

---

# 콘텐츠산업 3대 혁신전략

---

2019. 9. 17.

관계부처 합동



# 순 서

I. 추진배경	1
II. 콘텐츠산업 현황 진단	2
III. 추진방향 및 전략	4
IV. 중점 추진과제	5
(전략1) 정책금융 확충	5
(전략2) 선도형 실감콘텐츠 육성	7
(전략3) 연관산업 성장 견인	10
V. 기대효과	15
VI. 과제별 추진계획	16



## I. 추진 배경

### □ 콘텐츠산업은 세계 7위의 고성장 한류산업

○ 세계시장 규모는 '18년 2.3조 달러이며, 한국은 시장점유율 2.6%로 세계 7위

\* 시장점유율('18년, %) : (美)36.8, (中)11.7, (日)8.0, (獨)4.6, (英)4.4, (佛)3.2, (韓)2.6, (加)2.4  
세계시장은 '22년까지 연평균 4.4%로 지속 성장 예상

• (참고) 콘텐츠산업은 영화, 음악, 방송, 게임, 만화, 출판, 애니, 캐릭터 등으로 구성

○ 콘텐츠산업은 '18년 매출 119.1조원, 수출 95.5억 달러, 고용 65.4만명

- 5년 평균('14~'18년) 매출 5.8%, 수출 16%, 고용 1.5% 성장

\* 장르별 수출 비중('18년, %) : 게임(66.9), 캐릭터(7.7), 음악(5.9), 방송(4.2), 출판(2.6) 순

\*\* 청년종사자 비중(30.6%)이 타 업종 평균(14.8%)의 2배 수준('18년)

○ '방탄소년단(BTS)' 등 한류는 세계인이 즐기고 인정하는 문화로 확산되고 있으며, 소비재·관광 등 연관산업의 성장 견인

\* 방탄소년단 연평균 생산유발효과 4.1조원, 소속사 기업가치 2.3조원('19년 현대경제연구원)

### □ 4차 산업혁명 시대 콘텐츠산업의 패러다임 전환을 선도할 국가전략 필요

○ '18.12월 「콘텐츠산업 중장기 종합계획」을 발표, 인프라·기술·인력·제도 등 산업 전반의 경쟁력 강화대책 추진 중

○ 글로벌 플랫폼 성장, 5세대 통신 상용화, 신한류 확산 등 환경변화를 반영, 콘텐츠산업의 '비약적 성장(Quantum Jump)' 위한 추가 대책 필요

\* (사례) '90년대말 초고속인터넷 통신망 보급으로 한국 온라인게임 비약적 발전

⇒ 미래 환경변화에 선제적으로 대응할 수 있는 체감도 높은 정책 추진을 통해 콘텐츠산업이 한 단계 더 도약할 수 있는 계기 마련

## II. 콘텐츠산업 현황 진단

### 1. 환경변화

- (산업구조) 콘텐츠산업 생태계는 <기획-제작-유통-소비>의 가치사슬 형성
    - 기획·제작 단계는 소규모(창작자, 기획사, 제작사 등), 유통 단계는 온라인 플랫폼화·대기업화(대형포털, 방송사, 플랫폼, 배급사·상영관 등)
    - 최근 유통부문의 기획·제작 투자 확대 등 **유통 우위 산업구조 강화**
      - \* 유통사의 제작 투자, 유통사 중심 수익구조, 온라인 기반 제작환경 등
  
  - (환경변화) 글로벌 플랫폼 성장, 5세대 통신 상용화로 콘텐츠 생태계 전반 변화
    - (글로벌 플랫폼 경쟁) 유튜브, 넷플릭스 등 글로벌 플랫폼 통한 콘텐츠 유통으로 콘텐츠 시장의 국제경쟁 심화 및 해외진출 기회 확대 (위기와 기회 공존)
      - \* 넷플릭스는 190개국 1.5억명 가입자 보유, 20개 언어 지원, 제작 투자 150억 달러('19년)
    - (실감콘텐츠 수요증가) 5세대 통신 상용화에 따른 대용량·초고품질 콘텐츠 수요 증가로 실감콘텐츠가 미래 신성장동력으로 부각
      - \* 실감콘텐츠 세계시장 규모 : '17년 32.6조원 → '23년 411조원(연평균 52.6% 증가 예상)
      - \* 실감콘텐츠 국내생산액 : '17년 1.2조원 → '19년 2.8조원(연평균 51% 증가)
- (참고) 실감콘텐츠는 증강현실(AR), 가상현실(VR), 혼합현실(MR), 고해상도 영상(Full UHD), 홀로그램, 미디어 파사드, 프로젝션 맵핑 등 포괄
- (새로운 단계 진입한 한류) 한류는 글로벌 플랫폼을 타고 특정 지역과 언어의 한계를 넘어 세계와 직접 소통하고 실시간으로 확산되는 단계 진입
    - 한류가 소비재·관광 등 한국상품 소비를 촉진하는 소프트파워로 기능
      - \* 콘텐츠 수출액 100달러 증가 시 소비재 수출액 248달러 증가
    - \*\* 2018년 기준 콘텐츠 수출로 인한 생산유발효과는 40.2조원('19.6월, 한국수출입은행)

#### 《해외 한국콘텐츠 이용자의 최근 4년간 한국상품 이용경험 등》

	식료품	화장품	관광	'한국은 호감가는 국가'
고이용층	82.6%	82.6%	53.7%	71.9%
저이용층	62.4%	72.1%	36.0%	58.3%

\* 출처 : <2019 한류실태조사>, 한국국제문화교류진흥원(2019)

## 2. 현황 및 문제점

□ **(기업의 영세성)** 콘텐츠 기업의 영세성\*은 글로벌 플랫폼 시대에 경쟁력을 가진 콘텐츠 제작 및 기업·산업의 지속성장\*\*에 장애

\* 콘텐츠기업(10.5만개) 중 종사자 10인 미만 91.6%, 매출액 10억원 미만 89.9% ('17년)

\*\* 기업생존률(콘텐츠기업/제조업, %) : 1년(63.6/71.7), 3년(40.8/51.5), 5년(32.6/39.3) ('17년)

○ 산업 공통기반(인프라, 인력, 기술 등)은 다양한 정책지원으로 개선 중이나, 민간 재원 조달이 어려운 **기획개발 및 제작 초기단계 자금 부족** 지속 제기

\* 자금조달 갭(gap)은 연간 최소 9,378억원~최대 2조1,903억원 추정('18년, 콘텐츠진흥원)

\*\* (주)블루홀스튜디오('배틀그라운드' 게임 개발)는 모태펀드 문화계정의 초기 기업투자를 받은 후 글로벌 유니콘 게임회사(現 (주)크래프톤)로 성장('18년 기업가치 5조원)

⇒ **투자 사각지대 해소로 콘텐츠 기업의 비약적 성장 지원**

□ **(부족한 실감콘텐츠)** 세계 최초 5G 상용화('19.4월)로 시장 기반은 형성되었으나, 소비를 유인할 매력적인 콘텐츠는 절대 부족

○ 주요국은 실감콘텐츠의 시장성에 주목, 전략적 육성 추진

\* (美) 他산업 VR·AR 적용 R&D('18), (中) VR 산업발전 로드맵('16), (日) VR·AR 범정부전략('17)

○ 국내 시장은 시설·장비 등 인프라, 전문인력, 기술 수준 등 산업기반이 취약하고, 콘텐츠 성공사례 부족, **시장수요 미비** 등 산업생태계 형성 미진

\* VR·AR 기술 수준은 미국 대비 79.9%, 기술격차는 2년('17년, KISTEP)

⇒ **공공부문이 선도하는 실감콘텐츠 신수요 창출**

□ **(신한류 확산 전략 부족)** 글로벌 플랫폼을 활용한 새로운 한류 확산으로 음악·게임·영화 등 수출 증가, 중국을 넘어 동남아, 북미 등 진출 확대

\* 지역별 수출비중('17년, %) : (中) 44.7 (日) 19.3 (동남아) 15.2 (북미) 9.4 (유럽) 6.1

○ 수출기업 애로 해소, 연관산업 파급효과 제고\*, 지적재산권 보호\*\* 등 **민간주도 한류를 효과적으로 뒷받침하는 정부 역할 부족**

\* KCON JAPAN 연계 중기제품 B2B 계약 : ('17) 40억원, ('18) 78억원, ('19) 109억원

\*\* 해외 저작권 침해 구제 : ('15) 676건 ('16) 858건 ('17) 4,641건 ('18) 7,824건

⇒ **한류콘텐츠 경쟁력 강화로 연관산업 성장 견인**

### Ⅲ. 추진방향 및 전략

비전

**콘텐츠와 문화의 힘으로 대한민국 혁신성장 실현**

방향

- ◆ 투자 사각지대 해소로 콘텐츠기업의 비약적 성장 지원
- ◆ 실감콘텐츠 신수요 창출로 미래성장동력 확보
- ◆ 상호교류에 기반한 신한류로 연관산업의 성장 견인

목표

	매 출	수 출	고 용
2019년	125.5조원	103.6억 달러	66.2만명
2022년	153.8조원(22.5%↑)	134.2억 달러(29.5%↑)	70만명(5.7%↑)
	실감콘텐츠 매출	한류 소비재 수출	매출 100억원 이상 콘텐츠 기업수
2019년	2.8조원	36.5억달러	1,700개
2022년	11.5조원	50억달러	2,000개

3대 전략  
·  
10대 과제

#### 1 정책금융 확충으로 혁신기업의 도약 지원

- ① ‘콘텐츠 모험투자펀드’ 신설
- ② ‘콘텐츠 기업보증’ 확대

#### 2 선도형 실감콘텐츠 육성으로 미래성장동력 확보

- ③ 공공서비스·산업·과학기술 분야 실감콘텐츠 혁신프로젝트(XR+α)
- ④ 문화관광 체험형 콘텐츠 및 체험공간 구축
- ⑤ 시장주도형 킬러콘텐츠 제작 지원
- ⑥ 기업지원, 인재양성 등 산업 성장 기반 강화

#### 3 신한류로 연관산업의 성장 견인

- ⑦ 콘텐츠 유망기업 및 수출 핵심요소 집중 지원
- ⑧ 소비재·관광 등 연관산업의 한류마케팅 지원 강화
- ⑨ 지식재산 보호 및 공정환경 등 한류 산업기반 강화
- ⑩ 지속 가능한 한류를 위한 문화기반 확산



## IV. 중점 추진과제

### 1. 정책금융 확충으로 혁신기업의 도약 지원

- ◆ (현황) 펀드투자 및 보증공급을 통해 연간 1.7조원 규모의 정책금융 운영(문체·중기·과기정통부, 금융위, 산업은행, 기보·신보 등)
- ◆ (개선) 자금시장 사각지대(기획개발·제작초기, 소외장르, 기업운영 자금)를 지원하는 정책금융 신설 및 기존 정책금융 규모 확대

#### 1] '콘텐츠 모험투자펀드' 신설

- 모태펀드 문화계정 내 기획개발·제작초기·소외 장르에 집중 투자하는 '콘텐츠 모험투자펀드' 신설로, 기존 투자 사각지대 해소

- '22년까지 3개년간 총 4,500억원 규모 추가조성

- \* 벤처캐피탈은 현재 콘텐츠산업 투자가 과소하다고 평가, 연간 약 3,800억원 내외 추가투자 필요 응답('19.5월, 문화계정 자펀드 운용사 15개 대상 설문조사)

#### 《모태펀드 문화계정(모험투자펀드 신설) 운영구조 및 방식》

구분	목적	출자 분야(예시)	비고
일반투자펀드	산업경쟁력강화 중견기업 육성	· 뉴(NEW)콘텐츠펀드 · 기업지분투자전문펀드 · 콘텐츠 민간제안펀드	투자 자율성 강화 (주목적 투자비율 완화, 장르 제한 최소화 등)
모험투자펀드	초기단계 투자 취약장르 지원	· 제작초기/기획개발 · 애니메이션, 출판, 음원 · 소액투자 전문펀드	펀드운용 인센티브 제공 (정부출자비중 상향조정 등)

- (정책금융 연계 지원 강화) 장르별로 분산된 투자유치설명회(Pitching) 통합, 투자 효과 극대화를 위한 연계 지원사업 신설('20년)

- 투자설명 참여기업 확대(40→100개), 중소기업 대상 마케팅·홍보 등 연계 지원

- 콘텐츠 제작지원 사업은 실험·예술적 작품, 시장 미형성 분야 등으로 집중, 기업 생애주기 지원·일자리 창출 등 간접지원 중심으로 전환

- \* '19년 콘텐츠진흥원 예산(3,401억원) 중 직접지원 38%(제작지원 등), 간접지원 62%(인프라·인력 등, 기관운영 7% 포함)→ 직접지원 25%, 간접지원 75% 수준으로 점진적 전환 추진

## 2 '콘텐츠 기업보증' 확대

- 유망기업에 대한 콘텐츠기업 특화보증 확대 개편(금융위·신용보증기금, '22년까지 1,000억원 추가 공급)
  - \* 콘텐츠 저작권(IP)를 활용한 사업화자금 지원 확대, 콘텐츠 가치평가 활성화 등
- 콘텐츠 분야에 일반 기업보증 규모 단계적 확대(금융위, 신보·기보 등, '22년까지 4,200억원 추가 공급)
- 콘텐츠·문화상품 제작에 필요한 자금을 지원하는 콘텐츠 완성보증 공급 확대 (문체부, 신보·기보, '22년까지 2,200억원 추가 공급)

### 《정책금융 규모 확대》

(단위 : 억원)

구분 (단위: 억원)		'19년		'22년	'20~'22 추가공급규모
투자	일반펀드	4천	▶	4천	-
	모험펀드(신설)	-		2천	4천 5백
	소계	4천		6천	4천 5백
보증	완성보증	1천		2천	2천 2백
	일반기업보증	1조 2천		1조 4천 1백	4천 2백
	콘텐츠기업보증(확대)	-		3백(추산)	1천
	소계	1조 3천		1조 6천 4백	7천 4백
합계		1조 7천		2조 2천+a	1조+a

⇒ '20~'22년 콘텐츠산업 정책금융 1조+a 추가 확대('19년 대비 신규공급 누적액)

\* 투자 4,500억원 추가 조성, 보증 7,400억원 추가 공급

## 2. 선도형 실감콘텐츠 육성으로 미래성장동력 확보

### ◆ 국내외 공공부문 실감콘텐츠 활용 현황

- (국방) VR 소부대 전술훈련용 시뮬레이션 개발('15년), 수출 추진 중 (의료) VR백내장 수술훈련('19년, 임상시험중), (가상훈련) 드론·자율주행차 등 가상훈련 (문화국립박물관 내 체험관 조성'19년 4개소)
- \* (해외사례) △미 육군 AR 헤드셋 작전상황 활용('22년~), △미 한자별 VR 영상 활용 수술계획 치료('15년), △미 NASA VR로 무중력 재현 우주비행사 훈련, 뉴욕경찰 테러대응 훈련, △영 왕립미술관 가상현실 전시 등

### 1. 공공서비스·산업·과학기술 분야 실감콘텐츠 혁신 「XR+α 프로젝트」

\* XR= VR(가상현실), AR(증강현실), MR(혼합현실)

#### ① 공공서비스 분야

- (국방훈련) 원격지에 있는 전투원에게 작전 관련 정보(지형·적군, 지휘관 지시 등)를 지형·시설물에 증강현실로 구현하여 실시간 제공('20~)
  - \* 육사, 육군 교육사령부, 과학화전투훈련단 등 군부대 도입·활용 추진('21~)
- (실감교육) 홀로그램, VR 등 실감 대학교육 콘텐츠 제작 및 실감교육 강의실 구축을 통해 대학간 원격 실시간·양방향 강의 공유('20~)
  - \* 과학기술 특성화대학 등을 대상으로 물리·화학·생명·천문 등 교육과정 적용
- (실감의료) 수술 전과정 가상훈련이 가능한 VR 수술 시뮬레이션 및 다수 의사가 가상공간에서 원격으로 협진이 가능한 VR 시스템\* 개발('20~)
  - \* 환자 진료정보(CT·MRI 등)를 VR 콘텐츠로 실시간 변환→의사간 원격 협진



#### ② 산업·과학기술 분야

- (실감정비) 현장 작업자가 착용한 AR 글래스를 통해 정비대상 정보(도면·스펙 등) 및 정비 매뉴얼 정보 등을 증강현실로 제공('20~)
- (가상훈련) 고정밀 3차원 공간정보를 구축·활용하여 드론·자율주행차 등 유·무인 이동체의 가상훈련 시 활용할 수 있는 시스템 개발('19~)
- (생명공학 연구) AI로 현미경 영상 분석 후, AR로 분석 정보를 제공하는 AR 현미경 개발('19~)



## 2 문화관광 체험형 콘텐츠 및 체험공간 구축

- (실감형 광화문 프로젝트) 한국 대표 문화·관광 거점인 광화문 지역을 실감 문화체험공간으로 집적화, 국민 향유기회 확장 및 산업성장 전기 마련(20~)

• (예시) 전시(경복궁역 등 대형 체험관 2개소), 관광(다국어 쌍방향 안내시스템, VR 미니관광버스), 문화(현대미술관 등 인근시설 AR 도슨트), 즐길거리(5G 실시간 대전게임·AR K팝댄스) 등

- (동대문 실감쇼핑몰) VR 피팅이 가능한 VR 온라인 쇼핑몰, AR 피팅, 3D 신체 스캐닝 등 실감기술을 접목한 오프라인 쇼핑몰 구축(20~)
- (문화예술 실감콘텐츠) 국립박물관·미술관 실감콘텐츠 제작 및 체험관 조성을 지역 소재 공립 박물관·미술관까지 확대(20~)
- (문화유산 실감콘텐츠) 세계유산(석굴암 등) 및 유·무형유산 통합 실감콘텐츠 (종묘+종묘제례 등) 개발, 실감기술 활용 무형문화유산 전수교육·집단체험 등 문화유산 실감콘텐츠화
- 한양도성 600년 문화유산(유적 등)을 정밀실측 고증재현 등 모델링을 통해 3D 데이터화, 민간에서 활용할 수 있도록 개방형 플랫폼 구축(20~)

• (예시) 육조거리 대상 조선개국-임진왜란-대한제국-현대 등 시대 변화상에 따른 모형 데이터를 구축, 이통사·포털·게임사 등과 협력하여 AI 관광가이드, VR·AR 게임 제작 등 활용



## 3 시장주도형 킬러콘텐츠 제작 지원

- (5G 콘텐츠 플래그십 프로젝트) 글로벌 초기시장 선점 위한 '5G 킬러콘텐츠 개발' 추진(19~), 3대 분야\* 중점 제작 지원

\* △실감 미디어(360도 멀티뷰 영상 등) △실감 커뮤니케이션(MR 원격회의 등) △실감라이프(VR 여행 등)

- (한류 실감콘텐츠) 게임·음악·드라마 등 한류 선도 분야 실감기술 접목(20~)

\* △글로벌 대작 실감 게임 등(애니·영화 등 유명 IP 활용) △음악콘텐츠와 신기술 융합(K팝 공연·뮤직비디오+VR·AR 등) △VR·AR 활용 웹툰 △실감 방송영상콘텐츠(가상이미지를 활용한 영상촬영 등)





#### 4] 기업지원, 인재양성 등 산업 성장 기반 강화

- (인프라 고도화) 아시아 최대 규모의 360° 입체 실감콘텐츠 제작인프라\* 구축, 뉴콘텐츠센터(일산) 입주기업 확대(20개→40개) 및 테스트 장비 2배 확충
  - \* 한국 VR·AR 콤플렉스(상암)에 그래픽처리장치(GPU) 렌더팜, 대용량 스토리지, 입체콘텐츠 촬영 카메라 등 장비 구축(200평 규모), 5G 콘텐츠 시연공간(판교, '20) 구축
- (선도기술 확보) AR 서비스 확산을 위한 초경량·광각\*, 5G 엣지컴퓨팅 연동\*\* 등 AR 기기(디바이스) 핵심기술 개발('20~)
  - \* (초경량) 장시간 착용 가능한 경량 기기(100g 이하) / (광시야각) 70인치→120인치 TV효과
  - \*\* (5G 엣지컴퓨팅 연동) 5G 엣지컴퓨팅 활용 실감콘텐츠 서비스 지연시간 최소화 및 디바이스 경량화 추진

##### 《 AR 디바이스 핵심기술 》



- (핵심인재 양성) 타산업 융합·프로젝트 실무교육·훈련 강화, '5G 실감콘텐츠 랩' 운영, 문화기술(CT)대학원 지원 등 석·박사급 고급인재 양성 확대
  - \* '22년까지 총 약 4천8백여명 양성(석·박사인력 1,000여명, 실무·융합인력 3,800여명), 콘텐츠 인재캠퍼스(홍릉) 등 콘텐츠-기술 융합인력 전문 교육공간 활용 강화
- (해외진출) 5G 서비스 예정국·신남방국에 5G 콘텐츠 체험관\* 구축, 실감형 한류 콘텐츠를 홍보하는 해외 거점공간 조성(북미 등 선도국가에 가칭 '5G 파빌리온, '20)
  - \* 현지 투자자 대상 비즈니스 공간 제공 및 현지 시장조사 기능도 수행
- (협력체계·제도) '실감콘텐츠 민관정책협의회'(과기정통부, 문체부, 산업부 등 관계 부처와 민간 참여) 구성, 실감콘텐츠 정책개발 및 규제개선 의견수렴
  - △ 실감형 게임 특성에 맞는 등급분류 등 게임산업진흥법 개정, △ 가상·증강현실 콘텐츠 활성화를 위한 저작권법 개정 추진

### 3. 신한류로 연관산업의 성장 견인

#### 1 콘텐츠 유망기업 및 수출 핵심요소 집중 지원

◆ 수출 지원 우선순위 : 번역·더빙 등 지원(54.4%), 금융지원제도(48.8%), 정보 제공(39.7%), 법률·마케팅·저작권 등 상담 및 컨설팅(42.2%) ('18년 콘텐츠진흥원, 복수선택)

- (수출 역량) 해외시장 정보, 기관별 지원사업, 해외사업자·바이어 DB 등 콘텐츠 수출 관련 통합정보를 제공하는 '콘텐츠 수출 허브' 구축 운영
  - \* 콘텐츠수출마케팅플랫폼(welcon.kocca.kr) 통한 기관별(코트라, NIPA 등) 수출정보 통합
- 콘텐츠 수출 유망기업 대상, 수출지원 종합패키지 프로그램 신설('20~)
  - \* △ 수출역량 진단 및 전략 제언 △ 현지 마케팅 지원(쇼케이스/마켓 참가 등) △ 해외 바이어·투자자 매칭 △수출 실무(계약서, 법률) 지원 등 제공
- (전략지역 정보 제공) 신남방·신북방 등 신흥시장을 중심으로 매년 5개국 내외 현지 기업정보, 법률·제도, 문화적 특성 등 심층조사('20~)
- (번역 지원) 언어권별 번역 전문가, 주요 통번역대학원과 제휴하여 콘텐츠 분야 번역 인력양성 프로그램 개발 및 기업인턴 지원('20~)
- (온라인 마케팅 지원) 해외 홍보용 온라인 영상콘텐츠(라이브클립, 뮤직비디오 등) 제작지원, 글로벌 온라인 동영상 서비스(OTT)와 전략적 제휴, 현지 유통 활성화('19~)

#### 2 소비재·관광 등 연관산업의 한류마케팅 지원 강화

##### ① 핵심 소비재 산업의 한류 마케팅 강화

- (콘텐츠·소비재 동반진출) 해외 현지 진출기업과 협력, 한류 콘텐츠·한식·뷰티 등 한국 생활문화·상품을 소개하는 '모꼬지\* Korea' 신설('20, 신남·북방 3개국)
  - \* 모꼬지 : 놀이·잔치 그 밖의 다른 일로 여러 사람이 모이는 것
- 관계 부처가 협력하여 한류 콘텐츠, 소비재 산업 박람회를 연계하고 기업 대상(B2B)에서 소비자(B2C)까지 확대하는 '문화·산업 융합박람회' 개최(연 2회)
- (국내외 대표 한류행사 연계 확대) 현지 관심이 높은 민간 대표 한류 행사 (KCON 등)와 연계한 콘텐츠·소비재 기업 동반진출 지원 확대('20~)
  - \* △콘진원, 코트라, 대중소농어업협력재단 등과 협업, 콘텐츠·한류상품 공동 이벤트 지원, △'20년 한-러수교 30주년 기념 KCON 러시아 신규 개최 등 연계진출 확대
- 엔터산업박람회('20년 신설, 대중음악·연예 등), 지스타 등 국내 주요 콘텐츠 행사와 해당 분야 특성에 맞는 특화 소비재 홍보·판매 연계

• (예시) △(공통) 식료품, 아이디어 상품 등 △(대중음악·연예·패션) 뷰티, 패션, 장신구 등 △(게임) IT 기기 및 스마트폰 관련 부속품 등 △(애니·캐릭터) 캐릭터 활용 상품 등

- **(한류스타 협업상품 개발)** 중소 콘텐츠·소비재 기업(캐릭터, 패션디자인, 뷰티 등)과 한류스타(아이돌, 배우 등) 협업 통한 한류상품 개발 프로젝트 지원(‘20년)

• (예시) ‘BT21’은 방탄소년단(BTS)이 캐릭터 디자인·성격 등 기획에 참여하여 만든 ‘라인프렌즈’ 캐릭터. 식료품·의류·화장품·사진기 등 국내외 업체와 협업, 출시 후 화장품 1일 매출 15배 증가



- **(브랜드 K)** 중소기업 국가대표 공동브랜드인 “브랜드 K”를 K-pop등 한류와 연계하여 우수한 중기 제품의 해외 판로 개척 지원(‘20~, 연간 100개사)

• 한국을 상징하는 ‘K’와 명품 마케팅을 위한 전략 ‘Brand’를 상징  
 • 한국에서 생산 (Made in Korea)된 혁신기술 기반의 “소비재 명품군”



## ② 한류콘텐츠 관광자원화로 방한관광객 유치

- **(K팝·한류스타)** K-Pop 상설공연 및 관광객 유치가 가능한 인프라 확충
  - 올림픽공원 체조경기장을 **K-Pop 전용 공연장**으로 개보수, 한류관광 거점화
  - 지역 문화체육시설을 개선, **중·소규모 융복합 공연시설** 확충(2개소 내외)
  - K팝·한류스타 행사(공연·팬미팅·시상식) 계기 관광 패키지 상품 개발 및 뮤직 비디오·드라마 촬영지 등 한류콘텐츠 체험관광 코스 개발·판매
  - \* 한류관광객 비율/규모 : (‘16) 7.9%(136.2만명)→(‘18) 9.3%(142.7만명)→(‘22년 180만명 목표)
- **(e스포츠)** 세계 최고 수준의 e스포츠 경기·인프라를 신규 관광자원으로 육성
  - **e스포츠 상설경기장** 구축(‘20년 3개소) 및 복합화(팝스토어, e스포츠 스트리밍센터)
  - △ **국제 e스포츠대회 신설**(‘20년), △ e스포츠캠프 운영(시설 견학, 교육·훈련, 연습경기 등) △ 지스타 연계 프로그램(이벤트매치, 포럼 등) 및 관광상품 개발
- **(한류축제)** ‘K-Culture 페스티벌’(연 2회) 및 ‘K-Pop 시즌’(연중) 운영
  - K-Pop 공연 중심으로 △한식·뷰티·쇼핑·소비재 관측 연계 △관광객 유치(관광 상품화, 홍보마케팅 등 관광편의 제공) 등이 결합된 대표 한류축제로 브랜드화
  - 계절별 특성을 반영한 연중 릴레이식 콘서트 ‘K-Pop 시즌’ 구성·운영(‘20~)
  - \* (K-Pop 시즌) 상·하반기(5월 한주간, 10월 한달간)→ 관광비수기 민간행사(여름, 겨울) 연계
- **(현지마케팅 강화)** 해외 방한관광객 유치 시 현지 한류관광 마케팅 강화
  - 전략시장(아중동, 비중국 중화권 등), 한류 관심 증가 지역(유럽·미주 등) **한국문화 관광대전 개최지 확대**(‘19년 7개→‘20년 10개 도시) 및 한류관광·소비재 연계관측
  - 성장률 높은 신남방국가 소재 **관광공사 지사의 한류관광 마케팅 강화**(‘20~)
  - \* ‘18년 방한관광객 규모 베트남(8위), 필리핀(7위), 방글라데시 성장률(‘14~‘18) 10.8%

### 3 지식재산 보호 및 공정환경 등 한류 산업기반 강화

#### ① 불법복제물·한류 위조상품 등 해외 지식재산 보호 강화

- (불법복제물 단속) 저작권 침해 해외사이트 주기적 집중단속(문체부, 경찰청, 방통위) 및 민관합동 '불법사이트 침해대응협의체' 통한 정보공유와 협업
  - \* (정부) 문체부, 경찰청, 방통위, (공공) 한국저작권보호원, 방송통신심의위원회, (민간) 권리자, 플랫폼 등 온라인서비스제공자(OSP), 인터넷서비스사업자(ISP) 등
- (K-브랜드 보호 강화) 해외 상표의 무단선점에 대한 모니터링을 확대하고, 해외 전자상거래업체와 협력하여 온라인 위조상품 유통 대응 강화
  - \* (해외 전자상거래업체) 中 알리바바·징둥, LAZADA(동남아 최대 전자상거래업체) 등
- (저작권 국제 협력) 주요국(미, 영 등)과 저작권 보호 양자협력 확대 및 국제공조 강화
  - 세계지식재산기구(WIPO) 대체적 분쟁해결제도 이용 활성화(이용료 지원, 국제 분쟁상담소 운영 등) 및 중재조정센터 한국지부 설립 추진
  - 현지 정부 협조 및 국내외 민간단체 간 업무협약 등 국제 민관 협력 확대
    - \* △한국 문체부-중국 판권국 MOU개정('19.6월)으로 핫라인 확대 등 침해대응 공조기반 마련, △한-중게임협회 간 저작권 협약('19.8월), 사설서버·게임머니 결제시스템 정지 협의 등 침해 대응
- (지원체계 강화) △해외저작권센터\* 지역 재편 및 기능 강화, △기획수사팀(문체부) 신설하여 국제화·지능화되는 해외침해 적시 대응 △해외저작권보호 전담조직(저작권보호원 내) 구성 등 저작권 보호 컨트롤타워 구축
  - \* 현재 중국·동남아 4개 → 미주·유럽 등 단계적 확대 설치 추진
- 주요 국가(중국 등)·장르별(게임 등) 총력 대응 위한 유관기관 간 '해외 저작권 보호협의체'(가칭) 구성 등 해외 저작권 보호 점검·지원 체계 구축(반기·계기별)
  - \* 정부기관(문체·외교·산자·중기부), 수출지원기관(한국콘텐츠진흥원, 영화진흥위원회, KOTRA 등), 저작권 관련단체(한국저작권보호원, 저작권해외진흥협회) 등
- 해외지식재산센터(IP-DESK, 중국 등 15개소) 기능 확대 및 특허·상표·디자인 통합형 분쟁 컨설팅 제공 등 글로벌 IP 환경변화 대응 강화
  - \* 해외 한류 편승기업 모니터링 및 단속 지원, 글로벌 IP 보호 협력체계 구축 등



## ② 종사자 인권 보호 및 노동환경 개선

- (공정환경) △ 대중문화예술 연습생, 애니메이션 등 콘텐츠 표준계약서 제·개정 및 보급 확대(현재 8개 분야 46개/연습생 표준계약서 제정, 만화 분야 6종 개정 등, '19. 하)  
△ 실효성 확보 위한 '콘텐츠 공정상생센터' 역할·기능 강화
  - \* '문화산업의 공정한 유통환경 조성을 위한 법률'(19.5월, 의원발의) 제정 연계, 상담·조사연구 등 강화
- (종사자 인권보호) 콘텐츠·영화분야 성폭력 대응 등 전담기관 개소·운영('18.3~) 및 신고상담 교육 수행, 방송 청소년 대중예술인 등 분야별 특성을 반영한 교육 실시
  - 연예지망생·학부모 대상 교육(산업 특성, 계약문제, 인성관리 등) 및 심리상담 확충('20~), 대중문화예술기획업 영위 중 '아동학대', '사기' 등 범죄 확정판결 시 영업제한
- (노동환경 개선) 방송제작현장 안전가이드라인 개발('20), 임금체불 제작사 제재 근거 신설 등 관리 강화(문산법 개정, '19.9~) 등 개선 추진(고용노동부 등 관계부처 협력)
  - 정부 제작지원 사업시 노동시간 단축, 최저임금 등 고려하여 편당 지원비 상향, 콘텐츠 일자리 체질 개선 컨설팅 강화('19~)

## ③ 국내외 한류 통합 지원체계 구축

- (한류 통합 지원체계) 분산된 한류자원 결집 및 타 산업 융합 활성화를 위한 민관합동 범부처 '한류콘텐츠 교류협력위원회' 구성
  - 한류 빅데이터 분석, 연관산업 동반진출 위한 범부처 협업 등 추진
    - \* (한류콘텐츠교류협력위원회) 부처(문체·산업·중기·과기정통부 등), 기관(콘진원·코트라·관광공사 등), 업계 등
- (현지 기관 간 협의체) 한류 수요 증가를 반영하여 해외 현지 기관 기능과 역할을 강화하고, 현지 유관 기관간 협의체 정례화(문화원장 주재, 반기별)
  - \* 콘진원 비즈니스센터, 코트라, 영진위·저작권위 해외사무소, IP-DESK, 관광공사 해외지사 등

## 4 지속가능한 한류를 위한 문화기반 확산

### ① 한국어 지원 확대

- (정규학교) 해외 초·중등 한국어 과목 채택 및 대학 학과개설 추진
  - △ 해외 초·중등학교 한국어 과목 채택 추진('19년 28개국 1,495교 → '22년 33개국 1,880교/신남방 지역 5개국 185교 → 10개국 380교)
  - △ 대학 한국어 학과(전공) 개설 및 정규강좌 지원('19년 10개국 139교 → '22년 11개국 155교)

- (세종학당) 미지정국가 등 220개소 지정·운영('19년 60개국 180개소→'22년 220개소)
  - △수요가 높은 신남방 지역 등은 현지 진출기업·지자체와 협력하는 '협업형 학당' 등 다양한 방식으로 확대 추진('19년 8개국 36개소→'22년 11개국 44개소, 라오스·브루나이·상가폴 추가)
    - \* (사례) 한국관광공사 협업('14년, 말레이시아), 용산구·석우종합건설 협업('16년, 베트남)
- (교원 파견·양성 확대) 세종학당 및 한국어채택 정규학교에 한국어교원 파견 확대('19년 196명→'22년까지 420명)하고, 현지교원 채용 확대 및 양성과정 개설
  - \* '19년 세종학당 140명(신남방 52명), 정규학교 56명(신남방 47명) → '22년 세종학당 220명(신남방 100명), 정규학교 200명(신남방 120명)
  - 세종학당 현지교원 채용 확대('19년 205명 → '22년 410명 목표), 예비교원 양성 과정 확대 추진(20~, 연0명 목표), 국가별 우수 대학에 한국어 교사 양성과정 개설(20~)
- (온라인교육) 온라인학습(누라세종학당 등) 지원 및 모바일 한국어학습 앱 지속 개발
  - \* 세종학당 모바일 앱(3종) 다운로드 수는 '18년 326,444건(전년 대비 245,383건 증가)

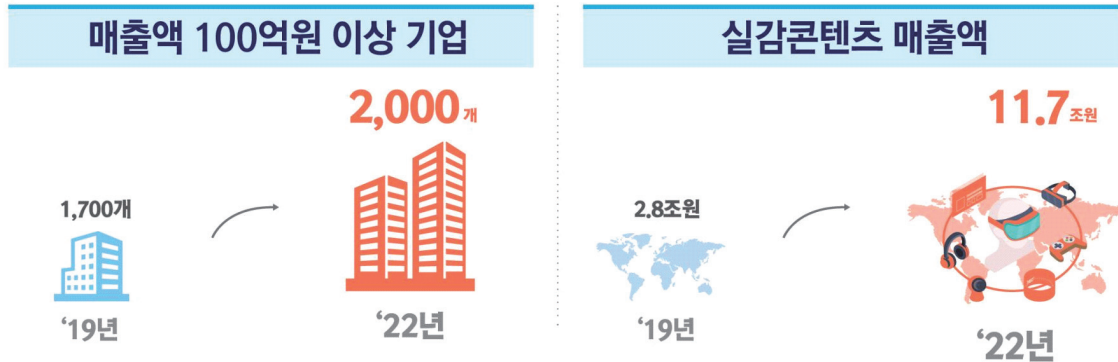
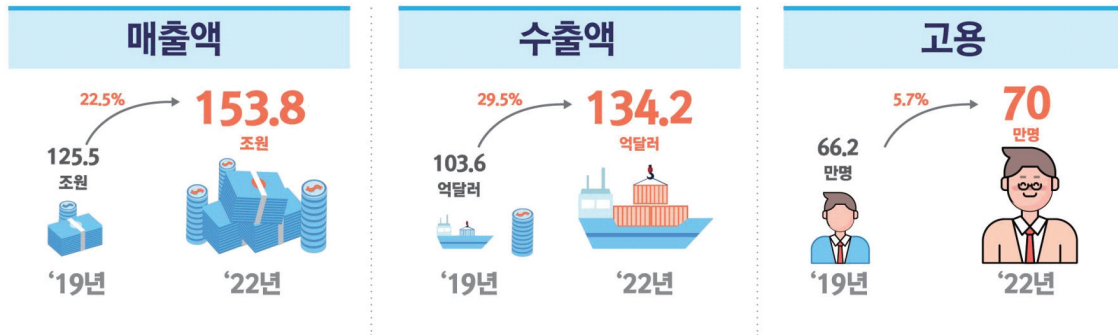
## ② 쌍방향 문화교류 강화

- (아시아 문화교류) 한류를 매개로 아시아문화 동반성장 도모
  - 아시아영화 동반성장 협력체 '(가칭)한-아세안 영화기구' 출범('20년), '아시아 영화 상영 플랫폼' 구축(OTT, 기존 플랫폼 등 활용) 검토
    - \* 아세안 국가 회원국 참여, △정책연구 △공동제작 △교육·인력 양성 △아시아필름마켓 지원 등
  - 「국립아시아문화전당」을 아시아 문화콘텐츠 교류 플랫폼으로 육성
    - \* △'아시아컬처마켓(콘텐츠), '아시아예술커뮤니티' 등 제작·유통 플랫폼 운영, 킬러콘텐츠 제작 유통('20~)
  - 한-아세안 특별정상회의 등 계기 「아세안문화원」 역할 강화\*, 아세안 소재 가상현실 콘텐츠 체험관 운영 및 아세안 10개국 디지털콘텐츠\*\* 개발 추진('19)
    - \* 아세안문화원-태국아세안문화센터 MOU 체결('19.9), '아세안 차세대리더 프로그램'(8.3~8.11) 등
    - \*\* 디지털콘텐츠 3개(캄보디아, 미얀마, 인도네시아) 완료, 7개국 제작 중
- (한국문화원) 재외 한국문화원(32개소)을 전 세계 문화교류의 전진기지로 활용
  - △「한국문화아카데미(K-Academy)」개설(문학·음악·한식·전통문화 등) 및 문화원별 대표 특화사업 브랜드화, △ 문화원 내 한류콘텐츠 특별전시관 설치('20)
  - 자발적 '한류 동호회'와 협력하여 △ 해외현지 한국문화 체험·홍보, 사회공헌 활동 강화, △ K-커뮤니티 페스티벌(권역별 한류동호회 연합행사) 확대 추진
    - \* '17.12월 기준 총 92개국 1,594개의 한류동호회 결성, 총 회원 수는 7,312만명

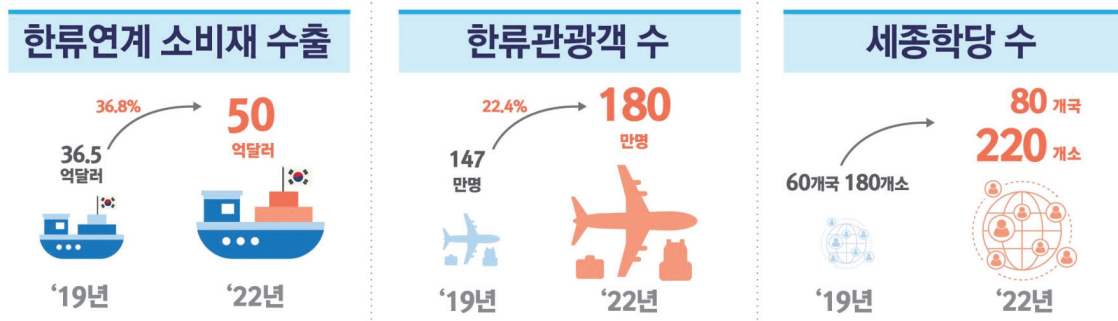
## V. 기대 효과 (2019~2022)

	'19년	'22년
<b>정책 금융 확충</b>	초기단계, 소외장르 등 자금조달 부족	<ul style="list-style-type: none"> <li>모험투자 전문펀드 조성</li> <li>콘텐츠기업보증 확대</li> </ul>
<b>실감형 콘텐츠육성</b>	시장 미형성	<ul style="list-style-type: none"> <li>법부처 공공투자 프로젝트</li> <li>실감형콘텐츠 산업기반 마련</li> </ul>
<b>한류연계 수출 활성화</b>	콘텐츠 수출정보 접근성 부족 한류와 소비재 수출 관광과 연계 부족	<ul style="list-style-type: none"> <li>콘텐츠 수출정보 일괄제공</li> <li>콘텐츠 · 소비재 · 관광 핵심 연계산업 동반진출 강화</li> </ul>

### 콘텐츠산업 도약



### 한류 파급효과 극대화



※ '19년 수치는 '17년, '18년 수치를 활용한 예측치

## VI. 과제별 추진계획

추진 과제	소관부처	추진시기
<b>1. 정책금융 확충으로 혁신기업의 도약 지원</b>		
1. '콘텐츠 모험투자 펀드' 신설	문체부	'20~
2. '콘텐츠 기업보증' 확대	문체부, 금융위, 중기부	'20~
<b>2. 선도형 실감콘텐츠 육성으로 미래성장동력 확보</b>		
1. 공공서비스·산업·기술분야 실감콘텐츠 혁신 「XR+α 프로젝트」	과기정통부, 국방부, 산업부	'19~ '20~
2. 문화관광 체감형 콘텐츠 및 체험공간 구축	문체부, 문화재청, 과기정통부	'19~ '20~
3. 시장주도형 킬러콘텐츠 제작 지원	과기정통부, 문체부	'19~
4. 기업지원, 인재양성 등 산업 성장기반 강화	과기정통부, 문체부 등	'19~ '20~
<b>3. 신한류로 연관산업의 성장 견인</b>		
1. 콘텐츠 유망기업 및 수출 핵심요소 집중 지원	문체부	'19~ '20~
2. 소비재·관광 등 연관산업의 한류마케팅 지원 강화	문체부, 산업부, 중기부	'19~ '20~
3. 지식재산 보호 및 공정환경 등 한류 산업기반 강화	문체부, 특허청 등 관계부처	'19~ '20~
4. 지속가능한 한류를 위한 문화기반 확산	문체부, 교육부	'19~ '20~

## 참고1

## 콘텐츠산업 주요 통계

### □ 국내 콘텐츠산업 시장 규모

구 분	2014년	2015년	2016년	2017년	2018년 (추정)	2014~18년 연평균 성장률(%)
매출액(조 원)	94.9	100.5	106.1	113.2	119.1	5.8%
수출액(억 달러)	52.7	56.6	60.1	88.1	95.5	16.0%
고 용(만 명)	61.6	62.2	63.2	64.5	65.4	1.5%

### □ 2018년도 장르별 매출·수출·고용 현황

구 분	매출액 (억원, %)			수출액 (만달러, %)			종사자수 (명, %)		
	2018년	2017년	증감율	2018년	2017년	증감율	2018년	2017년	증감율
합계	119조1,103	113조2,165	5.2	95억5,078	88억1,444	8.4	653,615	644,847	1.4
출판	21조485	20조7,553	1.4	2억4,899	2억2,095	12.7	184,027	184,794	△0.4
만화	1조1,578	1조822	7.0	4,035	3,526	14.4	10,399	10,397	0.0
음악	6조4,931	5조8,043	11.9	5억6,417	5억1,258	10.1	78,560	77,005	2.0
게임	13조9,335	13조1,423	6.0	63억9,161	59억2,300	7.9	84,880	81,932	3.6
영화	5조5,896	5조4,947	1.7	4,161	4,073	2.2	29,268	29,546	△0.9
애니	6,528	6,655	△1.9	1억7,308	1억4,487	19.5	5,172	5,161	0.2
방송	19조1,761	18조436	6.3	3억9,978	3억6,240	10.3	46,986	45,337	3.6
광고	17조2,187	16조4,133	4.9	9,892	9,323	6.1	65,833	65,159	1.0
캐릭터	12조2,861	11조9,223	3.1	7억3,334	6억6,385	10.5	35,375	34,778	1.7
지식정보	16조5,030	15조414	9.7	6억4,410	6억1,606	4.6	84,788	82,470	2.8
콘텐츠솔루션	5조511	4조8,516	4.1	2억1,483	2억151	6.6	28,327	28,268	0.2

### □ 장르별 콘텐츠 수출 추이 및 비중

(단위: 만 달러, %)

구분	2014년	2015년	2016년	2017년	2018년 (추정)	비중 (2018년 기준)	전년대비 증감률	연평균 증감률
출판	2억4,727	2억2,274	1억8,739	2억2,095	2억4,899	2.6	12.7	0.2
만화	2,556	2,935	3,248	3,526	4,035	0.4	14.4	12.1
음악	3억3,565	3억8,102	4억4,257	5억1,258	5억6,417	5.9	10.1	13.9
게임	29억7,383	32억1,463	32억7,735	59억2,300	63억9,161	66.9	7.9	21.1
영화	2,638	2,937	4,389	4,073	4,161	0.4	2.2	12.1
애니	1억1,565	1억2,657	1억3,562	1억4,487	1억7,308	1.8	19.5	10.6
방송	3억3,602	3억2,043	4억1,121	3억6,240	3억9,978	4.2	10.3	4.4
광고	7,641	9,451	1억 980	9,323	9,892	1.0	6.1	6.7
캐릭터	4억8,923	5억5,146	6억1,284	6억6,385	7억3,334	7.7	10.5	10.6
지식정보	4억7,965	5억1,570	5억6,641	6억1,606	6억4,410	6.7	4.6	7.6
콘텐츠솔루션	1억6,786	1억7,558	1억8,850	2억 151	2억1,483	2.2	6.6	6.4
합계	52억7,352	56억6,137	60억 806	88억1,444	95억5,078	100.0	8.4	16.0

\* 출처 : 2018 콘텐츠산업 통계, 2018년 하반기 콘텐츠산업 동향분석('18년 실적, 한국콘텐츠산업진흥원)



## 참고2

## 「콘텐츠산업 경쟁력강화 핵심전략중장기 종합계획」(18.12월 주요 추진현황

구 분	주요 추진 과제	주요 추진 현황(~19.8)
<b>산업수요를 반영한 인프라 및 정책금융 확충</b>		
핵심 인프라 확충	<ul style="list-style-type: none"> <li>·기업육성센터, 콘텐츠코리아랩 등 핵심 인프라의 전국적 지원망 구축</li> <li>·글로벌게임허브센터, 웹툰융합센터, 영화 지역창작스튜디오 등 핵심 장르·분야별 기초 인프라의 안정적 확충</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>·콘텐츠 기업육성센터 2개 구축('19/대구, 인천), 충남 개소('19.4), 콘텐츠코리아랩 5개 구축(대전, 울산, 강원, 경남, 제주)</li> <li>·글로벌게임허브센터 확대('18.10), 부천 웹툰 융합센터 실시설계('19.3~8), 지역영화 창작 스튜디오 2개소(합천군 제주도), 지역영화 후반작업 시설 2개소(김해시, 전주시) 구축 지원 선정('19.4)</li> </ul>
민간투자 확대	<ul style="list-style-type: none"> <li>·모태펀드 출자조건 완화 등 민간투자 확대를 위한 제도정비</li> <li>·콘텐츠 특화 액셀러레이터 지원 등 콘텐츠 스타트업 창작·창업 지원 등</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>·문화분야 의무투자비율 조정(90→70%) 등 출자조건 완화('19.1~, 1차 정시부터)</li> <li>·콘텐츠 특화 액셀러레이터 선발('19.5, 3개사, 총 30개 스타트업 지원)</li> </ul>
<b>현장맞춤형 인재양성 및 일자리지원 강화</b>		
현장형·융합형 전문인력 양성	<ul style="list-style-type: none"> <li>·전문가 연계교육 확대, 기업·현업 연계과정 확대 등 산업수요에 맞는 현장형 전문인력 양성</li> <li>·게임, 음악, 패션 등 문화예술콘텐츠와 신기술 융합형 전문인력, 예비인력 양성 등</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>·창의인재동반사업 교육 운영(영상, 음악 등 16개 기관 400명)</li> <li>·게임인재원 교육 운영 실시(총 65명)</li> <li>·한국영화 기획개발전문역량강화지원센터 S#1(신희원) 개소('19.6)</li> <li>·대학연계 프로젝트 교육 '원캠퍼스' 운영(14개 과제 기업-대학 등 700명)</li> <li>·콘텐츠×문화기술 교육 운영(3개 과정 6개 프로젝트 240명)</li> </ul>
사회안전망 보강, 경력관리 지원	<ul style="list-style-type: none"> <li>·프리랜서 등 사회안전망 보강, 재교육창업 등 경력관리 지원</li> <li>·대중문화예술인력 실무역량 교육 지원 등</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>·고용보험 제도개선 TF 참여('19.4~), 장르별 계약 실태 정책연구(~'19.12), 고용보험법 및 예술인복지법 통과 지원(계속)</li> <li>·제작스태프 역량강화 교육 운영(콘서트, 뮤지컬 스태프 등), 대중문화예술인 역량강화 교육 (연기자분야 100명, 가수분야 30명 등)</li> </ul>
일자리 창출	<ul style="list-style-type: none"> <li>·콘텐츠 일자리지원센터 운영</li> <li>·콘텐츠산업 일자리창출 협의회 운영</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>·콘텐츠일자리지원센터 리뉴얼 오픈('19.8), 대학·지역기관 등 연계 잡콘서트 개최('19.8~)</li> <li>·콘텐츠산업 일자리창출 협의회 개최('19.5~)</li> </ul>
<b>뉴콘텐츠 육성 지원 및 문화기술 R&amp;D</b>		
콘텐츠IP산업 활성화 및 아카이빙 강화	<ul style="list-style-type: none"> <li>·콘텐츠멀티유즈랩 활성화 및 IP융복합 지원</li> <li>·스토리 유통 플랫폼 '스토리움' 활성화 및 웹툰 아카이브 구축 등</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>·콘텐츠멀티유즈랩 IP 협업프로젝트(13개) 지원, 비즈센터 운영방문 2400명, 컨설팅·교육 등 지원(15건)</li> <li>·웹툰아카이브 DB 구축 용역 추진('19.6~)</li> </ul>
문화기술 R&D 확대	<ul style="list-style-type: none"> <li>·문화기술 국가 R&amp;D 투자규모 단계적 확대</li> <li>·문화기술 연구관리전문기관 설립 추진 등</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>·R&amp;D 사업 추진 및 '20년 신규 사업 발굴</li> <li>* (혁신성장) 3D캐릭터, 초등학교 가상 스포츠실 250개교 보급 등, 가상증강분야 연구개발('17~'20/과기정통산업부 협업) 등</li> <li>* (문화서비스) 소외지역 대상 고품질 영상콘텐츠 제공기술('18), 시각 장애인용 전자책 제작 도구 개발('18) 등</li> <li>* (신규) 문화기술대학원 지원, 융합프로젝트 R&amp;D 등</li> <li>·연구관리전문기관(콘진원) 예산 통합교부 완료('19.3)</li> </ul>

구 분	주요 추진 과제	주요 추진 현황(~19.8)
<b>콘텐츠 수요창출 및 지역콘텐츠 생태계 구축</b>		
참여형 인프라 지역확산	·지역민이 콘텐츠를 향유·창작·소비할 수 있는 문화콘텐츠 누리터 운영 ·융복합 콘텐츠 클러스터 조성 등	·e스포츠 상설경기장 지역 선정('19.3/ 부산대전광주) ·문화콘텐츠 누리터 안동('19.1), 경산('19.4) 개소 ·융복합콘텐츠클러스터 연구용역('19.3~)
지역콘텐츠 육성지원	·지역콘텐츠 거점화·광역화로 인프라 연계 체계 구축 ·지역 맞춤형 콘텐츠 육성 및 유통기회 확대	·지역콘텐츠 거점기관 지정기관 추천('19.10 예정) ·지역특화소재 콘텐츠 개발(24개), 전략산업 연계 콘텐츠개발(11개), 사업화 촉진(8개) 과제 추진
<b>해외진출 다변화 및 쌍방향 문화교류</b>		
해외진출 다변화 및 쌍방향 문화교류	·한류 빅데이터 종합정보시스템 구축 ·동반 성장을 위한 실질적 쌍방향 교류 실현	·한류 빅데이터 종합정보시스템 정보화전략 계획(ISP) 수립 연구용역 실시('19.4~'19.8) ·차한한류 민관협력 프로젝트('19.5, 중국, CJ CHINA 연계 / '19.8 필리핀, 포스코CSR연계)
<b>공정환경 조성 및 제도혁신</b>		
공정환경 조성 및 권리강화	·표준계약서 실효성 강화	·문화산업의 공정한 유통환경 조성을 위한 법률 제정 추진 ('19.5.15 의원 발의 및 상임위 회부) ·애니메이션 표준계약서(4종) 고시('19.8), 만화 분야 개정 연습생 분야 제정 추진('19.9)
	·방송분야 불공정관행 개선기반 강화	·방송제작 외주거래 실태조사방송 노동환경 실태 조사 결과발표('18.2, '19.2), 방송 분야 표준 계약서 사용지침 마련발표('19.6)
	·콘텐츠 분야 종사자 인권보호 및 노동환경 개선	·콘텐츠분야 전담기관 '보라'('18.3~) : 신고 (16건), 상담(119건), 법률 지원, 교육 등 ·방송 분야 일터혁신 컨설팅(고용부 합동/'18), 콘텐츠 일자리 체질개선 컨설팅('19~) ·방송영상 제작지원사업 시 편당 지원비 상향('19)
민간 자율성을 살리는 규제제도 혁신	<민간 자율등급제 확대> ·음악영상물 자체 등급분류로 전환	·음악산업진흥에 관한 법률 개정안 발의('18.12), 문체위 상정('19.6) 영등위 직권재분류 등 사후 관리 절차 마련(개정법률안 통과 후)
	·웹툰자율규제 지원 법제화	·업계 의견수렴('19.6~9), 개정 검토('19.10~)
	·게임 자체등급분류 확대 및 자체등급 분류사업자 지정조건 완화	·게임법 개정안 마련 연구용역('19), 게임법 개정안 발의('20.상)
	<게임산업·대중문화예술분야 규제 개선> ·PC온라인게임 성인 결제한도 폐지	·PC온라인게임 성인 결제한도 폐지 시행 ('19.6), 모니터링('19.하~)
	·청소년 등이 창작한 비영리 목적 게임물에 대해 등급분류 면제	·게임법 시행령 법제처 심사('19.8), 게임법 시행령 개정('19.9)
	·게임제공업 행정제재처분 규정 개선 * 전면 영업정지→일부 영업정지, 과징금 상향	·게임산업진흥에 관한 법률 개정안 발의('17.3/ 노용래 의원, 국회 문체위 의결법사위 회부('19.7)
	·대중문화예술분야 외국인 고용추천 서류 간소화	·고용추천 서류 간소화 내부검토 및 시행(~'19.하)