



한국콘텐츠진흥원을 소개합니다.

해마다 춘삼월이면 온 마을에 새하얀 배꽃이 만발하는 호남의 예향 나주에 등지를 든 한국콘텐츠진흥원은 2009년 5월 한국방송영상산업진흥원, 한국문화콘텐츠진흥원, 한국게임산업진흥원 등 5개 기관이 하나로 통합돼 출범한 대한민국 콘텐츠산업 총괄 진흥기관입니다.

지난 10년 간 한국콘텐츠진흥원이 걸어온 발자취는 넓고, 깊고, 다양합니다. 만화, 웹툰, 애니메이션, 캐릭터, 게임, 뮤지컬, 패션은 물론 세계인이 열광하는 드라마와 K-Pop을 통해 지구촌 곳곳에 우리 콘텐츠만이 줄 수 있는 감동을 전하기 위해 최선을 다해왔습니다.

한국콘텐츠진흥원은 4차 산업혁명 시대를 맞아 VR·AR 등 뉴콘텐츠 제작, 문화기술(CT) R&D, 원천 스토리 발굴, 방송포맷 개발 등의 영역을 지원함과 더불어, 스타트업 인큐베이팅, 인재 육성, 맞춤형 창업·창직 지원, 원천 IP를 활용한 OSMU 활성화, 영세 콘텐츠기업 대상의 투·융자 지원, 중장기 정책연구 및 산업분석 영역에 이르기 까지 한국콘텐츠진흥원은 국내 콘텐츠산업의 글로벌 경쟁력을 높이기 위한 미래형 사업을 펼치고 있습니다.

앞으로도 대한민국 콘텐츠가 세계시장에 우뚝 서는 그날까지 전진을 멈추지 않을 것입니다.

**모든 이들의 꿈과 상상을 현실로 만들어 주는 '드림팩토리(Dream factory)',
여기는 한국콘텐츠진흥원입니다.**

한국콘텐츠진흥원

KOREA CREATIVE CONTENT AGENCY

문화산업진흥기본법 제31조에 따라
대한민국 콘텐츠산업의 전방위 통합 진흥정책을
추진하기 위해 2009년 5월 설립

비전

누구나
콘텐츠로 일상을
풍요롭게

미션

공정과 상생, 소통과 공감의
사람중심 콘텐츠산업 구현

주요 현황

회 사 명 : 한국콘텐츠진흥원
설 립 일 : 2009. 5. 1.
주 소 : 전라남도 나주시 빛가람동
교육길 35
전 화 : 1566-1114
홈페이지 : www.kocca.kr

CONTENTS

주요사업

01	수요자 중심의 선순환 체계 구축	06
02	해외거점 중심의 마케팅 지원	08
03	B2B2C 마케팅 및 투자유치 지원	10
04	4차 산업혁명 선제 대응, 문화기술(CT) R&D	11
05	4차 산업혁명 선제 대응, 뉴콘텐츠 육성	12
06	4차 산업혁명 선제 대응, 융합형 인재양성	13
07	콘텐츠기업 육성을 통한 좋은 일자리 창출	14
08	이야기산업 육성	15
09	지역 콘텐츠산업 지원	16
10	공정거래 콘텐츠 생태계 조성	17
11	정책개발 연구 및 산업 인프라 지원	18

주요성과

20



전략과제



주요 제작지원

- 제작지원

 <p>게임</p> <p>온라인, 모바일, 아케이드, 기능성 가상현실(VR)-증강현실(AR) 차세대 게임 제작지원</p>	 <p>방송</p> <p>다큐멘터리, 단막극, 웹 드라마 뉴미디어, 실버문화 콘텐츠 제작지원, 방송 포맷 개발 지원</p>	 <p>뉴콘텐츠</p> <p>차세대 콘텐츠(VR·AR·MR 등) 개발 및 시제품 제작 사업화 제작지원</p>
 <p>애니메이션</p> <p>단편, 파일럿, TV 시리즈 웹용, 극장용 애니메이션의 기획 개발 및 우수 콘텐츠 제작지원</p>	 <p>캐릭터</p> <p>신규 캐릭터 개발 국산 캐릭터 상품 개발 연계 콘텐츠 제작 등</p>	 <p>패션</p> <p>디자인 브랜드 시제품 제작 및 마케팅 지원 창의 브랜드 육성 지원</p>
 <p>음악</p> <p>K-루키즈(신인유지선) 발굴 우수 앨범 제작 및 프로모션 대중음악 공연 지원 등</p>	 <p>만화</p> <p>만화 연계 콘텐츠 만화 IP 프로모션 지원</p>	 <p>스토리</p> <p>스토리 기반 콘텐츠 기획 및 제작 맞춤형 사업화 지원</p>

- 연구개발 지원(문화기술 (CT) R&D)



지정공모

기술수요조사 시 신청된 아이디어를 대상으로 문체부-과제기획위원회가 연구과제를 발굴·시정하고 수행기관은 공모로 선정



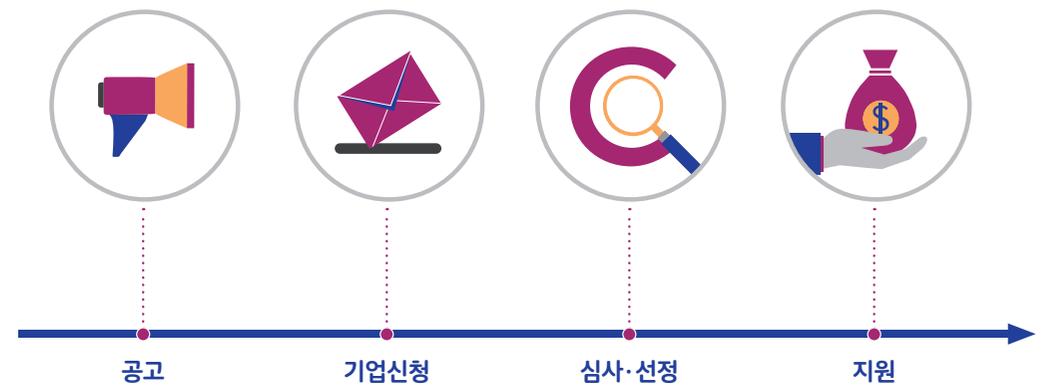
자유공모

연구 개발 과제와 수행기관을 모두 한국콘텐츠진흥원에서 공모해 선정

한국콘텐츠진흥원 주요 지원 현황



지원 프로세스





1. KOCCA 해외사업 전략거점

1-1) 비즈니스 센터

- LA(미국), 런던(영국), 자카르타(인도네시아) 북경, 심천(중국), 도쿄(일본)

1-2) 마케터 파견

- 상파울루(브라질), 아부다비(아랍에미리트)

2-1. 현지진출 종합지원서비스

- 비즈매칭 및 해외진출 컨설팅
- 글로벌 콘텐츠산업 동향 발간
- 현지 네트워킹 교류회 등 개최
- 스마트오피스 및 전시관 운영

2-2. 해외진출 맞춤형 지원 서비스 제공

- 비즈니스 1:1 상담
- 현지화(번역, 더빙, 자막) 지원
- 해외출원 등록 지원 등

3. 신흥시장 개척지원

- 한류 콘텐츠 수출 및 교류
- 협력이 기대되는 새로운 시장 발굴
- 한류엑스포 개최
- 신흥시장 전시마켓 참가 지원

4. 장르별 해외 주요 마켓 한국공동관 참가

방 송	필마트(FILMART)	홍콩
	미티비(MIPTV)	칸(프랑스)
	상하이TV페스티벌(STVF)	상하이(중국)
	미컴(MIPCOM)	칸(프랑스)
	도쿄국제영상컨벤션(TIFFCOM)	도쿄(일본)
	아시아TV포럼(ATF)	싱가포르
만 화	프랑크푸르트국제도서박람회	프랑크푸르트(독일)
	베이징국제도서박람회	베이징(중국)
캐릭터	라이선싱엑스포	라스베이거스(미국)
	브랜드라이선싱유럽	런던(영국)
	차이나라이선싱엑스포	상하이(중국)
게 임	차이나조이	상하이(중국)
	게임스컴	켈른(독일)
	도쿄게임쇼	도쿄(일본)
음 악	SXSW	오스틴(미국)
창 업	WEBSUMMIT	포르투갈
문화기술	중국하이테크페어	중국
	GDC	미국



잇츠게임
ITS GAME

글로벌 게임업계의 유력 바이어들을 초청, 국내 우수 게임 콘텐츠의 해외시장 진출을 지원하는 수출상담회

6월



캐릭터 라이선싱페어
Character Licensing Fair

국내외 300여개의 캐릭터, 라이선스 기업들이 참가하는 아시아 최대 규모 콘텐츠 라이선싱 전시회

7월



국제방송영상견본시
BCWW(Broadcast Worldwide)

글로벌 미디어의 동향을 파악하고, 방송영상 콘텐츠의 해외진출을 활성화하는 국제 방송 프로그램 콘텐츠 마켓

9월



서울국제뮤직페어
MU:CON

한국 대중음악을 해외로 폭넓게 소개하고 국내외 음악산업 관계자들을 초청하여 다양한 비즈니스를 이끌어내는 글로벌 뮤직 마켓

10월



넥스트 콘텐츠 컨퍼런스
NCC(Next Content Conference)

콘텐츠 창작과 유통에 쓰이는 최첨단 문화기술의 동향과 글로벌 시장 현황에 대해 조망하는 국제 포럼

3월



패션 코드
Fashion KODE

패션과 문화의 접목을 통해 문화로서의 패션을 대중에게 소개하는 대규모 패션 수주회

문화기술(CT) R&D

문화산업과 타 산업계의 융합이 가능한 전 분야에서 문화산업의 발전을 촉진하고 삶의 질을 향상시키기 위한 기술

지원분야

- 문화산업 선도형 기술개발 지원
- 문화복지 공공증진 기술개발 지원
- 문화산업 현장 맞춤형 기술개발 지원
- 문화기술 사업화 지원



VR콘텐츠 육성을 통한 생태계 조성 및 글로벌 경쟁력 강화

- 콘텐츠 제작지원

1. 제작·개발

VR콘텐츠 프론티어 프로젝트

콘텐츠와 가상현실(VR)을 결합한 차세대 콘텐츠 개발로 대·중소 기업 간 협력을 통해 대표 성공사례 창출

VR콘텐츠 제작지원

새롭고 혁신적인 시장가치를 창출하여 문화·체육 관광 등에 활용될 수 있는 VR킬러 콘텐츠 제작지원

2-1. 인프라 기반



VR콘텐츠 종합지원센터 구축/운영
VR콘텐츠 개발에 필요한 기기·제작·시연·협업 등 모든 인프라를 제공할 수 있는 VR종합지원센터 설립 및 운영

2-2. 뉴콘텐츠센터(VR콘텐츠 종합지원센터) 구축/운영

시설현황

- 조성부지 : 경기도 고양시 일산동구 태극로60 빛마루방수지원센터
- 임차규모 : 총 337평 (7층, 20층 사무공간)
- 사업기간 : 2018.04부터
- 이용대상 : (5년 미만의 관련분야 창업기업 또는 창업 예정기업) 방송·영상 등 중심의 뉴콘텐츠(VR·AR·MR·AI)개발 기업

지원내용

- 사업화 자금 · 홍보/마케팅
- 공간/인프라 · 진흥원사업 연계지원



인재 양성

- 콘텐츠 인재 발굴 및 육성

1. 오프라인 교육



1 청소년 전문 인재

- 청소년 창작교육을 위한 콘텐츠 창의체험스쿨 운영기관 지원
- 콘텐츠 특성화고 지원
- 자유학기제 연계 창작체험 프로그램 운영



2 대학(원) 예비 인재

- 콘텐츠 원캠퍼스 구축 운영
- 산학연 협업 프로젝트 운영 대학 지원



3 핵심 전문 인재

- 장르별 문화기술 전문인력 양성



4 현업 인재

- 창의인재등반사업
 - 전문가(멘토) - 창의교육생(멘티)의 도제식 멘토링 교육 지원
- 우수크리에이터발굴 지원사업
 - 우수 신인창작자 - 전문회사 매칭 프로젝트 중심 교육 지원
- 콘텐츠 현업인 재교육
 - 현업인 직무 심화교육(콘텐츠 스텝업)
 - 거장 초청 지식 공유 세미나 (콘텐츠 인사이트) 운영
- 중소콘텐츠 기업 수요 맞춤형 위탁 교육 운영

2. 온라인 교육

장르별 온라인 강의 제공 (사이버콘텐츠아카데미 <http://edu.kocca.kr>)



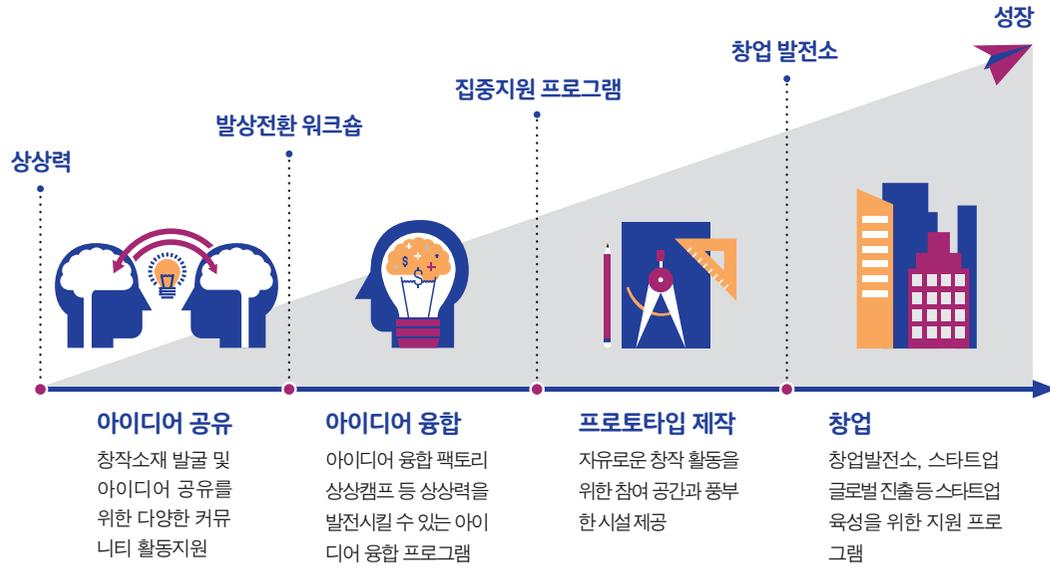
인재양성의 허브
콘텐츠인재캠퍼스

미래 콘텐츠 산업을 이끌어 갈 핵심인재 양성을 위해 생애 주기별·산업 맞춤형 교육을 지원하는 통합 교육 플랫폼



융복합콘텐츠 실험 무대
콘텐츠 문화광장

혁신기술 기반 융복합콘텐츠 육성을 위해 콘텐츠 제작·시연·마케팅·입주 공간을 지원하는 전문 플랫폼



14

콘텐츠기업 육성

- CKL 기업지원센터

- 융복합 콘텐츠 기업 인큐베이팅 시설
- 서울 광화문 위치(한국관광공사 건물)
- 콘텐츠 기업 25개사 입주

- 글로벌게임허브센터 · 모바일게임센터

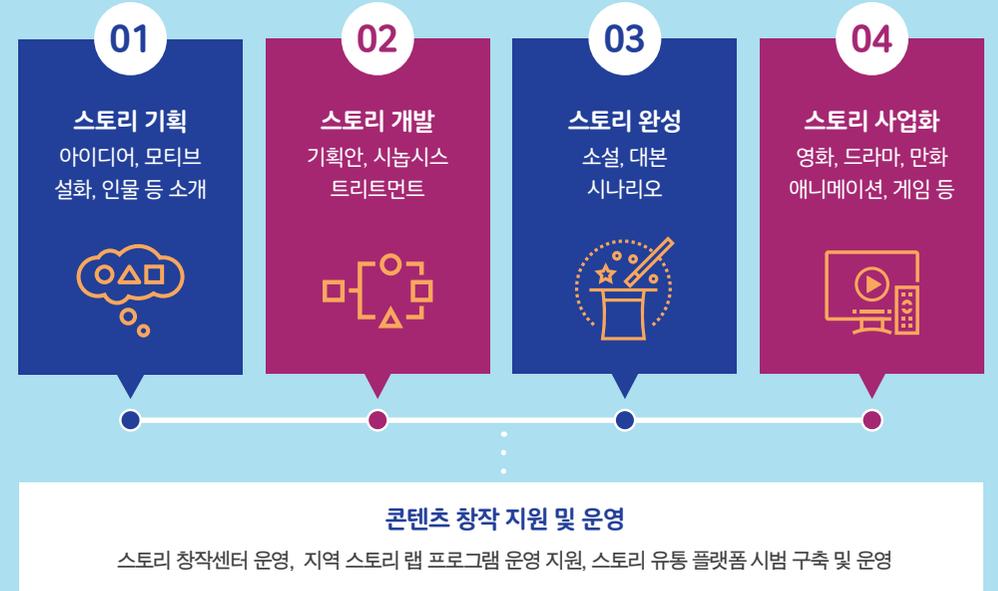
- 게임 특화 인큐베이팅 시설
- 경기도 성남시 판교 위치
- 게임 기업 57개사 입주



누구나 콘텐츠로 일상을 풍요롭게

콘텐츠 창작의 씨앗

모든 콘텐츠 창작의 씨앗이 되는 '스토리' 발굴과 스토리텔러 육성 스토리의 발굴-기획-개발-사업화-해외진출 체계적 지원



15

대한민국 스토리 공모대전

대한민국 콘텐츠 산업을 이끌 새로운 이야기 발굴의 장 영화, 드라마, 애니메이션, 만화, 출판, 게임 등 다양한 콘텐츠로 발전이 가능한 창작 콘텐츠 발굴



스토리 발굴지원

- 이야기 창작발전소 기획 및 운영
- 작가 데뷔 프로그램



스토리 사업화 지원

- 제작 및 투자 위한 피칭
- K스토리 해외진출지원
- 스토리 맞춤형 사업화 지원

한국콘텐츠진흥원

지역 콘텐츠산업 지원

09

대한민국 콘텐츠산업의 균형발전 및 지역경제 활성화를 위한 콘텐츠산업 육성

16

지역특화 콘텐츠개발 및 사업화 지원

지역 유관기관 연계 네트워킹 및 워크숍 개최

지역의 독창적 스토리 발굴 위한 스토리 랩 운영지원

각 지역별 글로벌 게임센터 구축 및 지원 통한 지역기반 게임산업 육성

지역콘텐츠 축제 : 넥스트 콘텐츠 페어 (NCF, Next Content Fair) 개최

우수콘텐츠 및 산업종사자 시상

콘텐츠분쟁조정위원회

공정상생지원센터

정품 캐릭터 사용 캠페인

우수콘텐츠 및 산업종사자 시상

콘텐츠성평등센터 '보라'

일자리센터

www.nextcontentfair.com

누구나 콘텐츠로 일상을 풍요롭게

2018.5.01 OPEN

주최 문화체육관광부 주관 한국콘텐츠진흥원 bexco 주리화회사 대진방송 KNN

누구나 콘텐츠로 일상을 풍요롭게

공정거래 콘텐츠 생태계 조성

10



대중문화예술지원센터

건강한 대중문화예술산업 생태계 조성을 위한 대중문화예술기획업 등록 및 교육 산업 종사자들의 권익 보호와 활동 지원



콘텐츠분쟁조정위원회

공정한 콘텐츠 거래 환경 조성을 위한 콘텐츠 분쟁 조정 전문기관 운영



공정상생지원센터

콘텐츠 산업 내 불공정 관행 개선 및 공정한 거래질서 확립을 위한 콘텐츠 불공정 상담·신고센터 운영



정품 캐릭터 사용 캠페인

불법 캐릭터 시장 근절과 정품 소비 확산을 위한 진짜 친구 캠페인 추진



우수콘텐츠 및 산업종사자 시상

대한민국 대중문화예술상 대한민국 콘텐츠 대상 대중문화예술 제작스타프 대상 등



콘텐츠성평등센터 '보라'

콘텐츠 산업 내 성폭력 예방 및 근절을 지향하고 콘텐츠 산업 성평등 환경 조성을 도모하는 콘텐츠성평등센터 '보라' 설치 및 운영



건전게임문화 조성

장애인 e스포츠 페스티벌, 게임과물임 예방 등 게임에 대한 긍정적 사회 인식유도 및 올바른 게임이용을 통한 건전게임문화 확산

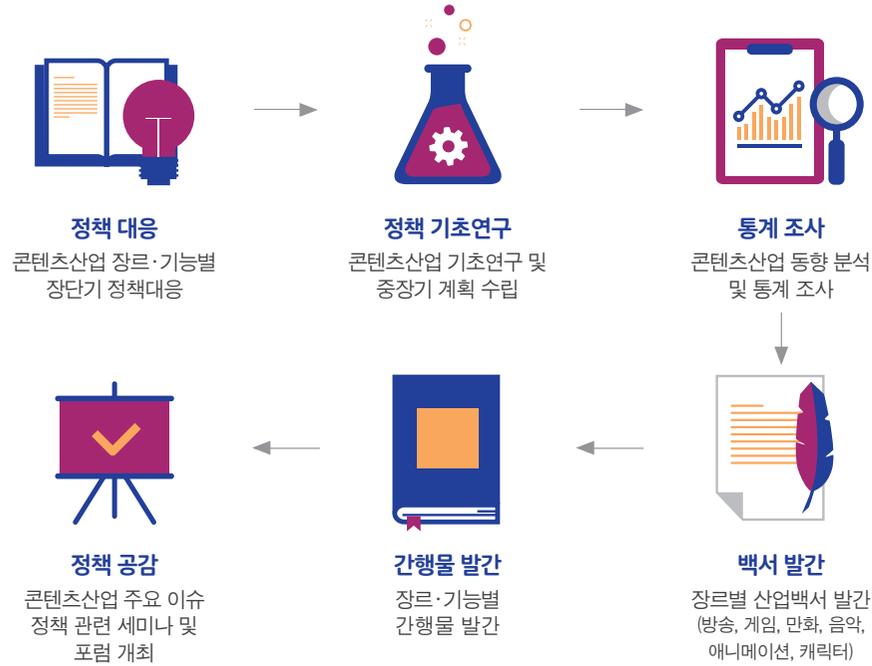


일자리센터

구직자 대상 일자리 매칭 직무교육 및 인턴십 기회부여

한국콘텐츠진흥원

17



제작시설 지원



상암 DMS
IP 기반 UHD 방송제작
및 스튜디오 운영



대전 스튜디오큐브
국내 최대 규모 스튜디오
로써 지원시설 운영



융복합사업기반
조성지원



콘텐츠멀티유즈랩
복합장르 전시 개최 및
장르간 B2B2C 매칭지원

분원(서울지역)

- 1 CKL 기업지원센터(광화문)
- 2 DMS(상암)
- 3 대중문화예술지원센터(역삼)
- 4 콘텐츠분쟁조정위원회(역삼)
- 5 콘텐츠인재캠퍼스(홍릉)

분원(지역)

- 1 글로벌게임허브센터(성남)
- 2 콘텐츠멀티유즈랩(판교)
- 3 스튜디오 큐브(대전)



한국콘텐츠진흥원 소셜미디어허브 및 웹사이트

- 1 한국콘텐츠진흥원 : www.kocca.kr
- 2 콘텐츠산업정보포털 : portal.kocca.kr
- 3 한국콘텐츠진흥원 SNS : sns.kocca.kr
- 4 콘텐츠수출마케팅플랫폼 : welcon.kocca.kr
- 5 CKL 기업지원센터 : www.ckl.or.kr
- 6 한국콘텐츠아카데미 : edu.kocca.kr
- 7 콘텐츠분쟁조정위원회 : www.kcdrc.kr
- 8 글로벌게임허브센터 : www.gamehub.or.kr
- 9 스토리움 : www.storyum.kr

주요 성과

콘텐츠 제작지원부터 해외시장 진출, 창의인재 발굴과 양성, 문화기술 연구·개발에 이르기까지 한국콘텐츠진흥원은 대한민국의 콘텐츠산업의 육성·발전을 위한 다양한 노력을 경주하고 있습니다.

매출 규모

지난 10년간 국내 콘텐츠산업 매출규모 [단위: 조 원]



수출 규모

지난 10년간 국내 콘텐츠산업 수출액 [단위: 백만달러]



태양의 후예

STORY

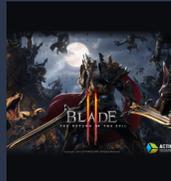
2011
대한민국스토리공모대전 수상
2016
최고 한류 흥행 드라마



닥터스

STORY

2016
방송콘텐츠제작지원
SBS 드라마 방영(16.6월~8월)



블레이드

GAME

2013
차세대 게임콘텐츠 제작지원
모바일 게임(14.4월 출시)
누적매출액 1,300억원 이상



라바

CHARACTER

2012~2014
캐릭터 개발 프로젝트 지원



히치하이커

MUSIC

2015
SXSW K-Pop 해외 쇼케이스 지원
2016
융복합 협업 프로젝트 지원



홀로그램 기술

CULTURE TECHNOLOGY

2015
우수 콘텐츠 복합 문화공간
기술 지원
싱가포르 센트사
K-Pop 홀로그램 전용관 개관