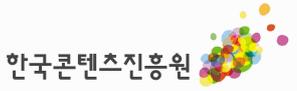


2010년도 주요 사업계획(요약)

2010. 2



2. 핵심 추진전략

1) 콘텐츠 창의인재 양성

【현안】 세계적 스토리와 콘텐츠 제작인력 부족
 - 조앤롤링의 <해리포터> 사례처럼 창조적 작가 한 명이 막대한 부를 창조
 - 스토리 창작을 지원하는 프로그램 부재로 스토리작가를 체계적으로 양성하지 못함
 - 세계에서 통하는 콘텐츠를 만들기 위해서는 최신기술 습득 및 글로벌 프로젝트 수행경험을 가진 제작인력이 필요
 ⇒ **창의적 인재양성을 위한 조기교육 도입 등 범정부 차원의 체계적인 추진 필요**

□ 목적

- 창의적인 인재 양성을으로 스토리가 우수한 콘텐츠를 생산하고 창조적 재능을 일자리로 연결

□ 추진내용

- **스토리 창작인재 발굴 및 양성**
 - 스토리창작센터를 구축하여 우수 스토리 발굴, 집단창작 활성화
 - 스토리텔링 능력 함양을 위한 커리큘럼 개발 및 정규교육 도입
 - 스토리 자원 발굴 및 상품화를 위한 출판산업 지원 추진
 - 스토리 공모전을 통한 인재 발굴(대한민국 신화창조 프로젝트)
 - 스토리에 대한 프로듀서, 제작자 매칭 및 시나리오 완성지원
 - 투자유치를 위한 피칭·IR지원, 투자설명회 및 비즈매칭
- **콘텐츠 제작기술 핵심인력 육성 및 일자리 창출과 연계**
 - HD, 3D, CG 등 고도의 제작기술 역량을 갖춘 맞춤형 교육
 - **크리에이티브 콘텐츠아카데미 운영** 및 고용지원 교육과정 도입
 - 첨단 제작구현 기술 전수를 위한 **글로벌 프로젝트 참여형 교육** 지원
 - 해외 유명 기술감독, 제작자 등을 초빙하여 노하우 전수

□ 기대효과

- '10년 콘텐츠산업 고용규모 53만 명으로 확대(전년대비 5.2% 증가)
- 세계 수준의 콘텐츠를 제작할 수 있는 창의인재 양성
- '10년에 스토리 창작인력 100명, 제작인력 920명 배출

1. 2010년 업무목표



2) 문화기술 연구개발 활성화

【현안】 콘텐츠 제작기술의 세계 수준의 경쟁력 확보를 통하여 한국형 아바타 프로젝트 수행 가능
 - 뉴질랜드는 <반지의 제왕>, <킹콩>, <아바타> 등 CG산업의 세계적 강국이 되어 연간 2만명 이상의 고용창출 및 연간 1조원 이상의 경제적 효과 창출
 - 3D 입체영상 및 CG 제작 기술력 향상으로 오감체험, 가상현실 콘텐츠 등 차세대 콘텐츠시장 선점 필요(국내 입체영상 콘텐츠 제작기술은 미국의 80% 수준)
 ⇒ **콘텐츠 제작기술 향상을 위해서는 CT R&D 투자를 집중할 필요성 대두**

□ 목적

- 콘텐츠 품질향상 및 차세대 콘텐츠시장을 창출할 수 있는 글로벌 수준의 문화기술 확보

□ 추진내용

- **CT 연구개발 집중화**
 - 입체영상(3D, VFX) 콘텐츠 제작 핵심기술 개발
 - 3D 입체영상 촬영, 편집, 컨버팅 등 기술개발 지원
 - 수출지향의 **컴퓨터그래픽(CG) 종합 지원체계** 구축
 - **CG 패키지 지원 프로그램** 운영(기술개발, 장비, 제작비 등 종합지원)
 - 인지과학, 인공지능 기반의 **감성기술 개발**
 - 감성형 콘텐츠 기술개발, 감성 측정 및 표준화 기술개발 지원
- **문화기술 실용화 및 상용화 지원 강화**
 - CT 연구개발 결과물의 산업적 활용을 확대하기 위한 **기술 사업화 지원**
 - 글로벌 공동연구 프로젝트기반 기술이전 협력, 기존 콘텐츠의 입체 영상 전환 등 기술실용화 및 기술 패키지화 지원
 - **R&D ⇔ 제작 ⇔ 상용화 등 지원체계 일원화** 추진

□ 기대효과

- 입체영상 기술력 확보를 통해 수출 성공모델 창출
- '10년에 핵심기술 적용 콘텐츠 1천만달러 수출 달성
- 2010년 기술이전 활용 및 상용화 성공사례 확대(20건 이상)

3) 미국, 중국 등 전략시장 공략

【현안】 글로벌 시장진출 확대를 위해서는 미국, 중국시장 개척이 급선무

- 그동안 국산 콘텐츠의 대표적 수출지역은 일본, 동남아 등 일부 지역에 편중
- 시장규모가 가장 큰 미국, 중국 등 전략시장을 개척하기 위해서는 현지 유통 채널 확보를 통한 성공모델 창출
- 고위험 고수익 상품인 콘텐츠의 특성으로 인해 민간분야 투·융자 저조하여 콘텐츠산업계 자본 부족
- ⇒ 국제 경쟁력을 갖추기 위해서는 대규모 콘텐츠 펀드 조성 필요

□ 목적

- 중국, 미국 등 전략시장을 공략하기 위한 성공 비즈니스모델 발굴로 수출 확대

□ 추진내용

- 메이저 시장을 겨냥한 '글로벌 프런티어 프로젝트' 추진
 - 스토리 창작부터 제작, 투자, 마케팅으로 이어지는 현지 맞춤형 수출을 위한 원스톱 복합지원체계 마련
 - 스토리와 콘텐츠기술도 연계 지원사업 추진
 - 수출 가능성이 높은 우수 프로젝트에 대한 선택과 집중 지원
- 전략시장 진출 유망 콘텐츠에 대한 유통채널 구축
 - 미국 : 6대 메이저 배급사, 4대 네트워크 등과 전략적 제휴로 현지 유통망 확보(현지 유통 네트워크를 통한 진출)
 - 중국 : 중앙 및 지방정부와 협력을 통해 공동 및 합작 프로젝트 추진
 - 중국내 CT 스튜디오 설립, 상주시 한중게임인재양성기지

□ 기대효과

- 국내 콘텐츠산업의 세계비중 3%(약 428억달러) 달성으로 서비스산업의 GDP비중을 선진국수준(70%)으로 끌어올리는데 기여

3. 2010년 사업계획(요약)

1) 콘텐츠 제작 및 창작활성화 지원

■ 추진방향

- ◆ 콘텐츠 장르별 창작역량 강화를 위한 마중물 공급
- ◆ 문화산업 완성보증제도 등 투자/금융지원
- ◆ 콘텐츠 기획, 제작, 마케팅, 배급 등 가치사슬 연계 통합지원

□ 방송영상콘텐츠 제작 활성화(73억원)

- 방송영상콘텐츠 제작지원
 - 창의적인 우수 창작 아이디어에 대한 프로그램 제작 지원
- 방송프로그램 포맷 제작 지원
 - 방송프로그램 포맷 바이블 및 포맷 국제공동제작 지원
- 방송콘텐츠 국제공동제작 지원
 - 국내 방송사와 해외 방송사간 프로그램 공동기획, 제작, 방영 추진
- 대학생 콘텐츠 창작지원 및 방송대본 스토리뱅크 운영
 - 대학생 등 우수 아마추어 창작물의 제작지원, 사료가치가 있는 방송대본의 DB화와 유통

□ 게임콘텐츠 제작 지원 및 게임문화 조성(136억원)

- 게임콘텐츠 창작환경 조성
 - 게임 개발기업 인큐베이션 지원
 - 차세대 게임콘텐츠 및 솔루션 개발과제 지원
 - 글로벌서비스플랫폼 이용업체 선정 및 지원
- e스포츠 활성화 지원
 - 국내 e스포츠의 글로벌 경쟁력 강화 및 선도 지원
- 게임문화 활성화 지원
 - 게임의 부정적 인식개선 및 올바른 게임문화 조성 지원
 - 게임문화교실, 게임과물품 상담센터 운영지원 등

4) 일자리 창출 등 정부 정책사업 중점 추진

【현안】 경제위기로 인한 실업률 증가 및 녹색성장이 국제적 이슈로 등장

- 제1차 국가고용전략회의('10.1.21)에서 올해 신규 일자리 창출목표 25만개 제시
- 콘텐츠분야는 취업유발계수가 매우 높은 일자리 창출형 산업임(21명/10억원)
- 콘텐츠산업은 탄소가 전혀 유발되지 않으므로 정부의 저탄소 녹색성장 기조에 부합하고, 창조경제시대의 핵심성장 동력임
- ⇒ 소수(1인) 창조기업 등 콘텐츠관련 사회적 일자리 창출을 위한 지원 확대 필요

□ 목적

- 일자리 창출, 저탄소 녹색성장 등 정부 주요정책에 부합하는 지원 사업으로 일류 선진국가 실현에 이바지

□ 추진내용

- 콘텐츠분야의 창조적 일자리 창출 사업 확대
 - 아이디어 발굴부터 기업화까지 일괄 지원하는 소수(1인) 창조기업 육성 확대
 - 아이템발표회, 비즈매칭, 국내의 전시마켓 참가지원 등
 - 소수(1인) 창조기업 지원센터 운영으로 사무공간 제공 및 창업교육 실시
 - 법률, 회계, 창업실무 교육 및 맞춤형 상시 컨설팅 제공
 - 소수(1인) 창조기업을 위한 국내외 유통망 확보, 제공
- '콘텐츠 수출 - 관광 유치'를 연계하는 창의수출 프로그램 추진
 - 대표적인 서비스산업인 콘텐츠산업과 관광산업 간의 시너지 효과를 유발시켜 저탄소 녹색성장을 견인
 - 한류 콘텐츠가 있는 테마여행 및 관광상품 개발 추진
 - 관광유치 활성화를 위한 한류 콘텐츠 활성화 조사연구 수행

□ 기대효과

- 콘텐츠산업 일자리 창출을 통한 청년실업 해소
- '10년에 콘텐츠분야 신규 일자리 창출 2,500개 달성
- 소수(1인) 창조기업 육성을 통한 콘텐츠분야 창업 지원(전년대비 60% 확대)

- 기능성게임 활성화 지원
 - 다양한 목적의 기능성게임을 사회 제 분야에서 활용하도록 지원
- 보드게임 활성화 지원
 - 국내 보드게임 창작활성화 및 수출경쟁력 강화 지원

□ 만화·캐릭터·애니메이션 제작 지원(96억원)

- 기획만화 창작지원
 - 작가들의 단행본 제작, 잡지연재, 신규잡지 창간 등을 지원
- 만화캐릭터 콘텐츠 매니지먼트 지원
 - 인기 작품의 온라인 웹툰 연계 → 단행본 출간 → 상품화 지원
- 캐릭터 창작역량강화 지원
 - 국산 캐릭터를 활용한 전략상품개발 및 캐릭터상품 디자인 창작지원
- OSMU 킬러콘텐츠 제작
 - OSMU의 선도적 모델 구축을 위한 글로벌 콘텐츠 프로젝트 제작지원
- 글로벌 애니메이션 프로젝트 발굴 지원
 - 글로벌 파급 가능성이 높은 작품의 제작, 마케팅, 법률 등을 집중 지원
- 애니메이션 산학 공동제작 지원
 - 산학이 공동으로 기획·제작하는 극장용, TV시리즈용 창작애니메이션 제작지원

□ 음악콘텐츠 발굴 및 지원(23억원)

- 우수 신규 음악콘텐츠 발굴 및 글로벌마케팅 지원
- 우수 신인음반, 우수 인디뮤지션 선정 및 국내외 홍보마케팅 지원
- 한국음악데이터센터 구축 및 운영
- 한국대중음악 앨범정보 구축, 음원 디지털화

□ 패션문화 육성(21억원)

- 해외 전략시장의 한국 패션콘서트 개최
- 한국 패션문화 해외현지 쇼룸 구축 및 운영
- 문화콘텐츠 연계 패션창작 지원

□ 문화원형 디지털콘텐츠화(22억원)

- 문화원형 창작소재 개발 및 완성도 제고
- 문화원형 창작소재 서비스 활성화 및 성과확산 추진

□ 콘텐츠 소수(1인) 창조기업 지원(24억원)

- 개인의 창의적 아이디어를 고부가가치 콘텐츠 상품으로 사업화 지원

□ 투자·금융 지원(30억원)

- 콘텐츠 완성보증제도 운영
 - 객관적이고 공신력 있는 콘텐츠 가치평가 모델 개발 및 적용
 - 콘텐츠 완성에 필요한 제작자금을 보증기관의 보증을 통하여 용자
- 방송진흥기금 대출지원
 - 방송진흥기금 중 일정액을 케이블TV 채널사용사업자 및 독립제작사의 프로그램 제작비로 대출 지원
- 게임전문 투자조합 운영
 - 우수 게임개발사를 발굴·지원하기 위한 게임전문 투자조합 운영

- 비즈니스 매칭 및 상담 지원 (해외사무소 운영)
 - 해외사무소에서 국내업체와 해외업체간의 비즈매칭 및 상담 지원
- 신시장 개척지원
 - 동유럽, 중남미, 동남아 등 신흥시장 선점 확대 지원
- 해외진출 컨설팅 및 현지화 지원 (해외진출지원센터 운영)
 - 해외진출에 필요한 법률, 컨설팅, 현지화, 정보조사 등 지원

□ 국제 견본시 개최(57억원)

- [방송] 국제방송영상견본시 개최
 - 방송영상콘텐츠 유통 전시회(B2B) 및 각종 부대행사 운영
- [종합] 국제콘텐츠컨퍼런스 개최
 - 콘텐츠 전 장르 융합과 원도 다양화 관련 아시아 최대 전문 컨퍼런스 개최
- [게임] 지스타(G·STAR) 개최
 - 국제 게임전시회를 통한 국산게임의 글로벌 리더십 강화 및 수출증대
- [캐릭터] 서울 캐릭터라이선싱페어 개최
 - 아시아 최대의 캐릭터 및 라이선싱 마켓 플레이스 개최

□ 콘텐츠 해외교류 지원(22억원)

- 해외교류용 방송콘텐츠 현지어 재제작 및 배급 지원
- 국내 우수 방송영상물을 해외 현지 규격에 맞게 재제작 지원
 - 번역, 자막, 더빙, 녹음, 종합편집 등
- 한·중·일 문화콘텐츠산업 포럼 참가
 - 전문가, 업계 및 정부 관계자간 인적 네트워크 형성

□ 대한민국콘텐츠어워드(4억원)

- 국가대표 콘텐츠 및 성공적인 해외진출 사례를 포상함으로써 수출 장려

2) 해외진출 지원

■ 추진방향

- ◆ 한국 콘텐츠의 국제경쟁력 강화를 위한 마케팅 지원
- ◆ 국제 견본시의 국내 개최를 통한 수출지원
- ◆ 한류 확산을 위한 해외교류 강화

□ 콘텐츠 수출 지원(90억원)

- 해외 전시참가 지원 (해외 콘텐츠 견본시)
 - 해외 주요 전시회에 『한국공동관』을 개설, 업계의 해외 마케팅을 지원

3) 문화기술(CT), 융합콘텐츠 육성

■ 추진방향

- ◆ 콘텐츠산업 성장의 토대가 되는 문화기술(CT) 육성
- ◆ 디지털 컨버전스 시대에 필요한 융합형 콘텐츠 육성

□ 문화기술 R&D 기술혁신체계 구축(15억원)

- 3P(PO, PD, PM) 제도 도입을 통한 기술정책 책임제 운영
 - R&D 주체(정부·관리기관·수행기관)별 기술기획 책임자를 지정하여 R&D 전 과정을 체계적으로 기획·관리·운영
- CT R&D 5단계 기술혁신체계 구축
 - 과제기획→선정→수행·관리→평가→활용의 5단계 기술혁신체계 구축
 - 기획단계부터 수요·공급, 기술-시장을 연계한 시장 지향형 R&D 추진

□ 문화기술(CT) 개발 지원(424억원)

- 고품질 콘텐츠의 제작·서비스에 필요한 문화기술(CT) 개발지원
- 광역권별 특화산업과 연계한 문화기술공동연구센터 지정 운영
- 글로벌 프로젝트 기술개발 지원
 - 3D 입체영상 콘텐츠(애니메이션, 영화, 방송 등) 제작에 필요한 기술 개발을 집중 지원하여 글로벌 경쟁력을 갖춘 대표콘텐츠 육성

□ 문화기술(CT) 성과분석 및 활성화(33억원)

- 문화기술(CT) 결과물의 산업적 활용 확대 및 기술이전 활성화를 통한 실용화/사업화 촉진

□ 디지털콘텐츠, 융합콘텐츠 육성(199억원)

- 디지털콘텐츠 생태계 조성
 - 콘텐츠·솔루션·기기 등을 연계한 신규 콘텐츠 서비스 발굴·지원
- 차세대 융합콘텐츠 육성
 - 차세대 신기술이 접목된 다양한 융합콘텐츠를 집중육성

4) 산업기반 조성

■ 추진방향

- ◆ 콘텐츠 창의인재 양성 및 창조적 재능을 일자리로 연결
- ◆ 콘텐츠 유통기반 조성 및 유통시장 활성화
- ◆ 제작인프라 지원 및 콘텐츠 이용자 권익 강화

□ 콘텐츠 분야별 전문 교육(38억원)

- 온·오프라인 아카데미 통합 운영
 - 콘텐츠 분야별 전문 교육을 통해 이론과 실무를 겸비한 핵심인력 육성

□ 콘텐츠산업 고용 지원(29억원)

- 콘텐츠 종합인력정보시스템 운영
 - 콘텐츠 분야의 원활한 인력수급 도모
- 방송영상기술 전문가 스쿨
 - HD, 3D, CG 제작기술 등 미래형 방송영상콘텐츠 제작인력 양성
- 드라마 프로듀서 스쿨
 - 드라마 경쟁력 강화를 위한 소수 정예 핵심 프로듀서 양성
- 콘텐츠 잡페어 취업지원
 - 콘텐츠분야 기업에 대한 취업지원

□ 산학협력 및 글로벌 교육 지원(94억원)

- 산업계 맞춤형 융합인력 양성
 - 대학이 기업체와 컨소시엄을 구성하여 학과를 개설시 운영비 지원
- 콘텐츠 특성화 교육기관 지원
 - 콘텐츠 교육의 기초인 현장형 실습 기자재 및 교육 프로그램 지원
- 콘텐츠 프로듀서, 마케터 양성
 - 콘텐츠산업의 글로벌화를 대비하는 전략적 리더 및 전문가 양성
- 차세대 게임 전문인력 양성
 - 차세대 게임 전문인력 양성을 위한 교육과정 개발 및 기반 조성

□ 콘텐츠 유통환경 선진화(45억원)

- 국가디지털콘텐츠식별체계(UCI) 구축
- 디지털콘텐츠 거래인증 및 품질인증제도 활성화
- 국내 유망 디지털콘텐츠 발굴 및 시상
- 콘텐츠산업 공정거래 환경조성
 - 콘텐츠 각 분야별 환경 분석 및 불공정거래 신고센터 운영, 공정거래 협의체 운영 등
- 공공기관 보유 콘텐츠의 산업적 활용 및 유통 확산 도모
- 국산 애니메이션 유통활성화
 - 국산 애니메이션의 국내외 상영·홍보 등을 통한 유통활성화
- 국산 캐릭터의 홍보·마케팅을 위한 유통 전문매장 운영

□ 제작 인프라 지원(77억원)

- 디지털방송콘텐츠 지원센터 건립
 - 디지털방송전환, 한류콘텐츠 육성을 위한 집적시설 조성
- 콘텐츠 제작센터(DMS, 방송회관) 운영
 - 독립제작사, 케이블PP사 등에 제작시설 및 전문기술 인력 제공
- 독립제작사 제작인프라 기반 강화
 - 방송회관내 노후화된 시설장비 교체 및 HD 제작지원 기반 마련을 위한 인프라 구축
- 콘텐츠 온·오프라인 정보 지원

□ 이용자보호 활성화(15억원)

- 콘텐츠 이용자 보호를 위한 정책지원 및 법제 개선
- 콘텐츠 이용보호센터 운영 및 모니터링 확대
- 콘텐츠 이용보호제도 교육 및 홍보
- 콘텐츠 분쟁조정위원회 신설
 - 콘텐츠 분쟁관련 전문적이고 효율적인 분쟁해결 기구 신설
- 게임민원시스템 운영
 - 게임이용자 피해예방 및 권익보호를 위한 민원처리체계 구축

5) 정책개발 및 조사연구

■ 추진방향

- ◆ 콘텐츠산업 발전을 위해 필요한 정부 정책개발 지원
- ◆ 신뢰성있는 콘텐츠산업 통계자료 및 동향정보 제공

□ 콘텐츠산업 제도정책 개선(1억원)

- 콘텐츠의 창작, 유통, 소비 전반에 관한 제도개선 및 수출 비즈니스 활성화
 - 주력시장(미국, 중국) 진출 확대전략 수립
 - 콘텐츠 장르별 제도정책 연구 확대
 - 디지털 융합시대 진흥제도 정비
- 콘텐츠산업 관련 법제 정비를 위한 정책지원
 - 게임산업 자율심의, 게임아이템, 게임과몰입 TF운영 등

□ 콘텐츠산업 통계조사 및 백서발간(10억원)

- 문화산업통계 조사·발간
 - 산업통계 자료제공 및 전망제시를 통해 정책·전략수립의 지표 제공
- 만화, 애니메이션, 캐릭터, 음악, 게임, 방송 등 분야별 백서 발간

□ 콘텐츠산업 동향분석(2억원)

- 수요 맞춤형 산업분석시스템 구축으로 단기 현안 및 중장기 영향 분석
 - 시장동향 정보의 적시 제공으로 산업계의 비즈니스 전략수립에 기여