



2013년도 콘텐츠산업진흥 시행계획

2012. 11

콘텐츠산업진흥위원회

기획재정부, 교육과학기술부, 국방부(병무청), 행정안전부, 문화체육관광부,
지식경제부, 보건복지부, 고용노동부, 국토해양부,
방송통신위원회, 공정거래위원회, 외교통상부, 중소기업청

차 례

제1장 2013년 콘텐츠산업진흥 시행계획 개요	1
I. 시행계획 수립개요	3
1. 수립배경	3
2. 대상기관 및 사업	4
3. 수립절차	4
II. 2012년 시행계획 성과와 과제	5
III. 2013년 시행계획 기본방향	9
IV. 2013년 시행계획 주요내용(요약)	10
1. 범국가적 콘텐츠산업 육성체계 마련	10
2. 국가창조력 제고를 통한 청년일자리 창출	13
3. 글로벌시장 진출 확대	16
4. 동반성장 생태계 조성	20
5. 제작 유통 기술 등 핵심기반 강화	24
 제2장 2013년 콘텐츠산업진흥 시행계획	 33

제1장 2013년 콘텐츠산업진흥 시행계획 개요

I. 시행계획 수립개요/ 3

1. 수립 배경/ 3
2. 대상기관 및 사업/ 4
3. 수립절차/ 4

II. 2012년 시행계획 성과와 과제/ 5

III. 2013년 시행계획 기본방향/ 9

IV. 2013년 시행계획 주요내용(요약)/ 10

1. 범국가적 콘텐츠산업 육성체계 마련/ 10
2. 국가창조력 제고를 통한 청년일자리 창출/ 13
3. 글로벌시장 진출 확대/ 16
4. 동반성장 생태계 조성/ 20
5. 제작 유통 기술 등 핵심기반 강화/ 24

<참고> 과제별 소요예산 및 추진과제별 실행계획/ 27

I. 시행계획 수립개요

1 수립 배경

□ 콘텐츠산업진흥법에 의거, 2011년 수립된 「콘텐츠산업진흥 기본 계획」의 이행을 위해 연도별 시행계획을 범부처적으로 수립, 추진

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

<제1차 콘텐츠산업진흥 기본계획(2011~2013)(‘11.5.23 의결)>

비
전

스마트콘텐츠 코리아 구현

목
표

‘13년 세계 7대 강국 ⇒ ‘15년 5대 강국	2010년	2013년	2015년
1. 시장규모(GDP대비 ‘09년 2.7%→5%이상)	72조원	100조원	120조원
2. 수출규모(시장규모대비 ‘09년 4.2%→7% 이상)	30억달러	52억달러	75억달러
3. 고용규모(10만명 신규고용 창출)	58만명	61만명	63만명

추진
전략

5대 추진전략	15대 중점과제
1. 범국가적 콘텐츠산업 육성체계 마련	1-1. 콘텐츠산업 육성 추진체계 확립 1-2. 콘텐츠산업 투자재원의 확충 1-3. 범정부 융합콘텐츠 개발
2. 국가창조력 제고를 통한 청년 일자리 창출	2-1. G20 창의인재 양성 2-2. 콘텐츠산업에 기반한 청년고용 확대 2-3. 창작여건 개선
3. 글로벌 시장 진출 확대	3-1. 지역별 특성을 고려한 전략적 진출 강화 3-2. 글로벌 네트워크 구축 3-3. 글로벌 킬러콘텐츠 집중 지원
4. 동반성장 생태계 조성	4-1. 기기 서비스 콘텐츠 동반성장 유도 4-2. 저작권 보호강화 및 이용 활성화 4-3. 사업자 사업자와 소비자간 공정경쟁 환경조성
5. 제작·유통·기술 등 핵심기반 강화	5-1. 콘텐츠 제작인프라 확충 5-2. 선진 유통기반 마련 5-3. 차세대 콘텐츠 선도기술(R&D) 개발

2

대상기관 및 사업

□ 대상기관

○ 콘텐츠 산업 정책·사업과 관련된 중앙행정기관

- * 기획재정부, 교육과학기술부, 국방부, 행정안전부, 문화체육관광부, 지식경제부, 보건복지부, 고용노동부, 국토해양부, 방송통신위원회, 공정거래위원회

- ◇ 법 제6조(시행계획)① 콘텐츠산업과 관련된 중앙행정기관의 장은 기본계획에 따라 매년 소관별 콘텐츠산업의 진흥을 위한 시행계획을 수립해야 한다.
- ◇ 시행령 제3조(시행계획의 수립)②...행정안전부 소관 시행계획에는 지방자치단체의 의견이 종합·반영되어야 한다.

□ 대상사업

- 「제1차 콘텐츠산업진흥 기본계획(2011~2013)」 상의 5대 추진전략·15대 중점과제 및 실천과제와 관련된 정책 및 사업

□ 포함내용

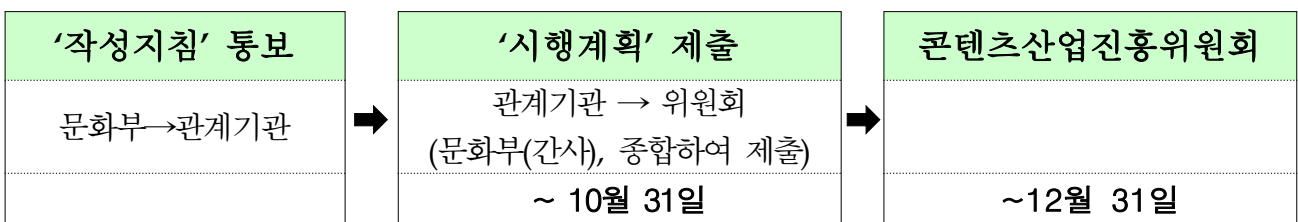
- 소관별 시행계획은 차년도 주요 사업 추진방향 및 세부계획 포함

- ◇ 시행령 제3조 ①...시행계획에는 다음 각 호의 사항이 포함되어야 한다.
 1. 해당연도의 사업추진 방향, 2. 주요 사업별 추진방침, 3. 주요 사업별 세부수행계획, 4. 콘텐츠 유통 촉진계획, 5. 분야별 형태별 콘텐츠제작 활성화 시책 등

3

수립절차

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



II. 「2012 콘텐츠산업진흥 시행계획」 성과와 과제

1 성과

1. 콘텐츠산업 자생력 강화 기반 형성

□ 콘텐츠 금융·투자 재원 확충

- 모태펀드(문화계정) 총 8,773억원 콘텐츠 투자(누적, '12.9월 기준)
 - 방송콘텐츠 투자를 위해 조성된 조합(200억원)을 통해 67억원 투자(7건, 방통위)
- 완성보증제도 개선 및 활성화(64개 프로젝트 696.6억 규모, '12.10월 기준)
- 문화콘텐츠 투자 확대를 위한 시중 금융기관 투자협약 체결
 - * 문화부-기업은행간 강소기업 100 육성, Artix 인베스트먼트 MOU 체결

□ 산업주체들의 동반성장을 위한 공정거래 환경 조성

- 중소 콘텐츠 제작사 및 종사자 권리 향상
 - 영화·방송 표준계약서, 국산 애니메이션 총량제 확대(방송법 개정 '12.1), 외주제작 인정기준 마련, PP프로그램 사용료 지급 기준 개선, '모바일 콘텐츠 오픈마켓 상생협력 가이드라인' 적용 범위 확대
- 대중소기업 협력 프로젝트 확대, 중소기업 및 콘텐츠 개발 지원
 - * '12년 총 사업비 493억원 중 대기업 423억원(85.8%) 출자
- 콘텐츠분쟁조정위원회 분쟁조정 2,728건 접수, 2,100건 처리, 법률자문 서비스 99건(지식재산권, 계약서 검토, 불법행위 대응 등)

□ 저작권보호체계 개선으로 콘텐츠 가치와 창작의지 보호

- 웹하드, P2P업체 등록제 도입·시행('12.5), 온라인 음악 전송 사용료 규정 개정('12.6), 법정허락 간소화 및 관리 저작물 의무 등록제 시행('12.10)
- 불법저작물 모니터링 및 시정조치 강화*, 해외 저작권 보호 확대**
 - * 모니터링 : '12.9월 782,842건('11년 345,907건) / 시정권고 : '12.9월 156,341건('11년 107,724건)
 - ** 해외 현지 침해 구제조치 지원 : 95건 / 해외 저작권 법률컨설팅 및 상담 지원 : 347건

2. 스마트 산업화 인프라 구축

□ 문화콘텐츠 기술 역량 강화

- (R&D 역량 강화) 문화기술연구원 설립 근거 마련*(문화산업진흥기본법 및 시행령 개정), 지역 콘텐츠기업 R&D 수행을 위한 문화기술 공동 연구센터 지원(부산, 전주, 대구 3개소)
- (기술 개발) 산업 혁신기술 개발(71개 과제, 560억), 원천 기술 개발(16개 과제, 223억), 입체 3D 영상분야 한국-뉴질랜드 공동연구과제 추진

□ 맞춤형 창의인력 양성

- (전문 인재) 도제식 교육을 통한 창의 인재 양성(252명), 전문분야 특화 인력 교육(방송 분야 2,434명, 3D 1,000명, 스토리 135명)
- (맞춤 인력) 국내 대학 계약학과 및 연계(260명), 해외 우수대학 석사(11명), 전문가 및 기업 참여 기술연수(1,320명), 산업기능인력(149명)

□ 차세대 콘텐츠 활성화 인프라 구축 및 제작 지원

- (법령) 디지털 교과서 제도적 근거 마련 및 유통환경 조성*
* 온라인 전송이 가능한 교과용도서의 범위에 대한 부처 간 유권 해석 합의('12.3.2) / 「초·중등 교과용도서 구분 고시」 개정('12.8.29) 및 저작권법 개정 추진 중
- (인프라) 3D 중계차량 구축, 3D공동제작 스튜디오 설치(부산), 스마트콘텐츠 센터 개소(안양, 34개사 입주), 모바일 앱개발 지원센터(5대 광역권) 구축, 1인 창조기업 지원센터 운영, 스마트기반 영화 유통망(공공온라인유통망) 구축·운영
- (콘텐츠) CG프로젝트(10건), 가상현실 콘텐츠(5종), e-트레이닝 기술 및 서비스 개발(5건), 이러닝(기술 개발 5건, 279종 콘텐츠 개발) 등
- (공유자원 활성화) 공공정보 서비스 확대, 공간정보 오픈플랫폼 서비스 고도화 및 6대 광역시 3차원 공간정보 구축, 공유저작물 활성화, 민간·공공기관과 저작물 교육기부 협약 체결(9개 기관)

3. 글로벌 경쟁력 강화

□ 선진시장 확대, 신흥시장 창출 지원

- 할리우드 주요 협회·단체 협력 사업 실시
 - * 미국시각효과협회(글로벌 CT 포럼), 미국아티스트협회(한국 CG, VFX기업 쇼케이스), 빌보드 콘퍼런스(K-POP 콘퍼런스 세션), 전미제작자협회(Produced by Conference) 등
- 서울국제뮤직페어(쇼케이스, 비즈매칭, 콘퍼런스 등), Korea Brand & Entertainment Expo*(오사카) 등 아시아 공동시장 창출
 - * 한류 부가상품·연관산업 전시상담회, 일본 바이어/투자가 400개사 참여(코트라, 콘진원 공동)
- 신흥시장* 현지 마케팅(쇼케이스, 수출상담회) 지원, 드라마·영화·K-POP 등 한국콘텐츠 소개(재외 공관 주도 영화제, 공연 등)
 - * 중동(불가리아, 터키, 요르단, 두바이), 남미(콜롬비아), 중앙아시아(카자흐스탄, 우크라이나) 등
- 저개발국 콘텐츠 지원(멀티미디어 기자재, 문화·교육 콘텐츠 등) 및 인력 연수(교원 16개국 370명, 방송통신인력 16개국 43명)
 - * 포스코건설(현지 진출 기업 활용)과 문화를 통한 사회공헌 활동 업무협약 체결('12.9)
- 스마트콘텐츠 해외서비스를 위한 플랫폼구축 및 전략시장 현지 마케팅 지원
 - * 소리바다, 판도라티비 등 1차 5개사, 블루핀 등 2차 3개사 지원
 - * 미국 테크크런치 한국공동관 참가(8개사), 일본 공동쇼케이스 및 DC엑스포 참가(7개사)

□ 해외시장 진출이 가능한 우수콘텐츠 제작

- 영화(15건), 방송(8편) 등 글로벌 협력을 통한 공동제작 활성화, 글로벌 진출용 만화(우수만화, 미국 현지 프로젝트 등 38개), 캐릭터(4개), 애니메이션(6편) 지원
- 방송콘텐츠 포맷바이블(3편), 포맷프로그램(10편), 신규페이지포맷개발(11편)
 - * 지원작품 중 <우리결혼했어요> 터키 ShowTV 판매(3만유로), <도전골든벨> 베트남 WWP프로덕션 판매(15,000달러, 2년) 등 수출

- 콘텐츠산업 환경의 융·복합화 대응
 - (미흡) 디지털 미디어 기반으로 콘텐츠산업이 발전하고 있으나, 원천이 되는 기초과학, 연관효과를 낼 수 있는 기존산업과의 연계성 부족
 - ⇒ (과제) 콘텐츠 특성을 감안한 문화·서비스 R&D 확대, 업계 등 현장 연계형 프로젝트 추진 및 피드백 시스템 구축 필요
 - (미흡) 스마트 기기의 성장에 비해 교육·의료·실버 등 이용자가 원하는 콘텐츠 부족
 - ⇒ (과제) IT 기술 융합, 생활 기반형 융합 콘텐츠 개발 확대
- 심화되는 글로벌 경쟁 극복
 - (미흡) 콘텐츠 기업의 약 94%가 매출액 10억원 미만의 중소기업체로 우수인력 확보·투자재원 마련 애로, 불공정거래 여전
 - * '07년 이후 문화콘텐츠펀드 중 73%가 모태펀드 출자, '08년 이후 한국영화의 69%가 모태펀드 출자 펀드 투자
 - ⇒ (과제) 콘텐츠 친화적 금융·투자 환경, 상생 시장구조 형성
 - (미흡) 내수 시장과 아시아 일부 지역 중심의 해외시장 진출 한계
 - ⇒ (과제) 산업규모 확대를 위해 선진시장 진출, 신흥시장 개척 필수
 - * 세계 콘텐츠산업 규모는 1.6조 달러(PWC, '12)이나 한국 콘텐츠시장 비중은 2.3%

◆ 콘텐츠산업은 창조성과 상상력이 지배하는 미래 창조시대를 선도하고, 국민이 즐거운 사회를 가능하게 하는 미래 산업

⇒ 국가전략적 차원의 투자, 민간이 성장할 수 있는 산업 기반 조성 및 해외시장 확대를 위해 집중적·지속적 노력 필요

Ⅲ. 「2013 콘텐츠산업진흥 시행계획」 기본 방향

비전	스마트콘텐츠 코리아 구현
-----------	----------------------

목표	매출액	2012(추정) 88조원	⇒	2013(목표) 100조원
	수출	45억달러		52억달러
	일자리	60만명		61만명

2013 추진 방향	추진전략	역점 실천과제	예산
	1. 범국가적 콘텐츠산업 육성체계 마련	<ul style="list-style-type: none"> · 문화기술 R&D 통합추진체제 구축 · 콘텐츠산업 투자·지원 자금 확대 · 범정부적 융합콘텐츠 개발 및 시장창출 	1,139억원
	2. 국가창조력 제고를 통한 청년일자리 창출	<ul style="list-style-type: none"> · 현장 맞춤형 전문인력 양성 · 콘텐츠 분야 취업·창직 지원 · 콘텐츠 창작인력 기반 강화 	420억원
	3. 글로벌시장 진출 확대	<ul style="list-style-type: none"> · 新시장 창출 · 국제 홍보, 네트워킹 등 시장 진출 지원 · 글로벌 기업 발굴 및 맞춤형 콘텐츠 제작 	429억원
	4. 동반성장 생태계 조성	<ul style="list-style-type: none"> · 국내외 저작권 보호체계 개선 · 공정 시장경쟁 환경 조성 · 공유 저작물의 창조자원화 	371억원
	5. 제작 유통 기술 등 핵심기반 강화	<ul style="list-style-type: none"> · 스마트 기반 융합서비스 활성화 · 모바일게임 글로벌 진출 지원 · 혁신기술 개발 및 표준화 확산 	1,600억원

※ 2013년 콘텐츠산업진흥 시행계획'의 이행에 투입되는 예산은 3,960.8억원 ('12년 3,960.9억원, 전년수준 유지)

IV. 「2013 콘텐츠산업진흥 시행계획」 주요 내용(요약)

1 범국가적 콘텐츠산업 육성체계 마련

< 주요 내용 >

5대 추진전략	15대 중점과제	실천과제
1. 범국가적 콘텐츠산업 육성체계 마련	1-1. 콘텐츠산업 육성 추진체계 확립 1-2. 콘텐츠산업 투자재원의 확충 1-3. 범정부 융합콘텐츠 개발	16개 실천과제

◇ 역점 실천과제로는,

① 문화기술 R&D 통합추진체계 구축

- '문화기술기획-연구개발-산업화'가 연계되는 종합 진흥체계 구축, '원천기술개발-실용화-상용화'의 생애주기별 특화지원시스템 마련

* 한국문화기술연구원 개원, 문화기술기획평가원 설립 추진

② 콘텐츠 산업 투자·지원 자금 확대

- 모태펀드 신규 출자를 통해 1,200억원 규모 펀드 추가 조성, 완성보증 추가 출연(20억)

- 콘텐츠공제조합 설립·운영

* 영세콘텐츠업체의 자금대여·보증·투자를 지원

③ 범정부적 융합콘텐츠 개발 및 시장 창출

- e러닝, e트레이닝, 교과용 기능성 게임, 스마트콘텐츠 등 범정부적 융합콘텐츠 기술개발 및 제작 지원 확대

1-1. 문화콘텐츠 기술개발 체계 확립

- (문화 R&D 통합운영체계 확립) 콘텐츠, 문화예술과 과학기술을 접목한 문화 분야 전반의 연구개발사업을 총괄 조정하는 통합체계 확립
 - 문화기술기획평가원 설립을 위한 법적 기반 마련
 - * 문화 R&D 전반에 대한 기획·평가·관리 기능 수행
 - 광주과학기술원 내 문화기술연구원 개원, 융합 연구 수행
- (인문 융합 R&D 추진) 콘텐츠, 문화예술, 과학기술을 접목한 융합연구 확대
 - * 문화예술 R&D 예산 '12년 70억원 → '13년 76억원

1-2. 콘텐츠산업 투자 재원 확충

- (시중자금 활용확대) 민간 금융기관의 콘텐츠 투자 사례 확대, '콘텐츠금융투자협의회(정부, 금융·투자기관·제작자 등)' 운영 내실화
 - * '12년 7월, 문화부-기업은행간 문화콘텐츠 강소기업 프로젝트 추진(3년간 1,388억원 투자 계획)
- (모태펀드 활성화) 모태펀드 신규 출자(500억)로 문화산업투자조합 신규조성 및 콘텐츠산업 금융투자 활성화
 - 방송콘텐츠 전문 투자조합(방통위) 투자 활성화
 - * 방송콘텐츠 투자조합 2개 결성('10년) 방송통신 콘텐츠 업체에 투자(7건, '12년 8월 현재 총 67억원 투자)
- (완성보증제 활성화) 완성보증제정에 국고 추가 출연(20억)으로 보증효과 증대(2,200억→2,300억 보증효과)

- (콘텐츠 공제조합 설립) 공제조합 설립 추진위원회 발족 및 공제조합 운영을 위한 재원 마련, 공제사업 착수(10억)
 - 콘텐츠 대기업 출자를 위한 대-중소기업 동반협력사업 발굴

1-3. 융합콘텐츠 개발

- (융합콘텐츠 개발 촉진 및 시장 창출)
 - (3D응용) 3D콘텐츠 제작 인프라 확충 및 biz모델 개발 지원(143억)
 - 3D 분야 시제품 개발과제 및 스마트TV 분야 서비스모델 아이디어 발굴, 선정된 중소기업 컨소시엄 지원
 - 3D 공동제작 인프라(3D 후반작업 시스템 구축) 구축, 3D콘텐츠 제작 및 마케팅 지원(국제컨퍼런스, 컨설팅 지원, 정보서비스)
 - (CG) 국내외 CG 프로젝트 제작지원(총 CG 제작비의 25% 이내) 및 미국, 중국 등 전략시장 진출 활성화(50억)
 - (가상현실) 동작인식, 홀로그램 등 실감형 콘텐츠 제작 및 시장화 지원(25억)
 - (e러닝) 초4-중3 사이버 가정학습용 콘텐츠 개발, 대학 이러닝 콘텐츠 공동개발 및 활용 확산(113.6억)
 - (e트레이닝) 의료, 항만, 스포츠 등 e트레이닝 서비스 모델 개발을 위한 시스템, 훈련용 시뮬레이터 기술, 서비스 모델 개발(10억)
 - (차세대 게임) 교과 학습용 기능성게임 개발, 모바일 게임 분야 중소기업 육성 및 제작 지원(59억)
 - (스마트콘텐츠) '스마트콘텐츠 센터' 중소기업 인큐베이팅, '모바일 앱개발 지원센터' 콘텐츠 개발교육 및 유·무선 인터넷 기반 양방향 프로그램 제작지원, 국정 디지털 교과서 개발 및 연구학교 운영 등 (177.5억)

< 주요 내용 >

5대 추진전략	15대 중점과제	실천과제
2. 국가창조력 제고를 통한 청년 일자리 창출	2-1. 창의인재 양성 2-2. 콘텐츠산업에 기반한 청년고용 확대 2-3. 창작여건 개선	20개 실천과제

◇ 역점 실천과제로는,

① 현장 맞춤형 전문인력 양성

- 도제식 교육을 통한 숙련인력 육성 지속('12년 240명→'13년 270명)
- 방송·모바일·3D 등 분야별 특성화, 프로젝트 연계 교육 실시
- * 예비인력 취업 연계, 현업 인력 신기술·첨단 장비 교육 등

② 젊은층이 원하는 콘텐츠 분야 취업·창직 지원

- 콘텐츠기업의 인턴 고용시 보조금 지원(3개월 50%) 및 해당 인턴의 창직·창업시 성공지원금 제공
- 기업 맞춤형 인력 양성 과정 지원 및 협력 기업 취업 연계, 1인 창조기업에 대한 프로젝트 수행 기회 제공

③ 콘텐츠 창작 인력 기반 강화

- 공모전 다양화(스토리 리텔링 공모 신설), 스토리 기획·개발 및 마켓 개최 지원
- 전문 스토리텔러 양성을 위한 '스토리창작 아카데미' 운영, 창작력 강화를 위한 전문가·작가 등과의 '창의 워크숍' 개최 등

[1] 창의인재 양성

- (전문인력 육성) 산학연계, 맞춤형 교육을 통한 전문인력 양성
 - (현장 맞춤형 인재) 현장의 전문 멘토와 콘텐츠 예비인력간 도제식 숙련교육 지속(44.8억)
 - 9개 플랫폼 기관에서 창의인재(270명) 교육, 협업용 온라인 커뮤니티 운영
 - (글로벌 우수인력 양성) 국내 우수대학 콘텐츠과정 운영, 해외우수대학(미국 카네기멜론대학 등) 연수 지원, 기업 참여형 프로젝트 교육(50억)
- (분야별 전문교육 강화) 방송, 모바일, 3D 등 특성화 교육 실시
 - (방송통신) 방송 신기술, 방송 직군별(PD, 기자, 작가 등) 특성화 교육, 모바일·융합기술 분야 전문인력 양성(48억)
 - (3D) 예비인력(4과정, 60명), 프로젝트 연계 양성(10프로젝트, 100명)(43억)
 - * Team Teaching 교육 프로그램 운영을 통한 취업연계, S3D Director, S3D DOP, S3D Editor, S3D CG 과정운영 및 첨단 3D입체 교육 장비 구축 지원

[2] 콘텐츠산업에 기반한 청년고용 확대

- (취업·창직 지원) 콘텐츠 분야 인력양성 및 일자리 창출 기업에 대한 인센티브 제공
 - (청년취업아카데미) 기업·사업주 단체가 맞춤형 교육과정 개설 시 교육비 지원* 및 협력 기업 등으로 취업 연계, 재학생 학점 인정(20억)
 - * 1인당 347만원(운영기관 매칭 20%, 정부지원 278만원)
 - (창직인턴제) 문화콘텐츠 분야 독립직업인 또는 프로젝트 관리자, 명인·명장 등 인증자, 벤처기업 인턴시 3개월 임금의 50% 지원(65억)
 - * 벤처기업, 인턴수료 후 창직·창업 성공 시 창직지원금(200만원) 지원

□ (창조기업 지원시스템 개선)

- 콘텐츠 분야에 특화된 1인 창조기업 비즈니스 지원(1억)
 - 1인 창조기업 비즈니스센터가 외부일감을 확보하여 입주한 1인 창조기업이 단독 또는 협업할 수 있는 기회를 제공
- 글로벌게임허브센터, 모바일게임허브센터, 스토리창작센터 등 콘텐츠 분야별 중소기업 사업 활동 지원 체계 구축(25억)

[3] 창작여건 개선

□ (스토리텔링 활성화 지원)

- (스토리시장 확대) 대한민국 스토리 공모전('신화창조' 사업), 리텔링 공모전, 공모전 수상작 사업화 지원, 스토리 마켓 개최를 통해 스토리 시장 확대(21.6억)
- (스토리텔러 양성) 스토리 창작아카데미 운영, 창의워크숍 개최(10.2억)

□ (창작자 사회안전망 구축)

- (스태프 처우개선) 실업기간 동안 현장영화인 위탁교육과 연계하여 생계부조 성격의 교육훈련수당 지원(5억)

[4] 공공정보 활용을 통한 창의 자산 확충

□ (공공정보 제공 확대) 공공정보 목록서비스(정보명, 제공범위, 제공형태 등) 확대 등 공공정보에 대한 접근성 및 공유기반 강화(15억)

□ (공공정보 활용 콘텐츠개발 확대)

- (국가기록물 활용 콘텐츠) 국가 주요 기록물 콘텐츠 개발 확대(1.4억)
 - * 국가 주요 기록물을 활용하여 분야별(주제·사진·시대·학술) 책자발간 및 온라인 콘텐츠 서비스 추진(14건)
- (공간정보 오픈플랫폼) 모바일 서비스를 구축하고, 3D 공간정보 구축 대상 82개 시급 지자체로 확대(109억)

< 주요 내용 >

5대 추진전략	15대 중점과제	실천과제
3. 글로벌 시장 진출 확대	3-1. 지역별 특성을 고려한 전략적 진출 강화 3-2. 글로벌 네트워크 구축 3-3. 글로벌 킬러콘텐츠 집중 지원	20개 실천과제

◇ 역점 실천과제로는,

① 新시장 창출로 한국 콘텐츠산업의 시공간 확장

- 선진시장 중요 마켓 참석·네트워크 확장, 신흥시장과의 호혜적 교류를 통해 잠재시장 창출

② 국제 홍보, 네트워킹을 통해 해외 시장 진출 계기 마련

- 한국콘텐츠진흥원, KOTRA 등 해외 수출지원기관의 맞춤형 서비스 제공 확대 및 연계 강화
- * 한류 활용 ‘중소기업 공동홍보브랜드’, ‘코리아 브랜드&한류상품 박람회’ 등

③ 글로벌 기업 발굴, 맞춤형 콘텐츠 제작 지원

- 세계 일류상품 육성을 위한 기업 선정·지원(세계시장 수출 점유 5% 이상 또는 500만 달러 이상)
- 국제공동제작을 통한 시장 맞춤형 콘텐츠 제작(글로벌 콘텐츠펀드 투자 활성화, 국가간 영화공동제작 협정 체결), 방송콘텐츠 포맷 수출 확대
- 기초장르 해외진출 지원
- * 만화(글로벌 장편 6편, 국제 공동제작 20편 등), 애니메이션(글로벌 진출 본편 3편, 기획 및 단편 13편 등) △캐릭터(OSMU 작품 10개 등)

(1) 지역별 특성을 고려한 전략적 진출 강화

□ (선진시장 본격 진출)

- (네트워킹 구축) 미국·유럽 등 선진국시장 콘텐츠 수출 지속 확대(13억)
 - 차세대 콘텐츠 관련 글로벌 제작사 연수·교육 실시를 통한 국내 콘텐츠 인력의 역량 강화
 - MIPTV, MIPCOM, 3D Entertainment Summit 등 해외 마켓 참여로 새로운 비즈니스 기회와 파트너십 형성의 장 제공
- (글로벌 뮤직네트워크 조성) 아시아뮤직마켓을 글로벌 수준으로 향상(15억)
 - 글로벌 콘퍼런스, 쇼케이스, 비즈매칭 등 2013년 비즈니스 상담 300건, 쇼케이스 참가 100여개팀 목표

□ (신흥시장 진출 기반 확대)

- (시장 개척) 민간 진출 비활성화 지역 초기진출 지원 확대(25.2억)
 - BRICs, 중동, 남미 등 신흥시장의 국산콘텐츠 마케팅 점점 확대 및 네트워킹 강화를 위한 수출상담회 개최
 - 중남미 스페인어권 및 아프리카 불어권 지역을 대상으로 한국 드라마 (드림하이, 시크릿가든) 더빙 방영
 - 재외공관을 통한 한국영화, K-Pop 등 한류관련 행사 개최 지원
 - * 아프리카, 중동, 중남미 등 소재 민간진출 어려운 지역
- (콘텐츠 ODA) 저개발국 산업 발전에 필요한 콘텐츠 자원 지원 확대 등 개도국 시장진출 발판 마련(19.7억)
 - (문화콘텐츠) 한류잠재력을 갖춘 4개 지역 추가(기존 4개→8개 확대)
 - (교육콘텐츠) 교류협력국에 우수 콘텐츠 제공, 국내 전문가 파견을 통한 콘텐츠 활용 연수, 교육정보화 추가 기자재 지원

- (방송콘텐츠) 개도국 방송콘텐츠 정책결정자 및 구매 담당자 초청 연수(강의, 마켓 참가)

(2) 글로벌 네트워크 구축

- (해외수출 지원기관 연계 강화)
 - (글로벌콘텐츠센터 기능 확대) 해외 기업 및 Key-Man 네트워킹 제공 및 국가별 매뉴얼 제공 등(13억)
 - (해외진출 지원) 글로벌 한류 진출 단계별 체계적 지원 및 분야별 맞춤형 서비스 제공(81개국 119개 KOTRA 해외무역관)(30억)
 - 글로벌 한류 동향 및 진출 전략” 조사, 한류 활용 ‘중소기업 공동 홍보브랜드’ 사업, ‘코리아 브랜드 & 한류상품 박람회’ 확대(연 2회)
 - 분야별 선도기업(Service Mundus) 확대(’12년 40개사* → ’13년도50개사)
 - * 게임(5사), 애니메이션(6사), 디자인(7사), 캐릭터(3사), 방송·음악(5사), 의료 서비스(6사), 이러닝(3사), 프랜차이즈(5사)

□ (글로벌 유통 플랫폼 구축)

- (글로벌 통합플랫폼 운영) 글로벌 서비스 인프라 지원 및 B2B 온라인 마켓 사업 등을 위한 스마트콘텐츠 기반의 플랫폼 지원(68억)

(3) 글로벌 킬러콘텐츠 집중 지원

□ (글로벌 콘텐츠펀드 조성) 2차 글로벌펀드 결성(400억, ’12년 계속)

* 글로벌 시장 배급을 목적으로 하는 콘텐츠 투자

□ (글로벌 킬러콘텐츠 발굴·지원)

- (글로벌 공동제작 촉진) 글로벌 역량 강화 및 해외시장 진출 확대(43.8억)

- **(영화)** 기획개발 지원(통번역·멘토링·비즈매칭 등), 해외 전략지역 투자 유치 사업 개최, 국제공동제작 인센티브 지원(국내 제작비 25% 지원), 한-중/인도/호주 간 영화공동제작협정 체결 추진
 - **(방송)** 공동제작 협정체결국가와 방송프로그램 해외공동제작 4편 지원(1.6억), 한류 잠재시장(신흥시장)에 K-pop 그룹 공연 및 관련 다큐멘터리, 문화교류형 다큐멘터리 등 공동제작 및 교차방영
 - * 협정체결국(33개국) : 유럽자유무역연합(EFTA) 4개국('06년, 노르웨이, 아이슬란드, 리히텐슈타인, 스위스), 싱가포르('07년), 캄보디아('09년), EU 27개국('11.7월)
 - **(해외작품 유치 확대)** 연간 5편 이상의 해외영상물 로케이션 유치(15억)
 - * 외국자본이 순제작비의 80%를 초과한 외국 장편극 영화 및 TV 시리즈의 국내촬영시, 국내 제작비용의 25%를 현금지원
 - **(방송콘텐츠 포맷산업 육성)** 국내 방송포맷 제작 인프라 구축, 제작지원, 랩 구축·운영을 통한 시장활성화(14.5억)
 - **(세계일류상품 육성)** 세계시장 수출점유율이 5% 이상 또는 500만 달러 이상 수출실적 달성 우수 콘텐츠 기업 발굴·지원
- **(글로벌 콘텐츠 확보를 위한 기초 장르 지원 강화)**
- **(만화)** 해외시장 진출용 장편만화 제작지원(6편), 글로벌 만화 국내의 공동제작 지원(20편 내외), 원작 원화 성공사례 발굴(2건 내외) 등(40.6억)
 - **(애니메이션)** 한국형 애니메이션 및 후속작 지원(6편), 글로벌 애니메이션 본편 지원(3편), 국가간 공동제작 지원(3편), 프리프로덕션 및 단편(13편) 등(65억)
 - **(캐릭터)** 생활속 캐릭터 상품·글로벌 캐릭터 상품·지역전통 소재 캐릭터 등 우수 국산 캐릭터 상품 발굴 지원(18편), 만화·게임 등 콘텐츠 연계 작품 지원(10개)(50억)

< 주요 내용 >

5대 추진전략	15대 중점과제	실천과제
4. 동반성장 생태계 조성	4-1. 기기 서비스 콘텐츠 동반성장 유도 4-2. 저작권 보호강화 및 이용 활성화 4-3. 사업자간 사업자와 소비자간 공정경쟁 환경조성	19개 실천과제

◇ 역점 실천과제로는,

① 콘텐츠 수출 및 이용 확대에 따른 저작권 보호체계 개선

- 해외 현지 한류콘텐츠 온라인 유통실태조사, 새로운 미디어 환경에서의 저작권 보호 및 이용활성화 기술 개발
- '직권조정제도'를 도입하여 증가하는 저작권 분쟁 신속 해결

② 공정한 시장 경쟁 환경 조성 지속

- 기 제정된 표준계약서(영화, 방송 등)의 이행 실태조사, 실효성 확보를 위한 제도 마련(정부 지원사업 연계 등)
- 다국적 IT기업에 대한 법집행 강화, 스마트 시장 거래 감시 강화 등 차세대 성장시장의 공정경쟁 환경 조성

③ 공유 저작물 발굴·유통 활성화로 창조적 자원화

- 공유저작물 수집 기반 확대, 공공저작물의 자유로운 이용 확산 (공공누리 홈페이지 기능 강화 및 홍보 확대)
- * 공유저작물 : 저작권 만료, 기증, 공개 등으로 저작권 제한없이 이용가능한 저작물

(1) 기기-서비스-콘텐츠 동반성장 유도

- (동반성장 프로젝트) 모바일, 스마트TV, N스크린 등 차세대콘텐츠 개발을 위한 '대중소기업 연계형 프로젝트 발굴 지원' 프로젝트 확대
 - 대중소기업 컨소시엄(대기업 50%이상 출자원칙) 프로젝트에 콘텐츠 개발 지원(62억)
 - * 12년 총 사업비 493억원 ⇒ 대기업 423억원(85.8%) : 국고 70억원(14.2%), 120여개 이상의 중소기업 참여, 차세대 콘텐츠 1,600여종 이상 개발
- (분야별 협의회) 차세대콘텐츠 동반성장협의회 상설기구화, 영화산업동반성장협의회 운영 결과의 실효성 확보를 위한 이행점검
 - * 영화산업동반성장협의회 '한국영화 동반성장 이행협약'(12.7.16) 실태조사 및 실효성 확보를 위한 정책화 추진

(2) 저작권 보호 강화 및 이용 활성화

- (24시간 저작권 보호 강화)
 - (침해방지 시스템 강화) 모니터링 및 삭제요청, 시정조치, 저작권 특별사법경찰 수사 및 사법처리 강화(39.4억)
 - * 목표 : 온라인상 불법복제물 모니터링 건수(880,000건), 온라인 불법복제물 유통관련 시정권고 건수(200,000건), 저작권 특사경 수사 및 사법처리 건수(1,700건)
 - (해외저작권 보호 및 국제교류) 해외 저작권 합법이용계약 체결 지원 확대('12년 34건 → '13년 41건)(17억)
 - 해외저작권센터 신설 : 5개소('12) → 6개소('13, 말레이시아), 해외 현지 한국저작물 온라인 유통실태조사(4개국: 중국, 태국, 필리핀, 베트남) 등
 - (기술대응) 저작권 기술 및 표준화 지원, 클라우드 및 모바일 환경에서의 저작권 보호 및 이용활성화 기술 개발(77.5억)

□ (저작물의 공정한 이용 활성화)

- (유통체계 고도화) 저작권 권리 정보 수집·제공의 저작권 이용허락을 위한 이용계약 서비스, 투명한 정산·분배의 저작권 거래 지원(17.3억)
 - ICN·UCI 통합 및 저작권 정보 수집 표준 Open API 확대 적용
 - 이용자 편의 증진을 위한 인증시스템 대체마련(사설인증도입)
 - 저작권자 찾기 캠페인, 저작권 정보 검색 포털 서비스 앱 개발 및 서비스 제공
- (공유저작물 창조자원화) 공유저작물 권리정보 조사 및 구축, 포털 공유마당 운영 및 기능 강화, 오픈소스SW 라이선스 종합정보시스템 DB수집(소스코드 기준 5,000만건), 공공저작권 신탁제도 활성화(96.5억)
 - 공공기관 및 민간기업(교과용 도서 및 참고서 출판사)의 교육기부 MOU 체결 확대, 활용 증대를 위한 공유·유통 체제 구축
- (신탁단체 경쟁환경 조성) 주요 신탁단체의 신탁계약약관에 '신탁 범위 선택제' 도입 추진

□ (선진화된 저작권 기반 구축)

- (신매체환경 대응) 컴퓨터프로그램의 저작재산권 제한 규정 정비
 - 컴퓨터프로그램의 저작, 유통, 이용 환경 및 프로그램만의 특수성 등을 반영한 저작권법 개정안 마련
- (대체중재제도 도입) 직권조정제도를 도입하여 지속적으로 증가하는 저작권 관련 분쟁에 대한 신속 대응
- (생활속 인식제고) 청소년·산업종사자 대상 교육 강화와 매체 다변화를 통한 홍보 확대(45억)
 - 교과서 내 저작권 내용반영 지속추진 및 찾아가는 저작권 교육 확대

(3) 사업자간, 사업자와 소비자간 공정경쟁 환경조성

□ (불공정행위 시정 강화)

- 다국적 IT 기업에 대한 법집행을 강화하고 스마트폰 앱·S/W 등 콘텐츠 거래에서의 공정거래 감시 강화
- 방송사업자의 부당 영업행위 상시 모니터링 및 제도 개선 추진
- SO가 PP에게 콘텐츠 대가로 지급하는 프로그램 사용료 지급기준* 적용 지속('13년도 재허가 대상 SO 1개사 적용)
* '12년도 재허가 SO 66개사에 대해 '디지털 전환율에 따라 연간 총 방송수신료 수익의 25 ~ 28% 이상을 PP프로그램 사용료로 지급' 하도록 개선된 조건 부여

□ (표준계약서 제정·보급)

- 방송·영화 등 표준계약서 정착과 신규 표준계약서(녹음) 개발, 대중문화예술인 표준전속계약서 개정(가수/연기자 분야)
* 영화 분야의 경우 표준근로계약서 적용확대를 위한 영화발전기금 지원사업과 연계 강화(직접 지원 사업외 투자조합 및 모태펀드 까지 적용 확대)

□ (콘텐츠 거래환경 선진화)

- (분쟁조정위원회) 조정위원 및 사무국 조정능력강화(전문교육실시 등), 분쟁조정에 대한 이해 확산(분쟁조정 경연대회, 사례집 발간)(8억)
- (무료법률자문단) 지역 관련 기관과의 연계 확대, 찾아가는 공정거래 법률자문서비스 운영, 공정거래 법제도 연구(8.5억)

□ (법·제도 개선 및 가이드라인 적용)

- (모바일 수익배분 가이드라인) 모바일 콘텐츠 오픈마켓 상생협력 가이드라인 이행 점검을 통한 실효성 제고
* 12년 '모바일 콘텐츠 오픈마켓 상생협력 가이드라인' 적용 오픈마켓사업자를 단말기제조사까지 확대하여 관련 국내 사업자는 모두 적용
- (연예인 인권보호) 연예기획업 등록·청소년연예인 보호 등 내용의 '대중문화예술산업발전지원법안' 제정 추진

< 주요 내용 >

5대 추진전략	15대 중점과제	실천과제
5. 제작·유통·기술 등 핵심기반 강화	5-1. 콘텐츠 제작인프라 확충 5-2. 선진 유통기반 마련 5-3. 차세대 콘텐츠 선도기술(R&D) 개발	11개 과제

◇ 역점 실천과제로는,

① 스마트 기반 융합서비스 활성화

- N스크린, 실감영상, 모바일 클라우드 등 IT기술이 접목된 서비스 모델 발굴
- '공공온라인유통망'을 통해 다양한 미디어기기에서 영화 유통 활성화, 디지털영화 유통 투명화

② 모바일게임 글로벌 진출 지원

- 모바일게임허브센터의 우수 모바일게임 발굴(16개) 및 글로벌 퍼블리싱 지원(시장조사, 매뉴얼 제공, 품질관리, 테스트 제공 등)

③ 혁신기술 개발 및 표준화 확산

- 차세대 영상기술(4D, 홀로그램 등), 영화·게임 등 콘텐츠 기반 기술(VFX, 3D 입체 등), 빅데이터·감성형 힐링 콘텐츠 등 미래 기술 개발
- HTML5, EPUB 등 차세대 미디어기술의 표준 개발 민간기구 지원 강화, 표준화 프레임워크 개발·보급

(1) 콘텐츠 제작 인프라 확충

□ (창작인프라 구축)

- 디지털방송콘텐츠지원센터* 건립 완료(574억, '13.3월→'13.7월), HD 드라마타운** 건립 공사 착공(94억, '14년 완공)

* 일산 한류월드 내, 연면적 56,492m, 스튜디오, 중계차, 편집실, 송출실 등 구비 / 총 2,208억원(문화부 1,172억원, 방통위 1,036억원)

** 대전 엑스포공원내 20,000평, 스튜디오(4개), 특수세트, 미술센터 등 조성 / '11~'15년 총 884억원, 소요, '11년 현재 기본계획 수립 완료

□ (지역 콘텐츠 개발 R&D 강화) 광역권별 문화기술공동연구센터 지원, 문화산업 클러스터 확대발전을 위한 협력프로젝트 발굴(30.6억)

□ (IT융합 서비스 활성화) N스크린, 실감영상, 클라우드 기술 등이 접목된 새로운 유형의 서비스 개발·검증('12년 12억 계속)

* 지자체 통합미디어서비스(시민참여형 방송서비스), 문화공연서비스(모바일 및 스마트TV로 제공), 모바일 생활방송서비스(재난, 환경 등의 정보를 모바일, 텔레스크린 등을 통해 서비스)

(2) 스마트 유통기반 마련

□ (모바일게임 글로벌 퍼블리싱) 우수 모바일게임 발굴(16개) 및 글로벌 퍼블리싱 컨설팅, 모바일게임센터 입주사 인큐베이팅 프로그램 지원(40억)

* 현지화, 마케팅 등을 통해 매출 40억원 달성 목표

□ (스마트기반 영화 유통 활성화)

- (영화) 공공온라인유통망 활성화로 모바일, 태블릿 PC 등 스마트 디바이스에 대응한 합법적 온라인 시장 조성, 디지털 온라인 시장 통계 투명성 확보 기반 마련 등(25.2억)

(3) 차세대 콘텐츠 선도기술 개발

- (기술 전략·국제 협력) 선진국 수준의 R&D 기획 역량 확보
 - (기술 기획) 스마트 기술변화를 고려한 13년 과제기획 추진 및 3차 문화기술 전망(CT Outlook2013) 수립(32.6억)
 - (종합정보망 연계) 연구개발정보관리시스템(CTRD) 이용자 효율성 증대, 국가과학기술지식정보서비스(NTIS) 연계 확대(45억)
 - (한-뉴 국제공동연구) 영상기술 선진국인 뉴질랜드와 전략적 공동연구 추진(18억)
 - 1단계('12~'13) : 입체영상 변환기술 개발 및 기술 적용 콘텐츠 제작에 국내 업체 공동 참여 추진
 - 2단계('14~'15) : 차세대 3D 영상 변환 및 합성 기술 개발, 글로벌 콘텐츠 수주를 위한 협력체계 구축 심화

- (핵심 기술개발 지원) *산업혁신기술, **핵심원천기술, ***문화예술 첨단화 기술 등 연구개발 지원(747.5억)
 - * 산업혁신기술 : 게임, 영상·뉴미디어, 가상현실, 융합형 콘텐츠, 공공문화, 창작·서비스 R&D 분야의 산업혁신을 위한 핵심기술개발
 - ** 핵심원천기술 : 다양한 콘텐츠 분야에서 활용 가능한 차세대 영상, 감성/UX, 유통·서비스, 스토리텔링 등의 콘텐츠 미래의 공통핵심기술 개발
 - *** 문화예술첨단화 기술 : 공연/전시/국악 등 문화예술산업 첨단화에 필요한 기획, 제작, 실연(전시)와 실증사업을 위한 핵심기술개발

- (국제표준화 주도) 표준화 프레임워크¹⁾ 기반의 통합체계 구축, 선제적 표준 개발, 범국가적 표준화 지원을 통한 표준 활용 확산 등 추진
 - 스마트미디어 표준화 프레임워크 개발 및 보급, HTML5, EPUB 등 차세대 기술의 표준 개발을 주도하는 민간 기구 활동 강화(36억)

1) 표준화 프레임워크는 표준화의 설계도로 이해할 수 있으며, 개념모델, 참조모델, 유즈케이스, 표준 목록 등으로 구성

<참 고> 과제별 소요 예산

구분	과제명	소요 예산(단위 : 억원)			
		'11	'12	'13	전년대비
<추진전략 1> 범국가적 콘텐츠산업 육성체계 마련					
중점과제	1-1. 콘텐츠 산업육성 추진체계 확립	0.8	10	30	200%
중점과제	1-2. 콘텐츠산업 투자 재원의 획기적 확충	65.6	55	531.5	866.4%
중점과제	1-3. 범정부 융합콘텐츠 개발	529.1	566.5	578.2	2.1%
소 계		595.5	631.5	1,139.7	80.5%
<추진전략 2> 국가창조력 제고를 통한 청년일자리 창출					
중점과제	2-1. 창의인재 양성	71.9	117.9	145.6	23.5%
중점과제	2-2. 콘텐츠 산업에 기반한 청년고용 확대	103.8	135.1	111.7	△17.3%
중점과제	2-3. 창작여건 개선	61	152.3	162.7	6.9%
소 계		236.7	405.3	420	3.6%
<추진전략 3> 글로벌 시장 진출 확대					
중점과제	3-1. 지역별 특성을 고려한 전략적 진출 강화	52.4	86.8	89.4	3.0%
중점과제	3-2. 글로벌 네트워크 및 플랫폼 구축	40	91	111	22.0%
중점과제	3-3. 글로벌 킬러 콘텐츠 집중지원	501.3	640.5	228.9	△64.3%
소 계		593.7	818.3	429.3	△47.5%
<추진전략 4> 동반성장 생태계 조성					
중점과제	4-1. 가가서비스콘텐츠 동반성장 유도	47	71	62	△12.7%
중점과제	4-2. 저작권 보호강화 및 이용활성화	214.5	220.4	292.6	32.8%
중점과제	4-3. 사업자간·사업자와 소비자간 공정 경쟁 환경조성	10.5	10.5	16.5	57.1%
소 계		272	301.9	371.1	22.9%
<추진전략 5> 제작·유통·기술 등 핵심기반 강화					
중점과제	5-1. 콘텐츠 제작 인프라 확충	775.5	877.6	698.6	△20.4%
중점과제	5-2. 선진 유통기반 마련	64.8	69.2	65.2	△5.8%
중점과제	5-3. 차세대 콘텐츠 선도기술 (R&D)개발	746.8	857.2	836.8	△2.4%
소 계		1,587.1	1,804	1,600.6	△11.3%
계		3,285	3961	3961	-

구분	과제명	추진시기		담당
		착수	완료	
중점과제	1-1. 콘텐츠 산업육성 추진체계 확립			
실천과제	가. 범정부 협력시스템 구축			
	①콘텐츠산업진흥위원회	2011	계속	문화부
	나. 법제도 개선	2011	계속	문화부
	다. 지원기관 운영			
	①문화기술기획평가 운영방안마련	2011	2013	문화부
	②문화예술과 연계한 대형 국책성 R&D 수행	2011	계속	문화부
중점과제	1-2. 콘텐츠산업 투자 재원의 획기적 확충			
실천과제	가. 정부예산의 콘텐츠 지원 확대	2012	계속	전체
	나. 민간의 콘텐츠 투자확대			
	①시중자금 활용확대	2011	계속	문화부
	②모태펀드를 통한 투자활성화	2011	계속	문화부 방통위
	③문화콘텐츠 완성보증제 활성화	2011	계속	문화부
	④콘텐츠 공제조합 설립 추진	2012	2015	문화부
중점과제	1-3. 범정부 융합콘텐츠 개발			
실천과제	가. 부처간 협력프로젝트 시범추진	2012	계속	전체
	나. 차세대 융합콘텐츠 개발촉진			
	①3D응용 - 방통위 3D TV 분야 2012년 종료	2011	계속	문화부 지경부
	②CG, 가상현실	2011	계속	문화부
	③e-트레이닝	2011	계속	지경부
	④e러닝	2011	계속	교과부 지경부
	⑤차세대 게임	2011	계속	문화부
⑥스마트콘텐츠 - 방통위 과제 2건(모바일 앱센터, 방송프로그램 지원) 추가	2011	계속	문화부 방통위 교과부	

구분	과제명	추진시기		담당
		착수	완료	
중점과제	2-1. G20 창의인재 양성			
실천과제	가. 창의교육확산	2012	계속	문화부
	나. 대학창조 캠퍼스화 *청년 취업·창직 지원'사업으로 변경	2011	2012(종료)	고용부
	다. 창의인재 동반사업	2012	계속	문화부
	라. 창의인재 육성기반 구축			
	①범정부 협의체 구성	2011	계속	문화부
	②전담교육기관 운영	2011	계속	문화부 방통위
중점과제	2-2. 콘텐츠 산업에 기반한 청년고용 확대			
실천과제	가. 콘텐츠 산학연계 강화			
	①특성화고-업체 연계 실무형교육	2011	2012(종료)	문화부
	②계약학과 지원	2011	계속	문화부
	③국내외 우수대학 콘텐츠 인력 양성 지원	2011	계속	문화부
	④기업참여형 교육과정 운영	2011	계속	문화부
	나. 차세대콘텐츠 전문인력 양성			
	①3D 전문인력 양성	2011	계속	문화부
	②해외 3D 연수	2012	2012(종료)	방통위
	다. 창조기업 지원시스템 개선			
	①콘텐츠 창조기업 지원 특화	2011	계속	중기청
	②지자체 단위 창조기업 육성	2011	계속	경기도
	③창조기업 지원센터간 연계 강화	2011	계속	문화부 중기청
	중점과제	2-3. 창작여건 개선		
실천과제	가. 스토리텔링 저변확대 및 스토리텔러 양성			
	①스토리 시장 확대	2011	계속	문화부
	②스토리텔러 양성	2011	계속	문화부
	나. 콘텐츠분야 산업기능요원 인력지원	2011	계속	병무청
	다. 문화예술인 사회안전망 구축			
	①영화 스태프 처우개선	2012	계속	문화부
	②작가조합 설립	2012	2013	문화부
	라. 공공정보 활용을 통한 창의자산 확충			
	①공공정보 제공 확대	2011	계속	문화부 행안부 방통위
	②공공콘텐츠 개발 촉진	2011	계속	행안부
	③공간정보 오픈플랫폼 구축운영	2011	계속	국토부

구분	과제명	추진시기		담당
		착수	완료	
중점과제	3-1. 지역별 특성을 고려한 전략적 진출 강화			
실천과제	가. 미국, 유럽 등 선진시장 본격진입			
	①선진시장 네트워크 구축	2011	계속	문화부 방통위
	②차세대 콘텐츠 제작 전문가 연수 지원	2011	계속	방통위
	나. 아시아 지역의 단일 시장화			
	①한중일 콘텐츠산업포럼 운영	2011	계속	문화부
	②아시아 뮤직 네트워크 구축	2012	계속	문화부
	③아시아 역내 파트너십 강화	2011	계속	문화부
	다. 신흥시장 진출기반 확대			
	①현지 상시 지원거점 마련	2012	계속	문화부
	②신흥시장 초기 콘텐츠진출 지원	2011	계속	문화부 방통위 외교부
	③상호호혜 기반 구축 : 콘텐츠원조	2012	계속	문화부 교과부 방통위
중점과제	3-2. 글로벌 네트워크 및 플랫폼 구축			
실천과제	가. 해외수출지원 기구 개편			
	①해외 지원거점 강화	2012	2013	문화부
	②국내지원거점 강화(GCC)	2011	계속	문화부
	③범정부 협력 활성화	2011	계속	문화부 지경부
	나. 글로벌 유통 플랫폼 구축			
	①글로벌 통합플랫폼 운영	2012	계속	문화부
	②게임글로벌서비스플랫폼 운영	2011	계속	문화부
	③SNS 플랫폼 활용	2012	계속	문화부 방통위
중점과제	3-3. 글로벌 킬러 콘텐츠 집중 육성			
실천과제	가. 글로벌 콘텐츠펀드 조성	2012	계속	문화부
	나. 글로벌 킬러콘텐츠 발굴 지원			
	①글로벌 공동제작 촉진	2011	계속	문화부 방통위
	②해외작품 유치 확대	2011	계속	문화부
	③방송콘텐츠 포맷 산업육성	2011	계속	문화부
	④콘텐츠 분야 세계 일류상품 육성	2012	2015	지경부
	다. 기초장르 지원 강화	2011	계속	문화부 지경부

추진전략

4. 동반성장 생태계 조성

구분	과제명	추진시기		담당
		착수	완료	
중점과제	4-1. 기기-서비스-콘텐츠 동반성장 유도			
실천과제	가. 동반성장 프로젝트 지원	2011	계속	문화부
	나. 동반성장협의회 활성화			
	①차세대콘텐츠 동반성장협의회	2011	계속	문화부
	②한국영화동반성장협의체	2011	2012(종료)	문화부
중점과제	4-2. 저작권 보호강화 및 이용활성화			
실천과제	가. 24시간 저작권 보호강화			
	①저작권 침해방지체계 구축 및 보호집행력 강화	2011	계속	문화부 방통위
	②해외저작권 보호 및 국제협력 강화	2011	계속	문화부
	③기술적 대응 강화	2011	계속	문화부
	나. 저작물의 공정한 이용활성화			
	①저작물 유통체계의 고도화	2011	계속	문화부
	②공유저작물 창조자원화	2011	계속	문화부 교과부
	③저작권 신탁관리단체 투명성 제고	2011	계속	문화부
	다. 선진화된 저작권 기반구축			
	①신매체환경 대응 법·제도 개선	2011	계속	문화부
	②대체적 분쟁해결제도의 활성화	2011	계속	문화부
	③생활속 저작권 인식제고	2011	계속	문화부
	중점과제	4-3. 사업자간·사업자와 소비자간 공정 경쟁 환경조성		
실천과제	가. 불공정행위 시정 및 기술탈취 방지			
	①불공정 행위 시정	2011	계속	공정위 방통위
	②기술탈취 방지	2011	2012(종료)	공정위
	나. 표준계약서 활성화			
	①방송	2011	계속	문화부
	②영화	2011	계속	문화부
	다. 인정기준 및 수익배분 가이드라인 마련 등			
	①외주제작 인정기준	2011	2012(종료)	방통위 문화부
	②모바일 수익배분가이드라인	2011	계속	방통위
	라. 콘텐츠 거래환경 선진화	2011	계속	문화부
	마. 법제도 개선			
	①방송법 상 금지행위 신설	2011	계속	방통위
	②PP 프로그램 사용료 지급비율과 대상에 대한 합리적인 기준 마련	2011	계속	방통위
	③외주 공급기준 신고의무화	2011	2012(종료)	방통위
	④대중문화예술인 복지개선	2011	2013	문화부

구분	과제명	추진시기		담당
		착수	완료	
중점과제	5-1. 콘텐츠 제작 인프라 확충			
실천과제	가. 다목적 글로벌제작 인프라 구축	2010	2013	문화부 방통위
	나. 지역콘텐츠산업 인프라확충			
	①지역기반 첨단스튜디오 구축	2011	2014	문화부
	②광역권 중심발전 지원	2012	2013	문화부
	다. IT융합 서비스 모델 개발(명칭 변경)	2012	2013	방통위
중점과제	5-2. 선진 유통기반 마련			
실천과제	가. 유통인프라 확충			
	①유통전문 신디케이트 설립 추진	2012	2012(종료)	방통위
	②공공퍼블리셔 도입	2011	계속	문화부
	나. 유통채널 확대			
	①스마트기반 영화유통망 구축	2011	계속	문화부
	②국산애니메이션 총량제 확대	2011	2012(종료)	방통위
중점과제	5-3. 차세대 콘텐츠 선도기술 (R&D)개발			
실천과제	가. S.M.A.R.T기술개발 추진			
	①범부처 전략추진 체계 운영	2011	계속	문화부
	②첨단 원천기술 개발	2011	계속	문화부
	③종합정보망 구축 및 연계강화	2011	계속	문화부
	나. 콘텐츠기술 국제 공동연구 활성화	2011	계속	문화부
	다. 콘텐츠기술 국제 표준화 추진	2011	계속	문화부 지경부 방통위

제2장 2013년 콘텐츠산업진흥 시행계획 -세부 실천과제별 계획

- I. 범국가적 콘텐츠산업 육성체계 마련/ 35
- II. 국가창조력 제고를 통한 청년일자리 창출/ 99
- III. 글로벌 시장 진출 확대/ 141
- IV. 동반성장 생태계 조성/ 211
- V. 제작·유통·기술 등 핵심기반 강화/ 273

1. 범국가적 콘텐츠산업 육성체계 마련

1. 범국가적 콘텐츠산업 육성체계 마련

구분	과제명	추진시기		담당
		착수	완료	
중점과제	1-1. 콘텐츠 산업육성 추진체계 확립			
실천과제	가. 범정부 협력시스템 구축			
	①콘텐츠산업진흥위원회	2011	계속	문화부
	나. 법제도 개선	2011	계속	문화부
	다. 지원기관 운영			
	①문화기술기획평가 운영방안마련	2011	2013	문화부
	②문화예술과 연계한 대형 국책성 R&D 수행	2011	계속	문화부
중점과제	1-2. 콘텐츠산업 투자 재원의 획기적 확충			
실천과제	가. 정부예산의 콘텐츠 지원 확대	2012	계속	전체
	나. 민간의 콘텐츠 투자확대			
	①시중자금 활용확대	2011	계속	문화부
	②모태펀드를 통한 투자활성화	2011	계속	문화부 방통위
	③문화콘텐츠 완성보증제 활성화	2011	계속	문화부
	④콘텐츠 공제조합 설립 추진	2012	2015	문화부
중점과제	1-3. 범정부 융합콘텐츠 개발			
실천과제	가. 부처간 협력프로젝트 시범추진	2012	계속	전체
	나. 차세대 융합콘텐츠 개발촉진			
	①3D응용 - 방통위 3D TV 분야 2012년 종료	2011	계속	문화부 지경부
	②CG, 가상현실	2011	계속	문화부
	③e-트레이닝	2011	계속	지경부
	④e러닝	2011	계속	교과부 지경부
	⑤차세대 게임	2011	계속	문화부
⑥스마트콘텐츠 - 방통위 과제 2건(모바일 앱센터, 방송프로그램 지원) 추가	2011	계속	문화부 방통위 교과부	

1-1

콘텐츠산업 육성 추진체계 확립

범정부 협력시스템 구축 (1-1-가)

주관부서	문화체육관광부(문화산업정책과)	구 분	비예산
사업기간	2011~계속	협조부서	관련부서

□ 사업개요

- 사업목적 : 중장기 콘텐츠 산업육성 로드맵 수립 및 세부 수행방안의 이행실적 점검을 위한 범부처 협력 체계 구축
- 사업기간 : 2011 ~ 계속
- 사업시행주체 : 문화부 및 관련 부처
- 사업내용 : 콘텐츠산업진흥위원회 및 실무위원회 개최를 통한 콘텐츠분야 주요 정책 검토·수립

□ 2013년도 추진계획

- 사업목표 : 부처간 협력 사업 발굴 및 시행계획 수립
- 주요 추진내용
 - 부처간 협력 사업 발굴에 따른 협력체계 마련
 - 2011~2013년도 성과와 반성을 토대로 제2차 기본계획('14~'16) 마련
- 추진일정

시 기	추진 내용	비 고
1분기	1차 콘텐츠산업진흥 기본계획 이행실적 점검	
2분기	2차 콘텐츠산업진흥 기본계획 수립	콘진위 및 실무위 개최
3분기	'14년도 콘텐츠산업진흥 시행계획 수립 및 조정	
4분기	'14년도 콘텐츠산업진흥 시행계획 수립 확정	콘진위 및 실무위 개최

- 소요예산 : 비예산

□ 기대효과

- 콘텐츠 산업 육성을 위한 범부처 협력 체계 마련

법·제도 개선 (1-1-나)

주관부서	문화체육관광부(문화산업정책과)	구 분	비예산
사업기간	2011~계속	협조부서	관련부서

□ 사업개요

- 사업목적 : 공정사회 정책기조에 부합하고, 국내 콘텐츠의 글로벌화·스마트화·융복합화에 부응하는 제도의 적극적 발굴 및 시행
- 사업기간 : 계속
- 사업시행주체 : 문화체육관광부
- 사업내용 : 기존 제도의 문제점 분석 및 현장 의견수렴 등을 통해 급변하는 콘텐츠산업 환경에 적극적으로 대응할 수 있는 제도개선 과제의 지속적 발굴·추진

□ 2012년 추진실적

○ 추진현황(경과)

시 기	추진 내용	비 고
1분기	○ 콘텐츠분야 규제개혁 및 제도개선 과제 발굴(11건)	
2분기	○ 조세감면 건의과제 발굴(연장 2건, 신설 7건) ○ 제도개선 과제 추진상황 점검(계속)	
3분기	○ 한시적 규제유예 과제 발굴(1건) ○ 제도개선 과제 추진상황 점검(계속)	*영세극장에 대한 부과금 납부 면제 과제
4분기	○ 제도개선 과제 추진상황 점검(계속)	

○ 소요예산 : 비예산

○ 주요성과

- 규제 및 제도개선 과제 11건 발굴(7건 정비완료) *4건 정비 중
- 업계 의견수렴 등을 통해 수렴한 현장의견을 반영한 제도개선 과제 발굴

○ 보완할 점 및 개선방안

- 현장 의견수렴 및 정책 연구용역을 통해 발굴된 제도개선과제의 정책 적합성을 높일 수 있는 구체적 세부계획 수립, 후속 연구 등 필요
- 제도개선 과제의 추진을 위한 관계 기관과의 지속적 협의 필요

□ 2013년도 추진계획

- 사업목표 : 적실성 있는 제도개선 과제의 지속적 발굴·추진
- 주요 추진내용 : 지속적인 업계 현장의견 수렴 등을 통한 콘텐츠 산업 환경에 적합한 제도개선 과제 발굴·추진
- 추진일정

시 기	추진 내용	비 고
1분기	○ 현장점검 및 모니터링을 통한 제도개선과제 발굴(계속)	
2분기	○ 현장점검 및 모니터링을 통한 제도개선과제 발굴(계속)	
3분기	○ 현장점검 및 모니터링을 통한 제도개선과제 발굴(계속)	
4분기	○ 현장점검 및 모니터링을 통한 제도개선과제 발굴(계속)	

- 소요예산 : 비예산

□ 기대효과

- 콘텐츠산업의 글로벌화·융복합화·스마트화에 대응할 수 있는 제도적 기반 마련

문화기술기획평가 운영방안 마련 (1-1-다-①)

주관부서	문화체육관광부(디지털콘텐츠산업과)	구분	예산
사업기간	2011~2012	협조부서	관련부서

□ 사업개요

- 사업목적 : 문화기술(CT) 기획·평가·관리 강화
- 사업기간 : 2011 ~ 2012
- 사업시행주체 : 문화체육관광부
- 사업내용 : 콘텐츠(콘진원), 도서관(한국과학기술정보원), 스포츠(체육과학연구원) 등으로 분산되어 있는 R&D관리체계 통합을 위한 기반 마련

□ 2012년 추진실적

- 추진현황(경과)

시 기	추진 내용	비 고
1분기	12년 전문기관 통합 문화부 R&D 시행계획 확정	
2분기	신임차관님 추진계획 보고	
3분기	전문기관(콘텐츠, 저작권, 스포츠 등) 통합과제기획 - 수요조사	
4분기	전문기관(콘텐츠, 저작권, 스포츠 등) 통합과제기획 - 과제조정협의회, 연구개발조정위원회 개최	

*11년 전담기관 설립에 관한 기본연구용역 및 장관결재 완료

- 소요예산 : 비예산
- 주요성과 : 문화기술 전담기관 설립을 위한 사전 관리체제로 전담기관 통합 과제기획(과제수요조사 ~ 차년도 과제확정)
- 보완할 점 및 개선방안 : 설립에 필요한 재원 확보 필요

□ 2013년도 추진계획

- 사업목표 : (가칭)한국문화기술기획평가원 설립을 추진
- 주요 추진내용
 - (1단계) 문화기술 PD실 인력보강 등을 통한 문화기술기획 역량 강화
 - (2단계) 문화부 R&D 대표기관으로 전문기관 단계적 설립
- 추진일정

시 기	추진 내용	비 고
1분기	설립추진 준비팀 구성 운영 /설립 기본계획 수립	
2분기	관련시설 및 업무시스템개발	
3분기	KOCCA 인력 통합, 신규인력 모집 등 운영인력 확보	
4분기	(가칭)문화기술기획평가원 개원	

* 차기정부 정부조직개편 상황에 따라 본격추진

- 소요예산 (단위 : 억원)

구 분	2012	2013	2014	계
국고	제도	제도	제도	-
기금(기타)	-	-	-	-
계	-	-	-	-

□ 기대효과

- 현재 분산된 문화관련 연구개발 전담기관의 통합으로 효율화 추진
- 기획·평가·관리의 전문화/체계화로 문화기술 R&D의 성과 극대화 가능

문화예술과 연계한 대형 국책성 R&D 수행 (1-1-다-②)

주관부서	문화체육관광부(디지털콘텐츠산업과)	구분	예산
사업기간	2011~2013	협조부서	관련부서

□ 사업개요

- 사업목적 : (가칭)한국문화기술연구원 설립 추진
- 사업기간 : 2011 ~ 2013
- 사업시행주체 : 문화체육관광부
- 사업내용 : 콘텐츠, 문화예술과 과학기술을 접목한 학제간 융합연구, 대형 국책성 R&D 수행, 인력양성 기능을 가진 문화기술 관련 국책 연구원 신설

□ 2012년 추진실적

○ 추진현황(경과)

시 기	추진 내용	비 고
1분기	문화산업진흥기본법 개정을 통한 근거마련 설립준비위원회 구성 위촉 및 1차회의	1.17 시행 3.7
2분기	문화산업진흥기본법 시행령 개정 설립준비위원회 2차 회의	4.18 시행 4.10
3분기	설립준비위원회 3차 회의	8.1
4분기	정책연구용역(조직 및 운영방안 연구) 정책지정과제 수행(무대 공연 관객반응 수집기술) '13년 CT연구원의 본격 연구개발과제 수행을 위한 과제기획	'11.9월~'11.12월 '12.7월~'13.3월 '12.7월~'13.2월

○ 소요예산 : 10억원

○ 주요성과

- 문화산업진흥기본법 및 동법 시행령 개정을 통한 법적 설립기반 마련
- 설립준비위원회 회의(3회) 개최를 통한 광주지역 의견수렴
- 정책연구를 통한 설립 전략 및 방향 마련, 시범 연구(1개 과제) 수행

- 보완할 점 및 개선방안 : '13년 국회 예산심의를 통한 관련 연구비 예산 추가확보 필요 (현재 30억원)

□ 2013년도 추진계획

- 사업목표 : 문화기술 전문 출연연구기관 (가칭)한국문화기술연구원의 성공적인 개원 추진
- 주요 추진내용
 - 연구기반구축 : 기자재, 행정인력, 연구공간 등 확보
 - 광주과학기술원내 CT연구원 관련 규정 정비
- 추진일정

시 기	추진 내용	비 고
1분기	기자재, 행정인력, 연구공간 등 확보 광주과학기술원내 CT연구원 관련 규정 정비	
2분기	기자재, 행정인력, 연구공간 등 확보 광주과학기술원내 CT연구원 관련 규정 정비 13년도 CT연구원 연구개발과제 수행	'13.6월~'14.5월
3분기	개원식	
4분기	-	

- 소요예산 (단위 : 억원)

구 분	2012	2013	2014	계
국고	10	30	80	120
기금(기타)	-	-	-	-
계	10	30	80	120

*'12 : CT기반조성내 연구주관기관지원 사업 예산

□ 기대효과

- 창조경제시대를 선도할 국내 유일의 문화기술 전문 연구기관 설립
- 콘텐츠, 인문, 예술 분야와의 연계와 타 산업과의 융합연구 활성화

1-2**콘텐츠산업 투자 재원의 획기적 확충****시중자금 활용확대 (1-2-나-①)**

주관부서	문화체육관광부(문화산업정책과)	구 분	비에산
사업기간	2011~계속	협조부서	관련부서

□ 사업개요

- 사업목적 : 시중 금융자본 및 정책자금 유입을 통한 콘텐츠기업의 금융조달 지원
- 사업기간 : 2011년 ~ 계속
- 사업시행주체 : 문화부, 한국콘텐츠진흥원, 시중금융기관, 정책금융기관 등
- 사업내용 : 정책금융기관의 콘텐츠펀드 출자 및 시중은행의 콘텐츠 융자, 컨설팅 등 지원 확대, 콘텐츠 금융투자 협의회 운영

□ 2012년 추진실적

○ 추진현황(경과)

시 기	추진 내용	비 고
1분기	-	
2분기	○ 'Artix 인베스트먼트' MOU 체결(4.18)	
3분기	○ '문화콘텐츠 강소기업 100' 육성을 위한 문화부-기업은행 업무협약 체결(7.9)	
4분기	○ 콘텐츠 강소기업 선정(10월, 37개) ○ 금융투자협의회 3차 회의 개최(12월)	

- 소요예산 : 1억원
- 주요성과 : 정부, 금융·투자기관, 콘텐츠제작자 등으로 구성된 금융투자협의회를 통해 시중은행의 콘텐츠분야 지원 확대 합의
- 문화콘텐츠 강소기업 100' 육성을 위한 문화부-기업은행 업무협약 체결

- 'Artix 인베스트먼트' MOU 체결을 통한 국내 콘텐츠 기업에 대한 지분투자 확대추진

□ 2013년도 추진계획

- 사업목표 : 시중자금 및 정책자금의 콘텐츠 분야 지원 확대
- 주요 추진내용 : 콘텐츠펀드 조성 시 시중은행 및 기관투자자들의 참여확대, 콘텐츠금융투자협의회 운영 등
- 추진일정

시 기	추진 내용	비 고
1분기	○ 시중자금 유입 활성화 방안을 위한 관계기관 의견수렴(계속)	
2분기	○ 시중은행 및 정책자금 유입 협의(계속)	
3분기	○ 시중은행 및 정책자금 유입 협의(계속)	
4분기	○ 콘텐츠금융투자협의회 개최	

- 소요예산 (단위 : 억원)

구 분	2012	2013	2014	계
국고	1	1	1	3
기금(기타)	-	-	-	-
계	1	1	1	3

□ 기대효과

- 콘텐츠분야 민간 투·융자 자금 유입을 통한 제작사의 제작자금 조달 활성화

모태펀드를 통한 투자활성화 (1-2-나-②)

주관부서	문화체육관광부(문화산업정책과) 방송통신위원회(방송통신진흥정책과)	구분	예산
사업기간	2007~계속	협조부서	

<모태펀드를 통한 투자활성화(문화체육관광부)>

□ 사업개요

- 사업목적 : 중·소규모 콘텐츠 제작에 투자하는 전문 펀드 조성을 통해 콘텐츠 제작활성화
- 사업기간 : 2007년 ~ 계속
- 사업시행주체 : 한국벤처투자주식회사
- 사업내용 : 모태펀드 출자를 통한 문화산업투자조합 결성 및 투자

□ 2012년 추진실적

○ 추진현황(경과)

시 기	추진 내용	비 고
1분기	○ 모태펀드 1차 출자공고(2월)	
2분기	○ 모태펀드 자조합 선정(4월)	
3분기	○ 모태펀드 문화계정 3차 출자공고(7월) 및 선정 ○ 음원·공연분야 중점펀드 결성 ○ 모태펀드 자조합 운용(계속)	
4분기	○ 2013년 모태펀드 운용계획 수립(12월)	

- 소요예산 : 450억원(문화계정 400억원, 영화계정 50억원)
- 주요성과 : 선정된 자조합의 결성을 완료하여, 연말까지 누적규모 총 8,714억원(3,179억원 정부출자 포함) 조성
 - '12. 9월 현재 총 42개 조합 8,714억원 규모(문화계정 8,344억원, 영화계정 370억원)의 펀드 조성·운영 중
 - 결성된 조합을 통해 현재까지 1,366개 프로젝트에 총 8,773억원 투자

[모태펀드 문화계정 및 영화계정 분야별 투자내역(누적액)]

(단위 : 백만원, 2012년 9월말 기준)

구분	영화	공연	게임	음원	전시	애니/캐릭터	드라마	인터넷 모바일	기타	합계
건수	757	202	115	86	24	75	42	30	35	1,366
금액	460,459	102,113	121,041	20,303	14,755	64,037	52,442	17,670	24,524	877,344
비율	52.48%	11.64%	13.8%	2.31%	1.68%	7.3%	5.98%	2.01%	2.8%	100%

□ 2013년도 추진계획

- 사업목표 : 신규예산 500억원을 모태펀드에 출자하여 문화산업투자 조합 신규조성 추진
- 주요 추진내용 : 모태펀드 출자를 통한 자조합 결성 및 투자
- 추진일정

시 기	추진 내용	비 고
1분기	○ 모태펀드 1차 출자공고	
2분기	○ 모태펀드 조합 선정 및 결성 추진	
3분기	○ 모태펀드 3차 출자공고 ○ 모태펀드 자조합 운용(계속)	
4분기	○ 2014년 모태펀드 운용계획 수립	

○ 소요예산

(단위 : 억원)

구 분	2012	2013	2014	계
국고	400	400	400	1,200
기금(기타)	50	100	100	250
계	450	500	500	1,450

□ 기대효과

- 콘텐츠 투자재원 확충을 통한 민간 투자 활성화

<모태펀드를 통한 투자활성화(방송통신위원회)>

□ 사업개요

- 사업목적 : 방송사업자 등에게 방송콘텐츠 제작기회를 제공하고, 민간의 자본유입을 촉발하여 방송콘텐츠 산업활성화를 유도하기 위함
- 사업기간 : 계속
- 사업시행주체 : 방송통신위원회
- 사업내용 : 정부가 출자하여 민간과 공동으로 방송콘텐츠 투자조합 결성 추진
 - * 방통위가 100억원을 출자하여 컴퍼니케이파트너스, 미시간벤처캐피탈 등 각각 100억원 규모의 방송콘텐츠 투자조합 2개 결성('10년)

□ 2012년 추진실적

○ 추진현황(경과)

시 기	추진 내용	비 고
1분기	○ '12. 2월, 5억원 투자 (미시간방송콘텐츠 투자조합)	
2분기	○ '12. 6월 12억원 투자 (미시간방송콘텐츠 투자조합) ○ '12. 6월 5억원 투자 (미시간방송콘텐츠 투자조합)	
3·4분기	○ 방송콘텐츠 투자조합 추가 투자 협의	

- 소요예산 : 없음
- 주요성과 : 방송통신 콘텐츠 업체에 투자(7건, '12년 8월 현재 총 67억원)

□ 2013년도 추진계획

- 사업목표 : 방송통신 콘텐츠 활성화에 기여할 수 있도록 방송콘텐츠 전문 투자조합의 적극적인 투자유도

- 주요 추진내용 : '14년 전문투자조합 추가 결성을 위한 예산 확보 및 방송콘텐츠 투자조합 추가 투자 진행

- 소요예산 (단위 : 억원)

구분	2012	2013	2014	계
국고	-	-	-	-
기금(기타)	-	-	50	50
계	-	-	50	50

□ 기대효과

- 비드라마 방송콘텐츠, 3D방송콘텐츠, 방송통신 융합형 콘텐츠 및 방송콘텐츠와 연관된 방송통신 서비스 기반 기업 및 프로젝트에 중점 투자함으로써,
 - 드라마 중심에서 벗어나 수익성과 글로벌 경쟁력을 갖춘 비드라마, 양방향콘텐츠 발굴
- 방송콘텐츠 구현 기술·인프라, 서비스 유통, 방송콘텐츠 구성 요소 등으로 투자 대상 확대
- 방송콘텐츠 기업이 중심이 되어 타 산업과 연계한 다양한 비즈니스 모델을 창출함으로써 콘텐츠 제작·유통 활성화 기대

문화콘텐츠 완성보증제 활성화 (1-2-나-③)

주관부서	문화체육관광부(문화산업정책과)	구분	예산
사업기간	2009~계속	협조부서	

□ 사업개요

- 사업목적 : 콘텐츠 제작에 대한 완성보증을 통한 안정적 자금확보 및 콘텐츠 제작 활성화
- 사업기간 : 2009년 ~ 계속
- 사업시행주체 : 한국콘텐츠진흥원, 기술보증기금, 수출입은행, 하나·우리·국민·기업은행
- 사업내용 : 콘텐츠 완성보증 추천위원회·관리위원회 운영 및 완성보증제도 운영
 - * '09년 ~ '11년 문화부, 수출입은행 각 100억원씩 총 200억원 출연, '11년 기업은행 40억원, 하나·우리·국민은행 10억원씩 총 70억원 추가 출연으로 총 2,200억원 보증효과 발생

□ 2012년 추진실적

○ 추진현황(경과)

시 기	추진 내용	비 고
1분기	○ 완성보증 추천위원회 개최	
2분기	○ 완성보증 추천위원회 개최 ○ 완성보증 신청요건 완화(제작비 40~80% 이상 조달 기업), 지원상한액 확대(30억 → 50억)	
3분기	○ 완성보증 추천위원회 및 관리위원회 개최 ○ 완성보증업체 회계자금관리 실태조사	
4분기	○ 완성보증업체 회계자금관리 실태조사 ○ 완성보증 추천위원회 개최	

- 소요예산 : 4억원

- 주요성과 : 시중은행의 완성보증 추가 참여를 통한 내수용 프로젝트 지원 확대, 완성보증제도 지원 장르(공연분야) 확대, 신청요건 완화, 지원상한액 확대 등 완성보증제도 개선을 통한 완성보증제도 활성화

* '12년 10월 현재 64개 프로젝트에 696.6억원 대출·대출추진 중

□ 2013년도 추진계획

- 사업목표 : 완성보증제도 활성화(대출 목표 350억, 국고 추가 출연 20억)
- 주요 추진내용 : 완성보증계정 추가 출연(2,200억→2,300억 보증효과), 콘텐츠 완성보증 추천위원회·관리위원회 운영 및 완성보증제도 운영

○ 추진일정

시 기	추진 내용	비 고
1분기	○ 완성보증 추천위원회 개최 ○ 완성보증계정 국고 추가 출연(20억)	
2분기	○ 완성보증 추천위원회 개최	
3분기	○ 완성보증 추천위원회 및 관리위원회 개최	
4분기	○ 완성보증 추천위원회 개최	

○ 소요예산

(단위 : 억원)

구 분	2012	2013	2014	계
국고	4	20.5	30.5	55
기금(기타)	-	-	-	-
계	4	20.5	30.5	55

□ 기대효과

- 콘텐츠 완성 보증을 통한 중소콘텐츠 제작업체들의 자금조달 애로 해소 및 콘텐츠 제작 활성화

콘텐츠 공제조합 설립 추진 (1-2-나-④)

주관부서	문화체육관광부(문화산업정책과)	구 분	예산
사업기간	2012~2014	협조부서	

□ 사업개요

- 사업목적 : 일반 금융권 이용이 어려운 콘텐츠 업체 대상으로 저리 자금대출, 채무보증, 이행보증 등 금융 서비스를 제공하는 공제조합 설립
- 사업기간 : 2013년 ~ 2015년
- 사업시행주체 : 문화부, 한국콘텐츠진흥원, 콘텐츠 공제조합
- 사업내용 : 콘텐츠 공제조합 설립을 위한 법제도 정비, 콘텐츠 공제조합 설립·운영*

* '13~ '15년까지 총 1천억원 규모의 공제조합 설립(정부 500억원, 민간 500억원)

□ 2012년 추진실적

○ 추진현황(경과)

시 기	추진 내용	비 고
1분기	○ 콘텐츠공제조합 설립을 위한 연구용역 실시	
2분기	○ 콘텐츠공제조합 설립을 위한 업계공청회 개최(5월)	
3분기	○ 콘텐츠산업진흥법 시행령 개정(8월) - 공제조합 설립 인가절차, 운영, 감독 규정 등	
4분기	○ '13년 공제조합 설립 운영예산 확보(220억)	

- 소요예산 : 없음
- 주요성과 : 콘텐츠 공제조합 설립 법적 근거 마련 및 예산확보

□ 2013년도 추진계획

- 사업목표 : 콘텐츠공제조합 설립
- 주요 추진내용 : 콘텐츠공제조합 설립을 위한 초기재원 마련, 조합원 가입독려 및 홍보, 공제조합 설립 추진위 발족, 콘텐츠 대기업 출자를 위한 대-중소기업 동반협력 사업 발굴, 조합 설립 및 공제사업 개시

○ 추진일정

시 기	추진 내용	비 고
1분기	○ 콘텐츠공제조합 설립 추진위 발족(3월) ○ 공제상품 개발, 금융전산시스템 구축 착수	
2분기	○ 공제상품 개발(계속) ○ 공제상품 개발, 금융전산시스템 구축(계속)	
3분기	○ 콘텐츠공제조합 창립총회(8월), 공제조합 설립(9월)	
4분기	○ 공제사업 개시(계속)	

○ 소요예산

(단위 : 억원)

구 분	2012	2013	2014	계
국고	-	10	220	230
기금(기타)	-	-	-	-
계	-	10	220	230

□ 기대효과

- 상호보조와 공동구제 정신에 입각한 콘텐츠 공제조합 설립을 통해 영세한 콘텐츠사업자들이 자생적으로 성장할 수 있는 금융인프라 구축

1-3**법정부 융합콘텐츠 개발****부처간 협력프로젝트 시범추진 (1-3-가)**

주관부서	문화체육관광부(디지털콘텐츠산업과)	구분	예산
사업기간	2012~계속	협조부서	관련부서

□ 사업개요

- 사업목적 : 문화부의 핵심역량(스마트콘텐츠와 문화기술)을 접목, 법 부처 콘텐츠산업 육성기반 구축
- 사업기간 : '14 ~ 계속
- 사업시행주체 : 문화부 및 관련 부처(교과부, 행안부, 지경부 등)
- 사업내용 : 차세대 CT기술을 활용 직업훈련, 안전교육 등 부처 협력형 콘텐츠개발 프로젝트 시행
 - 문화부 계획수립, 콘텐츠 개발/ 관련부처 수요조사, 과제기획, 보급
 - * '콘텐츠 코리아 과제기획 TF(문화부, 각 부처 CCO, 기업, 민간전문가 등)' 구성, 공공분야 콘텐츠의 부처간 협력사업 발굴
 - * 각 부처에 콘텐츠책임관(CCO : Chief Contents Officer) 지정 · 운영
 - 3D, 가상현실, CG 등 CT기술을 기존 엔터테인먼트(영화, 게임 등) 영역 이외에 교육, 국방, 의료 · 건설 · 제조업 산업 등으로 영역 확산

□ 2012년도 추진실적

- '12년도 예산 미확보로 추진실적 없음

□ 2013년도 추진계획

- 사업목표 : 사업추진을 위한 '14년 예산 확보
- 주요 추진내용 : 부처간 협력 프로젝트별 협의 및 세부계획 수립
 - * '12년 발굴된 8개 후보군을 중심으로 타당성 검증 및 추가 발굴

※ 부처협력형 프로젝트 후보군 발굴(8개)

- (1차 후보군) e-트레이닝 콘텐츠 개발·보급, 가상현실 기반 안전교육 콘텐츠, 문화재 홀로그램 복원
- (2차 후보군) 공공정보의 생활밀착형 앱 개발, 설계 정비 3D 솔루션 개발·보급, 로봇제어시스템 공연콘텐츠, 사회적 약자의 적응을 위한 체험콘텐츠 개발, 양방향 융합형 감성콘텐츠 등

○ 추진일정

시 기	추진 내용	비 고
1분기	-	
2분기	'13년 신규 예산 확보 추진	
3분기	'13년 신규 예산 확보 추진	
4분기	공동 프로젝트 발굴 및 부처협의	

○ 소요예산 : 없음

□ 기대효과

- 차세대 콘텐츠의 새로운 Biz 창출, 콘텐츠 산업 글로벌 경쟁력 강화 및 신성장 동력 확보

차세대 융합콘텐츠 개발 : 3D 응용 (1-3-나-①)

주관부서	문화체육관광부(디지털콘텐츠산업과) 지식경제부(전자산업과) 방송통신위원회(전파방송관리과, 방송통신진흥정책과)	구분	예산
사업기간	2011~계속	협조부서	관련부서

<3D 선도콘텐츠 발굴 지원(문화체육관광부)>

□ 사업개요

- 사업목적 : 차세대 영상산업의 핵심으로 부상하는 3D콘텐츠산업의 집중적 육성
- 사업기간 : '11 ~ 계속
- 사업시행주체 : 문화부(콘텐츠진흥원)
- 사업내용 : 3D 공동제작 인프라 구축, 전문인력 양성, 3D 선도 콘텐츠 발굴 및 3D 마케팅 등 유통지원

□ 2012년 추진실적

○ 추진현황

시 기	추진 내용	비 고
1분기	세부계획 수립 및 사업공고	
2분기	지자체, 공공 분야 3D콘텐츠 제작 지원 3D중계시스템 조달철 공고	
3분기	3D 전문인력 양성(계속)	
4분기	3D 전문인력 양성(계속)	

○ 소요예산 : 125억원

○ 주요성과

- 인프라 구축 : 상암동 DMS내 3D중계시스템(중계차) 구축, 부산 '3D공동제작 스튜디오' 설치·운영 지원
- 인력양성 : 3D콘텐츠 아카데미 운영('12년, 1,000명 수료)

- 제작지원

· 지자체 3D콘텐츠 제작지원('12.5월, 7개 지자체)

* 선정 내역 : 안동시(3.6억), 단양군(3.6억), 양양군(3.6억), 울산 남구(3.6억), 고창군(3.1억), 태백시(1억), 광주 남구(1.5억)

· 공공분야 3D 콘텐츠 제작지원('12. 6월)

* 평창동계올림픽 '4D가상체험관' 구축 지원

□ 2013년도 추진계획

○ 사업목표 : 3D 인프라, 인력 양성, 제작지원을 통한 3D콘텐츠산업 조기 활성화

○ 주요 추진내용

- 3D 공동제작 인프라 구축 : 30억원

* 상암동 DMS내 3D 후반작업 시스템 구축, 부산 3D인프라 구축지원

- 3D 인력양성 : 45억원

* 방송 등 현장인력 및 예비취업자 양성(35과정, 500명)

- 3D콘텐츠 제작 및 마케팅 지원 : 45억원

* 지자체 3D영상관 콘텐츠 및 공공분야 제작 지원

* 3D콘텐츠 국제 컨퍼런스 개최 및 미국·중국 등 해외 네트워킹 구축

○ 추진일정

시 기	추진 내용	비 고
1분기	3D 중계시스템 시장조사 및 구축계획 수립	
2분기	3D 선도콘텐츠 지원과제 선정/ 3D 국제 컨퍼런스 개최	공공/지자체
3분기	3D콘텐츠 인력양성(계속)	
4분기	3D콘텐츠 인력양성(계속)	

○ 소요예산

(단위 : 억원)

구 분	2011	2012	2013	계
국고	110	185	120	415
기금(기타)	-	-	-	-
계	110	185	120	415

□ 기대효과

○ 3D콘텐츠 산업 글로벌 경쟁력 강화 및 3D기기 제조업 동반성장

<3D 및 스마트TV 비즈니스모델 발굴·지원(지식경제부)>

□ 사업개요

- 사업목적 : 3D 및 스마트TV분야 응용기술을 산업에 적용하여 신 비즈니스 모델 발굴 및 중소기업 개발제품 적용 검증, 사업화 지원
 - * 3D 기술은 방송·영화 뿐 아니라 의료, 광고, 건축, 교육 등 다양한 산업군에 활용이 가능하여 시장 전망이 밝음
- 사업기간 : '11년~'15년
- 사업시행주체 : 정보통신산업진흥원
- 사업내용
 - (3D 및 스마트TV 비즈니스 모델 발굴·지원) 3D 분야 시제품 개발 과제 발굴 및 스마트TV 분야 서비스모델의 참신한 아이디어를 발굴하고, 선정된 중소기업 컨소시엄을 지원
 - (생태계조성 및 사업화 지원) 기술지도 및 마케팅 등 사업화를 위한 컨설팅 지원 및 정보서비스 제공 등
 - * 우리나라 3D산업은 아직 초창기이고 업체들도 영세하여 인프라 조성이 반드시 필요

□ 2012년 추진실적

○ 추진현황(경과)

시 기	추진 내용	비 고
1분기	· 사업 기획 및 전담기관과의 협약체결, 신규 사업계획 공고(3월)	
2분기	· '11년 지원대상 7개 과제 현장방문 실태점검(4월) · 사업계획서 접수 완료(9개분야 총 35건, 5월) · 과제 선정평가(서면·발표·현장평가 실시, 5월) · 최종 사업자 선정, 신규 4개 과제 협약체결 완료 및 사업비 지급(6월)	
3분기	· IT VC 대상 투자설명회 개최(매주 1개사, 6월) · 사업 수행관리(RCMS 등) 설명회 개최(7월) · 사업 모니터링 활동을 통한 CS 향상 추진(9월)	
4분기	· '글로벌 3D 기술포럼' 개최(10월, 킨텍스) · 수행기관 직접 방문을 통한 Before 서비스 실시(10월) · 중간실적 발표회 개최(12월)	

○ 소요예산 : 40억원

○ 주요성과

- '11~'12년 비즈니스모델 11개 발굴, 기술지도 및 마케팅 등 사업화 지원 중

<분야별 지원현황>

구분	3D분야					스마트TV분야			계
	의료	광고	교육	건설	기타	방송	홈	공공	
'11년	1	2	2	-	2*				7
'12년	1	-	-		1	2	-	-	4

* '11년 중간평가에 따라 1개 과제 조기종료

- (고용창출) 주관 및 참여기업에서 총 30명의 신규인력 채용

* '11년 18명, '12년 12명 신규 채용('12.8월말 기준)

- (시장확대) 3D분야 제품 2개 제작, 유발 매출액 521백만원 발생
- (사업화 컨설팅) 지원기관 등의 애로기술 극복 및 사업화를 위한 기술 및 경영 컨설팅 45건(9개 기업×5건) 지원

○ 보완할 점 및 개선방안

- (사전기획 강화) 비즈니스 도출 전략, 수요처 등 체계적인 사전 기획을 통한 충실한 제안요구서를 사전 기획하여 중소기업에 실용적인 비즈니스 모델 지원과제 도출
- (업계 정보교류 강화) 기존분야 외에 3D, 스마트TV 등 신규 분야에서 시장 창출을 위한 사업별 협의체, 정보교류 강화

* 3D 모니터·현미경 개발社(레드로버)가 '3D+의료'에 진출 시도, 의료시장에 대한 정보 부재(총괄책임자 간담회, '12.9월)

□ 2013년도 추진계획

- 사업목표 : 3D 및 스마트TV 분야의 비즈니스 모델을 8개 규모 신규 발굴하고 비즈니스 서비스 컨설팅을 통한 사업화 모델 지원

○ 주요 추진내용

- (3D 및 스마트TV 비즈니스 모델 발굴·지원) 3D 분야 시제품 개발

과제 발굴 및 스마트TV 분야 서비스모델의 참신한 아이디어를 발굴하고, 선정된 중소기업 컨소시엄을 지원

- (생태계조성 및 사업화 지원) 기술지도 및 마케팅 등 사업화를 위한 컨설팅 지원 및 정보서비스 제공 등

○ 추진일정

시 기	추진 내용	비 고
1분기	· 사전 기획 및 전담기관과의 협약체결(3월) · 3D 및 스마트TV 기술적용 시범사업 신규 사업계획 공고(3월)	
2분기	· 전년 지원과제 현장방문 실태점검 및 중간·최종평가 실시(5~6월) · 신규과제 사업계획서 선정평가 및 협약체결(6월)	
3분기	· 사업 수행관리(RCMS 등) 설명회 개최(7월) · 기술지도, 교육, 마케팅 등 전문가를 통한 기업지원(8월~) · 사업 모니터링 활동 추진(9월)	
4분기	· '글로벌 3D 기술포럼' 개최(10월) · 수행기관 직접 방문을 통한 Before 서비스 실시(10월) · 중간실적 발표회 개최(12월) · 산업동향 및 시장조사 등 지식서비스 제공(계속)	

○ 소요예산

구 분	2012	2013	2014	계
국고	40	38.18	40	118.18
기금(기타)	-	-	-	-
계	40	38.18	40	118.18

□ 기대효과

- 3D 및 스마트TV 기술과 이중산업간 융합 지원을 통한 전통산업의 고부가가치화 실현으로 신제품의 매출 및 수출 증대 효과
- 3D 및 스마트TV 분야 응용기술을 적용한 비즈니스 모델 발굴 및 사업화 지원을 통해 산업 육성 및 新시장 창출
- 국제협력을 통한 다양한 협력분야 발굴 및 네트워크 구축 등을 통해 국내 기업에 해외시장 개척 기회 제공

<3D TV 콘텐츠 제작 지원(방송통신위원회)>

□ 사업개요

- 사업목적 : 3차원 입체방송(3DTV)시대에 대비하여, 국내 3D 방송 방식의 국제 표준화 및 3D콘텐츠 제작지원 등을 통해 국내 3D 방송 조기 활성화 및 세계 3DTV와 방송시장 선점을 위한 기반 마련
- 사업기간 : 2010년 ~ (계속)
- 사업시행주체 : 방송통신위원회, 한국전파진흥협회

□ 2012년 추진실적

- (제작지원 및 인력양성) 3D콘텐츠 제작 지원분야를 영화, 애니메이션, 공연, 스포츠 등으로 다양화하고 인력수급 및 저변확대
 - * '11년 고화질 3D 방송용 표준콘텐츠 8편 제작
- (I3DS와 협력 추진) I3DS 미국·EU·ASIA 등 지역 커뮤니티와 국내 협회간의 협력을 통한 해외 3D 콘텐츠 네트워크 구축

□ 2013년 추진계획

- 사업목표
 - (3D콘텐츠 제작지원) 3D 콘텐츠 제작지원을 통하여 3D 방송통신서비스 조기 정착 및 관련 산업 활성화를 도모
 - (국내 3D 방송방식의 ATSC 국제 표준화) 국내 고화질 3D 방송 방식의 국제 표준화를 통해 세계 시장 선점 기회 확보
- ※ ATSC(Advanced Television Systems Committee) : 美 방송 표준위원회

○ 주요 추진 내용

- (3D콘텐츠 제작지원) 3D 제작사 및 컨소시엄을 대상으로 제작비 매칭지원 및 해외시장(글로벌 콘텐츠 마켓) 판매·유통 지원 등을 통한 창의적이고 다양한 고품질 3D콘텐츠 제작활성화 기반조성
- (국내 3D 방송방식의 ATSC 국제 표준화) 국내 '지상파 고화질 3D 방송 송수신 방식'의 ATSC 표준 승인 지원을 위한 실무반 운영 및 적극적 대외 홍보

○ 소요예산

(단위 : 억원)

구 분	2011	2012	2013	계
국고				
기금(기타)	21	30	30	81
계	21	30	30	81

□ 기대효과

- 성공 가능성이 있는 프로젝트에 대해 기획개발, 제작, 유통 및 수출 등 전 단계를 일괄적으로 연계 지원하여 3D콘텐츠 성공스토리 발굴
- 국제 표준 승인으로 ATSC 방식 방송 국가의 3D 방송 추진 시, 국내 방송 기술 및 시스템을 도입하는 등 해외진출 효과 기대

차세대 융합콘텐츠 개발 : CG (1-3-나-②)

주관부서	문화체육관광부(디지털콘텐츠산업과)	구분	예산
사업기간	2011~계속	협조부서	관련부서

□ 사업개요

- 사업목적 : 컴퓨터그래픽(CG) 산업의 해외진출 역량 강화
- 사업기간 : '11 ~ 계속
- 사업시행주체 : 문화부(콘텐츠진흥원)
- 사업내용 : 국내외 CG 프로젝트 제작지원, 해외 마켓 연계 상담회 참가 등 마케팅 지원

□ 2012년 추진실적

○ 추진현황

시 기	추진 내용	비 고
1분기	·사업 세부계획 수립 ·홍콩필름마트 CG상담회 참가 지원	
2분기	지원 프로젝트 선정(1차 공모)	
3분기	지원 프로젝트 선정(2차 공모)	
4분기	·지원 프로젝트 선정(3차 공모) ·AFM(미국필름마켓) 연계 CG 상담회 참가 지원	

○ 소요예산 : 50억원

○ 주요성과

- 국내외 CG프로젝트 제작지원(10건)
 - * 선정 내역 : 중국영화 CZ12, 적인걸 및 미국영화 몽키킹 VFX제작 등
- 해외 마켓 연계 국내 업체의 해외 마케팅 지원(할리우드, 중화권)
 - 홍콩필름마트(3월) 및 아메리칸필름마켓(11월) 참가지원

□ 2013년도 추진계획

- 사업목표 : 중국, 할리우드 등 전략시장에 대한 국내 CG업체 진출 활성화
- 주요 추진내용
 - 국내외 CG 프로젝트 제작지원(총 CG 제작비의 25% 이내)
 - 해외 마켓 연계 상담회 참가 등 마케팅 지원(할리우드, 중화권)
- 추진일정

시 기	추진 내용	비 고
1분기	·사업 세부계획 수립 ·홍콩필름마트 CG상담회 참가 지원	
2분기	지원프로젝트 선정(1차)	
3분기	지원 프로젝트 선정(2차)	
4분기	·AFM(미국필름마켓) 연계 CG 상담회 참가 지원	

○ 소요예산

(단위 : 억원)

구 분	2011	2012	2013	계
국고	50	50	50	150
기금(기타)	-	-	-	-
계	50	50	50	180

□ 기대효과

- 국내 CG기업의 제작경쟁력 강화 및 해외프로젝트 수주가능성 제고를 통한 헐리웃, 중국 등 주요 전략시장 진출 가시화

차세대 융합콘텐츠 개발 : 가상현실 (1-3-나-②)

주관부서	문화체육관광부(디지털콘텐츠산업과)	구분	예산
사업기간	2011~2013	협조부서	관련부서

□ 사업개요

- 사업목적 : 차세대 콘텐츠(가상현실) 집중지원으로 콘텐츠 산업 육성
- 사업기간 : 단년도 계속사업
- 사업시행주체 : 문화체육관광부(한국콘텐츠진흥원)
- 사업내용 : 가상현실을 활용하여 신규 콘텐츠 시장을 창출할 수 있는 콘텐츠 지원(총 사업비의 40%) 사업 추진

□ 2012년 추진실적

○ 추진현황

시 기	추진 내용	비 고
1분기	세부사업계획수립 및 사업공고(3월)	
2분기	사업설명회(4월), 과제선정(5월), VR Expo 참가(6월)	
3분기	협약체결(7월), 과제개발 및 진행경과점검(9월)	
4분기	과제별 중간평가(12월)	

○ 소요예산 : 25억원

○ 주요성과

- 모션센싱, 홀로그램 등을 활용한 새로운 UX의 가상현실 콘텐츠 총 5종 제작 지원
- 'VR K-pop 체험관', 'Smart Virtual Arts', 'AR 어학 콘텐츠' 등 지원

□ 2013년도 추진계획

○ 사업목표 : 동작인식, 홀로그램 등 급변하는 콘텐츠 관련 기술과 비즈니스 환경에 부합하는 가상현실콘텐츠 지원

○ 주요 추진내용

- 현실의 일부를 가상의 영상으로 경험할 수 있는 신규 콘텐츠 제작 및 사업화 지원
- 완료 과제 중 성과가 우수한 콘텐츠에 대해 가상현실 전문 전시회 (VR Expo, 일본 도쿄) 참여 지원을 통해 해외 진출 가능성 증대

○ 추진일정

시 기	추진 내용	비 고
1분기	세부사업계획수립 및 사업공고(3월)	
2분기	사업설명회(4월), 과제선정(5월), VR Expo 참가(6월)	
3분기	협약체결(7월), 과제개발 및 진행경과점검(9월)	
4분기	과제별 중간평가(12월)	

○ 소요예산

(단위 : 억원)

구 분	2011	2012	2013	계
국고	25	25	25	75
기금(기타)				
계	25	25	25	75

□ 기대효과

○ 실생활에 유익한 가상현실콘텐츠 시장 활성화

차세대 융합콘텐츠 개발 : e트레이닝 (1-3-나-③)

주관부서	지식경제부(지식서비스과)	구분	예산
사업기간	2011~계속	협조부서	관련부서

□ 사업개요

- 사업목적 : 가상환경에서 기술훈련 서비스를 제공하는 e-트레이닝 보급·확산을 통해 새로운 스마트러닝 시장 창출
- 사업기간 : '11년~(계속)
- 사업시행주체 : 정보통신산업진흥원, 전자부품연구원
- 사업내용
 - (기술개발) 증강·가상현실, 인터랙션 기술 등 e-트레이닝 서비스 제공을 위한 기반기술 및 훈련 시스템 개발 지원
 - (서비스모델 개발) 산업현장의 교육훈련 수요 분석을 통해 e-트레이닝 유망분야의 훈련모형 및 서비스모델 개발 지원

□ 2012년 추진실적

○ 추진현황

시 기	추진 내용	비 고
1분기	· e-트레이닝 서비스모델 과제 기획(3월)	
2분기	· e-트레이닝 서비스모델 개발을 위한 사업자 선정(5월)	
3분기	· 실습형 머시닝센터 서비스모델 개발 착수(7월) · 가상용접 e-트레이닝시스템 제품 개발 완료(9월) · 단일사용자 e-트레이닝 시스템 개발 착수(9월)	
4분기	· 차량운전 훈련 시뮬레이터 개발 착수(10월) · CAVE형 e-트레이닝 시스템 프로토타입 개발 착수(11월) · 실습형 머시닝센터 서비스모델 개발 완료(12월)	

○ 소요예산 : 12.3억원

* e-트레이닝 기술개발 4건(11.8억원), 서비스모델 개발 1건(0.5억원)

o 주요성과('12년)

- (기술개발) 단일사용자 e-트레이닝 시스템, 차량운전훈련 시뮬레이터, CAVE형 e-트레이닝 시스템 프로토타입 개발 등 3종 개발 추진 중
- (서비스모델 개발) 산업별 훈련수요 분석 등을 통해 “머시닝센터 e-트레이닝 서비스 모델” 과제 선정 및 개발('12.12월 완료 예정)
- (제품개발·시범서비스) 가상용접 e-트레이닝 시스템 제품 개발 및 폴리텍대 시범 서비스 적용('12.10월 완료)

o 보완할 점 및 개선방안

- e-트레이닝 적용 분야 확대, 훈련 장비 및 훈련 방법 다각화를 위해 필요한 e-트레이닝 요소 기술 개발

□ 2013년도 추진계획

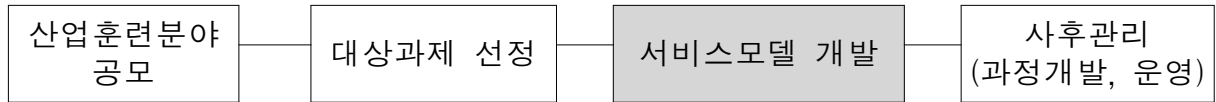
- o 사업목표 : e-트레이닝 요소기술 개발을 통한 서비스 완성도 제고, 지속적인 유망 서비스모델 발굴로 e-트레이닝 수요 저변 확대
- o 주요 추진내용
 - (기술개발) 다중사용자 참여형 e-트레이닝 시스템 개발, CAVE형 e-트레이닝 시스템 개발, 의료훈련 시뮬레이터 개발 등 3개 과제 지원

< '13년 e-트레이닝 기술 개발 내용 >

구 분	주요 내용
다중사용자 참여형 e-트레이닝 시스템 개발	· 다수 참여자가 연동하여 시뮬레이션을 수행하는 e-트레이닝 시스템 개발 (항만 크레인 분야에 적용)
CAVE형 e-트레이닝 시스템 개발	· CAVE 디스플레이 기반 e-트레이닝 시스템 개발 (스포츠 분야에 적용)
의료훈련 시뮬레이터 개발	· 다시점 의료 영상 렌더링 및 재생 기술, 햅틱 디바이스 기술 등을 적용한 의료 훈련 시뮬레이터 개발

- (서비스모델 개발) e-트레이닝 서비스모델 개발 지원(1개 업종)

< e-트레이닝 서비스모델 개발 지원 사업 진행 절차 >



o 추진일정

시 기	추진 내용	비 고
1분기	· e-트레이닝 서비스 모델 개발 공고 · CAVE형 e-트레이닝 시스템 기술개발 착수	
2분기	· e-트레이닝 서비스모델 개발 사업자 선정 · 다중사용자 참여형 e-트레이닝 시스템 개발 착수	
3분기	· 의료훈련 e-트레이닝 시스템 개발 착수	
4분기	· e-트레이닝 서비스 모델 개발 완료 · e-트레이닝 기술개발 지원 사업 완료	

o 소요예산

(단위 : 억원)

구 분	2012	2013	2014	계
국고	12.3	10	15	37.3
기금(기타)	-	-	-	-
계	12.3	10	15	37.3

□ 기대효과

- o e-트레이닝 공급기업 경쟁력 강화 및 수요 활성화 지원 등을 통해 e-트레이닝 산업 육성을 위한 초기 기반 마련
- o 고위험·고비용 기술 훈련을 가상훈련으로 대체 또는 보완함으로써 각종 에너지 소비, 환경오염, 건강상 위해 등 경제·사회적 비용 절감

차세대 융합콘텐츠 개발 : e러닝 (1-3-나-④)

주관부서	교육과학기술부(이러닝과 등) 지식경제부(지식서비스과)	구분	예산
사업기간	2003~계속	협조부서	관련부서

<사이버가정학습 운영 지원(교육과학기술부)>

□ 사업개요

- 사업목적 : 초·중학생들에게 교과관련 수준별 이러닝 콘텐츠 제공으로 공교육 내실화, 사교육비 경감 및 지역·계층간 교육격차 해소
- 사업기간 : '04 ~ 계속
- 사업시행주체 : 교육과학기술부, 17개 시·도교육청
- 사업내용
 - 초등 3학년~중등 3학년 학생을 대상으로 주요과목(국·수·사·과·영)의 자기주도 학습을 위한 이러닝 콘텐츠 제공
 - LMS(Learning Management System)을 통한 진도관리와 사이버 담임선생님을 지정을 통한 학습관리 서비스 제공

□ 2012년 추진실적

○ 추진현황(경과)

시 기	추진 내용	비 고
1분기	- 사업추진계획 수립(시·도교육청 의견 수립)	
2분기	- 2009개정교육과정 대응 콘텐츠 운영방안 도출을 위한 T/F 운영	
3분기	- 2009개정교육과정 대응 콘텐츠 개발방식에 관한 전문가 연구그룹 운영 방안 강구 - 기술·가정과 콘텐츠 개발 착수 - 콘텐츠 관리 유통시스템 활성화 및 신규 콘텐츠 배포	
4분기	- 2009개정교육과정 대응 콘텐츠 개발 방식 연구완료 - '13-'14 서비스 개선방안 기본 계획안 마련	

○ 소요예산 : 지방비 11.11억원

○ 주요성과

- (2009개정 교육과정 대응 콘텐츠 개발) '13년 중 1과정 중, 2007개정 교육과정 대비 내용의 변화폭이 큰 교과 콘텐츠(사회·과학)부터 개발 착수('12.10~'13. 상반기 공급 예정)
- (수요기반 콘텐츠공급) 집중이수제에 따른 미이수 보충과정 수요 및 활용도를 고려한 교과목 콘텐츠 개발 및 기 개발* 자료 배포
 - ※ 기술·가정과 : 중1-3학년군, 동영상 중심, 총 175차시, 학생용 서책형 교재 개발, 교과수업용·모바일 콘텐츠 개발 ('12.6-'13.2, 9개월간)
 - * 중 사회(1-3학년, 사이버가정학습용), 강원교육청 개발 음악·미술교과 (각 68차시, 원격교육용동영상) 콘텐츠 시·도간 공유('12.,10~)
- (콘텐츠관리 유통시스템 활성화) 중앙이나 지방에서 제공하는 콘텐츠 자원을 중앙시스템에서 통합관리, 시·도 시스템으로 공유 및 배포
 - ※ 2007개정교육과정(초4-중3:국·수·사·과·영, 초-고:정보통신윤리) 185개 과정, 5002차시, 16개 시도교육청 공유, 본 시스템 개발이전 웹하드 공유방식

□ 2013년도 추진계획

- 사업목표 : 2009 개정교육과정 대응 콘텐츠 개발 및 제공
- 주요 추진내용 : 중앙과 지방의 공동 투자로 2009개정 교육과정에 대응하는 적시성 있고 활용도 높은 콘텐츠 개발 및 공유
 - 2009 개정교육과정 대응 콘텐츠 개발 내역(총 예산 69억원)

과목	국어	수학	사회	과학	합계
학년	초4-중3	초4-중3	초4-중3	초4-중3	-
계	6세트	6세트	6세트	6세트	24세트

※ 1세트 = 1개 학년 1개 교과에 대하여 2종이 포함된 것을 의미함

⇒ 학생용 콘텐츠 1종 + 교사용 콘텐츠 1종 = 1세트

※ 교과수업용 콘텐츠: 교실 수업에서 사용가능한 분절된 수업용 콘텐츠, 멀티미디어 요소 자료 등

○ 추진일정

시 기	추진 내용	비 고
1분기	- 사업추진계획 수립(시·도교육청 의견 수렴) - 우수 교육청 및 우수 학교 모델 발굴	
2분기	- 2009개정교육과정 콘텐츠 개발 및 공유	초 4 중 1,2
3분기	- 2009개정교육과정 콘텐츠 개발 및 공유	초 4 중 1,2
4분기	- 2009개정교육과정 콘텐츠 개발 및 공유완료	초 4 중 1,2

* '14년 초5,6 및 중3 개발 '15년 공급

○ 소요예산

(단위: 억원)

구 분	2012	2013	2014	계
국고	-	-	미정	-
특별교부금	-	34.50	미정	34.50
지방비	11.11	34.50	미정	45.61
계	11.11	69.00	미정	80.11

* 추후 변동 가능 / 중앙·지방 기획 공동 개발 콘텐츠 소요예산에 한함

□ 기대효과

- 개정교육과정에 따른 학습자 중심의 수준별 맞춤형 콘텐츠 및 학습 이력 관리 서비스를 제공함으로써
 - 학교수업 연계, 보충학습 기회 확대를 통한 공교육 내실화, 사교육비 절감, 및 지역·계층간 교육격차 해소에 기여
- 사이버가정학습 차세대 LMS/LCMS, 진단처방, 화상상담, 학력 평가 관리 시스템의 원활한 운영을 통한 교육 수요자의 만족도 및 교육의 질 제고

<대학이러닝지원센터 콘텐츠개발 지원(교육과학기술부)>

□ 사업개요

- 사업목적 : 대학이러닝지원센터 콘텐츠 개발 및 운영활성화를 지원하여 대학·지역간 콘텐츠 공동활용
- 사업기간 : '03년 ~ 계속
- 사업시행주체 : 중앙운영본부(제주대) 및 10개 권역센터
- 사업내용
 - 대학이러닝 기반시설 및 기술 확보와 각 권역 내 교육용 콘텐츠 공동 개발 지원
 - 개발된 콘텐츠를 KOCW에 탑재하여 일반인에게 공개

□ 2012년 추진실적

○ 추진현황(경과)

시 기	추진 내용	비 고
1분기	사업추진계획 수립 대학이러닝지원센터 콘텐츠 공모 및 개발	
2분기	이러닝지원센터 중앙운영본부 실적평가 및 정식본부 확정 대학이러닝 콘퍼런스 개최	
3분기	이러닝 국제박람회 홍보관 지원 및 앱 공모전 개최	
4분기	대학이러닝지원센터 운영 평가	

- 소요예산 : 국고 4.5억원
 - 대학이러닝지원센터 콘텐츠 개발비 : 3.6억원
 - 중앙운영본부 운영비 : 0.9억원
- 주요성과
 - 10개 이러닝지원센터 32개 콘텐츠 개발 추진 중
 - 대학생 모바일 앱 공모전 개최 및 이러닝 콘퍼런스 개최
 - 이러닝 강좌운영 997개 강좌, 131,682명 수강(2012년 1학기)
 - 지역민 대상 평생학습 46개 강좌, 1,230명 수강(2012년 1학기)

- '09년~'11년 개발 콘텐츠 공개비율 : 86%(147건 중 126건 공개)
- 학습자 만족도 '09년 71.6%, '10년 72%, '11년 73.1%
- 개발된 콘텐츠를 KOCW(Korea Open Course Ware)에 탑재하여 일반인도 활용할 수 있도록 공개
 - ※ 542개 강의 7,339개 강의자료 탑재 · 운영중(2012.10월 현재)

□ 2013년도 추진계획

- 사업목표 : 대학 이러닝 활성화를 위해 교육용 콘텐츠 공동 개발을 지원, 개발된 콘텐츠를 KOCW에 탑재하여 일반인에게 공개
- 주요 추진내용
 - 권역내 대학간 이러닝 콘텐츠 공동개발 지원
 - 이러닝 국제박람회 참석 및 콘퍼런스 개최
 - KOCW에 등록 및 공개를 통한 공동활용
- 추진일정

시 기	추진 내용	비 고
1분기	사업추진계획 수립 대학이러닝지원센터 콘텐츠 공모 및 개발	
2분기	이러닝지원센터 중앙운영본부 실적평가 및 정식본부 확정 대학이러닝 콘퍼런스 개최	
3분기	이러닝 국제박람회 홍보관 지원 및 앱 공모전 개최	
4분기	대학이러닝지원센터 운영 평가	

- 소요예산 (단위:억원)

구 분	2012	2013	2014	계
국고	4.5	4.5	4.39	13.39
기금(기타)	-	-	-	-
계	4.5	4.5	4.39	13.39

□ 기대효과

- 이러닝 교수-학습 자원 개발 및 확보와 우수 교육프로그램의 발굴·확산
- 교수, 학생, 직원들의 이러닝에 대한 인식 제고 및 공동 활용·학점 교류 활성화를 위한 국가차원의 고등교육 강의정보 공동활용 체제 구축

<사이버대학 콘텐츠 개발 지원(교육과학기술부)>

□ 사업개요

○ 사업목적

- 사이버대학의 특성에 맞는 분야별 재교육 콘텐츠 개발을 지원하여
일과 학업을 병행하는 성인학습자에게 고품질의 고등교육기회 제공
- 우수 콘텐츠 개발 경험을 통한 사이버대학 콘텐츠의 질적 개선
및 콘텐츠 공동 활용을 통한 사이버대학간 협력 유도

○ 사업기간 : '03 ~ '12(종료)

○ 사업시행주체 : 교육과학기술부

○ 사업내용

- 원격고등교육 국제학술세미나와 연동하여 사이버대학을 대상으로
우수 콘텐츠 공모 및 선정
 - 사이버대학 특성화사업 지원 대상으로 선정된 대학의 학과 신설
또는 개편 과정에서 산출되는 교육용 우수콘텐츠 확보
- ⇒ 사업과정에서 확보된 우수 콘텐츠의 공개 및 공동 활용 추진

□ 2012년 추진실적

○ 추진현황(경과)

시 기	추진 내용	비 고
1분기	기본계획 수립 및 전문기관에 예산 교부	교과부
2분기	시행계획 수립, 사업공모, 평가 및 계약체결	교과부, 전문기관
3분기	우수 콘텐츠 공모	전문기관, 사이버대학
4분기	사이버대학 특성화 콘텐츠 제작(4개 대학)	특성화 지원 대학

○ 소요예산 : 국고 4억원

○ 주요성과

- 사이버대학 특성화 지원에 따른 마이스터고·특성화고 졸업생들의 교육수요를 반영한 관련 학과 우수 콘텐츠 확보(4개 학과*)
 - * 영진사이버대(정보통신학과), 고려사이버대(전기전자공학과), 서울사이버대(뉴미디어 콘텐츠공학과), 대구사이버대(전자정보통신공학과)
- 원격대학 국제학술세미나와 연계한 우수 콘텐츠 공모전을 통해 고품질 콘텐츠 확보 (2종*)
 - * ‘현대생활과 법’(서울디지털대), ‘지진방재론’(송실사이버대)

□ 2013년도 추진계획

- ‘사이버대학 경쟁력 강화 추진’ 사업 방향 전환
 - 콘텐츠 개발 위주의 지원에서 특성화를 강화하는 방향으로 변경

<차세대 이러닝 경쟁력 확보 지원(지식경제부)>

□ 사업개요

- 사업목적 : 스마트기기 확산, 실감미디어 기술 발달 등 급변하는 IT환경에 대응한 미래형 이러닝 기술개발을 통해 이러닝 기술 선도국가(First Mover)로서의 위상을 강화
- 사업기간 : 2011~계속
- 사업내용 : 차세대 이러닝(실감체험형·지능형·감성형 이러닝 등) 분야 원천기술 개발 등 기술경쟁력 확보 지원

□ 2012년 추진실적

○ 추진현황

시 기	추진 내용	비 고
11년 3분기	· 산업기술로드맵 수립, 기술수요조사 실시(8월)	
11년 4분기	· 기획대상 과제기획(10~12월) · 기획대상 과제 목표검증, 인터넷공시, 공청회(12월)	
12년 1분기	· 신규지원 대상과제 확정 및 공고(1월) · 신규지원 대상과제 사업자 선정(3월)	
12년 2분기	· 신규과제 협약체결(4월)	
12년 3분기	· '12년도 추가 기획대상 과제기획(7~8월) · '12년도 추가 신규지원 대상과제 확정 및 공고(9월)	
12년 4분기	· '12년도 추가 신규지원 대상과제 사업자 선정(11월) · '12년도 추가 신규과제 협약체결(12월)	

○ 소요예산 : 40.1억원

○ 주요성과 : '12년 총 5개 과제 지원

No.	과제명	'12년 예산 (억원)
1	장노년 인지능력 측정기술 개발	10.2
2	복합지식 기반의 이러닝 오픈 프레임워크 개발	6.43
3	자동차 정비 훈련을 위한 자기주도 체험형 e-Training 서비스 기술 개발	8.5
4	창의적 인재육성을 위한 지능형 튜터링 시스템 개발	8.5
5	자기주도 학습을 위한 소셜러닝용 교육 콘텐츠 및 전문가 실시간 추천/연계 기술 개발	6.5

□ 2013년도 추진계획

○ 주요 추진내용

- 계속과제(3개) 지속 지원(2개과제 종료)

< 계속 과제 >

- * 자동차 정비훈련을 위한 자기주도 체험형 e-Training서비스 기술개발
- * 창의적 인재육성을 위한 지능형 튜터링 시스템 개발
- * 자기주도 학습을 위한 소셜러닝용 교육 콘텐츠 및 전문가 실시간 추천/연계 기술 개발

< 종료 과제 >

- * 장노년 인지능력 측정기술 개발
- * 복합지식 기반의 이러닝 오픈프레임워크 개발

- 신규과제(1개) 발굴

< 기획중인 과제 >

- * 차세대 완구산업 활성화를 위한 스마트 ToyWeb 서비스 기술개발

○ 추진현황 및 계획

시 기	추진 내용	비 고
12년 3분기	· 신규과제 수요조사 실시(7월)	
12년 4분기	· 기획대상과제 선정(10월) 및 기획 추진	
13년 1분기	· 신규지원 대상과제 확정	
13년 2분기	· 신규과제 협약 체결	

○ 소요예산

(단위: 억원)

구 분	2011	2012	2013	계
국고	59.5	40.1	40.1	139.7
기금(기타)				
계	59.5	40.1	40.1	139.7

□ 기대효과

- 기존의 PC, 동영상 위주의 단순 지식전달 방식에서 나아가 다양한 디바이스에 기반한 학습자 맞춤형, 실감·체험형 학습 등 스마트러닝 新시장을 창출하고 이러닝산업의 고부가가치화에 기여

차세대 융합콘텐츠 개발 : 차세대게임 (1-3-나-⑤)

주관부서	문화체육관광부(게임콘텐츠산업과)	구분	예산
사업기간	2011~계속	협조부서	관련부서

□ 사업개요

- 사업목적 : 우수한 기능성게임을 제작 보급하여 게임의 순기능역할 강화
- 사업기간 : 2013. 1. 1 ~ 2013. 2. 28 (계속)
- 사업시행주체 : 한국콘텐츠진흥원
- 사업내용
 - 기능성게임 제작지원 (계속과제 및 신규과제)
 - 기능성게임 홍보지원 및 기능성게임 종합포털 운영
 - 기능성게임 기초 연구 및 기능성게임 페스티벌 개최지원

□ 2012년 추진실적

○ 추진현황(경과)

시 기	추진 내용	비 고
1분기	<ul style="list-style-type: none"> ○ 사업계획 수립 및 국고신청 ○ 기본계획 수립 ○ 기능성게임 제작지원 계속과제 1차년도 결과평가 	
2분기	<ul style="list-style-type: none"> ○ 1분기 이달의우수게임 선정평가 및 시상식 ○ 경기콘텐츠진흥원 업무협약 체결 ○ 기능성게임 제작지원 계속과제 2차년도 협약체결 ○ 기능성게임 종합포털위탁사 선정, 계약체결 ○ 경기콘텐츠진흥원 교과학습 기능성게임 제작지원 간접교부 및 운영위원회 개최 ○ 한국보드게임산업협회 기능성보드게임활성화 간접교부 ○ 교과학습용 기능성게임 제작지원 공고, 접수 	계속과제 3개작 협약 *차세대기능향상 장애학생 언어훈련, 다문화기정한국어교육 우수게임 3개작 선정 *아이러브커피 제네시스 상상피워 로보콩
3분기	<ul style="list-style-type: none"> ○ 교과학습용 기능성게임 선정평가 ○ 2012 대한민국 기능성게임 콘퍼런스 개최 ○ 기능성게임 신규과제 공고, 접수, 사업설명회 ○ 교과학습용 기능성게임 제작지원 협약체결(2개 과제) ○ 기능성게임 제작지원 신규과제 협약체결(5개 과제) 	신규과제 5개작 선정 *자유주제 2개 전통 1개 보드 2개 교과학습 2개작 선정 *수학과제 1개 과학과제 1개

	<ul style="list-style-type: none"> ○ 2분기 이달의 우수게임 선정평가 및 시상식 ○ 경기콘텐츠진흥원 기능성게임콘퍼런스 간접교부 ○ 기능성게임 제작지원(계속과제) 2차년도 중간평가 ○ 기능성게임 콘퍼런스 개최 ○ 기능성게임 현황 및 활성화방안 연구용역평가 및 계약체결(게임개발자협회) ○ 3분기 이달의 우수게임 공고 및 접수 ○ 기능성게임 제작지원 계속과제 2차년도 중간평가 	<p>우수게임 3개작 선정 *소울소드, 몽키배틀, 에코시티</p>
4분기	<ul style="list-style-type: none"> ○ 기능성게임 계속과제 중간평가 ○ 3분기 이달의 우수게임 선정평가 및 시상식 	<p>우수게임 3개작 선정 *애니팡, 한자테마파크, 댄스코어</p>

○ 소요예산 : 18억원

○ 주요성과

- 전통문화, 교육, 치매, 다문화 등 다양한 주제 및 장르와 연계한 기능성게임 10종 제작지원
- 개발완료된 소비자안전 기능성게임 주니어네이버, 다음키즈짱, 한국소비자원 보급 및 서비스중(2012.2)
- 한국, 중국, 프랑스, 스페인, 미국 등 전세계 지역으로 서비스중인 에코프렌즈(EcoFriendz) 등 산업적, 정책적 성공사례를 도출하고 게임의 부정적 인식을 해소

○ 보완할 점 및 개선방안

- 산업체조사, 이용자조사 등을 통한 기능성게임 수요조사와 집중 지원과제 선별 필요

□ 2013년도 추진계획

○ 사업목표

- 우수한 기능성게임을 제작하고 보급하여 산업적, 정책적 성공사례 도출
- 다양한 산업군 및 장르와의 연계를 통한 기능성게임의 가능성 제시

○ 주요 추진내용

- 기능성게임 제작지원 및 보급확대

- 우수 기능성게임 지정공모 및 자유공모 실시
- 교과학습용 기능성게임 계속 지원(2012년~2013년)
- 우수 기능성게임 수요처 발굴을 위한 비즈매칭 지원
- 기능성게임 홍보
 - 지스타 기능성게임공동관 운영 등 우수 기능성게임 홍보지원
 - 해외 기능성게임 전시회, 콘퍼런스 참가지원
 - 기능성게임 언론홍보 및 광고지원
 - 이달의 우수게임 선정 및 기능성게임포털 지속 운영
- 기능성게임 기초연구
 - 기능성게임 이용자 실태조사 및 동향조사

○ 추진일정

시 기	추진 내용	비 고
1분기	○국고교부 및 기본계획 품의보고	
2분기	○기능성게임 제작지원 지정과제 공모 ○기능성게임 제작지원 자유과제 공모	
3분기	○기능성게임 제작지원 과제선정 및 제작 ○기능성게임 이용자 실태 및 동향조사 실시 ○기능성게임 맞춤형 홍보마케팅 및 기능성게임 포털 운영	
4분기	○기능성게임 이용자 실태 및 동향조사 실시 ○기능성게임 맞춤형 홍보마케팅 및 기능성게임 포털 운영	

○ 소요예산

(단위: 억원)

구 분	2012	2013	2014	계
국고	18	19	20	57
기금(기타)	-	-	-	-
계	18	19	20	57

□ 기대효과

- 다양한 기능성게임 콘텐츠 제작 및 확산을 통한 게임의 사회적 효용증대

차세대 융합콘텐츠 개발 : 차세대게임 (1-3-나-⑤)

주관부서	문화체육관광부(게임콘텐츠산업과)	구분	예산
사업기간	2009~ 계속	협조부서	관련부서

□ 사업개요

- 사업목적 : 차세대 게임콘텐츠 개발로 국내 게임산업 돌파구 마련 및 차세대 게임 해외시장 선점을 통한 글로벌 경쟁력 강화
- 사업기간 : 2009 ~ 계속
- 사업시행주체 : 한국콘텐츠진흥원
- 사업내용 : 차세대 게임 기업 인큐베이팅 및 제작 지원

□ 2012년 추진실적

- 추진현황(경과)

시 기	추진 내용	비 고
1분기	<ul style="list-style-type: none"> ○ 게임벤처2.0 3기 운영(9개팀_30명) ○ '12년 차세대 게임콘텐츠 제작지원 과제 선정 공고(2월) 	
2분기	<ul style="list-style-type: none"> ○ 글로벌게임허브센터 회원사 워크숍 개최(6월) ○ '12년 차세대 게임콘텐츠 제작지원 과제 서정 및 협약체결 (4월, 20개 과제) 	
3분기	<ul style="list-style-type: none"> ○ 글로벌게임허브센터 회원사 투자설명회 개최(7월) 	
4분기	<ul style="list-style-type: none"> ○ 글로벌게임허브센터 회원사 취업박람회 개최(10월) ○ 국제게임전시회 G-Star 2012 참가지원(B2C, B2B) ○ '12년 차세대 게임콘텐츠 제작지원 과제 중간평가(11월) 	

- 소요예산

- 50억원(게임기업 인큐베이션 : 11억원, 차세대 게임콘텐츠 제작 지원 : 39억원)

○ 주요성과

- 게임벤처2.0 운영
 - LG 유플러스 투자 및 퍼블리싱 계약체결(와이즈게임즈)
 - 게임빌 퍼블리싱 계약체결(플레이마루)
- 글로벌게임허브센터 회원사 워크숍 개최
 - 투자자, 퍼블리셔, 게임기업 100여명 참가(퍼블리셔와 계약추진)
- 글로벌게임허브센터 회원사 투자설명회 개최
 - 계약 상담액 약 135억원 달성
- 글로벌게임허브센터 회원사 취업박람회 개최
 - 구인, 구직자 350여명 참가 / 현장에서 70여명 면접 진행 등
- 차세대 게임콘텐츠 제작지원
 - 과제접수 : 288개 과제
 - 과제선정 : 20개 과제선정(과제 당 최고 2.5억원에서 최소 0.9억원)

○ 보완할 점 및 개선방안

- 차세대 게임콘텐츠 제작지원 사업의 예산 감소에 따라 과제별 지원금을 축소하고 자부담 비율을 확대

□ 2013년도 추진계획

○ 사업목표

- 차세대게임을 개발하는 국내 중소게임개발사 발굴 및 육성(입주 19개사)
- 중·소 게임기업의 차세대 게임콘텐츠 제작지원(과제당 최대 2억원, 15개 과제 내외)

○ 주요 추진내용

- 게임기업 인큐베이션 운영
 - 입주시설 관리 및 운영 : 회원사 대상 입주시설 관리 및 운영
- 회원사 지원 사업
 - 국내외 게임IR 지원(투자자, 퍼블리셔 등), 취업박람회 등 개최
 - 국내외 엔진, S/W, 산업 동향 등 세미나(교육) 지원 등
 - 회원사 2011 G-star 공동 홍보관 참가 지원

- 글로벌게임 제작 경진대회 개최
 - 차세대게임의 다양한 플랫폼(아이폰, 안드로이드, 윈도우7 등)환경의 게임 제작 활성화 및 인력양성을 위해 개발 경진대회 개최
- 차세대 게임콘텐츠 제작지원
 - 지원대상 : 기존 게임 플랫폼과는 차별화 되어 미래 게임시장에서 글로벌 경쟁력을 갖출 수 있는 게임으로 남미, 동남아 전략시장 진출 차세대 게임과 미래형 차세대 게임

○ 추진일정

시 기	추진 내용	비 고
1분기	○ 게임벤처2.0 4기 운영 ○ '13년 차세대 게임콘텐츠 제작지원 과제 선정 공고(2월)	
2분기	○ 글로벌게임허브센터 회원사 워크숍 개최(6월) ○ '13년 차세대 게임콘텐츠 제작지원 과제 선정(4월,15개 내외)	
3분기	○ 글로벌게임허브센터 회원사 투자설명회 개최(7월)	
4분기	○ 글로벌게임허브센터 회원사 취업박람회 개최(10월) ○ 국제게임전시회 G-Star 2012 참가지원(B2C, B2B) ○ '13년 차세대 게임콘텐츠 제작지원 과제 중간평가(11월)	

○ 소요예산

(단위: 억원)

구 분	2012	2013	2014	계
국고	50	40	40	130
기금(기타)	-	-	-	-
계	50	40	40	130

□ 기대효과

- 게임기업 인큐베이션을 통한 차세대 게임 개발 기반 조성
- 온라인게임 편중의 개발환경에서 게임 플랫폼, 장르의 제작환경 다변화를 통해 해외 게임시장에서의 경쟁력 강화

차세대 융합콘텐츠 개발 : 스마트콘텐츠 (1-3-나-⑥)

주관부서	문화체육관광부(디지털콘텐츠산업과) 방송통신위원회(인터넷정책과) 교육과학기술부(교과서기획팀)	구분	예산
사업기간	2011~계속	협조부서	관련부서

<스마트콘텐츠 육성(문화체육관광부)>

□ 사업개요

- 사업목적 : 스마트콘텐츠 제작인프라 및 해외진출 지원을 통한 스마트콘텐츠 산업 육성
- 사업기간 : 2012년 ~ 계속
- 사업시행주체 : 한국콘텐츠진흥원, 한국전자통신연구원 등
- 사업내용 : 스마트콘텐츠 테스트베드 구축, 기술지원, 인큐베이팅, 해외진출 지원 등

□ 2012년 추진실적

○ 추진현황(경과)

시 기	추진 내용	비 고
1분기	<ul style="list-style-type: none"> - 스마트콘텐츠센터 설립·운영 기본계획 수립 - 테스트베드 구축 및 온라인 기술 지원 시작 - 스마트콘텐츠센터 운영 관련 업무협약 체결 	
2분기	<ul style="list-style-type: none"> - 스마트콘텐츠센터 입주기업 모집·선정 - 스마트콘텐츠센터 개소 - 스마트콘텐츠 해외 마케팅 및 현지화 사업 추진 	
3분기	<ul style="list-style-type: none"> - 스마트콘텐츠센터 인큐베이팅 프로그램 운영 (컨설팅, 멘토링, 전문교육, 네트워킹 등) - 스마트콘텐츠 해외 전략시장 공동 마케팅 추진 (미국 Techcrunch 한국 공동관 참가, 8개사) 	

4분기	<ul style="list-style-type: none"> - 스마트콘텐츠센터 인큐베이팅 프로그램 운영 (컨설팅, 멘토링, 투자유치, 해외마케팅 등) - 스마트콘텐츠 해외 전략시장 공동 마케팅 추진 (일본 도쿄 쇼케이스 및 DC엑스포 참가, 7개사) - 2012 스마트콘텐츠 콘퍼런스&어워드 개최 	
------------	--	--

○ 소요예산 : 120억원(국고 80억원, 지방비 40억원)

○ 주요성과

번호	업체명	과제 내용	성과
1	라디오알람	- 국내외 인터넷 라디오 방송 및 알람기능	- 미국,일본, 프랑스 앱스토어 1위 - 다운로드 700만 건
2	양궁월드컵	- 양궁 모바일 게임	- 미국 등 전세계 16개국 무료앱 1위
3	푸딩 얼굴인식	- 사진 얼굴인식, 님은꼴 연예인 찾기	- 중국 앱스토어 무료앱 분야 1위
4	2012프로야구 Baseball Supersstars 2012	- 모바일 야구게임	- 미국, 캐나다, 일본 구글플레이 스토어 스포츠장르 1위 - 미국 구글플레이스토어 전체 매출 17위
5	!사진폴더	- 사진폴더 관리 기능	- 2010년4월 출시 이후 일본에서 2년 연속 가장 많이 팔린 아이폰 앱 - 전세계 100만 달러 이상 수익
6	팔라독	- 모바일 디펜스게임 - 국내 앱스토어 8주 연속 1위	- 국내 최초로 영국의 유력웹진 '포켓게이머'의 골든어워드 선정
7	플랜츠워	- 모바일 AOS 게임	- 미국 등 50개국 무료 RPG, 전략게임 1위
8	풀팟포커 (Fulpot Poker)	- 포커 게임	- 국내외 연간 매출 200억원
9	심심이	- 온라인 채팅로봇 - 이용자의 채팅에 자동응답	- 미국 앱스토어 전체 2위, 엔터테인먼트분야 1위
10	라인	- 글로벌 메신저로 카메라, 라인카드 등의 연동서비스	- 전세계 가입자 : 3천만명 - 일본 가입자 : 1천만명
11	더비데이즈	- 말 키우는 소셜 네트워크 게임	- 홍콩 앱스토어 2위 - 베트남 앱스토어 1위
12	카툰워즈	- 모바일 디펜스 게임	- 미국 안드로이드마켓 7위 - 안드로이드 마켓 출시 15일만에 200만 다운로드
13	HDR FX	- 카메라 기능	- 미국 앱스토어 전체 10위
14	소라기	- 무전기, 채팅 기능의 메신저	- 안드로이드 마켓 다운로드 100만 건 이상 - 앱스토어 다운로드 중 70% 이상 해외 사용자
15	푸딩 카메라	- 카메라 기능	- 해외 다운로드 : 500만 건 이상

○ 보완할 점 및 개선방안 : 해외 베타테스트, 번역 등 현지화, 해외 마케팅을 통합하여 지원하는 해외진출 원스톱 시스템 구축 필요

□ 2013년도 추진계획

- 사업목표 : 스마트콘텐츠 시장규모 확대 및 해외진출 확대
- 주요 추진내용 : 스마트콘텐츠센터의 중소기업 인큐베이팅 프로그램 운영 및 해외 진출 지원 확대
- 추진일정

시 기	추진 내용	비 고
1분기	- 모바일월드콩그레스(MWC) 한국관 참가(전시부스 운영, 투자피칭, 비즈니스 미팅 지원 등) - 해외진출 지원 사업 공모	
2분기	- 지원 사업 대상 선정 및 지원	
3분기	- 지원 사업 중간 평가	
4분기	- 2013 스마트콘텐츠 콘퍼런스&어워드 개최	

○ 소요예산

(단위: 억원)

구 분	2012	2013	2014	계
국고	80	70	70	220
기금(기타)	40(지방비)	40(지방비, 미정)	40(지방비, 미정)	120(지방비)
계	120	110	110	340

□ 기대효과

- 차세대 성장동력 산업인 스마트콘텐츠 산업의 조기 활성화를 도모하여 국내 콘텐츠 산업의 지속 성장 기반 마련

<스마트모바일 앱 개발 지원센터 구축 운영(방송통신위원회)>

□ 사업개요

- 사업목적 : 선순환적 모바일 생태계 조성을 통한 국내 무선인터넷 산업 경쟁력 강화를 위해 IT 중소벤처기업의 핵심인 앱 개발 및 시험환경 지원
- 사업기간 : 2012 ~ 계속
- 사업시행주체 : 한국인터넷진흥원, 한국무선인터넷산업연합회
- 사업내용 : 모바일 응용서비스 개발 지원 등을 위해 비수도권 지역에 '스마트 모바일 앱 개발 지원 센터(SMAC)' 구축 등

□ 2012년 추진실적

- 추진현황(경과)

시 기	추진 내용	비 고
1분기	지역거점센터 개소식 개최	
2분기	지역별 스마트 단말 기기 지원	
3분기	스마트 모바일 앱 개발 교육 프로그램 운영	
4분기	스마트 모바일 앱 개발 교육 콘텐츠 제작	

- 소요예산 : 없음
- 주요성과 : 非수도권(5개 광역경제권) 앱 개발 지원 지역거점센터 운영

□ 2013년도 추진계획

- 사업목표 : 非수도권 지역의 모바일 앱 개발 지원 수요를 충족시키기 위하여 지역거점센터 운영을 통한 스마트 모바일 생태계 활성화 추진
- 주요 추진내용 : 테스트베드 운영, 앱 개발 교육, 마케팅 지원 등을 통한 비수도권 기업 대상 앱 개발능력 제고

○ 추진일정

시 기	추진 내용	비 고
1분기	지역거점센터 협약 체결	
2분기	지역별 스마트 단말 기기 지원	
3분기	스마트 모바일 앱 개발 교육 프로그램 운영	
4분기	스마트 모바일 앱 개발 마케팅 지원	

○ 소요예산

(단위 : 억원)

구 분	2012	2013	2014	계
국고	-	7.45	15	22.45
기금(기타)	-	-	-	-
계	-	7.45	15	22.45

□ 기대효과

- 테스트 베드를 통하여 중소기업이 독자적으로 보유하기 어려운 고가의 시험 및 개발 장비를 제공하여 제품개발 경비 및 기간 단축
- 개발 환경이 상대적으로 열악한 非수도권 지역에서의 스마트 모바일 응용서비스 개발 생태계를 조성하여 지역 경제 활성화
- 인터넷 新산업 분야 중소벤처 활성화 및 신기술 교육 지원을 통한 고용 증진

<창의·실용적 양방향 방송프로그램 제작지원(방송통신위원회)>

□ 사업개요

- 사업목적 : 방통융합 환경 및 스마트 미디어화에 부응한 양방향 방송프로그램 개발 및 비즈니스 모델 발굴을 통해 관련 산업 활성화
- 사업기간 : '09 ~ 계속
- 사업시행주체 : 한국인터넷진흥원
- 사업내용 : 스마트 기술과 양방향 방송을 연계하여 시청환경을 개선하고 시장선도형 신규 비즈니스 모델이 포함된 양방향 방송프로그램 제작지원

□ 2012년 추진실적

- 추진현황(경과)

시 기	추진 내용	비 고
1분기	기본계획 수립, 사업공고, 지원 방송사 선정	
2분기	제작지원 방송프로그램 제작 진행	
3분기	사업 중간보고 및 제작현장 실사	

- 소요예산 : 35억원

- 주요성과

- 창의·실용적 양방향 방송프로그램 6개 프로젝트 제작지원
 - ※ 스마트기술연계 양방향 방송프로그램 3개, 뉴 비즈니스 모델 양방향 방송 프로그램 2개, 양방향 방송프로그램 포맷 시험사업 1개 프로젝트 제작지원
- 양방향 다국어 자막 서비스 1개 프로젝트 제작지원

- 보완할 점 및 개선방안 : 해당사항 없음

□ 2013년도 추진계획

- 사업목표 : 비즈니스 모델 발굴, 스마트기기 연계 및 인터넷 기반 양방향 콘텐츠 제작지원을 통한 양방향 콘텐츠 산업 활성화

* 창의·실용적 양방향 방송 프로그램 6개 프로젝트 제작지원

○ 주요 추진내용

- 양방향 방송프로그램 사업자를 대상으로 양방향 매체에 적합한 창의적이고 실용적인 양방향 방송프로그램 발굴 및 제작비 지원
- 국내 거주 외국인들의 안정적 정착 및 국내 사회·문화 환경 이해도 향상을 위해 선호프로그램 양방향 다국어 자막서비스 제공

○ 추진일정

시 기	추진 내용	비 고
1분기	기본계획 수립, 사업공고, 지원 방송사 선정	
2분기	제작지원 방송프로그램 제작 진행	
3분기	사업 중간보고 및 제작현장 실사	
4분기	사업 결과보고 및 정산보고	

○ 소요예산

(단위 : 억원)

구 분	2012	2013	2014	계
국고	-	-	-	-
기금(기타)	3,500	3,500	5,000	12,000
계	3,500	3,500	5,000	12,000

□ 기대효과

- 우수 방송사업자를 대상으로 양방향 방송프로그램 제작 기회를 제공하여 양질의 방송프로그램을 확보하고 관련 노하우 축적 가능
- 기술·서비스·산업간의 급격한 융합화로 신규 융합영역 중 핵심인 방송·통신 양방향 방송프로그램 시장의 규모를 확대하여 해외 경쟁력 제고

<디지털교과서 개발 및 적용(교육과학기술부)>

□ 사업개요

- 사업목적 : 기존 서책형교과서의 한계를 극복하고, 지식기반사회에서 요구하는 자기주도적·창의적 인재양성을 위해 미래형 교과서로서 디지털교과서 개발 및 적용 추진
- 사업기간 : '07 ~ 계속
- 사업시행주체 : 교육과학기술부
- 사업내용 : 기존 교과 내용에 풍부한 학습자료와 학습 지원 기능이 부가된 디지털교과서 개발 및 적용

<참고> 「스마트교육 추진 전략」에 따른 디지털교과서 개발 및 적용 계획

- ① 스마트학습모델 개발 및 연구학교 운영('12~'15년)
- ② 디지털교과서 개발('11~'15년) : 디지털교과서 개발 방향 정립('11~'12년)→ 디지털교과서 개발 표준 마련('12~'13년) → 디지털교과서 개발('14~'15년)
↳ 서책형교과서와 병행하여 디지털교과서를 단계적으로 개발 및 적용

□ 2012년 추진실적

○ 추진현황(경과)

시 기	추진 내용	비 고
1분기	디지털교과서 연구학교 담당자 협의회 개최(3월) 12년도 디지털교과서 개발 및 적용 추진계획(2월)	
2분기	디지털교과서 업무 담당자 회의 개최(3월) 12년 연구학교 운영계획서 제출(3월)	
3분기	초·중등교과용 도서 구분 고시에 디지털교과서 추가 신설(8월) 디지털교과서 검정 실시 공고 및 설명회(8월, 9월) 시도별 연구학교 운영 보고회 개최(10~11월)	
4분기	디지털교과서 연구학교 종합 평가회 개최 예정(12월)	

- 소요예산 : 특별교부금 11.5억원

○ 주요성과

- 연구학교 운영을 통한 디지털교과서를 활용한 효율적 수업 방식 모색
- '14년부터 디지털교과서 효과성이 높게 나타나는 교과목(사회, 과학, 영어) 및 학년(초등 3 ~고등 2) 등에 우선 적용 후 연차적으로 확대 적용하기로 함
- 「교과용도서의 이용 보상금」 기준에 따라 온라인 전송이 가능한 교과용도서의 범위에 대한 부처 간 유권 해석 합의('12.3.2)
- 「초·중등 교과용도서 구분 고시」에 디지털교과서를 신설 추가하여 제도적 근거를 마련함(교육과학기술부 고시 제2012-17호, 8.29)

□ 2013년도 추진계획

○ 사업목표

- '14년 적용 디지털교과서 개발 및 검·인정 추진
- 디지털교과서를 활용도 제고를 위한 교수·학습 모델 개발

○ 주요 추진내용

- 국정 디지털교과서(초등 3~4, 사회·과학) 개발 추진
- 검정·인정별 '14년 적용 디지털교과서 심사 추진
- 디지털교과서 활용 교수·학습 모델 개발 및 연구학교 운영(시도별 2개)

○ 추진일정

시 기	추진 내용	비 고
1분기	- 13년도 사업추진 기본계획 수립 · 국정 디지털교과서 개발 · 디지털교과서 활용 교수·학습 모델 개발 및 연구학교 운영	
2분기	- 국정 디지털교과서 개발 착수 - 디지털교과서 활용 교수·학습 모델 개발 및 연구학교 운영 계획서	

3분기	- 검·인정 디지털교과서 개발 지원 - 디지털교과서 연구학교 교사 실무 연수 - 디지털교과서 활용 교수·학습 모델 개발 및 연구학교 운영	
4분기	- 국정 디지털교과서 개발 마무리 - 검·인정 디지털교과서 심사 - 디지털교과서 연구학교 종합 평가회 개최	

○ 소요예산

(단위: 억원)

구 분	2012	2013	2014	계
국고	-	13.78	89.00	102.78
특별교부금	11.50	11.24	314.00	336.74
계	11.50	25.02	403.00	439.52

* 추후 변경 가능

□ 기대효과

- 디지털교과서 콘텐츠 활용 등을 통한 교실 수업 개선 및 공교육 만족도 제고
- 학생들의 무거운 책가방을 해소하고, 학부모들에게 학습지와 참고서를 별도로 구입하는 부담을 덜어줄 것으로 기대
- 21세기 지식기반사회에서 자기주도적·창의적 인재 양성에 기여
- 디지털교과서 관련 기술 표준을 선도하여 해외진출 경쟁력 확보 및 지식강국(Knowledge Korea)으로서의 위상 제고

<IPTV 활용 교육서비스 활성화(교육과학기술부)>

□ 사업개요

- 사업목적 : 방송과 통신의 융합매체인 IPTV 활용 가능한 다양한 콘텐츠를 정규교과 및 방과후학교에 제공함으로써 초·중등 일선학교의 교육의 질 제고 및 사교육비 절감
- 사업기간 : '09 ~ 계속
- 사업시행주체 : 교육과학기술부, 17개 시·도교육청
- 사업내용
 - IPTV활용 의지가 있는 학교를 대상으로 희망하는 학급수 만큼 서비스 이용료 지원
 - 우수콘텐츠 확보, 사용자 편의성 제고, 교원연수 등을 지원

□ 2012년 추진실적

○ 추진현황(경과)

시 기	추진 내용	비 고
1분기	<ul style="list-style-type: none"> - IPTV 활성화 추진계획 수립 - 사업자별 교과 및 방과후, 창의적 체험활동 활용 가능한 다양한 콘텐츠 확보 - 교과연구회 선정 추진 	
2분기	<ul style="list-style-type: none"> - IPTV 권역별 워크숍 개최 - 사업자별 킬러 콘텐츠 확보 추진 	
3분기	<ul style="list-style-type: none"> - IPTV활용 교육서비스 활성화 추진방안 보고회(워크숍) - IPTV활용 자문교사 활동(콘텐츠검수, 교수설계안, 지도안 작성) 강화 - 신규 콘텐츠 지속 확보 	
4분기	<ul style="list-style-type: none"> - IPTV 교과연구회 결과 보고 및 IPTV 활용 수업 모델 보급 - 교육정보화연구대회(교수학습분과, IPTV 영역) 심사 - IPTV 원격연수 콘텐츠 서비스 제공 	-창의인성교육넷활용

○ 소요예산 : 비예산

○ 주요성과

- (IPTV 내실화) IPTV 3사 합계 서비스 콘텐츠 증가. 특히, '교과용 콘텐츠'와 '방과후, 창의용 콘텐츠' 수요*에 따라 관련 콘텐츠 확보

※ (서비스 콘텐츠)총118,226편('10)→총389,497편('12),교과용콘텐츠 87,570편('10)→180,234편('12)
방과후 및 창의용 콘텐츠 26,420편('10)→112,121편('12)

* 교원(n=6463) 50.9%가 방과후 학교와 창의적체험활동 시간에 IPTV 활용 필요하다고 응답('11년 IPTV 활용 조사, KERIS)

- (IPTV 이용 활성화) 월별협의회 6회, 만족도 조사(10월-12월), 교사 워크숍(상반기 1회), 교육정보화연구대회 IPTV 분과, 교과연구회(서울, 강원, 충남, 경북)을 통한 콘텐츠 개선 및 활용 방안 마련

□ 2013년도 추진계획

○ 사업목표 : IPTV 활용 교육서비스 이용 활성화 지속 추진

○ 주요 추진내용

- (이용료지원 및 내실화) IPTV 활용 교육서비스 이용료 지원 및 IPTV 콘텐츠 개발 지원을 통한 콘텐츠 내실화 지속 추진

※ 초등교원 연수 콘텐츠 확보(2차시), 직업교육과 개발 'e-진로채널 콘텐츠' 확보 보급 예정, 수요가 많은 창의적 체험활동영역 콘텐츠 지속적 확보

- (활성화방안) IPTV 월별 협의회, 교육정보화 연구대회 IPTV 분과 추진, 콘텐츠활용 수업 모델 개발을 위한 교과연구회 추진

○ 추진일정

시 기	추진 내용	비 고
1분기	- IPTV 활용 교육서비스 활성화 지원 - IPTV 지원센터 구축 지원 활성화	
2분기	- 스마트교육과 연계한 IPTV 활용 프로그램 지속 개발, 교사 역량 강화 지속, 지원센터 기능 강화	
3분기	- 2분기 사업 연계 강화 - IPTV 활용 교육서비스 활성화 지원 지속	
4분기	- 3분기 사업 연계 강화 - IPTV 활용 교육서비스 활성화 지원 지속	

○ 소요예산 : 없음

※ 동 사업은 IPTV 서비스 이용료 지원 사업으로 콘텐츠는 3사에서 제공

□ 기대효과

- 다양한 콘텐츠를 교과에 활용함으로써 공교육 내실화, 사교육비 경감 등 교육 선순환에 기여
- IPTV 활용 교육에 대한 현장 교원 대상의 원격연수를 통해 활성화를 유도하고 IPTV 활용능력 제고

2. 국가창조력 제고를 통한 청년일자리 창출

2. 국가창조력 제고를 통한 청년일자리 창출

구분	과제명	추진시기		담당
		착수	완료	
중점과제	2-1. G20 창의인재 양성			
실천과제	가. 창의교육확산	2012	계속	문화부
	나. 대학창조 캠퍼스화 *청년 취업·창직 지원'사업으로 변경	2011	2012(종료)	고용부
	다. 창의인재 동반사업	2012	계속	문화부
	라. 창의인재 육성기반 구축			
	①범정부 협의체 구성	2011	계속	문화부
	②전담교육기관 운영	2011	계속	문화부 방통위
중점과제	2-2. 콘텐츠 산업에 기반한 청년고용 확대			
실천과제	가. 콘텐츠 산학연계 강화			
	①특성화고-업체 연계 실무형교육	2011	2012(종료)	문화부
	②계약학과 지원	2011	계속	문화부
	③국내외 우수대학 콘텐츠 인력 양성 지원	2011	계속	문화부
	④기업참여형 교육과정 운영	2011	계속	문화부
	나. 차세대콘텐츠 전문인력 양성			
	①3D 전문인력 양성	2011	계속	문화부
	②해외 3D 연수	2012	2012(종료)	방통위
	다. 창조기업 지원시스템 개선			
	①콘텐츠 창조기업 지원 특화	2011	계속	중기청
	②지자체 단위 창조기업 육성	2011	계속	경기도
	③창조기업 지원센터간 연계 강화	2011	계속	문화부 중기청
	중점과제	2-3. 창작여건 개선		
실천과제	가. 스토리텔링 저변확대 및 스토리텔러 양성			
	①스토리 시장 확대	2011	계속	문화부
	②스토리텔러 양성	2011	계속	문화부
	나. 콘텐츠분야 산업기능요원 인력지원	2011	계속	병무청
	다. 문화예술인 사회안전망 구축			
	①영화 스태프 처우개선	2012	계속	문화부
	②작가조합 설립	2012	2013	문화부
	라. 공공정보 활용을 통한 창의자산 확충			
	①공공정보 제공 확대	2011	계속	문화부 행안부 방통위
	②공공콘텐츠 개발 촉진	2011	계속	행안부
	③공간정보 오픈플랫폼 구축운영	2011	계속	국토부

2-1**G20 창의인재 양성****창의교육 확산 (2-1-가)**

주관부서	문화체육관광부(디지털콘텐츠산업과)	구 분	예산
사업기간	2011~계속	협조부서	관련부서

□ 사업개요

- 사업목적 : 콘텐츠를 활용한 창의적 체험중심 교육을 통해 창의력을 조기 육성할 수 있는 체계적인 교육프로그램 운영
- 사업기간 : 단년도 계속사업
- 사업시행주체 : 한국콘텐츠진흥원
- 사업내용
 - <콘텐츠꿈나무 육성을 위한 창의교육 지원프로그램 운영>
 - 정규교과 및 방과 후 학교에서 콘텐츠 창작체험 교육 확대
 - 영화제작 체험, 애니메이션 스토리보드 작업, 뮤지컬 체험 프로그램 등 운영
 - <콘텐츠 창조력 함양을 위한 창의교육 프로그램 지원>
 - 마이스터고, 특성화고에 콘텐츠 교육 강화 지원
 - 애니메이션, 공연(뮤지컬), 음악 등 프로그램 활성화를 위한 운영 지원
 - 교육인프라 구축, 커리큘럼 개발, 전문가 초빙 특강 등 지원

□ 2012년 추진실적

- 콘텐츠 전문인력양성 중장기 계획안('13~'17)에 반영, 추진계획 마련

□ 2013년 추진계획

- 소요예산

(단위 : 억원)

구 분	2012	2013	2014	계
국고	-	-	16	16
기금(기타)	-	-	-	-
계	-	-	-	16

* 교과부 등 관련부처와 협의 및 세부 추진계획 수립

□ 기대효과

- 창조경제를 선도할 창의인재를 지속적·체계적으로 배출

청년 취업·창직 지원 (2-1-나)

주관부서	고용노동부(청년고용기획과)	구분	예산
사업기간	2011~계속	협조부서	관련부서

□ 사업개요

○ 사업목적

- (창조캠퍼스) 청년이 도전적이고 창의적인 활동을 통해 창조적인 직업능력을 향상시키고, 사회적으로 새로운 일자리를 창출할 수 있는 기반 조성
- (창직인턴제) IT, 디자인 등 문화콘텐츠 분야에서 현장 경험을 T 쌓은 후 해당 분야에서 취업·창직에 성공할 수 있도록 인턴십 기회 제공
- (청년취업아카데미) 기업·사업주단체가 직접 산업현장에서 요구하는 맞춤형 교육과정을 제공, 산업수요를 반영한 대학 교과과정 개편 유도 및 청년고용창출

○ 사업기간 : 계속

○ 사업시행주체

- (창조캠퍼스) 2개 지원단 및 24개 대학(1개 고등학교)
- (창직인턴제) 공모를 통해 선정된 14개 운영기관
- (청년취업아카데미) 산업인력공단 위탁

○ 사업내용

- (창조캠퍼스) 창직 아이디어 공모를 통해 프로젝트 지원금, 공간, 창직역량 강화교육, 멘토링 등을 통해 성공적인 프로젝트 활동 지원
- * 팀별 600만원 한도 지원

- (창직인턴제) 문화 콘텐츠 분야 독립직업인 또는 프로젝트 관리자, 명인 명장 등 인증자, 창업 후 10년 이내 벤처기업 등에서 인턴을 하는 경우, 기업에 인턴기간 3개월간 임금의 50% 지원

* 인턴수료 후 창직·창업 성공 시 창직지원금(200만원) 지원

- (청년취업아카데미) 기업·사업주 단체가 맞춤형 교육과정 개설 시 교육비 지원 및 협력 기업 등으로 취업 연계, 재학생 학점 인정

* 1인당 347만원(운영기관 매칭 20%, 정부지원 278만원)

□ 2012년 추진실적

○ 추진현황(경과)

시 기	추진 내용	비 고
1분기	(창조캠퍼스)창조캠퍼스 지원대학 및 지원단 공고 및 선정 (창직인턴) 창직인턴제 운영기관 공모 및 선정 (청년취업아카데미)청년취업아카데미 사업설명회 개최, 청년취업아카데미 지원협정 체결 및 지원금 지급	
2분기	(창조캠퍼스)창조캠퍼스 대학별 창직아이디어 공모 및 프로젝트팀 선발·구성 (창직인턴) 창직인턴제 사업 추진 (청년취업아카데미)청년취업아카데미 과정 개설 및 운영	
3분기	(창조캠퍼스)창조캠퍼스 참여자 대상 교육 및 컨설팅 실시 (창직인턴)창직인턴제 사업 추진 (청년취업아카데미)청년취업아카데미 과정 개설 및 운영	
4분기	(창조캠퍼스)창조캠퍼스 창직아이디어 어워드 개최 및 성과평가 (창직인턴)창직인턴제 사업 성과 평가 (청년취업아카데미)청년취업아카데미 기관 대상 성과평가	

- 소요예산 : 106억원 (창조캠퍼스 15억원, 창직인턴제 80억원, 청년취업아카데미 11억원)

* 사업 전체 예산을 기재한 것임

○ 주요성과

- (창조캠퍼스) '11년 10개 대학 201팀, '12년 24개 대학(1개 고교) 410개 팀의 창조적인 아이디어 실현 지원
- (창직인턴제) 총 5,000여명이 인턴십 경험으로 콘텐츠 분야 등 실무 경험을 통한 역량 제고
- (청년취업아카데미) 방송 콘텐츠 분야 등 6개 과정 교육 실시

○ 보완할 점 및 개선방안

- 창조캠퍼스 사업은 중소기업청 창업 지원 사업과 중복 지적이 있어 사업 효과성 제고를 위해 폐지, 중소기업청 기술창업 아카데미 등을 통해 창직 역량 강화 도모

□ 2013년도 추진계획

○ 사업목표

- (창직인턴제) 3천명의 청년 미취업자에게 콘텐츠 분야 등에서 현장 경험 후 관련 분야 취업·창직 유도
- (청년취업아카데미) 방송 콘텐츠 분야 등 14천여명에게 맞춤형 교육과정 제공

○ 주요 추진내용

- (창직인턴제) 문화 콘텐츠 분야 독립직업인 또는 프로젝트 관리자, 명인 명장 등 인증자, 창업 후 10년 이내 벤처기업 등에서 인턴을 하는 경우, 기업에 인턴기간 3개월간 임금의 50% 지원

* 인턴수료 후 창직·창업 성공 시 창직지원금(200만원) 지원

- (청년취업아카데미) 기업·사업주 단체가 맞춤형 교육과정 개설 시 교육비 지원 및 협력 기업 등으로 취업 연계, 재학생 학점 인정

* 1인당 347만원(운영기관 매칭 20%, 정부지원 278만원)

○ 추진일정

시 기	추진 내용	비 고
1분기	(창직인턴) 창직인턴제 운영기관 공모 및 선정 (청년취업아카데미)청년취업아카데미 사업설명회 개최, 청년취업아카데미 지원협정 체결 및 지원금 지급	
2분기	(창직인턴) 창직인턴제 사업 추진 (청년취업아카데미)청년취업아카데미 과정 개설 및 운영	
3분기	(창직인턴)창직인턴제 사업 추진 (청년취업아카데미)청년취업아카데미 과정 개설 및 운영	
4분기	(창직인턴)창직인턴제 사업 성과 평가 (청년취업아카데미)청년취업아카데미 기관 대상 성과평가	

○ 소요예산

(단위 : 억원)

구 분	2012	2013	2014	계
국고	106	53	53	212
기금(기타)				
계	106	53	53	212

* 콘텐츠 산업을 포함한 사업 전체 예산은 459억원

- 창직인턴사업 : 65억원(콘텐츠 분야에 33억원 소요)

- 청년취업아카데미 : 394억원 5%인 20억 수준이 콘텐츠 분야에 소요

* 전체 사업예산 중 참여자를 고려하여 추정

□ 기대효과

- 맞춤형 훈련, 인턴십 제공 등을 통해 청년의 창조적 직업능력을 향상시켜 콘텐츠 분야 인력 양성 및 새로운 일자리를 창출할 수 있는 기반 조성

창의인재 동반사업 (2-1-다)

주관부서	문화체육관광부(디지털콘텐츠사업과)	구분	예산
사업기간	2012~계속	협조부서	관련부서

□ 사업개요

- 사업목적 : 콘텐츠 창조분야에 특화된 멘토와 창의인재 간 창의 숙성을 위한 도제식 숙련 과정을 운영하여 창작능력 개발과 창작활성화를 통해 청년일자리 창출
- 사업기간 : 2012년~단년도 계속
- 사업시행주체 : 한국콘텐츠진흥원
- 사업내용 :
 - 콘텐츠 창조분야 국내전문가와 창의인재간 도제식 숙련교육
 - 멘토와 교육생 DB관리 및 지속적인 네트워킹 등 교육지원을 위한 온라인 커뮤니티 구축

□ 2012년 추진실적

○ 추진현황(경과)

시 기	추진 내용	비 고
1분기	- 사업 계획 수립 - 플랫폼기관 공모·선정	
2분기	- 교육생 공모·선정 - 창의인재동반사업 발대식(6.5)	
3분기	- 사업 운영('12. 6. ~'13. 2.(9개월)) - 중간평가 실시	
4분기	- 사업 운영 계속('12. 6. ~'13. 2.(9개월)) - 창의인재동반사업 통합 워크숍	'13년 2월 평가

- 소요예산 : 45억원

○ 주요성과

- 도제식 교육 가능한 콘텐츠 플랫폼기관 8개 선정, 멘토 105명 선정 교육생 252명 교육 중

○ 보완할 점 및 개선방안

- 교육 후 교육생들의 우수창작품 발굴을 통한 상업화 지원 등 사후 지원체계 구축 필요

※ 교육수료생 우수창작품의 완성화 지원프로그램 운영

※ 멘토와 교육생 간 커뮤니티 활성화(Q/A, 온라인 상 멘토링 등), 포트폴리오 등록, 창의인재DB 구축, 특강(동영상)제공 등 지속관리 프로그램 운영

- 사업운영 효과성에 대한 지속 점검

※ 성과분석 및 경력경로개발 연구 추진

□ 2013년도 추진계획

○ 주요 추진내용

- 멘토와 창의인재간 도제식 숙련교육 과정운영(42.75억원)
 - 운영체계 : 콘텐츠분야 창의숙성과정 운영이 가능한 학교(기업)를 '플랫폼기관'으로 선정·운영(과정당 10개월 운영)
 - 규모 : 플랫폼기관 9개(기관당 4.75억 지원), 멘토(108명), 창의인재(270명)
 - 분야 : 도제시스템 적용 가능한 콘텐츠 제작 및 문화예술 창작분야
 - 대상 : 창작의 소질과 소양을 갖춘 예비취업자
 - ※ 플랫폼기관주관 공모를 통해 포트폴리오 등 서류심사와 면접심사로 선발
- 전문가, 교육생 DB 및 협업시스템 등 온라인 커뮤니티 운영(2억원)
 - ※ 전문가, 교육생 DB 및 협업시스템 운영(1.5억), 성과분석 연구용역(0.5억)

○ 추진일정

시 기	추진 내용	비 고
1분기	사업계획 수립 및 플랫폼기관 공모·선정(3월)	
2분기	교육생 공모·선정, 발대식	
3분기	플랫폼 기관을 통한 교육 운영(계속)	
4분기	플랫폼 기관을 통한 교육 운영(계속)	'14년 2월 평가

○ 소요예산

구분	2012	2013	2014	계
국고	45	44.75	50	139.75
기금(기타)	-	-		-
계	45	44.75	50	139.75

□ 기대효과

- 기획, 창작 등 창조력이 요구되는 콘텐츠분야에서 최소한의 사회보장과 창조역량 숙성지원을 통해 청년고용 활성화 및 고급전문인력 확충
- 온라인 경력관리 및 협업시스템 지원을 통한 창작 활성화

창의인재 육성기반 구축 (2-1-라)

주관부서	문화체육관광부(디지털콘텐츠사업과) 방송통신위원회(방송통신진흥정책과)	구분	예산
사업기간	2011~계속	협조부서	관련부서

<법정부 협의체 및 인재개발원 설치(문화체육관광부)>

□ 사업개요

- 사업목적 : 급변하는 콘텐츠 환경 변화에 대응하여 핵심인재를 전략적으로 육성하기 위한 지원기반 구축
- 사업기간 : 2012~계속
- 사업시행주체 : 한국콘텐츠진흥원
- 사업내용
 - 인력양성 정책추진 지원을 위한 '콘텐츠인력양성 선진화 협의체' 구성·운영
 - 산·학·연 협력을 통한 콘텐츠 인력양성사업의 원활한 추진
 - '콘텐츠 창의인재 개발원(가칭)' 설치·운영
 - * 융합환경에 대응, 교육콘텐츠 연구·개발, 교수요원 양성, 교육시설 및 장비 지원, 취업지원 등 종합 인력양성 지원기관 설치 검토(콘진원 부설)

□ 2012년 추진실적

- 콘텐츠 전문인력양성 중장기 계획안('13~'17)에 반영, 추진계획 마련

□ 2013년 추진계획

- 소요예산 (단위 : 억원)

구분	2012	2013	2014	계
국고	-	-	70	70
기금(기타)	-	-	-	-
계	-	-	-	70

* 교과부 등 관련부처 및 전문가 협의, 세부 추진계획 수립

□ 기대효과

- 콘텐츠 인재양성 사업간 연계를 종합적·체계적으로 추진하고 관련 기관과 협력을 강화함으로써 인력양성 사업의 효과성 제고

<전담교육기관 운영(방송통신위원회)>

□ 사업개요

- 사업목적 : 방송 신기술, 방송 직군별<PD, 기자, 작가 등> 특성화 교육을 통한 현업 방송인 전문성 강화 및 차세대 모바일·융합 기술 분야 전문인력 양성
- 사업기간 : 2009년 ~ 계속
- 사업시행주체 : 한국전파진흥협회
- 사업내용
 - 현업 방송인 대상으로 최신 방송기술(스마트 미디어, N-Screen, 3D, 특수 촬영 등) 및 신규 교육수요에 따른 맞춤형교육과 각 직군별(PD, 기자, 작가, 기술인 등)로 현업에서 필요한 수요자 중심의 직능 교육 실시
 - 모바일 분야 재직자 대상으로 고급·특급 수준의 차세대 모바일 기술, 서비스 플랫폼 전략 등을 교육 실시
 - 벤처기업 재직자 등 관련분야 재직자를 대상으로 사물지능통신, 모바일 인터넷 서비스, 미래인터넷 등 맞춤형 현장교육 실시

□ 2012년 추진실적

○ 추진현황

시 기	추진 내용	비 고
1분기	○ 각 분야별 인력양성 교육커리큘럼 개발 ○ 방송분야 직군별 특성화교육 수행기관 선정	
2분기	○ 각 분야별 전문교육 실시	
3분기	○ 각 분야별 교육과정 중간점검 실시	
4분기	○ 각분야별 교육 평가 및 집행 예산 정산 ○ 사업결과 보고 및 평가·분석	

- 소요예산 : 47.93억원
- 주요성과 : '12년 9월까지 총 2,434명 인력 양성

구분	목표인원	수료인원(9월말 기준)	달성률(%)	비 고
신기술공통교육	580	518	89%	-
직군별 특성화 교육	1,670	1,225	73%	-
차세대 모바일 전문인력 양성	450	320	71%	-
융합기술인력 양성	560	371	66%	-
합계	3,260	2,434	74%	

○ 보완할 점 및 개선방안

- 방송 직군별 특성화 교육대상 직군의 범위 확대 실시 예정
- 트렌드 위주, 단기적 교육 커리큘럼에서 탈피, 중장기적 교육과정을 도입을 통한 방송통신 인력의 전문성 강화 필요

□ 2013년도 추진계획

- 사업목표 : 방송 신기술, 방송 직군별<PD, 기자, 작가 등> 특성화 교육을 통한 현업 방송인 전문성 강화 및 모바일·융합기술 분야 전문인력 양성

○ 주요 추진내용

- 현업 방송인 대상으로 최신 방송기술(스마트 미디어, N-Screen, 3D, 특수 촬영 등) 및 신규 교육수요에 따른 맞춤형교육과 각 직군별(PD, 기자, 작가, 기술인 등)로 현업에서 필요한 수요자 중심의 직능 교육 실시
- 모바일 분야 재직자 대상으로 고급·특급 수준의 차세대 모바일 기술, 서비스 플랫폼 전략 등을 교육 실시
- 벤처기업 재직자 등을 대상으로 사물지능통신, 모바일 인터넷 서비스, 미래인터넷 등 맞춤형 현장교육 실시

○ 추진일정

시 기	추진 내용	비 고
1분기	○ 각 분야별 인력양성 교육커리큘럼 개발 ○ 방송분야 직군별 특성화교육 수행기관 선정	
2분기	○ 각 분야별 전문교육 실시	
3분기	○ 각 분야별 교육과정 중간점검 실시	
4분기	○ 각분야별 교육 평가 및 집행 예산 정산 ○ 사업결과 보고 및 평가·분석	

○ 소요예산

(단위 : 억원)

구 분	2011	2012	2013	계
국고	-	-	-	-
기금(기타)	32.9	47.9	50.9	145.8
계	32.9	47.9	50.9	145.8

□ 기대효과

- 현업인 대상 방송통신 교육을 통해 방송인력의 전문성을 강화하고 융합기술분야 전문인력 양성을 통해 급변하는 IT 기술에 대응
 - 방송현업인 전문인력 교육(2,310명), 차세대 모바일 전문인력 양성(600명), 융합기술인력 양성(500명), 스마트 전파 전문인력 양성(40명)

2-2**콘텐츠산업에 기반한 청년고용 확대****융합형 콘텐츠 교육 활성화 지원 (2-2-가)**

주관부서	문화체육관광부(디지털콘텐츠산업과)	구 분	예산
사업기간	2011~계속	협조부서	관련부서

□ 사업개요

- 사업목적 : 콘텐츠산업계 전문인력의 기술역량 고도화 및 콘텐츠 산업의 글로벌 경쟁력 확보
- 사업기간 : 2009년~단년도 계속
- 사업시행주체 : 한국콘텐츠진흥원
- 사업내용 : 국내 우수대학 콘텐츠과정 운영 및 해외 석사과정 지원

□ 2012년 추진실적

○ 추진현황(경과)

시 기	추진 내용	비 고
1분기	사업계획 수립 및 지원 대상자 및 학교 선발	
2분기	해외석사과정지원 대상자 국내무상교육 국내대학 콘텐츠학과 지원	
3분기	지원대상자 도미(美카네기멜론대학) 및 등록금지원 국내대학 콘텐츠학과 지원	
4분기	지원계속, '12년 성과평가 및 '13년 계획 수립	

○ 소요예산 : 9억원

○ 주요성과

- '12년 CMU ETC 석사과정 제4기(4명) 선발 및 국내교육(3월~7월) 후, 해외석사과정 등록금(50%) 총 11명 지원(재학생 포함)

CMU ETC 1기 졸업생 취업현황	강지원(Disney, CA), 김범식(2K Sports, Novato), 김윤관(Sterero D, CA), 유미나(Samsung UX design America, SF), 유상현(레블릭스, Seoul), 정지현(Aeria Games, San Jose), 최원혁(W&Y Systems, CA) 등 7명
2012 주목할만한 성과	<p>2012 여수 국제박람회 (2012.5.12~8.12)</p> <ul style="list-style-type: none"> - 1기 학생들(유상현, 유미나)이 참여한 CMU ETC 프로젝트 <Oceanus> 주요 체험 전시시설 전시 - 인터랙티브 전시공간 <the Expo Digital Gallery/EDG>의 컨셉 및 콘텐츠 디자인 결과물 전시 - 거대한 LED 천장 디스플레이가 아케이드 형식의 공간을 이루어 해양관련 인터랙티브 콘텐츠 상영 

- 국내대학 콘텐츠과정 운영지원(6개교)

○ 보완할 점 및 개선방안

- 해외협력 교육기관 확대 및 분야별 다양화 필요

※ 현재 해외협력 교육기관은 1개 기관(美 카네기멜론대학교)으로, 다양한 분야 리더양성에는 한계가 있음

⇒ 해외 우수교육기관과 연계한 비학위과정(단기과정) 시범운영 후 학위과정으로 확대 추진

※ 스토리텔링 분야(USC, NYU, MIT 등), 3D, CG 분야(AAU, VFS 등)

□ 2013년도 추진계획

○ 사업목표 : 국내우수인력 해외석사과정 내실화 및 국내대학 확대 지원

○ 주요 추진내용

- 우수인력이 모집 해외석사 과정 지원(16명) 및 국내대학 콘텐츠과정 운영 지원(8개교)

○ 추진일정

시 기	추진 내용	비 고
1분기	사업계획 수립 및 해외석사과정지원 대상자 선발 국내대학 콘텐츠학과 지원대상 선발	
2분기	해외석사과정지원 대상자 국내무상교육 국내대학 지원 계속	
3분기	지원대상자 도미(美카네기멜론대학) 및 등록금지원 국내대학 지원 계속	
4분기	평가 및 차년도 계획 수립	

○ 소요예산

(단위 : 억원)

구 분	2012	2013	2014	계
국고	9	8.4	9	26.4
기금(기타)	-	-	-	-
계	9	8.4	9	26.4

□ 기대효과

- 국내 우수인력의 콘텐츠산업 유입을 유도함으로써, 국내외 콘텐츠 산업 리더 양성 및 산업 활성화

3D 전문인력 양성 (2-2-나-①)

주관부서	문화체육관광부(디지털콘텐츠산업과)	구분	예산
사업기간	2011~계속	협조부서	관련부서

□ 사업개요

- 사업목적 : 국내 3D 콘텐츠 산업의 조기 정착 유도를 위한 3D입체 영상 제작 분야별 전문 인력 양성
- 사업기간 : 단년도 계속
- 사업시행주체 : 한국콘텐츠진흥원
- 사업내용
 - 글로벌 S3D 리더급 인재양성을 위한 3D콘텐츠 선진 제작 기술 교육
 - 3D입체 제작 교육 인프라 조성을 위한 첨단 교육시스템 구축

□ 2012년 추진실적

○ 추진현황

시 기	추진 내용	비 고
1분기	세부 사업계획 수립 및 공고	
2분기	교육과정 운영	
3분기	교육과정 운영	
4분기	교육과정 운영 및 결과 평가	

- 소요예산 : 60억원
- 주요성과 : 3D콘텐츠 제작인력 1,000명 교육중
 - 방송 등 현장인력 양성과정(35과정, 840명, 1~2주)
 - 프로젝트 연계 양성과정(10프로젝트×10명 = 100명/ 2개월)
 - 3D 예비인력 양성과정(4과정, 60명, 8개월)

□ 2013년도 추진계획

- 사업목표 : 글로벌 3D입체 콘텐츠 제작 인재 양성
- 주요 추진내용 : 3D콘텐츠 제작인력 500명 교육
 - 프로젝트 연계 양성과정(10프로젝트×10명 = 100명/ 2개월)
 - 3D 입체 작품에 참여하는 제작 인력에 대한 '프로젝트 매칭 맞춤형' 교육 프로그램 운영
 - 방송 등 현장인력 양성과정(35과정, 340명, 1~2주)
 - 3D 입체 콘텐츠 제작 역량 강화를 위한 Rig Engineer, Editor, VFX 등 S3D 테크니컬 엔지니어 제작 분야별 전문 기술 인력 집중 육성
 - 3D 예비인력 양성과정(4과정, 60명, 8개월)
 - Team Teaching 교육 프로그램 운영을 통한 취업연계, S3D Director, S3D DOP, S3D Editor, S3D CG 과정운영
 - 첨단 3D입체 교육 장비 구축
 - 리그, 카메라, 렌즈, 모니터링시스템, 입체편집 및 그래픽용 워크스테이션, 입체모니터, 편집 그래픽 소프트웨어 등
- 추진일정

시 기	추진 내용	비 고
1분기	세부 사업계획 수립 및 공고	
2분기	교육과정 운영	
3분기	교육과정 운영	
4분기	교육과정 운영 및 결과 평가)	

○ 소요예산

(단위 : 억원)

구 분	2011	2012	2013	계
국고	35	60	42	137
기금(기타)				
계	35	60	42	137

□ 기대효과

- 향후 폭발적으로 증가할 3D콘텐츠 수요에 대응할 수 있는 제작 인력 양성을 통한 글로벌 경쟁력 확보

콘텐츠 창조기업 지원 특화 (2-2-다-①)

주관부서	중소기업청(지식서비스창업과)	구 분	예산
사업기간	2011~계속	협조부서	관련부서

□ 사업개요

- 사업목적 : 사무공간 제공, 법률·세무, 홍보 마케팅 등의 종합 경영지원을 통해 문화콘텐츠분야 1인 창조기업 육성 및 활성화
- 사업기간 : 계속
- 사업시행주체 : 중소기업청, 한국콘텐츠진흥원
- 사업내용 : 사무공간·회의실 등의 비즈니스 공간 제공과 법률·세무·교육 등의 경영지원을 통해 문화콘텐츠 비즈니스 창출 및 사업화 지원

□ 2012년 추진실적

- 추진현황(경과)

시 기	추진 내용	비 고
1분기	세부추진계획 수립 및 협약 체결	
2분기	사무공간 및 법률·회계 등 종합 경영지원	
3분기	맞춤형 창업 교육, 홍보마케팅 등 경영지원	
4분기	세미나 개최, 사업성과 평가	

- 소요예산 : 1.05억원('12년 센터 전체 예산 : 40억원)
- 주요성과
 - 문화콘텐츠분야 1인 창조기업의 성공적 창업 및 안정적 성장을 위한 비즈니스 환경 제공

※ 입주기업에게 외부 프로젝트 연계(4건), 정부지원사업 선정(4건) 등 총 8건의 계약을 통해 총 339백만원의 매출 등을 시현

※ 교육·세미나, 특허·법률 전문가 상담 등 종합 경영서비스 350건

○ 보완할 점 및 개선방안

- 시장 진입 및 판로 개척을 위한 홍보마케팅 등 콘텐츠분야에 맞는 맞춤형 지원 프로그램 개발 필요
- 비즈니스센터를 중심으로 형성된 수요자 기업과의 네트워크 및 예비창업자와 1인 창조기업간 협업 네트워크를 구성 운영

□ 2013년도 추진계획

○ 사업목표 : 외부 프로젝트 연계(10건), 종합경영지원(350건)

○ 주요 추진내용

- 투자유치 설명회(IR), 쇼케이스(SC) 등 1인 창조기업 활성화를 위한 맞춤형 지원 프로그램 확충
- 문화콘텐츠 분야에 특화된 1인 창조기업 비즈니스 환경 제공 및 네트워크 허브 역할 수행
- 센터가 외부일감을 확보하여 입주한 1인 창조기업이 단독 또는 협업할 수 있는 기회를 제공하는 사업화 지원 센터로 전환

○ 추진일정

시 기	추진 내용	비 고
1분기	세부추진계획 수립 및 협약 체결, 입주자 모집	
2분기	사무공간 제공, 전문가 상담, 교육 등 경영 및 사업화 지원	
3분기	사무공간 제공, 전문가 상담, 교육 등 경영 및 사업화 지원	
4분기	사무공간 제공, 전문가 상담, 교육 등 경영 및 사업화 지원, 성과 평가	

○ 소요예산

(단위 : 억원)

구 분	2012	2013	2014	계
국고	1.05	1.0	1.5	3.55
기금(기타)	-	-	-	-
계	1.05	1.0	1.5	3.55

□ 기대효과

- 문화콘텐츠 분야 제반 인프라 제공을 통해 1인 창조기업의 수익 창출 기회 제공 및 사업화 촉진

창조기업 지원센터간 연계 강화 (2-2-다-③)

주관부서	문화체육관광부(문화산업정책과)	구분	예산
사업기간	2011~계속	협조부서	관련부서

□ 사업개요

- 사업목적 : 콘텐츠 분야 창작자의 안정적인 창작환경 조성을 통한 양질의 일자리 창출 및 종합적이고 체계적인 원스톱 서비스 제공
- 사업기간 : 2009년 ~ 계속
- 사업시행주체 : 한국콘텐츠진흥원
- 사업내용 : 창조기업지원센터(글로벌게임허브센터, 1인창조기업지원센터, 스토리창작센터) 확대·운영, 아이디어 상업화 지원 등

□ 2012년 추진실적

- 추진현황(경과)

시 기	추진 내용	비 고
1분기	<ul style="list-style-type: none"> ○ 창업맞춤형사업화 지원사업 사업계획 수립 ○ 글로벌게임허브센터 「게임벤처 2.0」 제 3기 회원 모집 및 입주완료(1월) ○ 스토리창작센터 상반기 입주작가 입주 완료(1월) 	
2분기	<ul style="list-style-type: none"> ○ 창업맞춤형사업화 지원사업 공고(5월) ○ 1인 창조기업 지원센터 입주기관 확정 및 입소식 개최(6월) ○ 글로벌게임허브센터 「게임벤처 2.0」 제3기 운영(계속) ○ 스토리창작센터 하반기 입주작가 모집(6월) 	
3분기	<ul style="list-style-type: none"> ○ 창업맞춤형사업화 지원사업 지원대상 확정 및 협약체결(8월) ○ 1인 창조기업 지원센터 운영(계속) ○ 글로벌게임허브센터 「게임벤처 2.0」 제3기 운영(계속) ○ 스토리창작센터 운영(계속) 	
4분기	<ul style="list-style-type: none"> ○ 창업맞춤형사업화 지원사업 지원(계속) ○ 1인 창조기업 지원센터 운영(계속) ○ 글로벌게임허브센터 「게임벤처 2.0」 제3기 운영(계속) ○ 스토리창작센터 차년도 입주작가 모집(12월) 	

- 소요예산 : 21.4억원
- 주요성과 : 창업맞춤형사업화 지원사업을 통해 콘텐츠분야 1인기업 창업지원(40개 과제), 1인창조기업 지원센터 운영을 통한

콘텐츠분야 창업 원스톱 서비스 제고(8개 기업 33명 입주), 글로벌게임허브센터 게임벤처 2.0 지원을 통한 게임개발 창업지원(30명), 스토리창작센터 운영 및 작가지원(60명 입주)

□ 2013년도 추진계획

- 사업목표 : 콘텐츠 분야 창작자의 안정적인 창작환경 조성확대 및 콘텐츠 지원사업간 연계운영
- 주요 추진내용 : 콘텐츠분야 아이디어상업화 지원, 1인창조기업 지원센터 운영, 콘텐츠 창작스튜디오 구축 등
- 추진일정

시 기	추진 내용	비 고
1분기	<ul style="list-style-type: none"> ○ 창업맞춤형사업화 지원사업 공고 (3월) ○ 글로벌게임허브센터 「게임벤처 2.0」 제4기 회원 모집 및 입주완료(1월) ○ 스토리창작센터 운영(계속) 및 1차 입주작가 모집(1월) 	
2분기	<ul style="list-style-type: none"> ○ 창업맞춤형사업화 지원사업 지원대상 확정 및 협약체결(5월) ○ 1인 창조기업 지원센터 입주기관 확정 및 입소식 개최(6월) ○ 글로벌게임허브센터 「게임벤처 2.0」 제4기 운영(계속) ○ 스토리창작센터 2차 입주작가 모집(6월) 	
3분기	<ul style="list-style-type: none"> ○ 창업맞춤형사업화 지원사업(계속) ○ 1인 창조기업 지원센터 운영(계속) ○ 글로벌게임허브센터 「게임벤처 2.0」 제4기 운영(계속) ○ 스토리창작센터 운영(계속) 	
4분기	<ul style="list-style-type: none"> ○ 창업맞춤형사업화 지원사업(계속) ○ 1인 창조기업 지원센터 운영(계속) ○ 글로벌게임허브센터 「게임벤처 2.0」 제4기 운영(계속) ○ 스토리창작센터 운영(계속) 	

○ 소요예산

(단위 : 억원)

구 분	2012	2013	2014	계
국고	0.4	4	4	8.4
기금(기타)	21	21	21	63
계	21.4	25	25	71.4

□ 기대효과

- 콘텐츠분야 창업기반 구축을 통한 청년창업 활성화

2-3**창작 여건 개선****스토리시장 확대 (2-3-가-①)**

주관부서	문화체육관광부(문화산업정책과)	구분	예산
사업기간	2011~계속	협조부서	관련부서

□ 사업개요

- 사업목적 : 세계 시장에서 경쟁력 있는 원작스토리 발굴, 육성
- 사업기간 : 계속
- 사업시행주체 : 문화체육관광부(한국콘텐츠진흥원)
- 사업내용 : 대한민국 스토리 공모대전 개최, 공모전 수상작 사업화 지원, 스토리창작센터 운영

□ 2012년 추진실적

○ 추진현황(경과)

시 기	추진 내용	비 고
1분기	- 2011 공모전 수상작 컨설팅 - 2011 공모전 수상작가 스토리창작센터 입주 - 2012 대한민국 스토리공모대전 공고, 사업설명회	
2분기	- 2011 공모전 수상작 멘토 매칭(7개 작품) - 2011 공모전 수상작 부산콘텐츠마켓 참가	
3분기	- 2011 공모전 수상작 부산영화제 피칭(7개 작품) - 2012 대한민국 스토리공모대전 접수(1,486편)	
4분기	- 2012 대한민국 스토리공모대전 심사, 시상식(17편)	

○ 주요성과

- 2012 대한민국 스토리공모대전 지원작 1,486편 접수
- 2011 공모전 수상작 9편 사업화 진입(제작사 매칭)

□ 2013년도 추진계획

- 사업목표 : 스토리 발굴, 사업화 방법 다양화 및 기회 확대
- 주요 추진내용

- 2013 대한민국 스토리 공모대전 개최(수상작 30편)
 - 스토리 리텔링 공모전 추가(고전, 설화 등 현대적으로 재창작)
- 스토리 기획개발지원 사업
 - 우수 기획안 공모, 창작지원, 완성 스토리 도출(25편)
- 2012 공모전 수상작 사업화 지원
- K 스토리 해외시장 진출지원
- 스토리마켓 개최

○ 추진일정

시 기	추진 내용	비 고
1분기	- 2012 스토리공모전 수상작 컨설팅 - 2012 공모전 수상작가 스토리창작센터 입주 - 2011 공모전 수상작 일본 피칭(드라마) - 2013 대한민국 스토리공모대전 공고, 사업설명회 - 스토리 기획개발지원사업 공고, 사업설명회	
2분기	- 2012 공모전 수상작 멘토 매칭 - 스토리 기획개발지원작 선정, 협약 체결 - K-스토리 해외진출 지원사업 공고, 사업설명회	
3분기	- 2012 스토리공모전 수상작 부산영화제 피칭 - 2013 대한민국 스토리공모대전 작품 접수 - K-스토리 해외진출 지원(선정, 지원)	
4분기	- 2013 스토리 공모대전 수상작 심사 및 시상식 - 2013 스토리 마켓 개최	

○ 소요예산

(단위 : 억원)

구 분	2012	2013	2014	계
국고	8.65	21.65	21.65	37.3
기금(기타)	-	-	-	-
계	8.65	21.65	21.65	37.3

□ 기대효과

- 공모전 개최 등 우수 스토리 발굴 및 사업화로 세계시장 진출 활성화
- 콘텐츠 시장에 최신 스토리 보급, 산업 활성화에 기여

스토리텔러 양성 (2-3-가-②)

주관부서	문화체육관광부(문화산업정책과)	구분	예산
사업기간	2011~계속	협조부서	관련부서

□ 사업개요

- 사업목적 : 원작 스토리 전문 창작자 양성 및 미래 창작소재 발굴 기회 제공
- 사업기간 : 계속
- 사업시행주체 : 문화체육관광부(한국콘텐츠진흥원)
- 사업내용 : 스토리창작아카데미, 콘텐츠 창의워크숍 교육 운영, 스토리 창작기반 연구, 스토리 창작센터 구축, 운영, 지역 스토리 창작센터 육성 지원

□ 2012년 추진실적

- 추진현황(경과)

시 기	추진 내용	비 고
1분기	- 스토리창작센터 입주작가 모집(1학기) - 콘텐츠 창의워크숍 교육 기획	
2분기	- 콘텐츠 창의워크숍 개최(1학기)	
3분기	- 스토리창작센터 입주작가 모집(2학기) - 콘텐츠 창의워크숍 개최(2학기)	
4분기	- 스토리창작센터 2013년 입주작가 모집 공고	

- 소요예산 : 1.6억원
- 주요성과 : 콘텐츠 미래창작소재 발굴 과정 160명 교육

□ 2013년도 추진계획

- 사업목표
 - 원작 스토리 발굴을 위한 신규사업 개발 추진

- 스토리 창작센터 신규 구축, 확대(레지던스 형)
- 지역 스토리 창작센터 육성 지원, 노하우 전수
- 스토리 창작 기반 연구

○ 주요 추진내용

- 스토리창작아카데미, 콘텐츠 창의워크숍 교육 운영
- 스토리 창작기반 연구, 스토리 창작센터 구축, 운영
- 지역 스토리창작센터 육성 지원

○ 추진일정

시 기	추진 내용	비 고
1분기	- 스토리창작아카데미 사업 공고, 설명회 - 스토리창작센터 입주작가 모집(1학기) - 스토리 창작기반 연구 발주	
2분기	- 스토리창작아카데미 교육생 선발, 사업 착수 · 교육장 조성, 편집자 선발 등 - 콘텐츠 창의워크숍 개최(1학기) - 스토리창작센터 구축(일산 디지털방송지원센터) - 지역 스토리창작센터 육성 지원사업 공고, 기관 선정	
3분기	- 스토리창작센터(일산, 목동) 입주작가 모집(2학기) - 일산 스토리창작센터 개소식 - 콘텐츠 창의워크숍 개최(2학기) - 지역 스토리창작센터 육성지원사업 중간 평가	
4분기	- 스토리창작아카데미 수료식(우수 프로젝트 선정) - 지역 스토리창작센터 육성지원사업 최종 평가 - 콘텐츠 창작기반 연구 결과 발표	

○ 소요예산

(단위 : 억원)

구 분	2012	2013	2014	계
국고	1.6	12.3	12.3	26.2
기금(기타)	-	-	-	-
계	1.6	12.3	12.3	26.2

□ 기대효과

- 콘텐츠 원작 스토리 전문 창작자 육성
- 미래 소재 발굴 통해 신규 스토리 창작

콘텐츠분야 산업기능요원 인력지원 (2-3-나)

주관부서	병무청(산업지원과)	구 분	비에산
사업기간	2011~계속	협조부서	관련부서

□ 사업개요

- 사업목적 : 콘텐츠분야 업체의 프로그램 개발 등을 위한 기능인력난 해소 등을 통한 콘텐츠산업의 육성 및 발전
- 사업기간 : 계속
- 사업시행주체 : 병무청
- 사업내용 : 게임S/W개발업체, 영상게임기제작업체, 애니메이션제작업체 등 콘텐츠분야 업체를 지정업체로 선정하고 산업기능요원 인원배정

□ 2012년 추진실적

- 콘텐츠분야 업체 산업기능요원 인력지원 현황

(‘12.9.30. 현재)

구 분	계	게임S/W개발	애니메이션제작	영상게임기제작
지정업체	57	53	3	1
배정인원	63	61	2	-
편입인원	39	39	-	-
%	62.0	62.0	-	-
복무인원	149	148	1	-

- 소요예산 : 없음

- 주요성과 : 콘텐츠분야 업체의 프로그램 개발 등을 위한 기능인력난 해소 등 콘텐츠산업의 육성 및 발전에 기여
- 보완할 점 및 개선방안 : 콘텐츠분야 업체의 배정인원 편입을 제고 및 특성화고·마이스터고와 적극적인 산학연계 취업협약

□ 2013년도 추진계획

- 사업목표 : 콘텐츠분야 업체에 프로그램 개발 등을 위한 기능인력 지원
- 주요 추진내용
 - 신규 지정업체 선정 : '12.10월
 - 지정업체 인원배정 : '12.11월
 - 산업기능요원 편입 : '13.1.1. ~
- 소요예산 : 없음

□ 기대효과

- 콘텐츠분야 업체의 프로그램 개발 등을 위한 기능인력난 해소 및 기능인력의 병역의무이행으로 인한 경력 단절 방지

영화 스태프 처우개선 (2-3-다-①)

주관부서	문화체육관광부(영상콘텐츠산업과)	구분	예산
사업기간	2012~계속	협조부서	관련부서

□ 사업개요

- 사업목적 : 불안정한 고용형태로 근로복지 사회안전망에서 소외된 영화스태프의 생계부조를 통한 전문인력 확보
- 사업기간 : 2012년~계속
- 사업시행주체 : 영화진흥위원회 / 영화산업고용복지위원회(이하 '영복위')
- 사업내용 : 실업기간 동안 현장영화인 위탁교육과 연계하여 생계부조 성격의 교육훈련수당 지원

□ 2012년 추진실적

- 추진현황(경과)

시 기	추진 내용	비 고
1분기	훈련인센티브 사업 계획 수립(강사진 구성) 및 실시 현장영화인 위탁교육 실시 및 훈련인센티브 지급	상시 운영 체계
2분기	현장영화인 위탁교육 실시 및 훈련인센티브 지급	“
3분기	현장영화인 위탁교육 실시 및 훈련인센티브 지급	“
4분기	현장영화인 위탁교육 실시 및 훈련인센티브 지급	“

※ 분기별 평균 125명에게 1백만 원씩 총 5백 명에게 5억 원의 훈련인센티브 지원 진행

- 소요예산 : 영화발전기금 5억원
- 주요성과 : 현장 영화스태프의 전문성 강화와 교육훈련인센티브제 도입 시행을 위한 현장영화인 위탁교육 사업 시작('11. 11월)
- 보완할 점 및 개선방안 : '12년도 관련 예산(영발기금 30억)을 신청하였으나 관계부처(기재부, 노동부) 이견으로 5억 원만 반영됨
- 타 산업분야와의 형평성 및 「예술인복지법」 과 연계 검토 필요
⇒ '12년 예산 집행 이 후 「예술인 복지법」 연계하여 반영 하는 방안 병행 추진

□ 2013년도 추진계획

- 사업목표 : 현장영화인 위탁교육과 연계한 교육훈련인센티브 제도 시행을 통한 스태프 고용 복지 증진 및 전문성 강화
- 주요 추진내용 : 현장영화인 위탁교육과 연계한 교육훈련인센티브 제도 시행
 - ※ 추후 「예술인복지법」 시행과 연계하여 추진 검토
- 추진일정

시 기	추진 내용	비 고
1분기	'12년 현장영화인 인센티브제도 설계 및 시행 준비 * 예산 확보시 예술인복지법과 연계 검토 현장영화인 제도 시행 및 훈련인센티브 지급	예산 확보시
2분기	현장영화인 제도 시행 및 훈련인센티브 지급	“
3분기	현장영화인 제도 시행 및 훈련인센티브 지급	“
4분기	현장영화인 제도 시행 및 훈련인센티브 지급	“

○ 소요예산

(단위 : 억원)

구 분	2012	2013	2014	계
국고			-	-
기금(기타)	5	5	30	40
계	5	5	30	40

□ 기대효과

- 열악한 고용환경 및 고용복지로 인한 전문성을 갖춘 영화현장 스태프의 이탈 예방을 통한 우리나라 영화산업 경쟁력 제고
- 훈련인센티브의 교육 훈련(현장 영화인 전문성 강화 교육) 연계를 통한 산업 현장의 기술적 향상 도모

작가조합 설립 (2-3-다-②)

주관부서	문화체육관광부(문화산업정책과)	구분	예산
사업기간	2012~2013	협조부서	관련부서

□ 사업개요

- 사업목적 : 콘텐츠 창작자의 권익 확대
- 사업기간 : 2012. 12월 ~ 2014. 6월
- 사업시행주체 : 문화체육관광부(한국콘텐츠진흥원)
- 사업내용 : 창작자 단체 의견수렴 등 구성방안 검토

□ 2012년 추진실적

- 추진현황(경과)

시 기	추진 내용	비 고
1분기		
2분기		
3분기		
4분기	- 창작자 단체 의견수렴 및 추진위 구성방안 검토	

- 소요예산 : 없음

□ 2013년도 추진계획

- 사업목적 : 작가 조합 설립
- 주요 추진내용
 - 설립추진위 구성방안 마련 및 창작자 단체 의견조정
 - 방송작가협회, 시나리오작가협회 등 유관 협·단체 등 관계기관 의견 수렴
 - 스토리산업, 스토리텔링 관련 학계 전문가 자문

- 선진국 작가 조합 사례 연구조사(미국, 일본 등)
 - 미국작가조합(WGA: The Writers Guild of America) 등 벤치마킹 조사
- 작가 조합 설립 준비
 - 작가조합 설립을 위한 공청회, 세미나 개최

○ 추진일정

시 기	추진 내용	비 고
1분기	- 설립추진위 구성방안 마련 - 창작자 단체 의견조정 · 방송작가협회, 시나리오작가협회 등 유관기관 의견청취 및 전문가 자문	
2분기	- 선진국 작가조합 조사 연구(미국, 일본 등) · 미국작가조합(WGA) 등 벤치마킹 사례 조사	
3분기	- 작가조합 설립안 검토 · 작가조합 설립을 위한 공청회, 세미나 개최	
4분기	- 작가조합 설립 준비	

○ 소요예산

(단위 : 억원)

구 분	2012	2013	2014	계
국고	-	0.5	0.5	1
기금(기타)	-	-	-	-
계	-	0.5	0.5	1

□ 기대효과

- 콘텐츠 창작자 권익 보호, 확대
- 저작권 위탁 관리, 원고료 협상, 조합원 교육 등 실질적인 역할 기대

공공정보 제공 확대 (2-3-라-①)

주관부서	문화체육관광부 행정안전부(정보자원정책과) 방송통신위원회(인터넷정책과)	구분	예산
사업기간	2011~계속	협조부서	관련부서

<공공정보 제공 확대(행정안전부)>

□ 사업개요

- 사업목적 : 공공정보의 개방·공유·활용을 촉진하여 신규 비즈니스 창출 기회 제공
- 사업기간 : 계속
- 사업시행주체 : 행정안전부, 한국정보화진흥원
- 사업내용 : 공공정보 제공 확대

□ 2012년 추진실적

○ 추진현황(경과)

시 기	추진 내용	비 고
1분기	공공정보 활용지원 정책 및 우수사례 설명회(3월)	
2분기	공공정보 목록 확충을 위한 개방조사(4~10월)	
3분기	공공정보 개방 협의체 출범 및 실무협의회(6~7월)	
4분기	600여종 개방 목록 및 22종 OpenAPI 추가 제공(12월)	

- 소요예산 : 15억원

○ 주요성과

- 원문데이터, OpenAPI 등 이용 제공 및 공공정보 목록 서비스 확대
- 공공정보활용지원센터를 통해 총 1,083건 제공지원 등 상담
- ※ 원문확대(9천여건→7만여건), 개방목록(351종→600여종), OpenAPI(13종→35종)

- 보완할 점 및 개선방안 : 공개 가능한 공공정보 목록서비스 확대 필요

□ 2013년도 추진계획

- 사업목표 : 공공정보에 대한 접근성 및 공유기반 강화
- 주요 추진내용 : 공공정보 목록서비스(정보명, 제공범위, 제공형태 등) 확대
- 추진일정

시 기	추진 내용	비 고
1분기	'13년도 공공정보 개방 추진계획 수립	
2분기	공공정보 이용 활성화 설명회 개최(6월)	
3분기	공공정보 목록서비스 확대 현황 조사(7월~10월)	
4분기	공공정보 목록서비스 추가(12월)	

- 소요예산 (단위: 억원)

구 분	2011	2012	2013	계
국고	21.0	15.0	15.0	

□ 기대효과

- 공공정보를 활용해 콘텐츠, SW등 관련 산업 육성, 신규 비즈니스 및 일자리 창출 기회 제공
- 표준기반 공유서비스 활용에 따라 연계비용 절감 및 업무처리 단축으로 예산절감 효과

※ 2,936억원의 연계비용 절감, 1,923억원의 예산절감 효과('11~'15년, 5년 기준)

공공콘텐츠 개발 촉진 (2-3-라-②)

주관부서	행정안전부(기록편찬문화과)	구 분	예산
사업기간	2011~계속	협조부서	관련부서

□ 사업개요

- 사업목적 : 국가 주요 기록물을 지식자원화하기 위해 다양한 기록 콘텐츠로 개발, 정책수립·학술연구·교육자료 등으로 쉽게 활용할 수 있도록 제공
- 사업기간 : 계속
- 사업시행주체 : 행정안전부 국가기록원 기록정보서비스부
- 사업내용 : 주제별 총설, 관련 기록물 목록·이미지·내용설명 등을 콘텐츠화하여 '나라기록포털'(http://contents.archives.go.kr)을 통해 서비스 및 책자 발간

□ 2012년 추진실적

- 추진현황(경과) : 국가 주요기록물을 활용하여 분야별(주제·사진·시대·학술) 책자발간 및 온라인 콘텐츠 서비스(15건)

시 기	분야	추진 내용	비 고	
1분기	1월	-	2012 세부업무 추진계획 수립	-
2분기	6월	주제	민족의 노래 아리랑 콘텐츠 서비스	2건
		사진	사진 대한민국5(어린이날 등 5개 주제) 콘텐츠 서비스	
4분기	10월	주제	재외한인의 역사, 한글이 걸어온 길 콘텐츠 서비스	4건
		학술	일제문서 해제집(행형편), 독립운동 판결문 자료집	
	11월	학술	해외수집기록물 해제(영국편) 서비스	7건
	12월	주제	국경일과 법정기념일 콘텐츠 서비스	
시대		연표와 기록3·4(1970·80년대) 콘텐츠 서비스		
	학술	독립운동 관련 컬렉션 서비스, 일제시기 건축도면(경찰서 등) 콘텐츠 서비스 및 해제집 발간		
1~4분기	1~12월	시대	이달의 기록 콘텐츠 서비스(매월), 오늘의 기록 콘텐츠 서비스(매일)	2건

- 소요예산 : 1.49억원
- 주요성과 : 국가 주요 기록물을 지식자원화하여 공공정보의 이용 활성화 및 지식산업사회의 기반 강화
- 보완 및 개선점 : 국민생활, 각급 기관 등에서 활용도가 높은 콘텐츠 소재를 지속적으로 발굴, 콘텐츠로 개발·제공 할 필요

□ 2013년도 추진계획

- 사업목표 : 국가 주요 기록물을 활용한 기록콘텐츠의 지속적인 확대개발
- 주요 추진내용 : ‘이달의 기록’, ‘오늘의 기록’, ‘사진 대한민국6(체육대회 등)’, ‘국무회의록 목록집’ 등 주요정책·국민생활 관련 콘텐츠 개발·제공
- 추진일정 : 국가 주요 기록물을 활용하여 분야별(주제·사진·시대·학술) 책자발간 및 온라인 콘텐츠 서비스 추진(14건)

시 기		분야	추진 내용	비 고
1분기	1월	-	2012 세부업무 추진계획 수립	-
2분기	6월	주제	환경보호 콘텐츠 서비스	2건
		사진	사진 대한민국6(체육대회 등 5개 주제) 콘텐츠 서비스	
4분기	10월	주제	의료정책 콘텐츠, 과학기술 콘텐츠 서비스	10건
		학술	일제문서 해제집(광무편) 발간	
	11월	학술	독립운동 판결문 자료집3, 국무회의 안전 목록집1 발간 일제시기 건축도면 콘텐츠 서비스	
	12월	주제	교육(정책)콘텐츠 서비스	
		시대	연표와 기록5(1990년대) 콘텐츠 서비스	
		학술	독립운동 관련 콘텐츠 서비스, 일제시기 건축도면 해제집	
1~4 분기	1~ 12월	시대	이달의 기록 콘텐츠 서비스(매월), 오늘의 기록 콘텐츠 서비스(매일)	2건

○ 소요예산:

(단위: 억원)

구 분	2011	2012	2013	계
국고	1.44	1.49	1.43	4.36
기금(기타)				
계	1.44	1.49	1.43	4.36

□ 기대효과

- 다양하고 시의성 있는 콘텐츠의 개발을 통해 국민들에게 적극적인 기록정보 서비스 제공
- 국가 주요 기록물의 콘텐츠 개발 촉진으로 공공정보의 이용활성화 및 관련 산업 일자리 창출에 기여

공간정보 오픈플랫폼 구축 운영 (2-3-라-③)

주관부서	국토해양부(공간정보기획과)	구분	예산
사업기간	2011~계속	협조부서	관련부서

□ 사업개요

- 사업목적 : 국가공간정보를 누구나 쉽게 활용하고 신산업을 창출할 수 있도록 3차원 공간정보 인프라 구축
- 사업기간 : 계속
- 사업시행주체 : 국토해양부
- 사업내용 : 3차원 공간정보 구축과 공간정보 오픈플랫폼 개발

□ 2012년 추진실적

- 추진현황(경과)

시 기	추진 내용	비 고
1분기	<ul style="list-style-type: none"> · 공간정보 오픈플랫폼 시범서비스(1월) · G20 핵안보 정상회의 경호업무에 3D 공간정보 지원(2월) 	
2분기	<ul style="list-style-type: none"> · 여수엑스포 행사장 3D 공간정보 서비스(4월) 	
3분기	<ul style="list-style-type: none"> · 공간정보 오픈플랫폼 정식서비스(7월) <li style="padding-left: 20px;">* 지적도, 공시지가, 토지이용현황 정보 서비스 · 북한지역 3D 영상지도 서비스(9월) 	
4분기	<ul style="list-style-type: none"> · 6대 광역시 3D 공간정보 서비스(12월) 	

- 소요예산 : 121억원
- 주요성과 :
 - 공간정보 오픈플랫폼 서비스 고도화(92억)
 - 6대 광역시 3차원 공간정보 구축(28억)
 - 공간정보 오픈플랫폼 서비스 고도화사업 감리(1억)

□ 2013년도 추진계획

- 사업목표 : 모바일 등 다양한 서비스와 구축지역 확대로 다각적으로 안정적인 공간정보 오픈플랫폼 서비스
- 주요 추진내용 : 공간정보 오픈플랫폼 모바일 서비스 구축 및 3D 공간정보 구축 대상 82개 시급 지자체로 확대
- 추진일정

시 기	추진 내용	비 고
1분기	· 공간정보 오픈플랫폼 사업 발주 · 3차원 공간정보 구축사업 발주	
2분기	· 모바일 및 사용자 참여서비스 개발	
3분기		
4분기	· 모바일 서비스 운영 · 3D 서비스 지역 확대 운영	

○ 소요예산

(단위: 억원)

구 분	2012	2013	2014	계
국고	121	109	-	230
기금(기타)	-	-	-	-
계	121	109	-	230

□ 기대효과

- 국가공간정보를 가공·활용한 새로운 민간서비스 산업 지원
 - 민간중심의 서비스, 컨설팅 등 새로운 비즈니스 개발을 촉진하고 기술변화에 신속히 대응하는 등 플랫폼의 성공적 정착에 기여
- 도시계획, 방재, 게임, 관광 등의 공공 및 민간분야에서 다양한 3차원 공간정보 활용

<참고>

구분	활용내용	활용사례
안전	화재대응시스템, 홍수피해예방시스템, 산사태피해 분석, CCTV연계, 치안사고 대응	112신고시스템 (경찰청) 안전통제시스템 (경호처)
토목건축	도로건설 노선계획 시뮬레이션, 송전탑 노선계획 시뮬레이션, 설비자산관리, 토공량 산정	송전탑 관리시스템 (한국전력공사)
행정지원	건축심의, 개발예정지 주변 경관분석, 3D 위치기반 시설물관리, 도시계획, 조달업무, 범죄분석업무, 산업단지입지 분석, 기지국 최적입지 선정	범죄통계시스템 (대검찰청) 3D 도시계획 (대전광역시)
부동산	아파트 층별 조망권/일조권 분석, 맞춤형 부동산 정보서비스, 3차원 지적 및 용도지역조회	브이월드 (국토부)
환경	바람길 시뮬레이션, 환경오염원 확산분석 등	바람길 시뮬레이션 (대구광역시)
게임·레저	3D게임과 방송, 영화콘텐츠, 가상투어서비스 가상바이크, 실내골프, 가상비행레포츠 등	4D 바이크 (민간)
국가행사지원	3D여수세계박람회, 핵안보 정상회의, 평창동계 올림픽 등	3D 여수엑스포
대국민 지도서비스	3차원 공간정보서비스, 행정 및 국가공간정보 융합서비스, Open-API를 활용한 서비스 개발	비즈맵 (민간)

3. 글로벌 시장 진출 확대

3. 글로벌 시장 진출 확대

구분	과제명	추진시기		담당
		착수	완료	
중점과제	3-1. 지역별 특성을 고려한 전략적 진출 강화			
실천과제	가. 미국, 유럽 등 선진시장 본격진입			
	①선진시장 네트워크 구축	2011	계속	문화부 방통위
	②차세대 콘텐츠 제작 전문가 연수 지원	2011	계속	방통위
	나. 아시아 지역의 단일 시장화			
	①한중일 콘텐츠산업포럼 운영	2011	계속	문화부
	②아시아 뮤직 네트워크 구축	2012	계속	문화부
	③아시아 역내 파트너십 강화	2011	계속	문화부
	다. 신흥시장 진출기반 확대			
	①현지 상시 지원거점 마련	2012	계속	문화부
	②신흥시장 초기 콘텐츠진출 지원	2011	계속	문화부 방통위 외교부
	③상호호혜 기반 구축 : 콘텐츠원조	2012	계속	문화부 교과부 방통위
	중점과제	3-2. 글로벌 네트워크 및 플랫폼 구축		
실천과제	가. 해외수출지원 기구 개편			
	①해외 지원거점 강화	2012	2013	문화부
	②국내지원거점 강화(GCC)	2011	계속	문화부
	③범정부 협력 활성화	2011	계속	문화부 지경부
	나. 글로벌 유통 플랫폼 구축			
	①글로벌 통합플랫폼 운영	2012	계속	문화부
	②게임글로벌서비스플랫폼 운영	2011	계속	문화부
	③SNS 플랫폼 활용	2012	계속	문화부 방통위
중점과제	3-3. 글로벌 킬러 콘텐츠 집중 육성			
실천과제	가. 글로벌 콘텐츠펀드 조성	2012	계속	문화부
	나. 글로벌 킬러콘텐츠 발굴 지원			
	①글로벌 공동제작 촉진	2011	계속	문화부 방통위
	②해외작품 유치 확대	2011	계속	문화부
	③방송콘텐츠 포맷 산업육성	2011	계속	문화부
	④콘텐츠 분야 세계 일류상품 육성	2012	2015	지경부
	다. 기초장르 지원 강화	2011	계속	문화부 지경부

3-1**지역별 특성을 고려한 전략적 진출 강화****선진시장 네트워크 구축 (3-1-가)**

주관부서	문화체육관광부(문화산업정책과) 방송통신위원회(방송통신진흥정책과)	구분	예산
사업기간	2011~계속	협조부서	관련부서

<선진시장 네트워킹 활성화(문화체육관광부)>

□ 사업개요

- 사업목적 : 미국·유럽 등 주요 선진국 시장에 대한 콘텐츠 수출 지속 확대
- 사업기간 : 계속('11 ~)
- 사업시행주체 : 문화체육관광부
- 사업내용 : 해외콘텐츠 기업 및 인적 네트워킹을 활용한 산업협력 추진, 세계 콘텐츠산업 본류인 미국 및 EU시장 진출 추진

□ 2012년 추진실적

○ 추진현황

시 기	추진 내용	비 고
1분기	지역별 네트워킹 사업계획 수립	
2분기	비즈매칭, 네트워킹, 정보제공 등 지역별사업 운영	
3분기	비즈매칭, 네트워킹, 정보제공 등 지역별사업 운영	
4분기	비즈매칭, 네트워킹, 정보제공 등 지역별사업 운영	

- 소요예산 : 10억원

- 주요성과 : 선진시장 네트워킹을 통해 국내콘텐츠산업 발전기반 마련
 - 미주 한인 및 기업간 네트워킹 기회확대(비즈니스 포럼, 멘토제)
 - 할리우드 주요기업/단체/매체 협력사업으로 핵심시장 네트워크 확보
 - 미국시각효과협회(VES)와 공동으로 “글로벌 CT 포럼” 개최
 - 미국아티스트협회(CAA)와 연계하여 CAA 에이전트 및 고객을 대상으로 “한국 CG, VFX기업 쇼케이스” 개최
 - 빌보드 콘퍼런스와 연계하여 “K-POP” 콘퍼런스 세션 최초 개최
 - 전미제작자협회(PGA) Produced by Conference 참가 및 콘텐츠 홍보(6월)
 - 유럽 핵심 마켓을 연계한 콘텐츠 리더스 네트워킹 교류회 개최
 - 리버풀 사운드시티 연계 영국 내 최초 코리안 뮤직(K-POP) 워크숍 개최(5월)
 - 한국 “휴 키이쓰(Hugh Keice)” 리버풀 사운드 시티 초청 및 공연(5월)

□ 2013년도 추진계획

- 사업목표 : 미국·유럽 등 주요 선진국시장에 대한 콘텐츠 수출 지속 확대
- 주요 추진내용
 - 해외기업의 시장정보 제공, 네트워킹 연결 추진
 - 해외 각 지역별 문화교류 행사 추진
 - 핵심 네트워킹 포럼운영
 - 국외 우수 콘텐츠 디렉터리 북, 해외진출 가이드(매뉴얼) 등 자료 작성

○ 추진일정

시 기	추진 내용	비 고
1분기	지역별 네트워킹 사업계획 수립	
2분기	비즈매칭, 네트워킹, 정보제공 등 지역별사업 운영	
3분기	비즈매칭, 네트워킹, 정보제공 등 지역별사업 운영	
4분기	국외 우수 콘텐츠 디렉터리 북 배포	

○ 소요예산

(단위 : 억원)

구 분	2012	2013	2014	계
국고	10	10	15	35
기금(기타)	-	-	-	-
계	10	10	15	35

□ 기대효과

- 우리 콘텐츠 산업 글로벌 경쟁력 강화 및 수출 증대

<차세대 콘텐츠 제작 전문가 연수 지원(방송통신위원회)>

□ 사업개요

- 사업목적 : 미국 현지 우수 교육 기관의 최신 방송·제작 기술 교육을 통해 국내 방송 현업인 역량 강화 및 콘텐츠 기획력의 글로벌화
- 사업기간 : 2012년~(계속)
- 사업시행주체 : 한국전파진흥협회
- 사업내용 : 해외 우수 교육 기관과의 공동 프로그램 개발을 통한 선진 제작 기술 습득 및 3D 국제 콘퍼런스 참석을 통한 새로운 비즈니스 기회와 파트너십 형성의 장 제공

□ 2013년도 추진계획

- 사업목표 : 차세대콘텐츠 관련 해외 환경 체험을 통한 국내 방송 제작인력의 역량 업그레이드 및 콘텐츠 글로벌화
- 주요 추진내용
 - 국내 교육을 통해 발굴된 3D 콘텐츠 제작 유망인력에 선진 제작 기술 교육 및 글로벌 비즈니스 연수 기회 제공
 - 차세대 콘텐츠 관련 글로벌 제작사 연수·교육 실시를 통한 국내 방송 인력의 역량 업그레이드
 - MIPTV, MIPCOM, 3D Entertainment Summit 등의 참관을 통해 해외 마켓에서의 콘텐츠 거래 및 신기술에 기반한 새로운 비즈니스 기회와 파트너십 형성의 장 제공

○ 추진일정

시 기	추진 내용	비 고
1분기	○ 차세대콘텐츠 기획제작 전문가 연수 계획 수립	
2분기	○ MIPTV 참가 지원	
3분기	○ MIPCOM 참가 지원, 3D Entertainment Summit 참가 지원	
4분기	○ 참가보고서·결과물 검토를 통한 차년도 교육계획 반영	

○ 소요예산

(단위 : 억원)

구 분	2011	2012	2013	계
국고	-	-	-	-
기금(기타)	-	3	3	6
계	-	3	3	6

□ 기대효과

- 전용채널 런칭 등 해외 시장 수요가 증가하고 있는 차세대 콘텐츠의 선진 제작기술을 습득하여 양질의 콘텐츠 제작에 기여

한중일 콘텐츠산업포럼 운영 (3-1-나-①)

주관부서	문화체육관광부(문화산업정책과)	구분	예산
사업기간	2011~계속	협조부서	관련부서

□ 사업개요

- 사업목적 : 한중일 3국간 콘텐츠산업 교류활성화를 통한 실질적인 협력프로젝트 개발과 인적네트워크 형성
- 사업기간 : 계속사업('11 ~)
- 사업시행주체 : 문화체육관광부, 중국문화부, 일본경제산업성(차관급)
- 사업내용
 - 포럼 재개를 위한 한중일 3국 실무과장급간 서면 협의
 - 한중일 3국간 입장 조율을 위한 실무과장급회의 개최 추진
 - 한중 문화산업협력 실행계획 MOU 체결 추진 등 한중 협력 추진

□ 2012년 추진실적

○ 추진현황

시 기	추진 내용	비 고
1분기	한중일 문화산업포럼 협력 TF회의 개최(2회)	
2분기	한중 우수 창작스토리 교류회 개최(5월, 중국)	
3분기	한중일 3국 실무과장급간 서면 협의	
4분기	한중일 실무과장급회의 개최 및 한중 협력 추진	

- 소요예산 : 0.5억원
- 주요성과 : 포럼 재개를 위한 3국 실무과장급간 서면 협의 및 의견조율

□ 2013년도 추진계획

○ 사업목표

- 한중일 문화산업포럼 개최방향 및 개선방안 마련
- 한중 문화부간 문화산업 협력 네트워크 구축

○ 주요 추진내용

- 한중일 문화산업포럼 실무과장급회의 개최
- 한중 문화부간 문화산업협력 실행계획 체결 및 정책토론회 개최

○ 추진일정

시 기	추진 내용	비 고
1분기	한중 문화산업협력 실행계획체결 및 정책토론회 개최	
2분기	한중일 문화산업포럼 실무과장급회의 개최	
3분기	한중 콘텐츠 공동발전 방안 마련	
4분기	아시아 등 제3국 공동진출을 위한 협력사업 발굴	

○ 소요예산

(단위 : 억원)

구 분	2012	2013	2014	계
국고	0.5	0.5	3	4
기금(기타)	-	-	-	-
계	0.5	0.5	3	4

□ 기대효과

- 국내업계의 중국시장 진출과 아시아 콘텐츠시장 동반성장을 위한 한중일 간 협력 강화

글로벌 뮤직 네트워크 구축 (3-1-나-②)

주 관 부 서	문화체육관광부(대중문화산업팀)	구 분	예산
사 업 기 간	2011~계속	협 조 부 서	관련부서

□ 사업개요

- 사업목적 : 음악산업 관계자들의 글로벌 교류의 장 마련(서울국제 뮤직페어 MU:CON)을 통해 아시아 음악산업의 허브로 자리매김
- 사업기간 : 2012년~ 단년도 계속
- 사업시행주체 : 한국콘텐츠진흥원 등(음악관련 협단체 연계)
- 사업내용 : 아시아뮤직마켓 개최(글로벌 콘퍼런스, 쇼케이스, 비즈 매칭 등) 및 한중일 주요마켓 페스티벌 참가 지원 등

□ 2012년 추진실적

○ 추진현황(경과)

시 기	추진 내용	비 고
1분기	○ 기본계획 수립을 위한 현장 전문가 자문(1~2월) ○ 세부 사업계획 수립 및 교부결정(3월)	
2분기	○ 아시아뮤직마켓 집행위원회 구성(4월) ○ BI개발 및 집행위원회 운영(4~6월)	
3분기	○ 아시아뮤직마켓 조직위원회 출범(7월) ○ 글로벌뮤직쇼케이스 공모(9월)	
4분기	○ 아시아퍼시픽월드뮤직미팅(APaMm)개최(10월, 울산) ○ 서울국제뮤직페어 개최(11.1~11.3, 누리꿈스퀘어 및 홍대일대)	

- 소요예산 : 15억원

○ 주요성과

- 글로벌 콘퍼런스 개최(총16개 세션: 아카데미& 트렌드) 통해 세계와 소통하는 아시아 음악, 아시아 음악의 해외진출 전략 등에 대한 음악산업 관계자 글로벌 역량 강화 및 주요 시장 동향과 이슈 공유
- 홍대 일대 클럽에서 실력있는 80여개팀의 쇼케이스로 한국 대중 음악(K-Pop)의 다양성 및 잠재력 홍보
- 해외 주요 마켓& 제작사와의 공동제작, 공연 등 비즈매칭 성사
- 해외네트워크가 부족한 중소 기획사 등에 대하여 신뢰있는 해외 교류 창구로 기능하며, 아울러 음악비즈니스의 새로운 도약의 기회로 작용함

○ 보완할 점 및 개선방안

- 해외 주요마켓과 비교시 소규모로 시작한 바, 향후 단계적으로 참여규모 확대방안 모색 필요
- 마켓 개최 일정 조정 검토(9~10월경)
- 뮤직마켓 개최와 연계한 모니터링 실시방안 모색

□ 2013년도 추진계획

○ 사업목표 : 비즈니스 상담 300건, 쇼케이스 참가 100여개팀

* 2012년 대비 50% 증가치로 목표 설정

○ 주요 추진내용 : 글로벌 콘퍼런스, 쇼케이스, 비즈매칭 및 피날레 페스티벌 개최 등

○ 추진일정

시 기	추진 내용	비 고
1분기	○ 기본계획 수립 ○ 국고보조금 교부결정	
2분기	○ 사무국 운영 ○ 세부 프로그램 구성 및 연사 섭외 등	
3분기	○ 아시아뮤직마켓 개최	
4분기	○ 사업 평가 및 개선방안 도출	

○ 소요예산 : 15억원

(단위: 억원)

구 분	2012	2013	2014(안)	계
국고	15	15	30	60
기금(기타)	-	-	-	-
계	15	15	30	60

□ 기대효과

- K-POP에 대한 국내외적 관심을 계기로 국내 거점의 뮤직마켓 개최 통해 해외 음악산업 관계자와의 교류 확대 및 비즈매칭 활성화
- 글로벌 음악산업의 동향과 이슈 등에 대한 콘퍼런스 등을 통해 국내 음악산업의 글로벌 경쟁력 강화

아시아 역내 파트너십 강화 (3-1-나-③)

주관부서	문화체육관광부(문화산업정책과)	구 분	예산
사업기간	2011~계속	협조부서	관련부서

□ 사업개요

- 사업목적 : 글로벌 시장 동반진출 파트너로서의 아시아 지역 단일 시장화 추진
- 사업기간 : 단년도 계속사업('11~)
- 사업시행주체 : 문화체육관광부(한국콘텐츠진흥원), 한국문화산업 교류재단
- 사업내용 : 음악, 게임, 애니메이션, 방송 등 협력채널 공고화

□ 2012년 추진실적

- 추진현황(경과)

시 기	추진 내용	비 고
1분기	○ 파트너십 구축 기본계획 수립	
2분기	○ chi-Ko 멤버십 포럼 운영(한·중 콘텐츠사업자간의 정보공유 및 협력 모색) ○ 한일콘텐츠비즈니스포럼 운영(한·일 콘텐츠사업자간 정보공유 및 협력 모색)	매월 운영
3분기	○ chi-Ko 멤버십 포럼 운영(계속) ○ 한일콘텐츠비즈니스포럼 운영(계속) ○ 제 7회 아시아 드라마 콘퍼런스 개최(7월) ○ 제 9회 아시아송 페스티벌 개최(8월)	5월, 8월, 11월
4분기	○ chi-Ko 멤버십 포럼 운영(계속) ○ 한일콘텐츠비즈니스포럼 운영(계속) ○ 아세안 동아시아 경제연구소(ERIA) 연구 프로젝트 진행	

- 소요예산 : 아시아 드라마콘퍼런스 0.7억원, 아시아송 페스티벌 2.25억원

○ 주요성과

- 제 7회 아시아 드라마 콘퍼런스 개최 (일본 후쿠오카 / 7.10~15)
 - 한국, 일본, 중국, 대만, 홍콩, 태국, 베트남 드라마 제작자, 작가, VIP 등 관계자 300여명 참가를 통해 네트워크 장 마련
 - 한, 중, 일은 물론 아시아 전역으로 교류 대상국을 확대하고, 경쟁력 있는 아시아 합작 영상물 공동제작 기반 마련
 - 제 9회 아시아송 페스티벌 개최 (여수엑스포 특설무대 / 8.4)
 - 6개국 14개팀 범아시아 정상급 가수들의 화합의 무대를 마련하여 한류 확산 및 한류관광객 방문 유도 (특설무대 3만석 규모 만석)
 - 여수엑스포와 연계를 통해 전세계 100여 개국이 참가하는 여수엑스포의 성공적 마무리를 기념
 - 주관 방송 KBS 및 전 세계 40여개국 주요 TV채널 방영
 - '아시아 애니메이션 공동체' 출범, 운영
 - 한국(KOCCA), 말레이시아(MDeC), 호주(ABC TV), 싱가포르(MDA)
 - 아시아 애니메이션 공동마켓 운영
 - 애니메이션포럼 개최(7월, 서울), 아시아애니메이션서밋 개최(12월, 말레이시아)
 - 주요 글로벌 퍼블리셔 대상, 공동체 4개국 프로젝트 피칭 지원
- ## ○ 보완할 점 및 개선방안
- 인도, 중동 등 범아시아권역으로 교류 사업 확장을 통해 현지 한류 수요 충족 및 전략적 한류 진출 지원

□ 2013년도 추진계획

○ 주요 추진내용

- 음악, 게임, 애니메이션, 방송 등 기존 협력채널 활성화·확대
 - 아시아 애니메이션Summit, 아시아드라마콘퍼런스, 아시아콘텐츠 비즈니스 포럼(ACBS), 아시아송페스티벌 등 아시아 역내 시장 개방 확대

- '한중일 콘텐츠산업 협력 TF' 기능을 확대, △3국 공통 플랫폼 구축, △공동투자, 유통, 마케팅 프로젝트, △3국 시장 상호개방, △3국 공동콘텐츠펀드 구성 등 추진

○ 추진일정

시 기	추진 내용	비 고
1분기	- 한중 콘텐츠산업 협력 사업 발굴	
2분기	- chi-Ko 멤버십 포럼 운영(한·중 콘텐츠사업자간의 정보공유 및 협력 모색) - 한일콘텐츠비즈니스포럼 운영(한·일 콘텐츠사업자간 정보공유 및 협력 모색) - 애니메이션포럼 개최	
3분기	- chi-Ko 멤버십 포럼 운영(계속) - 한일콘텐츠비즈니스포럼 운영(계속)	
4분기	- 아세안 동아시아 경제연구소(ERIA) 연구 프로젝트 진행 - 아시아애니메이션서밋 개최	

○ 소요예산

(단위 : 억원)

구분	2012	2013	2014	계
국고	15.95	15.95	15.95	47.85
기금(기타)				
계	15.95	15.95	15.95	47.85

* 한중일 협력 사업 10억원, 아시아드라마페스티벌 0.7억원, 아시아송 페스티벌 3억원, 아시아 애니메이션 서밋

□ 기대효과

- ○ 글로벌 시장 동반진출 파트너로서의 아시아 지역 단일 시장화 추진

현지 상시 지원거점 마련 (3-1-다-①)

주관부서	문화체육관광부(문화산업정책과)	구분	예산
사업기간	2012~계속	협조부서	관련부서

□ 사업개요

- 사업목적 : 한류의 세계화 및 콘텐츠 수출 확산을 위한 중남미 지역 등 신흥시장 현지거점 확보
- 사업기간 : 2012 ~ 계속
- 사업시행주체 : 문화체육관광부
- 사업내용
 - 중남미 지역 등 전략적 신흥시장 대상 상시지원 거점 확보
 - 현지 시장 및 기업 정보, 비즈니스 매칭 연계 등 지원

□ 2012년 추진실적

- 추진현황(경과)

시 기	추진 내용	비 고
1분기	신흥시장 현지 상시지원 거점 구축 기본계획 수립	
2분기	'12년도 기본계획 부처별 예산 협의	
3분기	'12년도 기본계획 부처별 예산 협의 및 조정	
4분기		

- 소요예산 : 없음
- 주요성과 : 기본계획 수립을 위한 신흥시장 연구조사서 발간
- 보완할 점 및 개선방안 : 거점 구축을 위한 정량적 근거 및 재외 문화원 연계 활용방안 수립 필요

□ 2013년도 추진계획

- 사업목표 : 신흥시장 상시지원 거점 구축 기본계획 수립
- 주요 추진내용 : 거점 구축지역 검토 및 기본계획 수립
- 추진일정

시 기	추진 내용	비 고
1분기	거점 구축지역 검토	
2분기	타당성 검토	
3분기	현지 조사	
4분기	기본계획 수립	

○ 소요예산

(단위 : 억원)

구 분	2012	2013	2014	계
국고	-	-	20	20
기금(기타)	-	-	-	-
계	-	-	20	20

□ 기대효과

- 현지 시장 및 기업 정보 제공 등 콘텐츠기업의 해외진출 확대

신흥시장 초기 콘텐츠진출 지원 (3-1-다-②)

주관부서	문화체육관광부(문화산업정책과) 방송통신위원회(방송통신진흥정책과) 외교통상부(문화교류협력과)	구분	예산
사업기간	2011~계속	협조부서	관련부서

<신흥시장 개척 로드쇼(문화체육관광부)>

□ 사업개요

- 사업목적 : 신흥 전략지역에 국산 콘텐츠 수출확산을 위한 지원 강화
- 사업기간 : 2011 ~ 계속
- 사업시행주체 : 문화체육관광부(한국콘텐츠진흥원)
- 사업내용
 - BRICs, 중동, 남미 등 한국 콘텐츠의 신흥지역 진출 지원
 - 신흥지역 내 국산콘텐츠 마케팅 접점 확대
 - 신흥지역 네트워킹 강화

□ 2012년도 추진실적

○ 추진현황(경과)

시 기	추진 내용	비 고
1분기	- 전시마켓 참가 등 사업계획 수립(1월~3월)	
2분기	- 중남미(콜롬비아) 수출상담회 개최(5.10~11)	
3분기	- 중동(두바이) BES 한국공동관 운영 준비 - 한일교류종합전(KBEE2012) 준비 - 콘텐츠 신흥시장 효과적 진입방안 연구	
4분기	- 두바이 BES마켓 한국공동관 운영(11.26~28, UAE두바이) - 한일교류종합전(11. 14~16, 오사카)	

○ 소요예산 : 7억원

○ 주요성과

- 중남미(콜롬비아) 수출상담회 개최(5.10~11)

· 국내외 총 52개 기업이 참가(국내 9개, 해외 43개), 100여 명의 바이어들이 비즈니스 상담 112건 진행

· 한-콜롬비아 문화 콘텐츠 산업 교류 세미나(국내 참가기업, 해외바이어 등 100여명)

- 한일교류종합전 개최 예정(11.14~16)

- 중동(두바이) BES 한국공동관 운영 예정(11.26~28)

□ 2013년도 추진계획

○ 사업목표 : 신흥 전략지역에 국산 콘텐츠 수출확산 지원

○ 주요 추진내용 : 수출 비즈니스 상담, 콘텐츠업계 핵심인사 네트워킹

○ 추진일정

시 기	추진 내용	비 고
1분기	인도 문화산업컨벤션 주빈국 행사(3월, 인도 뭄바이)	
2분기	콘텐츠 장르별 신흥시장진출 사례 중심 조사	
3분기	중남미 시장 활성화 수출상담회 개최	
4분기	동유럽시장 수출상담회 개최 해외진출 국가별 성과평가 및 대책 마련	

○ 소요예산

(단위 : 억원)

구 분	2011	2012	2013	계
국고	5	7	7	19
기금(기타)	-	-	-	-
계	5	7	7	19

□ 기대효과

○ 신흥시장 개척으로 한국 콘텐츠의 해외시장 확대와 수출 증대

<방송콘텐츠 해외진출 지원(방송통신위원회)>

□ 사업개요

- 사업목적 : 국내 방송사업자의 콘텐츠 수출을 지원하고, 수출지역 다변화 및 신규시장 개척 지원
- 사업기간 : 2005~계속
- 사업시행주체 : 방송통신위원회
- 사업내용 : 한국 방송콘텐츠 미개척 지역 및 전략지역을 대상으로 방송콘텐츠 쇼케이스 개최 및 협력강화

□ 2012년 추진실적

○ 추진현황(경과)

시 기	추진 내용	비 고
1분기	오세아니아 지역 쇼케이스 개최(2월)	호주, 뉴질랜드
2분기	중앙아시아 지역 쇼케이스 개최(5월)	카자흐스탄, 우크라이나
3분기	유럽지역 쇼케이스 개최(6월)	헝가리, 영국
4분기	중동지역 쇼케이스 개최(11월)	불가리아, 터키, 요르단

○ 소요예산 : 8.82억원

○ 주요성과

- CIS, 유럽, 중동 등 국내 방송콘텐츠의 수출실적이 미약한 지역에서 방송콘텐츠 쇼케이스 개최를 통하여 한국 방송콘텐츠 홍보 및 수출 지원

○ 보완할 점 및 개선방안

- 한국 콘텐츠 수출 확대와 지속적인 한류확산을 위해서는 국내 콘텐츠 산업 활성화가 필요하며 해외에서 시너지 효과를 거두기 위해서는 한류행사 확대필요(예산증액)

□ 2013년도 추진계획

○ 사업목표 : 방송콘텐츠 수출지역의 다변화, 신한류를 콘텐츠 수출 실적으로 확산할 수 있도록 방송콘텐츠의 해외진출 지원

○ 주요 추진내용

- 대륙별 거점국가를 대상으로 쇼케이스를 지속 개최하여 신규시장 개척

○ 추진일정

시 기	추진 내용	비 고
1분기	1차 방송콘텐츠 쇼케이스 개최	
2분기	2차 방송콘텐츠 쇼케이스 개최	
3분기	3차 방송콘텐츠 쇼케이스 개최	
4분기	4차 방송콘텐츠 쇼케이스 개최	

○ 소요예산

(단위 : 억원)

구 분	2012	2013	2014	계
국고	-	-	-	-
기금(기타)	8.8	8.8	12	29.6
계	8.8	8.8	12	29.6

□ 기대효과

○ 방송콘텐츠 해외진출 지원을 통한 국내 방송콘텐츠 수출지역의 다변화 및 한류 확산

<한국드라마 해외방영사업(외교통상부)>

□ 사업개요

- 사업목적 : 우리나라와 문화교류가 미진한 지역을 대상으로 드라마 방영을 통해 우리 문화 전파와 한류 및 공공외교에 기여
- 사업기간 : 계속
- 사업시행주체 : 한국국제교류재단(KF)
- 사업내용 : 중남미 스페인어권 및 아프리카 불어권 지역을 대상으로 한국 드라마(더빙) 방영

□ 2012년 추진실적

○ 추진현황(경과)

시 기	추진 내용	비 고
1분기	○ 중남미 스페인어권 및 아프리카 불어권 지역 한국드라마 2편 무상방영 실시 - KBS 아가씨를 부탁해, MBC 내조의 여왕(중남미 스페인어권 대상)	
2분기	- MBC 내조의 여왕(아프리카 불어권 대상) - 재외공관을 통해 해외방송사와 방영계약 체결 추진	
3분기	○ 2012년 신규 드라마 선정위해 공관 대상 선호 드라마 조사 - 중남미 및 아랍어권 공관 대상(총 67개 공관 중 30개 공관 응답) ○ 공관 조사결과를 바탕으로 2012년 신규 드라마 1편 선정 - KBS 공주의 남자: 중남미 스페인어권 대상	
4분기	○ 방송사(KBS)와 방영 계약 체결 및 드라마 더빙 실시	

○ 소요예산 : 1.4억원

○ 주요성과

- 2004-2007 <겨울연가>, <가을동화> 중남미 11개국 방영
- 2008-2010 <대장금> 중남미 12개국 방영, 아프리카 6개국 방영
- 2010-2014 <내조의 여왕> 중남미 서어권, 아프리카 불어권 방영
- 2010-2014 <아가씨를 부탁해> 중남미 서어권 방영
- 2011-2016 <드림하이>, <시크릿가든> 중남미 서어권 방영

○ 보완할 점 및 개선방안

- 복수의 문화교류기관들이 유사 사업을 중복 시행하고 있는바, 관계 기관간 대상지역이나 사업내용을 사전 협의·조정함이 필요

□ 2013년도 추진계획

○ 사업목표

- 한류 전파가 상대적으로 미진한 아프리카·중동 지역을 대상으로 우리 드라마를 방영함으로써, 아시아·미주 등에 한정된 한류 인기지역의 다양화
- 멜로, 액션, 로맨틱코미디, 사극 등 다양한 장르의 우리 드라마 방영을 지원함으로써, 우리 문화에 대한 심층적 이해 제고 및 공공외교 기여

○ 주요 추진내용 : <드림하이>, <시크릿가든> 중남미 서어권 무상방영

○ 추진일정

시 기	추진 내용	비 고
1분기	○ 중남미 스페인어권 지역 한국드라마 2편 무상방영 실시 - KBS 드림하이, SBS 시크릿 가든 - 재외공관을 통해 해외방송사와 방영계약 체결 추진	
2분기	미정	
3분기	미정	
4분기	미정	

○ 소요예산

(단위 : 억원)

구 분	2011	2012	2013	계
국고	1.4	1.4	1.49	4.29
계	1.4	1.4	1.49	4.29

□ 기대효과

- 한류확산 파급력이 큰 우리 드라마를 아프리카·중남미 등 민간이 진출하기 어려운 지역에 방영함으로써, 우리 문화에 대한 이해를 제고 및 에너지·자원 외교에도 도움이 될 것으로 기대

**<「Visual Korea」민간진출 非활성화 지역 공관
영화제(외교통상부)>**

□ 사업개요

- 사업목적 : 재외공관의 한국영화 상영행사 개최를 통해 우리 문화 콘텐츠 소개 및 한국영화의 해외진출 지원
- 사업기간 : 계속
- 사업시행주체 : 한국국제교류재단(KF)
- 사업내용 : 재외공관의 한국영화 상영행사 개최 지원

□ 2012년 추진실적

○ 추진현황(경과)

시 기	추진 내용	비 고
1분기	○ 전년도 행사결과 평가	
2분기	○ 당해 연도 수요조사 및 대상공관 선정	
3분기	○ 19개 공관 한국영화제 개최 ※ 개최 공관 - 대사관(16개) : 짐바브웨, 튀니지, 젠타, 우루과이, 에콰도르, 우간다, 과테말라, 호주, 페루, 니카라과, 콜롬비아, 가나, 타지키스탄, 쿠웨이트, 파나마, 볼리비아 - 총영사관(3개) : 히로시마, 밴쿠버, 함부르크	
4분기	○ 15개 공관 한국영화제 개최 ※ 개최 공관 - 대사관(13개) : 몽골, 엘살바도르, 네팔, 칠레, 브루나이, 오만, 가봉, 방글라데시, 필란드(겸임국 에스토니아), 우즈베키스탄, 요르단, 브라질, 파라과이 - 총영사관(2개) : 홍콩, 프랑크푸르트 ○ 13개 공관 한국영화제 개최 예정 ※ 개최 예정 공관 - 대사관(12개) : 우크라이나, 독일, 도미니카, 트리니다드토바고, 싱가포르, 벨라루스, 키르기즈스탄, 이스라엘, 세네갈, 아제르바이잔, 리비아, 아일랜드 - 총영사관(1개) : 상트페테르부르크	10.31 기준

- 소요예산 : 3.66억원
- 주요성과
 - 총 34개 재외공관 한국영화 상영행사 개최
(13개 공관은 4분기중 개최 예정)
 - 평균 1,000명 이상의 현지인 관객 관람 예상
- 보완할 점 및 개선방안 : 사업예산 확대를 통해 상영 영화의 다양화 및 사전 홍보활동 강화 필요

□ 2013년도 추진계획

- 사업목표 : 재외공관의 한국영화 상영행사 개최를 통해 우리 문화 콘텐츠 소개 및 한국영화의 해외진출 지속 지원
- 주요 추진내용
 - 아·중동, 중남미 등 민간 진출이 어려운 지역 소재 재외공관 중점 지원
 - 상영 영화 장르 및 종류 다양화
- 추진일정

시 기	추진 내용	비 고
1분기	전년도 결과 평가 및 당해 연도 대상공관 선정	
2분기		
3분기	재외공관 한국영화제 개최	
4분기		

- 소요예산 (단위 : 억원)

구 분	2011	2012	2013	계
국고	1.5	3.66	3.94	9.1
기금(기타)	-	-	-	-
계	1.5	3.66	3.94	9.1

□ 기대효과

- 한국영화 상영을 통해 우리 문화를 효과적으로 해외에 소개함으로써 한국에 대한 이해 제고 및 우리 영화산업의 해외진출 지원

<재외공관 K-POP 공연 및 경연 개최 지원(외교통상부)>

□ 사업개요

- 사업목적 : 재외공관의 K-pop 공연 개최 지원을 통해 우리 문화산업의 해외진출(한류) 및 공공외교 지원
- 사업기간 : 계속
- 사업시행주체 : 외교통상부, 전재외공관
- 사업내용 : 연예기획사, 방송사의 K-pop 공연 개최 및 공관 주최 K-Pop 경연 지원

□ 2012년 추진실적

- 추진현황(경과)
 - K-Pop 공연 개최 지원 : 독일(큐브), 페루·칠레(씨제스), 베트남(KBS), UAE(스타제국), 홍콩(KBS), 멕시코(씨제스), 제주(KBS), 칠레(KBS), 싱가포르(SM Town), 일본 고베(MBC) 등
 - K-Pop 경연대회 지원 : “K-Pop World Festival 2012” 계기 전 세계 37개 재외공관에서 지역예선 개최, 기타 재외공관과 K-Pop 팬클럽과 공동주최 형식으로 K-Pop 경연 다수 개최
- 소요예산 : 없음
- 보완할 점 및 개선방안 : 사업예산 확보를 통해 K-pop을 통한 체계적 한류 확산 및 재외공관의 공공외교 활동 지원

□ 2013년도 추진계획

- 사업목표 : 재외공관의 K-Pop 등 한류관련 행사 개최 지원을 통해 우리 문화산업의 해외진출 지원
- 주요 추진내용
 - 전 세계 각 지역의 특수성을 고려한 차별화된 지원 : 선진국에서 개최되는 행사는 정부의 개입을 최소화하면서, 주최측(민간)에서 요청시 재외공관이 측면 지원하고, 개도국은 해당국 정부의 협조를

최대한 이끌면서 민간이 자율적으로 행사를 진행할 수 있도록 적극 지원

- 친한단체(친선협회, 해당국 태권도협회 등) 및 한류 동호회 주도로 K-Pop 등 한류 관련 행사시 재외공관에서 측면지원(행사장 임차료 일부 지원, 관련 콘텐츠 제공 등)

○ 추진일정 : 세부일정 미정

○ 소요예산 : 약 4억원

□ 기대효과

- 자발적으로 형성된 친한 동호회 및 관련 단체들에 대한 측면지원을 통해 공공외교의 범위를 확대하면서, 지속적인 한류 확산에 기여
- 점진적으로 친한, 지한 인사들을 확대해 나감으로써 한국의 국가 이미지 제고는 물론 한국에 대한 우호적인 분위기 형성에 기여

상호호혜 기반 구축 : 콘텐츠 원조 (3-1-다-③)

주 관 부 서	문화체육관광부(대중문화산업팀) 교육과학기술부(이러닝과) 방송통신위원회(국제기구담당관)	구 분	예산
사 업 기 간	2012~ 계속	협 조 부 서	관련부서

<문화콘텐츠 무상원조(문화체육관광부)>

□ 사업개요

○ 사업목적

- 해외 한류확산의 잠재력을 갖춘 국가에 인적·물적 한류콘텐츠의 호혜적 지원
- 한류 경험 확대를 통한 향후 한류 확산에 기여할 잠재력 구축

○ 사업기간 : 2012년도 ~ 계속

○ 사업시행주체 : 민간 / 한국문화산업교류재단

○ 사업내용 : 한류잠재력을 갖춘 국가와 국가 간 교류 활성화 및 한류 확산 기반 조성을 위한 문화콘텐츠 및 시청각 기자재 지원, 한류기반구축 사업 계기 문화교류 축제 개최 등

□ 2012년도 추진실적

○ 추진현황(경과)

시 기	추진 내용	비 고
1분기	○한국문화산업교류재단(민간), 국고보조 결정(2월) ○해외 지역별 수요조사 및 관계기관(현지 기업, KOICA 등) 협의(3월)	
2분기	○지원 대상 국가 및 지원 분야, 규모 선정(4월) ○현지 문화원, 통신원, 현지 진출 기업 의견 수렴(5월)	
3분기	○인도네시아 한류기반 구축사업 실시(7월) ○현지 진출 협력 기업과 업무협약 체결(9월)	
4분기	○중국 한류기반 구축사업 실시(11월) ○베트남 한류기반 구축사업 계획(11월) ○브라질 한류기반 구축사업 계획(11월)	

○ 소요예산 : 2억원

문화부	지원지역	내용
저개발국 한류기반 구축 총 2억원	인도네시아	○ 시기 및 장소: 2012. 7. 3 ~ 7. 11 / 칠레곤 시 ○ 시청각 기자재, 한류콘텐츠 지원 및 한류문화축제 개최
	중국	○ 시기 및 장소: 2012. 10. 31 ~ 11. 2 / 북경 외곽 ○ 악기, 음향 시설 기증을 통한 음악교실 마련 ○ K-POP 스타의 재능기부 활동
	베트남	○ 시기 및 장소: 2012. 11. 3 ~ 11. 11 / 연짜 공단지역 ○ 시청각 기자재, 한류콘텐츠 지원 및 한류문화축제 개최
	브라질	○ 시기 및 장소: '12. 11(예정) / 세아라주 빼생산업단지 ○ 시청각 기자재, 한류콘텐츠 지원을 통한 멀티미디어실 마련

○ 주요성과

① 시·청각 멀티미디어실 및 한류콘텐츠 지원

- (멀티미디어실) 인도네시아 7개소, 베트남 1개소, 브라질 2개소 (예정)에 컴퓨터, 모니터, 빔 프로젝터, 스피커 등 지원
- * 사업 기간 중 지역별 개소식 개최
- (한류콘텐츠 지원) 멀티미디어실 내 활용 가능한 한국 드라마, 영화, 애니메이션 DVD 및 현지어로 번역된 한국 전래동화 등의 콘텐츠 지원

② 교육환경 개선 및 연계 문화교류 행사 개최

- (교육환경개선) 인도네시아 5개 학교 개보수, 중국 음악교실 1개소 마련
- (문화교류) 쌍방향 문화교류 축제 개최(인도네시아, 베트남), K-POP 스타들의 음악 재능 기부 활동(중국)

③ 현지 진출한 협력 기업과 업무협약 체결

- (포스코 건설) 문화를 통한 사회공헌 활동을 내용으로 업무협약 체결(9.12)을 통한 현지 진출 기업과 중장기적 상호협력 기반 마련

○ 보완할 점 및 개선방안

- (내실화) 거리상의 제약으로 현지 상황 수시 점검에 어려움이 있기에, 문화원 및 협력기업과 유기적으로 협력하여 기존 지원 지역에 대한 주기적인 한류콘텐츠 유지 지원

- (외연 확대) 한정된 재원으로 한류확산의 잠재력을 갖춘 여러 지역의 수요를 모두 충족하기 어렵기에, 부내 타 문화교류사업과 연계 및 현지 진출 기업과의 협력 강화를 통해 한류기반구축사업 규모 확장

□ 2013년도 추진계획

○ 사업목표

- 한류잠재력을 갖춘 신규 4개 지역 한류기반 구축사업 실시
- '12년도 지원 기준 4개 지역 한류콘텐츠 유지 지원

○ 주요 추진내용

- 한류잠재력을 갖춘 국가에 시청각 기자재 및 한류콘텐츠 지원
- 한류콘텐츠 지원 사업과 연계 문화교류 행사 개최
- 현지 진출 기업 사회공헌활동과 연계하여 한류-제조업 동반성장 모색

○ 추진일정

시 기	추진 내용	비 고
1분기	○한국문화산업교류재단(민간), 국고보조 결정(2월) ○ 해외 지역별 수요조사 및 관계기관 현지진출 기업 협의(3월)	
2분기	○지원 대상 국가 및 지원 분야, 규모 선정(4월) ○현지 의견 수렴을 통한 세부 지원 계획 수립(5월)	
3분기	○해당 수요에 적합한 문화콘텐츠 구입(6월) ○해외 한류기반 구축 사업 실시(7월~9월)	
4분기	○해외 한류기반 구축 사업 실시(10월~11월) ○모니터링 및 국고보조 실적 보고(11월~)	

○ 소요예산

(단위: 억원)

구 분	2012	2013	2014(안)	계
국고	2	2	4	8
기금(기타)	-	-	-	-
계	2	2	4	8

□ 기대효과

- 한류잠재력을 갖춘 국가 대상 한류 콘텐츠 소비에 필요한 한류 관련 인적·물적 콘텐츠를 지원함으로써 한류 노출 및 체험 기회 확대
- 양 국간 문화교류 확대 및 한류 지속·확산 기반 구축, 국가 브랜드 제고에 기여

<교육콘텐츠 보급·연수(교육과학기술부)>

□ 사업개요

- 사업목적 : 국내의 우수한 교육용 콘텐츠를 교류협력대상국 교육정책가 및 교원을 대상으로 소개하고, 연수를 통해 활용을 유도, 국가브랜드 제고 및 국내 기업의 해외진출 기반 조성
- 사업기간 : '05~ 계속
- 사업시행주체 : 교육과학기술부
- 사업내용 : 교류협력국을 선정하여 첨단 ICT 시범교실을 구축하고, 관련 콘텐츠 보급 및 활용연수 지원, 시·도 교육청과 MOU를 체결한 16개 교류협력국간 PC 등 인프라 지원 및 선도교원 연수

□ 2012년 추진실적

○ 추진현황

시 기	추진 내용	비 고
1분기	· 기본 계획 수립	
2분기	· '11년 교류협력 3개국과 '12년 사업 추진내용(콘텐츠 제공 및 활용 연수 등) 협의 · 16개 시·도교육청과 선도교원 연수 관련 교육내용, 일정 등 사전 협의	
3분기	· 사업자 선정 및 계약체결(LG CNS) · '12년 신규 교류협력 2개국 선정(몽골, 필리핀) · 16개 교류협력국 선도교원 초청/파견연수 및 재구성·신규 PC지원 추진	
4분기	· '11년 교류협력 3개국 콘텐츠 제공 및 활용 연수 추진 · '12년 교류협력 2개국 교육부와 MOU 체결 및 첨단 ICT 시범교실 구축 추진	

- 소요예산 : 국고 17.7억원 (콘텐츠 제공 및 연수 비용)

○ 주요성과

- '11년에 “한국형 첨단 ICT 시범교실”이 구축된 교류협력 3개국(브루나이, 콜롬비아, 인도네시아)을 대상으로 교육용 콘텐츠(수학, 과학) 현지화 제공 및 콘텐츠 활용연수 추진

- '12년 교류협력국 선도교원 '콘텐츠 활용 중심의 연수프로그램' 추진
 ※추진 현황 : '12년 16개 교류협력국 교원 370명 연수

□ 2013년도 추진계획

○ 사업목표

- 우수 교육용 콘텐츠를 교류협력국에 소개하여 해외진출 기반 조성
- 교육정보화 인프라 지원 및 콘텐츠 활용중심 교원연수 확대

○ 주요 추진내용

- '12년에 '한국형 첨단 ICT 시범교실'이 설치된 2개국(몽골, 필리핀)을 대상으로 우수한 교육용 콘텐츠를 제공
- 국내 전문가를 파견하여 콘텐츠 활용 연수 추진
- 콘텐츠를 활용을 위한 교육정보화 추가 기자재 지원
- 16개 교류협력국 외 세종시교육청과 교류협력국 교원 연수 지원

○ 추진일정

시 기	추진 내용	비 고
1분기	기본 계획 수립 및 우수 교육용 콘텐츠 선정, 교원 연수 관련 시·도 교육청 협의	
2분기	콘텐츠 현지화, 교원 연수 계획 수립·추진	
3분기	콘텐츠 제공 및 활용연수 추진, 교과부·시도교육청·교류협력국 주한대사와 이터닝정책협의회 개최	
4분기	콘텐츠 제공·연수 결과 분석 및 2014년 계획 수립	

○ 소요예산

(단위 : 억원)

구 분	2012	2013	2014	계
국고	17.71	15.91	15.91	49.53
기금(기타)	-	-	-	-
계	17.71	15.91	15.91	49.53

□ 기대효과

- 국내 우수 교육용 콘텐츠의 해외진출 기회 제공
- 국가 브랜드 가치 제고 및 해외 협력 강화
- 개도국에 한국형 이터닝 전파 및 교육정보화 글로벌 격차 해소에 기여

<개도국 방송통신인력 초청연수(방송통신위원회)>

□ 사업개요

- 사업목적 : 개도국 ICT 발전을 위해 한국의 성공경험을 공유하고, 친한(親韓) 인적네트워크 구축을 통한 국내 방송통신 기업 해외진출 지원 및 ICT 선도국으로서의 위상 제고
- 사업기간 : 계속
- 사업시행주체 : 방송통신위원회
- 사업내용 : ODA(공적개발원조)사업의 일환으로, 개도국 방송통신분야 공무원 및 정책결정자 대상으로 초청연수 실시(강의, 현장견학, 문화체험 등)

□ 2012년 추진실적

- 추진현황(경과)

시 기	추진 내용	비 고
1분기	-	-
2분기	1개 과정 실시(방송콘텐츠 정책 및 유통 I)	-
3분기	1개 과정 실시(방송콘텐츠 정책 및 유통 II)	-
4분기	-	-

- 소요예산 : 1.8억원
- 주요성과 : 방송콘텐츠 분야 2개 과정 실시
 - 1) 방송콘텐츠 정책 및 유통 I
 - 관련분야 공무원 및 정책결정자 16개국 22명 초청
 - 기 간 : 5. 2~15 (13박 14일) / 소요예산 : 0.9억원
 - 2) 방송콘텐츠 정책 및 유통 II
 - 관련분야 공무원 및 정책결정자 16개국 21명 초청
 - 기 간 : 8.29~9.11 (13박 14일) / 소요예산 : 0.9억원
- 보완할 점 및 개선방안 : ODA 예산 및 인력의 추가 확보를 통한 사업 확대 필요

□ 2013년도 추진계획

- 사업목표 : 전년과 동일한 과정 수 유지(2개 → 2개 과정)
 - 개도국 방송콘텐츠 정책결정자 및 구매 담당자를 대상으로 우리나라 방송콘텐츠 정책 및 산업현황 등을 소개하여 K-pop 등 한류를 홍보하고 국내 방송콘텐츠 해외 시장 수출기반 마련
 - 국내에서 개최하는 콘텐츠 마켓에 직접 참가하는 실습교육을 통한 실무 능력 강화
- 주요 추진내용
 - 디지털 전환 및 디지털융합 시대의 방송콘텐츠 제작 및 유통, 방송제작 기술 등 강의
 - 한국의 방송콘텐츠 현황 소개, 참가국 방송콘텐츠 관련 현황 발표 및 토론, 국내 방송콘텐츠 제작업체와의 면담 및 현장견학 등으로 커리큘럼 구성하여 사업의 효과성 제고
- 추진일정

시 기	추진 내용	비 고
1분기	-	-
2분기	1개 과정 실시(방송콘텐츠 정책 및 유통 I)	-
3분기	1개 과정 실시(방송콘텐츠 정책 및 유통 II)	-
4분기	-	-

○ 소요예산 (단위: 억원)

구 분	2012	2013	2014	계
국고	-	-	-	-
기금(기타)	1.8	1.8	1.8	5.4
계	1.8	1.8	1.8	5.4

□ 기대효과

- 개도국 ICT 역량 강화, 인적네트워크 구축을 통한 국내 기업의 개도국 시장진출 발판 마련 및 국제사회에서의 한국방송의 위상 제고

3-2**글로벌 네트워크 및 플랫폼 구축****국내 지원거점 강화(글로벌콘텐츠센터) (3-2-가-②)**

주관부서	문화체육관광부(문화산업정책과)	구분	예산
사업기간	2011~계속	협조부서	관련부서

□ 사업개요

- 사업목적 : 국내외 해외진출지원 기구의 확대·개편을 통해 지원 기구 효과성 제고
- 사업기간 : 계속('11 ~)
- 사업시행주체 : 문화체육관광부
- 사업내용
 - 글로벌콘텐츠센터(GCC) 비즈니스 데스크(Biz-Desk) 운영
 - 해외 코리아센터를 중심으로 유관기관 간 연계 강화
 - 글로벌콘텐츠 해외진출 확대 협의체 구성·운영

□ 2012년 추진실적

○ 추진현황(경과)

시 기	추진 내용	비 고
1분기	사업계획 수립	
2분기	글로벌콘텐츠센터(GCC) 운영 및 해외진출확대회의	
3분기	해외코리아센터, 코트라, 영진위 등 유관기관 협의운영	
4분기	중국 등 주요 해외시장진출전략 세미나 개최	

- 소요예산 : 10억원
- 주요성과
 - 글로벌콘텐츠센터(GCC) 비즈니스 데스크(Biz-Desk) 운영

- 한류콘텐츠 해외진출전략회의 개최 4회
- 신흥시장 콘텐츠산업 동향 및 진출방향 점검 계기

□ 2013년도 추진계획

- 사업목표 : 해외진출지원 기구의 확대·개편을 통해 지원기구 효과성 제고
- 주요 추진내용
 - 수출 및 비즈니스 상담, 콘텐츠업계 Key-Man 네트워킹
 - 해외사무소 중심의 해외진출지원 확대 방안 마련
- 추진일정

시 기	추진 내용	비 고
1분기	사업계획수립	
2분기	글로벌콘텐츠센터, 해외사무소 및 유관기관 협력사업 추진	
3분기	글로벌콘텐츠센터, 해외사무소 및 유관기관 협력사업 추진	
4분기	글로벌콘텐츠센터, 해외사무소 및 유관기관 협력사업 추진	

○ 소요예산

(단위 : 억원)

구 분	2012	2013	2014	계
국고	10	13	13	33
기금(기타)	-	-	-	-
계	10	13	13	33

□ 기대효과

- 국산 콘텐츠의 해외진출 확대를 통한 국내 콘텐츠 산업의 활성화

범정부 협력 활성화 (3-2-가-③)

주관부서	지식경제부(무역진흥과)	구분	예산
사업기간	2011~계속	협조부서	관련부서

<유관 기관간 협력 사업 활성화(지식경제부)>

□ 사업개요

- 사업목적 : 정부, 유관기관과의 공조를 통해 문화한류를 해외 바이어 및 투자자와 연계하는 해외마케팅 분야에 특화 지원, 경제한류로 승화
- 사업기간 : 2011 ~ (계속)
- 사업시행주체 : 지식경제부, KOTRA
- 사업내용
 - (전략) 글로벌 한류 진출 단계별(초기, 유망, 타겟시장) 시장 진출 추진
 - (조사) 글로벌 네트워크 활용, 한류의 전세계적인 흐름을 한눈에 파악할 수 있는 『글로벌 한류 동향 및 진출전략』 발간
 - (대표사업) 한류 대표 『코리아 브랜드 & 한류상품 박람회』 규모 확대 및 브랜드화 추진
 - (중소기업 한류 브랜드 활용) 한류스타 활용 중소기업 공동 홍보 브랜드 사업 추진
 - (개별 맞춤형 서비스 제공) 한류 분야별 개별 기업별 맞춤형 서비스 제공을 통한 선도 기업 육성
 - (글로벌 바이어 유치 확대) 문화콘텐츠 분야 전시상담회에 한류 바이어 유치 확대
 - (유관기관간 협력) KBS, 한국콘텐츠진흥원, EU카툰협회 등 국내외 유관기관과의 협력 강화를 통한 한류 사업 규모의 확대 및 전문성 강화

□ 2012년 추진실적

○ 추진현황(경과)

시 기	추진 내용	비 고
1분기	· 한류사업 추진방안 수립(3월)	
2분기	· Korean Entertainment Business Showcase in Hong Kong(6월, 한류 파생 상품)	· KOTRA의 한류연관 비즈매칭 사업과 KBS의 한류스타 문화공연 결합, '경제한류 해외 전파 확대' 공동 협력
3분기	· 글로벌 네트워크 활용, 『글로벌 한류 동향 및 진출전략』 발간(9월)	· 한류 스타 현지 인지도 및 영향력, 한류 콘텐츠 및 서비스 현지 진출 현황, 한류 확산 관련 세부 통계 등 한류 글로벌 동향조사의 바이블화
4분기	· Korea Brand & Entertainment Expo (11월, 오사카, 한류 파생상품)	· KOTRA의 한류연관 비즈매칭 사업과 콘진원의 국내기업 네트워킹을 결합, '경제한류 해외 전파 확대' 공동 협력

○ 소요예산 : 8억원

○ 주요성과 : KBS, 한국콘텐츠진흥원 등 유관기관과 협조체제 구축, 한류 해외진출을 위한 네트워크 확대 및 한류연관 기업의 폭넓은 사업 참가 유도

- Korean Entertainment Business Showcase in Hong Kong(6월, 한류 파생 상품)
 - 중화권 및 동남아 바이어 85개사 참가, 우리기업 15개사와 158건 상담
- Korea Brand & Entertainment Expo
 - 일시 및 장소 : '12. 11. 14(수) ~ 16(금), 오사카
 - 주최 : 지식경제부, 문화체육관광부/ 주관 : KOTRA, KOCCA
 - 형태 : 한류 부가상품 · 연관산업 단독 전시상담회(K-POP, 방송콘텐츠, 애니메이션, 캐릭터, 패션, 미용, 한방, 프랜차이즈)
 - * 한류스타 홍보대사(JYJ) 팬미팅, 스타 애장품 전시 및 자선경매 등 부대행사 운영
 - 규모 : 전시참가 110개사(일본기업 10개사 포함), 일본 바이어/투자가 400개사
 - 성과 : 수출상담액 1.4억불, 계약추진액 14백만불 성과 창출 추진

○ 보완할 점 및 개선방안 : 유관기관과의 협조체제 및 한류스타들과 기업간 협업관계를 체계화, 한류 해외마케팅의 구체성과 도출 필요

□ 2013년도 추진계획

○ 주요 추진내용

① 글로벌 한류 진출 단계별 체계적인 지원

- 해외시장을 ‘초도시장, 유망시장, 타깃시장’으로 세분화하여 공략, 81개국 119개 코트라 해외무역관과 유관기관이 공조해 해외진출 지원

② 글로벌 한류 동향 및 진출 전략” 조사

- 지역별 차별화된 한류진출전략 수립, 한류 비즈니스 가이드 발간, 한류 네트워크 구축 및 한류확산 해외마케팅 설명회 개최

③ 한류 활용 “중소기업 공동 홍보브랜드” 사업

- 한류 스타를 활용한 실질적인 중소기업 한류 해외마케팅 지원
 - * 한류 스타 활용상품 제조를 희망하는 기획사와 스타마케팅을 원하는 중소기업간 비즈니스 매칭, 코리아 브랜드 & 한류상품 박람회 등을 활용한 마케팅 기회 제공

③ 대표사업 “코리아 브랜드 & 한류상품 박람회” 연 2회로 확대

- (추진방향) 높은 한류 수요를 반영해 한류 박람회 2회 개최(남미 포함)로 확대 추진, 한류를 활용한 대표적인 해외마케팅 사업으로 정착
- (전시품목) 패션, 뷰티, 한류스타 파생상품 등 한류콘텐츠를 활용한 하드웨어의 대량 수출 기회제공 및 라이선싱 상품의 수출산업화 지원

④ 한류 분야별 맞춤형 서비스 제공을 통한 선도기업 육성

- 분야별 선도기업(Service Mundus) 총 40개사* 선정 및 출범식 거행 ('12.6월), '13년도에는 선도기업을 50개사로 확대
 - * 게임(5사), 애니메이션(6사), 디자인(7사), 캐릭터(3사), 방송·음악(5사), 의료서비스(6사), 이러닝(3사), 프랜차이즈(5사)

⑤ 글로벌 타깃 바이어와의 협력사업 강화

- KMCM(콘텐츠 종합), 한-EU 카툰 커넥션(애니메이션) 등 관련 사업에 타겟 글로벌기업 초청, 협업 강화

⑥ 유관기관간 협력체제 강화

- KBS, 한국콘텐츠진흥원, EU카툰협회 등 유관기관과의 협력 강화

○ 추진일정

시 기	추진 내용	비 고
1분기	· 한류 전략 수립 및 가이드 수립, 설명회 개최 · 한-EU 카툰 커넥션 개최(3월)	
2분기	· 중소기업 공동 홍보브랜드 사업 추진 · Korea Media & Content Market 개최(5월) · 코리아 브랜드 & 한류상품 박람회 개최(중남미)	
3분기	· 글로벌 한류 동향 및 진출 전략 조사	
4분기	· 코리아 브랜드 & 한류상품 박람회 개최(북미) · 서비스업 선도기업 육성사업(연간)	

○ 소요예산

(단위 : 억원)

구 분	2012	2013	2014	계
국고	7	28	-	
기금(기타)	1	2	-	
계	8	30	-	

□ 기대효과

○ 한류 상품의 실질적 수출 확대에 기여

- 연간 수출상담액 4억불, 계약추진액 4천만불(상담액의 10%),
- 신규 수출기업 창출 30개사, 글로벌기업 고객확보 50개사, 투자 유치·해외진출 프로젝트 발굴 5건 등

○ 한류 확산 마케팅은 국가이미지를 제고할 뿐만 아니라 제품 호감도를 높여 기업 매출 증대에 기여하는 등 실질적 경제 효과도 거양

* 대한상의 설문조사('12.3) : "한류, 한국과 한국제품 이미지 향상에 도움" 83% 응답, "신시장 개척에도 도움돼" 44% 응답

글로벌 통합플랫폼 운영 (3-2-나-①)

주관부서	문화체육관광부(디지털콘텐츠사업과)	구분	예산
사업기간	2012~계속	협조부서	관련부서

□ 사업개요

- 사업목적 : 한국콘텐츠의 지속적·안정적 공급을 위한 경쟁력 있는 글로벌 서비스플랫폼 사업자 육성
- 사업기간 : 2012년 ~ 계속
- 사업시행주체 : 한국콘텐츠진흥원 등
- 사업내용 : 글로벌 서비스에 필요한 인프라, 마케팅, 콘텐츠 소싱 비용 지원 등

□ 2012년 추진실적

○ 추진현황(경과)

시 기	추진 내용	비 고
1분기	- 글로벌플랫폼지원사업 기본계획 수립 - 플랫폼 및 콘텐츠업체 의견수렴 간담회 개최	
2분기	- 글로벌플랫폼지원사업 대상자 모집·선정(5개사)	
3분기	- 글로벌플랫폼지원사업 2차 대상자 선정(3개사) - 플랫폼을 통한 콘텐츠 수출정책 연구	
4분기	- 글로벌플랫폼지원사업 중간평가 - 플랫폼을 통한 콘텐츠 수출정책 연구 완료	

○ 소요예산 : 30억원

○ 주요성과

번호	업체명	과제 내용	지원금	성과
1	(주)로이더스	콘텐츠를 다양한 스마트폰으로 배포하는, 콘텐츠 유통 플랫폼 서비스 iBlug	4억4천	아시아 시장 진출
2	소리바다	페이스북 뮤직스토어 탭	5억1천	아마존 유통계약 체결 / 다국어 서비스 제공
3	(주)판도라티비	"한국형 유튜브" 글로벌 멀티미디어 콘텐츠 유통 플랫폼 : 한류 K-Channel 서비스	5억2천	에브리온 TV 출시 및 해외시장진출
4	주식회사사이러스	라우드박스	1억9천	태국서비스 시작
5	CJ 헬로비전	CJ 헬로비전의 N-Screen 서비스 'tving	5억4천	동남아시아 진출

- 보완할 점 및 개선방안 : 지원 방식을 직접지원에서 간접지원으로 변경 및 스마트 환경에 맞도록 지원대상 사업 확대

□ 2013년도 추진계획

- 사업목표 : 국내 플랫폼의 해외진출 활성화를 통한 국내 콘텐츠의 해외진출 확대
- 주요 추진내용 : 글로벌 서비스 인프라 지원 및 B2B 온라인 마켓 사업 검토, 스마트콘텐츠 기반의 플랫폼 지원
- 추진일정

시 기	추진 내용	비 고
1분기	- 13년 글로벌플랫폼지원사업 계획 수립 - 사업자 선정 및 지원	
2분기	- 2012년 글로벌플랫폼지원사업 평가 - 스마트콘텐츠기반의 플랫폼 지원 사업자 공모	
3분기	- 2012년 글로벌플랫폼지원사업 운영	
4분기	- 13년 글로벌플랫폼지원사업 중간평가	

- 소요예산 (단위 : 억원)

구 분	2012	2013	2014	계
국고	30	32	35	97
기금(기타)				
계	30	32	35	97

□ 기대효과

- 차세대 성장동력 산업인 스마트콘텐츠 산업의 조기 활성화를 도모 하여 국내 콘텐츠 산업의 지속 성장 기반 마련

SNS 플랫폼 활용 (3-2-나-③)

주관부서	방송통신위원회(스마트네트워크서비스팀)	구분	예산
사업기간	2011~계속	협조부서	관련부서

□ 사업개요

- 사업목적 : SNS의 생산적 활용 촉진을 위한 체계적인 지원
- 사업기간 : 2012년 ~ 2014년
- 사업시행주체 : 방송통신위원회
- 사업내용 : 소셜 네트워크 서비스 공공 활용모델 발굴·확산

□ 2012년 추진실적

- 추진현황(경과)

시 기	추진 내용	비 고
1분기	SNS 기반 공공활용 모델 관련 관계기관 협의	
2분기	공공시범모델(소셜학습) 참여 대상 및 콘텐츠 결정	
3분기	시범모델 적용을 위한 시뮬레이션 실시	
4분기	소셜학습 시범실시 및 효과성 분석	※ 5개 초·중교 대상

- 소요예산 : 해당 없음
- 주요성과 : SNS의 공익적 활용 모델 발굴 및 검증
 - EBS EDRB사이트에 SNS 기능을 추가한 'S-러닝' 소셜교육 플랫폼을 구축하고 5개 초·중교 대상으로 시범서비스 시행
 - ※ EDRB(EBS Digital Resource Bank): 분야별 동영상 콘텐츠를 교육에 다양하게 활용할 수 있도록 외부와 공유하는 서비스
- 보완할 점 및 개선방안 : 소셜학습 시범서비스 운영에서 발견된 편의성·활용성 등의 문제점에 대한 개선 필요

□ 2013년도 추진계획

- 사업목표 : 소셜네트워크서비스 공공 활용모델 발굴·확산
- 주요 추진내용 : 공공 활용모델 발굴·고도화 추진 등
- 추진일정

시 기	추진 내용	비 고
1분기	공공 활용 모델 발굴·고도화 추진	
2분기	(계속)	
3분기	(계속)	
4분기	(계속)	

- 소요예산 : 해당 없음

□ 기대효과

- 소셜네트워크서비스의 공익적 활용 지원을 통해 민간 뿐만 아니라 공공 분야에서의 SNS 활용성을 높이고 소통문화 확산 가능

3-3

글로벌 킬리콘텐츠 집중 육성

글로벌 콘텐츠펀드 조성 (3-3-가)

주관부서	문화체육관광부(문화산업정책과)	구 분	예산
사업기간	2011~2012	협조부서	관련부서

□ 사업개요

- 사업목적 : 글로벌 프로젝트(영화·드라마·애니메이션 등)에 투자하는 글로벌 펀드 조성을 통해 국내 콘텐츠업체의 제작역량 강화 및 해외 진출 활성화
- 사업기간 : 2011년 ~ 2012년
- 사업시행주체 : 문화부, 한국벤처투자(주)
- 사업내용 : 2천억 규모의 글로벌 콘텐츠 펀드 조성('11 1천억, '12 1천억)
* 정부 800억원, 민간 및 해외투자자 1,200억원

□ 2012년 추진실적

○ 추진현황(경과)

시 기	추진 내용	비 고
1분기	○ 2차 글로벌펀드 운용계획 수립(1월) ○ 2차 글로벌펀드 운용사 선정 공고(2월) ○ 1차 글로벌펀드 운용을 통한 투자지속(계속)	
2분기	○ 글로벌 펀드 자조합 선정(4월)	
3분기	○ 글로벌 펀드 자조합 결성준비	
4분기	○ 글로벌 펀드 자조합 재선정 준비	

- 소요예산 : 400억원
- 주요성과 : 1차 글로벌펀드를 통해 현재까지 총 4건, 113억의 글로벌 콘텐츠 프로젝트에 투자

- 보완할 점 및 개선방안 : 민간투자시장 위축 등 시장여건 및 상황 변화를 감안한 출자사업 실시 필요
 - * 벤처투자시장 위축에 따른 출자참여 감소, 2차 펀드 재선정 필요

□ 2013년도 추진계획

- 사업목표 : 2차 글로벌펀드 재선정 및 1차 펀드 투자 지속을 통해 우리 콘텐츠의 해외진출 활성화를 위한 투자재원 마련
- 주요 추진내용 : 2차 글로벌펀드 결성재개 및 1차 펀드 운용
- 추진일정

시 기	추진 내용	비 고
1분기	○ 2차 글로벌펀드 운용사 재선정(3월) ○ 1차 글로벌펀드 운용을 통한 투자지속(계속)	
2분기	○ 2차 글로벌펀드 결성 준비	
3분기	○ 2차 글로벌펀드 결성 준비	
4분기	○ 2차 글로벌펀드 결성 및 투자 개시(11월~)	

○ 소요예산

(단위 : 억원)

구 분	2012	2013	2014	계
국고	400	-	-	800
기금(기타)	-	-	-	-
계	400	-	-	800

□ 기대효과

- 국내 콘텐츠업체의 글로벌 제작역량 강화 및 해외 진출 활성화

글로벌 공동제작 촉진 (3-3-나-①)

주관부서	문화체육관광부(영상콘텐츠산업과) 문화체육관광부(방송영상광고과) 방송통신위원회(방송통신진흥정책과)	구분	예산
사업기간	2011~2012	협조부서	관련부서

<영화 국제공동제작 활성화 지원(문화체육관광부)>

□ 사업개요

- 사업목적 : 국제공동제작 활성화를 통해 해외시장 진출 확대와 한국영화산업 수익성 제고
- 사업기간 : 2012~ (계속)
- 사업시행주체 : 영화진흥위원회
- 사업내용 : 국제공동제작 기획개발 지원(통번역·멘토링·비즈매칭 등), 해외 전략지역 투자유치 사업 KO-PRODUCTION 개최, 중국 필름비즈니스센터 운영, 국제공동제작 인센티브 지원(국내 제작비 25% 지원), 한중 영화공동제작협정 체결 추진

□ 2012년 추진실적

○ 추진현황(경과)

시 기	추진 내용	비 고
1분기	1월 - 국제공동제작 활성화 세부추진계획 수립 2~3월 - 국제공동제작 기획개발지원/중국필름비즈니스센터(1기) 공모 및 심사	
2분기	4월 - 국제공동제작 인센티브 공모 접수 - 중국필름비즈니스센터 개소 및 1기 입주 - KO-PRODUCTION in BEIJING(1차) 개최 - 국제공동제작 기획개발지원 1차선정작(지역별 10편) 대상 멘토링 개시 5월 - 국제공동제작 인센티브 지원작 5편 선정 - 국제공동제작 기획개발지원 2차선정작(지역별	국제공동제작 기획개발지원작 2차선정작에 한해 번역/닥터링/투자유치 행사(KO-Production) 참가자격 부여

	5편) 선정/번역 및 스크립트 닥터링 지원 - 중국필름비즈니스센터(2기) 공모 및 심사 6월 - 국제공동제작 인센티브 지원약정, 지원금 지급 - 한중 영화공동제작협정 영진위 의견 제시	
3분기	7월 - 중국필름비즈니스센터(2기) 입주 - KO-PRODUCTION in BEIJING(2차) 개최 - 국제공동제작 기획개발 현지 닥터링(미국,일본) 8월 - 중국필름비즈니스센터(3기) 공모 및 심사 - 한중 영화공동제작포럼 개최 9월 - KO-PRODUCTION in PARIS 개최 - 한중 영화공동제작협정 방중 실무협의	
4분기	10월 - KOFIC Industry Forum 개최(부산영화제 연계) - KO-PRODUCTION in LA 개최 - KO-PRODUCTION in TOKYO 개최 - 중국필름비즈니스센터(3기) 입주 11월 - '13년 중국필름비즈니스센터 사업요강 공고 12월 - KO-PRODUCTION in BEIJING(3차) 개최	

○ 소요예산 : 39.82억원

○ 주요성과

- 국제공동제작 인센티브 지원 및 기획개발 지원 등을 통해 15건의 프로젝트를 매칭 지원(해외작품 로케이션 유치, 인력·기술 진출 포함)
- 한-중 영화공동제작협정 실무안 합의 도출을 위한 지원

○ 보완할 점 및 개선방안 : 국제공동제작 지원 프로젝트의 비즈매칭 활성화를 위한 해외 제작투자자 네트워크 확충 및 상시적 비즈니스 미팅 지원

□ 2013년도 추진계획

- 사업목표 : 2012년 신규사업(국제공동제작 인센티브 및 기획개발 지원, 중국 필름비즈니스센터 개설)의 안정적 운영 및 15건의 실질적 성과 도출
- 사업내용 : 국제공동제작 기획개발 지원(통번역·멘토링·비즈매칭 등), 해외 전략지역 투자유치 사업 KO-PRODUCTION 개최, 중국 필름비즈니스센터 운영, 국제공동제작 인센티브 지원(국내 제작비 25% 지원), 한-중/인도/호주 간 영화공동제작협정 체결 추진

○ 추진일정

시 기	추진 내용	비 고
1분기	1월 - 국제공동제작 활성화 세부추진계획 수립 - 중국필름비즈니스센터(1기) 입주 2~3월 - 국제공동제작 기획개발지원 공고 및 심사 - 국제공동제작 인센티브 공모 접수 - 중국필름비즈니스센터(2기) 공모 및 심사	
2분기	4월 - 국제공동제작 기획개발지원 1차선정작(지역별 10편) 대상 멘토링 개시 - 중국필름비즈니스센터(2기) 입주 - KO-PRODUCTION in BEIJING(1차) 개최 - 국제공동제작 인센티브 지원작 5편 선정 5월 - 국제공동제작 기획개발지원 2차선정작(지역별 5편) 선정/번역 및 스크립트 닥터링 지원 - 중국필름비즈니스센터(3기) 공모 및 심사 6월 - 국제공동제작 인센티브 지원약정, 지원금 지급	국제공동제작 기획개발지원작 2차선정작에 한해 번역/닥터링/투자유치 행사(KO-Production) 참가자격 부여
3분기	7월 - 중국필름비즈니스센터(3기) 입주 - 국제공동제작 기획개발 현지 닥터링(미국,일본) 8월 - 중국필름비즈니스센터(4기) 공모 및 심사 - KO-PRODUCTION in BEIJING(2차) 개최 9월 - KO-PRODUCTION in PARIS 개최	
4분기	10월 - KOFIC Industry Forum 개최(부산영화제 연계) - KO-PRODUCTION in TOKYO 개최 - 중국필름비즈니스센터(4기) 입주 11월 - '14년 중국필름비즈니스센터 사업요강 공고 - KO-PRODUCTION in LA 개최	

○ 소요예산

(단위 : 억원)

구 분	2012	2013	2014	계
국고	-	-	-	-
기금(기타)	3,982	3,097	3,300	10,379
계	3,982	3,097	3,300	10,379

□ 기대효과

- 국내 영화 내수시장, 완성작 해외수출 감소에 따른 국내영화산업 성장 한계의 타개책으로 국제공동제작 활성화 기대
- 국제공동제작을 통한 글로벌 제작역량 강화와 일자리 창출 등 지속 가능한 성장 모색

<방송분야 국제공동제작 활성화 지원(문화체육관광부)>

□ 사업개요

- 사업목적 : 쌍방향 교류 차원의 국제공동제작을 통해 해당국에 대한 이해증진 및 한국 브랜드 이미지 고양
- 사업기간 : 계속
- 사업시행주체 : 한국콘텐츠진흥원
- 사업내용 : 반한류·혐한류 발생국가 또는 외교적 계기가 있는 국가를 대상으로 문화교류를 위한 다큐멘터리 공동제작 및 교차방영

□ 2012년 추진실적

○ 추진현황(경과)

시 기	추진 내용	비 고
1분기	<p><콜롬비아></p> <ul style="list-style-type: none"> · 현지 K-pop 경연 프로그램 및 한국 K-pop 그룹 공연 관련 프로그램 공동제작 기획(1월) · 콜롬비아 Caracol TV, 아리랑TV와 공동제작 협의(2월) · 공동제작 실행계획 수립 및 아리랑TV와 협약 체결(3월) <p><태국></p> <ul style="list-style-type: none"> · 다큐멘터리 국제공동제작 상대국으로 태국 확정(2월) · 국내 협력방송사 선정 공고(3월) 	
2분기	<p><콜롬비아></p> <ul style="list-style-type: none"> · 콜롬비아 Caracol TV, 아리랑TV와 현지 K-pop 경연 프로그램 제작 개시 및 현지 방송 시작(4월) · K-pop 그룹 'U-Kiss'와 K-pop 경연 프로그램 본선진출자들 중남미 최대 음악페스티벌 '40 Principales' 공연(5월) · 한국에서 K-pop 경연 프로그램 결승전 진행, 아리랑TV에서 K-pop 경연 프로그램 방송, 경연 프로그램 및 U-Kiss 공연 관련 다큐멘터리 <중남미의 한류 바람>, <후안발데즈, 한류에 젖다> 2편 한국 및 현지 방영(6월) <p><태국></p> <ul style="list-style-type: none"> · 국내 협력방송사 선정 평가 실시(6월) 	

3분기	<p><콜롬비아></p> <ul style="list-style-type: none"> · 사업평가 및 정산자료 취합(7월) <p><태국></p> <ul style="list-style-type: none"> · EBS와 국내 협력방송사 협약 체결(7월) · 태국 TV5, EBS와 공동제작 실행계획안 협의(8월) · TV5, EBS 현지 킥오프 워크숍 개최(9월) 	
4분기	<p><태국></p> <ul style="list-style-type: none"> · 어머니의 강, 짜오프라야 촬영 실시 예정(10~12월) 	

○ 소요예산 : 4.2억원

○ 주요성과

- 다큐멘터리 4편 공동제작 및 교차방영
 - (콜롬비아와 한국) 중남미의 한류 / 후안발데즈, 한류에 젖다
 - (태국과 한국) 한국 종가의 음식 / 어머니의 강, 짜오프라야
- 콜롬비아 K-pop 경연 프로그램 Caracol TV, 아리랑TV 공동제작 및 교차방영
- 콜롬비아 K-pop 경연 프로그램 결승전 <Simply K-pop> 방한 제작 및 아리랑 TV방영

○ 보완할 점 및 개선방안

- K-pop 관련 방송영상물 공동제작 확대
- 다양한 방법을 통한 프로그램 노출 확대

□ 2013년도 추진계획

○ 사업목표

- 중남미, 중앙아시아, 중동지역과 같은 한류 잠재시장(신흥시장)에 한류 정착과 확산을 위해 K-pop 그룹 공연 및 관련 다큐멘터리, 문화교류형 다큐멘터리 등 공동제작 및 교차방영

○ 주요 추진내용

- 중남미(멕시코 등), 중앙아시아(카자흐스탄 등), 중동(사우디아라비아 등)에서의 K-pop 그룹 공연 및 해당 국가의 시선으로 본 관련 다큐멘터리, 그 외 문화교류형 다큐멘터리 공동제작 및 교차방영

○ 추진일정

시 기	추진 내용	비 고
1분기	<중남미, 중앙아시아, 중동> · 다큐멘터리 국제공동제작 상대국 확정(1월) · 국내 방송사 선정 공고(~4월말)(2월)	
2분기	<중남미, 중앙아시아, 중동> · 국내 방송사 선정 평가 실시(5월) · 국내외 방송사 선정 및 협약 체결(5월) · 국내외 방송사와 공동제작 실행방안 협의 및 실행계획 수립(6월) · 공동제작 프로그램 교차방영(6월)	
3분기	<중남미, 중앙아시아, 중동> · k-pop그룹 공연 및 관련 다큐멘터리 공동제작(7~9월) · 문화교류형 다큐멘터리 공동제작(7~9월)	
4분기	<중남미, 중앙아시아, 중동> · k-pop그룹 공연 및 관련 다큐멘터리 공동제작 및 교차방영(10~12월) · 문화교류형 다큐멘터리 공동제작 및 교차방영(10~12월) · 사업평가 및 정산(12월)	

○ 소요예산

(단위 : 억원)

구 분	2012	2013	2014	계
국고	4.2	6.2	9.2	19.6
기금(기타)	0	0	0	
계	4.2	6.2	9.2	19.6

□ 기대효과

- 해외 네트워크 구축과 공동제작의 경험을 통한 방송 산업의 해외 진출 기회 확대
- 국가간 호혜적 교류 활성화로 한류의 지속 확산과 코리아 브랜드 이미지 제고

<방송분야 국제공동제작 활성화 지원(방송통신위원회)>

□ 사업개요

- 사업목적 : 방송관련 자유무역협정(FTA) 및 방송협력협정 체결 국가와의 방송분야 협력사항 이행을 통한 국가간 방송분야 교류·협력 강화
- 사업기간 : 2007~계속
- 사업시행주체 : 방송통신위원회
- 사업내용 : 방송분야 공동제작협정을 체결한 국가를 대상으로 국내 방송사와 외국 방송사간 해외공동제작사업 지원
 - 우리나라 방송사로부터 해외공동제작에 대한 지원신청을 받아 우수한 제안을 선정하여 지원

□ 2012년 추진실적

○ 추진현황(경과)

시 기	추진 내용	비 고
1분기	○ 기본계획 수립, 사업공고, 신청서 접수	
2분기	○ 지원대상 방송사 선정 및 협약 체결	
3분기	○ 지원방송사에서 제작 진행중	
4분기		

○ 소요예산 : 7억원

○ 주요성과 : CJ E&M 등 4개사 4편의 방송프로그램에 대해 공동제작 지원

프로그램명	선정사	대상국(방송사)
K POP STAR HUNT (시즌2)	(주)CJ E&M	싱가포르(Fox Int'l)
디자인 다큐멘터리 DESIGNARE	(주)플라리스 방송	덴마크(알파필름) 핀란드(YLE)
싱가포르 맛객, 한식을 만나다.	(주)푸드티비	싱가포르(LITV ASIA)
State of Play	(주)조선방송	벨기에(VRT) 스웨덴(SVT)

- 보완할 점 및 개선방안 : 다양한 방송사가 참여하여 다양한 내용의 프로그램이 제작될 수 있도록 홍보 강화 필요

□ 2013년도 추진계획

- 사업목표 : 방송프로그램 해외공동제작 4편 지원(166백만원×4편)
- 주요 추진내용
 - 공동제작 협정을 기체결 국가를 대상으로 지원 국가·참여 방송사·소재를 다양화할 계획으로, 한-인도 시청각 공동제작 협정 체결시 인도와의 공동제작 지원 여부를 함께 검토
 - ※ 협정체결국(33개국) : 유럽자유무역연합(EFTA) 4개국('06년, 노르웨이, 아이슬란드, 리히텐슈타인, 스위스), 싱가포르('07년), 캄보디아('09년), EU 27개국('11.7월)
 - 전문가로 구성된 심사평가단을 구성하여 독창성, 수출가능성 등이 높은 우수한 제안서를 선정·지원하고, 기 제작 방송물에 대해 쇼케이스 등과 연계하여 해외 수출지원

○ 추진일정

시 기	추진 내용	비 고
1분기	○ 기본계획 수립, 사업공고, 지원대상 방송사 선정	
2분기	○ 방송프로그램 해외공동제작 진행	
3분기	○ 제작진행사항 중간 점검	
4분기	○ 공동제작물 평가 등	

○ 소요예산

(단위: 억원)

구 분	2012	2013	2014	계
국고	-	-	-	-
기금(기타)	7	6.65	9.5	23.15
계	7	6.65	9.5	23.15

□ 기대효과

- 국가간 방송분야 교류를 활성화하고 방송콘텐츠 공동제작을 통한 국내 방송사의 해외 진출기반 확대 및 문화다양성 확보

해외작품 로케이션 유치 확대 (3-3-나-②)

주관부서	문화체육관광부(영상콘텐츠산업과)	구분	예산
사업기간	2011~계속	협조부서	관련부서

□ 사업개요

- 사업목적 : 외국영화 및 TV시리즈의 한국 내 촬영 유치를 지원하여 국내 영화산업의 국제 경쟁력 확보 및 관광연계효과 창출
- 사업기간 : 2012년~계속
- 사업시행주체 : 영화진흥위원회
- 사업내용 : 외국자본이 순제작비의 80% 초과 투자한 외국 장편극 영화 및 TV시리즈 국내 촬영 시 국내집행 제작비용의 25%를 현금으로 지원(예산범위 내)

□ 2012년 추진실적

○ 추진현황(경과)

시 기	추진 내용	비 고
1분기	2월 : 사업공고, 베를린국제영화제 참가 홍보 3월 : 'AFCl.org' 홈페이지 온라인 배너 광고	해외 사무소(미국, 중국) 및 주재원(프랑스, 일본) 현지 상시 홍보
2분기	4월 : 북경국제영화제 참가 홍보 5월 : 칸국제영화제 옥외광고, 해외주요 영화잡지(미/일/중) 광고 6월 : 상해국제영화제, 미국 AFCl 로케이션박람회 참가 홍보	
3분기	7월 : 해외 프로듀서 대상 홍보이메일 발송. 태국/일본 주요 영화, 드라마 메이저제작사 방문 유치 홍보 8월 : 세계 최대 로케이션 정보 웹사이트 'The Location Guide' 배너 게재 및 정기간행물 광고, 프랑스 영화잡지 'Le Film Francais' 전면광고 9월 : 중국 영화잡지 '중국 은막' 전면광고	

4분기	10월 : 부산국제영화제, 일본 동경영화제 참가 홍보 11월 : 아르헨티나 벤타나수르 필름마켓 참가 홍보 12월 : 두바이 필름마켓 참가 홍보	
------------	---	--

○ 소요예산 : 20억원

○ 주요성과 : 중국영화, 미국영화 총 2편 유치 성공

지 원	구분	국적	작 품 명	제 작 사	지원예정금액
지원결정	영화	중국	Urban Games(城市游戏)	차이나필름	479,876,250원
	영화	미국	Beyond the Border	YMK Films LLC	283,422,250원

○ 보완할 점 및 개선방안 : 인센티브 프로그램에 대한 지속적인 해외 홍보를 통해 동사업의 해외 인지도를 높여 신규 작품 유치 및 예산 조기집행 추진

□ 2013년도 추진계획

○ 사업목적 : 연간 5편 이상의 외국영상물 조기 유치를 통한 예산 집행율 제고 및 안정적 운영을 통한 사업 안착화

○ 사업내용 : 신규 국내촬영 작품 유치를 위한 지속적인 해외홍보로 유치실적 제고 및 국내 관광유발 효과 증진

○ 추진일정

시 기	추진 내용	비 고
1분기	1월 : 사업공고 2월 : 신규 광고 제작, EFM(European Film Market) 참가 홍보 3월 : 홍콩필름마트 참가 홍보	해외 사무소(미국, 중국) 및 주재원(프랑 스,일본) 현지 상시 홍보
2분기	4월 : 북경국제영화제 참가 홍보, 해외영화관계자 FAM투어 실시 5월 : 칸국제영화제 참가 홍보 6월 : 상해국제영화제, 미국 AFICI 로케이션박람회 참가 홍보	
3분기	7월 : 주요 해외잡지 광고 8월 : 세계 최대 로케이션 정보 웹사이트 'The Location Guide' 배너 게재 및 정기간행물 광고 9월 : BCWW 참가 홍보	

4분기	10월 : 부산국제영화제, 일본동경영화제 참가 홍보. 해외영화관계자 FAM투어 실시 11월 : AFM(American Film Market) 참가 홍보 12월 : 두바이 필름마켓 참가 홍보	
------------	--	--

○ 소요예산

(단위 : 억원)

구 분	2012	2013	2014	계
국고	-	-	-	-
기금(기타)	20	15	-	35
계	20	15	-	35

□ 기대효과

- 해외 프로젝트의 국내 유치로 통한 국외영상물 제작 생산기지화로 국내 인력의 글로벌화, 일자리 창출 및 국내 영화시장 규모의 확대
- 한류현상의 동반상승을 이끄는 견인차로서 국가이미지를 제고하고, 관광객 유치효과를 통해 내수진작 및 경제성장에 기여

방송콘텐츠 포맷산업 육성 (3-3-나-③)

주관부서	문화체육관광부(방송영상광고과)	구분	예산
사업기간	2011~계속	협조부서	관련부서

□ 사업개요

- 사업목적 : 국내 방송포맷 제작 인프라 구축을 통한 제작활성화
 - 글로벌 방송포맷 시장이 급성장한 상황에서 아시아 포맷시장 선도·선점
- 사업기간 : 2012년(단년도 계속)
- 사업시행주체 : 한국콘텐츠진흥원
- 사업내용 :
 - 방송영상콘텐츠 포맷 제작 지원
 - 포맷바이블 제작지원, 신규포맷개발 제작지원
 - 방송콘텐츠 포맷 랩 운영
 - 인적인프라 구축을 위한 연구/교육과정 운영, 포맷아카데미 유치 등

□ 2012년 추진실적

○ 추진현황(경과)

시 기	추진 내용	비 고
1분기	기본계획 수립 및 지원작 선정	
2분기	지원작 선금지급 및 포맷 해외 포맷연수	
3분기	중간평가 후 파일럿제작비 지급	
4분기	완성작 평가 추 잔금 지급	

- 소요예산 : 14.5억원
- 주요성과 : 포맷바이블(3편), 포맷프로그램제작(10편), 신규페이지포맷개발(11편)
 - * '09년~'11년 포맷바이블 19편, 국제 공동파일럿 7편, 신규 포맷 9편 등 제작지원
 - 문화부가 제작지원작품 중 <우리결혼했어요> 터키 ShowTV 판매(3만유로), <도전골든벨> 베트남 WWP프로덕션 판매(15,000불, 2년) 등 수출

□ 2013년도 추진계획

- 사업목표 : 국내 방송포맷 제작 인프라 구축을 통한 제작활성화
 - 글로벌 방송포맷 시장이 급성장한 상황에서 아시아 포맷시장 선도
 - * 방송콘텐츠 포맷 랩 구축 운영, 해외 포맷아카데미 유치
- 주요 추진내용
 - 방송영상콘텐츠 포맷 제작 지원
 - 포맷바이블 제작지원, 신규포맷개발 제작지원
 - 방송콘텐츠 포맷 랩 운영
 - 인적인프라 구축을 위한 연구/교육과정 운영, 포맷아카데미 유치 등
- 추진일정

시 기	추진 내용	비 고
1분기	기본계획 수립	
2분기	지원작 선정 및 포맷 랩 운영, 해외 포맷아카데미 유치	
3분기	인적인프라 구축을 위한 연구/교육과정 운영	
4분기	지원 완성작 평가	

- 소요예산 (단위 : 억원)

구 분	2012	2013	2014	계
국고	14.5	14.5	20	49
기금(기타)	-	-	-	-
계	14.5	14.5	20	49

□ 기대효과

- 현업 방송체제 내에서 발굴하기 어려운 참신하고 실험적인 아이디어 개발, 관련 업계의 새로운 프로그램 소스 확보를 통한 방송포맷 제작 활성화
 - 포맷개발과 바이블 제작을 통해 포맷산업에 대해 사업 활성화 및 개발 노하우 확보
 - 국내 편성과 해외 유통지원으로 제작사의 새로운 수익모델 구축
 - * 포맷바이블 : 시나리오, 연출, 캐스팅, 무대장치, 홍보 등 일체의 노하우를 패키지화한 제작 매뉴얼을 말함

콘텐츠 분야 세계 일류상품 육성 (3-3-다-④)

주 관 부 서	지식경제부(무역진흥과)	구 분	비예산
사업기간	2012~2015(계속)	협조부서	관련부서

□ 사업개요

- 사업목적 : 현재 매출액 및 수출이 지속적으로 증가하고 있는 콘텐츠 산업을 세계일류상품으로 육성*하여 미래의 수출 성장동력 창출
 - * 18차 세계일류상품 발전심의위원회('12.4월)를 통한 콘텐츠 등 서비스 분야 일류상품 선정기준 마련
- 사업기간 : '12년~'15년(계속)
- 사업시행주체 : 한국생산성본부, KOTRA
- 사업내용
 - (세계일류상품 생산기업 선정) 세계시장 수출점유율이 5%이상 혹은 500만불 이상 수출실적 달성을 위한 콘텐츠 관련 기업 인증 및 홍보
 - (해외마케팅 지원) 콘텐츠 분야 전시회·상담회 참가지원, 해외지사화 지원, 소셜마케팅 지원, 자가브랜드 마케팅 지원 등 맞춤형 해외마케팅 지원을 통한 수출 지원 확대

□ 2012년 추진실적

○ 추진현황

시 기	추진 내용	비 고
1분기		
2분기	<ul style="list-style-type: none"> · 서비스 분야 세계일류상품 및 세계일류상품 생산기업 선정기준 마련 · 세계일류상품 생산기업 선정공고(제조업, 서비스업) 	
3분기		
4분기	<ul style="list-style-type: none"> · 세계일류상품 생산기업 선정 	

○ 소요예산 : 해당없음

- 주요성과 : 서비스 분야 세계일류상품 선정기준 마련에 따른 기존 제조업 위주의 일류상품 선정이 서비스업 분야로 확대 되는 계기 마련
- 보완할 점 및 개선방안
 - 콘텐츠 분야는 타분야에 비해 상대적으로 신청 접수가 미미하여 한국콘텐츠진흥원 등 유관기관과의 유기적인 업무연계 확대 필요

□ 2013년도 추진계획

- 사업목표 : 우수 콘텐츠 기업 발굴·지원을 통한 콘텐츠 분야 세계일류상품 확대 및 미래 수출성장동력 확보
- 주요추진 내용
 - 현재 신청이 미미한 콘텐츠 기업의 차세대 세계일류상품 발굴을 위한 콘텐츠 유관기관과의 업무연계 강화

<세계 일류상품 선정기준 : 서비스 분야>

구 분	선정기준
일류상품	세계시장점유율 5위 이내 및 5% 이상인 서비스 상품, 또는 연간 수출규모 5백만불 이상인 서비스 상품
차세대일류상품	다음 각 호 중 하나를 충족 1. 시장성, 성장성, 경쟁력 등을 평가하여 향후 5년 이내에 세계시장점유율이 5위 이내에 들어갈 가능성이 있는 상품 2. 연간 500만불 이상을 수출할 가능성이 있는 서비스 상품

○ '13년 추진일정

시 기	추진 내용	비 고
1분기	· 콘텐츠 분야 유관기관 발굴 및 업무연계 논의, 간사기관 선정	
2분기	· 세계일류상품 및 생산기업 선정공고(5~7월)	
3분기	· 세계일류상품 및 생산기업 심의(7~10월)	
4분기	· 세계일류상품 생산기업 선정*(11월) * 세계일류상품 선정기업은 차년도부터 지원	

- 소요예산: 해당없음

□ 기대효과

- 콘텐츠 분야 세계일류기업 육성을 통한 미래 성장동력 확보 및 제조업 중심의 수출구조를 창의 중심의 지식서비스로 확대

글로벌 콘텐츠 확보를 위한 기초 장르 지원강화 (3-3-다)

주관부서	문화체육관광부(영상콘텐츠산업과) 문화체육관광부(게임콘텐츠산업과)	구분	예산
사업기간	2011~계속	협조부서	관련부서

< 글로벌 만화콘텐츠 육성 >

□ 사업개요

- 사업목적 : 만화작가의 해외진출 및 우수만화콘텐츠의 해외 유통 지원을 통해 한국형 만화콘텐츠의 글로벌 소비기반 마련
- 사업기간 : 2012~ 계속
- 사업시행주체 : 한국콘텐츠진흥원, 한국만화영상진흥원
- 사업내용 : 해외작가와 국내작가의 공동작업을 통해 세계가 공감하는 만화창작 및 다국어 변환 등 글로벌 마케팅 지원

□ 2012년 추진실적

○ 추진현황(경과)

시 기	추진 내용	비 고
1분기	○ 기본계획 수립, 사업공고, 지원대상 선정	
2분기	○ 공동제작자·지원과제 선정 및 협약 체결	
3분기	○ 지원과제별 중간평가	
4분기	○ 지원작 평가 및 국내외 마케팅	

○ 소요예산 : 30억원

○ 주요성과

- 해외 판권 수출을 위한 글로벌 우수만화 발굴 지원 : 12작품
- 미국 주요 만화출판사 연계 현지 프로젝트 진행 : 'Marvel' 등 3개사, 6개 프로젝트 진행
- 한국만화 수출기업에 대한 권역별 세계 만화시장 수출지원 : 6건
- 한국만화 해외진출을 위한 글로벌 장편만화 제작지원 : 7편
- 세계 문화유산 등 한국소재 만화 창작 및 출판 지원 : 7편

○ 보완할 점 및 개선방안

- 우수 해외시장의 선진 프로듀싱 시스템을 활용하여 한국만화의 글로벌 콘텐츠 생산을 활성화하기 위해서는 다년간에 걸친 사업의 지속 추진 및 시장의 다변화 전략 필요
- 국내 만화작가 및 기업의 글로벌 경쟁력 강화를 위한 현지 공동 프로듀싱을 위해 예산 확대 필요

□ 2013년도 추진계획

○ 사업목표 : 국내 만화작가 및 관련 기업의 글로벌 경쟁력 강화를 위한 한국만화 글로벌 브랜드 구축

○ 주요 추진내용

- 해외시장 진출용 글로벌 장편만화 제작지원 6편
- 한국 소재를 바탕으로 한 한류만화 창작 및 수출지원 6편
- 글로벌 만화 국내외 공동제작 지원 20편 내외
- 해외 전략마켓 참가(5회) 및 원작 원화 성공사례 발굴(2건 내외)

○ 추진일정

시 기	추진 내용	비 고
1분기	○기본계획 수립, 사업공고 및 설명회 개최	
2분기	○지원대상 선정	
3분기	○지원과제별 중간평가	
4분기	○지원과제 평가 및 국내외 마케팅	

○ 소요예산

(단위 : 억원)

구 분	2012	2013	2014	계
국고	30	21	30	
기금(기타)				
계				

□ 기대효과

- 일본, 미국, 유럽 등 해외 선진 만화시장에 한국만화의 역량 홍보를 통해 K-Comics 글로벌 브랜드 육성
- 권역별 세계 만화시장에 대한 관련 정보 수집 및 수출기업 지원을 통해 해외시장 공략 체계화

< 글로벌 캐릭터콘텐츠 육성 >

□ 사업개요

- 사업목적 : 국산캐릭터에 대한 인식개선 및 적극적인 국내외 프로모션 등을 통해 판매시장 확대 및 해외 수출활성화 도모
- 사업기간 : 2012~ 계속
- 사업시행주체 : 한국콘텐츠진흥원
- 사업내용 : 글로벌 시장 진출 가능한 우수 캐릭터 상품·생활속 캐릭터 상품 개발 및 지역별 전통소재 캐릭터 개발 지원

□ 2012년 추진실적

○ 추진현황(경과)

시 기	추진 내용	비 고
1분기	○기본계획 수립, 사업공고 및 설명회 개최	
2분기	○지원과제 선정 및 협약 체결	
3분기	○지원과제별 중간평가	
4분기	○지원작 평가 및 국내외 마케팅	

○ 소요예산 : 50억원

○ 주요성과

- 완구, 가전, 스포츠 등 생활속 캐릭터 상품 제작 지원 : 10개 과제
- 글로벌 시장 진출용으로 기획된 캐릭터 상품 개발 지원 : 4개
- 캐릭터를 활용한 애니메이션, 만화, 게임 등 연계 프로젝트 제작 지원 : 13개 과제
- 지역별 전통 소재 기반의 캐릭터 상품 개발 지원 : 10개 과제

○ 보완할 점 및 개선방안

- 아동 중심의 국내 캐릭터 산업을 다양한 연령대, 상품군 등으로 확대하기 위해서는 장기적·지속적인 사업추진 및 예산지원 확대 필요

- 국내 우수 캐릭터의 글로벌 경쟁력 강화를 위한 현지 홍보 및 마케팅 등 보다 적극적인 프로모션 추진 필요

□ 2013년도 추진계획

- 사업목표 : 다양한 분야로의 국산 캐릭터 개발 및 연계 콘텐츠 제작을 통한 비즈니스 영역 확대로 산업경쟁력 제고
- 주요 추진내용
 - 생활속 캐릭터 상품, 글로벌 캐릭터 상품, 지역전통 소재 캐릭터 등 우수 국산 캐릭터 상품 발굴 지원(18편)
 - 국산 캐릭터를 활용한 애니메이션, 만화, 게임, 출판 등 캐릭터 연계 콘텐츠 제작지원(10개 내외)
- 추진일정

시 기	추진 내용	비 고
1분기	○기본계획 수립, 사업공고 및 설명회 개최	
2분기	○지원과제 선정 및 협약 체결	
3분기	○지원과제별 중간평가	
4분기	○지원작품 평가 및 국내외 마케팅 추진	

- 소요예산 (단위 : 억원)

구 분	2012	2013	2014	계
국고	50	50	60	
기금(기타)				
계				

□ 기대효과

- 유아 중심의 국내 캐릭터 산업을 다양한 연령대, 상품군으로 확대 함으로써 캐릭터 산업의 불균형 해소 및 수출 활성화 도모
- 소비자들의 시장 트렌드를 반영함으로써 국내 소비 확대로 캐릭터 산업 규모 확대 및 해외 경쟁력 강화

< 글로벌 애니메이션콘텐츠 육성 >

□ 사업개요

- 사업목적 : 해외 시장에서 성공 가능성이 높은 글로벌 애니메이션 프로젝트 발굴
- 사업기간 : 2011. 1 ~ 계속
- 사업시행주체 : 한국콘텐츠진흥원
- 사업내용 : 글로벌애니메이션 프로젝트 발굴지원, 애니메이션 우수 파일럿 제작지원, 애니메이션 후속시즌 제작지원, 애니메이션 해외전시마켓 참가 및 비즈매칭 지원

□ 2012년도 추진계획

- 사업목표 : 해외 시장에서 성공 가능성이 높은 글로벌 애니메이션 프로젝트 발굴
- 주요 추진내용 : 글로벌 애니메이션 본편 및 국제 공동제작 지원 애니메이션 후속시즌 제작지원, 프리·단편 애니메이션 제작지원, 애니메이션 해외전시마켓 지원, 아시아애니메이션공동마켓활성화 등

○ 추진일정

시 기	추진 내용	비 고
1분기	2월 : 글로벌애니메이션 본편 및 해외공동제작 지원, 애니메이션 후속시즌 제작지원, 산학애니메이션 제작지원, 프리프로덕션 및 단편애니메이션 제작지원 세부추진계획 수립, Kidscreen Summit(미국 뉴욕, '12.2월) 참가 지원 3월 : 애니메이션 제작지원 사업 접수 공고 TAF(일본 동경, '12.3월) 참가 지원 4월 : Miptv(프랑스 칸, '12.4월) 참가 지원	
2분기	4월 : 글로벌애니메이션 본편 및 해외공동제작 지원, 애니메이션 후속시즌 제작지원, 산학애니메이션 제작지원, 프리프로덕션 및 단편애니메이션 제작지원 공모·과제접수('12.4월) 6월 : 애니메이션 지원작품 심사 및 선정·협약('12.6월)	

3분기	7월 : 애니메이션제작지원 선정작 수행관리교육 애니메이션포럼개최('12.7월)	
4분기	10월 : MIPCOM (프랑스 칸, '12.10월) 참가 지원 아시아애니메이션서밋('12.12월)	

○ 소요예산 : 75억원

□ 2013년도 추진계획

- 사업목표 : 글로벌 및 내수시장에서 성공 가능성 높은 애니메이션 프로젝트 발굴
- 주요 추진내용 : 국산 애니메이션 국제 공동제작 지원, 애니메이션 본편제작 지원, 산학 애니메이션 프로젝트지원, 애니메이션 후속시즌 제작지원, 프리프로덕션 및 단편애니메이션 제작지원, 애니메이션 해외전시마켓 참가 및 비즈매칭 지원, 아시아애니메이션공동마켓 활성화

○ 추진일정

시 기	추진 내용	비 고
1분기	2월 : 국산 애니메이션 국제 공동제작지원, 애니메이션 본편 제작지원, 애니메이션 후속시즌 제작지원, 산학애니메이션 제작지원, 프리프로덕션 및 단편애니메이션 제작지원 세부추진계획 수립, Kidscreen Summit(미국 뉴욕, '13.2월) 참가 지원 3월 : 애니메이션 제작지원 사업 접수 공고 TAF(일본 동경, '13.3월) 참가 지원 4월 : MipTV(프랑스 칸, '13.4월) 참가 지원	
2분기	4월 : 국산 애니메이션 국제 공동제작지원, 애니메이션 본편 제작지원, 애니메이션 후속시즌 제작지원, 산학애니메이션 제작지원, 프리프로덕션 및 단편애니메이션 제작지원 공모·과제접수('13.4월) 6월 : 애니메이션 지원작품 심사 및 선정·협약('13.6월)	

3분기	7월 : 애니메이션제작지원 선정작 수행관리교육 애니메이션포럼개최('13.7월)	
4분기	10월 : MIPCOM (프랑스 칸, '13.10월) 참가 지원 아시아애니메이션서밋(호주 예정, '13.12월)	

○ 소요예산

(단위 : 억원)

구 분	2012	2013	2014	계
국고	75	65	100	240
기금(기타)	-	-	-	
계	75	65	100	240

□ 기대효과

- 국내 우수한 애니메이션 기획물에 대한 사전 제작지원을 통해 국내 애니메이션 업계 전반의 창작의욕 고취
- 우수 기획인력 양성 및 글로벌 시장 진출을 위한 기획역량 강화
- 글로벌 성공 가능성이 높은 작품을 대상으로 본편 제작을 지원하여 위축된 투자자의 투자의욕을 고취하고, 해외 진출 기회를 확대
- 글로벌 프로젝트발굴 사업의 국내외 마케팅지원, 콘텐츠페어, 캐릭터 페어 등 국내전시와 해외견본시 참가지원 등 국내외 마케팅지원을 통한 해외 공동제작 및 투자유치 지원
- 후속편을 통한 프로모션 기간연장으로 캐릭터 비즈니스 활성화를 유도하고 지속적인 부가가치를 창출하는 롱런 애니메이션 발굴·육성
- 본편제작 가능성이 높은 기획단계의 애니메이션 제작을 지원하고 국내외 투자유치 및 공동제작 유도
- 국산 창작 애니메이션의 해외 성공 작품 발굴 및 해외 투자, 배급사 유치 등을 통해 수출 효과 상승 기대
- 아시아 유일의 애니메이션 전문 피칭 행사로 차별성을 확보하고, 공동 제작, 투자 활성화를 통한 시장 확대

4. 동반성장 생태계 조성

4. 동반성장 생태계 조성

구분	과제명	추진시기		담당
		착수	완료	
중점과제	4-1. 기기-서비스-콘텐츠 동반성장 유도			
실천과제	가. 동반성장 프로젝트 지원	2011	계속	문화부
	나. 동반성장협의회 활성화			
	①차세대콘텐츠 동반성장협의회	2011	계속	문화부
	②한국영화동반성장협의체	2011	2012(종료)	문화부
중점과제	4-2. 저작권 보호강화 및 이용활성화			
실천과제	가. 24시간 저작권 보호강화			
	①저작권 침해방지체계 구축 및 보호집행력 강화	2011	계속	문화부 방통위
	②해외저작권 보호 및 국제협력 강화	2011	계속	문화부
	③기술적 대응 강화	2011	계속	문화부
	나. 저작물의 공정한 이용활성화			
	①저작물 유통체계의 고도화	2011	계속	문화부
	②공유저작물 창조자원화	2011	계속	문화부 교과부
	③저작권 신탁관리단체 투명성 제고	2011	계속	문화부
	다. 선진화된 저작권 기반구축			
	①신매체환경 대응 법·제도 개선	2011	계속	문화부
	②대체적 분쟁해결제도의 활성화	2011	계속	문화부
	③생활속 저작권 인식제고	2011	계속	문화부
	중점과제	4-3. 사업자간·사업자와 소비자간 공정 경쟁 환경조성		
실천과제	가. 불공정행위 시정 및 기술탈취 방지			
	①불공정 행위 시정	2011	계속	공정위 방통위
	②기술탈취 방지	2011	2012(종료)	공정위
	나. 표준계약서 활성화			
	①방송	2011	계속	문화부
	②영화	2011	계속	문화부
	다. 인정기준 및 수익배분 가이드라인 마련 등			
	①외주제작 인정기준	2011	2012(종료)	방통위 문화부
	②모바일 수익배분가이드라인	2011	계속	방통위
	라. 콘텐츠 거래환경 선진화	2011	계속	문화부
	마. 법제도 개선			
	①방송법 상 금지행위 신설	2011	계속	방통위
	②PP 프로그램 사용료 지급비율과 대상에 대한 합리적인 기준 마련	2011	계속	방통위
	③외주 공급기준 신고의무화	2011	2012(종료)	방통위
	④대중문화예술인 복지개선	2011	2013	문화부

4-1

기기-서비스-콘텐츠 동반성장 유도

동반성장 프로젝트 지원 (4-1-가)

주관부서	문화체육관광부(디지털콘텐츠산업과)	구 분	예산
사업기간	2011~계속	협조부서	관련부서

□ 사업개요

- 사업목적 : 대중소기업 간 상호 협력하는 선순환 생태계 조성으로 콘텐츠 산업 육성
- 사업기간 : '11 ~ 계속
- 사업시행주체 : 문화부(콘텐츠진흥원)
- 사업내용 : 대중소기업(기기-서비스-콘텐츠)간 동반성장 사업 추진
 - 대중소기업 동반성장 프로젝트 발굴 지원
 - * 조건 : 총 사업비의 80% 이상 대기업 출자 원칙, 대중소기업 컨소시엄 구성
 - * 지원분야 : 스마트기기(TV, 모바일) 기반 또는 3D, 가상현실 등 차세대 콘텐츠 제작
 - 차세콘텐츠 대중소기업 동반성장협의회 개최(연1회)

□ 2012년 추진실적

○ 추진현황

시 기	추진 내용	비 고
1분기	사업계획 수립 및 대기업에 사업설명회 개최	
2분기	동반성장 지원사업 공고(4월) 및 과제 선정(5월)	10개 컨소시엄
3분기	과제별 협약체결 완료 및 콘텐츠 개발(7월~)	
4분기	과제별 콘텐츠 개발(계속) 및 중간평가 3차 동반성장 협의회 개최(12월)	

- 소요예산 : 국고 70억원
- 주요성과 : 삼성전자 등 10개 대기업에서 423억원의 현금출자로 대중소기업 간 동반성장 생태계 조성

- 대기기업의 현금출자 + 국고지원 ⇒ 전액 중소 콘텐츠기업 지원
- 스마트기기(TV, 모바일) 기반 또는 3D, 가상현실 등 차세대 콘텐츠 개발 지원
- '12년 총 사업비 493억원 ⇒ 대기기업 423억원(85.8%) : 국고 70억원 (14.2%)
 - * 120여개 이상의 중소기업 참여, 차세대 콘텐츠 1,600여종 이상 개발
 - * 컨소시엄 당 최대 20억원, 총사업비의 20%이내 지원(현금출자액 대비 정율 지원)

□ 2013년도 추진계획

- 사업목표 : 국고 지원액 대비 5배 이상의 대기기업 현금출자를 유도, 차세대 콘텐츠 개발비에 투자
- 주요 추진내용 : 대중소기업 연계형 대규모 프로젝트 적극 발굴
- 추진일정

시 기	추진 내용	비 고
1분기	업계 수요조사 등 과제 발굴(1~3월)	
2분기	지원사업 공고 및 과제 선정(5월)	
3분기	컨소시엄별 협약체결(6월) 및 과제 개발(7월)	
4분기	과제별 중간평가(12월)	

○ 소요예산

(단위 : 억원)

구 분	2011	2012	2013	계
국고	47	71	62	180
기금(기타)	265	423	351	1,039
계	312	493	413	1,219

□ 기대효과

- 대중소기업 상생 Biz모델 구축 및 글로벌시장 진출 확대

4-2 저작권 보호 강화 및 이용 활성화

저작권 침해방지체계 구축 및 보호집행력 강화 (4-2-가-①)

주관부서	문화체육관광부(저작권보호과) 방송통신위원회(인터넷정책과)	구분	예산
사업기간	2011~계속	협조부서	관련부서

<침해방지체계 구축 및 보호집행력 강화(문화체육관광부)>

□ 사업개요

○ 사업목적

- 24시간 불법복제물 감시 및 단속 집행력을 강화하여 콘텐츠산업 진흥을 위한 기반 마련
- 저작권보호 강화를 통한 창작자의 권리보호 및 건전한 저작물 이용환경 조성

○ 사업기간 : 계속

○ 사업시행주체 : 문화체육관광부, 한국저작권위원회, (사)한국저작권 단체연합회

○ 사업내용

- 온라인상 불법복제물 상시 모니터링 체계 구축(온라인 재택모니터링, 불법저작물 추적관리 시스템 운영 등)
- 온라인상 불법복제물 유통 온라인서비스제공자에 대한 시정조치
- 저작권법 위반사범에 대한 저작권 특별사법경찰 수사 및 사법처리 강화

□ 2012년 추진실적

○ 소요예산 : 39.4억원

○ 주요성과

- 불법저작물 유통관련 모니터링 및 시정조치 강화 등을 통해 틈새 없는 저작권 보호체계 구축 및 콘텐츠산업 발전 기반 마련
- * 온라인 불법복제물 모니터링 : ('11년) 345,907건 → ('12년 9월) 782,842건
- * 온라인 불법복제물 유통 관련 시정권고 ('11년) 107,724건 → ('12년 9월) 156,341건
- * 저작권 특사경 수사 및 사법처리 : ('11년) 1,115건 → ('12년 9월) 1,304건

○ 보완할 점 및 개선방안

- 디지털 기술발전에 따른 저작권 침해환경 다변화에 대응한 지속적인 저작권 보호정책 집행이 가능하도록 예산반영 등 필요

□ 2013년도 추진계획

○ 사업목표

- 지속적인 저작권보호 정책 집행을 통한 콘텐츠산업 발전기반 마련

구 분	실적 및 목표치			산출근거	비 고
	'11년	'12년(9월)	'13년 목표		
온라인상 불법복제물 모니터링 건수	345,907건	782,842건	880,000건	저작권보호센터 온라인 모니터링 건수	
온라인 불법복제물 유통관련 시정권고 건수	107,724건	156,341건	200,000건	한국저작권위원회 시정권고 건수	
저작권 특사경 수사 및 사법처리 건수	1,115건	1,304건	1,700건	저작권 특사경 수사 및 검찰송치 건수	

○ 주요 추진내용

- 온라인상 불법복제물 상시 모니터링 및 삭제요청 강화
- 온라인상 불법복제물 유통 온라인서비스제공자에 대한 시정조치 강화
- 저작권법 위반사범에 대한 저작권 특별사법경찰 수사 및 사법처리 강화

○ 추진일정

시 기	추진 내용	비 고
1분기	○ 온라인상 불법복제물 상시 모니터링 실시(~3월) ○ 온라인상 불법복제물 유통 관련 시정권고 실시(~3월) ○ 저작권 특사경 수사 및 사법처리 실시(~3월)	
2분기	○ 온라인상 불법복제물 상시 모니터링 실시(~6월) ○ 온라인상 불법복제물 유통 관련 시정권고 실시(~6월) ○ 저작권 특사경 수사 및 사법처리 실시(~6월)	
3분기	○ 온라인상 불법복제물 상시 모니터링 실시(~9월) ○ 온라인상 불법복제물 유통 관련 시정권고 실시(~9월) ○ 저작권 특사경 수사 및 사법처리 실시(~9월)	
4분기	○ 온라인상 불법복제물 상시 모니터링 실시(~12월) ○ 온라인상 불법복제물 유통 관련 시정권고 실시(~12월) ○ 저작권 특사경 수사 및 사법처리 실시(~12월)	

○ 소요예산

(단위 : 억원)

구 분	2012	2013	2014	계
국고	39.4	3.49	36.0	110.3
기금(기타)	-	-	-	-
계	39.4	3.49	36.0	110.3

□ 기대효과

- 24시간 틈새없는 상시 저작권 보호체계 구축을 통해 건전한 저작권 생태계 조성 및 문화콘텐츠 산업발전 기반 마련

<특수형 부가통신사업자 등록제 도입(방송통신위원회)>

□ 사업개요

- 사업목적 : 불법정보 유통방지 및 이용자보호를 위해 웹하드, P2P 등 특수한 유형의 부가통신서비스 사업자 등록제 도입·운영
- 사업기간 : 12년도
- 사업시행주체 : 방송통신위원회
- 사업내용 : 등록신청에 대해서 기술적 조치, 인력 및 물적시설, 재무건전성 등에 대한 등록요건 등을 심사하여 등록업무 진행

□ 2012년 추진실적

- 추진현황(경과)

시 기	추진 내용	비 고
1분기	웹하드, P2P 등록업무 진행	
2분기	기존 웹하드 업체 등록 완료 (5.21)	
3분기	등록업체 등록요건 이행실태 점검	
4분기	-	

- 소요예산 : 해당 없음
- 주요성과 : 등록업체 등록요건 이행실태 점검
- 보완할 점 및 개선방안 : 실효적 등록제 운영을 위해 문화부 등 관계기관과 협력하여 운영

□ 2013년도 추진계획 : 사업 종료

해외저작권 보호 및 국제협력 강화 (4-2-가-②)

주관부서	문화체육관광부(저작권정책과)	구분	예산
사업기간	2011~계속	협조부서	관련부서

□ 사업개요

- 사업목적 : 해외 진출 한류 콘텐츠 저작권 침해에 대한 효과적인 대응 및 구제 조치 실시, 국제 저작권 교류 협력 강화
- 사업기간 : 계속
- 사업시행주체 : 문화체육관광부, 한국저작권위원회
- 사업내용
 - 해외 저작권 센터 운영(중국, 태국, 필리핀, 베트남)
 - 국제 저작권 교류 협력 강화
 - 해외저작권 침해 모니터링 등 대응지원
 - 해외저작권정보플러스 사이트 활성화
 - WIPO 신탁기금 협정 협력사업

□ 2012년 추진실적

○ 추진현황(경과)

시 기	추진 내용	비 고
1분기	<ul style="list-style-type: none"> ○ 현지 저작권 침해대응 및 구제조치(수시) ○ 중국지역 한국저작물 권리인증(수시) ○ 현지진출 콘텐츠 업계 간담회(2,3,5월) ○ 저작권 법률 컨설팅 법무법인 계약(3월, 중국) 	
2분기	<ul style="list-style-type: none"> ○ 중국, 태국지역 한국저작물 온라인 유통실태조사(5월~8월) ○ 필리핀 마닐라 저작권 센터 개소식(5월) ○ 한태 저작권협력포럼(5월) ○ 한-라오스 저작권 교류협력 워크숍(6월) ○ 동남아 저작권 인식 제고 캠페인(6월) ○ 해외 저작권 온라인 정보 제공 개선(6월) 	

3분기	<ul style="list-style-type: none"> ○ 상반기 모니터링 결과보고 및 구제조치(8월) ○ 한중 저작권 포럼(9월) 	
4분기	<ul style="list-style-type: none"> ○ 서울저작권포럼(10월) ○ 한일저작권포럼(12월) ○ 베트남 하노이 저작권센터 신설(12월) ○ 한·베트남 저작권 교류협력 MOU 체결(12월) ○ WIPO Study Visit(12월) 	

- 소요예산 : 17억원
- 주요성과 : 해외에서의 우리 저작물 유통 파악 및 권리 구제 지원, 교류협력 등을 통한 합법 유통 문화 조성
 - 중국, 태국지역 한국저작물(드라마, 영화, 음악) 온라인 유통실태 조사 : 5월~8월
 - 해외 현지 한국저작물 침해 구제조치(경고장발송, 행정처벌 등) 지원 : 95건
 - 해외 저작권 전문 법률컨설팅 및 상담 지원 : 347건
 - 중국지역 한국저작물 권리인증 : 1,027건
 - 국제저작권 교류협력 등을 위한 포럼 등 행사개최 : 13건
 - * 2012. 10. 31 실적기준
- 보완할 점 및 개선방안
 - 해외 현지 한국저작물 온라인 유통실태 모니터링 상시 전환을 통한 침해대응 강화 필요
 - * 3~4개월 한시적 모니터링 → 상시 모니터링(관련 예산, 인력 등 확대 필요)

□ 2013년도 추진계획

- 사업목표
 - 해외 저작권 합법이용계약 체결 지원 확대 : 34건('12) → 41건('13)
 - 해외저작권센터 신설 : 5개소('12) → 6개소('13)
- 주요 추진내용
 - 해외 현지 한국저작물 온라인 유통실태조사(4개국)
 - 해외 진출 문화콘텐츠 업계 현지 저작권 보호 설명회

- 해외 현지 한국저작물 침해대응 및 구제조치 지원
- 저작권 교류협력 강화 및 개도국 대상 저작권 교육 및 인식 개선

○ 추진일정

시 기	추진 내용	비 고
1분기	<ul style="list-style-type: none"> ○ 저작권 법률 컨설팅 법무법인 계약(1월) ○ 해외진출 문화콘텐츠 업계 현지 저작권 보호 설명회 ○ 해외 현지 저작권 침해대응 및 구제조치 지원(수시) 	
2분기	<ul style="list-style-type: none"> ○ 해외 현지 한국저작물 온라인 유통실태조사(5월) ○ 동남아 저작권 인식제고 교육 및 캠페인(수시) ○ 해외 저작권 온라인 정보 제공 개선(6월) 	
3분기	<ul style="list-style-type: none"> ○ 한중저작권포럼(양국협의필요) ○ 유통실태조사 결과보고 및 침해사안 구제조치(8월) 	
4분기	<ul style="list-style-type: none"> ○ 해외저작권센터 확대 신설 ○ 서울저작권포럼(예정) ○ 한일저작권포럼(양국협의필요) ○ WIPO Study Visit(협의필요) 	

○ 소요예산

(단위 : 억원)

구 분	2012	2013	2014	계
국고	17.0	17.0	21.0	55.0
기금(기타)	-	-	-	-
계	17.0	17.0	21.0	55.0

□ 기대효과

- 실질적 해외저작권 침해대응 및 구제조치를 통한 한류 저작권 보호 강화 및 이용 활성화
- 국제 저작권 교류협력 및 홍보강화를 통한 한류지역 저작권 보호 협력 강화 및 환경개선

저작권 보호를 위한 기술적 대응 강화 (4-2-가-③)

주관부서	문화체육관광부(저작권산업과)	구분	예산
사업기간	2011~계속	협조부서	관련부서

□ 사업개요

- 사업목적 : 저작물 이용 환경 변화에 따른 기술적 대응 강화
- 사업기간 : 계속
- 사업시행주체 : 문화체육관광부, 한국저작권위원회
- 사업내용 : 저작권 보호 및 이용 활성화 기술 개발(R&D), 저작권 기술 및 표준화 지원

□ 2012년 추진실적

- 소요예산 : 71.7억원
- 주요성과
 - 웹하드 등이 저작물의 불법 유통 방지를 위해 적용할 저작권 기술에 대한 성능평가를 실시, 저작권 보호 수준 제고(8건, 107개 사이트 적용)
 - 아시아권 국가(중국, 베트남, 말레이시아 등)의 저작권 관련 기관·단체와의 교류 네트워크 구축을 통해 저작권 기술 업체 해외 진출을 위한 기반 환경 조성
 - SW 저작권 귀속, 컴퓨터프로그램 보호체계 조사·분석 등 SW 저작권 보호를 위한 연구를 추진, 정책 수립 기초자료 확보
 - 디지털기반의 저작물 이용 환경 변화에 따른 기술적 대응 강화를 위해 저작권 기술 R&D 확대(신규3건, 계속3건)

구분	과제명	소요예산	사업기간
신규	클린 클라우드를 위한 내용기반 이용제어 기술 개발	15억원	'12~'14
	저작권 전송관련 로그정보의 신뢰성 제공을 위한 저작권 기술 연구 개발	5억원	'12~'13
	바이너리코드 동적 고유정보 기반 SW 유사성 감지 기술 개발	4억원	'12~'14
계속	시스템SW 기반 모바일 앱 불법복제 방지 기술 연구개발	9억원	'11~'13
	저작권 침해 예방 및 관리를 위한 점검 SW 개발	9억원	'11~'13
	국제표준의 ePub기반 e-Book DRM 표준 레퍼런스 SW개발	5억원	'11~'12

□ 2013년도 추진계획

- 사업목표 : 저작권 이용 환경변화에 대응한 기술적 대응 역량 확보
- 주요 추진내용

《저작권 기술 및 표준화 지원》

- 필터링 기술에 대한 성능평가, 만화·이미지 등 성능평가 체계 마련
- OSP에 적용된 기술적 조치 상시 적용을 위한 모니터링 시스템 구축
- 기술적인 조치 요청에서 운영, 관리까지 원스톱 처리를 위한 통합체계 구축
- 아시아권 국가의 저작권 관련단체, 기업 등과의 지속적인 교류 협력 추진
- 최신 저작권기술 동향 파악, 기술적 대응방안 모색을 위한 '국제 저작권기술 컨퍼런스(ICOTEC 2013)' 개최
- SW저작권 보호기반 강화를 위한 연구

《저작권 보호 및 이용활성화 기술 개발》

- 클라우드 및 모바일 환경에서의 저작권 보호, 웹하드 로그정보 신뢰성 확보, 자가점검 SW, SW 유사성 비교기술 등 연구개발 (계속과제)
- 비트 토렌트, SNS 등에서의 불법 유통 차단 기술 개발, 도서·이미지 등에 대한 불법 유통 차단 기술 등 연구개발(신규과제)

- 저작물 관리, 유통, 분배, 정산 등 저작물 생명주기 전과정에 대한 생태계 구축을 위한 서비스 혁신을 위한 연구개발(신규) 등

○ 추진일정

시 기	추진 내용	비 고
1분기	○ 저작권 기술 지원 및 표준화 사업을 위한 계획 수립(2월) ○ 2013년도 저작권 기술 R&D 사업 공고(2월), 사업 설명회 개최(3월)	
2분기	○ 저작권 기술 지원 및 표준화 사업 공고 및 선정(4월) ○ 2013년도 저작권 기술 R&D, 기술 실용화 지원 과제협약 추진 ○ 저작권기술 해외진출 지원 사업 설명회 개최(1회, 5월)	
3분기	○ 저작권기술 지원 및 표준화 사업 중간 보고 ○ 저작권 기술 해외진출 지원 등 교류협력 사업 추진 ○ 국제 저작권기술 콘퍼런스 개최(9월) ○ '14년도 저작권 R&D 신규과제 수요조사(7월~8월)	
4분기	○ 저작권기술 해외진출 지원 추진 ○ SW저작권 보호를 위한 컴퓨터프로그램 관련 판례집 발간(10월) ○ 저작권 기술 R&D 과제 마일스톤 점검(10월~11월) ○ 2014년도 신규R&D 과제기획 추진(10월~12월)	

○ 소요예산

(단위 : 억원)

구 분	2012	2013	2014	계
국고	71.7	77.45	130.0	279.15
기금(기타)	-	-	-	
계	71.7	77.45	130.0	279.15

□ 기대효과

- 새로운 저작권 이용환경에서의 저작권 보호 및 이용활성화를 위한 저작권기술 개발로 저작권 건전이용 및 콘텐츠산업 발전 뒷받침
- 표준화된 기술적조치 적용·확산으로 투명한 디지털 콘텐츠 유통 질서 확립

저작물 유통체계의 고도화 (4-2-나-①)

주관부서	문화체육관광부(저작권산업과)	구분	예산
사업기간	2011~계속	협조부서	관련부서

□ 사업개요

- 사업목적 : 체계적인 저작권 권리관리정보 제공과 온라인을 통한 저작권 이용계약 지원 등 합법적인 거래지원을 통한 건전한 저작물 이용 활성화 도모
- 사업기간 : 계속
- 사업시행주체 : 한국저작권위원회
- 사업내용 : 저작권 정보 구축과 저작권 이용계약을 위한 시스템 지원

□ 2012년 추진실적

- 소요예산 : 19.99억원
- 주요성과
 - 법정허락 간소화 및 관리 저작물 의무 등록제도 시행('12. 10월)으로 디지털저작권거래소와 유관기관의 협력강화 및 저작권 찾기 서비스 확대
 - 개정된 온라인 음원 전송 사용료 규정('13. 1월 시행)의 실효성 제고를 위해 음악 전송 로그 수집·분배 시스템 구축 지원 등을 추진(10~12월)하여 사용료 징수·분배의 투명성 및 공정성 제고
 - 저작권통합관리시스템 구축 사업을 통하여 권리관리정보 구축 증가가 예상(2011년 2,764,784건 → 2012년 9월말 2,473,271건)되며 온라인 저작권 이용허락 계약 기능 개선 및 서비스 영역 확대를 통해 2011년 816건에서 2012년 9월 말 915건(1,2차 갱신계약 포함)으로 목표대비 추가 달성 예상됨

○ 보완할 점 및 개선방안

- 디지털저작권거래소의 저작권 통합관리시스템 활성화를 위한 음악 분야의 UCI 적용을 어문·방송 등 확대 필요

□ 2013년도 추진계획

○ 사업목표

- 저작권 권리 정보 수집·제공의 저작권 이용허락, 투명한 정산·분배의 저작권 거래 지원을 통한 건전한 저작물 이용활성화 도모

i) 통합저작권 권리정보 구축건수 목표치 및 산출근거

- ('12) 400만건 ⇒ ('13) 800만건 / 분야별 특성을 고려하여 목표설정

ii) 저작권라이선스 이용건수 목표치 및 산출근거

- ('12) 830건 ⇒ ('13) 1,079건 / 전년 대비 30% 증가치

○ 주요 추진내용

《신뢰성 있는 저작권 정보 수집 및 제공》

- 저작권 정보 수집 체계 개선 및 운영
 - ICN·UCI 통합 및 저작권 정보 수집 표준 Open API 확대 적용
 - 저작권 정보 수집을 위한 거래소 협력기관 청년인턴 파견(15명)

《저작권 온라인 이용허락 서비스 지원》

- 저작권 이용계약 서비스 운영
 - 이용자 편의 증진을 위한 인증시스템 대체마련(사설인증도입)
- 저작권거래 지원 시스템 및 서비스 강화
 - 음악 전송로그 수집정보와 ICN 매핑 시스템 구축

《저작권 찾기 서비스 운영》

- 법정허락 간소화 대상 자료 수집 및 서비스 개선
 - 위탁관리저작물의 저작권 정보와 ICN 매핑 시스템 구축
 - 저작권 정보 검색 포털 서비스 앱 개발 및 서비스 제공
- 저작권자 찾기 캠페인 추진
- 미분배 보상금 대상 상당한 노력 수행 등

○ 추진일정

시 기	추진 내용	비 고
1분기	○ 디지털저작권거래소 사업 기본계획 수립(1~2월) ○ 거래소 정보 제공 등 서비스 제공(상시)	
2분기	○ 시스템 구축 등 조달계약 및 사업자 선정(4월) ○ 청년인턴 채용 및 파견(15명, 4월) ○ 거래소 업무협의회 및 청년인턴 운영(4월~)	
3분기	○ ICN 연계 등 시스템 구축 및 상시 감리(6~9월) ○ 저작권 찾기 캠페인 추진(6~9월) ○ 거래소 워크숍 개최(9월) ○ 거래소와 국제 식별체계와의 연계방안 마련(10월)	
4분기	○ 거래소 사업평가 및 모니터링 실시(11월) ○ 거래소 용역 사업 검수 및 완료보고(11~12월)	

○ 소요예산

(단위 : 억원)

구 분	2012	2013	2014	계
국고	19.99	17.27	23.20	
기금(기타)	-	-	-	
계	19.99	17.27	23.20	

□ 기대효과

- 복잡한 저작물의 권리관리정보를 체계적으로 구축 제공함으로써 신규 사업자의 시장 진입 확대 및 기존 사업자의 안정적 영업 활동 보장
- 온라인을 통해 음악, 어문, 뉴스의 저작권을 손쉽게 거래할 수 있는 시스템 구축 및 활성화로 저작권 처리를 위한 거래비용 절감
- 저작권 정보 검색 포털서비스 제공 등을 통해 저작권 이용활성화 및 합법적인 유통기반 마련

공유저작물 창조자원화 (4-2-나-②)

주 관 부 서	문화체육관광부(저작권산업과) 교육과학기술부(이러닝과)	구 분	예 산
사업기간	2011~계속	협조부서	관련부서

□ 사업개요

- 사업목적 : 공유저작물*을 발굴, 유통하여 창작소재로 활용토록 지원함으로써 콘텐츠산업 활성화 도모

* (공유저작물) 저작권 만료, 기증, 공개 등으로 저작권 제한 없이 자유롭게 활용할 수 있는 저작물

- 사업기간 : 계속
- 사업시행주체 : 한국저작권위원회, 한국데이터베이스진흥원
- 사업내용 : △공유저작물 저작권 실태조사 및 권리정보 구축·연계
△공유저작물 가상은행 구축 △오픈소스SW 활용기반 구축 △공공저작물 관리 및 민간개방 활동 지원

□ 2012년 추진실적

- 소요예산 : 2,6.05억원
- 주요성과
 - 공유저작물 민간분야 사업화 지원(7개 업체, 67,067건)
 - 공유저작물 창조자원화 포럼 운영 및 관련 정책과제 수행
 - 분과위원회(수집·나눔/법·제도개선/사회적협업) 총 11회 운영
 - 공유저작물 활성화를 위한 시스템 구축·운영
 - 공유저작물을 자유롭게 검색·이용할 수 있는 공유저작물 포털서비스 구축 (저작권프리사이트 DB 통합)
 - OLIS(라이선스종합관리시스템) 서비스 이용(209,611명)

- 검사서비스(CodeEye) : 454건(유효 비교 파일수 39,474개)
- 「공공저작물 민간이용 활성화 방안」(‘12.1월, 국가지식재산위원회) 보고 및 공공누리 표시기준 공고(‘12.2월, 문화부 장관 공고 제2012-29호)
- 공공누리 대표 홈페이지 구축(www.kogil.or.kr) 및 공공누리 보급
 - ‘12.10월 41개 기관 도입, 102천여건 공공누리 부착 저작물 제공
- 공공저작물 개방 확대를 위한 지자체 실무자 대상 공공저작권 관리 교육 및 공공누리 설명회 개최 (전국 10개 권역별 200여개 기관 700여명)
- 공공기관 보유 저작물에 대한 저작권 권리확보 및 권리관계 정립 컨설팅 지원 (‘12년 정부, 지자체, 공공기관 등 15개 기관을 대상으로 변호사, 콘텐츠 전문가 등 전문인력 지원)

○ 보완할 점 및 개선방안

- 공공기관 보유 양질 콘텐츠의 개방 및 공정한 이용을 위해 공공누리 보급 확산을 위한 법·제도적 기반 마련
- 저작권 문제로 민간 활용에 제약이 있는 공공저작물을 발굴하여 저작권 권리처리 지원을 확대하고 민간 수요에 부응하는 양질의 공공저작물 발굴
- 공공저작물의 효율적인 관리를 지원하는 국가정책(공공저작물 자유이용허락제도, 공공저작물 신탁제도)에 대한 홍보 강화

□ 2013년도 추진계획

○ 사업목표

- 콘텐츠 산업과 일반국민의 창작활동 원천으로 활용할 신뢰성 있는 공유저작물의 소재 및 권리정보 등을 수집·제공함으로써 올바른 저작물 이용환경 조성
- 공공저작물 소재정보를 기반으로 공공누리 부착을 확대하고 지속적인 공공저작권 권리처리 및 신탁제도를 통해 공정한 공공저작물의 이용활성화 기반 제공

o 주요 추진내용

< 자유이용저작물 서비스 활성화 >

- 공유저작물 권리정보 조사 및 구축
 - 민간분야 디지털화 지원 사업 추진(미술·사진 분야)
 - 공유저작물 수집·발굴 및 이용활성화를 위한 연구(2건)
- 공유저작물 포털 공유마당 운영 및 기능 강화
 - 콘텐츠의 출처확인 및 유통 투명성 확보를 위해 UCI 도입(12만건)
- 공유저작물 인식 확산 및 이용 활성화
 - 공유저작물 창조자원화 포럼 운영
 - 공유저작물 활용 및 저작권 나눔 문화 확산 교육자료 제작·보급(2종)
 - 공유저작물(만료저작물 등) 활용 활성화를 위한 사업화 지원(상시)

< 오픈소스SW 활용기반 구축 >

- 오픈소스SW 라이선스 종합정보시스템 DB수집(소스코드 기준 5,000만건)
- 오픈소스SW 라이선스 자율검사 체계 구축으로 소스코드 등 수집 데이터 자동 정제 및 서비스 적용 개선
 - 자동 수집 주요 사이트 : SourceForge 등
- 오픈소스SW 라이선스 인식제고(인사이트 콘퍼런스, IT 전시회 홍보)
- 공공기관 보유 저작물에 대한 유형별, 주제별 소재정보 제공
- 공공저작물 소재 정보를 기반으로 저작권을 보유한 저작물을 대상으로 공공누리 부착을 유도하여 공공저작물의 자유로운 이용을 확산
 - '12년 50개 기관 100만건 ⇒ '13년 100개 200만건으로 확대
- 공공저작권 권리처리 지원 사업을 확대하여 권리처리가 필요한 공공저작물에 대해 저작권 양도 및 이용허락 등 법률컨설팅 지원
 - '12년 15개 공공기관 ⇒ '13년 20개 기관으로 확대
- 상업적 활용이 높고 수요가 많아 저작물의 집중관리가 필요한 공공저작물은 공공저작권 신탁제도를 활용하여 저작물의 접근성 및 이용편의성 제고
 - '12년 25개 기관 10만건 공공기관 ⇒ '13년 40개 20만건으로 확대

○ 추진일정

시 기	추진 내용	비 고
1분기	<ul style="list-style-type: none"> ○ 자유이용저작물 서비스 활성화 <ul style="list-style-type: none"> - 공유저작물 포털 공유마당 사업 고도화추진(3월) - 민간분야 공유저작물 디지털화지원 추진(3월) - 공유저작물 창조자원화 포럼 운영계획(3월) - 공유저작물(만료저작물 등) 활용 활성화를 위한 사업화 지원(상시) ○ 오픈소스SW 활용기반 구축 <ul style="list-style-type: none"> - 오픈소스SW활용기반 구축 추진(2월) - 오픈소스SW 라이선스 상당 및 방문교육(상시) ○ 공공기관 보유 저작물 현황 및 소재 파악(상시) ○ 공공누리 홍보 및 보급 지원(상시) 	
2분기	<ul style="list-style-type: none"> ○ 자유이용저작물 서비스 활성화 <ul style="list-style-type: none"> - 공유저작물 포털 공유마당 사업 추진(4월~6월) - 민간분야 디지털화 지원 사업 추진(4월~6월) - 공유저작물 창조자원화 포럼 운영(4~5월) ○ 오픈소스SW 활용기반 구축 <ul style="list-style-type: none"> - 오픈소스SW라이선스 종합정보시스템 개선 및 자율검사 체계 구축 추진(4월) - 오픈소스SW 라이선스 상당 및 방문교육(상시) ○ 공공저작물 권리처리 지원 사업 추진 ○ 공공누리 홍보 및 보급 지원 	
3분기	<ul style="list-style-type: none"> ○ 자유이용저작물 서비스 활성화 <ul style="list-style-type: none"> - 공유저작물 메타데이터 국·영문화 변환 결과물 서비스 적용(9월) - 공유저작물 창조자원화 포럼 운영(7~9월) ○ 오픈소스SW 활용기반 구축 <ul style="list-style-type: none"> - 오픈소스SW 라이선스 컨설팅 추진(7~9월) - 오픈소스SW 라이선스 상당 및 방문교육(상시) ○ 공공저작물 수요 조사 실시 ○ 공공누리 홍보 및 보급 지원 	
4분기	<ul style="list-style-type: none"> ○ 자유이용저작물 서비스 활성화 <ul style="list-style-type: none"> - 공유저작물 포털 공유마당 서비스 개선(11월) - 민간분야 디지털화 사업 지원(11월) - 공유저작물 창조자원화 포럼 운영(10월) ○ 오픈소스SW 활용기반 구축 <ul style="list-style-type: none"> - 오픈소스SW 라이선스 컨설팅 추진(10월~12월) - 오픈소스SW 라이선스 상당 및 방문교육(상시) ○ 공공저작물 소재정보 서비스 ○ 공공저작물 활용 콘퍼런스 개최 	

○ 소요예산

(단위 : 억원)

구 분	2012	2013	2014	계
국고	26.05	34.5	31.39	91.94
기금(기타)	-	-	-	
계	26.05	34.5	31.39	91.94

□ 기대효과

- 다양한 공유저작물 수집 확대를 통해 공유저작물을 활용한 전자책, 이러닝, 1인 창조기업 등 관련 산업 활성화 및 공유저작물 DB 구축을 위한 고용창출
- 공유저작물 가상은행을 통해 공유저작물을 종합적으로 수집·제공하여 개인 및 기업의 공유저작물 이용을 촉진
- 오픈소스SW 라이선스 공정이용 환경 조성을 통해 기업, 공공기관 등의 저작권 침해로 인한 법적 책임에 대한 분쟁발생 위험 제거

<저작물 기부·나눔 환경 조성(교육과학기술부)>

□ 사업개요

- 사업목적 : 교육목적 저작물 자유이용을 위한 저작물 기부·나눔 환경 조성으로 공교육강화 및 저작물 이용 활성화
- 사업기간 : '11 ~ 계속
- 사업시행주체 : 교육과학기술부
- 사업내용
 - 저작물 기부·나눔 환경 조성을 위한 기본 계획 수립
 - 정부 부처 및 공공기관와의 저작물 교육기부 MOU체결
 - 기부 저작물의 교육목적 활용 지원을 위한 교과 및 주제 분류, 보완

□ 2012년 추진실적

○ 추진현황(경과)

시 기	추진 내용	비 고
1분기	- 대한민국 교육기부 박람회 글로벌교육기부관 운영 ('12. 3. 16.~18. 일산 킨텍스) - 한국콘텐츠진흥원 등 8개 기관과 저작물 교육기부 MOU(3. 16.)	
2분기	- 한국문화정보센터, 대교, 한국산업인력공단과 저작물 교육기부 MOU(6. 13 ~ 6. 25.)	
3분기	- 교육기부 저작물 확보 및 교과·주제 분류	
4분기	- 교육기부 저작물 교과·주제 분류, 서비스 제공 - 교육기부 저작물 홍보 및 활용 지원	

○ 소요예산 : 특별교부금 1.2억원

○ 주요성과

- 범국가적 교육기부 문화 조성을 위한 대한민국 교육기부 박람회 글로벌 교육기부관 운영('12. 3. 16~18. 일산 킨텍스)
※ 시스코 등 3개 기업, 지식경제부 등 12개 기관 등 참여

구분	체험/교육프로그램	운영기업
스마트교실 Zone	스마트교실에서의 스마트수업	CISCO, 국립과천과학관, 극지연구소, 삼양데이터시스템
	iPad와 함께하는 STEAM 교육체험	두산동아
특별교실 Zone	스마트미디어 제작 체험관	KBS, KBS미디어, 동국대학교, 지식경제부, 아리랑TV
	Networking Academy	CISCO
	온라인 멘토링 서비스	Microsoft
커뮤니티 Zone	동작인식형 게임존	Microsoft
	전자도서관 체험	KT
	학습전용 컴퓨터 체험	Intel
	바닥형 동작인식 체험	인피티니미디어
세계로 나가는 교육기부체험 Zone	개도국에 대한 다양한 교육기부 프로그램 소개	KOICA

- 민간 및 공공기관과 저작물 교육기부 협약 체결
 - 한국콘텐츠진흥원, 아리랑국제방송, KBS미디어, 시공미디어, 한국발명진흥회, SBS콘텐츠허브, 두산동아, 미래엔, SK컴즈, 한국데이터베이스 진흥원, 대교, 한국산업인력공단, 한국문화정보센터 등
 - 교육기부 협약기관의 저작물 기부 약정 목록

목록	건수(분량)
한국콘텐츠진흥원 역사 콘텐츠	2,753건
아리랑 국제방송 한국학 방송	300편
KBS 미디어(인성교육, TV특강)	800분
한국발명진흥회 과학수업활용 콘텐츠	129건
SBS 콘텐츠 허브 동영상(다큐 등)	10,000분
한국데이터베이스 진흥원 동양화, 음원	8,857건
대교 티칭랩	14,000건
한국문화정보센터	1,600건
한국산업인력공단 직업방송 동영상	1,600건

※ 기부 저작물 추가 확보를 위하여 지속적으로 협의 중

- 기부 저작물의 교육목적 활용 지원을 위한 선별 및 교과·주제 분류, 메타데이터 DB 구축, 검색 서비스 제공

○ 보완할 점 및 개선방안

- 저작물 기부·나눔 환경 조성을 위한 제도적 기반 마련 필요
 - 저작물 교육기부에 따른 세금 공제 등 인센티브 제공
 - 저작물 교육기부 문화 조성 추진력 제고를 위한 전담기관(한국교육학술정보원)의 법정기부금단체 지위 확보 등
- 저작물 기부·나눔 홍보를 통한 공공 및 민간, 국민의 자발적 참여 유도

□ 2013년도 추진계획

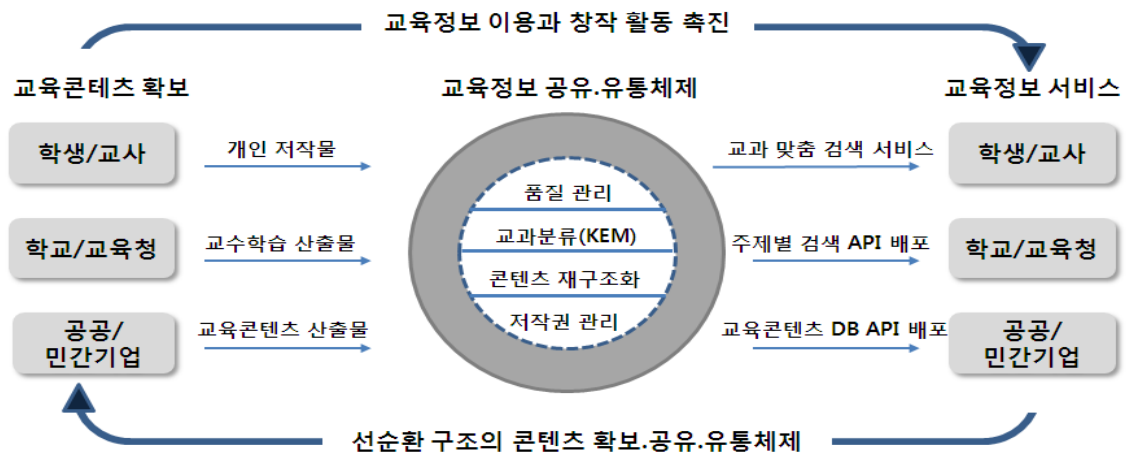
○ 사업목표 : 양질의 교육용 콘텐츠 발굴 및 공유를 통해 교사·학생 등에게 안정적 교수학습용 콘텐츠 개발·보급

○ 주요 추진내용

- (교육콘텐츠 확충) 디지털교과서 관련 콘텐츠를 공공기관*, 교육기부** 중심 우선 수집·재활용, 중장기적 민간 참여전략*** 마련
 - * 국제유수기관과의 교육콘텐츠공유사업(EBS-英BBC), 클립형 교육자료(EBS ERDB, 교과부-방통위-EBS MOU체결), 시도교육청의 사이버가정학습/교수학습지원센터 등
 - ** OER(Open Educational Resource) 운동, 교육기부·나눔 확대 등을 통한 공동 활용
 - *** 민간 교육콘텐츠 유통 타당성 분석 및 법제도 개선 등에 관한 연구 추진
- (교육콘텐츠 개발) 교실수업, 디지털교과서 등에 활용 가능한 온-오프라인 교수학습 디지털 콘텐츠 개발, 저작권 해결 및 공동 활용 등
 - ※ 초등 5개 교과 1,400여종 주제별 콘텐츠
- (콘텐츠 관리체제 구축) 교육정보 기록·보존·품질 관리하여 저작권 침해 위험 감소 및 예산 절감
 - ※ 교육정보 메타데이터, 자료분류, 저작권 정보, 기술적 보호장치(DRM) 등의 저작물 집중관리시스템 구축 및 품질검증단 운영 등

- (공유·유통체제 구축) 다양한 환경(웹 및 모바일 등)에서 디지털 교과서 전송, 다운로드, 통합 검색, 활용 등 자유로운 콘텐츠 이용 환경 구축 및 서비스

※ ('12) 에듀넷 콘텐츠 재분류 → ('13) 교육정보유통시스템 구축·시범서비스 → ('14) 서비스 개시 및 다양한 교수학습자료 유입 구조화



○ 추진일정

시 기	추진 내용	비 고
1분기	민간기업(출판사) 교육기부 MOU 추진	
2분기	공공기관 교육기부 MOU 추진	
3분기	교육기부 콘텐츠 공유 유통 오픈API 시스템 구축	
4분기	시도교육청 단위의 오픈API 시스템 배포 및 연계 지원	

○ 소요예산

단위 : 억원)

구 분	2012	2013	2014	계
국고	-	-	-	-
특별교부금	1.2	62.0	-	63.2
계	1.2	62.0	-	63.2

□ 기대효과

- 다양한 저작물 확보로 스마트 교육에 적합한 콘텐츠 개발 활성화
- 비영리 교육목적 저작물 이용 활성화를 통한 공교육 강화

저작권 신탁관리단체 투명성 제고 (4-2-나-③)

주관부서	문화체육관광부(저작권산업과)	구분	비에산
사업기간	2011~계속	협조부서	관련부서

□ 사업개요

- 사업목적 : 저작권 신탁관리단체의 투명성·신뢰성 및 업무의 효율성을 개선하여 권리자의 권익 보호
- 사업기간 : 계속
- 사업시행주체 : 문화체육관광부
- 사업내용 : 저작권 신탁관리단체 투명성 제고

□ 2012년 추진실적

- 추진현황(경과)

시 기	추진 내용	비 고
1분기	<ul style="list-style-type: none"> ○ 영화 음악저작권 사용료 관련 설명회 개최(3월) ○ 온라인 음원 가격에 대한 소비자 인식조사 실시(3월) 	
2분기	<ul style="list-style-type: none"> ○ 저작권 상생협의체 '음원 전송 사용료' 논의(4월) ○ 음악저작권 3단체 음원 전송 사용료 규정 개정(6월) 	
3분기	<ul style="list-style-type: none"> ○ 음악저작권협회 과징금 부과(7월) ○ 영화 음악 저작권 사용료 관련 현안사항 합의(9월) 	
4분기	<ul style="list-style-type: none"> ○ 신탁관리단체 업무점검(10~11월) ○ 저작권 상생협의체 개최(12월) 	

□ 2013년도 추진계획

- 사업목표 : 저작권 신탁관리단체의 투명성 제고

○ 주요 추진내용

- 주요 신탁단체의 신탁계약약관에 ‘신탁범위 선택제’ 도입 추진
- 주요 신탁단체부터 단계적으로 ‘전문경영인’ 도입 권유
- ‘임원의 자격요건 강화’ 및 ‘공공기관 수준의 운영 규정’ 유도

○ 추진일정

시 기	추진 내용	비 고
1분기	○ 저작권 법 개정으로 인한 신탁관리단체 제규정 정비	
2분기	○ 신탁관리단체 경영평가(4~6월) ○ 업무점검 미이행 사항에 대한 과징금 부과	
3분기	○ 신탁관리단체 업무점검(7~9월)	
4분기	○ 저작권 상생협의체 개최(12월)	

○ 소요예산 : 예산 없음

□ 기대효과

- 전문경영인에 의한 신탁단체 운영으로 신탁단체 운영의 전문성, 투명성, 신뢰성 제고
- 임원자격을 제한하여 도덕성 향상 및 공공기관의 준하는 수준으로 개선하여 신탁단체의 투명성 제고
- 신탁범위 선택제 도입으로 인한 신탁단체와 대리중개업체 간 실질적 경쟁 본격화

신매체환경 대응 법 제도 개선 (4-2-다-①)

주관부서	문화체육관광부(저작권정책과)	구분	비에산
사업기간	2011~계속	협조부서	관련부서

□ 사업개요

- 사업목적 : 신매체의 등장에 따라 다변화하는 저작권환경에 적극 대응할 수 있는 법·제도적 개선을 통해 저작자의 권리를 효과적으로 보호하고 이용활성화를 도모하고자 함
- 사업기간 : 계속
- 사업시행주체 : 문화체육관광부
- 사업내용
 - i) 공연권 확대
 - 권리자의 허락 없이 이용 가능한 영상저작물의 재생에 의한 공연행위에 대하여 그 범위를 정비하여 저작자의 권리를 보호하는 한편, 우리 영화산업의 발전을 통해 궁극적으로 이용자가 양질의 저작물을 이용할 수 있는 기반 마련
 - ii) 디지털교과서 전송 허용
 - 디지털 교과서도 종이교과서와 동일하게 권리자의 사전 허락 없이 이용(복제·전송)이 가능하도록 명확히 함으로써 공익목적 실현 및 매체 변화에 적극 대응
 - iii) 컴퓨터프로그램의 효과적 보호 방안 마련
 - 컴퓨터프로그램의 저작, 유통, 이용 환경 및 프로그램만의 특수성 등을 충분히 반영한 저작권법 개정안 마련을 통해 컴퓨터프로그램 저작자의 권리를 효과적으로 보호

□ 2012년 추진실적

○ 추진현황(경과)

시 기	추진 내용	비 고
1분기	-	
2분기	저작권법 개정안 마련	i) 공연권 확대, ii) 디지털교과서 전송 허용 관련
3분기	저작권법 개정안 부처의견조회 및 입법예고	
4분기	저작권법 개정안 국회 제출 저작권법 시행령 개정안 검토	

○ 소요예산 : 예산 없음

○ 주요성과 : 저작권자 및 이용자 모두 수용가능한 합리적인 개정안 마련을 통해 다변화하는 저작권환경에 적극 대응할 수 있는 법·제도적 기반 마련

□ 2013년도 추진계획

○ 사업목표

- 저작권법이 개정됨에 따라 공연권 확대를 위한 시행령 마련
- 컴퓨터프로그램의 저작재산권 제한 규정 정비 등 연내 저작권법 개정안 발의

○ 주요 추진내용 : 이해관계자 의견수렴 및 저작권법·시행령 개정안 마련

○ 추진일정

시 기	추진 내용	비 고
1분기	저작권법령 개정안 검토	
2분기	저작권법령 개정안 마련	
3분기	저작권법 시행령 개정안 국무(차관)회의 상정	i) 공연권 확대 관련
	저작권법 개정안 규제·법제처 심사	iii) 컴퓨터프로그램의 효과적 보호 방안 마련 관련
4분기	저작권법 개정안 국회 제출	iii) 컴퓨터프로그램의 효과적 보호 방안 마련 관련

○ 소요예산 : 비예산

□ 기대효과

○ 신매체의 등장에 적극 대응하는 선진적인 저작권법·제도 정비를 통해 저작자의 권리를 효과적으로 보호하고, 이용활성화를 도모하여 건전한 저작권 환경 조성 및 관련 산업 발전에 기여

대체적 분쟁해결제도 활성화 (4-2-다-②)

주관부서	문화체육관광부(저작권정책과)	구 분	예산
사업기간	2011~계속	협조부서	관련부서

□ 사업개요

- 사업목적 : 저작권 관련 분쟁은 지속적으로 증가하고 있으나, 소송을 통한 재판 외에 신속한 대응을 위한 제도가 마련되어 있지 못해 저작권자들의 권리가 심각하게 침해당하고 있는 바, 동 문제점을 해소하기 위해 직권조정제도를 도입
- 사업기간 : 계속
- 사업시행주체 : 문화체육관광부, 한국저작권위원회
- 사업내용 : 한국저작권위원회의 직권조정 근거를 마련하고, 개정 저작권법에 따라 조정부 구성 및 직권조정제도 운영

□ 2012년 추진실적

- 추진현황(경과)

시 기	추진 내용	비 고
1분기	-	
2분기	저작권법 개정안 마련	
3분기	저작권법 개정안 부처의견조회 및 입법예고	
4분기	저작권법 개정안 국회 제출	

- 소요예산 : 해당사항 없음

□ 2013년도 추진계획

- 사업목표 : 직권조정제도의 효율적 운영을 통해 신속하고 경제적인 권리 구제 가능
- 주요 추진내용 : 직권조정제도 시행을 위한 운영 방안 마련
- 추진일정

시 기	추진 내용	비 고
1분기	○ 향후 개정 저작권법 국회 통과 일정에 따라, 직권 조정제도 시행을 위한 구체적 운영 방안 등 마련	
2분기		
3분기		
4분기		

- 소요예산 : 해당사항 없음

□ 기대효과

- 중재제도의 도입으로 인해 국민에게 저작권 관련 분쟁에 대한 다양한 해결 방안을 제공, 신속하고 경제적·효과적인 권리 구제가 가능할 것으로 기대됨

생활 속 저작권 인식 제고 (4-2-다-③)

주관부서	문화체육관광부(저작권정책과)	구 분	예산
사업기간	2011~계속	협조부서	관련부서

□ 사업개요

- 사업목적 : 수요자 맞춤형 저작권 교육 및 홍보 확대로 공정한 저작물 이용문화 정착에 기여
- 사업기간 : 계속
- 사업시행주체 : 문화체육관광부, 한국저작권위원회
- 사업내용
 - 청소년 및 일반인 대상 맞춤형 온·오프라인 강화
 - 참여형 프로그램과 다양한 대중매체를 활용한 홍보 강화

□ 2012년 추진실적

○ 추진현황(경과)

시 기	추진 내용	비 고
1분기	<ul style="list-style-type: none"> ○ 온·오프라인 저작권 교육 접수 및 실시(연중) ○ 대중매체(신문·케이블TV) 홍보(1월~3월) ○ 어플리케이션 '헬로저작권' 정보 업데이트(연중) ○ 월간 '저작권문화' 및 학술지 '계간저작권' 발간(연중) 	
2분기	<ul style="list-style-type: none"> ○ 온·오프라인 저작권 교육 운영(연중) ○ 공공기관 교육과정개발자 대상 저작권 워크숍 개최 <ul style="list-style-type: none"> - 교육연수원(4.26~27), 권역별 대학이러닝지원센터(5.31~6.1), 지자체 공무원 교육연수원(6.21~22) ○ 웹 콘텐츠의 모바일 콘텐츠화 추진(5월~11월) ○ '생활 속 저작권 이야기' 지자체 반상회 홍보자료 배포, 행정안전부 홈페이지 게시(4~12월) ○ 대중매체(잡지·라디오·케이블TV) 홍보(4~6월) ○ 저작권 홍보 리플렛 제작·배포(6월) 	

시 기	추진 내용	비 고
3분기	<ul style="list-style-type: none"> ○ 온·오프라인 저작권 교육 운영(연중) - 찾아가는 저작권 교육 등 10개 과정 1,017회, 117,282명 - 온라인 저작권 교육 19개 과정 5,069명 ○ 대중매체(케이블TV) 홍보(7~9월) ○ 청소년 글짓기 대회, 가족 참여 포스터 공모전 및 논문 공모전 개최(6~11월) ○ 저작권 SNS기자단 운영(8~11월, 40명) ○ 온라인 포털(다음, 네이버) 저작권 36.5 캠페인(9.17~12.7) 	
4분기	<ul style="list-style-type: none"> ○ 온·오프라인 저작권 교육 운영 ○ 평생학습지원 시스템(시설) 구축 완료(11월) ○ 교원 및 모바일용 교육콘텐츠 개발 완료(12월) ○ 대중매체(라디오, 케이블TV) 홍보(10~11월) ○ 지하철 역사 캠페인 영상 홍보(11월) ○ 지하철역 포스터 수상작 순회 전시회(11~12월) ○ 생활속 저작권 상식 연재만화 제작 완료(12월) 	

○ 소요예산 : 44.85억원

○ 주요성과

- 대상자별 맞춤형 교육과정 확대 및 청소년 저작권 인식 향상
 - 관계기관 협의를 통한 대학생, 공무원 대상 교육과정 신설
 - ※ 울산교육연수원(7.31), 전북교육연수원(8.1) 교육공무원 대상 교육
 - ※ 영남대 등 5개 대학 저작권 과정 운영(9~12월, 2학기)
 - 청소년 저작권 의식조사 결과 75.1점으로 전년 대비 1.3점 향상
- 계층별 참여형 공모전을 통한 올바른 저작권 이용문화에 대한 관심도 제고
 - ※ 대학(원)생 저작권 우수논문 공모전(30편 접수), 청소년 저작권 글짓기 대회(2,316편 접수), 가족이 함께하는 저작권 포스터 공모전(378편 접수, 참여인원 1,332명)
- 스마트 환경 도래에 따른 저작권 교육·홍보 콘텐츠 개발
 - 원격교육(PC, 모바일 환경 포함) 콘텐츠 개발 및 SNS 기자단 운영(40명)

□ 2013년도 추진계획

○ 사업목표 : 청소년·산업종사자 대상 교육 강화와 매체 다변화를 통한 홍보 확대로 저작권 인식 제고

○ 주요 추진내용

- 교과서 내 저작권 내용반영 지속추진 및 찾아가는 저작권 교육 확대
- 저작권 평생학습지원을 위한 시스템 구축 및 교육콘텐츠 개발
- 다양한 매체를 통한 저작권 교육·홍보 활성화

○ 추진일정

시 기	추진 내용	비 고
1분기	<ul style="list-style-type: none"> ○ 찾아가는 저작권 교육 접수 및 실시(연중) ○ 저작권 지킴이 연수 운영(연중) ○ 교원, 일반인 등 계층별 저작권 원격 교육실시(연중) ○ 지역중소업체, 지자체 공무원 등에 대한 교육 (연중) ○ 월간 '저작권문화' 및 학술지 '계간저작권' 발간(연중) 	
2분기	<ul style="list-style-type: none"> ○ 원격교육 콘텐츠 개발 추진(5월~11월) ○ 저작권 공동 캠페인 및 SNS 저작권 홍보(5~12월) ○ TV 다큐멘터리 제작·방영(6~8월) 	
3분기	<ul style="list-style-type: none"> ○ 청소년 글짓기 대회 및 논문 공모전 개최(6~11월) ○ 저작권 미디어(TV·라디오 등) 홍보(9~11월) 	
4분기	<ul style="list-style-type: none"> ○ 원격교육 콘텐츠 개발 완료(12월) 	

○ 소요예산

(단위 : 억원)

구 분	2012	2013	2014	계
국고	45.0	45.0	5.00	140.0
기금(기타)	-	-	-	-
계	45.0	45.0	5.00	140.0

□ 기대효과

○ 저작권 보호의식 함양 및 올바른 저작물 이용질서 확립

4-3

사업자간, 사업자와 소비자간 공정경쟁 환경 조성

불공정 행위 시정 (4-3-가-①)

주관부서	공정거래위원회(서비스업감시과)	구 분	비에산
사업기간	2011~계속	협조부서	관련부서

<불공정행위 모니터링 강화 및 제도개선(공정거래위원회)>

□ 사업개요

- 사업목적 : 플랫폼사업자의 콘텐츠 제공사업자 및 소비자에 대한 불공정거래행위 시정
- 사업기간 : 계속
- 사업시행주체 : 공정위
- 사업내용 : 플랫폼사업자의 불공정거래행위에 대한 조사 및 제도개선

□ 2012년 추진실적

○ 추진현황(경과)

시 기	추진 내용	비 고
상반기	<ul style="list-style-type: none"> - (기업용 S/W) 기업용 S/W 시장에 대해 실태조사를 실시하고 범위반여부 검토중('12.4~) - (전자상거래)스마트폰 앱에서 결제된 사이버캐쉬 환불 거부에 대해 시정명령 및 과태료 부과('12.5.) 	
하반기	<ul style="list-style-type: none"> - (일감몰아주기) SK계열사들이 SKC&C에게 시스템 관리·운영 일감을 몰아준 행위에 대해 시정명령 및 과징금 부과('12.7.) - (전자상거래) 블리자드코리아의 게임 환불방해에 대해 시정명령 및 과태료 부과('12.7.) - (연예산업) 연예산업 모범거래기준 마련·보급('12.10.) 	

- 소요예산 : 예산 없음
- 주요성과
 - 글로벌 IT기업의 불공정행위에 대한 모니터링을 강화하고 스마트폰 앱, 게임 등 주요 콘텐츠시장에서의 공정거래기반을 조성

□ 2013년도 추진계획

- 사업목표 : IT기업의 불공정거래행위 모니터링 강화 및 제도개선
- 주요 추진내용 : 다국적 IT 기업에 대한 법집행을 강화하고 스마트폰 앱·S/W 등 콘텐츠 거래에서의 공정거래 감시 강화

○ 추진일정

시 기	추진 내용	비 고
연간	<ul style="list-style-type: none"> - (IT기업) 다국적 기업의 지식재산권 남용, 중소기업에 대한 각종 불공정거래행위 적발 및 시정 - (콘텐츠 거래) S/W 등 콘텐츠 거래에서의 불공정행위 감시 강화 	

- 소요예산 : 조사·연구용역 예산 최대한 활용
- 기대효과
 - 통신, S/W 등 IT산업에서의 공정거래기반 조성을 통해 건전한 콘텐츠 산업 기반 구축

표준계약서 활성화 : 방송 (4-3-나-①)

주관부서	문화체육관광부(방송영상광고과)	구분	비예산
사업기간	2011~계속	협조부서	관련부서

□ 사업개요

- 사업목적 : 방송사와 외주제작사간 방송프로그램에 관한 권리 및 수익배분에 대한 기준을 제시함으로써 방송시장의 공정 거래 환경 조성
- 사업기간 : '11년 ~ '12년
- 사업시행주체 : 문화체육관광부
- 사업내용 : 방송프로그램 제작 표준계약서를 제정하고 방송프로그램 제작시장에서 활성화되도록 지원

□ 2011 ~ 2012년 추진실적

- 추진현황(경과)

시 기	추진 내용	비 고
'11년 1분기~3분기	○콘진원·저작권위와 공동으로 표준계약서(안) 마련('11.1~8월)	
4분기	○관계부처(방통위,공정위)의견 조회 및 협의('11.9~'12.1월) ○방송협회 의견 조회 및 협의('11.11~'12.2월)	
'12년 1분기~3분기	○관계 부처 및 방송협회 의견을 바탕으로 표준계약서(안) 재검토('12.3~8월) ○관련 협회 의견조회 및 협의('12.9~10월)	
4분기	○관계부처(방통위,공정위)의견 조회 및 협의('12.10~11월) ○표준계약서 제정 발표 및 시행 권고('12.12월)	

- 소요예산 : 예산 없음

- 주요성과
 - 콘텐츠진흥원, 저작권위원회 등 관련 기관 의견을 수렴하여 방송 프로그램 제작 표준계약서(안) 마련
 - 특히, 저작권(방송프로그램에 대한 권리) 귀속과 수익배분 조항을 포함하여 외주제작사의 권리 향상에 기여
- 보완할 점 및 개선방안 : 방통위와 협의를 통해 업계에서 표준 계약서가 활용·채택될 수 있도록 하는 방안 검토

□ 2013년도 추진계획

- 사업목표 : 방송프로그램 제작 사장에서 표준계약서 채택 활성화
- 주요 추진내용 : 외주제작사와 방송사업자에게 방송프로그램 표준 계약서 활용을 권고하고, 방통위와 협의를 통해 업계에서 표준계약서를 사용하도록 적극 유도
- 추진일정 :

시 기	추진 내용	비 고
1분기 ~ 4분기	○ 방통위와 표준계약서 업계 활용 방안 협의·검토 ○ 표준계약서 활용 유도	

- 소요예산 : 해당 없음

□ 기대효과

- 방송사와 제작사 간 공정거래 환경 조성으로 제작사의 창작여건이 제고되어 고품질의 콘텐츠 출현 기대

표준계약서 제정·보급 : 영화 (4-3-나-②)

주관부서	문화체육관광부(영상콘텐츠산업과)	구분	비에산
사업기간	2011~계속	협조부서	관련부서

□ 사업개요

- 사업목적 : 영화산업내 존재하는 공불공정관행 개선을 통한 공생 환경 조성으로 동반성장 기반 조성
- 사업기간 : 2008년~계속
- 사업시행주체 : 영화진흥위원회
- 사업내용 : 영화산업 각 분야 공정환경 조성을 위해 표준투자·상영·근로·시나리오·VFX·감독계약서 개발·보급

□ 2012년 추진실적

- 추진현황(경과)

시 기	추진 내용	비 고
1분기	표준투자 계약서 개발(1월) 및 표준약관화 심사 요청(3월) 표준상영계약서 개발(1월) 시나리오표준계약서 해설서 집필 표준VFX계약서 개발계획 수립(3월)	
2분기	표준상영계약서 이해관계자 의견 수렴(3월~6월) 표준근로계약서 발표 및 적용 권고(5월) 시나리오표준계약서 공청회 실시 표준VFX계약서 이해관계자 의견수렴 자문회의 개최(5월) 주요VFX업체 계약체결 현황 조사(6월)	미반영
3분기	표준상영계약서 발표 및 적용 권고(7월) 시나리오표준계약서 산업계 이견조정 표준VFX계약서 자문위원회 및 연구진 구성 표준 영화감독계약서 실행계획안 수립(7월) 스태프인건비지원사업 응모 시 원칙적 표준근로계약서 사용 권고(8월)	

	표준VFX계약서 의견수렴을 위한 한국컴퓨터그래픽산업협회 간담회 개최 및 초안개발, 표준영화감독계약서 연구진 구성 및 연구수행(9월)	
4분기	한국영화동반성장위원회 발족·운영('11. 10월~) -표준계약서 적용확대 등 공정환경 조성 논의 시나리오표준계약서 이견조정 및 이행선포식 실시(12월) 표준VFX계약서 자문위원회 개최 및 수정안 개발(10월)	

- 소요예산 : 예산없음
- 주요성과 : 표준투자·상영·근로·시나리오·VFX·감독 계약서 개발·보급 완료 및 영화발전기금 지원사업과 연계한 적용 확대 추진
- 보완할 점 및 개선방안 : 강제성이 없는 권고적 성격의 표준계약서 개발·보급으로 적용 확대에 한계
 - ⇒ 표준계약서(표준근로계약서 제외)의 약관화(공정거래위원회 심사 필요)를 통한 강제력 제고
 - ⇒ 영화진흥위원회 공정경쟁환경조성특별위원회 산하 불공정행위신고센터의 신고대상을 표준계약서와 현저히 차이나는 계약사례까지 확대하는 한편, 동반성장협회의 주요의제로 논의하여 업계의 자발적 표준계약서 사용 합의 도출 지속이행

□ 2013년도 추진계획

- 사업목표 : 표준계약서(투자·상영·근로·시나리오)의 보급 확대 및 정착과 신규 표준계약서(녹음) 개발 확대
- 주요 추진내용 : 표준근로계약서 적용확대를 위한 영화발전기금 지원사업과 연계 강화(직접 지원 사업의 투자조합 및 모태펀드 까지 적용 확대), 한국영화동반성장 협의회를 통한 영화계 자율적용 확대, 기술분야 표준계약서의 확대 개발 및 기 발표 표준계약서 적용확대를 위한 노력 지속적 추진

○ 추진일정

시 기	추진 내용	비 고
1분기	'12년 영화발전기금 지원 사업 공고 * 표준계약서 적용시 가점 부여 방안 등 한국영화동반성장협의회 운영(1월~4월) 및 합의안 도출 * 영화산업계 자율적용 확대 논의 시나리오표준계약서 배포 및 위원회 사업적용 신규 표준계약서 개발 계획 수립	
2분기	영비법 개정과 연계 제도개선 검토(3월~5월) * 공정환경 조성을 위한 제도개선 방안 검토 시나리오표준계약서 표준약관 신청 신규 표준계약서 개발 진행	“
3분기	표준계약서 적용실태조사(7월~8월) 신규 표준계약서 개발 완료	

○ 소요예산 : 예산 없음

□ 기대효과

- 영화산업계 각 단계의 불공정 관행개선을 통한 투자환경 개선 및
공생환경 조성

외주제작 인정기준 (4-3-다-①)

주관부서	문화체육관광부(방송영상광고과) 방송통신위원회(편성평가정책과)	구 분	비에산
사업기간	2011~계속	협조부서	관련부서

□ 사업개요

- 사업목적 : 외주인정 기준 미비에 따른 유사·가장 외주 등의 폐해 방지 및 외주제작 시장의 투명성 제고
- 사업기간 : '11년 ~ '12년
- 사업시행주체 : 방송통신위원회(문화체육관광부 협조)
- 사업내용 : 외주인정 기준을 마련, 방통위와 협의

□ 2011~ 2012년 추진실적

- 추진현황(경과)

시 기	추진 내용	비 고
'11년 3분기	○외주제작 방송프로그램 인정기준 등을 방통위가 정하여 고시 하도록 방송법 시행령 개정('11.8.19.)	
4분기	○방통위 고시안에 대한 문화부-방통위 협의('11.10~12월)	
'12년 1분기	○'외주제작 방송프로그램 인정기준'을 포함한 「방송프로그램 등의 편성에 관한 고시」 개정 완료(방통위, '12.2.23.)	

- 소요예산 : 예산 없음
- 주요성과 :
 - '외주제작 방송프로그램 인정기준'을 포함한 「방송프로그램 등의 편성에 관한 고시」 개정 완료(방통위, '12.2.23.)

《 외주제작 방송프로그램 인정기준(안) 》

□ 외주제작사가 다음 중 3가지 이상의 요건을 갖추고, 실질적인 제작을 담당하는 경우 외주제작 프로그램으로 인정함

- ①작가와의 계약
- ②주요 출연자와의 계약
- ③주요 스태프 중 2가지 이상 분야의 책임자와의 계약
- ④방송프로그램 제작에 소요되는 자원의 100분의 30이상의 조달
- ⑤제작비의 집행 및 관리와 관련된 제반 의사 결정 담당

□ 기대효과

- 명확한 외주인정 기준 마련에 따른 외주제작 시장의 투명성 제고로 외주제작 활성화에 기여

<외주제작 인정기준 마련(방송통신위원회)>

□ 사업개요

- 사업목적 : 제작역량을 갖춘 외주사 육성을 통해 프로그램 제작 활성화 및 외주제작 시장의 내실화 기반 마련
- 사업기간 : 2011~2012
- 사업시행주체 : 방통위
- 사업내용 : 연출·작가·출연자 등 주요 창작요소별 제작사의 참여도에 따라 외주제작 여부를 판단하는 외주제작 인정 기준 마련

□ 2012년 추진실적

- 추진현황(경과)

시 기	추진 내용	비 고
1분기	외주제작 인정기준 관련 편성고시 개정(2월)	

- 소요예산 : 해당사항 없음
- 주요성과 : 편성고시 개정(2.23)을 통해 외주제작 인정기준 도입

□ 기대효과

- 외주제작 인정기준 도입으로 제작역량을 갖춘 외주제작사 육성 및 프로그램 제작 활성화에 기여

모바일 수익배분 가이드라인 (4-3-다-②)

주관부서	방송통신위원회(통신이용제도과)	구분	비예산
사업기간	2011~계속	협조부서	관련부서

□ 사업개요

- 사업목적 : 모바일 콘텐츠 시장의 공정한 거래 환경 조성
- 사업기간 : 계속
- 사업시행주체 : 방통위
- 사업내용 : 모바일 콘텐츠 오픈마켓 시장의 공정거래와 상생협력 환경 조성을 위한 가이드라인 마련

□ 2012년 추진실적

- 추진현황(경과)

시 기	추진 내용	비 고
1분기	가이드라인 적용 사업자 확대 협의	
2분기	가이드라인 적용 사업자 확대	
3분기	가이드라인 내용 보완 수요 조사	
4분기	가이드라인 내용 보완	

- 소요예산 : 없음

- 주요성과

- '모바일 콘텐츠 오픈마켓 상생협력 가이드라인' 적용 오픈마켓 사업자를 단말기제조사까지 확대하여 관련 국내 사업자는 모두 적용
- 국내 콘텐츠 개발자는 글로벌 단말기제조사 오픈마켓을 통해 공정 거래 및 상호 신뢰 기반위에 해외진출 기회 확대 계기 마련

□ 2013년도 추진계획

- 사업목표 : 모바일 콘텐츠 시장의 공정한 거래 환경 조성
- 주요 추진내용 : 모바일 콘텐츠 오픈마켓 상생협력 가이드라인 이행 점검 등을 통한 실효성 제고
- 추진일정

시 기	추진 내용	비 고
1분기	가이드라인 관련 시장 모니터링	
2분기	가이드라인 관련 시장 모니터링	
3분기	가이드라인 이행 점검	
4분기	가이드라인 이행 점검결과 반영	

- 소요예산 : 예산 없음

□ 기대효과

- 모바일 콘텐츠 시장의 공정거래 환경 조성 및 개발자와의 상생협력 환경을 조성함으로써 국내 시장의 활성화 및 경쟁력 제고

콘텐츠 거래환경 선진화 (4-3-라)

주관부서	문화체육관광부(디지털콘텐츠산업과)	구분	예산
사업기간	2011~계속	협조부서	관련부서

□ 사업개요

○ 사업목적

- 콘텐츠 사업자 간, 사업자와 이용자 간, 이용자 간의 콘텐츠 거래 또는 이용에 관한 분쟁 조정
- 콘텐츠 유통시장의 불공정한 거래관행 근절 및 중소 콘텐츠 사업자 보호를 통한 콘텐츠 시장의 공정거래 환경 조성

○ 사업기간 : 2012년 ~ 계속

○ 사업시행주체 : 한국콘텐츠진흥원

○ 사업내용 : 콘텐츠 분쟁조정, 콘텐츠 공정거래 법률자문단 운영, 콘텐츠 공정거래 교육프로그램 운영, 콘텐츠 공정거래 법제도 개선 연구

□ 2012년 추진실적

○ 추진현황(경과)

< 분쟁조정위원회 >

시 기	추진 내용	비 고
1분기	- 콘텐츠분쟁조정지원사업 기본계획 수립 - 콘텐츠분쟁조정위원회 전체회의 개최	
2분기	- 콘텐츠분쟁조정위원회 창립1주년 기념 워크숍 개최 - 콘텐츠 분쟁조정 콘퍼런스 개최 - 국민권익위원회 국민신문고 온라인 민원연계 - UNCITRAL(국제상거래위원회) ODR 분과회의 참석	
3분기	- 자동상담시스템 구축 개시 - 서울중앙지방법원 법원조정 연계기구 지정 - '전자상거래등에서의소비자보호에관한법률' 시행령	

	개정에 따른 소비자피해조정기구 지정 - 조정위원 역량강화 워크숍 진행 - 2011 콘텐츠분쟁조정사례집 발간	
4분기	- 한국소비자원 1372소비자센터 정보연계 - 콘텐츠분쟁조정 세미나 개최 - 콘텐츠분쟁조정 전문위원 위촉 - 자동상담시스템 구축완료 - 콘텐츠분쟁조정위원회 조정위원 충원	*예정(11월) *예정(11월) *예정('03년2월 이내) " "

< 불공정거래 감시 >

시 기	추진 내용	비 고
1분기	- 2013년 콘텐츠분쟁조정지원 사업계획 수립 - 콘텐츠 분쟁조정 실태조사 개시 - 사무국 조정능력강화 워크숍(1차)	
2분기	- 2012년 콘텐츠분쟁조정 사례집 제작·발간 - 조정위원 및 사무국 조정능력강화 워크숍(2차) - 콘텐츠분쟁조정위원회 전문위원 회의(1) - 콘텐츠 분쟁해결지원을 위한 외부 기관 협력(1)	
3분기	- 콘텐츠분쟁조정 콘퍼런스 - 국외 조정중재 선진사례 습득 - 콘텐츠 분쟁조정 모의조정 경연대회 개최 - 사무국 조정능력강화(3)	
4분기	- 콘텐츠분쟁조정위원회 전체회의 - 콘텐츠분쟁조정위원회 전문위원 회의(2) - 사무국 조정능력강화(4) - 콘텐츠 분쟁해결지원을 위한 외부 기관 협력(2)	

○ 소요예산 : 분쟁조정위원회 5억원, 불공정거래 감시 5.5억원

○ 주요성과

< 분쟁조정위원회 >

- 분쟁조정 실적 : 2,728건 접수, 2,100건 처리, 628건 진행, 조정회의 13회 개최

* (2012. 1. 1. ~ 2012. 10. 19. 기준)

- 콘텐츠분쟁조정위원회 전체회의 개최(2회) : 조정규정개정안 의결

- 콘텐츠분쟁조정위원회 창립1주년 기념 워크숍 개최(4月)
- 콘텐츠 분쟁조정 콘퍼런스 개최(5月)
- UNCITRAL(국제상거래위원회) ODR 분과회의 참석(5月)
- 국민권익위원회 국민신문고 온라인 민원연계(6月)
- 자동상담시스템 구축 개시(7月)
- 서울중앙지방법원 법원조정 연계기구 지정(7月)
- 조정위원 역량강화 워크숍(7月)
- '전자상거래등에서의소비자보호에관한법률' 시행령개정에 따른 소비자피해조정기구 지정(8月)
- 제1회 모의 콘텐츠 분쟁조정 경연대회 개최(8月)
- 2011 콘텐츠분쟁조정사례집 발간(8月)
- 한국소비자원 1372소비자센터 정보연계(10月)

< 불공정 거래 감시 >

- 부산, 대구, 전남 등 11개 지역진흥원과 공동으로 법률 자문 서비스 동시 운영
- 지식재산권, 계약서 검토, 불법행위 대응 등 총 99건 자문 수행 (10.17기준)
- 공정거래제도의 이해, 계약서 작성 실무, 약관 작성 실무 등 콘텐츠 공정거래 교육 프로그램 개발
- 부산, 대구, 전남 등 10개 지역진흥원과 공동으로 교육 프로그램 운영
- 공정거래 교육 프로그램 23회 개최, 917명 수료(10.17 기준)
- 콘텐츠 공정거래 자율준수 가이드라인 연구

o 보완할 점 및 개선방안

- 분쟁조정 신청 증가에 따른 분쟁위 위원 충원(현원 30명→40명), 지역 분쟁조정 처리를 위한 원격회의 시스템 구축 필요, 자동상담시스템 조기 구축 필요
- 사업 수행의 효율성을 극대화하기 위해 복잡다단한 콘텐츠 유통 환경의 현황분석 및 불공정 거래 실태 파악을 위한 통계 조사 필요

□ 2013년도 추진계획

○ 사업목표

- 콘텐츠 사업자 간, 사업자와 이용자 간, 이용자 간의 콘텐츠 거래 또는 이용에 관한 분쟁 조정(조정신청 접수 : 2,500건)
- 중소 콘텐츠 사업자의 자율적 역량 강화를 통한 콘텐츠 산업계의 불공정 거래관행 개선 및 공정거래 환경 조성 유도

○ 주요 추진내용

< 분쟁조정위원회 >

- 조정위원회 조정회의(15회), 전체회의(1회), 전문위원회의(2회)
- 콘텐츠 분쟁조정 콘퍼런스 1회
- 조정위원 및 사무국 조정능력강화 : 전문교육실시(4회) 및 외부교육 과정 참가
- 국외 조정중재 선진사례 습득
- 콘텐츠 분쟁조정 실태조사
- 제2회 모의 콘텐츠 분쟁조정 경연대회 개최
- 2012년 콘텐츠분쟁조정 사례집 제작·발간
- 콘텐츠 분쟁해결지원을 위한 외부 기관 협력(2건)

< 불공정거래 감시 >

- 콘텐츠 산업 유통환경의 현황분석 및 평가
 - 국내 콘텐츠 시장환경에 적합한 불공정거래 실태 조사 방법론 정립
 - 국내 콘텐츠 사업자 대상 오프라인 설문 조사 실시
 - 콘텐츠 유통환경 실태자료 통계 분석
 - 정책전문가 자문그룹을 통한 공정거래 정책개선 방안 도출
 - 통계청과의 협력을 통한 조사신뢰도 확보방안 마련
- 콘텐츠 공정거래 법률자문단 운영
 - 공정거래 법률자문단 자문위원 다각화
 - 지역 중소콘텐츠 사업자의 법률수요를 고려해 지역진흥원과 공동으로 공정거래 법률자문단 운영 협약 체결
 - 협회, 창업보육센터 등 찾아가는 공정거래 법률자문서비스 운영
- 콘텐츠 공정거래 교육프로그램 운영
 - 콘텐츠 공정거래 온라인 교육프로그램 개발 및 탑재

- 전국 권역별 지역진흥원과 협약을 통한 교육 프로그램 운영
- 콘텐츠 공정거래 법제도 연구
 - 중소 콘텐츠 사업자의 소송보험 제도 연구
 - 콘텐츠 공정거래 법제도 개선방안 연구

o 추진일정

< 분쟁조정위원회 >

시 기	추진 내용	비 고
1분기	사업계획 수립(3월) 서울 법률자문단 위촉식 및 워크숍 개최(3월)	
2분기	지역 법률자문단 위촉식 및 워크숍 개최(4월) 공정거래 환경 조성 세미나 개최(4월) 자율준수 가이드라인 도입 간담회 개최(5월)	
3분기	독일의 콘텐츠 산업 보호 정책 연구 완료(6월) 공정거래 교육 프로그램 개발(9월) 공정거래 법률자문단 중간보고(9월)	
4분기	사업운영(계속)	

< 불공정거래 감시 >

시 기	추진 내용	비 고
1분기	연간 사업 세부계획 작성(3월)	
2분기	지역 진흥원와의 법률자문 및 교육 프로그램 협약 체결(4월) 공정거래 온라인 교육 프로그램 개발 추진(5월) 콘텐츠 유통환경의 현황분석 및 평가 발주(5월) 콘텐츠 공정거래 법제도 연구 추진(6월)	
3분기	법률자문 및 교육 프로그램 운영(7월~9월) 콘텐츠 공정거래 온오프라인 홍보(9월)	
4분기	콘텐츠 유통환경의 현황분석 및 평가 완료(11월) 콘텐츠 공정거래 세미나 개최(11월) 온라인 공정거래 교육 프로그램 홈페이지 탑재(12월)	

○ 소요예산

(단위 : 억원)

구분	2012	2013	2014	계
국고	10.5	16.5	-	27
기금(기타)	0	0	-	-
계	10.5	16.5	-	27

* 2012년 분쟁조정위원회 5억원, 불공정 거래 감시 5.5억원
 2013년 분쟁조정위원회 8억원, 불공정 거래 감시 10억원

□ 기대효과

- 조정을 통한 콘텐츠 분쟁해결지원으로 건강한 콘텐츠 이용·거래 환경 조성
- 콘텐츠 시장의 신뢰성 제고를 통한 콘텐츠 산업진흥에 이바지
- 법제도 개선, 표준계약서 현실화 등 콘텐츠산업 공정거래 환경을 통한 콘텐츠 산업의 공정거래환경조성 기반 확립
- 공정거래제도의 지속적 교육 및 홍보 확대 및 콘텐츠사업자의 거래 관련 법률컨설팅을 통한 콘텐츠 사업자의 공정거래 능력 함양을 통한 자율적 준수 도모 및 건전한 공정거래 환경 조성

방송법상 금지행위 신설 (4-3-마-①)

주관부서	방송통신위원회(조사기획총괄과)	구분	비예산
사업기간	2011~계속	협조부서	관련부서

□ 사업개요

- 사업목적 : 방송시장의 공정경쟁 환경 조성
- 사업기간 : 2012~2013
- 사업시행주체 : 방송통신위원회
- 사업내용 : 방송사업자의 공정경쟁과 시청자 이익 저해행위에 대한 금지행위를 방송법에 도입

□ 2012년 추진실적

○ 추진현황(경과)

시 기	추진 내용	비 고
1분기	○ 방송법상 금지행위 시행	'12.2.16
2분기	○ 유료방송시장 방송채널사업자의 방송프로그램 제공 관련 가이드라인 마련	'12.5.18
3분기	○ 유료방송시장 채널계약 철차 관련 가이드라인 마련 ○ 케이블TV의 '디지털 전환 허위영업 관련 이용자 이익 침해행위' 과징금 부과 및 시정명령	'12.7.12 '12.9.20
4분기	○ 방송시장 불공정 행위 및 이용자 이익저해행위 모니터링	

- 소요예산 : 해당 사항 없음
- 주요성과 : 방송시장의 사후규제 도입을 위한 제도적 기반 마련 및 이용자 보호 환경 조성

□ 2013년도 추진계획

- 사업목표 : 방송시장 공정경쟁 환경조성
- 주요 추진내용 : 방송사업자의 부당한 영업행위를 시정하고 이용자 이익을 보호하기 위해 상시 모니터링 및 제도 개선 추진
- 추진일정

시 기	추진 내용	비 고
1분기	유료방송시장 모니터링 방안 마련	
2분기	유료방송시장 공정경쟁 실태 점검	
3분기		
4분기	방송시장 이해관계자 간담회	

- 소요예산 : 해당 사항 없음

□ 기대효과

- 스마트생태계의 등장, 종편 및 PP시장의 성장 등 국내 방송시장의 환경변화에 능동적으로 대응
- SO, 위성방송사업자 등 플랫폼 사업자와 PP사업자간의 공정경쟁 질서를 확립하여 상생협력 환경을 조성
- 시청자간 차별, 서비스에 대한 허위고지 등 시청자이익저해 행위에 대해 적기에 대응하여 방송서비스 이용자의 실질적인 권익보호

PP프로그램사용료 지급비율과 대상 기준 마련 (4-3-마-②)

주관부서	방송통신위원회(뉴미디어정책과)	구분	비에산
사업기간	2011~계속	협조부서	관련부서

□ 사업개요

- 사업목적 : 유료방송 시장의 공정한 경쟁환경 조성을 위해 SO가 PP에게 콘텐츠 대가로 지급하는 프로그램 사용료 지급 기준을 개선
- 사업기간 : '11. 5.~'11. 12
- 사업시행주체 : 방송통신위원회
- 사업내용 : PP 프로그램 사용료 지급비율과 지급대상 등에 대한 합리적인 기준 마련

□ 2011년 추진실적

- 추진현황(경과)

시 기	추진 내용	비 고
1분기		
2분기	- PP 프로그램 사용료 제도개선을 위한 전문가연구반 구성 ·운영 : 현황 및 문제점 점검	
3분기	- 전문가연구반 운영 ·업계 의견 수렴 및 개선방안 검토	
4분기	- PP프로그램 사용료 지급기준 및 SO-PP 가이드라인 마련	

- 소요예산 : 0.3억원(전문가연구반 운영 및 연구용역)

- 주요성과 : 제도개선방안(안) 적용 시, 현재 SO 연간 총 수신료 수익의 26%(10년 기준)인 PP프로그램 사용료 비중이 '15년까지 30.7% 수준으로 확대 가능

※ 제도개선방안(안)과 방통위 의결안의 차이가 있을 경우 성과 예측이 달라질 수 있음

□ 2012년 추진실적

○ 추진현황(경과)

시 기	추진 내용	비 고
1분기	- 94개 SO를 대상으로 '11년도 PP프로그램 사용료(25%) 지급 실태 조사 - 재허가 SO 35개사에 대해 PP프로그램 사용료(25~28% 이상) 지급 조건 부여	
2분기	- PP프로그램 사용료(25%) 지급 실적이 저조한 2개 사업자에 대해 시정명령 처분	
3분기	- 재허가 SO 31개사에 대해 PP프로그램 사용료(25~28% 이상) 지급 조건 부여	
4분기	- 시정명령 미 이행 1개사에 대해 시정명령 사전 예고처분 통지 및 미 이행시 추가 시정명령 처분예정	

○ 주요성과

- '12년도 재허가 SO 66개사에 대해 '디지털 전환율에 따라 연간 총 방송수신료 수익의 25 ~ 28% 이상을 PP프로그램 사용료로 지급' 하도록 개선된 조건을 부여
- PP프로그램 사용료 지급실적이 저조한 SO 2개사(영서방송, CCS 충북방송)에 대해 '12.9.30까지 미지급분 지급을 완료토록 시정명령 처분

□ 2013년도 추진계획

- 주요 추진내용 : '13년도 재허가 대상인 SO 1개사에 대해 PP프로그램 사용료 지급 조건(디지털 전환율에 따라 연간 총 방송수신료 수익의 25 ~ 28% 이상) 부여
- 추진일정

시 기	추진 내용	비 고
1분기	- '12년도 PP프로그램 사용료 지급실태 점검	
2분기	- SO 1개사 PP프로그램 사용료 지급 조건 부여	
3분기	-	
4분기	-	

□ 기대효과

- 플랫폼사업자의 우월적인 지위로 발생하는 PP 대가지급 축소, 부당한 거래거절과 같은 불공정거래를 개선하여 방송 콘텐츠의 공정한 거래 환경 조성 및 콘텐츠 거래시장 선진화 유도

대중문화예술인 복지 개선 (4-3-마-④)

주관부서	문화체육관광부(영상콘텐츠산업과)	구분	비예산
사업기간	2011~계속	협조부서	관련부서

□ 개요

- (추진배경) 우리나라 대중문화예술산업은 급격한 양적 성장을 이루었으나, 전속계약 문제 및 청소년 대중문화예술인 인권문제, 불공정 거래 등 체계적이고 공정한 영업질서가 확립되지 못한 상황
 - 이에 대중문화예술산업의 지속 성장 기반을 마련하기 위한 국가 지원의 법적 근거와 선진화된 시스템의 정착으로 질적인 성장을 도모하기 위함
- (주요내용)
 - 대중문화예술 분야의 공정한 거래질서 확립을 위한 표준계약서 제정 보급
 - 대중문화예술인 및 스태프, 종사자 권익보호를 위한 지원센터 설립
 - 대중문화예술산업계에 대한 정기적 실태조사 실시
 - 청소년 대중문화예술인의 기본적 인권 보호 강화
 - 대중문화예술기획업 등록제 등

□ 2012년 추진실적

시 기	추진 내용	비 고
1분기	○ 표준전속계약서(가수/연기자 분야) 및 방송출연 표준계약서안 연구 검토	
2분기	○ 대중문화예술분야 표준계약서 제정 추진 관련 공청회 개최(6월) ○ 대중문화예술산업 발전지원법 제정안 검토(6월)	
3분기	○ 대중문화예술산업 발전지원법 제정안 추진(8월) - 의원입법(박창식 의원 대표발의)으로 상정 ○ 분야별 TF 구성 운영(9월) - 쟁점 도출 및 의견 수렴	

4분기	<ul style="list-style-type: none"> ○ 분야별 TF 구성 운영(10~11월) - 표준전속계약서 및 방송출연 표준계약서제정안 도출 ○ 공청회 개최 (12월 예정) - 쟁점 및 합의안에 대한 공개 의견 수렴 공정위 협의 등 	
-----	---	--

○ 소요예산 : 예산 없음

○ 주요성과

- 대중문화예술 분야 다양한 이해관계자 간 협력 네트워크 구축을 통해 산업 내부의 문제점 및 해결과제에 대한 인식 공유
- 체계적이고 장기적인 산업환경 조성을 위한 법제도 개선안 도출

□ 2013년도 추진계획

○ 사업목표 : 대중문화예술인 표준전속계약서 개정(가수/연기자 분야), 대중문화예술산업발전지원에관한법률안 제정(의원입법)

○ 주요내용 : 국회 협의, 입법 지원 및 표준약관 개정 등

○ 추진일정

시 기	추진 내용	비 고
1분기	○ 기본계획 수립	
2분기	○ 국회일정 연계 입법 지원 ○ 표준약관 관련 공정거래위원회 협의	
3분기	○ 국회일정 연계 입법 지원	
4분기	○ 국회일정 연계 입법 지원	

○ 소요예산 : 비예산사업

□ 기대효과

- 대중문화예술 분야 법제도 개선으로 연예산업의 투명성 제고
- 방송 제작 환경의 개선 및 대중문화예술인(청소년연예인 등)의 권익 보호 강화
- 대중문화예술 분야 다양한 이해관계자(방송사-기획/제작사-예술인) 간 공정한 거래질서 확립 통해 선순환 산업생태계 조성 및 글로벌 경쟁력 강화

5. 제작·유통·기술 등 핵심기반 강화

5. 제작·유통·기술 등 핵심기반 강화

구분	과제명	추진시기		담당
		착수	완료	
중점과제	5-1. 콘텐츠 제작 인프라 확충			
실천과제	가. 다목적 글로벌제작 인프라 구축	2010	2013	문화부 방통위
	나. 지역콘텐츠산업 인프라확충			
	①지역기반 첨단스튜디오 구축	2011	2014	문화부
	②광역권 중심발전 지원	2012	2013	문화부
	다. IT융합 서비스 모델 개발(명칭 변경)	2012	2013	방통위
중점과제	5-2. 선진 유통기반 마련			
실천과제	가. 유통인프라 확충			
	①유통전문 신디케이트 설립 추진	2012	2012(종료)	방통위
	②공공퍼블리셔 도입	2011	계속	문화부
	나. 유통채널 확대			
	①스마트기반 영화유통망 구축	2011	계속	문화부
	②국산애니메이션 총량제 확대	2011	2012(종료)	방통위
중점과제	5-3. 차세대 콘텐츠 선도기술 (R&D)개발			
실천과제	가. S.M.A.R.T기술개발 추진			
	①범부처 전략추진 체계 운영	2011	계속	문화부
	②첨단 원천기술 개발	2011	계속	문화부
	③종합정보망 구축 및 연계강화	2011	계속	문화부
	나. 콘텐츠기술 국제 공동연구 활성화	2011	계속	문화부
	다. 콘텐츠기술 국제 표준화 추진	2011	계속	문화부 지경부 방통위

5-1 콘텐츠 제작 인프라 확충

다목적 글로벌제작 인프라 구축 (5-1-가)

주관부서	문화체육관광부(방송영상광고과) 방송통신위원회(방송통신진흥정책과)	구분	예산
사업기간	2011~계속	협조부서	관련부서

□ 사업개요

- 사업목적 : 디지털 방송콘텐츠의 기획·제작·송출·유통에 필요한 서비스를 원스톱으로 제공할 수 있는 공동 제작시설 조성
- 중소기업자들이 방송콘텐츠 제작 등에 공동으로 활용
- 사업기간 : 2010 ~ 2013년
- 사업시행주체 : 방송통신위원회, 문화체육관광부(한국콘텐츠진흥원)
- 사업내용

< 일반 현황 >

- 조성부지 : 한류월드 (경기도 고양시 장항동 소재)
- 시설규모 : 부지 10,702㎡(3,237평), 연면적 56,594㎡(17,120평), 지상 20층 지하 4층
- 주요시설 : 스튜디오 6(대형 500평 1, 중형 310평 1, 소형 150평 4), 중계차 2, 편집실 17 등
- 전체사업비 : 4년간('10~'13년) 2,208억원
[방통위(1,036억원) : 토지매입, 방송인프라 구축 / 문화부(1,172억원) : 건설시공]
- 이용대상 : 방송채널사용사업자(PP), 독립제작사 등
- 공정률('12. 9월말) : 건설 44%(골조 20층), 방송인프라 20%(계약 및 발주)

□ 2012년 추진실적

○ 추진현황(경과)

시 기	추진 내용	비 고
1분기	○ 지원센터 방송인프라 구축사업 기술자문위 구성 ○ 지원센터 방송인프라 구축 실시설계(1,2차) * 본 공사(2차) : 공정률 24.0%(관급자재 계약 및 설치)	
2분기	○ 지원센터 토지매입비 잔금 지급 ○ 건립사업 추진현황 중간보고회 개최(양 부처) * 본 공사(2차) : 공정률 32.0%(관급자재 계약 및 설치)	토지매입비(총 137억원)

3분기	○ 지원센터 관리·운영 TF 구성·운영 * 본 공사(2차) : 공정률 45.0%(관급자재 계약 및 설치)	양 부처 및 사업추진단
4분기	○ 지원센터 건립사업 추진현황 중간보고회(2차) 개최(양 부처) ○ 지원센터 활성화를 위한 마케팅전담팀 구성·운영 (KCA, KOCCA) * 본 공사(2차) : 공정률 70.0% 관급자재 계약 및 설치, 본 공사(3차)계약체결(12월)	

○ 소요예산 : 808.5억원(방통위 396.87억원, 문화부 411.63억원)

○ 주요성과

- 본 공사(2차), 관급자재 설치 계속(공정률 70.0% 달성 예정)
- 디지털방송콘텐츠지원센터 준공으로 3D·양방향 등 차세대 방송 콘텐츠 제작활성화 등을 통해 방송통신콘텐츠 산업 경쟁력 강화 기대

○ 보완할 점 및 개선방안

- 12년 시설공사비(문화부) 예산 부족으로 지원센터 준공일정이 조정 ('13.3월→'13.7월)됨에 따라 방송인프라 구축일정도 합리적으로 조정

□ 2013년도 추진계획

○ 사업목표 : '13년까지 건축공사 및 방송제작시설 준공(공정률 100.0%) 및 운영

○ 주요 추진내용

- 건축·토목·기계·전기·통신공사 등 시설건립공사
- 중계차, 카메라 및 편집시설 등 주요 방송장비 본격 도입 및 선 활용

○ 추진일정

시 기	추진 내용	비 고
1분기	○ 시설건립 공사(공정률 85.5%) ○ 방송제작시설 방송인프라 설치공사 본격 착수	
2분기	○ 시설건립 공사(공정률 99.3%) ○ 중계차, 카메라 등 일부 선입고 방송장비 활용	
3분기	○ 시설건립 공사 준공(공정률 100.0%) ○ 방송제작시설(스튜디오, 편집실 등) 준공	

	<ul style="list-style-type: none"> ○ 준공검사(CM단) 및 사용허가 취득(고양시) ○ 지원센터 개관 및 관리운영 ○ 지원센터 건설공사 완공 및 방송인프라 공사 완료 ○ 방송인프라 시운전 및 검사·검수(인수인계) ○ 지원센터 준공 및 운영개시 	
4분기	<ul style="list-style-type: none"> ○ 지원센터 관리운영 및 임대 - 사무실, 상가 및 방송제작시설 운영 및 임대 	

○ 소요예산

(단위 : 억원)

구 분	2012	2013	2014	계
국고	411	352	-	763
기금(기타)	397	222	-	619
계	808	574	-	1,382

□ 기대효과

- 콘텐츠 제작, 송출, 유통, 활용 관련 집적시설 이용으로 HD콘텐츠 제작, 송출, 유통 부문에서 평균 16.7%, 14.9%, 16.0% 정도의 비용 절감 기대
- 창의적인 방송콘텐츠 소재 개발사업과 HD방송콘텐츠 제작지원 시설을 통한 기술교육, 창작인력 발굴 및 인력 양성 사업을 통해 콘텐츠산업 활성화 기대
- 고화질의 콘텐츠를 제작, 유통, 송출할 수 있는 인프라 조성으로 시청자는 다양하고 품격 높은 방송콘텐츠를 향유할 수 있고, 사업자는 보다 많은 비즈니스 기회 부여

지역기반 첨단스튜디오 구축 (5-1-나-①)

주관부서	문화체육관광부(방송영상광고과)	구분	예산
사업기간	2011~계속	협조부서	관련부서

□ 사업개요

- 사업목적 : 대형 스튜디오 중심의 고품질 영상 제작환경 조성으로 드라마 산업 육성
- 사업기간 : 2011~2015년
- 사업시행주체 : 한국콘텐츠진흥원
- 사업내용 : 대전 엑스포과학공원 20,000평 부지에 스튜디오 (500/1,000/1,300/1,500평), 특수세트(수술실 등) 스튜디오, 미술센터 등 조성

□ 2012년 추진실적

- 추진현황(경과)

시 기	추진 내용	비 고
1분기	대전시, 대전 마케팅 공사와 사업 부지 계약	
2분기	대전 엑스포 재창조 사업으로 부지 재검토 및 확정	
3분기	현상 설계 공모, 설계 및 CM 업체 선정	
4분기	기본 설계	

- 소요예산 : 39억원
- 주요성과 : 현상설계 공모 및 사업자 선정, 기본설계 완료
- 보완할 점 및 개선방안 : 대전시 엑스포과학공원의 재창조사업 검토로 조성부지 확정('12.4월)이 지연되어 당초 계획 보다 5개월 늦어짐

□ 2013년도 추진계획

- 사업목표 : 대형 스튜디오 중심의 고품질 영상 제작환경 조성으로 드라마 산업 육성
- 주요 추진내용 : 실시 설계, 공사 사업자 선정 및 공사 착공
- 추진일정

시 기	추진 내용	비 고
1분기	기본 설계 심의 및 실시 설계	
2분기	실시 설계 완료	
3분기	실시 설계 심의 및 사업자 선정	
4분기	착공식 개최 및 공사 착공(공정율10%)	

○ 소요예산

(단위 : 억원)

구 분	2011	2012	2013	2014	2015	계
국고	10	39	147	412	276	884
기금(기타)	-	-	-	-	-	-
계	10	39	147	412	276	884

□ 기대효과

- 지상파 디지털 전환 및 종합편성채널 신규 도입에 따른 독립제작사 제작 인프라 부족 해결
- 대형 드라마제작단지 조성을 통한 제작비 감소 및 제작환경 개선

광역권 중심 발전 지원 (5-1-나-②)

주관부서	문화체육관광부(문화산업정책과)	구분	예산
사업기간	2012~2013	협조부서	관련부서

□ 사업개요

- 사업목적 : 문화산업 클러스터를 지역중심에서 5+2광역권 중심으로 확대 발전시켜 지역 간 시너지 효과를 통한 지역의 창조역량 강화
- 사업기간 : 2012년~계속
- 사업시행주체 : 문화체육관광부, 지자체
- 사업내용 : 클러스터 내 중점 유치 업종 및 현황 조사·평가·컨설팅을 통해 권역내 협의를 거쳐 소프트웨어의 확충과 지역의 창조역량 강화를 위한 지역간 협력 프로젝트 추진 및 공동연구 지원

□ 2012년 추진실적

- 추진현황(경과)

시 기	추진 내용	비 고
1분기	○ 광역권별 문화기술공동연구센터 추가 공모·선정	대구 지역
2분기	○ 광역권별 문화기술공동연구센터 지원(기존2, 신규1)	기존(부산전주), 신규(대구)
3분기	○ 광역권별 문화기술공동연구센터 지원(계속)	
4분기	○ 지역 문화산업 클러스터 운영활성화를 위한 예산확보 ○ 광역권별 문화기술공동연구센터 지원(계속)	

- 소요예산 : 30.6억원
- 주요성과 : 지역문화산업 클러스터 현황 및 성과 파악을 통해 향후 발전방향 도출, 광역권별 특화분야를 중심으로 지역 콘텐츠

기업과의 공동 R&D사업 수행에 필요한 문화기술 공동연구센터 지원(부산, 전주, 대구 3개소, 지역별 연간 10억원)

- 보완할 점 및 개선방안 : 광역권 중심 클러스터 활성화를 위한 구체적 추진과제 도출 및 예산 확보 필요

□ 2013년도 추진계획

- 사업목표 : 문화산업 클러스터 확대 발전을 통한 지역의 창조역량 강화
- 주요 추진내용 : 광역권별 문화기술공동연구센터 지원, 광역권별 협력 프로젝트 발굴
- 추진일정

시 기	추진 내용	비 고
1분기	○ 광역권별 협력 프로젝트 사업 발굴 및 대상 지역 선정 ○ 광역권별 문화기술공동연구센터 지원(계속)	
2분기	○ 광역권별 협력 프로젝트 지원 ○ 광역권별 문화기술공동연구센터 지원(계속)	
3분기	○ 광역권별 협력 프로젝트 지원 ○ 광역권별 문화기술공동연구센터 지원(계속)	
4분기	○ 광역권별 협력 프로젝트 지원 ○ 광역권별 문화기술공동연구센터 지원(계속)	

- 소요예산 (단위: 억원)

구 분	2012	2013	2014	계
국고	30.6	30.6	30.6	91.8
기금(기타)	-	-	-	-
계	30.6	30.6	30.6	91.8

□ 기대효과

- 콘텐츠산업의 수도권 집중 및 지역격차 해소, 콘텐츠 기업의 지역 자생력 확보 및 지역 창조역량 강화

IT융합서비스 모델 개발 (5-1-다)

주관부서	방송통신위원회(융합정책과)	구분	예산
사업기간	2011~계속	협조부서	관련부서

□ 사업개요

- 사업목적 : 스마트기기, 융합 플랫폼, 인간 중심의 신기술을 바탕으로 새로운 유형의 서비스 개발·검증
- 사업기간 : 2012~2013
- 사업시행주체 : 방송통신위원회
- 사업내용 : 新 IT융합의 3대 분야(m-클라우드, 스마트TV, 텔레스크린)를 중심으로 한 융합서비스 모델 개발 및 시범사업 추진

□ 2012년 추진실적

○ 추진현황(경과)

시 기	추진 내용	비 고
1분기	○ 융합서비스 시범사업 수요조사 실시(1월~2월)	
2분기	○ 방송통신 융합서비스 시범사업 공고(3월~4월) ○ 신 IT융합 3대분야 컨소시엄 시범사업 선정(4월)	
3분기	○ 시범사업 모델 개발(5월~)	
4분기	○ 방송통신 융합서비스 시험·검증(11월)	

- 소요예산 : 16억원
- 주요성과 : 신 IT융합 3대분야에서 제공하는 N스크린을 비롯해 실감영상, 클라우드 기술 등이 접목된 서비스 모델 발굴(6건)

< 3대분야 융합서비스 시범사업 추진내용 >

서비스 명	주요내용
지자체 통합미디어 서비스	○ 지자체별로 각각 운영 중인 인터넷 방송을 통합하여 PC·스마트TV·스마트폰 기반의 SNS 시민참여형 방송서비스 제공
전통시장 마케팅지원서비스	○ 재래시장 주요장소에 LED 전광판을 설치하여 한줄광고, E-전단지 등 재래상인의 마케팅 서비스 지원
문화공연서비스	○ 지자체에서 운영 중인 문화공연 정보 제공과 실시간 문화공연 방송을 모바일 및 스마트TV로 제공
모바일 생활방송서비스	○ 지자체의 CCTV 인프라를 방송과 결합하여 재난, 환경, 질병, 시정홍보, 공연안내 등 시민과 교감해야하는 사안을 모바일과 텔레스크린 등을 통해 방송서비스 제공
시민참여형 야외스튜디오방송 서비스	○ 야외스튜디오 등에 설치된 카메라로 진행 중인 공연정보를 스마트 단말 또는 주변에 위치한 텔레스크린을 통해 영상정보 제공
공공아웃도어 서비스	○ 도봉산 입구, 도심버스정류장 등에 텔레스크린을 설치하고, 단체기념 촬영 등 다양한 공공정보 제공

□ 2013년도 추진계획

- 사업목표 : 다양한 스마트기기를 활용한 차세대 미디어 서비스 발굴
- 주요 추진내용 : '12년에 선정된 2개 컨소시엄의 시범사업에 대한 기술 시험·검증 과정을 거쳐 서비스 영역 확대
- 추진일정

시 기	추진 내용	비 고
1분기	○ 시범서비스 준비(기술적 보완, 홍보 등)	
2~4분기	○ 상용서비스 제공(2분기~4분기)	

- 예산 : 예산 없음

□ 기대효과

- 양질의 공공 콘텐츠 제공 및 새로운 유형의 융합서비스 시범사업 (전통시장 마케팅지원서비스 등 6개)추진으로 융합서비스 활성화 견인

5-2

선진 유통기반 마련

공공 퍼블리셔 도입 (5-2-가-②)

주관부서	문화체육관광부(게임콘텐츠산업과)	구 분	예산
사업기간	2011~계속	협조부서	관련부서

□ 사업개요

- 사업목적 : 국내 우수 모바일게임 글로벌 경쟁력 강화와 수출증대
- 사업기간 : 2011년 ~ (계속)
- 사업시행주체 : 한국콘텐츠진흥원
- 사업내용 : 모바일게임 글로벌 퍼블리싱 및 모바일게임센터 운영

□ 2012년 추진실적

○ 추진현황(경과)

시 기	추진 내용	비 고
1분기	- '12년 사업계획 수립 및 예산교부 승인 (2월)	
2분기	- '11년 공공 퍼블리싱사업 고용창출('12.1~'12.6월) · 공공 퍼블리셔 및 개발사 고용창출 : 총 50명 - '12년 공공퍼블리셔 및 퍼블리싱 게임모집 사업공고 · 퍼블리셔 사업설명회 (6월) - '11년 공공 퍼블리싱사업 누적매출 25억원 발생 중 · 16개 퍼블리싱 모바일게임 ('12.3월~'12.6월)	
3분기	- '12년 공공 퍼블리싱사업 운영사 선정(7월) · 게임빌, 컴투스, 픽토소프트 이상 3개 - '12년 퍼블리싱 모바일게임 개발사 선정(7월) · 선데이토즈, 이젠플러스, 마노디오 등 20개 - '11년 공공 퍼블리싱사업 누적매출 30억원 발생 중 · 16개 퍼블리싱 모바일게임 ('12.3월~'12.9월)	
4분기	- 모바일게임 글로벌 퍼블리싱 가이드북 배포(11월) - '12년 퍼블리싱 모바일게임 일부 오픈예정(12월~)	

- 소요예산 : 50억원
- 주요성과
 - 모바일게임 공공 퍼블리셔 도입·운영 : 3개
 - 게임빌, 컴투스, 픽토소프트
 - 글로벌 퍼블리싱 모바일게임 발굴·지원 : 20개
 - 마노디오, 선데이토즈, 소프트젠, 이젠플러스 등
 - ※ 퍼블리싱게임이 '12년 12월부터 개발완료 됨으로 게임매출은 '13년 1월부터 발생 예상
 - 모바일게임 게임업계 상생모델 개선운영
 - 개발사와 퍼블리싱사와 수익배분비율 등 계약조건 개선
 - * 수익배분율 ⇐ 개발사 : 퍼블리셔 = 80 : 20 (업계 배분율 50 : 50)
- 보완할 점 및 개선방안 : 전년('11) 사업내용을 개선하여 추진 중임

< 2012년 사업 개선내역 >

구분	11년	12년	증감	기대효과
총 퍼블리셔 수	1 개	3 개	2개 (300%) 증가	사업 투자금 및 효율성 증대, 중소 퍼블리셔 육성
총 퍼블리싱 게임수	16 개	20 개	4개 (125%) 증가	국내외 매출 및 일자리 창출 실적 증대
퍼블리셔당 평균 퍼블리싱 게임수	8 개	6.6 개	1.4개 감소	퍼블리셔 사업 집중도 및 효율성 증대
총 퍼블리셔 투자금	10억	24억	14억 (240%) 증가	게임당 평균 투자비 62백만원→120백만원 증가

□ 2013년도 추진계획

- 사업목표
 - 우수 모바일게임 16개 발굴 및 퍼블리싱 매출 총 40억원 달성
 - 공공 퍼블리싱 사업 일자리 창출 : 50명
- 주요 추진내용
 - 모바일게임 글로벌 퍼블리싱

- 모바일게임 퍼블리싱 컨설팅 : 시장조사 분석, 해외퍼블리싱 매뉴얼 제공 등
- 개발기획과 품질관리 지원 : 게임 품질관리, 게임 테스트 등 지원
- 수출 시장 현지화 지원 : 영 등 외국어 번역 및 외국 유저 CS지원
- 마케팅 지원 : 판촉물 제작, 해외포털광고, SNS 등 홍보 채널 운영

- 모바일게임센터 운영

- 모바일게임센터 이전 (서현동 → 판교) 및 시설구축
- 모바일게임센터 입주사 인큐베이팅 프로그램 지원

○ 추진일정

시 기	추진 내용	비 고
1분기	- 세무 사업계획 수립완료 및 예산교부 승인(2월) - 모바일게임센터 이전관련 지자체 협의완료(~3월)	
2분기	- 모바일게임센터 이전준비(인테리어 등)(4~6월) - 공공 퍼블리셔 및 퍼블리싱 게임 모집공고 (4월) - 공공 퍼블리싱 사업자 및 퍼블리싱게임 선정(6월)	
3분기	- 모바일게임센터 이전 (성남 서현동→판교) (7월)	
4분기	- 모바일게임 글로벌 퍼블리싱 G지스 전시회 참여 마케팅 지원(11월)	

○ 소요예산

(단위: 억원)

구 분	2012	2013	2014	계
국고	50	40	40	130
기금(기타)	-	-	-	-
계	50	40	40	130

□ 기대효과

- 시장가치가 있는 업체나 게임을 발굴하여 컨설팅을 통해 기획, 제작, 마케팅 등 단계별 필요사항을 적시성 있게 커스터마이징 지원
- 민관협력 공공퍼블리싱 사업 통해 중소 모바일게임사의 수익을 증대할 수 있는 선순환 구조 조성
- 모바일게임의 집중 지원을 통해 스마트 환경에서도 게임강국으로서의 위상을 유지할 수 있는 경쟁력 확보

스마트기반 영화유통망 구축 (5-2-나-①)

주관부서	문화체육관광부(영상콘텐츠산업과)	구분	예산
사업기간	2011~계속	협조부서	관련부서

□ 사업개요

- 사업목적 : 모바일, 태블릿PC 등 스마트 디바이스에 대응한 마켓 플레이스 및 유통 인프라를 제공하여 합법적인 온라인 비즈니스 지원
- 사업기간 : 2010년~계속
- 사업시행주체 : 영화진흥위원회
- 사업내용 : 공공온라인유통망을 통한 N스크린 유통 인프라 제공, 영화 불법 유통 차단을 위한 특징점 DB 구축, 영화 디지털 온라인 시장 활성화 전략 수립 등

□ 2012년 추진실적

○ 추진현황(경과)

시 기	추진 내용		
1분기	공공온라인유통망 운영 및 기능개선 (연중 수시)		영화산업 부가시장 활성화 TFT 운영(2012.2~5) 미디어 환경 변화에 따른 영화 특징점 DB 통합구축 계획 수립 (2012.2)
2분기	* 등록영화 및 연동사이트 확대	공공온라인유통망을 통한 합법 이용 활성화 프로그램 시행(5~12)	부가시장 활성화 전략 수립 (2012.3~6)
3분기	* N스크린 서비스 활성화		영화산업 디지털 온라인 시장 활성화 포럼(2012.6.13)
4분기	* 모바일다운로드 시행 (예정, 2012.11~12)		영화 특징점 DB 통합구축(2012.6~10)

- 소요예산 : 19.2억원
- 주요성과 : 공공온라인유통망을 통한 영화 N스크린 유통 활성화 및 스마트 미디어 시대 영화산업 디지털 온라인 유통 활성화 전략 수립

- 보완할 점 및 개선방안 : 스마트 디바이스에서의 실효성 있는 저작권보호 방안 및 스마트 플랫폼 간 글로벌 경쟁 대응 방안 마련 필요

□ 2013년도 추진계획

- 사업목표 : 영화 디지털 온라인 유통 시장 활성화
- 주요 추진내용 : 공공온라인유통망을 통한 N스크린 유통 활성화, 특징점 DB 운영을 통한 영화 불법 유통 차단 및 모니터링 강화, 영화 디지털 온라인 시장 통계 투명성 확보 기반 마련 등
- 추진일정

시 기	추진 내용	비 고
1분기	영화 특징점 DB 운영(1월~12월) 영화 불법 유통 모니터링 및 실태조사(1월~6월) 굿다운로더 캠페인 실시(1월~12월) 영화 디지털 온라인 시장 유통 통계 발표(3월~12월)	
2분기	공공온라인유통망 영화 N스크린 유통 인프라 확충 및 스마트기기 영화 유통 활성화 프로그램 시행(4월~10월) 독립다양성영화 부가시장 홍보 마케팅 프로그램 시행(4월~12월) 권리자 불분명 영화 합법적 유통 지원 시행(4월~12월)	“

○ 소요예산

(단위 : 억원)

구 분	2012	2013	2014	계
국고	-	-	-	-
기금(기타)	19.2	25.9	26	71.1
계	19.2	25.9	26	71.1

□ 기대효과

- 스마트기반 영화부가시장 활성화를 통한 국내영화산업 경쟁력 제고

국내 애니메이션 총량제 확대 (5-2-나-②)

주관부서	방송통신위원회(편성평가정책과)	구분	예산
사업기간	2011~2012	협조부서	문화체육관광부 (영상콘텐츠산업과)

□ 사업개요

- 사업목적 : 국내제작 애니메이션 방영 확대
- 사업기간 : 2011 ~ 2012
- 사업시행주체 : 방송통신위원회
- 사업내용 : 국내제작 애니메이션 방영확대를 위해 편성의무 적용 대상 사업자를 현행 지상파방송사업자 외 종합편성 및 애니메이션 전문 방송채널사업자까지 확대

□ 2012년 추진실적

○ 추진현황(경과)

시 기	추진 내용	비 고
1분기	<ul style="list-style-type: none"> ○ 방송법 개정('12.1.17) ○ 학계, 연구기관 등이 참여한 연구반 구성('12. 2.) ○ 방송법시행령 및 편성고시 개정안 위원회 보고('12.3.30) ○ 신규편성 의무 확대를 위한 의견수렴(~'12.3월) 	
2분기	<ul style="list-style-type: none"> ○ 광고 게재 및 이해관계자 의견수렴('12.4월 ~ 5월) ○ 방송법 시행령 및 편성고시 개정 관련 자체 규제 심사('12.5.17) ○ 방송법 시행령 개정안 위원회 의결('12.5.30) 	
3분기	<ul style="list-style-type: none"> ○ 편성고시 개정안 규제개혁위원회 규제심사('12.7.5) ○ 편성고시 개정안 위원회 의결('12.7.10) ○ 방송법 시행령 및 고시 개정('12.7.18 시행) 	사업 완료
4분기	-	-

- 소요예산 : 해당사항 없음
- 주요성과 : 방송법, 시행령, 방송프로그램 편성 등에 관한 고시 개정
 - 방송법 개정('12. 1.17.)
 - 국내제작 애니메이션 신규편성의무를 종편 및 전문PP까지 확대
 - ※ 지상파(KBS, MBC, SBS: 1%, EBS: 0.3%) → 지상파, 종편PP 및 연간 일정 비율(50%) 이상 애니메이션을 편성하는 전문PP로 확대
 - 방송법 시행령 개정('12.7.18 시행)
 - 신규편성의무 부과대상 : 연간 50%이상 애니메이션을 편성하는 전문PP(제57조제3항)
 - 방송프로그램 편성 등에 관한 고시 개정('12.7.18 시행)
 - 방송매출액에 따라 의무편성비율을 차등적용

<국내 제작 애니메이션 신규편성 의무 대상 사업자 확대>

(단위: 억원, %, 편)

종편PP	방송매출액	700 이상	700~600	600~500	500 미만	소요편수
	의무비율(안)	1	0.7	0.5	0.3	-
	소요편수	7	5	3	2	8
	사업자수	-	-	-	4	-
전문PP	방송매출액	200이상	200~150	150~100	100~50	소요편수
	의무비율(안)	1	0.8	0.6	0.3	-
	소요편수	7	5	4	2	21
	사업자수	1	-	2	3	-

□ 기대효과

- 종편PP 및 연간 50%이상 애니메이션을 편성하는 전문PP로 신규 편성 의무를 확대한 결과, 연간 약 29편의 애니메이션 신규 수요 발생

5-3

차세대 콘텐츠 선도기술(R&D) 개발

기술개발 전략추진 체계 운영 (5-3-가-①)

주관부서	문화체육관광부(디지털콘텐츠산업과)	구 분	비예산
사업기간	2011~계속	협조부서	관련부서

□ 사업개요

- 사업목적 : 다양한 스마트환경에서 콘텐츠와 기기, 인프라, 기술이 상호융합된 신개념의 S.M.A.R.T 기술개발 전략체계 구축 및 과제기획
- 사업기간 : 2011 ~ 계속
- 사업시행주체 : 문화체육관광부, 한국콘텐츠진흥원
- 사업내용 : 콘텐츠와 기기, 인프라, 기술이 상호 융합된 신 개념의 글로벌 콘텐츠 기술 개발 모델의 발굴을 통한 전략연구 및 차년도 과제기획

□ 2012년 추진실적

○ 추진현황(경과)

시 기	추진 내용	비 고
1분기	'12년도 문화부 R&D시행계획 확정	'12.2월
2분기	문화기술 전망(CT Outlook2012) 수립 추진 문화 R&D 협력시스템 연구 추진	'12.5~
3분기	효율적인 성과관리체계구축 계획을 통한 문화체육관광 연구개발관리규정개정 안 마련 '14년도 후보과제 수요조사 발굴 및 추진 대상 세부검토	'12.7~ '12.9~ '12.7~9
4분기	문화체육관광 연구개발관리규정 개정 '14년도 추진과제 확정 및 RFP 작성	'12.11~'13.1(예정) '12.10~'13.1

- 소요예산 : 32.61억원

- 주요성과 : 13년 문화기술 과제기획 및 전략 수립을 통한 차세대 콘텐츠 기술개발 육성 지원
- 보완할 점 및 개선방안 : 과제발굴을 위한 다각적인 수요발굴, 범부처 차원의 공동기획 기능 강화필요

□ 2013년도 추진계획

- 사업목표
 - 융합시대에 대응하는 CT R&D 과제발굴 및 체계 선진화
- 주요 추진내용
 - '14년도 차세대 콘텐츠기술개발을 위한 과제기획
 - 3차 문화기술 전망(CT Outlook2013) 수립
 - 글로벌 선도가 가능한 R&D 과제발굴 및 CT R&D 체계개선
- 추진일정

시 기	추진 내용	비 고
1분기	'13년도박 문화부 R&D시행계획 확정	
2분기	문화기술 전망(CT Outlook2013) 수립 추진	
3분기	'14년도 후보과제 수요조사 발굴 및 추진 대상 세부검토	
4분기	'14년도 추진과제 확정 및 RFP 작성	

- 소요예산 (단위 : 억원)

구 분	2012	2013	2014	계
국고	32.6	32.6	33	98.2
기금(기타)	-	-	-	-
계	-	-	-	-

* ct기반조성사업 내 전문기관지원(문화기술기획평가관리)

□ 기대효과

- 최근 콘텐츠산업의 패러다임인 콘텐츠-기기-플랫폼의 통합환경에 대응하고, 글로벌 선도가 가능한 새로운 콘텐츠의 기술개발체계 마련

첨단 원천기술 개발 (5-3-가-②)

주관부서	문화체육관광부(디지털콘텐츠산업과)	구분	예산
사업기간	2011~계속	협조부서	관련부서

□ 사업개요

- 사업목적 : 성장성이 높은 차세대 융복합콘텐츠 기술개발을 통한 콘텐츠 5대 강국 실현
- 사업기간 : 2003 ~ 계속
- 사업시행주체 : 문화체육관광부(한국콘텐츠진흥원)
- 사업내용 : 차세대콘텐츠(3D/4D, 스마트콘텐츠, 공연, 가상현실 등) 분야, 디지털콘텐츠에 대한 세계적 수준의 문화 기술 개발

□ 2012년 추진실적

- 추진현황(경과)

시 기	추진 내용	비 고
1분기	신규 추진과제 사업공고 및 제안서 접수	'12.2
2분기	신규 추진과제 협약체결 및 개발진행	'12.5~
3분기	추진과제 개발진행	-
4분기	추진과제 개발진행 및 진도점검	예정

- 소요예산 : 총 765.2억원
 - 콘텐츠산업혁신기술개발(542.0억원/71개 과제) / 디지털콘텐츠원천기술개발(223.0억원/16개 과제)
- 주요성과 : 차세대콘텐츠기술개발 총 87개 과제 수행 중
- 보완할 점 및 개선방안 : 문화예술분야의 첨단화 등 창의성에 기반 한 기술개발에 대한 투자 확대 필요

□ 2013년도 추진계획

○ 사업목표 : 문화기술(CT)의 전략적 추진으로 콘텐츠산업의 글로벌 경쟁력 확보

○ 주요 추진내용

- 게임, 영상·뉴미디어, 가상현실, 융합형 콘텐츠, 공공문화, 창작·서비스 R&D 분야의 산업혁신을 위한 핵심기술개발(지정/자유공모)
- 공연/전시/국악 등 문화예술산업 첨단화에 필요한 기획,제작,실연(전시)와 실증사업을 위한 핵심기술개발(지정공모)
- 디지털콘텐츠분야의 핵심 원천기술개발(정통기금/지정공모)

○ 추진일정

시 기	추진 내용	비 고
1분기	신규 추진과제 사업공고 및 제안서 접수	
2분기	신규 추진과제 협약체결 및 개발진행	
3분기	추진과제 개발진행	
4분기	추진과제 개발진행 및 진도점검	

○ 소요예산:

(단위 : 억원)

구 분	2012	2013	2014	계
국고	542.0	531.0	558.0	1,631
기금(기타)	223.2	216.5	213.7	653.4
계	765.2	747.5	771.7	2,284.4

* 국고 : 첨단융복합콘텐츠기술개발사업예산 / 기금 : 디지털콘텐츠원천기술개발예산

□ 기대효과

○ 콘텐츠의 스마트화, 첨단화, 글로벌화 추세에 따라 차세대콘텐츠 패러다임 선도

종합정보망 구축 및 연계 강화 (5-3-가-③)

주관부서	문화체육관광부(디지털콘텐츠산업과)	구분	예산
사업기간	2011~계속	협조부서	관련부서

□ 사업개요

- 사업목적 : 문화기술의 과제기획에서 성과활용에 이르는 정보를 총괄 관리하는 정보관리시스템 구축
- 사업기간 : 2009년~계속
- 사업시행주체 : 문화체육관광부(한국콘텐츠진흥원)
- 사업내용
 - 연구개발정보관리시스템(CTRD) 개선 및 개발
 - NTIS(국가과학기술종합정보시스템) 연계 고도화

□ 2012년 추진실적

- 추진현황(경과)

시 기	추진 내용	비 고
1분기	'11년 연구개발시스템 개선 사업 완료	'12.3
2분기	'12년 연구개발시스템 개선 사업(위탁개발) 진행	'12.4~
3분기	'12년 NTIS 정보연계 및 상반기 데이터 품질평가 대응	'12.8
4분기	'12년 NTIS 정보연계 및 하반기 데이터 품질평가 대응	예정

- 소요예산 : 2.7억원
- 주요성과
 - 상반기 데이터 품질평가 : 한국콘텐츠진흥원 3위 (15개 부처)
 - 과제 수요조사 및 기술개발과제 선정 및 과제 관리에 활용
 - 국가과학기술지식정보서비스와 과제 및 인력 데이터 연계
- 보완할 점 및 개선방안 : 관련 부처와의 시스템 연계를 위한 연구 개발정보시스템협의체 구성 필요

□ 2013년도 추진계획

- 사업목표 : 연구개발시스템의 이용자 효율성 증대와 국가과학기술 지식정보서비스(NTIS) 연계 확대
- 주요 추진내용
 - 콘텐츠 연구개발정보시스템 협의체 구성
 - 각 관련 부처간의 실시간 연계항목 확대 등 정보활용 고도화
- 추진일정

시 기	추진 내용	비 고
1분기	'12년 연구개발시스템 개선 사업 완료	
2분기	'13년 연구개발시스템 개선 사업(위탁개발) 진행	
3분기	'13년 NTIS 정보연계 및 상반기 데이터 품질평가 대응	
4분기	'13년 NTIS 정보연계 및 상반기 데이터 품질평가 대응	

○ 소요예산

(단위 : 억원)

구 분	2012	2013	2014	계
국고	2.7	2.7	2.7	8.1
기금(기타)	-	-	-	-
계	2.7	2.7	2.7	8.1

□ 기대효과

- 차세대콘텐츠 연구개발의 기획-평가-관리의 체계화/효율화 제고

콘텐츠기술 국제 공동연구 활성화 (5-3-나)

주관부서	문화체육관광부(디지털콘텐츠산업과)	구분	예산
사업기간	2011~계속	협조부서	관련부서

□ 사업개요

- 사업목적 : 국제공동연구를 통한 전략적 국제 기술협력 체계 구축 및 글로벌 기술경쟁력 강화를 통한 우리 콘텐츠 해외진출
- 사업기간 : 2011 ~ 계속
- 사업시행주체 : 문화체육관광부
- 사업내용: 글로벌콘텐츠의 세계시장 진출 한국과 뉴질랜드 간 전략적 국제공동연구 추진

과제명: 3D 장면 분석 및 모델 재구성 기법에 의한 입체 3D 영상 생성·합성 기술/수행기관 : 한국전자통신연구원 / 예산 : 3년('12~'14)간 54억 지원

- 1단계(2012~2013)
 - 문화부 입체영상 변환기술 콘텐츠 적용에 필요한 기술 개발
 - 기술 적용 콘텐츠 제작에 국내 업체 공동 참여 방침
- 2단계(2014~2015)
 - 차세대 3D 영상 변환 및 합성 기술 개발
 - 글로벌 콘텐츠 수주를 위한 한-뉴 협력체계 구축 가속
 - 국내 기업 네트워크 등 협력체계 구축 지원, 기술이전 및 상용화 추진

□ 2012년 추진실적

○ 추진현황(경과)

시 기	추진 내용	비 고
1분기	국제 공동연구(한국-뉴질랜드) 과제 기획	~'12.3
2분기	콘텐츠진흥원 및 ETRI간 사업협약체결	'12.5
3분기	국제공동연구 추진과제 개발진행	-
4분기	공동연구방향 협의를 위한 ETRI 및 참여기관 1,2차 워크숍 진행, 국제공동연구 추진과제 개발진행	예정

- 소요예산 : 18억원
- 주요성과 : 한뉴 공동협력을 위한 예산확보 및 사업 수행시작

□ 2013년도 추진계획

- 사업목표 : 국제공동기술개발 과제 신규과제 발굴 추진
- 주요 추진내용
 - 14년 국제공동연구를 위한 신규 과제 발굴 추진
 - 12년에 시작된 한-뉴국제공동협력의 원활한 사업추진
- 추진일정

시 기	추진 내용	비 고
1분기	12년 과제 수행과제 단계평가 및 당해연도 협약체결	
2분기	신규과제 수행기관 선정 및 협약체결 공동연구 추진과제 개발진행	
3분기	공동연구 추진과제 개발진행	
4분기	추진과제 개발진행 및 진도점검 '14년 신규과제 발굴추진	

- 소요예산 (단위 : 억원)

구 분	2012	2013	2014	계
국고	18	18	18	54
기금(기타)	-	-	-	-
계	18	18	18	54

□ 기대효과

- 국제협력 체계 확보와 글로벌 기술 경쟁력 확보

콘텐츠 기술 국제표준화 추진 (5-3-다)

주관부서	지식경제부(정보통신표준과) 문화체육관광부(디지털콘텐츠산업과) 방송통신위원회	구분	예산
사업기간	2011~계속	협조부서	관련부서

<콘텐츠 기술 표준화(지식경제부)>

□ 사업개요

- 사업목적 : 기술의 융·복합화로 소관부처가 분산되어 있는 콘텐츠 산업을 체계적인 표준화 지원을 통해 미래 성장동력으로 육성
- 사업기간 : 계속
- 사업시행주체 : 연구소, 대학, 기업 등
- 사업내용 : 스마트미디어 상호운용성, 전자출판, 이러닝, 차세대 웹 등 국제표준화 리더십 확보를 통해 새로운 시장 창출이 가능한 전략 분야의 표준 개발과 보급 지원

□ 2012년 추진실적

○ 추진현황(경과)

시 기	추진 내용	비 고
1분기	국가표준 코디네이터 ²⁾ 중심의 표준화 체계 마련	
2분기	전자출판 분야 표준 목록 체계 개발	
3분기	이러닝 분야 표준 목록 체계 개발	
4분기	표준활용 시범사업 추진	

- 소요예산 : 32.7억원
- 주요성과 : 정보통신표준화 및 인증지원 사업과 표준기술력향상 사업을 통해 “스마트미디어 기반의 콘텐츠 상호 운용 표준 개발” 등 14개 과제 추진
- 보완할 점 및 개선방안 : 스마트폰, 태블릿 등 스마트미디어 등장에 따른 새로운 변화에 대응하여 콘텐츠기술 표준화 전략 마련 필요

2) 국가표준 코디네이터 사업은 민간전문가를 활용하여 표준화를 종합적으로 관리·조율함으로써 국가 R&D 결과의 성공적인 산업화를 지원, 현재 스마트그리드, 클라우드컴퓨팅, 스마트미디어, 스마트의료 정보, 3D산업, 인쇄전자, 스마트카 등 7명의 국가표준 코디네이터 활동 중

□ 2013년도 추진계획

- 사업목표 : ‘표준기반 개방형 생태계 구축을 통한 스마트 강국 실현’을 비전으로 콘텐츠기술 표준화 통합지원·적시 지원·범국가지원의 3대 전략 추진
- 주요 추진내용 : 표준화 프레임워크³⁾ 기반의 통합체계 구축, 선제적 표준 개발, 범국가적 표준화 지원을 통한 표준 활용 확산 등 추진
 - 스마트미디어 국가표준 코디네이터를 중심으로 스마트미디어 표준화 프레임워크 개발 및 보급
 - HTML5, EPUB 등 관련 콘텐츠 및 응용 표준 개발을 주도하는 W3C, IDPF, IMS 등 민간 표준화기구 활동 강화
 - 범정부적으로 산업 진흥에 필수적 표준 개발·지원*, SNS 등을 통해 정책개발자, 표준개발자, 표준사용자, 소비자간 소통 강화

* 지경부, 교과부, 문화부, 방통위 등 스마트미디어 관련 부처 다양

○ 추진일정

시 기	추진 내용	비 고
1분기	표준화 프레임워크 개발	
2분기	W3C, IDPF 등 민간 표준화기구 활동 강화	
3분기	시장 요구 국가표준의 적시 개발 보급	
4분기	산업별 정책 수립시 표준화 수요에 대응	

○ 소요예산

(단위: 억원)

구 분	2012	2013	2014	계
국고	32.7	30	30	92.7
기금(기타)	-	-	-	-
계	32.7	30	30	92.7

□ 기대효과

- 종합적이고 체계적인 콘텐츠 표준화를 통해 표준 기반의 개방형 콘텐츠 산업 생태계 조성
 콘텐츠 산업 생태계 조성
 글로벌 경쟁력 확보에 기여함은 물론 소비자들이 다양한 콘텐츠를 편리하게 사용할 수 있는 환경 조성

3) 표준화 프레임워크는 표준화의 설계도로 이해할 수 있으며, 개념모델, 참조모델, 유즈케이스, 표준 목록 등으로 구성, 표준화 프레임워크의 세부적 내용은 ‘표준화 프레임워크 도입방안(’12.8)’과 개발 중인 ‘KATS 표준화 프레임워크 가이드라인’ 참고

<콘텐츠기술 국제표준화 추진(문화체육관광부)>

□ 사업개요

- 사업목적 : 콘텐츠 산업의 미래 경쟁력을 제고하고, 콘텐츠 신시장 개척을 위한 핵심 콘텐츠 표준을 개발/보급하여 콘텐츠 산업의 활성화 촉진
- 사업기간 : 2011 ~ 계속
- 사업시행주체 : 문화체육관광부, 한국전자통신연구원(차세대콘텐츠연구소)
- 사업내용 : 콘텐츠기술 표준 개발, 보급 및 표준화 기반 구축 등

- 과제명 : 현재 가상세계와 현실세계 연동 서비스 프레임워크 표준 개발 /수행기관 : 한국전자통신연구원 / 예산 : 3년('10~'12)간 6억원
- 과제명 : 콘텐츠 내비게이션용 제스처 UI 표준개발 / 수행기관 : 한국전자통신연구원 / 예산 : 3년('12~'14)간 8.9억원

□ 2012년 추진실적

○ 추진현황(경과)

시 기	추진 내용	비 고
1분기	당해연도 협약체결	'12.2
2분기	국제 표준화 개발 및 국제회의참석(수시)	'12.4
3분기	국제 표준화 개발 및 국제회의참석(수시)	'12.7~
4분기	국제 표준화 개발 및 국제회의참석(수시)	예정

- 소요예산 : 4.9억원
- 주요성과 : 국제표준 기고서 15건, 특허 6건, 논문 2건, 기술문서10건 등
- 보완할 점 및 개선방안 : 콘텐츠 기술 표준화 사업의 원활한 추진을 위한 추가 예산 확보 시급

□ 2013년도 추진계획

- 사업목표 : 국제 공동 기술 표준화를 통하여 국제 콘텐츠 시장선점
- 주요 추진내용
 - 국제 표준화회의 참석 및 표준기고 등 표준화 원활한 사업 지속 추진
 - 14년 신규 표준화 과제 발굴 추진
- 추진일정

시 기	추진 내용	비 고
1분기	수행과제 단계평가 및 당해연도 협약체결	
2분기	국제 표준화 개발 및 국제회의참석(수시)	
3분기	국제 표준화 개발 및 국제회의참석(수시)	
4분기	국제 표준화 개발 및 국제회의참석(수시) 및 진도점검 '14년 신규 표준화 과제 발굴추진	

○ 소요예산

(단위: 억원)

구 분	2012	2013	2014	계
국고	4.9	5	5	14.9
기금(기타)	-	-	-	-
계	4.9	5	5	14.9

* 지경부 지식 경제 기술혁신 사업 예산사용

□ 기대효과

- 표준화를 통한 콘텐츠 산업 성장 및 콘텐츠 제작비용 절감
- 국제 콘텐츠 기술 시장 점유율 확대를 위한 핵심 IPR 확보