

한국콘텐츠진흥원 2013년 사업계획(안)

2012년 12월

한국콘텐츠진흥원



I

사업추진 기본 방향

- ❑ 금융지원(콘텐츠 공제조합), 인프라 지원(제작시설, 인력양성) 등 간접지원 점진적 확장
- ❑ 공적지원에 맞는 강소기업 집중 육성 (대기업 참여 제한요건 마련)
- ❑ 동일 사업자의 중복지원 요건 강화로 지원의 편중 해소
- ❑ 주요사업의 조기집행 추진 (상반기중 공고 완료)
- ❑ 고객이 만족하고 시장이 상생하는 대민서비스 구현 (콘텐츠 종합지원센터)

II

중점추진 5대 전략목표



Ⅲ

전략목표별 2013년 주요과제

전략목표 1

글로벌 시장진출 확대

- 장르별 창작역량 강화를 위한 제작지원 지속 추진
- 신흥시장 개척 및 네트워킹 확대 (동유럽, 중남미, 서아시아 등)
- 해외마켓참가시 한국공동관 외, 기업주도 마켓 병행
- 방송포맷, 게임 등 취약 장르 수출활성화 지원사업 지속 추진

전략목표 2

미래콘텐츠 선도적 육성

- 스마트콘텐츠 제작 저변 확대와 해외서비스 인프라 제공
- 3D, CG 분야 시장선점을 위한 제작과 인력 지원 강화
- 차세대 콘텐츠 분야 대중소기업 동반성장 협력사업 고도화 (동반성장 컨소시엄 지원)

전략목표 3

비즈니스 선진화

- 완성보증 확대, 콘텐츠 공제조합 설립 등 금융 지원제도 다각화
- 선택과 집중을 통한 유망콘텐츠의 상시적 투자지원체계 구축
- 콘텐츠 개발 인큐베이션을 통한 강소기업 집중 육성

전략목표 4

창작기반 역량강화

- 우수 스토리 육성과 사업화 지원 대폭 강화
- 콘텐츠 창의인재 양성, 대중예술인 지원 등 지속 확대
- 스마트콘텐츠 등 트렌드에 맞춘 다양한 인력양성 교육 확대

전략목표 5

지속가능 경영체계 확립

- 콘텐츠종합지원센터를 통한 상시 고객지원 강화
- 산업선도적 정책개발과 미래산업 전망, 시의적절한 통계정보 지속 제공

콘텐츠 제작지원

☒ 방송영상콘텐츠 제작 활성화 (52.8억원)

- 방송영상콘텐츠 제작지원(35억원)
 - 다큐멘터리, 미니시리즈, 단막극 등 우수 방송영상콘텐츠 총 32편 계속 제작지원
- 방송영상콘텐츠 창작기반구축(5억원)
 - 방송대본 DB화 및 열람 서비스 운영(db.kocca.kr), 방송작가 국제포럼 개최 등
- 방송콘텐츠 포맷제작지원(12.8억원)
 - 신규 방송포맷 파일럿 제작지원, 국제포맷워크숍 개최 등, 해외포맷아카데미 연수지원, 해외 포맷마켓 쇼케이스 개최

☒ 게임콘텐츠 제작 지원 및 게임문화 조성 (212.7억원)

- 게임콘텐츠 창작환경 조성 및 글로벌 서비스 지원(76억원)
 - 미래 게임시장에서 글로벌 경쟁력을 갖출 수 있는 게임 제작지원
 - 국산 온라인게임의 해외 직접서비스 위한 플랫폼, 마케팅, 고객대응, 결제 등 지원
 - 글로벌게임허브센터 회원사 인큐베이팅(시설, 교육 등) 지원
- 모바일게임 산업 육성을 위한 기반 조성(40억원)
 - 모바일게임센터 운영과 입주기업 인큐베이팅 프로그램 운영
 - 기획, 제작, 현지화, 번역, 마케팅 등 모바일게임 글로벌 퍼블리싱 지원
- 게임 과몰입 예방 및 해소(20억원)
 - 게임 과몰입 해소를 위한 예방교육과 상담 지원

- **기능성게임 활성화 지원(19억원)**
 - 다양한 목적의 기능성게임을 사회 제 분야에서 활용하도록 지원
- **e스포츠 활성화 지원(6억원)**
 - 국내 e스포츠 기초연구 조사와 국내외 규모 있는 e스포츠대회 개최를 통한 종주국 위상 강화
- **한·중게임문화축제 개최(1억원)**
 - 한국과 중국 게임기업 간 교류를 통한 양국 게임저변 확대
- **「게임 국가기술 자격검정」 시행 주관(년 2회 실시)(2.7억원)**
 - 국가기술자격법에 따라 게임국가기술자격 검정 3종목(게임기획 전문가, 게임그래픽전문가, 게임프로그래밍전문가) 시행
- **상품권 수수료 사업(상품권 수수료 48억원 예정)**
 - 기타 재원인 상품권 수수료를 활용한 아케이드게임 활성화 지원 및 건전 게임문화 조성
 - 아케이드게임 제작 및 수출·금융 지원, 게임문화연구 등
 - 수수료 운영위원회를 통해 사업내용 및 예산 확정 예정('13년 1월경)

☒ **만화·캐릭터·애니메이션 제작지원 (131.2억원)**

- **만화창작기반조성(7.4억원)**
 - 작가들의 매체연재지원, 신인작가 발굴 등 지원
- **우수만화 글로벌 프로젝트지원(12.4억원)**
 - 장편만화 제작지원, 한류소재 만화제작지원, 만화 원작·원화 프로모션 지원
- **글로벌 애니메이션 본편 및 국제공동제작 지원(22억원)**
 - 국내외 시장에서 성공가능성이 높은 국산 애니메이션 본편 제작지원
- **우수 애니메이션 후속시즌 제작지원(10억원)**
 - 성공한 애니메이션의 후속 작품 제작을 위하여 시청률 등 일정한

자격 조건을 충족한 애니메이션 제작지원

- 프리프로덕션 및 단편 애니메이션 제작지원(10억원)
 - 국내외 투자유치를 위한 애니메이션 프리프로덕션 및 국제영상제출품을 위한 단편 애니메이션 제작 지원
- 산학 애니메이션 프로젝트 제작지원(10억원)
 - 산학 공동으로 기획·제작하는 극장용, TV 시리즈용 등의 상업용 창작애니메이션 제작지원
- 캐릭터 창작역량강화 지원(6.4억원)
 - 캐릭터 창작 인프라 강화를 위해 창작 신규 캐릭터 발굴
- 국산캐릭터 개발 프로젝트 지원(50억원)
 - 일반인이 접하기 쉬운 생활속 캐릭터상품, 글로벌 캐릭터상품, 지역 전통소재 캐릭터 등 우수 캐릭터상품 개발지원
 - 국산캐릭터의 비즈니스 확대 모색을 위한 캐릭터 연계 콘텐츠 제작 지원
- 아시아애니메이션공동체 협력지원(3억원)
 - 애니메이션 공동제작-투자유치 등 비즈니스 공동시장 창출

☒ 대중문화 콘텐츠 지원 (54억원)

- K-Pop 해외 쇼케이스 개최 지원(12억원)
 - 해외 주요 음악마켓, 페스티벌 연계 K-Pop 쇼케이스 개최(3회)
 - 해외 주요 페스티벌 참가 지원
- 글로벌 뮤직 네트워크 구축 지원(13억원)
 - 아시아 음악 산업 관계자간 교류 확대를 위한 서울국제뮤직페어(MU:CON)개최
 - 음악 비즈 마켓, 컨퍼런스, 쇼케이스 등 운영

- 대중음악 창작기반 강화(5.7억원)
 - 우수 인디 뮤지션 발굴과 창작활동 및 대중음악 공연 인프라 지원
- 한국 패션문화의 해외진출 지원(12.3억원)
 - 한국 패션디자이너의 전략적 해외시장 진출 지원을 위한 패션문화 행사 '컨셉코리아' 개최(연 2회)
- 패션-한류콘텐츠 융합상품 개발 지원(3억원, 신규)
 - 다양한 콘텐츠산업 장르(대중음악, 방송, 애니메이션, 영화 등)와 패션과의 접목을 통해 연관 산업과의 동반 성장 추진
- 신진 디자이너 유통판로 개척 지원(5억원, 신규)
 - 신진 디자이너 육성 및 디자이너 브랜드 유통망 확대를 위한 온·오프라인 지원 프로그램 운영, 디자이너 브랜드 국내외 홍보 효과제고
- 대중문화예술 진흥 산업환경 조성(1.5억원)
 - 대중문화예술인 소양교육·상담·활동 지원
 - 대중문화예술인 DB 구축, 엔터테인먼트 업계 안내 세미나 개최
- 대한민국 대중문화예술상 운영(1.5억원)
 - 대중문화 발전에 기여한 대중문화예술인 정부 포상, 시상식 개최
 - 문화훈장, 대통령, 국무총리표창 등 포상(30명 내외)

☒ 문화원형 디지털콘텐츠 서비스운영 (5억원)

- 문화원형 이용 기반 확대로 문화산업 창작 활성화
 - 문화원형콘텐츠 정보를 필요로 하는 고객이 쉽고 빠르게 정보를 얻을 수 있도록 대국민 서비스 활성화
- 문화콘텐츠닷컴 통합 포털(<http://www.culturecontent.com>) 운영(2.5억원)
 - 문화콘텐츠닷컴 이용자 요구 반영 통한 콘텐츠 이용환경 개선
 - 저작권 미확보 콘텐츠의 저작권 확보 노력

- 콘텐츠 이용허락절차 및 다운로드 환경 개선
- 콘텐츠 활용성 제고를 위한 온/오프라인 연계사업 강화
 - 민간포털(네이버, 다음) 백과사전 서비스
 - 모바일서비스의 지속적 개선 통한 이용자 접근성 제고
 - 관련 협·단체 사이트와 연계해 콘텐츠 정보 접근성 제고
 - 초·중·고 학습콘텐츠 분류 서비스하여 교육적 활용 제고

● 문화원형콘텐츠 이용 활성화(2억원)

- 문화원형콘텐츠 활용을 위한 온/오프라인 홍보
 - 대형포털(네이버, 다음)과 연계한 프로모션
 - 문화원형콘텐츠 창작 활용을 위한 공모전 및 포럼 개최
- 교육프로그램 운영
 - 콘텐츠 창작자나 교사 등을 대상으로 한 교육(특강, 연수 등) 운영

● 문화원형콘텐츠 활성화를 위한 정책연구(0.5억원)

- 문화원형콘텐츠 수요조사 및 포털 고객만족도조사 결과 데이터를 기반으로 한 문화원형사업의 중장기적 정책 연구

☒ 투자·금융 지원 (15억원)

● 콘텐츠 완성보증제도 운영(1억원)

- 콘텐츠완성보증제도를 통해 콘텐츠 완성에 필요한 제작자금을 보증기관의 보증으로 융자지원

● 국내외 투자연계 지원(3억원)

- 자금을 필요로 하는 국내 콘텐츠기업과 국내외 투자자를 연계 (IR개최, 투자유치 설명회 등)하여 필요한 시점에 자금을 유치할 수 있도록 유도

● 콘텐츠가치평가제도 확대(0.5억원)

- 물적, 인적 담보 없이 콘텐츠의 가치를 평가하여 금융지원을 받을 수 있는 콘텐츠가치평가제도의 활용 확대

- 콘텐츠캐피탈리스트양성교육 추진(0.5억원)
 - 콘텐츠산업에 대하여 이해가 부족한 금융기관을 대상으로 관련교육 실시를 통해 콘텐츠기업 금융지원 활성화 유도
- 콘텐츠공제조합 설립 지원(10억원, 신규)
 - 중소 콘텐츠기업에 대해 융자, 보증, 투자 등 금융 서비스를 제공하는 콘텐츠공제조합설립 운영 지원

2

콘텐츠 해외진출 지원

☒ 콘텐츠 수출 지원 (73.8억원)

- 해외 전시참가 지원(28억원)
 - 해외 주요 전시회에 『한국공동관』을 개설, 업계의 해외 마케팅 지원
 - * Kidscreen Summit(애니메이션), Licensing International Expo(캐릭터), Frankfurt Book Fair(만화), MIPTV(방송), E3(게임) 등
- 신시장 개척지원(7억원)
 - 신흥시장 수출상담회 개최로 우리콘텐츠 해외진출 확대(인도, 중남미, 동유럽)
- 글로벌콘텐츠센터(GCC) 운영(13억원)
 - 콘텐츠 해외수출관련 분야별 상담서비스(Biz-Desk)제공
 - 해외진출 네트워크 구축 (글로벌워크숍, 해외진출전략세미나)
 - 해외진출 현지화·홍보지원 및 정보조사
- 게임수출 활성화 지원(5.8억원)
 - 해외바이어 초청 수출상담회 개최(한국, 온라인/모바일 게임 중심)
 - 온라인/모바일 게임 해외 주요마켓 참가(중국, 독일)
 - 보드게임(취약플랫폼) 한국공동관 운영 지원
 - * 취약플랫폼 중 아케이드 게임은 '수수료 활용사업' 예산으로 지원예정

- 해외 사무소(미·중·일·영) 현지 비즈니스 매칭 및 상담 지원(20억원)
 - 해외사무소에서 국내업체와 해외업체간의 비즈매칭 및 상담 지원

☒ 국제 견본시 개최 (19.5억원)

- [캐릭터] 서울 캐릭터라이선싱페어 개최(7억원)
 - 아시아 최대의 캐릭터 라이선싱 마켓 플레이스 개최
 - 국내외 업체간 1:1 비즈매칭, 초청이벤트, 공개방송프로그램 등 개최
- [방송] 국제방송콘텐츠전시회 개최(9.5억원)
 - 국내최대 방송영상 콘텐츠 유통 전시회(B2B) 및 컨퍼런스, 각종 부대행사 운영
- [종합] 국제콘텐츠컨퍼런스 DICON 개최(3억원)
 - 콘텐츠 전 장르의 최신 글로벌 트렌드를 공유하고 글로벌 기업과 국내 기업체의 네트워킹을 지원하는 국제 컨퍼런스

☒ 콘텐츠 해외교류 지원 (16.2억원)

- 우수 국산 방송영상물의 현지화를 위한 재제작 지원(10억원)
 - 번역, 자막, M/E(음악/효과음) 분리, 더빙, 녹음, 종합편집 등
- 전략시장(미국, 중국 등) 진출 지원
 - 현지 콘텐츠 기업, 전문가, 유관기관 네트워크 구축 및 교류 확대
 - ※ 한미문화산업포럼(미), 치코포럼(중), 한일비즈니스포럼(일), 유럽리더스네트워킹포럼(영) 등
 - 코리아 아메리칸 할리우드 멘토 워크샵 개최
 - 현지문화산업포럼 운영
- 국제방송문화 교류지원(6.2억원)
 - 국제방송공동제작으로 방송인력간 상호교류 네트워크 형성 및 방송물을 통한 한국문화 친숙도 제고로 한류 지속기반 형성

☒ 2013 대한민국 콘텐츠 어워드 (2.7억원)

- 국산 콘텐츠의 성공적인 해외진출 사례 포상 및 노고 격려
- 2013 대한민국 콘텐츠 어워드 시상식 개최
 - 해외진출유공자포상, 방송영상그랑프리, 만화/캐릭터/애니메이션 대상, 차세대콘텐츠대상 통합 개최

3

문화기술(CT), 차세대콘텐츠 육성

☒ 문화기술(CT) 기반조성 및 사업화 촉진 (62.1억원)

- 문화기술(CT) R&D 기획, 평가 및 관리(23.1억원)
 - 글로벌 경쟁력 확보를 위한 CT R&D의 전략적 기획 및 정책수립
 - 중장기적인 정책수요와 현장수요를 통합한 R&D 과제기획
 - 과제 성공률 제고를 위한 수행과제의 마일스톤 점검
 - 기업의 역량강화를 위한 창작연구소 인정, 녹색인증 제도 운영
- 문화기술(CT) R&D 기술이전 및 사업화 촉진(9억원)
 - 우수기술 보유기관의 기술가치, 사업화전략 등 사업화 컨설팅 지원
 - 기술사업화 투자상담회 및 기술이전 설명회, 국내외 전시·홍보 지원
 - 문화기술 R&D의 주요성과, 기술동향 등 문화기술정보집 발간
- 문화기술연구 주관기관 지원(30억원)
 - 과학기술, 디자인, 문화예술, 인문사회 등 다양한 학문분야들 간의 교류와 융합에 기반을 둔 문화산업 복합기술 연구 개발

☒ 첨단 융복합 콘텐츠 기술개발 (549.1억원)

- 융합형콘텐츠 핵심기술개발(403.1억원)
 - 게임, 영화, 애니메이션, 캐릭터, 방송, 모바일, 출판/만화, U-러닝, 에듀테인먼트

트 등 콘텐츠 산업의 산업혁신을 위한 핵심기술개발(지정공모)

- 콘텐츠 산업현장에서 즉시 활용 가능한 사업화 중심의 기술개발(자유공모)

● 문화예술산업 첨단화기술개발(76억원)

- 공연, 전시, 공예, 국악 등 문화예술 산업의 창작역량 강화와 고부가가치 산업화를 위한 첨단화기술개발

● 글로벌프로젝트 기술개발(35억원)

- 글로벌 진출이 가능한 콘텐츠 프로젝트와 연계한 프로젝트 기반의 R&D 지원

● 문화기술 공동연구센터(30억원)

- 광역권별 특화산업과 연계한 연구개발, 인력양성, 산업화지원, 네트워크 구축 등의 R&D 지원

● 콘텐츠 서비스 R&D(5억원, 신규)

- 콘텐츠 산업의 새로운 서비스 창출 및 혁신을 위한 기술개발

☒ 차세대융합형콘텐츠 및 디지털콘텐츠 산업육성 (134.8억원)

● CG프로젝트 제작지원 및 CG기업 글로벌 시장 진출 지원(49.5억원)

- 국내외 영화·방송 관련 우수 CG 프로젝트 제작지원

- 미국, 중국 등 CG 전략 시장에서의 마켓 참가 활동 지원

- 최신 CG 관련 국내외 기술·산업 정보 제공 및 네트워킹 지원

● 가상현실 기술을 활용한 신규 융합형콘텐츠 상용화 지원(23.5억원)

- 디지털 사이니지, 가상 체험형 테마파크/전시, VR 시뮬레이터 등 현실감과 몰입감을 증대시키고 오프라인 공간과 결합된 시장 선도형 가상현실콘텐츠 서비스 지원

● 차세대 콘텐츠 동반성장 지원(61.8억원)

- 콘텐츠 분야 대중소기업 상생을 위한 생태계 조성 및 중소 콘텐츠 기업의 글로벌 경쟁력 강화

☒ 스마트콘텐츠 산업 육성 (81.6억원)

- 스마트콘텐츠 제작 인프라 조성(30억원)
 - 소규모 개발사 대상의 인큐베이팅, 기업역량강화 프로그램(멘토링, 네트워킹, 교육, 컨설팅) 지원을 통한 제작 경쟁력 강화 및 강소기업 육성
 - 스마트콘텐츠 해외 진출 활성화(51.6억원)
 - 해외 직접 서비스에 필요한 온라인 네트워크 설비를 구축·제공하고, 유망 국내 콘텐츠의 현지화·마케팅·홍보 활동을 지원
- ※ 스마트콘텐츠 : 스마트폰, 스마트PC, 스마트TV 등 스마트기기에서 구현되는 앱 형태의 콘텐츠

4

창의인재양성 및 산업기반조성

☒ 이야기 산업 활성화 지원 (31.8억원)

- 글로벌시장에서 경쟁력 있는 스토리 발굴 및 육성(19.5억원)
 - 2013 대한민국 스토리공모대전 개최
 - 스토리 기획개발 지원, 스토리 리텔링 공모전
 - 스토리 공모전 수상작 사업화 지원
 - K-스토리 해외시장 진출지원(번역, 해외홍보, 퍼블리싱)
 - 스토리 마켓 개최
- 스토리텔러 양성 및 스토리 창작센터 운영(12.3억원)
 - 스토리 창작 아카데미 - 콘텐츠 원작 소설 완성 프로젝트 지원
 - 지역 스토리창작센터 육성 지원, 콘텐츠 창의워크숍 운영
 - 스토리 창작 기반 연구(창작자 현황, 작가조합 설립방안 등)
 - 스토리창작센터 운영(일산 디지털방송지원센터 내 신규 설립 포함)

☒ 창의숙성 과정 지원 (44.8억원)

- 멘토·멘티 도제시스템을 통한 창의숙성과정 운영(42.8억원)
 - 현장인력을 창의숙성과정'멘토(전문가)'로 발굴하여 밀착관리체계 구축
 - 도제시스템을 집단창작 개념과 현장교육실습에 접목(산학일체형)
- 콘텐츠분야 창조활동 지원 온라인 커뮤니티 구축(2억원)
 - 전문가, 교육생 DB 및 협업시스템 구축

☒ 콘텐츠 분야별 전문교육 (73.1억원)

- 3D 입체콘텐츠 전문인력양성(42.7억원)
 - 제작 인력의 원활한 공급으로 3D입체 콘텐츠 산업 지원
 - 3D 입체콘텐츠 선진제작기술의 조기 습득을 통해 해외시장 진출을 선도할 리더급 제작핵심인재 양성
- 콘텐츠 전문인력양성(11.4억원)
 - 콘텐츠산업계에서 요구하는 현장 중심형 창의적 핵심인재 및 전략지역 전문가 육성
 - 글로벌시장 경쟁력 강화를 위한 창의적 드라마 프로듀서 양성
- 콘텐츠 취업 지원(3억원)
 - 콘텐츠 산업 인력 수급을 지원하고 우수 인재의 취업과 경력개발 지원
- 사이버콘텐츠아카데미 운영(13억원)
 - 산업 전문인력의 업무수행능력 향상을 위한 온라인 교육과정 운영
- 스마트콘텐츠 인력양성(3억원, 신규)
 - 작가대상 콘텐츠 전환 교육
 - 스마트 콘텐츠 관련 제작 교육
 - 스마트 콘텐츠 관련 장비 구축

☒ 국내외연계 융합형 교육과정 지원 (42.7억원)

- 해외전문가 연계 프로젝트교육(11.8억원)
 - 해외 Technical Director, 제작자 등 문화콘텐츠 산업의 전문가가 참여하는 프로젝트 및 콘텐츠기업 지원
- 산학 맞춤형 인력양성 지원(22.5억원)
 - 게임, 영상관련 국내대학 계약학과 운영 계속지원(9개 대학)
- 콘텐츠 융합형교육 활성화지원(8.4억원)
 - 국내 우수인력 대상 해외석사과정 지원
 - 예술과 기술을 융합한 프로젝트 중심의 대학교육 지원

☒ 콘텐츠 유통환경 선진화 (22.5억원)

- 디지털콘텐츠 거래인증 및 품질인증제도 활성화(6억원)
 - 거래인증 시스템 개발 및 서비스 운영
 - 품질인증 평가시행 : 품질인증 우수사이트 신청접수 및 선정
- 콘텐츠산업 공정거래 환경조성(8.5억원)
 - 전국 단위 콘텐츠 공정거래 법률자문단 운영, 교육프로그램 운영
 - 콘텐츠 공정거래 소송지원 및 공정거래 법제도 연구
 - 장르별 콘텐츠 유통 및 공정거래 실태조사 실시
- 국산 캐릭터의 홍보·마케팅을 통한 유통환경 개선 지원(8억원)
 - 테마파크·미디어 연계 국산 캐릭터 홍보·프로모션 지원
 - 국산캐릭터 불법복제 침해 현황조사 및 단속

☒ 제작 인프라 지원 (492억원)

- 일산 한류월드內 방송영상 콘텐츠 One-Stop 제작지원을 위한 “디지털 방송콘텐츠지원센터” 건립(공사중 / '13. 7월 완공 예정)(351.6억원)

- ☞ 한국콘텐츠진흥원, 한국방송통신전파진흥원 공동사업 : 전체사업비 2,208억원 (2013년 예산 352억)
 - ※ 문화부 : 시설비(건축, 토목, 기계, 전기공사) / 1,172억원
 - ※ 방통위 : 부지매입, 방송 장비비, 부대비 / 1,036억원
 - 규모 : 지하 4층, 지상 20층
 - 주요시설 : 제작, 연수, 유통, 송출, 체험, 비즈니스, 멀티 콤플렉스 등

- 대전시 엑스포공원내 부지에 드라마 등 고품질의 제작환경 조성을 위한 HD드라마타운 건립 (설계중 / '15. 6월 완공 예정)(93.7억원)

- ☞ 전체사업비 : 884억원(2013년 예산 94억)
 - 규모 : 지하 1층, 지상 3층
 - 주요시설 : 스튜디오, 특수촬영실, 야외 오픈스튜디오, 분장실, 대기실 등)

- DMS내 3D 후반 제작 시스템 구축(20억원)
 - 3D입체영상 콘텐츠산업 육성을 위한 3D 후반 마스터링 제작 인프라 확대 구축
- 상암동 DMS 제작센터 HDTV 방송영상 콘텐츠 제작지원 시설 교체(15억원)
 - 노후화된 장비(NLE 편집지원시설 및 스튜디오 부속시설)의 업그레이드 및 전파관리법 개정에 따른 무선 마이크 시스템 교체 실시
- 영세 콘텐츠 제작사 지원을 위한 누리꿈스퀘어 공동제작센터내 HD급 편집지원 시스템 및 CG제작용 워크스테이션 업그레이드, 3D 저작 및 렌더링S/W 라이선스 갱신(12억원)

☒ 콘텐츠 분쟁조정지원과 이용자보호 활성화 (8억원)

- 콘텐츠 분쟁조정 지원(5억원)
 - 콘텐츠 상담, 합의권고, 분쟁조정에 이르는 윈스톱 분쟁해결
 - 콘텐츠 분쟁조정 컨퍼런스, 분쟁조정위원 역량 강화 워크숍 개최
 - 콘텐츠 분쟁조정 네트워크 구축과 콘텐츠 분쟁조정 활성화 관련 홍보
- 콘텐츠 이용자보호 활성화(3억원 → '13년부터 분쟁조정지원과 통합)
 - 약 250개 콘텐츠 사업자 약관 모니터링 및 표준약관 준수 공고 등

- 콘텐츠 이용자보호지침, 콘텐츠 약관의 견본 등 이용보호 법제도 연구
- 콘텐츠 이용피해 온·오프라인 상담과 상담사례집 발간

☒ 콘텐츠종합지원센터 구축 (5억원, 신규)

- 콘텐츠종합지원센터 운영(1.5억원)
 - 콘텐츠산업 관련 제반 정보제공, 상담/컨설팅 지원
 - 콜센터(1566-1114) 운영
 - 대민서비스(지원제도 등) 홍보
- 온라인 콘텐츠종합정보지원체계 구축(3.5억원)
 - 콘텐츠 유관기관 연계 종합네트워크 구축
 - 모바일 기반 콘텐츠 정보지원 활성화

5

정책개발 및 조사연구

☒ 콘텐츠산업 정책 및 중장기 전략 연구 등 (16억원)

- 한류콘텐츠 미래전략 연구(2억원)
 - 콘텐츠 미래전략 포럼 운영 및 미래정책 연구과제 수행
(제작경쟁력, 수출활성화, 생태계형성 3개 연구분과 운영)
 - 한류콘텐츠 트렌드 분석 및 전망을 위한 전문가조사 실시
- 콘텐츠산업 중장기 수출전략 연구(1.5억원)
 - FTA 대상시장 콘텐츠 동향조사 및 진출방안 연구
 - 온라인 유통플랫폼을 활용한 콘텐츠 수출 활성화 방안 연구
 - 글로벌 콘텐츠산업 동향분석 및 이슈 페이지 작성·배포
- 방송콘텐츠산업 현안연구 및 리더스포럼 운영(1.6억원)
- 콘텐츠산업 트렌드 분석 및 심층보고서 작성(1.4억원)

- 글로벌 게임산업 트렌드 발간 장르별 산업백서 발간
- CT 인사이드 발간

- 장르별 산업백서 발간(5억원)

- 방송/게임/만화/애니메이션/음악/캐릭터산업백서 발간
- 방송영상 독립제작사 실태조사

- ☒ **국내외 콘텐츠산업 통계조사 및 시장동향정보 제공 (9억원)**

- 연간 콘텐츠산업 통계조사 · 온라인 통계정보서비스 운영(3.7억원)

- 국가승인통계로서 4,000개 콘텐츠사업체 실태조사 및 보고서 발간(12월)
- 통계청 나라통계정보시스템에 콘텐츠산업통계 이관(~13년)
- 한·중·일 콘텐츠산업통계 공동발표(3월)
- <콘텐츠산업정보포털> 내 통계정보 서비스 제공

- 국내 콘텐츠산업 동향분석을 통해 단기 현안 및 중장기 산업분석(2억원)

- 분기별 11개 콘텐츠사업체 600개 실태조사, 산업별 동향분석 및 전망(CBI) 보고서 발간(반기별/연간)

- DC 종합 정보 제공 및 콘텐츠산업백서 발간(3.3억원)

- 20개 국가에 대한 콘텐츠시장 조사(시장정보/무역정보/비즈니스 정보)
- 월간 콘텐츠 시장동향(11개 콘텐츠산업의 유통판매시장 현황)
- 2012 콘텐츠산업백서 발간(9월)
- 콘텐츠산업자문단 운영(40명의 외부전문가로 구성)