

의안번호	제 1 호	심 의 사 항
의결 연월일	2012. 11. 21. (제3회)	

2013년 콘텐츠산업진흥 시행계획(안)

콘텐츠산업진흥위원회

제출자	콘텐츠산업진흥위원회 간사 최광식 (문화체육관광부 장관)
제출연월일	2012. 11. 21.

1. 심의주문

『2013년 콘텐츠산업진흥 시행계획(안)』을 별지와 같이 심의·의결함.

2. 제안이유

콘텐츠산업진흥법 제6조 및 동법 시행령 제3조 등의 규정에 의하여 '제1차 콘텐츠산업진흥 기본계획(2011~2013)'의 이행을 위한 '2013년 콘텐츠산업진흥 시행계획'을 수립하려는 것임.

3. 주요내용

가. 범국가적 콘텐츠산업 육성체계 마련

정부 및 대기업, 금융기관 등 민관의 투자를 확대하여 콘텐츠산업 창작재원을 확충하고, 차세대 융합콘텐츠 발굴 및 상용화를 위한 범정부적 지원을 통해 산업 성장을 유도함

나. 국가 창조력 제고를 통한 청년 일자리 창출

젊은 세대가 원하는 콘텐츠 분야의 취업과 창업을 지원하고, 방송 통신·모바일·3D 등 현장 맞춤형 전문인재를 양성하며, 콘텐츠 경쟁력의 본원적 요소인 스토리텔링 역량 강화를 통해 콘텐츠 창작 여건을 개선함

다. 글로벌시장 진출 확대

기초장르에 대한 지원 확대를 통해 글로벌 시장 진출 가능성을 높이고, 국제공동제작을 통하여 현지 시장 맞춤형 콘텐츠를 발굴하며, 글로벌 통합플랫폼 등 스마트 환경에 적합한 유통체계를 구축하고, 홍보·네트워킹 지원, 문화교류를 통해 신시장을 창출함

라. 동반성장 생태계 조성

콘텐츠 해외 수출 및 국외 이용 확대에 따라 해외 저작권 보호체계를 개선하고, 표준계약서의 정착 및 플랫폼사업자 등의 불공정행위 시정 강화를 통한 공정경쟁 환경 조성, 대중소기업간의 동반성장 프로젝트를 통해 창작자 중심의 콘텐츠산업 발전 생태계를 조성함.

마. 제작·유통·기술 등 핵심기반 강화

N스크린·실감영상·모바일 등 스마트기술 융합 기반 서비스를 활성화하고, 스마트콘텐츠·모바일게임 등 성장산업 유통을 지원하며, 차세대 영상기술, 힐링 콘텐츠 기술 등 미래기술 개발 및 스마트 미디어 표준화 선도 등을 통해 세계 콘텐츠 기술을 선도함.

4. 참고사항

가. 관계법령 : 콘텐츠산업진흥법 제6조 및 동법 시행령 제3조

나. 기 타 : 2013년 콘텐츠산업진흥 시행계획. 붙임

2013년도 콘텐츠산업진흥 시행계획(안)

2012. 11. 21.

콘텐츠산업진흥위원회

기획재정부, 교육과학기술부, 국방부(병무청), 행정안전부,
문화체육관광부, 지식경제부, 보건복지부, 고용노동부, 국토해양부,
방송통신위원회, 공정거래위원회, 외교통상부, 중소기업청

목 차

I. 시행계획 수립개요	1
1. 수립배경	1
2. 대상기관 및 사업	2
3. 수립절차	2
II. 2012년 시행계획 성과와 과제	3
1. 성과	3
2. 과제	6
III. 2013년 시행계획 기본 방향	7
IV. 2013년 시행계획 주요 내용(요약)	8
1. 범국가적 콘텐츠산업 육성체계 마련	8
2. 국가창조력 제고를 통한 청년일자리 창출	11
3. 글로벌시장 진출 확대	14
4. 동반성장 생태계 조성	18
5. 제작 유통 기술 등 핵심기반 강화	22

※ 세부사업별 설명자료는 별첨

I. 시행계획 수립개요

1 수립 배경

□ 콘텐츠산업진흥법에 의거, 2011년 수립된 「콘텐츠산업진흥 기본 계획」의 이행을 위해 연도별 시행계획을 범부처적으로 수립, 추진

* 콘텐츠산업진흥법 : 매3년마다 ‘콘텐츠산업진흥 기본계획’ 수립(법 제5조)
매년 말 연도별 ‘시행계획’ 수립(법 제6조)

<제1차 콘텐츠산업진흥 기본계획(2011~2013)(‘11.5.23 의결)>

비
전

스마트콘텐츠 코리아 구현

목
표

‘13년 세계 7대 강국 ⇒ ‘15년 5대 강국	2010년	2013년	2015년
1. 시장규모(GDP대비 ‘09년 2.7%→5%이상)	72조원	100조원	120조원
2. 수출규모(시장규모대비 ‘09년 4.2%→7% 이상)	30억달러	52억달러	75억달러
3. 고용규모(10만명 신규고용 창출)	58만명	61만명	63만명

추진
전략

5대 추진전략	15대 중점과제
1. 범국가적 콘텐츠산업 육성체계 마련	1-1. 콘텐츠산업 육성 추진체계 확립 1-2. 콘텐츠산업 투자재원의 확충 1-3. 범정부 융합콘텐츠 개발
2. 국가창조력 제고를 통한 청년 일자리 창출	2-1. G20 창의인재 양성 2-2. 콘텐츠산업에 기반한 청년고용 확대 2-3. 창작여건 개선
3. 글로벌 시장 진출 확대	3-1. 지역별 특성을 고려한 전략적 진출 강화 3-2. 글로벌 네트워크 구축 3-3. 글로벌 킬러콘텐츠 집중 지원
4. 동반성장 생태계 조성	4-1. 기기 서비스 콘텐츠 동반성장 유도 4-2. 저작권 보호강화 및 이용 활성화 4-3. 사업자 사업자와 소비자간 공정경쟁 환경조성
5. 제작·유통·기술 등 핵심기반 강화	5-1. 콘텐츠 제작인프라 확충 5-2. 선진 유통기반 마련 5-3. 차세대 콘텐츠 선도기술(R&D) 개발

2

대상기관 및 사업

□ 대상기관

○ 콘텐츠 산업 정책·사업과 관련된 중앙행정기관

- * 기획재정부, 교육과학기술부, 국방부, 행정안전부, 문화체육관광부, 지식경제부, 보건복지부, 고용노동부, 국토해양부, 방송통신위원회, 공정거래위원회

- ◇ 법 제6조(시행계획)① 콘텐츠산업과 관련된 중앙행정기관의 장은 기본계획에 따라 매년 소관별 콘텐츠산업의 진흥을 위한 시행계획을 수립해야 한다.
- ◇ 시행령 제3조(시행계획의 수립)②...행정안전부 소관 시행계획에는 지방자치단체의 의견이 종합·반영되어야 한다.

□ 대상사업

- 「제1차 콘텐츠산업진흥 기본계획(2011~2013)」 상의 5대 추진전략·15대 중점과제 및 실천과제와 관련된 정책 및 사업

□ 포함내용

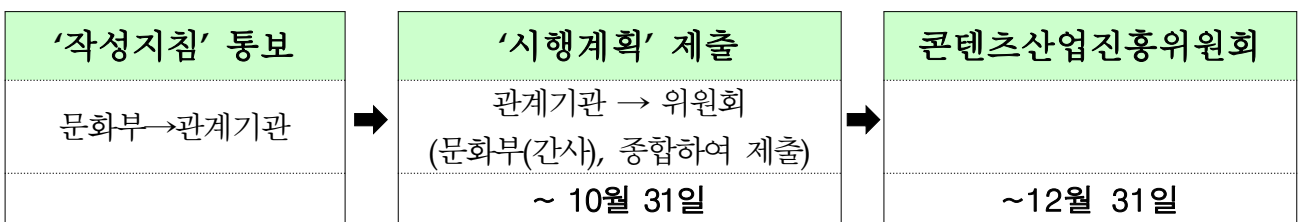
- 소관별 시행계획은 차년도 주요 사업 추진방향 및 세부계획 포함

- ◇ 시행령 제3조 ①...시행계획에는 다음 각 호의 사항이 포함되어야 한다.
 1. 해당연도의 사업추진 방향, 2. 주요 사업별 추진방침, 3. 주요 사업별 세부수행계획, 4. 콘텐츠 유통 촉진계획, 5. 분야별 형태별 콘텐츠제작 활성화 시책 등

3

수립절차

- 중앙행정기관 장이 수립하고, 문화체육관광부장관이 종합·제출하여, '콘텐츠산업진흥위원회'의 심의를 거쳐 확정 (콘텐츠산업진흥법 제6조 및 시행령 제3조)



Ⅱ. 「2012 콘텐츠산업진흥 시행계획」 성과와 과제

1 성과

1. 콘텐츠산업 자생력 강화 기반 형성

□ 콘텐츠 금융·투자 재원 확충

- 모태펀드(문화계정) 총 8,773억원 콘텐츠 투자(누적, '12.9월 기준)
 - 방송콘텐츠 투자를 위해 조성된 조합(200억원)을 통해 67억원 투자(7건, 방통위)
- 완성보증제도 개선 및 활성화(64개 프로젝트 696.6억 규모, '12.10월 기준)
- 문화콘텐츠 투자 확대를 위한 시중 금융기관 투자협약 체결
 - * 문화부-기업은행간 강소기업 100 육성, Artix 인베스트먼트 MOU 체결

□ 산업주체들의 동반성장을 위한 공정거래 환경 조성

- 중소 콘텐츠 제작사 및 종사자 권리 향상
 - 영화·방송 표준계약서, 국산 애니메이션 총량제 확대(방송법 개정 '12.1), 외주제작 인정기준 마련, PP프로그램 사용료 지급 기준 개선, '모바일 콘텐츠 오픈마켓 상생협력 가이드라인' 적용 범위 확대
- 대중소기업 협력 프로젝트 확대, 중소기업 및 콘텐츠 개발 지원
 - * '12년 총 사업비 493억원 중 대기업 423억원(85.8%) 출자
- 콘텐츠분쟁조정위원회 분쟁조정 2,728건 접수, 2,100건 처리, 법률자문 서비스 99건(지식재산권, 계약서 검토, 불법행위 대응 등)

□ 저작권보호체계 개선으로 콘텐츠 가치와 창작의지 보호

- 웹하드, P2P업체 등록제 도입·시행('12.5), 온라인 음악 전송 사용료 규정 개정('12.6), 법정허락 간소화 및 관리 저작물 의무 등록제 시행('12.10)
- 불법저작물 모니터링 및 시정조치 강화*, 해외 저작권 보호 확대**
 - * 모니터링 : '12.9월 782,842건('11년 345,907건) / 시정권고 : '12.9월 156,341건('11년 107,724건)
 - ** 해외 현지 침해 구제조치 지원 : 95건 / 해외 저작권 법률컨설팅 및 상담 지원 : 347건

2. 스마트 산업화 인프라 구축

□ 문화콘텐츠 기술 역량 강화

- (R&D 역량 강화) 문화기술연구원 설립 근거 마련*(문화산업진흥기본법 및 시행령 개정), 지역 콘텐츠기업 R&D 수행을 위한 문화기술 공동 연구센터 지원(부산, 전주, 대구 3개소)
- (기술 개발) 산업 혁신기술 개발(71개 과제, 560억), 원천 기술 개발(16개 과제, 223억), 입체 3D 영상분야 한국-뉴질랜드 공동연구과제 추진

□ 맞춤형 창의인력 양성

- (전문 인재) 도제식 교육을 통한 창의 인재 양성(252명), 전문분야 특화 인력 교육(방송 분야 2,434명, 3D 1,000명, 스토리 135명)
- (맞춤 인력) 국내 대학 계약학과 및 연계(260명), 해외 우수대학 석사(11명), 전문가 및 기업 참여 기술연수(1,320명), 산업기능인력(149명)

□ 차세대 콘텐츠 활성화 인프라 구축 및 제작 지원

- (법령) 디지털 교과서 제도적 근거 마련 및 유통환경 조성*
* 온라인 전송이 가능한 교과용도서의 범위에 대한 부처 간 유권 해석 합의('12.3.2) / 「초·중등 교과용도서 구분 고시」 개정('12.8.29) 및 저작권법 개정 추진 중
- (인프라) 3D 중계차량 구축, 3D공동제작 스튜디오 설치(부산), 스마트콘텐츠 센터 개소(안양, 34개사 입주), 모바일 앱개발 지원센터(5대 광역권) 구축, 1인 창조기업 지원센터 운영, 스마트기반 영화 유통망(공공온라인유통망) 구축·운영
- (콘텐츠) CG프로젝트(10건), 가상현실 콘텐츠(5종), e-트레이닝 기술 및 서비스 개발(5건), 이러닝(기술 개발 5건, 279종 콘텐츠 개발) 등
- (공유자원 활성화) 공공정보 서비스 확대, 공간정보 오픈플랫폼 서비스 고도화 및 6대 광역시 3차원 공간정보 구축, 공유저작물 활성화, 민간·공공기관과 저작물 교육기부 협약 체결(9개 기관)

3. 글로벌 경쟁력 강화

□ 선진시장 확대, 신흥시장 창출 지원

- 할리우드 주요 협회·단체 협력 사업 실시
 - * 미국시각효과협회(글로벌 CT 포럼), 미국아티스트협회(한국 CG, VFX기업 쇼케이스), 빌보드 콘퍼런스(K-POP 콘퍼런스 세션), 전미제작자협회(Produced by Conference) 등
- 서울국제뮤직페어(쇼케이스, 비즈매칭, 콘퍼런스 등), Korea Brand & Entertainment Expo*(오사카) 등 아시아 공동시장 창출
 - * 한류 부가상품·연관산업 전시상담회, 일본 바이어/투자가 400개사 참여(코트라, 콘진원 공동)
- 신흥시장* 현지 마케팅(쇼케이스, 수출상담회) 지원, 드라마·영화·K-POP 등 한국콘텐츠 소개(재외 공관 주도 영화제, 공연 등)
 - * 중동(불가리아, 터키, 요르단, 두바이), 남미(콜롬비아), 중앙아시아(카자흐스탄, 우크라이나) 등
- 저개발국 콘텐츠 지원(멀티미디어 기자재, 문화·교육 콘텐츠 등) 및 인력 연수(교원 16개국 370명, 방송통신인력 16개국 43명)
 - * 포스코건설(현지 진출 기업 활용)과 문화를 통한 사회공헌 활동 업무협약 체결('12.9)
- 스마트콘텐츠 해외서비스를 위한 플랫폼구축 및 전략시장 현지 마케팅 지원
 - * 소리바다, 판도라티비 등 1차 5개사, 블루핀 등 2차 3개사 지원
 - * 미국 테크크런치 한국공동관 참가(8개사), 일본 공동쇼케이스 및 DC엑스포 참가(7개사)

□ 해외시장 진출이 가능한 우수콘텐츠 제작

- 영화(15건), 방송(8편) 등 글로벌 협력을 통한 공동제작 활성화, 글로벌 진출용 만화(우수만화, 미국 현지 프로젝트 등 38개), 캐릭터(4개), 애니메이션(6편) 지원
- 방송콘텐츠 포맷바이블(3편), 포맷프로그램(10편), 신규페이지포맷개발(11편)
 - * 지원작품 중 <우리결혼했어요> 터키 ShowTV 판매(3만유로), <도전골든벨> 베트남 WWP프로덕션 판매(15,000달러, 2년) 등 수출

- 콘텐츠산업 환경의 융·복합화 대응
 - (미흡) 디지털 미디어 기반으로 콘텐츠산업이 발전하고 있으나, 원천이 되는 기초과학, 연관효과를 낼 수 있는 기존산업과의 연계성 부족
 - ⇒ (과제) 콘텐츠 특성을 감안한 문화·서비스 R&D 확대, 업계 등 현장 연계형 프로젝트 추진 및 피드백 시스템 구축 필요
 - (미흡) 스마트 기기의 성장에 비해 교육·의료·실버 등 이용자가 원하는 콘텐츠 부족
 - ⇒ (과제) IT 기술 융합, 생활 기반형 융합 콘텐츠 개발 확대
- 심화되는 글로벌 경쟁 극복
 - (미흡) 콘텐츠 기업의 약 94%가 매출액 10억원 미만의 중소기업체로 우수인력 확보·투자재원 마련 애로, 불공정거래 여전
 - * '07년 이후 문화콘텐츠펀드 중 73%가 모태펀드 출자, '08년 이후 한국영화의 69%가 모태펀드 출자 펀드 투자
 - ⇒ (과제) 콘텐츠 친화적 금융·투자 환경, 상생 시장구조 형성
 - (미흡) 내수 시장과 아시아 일부 지역 중심의 해외시장 진출 한계
 - ⇒ (과제) 산업규모 확대를 위해 선진시장 진출, 신흥시장 개척 필수
 - * 세계 콘텐츠산업 규모는 1.6조 달러(PWC, '12)이나 한국 콘텐츠시장 비중은 2.3%

◆ 콘텐츠산업은 창조성과 상상력이 지배하는 미래 창조시대를 선도하고, 국민이 즐거운 사회를 가능하게 하는 미래 산업

⇒ 국가전략적 차원의 투자, 민간이 성장할 수 있는 산업 기반 조성 및 해외시장 확대를 위해 집중적·지속적 노력 필요

Ⅱ. 「2013 콘텐츠산업진흥 시행계획」 기본 방향

비전

스마트콘텐츠 코리아 구현

목표

	2012(추정)	⇒	2013(목표)
매출액	88조원		100조원
수출	45억달러		52억달러
일자리	60만명		61만명

2013
추진
방향

추진전략	역점 실천과제	예산
1. 범국가적 콘텐츠산업 육성체계 마련	· 문화기술 R&D 통합추진체제 구축 · 콘텐츠산업 투자·지원 자금 확대 · 범정부적 융합콘텐츠 개발 및 시장창출	1,139억원
2. 국가창조력 제고를 통한 청년일자리 창출	· 현장 맞춤형 전문인력 양성 · 콘텐츠 분야 취업·창직 지원 · 콘텐츠 창작인력 기반 강화	420억원
3. 글로벌시장 진출 확대	· 新시장 창출 · 국제 홍보, 네트워킹 등 시장 진출 지원 · 글로벌 기업 발굴 및 맞춤형 콘텐츠 제작	429억원
4. 동반성장 생태계 조성	· 국내외 저작권 보호체계 개선 · 공정 시장경쟁 환경 조성 · 공유 저작물의 창조자원화	371억원
5. 제작 유통 기술 등 핵심기반 강화	· 스마트 기반 융합서비스 활성화 · 모바일게임 글로벌 진출 지원 · 혁신기술 개발 및 표준화 확산	1,600억원

※ 2013년 콘텐츠산업진흥 시행계획'의 이행에 투입되는 예산은 3,960.8억원 ('12년 3,960.9억원, 전년수준 유지)

Ⅲ. 「2013 콘텐츠산업진흥 시행계획」 주요 내용(요약)

1 범국가적 콘텐츠산업 육성체계 마련

< 주요 내용 >

5대 추진전략	15대 중점과제	실천과제
1. 범국가적 콘텐츠산업 육성체계 마련	1-1. 콘텐츠산업 육성 추진체계 확립 1-2. 콘텐츠산업 투자재원의 확충 1-3. 범정부 융합콘텐츠 개발	16개 실천과제

◇ 역점 실천과제로는,

① 문화기술 R&D 통합추진체계 구축

- '문화기술기획-연구개발-산업화'가 연계되는 종합 진흥체계 구축, '원천기술개발-실용화-상용화'의 생애주기별 특화지원시스템 마련

* 한국문화기술연구원 개원, 문화기술기획평가원 설립 추진

② 콘텐츠 산업 투자·지원 자금 확대

- 모태펀드 신규 출자를 통해 1,200억원 규모 펀드 추가 조성, 완성보증 추가 출연(20억)

- 콘텐츠공제조합 설립·운영

* 영세콘텐츠업체의 자금대여·보증·투자를 지원

③ 범정부적 융합콘텐츠 개발 및 시장 창출

- e러닝, e트레이닝, 교과용 기능성 게임, 스마트콘텐츠 등 범정부적 융합콘텐츠 기술개발 및 제작 지원 확대

1-1. 문화콘텐츠 기술개발 체계 확립

- (문화 R&D 통합운영체계 확립) 콘텐츠, 문화예술과 과학기술을 접목한 문화 분야 전반의 연구개발사업을 총괄 조정하는 통합체계 확립
 - 문화기술기획평가원 설립을 위한 법적 기반 마련
 - * 문화 R&D 전반에 대한 기획·평가·관리 기능 수행
 - 광주과학기술원 내 문화기술연구원 개원, 융합 연구 수행
- (인문 융합 R&D 추진) 콘텐츠, 문화예술, 과학기술을 접목한 융합연구 확대
 - * 문화예술 R&D 예산 '12년 70억원 → '13년 76억원

1-2. 콘텐츠산업 투자 자원 확충

- (시중자금 활용확대) 민간 금융기관의 콘텐츠 투자 사례 확대, '콘텐츠금융투자협의회(정부, 금융·투자기관·제작자 등)' 운영 내실화
 - * '12년 7월, 문화부-기업은행간 문화콘텐츠 강소기업 프로젝트 추진(3년간 1,388억원 투자 계획)
- (모태펀드 활성화) 모태펀드 신규 출자(500억)로 문화산업투자조합 신규조성 및 콘텐츠산업 금융투자 활성화
 - 방송콘텐츠 전문 투자조합(방통위) 투자 활성화
 - * 방송콘텐츠 투자조합 2개 결성('10년) 방송통신 콘텐츠 업체에 투자(7건, '12년 8월 현재 총 67억원 투자)
- (완성보증제 활성화) 완성보증제정에 국고 추가 출연(20억)으로 보증효과 증대(2,200억→2,300억 보증효과)

- (콘텐츠 공제조합 설립) 공제조합 설립 추진위원회 발족 및 공제조합 운영을 위한 재원 마련, 공제사업 착수(10억)
 - 콘텐츠 대기업 출자를 위한 대-중소기업 동반협력사업 발굴

1-3. 융합콘텐츠 개발

- (융합콘텐츠 개발 촉진 및 시장 창출)
 - (3D응용) 3D콘텐츠 제작 인프라 확충 및 biz모델 개발 지원(143억)
 - 3D 분야 시제품 개발과제 및 스마트TV 분야 서비스모델 아이디어 발굴, 선정된 중소기업 컨소시엄 지원
 - 3D 공동제작 인프라(3D 후반작업 시스템 구축) 구축, 3D콘텐츠 제작 및 마케팅 지원(국제컨퍼런스, 컨설팅 지원, 정보서비스)
 - (CG) 국내외 CG 프로젝트 제작지원(총 CG 제작비의 25% 이내) 및 미국, 중국 등 전략시장 진출 활성화(50억)
 - (가상현실) 동작인식, 홀로그램 등 실감형 콘텐츠 제작 및 시장화 지원(25억)
 - (e러닝) 초4-중3 사이버 가정학습용 콘텐츠 개발, 대학 이러닝 콘텐츠 공동개발 및 활용 확산(113.6억)
 - (e트레이닝) 의료, 항만, 스포츠 등 e트레이닝 서비스 모델 개발을 위한 시스템, 훈련용 시뮬레이터 기술, 서비스 모델 개발(10억)
 - (차세대 게임) 교과 학습용 기능성게임 개발, 모바일 게임 분야 중소기업 육성 및 제작 지원(59억)
 - (스마트콘텐츠) '스마트콘텐츠 센터' 중소기업 인큐베이팅, '모바일 앱개발 지원센터' 콘텐츠 개발교육 및 유·무선 인터넷 기반 양방향 프로그램 제작지원, 국정 디지털 교과서 개발 및 연구학교 운영 등 (177.5억)

< 주요 내용 >

5대 추진전략	15대 중점과제	실천과제
2. 국가창조력 제고를 통한 청년 일자리 창출	2-1. 창의인재 양성 2-2. 콘텐츠산업에 기반한 청년고용 확대 2-3. 창작여건 개선	20개 실천과제

◇ 역점 실천과제로는,

① 현장 맞춤형 전문인력 양성

- 도제식 교육을 통한 숙련인력 육성 지속('12년 240명→'13년 270명)
- 방송·모바일·3D 등 분야별 특성화, 프로젝트 연계 교육 실시
- * 예비인력 취업 연계, 현업 인력 신기술·첨단 장비 교육 등

② 젊은층이 원하는 콘텐츠 분야 취업·창직 지원

- 콘텐츠기업의 인턴 고용시 보조금 지원(3개월 50%) 및 해당 인턴의 창직·창업시 성공지원금 제공
- 기업 맞춤형 인력 양성 과정 지원 및 협력 기업 취업 연계, 1인 창조기업에 대한 프로젝트 수행 기회 제공

③ 콘텐츠 창작 인력 기반 강화

- 공모전 다양화(스토리 리텔링 공모 신설), 스토리 기획·개발 및 마켓 개최 지원
- 전문 스토리텔러 양성을 위한 '스토리창작 아카데미' 운영, 창작력 강화를 위한 전문가·작가 등과의 '창의 워크숍' 개최 등

(1) 창의인재 양성

- (전문인력 육성) 산학연계, 맞춤형 교육을 통한 전문인력 양성
 - (현장 맞춤형 인재) 현장의 전문 멘토와 콘텐츠 예비인력간 도제식 숙련교육 지속(44.8억)
 - 9개 플랫폼 기관에서 창의인재(270명) 교육, 협업용 온라인 커뮤니티 운영
 - (글로벌 우수인력 양성) 국내 우수대학 콘텐츠과정 운영, 해외우수대학(미국 카네기멜론대학 등) 연수 지원, 기업 참여형 프로젝트 교육(50억)
- (분야별 전문교육 강화) 방송, 모바일, 3D 등 특성화 교육 실시
 - (방송통신) 방송 신기술, 방송 직군별(PD, 기자, 작가 등) 특성화 교육, 모바일·융합기술 분야 전문인력 양성(48억)
 - (3D) 예비인력(4과정, 60명), 프로젝트 연계 양성(10프로젝트, 100명)(43억)
 - * Team Teaching 교육 프로그램 운영을 통한 취업연계, S3D Director, S3D DOP, S3D Editor, S3D CG 과정운영 및 첨단 3D입체 교육 장비 구축 지원

(2) 콘텐츠산업에 기반한 청년고용 확대

- (취업·창직 지원) 콘텐츠 분야 인력양성 및 일자리 창출 기업에 대한 인센티브 제공
 - (청년취업아카데미) 기업·사업주 단체가 맞춤형 교육과정 개설 시 교육비 지원* 및 협력 기업 등으로 취업 연계, 재학생 학점 인정(20억)
 - * 1인당 347만원(운영기관 매칭 20%, 정부지원 278만원)
 - (창직인턴제) 문화콘텐츠 분야 독립직업인 또는 프로젝트 관리자, 명인·명장 등 인증자, 벤처기업 인턴시 3개월 임금의 50% 지원(65억)
 - * 벤처기업, 인턴수료 후 창직·창업 성공 시 창직지원금(200만원) 지원

□ (창조기업 지원시스템 개선)

- 콘텐츠 분야에 특화된 1인 창조기업 비즈니스 지원(1억)
 - 1인 창조기업 비즈니스센터가 외부일감을 확보하여 입주한 1인 창조기업이 단독 또는 협업할 수 있는 기회를 제공
- 글로벌게임허브센터, 모바일게임허브센터, 스토리창작센터 등 콘텐츠 분야별 중소기업 사업 활동 지원 체계 구축(25억)

(3) 창작여건 개선

□ (스토리텔링 활성화 지원)

- (스토리시장 확대) 대한민국 스토리 공모전('신화창조' 사업), 리텔링 공모전, 공모전 수상작 사업화 지원, 스토리 마켓 개최를 통해 스토리 시장 확대(21.6억)
- (스토리텔러 양성) 스토리 창작아카데미 운영, 창의워크숍 개최(10.2억)

□ (창작자 사회안전망 구축)

- (스태프 처우개선) 실업기간 동안 현장영화인 위탁교육과 연계하여 생계부조 성격의 교육훈련수당 지원(5억)

(4) 공공정보 활용을 통한 창의 자산 확충

□ (공공정보 제공 확대) 공공정보 목록서비스(정보명, 제공범위, 제공형태 등) 확대 등 공공정보에 대한 접근성 및 공유기반 강화(15억)

□ (공공정보 활용 콘텐츠개발 확대)

- (국가기록물 활용 콘텐츠) 국가 주요 기록물 콘텐츠 개발 확대(1.4억)
 - * 국가 주요 기록물을 활용하여 분야별(주제·사진·시대·학술) 책자발간 및 온라인 콘텐츠 서비스 추진(14건)
- (공간정보 오픈플랫폼) 모바일 서비스를 구축하고, 3D 공간정보 구축 대상 82개 시급 지자체로 확대(109억)

3

글로벌 시장 진출 확대

< 주요 내용 >

5대 추진전략	15대 중점과제	실천과제
3. 글로벌 시장 진출 확대	3-1. 지역별 특성을 고려한 전략적 진출 강화 3-2. 글로벌 네트워크 구축 3-3. 글로벌 킬러콘텐츠 집중 지원	20개 실천과제

◇ 역점 실천과제로는,

① 新시장 창출로 한국 콘텐츠산업의 시공간 확장

- 선진시장 중요 마켓 참석·네트워크 확장, 신흥시장과의 호혜적 교류를 통해 잠재시장 창출

② 국제 홍보, 네트워킹을 통해 해외 시장 진출 계기 마련

- 한국콘텐츠진흥원, KOTRA 등 해외 수출지원기관의 맞춤형 서비스 제공 확대 및 연계 강화
- * 한류 활용 ‘중소기업 공동홍보브랜드’, ‘코리아 브랜드&한류상품 박람회’ 등

③ 글로벌 기업 발굴, 맞춤형 콘텐츠 제작 지원

- 세계 일류상품 육성을 위한 기업 선정·지원(세계시장 수출 점유 5% 이상 또는 500만 달러 이상)
- 국제공동제작을 통한 시장 맞춤형 콘텐츠 제작(글로벌 콘텐츠펀드 투자 활성화, 국가간 영화공동제작 협정 체결), 방송콘텐츠 포맷 수출 확대
- 기초장르 해외진출 지원
- * 만화(글로벌 장편 6편, 국제 공동제작 20편 등), 애니메이션(글로벌 진출 본편 3편, 기획 및 단편 13편 등) △캐릭터(OSMU 작품 10개 등)

(1) 지역별 특성을 고려한 전략적 진출 강화

□ (선진시장 본격 진출)

- (네트워킹 구축) 미국·유럽 등 선진국시장 콘텐츠 수출 지속 확대(13억)
 - 차세대 콘텐츠 관련 글로벌 제작사 연수·교육 실시를 통한 국내 콘텐츠 인력의 역량 강화
 - MIPTV, MIPCOM, 3D Entertainment Summit 등 해외 마켓 참여로 새로운 비즈니스 기회와 파트너십 형성의 장 제공
- (글로벌 뮤직네트워크 조성) 아시아뮤직마켓을 글로벌 수준으로 향상(15억)
 - 글로벌 콘퍼런스, 쇼케이스, 비즈매칭 등 2013년 비즈니스 상담 300건, 쇼케이스 참가 100여개팀 목표

□ (신흥시장 진출 기반 확대)

- (시장 개척) 민간 진출 비활성화 지역 초기진출 지원 확대(25.2억)
 - BRICs, 중동, 남미 등 신흥시장의 국산콘텐츠 마케팅 점점 확대 및 네트워킹 강화를 위한 수출상담회 개최
 - 중남미 스페인어권 및 아프리카 불어권 지역을 대상으로 한국 드라마 (드림하이, 시크릿가든) 더빙 방영
 - 재외공관을 통한 한국영화, K-Pop 등 한류관련 행사 개최 지원
 - * 아프리카, 중동, 중남미 등 소재 민간진출 어려운 지역
- (콘텐츠 ODA) 저개발국 산업 발전에 필요한 콘텐츠 자원 지원 확대 등 개도국 시장진출 발판 마련(19.7억)
 - (문화콘텐츠) 한류잠재력을 갖춘 4개 지역 추가(기존 4개→8개 확대)
 - (교육콘텐츠) 교류협력국에 우수 콘텐츠 제공, 국내 전문가 파견을 통한 콘텐츠 활용 연수, 교육정보화 추가 기자재 지원

- (방송콘텐츠) 개도국 방송콘텐츠 정책결정자 및 구매 담당자 초청 연수(강의, 마켓 참가)

(2) 글로벌 네트워크 구축

- (해외수출 지원기관 연계 강화)
 - (글로벌콘텐츠센터 기능 확대) 해외 기업 및 Key-Man 네트워킹 제공 및 국가별 매뉴얼 제공 등(13억)
 - (해외진출 지원) 글로벌 한류 진출 단계별 체계적 지원 및 분야별 맞춤형 서비스 제공(81개국 119개 KOTRA 해외무역관)(30억)
 - 글로벌 한류 동향 및 진출 전략” 조사, 한류 활용 ‘중소기업 공동 홍보브랜드’ 사업, ‘코리아 브랜드 & 한류상품 박람회’ 확대(연 2회)
 - 분야별 선도기업(Service Mundus) 확대(’12년 40개사* → ’13년도50개사)
 - * 게임(5사), 애니메이션(6사), 디자인(7사), 캐릭터(3사), 방송·음악(5사), 의료 서비스(6사), 이러닝(3사), 프랜차이즈(5사)

□ (글로벌 유통 플랫폼 구축)

- (글로벌 통합플랫폼 운영) 글로벌 서비스 인프라 지원 및 B2B 온라인 마켓 사업 등을 위한 스마트콘텐츠 기반의 플랫폼 지원(68억)

(3) 글로벌 킬러콘텐츠 집중 지원

□ (글로벌 콘텐츠펀드 조성) 2차 글로벌펀드 결성(400억, ’12년 계속)

* 글로벌 시장 배급을 목적으로 하는 콘텐츠 투자

□ (글로벌 킬러콘텐츠 발굴·지원)

- (글로벌 공동제작 촉진) 글로벌 역량 강화 및 해외시장 진출 확대(43.8억)

- **(영화)** 기획개발 지원(통번역·멘토링·비즈매칭 등), 해외 전략지역 투자 유치 사업 개최, 국제공동제작 인센티브 지원(국내 제작비 25% 지원), 한-중/인도/호주 간 영화공동제작협정 체결 추진
 - **(방송)** 공동제작 협정체결국가와 방송프로그램 해외공동제작 4편 지원(1.6억), 한류 잠재시장(신흥시장)에 K-pop 그룹 공연 및 관련 다큐멘터리, 문화교류형 다큐멘터리 등 공동제작 및 교차방영
 - * 협정체결국(33개국) : 유럽자유무역연합(EFTA) 4개국('06년, 노르웨이, 아이슬란드, 리히텐슈타인, 스위스), 싱가포르('07년), 캄보디아('09년), EU 27개국('11.7월)
 - **(해외작품 유치 확대)** 연간 5편 이상의 해외영상물 로케이션 유치(15억)
 - * 외국자본이 순제작비의 80%를 초과한 외국 장편극 영화 및 TV 시리즈의 국내촬영시, 국내 제작비용의 25%를 현금지원
 - **(방송콘텐츠 포맷산업 육성)** 국내 방송포맷 제작 인프라 구축, 제작지원, 랩 구축·운영을 통한 시장활성화(14.5억)
 - **(세계일류상품 육성)** 세계시장 수출점유율이 5% 이상 또는 500만 달러 이상 수출실적 달성 우수 콘텐츠 기업 발굴·지원
- **(글로벌 콘텐츠 확보를 위한 기초 장르 지원 강화)**
- **(만화)** 해외시장 진출용 장편만화 제작지원(6편), 글로벌 만화 국내의 공동제작 지원(20편 내외), 원작 원화 성공사례 발굴(2건 내외) 등(40.6억)
 - **(애니메이션)** 한국형 애니메이션 및 후속작 지원(6편), 글로벌 애니메이션 본편 지원(3편), 국가간 공동제작 지원(3편), 프리프로덕션 및 단편(13편) 등(65억)
 - **(캐릭터)** 생활속 캐릭터 상품·글로벌 캐릭터 상품·지역전통 소재 캐릭터 등 우수 국산 캐릭터 상품 발굴 지원(18편), 만화·게임 등 콘텐츠 연계 작품 지원(10개)(50억)

< 주요 내용 >

5대 추진전략	15대 중점과제	실천과제
4. 동반성장 생태계 조성	4-1. 기기 서비스 콘텐츠 동반성장 유도 4-2. 저작권 보호강화 및 이용 활성화 4-3. 사업자간 사업자와 소비자간 공정경쟁 환경조성	19개 실천과제

◇ 역점 실천과제로는,

① 콘텐츠 수출 및 이용 확대에 따른 저작권 보호체계 개선

- 해외 현지 한류콘텐츠 온라인 유통실태조사, 새로운 미디어 환경에서의 저작권 보호 및 이용활성화 기술 개발
- ‘직권조정제도’를 도입하여 증가하는 저작권 분쟁 신속 해결

② 공정한 시장 경쟁 환경 조성 지속

- 기 제정된 표준계약서(영화, 방송 등)의 이행 실태조사, 실효성 확보를 위한 제도 마련(정부 지원사업 연계 등)
- 다국적 IT기업에 대한 법집행 강화, 스마트 시장 거래 감시 강화 등 차세대 성장시장의 공정경쟁 환경 조성

③ 공유 저작물 발굴·유통 활성화로 창조적 자원화

- 공유저작물 수집 기반 확대, 공공저작물의 자유로운 이용 확산 (공공누리 홈페이지 기능 강화 및 홍보 확대)
- * 공유저작물 : 저작권 만료, 기증, 공개 등으로 저작권 제한없이 이용가능한 저작물

(1) 기기-서비스-콘텐츠 동반성장 유도

- (동반성장 프로젝트) 모바일, 스마트TV, N스크린 등 차세대콘텐츠 개발을 위한 '대중소기업 연계형 프로젝트 발굴 지원' 프로젝트 확대
 - 대중소기업 컨소시엄(대기업 50%이상 출자원칙) 프로젝트에 콘텐츠 개발 지원(62억)
 - * 12년 총 사업비 493억원 ⇒ 대기업 423억원(85.8%) : 국고 70억원(14.2%), 120여개 이상의 중소기업 참여, 차세대 콘텐츠 1,600여종 이상 개발
- (분야별 협의회) 차세대콘텐츠 동반성장협의회 상설기구화, 영화산업동반성장협의체 운영 결과의 실효성 확보를 위한 이행점검
 - * 영화산업동반성장협의체 '한국영화 동반성장 이행협약'(12.7.16) 실태조사 및 실효성 확보를 위한 정책화 추진

(2) 저작권 보호 강화 및 이용 활성화

- (24시간 저작권 보호 강화)
 - (침해방지 시스템 강화) 모니터링 및 삭제요청, 시정조치, 저작권 특별사법경찰 수사 및 사법처리 강화(39.4억)
 - * 목표 : 온라인상 불법복제물 모니터링 건수(880,000건), 온라인 불법복제물 유통관련 시정권고 건수(200,000건), 저작권 특사경 수사 및 사법처리 건수(1,700건)
 - (해외저작권 보호 및 국제교류) 해외 저작권 합법이용계약 체결 지원 확대('12년 34건 → '13년 41건)(17억)
 - 해외저작권센터 신설 : 5개소('12) → 6개소('13, 말레이시아), 해외 현지 한국저작물 온라인 유통실태조사(4개국: 중국, 태국, 필리핀, 베트남) 등
 - (기술대응) 저작권 기술 및 표준화 지원, 클라우드 및 모바일 환경에서의 저작권 보호 및 이용활성화 기술 개발(77.5억)

□ (저작물의 공정한 이용 활성화)

- (유통체계 고도화) 저작권 권리 정보 수집·제공의 저작권 이용허락을 위한 이용계약 서비스, 투명한 정산·분배의 저작권 거래 지원(17.3억)
 - ICN·UCI 통합 및 저작권 정보 수집 표준 Open API 확대 적용
 - 이용자 편의 증진을 위한 인증시스템 대체마련(사설인증도입)
 - 저작권자 찾기 캠페인, 저작권 정보 검색 포털 서비스 앱 개발 및 서비스 제공
- (공유저작물 창조자원화) 공유저작물 권리정보 조사 및 구축, 포털 공유마당 운영 및 기능 강화, 오픈소스SW 라이선스 종합정보시스템 DB수집(소스코드 기준 5,000만건), 공공저작권 신탁제도 활성화(96.5억)
 - 공공기관 및 민간기업(교과용 도서 및 참고서 출판사)의 교육기부 MOU 체결 확대, 활용 증대를 위한 공유·유통 체제 구축
- (신탁단체 경쟁환경 조성) 주요 신탁단체의 신탁계약약관에 '신탁 범위 선택제' 도입 추진

□ (선진화된 저작권 기반 구축)

- (신매체환경 대응) 컴퓨터프로그램의 저작재산권 제한 규정 정비
 - 컴퓨터프로그램의 저작, 유통, 이용 환경 및 프로그램만의 특수성 등을 반영한 저작권법 개정안 마련
- (대체중재제도 도입) 직권조정제도를 도입하여 지속적으로 증가하는 저작권 관련 분쟁에 대한 신속 대응
- (생활속 인식제고) 청소년·산업종사자 대상 교육 강화와 매체 다변화를 통한 홍보 확대(45억)
 - 교과서 내 저작권 내용반영 지속추진 및 찾아가는 저작권 교육 확대

(3) 사업자간, 사업자와 소비자간 공정경쟁 환경조성

□ (불공정행위 시정 강화)

- 다국적 IT 기업에 대한 법집행을 강화하고 스마트폰 앱·S/W 등 콘텐츠 거래에서의 공정거래 감시 강화
- 방송사업자의 부당 영업행위 상시 모니터링 및 제도 개선 추진
- SO가 PP에게 콘텐츠 대가로 지급하는 프로그램 사용료 지급기준* 적용 지속('13년도 재허가 대상 SO 1개사 적용)
* '12년도 재허가 SO 66개사에 대해 '디지털 전환율에 따라 연간 총 방송수신료 수익의 25 ~ 28% 이상을 PP프로그램 사용료로 지급' 하도록 개선된 조건 부여

□ (표준계약서 제정·보급)

- 방송·영화 등 표준계약서 정착과 신규 표준계약서(녹음) 개발, 대중문화예술인 표준전속계약서 개정(가수/연기자 분야)
* 영화 분야의 경우 표준근로계약서 적용확대를 위한 영화발전기금 지원사업과 연계 강화(직접 지원 사업외 투자조합 및 모태펀드 까지 적용 확대)

□ (콘텐츠 거래환경 선진화)

- (분쟁조정위원회) 조정위원 및 사무국 조정능력강화(전문교육실시 등), 분쟁조정에 대한 이해 확산(분쟁조정 경연대회, 사례집 발간)(8억)
- (무료법률자문단) 지역 관련 기관과의 연계 확대, 찾아가는 공정거래 법률자문서비스 운영, 공정거래 법제도 연구(8.5억)

□ (법·제도 개선 및 가이드라인 적용)

- (모바일 수익배분 가이드라인) 모바일 콘텐츠 오픈마켓 상생협력 가이드라인 이행 점검을 통한 실효성 제고
* 12년 '모바일 콘텐츠 오픈마켓 상생협력 가이드라인' 적용 오픈마켓사업자를 단말기제조사까지 확대하여 관련 국내 사업자는 모두 적용
- (연예인 인권보호) 연예기획업 등록·청소년연예인 보호 등 내용의 '대중문화예술산업발전지원법안' 제정 추진

< 주요 내용 >

5대 추진전략	15대 중점과제	실천과제
5. 제작·유통·기술 등 핵심기반 강화	5-1. 콘텐츠 제작인프라 확충 5-2. 선진 유통기반 마련 5-3. 차세대 콘텐츠 선도기술(R&D) 개발	11개 과제

◇ 역점 실천과제로는,

① 스마트 기반 융합서비스 활성화

- N스크린, 실감영상, 모바일 클라우드 등 IT기술이 접목된 서비스 모델 발굴
- '공공온라인유통망'을 통해 다양한 미디어기기에서 영화 유통 활성화, 디지털영화 유통 투명화

② 모바일게임 글로벌 진출 지원

- 모바일게임허브센터의 우수 모바일게임 발굴(16개) 및 글로벌 퍼블리싱 지원(시장조사, 매뉴얼 제공, 품질관리, 테스트 제공 등)

③ 혁신기술 개발 및 표준화 확산

- 차세대 영상기술(4D, 홀로그램 등), 영화·게임 등 콘텐츠 기반 기술(VFX, 3D 입체 등), 빅데이터·감성형 힐링 콘텐츠 등 미래 기술 개발
- HTML5, EPUB 등 차세대 미디어기술의 표준 개발 민간기구 지원 강화, 표준화 프레임워크 개발·보급

(1) 콘텐츠 제작 인프라 확충

□ (창작인프라 구축)

- 디지털방송콘텐츠지원센터* 건립 완료(574억, '13.3월→'13.7월), HD 드라마타운** 건립 공사 착공(94억, '14년 완공)

* 일산 한류월드 내, 연면적 56,492m, 스튜디오, 중계차, 편집실, 송출실 등 구비 / 총 2,208억원(문화부 1,172억원, 방통위 1,036억원)

** 대전 엑스포공원내 20,000평, 스튜디오(4개), 특수세트, 미술센터 등 조성 / '11~'15년 총 884억원, 소요, '11년 현재 기본계획 수립 완료

□ (지역 콘텐츠 개발 R&D 강화) 광역권별 문화기술공동연구센터 지원, 문화산업 클러스터 확대발전을 위한 협력프로젝트 발굴(30.6억)

□ (IT융합 서비스 활성화) N스크린, 실감영상, 클라우드 기술 등이 접목된 새로운 유형의 서비스 개발·검증('12년 12억 계속)

* 지자체 통합미디어서비스(시민참여형 방송서비스), 문화공연서비스(모바일 및 스마트TV로 제공), 모바일 생활방송서비스(재난, 환경 등의 정보를 모바일, 텔레스크린 등을 통해 서비스)

(2) 스마트 유통기반 마련

□ (모바일게임 글로벌 퍼블리싱) 우수 모바일게임 발굴(16개) 및 글로벌 퍼블리싱 컨설팅, 모바일게임센터 입주사 인큐베이팅 프로그램 지원(40억)

* 현지화, 마케팅 등을 통해 매출 40억원 달성 목표

□ (스마트기반 영화 유통 활성화)

- (영화) 공공온라인유통망 활성화로 모바일, 태블릿 PC 등 스마트 디바이스에 대응한 합법적 온라인 시장 조성, 디지털 온라인 시장 통계 투명성 확보 기반 마련 등(25.2억)

(3) 차세대 콘텐츠 선도기술 개발

- (기술 전략·국제 협력) 선진국 수준의 R&D 기획 역량 확보
 - (기술 기획) 스마트 기술변화를 고려한 13년 과제기획 추진 및 3차 문화기술 전망(CT Outlook2013) 수립(32.6억)
 - (종합정보망 연계) 연구개발정보관리시스템(CTRD) 이용자 효율성 증대, 국가과학기술지식정보서비스(NTIS) 연계 확대(45억)
 - (한-뉴 국제공동연구) 영상기술 선진국인 뉴질랜드와 전략적 공동연구 추진(18억)
 - 1단계('12~'13) : 입체영상 변환기술 개발 및 기술 적용 콘텐츠 제작에 국내 업체 공동 참여 추진
 - 2단계('14~'15) : 차세대 3D 영상 변환 및 합성 기술 개발, 글로벌 콘텐츠 수주를 위한 협력체계 구축 심화

- (핵심 기술개발 지원) *산업혁신기술, **핵심원천기술, ***문화예술 첨단화 기술 등 연구개발 지원(747.5억)
 - * 산업혁신기술 : 게임, 영상·뉴미디어, 가상현실, 융합형 콘텐츠, 공공문화, 창작·서비스 R&D 분야의 산업혁신을 위한 핵심기술개발
 - ** 핵심원천기술 : 다양한 콘텐츠 분야에서 활용 가능한 차세대 영상, 감성/UX, 유통·서비스, 스토리텔링 등의 콘텐츠 미래의 공통핵심기술 개발
 - *** 문화예술첨단화 기술 : 공연/전시/국악 등 문화예술산업 첨단화에 필요한 기획, 제작, 실연(전시)와 실증사업을 위한 핵심기술개발

- (국제표준화 주도) 표준화 프레임워크1) 기반의 통합체계 구축, 선제적 표준 개발, 범국가적 표준화 지원을 통한 표준 활용 확산 등 추진
 - 스마트미디어 표준화 프레임워크 개발 및 보급, HTML5, EPUB 등 차세대 기술의 표준 개발을 주도하는 민간 기구 활동 강화(36억)

1) 표준화 프레임워크는 표준화의 설계도로 이해할 수 있으며, 개념모델, 참조모델, 유즈케이스, 표준 목록 등으로 구성

<참 고> 과제별 소요 예산

구분	과제명	소요 예산(단위 : 억원)			
		'11	'12	'13	전년대비
<추진전략 1> 범국가적 콘텐츠산업 육성체계 마련					
중점과제	1-1. 콘텐츠 산업육성 추진체계 확립	0.8	10	30	200%
중점과제	1-2. 콘텐츠산업 투자 재원의 획기적 확충	65.6	55	531.5	866.4%
중점과제	1-3. 범정부 융합콘텐츠 개발	529.1	566.5	578.2	2.1%
소 계		595.5	631.5	1,139.7	80.5%
<추진전략 2> 국가창조력 제고를 통한 청년일자리 창출					
중점과제	2-1. 창의인재 양성	71.9	117.9	145.6	23.5%
중점과제	2-2. 콘텐츠 산업에 기반한 청년고용 확대	103.8	135.1	111.7	△17.3%
중점과제	2-3. 창작여건 개선	61	152.3	162.7	6.9%
소 계		236.7	405.3	420	3.6%
<추진전략 3> 글로벌 시장 진출 확대					
중점과제	3-1. 지역별 특성을 고려한 전략적 진출 강화	52.4	86.8	89.4	3.0%
중점과제	3-2. 글로벌 네트워크 및 플랫폼 구축	40	91	111	22.0%
중점과제	3-3. 글로벌 킬러 콘텐츠 집중지원	501.3	640.5	228.9	△64.3%
소 계		593.7	818.3	429.3	△47.5%
<추진전략 4> 동반성장 생태계 조성					
중점과제	4-1. 가가서비스콘텐츠 동반성장 유도	47	71	62	△12.7%
중점과제	4-2. 저작권 보호강화 및 이용활성화	214.5	220.4	292.6	32.8%
중점과제	4-3. 사업자간·사업자와 소비자간 공정 경쟁 환경조성	10.5	10.5	16.5	57.1%
소 계		272	301.9	371.1	22.9%
<추진전략 5> 제작·유통·기술 등 핵심기반 강화					
중점과제	5-1. 콘텐츠 제작 인프라 확충	775.5	877.6	698.6	△20.4%
중점과제	5-2. 선진 유통기반 마련	64.8	69.2	65.2	△5.8%
중점과제	5-3. 차세대 콘텐츠 선도기술 (R&D)개발	746.8	857.2	836.8	△2.4%
소 계		1,587.1	1,804	1,600.6	△11.3%
계		3,285	3961	3961	-

추진전략

1. 범국가적 콘텐츠산업 육성체계 마련

구분	과제명	추진시기		담당
		착수	완료	
중점과제	1-1. 콘텐츠 산업육성 추진체계 확립			
실천과제	가. 범정부 협력시스템 구축			
	①콘텐츠산업진흥위원회	2011	계속	문화부
	나. 법제도 개선	2011	계속	문화부
	다. 지원기관 운영			
	①문화기술기획평가 운영방안마련	2011	2013	문화부
	②문화예술과 연계한 대형 국책성 R&D 수행	2011	계속	문화부
중점과제	1-2. 콘텐츠산업 투자 재원의 획기적 확충			
실천과제	가. 정부예산의 콘텐츠 지원 확대	2012	계속	전체
	나. 민간의 콘텐츠 투자확대			
	①시중자금 활용확대	2011	계속	문화부
	②모태펀드를 통한 투자활성화	2011	계속	문화부 방통위
	③문화콘텐츠 완성보증제 활성화	2011	계속	문화부
	④콘텐츠 공제조합 설립 추진	2012	2015	문화부
중점과제	1-3. 범정부 융합콘텐츠 개발			
실천과제	가. 부처간 협력프로젝트 시범추진	2012	계속	전체
	나. 차세대 융합콘텐츠 개발촉진			
	①3D응용 - 방통위 3D TV 분야 2012년 종료	2011	계속	문화부 지경부
	②CG, 가상현실	2011	계속	문화부
	③e-트레이닝	2011	계속	지경부
	④e러닝	2011	계속	교과부 지경부
	⑤차세대 게임	2011	계속	문화부
	⑥스마트콘텐츠 - 방통위 과제 2건(모바일 앱센터, 방송프로그램 지원) 추가	2011	계속	문화부 방통위 교과부

구분	과제명	추진시기		담당
		착수	완료	
중점과제	2-1. G20 창의인재 양성			
실천과제	가. 창의교육확산	2012	계속	문화부
	나. 대학창조 캠퍼스화 *청년 취업·창직 지원'사업으로 변경	2011	2012(종료)	고용부
	다. 창의인재 동반사업	2012	계속	문화부
	라. 창의인재 육성기반 구축			
	①범정부 협의체 구성	2011	계속	문화부
	②전담교육기관 운영	2011	계속	문화부 방통위
중점과제	2-2. 콘텐츠 산업에 기반한 청년고용 확대			
실천과제	가. 콘텐츠 산학연계 강화			
	①특성화고-업체 연계 실무형교육	2011	2012(종료)	문화부
	②계약학과 지원	2011	계속	문화부
	③국내외 우수대학 콘텐츠 인력 양성 지원	2011	계속	문화부
	④기업참여형 교육과정 운영	2011	계속	문화부
	나. 차세대콘텐츠 전문인력 양성			
	①3D 전문인력 양성	2011	계속	문화부
	②해외 3D 연수	2012	2012(종료)	방통위
	다. 창조기업 지원시스템 개선			
	①콘텐츠 창조기업 지원 특화	2011	계속	중기청
	②지자체 단위 창조기업 육성	2011	계속	경기도
	③창조기업 지원센터간 연계 강화	2011	계속	문화부 중기청
	중점과제	2-3. 창작여건 개선		
실천과제	가. 스토리텔링 저변확대 및 스토리텔러 양성			
	①스토리 시장 확대	2011	계속	문화부
	②스토리텔러 양성	2011	계속	문화부
	나. 콘텐츠분야 산업기능요원 인력지원	2011	계속	병무청
	다. 문화예술인 사회안전망 구축			
	①영화 스태프 처우개선	2012	계속	문화부
	②작가조합 설립	2012	2013	문화부
	라. 공공정보 활용을 통한 창의자산 확충			
	①공공정보 제공 확대	2011	계속	문화부 행안부 방통위
	②공공콘텐츠 개발 촉진	2011	계속	행안부
	③공간정보 오픈플랫폼 구축운영	2011	계속	국토부

추진전략

3. 글로벌 시장 진출 확대

구분	과제명	추진시기		담당
		착수	완료	
중점과제	3-1. 지역별 특성을 고려한 전략적 진출 강화			
실천과제	가. 미국, 유럽 등 선진시장 본격진입			
	①선진시장 네트워크 구축	2011	계속	문화부 방통위
	②차세대 콘텐츠 제작 전문가 연수 지원	2011	계속	방통위
	나. 아시아 지역의 단일 시장화			
	①한중일 콘텐츠산업포럼 운영	2011	계속	문화부
	②아시아 뮤직 네트워크 구축	2012	계속	문화부
	③아시아 역내 파트너십 강화	2011	계속	문화부
	다. 신흥시장 진출기반 확대			
	①현지 상시 지원거점 마련	2012	계속	문화부
	②신흥시장 초기 콘텐츠진출 지원	2011	계속	문화부 방통위 외교부
	③상호호혜 기반 구축 : 콘텐츠원조	2012	계속	문화부 교과부 방통위
중점과제	3-2. 글로벌 네트워크 및 플랫폼 구축			
실천과제	가. 해외수출지원 기구 개편			
	①해외 지원거점 강화	2012	2013	문화부
	②국내지원거점 강화(GCC)	2011	계속	문화부
	③범정부 협력 활성화	2011	계속	문화부 지경부
	나. 글로벌 유통 플랫폼 구축			
	①글로벌 통합플랫폼 운영	2012	계속	문화부
	②게임글로벌서비스플랫폼 운영	2011	계속	문화부
	③SNS 플랫폼 활용	2012	계속	문화부 방통위
중점과제	3-3. 글로벌 킬러 콘텐츠 집중 육성			
실천과제	가. 글로벌 콘텐츠펀드 조성	2012	계속	문화부
	나. 글로벌 킬러콘텐츠 발굴 지원			
	①글로벌 공동제작 촉진	2011	계속	문화부 방통위
	②해외작품 유치 확대	2011	계속	문화부
	③방송콘텐츠 포맷 산업육성	2011	계속	문화부
	④콘텐츠 분야 세계 일류상품 육성	2012	2015	지경부
	다. 기초장르 지원 강화	2011	계속	문화부 지경부

추진전략

4. 동반성장 생태계 조성

구분	과제명	추진시기		담당
		착수	완료	
중점과제	4-1. 기기-서비스-콘텐츠 동반성장 유도			
실천과제	가. 동반성장 프로젝트 지원	2011	계속	문화부
	나. 동반성장협의회 활성화			
	①차세대콘텐츠 동반성장협의회	2011	계속	문화부
	②한국영화동반성장협의체	2011	2012(종료)	문화부
중점과제	4-2. 저작권 보호강화 및 이용활성화			
실천과제	가. 24시간 저작권 보호강화			
	①저작권 침해방지체계 구축 및 보호집행력 강화	2011	계속	문화부 방통위
	②해외저작권 보호 및 국제협력 강화	2011	계속	문화부
	③기술적 대응 강화	2011	계속	문화부
	나. 저작물의 공정한 이용활성화			
	①저작물 유통체계의 고도화	2011	계속	문화부
	②공유저작물 창조자원화	2011	계속	문화부 교과부
	③저작권 신탁관리단체 투명성 제고	2011	계속	문화부
	다. 선진화된 저작권 기반구축			
	①신매체환경 대응 법·제도 개선	2011	계속	문화부
	②대체적 분쟁해결제도의 활성화	2011	계속	문화부
	③생활속 저작권 인식제고	2011	계속	문화부
	중점과제	4-3. 사업자간·사업자와 소비자간 공정 경쟁 환경조성		
실천과제	가. 불공정행위 시정 및 기술탈취 방지			
	①불공정 행위 시정	2011	계속	공정위 방통위
	②기술탈취 방지	2011	2012(종료)	공정위
	나. 표준계약서 활성화			
	①방송	2011	계속	문화부
	②영화	2011	계속	문화부
	다. 인정기준 및 수익배분 가이드라인 마련 등			
	①외주제작 인정기준	2011	2012(종료)	방통위 문화부
	②모바일 수익배분가이드라인	2011	계속	방통위
	라. 콘텐츠 거래환경 선진화	2011	계속	문화부
	마. 법제도 개선			
	①방송법 상 금지행위 신설	2011	계속	방통위
	②PP 프로그램 사용료 지급비율과 대상에 대한 합리적인 기준 마련	2011	계속	방통위
	③외주 공급기준 신고의무화	2011	2012(종료)	방통위
	④대중문화예술인 복지개선	2011	2013	문화부

구분	과제명	추진시기		담당
		착수	완료	
중점과제	5-1. 콘텐츠 제작 인프라 확충			
실천과제	가. 다목적 글로벌제작 인프라 구축	2010	2013	문화부 방통위
	나. 지역콘텐츠산업 인프라확충			
	①지역기반 첨단스튜디오 구축	2011	2014	문화부
	②광역권 중심발전 지원	2012	2013	문화부
	다. IT융합 서비스 모델 개발(명칭 변경)	2012	2013	방통위
중점과제	5-2. 선진 유통기반 마련			
실천과제	가. 유통인프라 확충			
	①유통전문 신디케이트 설립 추진	2012	2012(종료)	방통위
	②공공퍼블리셔 도입	2011	계속	문화부
	나. 유통채널 확대			
	①스마트기반 영화유통망 구축	2011	계속	문화부
	②국산애니메이션 총량제 확대	2011	2012(종료)	방통위
중점과제	5-3. 차세대 콘텐츠 선도기술 (R&D)개발			
실천과제	가. S.M.A.R.T기술개발 추진			
	①범부처 전략추진 체계 운영	2011	계속	문화부
	②첨단 원천기술 개발	2011	계속	문화부
	③종합정보망 구축 및 연계강화	2011	계속	문화부
	나. 콘텐츠기술 국제 공동연구 활성화	2011	계속	문화부
	다. 콘텐츠기술 국제 표준화 추진	2011	계속	문화부 지경부 방통위