 예정

자료: 문화체육관광부 보도자료, “인공지능 기반 창작부터 분야별 전문성까지, ‘2026년 ‘K-콘텐츠’ 인재 키운다.”, 2026.1.12.를 바탕으로 재작성

④ 그밖에 K-콘텐츠의 해외시장 진출을 강화하기 위한 ‘콘텐츠 수출 전문인력 양성’ 사업²⁶⁾ 등을 실시하여 신규 및 현업 인력 100명을 선발할 예정이다.

25) 동 사업은 ‘파묘’의 장재현 감독, ‘이상한 변호사 우영우’의 문지원 작가, ‘재벌집 막내 아들’의 조병현 작곡가 등을 배출하였다.

26) 동 사업은 2026년 4월~5월에 신규 및 현업 인력(100명)을 선발하며, 참가자는 해외시장 연구와 수출 마케팅 이론, 실습 교육을 통해 실질적인 사업 역량을 강화하게 된다.

(2) 사업 재구조화 주요 내용

그동안 콘텐츠분야 인재양성 사업은 ‘콘텐츠산업 생태계조성(1231-316)’, ‘영상콘텐츠산업육성(1232-300)’, ‘방송영상 콘텐츠산업 육성(1432-300)’ 등 각 개별 사업의 정책적 목적과 기능에 따라 구분하여 추진되었다. 그러나 2026년부터는 콘텐츠분야 인재양성 사업의 재구조화가 이루어짐에 따라 관련 사업들이 ‘콘텐츠산업 생태계 조성(1231-316)’ 사업으로 이관·통합되었다.

2025년도까지 콘텐츠산업 분야 인재양성 사업예산은 분야별 산업의 특성과 육성·지원 정책의 목적에 따라 세부사업별로 구분하여 편성·운영되어 왔다.

먼저 ‘콘텐츠산업 생태계 조성(1231-316)’ 사업에는 ‘콘텐츠 창의인재 동반사업’, ‘사이버콘텐츠 아카데미 운영’ 등의 교육사업이 포함되어 있었다. 또한 ‘게임산업육성(1232-302)’에는 ‘게임인재원 운영’이, ‘영상콘텐츠산업육성(1232-300)’에는 ‘웹툰 전문인력 양성’과 ‘애니메이션 제작인력 양성’ 교육사업이 각각 포함되어 있었다.

아울러 ‘음악산업 및 대중문화산업 육성(1232-301)’ 사업에는 ‘대중문화예술 인력 양성사업’이 포함되어 해당 분야별로 전문인력양성을 지원하였으며, 방송영상 콘텐츠산업 육성(1432-300)에는 ‘OTT콘텐츠특성화 대학원지원’, ‘K-글로벌방송영상 콘텐츠교육과정 운영’ 교육사업 등이 포함되어 있었다.

하지만 2026년부터는 콘텐츠분야 인재양성 사업이 재구조화되면서 관련 예산의 대부분은 ‘콘텐츠산업 생태계 조성(1231-316)’ 사업으로 이관·통합되었으며, 이후 해당 사업은 ‘콘텐츠 창의인재 동반사업’, ‘사이버콘텐츠 아카데미’, ‘AI 특화 분야 아카데미’, ‘장르별 인재양성’ 등으로 재편되어 운영²⁷⁾되고 있다.

27) 문화체육관광부는 콘텐츠산업의 급속한 변화와 심화되는 글로벌 경쟁에 대응하기 위해 기존의 단편적·분절적 인재양성 체계를 기술 변화와 산업 수요에 부합하는 체계적·실무 중심의 미래지향적 구조로 전환하고자 관련 사업을 재구조화하였다. 주요 추진 방향은 AI 대응, 분야별 특화, 글로벌 역량 강화로 설정되어 있다.

문화체육관광부 보도자료, “인공지능 기반 창작부터 분야별 전문성까지, 2026년 ‘K-콘텐츠’ 인재 키운다.”, 2026.1.12.

[콘텐츠분야 인재양성 사업 재구조화 내역]

2025년		재구조화 ⇒	2026년	
세부사업명 (예산코드)	교육사업명		세부사업명 (예산코드)	교육사업명
콘텐츠산업 생태계조성 (1231-316)	콘텐츠 창의인재 동반사업	감축 ¹⁾	콘텐츠산업 생태계조성 (1231-316)	콘텐츠 창의인재 동반 사업
	사이버콘텐츠 아카데미 운영	동결 ²⁾		사이버콘텐츠 아카데미 운영
	신기술콘텐츠 융복합아카데미	감축/ 통합		AI 특화 콘텐츠 아카데미 ⁴⁾
	현업인재교육	폐지 ³⁾		
게임산업육성 (1232-302)	게임인재원 운영	통합	콘텐츠산업 생태계조성 (1231-316)	콘텐츠분야 장르별 인재양성(만화·애니메이션) ⁵⁾
영상콘텐츠 산업육성 (1232-300)	웹툰산업 전문인력양성	6개 ↓ 3개		콘텐츠분야 장르별 인재양성(음악·대중문화예술) ⁶⁾
	애니메이션 제작인력 양성			콘텐츠분야 장르별 인재양성(방송분야) ⁷⁾
음악산업 및 대중 문화산업육성 (1232-301)	대중문화 예술인력 양성			
방송영상콘텐츠 산업육성 (1432-300)	OTT 콘텐츠 특성화대학원 지원			
	OTT 방송영상 콘텐츠 전문인력 양성			
	K-글로벌 방송영상 콘텐츠 교육과정 운영			

주: 1) 2025년 106억 8,900만원에서 2026년 97억 5,900만원으로 감축

2) 2025년 및 2026년 각각 10억원으로 동결

3) 2025년도 현업인재교육 예산 10억원은 2026년에 폐지(삭감)됨

4) AI 아카데미, 신기술 융복합 과정, 게임인재원 과정 간 상호 교차 수강이 가능하며, 수요자의 필요에 맞춘 맞춤형 AI 인재양성 사업으로 운영되고 있음

5) 만화·애니메이션 분야의 기획인력 양성 과정을 공동 운영하여 만화기반 애니메이션 창작 전문인력을 양성하고 있음

6) 음악 및 대중문화예술 선도 인력을 공동양성하는 사업으로, 수출인력 현장에 대한 이해도를 높이고 향후 수출 인력으로 성장할 기회를 제공

7) 기존 사업의 통합 및 현업인·예비 인력 트랙 재구성(OTT 특성화대학원 및 현업인, 예비인력 과정 구분으로 방송 분야 글로벌 전문인력 양성)

자료: 문화체육관광부, “2026년도 예산안 및 기금운용계획안 사업설명자료”, 2025.9.

(3) 사업 재구조화 분석

콘텐츠분야 인재양성 사업을 재구조화할 때는 행정의 효율성과 사업 운영의 편의성을 제고하는 것은 물론 각 사업의 정책적 목적과 지원 대상, 교육 방식 등의 특성을 충분히 고려할 필요가 있다. 특히 관련 사업을 통합하거나 기능을 조정하는 과정에서 기존 사업들이 수행해 온 전문인력 양성 기능 및 고유한 정책 목적이 약화되지 않도록 신중하게 추진할 필요성이 있다.

앞서 살펴본 바와 같이, 2025년까지의 콘텐츠분야 인재양성 사업은 세부사업별 목적에 따라 각각의 개별사업으로 추진되었다. 하지만 2026년부터는 인재양성 사업의 재구조화에 따라 그동안 개별적으로 운영되던 사업들이 ‘콘텐츠산업 생태계 조성(1231-316)’ 사업으로 이관·통합되었으며, 이후 ‘콘텐츠 창의인재, 사이버콘텐츠, AI 특화 분야’ 및 ‘콘텐츠 장르별 인재양성’ 사업을 중심으로 재편되었다.

먼저 콘텐츠산업 생태계 조성(1231-316) 사업 내 ‘콘텐츠 창의인재 동반사업’과 ‘사이버콘텐츠 아카데미 운영’ 사업은 해당 예산이 일부 감축되거나 동결된 상태로 2026년에도 각각 동일한 사업으로 다시 편성되었다.

반면 ‘신기술콘텐츠 융복합 아카데미’(감축), ‘현업인재교육’(폐지) 그리고 게임산업 육성(1232-302) 세부사업에 포함되어 있었던 ‘게임인재원 운영’은 이관·통합을 거쳐 ‘AI 특화 콘텐츠 아카데미’ 단일 사업으로 재편되었다.

아울러 영상콘텐츠산업 육성사업(1232-300)의 ‘웹툰산업 전문인력양성’ 및 ‘애니메이션 제작인력 양성’과 음악산업 및 대중문화산업 육성(1232-301)의 ‘대중문화 예술인력 양성’, 그리고 방송영상 콘텐츠산업 육성(1432-300)의 ‘OTT콘텐츠 특성화대학원 지원’과 ‘K-글로벌 방송영상콘텐츠 교육과정 운영’ 등 총 6개 사업 또한 재구조화를 통해 콘텐츠산업 생태계 조성(1231-316)의 ‘장르별 인재양성’ 사업 3개로 각각 이관·재편되었다.

이러한 콘텐츠분야 인재양성 사업의 통합·재편은 최근 인공지능(AI) 기술 확산에 따른 콘텐츠산업 환경 변화에 대응하고 K-콘텐츠의 지속적인 성장을 지원하기 위한 목적²⁸⁾으로 추진되고 있으나, 그 과정에서 다음과 같은 사항을 고려할 필요가 있다.

28) 문화체육관광부 보도자료, “인공지능 기반 창작부터 분야별 전문성까지, 2026년 ‘K-콘텐츠’ 인재 키운다.”, 2026.1.12.

먼저, ‘게임인재원 운영’ 교육은 당초 게임산업 육성(1232-302) 세부사업에 포함되어 있던 것으로, 비록 해당 교육이 ‘AI 아카데미’ 및 ‘신기술 융복합 과정’과의 교차 수강이 가능²⁹⁾하더라도, 게임산업 육성(1232-302) 세부사업 자체는 사업의 목적과 내용은 물론 산업적 성격 측면에서도 ‘콘텐츠산업 생태계 조성(1231-316)’ 세부사업과 상당한 차이가 있다.

또한 영상콘텐츠산업 육성(1232-300) 세부사업의 ‘웹툰산업 전문인력 양성’, ‘애니메이션 제작인력 양성’과 음악산업 및 대중문화산업 육성(1232-301) 세부사업의 ‘대중문화예술인력 양성’ 내역사업은 물론, 프로그램의 성격(항목) 자체가 서로 다른 문화미디어산업 육성 및 지원(예산코드: 1400) 예산의 ‘OTT콘텐츠 특성화대학원 지원’, ‘OTT 방송영상콘텐츠 전문인력 양성’, ‘K-글로벌 방송영상콘텐츠 교육 과정 운영’ 등의 내역사업³⁰⁾까지도 모두 ‘콘텐츠산업 생태계 조성(1231-316)’으로 이관하여 통합·재구조화하였다.

이처럼 문화체육관광부는 그동안 게임, 방송영상, 애니메이션, 웹툰, 음악 등 콘텐츠분야별로 개별 인재양성 사업을 운영해 왔으나, 2026년부터는 이를 하나의 통합 프로그램 사업으로 재편하여 추진하고 있다.

기존의 방식은 분야별로 산업 특성에 맞는 맞춤형 교육이 가능하다는 장점이 있었으며, 이에 따라 각 산업의 인력 수요와 기술 변화에 대응한 전문 교육과정을 운영하고 업계와의 협력을 통해 현장 중심의 전문인력을 양성하는 데 효과적이었다. 또한 분야별 성과를 개별적으로 관리·평가할 수 있어 사업의 추진 성과와 효과를 비교적 명확하게 측정할 수 있다는 장점도 있었다.

반면, 인재양성 사업이 분야별로 분산 운영됨에 따라 콘텐츠 기획, 인공지능 활용, 저작권, 마케팅 등 공통 교육과정이 여러 사업에서 중복적으로 운영되는 문제가 지속적으로 제기되었으며, 사업별 운영기관과 평가 체계를 각각 구축해야 하는 비효율도 발생하였다. 또한 콘텐츠산업 간 융복합이 확대되는 환경 변화에도 불구하고 각 사업 간 연계가 미흡하여 통합적 역량을 갖춘 융합형 인재를 양성하는 데에는 한계가 있었다.

29) AI 아카데미, 신기술 융복합 과정, 게임인재원 과정 간 상호 교차 수강이 가능하며, 수요자의 필요에 맞춘 맞춤형 AI 인재양성 사업으로 운영되고 있다.

30) 해당 내역사업들은 문화미디어산업 육성 및 지원(프로그램 코드: 1400) - 방송영상콘텐츠 및 광고산업 활성화(단위사업 코드: 1432) - 방송영상콘텐츠산업육성(세부사업 코드: 300)의 내역사업이다.

이러한 문제점을 개선하기 위해 도입된 통합 프로그램 방식은 유사 사업 간의 중복을 줄이고 예산과 행정자원의 활용에 대한 효율성을 높일 수 있다는 장점이 있다. 또한 게임, 영상, 음악, 실감콘텐츠, 인공지능 등 다양한 분야를 아우르는 융복합 교육을 통해 변화하는 산업 환경에 대응할 수 있으며, 특정 분야의 수요 변화에 따라 교육과정을 탄력적으로 조정할 수 있다는 장점도 기대된다.

그러나 통합 운영에 따른 우려도 존재한다. 무엇보다 통합 운영 이후 공통 교육의 비중이 확대되면서 기존의 산업별 특성에 기반한 심화 교육이 약화되는 경우, 분야별 전문성 확보와 고급·전문 인력 양성 기능이 저하될 우려가 있다. 또한 산업별 인력 수요와 성과를 세밀하게 관리하기 어려워지고, 규모가 큰 게임·영상 분야에 자원이 집중되면서 상대적으로 규모가 작은 애니메이션·캐릭터·만화 분야가 소외될 가능성도 제기된다.

따라서 통합 프로그램의 성과를 높이기 위해서는 공통교육과 분야별 전문교육의 균형을 유지하고, 통합 운영 체계 속에서도 분야별 인력양성 성과를 별도로 관리할 필요가 있다. 또한 사업 통합에 따른 행정비용 절감 효과와 취업·창업 성과 개선 여부를 지속적으로 점검하여 통합의 실질적 효과를 검증할 필요가 있다. 특히 콘텐츠산업의 다양성을 고려하여 특정 분야에 지원이 편중되지 않도록 세부 분야별 지원체계를 유지하는 것이 중요할 것으로 판단된다.

가. K-콘텐츠펀드 출자사업 개요 및 예산 현황

(1) 출자사업 개요

‘K-콘텐츠펀드 출자(1231-322)’ 사업예산은 모태펀드의 문화·영화계정 출자를 비롯하여 콘텐츠 전략펀드, 글로벌 리그 펀드 등을 포함하고 있으며, 문화콘텐츠산업과 관련된 펀드의 조성 및 출자를 주요 목적으로 한다.

K-콘텐츠펀드는 2005년 6월 모태펀드가 출범하고 한국벤처투자가 운용·관리를 담당하게 되면서 출자 기반이 마련되었다. 이후 2006년에는 문화계정이, 2010년에는 영화계정이 각각 결성되면서, 각 계정에 대한 본격적인 조성이 시작되었다.

이후 정부는 글로벌 경쟁력을 갖춘 콘텐츠 IP 확보와 해외 진출 확대를 지원하기 위해 약 6,000억원 규모의 ‘K-콘텐츠·미디어 전략펀드’를 출범(2024년)³¹⁾하였으며, K-콘텐츠에 대한 해외 관심 확대에 대응하고 기존 모태펀드의 국내 투자조합 중심 운영에 따른 해외 VC(Venture Capital) 및 해외자본 참여의 한계를 보완하기 위해 ‘글로벌 리그 펀드’를 신규 편성(2025년)하였다.

모태펀드 문화계정 출자는 문화콘텐츠산업에 특화된 투자펀드를 조성하기 위한 출자금으로서, 정부재정을 마중물로 활용하여 콘텐츠산업에 안정적인 투자 재원을 공급하고 이를 통해 해당 산업 전반의 지속적인 성장 기반을 마련하는 데 그 목적이 있다. 주요 투자대상은 문화산업 관련 중소·벤처기업 및 프로젝트 등이다.

모태펀드 영화계정 출자는 영화산업의 투자 자원 확충을 위해 공공자금 기반의 영상 전문 투자조합을 결성·운영하고, 투자 계약 시 제작사의 영화 IP 활용 및 권한 보장과 함께 표준계약서 사용과 영화 스태프 처우 개선 등을 통해 공정한 제작 환경을 조성하는 데 목적이 있다. 주요 투자 대상에는 한국영화 프로젝트 등이다.

콘텐츠 전략펀드는 민간 중심의 모펀드를 활용하여 투자대상의 제한 없이 시장 수요에 기반한 투자를 집행함으로써, 글로벌 경쟁력을 갖춘 콘텐츠를 전략적으로 육성하고 해외 진출을 확대하는 데 목적이 있다. 주요 투자 대상은 콘텐츠·미디어 관련 기업 및 프로젝트이며, 한국성장금융투자운용이 이를 재간접 투자로 운용한다.

31) 문화체육관광부 보도자료, “6천억 원 규모 ‘케이-콘텐츠 미디어 전략펀드’ 출범”, 2024.10.2.

글로벌리그 펀드 출자사업은 해외 벤처캐피탈(VC)이 자펀드 운용사로 참여하는 글로벌 펀드를 조성함으로써, 해외 자본을 유치하고 콘텐츠분야 정책금융을 지속적으로 확대할 수 있는 기반을 마련하는 데 그 목적이 있다. 주요 투자 대상은 K-콘텐츠 중소·벤처기업이며, 한국벤처투자가 재간접 투자로 운용한다.

[K-콘텐츠 출자사업 내역사업별 펀드]

구분	주요내용
모태펀드 문화계정 출자	<ul style="list-style-type: none"> - 문화콘텐츠 산업에 전문적으로 투자하는 펀드를 조성하기 위한 출자금으로, 정부 재정을 마중물로 삼아 콘텐츠산업에 안정적인 투자 재원을 공급하고, 해당 산업의 지속적인 성장 기반을 조성함 - 투자대상: 문화산업 관련 중소·벤처기업 및 프로젝트
모태펀드 영화계정 출자	<ul style="list-style-type: none"> - 영화산업 투자재원을 확충하기 위해 공공자금 기반의 영상 투자조합을 결성·운영하고, 투자 계약 시 제작사의 영화 지적재산권(IP) 활용 권한을 보장함 - 표준계약서 사용, 영화 스태프 처우 개선을 통해 영화산업 내 공정한 제작 환경을 조성함 - 투자대상: 한국영화 프로젝트 등
콘텐츠 전략펀드	<ul style="list-style-type: none"> - 민간 중심의 모펀드를 통해 투자대상의 제한 없이 시장 수요에 기반한 투자를 집행함으로써, 글로벌 경쟁력 있는 콘텐츠의 전략적 육성하고 해외 진출을 확대함 - 투자대상: 콘텐츠·미디어 관련 기업 및 프로젝트
글로벌 리그 펀드	<ul style="list-style-type: none"> - 해외 벤처캐피탈(VC)이 자펀드 운용사로 참가할 수 있는 글로벌 펀드 조성을 통해 해외 자본 유치 및 콘텐츠 정책금융의 지속적인 확대 발판 마련함 - 투자대상: K-콘텐츠 중소·벤처기업

자료: 문화체육관광부, “2026년도 예산안 및 기금운용계획안 사업설명자료”, 2025.9. 등을 바탕으로 재작성

(2) 출자사업 예산 현황

‘K-콘텐츠펀드 출자’ 예산은 2021년 1,498억원에서 2026년 4,550억원으로 지속적으로 증가(2021년 대비 203.7%) 하였다.

2026년도 예산 기준 ‘K-콘텐츠펀드 출자(예산코드: 1231-322)’ 사업은 모태펀드 문화계정, 모태펀드 영화계정, 콘텐츠 전략펀드, 글로벌리그 펀드 출자 등 4개의 내역사업으로 구성되어 있다.

최근 6년간(2021~2026년) K-콘텐츠펀드 출자 예산 규모의 변동 추이를 살펴보면 다음과 같다.

K-콘텐츠펀드 출자 관련 총 예산현액(문화·영화계정, 콘텐츠 전략펀드, 글로벌리그 펀드 출자 등) 규모는 2021년 1,498억원에서 2026년 4,550억원으로 3배 정도 증가하였다.

문화계정 관련 예산은 2021년³²⁾ 1,148억원에서 2026년 2,850억원으로 지속적인 증가(2021년 대비 148.3% 증) 추세를 나타내고 있다.

영화계정은 2021년³³⁾ 350억원에서 2023년 80억원으로 감소한 후 2025년에는 다시 550억원으로 증가하였다. 하지만 2026년에는 450억원으로 소폭 감소한 상태이다.

콘텐츠전략펀드 출자는 2024년 예산에서 처음 편성되었으며, 당해 연도 450억원에서 2025년 150억원으로 감소하였다. 이후 2026년에는 다시 650억원으로 증가하였다.

글로벌리그 펀드 출자는 2025년도 예산에 처음 편성되었으며, 2025년 400억원이, 2026년에는 600억원이 각각 편성되었다.

32) 2021년에는 ‘위풍당당콘텐츠 코리아 펀드’라는 사업명으로 예산이 편성되었다.

33) 2021년에는 ‘영상전문투자조합출자’라는 사업명으로 예산이 편성되었다.

[K-콘텐츠펀드 출자 사업별 재정투입 현황(2021~2026년)]

(단위: 백만원)

연도	세부사업(예산코드)	내역사업	예산현액 ¹⁾
2021년	위풍당당콘텐츠코리아 펀드출자(1231-322) ²⁾	위풍당당콘텐츠 코리아펀드 출자	114,800
	영화제작지원(1261-300) ³⁾	영상전문 투자조합 출자 ⁴⁾	35,000
소계			149,800
2022년	위풍당당콘텐츠코리아 펀드출자(1231-322)	위풍당당콘텐츠코리아펀드 출자	138,800
	영화제작지원(1261-300)	영상전문 투자조합 출자	35,000
소계			173,800
2023년	K-콘텐츠펀드출자 ⁵⁾ (1231-322)	K-콘텐츠펀드출자	190,000
	영화제작지원(1261-300)	영상전문 투자조합 출자	8,000
소계			198,000
2024년	K-콘텐츠펀드출자 (1231-322)	모태펀드 문화계정 출자	270,000
		모태펀드 영화계정 출자 ⁶⁾	25,000
		콘텐츠 전략펀드 출자 ⁷⁾	45,000
소계			340,000
2025년	K-콘텐츠펀드출자 (1231-322)	모태펀드 문화계정 출자	260,000
		모태펀드 영화계정 출자	55,000
		콘텐츠 전략펀드 출자	15,000
		글로벌 리그펀드 출자	40,000
소계			370,000
2026년	K-콘텐츠펀드출자 (1231-322)	모태펀드 문화계정 출자	285,000 ⁸⁾
		모태펀드 영화계정 출자	45,000
		콘텐츠 전략펀드 출자	65,000
		글로벌 리그펀드 출자	60,000
소계			455,000

- 주: 1) 추정예산 등 포함
 2) 위풍당당콘텐츠 코리아펀드 출자(1231-322)는 일반회계 예산임
 3) 영화제작지원(1261-300)은 영화발전기금임
 4) 2023년까지 영화계정 투자는 '영상전문투자조합'에 대한 출자를 통해 이루어 짐
 5) '위풍당당콘텐츠코리아펀드출자'에서 'K-콘텐츠펀드출자'로 명칭이 변경됨
 6) 2024년 예산부터 '영상전문 투자조합 출자'(영화발전기금)는 K-콘텐츠펀드출자 중 모태펀드 영화계정(일반회계)으로 이관됨
 7) 정부 재정 800억원(문체부 450억원, 과기부 소관 예산인 디지털콘텐츠코리아펀드 350억원)과 민간 출자 1,200억원을 합쳐 총 2,000억원 규모의 모펀드를 조성하고, 이렇게 조성된 모펀드 2,000억원과 추가로 민간 출자 4,000억원을 통해 총 6,000억원 규모의 자펀드를 결성함
 8) 2026년도 제1차 추가경정예산안을 통해 문화계정에 청년콘텐츠 펀드 250억원이 추가로 증액 편성됨

자료: 문화체육관광부 및 과학기술정보통신부의 각 연도 예산 사업설명자료를 바탕으로 재작성

참고로 최근 12년간(2015~2026년) 문화계정과 영화계정을 합한 모태펀드 출자 규모(예산현액 기준) 변동 추이를 살펴보면, 전반적으로 합계 출자 규모가 확대 되는 추세 속에서 계정별로는 상이한 변동 추이를 나타내고 있다.

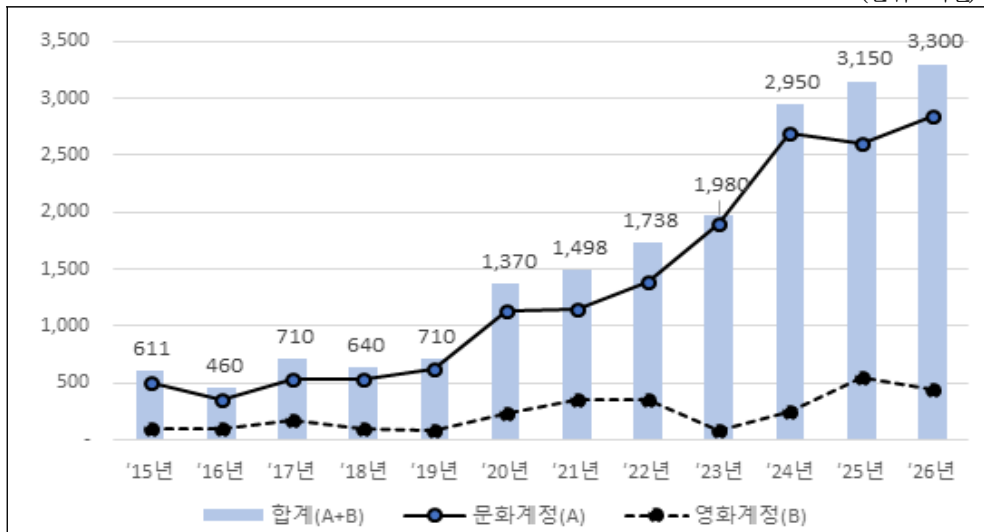
문화계정 및 영화계정의 예산 합계 규모는 2015년 611억원부터 2019년 710억원까지 대체로 일정 수준의 증감을 지속하다가, 2020년 1,370억원으로 비교적 큰 폭으로 확대되었다. 그 이후에는 증가세가 더욱 뚜렷해져 2026년 3,300억원으로 지속적인 확대 추이를 나타내고 있다.

문화계정은 2015년 511억원에서 2016년 360억원으로 감소한 이후, 2019년 630억원으로 비교적 완만한 증가 추세를 보였다. 그리고 2020년에는 1,130억원으로 전년 대비 약 1.8배 증가하였으며, 2026년에는 2,850억원으로 확대되는 등 가파른 상승추세를 나타내고 있다.

영화계정은 전반적으로 변동성이 큰 모습을 보이고 있다. 2015년부터 2019년까지는 100억원 내외에서 등락을 보이다가 2021년 350억원으로 가파른 증가세를 나타냈다. 하지만 2023년에는 80억원으로 크게 감소하였고, 이후 2025년에는 다시 550억원으로 증가한 후 2026년에는 450억원으로 소폭 하락하였다.

[모태펀드 문화·영화계정출자 예산 변동추이(2015~2026년)]

(단위: 억원)



주: 예산현액 기준임

자료: 문화체육관광부 각 연도 예산 사업설명자료를 바탕으로 재구성

나. 모태펀드 투자수익률 등 분석

(1) 투자수익률 저조 및 민간출자 유인 한계에 대한 분석

K-콘텐츠펀드의 출자 규모가 지속적으로 확대되고 있음에도 일부 자펀드는 여전히 낮은 투자수익률을 나타내고 있다. 특히 문화·영화 계정의 수익률은 중소기업 모태펀드의 다른 계정에 비해 상대적으로 낮은 수준으로, 민간 출자를 유인하는 데에 한계로 작용할 우려가 있다.

최근 5년간(2021~2025년) 중소기업모태펀드³⁴⁾의 계정·출자 분야별 청산펀드 출자수익률(IRR, Internal Rate of Return)을 살펴보면, 대부분의 계정은 실제수익률이 기준수익률³⁵⁾을 크게 상회하고 있는 반면, 문화·콘텐츠 관련 계정은 전반적으로 기준수익률에 미치지 못하고 마이너스 수익률을 기록한 사례가 다수 나타나는 등 분야별 성과 편차가 크게 나타나고 있다.

문화계정은 CG/3D³⁶⁾, 게임, 방송영상, 융합콘텐츠 등 다양한 분야로 구성되어 있으며, 대부분의 분야에서 실제 출자수익률(IRR)이 기준수익률에 미치지 못하는 것으로 나타났다.

특히 드라마 분야는 기준수익률이 5.0%인 반면에 실제수익률은 △26.3%로 가장 낮은 수준을 기록하였으며, 융합콘텐츠 기획개발은 기준수익률 5.0% 대비 실제수익률 △16.6%, 글로벌콘텐츠는 기준수익률 5.0% 대비 실제수익률 △16.2%로 나타나 큰 폭의 마이너스 수익률³⁷⁾을 기록하였다. 그 밖에도 방송드라마는 기준수익률 3.0% 대비 실제수익률 △6.8%를, 융합콘텐츠는 기준수익률 5.0% 대비 실제수익률 △5.6%를 기록하는 등 각각의 기준수익률을 하회하고 있는 것으로 나타나 전

34) 정부의 재정으로 조성된 대표적인 정책펀드로, 국가적으로 중요하지만 시장실패 가능성이 높은 분야에 자금 공급을 촉진하기 위해 정부 재정을 지분투자하는 방식으로 조성되며, 민간 자산운용사를 통해 정책펀드 사업을 운영한다.

진달래, “중소기업모태펀드 등 정책펀드 종합평가”, 국회예산정책처, 2024.11.

35) 본 보고서에서는 기준수익률을 중소기업모태펀드의 계정·출자분야별 청산펀드 출자수익률(IRR)을 분석·비교하기 위한 참고 지표로 활용하였으며, 펀드 성과보수 산정 기준과의 관계를 중심으로 검토하였다.

36) CG(컴퓨터 그래픽)는 컴퓨터 기술을 활용해 이미지나 영상을 생성·조작하는 기술을, 3D는 가상 3차원 공간에서 가로·세로·높이(XYZ축)를 가진 입체적인 모델링을 구현하는 기술을 말한다. 동 기술은 영화, 게임, 건축 등에서 실감 나는 시각 효과를 위해 주로 사용된다.

37) 마이너스 출자수익률(IRR)이란 투자금 대비 실제 손실이 발생했다는 의미이다.

반적으로 부진한 성과를 나타내고 있다.

현재 문화계정은 게임(실제수익률 7.9%)을 제외한 대부분의 분야에서 마이너스 수익률을 기록하고 있다. 이는 문화계정의 특성상 높은 투자 불확실성, 비용 상승에 따른 수익성 악화, 투자금 회수 구조의 취약성, 프로젝트 중심의 투자 구조 등 복합적인 요인으로 인해 투자 활성화에 제약을 받을 수밖에 없으며, 그 결과로 투자수익률이 낮은 수준에 머무르고 있는 것으로 보인다.

한편, 영화계정에는 '한국영화' 1개의 출자 분야가 있으며, 기준수익률 5.0% 대비 실제수익률은 △4.0%로 나타났다.

참고로 증진계정 중에서는 R&D 사업화(기준수익률 8.0% 대비 실제수익률 13.6%), 고급기술 인력창업(기준수익률 5.0% 대비 실제수익률 21.3%), 미래창조(기준수익률 7.0% 대비 실제수익률 15.8%) 등 기술·산업 중심 계정에서 실제수익률이 기준수익률을 크게 상회한 것으로 나타났다. 또한 과기정통 계정의 디지털콘텐츠산업육성(기준수익률 5.0% 대비 실제수익률 18.9%) 역시 높은 실제수익률을 나타내고 있다.

[중소기업모태펀드의 계정·출자 분야별 청산펀드 출자수익률(IRR) 현황(2021~2025년)]

(단위: %)

계정명	출자분야	기준수익률 ¹⁾	실제수익률
중진	1인창조	5.0	3.4
	LP지분유동화	7.0	12.1
	M&A	7.0	△1.2
	R&D사업화	8.0	13.6
	고급기술인력창업	5.0	21.3
	미래성장	8.0	7.9
	미래창조	7.0	15.8
	바이오	7.0	2.3
	성장사다리	7.0	5.7
	세컨더리	7.0	14.1
	소재부품장비	7.0	8.3
	스마트대한민국(멘토기업 매칭출자)	3.0	1.1
	신성장동력	8.0	12.4
	유망서비스산업	8.0	12.3
	인큐베이팅	5.0	△2.5
	일반	8.0	11.7
	일자리	8.0	1.7
	자조합출자	8.0	8.0
	창업초기(벤처투자조합)	5.0	7.6
	퇴출벤처	7.0	△6.1
해외진출	8.0	15.0	
지방	지방기업	6.0	11.6
청년	청년창업	6.0	4.3
엔젤	엔젤세컨더리	7.0	12.7
	엔젤투자매칭	5.0	△11.1
중진(고용)	사회적기업	4.0	5.3
문화	CG/3D	5.0	△6.7
	게임	6.0	7.9
	공연예술	2.5	△3.0
	글로벌콘텐츠	5.0	△16.2
	드라마	5.0	△26.3
	문화산업	8.0	△7.8
	문화산업투자 KVF결성 목적	10.0	△7.3
	방송드라마	3.0	△6.8
	방송영상	5.0	△3.9
	융합콘텐츠	5.0	△5.6
	융합콘텐츠 기획개발	5.0	△16.6
	제작초기	0.0	△4.2
	콘텐츠영세기업	0.0	△4.5
영화	한국영화	5.0	△4.0

(단위: %)

계정명	출자분야	기준수익률 ¹⁾	실제수익률
과기정통	디지털콘텐츠 해외진출	5.0	9.3
	디지털콘텐츠산업육성	5.0	18.9
특허	특허기술사업화	7.0	9.4
보건	해외진출	6.5	14.6

주: 1) 기준수익률은 펀드 성과보수 산정 시 지표로서만 사용

1. 내부수익률(IRR) 기준임

2. 기준수익률 및 실제수익률은 출자대상별 자펀드들의 중위수

3. 최근 5년간 청산된 펀드 기준(2021~2025년)

자료: 한국벤처투자

K-콘텐츠펀드의 가장 큰 문제점으로는 정책목표와 수익률 목표 간의 충돌이 제기되고 있다.

당초 K-콘텐츠펀드는 정책목표에 따라 신인 창작자, 중소 제작사, 초기 IP 등을 육성하기 위해 조성되었지만, 실제 운용 과정에서는 출자수익률(IRR)과 투자금 회수 실적이 주요 평가 기준으로 작용하면서 운용사들이 상대적으로 안정적인 투자처 중심으로 자금을 집행하는 측면이 있다. 이에 따라 시장성이 이미 검증된 대형 드라마나 OTT 선판매가 확정된 프로젝트에 투자가 집중됨으로써 정책펀드가 민간 투자와의 차별성을 충분히 확보하지 못하게 되고, 결과적으로는 정책적 지원이 필요한 프로젝트에 대한 투자가 위축될 우려가 있다.

최근 글로벌 OTT 플랫폼 중심으로 재편된 시장 구조 역시 수익률 문제를 심화시키는 요인으로 작용하고 있다. K-콘텐츠의 해외 진출은 확대되고 있지만, 국내 제작사들이 콘텐츠 IP 권리를 충분히 확보하지 못하면서 장기적인 수익 창출에는 한계가 있다는 지적이 나온다.

이에 따라 제작사는 단기적인 제작 수익을 확보할 수 있으나, 판권 수익이나 후속 시즌 제작 수익 등 핵심 수익은 글로벌 플랫폼에 집중되는 구조가 형성됨에 따라 국내 콘텐츠펀드의 장기적인 수익률 개선에도 한계가 나타나고 있다.

또한 정책펀드는 문화산업 육성, 지역균형발전, 청년창업 지원 등 다양한 정책 목표를 동시에 수행하도록 설계되어 있어, 실제 투자 가능한 기업을 발굴하고 투자 심사를 진행하는 과정에 상당한 시간이 소요되는 한계가 존재하기도 한다. 이에 따라 자펀드 결성 이후에도 실제 투자집행이 지연되면서 정책자금 공급 효과가 산업

현장에서 충분히 체감되지 못할 우려가 있다.

특히 정책펀드는 정책적 적합성과 시장성, 수익성을 동시에 고려해야 하는 특성상 투자 대상 선정 과정에 신중한 검토가 요구되는바, 이에 따라 자펀드 결성 이후 실제 투자집행까지 장기간이 소요되기도 한다. 이 경우 정책자금의 시장 공급이 지연되어 투자 효과가 적기에 나타나지 못할 우려가 있다.

이러한 상황을 종합적으로 고려하면, K-콘텐츠펀드는 문화산업 육성이라는 정책적 목적과 수익성 확보라는 시장 논리를 동시에 충족해야 하는 구조적 한계를 안고 있다. 따라서 투자 안정성 중심의 자금 운용, 글로벌 OTT 중심의 수익 구조 변화, 정책적 투자 요건에 따른 심사·집행 지연 등의 문제점을 종합적으로 개선함으로써 정책적 차별성과 실제 수익성, 정책자금 공급 효과 등을 동시에 제고할 필요성이 있다.

(2) 민간투자 활성화를 위한 세제·인센티브 개선 필요

한국벤처투자는 문화·영화산업 육성 등을 위해 K-콘텐츠 정책펀드를 영세·저예산 프로젝트 등을 중점적으로 투자하고 있으나, 외부 환경 요인과 낮은 수익률로 인해 민간투자 확대에 한계를 겪고 있다. 이에 따라 민간 투자 유인을 높이기 위해서는 세제 지원 확대, 우선 손실 충당, 초과수익 배분 등 인센티브를 강화할 필요가 있다.

현재 한국벤처투자는 문화·영화 산업의 육성과 균형 발전을 위해 투자금 일부를 영세기업 및 저예산 프로젝트에 배정·투자하고 있으나, 코로나-19와 OTT 플랫폼 확산 등 외부 요인으로 인해 투자 수익성 개선에 어려움을 겪는 상황이다. 그럼에도 정부는 K-콘텐츠 정책펀드에 대해 7,300억원 규모의 조성계획³⁸⁾을 수립하여 문화·영화콘텐츠분야에 대한 투자를 지속적으로 확대하고 있으며, 2026년도 추가경정예산을 통해 모태펀드 문화계정에 청년콘텐츠펀드 조성을 위한 250억원을 신규로 반영하였다.

이러한 지속적인 투자 손실을 만회하고 투자수익률을 제고하기 위해서는 펀드 운영의 외형적 확대보다는 내실을 강화하고 수익률 제고를 통해 민간투자를 유인할 필요가 있다. 하지만 콘텐츠산업 육성을 위한 정부의 적극적 투자 기조에도 불구하고 재정 손실을 최소화하려는 태도는 정책펀드가 보수적으로 운용될 수밖에 없는 한계로 작용하는 측면이 있다.

특히 K-콘텐츠펀드의 문화·영화 계정은 다른 계정에 비해 수익률이 가장 낮은 수준으로 나타나고 있으며, 이는 해당 계정에 대한 민간 출자 지연의 주요 원인으로 지적되고 있다. 이와 함께 낮은 수익률과 민간 출자 지연이 서로 맞물리면서 정부 출자금 또한 누적·적체되는 악순환으로 이어지는 구조적 한계를 초래하는 것으로 보인다.

한편, K-콘텐츠펀드 문화·영화 계정의 낮은 수익률은 단순히 펀드 운용상의 문제라기보다는 문화콘텐츠산업이 가진 구조적 특성에서 비롯된다는 견해도 있다.

다시 말해, 문화콘텐츠산업은 ‘하이 리스크-하이 리턴³⁹⁾’ 구조로 인해 개별 투

38) 문화체육관광부 보도자료, “K-컬처 300조원 시대 앞당길 콘텐츠 정책펀드 7,300억원 규모 조성”, 2026.1.23.

39) ‘하이 리스크-하이 리턴(High Risk, High Return)’은 위험과 수익이 비례한다는 개념으로, 높은 위험을 감수할수록 그에 상응하는 높은 수익을 기대할 수 있다는 투자 및 경제 원칙이다.

자의 수익률 편차가 매우 큰 측면이 있어 이에 대한 예측이 어렵고, 산업 전반의 규모가 영세하여 비교적 안정적인 투자처가 제한되는 등 문화콘텐츠산업이 가진 구조적인 제약으로 인해 전반적으로 낮은 수익률이 나타날 수밖에 없다는 것이다.

종합하면, 이러한 K-콘텐츠 정책펀드의 외부 환경과 콘텐츠산업 활성화라는 정책목표를 고려할 때, 민간 투자자의 참여를 적극적으로 유도할 수 있는 인센티브 제도를 마련하고, 운용사에 대한 성과보수를 확대하며, 손실 발생 시 정부 자금이 우선적으로 충당되도록 하는 등 일정 수준의 정책적 개입이 필요할 것으로 보인다.⁴⁰⁾

현재 콘텐츠 제작 관련 세제 혜택은 「조세특례제한법」에 따라 국내 기업이 특정 영상 콘텐츠 제작기업이나 웹툰 콘텐츠에 직접 투자하거나 창업중소기업에 투자하는 경우 등에 한하여 세액감면을 적용하고 있을 뿐, 콘텐츠 펀드 중 문화·영화계정에 출자하는 자본에 대해서는 별도의 세제 지원 혜택이 마련되어 있지 않은 실정이다. 따라서 콘텐츠코리아펀드 자펀드 결성을 제고하기 위해서는 영상 콘텐츠 제작기업에 대한 직접 투자는 물론 자펀드 조성 등 간접투자에도 세제 지원을 검토할 필요성이 있다.

[콘텐츠제작 관련 「조세특례제한법」 상 세제 혜택]

구분	「조세특례제한법」 상 규정
영상콘텐츠 제작비용	제25조의6(영상콘텐츠 제작비용에 대한 세액공제)
웹툰콘텐츠 제작비용	제25조의8(웹툰콘텐츠 제작비용에 대한 세액공제)
창업중소기업 등	제6조(창업중소기업 등에 대한 세액감면), 제7조(중소기업에 대한 특별세액감면)
연구·인력개발비 (영화·방송·애니메이션 등)	제10조(연구·인력개발비에 대한 세액공제)

자료: 문화체육관광부

40) 송진호, “문화체육관광부 K-콘텐츠펀드 사업 분석”, 나라살림연구소 객원연구원, 2025.10.

그밖에 문화·영화 계정에 대한 민간 투자를 유도하기 위해서는 각 모펀드 운용 기관에 대한 우선 손실 충당, 우선 수익배분, 초과수익 이전, 콜옵션, 투자기업 지분 우선매수권 등 다양한 인센티브를 적극적으로 발굴·제시하고, 이를 통해 민간 투자 확대를 도모할 필요가 있다.⁴¹⁾

예를 들어, 자펀드 운용 결과 손실이 발생하는 경우 모태펀드의 납입출자액 중 일정 비율 범위 내에서 자펀드 손실을 우선 충당하도록 하거나, 자펀드 수익률이 기준수익률을 초과하는 경우는 모태펀드가 수령할 초과수익의 일정 비율을 민간 출자자에게 배분하는 등의 인센티브를 제공할 수 있다.

참고로 우선 손실 충당 등 민간투자자에게 제공할 수 있는 인센티브의 예시는 다음과 같다.

[민간투자자에게 제공할 수 있는 인센티브(예시)]

구분	적용조건 및 내용
우선 손실 충당 및 우선 수익배분	- 자펀드 운용 결과 손실 발생 시, 모태펀드 납입 출자 금액의 일정 비율 이내에서 자펀드 우선 손실 충당 가능. 단, 수익률이 펀드의 기준수익률을 초과할 경우, 민간 출자자가 수령할 초과수익의 일정 비율을 모태에 이전하는 구조로 제안해야 함
초과수익 이전	- 자펀드 수익률이 기준수익률을 초과할 경우, 모태펀드가 수령할 초과수익의 일정 비율 이내에서 민간 출자자에게 지급이 가능
콜옵션	- 모태펀드 출자지분의 일정 비율 이내에서 민간 출자자가 모태 출자지분을 매입할 수 있는 권리 부여 가능
투자기업 지분 우선 매수권	- 스타트업 코리아펀드(초격차 분야)의 경우, 펀드 포트폴리오 기업 중 희망 기업의 지분을 민간 출자자가 우선 매수할 수 있는 권리 부여 가능

자료: 한국벤처투자

41) 진달래, “중소기업모태펀드 등 정책펀드 종합평가”, 국회예산정책처, 2024.11.

다. 모태펀드 출자의 자펀드 결성 현황 및 구조적 한계

(1) 자펀드 결성과 투자 현황에 대한 시사점

K-콘텐츠펀드 출자는 자펀드 결성 및 투자의 지연, 민간 부문의 만성적인 출자 부진 등으로 정부 출자금이 적체되는 측면이 있는바, 예산 확대 속도를 적절히 조절하여 출자 규모를 관리할 필요가 있다.

최근 6년(2020~2025년)간 K-콘텐츠펀드 출자(문화계정)의 자펀드 결성 및 투자 현황, 운용사 선정 이후 자펀드 결성 기간 등을 살펴보면, 투자 성과가 가장 높아 할 설정 초기 단계에서도 상당수 펀드가 자펀드 결성 목표액의 절반조차 달성하지 못하고 있는 등 자펀드 결성과 투자가 지연되고 있는 것으로 나타났다.

또한 자펀드 결성이 추가 유예기간⁴²⁾까지 이어진 사례를 살펴보면, 2021년에는 선정운용사 11개 중 2개(18.2%), 2023년에는 16개 중 3개(18.8%), 2024년에는 17개 중 3개(17.6%), 2025년에는 16개 중 2개(12.5%)의 펀드가 6개월을 초과한 이후에야 자펀드가 결성된 것으로 나타났다. 이는 일정 수준 이상의 결성 지연이 반복적으로 발생하고 있음을 시사한다. 이처럼 자펀드 결성이 지속적으로 지연되는 상황에서, 출자가 가장 활발히 이루어져야 할 1차 연도(펀드 결성 당해 연도)의 투자액 또한 갈수록 위축되는 경향을 보이고 있다.

이를 종합하면, K-콘텐츠펀드는 결성 이후 자펀드 결성까지 소요되는 기간이 점차 장기화되는 측면이 있으며, 연도별 투자 비율 또한 1차 연도 투자 비중이 점차 감소하는 추세를 보이고 있다. 하지만 이러한 상황에도 불구하고, 정부의 신규 출자 예산은 자펀드 결성과 투자집행 증가 속도에 비해 상대적으로 빠르게 증가하는 것으로 나타났다.

42) 추가 유예기간은 6개월이 초과한 기간이다.

[K-콘텐츠펀드 출자의 자펀드 결성 및 투자 현황(문화계정)(2020~2025년말)]

(단위: 개, 억원, %)

연도	2020년		2021년		2022년		2023년		2024년		2025년		
신규출자 예산(A) ¹⁾	1,130		1,148		1,388		1,900		2,700		2,600		
재출자액 (B)	330		292		253		200		800		950		
정부총출 자액(A+B)	1,460		1,440		1,641		2,100		3,500		3,550		
선정운용 사수(C)	11		11		8		16		17		16		
운용사 선정 후 자펀드 결성 기간 ²⁾	구분	개수 (D)	비율 (D/C)	개수 (D)	비율 (D/C)	개수 (D)	비율 (D/C)	개수 (D)	비율 (D/C)	개수 (D)	비율 (D/C)	개수 (D)	비율 (D/C)
	1차 시한	7	63.6	1	9.1	2	25.0	7	43.8	6	35.3	4	25.0
	2차 시한	4	36.4	8	72.7	6	75.0	5	31.3	6	35.3	6	37.5
	추가 유예	-	-	2	18.2	-	-	3	18.8	3	17.6	2	12.5
	누적 분	11	100.0	11	100.0	8	100.0	15	93.8	15	88.2	12	75.0
자펀드조성 규모(E)	2,438		2,548		2,488		4,286		6,792		6,258		
연도별 투자액	구분	금액 (F)	비율 (F/E)	금액 (F)	비율 (F/E)	금액 (F)	비율 (F/E)	금액 (F)	비율 (F/E)	금액 (F)	비율 (F/E)	금액 (F)	비율 (F/E)
	1차 년도	557	22.8	433	17.0	243	9.8	244	5.7	481	7.1	397	6.3
	2차 년도	626	25.7	810	31.8	1,071	43.0	1,157	27.0	1,564	23.0	-	-
	3차 년도	355	14.6	507	19.9	440	17.7	1,127	26.3	-	-	-	-
	4차 년도	304	12.5	266	10.4	412	16.6	-	-	-	-	-	-
	4차 이후	373	15.3	163	6.4	-	-	-	-	-	-	-	-
	누적 분	2,214	90.9	2,178	85.5	2,167	87.1	2,528	59.0	2,045	30.1	397	6.3

주: 1) 해당 연도의 예산현액

2) 1차 결성 시한 3개월 이내, 2차 결성 시한 3개월 초과~6개월 이내, 추가 유예기간은 6개월 초과

1. 운용사가 선정된 후 자펀드 결성기간 및 연도별 투자액은 운용사 선정일 ~ 2025년 12월말 기준임

자료: 문화체육관광부 제출자료를 바탕으로 제작됨

최근 3년(2023~2025년)간 K-콘텐츠펀드 출자(영화계정)의 자펀드 결성 및 투자 현황을 살펴보면, 정부 총 출자액은(신규출자예산 및 재출자액) 2023년 250억원에서 2025년 598억원으로 증가(2023년 대비 139.2% 증)하였다. 선정 운용사⁴³⁾ 수는 2023년 3개, 2025년 6개 등이며, 자펀드 조성 규모⁴⁴⁾는 2023년 530억원에서 2025년 1,218억원으로 2.3배 증가하였다.

한편 K-콘텐츠펀드 영화계정의 자펀드 결성 현황을 살펴보면, 2023년과 2024년에는 1차 시한⁴⁵⁾내에 결성률이 100%를 기록하였고, 2025년에도 선정운용사 6개 중 4개(66.7%)가 1차 시한 내 결성을 완료하는 등 문화계정에 비해 전반적으로 결성 속도가 빠른 것으로 나타났다.

영화계정의 투자금액을 연도별로 살펴보면, 2023년에 결성된 펀드의 경우 1차 연도에 85억원이 투자되어 당해 연도 자펀드 조성규모 530억원의 16.0%를 차지하였다. 또한 2024년에 결성된 펀드는 1차 연도에 114억원이 투자되어 자펀드 조성규모 653억원 대비 17.5%가 집행된 것으로 나타났다.

반면 2025년에는 1차 연도 투자액이 11억원에 그쳐 총 조성금액 1,218억원의 0.9%에 불과한 것으로 나타나, 전년 대비 투자 규모가 크게 감소한 것으로 분석되었다.

비록 영화계정이 문화계정보다 운용사 선정 이후 자펀드가 결성되기까지의 기간이 상대적으로 짧고, 연도별 투자 비율에서도 1차 연도 투자 비중이 더 높은 편이지만, 그럼에도 불구하고 정부의 신규 출자 예산은 자펀드 결성 기간이나 실제 투자집행 속도에 비해 빠르게 증가하는 측면이 있다.

43) 실제 자펀드를 결성·운용하는 위탁 운용사를 말한다.

44) 영화계정의 자펀드는 정부 출자 비율이 50~70%를 차지하며, 나머지는 민간 부문의 투자액으로 구성된다.

45) 1차 결성 시한은 3개월 이내이다.

[K-콘텐츠펀드 출자의 자펀드 결성 및 투자 현황(영화계정)(2023~2025년말)]

(단위: 개, 억원, %)

연도		2023년		2024년		2025년	
신규출자예산(A) ¹⁾		100		250		550	
재출자액(B)		150		75		48	
정부총출자액(A+B)		250		325		598	
선정운용사수(C)		3		2		6	
운용사 선정 후 자펀드 결성기간 ²⁾	구분	개수 (D)	비율 (D/C)	개수 (D)	비율 (D/C)	개수 (D)	비율 (D/C)
	1차시한	3	100	2	100	4	66.7
	2차시한	-	-	-	-	-	-
	추가유예	-	-	-	-	-	-
	누적분	3	100	2	100	4	66.7
자펀드조성규모(E)		530		653		1,218	
연도별 투자액	구분	금액 (F)	비율 (F/E)	금액 (F)	비율 (F/E)	금액 (F)	비율 (F/E)
	1차년도	85	16.0	114	17.5	11	0.9
	2차년도	280	52.8	232	35.5	-	-
	3차년도	202	38.1	-	-	-	-
	4차년도	-	-	-	-	-	-
	누적분	566	106.8	346	53.0	11	0.9

주: 1) 해당 연도의 예산현액

2) 1차 결성 시한 3개월 이내, 2차 결성 시한 3개월 초과~6개월 이내, 추가 유예기간은 6개월 초과

1. 운용사가 선정된 후 자펀드 결성기간 및 연도별 투자액은 운용사 선정일 ~ 2025년 12월말 기준임

자료: 문화체육관광부

이러한 분석결과를 종합하면, K-콘텐츠펀드는 자펀드 결성과 투자 집행이 계속 지연되는 경우 정부 출자금의 적체가 발생할 수밖에 없는 구조적 한계를 가지고 있으며, 이로 인해 콘텐츠산업에 대한 민간자금 공급이 적기에 이루어지지 못함으로써 정책효과가 저하될 우려가 있다.

한편, 최근 개정된 「국가재정법」⁴⁶⁾에는 「벤처투자 촉진에 관한 법률」⁴⁷⁾에 따른 벤처투자 모태조합이 출자한 자펀드가 청산되는 경우 해당 청산금을 국고로 회수하지 않고 재투자할 수 있는 법적 근거가 마련되었다. 정부는 이러한 법률 개정의 취지를 고려할 때, 콘텐츠펀드의 자펀드 투자 재원 확보를 위해 예산 편성 확대에만 의존하기보다는 기존 투자금의 회수·재투자 체계를 보다 적극적으로 활용하는 방안도 함께 검토할 필요가 있을 것으로 보인다.

-
- 46) 국가재정법[시행 2026. 9. 11.] [법률 제21419호, 2026. 3. 10., 일부개정] 제53조(예산총계주의 원칙의 예외) ⑥ 국가가 정책적 목적으로 출자·출연한 예산을 재원으로 하는 「벤처투자 촉진에 관한 법률」 제70조에 따른 **벤처투자모태조합**, 「농림수산식품투자조합 결성 및 운용에 관한 법률」 제7조에 따른 농식품투자모태조합 등 대통령령으로 정하는 펀드(이하 “정책펀드”라 한다)가 출자한 펀드(이하 “자펀드”라 한다)가 청산되는 경우 **소관 중앙관서의 장이 미리 기획예산처 장관과 협의하는 경우에는 청산금을 국고로 회수하지 아니하고 재투자할 수 있다.**
- 47) 「벤처투자 촉진에 관한 법률」 제70조(벤처투자모태조합의 결성 등) ① 한국벤처투자는 대통령령으로 정하는 자와 상호출자하여 다음 각 호의 조합 등에 대하여 출자하는 벤처투자모태조합(이하 “모태조합”이라 한다)을 결성할 수 있다.
1. 개인투자조합
 2. 벤처투자조합
 3. 「여성전문금융업법」 제2조제14호의5에 따른 신기술사업투자조합(이하 “신기술사업투자조합”이라 한다)
 4. 「산업발전법」 제20조에 따른 기업구조개선 기관전용 사모집합투자기구
 5. 「자본시장과 금융투자업에 관한 법률」 제9조제19항제1호에 따른 기관전용 사모집합투자기구
 6. 「농림수산식품투자조합 결성 및 운용에 관한 법률」 제13조에 따른 농식품투자조합
 7. 그밖에 중소벤처기업부장관이 정하여 고시하는 자

(2) 자펀드 결성 및 운용 과정의 구조적 한계

모태펀드가 출자하여 조성되는 자펀드는 정부의 정책목표를 민간 투자시장에 연결하는 핵심 수단으로 활용되고 있다. 정부는 모태펀드에 일정 금액을 출자한 뒤 이를 마중물로 활용하여 민간자금을 유치하고, 이를 바탕으로 보다 큰 규모의 자펀드를 결성⁴⁸⁾한다.

그런데 이러한 정부와 민간 투자시장을 연계하는 투자 구조는 한정된 재정으로 민간투자를 확대할 수 있다는 장점이 있지만, 실제 운영 과정에서는 다음과 같은 다양한 구조적 한계가 분석되었다.

첫째, 정부는 자펀드의 실제 투자 성과보다 펀드 결성 규모와 총결성액 증가 등을 주요 성과로 평가⁴⁹⁾하는 측면이 있으며, 이에 따라 정책펀드가 정책적 목적에 부합하는 혁신기업에 투자하기보다 안정적인 투자처를 선호하는 등 민간펀드와 유사한 방식으로 운영될 우려가 있다.

정부는 자펀드의 운영 성과를 평가할 때 실제 정책목표에 따른 투자 성과나 산업 육성 효과보다는 매년 자펀드의 결성 규모와 총 결성액 등을 주요 성과지표로 활용하는 측면이 있다. 또한 정책적으로는 혁신기업 육성과 모험자본 공급 확대를 강조하면서도 실제 운용 평가는 수익률과 회수 실적 중심으로 이루어짐에 따라 정책목표와 성과 평가 방식 간 괴리가 발생하기도 한다.

이에 따라 실제로는 정책목표에 따른 산업 육성보다 펀드 규모의 확대와 안정적인 수익 확보에 초점이 맞춰지게 되고, 운용사들 역시 실패 가능성이 높은 혁신기업보다는 상대적으로 안정적인 투자처를 선호하는 경향이 있다.

그리고 이러한 결과에 따라 대규모 자펀드는 빠르게 증가하는 반면 실제 투자 집행률은 낮거나 자금이 시장에 장기간 머무르는 현상이 나타나면서, 결국에는 정책 펀드가 민간 펀드와 크게 다르지 않은 방식으로 운영될 우려가 있다.

48) 모태펀드는 정부 각 부처가 정책목표 달성을 위해 출자한 재원을 바탕으로 창업투자조합 등 자펀드에 재출자하고, 자펀드는 이를 활용하여 정책목표에 부합하는 투자활동을 수행하는 동시에 수익을 창출하는 방식으로 운용된다.

양지훈 등, “콘텐츠산업 투자 필요분야 도출을 통한 모태펀드 문화계정 개선 방안 연구”, 문화정책논총, 2023.12.

49) K-콘텐츠 펀드 출자(1231-322) 세부사업은 성과계획서에서 ‘자펀드 결성액’을 성과지표로 활용하고 있다.

둘째, 자펀드는 민간 출자자의 참여가 필수적인 구조인 만큼 운용사들은 안정적인 수익성과 회수 가능성을 우선 고려할 수밖에 없다. 따라서 초기기업이나 문화콘텐츠 등 정책적 지원이 필요한 분야보다는 사업성이 검증된 기업에 투자할 우려가 존재한다.

현재 정책펀드의 민간자금 유치 구조 역시 운용사의 보수적인 투자 성향을 강화하는 요인으로 작용하고 있다. 특히 정책 자펀드는 정부 출자금뿐만 아니라 민간 출자자의 참여를 전제로 운영되고 있는바, 민간 투자자는 투자금 회수와 안정적인 수익 확보를 우선적으로 중시할 수밖에 없는 특성이 있다.

이에 따라 운용사들은 초기기업, 지역기업, 문화콘텐츠, 딥테크(Deep Tech) 등 정책적 지원이 필요한 분야보다는 이미 시장성이 검증된 기업이나 상대적으로 안정적인 분야에 투자하려는 경향을 보일 수밖에 없다. 그리고 이러한 결과에 따라 정책펀드 본래의 목적인 모험자본 공급 기능이 약화될 우려가 있다.

셋째, 금리 상승과 증시 침체 등으로 IPO⁵⁰⁾나 M&A를 통한 자금 회수가 어려워지는 경우 운용사들은 신규 투자보다 기존의 투자자산 관리에 집중할 가능성이 높으며, 이에 따라 자금 집행이 지연될 우려가 존재한다.

투자자금 회수시장이 침체되는 경우 역시 자펀드 운용에 부정적인 영향을 미칠 수 있다. 벤처·콘텐츠 투자 분야는 일반적으로 IPO나 M&A를 통해 투자금을 회수하는 구조이다. 하지만 금리가 상승하고 증시가 침체될 경우 투자자산의 회수 여건이 악화될 수 있으며, 이에 따라 운용사들은 신규 투자보다 기존 투자자산 관리에 집중하게 되어 투자집행이 지연될 우려가 있다.

결국 모태펀드 자펀드 결성 구조는 민간자본을 유인하여 투자 규모를 확대할 수 있다는 장점이 있는 반면, 투자의 보수화, 대형 운용사 편중, 정책목표와 수익성 간 충돌, 낮은 투자집행률, 회수시장 의존성 등 여러 구조적 한계를 동시에 안고 있는 것으로 볼 수 있다.

50) IPO(Initial Public Offering)란 기업공개를 말한다.

가. 콘텐츠산업 육성 연구개발(R&D) 사업 추진체계 및 예결산 현황

(1) 사업 추진체계 및 예결산 현황

콘텐츠산업 육성을 위한 연구개발(R&D)은 문화산업법 제16조, 제17조, 제17조의5¹⁾ 등을 근거로 추진된다. 이때 대부분의 사업은 정부가 한국콘텐츠진흥원에 사업비 전액(정액 100%)을 출연하고, 한국콘텐츠진흥원이 이를 위탁받아 수행하는 방식으로 운영되고 있다.

최근 6년간(2021~2026년) ‘문화콘텐츠산업 기술지원’ 단위사업(예산코드: 1234)의 예결산 변동추이를 살펴보면 다음과 같다.

먼저 동 사업의 예산액(본예산)을 기준으로 살펴보면, 2021년 797억 6,000만 원에서 2022년 892억 7,100만원으로 증가하였다. 이후 2023년에는 857억 4,600만원, 2024년에는 770억 4,200만원으로 감소세를 보였으나, 2025년에는 843억 8,100만원으로 다시 증가하였다. 이어 2026년에는 1,201억 1,600만원으로 대폭 확대되면서, 전년 대비 42.3% 증가한 수준을 기록하였다.

같은 기간 문화콘텐츠산업 기술지원사업의 예산 집행률(예산현액 대비 집행액)은 대부분 100%에 가까운 수준을 기록하여, 편성된 예산을 대부분 집행한 것으로 나타났다.

51) **제16조(전문인력의 양성)** ① 국가나 지방자치단체는 문화산업 진흥에 필요한 전문인력을 양성하기 위하여 노력하여야 한다.

② 문화체육관광부장관이나 시·도지사는 제1항에 따른 전문인력을 양성하기 위하여 대통령령으로 정하는 바에 따라 연구소, 대학, 그밖의 기관을 문화산업 전문인력 양성기관으로 지정할 수 있다.

제17조(기술 및 문화콘텐츠 개발의 촉진) ① 문화체육관광부장관은 문화체육관광부 소관 연구개발을 촉진하기 위한 정책을 수립·시행하고 연구개발사업을 수행하는 데에 드는 자금을 예산의 범위에서 지원하거나 출연할 수 있다.

② 문화체육관광부장관은 연구개발사업을 효율적으로 추진하기 위하여 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 법인·기관 또는 단체 중에서 연구개발사업에 관한 업무의 전부 또는 일부를 대행하는 기관(이하 “전문기관”이라 한다)을 지정할 수 있다.

1. 제31조에 따른 한국콘텐츠진흥원
2. 그밖에 문화산업과 관련된 법인·기관 또는 단체

17조의5(문화기술 연구 주관기관의 지정 등) ① 문화체육관광부 장관은 과학기술, 디자인, 문화예술, 인문사회 등 다양한 학문분야들 간의 교류와 융합에 기반을 둔 문화산업 복합기술에 관한 연구·개발을 수행하기 위하여 「광주과학기술원법」에 따른 광주과학기술원을 문화기술 연구 주관기관으로 지정한다.

[문화콘텐츠산업 기술지원(예산코드: 1234) 관련 예결산 변동추이(2021~2026년)]

(단위: 백만원, %)

연도	예산액(본예산)	예산현액(A)	집행액(B)	집행률(B/A)
2021년	79,760	79,760	79,754	100.0
2022년	89,271	89,271	89,265	100.0
2023년	85,746	85,726	85,678	99.9
2024년	77,042	77,083	77,041	99.9
2025년	84,381	84,381	84,366	99.9
2026년	120,116	120,116	-	-

자료: 문화체육관광부 각 연도 예산 사업설명자료를 바탕으로 재작성

콘텐츠산업 육성을 위한 연구개발(R&D) 출연사업 가운데 2026년도 보조지원액 기준으로 가장 규모가 큰 세부사업은 '문화기술 연구개발(R&D)'로 832억원이 편성되었으며, 그 다음으로는 'K-Culture 글로벌 스타트업 육성 기술개발(R&D)'에 92억 7,500만원이 편성되었다.

내역사업 중에는 'K-콘텐츠제작기술개발' 334억 7,500만원이 가장 컸으며, 그 다음으로는 '문화서비스기술개발' 317억 7,500만원 등의 순이었다.

그밖에 '장르별문화기술(CT) 전문인력양성' 69억원, '지속 가능한 K-Culture 공동도약 기술개발' 63억 7,500만원 등 인력개발 연구개발이나 스타트업 육성에 대한 연구개발 예산 규모도 비교적 큰 편으로 나타났다.

[콘텐츠산업 육성 연구개발(R&D) 출연 사업 현황(2026년 예산 기준)]

(단위: 백만원, %)

예산코드	세부사업명	내역사업명	피보조·출연 기관	지원액 ¹⁾	지원율
1234-600	CT기반 조성 (R&D)	CT글로벌 전시 및 활성화 지원	한국콘텐츠진흥원	700	정액
		문화기술연구 주관 기관 지원	한국콘텐츠진흥원, 광주과학기술원	2,660	정액
소계				3,360	
1234-602	문화기술 연구 개발(R&D)	문화콘텐츠 IP기획·창작 기술개발	한국콘텐츠진흥원	17,950	정액
		K-콘텐츠 제작 기술개발	한국콘텐츠진흥원	33,475	정액
		문화서비스 기술개발	한국콘텐츠진흥원	31,775	정액
소계				83,200	
1234-613	문화체육관광 R&D 기획평가 관리 사업 (R&D)	기획·평가비	한국콘텐츠진흥원	1,421	정액
		관리비	한국콘텐츠진흥원	442	정액
		인건비	한국콘텐츠진흥원	1,375	정액
		간접비	한국콘텐츠진흥원	703	정액
소계				3,941	
1234-626	K-Culture 글로벌 스타트업 육성 기술개발(R&D)	글로벌 K-Culture 스타트업 혁신성장 기술개발	한국콘텐츠진흥원	2,900	정액
		지속 가능한 K-Culture 공동도약 기술개발	한국콘텐츠진흥원	6,375	정액
소계				9,275	
1234-628	인공지능기반 공연 예술안전 환경 구축 핵심기술개발 (R&D)	사전 안전사고 예측 및 방지 기술개발	한국콘텐츠진흥원	2,700	정액
		공연시설 안전관리 기술개발	한국콘텐츠진흥원	2,500	정액
		공연 안전 글로벌 표준화 기술개발	한국콘텐츠진흥원	1,200	정액
소계				6,400	
1234-632	문화기술 전문인력 양성사업(R&D)	장르별 문화기술(CT) 전문 인력 양성	한국콘텐츠진흥원	6,900	정액
1234-636	문화공간 AX 전환을 위한 차세대 Culture Tech 기술개발(R&D)	공공문화시설 차세대 CT기술개발	한국콘텐츠진흥원	5,200	정액
1234-639	문화예술 온톨로지 기반 LM 연계 기술개발 (R&D)	한국 문화예술 디지털전환 기반 구축(DX)	한국콘텐츠진흥원	1,750	정액

주: 1) 2026년도 예산 기준임

자료: 문화체육관광부 2026년도 예산 사업설명자료를 바탕으로 정리함

(2) 주요 실적

최근 3년간(2023~2025년) 한국콘텐츠진흥원에서 수행한 ‘콘텐츠산업 연구개발(R&D)’의 실적은 모두 253건이며, 총 2,218억 9,500만원이 지원되었다.

최근 3년간(2023~2025년) ‘콘텐츠산업 연구개발(R&D)’에 대한 기술수요 조사를 실시한 결과 2023년에는 303건의 연구과제를 신청하여 93건이 채택(신청건수 대비 채택률 30.7%) 되었으며, 2024년에는 195건 중 83건(채택률 42.6%), 2025년에는 337건 중 77건의 연구과제가 채택(채택률 22.8%)되었다.

[콘텐츠산업 연구개발(R&D) 기술수요조사 및 채택결과(2023~2025년)]

(단위: 건, %)

연도	수요조사(A)	채택(B)	(B/A)
2023년	303	93	30.7
2024년	195	83	42.6
2025년	337	77	22.8

자료: 문화체육관광부 제출자료를 바탕으로 재작성

최근 3년간(2023~2025년) 콘텐츠산업 연구개발(R&D) 주관기관별 수행과제 건수 및 지원금액 현황을 살펴보면, 수행과제 건수는 주식회사 등 민간기업이 106건으로 가장 많았고, 그다음으로는 (재)한국건설생활환경시험연구원 등 연구원이 86건을 수행한 것으로 나타났다.

반면, 같은 기간 총지원 금액 기준으로는 연구원이 913억 9,100만원으로 가장 많은 지원을 받았으며, 민간기업은 748억 6,000만원으로 그 뒤를 이어 두 번째로 큰 규모의 지원을 받은 것으로 나타났다.

[콘텐츠산업 연구개발(R&D) 주관기관별 수행과제 수 및 지원 금액 현황(2023~2025년)]
(단위: 개, 백만원)

구분	주관기관	수행과제 수	지원금액
기술원	광주과학기술원, 한국과학기술원 등	18	14,416
민간기업	주식회사 등 민간기업	106	74,860
산학협력단	가천대학교 산학협력단, 서울대학교 산학협력단 등	38	34,328
연구원	(재)한국건설 생활환경 시험연구원 등	86	91,391
기타	국립 아시아 문화전당 재단 등	5	6,900
총합계		253	221,895

주: 정부지원금 감액, 과제수행 중도 포기, 평가결과 불량, 허위정보 연구개발 신청 등 부정행위 등의 경우(2023년 2건, 2024년 4건, 2025년 1건)도 포함
자료: 문화체육관광부 제출자료를 바탕으로 정리

‘문화콘텐츠산업 기술지원(R&D)’ 세부사업의 지원과제 수행 현황⁵²⁾을 살펴보면, 전반적으로 높은 수준의 과제 수행률과 완료율을 유지하고 있는 것으로 나타났다.

구체적으로 2021년에는 채택된 92건의 과제 가운데 89건이 개발 완료되어 96.7%의 완료율을 기록하였으며, 2023년에도 93건 중 92건이 완료되어 98.9%의 높은 완료율을 보였다.

다만, 2024년에는 완료율이 83.1%(83건의 지원과제 중 69건 개발 완료)로 하락한 것으로 나타났는데, 이는 당시 정부의 연구개발(R&D) 예산 삭감 기조와 사업 구조조정, 정책적 조정 과정 등이 일부 영향을 미친 결과로 보인다.

한편, 정부가 지원과제 수행을 위해 체결한 협약액⁵³⁾ 규모를 보면, 2021년 737억원에서 2022년 820억원으로 증가하였으나, 이후 감소세로 전환되어 2024년에는 659억원 수준까지 규모가 축소되었다. 하지만 2025년에는 다시 787억원으로 증가하면서, 콘텐츠산업 연구개발(R&D)에 대한 재정지원 규모가 재확대되는 모습을 보였다.

52) 지원과제 등 ‘문화콘텐츠산업 기술지원(R&D) 세부사업별 지원과제 등 현황’(2021~2025년)은 [부록 참고

53) 문화체육관광부에서 지원하는 과제수행 연구개발비

[문화콘텐츠산업 기술지원(R&D)의 지원과제 및 개발완료 등 현황(2021~2025년)]

(단위: 건, %, 억원)

연도	구분	소계
2021년	지원과제(A)	92
	개발완료(B) ¹⁾	89
	완료율(B/A)	96.7
	협약액 ²⁾	737
2022년	지원과제(A)	85
	개발완료(B) ¹⁾	85
	완료율(B/A)	100
	협약액 ²⁾	820
2023년	지원과제(A)	93
	개발완료(B) ¹⁾	92
	완료율(B/A)	98.9
	협약액 ²⁾	772
2024년	지원과제(A)	83
	개발완료(B) ¹⁾	69
	완료율(B/A)	83.1
	협약액 ²⁾	659
2025년	지원과제(A)	77
	개발완료(B) ¹⁾	70
	완료율(B/A)	90.9
	협약액 ²⁾	787

주: 1) 전체 지원과제 중 실패 과제를 제외한 유효 과제 수

2) 정부(문화체육관광부)에서 지원하는 과제수행 연구개발비를 말함

1. 당해연도 수행과제(단계/최종)를 모두 포함함(중복 집계)

2. 2025년 연차 및 최종평가 대상과제는 아직 평가를 실시(26.4월 예정)하지 않아 개발 완료 건수에 미포함

자료: 문화체육관광부 제출자료를 바탕으로 재작성

나. 문화콘텐츠산업 기술지원(R&D) 성과의 활용 제고 방안 필요

‘문화콘텐츠산업 기술지원(R&D)’ 사업의 성과를 기반으로 하는 특허 출원·등록, 논문 등재, 기술활용 및 매출 실적 등은 양적 확대는 물론, 질적 성장도 함께 도모하는 방향으로 관리할 필요가 있다. 또한 안정적인 성과관리 체계를 구축하는 한편, 기술지원(R&D)의 성과가 민간 활용으로 효과적으로 이어질 수 있도록 연계 체계를 강화할 필요가 있다.

콘텐츠산업 육성을 위한 연구개발(R&D) 사업은 콘텐츠 기술 및 문화콘텐츠 개발을 촉진하고 전문인력을 양성하는 한편, 디지털 콘텐츠산업의 경쟁력을 강화하기 위해 정부가 추진하는 정책사업이다. 정부는 이를 통해 콘텐츠 제작기술을 고도화하고, 신기술 기반의 콘텐츠산업을 육성하며, 글로벌 시장 진출을 확대하는 것을 도모하고 있다.

하지만 실제 사업 운영 과정에서는 여러 구조적 문제점이 제기되고 있다. 특히 일부 사업은 연구개발(R&D) 사업으로서의 성격이 다소 불명확한 측면이 있으며, 연구개발 성과의 상용화와 산업현장으로의 연계도 충분히 이루어지지 못하고 있다는 지적이 제기되고 있다.

현재 콘텐츠 R&D 사업은 연구 결과에 따른 시제품 제작 및 기술 실증 단계까지는 지원이 이루어지고 있으나, 이후 실제 시장 진입, 글로벌 유통, 투자 연계, IP 사업화로 이어지는 후속 지원체계가 상대적으로 미흡한 측면이 있다.

이에 따라 연구과제가 종료된 이후 운영 예산과 사업화 지원이 부족하여 연구개발 성과물이 시장에 안착하지 못한 채 활용이 중단되는 사례가 발생하고 있다. 또한 콘텐츠산업은 단순한 기술개발뿐 아니라 유통, 플랫폼, 팬덤 형성, IP 확장 등이 주요 핵심 요소임에도 현재의 연구개발(R&D) 추진체계는 이러한 산업적 특성을 충분히 반영하지 못하는 한계를 보이고 있다.

이러한 점을 고려할 때, 현재 ‘문화콘텐츠산업 기술지원 연구개발(R&D)’ 사업의 성과물이 실제 민간 시장에서 얼마나 활용되고 있는지에 대한 분석·평가가 필요하다.

특히 연구개발 결과물이 특허 출원·등록, 논문 등재, 기술활용, 매출 실적 등으로 실제 이어지고 있는지, 또한 콘텐츠 제작 현장이나 플랫폼 산업 등과 실질적으로

연계되고 있는지 등을 종합적으로 점검할 필요가 있다. 그리고 이를 통해 현행 연구 개발(R&D) 사업 구조의 실효성을 보다 면밀히 검토할 필요가 있다.

현재 ‘문화콘텐츠산업 기술지원 연구개발(R&D)’ 사업의 성과물에 대한 민간 활용도 평가지표로는 특허 출원·등록률, 학술논문 등재 실적, 기술이전 및 사업화 실적, 관련 매출 규모 등과 같은 전통적인 연구개발(R&D) 성과지표⁵⁴⁾가 주로 활용되고 있다. 동 지표는 연구개발 과정에서 투입된 예산, 인력, 기간 등 투입(Input) 요소와 그 결과로 도출된 특허, 논문, 시제품, 매출 등 직접적인 산출물(Output)을 계량화하여 평가하는 방식으로 수행된다.

하지만 이러한 성과평가 체계에는 다음과 같은 한계가 존재한다.

정부 R&D 사업은 특허 수, 논문 수, 참여기업 수 등과 같은 정량지표를 중심으로 평가가 이루어지는 측면이 있는 반면, 콘텐츠산업에서는 이용자 반응, 브랜드 가치, 글로벌 확장성, 장기적인 IP 수익 등과 같은 요소가 보다 중요한 성과로 작용하기도 한다. 그럼에도 현행 평가 체계는 이러한 산업적 특성을 충분히 반영하지 못하는 측면이 있는바, 실제 시장성이 낮은 기술이나 서비스가 형식적인 성과지표로 과대 평가될 가능성이 존재한다.

또한 이러한 전통적인 성과지표는 측정 가능성과 객관성이 높은 측면이 있어 연구개발의 양적 성과나 투입 대비 효율성을 파악하는 데 유용한 반면, 해당 기술이 실제 산업현장에서 어떻게 활용되고 있는지 파악하기 어렵거나 콘텐츠 생태계 전반에 미치는 파급효과와 같은 질적 성과까지는 충분히 반영하지 못하는 한계를 지닐 수 있다. 그러나 이처럼 다양한 한계에도 불구하고, 전통적인 연구개발(R&D) 성과지표는 복잡한 콘텐츠산업 생태계에서 기술적인 성과와 시장에 미치는 영향을 객관적인 수치로 제시할 수 있다는 점에서 여전히 유효한 분석 수단으로 활용되고 있다.

이에 따라 ‘문화콘텐츠산업 기술지원(R&D)’ 사업의 성과를 특허 출원·등록, 논문 등재, 기술 활용 및 매출 실적 등 전통적인 연구개발(R&D) 성과지표를 중심으로 분석·평가한 결과는 다음과 같다.

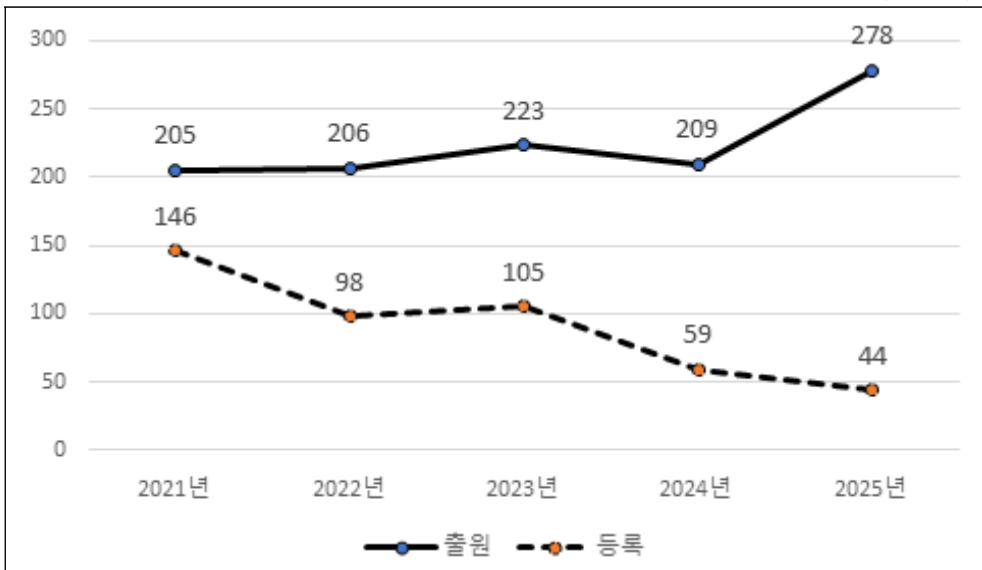
54) 전통적인 R&D 성과지표는 특허 출원·등록, 논문 등재, 기술 수준 등 기술적 성과와 매출액·기술료 등 경제적 성과, 그리고 R&D 집중도나 효율성 같은 생산성 지표로 구성된다. 이러한 지표들은 주로 연구개발 활동의 투입과 직접적인 산출물을 중심으로 정량적으로 측정된다.

첫째, 문화콘텐츠산업 기술지원(R&D)의 특허 출원 및 등록 실적⁵⁵⁾을 비교해 보면, 출원 건수는 전반적으로 증가추세를 나타내는 반면, 등록 건수는 지속적인 감소 추세를 나타내고 있다.

이는 연구개발 성과물의 특허 출원이 실제 등록으로 충분히 이어지지 못하고 있음을 시사하는바, 앞으로는 연구과제의 질적 수준을 제고하여 출원된 특허가 등록으로 적극적으로 연계될 수 있도록 다양한 개선 방안을 모색할 필요가 있다.

[문화콘텐츠산업 기술지원(R&D)의 특허 출원·등록 실적(2021~2025년)]

(단위: 건)



자료: 문화체육관광부 제출자료를 바탕으로 재구성

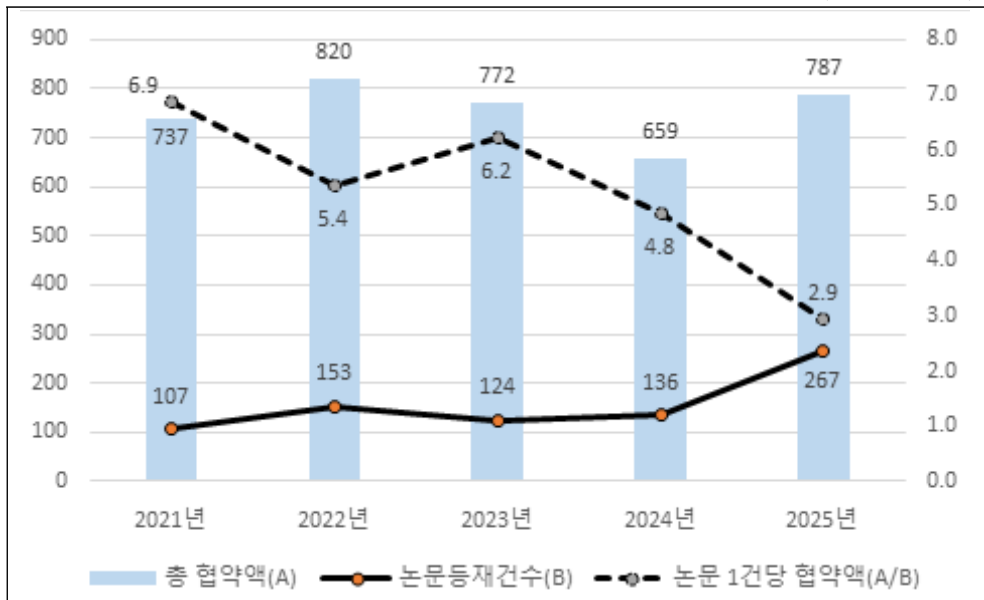
55) 특허 출원·등록 등 '문화콘텐츠산업 기술지원(R&D) 세부사업별 지원과제 등 현황'(2021~2025년)은 [부록] 참고

둘째, 문화콘텐츠산업 기술지원(R&D) 논문 등재 건수⁵⁶⁾가 증가하고 있음에도 불구하고 예산 부족 등으로 인해 1건당 협약액이 감소하는 경우, 기술지원(R&D)의 성과가 일부 쉬운 과제에 편중되거나 질적 수준이 저하될 우려가 있다.

따라서 지속 가능한 연구 생태계 구축을 위해 논문 1건당 협약액을 일정 수준으로 유지하고, 아울러 연구개발 성과의 일부를 논문 등재와 연계토록 하는 등 논문 등재 실적의 안정적 유지 방안을 마련할 필요가 있다.

[문화콘텐츠산업 기술지원(R&D)의 논문 1건당 협약액 등 변동 추이(2021~2025년)]

(단위: 억원, 건)



주: 1. 총 협약액이란 문화체육관광부에서 지원하는 과제수행 연구개발비를 말함

2. 논문 건수는 SCI와 비SCI 건수의 합산으로 집계함

자료: 문화체육관광부 제출자료를 바탕으로 재구성

56) 논문실적 등 '문화콘텐츠산업 기술지원(R&D) 세부사업별 지원과제 등 현황'(2021~2025년)은 [부록] 참고

셋째, 문화콘텐츠산업 기술지원(R&D) 기술활용실적⁵⁷⁾은 2021년 256건(지원 과제수 대비 278.3%)에서 2023년 365건(지원과제수 대비 392.5%)으로 크게 증가한 반면, 2024년에는 103건(124.1%), 2025년에는 72건(93.5%)으로 급감하였다.

이처럼 기술활용 실적이 연도별로 큰 변동 폭을 나타내는 것은 연구개발(R&D)의 성과가 민간 현장에서 지속적이고 안정적으로 활용되기보다는 일시적인 성과에 그칠 우려가 있음을 시사한다. 따라서 기술지원(R&D)을 통한 기술개발의 성과가 산업현장에서 지속적이고 안정적으로 활용·확산되도록 적극적인 노력이 필요하다.

[문화콘텐츠산업 기술지원(R&D)의 지원 과제 수 대비 기술활용건수(2021~2025년)]

(단위: 건, %)

구분		소계
2021년	지원과제수(A)	92
	기술활용건수(B) ¹⁾	256
	(B/A)	278.3
2022년	지원과제수(A)	85
	기술활용건수(B) ¹⁾	259
	(B/A)	304.7
2023년	지원과제수(A)	93
	기술활용건수(B) ¹⁾	365
	(B/A)	392.5
2024년	지원과제수(A)	83
	기술활용건수(B) ¹⁾	103
	(B/A)	124.1
2025년	지원과제수(A)	77
	기술활용건수(B) ¹⁾	72
	(B/A)	93.5
합계 (5년간 평균)	지원과제수(A)	430(86.0) ²⁾
	기술활용건수(B) ¹⁾	1,055(211.0) ²⁾
	(B/A)	245.3(245.3)

주: 1) 기술활용 건수는 국가연구개발사업 성과조사·분석에서 활용되는 '사업화 건수' 기준을 적용하여 작성하였으며, 연구개발 성과가 기술이전, 창업, 제품·서비스 출시 등으로 이어져 산업현장에서 활용되거나 경제적 성과로 연계된 성과 기준으로 집계하였음

2) 괄호 안은 5년간 평균값임

자료: 문화체육관광부 제출자료를 바탕으로 재작성

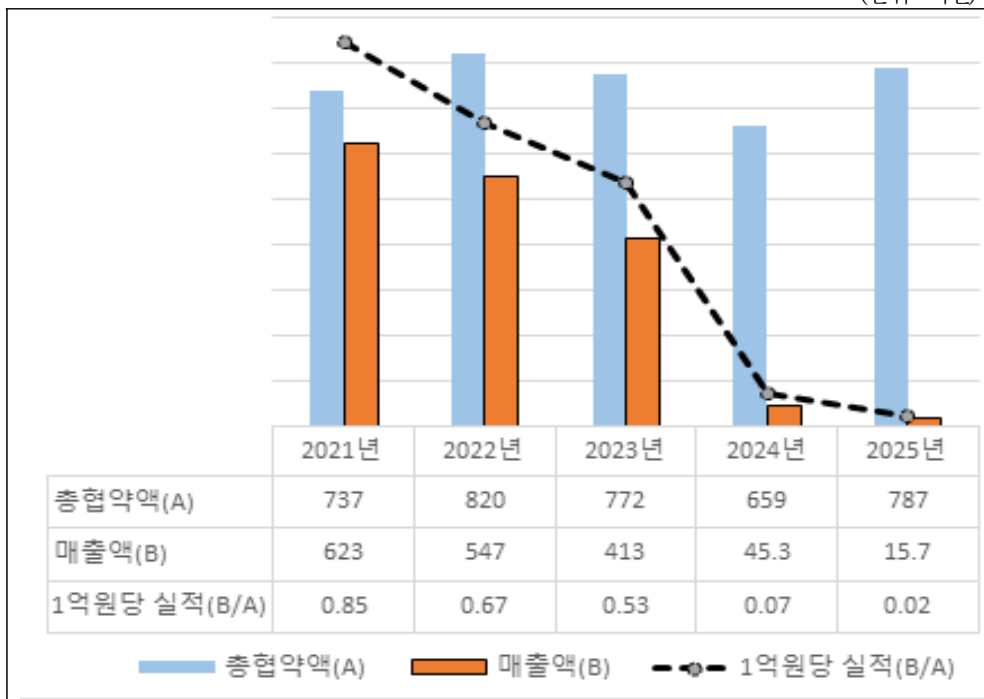
57) 기술활용 실적 등 '문화콘텐츠산업 기술지원(R&D) 세부사업별 지원과제 등 현황'(2021~2025년)은 [부록] 참고

넷째, 문화콘텐츠산업 기술지원(R&D)을 활용한 매출 실적⁵⁸⁾은 2021년 623억원(협약액 1억원당 매출 실적 0.85억원), 2023년 413억원(협약액 1억원당 매출 실적 0.53억원) 등 어느 정도 일정 수준을 유지하고 있었다. 하지만 2024년 45.3억원(1억원 당 0.07억원)과 2025년 15.7억원(1억원 당 0.02억원)으로 크게 감소하여 정부의 연구개발(R&D) 예산 삭감 기조와 사업 구조조정 등의 영향을 받아 전반적으로 변동 폭이 큰 측면이 있는 것으로 분석되었다.

이는 기술개발 성과가 실제 산업현장에서 지속적으로 활용되며 안정적인 매출로 이어지지 못하고 있음을 시사하는바, 기술지원(R&D) 성과가 단순 연구개발 단계에 머무르지 않고 실질적인 사업화와 시장의 확산으로 연결될 수 있도록 R&D와 매출 성과 간 연계 체계를 보다 강화할 필요성이 있다.

[문화콘텐츠산업 기술지원(R&D)의 협약액 대비 매출액 현황(2021~2025년)]

(단위: 억원)



주: 총 협약액이란 문화체육관광부에서 지원하는 과제수행 연구개발비를 말함

자료: 문화체육관광부 제출자료를 바탕으로 재구성

58) 매출실적 등 '문화콘텐츠산업 기술지원(R&D) 세부사업별 지원과제 등 현황'(2021~2025년)은 [부록 참고

다. 첨단기술 개발 및 전문인력양성(R&D)에 대한 장기적·안정적 지원체계 필요

기술지원(R&D) 사업 중 첨단기술⁵⁹⁾ 개발지원 및 전문인력양성⁶⁰⁾ 분야는 장기간에 걸친 연구개발과 역량 축적이 요구되는 분야임에도, 이와 관련된 일부 과제가 단기간 내 종료됨에 따라 기술의 지속적인 축적과 활용에 한계가 있었다. 이에 따라 첨단기술 개발지원과 전문인력양성 연구개발(R&D) 분야의 경우 개별 과제를 단기적으로 추진하기보다 상위의 통합된 연구 주제 아래 장기적이고 안정적인 관점에서 연구개발을 지속하는 방안을 모색할 필요⁶¹⁾가 있다.

최근 10년간(2017~2026년) 문화콘텐츠산업 기술지원(R&D)의 세부사업별 재정 투입 현황 등을 살펴보면, 첨단기술 개발지원이나 전문인력양성 등 일부 사업은 장기적인 계획에 따라 지속적으로 추진될 필요가 있음에도 실제로는 다수의 사업이 단기간 내 종료된 측면이 있다.

문화 분야에 대하여 일반적인 연구개발(R&D)을 추진하는 ‘CT 기반조성(R&D)’과 ‘문화기술 연구개발(R&D)’은 매년 사업이 지속적으로 추진되고 있는 반면, 첨단기술 개발지원을 목표로 하는 ‘지역연계 첨단 CT 실증사업’, ‘글로벌 가상공연 핵심기술개발’, ‘메타버스 콘텐츠 IP구축 연구개발’⁶²⁾ 등 첨단기술 개발지원 사업은 대부분 단기간에 종료된 것으로 나타났다. 그리고 이러한 첨단기술 개발지원 사업들이 종료된 이후에는 ‘문화공간 AX 전환을 위한 차세대 Culture Tech 기술개발’, ‘문화예술 온톨로지 기반 LLM 연계 기술개발’ 등 기존의 첨단기술 개발지원 사업과 유사한 목적의 신규 사업이 다시 일시적·반복적으로 추진되는 상황이다.

또한, 첨단기술 콘텐츠 기술지원(R&D) 사업은 산업 트렌드와 유행 키워드에 지나치게 의존하는 측면도 있다.

59) 워크플로우(workflow) 단계별 AI 기술의 생성형 AI(Generative AI), 제작단계의 버추얼 스튜디오, 미래 미디어인 크리에이터 미디어 및 메타버스 육성 등을 말한다.

미디어·콘텐츠산업융합발전위원회, “미디어·콘텐츠산업융합 발전방안(안)”, 2024.3.13.

60) 콘텐츠분야별 특화·전문인력(개발·창작 인력, OTT특화 인력 등), 신기술활용 역량 높은 융합인재(기술융합인력, 문화기술 R&D 인력) 등을 의미한다.

미디어·콘텐츠산업융합발전위원회, 위 자료

61) ‘2026년도 국가연구개발사업 예산 배분·조정(안)’은 첨단기술 경쟁력 확보와 전문인력 양성을 위해 장기적이고 안정적인 투자 확대가 필요하다고 제시하고 있다.

과학기술정보통신부, “2026년도 국가연구개발사업예산 배분·조정(안)”, 2025.8.

62) ‘메타버스 콘텐츠 IP 구축’ 사업은 ‘24년에 ‘글로벌 가상공연 핵심 기술개발’ 사업과 통·폐합되었다.

그동안 ‘지역연계 첨단 CT 실증사업’, ‘글로벌 가상공연 핵심기술개발’, ‘메타버스 콘텐츠 IP구축 연구개발’ 등과 함께, 최근에는 NFT⁶³⁾, AI, XR, 디지털 휴먼 등 일부 첨단기술 개발 분야에 대규모 예산이 집중되었다. 하지만 이중 상당수 사업은 충분한 기술 검증이나 시장성 분석 없이 추진되었다는 지적이 제기되고 있다.

실제 정부 정책이 첨단기술 개발을 선도하기보다 일시적인 시장 유행을 추종하는 방식으로 운영되는 측면도 있다. 예를 들어 과거 VR이나 메타버스 열풍 시기에는 관련 사업이 단기간에 급격히 확대된 바 있지만, 이후 시장의 지속성과 산업적 성과가 기대에 미치지 못하면서 관련 예산이 축소되거나 사업 편성이 중단된 사례도 있다.

이와 더불어 ‘문화콘텐츠 R&D 전문인력양성’이나 ‘문화기술 전문인력양성’ 등도 전문인력양성 사업의 특성상 매년 중단 없이 안정적인 관점에서 지속적으로 운영될 필요가 있지만, 일부 첨단기술 개발지원 사업과 마찬가지로 단기간 내 종료된 것으로 나타났다.

특히 전문인력양성 사업은 단기간의 지원만으로 성과를 창출하기 어려운 분야이며, 특히 콘텐츠산업 또한 고도의 전문기술과 장기간에 걸친 학습·실습·현장경험의 축적이 요구되는 특성을 지니고 있다. 또한 전문인력양성은 산업현장과 연계, 프로젝트 수행 경험, 기술 축적 및 창작 역량 강화 등이 함께 이루어져야 하는 만큼, 단기적인 사업 운영 방식으로는 지속적인 전문인력 확보와 기술 경쟁력 강화에 한계가 있다.

한편, 이러한 첨단기술 개발지원이나 전문인력양성 사업 등은 본래의 연구개발 목적과 달리 단순 제작 지원이나 행사성 사업에 가까운 형태로 운영되는 문제점도 제기되기도 한다.

일반적으로 R&D 사업은 원천기술 개발, 기술혁신, 상용화 가능성 검증 등을 목적으로 해야 하나, 콘텐츠 분야에서는 체험형 콘텐츠 제작, 시범 사업, 홍보 플랫폼 구축 등과 같은 과제가 R&D 범주에 포함되는 사례가 존재하기도 한다. 이처럼 개별사업이 단발적이거나 행사성 중심으로 추진되는 구조에서는 장기간의 축적이 필요한 첨단기술 역량을 안정적으로 확보하는 데 한계가 있을 수 있다.

63) NFT(Non-fungible token, 대체 불가능 토큰)란 블록체인 기술을 이용해서 디지털 자산의 소유주를 증명하는 가상의 토큰(token)을 말한다.

종합하면, 첨단기술 개발지원 및 전문인력양성 연구개발(R&D) 사업은 개별사업 단위로 시행되기보다는 보다 큰 연구 주제를 중심으로 중장기 프로그램 체계하에서 세부 기술개발이 지속적으로 이루어질 필요가 있으므로 이에 대한 개선 방안을 모색할 필요가 있다.

[문화콘텐츠산업 기술지원(R&D) 세부사업별 재정 투입현황(2017~2026년)]

(단위: 백만원)

사업명	'17년	'18년	'19년	'20년	'21년	'22년	'23년	'24년	'25년	'26년	합계
CT기반 조성 (R&D)	7,420	5,920	6,920	8,370	8,020	5,105	5,600	4,662	4,150	3,450	59,617
문화기술 연구개발 (R&D)	47,176	49,364	47,897	56,807	56,779	57,085	58,113	61,390	60,020	83,200	577,831
국가전략프로젝트 (R&D)(문화부)	500	833	-	-	-	-	-	-	-	-	1,333
혁신성장동력프로젝트(R&D)(문화부)	-	-	833	833	-	-	-	-	-	-	1,666
지역연계 첨단 CT 실증사업(R&D)	-	-	-	5,820	8,760	11,100	4,400	-	-	-	30,080
문화콘텐츠 R&D 전문인력 양성 (R&D)	-	-	-	3,296	6,201	8,275	5,500	-	-	-	23,272
글로벌가상공연 핵심기술개발(R&D)	-	-	-	-	-	2,595	3,700	1,740	1,280	-	9,315
문화체육관광 R&D 기획평가관리사업(R&D)	-	-	-	-	-	5,111	5,133	4,950	5,056	3,941	24,191
메타버스 콘텐츠 IP구축 연구개발 (R&D) ¹⁾	-	-	-	-	-	-	3,300	-	-	-	3,300
K-Culture 글로벌 스타트업 육성 기술개발(R&D)	-	-	-	-	-	-	-	2,000	1,967	9,275	13,242
인공지능 기반 공연예술 안전환경 구축 핵심기술개발 (R&D)	-	-	-	-	-	-	-	2,300	4,864	6,400	13,564
문화기술 전문인력 양성(R&D)	-	-	-	-	-	-	-	-	7,044	6,900	13,944
문화공간 AX 전환을 위한 차세대 Culture Tech기술개발(R&D)	-	-	-	-	-	-	-	-	-	5,200	5,200
문화예술 온톨로지 기반 LLM 연계 기술개발(R&D)	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1,750	1,750
소계	55,096	56,117	55,650	75,126	79,760	89,271	85,746	77,042	84,381	120,116	778,305

주: 1) 메타버스 콘텐츠 IP 구축 사업은 '24년에 '글로벌 가상공연 핵심 기술개발' 사업과 통·폐합됨

1. 음영부분은 단기간에 종료된 첨단기술이나 인력양성 개발·연구 사업임

2. 본예산 기준임

자료: 문화체육관광부 각 연도 예산 사업설명자료를 바탕으로 재작성

가. 영화발전기금 현황

(1) 영화발전기금 개요

영화발전기금은 영화예술의 질적 향상과 한국영화 및 영화·비디오물 산업의 진흥·발전 관련 지원, 소형영화·단편영화의 제작 지원 등을 목적으로 설치된 기금으로, 영화진흥위원회가 이를 관리·운용한다.

영화발전기금은 정부 출연금, 개인 또는 법인으로부터의 기부금품, 영화상영관 입장권에 대한 부과금 등을 주요 재원으로 하여 조성되며, 한국영화 산업 전반에 대한 지속 가능한 발전을 지원하는 데 그 목적이 있다.

동 기금은 한국영화의 창작·제작 진흥을 위한 지원을 비롯하여, 영상 전문투자 조합에 대한 출자를 통해 영화 제작에 대한 투자 활성화를 유도하고, 소형영화 및 단편영화 제작 지원을 통해 다양한 창작 기반을 확충하는 데 기여한다.

또한 예술영화 및 독립영화의 발전을 위한 사업을 지원함으로써 영화 생태계의 다양성과 공공성을 제고하고, 장애인 등 소외계층의 영화 향유권 신장을 위한 사업에도 재원을 투입하는 등 문화 접근성 확대와 문화복지 실현에 이바지하고 있다.

제23조(기금의 설치 등) ① 영화예술의 질적 향상과 한국영화 및 영화·비디오물산업의 진흥·발전을 위하여 영화발전기금(이하 “기금”이라 한다)을 설치한다.

② 기금은 제4조의 규정에 따른 영화진흥위원회가 관리·운용하되, 독립된 회계로 따로 처리하여야 한다.

제24조(기금의 조성) 기금은 다음 각 호의 재원으로 조성한다.

1. 정부의 출연금
2. 개인 또는 법인으로부터의 기부금품
3. 제25조의2에 따른 영화상영관 입장권에 대한 부과금
4. 기금의 운용으로 생기는 수익금
5. 그밖에 대통령령으로 정하는 수입금

제25조(기금의 용도) ① 기금은 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 사업을 위하여 사용하여야 한다.

1. 한국영화의 창작·제작 진흥 관련 지원
2. 영상 전문투자조합 출자
3. 한국영화의 수출 및 국제교류 지원
4. 소형영화·단편영화의 제작 지원
- 4의2. 제38조제1항에 따른 전용상영관의 지원
5. 영화상영관 시설의 보수·유지 및 개선 지원
- 5의2. 영화산업 종사자의 복지향상을 위한 사업 지원
- 5의3. 영화산업에서 인권존중 의식 및 양성평등 문화의 확산을 위한 사업 지원
6. 영화진흥위원회가 인정하는 영화 관련 단체 및 시민단체의 영화 관련 사업 지원
- 6의2. 영화 관련 교육·연수 등과 관련된 사업 지원
7. 예술영화·독립영화의 발전과 관련한 사업 지원
8. 영상문화의 다양성·공공성 증진과 관련한 사업 지원
- 8의2. 영상기술의 개발과 관련된 사업 지원
- 8의3. 지역 영상문화 진흥과 관련된 사업 지원
9. 비디오산업의 진흥과 관련한 사업 지원
10. 장애인 등 소외계층의 영화향유권 신장을 위한 사업 지원
- 10의2. 남북 간 영화교류 활성화를 위한 사업 지원
11. 기금의 조성·운용 및 관리에 필요한 경비
12. 그밖에 영화산업 및 비디오산업의 진흥을 위한 사업으로서 영화진흥위원회에서 필요하다고 의결한 사업 지원

(2) 영화발전기금 연혁

영화발전기금은 영화비디오법에 따라 2007년 1월 설치된 이후 한국영화의 창작·제작 진흥, 예술·독립영화 육성, 장애인 등 문화취약계층의 영화 향유권 확대 등을 위한 다양한 지원사업을 추진해 왔다. 다만 기금의 핵심 재원인 영화상영관 입장권 부과금에 대해서는 영화산업 환경의 변화, 국민 부담 완화 등 정책적 여건에 따라 징수 기한 연장, 한시적 폐지 및 재도입 등 제도운영 방식이 지속적으로 조정·변동되었다.

영화발전기금은 영화비디오법을 근거로 2007년 1월 설치되었으며, 정부의 출연금, 개인 또는 법인의 기부금품, 영화상영관 입장권 부과금 등을 주요 재원으로 설치되었다. 이후 2018년 3월 영화비디오법 개정을 통해 기금의 용도에 ‘예술영화 및 독립영화의 육성·지원’이 명시적으로 추가되었으며, 2021년 12월에는 기금의 주요 재원인 영화상영관 입장권 부과금 징수 기한을 2028년까지 연장함으로써 영화발전기금의 안정적인 재원 확보와 중장기적인 산업 지원 기반을 유지할 수 있도록 하였다.

2024년 12월에는 영화산업 침체에 따른 관람 수요 회복과 국민 부담 완화 등을 고려하여 영화관 관람객에게 부과되던 해당 부담금이 한시적으로 폐지된 바 있다. 하지만 영화발전기금의 재원 공백으로 인한 기금 운용상의 어려움이 지속되고, 영화상영관 입장권 부과금을 핵심 재원으로서 안정적으로 확보할 필요성이 다시 제기됨에 따라, 해당 부과금은 2025년 3월부터 재도입되었다.

[영화비디오법상 영화발전기금 관련 개정 주요 연혁]

개정시기	개정 내용
2007.1월	정부의 출연금, 개인 또는 법인으로부터의 기부금품, 영화상영관 입장권에 대한 부과금 등을 재원으로 하는 기금 설치
2018.3월	기금 용도에 예술·독립영화의 육성 및 지원 등에 관한 사항 추가
2021.12월	기금의 주요 재원인 영화관 입장권 부과금 징수 기한을 2028년까지 연장
2024.12월	영화관 입장 관람객에게 징수하는 부과금을 폐지함
2025.3월	영화관 입장 관람객에게 징수하는 부과금 재도입 ¹⁾

주: 1) 영화발전기금의 주요 재원으로 영화상영관 입장권 부과금 수입을 안정적으로 확보할 수 있도록 영화상영관 입장권 부과금 징수 규정을 다시 신설함

자료: 국가법령정보센터(<https://www.law.go.kr/>) 및 한국재정정보원, “2026 회계·기금 운용구조”. 2026.3. 등을 바탕으로 재작성

한편, 영화비디오법상 영화상영관 입장권 부과금 제도가 일시 폐지되기 이전에는 영화상영관 입장권 가액의 100분의 5 이하 범위에서 대통령령으로 정하는 비율에 따라 부과금을 징수하도록 규정함으로써, 구체적인 부과요율의 결정은 하위 법령에 위임하고 있었다. 이에 따라 기존에는 영화산업의 정책적·재정적 여건에 따라 대통령령의 개정을 통해 부과율을 탄력적으로 조정할 수 있는 구조로 운영되었다.

하지만 해당 부과금 제도가 폐지되었다가 재도입되는 과정에서 개정된 영화비디오법은 종전과 달리 부과요율 결정 사항을 하위 법령에 위임하는 대신 법률 자체에서 영화상영관 입장권 가액의 100분의 3에 해당하는 금액을 부과금으로 징수하도록 직접 명시하고 있다.

[영화비디오법 법령상 영화상영관 입장권 부과금 관련 규정 변동사항]

영화비디오법 [법률 제18659호]	영화비디오법 [법률 제20622호]	영화비디오법 [법률 제20838호]
제25조의2(부과금의 징수) ① 영화진흥위원회는 한국영화의 발전 및 영화·비디오물산업의 진흥을 위하여 영화상영관(비상설상영장을 포함한다)에 입장하는 관람객에 대하여 입장권 가액의 100분의 5 이하의 범위에서 대통령령으로 정하는 부과금을 징수할 수 있다.	제25조의2 <삭제>	제25조의2(부과금의 징수) ① 영화진흥위원회는 한국영화의 발전 및 영화·비디오물산업의 진흥을 위하여 영화상영관(비상설상영장을 포함한다)에 입장하는 관람객에 대하여 입장권 가액의 100분의 3에 해당하는 금액을 부과금으로 징수한다.
영화비디오법 시행령 [대통령령 제32691호]		
제9조의4(입장료에 대한 부과금 등) ① 법 제25조의2제1항에 따른 부과금의 부과금액은 영화상영관(비상설상영관을 포함한다) 입장권 가액의 100분의 3으로 한다.		

자료: 국가법령정보센터<<https://www.law.go.kr/>>

(3) 영화발전기금 수입 및 지출 현황

영화발전기금 수입 및 지출예산은 2021년 3,052억원에서 2026년 1,700억원으로 감소 추세(2021년 대비 △44.5%)를 나타내고 있다.

영화발전기금의 수입은 자체수입, 정부내부수입 및 기타수입, 여유자금 회수 등으로 구성되며, 지출은 사업비인 '영화산업 육성 및 지원(예산코드: 1261)'을 비롯해 기금운영비, 정부내부 지출 및 기타 지출, 여유자금 운용 등으로 이루어진다.

최근 6년간(2021~2026년) 영화발전기금의 수입 및 지출예산⁶⁴⁾ 변동추이를 살펴보면, 총수입액 및 총지출 예산은 2021년 3,052억 4,500만원에서 2025년 936억 9,200만원으로 하락 추세를 나타낸 후, 2026년 1,695억 5,600만원으로 다시 증가하였다.

같은 기간의 총수입액 및 총지출 결산 변동 추이를 살펴보면, 2021년 2,020억 8,300만원에서 2024년 688억 5,800만원으로 하락 추세를 나타내다가, 2025년 1,021억 9,800만원으로 증가하였다.

[영화발전기금 수입 및 지출 현황(2021~2026년)]

(단위: 백만원)

구분	수입				지출					
	자체 수입	정부내부 수입 및 기타	여유 자금 회수	계	사업비	기금 운영비	정부내부 지출 및 기타	여유 자금 운용	계	
'21년	예산	61,088	167,979	76,178	305,245	105,266	11,741	-	188,238	305,245
	결산	20,724	105,181	76,178	202,083	129,695	11,715	-	60,673	202,083
'22년	예산	48,660	80,000	71,787	200,447	97,840	12,176	1,040	89,391	200,447
	결산	22,434	80,000	60,533	162,967	91,611	11,973	1,022	58,360	162,967
'23년	예산	60,625	80,000	89,391	230,016	72,944	12,142	80,984	63,946	230,016
	결산	29,716	80,000	57,342	167,057	69,572	12,006	80,977	4,502	167,057
'24년	예산	38,449	35,400	63,946	137,795	46,677	12,289	-	78,829	137,795
	결산	29,055	35,400	4,402	68,858	43,664	12,172	-	13,022	68,858
'25년	예산	2,607	64,497	26,588	93,692	56,163	12,592	10	24,927	93,692
	결산	24,522	64,497	13,179	102,198	79,785	12,495	256	9,663	102,198
'26년	예산	36,727	96,300	36,529	169,556	88,236	13,270	10	68,040	169,556

주: 예산은 기금의 당초계획 기준임
 자료: 문화체육관광부 각 연도 예산 사업설명자료

64) 기금의 당초계획 기준이다.

나. 영화발전기금 재원 마련 방안 검토 필요

최근 영화 소비 환경이 영화관 중심에서 OTT 플랫폼 중심으로 빠르게 전환함에 따라 영화발전기금의 재원 구조도 이에 맞게 재설계할 필요가 있다. 특히 법적·제도적으로 영화의 개념과 기금 재원 범위를 합리적으로 정비하여 안정적인 재원을 확보할 필요가 있으며, 이를 위해 해외 주요국의 OTT 관련 부과금 부과·징수 사례와 제도 운영 등을 비교·분석함으로써 제도적 시사점을 도출할 필요가 있다.

앞서 살펴본 바와 같이, 한국영화 산업의 육성과 발전을 목적으로 운용되는 영화발전기금은 정부 출연금, 개인 및 법인의 기부금, 그리고 영화상영관 입장권 부과금 등을 통해 조성된다.

이 가운데 영화상영관 입장권 부과금 제도는 관람객이 영화 티켓을 구매할 때 입장권 가액의 3%(65)를 법정부담금으로 부과하여 영화진흥위원회에 납부하는 제도로, 그동안 영화발전기금 수입 가운데 사실상 유일하게 자체 징수가 가능한 핵심 재원으로 기능해 왔다. 이는 기금 조성의 재정 안정성이 영화상영관 입장권 부과금에 있음을 보여주며, 따라서 국내 영화산업의 실적이 기금의 재정 상태와 운용에 직접적인 영향을 미치고 있음을 의미한다.

최근 영화 시장은 코로나-19 팬데믹을 거치면서 극장 영화관람 문화가 위축되었고, 이는 기금의 핵심 수입원인 입장권 부과금의 급격한 감소로 이어졌다. 그리고 코로나-19 팬데믹이 종료된 이후에도 OTT 플랫폼(66)의 급격한 성장으로 인해 소비자들의 영화 소비 패턴이 '극장 중심'에서 '플랫폼 중심'으로 재편되었다.

이러한 영화관람 환경의 전환으로 최근 영화발전기금의 주요 수입원인 영화관람 입장권 법정부담금이 감소함에 따라 영화발전기금의 재정 건전성도 우려되는 상황이다. 또한 이에 따른 기금 규모의 축소는 단순한 예산 부족을 넘어, 신규 영화 제작 지원, 독립·예술 영화 육성, 한국영화의 해외 진출 보조 등 영화산업 전반의 위축을 초래할 우려도 있다.

65) 영화비디오법 제25조의2(부과금의 징수) ① 영화진흥위원회는 한국영화의 발전 및 영화·비디오물산업의 진흥을 위하여 **영화상영관(비상설상영장을 포함한다. 이하 이 조에서 같다)에 입장하는 관람객에 대하여 입장권 가액의 100분의 3에 해당하는 금액을 부과금으로 징수한다.**

66) OTT(Over-The-Top)는 인터넷을 통해 영화, 드라마, 방송 등 미디어 콘텐츠를 제공하는 서비스로, 셋톱박스 없이 스마트폰, 스마트 TV, PC 등에서 원하는 콘텐츠를 언제 어디서나 스트리밍으로 즐길 수 있는 방식이다.

(1) 기금의 법정부담금 수납현황

영화발전기금의 법정부담금인 영화관 입장권 부과금 수입은 코로나-19 팬데믹과 OTT 확산에 따른 영화 소비 행태 변화 등의 영향으로 계속 감소하고 있다.

최근 7년간(2019~2025년) 영화발전기금의 법정부담금 수납액과 수납률을 살펴보면, 2019년에는 수납액이 545억 8,200만원으로 수정 계획액 503억 9,800만원 대비 108.3%를 기록하였다.

하지만 2020년에는 코로나-19 팬데믹의 영향으로 수납액이 105억 2,200만원(수정 계획 대비 수납률 19.3%)으로 급감하였으며, 이후 2021년 170억 8,600만원(수납률 30.8%), 2022년 179억 4,800만원(수납률 38.5%)으로 점진적인 회복세를 나타냈다.

이어 2023년과 2024년에도 262억 5,500만원(수정계획 대비 수납률 50.1%)과 262억 2,300만원(수납률 89.1%)을 각각 수납하는 등 지속적인 회복 흐름이 이어지고 있지만, 여전히 코로나-19 팬데믹 이전인 2019년 수납액 545억 8,200만원에는 크게 미치지 못하고 있다.

이는 앞서 살펴본 바와 같이 팬데믹 이후인 2023년부터 2025년 사이 OTT 등 영화 소비 행태의 변화로 인해 영화관람 구조가 달라진 데에 기인한 것으로 보인다.

[영화발전기금 법정부담금 수납현황(2019~2025년)]

(단위: 백만원, %)

연도	계획액		계획 현액	징수 결정액(B)	수납액 (C)	수납률 (C/A)	수납률 (C/B)	미수납액 (B-C)	불납 결손액
	당초	수정(A)							
2019	50,398	50,398	50,398	54,630	54,582	108.3	99.9	49	-
2020	54,446	54,446	54,446	18,690	10,522	19.3	56.3	8,167	-
2021	55,522	55,522	55,522	17,087	17,086	30.8	100.0	1.6	-
2022	46,605	46,605	46,605	17,961	17,948	38.5	99.9	14	-
2023	52,431	52,431	52,431	26,367	26,255	50.1	99.6	113	-
2024	29,442	29,442	29,442	26,501	26,223	89.1	98.9	278	-
2025	- ¹⁾	25,169	25,169	22,761	22,450	89.2	98.6	312	-

주: 1) 영화발전기금 부과금은 2024년 12월말 일시적으로 폐지됨에 따라 2025년도 부과금 당초 계획액이 편성되지 않았으나, 2025년 3월 국회의 영화비디오법 개정을 통해 부과금 징수가 재개되면서 수정계획액을 확정하였음

자료: 문화체육관광부 각 연도 예산 사업설명자료

(2) 영화발전기금 법정부담금 관련 법안 현황

최근 국회에서는 코로나-19와 OTT 플랫폼 확산 등으로 영화발전기금의 주요 수입원인 영화관 입장권 부과금이 감소함에 따라 이를 대체할 재원 마련 방안과 기금 재원 구조 개편이 논의되고 있다. 다만 현행 영화비디오법상 영화의 정의가 “영화상영관 등에서 공중에게 상영할 목적”으로 제작된 경우로 한정되어 있어, 기금 부과금 수입도 영화관 상영 중심에 머물러 있는 한계가 있다. 이에 따라 변화된 영상 콘텐츠 유통 환경을 반영하도록 영화의 정의를 확대하고, 기금 재원 마련의 법적 근거를 보다 유연하게 정비할 필요성이 있다.

그동안 영화발전기금은 전반적으로 극장 입장권 부과금에 크게 의존해 왔으나, 코로나19 이후 극장 관객 수가 급감하고 OTT 이용이 확대되면서 기금 수입 기반이 약화되었다.

이에 따라 과거에는 극장 산업의 성장에 힘입어 기금 규모도 자연스럽게 확대되었지만, 현재는 영화 소비 방식이 온라인 중심으로 이동하면서 기존 재원 구조가 변화된 환경을 충분히 반영하지 못하는 현실에 직면하고 있다. 특히 OTT 플랫폼이 영화산업에서 큰 영향력을 가지게 되었음에도 기금 부담 구조에서는 상대적으로 제외되어 형평성 문제도 우려되는 상황이다.

현재 제22대 국회에서 발의된 영화발전기금과 관련된 법률안을 살펴보면, 「영화 및 비디오물의 진흥에 관한 법률 일부개정법률안」을 중심으로 영화의 정의를 확대하거나 기금 재원 구조 개편에 관한 논의가 이루어지고 있다.

먼저, 임오경 의원안(의안번호 2214993, 2025.12.08.)은 영화의 정의를 “연속적인 영상과 음향이 결합된 콘텐츠로서, 영화상영관 등에서 상영되거나 정보통신망을 통해 제공될 수 있도록 제작된 것”까지 확대하는 내용을 담고 있다. 다만, 영화발전기금은 여전히 극장용 영화를 중심으로 운용하는 것을 그대로 유지하도록 하고 있다.

김윤덕 의원안(의안번호 2201475, 2024.07.08.)은 영화의 정의를 “연속적인 영상이 필름 또는 디지털 매체에 담긴 저작물로서, 영화상영관 등에서 상영하거나 판매·대여 또는 정보통신망을 통해 시청에 제공할 수 있도록 제작된 것”으로 규정하였다. 아울러 법률의 명칭을 「영화의 진흥에 관한 법률」로 변경하고, 기금 재원과 관련하여 입장권 관람 수입을 100분의 5 이내에서 대통령령으로 정할 수 있도록 하는 규정을 포함함으로써, 현행 영화관 관람 입장권 가액의 100분의 3보다 부과금

을 확대할 수 있는 근거를 마련하였다.

정연욱 의원안(2026.01.05.)은 영화의 정의를 “영상과 음향이 결합된 콘텐츠로서, 영화상영관 등에서 상영하거나 정보통신망을 통해 시청에 제공할 수 있도록 제작된 것”으로 한정하는 기준을 제시하고 있으며, 기금 사업에 사용되는 영화는 영화상영관에서 상영할 목적으로 제작된 것으로 한정하고 있다.

참고로 「영화 및 비디오물의 진흥에 관한 법률 일부개정법률안」과 유사한 법안인 「방송통신발전기본법 일부개정법률안」(조인철 의원, 2201663, 2024.07.12.)에서는 매출액 등 일정 기준을 충족하는 부가통신 사업자에게 방송통신발전기금 분담 의무를 부과하도록 하고, 장애인·저소득층 요금 감면 지원 등 기금 사용 범위를 확대하는 내용을 담고 있다.

이처럼 제22대 국회에서는 영화의 정의를 기존 영화관 상영 중심에서 온라인 유통 환경까지 포괄하도록 확대하는 다양한 방안이 논의되는 한편, 영화관 관람 부과금의 조정·확대를 통해 영화발전기금의 극장 기반 재원을 유지·확충하려는 방안도 함께 검토되고 있다.

다만, OTT 오리지널 영화⁶⁷⁾ 및 온라인 기반 영상콘텐츠에 대한 지원·분류·유통 관련 정책은 여전히 미흡한 수준에 머물러 있으며, 산업현장에서는 현행 제도와 실제 시장 구조 간 괴리가 점차 확대되는 측면이 있다. 이에 따라 변화된 콘텐츠 유통 환경을 반영한 법·제도 정비의 필요성이 지속적으로 제기되는 상황이다.

한편, 영화발전기금의 법정부담금 확대 논의에서 핵심적인 문제로 제기되는 것은 지원체계가 여전히 극장 중심 구조에 머물러 있다는 점이다.

현행 영화비디오법은 영화의 정의를 “영화상영관 등 특정 장소나 시설에서 공중에게 상영할 목적으로 제작된 것”으로 규정⁶⁸⁾하고 있어, 영화 정책의 전반이 애초부터 오프라인 극장 상영을 전제로 설계되어 있다. 이에 따라 제작·배급·상영 지원 역시 영화관 생태계를 중심으로 운영되는 구조가 지속되고 있다.

이와 함께 최근 영화 소비는 OTT와 온라인 플랫폼을 중심으로 빠르게 이동하

67) OTT플랫폼이 자체 자금을 투자해 독점적으로 제작하거나 유통권을 구매해 최초로 공개하는 영화를 말한다.

68) 영화비디오법 제2조(정의) 1. “영화”라 함은 연속적인 영상이 필름 또는 디스크 등의 디지털 매체에 담긴 저작물로서 **영화상영관 등의 장소 또는 시설에서 공중(公衆)에게 관람하게 할 목적으로** 제작한 것을 말한다.

고 있으나, 영화상영관을 거치지 않고 직접 유통·상영되는 콘텐츠에 대해서는 이를 적용할 수 있는 근거 법령이 미비하여 법정부담금 부과 및 재원 확보에 구조적 한계가 존재하고 있다.

이에 따라 영화의 법적 정의를 현행 산업 구조와 콘텐츠 유통 환경 변화에 맞게 재정비하는 한편, 이를 바탕으로 영화발전기금의 안정적이고 지속 가능한 재원 마련 방안을 다각도로 모색할 필요가 있다.

[영화발전기금 법정부담금 수입 관련 법률안 발의 현황(제22대 국회)]

법령명	대표발의자 (발의일자)	의안번호	주요 내용
영화 및 비디오물의 진흥에 관한 법률 일부개정 법률안	임오경 의원 (2025.12.08.)	2214993	<ul style="list-style-type: none"> - 영화의 정의를 “연속적인 영상과 음향이 결합된 콘텐츠로서, 영화상영관 등에서 상영되거나 정보통신망을 통해 제공할 수 있도록 제작된 것”으로 규정함 - 다만, 영화발전기금은 극장용 영화를 중심으로 하는 것을 원칙으로 함
	김윤덕 의원 (2024.07.08.)	2201475	<ul style="list-style-type: none"> - 영화의 정의를 “연속적인 영상이 필름 또는 디지털 매체에 담긴 저작물로서, 영화상영관 등에서 상영하거나 판매·대여 또는 정보통신망을 통해 시청에 제공할 수 있도록 제작된 것”으로 규정함 - 「영화 및 비디오물의 진흥에 관한 법률」을 「영화의 진흥에 관한 법률」로 변경함 - 기금의 수입 중 입장권 관람 수입은 100분의 5 이내에서 대통령령으로 정할 수 있음
	정연욱 의원 (2026.01.05.)	2215848	<ul style="list-style-type: none"> - 영화의 정의를 “영상과 음향이 결합된 콘텐츠로서, 영화상영관 등에서 상영하거나 정보통신망을 통해 시청에 제공할 수 있도록 제작된 것”으로 규정함 - 다만, 기금 사업에 사용되는 영화는 영화상영관에서 상영할 목적으로 제작된 것으로 한정함
방송통신발전기본법 일부개정 법률안	조인철 의원 (2024.07.12.)	2201663	<ul style="list-style-type: none"> - 매출액 등 일정 기준을 충족하는 부가통신사업자에게 방송통신발전기금 분담 의무를 부과하도록 함 - 장애인·저소득층 요금감면 지원 등 기금 사용 근거를 확대함

자료: 국회의안정보시스템<<https://likms.assembly.go.kr>>

(3) 해외 주요국의 OTT 부담금제도 운영현황

미국, 프랑스, 독일 등 주요 국가들은 OTT 산업의 성장에 대응하여 관련 부과금 제도를 도입·확대하고 있으며, 이를 통해 자국의 콘텐츠산업 진흥과 공적 재원 확보를 도모하고 있다. 따라서 우리나라도 해외 주요국의 사례를 참고하여 관련 법령과 제도를 정비하고, 이를 통해 OTT 사업자 등에 대한 부담금을 영화발전기금의 법정 재원에 포함하도록 하는 방안을 모색할 필요가 있다.

해외 주요국의 OTT 관련 부과금 제도를 살펴보면, 미국, 유럽연합(EU)의 일부, 프랑스, 독일, 이탈리아, 일본, 캐나다, 스위스 등은 OTT 산업 성장에 대응하여 다양한 방식의 제도를 운영하고 있다.

전반적으로 이들 국가는 OTT사업자에게 매출 기반의 부담금을 부과하거나 일정 비율의 콘텐츠 투자 의무를 부여하는 방식을 채택하고 있다. 특히 유럽연합(EU)의 일부와 프랑스, 독일, 이탈리아, 스위스 등 유럽 국가들은 자국과 유럽 콘텐츠 제작을 지원하기 위해 OTT플랫폼이나 사업자에 대한 투자 의무를 적극 도입하고 있으며, 일부 국가는 매출의 일정 비율을 기금으로 납부하도록 의무화하고 있다.

반면 미국과 일본은 별도의 OTT 전용 부담금 제도는 제한적이지만, 세금 부과 또는 민간 주도의 투자 방식으로 재원을 확보하고 있다. 그리고 캐나다는 법률을 통해 글로벌 OTT 플랫폼에도 자국 콘텐츠 제작 지원 의무를 부과하는 등 공적 규제를 강화하는 추세를 보이고 있다.

우리나라도 이러한 해외 주요국의 사례를 참고하여, 관련 법령 개정을 통해 OTT 사업자 등에 대한 부담금을 영화발전기금의 법정 재원으로 포함시키는 방안을 검토할 필요성이 있다. 다만, 국내에 있는 OTT 기업의 경우 이미 법인세와 부가가치세를 납부하고 있다는 점, 국내에서 제작된 영상 콘텐츠를 해외에 판매할 경우 해당 국가의 부가가치세(VAT)나 디지털세를 추가로 부담해야 하는 점 등을 고려하면, 과도한 중복 부담이 발생하지 않도록 신중을 기할 필요가 있다.

참고로 현재 국회에서는 방송통신발전기금의 부과 대상을 OTT 사업자로 확대해야 한다는 의견이 지속적으로 제기되고 있다. 다만 해외 OTT 사업자에 대한 기금 징수 체계가 충분히 마련되지 않은 상황에서 이를 확대하는 경우, 국내 사업자에 대한 부담이 집중됨으로써 역차별 문제가 발생할 수 있다는 지적도 제기되고 있다.

이에 따라 향후 영화발전기금의 재원으로 OTT사업자 부담금 제도 도입을 검

토할 경우, 국내와 해외 사업자 간 형평성과 부담의 적정성 등을 종합적으로 고려하여 제도 도입 여부와 구체적인 운영 방안을 신중하게 접근할 필요가 있다.

[해외 주요국 OTT 관련 부과금 제도]

국가	주요 내용
미국	<ul style="list-style-type: none"> - 넷플릭스 창작발전기금(Netflix Fund for Creative Equity), 디즈니플러스 등 국내외 대형 OTT를 통한 방송·영상 콘텐츠 투자 재원 확보 - 연방 차원에서는 OTT에 대한 별도의 부과금이 없으나, 일부 주(예: 뉴욕, 캘리포니아)에서는 판매세(Sales Tax)를 적용하고 있음
유럽 연합 (EU) 일부	<ul style="list-style-type: none"> - '시청각 미디어 서비스 지침(AVMSD)'을 개정하여 OTT 플랫폼에 유럽 콘텐츠에 대한 일정 비율의 투자 의무를 부과 - 미디어 서비스 제공자가 유럽 작품 제작 활성화를 위해 콘텐츠 직접 투자 및 국가기금 등에 매출액 기반의 재정적 기여를 할 수 있도록 제도적 기반을 마련
프랑스	<ul style="list-style-type: none"> - 프랑스는 모든 비디오·VOD·OTT 매출에 약 2% 수준의 부담금을 부과하고 이를 CNC(국립영화영상센터)가 운영하는 영화·영상기금으로 활용 - '영상물지원기금(FSA)'을 통해 영화관 입장세, 텔레비전 서비스세, 비디오세 등을 통합 관리하며, OTT 플랫폼(넷플릭스·디즈니플러스 등)에게 매출액의 일정 비율을 프랑스 콘텐츠 제작에 투자하도록 의무화
독일	<ul style="list-style-type: none"> - OTT 플랫폼에도 영화 산업 지원을 위한 기금 기여금을 부과하는 제도를 시행하고 있으며, OTT는 TV 라이선스 요금과 별도로 부가가치세(VAT)를 납부 - 일부 사업자는 독일 영화·방송 투자 기금에 자발적 또는 법적 분담금을 지불하는 방식으로 영화 제작 지원 재원을 마련하고 있음 - 최근 스트리밍 플랫폼에서 발생하는 수익 8%를 독일에서 제작된 영화 및 프로그램에 투자하도록 의무화(영화진흥법: Filmförderungsgesetz, FFG, 2026.2.)
이탈리아	<ul style="list-style-type: none"> - OTT 사업자에게 매출의 일정 비율을 유럽 및 이탈리아 독립 제작 콘텐츠에 투자하도록 의무화하고 있으며, 현재 약 16% 수준의 투자 의무가 적용되고 있음
일본	<ul style="list-style-type: none"> - OTT 플랫폼 매출에 대해 소비세(10%)를 부과하고 있으나, 콘텐츠 제작사에 대한 투자 의무는 아직 명문화되어 있지 않음
캐나다	<ul style="list-style-type: none"> - 넷플릭스·유튜브 등 글로벌 플랫폼에도 캐나다 콘텐츠 제공 및 지원 의무를 부과하는 '온라인 스트리밍 법(Online Streaming Act)'을 통과(2023년 4월)하여, 넷플릭스, 스포티파이 등 스트리밍 서비스가 음악·TV 프로그램 등 캐나다 미디어 콘텐츠 제작을 지원하기 위한 비용을 부담하도록 함
스위스	<ul style="list-style-type: none"> - 스트리밍 사업자의 매출 4%를 영화 및 TV 프로그램 제작에 투자하도록 하는 '렉스 넷플릭스(Lex Netflix)' 법을 제정함(2022년)

자료: 국회 과학기술정보방송통신위원회 검토보고서, "방송통신발전 기본법 일부개정법률안(조인철의원 대표발의, 2201663호)", 2024.8.

우정권, "콘텐츠산업 육성사업 평가" 국회예산정책처 전문가간담회, 2026.3.

영화진흥위원회, "미국의 OTT 플랫폼에 부과하는 문화기금", 2023.8. 등을 바탕으로 정리함

다. 영화발전기금 및 국민체육진흥기금 간 연계적인 전출·이관 지양 필요

매년 복권기금에서 국민체육진흥기금으로 배분된 금액을 초과하는 재원이 같은 문화체육관광부 소관인 영화발전기금과 문화예술진흥기금 등으로 다시 전출·이관되고 있다. 하지만 국민체육진흥기금의 본래 목적과 용도를 고려하면, 이러한 연계적이고 반복적인 전출·이관은 지양할 필요가 있다.

국민체육진흥기금은 「국민체육진흥법」을 근거로 1972년에 설치되었으며, 동법에 따른 기금조성의 주요 목적은 ‘체육 진흥에 필요한 시설 비용, 학교체육 및 직장 체육의 육성 등⁶⁹⁾이 있다. 동 기금의 조성 방법⁷⁰⁾에는 정부와 정부 외의 자의 출연금(出捐金), 문화체육관광부장관이 승인하는 광고 사업의 수입금, 「복권 및 복권기금법」 제23조제1항에 따라 배분된 복권수익금 등이 있다.

이에 따라 「복권 및 복권기금법」은 매년 복권 수입금의 일부를 국민체육진흥기금⁷¹⁾ 등에 배분하도록 하고 있으며, 국민체육진흥기금에 배분된 재원은 국민체육진흥을 위한 연구·개발 및 보급 사업, 학교 운동경기부 육성사업 등의 용도로 사용하도록 규정⁷²⁾하고 있다.

69) 「국민체육진흥법」 제19조(기금의 설치 등) ① 다음 각 호에 필요한 경비를 지원하기 위하여 국민체육진흥기금을 설치한다.

1. 체육 진흥에 필요한 시설 비용
2. 체육인의 복지 향상
3. 체육단체 육성
4. 학교체육 및 직장 체육육성
5. 체육·문화예술 전문인력 양성
6. 취약분야 육성
7. 스포츠 산업 진흥
8. 사행산업 또는 불법사행산업으로 인한 중독 및 도박 문제의 예방·치유
9. 그밖에 국민체육 진흥 등을 위하여 대통령령으로 정하는 사항

70) 「국민체육진흥법」 제20조(기금의 조성) ① 국민체육진흥계정은 다음 각 호의 재원으로 조성하며, 사행산업중독예방치유계정은 「사행산업통합감독위원회법」 제14조의4에서 정하는 바에 따른다.

1. ~ 4. (생략)
5. 「복권 및 복권기금법」 제23조제1항에 따라 배분된 복권수익금
6. ~ 8. (생략)

71) 매년 복권기금의 복권수익금 중 100분의 35를 과학기술진흥기금, 국민체육진흥기금, 근로복지진흥기금 등 법정 사업에 배분하고 있으며, 이 중 「복권 및 복권기금법 시행령」에 따른 국민체육진흥기금에 배분되는 법정배분율은 100분의 10.371이다.

72) 「복권 및 복권기금법 시행령」 <별표> 기금 등에 배분된 복권 수익금의 용도(제23조제2항 관련)

[「복권 및 복권기금법」 상 국민체육진흥기금 배분 관련 규정]

「복권 및 복권기금법」

제23조(복권기금의 배분 및 용도) ① 매년 복권수익금 가운데 100분의 35는 다음 각 호의 기금 등에 배분하되 그 배분 비율은 대통령령으로 정한다.

2. 「국민체육진흥법」 제19조에 따른 국민체육진흥기금

② 제1항에 따라 복권수익금을 배분받은 기금 등은 이를 **별표에 규정된 용도**에 사용하여야 한다.

「복권 및 복권기금법 시행령」

제17조(복권수익금의 배분 및 용도) ① 법 제23조제1항 각 호 외의 부분 본문에 따른 복권수익금 배분비율은 다음 각 호와 같다.

2. 「국민체육진흥법」 제19조에 따른 국민체육진흥기금: 100분의 10.371

〈별표〉 기금 등에 배분된 복권수익금의 용도(제23조제2항 관련)

기금 등	용도
2. 「국민체육진흥법」 제19조에 따른 국민체육진흥기금	1. 국민체육진흥을 위한 연구·개발 및 그 보급사업 2. 국민체육시설 확충을 위한 지원사업 3. 학교의 운동경기부 육성을 위한 사업 4. 생활체육의 보급 및 진흥 사업 5. 국내외 체육대회와 그 관련 행사 지원사업

자료: 국가법령정보센터<<https://www.law.go.kr/>>

한편, 영화비디오법은 정부의 출연금, 영화상영관 입장권 부과금, 그밖에 대통령령으로 정하는 수입금 등을 재원으로 영화발전기금을 조성하도록 규정하고 있다. 또한 같은 법 시행령에서는 법률의 대통령령으로 정하는 수입금의 범위에 정부 외의 자의 출연금과 다른 기금으로부터의 전입금 등을 포함하도록 하고 있다.

이에 따라 영화발전기금은 2024년부터 복권기금과 국민체육진흥기금으로부터 각각 전입금을 이관받아 이를 영화발전기금의 재원으로 계상·운용하고 있다.

[영화발전기금 조성 관련 법령]

영화비디오법	영화비디오법 시행령
제24조(기금의 조성) 기금은 다음 각 호의 재원으로 조성한다. 1. 정부의 출연금 2. 개인 또는 법인으로부터의 기부금품 3. 제25조의2에 따른 영화상영관 입장권에 대한 부과금 4. 기금의 운용으로 생기는 수익금 5. 그밖에 대통령령으로 정하는 수입금	제9조의3(기금의 조성) 법 제24조제5호에서 “그밖에 대통령령이 정하는 수입금”이란 다음 각 호의 것을 말한다. 1. 정부 외의 자의 출연금 2. 다른 기금으로부터의 전입금 3. 그밖에 영화진흥위원회의 수입금으로서 문화체육관광부령으로 정하는 수입금

자료: 국가법령정보센터<<https://www.law.go.kr/>>

최근 3년간(2024~2026년) 타 기금으로부터 영화발전기금에 이관된 전입금 현황을 살펴보면, 복권기금 전입금은 2024년 54억원(영화발전기금 수입계획액 총 1,377억 9,500만원 대비 3.9%)에서 2026년 13억원(당초 수입계획액 대비 0.8%)로 하락하였다.

반면 국민체육진흥기금에서 전입·이관된 금액은 2024년 300억원(수입계획액의 21.8%)에서 2026년 추경반영을 통해 증가한 1,405억 9,000만원⁷³⁾(추경 수입계획액 대비 65.3%)으로 크게 증가하였다.

[영화발전기금 전입금 현황(2024~2026년)]

(단위: 백만원, %)

연도	수입계획액 (A)	전입금				합계 (B+C)
		복권기금 (B)	(B/A)	국민체육진흥기금 (C)	(C/A)	
2024년	137,795	5,400	3.9	30,000	21.8	35,400
2025년(당초)	93,692	4,497	4.8	60,000	64.0	64,497
2025년(수정)	118,861	4,497	3.8	60,000	50.5	64,497
2026년(당초)	169,556	1,300	0.8	95,000	56.0	96,300
2026년(수정)	215,146	1,300	0.6	140,590 ¹⁾	65.3	141,890

주: 1) 당초 예산액 950억원 및 추경 전입금 455억 9,000만원의 합계액

자료: 문화체육관광부 각 연도 예산 사업설명자료

73) 당초 예산액 950억원 및 추경 전입금 455억 9,000만원의 합계액

참고로 문화체육관광부 소관인 국민체육진흥기금에서 문화예술진흥기금⁷⁴⁾이나 관광진흥개발기금으로 매년 일정 금액이 연례적으로 전출·이관되고 있다.

최근 11년간(2016~2026년) 국민체육진흥기금에서 문화예술진흥기금으로 전출·이관된 금액을 살펴보면, 2016년부터 2018년까지는 매년 500억원이 전출·이관되었고, 2019년부터 2025년까지는 매년 약 1,000억원 수준의 전출·이관이 지속되고 있다. 특히 2026년에는 제1차 추가경정예산을 통하여 1,623억 1,500만원으로 전출·이관액이 크게 증가하였다.

또한 국민체육진흥기금에서 관광진흥개발기금으로 전출한 금액도 2020년과 2021년에 각각 400억원이 전출·이관된 바 있으며, 2026년에는 제1차 추가경정예산을 통하여 1,014억 1,000만원이 전출·이관되었다.

[국민체육진흥기금에서 문화예술·관광진흥개발기금으로 전출 내역(2016~2026년)]

(단위: 백만원)

연도	문화예술진흥기금	관광진흥개발기금
2016년	50,000	-
2017년	50,000	-
2018년	50,000	-
2019년	100,000	-
2020년	100,000	40,000
2021년	97,000	40,000
2022년	97,000	-
2023년	100,000	-
2024년	100,000	-
2025년	100,000	-
2026년	162,315 ¹⁾	101,410 ²⁾

주: 1) 당초 예산액 1,100억원 및 1차 추경 전입금 523억 1,500만원의 합계액임

2) 1차 추경액 1,014억 1,000만원(순증)

1. 수입계획액은 당초 계획 기준이며, 추경을 편성한 2026년에는 추경예산을 포함함

자료: 문화체육관광부 각 연도 예산 사업설명자료

74) 문화예술진흥기금은 「문화예술진흥법」에 따라 설치되어 초기에는 극장이나 공연장 모금 등을 통해 재원을 조성하였다. 하지만 헌법재판소에서 문화예술진흥기금 조성을 위한 모금행위에 대하여 위헌 판결(2002헌가2, 2003. 12. 18.) 이후 2004년부터 기금 조성을 위한 자체 모금이 중단되면서 수입 기반이 약화되었다. 이후 예술계 지원 수요 증가와 코로나-19 대응 등으로 지출이 확대되면서 기금의 적립금이 지속적으로 감소하였고, 현재는 국민체육진흥기금으로부터 상당 부분을 전입 받아 운영되고 있는 실정이다.

최근 6년간(2021~2026년) 국민체육진흥기금이 복권기금으로부터 받은 전입금의 규모는 2021년 885억 6,500만원에서 2026년 948억 800만원으로 비교적 완만한 증가 추세를 보이고 있다. 반면, 국민체육진흥기금에서 문화예술진흥기금으로 전출한 금액은 2021년 970억원에서 2026년 1,623억 1,500만원으로 증가(2021년 대비 67.3% 증)하였으며, 영화발전기금으로 전출한 금액도 2024년 300억원에서 2026년 1,405억 9,000만원으로 4.7배 증가하였다.

또한 문예기금과 영화기금 등으로의 전출금 합계는 2021년 1,370억원에서 2026년 4,043억 1,500만원으로 약 3배 증가하는 추세를 보였다. 아울러 복권기금에서 국민체육진흥기금으로 이관된 전입금 대비 타 기금으로 전출된 금액의 비율 역시 2021년 154.7%에서 2026년 426.5%로 급등하는 양상을 나타냈다.

이는 복권기금에서 국민체육기금으로 전입한 재원 규모를 상회하는 금액으로, 해당 재원이 국민체육기금의 고유 목적에 사용되기보다는 사실상 다른 기금으로 전출·활용되는 측면이 있음을 시사한다.

따라서 복권기금에서 용도를 지정하여 배분한 전입금이 당초 국민체육진흥기금의 목적과 용도에 부합하게 사용되고 있는지 보다 면밀한 점검이 필요할 것으로 보인다.

[국민체육진흥기금의 타 기금으로부터 전입·전출 내역(2021~2026년)]

(단위: 백만원, %)

연도	전입 (복권기금) (A)	전출				(D/A)
		문예기금 (B)	영화기금 (C)	관광기금 (D)	합계 (D)=(B+C+D)	
2021년	88,565	97,000	-	40,000	137,000	154.7
2022년	93,814	97,000	-	-	97,000	103.4
2023년	91,450	100,000	-	-	100,000	109.3
2024년	91,954	100,000	30,000	-	130,000	141.4
2025년	92,044	100,000	60,000	-	160,000	173.8
2026년	94,808	162,315	140,590	101,410	404,315	426.5

주: 수입계획액은 당초 계획 기준이며, 추경을 편성한 2026년에는 추경예산을 포함함
 자료: 문화체육관광부 각 연도 예산 사업설명자료

최근 K-콘텐츠의 글로벌 성과에도 불구하고 콘텐츠 제작비 상승, 유통구조의 변화, 전문인력 부족, AI 등 신기술 확산 등에 대한 적극적인 대응이 필요한 시점이다. 이에 따라 기존의 지원 정책을 내실화하는 한편, 미래 환경 변화에 부합하는 제도 및 지원체계를 지속적으로 보완해 나갈 필요가 있다.

본 보고서는 이러한 정책적 흐름을 비롯해 그동안 시행되어 온 콘텐츠산업 육성사업과 관련된 법령, 기본계획, 재정 투입 및 성과 등을 종합적으로 검토·분석하고, 그 결과에 따른 개선 방안을 다음과 같이 제시하고자 한다.

1. 인재양성 사업 분석

1-1. 콘텐츠분야 인재양성 사업의 문제점 및 개선 방향 분석

콘텐츠산업 인재양성 정책은 교육과정이 실제 산업현장 수요와 충분히 연계되지 못하는 측면이 있으며, 장기간의 실무 경험 축적이 필요한 분야임에도 단기성과 중심으로 운영되고 있으므로 산업현장 수요를 반영한 장기적이고 지속 가능한 인재양성 체계를 구축할 필요가 있다.

또한 산업현장의 노동환경 개선과 인재양성 정책 간 연계가 미흡한 측면이 있으며, 콘텐츠산업은 정성적 요소의 비중이 높은 분야인 만큼 정량지표 중심의 평가에서 벗어나 정량·정성 지표를 균형 있게 반영한 성과평가 체계를 마련할 필요가 있다.

인재양성 정책의 개선 방향으로는 실제 산업 프로젝트와 콘텐츠 제작 과정에 직접적으로 참여가 가능하도록 실무 밀착형·산업 중심의 인재양성 체계를 확대할 필요가 있다. 또한 콘텐츠분야 인재양성을 위해 정부와 대학, 기업, 산업협회 등이 참여하는 민관 협력체계를 구축하되, 정부 중심의 추진 방식에서 벗어나 민간이 주도하는 교육 생태계를 조성함으로써 콘텐츠산업의 현장 수요를 반영한 인재양성 체계를 마련할 필요가 있다.

1-2. 콘텐츠분야 인재양성 사업 재구조화 분석

콘텐츠분야 인재양성 사업을 재구조화할 때는 행정의 효율성과 사업 운영의 편의성 제고는 물론, 사업별 정책·목적, 지원대상, 교육방식 등의 특성을 함께 고려하고, 기존 사업의 전문인력 양성기능과 고유한 정책 목적이 약화되지 않도록 신중하게 추진할 필요가 있다.

2. 금융지원 사업 분석

2-1. 모태펀드 투자수익률 등 분석

K-콘텐츠펀드의 출자 규모가 지속 확대되고 있음에도 일부 자펀드는 여전히 낮은 투자수익률을 나타내고 있으며, 특히 문화·영화 계정의 수익률은 타 계정에 비해 낮은 수준으로 민간 출자 유인에 한계로 작용할 우려가 있다.

또한 문화·영화산업 육성을 위해 영세·저예산 프로젝트에 중점적으로 투자하고 있으나, 외부 환경 요인과 낮은 수익률 등으로 민간투자 확대에 한계가 있으므로 정부는 세제 지원 확대, 우선 손실 충당, 초과수익 배분 등 투자 인센티브를 강화할 필요가 있다.

2-2. 모태펀드 출자의 자펀드 결성 현황 및 구조적 한계 분석

K-콘텐츠펀드는 자펀드 결성과 투자의 지연, 민간 출자 부진 등으로 정부 출자금이 적체되는 측면이 있는 만큼, 예산 확대 속도를 적절히 조절하여 전체적인 출자 규모와 집행 속도를 관리할 필요가 있다.

정부의 모태펀드 출자 방식은 민간자금 유치를 통해 투자 규모를 확대할 수 있는 장점이 있으나, 실제 운영은 정책적 목적에 맞는 혁신기업보다는 안정적인 투자처를 선호하고 수익성과 회수 가능성을 우선 고려할 수밖에 없다. 이에 따라 초기기업 등 정책적 지원이 필요한 분야보다 검증된 기업에 투자할 우려가 있으며, 자금 회수시장이 위축되는 경우 투자집행이 지연될 수 있는 등 구조적 한계가 있다.

3. 연구개발(R&D) 사업 분석

3-1. 문화콘텐츠산업 기술지원(R&D) 성과의 활용 제고 방안 필요성 분석

‘문화콘텐츠산업 기술지원(R&D)’ 사업은 성과의 양적 확대는 물론 질적인 성장과 안정적인 성과관리 체계 구축, 그리고 연구성과의 민간 활용 연계 강화에 보다 중점을 둘 필요가 있는 것으로 나타났다.

‘문화콘텐츠산업 기술지원(R&D)’ 사업은 특허·논문·기술활용·매출 등 주요 성과지표에서 질적인 성과나 안정성 등이 충분히 확보되지 못한 측면이 있는 만큼, 연구개발 성과의 사업화 및 산업현장 활용 등을 강화할 필요가 있다.

3-2. 첨단기술 개발 및 전문인력양성(R&D)에 대한 장기적·안정적 지원체계 필요성 분석

첨단기술 개발 및 전문인력양성 분야의 기술지원(R&D) 사업은 장기적인 기술 축적이 필요하므로, 개별 과제의 단기 추진을 지양하고 상위의 통합된 연구 주제 아래 장기적이고 안정적인 관점의 지속 가능한 연구개발 체계를 구축할 필요가 있다.

4. 영화발전기금 분석

4-1. 영화발전기금 자원 마련 방안 검토 필요성 분석

최근 영화 소비 환경이 영화관 중심에서 OTT 플랫폼 중심으로 전환되고 있는 만큼, 영화발전기금의 자원 구조 또한 이러한 산업 환경 변화에 맞도록 법적·제도적으로 부합하도록 재설계할 필요가 있다.

이를 위해 해외 주요국 사례를 참고하는 등 OTT 사업자 부담금을 영화발전기금의 법정 재원으로 포함하게 하는 방안을 검토할 필요가 있다.

4-2. 영화발전기금 및 국민체육진흥기금 간 연례적인 전출·이관 지양 필요성 분석

매년 복권기금에서 국민체육진흥기금으로 배분된 금액을 초과하는 재원이 같은 문화체육관광부 소관인 영화발전기금 등으로 다시 전출·이관되고 있는바, 국민체육진흥기금의 본래 목적이나 용도를 고려하면, 이러한 연례적·반복적인 전출·이관은 지양할 필요가 있다.

5. 시사점 및 종합제언

정부는 그동안 콘텐츠산업의 경쟁력 강화와 지속 가능한 성장을 위해 여러 가지 다양한 정책을 추진해 왔으나, 최근에는 콘텐츠 제작비 상승, 투자환경 변화, 전문인력 부족, 인공지능(AI) 등 신기술 확산에 따른 산업구조 변화에 대한 대응이 중요한 정책 과제로 부상하고 있다.

본 보고서는 ‘콘텐츠산업 육성사업’을 분석·평가하기 위해 인재양성, 금융지원, 연구개발(R&D), 영화발전기금 등 네 분야로 구분하여 사업 운영 현황과 성과를 분석하고, 이를 바탕으로 개선 과제를 제언하였다.

향후 콘텐츠산업 정책은 단순한 재정 지원 확대를 넘어 급변하는 산업 환경과 현장 수요에 효과적으로 대응할 수 있는 방향으로 추진될 필요가 있으며, 콘텐츠산업의 인재양성, 금융지원, 연구개발(R&D) 등 각 분야에서 나타난 구조적 한계와 정책 과제를 지속적으로 보완하고 개선할 필요성이 있다.

아울러 콘텐츠산업이 글로벌 경쟁력을 유지하며 지속적으로 성장하기 위해서는 기존 정책의 성과를 기반으로 산업구조 변화와 인공지능(AI) 등 기술혁신에 선제적으로 대응할 수 있는 정책·재정 지원체계를 마련하는 한편, 정책의 효과성과 지속가능성을 높이기 위한 제도 개선의 노력을 지속해야 할 것이다.

[부록] 문화콘텐츠산업 기술지원(R&D) 세부사업별 지원과제 등 현황

[문화콘텐츠산업 기술지원(R&D) 세부사업별 지원과제 등 현황(2021~2025년)]

(단위: 건, %, 억원)

사업명	2021년					2022년					2023년					2024년					2025년				
	지원 과제 (A)	개발 완료 (B) ¹⁾	원료 율 (B/A)	협약 액 ²⁾	지원 과제 (A)	개발 완료 (B) ¹⁾	원료 율 (B/A)	협약 액 ²⁾	지원 과제 (A)	개발 완료 (B) ¹⁾	원료 율 (B/A)	협약 액 ²⁾	지원 과제 (A)	개발 완료 (B) ¹⁾	원료 율 (B/A)	협약 액 ²⁾	지원 과제 (A)	개발 완료 (B) ¹⁾	원료 율 (B/A)	협약 액 ²⁾	지원 과제 (A)	개발 완료 (B) ¹⁾	원료 율 (B/A)	협약 액 ²⁾	
	92	89	96.7	737	85	85	100	820	93	92	98.9	772	83	69	83.1	659	77	70	90.9	787					
CT기반조성	3	3	100	25	4	4	100	30	4	4	100	23	3	3	100	29	2	2	100	12					
문화기술 연구개발	73	71	97.3	566	62	62	100	571	73	72	98.6	580	67	54	80.6	575	50	44	88	620					
지역연계 청년 CT 실증사업 ('23년 종료)	6	5	83.3	85	6	6	100	111	3	3	100	44	-	-	-	-	-	-	-	-					
문화콘텐츠 R&D 전문인력양성 ('23년 종료)	10	10	100	61	11	11	100	82	7	7	100	55	-	-	-	-	-	-	-	-					
글로벌 가상공연 핵심기술개발	-	-	-	-	2	2	100	26	2	2	100	37	5	5	100	15	4	4	100	13					
문화체육관광 R&D 기획평가관리	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-					
메타버스 콘텐츠 IP구축 ('23년 신규) ³⁾	-	-	-	-	-	-	-	-	4	4	100	33	-	-	-	-	-	-	-	-					
K-Culture 글로벌 스타트업 육성 기술개발('24년 신규)	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	5	5	100	20	7	6	85.7	20					
인공지능 기반 공연예술 안전환경 구축 핵심기술('24년 신규)	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	3	2	66.7	20	5	5	100	52					
문화기술 전문인력양성 ('25년 신규)	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	9	9	100	70					
합계	92	89	96.7	737	85	85	100	820	93	92	98.9	772	83	69	83.1	659	77	70	90.9	787					

주: 1) 전체 지원과제 중 실패 과제를 제외한 유효 과제 수

2) 문체부에서 지원하는 과제수행 연구개발비를 말하며, 지원과제 수 기준임

3) '메타버스 콘텐츠 IP 구축' 사업은 '24년에 '글로벌 가상공연 핵심 기술개발' 사업과 통합됨

1. 당해 연도 수행과제(단계/최종) 모두 포함
 2. 2025년 연차 및 최종평가 대상과제는 아직 평가를 실시(26.4월 예정)하지 않아 개발 완료 건수에 미포함
- 자료: 문화체육관광부

[문화콘텐츠산업 기술지원(R&D) 세부사업별 특허 출원·등록 실적현황(2021~2025년)]

(단위: 건, 억원)

사업명	2021년						2022년						2023년						2024년						2025년									
	출원		등록		협약 액 ¹⁾ (A)	합계	출원		등록		협약 액 ¹⁾ (A)	합계	출원		등록		협약 액 ¹⁾ (A)	합계	출원		등록		협약 액 ¹⁾ (A)	합계	출원		등록		협약 액 ¹⁾ (A)	합계				
	건수 (B)	실적 (B/A) ²⁾	건수 (C) ³⁾	실적 (C/A) ²⁾			건수 (B)	실적 (B/A) ²⁾	건수 (C) ³⁾	실적 (C/A) ²⁾			건수 (B)	실적 (B/A) ²⁾	건수 (C) ³⁾	실적 (C/A) ²⁾			건수 (B)	실적 (B/A) ²⁾	건수 (C) ³⁾	실적 (C/A) ²⁾			건수 (B)	실적 (B/A) ²⁾	건수 (C) ³⁾	실적 (C/A) ²⁾			건수 (B)	실적 (B/A) ²⁾	건수 (C) ³⁾	실적 (C/A) ²⁾
CT기반조성	25	9	0.4	2	0.1	30	3	0.1	1	0.0	23	12	0.5	1	0.0	29	6	0.2	6	0.2	12	25	2.1	5	0.4									
문화기술 연구개발	566	163	0.3	142	0.3	571	184	0.3	90	0.2	580	164	0.3	88	0.2	575	180	0.3	40	0.1	620	185	0.3	28	0.0									
지역연계 첨단 CT 실증사업	85	25	0.3	1	0.0	111	9	0.1	5	0.0	44	10	0.2	13	0.3	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
문화콘텐츠 R&D 전문인력양성	61	8	0.1	1	0.0	82	10	0.1	2	0.0	55	19	0.3	3	0.1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
글로벌 가상공연 핵심 기술개발	-	-	-	-	-	26	-	-	-	-	37	10	0.3	-	0.0	15	11	0.7	1	0.1	13	5	0.4	5	0.4									
문화체육관광 R&D 기획평가관리	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
메타버스 콘텐츠IP구축	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	33	8	0.2	-	0.0	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
K-Culture 글로벌 스타트업 육성 기술개발	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	20	8	0.4	8	0.4	20	21	1.1	2	0.1									
인공지능 기반 공연예술 안전환경구축 핵심기술	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	20	4	0.2	4	0.2	52	17	0.3	2	0.0									
문화기술 전문인력양성	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	70	25	0.4	2	0.0									
합계	737	205	0.3	146	0.2	820	206	0.3	98	0.1	772	223	0.3	105	0.1	659	209	0.3	59	0.1	787	278	0.4	44	0.1									

주: 1) 문체부에서 지원하는 과제수행 연구개발비를 말하며, 지원과제 수 기준임

2) 협약액 1억원당 출원·등록 실적

3) 등록 건수에는 일부 출원 건수가 포함될 수 있음

1. 협약액은 당해 연도 지원금액, 성과는 당해연도 발생성과를 기준으로 작성함

자료: 문화체육관광부

[문화콘텐츠산업 기술지원(R&D) 세부사업별 논문 실적현황(2021~2025년)]

(단위: 억원, 건)

사업명	2021년			2022년			2023년			2024년			2025년		
	협약액 (A) ¹⁾	논문 건수(B) ²⁾	실적 (B/A) ³⁾	협약액 (A) ¹⁾	논문 건수(B) ²⁾	실적 (B/A) ³⁾	협약액 (A) ¹⁾	논문 건수(B) ²⁾	실적 (B/A) ³⁾	협약액 (A) ¹⁾	논문 건수(B) ²⁾	실적 (B/A) ³⁾	협약액 (A) ¹⁾	논문 건수(B) ²⁾	실적 (B/A) ³⁾
CT기반조성	25	14	0.6	30	16	0.5	23	8	0.3	29	2	0.1	12	29	2.4
문화기술연구개발	566	68	0.1	571	60	0.1	580	65	0.1	575	85	0.2	620	191	0.3
지역연계 첨단 CT 실증사업	85	1	0.0	111	9	0.1	44	9	0.2	-	-	-	-	-	-
문화콘텐츠 R&D 전문인력양성	61	24	0.4	82	67	0.8	55	34	0.6	-	43	-	-	-	-
글로벌 가상공연 핵심기술개발	-	-	-	26	1	0.0	37	3	0.1	15	5	0.3	13	2	0.2
문화체육관광 R&D 기획평가관리	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
메타버스 콘텐츠 IP구축	-	-	-	-	-	-	33	5	0.2	-	-	-	-	-	-
K-Culture 글로벌 스타트업 육성 기술개발	-	-	-	-	-	-	-	-	-	20	-	0.0	20	-	0.0
인공지능 기반 공예예술 안전환경 구축 핵심기술	-	-	-	-	-	-	-	-	-	20	1	0.1	52	3	0.1
문화기술 전문인력양성	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	70	42	0.6
합계	737	107	0.1	820	153	0.2	772	124	0.2	659	136	0.2	787	267	0.3

주: 1) 문체부에서 지원하는 과제수행 연구개발비를 말하며, 지원과제 수 기준임

2) 논문 건수는 SCI와 비 SCI 건수 합산으로 집계함

3) 협약액 1억원당 논문 실적

1. 협약액은 당해 연도 지원금액, 성과는 당해연도 발생성과를 기준으로 작성함

자료: 문화체육관광부

[문화콘텐츠산업 기술지원(R&D) 세부사업별 기술활동 실적현황(2021~2025년)]

(단위: 억원, 건)

사업명	2021년			2022년			2023년			2024년			2025년		
	협약액 (A) ¹⁾	기술활동 건수(B) ²⁾	실적 (B/A) ³⁾	협약액 (A) ¹⁾	기술활동 건수(B) ²⁾	실적 (B/A) ³⁾	협약액 (A) ¹⁾	기술활동 건수(B) ²⁾	실적 (B/A) ³⁾	협약액 (A) ¹⁾	기술활동 건수(B) ²⁾	실적 (B/A) ³⁾	협약액 (A) ¹⁾	기술활동 건수(B) ²⁾	실적 (B/A) ³⁾
CT기반조성	25	-	0.0	30	1	0.0	23	2	0.1	29	-	0.0	12	5	0.4
문화기술 연구개발	566	250	0.4	571	231	0.4	580	345	0.6	575	98	0.2	620	52	0.1
지역연계 첨단CT실증사업	85	6	0.1	111	18	0.2	44	13	0.3	-	2	-	-	-	-
문화콘텐츠 R&D 전문인력양성	61	-	0.0	82	9	0.1	55	5	0.1	-	-	-	-	-	-
글로벌 가상공연 핵심기술개발	-	-	-	26	-	0.0	37	-	0.0	15	3	0.2	13	2	0.2
문화체육관광 R&D 기획평가관리	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
메타버스 콘텐츠 IP구축	-	-	-	-	-	-	33	-	0.0	-	-	-	-	-	-
K-Culture 글로벌 스타트업 육성 기술개발	-	-	-	-	-	-	-	-	-	20	-	0.0	20	2	0.1
인공지는 기반 공연예술 안전환경 구축 핵심기술	-	-	-	-	-	-	-	-	-	20	-	0.0	52	-	0.0
문화기술 전문인력양성	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	70	11	0.2
합계	737	256	0.3	820	259	0.3	772	365	0.5	659	103	0.2	787	72	0.1

주: 1) 문체부에서 지원하는 과제수행 연구개발비를 말하며, 지원과제 수 기준임

2) 기술활동 건수는 국가연구개발사업 성과조사·분석에서 활용되는 '사업화 건수' 기준을 적용하여 산정하였으며, 연구개발 성과가 기술이전, 창업, 제품·서비스 출시 등으로 이어져 산업현장에서 활용되거나 경제적 성과로 연계된 경우를 기준으로 집계함

3) 협약액 1억원당 기술활동 건수 실적

1. 협약액은 당해 연도 지원금액, 성과는 당해 연도 발생성과를 기준으로 작성함

자료: 문화체육관광부

[문화콘텐츠산업 기술지원(R&D) 세부사업별 매출액 현황(2021~2025년)]

(단위: 억원)

사업명	2021년			2022년			2023년			2024년			2025년		
	협약액 (A) ¹⁾	매출액 (B)	실적 (B/A) ²⁾	협약액 (A) ¹⁾	매출액 (B)	실적 (B/A) ²⁾	협약액 (A) ¹⁾	매출액 (B)	실적 (B/A) ²⁾	협약액 (A) ¹⁾	매출액 (B)	실적 (B/A) ²⁾	협약액 (A) ¹⁾	매출액 (B)	실적 (B/A) ²⁾
CT기반조성	25	-	0.0	30	-	0.0	23	1	0.0	29	-	0.0	12	-	0.0
문화기술 연구개발	566	621	1.1	571	522	0.9	580	390	0.0	575	44.6	1.0	620	14.7	0.0
지역연계 첨단 CT 실증사업	85	2	0.0	111	-	0.0	44	21.5	0.5	-	0.2	-	-	-	-
문화콘텐츠 R&D 전문인력양성	61	-	0.0	82	-	0.0	55	0.7	0.0	-	-	-	-	-	-
글로벌 가상공연 핵심기술개발	-	-	-	26	-	0.0	37	-	0.0	15	0.5	0.0	13	0.2	0.0
문화체육관광 R&D 기획평가관리	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
메타버스 콘텐츠 IP구축	-	-	-	-	-	-	33	-	0.0	-	-	-	-	-	-
K-Culture 글로벌 스타트업 육성 기술개발	-	-	-	-	-	-	-	-	-	20	0.01	0.0	20	-	0.0
인공지능 기반 공연예술 안전환경 구축 핵심기술	-	-	-	-	-	-	-	-	-	20	-	0.0	52	-	0.0
문화기술 전문인력양성	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	70	0.7	0.0
합계	737	623	0.8	820	522	0.6	772	413.2	0.0	659	45.31	0.9	787	15.6	0.0

주: 1) 문체부에서 지원하는 과제수행 연구개발비를 말하며, 지원과제 수 기준임

2) 협약액 1억원당 매출 실적

1. 협약액은 당해 연도 지원금액, 성과는 당해연도 발생성과를 기준으로 작성함

자료: 문화체육관광부

콘텐츠산업 육성사업 평가

발간일 2026년 7월 6일

발행인 국회예산정책처장 지동하

편 집 예산분석실 사회행정사업평가과

발행처 **국회예산정책처**

서울특별시 영등포구 의사당대로 1

(tel 02 · 2070 · 3114)

인쇄처 (주)디자인여백플러스(tel 02 · 2672 · 1535)

이 책은 국회예산정책처 홈페이지(www.nabo.go.kr)에서
보실 수 있습니다.

ISBN 979-11-6799-259-8 93350

© 국회예산정책처, 2026



(07233)서울특별시 영등포구 의사당대로 1
Tel. 02-2070-3114 www.nabo.go.kr

발 간 등 록 번 호

31-9700487-002302-01



국회에산정책처
NATIONAL ASSEMBLY BUDGET OFFICE