

제2차 콘텐츠산업 진흥 기본계획 (2014~2016)

2014. 5. 22

콘텐츠산업진흥위원회

**기획재정부, 미래창조과학부, 교육부, 외교부, 국방부, 안전
행정부, 문화체육관광부, 산업통상자원부, 보건복지부, 고용
노동부, 국토교통부, 방송통신위원회, 공정거래위원회, 중소기업청**

목 차

I. 창조 패러다임의 도래	1
II. 콘텐츠산업의 시장규모와 전망	4
III. 콘텐츠산업의 성과와 과제	8
IV. 정책비전과 추진전략	12
V. 콘텐츠산업 육성과제	13
1. 투융자·기술 기반 조성	13
2. 창업·창직 활성화와 창의인재 양성	19
3. 글로벌 시장 진출 확대	25
4. 건강한 생태계 조성 및 이용 촉진	30
5. 분야별 콘텐츠의 경쟁력 강화 및 협력체계 강화	34
VI. 3년 후 달라지는 모습	40

I. 창조 패러다임의 도래

1 창조경제 시대 국가 간 경쟁 심화

□ 창의성 · 상상력이 원동력이 되는 창조경제 시대 도래

- 사회경제구조가 산업경제, 지식경제에서 창의성·상상력·과학기술이 중요한 창조경제 패러다임으로 변화
- 상상력과 창의성이 과학기술 · ICT와 접목하여 새로운 산업과 시장을 키우는 창조경제에서 창의적 콘텐츠는 고부가가치 창출

<그림> 콘텐츠 고부가가치 창출 사례

성공요인	드라마 : 대장금(2006)	캐릭터 : 뽀로로(2003)	게임 : 크로스파이어(2007)	음악 : 강남스타일(2012)
성공요인	 한국의 역사와 문화 + 성공신화	 차별화된 캐릭터 + 다이내믹 스토리	 사용자 요구 반영 + 현지화	 클라우드 소싱 + 복고적 요소
성과	매출액 1,120억원 이상	매출액 8,000억원 이상	매출액 1조5천억원 이상	유튜브 조회 18억회 매출액 100억원

□ 세계는 경제성장과 고용창출 돌파구로 창조경제와 산업을 적극 도입

- 창조경제는 지속가능한 경제성장의 새로운 대안으로, 선진 각국은 문화·콘텐츠 중심의 창조산업에 선제적 투자
 - 영국은 창조산업(Creative Britain('98)), 미국은 미디어 엔터테인먼트 산업(Creative America('00)), 일본은 지적 재산산업(Cool Japan('10)), 중국은 문화산업(12차 5개년 기간 문화산업 배증계획('11)) 육성 노력
 - 전 세계적으로 인구 5천만명 이상이면서, 1인당 국민소득 3만불 이상을 달성한 국가들은(미국, 영국, 일본, 독일, 프랑스 등) 모두 창조산업 강국

2 창조경제 시대 콘텐츠의 가치

□ [미래산업] 콘텐츠 산업은 국민소득 3만불 시대를 열어갈 먹거리 산업

- 창조사회에서는 매력적인 스토리와 감성, 경험, 상상력 등 인간적인 요소가 반영된 콘텐츠가 고부가가치를 창출
- 주요 선진국의 국내총생산에서 콘텐츠, 디자인 등 창조·문화 산업이 차지하는 비중은 증가하고, 자동차, 조선, IT기기 등 제조업 분야의 비중은 감소

□ [일자리] 고용친화적 산업으로 상상력과 아이디어로 일자리 창출

- (고용계수) 문화서비스 고용유발계수는 반도체, 자동차의 2배 이상

<표> 문화서비스와 타 산업의 고용유발계수 비교(10억원당)

제조업			서비스업			전산업
반도체	자동차	조선	문화서비스	금융	방송	
4.2	6.0	5.9	12.4	6.2	7.9	7.8

※ 출처 : 한국은행(2012)

- (청년고용 및 창업창직) 콘텐츠 종사자 중 34세 이하가 56.1%, 아이디어·지식집약형산업으로 창직*·창업이 활발

* 프로그래머 · 웹디자이너 · CG · 1인미디어 · 스토리텔러 · 문화기획자 등 새로운 유망직종의 창출이 활발

□ [가치창출] 상상력과 창의력, ICT 융복합에 기반한 부가가치 창출의 핵심

- C-P-N-D 가치사슬 구조에서 양질의 콘텐츠는 유통플랫폼·기기 등의 이용가치와 수요를, 유통플랫폼·기기는 콘텐츠의 유통·확산을 촉진

* 싸이 <강남스타일>의 인기로 한국음악 유튜브 조회수 40억 회 달성

* C-P-N-D (Contents, Platform, Network, Device)

□ (수출 · 국가브랜드) 세계시장 진출을 통한 국가브랜드 가치 제고

- 콘텐츠는 인종·지리·언어 장벽이 낮아 해외진출에 용이하고, 한국문화에 대한 관심과 선호도 증가가 소비재 수출에도 긍정적 효과
 - * 문화상품 수출 100달러 증가 시, 소비재 수출 412달러 증가(수출입은행, 2012)
- 한류확산으로 한국의 문화와 스타일을 세계에 알리는 구심점 역할

□ (삶의 질 향상) 콘텐츠산업은 국민의 삶의 질 향상에 기여

- 우리의 경제력과 비교하여 국민이 느끼는 삶의 만족도(행복지수)는 선진국 대비 매우 낮은 수준
 - * 세계 36개 선진국 대상으로 삶의 질 수준을 조사한 결과 한국은 27위로 소득수준 15위에 비해 상대적으로 낮음(OECD, Better Life Index, 2013)
- 국민의 삶의 질 향상을 위해서는 여가 활용도 제고와 즐거운 경험의 확대가 중요하며 이를 위해 콘텐츠 서비스의 활성화 필요
 - * 우리나라는 가계지출 중 문화오락비가 GDP에서 차지하는 비중이 3.7%로 OECD 평균(5.0%)을 하회

II. 콘텐츠산업의 시장규모와 전망

□ 세계시장

- (시장규모) '13년 세계 콘텐츠 시장규모는 1조 7,332억달러(PWC*, 2013), 스마트 미디어 확산으로 고성장 추세 지속
 - 세계 콘텐츠시장은 향후 5년간 연평균 5.6%씩 성장하여 '16년에는 2조 464억달러 규모로 성장할 전망
 - 미국은 30.4%(1위), 일본은 11.7%(2위), 중국은 7.0%(3위)를 점유하고 있으며, 우리나라는 2.7%로 아시아에서 3위, 세계에서 7위 수준(2012년 기준)

* PWC(PricewaterhouseCoopers): 런던 본사로 세계 160개국에 지사를 둔 컨설팅 회사

- (콘텐츠산업 성장) 2008년 세계 금융위기로 무역규모가 12% 감소함에도 콘텐츠상품 및 서비스 수출은 연평균 14% 성장(UNCTAD, 2010)
 - 유럽, 미주, 아시아 등 전 지역에서 콘텐츠산업 성장률이 경제성장률 보다 높게 나타남(독일, 일본, 싱가포르 제외)

<콘텐츠산업의 경제적 효과>

권역	국가	성장률%(2011)		GDP/ 부가가치 비중%(2012)	고용 비중%	권역	국가	성장률%(2011)		GDP/ 부가가치 비중%(2012)	고용 비중%
		경제	콘텐츠 산업					경제	콘텐츠 산업		
유럽	영국	0.8	13	3.5	5.1('10)	아시아	일본	-0.7	-1.5	3.2	5.6('04)
	프랑스	1.7	5.0	2.7	3.7('10)		중국	9.3	14.0	1.4	15('06)
	독일	3.0	2.2	2.9	3.1('11)		홍콩	4.9	8.7	2.9	-
	이탈리아	0.4	1.5	2.2	-		대만	3.6	4.5	2.2	-
	네덜란드	1.0	4.6	2.6	-		싱가폴	4.9	4.6	1.8	2.2('00)
	핀란드	2.7	3.9	2.8	3.2('05)		인도	6.3	25.3	1.2	-
	스페인	-	-	2.9	-		호주	1.9	2.2	2.4	8.0('11)
아메리카	미국	1.7	3.1	3.2	3.9('10)		뉴질랜드	1.0	3.7	2.8	6.8('11)
	캐나다	2.5	5.7	2.3	3.8('02)		인도네시아	6.5	13.2	1.3	-
	브라질	2.7	10.7	1.8	4.5('03)		한국	3.6	6.3	3.9	3.3('11)

※ 출처 : 한국콘텐츠진흥원 「창조산업과 콘텐츠(2013.07~08)」 재구성

- (진흥정책) 영국, 일본, 캐나다, 호주, 중국 등 해외 국가들은 21세기 국가경쟁력 강화를 위한 핵심전략으로 콘텐츠산업을 육성
 - (영국) '97년부터 콘텐츠산업(창조산업)에 국가 역량을 집중, '11년부터 정부와 기업 간 원활한 소통을 위해 창조산업협의회(Creative Industries Council) 운영
 - (일본) 문화산업을 21세기 리딩산업으로 선정하고, '쿨재팬'전략을 통해 콘텐츠의 글로벌 시장 진출, 외수촉진 및 관광객 증가, 일자리창출 추진
 - (캐나다) 문화유산부 주도로 콘텐츠산업의 글로벌 경쟁력 강화를 위한 세계 혜택 제공뿐 아니라 다양한 기금 및 투자펀드 운영
 - (호주) 21세기 호주의 번영을 위해 창조산업 경쟁력 극대화를 주요 정책목표로 선정, 인적자본 강화 및 신시장 창출 지원정책 추진
 - (중국) '문화강국' 목표를 국가전략으로 정립하고, 각 금융기구가 문화산업 기업에 실질적 지원제공, 문화상품 및 서비스 수출확대 지원

※ 주요 추진효과

- (영국) 정부주도의 창조산업을 지향하되 서비스/제조업 등 타산업과의 연계를 통해 경제적 파급효과 및 고부가가치 창출
- 고용비중 5.1%(10), GDP 대비 부가가치 비중 3.5%(12)
- (캐나다) 정부기관 "Telefilm Canada" 주도로 비상업영화를 포함해 연간 60여 편의 영화에 재정지원
- 3년 연속('10~'12) 아카데미 시상식 외국어 영화부문 수상
- (중국) 중국 문화산업은 2004년 이후 연평균 20% 이상 성장, 2012년 문화산업 총 생산규모 4조위안 돌파
- 2011년 중국 문화상품 수출액은 187억 달러, 전년대비 22.2% 성장

※ 참고문헌

- PWC(2013) <Global Entertainment and Media Outlook 2013>
- UNCTAD(2010) <Creative Economy Report 2010>
- 한국콘텐츠진흥원(2013) <창조산업과 콘텐츠 2013.07·08>

□ 국내시장

- (시장) 우리나라 콘텐츠 시장규모는 '13년 91.5조 원, '16년까지 연평균 7.2%씩 고성장을 지속하여 약 112.6조원을 달성할 전망
- (경제기여도) GDP대비 콘텐츠산업의 부가가치 비중이 '11년 2.7%로 전년대비 0.1%포인트 증가 등 국가경제에서 차지하는 비중 증가

<국내 콘텐츠 시장규모 및 GDP 비중>

단위 (백억원, %)	'10년	'11년	'12년	'13년p	증감율 ('12~'13p)	연성장률 ('10~'13p)
출판	2,124	2,124	2,110	2,034	-3.6	-1.4
만화	74	75	76	76	-0.2	0.7
음악	296	382	399	441	10.3	14.2
게임	743	880	975	1,088	11.6	13.6
영화	343	377	440	484	9.9	12.1
애니메이션	51	53	52	54	4.3	1.8
방송	1,118	1,275	1,418	1,478	4.2	9.8
광고	1,032	1,217	1,248	1,287	3.1	7.6
캐릭터	590	721	752	821	9.2	11.7
지식정보	724	905	953	1,049	10.1	13.1
콘텐츠솔루션	236	287	303	341	12.5	13.0
매출액 합계	7,332	8,297	8,727	9,153	4.9	7.7
GDP대비 비중(부가가치액)	2.6%	2.7%	-	-	-	-

※ 출처 : 문화체육관광부, 「2013콘텐츠산업통계」 / 한국콘텐츠진흥원 「2013년2분기 및 상반기 콘텐츠산업동향분석보고서」 / 한국은행, 「경제통계시스템 : 명목 GDP」

【주요 콘텐츠 산업 장르별 현황】

△ (게임) '13년 게임산업은 '12년 대비 11.6% 성장한 10조 8천억 원 규모(추정치)

- * 온라인게임이 전체산업의 69.6%를 차지하고 있으며('12년 기준), 모바일게임 및 소셜네트워크게임(SNG) 산업이 급속도로 성장

△ (음악) '13년 음악산업은 '12년 대비 10.3% 성장한 4조 4천억 원 규모(추정치)

- * 신한류 열풍의 가속화와 스마트기기 보급 확대에 따라 앱 스토어 중심으로 음원다운로드 활성화, 음원스트리밍 시장 확대

△ (영화) '13년 영화산업은 '12년 대비 9.9% 성장한 4조8천억 원 규모(추정치)

- * 자국영화 점유율이 58.8%('12년 기준)에 달하고 있으며, 한국영화 투자수익률이 향상되고 있음('07~'08년 약 -40% → '12년 13%)

△ (애니메이션/캐릭터) '13년 애니메이션시장/캐릭터 산업은 '12년 대비 8.9% 성장한 8조7천5백억 원 규모(추정치)

- * 애니메이션 산업은 과거 하청위주의 제작에서 창작위주의 제작으로 변화하고 있으며, 국내의 3D 기술력이 글로벌 시장에서 관심을 받고 있음
- * 캐릭터산업은 지속적인 성장이 이루어지는 고부가가치 산업(부가가치율 41.8%('12년 기준)), 신규 캐릭터 개발을 위한 기업 간 협업 사례가 증가하는 추세

△ (뮤지컬) '13년 뮤지컬 산업은 약 2천5백억 원 규모(추정치)(한국문화관광연구원, 「공연예술단체 경쟁력강화를 통한 일자리 창출방안」)

- * 뮤지컬산업은 대형 작품들의 장기공연과 다수의 뮤지컬 전문 공연장 건립 운영을 기반으로 매출액이 큰 폭으로 증가하고 있음
- ** 산업 장르별 현황자료 출처: 문화체육관광부·한국콘텐츠진흥원, 『2012캐릭터산업백서』, 『2012애니메이션산업백서』, 『2012음악산업백서』, 『2013게임백서』, 영화진흥위원회, 『2012한국 영화산업 결산』

- (수출) '13년 51억불로 연평균('10~'13년) 16.9% 성장, '16년까지 연평균 11.6%씩 고성장을 지속하여 약 71억불을 달성할 전망
- (고용) 우리나라 콘텐츠시장 고용규모는 '13년 61.8만명으로 전년 대비 1.1% 증가, '16년까지 연평균 1.3%씩 성장하여 약 64만명을 달성할 전망
- (기업) 스마트 기기의 확산, N-screen 환경의 도래에 따라 모바일 및 디지털 온라인 콘텐츠 시장에 적극 진입하고 있음

< 전체 산업대비 콘텐츠 산업 비중('12) >

구분	부가가치액(GDP)	수출	고용	기업수
전체 산업	1,235조원	5,195억불	18,466천명	3,601천개
콘텐츠 산업	33조원	46억불	611천명	112천개
비중	2.7%	0.9%	3.3%	3.1%

* (출처) 관세청, 수출입동향('11.12) ; 한국은행, GDP(명목, '11) ; 통계청, 전국사업체조사('12) ; 문화체육관광부, 2012 콘텐츠산업 통계조사

** 부가가치액: '11년도 기준

III. 콘텐츠산업의 성과와 과제

1 2011년 이후 콘텐츠 산업의 성과

□ [시장과 수출] 콘텐츠 산업의 지속적인 성장과 수출 확대

- 경제위기에도 불구하고 콘텐츠 관련 매출, 수출, 고용에서 성장세 지속
 - 매출은 '12년 87조 원으로 연평균 8.2%, 수출은 '12년 46억 달러로 연평균 18.5%, 종사자 규모는 '12년 61.1만명으로 연평균 2.7% 증가
 - * 연평균 증가율 : 2008~2012년 5년간 기준
 - 디지털콘텐츠 규모는 '11년 23.6조원으로 연평균 20.2%의 급성장
- 게임 수출 연평균('08~'12) 24.6% 성장, 한국영화 7년 만에 흑자 전환, 유튜브 한국음악 조회수 40억 회 돌파 등 장르별로 성과 축적
 - 음악·게임 등 수출 확대로 콘텐츠 무역수지 흑자(28억불, '12년) 지속

□ [제도 개선] 콘텐츠 산업의 체계적 육성을 위한 기반 마련

- 콘텐츠산업 진흥을 위한 계획 수립
 - 콘텐츠산업진흥 기본계획 마련('11.5.), 콘텐츠산업 진흥계획('13.7.), 콘텐츠 해외수출 확대 방안('13.9.)
 - * 기본계획에 의거한 시행계획 수립 : 2012년 콘텐츠산업진흥 시행계획('11.11.), 2013년 콘텐츠산업 시행계획('12.11.)
- 콘텐츠의 공정한 거래 관행 정착 노력
 - '콘텐츠 공정거래 법률자문단' 운영('12.3.), '콘텐츠 공정거래 자율 준수 가이드라인' 발간('12.11.), 이러닝콘텐츠 개발용역 표준계약서 고시('13.6.), 방송프로그램 제작(구매) 표준계약서 발표('13.7.)
- 저작권 보호 체계 강화로 콘텐츠 가치와 창작 의지 보호
 - 웹하드 등록제('12.5.) 도입, 온라인 음악 전송 사용료 규정 개정('12.6.), 법정허락 간소화 및 관리 저작물 의무 등록제 시행('12.10.)

□ **[창작 활성화 여건 마련] 콘텐츠 기업의 창작 활성화를 위한 금융, R&D, 스토리 기반 투자 확대**

- 산업적 관점에서 금융투자 활성화 기반 조성
 - 모태펀드 재원 확충('09~'12년 2,420억원), 완성보증제도 확대('11~), 글로벌 콘텐츠 펀드 구성('11년 1000억원 펀드 구성), 콘텐츠 공제조합 설립 근거 마련 및 설립('13.11.)
- 성장기반 강화를 위한 R&D 확대 및 인력양성
 - 원천기술개발 등 R&D 지원, 지역 콘텐츠기업 R&D 수행을 위한 문화기술 공동연구센터 지원(부산, 전주, 대구 3개소)
 - 한국콘텐츠아카데미와 콘텐츠 전문인력 양성 프로그램 운영, 대중문화예술인 지원센터 구축과 운영('11.5. 개소), 콘텐츠창의인재 동반사업('12년 이후)
- 콘텐츠 제작여건 개선, 스토리 발굴을 위한 기반 확충
 - 차세대콘텐츠 동반성장 지원('11년 이후), 국산 애니메이션 총량제 확대(방송법 개정 '12.1.), 외주제작인정기준 마련(방송통신위원회고시 '12.2.)
 - 3D 입체영상 제작과 중계차 시스템 구축('10년 이후), 방송영상 콘텐츠 산업 관련 집적 시설인 빛마루 준공('13.9.) 건립

2 콘텐츠 산업의 문제점과 과제

□ **[기반조성] 영세한 콘텐츠 기업, 투자 자금 부족, CT기술의 낮은 활용도, 콘텐츠 기업의 수도권 편중 등 창작 기반 취약**

- 매출액 10억 원 미만(94.2%), 종사자 수 9인 이하(94.5%)인 영세사업체가 대부분으로 우수인력확보, 투자유치, 판로확보에 애로
- 영세한 제작자들이 제작 자금 조달을 위해 콘텐츠 권리를 사전에 헐값에 넘겨, 콘텐츠가 성공해도 제작자의 수익이 보장되지 못함

- 홀로그램, 증강현실, N-스크린 등 개발자 중심 기술 편중으로 활용성 미흡
- (과제) 콘텐츠 기업의 자본 조달 환경 개선, 소비자의 콘텐츠 향유 제고를 위한 문화기술 개발, 지역의 콘텐츠 창작기반 확충

□ [인재양성] 고용효과 감소와 효율적 훈련체계의 미비

- 예비인력, 구직자의 과잉공급과 기업의 전문·실무 인력부족 현상이 공존하는 수요·공급의 불일치 문제 지속
- 콘텐츠 일자리의 열악한 노동조건과 이에 따른 유능한 창의인재 유인여건 악화
- 콘텐츠 창의인력의 지속가능한 경력개발을 위한 체계적인 교육·훈련의 미비
- (과제) 콘텐츠 인력 취업·창업 기회 확대와 인재양성제도 개선

□ [해외진출] 해외수출의 지역적 장르별 편중 지속

- 아시아권(중국, 일본, 동남아) 수출 비중이 타 지역을 압도(70%이상)
- 게임콘텐츠가 전체 콘텐츠 수출의 절반이상(57%, 약 26억불)을 차지
- (과제) 수출 장르다각화 및 지역다변화를 위한 선진·신흥시장 개척 방안 마련

□ [공정거래·저작권] 불공정거래와 저작권 침해 지속에 따른 콘텐츠 생태계의 문제점 지속

- 공정거래확립 노력에도 불구하고 중소기업에 대한 대기업의 불공정 거래 관행 지속
- 새로운 디지털 플랫폼의 보급으로 인한 저작권침해 확대
 - 스마트폰, 토렌트 등 불법 복제 통로의 증가
- (과제) 불법 유통 규제 강화와 공정한 거래 질서 구축

□ **[콘텐츠 경쟁력] 수준 높은 콘텐츠 경쟁력확보를 위한 전략의 미흡**

- 한국 콘텐츠 산업의 경쟁력은 장르별로 편차가 존재(산업연구원, 2010)
 - 장르별 경쟁력 순위: 게임>방송콘텐츠>영화>애니메이션
- 장르별 경쟁력 수준에 따른 선택적이고 차별화된 전략의 부재
- (과제) 콘텐츠 국제경쟁력 제고를 위한 차별적 경쟁력 강화 전략 수립

□ **[정책 협력 체계] 콘텐츠정책 부처간 네트워크 미흡과 정책의 혼선 발생**

- 정부 부처간 그리고 중앙정부와 지방정부간 협력 체계의 미흡
 - 특히 중앙정부와 지방정부간의 협력 체계 미흡
- 지적 재산권 정책과 미디어 정책간의 연계 미흡
 - 예) 저작권 단속은 문체부가, 웹하드 등록은 미래부가 각각 담당
- 콘텐츠의 진흥정책과 규제 정책간의 혼선
 - 예) 게임산업 진흥정책과 게임 중독 해소 정책간의 혼선
- (과제) 콘텐츠정책 부처 간 네트워크 구축과 콘텐츠정책 체계의 정비

IV. 정책비전과 추진전략

비전

콘텐츠산업으로 창조경제 견인, 국민소득 3만불 시대 실현

목표

	2014년(예측)	⇒	2016년
시장규모	98조원		112조원
수출규모	58억달러		85억 달러
고용규모	62만명		66만명

전략1. 투융자 · 기술 기반 조성

- (추진과제1-1) 투융자 재원 확충
- (추진과제1-2) 콘텐츠와 ICT가 융합된 신(新)시장 개척
- (추진과제1-3) 창조경제 시대에 부응하는 제도 개선
- (추진과제1-4) 지역 콘텐츠산업 육성

전략2. 콘텐츠 창업·창직 활성화와 창의인재 양성

- (추진과제2-1) 콘텐츠 융합과 창조의 공간 확충
- (추진과제2-2) 콘텐츠 창업 · 창직 활성화
- (추진과제2-3) 다양한 창의인재 양성과 지속가능한 경력개발

전략3. 글로벌시장 진출 확대

- (추진과제3-1) 지역별 특성을 고려한 마케팅 활성화
- (추진과제3-2) 해외진출 지원기반 구축
- (추진과제3-3) 쌍방향 교류 협력 확대

전략4. 건강한 생태계 조성 및 이용 촉진

- (추진과제4-1) 콘텐츠 기업 동반성장 기반 조성 및 공정거래 제고
- (추진과제4-2) 저작물 관리 기반 강화와 공공적·산업적 이용 촉진
- (추진과제4-3) 자유로운 콘텐츠 이용환경 조성 및 기반 마련

전략5. 분야별 콘텐츠의 경쟁력 강화 및 협력체계 구축

- (추진과제5-1) 선도콘텐츠 경쟁력 강화
- (추진과제5-2) 유망콘텐츠 산업 육성
- (추진과제5-3) 디지털 융합 콘텐츠 시장 확대
- (추진과제5-4) 콘텐츠 산업 육성 협력체계 구축

V. 콘텐츠산업 육성과제

1 투융자·기술 기반 조성

현황 및 문제점

□ 현황

- 게임 및 영화, 드라마 등의 수출 외연 확대와 해외 관심 증대에 따른 투자가치 증대
 - 2012년 국내 게임사장은 전년 대비 10.8% 성장, 세계시장 6.3% 점유(세계 5위)(게임백서 2013)
 - 영화 <피에타> 및 <신세계> 등 해외 리메이크 계약, <드림하이>, <역전의 여왕>, <천국의 계단> 등 드라마 중남미 수출 확대
- 콘텐츠 기술과 이를 통해 진화된 新콘텐츠에 주목
 - 홀로그램, 터치스크린 등 첨단기술 기반의 '김덕수 사물놀이' 및 SNS, 게임기술을 응용한 게임화(gamification) 등
- 다양한 계층의 수용자 맞춤형 콘텐츠에 대한 관심 증대
 - 인터랙티브 콘텐츠 활성화, 2012년 앱 이용자 수 12억 명 돌파(한국콘텐츠진흥원 2013), 넷플릭스(Netflix) 소비자 맞춤형 콘텐츠 하루 평균 50억 개 유통(매일경제 이코노미, 2012)

□ 문제점

- 콘텐츠산업 전반에 대한 투융자 재원 부족
 - (구) 문화산업진흥기금 폐지 이후 콘텐츠산업 전반에 대한 융자 재원 없음
 - * (구) 문화산업진흥기금 : 837개 업체 총 2,400억 원 융자지원('99~'06)
 - * 콘텐츠기업의 가장 큰 애로사항은 담보부족에 따른 자금조달 곤란(47.6%, 2012)
 - 완성보증제도 지원 절차 복잡 및 지원 한도액 부족
 - * 5억원 이하 콘텐츠 및 방송용콘텐츠의 추천위원회 생략 및 한 기업당 지원 한도 상향(10억→50억) 필요
- 소비자 중심 콘텐츠·ICT 융합이 실현되더라도 적용 가능 콘텐츠 장르 협소
 - 증강현실, 가상현실 등은 지도, 전시 등에 국한되어 적용

중점추진과제

<정책목표>

- ☑ 콘텐츠산업 투융자 재원 확충
 - 2016년까지 모태펀드 투자금액을 총 1조 6,500억 원까지 확대
 - * 모태펀드(문화계정) 투자현황 : 총 1조 1,405억 원('13.12.)
- ☑ 시장맞춤형 콘텐츠·ICT 융합으로 新시장 개척
 - 증강현실 등 주요 융합기술의 캐릭터, 게임, 교육 등 활용범위 적용 확대

1-1. 투융자 재원 확충

□ 콘텐츠 제작·창업·성장 단계별 투자 재원 확대(미래부, 문체부)

- 민간투자 확대와 창의적 콘텐츠 제작을 통한 영세 콘텐츠 기업 성장을 위한 콘텐츠펀드(모태펀드) 확대
 - * 투자현황 : ('13.12) 총1조 1,405억 원 → ('16목표) 1조 6,500억 원
- 창의적인 아이디어를 가진 개인이나 중소 디지털콘텐츠 사업자들이 다양한 실험을 통해 새로운 시장을 창출할 수 있는 투자기반 조성
- 창업초기투자 및 글로벌콘텐츠펀드 등 중점지원 분야의 전용펀드 재원 확대
 - 엔젤매칭펀드, 인큐베이팅펀드, 청년창업펀드 등 창업초기 분야 출자 재원 확대
 - * '13년 문화계정 결성분야(총760억) : 애니메이션(210억), 공연예술(150억), 제작초기(200억), 재무적출자(200억)

<위풍당당콘텐츠코리아 펀드 조성을 통한 투자재원 확충>

- 조성기간 : '14~'17
- 신규출자재원 : '14년 200억원
- 조성분야
 - 개개인의 상상력과 창의력을 기반으로 콘텐츠가 제작되고 이것이 다양하게 활용될 수 있도록 하는 OSMU(One Source Multi Use) 원천 분야에 집중 투자
 - 콘텐츠 산업의 한 단계 도약을 위한 성장 잠재 및 유망 분야 지원
- 기대효과
 - 상상력과 창의력이 중심이 되는 기초 분야 투자로 창조경제 선도
 - 콘텐츠 분야의 투자 재원 확대를 통해 콘텐츠 시장의 성장 견인
 - 정책적 육성 및 성장 잠재 분야에 대한 선제적 투자로 시장 개척

□ **콘텐츠산업 활성화를 위한 진흥 재원 확대**(문체부)

- (완성보증) 완성될 콘텐츠를 담보로 용자를 받을 수 있도록 완성 보증 규모의 지속 확대(절차 간소화, 한류콘텐츠 지원 강화 등)
 - * '13년 말 1,223억 원 보증 달성
 - ** 금융권의 콘텐츠 용자지원과 연계(연간 3천 억원 규모, 수출입은행, IBK은행 등)
- (콘텐츠공제조합) 콘텐츠공제조합을 통한 중소 콘텐츠 기업 지원 및 콘텐츠 대-중소기업 간 동반성장 기반 강화
 - '14~'16년 총 1,000억 원 이상 콘텐츠기업 투·용자 재원 조성
 - * 대기업, 금융권 및 조합원 출자금 등

1-2. 콘텐츠와 ICT가 융합된 신(新) 시장 개척

□ **산업과 장르, 소비자를 고려한 문화기술(CT) 활용**(매체부, 문체부, 산업부)

- 콘텐츠 소비자 측면에서의 문화기술 만족도 극대화 방안 도출
 - 문화기술의 본격적인 사업화 이전 시험무대(test bed) 지원
 - 무대장치 기술 개발 → 적용대상 작품 선정 → 예산지원 → 공연 → 효과측정 프로세스 확립
 - 틈새시장 수요 조사를 통한 문화기술의 롱테일(long-tail) 활용전략 수립 및 지원
 - <증강현실의 캐릭터(완구)·교육(역사, 박물관) 사업 적용 사례>

<p>레고(LEGO)사의 디지털 박스를 이용한 증강현실</p>	<p>런던박물관의 스트리트뮤지엄 증강현실 앱 실행장면</p>

*출처: 한국콘텐츠진흥원 『CT 인사이트』 2013년 2월호(통권 28호)

- 산업·장르별 맞춤형 문화기술(CT) 개발 지원
 - 영화·방송·애니메이션·게임·음악·전시산업과 문화원형 분야 등 각 산업별 세부 장르의 특수성과 문화기술과의 적합성을 면밀히 검토, 장르별 맞춤형

축형 문화기술 집중 지원

- (영화)특수효과(VFX), 3D/4D, 스마트TV, CG 기술/(음악·공연예술)K-POP·대형 뮤지컬 무대장치 기술, 전통 콘텐츠와 디지로그 개념 접목/(전시)첨단문화예술 전시 기술, 디지털 보존(digital preservation), 미디어 파사드(facade)/(방송·게임·애니)가상현실·증강현실·3D·홀로그램 기술, 사전시각화 기술(pre-visualization), 등 주요 융합기술의 세부장르별 최적화된 적용방안 강구
- 장르 맞춤형 문화기술의 소비계층 분석: 문화기술별 소비이유, 소비시기 등

□ 콘텐츠·ICT 융합 분야 R&D 강화 및 연구성과 활용 제고(미래부, 문체부)

- 플랫폼, 네트워크, 디바이스 관점이 아닌 콘텐츠 관점에서 ICT와의 최적화된 융합방안 도출
 - 콘텐츠 측면에서의 ICT 융합이라는 관점 재정립
 - 콘텐츠·ICT 융합과제 목록화(list-up) 및 사업화 가능성 타진
- R&D 성과물과 연계한 사업화 지원
 - 기술 개발자와 실사용자(민간업체)간 연계 부족으로 개발된 기술이 사장되는 사례를 방지하기 위한 연결고리 역할 수행
 - 콘텐츠·ICT R&D 성과 사업화 아이디어 공모 및 우수사례 사업추진 지원
- 콘텐츠·ICT 융합 결과물의 아카이브(archive) 및 DB 구축
 - 쏟아지는 대량의 콘텐츠 관련 데이터, 즉 콘텐츠 빅데이터(big data)의 관리가 필요
 - DB를 활용한 정책 결과물에 대한 장기적 분석과 개선과제 도출 토대 구축

1-3. 창조경제 시대에 부응하는 제도 개선

□ 현장의 불편함을 해소하는 제도 마련(기재부, 문체부)

- 저작권 신탁범위 선택제(부분신탁 허용), 신탁단체 경영평가제(투명성제고) 저작권 관리 경쟁체제 도입 등 신탁관리단체 운영체제 개선
- 콘텐츠 수출 활성화를 위한 수출입은행의 투자 여건 개선
 - * 콘텐츠 수출관련 펀드에 수출입은행의 참여가 가능하도록 투자 허용 검토

□ **창조경제 시대에 부합하는 등급심의 제도 마련**(문체부)

- 온라인 등급분류시스템(ORs) 구축으로 영상물 등급분류 관련 모든 절차와 과정의 표준화·온라인화 달성
- 영상물 등급분류 소요기간 단축으로 수요자의 편의성 제고
- 게임물 민간자율등급제도 정착 지원
 - 게임물관리위원회의 출범('13.12.)을 계기로 게임물 민간자율등급 제도의 안정적 정착 지원
- 뮤직비디오에 대한 사전 등급분류 제도를 폐지하고 민간자율 등급분류로 전환(음악산업진흥에 관한 법률 등 개정)
- 만화업계의 웹툰 자율심의 제도화
 - '만화진흥에 관한 법률'에 입법화, 상시모니터링 시스템 구축

□ **콘텐츠 사업자에 대한 체계적 관리 및 보호**(미래부, 문체부, 방통위)

- 전기통신사업자의 법적지위와 범위를 명확히 하여, 웹하드·P2P 서비스 사업자 등에 대한 관리를 정비(전기통신사업법 개정)
- 방송법에 외주제작사의 법적 지위 규정 및 방송분쟁조정위원회의 분쟁조정 대상에 외주제작사를 포함, 체계적 보호(방송법 개정)
- 독립제작사에 대한 관리를 강화할 수 있도록 직권말소 기능강화 등 현행 신고제도 개선

1-4. 지역 콘텐츠산업 육성

□ **지역문화산업 육성체계 구축**(문체부, 관계부처)

- 지방자치단체, 지역문화산업·정보문화진흥기관 등 정례적 협의체계 구축(지역문화산업협의회) 및 지역문화 대표사업 발굴
- 중앙부처의 세종시 이전과 공공기관의 지방이전에 따른 지방자치단체, 지역문화산업진흥기관, 정부기관 등과 연계사업 확대
 - 한국콘텐츠진흥원에 지역콘텐츠지원팀 신설 및 사업 활성화

□ **지역 밀착형 문화자원 개발·육성 및 협력 네트워크 구축**(미래부, 문체부)

- 지역 스토리창작센터 구축 및 스토리텔링 사업 지원
 - 지역스토리창작센터를 구축, 문화콘텐츠 스토리 소재개발, DB 및 아카이브 구축, 산업화 활용 등 추진
- 지역의 콘텐츠 기반시설 지속 확충(창업지원 시설 등) 및 수도권에 산재되어 있는 방송통신·디지털콘텐츠 제작 기반을 연결하는 연계망 구축

□ **지역주민의 콘텐츠 향유권 제고**(문체부, 관계부처)

- 지역 영상미디어센터 확대('14년 19개)를 통한 지역 영상미디어 인프라 구축
- 작은영화관* 설립, 찾아가는 영화관 확대 등을 통해 '영화가 있는 삶'을 확산하여 영화향유권 격차 해소

* 전국 극장 부재 시군구 109개 지역 대상('14년말까지 20개소 시범운영)

2 콘텐츠 창업·창직 활성화와 창의인재 양성

현황 및 문제점

□ 현황

- 국내 콘텐츠산업의 종사자규모는 경기침체 이후('09~'12년) 연평균 약 1.6%의 성장추세를 보이고 있으며, '12년 기준 61.1만 명(2013 콘텐츠산업통계)
- 창업은 1인 창조기업을 중심으로 증가하는데, 이중 과반수이상(54.2%) 지식기반서비스업이며, 문화콘텐츠관련분야는 약 13%를 차지
 - * 1인 창조기업 비중 : 전문과학 및 기술서비스업(23.7%), 출판·영상·방송통신 및 정보서비스업(8.3%), 예술·스포츠·여가관련 서비스업(4.4%)(중소기업청, 2012)

□ 문제점

- 콘텐츠산업의 성장에도 불구하고, 고용효과는 점차 감소하고 있음
 - 문화콘텐츠 인력수요 전망('10~'17)은 연 0.83% 증가, 전체 취업자 전망치(1.2%)보다 낮음(한국고용정보원, 2012)
- 높은 이직률로 청년층 고용의 지속적 흡수가 어렵고 여성조기퇴직으로 여성인력 활용도 저조
- 예비인력의 공급은 과잉이지만, 콘텐츠기업은 현장 밀착형 전문인력 채용의 어려움으로 인력수급의 질적 불일치 상존

중점추진 과제

<정책목표>

- ☑ 창업·창직과 인재육성 지원을 통한 고용 증대
 - '14~'16년 고용규모(신규일자리) 창출 4만 명(연평균 고용증가율 4.0%)

2-1. 콘텐츠 융합과 창조의 공간 확충

□ 창작과 창업의 공간, 「콘텐츠 코리아 랩」 설립(미래부, 문체부)

- (문화융합형) 콘텐츠 장르간, 순수예술과 첨단기술과의 융합에 기반한 새로운 창작과 비즈니스 사업화를 위한 창작 플랫폼 공간 제공
- 콘텐츠 코리아 랩 구축으로 창작자(Creator)를 위한 장르간 교류, 실험적 창작, 협업 공간, 창작 장비와 투자 피칭, 경영 멘토링 등을 지원

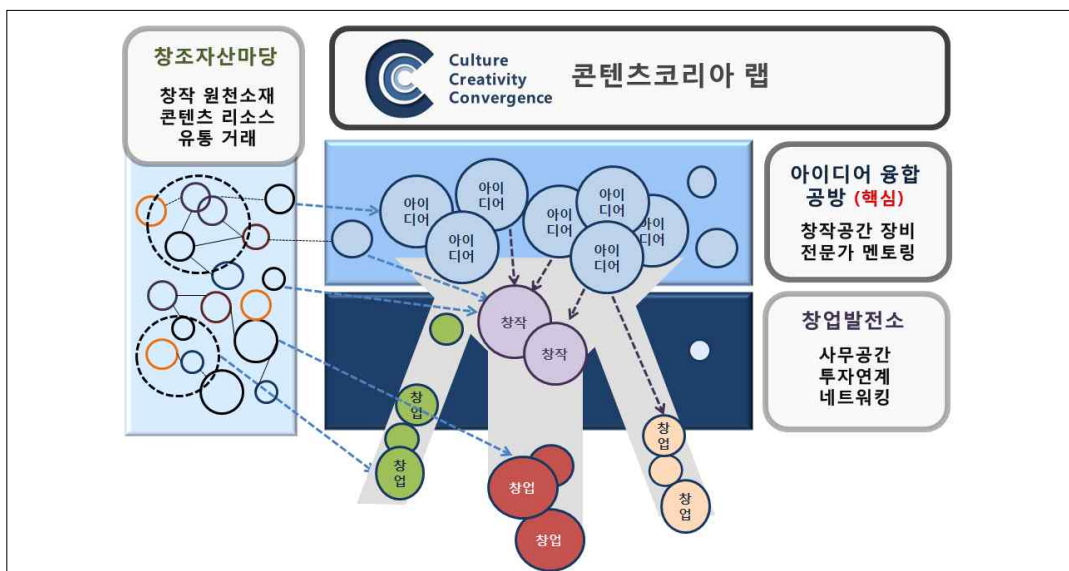
< 문화융합형 ‘콘텐츠 코리아 랩’ 구성 (‘14년 상반기 개소) >

구분	대상	공간 구성
열림마당	완전개방	공개 워크숍, 특별 강연, 라운지, 카페
지음마당	소액 회원	첨단 장비(3D 프린터, 모션 캡처, 사운드 편집실, 연습실, 촬영·녹음 스튜디오 등)
키움마당	선발	회의실, 공동 작업실, 워크숍 공간, C&D Lab

- 장르간 융합에 기반한 아이디어 융합 프로그램개발 및 게임, 패션, 음악 등의 창업 인큐베이팅 네트워크 운영
- 콘텐츠 대표기업과 함께 신생기업의 수익모델 개발, 유통 지원 등 상생 비즈니스 멘토링 지원

* 제1센터 개소(‘14년 5월/대학로), 지역기반형 랩(‘14년 4개소/‘15~17년 6개소 조성)

<콘텐츠코리아 랩 단계별 기능>



- 콘텐츠 창작 플랫폼 사례 (창작비즈니스를 통해 창작과 창업 연계)
 - ① 유튜브 스페이스(YouTube Space, 美·英·日) : 유튜브 콘텐츠 창작자의 학습 공유, 창작을 위한 공간
 - ② 라운드하우스(Round House, 英) : 시, 음악, 공연, 영상 창작공간(11~25세 대상)

- (디지털선도형) 창의적 아이디어를 가진 창작자에 대한 콘텐츠 제작과 창업을 지원하는 인큐베이팅 랩(프로젝트 기반)을 설립
 - 프로젝트 규모 및 참여인원에 따라 사무공간을 제공하고, 필요 시 별도 협업·제작 공간 등을 함께 제공
 - UHD 콘텐츠, 양방향 콘텐츠 등 향후 성장가능성이 높은 방송통신·디지털콘텐츠 분야에 특화
 - 랩 운영, 기획·제작, 기술, 마케팅, 창업 등 단계별 랩의 요구사항에 따라 맞춤형으로 지원
 - 미래부에서 전반적인 사업을 관리하되, 제작 인프라를 보유한 지역 유관기관, 대학 등과 연계 추진
- * '17년까지 프로젝트(팀) 단위의 디지털콘텐츠 랩 전국 15개소 설치

<'13년도 시범사업 지원대상 프로젝트>

<p>'세상을 바꾸는 결정체, 거품' (UHD·풀돔 영상)</p>	<p>'차세대 온라인 서핑기술' (융합형 스마트콘텐츠)</p>
	
<p>미래부·경기콘텐츠진흥원 합동 지원</p>	<p>미래부·한성대학교 합동 지원</p>

□ **함께 만들고 키우는 협력시스템 가동**(미래부, 문체부, 중기청)

- (정부간 협력) 지원 프로그램은 부처별 특성에 맞도록 추진하되, 시설·장비·인큐베이팅 등은 네트워크를 통해 최대한 공유
 - 문체부(기획·총괄, 문화융합형 랩), 미래부(디지털선도형 랩, 원천자료 저장·유통시스템(뱅크) 운영), 중기청(벤처 창업지원) 협업 추진
- (민관학 협력) 성공한 1세대 벤처기업 및 창업지원기관과의 연계를 통해 시장 수요와 밀접한 콘텐츠 창업 정책 설계

2-2. 콘텐츠 창업·창직 활성화

□ **콘텐츠 창조기업의 창업 활성화 지원 및 창의적 기업가정신 육성**
(고용부, 산업부, 중기청)

- 문화벤처 설립 활성화를 위한 관련 기술 개선 및 문화콘텐츠분야 창업보육 센터(3개소) 운영 활성화
- 콘텐츠분야 1인 창조기업 지원(공간, 법무, 네트워크 등), 콘텐츠를 개발·제작·유통하는 협동조합 설립 장려(실태조사, 모델개발 등)
- ‘유망창업기업 고용지원사업’* 등 콘텐츠 분야 고용지원
 - * 10인 미만 창업초기 기업이 실업자 신규고용시 근로자 1인당 1년간 720만원 지원
- 문화콘텐츠 인력의 도전정신과 기업가정신 고취를 위한 교육강화
 - 기존의 기업가정신 육성프로그램에 문화콘텐츠인력 교육확대
 - * YES리더 기업가정신, 청년창업한마당투어(중기청)
 - * 한국의 기업가정신 순위가 혁신지향적 국가 22개국 중 7위. 하지만 청년층, 여성 창업활동은 취약 (GEM, 2011)

□ **콘텐츠 신직업 발굴 및 창직 지원**(고용부, 관계부처)

- 선진국과 직업 비교분석 및 산업수요 조사 등 콘텐츠분야 유망 직업군을 발굴하여 직업군 세분화 및 일자리 분화 유도

- ‘창직 인턴제’를 통해 구직자에게 현장경험 기회를 제공(4~5개월)
 - 본격적인 창직활동을 할 수 있도록 판로개척, 교육 등 지원
 - * 1인창조기업 비즈니스센터, 신진디자이너 판로개척, 스마트앱 개발 교육 등

2-3. 다양한 창의인재 양성과 지속가능한 경력개발

□ 다양한 콘텐츠 창의인재풀의 확보를 통한 인적 경쟁력 제고(문체부)

- 「콘텐츠 창의인재 동반사업」으로 청년에게 도제식 창의숙성 과정을 지원*, 콘텐츠의 미래를 이끌 창의인재 육성(콘텐츠 분야별 연 250여명 내외)
 - 우수 과제에 상업화 지원 등 후속 창작과정 개설로 안정적 직업정착 지원
 - * 멘토링, 명사특강, 워크숍 및 투자유치 지원 등

□ SW, ICT 융합 분야 등 유망 직군 개발 및 인력양성(미래부)

- e-Health, e-Learning 등 ICT 융합 분야와 SW 분야를 중심으로 유망 직군을 개발하고 맞춤형 인력양성 프로그램 제공
- IT 활용촉진 지원센터(IT여성기업인협회 內) 운영* 등을 통해 여성 ICT인의 창업 지원
 - * 여성·취약기업의 마케팅 지원, ASP(Application Service Provider)형 솔루션 환경 구축 지원 등 실시

□ 콘텐츠 종사자 지속가능한 경력개발 체제 강화(문체부)

- 콘텐츠 분야 프리랜서와 전문인력의 적절한 진로탐색/경력개발을 효율적으로 지원할 수 있는 경력개발 체계 다양화
 - * 온라인 채용, 취업 등 일자리 DB 시스템 활성화, 경력개발을 위한 온/오프라인 취업지원 프로그램 확대 등
- 영화 등 현장 스태프 경력개발 지원 및 처우개선 모니터링 확대
 - * ‘현장영화인 경력개발 인센티브제도’ 지원 확대(’14년 10억원→’17년 20억원)

□ **현장밀착형 콘텐츠 전문인력 교육 체계 구축**(미래부, 문체부, 관계부처)

- (청소년) 중고생 대상 콘텐츠 창작공모전 개최 및 콘텐츠 창의교실 운영, 콘텐츠 교육지원 강화 등 추진
- (대학/대학원) 콘텐츠 융합형 교육 활성화(CT 대학원, 융합형 교육과정 개발대학선정지원 '14년 12개교), 차세대 디지털콘텐츠 기획인력 학위과정 확대
 - 해외 전문가 연계 교육(해외거장 마스터 클래스 등)으로 글로벌 인재 육성
 - 디지털 콘텐츠분야 기업연계(교육수요조사)를 통한 대학의 최신기술 맞춤형교육 지원체계 구축
- (현업인 등) 현업 종사자 및 취업자에 대한 맞춤형 교육 강화
 - 중소기업 사내대학 과정, 단기 직무과정, 전략지역 전문가 연수 등 현업인 대상 콘텐츠 아카데미 운영
 - 기자·PD·방송기술인 등 직군별 교육 확대 및 디지털콘텐츠 유망 분야에 인력수요가 있는 기업과 연계한 취업자 교육 실시

□ **콘텐츠 인력양성 종합 지원을 위한 「콘텐츠 창의인재 개발원」 설립 검토**(문체부)

- 교육콘텐츠 개발, 교수요원 양성, 수급전망 및 조사정책연구, 콘텐츠 분야 프리랜서 경력인정 등 현장인력 양성 종합지원 기관화

* 설립 타당성 연구('14년), 기본·세부계획 수립('15년), 설립(~'16년)

3 글로벌시장 진출 확대

현황 및 문제점

□ 현황

- '12년 콘텐츠 수출액은 46억불로 전년대비 7.2% 증가, 게임 분야의 고성장이 두드러짐
 - (산업별) '12년 기준 게임이 26.3억불(57.2%)로 가장 큰 비중을 차지하고, 캐릭터 4.2억불(9.0%), 출판 2.5억불(5.3%), 음악 2.4억불(5.1%) 순
 - (지역별) '11년 기준 일본이 12.5억불(30.1%)로 가장 크고, 중국 11.1억불(27.0%), 동남아 7.9억불(19.0%) 순
- * 문화상품 수출 100달러 증가 시 소비재 수출 412달러 증가(한국수출입은행, 2012)
- * 콘텐츠기업 해외진출 애로요인 (한국콘텐츠진흥원, 2013) : 전문인력 부족(23.0%), 해당국가의 규제정책(18.9%), 해외불법복제(18.9%), 금융지원 부재 등 (16.2%)

□ 문제점

- 70% 이상이 아시아(중국, 일본, 동남아) 지역 수출이며, 게임, 드라마 등 특정 장르 편중
- 각국의 정부정책·시장구조로 인한 진입장벽 등 진출지역별 특성에 기반한 정보 제공, 진출전략 수립 및 범부처 연계 종합지원체계 미비
- 해외 불법복제·유통 증가 및 일방향 교류로 인한 반한감정 형성 가능
 - * 해외 온라인 불법유통 현황(저작권위원회, 2012) : 중국(드라마 14%, 영화 39%, 음악 88%), 태국(드라마 99%, 영화·음악 94%), 베트남(음악·영상콘텐츠 100%)

중점추진과제

<정책목표>

- ☑ 콘텐츠산업 수출 및 교류 확대
 - 아시아 ⇒ 전 세계 / 일 방향 ⇒ 쌍방향 / 대중문화 ⇒ 산업전반
- ☑ 콘텐츠 산업 수출규모 : 58억 달러('14) → 85억 달러('16)

3-1. 지역별 특성을 고려한 마케팅 활성화

□ 지역별 특성을 고려한 시장 진출전략 추진(미래부, 문체부, 관계부처)

- 신흥시장(남미, 중동, 아프리카) 시장 개척 및 인지도 제고
 - 현지 시장 조사 강화, 바이어 발굴, 네트워크 형성, 한국 콘텐츠 공동홍보관 운영, 정례 전시회 개최 등 한국 콘텐츠 소개 확대
 - * 남미(브라질), 중동(두바이), 동유럽(러시아) 한국 콘텐츠 공동홍보관, 수출상담회 등 추진
- 성숙시장(아시아) 협력 강화 및 FTA활용 저작권 확보
 - 아시아 지역 문화교류의 지속 확산 및 공동제작 등 협력 활성화, 저작권 확보를 위한 협조 강화
 - * 한-중 문화산업포럼, 한-중-일 문화산업포럼, 아시아콘텐츠 비즈니스 서밋(ACBS) 등
 - * 한-중, 한-중-일, 한-베트남, 한-인니, 역내포괄적경제동반자협정(RCEP) 협상 진행 중
 - 콘텐츠업계 중국 진출 애로사항 해소를 위한 정부 간 협력강화(인력교류, 기술협력, 정보교류, 저작권침해구제조치 등)
 - * 한-중문화부 MOU체결('13.11.)
 - 한중 '평요우 정책협의회' 정례개최(MOU 체결)와 방송, 영화 VFX, 3D콘텐츠 등 민간기업과의 제작, 기술개발, 투자확대 등 지원
 - 아시아적 가치 확산과 글로벌 시장 공략을 위해 아시아 문화·역사를 소재로 한 프로그램 공동제작 지원
- 전략시장(영국, EU) 비즈니스 네트워크 및 협업 강화
 - 선진 시장 진출을 위한 비즈니스 네트워크 및 협업 강화
 - * 제1차 한영 창조산업포럼 개최('14년 하반기/ 영국), 제2차 한-EU문화협력위원회 개최('14. 9월/ 한국)
 - 방송콘텐츠 산업의 지식재산권 강화 및 새로운 부가가치 창출을 위해 영국 등 TV포맷 선진국과 공동개발

□ 현지 마케팅 활성화(미래부, 문체부, 방통위, 관계부처)

- 해외 주요 네트워킹 및 현지화 강화

- 지역별 장르별 주요 콘텐츠 마켓 참가를 통한 우리 콘텐츠 소개 및 네트워킹 강화, 민간기업 비즈매칭 지원
- 현지 유통서비스가 가능하도록 다양한 현지화 변환사업 지원
 - * 애니메이션, 만화, 게임, 방송, 출판 등 번역, 더빙, 자막 지원
- 한류 및 문화콘텐츠진출전략 수립 및 가이드북 발간

○ 플랫폼 및 관련 프로모션 활동 지원

- 플랫폼사업은 대규모 초기자본이 소요되므로 안정적인 수익모델을 발굴하기까지 기본적인 네트워크, 서버, 보안/결제 솔루션 등을 제공
 - * '14년 부터 주요 거점지역(중국, 동남아 등)으로 확대
- 플랫폼 서비스는 시장 인지도 및 사용자 확보가 성패를 좌우하므로 초기 채널 런칭에 필요한 홍보, 프로모션 활동 지원
 - * 해외 퍼블리셔, 광고기획사, 포털 등을 대상으로 설명회 개최 및 초기 현지기업과의 협업 및 파트너십 체결을 지원

○ 글로벌 프로듀싱 전문가 발굴 및 네트워크 구축을 통한 글로벌 프로젝트 추진시 펀딩(투자조합) 지원 등 '글로벌 프로듀싱 종합지원 시스템' 구축 운영

○ 글로벌 유통업체와 협업을 통해 쏠세계 판매시장 확보 및 아리랑TV, KBS월드 등 프로그램 유통망 경쟁력 강화

- * 아리랑국제방송 향후 중남미, 아프리카 등 현지어 채널 서비스 확대

○ 수출 영화에 대한 마케팅(P&A)* 투자 전담펀드 조성 추진('14~) 등 마케팅 비용 지원

- * P&A : Print & Advertisement로 작품 제작 이후 소요되는 홍보·마케팅 비용

□ **콘텐츠산업과 수출산업 연계 동반진출**(문체부, 산업부, 관계부처)

○ 수출기업과 콘텐츠기업 간 연계, 연관 산업 분야 협업 및 융합상품 개발 지원

- * 코리아브랜드&한류상품박람회 등 콘텐츠산업과 서비스·제조업 동반진출 확대

(KOTRA-KOCCA 업무협약체결), 패션-문화산업 등 문화산업 간 융합콘텐츠 개발 지원('14년 3개분야)

- 한류 네트워크 구축 및 한류확산 워크숍, 박람회 개최
 - 각 국별 한류관계자 및 전문가 네트워크 구축 및 한류 바이어 초청 워크숍 개최
 - 한류특별기획 행사의 일환으로 KOTRA 무역관별 한류 박람회 개최. 패션, 뷰티, 한류스타 파생상품 등 한류콘텐츠를 활용 한국 상품의 수출산업화 지원

3-2. 해외진출 지원기반 구축

□ 해외진출 협력체계 구축(미래부, 문체부, 관계부처)

- 콘텐츠, 유통 플랫폼, 제조 및 서비스업, 관광 등 관련부처 및 기관 간 협력체계인 범부처 해외 진출 협의회 구성·운영
 - * 문체부(한국콘텐츠진흥원, 한국관광공사, 영화진흥위원회, 한류재단), 미래부(NIPA, KISA, RAPA), 산업부(KOTRA), 외교부(국제교류재단) 등 협의회 구성·운영
- 콘텐츠 해외진출 강화를 위한 공동 시장정보 조사 기반 마련과 현지 마케팅 종합지원을 위한 거점 확보 및 기능 확대
 - * 각 부처 유관기관 공동 글로벌 시장조사 및 통합정보 제공, 정보교류, DB 연계 등
 - * (문체부) 한국콘텐츠진흥원(4개), 저작권위원회(5개), 영화진흥위원회(2개), 한국관광공사(30개), (미래부) 해외IT지원센터(3개), (산업부) KOTRA 해외무역관(120개) 운영
- 수출관련 마케팅, 법률, 금융, 인력, 해외창업 등 종합지원을 위한 온·오프라인 창구 운영
 - * 글로벌콘텐츠센터(KOCCA) 수출 자문단 확대 운영 '13년 27명 → '14년 40명

□ 해외 저작권 보호 강화(문체부)

- 해외 저작권 가이드 제공(12개국) 및 합법시장 개척·진출 지원을 위한

해외 저작권 민관협의회 운영

* 영화, 방송, 게임 등 콘텐츠별 권리자 간담회 개최를 통한 유통실태·침해 모니터링 결과 정보 공유 및 침해대응, 합법유통 전략 논의

- 주요 한류지역 해외저작권센터(5개소) 역량 강화 및 현지 교류행사 공동개최 등을 통한 인적 네트워크 구축 확대
- 주요 거점별 정부 간 저작권 교류협력 MOU 체결* 추진 통한 협력 강화
* 既 체결국 : 중국, 일본, 베트남, 태국 / 체결 준비국 : 필리핀, 멕시코, 터키

3-3. 쌍방향 교류협력 확대

□ 교류협력 네트워크 강화 및 활성화(문체부, 외교부, 관계부처)

- FTA 및 국가간 협력 네트워크 강화 등을 통한 교류 활성화
* 한-EU문화협력위원회('13.12)
* 한-인도네시아 문화부 MOU체결('13.10), 한-영 문화부 MOU체결('13.11)
- 아세안 & 동아시아 경제연구소(ERIA)* 공동연구 프로젝트 참여 및 시장 공동조사, 정보공유 DB 구축 및 문화·학술 공동행사 개최
* ERIA(한국, 중국, 일본, 태국, 인도네시아, 말레이시아, 필리핀, 싱가포르 등 8개국 참가)

□ 문화 해외원조 활동 전개(교육부, 문체부, 관계부처)

- 해외 문화원, KOTRA 등과 연계한 지원체계를 구축하고, 공적개발 원조(ODA)를 통한 교류확대 추진
 - 국내 우수 교육용 콘텐츠를 교류협력국가에 맞게 현지화하여 제공
 - 아시안 국가(캄보디아, 라오스, 미얀마, 베트남) 대상 이러닝 역량강화 지원
- 현지 진출 기업의 사회공헌활동과 연계하여 사업규모 확대 및 기업인지도 제공 등 동반성장 추구
* 자원 부국(중동, 중앙아시아) 및 수출 잠재력이 큰 시장(중남미, 동남아시아)

4 건강한 생태계 조성 및 이용 촉진

현황 및 문제점

□ 현황

- 콘텐츠산업의 융복합화에 따라 콘텐츠산업 영역 내 건강한 생태계 조성이 산업성장을 위한 핵심 고려요소로 부각
 - 공공기관 동반성장 평가 등 건강한 생태계 조성을 위한 정책 수립 및 실시
 - 불공정거래 유형 및 현황 파악, 분쟁해결 방안 마련 지속
- 불법복제 피해 최소화가 콘텐츠산업 성장에 중요한 요인으로 작용
 - 온오프라인 저작권 침해에 대한 수사·단속 및 관련 기관 간 협조 강화

□ 문제점

- (불공정거래 관행 잔존) 콘텐츠 산업 주요 장르에 걸쳐 중소기업은 대기업과의 거래 시 힘의 불균형으로 인한 피해에 노출
 - * 대기업과의 거래 시에 입는 피해에 대해 콘텐츠 중소기업은 무리한 계약요구(55.2%), 납품단가 인하(15.2%), 일방적 거래선 변경(10.9%), 계약금액 지급지연(10.9%) 등을 언급(중소기업중앙회, 2012)
- (저작권 침해 지속) 스마트폰 등 새로운 디지털 플랫폼의 보급 확대에 따라 기존에 없던 새로운 불법복제 방식과 경로가 나타남

중점추진과제

<정책목표>

- ☑ 콘텐츠산업 성장 기반 강화를 위한 건강한 생태계 조성
 - 대중소기업 컨소시엄 구성을 통한 중소콘텐츠기업 판로확대
- ☑ 불법저작물 유통근절을 통한 콘텐츠 산업 활성화 기반 마련
 - 온·오프라인 침해대응 강화(잠재적 합법시장 침해율 16.2%→14%)

4-1. 콘텐츠 기업 동반성장 기반 조성 및 공정거래 제고

□ 대기업과 중소기업의 동반성장을 위한 생태계 조성(미래부, 문체부)

- 사업협력부문 관련 동반성장 모색
 - 차세대·디지털콘텐츠 개발을 위한 대중소기업 컨소시엄 구성, 대중소기업 연계형 프로젝트(대기업 출자금으로 중소기업 개발비 지원 등) 발굴 등 대기업과 중소기업 간 협력 강화
- 유통부문 관련 동반성장 모색
 - 콘텐츠와 디지털 유통업계 간 합리적 권리배분, 투명한 수익정산 등 상생협력 체계 마련
 - 디지털 콘텐츠 유통과 관련, 웹하드 등록 관련 법제(미래부 소관 전기통신사업법)와 저작권 관리 관련 법제(문체부 소관 저작권법) 간 연계
- 콘텐츠분쟁조정위원회 기능 및 콘텐츠 종합 지원센터 운영 강화(중소기업 고충처리, 창업·정책·해외정보 제공 등)

□ 중소기업 및 개인에 대한 법적·제도적 보호방안 마련(미래부, 문체부, 공정위)

- 불공정거래 근절을 위한 기반 조성
 - 콘텐츠 산업 유통구조 조사와 연계하여 장르별 특성에 따른 거래 가이드라인 개발
 - 주요 콘텐츠 분야별 표준화 추진과 연계하여 콘텐츠 개발 시 표준화 기술의 활용성 제고
 - 콘텐츠 장르별 필요 분야에 대해 표준계약서 개발 및 보급, 정부 지원사업(보조사업, 투융자)과 연계하여 실효성 제고
- 불공정거래 관행 개선 모색
 - 콘텐츠 시장의 불공정행위 시정, 콘텐츠 하도급 거래 제재 등 콘텐츠산업 참여자간 공정경쟁 환경 조성
- 대중문화예술인에 대한 제도적 보호 및 관리 강화

- 대중문화예술기획업 등록제, 15세 미만 청소년 대중문화예술인 권익 보호*를 주요 내용으로 하는 대중문화예술산업발전법 제정
 - * 1주일 35시간 초과활동 금지, 오후 10시~새벽6시 출연·공연 금지 등
- 대중문화예술산업의 선진화된 시스템 정착을 통한 질적인 성장을 도모
- 「초상재산의 보호 및 이용에 관한 법률」 제정을 통해, 초상·성명 등에 대한 명확한 법적 근거 및 보호범위 마련

4-2. 저작물 관리 기반 강화와 공공적·산업적 이용 촉진

□ 통합 저작권 관리 체계 구축(문체부)

- 저작권 관리 및 보호 기술* 신규 개발 및 고도화
 - * 보안강화를 위한 인증기술, 암호화 및 해독기술, 암호화된 정보의 분류 및 검색기술등
- 직권조정제도(소액조정 등) 도입 및 활용
- 디지털포렌식* 지원 확대('13년 360건 → '16년 600건 이상), 상시 모니터링 실시 및 대응 체계 고도화 등 저작권 침해에 대한 전반적 보호 체계 마련
 - * 저작권 침해 범죄의 디지털 증거자료의 증거력 확보를 위한 과학수사기법

□ 공공저작물에 대한 이용 편의성 및 접근성 향상(안행부, 문체부, 관계부처)

- 범정부 차원의 공공데이터 제공 및 이용활성화 촉진
 - 공공데이터 개방 로드맵에 따른 단계적 개방 추진(개방률 '13년 16.1% → '17년 60%) 및 공공데이터 품질개선, 표준화 등 제공기반 조성
 - 민간의 공공데이터 이용활성화를 위한 범정부적 지원체계 구축 및 비즈니스 활용모델 개발·보급, 공공데이터활용지원센터 운영 등
 - * 전체 공공정보 개방을 통해 고용유발효과 15만명, 생산유발효과 24조원(KAIST, 2012)
- 공공저작물 정보 제공 사이트들의 서비스 개선 및 통합 연계
 - 공공데이터 종합관리 시스템 구축·운영 및 개방포털(data.go.kr) 고도화
 - 국가기록원 소장기록물을 다양한 유형의 기록콘텐츠로 개발하여 서비스
 - 사이트(공공누리, 공유마당, 문화포털 등)마다 상이한 공공저작물의

- 정보량과 질을 유사한 수준으로 조정
- 분류 범주 재구성, 디렉토리 가이드, 주요 공공저작물에 대한 프로파일링, 신규 공공 저작물 확충 등 서비스 고도화로 이용 편의성 제고
- 공공저작물에 대한 공유 및 활용 확산
 - 공공저작물을 대상으로 하는 오픈 라이브러리 구성
 - 수요자 필요에 근거한 참여적 모델 도입(네이버지식인 등)

4-3. 자유로운 콘텐츠 이용환경 조성 및 기반 마련

□ 콘텐츠 이용에 대한 인식 개선(문체부, 관계부처)

- 콘텐츠 전반에 대한 잘못된 인식 개선
 - 저작권 교육, 게임 과몰입 예방, 교육콘텐츠 개발 보급 등 지속
- 콘텐츠를 가족·친구와 함께 즐기는 여건 마련
 - 아동·청소년·가족용 콘텐츠 제작 지원 프로그램 시행, 가족친화 공간(영화관, 키즈카페, 노래연습장 등) 활성화, 기존 공공 공간(주민센터, 청소년수련원 등)의 문화복지형 콘텐츠 향유 공간 활용 등

□ 취약·소외 계층에 대한 콘텐츠 향유기회 및 이용 안전성 제고(미래부, 문체부)

- 소외계층 및 장애인 콘텐츠 향유권 강화
 - 장애인용(베리어프리) 영화 제작 지원 확대, '폐쇄형' 한글자막 및 화면해설 확산*, 좌석 등 극장 시설 개선
 - * 폐쇄형: 원하는 사람만 장애인용 방식으로 영화관람
- 환자와 의사가 연동되는 스마트앱, 시각장애인용 앱 등 고령화 시대, 휴먼케어, 웰니스에 부합하는 맞춤형 콘텐츠 개발 및 이용 촉진
- 차세대 콘텐츠에 대한 이용 안전성 강화
 - UHD·3D 콘텐츠에 관한 시청 안전성 연구를 지원하고 국제표준(ITU 등)에 반영 추진, 안전성 자동검사 시스템 및 추진체계 구축

5 분야별 콘텐츠의 경쟁력 강화 및 협력체계 강화

현황 및 문제점

□ 현황

- 최근 5년간('08~'12) 콘텐츠산업은 꾸준히 성장하여(연평균 8.2%) '12년 콘텐츠산업 매출액은 87.3조원 도달
- 전체 콘텐츠 산업 규모는 계속 성장, 세부 장르별 매출액 격차 심화
 - 출판(21조원, 24.2%), 방송(14.2조, 16.3%), 광고(12.5조, 14.3%), 게임(9.8조, 11.2%) 등 4개 장르가 66% 비중을 차지한 반면, 만화(7천억원, 0.9%), 애니메이션(5천억원, 0.6%) 장르는 시장규모 미미

□ 문제점

- (산업 성장률 둔화) 국내 콘텐츠 산업은 지속적인 성장추세를 이어가고 있으나, 최근에는 성장률이 다소 감소함
- (장르별 성장 양극화) 출판, 방송, 광고, 게임 등 선도산업 분야와 만화, 애니메이션 등 비선도분야 간 산업비중 차이 확대
 - 전년대비 성장률('12년 기준): 방송(11.2%), 게임(10.8%) vs 만화(0.9%), 애니메이션(-1.4%)

중점추진과제

<정책목표>

☑ 콘텐츠산업 경쟁력 강화

- '16년 국내 매출액 112조원('14년 98조원), 세계시장 점유율 3%('14년 2.7%)

☑ 콘텐츠산업 진흥 추진체계 정비 및 강화

- 콘텐츠산업 진흥을 위한 총괄·조정기구로서 콘텐츠산업진흥위원회의 역할 강화
- 콘텐츠산업 관계 부처 및 분야별 외부 전문가 합동 협의체 구성·운영

5-1. 선도 콘텐츠 경쟁력 강화

□ [방송영상] 방송영상 콘텐츠의 제작·유통 역량의 강화(미래부, 문체부, 방통위)

- 단막극·다큐멘터리 제작지원 확대로 방송영상 콘텐츠 다양성 확보, 포맷개발 활성화, 독립제작사 우수 방송영상콘텐츠 국내외 유통 기반 확충 등 창작·유통역량의 강화
- '빛마루'(디지털방송콘텐츠지원센터, 일산), HD드라마타운(대전) 등 제작 클러스터 구축, UHD 고품질 방송프로그램 제작 지원
 - '빛마루'내 콘텐츠 제작에 필요한 원천자료 저장·유통 시스템 구축

<빛마루(디지털방송콘텐츠지원센터) 개요>



- 위치 : 경기도 고양시 장항동 한류월드 내
- 규모 : 부지 10,702㎡, 연면적 56,594㎡, 지상 20층
- 시설 : 제작시설 송출 및 유통실, 커뮤니티 및 교육시설, 입주업체 사무실 등

- 스마트 미디어 기반의 다양한 서비스 및 콘텐츠 활성화 지원
 - TV앱 이노베이션센터를 통한 스마트미디어 서비스·TV앱 개발사에 기획, 기술, 창업, 테스트베드 등을 종합 지원
 - 고품질 프로그램과 연계한 다양한 서비스 모델 개발 및 표준화 지원 등을 통한 방송연동형 서비스 활성화로 새로운 시장 창출
- 광고시장의 저변 확대와 창조적 광고기업 육성을 위한 기초통계개선, 글로벌 창의인력육성, 광고-콘텐츠 동반성장 기반조성 등 추진

□ [게임] 지속성장을 위한 신시장·신영역 성장 동력 발굴(문체부)

- 중소·창업 모바일 게임 기업 대상 기획·시나리오·마케팅 등 제작 전 과정을 원스톱 지원
 - * 모바일게임센터(성남)의 전국 주요 거점으로 확대 추진

- 기능성 게임(힐링·교육 등) 제작지원, e스포츠 활성화 및 글로벌 브랜드화를 통한 신영역 창출

□ **[영화] 부가시장 1조원 실현 등 수익기반 다각화 및 수출지원 확대**(문체부)

- 온라인 영화서비스업 신설('14), 온라인 부가시장 통합전산망 구축(~15년), 예술독립영화 제작지원 확대 및 유통지원센터 구축
- 유럽 등 주요시장 한국영화 개봉지원, 주요 국제영화제 진출 지원 및 필름마켓 참가 지원
- VFX 영화 기획개발단계 지원 및 프로젝트 연계 영화기술 R&D 확대 및 글로벌 스튜디오 건립(부산, '14년 착공)

5-2. 유망 콘텐츠 산업 육성

□ **[음악] 다양성·창작기반 강화로 창작역량 강화 및 글로벌화 지원**(문체부)

- 인디·장르음악 창작을 지원하는 '음악창작소' 조성 확대, 인디뮤지션 발굴 지원(K-루키스) 등
- 서울국제뮤직페어(MU:CON)와 해외주요 뮤직마켓* 쇼케이스 연계를 통한 글로벌화 지원

* MIDEM(프랑스), SXSW(미국), MUSIC MATTERS(싱가포르)

□ **[애니·캐릭터] 제작유통 지원으로 글로벌 성공사례 창출을 유도**(문체부)

- 아동·청소년·가족용 애니메이션 제작 지원, 주 시청시간 대 방송 편성 지원
- 국산캐릭터 창작소재 지원 및 애니메이션/캐릭터 전문 투자조합운영 확대
- 글로벌 성공사례 창출·시장 개척을 위한 제작 지원, 다양한 장르 간 파생·파급 콘텐츠(One Source Multi-Use) 개발 지원

□ **[뮤지컬] 창작 뮤지컬 제작지원 확대 및 전용공간 확보 지원**(문체부)

- 작품의 전 생애를 감안한 지원 프로그램인 창작뮤지컬 육성 지원사업 확대, 강화를 통해 스타작품 발굴
- 뮤지컬 전용 창작(연습) 공간 지원 확대, 현장 연계 전문인력 양성

□ **[스토리] 뿌리산업인 스토리 산업 육성**(문체부)

- 이야기 원천소재를 활용하여 스토리를 개발하고 다양한 콘텐츠로 활용되는 과정*을 지원하는 스토리산업 정책범위와 지원근거 법제화(문화산업진흥기본법 개정)
 - 스토리 전문회사 육성, 스토리 사업모델 발굴 지원 등 추진
- * ‘대한민국 스토리공모대전’ 개최, 이야기 문화원형 리텔링 공모 신설, 스토리 마켓 개최 등
- 글로벌 코드에 부합하는 보편성을 지닌 이야기 문화원형(설화·사료 등) 발굴, 완성화 및 스토리 재제작 지원 및 스토리 활용을 위한 통합 아카이브 구축

5-3. 디지털 융합 콘텐츠 시장 확대

□ **[출판·만화·패션] 전자출판(e북), 웹툰, 글로벌 패션산업 육성**(문체부)

- 공모전 통한 우수작가·콘텐츠 발굴 및 제작지원, 저자·출판사·유통사 간 표준계약서 마련 등 창작환경 조성을 통한 양질의 콘텐츠 확보
- ‘북토크’, 권장 도서 등 출판수요 창출, 파주출판단지를 ‘21세기 정보지식 창출산업 클러스터’로 육성(2단계조성: 2008~2015)
- 우수지원만화 창작 및 징검다리 콘텐츠 제작 지원, 중소 웹툰 미디어, 불법유통 단속강화, 번역지원 등 만화생태계 및 해외수출 활성화
- * 수출 연평균 10% 성장세(‘14년 2,022만불→’16년 2,452만불)
- 패션브랜드 육성, 전문 금융지원 프로그램 마련, 패션 랩 및 박물관 설립 등 글로벌 패션산업 육성

□ **[융합콘텐츠] 차세대 산업 육성**(범 부처)

- (융합콘텐츠) 차세대 유망 콘텐츠 육성 및 다양한 장르 간 연계 개발
 - 문화산업 간 또는 인접산업(교육 등)과의 융합제작·복합마케팅 지원
- * 스마트러닝(교육), 휴먼케어(의료·복지) 등 유망분야 콘텐츠 제작지원

- 음악·게임 등 콘텐츠와 첨단기술(홀로그램) 활용 전시관 조성

* K-POP 홀로그램 공연장 개관 ('14.1. 동대문 롯데 Fitin, '14 하반기 코엑스 아트뮤지엄)

○ (공간정보 오픈플랫폼 확대구축) 3차원 공간정보기반 신산업 창출, 공공분야(재난, 에너지, 교통, 관광, 경관) 활용 및 민간분야(문화, 역사, 게임, 영화, 모바일) 1인 창조기업 창출 기반마련(국토부)

○ (이러닝 콘텐츠 및 디지털 교과서 개발) 교육 및 산업부분 이러닝 콘텐츠 개발과 디지털 교과서 개발·제공을 통한 교실수업 및 자기 주도적 학습 지원(교육부, 산업부)

○ (e-트레이닝 시스템 개발) 산업현장 전문가 경험지식 콘텐츠 융합형 e-트레이닝 시스템 개발 및 개방형 가상훈련 공통플랫폼 제공을 통한 중소·중견기업의 자가성장형 선순환 e-트레이닝 생태계 구축 지원(산업부)

○ (차세대 융합형 콘텐츠산업 육성) 과학기술·ICT를 기반으로 창의적 아이디어·상상력을 문화콘텐츠·SW·인문·예술 등 소분야와 융합하여 신개념의 수요 및 산업 창출 (미래부)

- 미래시장을 선도할 혁신적 융합기술*의 신속한 사업화 지원을 통해 신산업화 진입 기반 마련

* (예시) 향후 3년 내 기업·시장에 중요한 영향을 미칠 기술(분야는 추후 결정)

< 스마트 카 분야 >



Smart Windshield(BMW, 출시 예정)
각종 메시지를 차 앞 유리에 디스플레이

< 문화예술 분야 >



김덕수 풍물 공연(홀로그램)
같은 공간에서 연주하는 모습 재현

< 차세대 게임 분야 >



일루미룸(MS, 출시 예정)
화면과 벽 전체를 이용하는 게임 환경

5-4. 콘텐츠 산업 육성 협력체계 구축(미래부, 문체부, 산업부, 관계부처)

□ 콘텐츠 기업 애로사항 지원을 위한 범정부 협의체 구축

- 콘텐츠산업 육성 및 해외진출 활성화를 위한 규제완화·제도개선 등 범정부 지원체계 마련 및 추진현황 상시 점검
 - * 문체부-미래부 간 상호협력 업무협약 체결('13.6.4), 콘텐츠 창의생태계 협의체 운영
- 콘텐츠 공제조합, 콘텐츠 펀드 등 콘텐츠 기업대상 투융자 활성화를 위한 범부처 “금융투자 협의회” 구성·운영

□ 콘텐츠산업 육성 범정부 네트워크 구축

- 콘텐츠산업진흥위원회 중심 범정부 산업육성 체계 확립
 - 범정부 합동 ‘콘텐츠산업진흥 기본계획’ 및 ‘시행계획’ 주기적 수립
 - * 위원장(총리), 문체부(간사), 기재부, 미래부, 안행부 등 12개 부처 장관, 민간위원
- 융복합 콘텐츠의 표준화를 위한 개방·통합형 기술·표준 개발 협력 체계 구축
 - 국가표준코디네이터를 중심으로 정부·업계·학계 간 소통 및 협력을 통하여 범국가적 적용 가능한 표준화 추진

□ 콘텐츠산업 관련 법·제도 정비

- 콘텐츠 거버넌스 환경 변화를 반영한 관련 법령 정비
 - 콘텐츠산업 진흥을 위해 기본법과 개별법, 정부부처 소관 법률 간 관계 정립

VI. 3년 후 달라지는 모습

□ 정량적 기대효과

- 콘텐츠를 통한 삶의 질 제고
 - 세계 30위내(현재 41위) 행복한 나라 진입
- 콘텐츠로 미래성장 일자리 창출
 - 2016년까지 고용규모 66만명 달성(2012년 61만명)
- 콘텐츠로 문화강국 도약
 - 세계 10위권(현재 13위)의 국가 브랜드

□ 정성적 기대효과

- 콘텐츠 일자리 창출을 통해 창조경제 선도
 - 한국형 창조산업 육성을 통해 고품질의 문화일 자리를 창출하고, 국민소득 3만불 시대 진입
- 콘텐츠 향유 기회 확대로 일과 여가의 균형 확보
 - 주 5일제, 고령화 추세를 반영한 맞춤형 프로그램을 제공하고, 학교 및 지역 사회의 문화예술 · 스포츠 교육 확대
- 한국형 창조문화 확립을 통한 한류 확산과 지속화
 - 문화적 다양성에 대한 이해를 바탕으로 한국형 창조문화를 확립하고, 문화교류 지원체계 정비를 통한 한류 확산과 지속화 추구

붙임 1

세부추진과제 실천계획(Action Plan)

1. 투용자·기술 기반 조성

구분	과제명	추진시기		주관부처 /협조부처
		착수	완료	
중점과제	1-1. 투용자 재원 확충			
실천과제	가. 콘텐츠 투자 재원 확대	2014	계속	미래부, 문체부
	나. 콘텐츠 진흥 재원 확대			
	① 완성보증 규모 지속 확대	2014	계속	문체부
	① 콘텐츠 공제조합 운영	2014	계속	문체부
중점과제	1-2. 콘텐츠와 ICT가 융합된 신시장 개척			
실천과제	가. 문화기술(CT) 활용			
	① 소비자 중심 문화기술 지원	2014	계속	문체부
	② 산업별 장르별 문화기술 개발 지원	2014	계속	미래부, 문체부
	나. 콘텐츠·ICT 융합분야 R&D 강화 및 연구성과 활용 제고	2014	계속	미래부, 문체부
중점과제	1-3. 창조경제 시대에 부응하는 제도 개선			
실천과제	가. 현장의 불편함 해소를 위한 제도 마련			
	① 저작권 신탁관리단체 운영개선	2014	2014	문체부
	② 콘텐츠 수출투자여건 개선	2014	2014	기재부
	나. 등급심의 제도 개선			
	① 온라인등급분류시스템 구축	2014	계속	문체부
	② 영상물 등급분류기간 축소	2014	2014	문체부
	③ 게임물 민간자율등급제도 정착 지원	2014	계속	문체부

	④ 뮤직비디오 민간자율등급 전환	2014	계속	문체부
	⑤ 웹툰 자율심의 제도화	2014	2014	문체부
	다. 콘텐츠 사업자 관리 및 보호			
	① 웹하드·P2P서비스관리 체계 정비	2014	2014	미래부
	② 외주제작사지위 및 보호 체계 강화	2014	계속	방통위
	③ 독립 제작사 신고제도 개선	2014	계속	문체부
중점과제	1-4. 지역 콘텐츠 산업 육성			
실천과제	가. 지역문화산업 육성체계 구축	2014		문체부 / 관계부처
	나. 지역밀착형 문화자원 구축			
	① 지역 스토리 랩 구축	2014	계속	문체부
	② 지역 콘텐츠 제작기반 연계강화	2014	계속	미래부, 문체부
	다. 지역주민의 콘텐츠 향유권 제고			
	① 지역영상미디어센터 건립	2014	계속	문체부
	② 작은 영화관 사업	2014	계속	문체부

2. 콘텐츠 창업·창직 활성화와 창의인재 양성

구분	과제명	추진시기		주관부처 /협조부처
		착수	완료	
중점과제	2-1. 콘텐츠 융합과 창조의 공간 확충			
실천과제	가. 「콘텐츠 코리아 랩」 설립·운영			
	① 문화 융합형 랩	2014	계속	문체부
	② 디지털 선도형 랩	2014	계속	미래부
	나. 정부·민관 협력시스템 가동	2014	계속	미래부

				문체부 중기청
중점과제	2-2. 콘텐츠 창업·창직 활성화			
실천과제	가. 창업 활성화지원 및 기업가정신 육성			
	① 창업보육센터(문화콘텐츠분야)	2014	계속	중기청 관계부처
	② 1인 창조기업 지원	2014	계속	산업부 중기청
	③ 유망창업기업 고용지원	2014	계속	고용부
	④ 기업가정신 교육 강화	2014	계속	중기청 관계부처
	나. 콘텐츠 신직업 발굴 및 창직 지원			
	① 콘텐츠신직업군 발굴	2014	계속	고용부 관계부처
	② 창직 인턴제	2014	계속	고용부
중점과제	2-3. 다양한 창의인재 양성과 지속가능한 경력개발			
실천과제	가. 콘텐츠 창의인재풀 경쟁력 제고			
	① 창의인재동반사업	2014	계속	문체부
	나. 여성 유망 직군 개발 및 인력양성			
	① SW, ICT 융합분야 인력양성	2014	계속	미래부
	② 여성ICT 인력의 창업지원	2014	계속	미래부
	다. 콘텐츠 종사자 경력개발 체제 강화			
	① 콘텐츠 경력개발 체제 다양화	2014	계속	문체부 관계부처
	② 영화현장스태프 경력개발 지원 및 처우개선	2014	계속	문체부
	라. 현장밀착형 교육 체계 구축			
	① 청소년 대상 콘텐츠 교육지원 강화	2014	계속	문체부
	② 대학/대학원 콘텐츠 융합형 교육 활성화	2014	계속	문체부 미래부
	③ 협업인 맞춤형 교육 강화	2014	계속	문체부 미래부
	마. 「창의인재개발원」 설립 검토	2014	계속	문체부

3. 글로벌시장 진출 확대

구분	과제명	추진시기		주관부처 /협조부처
		착수	완료	
중점과제	3-1. 콘텐츠 융합과 창조의 공간 확충			
실천과제	가. 지역별 시장 진출전략 추진	2014	계속	미래부 문체부 관계부처
	나. 현지 마케팅 활성화			
	① 해외 주요 네트워킹 및 현지화 강화	2014	계속	미래부 문체부 관계부처
	② 플랫폼 및 관련 프로모션 활동 지원	2014	계속	미래부
	③ 글로벌 프로듀싱 종합지원 시스템 구축·운영	2014	계속	미래부
	④ 글로벌 유통업체와 협업 및 프로그램 유통망 경쟁력 강화	2014	계속	방통위 문체부
	⑤ 수출영화 마케팅 전담펀드 조성	2014	계속	문체부
	다. 콘텐츠산업과 수출산업 연계 동반진출			
	① 수출기업과 콘텐츠기업 간 협업 강화	2014	계속	문체부 관계부처
	② 한류 네트워크 구축 및 확산	2014	계속	산업부
중점과제	3-2. 해외진출 지원기반 구축			
실천과제	가. 해외진출 협력체계 구축			
	① 해외진출 협의회 구성·운영	2014	계속	미래부 문체부 관계부처
	② 해외거점 확보 및 기능 확대	2014	계속	문체부
	③ 맞춤형 수출상담 글로벌 센터 운영	2014	계속	문체부
	나. 해외 저작권 보호 강화			
	① 저작권 민관협의회 운영	2014	계속	문체부

	② 해외저작권센터 강화 및 인적 네트워크 구축 확대	2014	계속	문체부
	③ 주요 거점별 저작권 교류협력 MOU체결	2014	계속	문체부
중점과제	3-3. 쌍방향 교류 협력 확대			
실천과제	가. 교류협력 네트워크 강화 및 활성화	2014	계속	문체부 외교부 관계부처
	나. 문화 해외원조 활동 전개	2014	계속	교육부 문체부 관계부처

4. 건강한 생태계 조성 및 이용 촉진

구분	과제명	추진시기		주관부처 /협조부처
		착수	완료	
중점과제	4-1. 콘텐츠 기업 동반성장 기반 조성 및 공정거래 제고			
실천과제	가. 대·중소기업 동반성장을 위한 생태계 조성			
	① 대·중소기업 간 협력강화	2014	계속	미래부
	② 권리·수익배분 상생협력	2014	계속	문체부
	③ 콘텐츠 분쟁조정, 중소기업 고충처리	2014	계속	문체부
	나. 콘텐츠 중소기업 및 개인 보호 방안 마련			
	① 불공정거래 근절 기반 조성	2014	계속	미래부 문체부
	② 불공정거래 관행 개선	2014	계속	공정위
	③ 대중문화예술인에 대한 제도적 보호 및 관리 강화	2014	계속	문체부
중점과제	4-2. 저작물 관리 기반 강화와 공공적·산업적 이용 촉진			

실천과제	가. 통합저작권 관리 체계 구축			
	① 저작권 관리 기술 개발	2014	계속	문체부
	② 직권조정제도 도입 활용	2014	계속	문체부
	③ 디지털포렌식 지원확대	2014	계속	문체부
	나. 공공저작물 편의성 및 접근성 향상			
	① 범정부 공공데이터 제공 및 이용활성화	2014	계속	안행부
	② 공공저작물 제공 수준 조정 및 서비스 고도화	2014	계속	문체부 안행부
	③ 공공저작물 공유 및 활용확산	2014	계속	문체부
중점과제	4-3. 자유로운 콘텐츠 이용환경 조성 및 기반 마련			
실천과제	가. 콘텐츠 이용 인식 개선			
	① 콘텐츠 리터러시 교육보급	2014	계속	문체부
	② 가족친구와 콘텐츠향유여건 마련	2014	계속	문체부 관계부처
	나. 취약/소외계층 콘텐츠 향유 기회 및 안전성 제고			
	① 소외계층 콘텐츠접근성 제고	2014	계속	문체부
	② 미래 맞춤형 콘텐츠개발	2014	계속	미래부
	③ 차세대 콘텐츠 이용 안전성 강화	2014	계속	미래부

5. 분야별 콘텐츠의 경쟁력 강화 및 콘텐츠산업 육성 협력체계 구축

구분	과제명	추진시기		주관부처 /협조부처
		착수	완료	
중점과제	5-1. 선도콘텐츠 경쟁력 강화			

실천과제	가. 방송영상 제작 ■ 유통 강화			
	① 방송영상 제작지원 확대 및 유통정보 통합관리체계 구축	2014	계속	문체부 방통위
	② ‘빛마루’ 구축 및 운영 등	2014	계속	미래부 문체부
	③ 스마트미디어 콘텐츠 활성화	2014	계속	미래부
	④ 광고정보시스템 구축 등	2014	계속	문체부
	나. 게임 성장 동력 발굴			
	① 중소·창업 모바일 게임기업 지원	2014	계속	문체부
	② 기능성 게임 제작지원	2014	계속	문체부
	다. 영화 수익기반 다각화 및 수출 지원 확대			
	① 온라인 영화서비스 관련 규정 정비	2014	계속	문체부
② 주요 국제영화제·필름마켓 진출 지원	2014	계속	문체부	
③ VFX영화 기획개발단계 지원	2014	계속	문체부	
중점과제	5-2. 유망콘텐츠 산업 육성			
실천과제	가. 음악 창작역량 강화 및 글로벌 지원			
	① 인디·장르음악 창작지원	2014	계속	문체부
	② KPOP 글로벌화 지원	2014	계속	문체부
	나. 애니·캐릭터 제작/유통 지원으로 성공사례 창출 유도			
	① 아동·청소년·가족용 애니메이션 제작지원	2014	계속	문체부
	② 애니·캐릭터 전문 투자조합 운영 확대	2014	계속	문체부
	③ 글로벌 성공사례 창출을 위한 제작지원	2014	계속	문체부
	다. 창작뮤지컬 제작지원 및 전용공간 확보			
	① 우수 창작뮤지컬 육성 지원	2014	계속	문체부

	② 뮤지컬전용 창작/연습공간 지원	2014	계속	문체부
	라. 스토리 산업 육성			
	① 스토리산업 정책범위/지원근거 법제화	2014	계속	문체부
	② 이야기 문화원형 발굴 및 완성 화 지원	2014	계속	문체부
중점과제	5-3. 디지털 융합 콘텐츠 시장 확대			
	가. e북, 웹툰, 패션산업 육성			
	① 양질의 전자출판 콘텐츠 확보	2014	계속	문체부
	② 21세기 정보지식 창출산업 클러 스터 육성	2014	계속	문체부
	③ 만화생태계/해외수출 활성화	2014	계속	문체부
	④ 패션브랜드/글로벌 패션산업 육성	2014	계속	문체부
	나. 차세대 산업 육성			
실천과제	① 융합콘텐츠 육성 및 개발	2014	계속	미래부/ 관계부처
	② 공간정보 오픈플랫폼 확대 구축	2014	계속	국토부/ 관계부처
	③ 이러닝 콘텐츠 및 디지털 교과서 개발	2014	계속	교육부 산업부
	④ 공공데이터 제공확대 및 콘텐츠개발 촉진	2014	계속	안행부/ 관계부처
	⑤ e트레이닝 시스템 개발	2014	계속	산업부
	⑥ 차세대 융합형 콘텐츠산업 육성	2014	계속	미래부 / 관계부처
중점과제	5-4. 콘텐츠산업 육성 협력체계 구축	2014	계속	미래부, 문체부 산업부/ 관계부처