

---

# 2015년도 콘텐츠산업진흥 시행계획

---

2014. 12. 30.

**콘텐츠산업진흥위원회**

# I. 「2015 콘텐츠산업진흥 시행계획」 기본 방향

비전

**창조산업을 선도하는 콘텐츠강국 구현**

목표

	2014(추정)	⇒	2015(목표)
매출액	95.6조원		102조원
수출	55억달러		61억달러
일자리	62.6만명		63.1만명

2015  
추진  
방향

추진전략	역점 실천과제	예산
1. 투자자 기술기반 조성	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 콘텐츠 금융 활성화</li> <li>■ 콘텐츠·ICT 장르별 융합 확대</li> <li>■ 콘텐츠 제도 개선 등 현장 불편함 해소</li> <li>■ 지역콘텐츠 산업 육성으로 창조경제 기반 확대</li> </ul>	1,814억원
2. 콘텐츠와 창업창직 활성화와 창의인재 양성	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 콘텐츠코리아랩을 통한 창조생태계 기반 조성</li> <li>■ 콘텐츠 기업 창업·창직 확대 추진</li> <li>■ ICT, 여성, 현업 등 다양한 분야 창의인재 양성</li> </ul>	867억원
3. 글로벌시장 진출 확대	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 지역별 특성을 고려한 진출전략 추진</li> <li>■ 콘텐츠 수출환경 개선</li> <li>■ 쌍방향 교류협력확대로 상호네트워크 공고화</li> </ul>	209억원
4. 건강한 생태계 조성 및 이용촉진	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 창작자 권리·수익배분 등 상생협력 강화</li> <li>■ 저작물 관리 체계 구축 및 공공저작물 이용 활성화</li> <li>■ 콘텐츠 향유권 확대</li> </ul>	670억원
5. 분야별 콘텐츠의 경쟁력 강화 및 육성 협력체계 구축	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 방송, 게임, 영화 등 킬러콘텐츠 경쟁력 강화</li> <li>■ 유망 콘텐츠 육성</li> <li>■ 디지털 융합형 콘텐츠 육성</li> </ul>	961억원

## Ⅱ Ⅲ. 「2015 콘텐츠산업진흥 시행계획」 주요 내용

### 1 투융자·기술기반 조성

#### < 주요 내용 >

5대 추진전략	17대 중점과제	실천과제
1. 투융자기술 기반 조성	1-1. 투융자 자원 확충 1-2. 콘텐츠와 ICT가 융합된 신시장 개척 1-3. 창조경제 시대에 부응하는 제도 개선 1-4. 지역 콘텐츠 산업 육성	21개 실천과제

◇ 역점 실천과제로는,

#### ① 콘텐츠 금융 활성화

- 콘텐츠 펀드 글로벌 프로젝트, 성장잠재 및 초기제작 분야 투자 확대
  - \* 한중 글로벌 합작펀드(400억원), 기획개발펀드(100억원), 킬러콘텐츠펀드(400억원), 디지털콘텐츠펀드(1,000억원)

#### ② 콘텐츠·ICT 장르별 융합 확대

- 국민 체감형 문화기술(CT) 개발 및 산업별 장르별 문화기술 개발 지원(신규), 교육방송과 ICT 기술을 융합한 양방향 교육콘텐츠 제공(신규)
  - \* 국내 디지털 테마파크 구축, 씨티형 자연체험관 서비스, 아가월드 디지털누리서비스 등

#### ③ 콘텐츠 제도 개선 등 현장 불편함 해소

- 저작권 신탁관리단체 운영 개선, 온라인등급분류시스템 구축 및 뮤직비디오 민간자율등급전환, 웹툰 자율심의 제도화 등

#### ④ 지역 콘텐츠 산업 육성으로 창조경제 기반 확대

- 지역콘텐츠산업 중장기 로드맵 수립, 지역 특화콘텐츠 개발(신규)

## 1-1. 투융자 재원 확충

### □ 콘텐츠 투자 재원 확대

- (모태펀드) 문화계정을 영화 분야에서, 성장 잠재 분야 및 초기제작 등 정책적 육성 분야에 대해 선제적으로 투자하여 콘텐츠 시장 확대
  - \* '15년 계획 : 한중 글로벌 합작펀드(400억원), 기획개발 펀드(100억원), 킬러 콘텐츠(음원, 드라마 등 유망분야 400억원)
- (디지털콘텐츠펀드) 디지털콘텐츠코리아 펀드 1,000억원(정부 500, 민간 500)조성을 통해 디지털콘텐츠 분야 창업 및 성장 지원

### □ 콘텐츠 진흥 재원 확대

- (완성보증) 완성보증계정 추가출연(50억원)을 통한 완성보증지원 확대 및 초기 창업기업 대상 규제 완화
  - \* 신규보증규모 '14.9월 기준 269억 원 → '15년 500억 원 목표
- (콘텐츠 공제조합) 안정적인 운영을 위한 초기재원 조성(기금 출연 등) 및 가입 조합원 대상 보증서 발급

## 1-2. 콘텐츠와 ICT가 융합된 신시장 개척

### □ 문화기술(CT) 활용

- (소비자 중심 문화기술 지원) 문화산업 선도형 기술개발, 문화복지 공공 증진 기술 개발, 문화산업 현장 수요지원 기술개발 등 맞춤형 CT 추진
  - \* 새로운 형태의 문화상품 핵심기술, 전시·공예·전통문화 등 기존산업의 경쟁력 강화, 문화창작 융합디자인, 문화소외계층의 향유기회 확대기술 등
- (산업별 장르별 문화기술 개발 지원) 도심형 디지털 테마파크 및 3D 디지털화로 구현되는 국민 체감형 스마트 광고 서비스 추진
  - \* 국내 디지털 테마파크 구축을 위한 제휴 업무 협정('15.3, 알파돔시티)
  - \* 도심의 비싼 공간을 절약하는 '씨티형 자연체험관' 시범서비스('15.10)

□ 콘텐츠·ICT 융합분야 R&D 강화 및 연구성과 활용 제고

- (상호작용 창의교육 서비스개발) 교육 방송 콘텐츠와 ICT 기술을 융합하여 인터랙티브 양방향 교육 방송 콘텐츠 서비스 제공
  - \* 아가월드 프랜차이즈 유아기관 대상 디지털 누리 서비스 (‘15.8)
  - \* 공간증강 인터랙티브 방송/VOD 핵심 기술 개발 및 시범서비스 실시(‘15.10)
- (문화기술 사업화 촉진) 국내외 전시 참가 및 문화기술(CT) 공동관 운영을 기술/성과 공유 및 국내외 사업화 지원

**1-3. 창조경제 시대에 부응하는 제도 개선**

□ 현장의 불편함 해소를 위한 제도 마련

- (저작권 신탁관리단체 운영개선) 2015년 신탁관리단체 경영평가 실시, 저작권 신탁관리단체에 대한 과징금 처분 개선

□ 등급심의 제도 개선

- (온라인등급분류시스템 구축) 온라인등급분류종합지원시스템 고도화 사업 구축(민원 신청 고객지원, 내부업무지원) 기능 및 하드웨어 이중화
  - \* 정보보호 강화 및 개인정보보호법 대응을 위한 보안시스템(통합로그관리, 데이터 삭제 방지, 시스템 취약점 점검, 네트워크 장비) 도입
- (게임물 민간자율등급제도 정착 지원) 민간등급분류기관의 자율적·자생적 운영능력 배양 위한 위탁업무영역 확대, 민간등급분류기관 점검
- (뮤직비디오 민간자율등급 전환) 음악산업계 주요 협·단체 및 음반제작사 의견수렴 및 등급분류제도 개선을 위한 「음악산업진흥에 관한 법률」 개정 추진
- (웹툰 자율심의 제도화) 만화진흥법 조항 신설 등 웹툰 자율심의제 명문화 및 자율규제 업무매뉴얼 제작

□ 콘텐츠 사업자 관리 및 보호

- (방송프로그램 제작 경쟁력 강화) 콘텐츠 경쟁력 제고를 위한 외주 제작 인정기준 개정, 외주제작 평가시스템 도입, 특수관계자 비율 규제 개선, 미디어센터를 활용한 제작인력 양성 추진 등
- (독립제작사 신고제도 개선) '14년도 방송영상독립제작사 현황조사 및 방송영상독립제작사의 직권말소 기능강화 등 관리운영

## 1-4. 지역 콘텐츠 산업 육성

### □ 지역문화산업 육성체계 구축

- (로드맵) 지역콘텐츠산업 육성을 위한 정부-지방정부-산업계간 거버넌스 구축 및 체계적인 관리 및 지원 위한 **중장기로드맵 수립**
- (지역특화콘텐츠) 지역 콘텐츠산업의 경쟁력을 제고하고 글로벌 콘텐츠로 성장할 수 있는 지역 대표콘텐츠 개발 추진

### □ 지역밀착형 문화자원 구축

- (지역 스토리 랩 구축) 지역 스토리 랩의 **거점화 및 상호 연계 강화**  
\* 지역 스토리 랩 3개소 확대 지원 및 지역 스토리 랩 발굴 스토리의 사업화 지원)
- (지역 콘텐츠 제작기반 연계강화) 지역의 3D, CG 등 제작장비 **인프라 구축**  
(서울, 부산, 제주) 및 **방송제작 지원시설 종합포털 운영**(스마트폰 앱 개발·보급)

### □ 지역주민의 콘텐츠 향유권 제고

- (지역영상미디어센터 건립) 의정부, 합천 등 2개소 신규 선정 및 지역영상미디어센터 **공동활용 사업** 추진
- (작은 영화관 사업) 지역 주민들의 영화 향유권 제고 및 영상문화 격차 해소 위한 **작은영화관 9개 소 신규 선정, 지원**  
\* 사천, 합천, 정선, 영양, 고령, 영동, 울주, 광양, 해남

## &lt; 주요 내용 &gt;

5대 추진전략	17대 중점과제	실천과제
2. 콘텐츠 창업 · 창직 활성화와 창의인재 양성	2-1. 콘텐츠 융합과 창조의 공간 확충 2-2. 콘텐츠 창업 · 창직 활성화 2-3. 창의인재 양성과 지속가능한 경력개발	18개 실천과제

◇ 역점 실천과제로는,

① ‘콘텐츠코리아 랩’을 통한 창조생태계 기반조성

- 콘텐츠 아이디어 사업화 지원 등 위한 문화융합형 랩 구축·운영
- 공공 콘텐츠 제작 보급 위한 디지털선도형 랩 구축·운영
- 스마트벤처창업학교 등 창업자 대상 원스톱 지원으로 민관협력 강화

② 콘텐츠 기업 창업·창직 확대 추진

- 창업보육센터, 1인 창조기업 지원 등 창업기업 성장 지원
- 지역특화산업 대상 고용지원(1,000명)으로 일자리 창출 활성화

③ ICT, 여성, 현업 등 다양한 분야 창의인재 양성

- 창의인재 동반사업(15년 200명), 스마트콘텐츠 분야 전문인력 양성(320명), IT 여성기업 지원 등 맞춤형 인재양성 지원
- 청소년(콘텐츠창의교실), 대학생(해외석사), 현업인(직무과정 30개) 등 생애주기별 교육 및 경력개발 지원

\* 차세대 콘텐츠 기획 석사학위 과정 계약학과 형태로 신설 등

## 2-1. 콘텐츠 융합과 창조의 공간확충

### □ 콘텐츠코리아랩 설립·운영

- (문화 융합형 랩) 지역 콘텐츠코리아 랩 2개소 추가 설립·운영을 통한 콘텐츠 분야 아이디어 사업화 지원 및 스타트업 육성
- (창의적콘텐츠 제작기반 조성) 디지털선도형 랩 3개소 추가 설립·운영으로 병원·학교 등 공공 콘텐츠 제작·보급

### □ 정부·민관 협력시스템 가동

- (스마트벤처창업학교) 스마트벤처창업학교를 통해 스마트 콘텐츠·앱·SW융합 등 유망 지식서비스 분야의 (예비)창업자를 대상으로 사업계획 수립에서 개발, 사업화까지 창업 단계별 일괄 지원(150개팀 내외)

## 2-2. 콘텐츠 창업·창직 활성화

### □ 창업 활성화지원 및 기업가정신 고취

- (창업보육센터운영) 창업보육센터 운영 내실화를 위한 운영비, 보육역량 제고 등을 통해 창업보육센터 입주기업 평균 매출 비율\* 증가 추진
  - \* 목표 27.2% : 계속 입주기업의 (Σ당해연도 매출액 - Σ전년도 매출액) \* 100 / Σ전년도 매출액
- (1인 창조기업지원) 스마트러닝산업지원센터 입주지원, 테스트베드 장비 제공, 아이디어사업화 지원 등의 1인 기업·창업기업 성장지원
  - \* 맞춤형 비즈니스 사업화 지원 및 협업세미나 개최, 홍보 지원 등
- (지역성장산업 고용지원) 콘텐츠분야 등 성장유망업종, 국내복귀 기업, 지역특화산업 기업 등에 대한 고용지원(1,000명)
  - \* 기존 신성장동력분야 외에 지역경제 특성에 따른 지역특화산업을 지원하여 일자리 창출 활성화



- (기업가정신 교육강화) 성공 CEO 등의 창업 도전기, 기업경영 철학 강연 및 정기 오프라인 전국로드쇼\* 추진

\* 대학생 및 일반 국민을 대상으로 성공 창업자의 특강과 (예비)창업자를 위한 오픈멘토링 형식으로 운영(연 10회)

#### □ 콘텐츠 신직업 발굴 및 창직지원

- (콘텐츠신직업군 발굴) 선진국과의 직업 비교·분석 및 관계부처 회의를 거쳐 제2차 신직업 육성계획 마련 및 추진 예정
- (창직인턴제) 창직인턴제(고용부)와 창업인턴제(중기청) 사업이 유사·중복 문제 제기로 '15년부터 창업 관련 주무부처인 중기청으로 통합하여 사업의 성과 제고

### 2-3. 다양한 창의인재 양성과 지속가능한 경력개발

#### □ 콘텐츠 창의인재풀 경쟁력 제고

- (창의인재 동반사업) 멘토와 창의인재간 도제식 숙련교육 과정운영  
\* 플랫폼기관 7(기관당 4.8억 지원), 멘토(약 70명), 창의인재(약 200명)

#### □ ICT인력양성 및 여성유망직군개발

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

#### □ 콘텐츠 종사자 경력개발 체계 강화

- (콘텐츠 경력개발 체계 다양화) 콘텐츠 취업 현장방문(멘토링), 지역 순회 면접 지원 프로그램 운영 및 콘텐츠 취업 가이드 등 특화 콘텐츠 서비스 운영
- (영화현장스태프 경력개발 지원 및 처우개선) 영화현장스태프 교육훈련인센티브 지급(1,000명)
  - \* 현장 스태프 직무별 특화교육 실시 : 연출, 제작, 편집, 동시녹음, 법률 등

□ 현장밀착형 교육 체계 구축

- (청소년대상 콘텐츠 교육지원 강화) 청소년 대상 콘텐츠 창작 공모전 개최 및 콘텐츠 창작 공모전에서 선발된 인재를 중심으로 재능을 지속적으로 살릴 수 있도록 콘텐츠 창의교실 운영(3개소)
- (대학/대학원 콘텐츠융합형 교육 활성화) 융합형 프로젝트 중심의 콘텐츠관련 해외석사 장학지원, 차세대 콘텐츠 기획 석사학위(5학기) 과정을 대학교 신문방송 관련 특수대학원과 계약학과 형태로 개설
  - \* '14년 CMU ETC 장학생(7명), HCU 장학생(1명) 포함 총 20여명 지원
- (협업인 맞춤형 교육 강화) 현업인 직무과정(장르 심화 및 장르 융합 과정 30개 과정 내외), 열린 교육과정(TED형태) 운영(10개 과정), UHD 등 방송 신기술 및 방통융합으로 빠르게 변화하는 제작시스템 선도 인력 양성을 위한 실습 교육과정 확대 추진
  - \* PD, 작가, 지상파기술인, 방송기자, 아나운서, 방송문화산업기술인 대상 교육 운영 및 방송 프로보노 퍼블리코 멘토 양성 등

□ 「콘텐츠 창의인재개발원」 설립 검토

- (연구용역) 교육콘텐츠 개발, 교수요원 양성, 수급전망 및 조사정책 연구 등 창의인재양성의 종합적 지원방안 마련 위한 콘텐츠 창의인재 개발원(가칭) 설립 타당성 검토

### 3

## 글로벌 시장 진출 확대

### < 주요 내용 >

5대 추진전략	17대 중점과제	실천과제
3. 글로벌 시장 진출 확대	3-1 지역별 특성을 고려한 마케팅 활성화 3-2 해외진출 지원기반 구축 3-3 쌍방향 교류협력 확대	16개 실천과제

◇ 역점 실천과제로는,

#### ① 지역별 특성을 고려한 진출 전략 추진

- 신흥 시장 등 시장특성별, 방송 등 분야별, 아시아 등 나라별 진출 전략 추진으로 콘텐츠 수출 활성화 도모
- 글로벌 프로듀싱 지원(25억), 마케팅 전담펀드 조성(글로벌펀드 규약변경) 등

#### ② 콘텐츠 수출 환경 개선

- 해외진출협의회를 통해 범부처 협력체계 구축(분기 1회)
- 중국 등 주요수출지역에 대한 현지거점 구축을 통해 수출환경 조성
- 저작권 분야 해외 협력채널 구축, 교류협력 확대 등 해외 콘텐츠 업계 애로사항 수렴·지원 체계 마련

#### ③ 쌍방향 교류협력 확대로 상호 네트워크 공고화

- 한국 영화제 상영, 드라마방영 지원 등 국가간 문화교류 확대로 국가이미지 제고
- 개도국 대상 첨단 교실 확산, 아세안 대학 이러닝지원, 해외 작은 도서관 조성(15곳) 등 문화 해외원조 활동 전개

### 3-1. 지역별 특성을 고려한 마케팅 활성화

#### □ 지역별 시장 진출 전략

- (신흥시장) 중동, 중남미, 동유럽 주요마켓 참가/로드쇼 개최 등 한국 콘텐츠 인지도 제고
  - \* 비즈니스 상담 423건, 해외수출기업 185개 지원 등
- (방송협력) 해외 공동제작 4편 지원('15년) 시 지원대상국 다변화, 지원대상 및 상대국 부담금 투입비율 증대 추진을 통한 사업 효과 제고
- (아시아협력강화) 광전총국과 평요우 정책협의회를 통한 2단계 과제 발굴 및 중국과학원 등 콘텐츠 유관부처와의 협력을 통한 실질 협력 추진

#### □ 현지 마케팅 활성화

- (네트워킹 및 현지화) 해외시장 이용자 베타 테스트 구축 및 현지 전문가를 통한 콘텐츠 평가, 타겟 시장용 콘텐츠 기획, 변환 컨설팅, 2차 번역 서비스 지원
- (플랫폼 지원) 한국 앱 개발사의 해외 진출 활성화를 위해 해외 주요 전략시장에 대한 공동 PR, 마케팅 지원
  - \* 현지화 컨설팅, 마켓 등록, 해외 마케팅, CS까지의 원스톱 지원
- (글로벌 프로듀싱 지원) 해외 피칭지원 및 해외 공동제작 체결에 따른 제작비 지원(총 25억)을 통해 국내 방송콘텐츠의 글로벌 공동 제작 활성화 도모
- (글로벌 유통 협업) EBS 사업모델, 아리랑TV, KBS월드, 방송콘텐츠·포맷·채널, 공동제작 등 방송사업자 해외진출 지원
  - \* ITU 아·태 규제자라운드 테이블, 'ASEAN 방송주간(WEEK)' 신설, 한중 고위급 라운드테이블 등 활용
- (마케팅 전담펀드 조성) 제1차 글로벌콘텐츠투자조합에서 배급과 마케팅 투자가 가능하도록 규약 변경

#### □ 콘텐츠 산업과 수출산업 연계 동반진출

- (수출기업과 협업강화) 코리아브랜드&한류상품박람회 공동홍보관 운영 및 수출상담회 개최(문체부, 산업부, KOTRA, 콘진원 공동)
- (한류네트워크 구축) 한류 해외마케팅 적용 분야를 확충하여 한류 파생 부가상품, 소비재의 해외진출 지원
  - \* 2015 Korea Service & Content Market을 통한 콘텐츠 + 서비스업 결합 해외 진출 전문 B2B 상담회

## 3-2. 해외진출 지원 기반 구축

### □ 해외진출 협력체계 구축

- (해외진출협의회) 콘텐츠 관련 범부처 협력체계인 해외진출협의회 구성·운영(분기별 1회 개최 예정)
- (해외거점 확보) 한중 FTA 계기, 북경 외 상해, 중경 등 인구밀도 및 소득수준 높은 지역 개척을 위한 중국 시장조사 전문인력 파견, 맞춤형 정보 생산 및 공유 확대
- (글로벌센터 운영) 콘텐츠기업 수출지원을 위한 글로벌콘텐츠센터 Biz-Desk 운영, 수출 관련 찾아가는 실무지식 강연 및 멘토링 서비스 제공
  - \* 비즈데스크 상담 330건, 현지화 지원 27개, 출원등록 지원 27개 목표

### □ 해외 저작권 보호 강화

- (저작권민관협의회) 해외 진출 콘텐츠 업계 애로사항을 효율적으로 수렴할 수 있도록 영화, 방송, 음악, 만화, 게임 등 콘텐츠 분야별 분과 구성 운영 및 공동 대응
- (해외저작권센터 역량강화) 국제기구 및 해외정부 간 저작권 분야 전략적 협력채널을 구축하여 저작권 분야 해외 네트워크 구축
  - \* 한류거점 지역 현지 저작권 인식제고 캠페인 및 홍보 프로그램 운영, 세계 지식재산권기구(WIPO) 및 정부 간 저작권 연수 등 협력 프로그램 운영

○ (저작권 교류협력) WIPO, 중국, 일본, 필리핀, 태국 등과 정부 간 회의 및 저작권 포럼 공동 개최

- \* WIPO 주요국 고위급 정책담당자 워크숍(2월), 한-베트남 저작권 협력 세미나(4월), 제11차 한중저작권포럼(5월), 제4차 한필저작권포럼(5월), 서울저작권포럼(10월), 한태저작권포럼(9월), 한일저작권포럼(12월) 등

**3-3. 쌍방향 교류 협력 확대**

□ 교류협력 네트워크 강화 및 활성화

- (국가간협력) 제2차 한-영 창조산업 포럼(영국), 한-중 제3차 창조산업 포럼(한국, 10월), 제3차 한-EU 문화협력위원회 개최(10월)
- (문화교류) 중남미 등 개도국 대상으로 멜로, 액션, 로맨틱코미디, 사극 등 다양한 장르의 우리 드라마 방영을 지원
- (한국영화상영) 재외공관의 한국영화 상영행사 개최를 통해 한국 영화의 해외진출 지원 및 한류 확산, 국가 이미지 제고에 기여
  - \* 한류 발아국, 미성숙국 및 아·중동, 중남미 등 민간 진출이 어려운 지역 소재 재외공관을 중점 지원

□ 문화 해외원조 활동 전개

- (첨단 교실 확산) '14년 첨단 ICT 활용 시범교실 구축 협력국(스리랑카, 파라과이) 대상 교육 콘텐츠 제공 및 활용 연수 지원
- (아세안대학 이러닝지원) 국가별 현지인력을 활용한 콘텐츠 개발을 실시하여 CLMV 협력대학의 실질적 역량을 지원
- (작은도서관 조성) 해외 작은도서관 조성(14개관), 저개발 지역에 허브역할 공공도서관 1개관 조성

## &lt; 주요 내용 &gt;

5대 추진전략	17대 중점과제	실천과제
4. 동반성장 생태계 조성	4-1. 콘텐츠 기업 동반성장 및 공정거래 제고 4-2. 저작물 관리기반 강화와 이용 촉진 4-3. 자유로운 콘텐츠 이용환경 조성 및 기반 마련	17개 실천과제

◇ 역점 실천과제로는,

① 창작자 권리·수익 배분 등 상생협력 강화

- 대기업·중소기업 간 다양한 디지털 콘텐츠 비즈니스 모델 창출
- 음악 사용료 정산·분배의 기초자료로 활용될 수 있는 로그정보 제공 등 저작권 거래의 신뢰성 제고
- 디지털콘텐츠, 이러닝 콘텐츠, 영화, 방송, 출판 등 분야별 표준 계약서 제정 및 실효성 강화

② 저작물 관리 체계 구축 및 공공저작물 이용 활성화

- 저작권 직권조정제도 도입 등 제도 개선 및 저작권 기술개발 확대
- 새로운 유형의 저작권 침해매체에 대응하기 위한 첨단 수사역량 강화
  - \* 모바일 웹하드, 스트리밍 사이트 등
- 실수요자 중심의 공공데이터 품질 개선 및 국가기록물 활용 확대

③ 콘텐츠 향유권 확대

- 대국민 대상 온·오프라인 저작권 교육 등 콘텐츠리터러시 교육 강화
- 소외계층 콘텐츠 접근성 제고를 위해 영화자막 보급 및 디지털 기술개발
  - \* (영화) 전국 30개 상영관 연 40편 자막 및 화면 해설 지원 (디지털 콘텐츠) 메타데이터 매칭 시스템 개발

## 4-1. 콘텐츠 기업 동반성장 기반 조성 및 공정거래 제고

### □ 대·중소기업 동반성장을 위한 생태계 조성

- (대·중소기업 간 협력 강화) 대기업, 중소기업 간 다양한 디지털 콘텐츠 비즈니스 모델 창출 및 UHD, 스마트 기기, 가상현실 등 차세대콘텐츠 기반 융합형 사업 모델 발굴 지원
  - \* 국고 34억원에 대응하는 컨소시엄 출자 190억원 유치
- (권리·수익배분 상생협력) 음악로그정보수집시스템을 통해 음악 사용료 정산·분배의 기초자료로 활용될 수 있는 로그정보를 제공함으로써 저작권 거래의 신뢰성 제고 및 투명한 음악시장 조성(15년~)
- (콘텐츠 분쟁조정, 중소기업 고충처리) 콘텐츠 분쟁 사전 예방을 위한 정보공유, 콘텐츠이용자보호지침 준수여부 모니터링 실시, 콘텐츠 이용자보호 캠페인, 법률자문 실시

### □ 콘텐츠 중소기업 및 개인 보호 방안 마련

- (불공정거래 근절 기반 조성) 디지털콘텐츠 표준계약서 추가마련 (3종), 권역별 디지털콘텐츠 공정거래 법률자문(450건), 이러닝 콘텐츠 개발 대가산정기준(안) 가이드라인 마련 및 콘텐츠 분야별\* 표준계약서 실효성 제고 추진
  - \* 영화, 방송, 출판, 저작권 분야 표준계약서 등
- (불공정거래 관행 개선) 콘텐츠 제작관련 하도급거래에서 불공정 행위 모니터링 강화 및 인터넷 포털, 다국적 IT 기업 등 플랫폼 사업자의 콘텐츠 제공업자 및 소비자에 대한 불공정거래행위 감시 강화
  - \* 구두발주, 부당감액, 지연지급 등 불공정 하도급거래 적발 시 업종 제재
- (대중문화예술인에 대한 제도적 보호 및 관리 강화) 대중문화예술 기획업 등록제 도입, 심리 상담·법률 자문 및 대중예술인의 초상·성명 등에 대한 법적 근거\* 마련
  - \* 대중문화예술산업발전법 개정안 마련 및 전문가 의견 수렴



## 4-2. 저작물 관리 기반 강화와 공공적·산업적 이용 촉진

### □ 통합저작권 관리 체계 구축

- (저작권 관리 기술 개발) 저작권 기술지원 및 표준화, 저작권 이용 활성화 기술개발
  - \* 특징기반 필터링 성능평가 기반 구축, 기술적 조치 신청서비스 개선, 저작권 용어 등 표준화 활동, 저작권 서비스 혁신기술 개발(복제방지 기술 등), 원거리 실시간 저작물 식별 인식 기술 개발 등
- (직권조정제도 도입) 현행 저작권 조정제도는 당사자 일방의 협력 없이는 조정이 성립되지 않으므로 직권조정제도 도입으로 문제점 해결
  - \* 저작권법 개정안 통과 이후 구체적인 운영방안 마련 예정
- (디지털 저작권침해 과학수사) 모바일 웹하드, 스트리밍 사이트 등 새로운 유형의 저작권 침해매체에 대응하기 위한 저작권 침해사범 수사 확대 및 저작권 침해범죄 대응 첨단 과학수사 역량 강화

### □ 공공저작물 편의성 및 접근성 향상

- (범정부 공공데이터 제공 및 이용 활성화) 실수요자 중심의 공공 데이터 품질 개선 및 개방형·표준형 체계로의 전환, 이용활성화 지원 등을 적극 추진
- (공공저작물 제공 수준 조정 및 서비스 고도화) 공공저작물 활용 및 관리방안에 대한 홍보, 국가기록원 소장기록물을 활용\*, 기록 콘텐츠 확대 개발 및 책자 발간
  - \* ‘이달의 기록’, ‘오늘의 기록’, ‘기록으로 만나는 대한민국’, ‘국정분야별 주제 콘텐츠’, ‘정부간행물 온라인서비스’, ‘국무회의록 안건 목록집’ 등 주요 정책·국민 생활 관련 콘텐츠 개발·제공 및 책자 발간
- (공공저작물 공유 및 활용 확산) 자유이용대상 공공저작물 수집 확대, 유관기관과 협력을 통한 개방 및 이용 활성화 강화

### 4-3. 자유로운 콘텐츠 이용환경 조성 및 기반 마련

#### □ 콘텐츠 이용 인식 개선

- (콘텐츠 리터러시 교육 보급) 대국민 대상 온·오프라인 저작권 교육과정 운영, 교육 콘텐츠 개발·보급 등
  - \* 대상별 맞춤형 저작권 교육프로그램(연중), 찾아가는 저작권 교육(연중), 저작권 내용 학교 정규교육과정 반영 협의(상반기), 청소년 글짓기 대회(하반기 등), 원격교육 콘텐츠 개발, 저작권 인식제고 워크숍 추진 등
- (가족친구와 콘텐츠 향유 여건 마련) 펀드를 통한 가족이 함께 감상할 수 있는 전체/12세이상 관람가 영화 제작환경 조성
  - \* 1분기 중 영화펀드 조합 결성 예정(결성액 170억), 2015년내 결성액 대비 20%(약 34억) 전체 관람가 영화에 투자

#### □ 취약/소외계층 콘텐츠 향유 기회 및 안전성 제고

- (소외계층 콘텐츠 접근성 제고) 문화소외계층의 영화문화 향유권 확보 및 일반인이 손쉽게 이용할 수 있는 공공 및 교육 콘텐츠를 소외계층도 시차 없이 동시에 이용하도록 디지털 콘텐츠 접근성 제고
  - \* (영화분야) 전국 30개 상영관에 연 40편 내외의 자막·화면해설 상영사업 수행, 장애인영화제 개최 지원
  - \* (디지털 콘텐츠분야) 디지털 콘텐츠의 접근성 제고를 위한 접근성 메타데이터와 사용자의 선호(preference)와 필요(need)를 정의한 프로파일을 정의하고, 이들 메타데이터를 매칭하는 시스템 개발
- (차세대 융합형 콘텐츠 산업육성) 융합형콘텐츠 개발로 콘텐츠산업의 신시장 개척 및 글로벌 시장 선점
  - \* 국내외 CG 프로젝트 7개 과제 지원(44억원), 가상현실콘텐츠 유망 분야 8개 과제 발굴·지원(23억원), 휴먼케어(8종), 융합스포츠 콘텐츠(5종) 개발 지원(60억원), 디지털 헤리티지, 무안경 3D 등 실감콘텐츠 10여종 제작지원(50억원) 등
- (차세대 콘텐츠 이용 안전성 강화) 미디어별 시청자, 시청환경, 디스플레이 및 콘텐츠 제작 가이드라인 수정 및 권고안 도출

## &lt; 주요 내용 &gt;

5대 추진전략	17대 중점과제	실천과제
5. 콘텐츠의 경쟁력 강화 및 협력체계 구축	5-1. 선도 콘텐츠 경쟁력 강화 5-2. 유망콘텐츠 산업 육성 5-3. 디지털 융합 콘텐츠 시장 확대 5-4. 콘텐츠산업 육성 협력체계 구축	29개 과제

◇ 역점 실천과제로는,

① 방송, 게임, 영화 등 킬러콘텐츠 경쟁력 강화

- (방송) 양방향 기능의 스마트미디어 제작(10개) 및 방송 유통시스템 고도화
- (게임) 모바일 게임기업 지원(22개) 및 분야별(재난안전, 실버, 의료, 국방) 기능성게임제작지원 등 게임산업 지속성장동력 발굴
- (영화) 오프라인 중심의 영화서비스 관련 규정 정비(디지털내용 반영)

② 음악, 애니·캐릭터, 뮤지컬, 스토리 등 유망콘텐츠 육성

- (음악) 인디음악 지원 위한 지역기반형 음악창작소 확대(2개소)
- (애니) 극장용, 뉴미디어용 애니메이션 제작지원(신규)
- (캐릭터) 캐릭터 중심 장르 파생 콘텐츠 개발 지원(공연, 게임 등)
- (뮤지컬) 분야별 뮤지컬 아카데미 운영 및 연습공간 설치(전국 4개소)
- (스토리) 스토리산업 법제화 및 우수 스토리 사업화 추진

③ 디지털 융합형 콘텐츠 육성

- (e북, 웹툰) 우수전자책 제작지원 확대(1,050종), 만화 해외마켓 참가
  - (융합콘텐츠) 군사훈련용 콘텐츠, 공간정보 오픈플랫폼, 이러닝 콘텐츠, 디지털교과서 개발 및 공공데이터 DB 구축, 차세대 융합형 콘텐츠\* 육성
- \* CG 프로젝트(7개과제), 가상현실 유망분야(8개), 휴먼케어(8종), 융합스포츠(5종), 실감콘텐츠(10종) 등

## 5-1. 선도콘텐츠 경쟁력 강화

### □ 방송영상 제작·유통 강화

- (방송영상 제작지원 확대) 방송콘텐츠 창작활성화와 제작역량 강화 위한 드라마, 다큐 등 제작지원 및 신규 포맷 파일럿·바이블제작지원 등
- (방송프로그램 유통정보 통합관리체계구축) 방송사와 프로그램 유통사 간 통합관리시스템 이용 활성화 방안 마련 및 콘텐츠 제공 사업자 확대에 따른 시스템 고도화 추진
  - \* 소프트웨어 개발 및 유통정보 검색 편의를 위한 검색엔진 구축 등
- (빛마루 구축 및 운영) 유명 프로그램 제작 및 촬영 유치 통한 빛마루 운영 가동률 60%\*이상 목표
  - \* 독립제작사 및 중소 방송채널사업자(PP) 등에게 방송제작 시설, 장비 및 제작기술 제공, PP의 방송채널을 플랫폼사업자까지 전송 서비스 제공
- (스마트미디어 콘텐츠 활성화) 지상파, IPTV, DCTV, 위성, DMB 등 미디어를 통해 송출이 가능한 양방향 기능을 포함한 방송 콘텐츠 제작(10개 내외)
- (광고산업실태조사 실시) 모바일·온라인 광고통계 정교화 등 광고 통계 분류체계 개선

### □ 게임 성장 동력 발굴

- (중소·창업 모바일 게임기업 지원) 모바일게임센터 인큐베이팅 및 일자리 창출(22개 기업), 모바일게임 현지화, 해외수출 다변화(40개), 중소 모바일게임 글로벌 퍼블리싱(22개) 및 전문운영지원(6~8개 모바일게임)
- (기능성게임 제작지원 및 홍보) 분야별\* 기능성게임 제작지원(8편 내외) 및 체감형 기능성 아케이드게임 개발(3편) 및 공동홍보관 운영 (지스타2015 등)

## □ 영화 수익기반 다각화 및 수출 지원

- (온라인 영화서비스 관련 규정 정비) 디지털 환경변화에 따라 오프라인 영화상영관 중심의 현 「영화 및 비디오물의 진흥에 관한 법률」 체계 정비  
\* '15년 상반기 연구용역→ '15년 하반기 입법추진
- (주요 국제영화제·필름마켓 진출 지원) 해외 필름마켓 참가지원 (10개처, 3,3300건 수출상담, 700건 수출계약 목표) 및 국제영화제 참가 지원(44개처 53개 작품 88명, 외국어 자막 지원 목표)
- (VFX영화 기획개발단계 지원) 영화분야 첨단기술 발굴 및 제작지원 (3-4편), 키퍼런스 개최 등 국내 첨단영화기술 테스트 베드 역할

## 5-2. 유망콘텐츠 산업 육성

## □ 음악 창작역량 강화 및 글로벌 지원

- (인디·장르음악 창작 지원) 신인뮤지션 육성·공연·홍보 마케팅 프로그램 강화, 다양한 장르음악의 창작공간인 음악창작소 확대
- (K-POP 글로벌화 지원) 해외 권역별 뮤직마켓 쇼케이스 개최 지원, 국제 음악 페스티벌 참가 및 글로벌국제뮤직페어(MU:CON) 개최 지원  
\* 글로벌국제뮤직페어에서 각 뮤직마켓 및 페스티벌 참가지원 뮤지션 선정

## □ 애니·캐릭터 제작/유통 지원으로 성공사례 창출

- (아동·청소년·가족용 애니메이션 제작 지원) 가족용 애니메이션 제작 지원(4편) 및 유아용 애니메이션 제작지원(12편), 국산 애니메이션 주시청시간대 방영 및 동 시간대 국산 애니메이션 광고 방송 지원
- (글로벌 성공사례 창출을 위한 제작지원) 캐릭터 시제품 개발 및 선정된 과제에 대해 상품기획 지원, 캐릭터를 중심으로 장르간 파생 콘텐츠\* 개발 지원

\* 캐릭터 → 공연(뮤지컬, 연극, 영화, 드라마, 애니메이션), 게임, 출판 등

## □ 창작 뮤지컬 제작지원 및 전용공간 확보

- (우수 창작뮤지컬 육성 지원) 창작부터 유통까지 이어지는 공연의 전 과정에 대해 단계별 지원을 통해 대표 창작뮤지컬 레퍼토리 육성 및 창작뮤지컬 전문 인력 양성을 위한 분야별 아카데미 운영 실시
- (뮤지컬전용 창작·연습 공간 지원) 전국에 총 3~5개소의 연습 공간을 설치, 운영('14년 2개소→'15년 확대 예정)

## □ 스토리산업 육성

- (스토리산업 제도화) 스토리산업 정책범위 명확화 및 지원 근거 법제화
- (이야기 문화원형 발굴 및 완성화 지원) 우수 스토리 발굴, 스토리 텔러 육성, 스토리 공모대전 수상작 사업화 및 해외진출 지원 등

### 5-3. 디지털 융합 콘텐츠 시장 확대

## □ e북, 웹툰, 패션산업 육성

- (양질의 전자출판 콘텐츠 확보) 우수전자책 등 제작지원(1,050종), 우수콘텐츠 발굴·시상(20여편), 국제도서전 참가지원(5개), 수출 전자책 번역지원(70여종), 디지털북페어코리아 개최, 체험공간 운영
- (21세기 정보지식 창출산업 클러스터 육성) 파주 출판단지를 방문 고객 편의시설 허용 등 제도개선, 고유의 문화콘텐츠 개발, 문화 관광사업 연계 등을 연계하여 지식거점화
  - \* 1단계 : 339개사 입주, 종사자 4,965명, 연매출 1조5천억원
  - \* 2단계 : 산업용지 분양 완료(112개사), 상업용지 분양(84%), 기반공사 완료
- (만화생태계/해외수출 활성화) 연재만화, 인디만화, 글로벌 장편 등 장르별 맞춤형 지원체계 구축 및 해외마켓 참가
- (패션브랜드/글로벌 패션산업 육성) 한국디자이너브랜드 해외시장 진출 지원 및 시제품 제작 지원 등을 통해 창의디자이너 브랜드 양성

## □ 차세대 산업 육성

- (융합콘텐츠 육성 및 개발) 소부대 전술 숙달을 위한 PC기반 3D 게임 개발 및 군사 훈련용 3D 시뮬레이션 개발
  - \* 신세대 장병에 친화적인 컴퓨터 게임 S/W
- (공간정보 오픈플랫폼 확대 구축) 3차원 공간정보 구축(11개 市), 시계열 항공사진 서비스(40~50년대 등) 및 오픈API 확대, 공공정보 추가개방, 사용자 맞춤형 커스터마이징 등
- (e러닝 콘텐츠 및 디지털교과서 개발) 10개 권역 이러닝지원센터의 이러닝 콘텐츠 개발 지원, 4대 산업분야\*에 대한 스마트러닝 시범 콘텐츠 개발(3종) 및 디지털교과서 연구학교\*\* 시범적용
  - \* 4개 분야 : 산업안전, 건설, 기계/전기전자, 스마트기기센서 등
  - \*\* '15년 연구학교 : 초등 71개교, 중학교 69개교
- (공공데이터 제공 및 이용활성화) 수요조사 등을 통해 개방 효과가 큰 분야의 신규DB 구축 및 기 구축된 DB 재가공 추진
- (e트레이닝 시스템 개발) 현장 체감형 입출력 장치, 경험지식 획득 및 재현기술, 원격 협업 트레이닝 기술 개발과 다목적 가상훈련 개발 플랫폼 연계 시범서비스 개발 등

### 5-4. 콘텐츠산업 육성 협력체계 구축

- (콘텐츠 상생협력 협의회 운영) 콘텐츠산업 현장 애로사항 해소를 위한 정기적으로 협의회를 개최하고 수시협의를 통해 발굴된 주요 추진과제 현황·계획 논의 및 점검(미래부-문체부)
- (융복합 콘텐츠 표준화 협력체제 구축) 정부·업계·학계 간 소통 및 협력 강화를 위한 융복합 콘텐츠 분야 표준화 기획위원회 운영 및 표준화 프레임워크 개발

## <참 고> 과제별 소요 예산

구분	과제명	소요 예산(단위 : 억원)			
		'14	'15	'16	계
<b>&lt;추진전략 1&gt; 투융자·기술 기반 조성</b>					
중점과제	1-1. 투융자 재원 확충	720	1,050	1,160	2,930
중점과제	1-2. 콘텐츠와 ICT가 융합된 신시장 개척	458.4	501.4	530	1,489.8
중점과제	1-3. 창조경제 시대에 부응하는 제도 개선	11	5	4	20
중점과제	1-4. 지역 콘텐츠 산업 육성	114.5	258	436	808.5
소 계		1,303.9	1,814.4	2,130	5,248.3
<b>&lt;추진전략 2&gt; 콘텐츠 창업·창직 활성화와 창의인재 양성</b>					
중점과제	2-1. 콘텐츠 융합과 창조의 공간 확충	244.5	282.2	201.1	727.8
중점과제	2-2. 콘텐츠 창업·창직 활성화	429.9	422.2	439.4	1,291.5
중점과제	2-3. 다양한 창의인재 양성과 지속가능한 경력개발	124.5	162.3	194	480.8
소 계		798.9	866.7	834.5	2,500.1
<b>&lt;추진전략 3&gt; 글로벌 시장 진출 확대</b>					
중점과제	3-1. 지역별 특성을 고려한 마케팅 활성화	514.9	121.1	156.9	792.9
중점과제	3-2. 해외진출 지원기반 구축	33.5	38.8	36.4	108.7
중점과제	3-3. 쌍방향 교류 협력 확대	55.8	49.5	66.6	171.9
소 계		604.2	209.4	259.9	1,073.5
<b>&lt;추진전략 4&gt; 동반성장 생태계 조성</b>					
중점과제	4-1. 콘텐츠기업 동반성장 기반 조성 및 공정거래 제고	84.6	80.5	418.9	584
중점과제	4-2. 저작권 관리 기반 강화와 공공적 ·산업적 이용 촉진	283.2	290.9	508.4	1,082.5
중점과제	4-3. 자유로운 콘텐츠 이용환경 조성 및 기반 마련	357	298.9	1,220.4	1,876.3
소 계		724.8	670.3	2,147.7	3,542.8
<b>&lt;추진전략 5&gt; 분야별 콘텐츠의 경쟁력 강화 및 협력체계 구축</b>					
중점과제	5-1. 선도콘텐츠 경쟁력 약화	159.3	159.9	302.6	621.8
중점과제	5-2. 유망콘텐츠 산업 육성	591.9	435.8	756.6	1,192.4
중점과제	5-3. 디지털 융합 콘텐츠 시장 확대	439.4	361.6	1,164.3	1,965.3
중점과제	5-4. 콘텐츠산업 육성 협력체계 구축	1	4	4	9
소 계		1,191.6	961.3	2,227.5	4,380.4
계		4,623.4	4,522.1	7,599.6	16,745.1

\* '16년 이후는 중기재정계획과 연계