

대 외 주 의

콘텐츠 산업 중장기 정책비전

- 미래 콘텐츠산업 준비 보고서 -

2017. 12.

문화체육관광부

추진 경과

- ◇ 4차 산업시대 신성장 동력으로 도약하기 위해, 새정부 콘텐츠 산업 경쟁력 강화 방안 마련 필요
 - ◇ 이에 문체부는 콘텐츠 산업 정책비전 수립 추진단을 구성·운영하여 민관 협업을 통해 방향 설정, 과제 발굴
 - 지역, 인력, 금융, 창업, 연구개발(R&D), 해외진출, 저작권, 방송, 이야기, 애니/캐릭터, 만화, 패션, 음악, 출판 등 16개 분과로 구성, 약 130명의 업계 및 전문가 의견수렴
 - 분과별 3~5회 회의 개최, 총 80여회 분과 별 회의 진행
 - 정기적으로 전체회의 개최하여 분과별 논의 사항 공유 (7.21, 8.10, 8.31)
 - 전체 분과위원이 참여하는 대토론회 개최(9.20)
 - ◇ 그간 정리된 정책 비전을 공개 토론회 방식으로 발표하여, 열린 의견수렴 및 보안사항 추가 발굴 추진(12.13)
 - 향후 문체부 전체 문화비전('18.3월 예정)과 콘텐츠 산업 진흥 기본계획(3개년) 및 각 분야별 진흥 정책* 수립을 통해 정책 과제를 구체화하고 세부 실행방안을 마련할 계획
- * 영화 진흥 정책 개편 계획, 게임산업 진흥계획, 이스포츠 진흥 계획, 음악산업 진흥계획 등

목 차

I. 콘텐츠 산업 중요성과 가능성	1
II. 콘텐츠 산업 동향	2
III. 정책 성과와 한계	4
IV. 발전방안	8
V. 세부추진과제	11
1. 공정하고 상생하는 산업환경 조성	11
2. 정의롭고 공정한 저작권 기반 강화	18
3. 미래 일자리 창출, 맞춤형 인재양성	24
4. 4차 산업혁명의 중심, R&D 및 신산업 육성	33
5. 기업 성장의 사다리, 자원·인프라 조성	43
6. 지역과 함께 성장하는 콘텐츠	52
7. 더 넓은 세계와 함께하는 콘텐츠	61

I. 콘텐츠 산업 중요성과 가능성

□ 우리나라 서비스 산업을 이끌어갈 핵심 동력, 콘텐츠 산업

- 세계 콘텐츠 산업은 시장규모가 1조 9,860억 달러로 자동차(1.3조 달러), IT(9천억 달러)를 능가 하는 고성장·고부가가치 산업
 - 제조업의 동반 성장을 견인하는 서비스 산업의 핵심 분야
 - * 콘텐츠산업 부가가치유발계수 : 0.781 (제조업 평균 0.483)
 - ** 문화상품 100달러 수출시 소비재 수출 230달러 견인(수출입은행, 2016)

□ 높은 청년종사자 비율을 기반으로 한 대표적 일자리 산업

- '16년 기준 콘텐츠 분야 고용규모는 62.4만명으로, 최근 5년간('12~'16) 총 1.3만명(연평균 0.5%) 증가했으며, 청년종사자 비중이 높음*
 - * 同 기간 자동차 제조업(4.8만명), 전자부품제조업(△0.6만명), 보험 및 연금업(0.6만명)
 - ** 29세 이하 종사자가 전체의 31.5% 전 업종의 29세 이하는 16.1%임(통계청)
- 창의력·상상력을 기반으로 하는 콘텐츠 산업은 반도체 등 타 산업에 비해 고용유발계수*가 높아, 일자리 창출 효과가 큰 분야
 - * 고용유발계수(명/10억원) : 콘텐츠산업 12.1명 (반도체(3.0명), 자동차(6.8명) 등 상회)

□ 4차 산업혁명 시대, 콘텐츠 산업 경쟁력 진화 · 수요 지속 증가

- 새로운 디바이스, 플랫폼 등장에 따라, 콘텐츠 시장 본격 확대 예상
 - 현재는 로봇, 자율주행차, AI 등 기술적 측면에 관심이 집중되고 있으나, 향후에는 양질의 콘텐츠 확보*가 기기의 이용가치와 수요 확산의 핵심
 - * 이미 글로벌 ICT 기업들은 경쟁적으로 콘텐츠 투자 확대 중(애플, TV쇼와 영화에 10억달러 투자 계획('17.8월) AT&T 타임워너 인수계약('16년), 아마존 내년 45억달러 콘텐츠 투자 전망)
 - 여가시간 증가 및 콘텐츠 이용환경 개선으로, 언제 어디서나 콘텐츠 소비할 수 있게 되면서 콘텐츠 수요도 지속 증가 전망

⇒ 4차 산업혁명 등 급변하는 환경에 부응하여 콘텐츠 산업 경쟁력 강화 전략 수립, 핵심 동력·일자리 창출의 근원으로써 위상강화 필요

II. 콘텐츠 산업 동향

① 콘텐츠 산업 규모 [현재~향후5년]

□ [세계] 전체 경제 성장률을 상회하는 콘텐츠 시장 성장이 계속될 전망

- (전체 시장규모) 세계 콘텐츠 시장 규모는 지난 5년간 평균 5.6%씩 증가하였으며, 앞으로도 연평균 4.2%씩 증가할 것으로 예상
 - 같은 기간 OECD 국가 GDP 성장률은 3.5% 내외로 콘텐츠 시장 성장률이 전체 경제 성장률에 비해 높은 편
- (국가별 비교) 미국이 전체의 30%이상을 차지하며, 우리나라는 세계 7위 수준

순위	국가	시장규모(십억달러)	순위	국가	시장규모(십억달러)
1위	미국	733(30.4%)	6위	프랑스	73(4.2%)
2위	중국	194(11.7%)	7위	한국	54(2.7%)
3위	일본	164(7.0%)	8위	캐나다	53(2.6%)
4위	영국	100(5.9%)	9위	브라질	41(2.6%)
5위	독일	93(5.2%)	10위	이탈리아	39(2.5%)

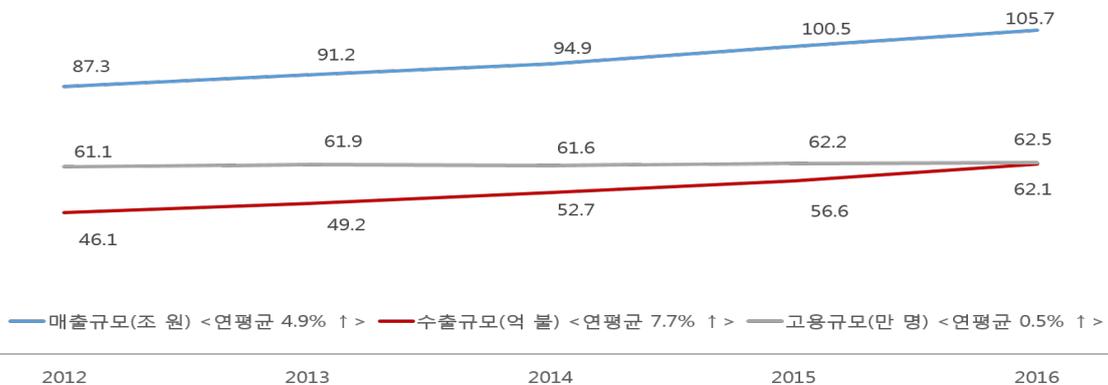
※ 출처: 한국콘텐츠진흥원, 「2016 해외콘텐츠시장 동향조사」;

* 위 수치는 국가별 내수 소비시장 규모만을 산출한 PWC 시장통계로 산업전체 통계와 차이

□ [국내현황] 전반적인 콘텐츠 시장 지표 상승, 안정적인 성장세 유지

- (성장세) 최근 5년간('12~'16) 콘텐츠 산업 성장률은 연평균 4.9%로, 전체 산업 성장률인 1.5%를 상회하는 성장 지속
 - * 최근 5년간 매출(연평균 증가율) : (콘텐츠) 4.9% vs. (전체산업) 1.5%
 - 수출(연평균 증가율) : (콘텐츠) 7.7% vs. (전체산업) △2.5%

<국내 콘텐츠산업 규모 추이>



※ 출처: 문화체육관광부, 「2016 콘텐츠산업 통계조사」; 한국콘텐츠진흥원, 「2016년 4분기 및 연간 콘텐츠산업 동향분석 보고서」

② 콘텐츠 시장 주요 이슈

□ [구조변화] 4차 산업혁명 도래로, 콘텐츠 소비·생산 방식 획기적 변화

⇒ 양질의 다양한 콘텐츠 공급 필요성 증대, 신 부가가치 창출 기회

- (생산) 콘텐츠로 실현가능한 상상력의 범위와 콘텐츠 생산 주체 확대
 - VR·AR 등 실감형 문화기술을 바탕으로 표현의 한계를 극복하는 콘텐츠를 통해, 새로운 고부가가치 창출이 가능해질 전망
 - 인공지능이 제작에 관여(창작자와의 협업, 딥러닝을 통한 단독창작)하고, 개인 크리에이터(MCN, 3D프린팅제작)가 등장하는 등 생산주체 다양화
- (유통·소비) 콘텐츠에 대한 양적·질적 수요 제고
 - 불특정 다수를 대상으로 하는 콘텐츠 유통체계가 빅데이터 등을 활용한 개별 고객의 취향 맞춤형 유통으로 변화될 전망
 - 새로운 플랫폼이 등장하는 한편, 개인이 각자 보유한 기기로 시공간의 제약 없이 콘텐츠를 소비할 수 있게 되면서, 콘텐츠 수요 확대 예상
- (산업변동) 향후 5년간 인터넷 영상 및 광고, 게임 시장 등의 성장이 기대
 - 뉴스, 잡지 시장은 급격히 감소, TV광고, 영화 시장도 축소될 것으로 전망
 - * ('분야별 성장률 - GDP 성장률' 전망'16-'21)) 인터넷 영상 6.0%, 인터넷 광고 4.3%, 게임 2.7%, 영화 -1.2%, 음악 -2.0%, 잡지 -6.0%, 신문 -8.3%(출처 pwc(2017))

□ [시장전환] 기존시장의 불안 요소 증가, 신흥 시장은 고속 성장

⇒ 기존시장과 신흥시장을 대상으로 한 맞춤형 해외전략 필요

- (기존시장) 중국 미국 등의 정부 주도 진입규제 및 보호정책 강화, 사드 배치 등 정치적 변수에 따른 입장변화로 국내 콘텐츠 업계 타격
 - * '17년 1분기 음향영상 서비스 흑자규모는 전년 동기 대비 33.2% 감소(한국은행)
 - 사드 배치에 따른 제재조치 완화 등 해빙 시기 도래 등을 감안, 콘텐츠를 매개로한 상호 교류 및 시장 진출 저변 확대 필요
- (신흥시장) 말레이시아, 인도네시아, 태국, 베트남, 인도 등 신흥시장의 콘텐츠 산업 성장률이 급증할 것으로 예측. 진출 지역 및 장르 다변화 모색
 - 다만, 해당국가들의 1인당 콘텐츠 소비는 연간 50달러 정도에 불과해, 전체 수익 규모는 전통적인 선진국 시장*에 비해 여전히 낮은 수준
 - * 미국, 스위스의 1인당 콘텐츠 소비는 2,000달러, 아시아-태평양 지역은 500달러 수준(출처 pwc(2017))

III. 정책 성과와 한계

1 주요 성과

□ [기반조성] 제조업 지원과 차별화된, 콘텐츠 특화 지원 기반 마련

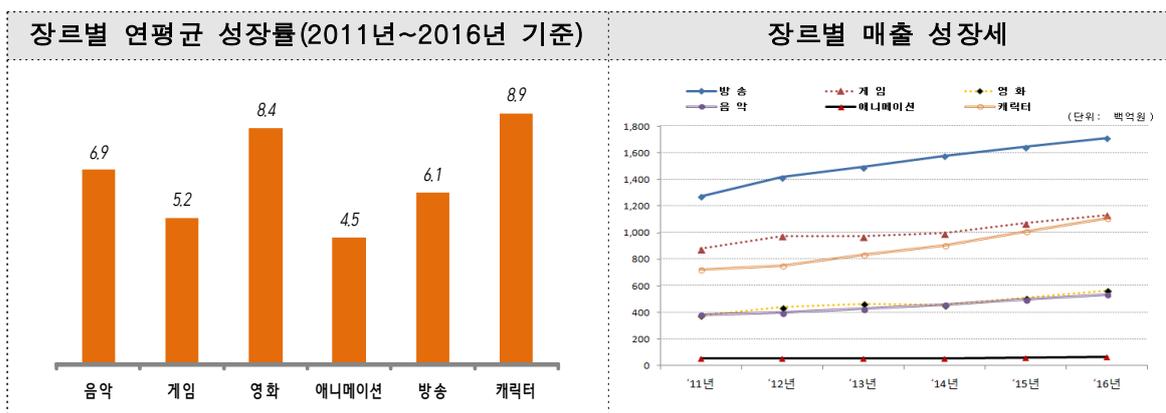
- (연구개발) CG.3D 콘텐츠 개발을 위한 정부 차원의 투자를 지속 확대, '13~'16년간 302건의 연구개발 지원
- (금융) 콘텐츠기업에 대한 펀드 지원으로 '13~'16년간 총 7,821억 내외 투자재원 공급, 투융자 활성화를 위한 콘텐츠 가치평가 제도 도입
- (창업) 콘텐츠기업의 창업을 지원하는 콘텐츠코리아 랩 설립('14년) 등 스타트업 육성 정책으로 창업 활성화에 기여
- (세제) 제조업 중심 세제 지원을 탈피, 관광·수출 등에의 파급효과가 큰 영상콘텐츠(영화·드라마 등) 분야에 제작비 세액공제 제도 도입('17)

□ [산업활성화] 다양한 장르 성장 및 글로벌 진출 지원

- (제작 지원) 음악, 게임, 영화, 애니, 방송, 캐릭터 등 다양한 장르 콘텐츠의 제작·유통 지원*으로 창·제작 활성화에 기여

* 최근 5년간('12~'16년) 총 1,165편 지원

** 해외 라이선싱 지원 등으로 수출 확대(캐릭터), '13년 마이너스 성장에서 '14년 이후 플러스 성장으로 안정적 선회(게임), 하청산업에서 고부가가치 수출 산업으로 전환(애니), 소비시장 활성화(영화)



- (글로벌 진출 지원) 수출용 제작지원, 해외 매칭사업, 현지화 지원 등을 통해 역량 있는 중소기업의 글로벌 시장 진출 독려

* 방송콘텐츠수출용제작지원('13~'15 총 129편 지원), 게임글로벌서비스플랫폼 지원 (인도네시아, 베트남, 인도, 브라질, 콜롬비아, 페루 등 6개국에서 캠프 개최) 등

- (유망주 발굴 및 지원) 음악.패션 분야를 대상으로 재능 있는 신진 뮤지션과 디자이너를 발굴하여 글로벌 시장 지원까지 연계
 - (음악) 신진 뮤지션 발굴(헬로루키즈 사업, 75팀), 브랜드화, 해외음악 페스티벌 내 'K-POP쇼케이스' 운영 등으로 유망 뮤지션 성장 지원 지속
 - * 3년간('13~'15) 총 11회 개최, 56개 팀 공연
 - (패션) 창의브랜드 육성지원, 해외 시장 판로 마련을 위한 신진디자이너 발굴 및 해외진출 지원 프로젝트 연계참여 지원 등
 - * 13년부터 이탈리아 삐띠워워모, 프랑스 트라노이팸므에 총 26개 브랜드 참가지원

□ **[신산업 개척] 웹툰, 이야기 등 새로운 유망산업 발굴, 육성**

- (원천 산업 영역 개척) 콘텐츠 산업의 원천 소재로 이용되는 웹툰. 이야기의 경우, 플랫폼.제작 지원 등을 통해 산업화 견인에 기여
 - * (웹툰) '13년 1,500억원 → '15년 2,347억원, (이야기) '12년 10조 5,616억원 → '15년 12조 5,560억원
- (우수 이야기 발굴) 이야기산업 활성화 사업을 통해 우수 스토리 발굴, 경쟁력 있는 창작 인력 양성으로 콘텐츠산업의 내실 축적
 - 대한민국 스토리 공모대전* 개최(7.4억, 수상작 사업화 포함), 콘텐츠 기업과 신진(예비)작가 매칭을 통한 작가데뷔 프로그램 운영(18.4억)

* 스토리 공모대전 사업화 성공사례

				
태양의 후예 (원제 :국경없는 의사회)	닥터이방인 (원제 : 북의)	야경꾼 일지	더 파이브	궁극의 아이
2011년 우수상 KBS 드라마('16.2월)	2012년 우수상 SBS 드라마('14.5월)	2010년 우수상 MBC 드라마('14.8월)	2010년 우수상 웹툰, 영화 개봉	2011년 최우수상 미국소설출간, 웹툰

□ **[한류 확산] 타산업과의 동반 수출을 이끄는 핵심 산업으로 자리매김**

- (확산) 정부간 협력 채널 안정적 지속, 세계 주요 지역 거점 확대, 글로벌 마켓 개최.참가 등 지원을 통해, 한류 확산 지원
 - 세계 경기 위축에도 한류 확산 및 콘텐츠 수출은 지속적으로 증대, 관광.패션.식품.화장품.전자제품 등 연관 산업 성장에 기여
 - * 한국드라마 인기로 따라 화장품 수출 증가세 : '16년 화장품 수출액 39.71억 달러로 '15년 (27.51억 달러) 대비 44.3% 성장, 금액 기준 12.2억 달러(1조 4225억원) 증가

2 한계

□ [구조취약] 불공정 거래 관행 상존, 기업 구조 양극화 심화

- 유통 사업자의 우월적 지위로 인해 불공정 거래가 이뤄지기 쉽기 때문에, 다수의 중소 제작업체들이 수익을 축적하여 성장하기 어려운 환경
 - 중소 제작사 붕괴로 인한 기업구조 양극화*, 콘텐츠 획일화 발생
 - * 기업수는 전체의 7.8%에 불과한 매출액 10억원 이상 기업이, 전체 콘텐츠 산업매출의 86.1% 차지
 - 특히 4차 산업혁명으로 플랫폼 영향력은 더욱 강해질 것으로 전망되며, 이에 따라 발생할 수 있는 불공정 행위 등에 대한 보호 조치 필요
- 제작기업과 제작종사자 간의 고용관계에서도 저임금, 임금 체불 등 불공정 관행 및 열악한 노동환경으로 인한 논란 계속
 - * 방송 스태프의 76.2%가 서면계약 없이 제작참여, 급여체불 경험 42.3%('17.9월)
 - ** 여전히 패션업계 '열정페이'...브랜드 절반만 최저임금 준수('16.1.26, 연합뉴스)

□ [권리침해] 불법 복제·유통 및 불공정 계약 범람

- 저작권 권리자가 정당한 보상을 받지 못하는 경우*가 발생하고 있으며, 저작권에 대한 사회 전반의 인식** 또한 부족
 - * 만화/웹툰 분야 불공정 계약 조건으로 2차 저작물 매절계약(31.4%)
 - ** '16년 불법복제물 이용경험 42.4%(전년대비 4%상승), 시장규모 4,229억원(전년대비 15.2% 상승)
- 기술발달에 따라 새로운 형태의 저작물이 등장하고 불법 복제·유통은 쉬워질 것으로 예상, 저작권 제도 정비 및 저작권 보호 문화조성 필요

□ [일자리 미스매칭] 인력 수요와 공급의 불일치, 청년 진입 감소 추세

- 신생.전문 분야는 공급 부족, 일반 인력은 공급과잉인 상황으로, '과잉공급-인력난'의 미스매칭 현상 발생
 - * 기업체는 공급 부족에 대한 인식이 큰 데 반해(기업체 73.8%, 구직자 52.2%), 구직자는 공급 과잉이라는 인식이 큰 상황(기업체 4.8%, 구직자 19.6%)
- 최근 몇 년간 청년층 신규 진입이 타산업에 비해 저조
 - * 동일기간('12~'15년), 청년층 전산업 종사자수 연평균 증가율은 0.67% 이나, 콘텐츠 산업 연평균 증가율은 0.24%에 불과(2015, 한국문화관광연구원)

□ **[성장둔화]** 최근 5년간 콘텐츠산업 성장을 둔화 추세 지속

- 양적 성장은 계속되고 있으나, 매출수출의 증가 속도는 감소하는 추세로, 콘텐츠 산업 분야 성장동력 발굴 시급

* 매출 : ('05~'10) 연평균 5.1% 성장 vs. ('11~'15) 연평균 4.9% 성장
수출 : ('05~'10) 연평균 19.6% 성장 vs. ('11~'15) 연평균 7.1% 성장

- 신기술 융합을 통한 신시장 개척을 위해서는 R&D 지원이 필수적이거나, 타 산업 대비 정부 투자가 미흡하고* 선진국과 기술격차가 높은**상황

* '17년 국가 R&D 전체 예산의 0.28%, **최선진국(미) 대비 기술격차 3년, 기술수준은 70%

□ **[재원·인프라 부족]** 기업 생존과 도약에 필수적인 재정 투자 부족 여전

- 제조업에 비해 정부 지원 재원의 규모가 작고*, 높은 리스크, 정보 획득의 어려움 등으로 민간 투자가 활성화 되지 못하는 현실

* '17년 정보통신진흥기금 운용 규모 약 9천억원, 중소기업진흥기금 약 8조 대비 콘텐츠 분야는 별도 기금이 없으며, 모태펀드를 통해 연 약 2천억원 규모 투자재원 공급

- 재원 부족은 기업 생존과 도약에 필수적인 기술·인력·인프라 등에 대한 투자 부족으로 연결되어, 다수 기업의 영세성이 지속*되는 악순환

* 매출액 10억미만 업체수 : ('13년) 9.9만개 → ('15년) 9.7만개

□ **[지역편중]** 수도권에 집중된 국내 산업, 향유 기반

- 콘텐츠 산업의 매출액의 대부분이 수도권에서 발생하며, 관련 인력, 사업체의 수도권 집중도 여전하여 자원의 효과적 이용 및 다양한 콘텐츠 제작에 한계

- 지역 균형 발전 위한 지원 사업이 지속적으로 진행되고 있으나, 단발적 제작 지원이나 공간 구축에 치중하여 따라 산업 활성화 효과 저조*

* 서울 지역 점유율 : (사업체 수) ('11) 31.0% → ('15) 31.9%, (매출액) ('11) 66.7% → ('15) 64.1%

- 산업, 인력의 수도권 집중은 결국 지역 콘텐츠 향유 인프라 부족 등 콘텐츠 향유의 양극화로 연결

□ **[수출위기]** 지역·장르 편중으로 수출 시장 제약

- 지역(아시아권이 66.8%, 중국이 26.6%) 및 장르(게임이 56.8%)가 편중된 상황

- 특히, 아시아 시장(중국, 일본, 동남아시아)에 대한 편중이 과도하여 국제 시장 환경에 대한 민감성·취약성이 높음

- 게임 산업의 성장 속도나 강도가 전체 콘텐츠 수출 규모를 결정할 정도로 게임 장르에 대한 수출 의존도가 높아 수출 장르 다양화 전략 요구

IV. 발전 방안

1 기본방향

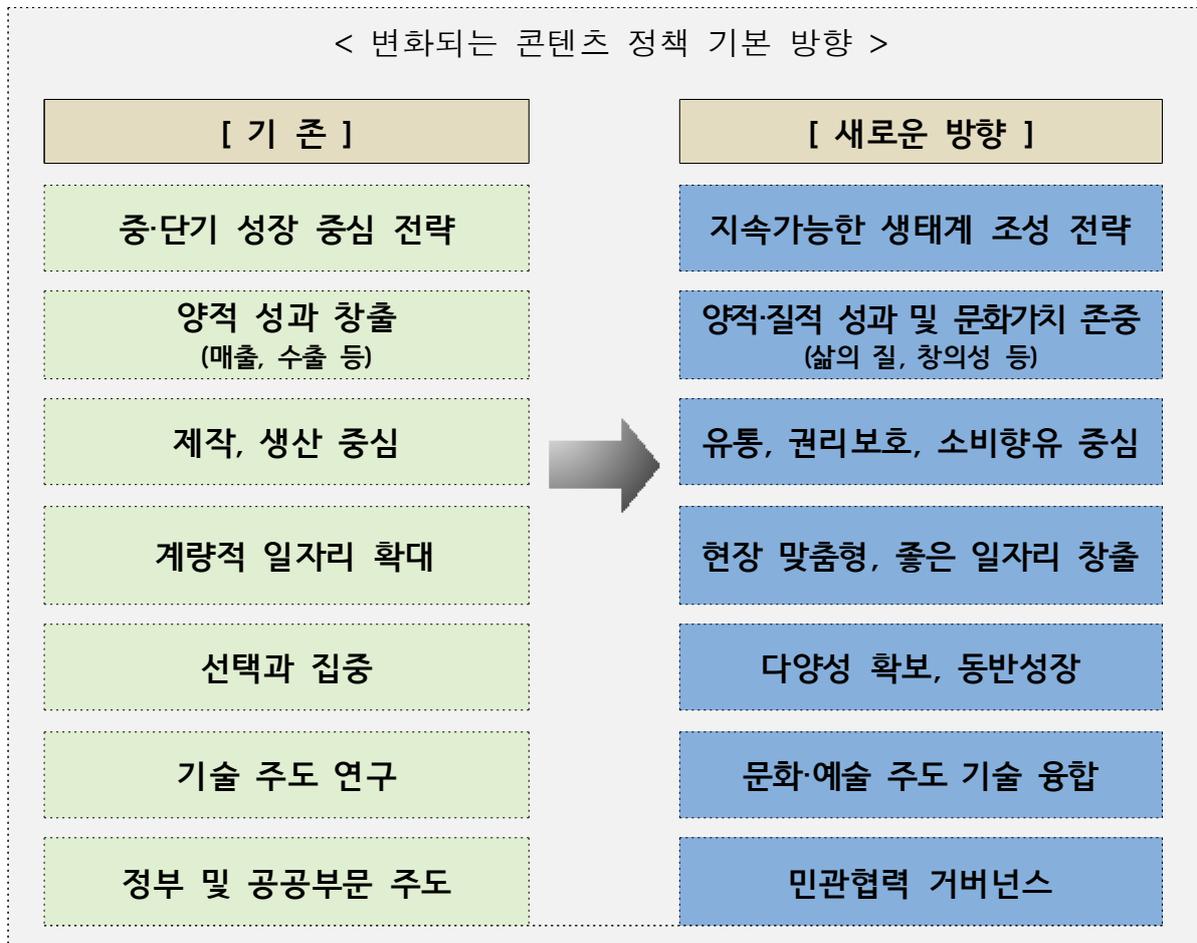
□ 새로운 시대, 더 높은 도약을 위한 정책패러다임 전환 필요

◆ '사람이 있는 콘텐츠, 함께 성장하는 산업'

: 양적, 단기 성과 중심 ⇒ 일하고 싶은 산업, 지속가능한 생태계 조성

- 기존의 매출, 수출 등 단기적, 양적 지표 중심의 산업 성장 이면으로, 불공정 산업 환경, 기업 양극화와 콘텐츠 획일화, 성장둔화 등의 위기 상존
- 4차 산업혁명 등, 변화하는 환경에 대응하여 콘텐츠 산업이 도약하기 위해선
 - 산업 생태계 선순환을 저해하는 요소를 제거하고, 장기적인 관점에서 산업의 기초 체력 보강을 통해 누구나 일하고 싶은 산업, 다양하고 혁신적인 콘텐츠가 지속적으로 제작되는 환경 조성 필요

< 변화되는 콘텐츠 정책 기본 방향 >



② 3대 추진방향 및 7대 추진전략

□ '공정상생'하는 산업생태계 조성으로 지속가능한 성장 기반 마련

- 단순 제작지원, 성장위주 정책에서 나아가 불공정 관행 개선, 창작자 권리 보호 강화를 통해 성장의 기반을 제공하는 정책으로 전환

추진전략

- ① 공정하고 상생하는 산업 환경 조성
- ② 정의롭고 공정한 저작권 기반 강화

□ '혁신성장' 동력을 만들어낼 인적, 물적 지원 체계 정비

- 4차 산업혁명 흐름에 부응하여, 시대에 맞는 인력양성, 일자리 관리, 신산업에 대한 전략적 투자로 콘텐츠 산업의 혁신 지원

추진전략

- ③ 미래 일자리 창출, 맞춤형 인재양성
- ④ 4차 산업혁명의 중심, R&D 및 신산업 육성
- ⑤ 기업 성장의 사다리, 자원·인프라 조성

□ '공유확산'의 가치를 토대로 한, 지역균형 성장 및 해외진출 다변화

- 중앙-지역 협력을 통한 지역 콘텐츠 산업의 균형 성장을 도모, 더 넓고 다양한 국가를 대상으로 한류 확산

추진전략

- ⑥ 지역과 함께 성장하는 콘텐츠
- ⑦ 더 넓은 세계와 함께하는 콘텐츠



사람이 있는 콘텐츠, 함께 성장하는 산업

목표	주요 지표	'16년('15년기준)	'22년
	매출액 10억 이상 기업수	8200개	10,000개
콘텐츠 산업 성장률(5년 평균)	4.9%	6%	
지역 콘텐츠 산업 매출 비중	36%	45%	

공정 상생	전략① 공정하고 상생하는 산업 환경 조성 <ul style="list-style-type: none"> 문화산업 공정상생에 관한 법제도 정비 콘텐츠 공정상생 소통의 장 구성 콘텐츠 공정상생센터 운영
	전략② 정의롭고 공정한 저작권 기반 강화 <ul style="list-style-type: none"> 창작자의 정당한 권익을 보장하는 저작권 제도 개선 저작권 존중 기반 콘텐츠 향유 문화 확산 변화하는 시대에 맞는 선진 저작권 체계 구축
혁신 성장	전략③ 미래 일자리 창출, 맞춤형 인재양성 <ul style="list-style-type: none"> 미래 선도형 융복합 인재 양성 현장 맞춤형 재교육 강화 및 신진 인력 육성 콘텐츠 신직종 발굴 및 육성(창직) 인력관리 통합 플랫폼 구축
	전략④ 4차 산업혁명의 중심, R&D 및 신산업 육성 <ul style="list-style-type: none"> 문화기술 R&D 개념 확장, 투자 및 세액공제 확대 콘텐츠 혁신의 근간, 한국문화기술연구원 설립 검토 뉴콘텐츠 산업 육성 콘텐츠 IP 산업 활성화
	전략⑤ 기업 성장의 사다리, 자원·인프라 조성 <ul style="list-style-type: none"> 콘텐츠 맞춤형 융자재원 조성 민간 동반성장 콘텐츠 창작·창업 지원 산-학-연 연계, 흥륜 콘텐츠 단지 조성 콘텐츠 산업정보 센터 구축·운영
공유 확산	전략⑥ 지역과 함께 성장하는 콘텐츠 <ul style="list-style-type: none"> 지역협력 거버넌스 구축·운영 지역 콘텐츠 기업 육성·인력양성 인프라 확장 지역 콘텐츠 투자 활성화 콘텐츠 누림터 기반 지역 향유 문화 조성
	전략⑦ 더 넓은 세계와 함께하는 콘텐츠 <ul style="list-style-type: none"> 신시장으로 나아가는 한류콘텐츠 수출기반 강화를 위한 해외 지원 거점 확충 사회공헌 연계를 통한 지속가능한 한류 확산 다각적인 해외 권리 보호 체계 강화

V. 세부 추진과제

1. 주요 추진방향 : 공정상생

- ◆ 공정한 산업 생태계를 조성하기 위한 제도, 정책 마련과 함께 창작자의 정당한 권리 보장을 위한 저작권 보호 강화

1] 공정하고 상생하는 산업환경 조성

- (현황) 유통플랫폼 독점, 불공정 거래 관행 등으로 중소 제작사, 산업 종사자의 어려움이 커지고 있으나, 이를 해소할 수 있는 법, 정책이 미흡한 상황

현장의 소리

- ☞ “콘텐츠 유통 플랫폼 사업자들의 콘텐츠 선정 기준 독점과 과도한 수수료 정책으로 인해 콘텐츠 창작자와 제작자의 삶은 더욱 궁핍해져요” (웹툰만화가, 17.7월, 이야기산업포럼)
- ☞ “짧은 콘텐츠 생명 주기로 인적·물적 집중 투입 능력 대규모 마케팅 비용 투입 등 대기업 시장경락 환경으로 콘텐츠 시장 양극화가 더욱 심해져요” (모바일게임산업협회, 17.6월 게임산업간담회)
- ☞ “임금을 주지 않거나 부당한 계약을 강요해도 을의 입장에서는 따를 수밖에 없어요 억울함을 말할 데도 없어요” (독립PD, 17.9월, 을없는 방송환경 조성 집담회)

- (방향) 콘텐츠산업 생태계 구성원 모두가 상생할 수 있는 정책 추진

공정상생 제도 정비



공정환경 구축 → 활력 제고 → 상생발전 도모

- (추진과제① : 문화산업 공정상생에 관한 법·제도 정비) 관행적으로 발생하고 있는 불공정 행위 실태파악, 제재 조치 강화
- (추진과제② : 콘텐츠 공정상생 소통의 장(협의체) 구성) 산업 내 구성원들이 상호 소통하고 자발적으로 협력할 수 있는 대화의 장 마련
- (추진과제③ : 콘텐츠 공정상생센터 운영) 공정상생 신문고 운영, 법률 서비스 지원 등 영세 중소기업 보호 방안 마련

정책목표

- ☑ 산업 주체 간 건강한 생태계 조성으로 선순환 콘텐츠산업 환경 구축
- ☑ 매출 10억 이상 기업수 ('15) 8,200개 ⇒ ('22) 1만개

추진과제①

문화산업 공정상생에 관한 법·제도 정비

◇ 문화산업 공정상생 관련 법·제도 정비를 통해, 시장에서 자율적으로 해결 되지 못하고 발생하는 불공정 문제에 대한 정부차원의 정책적 지원 추진

□ 현황 및 문제점

- 문화산업 관련 다수의 법에 공정 환경 관련 조항들이 있으나, 분야별 규정 수준이 상이하어 장르 간 법제도적 일관성이 부족
- 불공정행위를 금지하는 일반적 규정만 존재하고, 위반에 따른 제재 조항이 없어 정책목적(공정 환경 조성) 달성을 위한 실효성 부족
 - 불공정행위가 시정될 기회를 갖지 못하고 관행적으로 지속되고 있음

법률	공정환경 관련 조항	비고
문화산업 진흥기본법	제12조의2(공정한 거래질서 구축) • 문화콘텐츠 사업자의 불공정행위를 금지하는 일반 규정 • 공정한 거래질서 구축을 위한 정부 사업 제시 • 표준약관 등 제정 및 시행을 권고할 수 있는 정부 역할 제시	불공정 행위에 대한 제재 규정 없음
콘텐츠산업 진흥법	제24조(공정한 유통 환경 조성 등) • 콘텐츠 상품 관련한 불공정행위를 금지하는 일반 규정 • 콘텐츠산업 공정한 유통환경 조성을 위한 정부 사업 제시 • 불공정행위 시 문화부장관은 관계기관의 장에게 필요한 조치 요청 가능 제25조(표준계약서) • 표준계약서 마련 및 사용권고 조항	불공정 행위에 대한 직접적인 제재 규정 없음
장르별 법률	◆ 음악산업진흥에관한법률 - 공정거래 보다는 음반 등의 '유통질서 확립' 등에 관한 규정만 존재 ◆ 만화산업진흥법, 애니메이션산업진흥법, 출판문화산업진흥법 - 불공정행위 금지에 관한 일반규정만 존재 ◆ 인쇄문화산업진흥법, 공예문화산업진흥법 - 해당조문 없음 ◆ 영화및비디오물진흥에관한법률 - 근로환경개선을 위한 규정 다수 존재, 표준계약서 사용시 재정지원 우대 조항, 근로계약 위반에 따른 제재조항 존재	공정환경, 불공정 행위와 관련하여 상세히 규정하는 법도 있으나 선안적으로만 언급하는 법도 있는 등 장르별 규정 수준 상이

□ 추진방안

- 문화산업 불공정 거래 관련 관리 및 제재 근거 마련
 - (불공정행위의 개념) 불공정 행위에 대한 정의 및 예시 규정을 통해 개념정의 명확화
 - * 제작-유통사업자 간, 고용관계에서의 불공정 관행, 티켓 사재기 등 소비자와 유통사업자 간 불공정 행위 등 규정 검토 ,

- (근로자, 창작자 보호 명시) 서면계약 의무화, 표준보수 및 보수에 대한 책임 명시 등 콘텐츠 분야 근로자, 창작자 보호를 위한 규정
 - (불공정 행위 제재 강화) 불공정 행위에 대해서는 시정조치, 대외공지, 벌칙(과태료) 및 재정지원 중단 등 실효성 있는 제재 조치를 마련하는 한편, 공정위 등 유관기관의 협력규제가 가능하도록 함
 - (실태조사 등) 서면계약 체결 여부 조사, 관련 자료제출 및 보고 의무화를 통한 관리, 콘텐츠부문의 불공정거래 실태조사 정례화
 - (창작자 사회안전망 지원) 노동안정성이 낮고 불안정한 근로환경을 개선→콘텐츠 신직종 경력인증제 도입과 고용보험제도 개선을 통해 창작환경 안정성 제고
- **공정환경 조성을 위한 정책 추진 근거 마련**
- (추진 체계) 콘텐츠 공정상생 협의체 설치 및 공정환경센터 운영*에 관한 근거를 명시함
 - * 주기적 실태조사, 신문고 기능, 법률 상담 서비스 등 제공
 - (조정·중재 강화) 중재기능 도입을 통해 콘텐츠 분쟁조정위원회*기능 강화
 - * 중재는 제3자의 '중재안'이 확정력을 가진다는 점에서 조정보다 분쟁해결에 적극적

□ **추진전략 및 일정**

※ 구체적인 제도정비 방식(신규 법제정 추진 또는 기존 법보완·개정)과 관련하여는 연구용역 및 전문가 의견수렴을 통해 검토할 예정

추진전략		일정
법 제정(개정)안 마련	- 기존 법체계 분석을 통한 사각지대 발굴 및 벤치마킹 가능한 타 법 사례를 분석하는 연구용역 시행 - 법률 제정 또는 개정 여부 판단하여, 관련 법률안 마련	'18년 상반기
법 제정(개정)	- (가칭) 콘텐츠 공정환경 조성에 관한 법 제정(개정) - 법 제정(개정)에 따른 하위법령 마련	'18년 하반기

□ **국내외 사례**

- (국내) 「예술인 복지법」
 - 예술인 복지 및 창작환경 등에 대한 실태조사, 문화예술용역 관련 계약 지침, 표준계약서 보급, 불공정해위의 금지 및 위반시 시정조치, 사실 관계조사 등에 대한 권한 및 벌칙 규정
- (일본) 「콘텐츠 창조·보호·활용촉진에 관한 법률」
 - 제20조(공정한거래관계 구축) 국가는 제작사업자의 대부분이 중소기업자이며, 그 업무의 대부분이 위탁 또는 도급에 의해 행해지는 것을 보고, 콘텐츠 제작을 위탁 또는 도급자와의 공정한 거래관계가 구축되어 제작사업자의 이익이 적정하게 확보되도록 거래에 관한 조치의 책정 기타 필요한 시책을 강구한다

추진과제②

콘텐츠 산업 공정상생을 위한 소통의 장 구성

◇ 콘텐츠 생산, 소비, 유통 전 생태계가 원활하게 작동할 수 있도록, 생태계 구성원간 정례적 협의 틀인 ‘콘텐츠 공정상생협의체(가칭)’ 구성

□ 현황 및 문제점

- 대중소기업, 유통플랫폼사-창·제작사 간 수익 배분, 일방적 계약 해지, 계약범위를 벗어난 창작물 무단사용 등을 둘러싼 갈등 심화
 - 단순히 법과 규제만으로 갈등을 해결하기보다는 생태계 각 주체가 소통하며, 상생할 수 있는 방안을 논의할 수 있는 대화의 장 필요
 - 콘텐츠 각 장르 내에서도 세부 주체 간 이해관계가 상이하여, 장르 구성원 전반을 아우르는 협의체를 통해 상호 간 이해 증진

<생태계 구성원 간 소통에 대한 각 장르별 수요>

- (만화) 건전한 만화생태계를 위한 생태계 구성원 간 소통의 장 마련을 위한 공정상생위원회(가칭) 구축 및 운영 제안
- (방송) 기존에 한국방송협회가 제안했던 기존 방송사-외주제작사 상생협력방안(2015)을 중심으로 적용범위와 방안에 대한 실질적 논의를 진행하는 협의체 구성 예정

- 다양한 콘텐츠 장르와 산업군, 소비자군과의 스킨쉽 강화를 통해 불공정 거래의 실상을 면밀히 파악하고 현실적 대안을 마련하는 현장 행정 강화

분야	주요 구성원
게임	앱마켓, 퍼블리셔, 개발사, 게임 근로자 등
방송	작가, 방송사, 제작사, 프로듀서, 제작보조스텝 등
만화/웹툰	작가, 에이전시, 플랫폼, 어시스턴트 등

□ 추진방안 : ‘콘텐츠 공정상생 소통의 장(협의체)’ 구성

- (구성) 플랫폼, 제작사 등 각 분야를 대표하는 기업 및 학계 전문가로 구성
 - 분야별로 상생협력동반성장할 수 있는 방안을 마련하기 위한 협의체를 운영하고, 총괄 협의체는 각 장르별 연계 및 공동 정책 추진 등 담당
- (역할) 기업 간 상생 발전을 위한 공동 사업 모델 및 공정 거래 환경 조성에 관한 의제 발굴, 협력 추진
 - (공동 사업모델) 국내외 시장 동반 진출을 위한 협력 사업 구상, 최신 기술/네트워크 등 도입 시 우수 콘텐츠 탑재 연계 등

- (동반 상생) 대기업-중소기업, 제작기업-유통기업, 기업-창작자 간 권리 배분 및 공정 유통 환경을 위한 협력(안) 도출



□ 추진전략 및 일정

추진전략		일정
네트워크 구축	민관협력 협의체를 위한 장르별 사전 네트워크 구축	'18년 상반기
협의체 발족	민관협력 협의체 구성 발족	~'18년 하반기

□ 국내외 사례

【 영화분야 '영화산업동반성장협의회' 발족(2012년) 】

- 영화산업의 독과점, 수직계열화 문제 등을 해결하기 위해 영화제작단체 및 업계 대표 등으로 구성
- (성과) 한국영화동반성장 이행협약 및 부속합의서를 통해 상생협력안 도출, 협약 이행을 위한 모니터링 사업 합의(영진위 사업으로 시행)
- (한계) 자율협약의 한계로 이행현황이 충분하지 못하다는 업계 지적

추진과제③

콘텐츠 공정상생 센터 운영

◇ 콘텐츠 공정상생센터 운영을 통해 불공정거래 신고·상담 시스템을 구축하고 정기적인 실태 및 현황 분석 실시

□ 현황 및 문제점

- 대부분 중소기업으로 구성된 콘텐츠업체는 대기업인 서비스기기 업체와의 계약관계에서 열의 입장으로, 부당한 거래 조건에도 이의 제기가 어려운 상황
- 1인 기업, 스타트업 등 영세기업은 사업 진행 과정에서 발생하는 법률, 세무 문제를 독자적으로 해결하기 어려워 정책적 지원이 필요함

[장르별 불공정 행위 사례]

- ▶ 게임 분야 : 플랫폼사업자 등에 대한 과다 수수료 문제, 투자 및 퍼블리싱 계약시 독소 조항 삽입, 퍼블리셔의 일방적인 계약 중단 또는 재계약시 계약조건 변경
- ▶ 만화/웹툰 분야 : 포괄적 계약요구, 지분요구 등 저작자에 불리한 불공정 계약 관행
- ▶ 대중문화예술 분야 : 전속계약기간, 출연료 미정산, 연습생 표준계약서 미정산 문제
- ▶ 애니/캐릭터 분야 : 애니메이션 방영권료 과소 책정, IP불공정 거래 관행화

□ 추진방안 : ‘콘텐츠 공정상생센터’ 운영

○ (주요 역할)

- (불공정 피해 신고·상담) 콘텐츠 기업이 개별적·명시적 대응이 어려운 여건을 감안하여 피해사례를 신고하고 상담할 수 있도록 지원

신고접수	상담	소송지원 및 조정절차
홈페이지 및 방문접수	·법률서비스 연계 상담 ·사실판단을 통해 후속 절차 안내	① 소송지원 : 민사·형사소송이 필요한 경우, 1인당 200만원 한도 소송비용 지원 ② 조정절차 : 콘텐츠 분쟁조정위원회로 회부

- (법률컨설팅 지원) 영세기업이 쉽게 활용할 수 있는 계약, 노무, 세무 등에 관한 온라인 또는 대면 상담 서비스를 운영

- ◆(계약 전) 저작권 관리(양도·이용계약 등) 관련 법률상담 및 컨설팅 지원, 계약서 등 내용 검토
- ◆(계약 후) 불공정 계약·계약 위반 등 분쟁 발생 시 조정기능 활성화, 내용증명·소장 등 검토

- (공정환경 실태조사) 정기적으로(1년 단위) 콘텐츠산업 장르별 유통환경을 분석·평가함으로써 불공정거래 환경개선을 위한 기초자료로 활용

[**공정환경 실태조사 조사 방안**]

- (방송) 방송 플랫폼, 외주제작사, 방송 제작 스태프 등을 대상으로 하며, 특히 기존 방송사업자 외 오리지널 방송콘텐츠를 공급하는 관련 플랫폼으로 조사대상 점진 확대
- (만화) 매체 환경의 변화에 따라 다각화되는 만화계의 노동환경의 문제점을 정기적으로 알아볼 수 있도록 종사자 타깃별 노동환경 실태 파악

- (표준계약서 보급 확대) 현재 표준계약서를 도입하고 있는 방송, 영화, 만화, 대중문화 사업자들의 표준계약서 이용률을 높이기 위한 활용 방안 마련*

* 표준계약서 홍보, 지원 사업 수행 시 표준계약서 도입 사업자에 대한 인센티브 적용 등과 같이 표준계약서 이용률을 높일 수 있도록 연계 프로그램 운영

- (가이드라인 마련) 연도별 주요 불공정 행위 개선 사례 제시, 서면계약 매뉴얼을 개발·보급하는 등 산업 내 행위자들이 참고할 수 있는 지침 마련

□ **추진전략 및 일정**

추진전략		일정
센터 설립	콘진원 내 공정상생센터 설립 및 조직 구성	~'18년 상반기
사업 운영	공정상생센터 사업 운영 및 서비스 제공	'18년 ~

□ **국내외 사례**

- (미국) 방송 관련 법인「Cable Act」에 연방방송통신위원회(FCC, Federal Communication Commission)가 의회에 방송시장의 경쟁보고서를 제출하도록 의무화하고 있음
⇒ 방송분야 경쟁 환경과 관련한 정기적 실태조사 시행
- (일본) 총무성은 콘텐츠산업계 실태조사보고서를 바탕으로 '방송콘텐츠 제작 거래 적정화에 관한 가이드라인'을 발표하여 콘텐츠 거래에 있어 당사자들이 참고할 수 있는 지침을 제공

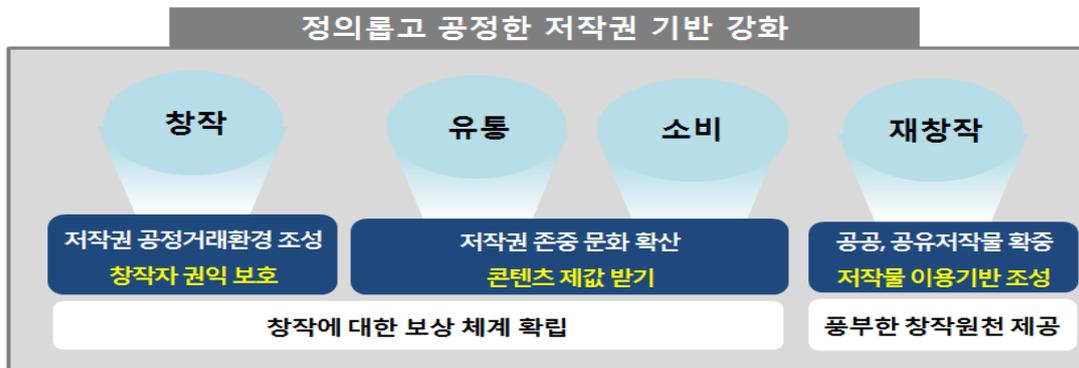
2. 정의롭고 공정한 저작권 기반 강화

- (현황) 콘텐츠와 결합 가능한 다양한 기술발전에 따라 새롭게 등장하는 저작물 형태, 유통방식 등에 대응하기 위한 제도적 보완 필요
 - 창작자에 대한 낮은 사용료보상금 수준, 권리행사의 자율성 제한, 저작권 인식 부족 등으로 정당한 창작 여건 마련에 한계

현장의 소리

- ☞ “문화 예술 진흥과 일자리 창출을 위해 우리 저작물의 해외진출과 저작권 보호를 강화하고, ...저작권 법제도의 개선과 집행에 힘 쏟아야 합니다” (한국음악실연자협회 ‘17.6월 국제사개신포럼 컨퍼런스)
- ☞ “영상산업의 발전과 창작자들의 의욕을 진작시키기 위해 앞으로 더욱 법적 제도로 저작권 보호를 강화해야 한다...무엇보다 불법복제 및 불법 유통이 엄연한 범죄행위를 강조하고, 문화국민으로서 창작자들의 저작권을 보호하는 국민들의 의식개선이 필요하다” (영화평론가 ‘17.7월, 기사인터뷰)
- ☞ 로봇이 저작물을 마구 쏟아내는 시대가 도래하기 전에 사회적인 혼란을 막을 법적 정비가 시급하다는 지적이 많다 우리도...논의를 당장 시작해야 한다(변호사 ‘17.7월 대한변협신문 칼럼)

- (방향) 시대 변화에 발맞춰 창작자에게 합리적인 권리를 보장하는 저작권 제도 구축과 저작권을 존중하는 인식을 토대로 한 향유 문화 확산



- (추진과제① 창작자 권익을 보장하는 저작권 제도 개선) 권리자의 권익을 강화하고, 공정한 저작권 유통 체계를 확립을 위한 제도 개선
- (추진과제② 저작권 존중 기반의 콘텐츠 향유문화 확산) 일반 국민 대상 저작권 교육강화 및 캠페인, 정당한 저작물 이용 활성화를 위한 시스템 구축 등
- (추진과제③ 변화하는 시대, 선진저작권 체계 구축) 인공지능빅데이터 등 4차 산업혁명 기술변화를 반영한 차세대 저작권법 개정 추진, 저작권 기술 개발

정책목표

- ☑ 창작자 권익 강화와 공정한 제도 기반 마련으로 콘텐츠산업 발전 견인
- ☑ 저작권 권리 관리 정보 통합제공 : '17년 2,200만 건 → '22년 3,000만 건

추진과제①

창작자의 정당한 권익을 보장하는 저작권 제도 개선

- ◇ 권리자의 자율성과 선택권을 강화하고 공정하고 투명한 저작권 관리 유통체계를 확립하는 방향으로 저작권법 및 저작권 위탁관리제도 개선
- ◇ 권리자가 정당하고 합리적인 보상을 받도록 사용료보상금 제도 개선

□ 현황 및 문제점

- (권리자의 자율성·선택권 제한) 창작자의 저작인격권까지 제한하는 규정*, 위탁관리 제외범위를 일부 이용형태로 제한하고 있는 신탁단체 약관**
 - * 업무상저작물의 경우 창작자가 아니라 창작자를 고용한 법인 등을 저작자로 인정
 - ** 한국음악저작권협회의 경우 일부 복제권만 위탁관리범위에서 제외할 수 있도록 규정
- (저작권 위탁관리단체 비효율성) 단체의 방만한 운영, 권한 남용 등 권리자 침해 사례* 발생, 非음악분야의 효율적 저작권 관리체계 미비**
 - * 한국음악저작권협회의 경우 방송분야에서 1,050건, 저작권료 약 5.5억원 미지급('17.10월)
 - ** 전체 신탁관리시장 저작권 사용료 징수규모 : 음악분야(77%), 방송분야(17%), 나머지(6%)
- (저작권료 징수·분배 불공정성) 음악분야 권리자에 대한 낮은 분배 비율과 과도한 할인율, 교육목적이용 보상금의 낮은 지급기준 등
- (콘텐츠 불법유통 여전) 디지털 기술 발전에 따른 새로운 유형의 저작권 침해 증대 및 불법복제로 인한 경제적 손실 누적

□ 추진방안

- (권리자의 자율성·선택권 강화) 업무상저작물 권리귀속 관련 저작권법 개정, 신탁계약 시 권리자 선택 범위 확대를 위한 단체 약관 개정 유도
- (저작권 위탁관리단체 효율화) 단체 경영 합리화·선진화를 위한 제도 개선
 - 신탁단체 투명성 확보 위한 임원 결격사유 강화, 주요정보 공개 확대
 - 대리중개업체체(약 900여개) 현황 조사, 포괄대리행위* 등 개선
 - * 대리중개업자가 직접 사용료를 결정하거나 장래 발생할 저작물까지 대리하는 행위
- (저작권료 징수·분배체계 개선) 창작자 권리 증진 위한 제도·시스템 정비
 - 창작자 수익 분배기준 강화를 위해 음원 전송사용료 등 징수규정 개정
 - * ('16년 음악이용 실태) 스트리밍(36.8%), 스트리밍·다운로드 둘다(29.8%), 다운로드(27.8%)

- 교과용도서보상금 · 수업목적(지원목적)보상금 단계적 인상
- 정확한 징수 · 분배를 위한 방송모니터링 시스템* 구축 · 운영
 - * 전자적 음원식별, 전자적 큐시트 등의 기술 활용, 권리자명.이용횟수.시간 등 정확히 파악
- (저작권 보호체계 효율화) 침해사실 통지 절차 운영 등 민관협력 침해대응 확대, 광고 · 도메인차단 및 백신 활용 등 대응방식 다각화

□ 추진전략 및 일정

추진전략		일정
권리자의 자율성 강화	업무상 저작권 관련 법 규정 개선	'18~'19년
	신탁범위선택제 단계적 확대	'18년~
저작권 위탁관리체계 효율화	신탁관리단체 업무명령 및 정관 개정	'18년 상반기
	임원결격 사유 강화 및 회원대상 정보공개	'18~'19년
	대리중개업체 실태조사	'18년
	불법적 포괄대리행위 제한 방안 마련	~'19년
저작권료 징수분배체계 개선	음원전송사용료 징수규정 개선	'18년~
	음원사용료 규정 개선 효과 분석 및 방송공연 타분야 검토	'19년~
	교과용 도서보상금 인상('16년 대비 50%)	~'21년
	수업목적보상금 및 수업지원목적 보상금 인상방안 마련	'18년
	방송모니터링 시스템 구축 운영	'19년~
저작권 보호체계 효율화	민관협력 기반 침해사실 통지절차 운영	'18년~
	종합상황실 구축·운영	'18년~
	불법 복제물 추적관리시스템 고도화	'17~'18년

□ 국내외 사례

- (업무상 저작물 규정) (대륙법계) 독일은 기본적으로 피용자(창작자)가 저작권을 가지며, 다만 사용자는 종업원으로부터 무상의 독점적 이용권을 받아 이용, (영미법계) 영국은 법인 등에게 저작재산권의 최초 귀속자로서의 지위만을 부여하고 있으며, 미국은 법인 등에 귀속되는 저작권은 저작재산권에 한정
- (신탁범위선택제) (일본) 음악신탁관리단체(JASRAC)는 권리자가 선택할 수 있는 위탁범위 세분화(11개 유형) 및 일부를 관리위탁범위에서 제외할 수 있도록 규정, (독일) 신탁범위 관련 저작자 등의 선택의 자유를 제한하는 것을 금지
- (민관협력 보호체계) (미국) 민간 주도 저작권 경고시스템(CAS) 운영, (영국) 저작권 침해 사이트 광고 차단을 위한 민관협업체 운영 등

추진과제②

저작권 존중 기반의 콘텐츠 향유 문화 확산

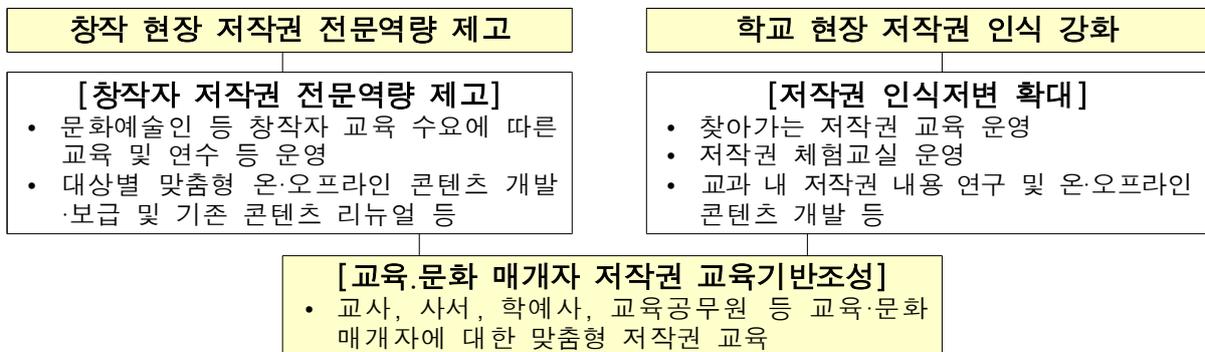
◇ 저작권 존중문화 확산과 편리한 저작권 유통이용 체계 구축을 통해 '창작-유통-이용-재창작'으로 이어지는 선순환 생태계 조성

□ 현황 및 문제점

- (저작권 인식 부족) 온라인 콘텐츠는 무료라는 인식 상존, 표절 등 저작권 관련 분쟁이 빈번함에도 창작자의 저작권 지식 및 이해 부족
- (저작물 이용 불편) 저작권 거래 정보와 범위 제한, 거래 시스템 부족, 산업적 가치가 있는 고아저작물의 활용체계 미비 등 불편 존재
- (자유이용 활성화 한계) 공유저작물의 체계적 수집시스템 미비로 고품질공유저작물 부족, 공유공공저작물 서비스의 이용자 편의 부족 등

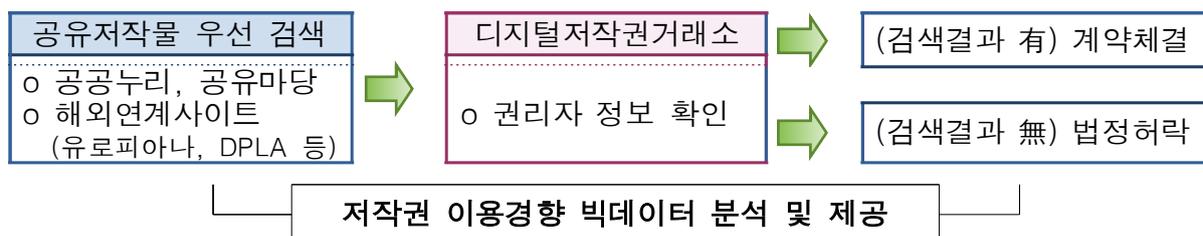
□ 추진방안

- (저작권 존중문화 확산) 일반국민(학생·직장인 등)·창작자·매개자 등 대상별 맞춤형 저작권 교육 강화 및 저작권 인식제고 캠페인 추진



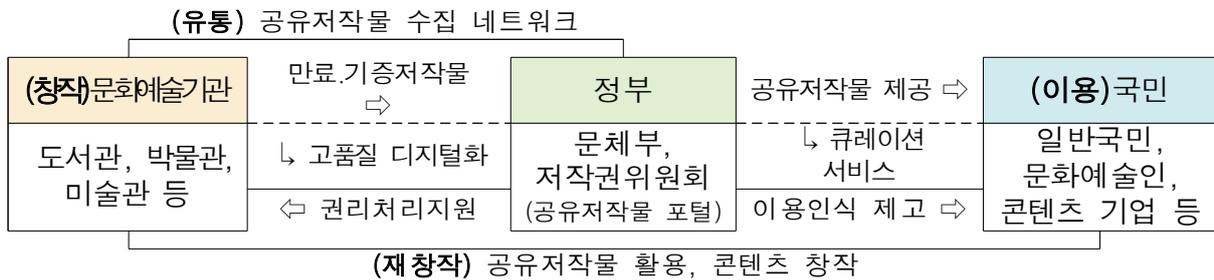
- (편리한 저작물 이용체계 구축) 정보 제공 및 시스템 개선 추진
- '저작권 검색포털(가칭)'로 공유·공공·고아저작물 통합검색 제공

※ 저작물 이용 통합검색 프로세스



- 디지털저작권거래소 시스템 개선으로 거래 범위를 모든 분야로 확대하고, 개인 간 거래 지원(현재 음악어문·뉴스 분야 신탁단체 거래만 가능)
- 고아저작물 이용 촉진을 위한 법정허락제도 개선* 및 이용지원체계 구축
 - * 법정허락 시 절차·이행 기간 단축, 대량·반복 이용시 절차 간소화 및 수수료 경감 등
- (자유이용저작물 활성화) 고품질 공유·공공저작물 확충 및 이용편의 제고
 - 국공립 문화기관 등 연계, 공유저작물 정기적 디지털화 및 통합 관리·제공
 - ‘저작자 생몰지도’ 제작으로 보호기간 만료된 저작물의 체계적 수집

※ 자유이용저작물 활성화를 통한 ‘창작-유통-이용-재생산’ 선순환 체계 구축



□ 추진전략 및 일정

추진전략		일정
인식제고	창작자·학교·매개자 등 맞춤형 교육 확대	'18년~
편리한 저작물 이용체계 구축	저작권거래 가능 분야 확대	'19~'22년
	저작권 이용 통합검색 서비스 도입	'21~'22년
	고아저작물 이용활성화	'18~'19년
자유저작물 이용활성화	저작물 생몰지도 제작	'18~'20년
	저작권기증 협의체 구성확대	~'19년
	공유 저작물 수집시스템 구축, 운영	~'20년
	공유 저작물 60만건 메타정보 정제사업 추진	'19년~'20년
	자유이용저작물 활용 컨설팅 제공	'19년~

□ 국내외 사례

- (저작권 교육) (미국) 저작권청(US Copyright Office)은 ‘창의성 증진을 위한 5개년 전략계획(2008-2013)’의 일환으로 저작권 교육 추진, (핀란드) 2003년 국가 교과과정 “학습목표와 교육 중점 사항”에 “저작권”을 명시
- (저작물 이용체계) (영국) 저작권 라이선싱 간소화(One-stop&One-Click)를 위한 저작권 허브(Copyright Hub) 시스템 운영으로 거래비용 절감
- (자유이용저작물) (유로피아나) 유럽 전역 문화유산 디지털화·제공(5,362만건), (구글북스) 대학 도서관 등 장서 2,000만건 디지털화 및 저작권 만료된 책은 전문을 공개, 저작권이 남아있는 책은 목차와 내용 일부만 공개 중

추진과제③

변화하는 시대에 맞는 선진 저작권 체계 구축

◇ 급변하는 환경 속에서 제도적 공백을 최소화하고, 4차 산업혁명 시대에 적극 부응할 수 있는 저작권법 개선 및 유통 보호기술 개발

□ 현황 및 문제점

○ 디지털 기술 발전을 통해 새롭게 등장하는 저작물 유통 서비스 및 급변하는 저작물 사용 환경과 기존 저작권 체계와의 간극 발생

* 주요 선진국을 중심으로 이미 저작권법 재검토 논의가 활발하게 진행 중

▶ (美) 차세대 저작권법 필요성 강조 및 전략계획('16~'20) 발표

▶ (日) AI 창작물 보호 등 디지털 환경 적응을 위한 IP 제도 개선 논의

▶ (EU) 디지털 경제 성장 극대화를 위한 디지털 싱글마켓 전략 발표('15.5)

▶ (英) 영국 경제 혁신 및 성장 촉진을 위한 저작권법 개정('14.3)

□ 추진방안

○ (저작권법 정비) 새로운 환경에 부응하는 중장기 저작권법 체계 마련을 위해 핵심 쟁점별 광범위한 의견수렴을 거쳐 법 개정 추진
- 인공지능·빅데이터 등 4차 산업혁명 시대의 신기술·제도에 대한 전문가 검토와 이해관계자 의견수렴 추진

○ (저작권 기술 연구개발) 초연결·초지능·초실감 환경에서 산업현장 중심의 차세대 저작권 기술개발 및 기술이전과 사업화 지원 강화
- 블록체인·인공지능 기반 저작물 유통·보호 시스템 요소기술 개발
- 저작권 기술인력 양성 및 기술이전 세미나·컨퍼런스 등 기술 공유 활성화, 국내 저작권 기술의 글로벌 시장 진출 지원

□ 추진전략 및 일정

추진전략		일정
저작권법 정비	쟁점별 전문가 검토·이해관계인 의견수렴 및 개정안 마련	~'18년
	저작권법 개정 추진	'19년~
저작권 기술 개발 확대	차세대 저작권 기술 R&D 추진	'18년~'22년
	저작물 유통시스템 요소기술 등 연구 개발	'18년~'20년

주요 추진방향 : 혁신성장

- ◆ 4차 산업혁명 시대 산업-기술-생활환경 변화에 부응하는, 콘텐츠 산업 혁명을 위한 인재 양성, R&D 확대, 기업 성장 기반 확충

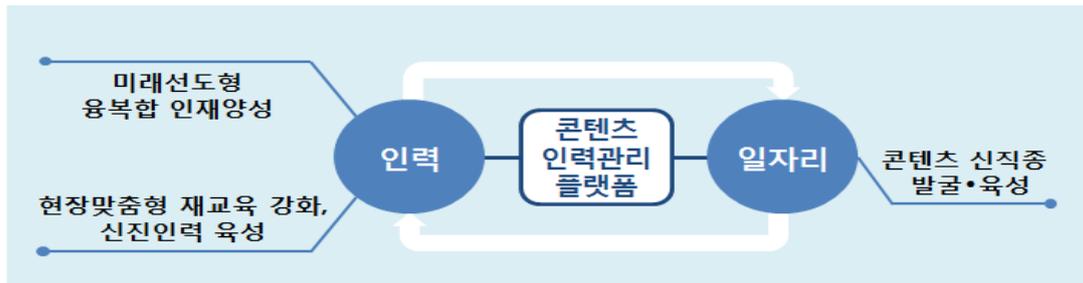
3 미래 일자리 창출, 맞춤형 인재양성

- (현황) 현장에서 필요한 인력과 학교에서 배출되는 인력간의 괴리로 일자리 수요-공급 간 불균형, 청년층 콘텐츠 산업 진입 저조 현상 발생

현장의 소리

- ☞ “앞으로는 창의융합인재가 매우 중요..예를들면 대학에 융합교육 코스를 개설해 학부생들이 팀을 이뤄 연구계획서를 짜고 교수가 멘토 역할을 하는 방식.. ” (한국과학창의재단 '17.11월 기사 인터뷰)
- ☞ “현재는 가시적인 기술을 보유한 기업이나 연구소에만 지원할 뿐 문화인력을 양성하는 프로그램은 부족하다. 대학과 같은 연구기관에서 문화콘텐츠에 대한 공부를 꾸준히 이어갈 수 있도록 지원해야 한다.” (글로벌문화콘텐츠학회, '17.10월, 기사 인터뷰)

- (방향) 산업을 선도할 미래 인재 및 현장형 인력양성, 신직군 발굴, 인력관리 시스템 도입 등으로 콘텐츠 인력시장 수요-공급 미스매칭 최소화



- (추진과제① 미래선도형 융복합 인재양성) 문화예술콘텐츠 분야 인재가 응용 기술 및 비즈니스 관련 지식을 습득할 수 있는 융합형 프로젝트 기반 교육 추진
- (추진과제② 현장맞춤형 재교육 강화, 신진인력 육성) 산업계 수요에 부응하는 현업인 재교육, 신진잠재인력 양성 프로그램 도입
- (추진과제③ 콘텐츠 신직군 발굴·육성) 기술 발달, 융합 촉진에 따라 세분화되는 콘텐츠 분야 신직군 발굴, 직무에 맞는 역량 강화 지원
- (추진과제④ 콘텐츠 인력관리 플랫폼) 콘텐츠 시장 프리랜서 경력관리, 일자리 정보 및 노동환경 정보 제공 강화 등을 통한 콘텐츠 인력 관리 체계화

정책목표

- ☑ 창업·창직과 인재육성 지원을 통한 고용 증대
- ☑ 고용규모(신규일자리) ('16) 62.4만명 ⇒ ('22) 65.5만명(연평균 증가율 0.7% → 0.8%)

추진과제①

미래 선도형 융복합 인재양성

- ◇ 4차 산업혁명에 따라 경제·사회 전반에 걸친 혁신적 변화
⇒ 사회가 요구하는 인재상이 변화함에 따라 기술교육을 강화함과 동시에 다양한 배경을 지닌 인재들의 협업교육 확충

□ 현황 및 문제점

- 가상현실(VR)·로봇틱스·인공지능(AI) 등 문화기술의 발전으로 콘텐츠 분야에도 기술과 결합한 신직종이 증가하고 새로운 일자리 수요 등장
 - 전공지식, 스토리텔링 능력, 인문학적 자질은 여전히 중요하지만, 범 장르적 기술 적용현상이 일반화됨에 따라 기술에 대한 이해 및 처리 능력이 향후 콘텐츠 인재의 중요 조건
 - 기존 교육에서 부족했던 기술역량 교육 강화 및 인재 역량이 다변화, 복잡화됨에 따라 개인이 모든 역량을 갖추는 것이 점차 어려워지므로, 교육 현장에서 협업의 기회 확충 필요

□ 추진방안

[콘텐츠 장르별 문화×기술 인재양성] *홍릉 인재캠퍼스(17년 개소) 중심 프로그램 운영

- (1단계) 콘텐츠 분야와 접목 가능한 유망 문화기술 선정
 - 인공지능, 사물인터넷 등 기술동향에 콘텐츠를 접목한 신규과정 개설
- (2단계) 신직종 관련 교육 프로그램 설계
 - 신직종 및 일자리 창출이 가능한 교육 과정 제시
- (3단계) 문화예술·콘텐츠 분야와 기술의 융합형 교육 과정 개설
 - 교육과정별 핵심인재 양성을 통해 신직종·신직업 분야 선제적 대비

[교육과정 (안)]

제목	예상 프로젝트 (예시)
애니메이션 X 로봇틱스	로봇틱스와 애니메이션의 결합
캐릭터 X IoT	스마트 토이
음악 X IoT	스마트 스피커
스토리 X 빅데이터	독자 참여 소설
패션디자인 X IoT	기능성 소재 및 IOT 액세서리를 활용한 패션디자인
건축디자인 X 로봇틱스	건축과 관련된 로봇틱스의 사례

[프로젝트 기반 융합 인력양성]

- 서로 다른 영역에서 활동하던 인력들을 팀으로 조직화, 이들의 상호작용을 통해 프로젝트를 구현할 수 있도록 지원
- 서로 다른 영역의 관련 인력들이 지속적으로 접촉할 수 있는 환경조성
- 시장선도형 뉴콘텐츠 프로젝트, 신규 장르 프로젝트 중심 추진
- * 애플리케이션의 성공사례를 보면 1인 개발자보다는 음향, 그래픽, 스토리 등 해당 분야 전문가들이 모여 하나의 아이디어 구현



□ 추진전략 및 일정

추진전략		일정
문화기술 인재양성	로보틱스 인공지능 접목 프로젝트 매년 10개씩 신설 추진 - 로보틱스, 드론, 인공지능 접목 프로젝트	'18년~
프로젝트 기반 인력양성	미래기술 및 산업환경 진단을 통해 프로젝트 발굴연구 및 수요조사	'18년~
	시범사업 시행	'19년~

추진과제②

현장 맞춤형 재교육 강화 및 신진인력 육성

◇ 산업현장과 교육기관 간 인력수급 불일치 해소를 위한 현업인 재교육, 신규 진입인력의 현장 연계 교육 강화

□ 현황 및 문제점

- 급격한 콘텐츠 제작기술· 시장환경 변화에 따른 콘텐츠 산업 인력 수급 불일치 해소를 위해 직무재교육 강화 필요성 증대*
 - * 세계 주요 경영인들은 미래 노동 전략을 위한 우선과제 중 ‘현 직원의 재교육(65%)’이 가장 중요하다고 판단 (세계경제포럼 조사/중복선택, 2016)
 - 특히, 콘텐츠 기업들은 대부분 영세하여 체계적인 인력양성 체계가 부재한 실정으로, 현업 종사자 대상 재교육 정책 내실화 필요
- 청년층 진입 증가율이 타산업 대비 낮은 상황으로, 현장에 맞는 청년층 신진인력 양성 및 시장 진입 지원 필요
 - * 동일기간(12~15년), 청년층 전산업 종사자수 연평균 증가율 0.67% 대비, 콘텐츠 산업 연평균 증가율 0.24%에 불과(2015, 한국문화관광연구원)

□ 추진방안

[현업인 재교육 강화]

- 현업인들의 역량 강화를 위한 유형별 교육 체계 확대 운영
 - (공통직무교육(스텝업)) 산업트렌드를 반영한 공통 직무교육 과정 증설(세부 과정별 1개월 이상 집중 교육)
 - (기업별 핀셋형 교육(기업위탁)) 기업·장르 특성을 고려한 맞춤형 전문교육 프로그램 도입(기업 수요과약 → 맞춤형 교육과정 설계 → 기업위탁 교육 실시)
 - (세미나(콘텐츠 인사이트)) 세계적인 거장급 전문가의 성공노하우 전수를 위한 지식 공유 세미나 확대 추진

[신규 진입인력 교육]

- (전문가 연계 견습 제도 확대) 콘텐츠분야 청년 예비 창작자에 대한 전문가(멘토)의 도제식 교육 프로그램 ‘창의인재동반사업’운영 확대*
 - * 장르 및 직무 다양화 추진, 창의 멘토 및 교육생 확대, 경력 연계 강화 .
- (콘텐츠 특화형 인턴제 도입) 청년미취업자에게 콘텐츠 분야 인턴 근무 경험을 통해 직무능력 개발, 경력형성 기회 제공
 - 콘텐츠 창작이 프로젝트 단위로 진행되는 것을 고려하여, 일정 기간 이상으로 수행되는 프로젝트를 기준*으로 인턴제 도입 검토

* 고용노동부 인턴제는 일정 기준의 기업 조건을 구축하고 있어야하기 때문에 콘텐츠 기업들의 활용 니즈는 많으나 활용 가능성은 낮은 것이 현실

[장르별 특화프로그램 운영]

- (게임스쿨) 게임 산업계와 유기적 연결을 통한 취업연계 교육 시스템 구축
 - 게임 관련 전공학생 등 예비인력 대상으로, 첨단 융복합 기술 및 현장(글로벌게임허브센터 등)연계 프로젝트 중심 교육 실시(2년 장기과정)
 - 최신기술(가상현실, 증강현실, 혼합현실, 인공지능 등) 습득 등 현업인(프리랜서 포함)의 지속적인 업무역량 강화를 위한 직무 재교육(2~6개월 과정)
- (뉴미디어 크리에이터 아카데미) 일반인 및 전문 크리에이터 대상 뉴미디어 콘텐츠 기획·제작·사업화 관련 교육, 신규 트렌드 및 법·제도 교육

[청소년 잠재인력 양성]

- (콘텐츠 특성화고 지원) 산학 일체형 집중 실무교육(2년 내외) 진행
 - 학교(이론, 기초실습)-기업(현장교육훈련) 연계 교육으로 산업 맞춤형 역량 함양
 - 참가기업 정규직 근로자 전환 및 취업 지원, 병역특례(산업기능요원(게임, 영상, 애니메이션 분야) 등 사후 지원을 통해 산업계 즉각 진출 유도
- (콘텐츠 창의체험스쿨 확대) 창작 및 진로체험 기회 부여('17년 5개→'22년 20개)
 - 자유학기제 및 방과 후 학교와 연계하여 기업현장 탐방 및 직업 체험, 미래직업 탐구 등 진로탐색 프로그램 등 운영
- (미래 콘텐츠 인재 집중교육과정) 문화콘텐츠 분야로 진학하고자 하는 청소년 대상 단기 교육 프로그램 개설, 현업 전문가 특강 및 멘토 제도 운영, 전문 인력으로서의 진로 설계 가이드 제공

□ 추진전략 및 일정

추진전략		일정
현업인 재교육 강화	신규 트렌드 반영 20개 교육과정 개설	'18년
	25개 과정 추진 확대 추진	'19년
	기업 연계 교육과정 시범사업 추진	'19~
신규 진입 인력 교육	전문가 연계 견습제도 플랫폼 기관 확대	~'19년, 15개 기관
	콘텐츠 특화 인턴제 도입 기획(부처간 협의)	'18년
	인턴제 시범사업 실시 및 확대 운영	'19년~
장르별 특화 프로그램	게임스쿨 세부 운영계획 수립	'18년~
	뉴미디어 크리에이터 아카데미 기본계획 수립	'18년~
	뉴미디어 크리에이터 아카데미 프로그램 개발, 운영	'19년~
	게임스쿨 교육 설비 및 인프라 확충, 1기 교육생 배출	'19~'20년
청소년 잠재 인력양성	특성화고 지원 시범운영	'18년~
	특성화고 고숙련과정 연계 취업지원	'22년~
	창의체험스쿨 체험, 진로탐색 교육 기관 매년 확대	'18년~
	미래 콘텐츠 인재 집중교육 프로그램 기획	'18년~

추진과제③ 콘텐츠 신직종 발굴 및 육성(창직)

◇ 기술 진화와 장르, 산업간 융합이 촉진되면서 세분화 되는 콘텐츠 분야 신직종 발굴, 직무에 맞는 역량 강화 지원

□ 현황 및 문제점

○ 기존 콘텐츠 전문인력 양성 정책은 콘텐츠 전공자 및 창작 직군에 집중되어 있으며, 다양한 미래 직업에 대한 발굴 미흡*

* 직업 수 (한국고용정보원, 2013) : 한국(11,655개), 일본(16,433개), 미국(30,654개)

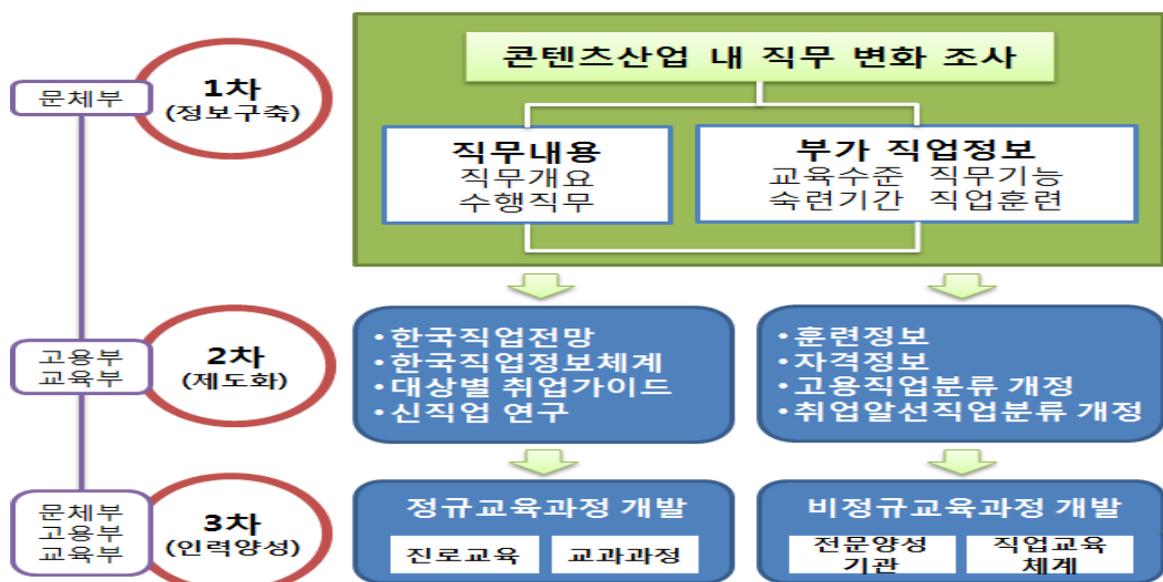
○ 기술 및 산업 환경 변화에 따라 나타나는 새로운 직무를 기존 인력들이 상당수 겸직하고 있으며, 다른 산업군에서 전문성을 갖춘 인력 유입이 제한

- 기획, 기술개발, 유통 및 해외진출 부분에 있어 콘텐츠 기업의 핵심적인 애로사항으로 전문인력 부족이 지적되고 있음

* '전문인력부족'이 콘텐츠 제작단계 별 애로사항 1, 2순위로 나타남(2016, 문관연)

□ 추진방안 : 콘텐츠 신직무 발굴 및 양성 체계 구축

○ (신직무 발굴 및 교육프로그램 개발) 산업환경, 기술 변화에 따라 발생한 콘텐츠 관련 직무에 대한 조사, 새로운 직무로 규정하고 이를 기반으로 인력양성을 추진



- (신직무군 양성) 해외 비즈니스 전문가, 가치평가(금융) 전문인력, 기획개발 에이전트 등 유망 직종 중심으로 교육프로그램 실시
- (해외비즈니스 전문가) 콘텐츠 비즈니스 지망생(현직 실무자 포함)을 대상으로, 주요 한류 수출국 저작권 제도 및 산업 현황 교육



- (콘텐츠 금융전문인력) 금융권의 시각에서 콘텐츠 가치에 대해 평가하고, 관련 정보를 제공

구분	주요 내용
재교육	<p>현재 금융권 종사자, 벤처캐피탈 등 관련 경험과 사전 지식을 가지고 있는 인력에 대한 재교육 실시</p> <p>· (제1금융권) 금융연수원의 직급별 필수 교육과정 등에 콘텐츠 가치평가 관련 내용을 포함시키거나, 별도로 직무 교육과정을 개설·운영</p> <p>· (VC) 콘텐츠 업계-벤처캐피탈협회 등과의 협력을 통해 교육과정 개설·운영</p>
대학 연계 교육	<p>관련 교수진, 인프라 등을 갖추고 있는 학교와 협력, 콘텐츠 가치평가 관련 전문 교육과정운영</p>
자격제도	<p>콘텐츠 가치평가를 위한 산업 이해도, 금융 지식 등을 토대로 가치평가 자격제도 운영, 전문 직무군으로 양성</p> <p>* (제조업) 기업·기술 가치평가사(KCVA), 기술사업화 전문코디네이터(TCC), 가치분석사(VA), 기업가치평가사(BV) 등 다양한 자격제도 운영 중</p>

- (콘텐츠 다중활용 전문가) 원천 콘텐츠(이야기, 웹툰 등) 관리 및 기획대행을 통해 영화, 게임 등 2차 콘텐츠로 가공하여 가치를 확대시키는 다중활용 전문 교육
- (북테크 전문가) 정보기술(AR, AI 등) 과 출판산업을 결합한 북테크(BookTech) 비즈니스 전문가 육성

□ 추진전략 및 일정

추진전략	일정
콘텐츠 산업 내 직무변화 조사(정보 구축)	'18년~
신직업 직무분석 및 관련 법령 개정(제도화)	'19년~
정규·비정규 교육과정 개발, 실시(인력양성)	'20년~

추진과제④ 인력관리 통합 플랫폼 구축

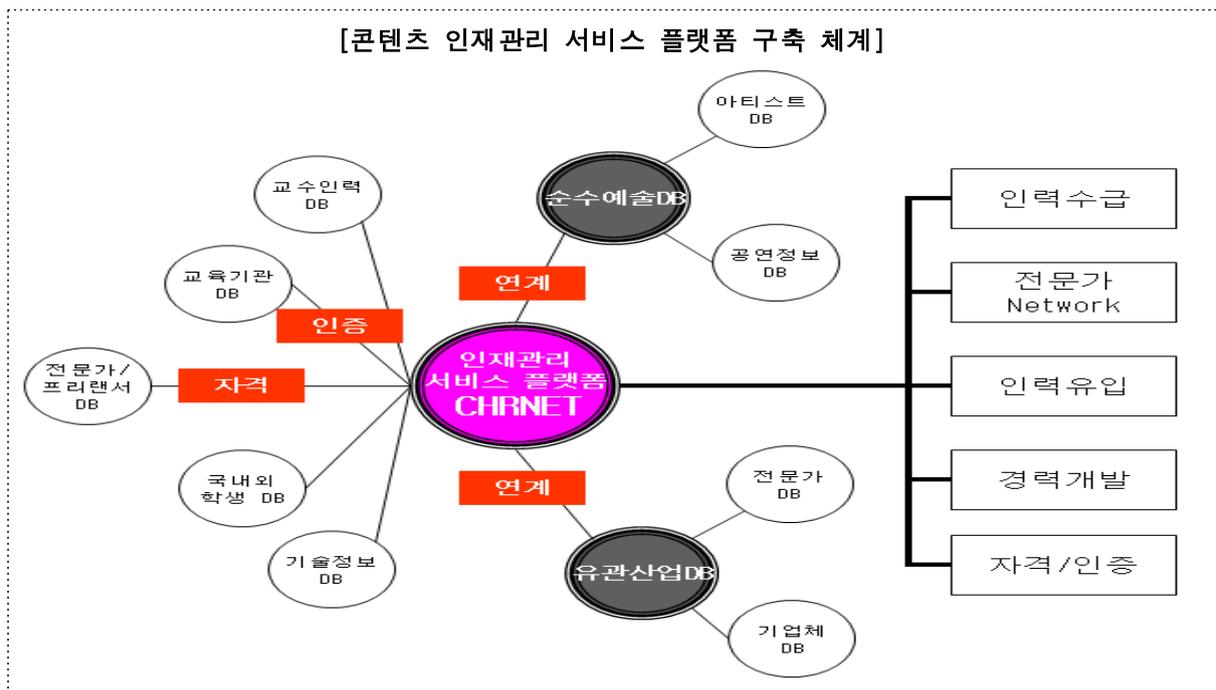
◇ 콘텐츠 일자리 정보의 체계적 제공, 노동환경 개선, 인력양성 체계 고도화 등의 기능을 수행하는 콘텐츠 인력·경력 관리 시스템 구축

□ 현황 및 문제점

- 콘텐츠 분야는 대부분 개별 프로젝트 단위 중심으로 생산 활동이 이루어지고 있어 프리랜서 인력 중심으로 운용
 - 프리랜서 시장이 발전했기 때문에 조직단위의 경력개발 체계가 없는 직무 및 장르가 많고, 경력개발관리를 위한 시장 정보조차도 부재한 상황
- 특히 노동시장에 인력들은 임금 및 계약 등의 명확한 기준(가이드라인)으로 고려할 수 있는 최소한의 시장 정보 부재
 - 불공정 거래 행위(열정페이, 부당해고 등) 발생이 쉬운 구조
- 이에 콘텐츠 분야 인력들은 인력양성 체계 고도화, 노동환경 개선을 기반이 될 수 있는 경력 관리 체계에 대한 수요가 큰 상황
 - * 콘텐츠분야 경력관리 체계의 필요성에 대해 59.2%가 필요하다고 응답

□ 추진방안

- (개요) 콘텐츠분야 개인 경력/이력관리 및 경력인증, 채용지원 및 인력 매칭, 교육, 지식정보 제공을 위한 통합 플랫폼 구축 운영



○ (통합 인재관리 플랫폼 역할) 경력관리, 채용지원, 교육훈련 정보 제공

	구분	주요 내용
경력관리	상담서비스	직무별 경력개발 가이드라인의 체계화 및 경력개발 전문 상담 서비스 제공
	포트폴리오 시스템	포트폴리오 시스템구축을 통한 포트폴리오 노출 및 잡매칭 기능 제공
	경력인증	개인별 프로젝트 참여 경력 관리·검증 시스템 구축을 통한 전문인력 인증
	기업 지원	중소 기업의 인적관리 컨설팅 및 기업 IR 지원
채용, 교육 지원	구인/구직 DB 구축	구인/구직 DB 구축을 통한 취업희망자·채용기업 간 인재매칭 및 정보 제공
	기업소개 시스템	중소 콘텐츠 기업IR지원을 통한 잡매칭, 투용자 유치 지원
	교육정보제공	학계·업계·해외 교육기관 연계 자체진행, 유관기관 교육정보, 지원사업 정보 등
	교육프로그램 운영	새로운 시장 및 기술 지형 맞춤형 프로그램 개발 및 보급

- (경력관리 기능) 인력들의 노동시장 진입경로(취업, 창업, 데뷔)에 따라 정보를 축적함으로써 효과적으로 창의적 이력 관리
- (채용지원 및 잡매칭) 시장에서 필요한 능력을 보유한 인력을 기업과 연결시켜 주면서 미스매칭 최소화, 인력의 효과적 활용
- (근로환경 가이드) 고용안정 및 근로환경 개선의 기준(가이드라인)을 제공하며, 장기적으로는 콘텐츠 인력 사회보험 제도 기반 구축
- (인력양성 고도화) 인력의 현장 훈련 및 재교육프로그램에 대한 정책 기준을 제공해 콘텐츠 분야의 인력양성에 기여

□ 추진전략 및 일정

추진전략	일정
인재관리 서비스 플랫폼 타당성 분석 및 설계	'19년~
인력 DB 구축 및 인재관리 시스템 시범 운영	'20년~
인재관리 서비스 플랫폼 고도화(경력경로 및 노동시장 정보(임금 등)) 제공	'21년~

③ 4차 산업혁명의 중심, R&D 및 신산업* 육성

* ICT기술과 접목된 콘텐츠, IP 등 기존에 산업화 되지 않았던 분야

- (현황) 경제 사회 전 영역에서 4차 산업혁명의 영향이 논의되고 있는데, 제조업·IT·기술 중심으로 논의되고 있는 한계

현장의 소리

- ☞ “4차산업혁명의 주요 키워드인 인공지능, 빅데이터, CPS(Cyber Physical System), 초연결, 공유를 바탕으로 콘텐츠-기술 융합 등 연결형·융합형 콘텐츠 제작. 연구 지원이 요구되는 시점” (추계예대 교수, 17.8월, 개별인터뷰)
- ☞ “현재 문화기술(CT)은 ‘기술적 관점이 강하며(C<T), 여기에서 타부처 R&D사업과의 중복 문제 발생. 따라서 문체부의 문화기술(CT)은 문화 창작 및 향유의 관점으로 접근할 필요(C>T)” (전시기획기업 대표, 17.11월, C-T브릿지 포럼)

- (방향) 기계가 대체할 수 없는 문화적 창의, 감성을 바탕으로 콘텐츠 산업 생태계를 업그레이드 하는 콘텐츠 R&D 확대, 신산업 육성

인간·감성·경험·창의 중심의 콘텐츠 R&D 구축



- (추진과제① 문화기술 R&D 확대) 문화기술 연구개발 개념 확장(관련산업 융합 분야까지 확대), 대형 전략과제 발굴 및 콘텐츠 연구개발비 세액공제 도입
- (추진과제② 한국문화기술연구원 설립) 문화기술 연구개발 전담 연구기관 신설
- (추진과제③ 뉴콘텐츠 산업 활성화) 가상현실(VR), 인공지능(AI) 등 ICT 기술 접목 뉴콘텐츠 산업 활성화를 위한 가치사슬 전주기 지원, 감성/기획 요소 강화
- (추진과제④ 콘텐츠 IP산업 육성) OSMU 등 부가가치 제고 위한 IP 산업 육성

정책목표

- ☑ 인간·감성·경험·창의 중심의 혁신 산업 생태계 구축
- ☑ 문화기술 R&D 예산 비중 : ('17) 0.28% ⇒ ('22) 1%

추진과제①

문화기술 R&D 개념 확장, 투자 및 세액공제 확대

- ◇ 문화예술·콘텐츠·스포츠·관광 등 문화산업 혁신성장을 위한 중장기 연구개발 투자전략 마련
- ◇ 문화기술 연구개발에 정부 지원 확대와 함께 연구개발 투자 세액공제로 민간 투자 활성화

□ 현황 및 문제점

- 장르 간, 콘텐츠-기술 간, 산업 간 경계가 모호해지는 한편, 개인화된 기기, 플랫폼 발달로 언제 어디서나 콘텐츠를 소비할 수 있게 되면서, 콘텐츠와 인간 생활 간 구분도 어려워지고 있음
 - 이에 따라 문화기술의 범위 또한 고전적인 장르 콘텐츠 제작 서비스를 위한 기술 개발만으로 포괄하기 어려워지며, 관련 산업, 융합분야 및 유통·소비 서비스까지 확대될 필요
- 4차 산업혁명 시대 확장가능성에도 불구하고 문화기술 분야 연구개발 투자는 다른 미래유망기술 대비 미미한 수준
 - * '17년 기준 문화기술 연구개발 예산 771억원으로 전체 국가연구개발 예산의 0.28% 수준

□ 추진방안

[문화기술 연구개발(R&D) 개념 확장 및 투자 확대]

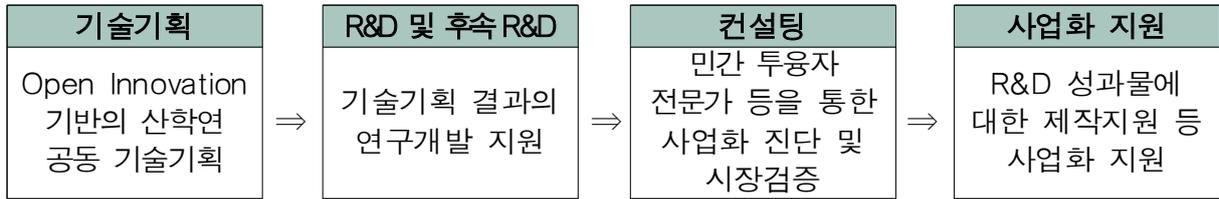
- (문화기술 연구개발 개념 확장) '문화기술'개념 정의에 다양한 문화 및 관련 산업, 융합분야까지 포함시키는 한편, '연구개발'범위를 창작활동을 포함하는 문화콘텐츠 소주기(기획·창작→제작·구현→유통·소비)로 확대
- (전략과제 대형화) 4차 산업시대 대비, 대형 전략과제 발굴 및 지원 확대
'초실감 콘텐츠', '창작지원 인공지능' 등 미래 유망과제 발굴
 - * (목표) 2021년까지 '3대 대표 문화기술 대형 과제' 발굴

※ 미래 유망 문화기술 전략 과제 (예시)

- (기획·창작) 각 장르별 특성에 맞춘 '인공지능 기반 문화예술콘텐츠 창작 기술' 개발을 통해, 기존의 전문 창작자는 물론 비전문가의 창작 활동 지원
- (제작·구현) AR·VR 보편화, 5G, IoT 인프라 제공 등을 위한 기술개발을 통해, '현실·가상 세계 연결을 통한 초실감 콘텐츠 서비스 기술' 제공
- (유통·소비) '문화예술콘텐츠 분석을 위한 인공지능 기술' 및 '지능형 문화예술콘텐츠 빅데이터 큐레이션 기술' 개발을 통해, 콘텐츠 분석 및 소비자 맞춤형 큐레이터 개발
- (소주기) '클라우드 기반 문화콘텐츠 생성 O2O 기술' 개발을 통해 기획-제작-유통의 전 단계가 클라우드로 연결된 인프라를 제공하여, 1인 창작자 또는 중소기업에게는 콘텐츠 기획-제작 기회를, 소비자들에게는 콘텐츠 향유 기회를 대폭 확대

- (R&D-사업화 패키지 지원) 문화기술(CT)의 기술수요 발굴에서부터 R&D, 사업화까지 전 단계 패키지 지원(Fast Track) 체계 구축

* 기술기반 창업, R&D 사업과 非R&D 사업간 연계 부족으로 실질적인 사업화 성과 부재 개선



[콘텐츠기업 연구개발비 세액공제 확대]

- (제조업 중심 세액공제 개편) 현재 제조업 기술, 연구소 중심으로 규정된 조세제한특례법상 연구개발 비용 세액공제제도를 문화콘텐츠에 맞게 개편
 - (대상 확대) 기업부설창작연구소 인정 요건을 완화하는 한편, 대상을 '연구소 등'을 운영하는 기업에 한정하지 않고 실제 기획·개발 등 연구개발 비용이 발생한 기업으로 확대할 수 있는 방안 검토
 - (재료비에 시나리오 구입비 등 포함) 실제 문화콘텐츠 기획·개발 비용에 해당하는 시나리오 구입비, 외주 작가비, 원천 콘텐츠(LP) 구입비에 대해 세액 공제 확대 추진

□ 추진전략 및 일정

추진전략		일정
문화기술 R&D 투자 확대	제3차 문화기술 연구개발 기본계획 수립 의견수렴	~'18.2월
	제3차 문화기술 연구개발 기본계획 수립	'18.3월
콘텐츠 R&D 세제개선	문화기술 연구개발 조세제도 개선방안 연구, 의견수렴	'17~'18년
	조세지출 건의서 작성 및 기재부 협의, 제출	'18년 상반기
	기업부설창작연구소 요건 완화를 위한 문산법 시행령 개정	'18년 상반기

□ 해외 사례

구분	해외 문화콘텐츠산업 정책동향
미국	<ul style="list-style-type: none"> ○ 다양한 융·복합 연구를 통해 미래 트렌드를 반영한 대응체계 구축 <ul style="list-style-type: none"> - 세계적 경쟁력을 보유하고 있는 영화 관련 산업의 수출과 자국 콘텐츠 상품의 지식재산권 보호에 주력하는 방향으로 콘텐츠산업 발전 지원 - MIT Media Lab과 같은 대학 내 연구소 중심으로 핵심 기술과 직접 연계된 분야뿐만 아니라, 그 기술과 관련된 여러 가지 응용 분야가 학제 간 연구를 다각도로 연구 <div style="border: 1px dashed gray; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>☞ 문화기술(CT) 관련 디지털 퍼포먼스, 디지털 스토리텔링 등 기술융합 관련 R&D 및 인간과 기계의 관계를 근본적으로 연구함으로써 상품화와 연결, 최고 품질의 문화콘텐츠 생산</p> </div>
유럽	<ul style="list-style-type: none"> ○ 정부 차원의 지원을 통한 문화기술 활성화 방안 마련 <ul style="list-style-type: none"> - (프랑스) 콘텐츠를 비롯한 문화예술 전반에 대한 지원을 국가차원에서 대대적으로 추진 - (영국) 1997년부터 창조산업을 미래전략산업으로 지정하여 집중 육성하고 있으며, 2009년 6월 미래 국가발전 비전 및 전략으로 ‘디지털 브리튼(Digital Britain)*’ 구현 제시 <p style="margin-left: 20px;">* 디지털 브리튼 : 단기에 투자 효과를 보이는 연구개발 투자뿐만 아니라 국민의 장기적 창조성 증진에 많은 예산을 투자함으로써 창조산업의 기초를 강화</p>
일본	<ul style="list-style-type: none"> ○ 문화콘텐츠 브랜드화를 위한 정책지원 활성화 <ul style="list-style-type: none"> - 일본은 정부차원의 연구기관인 ATR을 설립하여 7개 연구센터에서 10개 이상의 주요 프로젝트가 운용되고 있으며, 상당수의 연구가 뇌 공학과 인지 과학 분야의 이론을 기반으로 문화콘텐츠 개발 연구 수행 - 디지털 미디어 콘텐츠에 대한 포괄적인 연구를 추진하기 위하여 DMC 연구소 내 5개 연구프레임워크를 설치 <div style="border: 1px dashed gray; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>☞ ① 콘텐츠 창조 제작, ② 콘텐츠 유통, ③ 미디어 환경, ④ 콘텐츠 지식재산권 관리, ⑤ 콘텐츠 산업 정책으로 구성</p> <p>☞ 디지털 미디어, 콘텐츠에 관계된 연구를 수행하며, 스튜디오 네트워크를 구축하고 콘텐츠를 제작 및 제공하는 역할 담당</p> </div>

추진과제②

콘텐츠 혁신의 근간, 한국문화기술연구원 설립 검토

◇ 문화예술·콘텐츠 창작자가 선도하는 문화기술 R&D 혁신, 콘텐츠 산업 미래 100년을 준비하는 문화기술 전문 연구기관 설립 추진

□ 현황 및 문제점

- 문화콘텐츠의 세계적 경쟁력 확보를 위해서는 감성기반의 콘텐츠 관점에서 문화기술 확보가 선행되어야 함
 - 인간의 '감성'이 고려되지 않고 개발·사용되는 기술 기반의 콘텐츠는 인간에게 '감동'을 주기 어려움
 - 또한, 기술 중심 문화기술 연구개발은 실제 콘텐츠 업계 트렌드나 수요를 반영하는데 한계가 있어, 활용되지 못하고 사장될 가능성 농후
- 4차 산업혁명의 도래로, VR·AR·AI 등 핵심기술 기반의 융합콘텐츠 발굴을 통한 미래먹거리 창출 필요
 - 문화예술콘텐츠와 타산업간 융합이 확산되고, 접목 가능한 새로운 기술도 끊임없이 등장하면서 문화기술(CT) 수요도 대폭 확대할 것으로 전망

<4차 산업혁명 시대 VR, AI 등 기술 접목 콘텐츠 예시>

오감체험 초현실적 몰입형 게임 콘텐츠	다양한 장르의 콘텐츠 생성을 위한 인공지능 스토리 창작 기술	음원 콘텐츠 자동 창작작
		
<p>게임 속 환경에 따른 진동, 바람 등 실제로 기기를 통해 구현</p>	<p>빅데이터를 기반으로 새로운 스토리제작</p>	<p>기존 작곡가들의 음악 데이터의 규칙 분석 및 음계를 조합한 작곡 기술 개발</p>

- 현재 문화기술 전담 연구기관 부재로 중장기적 연구개발 로드맵 수립 지원과 문화산업에 특화된 연구인력 양성 등 연구역량 축적에 한계
 - 타부처는 다양한 기술 분야에 상응하는 탄탄한 정부출연 연구기관*이 존재하여, 중장기적 비전을 갖고 R&D 수행 및 지원 가능

* IT(한국전자통신연구원), NT(한국과학기술연구원), ET(국립환경과학원), BT(한국생명공학연구원) 등

□ 추진방안 : 한국문화기술연구원 설립 검토

- (주요 역할) 문화기술 기획 지원, 문화산업 융복합 연구개발 수행, 개발 기술 사업화 촉진 지원 등 문화기술 R&D 생태계 주도
 - 예술적 감성, 스토리가 주도하는 연구 개발 등, 문화콘텐츠를 중심으로 다양한 학문분야가 융합된 미래지향적 문화 기술연구를 중점 추진
 - * 문화기술의 경우 현재의 과학기술 중심의 개념에서 벗어나, 창작·표현기술 등의 창작활동(초기 캐릭터·스토리개발 등)을 포함하는 개념으로 확장
 - 전통문화문화재·공연·전시 등 문화예술 관련 연구개발도 확대 수행
 - 연구원과 대학, 기업연구소 공동연구 추진 또는 연구인력 교류 프로그램을 통해 문화기술 전문인력을 양성함으로써 문화기술의 저변을 확대하고 위상제고에 기여
 - 선제적 문화산업 트렌드 연구 및 상시 기술수요 조사를 통해, 문화기술 조기 상용화, 사업화 촉진 등 신기술 접목의 최전선 역할 수행
- (법적 성격) 추진절차의 효율성 및 기관 운영의 실효성 등을 고려, 「문화산업진흥기본법」 개정을 통한 문체부 산하 특수법인 형태의 연구기관 설립
 - 「문화산업진흥 기본법(이하 문산법)」에 설립 근거조항 신설
 - * (사례) 한국문화관광연구원, '16년 「문화기본법」에 근거규정 마련으로 특수법인화

□ 추진전략 및 일정

추진전략	일정
문산법 법률 개정안 검토 및 의견수렴	~'17년
문화기술 전문 연구기관 설립방안 연구	~'18.5월
관계부처 협의, 법률개정	'18년 상반기
문화기술 전문 연구기관 설립위원회 발족	'18년 상반기
문화기술 전문 연구기관 설립 및 운영계획 수립, 예산확보	'18년

□ 국내외 사례

· (독일 ZKM)

- 그래픽분야의 컴퓨터 애니메이션, 웹 테크놀로지 등 연구하는 국책연구기관
- 정보화 시대의 새로운 미술관 유형으로 디지털을 매체로 하는 미술작품을 소장, 보존, 전시하는 곳으로 20세기 말 대두된 소통기술을 미술관 제도에 적극적으로 도입한 예술센터

· (프랑스 IRCAM)

- 첨단기술을 바탕으로 음악과 기술과의 관계 및 기술적용 등에 관한 연구를 추진하는 국책연구기관으로, 크게 ①창작, ②연구, ③전달의 3가지 분야로 구분하여 연구 수행

추진과제③ 뉴콘텐츠 산업 육성

◇ 새로운 기술과 콘텐츠, 스토리를 적극적으로 융합하여, 표현의 한계를 극복하고 신시장을 창출하는 뉴콘텐츠(VR, AI 등 ICT기술응용 콘텐츠) 본격 육성

□ 현황 및 문제점

○ 기술 발전에 따라 콘텐츠 표현과 제작, 소비, 향유, 유통 방식도 빠르게 변화

* 16년 VR, AR이 콘텐츠산업을 견인할 주요 트렌드로 부각, 현재는 혼합현실(MR) 등 응용 기술에 기반한 콘텐츠 산업이 새롭게 주목받고 있음

** 실감형 기술에 기반을 두고 표현의 한계를 극복하는 콘텐츠, 맞춤형 큐레이션, 자동 창작 시스템 등의 발달은 콘텐츠의 고부가가치 창출 가능성 극대화

○ 4차 산업혁명 시대, 성장동력으로서의 뉴 콘텐츠 본격육성 필요

* 기술경쟁은 날로 가속화되나, 신기술을 활용한 콘텐츠 산업 초기투자 리스크는 여전히 높음 → 새로운 콘텐츠에 대한 정부지원을 통해 미래플랫폼 변화에 선제적 대응 필요

** 시장성, 수출 가능성이 높은 차세대 뉴 콘텐츠에 대해, 기획·제작·유통을 종합 지원하여 4차 산업혁명을 견인

□ 추진방안 : 뉴콘텐츠 산업 생태계 활성화



○ 시장 창출형 뉴콘텐츠 제작지원 선도

- (슈퍼IP 프로젝트) 시장에서 검증된 IP 기반의 VR·AR·AI 프로젝트 추진
 - * IP(Intellectual Property) : 콘텐츠를 기반으로 다양한 장르 확장과 부가 사업을 가능하게 하는 일련의 지식재산(포켓몬, 뽀로로, 리바 등)
- (뉴콘텐츠 프론티어) 중소기업(뉴콘텐츠 기획/제작)과 대기업(유통/사업화)이 협력하여 새로운 산업을 개척하는 뉴콘텐츠 프론티어 사업 협업 지원

○ VR종합지원센터(가칭) 조기 구축으로 뉴콘텐츠 기획/제작 저변 마련

- 뉴콘텐츠(VR, AR, 인공지능 등)에 특화된 제작 인프라 구축으로, 기업의 콘텐츠 제작 장벽을 낮추고, 창작자간 협업을 통해 다양한 뉴콘텐츠 생산·유통을 촉진하는 대표 거점지대 마련(일산 빛마루 공간 활용)
- 뉴콘텐츠 생태계 전반을 견인하는 기획/개발/사업화 허브로 운영

※ 단기적으로는 빛마루 공간 특성에 부합하는 방송/영상 분야의 VR 콘텐츠 제작에 특화 운영하고, 기존 빛마루 시설/장비 및 프로그램(창작자 육성 프로그램 등)간 연계 강화
 ※ 문재인 정부 국정운영 5개년 계획(융복합콘텐츠 육성·지원)에 근거하여 향후 다양한 장르/기술 확산을 통해 융복합 뉴콘텐츠 제작 거점으로 운영

○ 인력양성·연구개발·금융·해외진출 지원 등 전방위 지원체계 구축

- 콘텐츠인재캠퍼스, 문화기술 연구개발, 뉴콘텐츠 펀드, 해외마켓 참가 지원 등 관련 사업과 연계를 통해 지속 가능한 뉴콘텐츠 제작 환경 조성

□ 추진전략 및 일정

추진전략	일정
VR 중심 지원정책) → 뉴콘텐츠 대상 정책으로 확대 개편	'18년

□ 국내외 사례

※ 미국, 일본, 유럽 등 VR 선도국은 2000년 초반 미래가치 성장동력으로 가상현실(VR)을 주목, 글로벌 국가 경쟁력 확보를 위한 기술개발과 VR 산업 전반에 초기 생태계 구축을 위한 경주를 진행
 - 미국, 일본, 유럽은 VR 시장 잠재력을 극대화하기 위해 초기진입시장인 VR 디바이스 기술개발에 초점을 맞추고, 이에 대한 특화된 R&D 정책 추진
 * 디바이스 기술개발과 게임 중심 일부 콘텐츠 분야의 글로벌 시장 선점에 기여

추진과제 ④

콘텐츠 IP 산업 활성화

◇ 경제효과 및 사회문화적 가치 확산을 극대화할 수 있는 콘텐츠 IP 활용 역량 강화 집중 지원

□ 현황 및 문제점

- (현황) 콘텐츠 장르-산업 융합의 확대에 따라, 연계사업의 원천으로서 IP산업 중 특히 콘텐츠 IP(Intellectual Property, 지식재산)의 중요성 증가
 - * IP산업은 지식 재산권(산업재산권+저작권)을 활용하여 다양한 산업 영역에서 가치를 창출하는 것을 통칭

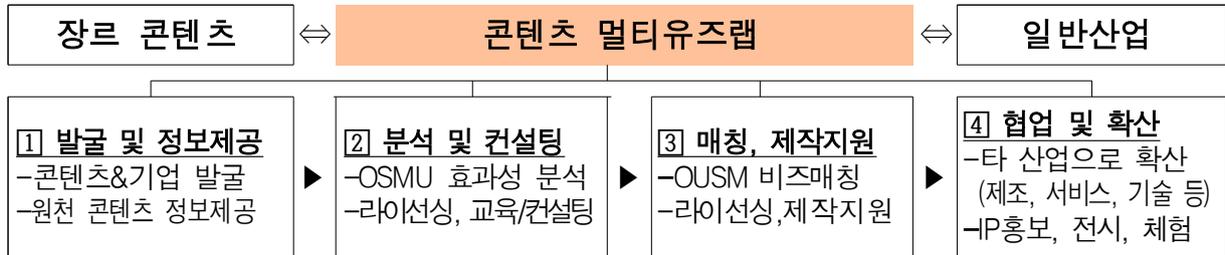


- 해외에서는 이미 IP를 중심 콘텐츠 기획* 속도가 빠르게 진행 중
 - * 특히, 최근 중국에서는 한국 게임 IP를 활용한 게임 제작이 늘어나고, 웹소설, 웹툰 원작의 영화, 드라마 등이 연달아 성공하면서 글로벌 단위의 IP 확보 경쟁이 심화되고 있음
- (필요성) IP를 활용한 다양한 시도들이 산발적으로 흩어져 있어, 관련 산업을 유기적으로 이어줄 수 있는 정책적 지원 필요
 - 콘텐츠 IP 활용은 콘텐츠 OSMU·장르 확장을 통한 부가가치 창출 확대, 타 산업 연계 상품화를 통해 전 산업의 문화화에 기여
 - IP산업은 소비수명이 짧은 콘텐츠의 단점을 보완하고, 파생콘텐츠의 지속적 확대를 통해 중소기업이 중견기업으로 도약하는 데 기여

□ 추진방안

- (콘텐츠 멀티유즈랩 구축) 캐릭터, 애니, 게임, 음악, 패션 등 다양한 장르의 IP(intellectual property)를 활용하고 유통할 수 있는 거점

- (원천 IP 확보) 시장 내 존재하는 우수 IP를 자체적으로 발굴하여 확보, IP 보유자의 자발적인 시장 진입 유도
- (유통공간) IP 전시 및 아카이브 구축을 통해 수요자-공급자 간 거래 환경을 조성하고, 거래에 필요한 법률 컨설팅 지원



- (IP 유통 및 산업화 지원) 산업 내 장르 간, 다른 산업 간 IP 활용 확산
 - (다른 장르와 접목) 기존 장르 지원 사업 확대하여, 단일 장르(캐릭터, 웹툰, 이야기 등)의 원천 IP를 활용한 다른 콘텐츠 장르(영화, 게임 등) 개발
 - (다른 산업으로 확장) 제조업, 서비스업, 기술개발에서 활용할 수 있는 콘텐츠 IP 풀을 제공하고, 산업 간 결합을 지원
 - * 제조업 상품에서는 캐릭터, 스토리 등이 가지는 이미지의 중요성이 커지고 있고, VR, AR 등의 기술력의 부가가치를 높이는 데는 결합하는 콘텐츠의 질이 관건
- (IP 매니지먼트 전문가 육성) '콘텐츠 IP 라이선싱 비즈니스 전문가' 과정 개설(콘텐츠인재캠퍼스 등), 라이선싱 교육, 컨설팅 제공
 - * 라이선서를 대신하여 잠재적 라이선시를 찾아내고 계약 관련 업무 대행 등
 - 국제라이선싱협회 LIMA(Licensing industry Merchandise Association)의 교육 프로그램인 '라이선싱 유니버시티(LIMA Licensing University)' 등 연계

□ 추진전략 및 일정

추진전략	일정
우수 원작의 IP 사업화 지원	'18년 ~
콘텐츠 멀티유즈랩 운영	'18년 ~
IP 문화콘텐츠산업 전문가 육성(콘텐츠인재캠퍼스 연계)	'19년 ~

5 기업성장의 사다리, 자원·인프라 조성

- (현황) 4차 산업 시대, 부가가치와 일자리를 창출하고, 타 산업 성장을 견인할 수 있는 콘텐츠의 가능성이 크지만, 이를 뒷받침할 자원, 인프라 부족

현장의 소리

- ☞ “문산기금의 폐지로 인해 정책적 지원이 필요한 영역에 지원이 잘 안되는 문제가 발생 모태펀드 등이 운영되나 이는 공공적 성격의 정책 지원과는 달라 문산기금의 부활이 반드시 필요합니다” (한국금융자산연구원, '17.8월, 콘텐츠 금융 정책 분과토론회)
- ☞ “아직 은행권에서는 콘텐츠 분야에 대한 정보를 얻기 어렵고, 리스크가 크다고 보기 때문에 쉽게 콘텐츠 기업에 대출해주기 어려워요, 정부 기금이 보증을 해준다면 적극 투자를 할 수 있을 것입니다” (기업은행, '17.9월, 콘텐츠정책금융세미나)
- ☞ “동일한 언더라이팅 비용 대비 콘텐츠는 프로젝트 당 투자규모가 작고 리스크가 크기 때문에 은행에서 투자를 할 유인이 부족합니다. 언더라이팅 비용을 낮춰주고 리스크를 줄여주는 정책적 접근이 필요해요” (금융경제학 교수, '17.4월, 콘텐츠 금융 간담회)

- (방향) 콘텐츠 기업의 생존, 도약에 필수적인 자원조달을 위한 정부, 민간 금융 활성화 지원 및 콘텐츠 기업 원스톱 육성 인프라 조성

안정적 자원, one-stop 인프라 조성으로 기업 창업·성장 활성화



- (추진과제① 용자) 콘텐츠 맞춤형 용가지원을 위한 자원 확보
- (추진과제② 민간투자 촉진) 정부 공동투자, 마중물 제공을 통한 민간 투자 유인
- (추진과제③ 홍릉콘텐츠 벨리) 콘텐츠 교육-연구-창업-기업성장 집적단지 조성
- (추진과제④ 콘텐츠 산업정보 시스템) 콘텐츠 산업 통계, 데이터 등 맞춤형 정보 제공

정책 목표

- ☑ 콘텐츠 산업 매출 : ('16) 105.7조 ⇒ ('22) 143.6조
- ☑ 콘텐츠 산업 성장률 : ('11~'15) 연평균 4.9% ⇒ ('16~'22) 연평균 6%

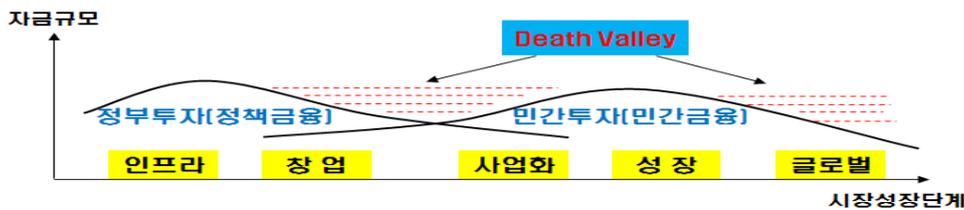
추진과제①

콘텐츠 맞춤형 용자 자원 조성

- ◇ 콘텐츠 장르별, 산업별 특성을 반영한 직·간접 용자 보증제도 마련으로 콘텐츠 기업 재원조달 지원

□ 현황 및 문제점

- (콘텐츠 용자제도 확충 필요) 현재 콘텐츠 금융 지원체계는 모태 펀드를 통한 투자 위주로 구성되어 있으며, 주로 한시적 프로젝트 단위로 투자가 이루어짐에 따라 용자를 원하는 기업 수요 충족 및 장기적 기업육성에 한계
 - 초기 창업 이후 성장단계에 진입하면, 정부 지원사업 등에서 제외되기 쉬우며, 오히려 회사 운전자금 조달이 어려워지는 상황 발생(데스밸리)



- 중기부에서 제공하는 금융지원제도는 제조업 중심으로 운영되어 문화콘텐츠 분야 용자 수요*를 충족하기엔 부족

* 콘텐츠기업이 향후 희망하는 자금조달 수단으로(복수응답) 41.6%가 용자 응답('17.1월, 콘진원)

※ (사례) 중국 한한령으로 인해 피해를 입은 콘텐츠 기업들이 용자지원을 필요로 하였으나(사드피해 실태조사 결과 37.9% 기업들이 용자 필요 응답), 중기부 긴급 자금의 경우 상당수의 콘텐츠 기업이 지원기준을 충족하기 어려웠음(콘텐츠 업체 13건 신청 중 9개 업체 10.7억원 지원('17.10월 기준))

- 민간 금융 현장 또한, 물적 담보중심 시스템이므로 콘텐츠 기업이 혜택을 받기에는 여전히 어려운 상황*으로 콘텐츠 특화 자원 조성 필요

* 콘텐츠기업 담보 제공용 고정/유형자산 보유여부 조사 결과 69.3% 기업이 없다고 응답('17.1월, 콘진원)

- (콘텐츠산업 성장에 따른 재원수요 증가) 지난 10여년 간 콘텐츠 산업 규모가 2배 성장함에 따라 자금 수요 증대
 - 또한 과거에 비해 해외진출이 증가하고 있고, 타산업과 연계가 확대되며 제작·유통 자금이 커지는 한편, 수요 예측은 어려워져 원활한 재원조달의 중요성이 높아지고 있음
- * 콘텐츠산업 매출액 규모 : ('04) 약 50조 → ('15) 약 100조
콘텐츠산업 수출액 규모 : ('05) 13억 달러 → ('14) 52.7억달러

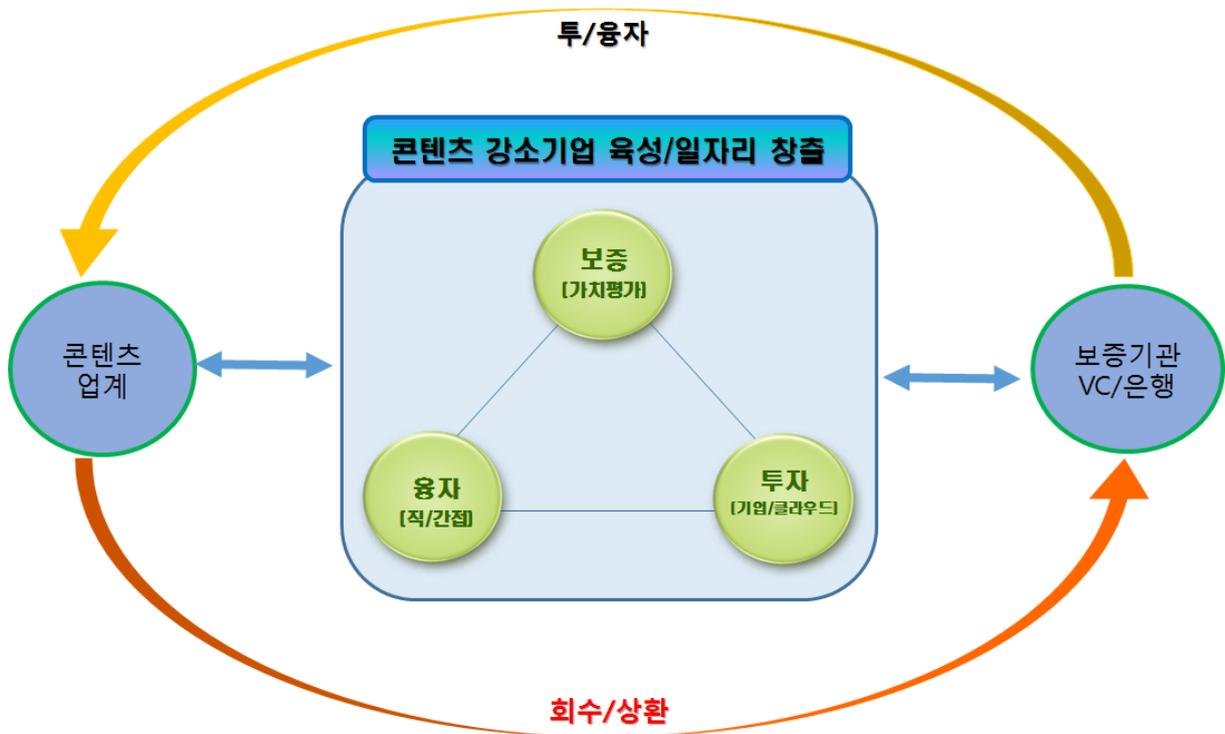
□ 추진방안

▶ 콘텐츠 가치평가와 연계를 통한 용자/보증 등 금융지원 제도 도입

- (직/간접 용자제도) 콘텐츠 가치평가와 연계하는 한편, 애니메이션, 게임, 음악, 방송 등 각 장르별 특성에 적합한 형태로 거치/상환기간 등을 설정한 상품을 구성하여 콘텐츠 산업 맞춤형 지원체계를 마련함
- (보증제도) 한정된 재원으로 지원 효과를 극대화시키기 위해 직접 대출 외 보증 기능 마련, 민간은행과 연계 추진

<콘텐츠 재원조달 제도 방안>

*투자는 이미 모태펀드 문화계정 등을 통해 지원 중



□ 추진전략 및 일정

추진전략	일정
문화산업진흥기본법 개정안 국회 통과 협력(유은혜 의원 대표 발의, '17.9월)	'18년 상반기
하위 법령 및 세부 사업 구성 계획 마련	'18년 하반기
문화산업진흥기금 운용 개시	~'19년 중

추진과제② 민간 동반성장 콘텐츠 창작창업 지원

◇ 산업 내 민간기업, 투자자를 통한 잠재력 있는 신규 콘텐츠 및 기업 추천 프로세스를 개발, 정부 주도적 지원사업의 한계 보완

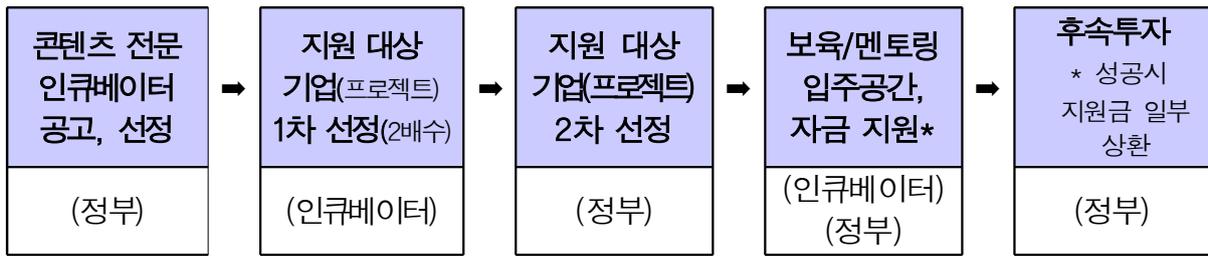
□ 현황 및 문제점

- 투자자들이 리스크를 최소화하기 위해 기존 성공 케이스만 쫓는 성향 (유명배우, 작가, 감독 등)이 강해 스타트업에 대한 공격적 투자가 어려움
- 창업기업들은 대부분의 장르에서 대형 제작사와 배급사를 만나지 못할 경우 역량 발휘 기회조차 얻지 못하고 사장되는 경우가 많음
- 콘텐츠 스타트업의 지원을 위해서는 정부 투자만으로는 한계가 있으며, 네트워크, 자원, 전문 지식 등을 가진 민간 콘텐츠 전문 투자자(엑셀러레이터*) 육성 필요
 - 현행 창업 시장에서는 중기부 주관의 'TIPS 프로그램('13년~)'이 운영되고 있으나 콘텐츠 분야 투자자나 엑셀러레이터*는 부족
 - * 엑셀러레이터는 성공벤처인 등 민간 전문성을 활용하여 초기 창업자를 발굴, 투자, 성장 지원하는 민간 전문기관 또는 기업을 의미
 - ** TIPS(Tech Incubator Program for Startup)는 엑셀러레이터를 통해 유망 기술창업팀을 발굴하고, 엔젤투자와 연계한 정부R&D 등을 집중 지원하여 스타트업을 육성하는 사업

□ 추진방안

- (콘텐츠 전문 엑셀러레이터 육성) 콘텐츠 산업에 대한 경험, 노하우, 네트워크 등 전문성을 가진 콘텐츠 특화 엑셀러레이터 육성
 - 엑셀러레이팅 프로그램 운영비(스타트업 멘토링 및 컨설팅, 초기 자금 등) 지원 및 해외 엑셀러레이터 연계 프로그램 개발
 - 콘텐츠 엑셀러레이터 협의회 구성, 성과정보 공유 체계 마련 등
- (엑셀러레이터 연계 스타트업 발굴) 문화콘텐츠 전문 엑셀러레이터*가 투자하고 추천한 2배수 중 우수 기업(프로젝트)에 대한 사업화 자금을 매칭 방식으로 지원
 - * 선도 콘텐츠 기업(게임퍼블리싱사, 공연음악기획사), 민간 VC, 콘텐츠배급사, 온라인 플랫폼, 법인형 엔젤투자자 등

- 민간과 공동으로 투자함으로써 양질의 콘텐츠 선별, 투자효과 제고



* 기업 지원 내용 : (인큐베이터) 1억원 내외 투자(정부출연금의 20%이상) 및 보육 멘토링 지원/
(정부) 기획개발 자금 지원 2~4억원, 콘텐츠기업 지원센터 연계 지원, 후속투자(매칭펀드) 운영

□ 추진전략 및 일정

추진전략	일정
사업 추진안 마련	'18.상반기
시범사업 추진(콘텐츠 인큐베이터 모집, 지원 기업 선정 등)	'19년

□ 국내외 사례

· 해외에서 활동중인 콘텐츠 전문 액셀러레이터

디즈니 액셀러레이터 	.디즈니가 스타트업 액셀러레이터 테크스타(Techstars)와 협력하여 미디어, 엔터테인먼트 스타트업 육성 프로그램 .픽사(Pixar), 마블(Marvel), 이에스피엔(ESPN) 등 엔터테인먼트 업계의 리더 및 투자자, 테크스타 기술 리더가 멘토로 참여 .'14년부터 운영 중이며, 총 40개 스타트업 선발 .대표 스타트업으로는 스페로(스타워즈 출연 로봇 제작) 등이 있음 . https://disneyaccelerator.com/
테크스타 뮤직 액셀러레이터 	.글로벌 음악 비즈니스 전문기업 소니 뮤직, 워너 뮤직 등과 테크스타가 공동 운영하는 뮤직 스타트업 육성 프로그램 .'17년 6월 처음 시도된 프로그램으로 11개 스타트업 선발 .3개월간 집중 육성 프로그램 운영 후, 데모데이 진행 . https://www.techstars.com/programs/music-program/

추진과제③

산-학-연 연계, 홍릉 콘텐츠 단지 조성

◇ 대학, 연구기관이 집중된 홍릉을 중심으로 정부기관, 민간기업과 네트워크 형성, 교육과 연구가 창업으로 이어지는 콘텐츠 창업밸리 조성

□ 현황 및 문제점

- 문화콘텐츠와 기술 결합이 활발해지면서, 4차산업혁명에 대응할 문화콘텐츠 혁신 창출의 거점 육성 필요
 - 대학은 신규인재, 기술 공급의 산실로서 지역혁신 생태계의 중추 역할을 담당하는 창업거점 대학*으로의 변화 요구
- * 실리콘 밸리(스탠포드대), 중관촌(베이징대, 칭화대), 테크시티(런던 임페리얼칼리지)

※ 혁신창업 생태계 조성방안('17.11월, 관계부처 합동) 中
- “창업실적 등의 지표를 대학(LINC+), 출연연(산업기술형), 공공기관 평가에 확대 반영하여 창업을 권장하는 조직분위기 조성” 내용 포함
☞ 대학, 연구원 등의 창업에 대한 관심 고조 예상

□ 추진방안

[기본방향]

- 대학과 연구기관이 집중된 ‘홍릉 콘텐츠 단지’ 중심으로 연구개발·창작(R&C), 교육, 지식·노하우의 공유를 통합적으로 수행하는 문화콘텐츠산업 메가플랫폼 구축
- 기업×대학×정부×지역, 기술×콘텐츠×비즈니스, 크리에이터×개발자×연구원 등 다양한 조합으로 프로젝트 기반 협업 프로그램, 창업 지원

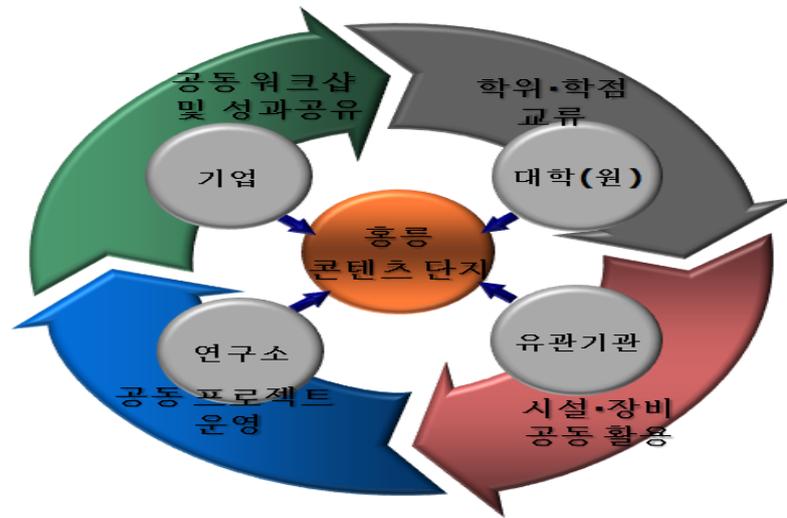
[세부 추진과제]

- (홍릉인재캠퍼스 연계 신규인재 발굴) 인재캠퍼스 인근 5km 내*에 위치한 대학들과 공동 프로젝트 추진, 융합형 문화콘텐츠 인재 양성
- * 한예종 등 13개 대학, 2개 대학원, 1개 연구원 위치
- (대학 창업 기업 육성) 기존 창업 지원 프로그램에 대학 창업 기업 육성 분야 신설, 창업 기업 지원 프로그램, 인적, 물적 자원 공동 이용
- 선배 벤처기업, 벤처캐피탈, 플랫폼 기업 등과의 네트워크, 협업 지원
- (인프라 지원)
- (기업성장센터) 대학 내 창업보육센터를 졸업한 대학창업 기업, 연구기관 및 대학과 협업이 필요한 콘텐츠 기업 대상 공간 및 성장 지원 프로그램을 제공하는 홍릉 콘텐츠 기업성장지원 센터 구축 추진

- (시연 공간) 공연 및 특수효과 관련(홀로그램 등) 기업을 집적화 하고 시연장을 제공함으로써 융합공연이 활성화 될 수 있는 인프라 프로그램 운영

직접화 지원	협업, 융합 지원	시연장 지원	본 공연
홍릉 단지에 공연 특수효과 및 공연팀 (기업) 입주	기업간, 인근 대학 (한예종 등) 융합 공연프로젝트 추진	홍릉단지 공연장을 이용한 시연, 관객반응 등 조사	유료관객 대상 상용공연 (홍릉 및 별도 공연장)

<홍릉콘텐츠 단지 협업 체계도>



□ 추진전략 및 일정

추진전략		일정
인재양성	홍릉 인재캠퍼스-인근 대학 연계 인재양성 프로그램 사업계획 마련	'18년~
	협업 프로젝트 발굴, 인재양성 프로그램 추진	'18년~
대학연계 콘텐츠 창업지원	기존 기업 성장 프로그램에 대학 창업기업 육성 프로그램 도입 - 인프라 구축 전까지는 콘텐츠코리아랩 등에서 수행하는 프로그램 활용	'19년~
인프라	홍릉 기업 성장지원 센터 구축 추진	'20년~

□ 국내외 사례

- (M.I.T. 미디어랩(Media Lab)) 산업계가 학교 연구소에 투자는 하지만, 운영은 상호 독립적인 형태로 하여 연구의 독립성 보장하는 형태로 운영. 외부 스폰서는 프로젝트가 아닌 연구소 조직에만 투자할 수 있으며, 연구소 팀은 자율적인 프로젝트 수행
- (카네기멜론대 엔터테인먼트 공학과) 1998년에 시작된 학과로, 예술과 과학의 만남을 실용적인 대학원 프로그램으로 만들어 보자는 발상에서 시작
 - ETC는 순수예술에 IT기술을 접목시킨 대표적이고 독보적인 연구 및 인력양성 기관으로 평가받는데, 정해진 커리큘럼에 따른 수업 진행이 아닌 철저하게 프로젝트 수행을 통해 인력을 양성하는 방식으로 운영
 - ETC는 프로젝트 중심의 현장 밀착형 교육을 통해 좋은 기술의 개발하는 교육만이 아닌, 개발된 기술을 소비자에게 필될 수 있도록 어떻게 사업화하고 관리할 것인가도 교육

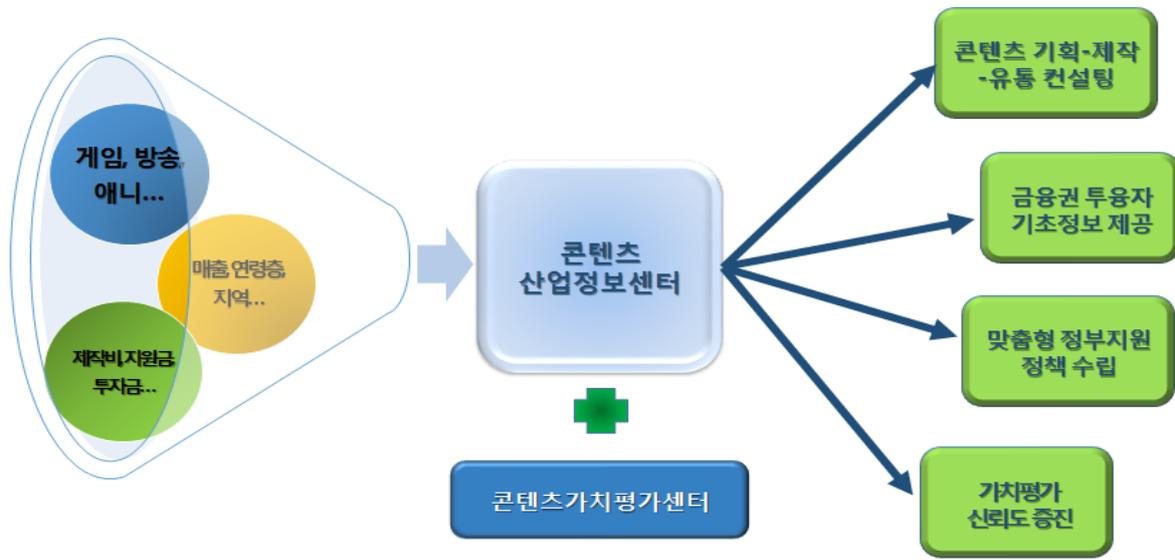
추진과제④ 콘텐츠 산업정보 센터 구축운영

◇ 유관기관 보유 정보 통합, 빅데이터 수집, 축적된 자료 분석을 통해 수요자 맞춤형 정보를 제공하는 ‘콘텐츠 산업정보 센터’ 구축

□ 현황 및 문제점

- (현황) 장르별 콘텐츠 산업 백서 및 콘텐츠 산업 통계 등 거시적 산업통계 자료와 이슈를 단편적으로 정리하는 일회성 정보 제공 중심
- (문제점) 콘텐츠 제작-유통-소비에 이르는 전반적 정보 구축 시스템이 부재함
 - 수집된 데이터에 대한 가공 및 추가 분석이 제한적이며, 환경 변화에 따른 조사 체계 및 분류의 변화에 대한 대응이 어렵다는 문제가 있음
 - 정보 비대칭적 상황은 시장 확대 및 재원 유입(금융권) 장애 요인이 됨
 - 데이터 기반 콘텐츠 비즈니스 매니징이 활성화되지 못함(시장 트렌드 예측 애로)

□ 추진방안



○ 콘텐츠 거래 활성화를 위한 장르별 산업정보 축적

- (유관기관 보유 정보 통합 구축) 시장 내 민간 사업자(ABG닐슨, NICE신용정보 등) 및 공공기관(한국콘텐츠진흥원, 영화진흥위원회, 예술경영지원센터, 한국벤처투자 등) 간 협업을 통해 장르별 산업 정보 통합 구축
- (빅데이터 수집) 포털·SNS·블로그 및 다양한 디바이스 사용에서 시장 현황·매출규모·콘텐츠 소비형태 등 각종 데이터 수집

- (통계조사 고도화) 4차산업혁명 시대, 다양한 수요를 반영하여 심층 통계 지표 개발·설계 및 자료 조사를 통해 데이터 구축
- * 조사 예시 : ① 일자리(고용 및 근로 특성) 및 인력양성, ② 해외 전략시장 현지조사 ③ 콘텐츠 산업의 지역별 특성화 현황, ④ 경제적 파급효과 조사

○ 콘텐츠 산업 정보 공유 및 분석 시스템 도입

- (업계 정보제공) 취합된 로우데이터를 2차 가공하여 콘텐츠 기획-제작-유통 시 합리적 의사결정을 위해 필요한 정보 및 컨설팅 제공
- (금융권 활용) 금융권이 콘텐츠 기업 또는 프로젝트에 자금 투입 여부를 결정할 때 필요한 정보를 제공하여, 콘텐츠 산업에 대한 민간 금융권 투융자 장애요인(높은 언더라이팅 비용, 콘텐츠 전문가 부족 등) 감소
- (맞춤형 정부정책 수립) 정보 기반의 신뢰성 있는 미래 예측 및 트렌드를 반영한시의성 있는 정부 정책 수립 지원
- (콘텐츠가치평가 역량 제고) 평가시, 축적된 정보를 활용하여 가치 평가 신뢰도를 높임
- * 기 구축되어 있는 콘텐츠 가치평가 시스템을 활용하여, 산업정보 축적 및 공유

□ 추진전략 및 일정

추진전략	일정
심층 통계 조사 추진(일자리, 고용현황, 지역 산업 현황 등)	'18년~
장르별 산업정보 취합, 수집(매년 2장르씩)	계속
데이터 분석, 제공 서비스 도입	'20년~

□ 국내외 사례

- (영국) ◦ Culture Counts 프로젝트(관광경험 온라인 플랫폼 및 지표 고안 프로젝트) ◦ Arts Data Impact 프로젝트(국가운영 공연장 데이터를 분석 목적, 데이터전문 분석가 파견 프로젝트, 국가운영 공연장 효율성 증진) ◦ The Unusual Suspects 프로젝트(관광 데이터 수집, 분석으로 정부지원사업의 효율성 증진)
- (미국) ◦ Cultural Data Project(CDI) : 14,000개 문화예술단체 데이터를 빅데이터 기술을 접목하여 통합관리. 국립예술지수와 지역예술지수 제공으로 합리적인 문화예술지원정책 수립 (실제로 2013~2014년 보스턴 지역 문화예술단체들이 수혜를 입어 14억 달러 이상의 경제적 효과 유발 등 지역 투자유치활성화 및 적극적인 국가지원 유치)

3. 주요 추진방향 : 공유확산

- ◆ 중앙-지역 협력을 통한 지역콘텐츠 산업의 질적 성장, 더 넓고 다양한 국가와 함께 만들어가는 한류

6 지역과 함께 성장하는 콘텐츠

- (현황) 그간 단발적 제작지원이나 공간 구축에 집중하여 지원해 온 결과, 수도권과의 매출 종사자수 불균형 여전

현장의 소리

- ☞ “지역문화, 지역관광자원 연계, 콘텐츠 개발은 융합형 콘텐츠 시대의 매우 중요한 요소로서 지역 기반 콘텐츠 활성화 지원 정책이 더욱 확대되어야 할 것 같습니다” (광주전남 ICT협회 관계자, 17.6월, 개별인터뷰)
- ☞ “지역콘텐츠 기업의 열악한 환경으로 인해 지역 인재들의 수도권으로의 이탈로 좋은 인재→성공 콘텐츠 개발→지역 콘텐츠 활성화의 선순환 구조가 형성되지 않아 지역의 어려움은 매우 큼니다” (지역진흥원 관계자, 17.9월, 전국문화산업정책 워크숍)

- (방향) 지역 콘텐츠를 위한 거버넌스 구축, 인프라 확장, 인력 양성, 공동펀드 조성 등으로 제도적 기반을 마련하고 콘텐츠 누림터를 통해 지역민의 콘텐츠 향유 확대



- (추진과제① 지역 협력 거버넌스) 문화예술콘텐츠즈 분야 인재가 응용 기술 및 비즈니스 관련 지식을 습득할 수 있는 융합형 프로젝트 기반 교육 추진
- (추진과제② 지역 기업육성 인력양성) 주변 대학연구기관과 연계를 통한 인력양성, 아이디어 구현사업화기업 성장까지 지원하는 체계화된 인프라 전국 각 지역으로 확장
- (추진과제② 지역콘텐츠 투자 활성화) 지역 콘텐츠기업 투자 펀드, 크라우드 펀딩 지원
- (추진과제④ 콘텐츠 누림터 기반 향유문화 조성) 지역주민 향유, 체험 공간 프로그램 운영

정책목표

- ☑ 지역콘텐츠 산업 매출액 비율 : ('17) 13%(14조원) ⇒ ('22) 15%(19조원)
- ☑ 지역 종사자 수 : ('17) 14.2만명 ⇒ ('22) 15.1만명

추진과제① 지역 협력 거버넌스 구축·운영

◇ 중앙-지역의 공감과 협력에 기초한 콘텐츠 산업 진흥 정책으로, 지역 균형 발전, 지방 분권 시대에 맞는 콘텐츠 산업 육성

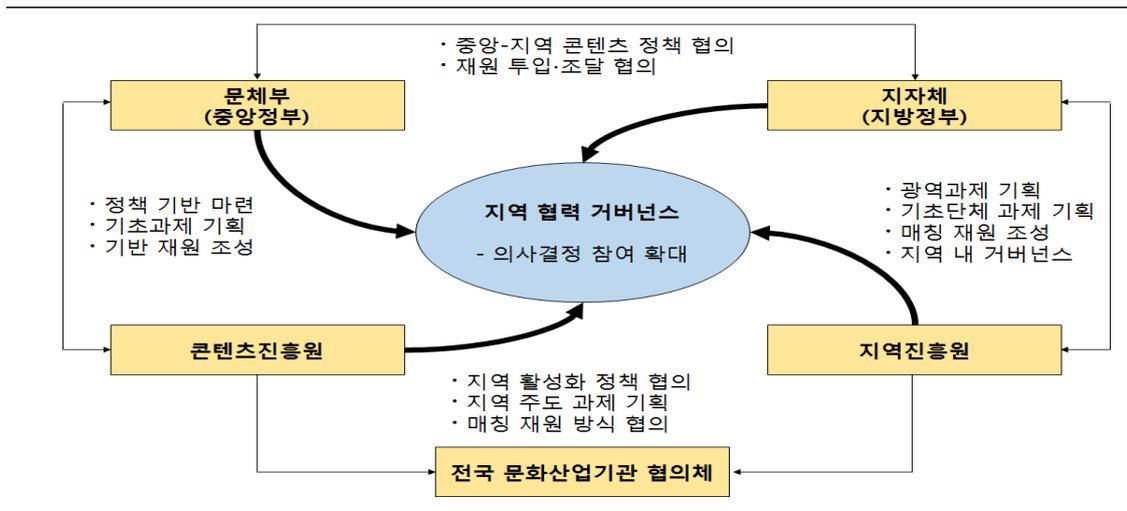
□ 현황 및 문제점

- 현재, 전국문화산업정책협의체의 경우, 그 위상과 역할의 한계로 인해 지역 협력 정책 대안의 발굴과 참여보다는 중앙 정부의 정책을 일방향적으로 수행
- 지역콘텐츠 제작 지원, 지역콘텐츠 인프라 구축 등의 사업이 지역 경쟁 형식의 공모방식으로 집행되어 경쟁력 있는 광역 도시 위주로 배분, 지역균형 발전에 한계

□ 추진방안

- (정책협의체 구성·운영) 정부(문체부)-지역정부(지자체)-중앙 공공기관(콘진원)-전국문화산업기관협의체(지역진흥원 연합) 정책협의체 구성·운영
 - (주요안건) 지역콘텐츠 활성화 정책, 지역콘텐츠 과제 기획, 중앙-지역 매칭 방안 등
- (지역주도 과제 기획) 정부-중앙 공공기관 과제 기획, 지역 경쟁 → 지역 주도 과제 기획, 지역 간 협업 유인 강화
 - (안정적 자원 지원) 연간 단위 과제 수주를 통한 콘텐츠 제작 활성화 → 다년 단위 안정적 자원 지원을 통한 지역 매칭 최대화를 통해 경쟁력 있는 콘텐츠 개발
 - (경쟁→협업 강화) 안정적 자원 지원을 기반으로 지역 간 대형 프로젝트 공동기획, 지자체 매칭 금액 극대화 유인을 통해 지역 간 융합콘텐츠, 빅콘텐츠 개발 지원
- (지역 내 거버넌스) 지역주도 과제 기획 기회 제공과 다년 자원 지원 등을 구조 변화를 통해 지역 내 권역별 거버넌스 구축·협업으로 대규모 프로젝트 공동 수행

<지역협력 거버넌스 체계도>



□ 추진전략 및 일정

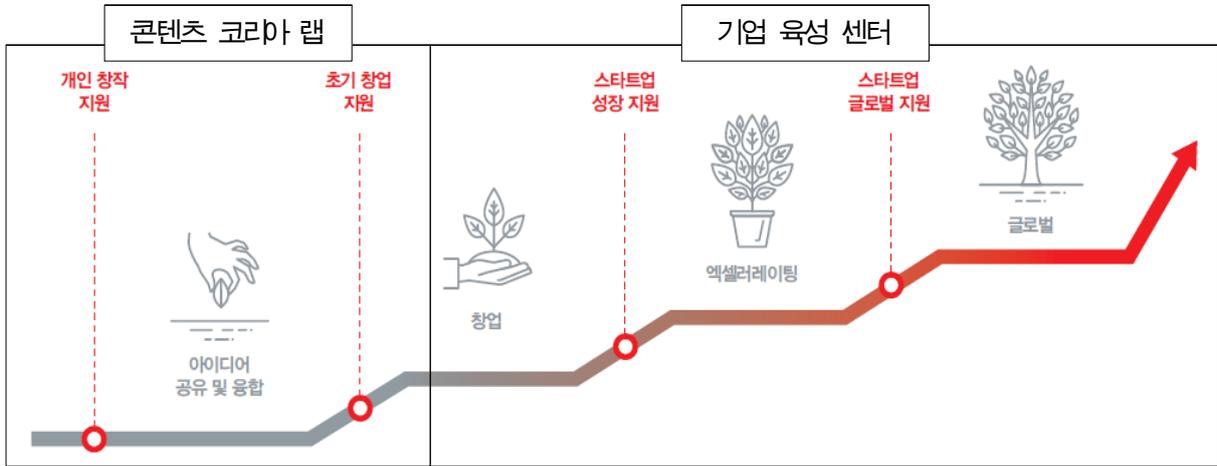
추진전략	일정
정책협의체 구성.운영	'18~
지역주도 과제 기획 및 제작 지원 등	'19~
지역내.지역간 거버넌스 구축.협업 지원	'19~

□ 국내외 사례

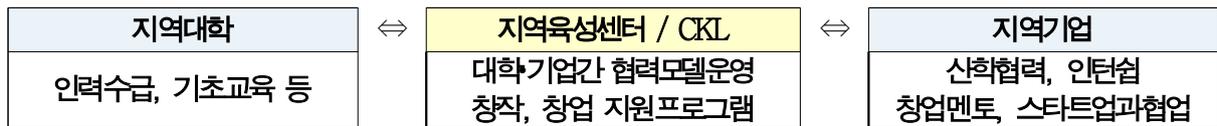
- * (일본 : 지역협력 거버넌스) 일본 광역단체 조합을 통해 단독 사무처리 보다 공동 처리가 능률적, 합리적일 경우 지자체가 공동으로 설치하는 공공조합 단체로 거버넌스 구축
- * (전남 : 지역내 거버넌스) 전남 22개 시.군(동남권, 서부권 등) 협업 거버넌스 구축으로 지역콘텐츠 공동기획-제작-마케팅-해외진출 추진

- (기능별 연계 강화) 지역 콘텐츠코리아랩(CKL)과 기업육성 거점 간 창작이 창업으로 이어질 수 있도록 공간(입주 등), 운영프로그램 협력 강화

<콘텐츠 코리아 랩과 기업육성 센터와의 협력 구조도>



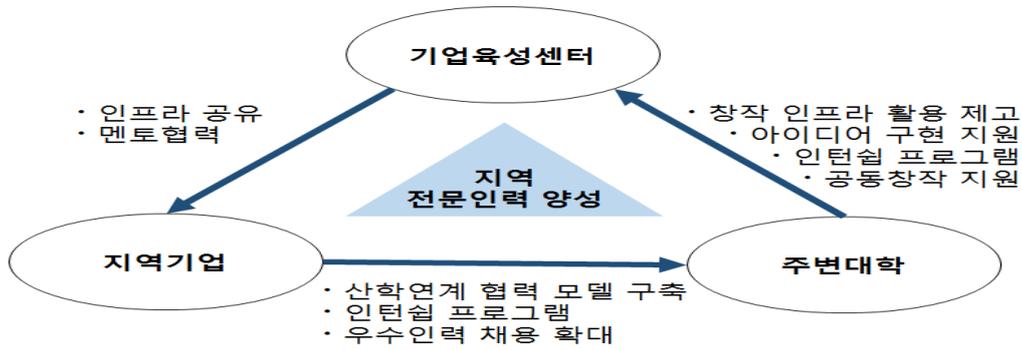
- (주변연계) 지역 내 대학, 기업, 지원 인프라를 연결하는 콘텐츠 클러스터로 기능



[지역 인력양성 활성화]

- (지역기업 육성 프로그램 연계) 지역 콘텐츠코리아랩(CKL), 지역 기업육성센터 연계, 지역 전문인력 양성 체계 구축 및 운영
 - (인턴십 지원) 지역기업육성센터 내 기업 연계, 인턴십 프로그램 도입으로 도제식 교육 및 현장 전문교육 강화
 - (공동창작지원) 대학·대학(원)생 아이디어 융합, 융합과제에 대한 공동 창작 지원을 통해 대학연계 공동 프로그램 지원
 - (원스톱 서비스) 기획-제작-마케팅/유통-해외진출-법률상담 등 창작 인프라 내 원스톱 서비스 강화를 통한 지역인력 창작 접근 확대
- (지역기업 연계) 산학연계 협력 구축→인턴십 프로그램 확대(도제식 교육)→공동 프로젝트 참여→우수인력 채용 확대
- (대학역할) 산학연계 협력, 인턴십 프로그램, 창업·보육 공동 프로젝트 등에 대학 재정 매칭 및 기초 교육 체계 강화

<지역인프라 연계 인력양성 협력 체계도>



[지역 콘텐츠 전략 육성 프로그램]

- (개요) 지역 콘텐츠 기업육성센터 연계 전략 콘텐츠 발굴, 지원 추진
 - (콘텐츠 유통 및 소비 전략지원) 완성된 콘텐츠의 유통 및 소비 촉진을 전략 실행 지원(예시 : 지역 뮤지컬을 축제와 연계한 관광 패키지 사업 개발)
 - (지역기반 산업 연계 전략지원) 지역기반산업과 연계한 전략과제 지원 (예시: 애니메이션을 지역기반 산업인 신발제조업과의 연계로 캐릭터신발 제조)
 - (지역 특화 이야기 산업 활성화) 지역 고유 이야기를 발굴하여, 아카이브를 구축하고, 이야기를 활용한 관광 상품 개발 추진
 - (지역 콘텐츠 팝업 이벤트) 지역 고유 콘텐츠를 다른 지역에 선보이는 기회 제공, 지역 콘텐츠 확산의 장 마련

□ 추진전략 및 일정

추진전략	일정
콘텐츠 기업 육성센터 6개소 추가 구축	'18~'20년
지역 콘텐츠 코리아랩 4개소 추가 구축	'18~'20년
지역 CKL-지역 기업육성센터 연계 프로그램 마련	'18년~
지역 CKL-지역 기업육성센터 연계 전문인력 육성	'18년~
지역기업 연계, 산학연계 협력 모델 구축	'18년~
지역기업 연계, 산학연계 협력 프로그램 운영	'19년~
지역 콘텐츠 전략 육성 프로그램 마련	'18년~

추진과제③ 지역 콘텐츠 투자 활성화

◇ 중앙-지자체 연계, 지역 콘텐츠 기업 중점 투자 재원 마련으로 지역 콘텐츠 투자 촉진 → 지역 기업 및 창업 활성화 유인

□ 현황 및 문제점

- 콘텐츠 기업 및 관련 벤처캐피탈이(VC) 수도권에 집중적으로 위치하여, 투자도 수도권을 중심으로 이루어지고 있으며, 영세한 지역 콘텐츠 기업의 자금조달 어려움이 가중

□ 추진방안

[지역 콘텐츠 펀드 신설]

- 수도권 외 지역에 위치한 콘텐츠 기업에 중점적으로 투자하는 방식의 펀드를 신설

<지역 콘텐츠 펀드 조성계획(안)>

출자/ 조성규모	<ul style="list-style-type: none"> · 300/500억원(모태출자 비율 60%) * 모태펀드 문화계정 300억원 출자, 기타 지방자치단체 및 지역진흥원을 출자자로 모집하여 200억원 구성 추진
투자대상	<ul style="list-style-type: none"> · 지역콘텐츠 기업 및 지역 콘텐츠에 약정총액의 60%이상 투자 - 지역 콘텐츠 기업은 서울특별시, 인천광역시 및 경기도 이외의 지역에 본점 또는 주된 사무소를 두고 있는 콘텐츠 기업 - 지역 콘텐츠는 지역 콘텐츠 기업이 제작하는 콘텐츠 또는 서울특별시, 인천광역시 및 경기도 이외의 지역에서 주로 제작된 프로젝트, 동 지역에 전시, 공연된 프로젝트 (극장용 영화, 애니메이션 제외)를 의미

[지역 콘텐츠 크라우드 펀딩 활성화]

- (지역 콘텐츠 펀딩 전문관 구축) 지역 콘텐츠 크라우드 펀딩을 위한 특화 플랫폼을 운영함으로써 자금수요자와 투자자 간 손쉬운 매칭 유도
- (지역콘텐츠 크라우드펀딩 페스티벌 개최) 지역 콘텐츠 페어 등과하여 일반 대중을 대상으로 크라우드 펀딩 투자를 홍보할 수 있는 오프라인 행사 기획
- (크라우드펀딩 참여 업체 역량 제고) ① 지역 콘텐츠 업체 대상 크라우드 펀딩 사업화, 상품 설계 컨설팅 지원 ② 모의 크라우드 펀딩 제도 운영 등

□ 추진전략 및 일정

추진전략	일정
지역 콘텐츠펀드 출자 예산 확보	'18년~
출자사업 진행, 지역 출자자 모집	'19년~
지역 콘텐츠펀드 운용	'19~27년
지역 크라우드 펀딩 활성화 사업	'19~

추진과제④

콘텐츠 누림터 기반 지역 향유 문화 조성

- ◇ 지역민의 참여와 호응이 높은 콘텐츠를 중심으로 체험, 향유 공간 ‘누림터’ 조성을 통해 다양한 지역문화사업 추진

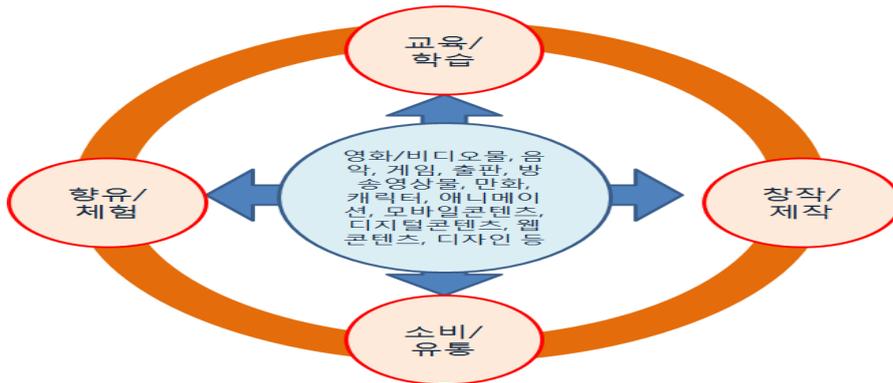
□ 현황 및 문제점

- 기존 지역콘텐츠산업 정책은 과제발굴 및 산업인프라 구축 중심으로 지역콘텐츠의 창작·소비 주체인 지역민에 대한 관심 미흡
- 콘텐츠는 국민 향유욕구가 매우 높은 분야임에도, 대부분 수동적인 소비의 틀을 넘어서지 못하고 있음
 - 수동적인 콘텐츠 소비를 넘어서, 능동적 향유·창작경험을 제공하여, 콘텐츠가 적극적인 문화활동의 중심이 될 수 있게 하는 기반 필요

□ 추진방안

- (개요) 지역민이 문화콘텐츠를 향유하고 창작, 소비할 수 있는 복합 문화콘텐츠 누림터 조성('18년 2개소→'22년 5개소)
 - 기초적인 향유뿐만 아니라 적극적인 체험과 창작에 이르는 활동이 가능하고, 유통과 소비의 가능성을 확보하는 공간
 - 개별·고립적인 소비를 넘어, 지역 주민이 함께 공동체를 이루어 참여할 수 있는 향유 프로그램으로, 콘텐츠 매개의 공동체 문화 조성
- (구성) 완성 콘텐츠 체험관, 공연장, 악기연습실, 콘텐츠 창·제작실, 기획전시관, 완성 콘텐츠 샵, 자료실 등
- (대상 장르) 융복합, 첨단 기술기반(VR, AR, 3D, 홀로그램 등), 게임, 영화, 애니, 캐릭터, 웹툰, 뮤지컬 등 전 장르
 - 지역 기업이 생산한 콘텐츠, 지역 특화 콘텐츠를 우선으로 함
- (프로그램) 인근 초중고교, 경로시설, 문화동아리 등과 연계하여 향유·창작 과정 운영, 공모전 및 시연회 개최 등 프로그램 활성화

<지역 콘텐츠 누림터 역할>



○ (도시재생과 연계) 국토부지자체 연계, 지역권별 도시재생 사업 진행 시 누림터 등 콘텐츠 기반시설을 활용하여 도시 활성화에 기여

* 지역주민 체험.소비공간(누림터), 콘텐츠 창작.산업 지원 인프라(지역콘텐츠코리아랩, 기업육성센터)를 활용하여 콘텐츠기반 도시재생 지원 → 지역관광 연계 도시로 구성

<p>일본 하카다시</p>	<p>일본 사카이미나토시</p>
<p>화장품 회사 이전지 → 시민 향유 복합단지로 조성</p>	<p>수산물 도매시장 등 지역 쇠퇴 → 만화콘텐츠 중심 도시재생 ※ 연간 20만명 관광 - 827만명(10년 기준)</p>

□ 추진전략 및 일정

추진전략	일정
콘텐츠 누림터 공간 구축.운영	'18~22년(5개소)
콘텐츠 기반, 도시재생 1개 권역 선정 및 도시기획	'19~

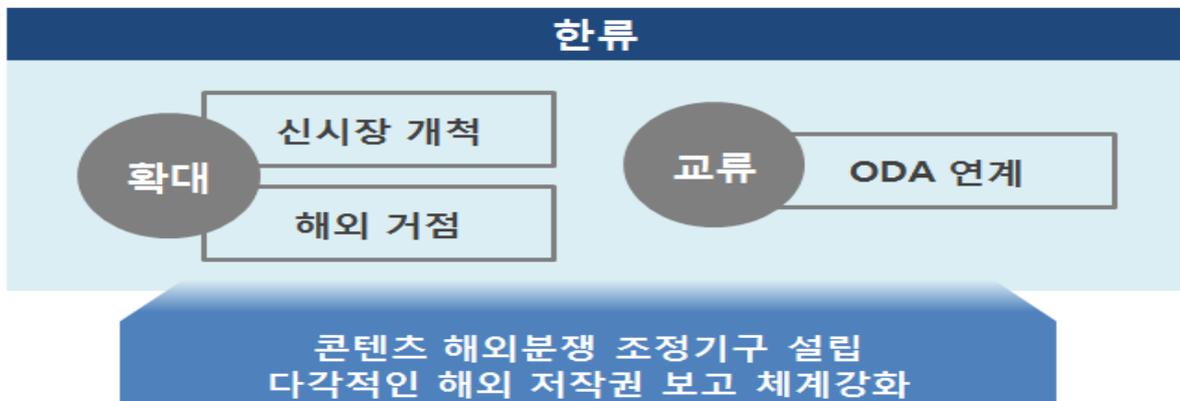
2 더 넓은 세계와 즐기는 콘텐츠

- (현황) 콘텐츠 수출 지속 증가에도 불구하고, 수출 지역 편중에 따라 외교·안보 등 외부적 이슈에 취약점 노출 및 수출 성장 동력 부족
 - * 콘텐츠산업 전체 매출에서 해외 매출이 차지하는 비중은 7%에 불과
 - * 지역 편중(아시아권이 66.8%, 중국이 26.6%), 장르 편중(게임이 56.8%)

현장의 소리

- ☞ “중국의 한한령은 언제든지 반복될 수 있다고 봅니다. 당장은 수익성이 낮더라도 동남아 등 우리 콘텐츠 수요가 있는 성장 시장에 진출할 수 있도록 지원이 확대되길 바랍니다” (업계 다수, 17.5월 문화산업 사드피해 공동 대책회의)
- ☞ “해외수출의 중국 집중도가 높아서 언제나 위험이 크죠 중국 내 2,3선 도시나 동유럽, 중동 등 시장 다변화가 필요해요” (KOTRA 차장, 17. 7월, 개별인터뷰)
- ☞ “국내 콘텐츠기업의 해외진출을 위해서는 전문적인 콘텐츠 해외시장 정보의 제공과 영세기업의 법인대행 등의 지원을 위한 해외거점 확대가 절실해요” (만화가협회, 17.7월 콘텐츠산업진흥 TF 만화분과 회의)

- (방향) 신시장 진출 확대 및 해외 지원 거점 확충, 사회공헌 연계를 통한 한류 확산과 해외 저작권 보호체계 강화 등을 통한 콘텐츠 해외진출 기반 강화



- (추진과제① 신시장 진출) 동남아, 중남미 등 신흥시장 국가들과 교류·교역 확대
- (추진과제② 해외 거점 확충) 현지 지원 강화를 위한 해외 거점 확충 및 기능 강화
- (추진과제③ 착한 한류) 사회공헌 활동과 연계한 한류 진출 지원 확대
- (추진과제④ 해외 권리 보호) 해외 저작권 보호 강화 및 해외 분쟁조정 기능 도입

정책목표

- ☑ 수출액 규모 : ('16) 56억 달러 ⇒ ('22) 102억 달러
- ☑ 해외 거점 수 : ('16) 8개 ⇒ ('22) 50개

◇ 동남아, 중남미 등 신흥시장 국가들과의 문화교류 확대 및 콘텐츠 기업 신시장 진출 집중지원을 통해 시장 다변화 및 수출성장 견인

□ 현황 및 문제점

- 한류 콘텐츠 수출이 꾸준히 증가하고 있으나, 콘텐츠 전체 매출 대비 비중이 미약하고 수출 시장이 편중되어 외교·안보 등 외부적 이슈에 취약
 - 콘텐츠 수출이 지속 증가하고 있으나, 수출 성장률 둔화 및 내수 위주
 - * 콘텐츠 수출 성장률 : 34.9%(‘11년) → 6.8%(‘13년) → 8.1%(‘15년)
 - * 콘텐츠 매출(100조) 대비 수출(6조)이 차지하는 비중이 6% 수준으로 내수 위주 구조
 - 콘텐츠 수출의 절반 이상을 중국, 일본 시장에 여전히 의존
 - * 중국(26.6%), 일본(25.6%) (‘15년 기준, 2016 콘텐츠산업통계조사)
- 세계 콘텐츠 시장의 성장 및 신흥국에서의 한류 부상, 온라인 시장 확대 등으로 잠재시장이 증가함에 따라 신시장 개척을 통한 성장동력 확충 중요
 - * 세계 콘텐츠시장 ‘20년까지 연평균 4.4% 성장, 2조 3,500억불 도달 전망(PWC, 2016)
 - * 한류 부상 지역의 높은 콘텐츠산업 성장률 (중남미 11%, 아세안 8.3%, MENA 6.1%)

□ 추진방안

- (교류 확대) 신흥시장 주요 국가들과의 문화적 이해도를 높이고 교류·진출 계기를 확대하기 위한 쌍방향 문화교류 및 통상 연계를 통한 협력 확대
 - (문화교류) 일방적 진출이 아닌 동반 성장 관계 정립을 위해 국가 간 문화 이해를 제고할 수 있는 쌍방향 문화교류 사업 확대
 - * 수교 기념 등 주요 계기와 연계한 문화교류 행사 추진, 방송영화 등 분야별 교류 확대
 - (통상연계) 콘텐츠 산업에 대한 신시장 국가들의 높은 관심 및 정부 영향력을 고려하여, 통상과 연계한 정부 간 협력채널 확충
 - * 한-메르코수르(브라질·아르헨티나 등 남미 4국) 및 한-유라시아(러시아·카자흐스탄 등 유라시아 5국) 자유무역협정을 통한 신흥시장 진출 기반 확충
 - * 아시아·태평양 지역 포괄적경제동반자협정(RCEP) 등을 통해 동남아 진출 확대
- (신시장 진출 집중) 동남아, 중남미 등 신흥시장에서의 한류 콘텐츠 진출 집중 지원을 통해 콘텐츠 수출 증가를 견인할 수 있는 주요시장으로 육성

- (조사연구) 장르별 잠재 **신흥시장 발굴**을 위해 콘텐츠 이용 특성, 한류 선호도 등 시장 조사 및 해외 이용자 빅데이터 분석 등 연구 강화
- (맞춤형 진출전략) 진출 대상 국가 콘텐츠 시장에 대한 정밀 분석을 기반으로 국가별 맞춤형 진출전략 수립
 - * 콘텐츠 관련 법제도 및 기업 환경, 현지 기업 및 바이어 정보, 문화코드 및 한류 수용실태 등을 종합 분석하여 단계(연차)별 진출계획 마련
- (수출단계별 진출 지원) 사전준비 → 시장진입 → 본격수출 등 수출 각 단계별로 지원을 체계화

단계	사전준비	시장진입	수출 본격화
지원 내용	<ul style="list-style-type: none"> · 시장정보·동향 제공 · 사전 컨설팅 및 기업분석 	<ul style="list-style-type: none"> · 대규모 마케팅 계기 마련 · 개별기업 판로 개척 지원 	<ul style="list-style-type: none"> · 현지 수출 상시 컨설팅 체계 · 현지화 지원, 온라인 유통 확대를 위한 홍보 지원 · 수출 노하우 축적·정보화
지원 방법	<ul style="list-style-type: none"> · 콘텐츠진흥원 및 유관기관 해외 지원 거점 연계 · 수출정보플랫폼(웰콘) 활용 	<ul style="list-style-type: none"> · K-콘텐츠 엑스포 등 한류 콘텐츠 종합 홍보 행사 · 신흥시장 견본시장, 바이어, 유통채널 발굴 연계 	<ul style="list-style-type: none"> · 콘진원 해외 비즈니스센터 기능 강화 · 재제작 지원, 온라인 유통망 확충 지원, 불법유통 대응 · 기업간네트워킹, 멘토링 지원

- (수출용 콘텐츠 재제작지원 확대) 수출용 방송콘텐츠 더빙, 번역 지원 확대 등 지역특성을 고려한 차별적 현지화 지원

□ 추진전략 및 일정

추진전략	일정
콘텐츠 신흥시장 조사 및 맞춤형 진출 전략 수립 (매년 3개국 * 3년)	'18년~'20년
수출정보플랫폼(웰콘) 고도화	~'18년말
신흥국 문화산업 정부협력 채널 확충	연중
단계별 수출 지원 체계 수립·가동	연중
K-콘텐츠 엑스포 개최 (동남아 2회, 중남미 2회)	'18년

추진과제②

수출기반 강화를 위한 해외 지원거점 확충

◇ 해외진출 지원 거점망 구축 및 통합 지원 기능 강화를 통해 중소 콘텐츠 기업의 해외 진출 성과 제고

□ 현황 및 문제점

- 중소 콘텐츠 기업의 경우 해외에 지사 또는 연락소를 설치·운영할 경제적 능력 및 정보 수집, 네트워킹 능력에 한계
- 전 세계에 사무소 등을 운영하여 전문적인 서비스를 제공하는 타 산업 해외 지원체계 대비, 콘텐츠 산업의 현지 지원 규모 및 시스템 열악
 - 산업부·KOTRA, 중소벤처기업부 등에서 문화콘텐츠 수출 지원 사업 등을 확대하고 있으나, 콘텐츠 기업에 특성화된 정보 제공 및 지원 미흡
 - * KOTRA의 경우 전 세계 122개국 해외 무역관 설치·운영
 - 내수 중심의 콘텐츠 산업 구조를 극복하고 수출 신성장 동력으로서 콘텐츠 산업 위상 제고를 위해 해외진출 지원 체계화 필요

□ 추진방안

- (해외진출 지원 거점망 구축) 한국콘텐츠진흥원(KOCCA)의 해외 거점과 한국문화산업교류재단(KOFICE)의 통신원 제도를 유기적으로 연계하여 지역별 지원 네트워크 구축·운영
 - 콘텐츠진흥원 해외 거점(비즈니스센터 및 마케터)의 현지 진출 지원 기능과 교류재단 통신원의 한류 및 해외 소비자 동향 등 정보 제공 기능을 연계
 - * 한국콘텐츠진흥원 비즈니스센터 5개 국가, 마케터 2개 권역, KOFICE 통신원 37개 국가 운영



- **(통합 수출전략)** 해외 거점의 지원 기능 강화 및 분산된 각 기관의 지원 인프라 통합 추진
 - 콘텐츠진흥원, 영화진흥위원회 등 장르별 산하기관에서 각각 수행하고 있는 해외 수출 지원업무의 통합 추진을 통해 업무 효과성 제고
- **(거점 확충)** 신시장 개척과 병행하여 콘텐츠 해외 진출 거점 확충 추진
 - 한류 확대, 한국 콘텐츠 소비 증가로 현지 지원 수요가 증가하는 신흥 진출국 중심으로 거점 확충 추진
 - * '22년까지 신흥시장을 중심으로 신규 비즈니스센터 5개를 포함, 총 50개 거점 구축
 - 사무 및 전시공간 지원, 현지 바이어 및 유통사와의 연계, 법률·세무 등 전문 상담, 통번역 및 현지정보 등 종합 지원

□ **추진전략 및 일정**

추진전략	일정
콘텐츠 해외진출 지원 거점망 구축	'18년 상반기
산하기관별 수출 업무 통합 전략 수립	~'19년
신흥시장 중심 해외 거점 추가 구축	~'21년

추진과제③

사회공헌 연계를 통한 지속가능한 한류 확산

◇ 공적개발원조 등 사회공헌 활동과 연계한 한류 콘텐츠 진출 지원을 통해 지속가능한 한류 확산 모색

□ 현황 및 문제점

- 지속가능한 한류 확산을 위해 콘텐츠 잠재 시장인 개도국의 한류 콘텐츠 향유 확대의 중요성 증가
 - 통신 기술 발전 등으로 콘텐츠 접촉 기회 및 한류 확산 계기가 증가하고 있으며, 콘텐츠 향유 기반 구축 과정에서 자연스럽게 한류 콘텐츠 경험 증가 및 우호 여론 형성 가능
- 사업의 지속성 확보 및 현지 역량 강화 중심의 상호 교류 지향필요

□ 추진방안

- 개발도상국 대상 문화콘텐츠 체험 확대 및 관련 인프라 지원
 - 현지 진출 한국 기업의 사회공헌활동과 연계하여 기업이 제공할 수 있는 인프라와 문화 콘텐츠 간의 결합 시너지 제고
 - 학교, 공공기관 등에 디지털 콘텐츠 창작·향유 기반 시설 구축·운영 지원
- 현지 콘텐츠 창작자(크리에이터) 육성 교실 운영
 - 콘텐츠 창작공간(레지던스) 구축 및 운영을 통해 현지 콘텐츠 창작 향유를 매개할 수 있는 전문가 육성
 - 현지 콘텐츠 사업자, 학생 등을 우리나라로 초청하는 사업을 통해 콘텐츠 산업 홍보 및 국내 사업자와의 네트워킹 기회 제공

□ 추진전략 및 일정

추진전략	일정
개도국 콘텐츠 창작·향유 기반 구축(1개소, 단계적 확대)	'18년~
현지 콘텐츠 창작자(크리에이터) 육성 교실 운영(3개소) - MCN 스튜디오 구축, 한류 드라마, 영화 활용 교육	'18년~

□ 국내외 사례

(한국문화산업교류재단) 민관합동 해외사회공헌사업

- 개도국 문화산업 발전을 위한 문화콘텐츠 인프라 지원 및 문화경험 기회 제공
- 대상국 학교 및 공공기관 대상 멀티미디어실 구축 지원 및 콘텐츠 관련 교육 제공
- 미얀마, 케냐 등 개도국 대상 문화교육 지원 및 한류 기반 구축

◇ 해외 저작권 보호 환경 개선 및 분쟁해결 지원 등 다각적인 콘텐츠 해외진출 기업 보호 및 경제효과 제고

□ 현황 및 문제점

- 콘텐츠 유통 플랫폼 다각화로 국제 콘텐츠 유통 활발해지면서 해외 국가에서의 저작권 침해 사례 및 관련 국제분쟁 증가
 - 예능 방송 프로그램 중심 포맷 표절 심화, 한중 간 게임 IP 분쟁 심화 추세
 - * 韓 게임업계는 中 싹통게임과 전쟁 중('17.11.26. 조선비즈)
- 공동제작 등 국제 협업 사례 확대 과정에서 분쟁 발생 심화
 - 협업 및 공동 제작의 형태가 다양하고 협업의 실제적 조건과 법적 조건의 복잡성으로 인해 다양한 분쟁 야기
- 영세 콘텐츠 제작사의 저작권 침해 대응 및 분쟁 해결 능력 부족
 - 국제소송 절차의 복잡성, 변호사 선임료 부담 등 과도한 시간 및 비용 소요로 영세 제작사의 부담 과중

□ 추진방안

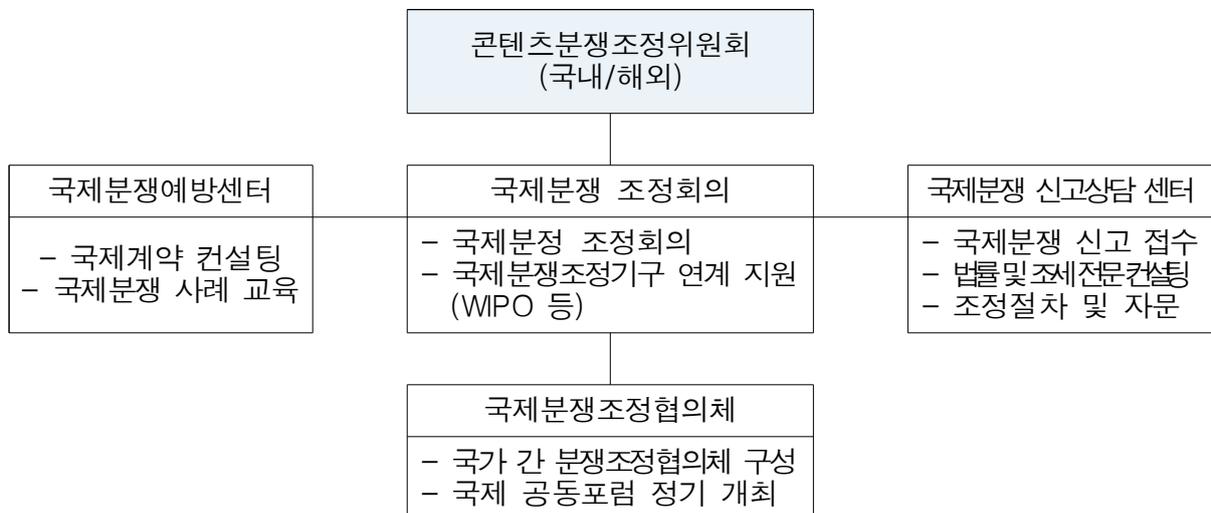
[해외 저작권 보호 강화]

- 한류 진출 국가와의 자유무역협정(FTA)을 통해 현지 진출 우리 콘텐츠 저작권 보호 환경 개선
 - (RCEP*) ASEAN 10개국(인도네시아·말레이시아·필리핀 등), 중국, 인도 포함 총 16개국이 참여하는 메가 FTA 협상에서 디지털 환경을 반영한 저작권 보호 조항 관철 노력
 - * 중국이 주도하는 역내포괄적경제동반자협정(Regional Comprehensive Economic Partnership)
 - (FTA 이행 철저) 중국, 베트남 등 주요 한류 진출국 및 중미 등 한류 확산국과 기 체결한 FTA 관련, 상대국의 철저한 의무 이행을 통해 한류 저작권 보호 환경 정착 도모
- 해외 저작권센터의 거점 확장 및 재외 문화원·홍보관 적극 활용
 - 콘텐츠 시장현황 및 저작권 보호 체계에 대한 연구·분석을 바탕으로 해외 저작권 센터 거점을 조정하여 해외저작권 보호 효율성 제고

- 해외 저작권 센터가 없는 지역은 현지 문화원·홍보관을 적극 활용하여 해당국 저작권 정책 동향 및 침해 정보를 신속히 분석, 적시 대응
- 민간 주도 해외저작권 보호 활동 확대
 - 한류콘텐츠 불법유통 자동 감시 대상을 방송, 웹툰, 음악 위주에서 게임, 영화, 출판, 캐릭터, 애니메이션 등 콘텐츠 전 분야로 확대
 - 해외 저작권 침해 실태 조사 지역을 중국, 동남아 등 아주 지역에서 미주 지역 등도 포함하도록 확장
- WIPO 신탁기금을 활용한 외국인 저작권 교육 실행
 - 한국 저작권 관련 기관 방문연수, 국제 저작권 보호 집행 인력 개발 워크숍 등 외국인 초청 교육 프로그램 마련

[해외 분쟁조정 기능 도입]

- (기능확대) 콘텐츠분쟁조정위원회의 역할 해외로 확대
 - 콘텐츠 국제분쟁 사전 예방 기능 강화
 - * 콘텐츠 관련 국제계약 등 컨설팅, 해외 저작권 법률상담, 콘텐츠 국제분쟁 사례 교육 등
 - 콘텐츠 국제분쟁 전문 신고상담 민원센터 운영
 - * 전문상담인력 배치로 분쟁조정 절차 및 해결방안 등 컨설팅 지원 강화
- (협의체 구축) 국제분쟁 조정협의체 국가 간 구축을 통해 협력 강화
 - 국가 간 국제분쟁, 저작권 갈등 등 정보교류 및 협력 강화
 - * 국제 분쟁조정 공동 포럼 개최, 학술 컨퍼런스 등 교류 강화
 - 주요 수출국가 간 분쟁조정 협의체 구성 · 운영
 - * 주요 수출·수입국가간 분쟁조정 협의체를 통해 양국의 이익에 부합하는 노력 추진



□ 추진전략 및 일정

추진전략		일정
해외 저작권 보호 강화	민간 주도 해외 저작권 보호 활동 지원	'18~
	외국인 저작권 전문가 양성	'18~
	해외 저작권 센터 거점 확장	'20년~
해외 분쟁조정 기능 도입	콘텐츠 분야 국제분쟁 조정 협의체 구성	'18~
	국제분쟁 사전 예방 컨설팅 및 신고상담 민원센터 운영	'18~
	주요 국가 간 국제 공동 포럼 개최	'19~
	저작권 및 법률 정보 공유 시스템 구축	'20~

□ 국내외 사례

(미국) 국제지식재산권연맹(IIPA) 설립 : 민간주도 저작권 보호

- 미국 정부, 해외정부 및 자국내 저작권자 대표들과 협력, 글로벌 저작권법 집행 제도 분석 및 불법복제 방지

(일본) 콘텐츠 해외유통촉진기구(Content Overseas Distribution Association)

일본 콘텐츠의 저작권 보호 및 해외진출 촉진 목적으로 설립(15.6월, 총무성)

- 민간기구와의 협력체계 구축을 통해 해외 해적판 대책 컨소시엄 구축

(WIPO) 세계지식재산기구(World Intellectual Property Organization, 유엔산하 94년 설립)

- 중재조정센터(Arbitration and Mediation Center) 설립을 통해 IP 관련 분쟁의 특수성을 고려한 분쟁해결 진행