



담당부서 : 경제정책실 미디어콘텐츠산업과  사진없음 <input type="checkbox"/> 사진있음 <input checked="" type="checkbox"/> 쪽수 : 7쪽	미디어콘텐츠산업과장	정지욱	02-2133-9209
	콘텐츠산업정책팀장	이순영	02-2133-9210

**서울시, 창조산업 비전 발표...서울경제 미래 동력으로 창조산업 키운다**

- 시, 창조산업 성장 견인할 5대 산업(XR, 영상, 미디어, 웹툰, 게임) 집중 육성, 생태계 조성
- 2027년 서울창조산업허브 개관...남산, 상암, 충무로, 목동에 창조산업 인프라 6개소 구축
- 오 시장, 29(수) 창조산업 육성계획 비전 발표...금융·관광·창조산업으로 서울 경제 견인

- 서울시는 투자 위축, 고용 악화, 내년 경제성장률 2% 초반 예상 등 어려운 경제상황을 돌파하기 위한 ‘서울 창조산업의 비전’을 11월 29일(수) 발표했다.
- 잘 만든 콘텐츠 하나가 국력인 시대에 제조업 비중이 10%에 불과한 서울시가 ‘고용 없는 성장’의 해법이자, 서울경제 미래 동력으로 ‘창조산업’의 비전을 제시한 것이다.
  - 창조산업은 게임, 영화, 미디어, 웹툰, 확장현실(XR) 등 창조성과 지식자본을 핵심 요소로 상품과 서비스를 생산하는 산업을 말한다.
- ‘서울’이 세계적으로 강점을 갖는 산업을 집중적으로 육성하기 위한 ▲‘창조산업’ 인프라 조성 ▲웹툰, 게임·e스포츠 산업 등 5대 핵심 산업 지원 강화 ▲ 창조산업 생태계 조성 등 3대 전략이 추진계획의 핵심이다.

## 〈 남산, DMC, 충무로 등 창조산업 핵심 인프라 6개소 구축 〉

- 2028년까지 창조산업의 성장기반이 될 산업별 인프라가 남산(창조산업허브), 상암(XR, 1인미디어, 게임), 목동(뉴미디어), 충무로(영상)에 총 6개소, 16만 7천  $m^2$  규모로 조성된다.

※ 확장현실(XR:eXtended Reality)은 가상현실(VR)과 증강현실(AR) 등 초실감형 기술과 서비스

- 먼저, 서울 전역의 창조산업 지원시설의 컨트롤타워 역할을 할 ‘서울 창조산업 허브(16,127  $m^2$ )’가 2023년 10월 착공해 2027년 남산에 문을 연다. 시는 연간 2천 명의 창조산업 인력양성과 5천 개의 지적재산권(IP) 발굴, 1억 달러의 계약을 이뤄내는 서울 창조산업의 중심이 될 것으로 기대한다.
  - ‘창조산업 허브’는 상암(XR, 1인 미디어, 게임/이스포츠), 충무로(영상), 목동(뉴미디어)에 위치한 각 창조산업 거점들을 유기적으로 연계해 산업의 시너지 효과를 강화한다.
- ‘서울창조산업 허브’는 지하4층~지상3층 규모로, 천장에 설치된 다양한 픽셀 형태의 큐브 스크린을 설치하는 등 건축물 자체도 독특한 디자인의 랜드마크로 조성한다. 우수한 투자자들이 모여서 1년 365일, 미래 유니콘 기업의 발굴부터 투자까지 이뤄지는 ‘기업 지원 공간’과 전시·컨퍼런스·상영회 등의 ‘시민 참여공간’으로 조성된다.
  - 기업 지원공간에서는 6천억 원 규모의 창조산업 펀드와 액셀러레이팅 프로그램과 연계해 미래 유니콘기업을 발굴하고, 직접 투자도 진행한다.
  - 시민 참여공간인 콘텐츠 전문 전시장에는 국내 주요 콘텐츠의 론칭쇼와 컨퍼런스를 개최하고, OTT 드라마 강국의 위상을 높일 수 있는 상설·기획전시를 통해 서울의 콘텐츠 산업 대표 공간으로 거듭날 것이다.

- 상암동에는 콘텐츠 창작자들의 작업공간인 ‘창조산업 스토리센터(77,190㎡)’와 디지털 전환의 핵심기술인 ‘XR센터(29,759㎡)’가 2026년에 문을 연다.
  - 스토리센터는 영화/드라마/웹툰/애니 등 창조산업 분야의 작가, PD, 감독, 제작자에게 창작활동 공간을 제공하고 중·소 제작사들에게 ‘기획-개발-제작’ 전 과정을 지원할 예정이다.
- 수출 효자산업이자, 고용 창출의 핵심 산업임에도 기업지원을 위한 거점시설이 부족했던 게임·e스포츠 산업을 위해 ‘서울게임콘텐츠 창조허브(36,341㎡)’도 2028년에 상암동 에스플렉스센터에 조성된다.
- 한국 영화산업의 상징적 장소인 충무로에는 ‘서울영화센터’가 2025년 개관한다. 다양한 주제의 국제영화제가 연중 개최되고, 국제 필름마켓을 통해 제작자와 투자자에게 비즈니스의 기회를 제공한다. 시민들은 다양한 영상 콘텐츠를 만날 수 있게 된다.
- 미디어/방송/IT 산업이 집적된 목동에는 기독교방송 재건축 시설을 통해 ‘뉴미디어 창업 허브’가 조성된다. 첨단 확장현실(XR) 스튜디오에서 콘텐츠를 제작, 편집과 후반작업까지 전 과정을 지원하고, 1인 미디어를 비롯한 혁신적인 뉴미디어 기업을 육성할 계획이다.

**< ‘확장현실(XR), 영상, 미디어, 웹툰, 게임·e스포츠 산업’ 집중 육성 >**

- 국내 창조산업의 시장 규모는 매출액을 기준으로 148조원(’22년 한국콘텐츠진흥원 등)을 넘어섰다. 특히, 콘텐츠 산업의 경우, 매년 5%의 성장률을 보이고 있으며, 글로벌 시장에서 7위 수준으로 성장했다.
  - 미국(1위), 중국(2위), 일본(3위), 독일(4위), 영국(5위), 프랑스(6위)

※ 국내 주요 콘텐츠산업 현황 - 매출액 148조

구분	합 계	게임	웹툰 (만화·애니)	영화	콘텐츠 솔루션	캐릭터	방송	광고	음악	지식 정보	출판
매출액 (조원)	148.16 (100%)	21.19 (14.3%)	3.12 (2.1%)	4.08 (2.9%)	9.19 (6.2%)	5.27 (3.5%)	25.82 (17.4%)	22.51 (15.2%)	11.16 (7.5%)	21.02 (14.2%)	24.79 (16.7%)

- 서울시는 창조산업의 경쟁력을 높이기 위해 ‘확장현실(XR), 영상, 미디어, 웹툰, 게임·e스포츠 산업’을 5대 핵심 분야로 지정하고, 집중 지원에 나선다.
- 먼저, 디지털 전환의 핵심기술인 확장현실(XR) 기술개발을 지원하고 기업에서 만든 디바이스와 콘텐츠를 테스트하는 ‘XR 실증센터’의 기능을 확대한다. 다양한 콘텐츠에 접목되어 일상생활에서 접근성이 높아지는 확장현실(XR) 융합 콘텐츠의 시민 체험기회를 확대하고, 기업들은 새로운 기술과 콘텐츠를 시민에게 선보일 수 있도록 ‘확장현실(XR) 페스티벌’을 개최하는 등 서울형 ‘XR산업 생태계 다지기’에 나선다.
  - XR실증센터는 기업에서 만든 장비와 콘텐츠를 테스트하는 지원 공간으로 모션캡처, 근안디스플레이 측정, VR HMD(머리착용 디스플레이/Head Mounted Display), AR Glass(증강현실 글라스) 등 130개의 전문 장비가 비치되어 기업 제품 호환성 테스트 등을 실증하고 기술자문 등을 지원한다.
- 창작자를 위한 공간인 ‘상상비즈아카데미’에서는 창작의 토대가 되는 웹툰/웹소설/애니메이션 분야의 창조 인재를 키워낸다. 웹소설과 웹툰을 원작으로 드라마, 영화 등으로 콘텐츠가 확장되는 추세인 만큼 원천 지적재산권(IP) 확보와 글로벌 진출도 전문적으로 지원한다.

- 서울의 명소뿐만 아니라 한국의 문화를 소재로 한 ‘영상물 로케이션 마케팅’ 지원사업은 2배로 확대 지원한다. 초기 기획 단계부터 서울 배경 작품구상을 함께하며 흥행에 성공한 작품에 대해서는 후속지원을 통해 촬영지를 명소화하여 관광산업과 연계할 예정이다.
  - 서울시는 2022년 한 해 동안 장편, 단편, 드라마 등 총 268편의 촬영을 지원했다.
- 성공적으로 개최된 ‘2023 롤 월드 챔피언십’을 통해 명실상부 게임과 이스포츠 중주도시로 전 세계인에 각인된 ‘서울’은 이러한 세계적 이벤트를 지속적으로 유치·개최할 계획이다. 충성도 높은 팬덤을 보유하고 있는 분야인 만큼 ‘서울 게임·이스포츠 위크’를 매년 개최해 중소기업 육성과 이를 관광산업 활성화로 연계할 계획이다.
  - 고척돔에서 진행된 ‘롤 월드 챔피언십’ 결승전과 광화문 광장에서 4일간 진행된 ‘월즈 팬 페스트’에 15만명의 게임팬이 집결했고, 결승전은 전 세계에서 1억명 이상이 동시 시청했다.

### 〈 전문인재와 기업 키우고, 투자유치와 자금지원…창조산업 생태계 활성화 〉

- 산업이 성장하고, 경쟁력이 지속되기 위해서는 두터운 산업 생태계가 중요하다. 시는 ‘창조산업 전문 인력양성 ⇒ 스타트업 육성 ⇒ 연구개발과 투자유치 ⇒ 자금 및 판로지원’ 4가지 핵심축을 중심으로 창조산업 생태계를 구축한다.
- 먼저, ‘청년취업사관학교’에서는 서대문 캠퍼스를 중심으로 디지털 신기술을 접목한 특화교육을 제공하고, 외국인 투자유치 전담 기구인 ‘인베스트 서울’에서는 창조산업기업을 위해 특화된 투자유치를 강화한다. 당장 내년부터 K-문화와 게임에 관심이 높은 중동 지역의 투자유

치를 집중적으로 추진할 계획이다.

- 또한 콘텐츠와 인공지능(AI), 확장현실(XR) 등 차세대 기술이 결합한 연구개발(R&D)에 5년간 2천억 원 자금지원을 시작하고, 2026년까지 6천억 원의 창조산업 펀드를 조성해 창조산업의 마중물로 투자한다.
  
- 오세훈 시장은 “서울은 세계적인 기업들이 앞다퉀 국제행사를 개최하며 기업의 성장 가능성을 확인하는 ‘글로벌 시장’이 되었고, 패션, 영화, 게임 시장의 ‘글로벌 트렌드’를 서울이 리드하고 있다.”며, “서울에서는 제조업을 할 수 있는 여건이 좋지 않아, 탄탄한 금융산업을 기반으로, 창조산업이 도시 경쟁력을 주도하고, 글로벌 관광 매력 도시가 되는 것이 서울경제의 미래 비전이다.”라고 말했다.

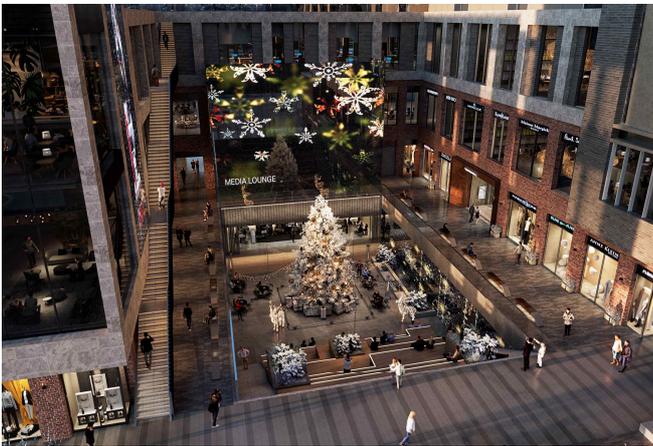
붙임 : 신규 창조산업 인프라 및 서울개최 행사



남산 서울 창조산업 허브(16,127㎡)



충무로 서울영화센터(4,806㎡)



목동 뉴미디어 창업허브(3,206㎡)



2023 루이비통 프리폴 패션쇼 (잠수교)



2023 롤 월드 챔피언십 (고척돔)



광화문광장 팬페스트