
「2016년도 콘텐츠산업진흥 시행계획」

2015. 12.

콘텐츠산업진흥위원회

기획재정부, 미래창조과학부, 교육부, 외교부, 국방부,
행정자치부, 문화체육관광부, 산업통상자원부,
보건복지부, 고용노동부, 국토교통부,
방송통신위원회, 공정거래위원회, 중소기업청

I. 시행계획 수립개요

1 수립 배경

□ 콘텐츠산업진흥법에 의거, 2014년 수립된 「콘텐츠산업진흥 기본계획」의 이행을 위해 연도별 시행계획을 범부처적으로 수립, 추진

* 콘텐츠산업진흥법 : 매3년마다 '콘텐츠산업진흥 기본계획' 수립(법 제5조)
매년 말 연도별 '시행계획' 수립(법 제6조)

<제2차 콘텐츠산업진흥 기본계획(2014~2016)>

비
전

콘텐츠산업으로 창조경제 견인, 국민소득 3만불 시대 실현

목
표

창조경제 견인 ⇒ 국민소득 3만불	2014년	2015년	2016년
1. 시장규모	97 원	105조원	112조원
2. 수출규모	58억불	61억달러	85억불
3. 고용규모	62만명	63만명	66만명

추진
전략

5대 추진전략	17대 중점과제
1. 투융자기술 기반 조성	1-1. 투융자 자원 확충 1-2. 콘텐츠와 ICT가 융합된 신시장 개척 1-3. 창조경제 시대에 부응하는 제도 개선 1-4. 지역 콘텐츠 산업 육성
2. 콘텐츠 창업·창직 활성화와 창의인재 양성	2-1. 콘텐츠 융합과 창조의 공간 확충 2-2. 콘텐츠 창업·창직 활성화 2-3. 다양한 창의인재 양성과 지속가능한 경력개발
3. 글로벌시장 진출 확대	3-1. 지역별 특성을 고려한 마케팅 활성화 3-2. 해외진출 지원기반 구축 3-3. 쌍방향 교류 협력 확대
4. 건강한 생태계 조성 및 이용 촉진	4-1. 동반성장 기반 조성 및 공정거래 제고 4-2. 저작물 관리 기반 강화와 이용 촉진 4-3. 자유로운 콘텐츠 이용환경 조성 및 기반 마련
5. 분야별 콘텐츠의 경쟁력 강화 및 육성 협력체계 구축	5-1. 선도콘텐츠 경쟁력 강화 5-2. 유망콘텐츠 산업 육성 5-3. 디지털 융합 콘텐츠 시장 확대 5-4. 콘텐츠산업 육성 협력체계 구축

2

대상기관 및 사업

□ 대상기관

○ 콘텐츠 산업 정책·사업과 관련된 중앙행정기관

- * 기획재정부, 미래창조과학부, 교육부, 국방부, 안전행정부, 문화체육관광부, 산업통상자원부, 보건복지부, 고용노동부, 국토교통부, 방송통신위원회, 공정거래위원회, (외교부), (중소기업청)

◇ 법 제6조(시행계획)① 콘텐츠산업과 관련된 중앙행정기관의 장은 기본계획에 따라 매년 소관별 콘텐츠산업의 진흥을 위한 시행계획을 수립하여야 한다.

□ 대상사업

- 「제2차 콘텐츠산업진흥 기본계획(2014~2016)」상의 5대 추진전략·17대 중점과제 및 실천과제와 관련된 정책 및 사업

□ 포함내용

- 소관별 시행계획은 차년도 주요 사업 추진방향 및 세부계획 포함

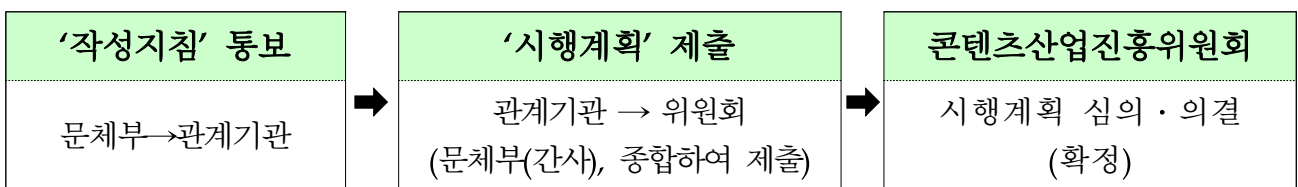
◇ 시행령 제3조 ①...시행계획에는 다음 각 호의 사항이 포함되어야 한다.

1. 해당 연도의 사업추진 방향, 2. 주요 사업별 추진방침, 3. 주요 사업별 세부수행계획, 4. 콘텐츠 유통 촉진계획, 5. 분야별·형태별 콘텐츠제작의 활성화 시책 등

3

수립절차

- 중앙행정기관 장이 수립하고, 문화체육관광부장관이 종합·제출하여, '콘텐츠산업진흥위원회'의 심의를 거쳐 확정 (콘텐츠산업진흥법 제6조 및 시행령 제3조)



Ⅱ. 「2015 콘텐츠산업진흥 시행계획」 성과와 과제

1 성과

대내외 경제침체에도 불구하고, 콘텐츠산업 성장세

- ▣ (매출) 4.8% 증가('13년 91.2조⇒'14년 95.3조⇒'15년 99.9조), 전체산업 1.7% 증가
- ▣ (수출) 8% 증가('13년 49.2억달러⇒'14년 53.2억달러⇒'15년 57.5억달러), 전체산업 2.3% 증가

□ 콘텐츠산업 투융자 및 기술개발 활성화

- 1조 3,136억원 모태펀드(문화계정) 결성, 1,930억원 디지털콘텐츠코리아 펀드 조성, 2,229억원 완성보증('15.10월 기준) 지원 및 총 90개 R&D 과제추진
*영세기업펀드('15년 160억), 기획개발펀드('15년 425억) 결성·운영

□ 콘텐츠 선순환 생태계, 문화창조융합벨트 출범

- 문화창조융합벨트 출범(2.11), 콘텐츠코리아랩 조성(5개소→7개소)
- 디지털선도형 랩 조성(5개소→9개소), 콘텐츠 분야 성장유망기업 등 신성장동력분야 고용지원(311개소 538명)

□ 정상외교 계기 협력강화 등 글로벌 협력 지평 확대

- 한·중, 한·프랑스 등 정상회담 계기 콘텐츠 분야 협력강화
- 한류기획단 출범 및 융합한류(한류박람회, 한-UAE 교류 등) 본격 추진, 아세안 4개국(캄보디아, 라오스, 미얀마, 베트남) 대상 고등교육 이러닝 전수

□ 콘텐츠산업 공정환경 조성

- 대중문화예술기획업 등록제 시행(1,605개 업체 등록) 및 법정 교육 실시
- 영화 스태프 근로여건 개선 등 영비법 시행령 시행(11.19), '음원 전송사용료 개선방안' 마련('15.12월), 범정부 공공데이터 개방 활성화(14,514건, '15.9월기준)

□ 차세대 콘텐츠 경쟁력 강화 및 범부처 정책 협력

- 디지털 교과서 4책(초 5학년 사회과학) 신규 개발, 스크린X와 4DPLEX 적용 확대 등 글로벌 표준 정착화, 모바일게임 글로벌 공공 퍼블리셔 도입·운영(4개사), 인천공항 국산 캐릭터 전문관 조성(12월)
- 콘텐츠 민관협의회('15.5.9월, 문체부-미래부), 창조경제 민관협의회('15.7월 기재부-문체부-미래부-산업부-중기청장) 등

□ 콘텐츠산업의 새로운 성장 모멘텀 요구 증대

- 최근 5년간 콘텐츠산업 성장률은 지속 둔화 추세

*콘텐츠 매출 성장률 : 13.2%(’11년) → 5.1%(’12년) → 4.5%(’13년) → 4.45%(’14년) → 4.8%(’15년)

- 4.4대책(’14.4.4)에도 불구하고, 현장에서 체감할 수 있는 성과가 미흡하다는 지적

⇒ (과제) 창조경제 시대에 부응하는 콘텐츠 제도개선 등 콘텐츠 경쟁력 강화 기반 조성 및 웹툰, 융합 콘텐츠 등 신성장 동력 확보

□ 일본, 중국 등 주요 수출시장의 한국 콘텐츠 수출환경 악화

- 중국정부의 자국 문화와 콘텐츠산업 보호 우선의 규제조치 유지 및 대규모 자본을 앞세운 공격적 투자로 시장 지배력 확대

* 온라인 전송물 사전심의, 예능 프로그램 쿼터제 등

- 일본 내 혐한류 여파로 한국 드라마 편성 중단* 등 성장 둔화

* 현재 일본 지상파에서 방영중인 한국 드라마는 평일 오전 TV도쿄의 <야경꾼일지> 뿐이며, 일본 지상파의 향후 한국드라마 편성계획 없음

⇒ (과제) 한류와 타 분야와의 융합을 통한 시너지 효과 제고, 중국 시장 대응 강화 및 수출시장 다변화 등 글로벌 시장 진출 확대

□ 대기업과 유통 플랫폼 사업자 중심의 생태계

- 웹툰 등 신규 콘텐츠 시장의 대형포털 독식현상 존재

* 웹툰의 46%가 대형 포털에서 유통(네이버 24%, 다음 22%, ’14년 기준)

- 불평등한 수익배분 구조 등 영세 콘텐츠 기업에게 불리한 유통환경 지속

* 게임 : 모바일 게임 개발사가 가질 수 있는 수익은 20% 내외(플랫폼에 수익의 대부분 제공)

* 애니메이션 : TV 시리즈 제작비 대비 방영권료 비율 12.7% 미만

* 영화 : 대기업 영화상영관 중심의 상영 환경으로 불공정 환경 문제제기 지속

⇒ (과제) 표준보수지침 마련 등 창작자 권익 보호와 동시에, 중소 콘텐츠 기업에 대한 투융자, 기술 개발 등 적극 지원

Ⅱ. 「2016 콘텐츠산업진흥 시행계획」 기본 방향

비전

창조산업을 선도하는 콘텐츠강국 구현

목표

	2015(추정)	⇒	2016(목표)
매출액	100조원		105조원
수출	57억달러		65억달러
일자리	62.8만명		63.8만명

2016
추진
방향

추진전략	역점 실천과제	예산
1. 투융자 기술기반 조성	<ul style="list-style-type: none"> ■ 콘텐츠 금융 활성화 ■ 콘텐츠와 ICT가 융합된 신시장 개척 ■ 콘텐츠 제도 개선 등 창작환경 개선 ■ 지역콘텐츠 산업 육성으로 창조경제 기반 확대 	1,490억원
2. 콘텐츠와 창업창직 활성화와 창의인재 양성	<ul style="list-style-type: none"> ■ 문화창조융합벨트 구축 등 창조생태계 기반 조성 ■ 콘텐츠 창업·창직 활성화 ■ 다양한 창의인재 양성과 지속가능한 경력개발 	2,202억원
3. 글로벌시장 진출 확대	<ul style="list-style-type: none"> ■ 중국시장 대응 강화 및 수출시장 다변화 ■ 해외진출 지원기반 구축 ■ 쌍방향 교류 협력 확대 	328억원
4. 건강한 생태계 조성 및 이용촉진	<ul style="list-style-type: none"> ■ 동반성장 기반 조성 및 공정거래 제고 ■ 저작물 관리 기반 강화와 이용 촉진 ■ 자유로운 콘텐츠 이용환경 조성 및 기반 마련 	752억원
5. 분야별 콘텐츠의 경쟁력 강화 및 협력체계 구축	<ul style="list-style-type: none"> ■ 게임, 영화 등 선도콘텐츠 육성 기반 조성 ■ 음악, 스토리, 뮤지컬 등 유망 콘텐츠 육성 ■ 디지털 융합형 콘텐츠 육성 ■ 콘텐츠산업 육성 협력체계 구축 	1,033억원

※ 2016년 콘텐츠산업진흥 시행계획의 이행에 투입되는 예산은 5,805억 원

Ⅲ. 「2016 콘텐츠산업진흥 시행계획」 주요 내용

1 투융자·기술기반 조성

< 주요 내용 >

① 콘텐츠 금융 활성화

- 총 1,150억 정부출자(360억 신규출자)로 2,100억 원 규모 펀드 조성, 콘진원 내 가치평가센터 개소('16.1월) 등 가치평가 기반 금융환경 조성
- 융합벨트 지원을 위한 융합콘텐츠 펀드 300억원 규모 조성(정부출자 200억)

② 콘텐츠·ICT 장르별 융합 확대

- 콘텐츠기업 성장 단계별 기술개발 지원
 - TIPS제도 연계, 초기창업(3년 이내) 청년기업 대상 '새싹 K-CT 프로젝트' 신설
 - 성장단계 문화기업 기술개발을 위한 '단비 K-CT 프로젝트 지원확대(연화→2회)
- 신 시장 창출* 및 산업 장르별 경쟁력 강화**를 위한 기술 개발
 - * 인스턴트 3D 생성 기반의 실감 체험형 3D 서비스 시범 적용('16.1) 등
 - ** (교육) 학습동기 고취 및 사교육비 경감을 위해 학습자 참여형 3D콘텐츠와 인터랙션을 통한 창의교육 서비스 제공 (게임) 실감형 e-레저 콘텐츠 서비스 기술 등

③ 콘텐츠 제도 개선 등 현장 불편함 해소

- 저작권 신탁관리단체 운영 개선, 웹보드게임물(포커, 고스톱 등) 이용제한 완화·자체등급분류제 확대, 등급심의 제도 개선 등 현장 애로사항 해소
- 영화 표준보수지침 마련 등 영화근로자 근로여건 개선, 만화·웹툰 OSMU 표준계약서 제정 등 창작 환경 개선
- 순수외주비율, 외주인정기준 등 외주제작사 법적 보호장치 마련을 위한 방송법시행령 및 고시 개정(3월) 등 방송프로그램 제작 경쟁력 강화

④ 지역 콘텐츠 산업 육성으로 창조경제 기반 확대

- 지역 특성에 기반한 융합벨트-혁신센터 협력사업 추진(75억)
- 지역 콘텐츠코리아랩 중심의 전국 116개 문화인프라 연계, 작은 영화관 건립('16년 14개소, 총 43개소) 등 지역 문화인프라 확대

1-1. 콘텐츠 금융 활성화

□ 융합 콘텐츠 펀드 조성 등 금융지원 강화

- '16년 총 1,150억 정부출자(360억 신규출자)로 2,100억 원 규모 펀드 조성
 - 특히, 문화창조융합벨트 지원을 위한 융합콘텐츠 펀드 300억원 규모 조성(정부출자 200억)

<펀드 조성 계획안>

- ① 성장잠재분야 펀드(450억 조성 / 융합콘텐츠 펀드 출자 200억 원 포함 정부출자 300억)
 - 융합콘텐츠 및 문화창조융합센터 입주기업 투자, 융합콘텐츠의 제작단계별 지원 펀드, CG콘텐츠 및 관련 기업 투자 펀드
- ② 콘텐츠가치평가연계 펀드(200억 조성 / 정부출자 100억)
 - 콘텐츠가치평가센터 가치평가 보고서에 근거한 투자의무화 펀드
- ③ 취약분야 펀드(450억 조성 / 정부출자 300억)
 - 콘텐츠 영세기업*, 기획개발펀드**, 스토리텔링 기반 콘텐츠 펀드
 - * 콘텐츠영세기업 : '14~'17년간 500억원 조성('14.4.4 대통령보고)
 - ** 기획개발펀드 : '14~'17년간 500억원 조성('14.4.4 대통령보고)
- ④ 한중문화산업 공동발전 펀드(500억 조성 / 정부출자 200억)
 - 중국진출 콘텐츠 기업 및 한중공동제작프로젝트 투자 펀드
- ⑤ 디지털콘텐츠 펀드(500억 조성/정부출자 250억)
 - CG기술, 문화 ICT, 차세대 방송콘텐츠

□ 콘텐츠 가치평가 기반 금융환경 조성

- 콘진원 내 가치평가센터 개소('16.1월) 및 가치평가 연계 펀드(200억 원 규모) 조성
- 국책은행 및 창투사 연계 금융지원 확대를 통한 가치평가 제도 활용성 제고
 - * 한국콘텐츠진흥원과 한국수출입은행 및 센트럴투자파트너스와 업무협약 체결('15.11.27), '16년 이후 기업·산업은행 및 다수 투자전문회사와 업무협약 체결 확대 추진
- 완성보증계정 확대(국고 50억원 추가, 기존 190억 원→출연 후 240억 원), 완성보증 지원 확대('16년 700억 원 규모 신규보증)
- 콘텐츠 공제조합 활성화를 위한 제도개선 추진
 - * 법인세법 시행령 제63조(구상채권상각충당금의 손금산입) 개정('16.상반기, 기재부 협조)
 - * 신용정보 이용 보호법 시행령 제21조(신용정보의 집중관리·활용)개정('16 하반기 금융위 협조)

1-2. 콘텐츠 · ICT 장르별 융합 확대

□ 첨단 문화기술 개발 확대, 기술한류 확산

- 콘텐츠기업 성장 단계별 기술개발 지원
 - TIPS제도 연계, 초기창업 청년기업 대상 '새싹 K-CT 프로젝트' 신설
 - * 초기창업(창업 3년 이내) 청년 콘텐츠기업에 대한 R&D 전주기(기획⇒연구⇒사업화) 지원
 - 성장단계 문화기업 기술개발을 위한 '단비 K-CT 프로젝트' 지원확대(연1회→2회)
 - * 우수한 아이디어를 가진 중소·중견기업의 기술기획(1단계) 및 실제 기술개발(2단계) 지원
- 문화산업 신 시장 창출* 및 콘텐츠 장르별 경쟁력 강화**를 위한 기술 개발
 - * 피드백형 패스트 패션 플랫폼 구축을 위한 패턴 템플릿 기반 3D-CAD 기술 / IOT 기반의 전통놀이 참여형 플랫폼 기술, 인스턴트 3D 생성 기반의 실감 체험형 3D 서비스 시범 적용 및 모바일 연동 서비스 추진('16.1)
 - ** (게임) 실감형 e-레저 콘텐츠 서비스 기술 (영화) 3D 영화/공연용 특수 분장 마스크 제작기술 (공연) 빙상 경기장 빙판 디스플레이 기술 개발 등

□ 콘텐츠 · ICT 융합분야 R&D 강화 및 연구성과 활용 제고

- 학습동기 고취 및 사교육비 경감을 위해 학습자 참여형 3D콘텐츠와 인터랙션을 통한 상호작용 창의교육 서비스 제공
 - * 공간증강 인터랙티브 시스템 중국 진출 서비스 콘텐츠 제작 및 사업화('16.4분기)
- 국내외 전시 참가 및 문화기술(CT) 공동관 운영으로 기술·성과 공유 및 국내외 사업화 지원
 - * 주요전시회 : GDC, SIGGRAPH, 광주ACE-Fair, CT포럼, 국제청년콘텐츠쇼, 심천하이테크박람회 등
 - * 문화기술 주요 성과 : 영화명량 특수효과(불, 연기, 폭파 등 VFX 요소 개발, 백병전, 회오리 물결 등 장면 연출), 인천아시안게임 불꽃쇼(전통 태극문양 특수 불꽃 연출 소프트웨어), 영화 미스터고 컴퓨터 그래픽(고릴라 캐릭터를 국내 CG 기술로 구현) 기술개발

1-3. 콘텐츠 제도 개선 등 창작환경 개선

□ 현장의 불편함 해소를 위한 제도 마련

- 2016년 신탁관리단체 경영평가 실시, 저작권위탁관리업 개선방안 마련 등 저작권 신탁관리단체 운영개선
- 웹보드게임물(포커, 고스톱 등) 이용제한 완화 및 시험용게임물 시험 실시 제한 완화 · 자체등급분류제 확대 등 게임산업 제도개선

□ 등급심의 제도 개선

- (온라인등급분류시스템 구축) 사용자(민원신청고객, 직원) 편의성 증대 위한 온라인등급분류종합지원시스템(ORs) 서비스 활성화 및 고도화
 - * 웹호환성 및 저장공간 확보를 통한 안정적 서비스 제고
- (영상물 등급분류기간 축소) 등급분류 적체해소 및 효율성·전문성 확보를 위한 전문위원회 확대 시행
- (게임물 민간자율등급제도 정착 지원) 민간등급분류기관의 자율적 · 자생적 운영능력의 배양을 위한 업무 지원, 민간등급분류기관 관리·점검
- (뮤직비디오 민간자율등급 전환) 등급분류제도 개선을 위한 「음악산업진흥에 관한 법률」 개정 추진
- (웹툰 자율심의 제도화) 만화진흥법 조항 신설 등 웹툰 자율심의제 명문화 및 자율규제 업무매뉴얼 제작

□ 콘텐츠 사업자 보호 강화

- 순수외주비율, 외주인정기준 등 외주제작사 법적 보호를 위한 방송법 시행령 및 고시 개정(3월), 독립제작사 신고제도 개선(온라인 신고방식 추가)
- 영화 기획개발·시각특수효과, 만화·웹툰 OSMU 표준계약서 제정
- 디지털 온라인 영화시장 통합전산망 시범 운영 및 확산('16.2월~)
- 음원사재기 방지(음산법 개정) 및 추천제 근본 개선 등 건전한 음원유통촉진 도모

1-4. 지역 콘텐츠 산업 육성

□ 지역 특성에 기반한 융합벨트-혁신센터 협력사업 성공사례 창출

- 지역 고유의 문화 자원에 기초한 창의적 융·복합 콘텐츠를 개발하는 융합벨트-혁신센터 플래그십 프로젝트 추진('16년)
- 지역별 융합벨트 - 혁신센터 - 지역 문화콘텐츠 인프라간 협력 방법과 절차 체계화, 융합벨트-혁신센터의 프로그램과 가용 인프라 교환 활용

◆ (융합벨트→혁신센터) ▲혁신센터 창작자에 융합센터 멘토링 및 인프라 활용 지원 ▲혁신센터 육성 기업 벤처단지 입주기회 제공 및 K-Biz센터 원스톱 사업화 지원 서비스 제공 ▲버추얼 센터 활용 원격 멘토링
 ◆ (혁신센터→융합벨트) ▲매칭기업 멘토 풀 공유 및 추천 ▲매칭기업 펀딩 지원 ▲매칭기업의 유통망 활용 지원 및 융합벨트 지원 벤처 및 중소기업 대상 우선심사권 부여

□ 지역 콘텐츠코리아랩을 중심으로 전국 116개 문화인프라 연계

- 지역 콘텐츠코리아랩 2개소 신설('15년 7개*⇒'16년 9개⇒'17년 10개)
 * 서울, 경기, 인천, 부산, 대구, 경북, 전북
- 지역 콘텐츠코리아랩을 중심으로 스토리랩, 웹툰 창작소, 작은 영화관, 음악창작소 등 지역 문화 인프라 연계, 창작자·시민대상 제공
- 지역 특화콘텐츠 개발('16년 140억) 등 지역 사업시 인프라, 프로그램 등 공동 활용

< 지역 문화콘텐츠 인프라 현황('15.12월 현재) >

콘텐츠 코리아랩	창조경제 혁신센터	지역 스토리랩	음악 창작소	영상 미디어센터	작은 영화관	글로벌 게임센터	지역콘텐츠산업 유관기관
7개소	18개소	10개소	5개소	38개소 (8개소)	16개소 (27개소)	4개소	18개소

□ 부산영상인프라, 웹툰 창작체험관 등 지역 문화인프라 확대

- 지역 고유 원천소재를 토대로 이야기를 발굴하는 거점, '지역 스토리 랩' 운영 확대로 지역 스토리산업 기반조성('15년 10개→'16년 11개)
- 지역 특성화 게임산업 지원으로 수도권에 편중되어 있는 게임산업의 불균형 해소 및 지역경제 활성화 추진('15년 3개 지역 70억⇒'16년 6개 지역 150억 원)

□ 지역 영상문화 격차해소 및 향유기회 확대

- 극장이 없는 기초 지자체에 '작은 영화관' 건립('16년 14개소, 총 43개소)
- 이동식 영화창작시설 '시네마 드림카', 지역 영상미디어센터(38개소) 운영

< 주요 내용 >

① **‘문화창조융합벨트 구축’ 등 창조생태계 기반 조성**

- 문화창조벤처단지 개관을 계기로, 입주기업간 협업을 통한 본격적인 융복합 킬러콘텐츠 창작 가동(‘16.2월)
 - 93개 기업 입주 시작(‘15.12.18), 원스톱 사업화 지원을 위한 cel-Biz센터 등을 통해 입주기업의 고속성장 지원
 - * 투자·금융(한국크라우드펀딩기업협회 등), 유통(한국저작권위원회), 회계·세무·법률(삼일회계법인 등), 기술·R&D(KAIST 융합교육 연구센터) 등 입주
 - ‘cel 멤버십’을 통해 입주기업 외 콘텐츠 기업으로 네트워크 확대 운영
 - * 벤처단지 내부 커뮤니티 동참인ترنت 가입권한 부여 등, 벤처단지 운영 프로그램 참여 기회 제공 등
- K-Style Hub는 “한국을 차리다”를 주제로 첨단기술 접목 관광 안내센터(2층), 한식 전시(3층)·체험(4층), 한국상품 판매(5층) 등 필수 관광 코스로 구성(‘16.2월 개관)
- 융복합 전문 인재 육성의 중심지, 문화창조아카데미 개관(‘16.3월)
 - 문화체험기술과정 운영(‘16년) 후 미래디지털콘텐츠과정, 공간디자인 과정으로 확대(‘17년)
 - 홍릉 구 산업연구원 리모델링 완공(‘16.12월), 아카데미 정식 개관(‘17.3월)

② **콘텐츠 기업 창업 · 창직 활성화**

- 창업보육센터, 1인 창조기업 지원 등 창업기업 성장 지원
- 지역특화산업 대상 고용지원(500명)으로 일자리 창출 활성화

③ **다양한 창의인재 양성과 지속가능한 경력개발**

- 창의인재 동반사업(‘15년 169명), 스마트콘텐츠 분야 전문인력 양성(320명), IT 여성기업 지원 등 맞춤형 인재양성 지원
- 청소년(콘텐츠창의체험스쿨), 대학생(해외석사), 현업인(직무과정 25개) 등 생애주기별 교육 및 경력개발 지원

2-1. 문화창조융합벨트 구축 등 창조생태계 기반 조성

□ 문화창조융합벨트 등을 통한 융복합 부가시장 창출

- (벤처단지) 입주기업간 협업을 통한 본격적인 융복합 킬러콘텐츠 창작 가동
 - 93개 기업 입주 시작('15.12.18), 원스톱 사업화 지원을 위한 cel-Biz 센터 등을 통해 입주기업의 고속성장 지원
 - * 투자·금융(한국크라우드펀딩기업협회 등), 유통(한국저작권위원회), 회계·세무·법률(삼일회계법인 등), 기술·R&D(KAIST 융합교육 연구센터) 등 입주
 - 'cel 파트너즈*' 활용, 벤처단지 입주기업 지원 시스템 강화
 - * 투·융자, 융복합 프로젝트 발굴, 융복합 기술 개발, 유통, 해외진출 등 지원
 - 프랑스 벤처육성 프로그램 프렌치 테크 티켓과 교류 협력 등 해외 우수 벤처 프로그램과 교류, 전세계 융합문화 클러스터 허브로 도약
- (아카데미) 문화체험기술과정 운영('16년) 후 미래디지털콘텐츠과정, 공간디자인과정으로 확대('17년)
 - 융복합 분야 해외 유력인사를 초빙교수*로 초청, 특별 강연 개최
 - *제프리쇼(ZKM 미디어아트 소장), 존 데이비드 콜스(ABC 그레이아나토미 감독) 등 6명
 - '아카데미 융복합 콘텐츠 어워드' 개최, 대학 연계 우수 프로젝트 발굴('16.12월)
- 흥릉 구 산업연구원 리모델링 완공('16.12월), 아카데미 정식 개관('17.3월)
 - 도시계획변경 심의(서울시, ~'16.5월), 설계 및 인허가(~'16.6월), 공사('16.7~12월)
- 구현 거점(K-Culture Valley, K-Experience, K-Pop 아레나 공연장) 착공('16년)

□ 콘텐츠코리아랩 등 설립·운영

- (문화 융합형 랩) 지역 콘텐츠코리아 랩 2개소 추가 설립·운영을 통한 콘텐츠 분야 아이디어 사업화 지원 및 스타트업 육성
- (창의적콘텐츠 제작기반 조성) 디지털선도형 랩 2개소 추가 설립·운영으로 병원·학교 등 공공 콘텐츠 제작·보급

2-2. 콘텐츠 창업 · 창직 활성화

□ 창업 활성화지원 및 기업가정신 고취

- (창업보육센터운영) 창업보육센터의 보육역량 강화를 통한 콘텐츠 분야 등의 창업초기 기업의 안정적 경영활동 및 지속적인 성장을 촉진
- (1인 창조기업지원) 스마트러닝산업지원센터 입주지원, 테스트베드 장비 제공, 아이디어사업화 지원 등의 1인 기업 · 창업기업 성장지원
 - * 맞춤형 비즈니스 사업화 지원 및 협업세미나 개최, 홍보 지원 등
- (지역성장산업 고용지원) 콘텐츠분야 등 성장유망업종, 국내복귀 기업, 창조경제지역전략산업 기업 등에 대한 고용지원(500명)
 - * ‘지역성장산업 고용지원’은 지역특성에 맞는 일자리 창출을 위해 ‘지역산업 맞춤형일자리 창출사업’으로 통합 운영
- (기업가정신 교육강화) 성공 CEO 등의 창업 도전기, 기업경영 철학 강연
 - * 30회 내외 특강 실시, 약 5만명 참여 목표

□ 콘텐츠 신직업 발굴 및 창직지원

- (콘텐츠신직업군 발굴) 기 발표된 신직업(61개)의 추진현황 지속적 모니터링 및 도입 가능한 신직업 추가 발굴
 - * ‘14년 44개 직업, ’15년 17개 직업 발표
- (창직인턴제) 참여 인턴 확대(100명 내외) 및 원활한 사업화 지원 추진

□ 정부 · 민관 협력시스템 가동

- (스마트벤처창업학교) 스마트벤처창업학교를 통해 스마트 콘텐츠 · 앱 · SW융합 등 유망 지식서비스 분야의 (예비)창업자를 대상으로 사업계획 수립에서 개발, 사업화까지 창업 단계별 일괄 지원(160개팀 내외)

2-3. 다양한 창의인재 양성과 지속가능한 경력개발

□ ICT 인력양성 및 여성유망직군개발

- (SW, ICT 융합분야 인력양성) 스마트콘텐츠 분야 전문인력 양성 320명, 스마트콘텐츠 융합형 창의인재 양성(취업연계 장기과정) 120명 등
- (여성 ICT 인력의 창업지원) IT여성기업에 대한 해외 진출 맞춤형 컨설팅 사업 확대 및 산·학 협력방식의 여성 IT인재양성 활성화
 - * 취약기업의 마케팅 지원: e-카탈로그 제작(30개), 모바일 홈페이지 구축(20개), Brand Conference 개최(11월) / 창의인재 발굴 경진대회, 이공계 여대생과 IT기업 매칭, 멘토링 프로젝트 추진(50개팀, 200명 학생)

□ 콘텐츠 종사자 경력개발 체계 강화

- (콘텐츠 경력개발 체계 다양화) 콘텐츠 취업 현장방문(멘토링), 지역 순회 면접 지원 프로그램 운영 및 콘텐츠 취업 가이드 등 특화 콘텐츠 서비스 운영
- (영화현장스태프 경력개발 지원 및 처우개선) 영화현장스태프 교육훈련인센티브 지급(700명)
 - * 현장 스태프 직무별 특화교육 실시 : 연출, 제작, 편집, 동시녹음, 법률 등

□ 현장밀착형 교육 체계 구축

- (청소년대상 콘텐츠 교육지원 강화) 청소년 대상 콘텐츠 창작 공모전 개최 및 콘텐츠 창의체험스쿨 운영(5개소 내외)
- (협업인 맞춤형 교육 강화) 현업인 직무과정(장르 심화 및 장르 융합 과정 15개 과정), 열린 교육과정(TED형태) 운영(10개 과정), UHD 등 방송신기술 및 방통융합으로 빠르게 변화하는 제작시스템 실습 교육과정 확대
 - * PD, 작가, 지상파기술인, 방송기자, 아나운서, 방송문화산업기술인 대상 교육 운영 및 방송 프로보노 퍼블리코 멘토 양성 등

< 주요 내용 >

① 중국시장 대응 강화 및 수출시장 다변화

- 한중문화산업공동발전펀드(1,000억원) 조성, 충청 K-Flagship store (가칭)* 설립·운영, 문화산업정책협의회 신설 등 중국시장 대응 강화
- 해외거점(중국, 일본, 미국, 유럽) 활용 현지마케팅 종합서비스 제공 및 해외시장 이용자 베타 테스트 구축, 일본, 동남아, 북미·유럽, 중동·중남미 등 수출시장 다변화

② 해외진출 지원기반 구축

- 민관합동 한류기획단을 중심으로 한류와 제조업·서비스업 수출의 융합마케팅, 한류박람회 개최 및 MAMA, KCON 협력 등 융합한류 추진
- 콘텐츠 산업 범부처 해외진출협의회 구성·운영(분기별 1회)
- 뉴욕, 파리 코리아센터를 유럽, 미주권 한류 전진기지로 구축 등 해외 지원기반 확대
- ‘해외저작권 보호협력회의’ 운영, 해외저작권센터 역량 강화 및 WIPO, 미국 MPA(영화협회), 일본 CODA 등과 저작권 침해 대응 국제 공조체제 구축

③ 쌍방향 교류협력 확대

- 한중일 콘텐츠산업 포럼(상반기), 한-영, 한-중 창조산업 포럼(영국, 3월/한국, 10월), 중남미 한국 드라마 방영 지원, 재외공관 한국영화 상영 지원
- 해외 첨단교실 구축(우간다, 르완다, 모잠비크), 아세안 대학 이러닝 지원, 해외 작은도서관 조성(12곳) 등 문화 해외원조 활동 전개

3-1. 중국시장 대응 강화 및 수출시장 다변화

□ 중국시장 대응 강화

- 중국 동·서부 거점별 맞춤형 전략 추진
 - (북경) K-content Biz 센터로 기능 강화해 컨설팅, 유통, 정보제공 추진
 - (충칭) 콘진원 사무소 개설, K-Flagship store(가칭)* 설립·운영
- 한·중 문화산업포럼 장관급 격상을 통한 문화산업정책협의체 신설
 - 문화산업 규제완화, 콘텐츠 제작·유통 협력 확대, 지원정책 등 논의
 - * (한국) 문체부, 미래부, 방통위-(중국) 문화부, 광전총국, 국가판권국
- 진입규제에 대한 우회전략으로 한중문화산업공동발전펀드 1,000억원 규모* 조성 및 방송공동제작협정 체결(방통위, 미래부 협력)
 - * 한중펀드 한중 각 200억원 출자, 민간 600억원 포함

□ 수출시장 다변화

- (아시아) ‘한중일 문화콘텐츠산업 포럼’ 재개 추진(상반기, 한국), 한중 디지털 콘텐츠 비즈니스 데이 개최,
- (동남아) 인니 자카르타에 동남아 최초 콘진원 사무소 개설
- (북미·유럽) 뉴욕, 파리 코리아센터를 유럽, 미주권 한류 전진기지로 구축
- (중동·중남미) 잠재적 유망시장인 브라질과 UAE에 마케터 파견, 주요 마켓 참가

□ 현지 마케팅 강화

- (네트워킹 및 현지화) 해외거점(중국, 일본, 미국, 유럽) 활용 현지마케팅 종합서비스 제공 및 해외시장 이용자 베타 테스트 구축
- (플랫폼 지원) 글로벌 콘텐츠 플랫폼 사업의 CDN, 클라우드 등 인프라 지원, 스마트콘텐츠의 해외 홍보 마케팅 강화 등
- (글로벌 유통 협업) 아시아, 미주, 유럽 등 방송 정책부처 및 ITU(국제전기통신연합), IIC(국제방송통신기구) 등 국제기구와의 협력 강화
 - * 영국 최대 위성방송 Sky-UK에 아리랑 TV 글로벌 HD 채널 진입 등
- (마케팅 전담펀드 조성) 제1차 글로벌콘텐츠 투자조합 포트폴리오 관리 및 회수, 제2차 글로벌콘텐츠 투자조합을 통한 투자 지속

3-2. 해외진출 지원 기반 구축

□ 융합한류 전략 본격 추진

- 한류와 제조업·서비스업 수출의 융합마케팅* 추진
 - * 드라마·예능 간접광고, 중기제품 스타화보, 바터신디케이션 등
- 한류박람회 개최 및 민간주도 행사 MAMA, KCON 등과 민간 협력 사업 추진, 협업 성공사례 창출
 - * MAMA에 정부부처 참여해 하위브랜드 “MAMA+” 구축, KCON에 콘텐츠, 중기제품, ICT 등 결합한 한국공동관 운영 등

□ 해외진출 협력체계 구축

- (해외진출협의회) 콘텐츠 관련 범부처 협력체계인 해외진출협의회 구성·운영(분기별 1회)
- (해외거점 확보) 파리 코리아센터를 유럽, 미주권 한류 전진기지로 구축 등 해외 전진거점 확대
- (글로벌센터 운영) 중국자본의 국내 콘텐츠 기업 인수 및 IP 매입 문제 관련 우리 기업의 경쟁력 강화를 위한 모니터링 및 기업 컨설팅 서비스 운영

□ 해외 저작권 보호 강화

- (저작권민관협의회) 해외저작권 민관협력모델 개발, 콘텐츠 분야별 침해 대응 및 합법 유통 지원을 위한 ‘해외저작권 보호협력회의’ 운영
- (해외저작권센터 역량강화) 한·중 FTA 계기 중국 진출 업체를 위한 지원기능 강화, 킬러콘텐츠의 해외 불법유통 상시 모니터링 및 선제적 저작권 침해 대응체계 구축
- (저작권 교류협력) 미주·아시아 등 대응영역 확대, 미국 MPA(영화협회)·일본 CODA 등 해외 유관기관과의 침해대응 공조체계 마련

3-3. 쌍방향 교류 협력 확대

□ 교류협력 네트워크 강화 및 활성화

- (국가간협력) 한중일 콘텐츠산업 포럼(상반기), 제3차 한-영 창조산업 포럼(영국, 3월), 제4차 한-중 창조산업 포럼(한국, 10월), 제3차 한-EU 문화협력위원회 개최(벨기에, 1월)
- (문화교류) 중남미 스페인어권 지역 대상 드라마 방영 지속 지원으로, 중남미 지역 한류 확산 및 드라마 수출시장 확대
- (한국영화상영) 민간진출이 어려운 지역 소재 재외공관의 한국영화 상영행사 개최를 통해 한국영화의 해외진출 지원

□ 문화 해외원조 활동 전개

- (교육콘텐츠 해외보급 및 연수) '16년 솔라스쿨 구축 교류협력국(우간다, 르완다, 모잠비크) 대상 교육 콘텐츠 제공 및 활용 연수 지원
- (아세안대학 이러닝 지원) CLMV(캄보디아, 라오스, 미얀마, 베트남) 대상 이러닝 역량강화 지원 및 인적자원 교류 확대
- (작은도서관 조성) 저개발국에 해외 작은도서관 조성(12개관)

□ 국내 한류 체험 및 쌍방향 문화교류 확대

- 주한 외국인 및 유학생 대상 한류 친한 정서 구축
 - 한류 프로그램 확대, 지자체별 K-POP 페스티벌 지원 등
- 해외 한류 점점 확대
 - 청년문화사절단 파견, 해외 한류 커뮤니티 지원 강화, 한류학술대회 개최 지원 등
- 한류 유망 개도국의 잠재 소비자 확보
 - 재외 문화원 K-POP 아카데미 확대, YG 등 연예기획사의 한류 문화 ODA 추진 등
- 외국인 관광객과 지역 주민의 쌍방향 소통 플랫폼 구축
 - 공연, 레저, 쇼핑 등 맞춤형 체험 제공으로 문화교류 저변 확장

< 주요 내용 >

① 동반성장 기반 조성 및 공정거래 제고

- 대기업, 중소기업 공동 디지털 기술개발 연계 차세대 융합형 사업 모델 발굴 등 디지털콘텐츠 비즈니스 모델 창출
- 디지털콘텐츠 공정거래 법률자문(300건), 포털·다국적 IT 기업 등 플랫폼 사업자의 불공정거래행위 감시 강화
- 상담전용 콜센터, 분쟁위원회 운영 등을 통한 콘텐츠 이용자 권익 보호

② 저작물 관리 기반 강화와 이용 촉진

- 저작권 관리 기술 개발*, 저작권 직권조정제도 도입, 디지털 저작권 침해 과학수사 상시지원 확대 등 저작물 통합 관리체계 구축
- * EPUB SCP 기술개발 및 국제 표준화, 3D 영상 및 동영상 저작권 보호를 위한 디지털 워터마킹 기술 개발 등
- 자유이용대상 공공저작물 수집 확대, 국가 중점개방 데이터 36대 분야 중 31대 분야 조기 개방 등 공공저작물 개방 및 국민 활용 확산

③ 자유로운 콘텐츠 이용환경 조성 및 기반 마련

- 저작권 교육연구관 건립, 학교 정규 교과 내 저작권 반영 확대* 추진
- * 중·고등 정보(SW)교과 등 각론에 저작권 교육 반영('15.9월)에 따른 교과서 개발 지원, 기본교과(국어, 도덕, 등별 교육내용 연구 및 개발배포, 교과서 집필진 연수 강화
- 전국 40개 상영관에 연 30편 내외의 자막·화면해설 상영사업 수행, 장애인영화제 개최 지원 등 소외계층의 디지털 콘텐츠 접근성 제고

4-1. 콘텐츠 기업 동반성장 기반 조성 및 공정거래 제고

□ 대·중소기업 동반성장 지원

- (대·중소기업 간 협력 강화) 대기업, 중소기업 간 다양한 디지털 콘텐츠 비즈니스 모델 창출 및 CG, VR 등 디지털 기술개발(R&D) 과 연계한 차세대콘텐츠 기반 융합형 사업 모델 발굴 지원
- (권리·수익배분 상생협력) 음악 사용내역을 정확히 확인할 수 있는 선진 모니터링 시스템 구축 지원 및 음원로그정보와 권리관리정보의 지속적 연계로 신속하고 투명한 사용료 정산 지원(*'15년 147만건→'16년 200만건)

□ 콘텐츠 공정거래 제고

- (콘텐츠 분쟁조정, 중소기업 고충처리) 상담전용 콜센터, 분쟁위원회 운영 등을 통한 콘텐츠 이용자 권익 보호
- (불공정거래 관행 개선) 인터넷 포털 등 플랫폼 사업자의 콘텐츠 제공업자 및 소비자에 대한 불공정거래행위 감시 강화

4-2. 저작물 관리 기반 강화와 공공적·산업적 이용 촉진

□ 통합저작권 관리 체계 구축

- 저작권 기술지원 및 표준화 등 저작권 관리 기술 개발
 - * 3D 영상 및 동영상 저작권 보호를 위한 디지털 워터마킹 기술 개발 등
- 임의조정 제도 한계(당사자 일방의 협력 없이는 조정 불성립) 보완, 직권조정제도 도입
- 디지털 저작권 침해 과학수사 상시지원 확대 및 첨단 과학수사 역량 강화

□ 공공저작물 편의성 및 접근성 향상

- 국가 중점개방 데이터 조기 개방(31대 분야), 민간 이용 활성화 추진
- 영상·음원·3D 데이터 등 공공기관 보유 고품질 공공저작물 적극개방
- 자유이용대상 공공저작물 수집 확대, 개방 및 이용 활성화

4-3. 자유로운 콘텐츠 이용환경 조성 및 기반 마련

□ 콘텐츠 이용 인식 개선

- (콘텐츠 리터러시 교육 보급) 저작권 교육연구관 건립, 전국적·균형적 저작권 교육 기반 마련 및 학교 정규 교과 내 저작권 반영 확대* 추진
 - * 중·고등 정보(SW)교과 등 각론에 저작권 교육 반영('15.9월)에 따른 교과서 개발 지원, 기본 교과(국어, 도덕, 등별 교육내용 연구 및 개발배포, 교과서 집필진 연수 강화
- (가족형 콘텐츠 확산) 가족제를 통한 가족이 함께 감상할 수 있는 전체·12세이상 관람가 영화 제작환경 조성
 - * 가족영화 누적 70억원 이상 투자 목표
- (애니메이션·캐릭터) 가족용·유아용 애니메이션 제작지원(6편/11편), 캐릭터를 중심으로 장르간 파생 콘텐츠* 개발 지원 등
 - * 캐릭터 → 공연(뮤지컬, 연극, 영화, 드라마, 애니메이션), 게임, 출판 등

□ 취약소외계층 콘텐츠 향유 기회 및 안전성 제고

- (소외계층 콘텐츠 접근성 제고) 문화소외계층의 영화문화 향유권 확보 및 디지털 콘텐츠 접근성 제고
 - * (영화분야) 전국 40개 상영관에 연 30편 내외의 자막·화면해설 상영사업 수행, 장애인영화제 개최 지원
 - * (디지털 콘텐츠분야) 메타데이터 표준 오픈 API 개발, 산업계 표준 적용 이행 및 보급/확산방안 연구 조사 등
- (차세대 융합형 콘텐츠 산업육성) 융합형콘텐츠 개발로 콘텐츠산업의 신시장 개척 및 글로벌 시장 선점
 - * 국내외 CG 기업 육성(10개 내외) 및 AFM, 북경영화제 등 마켓 참가지원, 가상현실(VR) 기술과 콘텐츠 연계형 프로젝트, 디지털테마파크, 시뮬레이터 등 실감콘텐츠 개발 지원 등
- (차세대 콘텐츠 이용 안전성 강화) 미디어별 시청자, 시청환경, 디스플레이 및 콘텐츠 제작 가이드라인 수정 및 권고안 도출

< 주요 내용 >

① **방송, 게임, 영화 등 킬러콘텐츠 경쟁력 강화**

- (방송) 방송프로그램 유통정보 통합관리체계 구축, 빛마루 활성화 (가동률 70% 목표), 지상파 등 방송영상 제작·유통 강화
- (게임) 모바일게임센터 인큐베이팅 및 일자리 창출(22개 기업), 플랫폼별(모바일·온라인 등) 첨단 융복합 게임콘텐츠 제작 지원 강화 (20.5억), 좋은 철학과 한국적 스토리가 담긴 게임콘텐츠 제작(23.5억)
- (영화) 시각특수효과, 고해상도 촬영 등 첨단영상기술 적용 실험 영화(5편), 공공 렌더팜 구축(40억, 190대)

② **음악, 뮤지컬, 스토리 등 유망콘텐츠 육성**

- (음악) 음악창작소 확대(5개→7개), 서울국제뮤직페어(MU:CON)의 글로벌 음악산업 허브화 등 음악 창작역량 강화
*글로벌 트렌드·컨퍼런스(30여개), 네트워킹(800여건), 쇼케이스 개최(50여팀)
- (뮤지컬) 뮤지컬 전 주기 맞춤형 지원을 통한 대표 창작뮤지컬 레퍼토리 육성, 뮤지컬 연습공간 설치(4개소→6개소, 총 12개)
- (이야기) 자유로운 이야기 등록·거래를 통해 다양한 이야기 축적과 콘텐츠 제작을 지원하는 공신력 있는 이야기 유통 플랫폼 운영(16.상~)

③ **디지털 융합형 콘텐츠 육성**

- (e북, 웹툰) 유통사별로 다른 전자책을 상호호환이 가능한 시스템으로 개선(협의체 구성, 1월), ‘웹툰 창작체험관’ 구축 및 운영 확대(20개→80개)
- (패션) 신진 패션 디자이너의 해외 판로 개척을 위한 멀티쇼룸 구축(해외 1개소), 한류 융합 문화 행사 등을 통한 K-패션 인지도 제고(3회)
- (융합콘텐츠) 군사훈련용 콘텐츠, 공간정보 오픈플랫폼, 이러닝 콘텐츠, 디지털교과서 개발 및 공공데이터 DB 구축, e-트레이닝 시스템 개발* 등

* 일반 면허 실기시험 대응 가상훈련 콘텐츠 3종 개발, 동력보트 기상훈련시스템 시제품

5-1. 선도콘텐츠 경쟁력 강화

□ 방송영상 제작·유통 강화

- (방송영상 제작지원 확대) 드라마, 다큐, 신규 포맷 파일럿 제작지원 등
- (방송프로그램 유통정보 통합관리체계구축) 민간 전문 사업자 위탁운영을 통한 표준화된 통합 유통DB를 구축하여 대국민 프로그램 검색 서비스 및 관련 사업자별 맞춤형 유통정보 제공(민관 협업 모델로 전환)
- (빛마루 구축 및 운영) 방송콘텐츠 기획·제작·송출 등 원스톱서비스 가능한 빛마루 활성화(가동률 70% 목표)
- (스마트미디어 콘텐츠 활성화) 지상파, IPTV, DCTV, 위성, DMB 등 미디어를 통해 송출이 가능한 양방향 방송콘텐츠 제작(10개 내외)

□ 게임 성장 동력 육성

- (중소·창업 모바일 게임기업 지원) 모바일게임센터 인큐베이팅 및 일자리 창출(22개 기업), 모바일게임 현지화(40개), 중소 모바일게임 글로벌 퍼블리싱(22개) 및 전문운영지원(6~8개 모바일게임)
- (기능성게임 제작지원 및 홍보) 분야별* 기능성게임 제작지원(8편내외) 및 체감형 기능성 아케이드게임 개발(3편) 및 공동홍보관 운영(지스타2016 등)
- (첨단 융복합 게임콘텐츠 제작 지원) 첨단 융복합 게임 개발 및 시장 선점 정책 로드맵 수립, 선도 게임 제작지원(18개), 개발 스타트업 기업 지원, 첨단 융복합 기술기발 인디게임 제작지원(10개)
- 한국적 스토리가 담긴 게임콘텐츠 제작 지원 강화(23.5억)

□ 영화 수익기반 다각화 및 수출 지원

- (주요 국제영화제·필름마켓 진출 지원) 해외 필름마켓 참가지원(13개처 목표) 및 국제영화제 참가지원(40개처 62개 작품 68명)
- (VFX영화 기획개발단계 지원) 영화분야 첨단기술 발굴 및 제작지원

(3-4편), 컨퍼런스 개최 등 국내 첨단영화기술 테스트 베드 역할

5-2. 유망콘텐츠 산업 육성

□ 음악 창작역량 강화 및 글로벌 지원

- (인디·장르음악 창작 지원) 신인뮤지션 육성·공연·홍보 마케팅 프로그램 강화, 음악창작소 확대(5개→7개),
- (K-POP 글로벌화 지원) 해외 권역별 뮤직마켓 쇼케이스 개최 지원, 서울국제뮤직페어(MU:CON)의 글로벌 음악산업 허브화*, 국내 뮤지션과 해외 프로듀서 공동 앨범제작 등 협업 프로젝트 지원(10여건)

* 글로벌 트렌드·컨퍼런스(30여개), 네트워킹(800여건), 쇼케이스 개최(50여팀)

□ 창작 뮤지컬 제작지원 및 전용공간 확보

- (우수 창작뮤지컬 육성 지원) 창작부터 유통까지 이어지는 공연의 전 과정 단계별 지원을 통해 대표 창작뮤지컬 레퍼토리 육성 및 창작뮤지컬 전문 인력 양성을 위한 분야별 아카데미 운영 실시
- (뮤지컬 창작·연습 공간 지원) 전국에 총 12개소의 연습공간을 설치·운영('15년 4개소→'16년 6개소)

□ 이야기 창작 전주기 지원체계 구축

- 자유로운 이야기 등록·거래를 통해 다양한 이야기 축적과 콘텐츠 제작을 지원하는 공신력 있는 이야기 유통 플랫폼 운영('16.상~)
 - 표준계약서 제작 및 활용 독려, 창작자 보호를 위한 계약법적 장치 마련*
- 원천소재 검색 사이트 '컬처링' 확대를 통한 이야기 원천소재 통합 시스템 구축
 - *원천 소재 DB연계 확대(7개→12개 이상)를 통해 활용 가능한 이야기 원천소재 확대
- 스토리 공모대전의 지역 확대 및 완성된 이야기의 맞춤형 사업화 지원(10건)

5-3. 디지털 융합 콘텐츠 시장 확대

□ e북, 웹툰 산업 육성

- (e북) 유통사별로 다른 전자책을 상호호환이 가능토록 개선(협의체 구성, 1월)
- (웹툰) 플래시 애니메이션 웹툰, 가상현실 웹툰 등 신웹툰 제작 지원(3편), 만화·웹툰 원작 OSMU 콘텐츠 제작을 위한 맞춤형 지원(5편), 웹툰창작관 조성(20개~80개)
- (패션) 신진 패션 디자이너의 해외 판로 개척을 위한 멀티쇼룸 구축(해외 1개소), 한류 융합 문화 행사 등을 통한 K-패션 인지도 제고(3회)

□ 차세대 산업 육성

- (융합콘텐츠 육성 및 개발) 국방 획득 실제영상 3차원 자동모델링으로 훈련 시뮬레이션과 연동기술 개발
- (공간정보 오픈플랫폼 확대 구축) 고정밀 3차원 공간정보 등 다양한 국가공간 정보개방 및 공개 확대, 3차원 공간정보 구축(11개 市)
- (e러닝 콘텐츠 및 디지털교과서 개발) 4대 산업분야*에 대한 스마트러닝 시범콘텐츠 개발 및 디지털교과서 연구학교(초 62개, 중 17개) 시범운영
* 4개 분야 : 산업안전, 건설, 기계/전기전자, 스마트기기센서 등
- (공공데이터 제공 및 이용활성화) 창조경제혁신센터와 공공데이터 활용 협업 강화 및 공공데이터 품질제고·표준화
- (e트레이닝 시스템 개발) 일반 면허 실기시험 대응 가상훈련 콘텐츠 3종 개발, 동력보트 가상훈련시스템 시제품 2종 개발

5-4. 콘텐츠산업 육성 협력체계 구축

- 콘텐츠 민관 협의회(문체부-미래부), 창조경제민관 협의회(문체부-미래부-관계부처) 등을 통한 콘텐츠산업 육성 전략 논의, 점검
- 문화창조융합벨트-창조경제혁신센터 TF를 통한 대표 협력사업 발굴

<참 고> 과제별 소요 예산

구분	과제명	소요 예산(단위 : 억원)			
		'14	'15	'16	계
<추진전략 1> 투융자·기술 기반 조성					
중점과제	1-1. 투융자 재원 확충	720	1,050	660	2,430
중점과제	1-2. 콘텐츠와 ICT가 융합된 신시장 개척	458	501	558	1,517
중점과제	1-3. 창조경제 시대에 부응하는 제도 개선	11	5	3	19
중점과제	1-4. 지역 콘텐츠 산업 육성	115	258	269	642
소 계		1,304	1,814	1,490	4,608
<추진전략 2> 콘텐츠 창업·창직 활성화와 창의인재 양성					
중점과제	2-1. 콘텐츠 융합과 창조의 공간 확충	245	282	1,599	2,126
중점과제	2-2. 콘텐츠 창업·창직 활성화	430	422	470	1,322
중점과제	2-3. 다양한 창의인재 양성과 지속가능한 경력개발	124	162	133	419
소 계		799	866	2,202	3,867
<추진전략 3> 글로벌 시장 진출 확대					
중점과제	3-1. 지역별 특성을 고려한 마케팅 활성화	515	121	246	882
중점과제	3-2. 해외진출 지원기반 구축	33	39	28	100
중점과제	3-3. 쌍방향 교류 협력 확대	56	49	54	159
소 계		604	209	328	1,141
<추진전략 4> 동반성장 생태계 조성					
중점과제	4-1. 콘텐츠기업 동반성장 기반 조성 및 공정거래 제고	85	80	79	244
중점과제	4-2. 저작권 관리 기반 강화와 공공적·산업적 이용 촉진	283	291	272	846
중점과제	4-3. 자유로운 콘텐츠 이용환경 조성 및 기반 마련	357	299	401	1,057
소 계		725	670	752	2,147
<추진전략 5> 분야별 콘텐츠의 경쟁력 강화 및 협력체계 구축					
중점과제	5-1. 선도콘텐츠 경쟁력 약화	159	160	172	491
중점과제	5-2. 유망콘텐츠 산업 육성	592	436	496	932
중점과제	5-3. 디지털 융합 콘텐츠 시장 확대	439	362	365	1,166
중점과제	5-4. 콘텐츠산업 육성 협력체계 구축	1	4	-	5
소 계		1,191	962	1,033	3,186
계		4,623	4,522	5,805	14,950

추진전략

1. 투융자 · 기술 기반 조성

구분	과제명	추진시기		주관부처 /협조부처
		착수	완료	
중점과제	1-1. 투융자 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
	② 콘텐츠 공제조합 운영	2014	계속	문체부
중점과제	1-2. 콘텐츠와 ICT가 융합된 신시장 개척			
실천과제	가. 문화기술(CT) 활용			
	① 수요자 중심 문화기술 지원	2014	계속	문체부
	② Join&Joy 디지털콘텐츠 서비스 개발	2014	계속	미래부
	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	계속	문체부
	나. 등급심의 제도 개선			
	① 온라인등급분류시스템 구축	2014	계속	문체부
	② 영상물 등급분류기간 축소	2014	계속	문체부
	③ 게임물 민간자율등급제도 정착 지원	2014	계속	문체부
	④ 뮤직비디오 민간자율등급 전환	2014	계속	문체부
	⑤ 웹툰 자율심의 제도화	2014	계속	문체부
	다. 콘텐츠 사업자 관리 및 보호			
	① 방송프로그램 제작 경쟁력 강화	2014	계속	방통위
② 독립 제작사 신고제도 개선	2014	계속	문체부	
중점과제	1-4. 지역 콘텐츠 산업 육성			
실천과제	가. 지역문화산업 육성체계 구축	2014	계속	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 작은영화관 건립사업	2014	계속	문체부

구분	과제명	추진시기		주관부처 /협조부처
		착수	완료	
중점과제	2-1. 콘텐츠 융합과 창조의 공간 확충			
실천과제	가. 문화창조융합벨트 구축	2016	계속	문체부
	나. 「콘텐츠 코리아 랩」 설립·운영			
	① 콘텐츠코리아 랩	2014	계속	문체부
	② 디지털 선도형 랩	2014	계속	미래부
	다. 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
	② 1인 창조기업 지원	2012	계속	산업부 중기청
	③ 지역성장산업 고용지원	2011	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 청년 창업인턴제	2015	계속	중기청
중점과제	2-3. 다양한 창의인재 양성과 지속가능한 경력개발			
실천과제	가. 콘텐츠 창의인재풀 경쟁력 제고			
	① 창의인재 동반사업	2012	계속	문체부
	다. 여성 유망 직군 개발 및 인력양성			
	① SW, ICT 융합분야 인력양성	2011	계속	미래부
	② 여성기업의 IT활용 및 여성 인재의 ICT분야 진출 지원	2010	계속	미래부
	나. 콘텐츠 종사자 경력개발 체제 강화			
	① 콘텐츠 경력개발 체제 다양화	2014	계속	문체부 관계부처
	② 영화현장스태프 경력개발 지원 및 처우개선	2012	계속	문체부
	다. 현장밀착형 교육 체제 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

구분	과제명	추진시기		주관부처 /협조부처
		착수	완료	
중점과제	3-1. 지역별 특성을 고려한 마케팅 활성화			
실천과제	가. 지역별 시장 진출전략 추진	2007	계속	문체부 미래부
	나. 현지 마케팅 활성화			
	① 해외 주요 네트워킹 및 현지화 강화	2012	계속	미래부 관계부처
	② 플랫폼 및 관련 프로모션 활용 지원	2012	계속	미래부
	③ 글로벌 프랜차이즈 종합지원 시스템 구축·운영	2004	계속	미래부
	④ 글로벌 유통업체와 협력 강화	2014	계속	발통업 문체부
	⑤ 수출영화 마케팅 전담펀드 조성	2014	계속	문체부
	다. 콘텐츠산업과 수출산업 연계 동반진출			
	① 수출기업과 콘텐츠기업 간 협업 강화	2014	계속	문체부
	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	문체부 미래부 관계부처
	② 공동시장 조사 및 해외거점 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 MOU 체결	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

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	2011	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	2012	계속	미래부 문체부 산업부
	② 불공정거래 관행 개선	2014	계속	공정위
③ 대중문화예술인 대중문화예술인 에 대한 제도적 보호	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 디지털 저작권침해 과학수사 지원 확대	2014	계속	문체부
	나. 공공저작물 편의성 및 접근성 향상			
	① 범정부 공공데이터 제공 및 이용활성화	2014	계속	행자부
	② 공공저작물 제공 수준 조정 및 서비스 고도화	2014	계속	문체부 행자부
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 교육부
	② 가족친구와 콘텐츠향유여건 마련	2015	2021	문체부 관계부처
	나. 취약/소외계층 콘텐츠 향유 기회 및 안전성 제고			
	① 소외계층 콘텐츠접근성 제고	2014	계속	문체부 산업부
	② 차세대 융합형 콘텐츠 산업육성	2009	계속	미래부
③ 차세대 콘텐츠 이용 안전성 강화	2014	계속	미래부	

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	2010	계속	미래부 문체부
	③ 스마트미디어 콘텐츠 (양방향 콘텐츠) 활성화	2009	계속	미래부
	④ 광고산업실태조사 실시 등	2014	계속	문체부
	나. 게임 성장 동력 발굴			
	① 중소·창업 모바일 게임기업 지원	2014	계속	문체부
	② 기능성 게임 제작지원 및 홍보	2014	계속	문체부
	③ 첨단 융복합 게임콘텐츠 활성화 지원	2016	계속	문체부
	다. 영화 수익기반 다각화 및 수출지원 확대			
	① 온라인 영화서비스 관련 규정 정비	2015	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 K-POP 글로벌화 지원	2014	계속	문체부
	나. 애니·캐릭터 제작/유통 지원으로 성공사례 창출 유도			
	① 아동·청소년·가족용 애니메이션 제작지원	2014	계속	문체부
	② 애니캐릭터 전문 투자조합 운영 확대	2014	계속	문체부
	③ 글로벌 성공사례 창출을 위한 제작 지원	2014	계속	문체부
	다. 창작뮤지컬 제작지원 및 전용공간 확보			
	① 우수 창작뮤지컬 육성 지원	2014	계속	문체부

	② 뮤지컬 연습공간 지원	2014	계속	문체부
	라. 스토리 산업 육성			
	① 스토리산업 정책범위/지원근거 법제화	2014	계속	문체부
	② 이야기 문화원형 발굴 및 완성화 지원	2014	계속	문체부
중점과제	5-3. 디지털 융합 콘텐츠 시장 확대			
	가. e북, 웹툰, 패션산업 육성			
	① 양질의 전자출판 콘텐츠확보	2014	계속	문체부
	② 21세기 정보지식 창출산업 클러스터 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	2012	계속	미래부 국방부 /관계부처
	② 공간정보 오픈플랫폼 확대 구축	2011	계속	국토부/ 관계부처
	③ 이러닝 콘텐츠 및 디지털 교과서 개발	2003	계속	교육부 산업부
	④ 공공데이터 제공확대 및 콘텐츠개발 촉진	2014	계속	행자부/ 관계부처
	⑤ 가상훈련시스템 개발	2015	2021	산업부
중점과제	5-4. 콘텐츠산업 육성 협력체계 구축	2013	계속	미래부 문체부 산업부/ 관계부처