

정책제안

- **경기도 문화산업은 성남시(게임, 지식정보/콘텐츠솔루션), 파주시(출판), 고양시(영화/방송/광고), 안양시(게임), 부천시(만화/애니메이션/캐릭터) 등에 집중**
 - 경기도의 문화산업 사업체는 2019년 기준 21,336개로 전국의 20.5%를, 매출액은 27.8조 원으로 전국의 21.9%를 차지하고 있음
 - 매출액 기준 경기도의 비중이 높은 산업은 게임산업 6.1조 원(23.0%), 지식정보/콘텐츠솔루션 5.9조 원(22.3%), 출판 5.7조 원(21.6%)의 순으로 나타남
- **코로나 19의 발발과 장기화에 따른 사회적 거리두기로 인해 언택트 소비가 증가하였고, 비즈니스 활동의 언택트화가 진행되어 문화산업이 새로운 모델로 이행**
 - 한국도 2020년에는 코로나 19의 영향으로 영화, 애니메이션 등의 매출은 크게 하락했지만, 게임, 만화 등 디지털 소비가 중심인 부문은 매출이 증대됨
 - 2021년에 들어와서는 코로나 19에 대응하는 새로운 비즈니스 방식으로 비대면의 B2B/B2C 비즈니스를 강화하는 등 포스트 코로나시대의 비즈니스 모델로 이행중
- **문화산업의 한중협력을 위해서는 한한령이나 게임산업 규제 등 극복해야 할 과제를 안고 있으며, e스포츠 교류전, 인력교류프로그램 등 네트워킹 강화가 필요함**
 - (협력방안 1) 경기도와 허베이성이 주관하고 시군 및 각 기업이 참여하여 경(京)-허(湖) e스포츠 교류전을 추진함
 - 국제대회 최초로 e스포츠가 정식종목으로 채택된 2022 항조우 아시안게임을 계기로, 경기도와 허베이성의 청년에게 공통으로 익숙한 종목을 선정하여 한중 교류전을 추진
 - 정기 교류전과 함께 문화교류, 산업기술연수 프로그램 등 다양한 협력프로그램과 결합
 - (협력방안 2) 경기도와 허베이성의 교류 프로그램에 콘텐츠산업 진흥기관과 기업이 참여하는 워크숍을 개설하여 현장의 교류로 연결하고 실질적 지원방안 발굴
 - 경기도는 경기도 문화산업 지원기관인 경기콘텐츠진흥원(GCA)이 설립, 운영하고 있으며 지난 5년간(2016~2020) 942개 기업의 해외 진출 및 제작, 인력, 공간 지원을 실행함
 - 경기도-허베이성 교류에서 문화산업 전문 지원기관과 기업이 참여하여 상호 이해를 넓히고, 인력양성 협력, 시장개척 협력 등을 통해 문화산업의 한중협력 활성화에 기여
 - (협력방안 3) 양국의 문화산업 협력에 장애가 되는 규제, 제도를 정비하고 IP 보호 등을 강화하여 산업 육성의 토대 마련을 위해 협력함
 - 최근 한국의 엔씨소프트 등 게임 기업, 중국의 바이두, 알리바바 등 인터넷 기업들은 IP의 중요성을 명확하게 인식하고 있으며 IP의 확보 및 보호를 위해 노력하고 있음
 - 대부분의 규제, IP 보호 등 제도적 권한은 중앙정부에 있으므로 경기도-허베이성 차원에서 필요하다고 생각하는 부문을 도출하여 정부에 건의하고, 지방정부 차원의 해법을 마련함