# 2023년도 일자리대책 연차별 세부계획

"자생력을 갖춘 K-콘텐츠 산업의 MECCA 조성: 도민을 위한 일자리 창출"

제주영상·문화산업진흥원
JEJU CONTENTS AGENCY

# 순 서

Ⅰ. 요약 ····· 1
Ⅱ. 기업 육성·지원 현황 및 목표 설정 기준 ·· 2
Ⅲ. 2023년 일자리 목표 ····· 3
1. 비전 및 전략 ····· 3
2. 일자리 목표 ····· 4
Ⅳ. 세부 실천과제 ····· 5
1. 제주영상 · 문화산업진흥원 운영 ····· 6
2. 지역기반형 콘텐츠코리아랩 운영사업 ····· 7
3. 청년X기업 이음 스케일업 ····· 8
4. 제주 IN 청년 테크업 브릿지 ····· 9
5. 지역문화산업연구센터(CRC)지원사업 ····· 10
6. 지역특화콘텐츠 개발지원사업 ····· 11
7. 글로벌 문화콘텐츠 제작지원사업 ····· 12
8. CGI 콘텐츠 제작역량강화 ····· 13
9. 제주웹툰캠퍼스 운영 ····· 14
10. 도민미디어 역량강화사업 ····· 15
11. 제주 영화아카데미 운영 ····· 16

# Ⅰ. 요 약

○ 자생력을 갖춘 K-콘텐츠 산업의 MECCA 조성
○ 민간부분 지속가능한 일자리 창출을 견인하는 전략체계 구현
○ 창작·창업 인프라 운영을 통한 콘텐츠 창업 생태계 조성
○ 문화산업 분야 청년인재 기술내재화를 통한 전문인력 양성
○ 경력 미스매칭 해소를 위한 청년인재 교육 시행
○ 문화콘텐츠 관련 채용 연계 연구개발사업 지원을 통한 기업역량 강화
○ 지역콘텐츠기업 육성을 통한 경쟁력 제고 및 일자리 창출
○ 전문인력 육성 및 현장 실무능력 제고를 통한 기업 성장 기반 조성
○ 제주영상문화산업 생태계 조성을 통한 지역경제성장 기여

## □ ‘23년 일자리 주요 목표

(단위 : 백만원 / 명)

| ‘23년 일자리 창출 예산* | | | | | 일자리 목표 | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 계 | 국비 | 도비 | 기관 (자체) | 기타 | 직접일자리 창출 | 일자리 창출 | 일자리 지원 | 인력 양성 |
| 6,187 | 2,585 | 3,602 | - | - | 2 | 51 | 115 | 265 |

# Ⅱ. 기업 육성·지원 현황 및 목표 설정 기준

## 1. '22년 기준 관련기업 육성·지원 현황

□ **제주기반 문화콘텐츠기업 발굴 및 육성**

○ 제주 콘텐츠 강소기업 육성 9건 및 콘텐츠 확산 7건

○ 제주특화 콘텐츠 발굴 및 육성 22건 등

□ **현장 실무 역량을 갖춘 콘텐츠 산업 인력 양성**

○ 창작·창업, 미디어 교육, CGI콘텐츠 인력양성, 웹툰인력 양성 등 총 1,782건

## 2. '23년 일자리 창출 목표 설정 기준

□ **제주특별자치도 문화콘텐츠 산업 환경 분석 시행**

| | |
|---|---|
| **대내외 여건분석** | • 지역 문화콘텐츠산업 영세성으로 인한 일자리 질적, 양적 둔화 문제 해소 시, 기업성장을 통한 지속 가능한 일자리 창출 가능 |
| **고객 및 이해관계자 니즈분석** | • 기업: 기업의 수요에 비해 전문인력풀이 미약<br>• 구직자: 양질의 일자리에 대한 요구가 큼 |
| ▪ 시사점 : 지역문화산업 실태 및 현황을 정확하게 파악하여 급변하는 국내·외 문화콘텐츠 산업에 빠르게 대응하기 위한 지역기업 육성 지원체계 마련 | |

□ **민선8기 일자리 정책목표와 제주영상·문화산업진흥원의 정책목표 정렬을 통한 핵심가치 도출**

| **민선8기 일자리 정책 목표** | | | |
|---|---|---|---|
| **비전** | **인재와 일자리로 활력이 넘치는 행복한 제주** | | |
| **목표** | **좋은 일자리로 고용 패러다임 대전환** | | |
| **핵심전략** | 지속가능한 민간부문 일자리 창출 | 계층별 재정지원 일자리 제공 | 좋은 일자리 확산 |
| **전략과제** | • 전략산업 고도화와 일자리 창출<br>• 산업위기 완충과 활력제고 일자리 창출<br>• 전통산업 스마트화와 일자리 창출<br>• 제주형 K-콘텐츠·아세안 산업화 추진 | • 청년일자리 창출<br>• 여성일자리 창출<br>• 고령화 사회 일자리 창출<br>• 상생사회 일자리 창출 | • 거버넌스 구축과 고용환경 개선<br>• 맞춤형 인재양성 지원 강화<br>• 창업·벤처기업 성장 지원 및 인프라 구축 |
| ✚ | | | |
| **제주영상·문화산업진흥원 정책목표** | | | |
| **미션** | **제주 콘텐츠산업 육성을 통한 K-콘텐츠 선도도시 실현('23 재설정)** | | |
| **비전** | **자생력을 갖춘 K-콘텐츠 산업의 MECCA 조성('23 재설정)** | | |
| **핵심가치** | 도민을 위한 서비스 지원 | 도민을 위한 일자리 창출 | 도내 기업과의 상생발전 |

□ **핵심가치 토대로 한 제주영상문화산업진흥원의 일자리전략과 전략과제 선정**

□ **일자리 창출을 위한 세부실천과제 총 11건 도출**

# Ⅲ. 2023년 일자리 목표

## 1. 비전 및 전략

**<비전>**

**자생력을 갖춘 K-콘텐츠 산업의 MECCA 조성**

⇑

**<일자리 목표>**

**도민을 위한 일자리 창출**

⇑

**<2023년 일자리 전략>**

| 전략 목표 | | 전략 과제 |
|---|---|---|
| **Make**<br>노사가 함께 만드는 경영체계 구축 | ▷ | - 공동가치수립 실현<br>- 노사협력 실천<br>- ESG경영체계 강화 |
| **Employment**<br>**콘텐츠산업 일자리 창출** | | **- 콘텐츠 창업성장 지원 확대**<br>**- 청년일자리 창출사업 개발**<br>**- 제주콘텐츠 강소기업 육성** |
| **Creative**<br>창의적인 지역콘텐츠 발굴 | | - 지역콘텐츠 원천소스발굴<br>- 집중육성 콘텐츠분야 개발<br>- 다양한 콘텐츠분야 제작지원 기능 강화 |
| **Connection**<br>**창작 인프라 연결체계 구축** | | **- 1단계 창작인프라 : CGI애니메이션센터, 웹툰캠퍼스, 음악창작소**<br>**- 2단계 창작인프라 : 콘텐츠코리아랩, 실내영상스튜디오**<br>**- 콘텐츠 시연인프라 : 블랙박스공연장, 작은영화관** |
| **Academy**<br>**콘텐츠분야 지역인재 양성** | | **- 인재양성 프로그램 개발**<br>**- 인프라별 인력양성 프로그램 고도화**<br>**- 취업연계 프로세스 구축** |

⇑

**<일자리 창출을 위한 세부 실천과제 목록>**

| | | |
|---|---|---|
| 1 | 제주영상·문화산업진흥원 운영 | 사업 적기운영을 위한 공공일자리 창출 |
| 2 | 지역기반형 콘텐츠코리아랩 운영사업 | 전문인력 양성 통한 콘텐츠 창작 및 창업 생태계 조성 |
| 3 | 청년X기업 이음 스케일업 | 청년 기술내재화를 통한 기업 성장 도모 |
| 4 | 제주 IN 청년 테크업 브릿지 | 청년 기술역량 강화를 통한 기업-인재 동반 성장 도모 |
| 5 | 지역문화산업연구센터(CRC)지원사업 | 제주기반 문화콘텐츠 기업 R&D 및 사업화 지원 |
| 6 | 지역특화콘텐츠 개발지원사업 | 제주 문화자원 콘텐츠 개발 및 사업화 지원 |
| 7 | 글로벌 문화콘텐츠 제작지원사업 | 지역콘텐츠기업의 글로벌 경쟁력 제고 및 일자리 창출 |
| 8 | CGI 콘텐츠 제작역량강화 | 전문 인재 양성을 통한 지역 콘텐츠산업 활성화 도모 |
| 9 | 제주웹툰캠퍼스 운영 | 제주지역인재양성 및 웹툰산업 진흥 |
| 10 | 도민미디어 역량강화사업 | 맞춤형 교육프로그램 통한 전문인력 양성 |
| 11 | 제주 영화아카데미 운영 | 지역기반 창작활동 장려 및 제주 영상·영화인 경쟁력 강화 |

## 2. 일자리 목표

(단위 : 명)

| 분류 | | 2022년 실적 | 2023년 목표 | 비고 |
|---|---|---|---|---|
| 제주영상·문화산업진흥원 신규 채용 | | 3 | 2 | |
| | 청년(39세 이하) | 3 | 2 | |
| | 중장년 | - | - | |
| 기업연계 등을 통한 일자리 창출 | | 185 | 166 | |
| | 일자리창출 | 185 | 51 | |
| | 일자리지원 | - | 115 | |
| 전문교육 통한 인력양성 | | 1,782 | 265 | |
| | 인력양성 | 1,782 | 265 | |

# Ⅳ. 세부 실천과제

| 과제명 | | 2023년 목표 | 2023년 예산액 (단위: 백만원) | 비고 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 제주영상·문화산업진흥원 운영 | 일자리창출: 2명 | 60 | |
| 2 | 지역기반형 콘텐츠코리아랩 운영사업 | 일자리창출: 9명<br>인력양성: 100명 | 1,380 | 국비, 도비 |
| 3 | 청년X기업 이음 스케일업 | 일자리창출: 31명 | 711 | 국비, 도비 |
| 4 | 제주 IN 청년 테크업 브릿지 | 일자리지원: 115명 | 2,113 | 국비, 도비 |
| 5 | 지역문화산업연구센터(CRC)지원사업 | 일자리창출: 3명 | 570 | |
| 6 | 지역특화콘텐츠 개발지원사업 | 일자리창출: 6명 | 760 | 국비, 도비 |
| 7 | 글로벌 문화콘텐츠 제작지원사업 | 일자리창출: 2명 | 300 | |
| 8 | CGI 콘텐츠 제작역량강화 | 인력양성: 30명 | 30 | |
| 9 | 제주웹툰캠퍼스 운영 | 인력양성: 40명 | 200 | 국비, 도비 |
| 10 | 도민미디어 역량강화사업 | 인력양성: 65명 | 33 | |
| 11 | 제주 영화아카데미 운영 | 인력양성: 30명 | 30 | 국비, 도비 |

| 과제1 | 제주영상·문화산업진흥원 운영 |
|---|---|

## 1. 추진목적

○ 사업 적기 운영 및 결원 해소를 통한 공공일자리 창출 도모

## 2. 사업내용

○ 제주영상·문화산업진흥원 운영 인력 2명 채용

## 3. 기대효과

○ 사업의 적기 운영

○ 시설 인프라 운영인력 확보

○ 결원 해소를 통한 공공 일자리 창출 도모

**【'23년 추진계획】**

(단위 :명, 백만원)

| 구 분 | | 목표인원 및 예산 |
|---|---|---|
| 일자리 창출 성과목표 | | 일자리창출 2명 |
| 사업비 | 계 | 60백만원 |
| | 국비 | - |
| | 도비 | 60백만원 |
| | 기관(자체) | - |
| | 민자 | - |

| 과제2 | 지역기반형 콘텐츠코리아랩 운영사업 |
|---|---|

## 1. 추진목적

○ 창작·창업 공간조성 및 창작·창업자 지원 프로그램 운영을 통한 콘텐츠 창업 생태계 조성

## 2. 사업내용

○ 콘텐츠 전문인력 양성, 창작·창업지원 등을 통해 제주도내 콘텐츠 인력난 해소 및 일자리 창출, 지역 내 콘텐츠 자생력 기여

- 콘텐츠코리아랩 공간 및 프로그램 운영 5종
- 전담 기간제 근로자 1명 채용, 창업지원을 통한 8명 일자리 창출, 인력양성 100명

## 3. 기대효과

○ 아이디어(기획)-창작-상품화-유통(마케팅)-소비로 연결되는 콘텐츠 창업 생태계 조성

○ 지역특화 콘텐츠 창·제작 및 창업 진흥 도모 및 일자리 창출 및 지역경제 활성화 기여

**【'23년 추진계획】**

(단위 :명, 백만원)

| 구 분 | | 목표인원 및 예산 |
|---|---|---|
| 일자리 창출 성과목표 | | 일자리 창출 9명, 인력양성 100명 |
| 사업비 | 계 | 1,380백만원 |
| | 국비 | 690백만원 |
| | 도비 | 690백만원 |
| | 기관(자체) | - |
| | 민자 | - |

| 과제3 | 청년X기업 이음 스케일업 |
|---|---|

## 1. 추진목적

○ 기업의 비즈니스모델(콘텐츠) 기획, 개발, 연구, 운영 직무에 청년인재 채용 지원

○ 청년 중심의 기술내재화로 청년의 성장이 기업의 성장으로 연결되는 이음 스케일업 구조 마련

## 2. 사업내용

○ 문화산업 직무의 테크업이 필요한 도내기업과 청년 매칭 및 인건비, 교육 지원

- 일자리 창출 31명 지원

## 3. 기대효과

○ 도내 문화산업 기업이 공통적으로 겪고 있는 전문인력 부족 해소

○ 청년인재 중심 도내 문화산업분야 테크업(기술내재화를 통한 제작역량 강화)을 통한 타 지역과의 기술격차 극복 기반 마련

**【'23년 추진계획】**

(단위 :명, 백만원)

| 구 분 | | 목표인원 및 예산 |
|---|---|---|
| 일자리 창출 성과목표 | | 일자리 창출 31명 |
| 사업비 | 계 | 711백만원 |
| | 국비 | 349백만원 |
| | 도비 | 362백만원 |
| | 기관(자체) | - |
| | 민자 | - |

| 과제4 | 제주 IN 청년 테크업 브릿지 |
|---|---|

## 1. 추진목적

○ 문화산업 분야 직무의 테크업(기술역량 강화)이 필요한 도내 우수기업과 해당 파트 취업을 희망하는 도내 청년과의 매칭을 통한 동반성장 지원

## 2. 사업내용

○ <2022 제주 in 청년 테크업 브릿지> 사업을 통해 채용된 청년들이 해당 기업에서 계속 성장할 수 있도록 인건비 및 교육 지원

- 일자리 지원 115명('22년 채용인력 지속지원)

## 3. 기대효과

○ 청년인재-기업의 동반성장으로 지속가능한 양질의 청년 일자리 창출

○ 기업이 원하는 인재와 실 지원자 간 경력(능력) 차이로 인해 발생하는 경력 미스매칭 문제 해소로 제주도 고용시장 활성화

**【'23년 추진계획】**

(단위 :명, 백만원)

| 구 분 | | 목표인원 및 예산 |
|---|---|---|
| 일자리 창출 성과목표 | | 일자리 지원 115명 |
| 사업비 | 계 | 2,113백만원 |
| | 국비 | 1,051백만원 |
| | 도비 | 1,062백만원 |
| | 기관(자체) | - |
| | 민자 | - |

| 과제5 | 지역문화산업연구센터(CRC)지원사업 |
|---|---|

## 1. 추진목적

○ 제주기반 문화콘텐츠 기업의 R&D 및 사업화 지원

○ 지역 콘텐츠 기업의 경쟁력과 자생력을 높이는 기회 제공

## 2. 사업내용

○ 문화콘텐츠 연구개발지원 : 3건 (건당 162,000천원)

- 연구개발지원을 통한 일자리 창출 3명

## 3. 기대효과

○ 문화콘텐츠관련 연구개발사업을 통해 기업들의 사업역량강화

○ 새로운 비즈니스 모델을 수립, 코로나로 침체된 도내문화산업 육성 기여

**【'23년 추진계획】**

(단위 :명, 백만원)

| 구 분 | | 목표인원 및 예산 |
|---|---|---|
| 일자리 창출 성과목표 | | 일자리 창출 3명 |
| 사업비 | 계 | 570백만원 |
| | 국비 | - |
| | 도비 | 570백만원 |
| | 기관(자체) | - |
| | 민자 | - |

| 과제6 | 지역특화콘텐츠 개발지원사업 |
|---|---|

## 1. 추진목적

○ 제주의 문화자원을 기반으로 한 문화콘텐츠 개발 및 사업화

○ 지역 콘텐츠 기업 육성 및 기업 성장 기회 마련

## 2. 사업내용

○ 제주특화 소재 콘텐츠 개발 지원 3건

- 일자리 창출 6명

## 3. 기대효과

○ 제주지역 콘텐츠 기업 육성 및 신규 고용창출을 통해 차세대 콘텐츠 산업 기반 마련

○ 경쟁력을 갖춘 도내 콘텐츠의 국내외 사업화를 지원하여 부가가치 창출 및 지역 경제 활성화 도모

**【'23년 추진계획】**

(단위 :명, 백만원)

| 구 분 | | 목표인원 및 예산 |
|---|---|---|
| 일자리 창출 성과목표 | | 일자리 창출 6명 |
| 사업비 | 계 | 760백만원 |
| | 국비 | 380백만원 |
| | 도비 | 380백만원 |
| | 기관(자체) | - |
| | 민자 | - |

| 과제7 | 글로벌 문화콘텐츠 제작지원사업 |
|---|---|

## 1. 추진목적

○ 도내 애니메이션 콘텐츠산업의 기술변화에 부합하는 융.복합 콘텐츠 제작지원

○ 지역콘텐츠 기업의 글로벌 경쟁력 제고 및 일자리 창출

## 2. 사업내용

○ 애니메이션 본편&레벨업·완성 제작지원 2건

- 제작지원을 통한 일자리 창출 2명

## 3. 기대효과

❍ 제주도의 핵심사업인 전시·관광산업 연계 및 육성을 통한 문화관광산업 생태계 구축

❍ 콘텐츠 제작지원을 통해 글로벌 진출 가능한 우수 콘텐츠 발굴 및 제주지역 콘텐츠 기업의 성장 유도

**【'23년 추진계획】**

(단위 :명, 백만원)

| 구 분 | | 목표인원 및 예산 |
|---|---|---|
| 일자리 창출 성과목표 | | 일자리 창출 2명 |
| 사업비 | 계 | 300백만원 |
| | 국비 | - |
| | 도비 | 300백만원 |
| | 자체 | - |
| | 기타 | - |

| 과제8 | CGI 콘텐츠 제작역량강화 |
|---|---|

## 1. 추진목적

○ 제주지역 콘텐츠산업 경쟁력 강화를 위한 인적 인프라 구축

○ CGI분야 기업의 성과 창출과 지속적인 성장을 위한 지원

○ 전문 인재양성을 통한 지역 콘텐츠 산업 활성화 도모

## 2. 사업내용

❍ 기업수요 맞춤형 CGI콘텐츠 전문 인력양성 교육 운영

❍ 기업 및 창작자 수요 조사를 통한 맞춤형 기술 워크숍 운영

## 3. 기대효과

○ 전문 인력 집중 육성 및 현장실무 능력 제고를 통한 기업 성장 기반 조성

○ 4차 산업에 따른 역량 고도화 지원 및 도내 대표 콘텐츠 육성 및 콘텐츠 제작 기술경쟁력 확보

○ 콘텐츠 전문인력 일자리 창출 및 인력 네트워크 확보

**【'23년 추진계획】**

(단위 :명, 백만원)

| 구 분 | | 목표인원 및 예산 |
|---|---|---|
| 일자리 창출 성과목표 | | 인력양성 30명 |
| 사업비 | 계 | 30백만원 |
| | 국비 | - |
| | 도비 | 30백만원 |
| | 자체 | - |
| | 기타 | - |

| 과제9 | 제주웹툰캠퍼스 운영 |
|---|---|

## 1. 추진목적

○ 글로벌 콘텐츠 시장에서의 K-웹툰 열풍 추세에 발맞춘 제주 지역 인재 양성 및 관련 산업 진흥 도모

○ 제주 지역 유일무이한 웹툰 산업 진흥 기관으로서의 역할 강화

## 2. 사업내용

○ 작가양성 : 웹툰작가 양성을 위한 창작아카데미 등 운영

○ 창작지원 : 지역 창작자 웹툰 창작 활동 지원

○ 유통지원 : 지역 웹툰 콘텐츠의 국내·외 시장 진출 지원

○ 문화향유 : 지역 주민 만화 문화 향유 프로그램 운영

## 3. 기대효과

○ 웹툰 전문 작가 양성 및 역량 고도화를 통한 일자리 창출

○ 경쟁력 있고 우수한 웹툰 콘텐츠 발굴 및 창작 활성화

○ 지역 웹툰 콘텐츠의 국내·외 시장 진출 및 플랫폼 연재 활성화

○ 만화 문화 향유 기회 확대를 통한 웹툰 관심 인구 저변 확대

**【'23년 추진계획】**

(단위 :명, 백만원)

| 구 분 | | 목표인원 및 예산 |
|---|---|---|
| 일자리 창출 성과목표 | | 인력양성 40명 |
| 사업비 | 계 | 200백만원 |
| | 국비 | 100백만원 |
| | 도비 | 100백만원 |
| | 자체 | - |
| | 기타 | - |

| 과제10 | 도민미디어 역량강화사업 |
|---|---|

## 1. 추진목적

○ 문화콘텐츠 현장 맞춤형 교육프로그램을 통한 분야별 전문인력 양성

○ 지속가능한 문화콘텐츠 창작기반 조성 및 지역 콘텐츠 산업 발전을 위한 기틀 마련

## 2. 사업내용

○ 현장 수요에 부응하는 콘텐츠 전문인력 개발

- 예비창업자 및 현업인 대상 장르별 현장 맞춤형 실무교육 추진

○ 산업인력 고도화 및 경쟁력 강화

- 전문성과 실용성을 겸비한 교육과정을 통해 경쟁력 있는 전문가 양성

○ 미래 잠재인력 발굴 및 양성: 콘텐츠 분야 특성화 고등학교와 연계

- 실무형 특화 교육을 통해 현장 실무형 인재 조기 발굴 육성

## 3. 기대효과

○ 문화콘텐츠 분야 경쟁력 강화를 위한 잠재인력양성 교육 시행

○ 다원화된 인력양성 체계 구축 및 콘텐츠 분야의 지속 가능한 창작기반 조성

**【'23년 추진계획】**

(단위 :명, 백만원)

| 구 분 | | 목표인원 및 예산 |
|---|---|---|
| 일자리 창출 성과목표 | | 인력양성 65명 |
| 사업비 | 계 | 33백만원 |
| | 국비 | - |
| | 도비 | 33백만원 |
| | 기관(자체) | - |
| | 민자 | - |

| 과제11 | 제주 영화아카데미 운영 |
|---|---|

## 1. 추진목적

○ 제주 영상·영화인 대상 역량강화 프로그램 기획·운영

○ 지역기반 창작활동 장려 및 제주 영상·영화인 경쟁력 강화

## 2. 사업내용

○ 현장 맞춤형 지역 (예비)영화인 역량강화를 통한 전문 제주 영화인력 양성 교육

- 영화제작 전반 단계별(기획, 촬영, 편집) 기본소양 교육
- 현장 실무과정(영화제작 전반 실습 워크숍) 종합 교육

## 3. 기대효과

○ 체계적인 전문교육 추진을 통한 영화제작 기초소양부터 전문기술까지 영화제작 각 분야 능력 배양

○ 전문성과 실용성을 겸비한 교육과정을 통해 시대와 사회적 요구에 부응할 수 있는 경쟁력 있는 전문가 양성

**【'23년 추진계획】**

(단위 :명, 백만원)

| 구 분 | | 목표인원 및 예산 |
|---|---|---|
| 일자리 창출 성과목표 | | 인력양성 30명 |
| 사업비 | 계 | 30백만원 |
| | 국비 | 15백만원 |
| | 도비 | 15백만원 |
| | 자체 | - |
| | 기타 | - |