

문화체육관광부 - 문화중심도시육성(지자체)(문화콘텐츠 제작 및 마케팅 지원)

<사업 기본정보>

- 사업유형/세부유형 : 창업지원사업/창업초기지원
- 소관부처/담당부서 : 문화체육관광부/아시아문화중심도시추진단
- '21년 평가등급 : 양호

1 사업 주요 내용

□ 사업의 목적 및 내용

- (사업 목적) 문화콘텐츠 창작자의 창의적인 아이디어를 발굴·기획·제작 및 상품화할 수 있도록 전 과정을 지원, 문화콘텐츠 산업 육성
- (사업내용) 신규 콘텐츠 발굴·육성, 문화 콘텐츠 제작·상품화, 마케팅 지원
 - (신규 콘텐츠 발굴·육성) 애니메이션·웹툰·캐릭터 파일럿·레벨업 제작 지원
 - ※ 창업 목적 3인 이상 팀 구성, 타지역 기업(본사이전), 보육프로그램 이수 의무
 - (성장기업 문화콘텐츠 제작·상품화) CG 활용프로젝트, 체험형 융합 프로젝트 제작 지원
 - ※ 2년 이내 정부지원금 5% 상환 / 1년 이내 상품 출시(미출시 전액 상환)
 - (제작상품 마케팅) 국내·외 전시·상담회 참가 지원

① 초기 창업자 육성

1. 사업명 : 기획창작스튜디오 운영
2. 사업내용 : 창의적이고 경쟁력있는 문화콘텐츠 개발을 위해 예비 창업자 발굴
 - ※ 애니메이션·웹툰 파일럿 및 레벨업 프로젝트 제작 지원, 제작·사업화 교육 및 멘토링 등 사업화 프로그램 운영

② 성장기업 지원

1. 사업명 : 첨단융합콘텐츠제작지원(CG활용,체험형융합콘텐츠)
2. 사업내용 : CG기술을 이용한 애니메이션 상품화 제작 지원 및 IP활용 신기술 융합형 콘텐츠 제작 지원

③ 지역 문화콘텐츠 기업 마케팅 지원

1. 사 업 명 : 문화콘텐츠 글로벌마케팅 지원
2. 사업내용 : 지역 기업의 해외진출 역량 강화를 위한 국내외 전시·상담회 참가 및 맞춤형 개별 마케팅 지원

☐ 예산 및 재원 : 아특회계

〈표 1〉 문화중심도시육성(지자체) 사업 예산현황

(단위: 백만원, %)

사 업 명	'20년			'21년 예산 (B)	증감(B-A)	
	본예산 (A)	추경	결산 (집행률)			(%)
<input type="checkbox"/> 문화중심도시육성(지자체) (문화콘텐츠 제작 및 마케팅 지원)	35,882	33,082	33,062 (100.0)	42,392	6,510	18.1

☐ 추진 근거

- 문화산업진흥기본법 제7조(창업의 지원)

☐ 주요 지원대상

- 문화콘텐츠(애니메이션, 웹툰 등)분야 예비창업자, 사업 초기 및 성장단계의 문화콘텐츠 기업

☐ 전달체계

- (수행기관) 광주광역시(광주정보문화산업진흥원)

☐ 전년 대비 주요 개편사항

- 파일럿 제작지원 유연성 확대 및 레벨업 제작지원 지원규모 등 조정(기획창작스튜디오), 사업자 부담금 완화(첨단융합콘텐츠제작지원) 등

2 정량지표 평가 결과

☐ 참여자 현황

- (성별) '20년 전체 참여자는 21명이며, 이 중 남성 참여자의 비중은 81.0%, 여성 참여자의 비중은 19.0%로 남성 참여자의 비중이 높게 나타나고 있음

- (연령별) '20년 기준 청년층(15~34세)의 참여 비중은 19.0%이며, 중년층(35~54세)은 81.0%로 참여자의 다수를 차지함

〈표 2〉 문화중심도시육성(지자체) 사업 참여자 현황

(단위: 명, %)

유형	전체	성별		연령별				
		남성	여성	청년 (15~34세)	중년(35~54세)		장년 (55~64세)	고령 (65세이상)
						35~39세		
창업지원사업 전체	32,658 (100.0)	25,220 (77.2)	7,431 (22.8)	9,051 (27.7)	19,759 (60.5)	5,732 (17.6)	3,320 (10.2)	447 (1.4)
창업초기자원 전체	4,403 (100.0)	2,463 (55.9)	1,939 (44.0)	2,480 (56.3)	1,574 (35.7)	829 (18.8)	217 (4.9)	61 (1.4)
문화중심도시육성 (지자체)	21 (100.0)	17 (81.0)	4 (19.0)	4 (19.0)	17 (81.0)	5 (23.8)	0 (0.0)	0 (0.1)

주1: 성별, 연령별로 분류불능이 존재하여 각 비율의 합은 100%가 되지 않을 수 있음

□ 사업체 현황

- (규모별) '20년 사업체 21개소 중 고용보험 DB에 연계된 사업체는 15개소이며, 300인 미만 사업체 비중이 71.4%로 나타남
- (산업별) '20년 기준 서비스업 15개소(71.4%)로 나타남

〈표 3〉 문화중심도시육성(지자체) 사업 사업체 현황

(단위: 명, %)

유형	전체	규모별		산업별		
		300인 미만	300인 이상	제조업	건설업	서비스업
창업지원사업 전체	32,658 (100.0)	24,359 (74.6)	13 (0.0)	9,137 (28.0)	205 (0.6)	14,880 (45.6)
창업초기자원 전체	4,403 (100.0)	1,314 (29.8)	12 (0.3)	538 (12.2)	22 (0.5)	959 (21.8)
문화중심도시육성 (지자체)	21 (100.0)	15 (71.4)	0 (0.0)	0 (0.0)	0 (0.0)	15 (71.4)

주1: 규모별, 산업별로 분류불능이 존재하므로 각 비율의 합은 100%미만일 수 있음

주2: 부처 제공자료와 고용보험DB가 연계된 사업체를 대상으로 함

□ 정량지표별 결과

〈표 4〉 문화중심도시육성(지자체) 사업 성과지표

(단위: %, 일)

	지속고용 사업장비율	고용창출 기업비율	고용증감률	임금수준	창업률
창업지원사업 전체	71.0	62.9	53.3	131.5	84.9
창업초기지원 전체	65.3	48.2	-	-	84.9
문화중심도시육성 (지자체)	70.0	71.4	-	-	100.0

주: 부처 제공자료와 고용보험 DB와의 매칭률은 '19년 76.9%, '20년 71.4%임

□ 만족도 조사 결과

〈표 5〉 문화중심도시육성(지자체) 사업 참여자 만족도 조사 결과

(단위: 점)

	전체 만족도	전반적 만족도	절대적 만족도	지원 대상	지원 기간	지원 수준	신청 절차	지도 및 관리	주관적 만족도	상대적 만족도
창업지원 전체	4.33	4.34	4.19	4.42	4.20	3.97	4.17	4.20	4.45	4.34
창업초기지원 전체	4.29	4.31	4.14	4.34	4.16	3.91	4.14	4.14	4.41	4.29
문화중심도시육성 (지자체)	4.32	4.38	4.15	4.13	4.38	4.25	4.00	4.00	4.38	4.38

※ 만족도 조사 결과는 1점 매우 불만족부터 5점 매우 만족까지로 구성된 5점 척도 문항의 평균값임

〈표 6〉 문화중심도시육성(지자체) 사업 참여자 만족도 조사 전년도 대비 변화

(단위: 점)

	전체 만족도	전반적 만족도	절대적 만족도	지원 대상	지원 기간	지원 수준	신청 절차	지도 및 관리	주관적 만족도	상대적 만족도
평가년도 만족도	4.32	4.38	4.15	4.13	4.38	4.25	4.00	4.00	4.38	4.38
전년도 만족도	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
전년 대비 변화	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

※ 만족도 조사 결과는 1점 매우 불만족부터 5점 매우 만족까지로 구성된 5점 척도 문항의 평균값임

3 정성지표 평가 결과

□ 사업의 중요성

- 문화 콘텐츠 제작 및 마케팅 지원을 통해 지역의 문화산업 활성화와 일자리 창출에 기여할 것으로 기대
 - 지역에 적합한 문화콘텐츠 창·제작 지원 시스템을 구축하여 해당 분야 취업을 희망하는 청년 및 구직자에게 일자리 제공함으로써 취약계층 일자리 창출에 기여할 것으로 기대
- 한국판 뉴딜(디지털 뉴딜)의 핵심정책의 하나로 글로벌 콘텐츠 기업 육성 지원을 통해 양질의 일자리 창출이 기대되는 사업
 - 30대 초 중반 참여자가 대부분으로 신기술 융합형 콘텐츠 제작을 통한 글로벌 선도기업 육성으로 양질의 일자리 창출 기대

□ 일자리사업 성과

- 신규 콘텐츠 발굴, 육성 및 사업화 지원을 통해 지역 콘텐츠 기업의 전문인력 일자리 창출
 - 2020년 기획창작스튜디오운영지원, CG활용프로젝트제작지원, 체험형 융합콘텐츠제작지원 사업에서 신규 일자리를 창출함
- 창출된 일자리는 애니메이션, 웹툰, 실감콘텐츠 분야의 창·제작인력으로 4대 보험에 가입된 정규직 자리임
 - 신규 고용창출을 조건으로 지원사업을 선정하고 있으며, 콘텐츠 제작 지원을 통해 신규 고용인력의 기술력 향상에 기여

□ 운영의 적절성

- 사업별로 공모를 진행하여 참여자 선정, 사업별 전문 PM이 사업 진행과 성과분석 등 프로세스를 관리함
 - 참여자 및 성과관리를 위한 별도의 시스템이 구축되어 있지는 않으며 사업별 PM이 해당 사업을 관리하는 체계

- 콘텐츠 산업의 가치사슬 단계에 따라 지원 프로그램을 구성
 - 안정적인 콘텐츠 창·제작 환경을 조성하고 제작 단계별 맞춤형 지원체계를 구성하여 콘텐츠 제작 역량 강화와 지역의 창작 생태계 활성화에 기여

□ 제도개선 노력

- 기획·창작스튜디오 제작지원 완료 기업을 대상으로 레벨업 프로그램을 추가하여 사업화 지원 등 제도개선
 - 웹툰 분야의 경우 플랫폼 기업들이 개인보다 기업과의 계약을 선호함에 따라 웹툰 작가들이 기업으로 성장할 수 있는 기반마련을 위해 레벨업 프로그램 추가
- 콘텐츠 기업의 의견수렴을 통한 제도 개선 노력
 - 분기별 콘텐츠 기업 간담회를 통해 기업의 의견을 수렴하고 사업 개선 방안 협의, 성과 점검을 위한 현장 모니터링과 만족도 조사를 통한 서비스 개선 노력