

방송영상·온라인동영상서비스(OTT)·창작자(콘텐츠 크리에이터) 산업 2030년까지 30조 원 산업으로 키운다

- 제6차 방송영상산업 진흥 중장기계획('23~'27) 대체할 제7차 계획('26~'30) 조기 수립
- 방송영상콘텐츠 산업 전 주기 지원 및 토종 플랫폼 경쟁력 강화, 저작권 보호, 표준계약서 개정, 영상콘텐츠 법제 개편 계획 등 포함
- 방송영상산업 진흥 중장기계획 최초로 유튜브, 짧은 영상 등 콘텐츠 창작자 진흥 방안 추가

문화체육관광부(장관 최휘영, 이하 문체부)는 9월 10일(목), '제7차 방송영상산업 진흥 중장기계획('26년~'30년)[부제:케이-방송영상·온라인 동영상서비스(OTT) 콘텐츠 유통 생태계 발전 방안]'을 발표했다. 이번 계획은 국민주권 정부 국정과제(103번: 케이-컬처 시대를 위한 콘텐츠의 국가전략산업화 추진)에 포함된 법정 계획*이다.

* 「방송법」 제92조(방송발전의 지원) 제2항, 「영화 및 비디오물의 진흥에 관한 법률」 제48조(비디오산업 진흥시책의 수립·시행) 제1항

특히 이번 계획은 급속히 변화하는 방송영상콘텐츠 산업 환경을 진흥 중장기 계획에 조기에 반영하기 위하여, 앞선 계획인 '제6차 중장기 계획('23년~'27년)'의 종료 시점을 2년 앞두고 선제적으로 수립한 계획이다.

'케이-콘텐츠' 산업 중 매출 1위, 방송영상산업 진흥 위한 체계적 전략 마련

국내 방송영상산업은 '24년 매출액 24조 9,944억 원으로 콘텐츠 산업 중 매출 1위에 해당하는 명실상부한 '케이-콘텐츠' 핵심 장르다. 특히 수출액은 12억 5,718만 달러(약 1조 8,900억 원)로 전년 대비 20% 증가하며 역대 최고치를 경신하는 등 최근 5년간 평균 16%의 성장률을 기록하며 괄목할 만한 성장세를 보이고 있다. 제6차 계획 이행 기간('23~현재)에 <오징어 게임 2·3('24년~'25년)>, <선재업고 튀어('24년)>, <옥씨부인전('24년)>, <폭삭 속았수다('25년)>, <폭군의 셰프('25년)>, <참교육('26년)> 등 '케이-

드라마'의 세계적 흥행이 계속되었으며, <피지컬100>, <솔로지옥> 등의 예능 작품 또한 비드라마 부문의 흥행은 어렵다는 업계 편견을 깨고 전례 없는 세계적 흥행을 기록했다.

그러나 최근 세계적 온라인동영상서비스(OTT)의 영향력 확대, 제작비 급증, 토종 플랫폼의 수익성 악화, 창작자(크리에이터) 콘텐츠 및 짧은 영상(쇼트폼)으로 대표되는 뉴미디어 산업의 급부상 등 방송영상산업 전반의 대전환기를 맞이해 제작사·플랫폼 등 국내 방송영상업계의 위기의식이 고조되었다. 또한 급격하게 규모를 키우고 있는 콘텐츠창작자업계 역시 자라난 몸집에 비해 체계적인 법적·제도적 지원을 받지 못하고 있어, 정부 지원 필요성에 대한 의견을 지속적으로 제기해 왔다.

이에 문체부는 업계 간담회, 현장 방문 등 총 18회 이상의 소통을 거쳐 '유행을 넘어 세계인의 일상으로, 글로벌 영상산업을 선도하는 케이-방송영상'을 비전으로 설정하고, 2030년까지 ▲산업 매출액 30조 원, ▲콘텐츠 수출액 30억 6천만 달러, ▲매출액 100억 원 이상 제작사 비중 2배 확대(현재 13.9% → 27.8% 달성)를 위한 4대 추진 전략과 12대 세부 과제를 마련했다.

비전	유행을 넘어 세계인의 일상으로, 글로벌 영상산업을 선도하는 케이-방송영상		
추진 전략	1	방송영상콘텐츠 지식재산권(IP) 확보 및 신산업 육성 1-1. 펀드·융자·세제 지원으로 창·제작 자금 유동성 확보 1-2. 제작사의 우수 지식재산권(IP) 확보·활용 위한 정책지원 확대 1-3. 콘텐츠 크리에이터 산업 본격 지원 추진	
	2	콘텐츠 파급력을 높이기 위한 글로벌 유통망 확대 2-1. 토종 온라인동영상서비스(OTT) 플랫폼 경쟁력 강화 및 신시장 진출 지원 2-2. 국제 공동제작, 로케이션 지원 등 글로벌 제작 허브 구축 2-3. 방송영상콘텐츠-케이 걸쳐 글로벌 동반 확산 노력 지속	
	3	글로벌 선도 위한 방송영상산업 인프라 강화 3-1. 시대를 선도하는 방송영상산업 전문인력 육성 3-2. 인공지능(AI) 영상, 버추얼 프로덕션 등 영상 제작 기술 혁신 3-3. 영상산업 패러다임 변화에 발맞춘 법·제도 정비	
	4	함께 성장하는 공정한 방송영상산업 생태계 조성 4-1. 자유롭고 공정한 방송영상 제작환경 조성 4-2. 케이-콘텐츠 지식재산권(IP)을 수호하는 저작권 보호 체계 구축 4-3. 모두가 누리는 방송영상콘텐츠 가치 확장	

방송영상독립제작사 제작 지원 확대, 창작자 산업 본격 육성 추진

문체부는 제작사의 지식재산권 확보가 방송영상산업의 지속 가능성을 확보하는 열쇠라고 판단하고, 드라마와 비드라마 포맷의 지식재산권(IP)을 확보하는 데에 필요한 제작비 보조를 늘릴 예정이다. 장기적으로 펀드·융자·세제 지원과 함께 제작비 보조금 지원을 확대해 평균 드라마 제작비의 약 50% 수준*까지 제작사가 스스로 조달할 수 있도록 지원을 늘려갈 계획이다.

* 드라마 제작비(10부작 기준) 약 100~150억 원 수준 (2025 방송영상산업백서, 콘진원)

또한, 유튜브 등 콘텐츠 창작자(크리에이터) 산업을 장차 새로운 원천 지식재산권(IP)의 샘이자 ‘케이-콘텐츠’를 세계로 확산할 수 있는 전략 장르로 규정하고 본격적으로 전(全) 주기를 지원한다.

토종 플랫폼의 유통 경쟁력 강화 및 국제 방송영상제작 중심 구축

전 세계적으로 방송영상콘텐츠 유통 플랫폼 간 주도권 경쟁이 치열한 가운데, 온라인동영상서비스(OTT) 등 토종 플랫폼의 국내외 콘텐츠 경쟁력을 강화하기 위한 지원을 확대한다. 기존 영상의 음향·화질 개선을 지원하는 한편, 해외로 직접 진출하기 위한 더빙·자막 지원을 이어갈 예정이다.

또한 국내 제작사와 해외 방송사·스튜디오 간의 공동제작 지원을 확대하고, 과거 <어벤저스: 에이지 오브 울트론(2015)> 및 <블랙팬서(2018)> 사례와 같이 세계적인 대작의 국내 촬영을 활성화하기 위한 제작비 환급(로케이션 인센티브) 지원을 확대할 예정이다. 한편, 국제방송영상마켓(BCWW)을 명실상부한 아시아 최대 규모 행사로 성장시키고 아시아 드라마 콘퍼런스를 재유치하는 등 우리나라가 장차 국제 방송영상 콘텐츠 제작의 중심지로 발돋움하도록 지원한다.

국제 방송영상산업 선도 위한 방송영상산업 기반 강화

달라진 영상콘텐츠 환경을 반영하기 위해 방송영상, 온라인동영상서비스(OTT), 영화, 애니메이션, 뉴미디어영상콘텐츠[창작자 콘텐츠, 인공지능 활용 영상, 가상 인간(버추얼 휴먼) 등]를 포함한 영상콘텐츠 통합 진흥

법제를 마련하고, 방송영상산업의 종사자를 체계적으로 육성하기 위한 새로운 인재 발굴, 기존 종사자 역량 강화, 온라인동영상서비스(OTT)산업 리더육성이라는 단계별 지원 사다리를 구축한다.

그밖에, 작년 12월에 개관한 ‘버추얼 스튜디오(대전 스튜디오 큐브 내 소재)’의 활용도를 높이기 위한 제작사 우대 방안을 마련하고, 서울 상암동에 있는 디지털매직스페이스(DMS) 스튜디오를 전면 새 단장(리모델링)해 최신 촬영·후반작업 설비를 구비한다.

함께 성장하는 공정한 방송영상산업 생태계 조성

한편, 문체부는 온라인동영상서비스(OTT) 플랫폼 등장 등 변화한 업계 환경을 반영하고 공정한 계약 문화를 조성하기 위해 방송 분야 표준계약서의 개정을 추진하고, 콘텐츠 창작자의 권리를 보호하기 위한 창작자(크리에이터) 표준계약서 제정을 추진한다. 또한 저작권 보호를 강화하기 위해 최근 시행된 불법 사이트 긴급 차단제('26년 5월~)를 적극 활용하고 국제 공조를 강화해 해외에서의 저작권 침해 문제를 해결하는 데 힘쓸 예정이다. 그밖에 통합 문화이용권을 활용해 취약계층의 온라인동영상서비스(OTT) 시청권리를 보장하고, 장애인 접근성 개선을 위한 자막 음성 변환·화면해설방송 제작 지원을 지속할 예정이다.

문체부 정책 담당자는 “방송영상산업은 ‘케이-컬처’를 세계 시청자의 안방으로 전달하는 한류 확산의 주역”이라며, “이번 ‘제7차 방송영상산업 진흥 중장기 계획’이 창작자, 제작사, 플랫폼, 그리고 콘텐츠창작자업계까지 함께 성장할 수 있는 토대가 되기를 기대”한다고 밝혔다.

따로 붙임 제7차 방송영상산업 진흥 중장기 계획

담당 부서	문화미디어산업실 영상방송콘텐츠산업과	책임자	과장	김지희 (044-203-3231)
		담당자	사무관	허권 (044-203-3242)

