

## 아시아문화중심도시 조성사업 정착

### 1. 아시아 문화ODA 및 웹툰·애니 공동제작·유통

| 사업구분 | 임기구분 |      | 사업주체 |      |    | 신규여부 |    | 예산구분 |     | 총예산액<br>(백만원) |
|------|------|------|------|------|----|------|----|------|-----|---------------|
|      | 임기 내 | 임기 외 | 국가   | 국가자체 | 자체 | 신규   | 지속 | 예산   | 비예산 |               |
|      | ○    |      |      | ○    |    |      | ○  | ○    |     |               |

## I 중앙정부 도움 (권한 명확성)

- 문화체육관광부 : 아시아문화중심도시조성 특별회계 예산 지원
  - 지역대학 아시아 유학생 대상 교육 콘텐츠 제작·운영비 및 아시아 스토리 기반 문화콘텐츠 제작 프로젝트 지원 등

## II 정책개요

- 사업기간 : 2022 ~ 2026년
- 사업대상 : 아시아 교류 수요국가 유학생 및 지역 문화콘텐츠 기업
- 총사업비 : 13,300백만 원
- 사업내용

[문화ODA 인력양성 및 콘텐츠 제작·지원·유통 등]

- 글로벌 문화콘텐츠 인력양성 프로그램 운영
- 아시아국 ODA 프로젝트 운영 및 외주제작 운영을 통한 비즈니스 교류

[아시아 스토리 기반 문화콘텐츠 제작 프로젝트 운영]

- (1단계) 아시아 스토리 발굴 및 시나리오 개발지원
- (2단계) 아시아 스토리 기반 애니메이션·웹툰 제작지원
- (3단계) 글로벌 유통 및 해외 마케팅 지원

## III 현황 및 정책목표

### [현황]

- 지역대학 교류 아시아국 유학생 대상 콘텐츠 분야 인력양성 및 수혜국가와 비즈니스 관계 확대 추진 필요
- 아시아문화예술교육 관련 우수 콘텐츠 개발 및 역량강화 필요
- 지역 문화콘텐츠 기업 대상 애니메이션·웹툰 제작지원

## [정책목표]

- 지역대학, 기업, 지자체 협력형 인력양성을 통한 아시아국 비즈니스 기회 창출
- 글로벌 문화콘텐츠 분야 인력양성, 교류 및 협력 프로젝트 추진
- 아시아 문화와 자원의 상호 교류를 통해 아시아 각 국가의 동반 성장을 견인하여 아시아 문화 국제교류 허브로서 도시브랜드 제고

## IV 추진계획

- 글로벌 문화콘텐츠 인력양성 교육과정 수요조사 및 설계 : '22. 10. ~
- 글로벌 문화콘텐츠 인력양성 프로그램 시범운영 : '23. 9. ~
- 아시아 스토리 발굴 및 시나리오 개발지원 : '23. 11. ~
  - 국립아시아문화전당(ACC) 협력 ACC 아카이브 활용 스토리 발굴
  - 아시아 스토리 기반 문화콘텐츠 제작을 위한 시나리오 개발지원('24년)
- 아시아 스토리 기반 애니메이션·웹툰 제작지원 : '25. 3.
  - 글로벌 콘텐츠 인력양성사업 우수 인재를 활용한 프로젝트 추진
- 글로벌 유통 및 해외 마케팅 지원 : '25. 9.
  - 한국콘텐츠진흥원 해외사업지원단 등 유관기관 협력을 통한 지원 추진

**[연차별 추진일정]**

(단위 : 분기)

[illegible]

[연차별 소요예산액]

(단위 : 백만원)

| 구분  | 총계<br>(a=b+c+d) | 기투자<br>(b) | 임 기 내  |       |       |       |       |       | 임기후<br>(d) |
|-----|-----------------|------------|--------|-------|-------|-------|-------|-------|------------|
|     |                 |            | 소계(c)  | 2022년 | 2023년 | 2024년 | 2025년 | 2026년 |            |
| 계   | 13,300          | 0          | 13,300 | 1,000 | 8,000 | 1,050 | 1,600 | 1,650 | 0          |
| 국비  | 6,650           |            | 6,650  | 500   | 4,000 | 525   | 800   | 825   |            |
| 시비  | 6,650           |            | 6,650  | 500   | 4,000 | 525   | 800   | 825   |            |
| 구비  | 0               |            | 0      |       |       |       |       |       |            |
| 민자등 | 0               |            | 0      |       |       |       |       |       |            |

[예산확보내역]

(단위 : 백만원)

| 재원별  | 총<br>확보액 | 임기전<br>확보액 | 임기내 확보액 |       |       |       |       |
|------|----------|------------|---------|-------|-------|-------|-------|
|      |          |            | 2022년   | 2023년 | 2024년 | 2025년 | 2026년 |
| 계    | 7,950    | 0          | 1,000   | 6,950 | 0     | 0     | 0     |
| 국 비  | 4,500    |            | 500     | 4,000 |       |       |       |
| 시 비  | 3,450    |            | 500     | 2,950 |       |       |       |
| 구 비  | 0        |            |         |       |       |       |       |
| 민자 등 | 0        |            |         |       |       |       |       |

[집행실적]

(단위 : 백만원)

| 재원별  | 총<br>집행액 | 임기전<br>집행액 | 임기내 집행액 |       |       |       |       |
|------|----------|------------|---------|-------|-------|-------|-------|
|      |          |            | 2022년   | 2023년 | 2024년 | 2025년 | 2026년 |
| 계    | 1,000    | 0          | 1,000   | 0     | 0     | 0     | 0     |
| 국 비  | 500      |            | 500     |       |       |       |       |
| 시 비  | 500      |            | 500     |       |       |       |       |
| 구 비  | 0        |            |         |       |       |       |       |
| 민자 등 | 0        |            |         |       |       |       |       |

## V 공약달성 확인지표

| 확인지표                                | 구분 | 총실적/<br>목표 | 2022년 | 2023년 | 2024년 | 2025년 | 2026년 | 임기후 |
|-------------------------------------|----|------------|-------|-------|-------|-------|-------|-----|
| 교육과정 운영                             | 목표 | 4회         |       | 1     | 1     | 1     | 1     |     |
|                                     | 실적 |            |       |       |       |       |       |     |
| 아시아 스토리 기반<br>애니메이션·웹툰 제작<br>및 유통지원 | 목표 | 100%       |       |       | 15    | 80    | 100   |     |
|                                     | 실적 |            |       |       |       |       |       |     |

## VI 추진실적

- 인력양성 통합플랫폼 중장기 계획수립 연구용역 추진 : '22. 9. ~ 12.
- 오프라인 교육장(1차) 환경조성 및 장비구축 : '22.11 ~ '23.4
- 온라인 교육플랫폼 개발 및 시범운영 용역 추진 : '22.12 ~ '23.4
- 교육 협의체 구성 및 1차 협의체 개최 : '23. 1.
- 교육 협의체 기관(업) 대상 업무협약 체결(총 42개소) : '23. 3.

## VII 기대효과

- 문화예술교육 지원 및 콘텐츠 개발을 통한 아시아지역사회 발전에 기여
- 아시아문화예술 가치 확산으로 아시아 국가 간 문화적 동반성장을 통해 미래지속가능한 문화산업 발전 기대
- 광주시 주도 K콘텐츠 사업을 통한 아시아국 대상 문화리더십 고도화
- 신남방국가를 비롯한 아시아 도시와의 네트워크 및 협력 시스템 구축을 통한 아시아 문화교류 중심기능 강화

|       |       |      |               |     |                        |               |                        |
|-------|-------|------|---------------|-----|------------------------|---------------|------------------------|
| 주관부서명 | 문화산업과 | 실·과장 | 백은아<br>(2450) | 팀 장 | 박선희(2470)<br>유정임(2480) | 담당자<br>(전화번호) | 조성남(2473)<br>고광균(2483) |
|-------|-------|------|---------------|-----|------------------------|---------------|------------------------|