

김해정책 BRIEF

김해정책 BRIEF

2025 - 10호
2025. 12.

김해시 콘텐츠산업 현황 및 과제

최진훈
문화관광복지연구부 연구위원
(hoon@ghri.re.kr)

GIMHAE



- I. 연구 개요
- II. 정부 콘텐츠산업 정책 동향 및 현황
- III. 김해시 콘텐츠산업 정책 동향 및 현황
- IV. 김해시 콘텐츠산업 정책적 제언

I. 연구 개요

1. 연구배경 및 목적

- 문화체육관광부는 2024년 문화 분야 중장기 비전이 담긴 「문화한국 2035」 발표하며 콘텐츠 산업을 국가경제 핵심산업으로 육성하겠다는 전략을 제시함
- 이를 고려하여 새정부도 이듬해인 2025년 「국정운영 5개년 계획」에서 K-컬처 시대를 위한 콘텐츠 국가전략산업화 추진을 국정과제로 공표하며 게임, 음악, 영상, 웹툰 등의 글로벌 경쟁력 강화와 AI 콘텐츠산업의 혁신을 이루겠다는 계획을 밝힘
- 이러한 흐름에서 김해시도 <경상남도 문화콘텐츠혁신밸리 조성> 사업의 중심지로 장유지역 일대에 융복합 콘텐츠산업타운과 전시체험관 설립을 추진하고 있으며, 문화콘텐츠산업의 싱크탱크이자 컨트롤기관인 (재)경남문화콘텐츠산업진흥원이 김해에 설립될 예정임
- 이에 보고는 콘텐츠산업 혁신 및 육성 시류에 대응하여 정부의 콘텐츠산업 정책 동향과 김해시 콘텐츠산업의 정책 현황을 진단함으로써 김해시 콘텐츠산업의 육성 및 발전을 위한 정책적 과제를 제언하는 데에 그 목적이 있음

2. 연구 주요내용

- 콘텐츠산업 정책 동향
- 김해시 콘텐츠산업 정책 현황
- 김해시 콘텐츠산업 정책적 제언

3. 기대효과

- 콘텐츠산업 정책 동향과 김해시 콘텐츠산업 정책 현황에 대한 종합적인 진단
- 김해시 콘텐츠산업 정책 수립·추진을 위한 타당성·신뢰성 있는 기초자료 활용

II. 정부 콘텐츠산업 정책 동향 및 현황

1. 문화체육관광부 중장기 전략: K-콘텐츠산업 집중 육성

- 문화체육관광부(이하 문체부)와 한국문화관광연구원은 2024년 문화 분야 중장기 발전방안 연구인 「문화한국 2035」에서 '콘텐츠산업 생태계 혁신'을 주요 정책방향으로 설정하고 이를 위한 추진 전략으로 '세계 콘텐츠산업을 선도하는 K-콘텐츠 집중 육성'을 제시함
 - 첫째 콘텐츠산업을 국가경제 핵심산업으로 육성하겠다는 것, 둘째 플랫폼 시대 도래에 따른 IP 기반 생태계를 구축하겠다는 것, 셋째 미래를 선도할 콘텐츠 기업을 육성하고 기술개발을 이루겠다는 것, 넷째 핵심장르의 전략적 지원을 통해 산업의 가치를 확장하겠다는 것, 다섯째 K-콘텐츠의 수출과 해외 저작권 보호 및 문화통상 협력을 강화하겠다는 것임
- 특히 문체부는 2035의 30대 핵심과제로 콘텐츠산업을 국가경제 핵심산업으로 육성하겠다는 계획을 밝힘
 - 사업 1** 'K-콘텐츠 메가 프로젝트' 사업은 2035년까지 K-콘텐츠 복합문화단지를 조성하고, 대표적인 랜드마크인 국립영상박물관(~2030년), 대중문화예술명예의전당(~2029년), 게임콤플렉스(~2030년)를 조성하겠다는 것임
 - 사업 2** '콘텐츠 기업 지원' 사업은 정책금융 지원, 세액공제 등을 통한 기업성장으로 산업 잠재력을 확대하겠다는 것임
 - 사업 3** 'K-콘텐츠 수출 확대' 사업은 해외비즈니스센터를 확대(향후 50개소)하여 콘텐츠 기업 해외 지사 역할 및 비즈니스 지원을 강화하고, K-콘텐츠 연관 산업 수출 연계 및 국가별·글로벌 기업별 협력을 강화하겠다는 것임
 - 사업 4** '핵심장르 집중 육성' 사업은 K-콘텐츠의 핵심 장르인 영상, 게임, 애니메이션, 만화·웹툰, 방송, 출판 분야를 지원하여 경제적 가치를 극대화하겠다는 것임

<표 1> K-콘텐츠 복합문화단지 추진 개요

K-콘텐츠 복합 문화단지				
전략	창의적인 사람이 모이는 공간	끊임없이 콘텐츠가 생산되는 공간	콘텐츠 기술이 실현되는 공간	누구나 콘텐츠를 누리는 공간
지구	· 글로벌 스킴존 · 글로벌스페이스존	· 글로벌스튜디오 세트존 · 스테이션	· 콘텐츠 사이언스존	· 콘텐츠 쉐어존 · 콘텐츠 스토리지존
핵심 사업	· 콘텐츠 아카데미 · K콘텐츠 체험학교 · 콘텐츠 창작·창업센터	· 글로벌 영상제작 타운 · 직주락 지구	· 콘텐츠 신기술 인프라	· IP웨어프리 지구 · 콘텐츠 페스티벌 · 국립 K-콘텐츠 박물관 · K-콘텐츠 도시디자인

자료) 양혜원 외(2024), 문화 분야 중장기 발전방안 연구:문화한국 2035, 한국문화관광연구원의 내용을 재구성함

2. 새정부 국정계획: 국가전략으로서의 콘텐츠산업화

- 이러한 흐름에 이어 2025년 새정부는 「국정운영 5개년 계획(안)」에서 '함께 누리는 창의적 문화국가'를 추진전략으로 제시하며 K-컬처 시대를 위해 콘텐츠 국가전략 산업화를 추진하겠다는 계획을 핵심 국정과제로 공표함
- 콘텐츠산업화 과제의 목표는 K-콘텐츠나 한류(뷰티 등)와 연관된 산업을 동반 성장시켜 K-컬처 3조 원 시대를 개막하겠다는 것과 AI 혁신과 저작권 보호를 강화하여 지속가능한 콘텐츠 성장 환경을 구현하겠다는 것임
 - 이를 통해 K-콘텐츠 핵심 연계 산업에 대한 전략적 지원을 이루어 글로벌 문화수출을 확대하고, 콘텐츠 연관 기업의 동반 성장을 통해 산업전반에 K-콘텐츠의 파급효과 확산과 더불어 진출지역을 다변화한 글로벌 소프트파워 제고를 기대함
- 세부과제로는 K-콘텐츠 성장 기반 확충, K-콘텐츠 핵심산업 육성, K-콘텐츠 불법 유통 근절, AI 활용 콘텐츠산업 혁신, 한류 연관 산업 글로벌 도약을 꼽음
 - 과제 1** K-콘텐츠 성장 기반을 확충하기 위해 정책금융 10조 원을 공급(콘텐츠 미래전략 펀드 신설 등) 하고 콘텐츠 분야 세제 지원(웹툰, 영상제작 등)을 확대하는 한편, 기업 규모와 관계없는 IP 확보 및 AI 활용 콘텐츠 개발 등에 집중 투자할 계획임
 - 과제 2** K-콘텐츠 핵심산업 육성을 위해 8대 분야(게임, 음악, 영화, 애니메이션, 출판, 웹툰, 방송 영상, OTT콘텐츠)를 중심으로 전략적 지원 체계를 가동하려 함
 - 과제 3** K-콘텐츠의 불법유통을 근절하기 위해 저작권을 보호하는 AI, 빅데이터 기반의 원스톱 침해 종합대응시스템(저작권 침해 적발-심의-차단-수사 원스톱 지원)을 구축하고 인터폴 및 각국 수사기관 공조 확대와 불법 유통사이트 접속 차단을 강화할 방침임
 - 과제 4** AI 활용 콘텐츠산업 혁신을 위해 AI 콘텐츠산업 생태계 구축 전략을 수립하고, AI 활용한 창작 지원과 AI 기업-창작자 협력 모델 마련, K컬처 학습데이터 축적 등을 추진할 계획임
 - 과제 5** 한류와 연관된 산업의 글로벌 도약을 위해 '한류산업진흥 기본계획'을 마련하고 한류와 연계된 산업별(뷰티, 식품 등) 맞춤형 지원과 해외 진출을 확대할 계획임

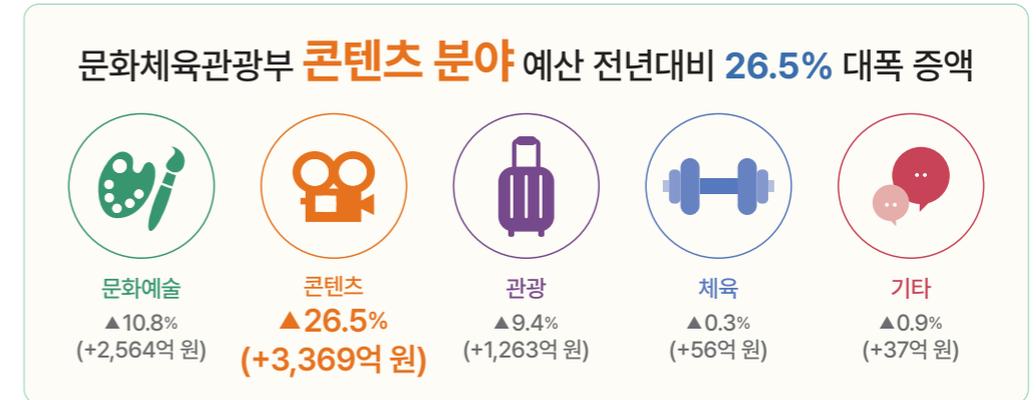
3. 정부의 콘텐츠 예산 대폭 확대 편성

- 이처럼 정부가 앞으로 콘텐츠산업을 국가의 핵심 전략 산업으로 육성하겠다는 정책 기조와 방향은 2026년 예산안에서 콘텐츠 부문의 예산을 대폭 증액한 데에서 계획의 실행 의지를 확인할 수 있음
- 실제로 정부는 '2026년 예산안 편성 현황'에 따르면, 문체부 전체 예산 중 '콘텐츠' 예산을 2조 6,388억 원으로 대폭 증액함
 - 이는 전년 대비 26.5%(2025년 1조 2734억 원) 증가한 수치로 '문화예술' 예산이 10.8%, '관광' 예산 9.4%가 증가한 것과 비교할 때 인상률이 2배 이상 높은 수치라는 점에서 '콘텐츠' 분야에 대한 예산 증액은 주목할만함
- 이에 대해 문체부는 콘텐츠산업의 국가전략산업화를 원활하게 추진하기 위해 전략적으로 예산을 편성했다고 밝힘
 - 최근 <케이팝 데몬 헌터스>를 통해 K-컬처의 300조 원 시대 개막의 저력을 확인하였듯이 수준 높은 K-콘텐츠를 만들기 위해 콘텐츠산업의 AI 활용과 기술 지원을 확대하고 콘텐츠산업의 성장 기반(인프라, 자금 등)과 해외 확산 전략체계 등을 마련하겠다고 설명함

4. 콘텐츠산업 정책 동향 진단

- 지금까지 문화체육관광부의 미래 비전과 중장기 비전과 새정부 국정운영 계획에서 콘텐츠 산업 동향을 살펴보면 향후 정부가 콘텐츠산업을 국가의 핵심 전략 산업으로 육성하겠다는 정책적 기조와 방향을 확인함
- 특히 정부는 2026년 예산안에서 콘텐츠 부문의 예산을 이례적으로 대폭 증액하며 콘텐츠 산업 육성 계획의 추진 의지를 분명히 밝힘
- 이는 문화체육관광부와 새정부가 공동되게 콘텐츠산업의 발전 필요성을 인지하고 콘텐츠 산업을 국가의 핵심 전략산업으로 실현하겠다는 공통된 정책 기조와 방향을 가지고 있고, 단계별 계획에 따라 이를 추진하겠다는 의지가 명확하게 드러났다는 점에서 의미가 있음
- 결국 정부의 콘텐츠산업 정책 및 계획에 따라 콘텐츠산업 관련 사업별 예산이 대폭 확대될 것으로 예상되는 만큼, 김해시도 향후 지역 및 국가 전략 산업의 주축이 될 콘텐츠산업의 기회와 동력을 확보하고 이에 대응하기 위한 방안을 모색해야 할 시점임

<그림 1> 2026년 문화체육관광부 2026년 부문별 예산안 편성 현황



<표 2> 2026년 문화체육관광부 2026년 부문별 예산안 편성 현황

단위: 억 원, %

구분	'25년 본예산		'26년 정부안	
	예산액	비율	예산액	비율
합계	70,672	100	77,962(▲7,290)	100(▲10.3)
문화예술	23,824	33.7	26,388(▲2,564)	33.8(▲10.8)
콘텐츠	12,734	18.0	16,103(▲3,369)	20.7(▲26.5)
관광	13,477	19.1	14,740(▲1,263)	18.9(▲9.4)
체육	16,739	23.7	16,795(▲56)	21.5(▲0.3)
기타	3,899	5.5	3,936(▲37)	5.1(▲0.9)

자료) 문화체육관광부(2025), 문체부 2026년 예산안 약 7조 8천억 원 편성, '케이-컬처' 300조 원 시대를 향한 출발, 보도자료(2025.09.05.)의 2026년 예산안 편성 현황의 내용을 재구성함

III. 김해시 콘텐츠산업 정책 동향 및 현황

1. 김해시 중심 경남 콘텐츠산업혁신밸리 조성

- 정부의 K-콘텐츠 전략산업 육성 기조에 맞추어 경상남도도 김해시 장유지역 일대에 글로벌 융복합 콘텐츠산업타운 중심의 '경남 콘텐츠산업혁신밸리' 조성을 추진하겠다는 중장기 (2019년~2033년) 단계별 계획(4단계)을 발표함¹⁾**
 - 이는 제조업 중심의 산업구조에서 신성장 동력인 문화콘텐츠산업 육성으로 패러다임을 전환하고, K콘텐츠 지역균형발전 정책 기조에 맞춘 콘텐츠기업 지방 유치와 청년 유입 등을 도모하려는 것임
 - 나아가 비수도권역인 경남 김해에 융복합 문화콘텐츠혁신밸리를 조성함으로써 콘텐츠산업의 창업-육성-글로벌 진출이 이어지는 원스톱 인프라 및 시스템을 구축하고 대한민국 명품 문화콘텐츠 도시로 도약하겠다는 방침임
- 본 사업 추진을 위한 단계별 계획은 1단계 지역콘텐츠산업 인프라 조성, 2단계 글로벌 융복합 콘텐츠산업 타운 조성, 3단계 융복합콘텐츠 전시체험관 조성, 3.5단계 기존 문화콘텐츠 지원 인프라의 공간·사업별 클러스터화, 4단계 문화콘텐츠혁신밸리 조성임**

1) 당초 본 사업이 추진된 배경에는 당시 정부의 국정과제인 '콘텐츠산업 육성' 의지가 발현되던 시기에 현안이었던 제조업 중심 산업구조의 한계, 청년 인구 유출 문제, 정부의 K-콘텐츠 지역균형발전 정책 등의 대응책을 모색하던 과정에서 경상남도가 2018년 문체부 공모사업에 선정되며 김해시에 '경남 콘텐츠기업 육성센터(현, 경남콘텐츠기업지원센터)'를 유치한 데에서 출발함

<그림 2> 문화콘텐츠혁신밸리 조성 단계별 계획

1단계 (2019~2024)	- 지역콘텐츠산업 인프라 조성 • 김해: 음악창작소(2019), 콘텐츠기업지원센터(2020) • 창원: 콘텐츠코리아랩(2020), 웹툰캠퍼스(2020), 글로벌게임센터(2024) • 진주: 이스포츠상설경기장(2024)
2단계 (2024~2026)	- 글로벌 융복합 콘텐츠산업타운 조성 • 콘텐츠산업 중장기 기본계획 용역추진 (산업타운 중심 혁신밸리 조성 로드맵 등)
3단계 (2025~2028)	- 융복합 콘텐츠 전시·체험관 조성 • 다부처 지원 인프라 사업 연계 검토 (Ex, 중기부 스타트업파크, 과기부 콘텐츠 특화 지식산업센터 등)
3.5단계 (2027~2030)	- 기존 문화콘텐츠 지원 인프라의 공간·사업별 클러스터화 • 콘텐츠산업타운 거점기관 중심의 공간 직접화 및 유기적인 사업 연계 병행
4단계 (2029~2033)	- 문화콘텐츠혁신밸리 조성 • 민간개발 투자·유치(복합문화공간, 정주시설 등 개발), 산업환경 생태계 구축

자료) 경상남도(2024), 대한민국 명품 문화콘텐츠혁신밸리 조성! 경남의 미래, 문화예술과 보도자료(2024.03.27)의 내용을 재구성함

2. 김해시 장유지역 융복합 콘텐츠산업타운 및 전시체험관 조성

- 이러한 흐름 속에서 올해 김해시는 2026년 문화예술정책의 목표로 '이천년 가야를 잇는 글로벌 문화관광도시 김해'를 제시하며, 중점 과제인 문화산업 중심지로의 발전과 지속가능한 문화도시 기반을 마련하겠다는 계획을 밝힘
- 이를 위해 현재 김해시는 '경남 글로벌 융복합 콘텐츠산업타운 조성' 사업과 더불어 '융복합 전시체험관 조성' 사업을 추진하고 있음
 - 이는 김해시 현안인 제조업 중심의 산업에서 고부가가치 신성장 동력산업으로의 방향 전환이 필요한 시점에서 콘텐츠산업의 인프라를 결집시켜 콘텐츠 중심의 융복합 비즈니스 공간을 조성하고 양질의 청년 일자리 창출과 지역경제 발전 및 촉진을 도모하기 위함임
- '융복합 콘텐츠산업타운 조성' 사업은 2024년을 시작으로 사업비 380억 원이 투입될 예정이며, 주요 시설로는 창작물제작 시설, 전시체험 테스트 시설, 업무지원 및 복지시설 등이 설치될 예정임
 - 이는 2024년 행정안전부 지방재정 중앙 투자심사에서 조건부 승인을 통보받아 2025년 사업 대상지 부지(신문동 1434번지 일원)를 확정하여 2026년 12월 공사 착공에 들어가 2028년 준공을 마칠 계획임
- '융복합 전시체험관 조성' 사업은 '융복합 콘텐츠산업타운 조성' 사업의 후속사업으로 2025년부터 160억 원을 투입하여 전시장, 체험장, 키즈카페, 교육장 등이 설치될 예정임
 - 이는 2025년 추경 용역비를 기확보하는 한편, 융복합 콘텐츠전시체험관 조성 타당성조사 및 기본계획 수립 용역을 추진하여 2028년에 사업을 마칠 계획임

<표 3> 김해시 주요 콘텐츠산업 정책 현황

구분	융복합 콘텐츠산업타운 조성 사업	융복합 전시체험관 조성 사업
기간	2024년~2028년	2025년~2028년
위치	김해시 신문동 1434번지 일원	김해시 신문동 1434번지 일원
예산	380억 원 (국비 95, 도비 76.8, 시비 208.2)	160억 원 (국비 80, 지방비 80)
규모	부지면적 3,558m ² , 연면적 6,500m ² (지하 1층 ~ 지상 3층)	건축연면적 4,000m ² (지하 1층 ~ 지상 3층)
주요 시설	창작물 제작·전시체험 테스트 시설, 업무지원, 복지시설 등	전시·체험장, 콘텐츠 키즈카페, 교육장 등
추진 사항	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 2025.8.~2025.10.: 설계공모 및 기본·실시설계 ▪ 2026.12.~2028.10.: 공사 착공 및 준공 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 2025년 제1회 추경 용역비(50백만원) 기확보 ▪ 기본계획 수립 및 타당성조사 용역 12월 발주
현장 사진		

자료) 김해시(2025), 2026년 주요업무계획의 내용을 재구성함

3. 김해시 (재)경남문화콘텐츠산업진흥원 설립 추진

- 아울러 김해시에는 경남 문화콘텐츠산업의 전략적 육성을 위한 싱크탱크이자 핵심 컨트롤 기관인 '(재)경남문화콘텐츠산업진흥원'도 설립될 예정임
 - 이는 현행 경남문화예술진흥원 내의 콘텐츠산업본부 조직 차원에서는 정책 기획, 수립 등의 기능과 역할을 수행하는 데에 한계가 있다는 점에서 이를 별도로 분리시켜 '경남 콘텐츠산업혁신밸리'의 중심 지인 김해시에 경남권 문화콘텐츠산업의 싱크탱크이자 핵심 컨트롤기관으로의 기능과 역할을 수행 하기 위한 새로운 기관을 설치하려는 계획임
- 현재 '(재)경남문화콘텐츠산업진흥원' 설립 사업은 2026년까지 진흥원 설립 타당성 용역을 마치는 등 단계별 계획 및 절차에 따라 추진될 예정임
- 특히 '(재)경남문화콘텐츠산업진흥원' 설립까지의 시간을 고려하여 우선적으로 경남문화 예술진흥원의 콘텐츠산업본부를 김해시 관동동에 위치한 경남콘텐츠기업지원센터로 우선 입주시킬 계획임
 - 향후 신규 '(재)경남문화콘텐츠산업진흥원'을 설립할 경우에는 조직 구성을 2개 본부와 5개 팀을 두어 최소 28명을 두어 조직 및 인력을 확대·개편할 계획(안)도 가지고 있음
 - 이는 김해시에 콘텐츠기업을 유치·지원하고 관련 일자리 및 인력 발굴·양성하는 등 청년층이 선호 하는 미래첨단산업인 콘텐츠산업의 성장 역량과 지역 경제 활성화가 기대된다는 점에서 의미가 있음

4. 김해시 콘텐츠산업 정책 현황 진단

- 김해시는 정부가 콘텐츠산업을 국가 핵심전략 산업으로 육성하겠다고 발표한 정책 기조와 방향에 맞추어 김해시 콘텐츠산업의 발전과 육성을 꾀하고자 '문화콘텐츠혁신밸리 조성' 사업의 중심에서 다각적인 협력과 노력을 기울이고 있음
 - 대표적으로 김해에 음악창작소와 콘텐츠기업지원센터를 유치하거나 '융복합 콘텐츠산업타운'과 '융복합 전시체험관' 조성 사업을 추진하는 등 경상남도 및 유관기관과 함께 다년간 가시적인 성과를 이루어 옴
- 하지만 그동안의 김해시의 콘텐츠산업 관련 정책 및 사업은 '콘텐츠혁신밸리 조성' 사업의 특성상 제반 시설이나 인프라를 유치·설립하는 데에 초점을 두어왔기에, 중장기 비전체계, 앵커기업 유치, 인재 양성 등 김해시의 실정에 맞는 실효성 있는 정책 및 사업을 추진하는 데에는 한계가 있으므로 이에 대응하기 위한 방안을 모색할 필요가 있음
- 최근 경남연구원이 주최한 「2025년 제2차 경남콘텐츠산업정책」 포럼에서 지역의 콘텐츠 산업 발전을 위해서는 앵커기업 유치, 산업 생태계 조성 등이 쟁점이지만, 현재 경남권역 지방 자치단체는 콘텐츠산업과 관련된 신뢰도 높은 공적 데이터가 사실상 부재하여 이를 개선하기 위한 실증적인 제반 연구(근거)가 시급하다고 공통되게 지적한 점은 주목할만함
 - 특히 포럼에서는 산·학·연 중심의 협력을 통해 콘텐츠산업과 관련된 연구(동향, 실태, 트렌드 등)에 관한 연구나 논의가 활성화될 필요가 있다고 제언함
- 이처럼 그간 김해시가 콘텐츠산업 육성을 위한 다양한 노력을 기울여왔지만, 김해시 자체적으로 콘텐츠산업에 관한 조사 및 연구를 이루어 신뢰성 있는 실증적 데이터(시계열 등)를 보유하지 못한 점은 관련 정책(사업)을 체계적이고 효용성 있게 추진하고 나아가 연속성과 지속성을 담보하지 못한다는 점에서 개선이 필요한 과제임
- 이에 향후 김해시가 경남권을 넘어선 콘텐츠산업의 핵심적인 기능과 역할을 담당하기 위해서는 콘텐츠산업 시류에 맞는 다각적인 제반 연구와 실증적인 데이터를 기반으로 권역 및 지방 자치단체 차원의 역할과 기능을 모색하고 관련 정책 현안과 과제를 진단함으로써 실효성 있는 정책 전략 및 방안을 단계별로 수립·추진할 필요가 있겠음
 - 예컨대 현행 콘텐츠산업 관련 시설 및 인프라 정책 및 사업을 넘어 콘텐츠산업 중장기 비전 및 발전 전략을 수립하거나 콘텐츠산업 동향 및 현황을 파악하기 위한 조사나 연구, 콘텐츠산업 관련 기업 유치 및 지원, 전문가 유치 및 인재 육성 등에 관한 정책 및 사업을 병행 추진하는 것도 유의미한 방법이 되겠음

IV. 김해시 콘텐츠산업 정책적 제언

1. 실증적 연구 및 데이터 기반의 김해시 콘텐츠산업 정책 수립·추진 필요성

- 김해시는 정부의 콘텐츠산업 육성 기조와 흐름에 맞추어 2022년 「김해시 문화콘텐츠산업 육성 및 지원 조례」를 제정하고 경상남도와 함께 '김해시 콘텐츠산업 진단과 활성화 방안 (2023)'을 모색하거나 '김해시 문화콘텐츠산업 중장기 기본계획 수립 연구(2024)'를 추진하며 콘텐츠산업 발전 및 육성의 기초를 다지기 위해 노력해 왔음

- 다만, 경상남도·김해시(2023)에서는 김해시 콘텐츠산업과 관련 기업의 수와 장르, 매출액 정도만 한 차례 집계된 정도에 그쳤고 관련 설문조사의 유효표본(수)이 작아 연구결과의 신뢰성과 타당성에 한계가 있을 수 있으며, 나아가 김해시가 자체적으로 확보한 신뢰도 높은 실증적 데이터가 아니라는 점에서 효용성과 활용성 차원에서의 아쉬움이 있음²⁾
- 특히 콘텐츠산업 특성상 AI, 메타버스, 웹3.0 등의 첨단기술의 발전과 융합으로 인해 격변하는 역동적인 산업환경 속에서 다양한 환경변화에 선제적으로 대응하기 위한 김해시 콘텐츠산업 정책에 관한 연구나 데이터가 사실상 부족한 점은 개선이 필요한 과제임

- 최근 정부가 AI, 슈퍼IP 등의 기술과 연계하여 콘텐츠산업을 발전시키려는 기조 속에서 김해시는 콘텐츠산업에 관한 대내외 환경분석(정치·경제·사회·기술 등), 현황분석(실태, 트렌드 등) 등이 이루어진 실증적인 데이터나 중장기 차원의 시계열 분석 등이 미미하다는 점은 시급한 과제임
- 이에 김해시는 콘텐츠산업 육성 및 발전에 관한 다양한 연구를 수행하고 다층적 데이터를 확보하여 실증적 연구(근거)에 기반한 중장기 전략 방향 및 방안에 관한 논의를 활성화할 필요가 있겠음
- 이를 위해서는 김해시 및 관계기관(김해연구원 등) 차원에서의 연구(기본·정책·수시 등)는 물론 산·관·학·연 등이 협력한 연구와 중앙·광역·기초 정부 사시의 네트워크를 구축함으로써 신뢰성 있는 실증적 연구(근거)에 기반한 체계적이고 지속성 있는 단계별 정책(사업)이 추진될 필요가 있겠음

2) 경상남도·김해시(2023)는 2023년 김해시 콘텐츠산업 관련 기업이 173개라 집계하였지만, 관련 기업 설문조사의 유효표본이 30개인 점은 양적연구 결과의 한계가 있을 수 있다는 점에서 아쉬움이 있음

2. 김해시 콘텐츠 관련 정책 평가 및 환류 필요성

- 김해시는 고유의 가야역사문화 자원과 지역 문화 자원(가야금, 분청도자, 단감, 뒷고기, 장군차 등)을 바탕으로 한 다양한 정책 및 사업을 추진하고 있음

- 이를 활용하여 김해시는 문체부의 법정 문화도시(2021~2025)나 공예 및 민속예술 분야의 유네스코 창의도시(2021)에 선정되거나, 김해시 공식 마스코트인 '토더기'가 지자체 공공캐릭터 페스티벌에서 대상을 수상(2025)하는 등 가시적인 성과를 이루어 옴
- 그러나 김해시가 보유한 콘텐츠 자원을 기반으로 다양한 정책·사업을 추진하고 있음에도 불구하고, 이와 관련된 법제나 계획, 정책(사업)의 현황 및 성과를 진단할 수 있는 전문적이고 체계적인 평가 체계나 절차가 구축되지 않아, 관련 법제 및 정책(사업)을 더욱 발전된 방향으로 개선할 수 있는 환류가 연이어 이루어지지 못한다는 한계가 있음
- 이에 앞으로는 김해시가 보유한 풍부한 자원을 바탕으로 콘텐츠산업 발전을 견인하기 위해서는 관련 법제 및 정책(사업)에 대한 성과와 한계를 종합적으로 진단하고, 평가 결과를 활용할 수 있는 환류 체계를 확립하여 향후 실효성과 지속성 있는 계획 및 정책(사업)을 추진해야 하겠음
- 이를 위해서는 관내 차원의 실태조사 수준이 아니라 김해시 콘텐츠산업 관련 법과 계획 및 정책(사업)이 김해시와 지역주민에게 미치는 영향이 어떠한지를 종합적으로 분석하고 실질적인 대안과 방책을 모색하는 방향으로 향후 실효성 있는 콘텐츠산업 법제와 정책을 수립·추진할 수 있도록 전문적인 평가 체계 및 제도를 도입할 필요가 있겠음

- 다만, 이는 평가의 전문성과 신뢰도가 높지만 김해시 예산을 사용하지 않으면서 평가 참여에 따른 인센티브(관련 사업 참여시 가점 제공 등)가 부여되는 법적 평가제도(대표적으로 「문화기본법」에 근거한 문화체육관광부의 문화영향평가 제도 등)를 활용하는 것도 유효한 방법이 되겠음

3. 콘텐츠산업 단지를 넘어 '콘텐츠산업 생태계 허브 도시'로의 전환 필요성

- 김해시는 정부의 콘텐츠산업 육성 정책의 흐름 속에서 '경남 콘텐츠산업혁신밸리' 계획의 중심지역으로 관련 시설 및 인프라(융복합 콘텐츠타운, 융복합 전시체험관, 경남콘텐츠기업 지원센터, 음악창작소 등)를 구축하는 데에 초점을 두고 실질적인 성과를 거두어 왔음
- 하지만 앞으로도 김해시의 콘텐츠산업 정책 및 사업이 시설 및 인프라가 밀집된 단지의 수준에만 머무른다면, 정부의 지역균형발전 명목의 분산투자 지원과 지방자치단체 사이의 경쟁으로 인해 관련된 정부의 정책 및 사업이나 투자를 유치·창출하는 데에 있어서 한계에 봉착할 수 있음
- 아울러 대외적으로 김해시가 콘텐츠산업 시설이 모여있는 단지이자 비수도권(경남)의 여러 콘텐츠산업 클러스터 중 하나로 인식되는 정도에 그칠 여지가 있다는 점에서 선제적인 대응책을 모색할 필요가 있음
- 결국 김해시는 콘텐츠산업 시설 및 단지가 보다 발전된 클러스터 차원을 넘어서 창업-육성-글로벌 진출이 연계되는 '혁신 생태계 중심 허브 도시'로 전환을 도모하고, 비수도권역의 어느 거점도시가 아니라 글로벌 콘텐츠산업 도시와 쌍벽을 이루는 '국가 콘텐츠산업의 거점 전략 도시'로서의 위상을 격상시키는 방향으로 개선이 이루어져야 함
- 이로써 정부가 추진하는 쟁점사업(정책펀드, 세제·규제 특례 등) 중 김해시에 특화된 시의성 있는 정책 및 사업을 선별적으로 추진하여 궁극적으로는 김해시 콘텐츠산업과 지역민의 주거 및 문화가 융합된 환경 및 생태계가 조성될 수 있도록 노력할 필요가 있겠음
 - 다만, 이를 위해서는 김해시 콘텐츠산업과 관련된 실증적인 연구 및 데이터를 확보하고, 관련 정책(사업)을 지속적으로 진단·평가하는 것이 전제되어야 하겠음

참고문헌

경남문화예술진흥원(2020), 2019 콘텐츠기업육성센터 운영전략연구.

경상남도(2024), 대한민국 명품 문화콘텐츠혁신밸리 조성! 경남의 미래, 문화예술과 보도자료(2024.03.27).

경상남도(2025), 2025 문화콘텐츠산업 기틀 다지고, 잠재력 키웠다, 보도자료(2025.12.03.).

경상남도·경남문화예술진흥원(2019), 경남 문화콘텐츠산업 육성 기본계획 수립연구.

경상남도·김해시(2023), 김해시 콘텐츠산업 진단과 활성화 방안, (재)김해의생명산업진흥원·더브릿지전략컨설팅(주).

국정기획운영위원회(2025), 이재명정부 국정운영 5개년 계획(안).

김해시(2024), 경남 문화콘텐츠혁신밸리 조성 추진계획(안).

김해시(2024), 김해시 문화콘텐츠산업 중장기 기본계획 수립 연구용역 최종보고서.

김해시(2025), 2026년 김해시 주요업무계획.

문화체육관광부(2025), 문체부 2026년 예산안 약 7조 8천억 원 편성, '케이-컬처' 300조 원 시대를 향한 출발, 보도자료(2025.09.05.).

양혜원 외(2024), 문화 분야 중장기 발전방안 연구:문화한국 2035, 한국문화관광연구원.

김해정책 BRIEF

발행일 2025년 12월

발행인 김재원

집필자 최진훈 김해연구원 문화관광복지연구부 연구위원

발행처 김해연구원

경남 김해시 주촌면 골든루트로 80-16 김해중소기업비즈니스센터 2층

연락처 (055) 344-7700

편집 디자인 북

- 김해연구원 집필자의 허락 없이 무단 복사, 전재하는 것을 금합니다.

- 본 간행물의 내용은 전적으로 집필자 개인의 의견이며, 김해연구원의 공식 견해가 아님을 밝혀 드립니다.