

2010년도 국정감사결과 시정 및 처리요구사항에 대한 처리결과보고서

【한국콘텐츠진흥원】

시정 및 처리요구사항	조치결과 및 향후 추진계획
<p>(분야) 콘텐츠산업</p> <p>○ 중앙정부, 지방자치단체, 한국 콘텐츠진흥원등 여러 기관에서 수행되고 있는 콘텐츠 지원 사업에 대한 중소기업의 이해도 및 활용도가 저조하므로, 여러 기관에서 수행하고 있는 콘텐츠 지원사업에 대한 통합적인 홍보체계를 구축할 것</p>	<p><조치결과></p> <p>○ 정부와 지자체 등에서 시행하고 있는 2011년도 콘텐츠 지원 사업 현황 파악중</p> <p><향후 추진계획></p> <p>○ 지원사업 홍보를 위한 기관 간 협력체계 구축 - 지원사업 통합 안내서 제작, 배포 - 사업정보 공유를 위한 홈페이지 제작, SNS홍보</p>
<p>○ 현재 방송콘텐츠 제작지원 사업의 지원대상 선정기준이 시청률과 밀접하게 연결되어 있으나 실제 높은 시청률을 보인 드라마가 지원대상에서 탈락하는 등 현행 평가방식에 문제가 있으므로, 방송콘텐츠 제작지원과 관련하여 객관적이고 공정한 평가모델을 마련할 것</p>	<p><조치결과></p> <p>○ 평가모델 개선, 보완중임</p> <p><향후 추진계획></p> <p>○ 2011년 선정평가지 개선된 평가모델 적용 - 콘텐츠의 특성을 반영하고 장르에 특화된 심사기준 마련, 적용 - 사업목적 달성을 위하여 드라마와 비드라마 등 지원 분야별로 객관적인 평가모델 마련, 적용</p>
<p>○ 드라마 등 콘텐츠 제작 활성화를 위하여, 기업과의 연계성을 통해 장르별 우수작품에 대한 시상 확대할 것</p>	<p><조치결과></p> <p>○ <2010 대한민국 콘텐츠 어워드> 개최, 우수작품 시상 - 드라마 등 장르별 우수 콘텐츠에 대해 시상</p> <p><향후 추진계획></p> <p>○ 시상 가치와 의미를 높이고 관련 업계가 공감하고 만족할 수 있는 방향으로 개선하여 추진 예정</p>
<p>○ 문화산업의 수도권 집중화로 비수도권 지역의 문화산업이 위축되는 문제가 있으므로, 지역문화에 기반한 문화산업 육성 및 인프라 확충지원 등 지역문화산업 활성화 대책을 강구할 것</p>	<p><조치결과></p> <p>○ 지역 문화산업 육성 정책방안 발표('10 전국문화산업정책워크숍) - 스토리텔링 인프라의 전국적 확산 추진(지역별 스토리 발굴 및 스토리창작센터 운영, 지역 이야기꾼 공모전 개최) - 문화기술 공동연구센터 확대(현 2개소 → 2012년까지 7개소) 및 지역 3D콘텐츠 제작역량 강화 지원</p>

	<p><향후 추진계획></p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 지역문화산업클러스터 활성화 방안 연구사업 추진 <ul style="list-style-type: none"> - 지역 문화산업클러스터 실태조사 실시(상반기 중 착수 예정) ○ 제11회 전국문화산업정책워크숍 개최('11년 6월 예정)
<ul style="list-style-type: none"> ○ 긴급입찰방식의 업체 선정, 입찰시 공고기간 축소, 입찰가격에 대한 평가 누락 등 국가계약법 시행령을 위반하여 매년 동일한 사업자에게 국제방송 영상견본시 사업을 위탁하는 것은 부적절하므로, 향후 일반경쟁 방식의 입찰을 실시하는 등 대행업체 선정 방식을 개선하고 선정과정에서 관련 법령을 준수할 것 	<p><조치결과></p> <ul style="list-style-type: none"> - 공고기간과 입찰 절차 등 계약법 시행령에 대해 숙지하였으며 관련 규정과 절차를 반영하여 2010년 사업을 수행하였음 <p><향후 추진계획></p> <ul style="list-style-type: none"> - 사업자의 선정(입찰)은 추정가격 이상 및 긴급한 사유로 인한 긴급입찰방식을 지양하고, 계약사무처리규칙 및 국가계약법에 의한 입찰절차를 숙지하여 준수하겠음 - 향후에도 일반경쟁방식의 입찰을 실시, 위탁사 선정과 사업 수행에 문제없도록 추진하겠음
<ul style="list-style-type: none"> ○ 해외사무소 매각·이전, 보유시설 임대 등 한국콘텐츠진흥원 운영과정에서 관련법령이나 내부규정을 위반한 경우가 있는데, 향후 관련 규정을 보다 철저히 준수하여 유사사례가 반복되지 않도록 할 것 	<p><조치결과></p> <ul style="list-style-type: none"> - 해외사무소 매각완료 및 한국콘텐츠진흥원 중국사무소 계좌로 매각대금입금('10. 3.) - 중국 국가외환관리국 외환반출 심사 중('10. 3 - 현재) <p><향후 추진계획></p> <ul style="list-style-type: none"> - 중국 국가외환관리국 심사 완료 - 중국 국가외환관리국 외환반출 허가증, 중국은행 제출 및 국내 송금 추진
<ul style="list-style-type: none"> ○ 문화원형 디지털화 사업은 제작 콘텐츠의 활용이 미흡하고 사업의 효과성이 저조하므로, 국가 예산의 비효율적 사용을 최소화하는 차원에서 사업의 지속추진 여부 및 사업추진 방식 등에 대하여 종합적으로 재검토할 것 	<p><조치결과></p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 문화원형콘텐츠 활용도 제고를 위한 기본방향 수립 <ul style="list-style-type: none"> - 2011년 활용도 제고를 위한 저작권 확보와 이용자 환경 개선, 홍보 강화 등 추진 방식 개선('11년 신규개발 중단) - 2012년까지 고객만족도, 성과평가 실시 후 결과에 따라 사업 지속 여부 결정 <p><향후 추진계획></p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 기개발 콘텐츠의 저작권 확보 <ul style="list-style-type: none"> - 산업계, 교육계 수요조사를 실시, 활용도 따라 단계적으로 저작권 확보, 공유저작물 등록 - 이용 활성화를 위한 무료서비스 콘텐츠 확대(구매, 사용 동의, 법정허락, 기간연장 등을 통해 저작권 확보) * 2011년 3월까지 저작권 전문 법무법인 선정하여 연중 지속적으로 추진

	<ul style="list-style-type: none"> - 저작권이 확보되지 못한 결과물 중 판매실적이 양호한 콘텐츠를 선별하여 전문업체 위탁 판매 ○대국민 서비스 중심의 문화콘텐츠닷컴 사용자 환경 개선 <ul style="list-style-type: none"> - 182개 과제 사이트를 하나의 통합 데이터베이스로 구축, 정보서비스 창구를 일원화하여 이용자 접근성 향상 * 고성능 서버 교체, 콘텐츠 재구성(re-Packing) 등 ○문화원형 디지털화 사업 홍보(2011) <ul style="list-style-type: none"> - 문화원형 소재 활용 가능한 업체, 학회, 협단체 등 - 교사 대상 문화원형활용 역사교육 연수프로그램 운영
<ul style="list-style-type: none"> ○ 기술개발과 사업의 연계가 강화될 수 있도록 지원과제 선정에서부터 사업화를 주요 평가항목으로 설정하고 과제수행계획서에도 사업화 성과 목표를 명시하도록 하는 등의 방안을 마련할 것 	<p><조치결과></p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 국정감사 이후 추진된 2010년도 3차 자유공모 공고 시(2010년 11월) 사업화 방안을 평가항목으로 설정하고 수행계획서에도 사업화 성과 목표를 명시하도록 하여 사업 추진 <p><향후 추진계획></p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 2011년도 사업계획에 사업화 성과 목표를 명시하고, 향후 추진 사업의 수행계획서에 사업화계획을 명시하도록 하여 선정당시 사업화 계획을 중점적으로 평가하는 등 사업화 성과위주의 체질개선을 통해 기술개발과 사업화의 연계강화 추진
<ul style="list-style-type: none"> ○ 대중문화진흥 분야의 중요성에 비하여 관련 인력과 예산이 크게 부족한 상황이므로, 대중문화진흥 분야에 대한 인력과 예산을 보강할 것 	<p><조치결과></p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 대중예술지원팀 신설 <ul style="list-style-type: none"> - 조직개편을 통해 기존 대중문화팀을 대중예술지원팀으로 개편하고, 대중문화 전담인력 1명을 추가 투입 ○ 대중예술지원 예산 확보 <ul style="list-style-type: none"> - 대한민국 대중문화예술상('10.11월) 예산확보 및 대중문화예술인 교육 프로그램 운영비 확보 <p><향후 추진계획></p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 대중문화예술 지원센터 개소와 지원 프로그램 운영 <ul style="list-style-type: none"> - 금년 내 대중문화예술인의 권익보호와 활동지원을 위한 대중문화예술인 지원센터 개소 예정 - 교육과 상담, 컨설팅, 분쟁조정 등 다양한 지원 프로그램 운영 예정
<ul style="list-style-type: none"> ○ 게임역기능 해소와 건전한 게임문화 조성을 위한 사업을 보다 적극적으로 추진할 것 	<p><조치결과></p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 청소년 게임 과몰입 예방 및 상담치료 지원 <ul style="list-style-type: none"> - 16개 시도 청소년상담센터 대상 '청소년 게임 과몰입 예방 및 상담치료 사업' 지원(4월~11월) · 한국청소년상담원, 16개 광역시도·45개 시군구 청소년상담지원센터 등 총 62개 청소년상담기관 사업참여 - 16개 시도 실무자 대상, 결과보고회('10.12.9) - 게임 과몰입 청소년 발굴과 예방·상담 운영(~12월)

	<ul style="list-style-type: none"> · 상담 118,659명(개별 10,026명, 집단 98,588명, 전화 9,598명, 사이버 147명) · 예방교육 407,175명(청소년 389,072명, 교사·학부모 18,103명) - 게임행동종합진단척도 매뉴얼 배포(전국 상담센터 180개소) ○ 건전 게임문화교육 강화 <ul style="list-style-type: none"> - 건전 게임문화교육 강사양성('10.7~12, 171명) <ul style="list-style-type: none"> · 연수(7.27~28), 지역별 보수교육 워크숍('10.7.29~9.2), 온라인 심화보수교육('10.11~12) - 초중학교 방문, 찾아가는 게임문화교실 운영('10.9~12월, 503개교, 70,867명) - 찾아가는 게임문화 교실 공개 세미나 개최, 게임리터러시 교육프로그램 보급('11.1.19, 교사 등 100여명) - 게임 과몰입 예방 교사직무 연수 운영('11.1.24~28/충남천안교육지원청, 교사 33명) <p><향후 추진계획></p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 게임 과몰입 상담·치유 인프라 확대(2011년) <ul style="list-style-type: none"> - 학교 내 게임 과몰입 상담 지원(교육청 Wee센터 30개소에 게임 과몰입 전담 상담사 배치) - 16개 시도 청소년상담센터 대상, 게임 과몰입 상담 지원(지역 내 게임 과몰입 청소년 발굴과 상담 운영) - 게임 과몰입 상담 전문가 교육(상담사, 상담교사 대상) ○ 게임 과몰입 실태조사와 상담프로그램 개발(2011년) <ul style="list-style-type: none"> - 청소년 과몰입 실태조사, 성인 과몰입 진단척도 개발 - 게임 과몰입 유형별 상담프로그램 개발, 시범보급 - 게임 과몰입 자가진단 소프트웨어 개발, 가정과 PC방 대상 배포 ○ 건전 게임문화 교육 강화 지원(2011년) <ul style="list-style-type: none"> - 게임문화교육 전문강사 양성 교육과정 개발, 운영(500명) - 초중학교 방문, 찾아가는 건전 게임문화교실 확대 운영(1,000개교) - 교사·학부모 대상 게임 과몰입 예방지도 캠페인
<ul style="list-style-type: none"> ○ 드라마 선판매, 포맷판매 등 방송콘텐츠 수출구도 변화에 맞추어, 방송콘텐츠 수출 전략을 체계화 할 것 	<p><조치결과></p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 수출전략 개선, 보완중임 <p><향후 추진계획></p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 2011년 선정평가시 수출전략형 콘텐츠 집중 지원 <ul style="list-style-type: none"> - 해외마켓에서 성공 가능성이 높은 콘텐츠 발굴, 지원 - 방송영상콘텐츠 신규포맷 등 부가가치가 높고 지속적인 수익창출이 가능한 사업 지원 확대 ○ 제작지원 이후 완성도 높은 작품에 대해 해외 마케팅 지원 연계