

제 출 문

강원도지사 귀하

본 보고서를
「강원도 ICT융복합 콘텐츠산업 육성방안」 용역의
최종 보고서로 제출합니다.

2015년 9월

강원발전연구원장 육 동 환

강원도 ICT융복합 콘텐츠산업 육성방안

2015. 9.

참 여 연 구 진

연구책임

박 봉 원 (강원발전연구원 부연구위원)

연구진

유 영 심 (강원발전연구원 책임연구원)

목 차

제1장 연구 개요	1
1. 연구 배경	3
2. 연구 목적	3
3. 연구 범위	3
4. 연구 수행 체계도	4
제2장 콘텐츠산업의 개념과 시장규모	5
1. 개념	7
1.1 문화산업	7
1.2 콘텐츠산업	8
1.3 문화산업에서 콘텐츠산업으로의 변화	9
1.4 문화콘텐츠산업의 가치사슬(Value Chain)	9
1.5 문화콘텐츠산업	10
1.6 본 연구 범위	12
2. 시장규모	13
2.1 전세계 규모	13
2.2 국내 규모	14
제3장 국내외 콘텐츠산업 동향	17
1. 국내 동향	19
1.1 기획/제작분야	19
1.2 유통/소비 부분	21
1.3 지역 문화산업 패러다임변화와 대응방향	23
2. 해외 동향	25
2.1 중국의 지역 문화 정책	25
2.2 일본의 콘텐츠산업 정책	32
제4장 정부의 콘텐츠산업 정책	35
1. 기본 정책	37
1.1 제2차 콘텐츠산업진흥 기본계획(2014.05)	37
1.2 '2015 콘텐츠산업 진흥 시행계획' 심의·확정(2014.12)	41
1.3 문화체육관광부의 2015년 대통령 업무보고(2015.01)	44
2. 분야별 정책	45
2.1 이야기산업 육성 추진계획(2016~2020, 2015.8)	45
2.2 애니메이션산업육성 중장기 계획(2015~2019, 2015.2)	47
2.3 캐릭터산업육성 중장기 계획(2015~2019, 2015.2)	49
2.4 만화산업육성 중장기 계획(2014~2018, 2014.5)	51

강원도 ICT융복합 콘텐츠산업 육성방안

2.5 게임산업육성 중장기 계획(2014~2018, 2014.5)	54
2.6 이스포츠산업육성 중장기 계획(2014~2018, 2014.5)	56
2.7 제2차 문화기술 R&D 중장기계획(2013. 12)	58
제5장 사례분석	61
1. 국내 지자체	63
1.1 대구·경북의 문화산업 중장기 발전계획(2010)	63
1.2 부천시 문화콘텐츠산업 중·장기 발전계획(2013)	64
2. 보고서	66
2.1 강원지역 문화콘텐츠산업 현황 및 발전과제(2011.09)	66
2.2 강원도 ICT융복합 문화콘텐츠산업 발전방안(2014.12)	67
2.3 문화융성시대에 지역콘텐츠산업 활성화 방안 연구(2014.7)	67
3. 관련기관/시설	71
3.1 서울애니메이션센터(서울특별시)	71
3.2 한국만화영상진흥원(경기도 부천시)	72
3.3 한국출판문화산업진흥원	75
3.4 콘텐츠코리아랩	77
3.5 음악창작소	85
3.6 은평음악창작지원센터	87
3.7 글로벌게임허브센터	88
3.8 서울게임콘텐츠센터	89
3.9 서울 영화창작공간	90
3.10 문화창조융합센터	92
4. 시사점 도출(Success factor)	95
제6장 강원도 콘텐츠산업 분석	97
1. 콘텐츠산업 정책 및 육성 인프라	99
1.1 정책	99
1.2 육성인프라	104
2. 강원도 콘텐츠 산업 현황	128
2.1 전체 현황	128
2.2 분야별 강원도 현황 및 문제점	131
제7장 강원도 문화콘텐츠 발전방향	151
1. 종합분석	153
1.1 SWOT 분석	153
1.2 핵심전략 도출	154
2. 발전 방향	156
2.1 비전	156
2.2 목표	156
3. 목적/전략	156

3.1 선택과 집중	156
3.2 인프라적인 콘텐츠 개발을 통해 콘텐츠 지속적인 생산을 가능하도록 함	156
3.3 문화 콘텐츠 생산을 통해 기업을 육성하고 일자리 창출함	157
4. 추진방향	157
4.1 문화자산의 발굴 및 활용	157
4.2 콘텐츠 창작 기반 구축	157
4.3 콘텐츠 개발 활성화	157
4.4 콘텐츠 유통 기반 구축	157
4.5 콘텐츠의 관광자원화	157
제8장 분야별 추진방안	159
1. 문화자산의 발굴 및 활용	161
1.1 이야기 산업 기반 마련	161
1.2 지역스토리랩 운영 지원 사업 유치	161
1.3 스토리텔링 축제 개최	162
1.4 이야기 포털 구축	163
2. 콘텐츠 창작 기반 구축	164
2.1 만화 전문 아카데미 유치(설립)	164
2.2 카툰 창작 스튜디오 설립	164
2.3 음악창작소 유치(설립)	165
2.4 게임 창작스튜디오 설립 및 이스포츠시설 구축	165
2.5 글로벌게임센터의 강원도 유치	166
2.6 완구(토이) 산업 클러스터 조성	167
2.7 한국전자통신연구원(ETRI) 강원권연구센터 유치	168
2.8 콘텐츠코리아 랩 유치	168
2.9 강원도 영화스튜디오(종합촬영소) 건립	169
2.10 원활한 정보 제공 및 지원체계 구축	170
2.11 창조 콘텐츠기업 클러스터 페어 개최	171
2.12 문화콘텐츠산업 진흥 조례 제정	171
3. 콘텐츠 개발 활성화	173
3.1 애니메이션 재도약을 위한 캐릭터 산업의 활성화	173
3.2 드론 교육 및 활용	173
3.3 실감미디어 관광콘텐츠 개발 및 적용	174
3.4 3D프린터 활용 캐릭터 제작 지원	174
3.5 도 공무원 교육용 애니메이션 제작 지원	175
4. 콘텐츠 유통 기반 구축	176
4.1 전자책 도서관 건립 추진	176
4.2 애니메이션(지역 내 생산 콘텐츠) 유통 플랫폼의 다양화	177
4.3 Asia-EU cartoon connection 강원도 유치	178
4.4 웹 영상콘텐츠 활성화 지원	179
4.5 콘텐츠 출구전략(공영 미디어 P.P. 설립 운영) 마련	180

강원도 ICT융복합 콘텐츠산업 육성방안

5. 콘텐츠의 관광자원화	181
5.1 국제 토이 박람회 개최	181
5.2 캐릭터를 활용한 캐릭터 마을, 카페, 테마파크 조성	181
5.3 특정 장르에 집중한 매니아 문화 콘텐츠(매니아 축제) 개발	182
5.4 도내 행사를 활용한 새로운 콘텐츠 개발 및 발전	183
제9장 사업별 추진계획	185
1. 사업 간의 연관성	187
1.1 종합	187
1.2 분야별	188
2. 기간별 추진계획	191
2.1 단기	191
2.2 중장기	192
제10장 강원도 문화콘텐츠 조례제정	193
1. 기존 조례분석	195
2. 타 지자체 조례분석	196
3. 강원도 문화콘텐츠산업 육성 조례(안)	200
부록	203

표 목 차

<표 2-1> 전세계 콘텐츠시장 규모 및 전망, 2009~2018	13
<표 2-2> 콘텐츠산업 매출액 현황	14
<표 2-3> 콘텐츠산업 지역별 매출액 현황	16
<표 3-1> 2014 중국 지역별 문화산업 정책 리스트(2014)	29
<표 4-1> 제2차 콘텐츠산업진흥 기본계획(2014~2016)의 내용	38
<표 4-2> 2015 콘텐츠산업진흥 시행계획의 내용	41
<표 4-3> 대통령업무보고 중 '문화콘텐츠창조역량강화'의 내용	44
<표 4-4> 이야기산업 육성 추진계획의 전략 및 과제	46
<표 4-5> 애니메이션산업육성 중장기 계획의 전략 및 과제	48
<표 4-6> 캐릭터산업육성 중장기 계획의 전략 및 과제	50
<표 4-7> 만화산업육성 중장기 계획의 전략 및 과제	52
<표 4-8> 만화산업육성 중장기 계획의 전략 및 과제	53
<표 4-9> 게임산업육성 중장기 계획의 전략 및 과제	55
<표 4-10> 이스포츠산업육성 중장기 계획의 전략 및 과제	57
<표 4-11> 문화기술 R&D 중장기 계획의 전략 및 과제	59
<표 5-1> 대구·경북의 문화산업 중장기 발전계획	63
<표 5-2> 7대 전략방향	64
<표 5-3> 3대 중점 분야	65
<표 5-4> 4대 분야	66
<표 5-5> 2대 분야	67
<표 5-6> 지역 특화 콘텐츠 발전을 위한 정책방안 (예시)	70
<표 5-7> 주요시설	71
<표 5-8> 한국만화영상진흥원 주요사업	73
<표 5-9> 한국만화박물관내 시설	73
<표 5-10> 한국출판문화산업진흥원 주요사업	76
<표 5-11> 대학로 콘텐츠 코리아랩 내 시설	78
<표 5-12> 주요시설	80
<표 5-13> 기획의도	80
<표 5-14> 연도별 목표	81
<표 5-15> 주요시설	82
<표 5-16> 연도별 목표	83
<표 5-17> 운영프로그램	84
<표 5-18> 연도별 목표	84
<표 5-19> 지원프로그램	90
<표 5-20> 지원내용	91
<표 5-21> 주요시설	91
<표 5-22> 주요시설	93

강원도 ICT융복합 콘텐츠산업 육성방안

<표 6-1> 지자체별 문화산업 관련 행정조직 구성 현황	100
<표 6-2> 강원도의 문화콘텐츠 예산 세출안	102
<표 6-3> 춘천시청 문화산업 예산액	103
<표 6-4> 태백시의 문화산업 예산	103
<표 6-5> 춘천도시첨단문화산업단지(ICT Cluster)	105
<표 6-6> 각 지역 문화진흥원 현황	107
<표 6-7> 2014 지역콘텐츠 중점 육성 분야	108
<표 6-8> 층별 입주 공간	109
<표 6-9> 주요사업현황	112
<표 6-10> 주요사업현황	113
<표 6-11> 주요사업현황	113
<표 6-12> 주요사업현황	114
<표 6-13> 주요사업현황	115
<표 6-14> 원주영상미디어센터	117
<표 6-15> 강릉시영상미디어센터	118
<표 6-16> 화천생태영상센터	120
<표 6-17> 시청자미디어재단 강원센터	122
<표 6-18> 시설현황	125
<표 6-19> 미술관전시실현황	126
<표 6-20> 창작 스튜디오 현황	126
<표 6-21> 2013년 전국 및 강원도 콘텐츠산업의 사업체수 현황	128
<표 6-22> 2013년 전국 및 강원도 콘텐츠산업의 종사자수 현황	129
<표 6-23> 2013년 전국 및 강원도 콘텐츠산업의 매출액 현황	130
<표 6-24> 강원도 출판산업 현황(2013년)	132
<표 6-25> 강원도 만화산업 현황(2013년)	133
<표 6-26> 강원도 음악산업 현황(2013년)	136
<표 6-27> 강원도 내 주요 음악제 현황	139
<표 6-28> 강원도 게임산업 현황(2013년)	140
<표 6-29> 강원도 영화산업 현황(2013년)	142
<표 6-30> 강원도 애니메이션산업 현황(2013년)	145
<표 6-31> 강원도 방송산업 현황(2013년)	148
<표 6-32> 강원도 캐릭터산업 현황(2013년)	149
<표 7-1> SWOT 분석	154
<표 8-1> 센터별 추진 사업 현황	167
<표 8-2> 2014 전자출판 체험공간 조성 사업	176
<표 10-1> 시군별 문화콘텐츠산업 진흥(육성) 조례	195

그림목차

<그림 2-1> 콘텐츠산업 통계조사 분류체계	8
<그림 2-2> 콘텐츠산업진흥법 제정의 의미	9
<그림 2-3> 콘텐츠산업의 가치사슬	10
<그림 2-4> 문화산업, 엔터테인먼트 산업, 문화콘텐츠의 개념	11
<그림 2-5> 세계 콘텐츠시장 규모 및 전망, 2009-2018	14
<그림 3-1> 쿨 재팬기구의 의의	32
<그림 3-2> 일본의 전략적 해외 전개	33
<그림 4-1> 비전과 목표	37
<그림 5-1> 지원정책의 방향 전환	69
<그림 5-2> 서울애니메이션센터(좌) 및 만화의 집(우)	72
<그림 5-3> 한국만화박물관(좌: 외부, 우: 내부)	74
<그림 5-4> 부천만화창작스튜디오	74
<그림 5-5> 콘텐츠코리아 랩	78
<그림 5-6> 뮤지스땅스 내부	85
<그림 5-7> 광주음악창작소 내부	86
<그림 5-8> 은평음악창작지원센터 내부	87
<그림 5-9> 서울게임콘텐츠센터	89
<그림 5-10> 문화창조융합벨트 조성계획	92
<그림 5-11> 문화창조융합센터	93
<그림 5-12> 문화창조융합벨트 개념도	94
<그림 6-1> 강원정보문화진흥원 조직도	104
<그림 6-2> 강원창조경제혁신센터	110
<그림 6-3> 창조원정대 프로젝트	111
<그림 6-4> 강릉시미디어센터 공간배치도	118
<그림 6-5> 물주제공원(화천생태영상센터 외)	119
<그림 6-6> 화천생태영상센터	120
<그림 6-7> 시청자미디어재단 강원센터	121
<그림 6-8> 토지문화관	123
<그림 6-9> 김유정 문학촌	124
<그림 6-10> 박수근 미술관	126
<그림 6-11> 삼탄아트마인	127
<그림 7-1> 추진방향	157
<그림 8-1> 아이코닉스의 유튜브 뽀로로 공식채널	177
<그림 8-2> 2015 Asia-EU Cartoon Connection	179
<그림 8-3> 마조앤새디 카페, 헬로키티 카페	182

제1장 연구 개요

1. 연구 배경
2. 연구 목적
3. 연구 범위
4. 연구 수행 체계도



제1장

연구 개요

1. 연구 배경

- 방송, 통신, 컴퓨팅 분야에서 디지털이 융합되면서 상호 연관성이 높아지고 있으며, 인터넷이 통신, 방송, 미디어를 흡수하고 있음
- 정부는 콘텐츠산업을 신성장 동력산업으로 선정(2009년 1월)하는 등 지속적으로 육성정책을 추진하고 있음
- 국내외 콘텐츠시장의 고성장 추세, 성장 기반의 수도권 편중 심화에 따르는 강원도의 상대적 소외현상 해소에 대한 대책 시급
- 정부가 추진 중인 콘텐츠산업진흥기본계획 등의 콘텐츠 산업 진흥책에 효율적 대응이 가능하도록 강원도의 자체 계획 수립 추진 필요

2. 연구 목적

- ICT 융복합에 기초한 강원도 콘텐츠산업의 발전 전략 마련
- 강원도 콘텐츠산업 육성을 위한 계획 수립
- 강원도 실정에 맞는 추진과제 발굴 및 효율적인 대응방안 제시

3. 연구 범위

- 공간적 범위 : 강원도 전역
- 시간적 범위
 - 기준년도 : 2015년
 - 목표년도 : 2016년 ~ 2017년
 - ※ 단, 2018년 이후 중장기 계획은 방향성만 제시

4. 연구 수행 체계도



제2장

콘텐츠산업의 개념과 시장규모

1. 개념

1.1 문화산업

1.1.1 정의

- 문화산업진흥 기본법(법률 제12687호, 2014.5.28., 타법개정)에 의하면, 문화산업이란 “문화상품의 기획·개발·제작·생산·유통·소비 등과 이에 관련된 서비스를 하는 산업”을 말함

1.1.2 범위

- 영화·비디오물과 관련된 산업
- 음악·게임과 관련된 산업
- 출판·인쇄·정기간행물과 관련된 산업
- 방송영상물과 관련된 산업
- 문화재와 관련된 산업
- 만화·캐릭터·애니메이션·에듀테인먼트·모바일문화콘텐츠·디자인(산업디자인은 제외한다)·광고·공연·미술품·공예품과 관련된 산업
- 디지털문화콘텐츠, 사용자제작문화콘텐츠 및 멀티미디어문화콘텐츠의 수집·가공·개발·제작·생산·저장·검색·유통 등과 이에 관련된 서비스를 하는 산업
- 대중문화예술산업
- 전통적인 소재와 기법을 활용하여 상품의 생산과 유통이 이루어지는 산업으로서 의상, 조형물, 장식용품, 소품 및 생활용품 등과 관련된 산업
- 문화상품을 대상으로 하는 전시회·박람회·견본시장 및 축제 등과 관련된 산업. 다만, 『전시산업발전법』 제2조제2호의 전시회·박람회·견본시장과 관련된 산업은 제외한다.
- 가목부터 차목까지의 규정에 해당하는 각 문화산업 중 둘 이상이 혼합된 산업

1.2 콘텐츠산업

1.2.1 정의

- 콘텐츠산업진흥법(법률 제12844호, 2014.11.19., 타법개정)에 의하면, 콘텐츠산업이란 “경제적 부가가치를 창출하는 콘텐츠 또는 이를 제공하는 서비스(이들의 복합체를 포함한다)의 제작·유통·이용 등과 관련한 산업”을 말함
 - 콘텐츠란 “부호·문자·도형·색채·음성·음향·이미지 및 영상 등(이들의 복합체를 포함한다)의 자료 또는 정보”를 말함

1.2.2 범위

- 문화체육관광부는 매년 콘텐츠산업백서를 발간하고 있으며, 이 백서에서는 콘텐츠산업을 12개 영역으로 구분하고 있음
 - 1. 출판산업, 2. 만화산업, 3. 음악산업, 4. 게임산업, 5. 영화산업, 6. 애니메이션산업, 7. 방송산업, 8. 광고산업, 9. 캐릭터산업, 10. 지식정보산업, 11. 콘텐츠솔루션산업, 12. 공연산업
 - 2014 콘텐츠산업통계에서는 공연산업 총괄규모가 격년으로 집계되는 점을 감안하여 콘텐츠산업 전체 규모에 공연산업을 제외한 11개 산업 규모만을 포함



■ 그림 2-1. 콘텐츠산업 통계조사 분류체계

자료: 문화체육관광부·한국콘텐츠진흥원, 2014 콘텐츠산업통계, 2015.02.

1.3 문화산업에서 콘텐츠산업으로의 변화

- 콘텐츠산업진흥법이 2010년 6월에 제정됨

	세부내용
콘텐츠 범위의 확산	
정책추진체계 확대개편	
정보통신기금 지원대상 확대	
기반조성 강화	
콘텐츠 제작자 보호 강화	

■ 그림 2-2 . 콘텐츠산업진흥법 제정의 의미

자료: 이용관, 문화산업에서 콘텐츠산업으로의 정책변동과 미래전망, 한국문화관광연구원, 2012.08.

- 이에 따라 ‘문화산업’의 명칭이 ‘콘텐츠산업’으로 변경됨
 - 문화체육관광부에서 매년 발간하는 ‘문화산업백서’는 ‘2009 콘텐츠산업백서(2010년 8월 발간)’로 제목이 바뀌어 출간
 - 2015년 현재까지도 콘텐츠산업백서로 출간되고 있음

1.4 콘텐츠산업의 가치사슬(Value Chain)

- 콘텐츠산업의 결과물이 소비자에게 제공되기까지 직간접으로 연계된 활동 즉, 가치사슬을 살펴보면, 콘텐츠 창작, 콘텐츠 제작, 홍보·마케팅, 유통·배급, 소비로 이루어짐¹⁾
- 콘텐츠산업의 이해를 위해서는 가치사슬의 각 활동들이 어떠한 역할을 수행하는지 파

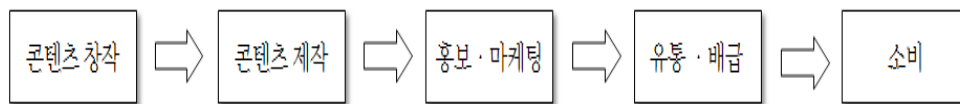
1) Hartwick, E., Geographies of consumption : a commodity chain approach, Environment and Planning D: Society and Space, 16, 1998.

박경숙·이철우, 대구 문화콘텐츠산업의 가치사슬 체계와 경영 특성, 한국지역지리학회지, 제13권, 제2호, 2007.

강원도 ICT융복합 콘텐츠산업 육성방안

악하는 게 필요

- 콘텐츠 창작: 좋은 스토리를 만들어내는 과정
- 콘텐츠 제작: 스토리를 기반으로 소비하기 편한 형태 즉, 책, 음반, 웹툰 등으로 제작
- 홍보·마케팅: 소비자들이 제작된 콘텐츠에 대해 인식하도록 하는 행동
- 유통·배급: 소비자들이 쉽게 구매할 수 있도록 하는 과정. 디지털화에 따라 도·소매상이 사라지고 소비자가 제품을 인터넷을 통해 직접 구매할 수도 있음
- 소비: 소비자가 제품화된 콘텐츠를 이용하는 과정으로, 인터넷, 스마트폰, 태블릿 PC 등 다양한 미디어를 통해 콘텐츠를 소비



■ 그림 2-3 . 콘텐츠산업의 가치사슬

자료: Hartwick, E., Geographies of consumption : a commodity chain approach, Environment and Planning D: Society and Space, 16, 1998.
박경숙·이철우, 대구 문화콘텐츠산업의 가치사슬 체계와 경영 특성, 한국지역지리학회지, 제13권, 제2호, 2007.

1.5 문화콘텐츠산업

1.5.1 정의

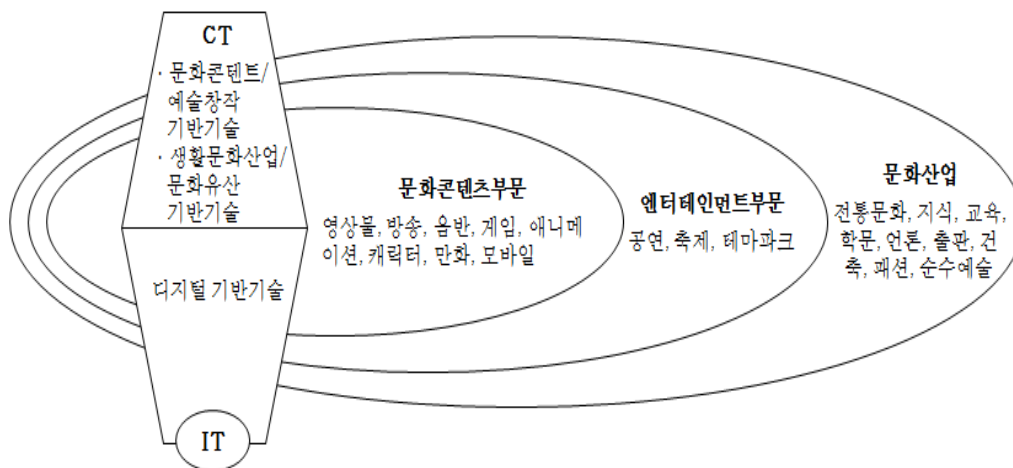
- 문화콘텐츠란 “문화적 요소가 체화된 콘텐츠”를 말함(문화산업진흥 기본법)
- 따라서, 문화콘텐츠산업이란 “문화적 요소가 체화되어 경제적 부가가치를 창출하는 콘텐츠 또는 이를 제공하는 서비스(이들의 복합체를 포함한다)의 제작·유통·이용 등과 관련한 산업”이라고 정의할 수 있음
- 또는 “영화, 음반, 출판 등과 같은 문화콘텐츠의 기획, 유통, 소비 등과 이에 관련된 서비스를 행하는 산업”이라고 간단히 정의하고 있음²⁾

1.5.2 범위

- 각 지자체의 조례를 기준으로 살펴보면,

2) 한국은행 강원본부, 강원지역 문화콘텐츠산업 현황 및 발전과제, 2011.09

- 문화산업진흥 기본법에서 말하는 문화산업 중 일부를 포함하는 경우, 공통적으로
 - ① 영화·비디오물과 관련된 산업
 - ② 음악·게임과 관련된 산업
 - ③ 방송영상물과 관련된 산업
 - ④ 만화·캐릭터·애니메이션·에듀테인먼트·모바일문화콘텐츠·디자인(산업디자인을 제외한다)과 관련된 산업
 - ⑤ 디지털문화콘텐츠 및 멀티미디어문화콘텐츠의 수집·가공·개발·제작·생산·저장·검색·유통 등과 이에 관련된 서비스를 하는 산업을 포함
- 몇 개의 지자체에서는 추가적으로
 - ① 출판·인쇄·정기간행물과 관련된 산업
 - ② 문화재와 관련된 산업
 - ③ 광고·공연·미술품·공연품과 관련된 산업(일반적으로, 위 4항에 포함해서 기술함)
 - ④ 그 밖에 전통의상·식품 등 전통문화 자원을 활용하는 산업을 포함하기도 함
- 제주도의 경우, 문화콘텐츠산업의 범위와 콘텐츠산업의 범위를 동일하게 보고 있음
- 연구보고서를 기준으로 살펴보면,
 - ‘콘텐츠비즈니스의 새 흐름과 대응전략(심상민, 2002)’의 경우, 영상물, 방송, 음반, 게임, 애니메이션, 캐릭터, 만화, 모바일을 포함



■ 그림 2-4. 문화산업, 엔터테인먼트 산업, 문화콘텐츠의 개념

자료: 심상민, 콘텐츠비즈니스의 새 흐름과 대응전략, 삼성경제연구소, 2002.07.18

- ‘강원지역 문화콘텐츠산업 현황 및 발전과제(한국은행 강원본부, 2011)’의 경우, 콘텐츠산업 12대 장르 중 ‘콘텐츠솔루션’과 ‘공연’을 제외한 10대 장르를 포함

강원도 ICT융복합 콘텐츠산업 육성방안

- ‘2013 경북문화콘텐츠산업 기반조사(경상북도·경상북도문화콘텐츠진흥원, 2013)’의 경우, 콘텐츠산업 12대 장르를 포함

1.6 본 연구 범위

- 콘텐츠산업 백서에서 나오는 내용과 각 지자체 조례 중 공통된 부분을 기준으로 총 8개 분야를 대상으로 연구를 진행하도록 함
- 출판, 만화, 음악, 게임, 영화, 애니메이션, 방송, 캐릭터산업 분야를 중심으로 살펴봄
며 필요시 추가적인 분야를 살펴봄

2. 시장규모

2.1 전세계 규모

- 2013년 전세계 콘텐츠시장은 전년대비 4.5%가 성장한 1조 8,440억 달러 기록
 - 디지털콘텐츠시장의 빠른 성장 : 유·무선네트워크의 발달과 스마트기기 확산
 - 선진국들의 경기 회복

- 2018년까지 연평균 4.8%의 안정적인 성장 예상
 - 전세계 금융시장의 여건이 개선되고 재정긴축 기조가 완화되는 등 경기 회복

■ 표 2-1. 전세계 콘텐츠시장 규모 및 전망, 2009~2018

(단위:십억 달러, %)

구분	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017	2018	2013-18 CAGR ³⁾
출판	380	379	378	374	373	374	375	377	379	381	0.4
만화	6	7	7	7	7	7	7	7	7	7	0.9
음악	50	47	48	48	47	48	48	49	49	50	1.2
게임	54	58	61	61	66	71	75	80	84	89	6.2
영화	82	85	85	87	88	91	94	99	104	110	4.5
애니메이션	9	11	10	11	13	15	16	18	20	22	10.8
방송	367	395	414	431	445	465	483	505	522	542	4.0
광고	402	426	445	461	479	501	524	550	571	596	4.5
캐릭터	150	146	151	153	156	161	165	170	175	181	3.0
지식정보	423	465	510	557	602	648	697	748	802	858	7.3
산술합계	1,924	2,018	2,108	2,191	2,277	2,379	2,484	2,603	2,714	2,837	4.5
합계 ⁴⁾	1,530	1,606	1,690	1,764	1,844	1,933	2,027	2,127	2,225	2,331	4.8

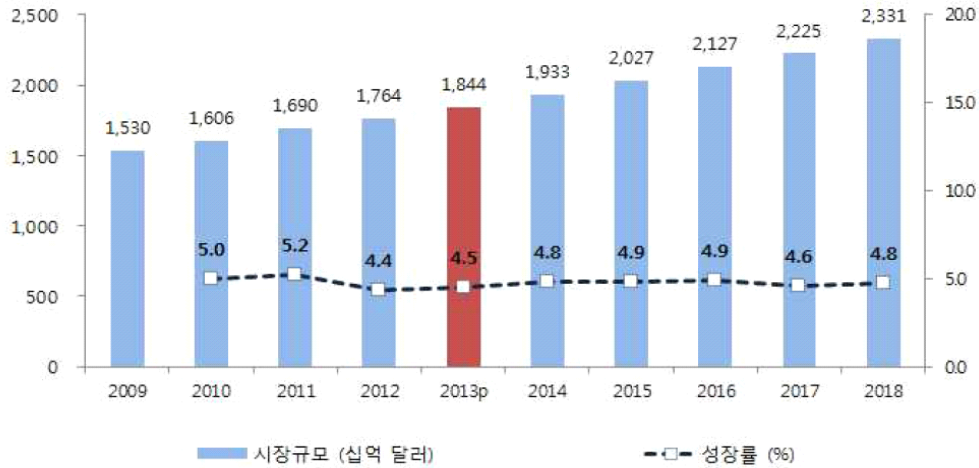
자료: 한국콘텐츠진흥원, 2014 해외 콘텐츠시장 동향조사: 1.총괄편, 2014.12.31.
 PwC(2014), ICv2(2013, 2014), Rarnes report(2013, 2014), Oricon(2013, 2014), SNE(2013),
 MDRI(2013), Box Office Mojo(2014), Digital Vector(2013), EPM(2013, 2014)

3) 2013년부터 2018년까지 연평균성장률

4) 중복 시장을 제외한 시장규모임

- 출판의 신문/잡지 광고, 게임의 게임 광고, 영화의 극장 광고, 방송의 TV/라디오 광고, 지식정보의 디렉토리 광고는 광고시장에 포함
- 만화, 지식정보의 전문서적/산업잡지는 출판시장에 포함
- 애니메이션은 영화시장에 포함

강원도 ICT융복합 콘텐츠산업 육성방안



■ 그림 2-5. 세계 콘텐츠시장 규모 및 전망, 2009-2018

자료: 한국콘텐츠진흥원, 2014 해외 콘텐츠시장 동향조사: 1.총괄편, 2014.12.31.
PwC(2014), ICv2(2013, 2014), Rarnes report(2013, 2014), Oricon(2013, 2014), SNE(2013), MDRI(2013), Box Office Mojo(2014), Digital Vector(2013), EPM(2013, 2014)

2.2 국내 규모

2.2.1 전체 규모

- 2013년 콘텐츠산업 매출액은 전년도에 비해 4.5%가 증가한 91조 2,096억 원

■ 표 2-2. 콘텐츠산업 매출액 현황

(단위:백 만원, %)

구분	2009년	2010년	2011년	2012년	2013년	비중 (%)	전년 대비 증감률 (%)	연평균 증감률 (%)
출판	20,609,123	21,243,798	21,244,581	21,097,287	20,799,789	22.8	△1.4	0.2
만화	739,094	741,947	751,691	758,525	797,649	0.9	5.2	1.9
음악	2,740,753	2,959,143	3,817,460	3,994,925	4,277,164	4.7	7.1	11.8
게임	6,580,600	7,431,118	8,804,740	9,752,538	9,719,683	10.7	△0.3	10.2
영화	3,306,672	3,432,871	3,773,236	4,404,818	4,664,748	5.1	5.9	9.0
애니메이션	418,570	514,399	528,551	521,005	520,510	0.6	△0.1	5.6
방송	9,884,954	11,176,433	12,752,484	14,182,479	14,940,939	16.4	5.3	10.9
광고	9,186,878	10,323,172	12,172,681	12,483,803	13,356,360	14.6	7.0	9.8
캐릭터	5,358,272	5,896,897	7,209,583	7,517,639	8,306,812	9.1	10.5	11.6
지식정보	6,071,439	7,242,686	9,045,708	9,529,478	10,388,176	11.4	9.0	14.4
콘텐츠솔루션	2,182,148	2,359,853	2,867,171	3,029,140	3,437,787	3.8	13.5	12.0
합계	67,078,503	73,322,317	82,967,886	87,271,637	91,209,617	100.0	4.5	8.0

*단, 영화-애니메이션 극장 매출액 제외
자료 : 문화체육관광부·한국콘텐츠진흥원, 2014 콘텐츠산업통계, 2015.02.

제2장 ■ 콘텐츠산업의 개념과 시장규모

- 산업별로는 출판산업이 가장 큰 비중을 차지(20조 7,998억 원, 22.8%)
 - 그 다음으로 방송산업(14조 9,409억 원, 16.4%), 광고산업(13조 3,564억 원, 14.6%), 지식정보산업(10조 3,882억 원, 11.4%), 게임산업(9조, 7,197억 원, 10.7%), 캐릭터산업(8조 3,068억 원, 9.1%), 영화산업(4조 6,647억 원, 5.1%), 음악산업(4조, 2,772억 원, 4.7%), 콘텐츠솔루션산업(3조 4,379억 원, 3.8%), 만화산업(7,976억 원, 0.9%), 애니메이션산업(5,205억 원, 0.6%) 순

2.2.2 지역별 규모

- 2013년 콘텐츠산업 지역별 총 매출액은 91조 912억 원임
- 2013년 콘텐츠산업 지역별 매출액은 서울이 전체의 68.3%인 62조 1,803억 원으로 가장 큰 규모를 차지하고, 그 다음은 경기도, 부산, 대구, 인천, 대전 순임
 - 그 외 지역의 매출액은 전체 매출액의 1.5%를 넘지 못함
=> 매출액의 지역 편중 심함

강원도 ICT융복합 콘텐츠산업 육성방안

표 2-3. 콘텐츠산업 지역별 매출액 현황

(단위: 백만 원)

지역	업종	출판	만화	음악	게임	영화	애니메이션	방송	광고	캐릭터	지식 정보	콘텐츠 솔루션	합계	비중
6개시	서울	11,765,355	364,334	2,640,542	6,897,814	2,875,817	300,987	12,155,596	12,197,350	3,866,588	6,492,500	2,623,448	62,180,331	68.3
	부산	557,846	9,119	169,115	154,440	179,008	13,086	297,069	254,389	267,112	147,690	64,044	2,112,918	2.3
	대구	413,342	12,880	170,907	146,506	120,396	1,711	158,409	154,357	203,452	140,749	51,799	1,574,508	1.7
	인천	408,477	17,342	99,611	200,222	107,353	8,439	139,415	19,901	291,753	99,271	39,084	1,430,868	1.6
	광주	269,777	23,248	17,618	74,877	98,161	24,397	102,695	70,456	82,017	55,618	47,370	866,234	1.0
	대전	242,439	6,813	32,944	355,520	83,871	3,733	105,588	88,185	82,663	327,565	36,460	1,365,781	1.5
	울산	135,965	3,330	31,945	96,081	46,788	-	104,118	17,428	4,427	89,425	4,780	534,287	0.6
	소계	2,027,846	72,732	522,140	1,027,646	635,577	51,366	907,294	604,716	931,424	860,318	243,537	7,884,596	8.7
	경기도	5,976,145	300,608	568,700	1,104,628	720,090	41,080	907,547	304,678	2,581,817	2,440,410	505,388	15,451,091	17.0
	강원도	61,082	13,004	52,884	68,193	58,426	2,874	138,927	12,024	41,156	50,834	6,676	506,080	0.6
9개도	충청북도	83,784	2,223	26,466	46,182	30,194	72	110,831	57,776	256,636	47,770	31,376	693,310	0.8
	충청남도	210,594	1,844	31,973	170,536	62,697	2,478	83,195	23,932	140,588	63,505	4,268	795,610	0.9
	전라북도	97,486	9,932	30,947	64,248	57,863	944	105,579	26,473	78,510	42,937	12,818	527,737	0.6
	전라남도	48,344	1,312	41,022	58,155	32,559	516	108,018	16,443	38,416	31,999	-	376,784	0.4
	경상북도	271,804	21,564	260,280	109,778	77,613	-	150,543	42,600	60,462	153,446	-	1,148,090	1.3
	경상남도	219,703	5,899	93,147	151,728	96,796	1,672	211,239	67,285	264,460	197,166	7,363	1,316,458	1.4
	제주도	37,646	4,197	9,063	20,775	17,116	104	62,170	3,083	46,755	7,291	2,913	211,113	0.2
	소계	7,006,588	360,583	1,114,482	1,794,223	1,153,354	49,740	1,878,049	554,294	3,508,800	3,035,358	570,802	21,026,273	23.1
	합계	20,799,789	797,649	4,277,164	9,719,683	4,664,748	402,093	14,940,939	13,356,360	8,306,812	10,388,176	3,437,787	91,091,200	100.0

자료 : 문화체육관광부·한국콘텐츠진흥원(2015), 『 2014 콘텐츠산업 통계』

제3장 국내외 콘텐츠산업 동향

1. 국내 동향
2. 해외 동향



제3장

국내외 콘텐츠산업 동향

1. 국내 동향⁵⁾

1.1 기획/제작분야

- 간편함을 추구하는 스마트 콘텐츠의 시대
 - 인터넷을 기반으로 한 스마트 폰과 같은 스마트 디바이스의 발달로 편리함을 추구하던 소비패턴이 간편함을 추구하는 방향으로 변하면서 콘텐츠에도 많은 변화가 생김
 - 간결하고 손쉽게 접근 가능한 콘텐츠의 소비가 증가. 특히 소셜 네트워크의 발달로 긴 글보다는 짧은 글을 중심으로 소비하는 방향으로 변화
 - 웹툰, 모바일 게임, 웹드라마 같이 쉽고 간편하게 접할 수 있는 스낵 컬처(Snack culture)도 이와 같은 맥락. 장르를 뛰어넘어 간결한 콘텐츠에 대한 주목도가 올라갔음을 보여주는 것
 - 앞으로도 손쉽게 이용이 가능한 새로운 스마트 콘텐츠의 발달이 증가할 것으로 예상

- 스피ن 오프의 활성화
 - 2000년 이전에는 전작의 인기에 힘입은 속편 제작이 주를 이루었고 이후에는 시즌제를 통한 후속 콘텐츠 제작이 활성화
 - 최근에 기존의 영화, 드라마, 만화 등을 이용하여 새로운 이야기를 만드는 스피ن 오프(spin-off) 방식의 제작이 활발하게 진행되는 중
 - 스피ن 오프는 기존작의 인기를 바탕으로 마니아와 새로운 관객의 흥미를 끌 수 있다는 장점이 존재, 또한 창작에 대한 부담을 줄이고 원작을 바탕으로 풍부한 스토리를 만들어 낼 수 있음
 - 스피ن 오프의 대표적인 예는 <반지의 제왕>, <슈렉>, <마다카스카의 펭귄>

- 복고와 일상 콘텐츠의 수요 증가
 - 세계 경제의 저성장, 저소득, 저수익률의 장기화는 문화 콘텐츠 면에서 복고와 일상에 관련된 콘텐츠를 부상시킴

5) 한국콘텐츠진흥원, 2015 콘텐츠산업 10대 트렌드, 2015-02호(통권 92호), 2015.02. (요약정리)

강원도 ICT융복합 콘텐츠산업 육성방안

- <응답하라 1997>, <무한도전 토요일 토요일은 가수다>와 같은 복고 문화의 유행은 즐거웠던 과거를 다시 회상하면서 힘든 현실 상황에 대해 위로받고자 하는 사람들의 심리가 작용한 것으로 볼 수 있음
- 경제 불황은 자신의 일상적인 삶에서 행복을 찾고자 하는 욕구를 일으켰고 일상적인 소재와 공감대를 형성할 수 있는 이야기에 대한 소비를 증가시킴. <미생>과 <아빠 어디가> 등의 미디어 작품은 일상적인 삶을 녹여내는 동시에 자신이 이를 수 없던 일상 판타지 충족시켜줌으로서 큰 인기를 얻음
- 데이터마이닝과 마인드마이닝
 - 디지털과 저장 기술의 발전, 인터넷을 통한 클라우드 서비스의 보편화로 인해 대량의 정보가 축적됨
 - 대량의 정보들 속에서 가치 있는 정보들을 선별하는 것이 데이터 마이닝
 - 데이터 마이닝을 활용하여 서비스를 이용한 소비자들의 정보를 취합하고 소비자의 특성을 파악하는 마인드 마이닝을 실행
 - 잠재적 소비자들의 소비성향과 선호를 파악하고 기획, 제작, 마케팅에 이용함. 대표적인 사례로는 <Polyphonics>와 <하우스 오브 키드>
 - 한국은 한류 콘텐츠의 소비를 분석하고 정보화하여 한류 지도를 제작하고 한국 콘텐츠 기업에 정보를 제공하는 것이 필요
- 스마트 디바이스와 콘텐츠 접목
 - 기존의 콘텐츠는 1차로 제작한 뒤 부가적 수익을 위해 다른 통신망에 맞춰 전환시키고 콘텐츠를 생산하는 것이지만, 새로운 개념의 콘텐츠는 처음부터 초연결 통신망을 대상으로 기획, 제작
 - 스마트 폰 이용자를 대상으로 한 웹툰, 웹드라마는 새로운 서사구조와 표현방식을 보임
 - 스마트 워치, 스마트 안경과 같은 웨어러블(wearable) 기기는 실용화 중에 있지만 기존의 스마트 운영체제(안드로이드, IOS)와 완전한 호환이 어려울 것으로 예측, 이에 따라 아이튠즈, 플레이스토어와 같은 새로운 콘텐츠 플랫폼 발달이 기대됨
 - 디스플레이 해상도, 센서기술의 향상으로 가상현실의 실현을 앞당기고 다양한 콘텐츠 서비스가 발생할 것으로 보임
 - 콘텐츠 사업에서 새로운 디바이스의 출현은 그에 최적화된 새로운 콘텐츠 발전에 대한 기대를 불러일으킴

1.2 유통/소비 부분

- 중국 시장의 기회와 역습
 - 현재 중국은 우리나라의 콘텐츠 수출 부분에서 많은 부분을 차지, 중국의 콘텐츠 시장은 계속 성장 중이며 앞으로 더 거대한 시장을 형성할 것으로 예측
 - 한중FTA를 통해 우리나라 콘텐츠 시장의 문제인 자금 부족을 해결할 수 있을 것으로 예측. 한국 콘텐츠 산업에 대한 중국의 투자가 크게 증가, 한중 콘텐츠 제작을 위한 공동펀드 조성, 중국 엔터테인먼트에 공동 투자 제작 가능, 국내 방송 콘텐츠의 해외 진출과 한국 방송 콘텐츠의 저작권 보호가 강해질 것으로 기대
 - 중국은 진흥정책 뿐만 아니라 자국 산업에 대한 보호 정책도 동시에 취하고 있어 한국 콘텐츠 진입은 여전히 어려움을 겪고 있음. 게다가 온라인 콘텐츠 부분도 규제 강화
 - 중국은 규제를 바탕으로 콘텐츠 시장을 자국콘텐츠로 대체하는 반면 중국의 한국 시장 진출은 활발. 중국의 활발한 투자로 인한 콘텐츠 시장의 중국 자본 잠식 우려, 제작기술과 노하우의 유출 가능성 존재, 중국 콘텐츠의 경쟁력 상승이 한류에 위협적이 될 수 있음
- 역직구 시장의 활성화
 - 콘텐츠는 산업과 맞물려 큰 경제 파급효과를 가져옴. <별에서 온 그대>는 중국에서 선풍적 인기를 끌며 드라마에 등장하는 모든 것에 대한 수요를 증가시킴. ‘천송이노믹스’ 라는 새로운 용어가 생성
 - 문화 콘텐츠의 발달은 한국 제품에 대한 해외 소비자들의 구매욕을 불러일으켰고 한국 직접 구매 시장을 발달시킴. 한중FTA로 진입장벽이 낮아진 것 역시 큰 역할
 - 해외 소비자를 겨냥한 인터넷 쇼핑몰이 증가하는 중이며 국내 드라마의 중국 관련 PPL도 증가. 중국 진출을 계획 중인 회사의 제품이나 중국 제품의 PPL이 활발하게 진행될 것으로 예측
- 플로우(Flow) 소비의 진화
 - 유무선 통신망의 발달로 콘텐츠를 다운받아 소유하는 소비패턴에서 실시간으로 콘텐츠에 접속해 소비하는 스트리밍의 패턴으로 바뀌고 있음. 플로우 소비시대로 변화
 - 기술의 발달은 OTT(over the top)와 음원 스트리밍 시장 소비의 증가 등 미디어 산업의 발전을 초래
 - 넷플릭스(netflix)의 성공 이후 미국, 중국, 한국 등에서 OTT(over the top) 서비스 시장의 규모가 증가

강원도 ICT융복합 콘텐츠산업 육성방안

- 음원 시장도 멜론(melon), 비츠뮤직(beatsmusic) 등의 스트리밍 서비스로 음원 소비 트렌드가 변화
- 더 나아가 OTT 업체에서 직접 콘텐츠를 제작하기 시작하면서 기존의 전파 방송 중심이었던 미디어 산업의 축이 인터넷 기반의 스트리밍 서비스로 이동
- 정보사회의 역설, 콘텐츠 큐레이션
 - 현대인들은 정보의 과잉 속에서 햄릿 증후군, 데이터 스모그, 정보 과부하 가설 같은 선택 장애에 빠짐. 이에 따라 전문가나 미디어가 품질 좋은 콘텐츠를 선별하여 이용자에게 맞춤형으로 제공하는 콘텐츠 큐레이션 서비스 등장
 - 그 예로 드라마 ‘미생’ 열풍이 출판만화 ‘미생’ 구입으로 연결되는 미디어 셀러에 대한 쏠림 현상 발생. 장르별 콘텐츠를 추천해주는 앱 서비스 등장. 고객의 기존 소비 패턴을 분석하여 맞춤형 추천서비스를 제공하는 것 등이 있음
- 옴니 채널과 광고와 유통시장의 변화
 - 온라인, 오프라인의 경계 없이 다양한 경로를 유기적으로 결합하고 소비자 중심의 커뮤니케이션을 제공하는 것이 옴니 채널(omni-channel)
 - 옴니 채널은 멀티채널을 통합한 유기적인 커뮤니케이션을 제공하여 고객 경험을 풍부해지게 만들고 판매를 증가시킴
 - 옴니 채널을 통해 제조사는 직접 소비자를 만날 수 있고 유통 회사는 새로운 유통 흐름을 만들 수 있게 됨. 대표적인 예는 교보문고 바로드림(온라인 또는 모바일에서 주문한 후 주변 매장에서 책을 찾아가는 서비스)
 - 유통업체에서 제공하는 빅데이터를 분석하여 개별화된 소비자 정보를 제공하고 이를 활용해 개별화된 마케팅 활동이 가능해짐. 이케아(IKEA) 카달로그 앱은 앱을 통해 실제의 제품을 가상으로 구현해 줌으로서 구매에 도움제공
 - 한편, 옴니 채널의 개인 맞춤형 서비스는 과도한 정보 제공으로 인한 사생활을 침해에 대한 염려를 만들. 또한 옴니 채널의 활성화로 BTL(Below the Line: 이벤트, 전시, 행사 등과 같이 미디어를 매개로 하지 않고 직접 대면하는 커뮤니케이션 활동⁶⁾) 부문에서 소규모 광고 산업이 쇠락, 기존의 광고영역이 붕괴되고 모바일 중심의 마케팅 전략으로 변화함

6) 윤진섭, '한지붕 두가족' LG그룹 광고대행사 합병 시동?, SBS CNBC, 2013.02.19.

1.3 지역 문화산업 패러다임변화와 대응방향⁷⁾

1.3.1 패러다임 변화

- 창조경제
 - 21세기는 창조성과 상상력을 기반으로 경제발전을 이끄는 창조경제의 시대. 특히 생산, 유통부에서 창조성을 기반으로 하는 창조산업이 두드러짐
 - 광고, 건축, 미술품, 공예, 디자인, 패션, 영화, 출판, 소프트웨어, 게임, 음악, 공연, 방송 등 13개 분야에서 창조산업이 부각. 연관 산업은 스포츠, 관광, 박물관, 문화유산 등
 - 창조경제시대에는 지역문화산업 역시 창조성을 기반으로 하는 창조산업으로 확대되어야 함

- 미디어혁명
 - 기술의 발전으로 인해 미디어 소비자들이 미디어를 소비하는 방법이 다각화되는 미디어 혁명 시대가 찾아옴
 - IPTV, smart TV, SNS, N-screen과 같은 새로운 디바이스와 플랫폼의 등장으로 어디서나 손쉽게 콘텐츠를 접할 수 있는 환경으로 변화함

- 한국대중문화의 글로벌화
 - 처음 중국, 동남아를 시작으로 유럽, 남미, 미국으로 한류가 확장됨
 - 오프라인 유통의 한계를 넘어 SNS, 해외 현지 인력을 활용하는 등 글로벌한 문화조류로 성장하는 중

- 국내 문화산업의 성숙화
 - 국내 문화산업은 2008년부터 연평균 성장률이 감소하면서 산업 성장이 둔화됨
 - 이에 맞게 지역문화산업도 변화가 필요

- 중국 문화산업의 부상
 - 중국은 2010년 전 세계 4위의 콘텐츠 산업 규모를 가짐
 - 중국은 게임 산업을 중심으로 기타산업으로 파급하는 중 이에 맞춰 중국은 문화창조산업 클러스터 건설 중
 - 북경의 <중국(회유)영상기지>, <북경CRD공업디자인창조산업기지>, <북경디지털엔터테인먼트산업시범기지> 등과 상해의 12가지 <창조산업기지>

⁷⁾ 고정민, 지역문화산업의 패러다임 변화, 웹진 문화관광 2013년 7월호, 한국문화관광연구원, 2013.07. (요약정리)

강원도 ICT융복합 콘텐츠산업 육성방안

1.3.2 문화산업 패러다임의 변화에 맞춰 지역문화산업의 대응책 필요

- 테마형 지역문화산업 구축
 - 창조경제 시대는 산업간 융합이 활발하므로 영역 중심에서 테마를 중심으로 한 창조적인 지역문화산업 발굴 필요
 - 테마클러스터를 조성하여 산업간 네트워크를 구축하고 유기적인 연계 형성, 자생적인 산업생태계를 구축하도록 함
- 창조형 지역문화산업 지향
 - 창조경제를 실현할 수 있는 물리적 공간 확보를 위하여 클러스터를 설립해야함
 - 창업에 대한 진입장벽을 낮춰 창조적 역량이 있는 이들에게 창업 기회를 제공하고 성과에 따른 인센티브 제공, 더 나아가 창조 클러스터를 도시로 확장하도록 함
- 지역착근형 발전
 - 산업 후발주자가 아닌 지역고유의 특색을 갖춘 콘텐츠를 개발해야 함
 - 지역의 전통문화, 유적 등 고유의 문화기반들을 콘텐츠화, 산업화, 관광자원화하도록 지원하여 산업적으로 이용하게 함 <중국 인상프로젝트>, <프랑스 루아르강>
 - 각 지역의 고유한 이야기를 수집하고 가공하여 2차 문화로 상품화하도록 함
- 참여형 지역문화산업
 - 네트워킹 서비스의 발전으로 자신들의 취향에 맞춰 문화콘텐츠를 소비하는 사람들이 증가
 - 문화콘텐츠 플랫폼의 활성화는 소비자들이 직접 창작할 수 있는 환경을 조성, 정보생산력의 증가를 가져옴
 - 그에 맞춰 지역문화산업 클러스터는 소비자들이 능동적으로 문화산업에 참여할 수 있도록 환경을 제공해야함
- 지역문화산업의 글로벌화
 - 국내 문화콘텐츠를 해외수출 하는 것을 넘어 해외기업 유치, 공동제작 등 적극적으로 글로벌화에 나서야 함. 이를 위하여 해외 진출 지원 기관을 마련할 필요가 있음
 - 국내외 영상관련 로케이션 유치 등 문화산업의 글로벌화를 통해 지역관광산업을 활성화 시킬 수 있음

2. 해외 동향

2.1 중국의 지역 문화 정책⁸⁾

- 베이징(北京) : 2014년 베이징시의 문화산업 정책은 “융합, 가속, 발전”
 - 문화 창의 산업을 발전시키기 위해 2020년까지 20개의 문화 창의 산업 기능 구역을 건립하고, 산업을 GDP의 15%이상 달성 목표 수립
 - 영세기업에 대해 금융 지원을 강화
 - 국가대외문화무역기지 건설을 위한 5대 정책을 세우고 6대 주요 업무 제시
 - 문화과학기술을 육성하기 위한 베이징 기술혁신행동 계획(2014-2017) 수립
- 텐진(天津) : 2014년 텐진시는 애니메이션과 게임산업에 주목
 - 95개 중점 문화산업 프로젝트 실시하고, 문화무역 발전을 위한 문화무역기지 건설
 - 2016년까지 문화산업 시범기지 10개 설립, 역량 있는 애니메이션 기업 40개 양성
- 허베이(河北) : 2014년 다양한 문화산업 금융지원책 출범시킴
 - 문화예술 명품화 사업 지원 및 문화인재 육성을 위한 자금 마련과 전문보조금 지급
 - 문화 창의·디자인 서비스 관련 산업 발전을 위한 8대 시행령 실시, 문화산업 시범구역 지정
- 산시성(山西) : 2014년 산시성은 문화영역 투자를 장려
 - 문화산업 발전을 지원하기 위하여 13개 정책 실행 예정
 - 문화산업 발전을 위해 문화 금융 협력 추진
 - 서비스 무역 발전을 통한 해외 무역의 안정적 성장 추진
 - 문화 창의성 및 디자인 서비스 산업 발전 위한 7대 중점 임무와 3대 기금 설립
- 네이멍구(內蒙古) : 2014년 네이멍구는 민족 특색을 갖춘 문화 프로젝트 추진
 - 민족의 특색을 가진 문화 프로젝트 및 자치구의 방송 프로그램의 국제 시장 영향력 강화 추진
 - 문화 산업 발전을 위해 문화산업 7개 프로젝트에 대한 지원책 마련

8) 한국콘텐츠진흥원 중국사무소, 중국 콘텐츠 산업동향, 한국콘텐츠진흥원, 2015.01.15. (요약정리)

강원도 ICT융복합 콘텐츠산업 육성방안

- 지린성(吉林) : 2014년 지린성은 100여 개의 문화산업 주요 프로젝트를 추진
 - 문화기업의 외화 회전 효율을 제고하여 대외문화무역 발전시킴
 - 문화 창의성, 플래닝 서비스 산업 발전을 위해 100여 개의 방안을 세우고 8대 임무 추진
 - 문화 산업의 발전을 위한 자금관리방법 수립
- 헤이룽장성(黑龙江) : 2014년의 문화 정책은 최초의 성급 문화금융 전문 서비스 기관 설립
 - 성의 문화산업 중점 프로젝트에 대해 4가지 방식으로 자금을 지원
 - 중점 프로젝트 및 기업에 맞는 금융 지원책 마련, 금융 서비스 라인 구축, 중소기업 지원책 마련
- 상하이(上海) : 2014년 자유무역시범지구 활성화 및 금융지원 확대
 - 문화산업 자유무역시범구 문화시장 개방 프로젝트 실시 세칙을 제정
 - 문화와 금융의 협력을 위해 15가지 프로젝트를 추진 및 협력 루트를 확대
 - 2020년까지 글로벌 경쟁력을 갖춘 5곳의 대외문화무역 중점 기업을 양성
- 장쑤성(江苏) : 2014년 장쑤 자금문화산업기금을 활성화
 - 문화산업시범구를 건설하여 문화 산업 발전의 토대 마련
 - 총 44개 프로젝트에 자금 지원 예정, '장쑤 자금문화산업발전기금 2기' 설립
- 저장성(浙江) : 2014년 50개 문화관광시범구 건설 추진
 - 정부 구매 서비스는 시장화방식의 시스템 제공과 기초 공공 서비스 영역에서 수준 확대
 - 2015년까지 중점 문화산업기지 및 문화산업 프로젝트 구축
- 안후이성(安徽) : 2014년 안후이성은 11개 문화 산업단지 중점 지원
 - 대외무역의 안정적 성장을 위한 정책 추진
 - 문화 창의성 및 플래닝 서비스 산업 관련 8개의 보장내용 발표, 문화산업 시범산업 단지 11곳, 문화개혁 발전 시범기업 10곳 명단 발표

- 푸젠성(福建) : 2014년 양안 문화교류 핵심기지 구축
 - 대외문화무역 안정적 발전을 위해 플랫폼과 루트를 확대하고, 국제문화와 협력·경쟁 참여
 - 문화 창의와 디자인 서비스 관련 산업 지원을 위한 8가지 조치 마련
- 장시(江西) : 2014년 문화 금융 협력 부처 간 논의 체제 정식 출범
 - 문화무역 발전을 가속화하기 위해 문화무역 플랫폼 구축, 핵심 문화무역 주체 양성, 문화무역산업단지 건설 등의 정책 추진
 - 문화 금융 협력 회의 개최, 문화 금융 협력 부처 간 논의 체제 형성
- 산둥(山东) : 2014년 지역 관광 일체화 발전 추진
 - 문화 산업 발전을 가속화하기 위하여 27가지 새로운 조치 제시
 - 문화 기업에 대한 혁신적 금융 투자방식 준비 중, 문화 투자 펀드 건립을 증대
- 허난(河南) : 2014년 신형 연예산업, 신흥문화, 경영방식 발전 특별자금 지원 획득
 - 고성장 서비스업 발전을 위한 핵심문화 산업 단지와 핵심문화기업 건설 시행
 - 대외무역의 안정적 성장을 위해 주도산업 수출 지원, 신흥 문화 상품 글로벌 시장진출 지원 등의 정책 수립
 - 관공청 서비스업 발전 추진 및 신흥 문화 경영방식 발전 자금의 사용 방식 정립
- 후베이(湖北) : 2014년 대외 문화무역 지식재산권 보호를 강화
 - 대외 문화무역의 안정적 성장을 위해 서비스 기업의 해외 진출 독려
 - 문화무역기업 육성, 무역 단지 건설, 지식재산권 보호 강화 등을 추진하고 정부가 기본공공서비스를 구입
 - 문화 금융 협력을 추진하기 위해 21개의 조항 제시
- 후난(湖南) : 2014년 창조산업 고급 인재를 ‘100인 계획’에 포함 예정
 - 창조산업 발전을 가속화하기 위해 인재양성 강화 등 6가지 영역에서 정책 방향 수립
 - 후난성은 문화 산업을 5대 산업 중심으로 추진함

강원도 ICT융복합 콘텐츠산업 육성방안

- 산시(陝西) : 2014년 중대 문화 프로젝트에 대한 동태 관리 실시
 - 국내 유치, 해외진출 전략을 실행하여 혼합소유제 경제를 발전시키고 전략적 신흥 산업 분야 협력 추진
 - 중요 문화 프로젝트를 관리하고 체제를 구축할 예정
 - 산시성 기업들의 대외문화무역업 지원, 서비스 무역 발전을 위한 지원 확대
- 구이저우(貴州) : 2014년 일대일로(一帶一路 : 21세기 해상 실크로드) 기회
 - 구이저우는 민족 특색의 문화 관광을 발전시키고 문화 핵심 플랫폼으로 건설하는 계획
 - 빅데이터를 기반의 선두 기업들을 유치하고 신흥 경영 방식 육성
- 쓰촨성(四川) : 2014년 청두 문화재산권거래소 규범화 운영 추진
 - 청두 문화재산권 거래소가 규범화되어 운영 발전하도록 추진
 - 2020년까지 핵심 문화산업을 중심으로 대외문화무역기업 발전을 가속화
 - 문화 창조·디자인 서비스 산업간 융합 발전 추진
 - 대외무역 안정적 성장을 위한 12가지 조치 마련
- 간쑤성(甘肅) : 2014년 문화수출 핵심 기업과 프로젝트 대대적으로 지원
 - 핵심 사업 분야에서 우수 인재를 양성하도록 목표 수립
 - 대외문화무역 발전을 가속화하기 위해 핵심 과제 설정
 - 문화기업의 발전을 위해 세제혜택 제공
- 충칭시(重慶) : 2014년 우편 자원에 힘입어 관광 산업 발전 촉진
 - 문화 산업 개혁 및 발전을 위해 3가지 정책(문화 법규 정책 시스템 개선, 정부 투자 역량 확대, 문화산업 지원 방식 변경)을 재조명
 - 국유 문화자산 개혁을 위한 계획 및 법률 수립으로 문화산업 발전 추진
- 하이난(海南) : 2014년 외국 자본의 중국 내 관광 및 공연 시장에 대한 투자 허용
 - 공공문화 서비스 보장과 문화 산업 및 스포츠 산업 추진 등 지역적 법규 규정 만들
 - 현대 서비스업 확대를 위한 외국자본 투자 유치, 외국에 서비스업 개방 확대
 - 서비스업 발전을 위해 애니메이션 산업과 관련한 세금 혜택 제공

- 광시(广西) : 2014년 광시문화산업투자문화재산권 교역센터 건설을 추진
 - 전통 공예미술 보호 정책을 위한 지원 제시
 - ‘해상실크로드문화산업벨트’ 건설 등 핵심 문화산업 추진하고 사업에 대한 장려
 - 광시장족자치구 문화기업 국유자산 감독관리판공실 수립

- 광둥(广东) : 2014년 문화 등 서비스업 시장 진출 허가 완화
 - 경제체제개혁을 위해 개혁개방 추진하고 서비스업 시장 진출 허가를 완화
 - 서비스업 투자발전을 추진하기 위한 정책 및 지식재산권 서비스업 발전을 위한 정책 제시

■ 표 3-1. 2014 중국 지역별 문화산업 정책 리스트(2014)

지역	내용
베이징	<ul style="list-style-type: none"> - 통솔 : 사회전체의 문화 창조 활력을 촉진하여 전국 문화의 중심역할 수행 - 가속화: 현대 공공 문화체계, 문화 매커니즘 혁신, 정부 기능 전환의 가속화 - 발전 : 융합화, 포용화, 집약화, 브랜드화, 글로벌화 실현
톈진	<ul style="list-style-type: none"> - 공공문화 서비스 수준 향상 - 예술 창작 연출의 발전 - 문화산업 발전의 가속화 - 대외 문화교류 확대, 문화체제 개혁 - 문화개혁 발전을 통한 톈진시 우수성 강조
허베이	<ul style="list-style-type: none"> - 마을(지역사회)의 문화활동실(文化活動室)(센터, 문화광장) 건설을 가속화 - 공공문화 시설의 서비스에 대한 관련 표준안 제정 - 공공문화시설의 규범화 수준 제고 - 고품격 문화산업 추구 - 문화산업 발전의 질과 효과 제고 - 문화를 내포한 생태 보호와 육성 - 문화시장 관리의 혁신 강화 - 허베이 문화의 영향력 확대
산시성	<ul style="list-style-type: none"> - 문화 발전이념 확립 - 문화체제 매커니즘 구축 - 문화 발전방식 개선 - 전통문화산업 발전 - 문화발전 강화
네이멍구	<ul style="list-style-type: none"> - 유목지역의 전통춤과 문화체험 프로세스 구축 - 무대예술 창작 및 공예품 생산의 새로운 전향 - 유형문화재 및 무형문화재의 보호와 전승도 강화
지린성	<ul style="list-style-type: none"> - 문화산업의 발전 촉진

강원도 ICT융복합 콘텐츠산업 육성방안

	<ul style="list-style-type: none"> - 신흥문화와 특색 문화산업의 발전 - “경교, 전문, 특색, 새로움”을 갖춘 문화기업, 소형문화 창의 산업 지원 - 문화교류 및 문화 경제무역의 연결 지원 - 문화교류 및 대외인문 교류 프로젝트의 연결 지원
헤이룽장	<ul style="list-style-type: none"> - 문화산업 프로젝트 주체 확대 - 특색 산업 프로젝트 육성 - 대외문화 교류 및 무역지원 - 헤이룽장 성 주변국가와의 문화교류 발전
상하이	<ul style="list-style-type: none"> - 문화체제의 개혁, 문화 소프트파워 향상 - 공공문화 디지털화 구축 완성과 문화 사회조직 발전 - 하이 퀄리티 시장환경 조성, 시장주체 양성, 중점 문화산업 발전 추진 - 문화페스티벌을 통한 상해시 무형문화재 홍보
장쑤	<ul style="list-style-type: none"> - 공공문화 서비스 체제 개선 - 공공문화 서비스 시범지역과 기초문화시설 구축 - 문화 보급 프로세스 구축과 문화유산 보호 및 이용 강화 - 주요 문화 산업 프로젝트를 통해 신흥 산업 활성화 - 문화기업 양성 - 문화관리체제 변화와 시장 감독 강화 - 문화산업기관의 개혁을 심화하여 서로 다른 기관의 기능 포지션 정립 - 다양한 문화 상품 및 요소시장의 정착화, 금융자본, 사회자본, 과학기술요소, 문화자원의 결합 촉진 - 문화개방수준 확대
저장	<ul style="list-style-type: none"> - 문화강성(文化强省) 건설의 새로운 루트 개척
안후이	<ul style="list-style-type: none"> - 문화산업의 새로운 트렌드, 새로운 출발점 제시 - 전통 문화산업 개조, 새로운 문화업종 탄생, 문화전파의 새로운 루트 구축
푸젠	<ul style="list-style-type: none"> - 사상해방, 개척 및 혁신, 문화 프로젝트 및 문화행사 플랫폼 구축 - 문화산업 발전 촉진, 문화시장 권리 강화
장시	<ul style="list-style-type: none"> - 문화 성장의 내적 동력 강화 - 현대 공공문화 서비스 시스템 구축 - 문화 작품 창작 추진 - 현대 문화시장 시스템 완비 - 우수한 전통 문화 계승 시스템 구축 - 장시성 문화의 외부 확장 추진 - 문화 개혁 발전 보장 체제 개선 - ‘발전 업그레이드, 샤오강 사회 건설 가속화, 녹색 산업 궤기, 실질적인 행동으로 장시성 부흥’ 추진
산둥	<ul style="list-style-type: none"> - 문화 역량이 강한 성(省)을 건설하겠다 목표 수립, ‘3구, 3원, 3벨트’의 문화산업 발전 구조 계획
허난	<ul style="list-style-type: none"> - 시진핑 주석의 중요 연설 내용 관철 및 구체화 - 허난성 위원회의 ‘3대 전략계획’ 시행과 ‘4개 허난’ 건설 업무 추진 - 문화체제 혁신 추진
후베이	<ul style="list-style-type: none"> - 현대적인 공공문화 서비스 시스템 구축의 가속화

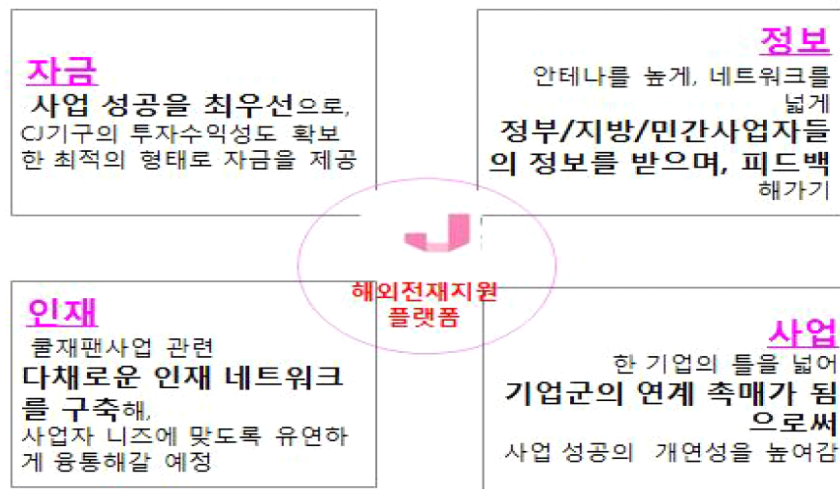
	<ul style="list-style-type: none"> - 현대 문화시장 시스템 구축 - 역사문화유산에 대한 보호와 이용 강화 - 우수한 전통문화 계승 시스템 구축 - 문화교류 협력 확대 - 서비스 보장 수준 제고
후난	<ul style="list-style-type: none"> - ‘문화 처리’에서 ‘문화 관리’로 개선 - 문화통치역량의 현대화 추진
산시	<ul style="list-style-type: none"> - 문화예술창작생산 발전 - 무형문화재 보호 계승 업무 개선 - 문화시장 서비스의 감독관리 규범화 - 문화산업의 건강한 발전 가속화 - 산시문화의 ‘해외진출’ 역량 강화
구이저우	<ul style="list-style-type: none"> - 기본 공공문화 서비스 표준화 및 균형화 추진 - 문화예술작품을 창작 생산 - 문화재 보호 작업 수행 - 문화산업 발전 추진 - 구이저우 문화의 해외 진출 추진
쓰촨성	<ul style="list-style-type: none"> - 공공문화서비스 네트워크 구축 - 예술창작생산 전면 추진 - 문화예술 명품 전략 시행 - 쓰촨 특색의 핵심 프로그램 작품 창작 생산 집중 - 현대 문화시장 시스템 구축 - 문화생태 경영 체제 개선 - 우수 전통 문화 계승 시스템을 개선하고 문화재 보호 강화
간쑤	<ul style="list-style-type: none"> - 일체화 정책보장과 공공문화 서비스 시스템 개선 - 공공문화 서비스 역량과 품질 제고 - 연예산업의 번영과 발전 선도 - 문화시장 규범화 발전 추진 - 문화산업 가속화 발전 추진 - 문화재 보호 역량과 대외문화교류 강화 - 우수 전통 문화 계승
충칭	<ul style="list-style-type: none"> - 문화산업 발전 지원 - 대외문화교류 확대 - 충칭의 문화 영향력 제고
하이난	<ul style="list-style-type: none"> - 정신적인 동력과 문화적 지원
광시	<ul style="list-style-type: none"> - 문화체제개혁과 문화산업 및 문화산업 발전 추진
광둥	<ul style="list-style-type: none"> - 공공문화서비스 시스템 발전 개선 - 우수문화전통 계승 선양 - 우수한 사회문화 환경 조성 - 문화발전 활력소를 강화 - 문화인력 자질수준 제고

자료: 한국콘텐츠진흥원 중국사무소, 중국 콘텐츠 산업동향, 한국콘텐츠진흥원, 2015.01.15.

2.2 일본의 콘텐츠산업 정책9)

- 쿨 재팬기구(Cool Japan Fund)
 - 설립 : 2013년 11월(출자금은 406억엔, 2014년 12월 현재)
 - 목적 : 민간에서 하기 힘든 해외 수요 획득을 위한 ‘플랫폼’과 ‘유통망’ 정비 등을 추진
 - 주주 : 일본 정부 및 기업(민관합동기구)

- 쿨 재팬기구 의의
 - 많은 정보·리소스가 집약되며, 쿨재팬기구에 상담하면 많은 문제가 쉽게 해결 가능



■그림 3-1. 쿨 재팬기구의 의의

자료: 한국콘텐츠진흥원 일본사무소, 일본 콘텐츠산업 동향, 2015년 8호, 한국콘텐츠진흥원, 2015. 4. 24

- 쿨 재팬기구 특징 : 일반적인 펀드와는 다른 투자전략을 가짐
 - 전략·사업 계획을 공동으로 구축하는 안건 평가 수행하며, 평가 결과에 따라 투자
 - 투자 사업에 대해서는 직접적인 ‘경영 관여’ 실시
 - 최대 10년 등의 장기 지원 가능
 - 폭넓은 장르를 대상으로 투자 결정

9) 한국콘텐츠진흥원 일본사무소, 일본 콘텐츠산업 동향, 2015년 4호, 한국콘텐츠진흥원, 2015.02.27.(요약경리)
 한국콘텐츠진흥원 일본사무소, 일본 콘텐츠산업 동향, 2015년 8호, 한국콘텐츠진흥원, 2015.04.24. (요약경리)

- 쿨 재팬(Cool Japan) 전략
 - 목적: 애니메이션, 드라마 등의 콘텐츠와 일본 고유문화와 매력을 부가가치로 전환하고, 이를 해외에 진출시켜 일본 경제를 성장시키는 것
 - 추진방안: 3단계를 통해 정책 구현
 - 1단계 : 일본 매력을 효과적으로 발신함으로써 일본 붐을 창출
 - 2단계 : 현지에서 수익을 창출하기 위한 플랫폼 구축
 - 3단계 : 외국인들을 일본으로 불러들여 소비를 촉진



■ 그림 3-2 . 일본의 전략적 해외 전개

자료: 한국콘텐츠진흥원 일본사무소, 일본 콘텐츠산업 동향, 2015년 4호, 한국콘텐츠진흥원, 2015.02.27.

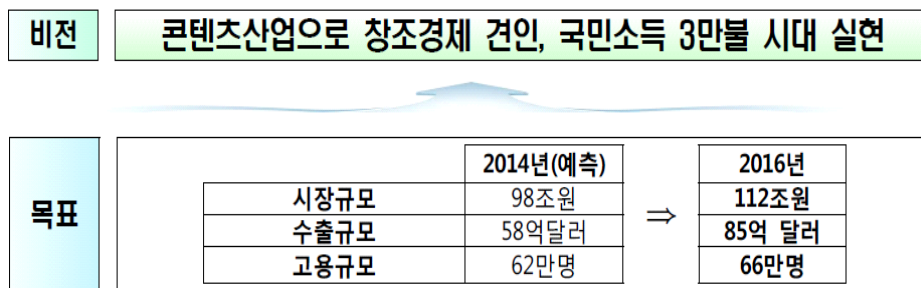
제4장

정부의 콘텐츠산업 정책

1. 기본 정책

1.1 제2차 콘텐츠산업진흥 기본계획(2014.05)

- 비전은 ‘콘텐츠산업으로 창조경제 견인, 국민소득 3만불 시대 실현’
- 목표
 - 시장규모는 2014년 98조 원 → 2016년 112조 원
 - 수출규모는 2014년 58억 달러 → 2016년 85억 달러
 - 고용규모는 2014년 62만 명 → 2016년 66만 명



■ 그림 4-1. 비전과 목표

자료: 콘텐츠산업진흥위원회, 제2차 콘텐츠산업 진흥 기본계획(2014~2016), 2014.5.22

- 5개의 세부 전략을 수립
 - 투융자 기술기반 조성
 - 콘텐츠와 창업·창직 활성화와 창의인재 양성
 - 글로벌시장 진출 확대
 - 건강한 생태계 조성 및 이용촉진
 - 분야별 콘텐츠의 경쟁력 강화 및 협력체계 구축

강원도 ICT융복합 콘텐츠산업 육성방안

- 세부 전략별 구체적인 수행 과제를 도출

■ 표 4-1. 제2차 콘텐츠산업진흥 기본계획(2014~2016)의 내용

전략	추진과제	세부 내용	
1. 투융자 기술기반 조성	투융자 재원 확충	콘텐츠 투자 재원 확대	
		콘텐츠진흥재원확대	·완성보증 규모 지속 확대 ·콘텐츠 공제조합 운영
	콘텐츠와 ICT가 융합된 신(新)시장 개척	문화기술(CT) 활용	·소비자 중심 문화기술 지원 ·산업별 장르별 문화기술 개발 지원
		콘텐츠·ICT 융합분야 R&D 강화 및 연구성과 활용 제고	
	창조경제 시대에 부응하는 제도 개선	현장의 불편함 해소를 위한 제도 마련	·저작권 신탁관리단체 운영개선 ·콘텐츠 수출투자여건 개선
		등급심의 제도 개선	·온라인등급분류시스템 구축 ·영상물 등급분류기간 축소 ·게임물 민간자율등급제도 정착 지원 ·뮤직비디오 민간자율등급 전환 ·웹툰 자율심의 제도화
		콘텐츠 사업자 관리 및 보호	·웹하드·P2P서비스관리 체계 정비 ·외주제작사지위 및 보호 체계 강화 ·독립 제작사 신고제도 개선
	지역 콘텐츠산업 육성	지역문화산업 육성체계 구축	
		지역밀착형 문화자원 구축	·지역 스토리 랩 구축 ·지역 콘텐츠 제작기반 연계강화
		지역주민의 콘텐츠 향유권 제고	·지역영상미디어센터 건립 ·작은 영화관 사업
2. 콘텐츠와 창업·창직 활성화와 창의인재 양성	콘텐츠 융합과 창조의 공간 확충	「콘텐츠 코리아 랩」설립·운영	·문화 융합형 랩 ·디지털 선도형 랩
	정부·민관 협력시스템 가동		
	콘텐츠 창업·창직 활성화	창업 활성화지원 및 기업가정신 육성	·창업보육센터(문화콘텐츠분야) ·1인 창조기업 지원 ·유망창업기업 고용지원 ·기업가정신 교육 강화
		콘텐츠 신직업 발굴 및 창직 지원	·콘텐츠신직업군 발굴 ·창직 인턴제
	다양한 창의인재 양성과 지속가능한 경력개발	콘텐츠 창의인재풀 경쟁력 제고	·창의인재동반사업
		여성 유망 직군 개발 및 인력양성	·SW, ICT 융합분야 인력양성 ·여성ICT 인력의 창업지원
		콘텐츠 종사자 경력개발 체제 강화	·콘텐츠 경력개발 체계 다양화 ·영화현장스태프 경력개발 지원 및 처우개선
		현장밀착형 교육 체계 구축	·청소년 대상 콘텐츠 교육지원 강화 ·대학/대학원 콘텐츠 융합형 교육 활성화 ·협업인 맞춤형 교육 강화
「창의인재개발원」설립 검토			

자료: 콘텐츠산업진흥위원회, 제2차 콘텐츠산업 진흥 기본계획(2014~2016), 2014.5.22.

■ 표 4-1. 제2차 콘텐츠산업진흥 기본계획(2014~2016)의 내용(계속)

전략	추진과제	세부 내용	
3. 글로벌시장 진출 확대	콘텐츠 융합과 창조의 공간 확충	지역별 시장 진출전략 추진	
		현지 마케팅 활성화	·해외 주요 네트워킹 및 현지화 강화 ·플랫폼 및 관련 프로모션 활동 지원 ·글로벌 프로듀싱 종합지원 시스템 구축·운영 ·글로벌 유통업체와 협업 및 프로그램 유통망 경쟁력 강화 ·수출영화 마케팅 전담펀드 조성
		콘텐츠산업과 수출산업 연계 동반진출	·수출기업과 콘텐츠기업 간 협업 강화 ·한류 네트워크 구축 및 확산
	해외진출 지원기반 구축	해외진출 협력체계 구축	·해외진출 협의회 구성·운영 ·해외거점 확보 및 기능 확대 ·맞춤형 수출상담 글로벌 센터 운영
		해외 저작권 보호 강화	·저작권 민관협의회 운영 ·해외저작권센터 강화 및 인적 네트워크 구축 확대 ·주요 거점별 저작권 교류협력 MOU체결
	쌍방향 교류 협력 확대	교류협력 네트워크 강화 및 활성화 문화 해외원조 활동 전개	
4. 건강한 생태계 조성 및 이용촉진	콘텐츠 기업 동반성장 기반 조성 및 공정거래 제고	대·중소기업 동반성장을 위한 생태계 조성	·대·중소기업 간 협력강화 ·권리·수익배분 상생협력 ·콘텐츠 분쟁조정, 중소기업 고충처리
		콘텐츠 중소기업 및 개인 보호 방안 마련	·불공정거래 근절 기반 조성 ·불공정거래 관행 개선 ·대중문화예술인에 대한 제도적 보호 및 관리 강화
	저작물 관리 기반 강화와 공공적·산업적 이용 촉진	통합저작권 관리 체계 구축	·저작권 관리 기술 개발 ·직권조정제도 도입 활용 ·디지털포렌식 지원확대
		공공저작물 편의성 및 접근성 향상	·범정부 공공데이터 제공 및 이용활성화 ·공공저작물 제공 수준 조정 및 서비스 고도화 ·공공저작물 공유 및 활용확산
	자유로운 콘텐츠 이용환경 조성 및 기반 마련	콘텐츠 이용 인식 개선	·콘텐츠 리터러시 교육보급 ·가족친구와 콘텐츠향유여건 마련
		취약/소외계층 콘텐츠 향유 기회 및 안전성 제고	·소외계층 콘텐츠접근성 제고 ·미래 맞춤형 콘텐츠개발 ·차세대 콘텐츠 이용 안전성 강화

자료: 콘텐츠산업진흥위원회, 제2차 콘텐츠산업 진흥 기본계획(2014~2016), 2014.5.22.

강원도 ICT융복합 콘텐츠산업 육성방안

■ 표 4-1. 제2차 콘텐츠산업진흥 기본계획(2014~2016)의 내용(계속)

전략	추진과제	세부 내용	
5. 분야별 콘텐츠의 경쟁력 강화 및 육성 협력체계 구축	선도콘텐츠 경쟁력 강화	방송영상 제작·유통 강화	·방송영상 제작지원 확대 및 유통정보 통합관리체계 구축 ·‘빛마루’ 구축 및 운영 등 ·스마트미디어 콘텐츠 활성화 ·광고정보시스템 구축 등
		게임 성장 동력 발굴	·중소·창업 모바일 게임기업 지원 ·기능성 게임 제작지원
		영화 수익기반 다각화 및 수출 지원 확대	·온라인 영화서비스 관련 규정 정비 ·주요 국제영화제·필름마켓 진출 지원 ·VFX영화 기획개발단계 지원
	유망 콘텐츠 산업 육성	음악 창작역량 강화 및 글로벌 지원	·인디·장르음악 창작지원 ·KPOP 글로벌화 지원
		애니·캐릭터 제작/유통 지원으로 성공사례 창출 유도	·아동·청소년·가족용 애니메이션 제작 지원 ·애니/캐릭터 전문 투자조합 운영 확대 ·글로벌 성공사례 창출을 위한 제작 지원
		창작뮤지컬 제작지원 및 전용공간 확보	·우수 창작뮤지컬 육성 지원 ·뮤지컬전용 창작/연습공간 지원
		스토리 산업 육성	·스토리산업 정책범위/지원근거 법제화 ·이야기 문화원형 발굴 및 완성화 지원
	디지털 융합 콘텐츠 시장 확대	e북, 웹툰, 패션산업 육성	·양질의 전자출판 콘텐츠확보 ·21세기 정보지식 창출산업 클러스터 육성 ·만화생태계/해외수출 활성화 ·패션브랜드/글로벌 패션산업 육성
		차세대 산업 육성	·융합콘텐츠 육성 및 개발 ·공간정보 오픈플랫폼 확대 구축 ·이러닝 콘텐츠 및 디지털 교과서 개발 ·공공데이터 제공확대 및 콘텐츠개발 촉진 ·e트레이닝 시스템 개발 ·차세대 융합형 콘텐츠산업 육성
	콘텐츠 산업 육성 협력체계 구축		

자료: 콘텐츠산업진흥위원회, 제2차 콘텐츠산업 진흥 기본계획(2014~2016), 2014.5.22.

1.2 '2015 콘텐츠산업 진흥 시행계획' 심의·확정(2014.12)

- 제2차 콘텐츠산업진흥 기본계획(2014~2016)의 이행을 위해 매년 범부처적인 협의를 통하여 수립
- 5개 추진전략을 기본으로 실천과제를 발굴해서, 예산이 투입 예정

■ 표 4-2 . 2015 콘텐츠산업진흥 시행계획의 내용

추진전략	역점 실천과제	내용	예산
1, 투융자 기술기반 조성	콘텐츠 금융 활성화	·콘텐츠 펀드 글로벌 프로젝트, 성장잠재 및 초기제작 분야 투자 확대	1,814억원
	콘텐츠·ICT 장르별 융합 확대	·국민 체감형 문화기술(CT) 개발 및 산업별 장르별 문화기술 개발 지원 ·교육방송과 ICT 기술을 융합한 양방향 교육콘텐츠 제공	
	콘텐츠 제도 개선 등 현장 불편함 해소	·저작권 신탁관리단체 운영 개선, ·온라인등급분류시스템 구축 및 뮤직비디오 민간자율등급전환 ·웹툰 자율심의 제도화 등	
	지역콘텐츠 산업 육성으로 창조경제 기반 확대	·지역콘텐츠산업 중장기 로드맵 수립 ·지역 특화콘텐츠 개발	
2. 콘텐츠와 창업·창직 활성화와 창의인재 양성	콘텐츠코리아랩을 통한 창조생태계 기반 조성	·문화융합형 및 디지털선도형 랩 구축·운영 ·스마트벤처창업학교 등 창업자 대상 원스톱 지원으로 민관협력 강화	862억원
	콘텐츠 기업 창업·창직 확대 추진	·창업보육센터, 1인 창조기업 지원 등 창업기업 성장 지원 ·지역특화산업 대상 고용지원으로 일자리 창출 활성화	
	ICT, 여성, 현업 등 다양한 분야 창의인재 양성	·창의인재 동반사업, 스마트콘텐츠 분야 전문인력 양성, IT 여성기업 지원 등 맞춤형 인재양성 지원 ·청소년, 대학생, 현업인 등 생애주기별 교육 및 경력개발 지원	

강원도 ICT융복합 콘텐츠산업 육성방안

표 4-2. 2015 콘텐츠산업진흥 시행계획의 내용(계속)

추진전략	역점 실천과제	내용	예산
3. 글로벌시장 진출 확대	지역별 특성을 고려한 진출전략 추진	·나라별 진출 전략 추진으로 콘텐츠 수출 활성화 도모 ·글로벌 프로듀싱지원, 마케팅 전담펀드 조성	209억원
	콘텐츠 수출환경 개선	·해외진출협의회를 통해 범부처 협력체계 구축 ·중국 등 주요수출지역에 대한 현지거점 구축을 통한 수출환경 조성 ·저작권 분야 해외 협력채널 구축, 교류협력 확대 등 해외 콘텐츠업계 애로사항 수렴·지원 체계 마련	
	쌍방향 교류협력확대로 상호네트워크 공고화	·한국 영화제 상영, 드라마방영 지원 등 국가간 문화교류 확대 로 국가이미지 제고 ·개도국 대상 첨단 교실 확산, 아세안 대학 이러닝지원, 해외 작은도서관 조성 등 문화 해외 원조 활동 전개	
4. 건강한 생태계 조성 및 이용촉진	창작자 권리·수익배분 등 상생협력 강화	·대기업·중소기업 간 다양한 디지털 콘텐츠 비즈니스 모델 창출 ·음악 사용료 정산·분배의 기초 자료로 활용될 수 있는 로그정보 제공 등 저작권 거래의 신뢰성 제고 ·디지털콘텐츠, 이러닝 콘텐츠, 영화, 방송, 출판 등 분야별 표준계약서 제정 및 실효성 강화 ·대중문화예술인 보호를 위한 기획사 등록제 도입, 초상·성명 활용 법적 근거 마련	702억원
	저작물 관리 체계 구축 및 공공저작물 이용 활성화	·저작권 직권조정제도 도입 등 제도 개선 및 저작권 기술개발 확대 ·새로운 유형의 저작권 침해매체에 대응하기 위한 첨단 수사역량 강화 ·실수요자 중심의 공공데이터 품질 개선 및 국가기록물 활용 확대	
	콘텐츠 향유권 확대	·대국민 대상 온·오프라인 저작권 교육 등 콘텐츠 리터러시 교육 강화 ·소외계층 콘텐츠 접근성 제고를 위해 영화자막 보급 및 디지털 기술개발	

■ 표 4-2. 2015 콘텐츠산업진흥 시행계획의 내용(계속)

추진전략	역점 실천과제	내용	예산
5. 분야별 콘텐츠의 경쟁력 강화 및 육성 협력체계 구축	방송, 게임, 영화 등 킬러콘텐츠 경쟁력 강화	·(방송) 양방향 기능의 스마트미디어 제작 및 방송 유통시스템 고도화 ·(게임) 모바일 게임기업 지원 및 분야별 기능성게임제작지원 등 게임산업 지속 성장동력 발굴 ·(영화) 오프라인 중심의 영화서비스 관련 규정 정비	954억원
	유망 콘텐츠 육성	·(음악) 인디음악 지원 위한 지역기반형 음악창작소 확대 ·(애니) 극장용, 뉴미디어용 애니메이션 제작지원 ·(캐릭터) 캐릭터 중심 장르 파생 콘텐츠 개발 지원 ·(뮤지컬) 분야별 뮤지컬 아카데미 운영 및 연습공간 설치 ·(스토리) 스토리산업 법제화 및 우수 스토리 사업화 추진	
	디지털 융합형 콘텐츠 육성	·(e북, 웹툰) 우수전자책 제작지원 확대, 만화 해외마켓 참가 (융합콘텐츠) 군사훈련용 콘텐츠, 공간정보 오픈플랫폼, 이러닝 콘텐츠, 디지털교과서 개발 및 공공데이터 DB 구축, 차세대 융합형 콘텐츠 육성	

자료: 문체부 보도자료, 콘텐츠산업 진흥 위해 올해 4,522억 원 투입한다- 2015 콘텐츠산업 진흥 시행계획 심의·확정 - 2014.12.31

1.3 문화체육관광부의 2015년 대통령 업무보고(2015.01)

- ‘문화로 행복한 삶’을 비전으로 제시했으며, 크게 3개의 주요과제를 선정함
 - 문화국가 브랜드 구축
 - 문화콘텐츠창조역량강화
 - 생활 속 문화 확산
- 이 중에서 문화콘텐츠창조역량강화를 살펴보면,
 - 문화콘텐츠 선순환 플랫폼 구축, 콘텐츠 창작창업 지원 등 7개의 전략을 제시
 - 추진전략별 역점으로 실천할 과제를 제시
 - ‘음악창작소’(5개소), ‘웹툰 창작체험관’(20개소) 등 창작공간 마련
 - 다양한 분야의 융합 교육을 받을 수 있는 콘텐츠 융합 아카데미 신규 개설 등

■ 표 4-3. 대통령업무보고 중 ‘문화콘텐츠창조역량강화’의 내용

추진전략	역점 실천과제
1. 문화콘텐츠 선순환 플랫폼 구축	‘기획-제작-유통-확산’ 창조산업 생태계 구축 전국 콘텐츠코리아랩 연계(미래부 등), 버추얼센터 설치 등 콘텐츠코리아랩 거점기능 강화
2. 콘텐츠 창작창업 지원	콘텐츠코리아랩, 음악창작소, 웹툰 창작체험관 등 창작공간 45개소 조성 콘텐츠 창작지원(11만 명)
3. 예술인 창작지원 강화	저소득 예술인 대상 창작준비금(월 3백만 원) 사업 확대(110억 원, 3,500명 대상) 공연예술 연습장 등 간접지원(60억 원)
4. 기업 메세나 확산	문화예술 기부 세제, 문화접대비 제도 개선 추진 범국민 문화예술후원캠페인 ‘예술나무’ 운동 확산
5. 융합형·실무형 콘텐츠 예비인력 양성	콘텐츠 융합아카데미 운영, 도제식 창의인재 양성 콘텐츠업계 종사자 63만 명으로 확대
6. 창작자 중심 건강한 콘텐츠 생태계 조성	영화·방송·만화 등 표준계약서 29종으로 확대 영화산업 공정환경조성센터 설립, 대중문화예술기획업 등록제 본격 추진
7. 저작권 이용 개선 및 교육·홍보	저작권 라이선스 통합관리 시스템 개선 초중고 저작권 체험교실(300), 찾아가는 저작권 교육(8천여 회) 확대

자료: 문화체육관광부 보도자료, 문화콘텐츠 힘으로 국민행복 키우고 문화영토 늘린다, 2015.01.22.

2. 분야별 정책

2.1 이야기산업 육성 추진계획(2016~2020, 2015.8)

- 비전은 ‘세계적 경쟁력 있는 이야기강국’
- 목표는 ‘자생적 이야기 창작 생태계 조성을 통한 이야기 산업 규모 확대임 (1조 5,460억 ⇒ 5조원(‘20))
- 4가지 전략 및 세부 과제로 구성
 - 전략#1. 이야기 창작 쏠주기 지원체계 구축
 - 이야기 원천소재 검색 사이트 ‘컬처링(www.culturing.kr)’의 확대 및 선조들의 일기류를 이야기 원천소재로 가공하여 서비스하는 ‘스토리 테마파크’ 확대 등 이야기 원천소재 접근성 개선
 - 대한민국 스토리 공모대전을 ‘지역 예선-중앙 본선’ 형태로 단계별 확대 추진, 콘텐츠 원작소셜 창작과정 운영 등 이야기 발굴·완성화 및 사업화 지원
 - 지역 스토리 랩 확대 지원, 콘텐츠 멀티 유즈 랩(판교) 조성 등 이야기 창작 거점 확대
 - 전략#2. 이야기유통 활성화
 - 공신력 있는 이야기 유통 창구로 이야기 유통 플랫폼 구축
 - 해외 피칭, 맞춤형 해외진출 지원 등을 통한 이야기 해외진출 지원
 - 전략#3. 이야기 관련 新시장 육성
 - 이야기 전문 에이전시 발굴 및 활동 기반 조성, 전문 스토리텔러 육성 등을 통한 이야기를 활용하는 신직업 육성
 - 기업의 이야기 전담부서가 정부지원(세제혜택 등)을 받을 수 있도록 규정의 정비, 지속적인 이야기 활용 우수사례 공유 포럼 개최 등 일반기업의 이야기 전담 투자 기반 마련
 - 이야기 창작 지원 문화기술(CT) 개발, 이야기 연계 융복합 콘텐츠 스타트업 육성 등 이야기 연계 융복합 콘텐츠 발굴
 - 전략#4. 이야기산업 제도 기반 조성
 - 이야기산업 진흥 법제도 마련
 - 다양한 콘텐츠 분야 표준계약서 사용 독려 등 공정 거래 환경 조성

강원도 ICT융복합 콘텐츠산업 육성방안

■ 표 4-4. 이야기산업 육성 추진계획의 전략 및 과제

전략	과제	세부과제
이야기 창작 쏠주기 지원체계 구축	이야기 원천소재 접근성 개선	컬처링 구축·서비스
		스토리 테마파크 확대 구축
		아시아 스토리 백과사전
	이야기 발굴·완성화 및 사업화 지원	이야기 발굴 지원
		이야기 완성화 지원
		맞춤형 사업 지원
	이야기 창작 거점 확대	스토리 창작센터
		지역 스토리 거점
		스토리 창작 클러스터
		콘텐츠 멀티 유즈 랩
이야기 유통 활성화	이야기 유통 플랫폼 구축	유통 플랫폼 1단계 운영
		유통 플랫폼 2단계 운영
	이야기 해외진출 지원	해외 현지 피칭 지원
		맞춤형 해외진출 지원
이야기 관련 新시장 육성	이야기를 활용하는 신직업 육성	직업 세분화 및 분야별 교육
		이야기 에이전시 육성
		전문 스토리텔러 육성
	일반기업의 이야기 전담 투자 기반 마련	이야기 전담부서 세제혜택 관련규정 정비
		K-스토리 위성 계정 마련
		우수 사업성과 교육
	이야기 연계 융복합 콘텐츠 발굴	이야기 연계 문화기술 개발
		이야기 기반 창업기업 지원
		새로운 콘텐츠 발굴
이야기산업 제도 기반 조성	이야기산업 진흥 법제도 마련	이야기산업 진흥 법제도 마련
		분야별 표준계약서 제정 및 활용 활성화
	공정 거래 환경 조성	창작자 권리보호를 위한 계약법적 장치 마련

자료: 문화체육관광부, 이야기산업 육성 추진계획, 2015.08.

2.2 애니메이션산업육성 중장기 계획(2015~2019, 2015.2)

- 비전은 ‘문화와 창조경제의 중심, 생동하는 한국 애니메이션’
- 목표는 첫째, 다양성 및 향유계층 확대, 둘째, 산업 경쟁력 강화 셋째, 세계시장 석권
- 4가지 전략 및 세부 과제로 구성
 - 전략#1. 기획 및 창작 역량 강화
 - 기획, 시나리오 개발, 제작 등 단계에 따른 지원(전문적 컨설팅 제공, 프리비주얼 제작 지원)을 제공하여 완성도 높은 작품을 만들고 작품의 경쟁력을 높임
 - 애니메이션 전문 인력을 양성하여 업계의 전문성과 경쟁력을 강화함. 애니메이션 전문 프로젝트 랩 운영, 대학생 창작 활동 지원, 창의인재 동반사업 강화
 - 전략#2. 경쟁력 있는 산업기반 구축
 - 애니메이션 지원체계를 만들어 재원 마련하고 투자를 활성화함. 애니메이션 산업 진흥법, 애니메이션 산업 투자 표준계약서 도입 검토, 투자 전문 펀드 결성 확대 등의 정책을 실행해 안정적인 제작 여건을 조성하고 작품의 안정성과 작품성을 강화함
 - 전 세대를 아우르는 콘텐츠 제작하여 콘텐츠 다양성을 확보하고 시장을 늘릴 계기 마련(단편 애니메이션 제작지원 강화, 독립 및 극장용 애니메이션 지원, 뉴미디어 애니메이션, 유아용·가족용 애니메이션 제작 지원)
 - 전략#3. 유통 향유 기반 확대
 - 국산 애니메이션 노출 기회를 확대하기 위해 다양한 미디어 플랫폼을 활용하는 방안을 마련, 애니메이션 방영권료 지원, 극장용 애니메이션 개봉, 뉴미디어 플랫폼 유통, 국산용 애니메이션 미디어 프로모션 지원, 애니메이션 광고 규제 완화 등
 - 애니메이션에 대한 문화적 접근성을 높여 수요 기반을 늘리고 문화의 중심이 되도록 함. 공공시설을 활용한 애니메이션 보급, 단편 애니메이션 상영 지원, 애니메이션 창의교실 운영, 영화제 운영 및 행사 활성화 지원 정책 등을 수립
 - 전략#4. 세계 속 한국 애니메이션 확산
 - 국산 애니메이션의 국제적 경쟁력을 강화하기 위해 업계의 역량을 키움(글로벌 애니메이션 업체 육성, 해외 비즈니스 지원센터 운영, 홍보책자 제작·배포, 해외 주요 마켓 참가 지원, 해외수출 마스터클래스 컨퍼런스 개최, 해외 전문 마케팅 인력 양성)
 - 애니메이션을 육성하여 한류주자로 만들고 전략적인 해외 진출 확대 계기를 마련함(중국 시장 진출 활성화와 신 시장을 개척을 지원, 애니메이션 해외 상영회 개최, 전문적인 번역가를 양성)

강원도 ICT융복합 콘텐츠산업 육성방안

■ 표 4-5. 애니메이션산업육성 중장기 계획의 전략 및 과제

전략방향	세부전략	세부 과제
기획 및 창작 역량 강화	기획부터 시나리오까지 단계별 지원	시나리오 개발 지원
		파일럿 영상 제작 지원
		창작 스토리 발굴을 위한 지원사업 간 연계 강화
		프리비주얼 제작 지원
	산업을 움직이는 전문인력 양성	애니메이션 전문 프로젝트 랩(Any Lab) 운영
		애니메이션·캐릭터 융합창작센터 구축·운영
		대학생 애니메이션 창작 활동 지원
		산학 연계 신규 창작 인력 양성
경쟁력 있는 산업기반 구축	지원체계 확립, 투자 활성화 및 재원 조성	창의인재 동반사업 강화
		영화아카데미 애니메이션 전공과정 운영
		애니메이션산업 진흥법 제정
		애니메이션 자동지원제도 도입
	전 세대가 다양한 매체로 즐기는 콘텐츠 제작	애니메이션 산업 투자 표준계약서 도입 검토
		애니메이션 투자설명회 개최
		애니메이션 전문 펀드 결성 확대
		단편 애니메이션 제작지원 강화
		독립 애니메이션 활성화 지원
		극장용 애니메이션 제작 활성화
유통·향유 기반 확대	국산 애니메이션 노출기회 확대	뉴미디어 애니메이션 제작 지원
		유아용·가족용 애니메이션 제작지원
		애니메이션 방영권료 지원
		극장용 애니메이션 개봉 지원
	문화생활의 중심이 되는 애니메이션	뉴미디어 플랫폼 유통 지원
		국산 애니메이션 미디어 프로모션 지원 확대
		애니메이션 방송광고 규제 완화
		가칭 ‘찾아가는 애니메이션’ 운영
		공공시설을 활용한 애니메이션 보급 지원
		단편 애니메이션 상영 지원
세계 속 한국 애니메이션 확산	업계의 글로벌 역량 강화	애니메이션 창의교실 운영
		애니메이션 영화제 및 행사 활성화 지원
		글로벌 애니메이션 기업 육성
		해외 비즈니스 지원 센터 구축·운영
		해외 진출 가이드북 제작·배포
		해외 전시마켓 참가 지원 확대
	한국 애니메이션을 차세대 한류주자로 육성	기업주도형 해외 전시마켓 참가 지원 강화
		해외수출 마스터클래스 컨퍼런스 개최
		해외 마케팅 전문인력 양성
		중국 시장 진출 활성화 지원
	신 시장 개척 지원	
	아시아 애니메이션 서밋 지원	
	한국 애니메이션 해외 상영회 개최	
	한국 애니메이션 번역 지원	

자료: 문화체육관광부, 애니메이션산업육성 중장기 계획(2015~2019), 2015.02.

2.3 캐릭터산업육성 중장기 계획(2015~2019, 2015.2)

- 비전은 ‘문화콘텐츠산업을 선도하는 스마트 캐릭터’
- 목표는 첫째, 스타 캐릭터 집중 발굴, 둘째, 캐릭터 산업기반 및 역량 강화 셋째, 차세대 한류 주자 K-캐릭터임
- 5가지 전략 및 세부 과제로 구성
 - 전략#1. 창작역량 제고 및 인큐베이팅 강화
 - 캐릭터 공모전 개최, 창작 발굴 지원 강화, 캐릭터 창작랩 구축운영 등 창작 활성화와 인큐베이팅 서비스를 지원하여 우수한 신규 캐릭터 개발하고 사업화
 - 영세한 기업의 창작 활동을 장려하여 창작 발굴 사업을 활성화하고 창작 의욕을 고취함(캐릭터 기업 인큐베이션 활성화, 캐릭터 개발을 위한 장비 활용 지원)
 - 전략#2. 산업간 연계 및 유통 향유 기반 확대
 - 캐릭터 상품 제작한 뒤 타 산업과 연계하여 다양한 활용방안을 만듦. OSMU로서의 가치를 증대하고 지속적으로 연쇄되는 고부가 가치를 창출하도록 함(타 산업과 콜라보레이션 지원, 캐릭터 연계 콘텐츠 제작 지원, 국산 캐릭터 상품 개발 지원)
 - 캐릭터를 이용하여 특화거리, 문화 공간, 캐릭터 박물관 등의 문화시설을 확충하여 캐릭터를 향유할 기회와 인식을 높이고 문화 핵심 콘텐츠로 부각시킴
 - 전략#3. 적극적 글로벌 마케팅 및 프로모션 지원
 - 국산 캐릭터의 전략적인 해외 진출 마케팅 및 사업화를 지원하여 글로벌 시장에서 신 시장으로 도약(특별 전시, 주제관 운영 브랜드화, 해외 주요 마켓 참가 지원, 해외 쇼케이스 개최, 해외 유통망 구축 지원, 공식 홍보 책자 발간)
 - 글로벌 캐릭터 기업과 협력하여 해외 진출 기회를 늘리고 경쟁력을 강화
 - 전략#4. 비즈니스 역량 강화
 - 캐릭터 산업의 지속 가능한 발전을 위해 인적 물적 인프라를 구축, 라이선싱 비즈니스 전문 인력 양성(라이선싱 비즈니스 전문가 과정과 지원센터 운영, 대학 특별과정 운영, 라이선싱 비즈니스 교육 및 컨설팅 지원)
 - 비즈니스 생태계의 선순환을 위해 투자 재원을 마련하고 안정적 창작 및 사업 여건을 조성(캐릭터 상품 전문 투자펀드 조성, 투자 유치 지원)
 - 전략#5. 산업구조 선진화·미래화
 - 시장 선도를 위한 프로젝트를 지원하여 추격형에서 선도형으로 패러다임을 전환(융·복합기술을 활용한 스마트캐릭터 지원, 디지털캐릭터 개발 및 상품화 지원)
 - 효율적인 산업 지원 체제를 마련하여 미래 캐릭터 산업을 이끌어갈 성장 동력을

강원도 ICT융복합 콘텐츠산업 육성방안

확보(캐릭터 불법복제 유통 감시체계 구축, 정품 소비를 위한 캠페인 실시)

■ 표 4-6. 캐릭터산업육성 중장기 계획의 전략 및 과제

전략방향	세부전략	세부 과제
창작 역량 제고 및 인큐베이팅 강화	우수 신규 캐릭터 발굴 확대	(가칭)'대한민국 캐릭터 공모대전'개최
		창작 발굴 지원 강화 캐릭터 창작 랩(CCL, Character Creation Lap) 구축·운영
	스타트업 창업 및 사업화 지원	캐릭터 기업 인큐베이팅 활성화
		캐릭터 개발 장비 활용 지원
산업간 연계 강화 및 유통·향유 기반 확대	캐릭터 상품 제작 및 활용 다각화	(가칭)'캐릭터 산업 대전'개최
		캐릭터와 타 산업 간 '콜라보레이션' 지원
		캐릭터 연계 콘텐츠 제작 지원 확대
		우수 국산 캐릭터 상품 개발 지원
	문화·여가와 캐릭터의 만남	주요거점 기반 'K-캐릭터'관 구축
		캐릭터 특화거리·문화공간 조성
		캐릭터와 함께하는 문화시설 구축
		(가칭)'캐릭터 창의교실'운영 대한민국 캐릭터 박물관 건립
적극적 글로벌 마케팅·프로모션 지원	글로벌 캐릭터 시장의 신 시장으로 도약	서울캐릭터라이선싱페어의 글로벌 브랜드화
		해외 주요 마켓 참가 지원 확대
		국산 캐릭터 해외 쇼케이스 개최
		국내 기업 해외 유통망 구축 지원
	글로벌 캐릭터 기업과의 비즈니스 매칭 강화	'대한민국 캐릭터'공식 홍보책자 발간
		기업 주도형 해외 마켓·전시 참가 지원 강화
비즈니스 역량 강화	라이선싱 비즈니스 전문인력 양성	글로벌 네트워킹 프로그램 운영
		(가칭)'서울 캐릭터 라이선싱 서밋(SCLS)' 개최
		라이선싱 비즈니스 전문가 과정 운영
		대학 특별과정 운영 지원
	비즈니스 생태계 선순환 구조 확립	라이선싱 비즈니스 지원센터 구축
		라이선싱 비즈니스 교육 및 컨설팅 지원
		지역별 비즈니스 전문가 양성
		캐릭터 상품 전문 투자펀드 조성
산업구조 선진화· 미래화	시장 선도형 신규 프로젝트 지원	투자 유치 지원
		최신 융·복합 기술 활용 '스마트 캐릭터' 지원
	공정환경 조성 등 효율적 후방 지원체계 구축	디지털 캐릭터 기획·개발 및 상품화 지원
		캐릭터 불법복제 유통 감시체계 구축
		대한민국 캐릭터 정품사랑 캠페인 실시
시장조사 및 정책연구 기능 강화		

자료: 문화체육관광부, 캐릭터산업육성 중장기 계획(2015~2019), 2015.02.

2.4 만화산업육성 중장기 계획(2014~2018, 2014.5)

- 비전은 ‘세계가 함께 즐기는 한국만화’
- 목표는 첫째, 창조적인 만화가, 둘째, 공정한 만화산업 셋째, 한류콘텐츠 만화
- 4가지 전략 및 세부 과제로 구성
 - 전략#1. 만화 창작기반 확충
 - 취재비 지원이나 만화 장르에 따른 지원 및 펀드 지원 확대, 만화 평론지 및 만화 잡지 육성 등의 정책을 마련
 - 만화 창의인재 육성을 위해 만화 아카데미를 운영하고 멘토 연계 현장교육 실시, 데뷔 기회 확대 등 다양한 교육기회를 제공하고 현장 체험 기회의 부족 해결
 - 표준 계약서 개발과 법률 컨설팅 지원, 웹툰 심의제도 개선, 예술인 복지법 등의 법적, 제도적 보호 장치를 마련하고 창작의 안정성을 확보
 - 전략#2. 공정한 유통질서 확립
 - 만화 산업 발전을 위한 의견을 나눌 공식 채널이 부족함으로 만화진흥 거버넌스 개최, 정부가 작가와 포털 간의 정기 협의회 개최 등을 통하여 만화 산업 내 소통을 활성화시키고 만화 산업 상생의 기반 마련
 - 디지털만화와 인쇄만화시장의 동반성장을 위해 과제를 발굴하고 만화의 날을 만들어 만화계의 화합과 만화에 대한 사회적 인식을 제고
 - 저작권 침해에 대한 원스톱 연락·협력 체계를 만들고, 저작권에 대한 정보 교육 실시, 저작권 보호기반 구축, 행정조치 확대 등 저작권 침해에 빠르게 대응 추진
 - 전략#3. 만화 한류 확대
 - 전문적인 만화 수출 에이전시와 번역가가 부족하므로 그에 대한 지원을 체계화하여 해외 수출 기반을 강화함. 세계의 주요 만화 시장을 분석해서 시장별로 차별화된 진출 정책을 세우고 전문가를 양성, 체계적인 만화 번역 위한 정책 마련하는 등 해외 수출 기반 조성
 - 만화 수출은 일본, 유럽 중심으로 제한적이므로 해외 마켓 참가 지원, 세계적인 만화축제 개최, 해외 만화 시장과의 교류 확대 등 신 시장을 개척하고 전략적 진출
 - 전략#4. 웹툰시장 전략적 육성
 - 제한적인 웹툰 유통방법으로 인해 시장의 다양성이 부족하므로 웹툰 중소플랫폼 육성, 플랫폼 해외진출, 오픈마켓 유통 활성화, 디지털 규장각 마련 등의 정책을 통해 플랫폼을 다양화하고 작가의 활동기회와 소비자의 선택권을 늘리는 등 유통을 활성화함

강원도 ICT융복합 콘텐츠산업 육성방안

- 웹툰 바탕의 영화제작이 증가하지만 만화 산업의 분산적인 투자로 인해 재투자가 발생하지 않음. 따라서 만화 기반의 콘텐츠 산업을 개발하고 만화 시장을 확대시켜야 함. 징검다리 콘텐츠 제작을 지원, 웹툰 창작 및 창업 활성화, 차세대 만화 콘텐츠 제작지원, 웹툰의 활용 확대 등의 정책을 수립함
- 웹툰의 세계화를 통해 해외 진출 확대하고 향후 발전 가능성이 큰 세계 디지털 만화 시장을 선도하도록 함. 세계적인 디지털 만화 포럼 개최, 세계 주요 박람회 및 플랫폼을 통해 한국 웹툰을 해외에 홍보 등의 정책을 마련

■ 표 4-7. 만화산업육성 중장기 계획의 전략 및 과제

전략방향	세부전략	세부 과제
만화 창작기반 확충	맞춤형 창작지원	(만화 기획단계 지원) 장르 및 원작스토리 기획개발 활성화를 위한 취재비 지원을 통해 만화작품의 질 향상
		(창작 지원 확대) 연재만화, 중·단편 인디만화, 글로벌 장편 등 만화 장르 맞춤형 지원 체계 구축 및 펀드 지원 확대
		(디지털 창작지원) 웹툰 등 창작환경 변화를 반영한 디지털 만화 창작 도구 개발(R&D) 및 창작 원천소재 지원(배경화면 클립소스 등)
		(만화 창작기반 확충) 온·오프라인 만화 전문 잡지 제작 지원을 통해 만화 평론지 및 다양성 만화잡지 육성
	만화 창의인재 육성	만화의 모든 것을 누구나 배울 수 있는 아카데미 운영
		기성작가가 멘토가 되어 예비 만화 창작자들에게 현장실습 기회 제공
		신인작가 연재 지원 확대를 통한 데뷔 문턱 제거
		다양한 만화산업 직업군 개발을 통해 교육과정에 반영
	창작 안정성 확보	표준계약서 개발 및 법률 컨설팅 지원
		심의에 대한 웹툰 창작자의 부담을 경감하고 창작의 자유 보장(웹툰 심의 제도 개선)
『예술인복지법』에 근거해 작품구상기간 동안 (소득이 없는 기간) 긴급복지비 지원		

■ 표 4-8. 만화산업육성 중장기 계획의 전략 및 과제

전략방향	세부전략	세부 과제
공정한 유통질서 확립	만화산업 상생기반 구축	만화 생태계 구성원 간 소통 기회 확대
		대표 웹툰 포털(네이버, 다음)과 정책협의를 통해 포털·창작자 상생과제 지속 발굴 및 확산
	만화 저작권 보호	디지털만화와 출판만화시장 동반성장을 위한 과제 적극 발굴·추진
		만화의 날(11.3) 기념행사('01년부터 개최)를 만화인 축제로 지원
		저작권위원회(해외사무소)-만화유관기관·권리자와의 연락·협력체계 구축으로, 신속한 권리 확인 및 구제 지원
		침해 국가별 '정부 간 협의'를 통해 저작권 보호 실효성 제고
만화 한류 확대	해외수출 기반조성	만화 저작권 권리자 현황 DB 구축을 통해 저작권 침해에 대한 빠른 대응을 할 수 있는 기반 조성
		만화 저작권 침해 주요 경로에 대한 모니터링 및 시정권고조치 확대
만화 한류 확대	해외수출 기반조성	세계 만화 주요시장 분석을 통한 국가별 해외 진출 전략 수립 및 신뢰성 있는 거래망 구축
		해외 만화시장 전문가 육성
		초록 및 샘플 번역 지원
		수출작품 번역비 지원
		수출용 만화 재제작 지원
	해외판로 개척 및 전략적 진출	전문 만화번역가 육성
		해외 만화마켓 참가지원
		한국만화 중심 국제마켓 육성
		해외 한국문화원 만화 전시회
		국제 공동제작 프로젝트 지원
웹툰시장 전략적 육성	웹툰 유통 활성화	지역 주도적 만화교류 활성화
		(웹툰 중소플랫폼 육성) 초기 자금 지원 지속 확대
		(플랫폼 해외진출) 글로벌 서비스를 위한 자금 지원
		카카오페이지, 앱 스토워 등 오픈마켓을 통한 (앱북, e-book 등) 제작 지원
	웹툰 기반 융·복합 활성화	디지털 만화규장각 확대 개편
		징검다리 콘텐츠 ¹⁰⁾ 제작 지원
		웹툰 창작 및 창업 활성화
		멀티미디어 요소를 가미한 웹툰, 인터랙티브 학습만화 등 차세대 만화콘텐츠 제작지원
	웹툰 세계화 통한 세계시장 선도	기업 광고, 공익 캠페인 등 산업 전반으로 웹툰 확대
		세계 디지털만화 포럼 마련
		웹툰 해외 홍보 추진

자료: 문화체육관광부, 만화산업육성 중장기 계획(2014~2018), 2014.5

10) 징검다리 콘텐츠 : 모바일 드라마, 단막극, 캐릭터 등 소규모 제작비로 대규모 제작비가 필요한 콘텐츠(영화, 뮤지컬 등)의 제작 가능성을 타진할 수 있는 콘텐츠

2.5 게임산업육성 중장기 계획(2014~2018, 2014.5)

- 비전은 ‘게임 산업 지속가능성 확보를 통한 창조경제 실현’
- 목표는 첫째, 시장규모(매년 5% 성장), 둘째, 수출규모(매년 10% 성장) 셋째, 고용규모(매년 3% 성장)
- 3가지 전략 및 세부 과제로 구성
 - 차세대 게임 산업 新영역 창출
 - 차세대 게임 플랫폼 생태계의 기반을 구축하고 안정화 위해 게임 플랫폼(OTT, 클라우드) 안정화를 지원. 또한 제작지원 강화, 차세대 게임 플랫폼 포럼 운영, 스마트 게임 랩 신설 등의 방안 마련
 - 차세대 게임 핵심기술 개발을 지원(OTT 환경 기술 지원, 미래형 기술 개발 지원)하고 이용자 경험 R&D와 컨설팅을 지원
 - 해외 진출 전략을 연구하고 수출 거점 확대, 수출국의 심층적 정보를 제공할 시스템을 구축. 중국시장 진출 지원, 중국자본의 잠식에 대한 대응 방안 마련 등 신 중국 게임 시장에 진출에 대비. 모바일 서비스 플랫폼 실시, 수출기업 금융지원 등 글로벌 수출 지원 체계를 갖추고 지원을 확대. 해외 전시회 및 수출상담회를 지원
 - 게임 산업 재도약 기반 마련
 - 게임물 등급분류 제도를 개선하고 산업변화에 맞게 규제 완화하여 게임 산업의 자율규제 정착을 지원
 - 게임 인력을 키우기 위한 기반을 마련하고 개발자, 산업종사자 교육 프로그램을 개발하는 등 전문 인력양성을 위한 체계를 갖춰 인력수급 안정화 및 산업역량 강화
 - 청년 일자리의 창출과 창업을 도울 수 있도록 게임 동아리를 지원하고 게임 관련 일자리 센터를 운영
 - 지역과 연계하여 직업을 창출하고 산업을 활성화하는 동반성장 생태계를 조성
 - 게임인식 제고를 통한 가치의 재발견
 - 게임에 대한 이해를 증진시키고 공감대를 형성하기 위해 게임 아카이브, 게이미피케이션 정책을 도입. 또한 아케이드 게임에 대한 사회적 인식을 개선하도록 함
 - 게임 문화 개선 기반을 조성하기 위해 연구조사를 확대하고 게임에 대한 인식을 바꾸기 위한 교육 사업을 실시함
 - 게임 인식을 바꾸기 위해 홍보활동을 펼침(웹툰을 통한 게임인식 제고, 공익광고 제작, 게임문화캠프 개최 등)
 - 다양한 계층이 참여하고 공감할 수 있는 게임문화를 정착시키고 문화 다양성에 대

한 인식을 확산시키도록 함(게임 미디어창작 센터 운영, 소외계층의 게임문화 향유를 위한 복지 지원, 게임문화 네트워크 구축)

■ 표 4-9. 게임산업육성 중장기 계획의 전략 및 과제

전략방향	세부전략	세부 과제
차세대 게임 산업 新영역 창출	차세대 플랫폼 생태계 구축 지원	OTT, 클라우드 등 차세대 게임 플랫폼 안정화 지원
		차세대 게임 플랫폼 생태계 구축
	차세대 게임 핵심기술에 대한 R&D 사업 지원	차세대 게임기술 개발 지원
		이용자 경험(UX) R&D 및 컨설팅 지원
	글로벌 新시장 전략적 진출 지원 확대	글로벌 비즈니스 확산을 위한 해외수출 거점 확대
		해외수출 거점 정보 제공 시스템 구축
		對중국 게임 비즈니스 지원
게임 산업 재도약 기반 마련	“자율과 책임”의 규제 패러다임 변화	게임물 등급분류 제도의 합리적 개선
		산업환경 변화에 대응하는 규제 완화
	현장 맞춤형 인력 양성 및 종사자 역량 강화	게임인력 양성 기반 구축 및 지원
		게임 개발자 재교육 프로그램 개발
청년 일자리 창출 및 창업 지원	게임 산업 종사자 교육 프로그램 개발 및 지원	
	학교 및 인디게임 기업 지원을 통한 청년 일자리 창출	
지역 특성화 사업을 통한 동반성장 생태계 조성	지역 연계를 통한 “글로벌 게임 산업 혁신 벨트” 조성	
	지역 동반 게임 산업 활성화 및 지역 일자리 창출	
게임인식 제고를 통한 가치의 재발견	게임에 대한 광범위한 공감대 형성	게임 아카이브 구축
		게이미피케이션 정책(Gamification-policy, G-Policy) 도입
		기능성게임 제작 지원 활성화
		아케이드 게임에 대한 사회적 인식 개선
	게임 관련 교육사업 확대	게임 문화 개선 기반 조성
		게임 인식개선 교육 사업 확대
	게임인식 제고를 위한 홍보활동 강화	게임에 대한 이해도 향상을 위한 온·오프 믹스, 캠페인 강화
		게임 미디어창작 센터 구축·운영
참여·공감형 게임문화 정착과 문화다양성 가치 확산	소외계층 게임문화 향유 지원을 통한 복지 확대	
	게임 문화다양성 가치 확산을 위한 ‘게임문화 네트워크’ 구축	

자료: 문화체육관광부, 게임산업육성 중장기 계획(2014~2018), 2014.5

2.6 이스포츠산업육성 중장기 계획(2014~2018, 2014.5)

- 비전은 ‘이스포츠 지속 성장을 위한 생태계 확립’

- 목표는 첫째, 이스포츠 누적 프로 팀 수 (14개→30개), 둘째, 공식 경기장 활용 이스포츠 경기 수 (400회→500회, 매년 10% 성장) 셋째, 아마추어 대회 참가자 수(7만명→10만명) 넷째, leSF 회원국 수(44개국→55개국)

- 3가지 전략 및 세부 과제로 구성
 - 이스포츠 산업 기반 조성
 - 이스포츠 분야별 육성 방안을 정립하여 산업을 육성하고 이스포츠 종목을 다양화하는 등 이스포츠 운영을 체계화하고 산업화 기반을 마련
 - 이스포츠 전용 경기 시설을 설립하여 운영하고 이스포츠 아카이브 조성, 활용하여 기초 인프라를 마련하고 안정적이고 지속적인 거점을 구축
 - 지역별 이스포츠 거점을 설립하여 지역의 이스포츠 활성화를 위한 기반을 마련하고 이스포츠 시설을 설립하여 지역과 상생 할 수 있는 기초를 조성
 - 이스포츠 향유 문화 확산
 - 프로 이스포츠에 대한 투자 환경을 조성하는 것뿐만 아니라 아마추어 대회 및 생활 이스포츠를 육성하여 영역별 이스포츠 활동에 대한 지원을 강화. 이스포츠 문화가 활성화 되도록 기반 마련함
 - 이스포츠 참여 저변과 보급을 확대하기 위해 학교와 연계하여 이스포츠 프로그램 보급 지원을 모색하고 소외계층의 이스포츠 활동 지원, 이스포츠 종사자에 대한 관리를 체계화
 - 이스포츠 글로벌 리더십 강화
 - 이스포츠 국제기구 지원 강화와 글로벌 인적 교류 활성화를 통해 국제적인 이스포츠 경쟁력을 강화시켜 글로벌 이스포츠를 주도함
 - 글로벌 이스포츠 콘텐츠 제작을 활성화하여 한류 콘텐츠화 지원을 강화하고 글로벌 수익을 창출함(다국어 이스포츠 콘텐츠 제작 확대, 콘텐츠 판매 활성화 지원 등)

■ 표 4-10 . 이스포츠산업육성 중장기 계획의 전략 및 과제

전략방향	세부전략	세부 과제
이스포츠 산업 기반 조성	이스포츠 운영 체계화	이스포츠 산업 육성
		이스포츠 종목 다양화
	이스포츠 기초 인프라 구축	이스포츠 전용 경기 시설의 구축·운영
		이스포츠 아카이브 조성 및 활용
	지역 상생협력 기반 구축	지역 이스포츠 활성화 기반 마련
		지역 이스포츠 시설 구축
이스포츠 향유 문화 확산	영역별 이스포츠 활동 지원 강화	프로 이스포츠에 대한 투자 환경 조성
		아마추어 대회 육성·지원
		가족, 동호인, 학생 대상 생활 이스포츠 육성
	이스포츠 참여 저변 확대	학교 교육 연계, 이스포츠 프로그램 보급·지원 모색
		소외계층 이스포츠 활동 지원
		이스포츠 종사자 진로 및 경력 관리 체계화
이스포츠 글로벌 리더십 강화	이스포츠 국제 교류 활성화	이스포츠 국제기구 지원 강화
		글로벌 인적 교류 활성화를 통한 경쟁력 강화
	이스포츠의 한류 콘텐츠화 지원 강화	글로벌 이스포츠 콘텐츠 제작 활성화

자료: 문화체육관광부, 이스포츠산업육성 중장기 계획(2014~2018), 2014.5

2.7 제2차 문화기술 R&D 중장기계획(2013. 12)

- 비전은 ‘글로벌 문화산업 기술강국 실현’
- 목표는 첫째, 문화기술 역량 강화(72.5%→85%), 둘째 창의적 문화기술로 문화융성 실현(13년 대비 17년 30% 향상) 셋째, 문화기술 활용성 제고(1.1→1.3 건/억 원)
- 3가지 전략 및 세부 과제로 구성
 - 문화산업 경쟁력 제고
 - 영화, 음악, 애니메이션 등 다양한 장르의 콘텐츠를 기반 하여 문화콘텐츠 역량을 강화, 창의력 있는 문화콘텐츠산업을 선도하여 글로벌 경쟁력을 키우고 문화산업 시장을 확장함
 - 첨단기술을 이용하여 문화콘텐츠를 발전시키고 기술적인 문제점을 해결. 전통문화를 디지털 문화와 연계하여 미래콘텐츠 개발, 현대예술을 세계시장에 상품화, 미래 지향적이고 실험정신이 깃든 예술 장르 개발하는 등의 정책을 만들
 - 저작권 보호를 통해 핵심기술을 지키고 불법복제물로 인한 경제적 손실을 감소. 기술 환경 변화에 따른 저작권 보호기술을 개발, 선제적 예방 및 점검 기술 개발, 저작권 이용활성화를 위한 환경 조성하는 등의 정책 제시
 - R&D를 통한 국민행복 증진
 - 문화 소외 계층을 위한 체계적인 서비스 R&D를 수립, 찾아가는 서비스 문화를 추진하여 각 계층의 문화 향유를 증대시키고 국민행복을 증진함
 - 과학적 기법을 이용한 관광서비스의 질적 향상을 통해 관광객들의 관광만족도를 높이고, 지역 고유의 문화유산 보존·활용을 통하여 문화 향유 기회를 늘림
 - 스포츠 과학 기술의 혁신을 통해 국민 건강을 증대하고 융·복합 스포츠 산업 시장을 개발함
 - 창조형 R&D 시스템 구축
 - R&D 거버넌스를 선진화하기 위해 범부처의 공동협력체를 구축, 문화기술 R&D 강화, 국내외간 국제협력을 추진하는 등 융합형 거버넌스와 국제협력 네트워크를 구축
 - R&D를 효율적으로 구축하기 위해 정책추진 시스템을 개선하고 융복합 핵심 연구인재를 양성함
 - R&D의 투자를 효율적으로 만들기 위해 연구개발이 지재권, 사업화로 이어지는 순화체계를 만들고 민간투자를 유인하는 정책을 수립하여 투자 확대

■ 표 4-11. 문화기술 R&D 중장기 계획의 전략 및 과제

전략방향	세부전략	세부 과제
문화산업 경쟁력 제고	중점분야별 문화콘텐츠 역량 강화	‘영화’ 시각적 효과 극대화 및 유통플랫폼 다변화
		‘음악’ K-POP 글로벌 서비스 기술을 통한 한류확산
		‘게임’ 기능성 제고 및 관계 맺기형 놀이로 진화
		‘애니메이션 및 캐릭터’ 창작·제작과정 효율화
		‘스토리산업’ 창의성 제고, 스토리 공학기술 개발
	문화예술 첨단화	뿌리 문화를 기초로 전통문화 재창조 및 미래콘텐츠
		현대 문화예술(K-Arts)의 글로벌 상품화
		미래지향 실험적 예술 장르 발굴
	저작권 보호 및 이용활성화	환경변화에 부합하는 저작권 보호기술 개발
		저작권 침해 선제적 예방 및 침해 점검기술 개발
저작권 이용활성화 기반조성		
R&D를 통한 국민행복 증진	문화 복지형 R&D 추진	문화 소외 계층별 체계적인 서비스 R&D 발굴·추진
		국민에게 찾아가는 서비스 문화기술 개발
	관광서비스 혁신 및 지역 문화유산 가치제고	과학적 기법을 바탕으로 관광서비스 혁신
		지역의 독창적이고 우수한 가치를 가진 문화유산 R&D 추진
	스포츠과학을 통한 국민건강 증진	기술혁신을 통한 국민건강 증진 및 선수 경기력 향상
		과학기술을 활용하여 융복합 스포츠 산업 육성
창조형 R&D 지원시스템 구축	R&D 거버넌스 선진화	문화기술 R&D 관련 산·학·연 간 전문화 및 공동협력 체계 구축
		범부처 공동 문화기술 R&D 강화
		문화기술 국제협력 전략적 추진
	R&D 기반구축	문화기술 R&D 정책추진 체계 개선
		미래 문화산업을 선도할 융복합 핵심인재 양성
	문화기술 R&D 투자 효율성 제고	성과중심 평가 및 환류 강화
		기술 산업화 촉진 및 성과확산 강화
		민간 R&D투자 활성화

자료: 문화체육관광부, 제2차 문화기술 R&D 중장기계획, 2013. 12

제5장

사례분석

1. 국내 지자체

1.1 대구·경북의 문화산업 중장기 발전계획(2010)

- 2010년 대구경북연구원에서 대구경북의 문화산업 중장기 발전계획을 마련
- 비전으로는 ‘컬처노믹스를 실현하는 Creative 대구경북’을 설정
 - 목표로는 첫째, 문화산업의 자생적 생태계 구축, 둘째, 문화원형의 창조적 산업화, 셋째, CT장르 간 시너지 창출로 설정
 - 전략으로는 첫째, 경쟁력 분야의 선택과 집중, 둘째, 창조적 계급 등 인력양성 강화, 셋째, 광역적 네트워크 구축, 넷째, 문화기반시설의 특성화/내실 강화로 설정
- 추진해야 할 사업으로는 크게 핵심전략사업과 기타 중장기사업으로 구분
 - 핵심사업으로는 5개를 선정했으며, 게임분야의 ‘본 글로벌 게임기업 육성 프로젝트’, 공연분야의 ‘공연창작파크 조성’, ‘공연 크리에이티브 인력양성’ 등을 포함
 - 기타 중장기사업으로는 7개를 선정했으며, 출판분야의 ‘출판산업 전문지식정보서비스 구축’, 공연분야의 ‘공연콘텐츠 마케팅 전담센터 운영’ 등을 포함

■ 표 5-1. 대구·경북의 문화산업 중장기 발전계획

구분	사업명	주요지역	비고
핵심 전략사업	본 글로벌 게임기업 육성 프로젝트	대구	게임
	공연창작파크 조성	대구	공연
	공연 크리에이티브 인력양성	대구·경북	공연
	구미 디지털콘텐츠 멀티플렉스 조성	경북	디지털콘텐츠
	스토리텔링 아카데미 운영	경북	스토리텔링
기타 중장기 사업	출판산업 전문지식정보서비스 구축	대구	출판
	콘텐츠 팩토리 구축	대구·경북	종합
	공연콘텐츠 마케팅 전담센터 운영	대구	공연
	문화예술축제 경쟁력 강화	대구·경북	축제
	공연 연수단원제 운영	대구·경북	공연
	광역권 간 융합콘텐츠 공동개발	대구·경북	종합
	지능형 문화자원 및 전문가 DB 구축	경북	종합

자료: 오동욱, 문화산업 중장기 발전계획, 대구경북연구원, 2010.11.

강원도 ICT융복합 콘텐츠산업 육성방안

1.2 부천시 문화콘텐츠산업 중·장기 발전계획(2013)

- 2013년 홍익대학교 산학협력단에서 부천시의 문화콘텐츠산업 중장기 발전계획을 마련
- 비전으로는 ‘문화콘텐츠산업 중심기지 구축’을 설정
- 7대 전략방향 및 3대 중점분야 도출
 - 7대 전략방향

■ 표 5-2. 7대 전략방향

7대 전략방향	세부전략
기업유치 및 창업육성	신성장동력산업 활성화 위한 창작·창업 허브구축
	애니메이션제작센터 구축 통한 외부 기업유치 활성화
	창업 단계별 지원 강화로 시민창업 활성화
콘텐츠 클러스터 기반 구축	생산과 소비가 동시에 발생하는 복합클러스터 구축
	클러스터 네트워킹 활성화
콘텐츠 수출 및 해외진출 비중 확대	글로벌길러콘텐츠 육성 및 해외진출 성공사례 활성화
	글로벌 협력 프로젝트 확대 및 마케팅 고도화
	해외진출 지원사업 정보접근성 및 활용성 강화
타 산업과의 연계 활성화	융합형 콘텐츠산업 진흥 및 선(先)기획형 OSMU강화
	만화영상 콘텐츠 기반 어린이·가족형 여가문화산업 활성화
	부천 전략산업 융합 및 협업 지원 강화
관광분야 육성 및 관광객 유치 확대	부천시 관광 자원 개발
	콘텐츠-관광 연계
	관광 인프라 구축
도시 이미지 개선	도시의 역사성과 스토리텔링을 활용한 도시 이미지 정립
	문화를 활용한 도시재생 및 도시콘텐츠 개발 추진
시민참여 활성화	시민 문화활동 공간의 확대 조성
	다양한 참여 프로그램을 통한 시민 문화역량 제고
	시민과의 문화소통 강화

자료: 부천시, 부천시 문화콘텐츠산업 중장기 발전계획, 2013.

- 3대 중점분야

■ 표 5-3. 3대 중점 분야

3대 중점 분야	세부전략
영상문화단지 조성	기업유치 활성화를 통한 성장기반 확보
	콘텐츠산업 인력양성 및 R&D 기반 조성
	수도권 문화 및 관광의 허브
3대 국제축제 육성	축제 품질 경쟁력 강화를 통한 글로벌 명품축제 육성
	관광 활성화 및 일자리 창출로 지역경제발전에 기여
	축제 인지도 및 시민참여도 극대화
만화영상산업 육성	창작, 제작인프라 확대 및 역량강화
	OSMU와 타산업과의 융합을 통한 시너지 창출
	만화영상도시 이미지 구축
	만화영상콘텐츠 창의인재 양성

자료: 부천시, 부천시 문화콘텐츠산업 중장기 발전계획, 2013.

2. 보고서

2.1 강원지역 문화콘텐츠산업 현황 및 발전과제(2011.09)

- 2011년 한국은행 강원본부에서 강원지역 문화콘텐츠산업 현황 및 발전과제 보고서를 발간
- 출판, 만화, 방송, 광고, 게임, 지식정보, 음악, 영화, 애니메이션, 캐릭터 등 총 10개 분야에 대해 분석 수행
- 4대 분야 총 12개의 세부 전략을 발표

■ 표 5-4 . 4대 분야

4대 분야	세부전략
선택과 집중을 통한 선도부문 육성	애니메이션산업 집중 육성
	문화콘텐츠 중장기 발전계획 마련
	컨트롤타워형 전담부서 도에 설치
Glocalization 확대	상품기획 단계부터 글로벌 시장에 대한 고려
	촬영장 유치사업의 한류와의 연계 방안 모색
	시장조사활동 강화 필요(지역내 유관기관간 역할 분담)
인프라 확충 등 여건 조성	우수인력 양성 역점
	창작여건 조성(스토리텔러 양성 교육 추진, 작업 공간 제공) 및 신기술 융복합화 방안 강구
	문화산업단지 등의 지속추진을 통해 기반 확충
정책적 지원 강화	문화콘텐츠산업 영위업체를 중소기업 지원기관의 정책자금 지원대상에 포함
	자금조달원의 다변화 필요(해외투자 유치 지원)
	지역 업체에 인센티브를 제공하는 등 관련제도 정비

자료: 한국은행 강원본부, 강원지역 문화콘텐츠산업 현황 및 발전과제, 2011.09.

2.2 강원도 ICT융복합 문화콘텐츠산업 발전방안(2014.12)

- 2014년 강원대학교 유승호 교수가 한국은행 강원본부의 지원으로 작성
- 청년들을 강원도로 유인하기 위해 지역의 매력도를 높이는 정책뿐만 아니라 청년을 디지털 장인으로 육성하는 것이 필요함을 강조
- 로우키(Demand) 전략과 하이키(Supply)전략 이라는 2가지 큰 방향을 제시
 - 로우키 전략: 싱글턴(20-30대 1인 가구)과 아티지장(Artisan)¹¹⁾에게 매력적인 문화도시 건설
 - 하이키(Supply) 전략 : 창조인력 육성을 위한 빅푸시(Big Push) 전략의 추진

■ 표 5-5. 2대 분야

2대 분야	세부 전략
로우키(Demand) 전략 : 싱글턴과 아티지장에게 매력적인 문화도시 건설	창조계급들의 입맛 맞추기
	창조도시의 장애물 해체하기
하이키(Supply) 전략 : 창조인력 육성을 위한 빅푸시(Big Push) 전략의 추진	창조인력 유인과 지역의 매력
	아티지장들을 위한 놀이터 : 콘텐츠랩과 O2O사업의 추진

자료: 한국은행 강원본부, 강원도 ICT융복합 문화콘텐츠산업 발전방안, 2014.12.

2.3 문화융성시대에 지역콘텐츠산업 활성화 방안 연구(2014.7)

- 2014년 한국콘텐츠진흥원에서 지역콘텐츠산업 활성화 방안에 대해 작성
- 지역 콘텐츠산업발전을 위한 기업의 의견 : 중소 콘텐츠 기업들의 의견을 토의하는 간담회 개최 기업의 의견을 수렴한 바, 전문인력 수급문제, 인프라 문제, 정부와 지자체 지원제도의 문제, 유통과 해외 진출의 문제로 정리
 - 가. 전문인력 수급문제
 - 신규인력 확보의 문제 : 대학교육을 받은 인력 대부분이 수도권으로 진출, 남은 인

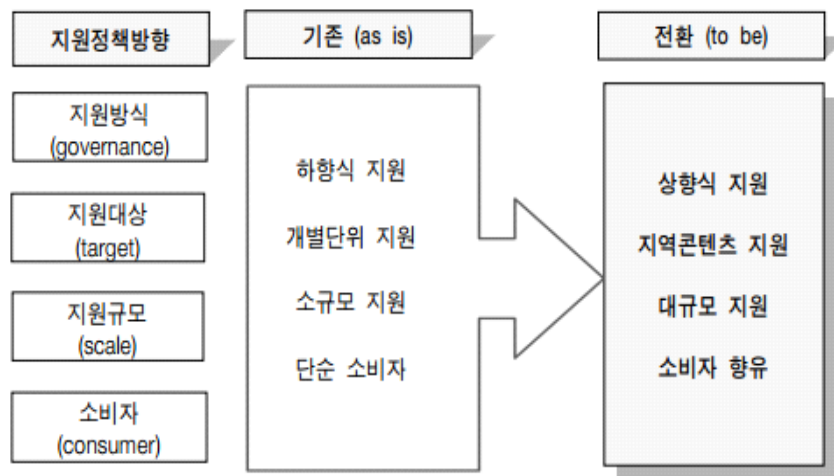
11) 장인처럼 상품의 제조를 포함한 모든 과정에 관여하는 장인적 소비자와 장인처럼 상품을 만드는 생산자를 통칭

강원도 ICT융복합 콘텐츠산업 육성방안

력도 현장에 바로 투입할 만큼 전문성을 갖추지 못함. 전문교육을 위한 인력 또한 부족

- 전문 인력 육성을 위한 시간과 비용이 과다하게 발생
- 신규인력 공급의 어려움 : 콘텐츠 관련 산업의 열악한 급여와 복지, 제작 환경으로 인한 노동 기피현상 발생
- 고급인력 공급의 문제 : 기획 및 제작을 이끄는 인력도 지역 활동에 따른 비용지출의 문제로 인해 지역 기업 기피
- 해결방안 : 신규인력 확보를 위해 지역대학과 인턴십, 현장체험 프로그램 등 산학협력실행, 학생의 학비지원 및 졸업 후 취업을 보장하는 계약형 학과개설, 정부나 지자체가 전문 강사 양성 프로그램 실시, 콘텐츠 종사자에 대한 병역 특례 제공 등
- 나. 세제와 재정 지원 방식 문제
 - 세금 문제 : 제작비가 수입에 포함되어 법인세 부담 증가, 투자진흥기구 내 법인세 면제 혜택 조건 충족의 어려움
 - 금융 대출과 보증 문제 : 보증금 한도로 인해 담보 필요, 상장사에게만 혜택 제공, 콘텐츠 공제조합에 출자요청 어려움
 - 정부 제정사업 운영방식 문제 : 단기적 성과에만 초점 맞춘 지원방식 문제, 지원사업 기준이 수도권 기업에 맞춰져 지역기업 지원신청 어려움
 - 해결방안 : 투자진흥기구의 면세 혜택 조건을 조정, 지역 콘텐츠 산업을 이끌 스타기업 육성, 문화부나 문화융성위원회에 지역 콘텐츠 전담 부서와 분과설립, 수도권 집중을 막기 위해 예산을 지역에 일정 비율로 할당, 지역업체 컨소시엄을 의무화 등
- 다. 유통구조·마케팅·공간 지원 문제
 - 콘텐츠 유통 문제 : 콘텐츠 유통사 수수료의 과다 부과, 중소기업체의 전략이나 모델을 대형 업체에서 벤치마킹
 - 마케팅 문제 : 중소기업에 대한 정부의 마케팅 지원 부족, 해외진출을 위한 마케팅 지원 부족, 특화 콘텐츠의 개발 및 보급에서 지원 필요
 - 제작환경 문제 : 충분한 사무공간의 부족, 장비의 적재 공간 부족
 - 해결방안 : 정부가 가이드라인 제시, 표준계약서 마련, 전문 인력 및 외국 전문인력 채용 지원 등 마케팅 지원, 인증제도 마련, 기업 공간 활용의 효율을 위한 조정 작업

- 지역콘텐츠산업 발전방안
 - 지역 특화 콘텐츠 지원 정책방향 전환
 - 거버넌스 차원(governance) : 지역콘텐츠 산업 지원 시 의사결정 방식을 하향식에서 상향식으로 변화
 - 지원대상 차원(target) : 지원 대상을 개별적 콘텐츠에서 지역 특화 콘텐츠에 집중
 - 지원규모 차원(scale) : 장기적이고 지속적인 콘텐츠 기반 조성을 위해 대규모로 지원
 - 지역소비자 차원(consumer) : 지역민의 콘텐츠 소비 및 향유 차원의 생태계 전환 필요



■ 그림 5-1. 지원정책의 방향 전환

자료 : 한국콘텐츠진흥원, 문화융성시대에 지역콘텐츠산업 활성화 방안 연구, 2014.07.

- 콘텐츠 지원 정책 방안
 - 지역의 역사적·문화적 자산을 활용한 지역 콘텐츠 제작 및 유통, 지역 콘텐츠 성장을 위해 지역에 맞는 정책이 필요하므로 지역단위 진흥원 중심의 콘텐츠 발굴
 - 지역에 특화된 콘텐츠에 지원을 집중 쿼터제 형식의 지역 할당 예산 등 지역을 위한 별도의 예산 마련 필요, 지역기반 콘텐츠 기업을 지원하여 콘텐츠 발굴 독려
 - 지역 콘텐츠 지원 정책은 지속적이며 확대되어야 함. 콘텐츠 산업은 성공하기 불안정한 산업이고 타국에 비해 열악한 시장을 지녔으므로 경쟁에서 살아남기 위해 대규모 지원 필요. 지역생활문화권 중심의 지원방식도 고려, 인프라에 대한 지원 및 불필요한 규제에 대해 재검토
 - 지역민의 콘텐츠 향유를 강화하여 콘텐츠 생태계를 키움. 콘텐츠 향유 및 생산을 위한 복합공간을 마련. 콘텐츠 생태계 조성하려면 기존의 문화 향유 콘텐츠 프로그램

강원도 ICT융복합 콘텐츠산업 육성방안

램을 재조정하고 리모델링함

■ 표 5-6. 지역 특화 콘텐츠 발전을 위한 정책방안 (예시)

향후 정책방향	세부 정책방안
지원방식 전환	<ul style="list-style-type: none"> • 지역의 역사적 문화적 자산 활용을 위한 상향식 지원방식 • 지역단위(지자체, 지역진흥원 등)별 지역 특화 콘텐츠 발굴 및 선정 권한 강화 • 지속적이고 안정적 지역 콘텐츠 발굴 기반 확대 <ul style="list-style-type: none"> - 지역단위별 지역특화 콘텐츠 발굴 행사 및 수상(Awards festival 등)
지원대상 전환	<ul style="list-style-type: none"> • 지역 특화 콘텐츠에 집중된 지원 강화 <ul style="list-style-type: none"> - 수도권 기업과 지역기업간의 컨소시움, 제휴 및 협력 등 협력방안 제시 사업 우선 지원 - 지역성(localness)반영 프로젝트에 최우선순위 또는 가산점 가중부여 • 지역 특화 콘텐츠에 대한 별도의 지원강화 차원에서 지역콘텐츠 관련 예산쿼터제 도입 • 창조경제의 지역 콘텐츠 중요성 인식 제고 노력 <ul style="list-style-type: none"> - 중앙정부 및 산학연 지역콘텐츠 협력체/네트워크 구성
지원규모 확대	<ul style="list-style-type: none"> • 지역 특화 콘텐츠에 대한 지속적이고 대규모의 지원 프로그램 마련 • 지역 생활문화권 중심으로 지원지역 검토 및 관련 지원 규모의 확대 • 지역 특화 콘텐츠 지원 프로그램 참여 컨소시움 등 사업자, 대학 등에 대한 혜택 강화 (인력 등에 대한 병역특례 등) • 기업의 지속성을 감안한 지원 규모의 확대 및 규제철폐 등 <ul style="list-style-type: none"> - 펀드의 수익환수 시 최소한의 기업유지를 지원 검토 등 - 불필요한 규제 철폐를 통한 규제비용 감소 추진 • 지역거점으로서의 원활한 기능수행을 위한 제작 인프라 정비 <ul style="list-style-type: none"> - 기존 인프라 설비의 업그레이드 및 지역거점 인프라 보완 정비
지역콘텐츠 향유	<ul style="list-style-type: none"> • 지역 특화 콘텐츠 향유를 위한 복합 공간 마련 <ul style="list-style-type: none"> - 지역별 미디어센터의 재구성 검토 및 미비 거점의 경유 향유권 증대를 위한 공간 구축 추진 (거점별 랜드마크 형태의 공간 구성 검토) • 지역콘텐츠 향유 복합공간의 지역 콘텐츠 생태기능 강화 <ul style="list-style-type: none"> - 사업자의 마케팅, 테스트베드, 파일럿 시연 등을 통한 연계성 제고 • 지역민의 콘텐츠 향유권 확대와 지원프로그램과의 연계성 강화

자료 : 한국콘텐츠진흥원, 문화융성시대에 지역콘텐츠산업 활성화 방안 연구, 2014.07.

3. 관련기관/시설

3.1 서울애니메이션센터(서울특별시)

- 서울애니메이션센터는 서울특별시가 만화와 애니메이션산업을 지원·육성하기 위해 만들었으며, 서울산업진흥원(SBA)이 운영
- 주요사업
 - 만화, 애니메이션, 게임, 캐릭터 관련 제작 및 창작 지원
 - 국내외 페스티벌 참가 및 마케팅 지원
 - 문화콘텐츠 제작 지원을 위한 기술지원실 및 캐릭터원형제작실 운영
 - 문화콘텐츠 전문교육 및 어린이·청소년 교육 실시
 - 애니메이션 영화 상영 및 문화콘텐츠 관련 전시회 개최
 - 문화콘텐츠 관련 자료를 갖춘 도서정보실 및 영상정보실 운영
- 주요시설 : 관람/교육/전문/지원시설을 보유

■ 표 5-7 . 주요시설

구분	내용
관람시설	서울애니시네마, 기획/테마 전시실, 도서/영상 정보실
교육시설	체험관, 세미나실, 원동화실, 디지털교육실, 캐릭터체험전시실
전문시설	영상편집실, 녹음편집실, 캐릭터원형제작실
지원시설	창작지원실, 관련 협회/단체 사무실

자료: 서울애니메이션센터 홈페이지 (<http://www.ani.seoul.kr>)

강원도 ICT융복합 콘텐츠산업 육성방안

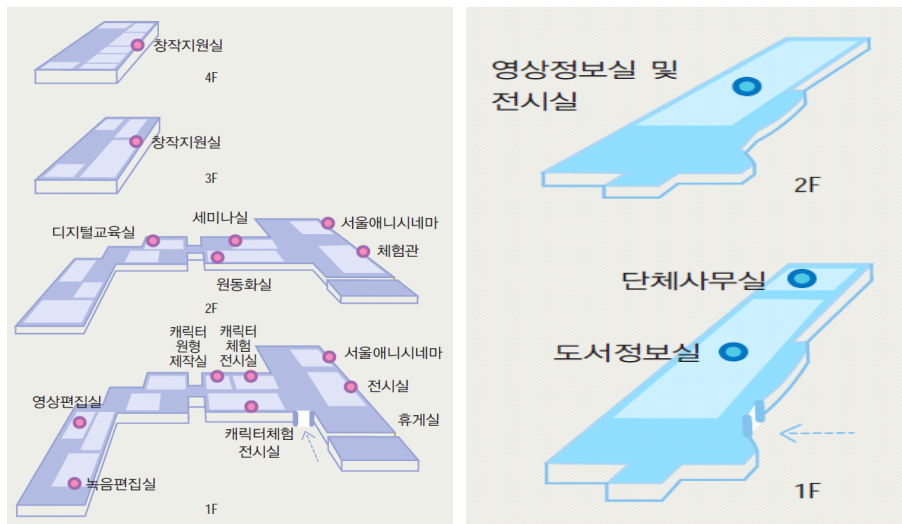


그림 5-2. 서울애니메이션센터(좌) 및 만화의 집(우)

자료: 서울애니메이션센터 홈페이지 (<http://www.ani.seoul.kr>)

3.2 한국만화영상진흥원(경기도 부천시)

- 한국만화영상진흥원은 만화의 예술적, 교육적, 산업적 가치를 높여, 한국만화산업을 발전시키고 국제시장에서 경쟁력을 키워 지역경제를 활성화하기 위해 부천시가 만둣¹²⁾
- 주요연혁¹³⁾
 - 부천만화정보센터 설립, 제1회 부천만화축제 개최(1998.12)
 - 창작지원실 개관, 부천만화정보센터 이전하여 개관(1999)
 - 만화규장각 서비스 개시, 한국만화박물관 개관(2001)
 - 국제만화가대회(ICC) 사무국 개소(2006)
 - 한국만화영상진흥원 이전, 등기(2009)
 - 디지털만화규장각 매거진 및 소셜 콘텐츠 오픈(2012)
 - 1인 창조기업 비즈니스센터(부천만화창작스튜디오) 오픈(2013)
- 주요사업¹⁴⁾
 - 만화영상 문화서비스 활성화
 - 만화콘텐츠 제작·유통 역량강화
 - 만화영상 산업클러스터 고도화

12) 한국만화영상진흥원 (www.komacn.kr)

13) 한국만화영상진흥원 (www.komacn.kr)

14) 한국만화영상진흥원 (www.komacn.kr)

- 시장 창출형 해외 교류 확대
- 국가정책 개발을 통한 기관 역할 강화

■ 표 5-8. 한국만화영상진흥원 주요사업

구분	내용
만화영상 문화서비스 활성화	한국만화박물관 운영 만화규장각 운영 만화도서 이미지 조성
만화콘텐츠 제작·유통 역량강화	디지털만화 유통지원 플랫폼 구축 오픈마켓용 만화콘텐츠 제작지원 전략콘텐츠 개발 만화 창작인력 발굴 만화창작 프로모션 활성화
만화영상 산업클러스터 고도화	만화클러스터 작가·기업 육성 재미있는 만화·애니 개발 지원 사업 만화작가의 숲 조성
시장창출형 해외 교류 확대	글로벌 코믹 프로듀싱 사업 부천국제만화페어 개최 국제만화가대회 네트워크 강화
국가정책 개발을 통한 기관 역할 강화	정책연구 개발 홍보마케팅 강화 경영효율성 증대

자료 : 한국만화영상진흥원 홈페이지 (www.komacn.kr)

- 한국만화박물관 운영
 - 한국만화박물관은 만화의 문화예술적인 가치를 높이고, 문화유산으로서 후대에 전승하기 위해 부천시에 2001년 10월 개관
 - 한국만화박물관은 한국만화영상진흥원 만화진흥본부 박물관운영팀에서 운영·관리
 - 한국만화박물관내 주요시설로는 만화영화상영관, 일반열람실, 웹툰 전시존 등

■ 표 5-9. 한국만화박물관내 시설

구분	내용
1층	만화영화상영관, 상상놀이터 체험마당
2층	일반열람실, 아동열람실, 영상열람실, 체험교육실
3층	상설전시관, 제 1기획전시실, 4D상영관
4층	웹툰 전시존, 만화가의 머릿속, 나도 만화가 만화그리기 체험존, 칸의 세계, 크로마키 체험, 카툰갤러리

자료: 한국만화박물관 홈페이지 (http://www.komacn.kr/museum)

강원도 ICT융복합 콘텐츠산업 육성방안



■ 그림 5-3. 한국만화박물관(좌: 외부, 우: 내부)

자료: 그레이스 유 블로그 (<http://blog.naver.com/clarithro/220395291872>)

• 부천 만화창작스튜디오

- 한국만화영상진흥원의 부천만화창작스튜디오는 2013년 ‘1인 창조기업 비즈니스 센터’로 지정¹⁵⁾
- 콘텐츠서비스 특화형과 지식서비스거래 특화형이 혼합된 형태로 운영
- 디지털신기술 교육 프로그램 지원, 법률 및 회계자문을 위한 헬프데스크 운영, DB화 지원, 전문 코디네이터 채용, 개별 사업진행 지원
- 주요 시설로는 공용장비실, 상담실, 교육실, 체력단련실, 휴게실 등이 존재



■ 그림 5-4. 부천만화창작스튜디오

자료: 맹상수, 한국만화영상진흥원 소식, 만화신문, 2013.4.25.
츄츄 블로그 (<http://blog.naver.com/olgaron/220175217169>)

15) 전상천, 부천 만화창작스튜디오, 1인 창조기업 비즈니스 센터 지정, 경인일보, 2013.03.19.

3.3 한국출판문화산업진흥원¹⁶⁾

- 한국출판문화산업진흥원은 출판문화산업의 진흥·발전을 효율적으로 지원하여 문화를 융성하고 창조경제를 활성화하기 위해 설립
- 주요연혁
 - 법정기구인 한국간행물윤리위원회로 발족(1997.07)
 - 출판 및 인쇄 진흥법 제 16조로 법정기구 설치근거 이관(2003.02)
 - 출판문화진흥법으로 법명 개정(2008.01)
 - 출판문화산업진흥법 제16조에 의거하여 ‘한국출판문화산업진흥원’으로 출범 (2012.07)
- 출판산업종합지원센터¹⁷⁾
 - 출판산업종합지원센터는 출판계 종사자들에게 출판 저작권 및 계약, 출판 기획, 출판 실무, 출판 창업 등에 대한 정보제공하고 관련 상담을 지원함
 - 온라인 컨설팅, 오프라인 컨설팅(전문가 그룹컨설팅, 수요자 지정 컨설팅) 사업과 공공인프라구축 사업을 진행 중
- 출판수출지원센터¹⁸⁾
 - 출판수출센터는 국내 도서의 해외 수출 활성화를 위해 수출 상담, 해외 출판 관련 정보제공, 해외도서전 출품 지원, 홍보용 중문 플랫폼 접수 지원
 - 웹진 'K-Book Review' 발행 등의 사업을 진행 중
- 주요사업
 - 출판수요 창출 및 유통 선진화
 - 우수출판콘텐츠 제작 활성화
 - 전자출판 및 신 성장 동력 육성
 - 글로벌 ‘출판한류’ 확산
 - 출판문화산업인프라 구축
 - 독서문화증진

16) 한국출판문화산업진흥원 홈페이지 (www.kpipa.or.kr) (요약정리)

17) 출판산업종합지원센터 홈페이지 (<http://www.kpipa.or.kr/industry/centerintro.do>)

18) 출판수출지원센터 홈페이지 (http://www.kpipa.or.kr/export/export_info.do)

강원도 ICT융복합 콘텐츠산업 육성방안

■ 표 5-10. 한국출판문화산업진흥원 주요사업

구분	내용
출판수요 창출 및 유통 선진화	회복(&책) 발간, '책의 가치 확산' 사업, 청소년 대상 '북토크'사업, 좋은책 선정·홍보, 지역서점 육성 지원, 출판산업종합지원센터 운영, 출판물 불법유통 신고센터 운영
우수출판콘텐츠 제작 활성화	세종도서(구 문화부 우수도서)선정 보급, 우수출판콘텐츠 제작 지원
전자출판 및 신성장 동력 육성	전자출판 체험 공간 조성, 전자출판 지원센터 운영, 2015 디지털북페어코리아, 우수 전자책 제작 지원, 대한민국 전자출판 대상 공모전(전자책부문, 작가부문), 전자책 바로센터 운영, 전자출판 국제도서전 참가지원, 수출 전자책 번역지원, 전자출판 인력양성, 조사연구 및 세미나 운영
글로벌 '출판한류' 확산	출판수출지원센터 운영, 해외 출판시장 정보 조사 및 제공, 도서 저작권 수출 가이드북 제작·배포, 해외아동도서전 그림책 전시회 개최, K-Book 홍보 지원 사업, 출판한류 중국시장 진출 기반 조성 사업, 해외도서전 수출전문가 파견 사업, 수출용 포트폴리오 제작 지원, 국제교류 사업
출판문화산업 인프라 구축	출판산업 기초 통계조사 및 정책 개발, 출판인 양성 교육, 중소출판사 청년인턴 지원, 웹진 출판 이슈 발간
독서문화증진	찾아가는 독서활동지원, 전문독서교육과정 운영(직무연수 및 온라인 교육), '독서의 달' 독서박람회, 책읽어주는 봉사단, 책드림 콘서트, 미디어와 함께하는 독서활동 전개, 교정시설 독서활동 지원, 인문독서아카데미 운영

자료 : 한국출판문화산업진흥원 홈페이지 (www.kpipa.or.kr)

3.4 콘텐츠코리아랩

3.4.1 개요¹⁹⁾

- 설립 목적
 - 콘텐츠산업을 창조경제의 핵심 축으로 성장하도록 상상력을 기반으로 한 아이디어가 창작, 창업으로 이어지게 하여 콘텐츠산업의 창업 생태계를 활성화함
 - 콘텐츠 창작자에게 단계별 맞춤형 지원을 제공하여 일자리를 창출
- 주요 사업
 - 아이디어 융합 공방 : 신 콘텐츠 서비스 창작을 지원하기 위해 콘텐츠 장르 간 융합을 통한 공동 창작 및 네트워킹 할 수 있는 플랫폼 공간 제공
 - 창업 발전소 : 창업기업에 사무공간, 네트워킹, 투자 기회 및 전문가의 멘토링을 제공하여 콘텐츠 특화 산업의 창업 경로를 발굴
 - 창조 자산 마당 : 창작 원천소재에 대한 접근성을 높이고 콘텐츠 소재에 관련한 정보 큐레이션 서비스 제공
- 유형 및 규모
 - 융합선도형
 - 정부가 주도하여 오픈 스튜디오 형식의 공간을 수도권 내에 운영
 - 새로운 부가가치 창출기회를 높일 수 있도록 융합과 창조를 통해 미래 콘텐츠 산업선도
 - 지역기반형
 - 지역 기반의 창업 인프라와 창작 프로그램을 활용하는 방식으로 전국 6개소 내외 운영
 - 지역 산업간 융합을 통하여 새로운 부가가치 창출 기회를 높임
- 콘텐츠코리아 랩(융합선도형)²⁰⁾
 - 서울시 대학로 흥익대 아트센터 교육동 건물 1~2층(사무실), 10층, 14층, 15층에 위치

19) 문화체육관광부 보도자료, 지역 기반형 콘텐츠코리아랩 공모, 2013.11.18. (요약정리)

20) 콘텐츠코리아랩 홈페이지 (<https://www.ckl.or.kr:446/www/main/userMain/main.do>)

강원도 ICT융복합 콘텐츠산업 육성방안

■ 표 5-11. 대학로 콘텐츠 코리아랩 내 시설

구분	내용
SYNERGY OCEAN (2층)	중회의실, 프로젝트룸 I-Ⅲ, 취·창업지원실, 모형설계실, 제작실, 공작실, 페인팅룸, 작품보관실, 라이브러리, 라운지, 소회의실 I-Ⅲ, 라커룸
IDEA VILLAGE (10층)	컨퍼런스룸, 파크, 카카오 상생센터, 아이디어 빌리지
FLOATING SKY (14층)	녹음실, 음향편집실 I-Ⅱ, 피칭박스, 영상편집실, 분장실, 그린스튜디오, 오픈스튜디오, 중앙조정실, 세트스튜디오
FLOATING SKY (15층)	카페테리아&스마트오피스, 렉처룸 I-Ⅱ, 라운지, 갤러리

자료: 콘텐츠코리아랩 홈페이지 (<https://www.ckl.or.kr:446/www/main/userMain/main.do>)

- 운영 프로그램

- 커뮤니티 프로그램 : 여러 분야의 창작자들이 콘텐츠 코리아 랩에 함께 모여 서로 간의 네트워킹을 하는 프로그램
- 창작능력배양 프로그램 : 다양한 분야의 멘토들과 연계하여 독창적인 아이디어를 발굴하고 융합하는 캠프형 교육 프로그램
- 집중지원 프로그램 : 독창적인 콘텐츠·사업모델 아이디어를 가진 창작자들에게 전담 멘토링과 프로토타입 제작을 지원하여 단계별 사업모델이 성장할 수 있도록 함
- 창업지원 프로그램 : 체계적으로 예비창업자 또는 초기창업자들 지원하여 성공적인 창업 및 성장 기회를 만들
- 기타 프로그램 : 다양한 아이디어와 콘텐츠 창작/창직/창업관련 예비적 성과를 교류하는 마켓 ‘데모데이’



■ 그림 5-5. 콘텐츠코리아 랩

자료: 상상발전소 홈페이지 (<http://koreancontent.kr/2410>)

3.4.2 지역별 랩

① 경기 콘텐츠코리아 랩²¹⁾

- 2014년 9월 경기도 성남시 분당구 공공지원센터 8~9층, 2,294m² 규모의 경지 지역 기반형 콘텐츠 랩
- 설립 목적
 - 판교 콘텐츠 밸리의 우수한 창업환경, 풍부한 전문 인력과 문화자원을 기반으로 창의적 생태계를 조성하고 콘텐츠 강소기업 집중적으로 육성하고자 함
 - 게임 기반 융합 콘텐츠 시장 공략을 선도하여 장르 간, 타 산업간 융합형 콘텐츠의 성공 모델을 제시 하고자 함
- 운영 프로그램
 - 단계별 맞춤형 지원체계 구축, 3UP 실현(창업률UP, 성공률UP, 생존률UP)
 - 아이디어 생성&융합 : 콘텐츠 플레이어들의 교류와 협업 촉진 놀이터
 - 아이디어 개발&창작 : 콘텐츠 제작자들의 창작과 실험 공작소
 - 예비창업 단계 : 콘텐츠 특화 집중 엑셀러레이션, 밀착형 멘토링, 네트워킹으로 창업률 up, 성공률 up
 - 창업(사업화)단계 : 경기문화창조허브의 창업 인프라를 활용한 창업기업 생존률 up
 - 현장 전문가에게 실전 노하우를 전수받을 수 있는 멘토링의 장, ‘공유와 협업의 명소’ 조성
 - 성공 벤처 기업의 기획, 디자인, 개발 전문가의 멘토링
 - 지역의 문화예술 및 융합 역량과의 연계를 통한 콘텐츠 생태계 저변 확대
 - 경기문화재단(경기창작센터) ‘창의연수’
 - 성남문화재단 ‘사랑방 문화 클럽 축제’
 - 차세대 융합기술 연구원 ‘융합기술 창업 교육’
- 주요성과 및 목표
 - 2014년 일자리 120명, 창업 47개 창출로 지역경제를 활성화하고, 콘텐츠코리아 랩 이용자 수 1만 명 도달함
 - 2018년까지 일자리 840개, 매출 260억 원을 창출하고 이용자 10만 명 이상, 330여개의 창업 창출을 목표로 함

21) 경기 콘텐츠코리아랩 홈페이지 (<https://www.ckl.or.kr:446/views/cms/www/in/ze/gyeonggi.jsp>) (요약정리)

강원도 ICT융복합 콘텐츠산업 육성방안

② 인천 콘텐츠코리아 랩22)

- 2014년 9월 개소했으며, 현재 4층 건물인 콘텐츠복합창작플랫폼 '툼' 에 위치
- 1층 다목적홀 325.10m², 2층 다목적 전시홀 68.63m² 등으로 구성

■ 표 5-12. 주요시설

구분	내용
1층	(다목적 홀)다양한 공연 및 강의 가능한 공연 및 전시장
2층	(다목적 전시홀)다양한 전시가 가능한 다목적 기능의 전시홀
3층	교육실, 편집실, 커뮤니케이션공간/창작네트워크공간
4층	교육실, 회의실, 녹음실, 스튜디오, 음악크리에이터실, 사무실

자료: 인천 콘텐츠코리아랩 홈페이지 (<http://www.inckl.or.kr>)

• 설립 목적

- 감성 콘텐츠 생산 및 크리에이터를 육성하고 오감 콘텐츠, 지역문화기반산업 지원, 감성 콘텐츠 창작 랩을 제공하여 감성 콘텐츠 창작 및 창업 생태계를 조성

■ 표 5-13. 기획의도

구분	내용
인간의 감성만족	시각, 청각, 후각, 미각, 촉각
오감형 문화	펜타포트 락 음악, 창작 영어뮤지컬, 뷰티산업 로봇테마파크, 누들(인천食), 스토리(개항 등)
다양한 문화	글로벌 캠퍼스, GCF, 세계은행, 다문화 등
협력거버넌스	INIS, IFC, INHA, ART U, CSJ 등 글로벌 캠퍼스, GCF, 세계은행, 다문화 등
상상쉼터(오픈형) 휴먼 도서관(人)	원어워크, 스탠딩포럼, 1010 브런치 특 힐링강좌, 나도 크리에이터
창작팩토리(회원형) 특화 멘토링	창작스튜디오 운영, 창작프로그램 오감 크리에이터 특화 프로그램
융합프로젝트(선발형) 인큐베이팅 멘토링	인천오감(음악, 뷰티, 누들) 문화융합 프로젝트 인간오감(자유) 문화융합 프로젝트

자료: 인천 콘텐츠코리아랩 홈페이지 (<https://www.ckl.or.kr:446/views/cms/www/in/ze/incheon.jsp>)

22) 인천 콘텐츠코리아랩 홈페이지 (<https://www.ckl.or.kr:446/views/cms/www/in/ze/incheon.jsp>) (요약정리)

- 운영프로그램
 - 상상심터(오픈형) : 교류와 협력 ‘아이디어 생성’
 - 오프라인 : 원어워크, 스탠딩 포럼, 1010브런치톡, 힐링강좌
 - 온라인 : 나도 크리에이터, 휴먼 도서관(人)
 - 창작팩토리(회원형) : 창작프로그램 ‘아이디어 개발’
 - 창작스튜디오 운영 : 다양한 플랫폼 활용 실습 및 창작시설
 - 창작프로그램 운영 : 오감 크리에이터 특화교육(에듀테이너 등)
 - 융합(선발형) : 인큐베이팅 프로젝트 ‘아이디어 융합’
 - 인천오감 문화자원 융합창작 프로젝트
 - 인천오감 문화융합창작 프로젝트 : 시각, 청각, 후각, 미각, 촉각을 주제로 한 자유로운 융합
 - 인천의 로봇테마파크, 스토리(개항, 섬) 등의 소재 활용 가능

- 주요성과 및 목표
 - 성과
 - 글로벌 아이디어 기반의 문화허브 ‘아시아 컬처포트’ 구축
 - 지역산업과 연계하여 새로운 직업생태계 개발 에듀테이너(영어뮤지컬), 뷰티콘텐츠테이너, 푸드테이너
 - 지역기반산업과 콘텐츠 간, 장르 간 등 다양한 융합으로 콘텐츠 산업을 활성화하고 일자리를 창출
 - 목표

■ 표 5-14. 연도별 목표

구분	2014	2015	2016	2017	2018
구분	15,000	20,000	30,000	40,000	50,000
크리에이터 육성(명)	600	800	1,000	1,200	1,400
교육/포럼(회)	6회/12회	12회/24회	12회/24회	12회/24회	12회/24회
융합창작 시제품(개)	20	40	60	80	100
창업 및 창직 연계(인)	200	250	350	500	700

자료: 인천 콘텐츠코리아랩 홈페이지 (<https://www.ckl.or.kr:446/views/cms/www/in/ze/incheon.jsp>)

강원도 ICT융복합 콘텐츠산업 육성방안

③ 대구 콘텐츠코리아 랩²³⁾

- 2015년 2월에 개소하여 대구시 동구에 3,085.06m²규모로 조성되어있는 대구 지역 기반형 콘텐츠 랩

■ 표 5-15 . 주요시설

구분	내용
Start Road	오픈랩, 대회의실, 중회의실, 소회의실, 사무실 등
Identity Road	공방, 오픈랩, 공연실, 전시도서공간, 휴게공간 등
Link Road	연구실, 메인랩
Kindle Road	공연장, 휴게공간, 도서공간, 카페

자료: 대구 콘텐츠코리아랩 홈페이지 (<https://www.ckl.or.kr:446/views/cms/www/in/ze/daegu.jsp>)

- 설립 목적
 - 대구의 콘텐츠 산업은 6개 광역시 중 최대 규모로 게임·모바일, 출판·인쇄, 공연, 패션 분야는 비교우위에 있음, 다양한 창조적 자산 및 첨단 기술이 집적
 - 창의적 콘텐츠산업 생태계의 미비, 콘텐츠·예술 분야 창업자의 산업 진입이 어려움, 우수인력의 역외 유출 등의 문제 존재
 - 문화 융합형 창작 및 창업 플랫폼을 구축하여 지역 콘텐츠 산업의 문제를 극복하고 지역경제를 활성화함
- 운영프로그램
 - Start Road : 아이디어를 가진 다양한 분야의 인재를 위한 강의, 세미나 운영 및 콘 테스트 개최
 - Identity Road : 아이디어 구체화를 위한 교육, 멘토, 리그(I. League) 운영
 - Link Road : 아이디어를 창작 및 사업화 하기 위한 교육, 멘토, 연수 프로그램 운영 (L. League)
 - Kindle Road : 관계와 네트워킹을 위해 파티, 공연, 데모데이, 런칭 페스티벌, 프리마켓 운영

23) 대구 콘텐츠코리아랩 홈페이지 (<https://www.ckl.or.kr:446/views/cms/www/in/ze/daegu.jsp>)(요약정리)

- 주요 성과 및 목표

■ 표 5-16 . 연도별 목표

구분	2014	2015	2016	2017	2018
교육·세미나(건)	60	120	130	140	150
융합인재양성(명)	1,200	2,400	2,600	2,800	3,000
I. League(팀)	10	20	40	40	50
L. League(팀)	10	20	40	40	50
멘토 확보(명)	100	100	150	170	200
Kindle 행사(건)	6	6	6	6	6
신규창업(사)	5	10	20	20	25
아이디어창작(건)	5	10	20	20	25

자료: 대구 콘텐츠코리아랩 홈페이지 (<https://www.ckl.or.kr:446/views/cms/www/in/ze/daegu.jsp>)

④ 부산 콘텐츠코리아 랩²⁴⁾

- 2014년 12월에 개소하여 부산시 해운대구 부산문화콘텐츠 콤플렉스 3~5층, 금정구 근영테크빌 3층에 3,552.4m²규모로 조성된 부산 지역기반형 콘텐츠 랩
- 설립 목적
 - 부산의 영상콘텐츠산업 규모는 전국에서 세 번째 규모, 부산 내 20개 대학, 299개 학과, 34,924명 문화관련 인력과 문화예술 커뮤니티 805개 존재, 센텀 시티에는 4개 콘텐츠 관련 주요 기관, 콘텐츠 기업 밀집
 - 부산의 콘텐츠 기업은 10인 이내 중소기업 위주, 전문 인력을 수급할 기업 부족, 청년 실업 및 인력 유출 증가
 - 부산 콘텐츠코리아 랩을 통하여 창조문화허브로서의 역할을 수행하고 취업·창업을 활성화 함

24) 부산 콘텐츠코리아랩 홈페이지 (<https://www.ckl.or.kr:446/views/cms/www/in/ze/busan.jsp>)(요약정리)

강원도 ICT융복합 콘텐츠산업 육성방안

• 운영프로그램

■ 표 5-17. 운영프로그램

구분	내용
아이디어 발굴	아이디어 제안 웹사이트, 지상파 방송아이디어 오디션 및 대학생 대상 글로벌 아이디어 공모전 개최, 국내외 현장투어 등
개발 지원	대학생 프로토타입 프로젝트 지원, 창업팀 육성을 위한 드림 인큐베이팅 운영 등
교육 지원	KT&G 상상마당 연계 등 콘텐츠 기본교양교육 및 인프라 기반 심화기술교육 실시
멘토링/네트워킹 지원	밀착형 멘토링/컨설팅 실시, 명사 초청 워크숍매주 진행 등
마케팅 및 홍보 지원	주요 상권 내 상설 콘텐츠 전시장운영, 국내외 전시회 공동관참여, 맞춤형 마케팅 등

자료: 부산 콘텐츠코리아랩 홈페이지 (<https://www.ckl.or.kr:446/views/cms/www/in/ze/busan.jsp>)

• 주요성과 및 목표

- 프로그램 지원 인원 2만명, 콘텐츠 개발 2천 건, 창업 지원 인원 1천 명 달성 목표 ('14~'18 목표)

■ 표 5-18. 연도별 목표

구분	2014	2015	2016	2017	2018
프로그램 지원 인원수	3,000	3,500	4,000	4,500	5,000
콘텐츠 개발 건수	200	400	400	500	500
창업 지원 인원수	100	200	200	250	250

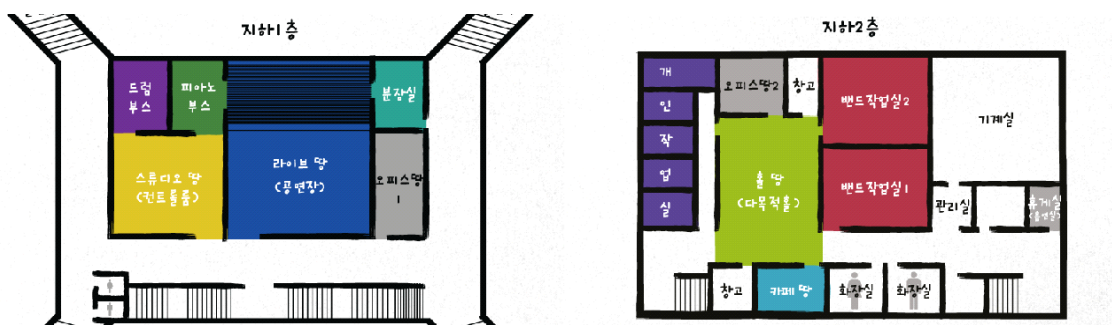
자료: 부산 콘텐츠코리아랩 홈페이지 (<https://www.ckl.or.kr:446/views/cms/www/in/ze/busan.jsp>)

- ⑤ 경북 콘텐츠코리아랩(안동시) 및 전북 콘텐츠코리아랩(전주시)은 2015년 공모사업에 선정되었으며, 전북 콘텐츠코리아랩은 2015년 8월에 개소²⁵⁾

25) 정성환, 전북도 '전북 글로벌게임센터·전북 콘텐츠코리아랩' 개소식, 일요신문, 2015.08.26.

3.5 음악창작소²⁶⁾

- 음악창작소는 대중음악의 지속적인 발전을 위하여 음악 창작 생태계를 만들고, 음원 창작에 필요한 시설과 교육 프로그램을 제공하여 자생력을 강화하기 위하여 설립
- 주요사업
 - 음악창작 기능 : 녹음 스튜디오, 연습실 등의 사용에 대한 심사 및 지원
 - 음악아카데미 기능 : 창작워크숍 및 기획·홍보·마케팅 교육과정과 개발·운영지원
 - 음악비즈니스 기능 : 창작프로젝트에 대한 컨설팅 및 멘토링 연계 지원
 - 음악네트워크 기능 : 다양한 주제의 컨퍼런스 및 세미나 개최 지원
- 서울 음악창작소(뮤지스팡스)²⁷⁾
 - 서울시 마포구 구 마포문화원 지하 1,2층을 리모델링하여 조성²⁸⁾
 - 주요사업으로는 교육 프로그램 운영, 시설 대관 등이 있음
 - 주요시설
 - 소규모 공연장
 - 전문 녹음실
 - 개인 작업실(레지던시 개인 작업실 포함)
 - 밴드 작업실
 - 다목적홀



■ 그림 5-6. 뮤지스팡스 내부

자료: 서울 음악창작소 '뮤지스팡스' 홈페이지 (<http://www.musistance.com/>)

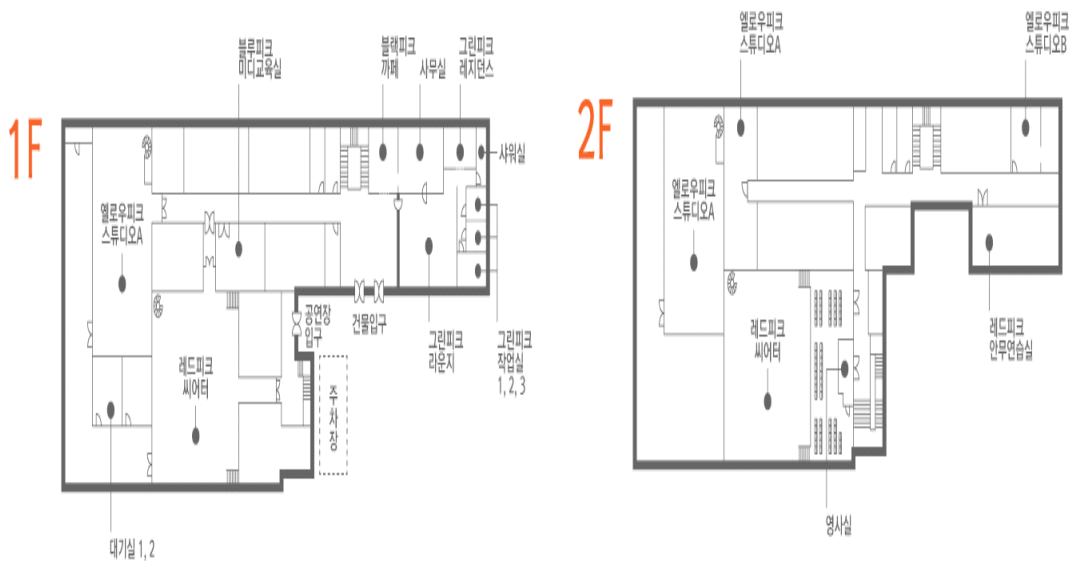
26) 문화체육관광부 알림자료, 지역기반형 음악창작소 조성지원 사업안내서, 2014.03.24. (요약정리).

27) 서울 음악창작소 '뮤지스팡스' 홈페이지 (<http://www.musistance.com/>)

28) 문화체육관광부 보도자료, 음악창작소 협약, 2013.08.30.

강원도 ICT융복합 콘텐츠산업 육성방안

- 광주 음악창작소²⁹⁾
 - 2015년 6월에 개소, 광주시 사직골 광주콘텐츠산업지원센터에 위치
 - 주요사업으로는 뮤지션 인큐베이팅, 음반제작 지원사업, 공연제작 지원사업, 뮤직 아카데미가 있음
 - 주요시설
 - Redpeak THEATER(라이브 공연장+연습실) : 공연장, 안무연습실
 - Yellowpeak STUDIO(음악스튜디오) : 스튜디오 1,2
 - Bluepeak ACADEMY(뮤직아카데미) : 교육실, MIDI 교육실
 - Greenpeak LOUNGE(뮤직라운지) : 음악관련 음반, 도서, 영상 라이브러리, 휴식공간, 개인작업실, 뮤지션 레지던스
 - Blackpeak CAFE(카페)



■ 그림 5-7. 광주음악창작소 내부

자료 : 광주 음악창작소 홈페이지 (<http://www.peakmusic.or.kr/main.php>)

- 그 밖에 부산, 대구, 충북이 음악창작소 조성 사업에 선정되어 설립을 추진 중³⁰⁾

29) 광주 음악창작소 홈페이지 (<http://www.peakmusic.or.kr/main.php>) (요약정리)

30) 박태경, 독립음악인 창작 돕는 '뮤지스탕스' 22일 개관, 뉴스1, 2014.12.19.

이동수, 충북도, 지역기반형 '음악창작소' 충주 유치 성공, 중부매일, 2015.03.09.

3.6 은평음악창작지원센터³¹⁾

- 서울시 은평구에서 운영 중으로 서울시민으로 구성된 아마추어-직장인 밴드, 음악동아리(동호회) 활동 및 우수 뮤지션 창작활동을 지원하고, 서울시민-지역주민을 위한 문화 예술프로그램을 운영하는 중
- 서울시 은평구 수색로 261에 지상 2층 약752m² 규모로 조성
- 주요사업
 - 동아리 활동 활성화
 - 우수뮤지션 창작지원
 - 문화아지트 지원
 - 센터 대관
- 주요시설
 - 1층 : 리허설 스튜디오, 관리실, 사무실, 다목적 회의실
 - 2층 : 리허설 스튜디오, 합주실 1·2, 조정실, 보컬 녹음실, 악기 녹음실



■ 그림 5-8. 은평음악창작지원센터 내부

자료 : 은평음악창작지원센터 블로그 (http://blog.naver.com/record_liak)

31) 은평음악창작지원센터 블로그 (http://blog.naver.com/record_liak) (요약정리)

3.7 글로벌게임허브센터³²⁾

- 2009년 6월에 설립된 한국콘텐츠진흥원의 게임사업 지원 기관
- ‘강소게임콘텐츠 성공기업 창출’이 비전
- 주요사업
 - 게임기업 인큐베이션 : 글로벌게임허브센터 입주지원, 게임벤처 3.0 운영, 글로벌 게임허브센터 회원사 지원 등
 - 지역기반 게임산업육성 : 지역게임기업, 스타트업기업, 일반기업 대상으로 게임콘텐츠 제작 지원 실시
 - 게임글로벌서비스 플랫폼지원 : 해외 공급이 가능한 온라인 게임 기업을 선정하여 인프라, 운영, 해외마케팅 등을 지원, GM센터를 운영함
 - 게임 해외수출 활성화지원 : 게임 수출상담회 개최, 해외 주요마켓 참가 지원 등
- 주요연혁
 - 글로벌게임허브센터 분당스퀘어에 개소(2009.06)
 - 모바일게임센터 개소(2011.08)
 - 글로벌게임허브센터 판교 이전(2013.12)
- 모바일 게임센터
 - 2011년 8월에 개소하였고, 성남시 분당구에 위치함 22개의 모바일 게임 기업이 입주해있음
 - 주요사업은 모바일게임 산업육성으로 모바일게임센터 시설 운영, 모바일게임사 인큐베이팅 프로그램 운영, 글로벌 퍼블리싱 사업, 현지화 지원 사업 등 수행
 - 주요시설
 - 7층 : 회의실1, 회의실2, 회의실3
 - 8층 : 회의실4, 회의실5, 회의실6, 회의실7
 - 10층 : 회의실8, 대회의실, 교육장, 휴게실

32) 글로벌게임허브센터 홈페이지 (<http://www.gamehub.or.kr/gamehub/main.do>) (요약정리)

3.8 서울게임콘텐츠센터³³⁾

- 서울의 게임 사업체에 안정적 게임 창작 공간을 제공하여 서울시 게임 산업의 성장기반을 구축하고 게임 산업에서 경쟁력을 갖추기 위해 설립, 서울산업진흥원이 운영
- 서울시 마포구 상암동 첨단산업센터 7층에 4,356.02m²규모로 조성
- 비전은 글로벌 선도 게임기업 육성이고 목표를 글로벌 스타게임 기업 발굴 및 세계최고의 게임콘텐츠 지원으로 정함
- 주요시설
 - 게임개발사 입주시설/운영사무실/콘텐츠 R&D룸/게임전시실/회의실/공용 OA실/휴게공간



■ 그림 5-9. 서울게임콘텐츠센터

자료 : 서울게임콘텐츠센터 홈페이지 (<http://www.sgcc.seoul.kr/>)

- 주요 지원 프로그램
 - 임대 보증금, 임대료 전액 무상지원
 - 공용면적 관리비 지원(전용면적 납부)
 - 각종 회의실, 비즈니스 미팅룸 제공
 - 공용 OA실 등 업무 편의시설 제공
 - 타사 게임기, 타이틀, 해외 게임 잡지 등을 열람할 수 있는 콘텐츠 R&D룸 이용
 - 휴게공간과 체력단련실, 샤워실 등 복지시설 제공

³³⁾ 서울게임콘텐츠센터 홈페이지 (<http://www.sgcc.seoul.kr/>) (요약정리)

강원도 ICT융복합 콘텐츠산업 육성방안

■ 표 5-19. 지원프로그램

구분	내용
공용장비 지원 안내	<ul style="list-style-type: none"> - 공용OA장비 : 프리미엄 디지털 복합기, 제본기 등 OA 장비 무상 제공 - 게임개발 S/W : 2D, 3D 등 그래픽 S/W 무상 제공 (입지기간 내) - 전용 홈페이지 : SGCC 홈페이지를 통한 게임 동향 등 정보제공
맞춤형 지원 프로그램 안내	<ul style="list-style-type: none"> - 입주사 평가 인센티브 : 입주사 연실적에 따라 인센티브를 차등 지원 - 게임 테스트 서버 : 게임테스트 서버 장비 지원 - 법률·특허 : 수출 계약 등에 필요한 법률 자문고 특허등록 상담 - 금형·디자인 : 아케이드 및 보드게임 개발에 필요한 금형과 디자인 지원 - 전문 개발자 교육/세미나 : 아케이드 및 보드게임 개발에 필요한 금형과 디자인 지원
SBA사업 POOL 안내	<ul style="list-style-type: none"> - 국내외 마케팅: 텍스트 번역지원, 국내외 유수의 퍼블리셔와 상담회 지원(연중 수시) - 게임 제작지원 : 모바일·웹게임 등 우수 게임개발 제작비 지원 - E-sports festival 프리미어 : E-sports Festival 개최

자료 : 서울게임콘텐츠센터 홈페이지 (<http://www.sgcc.seoul.kr/>)

3.9 서울 영화창작공간³⁴⁾

- 영화창작공간은 감독, 프로듀서, 작가 등을 지원하고, 영화 기획개발 및 제작까지 지원할 수 있는 시스템을 구축
- 서울시 마포구 상암 DMC첨단산업센터 내에 위치, 서울영상위원회에서 운영 중이며, 감독존, 프로듀서존, 시나리오 작가존, 프로덕션 오피스 등의 창작공간 제공
- 주요사업
 - 창작공간 제공, 창작 지원
 - 창작지원 프로그램 운영
 - 멘토링 지원
 - 공용시설제공

34) 서울영상위원회 홈페이지 (<http://www.seoulfc.or.kr/>) (요약정리)

■ 표 5-20. 지원내용

구분	내용
감독준	<ul style="list-style-type: none"> - 창작공간 시설 제공 - 보증금·임대료 무료(100% 서울시 지원) - 기획개발비 지원(편당 700만원), 일부 독립영화제작비 지원 / 원스톱 지원 사항 - 창작지원 프로그램(소재 강의 및 멘토링 지원) - 프로덕션 오피스 입주 우선권 부여 / 원스톱 지원 사항
프로듀서준	<ul style="list-style-type: none"> - 창작공간 시설 제공 - 보증금·임대료 무료(100% 서울시 지원) - 창작지원 프로그램(소재 강의 및 멘토링 지원)
시나리오준	<ul style="list-style-type: none"> - 창작공간 시설 제공 - 보증금·임대료 무료(100% 서울시 지원) - 창작지원 프로그램(소재 강의 및 멘토링 지원) - 개인·그룹·오픈집필실로 구분하여 상황에 맞는 사용 지원
프로덕션 오피스	<ul style="list-style-type: none"> - 창작공간 시설 제공 - 보증금 전액, 임대료 일부(70%) 서울시 지원 - 기본 사무집기 지원 (컴퓨터, 복합기 등)

자료 : 서울영상위원회 홈페이지 (<http://www.seoulfc.or.kr/>)

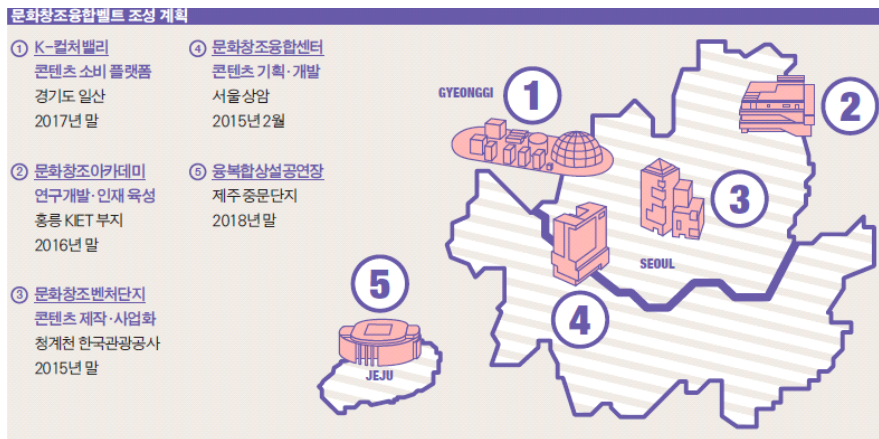
■ 표 5-21. 주요시설

구분	내용
감독준	창작실, 라운지, 대·소세미나실, 탕비실
프로듀서준	기획개발실(40실), 공용업무실 및 탕비실, 비즈니스 지원실
시나리오준	집필실(개인20실, 그룹2실, 오픈12실), 자료실, 탕비실
프로덕션 오피스	제작실(12실), 대·소회의실, 라운지

자료 : 서울영상위원회 홈페이지 (<http://www.seoulfc.or.kr/>)

3.10 문화창조융합센터³⁵⁾

- 문화체육관광부는 문화산업 진흥을 위한 문화 창조 생태계를 구축하기 위하여 문화창조융합벨트를 조성할 예정



■ 그림 5-10. 문화창조융합벨트 조성계획

자료 : 한국콘텐츠진흥원 케이콘텐츠, 문화가 산업이 되고, 산업이 예술로 진화하는 창작의 장, 2015.5~6.

- 2015년 2월 서울시 상암동 CJ E&M센터 1,2층에 개소한 문화창조융합센터는 콘텐츠 산업 생태계의 기본인 기획, 개발을 중점적으로 지원³⁶⁾
- 주요기능
 - Global 융복합 콘텐츠 기획
 - 글로벌 대표 전문가 멘토링 프로그램
 - 융합 콘텐츠 기획에 필요한 콘텐츠 DB 및 시험 제작설비 지원
 - 콘텐츠 제작을 위한 펀드조성
 - 문화콘텐츠 사업화 지원
 - 유망 기획안의 사업화 지원을 위해 시연 공간 제공
 - 국내외 투자자 매칭 프로그램 "Pitching & Matching" 운영
 - 멘토링 프로그램 : 아이디어 멘토링, 멘토 페어링

35) 문화창조융합센터 홈페이지 (<http://www.cccc.or.kr/web/index.asp>) (요약정리)

36) 한국콘텐츠진흥원 케이콘텐츠, 문화가 산업이 되고, 산업이 예술로 진화하는 창작의 장, 2015.5~6.

• 주요시설

■ 표 5-22. 주요시설

구분	내용
1층	<ul style="list-style-type: none"> • Media Library : 창작자의 인사이트 제고를 위한 디지털 도서관 • Memory&History : 영상과 소리의 저장 매체의 흐름을 보여주는 디지털 전시공간 • Screening Lab : 영상물 감상 및 창작물 쇼케이스 공간 • Creative Lounge : 창작자들의 네트워킹 공간 • Talent Studio : 창작물 쇼케이스 공간
2층	<ul style="list-style-type: none"> • Virtual Center : 영상 미디어 전시 및 국내외 문화콘텐츠 기관의 컨트롤 타워 • Motion Studio : 무형유산의 DB구축을 통한 콘텐츠 제작 장려 • Sound Lab : 음반, 제작, 오디오 더빙을 위한 사운드 전문 스튜디오 • Idea Lab : 창작물 기획 및 시연, 멘토링 공간 • Story Lab : 다양한 영상 콘텐츠 편집공간 • Craft Lab : 다양한 라이프 스타일 창작물의 기획 및 전시 멘토링 공간 • Lifestyle Hub : 창작물 쇼케이스 및 멘토링 공간 • Multi Lab : 영상물 감상 및 창작물 쇼케이스 공간

자료 : 문화창조융합센터 홈페이지 (<http://www.cccc.or.kr/web/index.asp>)



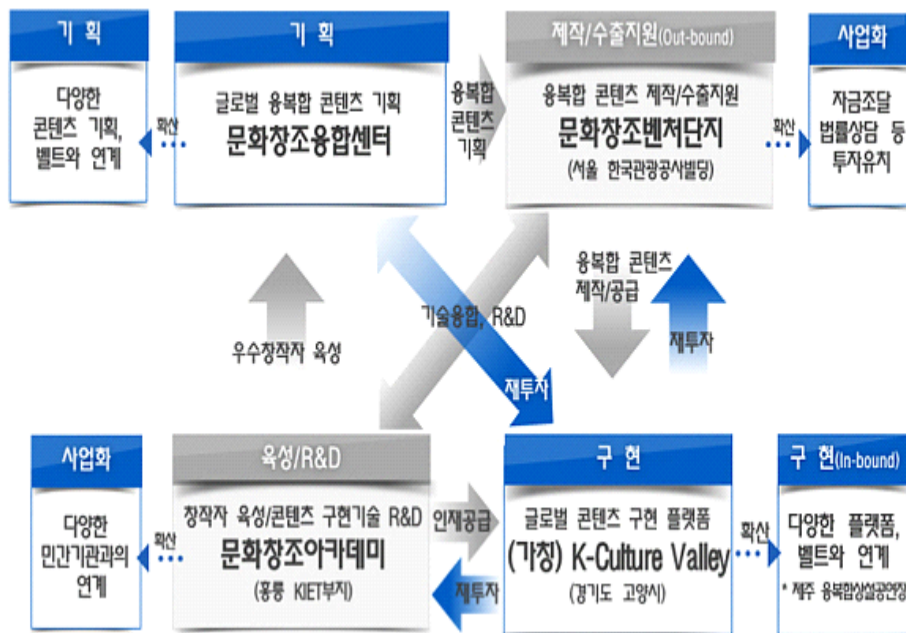
■ 그림 5-11. 문화창조융합센터

자료 : 문화창조융합센터 홈페이지 (<http://www.cccc.or.kr/web/index.asp>)

강원도 ICT융복합 콘텐츠산업 육성방안

- 문화창조융합벨트³⁷⁾

- 문화창조벤처단지 : 2015년 말 서울시 한국관광공사 건물에 설립, 콘텐츠 제작과 사업화 담당, 사무공간과 제작시설 제공, 투자 유치 및 해외 진출 지원, 법률 상담, 홍보·마케팅 지원 등의 사업 예정
- 문화창조아카데미 : 2016년 서울시 홍릉 산업연구원 부지에 건립 예정, 콘텐츠 연구개발과 인재 육성 지원 사업 지원예정, 콘텐츠 기획 기반을 구축하고 연구개발 성과물을 관리할 계획
- K-컬처벨리 : 2017년 경기도 일산에 조성 예정인 콘텐츠 향유 시설, 융복합 공연 특화 공연장, 제작 스튜디오, 한류콘텐츠 파크, 한류 스트리트 설립 예정
- 융복합상설공연장 : 2018년 제주특별시 중문관광단지에 조성될 예정, 한류 기반의 융복합콘텐츠 공연장³⁸⁾



■ 그림 5-12 . 문화창조융합벨트 개념도

자료 : 문화체육관광부 블로그 (<http://cultureori.tistory.com/4036>)

37) 한국콘텐츠진흥원 케이콘텐츠, 문화가 산업이 되고, 산업이 예술로 진화하는 창작의 장, 2015.5~6.

38) 이기봉, 중문에 대형 상설공연장 추진, 제주신문, 2015.03.24.

4. 시사점 도출(Success factor)

콘텐츠 시장의 성장, 그러나 지역 간 큰 편차 존재

- 2013년 전세계 콘텐츠 시장의 규모는 1조 8,8440억 달러로, 스마트 디바이스의 발달로 인해 디지털 콘텐츠 시장이 빠르게 성장
 - 2018년까지 연평균 4.8%의 안정적인 성장이 예측됨
- 2013년 국내 콘텐츠 시장의 규모는 91조 2,096억 원으로 출판시장의 규모(22.8%)가 가장 큰 비중을 차지
 - 서울시의 콘텐츠 시장의 규모는 전체의 68.3%를 차지
 - 경기, 부산, 대구, 인천, 대전을 제외한 나머지 시장의 규모는 1.5% 미만
 - 지역 간의 편차가 매우 심함

콘텐츠 시장의 성장으로 인한 콘텐츠 산업의 국내외 트렌드가 변화

- 국내 콘텐츠 시장은 첨단기술의 발달 및 콘텐츠 유통 플랫폼의 다양화로 콘텐츠 제작·기획·유통·소비 트렌드가 변화
 - 콘텐츠 소비의 간편화, 스펀오프 제작 활성화, 복고 및 일상콘텐츠의 수요증가, 마인드 마이닝의 출현, 스마트 디바이스 활용 증가 등으로 제작 트렌드 변화
 - 중국과 교류 활성화, 역직구 시장의 활성화, 플로우 소비로의 변화, 콘텐츠 큐레이션의 등장, 옴니 채널의 발달 등 유통·소비 트렌드 변화
- 변화하는 트렌드 속에서 지역문화 산업 발전을 위해서는 테마형 지역문화산업 구축, 창조형 지역문화산업 지향, 지역착근형 발전, 참여형 지역문화산업, 지역문화산업의 글로벌화 등의 대응책 마련 필요
- 중국 역시 현재 지역 특색에 맞춰 문화산업 육성책을 마련, 문화산업단지 구축, 문화무역의 활성화 등의 정책을 마련함

콘텐츠 산업 성장을 위해 다양한 정책 제시

- 정부는 콘텐츠산업 육성을 위한 정책으로 '제2차 콘텐츠산업진흥 기본 계획(2014.05)', '2015 콘텐츠 산업 진흥 시행계획(2014.12)' 심의·확정, 문화체육관광부의 '2015년 대통령 업무보고(2015.01)' 등을 수립
- 콘텐츠 분야별로 중장기 계획을 수립함, 애니메이션 산업육성(2015~2019), 캐릭터 산업육성(2015~2019), 만화 산업육성(2014~2018), 게임 산업육성(2014~2018), 이스포츠 산업육성(2014~2018), 문화기술 R&D(2013~2017) 등

콘텐츠 산업 관련 정부 및 지자체의 정책 마련

- 대구·경북은 2010년에 문화산업 중장기 계획을 수립하고 핵심전략사업과 기타 중장기 사업으로 나누어 추진 중
- 부천은 2013년 문화콘텐츠산업 중장기 계획을 수립하고 7대 전략방향과 3대 중점분야를 정립
- 각 지자체는 문화콘텐츠 관련 기관·시설을 건립하고 운영하고 있음
 - 서울시는 애니메이션센터를 설립하고 애니메이션 창작 및 마케팅 지원, 교육 등을 실시, 또한 게임콘텐츠센터, 영화창작공간 등을 운영하여 게임, 영화산업 지원 사업을 시행 중
 - 부천시는 한국만화영상진흥원을 설립하여 만화 제작지원, 한국만화박물관, 만화규장각 등을 운영, 만화산업인재 육성 등의 사업을 진행 중
 - 한국출판문화산업진흥원은 출판 산업 진흥을 위한 사업을 수행하는 중, 출판산업종합지원센터, 출판수출지원센터를 운영 중
 - 정부는 콘텐츠 코리아랩을 설립하여 콘텐츠산업의 창업 생태계를 활성화 하고자 함, 서울 본부를 비롯하여 경기, 인천, 대구, 부산에 지사를 설립하고 운영 중
 - 그 밖에 음악창작소, 글로벌게임허브센터 등을 운영하여 지역 콘텐츠 육성을 지원함
 - 문화체육관광부는 문화창조융합벨트 조성사업을 실시하여 문화콘텐츠 산업을 진흥시키려 함, 문화창조융합센터가 설립됨

제6장 강원도 콘텐츠산업 분석

1. 콘텐츠산업 정책 및 육성 인프라
2. 강원도 콘텐츠 산업 현황



제6장

강원도 콘텐츠산업 분석

1. 콘텐츠산업 정책 및 육성 인프라

1.1 정책

1.1.1 정책 담당 부서 현황

- 강원도는 문화예술과를 두고 그 밑에 문화예술, 문화산업, 문화행사, 향토문화, 문화재로 분화된 업무를 수행
- 강원도 문화콘텐츠와 관련된 업무는 문화산업계에서 추진
 - 몇몇 시도의 경우, 문화예술을 담당하는 부서와 콘텐츠를 다루는 부서를 별도로 구성
 - 부산광역시는 문화예술과와 영상콘텐츠과를 별도로 조직화. 영상콘텐츠과에는 영상콘텐츠진흥, 콘텐츠기업유치, 콘텐츠협력, 영상산업 등 지역의 영상 산업 및 콘텐츠 산업을 관리
 - 대구광역시는 문화예술정책과와 문화콘텐츠과를 별도로 조직화. 문화콘텐츠과에는 콘텐츠 기획 및 지원, 공연사업 등 콘텐츠 전담 직무를 수행
 - 광주광역시는 문화예술진흥과와 문화산업과를 별도로 조직화. 문화산업과에는 문화산업정책, 문화콘텐츠, 문화기업지원에 관한 직무를 보고 있음
 - 경기도는 문화정책과와 콘텐츠사업과를 별도로 조직화. 콘텐츠만을 관리하는 콘텐츠사업과는 콘텐츠정책, 콘텐츠지원, 콘텐츠기반 업무를 보고 있음

강원도 ICT융복합 콘텐츠산업 육성방안

■ 표 6-1. 지자체별 문화산업 관련 행정조직 구성 현황

자치단체	담당국	과(단/실)	팀(계)
서울	문화체육관광본부	문화정책과	문화정책팀, 문화비전팀, 문화관리팀, 문화시설팀, 문화사업팀
		문화예술과	예술정책팀, 종무팀, 문화진흥팀, 시민문화팀, 축제진흥팀
부산	문화관광국	문화예술과	문화관광정책, 문화예술진흥, 축제진흥, 문화재, 문화시설
		영상콘텐츠산업과	영상콘텐츠진흥, 콘텐츠기업유치, 콘텐츠협력, 영상산업
대구	문화체육관광국	문화예술정책과	문화기획, 예술진흥, 문화시설, 축제진흥, 예술발전소
		문화콘텐츠과	콘텐츠기획, 콘텐츠지원, 공연산업
인천	문화관광체육국	문화예술과	문화정책, 문화산업시설, 도서관정책, 문화진흥
광주	문화관광정책실	문화예술진흥과	예술진흥, 공연예술, 문화재
		문화산업과	문화산업정책, 문화콘텐츠, 문화기업지원
대전	문화체육관광국	문화예술과	문화정책, 예술진흥, 공연예술, 문화시설
울산	문화체육관광국	문화예술과	문예정책, 문예진흥, 교육지원센터, 문화산업, 문화재, 문화시설
경기도	문화체육관광국	문화정책과	문화정책, 예술진흥, 문화기반
		콘텐츠산업과	콘텐츠정책, 콘텐츠지원, 콘텐츠기반
강원도	문화관광체육국	문화예술과	문화예술, 문화산업, 문화행사, 향토문화, 문화재관리
충청북도	문화체육관광국	문화예술과	문화정책, 문화재, 문화산업
충청남도	문화체육관광국	문화정책과	문화예술, 문화산업
전라북도	문화체육관광국	문화예술과	문화정책, 예술지원, 문화콘텐츠, 전통문화관광, 도서관문화시설
전라남도	관광문화체육국	문화예술과	문화예술, 문화산업, 문화재
경상북도	문화관광체육국	문화예술과	문화정책, 종무, 문화디자인
		문화융성사업단	문화산업, 실크로드엑스포, 장기교육파견, 문화엑스포, 문화융성기획
경상남도	문화관광체육국	문화예술과	문화정책, 예술진흥, 문화산업, 문화재관리, 문화재보수
제주도	문화관광스포츠국	문화정책과	문화정책, 문화산업, 문화예술, 문화재관리, 문화재보수, 종교

자료 : 각 시도청 홈페이지

1.1.2 담당 부서 업무(2015년, 문화산업계 업무)

- 영상산업 유치와 제작
 - 영상산업에 대한 지원을 통해 영상문화를 진보시키고 지역경제를 활성화함
 - 강원문화재단에서 300백만 원을 들여 영화촬영 및 단편영화 제작을 지원
 - 홈페이지, 보도 자료를 통한 도내 촬영지에 대한 DB구축, 영상물 촬영·제작지원 홍보, 촬영지에 대한 정보제공 등의 정책을 추진

- 작은 영화관 설치 확대
 - 도농 간의 문화격차를 줄이고 문화 향유권을 높임 청소년들을 건전하게 향유할 수 있는 여가 환경을 조성함
 - 개봉영화관이 없는 시·군에 1000백만 원을 투입. 문화회관 및 도서관 등을 이용
 - 2015년 현재 설치계획 수립(3월), 설계·공사(4~11월), 개관(12월)을 추진 중 운영활성화를 위한 컨설팅도 지원. 2017년까지 13개의 영화관 설치 예정

- 영상문화 활용 지역 명소화
 - 드라마 방영을 통해 도내 지역명소 홍보하고 지역경제를 활성화함 도내 영화제를 개발하여 지원하고 영화문화 활성화함
 - 드라마 제작 지원 : 350백만 원 투자, 2015년에 드라마 제작지원을 협약
 - 독립영화제 개최 지원 : 올해 영화제 개최 사업계획을 수립·개최 지원, 영화제 운영 지원

- 대중음악콘텐츠 육성
 - 전국에 방영되는 음악 프로그램을 이용하여 강원도 문화를 전국에 홍보(지역방송 제작, 공개녹화 제작)
 - 150백만 원을 투자 전국방송 음악프로그램 제작 지원 대중음악 콘서트 지원
 - 2015년에는 음악프로그램을 제작협약, 음악콘서트 개최 및 방송, 대중음악축제를 발굴하고 발전방안 논의함

- 문화콘텐츠 산업 육성
 - ICT융·복합형 문화콘텐츠 신산업을 키우고 인재양성을 통해 문화산업의 기반을 다짐
 - 총사업비 100백만 원을 들여 창업환경조성, 정책과제 개발과 실천, 강원도형 특화 콘텐츠를 발굴하고 브랜드화·글로벌화 추진

강원도 ICT융복합 콘텐츠산업 육성방안

- 도내 대학과 협력하여 창업·일자리 환경 조성 및 전문 인력 육성. 강원도에 특화된 문화콘텐츠 제작을 지원

1.1.3 예산규모

- 강원도청의 문화콘텐츠산업 예산은 ‘문화 및 관광’-‘문화예술’-‘강원문화의 경쟁력 강화’-‘첨단문화산업육성’ 항목으로 편성
 - 2011년 1억원으로 시작해서 2015년에는 17억원 수준으로 편성

■ 표 6-2. 강원도의 문화콘텐츠 예산 세출안

(단위 : 천 원)

년도	총예산(문화 및 관광)	문화 산업 예산(첨단문화산업육성)
2015	38,031,923	1,775,000
2014	32,636,352	2,173,000
2013	27,141,760	560,000
2012	24,059,121	400,000
2011	21,925,345	100,000

자료 : 강원도청 홈페이지 (<http://www.provin.gangwon.kr/gw/portal>)

- 강원도내 대표적인 콘텐츠 육성 시군은 춘천시와 태백시임
 - 춘천시의 경우, 과거부터 지속적으로 콘텐츠산업에 대한 투자를 시행하고 있음
 - 2003년부터 2005년까지는 일반행정비-일반행정비-지식산업-하이테크벤처사업단 운영 항목으로 편성
 - 2006년에는 일반행정비-일반행정비-지식산업-지식산업총괄의 항목으로 편성
 - 2007년에는 경제개발비-지역경제개발비-지식산업기반확충-문화산업육성(춘천문화산업단지조성)의 항목으로 편성
 - 2008년부터 2011년에는 지식산업과-지식문화산업의 중심도시조성-영상문화산업육성으로 편성
 - 2012년부터 현재까지 전략산업과-지식문화산업의 중심도시조성-영상문화산업육성으로 편성

■ 표 6-3. 춘천시청 문화산업 예산액

년도	총 예산	문화 산업 예산
2015	6,587,610	2,245,500
2014	4,994,406	1,541,000
2013	6,683,500	3,124,500
2012	7,174,783	2,033,000
2011	9,274,414	3,973,700
2010	14,635,764	5,395,000
2009	16,849,927	9,786,000
2008	(자료 미확보)	(자료 미확보)
2007	39,457,655	9,168,308
2006	10,807,105	8,530,101
2005	18,199,327	16,347,340
2004	15,471,328	15,471,328
2003	22,097,515	22,097,515

자료 : 춘천시청 홈페이지 (<http://www.chuncheon.go.kr/index.chuncheon>)

- 태백시의 경우, 콘텐츠 산업으로서 e-city 조성 사업을 추진
 - 하이원 엔터테인먼트는 강원랜드 2단계 사업³⁹⁾ 폐광지역 개발지원에 관한 특별법 시행 만료 이후의 대안으로 시행, 폐광지역개발 사업인 게임 중심의 e-city 조성사업에 의해 2009년에 설립⁴⁰⁾
 - 2009년부터 2012년까지는 ‘경영전략과-폐광지역개발-폐광지역 개발기금사업, 강원랜드2단계사업’의 항목으로 편성
 - 2013년부터 현재까지 ‘투자사업과-폐광지역개발-지역현안 및 개발사업추진’의 항목으로 편성

■ 표 6-4. 태백시의 문화산업 예산

(단위 : 천 원)

년도	총 예산(폐광지역개발)	문화 산업 예산
2015	25,760,939	13,265
2014	7,205,771	13,265
2013	5,231,680	33,094
2012	10,457,215	21,776
2011	2,657,211	56,218
2010	6,056,581	306,218
2009	14,495,531	2,346,218

자료 : 태백시청 홈페이지 (<http://www.taebaek.go.kr/site/home/page/main.asp>)

39) 폐광지역 개발지원에 관한 특별법 시행 만료 이후의 대안으로 시행, 폐광지역개발 사업

40) 배연호, 태백시 번영회, 강원랜드 2단계 사업 실천 촉구, 연합뉴스, 2015.07.15.

강원도 ICT융복합 콘텐츠산업 육성방안

1.2 육성인프라

1.2.1 진흥기관

① 강원정보문화진흥원⁴¹⁾

- 2007년 1월 춘천문화산업진흥재단 청산 합병 및 명칭변경으로 재탄생함, 현재 춘천시 서면 박사로 854에 자리하고 있음
 - 주요 연혁
 - ‘소양소프트타운진흥원’ 창립총회 및 설립허가(2002.6월)
 - ‘강원정보영상진흥원’으로 명칭변경(2003.5월)
 - 춘천문화산업진흥재단 청산 합병 및 ‘강원정보문화진흥원’으로 명칭변경(2007.1월)
 - 조직은 총괄실을 중심으로, 경영기획본부, 애니메이션사업본부, IT산업본부, 애니메이션박물관으로 구성



■ 그림 6-1. 강원정보문화진흥원 조직도

자료: 강원정보문화진흥원 홈페이지 (<http://gimc.or.kr>)

- 테마파크형 클러스터 조성(춘천도시첨단문화산업단지: ICT Cluster) 운영
 - 애니메이션박물관 : 애니메이션 구름빵 캐릭터 등을 활용한 전시시설 및 카페테리아 등
 - 스톱모션관 : 스톱모션 애니메이션 제작지원시설 등
 - 창작개발센터 : 기업입주공간
 - 로봇스튜디오 : 주제별 스튜디오 7개, 로봇샵, 로봇 캠프, 구름빵 4D라이더 등

41) 한국은행 강원본부, 강원지역 문화콘텐츠산업 현황 및 발전과제, 2011.09. (요약정리)

- 토이스튜디오 : 체험·교육장, 대형토이샵, 종합체험공간, 키즈도서관, 캐릭터 정원 및 전망대 등

■ 표 6-5. 춘천도시첨단문화산업단지(ICT Cluster)

구분	주요기능	주요시설/장비	연면적(m ²)	완공일
애니메이션 박물관	홍보, 마케팅	전시시설, 카페테리아, 토티샵, 3D상영관 외	2,984.57	2003
스톱모션관/로봇체험관	홍보, 제작지원, 기업입주/로봇 산업 홍보	MCC Studio, 종합편집실, 시사회실, 기업입주공간 외/주제별 공간 7개, 로봇 126대	3,516.53	2007
문화산업 지원센터	제작/사업지원	지원사무공간, 제작시설, 상품개발실, 애니메이션 전용극장 외	4,456.09	2004
창작개발센터	홍보, 기업입주	기업입주공간, 대회의실, 식당 외	14,367.76	2012
창작마을	기업숙소 지원	숙소 외 주거지원 시설 외	5,571	2016.12(예정)
토이스튜디오	기획전시, 지역밀착 행사, 회원제 운영	체험·교육장, 대형토이샵, 캐릭터 정원 등	2,592	2016.05(예정)

자료: 강원정보문화진흥원 홈페이지 (<http://gimc.or.kr>),
김정호, 국내 최대 토이스튜디오 춘천 건립, 강원도민일보, 2015.06.02.

- 공공지원기관이지만, 디지털콘텐츠 사업을 직접 추진
 - 제작 : 창작애니메이션, 3D 입체영상 및 각종 영상물
 - 개발 및 운영: e-learning콘텐츠 개발, 인터넷방송국 운영
 - 디지털콘텐츠 배급·유통 및 부가상품 사업 : AAR(Asian Animation Round)⁴²⁾을 통한 국내외 배급 네트워크 확보

42) 강원정보문화진흥원이 주도하여 설립(국제 협의체). 매년 공모전을 통하여 우수 애니메이션 작품 발굴 및 사업화 지원

강원도 ICT융복합 콘텐츠산업 육성방안

- 애니메이션을 특화 사업으로 지정⁴³⁾
 - 구름빵, 피들리팜, 파워마스크 등의 TV 시리즈 애니메이션을 주로 제작
 - 국내 공중파 방송 방영, 해외 수출, 부가상품 개발 등으로 수익 창출
 - 지역 인프라 부족으로 부가상품 개발은 라이선싱 계약 체결
 - 2013년 산업의 매출액은 350억원, 애니메이션 종사자 수는 520명, 기업은 50개로 증가(강원정보문화원이 집계한 자료)
- 지역 인프라 부재, 전문 인력 부족 등의 이유로 애니메이션을 제외한 다른 장르의 사업은 미비⁴⁴⁾
 - 타 문화콘텐츠산업에 대한 관심이 부족
 - 애니메이션 이외에 ICT산업의 창업, 기술개발, 인력양성 등 지원
 - 다른 시도군의 진흥원은 주로 문화산업 전반에 관한 사업을 추진 중이며, 몇몇 진흥원은 신기술과 결합한 문화콘텐츠 사업을 추진 중

43) 한국콘텐츠진흥원, 문화융성시대에 지역콘텐츠산업 활성화 방안 연구, 2014.07.

44) 한국콘텐츠진흥원, 문화융성시대에 지역콘텐츠산업 활성화 방안 연구, 2014.07.

■ 표 6-6. 각 지역 문화진흥원 현황

구분	주요사업
부산정보산업진흥원	첨단 IT인프라 구축, IT산업 붐의 조성, 지역 IT기반수요의 창출, 글로벌 IT비즈니스의 진출거점화, 핵심전략산업의 발굴 및 육성, 우수 해외 IT기업의 유치, 고급 전문 IT인력의 양성, 성장단계별 맞춤형 벤처지원
인천정보산업진흥원	지역IT기업 경쟁력 강화, 지능형 로봇산업 육성, 창의적인 콘텐츠산업 육성, 창업지원 및 고용활성화, ICT산업 기반조성, 전략산업 발굴 및 육성
대전문화산업진흥원	문화산업박람회, 콘텐츠 토크 상상페스티벌, 스마트벤처창업학교, 시장창출형 콘텐츠 제작 지원사업, 문화산업비즈니스 활성화사업, 문화산업 펀드 조성, 디지털 문화콘텐츠 지원사업 외 다수
광주정보문화산업진흥원	CG기반의 국제적 산업단지 조성, 융합콘텐츠 제작 및 마케팅 지원, 창의적 인재육성 및 창업지원, 문화산업 투자조합 및 투자진흥지구 조성
대구디지털산업진흥원	스마트 인프라구축, 창의인재 양성, 히든 챔피언 기업육성, 산학연 상생 협력, SW 융합 신성장사업발굴, 창의기술기반 융합콘텐츠사업 발굴, 고객감동 경영실현, 자립화 기반 구축
울산문화산업개발원	문화콘텐츠 기획개발, 3D입체영상 개발, 3D 및 CG 콘텐츠 제작, 문화관광정보 개발, KiVart
경기콘텐츠진흥원	창조기업 성장 지원, 글로벌 시장 진출 확대, 콘텐츠 융합 클러스터 활성화, 빅데이터 기반 도정 정책 활성화, 창업활성화/창의인재양성, 영상산업 활성화, egbiz지원사업
강원정보문화진흥원	기업 기술개발, 창업, 마케팅, 인력양성 지원, 애니메이션 사업, 캐릭터 사업, 영상제작 사업, 춘천 애니메이션 포럼 행사
충북지식산업진흥원	지역 ICT융합 생태계 구축, 지역 디지털 콘텐츠산업 기반 확산, R&D 기반의 과학기술 육성체계 확립, 창의와 혁신을 통한 지역경제 활성화 지원
충남문화산업진흥원	정책 및 인프라 조성, 창의인력 및 기술 육성, 콘텐츠 및 연구 개발, 유통·마케팅 및 문화향유
전북디지털산업진흥원	지역문화콘텐츠 산업 활성화 지원, 전북 글로벌 게임센터, 전북 콘텐츠코리아 랩, 전북 지역 스토리 랩, 전북 통합 CIT아카데미, 인터넷 역기능 예방해소 사업, 전북 정보산업지원센터 운영
전남정보문화산업진흥원	ICT융복합 콘텐츠 개발, ICT산업 기반조성, 기업 맞춤형 지원, 실감미디어산업 기반조성, 투자유치
경북문화콘텐츠진흥원	기초 인프라 강화, 기업 유치 및 육성, 산학연관 네트워크 구축, 인재발굴 및 양성, 글로벌 마케팅 강화, 융합콘텐츠 육성
경남문화예술진흥원	지원사업, 경남예술창작센터, 경남문화예술지원센터, 문화콘텐츠 지원사업, 영상물 제작 지원사업, 문화누리카드사업
제주테크노파크	디지털융합센터 운영, 지역특화산업육성 기업지원 지역문화산업 연구센터(CRC) 지원, 단편콘텐츠 제작지원 외 다수

자료 : 각 시도 문화진흥원 홈페이지

강원도 ICT융복합 콘텐츠산업 육성방안

■ 표 6-7. 2014 지역콘텐츠 중점 육성 분야

구분	주요사업
부산	<ul style="list-style-type: none"> 영상콘텐츠 : 센텀문화산업진흥지구를 중심으로 영화의 전당, 영상산업센터, 부산 문화콘텐츠 콤플렉스, Azworks(영상후반작업시설) 등 영상콘텐츠 관련 기관 및 인프라 직접화 게임분야 : 지스타(G-STAR) 성공개최와 게임기업 집적화
대전	<ul style="list-style-type: none"> 첨단 영상분야(영화, 방송 드라마) 과학기술과 ICT 융복합 콘텐츠(AR, VR기반 체험형 콘텐츠) 등
광주	<ul style="list-style-type: none"> 첨단영상, 게임, 음악, 에듀테인먼트, 공예 등 5대 전략 분야 지원
대구	<ul style="list-style-type: none"> 스마트콘텐츠, 모바일게임, ICT융합 스포츠, 출판인쇄 분야 등
울산	<ul style="list-style-type: none"> 3D 애니메이션, 스토리텔링, 콘텐츠 기획자 양성 등
강원	<ul style="list-style-type: none"> 3D 애니메이션 제작, 영상촬영, 상품개발, 라이선싱 진행 OSMU화를 통해 지역 IT, CT 사업 발전 유도
충남	<ul style="list-style-type: none"> 지역 문화자원 발굴, 활용한 지역 특화형 문화콘텐츠 개발 지원 애니메이션, 스마트콘텐츠, 공예 등 지역 기업 특성에 따른 지원
전북	<ul style="list-style-type: none"> 융복합 콘텐츠 개발 및 기업육성, 전문인력 인턴십 지원 교육지원 및 인터넷 중독 대응 사업 등
전남	<ul style="list-style-type: none"> 스토리텔링, 기능성게임, IT융복합 콘텐츠 육성 기업 유치 및 창업 활성화를 통한 기업지원
경북	<ul style="list-style-type: none"> 전통문화기반 스토리콘텐츠 산업화 지역 우수 문화콘텐츠 기업 육성 및 지원
경남	<ul style="list-style-type: none"> 전통문화 활용 스토리 기반 융복합 콘텐츠 개발 콘텐츠 창의인재 양성 교육사업 상향식 지역특성화 콘텐츠 개발

자료 : 한국콘텐츠진흥원, 문화융성시대에 지역콘텐츠산업 활성화 방안 연구, 2014.07.

② (사)한국캐릭터협회 강원지부

- 한국캐릭터협회 강원지부는 춘천시 금강로 11 KT춘천빌딩 4층에 자리하고 있음
 - 한국캐릭터협회는 시도지부를 운영하고 있음. 강원지부는 춘천시에 위치
 - 1인창조비즈니스센터(콘텐츠특화센터) 운영⁴⁵⁾
- 중소기업청의 지정을 받은 국내 유일의 콘텐츠특화 (캐릭터, 디자인, 애니메이션, 만화, 스토리텔링, 앱, 게임, 출판, IT 등) 비즈니스센터
- 시설로는 전용사무실, 공용사무실, 회의실, 세미나실 등이 있으며, 전시홍보대에는 1인창조기업, 협회 회원사 상품 등이 상설 전시⁴⁶⁾

45) 강은나래, 캐릭터협회 강원지부, 1인 창조기업 특화센터 선정, 연합뉴스, 2012.02.22.

46) 아이디어 비즈뱅크 홈페이지 (<http://www.ibiz.go.kr>)

- 현재, 2015년 7월 현재, 내부적인 요인으로 폐업 조치됨⁴⁷⁾

③ 강릉과학산업진흥원 정보문화사업단

- 강릉과학산업진흥원 정보문화사업단은 지역의 IT/CT기업의 발굴 및 지역의 전략산업을 지원하기 위해서 설립
 - 주요사업
 - IT인프라 구축 : 지역 IT/CT산업의 저변확대 및 활성화 지원, 지역 우수벤처기업 발굴 및 육성, 안정적 기업 성장을 위한 경영지원, 입주업체 연구 개발 환경 제공 및 지원
 - 산·학·연·관 네트워킹 : 지원기관 워크숍, 지역특허기술이전 세미나, 유관기관 공동 사업 발굴 및 업무협정, 강원영동IT산업협의회 유대강화
 - IT산업 정책제언 : 지역의 산업발전을 위한 Vision Provider 역할 수행
 - 특화기술제품개발지원 : 지역첨단기술 사업화지원사업, Safe City 구현을 위한 센서/임베디드 시스템 확충, 센서/USN 연구개발사업, 특수 교육용콘텐츠개발지원사업
 - IT산업 마케팅 지원: 영동 IT페스티벌 개최
 - 입주지원실 운영
 - 사무공간 및 장비 제공
 - 부대시설(회의실, 교육실, 개발지원실 등) 제공
 - 입주기간은 입주 계약시부터 3년(1회에 한해 2년 이내 연장 가능)

■ 표 6-8. 층별 입주 공간

구분	층별	배치사무실
본관 가동	2층	입주지원실 5, 상담실 1
	3층	입주지원실 4, 디지털 스튜디오 1
본관 나동	1층	입주지원실 4
	2층	입주지원실 5
별관	1층	입주지원실 2, 회의실 1
	2층	교육실 1

자료: 강릉과학산업진흥원 홈페이지 (<http://www.gsif.or.kr/>)

47) 원선영, [춘천] “사무실 비워라 일방통보” 16개 기업 반발, 강원일보, 2015.04.09.

강원도 ICT융복합 콘텐츠산업 육성방안

- 1인창조기업 비즈니스센터 운영
 - 공동 사무공간 1개실, 4인용 사무공간 2개실, 1인용 사무공간 12개실을 운영
 - 사무공간은 무료로 제공. 책상 및 의자, 무선인터넷을 지원하며, 이노카페 등을 운영

④ 강원창조경제혁신센터

- 강원창조경제혁신센터는 빅데이터 클라우드 소싱을 이용하여 신산업을 창출하고, 신산업 플랫폼을 이용하여 강원도 지역사업 육성하기 위해 설립⁴⁸⁾
 - 주요사업
 - 빅데이터 산업 생태계 구축 : 전문인력 양성, 실무형 교육프로그램 운영, 입주 공간 및 멘토 지원, 신사업 창출 시범 사업추진, 창업 경진대회, 전국 네트워크 구축
 - 빅데이터 창업 혁신지원 : 빅데이터 존, 빅데이터 포털 운영
 - 빅데이터 클라우드 소싱 : 온라인 클라우드 소싱 플랫폼, 오프라인 창조원정대 플랫폼 운영, 시범사업 추진, MOU추진
 - 주요시설 : 개방형 네트워크 공간, 빅데이터존, 컨설팅 공간, 교육 및 네트워킹, 스타트업 입주공간, 이동식 스마트 스튜디오



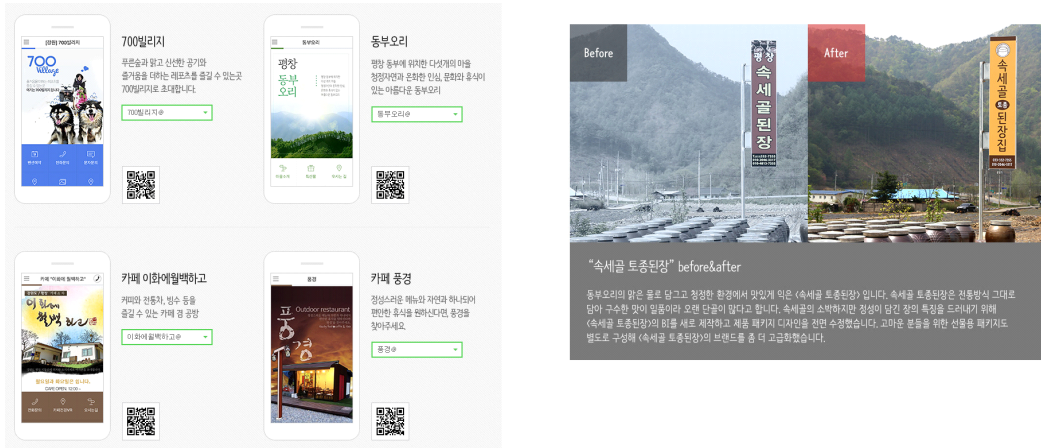
■ 그림 6-2. 강원창조경제혁신센터

자료: 강원창조경제혁신센터 홈페이지 (<https://ccei.creativekorea.or.kr/gangwon/main.do>)

- 창조원정대 프로젝트
 - 창조적 아이디어를 실현시키고 중소상공인들을 지원하기 위하여 디자인, 건축, 마케팅 등의 전문가들로 이루어진 멘토단

48) 강원창조경제혁신센터 홈페이지 (<https://ccei.creativekorea.or.kr/gangwon/main.do>)
미래창조과학부 보도자료, 강원혁신센터 출범, 2015.05.11.

- 평창 동부 5리 지원 사업 실시(동부오리 프로젝트) : 중소기업체 간판 교체 사업, 모바일 홈페이지 구축



■ 그림 6-3. 창조원정대 프로젝트

자료: 강원창조경제혁신센터 홈페이지 (<https://ccei.creativekorea.or.kr/gangwon/main.do>)

강원도 ICT융복합 콘텐츠산업 육성방안

1.2.2 문화재단

① 강원문화재단

- 강원도 춘천시에 위치하고 있으며 ‘문화로 꿈꾸는 행복 강원 실현’이 비전⁴⁹⁾
 - 주요 사업은 문화예술진흥지원, 강원문화재단연구소 운영, 문화나눔 활성화, 강원영상산업 활성화, 대관령국제음악제, 문화예술 기부활성화, 문화예술교육 활성화

■ 표 6-9 . 주요사업현황

구분	내용
문화예술진흥지원	전문예술육성지원, 공연장상주단체육성지원, 우리가락우리마당, 레지던스 프로그램 지원, 강원문화예술 활성화지원, 신진예술가창작활동지원, 학술연구진흥지원, 창작데뷔지원
강원문화재단연구소	문화재 보존과 보호, 연구 활동 수행. 상시 발굴조사체계를 갖추어 대규모 및 긴급 발굴에 대비
문화나눔 활성화	문화누리카드 제도를 도입해 저소득 계층이 다양한 문화예술을 향유할 수 있도록 지원
강원영상산업 활성화	로케이션 스카우팅 및 촬영지원, 로케이션 인센티브지원, 도내 단편영화 제작지원, 찾아가는 영화관 지원, 강원영상문화 아카데미 운영
대관령국제음악제	2004년 처음 개막한 클래식 음악 축제
문화예술 기부활성화	기부브랜드 ‘번짐’을 설립하여 후원인을 모집, 후원제도의 체계화로 안정적인 문화 창작 기반 조성
문화예술교육 활성화	학교예술강사 지원사업, 꿈다락 토요문화학교, 즐거운 예술놀이터, 우리 동네 문화유산탐험대

자료 : 강원문화재단 홈페이지 www.gwcf.or.kr

② 강릉문화재단

- 1998년 11월 3일에 설립되어 강릉의 전통·현대문화예술, 지역문화예술, 향토문화, 문화유산 등의 업무를 담당⁵⁰⁾

49) 강원문화재단 홈페이지 (www.gwcf.or.kr)

50) 강릉문화재단 홈페이지 (www.gncaf.or.kr)

■ 표 6-10. 주요사업현황

구분	내용
예술지원	정기공모 지원, 특성화공모 지원
문화사업	지역콘텐츠 발굴육성, 기타사업, 예술지원사업 모니터링, 강원 마음치유 의료관광사업
창작공간	강릉작가 아카이브센터, 강릉영상미디어센터
축제	강릉커피축제, 강릉아트마켓

자료 : 강릉문화재단 홈페이지 (www.gncaf.or.kr)

③ 원주문화재단

- 원주문화재단은 2010년에 설립되어 다양한 문화 사업 수행 및 지역 예술인들 지원⁵¹⁾
 - 문화예술지원, 문화예술교육, 문화예술홍보, 네트워크교류, 티켓 발권 등의 사업 시행

■ 표 6-11. 주요사업현황

구분	내용
문화예술지원	문화예술활동 지원, 지역문화 콘텐츠개발 지원, 문화예술동아리 지원, 신진예술가 창작활동 지원, 지역밀착형 공연예술 지원
문화예술교육	꿈의 오케스트라, 꿈다락 토요문화학교, 청소년예술축제지원, 청소년 문화기획자 멘토스쿨, 문화예술실무자 역량강화 교육
문화예술홍보	재단 소식지 발간, 문화예술 정보제공(월간 문화캘린더), 문화예술 대내외 홍보, 재단 기획전시 및 기획공연 개최
네트워크교류	문화예술 정책 포럼, 타기관 네트워크 협력사업 참여 및 개발, 지역문화예술 DB 관리, 지역축제 기획 및 추진
티켓발권	온라인 예매시스템, 오프라인 발권 시스템 구축

자료 : 원주문화재단 홈페이지 (www.wcf.or.kr)

51) 원주문화재단 홈페이지 (www.wcf.or.kr)

강원도 ICT융복합 콘텐츠산업 육성방안

④ 인제문화재단

- 인제 지역민들의 문화 향유의 기회를 확대하고 문화 복지혜택을 제공하기 위해 설립. 다양한 문화축제 개최하여 문화 콘텐츠를 지역민에게 제공. 지역 예술가를 발굴하고 육성⁵²⁾
 - 문화예술사업(공연·영화기획), 체육문화사업, 문화예술축제 기획·운영, 한국시집박물관, 여초서예관, 시설대관사업, 교육산업 등 문화예술사업을 운영
 - 인제읍 남북리에 인제 하늘내린센터를 설립하여 다양한 공연·행사를 위한 공간을 제공. ①미소체(공연장, 전시실), ②누리체(스포츠센터), ③나래채(문화사무복지공간)

⑤ 춘천문화재단

- 2008년에 설립된 춘천문화재단은 문화예술육성지원 및 창작 공간을 제공하여 춘천의 문화가치를 높이고 지역 문화를 활성화⁵³⁾
 - 문화예술육성지원, 창작 공간 지원 및 춘천문화아카이브, 춘천문화아카데미 같은 상설 사업 실시

■ 표 6-12. 주요사업현황

구분	내용
문화예술육성지원	- 문화예술활동지원 : 문화예술 창작기반 조성 - 시민생활문화지원 : 생활 속의 문화예술 강화 - 지역문화창조지원 : 지역 문화 창조
창작공간지원	- 춘천시문화재단 창작공간 지원(공간, 창작, 프로그램 지원) - 지역 유휴 공간 활성화 지원 (공간 디자인 및 프로젝트 지원)
춘천문화아카이브구축	춘천 문화예술 관련자료 수집 및 분류
춘천문화아카데미	지역문화 공론장, 문화소통의 장, 협력사업 추진, 지역문화 정책 및 의제에 대해 소통

자료 : 춘천시문화재단 홈페이지 (www.cccf.or.kr)

⑥ 평창문화재단

- 평창문화예술재단은 2018 평창 동계올림픽의 문화올림픽 개최를 통한 평창군의 문화 예술역량강화를 비전으로 하여 공연, 교육, 지원 및 기타 사업을 추진함⁵⁴⁾

52) 인제군문화재단 홈페이지 (njecf.or.kr)

53) 춘천시문화재단 홈페이지 (www.cccf.or.kr)

54) 평창문화예술재단 홈페이지 (www.artpc.co.kr)

■ 표 6-13. 주요사업현황

구분	내용
공연사업	평창스노우오케스트라(2014.08 창단)
교육사업	청소년문화예술교육사업, 꿈다락 토요문화학교, 지역특성화문화예술교육지원(평창아라리 교육사업)
지원사업	예술인 및 예술단체의 문화예술활동 지원(전문예술 생활문화, 신진작가 분야)
기타사업	평창 관광 기념품 공모전, 평창청소년 문화의 밤 등

자료 : 평창문화예술재단 홈페이지 (www.artpc.co.kr)

강원도 ICT융복합 콘텐츠산업 육성방안

1.2.3 영상미디어센터

① 춘천MBC시청자미디어센터⁵⁵⁾

- 춘천MBC시청자미디어센터는 2006년 1월 개관했으며, 현재 춘천MBC에서 공식적으로 운영하고 있지 않음
 - 최초 춘천MBC 건물 1층에 자리를 잡았으나, 이후 지하층으로 이동. 최근까지 강원대학교 서암관 2층에서 운영
 - 2011년까지는 춘천MBC의 지원을 받았으나 2012년 1월부터 외부위탁운영형태로 전환(이후 춘천MBC의 예산지원이 끊어짐). 2014년 외부위탁운영회사(기존 교육실장 개인이 설립한 프로덕션사)에서 책정한 예산으로 운영

② 원주영상미디어센터⁵⁶⁾

- 원주영상미디어센터는 2009년 4월 개관했으며, 현재 원주시 원일로 139 건강문화센터4층에 자리하고 있음
- 주요업무
 - 체험강좌(방송직업체험), 기초강좌(간단영상만들기), 중급강좌(편집교육) 등 미디어 교육프로그램을 운영
 - 121석 규모의 상영관을 기반으로 영화 상영
 - 심사를 통해 장비와 시설을 무료로 지원하는 창작지원사업
 - 영상제작을 위한 장비 대여 및 방송제작, 회의, 세미나 등을 위한 시설 대관
- 시민이 만드는 공동체 인터넷 라디오 방송 ‘원더풀 라디오’ 운영
 - ‘라디오 수업’을 수강했던 사람들이 주축이 되어 방송진행
 - 원주의 소식과 정보를 매일 제공

55) 정인숙, 『지역시청자미디어센터의 위상 변화에 대한 평가와 정책 제언: <MBC시청자미디어센터>의 사례를 중심으로, 커뮤니케이션학 연구: 일반』, 커뮤니케이션학연구 제22권 3호, 한국커뮤니케이션학회, 2014.

56) 원주영상미디어센터 홈페이지 (<http://www.wonjumc.kr>) (요약정리)

■ 표 6-14. 원주영상미디어센터

구분	내용	
개관일	2009.04	
위치	원주시 원일로 139 건강문화센터 4층	
주요업무	미디어교육	미디어교육 프로그램을 운영 예) 상설교육(체험강좌, 기초강좌, 중급강좌)
	상영실	121석 규모의 상영관을 기반으로 영화 상영
	창작지원	·심사를 통해 장비와 시설을 무료로 지원 ·제작 메토링 및 배급 컨설팅 수행
	대여 및 대관	·영상제작을 위한 장비 대여 ·방송제작, 회의, 세미나 등을 위한 시설 대관

자료: 원주영상미디어센터 홈페이지 (<http://www.wonjumc.kr>)

③ 강릉시영상미디어센터⁵⁷⁾

- 강릉시영상미디어센터(강릉문화재단 소속)는 2010년 4월 개관했으며, 현재 강릉시 울곡로 2923-12 행복한 모루 4층에 자리하고 있음
- 주요업무
 - 영상이론, 영상기술 등을 배울 수 있는 상설교육, 미디어 교육의 기회균등을 위해 장애인, 이주민, 노인 등 특정대상이나 단체를 대상으로 한 공동체·네트워크 교육프로그램 운영
 - 이주민들의 미디어 교육을 통해 고향으로 안부 전할 수 있는 프로그램 진행
 - NIE(Newspaper In Education·신문활용교육) 진행
 - 상영관을 기반으로 영화 상영
 - 주말상영프로그램 ‘주말엔 영화’ : 매주 토요일 오후 2시
 - 공동체상영 ‘가치보기’ : 예술영화·저예산영화 등을 상영
 - 심사를 통해 영상 제작 교육 및 컨설팅, 센터현물지원(작품별로 차등 지급, 작품당 100-150만원 상당의 현물 지원)하는 창작지원사업
 - 영상제작을 위한 장비 대여 및 편집실, 강의실, 스튜디오 등을 위한 시설 대관
 - 다양한 작품의 DVD와 서적 등 구비한 미디어테크(아카이브공간/휴식공간)를 운영
- 시민이 만드는 공동체 인터넷 라디오 방송 ‘공동체라디오’ 운영했다가 현재는 중단

57) 강릉시영상미디어센터 홈페이지 (<http://http://media.doffgen.com>) (요약정리)

강원도 ICT융복합 콘텐츠산업 육성방안

■ 표 6-15. 강릉시영상미디어센터

구분	내용	
개관일	2010.4	
위치	강릉시 울곡로 2923-12 행복한 모루 4층	
주요업무	미디어교육	미디어교육 프로그램을 운영 예) 상설교육(영상이론, 영상기술 등) 공동체·네트워크 교육프로그램 (장애인, 이주민, 노인 등 특정대상/단체 대상)
	상영실	·상영관을 기반으로 영화 상영 예) 주말상영프로그램(주말엔 영화) 공동체 상영(가치보기) 운영
	창작지원	영상제작활동을 지원
	대여 및 대관	영상제작을 위한 장비 대여 및 시설 대관
	미디어테크	다양한 작품의 DVD와 서적 등 구비

자료: 강릉시영상미디어센터 홈페이지 (<http://http://media.doffgen.com>)



■ 그림 6-4. 강릉시미디어센터 공간배치도

자료: 전국지역문화재단, 전국지역문화재단 기초현황자료집, 2014.

④ 화천생태영상센터⁵⁸⁾

- 화천생태영상센터는 2012년 5월 개관했으며, 현재 화천군 하남면 용화산로 1037에 자리하고 있음
 - 지하1층, 지상 1층 규모
 - 본관 이외에 별자리 바닥분수 광장(빛의 광장), 미리내(은하수) 계류, 산천어 분수 물놀이장, 흙기둥 놀이터(자연 놀이터), 생태연못, 초화원으로 구성



■ 그림 6-5 . 물주제공원(화천생태영상센터 외)

자료: 화천생태영상센터 홈페이지 (<http://화천생태영상센터.kr>)

- 주요업무
 - 꿈다락토요미디어문화학교-꿈꾸는 단편영화제작소, 영화해설사 양성과정 등 교육프로그램을 운영하고 있으며, 네모로 바라보는 PD체험, 세상을 이끄는 목소리, 성우 체험 등 체험교육도 제공. 그 외 학교 현장에 직접 찾아가서 교육하는 ‘찾아가는 미디어 교육’도 운영
 - 대강의실을 기반으로 무료가족영화 상영 및 주제가 있는 영화 상영
 - 무료가족영화 상영 : 매주 토요일 오후 2시
 - 화천 시네마테크(주제가 있는 영화주간) : 매월 첫 번째 금/토/일 3일동안 주제별로 영화 상영
 - 무료DVD 시청
 - 영상DB실과 3DTV 시청실에서 무료대여 시청 가능
 - 영상제작을 위한 장비 대여 및 디지털 교육실, 대강의실, 비디오스튜디오 등을 위한 시설 대관

⁵⁸⁾ 화천생태영상센터 홈페이지 (<http://화천생태영상센터.kr>) (요약정리)

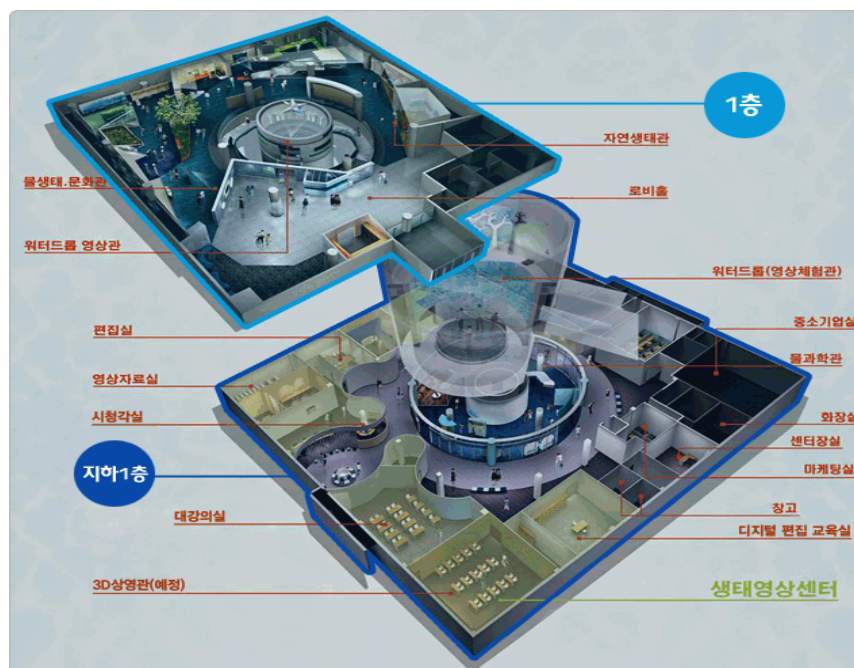
강원도 ICT융복합 콘텐츠산업 육성방안

- 강원도 내 가장 큰 규모와 시설을 갖추고 있지만 화천군 외곽에 위치해 있을 뿐만 아니라 영상센터 외 시설 중심과 운영으로 활용도가 높지 않음⁵⁹⁾
- 센터 일대를 복합 생활문화공간으로 조성 예정(2015년 11월)⁶⁰⁾
 - 야외무대와 키즈카페, 다목적시사실, 밴드연습실 등이 설치

■ 표 6-16. 화천생태영상센터

구분	내용	
개관일	2012.5	
위치	화천군 하남면 용화산로 1037	
주요업무	미디어교육/체험	·교육 프로그램: 꿈다락토요미디어문화학교 등 ·체험 프로그램: 네모로 바로보는 PD체험 등 ·찾아가는 미디어교육 프로그램 : 학교를 직접방문
	상영실	·대강의실을 기반으로 영화 상영 예) 무로가족영화상영 화천 시네마테크(주제가 있는 영화주간)
	DVD 시청	센터 보유 DVD를 무료로 시청
	장비/시설 대여	영상제작을 위한 장비 대여 및 시설 대여

자료: 화천생태영상센터 홈페이지 (<http://화천생태영상센터.kr>)



■ 그림 6-6. 화천생태영상센터

자료: 화천생태영상센터 홈페이지 (<http://화천생태영상센터.kr>)

59) 고수경, 『미디어 교육현황과 실제 및 과제』, 강원대학교 석사학위 논문, 2015.02.

60) 조형연, 화천생태영상센터 문화공간 탈바꿈, 강원도민일보, 2015.05.19.

⑤ 시청자미디어재단 강원센터⁶¹⁾

- 시청자미디어재단 강원센터는 2014년 7월 개관했으며, 현재 춘천시 서면 박사로 882에 자리하고 있음
 - 강원창작개발센터 내 지하1층 ~ 지상 2층에 위치
 - 편집실, 중형스튜디오, 라디오 녹음실 등과 함께 TV 오픈 스튜디오/라디오 오픈스튜디오 등 체험관을 갖춤



■ 그림 6-7 . 시청자미디어재단 강원센터

*첫째줄: TV오픈 스튜디오 (1층), 미디어체험관 (1층)

두번째줄: 다목적홀 (지하), 대회의실(지하)

자료: 강원시청자미디어센터 블로그 (<http://blog.naver.com/gangwoncomc/>)

• 주요업무

- 미디어 교육은 기초교육(카메라는 내 친구 등), 영상제작종합(시민영상제작단), 강사양성과정 등 교육프로그램 및 무지개제작단(지속적으로 활동하는 미디어 제작단 발굴), 공동체미디어제작단(강원지역 공동체에게 미디어 교육을 제공해 활동할 수 있는 미디어제작단 구성) 등 시청자제작지원프로그램으로 구성
- 미디어 체험은 단체를 대상으로 이루어지며, 1일, 1단체, 1회로 제한함. 나이에 맞게 TV프로그램제작을 체험하거나, 크로마키 체험 등을 할 수 있으며, 공통적으로 오디오믹싱/촬영편집/미디어가상체험 등을 체험할 수 있음

61) 강원시청자미디어센터 블로그 (<http://blog.naver.com/gangwoncomc/>) (요약정리)
고수경, 미디어 교육현황과 실제 및 과제, 강원대학교 석사논문, 2015.2 (요약정리)

강원도 ICT융복합 콘텐츠산업 육성방안

- 일반 캠코더/디지털카메라부터 고급장비까지 다양한 장비의 대여 가능
- 춘천시 외곽에 위치해 있어 접근성이 많이 떨어진다는 단점이 있으나, 다양한 교육 프로그램을 진행

■ 표 6-17. 시청자미디어재단 강원센터

구분	내용	
개관일	2014.7	
위치	춘천시 서면 박사로 882(강원창작개발센터 내)	
주요업무	미디어 교육	·교육 프로그램: 기초교육, 영상제작종합, 강사양성과정 등 ·시청자제작지원프로그램 : 무지개제작단, 공동체미디어제작단 등
	미디어 체험	·단체를 대상으로 이루어짐(1일, 1단체, 1회로 제한) ·오디오믹싱/촬영편집/미디어가상체험 등으로 구성
	장비 대여	영상제작을 위한 장비 대여

자료: 강원시청자미디어센터 블로그 (<http://blog.naver.com/gangwoncomc/>)

1.2.4 창작공간

① 토지문화관과 박경리 문학공원(원주)

- 1999년 개관한 토지문화관은 강원도 원주시 흥업면 매지리에 위치, 박경리 작가가 타계할 때까지 작품 생활을 했던 장소⁶²⁾
 - 학술·문화 행사의 개최를 통해 우리 문학을 체계적으로 연구
 - 문인 창작실 운영 지원, 문화예술인 창작실 운영 지원과 같은 연구 및 창작활동 지원을 통해 역량있는 예술가를 발굴하고 우리 문학을 발전시킴
 - 외국작가 교류 지원 사업을 시행하여 국제적 교류를 활발히 하고 정보 및 자료 공유
 - 문학의 향기, 박경리 문학제 및 박경리 문학상 시상식 등의 행사를 개최하여 지역 주민의 문화생활 참여 활성화



■ 그림 6-8 . 토지문화관

자료 : 티스토리 블로그 (<http://af103.tistory.com/959>)

- 박경리 문학공원은 1999년 5월 개원하였고, 박경리 작가의 옛집과 집필실, 평사리마당, 홍이동산, 용두레벌 등 소설의 배경 장소를 재현해 놓은 테마공원이 있음⁶³⁾
 - 소설토지학교, 토지한국사학교, 청소년 토지학교, 동화 토지학교, 여성문화특강 등 시민들을 위한 교육 프로그램 운영
 - 박경리 시낭송 대회, 시조백일장, 북콘서트, 봄맞이 시화전 등 문예행사를 마련하여 창작 욕구를 고취시키고 문화 참여를 활성화

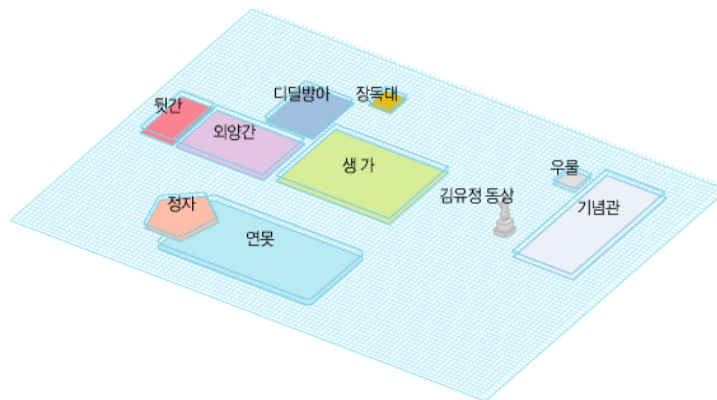
62) 토지문화관 홈페이지 (www.tojicul.or.kr)

63) 박경리문학공원 홈페이지 (www.tojipark.com)

강원도 ICT융복합 콘텐츠산업 육성방안

② 김유정 문학촌(춘천)⁶⁴⁾

- 2002년 8월 6일에 문을 연 김유정 문학촌은 강원도 춘천시 신동면 실레마을에 위치. 김유정 생가와 기념관이 있고, 기념관에는 김유정 작가의 생애와 작품 생활과 관련된 물품이 전시
 - 김유정 추모제, 김유정 문학제, 김유정 문학상, 김유정 기억하기 전국문예작품공모, 김유정 백일장, 김유정신인문학상 등의 행사를 운영하여 작품 창작을 활성화
 - 청소년문학축제 '봄·봄', 김유정문학캠프, 소설의 고향을 찾아가는 문학기행 등 다양한 문학 행사를 열어 시민들의 문화 체험 기회 제공



■ 그림 6-9. 김유정 문학촌

자료 : 김유정 문학촌 홈페이지 (www.kimyujeong.org)

③ 동국대학교 만해마을(인제)⁶⁵⁾

- 강원도 인제군 북면에 자리한 동국대학교 만해마을은 만해 한용운을 기리기 위해 설립 되었으며, 만해문학박물관, 문인의 집, 숙박시설, 서원보전, 님의 침묵 광장 등의 시설을 갖춘
 - 만해축전, 만해대상 시상식, 유심작품 시상식 등을 개최해 만해 한용운의 문학 정신을 기리고 창작의욕 고취
 - 만해학회, 만해연구소, 유심시조아카데미, 불교평론 등의 단체가 학술심포지엄을 운영하여 문화예술에 대해 연구
 - 전국고교생 백일장, 님의 침묵 전국백일장, 인제문화예술대동제와 같은 문예·지역행

64) 김유정 문학촌 홈페이지 (www.kimyujeong.org)

65) 동국대학교 만해마을 홈페이지 (www.manhae.net)

사를 개최하여 주민들의 문화 참여 기회를 높임

■ 표 6-18 . 시설현황

구분	내용
숙박 시설	문인의 집, 설악관, 금강관
컨벤션 시설	문인홀, 설악홀, 금강그랜드볼룸, 세미나실
문화수련 시설	만해문학박물관, 님의침묵 광장, 님의침묵 산책로, 서원보전(법당), 만해 평화지중, 운동장, 현대시집박물관(공립), 여초서예관(공립)
편의시설	식당, 북카페(깃디일나무), 주차장

자료 : 동국대학교 만해마을 홈페이지 (www.manhae.net)

1.2.5 미술/예술 레지던스

① 박수근미술관(양구)⁶⁶⁾

- 2002년 10월 25일 박수근의 생가인 강원도 양구군 양구읍에 설립된 박수근 미술관은 박수근의 작품정신을 기리는 지역의 대표적인 문화 공간으로 자리 잡음
 - 현재 박수근 작가의 작품을 전시 중이며, 근현대 한국 작가들의 작품도 기획 전시. 2015년에는 박수근 작고 50주기 특별전 운영

66) 박수근미술관 홈페이지 (www.parksookeun.or.kr)

강원도 ICT융복합 콘텐츠산업 육성방안

■ 표 6-19 . 미술관전시실현황

구분	내용
기념전시실	철쭉수채화, 사진자료, 유품, 동화 고구려이야기 등
제 1기획 전시실	드로잉, 삽화, 유화, 판화, 전각, 프로타주, 편지자료, 박수근 제자들의 작품들, 이경성 저널에 등장한 작품들
제 2기획 전시실	2014 제작방영한 다큐멘터리 상영 박수근 삽화, 모사작품들, 창신동집 마루 재현, 옹선 판화
제 3기획 전시실	드로잉(나무, 집, 사람들)
파빌리온	한국 근현대 작가들 작품

자료 : 박수근미술관 홈페이지 (www.parksookeun.or.kr)

- 박수근미술관 창작스튜디오, 정림리 창작스튜디오&갤러리, 양구공예공방 등의 창작스튜디오 운영, 국내 예술가들 창작 활동 지원 및 지역 문화예술 고무

■ 표 6-20 . 창작 스튜디오 현황

구분	내용		
	모집대상	입주기간	시설규모
박수근미술관 창작스튜디오	회화, 조각, 영상, 설치, 사진, 공예 등	상반기(5개월), 하반기(6개월)	72.6㎡ 1실, 49.5㎡ 1실(숙식 가능 작업실)
정림리 창작스튜디오& 갤러리	미술장르 전반 (이론단체 가능)	단기 6개월/ 장기2년	120/㎡ * 2동(숙식 가능 작업실), 90/㎡ 1동(갤러리)
양구공예공방	공예품(방짜수저, 목공예, 생활공예)	-	-

자료 : 박수근미술관 홈페이지 (www.parksookeun.or.kr)

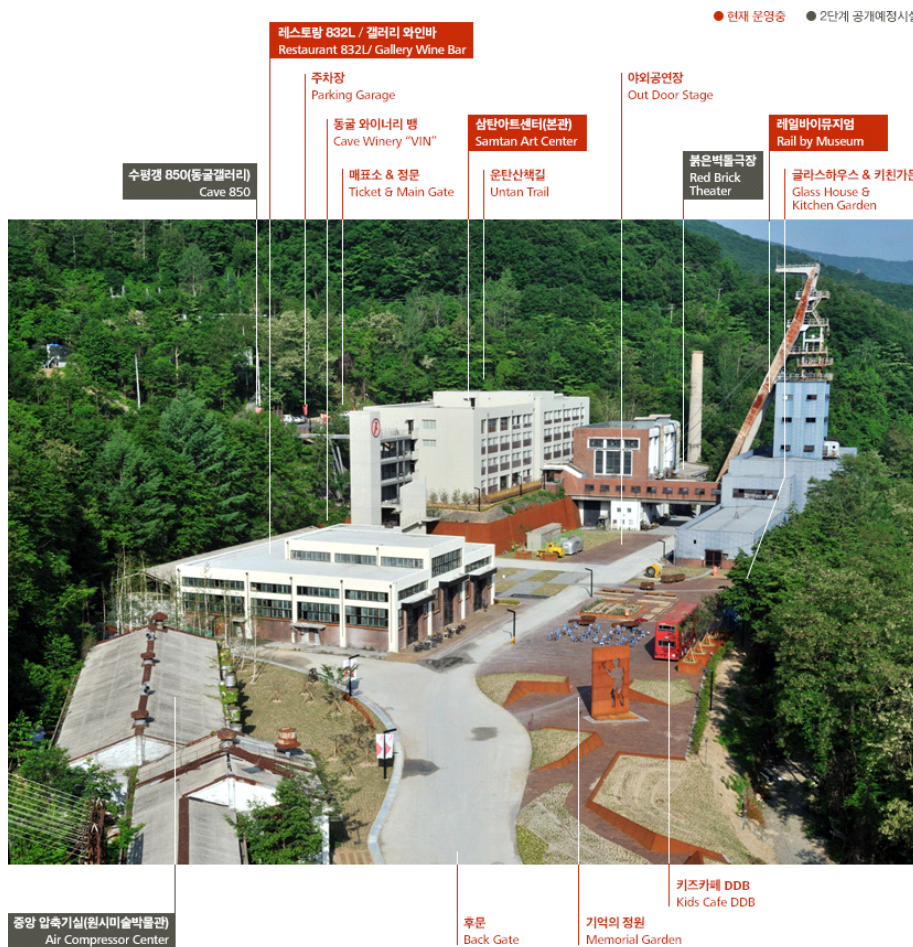


■ 그림 6-10 . 박수근 미술관

자료 : 박수근미술관 홈페이지 (www.parksookeun.or.kr)

② 삼탄아트마인(정선)

- 삼탄아트마인은 정부의 폐광지역 복원 사업에 의해 폐광된 삼척탄좌 시설을 개조하여 만든 문화예술단지. 삼탄 아트센터, 레일바이뮤지엄, 기억의 정원, 아트레지던스 룸 등의 시설 구비. 예술품 전시 및 예술가 지원 프로그램 운영 중⁶⁷⁾
 - 기획 전시, 다양한 체험 프로그램, 레일 바이 뮤지엄 투어, 공연 등 다양한 문화체험 프로그램 제공
 - 예술가들에게 아트레지던스를 제공하여 장기간 머물며 작업할 수 있도록 지원하며, 일반인들도 이용할 수 있도록 하여 창작활동 기회 제공⁶⁸⁾
- 강원문화재단과 삼탄 아트마인이 연계한 ‘레지던스 프로그램 지원사업’으로 레지던스 작가들과 지역민들이 함께 예술 생활에 참여(옹벽·벽면 데코)⁶⁹⁾



■ 그림 6-11. 삼탄아트마인

자료 : 삼탄아트마인 홈페이지 (samtanartmine.com)

67) 삼탄아트마인 홈페이지 (samtanartmine.com)

68) 최선희, 폐탄광, 문화예술을 캐는 광산이 되다, topclass, 2014.02.16.

69) 박혜미, '우리동네 예술가'...결실맺은 레지던스 지원사업, 뉴시스 강원, 2014.07.18.

2. 강원도 콘텐츠 산업 현황

2.1 전체 현황

2.1.1 사업체수

- 2013년도 콘텐츠산업의 사업체 수는 10만 8,562개, 전년대비 2.7% 감소, 2009년부터 연평균 3.7% 감소
 - 음악 산업 사업체가 전체 사업체 수의 34.0%(36,863개)로 가장 큰 비중 차지
 - 전체의 33.1%의 사업체가 서울 지역에 존재. 그 밖에 경기도 18.7%, 부산 6.5%로 수도권 집중 현상이 나타남
- 강원도의 2013년 총사업체 수는 2,741개
 - 음악 산업이 전체 사업체 수의 36.3%(996개)로 가장 큰 비중 차지

■ 표 6-21. 2013년 전국 및 강원도 콘텐츠산업의 사업체수 현황

(단위: 개)

구분	전국(구성비)	강원도(구성비)	전국대비 강원도 비중(%)
출판	26,603(24.5%)	489(17.8%)	1.8%
만화	8,520(7.8%)	210(7.7%)	2.5%
음악	36,863(34.0%)	966(36.3%)	2.7%
게임	15,078(13.9%)	606(22.1%)	4.0%
영화	1,427(1.3%)	13(0.5%)	0.9%
애니메이션	342(0.3%)	2(0.1%)	0.6%
방송	928(0.9%)	19(0.7%)	2.0%
광고	6,309(5.8%)	103(3.8%)	1.6%
캐릭터	1,994(1.8%)	39(1.4%)	2.0%
지식정보	9,046(8.3%)	258(9.4%)	2.9%
콘텐츠 솔루션	1,452(1.3%)	6(0.2%)	0.4%
합계	108,562(100.0%)	2,741(100.0%)	2.5%

자료 : 한국콘텐츠진흥원, 2014 콘텐츠산업 통계조사, 2015.

2.1.2 종사자수

- 콘텐츠 산업 종사자수는 2013년 총 61만 9,438명, 전년대비 1.3% 증가, 2009년부터 연평균 1.5% 증가
 - 출판 산업 종사자는 19만 3613명으로 가장 큰 비중을 차지(31.3%)
 - 서울 종사자 수가 전체의 51.0%를 차지하고 경기도는 19.8%, 부산, 인천, 대구를 제외한 지역의 종사자수는 전체의 3% 넘지 못함(서울·경기 인력 집중)
- 2013년 강원도의 콘텐츠 산업 종사자수는 약 9천명
 - 음악 산업 종사자는 43.8%(3,953명)로 전체 종사자 중 가장 큰 비중 차지

■ 표 6-22 . 2013년 전국 및 강원도 콘텐츠산업의 종사자수 현황

(단위: 명)

구분	전국(구성비)	강원도(구성비)	전국대비 강원도 비중(%)
출판	148,927(25.9%)	1,066(11.8%)	0.7%
만화	10,077(1.8%)	276(3.1%)	2.7%
음악	77,456(13.5%)	3,953(43.8%)	5.1%
게임	91,893(16.0%)	1,361(15.1%)	1.5%
영화	30,238(5.3%)	611(6.8%)	2.0%
애니메이션	4,502(0.8%)	28(0.3%)	0.6%
방송	41,506(7.2%)	829(9.2%)	2.0%
광고	49,114(8.5%)	266(2.5%)	0.5%
캐릭터	27,701(4.8%)	188(2.1%)	0.7%
지식정보	71,591(12.5%)	436(4.8%)	0.6%
콘텐츠 솔루션	21,731(3.8%)	45(0.5%)	0.2%
합계	574,736(100.0%)	9,019(100.0%)	1.6%

자료 : 한국콘텐츠진흥원, 2014 콘텐츠산업 통계조사, 2015.

2.1.3 매출액

- 국내 콘텐츠 산업의 2013년 총 매출액은 약 91조 원, 2012년 대비 4.5% 증가. 부가가치액은 38조 원, 수출액 49억 원, 수입액 14억 원
 - 출판 산업이 20조 7,998억 원(22.8%)으로 가장 큰 매출액을 가짐
 - 서울(68.3%), 경기(17.0%)로 매출액이 집중. 지역 편중이 심함

강원도 ICT융복합 콘텐츠산업 육성방안

- 2013년 강원도의 콘텐츠산업 매출액은 5천 61억 원
 - 방송 산업 매출액 1,389억 원으로 전체 산업 중 가장 큰 비중을 차지(27.5%)

■ 표 6-23. 2013년 전국 및 강원도 콘텐츠산업의 매출액 현황

(단위: 백만 원)

구분	전국(구성비)	강원도(구성비)	전국대비 강원도 비중(%)
출판	20,799,789(22.8%)	61,082(12.1%)	0.3%
만화	797,649(0.9%)	13,004(2.6%)	1.6%
음악	4,277,146(4.7%)	52,884(10.4%)	1.2%
게임	9,719,683(10.7%)	68,193(13.5%)	0.7%
영화	4,664,748(5.1%)	58,426(11.5%)	1.3%
애니메이션	402,093(0.4%)	2,874(0.6%)	0.7%
방송	14,940,939(16.4%)	138,927(27.5%)	0.9%
광고	13,356,360(14.7%)	12,024(2.4%)	0.1%
캐릭터	8,306,812(9.1%)	41,156(8.1%)	0.5%
지식정보	10,388,176(11.4%)	50,834(10.0%)	0.5%
콘텐츠 솔루션	3,437,787(3.8%)	6,676(1.3%)	0.2%
합계	91,091,200(100.0%)	506,080(100.0%)	0.6%

자료 : 한국콘텐츠진흥원, 2014 콘텐츠산업 통계조사, 2015.

2.2 분야별 강원도 현황 및 문제점

2.2.1 출판

- 일반 현황
 - 2013년도 전국 출판 산업 매출액은 20조 7998억 원
 - 서울의 매출액은 11조 7,654억 원(56.6%)으로 전국에서 가장 큰 비중 차지, 경기도(28.7%) 제외하 나머지 지역의 매출액의 비중은 3.0% 미만으로 지역 간 편차 존재
 - 강원도의 2013년 출판 산업의 매출액은 610억 원으로 전국에서 0.3%의 비중, 사업체 수 비중(1.8%)대비 종사자수와 매출액이 낮음
 - 학습 서적 출판업체(157억 원)와 서적 소매업(164억 원) 강원도 출판 산업 매출액의 주를 이룸
 - 강원도 출판업의 매출은 전국대비 0.3%로 현저히 낮음
 - 출판업의 매출을 올리기 위한 정책들을 수립해야 함, 다른 산업과 협업하여 산업규모 증대시키는 등의 대안 마련

- 기관(기업)
 - 스마트 디바이스의 출현으로 출판 소비트렌드는 온라인으로 빠르게 변화하고 있지만, 강원도의 온라인 출판 유통업 관련 사업체는 미비
 - 온라인 출판을 육성하기 위한 정책이 필요
 - 창조경제혁신센터를 통해 네이버와 협업하여 온라인 출판 산업 관련 창업·마케팅 등을 지원 필요

강원도 ICT융복합 콘텐츠산업 육성방안

■ 표 6-24. 강원도 출판산업 현황(2013년)

(단위 : 개, 명, 백만원)

구분	전국			강원도			
	사업체	종사자	매출액	사업체	종사자	매출액	
출판업	서적출판업	1,890	9,433	1,248,995	32	57	2,470
	교과서 및 학습서적 출판업	688	14,587	2,756,693	2	187	15,717
	인터넷/모바일 전자출판 제작업	177	1,528	206,935	2	14	851
	신문 발행업	390	16,495	2,797,015	7	95	5,313
	잡지 및 정기간행물 발행업	1,110	9,329	1,086,599	7	77	4,940
	정기 광고간행물 발행업	377	5,173	451,222	17	68	1,925
	기타 인쇄물 출판업	207	1,035	190,768	8	5	518
인쇄업	인쇄업	12,998	50,236	3,924,346	181	250	4,916
출판도소매업	서적 및 잡지류 도매업	1,645	10,496	2,794,537	35	71	7,979
	서적 및 잡지류 소매업	4,618	28,233	5,146,300	140	237	16,407
온라인출판유통업	인터넷/모바일 전자출판서비스업	43	401	137,480	1	-	-
출판임대업	서적임대업	2,480	1,981	58,899	57	5	46
합계		26,603	148,927	20,799,789	489	1,066	61,082
비중(%)		100.0	100.0	100.0	1.8	0.7	0.3

자료: 한국콘텐츠진흥원, 2014 콘텐츠산업 통계조사, 2015.

2.2.2 만화

• 일반 현황

- 2013년 만화산업의 총 매출액은 7,976억 원
 - 3,643억 원의 매출액을 낸 서울이 총 산업 매출액에서 큰 비중을 차지(45.7%), 그 다음 경기도의 매출액은 3,006억 원(37.8%), 광주, 경상북도, 인천을 제외한 나머지 지역의 매출액은 전체의 2% 미만
- 2013년 강원도의 총 매출액은 130억 원(1.6%)으로 사업체 수 비중(2.5%)에 대비해 비중이 낮음, 종사자는 276명(2.6%)과도 차이가 존재
 - 강원도는 만화 출판업의 일반 출판사가 대부분의 매출 차지(102억 원)

■ 표 6-25. 강원도 만화산업 현황(2013년)

(단위 : 개, 명, 백만원)

구분		전국			강원도		
		사업체	종사자	매출액	사업체	종사자	매출액
만화 출판업	만화 출판사 (만화잡지, 일일만화, 코믹스 등)	85	623	107,095	1	-	-
	일반 출판사 (만화부문)	114	1,592	270,852	2	151	10,227
온라인 만화 제작 유통업	인터넷/모바일 만화 콘텐츠 제작 및 제공(CP)	46	189	18,017	-	-	-
	인터넷 만화 콘텐츠 서비스	31	330	46,641	-	-	-
	모바일 만화 콘텐츠 서비스	3	17	16,556	-	-	-
만화책 임대업	만화임대 (만화방, 만화카페 등)	761	823	20,290	12	10	102
	서적임대(대여) (만화부문)	2,532	3,073	48,231	42	67	350
만화 도소매 업	만화서적 및 잡지류 도매	184	721	57,536	1	-	-
	만화서적 및 잡지류 소매	4,764	2,709	212,420	152	48	2,275
합계		8,520	10,077	797,649	210	276	13,004
비중(%)		100.0	100.0	100.0	2.5	2.6	1.6

자료: 한국콘텐츠진흥원, 2014 콘텐츠산업 통계조사, 2015.

강원도 ICT융복합 콘텐츠산업 육성방안

- 기관(기업)
 - 2015년 5월 개소된 강원창조경제혁신센터는 네이버와 협업하며, 웹툰과 같은 콘텐츠 개발을 위해 네이버가 유통 플랫폼을 지원할 것을 약속⁷⁰⁾
 - 현재 만화산업에서 웹툰 시장이 빠른 성장세를 보이고 있지만 강원도 내 웹툰 관련 산업체는 존재하지 않음
 - 네이버와 산학 협력하여 웹툰 제작관련 교육 프로그램 마련하여 웹툰 관련 인재 육성책 마련 필요
 - 웹툰 스튜디오를 건립하여 웹툰 창작을 위한 공간과 컨설팅 등을 제공하고 지속가능한 웹툰 창작 환경을 구축 필요

- 인력
 - 강원도 내 만화학과는 존재하지 않으며, 만화산업 인재육성을 위한 교육과정 부족
 - 강원도 내 대학교와 콘텐츠 관련부서, 기업이 협업하여 아카데미 과정 개설 필요

70) 정일주, 네이버, 강원창조경제혁신센터 출범, 아이티투데이, 2015.05.11.

2.2.3 음악

- 일반 현황

- 음악 산업의 2013년 총매출액은 4조 2,772억 원
 - 서울이 전체 음악 산업 매출에서 61.7%(2조 6,405억 원) 차지, 경기도 13.4%(5,687억 원), 경상북도 6.1%(2,603억 원), 대구, 부산, 인천 이외의 지역의 매출액은 1000억 원 미만
- 2013년 강원도의 음악 산업 매출액은 총 233억 원(1.2%)으로 총 사업체 비중(2.7%)에 비교하면 낮고 종사자 비중(5.1%)과 차이가 큼
 - 강원도의 음악 산업 매출은 대부분 노래 연습장 운영업(233억 원), 음반 기획 및 제작업(199억 원)이 창출
- 강원도 음악 산업은 노래방 연습장 운영업에 지나치게 편중되어있고 음악 산업 종류가 한정적임
 - 음악 산업의 트렌드가 스트리밍 서비스로 변화하며 온라인 음원 유통사업의 중요성이 커짐
 - 따라서 이에 관련된 산업 육성책을 마련하여 음악 산업 종류를 다양화하고 음악 산업 규모를 키우는 것이 필요

강원도 ICT융복합 콘텐츠산업 육성방안

■ 표 6-26. 강원도 음악산업 현황(2013년)

(단위 : 개, 명, 백만원)

구분		전국			강원도		
		사업체	종사자	매출액	사업체	종사자	매출액
음악 제작업	음악 기획 및 제작업	1,116	2,537	724,470	25	145	19,935
	음반(음원) 녹음시설 운영업	130	462	46,990	1	-	-
음악 및 오디오 물출판 업	음악 오디오물 출판업	33	62	14,163	-	-	-
	기타 오디오물 제작업	7	16	914	-	-	-
음반복 제 및 배급업	음반 복제업	47	147	48,330	-	-	-
	음반 배급업	19	136	59,539	-	-	-
음반 도소매 업	음반 도매업	57	147	50,931	-	-	-
	음반 소매업	179	528	102,374	9	5	709
온라인 음악 유통업	인터넷/모바일 음악서비스업	185	1,811	881,207	1	-	-
	음원대리 중개업	38	201	97,694	-	-	-
	인터넷/모바일 음악 콘텐츠 제작 및 제공업(CP)	62	446	80,186	-	-	-
음악 공연업	음악공연 기획 및 서비스업	514	3,163	616,820	21	74	8,419
	기타 음악공연 서비스업	33	230	51,080	1	8	429
노래 연습장 운영업	노래 연습장 운영업	34,443	67,570	1,502,466	938	3,721	23,392
합계		36,863	77,456	4,277,164	996	3,953	52,884
비중(%)		100.0	100.0	100.0	2.7	5.1	1.2

자료: 한국콘텐츠진흥원, 2014 콘텐츠산업 통계조사, 2015.

• 기관(기업)

- 강원대학교 BR 미디어: 강원대학교가 설립한 학교기업으로, 녹음 및 작곡, 음향 편집 및 매체 변환 등의 사업들을 진행71)

71) BR미디어 홈페이지 (<http://www.brmedia.co.kr/brmedia/index.php>)

- 녹음 및 작곡 사업 : 음반제작, 작곡 및 편곡, 5.1 CH 녹음 및 성우 더빙
- 음향 편집 및 매체 전환 : 음향편집, 오디오 매체 변환, 오디오 믹싱
- 춘천시의 KT&G 상상마당: 기획공연, 아티스트 지원 사업 등을 수행, 아트센터 내에 사운드홀(다목적 공연장), 야외 공연장(2천석), 라이브 스튜디오(음악 제작) 구비⁷²⁾
 - 기획공연 : 춘천 특화형 소형 페스티벌(음악&어린이), 러브레이크 페스타(의암호)
 - 아티스트 지원사업 : 해외 엔지니어 초청, 써라운드 연계프로그램
 - 2014년 제 1회 상상BOX 전을 열고 독립출판물 및 인디 음악을 전시. 총 70여 개의 레이블과 뮤지션이 참여. 100여 종의 음반 전시 및 판매⁷³⁾
 - 개관 후 1년 동안 관람객 20만 여명 방문, 8번의 기획 전시 및 20여 개의 교육프로그램, 총 57회의 공연이 열림⁷⁴⁾
- 인력
 - 강원도 내 대중음악 인력양성은 강원관광대학교내 실용음악과, 가톨릭 관동대학교의 실용음악학부에서 수행(2016년 실용음악학과로 개편예정)
 - 강원대학교 음악학과(성악/피아노/관현악/작곡전공)
 - 강릉원주대학교 음악과(피아노/교육학/성악/작곡/바이올린)
 - 대중음악 인재 양성을 위한 교육과정 및 정책이 부족
- 행사(축제) : 다양한 음악제를 통한 음악문화 향유하지만, 인지도가 있고, 강원도를 대표할 만한 음악축제로 대관령국제음악제와 지역축제인 '정선 아리랑제'를 꼽을 수 있음
 - 대관령국제음악제 : 강원도 대관령에서 해마다 7~8월에 열리는 국제 클래식 음악 축제, 2004년에 개막되었으며 2015년은 7월 23일부터 8월 2일까지 개최, 주제는 'French Chic'⁷⁵⁾
 - 춘천 국제 고음악제 : 1998년 11월 춘천리코더페스티벌에서 시작하여 2005년 춘천 고음악 페스티벌로 개편, 고전주의 이전의 중세, 르네상스, 바로크 시대 음악을 당시의 악기와 연주스타일로 재연하는 음악페스티벌, 2015년은 05월09~15일에 개최⁷⁶⁾
 - 정선 아리랑제 : 1976년 처음 개최되었으며 정선 아리랑의 전승·보존과 지역민들의 화합, 지역 발전을 위하여 열리는 소리축제, 정선아리랑제위원회가

72) KT&G 상상마당 춘천 홈페이지 (<http://chuncheon.sangsangmadang.com/>)

73) 박진호, [춘천] 희귀한 독립 출판물·인디 음반 한자리에, 강원일보, 2014.12.19.

74) 이하늘, 고품격 문화예술 명소 자리매김, 강원일보, 2015.04.27.

75) 네이버 두산백과 홈페이지 (<http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=1226169&cid=40942&categoryId=32180>)

76) 춘천 고음악제 홈페이지 (<http://www.ciemf.org/index.htm>)

강원도 ICT융복합 콘텐츠산업 육성방안

주관하여 매년 10월 초·중순에 개최, 2015년은 10.09~10.12 개최예정⁷⁷⁾

- 고성 DMZ박물관 평화 음악회 : 2011년 찾아가는 음악회인 '평화를 위한 작은 음악회'를 개최하여 문화적으로 소외받는 지역민들에게 문화 참여 기회를 제공⁷⁸⁾
- 남이섬 레인보우 아일랜드 : 춘천 남이섬에서 개최되는 음악과 캠핑이 결합된 음악 페스티벌, 2011년에 처음으로 설립, 2015년에는 6월 20~21일 동안 개최⁷⁹⁾
- 대한민국 음악 대향연 : 강원도 속초시에서 진행되는 음악 페스티벌로 대중음악 공연을 활성화하고 지역 소득 증대를 위해 설립, 2004년에 처음 개최되어 매년 7~8월에 바닷가에서 개최⁸⁰⁾

77) 한국관광공사 홈페이지 (<http://korean.visitkorea.or.kr/kor/inut/where/festival/festival.jsp?cid=506895>)

네이버 두산백과 (<http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=1228089&cid=40942&categoryId=32180>)

78) DMZ 박물관 홈페이지 (<http://www.dmzmuseum.com/museum/kor/>)

79) 위키백과 (<https://ko.wikipedia.org/wiki>)

80) 속초관광 홈페이지 (<https://www.sokchotour.com/>)

한국관광공사 홈페이지 (<http://korean.visitkorea.or.kr/kor/inut/where/festival/festival.jsp?cid=142024>)

■ 표 6-27. 강원도 내 주요 음악제 현황

구분	내용
대관령국제음악제	<ul style="list-style-type: none"> · 개최일 : 2015.07.23~08.02 · 장소 : 대관령 알펜시아 용평, 강원도 일원 · 프로그램 : 저명연주가 시리즈, 찾아가는 음악회, 마스터클래스, 아티스트와의 대화, 떠오르는 연주자 시리즈, 학생 음악회, 협주곡 콩쿠르&협주곡의 밤, 어린이를 위한 음악회
춘천 국제 고음악제	<ul style="list-style-type: none"> · 개최일 : 2015.05.09~15 · 장소 : 강원도 춘천시, 국립 춘천 박물관, 갤러리 등 · 프로그램 : 챔발로 독주회, 오프닝 콘서트, 열정의 화살, 서울 모테트 합창단 초청공연, 아담의 러브레터, 뮤즈의 눈물, 성모마리아의 노래, 세상의 모든 아침
정선 아리랑제	<ul style="list-style-type: none"> · 개최일 : 2015.10.09~12 · 장소 : 강원도 정선군 정선읍 아리랑공원 일원 · 프로그램 : 각종 아리랑 경창대회, 세계 민요 초청 공연, 강원도립 국악관현악단, 지역 아리랑 초청공연, 각종 아리랑극, 체험행사, 청소년 예술 마당 등
고성 DMZ 박물관 평화음악회	<ul style="list-style-type: none"> · 개최일 : 미정 · 장소 : 강원도 고성군 DMZ박물관 야외무대
남이섬 레인보우 아일랜드	<ul style="list-style-type: none"> · 개최일 : 2015.06.20~21 · 장소 : 강원도 춘천시 남이섬 · 프로그램 : 음악 콘서트, 레크레이션, 캠핑, 드림빌 명랑 운동회, 바디토크&복불복 레이스, 음란소년의 로맨스 캠핑팀, 레인보우 히피 플리마켓, 즉석3분 결혼식, 스타 소장품 경매
대한민국 음악 대향연	<ul style="list-style-type: none"> · 개최일 : 2015.08.07~10 · 장소 : 강원도 속초시 청초호 유원지 · 프로그램 : G1 스페셜 콘서트, 전국 Top10 가요쇼, SBS인기가요, Day-night Club Party

자료: 대관령국제음악제 홈페이지 (www.gmmfs.com), 춘천국제고음악제 홈페이지 (www.ciemf.org), DMZ박물관 홈페이지 (www.dmzmuseum.com), 정선아리랑제 홈페이지 (<http://www.arirangfestival.kr/frame.html>), 레인보우 아일랜드 홈페이지 (<http://rainbowfestival.co.kr/2015>), 한국관광공사 홈페이지 (<http://korean.visitkorea.or.kr>)

2.2.4 게임

- 일반 현황
 - 게임 산업의 2013년 총 매출액은 9조 7,197억 원
 - 게임 산업 총 매출의 71.0%(6조 8,978억 원)을 서울이 창출, 경기도, 대전, 인천 외의 다른 지역의 매출액은 전체의 2% 미만
 - 강원도 게임 산업의 2013년 총매출액은 681억 원, 강원도 사업체의 비중(4.0%), 종사자 수 비중(1.5%) 대비 매출(0.7%)이 낮음
 - 게임 유통업이 537억 원의 매출을 창출하며 게임 산업 대부분의 매출을 올림
 - 강원도의 게임 산업은 게임유통업에만 편중 되어있고 게임제작 및 배급업은 1개의 기업이 존재하지만 운영이 제대로 이루어지지 않고 있음
 - 게임 제작 및 배급업 산업 육성을 위한 정책 마련이 필요
 - 게임 창작 스튜디오를 건설하여 창작자·창업자들을 유치하고, 게임 산업 인재 육성 프로그램 제공, 창작 관련 컨설팅 및 마케팅 등 지원 필요
 - 현재 성장 중인 모바일 게임 창작을 활성화하기 위해 타지역 업체를 강원도로 유치하여 창작 노하우를 전수 받아 산업 규모를 키우는 것이 필요

■ 표 6-28. 강원도 게임산업 현황(2013년)

(단위 : 개, 명, 백만원)

구분		전국			강원도		
		사업체	종사자	매출액	사업체	종사자	매출액
게임 제작 및 배급업	게임 제작 및 배급업	812	40,541	7,994,039	1	56	14,440
	컴퓨터 게임방 운영업	13,796	51,352	1,725,644	519	1,305	53,753
게임 유통업	전자 게임장 운영업	470			86		
합계		15,078	91,893	9,719,683	606	1,361	68,193
비중(%)		100.0	100.0	100.0	4.0	1.5	0.7

자료: 한국콘텐츠진흥원, 2014 콘텐츠산업 통계조사, 2015.

- 기관(기업)
 - 하이원엔터테인먼트
 - 2009년 법인이 설립되면서 추진된 게임과 애니메이션 등 기존 사업의 적자 누적액이 453억 원에 이르러 2013년부터는 대체사업을 모색

- 하이원엔터테인먼트는 게임과 애니메이션 등 기존에 추진했던 사업의 저조한 실적
으로, 2011년 직원수가 최고 208명이었으나, 여러 번의 구조 조정으로, 현재는
40명 선을 유지하고 있음⁸¹⁾

81) 장성일, 하이원 엔터 조기 정상화 급하다, 강원일보, 2015.06.23.

2.2.5 영화

• 일반현황

- 2013년 국내 영화 산업의 총 매출액은 4조 6,647억 원
 - 전체 영화 산업 매출의 61.7%(2조 8,758억 원)를 서울이 차지, 경기도는 전체 매출의 15.4%, 부산, 인천, 광주, 경상남도 이외의 지역의 총매출은 2.0% 미만
- 강원도 영화 산업의 2013년 전체 매출액은 584억 원(1.3%)으로 사업체 수 비중(0.9%)에 비교하여 성과를 보임, 종사자 수 비중(2.0%) 보다는 낮은 편
 - 극장 상영업의 매출액은 526억 원으로 가장 높은 비중을 차지
- 강원도는 극장 상영업에만 산업이 치중되어 있고 온라인 영화 산업에 관련된 사업체가 미비
 - 스마트 디바이스 발달에 따라 스낵 컬처가 떠오르고 있는 중
 - 영화 트렌드의 변화에 맞춰 웹을 기반으로 하는 영화 제작을 추진하도록 함, 영화 창작자들에게 창작 환경을 제공하고 영화 유통 플랫폼을 마련함(웹 영화 어플리케이션 제작, 홈페이지 제작 등)

■ 표 6-29. 강원도 영화산업 현황(2013년)

(단위 : 개, 명, 백만원)

구분		전국			강원도		
		사업체	종사자	매출액	사업체	종사자	매출액
영화 제작, 지원 및 유통업	영화 기획 및 제작	428	3,250	619,372	1	9	821
	영화 수입	131	819	278,434	-	-	-
	영화 제작 지원	339	2,951	268,792	3	152	5,004
	영화 배급	71	1,360	803,916	-	-	-
	극장 상영	333	20,001	2,178,244	9	450	52,601
	영화 홍보 및 마케팅	88	1,123	190,148	-	-	-
디지털 온라인 유통업	DVD/블루레이 제작 및 유통업	4	86	25,997	-	-	-
	온라인 상영	33	648	299,845	-	-	-
합계		1,427	30,238	4,664,748	13	611	58,426
비중(%)		100.0	100.0	100.0	0.9	2.0	1.3

자료: 한국콘텐츠진흥원, 2014 콘텐츠산업 통계조사, 2015.

- 기관(기업)
 - 강원문화재단: 강원 영상산업을 활성화하기 위해 강원로케이션 DB 서비스를 오픈하고 로케이션 스카우팅 및 촬영, 인센티브를 지원. 도내 단편영화 제작지원, 찾아가는 영화관 사업을 진행⁸²⁾
 - DB 홈페이지를 통해 사진 및 기본 정보 자료 제공, 도내 로케이션 촬영 인·허가 지원 제공
 - 로케이션 신청기관을 종합 평가하여 영상 촬영 때 부수적인 소비액 일부를 지원
 - 강원도민의 영화 제작을 지원, 도민이 감독 및 프로듀서로 참여하는 단편극 영화, 다큐멘터리, 애니메이션 등 지원
 - 타짜: 신의 손(황성, 평창), 또 하나의 약속(속초, 고성), 방황하는 칼날(강릉) 등 다수의 로케이션 작품이 존재
 - 루도스 디지털문화콘텐츠 연구소
 - 2011년 영화 '7광구'에서 2D를 3D로 변환하는 작업에 참여
 - 2013년 할리우드 3D 변환 작업에도 참여⁸³⁾
 - 강원봄내영상사업단
 - 2015년 6월에 창립
 - 도내 촬영지원 행정과 영화 로케이션에 대한 데이터베이스 구축, 영화산업 기본 인프라 도입 등의 업무 수행⁸⁴⁾
- 행사(축제)
 - 정동진 독립영화제, 감자꽃 자연영화제, 강원도 29초 영화제 등이 있지만 규모나 관광객 유입 효과가 크지 않음
 - 특정 테마를 주제로 한 영화 축제를 개최하여 타 시도군과 차별화 된 영화 축제 개최 필요(좀비영화, 공포영화, 로맨스영화, SF영화 등)
 - 지속적인 영화 축제 개최를 위한 관련 부서 및 기관 신설(확대) 필요

82) 강원문화재단 강원로케이션DB 홈페이지 (<http://gwfilm.kr/>)

83) 오석기, 춘천 '루도스' 할리우드 3D 영화 제작 참여, 강원일보, 2013.04.03.

김세미, 첨단 영상기술 춘천시 자라난다, 강원도민일보, 2011.06.29.

84) 오세현, 강원봄내영상사업단 창립총회, 강원도민일보, 2015.06.19.

2.2.6 애니메이션

- 일반현황

- 애니메이션 산업의 2013년 전체 매출은 5,205억 원
 - 각 지역별 매출액은 서울 3,010억 원(74.9%), 경기도 411억 원(10.2%), 부산 131억 원(3.3%)이고 6개 광역시의 매출액이 전체의 12.8% 차지
- 2013년 애니메이션 산업에서 강원도의 매출액은 28억 원(0.8%)으로 창작 제작업에서만 창출한 매출, 사업체수 비중(0.6%), 종사자 수 비중(0.7%) 대비 매출이 높음
- 애니메이션 제작이 영·유아, 어린이들을 위한 애니메이션으로만 치중되어 있음, 일본이나 미국처럼 각계각층을 위한 애니메이션 제작이 필요
 - 애니메이션 소재의 다양화를 위해 스토리 작가 육성 및 스토리 창작에 관한 컨설팅 제공
 - 코믹 장르의 애니메이션을 제작·배급하여 애니메이션에 대한 친근감을 높임
 - 웹툰을 소재로 한 애니메이션 제작을 추진함, 대중에게 친숙한 웹툰을 통하여 애니메이션 제작의 안정을 꾀하고 수익을 창출
- 애니메이션 유통 경로가 제한적임으로, 인터넷/모바일로 애니메이션 유통경로 확장 필요
 - 애니메이션 유통을 위한 어플리케이션을 제작·보급하여 애니메이션에 대한 접근성을 높이도록 함, 특정 편만(1~5화) 무료제공하고 나머지는 유료결제 혹은 무료제공 애니메이션과 유료제공 애니메이션 구분해 놓음, 아마추어 애니메이션 제작자들이 만든 애니메이션이 업로드 가능하도록 서비스제공
 - ‘유튜브85)에 전문 채널을 개설하여 애니메이션 배급 필요. 유튜브를 통해 애니메이션을 홍보하고 관련 상품들을 제작하여 판매
 - 예 #1) 애니플러스, 애니박스에서 애니메이션 전문 채널을 운영하며 애니메이션 미리보기, 애니메이션 무료보기를 제공
 - 예 #2) 아이코닉스는 현재 제트레인저, 뽀로로, 꼬마버스 타요 등 자체 애니메이션 마다 전문 채널들을 만들어 운영 중86) 애니메이션 전체나 분할하여 업로드하거나 애니메이션을 연속으로 볼 수 있도록 함

85) 유튜브는 일정 조회수를 상회하게 되면 수익창출이 가능해짐, 광고를 통한 수익 창출 가능, 또한 유튜브를 이용하여 애니메이션을 홍보·대중화하고 관련 상품을 제작하여 수익을 창출하도록 함

86) InNubibus 네이버 블로그 (<http://blog.naver.com/seonbok/120133942889>)

■ 표 6-30. 강원도 애니메이션산업 현황(2013년)

(단위 : 개, 명, 백만원)

구분		전국			강원도		
		사업체	종사자	매출액	사업체	종사자	매출액
애니메이션 제작업	애니메이션 창작 제작업	178	2,545	257,800	2	28	2,874
	애니메이션 하청 제작업	98	1,659	107,331	-	-	-
	온라인(인터넷/모바일) 애니메이션 제작	12	134	8,092	-	-	-
애니메이션 하청 제작업	애니메이션 유통, 배급 및 홍보업	37	42	19,388	-	-	-
온라인 애니메이션 유통업	온라인 애니메이션 서비스업(인터넷/모바일)	17	122	9,482	-	-	-
합계		342	4,502	402,093	2	28	2,874
비중(%)		100.0	100.0	100.0	0.6	0.7	0.8

자료: 한국콘텐츠진흥원, 2014 콘텐츠산업 통계조사, 2015.

• 기관(기업) 현황

- 강원정보문화진흥원

- DPS가 협력하여 '구름빵'이라는 애니메이션 제작했으며, 2010년부터 KBS 방송국에서 방영⁸⁷⁾
- 구름빵은 2012년 애니메이션 최초로 '대한민국을 대표하는 브랜드' 대상 수상했으며, 8개국에 수출되며 약 4400억 원의 부가가치를 창출⁸⁸⁾
- 2015년에 미국의 프레드레이터 네트워크사와 방송 배급 대행 계약 체결하였고, 미주, 중남미, 오세아니아, 아시아에 미디어 배급 및 방송권 판매 진행⁸⁹⁾
- 최근 중국 파트너(금성그룹)의 유통망을 활용해서 한국의 캐릭터 부가상품을 유통시키는 등의 내용을 담은 양해각서를 체결⁹⁰⁾
- CJ E&M과 함께, 애니메이션 공모전(2015 아시아 애니메이션 라운드(AAR))을 열고 차세대 애니메이션 콘텐츠 발굴에 나섬⁹¹⁾

- DPS

87) 강원정보문화진흥원 홈페이지 (http://www.gimc.or.kr/hb/portal/sub03_02_02)

88) 한국콘텐츠진흥원, 문화융성시대에 지역콘텐츠산업 활성화 방안 연구, 2014.07.

89) 이상학, 강원정보문화진흥원 '구름빵-피들리팝' 세계로 진출, 연합뉴스, 2015.04.10.

90) 유경석, '구름빵' 중국 파트너 손 잡고 중원을 호령한다, cnbnews, 2015.06.29.

91) 이세경, CJ E&M-강원정보문화진흥원, 애니메이션 공모전 열어, 파이낸셜 뉴스, 2015.06.03.

강원도 ICT융복합 콘텐츠산업 육성방안

- ‘두리둥실 뭉게공항’이라는 애니메이션 제작해서, 2012년에 KBS에서 방영했으며, 92) 2012년에 대한민국 콘텐츠 어워드 대상 수상 93)
- 현재 ‘두리둥실 뭉게공항’은 국내 약 30여 개의 업체와 라이선싱 계약 체결했으며, 중국 및 카자흐스탄에 라이선싱 상품을 수출하고 있음. 해외 40여 개 국가에 콘텐츠 배급 진행94)
- 최근 중국 선동커뮤니케이션과 합작하여 스마트폰 전용 애니메이션 ‘꽉잡아’ 제작 예정이며, 중국이 제작비 45% 투자 및 중화권 미디어 배급담당하고, DPS는 핵심 기획업무와 글로벌 시장의 캐릭터 사업 담당95)

92) 한국콘텐츠진흥원, 문화융성시대에 지역콘텐츠산업 활성화 방안 연구, 2014.07.

93) 강승권, 춘천 토종 애니메이션 ‘두리둥실 뭉게공항’ 7일 대한민국콘텐츠어워드 대상 수상, 뉴스1, 2012.12.06.

94) 조아라, 두리둥실 뭉게공항 국내·외 라이선싱 순항, 한국유아신문, 2015.04.17.

95) 유재혁, 한·중 애니메이션 합작 붐, 한국경제, 2015.06.08.

2.2.7 방송

• 일반현황

- 방송 산업에서 2013년 총 매출액은 14조 9,409억 원
 - 서울이 총 방송 산업 매출에서 89%(8,062억 원)를 차지, 6개시의 매출액은 283억 원(3.1%), 9개도의 매출액은 717억 원(7.9%)
- 강원도의 2013년 방송 매출액은 1389억 원(0.9%)으로 사업자수, 종사자수 비중 대비(2.0%)하여 성과가 낮음
 - 지상파방송 사업자는 719억 원, 종합유선방송 사업자는 644억 원의 매출
 - 강원도 대부분 사업의 수익은 지상파·유선 방송사업자에게서 발생하지만 전국 대비 비중이 현저하게 낮음
- 방송영상제작 사업체의 수가 전국에 비해 크게 낮으며 수익 역시 작음, 도내 영상물 창작을 위한 지원책이 마련되어야 함
 - 강원도와 강원정보문화진흥원의 지원을 통한 영상제작 예산안을 마련하도록 함
 - 도내영상미디어센터를 활용하여 장비 제공 및 영상제작 지원, 유통플랫폼을 제공하여 창작자들의 영상제작을 위한 안정적 여건을 조성
 - 새로이 성장하는 유통 플랫폼 중 하나인 웹을 기반으로 한 웹 영상제작을 독려하여 영상 산업을 활성화 시키도록 함
- 영상제작 뿐만 아니라 그를 활용한 새로운 콘텐츠 제작으로 수익을 창출하는 방안을 마련하도록 해야 함
 - 영상 클러스터 단지를 조성하여 영상제작·유통 기업들이 함께 영상제작에 참여하고 기술을 공유할 수 있도록 함
 - 드라마 세트장, 영화 세트장 등을 건설하여 영상제작자들이 로케이션을 강원도로 올 수 있도록 하고 홍보를 통해 관광객들을 유치하는 방안을 마련함

강원도 ICT융복합 콘텐츠산업 육성방안

■ 표 6-31. 강원도 방송산업 현황(2013년)

(단위 : 개, 명, 백만원)

구분		전국			강원도		
		사업체	종사자	매출액	사업체	종사자	매출액
지상파 방송	지상파 방송 사업자	53	14,414	3,896,344	4	593	71,916
	지상파 이동 멀티미디어 방송 사업자	18	112	9,484	1	-	-
유선 방송	종합유선 방송 사업자	92	4,943	2,379,196	3	160	64,476
	중계유선 방송 사업자	69	166	3,275	1	3	28
위성 방송	일반위성 방송 사업자	1	307	545,657	-	-	-
	위성이동 멀티미디어 방송 사업자	-	-	-	-	-	-
방송채널 사용사업	방송채널 사용 사업자	188	14,167	6,075,634	-	-	-
인터넷 영상물 제공업	인터넷 프로토콜TV (IPTV)	3	589	1,125,119	-	-	-
방송영상물 제작업	방송영상 독립제작사	503	6,808	906,230	10	73	2,507
합계		928	41,506	14,940,939	19	829	138,927
비중(%)		100.0	100.0	100.0	2.0	2.0	0.9

자료: 한국콘텐츠진흥원, 2014 콘텐츠산업 통계조사, 2015.

• 기관(기업)

- 지상파/유선방송사업자

- KBS(춘천, 원주, 강릉), MBC(춘천, 원주, 강원영동), G1TV(춘천, 강원민방), CJ 헬로비전(강원, 영동, 영서, 케이블방송), YBS 영동방송(삼척, 케이블방송), YBN 영서방송(원주, 영월, 케이블방송) 등

- 방송영상물 제작업

- 대표적으로 강원도 속초에 자리한 고품영상미디어는 영상촬영편집, 홍보영상, 각종 영상물, DVD 제작을 전문으로 함(1998년 2월 설립)⁹⁶⁾

96) 한국은행 강원본부, 강원지역 문화콘텐츠산업 현황 및 발전과제, 2011.09.

2.2.8 캐릭터

- 일반현황 및 문제점
 - 2013년 국내 캐릭터 산업의 전체 매출액은 8조 3,068억 원
 - 지역별 매출액 비중은 서울이 46.5%(3조 8,666억 원)이고 경기도가 31.1%(2조 5,818억 원). 인천 3.5%, 부산 3.2%, 경상남도 3.2%, 충청북도 3.1% 그 외의 지역 3.0% 미만
 - 2013년 강원도의 캐릭터 산업 총매출은 전국에서 0.5%(411억 원)의 비중 차지 사업체(2.0%), 종사자(0.7%) 대비 매출이 낮음
 - 캐릭터 개발 및 라이선스업과 캐릭터 소매업이 비중이 높음
 - 강원도는 캐릭터 산업에서 전국대비 비중이 낮고 고유의 캐릭터를 가지지 못함
 - 애니메이션, 만화 산업 인재를 활용하여 캐릭터 창작을 활성화
 - 캐릭터 창작을 위한 공간을 마련하고 경제적·제도적 지원책을 마련
 - 캐릭터 공모전을 개최하여 창의적이고 우수한 캐릭터를 발굴
 - 창작된 캐릭터를 이용하여 캐릭터 마을을 조성하고 관련 상품들을 판매

■ 표 6-32. 강원도 캐릭터산업 현황(2013년)

(단위 : 개, 명, 백만원)

구분		전국			강원도		
		사업체	종사자	매출액	사업체	종사자	매출액
캐릭터 제작업	캐릭터 개발 및 라이선스업	594	3,678	674,379	4	71	17,422
	캐릭터상품 제조업	456	10,783	3,429,638	1	-	-
캐릭터 상품 유통업	캐릭터상품 도매업	245	2,459	1,451,263	4	17	5,774
	캐릭터상품 소매업	699	10,781	2,751,532	30	100	17,960
합계		1,994	27,701	8,306,812	39	188	41,156
비중(%)		100.0	100.0	100.0	2.0	0.7	0.5

자료: 한국콘텐츠진흥원, 2014 콘텐츠산업 통계조사, 2015.

- 기관(기업)
 - 한국캐릭터협회 강원지부(춘천)
 - 1인 창조기업 지원을 위한 비즈니스 센터를 운영 했으며, 1인 창조기업 해외 수출

강원도 ICT융복합 콘텐츠산업 육성방안

지원위해 제이엘코리아와 MOU체결⁹⁷⁾

- 현재 폐쇄조치됨
- 제이비에어(JB-Air)⁹⁸⁾
 - 춘천소재 캐릭터 기업으로, 2001년 설립되었으며, 2015년 양양공항 면세점에 입점
 - 자체브랜드인 PET SHOP, CUMCURA, DODOLY&TWEIBI, MY HOA, ICH n NI 등 보유
 - 면가방, 소품, 주방 홈패션 용품, 침구류 등을 제조하고, 이마트, 홈플러스, 롯데마트 등과 협력 및 제품 납품

97) 노장서, 한국캐릭터협회 강원지부, 1인창조기업 해외수출지원 나서, 브레이크 뉴스 강원, 2013.04.25.

98) (주)제이비에어 홍보 팜플렛

제7장 강원도 문화콘텐츠 발전방향

1. 종합분석
2. 발전 방향
3. 목적/전략
4. 추진방향



제7장

강원도 문화콘텐츠 발전방향

1. 종합분석

1.1 SWOT 분석

1.1.1 강점(S)

- 문화콘텐츠 창작에 활용 가능한 풍부한 자원 존재(자연 환경, 역사 유적지 등)
- 애니메이션 ‘구름빵’이 큰 성공을 거둠
- 다양한 문화시설 구축으로 문화체험 및 창작 기회 증대(KT&G, 삼탄아트마인 등)
- 문화소외지역을 위한 정책 마련(찾아가는 영화관 등)
- 강원도내 다양한 문화 축제들이 운영 중

1.1.2 약점(W)

- 애니메이션 사업에 치중
- 콘텐츠 관련 전문 인력의 부족
- 콘텐츠 창작을 위한 공간이 부족
- 대부분의 산업이 유통에 치중, 제작 및 창작 관련 기업 부족
- 소규모 영세 기업이 대부분을 차지
- 수도권에 비해 부족한 문화콘텐츠 창작 지원

1.1.3 기회(O)

- 첨단기술의 발달로 전세계 디지털콘텐츠 시장 성장 중
- ICT 융·복합 기술의 발달로 인한 문화 콘텐츠가 다양해짐
- 기술의 발달로 인한 콘텐츠 유통 플랫폼의 다양화
- 콘텐츠 산업육성을 위한 정부의 다양한 정책 수립
- 강원창조경제혁신센터 수립으로 인해 정부 지원과 대기업 산업노하우 전수 가능

1.1.4 위협(T)

- 타 시도군과의 문화 콘텐츠 산업 시장 경쟁 심화
- 교통의 발달로 인한 문화 소비의 수도권 집중 현상
- 중국 콘텐츠 시장의 성장

강원도 ICT융복합 콘텐츠산업 육성방안

- 전문 인력의 수도권으로 유출
- 글로벌 경기침체로 인한 콘텐츠 소비 감소

■ 표 7-1. SWOT 분석

내부 환경 분석	<u>강점(Strength)</u>	<u>약점(Weakness)</u>
	<ul style="list-style-type: none"> - 문화콘텐츠 창작에 활용 가능한 풍부한 자원 존재 - 애니메이션 '구름빵'의 성공 - 다양한 문화시설 구축으로 문화체험 및 창작 기회 증가 - 문화소외지역을 위한 정책 마련 - 다양한 문화 축제 운영 - 	<ul style="list-style-type: none"> - 애니메이션 사업에 치중 - 콘텐츠 관련 전문 인력 부족 - 콘텐츠 창작을 위한 공간이 부족 - 대부분 산업이 유통에 치중, 제작 및 창작관련 기업 부족 - 소규모 영세기업이 대부분을 차지 - 수도권에 비해 부족한 문화콘텐츠 창작 지원
외부 환경 분석	<u>기회(Opportunities)</u>	<u>위협(Threats)</u>
	<ul style="list-style-type: none"> - 첨단기술의 발달로 인한 전 세계 콘텐츠 시장 성장 - ICT 융·복합 기술 발전으로 인한 문화콘텐츠의 다양화 - 콘텐츠 유통 플랫폼의 다양화 - 콘텐츠 산업육성을 위한 정부의 정책 수립 - 창조경제혁신센터를 통한 정부 지원 및 대기업 노하우 전수 기회 발생 	<ul style="list-style-type: none"> - 타 시도군과의 문화 콘텐츠 산업 시장 경쟁 심화 - 교통의 발달로 문화 소비의 수도권 집중 현상 심화 - 중국 콘텐츠 시장의 성장 - 전문 인력의 수도권 유출 - 글로벌 경기침체로 인한 콘텐츠 소비의 축소

1.2 핵심전략 도출

1.2.1 SO전략(강점-기회전략)

- 강원도 자원의 적극적 활용 : 강원도의 풍부한 자연환경, 역사 유적지 등과 ICT 융복합 기술을 접목한 독창적인 문화 콘텐츠를 개발하여 강원도 콘텐츠 시장의 성장 발판으로 삼음
- 문화콘텐츠 기관들과 창조경제혁신센터의 연계 강화 : 혁신센터는 정부와 대기업 네이버의 지원을 통해 운영 중, 지역 현황을 잘 아는 도내 문화콘텐츠 관련 기관들과 혁신

센터가 연계를 강화하여 지역
산업을 성장시키고 경쟁력 있는
기업을 육성

1.2.2 ST전략(강점-위협전략)

- 기존의 문화축제를 활용한 새로운 콘텐츠 개발 : 인기리에 운영 중인 축제들을 활용한 새로운 문화 콘텐츠를 개발하여 수도권 콘텐츠 소비층을 강원도로 불러들임
- 도내 창작 공간간 연계 추진 : 도내 창작공간내 작가들간의 교류 협력 강화

1.2.3 WO전략(약점-기회전략)

- 전문적인 인력 양성 추진 : 도내 대학 및 전문학교를 통해 문화콘텐츠 관련 교육을 시행하여 전문 인재를 양성하고, 창조경제혁신센터를 통해 우수 인재들의 창업 독려, 지역 기업 육성
- 공모전 통한 기업 발굴·육성 : 1인 기업 혹은 소규모 기업을 위한 콘텐츠 공모전을 개최하여 우수한 콘텐츠 기업을 발굴, 창조기업혁신센터를 통하여 산업화를 독려하고 기업을 성장시킴, 유통 중심에서 제조 중심으로 산업구조를 개편

1.2.4 WT전략(약점-위협전략)

- niche 전략 : 소규모 매니아 시장에 집중함, 타 지역과 구별되는 강원도만의 장르 산업들의(록음악, 좀비영화 등) 창작을 지원하고 육성, 그들을 이용한 2차 산업 시장을 구축하여 규모를 확대하고 위축된 소비시장에 대비
- 정부 사업 유치 : 도의 우수 인재를 발굴하고 육성하기 위해 관련 정부 사업을 유치하여 창작 공간 제공, 창작 비용 제공, 일자리 구축 등 지속적인 창작활동을 지원, 우수 전문 인력의 수도권 유출을 방지

2. 발전 방향

2.1 비전

- 일상 속에 스며드는 콘텐츠도시, 강원도

2.2 목표

- 강원도 콘텐츠 창작 생태계 구축 : 언제 어디서 누구나 안정적으로 콘텐츠를 개발할 수 있는 환경 조성
- 강원도의 독창적인 콘텐츠 개발 : 강원도 고유의 문화 자산을 활용하여 강원도만의 독창적인 콘텐츠를 개발 및 보급하도록 함
- 강원도 콘텐츠 산업의 양적·질적 성장 : 다양한 콘텐츠의 개발을 통해 문화산업을 활성화하여 사업체수를 증가시키고 관련 일자리를 생성하며, 신기술과 결합하여 콘텐츠의 질적 향상을 추진하도록 함
- 콘텐츠의 대중화와 관광 자원화 : 콘텐츠 유통의 다각화로 일상 어디에서나 콘텐츠를 즐길 수 있고, 더 나아가 적극적으로 콘텐츠를 접하기 위해 강원도를 방문하게 함

3. 목적/전략

3.1 선택과 집중

- 모든 콘텐츠를 개발하기 보다는 잘 할 수 있는 분야의 콘텐츠를 개발하도록 함
- 문화소비의 핵심 축은 젊은 사람이기 때문에, 젊은 사람들의 관심을 끌 수 있는 다양한 형태의 문화콘텐츠를 제작하도록 함
- 젊은 층을 넘어서 전세대가 공감할 수 있는 내용으로 콘텐츠 제작 추진

3.2 콘텐츠의 인프라 개발을 통해 콘텐츠 지속적인 생산을 가능하도록 함

- 콘텐츠 창작이 될 수 있는 환경을 조성해 자연스럽게 새로운 콘텐츠가 창작될 수 있도록 함
- 창작자들이 자유롭게 창의적 아이디어를 가지고 우수한 콘텐츠를 창작할 수 있는 환경을 조성함

3.3 콘텐츠 생산을 통해 기업을 육성하고 일자리 창출함

- 콘텐츠 생산이 강원도 기업 육성과 그에 따른 일자리 보급으로 이어지게 함
- 장기적으로 강원도 지역 경제의 활성화를 가져올 수 있도록 함

4. 추진방향

4.1 문화자산의 발굴 및 활용

- 강원도의 역사 유적, 자연 환경 등 주어진 자산의 발굴과 연구
- 연구 결과를 바탕으로 자산을 활용한 강원도 특화 콘텐츠 제작

4.2 콘텐츠 창작 기반 구축

- 콘텐츠 창작 시설 및 제도 구축을 통한 안정적인 창작 생태계 조성
- 창의 인재 양성을 통한 콘텐츠 창작의 활성화

4.3 콘텐츠 개발 활성화

- ICT 융복합 기술을 활용한 콘텐츠의 제작
- 강원도 문화자원의 콘텐츠화 추진

4.4 콘텐츠 유통 기반 구축

- 콘텐츠 유통 플랫폼의 다양화를 통한 콘텐츠에 대한 접근성 향상
- 개발된 콘텐츠를 일상생활과 밀접하게 보급

4.5 콘텐츠의 관광자원화

- 콘텐츠와 강원도의 특색 있는 자원을 활용한 관광 상품 제작
- 강원도의 콘텐츠 홍보를 통한 관광객 유치



■그림 7-1. 추진방향

제8장

분야별 추진방안

1. 문화자산의 발굴 및 활용

1.1 이야기 산업 기반 마련

- 목적(배경)
 - 다른 지역과 차별화되는 강원도만의 문화콘텐츠 개발을 위해 강원도 고유의 자원을 활용한 이야기 제작
 - 스토리텔링을 통한 2차 산업화 추진
- 추진방향
 - 스토리텔링 활성화를 목표로 하는 체계를 구축하기 위하여 강원스토리텔링협의회를 설립
 - 스토리텔링을 체계적으로 다룰 수 있는 강원스토리텔링 연구센터를 수립하고 이야기 기들을 데이터화하여 데이터베이스를 구축
- 사업개요
 - 추진주체 : 강원도, 강원문화재단, 시군 문화재단, 강원발전연구원
 - 사업기간 : 2016년 ~ 2018년
 - 사업추진 일정
 - 2016년 : 기본 계획 수립
 - 2017년 : 스토리텔링협회 설립
 - 2018년 : 강원도 스토리텔링 연구센터 설립
 - 사업비: 2억원

1.2 지역스토리랩 운영 지원 사업 유치

- 목적(배경)
 - 한국콘텐츠진흥원은 지역 스토리 랩 프로그램 운영 지원 사업을 진행 중, 강원문화재단/정보문화진흥원은 이를 적극적으로 활용하여 안정적인 이야기 창작 생태계를 육성⁹⁹⁾

99) 한국콘텐츠 진흥원 홈페이지 (<http://www.kocca.kr/cop/main.do>)

강원도 ICT융복합 콘텐츠산업 육성방안

- 2014년은 경북, 충북(청주), 광주·전남, 대전·충남, 경남·부산이 사업에 선정
- 청주시문화산업진흥재단의 지역 스토리랩 육성지원 사업의 결과인 단편영화 ‘설화’가 칸영화제의 비경쟁부문에 선정¹⁰⁰⁾
- 2015년에는 대전, 경남, 고양(경기), 제주 등이 선정
- 이번에 새로 선정된 제주도는 제주지역의 소재와 스토리 발굴, 스토리 전문 인력 양성, 우수 스토리를 활용한 콘텐츠 개발을 추진¹⁰¹⁾
- 지역 스토리랩 운영을 통해 강원도 특화 콘텐츠 기반 구축, 강원 콘텐츠 산업의 활성화 더 나아가 지역 경제의 활성화를 이루도록 함
- 추진방향
 - 강원도, 강원문화재단, 강원정보문화진흥원은 강원 스토리랩을 구축, 구체적인 운영 방안을 제시하고 지원사업을 유치하도록 함
 - 스토리랩 운영과 관련한 타 시도의 문화산업 지원기관과 연계구축
- 사업개요
 - 추진주체 : 강원도, 강원문화재단, 강원정보문화진흥원
 - 사업기간 : 2016년 ~ 2017년
 - 사업추진 일정
 - 2016년 : 기본 계획 수립
 - 2017년 : 사업 유치 및 운영
 - 사업비: 1.5억원 (국비 1억 1천만원 내외)

1.3 스토리텔링 축제 개최

- 목적(배경)
 - 지역 내 창작공간에서 생산된 이야기를 대중에게 소개할 수 있는 기회 제공
 - 지역 내 생산된 이야기의 축적 및 공유 및 대중적 관심 유도
- 추진방안
 - 도내 창작공간에서 만들어진 콘텐츠의 수집
 - 일반인을 상대로 한 콘텐츠의 수집
 - 경연 및 전시, 공연, 세미나 등의 프로그램운영 및 이벤트개최
- 사업개요
 - 추진주체 : 강원도, 강원문화재단, 시군 문화재단
 - 사업기간 : 2017년 ~ 2018년

100) 이인영, 청주시문화재단 지역스토리랩 사업 ‘칸영화제 단편영화’ 선정, 아시아뉴스통신, 2015.04.22.

101) 최태경, 제주 문화 원형 스토리화 작업, 한라일보, 2015.05.26.

- 사업추진 일정
 - 2017년 : 사업 준비 단계
 - 2018년 : 1회 대회 개최
 - 2018년 이후 매년 시행
- 사업비: 연간 1.5억원

1.4 이야기 포털 구축

- 목적(배경)
 - 지역 내 생산된 이야기의 축적 및 공유
 - 새로운 이야기 제작을 위한 원천 소스 제공
- 추진방안
 - 수집된 도내 설화·전설 등의 온라인 게시
 - 새로운 이야기 등록 및 유통
 - 로케이션 DB 홈페이지와 연동해서 로케이션 정보 뿐만아니라 관련 이야기 검색 가능토록 추진
- 사업개요
 - 추진주체 : 강원도, 강원문화재단, 시군 문화재단
 - 사업기간 : 2017년 ~ 2019년
 - 사업추진 일정
 - 2017년 : 사업 준비 단계
 - 2018년 : 이야기 포털 구축
 - 2019년 : 이야기 포털 오픈
 - 사업비: 2억원

2. 콘텐츠 창작 기반 구축

2.1 만화 전문 아카데미 유치(설립)

- 목적(배경)
 - 강원도 내 만화 인재 양성과 관련된 교육 프로그램 부족 해결
 - 전문적인 교육 프로그램 구축을 통한 체계적 인재 육성책 마련
 - 만화 인재 육성을 통한 강원도 만화산업의 진흥
- 추진방향
 - 문화체육관광부는 만화산업 중장기 계획을 세우고 2016년부터 지역 만화 창작아카데미 운영 지원 사업 추진 예정¹⁰²⁾
 - 만화의 기본 작화 및 스토리 구성 등 만화에 관련한 것을 가르치는 아카데미를 지역에서 운영하여 수도권에 집중된 만화 교육을 분산시킬 예정¹⁰³⁾
 - 강원도는 이를 활용하여 아카데미 유치(설립)을 위한 재원을 마련하고 강원도 만화 인재를 육성하도록 함
 - 해당 지역 내 관련 대학 학과들과의 사업 연계 추진 고려
- 사업개요
 - 추진주체 : 강원도, 시군, 강원정보문화진흥원
 - 사업기간 : 2015년 ~ 2016년
 - 사업추진 일정
 - 2015년 : 사업 준비
 - 2016년 : 유치 신청서 작성 및 유치
 - 사업비: 3,000만원 (유치신청준비)

2.2 카툰 창작 스튜디오 설립

- 목적(배경)
 - 만화 산업은 웹과 모바일 기기의 보급으로 확대되고 있어 인력 양성을 통해 강원도 카툰 산업 진흥책 마련
 - 카툰 창작 스튜디오를 통해 카툰 창작을 위한 안정적 환경과 웹툰으로 대표되는 유통 플랫폼을 제공하여 안정적 창작생태계를 구축하고 카툰 산업을 활성화시킴
- 추진방향
 - 국내 대표 웹툰 포털 업체 중 하나인 네이버는 현재 강원창조경제혁신센터와 협업하는 중이므로 이를 활용하여 인력 양성 및 유통 플랫폼을 추진하도록 함

102) 문화체육관광부 보도자료, 만화산업중장기계획(2014~2018), 2014.05.

103) 문화체육관광부 보도자료, 만화산업중장기계획(2014~2018), 2014.05.

- 카툰 창작 스튜디오를 통해 창작자에게 컨설팅, 창작 공간 지원하고 웹툰 유통 플랫폼을 활용하도록 함
- 카툰 창작 스튜디오를 대학과 연계된 지역 인력의 출구 전략으로 활용하도록 함
- 사업개요
 - 추진주체 : 강원도, 시군, 강원정보문화진흥원, 강원창조경제혁신센터, 대학교
 - 사업기간 : 2016년 ~ 2017년
 - 사업추진 일정
 - 2016년 : 기본 운영안 마련
 - 2017년 : 카툰 창작 스튜디오 오픈
 - 사업비: 3억원

2.3 음악창작소 유치(설립)

- 목적(배경)
 - 강원도에는 음악을 자유로이 창작할 수 있는 공간이 부족한 상태로 음악창작소 유치를 통해 음악 창작 생태계를 갖춘
 - 문화체육관광부는 2014년부터 대중음악 발전을 위한 음악 창작생태계 조성의 일환으로 음악창작소 조성사업을 시행 중, 이를 활용해 강원도 음악 산업 발전 추진¹⁰⁴⁾
- 추진방향
 - 유치팀을 꾸려 도내 최적의 장소를 모색
 - 강원도 및 시군과의 협력을 통해 예산 및 운영방안을 마련해 음악창작소를 강원도로 유치
- 사업개요
 - 추진주체 : 강원도, 시군, 대학교(기업체)
 - 사업기간 : 2016년 ~ 2017년
 - 사업추진 일정
 - 2016년 : 사업 준비
 - 2017년 : 신청서 작성 및 설립
 - 사업비: 10억원

2.4 게임 창작스튜디오 설립 및 이스포츠시설 구축

- 목적(배경)
 - 강원도는 현재 게임 사업체 한 곳이 존재하지만 경영 위기에 처함, 이를 보완하기

104) 문화체육관광부 보도자료, 지역기반형 음악창작소 조성지원 사업안내서, 2014.03.24.

강원도 ICT융복합 콘텐츠산업 육성방안

위한 강원도 게임 진흥 기반 마련 추진

- 게임을 자유롭게 창작할 수 있는 공간인 게임 스튜디오 구축을 통해 게임 산업 진흥 기반을 다지도록 함
- 추진방향
 - 문화체육관광부의 ‘지역 이스포츠 시설 구축 사업’을 이용하여 재원을 확보하도록 함¹⁰⁵⁾
 - 게임 스튜디오를 통해 게임 제작 스튜디오 제공, 게임 제작 컨설팅 지원, 게임 체험관 구비, 이스포츠 개최 등을 추진하여 게임 산업에 활력을 불어넣도록 함
- 사업개요
 - 추진주체 : 강원도, 시군, 강원정보문화진흥원, 강원창조경제혁신센터, 기업체
 - 사업기간 : 2018년 ~ 2019년
 - 사업추진 일정
 - 2018년 : 기본계획 수립
 - 2019년 : 게임스튜디오 설립(이스포츠시설 포함)
 - 사업비: 3억원(국비 포함)

2.5 글로벌게임센터의 강원도 유치

- 목적(배경)
 - 한국콘텐츠진흥원은 글로벌 게임 센터를 설립지원해 지역 게임 산업 육성을 위한 사업을 진행
 - 강원도도 글로벌 게임 허브 센터 유치를 통해 게임인재 발굴 및 게임 콘텐츠 개발 등을 추진하여 침체된 강원도 게임 산업의 부흥을 꾀하도록 함
- 추진방향
 - 한국콘텐츠진흥원은 글로벌 게임 허브 센터 운영하여 게임 기업에 대한 지원 사업을 실시 중, 2011년에 모바일 게임센터를 추가 설립하여 모바일 게임 산업에 대한 지원 사업도 진행하는 중
 - 강원도 역시 강원도청, 창조경제혁신센터 등의 지원을 받아 강원정보문화진흥원, 한국콘텐츠진흥원과 협력하여 게임센터 유치에 적극적으로 나서도록 함
 - 창조경제혁신센터를 통하여 국내 유명 게임 기업에 자문을 구하고 게임센터 유치에 대한 방안을 마련

105) 문화체육관광부 보도자료, 이스포츠 진흥 중장기계획(2015~2019), 2014.12.

■ 표 8-1. 센터별 추진 사업 현황

구분	내용
성남	게임기업 인큐베이션, 지역기반 게임 산업 육성, 게임 글로벌 서비스 플랫폼지원, 게임 해외 수출 활성화 지원, 모바일 게임 산업 육성
전북	제작지원, 게임 산업 기반 조성, 게임 산업 고도화지원, 클러스터 구축
대구	게임 기업 입주비 지원, 모바일게임 제작 멘토링, 비즈니스 교육
부산	입주실 운영, 콘텐츠 제작, 글로벌 마케팅 지원, 네트워크 교류, 창의 인재 양성

자료: 글로벌게임허브센터 홈페이지 (<http://www.gamehub.or.kr/gamehub/main.do>)
 전북디지털산업진흥원 홈페이지 (<http://www.cidt.or.kr/>)
 강수련, 부산글로벌게임센터 오는 9월 문 연다, 파이낸셜 뉴스, 2015.06.17.
 이재훈, 수도권 게임기업 4곳 대구모바일게임센터로 이전, 뉴스1, 2014.07.03.

- 사업개요

- 추진주체 : 강원도, 시군, 강원정보문화진흥원, 강원창조경제혁신센터
- 사업기간 : 2016년 ~ 2017년
- 사업추진 일정
 - 2016년 : 기본계획 수립
 - 2017년 : 센터 유치 및 설립
- 사업비: 15억원(국비포함)

2.6 완구(토이) 산업 클러스터 조성

- 목적(배경)

- 레고랜드를 기반한 강원도 특성화 브랜드 차원에서의 산업화 기반 조성
- 다양한 분야의 다양한 기술이 접목되는 완구 분야에 공방부터 기업까지 존재하게 하는 클러스터를 형성하여 전략사업화
- 국내에 거의 아사상태에 이른 완구 관련 산업을 새로운 융복합을 통해 독자적인 국제적 상품화를 추진

- 추진방안

- 지역 대학에 완구관련 인력 양성 기능을 부여하고, 주요 완구 기업을 유치 운영하여 주변에 파생 기업을 발생시켜 순환 확장을 거듭하는 할리우드식 클러스터의 조성을 지원 추진
- 지역 산업(기업) 활성화 및 체질 개선, 인력 고용의 활성화를 주력으로 함
- 춘천시의 '스마트 토이산업 육성' 추진계획과의 연계 추진

강원도 ICT융복합 콘텐츠산업 육성방안

- 사업개요
 - 추진주체 : 강원도, 시군, 강원정보문화진흥원, 기업체
 - 사업기간 : 2015년 ~ 2019년
 - 사업추진 일정
 - 2015년 : 사업추진 계획 수립(춘천시와의 협력)
 - 2016년 ~ 2019년 : 1차 클러스터 조성
 - 사업비: 20억원

2.7 한국전자통신연구원(ETRI) 강원권연구센터 유치

- 목적(배경)
 - 한국전자통신연구원은 ETRI 대경권/호남권 연구센터를 설립해 지역의 IT융·복합 기술 R&D를 육성하고 있어¹⁰⁶⁾ 강원도에도 이러한 시설을 유치를 필요
 - ETRI 강원권연구센터를 유치를 통해 IT융·복합 기술 연구 체계를 갖추고 이를 문화 콘텐츠 제작에도 활용할 수 있게 함
- 추진방향
 - 강원도와 창조경제혁신센터, 네이버가 협력하여 ETRI 연구센터의 강원권 유치를 적극적으로 추진하도록 함
 - 강원창조경제혁신센터, 도내 관련 대학들과 연계하여 IT 융·복합 기술 연구를 고도화함
- 사업개요
 - 추진주체 : 강원도, 시군
 - 사업기간 : 2019년
 - 사업추진 일정
 - 2019년 : 기본 계획 수립 및 이전 합의
 - 사업비: 8천만원(유치준비 비용만 포함)

2.8 콘텐츠코리아 랩 유치

- 목적(배경)
 - 한국콘텐츠진흥원은 상상력을 콘텐츠로 창작하여 창업으로 이어질 수 있도록 콘텐츠코리아 랩을 설립하고 있음
 - 콘텐츠코리아 랩의 강원도 유치를 통하여 참신한 인재를 발굴하고 창작자를 위한 안정적 환경을 제공하여 콘텐츠 창작의 활성화를 꾀하고 문화콘텐츠 창업에 활력을

106) 네이버 두산백과 (<http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=1205649&cid=40942&categoryId=34593>)
티스토리 블로그, 대덕밸리이야기 (<http://daedeokvalley.tistory.com/207>)

불어넣음

- 더 나아가 도내 콘텐츠 산업 규모를 증대하고 지속가능한 콘텐츠 창작 생태계를 구축하도록 함
- 추진방향
 - 현재 콘텐츠코리아 랩은 서울, 경기, 인천, 대구, 부산에서 운영 중이며 2015년에 전북, 경북이 선정, 2017년까지 전국 10개소를 운영할 예정¹⁰⁷⁾, 이 중 한 곳을 강원도로 유치하도록 강원정보문화진흥원과 강원도가 적극 협력함
 - 콘텐츠코리아 랩과 강원창조경제혁신센터의 연계하여 창작 문화콘텐츠의 창업과 사업화를 적극 지원하도록 함
- 사업개요
 - 추진주체 : 강원도, 시군, 강원정보문화진흥원, 강원창조경제혁신센터, 강원발전연구원
 - 사업기간 : 2016년 ~ 2017년
 - 사업추진 일정
 - 2016년 : 기본 계획 수립
 - 2017년 : 유치 추진
 - 사업비: 1000만원

2.9 강원도 영화스튜디오(종합촬영소) 건립

- 목적(배경)
 - 한국 영화시장은 지속적으로 성장 중이며 한국 영화 제작 편수 증가, 할리우드 블록버스터 영화의 흥행 지속 등 영화 시장이 활성화 될 것으로 예상¹⁰⁸⁾
 - 영국의 해리포터 스튜디오, 미국의 유니버설 스튜디오는 영화와 관련된 장면재현, 상품 제작 판매를 통해 수많은 관광객들을 유치하고 있음
 - 강원도는 타 지역에 대비 영화산업 매출의 비중이 낮으므로 영화 스튜디오 설립을 통해 강원도 영화 제작을 활성화시키고 영화산업의 진흥 도모, 더 많은 관광객을 유치하도록 함
 - 이 스튜디오는 가변형으로 설치해 자유로운 촬영이 가능토록 하며, 다양한 소품 지원 등을 통해 하여 타지역과 차별화 함
 - 이러한 과정을 통해 촬영 스튜디오를 특화된 작품을 활용하여 테마파크 형태로 확장하도록 함

107) 네이버 기관단체사전, 콘텐츠코리아 랩 (<http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=2164744&cid=50867&categoryId=50867>)

이경민, 콘텐츠코리아랩 6개월, 내년 2월까지 5개 개소, 전자신문, 2014.11.24.

108) 한국콘텐츠진흥원, 2015 콘텐츠산업 전망, 2015.01.20.

강원도 ICT융복합 콘텐츠산업 육성방안

- 추진방향
 - 강원도, 강원문화재단, 강원정보문화진흥원과 영화 제작사들과 연계하여 스튜디오 설립을 위한 자금을 마련하는 방안을 추진
 - 영화 속 장면 재현, 영화 세트장 설립, 영화 관련 상품 판매, 영화 상영 등을 위한 공간을 구비하여 관광객을 유치함
 - 향후, 애니메트로닉스와 같은 특수 기술과 특수 영상 제작 관련 스튜디오로 관련 산업을 육성의 플랫폼의 역할과 더불어 인력 양성의 기반이 되도록 함
- 사업개요
 - 추진주체 : 강원도, 강원문화재단, 강원정보문화진흥원, 대학교(기업체)
 - 사업기간 : 2019년 ~ 2020년
 - 사업추진 일정
 - 2019년 : 기본 계획 수립(타당성 조사)
 - 2020년 이후 : 건립 추진 및 운영
 - 사업비: 20억원

2.10 원활한 정보 제공 및 지원체계 구축

- 목적(배경)
 - 강원도 내 기업들이 정부의 지원 사업을 파악하기 어려우며 제대로 활용하지 못하고 있음
 - 정보제공을 통해 도내 기업들이 원활하게 정부 사업을 활용할 수 있도록 하고 이를 바탕으로 사업체들을 성장시킴
- 추진방향
 - 진흥기관이 적극적으로 정부 사업에 관한 자료를 수집·정리하고, 데이터베이스를 구축하여 인터넷 홈페이지에 공시하거나 기업에 홍보물을 배포하도록 함(예, 웹 포털을 구축 후, 주기적인 리포트나 웹진 형식)
 - 기업의 정부 사업 추진 시 성공적으로 유치할 수 있도록 강원도, 진흥위원회와 진흥기관이 협력체계를 마련하여 지원하도록 함
 - 정부 지원 사업을 활용한 콘텐츠 산업 육성 재원을 마련하도록 함
- 사업개요
 - 추진주체 : 강원도, 강원정보문화진흥원
 - 사업기간 : 2016년 ~ 2019년
 - 사업추진 일정
 - 2016년: 기본 계획 수립 및 시행

- 2017년 ~ 2019년: 매년 시행
- 사업비: 1.5억원

2.11 창조 콘텐츠기업 클러스터 페어 개최

- 목적(배경)
 - 우수한 문화 콘텐츠 기업 발굴하고 주기적으로 교류 및 협력과 시장성 확보의 기회 제공
 - 창조 기업의 클러스터화를 통해 강원도 문화 콘텐츠 산업의 양적·질적 성장을 이룩하도록 함
- 추진방향
 - 강원창조경제혁신센터와 강원정보문화진흥원이 협업을 통해 페어를 개최하고 우수한 창의기업을 발굴하고 교류 및 협력이 될 수 있도록 추진
 - 강원도와 강원중소기업청, 강원창조경제혁신센터, 강원정보문화진흥원을 통해 창의 기업 지원 방안을 마련하여 도내 인재들이 창의 기업 창업에 참여하게 만들
 - 클러스터 정책 지원을 통해 창의 기업 간 클러스터링이 원활하도록 하여 도내 창의 기업의 체질 강화를 추진
- 사업개요
 - 추진주체 : 강원도, 강원중소기업청, 강원정보문화진흥원, 강원창조경제혁신센터, 기업
 - 사업기간 : 2016 ~ 2020년(차후 매년 진행)
 - 사업추진 일정
 - 2016년: 기본 계획 수립
 - 2017년 ~ 2020년: 페어 추진
 - 사업비: 연간 1억

2.12 문화콘텐츠산업 진흥 조례 제정

- 목적(배경)
 - 강원도 콘텐츠 산업의 발전을 위한 법률을 마련하여 체계적인 콘텐츠 산업 육성을 시행하도록 함
 - 조례 제정을 통해 콘텐츠 창작자, 기업, 관련 기관들에게 안정적인 콘텐츠 창작 기반을 제공하도록 함
- 추진방안
 - 타 지자체의 조례를 파악해, 강원도만의 조례를 제정하여 콘텐츠산업 진흥 기반을 마련

강원도 ICT융복합 콘텐츠산업 육성방안

- 콘텐츠 산업 현황에 대해 파악할 수 있는 통계조사에 대한 법률 체계가 마련되어있지 않으므로 이를 제정하여 콘텐츠시장의 동향을 파악하고 시장 전략을 구축하도록 함
- 사업개요
 - 추진주체 : 강원도
 - 사업기간 : 2015년
 - 사업추진 일정
 - 2015년 : 조례안 제정 및 시행
 - 사업비: 해당없음

3. 콘텐츠 개발 활성화

3.1 애니메이션 재도약을 위한 캐릭터 산업의 활성화

- 목적(배경)
 - 애니메이션 산업의 부가가치 창출의 대부분을 차지하는 캐릭터 산업의 육성
 - 도내 애니메이션의 부가가치가 지역 내 발생할 수 있는 구조 구축
- 추진방향
 - 강원창조경제혁신센터, 강원디자인센터(건립 예정), 강원정보문화진흥원 등 관련 기관간 캐릭터 창업지원체계 구축
 - 기존 또는 신규 공모전을 통해 우수한 콘텐츠 확보
 - 캐릭터페어 개최 등을 통한 캐릭터 제품 홍보 추진
- 사업개요
 - 추진주체 : 강원도, 강원창조경제혁신센터, 강원정보문화진흥원, 강원디자인센터
 - 사업기간 : 2018년 ~ 2019년
 - 사업추진 일정
 - 2018년 : 기본 계획 수립
 - 2019년 : 캐릭터 기업 육성 추진(공동판매장 개설, 3D 캐릭터페어 개최 등)
 - 사업비: 3억원

3.2 드론 교육 및 활용

- 목적(배경)
 - 강원도가 정책적으로 선택한 드론 산업에 대한 인력 양성 추진
 - 드론 운영 기술을 중점으로 교육하여 드론 산업에 주축이 될 인적자원 확보
 - 향후, 다양한 드론에 대한 유지 보수 기술 및 혁신적 활용도 확보
- 추진방향
 - 강원도, 강원정보문화진흥원, 강원창조혁신센터가 함께 드론 운영에 대한 기술 인력 양성 프로그램 지원
 - 시청자미디어재단 강원센터내 드론 영상촬영 교육 추진
- 사업개요
 - 추진주체 : 강원도, 시청자미디어재단 강원센터, 강원정보문화진흥원, 강원창조경제혁신센터
 - 사업기간 : 2016년 ~ 2017년
 - 사업추진 일정

강원도 ICT융복합 콘텐츠산업 육성방안

- 2016년 : 기본 계획 수립
- 2017년 : 드론 교육 및 영화제 등 추진
- 사업비: 2.5억원

3.3 실감미디어 관광콘텐츠 개발 및 적용

- 목적(배경)
 - 일반인 및 관광객에게 도내 역사문화 콘텐츠에 대한 새로운 경험 제공
 - 일반인 및 관광객이 도·시립 박물관/미술관 등 전시시설에 더 자주 방문함으로써 지역 경제 활성화
- 추진방향
 - 폐사지, 역사자원 등에 대한 디지털 복원 추진
 - 정적인 사물이 아닌 동적이고 인터랙티브한 정보를 제공하도록 3D/4D/UHD/홀로그래피를 적용한 콘텐츠 개발
 - 1차 사업 후, 사업평가를 통해 2차 사업추진 여부 결정
- 사업개요
 - 추진주체 : 강원도, 강원창조경제혁신센터, 강원정보문화진흥원
 - 사업기간 : 2017년 ~ 2019년
 - 사업추진 일정
 - 2017년 : 기본 계획 수립
 - 2018년 : 개발 대상 선정 및 개발 추진
 - 2019년 : 1차 개발 콘텐츠 오픈
 - 사업비: 3억원

3.4 3D프린터 활용 캐릭터 제작 지원

- 목적(배경)
 - 캐릭터에 대한 아이디어를 실제 제품화하도록 지원
 - 강원도 캐릭터 산업의 기반 마련
- 추진방향
 - 강원도산업경제진흥원 강원지식재산센터는 'IP창조Zone 3D프린터 조형화 지원'사업과의 연계 추진
 - 캐릭터 제작 기업을 대상으로 3D 디자인 설계비용 및 조형화지원 추진
- 사업개요
 - 추진주체 : 강원도, 강원도산업경제진흥원

- 사업기간 : 2017년 ~ 2018년
- 사업추진 일정
 - 2017년 : 기본 계획 수립
 - 2018년 : 사업 추진(이후 계속 추진)
- 사업비: 연간 5천만원

3.5 도 공무원 교육용 애니메이션 제작 지원

- 목적(배경)
 - 지역 내 소규모 콘텐츠 기업의 일거리 확대로 성장기반 마련
 - 재미있고 효과적인 콘텐츠제공으로 교육의 질을 향상
- 추진방안
 - 지역 내 소규모 콘텐츠기업의 참여 기회 제공
 - 강원도 인재개발원내 교육과정 일부 내용을 애니메이션으로 제작
- 사업개요
 - 추진주체 : 강원도, 강원도 인재개발원
 - 사업기간 : 2016년 ~ 2017년
 - 사업추진 일정
 - 2016년 : 사업 준비 단계
 - 2017년 : 1차 운영 지원 사업 시행
 - 2018년 이후 매년 시행
 - 사업비: 연간 5천만원

4. 콘텐츠 유통 기반 구축

4.1 전자책 도서관 건립 추진

- 목적(배경)
 - 스마트 디바이스의 보급으로 전자책이 대중화되고 있지만 강원도에는 전자책과 관련된 사업이 존재하지 않음
 - 전자책 도서관의 설립을 통해 시민들에게 전자책에 대한 접근성을 높이고 e-book 제작에 활기를 불어넣음
- 추진방향
 - 문화체육관광부와 한국출판문화산업진흥원은 2014년 전자출판 체험공간 조성사업을 실시하고 있고, 2015년 초부터 전국 7곳에 전자책 체험공간이 조성, 강원도 정선에도 2015년 1월부터 전자책 체험공간이 운영되고 있음¹⁰⁹⁾
 - 기존의 시설을 이용한 전자책 체험공간이나 인터넷 홈페이지를 활용한 전자도서관이 운영 중이지만 전자책 전용 오프라인 도서관은 존재하지 않음
 - 한국출판문화산업진흥원의 ‘전자책 체험공간 조성사업’과 한국전자출판협회의 ‘전자책 사업 지원’ 정책을 활용하여 전자책 도서관 설립을 위한 재원을 마련
 - 전자책 전용 도서관을 건립하여 전자책의 보급을 확대하고 전자책 시장에 활력을 불어넣도록 함

■ 표 8-2. 2014 전자출판 체험공간 조성 사업

구분	장소	기관명	지원
출판사 운영 북카페 (3개소)	서울 홍대 인근	후마니타스(책다방)	단말기 24개 전자책 912권
		위즈덤하우스(빨간책방)	
		자음과모음(자음과모음)	
공공도서관 (2개소)	강원도 정선군	정선교육도서관	단말기 16개 전자책 592권
	충북 충주시	충주시립도서관	
공립학교 (2개소)	경북 울릉군	울릉고	단말기 80개 전자책 4,000권
	전남 해남군	해남제일중	
체험공간 총 7개소, 단말기 120대, 전자책 5,506권			

자료: 한국출판문화산업진흥원 홈페이지 (<http://www.kpipa.or.kr/main/main.do>)

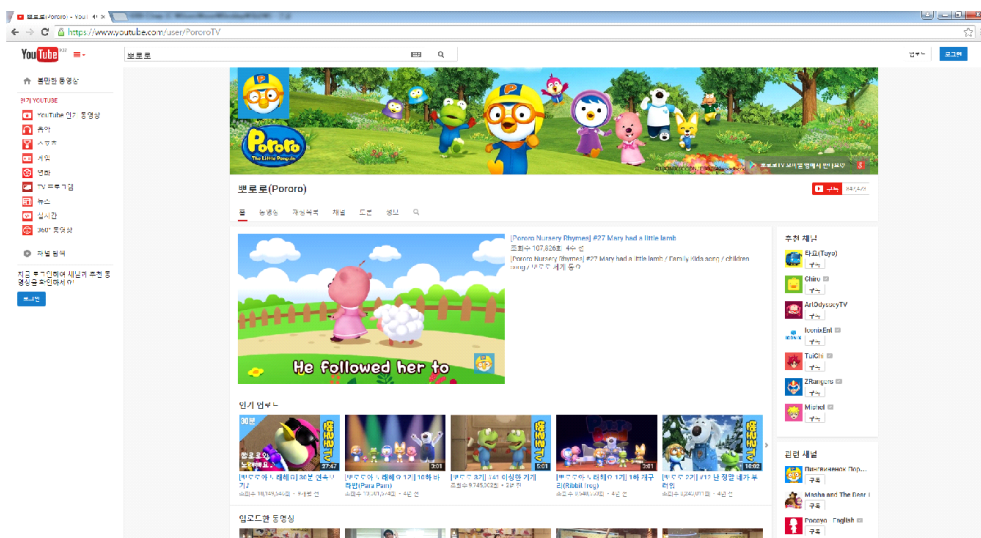
- 사업개요
 - 추진주체 : 강원도, 시군, 관련기관

109) 문화체육관광부 보도자료, 전자책 체험 공간 시범 운영, 2015.01.06
최영재, 정선교육도서관 도내 최초 전자책 체험공간 조성, 강원일보, 2015.01.09.

- 사업기간 : 2019년 ~ 2020년
- 사업추진 일정
 - 2019년 : 기본 계획 수립
 - 2020년 : 전자책 도서관 조성
- 사업비: 15억원

4.2 애니메이션(지역 내 생산 콘텐츠) 유통 플랫폼의 다양화

- 목적(배경)
 - 스마트폰, 태블릿 PC 등의 보급으로 콘텐츠 유통 플랫폼이 다양해졌지만 애니메이션의 유통은 주로 텔레비전을 통해 이루어짐
 - 새로운 유통 플랫폼의 구축을 통해 애니메이션에 대한 접근성을 높이고 애니메이션을 대중화하도록 함
 - 애니메이션의 보급 활성화를 통한 애니메이션 산업의 진흥을 도모
- 추진방향
 - 애니메이션 전문 어플리케이션을 개발하여 어디서든 쉽게 애니메이션을 시청할 수 있도록 함
 - 성인을 위한 코믹 애니메이션을 제작보급하여 애니메이션에 대한 친근감을 높이고 소비계층을 넓히도록 함
 - 유튜브에 애니메이션 전용 공식 채널을 개설하고 애니메이션을 보급하여 수익을 창출하고 대중화시키도록 함
 - 지역 내 생산 콘텐츠를 우선 반영하고, 성과 확인 후 점차 확대하는 과정으로 진행



■ 그림 8-1. 아이코닉스의 유튜브 뽀로로 공식채널

자료: 유튜브 홈페이지(<https://www.youtube.com>)

강원도 ICT융복합 콘텐츠산업 육성방안

- 사업개요
 - 추진주체 : 강원도, 시군, 관련 기업
 - 사업기간 : 2016년 ~ 2017년
 - 사업추진 일정
 - 2016년 : 기본 계획 수립 후 채널 시범 오픈
 - 2017년 : 채널 운영
 - 사업비: 5천만원

4.3 Asia-EU cartoon connection 강원도 유치

- 목적(배경)
 - 카툰커넥션은 한국과 유럽 만화시장의 교류를 활성화하기 위해 2010년에 처음 개최되었으며, 2013년부터 아시아 국가로 참가자 범위를 넓힘
 - 카툰커넥션을 통해 각국의 애니메이션 제작업체 및 방송사들의 공동제작, 방영권 거래 등 비즈니스 교류가 이루어짐
 - 2018년 평창올림픽의 개최를 앞둔 강원도는 카툰커넥션을 평창에 유치하여 평창올림픽을 전 세계에 홍보하도록 함
 - 카툰커넥션을 통해 강원도 애니메이션을 아시아, 유럽 국가들에 널리 알리고 국제적 위상을 높이도록 함
- 추진방향
 - 2015년 제주도에서 개최된 카툰커넥션은 유럽 27개사, 아시아 38개사, 한국 66개사가 참가하였고 총 2억 8천만 원 소요, 그 중 정부로부터 1억 8천 만 원을 지원받음¹¹⁰⁾
 - 강원도, 진흥기관, 해당 기업 및 단체가 협력하도록 함
 - 강원도도 카툰커넥션에 맞춰 예산을 편성하고 행사 개최를 위한 공간을 마련하여 적극적으로 카툰커넥션을 유치하도록 함

110) 코트라 보도자료, 한국 애니메이션, 유럽 찍고 중국 뚫는다, 2015.04.29.



■ 그림 8-2. 2015 Asia-EU Cartoon Connection

자료: 코트라 보도자료, 한국 애니메이션, 유럽 찍고 중국 뚫는다, 2015.04.29.

- 사업개요
 - 추진주체 : 강원도, 시군, 강원정보문화진흥원
 - 사업기간 : 2016년 ~ 2017년
 - 사업추진 일정
 - 2016년 : 사업추진 계획 수립
 - 2017년 : 사업 유치
 - 사업비: 2억원

4.4 웹 영상콘텐츠 활성화 지원

- 목적(배경)
 - 웹을 기반으로 하는 드라마, 영화의 제작이 활발함, 이런 트렌드에 맞춰 웹 영상 산업체를 육성하고 강원도 영상산업에 활기를 불어넣도록 함
 - 강원도 내 웹 영상 제작을 활성화시켜 창작자들의 창작 욕구를 고취하고 다양한 영상 콘텐츠의 제작이 이루어지도록 함
 - 1인미디어 창작자 활성화 및 저변 확대
- 추진방향
 - 문화체육관광부의 스마트 미디어 육성 사업을 활용할 수 있도록 강원문화재단과 강원도청이 협력하여 웹 플랫폼을 마련함
 - 시청자미디어재단 강원센터, 원주시미디어센터, 강릉시미디어센터를 이용하여 교육 프로그램을 형성하고, 일반 시민, 창작자들이 웹 영상제작에 활발히 참여할 수 있도록 함
 - 웹 영상 및 1인 미디어 창작자의 메카가 될 수 있도록 창작된 웹 영상 콘텐츠들을 적극적으로 유통·배급하도록 함

강원도 ICT융복합 콘텐츠산업 육성방안

- 사업개요
 - 추진주체 : 강원도, 시청자미디어재단 강원센터, 시군 미디어센터
 - 사업기간 : 2016년 ~ 2020년
 - 사업추진 일정
 - 2016년: 기본 계획 수립
 - 2017년: 시청자미디어재단 강원센터를 통한 테스트베드 운영
 - 2018년 이후 : 도내 미디어 센터로 확산
 - 사업비: 연간 1억원

4.5 콘텐츠 출구전략(공영 미디어 P.P. 설립 운영) 마련

- 목적(배경)
 - 도내에서 제작된 다양한 콘텐츠를 유통시킬 수 있는 프로그램 마련
 - 도내 제작자의 인지도 상승 및 대학생 제작자의 취업에 중요한 역할
 - 동계올림픽 관련 강원도 운영 주요 문화 예술 관련 공영 채널 확보
- 추진방향
 - 강원방송(CJ 헬로비전)에서 방송프로그램 확보(편성권), 이후 강원 공영 채널(P.P.) 확보
 - 도내 주요 문화 예술 행사에서 생성된 콘텐츠 방영
 - 대학생 창작자와 일반인 창작자의 활동 영역 확장 및 UCC에서 PCC(Proteur Created Contents)¹¹¹⁾로의 전환 플랫폼 제공
 - 1인 미디어 육성과 더불어 공영 미디어 육성으로 지역 콘텐츠 산업에 활력 제공
- 사업개요
 - 추진주체 : 강원도, 시군, (설립 인가 후)공영 미디어 P.P.
 - 사업기간 : 2019년 ~ 2020년
 - 사업추진 일정
 - 2019년 : 기본 계획수립, 채널 오픈 및 운영,
 - 2020년 : P.P. 인허가 추진, 공영 미디어 P.P. 설립 및 운영
 - 사업비: 1억원(채널 임대 편성 운영), 공영 미디어 자본금(20억), 공영 미디어 P.P. 연간 운영비 지원 5억원

111) 전문가 수준의 아마추어(아마추어 전문가)들이 만든 콘텐츠

5. 콘텐츠의 관광자원화

5.1 국제 토이 박람회 개최

- 목적(배경)
 - 춘천시의 대표적인 문화 관광 시설인 레고랜드와 연계하여 국내에서 가장 큰 규모의 국제 토이 박람회를 개최하여 레고랜드와 연계된 시너지를 관광자원으로 극대화
 - 더 나아가 국제적인 관심을 끌어내고 토이의 창작이 활성화 될 수 있는 기반을 마련
- 추진방향
 - 문화체육관광부와 레고랜드, 강원도 등의 지원과 협조를 통해 박람회 개발 자원을 마련하도록 함
 - 강원도, 지자체, 문화체육관광부, 기업이 서로 협력하여 박람회를 구상하고 기획하도록 함
 - 동계올림픽과 연계된 독창적인 문화 행사를 구축하고 향후에도 지속될 국제 규모의 행사로 육성 함
- 사업개요
 - 추진주체 : 강원도, 춘천시, 해당 기업
 - 사업기간 : 2016년 ~ 2019년
 - 사업추진 일정
 - 2016년 : 기본 계획 수립
 - 2017년 : 프리 박람회 개최
 - 2018년 : 레고랜드 개장에 맞춘 박람회 개최
 - 2019년 : 동계올림픽을 활용한 박람회 성장 및 향후 지속성 확보
 - 사업비: 20억원(향후 계속 추진)

5.2 캐릭터를 활용한 캐릭터 마을, 카페, 테마파크 조성

- 목적(배경)
 - 캐릭터 상품 개발뿐만 아니라 이를 활용한 2차 산업을 육성하여 강원도 산업 전체를 활성화시키도록 함
 - 캐릭터 개발 및 보급을 통해 캐릭터의 친근감을 향상시키고 캐릭터를 이용한 테마 사업을 조성하여 관광객들을 유치하도록 함
- 추진방향
 - 캐릭터 관련 사업체와 지자체가 협력하여 테마파크 조성을 기획하도록 함
 - 원활한 운영을 위해 마조&새디, 헬로키티와 같은 캐릭터 테마 사업에 선두주자들과 연계구축



■ 그림 8-3. 마조앤새디 카페, 헬로키티 카페

자료: 마조앤새디 카페 홈페이지(<http://www.cafemajosady.com/>),
헬로키티 카페 홈페이지 (<http://www.hellokittycafe.co.kr/>)

• 사업개요

- 추진주체 : 강원도, 시군, 해당 문화재단, 관련 기업
- 사업기간 : 2017년 ~ 2018년
- 사업추진 일정
 - 2017년: 기본 계획 수립 및 사업 대상 선정
 - 2018년: 조성 및 운영
- 사업비: 1억원 (계획 수립 및 선정 비용), 기타 비용은 민자유치

5.3 특정 장르에 집중된 매니아 문화 콘텐츠(매니아 축제) 개발

• 목적(배경)

- 국내 문화콘텐츠 사업의 성장으로 인해 비슷한 문화 콘텐츠가 생성되어 강원도와 타 지역 간의 경쟁이 심화
- 특정 장르에 집중된 문화콘텐츠를 개발하여 타 지역과 구별되는 경쟁력을 갖추고 많은 관광객들을 강원도로 유치하도록 함

• 추진방향

- 타 지역 문화 콘텐츠 사업에 대한 조사를 실시하고 해외 지역의 특정 장르 활용 사례에 대해 조사함
- 강원문화재단, 시군 등 관련 기관과 협력하여 독창적 테마 발굴과 활용방안을 모색함
- 특정 장르에 관한 문화 축제를 개최하도록 함
 - 부천 판타스틱 국제 영화제는 판타지 영화를 주제로, 제천국제음악영화제는 음악 영화를 주제로 열리는 영화축제

- 일렉트로닉 음악을 주제로 한 2015 월드 DJ페스티벌이 춘천 송암 레포츠타운에서 개최됨¹¹²⁾
- 타 시군과 구별되는 매니아 콘텐츠를 발굴하고 축제로 개최할 수 있도록 함
- 사업개요
 - 추진주체 : 강원도, 강원문화재단, 관련 시군 및 기관
 - 사업기간 : 2017년 ~ 2020년
 - 사업추진 일정
 - 2017년: 기본 계획 수립
 - 2018년 ~ 2020년 : 매니아 축제 개최 (예, 호러/좀비 영화제 등)
 - 사업비: 5억원

5.4 도내 행사를 활용한 새로운 콘텐츠 개발 및 발전

- 목적(배경)
 - 국내의 대표 문화 행사를 활용한 콘텐츠의 개발로 기존의 문화제 소비층을 끌어들이고 더 많은 관광객을 유치하도록 함
 - 전국 각지에서 개최되는 문화행사들과 차별화된 강원도만의 문화 행사를 개발하고 콘텐츠 개발을 독려함
 - 새로운 콘텐츠 개발을 통해 도내 콘텐츠 산업을 다양화하고 시장 규모를 확대시키도록 함
- 추진방향
 - 대관령 국제음악제와 평창 비엔날레 등의 내용을 캐릭터화하거나, 다큐멘터리 형식의 영화로 제작·배급하여 문화 행사를 홍보하고 하나의 문화콘텐츠로 만들도록 함
 - 다양한 콘텐츠 제작자와 강원도, 시군, 강원문화재단이 협력하여 콘텐츠 제작을 추진하고 다양한 유통 플랫폼을 구축하여 배포하도록 함
- 사업개요
 - 추진주체 : 강원도, 시군, 강원문화재단
 - 사업기간 : 2016년 ~ 2017년
 - 사업추진 일정
 - 2016년 : 기본 계획 수립
 - 2017년 ~ : 콘텐츠 개발
 - 2018년 이후 : 연속적 개발 축적
 - 사업비: 3억원

112) 김동성, 국내 최대 일렉트로닉 음악축제 '월드DJ 페스티벌' 5월 춘천에서 열린다, 중부일보, 2015.05.13.

제9장

사업별 추진계획

1. 사업 간의 연관성

1.1 종합

	정부사업 확보	도 자체/기관과 협력	기업 육성	인재 양성	활용	기타
분야 별	출판	-전자책 도서 관 건립				
	만화	-만화 전문 아카데미 유 치			-카툰 창작스 튜디오 설립	
	음악	-음악 창작소 유치				
	게임	-글로벌게임센 터의 강원도 유치 -게임 창작스 튜디오 설립 및 이스포츠 시설 구축				
	영화					-강원도 영화 스튜디오 건 립
	애니 메이 션	-Asia-EU Cartoon Connection 유치		-도 공무원 교육용 애니 메이션 제작 지원		-애니메이션 유통 플랫폼 의 다양화
	방송				-드론 교육 및 활용	-웹 영상콘텐 츠 활성화 지 원
	캐릭 터			-애니메이션 재도약을 위 한 캐릭터 산 업의 활성화 -3D 프린터 활용 캐릭터 제작 지원		-캐릭터 마을, 카페, 테마파 크 조성
공통사항	-지역 스토리 랩 운영 지원 사업 유치 -콘텐츠코리아 랩 유치	-이야기 산업 기반 마련 -스토리텔링 축제 개최 -이야기 포털 구축 -원활한 정보제공 및 지원체계 구축	-완구 산업 클러스터 조 성 -창조기업 클 러스터 페어 개최		-실감미디어 관광 콘텐츠 개발 및 적용 -콘텐츠 출구 전략 마련 -국제 토이 박람회 개최 -애니아 문화 콘텐츠 개발 -도내 행사를 활용한 새로 운 콘텐츠 개 발 및 발전	-한국전자통신 연구원 강원 권 연구 센터 유치 -문화콘텐츠산 업 진흥조례 제정

강원도 ICT융복합 콘텐츠산업 육성방안

1.2 분야별

1.1.1 정부 사업과 연계하여 유치 또는 설립을 진행할 부분

		정부사업 확보
분야별	출판	-전자책 도서관 건립
	만화	-만화 전문 아카데미 유치
	음악	-음악 창작소 유치
	게임	-글로벌게임센터의 강원도 유치 -게임 창작스튜디오 설립 및 이스포츠시설 구축
	영화	
	애니메이션	-Asia-EU Cartoon Connection 유치
	방송	
	캐릭터	
공통사항		-지역 스토리랩 운영 지원 사업 유치 -콘텐츠코리아랩 유치

1.1.2 도 자체 사업 또는 관련 기관과 협력하여 진행할 부분

		도 자체 / 기관과 협력
분야별	출판	
	만화	
	음악	
	게임	
	영화	
	애니메이션	
	방송	
	캐릭터	
공통사항		-이야기 산업 기반 마련 -스토리텔링 축제 개최 -이야기 포털 구축 -원활한 정보제공 및 지원체계 구축

1.1.3 기업 육성에 중점을 두고 진행할 부분

		기업 육성
분야별	출판	
	만화	
	음악	
	게임	
	영화	
	애니메이션	-도 공무원 교육용 애니메이션 제작 지원
	방송	
	캐릭터	-애니메이션 재도약을 위한 캐릭터 산업의 활성화 -3D프린터 활용 캐릭터 제작 지원
공통사항		-완구 산업 클러스터 조성 -창조기업 클러스터 페어 개최

1.1.4 인재 양성에 중점을 두고 진행할 부분

		인재 양성
분야별	출판	
	만화	-카툰 창작스튜디오 설립
	음악	
	게임	
	영화	
	애니메이션	
	방송	-드론 교육 및 활용
	캐릭터	
공통사항		

강원도 ICT융복합 콘텐츠산업 육성방안

1.1.5 콘텐츠 활용이나 다른 분야와의 접목에 중점을 두고 진행할 부분

		콘텐츠 활용
분야별	출판	
	만화	
	음악	
	게임	
	영화	-강원도 영화스튜디오 건립
	애니메이션	
	방송	-웹 영상콘텐츠 활성화 지원
	캐릭터	-캐릭터 마을, 카페, 테마파크 조성
공통사항		-실감미디어 관광콘텐츠 개발 및 적용 -콘텐츠 출구전략(공영 미디어 P.P. 설립 운영) 마련 -국제 토이 박람회 개최 -매니아 문화 콘텐츠(매니아 축제) 개발 -도내 행사를 활용한 새로운 콘텐츠 개발 및 발전

1.1.6 기타 포괄적 목적에 중점을 두고 진행할 부분

		기타
분야별	출판	
	만화	
	음악	
	게임	
	영화	
	애니메이션	-애니메이션 유통 플랫폼의 다양화
	방송	
	캐릭터	
공통사항		-한국전자통신연구원 강원권연구센터 유치 -문화콘텐츠산업 진흥조례 제정

2. 기간별 추진계획

2.1 단기

- 2015년부터 2017년사이에 수행할 과제 목록 및 예산

구분	추진사업명	사업 시작시기	예산
문화 자산의 발굴 및 활용 (4)	지역스토리랩 운영 지원 사업 유치	2016~	1.5억원
	이야기 산업 기반 마련	2016~	2억원
	스토리텔링 축제 개최	2017~	연간 1.5억원
	이야기 포털 구축	2017~	2억원
콘텐츠 창작 기반 구축 (9)	문화콘텐츠산업 진흥 조례 제정	2015	-
	만화 전문 아카데미 유치	2015~	3천만원
	완구(토이) 산업 클러스터 조성	2015~	20억원
	카툰 창작 스튜디오 설립	2016~	3억원
	음악창작소 유치	2016~	10억원
	글로벌게임센터의 강원도 유치	2016~	15억원
	콘텐츠코리아 랩 유치	2016~	1천만원
	원활한 정보 제공 및 지원체계 구축	2016~	1.5억원
	창조 콘텐츠기업 클러스터 페어 개최	2016~	연간 1억
콘텐츠 개발 활성화 (4)	드론 교육 및 활용	2016~	2.5억원
	도 공무원 교육용 애니메이션 제작 지원	2016~	연간 5천만원
	실감미디어 관광콘텐츠 개발 및 적용	2017~	3억원
	3D프린터 활용 캐릭터 제작 지원	2017~	연간 5천만원
콘텐츠 유통 기반 구축 (3)	애니메이션(지역 내 생산 콘텐츠) 유통 플랫폼의 다양화	2016~	5천만원
	Asia-EU cartoon connection 강원도 유치	2016~	2억원
	웹 영상콘텐츠 활성화 지원	2016~	연간 1억원
콘텐츠의 관광 자원화 (4)	국제 토이 박람회 개최	2016~	20억원
	도내 행사를 활용한 새로운 콘텐츠 개발 및 발전	2016~	3억원
	캐릭터를 활용한 캐릭터 마을, 카페, 테마파크 조성	2017~	1억원
	특정 장르에 집중한 매니아 문화콘텐츠(매니아 축제) 개발	2017~	5억원

강원도 ICT융복합 콘텐츠산업 육성방안

2.2 중장기

2018년 이후 수행할 과제 목록 및 예산

구분	추진사업명	사업 시작시기	예산
콘텐츠 창작 기반 구축 (3)	게임 창작스튜디오 설립 및 이스포츠시설 구축	2018~	3억원
	한국전자통신연구원(ETRI) 강원권연구센터 유치	2019	8천만원
	강원도 영화스튜디오(종합촬영소) 건립	2019~	20억원
콘텐츠 개발 활성화 (1)	애니메이션 재도약을 위한 캐릭터 산업의 활성화	2018~	3억원
콘텐츠 유통 기반 구축 (2)	전자책 도서관 건립 추진	2019~	15억원
	콘텐츠 출구전략(공영 미디어 P.P. 설립 운영) 마련	2019~	21억원 외 연간 5억원

제10장

강원도 문화콘텐츠 조례제정

1. 기존 조례분석

- 타 지자체의 문화콘텐츠산업 육성 조례를 검토

■ 표 10-1. 시군별 문화콘텐츠산업 진흥(육성) 조례

시·군	조례명
경기도	경기도 문화콘텐츠산업 진흥 조례([시행 2011.6.2.] [경기도조례 제 4198호, 2011.6.2., 타법개정])
경상북도	경상북도 문화콘텐츠산업 육성 조례([시행 2011.5.30.] [경상북도조례 제3257호, 2011.5.30., 타법개정])
광주광역시	광주광역시 문화콘텐츠 진흥조례([시행 2011.5.13.] [광주광역시조례 제3946호, 2011.5.13., 일부개정])
대전광역시	대전광역시 문화콘텐츠산업 진흥 조례([시행 2011.12.30.] [대전광역시조례 제4020호, 2011.12.30., 제정])
인천광역시	인천광역시 문화콘텐츠산업 진흥 조례([시행 2009.11.9.] [인천광역시조례 제4347호, 2009.11.9., 제정])
전라북도	전라북도 문화콘텐츠산업 육성 조례([시행 2011.7.1.] [전라북도조례 제3582호, 2011.7.1., 제정])
제주특별자치도	제주특별자치도 문화콘텐츠산업 진흥 조례([시행 2014.8.13.] [제주특별자치도조례 제1198호, 2014.8.13., 일부개정])

자료: 국가법령정보센터 홈페이지(<http://law.go.kr>)

2. 타 지자체 조례분석

구분	설명	경기도	경상북도	광주광역시	대전광역시	인천광역시	전라북도	제주특별자치도	강원도
제정		2011.6.2	2011.5.30	2011.5.13	2011.12.30	2009.11.9	2011.7.1	2014.8.13	2015.8
1.목적	조례 제정 목적	○	○	○	○	○	○	○	○
2.정의	문화콘텐츠산업 정의	○	○	○	○	○	○	(간단하게 정의) ○	○
3.문화콘텐츠 산업의 중장기 육성계획 수립 등	중·장기계획을 수립시행함	○	○	○	○ (5년 중기, 10년 장기)	○	○	(진흥계획 5년마다 수립, 2년마다 추진상황 의회 상임위 보고) ○	○
4.문화콘텐츠 기업에 대한 지원	입주공간, 보조금, 임대료 등 지원	○	○	△ (제작자의 지원)	○	○	○ (기업·법인·단체 등 지원)	○ (사업자에 대한 지원)	○
5.제작지원	창작자와 제작자에게 소요자금을 지원	○	X	X	○	○	X	○	○
6. 창업의 지원	창업자금의 융자 등 지원	○	X	○	○	○	X	○	○
7.기업 등 유치	해당 지자체로 이전시 지원	○	○	○	X	○	X	○ (이전기업 등 지원)	○

구분	설명	경기도	경상북도	광주광역시	대전광역시	인천광역시	전라북도	제주특별자치도	강원도
8. 외국인투자유치의 촉진	외국인투자를 촉진	○	X	X	X	○	X	○	○
9. 기술개발	기술개발 촉진을 위해 예산범위내 지원	○	○	△ (기술 및 문화콘텐츠 개발의 촉진)	○	○	X	○	○
10. 전문인력의 양성	인력양성을 수행하는 대학, 연구소 등에 예산의 범위내 지원	○	○	○	X	○	X	○	○
11. 국제교류	해외마케팅·홍보활동·국제행사 등의 사업 지원	○	○	△ (해외진출 지원 등)	○	X	X	○	○
12. 세계지원	사업자에게 세계지원을 할 수 있음	X	X	○	X	X	○	X	X
13. 협력체계 구축	연구사업의 지원, 국제기구, 기초자치단체 등과 협력체계 구축	X	○	○	X	X	X	X	X
14. 문화산업진흥지구의 조성지원	문화산업진흥지구 및 입주기업 기업 조성지원	X	○	X	○	○ (산업단지 조성 등)	X	○ (산업단지 조성 등)	○ (산업단지 조성 등)

강원도 ICT융복합 콘텐츠산업 육성방안

구분	설명	경기도	경상북도	관주 광역시	대전 광역시	인천 광역시	전라북도	제주특별자치도	강원도
15.문화콘텐츠 저변확대 등	필요 시설을 마련하고 체험 및 교육프로그램 등 운영	X	X	O	X	X	X	X	X
16.전문가 활용	관련 실·과에 외부 인력 배치	X	X	O	X	X	X	X	X
17.문화산업통계의 조사	문화산업통계를 작성	X	X	X	X	X	O	X	X
18. 문화콘텐츠산업진흥원업진흥원(지원센터) 설립 및 지원	문화콘텐츠산업진흥원 설립 및 지원	X	X	X	X	O (지원센터 설립)	O (진흥원 설립)	X	X
19.투자조합 활성화	투자조합의 활성화 노력	X	X	O	X	X	X	X	X
20.사무의 위탁	사무의 일부를 공공단체 또는 법인에 위탁	X	X	O	O	O	X	O	O
21. 자문위원회 설치 및 기능	진흥위원회(또는 자문위원회) 설치	O (진흥위원회)	O (자문위원회)	O (진흥위원회)	X	O (진흥위원회)	O (진흥위원회)	O (진흥위원회)	O (진흥위원회)
22. 구성	위원회의 구성: 위원장 및 위원 (15인 이내)	O	O	O	X	O	O	O	O
23.위원의 임기	위원의 임기: 2년(연임가능)	△ ('구성'에 포함)	△ ('구성'에 포함)	O	X	O	O	O	O
24. 위원장의 직무	위원장은 업무총괄, 부위원장은 위원장 보좌	O	O	O	X	O	O	O	O

구분	설명	경기도	경상북도	광주광역시	대전광역시	인천광역시	전라북도	제주특별자치도	강원도
25. 회의 등	회의 소집: 정기/임시	○	○	○	×	○	○	○	○
26. 위원의 위촉해제	위촉 해제 사유	○	○	○	×	○	○	×	○
27. 간사 및 서기	간사 및 서기 각 1명	○	○	×	×	○	×	△ (간사 1명= 담당과장)	○
28. 관계기관 등 협조요청	위원회는 필요시, 관련기관에 협조 요청	○	○	○	×	○	×	○	○
29. 공청회 등	정책관련 필요시 공청회 또는 세미나 등 개최	×	×	○	×	×	×	×	×
30. 수당 및 여비	실비 지급	○	○	○	×	○	○	○	○
31. 문화콘텐츠육성기금의 설치	기금을 설치·운영할 수 있음	○	×	×	×	×	×	×	×
32. 권한의 위임·위탁	권한의 일부를 시장·군수·진흥원에 위탁	○	×	×	×	×	×	×	×
33. 다른 조례의 준용	미 규정한 사항은 지자체 보조금관리조례를 준용	×	×	×	×	×	×	○	×
34. 시행규칙	필요한 사항은 규칙으로 정함	○	○	○	×	○	○	○	○
부칙	공포날부터 시행	○	○	○	○	○	○	○	○

3. 강원도 문화콘텐츠산업 육성 조례(안)

제1조(목적) 이 조례는 「문화산업진흥 기본법」에 따라 강원도 문화콘텐츠산업의 기반조성 및 경쟁력 강화를 위하여 문화콘텐츠산업의 진흥 및 지원에 필요한 사항을 정함으로써 도민의 문화적 삶의 질 향상과 지역경제 활성화에 이바지함을 목적으로 한다.

제2조(정의) ① 이 조례에서 사용하는 용어의 정의는 다음과 같다.

1. "문화콘텐츠산업"이란 문화적 요소가 체화(體化)되어 경제적 부가가치를 창출하는 콘텐츠 또는 이를 제공하는 서비스(이들의 복합체를 포함한다)의 제작·유통·이용 등과 관련한 산업을 말한다.

가. 영화·비디오물, 음악, 게임, 출판·인쇄·정기간행물, 방송영상물, 문화재 등과 관련된 산업

나. 만화·캐릭터·애니메이션·에듀테인먼트·모바일문화콘텐츠·디자인(산업디자인은 제외한다)·광고·공연·미술품·공예품과 관련된 산업

다. 디지털문화콘텐츠, 사용자제작문화콘텐츠 및 멀티미디어문화콘텐츠의 수집·가공·개발·제작·생산·저장·검색·유통 등과 이에 관련된 서비스를 하는 산업

라. 그 밖에 전통의상·한식 등 전통문화 자원을 활용하는 산업

2. "콘텐츠"란 부호·문자·도형·색채·음성·음향·이미지 및 영상 등(이들의 복합체를 포함한다)의 자료 또는 정보를 말한다.

② 이 조례에서 사용하는 용어의 뜻은 제1항에서 정하는 것을 제외하고는 「문화산업진흥 기본법」제2조 및 「콘텐츠산업 진흥법」제2조에 따른다.

제3조(문화콘텐츠산업의 중·장기 기본계획 수립 등) ① 강원도지사(이하 "도지사"라 한다)는 문화콘텐츠산업의 진흥에 관한 기본적이고 종합적인 중·장기 기본계획을 수립·시행한다.

② 도지사는 기본계획의 수립과 집행을 위하여 필요한 때에는 시장·군수와 공공기관·연구소·법인·단체·대학·민간기업·개인 등에게 자문을 구하거나 필요한 협조를 요청할 수 있다.

제4조(문화콘텐츠기업에 대한 지원) 도지사는 문화콘텐츠산업과 관련된 사업을 하는 사람에게 다음 각 호의 사항을 지원할 수 있다.

1. 입주공간 및 임대료
2. 고용 및 교육훈련 보조금
3. 첨단기술과 장비의 제공
4. 인력양성을 위한 교육·훈련
5. 국내·외 문화콘텐츠 전시회 참가 및 홍보
6. 로케이션 인센티브
7. 문화콘텐츠상품의 해외시장 진출

제5조(제작지원) 도지사는 문화콘텐츠산업의 경쟁력을 강화하고 고품질 문화콘텐츠상품의 생산활동을 촉진하기 위하여 창작자와 제작자에게 소요자금을 지원할 수 있다.

제6조(창업의 지원) 도지사는 문화콘텐츠산업에 관한 창업을 촉진하고 창업자의 성장·발전을 위하여 창업자금의 융자 등 필요한 지원을 할 수 있다.

제7조(기업 등 유치) 도지사는 문화콘텐츠산업과 관련된 기업·연구기관·단체 등을 도내로 유치하기 위하여 타 시·도에 소재하는 기업 등이 도내로 이전하는 경우에 제4조 각 호의 지원할 수 있다.

제8조(외국인 투자유치의 촉진) 문화콘텐츠산업에의 외국인 투자를 촉진하기 위한 지원에 관한 사항은 「강원도 외국인 투자유치 촉진에 관한 조례」가 정하는 바에 따른다.

제9조(기술개발) 도지사는 문화콘텐츠산업과 관련된 기술개발을 촉진하기 위한 시책을 수립·집행하고 콘텐츠 기술개발을 위하여 공모를 통하여 선정된 연구과제에 대하여 예산의 범위에서 지원을 할 수 있다.

제10조(전문인력의 양성) 도지사는 문화콘텐츠 창작을 활성화하기 위하여 전문인력의 양성사업을 수행하는 연구소 등에 대하여 예산의 범위에서 지원을 할 수 있다.

제11조(국제교류) 도지사는 문화콘텐츠상품의 수출경쟁력을 촉진하고 해외시장진출을 활성화하기 위하여 방송·인터넷 등을 통한 해외마케팅·홍보활동, 국제행사 및 견본시장 참여, 외국과의 공동제작 등의 사업을 지원할 수 있다.

제12조(협력체제 구축) 도지사는 문화콘텐츠산업 육성을 위하여 기술의 개발과 조사·연구사업의 지원, 외국 및 문화산업 관련 국제기구, 기초자치단체 등과 협력체제를 구축할 수 있다.

제13조(문화산업단지 및 문화산업진흥지구의 조성 등) ① 도지사는 「문화산업진흥 기본법」에 따라 지정한 문화산업단지 및 문화산업진흥지구의 조성과 관련하여 필요한 경우 조성계획을 시행하는 자에게 소요되는 경비를 예산의 범위에서 지원할 수 있다.

② 도지사는 문화콘텐츠산업의 진흥을 위하여 「문화산업진흥 기본법」에 따라 문화산업단지 등에 문화산업진흥시설을 집중적으로 조성하거나 입주하게 할 수 있으며, 민간인 등이 문화산업진흥시설을 쉽게 설치할 수 있도록 필요한 지원을 할 수 있다.

제14조(진흥위원회의 설치 및 기능) ① 문화산업진흥에 관한 중요시책의 자문에 응하기 위하여 강원도 문화콘텐츠산업 진흥위원회(이하 "위원회"라 한다)를 둔다.

② 위원회는 다음 각 호의 사항에 대하여 자문한다.

1. 문화콘텐츠산업정책의 개발과 자문
2. 문화산업진흥지구 지정·해제에 관한 사항
3. 그 밖의 문화콘텐츠산업진흥에 관한 중요사항

제15조(구성) ① 위원회는 위원장과 부위원장을 포함한 15인 이내의 위원으로 구성한다.

② 위원장은 경제부지사가 되고, 부위원장은 위원회의 동의를 얻어 위원장이 정한다.

강원도 ICT융복합 콘텐츠산업 육성방안

③ 강원도 경제부지사와 문화관광체육국장은 당연직 위원이 되고, 위촉직 위원은 다음 각 호의 1에 해당하는 자 중에서 도지사가 위촉한다.

1. 강원도의회가 추천하는 도의회 의원
2. 문화콘텐츠산업 관련학과 교수, 콘텐츠 제작자, 연구소, 관련업계 대표 등
3. 기타 문화콘텐츠산업에 관하여 전문적 지식과 경험이 풍부한 사람
- ④ 위촉직 위원의 임기는 2년으로 하되, 연임할 수 있다.

제16조(위원장의 직무) ① 위원장은 위원회를 대표하며, 위원회 업무를 총괄한다.

② 부위원장은 위원장을 보좌하고 위원장이 부득이한 사유로 그 직무를 수행할 수 없을 때에는 그 직무를 대행한다.

제17조(회의 등) ① 정기회의는 연 2회 개최한다.

② 임시회의는 위원장이 필요하다고 인정하는 경우에 개최한다.

③ 위원회의 회의는 재적위원 과반수의 출석으로 개의하고, 출석위원 과반수의 찬성으로 의결한다.

제18조(위원의 해촉) 도지사는 다음 각 호의 사유가 발생한 때에는 위원을 해촉할 수 있다.

1. 장기치료를 요하는 질병으로 위원의 직무를 수행하기 어려울 때
2. 품위손상 등 위원의 직무를 수행하는데 부적합하다고 인정된 때

제19조(간사 및 서기) ① 위원회에 간사 및 서기 각 1명을 둔다.

② 간사와 서기는 도의 업무담당 과장과 담당 사무관이 된다.

③ 간사는 위원장의 명을 받아 위원회의 사무를 처리하고, 회의에 출석하여 발언할 수 있으며, 서기는 간사를 보조한다.

제20조(관계기관 등 협조요청) 위원회는 필요하다고 인정한 때에는 관계기관·단체 등에게 자료 및 의견 제출 등 필요한 협조를 요청할 수 있다.

제21조(수당 및 여비) 공무원이 아닌 위원에 대하여는 「강원도 위원회 실비변상 조례(?)」가 정하는 바에 따라 수당·여비 등의 실비를 지급할 수 있다.

제22조(사무의 위탁) ① 도지사는 문화콘텐츠산업의 육성을 위하여 필요한 경우 관리·운영에 관한 사무를 공공단체 또는 법인에 위탁할 수 있다.

② 도지사는 제1항에 따라 사업을 위탁한 경우 수탁자에게 예산의 범위 내에서 시설의 운영과 사업수행에 필요한 경비를 보조할 수 있다.

제23조(시행규칙) 이 조례의 시행에 관하여 필요한 사항은 규칙으로 정한다.

부칙

이 조례는 공포한 날부터 시행한다.

부 록

타 지자체의 문화콘텐츠산업 육성(진흥)조례¹¹³⁾

1. 경기도 문화콘텐츠산업 진흥 조례([시행 2011.6.2.] [경기도조례 제4198호, 2011.6.2., 타법개정])

제1조(목적) 이 조례는 「문화산업진흥 기본법」 제3조에 따라 경기도 문화콘텐츠산업의 육성 및 지원에 필요한 사항을 정하여 문화콘텐츠산업 발전의 기반을 조성하고 경쟁력을 강화함으로써 주민의 문화적 삶의 질 향상과 지역경제 활성화에 이바지함을 목적으로 한다.

제2조(정의) 이 조례에서 사용하는 용어의 정의는 다음과 같다.

1. “문화콘텐츠산업”이라 함은 문화적 요소가 체화되어 경제적 부가가치를 창출하는 콘텐츠 또는 이를 제공하는 서비스(이들의 복합체를 포함한다)의 제작·유통·이용 등과 관련한 산업으로 다음 각 목의 어느 하나에 해당하는 것을 포함한다.
 - 가. 영화와 관련된 산업
 - 나. 음반·비디오물·게임물과 관련된 산업
 - 다. 방송영상, 광고와 관련된 산업
 - 라. 만화·캐릭터·애니메이션·에듀테인먼트·모바일문화콘텐츠·디자인 (산업 디자인을 제외한다)과 관련된 산업
 - 마. 디지털문화콘텐츠 및 멀티미디어문화콘텐츠의 수집·가공·개발·제작·생산·저장·검색·유통 등과 이에 관련된 서비스를 행하는 산업
2. “콘텐츠”란 부호·문자·음성·음향 및 영상 등의 자료 또는 정보를 말한다.
3. “디지털콘텐츠”란 부호·문자·음성·음향 및 영상 등의 자료 또는 정보로서 그 보존 및 이용에 효율을 높일 수 있도록 디지털 형태로 제작 또는 처리한 것을 말한다.
4. “디지털문화콘텐츠”란 문화적 요소가 체화된 디지털콘텐츠를 말한다.
5. “멀티미디어콘텐츠”란 부호·문자·음성·음향 및 영상 등과 관련된 미디어를 유기적으로 복합시켜 새로운 표현 및 저장기능을 갖게 한 콘텐츠를 말한다.
6. “에듀테인먼트”란 문화콘텐츠를 유기적으로 복합시켜 기획 및 제작된 것으로 교육적으로 활용될 수 있는 것을 말한다.

제3조(문화콘텐츠산업의 중·장기 기본계획 수립 등) ① 경기도지사(이하 “도지사”라 한다)는 문화콘텐츠산업의 진흥에 관한 기본적이고 종합적인 중·장기 기본계획을 수립·시행한다.

② 도지사는 기본계획의 수립과 집행을 위하여 필요한 때에는 시장·군수와 공공기관·연구소·법인·단체·대학·민간기업·개인 등에게 자문을 구하거나 필요한 협조를 요청할 수 있다.

제4조(문화콘텐츠기업에 대한 지원) 도지사는 문화콘텐츠산업과 관련된 사업을 하는 사람에게 다음 각 호의 사항을 지원할 수 있다.

1. 입주공간
2. 고용 및 교육훈련 보조금

113) 국가법령정보센터 홈페이지(<http://law.go.kr>)

강원도 ICT융복합 콘텐츠산업 육성방안

3. 임대료
4. 첨단기술과 장비
5. 인력양성을 위한 교육·훈련
6. 국내·외 문화콘텐츠 전시회 참가 및 홍보
7. 로케이션 인센티브

제5조(제작지원) 도지사는 문화콘텐츠산업의 경쟁력을 강화하고 고품질 문화콘텐츠상품의 생산활동을 촉진하기 위하여 창작자와 제작자에게 소요자금을 지원할 수 있다.

제6조(창업의 지원) 도지사는 문화콘텐츠산업에 관한 창업을 촉진하고 창업자의 성장·발전을 위하여 창업자금의 융자 등 필요한 지원을 할 수 있다.

제7조(기업 등 유치) 도지사는 문화콘텐츠산업과 관련된 기업·연구기관·단체 등을 도내로 유치하기 위하여 타 시·도에 소재하는 기업 등이 도내로 이전하는 경우에 제4조 각 호의 지원을 할 수 있다.

제8조(외국인투자유치의 촉진) 문화콘텐츠산업에의 외국인투자를 촉진하기 위한 지원은 「경기도 외국인 투자유치 및 지원 조례」가 정하는 바에 따른다.

제9조(기술개발) 도지사는 문화콘텐츠산업과 관련된 기술개발을 촉진하기 위한 시책을 수립·집행하고 콘텐츠 기술개발을 위하여 공모를 통하여 선정된 연구과제에 대하여 예산의 범위에서 지원을 할 수 있다.

제10조(전문인력의 양성) 도지사는 문화콘텐츠 창작을 활성화하기 위하여 전문인력의 양성사업을 수행하는 연구소 등에 대하여 예산의 범위에서 지원을 할 수 있다.

제11조(국제교류) 도지사는 문화콘텐츠상품의 수출경쟁력을 촉진하고 해외시장진출을 활성화하기 위하여 방송·인터넷 등을 통한 해외마케팅·홍보활동, 국제행사 및 견본시장 참여, 외국과의 공동제작 등의 사업을 지원할 수 있다.

제12조(자문위원회의 설치 및 기능) ① 문화산업진흥에 관한 중요시책의 자문에 응하기 위하여 경기도 문화콘텐츠산업 진흥위원회(이하 “위원회”라 한다)를 둔다.

② 위원회는 다음 각 호의 사항에 대하여 자문한다.

1. 문화콘텐츠산업정책의 개발과 자문
2. 문화산업진흥지구 지정·해제에 관한 사항
3. 그 밖의 문화콘텐츠산업진흥에 관한 중요사항

제13조(구성) ① 위원회는 위원장 1명과 부위원장 1명, 당연직 2명(문화체육관광국장, 경기 디지털콘텐츠진흥원장)을 포함한 15명 이내의 위원으로 구성한다. <개정 2011.6.2.>

② 위원장은 도지사가 되고, 부위원장은 위원회의 동의를 얻어 위원장이 정한다.

③ 위원은 경기도의회(이하 “도의회”라 한다) 의장이 추천하는 도의회 의원 2명, 문화콘텐츠산업의 지식과 경험이 풍부한 사람 중에서 도지사가 위촉한다.

④ 위촉직 위원의 임기는 2년으로 하되, 1회에 한하여 연임할 수 있다.

제14조(위원장의 직무) ① 위원장은 위원회를 대표하며, 업무를 총괄한다.

② 부위원장은 위원장을 보좌하고, 위원장이 사고가 있을 때에는 그 직무를 대행한다.

제15조(회의 등) ① 위원장은 위원회의 회의를 소집하고 그 의장이 된다.

② 정기회의는 반기별 1회 개최한다.

③ 임시회의는 위원장이 필요하다고 인정하는 경우에 개최한다.

④ 위원회의 회의는 재적위원 과반수의 출석으로 개의한다.

제16조(위원의 위촉해제) 도지사는 다음 각 호의 사유가 발생한 때에는 위원을 위촉해제할 수 있다.

1. 장기치료를 요하는 질병으로 위원의 직무를 수행하기 어려울 때
2. 품위손상 등 위원의 직무를 수행하는데 부적합하다고 인정된 때

제17조(간사 및 서기) ① 위원회에 간사 및 서기 각 1명을 둔다.

② 간사와 서기는 도의 업무담당 과장과 담당 사무관이 된다.

③ 간사는 위원장의 명을 받아 위원회의 사무를 처리하고, 회의에 출석하여 발언할 수 있으며, 서기는 간사를 보조한다.

제18조(관계기관 등 협조요청) 위원회는 필요하다고 인정한 때에는 관계기관·단체 등에게 자료 및 의견 제출 등 필요한 협조를 요청할 수 있다.

제19조(수당 및 여비) 공무원이 아닌 위원에 대하여는 「경기도 위원회 실비변상 조례」가 정하는 바에 따라 수당·여비 등의 실비를 지급할 수 있다.

제20조(문화콘텐츠육성기금의 설치) 도지사는 문화산업의 진흥을 위한 재원을 확보하기 위하여 「지방자치법」 제142조에 따라 경기도문화콘텐츠육성기금을 설치·운용할 수 있다.

제21조(권한의 위임·위탁) 도지사는 이 조례에 의한 권한의 일부를 시장·군수에게 위임하거나 재단법인 경기디지털콘텐츠진흥원에 위탁할 수 있다.

제22조(시행규칙) 이 조례의 시행에 관하여 필요한 사항은 규칙으로 정한다.

부칙 <제4198호, 2011.6.2>

제1조(시행일)이 조례는 공포한 날부터 시행한다. 다만, 제87조 및 별표 4의 개정규정은 2011년 7월 22일부터 시행한다.

제2조(다른 조례의 개정)(1)항~(3)항 생략

(4) 경기도 문화콘텐츠산업 지원 조례 일부를 다음과 같이 개정한다.

제13조제1항 중 “문화관광국장”을 “문화체육관광국장”으로 한다.

(5)~(16)항 생략

2. 경상북도 문화콘텐츠산업 육성 조례(〔시행 2011.5.30.〕 [경상북도조례 제3257호, 2011.5.30., 타법개정])

제1조(목적) 이 조례는 「문화산업진흥 기본법」 제3조에 따라 경상북도 문화콘텐츠산업의 육성 및 지원에 필요한 사항을 정하여 문화콘텐츠산업 발전의 기반을 조성하고 경쟁력을 강화함으로써 도민의 문화적 삶의 질 향상과 지역경제 활성화에 이바지함을 목적으로 한다.

제2조(정의) 이 조례에서 사용하는 용어의 정의는 다음과 같다.

1. “문화콘텐츠산업”이라 함은 문화적 요소가 체화되어 경제적 부가가치를 창출하는 콘텐츠 또는 이를 제공하는 서비스(이들의 복합체를 포함한다)의 제작·유통·이용 등과 관련한 산업으로 다음 각 목의 어느 하나에 해당하는 것을 말한다.
 - 가. 영화·비디오물과 관련된 산업
 - 나. 음악·게임과 관련된 산업
 - 다. 출판·인쇄·정기간행물과 관련된 산업
 - 라. 방송영상물과 관련된 산업
 - 마. 문화제와 관련된 산업
 - 바. 만화·캐릭터·애니메이션·에듀테인먼트·모바일문화콘텐츠·디자인(산업디자인은 제외한다)·광고·공연·미술품·공예품과 관련된 산업
 - 사. 디지털문화콘텐츠, 사용자제작문화콘텐츠 및 멀티미디어문화콘텐츠의 수집·가공·개발·제작·생산·저장·검색·유통 등과 이에 관련된 서비스를 하는 산업
 - 아. 그 밖에 전통의상·식품 등 전통문화 자원을 활용하는 산업
2. “콘텐츠”란 부호·문자·음성·음향 및 영상 등의 자료 또는 정보를 말한다.
3. “문화콘텐츠”란 문화적 요소가 체화된 콘텐츠를 말한다.
4. “문화산업진흥지구”란 문화산업 관련 기업 및 대학, 연구소 등의 밀집도가 다른 지역보다 높은 지역으로서 집적화를 통한 문화산업 관련 기업 및 대학, 연구소 등의 영업활동·연구개발·인력양성·공동제작 등을 장려하고 촉진하기 위하여 지정된 지역을 말한다.

제3조(문화콘텐츠산업의 중·장기 기본계획 수립 등) ① 경상북도지사(이하 “도지사”라 한다)는 문화콘텐츠산업의 육성에 관한 기본적이고 종합적인 중·장기 기본계획을 수립·시행한다.

② 도지사는 기본계획의 수립과 집행을 위하여 필요한 때에는 시장·군수에게 협조를 요청할 수 있으며, 공공기관·연구소·단체·대학 등에게 자문을 구하거나 협조를 요청할 수 있다.

제4조(문화콘텐츠산업 등에 대한 지원) ① 도지사는 문화콘텐츠산업과 관련된 사업을 하는 사업자에게 다음 각 호의 사항을 지원할 수 있다.

1. 입주공간
2. 고용 및 교육훈련 보조금
3. 임대료
4. 첨단기술과 장비
5. 전문인력양성을 위한 교육·훈련
6. 국내·외 문화콘텐츠 전시회 참가 및 홍보
7. 로케이션 인센티브

② 도지사는 문화콘텐츠산업의 경쟁력을 강화하고 우수 문화콘텐츠상품의 생산활동을 촉진

하기 위하여 창작자와 제작자에게 필요한 지원을 할 수 있다.

③ 도지사는 문화콘텐츠산업에 관한 창업을 촉진하고 창업자의 성장·발전을 위하여 필요한 지원을 할 수 있다.

제5조(기업 등 유치) 도지사는 문화콘텐츠산업과 관련된 기업·연구기관·단체 등을 도내로 유치하기 위하여 타 시·도에 소재하는 기업 등이 도내로 이전하는 경우에 제4조 제1항 각 호의 지원을 할 수 있다.

제6조(기술개발) 도지사는 문화콘텐츠산업과 관련된 기술개발을 촉진하기 위한 시책을 수립·집행하고 콘텐츠 기술개발을 위하여 공모를 통하여 선정된 연구과제에 대하여 예산의 범위에서 지원을 할 수 있다.

제7조(전문인력의 양성) ① 도지사는 문화콘텐츠 창작을 활성화하기 위하여 전문인력의 양성사업을 수행하는 기관, 단체, 연구소, 대학 등에 대하여 예산의 범위에서 지원을 할 수 있다.

② 도지사는 문화콘텐츠 인력양성을 위하여 필요하다고 인정하는 기관(전문성을 갖춘 법인, 단체, 대학 등)을 문화콘텐츠 전문인력 양성기관으로 지정할 수 있다.

제8조(국제교류 지원) 도지사는 문화콘텐츠상품의 수출경쟁력을 촉진하고 해외시장 진출을 활성화하기 위하여 외국과의 공동제작, 방송·인터넷 등을 통한 해외마케팅·홍보활동, 외국인의 투자유치, 국제영상제·견본시장 참여 및 국내유치, 수출관련 협력체제의 구축 등의 사업을 지원할 수 있다.

제9조(협력체제 구축) 도지사는 문화콘텐츠산업 육성을 위하여 기술의 개발과 조사·연구사업의 지원, 외국 및 문화산업 관련 국제기구, 기초자치단체 등과 협력체제를 구축할 수 있다.

제10조(문화산업진흥지구의 조성지원) ① 도지사는 문화산업진흥지구의 조성과 관련하여 필요한 경우 문화산업진흥지구 조성계획을 시행하는 자에 대하여 지원할 수 있다.

② 문화산업진흥지구 입주하는 기업에 대해서는 제4조 제1항 각 호의 지원을 할 수 있다.

제11조(자문위원회의 설치 및 기능) ① 문화콘텐츠산업 육성에 관한 중요시책의 자문에 응하기 위하여 경상북도 문화콘텐츠산업 자문위원회(이하 “위원회”라 한다)를 둔다.

② 위원회의 기능은 다음 각 호와 같다.

1. 문화콘텐츠산업정책의 개발과 자문
2. 문화산업진흥지구 지정·해제에 관한 사항의 검토·자문
3. 문화콘텐츠산업 지원 등 그 밖의 중요사항의 자문

제12조(구성) ① 위원회는 위원장과 부위원장을 포함한 15인 이내의 위원으로 구성한다.

② 위원장은 행정부지사가 되고, 부위원장은 위원회의 동의를 얻어 위원장이 정한다.

③ 경상북도 행정부지사와 문화관광체육국장은 당연직 위원이 되고, 위촉직 위원은 다음 각 호의 1에 해당하는 자 중에서 도지사가 위촉한다.<개정'11.5.30>

1. 경상북도의회가 추천하는 도의회 의원
2. 문화콘텐츠산업 관련학과 교수, 콘텐츠 제작자, 연구소, 관련업계 대표 등
3. 기타 문화콘텐츠산업에 관하여 전문적 지식과 경험이 풍부한 사람

강원도 ICT융복합 콘텐츠산업 육성방안

④ 위촉직 위원의 임기는 2년으로 하되, 연임할 수 있다.

제13조(위원장의 직무) ① 위원장은 위원회를 대표하며, 위원회 업무를 총괄한다.

② 부위원장은 위원장을 보좌하고 위원장이 부득이한 사유로 그 직무를 수행할 수 없을 때에는 그 직무를 대행한다.

제14조(회의 등) ① 정기회의는 연 1회 개최한다.

② 임시회의는 위원장이 필요하다고 인정하는 경우에 개최한다.

③ 위원회의 회의는 재적위원 과반수의 출석으로 개의하고, 출석위원 과반수의 찬성으로 의결한다.

제15조(위원의 해촉) 도지사는 다음 각 호의 사유가 발생한 때에는 위원을 해촉할 수 있다.

1. 장기치료를 요하는 질병으로 위원의 직무를 수행하기 어려울 때
2. 품위손상 등 위원의 직무를 수행하는데 부적합하다고 인정된 때

제16조(간사 및 서기) ① 위원회에 간사 및 서기 각 1명을 둔다.

② 간사와 서기는 도의 업무담당 과장과 담당 사무관이 된다.

③ 간사는 위원장의 명을 받아 위원회의 사무를 처리하고, 회의에 출석하여 발언할 수 있으며, 서기는 간사를 보조한다.

제17조(관계기관 등 협조요청) 위원회는 필요하다고 인정한 때에는 관계기관·단체 등에게 자료 및 의견 제출 등 필요한 협조를 요청할 수 있다.

제18조(수당 및 여비) 공무원이 아닌 위원에 대하여는 「경상북도 위원회 실비변상 조례」가 정하는 바에 따라 수당·여비 등의 실비를 지급할 수 있다.

제19조(시행규칙) 이 조례의 시행에 관하여 필요한 사항은 규칙으로 정한다.

부칙 <제3257호, 2011.5.30>

이 조례는 공포한 날부터 시행한다.

3. 광주광역시 문화콘텐츠 진흥조례(〔시행 2011.5.13.〕 [광주광역시조례 제3946호, 2011.5.13., 일부개정])

제1조(목적) 이 조례는 「문화산업진흥 기본법」 제3조 및 「아시아문화중심도시 조성에 관한 특별법」 제15조에 따라 광주광역시 문화콘텐츠산업을 체계적으로 육성하기 위해 필요한 사항을 정함으로써 문화콘텐츠산업의 발전기반 조성 및 경쟁력 강화에 기여하고 시민의 문화적 삶의 질 향상과 지역경제 활성화에 이바지함을 목적으로 한다.

제2조(정의) 이 조례에서 사용하는 용어의 뜻은 다음과 같다.

1. “문화콘텐츠산업”이란 문화적 요소가 체화(體化)되어 경제적 부가가치를 창출하는 콘텐츠의 기획·개발·제작·생산·유통·소비 등과 이에 관련된 서비스를 하는 산업으로서 다음 각 목의 어느 하나에 해당하는 것을 말한다.
 - 가. 영화·비디오물과 관련된 산업
 - 나. 음악·게임과 관련된 산업
 - 다. 방송영상물과 관련된 산업
 - 라. 만화·캐릭터·애니메이션·에듀테인먼트·모바일문화콘텐츠·디자인(산업 디자인을 제외한다)과 관련된 산업
 - 마. 디지털문화콘텐츠 및 멀티미디어문화콘텐츠의 수집·가공·개발·제작·생산·저장·검색·유통 등과 이에 관련된 서비스를 행하는 산업
2. “콘텐츠”란 부호·문자·음성·음향 및 영상 등의 자료 또는 정보를 말한다.
3. “제작”이란 기획·개발·생산 등의 일련의 과정을 통하여 유형·무형의 문화상품을 만드는 것을 말하며 디지털화 등 전자적인 형태로 변환하거나 처리하는 것을 포함한다.
4. “제작자”란 문화콘텐츠 상품을 제작하는 개인·법인·투자조합 등을 말한다.

제3조(계획의 수립 등) ① 시장은 문화콘텐츠산업의 진흥을 위해 중·장기 계획(이하 “진흥계획”이라 한다)을 수립·시행한다.

- ② 진흥계획은 「아시아문화중심도시 조성에 관한 특별법」 제5조 및 제6조에 따른 종합계획 및 연차별실시계획과 연계하여야 한다.
- ③ 시장은 진흥계획을 바탕으로 매년 시행계획을 수립·시행한다.

제4조(창업의 지원) 시장은 문화콘텐츠산업에 관한 창업을 촉진하고 창업자의 성장·발전을 위하여 창업자금의 융자 등 필요한 지원을 할 수 있다.

제5조(제작자의 지원) 시장은 문화콘텐츠산업의 경쟁력 강화와 우수문화콘텐츠 상품의 제작을 촉진하기 위하여 제작자에게 다음 각 호의 사항에 소요되는 자금을 융자하거나 예산의 범위에서 지원할 수 있다.

1. 입주공간 및 임대료
2. 고용 및 교육훈련 보조금
3. 첨단기술과 장비
4. 인력양성을 위한 교육·훈련
5. 우수 문화콘텐츠 제작
6. 국내외 문화콘텐츠 전시회 참가 및 홍보

제6조(기술 및 문화콘텐츠 개발의 촉진) 시장은 문화콘텐츠산업과 관련된 기술 및 문화콘텐츠의 개발(이하 “기술개발사업”이라 한다)을 촉진하기 위한 시책을 수립·시행하고 기술개

강원도 ICT융복합 콘텐츠산업 육성방안

발사업을 수행하는 데에 드는 자금을 예산의 범위에서 지원할 수 있다.

제7조(전문인력의 양성) 시장은 문화콘텐츠산업의 진흥에 필요한 전문인력을 양성하기 위하여 「문화산업진흥 기본법」 제16조에 따라 문화산업 전문인력 양성기관을 지정하고 예산의 범위에서 필요한 경비를 지원할 수 있다.

제8조(기업 등 유치) ① 시장은 문화콘텐츠산업과 관련된 기업, 연구소 등이 광주광역시(이하 “시”라 한다)로 이전하는 경우 제5조 및 제6조에 따른 지원을 우선적으로 할 수 있다.
② 시장은 다른 지역으로부터 관내로 이주하는 문화콘텐츠 관련 우수인력에 대해서는 거주 공간을 제공할 수 있다.

제9조(해외진출 지원 등) 시장은 문화콘텐츠상품의 해외시장 진출을 활성화하기 위하여 관련 업체의 수출지원, 해외마케팅, 홍보활동, 외국인 투자유치, 전시회 참가, 국제행사 개최 등의 사업을 지원할 수 있다.

제10조(세제지원) 시장은 문화콘텐츠산업의 진흥을 위하여 문화콘텐츠 관련 사업자에 대하여 「광주광역시 시세 감면 조례」가 정하는 바에 따라 세제지원을 할 수 있다.

제11조(협력체계 구축 등) ① 시장은 문화콘텐츠산업의 육성과 상호 발전을 촉진하기 위하여 산학연 협력체계를 구축하고 협력사업을 추진할 수 있다. ② 시장은 문화콘텐츠산업 육성과 관련한 기관·단체에 대하여 행정적·재정적 지원을 할 수 있다.

제12조(문화콘텐츠 저변확대 등) 시장은 시민의 문화콘텐츠에 대한 인식의 제고와 정보 제공을 위하여 필요한 시설을 마련하고 문화콘텐츠 체험 및 교육프로그램 등을 운영할 수 있다.

제13조(전문가 활용) 시장은 문화콘텐츠산업 육성 시책의 전문성과 지속성 확보를 위하여 관련 실·과에 외부전문가를 영입하여 배치하도록 노력하여야 한다.

제14조(투자조합 활성화) 시장은 「아시아문화중심도시 조성에 관한 특별법」 제25조에 따른 아시아문화산업투자조합에 출자하는 등 투자조합의 활성화를 위하여 노력한다.

제15조(사무의 위탁) ① 시장은 문화콘텐츠산업의 진흥에 따른 사무의 일부를 관련 공공단체 또는 법인에 위탁할 수 있다.
② 시장은 제1항에 따라 사업을 위탁한 경우 수탁자에게 예산의 범위에서 시설의 운영과 사업수행에 필요한 경비를 보조할 수 있다.

제16조(문화콘텐츠산업 진흥위원회 설치 및 기능) ① 시장은 문화콘텐츠산업의 진흥에 관한 중요시책 등을 심의·자문하기 위하여 광주광역시 문화콘텐츠산업 진흥위원회(이하 “위원회”라 한다)를 설치하여 운영한다.

② 위원회는 다음 각 호의 사항을 심의·자문한다.

1. 제3조에 따른 계획의 수립 및 변경
2. 주요 문화콘텐츠산업 진흥시책의 추진
3. 문화콘텐츠산업 진흥을 위한 지원
4. 산학연 협력체계 구축
5. 그 밖에 시장이 필요하다고 인정하여 회의에 부치는 사항

③ 위원회가 심의·자문할 사항을 「광주광역시 아시아문화중심도시 조성에 관한 조례」 제30조에서 정한 투자진흥지구발전위원회에서 심의·자문할 수 있다. 이 경우 투자진흥지구 발

전위원회에서 심의·자문한 사항은 위원회에서 심의·자문한 것으로 본다. <본항 신설 2011.5.13>

제17조(구성) ① 위원회는 위원장 1명과 부위원장 1명을 포함하여 15명 이내의 위원으로 구성한다.

② 위원장은 행정부시장이 되며 부위원장은 위촉위원 중에서 호선한다.

③ 당연직 위원은 시 문화산업업무 담당국장, (재)광주정보·문화산업진흥원장이 되며, 위촉직 위원은 다음 각 호에 해당하는 사람 중에서 시장이 위촉한다.

1. 광주광역시의회에서 추천하는 사람
2. 문화콘텐츠산업 관련 단체에서 추천하는 사람
3. 문화콘텐츠산업과 관련하여 전문지식과 경험이 풍부한 사람

④ 위원회의 사무를 처리하기 위하여 간사 1명을 두되, 간사는 문화산업업무 담당과장이 된다.

제18조(위원의 임기) ① 위촉직 위원의 임기는 2년으로 하되 연임할 수 있다.

② 위촉직 위원의 사임 등으로 새로 위촉된 위원의 임기는 전임위원 임기의 남은 기간으로 한다.

제19조(위원장 등의 직무) ① 위원장은 위원회를 대표하고 위원회의 업무를 총괄한다.

② 부위원장은 위원장을 보좌하며, 위원장이 그 직무를 수행할 수 없을 때에는 그 직무를 대행한다. 위원장과 부위원장이 모두 직무를 수행할 수 없을 때에는 위원장이 미리 지명한 위원이 그 직무를 대행한다.

제20조(위원회 회의 등) ① 위원장은 회의의 의장이 되며 회의를 소집한다.

② 정기회의는 연 1회 개최한다.

③ 임시회의는 시장 또는 위원장이 필요하다고 인정하는 경우와 재적위원 3분의 1 이상의 요구가 있는 경우에 소집한다.

④ 위원회의 회의는 재적위원 과반수의 출석으로 개의하고, 출석위원 과반수의 찬성으로 의결한다.

제21조(위원의 위촉 해제) 시장은 다음 각 호의 사유가 발생한 때에는 위원의 위촉을 해제할 수 있다.

1. 질병 등의 사유로 위원이 직무를 수행 할 수 없다고 판단되는 경우
2. 그 밖에 품위손상 등으로 위원의 직무를 수행하는데 부적합하다고 인정되는 경우

제22조(관계기관에의 협조 요청) 위원회는 필요하다고 인정할 때에는 관계 기관이나 단체 등에게 자료 및 의견 제출 등 필요한 협조를 요청할 수 있다.

제23조(공청회 등) 위원회는 문화콘텐츠산업진흥 정책과 관련하여 필요한 경우 공청회 또는 세미나 등을 개최할 수 있다.

제24조(수당 및 여비) 위원회에 출석하거나 공무로 출장하는 위원에게는 「광주광역시 각종 위원회 구성 및 운영 등에 관한 조례」에 따라 수당과 여비를 지급할 수 있다.

제25조(시행규칙) 이 조례의 시행에 필요한 사항은 규칙으로 정한다.

부칙 <제3946호, 2011.5.13>

이 조례는 공포한 날부터 시행한다.

4. 대전광역시 문화콘텐츠산업 진흥조례 ([시행 2011.12.30.] [대전광역시조례 제4020호, 2011.12.30., 제정])

제1조(목적) 이 조례는 대전광역시 문화콘텐츠산업의 육성 및 지원에 필요한 사항을 정하여 문화콘텐츠산업 발전 기반조성 및 경쟁력 강화에 기여함으로써 시민의 문화적 삶의 질 향상과 지역경제 활성화에 이바지함을 목적으로 한다.

제2조(정의) 이 조례에서 사용하는 용어의 뜻은 다음과 같다.

1. “문화콘텐츠산업”이란 문화적 가치가 내포된 상품을 기획·개발·가공하여 생산하거나 유통, 마케팅 및 소비과정에 참여하여 경제적 부가가치를 창출하는 산업으로 다음 각 목의 어느 하나에 해당하는 것을 말한다.
 - 가. 영화, 비디오물, 음악, 게임, 출판, 인쇄, 정기간행물, 방송영상물, 문화재 등과 관련된 산업
 - 나. 만화·캐릭터·애니메이션·에듀테인먼트·모바일문화콘텐츠·디자인(산업디자인은 제외한다)·광고·공연·미술품·공연품과 관련된 산업
 - 다. 디지털문화콘텐츠, 사용자제작문화콘텐츠 및 멀티미디어문화콘텐츠의 수립·가공·개발·제작·생산·저장·검색·유통 등과 이에 관련된 서비스를 하는 산업
 - 라. 그 밖에 전통의상·한식 등 전통문화 자원을 활용하는 산업
2. “콘텐츠”란 부호·문자·도형·색채·음성·음향·이미지 및 영상 등(이들의 복합체를 포함한다)의 자료 또는 정보를 말한다.

제3조(문화콘텐츠산업 중·장기 기본계획 수립) ①대전광역시장(이하 “시장”이라 한다)은 문화콘텐츠산업의 진흥에 관한 종합적인 중·장기 기본계획으로 5년마다 중기기본계획을, 10년마다 장기기본계획을 수립·시행한다.

②시장은 기본계획의 수립과 집행을 위하여 필요한 경우에는 자치구·공공기관·대학·민간기업 등에 자문을 구하거나 협조를 요청할 수 있다.

제4조(문화콘텐츠산업 관련기업 지원) 시장은 문화콘텐츠산업 관련기업에 예산의 범위에서 다음 각 호의 사항을 지원할 수 있다.

1. 입주공간
2. 고용 및 교육훈련 보조금
3. 임대료
4. 첨단기술과 장비
5. 인력양성을 위한 교육·훈련
6. 국내외 문화콘텐츠 전시회 참가 및 홍보
7. 로케이션 인센티브
8. 문화콘텐츠 상품의 해외시장 진출

제5조(제작 지원) ①시장은 문화콘텐츠상품의 제작과 관련하여 대전광역시 관련 시설사용 등을 지원할 수 있다.

②시장은 국내외 영화와 지상파, CATV 등 방송을 목적으로 하는 대전광역시내 촬영 영상물의 제작비용 일부를 지역의 홍보 및 경제 파급효과를 고려하여 예산의 범위에서 지원할 수 있다.

제6조(창업 지원) 시장은 문화콘텐츠산업에 관한 창업을 촉진하고 창업자의 성장·발전을 위

하여 창업자금의 용자 등에 필요한 지원을 할 수 있다.

제7조(국제교류 지원) 시장은 문화콘텐츠상품의 수출경쟁력을 촉진하고 해외시장진출을 활성화하기 위하여 외국과의 공동제작, 방송·인터넷 등을 통한 해외마케팅·홍보활동, 국제행사 등의 사업을 지원할 수 있다.

제8조(기술개발 지원) 시장은 문화콘텐츠산업과 관련된 기술개발을 촉진하기 위한 시책을 수립·시행하고 기술개발사업에 필요한 자금을 예산의 범위에서 지원할 수 있다.

제9조(문화산업진흥지구 지원) 시장은 문화콘텐츠산업의 진흥을 위하여 「문화산업진흥 기본법」 제28조의2에 따라 지정된 문화산업진흥지구내 관련시설 및 기업을 유치하여 입주하게 할 수 있다. 이 경우 제4조 각 호의 사항을 우선적으로 지원할 수 있다.

제10조(사무의 위탁) ①시장은 이 조례에 따른 문화콘텐츠산업 지원 사무를 법인 또는 공공단체에 위탁할 수 있다.

②시장은 제1항에 따라 사업을 위탁한 경우 수탁자에게 예산의 범위에서 시설의 운영과 사업수행에 필요한 경비를 보조할 수 있다.

부칙 <제4020호, 2011.12.30>

이 조례는 공포한 날부터 시행한다.

5. 인천광역시 문화콘텐츠산업 진흥 조례(〔시행 2009.11.9.〕 [인천광역시조례 제4347호, 2009.11.9., 제정])

제1조(목적) 이 조례는 「문화산업진흥 기본법」의 규정에 의하여 인천광역시 문화콘텐츠산업의 육성 및 지원에 필요한 사항을 정하여 문화콘텐츠산업 발전의 기반을 조성하고 경쟁력을 강화함으로써 시민의 문화적 삶의 질 향상과 지역경제 활성화에 이바지함을 목적으로 한다.

제2조(정의) 이 조례에서 사용하는 용어의 정의는 다음과 같다.

1. “문화콘텐츠산업”이라 함은 문화적 요소가 체화(體化)되어 경제적 부가 가치를 창출하는 콘텐츠 또는 이를 제공하는 서비스(이들의 복합체를 말한다)의 제작·유통·이용 등과 관련한 산업을 말한다.
2. “콘텐츠”란 부호·문자·음성·음향 및 영상 등의 자료 또는 정보를 말한다.

제3조(문화콘텐츠산업의 중·장기 기본계획 수립 등) ① 인천광역시장(이하 “시장”이라 한다)은 문화콘텐츠산업의 진흥에 관한 기본적이고 종합적인 중·장기 기본계획을 수립·시행한다.

- ② 시장은 기본계획의 수립과 집행을 위하여 필요한 때에는 군수·구청장과 공공기관·연구·연구소·법인·단체·대학·민간기업·개인 등에게 자문을 구하거나 필요한 협조를 요청할 수 있다.

제4조(문화콘텐츠기업에 대한 지원) 시장은 문화콘텐츠산업과 관련된 사업을 하는 자에게 예산의 범위 내에서 다음 각 호의 사항을 지원할 수 있다.

1. 입주공간
2. 고용 및 교육훈련 보조금
3. 임대료
4. 첨단기술과 장비
5. 인력양성을 위한 교육·훈련
6. 국내·외 문화콘텐츠 전시회 참가 및 홍보

제5조(제작지원) 시장은 문화콘텐츠산업의 경쟁력을 강화하고 고품질 문화콘텐츠상품의 생산활동을 촉진하기 위하여 창작자와 제작자에게 필요한 경비를 예산의 범위 내에서 지원할 수 있다.

제6조(창업의 지원 등) 시장은 문화콘텐츠산업에 관한 창업을 촉진하고 창업자의 성장·발전을 위하여 창업자금의 융자 등 필요한 지원을 할 수 있다.

제7조(기업 등 유치) 시장은 문화콘텐츠산업과 관련된 기업·연구기관·단체 등을 유치하기 위하여 타 시·도에 소재하는 기업 등이 인천광역시내로 이전하는 경우에 제4조 각 호를 지원할 수 있다.

제8조(외국인 투자유치의 촉진) 문화콘텐츠산업에의 외국인 투자를 촉진하기 위한 지원은 「인천광역시 외국인 투자유치 및 지원 조례」가 정하는 바에 따른다.

제9조(기술개발) 시장은 문화콘텐츠산업과 관련된 기술개발을 촉진하기 위한 시책을 수립·시행하고 콘텐츠 기술개발을 위하여 공모를 통해 선정된 연구과제에 대하여 예산의 범위 내에서 지원을 할 수 있다.

제10조(전문인력의 양성) 시장은 문화콘텐츠 창작을 활성화하기 위하여 전문인력의 양성사업을 수행하는 연구소 등에 대하여 예산의 범위 내에서 지원을 할 수 있다.

제11조(문화산업단지 및 문화산업진흥지구의 조성 등) ① 시장은 「문화산업진흥 기본법」에 의거 지정한 문화산업단지 및 문화산업진흥지구 조성과 관련하여 필요한 경우 조성계획을 시행하는 자와 관할하는 군수·구청장이 추진하는 조성사업에 소요되는 경비를 지원할 수 있다.

② 시장은 문화콘텐츠산업의 진흥을 위하여 「문화산업진흥 기본법」에 의하여 문화산업진흥시설을 집중적으로 조성하거나 입주하게 할 수 있으며, 기존의 건축물을 문화산업진흥시설로 활용하게 하거나 그 건축물에 지원시설의 입주를 권장할 수 있다.

③ 시장은 민간인 등이 문화산업진흥시설을 쉽게 설치할 수 있도록 필요한 지원을 할 수 있다.

제12조(문화콘텐츠산업지원센터 설치) 시장은 문화콘텐츠산업을 효율적으로 관리하기 위하여 인천광역시 문화콘텐츠산업지원센터를 설치할 수 있다.

제13조(문화콘텐츠산업진흥위원회 설치 및 기능) ① 시장은 문화콘텐츠산업의 진흥에 관한 중요시책 등을 심의하기 위하여 인천광역시 문화콘텐츠산업진흥위원회(이하 “위원회”라 한다)를 둔다.

② 위원회는 다음 각 호의 사항에 대하여 심의한다.

1. 문화콘텐츠산업 정책의 개발에 관한 사항
2. 문화산업단지 및 진흥지구 지정·해제에 관한 사항
3. 문화콘텐츠산업 진흥에 관한 중요 사항
4. 문화콘텐츠산업 진흥을 위한 민간업체 지원에 관한 사항
5. 그 밖의 예산이 수반되는 사업 등 시장이 필요하다고 판단한 사항

제14조(구성) ① 위원회는 위원장 1인과 부위원장 1인을 포함하여 15인 이내의 위원으로 구성한다.

② 위원장은 행정부시장이고, 부위원장은 위원 중에서 호선한다.

③ 위원회의 당연직 위원은 문화산업소관국장이 되며, 위촉직 위원은 다음 각 호에 해당하는 자 중에서 시장이 위촉하는 자로 한다.

1. 인천광역시의회 의원 1명
2. 문화콘텐츠산업의 전문지식과 경험이 풍부한 자

제15조(위원의 임기) ① 당연직 위원의 임기는 재임기간으로 하고, 위촉직 위원의 임기는 2년으로 하되 연임할 수 있다.

② 위촉직 위원의 사임 등으로 새로 위촉된 위원의 임기는 전임자의 잔여임기로 한다.

제16조(위원장의 직무) ① 위원장은 위원회를 대표하며, 업무를 총괄한다.

② 부위원장은 위원장을 보조하고, 위원장이 사고가 있을 때에는 그 직무를 대행한다.

제17조(회의 등) ① 위원장은 위원회의 회의를 소집하고 그 의장이 된다.

② 정기회의는 연 1회 개최한다.

③ 임시회의는 위원장이 필요하다고 인정하는 경우에 개최한다.

④ 위원회의 회의는 재적위원 과반수의 출석으로 개의하고, 출석위원 과반수의 찬성으로 의결한다.

강원도 ICT융복합 콘텐츠산업 육성방안

제18조(위원의 위촉 해제) 시장은 다음 각 호의 사유가 발생한 때에는 임기만료 전이라도 위원을 위촉 해제할 수 있다.

1. 장기치료를 요하는 질병으로 위원의 직무를 수행하기 어려운 경우
2. 품위손상 등 위원의 직무를 수행하는데 부적합하다고 인정하는 경우

제19조(간사와 서기) ① 위원회에 간사 1인과 서기 1인을 두되, 간사는 문화산업업무 담당 과장이 되며, 서기는 문화산업업무 담당사무관이 된다.

② 간사와 서기는 위원장의 명을 받아 위원회의 사무를 처리한다.

제20조(관계기관에의 협조 요청) 위원회는 필요하다고 인정할 때에는 관계기관·단체 등에게 자료 및 의견 제출 등 필요한 협조를 요청할 수 있다.

제21조(수당 및 여비) 위원회에 출석한 공무원이 아닌 위원에 대하여는 「인천광역시위원회 실비변상조례」가 정하는 바에 따라 수당·여비 등의 실비를 지급할 수 있다.

제22조(사무의 위탁) ① 시장은 문화콘텐츠산업의 육성을 위하여 필요한 경우 관리·운영에 관한 사무를 공공단체 또는 법인에 위탁할 수 있다.

② 시장은 제1항에 따라 사업을 위탁한 경우 수탁자에게 예산의 범위 내에서 시설의 운영과 사업수행에 필요한 경비를 보조할 수 있다.

제23조(시행규칙) 이 조례의 시행에 관하여 필요한 사항은 규칙으로 정한다.

부칙 <제4347호, 2009.11.9>

이 조례는 공포한 날부터 시행한다.

6. 전라북도 문화콘텐츠산업 육성 조례(시행 2011.7.1.) [전라북도조례 제3582호, 2011.7.1., 제정]

제1조(목적) 이 조례는 「문화산업진흥 기본법」 제3조에 따라 전라북도 문화콘텐츠산업의 육성 및 지원에 필요한 사항을 정하여 문화콘텐츠산업의 발전기반을 조성하고 경쟁력을 강화함으로써 도민의 문화적 삶의 질 향상과 지역경제 활성화에 이바지함을 목적으로 한다.

제2조(정의) ① 이 조례에서 사용하는 용어의 정의는 다음과 같다.

1. “문화콘텐츠산업”이란 문화적 요소가 체화(體化)되어 경제적 부가가치를 창출하는 콘텐츠 또는 이를 제공하는 서비스(이들의 복합체를 포함한다)의 제작·유통·이용 등과 관련한 산업을 말한다.
 - 가. 영화·비디오물, 음악, 게임, 출판·인쇄·정기간행물, 방송영상물, 문화재 등과 관련된 산업
 - 나. 만화·캐릭터·애니메이션·에듀테인먼트·모바일문화콘텐츠·디자인(산업디자인은 제외한다)·광고·공연·미술품·공예품과 관련된 산업
 - 다. 디지털문화콘텐츠, 사용자제작문화콘텐츠 및 멀티미디어문화콘텐츠의 수집·가공·개발·제작·생산·저장·검색·유통 등과 이에 관련된 서비스를 하는 산업
 - 라. 그 밖에 전통의상·한식 등 전통문화 자원을 활용하는 산업
2. “콘텐츠”란 부호·문자·도형·색채·음성·음향·이미지 및 영상 등(이들의 복합체를 포함한다)의 자료 또는 정보를 말한다.
 - ② 이 조례에서 사용하는 용어의 뜻은 제1항에서 정하는 것을 제외하고는 「문화산업진흥 기본법」 제2조 및 「콘텐츠산업 진흥법」 제2조에 따른다.

제3조(문화콘텐츠산업의 중·장기 기본계획 수립 등) ① 전라북도지사(이하 “도지사”라 한다)는 문화콘텐츠산업의 육성을 위한 종합적인 중·장기 기본계획(이하 “기본계획”이라 한다)을 수립·시행한다.

- ② 도지사는 기본계획을 바탕으로 매년 시행계획을 수립·시행한다

제4조(문화콘텐츠 기업·법인·단체 등에 대한 지원) ① 도지사는 문화콘텐츠산업과 관련된 사업을 하는 기업·법인·단체에게 다음 각 호의 사항에 대하여 지원할 수 있다

1. 입주공간
2. 전문인력 양성을 위한 교육·훈련 보조금
3. 임대료
4. 첨단기술과 장비
5. 문화콘텐츠산업 기술개발 및 촉진시책
6. 국내·외 문화콘텐츠 전시회 참가 및 마케팅·홍보활동
7. 로케이션 인센티브
8. 문화콘텐츠상품의 해외시장 진출

- ② 도지사는 문화콘텐츠산업의 경쟁력을 강화하고 우수 문화콘텐츠상품의 생산활동 촉진을 위한 제작자·창업자의 성장·발전을 위하여 필요한 지원을 할 수 있다.

제5조(협력체계 구축 등) 도지사는 문화콘텐츠산업 육성과 상호 발전을 촉진하기 위하여 국내·외 문화산업 관련 산·학·연·관 협력체계를 구축하고 협력사업을 추진할 수 있다.

제6조(문화산업통계의 조사) 도지사는 중·장기기본계획을 효과적으로 수립·시행하고 문화

강원도 ICT융복합 콘텐츠산업 육성방안

산업에 활용하는 것을 촉진하기 위하여 도내·외의 실태조사를 통한 전라북도 문화산업통계를 작성할 수 있다.

제7조(문화콘텐츠산업진흥원의 설립 및 지원) ① 도지사는 문화콘텐츠산업의 진흥·발전 및 해당 사업을 지원·관리하기 위하여 전라북도 문화콘텐츠산업진흥원(이하 “진흥원”이라 한다)을 설립한다.

② 진흥원은 법인으로 한다.

③ 진흥원에는 정관으로 정하는 바에 따라 임원과 필요한 직원을 둔다.

④ 진흥원은 다음 각 호의 사업을 한다.

1. 문화콘텐츠산업의 진흥을 위한 정책 및 제도의 연구·조사·기획
2. 문화콘텐츠산업 관련 전문인력 양성 지원 및 재교육 지원
3. 문화콘텐츠산업 자료의 수집·관리·보급 활용
4. 문화콘텐츠산업 실태조사 및 통계작성
5. 게임 역기능 해소 및 건전한 게임문화 조성
6. 기타 문화산업의 진흥을 위하여 도지사 및 시장·군수가 위탁하는 사업
7. 그 밖에 진흥원의 설립목적에 달성하는 데 필요한 사업

⑤ 도지사는 진흥원의 설립·시설 및 운영 등에 필요한 경비를 예산의 범위에서 출연 또는 지원할 수 있다.

⑥ 진흥원에 관하여 이 조례와 「공공기관의 운영에 관한 법률」에서 정하는 것을 제외하고는 「민법」의 재단법인에 관한 규정을 준용한다.

제8조(위원회의 설치 및 기능) ① 문화콘텐츠산업 육성에 관한 중요시책 등에 대한 심의·자문을 위하여 ‘전라북도 문화콘텐츠산업발전위원회’(이하 “위원회”라 한다)를 둔다.

② 위원회는 다음 각 호의 사항에 대하여 심의·자문한다.

1. 문화콘텐츠산업 중·장기 기본계획의 수립 및 변경
2. 문화콘텐츠산업 정책의 개발 및 지원에 관한 사항
3. 문화콘텐츠산업 육성에 관한 사업 및 그 밖의 도지사가 부의하는 사항

제9조(구성) ① 위원회는 위원장과 부위원장을 포함한 15명 이내의 위원으로 구성한다.

② 위원장은 행정부지사가 되고, 부위원장은 호선한다.

③ 당연직 위원은 행정부지사와 문화산업 소관 국장이 되며, 위촉직 위원은 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 자 중에서 도지사가 위촉하는 자로 한다.

1. 전라북도의회에서 추천하는 의원 1명
 2. 문화콘텐츠산업 관련학과 교수, 콘텐츠 제작자, 연구소, 관련업계 대표 등
 3. 그 밖의 문화콘텐츠산업에 관하여 전문적 지식과 경험이 풍부한 사람
- ④ 위원회의 회의록 작성과 사무처리를 위하여 간사 1명을 두며, 도 업무담당 과장이 된다.

제10조(위원의 임기) ① 당연직 위원의 임기는 재임기간으로 하고, 위촉직 위원의 임기는 2년으로 하되 한 차례만 연임할 수 있다.

② 위촉직 위원의 사임 등으로 새로 위촉된 위원의 임기는 전임자의 남은 기간으로 한다.

제11조(위원장 등의 직무) ① 위원장은 위원회를 대표하며, 위원회 업무를 총괄한다.

② 부위원장은 위원장을 보좌하며, 위원장이 부득이한 사유로 그 직무를 수행할 수 없을 때에는 그 직무를 대행한다.

③ 간사는 위원장의 명을 받아 위원회의 사무를 처리하고, 회의에 출석하여 발언할 수 있다.

제12조(회의 등) ① 위원장은 위원회의 회의를 소집하고 그 의장이 된다.

② 정기회의는 연 1회 개최한다.

③ 임시회의는 위원장이 필요하다고 인정하는 경우에 개최한다.

④ 위원회의 회의는 재적위원 과반수의 출석으로 개의하고, 출석위원 과반수의 찬성으로 의결한다.

제13조(위원의 해촉) 도지사는 다음 각 호의 사유가 발생한 때에는 임기만료 전이라도 위원을 해촉 할 수 있다.

1. 질병 등의 사유로 위원이 직무를 수행할 수 없다고 판단되는 경우

2. 그 밖의 품위손상 등으로 위원의 직무를 수행하는데 부적합하다고 인정되는 경우

제14조(수당 및 여비) 공무원이 아닌 위원에 대하여는 「전라북도 각종위원회 실비변상 조례」가 정하는 바에 따라 수당·여비 등의 실비를 지급할 수 있다.

제15조(시행규칙) 이 조례의 시행에 관하여 필요한 사항은 규칙으로 정한다.

부칙 <제3582호, 2011.7.1>

이 조례는 공포한 날부터 시행한다.

7. 제주특별자치도 문화콘텐츠산업 진흥 조례(시행 2014.8.13. [제주특별자치도조례 제1198호, 2014.8.13., 일부개정])

제1조(목적) 이 조례는 「문화산업진흥 기본법」에 따른 문화콘텐츠산업의 기반을 조성하고 경쟁력을 강화하기 위하여 문화콘텐츠산업의 진흥 및 지원에 필요한 사항을 정함으로써 도민의 문화적 삶의 질 향상과 지역경제 활성화에 이바지함을 목적으로 한다.

제2조(정의) 이 조례에서 “문화콘텐츠산업”이란 「문화산업진흥 기본법」 제2조제1호에 따른 문화산업으로서 「콘텐츠산업 진흥법」 제2조제1항제2호에 따른 콘텐츠산업을 말한다.

제3조(문화콘텐츠산업진흥계획의 수립) ① 제주특별자치도지사(이하 “도지사”라 한다)는 문화콘텐츠산업의 육성을 위하여 제주특별자치도 문화콘텐츠산업진흥계획(이하 “진흥계획”이라 한다)을 5년마다 수립하여 시행하고, 2년마다 추진상황을 제주특별자치도의회 해당 상임위원회에 보고하여야 한다.

② 제1항에 따른 진흥계획에는 다음 각 호의 사항이 포함되어야 한다.

1. 문화콘텐츠산업 육성을 위한 기본방향
2. 문화콘텐츠산업 지원에 필요한 재원의 확보와 효율적인 운용방안
3. 문화콘텐츠 제작 및 지원, 투자에 관한 사항
4. 문화콘텐츠 관련 시설, 기관 등의 유치 및 설립에 관한 사항
5. 문화산업단지 및 문화산업진흥지구의 구성에 관한 사항
6. 문화콘텐츠전문인력 양성에 관한 사항
7. 지역 문화예술과 문화콘텐츠산업 연계를 통한 문화산업 활성화에 관한 사항
8. 문화콘텐츠산업과 관광산업의 연계를 통한 지역경제 활성화에 관한 사항
9. 그 밖에 문화콘텐츠산업 진흥을 위하여 도지사가 필요하다고 인정하는 사항

제4조(문화콘텐츠사업자에 대한 지원) 도지사는 문화콘텐츠산업의 진흥을 위하여 문화콘텐츠사업자에게 예산의 범위에서 다음 각 호의 사항을 지원할 수 있다.

1. 입주 공간의 확보
2. 고용보조금 및 교육훈련보조금
3. 임대료
4. 첨단기술과 장비의 제공
5. 인력양성을 위한 교육·훈련
6. 국내외 문화콘텐츠 전시회 참가 및 홍보

제5조(제작지원) 도지사는 문화콘텐츠산업의 경쟁력을 강화하고 우수 문화콘텐츠상품의 생산 활동을 촉진하기 위하여 창작자와 제작자에게 필요한 경비를 예산의 범위에서 지원할 수 있다.

제6조(창업의 지원) 도지사는 문화콘텐츠산업에 관한 창업을 촉진하고 창업자의 성장·발전을 위하여 필요한 경비를 예산의 범위에서 지원할 수 있다.

제7조(이전기업 등의 지원) 도지사는 문화콘텐츠산업과 관련된 기업이나 연구기관이 제주특별자치도 관할 구역으로 이전하는 경우에는 「제주특별자치도 투자유치 촉진 조례」가 정하는 바에 따른다.

제8조(외국인 투자유치의 촉진) 문화콘텐츠산업에의 외국인 투자를 촉진하기 위한 지원에 관

한 사항은 「제주특별자치도 투자유치 촉진 조례」가 정하는 바에 따른다.

제9조(기술개발의 촉진) ① 도지사는 문화콘텐츠산업과 관련된 기술개발을 촉진하기 위한 시책을 수립·시행하고, 공모를 통하여 선정된 문화콘텐츠 기술개발 연구과제의 수행에 필요한 경비를 예산의 범위에서 지원하거나 출연할 수 있다.

② 제1항에 따라 지원한 기술개발사업실시기관에 대하여 지원한 기술개발사업으로부터 발생한 수익의 전부 또는 일부에 해당하는 금액(이하 “기술료”라 한다)을 징수할 수 있다.

③ 기술료의 징수대상·징수금액 및 징수방법 등에 관하여 필요한 사항은 규칙으로 정한다.

제10조(전문인력의 양성) 도지사는 문화콘텐츠 창작을 활성화하기 위하여 문화콘텐츠 관련 전문인력의 양성사업을 수행하는 대학, 연구기관, 그 밖의 문화콘텐츠 관련 기관이나 단체에 예산의 범위에서 교육과 훈련에 필요한 경비를 지원할 수 있다.

제11조(국제교류) 도지사는 문화콘텐츠상품의 수출경쟁력을 촉진하고 해외시장진출을 활성화하기 위하여 방송·인터넷 등을 통한 해외마케팅·홍보활동, 국제행사 및 견본시장 참여, 외국과의 공동제작 등의 사업을 지원할 수 있다.

제12조(문화산업단지 및 문화산업진흥지구의 조성 등) ① 도지사는 「문화산업진흥 기본법」에 따라 지정한 문화산업단지 및 문화산업진흥지구의 조성과 관련하여 필요한 경우 조성계획을 시행하는 자에게 소요되는 경비를 예산의 범위에서 지원할 수 있다.

② 도지사는 문화콘텐츠산업의 진흥을 위하여 「문화산업진흥 기본법」에 따라 문화산업단지 등에 문화산업진흥시설을 집중적으로 조성하거나 입주하게 할 수 있으며, 민간인 등이 문화산업진흥시설을 쉽게 설치할 수 있도록 필요한 지원을 할 수 있다.

제13조(문화콘텐츠산업진흥위원회 설치 및 기능) 도지사는 문화콘텐츠산업의 진흥에 관한 다음 각 호의 사항을 심의하기 위하여 제주특별자치도문화콘텐츠산업진흥위원회(이하 “위원회”라 한다)를 둔다.

1. 문화콘텐츠산업 중·장기 기본계획 수립·추진에 관한 사항
2. 문화콘텐츠산업 진흥 정책의 개발과 자문
3. 제4조부터 제12조까지의 규정에 따른 지원에 관한 사항
4. 그 밖에 문화콘텐츠산업 진흥에 관한 사항으로 위원장이 회의에 부치는 사항

제14조(위원회 구성) ① 위원회는 위원장과 부위원장 각 1명을 포함한 15명 이내의 위원으로 구성한다.

② 위원장과 부위원장은 위원 중에서 호선한다.

③ 당연직 위원은 문화관광스포츠국장, 국제자유도시건설교통국장, 경제산업국장, 제주테크노파크원장, 제주영상위원회 부위원장이 되며, 위촉위원은 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 사람 중에서 해당 기관·단체의 추천 또는 공모를 통하여 도지사가 위촉한다. <개정 2014.8.13.>

1. 제주특별자치도의회가 추천하는 사람
2. 문화콘텐츠 및 문화산업 관련 학과 교수
3. 문화콘텐츠 및 문화산업 관련업계 대표
4. 그 밖에 문화콘텐츠 및 문화산업에 관한 전문적 식견과 지식을 가진 사람

제15조(임기) 위촉위원의 임기는 2년으로 한다. 다만, 위원 중 공무원이 아닌 위원의 사임 등으로 인하여 새로 위촉된 위원의 임기는 전임위원 임기의 남은 기간으로 한다.

강원도 ICT융복합 콘텐츠산업 육성방안

제16조(위원장의 직무) ① 위원장은 위원회를 대표하고, 위원회의 업무를 총괄한다.
② 위원장이 부득이한 사유로 직무를 수행할 수 없는 때에는 부위원장이 그 직무를 대행한다.

제17조(회의) ① 위원장은 위원회의 회의를 소집하고, 그 의장이 된다.
② 위원회의 회의는 재적위원 과반수의 출석으로 개의하고, 출석위원 과반수의 찬성으로 의결한다.

제18조(간사) 위원회에 위원회의 사무를 처리하기 위하여 간사 1명을 두되, 간사는 문화콘텐츠산업 업무를 총괄하는 담당과장이 한다. 다만, 위원회 회의를 주재하는 부서의 장은 간사를 대행할 수 있다.

제19조(관계기관 등에의 협조 요청) 위원회는 업무수행을 위하여 필요한 경우 관계 공무원 또는 관계 전문가를 위원회에 출석하게 하여 의견을 듣거나 관계기관·단체 등에 자료 및 의견의 제출 등 필요한 사항에 대하여 협조를 요청할 수 있다.

제20조(수당 등) 위원회의 위원과 위원회에 참석하는 관계 전문가 등에게는 「제주특별자치도 각종 위원회 실비 변상 조례」에 따라 예산의 범위에서 수당과 여비를 지급할 수 있다. 다만, 공무원인 위원이 그 소관 업무에 직접적으로 관련되어 위원회에 출석하는 경우에는 그러하지 아니한다.

제21조(사무의 위탁) ① 도지사는 문화콘텐츠산업의 진흥을 위하여 필요한 경우 문화콘텐츠산업 관련 사무를 비영리법인 또는 단체에 위탁할 수 있다.
② 도지사는 제1항에 따라 사무를 위탁한 경우 그 사무를 위탁받은 자에게 예산의 범위에서 시설의 운영과 사업 수행에 필요한 경비를 보조할 수 있다.

제22조(다른 조례의 준용) 보조금에 관하여 이 조례에 규정하지 아니한 사항은 「제주특별자치도 보조금 관리 조례」를 준용한다.

제23조(시행규칙) 이 조례의 시행에 필요한 사항은 규칙으로 정한다.

부칙 <제1198호, 2014.8.13>

이 조례는 공포 후 6개월이 경과한 날부터 시행한다.

부칙 <제1198호, 2014.8.13.> (제주특별자치도 행정기구 설치 조례)

제1조 (시행일)

이 조례는 공포한 날부터 시행한다.

제2조부터 제5조까지 생략

참고자료

[논문 및 보고서]

- 고수정, 미디어 교육현황과 실제 및 과제, 강원대학교 석사학위 논문, 2015.02.
- 고정민, 지역문화산업의 패러다임 변화, 웹진 문화관광 2013년 7월호, 한국문화관광연구원, 2013.07.
- 고정민·안성아, 한국 문화콘텐츠산업 수출의 유형별 포지셔닝 및 전략방향, 문화경제연구 17권 3호, 한국문화경제학회, 2014.12.
- 경상북도·경상북도문화콘텐츠진흥원, 2013 경북문화콘텐츠산업 기반조사, 2013.
- 문화체육관광부, 애니메이션산업육성 중장기 계획(2015~2019), 2015.02.
- 문화체육관광부, 이야기산업 육성 추진계획, 2015.08.
- 문화체육관광부·한국콘텐츠진흥원, 2014 콘텐츠산업통계, 2015.02.
- 박경숙·이철우, 대구 문화콘텐츠산업의 가치사슬 체계와 경영 특성, 한국지역지리학회지, 제 13권, 제2호, 2007.
- 박봉원·유영심, 차세대 융합형 콘텐츠산업 육성방안, 강원발전연구원, 2011.12.
- 박봉원, 문화올림픽 구현을 위한 강원도 콘텐츠산업의 발전방안, 강원발전연구원, 2012.12.
- 박봉원·이영주, 강원도 토이산업의 기반조성 방향, 강원발전연구원, 2014.06.
- 박봉원, 강원도 이야기산업 육성방안, 강원발전연구원, 2014.12.
- 부천시, 부천시 문화콘텐츠산업 중장기 발전계획, 2013.
- 오동욱, 문화산업 중장기 발전계획, 대구경북연구원, 2010.11.
- 이용관, 문화산업에서 콘텐츠산업으로의 정책변동과 미래전망, 한국문화관광연구원, 2012.08.
- 전국지역문화재단, 전국지역문화재단 기초현황자료집, 2014.
- 정인숙, 「지역시청자미디어센터의 위상 변화에 대한 평가와 정책 제언: <MBC시청자미디어 센터>의 사례를 중심으로, 커뮤니케이션학 연구: 일반」, 커뮤니케이션학연구 제22권 3호, 한국커뮤니케이션학회, 2014.
- 정행득·이상호, 「문화콘텐츠산업이 국민경제에 미치는 경제효과 분석」, 문화산업연구 14권 3호, 한국문화산업학회, 2014.09.
- 콘텐츠산업진흥위원회, 제2차 콘텐츠산업 진흥 기본계획(2014~2016), 2014.5.22.
- 한국은행 강원본부, 강원지역 문화콘텐츠산업 현황 및 발전과제, 2011.09.
- 한국은행 강원본부, 강원도 ICT융복합 문화콘텐츠산업 발전방안, 2014.12.
- 한국콘텐츠진흥원, 문화융성시대에 지역콘텐츠산업 활성화 방안 연구, 2014.07.
- 한국콘텐츠진흥원, 2014 콘텐츠산업 통계조사, 2015.
- 한국콘텐츠진흥원, 2014 해외 콘텐츠시장 동향조사: 1.총괄편, 2014.12.31.
- 한국콘텐츠진흥원, 2015 콘텐츠산업 전망, 2015.01.20.
- 한국콘텐츠진흥원, 2015 콘텐츠산업 10대 트렌드, 2015-02호(통권 92호), 2015.02.
- 한국콘텐츠진흥원 중국사무소, 중국 콘텐츠 산업동향, 한국콘텐츠진흥원, 2015.01.15.
- 한국콘텐츠진흥원 일본사무소, 일본 콘텐츠산업 동향, 2015년 4호, 한국콘텐츠진흥원, 2015.02.27.
- 한국콘텐츠진흥원 일본사무소, 일본 콘텐츠산업동향, 2015년 8호, 한국콘텐츠진흥원, 2015. 4. 24

강원도 ICT융복합 콘텐츠산업 육성방안

한국콘텐츠진흥원 케이콘텐츠, 문화가 산업이 되고, 산업이 예술로 진화하는 창작의 장, 2015.5~6.

Hartwick, E., Geographies of consumption : a commodity chain approach, Environment and Planning D: Society and Space, 16, 1998.

[신문기사&블로그]

강수련, 부산글로벌게임센터 오는 9월 문 연다, 파이낸셜 뉴스, 2015.06.17.

강승권, 춘천 토종 애니메이션 '두리몽실 몽계공항' 7일 대한민국콘텐츠어워드 대상 수상, 뉴스1, 2012.12.06.

강원시청자미디어센터 블로그 (<http://blog.naver.com/gangwoncomc/>)

강은나래, 캐릭터협회 강원지부, 1인 창조기업 특화센터 선정, 연합뉴스, 2012.02.22.

그레이스 유 블로그 (<http://blog.naver.com/clarithro/220395291872>)

김동성, 국내 최대 일렉트로닉 음악축제 '월드DJ 페스티벌' 5월 춘천에서 열린다, 중부일보, 2015.05.13.

김세미, 첨단 영상기술 춘천서 자라난다, 강원도민일보, 2011.06.29.

김시소, 문화부-미래부 "VR게임 육성 맞손", 전자신문, 2015.07.12.

김정호, 국내 최대 토이스튜디오 춘천 건립, 강원도민일보, 2015.06.02.

노장서, 한국캐릭터협회 강원지부, 1인창조기업 해외수출지원 나서, 브레이크 뉴스 강원, 2013.04.25.

문화체육관광부 공고 제2015-12호, 지역기반형 음악창작소 조성지원 사업안내서, 2014.03.24.

문화체육관광부 보도자료, 음악창작소 협약, 2013.08.30.

문화체육관광부 보도자료, 지역 기반형 콘텐츠코리아랩 공모, 2013.11.18.

문화체육관광부 보도자료, 지역기반형 음악창작소 조성지원 사업안내서, 2014.03.24.

문화체육관광부 보도자료, 만화산업중장기계획(2014~2018), 2014.05.

문화체육관광부 보도자료, 이스포츠 진흥 중장기계획(2015~2019), 2014.12.

문화체육관광부 보도자료, 콘텐츠산업 진흥 위해 올해 4,522억 원 투입한다- 2015 콘텐츠산업 진흥 시행계획 심의·확정 -, 2014.12.31.

문화체육관광부 보도자료, 전자책 체험 공간 시범 운영, 2015.01.06.

문화체육관광부 보도자료, 문화콘텐츠 힘으로 국민행복 키우고 문화영토 늘린다, 2015.01.22.

문화체육관광부 블로그 (<http://cultureori.tistory.com/4036>)

미래창조과학부 보도자료, 강원혁신센터 출범, 2015.05.11.

맹상수, 한국만화영상진흥원 소식, 만화신문, 2013.4.25.

박진호, [춘천] 희귀한 독립 출판물·인디 음반 한자리에, 강원일보, 2014.12.19.

박태정, 독립음악인 창작 돕는 '뮤지스탕스' 22일 개관, 뉴스1, 2014.12.19.

박혜미, '우리동네 예술가'...결실맺은 레지던스 지원사업, 뉴시스 강원, 2014.07.18.

배연호, 태백시 번영회, 강원랜드 2단계 사업 실천 촉구, 연합뉴스, 2015.07.15.

심상민, 콘텐츠비즈니스의 새 흐름과 대응전략, 삼성경제연구소, 2002.07.18.

오석기, 춘천 '루도스' 할리우드 3D 영화 제작 참여, 강원일보, 2013.04.03.

오세현, 강원봄내영상사업단 창립총회, 강원도민일보, 2015.06.19.

- 원선영, [춘천] “사무실 비워라 일방통보” 16개 기업 반발, 강원일보, 2015.04.09.
 유경석, '구름빵' 중국 파트너 손 잡고 증원을 호령한다, cnbnews, 2015.06.29.
 유재혁, 한·중 애니메이션 합작 붐, 한국경제, 2015.06.08.
 윤진섭, '한지붕 두가족' LG그룹 광고대행사 합병 시동?, SBS CNBC, 2013.02.19.
 은평음악창작지원센터 블로그 (http://blog.naver.com/record_liak)
 이경민, 콘텐츠코리아랩 6개월, 내년 2월까지 5개 개소, 전자신문, 2014.11.24.
 이기봉, 중문에 대형 상설공연장 추진, 제주신문, 2015.03.24.
 이동수, 충북도, 지역기반형 '음악창작소' 충주 유치 성공, 중부매일, 2015.03.09.
 이상학, 강원정보문화진흥원 '구름빵·피들리팜' 세계로 진출, 연합뉴스, 2015.04.10.
 이세경, CJ E&M-강원정보문화진흥원, 애니메이션 공모전 열어, 파이낸셜 뉴스, 2015.06.03.
 이인영, 청주시문화재단 지역스토리랩 사업 '칸영화제 단편영화' 선정, 아시아뉴스통신, 2015.04.22.
 이재춘, 수도권 게임기업 4곳 대구모바일게임센터로 이전, 뉴스1, 2014.07.03.
 이하늘, 고품격 문화예술 명소 자리매김, 강원일보, 2015.04.27.
 장성일, 하이원 엔터 조기 정상화 급하다, 강원일보, 2015.06.23.
 전상천, 부천 만화창작스튜디오, 1인 창조기업 비즈니스 센터 지정, 경인일보, 2013.03.19.
 정일주, 네이버, 강원창조경제혁신센터 출범, 아이티투데이, 2015.05.11.
 조아라, 두리동실 몽계공항 국내·외 라이선싱 순항, 한국유아신문, 2015.04.17.
 조형연, 화천생태영상센터 문화공간 탈바꿈, 강원도민일보, 2015.05.19.
 최선희, 폐탄광, 문화예술을 캐는 광산이 되다, topclass, 2014.02.16.
 최영재, 정선교육도서관 도내 최초 전자책 체험공간 조성, 강원일보, 2015.01.09.
 최태경, 제주 문화 원형 스토리화 작업, 한라일보, 2015.05.26.
 쉼쉼 블로그 (<http://blog.naver.com/olgaron/220175217169>)
 코트라 보도자료, 한국 애니메이션, 유럽 찍고 중국 뚫는다, 2015.04.29.
 티스토리 블로그 (<http://af103.tistory.com/959>)
 티스토리 블로그 (<http://x-games.tistory.com/648>)
 티스토리 블로그, 대덕밸리이야기 (<http://daedeokvalley.tistory.com/207>)
 InNubibus 네이버 블로그 (<http://blog.naver.com/seonbok/120133942889>)

[인터넷사이트]

- 각 시·도 문화진흥원 홈페이지
 각 시·도청 홈페이지
 강릉문화재단 홈페이지 (<http://www.gncaf.or.kr>)
 강릉영상미디어센터 홈페이지 (<http://http://media.doffgen.com>)
 강원도청 홈페이지 (<http://www.provin.gangwon.kr/gw/portal>)
 강원문화재단 홈페이지 (<http://www.gwcf.or.kr>)
 강원문화재단 강원로케이션DB 홈페이지 (<http://gwfilm.kr/>)
 강원정보문화진흥원 홈페이지 (<http://gimc.or.kr>)
 강원창조경제혁신센터 홈페이지 (<https://ccei.creativekorea.or.kr/gangwon/main.do>)

강원도 ICT융복합 콘텐츠산업 육성방안

글로벌게임허브센터 홈페이지 (<http://www.gamehub.or.kr/gamehub/main.do>)
김유정 문학촌 홈페이지 (<http://www.kimyoujeong.org>)
네이버 기관단체사전, 콘텐츠코리아 랩 (<http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=2164744&cid=50867&categoryId=50867>)
네이버 두산백과, 대관령국제음악제 (<http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=1226169&cid=40942&categoryId=32180>)
네이버 두산백과, 한국전자통신연구원 (<http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=1205649&cid=40942&categoryId=34593>)
국가법령정보센터 홈페이지(<http://law.go.kr>)
대관령국제음악제 홈페이지 (<http://www.gmmfs.com>)
동국대학교 만해마을 홈페이지 (<http://www.manhae.net>)
레인보우 아일랜드 홈페이지 (<http://rainbowfestival.co.kr/2015>)
마조앤새디 카페 홈페이지 (<http://www.cafemajosady.com/>),
문화창조융합센터 홈페이지 (<http://www.cccc.or.kr/web/index.asp>)
박경리문학공원 홈페이지 (<http://www.tojipark.com>)
박수근미술관 홈페이지 (<http://www.parksookeun.or.kr>)
삼탄아트마인 홈페이지 (<http://samtanartmine.com>)
상상발전소 홈페이지 (<http://koreancontent.kr/2410>)
서울게임콘텐츠센터 홈페이지 (<http://www.sgcc.seoul.kr/>)
서울애니메이션센터 홈페이지 (<http://www.ani.seoul.kr>)
서울영상위원회 홈페이지 (<http://www.seoulfc.or.kr/>)
속초관광 홈페이지 (<https://www.sokchotour.com/>)
아이디어 비즈뱅크 홈페이지, (<http://www.ibiz.go.kr>)
원주문화재단 홈페이지 (<http://www.wcf.or.kr>)
원주영상미디어센터 홈페이지 (<http://www.wonjumc.kr>)
위키백과 (<https://ko.wikipedia.org/wiki>)
음악창작소 광주 홈페이지 (<http://www.peakmusic.or.kr/main.php>)
음악창작소 서울 '뮤지스탕스' 홈페이지 (<http://www.musistance.com/>)
인제군문화재단 홈페이지 (<http://injecf.or.kr>)
전북디지털산업진흥원 홈페이지 (<http://www.cidt.or.kr/>)
정선아리랑제 홈페이지 (<http://www.arirangfestival.kr/frame.html>)
춘천 고음악제 홈페이지 (<http://www.ciemf.org/index.htm>)
춘천 문화관광 홈페이지(<http://tour.chuncheon.go.kr/>)
춘천시문화재단 홈페이지 (<http://www.cccf.or.kr>)
춘천시청 홈페이지 (<http://www.chuncheon.go.kr/index.chuncheon>)
출판산업종합지원센터 홈페이지 (<http://www.kpipa.or.kr/industry/centerintro.do>)
출판수출지원센터 홈페이지 (http://www.kpipa.or.kr/export/export_info.do)
콘텐츠코리아랩 홈페이지 (<https://www.ckl.or.kr:446/www/main/userMain/main.do>)
콘텐츠코리아랩 경기 홈페이지 (<https://www.ckl.or.kr:446/views/cms/www/in/ze/gyeonggi.jsp>)
콘텐츠코리아랩 대구 홈페이지 (<https://www.ckl.or.kr:446/views/cms/www/in/ze/daegu.jsp>)
콘텐츠코리아랩 부산 홈페이지 (<https://www.ckl.or.kr:446/views/cms/www/in/ze/busan.jsp>)

콘텐츠코리아랩 인천 홈페이지 (<https://www.ckl.or.kr:446/views/cms/www/in/ze/incheon.jsp>)
태백시청 홈페이지 (<http://www.taebaek.go.kr/site/home/page/main.asp>)
토지문화관 홈페이지 (<http://www.tojicul.or.kr>)
평창문화예술재단 홈페이지 (<http://www.artpc.co.kr>)
한국관광공사 홈페이지 (<http://korean.visitkorea.or.kr>)
한국만화박물관 홈페이지 (<http://www.komacon.kr/museum>)
한국만화영상진흥원 홈페이지 (<http://www.komacon.kr>)
한국출판문화산업진흥원 홈페이지 (<http://www.kpipa.or.kr>)
한국콘텐츠진흥원 홈페이지 (<http://www.kocca.kr/cop/contents.do?menuNo=200995>)
헬로키티 카페 홈페이지 (<http://www.hellokittycafe.co.kr/>)
화천생태영상센터 홈페이지 (<http://화천생태영상센터.kr>)
BR미디어 홈페이지 (<http://www.brmedia.co.kr/brmedia/index.php>)
DMZ 박물관 홈페이지 (<http://www.dmzmuseum.com/museum/kor/>)
KT&G 상상마당 춘천 홈페이지 (<http://chuncheon.sangsangmadang.com/>)

[기타]

(주)제이비에어 홍보 팸플렛