

서비스산업발전TF  
23-1-2

# 콘텐츠 · 관광 분야 수출 활성화 추진방안

2023. 6. 5.

관계부처합동

# 순 서

I. 추진 배경 .....	1
II. 추진 전략 .....	2
III. 중점 추진과제 .....	3
1. 콘텐츠 분야 .....	3
2. 관광 분야 .....	6
IV. 향후 계획 .....	9

## I. 추진 배경

### □ 콘텐츠산업은 서비스 산업 및 수출의 핵심

- 우리 콘텐츠 무역수지는 '21년 +1125억 달러로, 서비스 산업 중 지속적으로 대규모 흑자를 기록하는 서비스 수출의 핵심 분야

<콘텐츠 수출·수입 추이(억 달러)>

구 분	'17년	'18년	'19년	'20년	'21년
콘텐츠 수출액(A)	88.1	96.2	102.5	119.2	124.5
콘텐츠 수입액(B)	12.0	12.2	12.0	9.2	12.0
<b>콘텐츠 수지(A-B)</b>	<b>76.1</b>	<b>84.0</b>	<b>90.5</b>	<b>110.0</b>	<b>112.5</b>

- 전 세계 서비스산업 수출 가운데 콘텐츠 산업이 차지하는 비중은 지속 증가('10년 12.3%→'20년 21.4%), 이러한 추세가 이어질 것으로 전망(UNCTAD, 2022)
  - '21년 세계 콘텐츠 시장 규모는 2.51조 달러(전년대비 11.2% 증가)로 세계 자동차 시장(2.86조 달러)에 버금가는 대형 시장(Statista, 2022)
  - 세계 콘텐츠 시장은 글로벌 디지털 시장 확대 추세에 힘입어, 세계적인 경기 침체에도 불구하고, 향후 5년간 연평균 5.1% 성장 전망(콘진원, 2022)

### □ 코로나19 이후 국제관광 회복세, K-관광에 대한 높은 관심

- 코로나19 발발 이전인 2019년 우리나라 관광산업은 관광수출 약 207억 달러로 5대 수출산업이라 할 정도로 성장

\* 수출액('19년, 억달러): ①반도체(939) ②자동차(430) ③석유제품(407) ④자동차부품(225) 순

- '23년 1분기 한국방문 외국인 총 171만 명으로 코로나19 이전의 44% 수준 회복('19.1분기 384만명), '22.4월 이후 월별 회복률 꾸준히 상승\*

\* (월별 회복률) '22.3월 6.3% → 7월 18.2% → 11월 31.6% → '23.1월 39.3% → 3월 52.1%

- K-컬처에 대한 세계적 찬사는 국제관광 재개와 함께 한국방문 수요를 견인하는 기회요인\*으로 작용하며 성장 잠재력 보유

\* 한국콘텐츠를 이용한 주요국 외국인의 64.3%는 한국방문 의향이 있음(2022 해외한류실태조사) 방한의향자의 37.2%가 방한 시 한류 콘텐츠 관련 문화체험 희망(2022 잠재방한여행자조사)

## II. 추진 전략

- ◆ 콘텐츠 해외진출 확대 및 연관산업 프리미엄 효과 확산으로, 콘텐츠 산업을 국가전략산업으로 육성
- ◆ K-컬처와 결합한 독창적이고 매력적인 관광콘텐츠 발굴 및 방한 관광 편의 제고를 통해 K-관광의 국제관광 주도

### 비전

(2027년) **세계 콘텐츠 4대 강국으로 도약**  
**K-관광을 세계인의 버킷리스트로**

### 목표

**K-콘텐츠 수출**  
<sup>(21)</sup> 124억 달러  
**→ <sup>(27)</sup> 250억 달러**  
 \* 연평균 12.3% 성장

**K-콘텐츠의  
관광·소비재 수출  
유발**  
<sup>(21)</sup> 46.6억 달러  
**→ <sup>(27)</sup> 80.0억 달러**  
 \* 연평균 9.4% 성장

**외국인 관광객수**  
<sup>(19)</sup> 1,750만 명  
**→ <sup>(27)</sup> 3,000만 명**

### 부문

#### 콘텐츠

#### 추진 과제

1. K-콘텐츠 장르별 전략적 수출 지원
2. 콘텐츠 해외 비즈니스 지원 고도화
3. 콘텐츠 수출 기반 강화

#### 관광

1. 세계인이 찾는 한국 관광콘텐츠 확충
2. 편리한 한국 관광, 매력적인 K-쇼핑
3. 관광벤처의 성장 및 해외진출 지원

### Ⅲ. 중점 추진과제

#### 1 콘텐츠

##### ① K-콘텐츠 장르별 전략적 수출 지원

- 수출 주력 산업인 게임 콘텐츠의 해외 진출을 위한 지원 강화
  - \* '21년 게임은 전체 콘텐츠 수출액의 69.6% 차지
  - 글로벌 진출을 희망하는 중소 제작사를 대상으로 지원하는 게임더하기(서비스 바우처)의 기능 강화\*
  - \* 동남아·중동권역 등 대상 번역·마케팅·컨설팅 서비스 제공 및 바우처 지원 대상 기업 확대('23년 37개사 → '24년 50개사 이상) 등
  - 게임 수출시장의 다변화를 위한 중동 게임쇼에 한국공동관 운영 등 신규시장 비즈매칭 지원
- 글로벌 성공사례 지속 창출을 위한 영상 콘텐츠 수출 지원
  - '글로벌 영상콘텐츠 리더십 포럼' 후속 한미 양국 소통 채널 활성화 및 넷플릭스와 협업하여 콘텐츠 인력교류·인재양성 프로그램 마련\*
  - \* 넷플릭스-콘텐츠진흥원·영화진흥위원회 MOU 체결(5년간 2천명 청년인재 육성)
  - 중소제작사 대상 방송·OTT 콘텐츠 IP 활용 및 수출 관련 서비스 지원 등 중소제작사 글로벌 도약 지원\* 강화
  - \* 중소제작사 대상 콘텐츠 IP 활용 지원 및 수출 관련 법률·계약 자문 등 지원
  - LED월, 인카메라 VFX 등 첨단기술을 PP·중소제작사도 활용할 수 있는 버추얼 프로덕션 공공스튜디오\* 조성
  - \* 대형 LED 벽면을 기반 확장현실(XR), 인공지능(AI) 등 최신기술 활용 스튜디오
  - 한국영화 해외홍보 등 지원이 지속될 수 있도록 추가 수입원 발굴 등 영화발전기금 확충방안 마련
- 중동 등 신규 해외 시장에 K-팝 연예기획사 등 진출 시 현지 해외비즈니스센터(콘텐츠진흥원)를 통한 비즈매칭 등 지원
- 웹툰·웹소설 IP 중 해외 진출을 위한 2차 사업화(영화, 방송, 게임 등)의 가능성이 높은 IP 지원\* 확대
- \* 유럽·북미·중동 등 해외 국가 대상 홍보 및 주요 제작사와 비즈매칭 등

## 2 콘텐츠 해외 비즈니스 지원 고도화

### ○ 온라인 상시 비즈매칭 지원 등 콘텐츠 수출지원 플랫폼 '웰콘(WelCon)' 고도화\*

- \* ① 시장정보 획득, 네트워킹 활성화를 담당하는 비즈매칭 에이전트 운영
- ② 온라인 전시, 기업매칭, 화상상담 등 웰콘 수출전시관 기능 확대
- ③ 국내외 콘텐츠 현황, 국가별 법제도, 문화, 시장 특성 등 심층 정보 제공

### ○ 해외 시장 개척 지원 강화를 통한 K-콘텐츠 비즈니스 발굴 및 수출 확대

- B2B 집중 프로그램(▲ 1:1 수출상담, ▲ 콘텐츠 교류회, ▲ 투자 유치 등)으로 구성된 K-콘텐츠 엑스포 확대 개최\*('22년 2회 → '23년 4회)

\* 영국('23.7월 런던), 미국&멕시코('23.9월 LA&멕시코시티), 벨기에('23.11월 브뤼셀) 개최 예정

- 현지 소비자 대상으로 콘텐츠 전시·체험 이벤트, K-pop 공연 등 B2C 해외마케팅 활성화 행사를 개최하여 K-콘텐츠에 대한 실질적 수요 창출('23.11월, UAE 예정)

### ○ 국내 콘텐츠 선도기업-스타트업 연계 해외진출 지원 신설\* 및 해외 엑셀러레이팅 프로그램·주요 마켓 참가\*\* 등 확대

\* 선도기업(해외진출 사업 기획, 플랫폼 인프라 등 제공) - 스타트업(아이디어·신기술 협력) - 정부(자금·비즈니스 프로그램 지원) 간 협력을 통한 동반 해외진출

\*\* 해외 엑셀러레이팅 프로그램('23. 4개국 40개사), 스타트업 마켓('23. 4개 마켓 20개사)

### ○ 외국영상 제작사 국내 로케이션 지원 관련 사업방식 개편 등을 통해 국내 제작사의 글로벌 네트워크 형성, 국내 영상제작 일자리 창출 강화

### ○ K-콘텐츠에 대한 세계적 관심을 제조업, 서비스업 등 연관 산업 전반으로 확산, 수출산업 전인

- K-박람회\*의 개최 확대(연1회→2회), K-콘텐츠·연관산업 간 체험·전시관 구축 등 운영 프로그램 다양화 및 참가 기업 확대

\* 한류 콘텐츠·소비재의 동반 해외진출을 지원하는 관계부처 합동 해외 현지 한류 종합박람회(문체부, 농식품부, 해수부, 중기부, 산업부 등 참여)

- 수출 해외거점 확충 및 부처 협업 K-브랜드 해외홍보관(인도네시아)을 통한 연관 산업제품 활용 전시체험 및 수출컨설팅 지원 강화

### ③ 콘텐츠 수출 기반 강화

- 글로벌 경제위기로 인한 민간 투자위축에 대응, 1조원 규모의 정책금융(K-콘텐츠펀드, 완성보증, 이자지원 등) 제공('24년)
  - 세계적인 IP 보유 콘텐츠 기업 육성을 위한 IP 펀드, 수출기업 지원을 위한 수출특화펀드 등 0.5조원 수준의 K-콘텐츠펀드 조성
  - 재무제표 위주의 금융심사를 뛰어넘어 콘텐츠 기업이 투·용자를 유치할 수 있도록, 콘텐츠 가치평가와 연계한 정책보증 신설 검토\*
- \* 제도 신설을 위한 문화산업진흥 기본법 개정 검토
- K-콘텐츠 번역 인력의 통합 양성을 위한 한국 문학 및 영화·웹툰 등 번역 인력양성 통합 교육과정 운영('23.下)
- 콘텐츠 중소기업의 업력에 따른 투트랙\* 기술개발(R&D) 지원 사업을 확대하여 발전단계별 현장맞춤형 수출 기반 강화 지원
- \* 7년 미만 창업기업(초기 스타트업) / 7년 이상 중소기업으로 나누어 지원
- 글로벌 진출을 목표로 하는 콘텐츠 스타트업을 대상으로 패키지 지원\*을 통해 K-컬처 유니콘 기업 육성
- \* 유망 스타트업의 기술가능성 및 글로벌 진출 전략을 검증(1단계) → R&D 지원 및 AC/VC 투자 병행(2단계) → 글로벌 사업화 지원(3단계)
- 영세한 콘텐츠 기업의 해외 지사 역할을 수행하는 콘텐츠 해외 거점 확충\*을 통해 수출시장 다변화 촉진
  - ^해외 진출 기업 비즈니스 자문 및 마케팅 지원, ^현지 네트워크 구축, ^현지 시장정보 제공, ^유관기관 교류 및 협력, ^사무 공간 및 회의실 제공 등 기능 수행
- \* ('22년) 10개소 → ('23년) 15개소 → ('27년) 최종 50개소 목표
- 국내·외 K-콘텐츠 불법유통에 대응하고 저작권 침해를 예방하기 위한 K-콘텐츠 불법유통 근절 범부처 종합대책 수립('23.6월)
  - 온라인 콘텐츠 불법유통에 대한 국제공조 수사 확대, 저작권 침해 대응 창구에 콘텐츠진흥원 해외비즈니스센터 포함 등

## ① 세계인이 찾는 한국 관광콘텐츠 확충

### [지역 특색을 살린 관광자원 발굴]

- 관광특구 내 일본, 중국, 동남아 등 주요 방한 관광국의 고유 특색을 품고 있는 특화 골목 조성 지원\*
  - \* 지자체 공모를 통해 계획수립을 위한 컨설팅 비용 지원(개소당 최대 1억원)
- 관광지, 전시회, 지역행사 등 이벤트와 K-콘텐츠, 산업 등이 결합한 MICE 행사·회의로 확장하여 관광 고부가가치 추진\*
  - \* '23년 국제아동도서&콘텐츠 페스타(수원), 비온드 한글(부산) 등 지역 특화형 MICE 행사 발굴을 시작으로 27년까지 15개 이상 육성 추진(연 3~4개)
- 코리아 유니크베뉴\*를 50개소까지 확대하고('23.6월), 한국의 지역 관광 명소를 MICE 회의장소로 집중 마케팅(한국민속촌, 영화의전당 등)
  - \* 한국을 대표할 수 있는 회의장소를 브랜드화하여 국제회의 유치 경쟁력 제고

### [고급관광 확대]

- 국내 관광업계(호텔·여행사 등)의 고급관광 박람회 참가를 통해 해외 고급관광객 매칭 기회 제공, 부가가치 높은\* 고급관광 신시장 개척
  - \* 일반 방한 관광객 1인 평균 지출('19년 US\$1,259) 대비 약 8배 높음
- 한국의 전통과 근대가 결합된 지역 관광콘텐츠 개발\*하여 외국인 관광객 유치 확대
  - \* (예시) (전통) 경주 동궁과 월지(신라 별궁), 전주 경기전(마지막 황손)  
(근대) 대기업 창업자 생가(삼성, LG, 효성, 삼영 등)
- 인천공항에 전용기(private Jet) 전용 터미널을 설치('28년)하여 소비여력이 높은 방한객 대상 프리미엄 출입국 서비스 제공

### [전통문화 명소 글로벌화를 위한 지원]

- 민간이 유적·사적 등을 활용하여 관광상품·콘텐츠를 자유롭게 개발할 수 있도록 궁·능 장소 사용/촬영 허가 제도 개선



- 허가에 1개월 이상 장기간이 소요되는 문화재위원회(궁능분과위)의 **별도심사 대상 요건 간소화** 추진(비심사대상의 경우 2~15일 소요)
- \* (現) 2개 이상 궁능 장소사용, 다수인원 입장, 공개제한지역 사용, 대형장비 반입 등  
(改) '2개 이상 궁능 장소사용' 삭제, 야간 사용시 다수인원 기준 완화(장소사용: 200→300명, 촬영: 30→60명)
- 별도심사 대상 허가시, 보완심사를 포함하여 최대 심사처리 기간(40일)을 설정하여, 궁·능 사용의 예측가능성 제고
- 신청자 편의 및 심사과정에 대한 사전 이해도 제고를 위해 표준 신청서를 제공하고, 주요 허가/불허 사유 사례집 공개 및 최신화

## ② 편리한 한국 관광, 매력적인 K-쇼핑

### [관광 편의 개선]

- 국내 모든 관광정보 검색·추천 서비스를 원스톱으로 제공하는 관광정보 통합 플랫폼(Visit Korea) 고도화 추진('23년 3분기~)
- 테마별로 운영되어온 바다여행, 농촌여행 등을 연계하여 Visit Korea 중심 원스톱 채널 운영을 통한 통합서비스 강화
- 단순 검색 기능 및 제공자 중심 여행정보 제공에서 벗어나 AI 기반 챗봇을 통해 검색 기능 지능화, 스토리 연계 관광정보 제공
- 외국인 숙박고객의 면세품 주문에 대한 호텔 대행\* 허용
  - \* 객실 내 면세품 팸플렛(테블릿) 비치 → 전화(또는 테블릿)으로 리셉션에 구매 신청(항공편 확인) → 호텔, 대리 구매 신청 → 출국 공항 면세품 인도장에서 수령
- 외국인 카지노의 옥외광고물 게시 전면 허용(상반기 법령 개정 추진)
- 외국인의 국내 대중교통(버스, 택시, 철도) 이용 편의를 위해 예약·결제 시스템 개선\*
  - \* (現) 단기 체류 관광객의 고속버스, 시외버스, SRT, 택시 등 예약·결제 불편  
(改) KLOOK 어플 연계 고속버스 예약 서비스('23.下), 택시(그랩, 카림, 우버) 본인인증 결제편의 개선('23.4분기), SRT 외국어 예약 시스템 구축('23.7월~) 등

- 만성적 인력난을 겪고 있는 **관광숙박업**(호텔·콘도업) 대상 인력수급 실태조사를 연내 실시하고, E-9 비자\* 허용을 단계적으로 검토

\* 일반고용허가제 비자(E-9) : 「외국인 근로자의 고용 등에 관한 법률」에 의거 외국인 근로자에게 최장 4년 10개월간 취업을 허용(송출국가-필리핀, 베트남 등 16개국)

## [국내 쇼핑 인센티브 확대]

- 외국인의 사후 면세점 이용 혜택 및 편의성 확대
  - 사후 면세 가능 기준 완화\* 및 사후면세점 도심환급 1회 구매액 한도를 상향(500→600만원)
    - \* 사후면세점 등록업체 대상, 사후면세 가능한 1회 최소 거래액 하향(3만원 → 1.5만원)
  - 즉시환급이 가능한 사후면세점\* 확대('23~'27년간 +1,000개소) 지원
    - \* 전국 1.8만여개 사후면세점 등록('23.5월), 그중 즉시환급 가능매장은 20% 수준
- 코리아 서머세일('23.7월) 계기, 국내에서 중국 모바일페이(위챗·유니온페이) 사용과 연계한 쇼핑 인센티브(페이백, 할인쿠폰 등) 제공
- 코리아 투어카드 사용 활성화를 위해 식음, 체험, 스포츠 분야 등 신규 제휴처 발굴을 통한 다양한 혜택 확대
  - \* 제휴업체 수 : 251개소 → 300개소(입장료, 이용료 등 할인 지원)

## [3] 관광벤처의 성장 및 해외진출 지원

### [성장 지원]

- 기업당 투자규모 상향(10억→20~30억원)을 통해 관광기업 육성 펀드의 의무투자 대상에 성장기업(업력 3년이상) 지원 비중 확대
  - \* (기존) 모태펀드에서 관광기업 육성펀드에 출자 시, 요건으로 초기벤처(업력 3년 이하)에 기업당 10억원 이내로 투자하는 의무비율 설정
  - (신규) 업력과 무관히 기업당 20~30억원을 투자하는 의무비율 신설
- 융복합(ICT·AI 등) 관광 인재 양성, 관광 강소기업 육성 및 관광서비스 혁신 등을 위한 기술 기반의 관광 R&D\* 추진
  - \* 글로벌 관광객 유치를 위한 관광 플랫폼('23), AI기반 맞춤형 관광 추천 기술('23~'25) 등

- 관광업계와 글로벌 대기업, 트래블테크 기업, 공공부문 등 간 협력 네트워크\* 강화를 통한 업계 투자유치 및 해외 활로 개척 지원

\* '관광기업 이음주간'(23.9월, '21년~): 관광산업 주체 간 교류로 아이디어 발굴, 사업확장 제1회 트래블테크서밋(23.11월): 첨단기술 사례 공유, 글로벌테크기업 협업 및 기술사업화 미팅

- 관광기업 디지털 혁신을 위해 기업 수요를 기반으로 바우처 사용 가능 기술\*(지원메뉴관) 다양화

\* 플랫폼 구축, ICT 솔루션 도입, VR 영상 콘텐츠 제작, 스마트 기술 도입 등

### [해외진출 지원]

- '27년까지 해외 관광기업 지원센터 10개소를 설치\*하여 국내 유망기업 시장검증, 해외투자 유치, 현지 파트너십 체결 등 지원

\* 싱가포르(22.8월) 개소, 일본(23.11월 개소 예정) 등 추가 9개소 설치 추진

- 관광벤처 해외 투자설명회를 현지 개최하여 투자유치 강화

\* ▲K-관광벤처 IR 로드쇼(23.5.3, UAE 아부다비) 최초 현지 개최, ▲싱가포르 관광박람회 NATAS Travel Fair 연계 투자설명회 개최(23.8월, 싱가포르) 등

## IV. 향후 계획

- (콘텐츠) 수출대책회의\*(문체부 1차관 주재, '23.2월~)를 콘텐츠 수출 협의회로 확대 개편('23.下), 수출 상황 지속 점검(반기별)

\* 분야별, 장르별 10회 개최 및 현장 의견 수렴(23.2~6월)

- (관광) 국가관광전략회의 지원 TF 설치·가동 및 관광 활성화 상황 지속 점검, 총리주재 국가관광전략회의 개최(23.下)

- 외국인 관광객 유치, 관광소비 확대를 위한 협력과제 발굴, 협의 등 관계부처 협력 지속