

여연브리프

트렌드 분석 및 빅데이터실
김장우 연구위원
옥승철 부연구위원

이재명 정부 예산 확대 시대의 한류 정책과 대안
-K-컬처 300조 시대, 구호인가 전략인가-

2026년 3월 30일



이재명 정부 예산 확대 시대의 한류 정책과 대안

-K-컬처 300조 시대, 구호인가 전략인가-

여의도연구원 트렌드분석 및 빅데이터실 김장우 연구위원, 옥승철 부연구위원

□ 한류 연관 산업 최신 지표 및 정책환경

- 2024년 콘텐츠산업은 매출 157.4조 원, 수출 140.8억 달러로 역대 최고치를 기록했으며, 게임이 수출의 60.4%를 차지해 한류 연관 산업의 핵심 축으로 자리함
- 한류의 생산유발효과는 37.6조 원, 부가가치 유발효과는 15.7조 원, 고용유발효과는 17.5만 명에 달해 경제적 파급력이 확대되고 있음
- 다만 OTT 중심 IP 종속, 방송·K팝 성장 둔화, 중국 시장 리스크 등 구조적 불안 요인도 상존하는 상태

□ 이재명 정부 한류 정책 추진 현황

- 이재명 정부는 '세계 5대 문화강국'과 'K-컬처 300조' 비전을 내세우며 콘텐츠 산업의 전략산업화를 추진하고 있음
- 2026년 콘텐츠 부문 예산은 1조 6,177억 원으로 전년 대비 27.0% 증액되었고, K-콘텐츠 펀드 정부 출자도 4,300억 원으로 확대됨
- 대중문화교류위원회 출범, OTT 특화 지원, 해외 비즈니스센터 확대 등도 함께 추진되고 있음

□ 이재명 정부 한류 정책의 문제점

- 'K-컬처 300조'는 목표의 산정 기준과 연차별 달성 경로가 불명확해 정책의 구체성이 부족함
- K-콘텐츠 펀드는 미투자 자금 누적과 낮은 집행률로 인해 예산 확대가 현장 성과로 충분히 이어지지 못하고 있음
- 대중문화교류위원회의 법적·제도적 한계, 게임 등 핵심 장르 지원 미흡, OTT 종속 대응 부족도 문제로 지적됨

□ 정책대안

- K-콘텐츠 펀드는 단순 증액보다 집행률과 투자성과 중심으로 운용체계를 개편할 필요
- 대중문화교류위원회는 법적 근거와 책임 구조를 강화해 실효성 있는 거버넌스로 보완
- 게임·웹툰·OTT 등 장르별 특성을 반영한 맞춤형 지원체계와 공정한 수익배분 구조 마련

□ 결론 및 시사점

- 이재명 정부의 한류 정책은 예산과 조직 확대 측면에서 의지는 분명하지만, 성과관리와 집행전략은 아직 미흡함
- 향후 정책 성패는 예산 규모보다 집행 효율, 산업 체감도, 성과지표의 명확성에 달려 있음
- 한류의 지속가능성을 위해서는 구호보다 실효성 중심의 정책 전환이 필요

I. 한류 연관 산업 최신 지표 및 정책환경

1. 한류 콘텐츠 산업 주요 지표

□ 산업 규모 및 수출 현황 (2024년 기준, 2026년 2월 27일 발표)¹⁾

○ 콘텐츠산업 매출 역대 최고 경신

- 2024년 매출액: 157조 4,021억 원(전년 154조 1,785억 원 대비 2.1% ↑)
- 5년 연속 사상 최고 기록 경신(2020년 129.6조 → 2024년 157.4조 원)
- 매출 규모별: 방송·영상 24.9조(15.9%), 지식정보 24.7조(15.7%), 출판 24.2조(15.4%), 게임 23.9조(15.2%)

○ 수출액 역대 최고치 경신

- 2024년 수출액: 140억 7,543만 달러(약 20.2조 원, 전년 대비 5.5% ↑)
- 수입액 9억 1,556만 달러, 무역수지 131억 5,987만 달러 흑자
- 11개 조사 대상 전 산업 분야에서 수출액이 수입액 초과
→ K-콘텐츠 전반의 해외 경쟁력 입증

○ 산업 기반 동반 성장

- 종사자 수: 68만 8,121명(+3.4%), 사업체 수: 12만 875개(+2.4%)
- 한국 문화콘텐츠 시장 규모: 약 412억 달러(2023년)로 세계 8위²⁾

□ 품목별 수출 구조³⁾

품목	수출액(억\$)	수출 비중	비고
게임	85.0	60.4%	콘텐츠 수출 절대적 1위
음악	18.0	12.8%	피지컬 음반판매 19.4% ↓
방송·영상	12.6	8.9%	OTT 의존 심화, 제작비 급등
기타	25.2	17.9%	캐릭터·출판·웹툰 등

○ 게임

- 전체 수출의 60.4%(85억\$)로 콘텐츠 수출 절대적 1위로, 모바일·PC 게임 모두 안정적 해외 시장 확보
- 중국 수출 비중 25.5%로 전년 대비 4.6%p 감소 추세이나, 동남아 시장이 중국 감소분을 상쇄하며 대체 시장으로 부상(비중 19.2%, +5.0%p)
- 한국은 글로벌 게임 시장 점유율 세계 4위(미국·중국·일본 다음)⁴⁾

1) 문화체육관광부·한국콘텐츠진흥원, 「2024년 기준 콘텐츠산업조사(승인통계용)」, 2026.

2) 대한무역투자진흥공사(KOTRA), '문화콘텐츠', www.investkorea.org/ik-kr/cntnts/i-130/web.do, 2026.3.13.

3) 문화체육관광부·한국콘텐츠진흥원, 「2024년 기준 콘텐츠산업조사(승인통계용)」, 2026.

4) 한국콘텐츠진흥원, 「2024 대한민국 게임백서」, 2025.

○ 음악

- K팝 스트리밍·투어 공연 안정적 성장. 그러나 2024년 음반 판매량이 전년 대비 19.4% 감소하며 피지컬 앨범 중심 성장 모델의 한계 노출

○ 방송·영상

- 매출 규모(24.9조)는 전 산업 1위이나, OTT 플랫폼 의존도 심화와 제작비 급등으로 수출 경쟁력 약화. 수출 전망 9개 산업 최하위(2.9점/7점)⁵⁾

○ 웹툰

- 2024년 웹툰산업 규모 2조 2,856억 원(전년 대비 +4.4%)⁶⁾
- 수출 권역: 일본 49.5%, 북미 21.0%, 중화권 13.0%, 동남아 9.5%, 유럽 6.2%
- 원소스멀티유즈(OSMU) 확대로 드라마·영화·게임 원천 IP 공급처 역할 강화

□ 한류 파급효과 지표⁷⁾ (2024년 기준, 2025년 4월 30일 발표)

○ 한류의 경제적 파급효과

- 한류로 인한 총수출액: 151억 8,300만 달러(약 21조 원, 전년 대비 +6.5억 달러)
- 생산유발효과: 37조 6,195억 원(+10.7%), 부가가치 유발효과: 15조 7,313억 원
- 고용 유발효과: 17만 5,381명
- 게임 수출의 생산유발효과가 10.2조 원으로 가장 큼
→ 이어 관광(5.2조), 화장품(5.1조), 음악(4.3조) 순

○ 한류 인지도·성장세 지표 상승

- 한류현황지수⁸⁾: 3.3→3.4(상승), 한류심리지수⁹⁾: 123.3→125.1(상승)
- 필리핀·인도네시아·말레이시아·베트남·사우디 등이 '한류 대중화 단계' 국가로 분류됨
- 10대~30대 남성 소비층 확장이 두드러지며 수요 기반 다변화 진행 중

○ 산업 연계 효과

- 화장품·식품 수출이 가장 큰 폭으로 증가하며 한류의 산업 연계 효과를 견인
- 한국 콘텐츠 수출 1억 달러 증가 시 화장품·식품 등 소비재 수출 1.8억 달러 동반 증가¹⁰⁾
- 다만 관광객 증가에도 1인당 지출 감소로 관광 분야 수출은 5.1% 감소

5) 한국콘텐츠진흥원, 「2025년 대한민국 콘텐츠 수출 전망 보고서」, 2024.

6) 문화체육관광부·한국콘텐츠진흥원, 「2024년 기준 웹툰산업 실태조사(승인통계용)」, 2026.

7) 전종근·김승년, 「2024 한류의 경제적 파급효과 연구」, 한국국제문화교류진흥원, 2025.

8) 한류의 현재 인기와 대중화 정도, 0~2.5 미만: 소수관심 / 2.5~3.5 미만: 확산 / 3.5 이상: 대중화

9) 한류의 성장 또는 쇠퇴 정도, 0~99: 쇠퇴 / 100~129: 중간성장 / 130 이상: 고성장

10) 김윤지, 「K콘텐츠 수출 경제효과」, 한국수출입은행, 2022.

2. 글로벌 시장 환경 변화

□ 위협 요인

○ 글로벌 OTT 플랫폼에 대한 IP 종속 심화

- 넷플릭스 등 글로벌 OTT가 한국을 콘텐츠 제작 거점으로 활용하나 이익은 해외 유출¹¹⁾
- 드라마의 IP 권리가 글로벌 플랫폼에 귀속되는 사례 증가 → 제작사 수익 구조 악화
- 글로벌 OTT 중심으로 산업 구조가 재편되면서 토종 OTT의 경쟁력 약화

○ 드라마·K팝 성장 둔화 신호

- 방송 수출 전망: 9개 산업 중 최하위(7점 척도 중 2.9점)¹²⁾
- 드라마 제작비 급등으로 수출시장 가격 경쟁력 약화, 일본·동남아에서 타국 드라마가 대체재로 부상
- 2024년 K팝 음반 판매량 전년 대비 19.4% 감소, 성장 한계 논란 대두¹³⁾

○ 중국 시장 리스크 지속¹⁴⁾

- 한한령 지속으로 방송·음악 분야 중화권 수출 제한되고 있고, 해제되더라도 문화안보 전략상 수혜 제한적 전망
- 중국산 게임 글로벌 시장 점유율 확대, 마케팅 비용 증가로 한국 게임 수익성 악화
- 게임 수출 국가별 비중에서 중국이 25.5%로 여전히 1위이나 전년 대비 4.6%p 감소 추세

□ 기회 요인

○ 한류 소비 기반 확대

- 필리핀·인도네시아·사우디 등 '한류 대중화 단계' 국가 확대, 10대·30대 남성 소비층 부상
- 영국·미국·UAE 등에서 미디어·비미디어 콘텐츠 양면 소비 활발
→ 다방면 전략적 접근 필요

○ 신성장 장르 및 기술 융합

- 웹툰·웹소설 글로벌 시장 성장세 지속, 원소스멀티유즈(OSMU) 확대
- AI 기술과 콘텐츠 융합을 통한 새로운 시장 기회(자동 번역, AI 영상 생성 등)
- 2025년 세계 콘텐츠 시장 약 3조 1천억 달러 전망(+4.4%)¹⁵⁾

11) 이은주, "'K콘텐츠 정책 금융 절실...글로벌 OTT로 파급력 키워야'", 《서울신문》, 2025.12.10.

12) 한국콘텐츠진흥원, 「2025년 대한민국 콘텐츠 수출 전망 보고서」, 2024.

13) 김윤지, 「콘텐츠 산업 현황과 분야별 쟁점」, 한국수출입은행, 2025.

14) 한국콘텐츠진흥원, 「2025년 대한민국 콘텐츠 수출 전망 보고서」, 2024.

15) 김윤지, 「콘텐츠 산업 현황과 분야별 쟁점」, 한국수출입은행, 2025.

II. 이재명 정부 한류 정책 추진 현황

1. 국정과제 체계

□ 국정운영 5개년 계획 내 한류 정책 배치¹⁶⁾

- 국가비전: '국민이 주인인 나라, 함께 행복한 대한민국'. 5대 국정목표·123대 국정과제
- 5년간(2026~2030) 210조 원 추가 투자 재정투자계획 마련
- 12대 중점 전략과제 중 콘텐츠 산업 국가전략산업화 포함
- '세계 5대 문화강국' 비전하에 K-컬처를 300조 원 이상의 경제가치 산업으로 육성 목표

2. 문체부 예산 편성 현황¹⁷⁾

구분	2025년(본예산)	2026년(확정)
문체부 총예산	6조 6,672억 원	7조 8,555억 원(+11.2%)
콘텐츠 부문	1조 2,734억 원	1조 6,177억 원(+27.0%)
K-콘텐츠 펀드 출자	2,950억 원	4,300억 원(+45.8%)
관광 부문	1조 3,477억 원	1조 4,804억 원(+9.8%)

3. 주요 정책 수단

□ 대중문화교류위원회 신설¹⁸⁾

- 2025.10.1. 대통령 직속 대중문화교류위원회 공식 출범
- 공동위원장: 최취영 문체부 장관(당연직) + 박진영 JYP CCO(민간)
- 정부위원 10개 부처 차관 + 민간위원 7개 분과 26명 → 민관 협업체계 구축

□ K-콘텐츠 정책펀드 역대 최대 규모 조성¹⁹⁾

- 2026년 정책펀드 7,318억 원²⁰⁾ 조성 추진(전년 대비 22% ↑)
- 문화계정 6,500억 원(IP펀드·수출펀드·CT펀드·신성장펀드·M&A펀드 5개 분야)
- 영화계정 818억 원(메인투자·중저예산·애니메이션 3개 분야)
- 이재명 정부 신설 펀드: ① 문화기술(CT) 펀드 1,000억 원 ② 콘텐츠 신성장 펀드 750억 원 ③ M&A·세컨더리 펀드 750억 원²¹⁾
- 민간 투자 촉진 인센티브 강화: 우선손실충당 15%→20%, 초과수익 이전·콜옵션 30%→40%²²⁾

16) 국정기획위원회, 「이재명정부 국정운영 5개년 계획(안)」, 2025.8.13.

17) 문화체육관광부, '문체부 2026년 예산안 약 7조 8천억 원 편성,' 보도자료, 2025.9.5.

18) 정책브리핑, '대중문화교류위원회 닷 올려...민관 협업체계 구축,' 대한민국 정책브리핑, 2025.10.1.

19) 문화체육관광부, '2026년 모태펀드 1차 정시 출자 공고', 2026.1.23.

20) 정부 출자 4,300억 원 + 민간 출자 3,018억 원

21) 김현경, '콘텐츠 정책펀드 7318억원 조성...K-컬처 300조 박차,' 《헤럴드경제》, 2026.1.23.

□ 기타 정책 수단²³⁾

- OTT 특화 콘텐츠 제작 지원 399억 원(전년 대비 +96억 원)
- 해외 비즈니스센터 30개소로 확대, 영상 콘텐츠 제작비 세액 공제 비율 상향
- AI 기반 콘텐츠 제작 지원, 공연형 아레나 구축 기본 연구(5억 원)

4. 이재명 정부 한류 정책 타임라인

일시	정책내용
2025년 6월 4일	이재명 대통령 취임(국민주권정부 출범)
2025년 8월 13일	국정기획위, '국정운영 5개년 계획'(123대 국정과제) 발표 ²⁴⁾
2025년 9월 5일	문체부, 2026년 예산안 7조 7,962억 원 편성 발표 ²⁵⁾
2025년 9월 9일	대통령 직속 대중문화교류위원회 신설·공동위원장 내정 발표 ²⁶⁾
2025년 10월 1일	대중문화교류위원회 공식 출범 ²⁷⁾
2025년 11월 4일	이재명 대통령, 2026 예산안 국회 시정연설('K-컬처 포함') ²⁸⁾
2025년 12월 3일	문체부 2026년 예산 7조 8,555억 원 국회 확정 ²⁹⁾
2026년 1월 23일	K-콘텐츠 정책펀드 7,300억 원 출자 공고 ³⁰⁾
2026년 2월 27일	2025 콘텐츠산업조사(2024년 기준) 결과 발표 ³¹⁾

22) 김미화, 'K-컬처 300조원 시대 앞당긴다...역대 최대 7300억원 콘텐츠 정책펀드 조성', 《머니투데이》, 2026.1.23.

23) 문화체육관광부, '문체부 2026년 예산안 약 7조 8천억 원 편성' 보도자료, 2025.9.5.

24) 국정기획위원회, '이재명정부 국정운영 5개년 계획(안)', 2025.8.13.

25) 문화체육관광부, '문체부 2026년 예산안 약 7조 8천억 원 편성' 보도자료, 2025.9.5.

26) 이유진, '[속보] 대통령 직속 대중문화교류위 신설...JYP 박진영, 공동위원장으로', 《경향신문》, 2025.9.9.

27) 정책브리핑, '대중문화교류위원회 닷 올려...민관 협업체계 구축', 2025.10.1.

28) 정책브리핑, '문화가 국격이고 미래다...시정연설에 담긴 K-컬처의 시대정신', 2025.11.17.

29) 조은별, '문체부 내년 예산 7조8555억원 확정...K-컬처 300조 시대 출발', 《디지털데일리》, 2025.12.3.

30) 문화체육관광부·한국벤처투자, '2026년 모태펀드 1차 정시 출자 공고', 2026.1.23.

31) 문화체육관광부, '콘텐츠산업, 매출 157조 원, 수출 141억 달러로 성장세 유지' 보도자료, 2026.2.27.

Ⅲ. 이재명 정부 한류 정책의 문제점

1. 'K-컬처 300조' 목표의 실현 가능성 문제

□ 달성 경로·시점·산출 근거 불명확

- 'K-컬처 300조 원 시대' 기치를 내세우나, 구체적 달성 시나리오 부재
- 2024년 콘텐츠산업 매출 157.4조 원 대비 약 2배 성장을 상정했으나 연도별 목표치·장르별 기여도 미제시
- '300조'의 범위가 매출액 기준인지, 파급효과 포함인지, 시장 규모 기준인지 정의조차 모호

□ 구호 행정

- '예산만 늘리고 실적 없는 K-컬처 300조는 구호 행정에 불과'(정연욱 국민의힘 의원, 2025년 정기 국정감사)³²⁾
- K-콘텐츠 펀드 2.7조 원 중 절반이 투자처를 찾지 못한 상태에서 예산 추가 확대 추진³³⁾
- 대통령 국회 시정연설에서 'AI'·'K-컬처'를 핵심 키워드로 강조했으나 현장 창작자·중소기업 직접 지원은 미흡
- 콘텐츠 부문 예산 27% 증액에도 산업 현장의 체감도는 낮다는 업계 평가³⁴⁾

2. K-콘텐츠 펀드 집행 부진과 수익률 악화³⁵⁾

□ 펀드 미투자 실태

○ 4년간 결성 펀드의 절반 이상 미투자

- 2022~2025년 결성된 K-콘텐츠 펀드 총 2조 7,000억 원 중 1조 4,000억 원(52%) 투자처 미확보된 상태로 이재명 정부로 승계
- 2023년: 4,485억 원 중 2,559억 원 투자(잔액 1,926억 원) /
2024년: 6,800억 원 중 2,829억 원 집행(잔액 3,971억 원)
- 최근 2년간 미집행 자금만 5,897억 원에 달함

○ 2025년 집행 실적은 더욱 저조

- 2025년 7월 기준: 7,000억 원 목표 대비 정부 출자 850억, 자펀드 결성 380억(조성률 약 15%)
- 연중 상반기 집행률이 15%에 불과한 것은 펀드 운용 체계 자체의 구조적 결함을 시사

32) 정연욱 의원실(국회 문화체육관광위원회), 'K-콘텐츠 펀드 미투자 실태 분석,' 국정감사 자료, 2025.10.13.

33) Ibid.

34) 김용훈, "K-콘텐츠 펀드' 내년 예산 확대했지만...현장에는 돈이 안 흘러', 《해럴드경제》, 2025.10.24.

35) 정연욱 의원실(국회 문화체육관광위원회), 'K-콘텐츠 펀드 미투자 실태 분석,' 국정감사 자료, 2025.10.13.

□ 수익률 부진

○ 마이너스 수익률 고착화

- 최근 5년간 청산 K-콘텐츠 펀드 수익률: 최고 -16%, 평균 -8%로 전부 마이너스
- 국민 세금이 투입된 정책펀드가 지속적으로 손실을 기록하는 것은 심각한 재정 낭비
- 수익률이 낮은 상태에서 운용 규모만 확대하는 것은 실효성 없는 '양적 팽창' 전략

□ 구조적 문제

○ 미소진 자금 해결 없는 추가 확대 추진

- 2026년 7,318억 원 규모 펀드를 추가 조성 예정이나, 기존 미소진 자금 해결 방안 없음³⁶⁾ → '행정 실패의 반복'
- 콘텐츠 산업 특성(높은 불확실성, 긴 회수 기간)을 고려하지 않은 일률적 펀드 운용 방식

○ 현장 수요와 펀드 구조 불일치

- 콘텐츠 기업 자금 부족 규모 2.9조 원이나, 기존 투·융자 체계가 제조업·기술 중심 편성³⁷⁾
- 아이디어 중심의 콘텐츠 산업이 담보·신용 기반 금융구조에서 불리한 위치
- 민간 운용사의 콘텐츠 산업 전문 투자 심사 역량 부족
- 모태펀드 문화계정 수익배수 0.90배로 전체 평균(1.27배) 대비 저조³⁸⁾

3. 대중문화교류위원회의 구조적 한계

▶ 대중문화교류위원회 개요³⁹⁾

- 출범일: 2025.10.1.(일산 킨텍스)
- 성격: 대통령 소속 자문위원회(대통령령)
- 공동위원장: 최취영 문체부 장관 + 박진영 JYP CCO
- 정부위원: 10개 부처 차관 + 대통령실 사회수석 / 민간위원: 7개 분과 26명
- 지원단: 문체부 인사발령 구성(지원단장 국장급)

36) 문화체육관광부·한국벤처투자, '2026년 모태펀드 1차 정시 출자 공고,' 2026.1.23.

37) 이은주, 'K콘텐츠 정책 금융 절실...글로벌 OTT로 파급력 키워야,' 《서울신문》, 2025.12.10.

38) 김용훈, "'K-콘텐츠 펀드' 내년 예산 확대했지만...현장에는 돈이 안 흘러,' 《헤럴드경제》, 2025.10.24.

39) 대한민국 대통령령, 「대중문화교류위원회의 설치 및 운영에 관한 규정」, 2025년 9월 25일 시행, 제3조.

□ 법적 근거 및 권한의 취약성

○ 시행령(대통령령) 수준의 설치 근거

- 법률이 아닌 시행령에 근거하여 법률적 안정성 부족
- 정권 교체 시 존폐가 불투명하며, 중장기 정책 수립의 법적 구속력 없음
- 대통령령은 국회 동의 없이 폐지·변경 가능 → 위원회의 지속성이 대통령 의지에 종속

○ '자문위원회' 성격의 한계

- 심의·의결 기능 없이 자문·조정 역할에 한정
→ 부처 간 정책 조정에서 실질적 강제력 부재
- 기존 한국콘텐츠진흥원(KOCCA), 한국국제문화교류진흥원(KOFICE) 등과 기능 중복 불가피
- 위원회의 권고가 각 부처에 대해 구속력을 가지지 않아 이행 담보 수단 부재

□ 거버넌스 구조의 문제

○ 공동위원장 체제의 책임 모호성

- 문체부 장관·민간인(박진영) '공동위원장' 체제가 책임 소재를 불명확하게 만들
- 정책 실패 시 정부-민간 간 책임 전가 구조 형성 우려
- 민간위원장의 위촉·해임이 대통령 권한에 귀속되어 독립성 담보 곤란

○ 이해충돌 및 정체성 퇴색

- 민간위원장에 특정 엔터테인먼트 기업(JYP) 경영자 선임
→ JYP 소속 아티스트·사업에 유리한 정책 편향 의심
- 출범식에 스트레이키즈·르세라핌 공연 배치 → 정책 위원회가 아닌 '문화 이벤트'로 변질
- 하이브·SM·YG·JYP 등 대형 기획사 대표 중심의 민간위원 구성
→ 산업 전체의 이해를 대변하기 어려움

□ 실효성 우려

○ 출범 후 가시적 성과 부재

- 출범 5개월 경과(2026년 3월 기준), 구체적 정책 성과물·권고안 발표 실적 없음
- 10개 부처 차관급이 참여하는 대규모 회의체는 의사결정의 신속성과 전문성을 저해할 가능성

○ 중소·독립 창작자 대표성 부족

- 대형 기획사 대표 중심 구성
→ 1인 창작자, 인디 개발사, 독립 영화인 등의 목소리가 구조적으로 배제
- 'K-컬처 300조 달성'이라는 목표 자체가 추상적이어서 위원회 활동의 성과 측정 자체가 어려움

4. 장르별 정책 지원 불균형

□ 게임 산업: 수출의 60.4%를 차지하나 정책 지원에서 소외

- 게임 수출 85억 달러(전체의 60.4%)이나 정책 펀드에서 독립 계정이 부재
- 영화는 별도 영화계정(818억 원, 3개 자펀드)으로 세분화 지원하나, 게임은 '공연·영상·게임 등'으로 뭉뚱그려 표기⁴⁰⁾
- 게임업계가 국회 토론회 등에서 '게임 전용 계정' 신설을 공식 요청했으나 문체부는 '고민해보겠다'는 원론적 입장만 표명⁴¹⁾
- 문체부 입장⁴²⁾
 - '게임 펀드 수익성이 낮아 전용 계정 손실 시 존립 위태' → 게임 산업의 특수성 무시

□ 방송·영상: 성장 둔화에도 구조적 처방 미비

- 방송콘텐츠 수출 전망이 9개 산업 최하위(2.9점/7점)
- 글로벌 OTT 중심 제작 환경에서 국내 제작사의 교섭력이 약화되는 문제에 대한 대안 부재
- 숏폼 드라마 등 신포맷 성장에 대한 정책 대응이 기존 장편 드라마 틀에 묶여 있음

□ 웹툰·웹소설: 선언적 지원에 그침

- 글로벌 플랫폼 진출 지원, 번역 인력 양성 등이 구체적 예산 배분 없이 선언적 수준에 머무름
- 원천 IP 보유 창작자의 2차 저작물(드라마화·영화화) 수익 배분에 대한 보호 장치 미흡

5. 글로벌 OTT 종속 심화 대응 미흡

□ IP 권리의 해외 유출 구조 심화

- K-드라마의 글로벌 OTT 의존도 과도. IP 권리의 해외 플랫폼 귀속 문제 심각⁴³⁾
 - 넷플릭스 등이 전액 투자 후 IP 전체를 가져가는 '올인원 딜' 구조가 확대
 - 제작사가 IP를 보유하지 못하면 후속 시즌·파생 콘텐츠에서의 수익 기회 상실

□ 정부 대응 수단의 규모·실효성 부족

- 토종 OTT-제작사 IP 공동 보유 조건 지원(399억 원)은 시장 규모 대비 미미⁴⁴⁾
 - OTT 플랫폼 규제(공정 계약, 저작권 보호 등)에 대한 법제도 정비가 지연됨
 - 글로벌 OTT에 대한 국내 콘텐츠 투자 의무 비율 등 구조적 대응 방안이 논의 단계에 머무름

40) 문화체육관광부·한국벤처투자, '2026년 모태펀드 1차 정시 출자 공고,' 2026.1.23.

41) 김형근, '국회 토론회서 '모태펀드 게임계정' 독립 신설 논의 본격화', 《데일리스포츠》, 2026.1.14.

42) Ibid.

43) 이은주, 'K콘텐츠 정책 금융 절실...글로벌 OTT로 파급력 키워야,' 《서울신문》, 2025.12.10.

44) 문화체육관광부, '문체부 2026년 예산안 약 7조 8천억 원 편성,' 보도자료, 2025.9.5.

IV. 정책 대안

1. 재정 운용의 효율성 제고

(1) K-콘텐츠 펀드 구조 개혁

□ 미투자 잔액(1.4조 원) 원인 분석 및 재배분·환수 체계 구축

- 미투자 원인을 '투자 대상 부재형', '운용사 역량 부족형', '시장 여건 변화형'으로 유형 분류
- 유형별 맞춤 대응: 대상 부재형은 투자 범위 확대, 역량 부족형은 운용사 교체, 시장 변화형은 조기 청산 후 재배분
- 미집행 자금의 1년 이상 유보 시 자동 환수 조항을 펀드 약정에 명시

□ 펀드 조성 규모 확대보다 기존 펀드 집행률 제고를 최우선 과제로 설정

- 신규 출자 전 기존 펀드의 집행률이 70% 이상 달성 시에만 추가 출자를 허용하는 '선집행-후확대' 원칙 도입
- 연도별 집행률 목표를 예산안에 명시하고, 미달 시 차년도 출자 규모 자동 삭감 메커니즘 적용

□ 성과 기반 평가 체계 도입

- 펀드별 투자 집행률, 수익률, 고용 창출, 수출 기여도 등 다차원 KPI 설정
- KPI 결과를 분기별로 국회 문화체육관광위원회에 보고하는 절차 법제화
- 최하위 성과 펀드(하위 20%)의 운용사 교체 또는 조기 청산 기준 엄격화

□ 마이너스 수익률 구조 개선

- 청산 펀드 평균 수익률 -8% 원인 분석(과다 투자, 부실 심사 등)을 위한 독립 감사 실시
- 투자 심사 과정에 외부 전문가 참여 의무화(현행 운용사 자체 심사의 한계 보완)
- 펀드 투자 수익률 공시 의무화: 운용사별 실적을 국민에게 투명하게 공개

(2) 예산 집행 투명성 강화

□ 'K-컬처 300조' 달성 로드맵 구체화 요구

- 연도별 목표 매출액, 장르별 기여도, 수출 목표치를 포함한 정량적 로드맵 수립·공개
- 5년 단위 중간 점검 체계 도입: 2028년까지 중간 성과 평가 후 목표 재설정 가능 구조

- 콘텐츠 예산 사전·사후 성과 평가 보고서 국회 정기 제출 법제화
 - 매 회계연도 종료 후 6개월 내 성과 보고서를 국회에 제출하도록 문체부 의무 부과
 - 사전 평가: 신규 사업 예산 편성 시 기대효과 분석서 첨부 의무화
 - 사후 평가: 사업별 투입 대비 산출 지표(ROI) 산정, 성과 미달 사업 축소·폐지 기준 마련
- 정책펀드 운용 현황 분기별 공시 의무화
 - 문체부 홈페이지 및 열린재정 시스템에 펀드별 출자·결성·투자·회수 현황 분기 공시
 - 시민사회 및 업계의 모니터링이 가능하도록 데이터를 개방형 포맷(CSV 등)으로 제공

2. 거버넌스 체계 정비

- 대중문화교류위원회 법적 근거 강화
 - 현행 대통령령(시행령) → 법률(가칭 '대중문화교류진흥법')로 격상, 기능·권한·책임 명확화
 - 자문 기능을 넘어 주요 정책 사항에 대한 심의·조정 권한 부여 여부를 국회 차원에서 논의
 - 정권 교체와 무관하게 위원회의 존속 기간과 활동 사항을 법률로 보장
- 민간위원장 이해충돌 방지 제도 도입
 - 민간위원장의 소속 기업과 관련된 정책 안건에 대한 회피·기피 의무 규정 신설
 - 민간위원 전원에 대해 재산 공개 및 이해관계 신고 의무 부과
 - 위원 위촉 시 국회 문체위 인사청문 또는 검증 절차 도입 검토
- 기존 유관업무 담당기관과의 역할 분담 명확화
 - 한국콘텐츠진흥원(KOCCA): 산업 진흥·펀드 운용·해외 비즈니스센터 운영(집행 기능)
 - 한국국제문화교류진흥원(KOFICE): 한류 실태조사·국제 문화교류 사업(조사·교류 기능)
 - 대중문화교류위원회: 범정부 정책 조정·중장기 비전 수립(조정·자문 기능)
 - 3개 기관 간 업무 중복 방지를 위한 '기능 분담 협약(MOU)' 체결 의무화

□ 중소·독립 창작자 대표성 확보

- 민간위원 구성에서 대형 기획사와 중소·독립 창작자 비율을 최소 1:1로 균형 조정
- 1인 창작자, 인디 게임 개발사, 독립 영화 감독 등을 위한 별도 자문 채널(소위원회) 운영
- 연 2회 이상 산업 현장 간담회 개최, 결과의 정책 반영 절차를 위원회 운영규정에 명시

3. 장르별 맞춤형 지원 체계 구축

□ 게임 산업 전용 지원 체계 마련

- 모태펀드 내 '게임 전용 계정' 신설 추진(영화계정과 동등한 독립 운용 체계)
- 중소·인디 게임사 집중 투자를 위한 전용 펀드 최소 500억 원 규모로 조성
- 게임 산업 규제 합리화: 확률형 아이템 규제는 유지하되, 창작 활동에 대한 불합리한 규제 철폐
- 게임 중독 질병코드 등재 저지와 함께, 건전한 게임 문화 조성을 위한 자율규제 프레임워크 지원
- 게임 분야 전문 투자 심사 인력 양성: 기존 영화·방송 중심 심사 역량의 게임 분야 확대

□ 영상콘텐츠 생태계 건전화

- K-드라마 제작비 급등 문제에 대한 구조적 해법: 표준계약서 개선, 출연료 가이드라인 마련
- 중저예산(순제작비 30억 원 이하) 영화·드라마에 대한 펀드 지원 확대 및 극장 배급 기회 보장
- 애니메이션 산업 중장기 로드맵 수립(현행 전문 펀드 117억 원으로는 산업 육성 미흡)
- 유통 중심 정책으로 전환: 글로벌 OTT 외 다양한 유통 경로(아시아 공동 플랫폼 등) 확보 지원
- 숏폼 드라마 등 신규 포맷에 대한 지원 체계를 기존 방송 지원 틀에 통합

□ 웹툰·웹소설 글로벌 진출 체계 강화

- 전문 번역 인력 양성: 선언적 수준에서 탈피하여 연간 최소 200명 규모 번역·현지화 전문가 양성

- 글로벌 웹툰 플랫폼과의 공정 거래 환경 조성: 수익 배분율 하한선 설정, 저작권 귀속 기준 명확화
- 원천 IP 보유 창작자의 2차 저작물(드라마·영화·게임화) 수익 배분 보호 강화

4. 글로벌 경쟁력 강화 방안

□ 글로벌 OTT 종속 탈피 전략

- 글로벌 OTT와의 공정 계약 기준 법제화: IP 공동 보유 의무화, 최소 수익 배분율 보장
- 토종 OTT(웨이브, 티빙 등) 경쟁력 강화를 위한 기술 개발·인프라 투자 지원 별도 패키지
- 아시아 지역 공동 콘텐츠 플랫폼 구축 검토(한·일·아세안 협력): 공동 제작·유통 생태계 조성
- OTT 콘텐츠 투자 의무 비율 도입 검토: 글로벌 OTT에 대해 국내 매출의 일정 비율을 국내 콘텐츠 제작에 재투자하도록 의무화

□ 수출 시장 다변화

- 한류 대중화 단계 국가(동남아·중동·인도) 현지화 전략 강화: 현지 언어 더빙·자막 지원 확대
- 중남미·동유럽 등 신흥 시장에서의 K-콘텐츠 익스포를 연 3회 이상으로 확대
- 해외 비즈니스센터(30개소) 운영 성과 평가 체계 마련: 센터별 수출 기여액 목표 설정
- '포스트 한한령' 대비: 중국 시장 급변에 따른 수출 포트폴리오 재편 전략 수립

□ AI 시대 선제적 대응

- AI 기반 콘텐츠 제작 기술 R&D 투자 확대: 자동 번역·더빙, AI 영상 생성, 게임 에셋 자동화 등
- AI 전환 과정에서 창작자 저작권 보호를 위한 법제도 선제적 정비(AI 학습 데이터 활용 기준 등)
- AI 콘텐츠 윤리 가이드라인 제정: AI 생성 콘텐츠의 표시 의무, 딥페이크 규제 등

5. 한류 지속가능성 확보

□ '반한류(Anti-Korean Wave)' 정서 대응

- 문화 다양성 존중 기반의 쌍방향 교류 강화: 일방적 수출이 아닌 상호 문화 교류 프로그램 확대
- 한류 수용국의 문화 감수성을 고려한 현지화 가이드라인 마련
- 반한류 동향 모니터링 시스템 구축, 조기 경보 체계 마련

□ 콘텐츠 창작 인력 양성 및 처우 개선

- 방송·영화 스태프 근로환경 개선: 표준계약서 이행 점검 강화, 장시간 근로 관행 시정
- 콘텐츠 분야 전문 인력 양성 중장기 계획: AI·게임·애니메이션 등 첨단 분야 교육 과정 확충
- 프리랜서·비정규직 창작자의 사회안전망 강화: 예술인 고용보험 적용 확대

□ 콘텐츠 산업 수도권 집중 해소

- 지역 거점 콘텐츠 기관 확충, 지역 기반 콘텐츠 기업 세제·금융 인센티브 강화
- 지역 촬영·제작 인프라(스튜디오, 후반 작업 시설 등) 투자 확대

□ 성과 측정 체계 고도화

- 기존 수출 통계로 포착 불가능한 스트리밍·디지털 소비를 포괄하는 다층적 지표 개발

V. 결론 및 시사점

5대 핵심 제언

1. K-콘텐츠 펀드 구조 개혁을 최우선 과제로, 미투자 자금 원인 분석·환수·재배분 기준 즉시 마련
2. 대중문화교류위원회 법적 근거 강화, 이해충돌 방지 규정, 기존 기관 역할 분담 명확화
3. 모태펀드 '게임 전용 계정' 신설 포함 장르별 맞춤형 지원 체계 법제화
4. 글로벌 OTT 공정 계약 기준 법제화 및 토종 OTT 경쟁력 강화 별도 지원
5. 'K-컬처 300조' 달성 로드맵과 연도별 성과 평가 보고서 국회 정기 제출 의무화

- 이재명 정부의 한류 정책은 'K-컬처 300조 원 시대'라는 비전과 역대 최대 예산 확대를 내세우며 출발했고, 2026년 문체부 예산 7조 8,555억 원, 콘텐츠 부문 27% 증액, 대중문화교류위원회 신설 등은 한류 진흥에 대한 정부 의지를 보여줌
- 그러나 K-콘텐츠 펀드의 52% 미투자, 평균 수익률 -8%라는 현실은 '예산 확대=산업 성장'이라는 단순 논리의 한계를 여실히 드러내고 있으며, 미소진 자금 문제를 해결하지 않은 채 펀드 규모를 계속 확대하는 것은 재정 낭비로 직결됨
- 대중문화교류위원회는 시행령 설치 근거, 자문위 한계, 이해충돌 가능성, 기존 기관 중복 등 구조적 문제가 산적해 있고, 게임 산업이 수출의 60.4%를 차지함에도 정책 지원 주변부에 머무는 불균형도 시정 과제임
- 한류는 대한민국의 소중한 국가 자산이며, 지속적 성장은 정부의 구호나 예산 규모가 아니라, 창작자의 자유, 공정한 시장, 효율적 정책 지원이 뒷받침될 때 가능함
- 향후 정책 성패는 세 가지에 달려 있음: ① 예산 규모보다 집행 효율(펀드 집행률 70% 이상 달성 여부), ② 산업 체감도(현장 기업의 자금 접근성 개선 여부), ③ 성과지표의 명확성('300조'의 정의와 달성 경로의 구체화 여부)
- 예산 확대가 곧 국정 철학이라면, '얼마나 쓸 것인가'가 아니라 '어디에 어떻게 쓸 것인가'가 정책 효과에 더 큰 영향을 미침

참고문헌

- 국정기획위원회. 「이재명정부 국정운영 5개년 계획(안)». 국정기획위원회, 2025.
- 김미화. "K-컬처 300조원 시대 앞당긴다...문체부, 역대 최대 7300억원 '콘텐츠 정책 펀드' 조성." 《머니투데이》, 2026.1.23.
- 김용훈. "K-콘텐츠 펀드' 내년 예산 확대했지만...현장에는 돈이 안 흘러." 《헤럴드경제》, 2025.10.24.
- 김윤지. 「K콘텐츠 수출 경제효과」. 한국수출입은행, 2022.
- 김윤지. 「콘텐츠 산업 현황과 분야별 쟁점」. 한국수출입은행, 2025.
- 김현경. "콘텐츠 정책펀드 7318억원 조성...K-컬처 300조' 박차." 《헤럴드경제》, 2026.1.23.
- 김형근. '국회 토론회서 '모태펀드 게임계정' 독립 신설 논의 본격화', 《데일리스포츠》, 2026.1.14.
- 대한무역투자진흥공사(KOTRA), '문화콘텐츠', www.investkorea.org/ik-kr/cntnts/i-130/web.do, 접속일: 2026.3.13.
- 대한민국 대통령령. 「대중문화교류위원회의 설치 및 운영에 관한 규정」. 2025년 9월 25일 시행.
- 조은별. "문체부 내년 예산 7조8555억원 확정...K-컬처 300조 시대 출발." 《디지털데일리》, 2025.12.3.
- 문화체육관광부. "대중문화교류위원회 7개 분과 민간 위원 26인 발표." 보도자료, 2025년 10월 1일.
- 문화체육관광부. "문체부 2026년 예산안 약 7조 8천억 원 편성, 'K-컬처' 300조 원 시대를 향한 출발." 보도자료, 2025년 9월 5일.
- 문화체육관광부·한국벤처투자. "2026년 모태펀드 1차 정시 출자 공고." 2026년 1월 23일.
- 문화체육관광부·한국콘텐츠진흥원. 「2024년 기준 콘텐츠산업조사(승인통계용)」. 문화체육관광부·한국콘텐츠진흥원, 2026.
- 이유진. "[속보] 대통령 직속 대중문화교류위 신설...JYP 박진영, 공동위원장으로." 《경향신문》, 2025.9.9.
- 이은주. "K콘텐츠 정책 금융 절실...글로벌 OTT로 파급력 키워야." 《서울신문》, 2025.12.10.
- 전종근·김승년. 「2024 한류의 경제적 파급효과 연구」. 한국국제문화교류진흥원, 2025.
- 정연욱 의원실(국회 문화체육관광위원회). "K-콘텐츠 펀드 미투자 실태 분석." 국정감사 자료, 2025.10.13.

정책브리핑. "대중문화교류위원회 닷 올려...민관 협업체계 구축." 대한민국 정책브리핑, 2025.10.1.

정책브리핑. "문화가 국격이고 미래다...시정연설에 담긴 K-컬처의 시대정신." 대한민국 정책브리핑, 2025.11.17.

조은별. "문체부 내년 예산 7조8555억원 확정...K-컬처 300조 시대 출발." 《디지털데일리》, 2025.12.3.

한국콘텐츠진흥원. 「2024 대한민국 게임백서」. 한국콘텐츠진흥원, 2025.

한국콘텐츠진흥원. 「2025년 대한민국 콘텐츠 수출 전망 보고서」. 한국콘텐츠진흥원, 2024.