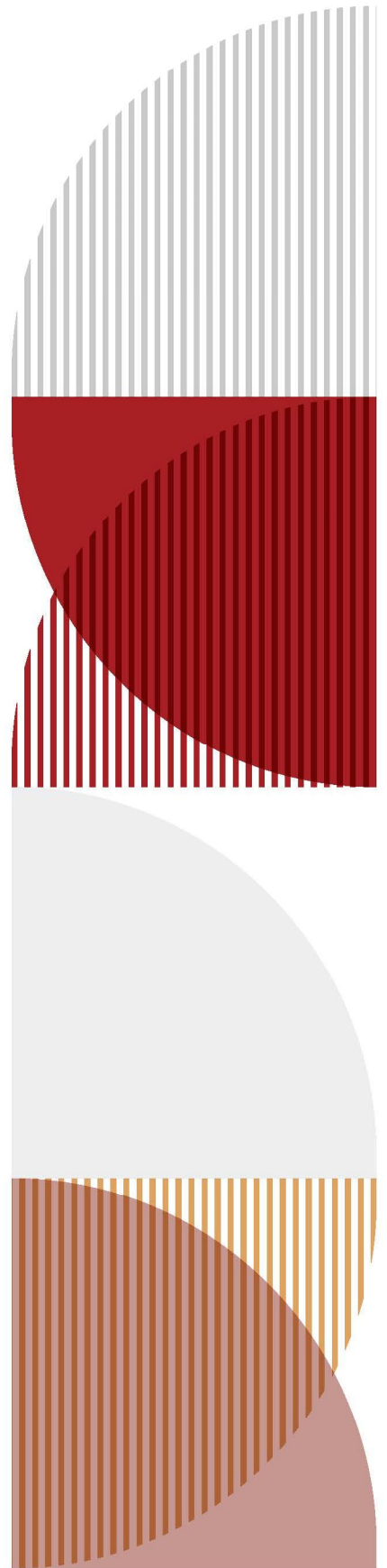


**강원 콘텐츠산업
관련 지원사업
성과분석 및 고도화
전략수립 연구**



제 출 문

이 보고서를 강원문화재단에서 본 기관에 의뢰한 “강원 콘텐츠 산업 관련 지원사업 성과분석 및 고도화 전략수립연구” 연구용역의 결과물로 제출합니다.

2023년 12월

한림대학교 산학협력단

연구책임자	손 대 순
연구 원	설 현 정
연구 원	정 기 혁
연구 원	김 재 인
연구 원	박 고 은
보조연구원	정 혜 원

목 차

제1장		1
서론		3
1. 연구배경 및 목적		3
1) 연구배경 및 목적		3
2) 연구범위 및 방법		4
3) 콘텐츠산업의 정의		7
제2장		9
국내·외 콘텐츠산업지원 프로그램 및 사례		11
1. 국내사례		11
1) 한국콘텐츠진흥원 지원사업		11
2) 국내 지방자치단체 사례		15
(1) 경기도		15
(2) 경상남도		23
(3) 제주특별자치도		28
2. 해외사례		33
(1) 북미		33
(2) 아시아·태평양		36
(3) 유럽		39
제3장		43
강원특별자치도 콘텐츠산업 관련 지원(보조)사업 현황 및 성과분석		45
1. 강원특별자치도 지원사업 현황분석		45
1) 중장기 발전계획, 조례, 거점기관 지원사업 현황		45
2) 지원사업 현황 조사개요		51
3) 지원사업 현황 조사결과		52
4) 한국콘텐츠진흥원 본부별 지원사업 현황 및 강원 조사결과 비교		77
2. 강원특별자치도 콘텐츠산업 관련 지원(보조)사업 성과분석		85
1) 지원사업 참여기업 성과 조사개요		85
2) 지원사업 참여기업 성과 조사결과		86

목 차

제4장	101
-----	-----

강원특별자치도 콘텐츠산업 관련 지원사업 개선 및 발전전략 수립을 위한 조사, FGI 결과	103
---	-----

1. 지원사업개선 및 발전전략 수립을 위한 조사결과 분석 103
 - 1) 지원사업개선 및 발전전략 수립을 위한 조사개요 103
 - 2) 지원사업개선 및 발전전략 수립을 위한 조사결과 104
2. 지원사업개선 및 발전전략 수립을 위한 FGI 결과분석 111
 - 1) 지원사업개선 및 발전전략 수립을 위한 FGI 개요 111
 - 2) 지원사업개선 및 발전전략 수립을 위한 FGI 결과 112

제5장	119
-----	-----

강원특별자치도 콘텐츠산업 관련 지원사업 개선 및 발전전략	121
---------------------------------	-----

1. 강원특별자치도 콘텐츠산업 발전을 위한 지원사업 전략 121
 - 1) 강원 콘텐츠산업 지역 거점기관의 지원사업 운영전략 121
 - 2) 신규 지원사업 기획 및 운영 방향 124
 - 3) 콘텐츠산업 전략적 집중육성 분야 125
2. 강원특별자치도 콘텐츠산업 발전을 위한 필수제도 127

참고문헌	131
------	-----

부록	135
----	-----

표 목차

〈표 1-1〉 강원 콘텐츠산업 관련 지원사업 전략수립연구 설문조사 응답 현황	5
〈표 2-1〉 한국콘텐츠진흥원 지원사업 성과(목적) 중심 분류	11
〈표 2-2〉 한국콘텐츠진흥원 지원사업 본부별 분류	12
〈표 2-3〉 지역별 콘텐츠 사업체 수 현황	15
〈표 2-4〉 경기도 문화콘텐츠산업 진흥 조례	19
〈표 2-5〉 경기도 거점기관 지원사업 현황	20
〈표 2-6〉 4대 전략별 주요 추진과제(안)	24
〈표 2-7〉 경상남도 문화콘텐츠산업 육성 조례	24
〈표 2-8〉 경상남도 거점기관 지원사업 현황	26
〈표 2-9〉 제3차 제주문화예술진흥계획 종합 비전	28
〈표 2-10〉 제3차 제주문화예술진흥계획 과제	29
〈표 2-11〉 제주특별자치도 문화콘텐츠산업 진흥 조례	31
〈표 2-12〉 제주특별자치도 거점기관 지원사업 현황	32
〈표 2-13〉 국가별 콘텐츠시장 규모 및 전망, 2017-2026	33
〈표 2-14〉 2017-2026 북미 콘텐츠시장 규모 및 전망	34
〈표 2-15〉 북미 콘텐츠 유관기관	35
〈표 2-16〉 2017-2026 아시아·태평양 콘텐츠시장 규모 및 전망	36
〈표 2-17〉 2017-2026 유럽 콘텐츠시장 규모 및 전망	40
〈표 3-1〉 강원특별자치도 문화콘텐츠산업 진흥 조례	48
〈표 3-2〉 강원영상위원회 지역 콘텐츠산업 지원사업	49
〈표 3-3〉 강원영상위원회 영상·영화 관련 지원사업	50
〈표 3-4〉 2021년도 강원특별자치도 유관기관 지원사업 명	53
〈표 3-5〉 2021년도 강원특별자치도 지방자치단체 지원사업 명	53
〈표 3-6〉 2022년도 강원특별자치도 유관기관 지원사업 명	54
〈표 3-7〉 2022년도 강원특별자치도 지방자치단체 지원사업 명	54
〈표 3-8〉 2021년도 강원특별자치도 유관기관 지원사업 목적	55
〈표 3-9〉 2021년도 강원특별자치도 지방자치단체 지원사업 목적	56
〈표 3-10〉 2022년도 강원특별자치도 유관기관 지원사업 목적	57
〈표 3-11〉 2022년도 강원특별자치도 지방자치단체 지원사업 목적	58
〈표 3-12〉 2021년도 강원특별자치도 유관기관 지원사업 지원 장르	59
〈표 3-13〉 2021년도 강원특별자치도 지방자치단체 지원사업 지원 장르	60
〈표 3-14〉 2022년도 강원특별자치도 유관기관 지원사업 지원 장르	61

〈표 3-15〉 2022년도 강원특별자치도 지방자치단체 지원사업 지원 장르	62
〈표 3-16〉 2021년도 강원특별자치도 유관기관 지원사업 예산 출처	63
〈표 3-17〉 2021년도 강원특별자치도 지방자치단체 지원사업 예산 출처	64
〈표 3-18〉 2022년도 강원특별자치도 유관기관 지원사업 예산 출처	65
〈표 3-19〉 2022년도 강원특별자치도 지방자치단체 지원사업 예산 출처	66
〈표 3-20〉 2021년도 강원특별자치도 유관기관 지원사업 1년 예산	67
〈표 3-21〉 2021년도 강원특별자치도 지방자치단체 지원사업 1년 예산	68
〈표 3-22〉 2022년도 강원특별자치도 유관기관 지원사업 1년 예산	68
〈표 3-23〉 2022년도 강원특별자치도 지방자치단체 지원사업 1년 예산	69
〈표 3-24〉 2021년도 강원특별자치도 유관기관 지원사업 정량적 성과	70
〈표 3-25〉 2021년도 강원특별자치도 지방자치단체 지원사업 정량적 성과	70
〈표 3-26〉 2022년도 강원특별자치도 유관기관 지원사업 정량적 성과	71
〈표 3-27〉 2022년도 강원특별자치도 지방자치단체 지원사업 정량적 성과	72
〈표 3-28〉 2021년도 강원특별자치도 유관기관 지원사업별 기업 직접 예산지원 여부	73
〈표 3-29〉 2021년도 강원특별자치도 지방자치단체 지원사업별 기업 직접 예산지원 여부	73
〈표 3-30〉 2022년도 강원특별자치도 유관기관 지원사업별 기업 직접 예산지원 여부	74
〈표 3-31〉 2022년도 강원특별자치도 지방자치단체 지원사업별 기업 직접 예산지원 여부	75
〈표 3-32〉 강원특별자치도에서만 진행 중인 콘텐츠산업 지원사업 현황	84
〈표 3-33〉 2021년도 강원특별자치도 지원사업 참여기업 현황	86
〈표 3-34〉 2022년도 강원특별자치도 지원사업 참여기업 현황	86
〈표 3-35〉 2021년도 강원특별자치도 지원사업 참여기업 조직형태	87
〈표 3-36〉 2022년도 강원특별자치도 지원사업 참여기업 조직형태	87
〈표 3-37〉 2021년도 강원특별자치도 유관기관 지원사업 지원 장르	88
〈표 3-38〉 2022년도 강원특별자치도 유관기관 지원사업 지원 장르	88
〈표 3-39〉 2021년도 강원특별자치도 지원사업 참여기업 콘텐츠 서비스 유지 여부	89
〈표 3-40〉 2022년도 강원특별자치도 지원사업 참여기업 콘텐츠 서비스 유지 여부	89
〈표 3-41〉 2021년도 강원특별자치도 지원사업 참여기업 일자리 창출 여부	90
〈표 3-42〉 2022년도 강원특별자치도 지원사업 참여기업 일자리 창출 여부	91
〈표 3-43〉 2021년도 강원특별자치도 지원사업 참여기업 매출액 창출 여부	91
〈표 3-44〉 2022년도 강원특별자치도 지원사업 참여기업 매출액 창출 여부	92
〈표 3-45〉 2021년도 강원특별자치도 지원사업 참여기업 수출액 창출 여부	93
〈표 3-46〉 2022년도 강원특별자치도 지원사업 참여기업 수출액 창출 여부	94
〈표 3-47〉 2021년도 강원특별자치도 지원사업 참여기업 지식재산권 여부	95
〈표 3-48〉 2022년도 강원특별자치도 지원사업 참여기업 지식재산권 여부	95
〈표 3-49〉 2021년도 강원특별자치도 지원사업 참여기업 논문게재 여부	96
〈표 3-50〉 2022년도 강원특별자치도 지원사업 참여기업 논문게재 여부	96
〈표 3-51〉 2021년도 강원특별자치도 지원사업 참여기업 네트워크 개발 여부	97

〈표 3-52〉 2022년도 강원특별자치도 지원사업 참여기업 네트워크 개발 여부	97
〈표 3-53〉 2021년도 강원특별자치도 지원사업 참여기업 후속 사업 수주 여부	98
〈표 3-54〉 2022년도 강원특별자치도 지원사업 참여기업 후속 사업 수주 여부	98
〈표 3-55〉 2021년도 강원특별자치도 지원사업 참여기업 후속 투자유치 여부	99
〈표 3-56〉 2022년도 강원특별자치도 지원사업 참여기업 후속 투자유치 여부	99
〈표 4-1〉 응답자의 콘텐츠산업 관련 지원사업 업무 기간	104
〈표 4-2〉 콘텐츠산업 지원사업 중 성과가 높았던 분야	105
〈표 4-3〉 콘텐츠산업 지원사업 시행 중 애로사항	106
〈표 4-4〉 콘텐츠산업 지원사업 개선 필요사항	107
〈표 4-5〉 강원특별자치도 전략적 집중육성 분야	108
〈표 4-6〉 강원특별자치도 콘텐츠산업 발전 가속을 위한 필수제도	110
〈표 4-7〉 FGI 인터뷰 응답자 현황	111
〈표 4-8〉 FGI 질문내용	112
〈표 4-9〉 FGI 자문 1 결과	113
〈표 4-10〉 FGI 자문 2 결과	115
〈표 4-11〉 FGI 자문 3 결과	116
〈표 4-12〉 FGI 추가 의견 결과	117
〈표 5-1〉 지역별 콘텐츠 사업체 수 현황	123
〈표 5-2〉 2023 한국콘텐츠진흥원 지원사업 중 강원도 도입 필요 지원사업	124
〈표 5-3〉 세계 콘텐츠시장 규모 및 전망, 2017-2026	126
〈표 5-4〉 콘텐츠산업 진흥 정책 수립·시행에 관한 도지사의 책임 조항 현황	127
〈표 5-5〉 문화콘텐츠산업의 중·장기 기본계획수립에 관한 도지사의 책임 조항 현황	128
〈표 5-6〉 콘텐츠산업의 진흥을 위한 자문위원회 구성조항 현황	128
〈표 5-7〉 지역 거점기관 권한에 관한 조례 현황	129

그림 목차

〈그림 1-1〉 콘텐츠산업 범위_콘텐츠산업 특수분류(공연산업 제외)	7
〈그림 2-1〉 경기도 문화콘텐츠산업 육성 비전과 추진 방향	16
〈그림 2-2〉 경기도 문화콘텐츠산업 육성 추진계획	18
〈그림 2-3〉 경상남도 문화콘텐츠산업 육성 비전과 전략	23
〈그림 2-4〉 중국 웹 레이블	37
〈그림 3-1〉 강원 콘텐츠산업 중장기 발전 추진전략	46
〈그림 3-2〉 강원 콘텐츠산업 중장기 발전 추진전략 실행을 위한 로드맵	47
〈그림 3-3〉 2021년도 강원특별자치도 지원사업 목적 집계 현황	56
〈그림 3-4〉 2022년도 강원특별자치도 지원사업 목적 집계 현황	58
〈그림 3-5〉 2021년도 강원특별자치도 지원사업 지원 장르 집계 현황	60
〈그림 3-6〉 2022년도 강원특별자치도 지원사업 지원 장르 집계 현황	62
〈그림 3-7〉 2021년도 강원특별자치도 지원사업 예산 출처 집계 현황	64
〈그림 3-8〉 2022년도 강원특별자치도 지원사업 예산 출처 집계 현황	66
〈그림 3-9〉 2021~2022년도 강원특별자치도 지원사업 1년 예산 합계	69
〈그림 3-10〉 2021년도 강원특별자치도 지원사업 정량적 성과 집계 현황	71
〈그림 3-11〉 2022년도 강원특별자치도 지원사업 정량적 성과 집계 현황	72
〈그림 3-12〉 2021년도 강원특별자치도 지원사업별 기업 직접 예산지원 여부 집계 현황	74
〈그림 3-13〉 2022년도 강원특별자치도 지원사업별 기업 직접 예산지원 여부 집계 현황	75
〈그림 3-14〉 강원특별자치도 지원사업별 참여기업 성과 데이터 수집 여부 집계 현황	76
〈그림 3-15〉 문화체육관광기술진흥센터 지원사업 현황 및 강원 조사결과 비교	77
〈그림 3-16〉 게임본부 지원사업 현황 및 강원 조사결과 비교	78
〈그림 3-17〉 기업인재양성본부 지원사업 현황 및 강원 조사결과 비교	79
〈그림 3-18〉 대중문화본부(만화, 캐릭터) 지원사업 현황 및 강원 조사결과 비교	80
〈그림 3-19〉 대중문화본부(음악패션) 지원사업 현황 및 강원 조사결과 비교	81
〈그림 3-20〉 방송영상본부 지원사업 현황 및 강원 조사결과 비교	82
〈그림 3-21〉 사회적가치추진단, 실감콘텐츠진흥단, 지역콘텐츠진흥단 지원사업 현황 및 강원 조사결과 비교	83
〈그림 3-22〉 콘텐츠금융지원단, 해외사업지원단 지원사업 현황 및 강원 조사결과 비교	84
〈그림 3-23〉 2021년, 2022년도 강원특별자치도 지원사업 참여기업 조직형태	87
〈그림 3-24〉 2021년도 강원특별자치도 지원사업 지원 장르 집계 현황	89
〈그림 3-25〉 강원특별자치도 지원사업 참여기업 콘텐츠 서비스 유지 여부 집계 현황	90
〈그림 3-26〉 강원특별자치도 지원사업 참여기업 일자리 창출 여부 집계 현황	91
〈그림 3-27〉 강원특별자치도 지원사업 참여기업 매출액 창출 여부 집계 현황	92

〈그림 3-28〉 강원특별자치도 지원사업 참여기업 수출액 창출 여부 집계 현황	94
〈그림 3-29〉 강원특별자치도 지원사업 참여기업 지식재산권 창출 여부 집계 현황	95
〈그림 3-30〉 강원특별자치도 지원사업 참여기업 논문게재 여부 집계 현황	96
〈그림 3-31〉 강원특별자치도 지원사업 참여기업 네트워크 개발 여부 집계 현황	97
〈그림 3-32〉 강원특별자치도 지원사업 참여기업 후속 사업 수주 여부 집계 현황	98
〈그림 3-33〉 강원특별자치도 지원사업 참여기업 후속 사업 투자 여부 집계 현황	99
〈그림 4-1〉 응답자의 콘텐츠산업 관련 지원사업 업무 기간 집계 현황	104
〈그림 4-2〉 콘텐츠산업 지원사업 중 성과가 높았던 분야 집계 현황	105
〈그림 4-3〉 콘텐츠산업 지원사업 개선 필요사항 집계 현황	107
〈그림 4-4〉 강원특별자치도 전략적 집중육성 분야 집계 현황	108
〈그림 4-5〉 강원특별자치도 전략적 집중육성 분야 집계 현황 (지방자치단체)	109
〈그림 4-6〉 강원특별자치도 전략적 집중육성 분야 집계 현황 (유관기관)	109
〈그림 5-1〉 강원 콘텐츠산업 지역 거점기관의 지원사업 운영전략	121

1장

서론



강원 콘텐츠산업 관련 지원사업
성과분석 및 고도화 전략수립 연구

제1장 서론

1. 연구배경 및 목적

1) 연구배경

- 정부는 2009년 콘텐츠산업을 신성장 동력산업으로 선정, ‘문화산업’을 ‘콘텐츠산업’으로 명명하고, 콘텐츠산업진흥법을 제정해 지속적으로 육성정책을 추진해옴.
- 강원특별자치도는 2018년 관련 조례를 제정하고, 강원도 문화콘텐츠 T/F팀을 구성했음.
- 2019년 10월 문화체육관광부는 전국 16개 광역자치단체별 지역 콘텐츠산업 진흥 거점(대표)기관을 지정함. 강원문화재단은 지역 거점기관으로서 2021년부터 지역특화콘텐츠 개발 지원사업을 수행함.
- 강원의 콘텐츠산업 발전을 위해 강원특별자치도(18개 기초지방자치단체 및 유관기관 포함)에서 추진하고 있는 콘텐츠산업 관련 다양한 지원(보조)사업의 현황 조사와 성과분석을 통해 향후 발전전략을 수립할 필요가 있음.

2) 연구목적

- 강원특별자치도(18개 기초지방자치단체 및 유관기관 포함)에서 추진하고 있는 콘텐츠산업 관련 지원(보조)사업의 현황 및 성과분석을 통해 ‘강원특별자치도 콘텐츠산업 지원정책 및 제도 보완(강화) 방안’ 마련
- 강원 콘텐츠산업 지역 거점기관 역할 수행을 위한 신뢰성 있는 통계자료 확보, 이를 통한 강원 특별자치도 콘텐츠산업 지원사업 개선 및 발전전략 수립

2. 연구범위 및 방법

1) 연구범위

(1) 시간적 대상적 범위

○ 시간적 범위

- 시간적 범위: 2021~2022년(2년)

○ 대상적 범위

- 강원특별자치도, 콘텐츠 지원 관련 부서가 있는 강원도 기초지방자치단체, 도내 유관기관 전체 대상
- 강원특별자치도 콘텐츠산업 관련 지원(보조)사업

(2) 내용적 범위

○ 국내·외 콘텐츠산업 지원(보조) 프로그램 및 사례

- 국내 콘텐츠산업 지원(보조) 프로그램 및 사례 문헌 분석
- 해외 콘텐츠산업 지원(보조) 프로그램 및 사례 문헌 분석

○ 강원특별자치도 콘텐츠산업 지원사업 현황

- 지원(보조)사업 현황 조사 문항개발 및 조사설계
- 지원(보조)사업 현황 조사 및 분석

○ 강원특별자치도 콘텐츠산업 지원사업 성과

- 지원(보조)사업 성과 조사 문항개발 및 조사설계
- 지원(보조)사업 성과 조사 및 분석

○ 지원사업개선 및 발전전략

- 지원사업개선 및 발전전략 수립을 위한 조사 문항개발 및 조사설계
- 지원사업개선 및 발전전략 수립을 위한 조사 및 분석
- (개선 및 발전전략) 콘텐츠산업 지역 거점기관의 지원사업 운영전략 제언
- (개선 및 발전전략) 신규 지원사업 기획 및 운영 방향 제언
- (개선 및 발전전략) 지원사업 발전전략 제언
- (개선 및 발전전략) 콘텐츠산업 전략적 집중육성 분야 제언
- (개선 및 발전전략) 강원특별자치도 콘텐츠산업 발전을 위한 필수제도 제언

2) 연구방법

(1) 문헌연구

- 국내 콘텐츠산업 지원(보조) 프로그램 및 사례와 관련된 문화체육관광부, 한국콘텐츠진흥원, 국내 각 지방자치단체 정책 및 연구보고서, 연구논문, 조사자료, 웹사이트 자료 수집 분석
- 해외 콘텐츠산업 지원(보조) 프로그램 및 사례와 관련된 정책 및 연구보고서 자료 수집 분석

(2) 설문조사

- 지원(보조)사업 현황·성과 조사 (설문1, 설문2)
 - (조사대상) 강원특별자치도 및 18개 기초지방자치단체, 도내 유관기관 전체 대상
 - (조사방법) 설문조사 및 방문 면접조사
 - (조사내용) 2021년, 2022년 콘텐츠산업 관련 지원사업 현황분석
 - (조사세부 내용)
 - 지원사업 현황(예산 포함), 지원 분야 구분(목표, 성과지표 등)
 - 지원사업 성과(2개년 간 지원사업의 성과 및 실적 집계)
 - 추진 주체별 지원사업 애로사항, 개선방안
- 콘텐츠산업 생태계 성장을 위한 지원사업 발전전략 수립 조사 (설문3)
 - (조사대상) 강원특별자치도 및 18개 기초지방자치단체, 도내 유관기관 전체 대상
 - (조사방법) 설문조사 및 방문 면접조사
 - (조사내용) 강원 콘텐츠산업 지원사업 개선안 도출, 발전전략 수립에 필요한 사항

〈표 1-1〉 강원 콘텐츠산업 관련 지원사업 전략수립연구 설문조사 응답 현황

순번	구분	기관명	설문1. 지원(보조)사업 현황 조사	설문2. 지원(보조)사업 성과 조사	설문2. 지원사업 발전전략 수립 조사
1	유관기관	강원문화재단	○	○	○
2	유관기관	강원디자인진흥원	·	·	○
3	유관기관	강원창조경제혁신센터	·	·	○
4	유관기관	강원특별자치도경제진흥원	○	·	○
5	유관기관	강릉과학산업진흥원	○	·	○
6	유관기관	강원정보문화산업진흥원	○	○	○
7	지방자치단체	강원도청	·	·	○
8	지방자치단체	춘천시청	○	·	○
9	지방자치단체	원주시청	○	·	○
10	지방자치단체	강릉시청	○	·	○
11	지방자치단체	속초시청	○	○	○
12	지방자치단체	태백시청	○	·	○
13	지방자치단체	영월군청	○	·	○

(3) 자문회의 및 FGI (Focus Group Interview)

- 지원사업개선 및 발전전략 수립을 위한 FGI 시행
- 강원특별자치도 콘텐츠산업 및 지원사업 관련 전문가 대상 심층 인터뷰 시행
- 지원(보조)사업 현황·성과 조사, 콘텐츠산업 생태계 성장을 위한 지원사업 발전전략 수립 조사 결과를 기반으로 각 전문가의 지원사업개선 및 발전전략에 관한 의견 청취

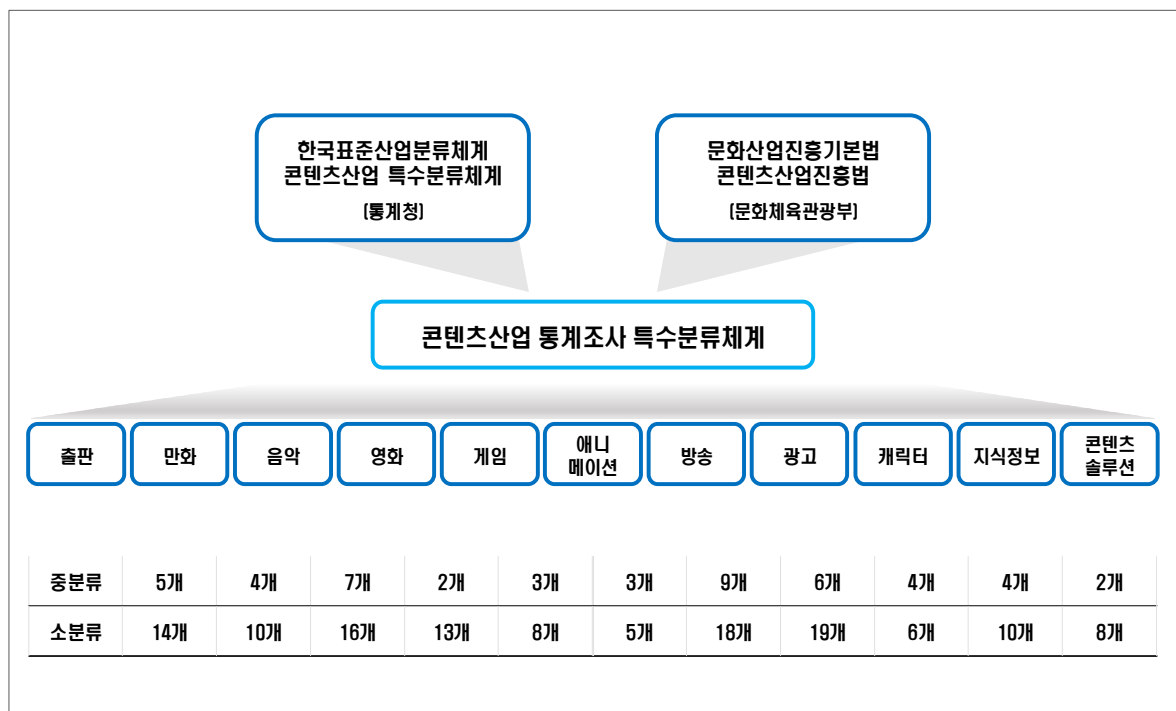
3. 콘텐츠산업의 정의

1) 콘텐츠산업의 정의

- 콘텐츠산업진흥법에 따르면, 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.

2) 콘텐츠산업의 범위

- 문화체육관광부는 매년 콘텐츠산업백서를 발간하고 있으며, 이 백서는 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



출처: 2021기준 콘텐츠산업조사(문화체육관광부·한국콘텐츠진흥원, 2022)

※ 2021년 기준 콘텐츠산업조사에서는 공연산업 총괄 규모는 별도로 집계되는 점을 감안하여 콘텐츠산업 전체 규모에 공연산업을 제외한 11개 산업 규모만을 포함

〈그림 1-1〉 콘텐츠산업 범위_콘텐츠산업 특수분류(공연산업 제외)

2장

국내·외 콘텐츠산업지원 프로그램 및 사례



강원 콘텐츠산업 관련 지원사업
성과분석 및 고도화 전략수립 연구

제2장. 국내·외 콘텐츠산업 지원프로그램 및 사례

1. 국내사례

1) 한국콘텐츠진흥원 지원사업

한국콘텐츠진흥원(KOCCA)은 문화체육관광부 산하의 콘텐츠산업 진흥 총괄 기관으로 방송, 게임, 음악, 패션, 애니메이션, 캐릭터, 만화, 실감 콘텐츠 등 다양한 콘텐츠산업의 성장을 위한 기획·창제작, 유통·해외 진출, 기업육성, 인재양성, 연구개발 등의 지원사업 및 정책연구를 수행함.

한국콘텐츠진흥원에서는 대한민국 콘텐츠산업 진흥을 위해 아래와 같이 지원사업을 시행하고 있음. 지원사업은 크게 지원사업의 성과(목적) 중심 분류와 한국콘텐츠진흥원 본부별 분류가 가능함.

지원사업의 성과(목적) 중심 분류는 「2022 콘텐츠산업백서」 ‘2022년도 콘텐츠산업 진흥 추진 성과’를 통해 확인했고, 한국콘텐츠진흥원 본부별 분류는 「2023 한국콘텐츠진흥원 지원사업 설명회 자료집」 ‘본부별 지원사업 내역’을 통해 확인했음.

(1) 지원사업의 성과(목적) 중심 분류

〈표 2-1〉 한국콘텐츠진흥원 지원사업 성과(목적) 중심 분류

순번	구분	세부구분
1	콘텐츠산업 성장기반 조성	1. 콘텐츠 창작·창업 활성화 지원 2. 이야기산업 육성 3. 콘텐츠 창의인재 양성 4. 제작인프라 지원
2	신기술융합콘텐츠산업 육성	1. 신기술융합콘텐츠제작지원 2. 신기술융합콘텐츠 인프라 구축 3. 신기술융합콘텐츠 사업화 지원 4. 신기술융합콘텐츠 K-컬처 스쿼어 5. IP연계 신기술융합콘텐츠제작 및 체험지원 6. 메타버스 콘텐츠제작지원 7. 해외 신기술융합콘텐츠 체험관 구축
3	지역콘텐츠산업 육성	1. 지역 콘텐츠 성장기반 조성 2. 지역 콘텐츠 활성화 3. 지역 거버넌스 운영
4	맞춤형 금융 지원 확대	1. 모태펀드 운영 2. 콘텐츠가치평가 연계 정책금융 지원 3. 문화산업 완성보증제도 운영 4. 기타 정책금융 사업
5	문화기술(CT) 육성	1. 문화기술(CT) 전략수립 2. 문화기술(CT) 연구개발 3. CT 기반 조성(문화기술 연구 주관기관 지원) 4. 지역연계 첨단 CT 실증 5. 문화콘텐츠 R&D 전문인력 양성 6. 글로벌 가상공연 핵심 기술 개발 7. 문화기술(CT) 사업화 촉진

순번	구분	세부분
6	공정한 콘텐츠산업 생태계 조성	1. 콘텐츠 분쟁 해결 지원 이용자 보호 2. 대중문화예술지원센터 운영 3. 동반성장 지원
7	글로벌 시장 진출 확대	1. 한류 확산을 위한 교류 협력 2. 해외진출 활성화 3. 해외 비즈니스센터 운영
8	저작권 보호 및 저작물 이용 활성화	1. 저작권 정책 및 교육·홍보 2. 저작권 국내외 보호 3. 저작권 비즈니스 활성화

출처: 2022 콘텐츠산업백서(문화체육관광부·한국콘텐츠진흥원, 2022)

(2) 본부별 분류

2023년도 한국콘텐츠진흥원 본부별 지원사업을 살펴보면 총 10개 본부에서 138개 지원사업을 시행하고 있음

〈표 2-2〉 한국콘텐츠진흥원 지원사업 본부별 분류

순번	본부	부서	사업명
1	문화체육 관광기술 진흥센터 (R&D)	연구개발사업팀	문화기술연구개발(R&D)
2			메타버스콘텐츠IP구축연구개발(R&D)
3			저작권 보호 및 이용 활성화 기술개발 (R&D)
4			소프트웨어저작권연구개발(R&D)
5			차세대실감콘텐츠저작권핵심기술개발(R&D)
6		연구개발기획단	스포츠 산업 혁신 기반 조성
7			종목별 경기력 향상 지원
8			관광서비스 혁신성장 연구개발(R&D)
9			문화체육관광 연구개발 사업화 촉진 프로그램 운영
10			기업부설창작연구소/전담부서 인정제도
11	게임본부	게임산업팀	게임상용화 제작지원사업
12			게임기업 자율선택지원사업(게임더하기)
13			게임수출 활성화지원
14			게임기획지원사업
15		게임기반조성팀	글로벌게임허브센터 운영
16			게임인재원 운영
17			게임국가기술자격검정 사업
18		콘텐츠문화팀	건전게임문화활성화 사업
19			이스포츠 활성화 지원
20	기업인재 양성본부	기업육성팀	아이디어융합팩토리
21			초기 창업 육성 프로그램
22			창업 도약 프로그램
23			콘텐츠 민간 액셀러레이터 양성 및 동반성장
24			글로벌 진출 지원
25		창업운영팀	CKL기업지원센터 인프라 운영
26			CKL비즈센터 운영 사업
27			뉴콘텐츠기업지원센터 인프라 운영
28		교육기획팀	콘텐츠 창의인재동반사업
29			콘텐츠원캠퍼스 구축운영 사업
30			OTT콘텐츠 특성화 대학원 지원사업
31		교육운영팀	신기술콘텐츠융복합아카데미
32			콘텐츠 현업인 재교육
33			사이버콘텐츠아카데미

순번	본부	부서	사업명
34	방송영상 본부		콘텐츠문화광장 운영
35			콘텐츠문화광장 융복합콘텐츠 사업지원
36			콘텐츠인재캠퍼스 인프라 운영
37		방송산업팀	방송영상콘텐츠 기획안 공모
38			방송영상콘텐츠 기획개발 랩 운영지원
39			방송영상 콘텐츠제작지원
40			방송 포맷 콘텐츠제작지원
41			뉴미디어 방송영상콘텐츠제작지원(웹콘텐츠)
42			뉴미디어 방송영상콘텐츠제작지원(신기술 기반)
43			방송영상콘텐츠 후반제작지원
44			방송영상콘텐츠 후반제작지원
45			중소제작사 글로벌 도약지원
46			국제 방송영상마켓 참가지원
47			국제방송영상마켓 BCWW 개최/ 비즈매칭
48			수출용 방송콘텐츠 재제작 및 현지화 지원
49			국제공동제작 콘텐츠제작지원
50		방송인프라팀	스튜디오큐브 제작시설 고도화
51			수상해양복합촬영장 구축
52			방송영상콘텐츠제작시설 운영: 스튜디오 큐브
53			방송영상콘텐츠제작시설 운영: DMS 제작센터
54		애니메이션산업팀	국산 애니메이션 제작지원
55			IP활용 애니메이션 제작지원
56			차세대 애니메이션 제작지원
57			독립 애니메이션 제작지원
58			애니메이션 부트캠프
59			파일럿제작지원 및 피칭 쇼케이스 개최 (애니메이션부트캠프 후속지원프로그램)
60			애니메이션 기획개발 공모전
61			애니메이션 기획프로듀서 육성
62			애니메이션 해외진출지원
63			애니메이션 현장전문인력 양성
64	대중문화 본부	만화스토리산업팀	만화 해외 플랫폼 구축 및 운영지원
65			만화 웹툰 에이전트 육성지원
66			웹툰 분야 벤처기업육성지원
67			비즈니스 종합지원(콘텐츠 IP 산업전)
68			웹툰 IP 보호 캠페인
69			대한민국 콘텐츠 대상 만화 부문
70			웹툰산업 채용박람회
71			대한민국 스토리 공모대전(대한민국 콘텐츠대상-스토리부문)
72			신진 스토리 작가 육성지원
73			스토리 창작센터 운영
74			이야기 창작발전소
75			스토리움 활성화 지원
76			우수 스토리 매칭 제작지원
77			콘텐츠 IP 사업화 상담회
78			만화·스토리 IP 비즈매칭 작품 후속지원
79			만화·스토리 해외 유통 활성화
80		캐릭터라이선싱 산업팀	신규 캐릭터 IP 개발 지원
81			캐릭터 IP 상품 유통 테스트베드
82			콘텐츠 IP 라이선싱 지원
83			IP 라이선싱 빌드업
84			라이선싱 콘퍼런스 개최
85			2023 캐릭터 라이선싱 페어
86		음악패션산업팀	캐릭터 해외마켓 참가지원
87			2023년 온라인 신기술 융합 케이팝 공연제작지원

순번	본부	부서	사업명
88			2023년 공간기획형 공연개최 지원
89			2023년 ICT 음악 콘텐츠 지원
90			2023년 온오프라인 음악 콘텐츠개발 지원
91			2023년 플랫폼 기반 대중음악 활성화 지원
92			2023년 글로벌뮤직 네트워크 구축지원
93			2023년 우수 대중음악 해외 유통 지원
94			2023년 현지 인프라 활용 해외 진출 지원
95			2023년 창익브랜드 창작지원
96			2023년 아이디어 기획개발 지원
97			2023년 지속가능 패션 제작지원
98			2023년 패션 문화마켓 개최 지원
99			2023년 패션 해외 판로 개척 지원
100			2023년 창익브랜드 수출 지원 공간 운영
101			2023년 온라인 플랫폼 활용 유통 지원
102			2023년 패션콘텐츠 활성화 지원
103			2023년 메타버스 활용 패션 마케팅 지원
104			대중문화예술인 지원센터 운영
105			대중문화예술인력 역량강화 프로그램
106			원로 대중문화예술인 활동지원 프로그램
107			대중문화예술분야 정부포상 시상식
108			콘텐츠 공정상생 환경조성
109			콘텐츠 일자리제질개선 프로그램 운영
110			공정한음원유통환경조성지원
111			콘텐츠분쟁해결지원
112			신기술 융합 콘텐츠제작지원
113			신기술 융합 콘텐츠 해외진출지원
114			메타버스용 장르기반 콘텐츠제작지원
115			광화문 프로젝트
116			지역기반형 콘텐츠코리아 랩 운영 지원
117			지역거점형 콘텐츠기업육성센터 조성 지원
118			지역거점형 콘텐츠기업육성센터 운영 지원
119			지역기반 게임산업
120			지역특화콘텐츠개발지원
121			이스포츠 상설경기장 운영 지원
122			음악창작소 프로그램 운영지원사업
123			지역·공공 캐릭터 활성화 지원사업
124			콘텐츠기업 투융자 기반조성
125			방송영상진흥지원 융자지원
126			콘텐츠 해외진출 종합 컨설팅 지원
127			해외거점 운영
128			콘텐츠 수출 전문인력 양성
129			맞춤형 기반 해외 심층정보제공
130			콘텐츠 해외시장 개척지원
131			글로벌 온라인 플랫폼 진출 지원
132			관계부처 합동 한류박람회 개최
133			관계부처 해외홍보관 운영
134			관계부처 한류마케팅 지원
135			신기술 융합 콘텐츠 해외전시
136			대한민국콘텐츠대상(해외유공포상)
137			정부간 협력채널 운영
138			인도네시아 문화인재 양성(ODA)

출처: 2023 한국콘텐츠진흥원 지원사업 설명회 자료집(문화체육관광부·한국콘텐츠진흥원, 2023)

2) 국내 지방자치단체 사례

국내 지방자치단체 사례는 광역 지방자치단체 중 지역별 콘텐츠 사업체 수 규모가 가장 큰 경기도와 강원도와 비슷한 경상남도, 제주도를 검토함. 각 지방자치단체의 콘텐츠산업 지원사업 현황을 파악하기 위해 중장기발전계획, 문화콘텐츠산업 진흥 조례, 지원사업 현황을 파악함. 중장기 발전계획과 조례는 2023.12.31. 기준, 거점기관 지원사업 현황은 2022.12.31. 기준으로 조사함.

〈표 2-3〉 지역별 콘텐츠 사업체 수 현황

(단위 : 개)

지역	합계	만화	음악	게임	영화	애니메이션	방송	캐릭터	지식 정보	콘텐츠 솔루션
전체	5,242	115	805	622	226	161	239	599	1,693	782
부산	445	6	50	51	20	14	22	61	159	62
대구	299	2	48	34	7	3	16	32	104	53
인천	270	6	34	19	11	6	13	52	88	41
광주	235	17	32	15	8	24	9	25	82	23
대전	294	5	29	19	2	4	10	21	128	76
울산	98	2	16	4	-	2	7	12	41	14
경기	2,378	65	383	403	146	67	72	280	608	354
강원	168	2	38	5	3	10	18	17	53	22
충북	133	-	18	8	4	2	10	14	55	22
충남 (세종)	156	-	29	9	5	7	8	16	65	17
전북	166	-	25	18	7	1	16	22	60	17
전남	103	-	11	9	4	7	6	10	42	14
경북	211	4	32	16	2	3	12	11	105	26
경남	174	-	46	4	4	5	9	13	65	28
제주	112	6	14	8	3	6	11	13	38	13

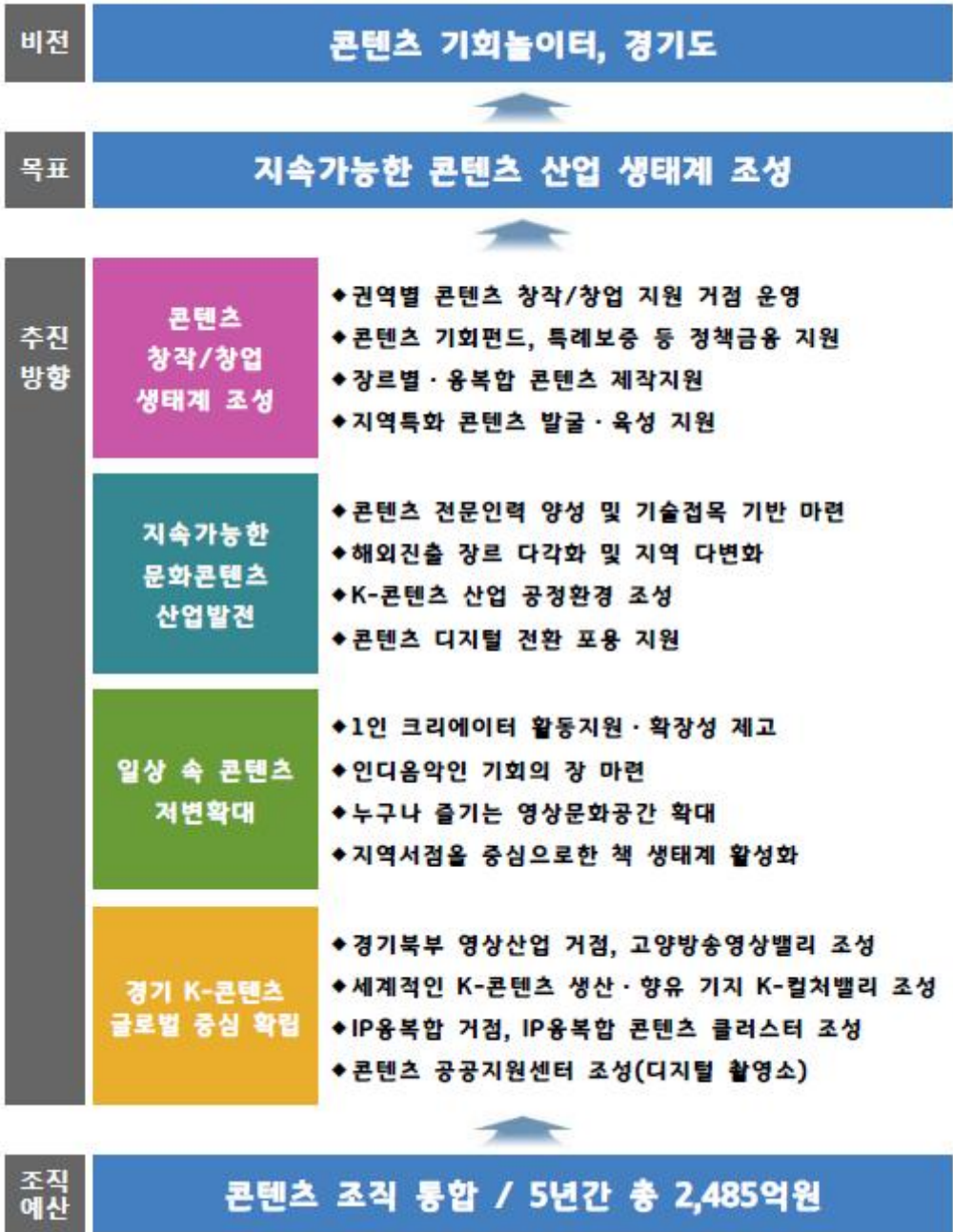
출처: 2022 지역 콘텐츠기업 현황 및 창작자 실태조사 보고서(한국콘텐츠진흥원, 2022)

(1) 경기도

① 중장기발전계획

경기도는 ‘경기도 문화콘텐츠산업 진흥 조례’ 제3조에 따라 2023년 ‘경기도 콘텐츠산업 진흥 중장기 기본계획 (2023~2027)’을 수립함. 경기도 콘텐츠산업 진흥 중장기 기본계획의 주요 내용은 지속 가능한 콘텐츠산업 생태계 조성을 목표로 하며, 콘텐츠 창작/창업 생태계 조성, 지속 가능한 문화 콘텐츠산업발전, 일상 속 콘텐츠 저변확대, 경기 K-콘텐츠 글로벌 중심 확립을 추진 방향으로 함. 콘텐츠 조직을 통합하고, 5년간 총 2,485억 원의 예산을 투입하여 경기도콘텐츠산업을 육성하는 것으로 계획함.

□ 콘텐츠가 경기도를 만나면 기회가 됩니다



출처: 2023~2027 경기도 콘텐츠산업 진흥 중장기 기본계획(경기도 콘텐츠산업과, 2023)

〈그림 2-1〉 경기도 문화콘텐츠산업 육성 비전과 추진 방향

1. 콘텐츠 창작/창업 생태계 조성

□ 추진방향

콘텐츠 창작/창업 지원 거점 운영 ▪ (목적) 권역별 콘텐츠산업 지원 거점 운영 ▪ (목표) 남/북부 대표 콘텐츠기업 육성 거점 및 지역 밀착형 지원시설 조성 - '지역거점형 콘텐츠 기업지원센터' 유치 - '(가칭)마이크로 허브' 신규 개소(권역별 2개)	콘텐츠기업 자금지원 확대 ▪ (목적) 민간투자 유치/금융서비스 지원 강화 ▪ (목표) 펀드·특례보증·투자지원 확대 - 300억 규모 펀드 5개 조성 - 특례보증 참여시군 3개 확대 - 투자지원 프로그램 45회 운영
장르별, 융복합 콘텐츠 제작지원 ▪ (목적) 중소 콘텐츠 기업 육성 ▪ (목표) 장르확대, IP융복합 지원 규모 확대 - 웹소설, 웹툰, 캐릭터 분야 제작지원 50개 - IP홀더 추가발굴, 제작지원 확대 (10개사/75개)	지역특화 콘텐츠 발굴·육성 ▪ (목적) 특정시군에 편중되어 있는 콘텐츠 산업을 전 시군으로 확산 ▪ (목표) 지역별 맞춤형 특화 콘텐츠 산업 발굴 - 지역자원 기반 콘텐츠 제작지원 8개 - 도·시군 공무원 워크숍 4회 - 시군별 맞춤형 산업정책 컨설팅 8개

2. 지속 가능한 문화콘텐츠산업 발전

□ 추진방향

콘텐츠 기술접목 기반마련 ▪ (목적) 기술중심 제작환경 변화 대응력 강화 ▪ (목표) 콘텐츠 전문인력양성, 기술접목 확대 - 콘텐츠 인력양성센터 조성 - 산학협력을 통한 인재양성 520명 - 기술접목 콘텐츠 제작지원 35건 - 문화기술 체험공간 조성	해외진출 다각화 ▪ (목적) 콘텐츠 기업 해외진출 다각화를 통해 K-콘텐츠 확산 및 기업 경쟁력 강화 ▪ (목표) 해외진출 거점 조성, 해외진출 다변화 - 동남아 지역 해외 현지 거점 사무소 구축 - 동남아 지역 경기 콘텐츠 페어 개최 - 구미주 지역 박람회 연계 기업 설명회 추진
콘텐츠산업 공정환경 조성 ▪ (목적) 공정환경 조성을 통한 콘텐츠 창작자·중소기업 보호 ▪ (목표) 인식개선 및 공정센터 기능 강화 - 콘텐츠 불공정 거래 도민 캠페인 - 소송비용 지원 30명	콘텐츠 디지털 전환 포용 지원 ▪ (목적) 지속가능 발전을 위한 포용 지원 ▪ (목표) 소외계층 콘텐츠 접근성 지원, 문화다양성 확보 - 장애인 콘텐츠 접근성 지원 10건 - DMZ영화제, 다양성 영화 지속 추진 - 유소년·노인 대상 콘텐츠 교육 700명

3. 일상 속 콘텐츠 저변확대

□ 추진방향

1인 크리에이터 확장성 제고 ▪ (목적) 1인 크리에이터 육성, 시장진출 지원 ▪ (목표) 산업 확장을 위한 공공 역할 강화 - 1인 크리에이터 기회놀이터 조성 - 경기 글로벌 크리에이터 페스티벌 개최 - 1인 크리에이터 멤버십 운영 500명 - 공공MCN 협동조합 설립 지원	인디음악인 기회의 장 마련 ▪ (목적) 인디음악 사업화 지원, 도민향유 확대 ▪ (목표) 발굴, 공연기회, 도민확대 및 시장진출 - 인디음악인 '음악유랑' 공연기회 확대 - 인디스땅스 연계 팬덤형성 추진 - 인디음악 DB구축 및 쇼케이스 지원
누구나 즐기는 영상문화공간 확대 ▪ (목적) 콘텐츠 창작 접근성 확대 ▪ (목표) 지역영상미디어 양적·질적 확대 - 지역영상미디어센터 지속 조성 - 생활미디어스튜디오 조성 - 지역영상미디어센터별 전문 PM 배치	지역서점 중심 책 생태계 활성화 ▪ (목적) 원천 콘텐츠로의 책 생태계 활성화 ▪ (목표) 문화 종다양성 확보 및 서점 활성화 - 종이책 제작지원 확대 160편 - 지역서점 문화활동 지원 250개 - 지역서점 지역화페 소비지원금 30억원

4. 경기 K-콘텐츠 글로벌 중심 확립

□ 추진방안

경기 고양방송영상밸리 ▪ (기간) 2019 ~ 2026 ▪ (사업비) 6,738억원(GH 100%) ▪ (내용) 방송국, 스튜디오, 업무시설 등 ▪ (규모) 701,984㎡(약 21만평)	K-컬처밸리 복합개발 ▪ (기간) 2016 ~ 2024 ▪ (사업비) 1조8천억원(민간 100%) ▪ (내용) 공연장(아레나), 호텔, 체험공간 등 ▪ (규모) 302,241㎡(약 9만평)
IP융합 콘텐츠 클러스터 ▪ (기간) 2021 ~ 2026 ▪ (사업비) 259억원(국110, 도45, 시104) ▪ (내용) 콘텐츠IP 발굴/전시/유통 등 ▪ (규모) 연면적 4,748㎡(지상5층/지하1층)	콘텐츠 공공지원센터 ▪ (기간) 2023 ~ 2030 ▪ (사업비) 1,000억원(국 500, 도 500) ▪ (내용) 영상콘텐츠 R&D 및 제작지원 거점 ▪ (규모) 지상10층, 지하3층

출처: 2023~2027 경기도 콘텐츠산업 진흥 중장기 기본계획(경기도 콘텐츠산업과, 2023)

〈그림 2-2〉 경기도 문화콘텐츠산업 육성 추진계획

② 조례(경기도 문화콘텐츠산업 진흥 조례)

〈표 2-4〉 경기도 문화콘텐츠산업 진흥 조례

순번	조항	내용
1	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 지역 경제 활성화에 이바지함을 목적으로 한다.
2	제2조의2 (도지사의 책임)	① 경기도지사(이하 “도지사”라 한다)는 콘텐츠산업의 진흥에 필요한 정책을 수립·시행해야 한다. ② 도지사는 콘텐츠제작 및 창업 활성화 지원, 중소 콘텐츠사업자 특별지원, 콘텐츠산업의 해외진출 지원 등 콘텐츠산업 진흥을 위해 노력해야 한다. ③ 도지사는 콘텐츠산업의 진흥을 위한 각종 정책을 수립·시행할 때 장애인이 관련 활동에 참여할 수 있도록 「장애인차별금지 및 권리구제 등에 관한 법률」 제4조 제2항에 따른 정당한 편의를 제공하도록 노력 해야 한다. [본조신설 2023.1.2.]
3	제3조 (문화콘텐츠산업의 중·장기 기본 계획수립 등)	① 도지사는 문화콘텐츠산업의 진흥에 관한 기본적인 중·장기 기본계획을 수립·시행한다. <개정 2023.1.2.> 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.
4	제4조 (문화콘텐츠 기업에 대한 지원)	도지사는 문화콘텐츠산업과 관련된 사업을 하는 사람에게 다음 각 호의 사항을 지원할 수 있다. 1. 입주공간 2. 고용 및 교육훈련 보조금 3. 임대료 4. 첨단기술과 장비 5. 인력 양성을 위한 교육·훈련 6. 국내·외 문화콘텐츠 전시회 참가 및 홍보 7. 로케이션 인센티브 8. 그 밖에 문화콘텐츠산업의 진흥을 위하여 도지사가 필요하다고 인정하는 사항
5	제4조의2 (시·군에 대한 재정지원)	도지사는 제2조 제1호의 문화콘텐츠산업을 추진하는 도내 기초자치단체에 예산의 범위 내에서 필요한 재정적 지원을 할 수 있다. [본조신설 2016.02.24.]
6	제5조 (제작지원)	도지사는 문화콘텐츠산업의 경쟁력을 강화하고 고품질 문화콘텐츠 상품의 생산활동을 촉진하기 위하여 창작자와 제작자에게 필요한 자금을 지원할 수 있다. <개정 2012.5.11.>
7	제6조 (창업의 지원)	도지사는 문화콘텐츠산업에 관한 창업을 촉진하고 창업자의 성장·발전을 위하여 창업자금의 융자 등 필요한 지원 을 할 수 있다.
8	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.
9	제8조 (외국인 투자유치의 촉진)	문화콘텐츠산업에의 외국인 투자를 촉진하기 위한 지원은 「경기도 외국인 투자유치 및 지원 조례」가 정하는 바에 따른다.
10	제9조 (기술개발)	도지사는 문화콘텐츠산업과 관련된 기술개발을 촉진하기 위한 정책을 수립·집행하고 콘텐츠 기술개발을 위하여 공모를 통하여 선정된 연구과제에 대하여 예산의 범위에서 지원을 할 수 있다.
11	제10조 (전문인력의 양성)	도지사는 문화콘텐츠 창작을 활성화하기 위하여 전문인력의 양성사업을 수행하는 연구소 등에 대하여 예산의 범위에서 지원을 할 수 있다.
12	제11조 (국제교류)	도지사는 문화콘텐츠 상품의 수출경쟁력을 촉진하고 해외시장진출을 활성화하기 위하여 방송·인터넷 등을 통한 해외 마케팅·홍보활동, 국제행사 및 건본시장 참여, 외국과의 공동제작 등의 사업을 지원할 수 있다.
13	제12조 (자문위원회의 설치 및 기능)	① 도지사는 문화산업진흥에 관한 중요정책의 자문에 응하기 위하여 필요하다고 인정하는 경우 경기도 문화콘텐츠산업 진흥위원회(이하 “위원회”라 한다)를 둘 수 있다. ② 위원회는 다음 각 호의 사항에 대하여 자문한다. 1. 문화콘텐츠 산업정책의 개발과 자문 2. 문화산업진흥지구 지정·해제에 관한 사항 3. 그 밖의 문화콘텐츠 산업진흥에 관한 중요사항
14	제13조 (구성)	① 위원회는 위원장 1명, 당연직 2명(콘텐츠정책 업무 과장, 경기콘텐츠진흥원장)을 포함한 15명 이내의 위원으로 구성한다. <개정 2020.05.19.>② 위원장은 위원 중에서 호선(互選) 한다. ③ 위원은 경기도의회(이하 “도의회”라 한다) 의장이 추천하는 도의회 의원 2명 , 문화콘텐츠산업의 지식과 경험이 풍부한 사람 중에서 도지사가 위촉한다. 이 경우 특정 성별이 10분의 6을 초과하지 않아야 한다. [후단신설 2020.8.7.] ④ 위원회의 위원은 회의 개최시 마다 도지사가 위촉하고 해당 회의 종료와 함께 자동 위촉 해제된다.

출처: 경기도 문화콘텐츠산업 진흥 조례 발제

③ 거점기관 지원사업

〈표 2-5〉 경기도 거점기관 지원사업 현황

지원사업 명	지원사업 내용
2022 문화기술 전람회/컨퍼런스 개최	문화기술 콘텐츠 초청/제작 및 전시, 하남 스타필드 내 주요 전시 공간 운영, 19개 창작자 총 23개 콘텐츠 전시
문화기술 찾아가는 체험 교실	아이들 수준에 맞는 다양한 체험 교실 커리큘럼 기획
문화기술 사업화 지원	경기도 내 문화기술 전문기업육성 및 사업화 지원
문화기술 기업육성 프로그램	문화기술 지원기업의 역량 강화 맞춤형 프로그램 지원
문화기술 지역연계 실감 콘텐츠 실증 지원	경기도 지역 IP 연계 실감 콘텐츠 개발 및 실증을 통한 문화기술 확산
문화기술 인재 양성(아카데미)	문화기술 분야 도내 전문인력 양성
실감 콘텐츠 연구개발 지원	문화기술 연구개발 지원을 통한 핵심 활용 기술 발굴/도입
경기도 지역특화콘텐츠 개발 지원	지역 특화 소재 콘텐츠개발을 통한 도내 콘텐츠기업 및 산업 육성
퓨처쇼 2022	도내 지역 상권과 4차 산업 분야 핵심 미래 기술을 융합한 전시 공간 조성을 통한 소상공인 매장혁신 및 지역 상권 활성화
퓨처포럼 2022	미래 기술 전문가 네트워크 구축 정책 공유 및 활성화를 위한 논의의 장 마련
NRP 프로그램 - NRP 기업 자금지원	미래 유망기업 발굴, 자금지원 및 성장지원
NRP 프로그램 - NRP 기업 성장지원	도내 VR/AR/XR 기업 성장지원(엑셀러레이팅) 프로그램
VR/AR 상생 마케팅 - 판로개척 상담 지원	도내 VR/AR 기업 기술·콘텐츠 서비스 유통 판로 개척지원
VR/AR 공공서비스 연계 지원 - 자금지원 및 협업 지원	VR/AR 공공서비스협업사업 발굴, 자금지원 및 협업 지원
경기 메타버스 아카데미	메타버스 콘텐츠 창작 전문인력 양성 및 신규 일자리/직업 창출
VR/AR 산업 육성 메타버스 전환지원	메타버스로의 사업 전환 독려 및 신시장 개척
경기XR센터 운영 - 입주 공간지원	도내 기업 입주 공간지원
경기VR/AR 제작 거점센터	현실과 가상을 연결하는 디지털전환 방향성에 발맞춰, VR/AR기술 도입을 통한 소비 경험 확대 및 새로운 비즈니스 모델 체계 구축
인디스팡스	우수 뮤지션 선별 및 원스톱 패키지형 혜택 제공
경기 인디뮤직 페스티벌	대표 음악 페스티벌 운영을 통한 지역 상권 활성화 및 도민문화 향유 확산
뮤지션 해외 진출 지원사업	뮤지션 해외시장 교류 및 진출 지원
경기도형 콘텐츠 뉴딜사업	경기도 연고 뮤지션 공연/영상 마케팅 지원 및 도내 주요 관광지/축제 홍보
경기 국제 웹툰 페어	웹툰 산업 활성화 및 웹툰 기업의 해외진출 지원
출판지원(IP결합 출판 제작지원)	원천 스토리 발굴 및 미디어믹스를 통한 출판사업 비즈니스 모델 확장
출판지원(경기도 우수출판물 제작지원)	우수출판물 발굴을 통한 시장 활성화 및 독서 문화 확산
출판지원(경기하드작가)	책 출간 공모전을 통해 도내 작가 발굴
서점지원(경기도 인증 서점 지역화폐 소비지원금 지원)	지역화폐 소비지원금 지급을 통한 지역경제 활성화 유도
서점지원(복적복적 경기서점학교)	복합문화 공간형 서점 창업 및 서점 운영을 위한 전문 서점인 양성
서점지원(발견! 경기동네 서점전)	도내 신규 서점 홍보 및 복합문화공간 서점 육성
해외 진출 활성화 지원 (국내외 전시회 참가 지원)	코로나19 상황에 대응한 해외시장 진출 지원 및 수출 성과 창출
해외 진출 활성화 지원(온택트 수출상담회)	코로나19 상황을 고려한 온택트(비대면) 수출상담회를 통한 수출 판로 확대
해외 진출 경쟁력 강화(번역/법률 지원)	중소 콘텐츠기업의 수출 경쟁력 강화를 위한 번역/법률 지원

지원사업 명	지원사업 내용
해외 진출 경쟁력 강화(CES 유레카파크 참가)	도내 콘텐츠 ICT 융복합 스타트업의 해외 진출지원 및 경쟁력 강화
경기도 콘텐츠 공정 환경조성	불공정거래 관행 개선 통한 중소 콘텐츠기업 및 창작자 보호
메타버스 게임 제작지원	신기술 트렌드에 맞는 메타버스 기반 게임 제작지원
산업 트렌드형 게임 제작지원	하이퍼캐주얼 게임 및 IP 콘텐츠 융복합 등 유망 기술 기반 게임제작 지원
경기 게임 오디션	유망 스타 게임 콘텐츠 발굴 및 후속지원
경기 게임 아카데미	게임기업 창업 지원 및 개발자 역량 강화 과정 운영
경기 글로벌 게임센터 운영	글로벌 게임기업 발굴·육성 및 경기 글로벌 게임센터 운영
게임기업 재도전 지원	실패 경험이 있는 게임 기업에 대한 프로젝트 개발 재도전 지원
글로벌시장 상용화 지원	모바일 · PC 게임 콘텐츠의 글로벌 시장 셀프 퍼블리싱(직접 진출) 지원
글로벌 수출지원	경기도 게임사의 글로벌 시장진출 지원 및 국내외 네트워크 구축
공간지원	창작·창업 공간지원 (위치: 판교 경기창조경제혁신센터 7, 8, 9층)
경기콘텐츠코리아랩	·교육지원:입문반, 심화반, 데뷔반 맞춤형 커리큘럼 제공 (미디어아트/메타버스/웹소설) ·제작지원:수요처 연결, 맞춤형 소품 영상 콘텐츠제작/사업화 자금지원 ·유통지원:창작 콘텐츠 유통(웹플랫폼) 연계 및 홍보지원(SNS/오프라인 전시 등)
판교경기문화창조허브, 콘텐츠기업 투자지원	·교육지원 : 콘텐츠/기술 융복합 창업자(기업) 대상-컨설팅 전문가양성 교육지원 ·제작지원 : C(콘텐츠)+AI (인공지능), 융복합 프로젝트 대상-제작, 상용화 자금 지원 ·창업지원 : ICT 융복합 콘텐츠 창업기업 대상-자금지원, 성장지원, 협업 지원 ·투자지원 : 민간 엑셀러레이터 연계 상담 지원, 기업 소개(IR)지원, 특례 보증 지원
경기 콘텐츠 창의 학교	창의력향상 교육 및 콘텐츠 프로젝트 개발 교육 사업비 지원 - 공동 역량 과정:창의력향상 및 창조적 사고 개발을 위한 콘텐츠 기획 교육 - 전문역량 과정:학교별 특성에 맞는 콘텐츠 분야 교육 (영상, 게임, 캐릭터, VR/AR, 모바일앱 등) ※경기도와 각 시 예산 매칭(1:1), 경기도 교육청 연계 추진 ·학생 개발 프로젝트 경진 대회 진행, 산학연계 프로그램 운영 등
서부 창작터(메이커스페이스) 입주 지원	콘텐츠와 제조업 간의 융복합 지원 및 콘텐츠산업 생태계 활성화
서부권역센터(부천) - 입주 지원	콘텐츠기업 입주 공간지원 및 집적화를 통한 스타트업 육성 및 협업 유도
융복합 콘텐츠 사업 발굴지원	콘텐츠산업 분야와 이종 산업 간 우수 융복합 사업모델 발굴 도심형 제조 결합 콘텐츠산업의 사업화 기반조성 및 신시장 창출
융복합 콘텐츠 결합 제품 제작지원	콘텐츠기업과 제조 기업 간의 결합지원
융복합 콘텐츠 제품 전시 판로 지원	온오프라인 전시 마케팅 지원을 통한 판로 확대 및 매출 증대
성장기 창업기업 육성 사업	기업의 스케일업 지원
다양성 영화 제작 투자지원	다양성 영화 제작비 투자지원을 통한 한국 영화 다양성 확보
다양성 영화 국제영화제 참가지원	다양성 영화의 국제영화제 참가를 통한 한국의 다양성 영화 인식 제고
경기 인디시네마 배급지원	다양성 영화 유통·상영 지원을 통해 다양성 영화 경쟁력 증대
소규모영화제 지원	소규모영화제 지원을 통한 도민의 문화향유 기회 확대
찾아가는 영화관	영상 관람 기회를 통해 도민의 문화 향유 활동을 도움
경기 스토리작가 하우스 운영	시나리오 작가의 창작활동을 지원하여 제작 참여 기회 확대
시나리오 기획개발지원	우수 영화 시나리오 및 작가 발굴을 통한 창작인력 저변확대
경기 필름 스쿨 페스티벌	학생 영화 제작과 상영 기회 제공을 통한 미래 영상 인재 육성
영상 제작 활성화 지원(인센티브)	경기도 촬영유치 증대 및 도내 영화 제작 서비스업체 지원으로 지역경제 활성화
경기 로케이션 촬영지원	경기도 촬영유치와 지원을 통한 도내 영상산업 및 지역경제 활성화
경기도 1인 크리에이터 육성 - 아카데미	경기도민의 1인 미디어에 대한 이해도를 높이고 크리에이터 저변확대

지원사업 명	지원사업 내용
경기도 1인 크리에이터 육성 - 제작지원	성장기 크리에이터 지원을 통해 1인 미디어 시장에서의 경쟁력 확보
경기도 1인 크리에이터 육성 - 사업화 지원	도약기 크리에이터의 콘텐츠사업 다각화를 통해 시장진출 기회 마련
경기도 1인 크리에이터 육성 - 경기 크리에이터 데이즈	경기도 1인 크리에이터의 성과 발표 및 네트워킹 - 국제 유명 크리에이터 초청 세미나 진행 - 분야별, 규모별 도내 1인 크리에이터 대상 네트워킹 행사 - 뉴 미디어 분야기관, 학교, MCN, 미디어사 등 관련 종사자 참가
경기도 공익 크리에이터 육성	공익 크리에이터를 육성하여 콘텐츠로 선한 영향력을 확산
지역 영상미디어센터 활성화	지역 맞춤형 콘텐츠 생산·체험·교육 기회 제공
게임 리터러시 교육(게임개발 챌린지)	·게임 개발자, 게임기획자, 아트디자이너, e스포츠 게이머 등 게임 관련 진로 체험 ·현업 게임개발자/창작자와 함께 게임 관련 진로 탐색
게임 리터러시 교육 (경기 가족 게임 힐링 캠프 개최)	·게임 과몰입 상담 협약센터 연계 상담 프로그램 이용자 대상 힐링 캠프 운영 ·게임 과몰입 상담 및 소통 프로그램 운영
게임 리터러시 교육 (게임 문화조성 콘텐츠 제작 배포)	·게이머들의 공감을 이끌어낼 수 있는 영상 콘텐츠 제작 배포 : 청소년, 청년 타겟 -경기 게임 문화 센터 프로그램 취재 콘텐츠 -게임 분야 인플루언서가 출연하는 예능형 콘텐츠 -게임 문화 전문가들의 토크쇼 콘텐츠 등 게임 리터러시 영상 유튜브 업로드
게임 커뮤니티 활동 지원	건전한 게임 문화 향유를 통한 지역 커뮤니티 활성화
경기 국제 e스포츠 대회	유망 e스포츠 아마추어 선수 발굴 및 국산 게임 글로벌 e스포츠화 지원
생활 e스포츠 활성화	e스포츠를 활용한 도내 문화 향유 기회 제공
경기 e스포츠 아카데미	e스포츠 유망주 프로 진출 지원 및 e스포츠 관련 직업 교육을 통한 일자리 확충
e스포츠 트레이닝센터 구축/운영	e스포츠 인재 육성 공간 운영을 통한 e스포츠 산업 내 경기도 위상 제고
게임과몰입 상담 치유 프로그램 운영	게임 관련 이슈에 대한 상담 및 교육을 통한 통합 지원프로그램 운영
북부경기문화창조허브 - 공간 운영	도내 제작 디자인 콘텐츠 융합 분야 창업기업육성
북부경기문화창조허브-창작터(메이커스페이스)	제작(메이커) 활성화를 위한 인프라 운영 및 교육 프로그램 지원
북부경기문화창조허브-홍보	북부 경기 문화 창조 허브 브랜딩 및 홍보를 통한 인지도 강화
북부경기문화창조허브-북부권역 지역 연계	경기 북부 지역연계 콘텐츠 특화 프로그램 운영을 통해 지역 문화 활성화 유도
북부경기문화창조허브-제작(메이커)프로젝트 지원	도내 메이커(창작자, 공방, 작가, 창업기업 등)의 우수한 제작프로젝트와 멘토링 지원을 통해 메이커 문화 및 저변확대
북부경기문화창조허브-제작(메이커)솔루션 랩	기술적 문제를 가진 도내 다양한 제조 기반 창업 기업의 애로사항 해결을 통한 메이커 역량 강화 및 저변확대
북부경기문화창조허브-디자인 솔루션 랩	기업의 디자인 문제해결을 통한 기업·청년 역량 강화
북부경기문화창조허브-유니버설 디자인 지원사업	유니버설 디자인 문화 확산을 위한 사회적 환경조성
북부경기문화창조허브-리빙/패션 디자인 강화지원	경기 북부 지역 리빙 및 패션 분야 우수 디자인 제품발굴
북부경기문화창조허브-융합 콘텐츠 창업 지원	예비 창업자 사업화 자금지원 및 교육 멘토링 지원
북부경기문화창조허브-융합 콘텐츠제작 지원	제조·디자인 콘텐츠 융합 콘텐츠 지원으로 도내 창업기업 제품 양산화
북부경기문화창조허브-실시간 소통판매(라이브커머스)사업	창업기업 온라인 시장진출 지원으로 비대면 판매 역량 강화
북부경기문화창조허브-창작마켓	우수 결과물 전시를 통한 제작/디자인/콘텐츠 융합 콘텐츠 성공 사례 전파
동부 경기문화창조허브 구축	경기 동부 특화콘텐츠 산업발굴 및 콘텐츠 창업 생태계 조성

출처: 2022 경기콘텐츠진흥원 사업설명회 자료집(경기콘텐츠진흥원, 2022)

(2) 경상남도

① 중장기발전계획

경상남도는 ‘경상남도 문화콘텐츠산업 육성 조례’ 제4조에 따라 2019년 ‘경상남도 콘텐츠산업 진흥 중장기 기본계획 (2023~2027)’을 수립함. 제4조에는 ‘도지사는 기본계획을 5년마다 수립·시행하여야 한다’로 도지사의 계획수립·시행의 의무를 명확히 하고 있음. 2019 경남 문화콘텐츠산업 육성 기본계획의 주요 내용은 ‘창의적 혁신과 융합이 넘치는 새로운 경남 문화콘텐츠산업’을 비전 세우고, 융합형 콘텐츠 및 선도형 실감 콘텐츠 육성으로 미래 성장동력 확보, 문화 격차 해소를 통한 콘텐츠 향유기회 확대, 콘텐츠산업 지원체계 구축으로 혁신생태계 조성, 문화콘텐츠 인프라 활용여건 조성을 4대 전략으로 수립함.



출처: 2019 경남 문화콘텐츠산업 육성 기본계획수립연구(경남문화예술진흥원, 2019)

〈그림 2-3〉 경상남도 문화콘텐츠산업 육성 비전과 전략

〈표 2-6〉 4대 전략별 주요 추진과제(안)

전략	추진과제(안)
1. 융합형 콘텐츠 및 선도형 실감콘텐츠 육성으로 미래 성장동력 확보	1-1. 융합형 지역대표 아이템 육성 및 발굴 - 애니매트로닉스 지원(마산 로봇랜드 연계) 등 1-2. 문화유산 기반 실감콘텐츠 개발 및 육성 (문화유산과 콘텐츠 융합, 가야사 기반 실감콘텐츠 개발 및 육성, 첨단 콘텐츠 융합 뮤지엄 조성 등) 1-3. 5G 실감콘텐츠 육성 1-4. 실감콘텐츠 혁신 프로젝트(XR+α)
2. 문화격차 해소를 위한 콘텐츠 향유 기회 확대	2-1. 지역 간 문화콘텐츠 격차 해소 개선 2-2. 문화콘텐츠산업 육성권역 설정 2-3. 주민 체감콘텐츠 및 체감형 콘텐츠 공간 구축 2-4. 문화향유 시설 대상 첨단기술 지원
3. 콘텐츠산업 지원체계 구축으로 혁신생태계 조성	3-1. 가치사슬 전 단계 지원 강화 3-2. 투자 활성화 및 투자 여건 조성 3-3. 콘텐츠기업 보증 확대 3-4. 개인 창작자 및 콘텐츠 1인 창작기업 지원 활성화
4. 문화콘텐츠 인프라 활용 여건 조성	4-1. 문화콘텐츠 거점기관 역할 정상화 4-2. 체계적 콘텐츠 융합 인력 양성 4-3. 지속적 문화콘텐츠 인프라 확충 및 활용도 제고 4-4. 게임산업 육성 기반 확충

출처: 2019 경남 문화콘텐츠산업 육성 기본계획수립연구(경남문화예술진흥원, 2019)

② 조례(경상남도 문화콘텐츠산업 육성 조례)

〈표 2-7〉 경상남도 문화콘텐츠산업 육성 조례

순번	조항	내용
1	제1조 (목적)	이 조례는 경상남도 문화콘텐츠산업 발전 기반 조성과 경쟁력 강화를 위하여 문화콘텐츠산업의 육성 및 지원에 필요한 사항을 규정하여 도민의 삶의 질 향상과 지역경제 활성화에 이바지함을 목적으로 한다.
2	제4조 (기본계획의 수립·시행 등)	① 경상남도지사(이하 “도지사”라 한다)는 문화콘텐츠산업 발전의 기반을 조성하고 경쟁력을 강화하기 위하여 경상남도 문화콘텐츠산업 육성 기본계획(이하 “기본계획”이라 한다)을 5년마다 수립·시행하여야 한다. ② 기본계획에는 다음 각 호의 사항이 포함되어야 한다. 1. 문화콘텐츠산업 육성의 목표와 추진 방향 2. 문화콘텐츠산업 발전 기반조성 및 경쟁력 강화 방안 3. 문화콘텐츠산업 육성을 위한 자원 조달 방안 4. 문화콘텐츠 신기술개발, 창작·제작 및 창업지원에 관한 사항 5. 문화콘텐츠 전문인력 양성에 관한 사항 6. 지역 문화예술과 문화콘텐츠산업 연계를 통한 문화관광산업 활성화방안 7. 그 밖에 문화콘텐츠산업 육성을 위하여 도지사가 필요하다고 인정하는 사항 ③ 도지사는 기본계획의 수립·시행을 위하여 필요하면 관련기관·단체 등의 의견을 듣거나 협조를 요청할 수 있다.
3	제5조 (지원)	제5조(지원) 도지사는 문화콘텐츠산업 육성을 위하여 문화콘텐츠산업에 종사하는 기관·단체 및 개인 등에게 다음 각 호의 사항을 지원할 수 있다. 1. 문화콘텐츠 제작을 위한 입주공간 조성 및 확보 2. 문화콘텐츠산업 종사자 고용 및 교육훈련 3. 문화콘텐츠 관련 첨단기술 및 장비의 개발·제작·임대 4. 국내외 문화콘텐츠 전시회 개최 및 홍보 5. 해외마케팅, 국제행사 참여, 외국과의 공동제작 등

순번	조항	내용
4	제6조 (시·군 지원)	제6조(시·군 지원) 도지사는 문화콘텐츠산업을 추진하는 도내 시·군에 예산의 범위에서 필요한 재정적 지원을 할 수 있다.
5	제7조 (창작자 및 제작자 지원)	제7조(창작자 및 제작자 지원) 도지사는 문화콘텐츠산업의 경쟁력을 강화하고 고품질 문화콘텐츠 상품의 생산활동을 촉진하기 위하여 문화콘텐츠의 창작자 및 제작자에게 예산의 범위에서 필요한 경비를 지원할 수 있다.
6	제8조 (창업의 지원)	제8조(창업의 지원) 도지사는 문화콘텐츠산업의 창업을 촉진하고 창업자의 창업능력을 제고하기 위하여 창업 자금의 융자 등 예산의 범위에서 필요한 경비를 지원할 수 있다.
7	제9조 (이전기업 등의 지원)	제9조(이전기업 등의 지원) 도지사는 문화콘텐츠산업과 관련된 기업·연구기관·단체 등을 도내로 유치하기 위하여 다른 시·도에 소재하는 기업 등이 도내로 이전하는 경우에 제5조에 따른 지원과 그 밖에 필요한 지원을 할 수 있다.
8	제11조 (전문인력 양성 지원)	제11조(전문인력 양성 지원) 도지사는 문화콘텐츠 창작을 활성화하기 위하여 전문인력 양성사업을 수행하는 기관·단체·연구소·대학 등에 예산의 범위에서 필요한 경비를 지원할 수 있다.
9	제12조 (국제교류 지원)	제12조(국제교류 지원) 도지사는 문화콘텐츠 상품의 수출경쟁력을 촉진하고 해외시장 진출을 활성화하기 위하여 방송·인터넷 등을 통한 해외마케팅·홍보, 국제행사 및 견본시장 참여, 외국과의 공동제작 등의 사업을 지원할 수 있다.
10	제14조 (위원회의 설치 및 기능)	제14조(위원회의 설치 및 기능) 도지사는 문화콘텐츠산업 육성에 관한 다음 각 호의 사항을 심의하거나 도지사의 자문에 응하기 위하여 경상남도 문화콘텐츠산업 육성위원회(이하 “위원회”라 한다)를 설치할 수 있다. 1. 문화콘텐츠산업 육성 기본계획 2. 문화콘텐츠산업 육성정책 개발 3. 문화콘텐츠산업 육성을 위한 지원사업 4. 문화콘텐츠제작 및 창업 등 자금지원 5. 그 밖에 도지사가 필요하다고 인정하는 사항
11	제15조 (위원회의 구성)	제15조(위원회의 구성) ① 위원회는 위원장 1명과 부위원장 1명을 포함하여 15명 이내의 위원으로 구성한다.② 위원장과 부위원장은 위원 중에서 호선한다. ③ 당연직 위원은 문화콘텐츠 업무 담당 국장이 되고, 위촉직 위원은 다음 각 호의 사람 중에서 도지사가 위촉한다. 1. 경상남도의회 도의원 2. 문화콘텐츠 관련 학과 교수, 콘텐츠제작자 및 콘텐츠 관련 기관·단체·연구소의 대표자 등 3. 그 밖에 도지사가 문화콘텐츠산업에 관하여 전문적 지식과 경험이 풍부하다고 인정하는 사람 제16조(위원의 임기) ① 위촉직 위원의 임기는 2년으로 하며, 한 차례만 연임할 수 있다. ② 위원 중 공무원이 아닌 위원의 사임 등으로 인하여 새로 위촉된 위원의 임기는 전임위원 임기의 남은 기간으로 한다.

출처: 경상남도 문화콘텐츠산업 육성 조례 발췌

③ 거점기관 지원사업

〈표 2-8〉 경상남도 거점기관 지원사업 현황

지원사업 명	지원사업 내용
진흥원 대표 캐릭터 "능소니" 활용 홍보 및 사회관계망서비스 활성화	진흥원 캐릭터 "능소니" 활용 홍보 물품 및 콘텐츠제작, 사회관계망 서비스 운영
경남 콘텐츠기업 지원센터 홍보마케팅	경남 콘텐츠기업 지원센터 홍보전략 수립, 온오프라인 홍보, SNS 콘텐츠제작 및 운영, 홍보 물품 및 자료집 제작 등
경남 콘텐츠 코리아 랩 홍보마케팅	경남 CKL 홍보전략 수립, SNS 콘텐츠제작 및 운영, 영상 제작, 이벤트, 언론보도, 트렌드 리포트 발행 등 홍보마케팅 운영
웹툰 캠퍼스 홍보마케팅	경남 웹툰 캠퍼스 인지도 제고 및 수요층 유입을 위한 홍보마케팅 운영 (숏폼, 영상, 온·오프라인 광고 등 SNS 채널 운영, 자료집, 홍보물 등)
경남 음악창작소 홍보마케팅	경남음악창작소 사업, 운영 관련 온라인 홍보마케팅 진행
지역 문화 전문인력 양성사업	지역 문화 현장 활동을 위한 전문인력 양성 교육
지역 문화예술육성지원	지역 문화예술 진흥을 위한 기초문화예술 분야 활동 지원
공연장 상주단체육성 지원	공공 공연장 가동률 향상 및 안정적 창작환경 제공을 통한 공연 예술 콘텐츠개발
공연장 대관료 지원	민간 예술단체(인)의 공연장 대관료 및 부대 시설 사용료 일부 지원
청년 예술인 발굴지원	예술 활동 실적과 기반이 부족한 도내 청년 예술인에게 역량 교육, 우수사례지 현장 탐방, 개별 실습을 지원하여 기존 문화예술계에 진입할 수 있도록 지원
신중년 사회공헌활동	예술인을 도내 기관·시설에 파견, 민·관 협업에 기반한 프로젝트 참여로 예술적 감성을 통한 사회적 일자리 지원
예술인 파견-예술로 지역사업	문화기반시설(기업·기관)에 예술인이 파견되어 예술적 가치확산을 위한 협업 프로젝트 수행(예술인 5인 1조)
경남 콘텐츠기업 지원센터 운영	콘텐츠기업 입주공간 제공 및 콘텐츠제작 지원 등
콘텐츠기업 발굴 지원사업	경남도 내 차세대 유망 콘텐츠기업 발굴 및 육성, 제작지원 및 콘텐츠 고도화
융복합 콘텐츠제작 지원사업	(산업융합/장르 융합/기술 융합) 컨소시엄 제작지원
선도기업육성 지원사업	지원센터 내 우수기업을 선도기업으로 육성하기 위한 고도화 지원
입주기업 재도약 지원사업	재도약이 필요한 입주기업의 성공 제고를 위한 사업화 자금 및 재도약 프로그램 연계 지원
엑셀러레이팅 프로그램 운영	지원기업의 성장 촉진을 위한 BM 진단 및 엑셀러레이팅
지역특화 콘텐츠 개발 지원사업	경남지역 소재 기반 특화콘텐츠개발 및 제작지원, 거점기관 5개분과 운영, 경남 콘텐츠 거점기관 연구
지역특화 메타버스 플랫폼 구축 지원사업	도내 관광, 문화, 역사 등 콘텐츠와 연계된 지역특화 소재 기반의 경남형 메타버스 플랫폼 구축지원
경남음악창작소[음반 제작지원 사업]	경남 뮤지션 대상 음반 제작 및 유통, 후속 프로모션 등 제작 단계별 지원
경남음악창작소[도내공연 지원사업]	경남 뮤지션이 1팀 이상 참여하고 도내에서 개최되는 대중음악 공연 제작지원
경남음악창작소[뮤지시스 페스티벌]	지원 뮤지션의 쇼케이스 공연 및 네트워킹 행사 개최
경남음악창작소 [경남뮤지션 스트리밍 활성화 지원사업]	경남 뮤지션 DB 구축 및 아카이빙, 매장 음악 플랫폼 연계를 통한 지역 내 스트리밍 서비스 노출률 제고 및 활성화 지원
경남음악창작소 [대중음악 아카데미]	대중음악 아카데미 3개 과정 운영
문화대장간 풀무 운영	근로자 및 도민 대상 문화예술 향유 프로그램 운영 및 시설 관리
로케이션 인센티브 지원	경남도 내 촬영 영상물(영화·드라마)의 제작비 일부 환급 지원 - 도내 소비액 30,000 천 원 이상 시, 예산 범위 내 40% 지원

지원사업 명	지원사업 내용
로케이션 인센티브 지원-로케이션 촬영지원	도내 로케이션 촬영지 정보제공 및 인·허가 지원
로케이션 인센티브 지원-경남 영상자료관 운영	경남 영상자료관 홈페이지 유지보수 및 콘텐츠 발굴
영상산업 성장기반 구축-경남 독립영화 제작지원	경남 배경(내용의 30% 이상)의 독립 장·단편 영화 제작지원
영상산업 성장기반 구축-경남 영화·영상 활성화 지원	지역 영화·영상문화 활성화를 위한 우수사업 지원 (홍보마케팅, 네트워킹, 영화제 등 행사지원)
청년 영화교육 지원-경남 영화 아카데미	지역 청년 대상 영화 전문 교육과정 운영 및 특강·현장답사·실습 등 운영
청년 영화교육 지원-청년 영화 활동 지원	청년 단체 대상 영화 제작, 영화 관련 프로젝트 및 멘토링 지원
지역 서점·출판 활성화 지원사업	제작 및 발간, 홍보마케팅, 기획지원 등 지역 서점 및 출판 문화산업 활성화를 위한 다양한 활동 지원
경남콘텐츠코리아랩-아이디어 공모전/ 콘텐츠 해커톤	도내 콘텐츠 발굴을 위한 아이디어 공모전 및 해커톤 개최
경남콘텐츠코리아랩-콘텐츠 교육 프로그램	경남지역 콘텐츠 분야 관심 증대 및 콘텐츠제작 전문인력 양성을 위한 교육 프로그램 운영
경남콘텐츠코리아랩-뉴 스타트업 프로그램	콘텐츠 창작자 네트워킹, 창업 교육, 전문가 멘토링, 창업지원금 지급
경남콘텐츠코리아랩-스타트업 고도화 지원사업	기 개발된 콘텐츠 고도화 지원
경남콘텐츠코리아랩-로컬 콘텐츠제작 지원사업	지역 소재 등을 활용한 스포츠, 애니메이션, 웹툰, 캐릭터 제작지원
경남콘텐츠코리아랩-콘텐츠 마케팅 활성화 지원사업	우수 콘텐츠를 보유한 도내 콘텐츠산업 분야 초기 창업자(3년 이내) 대상 마케팅 및 홍보 등 지원
경남콘텐츠코리아랩-콘텐츠 레벨업 지원사업	8개 기업의 사업화 역량 강화를 위해 기업 브랜딩, 온라인 마켓 진출, IR 피칭 등을 통해 단계적 레벨업 지원
경남콘텐츠코리아랩-창·제작 육성 워킹그룹 운영	관·학·산 콘텐츠 창·제작 과제 발굴 및 논의
경남 웹툰 캠퍼스-웹툰 창작지원	도내 웹툰 기성 및 예비작가 대상 연재 준비 중인 작품 창작 장려금 지원
경남 웹툰 캠퍼스-입주자가 단편 만화집 발간	온미버스형 단편 만화집 발간(15편 수록, 작품당 20~30쪽 이내) · 웹툰 캠퍼스 제시 주제에 따른 창작 단편 만화 제작 · 홈페이지 게시, 국내 에이전시 및 플랫폼, 유관기관 등에 배포
경남 웹툰 캠퍼스-교육 프로그램	단계·분야별 웹툰 교육 프로그램 운영
경남 웹툰 캠퍼스-멘토링 캠프 운영	도내 웹툰 예비작가 발굴 및 창작 능력 역량 강화를 위한 1박 2일 집중 1:1 멘토링 운영 및 창작 격려금 지급
경남 웹툰 캠퍼스-경남 만화 웹툰 페스티벌	2022 경남 만화 웹툰 페스티벌 개최
경남 웹툰 캠퍼스-입주자가 네트워킹 간담회	지원사업 및 창작 협업 논의, 입주자 네트워킹 지원
경남 웹툰 캠퍼스-입주자가·기업지원	도내 웹툰 작가 및 웹툰 분야 기업 입주실 지원을 통한 웹툰 산업 활성화
e스포츠 활성화-도내 대회 개최 및 전국대회 참가 지원	제14회 대통령배 아마추어 e스포츠 대회 경남 대표선발전·전국 결선 참가, 제2회 경남도지사배 e스포츠 캠퍼스 대항전 개최
e스포츠 활성화-게임 콘텐츠제작 지원사업	경남지역 게임 콘텐츠제작 활성화를 위해 VR, AR, PC(온라인), 콘솔, 모바일 게임 등의 콘텐츠제작 인건비 및 제작비 지원
e스포츠 활성화-게임 인큐베이팅 지원사업	게임 콘텐츠관련 아이디어 보유 창작자 및 예비 창업자를 대상으로 게임 시제품 제작지원을 통해 신규 콘텐츠 사업화 모델 발굴
e스포츠 활성화-XR 실감콘텐츠 아카데미	실무 투입 가능한 XR 실감 콘텐츠 인재양성 교육
경남 콘텐츠 코리아 랩	콘텐츠 창작 · 개발 등을 위한 입주, 시설 대관, 장비 대여 지원
경남 웹툰 캠퍼스	입주작가들의 활발한 창작활동을 위해 창작 장비 대여

출처: 2022 경남문화예술진흥원 연차보고서(경남문화예술진흥원, 2022)

(3) 제주특별자치도

① 중장기발전계획

제주특별자치도는 ‘문화콘텐츠산업 육성 조례’ 제4조에 따라 2023년 ‘제3차 제주문화예술진흥계획’을 수립함. 조례 제4조에는 ‘제주특별자치도지사(이하‘도지사’라 한다)는 문화콘텐츠산업의 육성을 위하여 제주특별자치도 문화콘텐츠산업진흥계획을 5년마다 수립하여 시행하고, 2년마다 추진상황을 제주특별자치도 도의회 해당 상임위원회에 보고하여야 한다.’로 도지사의 계획수립·시행의 의무를 명확히 하고 있음. 제주특별자치도 문화콘텐츠산업진흥계획의 주요 내용은 ‘사람과 자연이 함께하는 문화 행복 도시 제주’라는 비전 아래 존중, 고유, 공유, 확산이라는 4대 핵심 가치를 세움.

〈표 2-9〉 제3차 제주문화예술진흥계획 종합 비전

제3차 제주문화예술진흥계획				
비전	사람과 자연이 함께하는 문화행복도시 제주			
가치	존중	고유	공유	확산
전략	◆ [나와 우리의 삶을 보듬다] 도민 일상 문화 환경조성 확대 ◆ [창의와 기획의 터전을 만들다] 문화예술·문화산업 기반 강화 ◆ [고유의 토양에서 문화가 자라다] 제주 문화 고유성 지속 및 확산 ◆ [함께하는 문화행정] 문화 협치 행정 체계 개선			
정책 과제	◆ 일상 문화 연결을 통한 도민 문화 활력 향상 ◆ 제주 예술인 활동 지원체계 마련 ◆ 문화예술·문화산업 성과 확산 ◆ 인류문화 자산으로서 제주 고유문화 보존·활용 ◆ 기후, 환경 등 사회적 의제에 대응하는 문화실천 ◆ 도민 주도 문화 협치 시스템 마련 ◆ 문화정책의 체계적 이행			

출처: 제3차 제주특별자치도 문화예술진흥계획(제주특별자치도, 2022)

〈표 2-10〉 제3차 제주문화예술진흥계획 과제

제3차 제주문화예술진흥계획 과제		
정책과제(8)	핵심과제(21)	세부 과제(54)
전략 1. 도민 일상생활 환경 조성 확대		
일상문화 연결을 통한 도민 문화활력 향상	15분 도시, 일상 문화공간 연계 및 기반 강화	-생활권 중심 문화기관(도서관/생활문화센터) 네트워크 강화 -제주 문화공간 현황 파악에 대해 전수조사 -제주 생활권 특성에 따른 일상 문화공간 접근성 강화 계획 마련
	마을문화 활성화	마을-문화매개자 육성 및 마을 스토리 아카이브 유희 공간 활용을 통한 마을문화 공간 마련
	도민 문화 활동 접근성 강화 및 모니터링	-도민 문화 정보 오픈소스 플랫폼 구축 -도민 문화 인식 조사 정기적 실시 지속
제주 예술인 활동 지원체계 마련	민간 예술가/ 단체 활동 적극 지원을 위한 지원체계 다각화	-제주형 문화예술지원 사업 체계 연구 -예술 매개 지원 확대 -예술 지원 사후관리 및 평가 체계 개선
	예술인 복지기금 운영 및 참여 소득제 도입	-예술인 복지 기금 운영 -예술인 참여 소득제 도입 -제주형 예술인 등록제도 도입 및 참여 소득 기반 예술인 공간 지원사업 추진
전략 2. 문화예술 문화산업 기반 강화		
문화예술 문화산업 성장지원	문화 예술 문화산업 연계 창작시설 조성 및 활동도 제고	-제주 문화예술 문화산업 창작 센터 및 상시 운영 시스템 구축
	문화예술 문화산업 문화예술교육 전문인력 확충 및 인력 양성	-도내 문화예술 기관 내 전문인력 확충 -문화산업 관련 기업 발굴 및 지원 -문화예술 문화산업 · 문화예술교육 산학연계 교육 지원 (C&D중심) -문화예술 문화산업 창작아카데미 운영 지원
	문화예술 창작기금 및 문화산업 펀드 조성(*장기과제)	-문화예술 콘텐츠 창작 기금 조성 -문화 스타트업 액셀러레이팅 -아트애펜크 사업
제주 문화예술 문화 산업 성과 확산	예술계+콘텐츠산업계 네트워킹	-네트워킹 전담 기관/TF 구성 -네트워킹 테이블 운영 -성과 공유회 진행
	아세안+α 국가 문화 협력·연계 강화	-아세안+α 문화 포럼 및 축제 진행 -Inspiring Island JEJU 레지던시 -문화+알파 연계 사업
	문화예술 문화산업 동력으로 문화기술(메타버스 등) 활용	-문화기술 저작권 R&D센터 운영 -메타버스 전환지원 -공공 메타버스용 에셋 라이브러리 구축으로 창작 기반 업그레이드 -개방형 제주 콘텐츠 메타버스 구축(민간 서비스 연계)

전략 3. 제주 문화 고유성 지속 및 확산		
인류문화 자산으로서의 제주 고유문화 보존/활용	제주 문화자산의 활용성 및 가치 제고	-제주어 등 문화자원이 일상적 접점 확대 -제주 고유문화 콘텐츠와 지속 가능 여행 콘텐츠 결합 -제주 문화상품 개발
	제주 문화자원 아카이빙	-문화자원 DB 관리체계 구축 -제주 문화자원 관리 기관 운영
기후, 환경 등 사회적 의제에 대응하는 문화 실천	사회적 문제해결을 위한 실천적 문화예술 활동 지원	-사회적 문화 활동 거버넌스 구축 및 네트워킹 테이블/포럼 운영 -실천적 문화예술 프로젝트 지원 -실천적 문화예술 활동 분야와 ESG 경영 접목
	기후환경 도시를 선도하는 문화예술 활동 전개	-기후 창의 예술학교 협력 운영 -다양한 문화 주체와 기후환경 예술 프로젝트 협력 진행
	법정 문화도시 성과 지속 및 확산	-문화도시 서귀포 성과 지속 및 확대 -제주 문화도시 2.0 계획 마련
전략 4. 문화 협치 행정 체계 개선		
도민 주도 문화 협치 시스템 마련	문화 협력 위원회 운영 확대	-문화 도민위원회 신설 운영 -문화분과 협의체 신설 운영
	공공 문화기관 체계 재정립	-문화국 신설 및 팀 재구성 -제주도청 내 유관부서 및 기관과의 협업체계 마련 -도립예술단 운영 체계 개선
문화정책의 체계적 이행	문화예술 재정 지속 확충	-문화예술 예산 단계적 확대
	제3차 제주 문화예술진흥계획 정기적 모니터링	-제3차 제주문화예술진흥계획 정기적 모니터링
	문화 영향평가 운영 활성화	-정기적 문화 영향평가 심의 진행 -문화 영향평가 시행

출처: 제3차 제주특별자치도 문화예술진흥계획(제주특별자치도, 2022)

② 조례(제주특별자치도 문화콘텐츠산업 진흥 조례)

〈표 2-11〉 제주특별자치도 문화콘텐츠산업 진흥 조례

순번	조항	내용
1	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.
2	제3조 (문화콘텐츠산업진흥 계획의 수립)	1. 제주특별자치도지사(이하「도지사」라 한다)는 문화콘텐츠산업의 육성을 위하여 제주특별자치도 문화콘텐츠산업진흥계획(이하진흥계획이라 한다)을 5년마다 수립하여 시행하고, 2년마다 추진 상황을 제주특별자치도 의회 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) 문화콘텐츠제작 및 지원, 투자에 관한 사항 4) 문화콘텐츠관련 시설, 기관 등의 유치 및 설립에 관한 사항 5) 문화산업단지 및 문화산업진흥지구의 구성에 관한 사항 6) 문화콘텐츠 전문인력 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
3	제4조 (문화콘텐츠사업자에 대한 지원)	도지사는 문화콘텐츠산업의 진흥을 위하여 문화콘텐츠 사업자에게 예산의 범위에서 다음 각 호의 사항을 지원할 수 있다. 1) 입주공간의 확보 2) 고용보조금 및 교육훈련보조금 3) 임대료 4) 첨단기술과 장비의 제공 5) 인력 양성을 위한 교육·훈련 6) 국내외 문화콘텐츠 전시회 참가 및 홍보
4	제5조 (제작지원)	도지사는 문화콘텐츠산업의 경쟁력을 강화하고 우수 문화콘텐츠상품의 생산 활동을 촉진하기 위한 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 사업에 대하여 필요한 비용을 예산의 범위에서 지원할 수 있다. 1) 제주문화원형 활용 문화콘텐츠 및 문화상품 제작 2) 지역문화예술과 콘텐츠산업을 연계한 문화콘텐츠제작 및 창작 전시 공간 마련 3) 문화산업 진흥을 위한 마케팅 등 네트워크 구축 및 활성화 4) 문화콘텐츠관련 시설·기관 유치 5) 문화콘텐츠산업의 경쟁력을 강화하고 우수 문화콘텐츠산업의 생산 활동을 촉진하기 위하여 필요하다고 인정되는 사업
6	제6조 (창업의 지원)	도지사는 문화콘텐츠산업에 관한 창업을 촉진하고 창업자의 성장·발전을 위하여 필요한 경비를 예산의 범위에서 지원할 수 있다.
7	제7조 (이전기업 등의 지원)	도지사는 문화콘텐츠산업과 관련된 기업이나 연구기관이 제주특별자치도 관할 구역으로 이전하는 경우에는「제주특별자치도 투자유치 촉진 조례」에 따라 지원할 수 있다.
8	제10조 (전문인력의 양성)	도지사는 문화콘텐츠 창작을 활성화하기 위하여 문화콘텐츠관련 전문인력의 양성사업을 수행하는 대학, 연구기관, 그 밖의 문화콘텐츠관련 기관이나 단체에 예산의 범위에서 교육과 훈련에 필요한 경비를 지원할 수 있다.
9	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.
10	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 문화산업진흥 시설을 쉽게 설치할 수 있도록 필요한 지원을 할 수 있다.
11	제13조 (문화콘텐츠산업진흥 위원회 설치 및 기능)	도지사는 문화콘텐츠산업의 진흥에 관한 다음 각 호의 사항을 심의하기 위하여 제주특별자치도 문화콘텐츠산업진흥위원회를 둔다. <개정 2016.11.23.>

출처: 제주특별자치도 문화콘텐츠산업 진흥 조례 발제

③ 거점기관 지원사업

〈표 2-12〉 제주특별자치도 거점기관 지원사업 현황

지원사업 명	지원사업 내용
제주 다양성 영화 제작지원 공모사업	지역 기반 영상영화 창작자를 대상으로 한 제작비, 후반작업, 비용 및 기획개발 지원
제주로케이션 유치, 지원 공모사업	개봉, 방영, 송출을 목적으로 제주에서 촬영되는 영화, 드라마, 웹드라마 등을 대상으로 도내 소요 제작비 인센티브 지원 및 국내·외 작가, 감독 및 인플루언서(크리에이터)를 대상으로 제주 소재 영상 콘텐츠제작을 위한 체재비 지원
영상문화 육성지원 공모사업	도내 소재 법인단체 또는 프로젝트팀이 주최하는 영상문화 행사 운영비 지원
취업 계층 미디어 제작 및 송출지원 공모사업	미디어 제작 및 송출 관련 신고를 필한 단체 가운데 취약계층을 대상으로 방송, 신문, 라디오 등 미디어 활동을 도모하는 데 필요한 사업비 일부 지원
성 불평등 개선을 위한 영상 콘텐츠 공모전	성 불평등 개선을 위한 영상 콘텐츠 공모전 수상자들을 대상으로 차등 지원
글로벌 문화콘텐츠제작 지원사업	실감형 콘텐츠제작 지원
지역 문화산업연구센터 (CRC) 지원사업	문화기술 연구개발을 위한 기획개발 지원
제주형 융복합 문화콘텐츠제작 지원사업	제주형 융복합 문화콘텐츠 상품 발굴 및 사업화를 통한 제주문화콘텐츠 기반 및 기업이 기 보유한 제주문화원형 콘텐츠 기반의 IP를 활용한 상품제작지원
제주신화 IP 구축 사업	제주신화 콘텐츠 원천소스 스토리 공모전 및 당선자를 대상으로 스토리 인큐베이팅 제공
문화콘텐츠 테크업 브릿지사업	문화산업 분야의 테크업(제작역량 강화)이 필요한 도내 기업이 청년 전문인력을 채용할 수 있도록 매칭 및 인건비 지원
제주 콘텐츠코리아랩 운영 사업	콘텐츠 전문인력 양성 교육, 인프라 연계 협업 프로젝트, 창업 및 창업 성장지원 콘텐츠 페스타 운영 및 엑셀러레이팅, 아이디어 육성 우수자에게 제작비 지원
마을공동체 미디어 지원사업	기 활동 중인 마을 미디어 단체 대상 역량 강화 교육 및 창작활동 지원 및 지속할 수 있는 마을 공동체 미디어를 위한 컨설팅 지원
제주 음악창작소 운영 사업	뮤지션 성장 지원프로그램 운영 음악 창작 공간 및 도민 향유 공간 운영 제주음악창작소 시설 대관 및 전시 공간 운영
CGI콘텐츠제작역량 강화 사업	3D 애니메이터 실무 전문인력 양성과정
지역콘텐츠 네트워크 활성화 사업	문화콘텐츠 분야 콘텐츠 창작자 및 기업 풀 DB 구축인적자원 네트워킹 및 매칭 지원
제주 애니 아일랜드 운영 사업	도민과 창작자(기업)이 함께하는 웹툰, 애니메이션 페스티벌 운영 및 지역 콘텐츠 전시프로그램 및 지역 콘텐츠기업 마켓 운영
지역특화콘텐츠 개발 지원 사업	프리 프로덕션 제작지원
제주 웹툰 캠퍼스 운영 사업	웹툰 작가 양성을 위한 창작아카데미 등 운영 및 지역 창작자 웹툰 창작활동 지원

출처: 2022년도 제주영상·문화산업진흥원 사업 안내(제주영상·문화산업진흥원, 2022)

3) 해외사례

한국콘텐츠진흥원에서 발간한 '2022년 해외 콘텐츠시장 분석 보고서'는 북미와 중남미, 유럽, 아시아·태평양, 중동아프리카 5개 권역을 대상으로 각 권역에서 중심이 되는 주요국을 선정하여 콘텐츠시장의 규모와 소비 특성 전반을 분석 보고함.

본 보고서에서는 이중 콘텐츠시장의 규모가 큰 북미, 아시아·태평양, 유럽 부분을 발췌 정리함.

2021년 전 세계 국가 중 가장 큰 콘텐츠시장 규모로 집계된 국가는 미국으로, 9,795억 달러 규모를 기록하며 전체 콘텐츠시장 성장과 비슷한 수준인 11.6%의 전년 대비 증가율을 보임. 이어서 중국 콘텐츠시장 규모는 전년 대비 11.1% 증가한 4,461억 달러 규모로 집계되었으며, 일본 시장 규모는 2,082억 달러 규모로 6.8% 성장함. 그 뒤를 이어 영국, 독일, 프랑스가 4, 5, 6위를 차지하고 있으며, 한국은 7위임.

해외 권역별 콘텐츠산업 현황을 파악하기 위해 시장규모 및 전망과 관련 기구 및 정책을 조사함.

〈표 2-13〉 국가별 콘텐츠시장 규모 및 전망, 2017-2026

순위	국가명	2017	2018	2019	2020	2021p	2022	2023	2024	2025	2026	2021-2026 CAGR
1	미국	7,953	8,416	8,944	8,783	9,798	10,573	11,120	11,588	11,965	12,307	4.67
2	중국	3,384	3,702	3,927	4,014	4,461	4,837	5,209	5,566	5,920	6,273	7.05
3	일본	1,874	1,946	2,001	1,949	2,082	2,175	2,238	2,297	2,351	2,403	2.91
4	영국	957	1,016	1,063	1,023	1,203	1,309	1,392	1,457	1,514	1,566	5.41
5	독일	1,028	1,057	1,094	1,036	1,130	1,209	1,272	1,316	1,348	1,377	4.04
6	프랑스	699	720	743	697	773	834	871	903	925	944	4.08
7	한국	582	601	631	647	702	753	791	819	843	864	4.26
8	캐나다	557	579	607	592	662	721	763	798	828	852	5.19
9	이탈리아	410	413	420	390	438	476	499	517	531	544	4.46
10	호주	371	388	388	370	422	457	482	502	516	527	4.55

출처: 2022 해외 콘텐츠시장 분석(한국콘텐츠진흥원, 2022)

(1) 북미

① 시장규모 및 전망

2021년 북미 콘텐츠시장은 2021년 기준 1조 459억 1,500만 달러로 전년 대비 증가한 것으로 집계되었음. 북미 콘텐츠시장은 지식정보(29.9%), 광고(29.0%), 방송(20.9%), 캐릭터라이선스(17.8%) 등이 큰 비중을 차지했으며 가장 급격한 성장을 이룬 시장은 영화 시장으로 할리우드 블록버스터 영화 제작과 극장 개봉으로 인해 전년 대비 99.6%의 가파른 성장세를 기록했음. 이와 함께 2021년 애니메이션 시장 역시 전년 대비 63.9% 성장하였음.

연평균 20% 이상 성장이 전망되는 영화 및 애니메이션 시장과 음악 게임시장 등의 성장에 힘입어 2026년까지 북미 콘텐츠시장은 연평균 4.7% 성장할 것으로 보임.

〈표 2-14〉 2017-2026 북미 콘텐츠시장 규모 및 전망

(단위 : 백만 달러, %)

구분	2017	2018	2019	2020	2021p	2022	2023	2024	2025	2026	2021-26 CAGR
출판	86,134	85,027	83,012	74,764	76,101	75,822	75,213	74,724	74,400	74,168	-0.51
만화	1,015	1,095	1,210	1,280	2,075	2,079	2,092	2,115	2,150	2,194	1.12
음악	20,431	21,752	23,480	15,869	21,129	27,923	30,316	31,486	32,276	32,765	9.17
게임	28,205	32,936	43,077	53,430	57,168	63,074	68,893	74,772	80,790	86,948	8.75
영화	12,029	12,597	12,483	2,470	4,929	9,795	12,252	12,387	12,520	12,672	20.79
애니메이션	1,755	1,881	2,506	443	726	876	1,058	1,278	1,544	1,866	20.78
방송	224,597	224,480	221,967	215,120	218,712	218,065	217,566	219,169	218,522	218,495	-0.02
광고	218,060	236,700	251,373	248,132	303,639	335,340	356,995	375,055	386,875	395,534	5.43
자식정보	250,526	270,111	294,560	293,873	312,481	335,728	353,511	370,315	385,758	400,605	5.09
캐릭터 라이선스	157,662	162,580	169,671	162,060	186,083	200,909	211,379	220,306	227,517	234,046	4.69
산술합계	1,000,414	1,049,159	1,103,339	1,067,441	1,183,043	1,269,612	1,329,275	1,381,608	1,422,351	1,459,293	4.29
합계 ¹⁾	850,957	899,542	955,145	937,550	1,045,915	1,129,393	1,188,374	1,238,610	1,279,232	1,315,963	4.70

1) 시장 간 중복값 제거한 합계값

출처 : PWC(2022), ICv2(2022), QY Research(2022), Box office Mojo(2022), LIMA(2022)

2022 해외 콘텐츠시장 분석(한국콘텐츠진흥원, 2022)

② 관련 기구 및 정책

○ 관련 기구 및 정책

북미 콘텐츠산업은 정부가 주도하여 산업을 육성하기보다 세제 혜택과 같은 간접적인 방식으로 기업을 지원하는 형태가 주를 이루고 있음. 콘텐츠산업 자체만을 규제 및 관리하는 정부 부처는 별도로 존재하지 않으며, 활동 영역이 겹치는 기관이나 부처를 통해 지원하고 있음.

대표적으로 미국에는 연방통신위원회(Federal Communications Commission, FCC), 저작권청(U.S. Copyright Office, USCO), 국립예술기금(National Endowment for the Arts, NEA) 등이 있음. 연방통신위원회(FCC)는 라디오, TV 등 방송뿐만 아니라 인터넷과 모바일 등 유무선 통신 산업을 규제·관리하는 기관으로, 방송 및 통신사업자에 대한 관리·감독, 각종 무선국(휴대전화 기지국, TV/라디오 방송국 등)과 통신 분야 종사자 면허 관리, 통신 위성시스템의 규율 제정 등을 주로 담당함. 콘텐츠 분야에 대한 직접적인 관리·감독 권한은 없으나 방송 관련 규제, 중립성 규제 등 콘텐츠를 유통하는 플랫폼과 관련된 업무를 진행하고 있기 때문에 콘텐츠 분야에도 간접적인 영향력을 행사하고 있음.

저작권청(USCO)은 의회 산하 단체로서 미국 내 모든 저작권과 관련된 등록업무를 담당하고 저작권 문제와 관련해 의회의 입법 활동 등에 대한 전문지식 제공 및 자문 활동을 담당하고 있음. 미국 의회에 의해 설립된 연방정부 산하의 국립예술기금(NEA)은 문화예술인을 대상으로 교육을 제공하거나 보조금을 지원하는 프로그램을 운영하고 있음.

캐나다의 경우 라디오TV통신위원회(Canadian Radio-television and Telecommunications Commission, CRTC), 텔레필름(Telefilm Canada) 등이 있음. 라디오TV통신위원회(CRTC)는 캐나다 정보통신(ICT), 방송 규제기관으로, 캐나다 의회와 캐나다 문화부 장관으로부터 권한을 위임 받아 법률이 규정한 목적을 달성하는데 필요한 정책을 수행하고 있음. 통신요금 심사, 전기통신 및 방송에 관한 규제 재정, 라이선스 부여, 분쟁처리 등의 업무를 주관하며, 방송 서비스 라이선스 발급 및 갱신, 방송사업자 간 인수합병 및 소유권 감독, 콘텐츠 감독 등 담당하고 있음. 텔레필름은 캐나다 문화유산부(Department of Canadian Heritage) 산하의 영상 산업 관련 정책을 수립하는 독립기관으로, 캐나다의 영상 산업의 개발, 생산, 홍보 및 배포를 지원하는 기관의 성격을 갖고 있음. 텔레필름의 주요 프로그램에는 장편 영화 개발, 제작 및 홍보를 위한 자금지원 프로그램, 캐나다 영화제 개최 및 홍보를 위한 자금지원 프로그램, 캐나다 영상 콘텐츠의 국제 홍보 및 수출 지원프로그램 등이 있음.

〈표 2-15〉 북미 콘텐츠 유관기관

국가명	기관명	역할 및 기능
미국	미국 연방통신위원회 (Federal Communications Commission, FCC)	- 방송통신산업 관련 정책 수립 및 집행, 감독 - 홈페이지 : https://www.fcc.gov
	미국 저작권청 (U.S. Copyright Office)	- 콘텐츠 저작권 관련 규정 제정 및 관리, 분쟁 조정 - 홈페이지 : https://www.copyright.gov/
	국립예술기금 (National Endowment for the Arts, NEA)	- 문화예술인 지원 프로그램 운영 - 홈페이지 : https://www.arts.gov/
캐나다	캐나다 라디오tv통신 위원회 (Canada Radio-television and Telecommunications Commission, CRTC)	- 방송통신산업 규제 및 감독 - 홈페이지 : https://crtc.gc.ca/eng/home-accueil.htm
	캐나다 텔레필름 (Telefilm Canada)	- 영화 및 텔레비전 프로그램, 뉴미디어 투자 - 홈페이지 : https://telefilm.ca/en/

출처: 2022 해외 콘텐츠시장 분석(한국콘텐츠진흥원, 2022)

국경 간 데이터 이동이 필요한 온라인 플랫폼은 국가 디지털 통상 정책에 유념해야 함. 미국은 지난 2019년 일본과 미국·일본 디지털 통상 협정(USJDTA)을 체결하여 전자적 전송물에 영구적으로 관세를 철폐하였고, 캐나다 및 멕시코와는 북미자유무역협정(NAFTA)에 근간을 둔 미국·멕시코·캐나다협정(USMCA)을 통해 인터넷 서비스 제공업체(ISP)의 불법 콘텐츠 거래 책임 범위와 저작권 침해 등 전자적 방식으로 전송되는 온라인 콘텐츠에 관한 협정을 체결하였음.

현재 우리나라와 미국 간 발효된 한미 FTA에는 통신 및 전자상거래에 관한 장이 포함되어 있으며, 상대국 통신 서비스의 비차별적 이용 의무화와 온라인 전송물에 대한 무관세 관행 유지, 디지털

제품에 대한 비차별적 대우 등을 규정하고 있음. 2022년 3월 미국 무역대표부(USTR)는 ‘2022년 국가별 무역장벽보고서(NTE)’를 통해 자국의 디지털 상품 및 서비스 공급업체가 직면한 해외 디지털 무역 장벽을 평가하였음. 이 중 한국과 관련해서는 위치 기반 데이터 제한과 인앱결제, 망 사용료 관련 사항을 언급하는 등 디지털 통상과 관련한 이슈에 높은 관심을 보였음.

(2) 아시아·태평양

① 시장규모 및 전망

2021년 아시아·태평양 콘텐츠시장 규모는 9,059억 6,000만 달러로 집계되며 전년 대비 10.0% 성장하였음. 가장 큰 비중을 차지하는 시장은 지식정보(39.0%) 시장으로 나타났으며, 그 뒤를 광고(27.1%), 방송(14.5%), 게임(12.1%), 출판(10.1%) 순으로 잇고 있음. 코로나19 발생 이전 2017년과 비교 시 지식정보와 방송, 출판 시장 비중은 감소한 반면, 게임 시장 비중은 8.7%에서 12.1%로 확대되었음. 이는 한국과 일본, 중국으로 대표되는 아시아·태평양 게임 강국과 새롭게 떠오르는 인도와 동남아시아 국가에서 게임 시장이 크게 성장하고 있기 때문으로 분석됨. 2021년 게임시장은 전년 대비 9.6% 증가하였으며 2026년까지 9%대 성장이 지속 될 것으로 전망됨.

〈표 2-16〉 2017-2026 아시아·태평양 콘텐츠시장 규모 및 전망

(단위 : 백만 달러, %)

구분	2017	2018	2019	2020	2021p	2022	2023	2024	2025	2026	2021-26 CAGR
출판	100,422	99,001	98,059	88,045	91,425	91,033	90,721	90,458	90,118	89,862	-0.34
만화	5,294	5,559	6,360	7,543	8,187	8,976	9,727	10,450	11,104	11,892	7.75
음악	11,072	12,332	12,949	10,157	11,578	14,372	15,430	16,083	16,578	16,903	7.86
게임	63,408	73,871	82,430	100,002	109,620	121,695	133,530	145,360	157,526	169,415	9.10
영화	17,574	18,651	19,709	6,578	12,093	17,283	20,630	21,918	23,116	24,354	15.03
애니메이션	1,721	1,565	3,529	711	836	945	1,075	1,226	1,403	1,609	13.99
방송	114,166	119,618	121,439	119,709	131,176	136,828	140,577	144,453	147,558	150,786	2.83
광고	173,653	191,573	208,994	206,261	245,491	273,100	297,688	321,045	342,537	362,442	8.10
지식정보	308,143	321,439	330,634	337,513	353,510	367,730	381,687	395,434	409,495	424,953	3.75
캐릭터 라이선스	33,310	35,330	37,240	36,388	39,581	42,350	44,616	46,693	48,633	50,557	5.02
산술합계	828,761	878,940	921,343	912,907	1,003,496	1,074,316	1,135,683	1,193,117	1,248,068	1,302,772	5.36
합계 ¹⁾	729,766	778,155	818,731	823,521	905,960	973,952	1,033,810	1,089,256	1,142,673	1,195,713	5.71

1) 시장 간 중복값 제거한 합계값

*주 : 전체 시장규모는 일본과 중국, 한국, 인도, 호주, 뉴질랜드, 대만, 태국, 인도네시아, 말레이시아, 필리핀, 싱가포르 시장규모를 합한 값
출처 : PWC(2022), ICv2(2022), 全國出版協會(2022), QY Research(2022), Box office Mojo(2022), LIMA(2022)

2022 해외 콘텐츠시장 분석(한국콘텐츠진흥원, 2022)

② 관련 기구 및 정책

중국의 콘텐츠산업 관련 지원기구에는 문화여유부(Ministry of Culture and Tourism), 공업 정보화부(Ministry of Industry and Information Technology) 등이 있으며, 콘텐츠관련 정책, 지원, 관리, 감독 업무를 수행하고 있음. 중국 정부는 지난 2010년 드라마 콘텐츠산업의 건전한 발전을 위해 「드라마 콘텐츠 관리에 관한 규정」을 제정한 바 있음. 해당 규정은 국내 제작 드라마, 해외 콘텐츠기업과 공동 제작한 드라마 또는 해외로부터 수입한 드라마를 규제 대상으로 정하고 있으며, 사회주의 사상에 반하는 영상 콘텐츠를 제한하고 있음. 특히, 해당 규정의 제5조는 사회 질서를 교란하거나 사회 안정을 훼손하는 장면, 민족 문화의 전통성을 위협하는 장면 등을 금지하는 규정을 포함하고 있음. 또한, TV 드라마 또는 영화 제작 허가증을 보유하고 있어야 중국에서 드라마 촬영 및 홍보를 할 수 있어, 촬영 또는 홍보를 위해서는 신청서, 극의 소개 내용을 포함하는 문서, 국가안보 등의 민감한 내용에 대한 관련 부처의 논평을 제출해야 함(제10조 및 제11조). 2021년 4월 중국 문화관광부는 문화산업 발전을 촉진시키기 위하여 「14차 5개년 문화산업발전계획 비전 2035」를 발표하였음.

중국은 2035년까지 중장기 경제성장을 달성하기 위하여 과학, 국방, 문화 등 여러 산업 분야의 목표를 발표했으며 특히 문화산업과 관련해서는 문화 소프트파워의 강화를 목표로 하고 있음. 해당 계획에는 디지털 문화산업의 발전을 앞당기기 위해 디지털 엔터테인먼트, OTT, 인터넷 방송, 디지털 예술 전시, 몰입형 체험 등의 신사업을 적극 발전시켜, 양질의 디지털 문화상품의 공급을 확대한다는 내용이 포함되어 있음.

2022년 6월 중국 정부는 국내 온라인 드라마 배급을 위한 라이선스 제도를 도입 및 시행하였음. 이에 따라, 6월 1일부터 영화 및 TV 드라마 배급을 위해서는 웹 레이블 즉, 인터넷 영상 유통 허가증을 발급받아야 함. 웹 레이블은 드라마 또는 영화 시작 전 ‘인터넷 시청각’이라는 단어를 포함한 인장 모양과 주홍색 배경을 5초간 표시하여야 함. 이전에는 온라인 영상물에 대해서 관련 정부 부처에 등록하는 시스템으로 관리하였다면, 현재는 라이선스 시스템으로 더욱 엄격하고 표준화된 업계 표준의 수립을 목표로 하고 있음.



* 출처 : www.xinhuanet.com
2022 해외 콘텐츠시장 분석(한국콘텐츠진흥원, 2022)

〈그림 2-4〉 중국 웹 레이블

일본의 콘텐츠 정책은 내각관방(Cabinet Secretariat)에서 담당하며, 그 산하에 지적재산전략본부(Intellectual Property Strategy Headquarters)와 쿨재팬 전략회의(Cool Japan Strategy) 등 2개의 조직이 있음. 지적재산전략본부는 범정부 콘텐츠 사업의 컨트롤타워 역할을 하며, 쿨재팬 전략회의는 범부처와 민간 전문가가 참여하는 국가전략인 「쿨재팬(Cool Japan) 전략」을 추진함. 일본 정부는 쿨재팬 전략을 통해 신흥 국가에서의 일본 콘텐츠 수요 증대 및 일본의 경제성장을 도모하기 위해서 다양한 정책을 시도하고 있음.

대표적으로는 일본 콘텐츠의 해외에서의 현지화 전략(J-LOP)을 위하여 자막 및 더빙 비용 지원, 일본 콘텐츠관련 다양한 축제 및 이벤트 개최 지원사업(CooFesta), 일본 고유문화를 포함하는 자국 콘텐츠의 해외 진출을 위한 자금 지원사업(Cool Japan Fund) 등이 있음. 일본 정부는 쿨재팬 전략 이외에도 자국 영화산업의 해외 진출을 위한 국제 공동제작 촉진 사업(2017), 일본의 애니메이션, 영화, 만화 등 다양한 콘텐츠의 국제 거래 활성화를 위한 비즈니스 매칭 사업(2018), 최근에는 코로나19 장기화에 따른 일본의 공연 개최 비용 연기 및 중지된 축제의 취소 비용을 지원하는 사업을 진행하고 있음. 이에 더해 일본 영상 콘텐츠의 해외 진출을 지원하기 위한 보조금(J-LOD)을 지급함.

동남아시아에서는 ‘콘텐츠산업’ 대신에 ‘창조 경제(Creative Economy)’, ‘디지털 경제(Digital Economy)’와 같은 용어가 주로 사용되고 있음. 콘텐츠산업에 가장 적극적인 태국의 경우 국가전략 및 정책 문서에 ‘창조 경제’를 채택하여 사용하고 있음. 태국창조경제센터(Creative Economy Agency, CEA)는 태국의 창조 경제의 지원 및 발전, 기업가 양성, 창조 인재 생태계 조성, 창조경제원과 같은 공공기관의 설립 등을 담당하고 있음. 유엔 무역 개발 회의(United Nations Conference of Trade and Development)는 태국의 창조산업으로 예술 및 공예, 광고, 건축, 디자인, 패션, 영화, 비디오, 사진, 음악, 공연 예술, 출판, 연구개발, 소프트웨어, 컴퓨터 게임, 전자 출판 및 TV/라디오로 규정하였음. 태국창조경제센터는 ‘예술 및 공예, 광고, 건축, 디자인, 패션, 영화, 비디오, 사진, 음악, 공연 예술, 출판, 연구개발, 소프트웨어, 컴퓨터 게임, 전자 출판 및 TV/라디오’로 규정된 창조산업에 속한 기업 15개사를 선정하여 집중적으로 지원하고 있음.

말레이시아는 ‘디지털 경제’ 활성화에 집중하고 있음. 말레이시아는 디지털 경제가 국내 총생산(GDP)의 22.6%를 기여하는 만큼 현지 기업 간의 디지털 격차를 해결하기 위하여 「디지털 이니셔티브(The Malaysia Digital Initiative)」를 추진하고 있음. 디지털 이니셔티브」는 크게 중소기업의 디지털화와 산업 전반의 디지털화를 목표로 하고 있음. 말레이시아의 경제의 중추적인 역할을 하는 영세 중소기업(MSEME)은 전체 기업의 97%를 차지하지만 대부분 디지털 전환에 뒤처진 것으로 나타났다. 이에 디지털경제공사(MDEC)는 「100 Go Digital 이니셔티브」를 통해 중소기업에 디지털 코칭 및 자금지원을 제공하여 중소기업의 디지털화를 지원하고 있음. 또한, 디지털경제공사는 소규모 기업의 전자상거래 기능을 구축하는 데에도 지원하고 있음. 2021년 기준 두 지원사업을 통해 약 83만 개 이상의 중소기업이 혜택을 받았으며 총 73억 9,000만 링깃의 수입을 기록하였음.

디지털경제공사는 또한 산업 전반에 걸친 디지털화를 위해 노력하고 있으며, 애니메이션, 영화 및 게임 부문의 콘텐츠산업 지원정책을 실행하고 있음. 디지털경제공사는 말레이시아 로컬 콘텐츠 기업이 애니메이션, 디지털 게임 및 소셜 네트워크 분야에서 디지털 콘텐츠를 개발, 공동제작 및

마케팅할 수 있도록 디지털 콘텐츠 보조금을 지원하며, 최근에는 디지털 콘텐츠산업과 관련하여 가상 현실 기술을 발전시켜서 메타버스를 개발하는 것에 관심을 두고 있음. 또한, 디지털경제공사는 말레이시아 콘텐츠산업 발전을 위하여 동남아시아의 디지털 콘텐츠산업과 관련된 전문가들이 참석하는 회의인 'SEA Kre8tif'를 개최하기도 하였음.

이외에도 말레이시아는 국민 간의 디지털 격차 및 디지털 문맹 퇴치를 위해 왓츠앱, 페이스북과 같은 디지털 서비스에 대한 기본 기술 교육을 전 국민 대상으로 실행하는 등 디지털 경제 활성화에 박차를 가하고 있음.

한편, 동남아시아의 대외 무역이 빠르게 증가하면서 지식재산권 보호에 대한 필요성이 제기되어 왔음. 인도네시아, 베트남, 캄보디아, 미얀마의 경우에는 지적 재산권에 대한 인식 및 법적 제반 여건을 점차 갖춰나가고 있으며 태국과 필리핀은 상대적으로 지적 재산권 보호를 위한 법적 기반이 확립된 것으로 파악됨. 태국은 세계무역기구(WTO) 가입 이후 지적 재산권 보호에 힘쓰고 있는 가운데, 2022년 2월에는 태국 저작권법이 개정되어 8월부터 시행되었음. 해당 법안은 태국의 세계지적재산권 기구 저작권조약(WCT) 가입을 위한 국가적 관심 및 인식을 높이고 온라인 불법 복제 문제를 해결하기 위한 내용을 담고 있음. 필리핀은 아세안 국가 중 지적 재산권 보호에 가장 적극적인 국가임. 필리핀은 1995년 아세안 최초의 지적 재산권 법을 제정하였으며, 2005년에는 전담기관인 국가지적재산권위원회(National Intellectual Property Commission)를 설립하였음.

(3) 유럽

① 시장규모 및 전망

2021년 유럽 콘텐츠시장은 전년 대비 12.7% 증가한 4,312억 4,600만 달러 규모로 집계되었음.

전체 콘텐츠시장의 가장 큰 비중을 지식정보(32.7%) 시장이 차지하고 있으며, 뒤이어 광고(26.9%), 방송(16.3%), 출판(13.7%) 등 순으로 나타났음. 타 권역과 마찬가지로, 영화 및 애니메이션 시장이 회복되면서 전년보다 크게 성장하였으며, 영화 시장은 47.3%, 애니메이션 시장은 50.0%의 성장률을 기록하였음. 이 밖에도 온라인의 영향이 큰 음악 시장과 광고 시장이 각각 33.2%, 27.8% 성장한 것으로 나타났음. 2026년까지 연평균 4.83% 성장하여 5,459억 5,300만 달러 규모에 이를 전망이며, 음악과 영화, 애니메이션 시장은 두 자릿수 성장이 지속될 것으로 보임.

〈표 2-17〉 2017-2026 유럽 콘텐츠시장 규모 및 전망

(단위 : 백만 달러, %)

구분	2017	2018	2019	2020	2021p	2022	2023	2024	2025	2026	2021-26 CAGR
출판	65,536	64,107	62,968	56,448	58,924	58,916	58,167	57,502	56,841	56,216	-0.94
만화	1,496	1,588	1,721	1,934	2,240	2,348	2,439	2,542	2,636	2,729	4.03
음악	13,723	13,857	14,408	8,416	11,212	14,392	15,879	16,783	17,518	18,065	10.01
게임	20,590	23,211	26,240	31,135	33,865	37,021	40,139	43,108	45,916	48,595	7.49
영화	7,423	7,215	7,571	2,067	3,044	6,069	7,163	7,522	7,787	8,043	21.45
애니메이션	1,105	958	1,501	226	339	409	492	595	716	866	20.63
방송	62,931	64,072	63,750	63,037	70,083	72,578	73,892	75,679	76,632	77,717	2.09
광고	85,674	90,787	95,486	90,637	115,847	126,992	134,449	140,515	144,562	147,825	5.00
지식정보	130,469	135,252	139,800	133,928	141,088	151,915	161,580	169,401	176,473	183,012	5.34
캐릭터 라이선스	42,103	43,865	45,551	42,603	47,908	51,834	54,764	57,101	59,063	60,837	4.89
산술합계	431,050	444,912	458,996	430,431	484,549	522,472	548,965	570,748	588,144	603,903	4.50
합계 ¹⁾	374,277	388,421	402,570	382,706	431,246	467,089	493,031	513,744	530,745	545,953	4.83

1) 시장 간 중복값 제거한 합계값

*주 : 전체 시장규모는 독일, 영국, 프랑스, 이탈리아, 스페인, 스웨덴, 폴란드, 튀르키예 시장규모를 합한 값

출처 : PWC(2022), SNE(2022), QY Research(2022), Box office Mojo(2022), LIMA(2022)

2022 해외 콘텐츠시장 분석(한국콘텐츠진흥원, 2022)

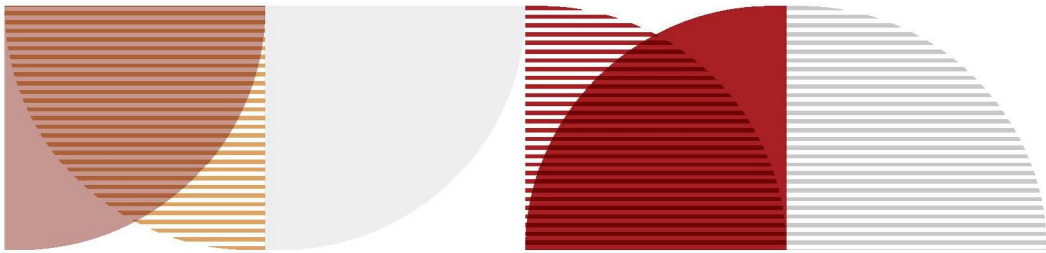
② 관련 기구 및 정책

유럽연합(European Union, 이하 EU)은 시청각 콘텐츠산업을 집중적으로 지원하고 있음. 이러한 노력의 일환인「크리에이티브 유럽(Creative Europe)」프로그램은 크게 ‘문화(Culture)’와 ‘미디어(Media)’로 나누어 유럽의 예술 문화산업을 지원하고 있음. 문화(Culture) 프로그램은 문학과 출판 및 음악 등 광범위한 문화 분야를 지원하며, 유럽 콘텐츠의 홍보 및 배포 지원, 예술인에 대한 재정 지원, 디지털 전환 촉진 지원사업을 진행하고 있음. 2014년부터 2020년까지 130개 이상의 음악산업 지원 프로젝트에 약 9,800만 유로의 예산이 투입되었으며 오는 2027년까지 지원이 계속될 예정임. 미디어(Media) 프로그램은 유럽 영화 및 기타 영상 콘텐츠의 개발, 배포 및 홍보를 집중적으로 지원하고 있음. 제작자와 콘텐츠개발자 간 국경을 초월한 협력과 혁신 창출을 목표로 공동 개발 지원, 콘텐츠제작 자금 지원 등 다양한 지원제도를 제공하고 있음. 2022년 예산은 전년 대비 31% 증가한 2억 2,650만 유로가 배정되었음. 크리에이티브 유럽 프로그램을 통해 「유럽 그린 딜 프로젝트(A European Green Deal)」, 「디지털 시대에 맞는 유럽 프로젝트(A Europe fit for the digital age)」, 「세계에서 더 강한 유럽 프로젝트(A stronger Europe in the world)」등 다양한 프로젝트를 진행하여 좋은 성과를 내고 있음. 이 중 콘텐츠산업과 관련된 프로젝트로 「월드 시네마 펀드(World Cinema Fund)」프로젝트가 있으며, 이를 통해 유럽 영화 제작사의 국제적 인지도 제고를 위한 자금 지원과 배급 기회 창출을 위한 각종 영화제 개최가 진행되었음. 실제 2017년부터 2020년까지 110편의 영화가 제작되는 성과를 거두었음. 2022년 5월, 주요 VOD 사업자가 참여한 유럽 VOD 연합(European

VOD Coalition)이 출범하였음. 전 세계 대표 OTT 플랫폼 넷플릭스 외에도 위너브라더스 디스커버리, NBC유니버설, 파라마운트, 노르딕 엔터테인먼트 그룹, 유니버스 벨기에(Univercine Belgium)등이 참여하였음. 유럽 VOD 연합은 유럽 내 시청각 콘텐츠에 투자 및 배급하는 기업들을 대표해 미디어 업계의 의견을 유럽 내 입법 및 규제기관에 전달하는 역할을 담당하게 되었음.

3장

**강원특별자치도 콘텐츠산업
관련 지원(보조)사업 현황 및 성과분석**



**강원 콘텐츠산업 관련 지원사업
성과분석 및 고도화 전략수립 연구**

제3장. 강원특별자치도 콘텐츠산업 관련 지원(보조)사업 현황 및 성과분석

1. 강원특별자치도 지원사업 현황분석

1) 중장기 발전계획, 조례, 거점기관 지원사업 현황

(1) 중장기 발전계획

강원도 콘텐츠산업지원 거점기관인 강원문화재단 강원영상위원회는 2022년 1월 강원 콘텐츠산업 중장기 발전계획을 수립함. 중장기 발전계획은 강원 콘텐츠산업 중장기 발전 추진전략과 실행을 위한 로드맵, 추진전략별 실행과제를 담고 있음.

□ 강원 콘텐츠산업 중장기 발전 추진전략

강원도 콘텐츠산업 중장기 발전을 위한 4가지 추진전략은, (창작하기 좋은 강원) 창작자 육성 및 창작환경 조성, (콘텐츠기업이 성장하는 강원) 콘텐츠기업 사업지원, (재미있는 콘텐츠가 가득한 강원) 강원도 특화콘텐츠 및 미래형 콘텐츠 집중육성, (개방과 협력의 혁신을 지원하는 강원) 콘텐츠산업 지원체계 고도화로 설정함.

추진전략에 따른 장기 콘텐츠산업 발전목표는 ‘창작자-기업-지원기관’이 유기적으로 연계되는 강원도 콘텐츠산업계 선순환 생태계 구축으로 설정함. 발전목표 지표는 목표 달성 정도를 정량화하여 사업의 성과를 파악할 수 있도록 도내 콘텐츠산업 사업체 수, 종사자 수, 매출액, 신규 콘텐츠 발굴 건수로 설정함.

목표	‘창작자-기업-지원기관’ 이 유기적으로 연계되는 강원도 콘텐츠산업계 선순환 생태계 구축			
성과지표	사업체 수 연평균성장률 3.5% 달성	종사자 수 연평균성장률 3.0% 달성	매출액 연평균성장률 3.0% 달성	IP 규모 연평균성장률 15.0% 달성
추진전략	(창작하기 좋은 강원) 창작자 육성 및 창작 환경 조성	(콘텐츠기업 사업 지원) 콘텐츠기업이 성장하는 강원	(재미있는 콘텐츠가 가득한 강원) 강원도 특화 콘텐츠 및 미래형 콘텐츠 집중 육성	(개방과 협력의 혁신을 지원하는 강원) 콘텐츠산업 지원체계 고도화
전략과제	창작하기 좋은 강원 - 창작 인프라 마련 - 창작 환경 조성 - 창작자 교육 및 양성 재미있는 콘텐츠가 가득한 강원 - 강원 특화콘텐츠 발굴 및 육성 - 미래형 콘텐츠 성장기반 마련		콘텐츠기업이 성장하는 강원 - 기업 지원 인프라 마련 - 기업 운영 지원 - 창업 전문인력 양성 개방과 협력의 혁신을 지원하는 강원 - 강원도 콘텐츠산업 지원 거버넌스 개편 - 강원도 콘텐츠산업 전담기관 지정	
실행과제	창작 인프라 마련 - 강원 창작지원센터 설립 - 우수 아이디어 IP 획득 및 사업화 지원 창작 환경 조성 - 강원 콘텐츠 인적자원 종합정보 시스템 (예비) 전문 창작자 지원 - 강원친화 영상영화 창작환경 조성 창작자 교육 및 양성 - 도내 콘텐츠기업 종사자 교육체계 구축 - 웹툰 캠퍼스 사업 참여 - 강원 글로벌게임센터 설립 강원 특화콘텐츠 발굴 및 육성 - 사회적 가치 창출형 문화예술 콘텐츠 발굴 - 관광 연계 지역 캐릭터 사용 활성화 - 강원 스토리 멀티유즈 미래형 콘텐츠 성장기반 마련 - XR 콘텐츠 창·제작 전문인력 양성 - XR 콘텐츠 홍보 및 유통 지원 - 강원도 미래형 콘텐츠 발굴		기업 지원 인프라 마련 - 콘텐츠기업 지원센터 설립 기업 운영 지원 - 콘텐츠 유통 지원 - 강원형 스타트업 육성 지원 - 강원형 예술기업 육성 - 콘텐츠 창업 투자유치 지원 콘텐츠 전문인력 양성 - 대학연계 콘텐츠 캡스톤 디자인 스쿨 운영 강원도 콘텐츠산업 지원 거버넌스 개편 - 강원도 콘텐츠산업 전담 조직 신설 - 강원도 콘텐츠산업 육성 협의체 구성 강원도 콘텐츠산업 전담기관 지정 (가칭) 강원 콘텐츠진흥원 설립	

출처: 강원 콘텐츠산업 중장기 발전계획수립 연구용역(강원영상위원회, 2022)

〈그림 3-1〉 강원 콘텐츠산업 중장기 발전 추진전략

□ 추진전략 실행을 위한 로드맵

프로그램에 대한 수행 기간을 초기, 중기, 단기로 구분하고 기간별 사업 방향을 설정함.

○ (초기, 2023~2024년) 인프라 구축 및 인력 양성

- 강원도 생태계 산업발전의 근간 마련을 위해 부족한 인프라를 구축하고 선제적으로 인력을 양성하는 단계

○ (중기, 2025~2026년) 콘텐츠 창·제작 활동 지원

- 초기에 구축된 인프라를 바탕으로 실제로 콘텐츠를 창·제작하고, 부가가치를 창출할 수 있도록 사업화하는 단계

○ (장기, 2027년~) 콘텐츠산업 생태계 고도화

- 단순 콘텐츠 창업기업 설립이나 제품·서비스 제작을 넘어 기업 도약, 콘텐츠를 통한 사회 기여 등 생태계를 고도화하는 단계추진전략별 실행과제 도출



출처: 강원 콘텐츠산업 중장기 발전계획수립 연구용역(강원영상위원회, 2022)

〈그림 3-2〉 강원 콘텐츠산업 중장기 발전 추진전략 실행을 위한 로드맵

(2) 조례(강원특별자치도 문화콘텐츠산업 진흥 조례)

〈표 3-1〉 강원특별자치도 문화콘텐츠산업 진흥 조례

조항	내용
제1조(목적)	이 조례는 강원특별자치도 문화콘텐츠산업의 육성 및 지원에 필요한 사항을 정하여 문화콘텐츠산업 발전의 기반을 조성하고 경쟁력을 강화함으로써 주민의 문화적 삶의 질 향상과 지역경제 활성화에 이바지함을 목적으로 한다.
제3조(문화콘텐츠산업의 중·장기 기본계획수립 등)	① 강원특별자치도지사(이하 “도지사”라 한다)는 문화콘텐츠산업의 진흥에 관한 기본적이고 종합적인 중·장기 기본계획을 수립·시행한다. <개정 2023. 6. 9.> 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(문화콘텐츠 저변확대)	도지사는 주민의 문화콘텐츠에 대한 인식의 제고와 정보제공을 위하여 필요한 시설을 마련하고 문화콘텐츠 체험 및 교육프로그램을 운영할 수 있다.
제5조(문화콘텐츠기업에 대한 지원)	도지사는 문화콘텐츠산업과 관련된 사업을 하는 사람에게 다음 각 호의 사항을 지원할 수 있다. 1. 입주공간 2. 제작지원 임대료 3. 첨단기술과 장비 4. 인력 양성을 위한 교육·훈련 5. 국내·외 문화콘텐츠 전시회 참가 및 홍보 6. 현지촬영 인센티브
제6조(시·군에 대한 재정지원)	도지사는 문화콘텐츠산업의 육성 및 지원을 추진하는 도내 기초자치단체에 대하여 예산의 범위에서 필요한 재정적 지원을 할 수 있다. <개정 2018.4.13.>
제7조(제작지원)	도지사는 문화콘텐츠산업의 경쟁력을 강화하고 우수한 문화콘텐츠상품의 생산을 촉진하기 위하여 창작자와 제작자에게 필요한 경비를 지원할 수 있다.
제8조(창업지원)	도지사는 문화콘텐츠산업에 관한 창업을 촉진하고 창업자의 성장·발전을 위하여 창업자금의 융자 등 필요한 지원을 할 수 있다.
제9조(기업 등 유치)	도지사는 문화콘텐츠산업과 관련된 기업·연구기관·단체 등을 도내로 유치하는 경우 지원에 필요한 사항은 「강원특별자치도 투자유치 지원 조례」에서 정하는 바에 따른다.
제10조(외국인 투자유치의 촉진)	문화콘텐츠산업에 외국인 투자를 촉진하기 위한 지원은 「강원특별자치도 외국인 투자유치 촉진에 관한 조례」에서 정하는 바에 따른다. <개정 2022.6.30., 2023. 6. 9.>
제11조(기술개발의 촉진)	도지사는 문화콘텐츠산업과 관련된 기술개발을 촉진하기 위한 시책을 수립·시행하고, 공모를 통하여 선정된 문화콘텐츠 기술개발 연구과제의 수행에 필요한 경비를 예산의 범위에서 지원할 수 있다.
제12조(판매촉진 지원)	① 도지사는 문화콘텐츠상품의 판매촉진 활성화를 위하여 다음 각 호의 사업을 지원할 수 있다. 1. 문화콘텐츠 해외마케팅 사업 2. 문화콘텐츠관련 국제행사 및 견본시장 참여 3. 외국과의 공동제작 등 사업 4. 상설판매장의 설치·운영, 홍보활동 사업 <개정 2018.4.13.> 5. 그 밖에 도지사가 문화콘텐츠상품의 판매촉진 및 해외진출을 위하여 필요하다고 인정하는 사업 ② 도지사는 제1항에 따른 사업을 추진하는 기관 또는 단체 등에 필요한 경비를 예산의 범위에서 지원할 수 있다.
제13조(전문인력의 양성 지원)	도지사는 문화콘텐츠 창작을 활성화하기 위하여 문화콘텐츠관련 전문인력의 양성사업을 수행하는 대학, 연구기관, 그 밖의 문화콘텐츠관련 기관이나 단체에 교육과 훈련에 필요한 경비를 예산의 범위에서 지원할 수 있다.
제14조(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.

조항	내용
제15조(문화콘텐츠산업진흥위원회 설치 및 기능)	제15조(문화콘텐츠산업진흥위원회 설치 및 기능) 도지사는 문화콘텐츠산업의 진흥에 관한 다음 각 호의 사항을 자문하기 위하여 강원특별자치도 문화콘텐츠산업진흥위원회(이하 “위원회”라 한다)를 둘 수 있다. <개정 2023. 6. 9.> 1. 문화콘텐츠산업 중 · 장기 기본계획수립 · 추진에 관한 사항 2. 문화콘텐츠산업 진흥을 위한 정책개발 <개정 2018.4.13.> 3. 문화콘텐츠산업 진흥을 위한 각종 지원대상 사업에 관한 사항 <개정 2018.4.13.> 4. 문화산업진흥지구 지정 · 해제에 관한 사항 5. 그 밖에 문화콘텐츠산업 진흥에 관한 사항으로 위원장이 회의에 부치는 사항
제16조(구성)	① 위원회는 위원장 1명과 부위원장 1명을 포함하여 15명 이내의 위원으로 구성하되 특정 성별이 위촉직 위원 수의 10분의 6을 초과하지 아니하도록 하여야 한다. <개정 2018.4.13.> ② 위원회의 위원장 및 부위원장은 위원 중에서 호선한다. <개정 2018.4.13.> ③ 위원회의 사무를 처리하기 위하여 위원회에 간사 1명을 두되, 간사는 문화콘텐츠산업 업무담당 사무관이 된다. ④ 위원은 강원특별자치도의회(이하 “도의회”라 한다) 의장이 추천하는 도의회 의원 1명과 문화콘텐츠산업의 지식과 경험이 풍부한 사람 중에서 도지사가 위촉한다. <개정 2023. 6. 9.> ⑤ 위원회의 위원은 회의 개최 시 마다 도지사가 위촉하고 해당 회의 종료와 동시에 위촉 해제된다.

출처: 강원특별자치도 문화콘텐츠산업 진흥 조례 발제

(2) 거점기관지원사업 현황

□ 지역 콘텐츠산업 지원사업

강원영상위원회는 콘텐츠산업 활성화를 위해서 2021년부터 지역특화콘텐츠개발 지원사업을 추진하고 있으며, 2022년에는 게임산업, 웹툰·애니메이션 활성화 사업으로 지원사업 영역을 확장함.

〈표 3-2〉강원영상위원회 지역 콘텐츠산업 지원사업

사업명	사업내용
지역특화콘텐츠 개발지원사업	• 강원 콘텐츠산업 거점기관 운영 및 역할 확대 • 강원도 지역특화콘텐츠개발지원사업 • 강원 콘텐츠산업 지역거점 정책 거버넌스 운영
강원 지역기반 게임산업 육성[신규]	• '강원 e-스포츠대회(가칭)' 개최를 통한 강원 게임산업 활성화 • 강원도 청소년 및 대학생, 아마추어 대상 e-스포츠 대회 개최
강원 웹툰, 애니메이션 활성화 사업	• 강원 웹툰, 애니메이션 예비창작자 지원 등을 통한 산업 활성화 • 강원 웹툰 창작자 지원 및 웹툰, 애니메이션 활성화 사업(공모전 등)
지역거점형 콘텐츠기업 육성센터 조성 준비	• 지역의 특화콘텐츠기업 및 산업을 육성하는 지역거점형 콘텐츠기업육성센터 건립을 위한 연구용역 진행 • 지역거점형 콘텐츠기업육성센터 예비지역(부지) 및 공간구축계획수립 연구용역 진행

출처: 2022 강원문화재단 경영전략(강원문화재단, 2022)

□ 영상·영화 관련 지원사업

강원영상위원회는 강원도 영상산업 발전 및 영상문화 확산을 위해 강원도 로케이션 DB 구축, 영상제작지원사업, 영화·영상 관련 행사 개최 등의 사업을 수행하고 있음.

〈표 3-3〉 강원영상위원회 영상·영화 관련 지원사업

사업명	사업내용
로케이션 스카우팅 및 촬영지원	• 도내 로케이션 조사·발굴 및 정보제공, 촬영에 필요한 인허가사항 교섭 지원 • 시·군 촬영관련 투자지원 컨설팅 등
로케이션 인센티브 지원	• 도내 촬영 소비액의 일부를 사후 정산하여 지원금 교부 • 지원대상: 신청작 중 촬영 및 정산이 완료된 국내외 영화, 드라마 제작사 • 지원내용: 도내 촬영 시 소비액의 일부(등급별)지원
기획·개발 지원	• 기획단계에 부수되는 개발비 일부 지원 • 지원대상: 기획단계의 장편 극영화, 다큐멘터리, 드라마, 웹드라마 등
찾아가는 영화관	• 문화 소외지역민에게 영상문화 체험기회 확대를 위한 영화 상영
시사회 및 영화토크 지원	• 강원영상위원회 지원작 및 강원도 제작·배경 영화 시사회 개최 • 영상전문가 초청을 통한 영화토크 진행
강원 배우 지원(신규)	• 도내에서 거주 및 활동하는 배우 DB구축 • 강원 배우 프로필 모음집 발간 • DB 등록 강원배우와 주·조연급 이상 출연계약 시, 인건비의 50% 지원
강원 영상인 발굴지원	• 도내 영상인이 참여하는 단·장편 영화 제작 및 상영지원
도내 영화제 지원	• 도내 군소영화제 발전을 위한 영화제 제작비 지원
도내 작은영화관 지원	• 지역 특성을 반영한 작은영화관 사업계획 공모를 통해 우수사업 발굴·지원
대외협력사업	• 국내외 영상물 도내 촬영 유치 및 영상문화 활성화를 위한 유관기관 및 단체와의 협력 및 지원

출처: 2022 강원문화재단 경영전략(강원문화재단, 2022)

2) 지원사업 현황 조사개요

□ 조사목적

- 강원특별자치도 및 기초지방자치단체, 도내 유관기관에서 추진하고 있는 콘텐츠산업 관련 지원(보조)사업 현황분석을 통한 '강원특별자치도 콘텐츠산업 지원정책 및 제도 보완(강화) 방안' 마련을 목적으로 함.

□ 조사대상

- 강원특별자치도 및 기초지방자치단체, 도내 유관기관 콘텐츠관련 지원사업 해당 부서 책임자를 대상으로 함.

□ 조사방법 및 기간

○ (조사방법) 이메일 설문조사 및 방문조사

- 조사사업 협조공문과 함께 설문내용, 설문입력방법, 응답 엑셀 양식을 발송하여 해당 양식에 입력하도록 하고, 필요한 경우 방문 면접조사 함.
- 조사결과 입력이 어려운 경우, 관련 자료가 포함된 기관 자료를 받아 연구진이 입력하고, 데이터를 검수받음.

○ (조사기간) 2023. 11. 16 (목) ~ 2023. 12. 01 (금)

□ 조사내용

2021년, 2022년 콘텐츠산업 관련 지원사업 현황

- 지원사업 현황(목표, 지원내용, 예산, 성과지표)
- 지원 분야(지원사업의 지원 장르, 지원사업의 성과 등)

※ 본조사에서 '콘텐츠 산업지원사업'을 콘텐츠산업의 성장을 위해 콘텐츠를 생산하는 기업을 지원하거나, 콘텐츠제작·유통 생산 환경을 향상하기 위해 인프라를 구축하는 등의 지원사업으로 정의함.

□ 응답현황 및 응답 기관명

- 응답현황 : 총 16개 대상기관 중, 10개 기관 응답(지방자치단체 6곳, 유관기관 4곳)
- 응답 기관명 : 춘천시청, 원주시청, 강릉시청, 태백시청, 속초시청, 영월군청, 강원문화재단
강원특별자치도경제진흥원, 강원정보문화산업진흥원, 강릉과학산업진흥원

3) 지원사업 현황 조사결과

- 본 조사에서 지원사업은 콘텐츠산업 관련 지원(보조)사업에 해당하는 사업만을 대상으로 함. 콘텐츠산업 관련 지원(보조)사업에 해당하는지 판단하는 기준은 지원사업이 콘텐츠산업 해당 장르(분야)에 속하는지로 함.

* 콘텐츠산업 장르(분야)

① 출판산업 ② 만화산업 ③ 음악산업 ④ 영화산업 ⑤ 게임산업 ⑥ 애니메이션산업 ⑦ 방송산업 ⑧ 광고산업 ⑨ 캐릭터산업 ⑩ 지식정보산업(e-learning 기획·서비스, VR, 메타버스 등 가상현실 등) ⑪ 콘텐츠솔루션산업(영상 게임 등의 디지털콘텐츠를 제작하는 도구, 디지털 콘텐츠 보호 솔루션, 콘텐츠 저장과 검색 도구 등) ⑫ 공연산업 + ⑬ 장르(분야)를 특정하지 않은 ‘이야기산업(이야기 개발)’ (총 13개)

- 지원사업명에 해당하는 대상은 ‘콘텐츠산업의 성장을 위해 콘텐츠를 생산하는 기업을 지원하거나, 콘텐츠제작·유통 생산 환경을 향상하기 위해 인프라를 구축하는 등의 지원사업’으로 시민문화 향유기회 확대를 위한 문화행사 개최, 문화행사 홍보 및 홍보 지원은 지원사업에서 제외함.
- 특정 장르(분야)를 넘어 콘텐츠산업의 원천이 되는 ‘이야기 산업(이야기 개발)’은 특정 장르에 해당하지 않으나 콘텐츠산업 육성을 위해 기초가 되는 영역으로 별도로 취급하여 포함함.
- 지원사업명에 위의 13개 분야를 특정해서 지원하는 것이 아닌, 모든 산업이 지원대상이 되는 ‘중소기업 지원’, ‘청년창업 지원’ 등은 콘텐츠산업 지원사업에서 제외함.

□ 지원사업 명

- 강원특별자치도 콘텐츠산업 관련 지원사업 현황 조사결과, 2021년도 강원특별자치도의 유관기관 및 지방자치단체의 지원사업은 총 30개임.
- 그 중 유관기관의 지원사업은 14개, 지방자치단체의 지원사업은 16개로 확인됨.

〈표 3-4〉 2021년도 강원특별자치도 유관기관 지원사업 명

기관명	지원사업 명
강원특별자치도경제진흥원	강원지식재산센터 운영
	IP협력기반 강화 지원
	글로벌 IP스타기업
	IP바로지원
	IP나래 프로그램
	IP디딤돌 프로그램
	IP지역인재 양성
강원정보문화산업진흥원	2021 강원 지역기반형 콘텐츠코리아랩 운영
	2021 강원음악창작소 프로그램 운영지원
	춘천애니타운페스티벌
	춘천도이페스티벌
	메이커 스페이스(전문랩) 구축·운영사업
	춘천시 영상산업지원센터 대행 운영사업
강원문화재단	강원 지역특화콘텐츠개발 지원사업

〈표 3-5〉 2021년도 강원특별자치도 지방자치단체 지원사업 명

기관명	지원사업 명
강릉시청	예술악단 공연활동 지원
	강릉시 영상미디어센터 운영
	영상산업육성지원
	강원의 설화 애니메이션 콘텐츠제작
	무형문화재 전승 활동 지원
	대한민국 농악축제
	강릉농악보존회 지원
춘천시청	영상산업지원센터 운영
	영상물 제작 유치 활성화
	강원의 설화 애니메이션 제작
속초시청	속초의 설화 애니메이션 제작
영월군청	강원의 설화 애니메이션 콘텐츠제작
	영월시네마 운영
원주시청	설화 애니메이션 제작
	창의 문화산업 육성
태백시청	강원의 설화 애니메이션 사업

- 2022년도 강원특별자치도의 유관기관 및 지방자치단체의 지원사업은 총 34개임.
- 그 중 유관기관의 지원사업은 16개, 지방자치단체의 지원사업은 18개로 확인됨.

〈표 3-6〉 2022년도 강원특별자치도 유관기관 지원사업 명

기관명	지원사업 명
강원특별자치도경제진흥원	강원지식재산센터 운영
	IP협력기반 강화 지원
	IP바로지원
	IP나래 프로그램
	IP디딤돌 프로그램
	IP지역인재 양성
강원정보문화산업진흥원	2022 강원 지역기반형 콘텐츠코리아랩 운영
	2022 강원음악창작소 프로그램 운영
	강원 VR·AR 제작거점센터 운영사업
	춘천애니타운페스티벌
	지역영화 네트워크 활성화사업
	실감형콘텐츠창작자양성사업
	춘천시 영상산업지원센터 운영 대행사업
강릉과학산업진흥원	강릉 하키센터 활성화를 위한 첨단 퍼포먼스 구현 기술개발 및 실증
	지역1인 미디어센터 구축사업 강원 지역 1인 미디어센터 구축사업
강원문화재단	강원 지역특화콘텐츠개발 지원사업

〈표 3-7〉 2022년도 강원특별자치도 지방자치단체 지원사업 명

기관명	지원사업 명
강릉시청	커피도시 메타버스 플랫폼 구축
	강릉시 영상미디어센터 운영
	영상산업육성지원
	강원의 설화 애니메이션 콘텐츠제작
	허균허난설헌 연구자료 아카이브 구축
	무형문화재 전승 활동 지원
	대한민국 농악축제
춘천시청	영상산업지원센터 운영
	영상물 제작 유치 활성화
	강원의 설화 애니메이션 제작
	문화예술 콘텐츠개발
속초시청	속초의 설화 애니메이션 제작
영월군청	강원의 설화 애니메이션 콘텐츠제작
	영월시네마 운영
원주시청	설화 애니메이션 제작
	창의 문화산업 육성
	문화거점공간 진달래관 운영
태백시청	강원의 설화 애니메이션 사업

□ 지원사업 목적

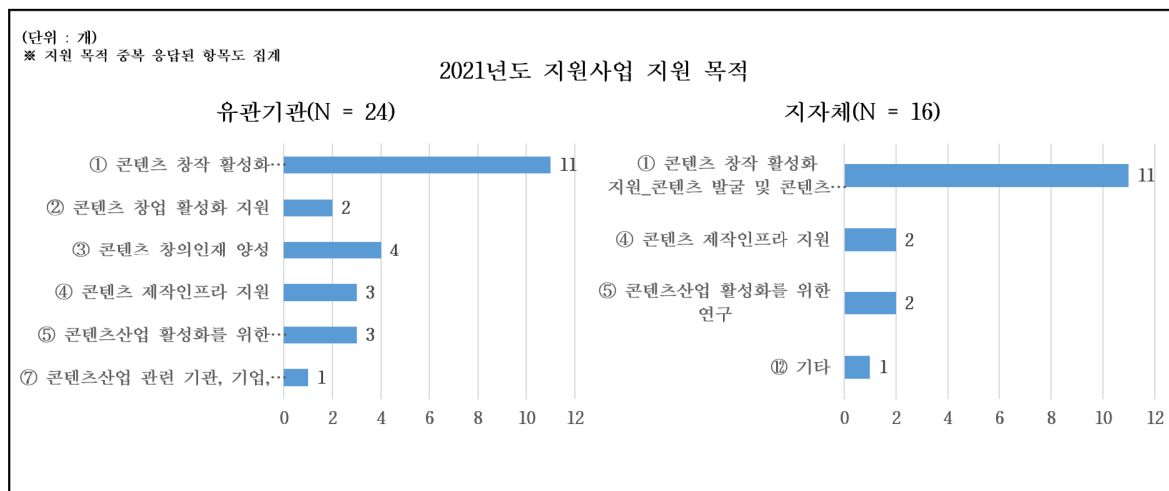
- 강원특별자치도 콘텐츠산업 관련 지원사업 목적 현황 조사결과, 2021년도의 경우, 유관기관 및 지방자치단체의 지원사업 목적 중, '콘텐츠 창작 활성화 지원_콘텐츠 발굴 및 콘텐츠제작지원'의 빈도가 가장 높았음.

〈표 3-8〉 2021년도 강원특별자치도 유관기관 지원사업 목적

기관명	지원사업 명	지원사업 목적
강원특별자치도 경제진흥원	강원지식재산센터 운영	① 콘텐츠 창작 활성화 지원_콘텐츠 발굴 및 콘텐츠제작지원
	IP협력기반 강화 지원	① 콘텐츠 창작 활성화 지원_콘텐츠 발굴 및 콘텐츠제작지원
	글로벌 IP스타기업	① 콘텐츠 창작 활성화 지원_콘텐츠 발굴 및 콘텐츠제작지원
	IP바로지원	① 콘텐츠 창작 활성화 지원_콘텐츠 발굴 및 콘텐츠제작지원
	IP나래 프로그램	① 콘텐츠 창작 활성화 지원_콘텐츠 발굴 및 콘텐츠제작지원
	IP디딤돌 프로그램	① 콘텐츠 창작 활성화 지원_콘텐츠 발굴 및 콘텐츠제작지원
	IP지역인재 양성	③ 콘텐츠 창의인재 양성
강원정보문화 산업진흥원	2021 강원 지역기반형 콘텐츠코리아랩 운영	① 콘텐츠 창작 활성화 지원_콘텐츠 발굴 및 콘텐츠제작지원 ② 콘텐츠 창업 활성화 지원 ③ 콘텐츠 창의인재 양성
	2021 강원음악창작소 프로그램 운영지원	① 콘텐츠 창작 활성화 지원_콘텐츠 발굴 및 콘텐츠제작지원 ③ 콘텐츠 창의인재 양성 ④ 콘텐츠제작인프라 지원
	춘천애니타운페스티벌	① 콘텐츠 창작 활성화 지원_콘텐츠 발굴 및 콘텐츠제작지원 ⑤ 콘텐츠산업 활성화를 위한 연구
	춘천토이페스티벌	⑤ 콘텐츠산업 활성화를 위한 연구
	메이커 스페이스(전문랩) 구축·운영사업	② 콘텐츠 창업 활성화 지원 ③ 콘텐츠 창의인재 양성 ④ 콘텐츠제작인프라 지원
	춘천시 영상산업지원센터 대행 운영사업	① 콘텐츠 창작 활성화 지원_콘텐츠 발굴 및 콘텐츠제작지원 ④ 콘텐츠제작인프라 지원 ⑤ 콘텐츠산업 활성화를 위한 연구
강원문화재단	강원 지역특화콘텐츠 개발 지원사업	① 콘텐츠 창작 활성화 지원_콘텐츠 발굴 및 콘텐츠제작지원 ⑦ 콘텐츠산업 관련 기관, 기업, 지방자치단체의네트워크

〈표 3-9〉 2021년도 강원특별자치도 지방자치단체 지원사업 목적

기관명	지원사업 명	지원사업 목적
강릉시청	예술악단 공연활동 지원	① 콘텐츠 창작 활성화 지원_콘텐츠 발굴 및 콘텐츠제작지원
	강릉시 영상미디어센터 운영	④ 콘텐츠제작 인프라 지원
	영상산업육성지원	④ 콘텐츠제작 인프라 지원
	강원의 설화 애니메이션 콘텐츠제작	① 콘텐츠 창작 활성화 지원_콘텐츠 발굴 및 콘텐츠제작지원
	무형문화재 전승 활동 지원	① 콘텐츠 창작 활성화 지원_콘텐츠 발굴 및 콘텐츠제작지원
	대한민국 농악축제	① 콘텐츠 창작 활성화 지원_콘텐츠 발굴 및 콘텐츠제작지원
	강릉농악보존회 지원	① 콘텐츠 창작 활성화 지원_콘텐츠 발굴 및 콘텐츠제작지원
춘천시청	영상산업지원센터 운영	⑤ 콘텐츠산업 활성화를 위한 연구
	영상물 제작 유치 활성화	⑤ 콘텐츠산업 활성화를 위한 연구
	강원의 설화 애니메이션 제작	① 콘텐츠 창작 활성화 지원_콘텐츠 발굴 및 콘텐츠제작지원
속초시청	속초의 설화 애니메이션 제작	⑫ 기타
영월군청	강원의 설화 애니메이션 콘텐츠제작	① 콘텐츠 창작 활성화 지원_콘텐츠 발굴 및 콘텐츠제작지원
	영월시네마 운영	① 콘텐츠 창작 활성화 지원_콘텐츠 발굴 및 콘텐츠제작지원
원주시청	설화 애니메이션 제작	① 콘텐츠 창작 활성화 지원_콘텐츠 발굴 및 콘텐츠제작지원
	창의 문화산업 육성	① 콘텐츠 창작 활성화 지원_콘텐츠 발굴 및 콘텐츠제작지원
태백시청	강원의 설화 애니메이션 사업	① 콘텐츠 창작 활성화 지원_콘텐츠 발굴 및 콘텐츠제작지원



〈그림 3-3〉 2021년도 강원특별자치도 지원사업 목적 집계 현황

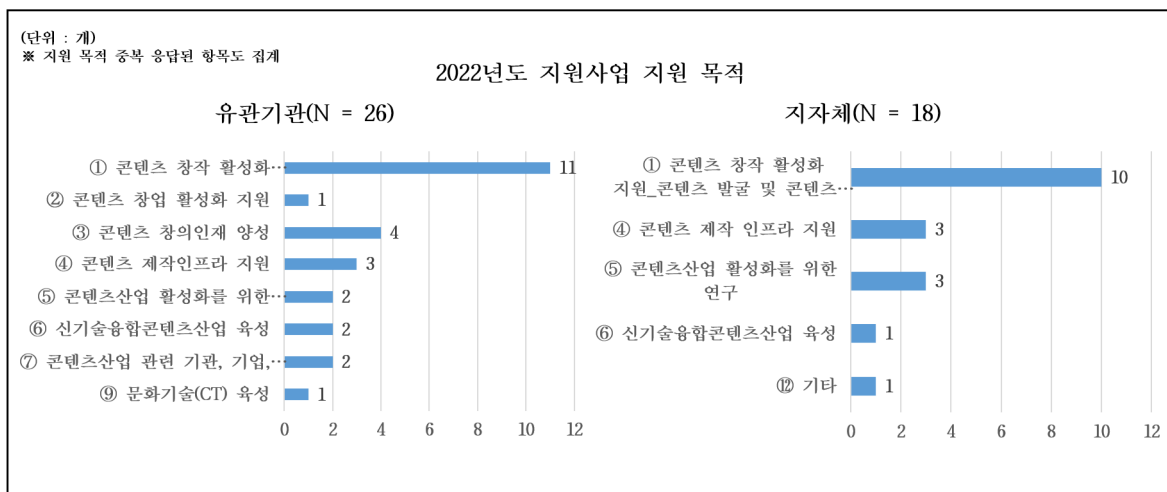
- 2022년도의 지원사업 목적도 마찬가지로, 유관기관 및 지방자치단체의 지원사업 목적 중, ‘콘텐츠 창작 활성화 지원_콘텐츠 발굴 및 콘텐츠제작지원’의 빈도가 가장 높았음.

〈표 3-10〉 2022년도 강원특별자치도 유관기관 지원사업 목적

기관명	지원사업 명	지원사업 목적
강원특별자치도 경제진흥원	강원지식재산센터 운영	① 콘텐츠 창작 활성화 지원 콘텐츠 발굴 및 콘텐츠제작지원
	IP협력기반 강화 지원	① 콘텐츠 창작 활성화 지원 콘텐츠 발굴 및 콘텐츠제작지원
	IP바로지원	① 콘텐츠 창작 활성화 지원 콘텐츠 발굴 및 콘텐츠제작지원
	IP나래 프로그램	① 콘텐츠 창작 활성화 지원 콘텐츠 발굴 및 콘텐츠제작지원
	IP디딤돌 프로그램	① 콘텐츠 창작 활성화 지원 콘텐츠 발굴 및 콘텐츠제작지원
	IP지역인재 양성	③ 콘텐츠 창의인재 양성
강원정보문화 산업진흥원	2022 강원 지역기반형 콘텐츠코리아랩 운영	① 콘텐츠 창작 활성화 지원 콘텐츠 발굴 및 콘텐츠제작지원 ② 콘텐츠 창업 활성화 지원 ③ 콘텐츠 창의인재 양성
	2022 강원음악창작소 프로그램 운영	① 콘텐츠 창작 활성화 지원 콘텐츠 발굴 및 콘텐츠제작지원 ③ 콘텐츠 창의인재 양성 ④ 콘텐츠제작인프라 지원
	강원 VR·AR 제작거점센터 운영사업	⑥ 신기술융합콘텐츠산업육성
	춘천애니타운페스티벌	① 콘텐츠 창작 활성화 지원 콘텐츠 발굴 및 콘텐츠제작지원 ⑤ 콘텐츠산업활성화를 위한 연구
	지역영화 네트워크 활성화사업	⑦ 콘텐츠산업 관련 기관, 기업, 지방자치단체의 네트워크
	실감형콘텐츠창작자 양성사업	① 콘텐츠 창작 활성화 지원 콘텐츠 발굴 및 콘텐츠제작지원 ③ 콘텐츠 창의인재 양성 ⑥ 신기술융합콘텐츠산업육성
	춘천시 영상산업지원센터 운영 대행사업	① 콘텐츠 창작 활성화 지원 콘텐츠 발굴 및 콘텐츠제작지원 ④ 콘텐츠제작인프라 지원 ⑤ 콘텐츠산업활성화를 위한 연구
강릉과학산업진흥원	강릉 하키센터 활성화를 위한 첨단 퍼포먼스 구현 기술개발 및 실증	⑨ 문화기술(CT) 육성
	지역1인 미디어센터 구축사업_강원 지역 1인 미디어센터 구축사업	④ 콘텐츠제작인프라 지원
강원문화재단	강원 지역특화콘텐츠개발 지원사업	① 콘텐츠 창작 활성화 지원 ⑦ 콘텐츠산업 관련 기관, 기업, 지방자치단체의 네트워크

〈표 3-11〉 2022년도 강원특별자치도 지방자치단체 지원사업 목적

기관명	지원사업 명	지원사업 목적
강릉시청	커피도시 메타버스 플랫폼 구축	⑥ 신기술융합콘텐츠산업 육성
	강릉시 영상미디어센터 운영	④ 콘텐츠제작 인프라 지원
	영상산업육성지원	④ 콘텐츠제작 인프라 지원
	강원의 설화 애니메이션 콘텐츠제작	① 콘텐츠 창작 활성화 지원_콘텐츠 발굴 및 콘텐츠제작지원
	허균허난설헌 연구자료 아카이브 구축	① 콘텐츠 창작 활성화 지원_콘텐츠 발굴 및 콘텐츠제작지원
	무형문화재 전승 활동 지원	① 콘텐츠 창작 활성화 지원_콘텐츠 발굴 및 콘텐츠제작지원
	대한민국 농악축제	① 콘텐츠 창작 활성화 지원_콘텐츠 발굴 및 콘텐츠제작지원
춘천시청	영상산업지원센터 운영	⑤ 콘텐츠산업 활성화를 위한 연구
	영상물 제작 유치 활성화	⑤ 콘텐츠산업 활성화를 위한 연구
	강원의 설화 애니메이션 제작	① 콘텐츠 창작 활성화 지원_콘텐츠 발굴 및 콘텐츠제작지원
	문화예술 콘텐츠개발	⑤ 콘텐츠산업 활성화를 위한 연구
속초시청	속초의 설화 애니메이션 제작	⑫ 기타
영월군청	강원의 설화 애니메이션 콘텐츠제작	① 콘텐츠 창작 활성화 지원_콘텐츠 발굴 및 콘텐츠제작지원
	영월시네마 운영	① 콘텐츠 창작 활성화 지원_콘텐츠 발굴 및 콘텐츠제작지원
원주시청	설화 애니메이션 제작	① 콘텐츠 창작 활성화 지원_콘텐츠 발굴 및 콘텐츠제작지원
	창의 문화산업 육성	① 콘텐츠 창작 활성화 지원_콘텐츠 발굴 및 콘텐츠제작지원
	문화거점공간 진달래관 운영	④ 콘텐츠제작 인프라 지원
태백시청	강원의 설화 애니메이션 사업	① 콘텐츠 창작 활성화 지원_콘텐츠 발굴 및 콘텐츠제작지원



〈그림 3-4〉 2022년도 강원특별자치도 지원사업 목적 집계 현황

□ 지원사업 지원 장르

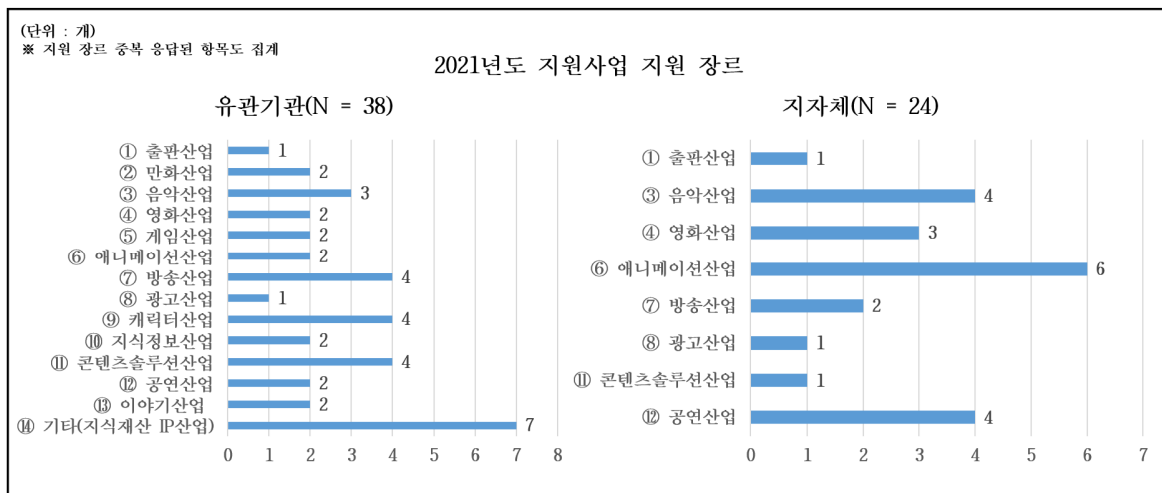
- 강원특별자치도 콘텐츠산업 관련 지원사업 목적 현황 조사결과, 2021년도 지원사업 지원 장르의 경우, 유관기관은 기타(지식재산 IP산업)의 빈도가 가장 많이 나타났으며, 그다음으로는 방송, 캐릭터, 콘텐츠 솔루션산업의 비중이 높았음.
- 2021년도 지방자치단체 지원사업 지원 장르의 경우, 애니메이션산업의 비중이 가장 높았음.

〈표 3-12〉 2021년도 강원특별자치도 유관기관 지원사업 지원 장르

기관명	지원사업 명	지원사업 장르
강원특별자치도 경제진흥원	강원지식재산센터 운영	⑭ 기타(지식재산 IP산업)
	IP협력기반 강화 지원	⑭ 기타(지식재산 IP산업)
	글로벌 IP스타기업	⑭ 기타(지식재산 IP산업)
	IP바로지원	⑭ 기타(지식재산 IP산업)
	IP나래 프로그램	⑭ 기타(지식재산 IP산업)
	IP디딤돌 프로그램	⑭ 기타(지식재산 IP산업)
	IP지역인재 양성	⑭ 기타(지식재산 IP산업)
강원정보문화 산업진흥원	2021 강원 지역기반형 콘텐츠코리아랩 운영	② 만화산업, ③ 음악산업, ⑤ 게임산업, ⑥ 애니메이션산업, ⑦ 방송산업, ⑨ 캐릭터산업, ⑩ 지식정보산업, ⑬ 이야기산업
	2021 강원음악창작소 프로그램 운영 지원	③ 음악산업
	춘천애니타운페스티벌	⑨ 캐릭터산업, ⑦ 방송산업, ⑫ 공연산업
	춘천토이페스티벌	⑨ 캐릭터산업, ⑦ 방송산업, ⑫ 공연산업
	메이커 스페이스(전문랩) 구축 운영사업	⑪ 콘텐츠솔루션산업
	춘천시 영상산업지원센터 대행 운영사업	④ 영화산업, ⑪ 콘텐츠솔루션산업
강원문화재단	강원 지역특화콘텐츠개발 지원사업	① 출판산업, ② 만화산업, ③ 음악산업, ④ 영화산업, ⑤ 게임산업, ⑥ 애니메이션산업, ⑦ 방송산업, ⑧ 광고산업, ⑨ 캐릭터산업, ⑩ 지식정보산업, ⑪ 콘텐츠솔루션산업, ⑬ 이야기산업

〈표 3-13〉 2021년도 강원특별자치도 지방자치단체 지원사업 지원 장르

기관명	지원사업 명	지원사업 장르
강릉시청	예술악단 공연활동 지원	③ 음악산업, ⑫ 공연산업
	강릉시 영상미디어센터 운영	⑪ 콘텐츠솔루션산업
	영상산업육성지원	⑫ 공연산업
	강원의 설화 애니메이션 콘텐츠제작	⑥ 애니메이션
	무형문화재 전승 활동 지원	③ 음악산업, ⑫ 공연산업
	대한민국 농악축제	③ 음악산업
	강릉농악보존회 지원	③ 음악산업
춘천시청	영상산업지원센터 운영	④ 영화산업, ⑦ 방송산업
	영상물 제작 유치 활성화	④ 영화산업, ⑦ 방송산업, ⑧ 광고산업
	강원의 설화 애니메이션 제작	⑥ 애니메이션산업
속초시청	속초의 설화 애니메이션 제작	⑥ 애니메이션산업
영월군청	강원의 설화 애니메이션 콘텐츠제작	⑥ 애니메이션산업
	영월시네마 운영	④ 영화산업
원주시청	설화 애니메이션 제작	⑥ 애니메이션산업
	창의 문화산업 육성	① 출판산업, ⑫ 공연산업
태백시청	강원의 설화 애니메이션 사업	⑥ 애니메이션산업



〈그림 3-5〉 2021년도 강원특별자치도 지원사업 지원 장르 집계 현황

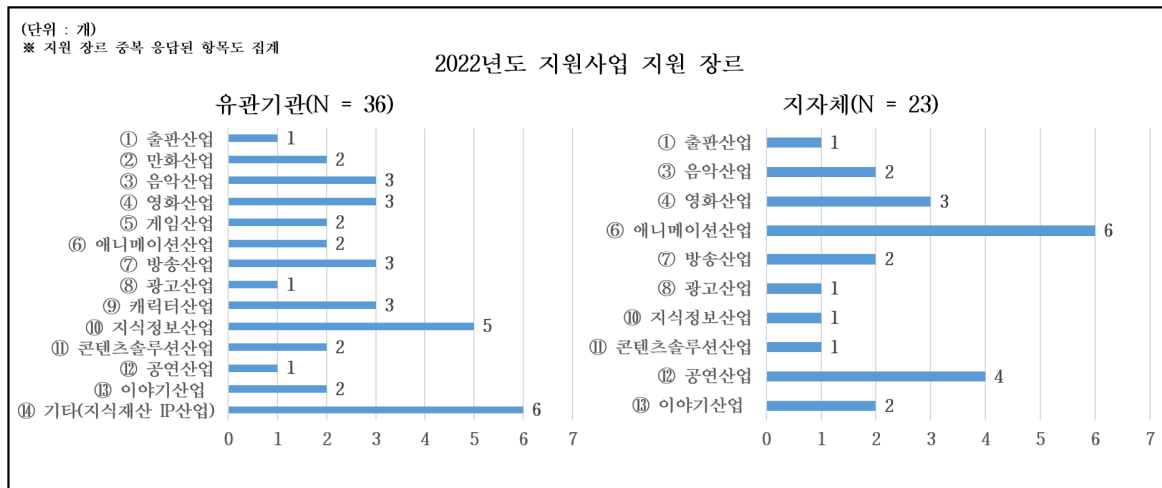
- 2022년도 유관기관의 지원사업 지원 장르에서도, 기타(지식재산 IP산업)의 빈도가 가장 많이 나타났으나, 그다음으로는 지식정보산업의 빈도가 높게 나타났음.
- 2022년도 지방자치단체 지원사업 지원 장르의 경우도 애니메이션산업의 비중이 가장 높았음.

〈표 3-14〉 2022년도 강원특별자치도 유관기관 지원사업 지원 장르

기관명	지원사업 명	지원사업 장르
강원특별자치도 경제진흥원	강원지식재산센터 운영	⑭ 기타(지식재산 IP산업)
	IP협력기반 강화 지원	⑭ 기타(지식재산 IP산업)
	IP바로지원	⑭ 기타(지식재산 IP산업)
	IP나래 프로그램	⑭ 기타(지식재산 IP산업)
	IP디딤돌 프로그램	⑭ 기타(지식재산 IP산업)
	IP지역인재 양성	⑭ 기타(지식재산 IP산업)
강원정보문화 산업진흥원	2022 강원 지역기반형 콘텐츠코리아랩운영	② 만화산업, ③ 음악산업, ⑤ 게임산업, ⑥ 애니메이션산업, ⑦ 방송산업, ⑨ 캐릭터산업, ⑩ 지식정보산업, ⑬ 이야기산업
	2022 강원음악창작소 프로그램 운영	③ 음악산업
	강원 VR·AR 제작거점센터 운영사업	⑩ 지식정보산업
	춘천애니타운페스티벌	⑨ 캐릭터산업, ⑦ 방송산업
	지역영화 네트워크 활성화사업	④ 영화산업
	실감형콘텐츠창작자양성사업	⑩ 지식정보산업
	춘천시 영상산업지원센터 운영 대행사업	④ 영화산업, ⑪ 콘텐츠솔루션산업
강릉과학산업진흥원	강릉 하키센터 활성화를 위한 첨단 퍼포먼스 구현 기술개발 및 실증	⑫ 공연산업
	지역1인 미디어센터 구축사업 _강원지역1인미디어센터구축사업	⑩ 지식정보산업
강원문화재단	강원 지역특화콘텐츠개발 지원사업	① 출판산업, ② 만화산업, ③ 음악산업, ④ 영화산업, ⑤ 게임산업, ⑥ 애니메이션산업, ⑦ 방송산업, ⑧ 광고산업, ⑨ 캐릭터산업, ⑩ 지식정보산업, ⑪ 콘텐츠솔루션산업, ⑬ 이야기산업

〈표 3-15〉 2022년도 강원특별자치도 지방자치단체 지원사업 지원 장르

기관명	지원사업 명	지원사업 장르
강릉시청	커피도시 메타버스 플랫폼 구축	⑩ 지식정보산업
	강릉시 영상미디어센터 운영	⑪ 콘텐츠솔루션산업
	영상산업육성지원	⑫ 공연산업
	강원의 설화 애니메이션 콘텐츠제작	⑥ 애니메이션산업
	허균허난설헌 연구자료 아카이브 구축	⑬ 이야기산업
	무형문화재 전승 활동 지원	③ 음악산업, ⑫ 공연산업
	대한민국 농악축제	③ 음악산업
춘천시청	영상산업지원센터 운영	④ 영화산업, ⑦ 방송산업
	영상물 제작 유치 활성화	④ 영화산업, ⑦ 방송산업, ⑧ 광고산업
	강원의 설화 애니메이션 제작	⑥ 애니메이션산업
	문화예술 콘텐츠개발	⑬ 이야기산업
속초시청	속초의 설화 애니메이션 제작	⑥ 애니메이션산업
영월군청	강원의 설화 애니메이션 콘텐츠제작	⑥ 애니메이션산업
	영월시네마 운영	④ 영화산업
원주시청	설화 애니메이션 제작	⑥ 애니메이션산업
	창의 문화산업 육성	① 출판산업, ⑫ 공연산업
	문화거점공간 진달래관 운영	⑫ 공연산업
태백시청	강원의 설화 애니메이션 사업	⑥ 애니메이션산업



〈그림 3-6〉 2022년도 강원특별자치도 지원사업 지원 장르 집계 현황

□ 지원사업 예산 출처

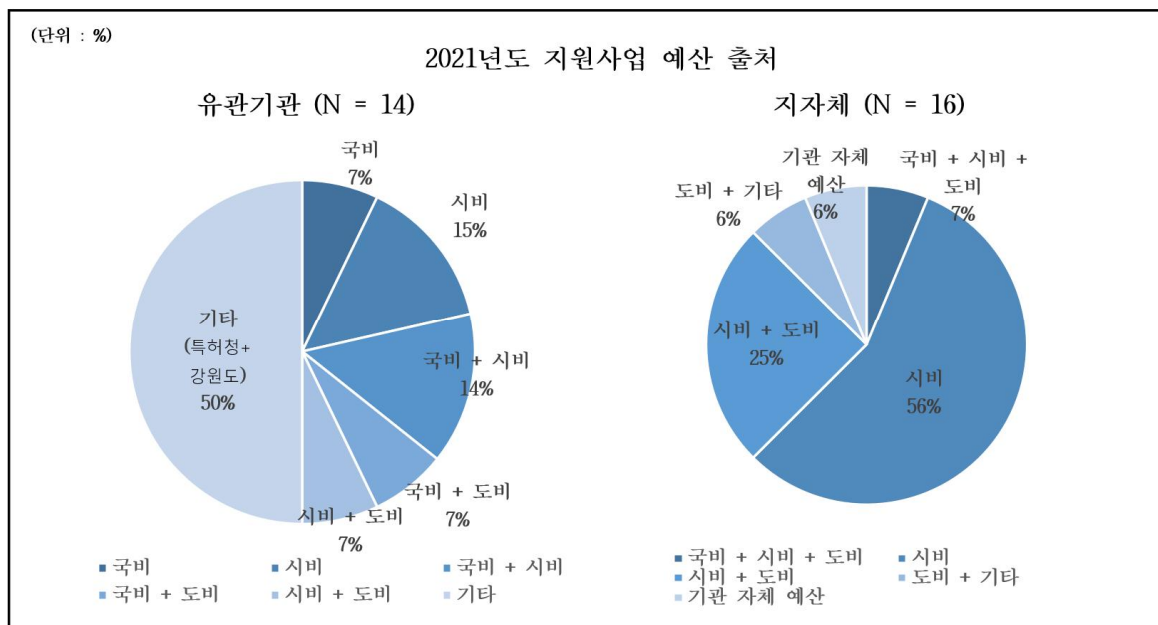
- 강원특별자치도 콘텐츠산업 관련 지원사업 예산 출처 현황 조사결과, 2021년도 지원사업 예산 출처의 경우, 유관기관은 기타(특허청 + 강원도) 의 비율이 50%로 가장 높았으며, 지방자치단체는 시비의 비율이 56%로 가장 높게 나타났음.

〈표 3-16〉 2021년도 강원특별자치도 유관기관 지원사업 예산 출처

기관명	지원사업 명	지원사업 예산 출처
강원특별자치도경제진흥원	강원지식재산센터 운영	⑤ 기타(특허청, 강원도)
	IP협력기반 강화 지원	⑤ 기타(특허청, 강원도)
	글로벌 IP스타기업	⑤ 기타(특허청, 강원도)
	IP바로지원	⑤ 기타(특허청, 강원도)
	IP나래 프로그램	⑤ 기타(특허청, 강원도)
	IP디딤돌 프로그램	⑤ 기타(특허청, 강원도)
	IP지역인재 양성	⑤ 기타(특허청, 강원도)
강원정보문화산업진흥원	2021 강원 지역기반형 콘텐츠코리아랩운영	① 국비, ② 시비
	2021 강원음악창작소 프로그램 운영지원	① 국비, ② 시비
	춘천애니타운페스티벌	② 시비
	춘천토이페스티벌	② 시비, ③ 도비
	메이커 스페이스(전문랩) 구축·운영사업	① 국비
	춘천시 영상산업지원센터 대행 운영사업	② 시비
강원문화재단	강원 지역특화콘텐츠개발 지원사업	① 국비, ③ 도비

〈표 3-17〉 2021년도 강원특별자치도 지방자치단체 지원사업 예산 출처

기관명	지원사업 명	지원사업 예산 출처
강릉시청	예술악단 공연활동 지원	② 시비
	강릉시 영상미디어센터 운영	② 시비
	영상산업육성지원	② 시비
	강원의 설화 애니메이션 콘텐츠제작	② 시비, ③ 도비
	무형문화재 전승 활동 지원	② 시비
	대한민국 농악축제	② 시비
	강릉농악보존회 지원	② 시비
춘천시청	영상산업지원센터 운영	② 시비
	영상물 제작 유치 활성화	② 시비
	강원의 설화 애니메이션 제작	② 시비, ③ 도비
속초시청	속초의 설화 애니메이션 제작	② 시비
영월군청	강원의 설화 애니메이션 콘텐츠제작	③ 도비, ⑤ 기타(군비)
	영월시네마 운영	④ 기관 자체 예산
원주시청	설화 애니메이션 제작	② 시비, ③ 도비
	창의 문화산업 육성	① 국비, ② 시비, ③ 도비
태백시청	강원의 설화 애니메이션 사업	② 시비, ③ 도비



〈그림 3-7〉 2021년도 강원특별자치도 지원사업 예산 출처 집계 현황

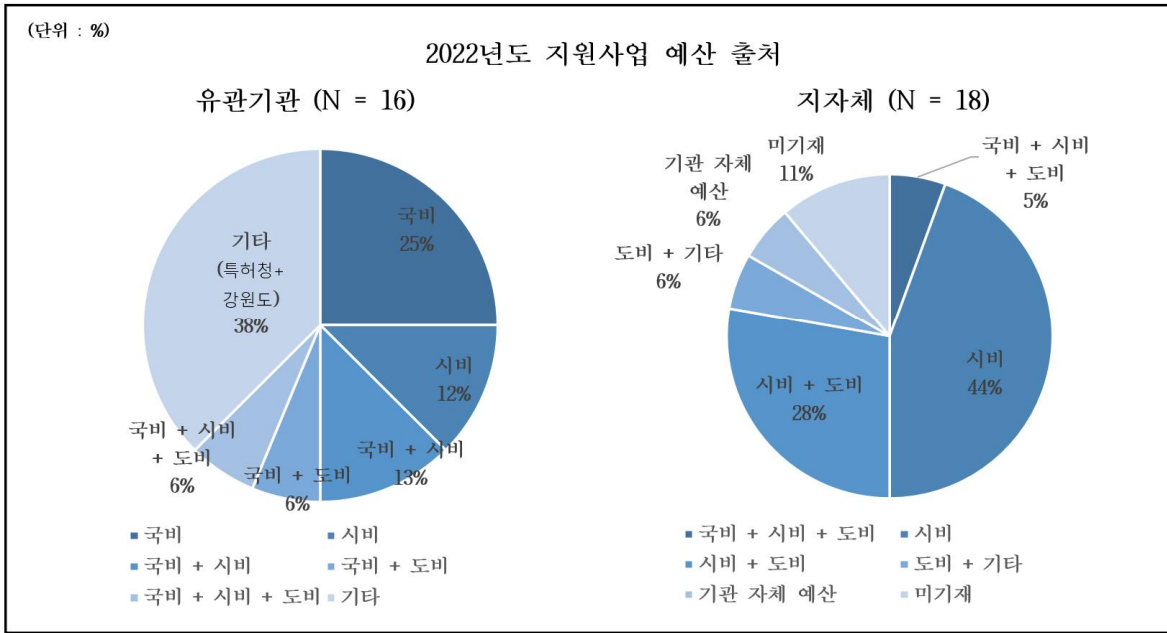
- 2022년도 지원사업 예산 출처의 경우 또한, 유관기관은 기타(특허청 + 강원도)의 비율이 38%로 가장 높았으며, 지방자치단체는 시비의 비율이 44%로 가장 높게 나타났음.

〈표 3-18〉 2022년도 강원특별자치도 유관기관 지원사업 예산 출처

기관명	지원사업 명	지원사업 예산 출처
강원특별자치도경제진흥원	강원지식재산센터 운영	⑤ 기타(특허청, 강원도)
	IP협력기반 강화 지원	⑤ 기타(특허청, 강원도)
	IP바로지원	⑤ 기타(특허청, 강원도)
	IP나래 프로그램	⑤ 기타(특허청, 강원도)
	IP디딤돌 프로그램	⑤ 기타(특허청, 강원도)
	IP지역인재 양성	⑤ 기타(특허청, 강원도)
강원정보문화산업진흥원	2022 강원 지역기반형 콘텐츠코리아랩 운영	① 국비, ② 시비
	2022 강원음악창작소 프로그램 운영	① 국비, ② 시비
	강원 VR·AR 제작거점센터 운영사업	① 국비, ② 시비, ③ 도비
	춘천애니타운페스티벌	② 시비
	지역영화 네트워크 활성화사업	① 국비
	실감형콘텐츠창작자양성사업	① 국비
	춘천시 영상산업지원센터 운영 대행사업	② 시비
강릉과학산업진흥원	강릉 하키센터 활성화를 위한 첨단 퍼포먼스 구현 기술개발 및 실증	① 국비
	지역1인 미디어센터 구축사업_강원 지역1인 미디어센터 구축사업	① 국비
강원문화재단	강원 지역특화콘텐츠개발 지원사업	① 국비, ③ 도비

〈표 3-19〉 2022년도 강원특별자치도 지방자치단체 지원사업 예산 출처

기관명	지원사업 명	지원사업 예산 출처
강릉시청	커피도시 메타버스 플랫폼 구축	미기재
	강릉시 영상미디어센터 운영	② 시비
	영상산업육성지원	② 시비, ③ 도비
	강원의 설화 애니메이션 콘텐츠제작	② 시비, ③ 도비
	하균허난설헌 연구자료 아카이브 구축	미기재
	무형문화재 전승 활동 지원	② 시비
	대한민국 농악축제	② 시비
춘천시청	영상산업지원센터 운영	② 시비
	영상물 제작 유치 활성화	② 시비
	강원의 설화 애니메이션 제작	② 시비 ③ 도비
	문화예술 콘텐츠개발	② 시비
속초시청	속초의 설화 애니메이션 제작	② 시비
영월군청	강원의 설화 애니메이션 콘텐츠제작	③ 도비, ⑤ 기타(군비)
	영월시네마 운영	④ 기관 자체 예산
원주시청	설화 애니메이션 제작	② 시비, ③ 도비
	창의 문화산업 육성	① 국비, ② 시비, ③ 도비
	문화거점공간 진달래관 운영	② 시비
태백시청	강원의 설화 애니메이션 사업	② 시비, ③ 도비



〈그림 3-8〉 2022년도 강원특별자치도 지원사업 예산 출처 집계 현황

□ 지원사업 1년 예산

- 강원특별자치도 콘텐츠산업 관련 지원사업 예산 현황 조사결과, 2021년도 지원사업 1년 예산을 합산한 결과, 유관기관의 1년 예산 합산이 지방자치단체 1년 예산 합산보다 높게 나타났다.
- 예산이 미기재된 항목은 집계에서 제외했음.

〈표 3-20〉 2021년도 강원특별자치도 유관기관 지원사업 1년 예산

(단위: 천 원)

기관명	지원사업 명	지원사업 1년 예산
강원특별자치도 경제진흥원	강원지식재산센터 운영	4,570,000
	IP협력기반 강화 지원	미기재
	글로벌 IP스타기업	미기재
	IP바로지원	미기재
	IP나래 프로그램	미기재
	IP디딤돌 프로그램	미기재
	IP지역인재 양성	미기재
강원정보문화산업진흥원	2021 강원 지역기반형 콘텐츠코리아랩 운영	1,360,000
	2021 강원음악창작소 프로그램 운영지원	230,000
	춘천애니타운페스티벌	200,000
	춘천토이페스티벌	300,000
	메이커 스페이스(전문랩) 구축·운영사업	1,500,000
	춘천시 영상산업지원센터 대행 운영사업	850,000
강원문화재단	강원 지역특화콘텐츠개발 지원사업	800,000

〈표 3-21〉 2021년도 강원특별자치도 지방자치단체 지원사업 1년 예산

(단위: 천 원)

기관명	지원사업 명	지원사업 1년 예산
강릉시청	예술악단 공연활동 지원	20,000
	강릉시 영상미디어센터 운영	24,160
	영상산업육성지원	50,000
	강원의 설화 애니메이션 콘텐츠제작	22,000
	무형문화재 전승 활동 지원	137,100
	대한민국 농악축제	10,000
	강릉농악보존회 지원	70,000
춘천시청	영상산업지원센터 운영	850,000
	영상물 제작 유치 활성화	100,000
	강원의 설화 애니메이션 제작	22,000
속초시청	속초의 설화 애니메이션 제작	16,870
영월군청	강원의 설화 애니메이션 콘텐츠제작	22,000
	영월시네마 운영	210,000
원주시청	설화 애니메이션 제작	미기재
	창의 문화산업 육성	3,579,718
태백시청	강원의 설화 애니메이션 사업	22,000

- 2022년도 지원사업 1년 예산 또한, 유관기관의 1년 예산 합산이 지방자치단체 1년 예산 합산보다 높게 나타났음.

〈표 3-22〉 2022년도 강원특별자치도 유관기관 지원사업 1년 예산

(단위: 천 원)

기관명	지원사업 명	지원사업 1년 예산
강원특별자치도 경제진흥원	강원지식재산센터 운영	4,600,000
	IP협력기반 강화 지원	미기재
	IP바로지원	미기재
	IP나래 프로그램	미기재
	IP디딤돌 프로그램	미기재
	IP지역인재 양성	미기재
강원정보문화산업진흥원	2022 강원 지역기반형 콘텐츠코리아랩 운영	1,800,000
	2022 강원음악창작소 프로그램 운영	200,000
	강원 VR·AR 제작거점센터 운영사업	1,470,000
	춘천애니타운페스티벌	200,000
	지역영화 네트워크 활성화사업	26,170
	실감형콘텐츠창작자양성사업	435,000
	춘천시 영상산업지원센터 운영 대행사업	850,000
강릉과학산업진흥원	강릉 하키센터 활성화를 위한 첨단 퍼포먼스 구현 기술개발 및 실증	462,500
	지역1인 미디어센터 구축사업·강원 지역 1인 미디어센터 구축사업	290,000
강원문화재단	강원 지역특화콘텐츠개발 지원사업	700,000

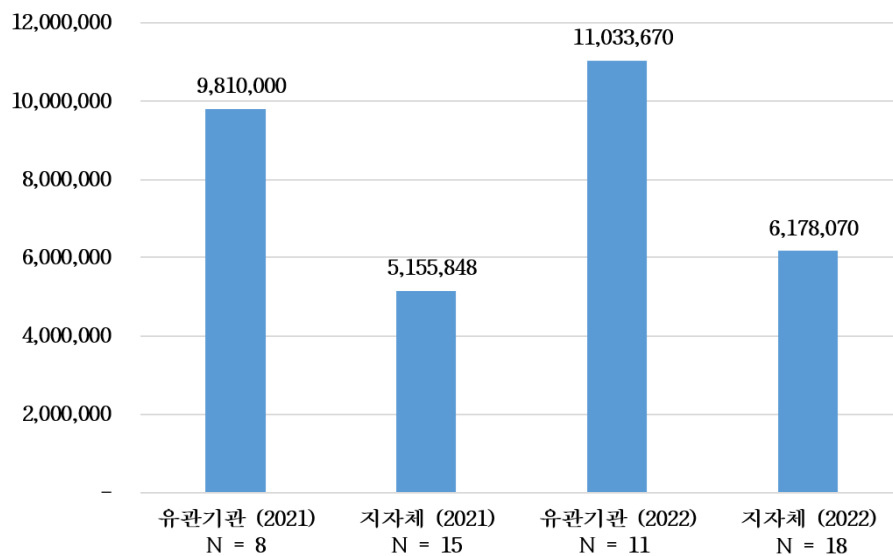
〈표 3-23〉 2022년도 강원특별자치도 지방자치단체 지원사업 1년 예산

(단위: 천 원)

기관명	지원사업 명	지원사업 1년 예산
강릉시청	커피도시 메타버스 플랫폼 구축	300,000
	강릉시 영상미디어센터 운영	33,000
	영상산업육성지원	120,000
	강원의 설화 애니메이션 콘텐츠제작	16,870
	허균허난설헌 연구자료 아카이브 구축	20,000
	무형문화재 전승 활동 지원	128,460
	대한민국 농악축제	30,000
춘천시청	영상산업지원센터 운영	850,000
	영상물 제작 유치 활성화	100,000
	강원의 설화 애니메이션 제작	15,400
	문화예술 콘텐츠개발	55,000
속초시청	속초의 설화 애니메이션 제작	16,870
영월군청	강원의 설화 애니메이션 콘텐츠제작	15,400
	영월시네마 운영	296,000
원주시청	설화 애니메이션 제작	15,400
	창의 문화산업 육성	4,130,265
	문화거점공간 진달래관 운영	20,005
태백시청	강원의 설화 애니메이션 사업	15,400

(미기재 제외, N = 52, 단위 : 천 원)

지원사업 1년 예산 합계



〈그림 3-9〉 2021~2022년도 강원특별자치도 지원사업 1년 예산 합계

□ 지원사업 정량적 성과

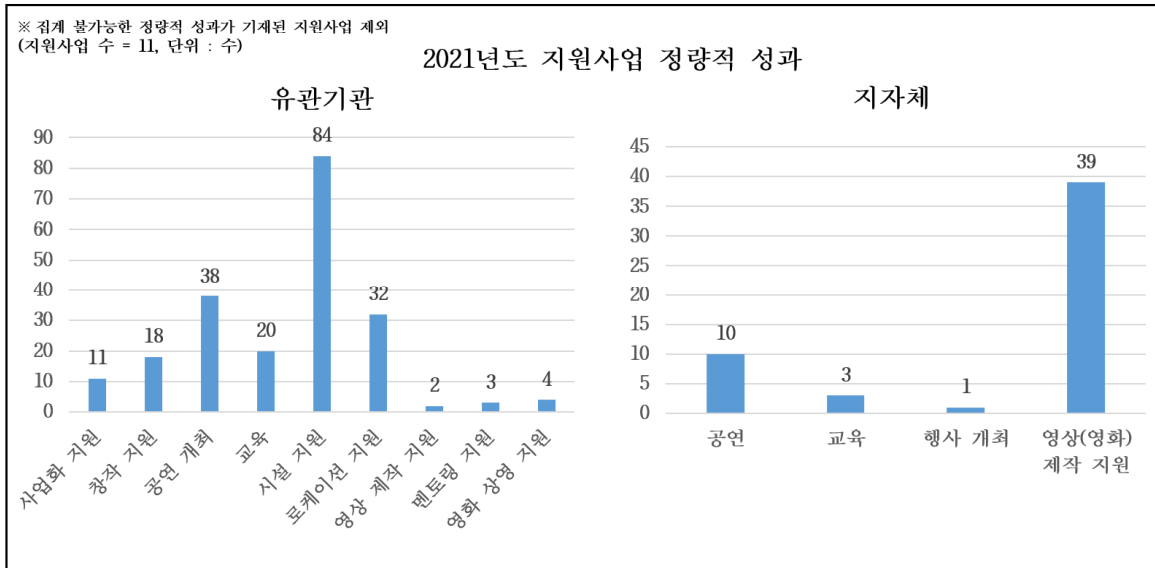
- 강원특별자치도 콘텐츠산업 관련 지원사업 예산 출처 현황 조사결과, 2021년도의 지원사업 정량적 성과의 경우, 유관기관은 시설 지원의 비중이 가장 높았으며, 지방자치단체는 영상 제작지원이 가장 많았음.
- 집계 가능한 정량적 성과가 기재되어 있는 지원사업들만 집계하였음.

〈표 3-24〉 2021년도 강원특별자치도 유관기관 지원사업 정량적 성과

기관명	지원사업 명	지원사업 정량적 성과
강원정보문화 산업진흥원	2021 강원 지역기반형 콘텐츠코리아랩 운영	사업화지원 11건, 창업/창직지원 수 10건
	2021 강원음악창작소 프로그램 운영지원	창작및제작지원 6팀/5곡, 공연 38회, 교육 20회, 시설대관 84회
	춘천시 영상산업지원센터 대행 운영사업	로케이션 인센티브 지원 10건, 로케이션스카우팅촬영지원 22건 (영화16,드라마5,광고1), 기획개발인센티브지원 3건, 단편영상제작지원, 기성감독멘토링지원:각3건, 영상단체창작활동지원:1건 (총7개작품제작), 영화상영/시사회 지원:4건
강원문화재단	강원 지역특화콘텐츠개발 지원사업	2개 과제 개발 완료, 신규채용 9명

〈표 3-25〉 2021년도 강원특별자치도 지방자치단체 지원사업 정량적 성과

기관명	지원사업 명	지원사업 정량적 성과
강릉시청	예술악단 공연활동 지원	공연 5회 이상
	무형문화재 전승 활동 지원	무형문화재 공연 5회, 교육사업 3회
	대한민국 농악축제	대한민국 농악축제 행사 개최 1회
춘천시청	영상산업지원센터 운영	영화 제작지원 33작품
	영상물 제작 유치 활성화	영상물 제작지원 3건
	강원의 설화 애니메이션 제작	제작 2편
속초시청	속초의 설화 애니메이션 제작	애니메이션 제작 완료



〈그림 3-10〉 2021년도 강원특별자치도 지원사업 정량적 성과 집계 현황

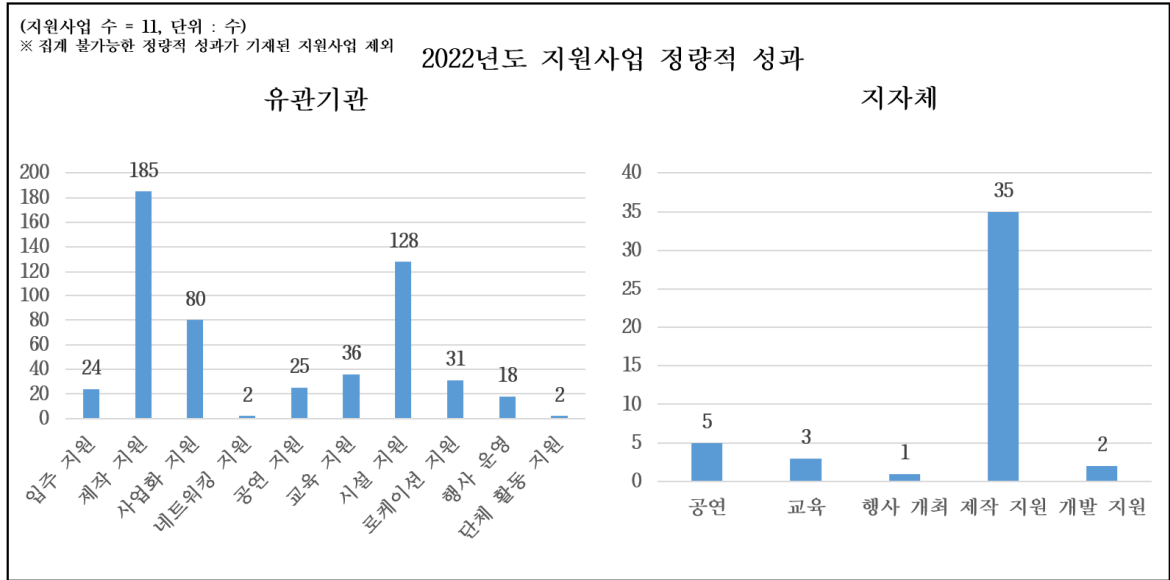
- 2022년도의 지원사업 정량적 성과의 경우, 유관기관 및 지방자치단체 모두 제작지원의 빈도가 가장 높았음.

〈표 3-26〉 2022년도 강원특별자치도 유관기관 지원사업 정량적 성과

기관명	지원사업 명	지원사업 정량적 성과
강원정보문화 산업진흥원	2022 강원 지역기반형 콘텐츠코리아랩 운영	입주지원 24팀, 창/제작지원 175건, 교육지원 441명, 사업화지원 80건, 네트워킹지원 1건
	2022 강원음악창작소 프로그램 운영	음악인발굴 6팀, 음원제작 5곡, 후속지원(쇼케이스/네트워킹)1회, 공연지원25회, 교육지원36회, 시설대관128건, 고객만족도4.8/5점
	춘천시 영상산업지원센터 운영 대행사업	로케이션 인센티브 지원:9건 로케이션스카우팅지원:22건 기획개발인센티브지원:3건 단편영상제작지원:4건 장편영상제작지원:1건 행사운영/참석자:8회,1374명 행사운영/참석자:10회,964명 영상단체활동지원:2건
강원문화재단	강원 지역특화콘텐츠개발 지원사업	3개 과제 개발 완료, 신규채용 16명

〈표 3-27〉 2022년도 강원특별자치도 지방자치단체 지원사업 정량적 성과

기관명	지원사업 명	지원사업 정량적 성과
강릉시청	무형문화재 전승 활동 지원	무형문화재 공연 5회 교육사업 3회
	대한민국 농악축제	대한민국 농악축제 행사 개최 1회
춘천시청	영상산업지원센터 운영	영화 제작지원 26작품
	영상물 제작 유치 활성화	영상물 제작지원 7건
	강원의 설화 애니메이션 제작	영상 제작 1편
	문화예술 콘텐츠개발	개발지원 2건
속초시청	속초의 설화 애니메이션 제작	애니메이션 제작 완료



〈그림 3-11〉 2022년도 강원특별자치도 지원사업 정량적 성과 집계 현황

□ 지원사업별 콘텐츠기업 직접 예산지원 여부

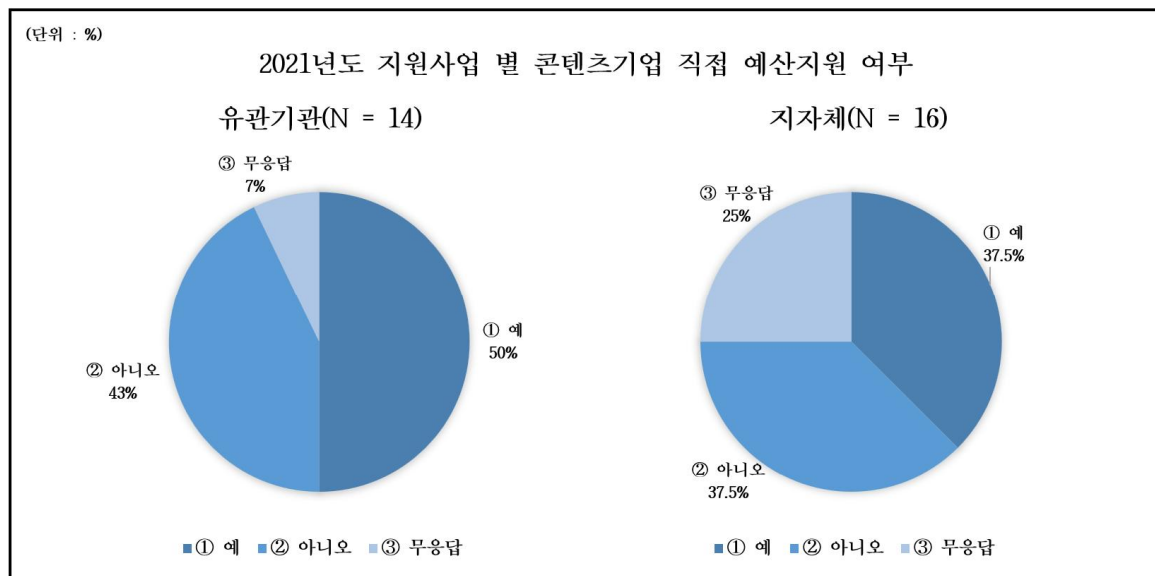
- 강원특별자치도 콘텐츠산업 관련 지원사업별 콘텐츠기업 직접 예산지원 여부 조사결과,
2021년도 유관기관의 경우 '예'의 비율이 50%로 가장 높았으며, '아니오'의 비율은 43%였음.
- 2021년도 지방자치단체의 경우 '예', '아니오'의 비율이 37.5%로 같았으며, '무응답'의 비율은 25%였음.

〈표 3-28〉 2021년도 강원특별자치도 유관기관 지원사업별 기업 직접 예산지원 여부

기관명	지원사업 명	콘텐츠기업 직접 예산지원 여부
강원특별자치도 경제진흥원	강원지식재산센터 운영	① 예
	IP협력기반 강화 지원	② 아니오
	글로벌 IP스타기업	① 예
	IP바로지원	① 예
	IP나래 프로그램	① 예
	IP디딤돌 프로그램	① 예
	IP지역인재 양성	② 아니오
강원정보문화 산업진흥원	2021 강원 지역기반형 콘텐츠코리아랩 운영	① 예
	2021 강원음악창작소 프로그램 운영지원	② 아니오
	춘천애니타운페스티벌	② 아니오
	춘천토이페스티벌	② 아니오
	메이커 스페이스(전문랩) 구축·운영사업	③ 무응답
	춘천시 영상산업지원센터 대행 운영사업	② 아니오
강원문화재단	강원 지역특화콘텐츠개발 지원사업	① 예

〈표 3-29〉 2021년도 강원특별자치도 지방자치단체 지원사업별 기업 직접 예산지원 여부

기관명	지원사업 명	콘텐츠기업 직접 예산지원 여부
강릉시청	예술악단 공연활동 지원	③ 무응답
	강릉시 영상미디어센터 운영	② 아니오
	영상산업육성지원	① 예
	강원의 설화 애니메이션 콘텐츠제작	① 예
	무형문화재 전승 활동 지원	③ 무응답
	대한민국 농악축제	③ 무응답
	강릉농악보존회 지원	③ 무응답
춘천시청	영상산업지원센터 운영	② 아니오
	영상물 제작 유치 활성화	② 아니오
	강원의 설화 애니메이션 제작	② 아니오
속초시청	속초의 설화 애니메이션 제작	① 예
영월군청	강원의 설화 애니메이션 콘텐츠제작	① 예
	영월시네마 운영	① 예
원주시청	설화 애니메이션 제작	② 아니오
	창의 문화산업 육성	② 아니오
태백시청	강원의 설화 애니메이션 사업	① 예



〈그림 3-12〉 2021년도 강원특별자치도 지원사업별 기업 직접 예산지원 여부 집계 현황

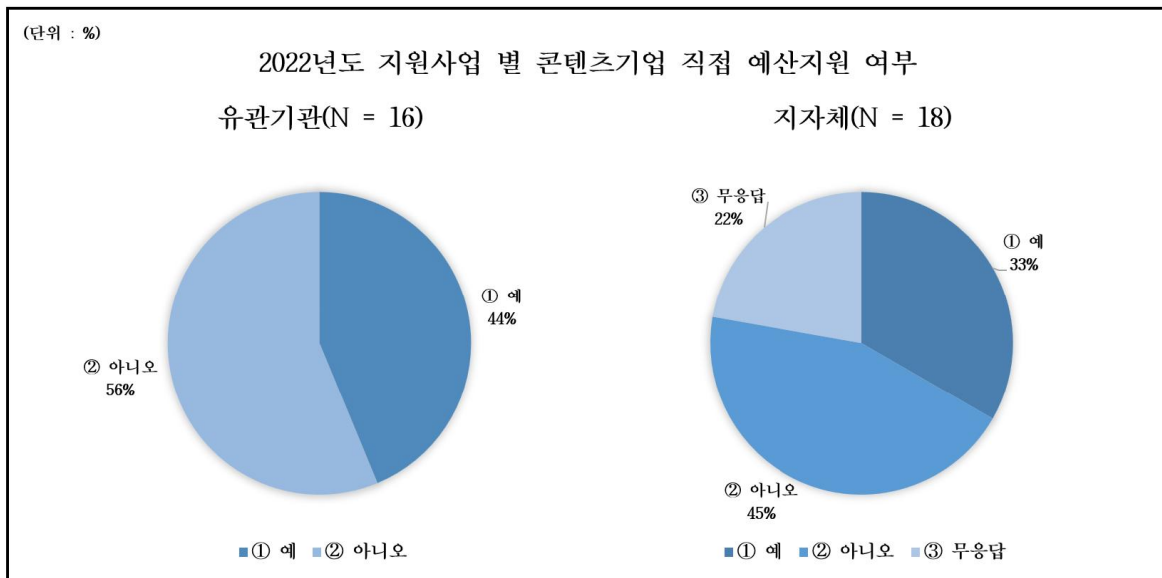
- 2022년도 유관기관의 경우 '아니오'의 비율이 56%로 가장 높았으며, 지방자치단체의 경우도 '아니오'의 비율이 45%로 가장 높았음.

〈표 3-30〉 2022년도 강원특별자치도 유관기관 지원사업별 기업 직접 예산지원 여부

기관명	지원사업 명	콘텐츠기업 직접 예산지원 여부
강원특별자치도 경제진흥원	강원지식재산센터 운영	① 예
	IP협력기반 강화 지원	② 아니오
	IP바로지원	① 예
	IP나래 프로그램	① 예
	IP디딤돌 프로그램	① 예
	IP지역인재 양성	② 아니오
강원정보문화 산업진흥원	2022 강원 지역기반형 콘텐츠코리아랩 운영	① 예
	2022 강원음악창작소 프로그램 운영	② 아니오
	강원 VR·AR 제작거점센터 운영사업	② 아니오
	춘천애니타운페스티벌	② 아니오
	지역영화 네트워크 활성화사업	② 아니오
	실감형콘텐츠창작자 양성사업	② 아니오
	춘천시 영상산업지원센터 운영 대행사업	② 아니오
강릉과학산업진흥원	강릉 하키센터 활성화를 위한 첨단 퍼포먼스 구현 기술개발 및 실증	② 아니오
	지역1인 미디어센터 구축사업_강원 지역 1인 미디어센터 구축사업	① 예
강원문화재단	강원 지역특화콘텐츠개발 지원사업	① 예

〈표 3-31〉 2022년도 강원특별자치도 지방자치단체 지원사업별 콘텐츠기업 직접 예산지원 여부

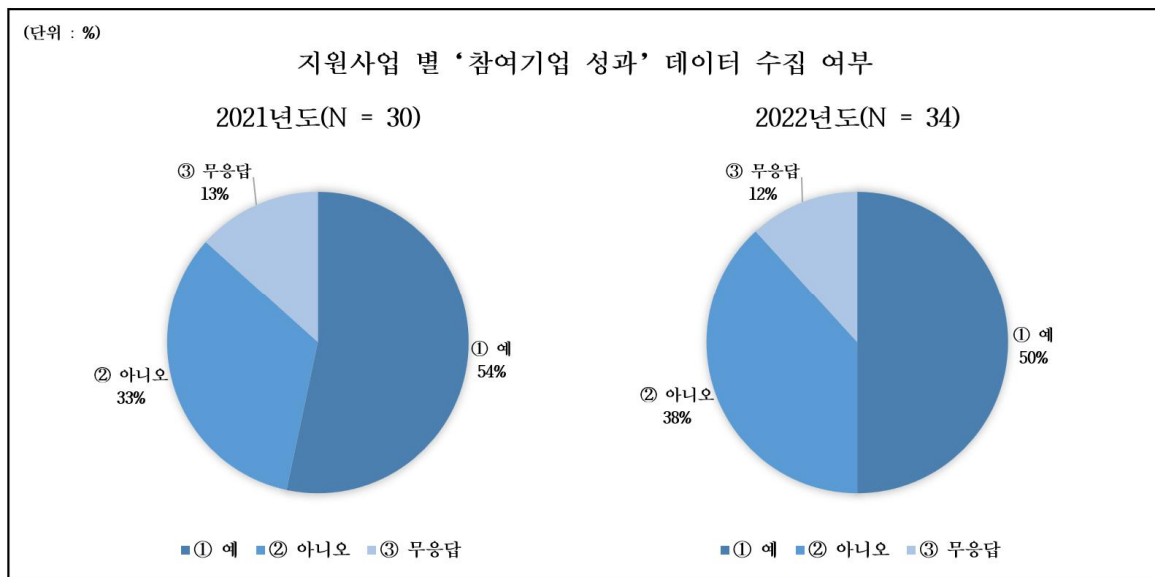
기관명	지원사업 명	콘텐츠기업 직접 예산지원 여부
강릉시청	커피도시 메타버스 플랫폼 구축	③ 무응답
	강릉시 영상미디어센터 운영	② 아니오
	영상산업육성지원	① 예
	강원의 설화 애니메이션 콘텐츠제작	① 예
	허균허난설헌 연구자료 아카이브 구축	③ 무응답
	무형문화재 전승 활동 지원	③ 무응답
	대한민국 농악축제	③ 무응답
춘천시청	영상산업지원센터 운영	② 아니오
	영상물 제작 유치 활성화	② 아니오
	강원의 설화 애니메이션 제작	② 아니오
	문화예술 콘텐츠개발	② 아니오
속초시청	속초의 설화 애니메이션 제작	① 예
영월군청	강원의 설화 애니메이션 콘텐츠제작	① 예
	영월시네마 운영	① 예
원주시청	설화 애니메이션 제작	② 아니오
	창의 문화산업 육성	② 아니오
	문화거점공간 진달래관 운영	② 아니오
태백시청	강원의 설화 애니메이션 사업	① 예



〈그림 3-13〉 2022년도 강원특별자치도 지원사업별 기업 직접 예산지원 여부 집계 현황

□ 지원사업별 ‘참여기업 성과’ 데이터 수집 여부

- 강원특별자치도 콘텐츠산업 관련 지원사업별 ‘참여기업 성과’ 데이터 수집 여부 조사 결과, 2021년의 경우 ‘예’의 비율 54%, ‘아니오’의 비율 33%로 확인되었음.
- 2022년의 경우 또한 ‘예’의 비율 50%, ‘아니오’의 비율 38%로, 성과 데이터를 수집하지 않는 경우가 적지 않았음.
- ※ 유관기관과 지방자치단체의 설문 응답을 종합하여 연도별로 집계하였음.



〈그림 3-14〉 강원특별자치도 지원사업별 참여기업 성과 데이터 수집 여부 집계 현황

4) 한국콘텐츠진흥원 본부별 지원사업 현황 및 강원 조사결과 비교

- 한국콘텐츠진흥원에서 지원하는 139개 사업 중, 강원도에서 지원하는 유사한 사업은 16개로 확인됨.
- 또한 한국콘텐츠진흥원에서 진행하지만, 강원도에서 진행하지 않는 사업은 총 139개 사업 중, 123개로 확인됨.
- 강원도에서만 진행되는 사업은(중복 제외), 총 39개 중 6개에 해당됨.

□ 문화체육관광기술진흥센터(R&D)

- 문화체육관광기술진흥센터에서 진행한 지원사업 중, 강원도에서 진행한 지원사업과 유사한 사업은 총 10개 중 2개로 확인됨.

• 한국콘텐츠진흥원 지원사업

부서명	지원사업명
연구개발사업팀	문화기술연구개발(R&D)
	메타버스콘텐츠IP구축연구개발(R&D)
	저작권보호및이용활성화기술개발(R&D)
	소프트웨어저작권연구개발(R&D)
	차세대실감콘텐츠저작권핵심기술개발(R&D)
	스포츠 산업 혁신 기반 조성
	종목별 경기력 향상 지원
	관광서비스 혁신성장 연구개발(R&D)
	문화체육관광 연구개발 사업화 촉진 프로그램 운영
	기업부설창작연구소/전담부서 인정제도
연구개발기획단	

• 강원도 기관 지원사업

기관	지원사업명
강릉시청	커피도시 메타버스 플랫폼 구축
강원특별자치도 경제진흥원	강원지식재산센터 운영
	IP협력기반 강화 지원
	글로벌 IP스타기업
	IP바로지원
	IP나래 프로그램
	IP디딤돌 프로그램

〈그림 3-15〉 문화체육관광기술진흥센터 지원사업 현황 및 강원 조사결과 비교

□ 게임본부

- 게임본부에서 진행한 지원사업 중, 강원도에서 진행한 지원사업과 유사한 사업은 총 9개 중 0개로 확인됨.
- 강원특별자치도 조사결과의 경우, 게임 장르 관련 콘텐츠산업 지원사업이 없음.

• 한국콘텐츠진흥원 지원사업

• 강원도 기관 지원사업

부서명	지원사업명
게임산업팀	게임상용화 제작지원 사업
	게임기업자율선택지원 사업 (게임더하기)
	게임수출활성화지원
	게임기획지원 사업
게임기반조성팀	글로벌게임허브센터 운영
	게임인재원 운영
	게임국가기술자격검정 사업
콘텐츠문화팀	건전게임문화활성화 사업
	이스포츠 활성화 지원

□ 기업인재양성본부

- 기업인재양성본부에서 진행한 지원사업 중, 강원도에서 진행한 지원사업과 유사한 사업은 총 17개 중 5개로 확인됨.

• 한국콘텐츠진흥원 지원사업

부서명	지원사업명
기업육성팀	아이디어융합팩토리
	초기 창업 육성 프로그램
	창업 도약 프로그램
	콘텐츠 민간 액셀러레이터 양성 및 동반성장
	글로벌 진출 지원
창업운영팀	CKL기업지원센터 인프라 운영
	CKL비즈센터 운영 사업
	뉴콘텐츠기업지원센터 인프라 운영
교육기획팀	콘텐츠 창의인재동반사업
	콘텐츠원캠퍼스 구축운영 사업
	OTT 콘텐츠 특성화 대학원 지원사업
교육운영팀	신기술콘텐츠융복합아카데미
	콘텐츠 현업인 재교육
	사이버콘텐츠아카데미
	콘텐츠문화광장 운영
	콘텐츠문화광장 융복합콘텐츠 시연지원
	콘텐츠인재캠퍼스 인프라 운영

• 강원도 기관 지원사업

기관	지원사업명
강원정보문화산업진흥원	강원 지역기반형 콘텐츠코리아 랩 운영
강원정보문화산업진흥원	메이커 스페이스(전문랩) 구축·운영사업
강원정보문화산업진흥원	실감형콘텐츠창작자양성사업
강원정보문화산업진흥원	강원음악창작소 프로그램 운영
강원특별자치도경제진흥원	IP지역인재 양성
원주시청	문화거점공간 진달래관 운영

〈그림 3-17〉 기업인재양성본부 지원사업 현황 및 강원 조사결과 비교

□ 대중문화본부(만화스토리산업팀, 캐릭터라이선싱산업팀)

- 대중문화본부(만화스토리산업팀, 캐릭터라이선싱산업팀)에서 진행한 지원사업 중, 강원도에서 진행한 지원사업과 유사한 사업은 총 23개 중 0개로 확인됨.

• 한국콘텐츠진흥원 지원사업

• 강원도 기관 지원사업

부서명	지원사업명
만화스토리 산업팀	만화 해외 플랫폼 구축 및 운영 지원
	만화 웹툰 에이전트 육성지원
	웹툰 분야 벤처기업 육성지원
	비즈니스 종합지원(콘텐츠 IP 산업전)
	웹툰 IP 보호 캠페인
	대한민국 콘텐츠 대상 만화 부문
	웹툰산업 채용박람회
	대한민국 스토리 공모대전
	신진 스토리 작가 육성지원
	스토리 창작센터 운영
	이야기 창작발전소
	스토리움 활성화지원화
	우수 스토리 매칭 제작지원
	콘텐츠 IP 사업화 상담회
	만화 스토리 IP 비즈매칭 작품 후속지원
	만화 스토리 해외 유통 활성화
캐릭터라이선싱 산업팀	신규 캐릭터 IP 개발 지원
	캐릭터 IP 상품 유통 테스트베드
	콘텐츠 IP 라이선싱 지원
	IP 라이선싱 빌드업
	라이선싱 콘퍼런스 개최
	2023 캐릭터 라이선싱 페어
	캐릭터 해외마켓 참가지원

〈그림 3-18〉 대중문화본부(만화, 캐릭터) 지원사업 현황 및 강원 조사결과 비교

□ 대중문화본부(음악패션산업팀)

- 대중문화본부(음악패션산업팀)에서 진행한 지원사업 중, 강원도에서 진행한 지원사업과 유사한 사업은 총 17개 중 1개로 확인됨.

- 한국콘텐츠진흥원 지원사업

부서명	지원사업명
음악패션산업팀	2023년 온라인 신기술 융합 <u>케이팝</u> 공연제작 지원
	2023년 <u>공간기획형</u> 공연개최 지원
	2023년 ICT 음악 콘텐츠 지원
	2023년 온오프라인 음악 콘텐츠 개발 지원
	2023년 플랫폼 기반 대중음악 활성화 지원
	2023년 글로벌 뮤직 네트워크 구축 지원
	2023년 우수 대중음악 해외 유통 지원
	2023년 현지 인프라 활용 해외 진출 지원
	2023년 창의브랜드 창작 지원
	2023년 아이디어 기획개발 지원
	2023년 지속가능 패션 제작 지원
	2023년 패션 문화마켓 개최 지원
	2023년 패션 해외관로 개척 지원
	2023년 창의브랜드 수출 지원 공간 운영
	2023년 온라인 플랫폼 활용 유통 지원
	2023년 패션콘텐츠 활성화 지원
	2023년 메타버스 활용 패션 마케팅 지원

- 강원도 기관 지원사업

기관	지원사업명
강원정보문화 산업진흥원	춘천에니타운페스티벌
	춘천토이페스티벌
강릉시청	예술악단 공연활동 지원
	무형문화재 전승 활동 지원

〈그림 3-19〉 대중문화본부(음악패션) 지원사업 현황 및 강원 조사결과 비교

□ 방송영상본부

- 방송영상본부에서 진행한 지원사업 중, 강원도에서 진행한 지원사업과 유사한 사업은 총 27개 중 2개로 확인됨.

• 한국콘텐츠진흥원 지원사업

부서명	지원사업명
6방송산업팀	방송영상콘텐츠 기획안 공모
	방송영상콘텐츠 기획개발 랩 운영지원
	방송영상 콘텐츠 제작지원
	방송 포맷 콘텐츠 제작지원
	뉴미디어방송영상콘텐츠제작지원(웹콘텐츠)
	뉴미디어방송영상콘텐츠제작지원(신기술 기반)
	OTT 특화 콘텐츠 제작지원
	방송영상콘텐츠 후반제작 지원
	중소제작사 글로벌 도약지원
	국제 방송영상마켓 참가지원
	국제방송영상마켓 BCWW 개최/비즈매칭
	수출용 방송콘텐츠 재제작 및 현지화 지원
	국제공동제작 콘텐츠 제작지원
방송인프라팀	스튜디오큐브 제작시설 고도화
	수상해양복합촬영장 구축
	방송영상콘텐츠 제작시설 운영 : 스튜디오큐브
	방송영상콘텐츠 제작시설 운영 : DMS제작센터
애니메이션 산업팀	국산 애니메이션 제작지원
	IP활용 애니메이션 제작지원
	차세대 애니메이션 제작 지원
	독립 애니메이션 제작지원
	애니메이션 부트캠프
	파일럿제작지원 및 피칭 쇼케이스 개최
	애니메이션 기획개발 공모전
	애니메이션 기획프로듀서 육성
	애니메이션 해외진출지원
	애니메이션 현장전문인력 양성

• 강원도 기관 지원사업

기관	지원사업명
강원정보문화 산업진흥원	강원의 설화 애니메이션 콘텐츠 제작
강릉시청	강릉시 영상미디어센터 운영 영상산업육성지원
춘천시청	영상산업지원센터 운영

기관	지원사업명
강릉시청	강원의 설화 애니메이션 콘텐츠 제작
춘천시청	강원의 설화 애니메이션 제작
속초시청	속초의 설화 애니메이션 제작
영월군청	강원의 설화 애니메이션 콘텐츠 제작
원주시청	설화 애니메이션 제작
태백시청	강원의 설화 애니메이션 사업

〈그림 3-20〉 방송영상본부 지원사업 현황 및 강원 조사결과 비교

□ 사회적가치추진단, 실감콘텐츠진흥단, 지역콘텐츠진흥단

- 사회적가치추진단, 실감콘텐츠진흥단, 그리고 지역콘텐츠진흥단 위 세 개의 부서에서 진행한 지원사업 중, 강원도에서 진행한 지원사업과 유사한 사업은 총 20개 중 6개이며, 사회적가치추진단은 8개 중 1개, 실감콘텐츠진흥단은 4개 중 2개, 그리고 지역콘텐츠진흥단은 8개 중 3개에 해당됨.

• 한국콘텐츠진흥원 지원사업

부서명	지원사업명
사회적가치추진단	대중문화예술인 지원센터 운영
	대중문화예술인력 역량강화 프로그램
	원로 대중문화예술인 활동지원 프로그램
	대중문화예술분야 정부포상 시상식
	콘텐츠 공정상생 환경조성
	콘텐츠 일자리채질개선 프로그램 운영
	공정한음원유통환경조성지원
	콘텐츠분쟁해결지원
실감콘텐츠진흥단	신기술 융합 콘텐츠 제작 지원
	신기술 융합 콘텐츠 해외진출지원
	메타버스용 장르기반 콘텐츠 제작지원
지역콘텐츠진흥단	광화문 프로젝트
	지역기반형 콘텐츠코리아 랩 운영 지원
	지역거점형 콘텐츠기업육성센터 조성 지원
	지역거점형 콘텐츠기업육성센터 운영 지원
	지역기반 게임산업 육성
	지역특화콘텐츠개발지원
	이스포츠 상설경기장 운영지원
	음악창작소 프로그램 운영지원 사업
	지역 공공 캐릭터 활성화 지원사업

• 강원도 기관 지원사업

기관	지원사업명
강릉시청	예술악단 공연활동 지원
	대한민국 농악축제
	강릉농악보존회 지원

기관	지원사업명
강릉시청	커피도시 메타버스 플랫폼 구축
강원정보문화산업진흥원	강원 VR·AR 제작거점센터 운영사업

기관	지원사업명
강원정보문화산업진흥원	강원 지역기반형 콘텐츠코리아랩 운영
	강원음악창작소 프로그램 운영
강원문화재단	강원 지역특화 콘텐츠개발 지원사업
강릉시청	허균허난설헌 연구자료 아카이브 구축
춘천시청	문화예술 콘텐츠 개발

〈그림 3-21〉 사회적가치추진단, 실감콘텐츠진흥단, 지역콘텐츠진흥단 지원사업 현황 및 강원 조사결과 비교

□ 콘텐츠금융지원단, 해외사업지원단

- 콘텐츠금융지원단, 해외사업지원단 위 두 곳에서 진행한 지원사업 중, 강원도에서 진행한 지원사업과 유사한 사업은 총 15개 중 0개로 확인됨.

• 한국콘텐츠진흥원 지원사업

• 강원도 기관 지원사업

부서명	지원사업명
콘텐츠금융지원단	콘텐츠기업 투융자 기반 조성
	방송영상진흥원 융자지원
해외사업지원단	콘텐츠 해외진출 종합 컨설팅 지원
	해외거점 운영
	콘텐츠 수출 전문 인력 양성
	맞춤형 기반 해외 심층정보 제공
	콘텐츠 해외시장 개척 지원
	글로벌 온라인 플랫폼 진출 지원
	관계부처 협동 한류박람회 개최
	관계부처 해외홍보관 운영
	관계부처 한류마케팅 지원
	신기술융합콘텐츠해외전시츠
	대한민국콘텐츠대상(해외유공포상)
	정부간 협력채널 운영
	인도네시아 문화인재 양성(ODA)

〈그림 3-22〉 콘텐츠금융지원단, 해외사업지원단 지원사업 현황 및 강원 조사결과 비교

□ 한국콘텐츠진흥원 지원사업과 유사한 강원도 지원사업에 해당하지 않는 사업

(강원도에서만 진행 중인 지원사업)

- 연도별 중복 제외, 강원특별자치도 각 기관에서 지원하는 총 39개의 지원사업 중 강원도에서만 진행 중인 지원사업은 6개로 확인됨.

〈표 3-32〉 강원특별자치도에서만 진행 중인 콘텐츠산업 지원사업 현황

기관	지원사업명
강원정보문화산업진흥원	지역영화 네트워크 활성화사업
강릉과학산업진흥원	강릉 하키센터 활성화를 위한 첨단 퍼포먼스 구현 기술개발 및 실증
	지역 1인 미디어센터 구축사업_강원 지역 1인 미디어센터 구축사업
춘천시청	영상물 제작 유치 활성화
영월군청	영월시네마 운영
원주시청	창의 문화산업 육성

2. 강원특별자치도 콘텐츠산업 지원(보조)사업 성과분석

1) 지원사업 참여기업 성과 조사개요

□ 조사목적

- 강원특별자치도 및 기초지방자치단체, 도내 유관기관에서 추진하고 있는 콘텐츠산업 관련 지원(보조)사업 성과분석을 통한 ‘강원특별자치도 콘텐츠산업 지원정책 및 제도 보완(강화) 방안’ 마련을 목적으로 함.

□ 조사대상

- 강원특별자치도 및 기초지방자치단체, 도내 유관기관 콘텐츠관련 지원사업 해당 부서 책임자를 대상으로 함.

□ 조사방법 및 기간

○ (조사방법) 이메일 설문조사 및 방문조사

- 조사사업 협조공문과 함께 설문내용, 설문입력방법, 응답 엑셀 양식을 발송하고, 해당 양식에 입력하도록 함.
- 조사결과 입력이 어려운 경우, 관련 자료가 포함된 기관 자료를 받아 연구진이 입력하고, 데이터를 검수받음.

○ (조사기간) 2023. 11. 16 (목) ~ 2023. 12. 01 (금)

□ 조사내용

○ 2021년, 2022년 콘텐츠산업 관련 지원사업 참여기업 성과

- 지원사업 참여기업명, 지원사업을 통해 제작된 콘텐츠 장르
- 지원사업을 통해 발생한 매출액, 지원사업을 통해 발생한 일자리 창출, 지원사업을 통해 개발된 지식재산권 등

□ 응답 현황 및 응답 기관명

○ 응답현황 : 총 16개 대상기관 중 3기관 응답(자자체1, 유관기관2)

- ※ 본 조사의 응답률이 저조해 본 조사결과를 강원 콘텐츠산업 지원사업 참여기업 성과로 일반화 하기에 한계가 있음.

○ 응답 기관명 : 응답 기관명(강원문화재단, 강원정보문화산업진흥원, 속초시)

2) 지원사업 참여기업 성과 조사결과

□ 참여기업 현황

- 강원특별자치도 콘텐츠산업 관련 지원사업 참여기업의 현황 조사결과, 2021년도 강원특별자치도의 유관기관 및 지방자치단체의 지원사업 참여기업은 총 46개임. 그 중 강원문화재단 지원사업 참여하는 기업은 총 4개이고 강원정보문화산업진흥원의 지원사업에 참여하는 기업은 총 41개이고 속초시의 지원사업에 참여하는 기업은 총 1개임.

〈표 3-33〉 2021년도 강원특별자치도 지원사업 참여기업 현황

(단위: 개, %)

기관명	지원사업 명	참여기업 수	비율
강원문화재단	2021년 강원도 지역특화 콘텐츠개발 지원사업	4	8.7
강원정보문화 산업진흥원	2021 강원 지역기반형 콘텐츠 코리아 랩 운영	41	89.1
속초시	속초시 설화 애니메이션 제작	1	2.2

- 강원특별자치도 콘텐츠산업 관련 지원사업 참여기업의 현황 조사결과, 2022년도 강원특별자치도의 유관기관 및 지방자치단체의 지원사업 참여기업은 총 73개임. 그중 강원문화재단 지원사업에 참여하는 기업은 총 4개이고 강원정보문화산업진흥원의 지원사업에 참여하는 기업은 총 68개이고 속초시의 지원사업에 참여하는 기업은 총 1개임.

〈표 3-34〉 2022년도 강원특별자치도 지원사업 참여기업 현황

(단위: 개, %)

기관명	지원사업 명	참여기업 수	비율
강원문화재단	2021년 강원도 지역특화 콘텐츠개발 지원사업	4	5.4
강원정보문화 산업진흥원	2021 강원 지역기반형 콘텐츠 코리아 랩 운영	68	93.2
속초시	속초시 설화 애니메이션 제작	1	1.4

□ 참여기업 조직형태

- 강원특별자치도 콘텐츠산업 관련 지원사업 참여기업 조직형태 현황 조사결과, 2021년도 강원특별자치도의 유관기관 및 지방자치단체의 지원사업 참여기업은 총 46개임. 그중 개인사업체는 41개, 회사법인은 4개로 개인사업체가 전체의 91.3%를 차지함.

〈표 3-35〉 2021년도 강원특별자치도 지원사업 참여기업 조직형태

(단위: 개, %)

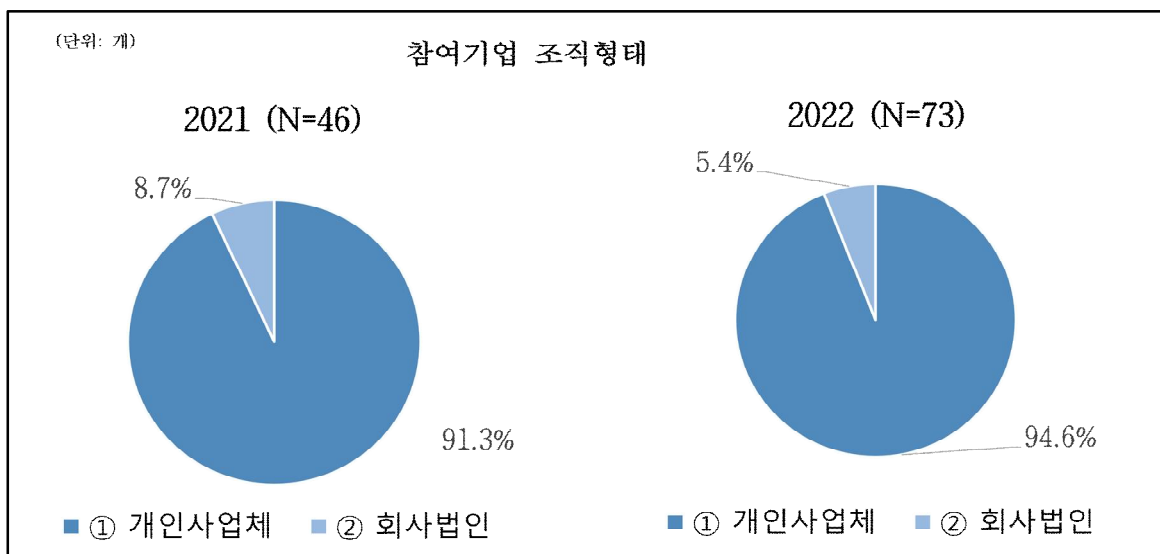
기관명	지원사업 명	조직형태	응답 수	비율
강원문화재단	2021년 강원도 지역특화 콘텐츠개발 지원사업	① 개인사업체	1	2.2
		② 회사법인	3	6.5
강원정보문화 산업진흥원	2021 강원 지역 기반형 콘텐츠 코리아 랩 운영	① 개인사업체	41	89.1
속초시	속초시 설화 애니메이션 제작	② 회사법인	1	2.2

- 2022년도 강원특별자치도의 유관기관 및 지방자치단체의 지원사업 참여기업은 총 73개임. 그중 개인사업체는 69개, 회사법인은 4개로 개인사업체가 전체의 94.6%를 차지함.

〈표 3-36〉 2022년도 강원특별자치도 지원사업 참여기업 조직형태

(단위: 개, %)

기관명	지원사업 명	조직형태	응답 수	비율
강원문화재단	2022년 강원도 지역특화 콘텐츠개발 지원사업	① 개인사업체	1	1.3
		② 회사법인	3	4.1
강원정보문화 산업진흥원	2022 강원 지역 기반형 콘텐츠 코리아 랩 운영	① 개인사업체	68	93.3
속초시	속초시 설화 애니메이션 제작	② 회사법인	1	1.3



〈그림 3-23〉 2021년, 2022년도 강원특별자치도 지원사업 참여기업 조직형태

□ 지원사업 참여기업 지원 장르

- 강원특별자치도 콘텐츠산업 관련 지원사업 참여기업 지원 장르 현황 조사결과, 2021년도 지원사업 참여기업 지원 장르의 경우, 캐릭터 사업의 빈도가 가장 많이 나타났으며, 그다음으로는 지식정보, 게임, 애니메이션산업의 비중이 가장 높았음.

〈표 3-37〉 2021년도 강원특별자치도 유관기관 지원사업 지원 장르

(단위: 개, %)

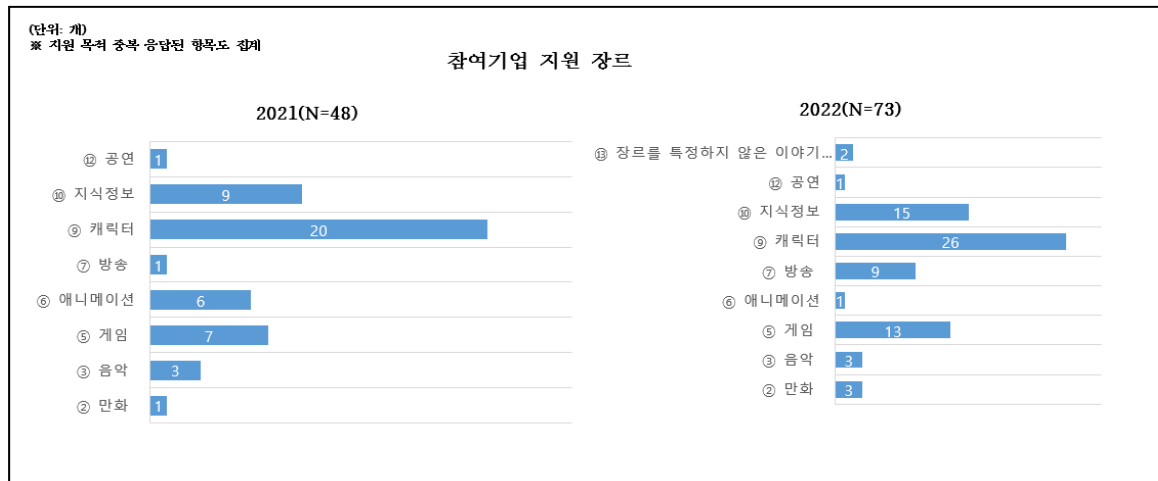
기관명	지원사업 명	지원사업 장르	응답 수	비율
강원도정보문화산업진흥원	2021 강원 지역기반형 콘텐츠코리아랩 운영	③ 음악산업	3	6.3
		⑤ 게임산업	7	14.6
		⑥ 애니메이션산업	4	8.3
		⑦ 방송산업	1	2.1
		⑨ 캐릭터산업	19	39.6
		⑩ 지식정보산업	7	14.6
강원문화재단	2021년 강원도 지역특화콘텐츠개발 지원사업	② 만화	1	2.1
		⑥ 애니메이션	1	2.1
		⑨ 캐릭터	1	2.1
		⑩ 지식정보산업	2	4.2
		⑫ 공연산업	1	2.1
속초시	속초시 설화 애니메이션 제작	⑥ 애니메이션산업	1	2.1

- 2022년도 지원사업 참여기업 지원 장르의 경우, 캐릭터 사업의 빈도가 가장 많이 나타났으며, 그다음으로는 지식정보, 게임, 방송산업의 비중이 가장 높았음.

〈표 3-38〉 2022년도 강원특별자치도 유관기관 지원사업 지원 장르

(단위: 개, %)

기관명	지원사업 명	지원사업 장르	응답 수	비율
강원정보문화산업진흥원	2021 강원 지역기반형 콘텐츠코리아랩 운영	② 만화산업	3	4.1
		③ 음악산업	3	4.1
		⑤ 게임산업	13	17.8
		⑦ 방송산업	9	12.3
		⑨ 캐릭터산업	26	35.6
		⑩ 지식정보산업	12	16.4
		⑬ 이야기산업	2	2.7
강원문화재단	2021년 강원도 지역특화 콘텐츠개발 지원사업	⑩ 지식정보산업	3	4.1
		⑫ 공연산업	1	1.4
속초시	속초시 설화 애니메이션 제작	⑥ 애니메이션산업	1	1.4



〈그림 3-24〉 2021년도 강원특별자치도 지원사업 지원 장르 집계 현황

□ 지원사업 참여기업 콘텐츠 서비스 유지

- 강원특별자치도 콘텐츠산업 관련 지원사업 참여기업 콘텐츠 서비스 유지 현황 조사결과, 2021년도 지원사업 참여기업 서비스 유지 여부에 대해서 관련 정보 없음의 비율이 89.1%로 가장 높았으며, 그다음으로 무응답이 8.7%, 유지함이 2%로 나타남.

〈표 3-39〉 2021년도 강원특별자치도 지원사업 참여기업 콘텐츠 서비스 유지 여부

(단위: 개, %)

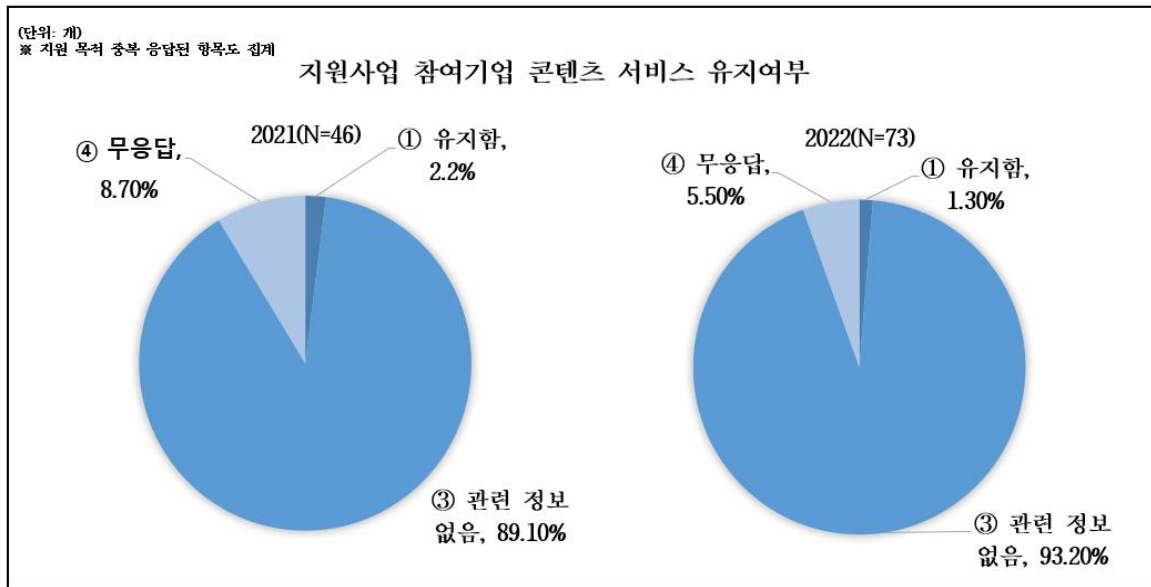
기관명	지원사업 명	서비스 유지 여부	응답 수	비율
속초시	속초의 설화 애니메이션 제작	① 유지함	1	2.2
강원정보문화산업진흥원	2021 강원 지역기반형 콘텐츠코리아랩 운영	③ 관련 정보 없음	41	89.1
강원문화재단	2021년 강원도 지역특화콘텐츠개발 지원사업	④ 무응답	4	8.7

- 2022년도 지원사업 참여기업 서비스 유지 여부에 대해서 관련 정보 없음의 비율이 93.2%로 가장 높았으며, 그다음으로 무응답이 5.5%, 유지함이 1.3%로 나타남.

〈표 3-40〉 2022년도 강원특별자치도 지원사업 참여기업 콘텐츠 서비스 유지 여부

(단위: 개, %)

기관명	지원사업 명	서비스 유지 여부	응답 수	비율
속초시	속초의 설화 애니메이션 제작	① 유지함	1	1.3
강원정보문화산업진흥원	2022 강원 지역기반형 콘텐츠코리아랩 운영	③ 관련 정보 없음	68	93.2
강원문화재단	2021년 강원도 지역특화콘텐츠개발 지원사업	④ 무응답	4	5.5



〈그림 3-25〉 강원특별자치도 지원사업 참여기업 콘텐츠 서비스 유지 여부 집계 현황

□ 지원사업 참여기업 일자리 창출 여부

- 강원특별자치도 콘텐츠산업 관련 지원사업 일자리 창출 여부 현황 조사결과, 2021년도 일자리 창출 총인원은 59명이고 강원문화재단의 일자리 창출 인원은 10명, 강원 정보문화산업진흥원의 일자리 창출 인원은 49명이며, 2021년의 평균 일자리 창출 인원은 29명임.

〈표 3-41〉 2021년도 강원특별자치도 지원사업 참여기업 일자리 창출 여부

(단위: 개, %, 명)

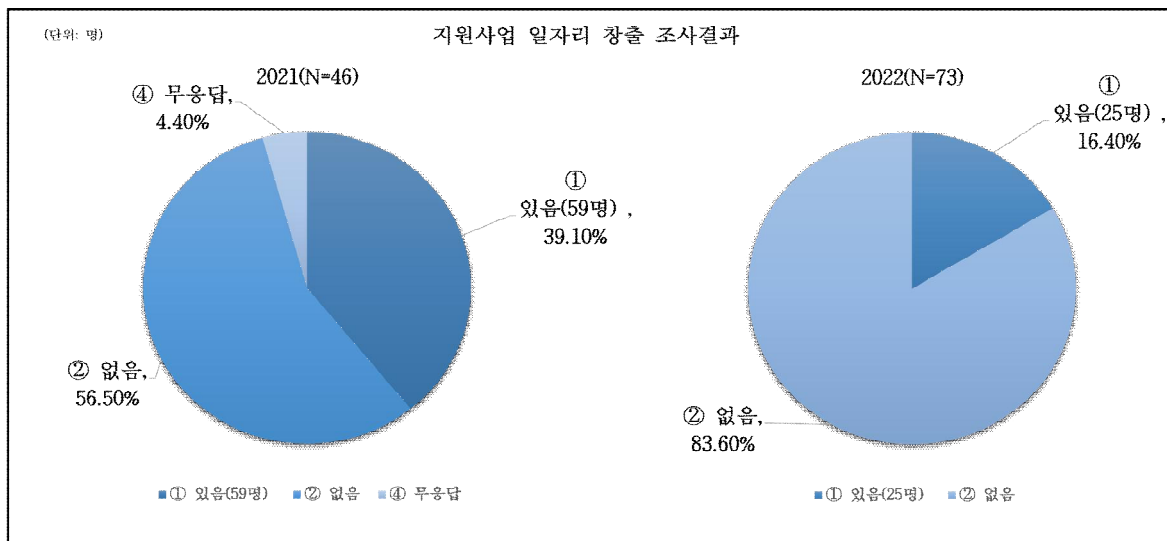
기관명	지원사업 명	일자리 창출 여부	응답 수	비율	일자리창출 총인원
강원문화재단	2021년 강원도 지역특화 콘텐츠개발 지원사업	① 있음	2	4.3	10
		④ 무응답	2	4.3	0
강원정보문화산업진흥원	2021 강원 지역기반형 콘텐츠 코리아 랩 운영	① 있음	16	34.8	49
		② 없음	25	54.3	0
속초시	속초시 설화 애니메이션 제작	② 없음	1	2.2	0

- 2022년도 일자리 창출 총인원은 25명이고 강원문화재단의 일자리 창출 인원은 11명, 강원 정보 문화산업진흥원의 일자리 창출 인원은 14명이며, 2022년의 평균 일자리 창출 인원은 12명임.

〈표 3-42〉 2022년도 강원특별자치도 지원사업 참여기업 일자리 창출 여부

(단위: 개, %, 명)

기관명	지원사업 명	일자리 창출 여부	응답 수	비율	일자리창출 총인원
강원문화재단	2022년 강원도 지역특화 콘텐츠개발 지원사업	① 있음	4	5.4	11
강원정보문화산업진흥원	2022 강원 지역기반형 콘텐츠 코리아 랩 운영	① 있음	8	11	14
		② 없음	60	82.2	0
속초시	속초시 설화 애니메이션 제작	② 없음	1	1.4	0



〈그림 3-26〉 강원특별자치도 지원사업 일자리 창출 여부 집계 현황

□ 지원사업 참여기업 매출액 여부

- 강원특별자치도 콘텐츠산업 관련 지원사업 매출액 창출 여부 현황 조사결과, 2021년도의 매출액 창출 여부는 있음이 80.4%로 가장 높았으며, 없음이 13.1%, 그리고 2021년도의 매출액 총액은 848,087,000원임.

〈표 3-43〉 2021년도 강원특별자치도 지원사업 참여기업 매출액 창출 여부

(단위: 개, %, 천 원)

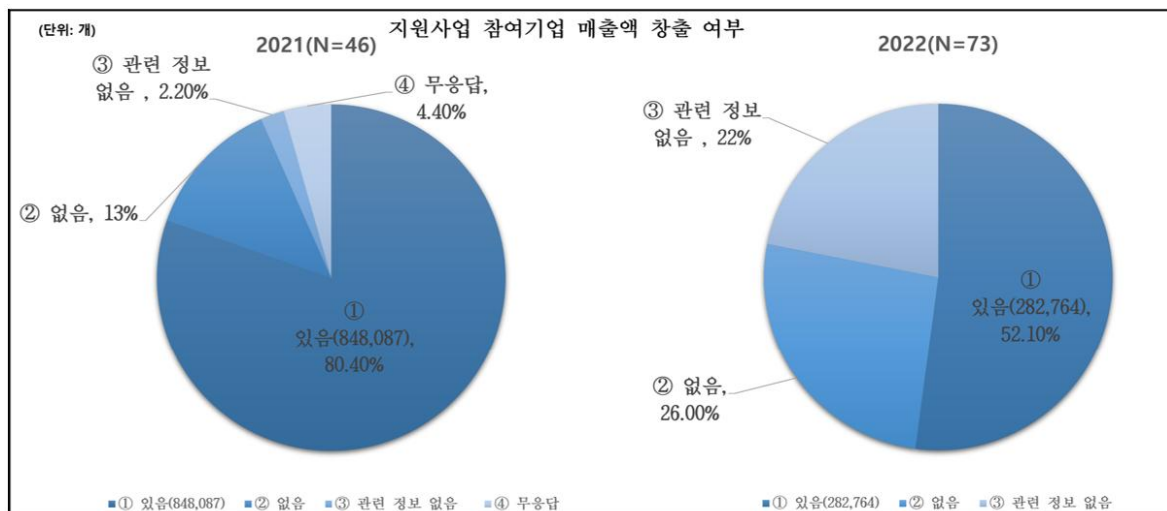
기관명	지원사업 명	매출액 여부	응답 수	비율	매출액
강원정보문화산업진흥원	2021 강원 지역기반형 콘텐츠코리아랩 운영	① 있음	35	76.1	99,718
		② 없음	5	10.8	0
		③ 관련 정보 없음	1	2.2	0
속초시	속초시 설화 애니메이션 제작	② 없음	1	2.2	0
강원문화재단	2021년 강원도 지역특화콘텐츠개발 지원사업	④ 무응답	2	4.4	0
		① 있음	2	4.3	748,369

- 2022년도의 매출액 창출 여부는 있음이 52.%로 가장 높았으며, 없음이 26.1%로 그다음으로 많았음.
- 2022년도의 매출액 총액은 282,764,000원으로, 2021년 대비 낮아진 것으로 확인됨.

〈표 3-44〉 2022년도 강원특별자치도 지원사업 참여기업 매출액 창출 여부

(단위: 개, %, 천 원)

기관명	지원사업 명	매출액 여부	응답 수	비율	매출액
강원정보문화산업진흥원	2022 강원 지역기반형 콘텐츠코리아랩 운영	① 있음	34	46.5	63,835
		② 없음	18	24.7	0
		③ 관련 정보 없음	16	21.9	0
속초시	속초시 설화 애니메이션 제작	② 없음	1	1.4	0
강원문화재단	2022년 강원도 지역특화콘텐츠개발 지원사업	① 있음	4	5.5	218,929



〈그림 3-27〉 강원특별자치도 지원사업 참여기업 매출액 창출 여부 집계 현황

□ 지원사업 참여기업 수출액 창출 여부

- 강원특별자치도 콘텐츠산업 관련 지원사업 참여기업 수출액 창출 현황 조사결과, 2021년도 지원사업 참여기업 수출액 창출 여부에 대해서 관련 정보 없음의 비율이 84.9%로 가장 높았으며, 그다음으로 무응답이 8.7%, 없음이 4.3%로 나타남.

〈표 3-45〉 2021년도 강원특별자치도 지원사업 참여기업 수출액 창출 여부

(단위: 개, %, 천 원)

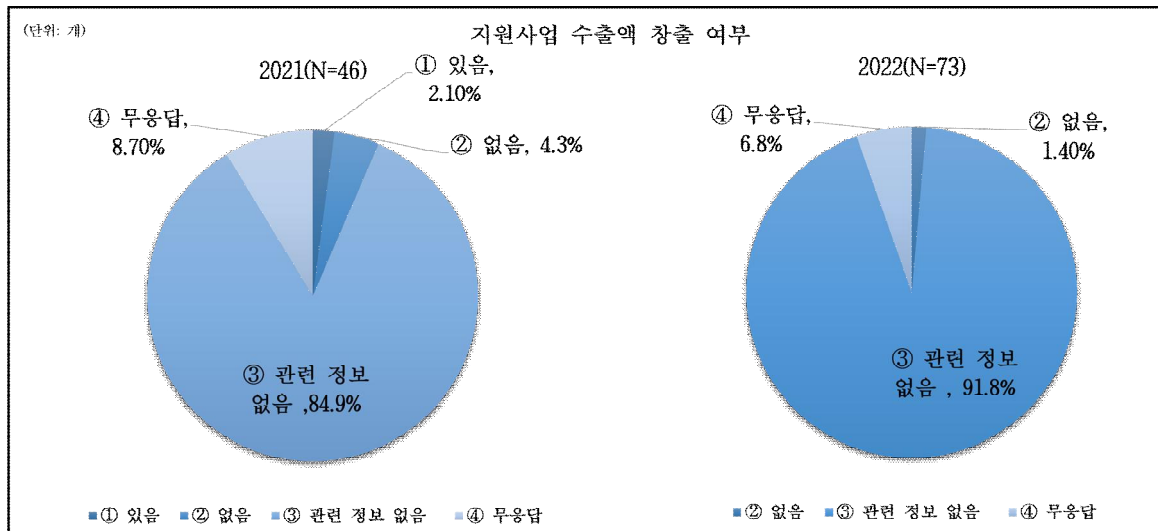
기관명	지원사업 명	수출액 여부	응답수	비율	수출액 합계
강원정보문화산업 진흥원	시제품제작지원사업(중급)	① 있음	1	2.1	미기재
		② 없음	1	2.1	0
		③ 관련 정보 없음	9	19.6	0
	시제품제작지원사업(초급)	③ 관련 정보 없음	12	26.1	0
	강원 콘텐츠 플리마켓 마켓플리G	③ 관련 정보 없음	13	28.3	0
	아이디어 역량강화 컨설팅	③ 관련 정보 없음	5	10.9	0
속초시	설화애니메이션 제작	② 없음	1	2.2	0
강원문화재단	뉴미디어 가면극 〈소매각시 이야기〉	④ 무응답	4	8.7	0
	실감형 VR영상기반 강원도 관광명소 콘텐츠 구축				
	"드림 더 비트'캐릭터 개발 및 SNS 콘텐츠제작"				

- 2022년도 지원사업 참여기업 수출액 창출 여부에 대해서 관련 정보 없음의 비율이 91.8%로 가장 높았으며, 그다음으로 무응답이 6.8%, 없음이 1.4%로 나타남.

〈표 3-46〉 2022년도 강원특별자치도 지원사업 참여기업 수출액 창출 여부

(단위: 개, %, 천 원)

기관명	지원사업 명	수출액 여부	응답 수	비율	수출액 합계
강원정보문화산업진흥원	콘텐츠 역량강화 프로그램	③ 관련 정보 없음	13	17.9	0
	강원 콘텐츠 게임시연회	③ 관련 정보 없음	5	6.8	0
	전시회 참가 지원	③ 관련 정보 없음	10	13.7	0
	콘텐츠제작지원사업	③ 관련 정보 없음	20	27.4	0
	전시회 참가비 지원	③ 관련 정보 없음	9	12.3	0
	콘텐츠기업 홈페이지 제작지원	③ 관련 정보 없음	10	13.7	0
속초시	속초시 설화 애니메이션 제작	② 없음	1	1.4	0
강원문화재단	대관령음악제 메타버스	④ 무응답	2	2.7	0
	2022 뮤직 앤 센트 콘서트		1	1.4	0
	2022 바라보는 지구 : 멀티 유니버스		2	2.7	0



〈그림 3-28〉 강원특별자치도 지원사업 참여기업 수출액 창출 여부 집계 현황

□ 지원사업 참여기업 지식재산권 여부

- 강원특별자치도 콘텐츠산업 관련 지원사업 참여기업 지식재산권 여부 현황 조사결과, 2021년도 지원사업 참여기업 지식재산권 창출 여부는 없음의 비율이 78.2%로 가장 높았으며, 그다음으로 특허등록이 10.8%, 무응답이 8.8%로 나타남.

〈표 3-47〉 2021년도 강원특별자치도 지원사업 참여기업 지식재산권 여부

(단위: 개, %)

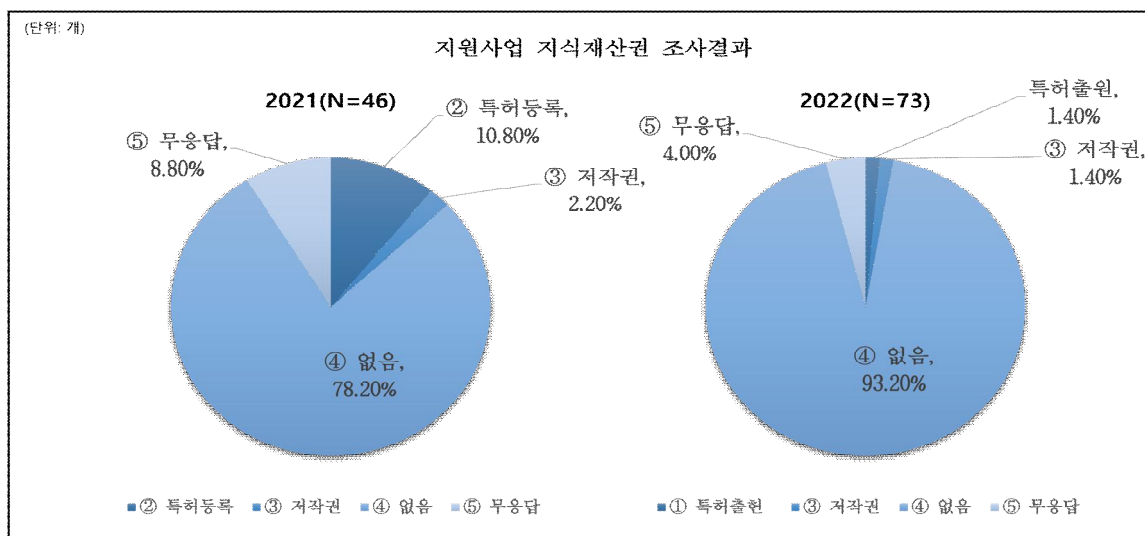
기관명	지원사업 명	지식재산권 여부	응답 수	비율
강원정보문화산업진흥원	2021 강원 지역기반형 콘텐츠코리아랩 운영	② 특허등록	5	10.8
		④ 없음	36	78.2
속초시	속초시 설화 애니메이션 제작	③ 저작권	1	2.2
강원문화재단	2021년 강원도 지역특화콘텐츠개발 지원사업	⑤ 무응답	4	8.8

- 2022년도 지원사업 참여기업 지식재산권 창출 여부는 없음의 비율이 93.2%로 가장 높았으며, 그다음으로 무응답이 4.0%, 특허출원과 저작권 모두 1.4%로 나타남.

〈표 3-48〉 2022년도 강원특별자치도 지원사업 참여기업 지식재산권 여부

(단위: 개, %)

기관명	지원사업 명	지식재산권 여부	응답 수	비율
강원정보문화산업진흥원	2022 강원 지역기반형 콘텐츠코리아랩 운영	④ 없음	68	93.2
속초시	속초시 설화 애니메이션 제작	③ 저작권	1	1.4
강원문화재단	2022년 강원도 지역특화콘텐츠개발 지원사업	⑤ 무응답	3	4.0
		① 특허출원	1	1.4



〈그림 3-29〉 강원특별자치도 지원사업 참여기업 지식재산권 창출 여부 집계 현황

□ 지원사업 참여기업 논문게재 성과

- 강원특별자치도 콘텐츠산업 관련 지원사업 참여기업 논문게재 성과 여부 현황 조사결과, 2021년도 지원사업 참여기업 논문게재 성과 여부는 관련 정보 없음의 비율이 89.1%로 가장 높았으며, 그다음으로 무응답 8.7%, 없음이 2.2%로 나타남.

〈표 3-49〉 2021년도 강원특별자치도 지원사업 참여기업 논문게재 여부

(단위: 개, %)

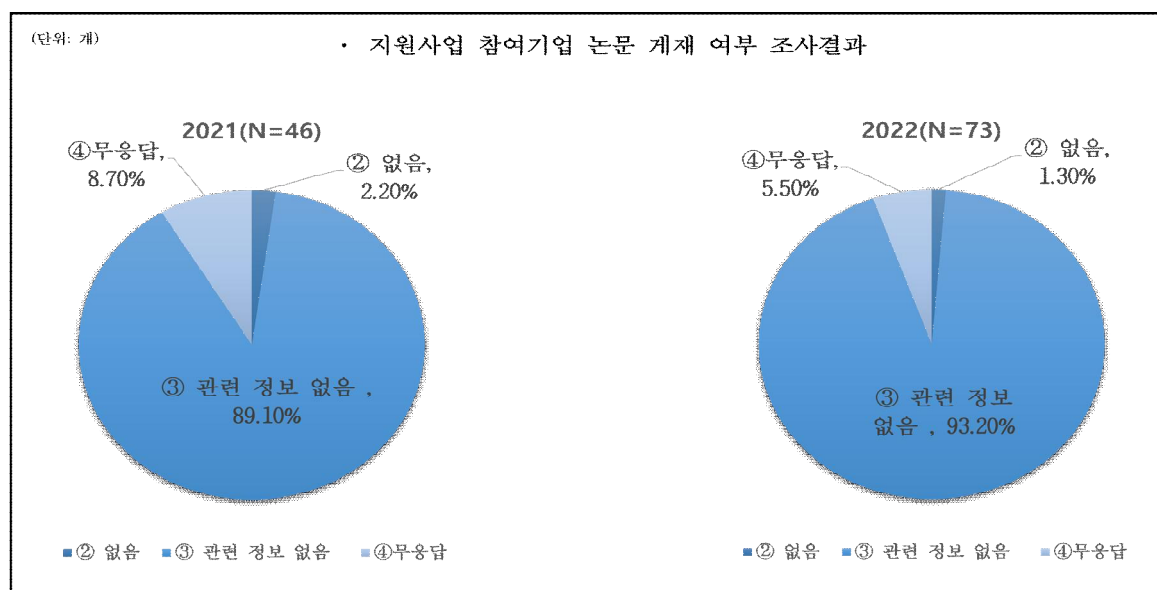
기관명	지원사업명	논문게재 여부	응답 수	비율
강원정보문화산업진흥원	2021 강원 지역 기반형 콘텐츠코리아랩 운영	③ 관련 정보 없음	41	89.1
속초시	속초시 설화 애니메이션 제작	② 없음	1	2.2
강원문화재단	2021년 강원도 지역특화콘텐츠개발 지원사업	④ 무응답	4	8.7

- 2022년도 지원사업 참여기업 논문게재 성과 여부는 관련 정보 없음의 비율이 93.2%로 가장 높았으며, 그다음으로 무응답 5.5%, 없음이 1.3%로 나타남.

〈표 3-50〉 2022년도 강원특별자치도 지원사업 참여기업 논문게재 여부

(단위: 개, %)

기관명	지원사업명	논문게재 여부	응답 수	비율
강원정보문화산업진흥원	2022 강원 지역 기반형 콘텐츠코리아랩 운영	③ 관련 정보 없음	68	93.2
속초시	속초시 설화 애니메이션 제작	② 없음	1	1.3
강원문화재단	2022년 강원도 지역특화콘텐츠개발 지원사업	④ 무응답	4	5.5



〈그림 3-30〉 강원특별자치도 지원사업 참여기업 논문게재 여부 집계 현황

□ 지원사업 참여기업 네트워크 개발 여부

- 강원특별자치도 콘텐츠산업 관련 지원사업 참여기업 네트워크 개발 여부 현황 조사결과, 2021년도 지원사업 참여기업 네트워크 개발 여부는 관련 정보 없음의 비율이 89.1%로 가장 높았으며, 그다음으로 무응답 8.7%, 없음이 2.2%로 나타남.

〈표 3-51〉 2021년도 강원특별자치도 지원사업 참여기업 네트워크 개발 여부

(단위: 개, %)

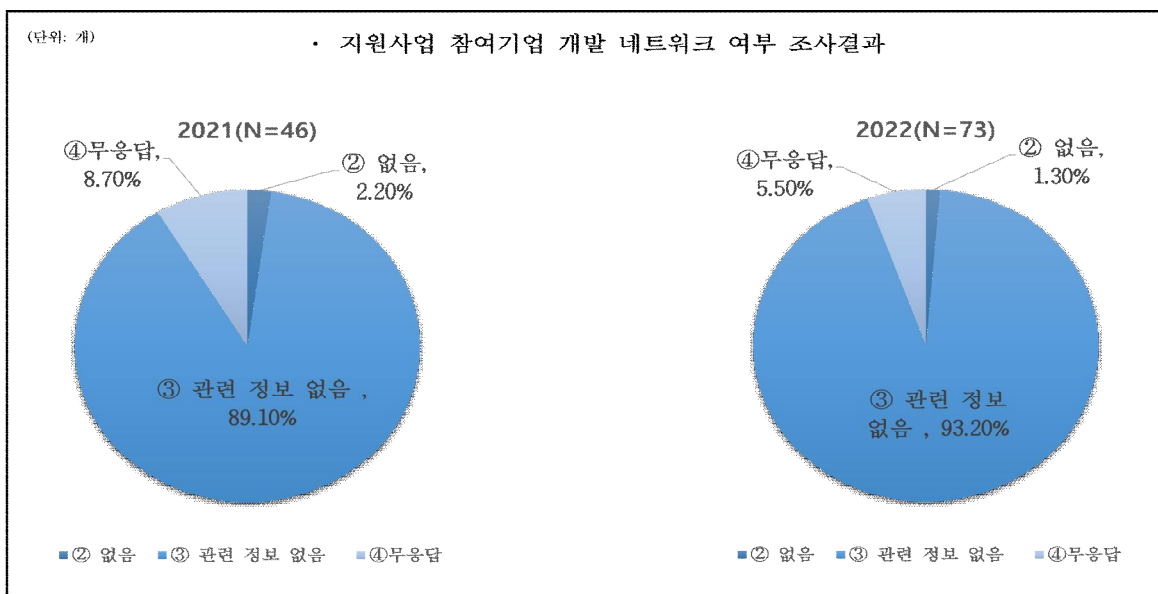
기관명	지원사업 명	네트워크 개발 여부	응답수	비율
강원정보문화 산업진흥원	2021 강원 지역기반형 콘텐츠코리아랩 운영	③ 관련 정보 없음	41	89.1
속초시	속초시 설화 애니메이션 제작	② 없음	1	2.2
강원문화재단	2021년 강원도 지역특화콘텐츠개발 지원사업	④ 무응답	4	8.7

- 2022년도 지원사업 참여기업 네트워크 개발 여부는 관련 정보 없음의 비율이 93.2%로 가장 높았으며, 그다음으로 무응답 5.5%, 없음이 1.3%로 나타남.

〈표 3-52〉 2022년도 강원특별자치도 지원사업 참여기업 네트워크 개발 여부

(단위: 개, %)

기관명	지원사업명	네트워크 개발 여부	응답수	비율
강원정보문화 산업진흥원	2022 강원 지역 기반형 콘텐츠코리아랩 운영	③ 관련 정보 없음	68	93.2
속초시	속초시 설화 애니메이션 제작	② 없음	1	1.3
강원문화재단	2022년 강원도 지역특화콘텐츠개발 지원사업	④ 무응답	4	5.5



〈그림 3-31〉 강원특별자치도 지원사업 참여기업 네트워크 개발 여부 집계 현황

□ 지원사업 참여기업 후속 사업 수주 여부

- 강원특별자치도 콘텐츠산업 관련 지원사업 참여기업 후속 사업 수주 여부 현황 조사결과, 2021년도 지원사업 참여기업 후속 사업 수주는 관련 정보 없음의 비율이 89.1%로 가장 높았으며, 그다음으로 무응답 8.7%, 없음이 2.2%로 나타남.

〈표 3-53〉 2021년도 강원특별자치도 지원사업 참여기업 후속 사업 수주 여부

(단위: 개, %)

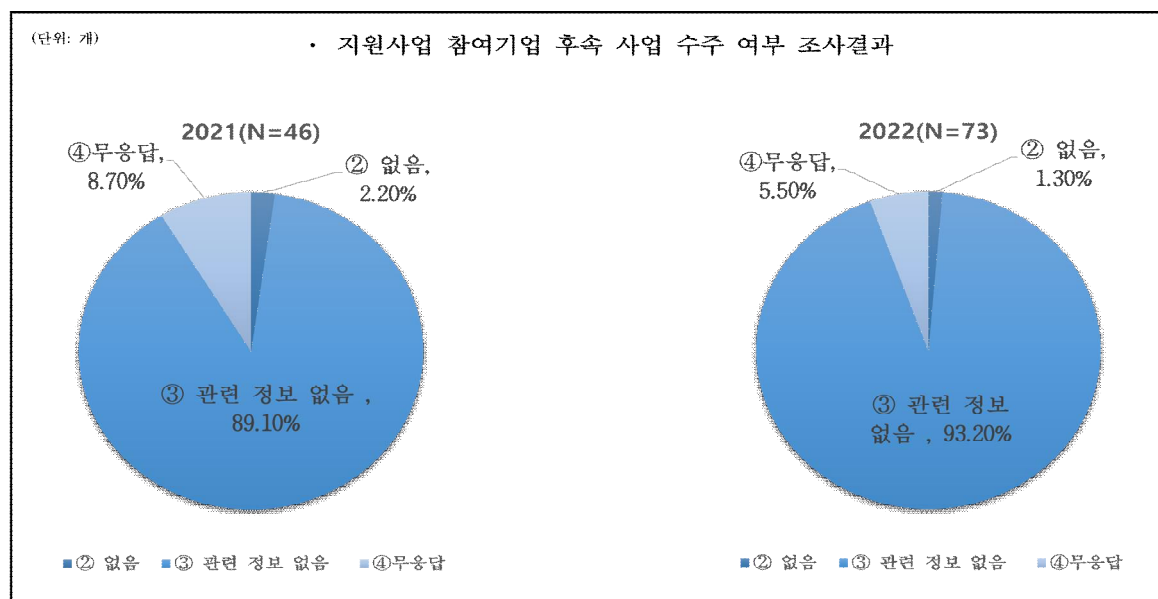
기관명	지원사업 명	후속 사업 수주 여부	응답수	비율
강원정보문화산업진흥원	2021 강원 지역 기반형 콘텐츠코리아랩 운영	③ 관련 정보 없음	41	89.1
속초시	속초시 설화 애니메이션 제작	② 없음	1	2.2
강원문화재단	2021년 강원도 지역특화콘텐츠개발 지원사업	④ 무응답	4	8.7

- 2022년도 지원사업 참여기업 후속 사업 수주는 관련 정보 없음의 비율이 93.2%로 가장 높았으며, 그다음으로 무응답 5.5%, 없음이 1.3%로 나타남.

〈표 3-54〉 2022년도 강원특별자치도 지원사업 참여기업 후속 사업 수주 여부

(단위: 개, %)

기관명	지원사업명	후속 사업 수주 여부	응답수	비율
강원정보문화산업진흥원	2022 강원 지역 기반형 콘텐츠코리아랩 운영	③ 관련 정보 없음	68	93.2
속초시	속초시 설화 애니메이션 제작	② 없음	1	1.3
강원문화재단	2022년 강원도 지역특화콘텐츠개발 지원사업	④ 무응답	4	5.5



〈그림 3-32〉 강원특별자치도 지원사업 참여기업 후속 사업 수주 여부 집계 현황

□ 지원사업 참여기업 후속 투자유치 여부

- 강원특별자치도 콘텐츠산업 관련 지원사업 참여기업 후속 투자유치 여부 현황 조사결과, 2021년도 지원사업 참여기업 후속 투자유치는 없음의 비율이 87%로 가장 높았으며, 그다음으로 무응답 8.7%, 있음이 4.3%로 나타남.

〈표 3-55〉 2021년도 강원특별자치도 지원사업 참여기업 후속 투자유치 여부

(단위: 개, %)

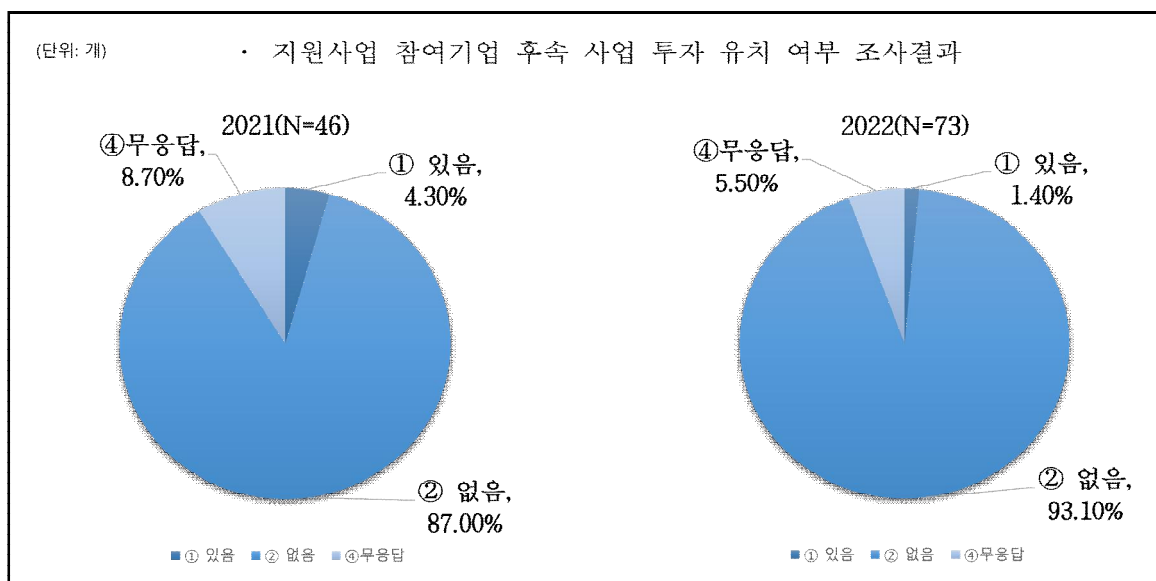
기관명	지원사업명	후속 투자유치 여부	응답수	비율
강원정보문화산업진흥원	2021 강원 지역 기반형 콘텐츠코리아랩 운영	① 있음	2	4.3
		② 없음	39	84.8
속초시	속초시 설화 애니메이션 제작	② 없음	1	2.2
강원문화재단	2021년 강원도 지역특화콘텐츠개발 지원사업	④ 무응답	4	8.7

- 2022년도 지원사업 참여기업 후속 투자유치는 없음의 비율이 93.1%로 가장 높았으며, 그다음으로 무응답이 5.5%로 나타남.

〈표 3-56〉 2022년도 강원특별자치도 지원사업 참여기업 후속 투자유치 여부

(단위: 개, %)

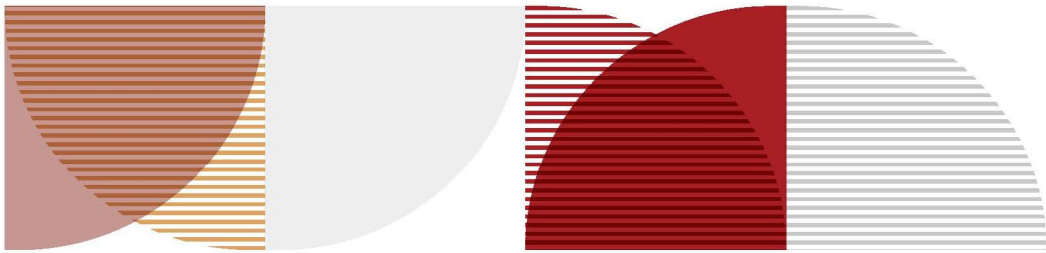
기관명	지원사업명	후속 투자유치 여부	응답수	비율
강원정보문화산업진흥원	2022 강원 지역 기반형 콘텐츠코리아랩 운영	② 없음	68	93.1
속초시	속초시 설화 애니메이션 제작	① 있음	1	1.4
강원문화재단	2022년 강원도 지역특화콘텐츠개발 지원사업	④ 무응답	4	5.5



〈그림 3-33〉 강원특별자치도 지원사업 후속 사업 투자 여부 집계 현황

4장

강원특별자치도 콘텐츠산업 관련 지원사업 개선 및 발전전략 수립을 위한 조사, FGI 결과



강원 콘텐츠산업 관련 지원사업
성과분석 및 고도화 전략수립 연구

제4장 강원특별자치도 콘텐츠지원(보조)사업 개선 및 발전전략 수립을 위한 조사 및 FGI 결과

1. 지원사업개선 및 발전전략 수립을 위한 조사결과 분석

1) 지원(보조)사업 개선 및 발전전략 수립을 위한 조사개요

☐ 조사목적

- 강원특별자치도 및 기초지방자치단체, 도내 유관기관에서 추진하고 있는 콘텐츠산업 관련 지원(보조)사업 담당자의 의견수렴을 통해 '강원특별자치도 콘텐츠산업 지원정책 및 제도 보완(강화) 방안' 마련을 목적으로 함.

☐ 조사대상

- 강원특별자치도 및 기초지방자치단체, 도내 유관기관 콘텐츠관련 지원사업 해당 부서 담당자를 대상으로 함.

☐ 조사방법 및 기간

☐ (조사방법) 이메일 설문조사 or 구글 설문지입력

- 조사사업 협조공문과 함께 설문내용, 설문입력방법, 응답 한글 양식과 구글 설문 링크를 보내, 입력하도록 함.

☐ (조사기간) 2023. 11. 16 (목) ~ 2023. 12. 01 (금)

☐ 조사내용

- 추진 주체별 지원사업 애로사항, 개선방안
- 강원특별자치도 전략적 집중육성 분야(콘텐츠산업 분야 중)
- 강원특별자치도 콘텐츠산업 발전 가속을 위한 필수제도

☐ 응답현황 및 응답기관

☐ (응답현황) 총 16개 대상기관 중 13개 기관 응답(지방자치단체 7곳, 유관기관 6곳)

☐ (응답 기관명) ※ 괄호 안 기관별 응답자 수

지방자치단체 : 강원특별자치도청(1), 춘천시청(1), 원주시청(1), 강릉시청(2), 태백시청(1), 속초시청(1), 영월군청(1)

유관기관 : 강원문화재단(1), 강원디자인진흥원(1), 강원창조경제혁신센터(1), 강원특별자치도 경제진흥원(1), 강릉과학산업진흥원(1), 강원정보문화산업진흥원(4)

2) 지원(보조)사업 개선 및 발전전략 수립을 위한 조사결과

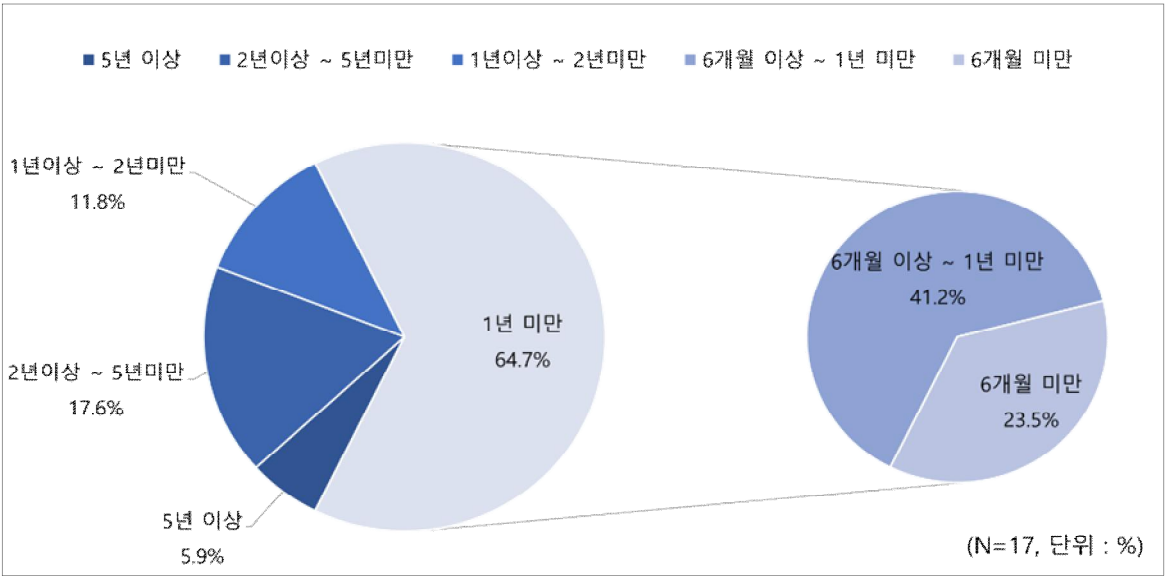
□ 콘텐츠산업관련 지원사업 업무 기간

- '콘텐츠산업관련 지원사업' 업무 기간에 대한 질문에 5년 이상 5.9%, 2년 이상 ~ 5년 미만 17.6%, 1년 이상 ~ 2년 미만 11.8%, 6개월 이상~1년 미만 41.2%, 6개월 미만 23.5%로 응답함.

〈표 4-1〉 응답자의 콘텐츠산업 관련 지원사업 업무 기간

(단위: 개, %)

구분	응답수	백분율(%)
5년 이상	1	5.9
2년 이상 ~ 5년 미만	3	17.6
1년 이상 ~ 2년 미만	2	11.8
6개월 이상 ~ 1년 미만	7	41.2
6개월 미만	4	23.5



〈그림 4-1〉 응답자의 콘텐츠산업 관련 지원사업 업무 기간 집계 현황

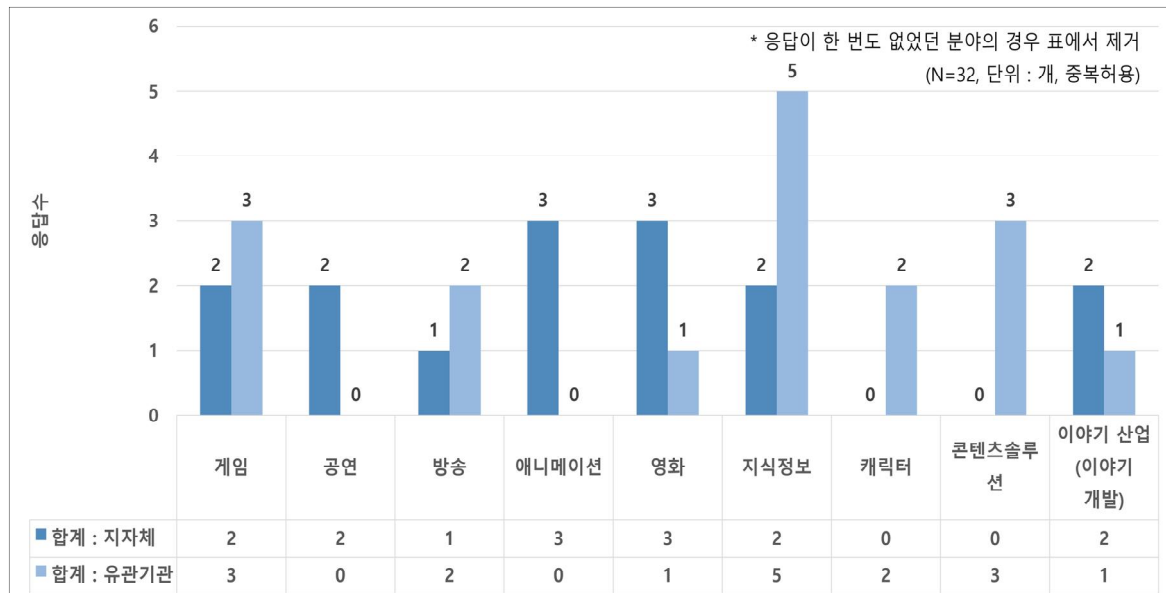
□ 콘텐츠산업 지원사업 중 성과가 높았던 분야

- 콘텐츠산업 지원사업 중 성과가 높았던 분야에 대한 질문에 지식정보가 21.9%로 가장 많은 비율을 차지했으며, 게임, 영화, 애니메이션, 방송, 콘텐츠솔루션, 이야기산업 (이야기개발), 캐릭터, 공연을 각각 15.6, 12.5, 9.4, 9.4, 9.4, 9.4, 6.3, 6.3의 비율로 응답함.

〈표 4-2〉 콘텐츠산업 지원사업 중 성과가 높았던 분야

(단위: 개, 단위: %)

구분	응답수	백분율(%)
영화	4	12.5
게임	5	15.6
애니메이션	3	9.4
방송	3	9.4
캐릭터	2	6.3
지식정보	7	21.9
콘텐츠솔루션	3	9.4
공연	2	6.3
이야기산업(이야기개발)	3	9.4



〈그림 4-2〉 콘텐츠산업 지원사업 중 성과가 높았던 분야 집계 현황

□ 콘텐츠산업 지원사업 시행 중 애로사항

- 콘텐츠산업 지원사업 시행 중 애로사항에 대한 질문에 컨트롤 타워 부재, 인프라 부족, 짧은 수행 기간, 예산 부족, 기업 부족, 홍보 부족, 파편화되어있는 조직, 지원사업의 중복, 각 지역 소통 부족, 콘텐츠산업 관련 DB 부족, 균등한 사업 분배 등을 애로사항으로 응답함.

〈표 4-3〉 콘텐츠산업 지원사업 시행 중 애로사항

(단위: 개, %)

애로사항	응답수	백분율(%)	응답
컨트롤타워 부재	2	7.4	강원특별자치도의 콘텐츠산업 컨트롤타워 부재
			강원문화재단은 2019년 콘텐츠산업 거점기관으로 지정되었으나, 예산도, 권한도, 인프라도, 인력도 없음
인프라 부족	3	11.1	전국 대비 지역 내 콘텐츠기업 및 창작자 수가 적고, 지원사업을 알리기 위한 효과적인 디지털 인프라가 부족함
			인프라 및 예산 부족
			강원문화재단은 2019년 콘텐츠산업 거점기관으로 지정되었으나, 예산도, 권한도, 인프라도, 인력도 없음
짧은 수행기간	2	7.4	정해진 기간 내에 창조적 콘텐츠를 개발하는 것의 어려움과 결과물의 퀄리티 보장에 대한 불확실성
			사업운영기간이 2~3년으로 늘어난다면 성장단계별 사업화지원율좀 더 효과적으로 구성할 수 있을 것으로 예상됨.
예산 부족	5	18.5	예산확보
			인프라 및 예산 부족
			예산제약
			강원문화재단은 2019년 콘텐츠산업 거점기관으로 지정되었으나, 예산도, 권한도, 인프라도, 인력도 없음
			매년 예산은 줄어들이지만, 사업성과는 매년 늘려야 하는 기형적 성과목표가 있음
기업 부족	2	7.4	지역 내 관련 기업 부재
			지원사업의 중복 및 수혜기업 발굴
홍보 부족	2	7.4	새롭게 시장을 형성하는 분야인 만큼 관련된 법률이나 지원책이 부족하고 관련기관의 홍보가 아직은 부족한 것 같습니다.
			전국 대비 지역 내 콘텐츠기업 및 창작자 수가 적고, 지원사업을 알리기 위한 효과적인 디지털 인프라가 부족함
파편화 되어있는 조직	2	7.4	파편화되어있는 조직 및 지원사업(도 차원에서 3~4개 국에서 사업을 나누어 진행)
			콘텐츠 분야의 범위가 넓고 여러 부서가 다양한 콘텐츠 업무 추진
기타	6	22.2	중복지원사업의 중복 및 수혜기업 발굴
			각 지역 소통 부족_강원특별자치도 18개 시군·영동·영서를 비롯하여 각 지역색이 너무 강하고 서로 소통이 너무나 부족함, 상호 간의 이해를 위한 기본적 노력이 부족함(하나의 인프라를 설치하고 싶어도 영동과 영서 서로 다른 의견이 나오고 이견 조율이 안 됨)
			콘텐츠산업 관련 DB 부족_콘텐츠산업 관련 기업, 창작자 등 가장 필수적인 DB가 없음
			강원도의 경우 춘천에 집중된 사업이 많아서 다른 지역으로 골고루 안배되었으면 좋겠음
			메타버스 인력 양성사업으로 우수한 강사진을 섭외하기가 어려움
			지원 규모가 동일해도 산출되는 결과물이 기업 수준에 따라 차이가 존재
없음	3	11.1	없음
			특이사항 없음
			없음

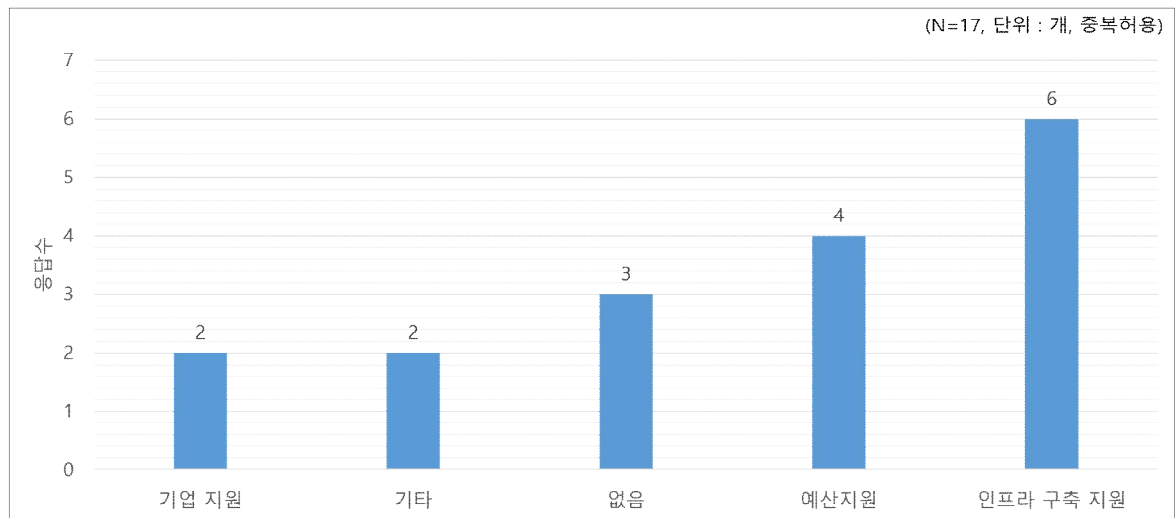
□ 콘텐츠산업 지원사업 개선 필요사항

- 콘텐츠산업 지원사업 개선을 위해 필요한 사항에 대한 질문에 인프라 구축지원, 기업 지원, 예산 지원, 기관 연계, 인사이트 확장 등을 응답함.

〈표 4-4〉 콘텐츠산업 지원사업 개선 필요사항

(단위: 개, %)

개선사항	응답수	백분율(%)	응답
인프라 구축 지원	6	35.3	콘텐츠산업 관련 인프라 구축 비용 지원
			사업의 배분의 공정성, 인프라시설의 지원 등
			콘텐츠를 개발하는 것부터 이를 홍보하고 사업화하기 위한 입체적인 지원과 원스톱 서비스를 위해 유관기관과의 연계지원이 필요해 보입니다.
			콘텐츠산업 발전을 위한 기본적인 인프라 구축 필요
			콘텐츠산업의 세부 분야별 전문가 POOL의 DB 공유, 인력 양성의 경우 교육기자재와 환경 등
			콘텐츠 지원사업의 통합 지원 정보 플랫폼 구축
기업 지원	2	11.8	관련 기업 지원금 확대
			기업에 투자지원 필요
예산지원	4	23.5	지원예산 확대
			예산 지원과 전문인력 지원
			예산지원
			예산
기타	2	11.8	기관 연계·관광 콘텐츠 스타트업의 경우 기관과의 협업을 통한 사업운영이 중요하기 때문에 활발한 기관 연계가 필요함.
			인사이트 확장콘텐츠산업 전문가들과의 협력 연계를 통한 지원사업 운영 방안에 대한 인사이트 확장
없음	3	17.6	없음
			없음
			현재 특별한 사항 없음



〈그림 4-3〉 콘텐츠산업 지원사업 개선 필요사항 집계 현황

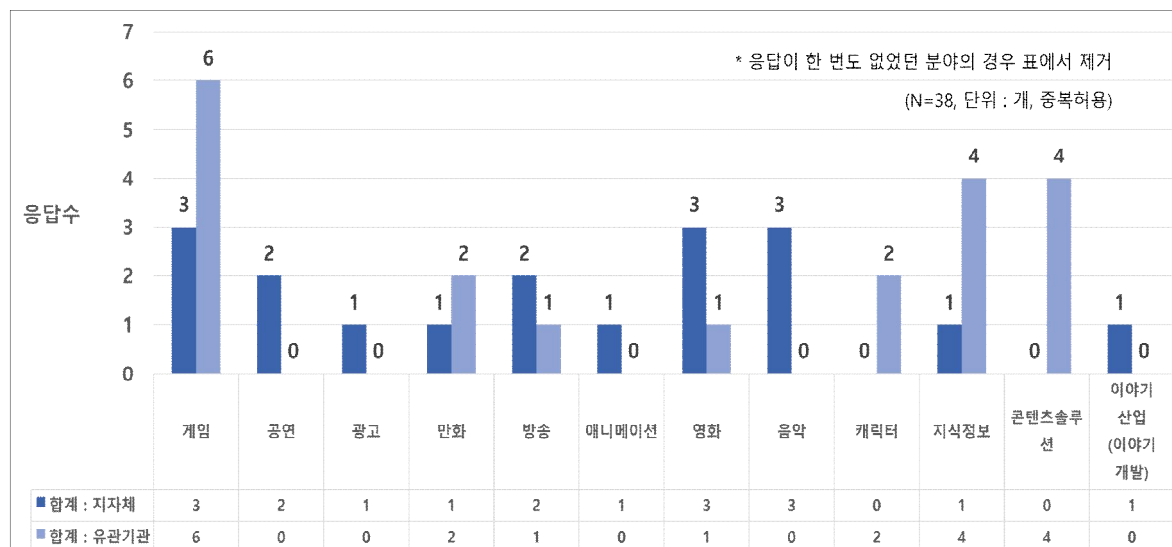
□ 강원특별자치도 전략적 집중육성 분야(콘텐츠산업분야 中)

- 강원특별자치도 전략적 집중육성 분야 문항에 23.7%의 응답자가 ‘게임’이라고 응답하였으며, ‘지식정보’가 13.2%, ‘영화’, ‘콘텐츠솔루션’ 10.5% 등의 순으로 나타남.
- ‘게임’의 경우 ‘지방자치단체’에서는 16.7% ‘유관기관’에서는 30%의 응답자가 강원특별자치도 전략적 집중육성 분야가 필요하다고 응답함.

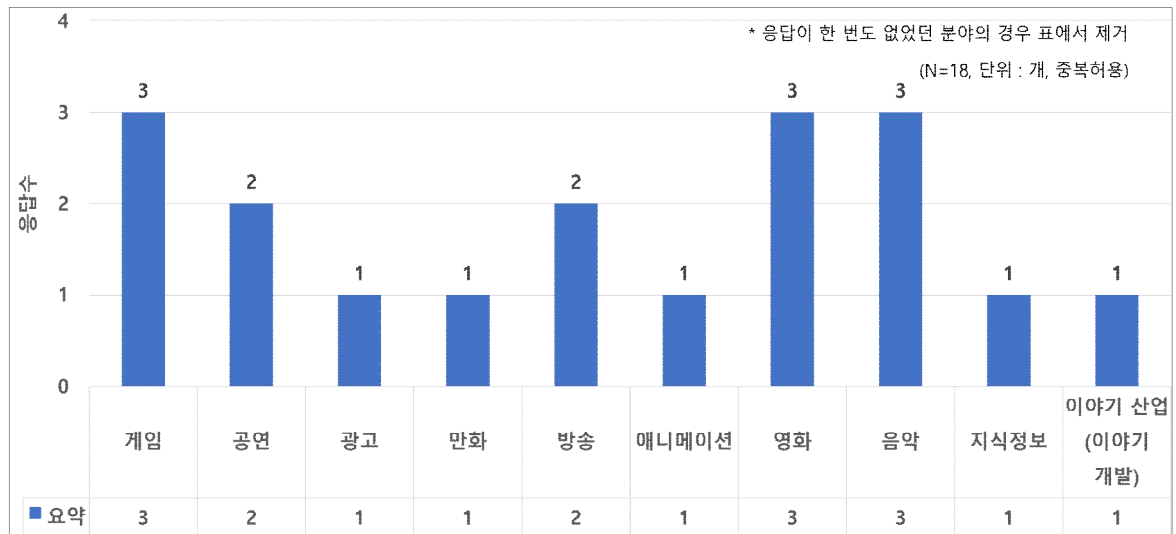
〈표 4-5〉 강원특별자치도 전략적 집중육성 분야

(단위: 개, %, 중복허용)

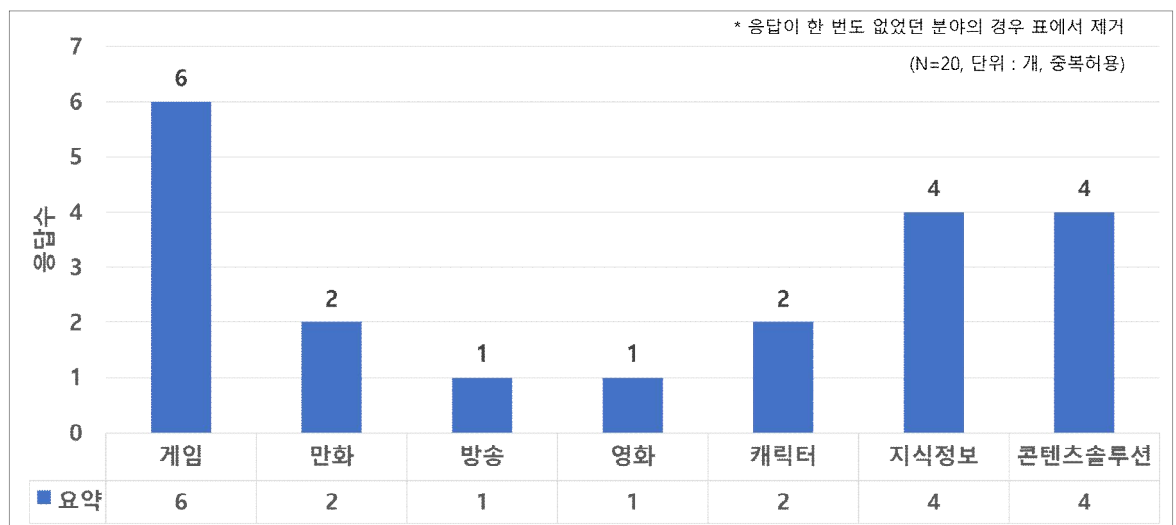
구분	지방자치단체		유관기관		전체	
	응답수	백분율(%)	응답수	백분율(%)	응답수	백분율(%)
만화	1	5.6	2	10	3	7.9
음악	3	16.7	0	0	3	7.9
영화	3	16.7	1	5	4	10.5
게임	3	16.7	6	30	9	23.7
애니메이션	1	5.6	0	0	1	2.6
방송	2	11.1	1	5	3	7.9
광고	1	5.6	0	0	1	2.6
캐릭터	0	0.0	2	10	2	5.3
지식정보	1	5.6	4	20	5	13.2
콘텐츠솔루션	0	0.0	4	20	4	10.5
공연	2	11.1	0	0	2	5.3
이야기산업 (이야기개발)	1	5.6	0	0	1	2.6



〈그림 4-4〉 강원특별자치도 전략적 집중육성 분야 집계 현황



〈그림 4-5〉 강원특별자치도 전략적 집중육성 분야 집계 현황 (지방자치단체)



〈그림 4-6〉 강원특별자치도 전략적 집중육성 분야 집계 현황 (유관기관)

□ 강원특별자치도 콘텐츠산업 발전 가속을 위한 필수제도

- 강원특별자치도 콘텐츠산업 발전 가속을 위한 필수제도에 대한 질문에 기업 지원 강화 여건 조성_자금지원, 사업지원 여건 강화 등(7), 예산지원(3), 도 차원 방안 마련(2)으로 순으로 응답함.
- 기타 의견으로 다양한 주체 간의 협력, 불필요한 규제 간소화, 거점 산업단지 조성, 권역 별 콘텐츠산업 허브기관 구축 등으로 응답함.

〈표 4-6〉 강원특별자치도 콘텐츠산업 발전 가속을 위한 필수제도

(단위: 개, %, 중복허용)

필수제도	응답수	백분율 (%)	응답
도차원방안 마련	2	9.5	제도적 지원 및 도 차원에서 지역별 사업배분, 전체 도를 아우르는 계획이 필요함
			콘텐츠의 제작 기술육성의 실질적인 방안 마련 필요
예산지원	3	14.3	예산지원 확대
			국가의 충분한 재정지원과 전문성을 위한 교육 프로그램 신설 등
			예산지원
기업 지원강화 여건 조성	7	33.3	자금지원 및 투자유치, 지원사업 등을 통해 창작자가 지속적으로 활동할 수 있는 여건 마련
			콘텐츠기업 발굴을 위한 기업 지원사업
			VFX 등 미래 선도 분야 콘텐츠기업 유치를 위한 세제혜택 및 지원 사업 확대
			스타기업에 대한 지원(세금감면, 인건비 지원 등)
			강원특별자치도 콘텐츠산업 고유 브랜드 구축(고유 브랜드를 구축하여 통합적 홍보 및 마케팅)
			부리기업 지원(우수한 인력·기업의 타지역유출 방지)
다양한 주체 간의 협력	1	4.8	창작자와 기업, 지방자치단체, 학계 등 다양한 주체 간의 협력과 네트워킹을 통해 지속적인 협력이 필요함.
			산업발전을 위한 제도를 만드는 것도 좋지만, 먼저 산업발전을 저해하는 불필요한 규제가 무엇인지 검토하여 규제를 간소화하는 과정이 필요
불필요한 규제 간소화	1	4.8	산업발전을 위한 제도를 만드는 것도 좋지만, 먼저 산업발전을 저해하는 불필요한 규제가 무엇인지 검토하여 규제를 간소화하는 과정이 필요
거점 산업단지 조성	1	4.8	콘텐츠산업 추진을 위한 거점 산업단지 조성
고용시장 확장을 위한 제도 구축	1	4.8	콘텐츠 디자이너 및 개발자 고용시장 확장을 위한 제도
콘텐츠보호법 보완	1	4.8	지식재산권과 저작권법으로 보호가 불가능한 콘텐츠 자체만을 보호할 수 있는 콘텐츠보호법을 제도화하여 법적 권리를 강화하는 방안 필요
권역별콘텐츠산업 허브기관	1	4.8	권역별콘텐츠산업 허브기관 필요
포럼 및 세미나 개최	1	4.8	포럼 및 세미나 개최
없음	2	9.5	없음
			없음

2. 지원사업개선 및 발전전략 수립을 위한 FGI 결과 분석

1) 지원사업개선 및 발전전략 수립을 위한 FGI 개요

□ FGI 개최목적

- 2018년 강원특별자치도 문화콘텐츠산업 진흥 조례 제정, 강원 콘텐츠산업 지역 거점기관 지정을 통한 지원사업 수행 2년. 강원특별자치도 콘텐츠 지원사업 현황을 검토하고, 강원 콘텐츠산업 발전을 위한 ‘지원사업개선 및 지원사업 발전전략’ 수립 필요.
- 강원특별자치도 콘텐츠산업 발전 가속을 위한 필수제도 검토 필요 .
- 자문회의 내용 정리를 통해, 연구보고서 전략수립 자료로 사용.

□ FGI 참석자

- FGI 참석대상은 콘텐츠산업 관련 전문가, 현장에서 콘텐츠산업 관련 지원사업을 담당하는 담당자로 구성함.

〈표 4-7〉 FGI 인터뷰 응답자 현황

참여자 소속	성명	구분
대학교	윤00 교수	콘텐츠산업 관련 전문가
대학교	최00 교수	콘텐츠산업 관련 전문가
강원도 지방자치단체	최00 주무관	현장 콘텐츠산업 관련 지원사업 담당자
콘텐츠산업 관련 기업	백00 대표	현장 콘텐츠산업 수행자
유관기관	김00 팀장	현장 콘텐츠산업 관련 지원사업 담당자

□ 진행방법 및 일시

○ (진행방법)

- FGI 의견수렴을 위해 본 연구에서 진행한 설문조사 결과를 사전에 발송하고, 당일 발제 후 의견을 청취하는 방식으로 진행함.
- 연구 주제에 대해 사전에 준비된 개방형 질문으로 인터뷰를 진행함과 동시에 최대한 자유로운 분위기 속에서 토의를 진행함.
- 연구자가 참여자들을 소개하고, 조사의 목적 및 질문 단계별 내용에 대해 간단한 설명의 시간을 가졌으며, 연구에 참여한 사람들의 이름, 소속과 현재 담당하는 업무에 대한 소개에 이어 단계별 질문들을 중심으로 참여자들의 의견을 도출시킴.
- 연구자가 참여자의 답변을 정리하여 되묻는 과정을 통해 타당성의 저하를 방지하고 연구에 대한 타당성을 확보하기 위해 노력함.

- 연구자는 현장에서 작성된 내용에 기초하여 참여자 발언에 대한 분석과 해석을 통해 최종 분석 결과를 도출함.
- FGI 의견수렴은 2023년 12월 7일(목), 한림대학교 산학협력관 3층 301호에서 진행하였음.

○ (일시) 2023. 12. 7 (목) 15:00 ~ 17:00

□ 조사내용

- 강원 콘텐츠산업 발전을 위해, 지원(보조)사업에서 개선 필요사항 및 추가되어야 할 지원사업
- 강원 콘텐츠산업 발전을 위한, 전략적 집중육성 분야
- 강원특별자치도 콘텐츠산업 발전 가속을 위한 필수제도

〈표 4-8〉 FGI 질문내용

단계	질문내용
도입	강원 콘텐츠산업 발전을 위해, 지원(보조)사업에서 개선 필요사항 및 추가되어야 할 지원사업에 대한 의견
본론	강원 콘텐츠산업 발전을 위해, 전략적 집중육성 분야에 대한 의견
	강원특별자치도 콘텐츠산업 발전 가속을 위한 필수제도에 대한 의견
결론	추가 의견(지금까지 나온 의견 이외의 자유로운 내용)

2) 지원사업개선 및 발전전략 수립을 위한 FGI 결과

① 도입 단계

□ 자문 1. 강원 콘텐츠산업 발전을 위해, 지원(보조)사업에서 개선 필요사항 및 추가되어야 할 지원에 대한 의견

- 도입 단계의 첫 번째 질문은 강원 콘텐츠산업 발전을 위해, 지원(보조)사업에서 개선 필요사항 및 추가되어야 할 지원에 대한 의견을 묻는 것이었음.
- 지원기관이 분산돼 있어 정보 접근이 어려울뿐더러, 지원사업에 관한 정보와 자료 부족, 현장에서의 혜택 부족과 지원기관별 중복된 지원의 경향에 대한 문제점을 지적함.
- 추진 및 협력 제안사항으로는 지역의 대학교와 협력을 통한 전문을 인력 양성하는 것을 제안하였음.
- 또한, 개인 창작자의 다양한 특성에 맞춘 지원이 필요하다고 언급하였으며, 강원콘텐츠산업 기업 지원센터 설치와 강원 콘텐츠관련 기업 현황 자료 수집을 통해 지역 맞춤형 지원사업 계획이 필요하다는 의견이 제시되었음.

〈표 4-9〉 FGI 자문 1 결과

참석자	요약내용	핵심내용
백00 대표	콘텐츠산업 관련 지원기관들이 분산돼 있어 접근성이 낮고, 필요한 정보를 찾기 어려움. 특히 미디어 산업을 하는 젊은 세대가 참여하는 콘텐츠 경연대회 등의 활동에 대한 정보와 지원이 부족함. 이를 해결하기 위해 지원사업을 한 곳에서 확인할 수 있는 허브를 만들어 정보 접근성을 높이고, 지원사업의 연계성을 높이는 방안 필요. 또한, 미디어 산업의 현장에서 실질적으로 혜택을 받기 어려움. 이에 대한 개선이 필요.	파편화된 지원사업 문제, 지원사업에 대한 정보 및 지원 부족, 현장 혜택 부족 문제, 연계성을 높이기 위한 허브 생성 제안.
윤00 교수	강원문화재단은 콘텐츠산업 거점기관으로 지정되어 활동하고 있으나, 예산 권한, 인력 부족으로 거점기관의 역할에 애로사항이 있는 것으로 보임. 산업백서 등에서는 거점기관이 모든 것을 총괄한다고 나와 있지만 그것이 가능한 조건이 아님. 거점기관이 유관기관의 업무 협의 조정을 통해 중복 지원을 줄이고, 홍보 및 연계성을 강화하여 효율적인 지원체계를 구축해야 함. 또한, 각 유관기관이 독자적으로 콘텐츠를 기획하고 운영하는 것 보다 연계성을 높여 중복을 피하고 효율적으로 운영하는 방향으로 나아가야 함. 강원문화재단의 권한을 강화하여 효과적인 조정과 지원체계를 마련해야 함.	거점기관이 컨트롤타워 역할을 할 수 있도록 권한 강화 필요.
최00 교수	강원문화재단이 어떤 분야를 중점적으로 추진할지 명확한 방향이 필요. 지역 대학교와 콘텐츠에 대한 정의와 방향을 설정하는 것이 중요하고, 콘텐츠 창작이 소규모화되고 개인화되면서 큰 기업이 아닌 개인을 대상으로 활동하는 경향이 있어 중간에서의 역할이 필요. 각 학교에서는 콘텐츠 육성 및 지원사업, 창작 육성 등의 역할을 담당하며, 지역에서 필요한 수요를 학교를 통해 연결할 수 있는 체계를 구축하여 상호 협력이 가능해지게 하는 것이 유익할 것임.	지역 대학교와의 연계 강조, 콘텐츠활동의 소규모화와 중간 역할 필요 제안, 지역과의 연결 구축 제안.
윤00 교수	2021년과 2022년의 지원사업은 주로 제작에 중점을 둔 지원이 이루어졌으나, 강원도 내에서 실질적으로 운영되고 있는 콘텐츠산업체는 많지 않다는 문제가 있음. 또한, 신기술 융합 분야에 대한 전문인력이 부족함. 제작지원뿐만 아닌, 전문인력 양성이나 콘텐츠산업체의 경쟁력 강화를 위해 외부에서도 인력을 유치하고 지원받을 수 있는 환경을 조성해야 함. 특히 대학의 경험을 참고하여 지역 대학들과 협력하여 프로젝트를 진행하고 성과를 내는 방식을 활용할 수 있을 것임.	콘텐츠산업체 부족 문제 언급, 신기술 융합 분야 전문인력 부족, 외부인력 유치 및 지원환경 조성 제안, 지역 대학과의 협력 강조.
백00 대표	콘텐츠산업체들은 현재 예산지원이 특정 업체와 기관에 편중되어 있다고 느낌. 이로 인해 젊은 창작자들이 지원을 받기 어렵고, 중소기업에서도 자체적으로 콘텐츠를 제작하기 힘든 상황임. 특히, 유튜브와 같은 개인 미디어 활동에도 지원이 필요한데, 기존 지원제도가 효율적이지 않아 불편함을 겪고 있음. 따라서 지원예산 사용 및 정산방법이 까다로워 접근성이 떨어짐. 창작자들에게 도움 될 수 있도록 조치가 필요.	예산지원의 편중 문제, 젊은 창작자 및 중소기업 어려움 강조, 지원사업의 예산사용, 정산방법 개선 필요 제안.
최00 주무관	현재 강원도의 지원사업에서 지방비 활용 비율이 낮고, 상위 기관이 지방비를 제외한 많은 비율을 차지하고 있으며, 지원사업의 행정 절차와 요구 사항이 너무 복잡하고 상위 기관이 요구하는 사항을 충족해야만 지원을 받을 수 있어 어려움이 있음. 강원도의 콘텐츠산업 발전 방향이 설정되어야 하며, 특히 다양한 장르 중 어떤 분야를 특화하여 육성할지 고민해야 함. 강원도의 지원예산 중, 콘텐츠관련 지원금이 많은 편이지만, 이를 수용할 수 있는 기업이 부족하며 이로 인해 특정 장르에만 치우친 상태이고, 중요한 것은 상위 기관이 결정하는 부분이 많아 실질적인 정책 개선이나 제도적인 지원이 필요.	지방비 활용 비율 부족, 콘텐츠산업 발전 방향 설정 필요, 콘텐츠관련 지원예산사용의 편의성 확보필요
김00 팀장	콘텐츠산업은 기술 발전에 따라 AI와 같은 기술이 활용되는 추세이며, 이를 어떻게 보호하고 목적을 가지고 창작활동을 할지에 대한 정의가 필요. 또한 지식재산 산업은 창출, 보호, 활용의 세 가지 파트로 나뉘어 있고, 콘텐츠산업도 이와 관련된 사업적 시도가 필요하며, 중기부, 특허청 등에서는 지역별로 특화 산업을 육성하고 있으며 협의를 통해 전국적으로 콘텐츠산업의 방향을 정하는 것이 중요.	콘텐츠산업 기술 발전과 콘텐츠 보호 필요, 지식재산산업의 세 가지 파트(창출, 보호, 활용)와 중요성 강조, 지원사업 개선을 위해 중기부, 특허청 협의 조정필요. 지역특화 육성 필요.

참석자	요약내용	핵심내용
최00 교수	콘텐츠 지원사업에 대한 정산이 복잡하고 어려움. 작은 소규모 조직은 정산을 지원하는 컨설팅 지원 필요. 지원사업에 참여하는 작은 기업들은 지역 내의 특화된 인프라를 활용하여 콘텐츠제작을 진행하고 있으며, 협력체계를 구축해 서로 간의 지원이 가능할 것임.	기업 정산 어려움, 컨설팅지원 필요. 소규모 기업의 지역 인프라 활용 접근성 향상을 위한 지원기관 간 협력체계 구축.
윤00 교수	콘텐츠산업 관련 기업은 소규모 기업이 많음. 이에 대한 지원으로 대학이 지방 자치단체, 유관기관, 기업, 개인 등과의 협력 강화 필요. 대학 인프라를 적극적으로 활용하기 위한 체계를 구축하고, 문제 발생 시 상의를 통해 해결할 수 있는 창구를 마련하는 것이 중요. 대학과 지방자치단체 등이 함께하는 모델을 만들어 초기 스타트업에 대한 효과 적인 지원 및 자문 체계를 구축하고 모색해야 함.	콘텐츠산업의 다양성과 협력 강조, 대학 인프라 적극 활용 및 문제 해결 체계 강조, 대학, 지방자치단체 협력 모델 제안.
최00 주무관	강릉시에서는 7월에 문화콘텐츠 팀이 신설되어 콘텐츠지원 업무를 수행하고 있음. 타 지방자치단체에는 있는 강원도는 콘텐츠기업 지원센터가 없으며, 콘텐츠산업 관련 지원기관이 춘천을 중심으로 집중되어 있기 때문에 타 지역 에서는 접근성이 떨어짐. 콘텐츠기업지원센터가 있다면 지역 특성과 기업육성을 고려하여 사업을 지원할 수 있을 것이며, 이를 위해 강원 콘텐츠산업 지원사업의 자료와 정보 부족이 고민 요인 중 하나임. 강원도의 현황에 대한 충분한 자료와 정보가 부족한 상태이므로 앞으로는 기업 지원센터의 설치, 사업 육성을 위한 구체적인 계획수립, 지역특화콘텐츠 발굴을 위한 자료 수집이 필요.	콘텐츠기업지원센터 부재 문제, 기업 지원센터의 필요성 강조, 강원도 콘텐츠 지원사업 관련 자료 수집 필요성 강조.
백00 대표	거점기관 지정에 대한 법률적 근거 부재와 강원도의 콘텐츠산업 현황에 대한 부족한 자료, 산업발전을 위한 중장기 계획 등에 대한 고민이 있고, 현재 강원도의 콘텐츠산업 관련 업체 현황을 조사하고, 강원도의 특별한 콘텐츠산업 발전계획 및 진흥위원회 구성 등 필요.	콘텐츠산업을 위한 지방자치단체와 기업 지원센터 설치 예정, 법률적 근거 부재와 부족한 자료에 대한 고민, 콘텐츠산업 관련 업체 현황 조사 및 발전계획수립 예정.
김00 팀장	콘텐츠산업은 현재의 시대 흐름에 민감하게 대응해야 함. 콘텐츠 창작자의 성향에 따라 취미로 하는 경우나 비즈니스 목적으로 하는 경우 등이 달라서 이에 따른 특화된 지원이 필요.	콘텐츠산업의 특성 대조, 콘텐츠 창작자의 다양성 강조와 특화된 지원 필요.

② 본론 단계

□ 자문 2. 강원 콘텐츠산업 발전을 위해, 전략적 집중육성 분야에 대한 의견

- 본론 단계의 첫 번째 질문은 강원 콘텐츠산업 발전을 위해, 전략적 집중육성 분야에 대한 의견을 묻는 것이었음.
- 강원도의 자연환경과 지역 특산물을 활용한 로컬 콘텐츠개발로, 로컬 콘텐츠 홍보를 통해 관광객 유치 가능.
- 콘텐츠산업의 활성화는 지역 경제 활성화, 일자리 창출이라는 성과로 연결됨으로 이를 위한 구체적인 목표와 전략수립이 필요하다고 강조함.
- 문화콘텐츠의 기반이 되는 IP(지적 재산권) 개발에 집중적으로 투자하고, 도에서 개발한 IP를 기업에 무상 또는 유상 사용 권한을 부여하여 지역 기업들이 이야기와 기술을 활용할 수 있는 프로세스 구축 필요.
- 강원도 지역 특성과 자원을 활용한 차별화 된 콘텐츠산업 육성 필요성 강조.
- 중장기 발전계획수립 필요성 강조, 미래 성장 가능한 지역 산업을 위한 계획수립과 논의 필요하다는 결론을 도출함.

〈표 4-10〉 FGI 자문 2 결과

참석자	요약내용	핵심내용
백00 대표	강원도에서는 콘텐츠 분야(장르)중 어떤 부분을 집중육성 할지에 대한 고민 보다, 강원도의 자연환경 자원을 활용한 관광 콘텐츠제작지원을 중심에 둘 필요가 있음. 특히 외국인 관광객들이 강원도의 산과 강 등 자연환경에 대해 긍정적인 반응임. 자연환경을 국제적으로 홍보하고, 외국 관광객과 국제교류를 통해 강원도의 콘텐츠를 개발하는 것이 중요.	강원도의 관광 콘텐츠제작에 중점, 자연환경을 중심으로 외국 관광객과의 국제교류 강조.
최00 교수	콘텐츠산업의 활성화는 지역 경제 활성화, 일자리 창출과 연결되어 있으며, 구체적인 목표를 세워 단계적으로 콘텐츠산업 육성 추진하는 것이 중요. 한류 관광의 목적은 콘텐츠 문화와 K-컬처를 확산시켜 관광객을 유치하는 것이며, 강원도 또한 이를 통해 지역 경제와 인구 유입을 촉진하는 방향이 좋을 것임. 현재는 다양한 지방자치단체가 한류 관광에 중점을 두고 있지만, 그 중복을 피하고 차별성을 갖추기 위해선 구체적인 방향과 중점을 잡아야 함. 인력 양성 또한 중요하며, 로컬크리에이터 양성과정을 강화해 콘텐츠산업을 활성화하는 노력이 필요.	콘텐츠산업의 활성화와 지역 경제, 일자리 창출 연계 강조, 한류 관광과 지역경제, 인구 유입 촉진 방향 제시, 중복을 피하고 차별성을 부여하기 위한 방향성 강조, 인력 양성 강조 및 로컬 크리에이터 양성 제안.
윤00 교수	강원도 지역 특성과 자원을 활용한 차별화 된 콘텐츠산업 육성 필요성 강조. 중장기 발전계획수립 필요성 강조. 미래 성장 가능한 지역 산업을 위한 계획수립과 논의 필요. 강원도가 콘텐츠산업에 대한 정책적 의지를 높이고, 예산지원확대 필요. 궁극적으로, 지속 가능한 콘텐츠산업을 육성하기 위한 구체적목표와 전략을 세우는 것이 필요..	관광 중심 방향의 지속성에 대한 고민과 정책 변화에 따른 예산 중요성 강조, 지속 가능한 콘텐츠산업을 위한 목표와 전략 필요성 강조.
백00 대표	인도의 대형 축제 중 하나인 홀리 축제 등에 참여한 경험을 공유하며 작은 예산으로 성공적인 행사를 개최한 사례를 소개. 지역 특성을 살린 콘텐츠제작을 하면 적은 예산으로도 콘텐츠 기반 행사가 가능하다는 관점을 통해, 강원도에서도 콘텐츠를 홍보하는 행사를 개최하면 홍보 효과가 있을 것임.	작은 예산으로 성공적인 행사 개최 사례 소개, 강원도 지역 특성을 통한 콘텐츠 기반 행사 가능성 제시.
최00 교수	13가지 콘텐츠 장르 중, "기타"를 지식재산(IP)으로 보고, 원천 IP를 기반으로 한 2차 콘텐츠개발이 중요. 기업체들이 직면한 어려움 중 인력 부족 문제에 주목하며, 특히 기획 인력의 부재를 지적. 지역 내에서 문화콘텐츠 확보와 IP 개발에 집중적으로 투자하고, 도에서 개발한 IP를 기업에 무상 또는 유상 사용 권한을 부여하여 지역 기업들이 기술을 활용할 수 있는 프로세스를 구축하는 것을 제안.	"기타" 콘텐츠 장르를 지식재산(IP)으로 강조, 원천 IP를 기반으로 한 2차 콘텐츠개발의 중요성 강조, 인력 부족 문제 중 기획 인력 부재 지적, 지역 내 문화콘텐츠 확보와 IP 개발 투자 제안, IP 기반 활용 가능한 프로세스 구축 제안.
최00 주무관	양양의 서핑 콘텐츠를 예시로, 관광만으로는 한계가 있어 부가가치 창출을 위해 다양한 로컬 콘텐츠개발이 필요. 지역 특산물이나 로컬 아이템은 다양하게 존재하나, 콘텐츠를 가지고 외부 박람회 등을 나갔을 때, 그 반응이 기대한 만큼 없었음. 로컬 콘텐츠 생산 하고, 홍보를 통해 강원으로 와서 체험하도록 하는 방식이 더 적합함.	양양의 서핑 콘텐츠 예시로 한계 인식, 로컬 콘텐츠 홍보와 지역 사업화 필요성 주장.

□ 자문 3. 강원특별자치도 콘텐츠산업 발전 가속을 위한 필수제도에 대한 의견

- 본론 단계의 두 번째 질문은 강원 콘텐츠산업 발전 가속을 위한 필수제도에 대한 의견을 묻는 것이었음.
- 강원특별자치도 문화콘텐츠산업진흥 조례에 단체장의 전략계획수립의 의무와 의회 보고가 명시된 반면 강원특별자치도는 이의 명시가 되지 않았음.
이를 개선하기 위해 강원특별자치도 문화콘텐츠산업 진흥 조례개정 필요.
- 콘텐츠산업 관련 부서는 기업지원부서, 문화관련 부서가 연관되나, 강원도 부서 간 칸막이로 종합적 지원이 어려움. 각 부서가 콘텐츠산업 지원을 위해 필요한 사항을 협의 조정할 수 있도록 하는 행정 차원의 노력 필요.
- 콘텐츠산업 중요성을 행정, 유관기관이 인식하려면, 콘텐츠산업의 성과지표를 확립과 성과정리를 통해 성과를 홍보하는 것이 중요함.
- 1년 단위 지원사업은 사업 주기가 짧아 심도 있는 콘텐츠개발에 어려움이 있음. 연속성 확보를 위한 지속지원 필요.
- 공모사업 공고 기간이 짧고, 사업수행 기간도 짧아 지원사업을 통해 개발된 콘텐츠의 고도화에 어려움이 있음. 지원사업 사전예고 제도를 도입해 기업들의 사업 준비시간을 확보하도록 하는 노력 필요.

〈표 4-11〉 FGI 자문 3 결과

참석자	요약내용	핵심내용
윤00 교수	타 광역 시도의 콘텐츠산업 관련 지원 조례는 단체장의 전략계획수립의 의무와 의회보고가 명시된 반면 강원특별자치도는 이의 명시가 되지 않았음. 이를 개선하기 위해 강원특별자치도 문화콘텐츠산업 진흥 조례개정이 필수적임.	광역 시도의 콘텐츠산업 관련 조례 분석 결과, 조례개정 필요성 강조, 문화콘텐츠산업 진흥 조례의 개정 필요성 강조.
김00 팀장	현재 콘텐츠산업 관련 부서는 기업지원부서, 문화관련 부서가 연관되나, 강원도 부서 간 칸막이로 종합적 지원이 어려움. 이를 극복하기 위해선 지방자치단체 부서별로 콘텐츠산업의 중요성을 충분히 인지하고 성과지표를 확립하는 등의 체계 필요.	콘텐츠산업 관련 부서 간 칸막이로 종합지원 난항. 콘텐츠산업 중요성을 행정, 유관기관이 인식하려면, 콘텐츠산업의 성과지표를 확립과 성과정리를 통해 성과를 홍보하는 것이 중요함.
백00 대표	현재의 사업 진행 주기가 분기별이나 6개월, 1년 등으로 한정되어 있어 충분한 시간을 가지고 심도 있는 콘텐츠 개발에 어려움이 있음. 특히, 사업이 종료되면 다음 차수에 동일한 내용을 처음부터 다시 제출해야 하는 번거로움과 지속성 부재로 어려움을 겪음. 따라서 사업의 지속적인 참여를 유도하기 위해 제도적인 측면에서 사업 주기를 변경하여 계속해서 참여할 수 있도록 하는 것 필요.	사업 주기의 제한과 어려움, 사업 종료 후 번거로움과 지속성 부재 언급, 사업 지속 참여 유도를 위한 제안.
최00 교수	콘텐츠 지원사업에서 참여기업들이 사업계획서 작성, 결과보고서 작성에 어려움을 겪고 있음. 지원사업 사전예고 제도를 도입해 기업들의 사업을 준비시간을 확보하도록 하는 노력 필요. 기업들이 개발한 콘텐츠에 대한 지속적 지원을 통해 사업을 더욱 고도화 할 수 있도록 지원하는 제도 필요.	사업 실행 기간 부족 문제해결을 위한 지원사업 사전예고 제도 필요.

③ 결론 단계

- 결론 단계의 질문은 추가적인 의견을 묻는 것이었음.
- 부처 /부처 간 협업의 부족함을 재강조하며, 콘텐츠산업 발전을 위해 개별 부처의 협의 체계 마련 강조.
- 도 차원에서의 지방자치단체 간 협력 강화를 제안함.
- 장기적인 관점에서 기업 지원센터를 출발로 삼아 다양한 센터를 구축하고, 강원 콘텐츠산업 진흥원 설립 필요.
- 강원도 내 콘텐츠관련 학과 부족 문제 언급, 인력 양성을 위한 노력 필요.

〈표 4-12〉 FGI 추가 의견 결과

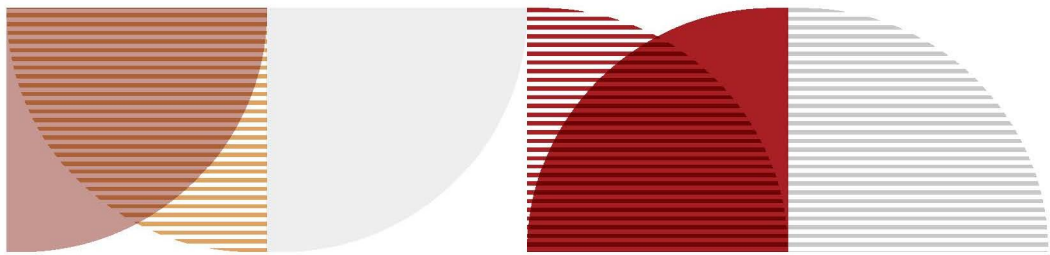
참석자	요약내용	핵심내용
김00 팀장	현장에서의 경험을 토대로, 지역의 유관기관 간 협력 및 업무 소통의 어려움을 겪음. 현재 도의 문화예술과 기업 지원 부서 간 업무 간의 칸막이가 있어 실질적인 교류가 부족. 유관기관들도 비슷한 지원사업을 시행하고 있어, 기관 간 업무 조정과 콘텐츠산업기업 리스트업을 통한 체계적 기업 지원, 기관 간 협력 강화 필요.	유관기관 간 협력 및 업무 소통의 어려움 강조, 기관 간 유사 지원사업 문제 지적, 콘텐츠 산업기업 리스트업을 통한 체계적 기업 지원, 기관 간 협력 강화 필요.
윤00 교수	강원문화재단이 거점기관으로 지정되어 업무를 수행하고 있으나, 부족한 인력과 시설로 인해 충분한 지원에 한함도 차원에서 지방자치단체 간 협력 강화할 수 있도록 여건 마련 필요.	거점기관 부족한 인력과 시설 문제 지적, 도 차원에서의 지방자치단체 간 협력 강조.
최00 교수	콘텐츠기업 지원센터 구축을 통해 콘텐츠기업 지원을 체계화하고, 콘텐츠산업 기반육성부터 전반적 업무를 책임질 수 있는 강원콘텐츠산업진흥원을 만들 필요가 있음.	콘텐츠기업 지원센터 구축을 통해 콘텐츠기업 지원을 체계화하고, 콘텐츠산업 기반육성부터 전반적 업무를 책임질 수 있는 강원콘텐츠산업진흥원 설립 필요
최00 주무관	강원도는 다른 지역에 비해 콘텐츠산업 관련 학과, 학생 수가 현저히 부족함. 콘텐츠산업 관련 인력 양성을 위한 노력 필요.	강원도 내 게임(콘텐츠) 관련 학과 부족 문제 언급, 인력 양성을 위한 노력 필요.

□ FGI 요약

- 현재 강/현재 강원도의 콘텐츠산업은 콘텐츠산업 지원체계 미흡, 수용 가능한 기업의 부족, 지원사업 운영방식의 복잡함(예산 사용, 행정 절차)등의 어려움이 지속되고 있음.
- 특화콘텐츠 분야에 대한 명확한 방향 설정이 필요하며, 지역 특성과 자원을 적극적으로 활용할 방안을 찾을 필요가 있음.
- 콘텐츠산업, 문화, 기업 지원 관련 부서들의 협력이 절실히 필요하며, 현재의 산업 지원 주기가 짧아 지속적인 참여와 계획수립이 어렵다는 문제를 해결하기 위해 중앙 차원에서 역할과 권한을 명확히 조정하고, 제도적인 측면에서보다 효율적인 지원이 필요.
- 콘텐츠산업 육성을 위한 거점기관의 어려움과 한계를 극복하기 위해선 거점기관 권한 강화, 지방자치단체 간 협력 강화 등 다양한 전략이 필요할 것이며, 콘텐츠산업의 지속적인 발전과 효과적인 지원체계를 구축하는 데에 중점이 필요할 것임.
- 인력 양성을 위해 대학과 지방자치단체, 기업 등 간의 협력을 강화하고, 대학 인프라를 적극적으로 활용하기 위한 체계를 구축하는 것 또한 중요함.
- 지원/콘텐츠산업의 활성화는 지역 경제와 일자리 창출에 도움이 되니, 강원도의 자연환경 등을 통한 차별화된 관광 콘텐츠개발 및 지역 특성을 홍보하는 것을 고려 필요.

5장

**강원특별자치도 콘텐츠산업
관련 지원사업 개선 및 발전전략**

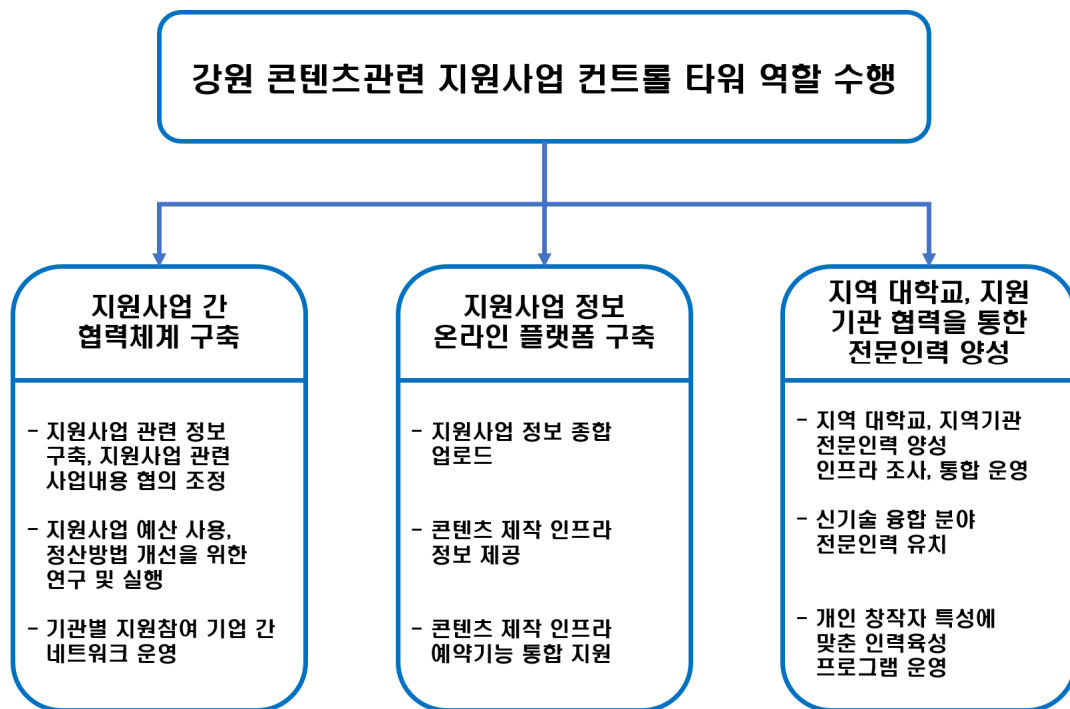


강원 콘텐츠산업 관련 지원사업
성과분석 및 고도화 전략수립 연구

제5장. 강원특별자치도 콘텐츠지원(보조)사업 개선 및 발전전략

1. 강원특별자치도 콘텐츠산업 발전을 위한 지원사업 전략

1) 강원 콘텐츠산업 지역 거점기관의 지원사업 운영전략



〈그림 5-1〉 강원 콘텐츠산업 지역 거점기관의 지원사업 운영전략

□ 콘텐츠산업 관련 지원사업 간 협력체계 구축

- 본 조사에서 콘텐츠산업 관련 지원사업을 수행하고 있다고 응답한 지방자치단체 및 유관기관은 10개 기관, 지원사업은 30개 사업으로 나타남. 현재 시행되는 지원사업이 각 기관, 지방자치단체별로 운영되어, 강원도 차원의 종합적 지원 방향을 세우지 못하고 각개 약진 하는 방식으로 수행되고 있음.
- 각 기관은 강원 콘텐츠산업 관련 지원사업에 관한 정보와 자료 부족으로 종합적 시야를 가지고 지원사업을 기획하는 데 어려움이 있음. 이는 현장에 필요한 지원사업의 공백과 비슷한 지원사업의 중복으로 나타남.

- 콘텐츠 창작자의 사업경력에 따라 필요한 지원에 차이가 있으므로, 이에 따른 맞춤형 지원 필요. 기관별 역할 분담을 통한 강원도 차원의 체계적 지원체계 구축 필요.
- 유관기관 연계를 통해, 기관에서 지원하는 콘텐츠기업 간 정보교류 연계 지원도 함께 시행하여, 기업 간 상호학습을 통한 시너지 형성 필요.
- 유관기관 협력체계 구축을 통한 업무의 협의 조정, 체계적 지원 필요.

□ 지원사업 정보 접근성 향상을 위한 지원사업 정보 온라인 플랫폼 구축

- 콘텐츠산업 관련 지원사업을 수행하는 지원기관별로 지원사업을 공지하고 운영하면서, 정보가 분산돼 있어 기업의 정보 접근성이 떨어짐.
- 지원사업을 한 곳에서 확인할 수 있는 온라인 플랫폼 구축을 통한 정보 접근성을 높이고, 지원사업의 연계성을 높이는 방안 필요.
- 콘텐츠 생산을 위한 지역 인프라 활용 접근성 향상을 위한 인프라 정보제공, 예약기능 통합 지원 필요.

□ 지역 대학교, 지원기관과 협력을 통한 전문인력 양성

- 강원도 소재 콘텐츠기업은 168개 기업으로 타 시도와 비교하면 부족함 (표 5-1. 지역별 콘텐츠 사업체 수 현황 참조). 지역의 대학교, 지역 유관기관과 협력을 통한 전문인력 양성 필요. 지역의 대학교, 지역 유관기관의 전문인력 인프라 조사, 통합 운영 필요.
- 콘텐츠기업의 경쟁력 강화를 위해 신기술 융합 분야 등에 대한 전문인력을 유치하고 콘텐츠 기업이 이들의 지원받을 수 있는 환경 조성.
- 개인 창작자의 다양한 특성에 맞춘 인력육성 지원 필요.

〈표 5-1〉 지역별 콘텐츠 사업체 수 현황

(단위 : 개)

지역	합계	만화	음악	게임	영화	애니메이션	방송	캐릭터	지식정보	콘텐츠솔루션
전체	5,242	115	805	622	226	161	239	599	1,693	782
부산	445	6	50	51	20	14	22	61	159	62
대구	299	2	48	34	7	3	16	32	104	53
인천	270	6	34	19	11	6	13	52	88	41
광주	235	17	32	15	8	24	9	25	82	23
대전	294	5	29	19	2	4	10	21	128	76
울산	98	2	16	4	-	2	7	12	41	14
경기	2,378	65	383	403	146	67	72	280	608	354
강원	168	2	38	5	3	10	18	17	53	22
충북	133	-	18	8	4	2	10	14	55	22
충남 (세종)	156	-	29	9	5	7	8	16	65	17
전북	166	-	25	18	7	1	16	22	60	17
전남	103	-	11	9	4	7	6	10	42	14
경북	211	4	32	16	2	3	12	11	105	26
경남	174	-	46	4	4	5	9	13	65	28
제주	112	6	14	8	3	6	11	13	38	13

출처: 2022 지역 콘텐츠기업 현황 및 창작자 실태조사 보고서(한국콘텐츠진흥원, 2022)

□ 지원사업의 예산사용, 정산방법 개선

- 지원사업의 행정 절차와 요구 사항이 복잡하고, 지원예산 사용 및 정산방법이 까다로워 기업 및 개인 창작자들이 지원사업을 수행하는 데 어려움을 겪고 있어, 지원예산 사용의 편의성 확보 필요. 지원사업 정산에 관한 컨설팅지원 필요. 지원예산 사용의 편의성 확보는 한국콘텐츠진흥원 등 상위 기관의 지원제도 개선이 선행되어야 해결 가능.
- 1년 단위 지원사업은 사업 주기가 짧아 심도 있는 콘텐츠개발에 어려움이 있음. 사업이 종료 되면 다음 연도에 같은 기업이 해당 사업의 업그레이드 버전의 사업을 지원받기 위해 유사한 사업계획을 다시 제출, 선정과정을 거쳐야 하는 번거로움이 있음. 사업의 연속성 확보를 위한 지속지원 필요.
- 지원사업 공고 기간, 사업수행 기간이 짧아 지원사업을 통해 개발된 콘텐츠의 고도화에 어려움이 있음. 지원사업 사전예고 제도를 도입해 기업들의 사업을 준비시간을 확보하도록 하는 노력 필요.

2) 신규 지원사업 기획 및 운영 방향

- 본 조사결과 한국콘텐츠진흥원의 2023년도 139개 지원사업 중 강원도에서 시행하는 지원하는 사업은 16개, 지원하지 않는 것으로 나타난 사업은 123개로 확인됨. 이 중 27개의 지원사업 신규 도입 필요.

〈표 5-2〉 2023 한국콘텐츠진흥원 지원사업 중 강원도 도입 필요 지원사업

연번	본부	팀	지원사업명
1	문화체육관광기술진흥센터(R&D)	연구개발사업팀	관광서비스 혁신성장 연구개발 (R&D)
2			문화체육관광 연구개발 사업화 촉진 프로그램 운영
3	기업인재양성본부	기업육성팀	글로벌 진출 지원
4		교육운영팀	콘텐츠 현업인 재교육
5			사이버콘텐츠아카데미
6	대중문화본부	만화스토리산업팀	대한민국 스토리 공모대전
7			신진 스토리 작가 육성지원
8			우수 스토리 매칭 제작지원
9		캐릭터라이선싱 산업팀	신규 캐릭터 IP 개발 지원
10			캐릭터 IP 상품 유통 테스트베드
11	방송영상본부	방송산업팀	방송영상콘텐츠 기획안 공모
12			방송영상콘텐츠 기획개발 랩 운영지원
13			방송영상콘텐츠 후반제작지원
14		애니메이션산업팀	IP활용 애니메이션 제작지원
15			독립 애니메이션 제작지원
16			파일럿제작지원 및 피칭 쇼케이스 개최
17			애니메이션 기획개발 공모전
18			애니메이션 기획프로듀서 육성
19			애니메이션 현장전문인력 양성
20		사회적가치추진단	콘텐츠 공정상생 환경조성
21			콘텐츠 일자리체질개선 프로그램 운영
22			콘텐츠분쟁해결지원
23	지역콘텐츠진흥단	지역콘텐츠진흥단	지역 공공 캐릭터 활성화 지원사업
24	콘텐츠금융지원단	콘텐츠금융지원단	콘텐츠기업 투융자 기반 조성
25	해외사업지원단	해외사업지원단	콘텐츠 해외진출 종합 컨설팅 지원
26			맞춤형 기반 해외 심층정보제공
27			콘텐츠 해외시장 개척 지원

□ 로컬크리에이터 양성 강화

- 강원에 특화된 콘텐츠를 개발하고 사업화하는 로컬크리에이터 양성을 강화하여 콘텐츠산업을 활성화하는 노력 필요.
- 지역 특성을 살린 로컬콘텐츠 생산하고, 소비자들이 강원도 현지로 와서 체류하며, 체험하도록 하는 방식으로 접근 필요.

□ 콘텐츠산업 기술 발전을 위한 지원, 콘텐츠 보호를 위한 지원

- VR, 메타버스 등 가상현실 구현, 영상 게임 등의 디지털콘텐츠를 제작하는 도구, 디지털콘텐츠 보호 솔루션, 콘텐츠 저장과 검색 도구와 같은 콘텐츠산업 기술 발전, 콘텐츠 보호에 필요한 지원 강화.

□ 강원콘텐츠기업 지원센터 설치

- 지역 소재 콘텐츠기업 대상 입주 지원, 제작지원, 사업화 지원을 통해 지역 콘텐츠 일자리 창출 및 콘텐츠 창업 생태계 조성을 담당하는 ‘강원콘텐츠기업 지원센터’를 설치하여, 콘텐츠기업에 대한 체계적 지원 필요. (현재 인천, 충남, 대전, 전북, 대구, 경북, 울산, 경남, 전남 콘텐츠산 기업 지원센터 운영 중)
- 강원콘텐츠기업 지원센터를 통해 지역 특성과 강원 콘텐츠기업 현황에 따른 맞춤형 지원 필요.

3) 콘텐츠산업 전략적 집중육성 분야

□ 게임산업, 지식정보, 영화, 콘텐츠솔루션

- 본 조사에서 콘텐츠사업 관련 지원사업 담당자에게 강원특별자치도 전략적 집중육성 분야를 묻는 설문 23.7%의 응답자가 ‘게임’이라고 응답하였으며, ‘지식정보’ 13.2%, ‘영화’ 10.5%, ‘콘텐츠솔루션’ 10.5% 등의 순으로 나타남.
- 전략적 집중육성 분야를 게임산업으로 꼽은 이유는, 게임산업이 고부가가치 문화사업이며, 게임산업 콘텐츠의 다양성과 풍부한 활용 가능성, 전체 콘텐츠산업 중 게임산업이 차지하는 비중이 점점 증가하고 있으며, 게임산업은 인프라 집약적 사업이 아니라 인프라가 부족한 강원도에 적합하다는 의견이 제시됨.
- 지식정보, 영화, 콘텐츠솔루션 응답의 이유는, 수도권과 거리상의 이점으로 영화 등 영상제작 로케이션에 적합하며, 각종 영상제작 시 CG 등 후반부 작업 중요도 증가에 따라 지식정보 관련 산업 추진 필요하고, 공적 지원으로 성과가 날 수 있는 분야이며, 기존에 구축된 인프라 활용이 필요하다는 의견이 제시됨.

□ 콘텐츠산업 관련 IP 개발 투자, 기업 활용 프로세스 구축

- 본 연구의 전문가 FGI 결과, 콘텐츠 생산의 기반이 되는 IP(지적 재산권) 개발에 투자하고, 강원도에서 개발한 IP를 기업에 무상 또는 유상으로 사용 권한을 부여해 지역 기업들이 '이야기'와 기술을 활용할 수 있도록 하는 프로세스 구축이 필요하다는 의견이 높았음.
- 또한, 개발된 원천 IP를 기반으로 한 2차 콘텐츠 기획, 제작지원 필요.

□ 향후 시장규모가 커질 분야(지식정보, 방송) 집중육성

- 한국콘텐츠진흥원 발간 '2022 해외 콘텐츠시장 분석'에 따르면, 향후 지식정보, 방송, 광고, 출판, 게임 순으로 각 영역이 가파르게 상승할 것으로 예측함. 따라서 강원도는 이 부분에 대한 집중 투자 검토 필요.

〈표 5-3〉 세계 콘텐츠시장 규모 및 전망, 2017-2026

[단위 : 억 달러, %]

구분	2017	2018	2019	2020	2021p	2022	2023	2024	2025	2026	2021-2026 CAGR
출판	2,616	2,574	2,530	2,270	2,343	2,336	2,318	2,303	2,289	2,276	-0.58
만화	79	83	94	108	126	135	144	152	160	169	6.09
음악	464	492	522	355	453	586	638	667	689	703	9.19
게임	1,150	1,333	1,559	1,893	2,063	2,281	2,497	2,712	2,928	3,142	8.78
영화	394	409	424	118	215	358	437	458	477	496	18.2
애니메이션	51	48	82	15	20	24	28	33	39	47	18.68
방송	4,265	4,335	4,329	4,222	4,456	4,547	4,605	4,689	4,732	4,782	1.42
광고	4,980	5,406	5,790	5,665	6,906	7,642	8,203	8,698	9,089	9,422	6.41
지식정보	7,311	7,727	8,167	8,197	8,659	9,192	9,652	10,078	10,483	10,887	4.69
캐릭터 라이선스	2,472	2,564	2,679	2,558	2,902	3,134	3,305	3,450	3,572	3,684	4.89
산술합계	23,782	24,973		25,401	28,143	30,235	31,825	33,239	34,457	35,610	4.82
합계	20,583	21,759		22,612	25,138	27,141	28,700	30,058	31,253	32,380	5.19

*러시아, 베트남은 산술방식 차이로 집계에서 제외

출처: 2022해외 콘텐츠시장 분석(한국콘텐츠진흥원, 2022)

□ 강원도 자연환경을 활용한 콘텐츠개발

- 강원도의 산과 강 등의 자연환경은 다른 시·도와 차별화된 매력을 가짐. 이를 적극적으로 활용하여 강원도 자연환경을 활용한 콘텐츠개발과 국제적으로 홍보 필요. 강원도 지역 특성을 활용한 콘텐츠를 강원도에 와서 체험할 수 있는 체험형 홍보 행사 개최 필요.

2. 강원특별자치도 콘텐츠산업 발전을 위한 필수제도

콘텐츠산업의 활성화는 지역 경제 활성화, 일자리 창출이라는 성과로 연결됨으로 강원도 콘텐츠 산업 활성화를 위한 구체적인 목표와 전략수립이 필요함. 강원도 지역 특성과 자원을 활용한 차별화 된 콘텐츠산업 육성 필요. 미래 성장 가능한 지역 콘텐츠산업 육성을 위해 중장기 발전계획수립 필요.

1) 필수제도

□ (조례개정) 콘텐츠산업의 진흥 정책 수립·시행에 관한 도지사의 책임 명시

- 각 지방자치단체는 콘텐츠산업진흥을 위해 문화콘텐츠산업진흥 조례를 제정하여 콘텐츠산업진흥 정책을 시행하고 있음. 강원특별자치도는 문화콘텐츠산업진흥 조례를 제정하여 정책을 시행하고 있으나, ‘콘텐츠산업의 진흥에 필요한 정책 수립·시행에 관한 도지사의 책임’이 명시되지 않아 부족함이 있음. 강원특별자치도 콘텐츠산업의 진흥에 필요한 정책 수립·시행에 관한 도지사의 책임을 명시하는 내용을 포함하는 조례개정 필요.

〈표 5-4〉 콘텐츠산업 진흥 정책 수립·시행에 관한 도지사의 책임 조항 현황

강원특별자치도	경기도	서울특별시	대구광역시
해당 조항 없음	제2조의2(도지사의 책임) ① 경기도지사(이하 “도지사”라 한다)는 콘텐츠산업의 진흥에 필요한 정책을 수립·시행해야 한다. ② 도지사는 콘텐츠제작 및 창업 활성화 지원, 중소 콘텐츠사업자 특별 지원, 콘텐츠산업의 해외진출 지원 등 콘텐츠산업 진흥을 위해 노력해야 한다.	제3조(책무) ① 시장은 문화 콘텐츠산업 육성 및 지원을 위한 기반을 조성하고 이를 위한 시책을 적극적으로 발굴·추진하여야 한다.	제3조(문화산업정책 수립 등) ① 대구광역시장(이하 “시장”이라 한다)은 문화콘텐츠산업의 진흥을 위하여 필요한 정책을 수립·시행하여야 한다.

출처: 각 지방자치단체 ‘문화콘텐츠산업 진흥 조례’ 발췌

□ (조례개정) 콘텐츠산업 중·장기 기본계획수립에 관한 도지사의 책임 명시

- 강원특별자치도 문화콘텐츠산업진흥 조례에 단체장의 중·장기 기본계획수립에 대해 ‘문화콘텐츠 산업의 진흥에 관한 기본적이고 종합적인 중·장기 기본계획을 수립·시행한다.’라고 명시되어 있으나, 현재 강원도는 중·장기 기본계획이 수립되지 않았음. 이를 개선하기 위해 강원특별자치도 문화콘텐츠산업 진흥 조례개정 필요. 또한, 중·장기 기본계획수립 시, 중·장기 기본 계획에 소요예산을 명시하여 예산투여를 통한 책임성 있는 지원이 필요.

〈표 5-5〉 문화콘텐츠산업의 중·장기 기본계획수립에 관한 도지사의 책임 조항 현황

강원특별자치도	경기도	경상남도	제주특별자치도
제3조(문화콘텐츠산업의 중·장기 기본계획수립 등) ① 강원특별자치도지사(이하 “도지사”라 한다)는 문화콘텐츠산업의 진흥에 관한 기본적이고 종합적인 중·장기 기본계획을 수립·시행한다.	제3조(문화콘텐츠산업의 중·장기 기본계획수립 등) ① 도지사는 문화콘텐츠산업의 진흥에 관한 기본적이고 종합적인 중·장기 기본계획을 수립·시행한다.	제4조(기본계획의 수립·시행 등) ① 경상남도지사(이하 “도지사”라 한다)는 문화콘텐츠산업 발전의 기반을 조성하고 경쟁력을 강화하기 위하여 경상남도 문화콘텐츠산업 육성 기본계획(이하 “기본계획”이라 한다)을 5년마다 수립·시행하여야 한다.	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.

출처: 각 지방자치단체 ‘문화콘텐츠산업 진흥 조례’ 발췌

□ (조례개정) 임기가 보장된 자문위원회 구성 명시

- 강원특별자치도 문화콘텐츠산업진흥 조례에 콘텐츠산업의 진흥을 위한 자문위원회 구성에 관한 사항이 명시되어있으나 자문위원회 위원의 임기가 없이 자문회의 종료와 함께 위촉을 해제하게 되어있음. 경상남도, 제주특별자치도와 같이 위원의 임기를 보장하여, 자문의 지속성, 책임성 강화 필요.

〈표 5-6〉 콘텐츠산업의 진흥을 위한 자문위원회 구성조항 현황

강원특별자치도	경기도	경상남도	제주특별자치도
제15조(문화콘텐츠산업진흥위원회 설치 및 기능) 도지사는 문화콘텐츠산업의 진흥에 관한 다음 각 호의 사항을 자문하기 위하여 강원특별자치도 문화콘텐츠산업진흥위원회(이하 “위원회”라 한다)를 둘 수 있다. 제16조(구성) ⑤ 위원회의 위원은 회의 개최 시 마다 도지사가 위촉하고 해당 회의 종료와 동시에 위촉 해제된다.	제12조(자문위원회의 설치 및 기능) ① 도지사는 문화산업 진흥에 관한 중요시책의 자문에 응하기 위하여 필요하다고 인정하는 경우 경기도 문화콘텐츠산업 진흥위원회(이하 “위원회”라 한다)를 둘 수 있다. 제13조(구성) ④ 위원회의 위원은 회의 개최시 마다 도지사가 위촉하고 해당 회의 종료와 함께 자동 위촉 해제된다.	제14조(위원회의 설치 및 기능) 도지사는 문화콘텐츠산업 육성에 관한 다음 각 호의 사항을 심의하거나 도지사의 자문에 응하기 위하여 경상남도 문화콘텐츠산업 육성위원회(이하 “위원회”라 한다)를 설치할 수 있다. 제16조(위원회의 임기) ① 위촉직 위원의 임기는 2년으로 하며, 한 차례만 연임할 수 있다.	제14조(위원회 구성) ① 위원회는 위원장과 부위원장 각 1명을 포함한 15명 이내의 위원으로 구성한다. 제15조(임기) 위촉위원의 임기는 2년으로 한다. 다만, 위원 중 공무원이 아닌 위원의 사임 등으로 인하여 새로 위촉된 위원의 임기는 전임위원 임기의 남은 기간으로 한다.

출처: 각 지방자치단체 ‘문화콘텐츠산업 진흥 조례’ 발췌

□ 콘텐츠산업 관련 부서 간 협의·조정기구 도입

- 콘텐츠산업 관련 부서는 기업지원부서, 문화 관련 부서가 있으나, 부서 간 칸막이로 종합적 지원이 어려움. 각 부서가 콘텐츠산업 지원을 위해 필요한 사항을 협의 조정할 수 있도록 하는 행정 차원의 협의·조정기구 도입 필요.

□ 콘텐츠산업 성과측적 및 성과제시 필요

- 콘텐츠산업 중요성을 행정, 유관기관이 인식하려면, 콘텐츠산업의 성과정리를 통해 성과를 제시하고 홍보하는 것이 중요함.
- 본 연구의 성과 조사결과 ‘콘텐츠기업에 직접 예산을 지원하는 기관 및 지방자치단체’ 8곳 중, 지원사업 참여기업의 성과를 측정하는 기관 및 지방자치단체는 6개였음. 본 연구에서 제시한 성과측정 지표에 따라 성과의 지속 취합, 제시 필요.

□ 콘텐츠산업 거점기관 권한 강화 제도기반 구축

- 강원문화재단은 콘텐츠산업 거점기관으로 지정되어 활동하고 있으나, 예산, 권한, 인력 부족으로 거점기관의 역할에 역부족인 상황임. 거점기관이 유관기관의 업무 협의 조정을 통해 중복 지원을 줄이고, 홍보 및 연계성을 강화하는 등의 통합적 지원체계를 구축해야 함. 이를 위해 강원문화재단의 권한을 강화하는 제도기반 구축 필요.

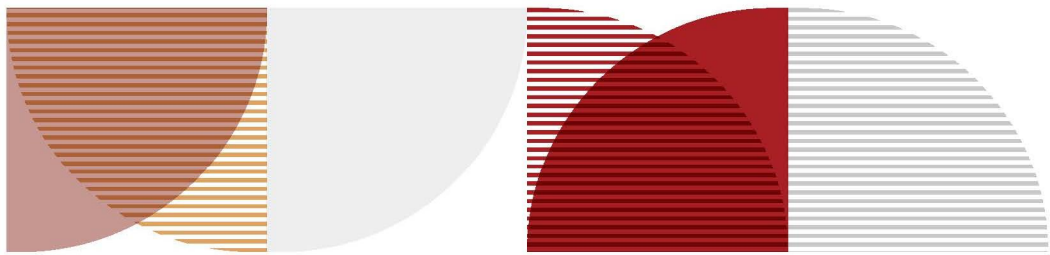
〈표 5-7〉 지역 거점기관 권한에 관한 조례 현황

강원문화재단 설립 및 운영에 관한 조례	경남문화예술진흥원 설립 및 운영에 관한 조례
제1조(목적)이 조례는 강원도 지역문화예술의 진흥과도민의 자율적인 문화예술 활동의 진작을 위해 「지역문화진흥법」제19조에 따라 강원문화재단의 설립 및 운영에 필요한 사항을 규정함을 목적으로 한다.	제1조(목적)이 조례는 창조적 문화예술 활동 지원과 지역 문화예술의 진흥을 기하고 문화콘텐츠 개발과 영상산업 육성 지원을 위한 경남문화예술진흥원의 설립·운영에 관하여 필요한 사항을 규정함을 목적으로 한다.
제3조(사업) 재단은 다음 각 호의 사업을 수행한다. 1. 지역문화진흥을 위한 사업의 개발, 추진 및 지원 2. 지역문화 관련 정책 개발 지원과 자문 3. 지역문화전문 인력의 양성 및 지원 4. 지역문화예술단체 지원 및 활성화 사업 5. 지역문화 협력 및 연계·교류 및 연구사업 6. 지역문화예술에 관한 교육 및 연구사업 7. 지역문화예술인 복지증진 사업 8. 그 밖에 지역문화진흥을 위하여 필요하다고 인정하는 사업	제3조(사업) 진흥원은 다음 각 호의 사업을 수행한다. 1. 문화예술 창작·보급 및 문화예술 활동 지원 2. 문화예술 교육 및 진흥 정책 개발 연구 3. 도민의 문화향유 기회 확대 및 문화예술분야 국내·외 교류 4. 전통문화 전승과 문화유산 발굴·보존 및 활용 5. 문화산업 기반 조성 및 육성 사업 지원 6. 문화콘텐츠산업의 지원·교류 및 협력 7. 영상물의 창작·제작 및 촬영 지원과 영상산업 육성 지원 8. 도사(道史)편찬위원회 업무 지원 9. 그 밖에 문화예술 진흥을 위하여 도지사가 위탁하는 사업

[참고문헌]

- 2021 기준 콘텐츠산업조사(문화체육관광부·한국콘텐츠진흥원, 2022)
- 2022 콘텐츠산업백서(문화체육관광부·한국콘텐츠진흥원, 2022)
- 2023 한국콘텐츠진흥원 지원사업 설명회 자료집(문화체육관광부·한국콘텐츠진흥원, 2023)
- 2023 지역 콘텐츠기업 현황 및 창작자 실태조사 보고서(한국콘텐츠진흥원, 2022)
- 2023~2027 경기도 콘텐츠산업 진흥 중장기 기본계획(경기도 콘텐츠산업과, 2023 06)
- 2022 경기콘텐츠진흥원 사업설명회 자료집(경기콘텐츠진흥원, 2022)
- 2019 경남 문화콘텐츠산업 육성 기본계획수립연구(경남문화예술진흥원, 2019)
- 2022 경남문화예술진흥원 연차보고서(경남문화예술진흥원, 2022)
- 제3차 제주특별자치도 문화예술진흥계획(제주특별자치도, 2022)
- 2022년도 제주영상·문화산업진흥원 사업 안내(제주영상·문화산업진흥원, 2022)
- 2022 해외 콘텐츠시장 분석(한국콘텐츠진흥원, 2022)
- 강원 콘텐츠산업 중장기 발전계획수립 연구용역(강원영상위원회, 2022)
- 2022 강원문화재단 경영전략(강원문화재단, 2022)

부록



강원 콘텐츠산업 관련 지원사업
성과분석 및 고도화 전략수립 연구

설문1. 강원특별자치도 콘텐츠산업 관련 지원(보조)사업 현황분석

(2021년도, 2022년도 각각 작성)

구 분	조 사 내 용
1. 응답 기관 정보	- 기관명
	- 기관 소재지
	- 콘텐츠산업(관련)지원 담당 부서명
	- 담당자(응답자) 이름 ()
	- 담당자(응답자) 연락처 (전화:) (이메일:)
2. 지원사업 명	
3. 2번 문항 응답의 지원 목적 (총 11개) *중복응답 가능	① (콘텐츠산업 성장기반 조성) 콘텐츠 창작 활성화 지원_콘텐츠 발굴 및 콘텐츠제작지원 ② (콘텐츠산업 성장기반 조성) 콘텐츠 창업 활성화 지원 ③ (콘텐츠산업 성장기반 조성) 콘텐츠 창의인재 양성 ④ (콘텐츠산업 성장기반 조성) 콘텐츠제작 인프라 지원(시설 및 제작장비 지원 등) ⑤ (콘텐츠산업 성장기반 조성) 콘텐츠산업 활성화를 위한 연구 (추가문항) ⑥ (신기술융합콘텐츠산업 육성) 신기술융합콘텐츠제작, 사업화 지원, 신기술융합콘텐츠 인프라 구축, 메타버스 콘텐츠제작지원 ⑦ (지역 거버넌스 운영) 지역 기관 간 네트워크, 지역 기관과 지역 콘텐츠기업과의 네트워크, 지방자치단체와 기관 간의 네트워크 ⑧ (콘텐츠산업 기업 금융 지원) 모태펀드 운영, 콘텐츠 가치평가 연계 정책금융 지원, 문화산업 완성보증제도 운영, 콘텐츠기업 자금조달 및 투자유치지원 등 ⑨ (문화기술(CT) 육성) 문화기술(CT) 전략수립, 연구개발, 전문인력 양성, 사업화 촉진 * Culture Technology(CT, 문화기술)란 문화상품의 부가가치를 높이기 위해 소용되는 모든 형태의 유무형적 기술. ⑩ (공정한 콘텐츠산업 생태계 조성) 콘텐츠 분쟁 해결 지원- 이용자 보호, 저작권 보호 및 저작물 이용 활성화 등 ⑪ (글로벌 시장 진출 확대 지원) 콘텐츠 해외 시장 진출 확산을 위한 지원

* 문화체육관광부·한국콘텐츠진흥원, 2022 콘텐츠산업백서, '2022년도 콘텐츠산업 진흥 추진성과' 사업 구분방식 토대 재 구성. 지원사업의 성과(목적) 중심 분류

구분	조 사 내 용
4. 2번 문항 응답의 지원 콘텐츠 장르 (13개) *중복응답 가능	① 출판산업 ② 만화산업 ③ 음악산업 ④ 영화산업 ⑤ 게임산업 ⑥ 애니메이션산업 ⑦ 방송산업 ⑧ 광고산업 ⑨ 캐릭터산업] ⑩ 지식정보산업(e-learning 기획· 서비스, VR, 메타버스 등 가상현실 등) ⑪ 콘텐츠솔루션산업(영상 게임 등의 디지털콘텐츠를 제작하는 도구, 디지털콘텐츠 보호 솔루션, 콘텐츠 저장과 검색 도구 등) ⑫ 공연산업 ⑬ 장르(분야)를 특정하지 않은 '이야기산업(이야기 개발)'
5. 2번 문항 응답의 지원사업 예산	- 금액 - 예산출처 ① 국비 ② 시비 ③ 도비 ④ 기관 자체 예산 ⑤ 기타()
6. 2번 문항 응답의 지원사업 목표	
7. 2번 문항 응답의 지원사업 성과지표	
8. 2번 문항 응답의 지원사업 성과	- 정량 - 정성
9. 2번 문항 응답의 지원사업 성과	- 지원사업은 콘텐츠관련 기업에 직접적 예산이 지원되는 사업입니까? ① 예 ② 아니오 - 지원사업의 '참여기업의 성과'에 관한 데이터를 별도로 수집하고 있습니까? (지원사업을 통해 발생한 '일자리 창출 수', '지식 재산권 수' 등) ① 예 ② 아니오

설문2. 콘텐츠산업 관련 지원(보조)사업 지원사업 참여기업 성과

(2021년도, 2022년도 각각 작성)

구 분	조 사 내 용
1. 참여기업 현황	참여기업명
	참여기업 조직형태 ① 개인사업체 ② 회사법인 ③ 회사 이외 법인 ④ 비법인단체
	소재지 (ex.강원도 춘천시)
	종사자 수
	설립연도
2. 지원사업 참여 현황 ※응답금액 (단위/천원)	지원사업명
	지원사업참여 연도 ① 2021년도 ② 2022년도
	기업의 지원과제명
	지원 과제에 대한 지원금 금액(단위/천원)
	지원사업을 통해 제작된 콘텐츠 장르 ① 출판산업 ② 만화산업 ③ 음악산업 ④ 영화산업 ⑤ 게임산업 ⑥ 애니메이션산업 ⑦ 방송산업 ⑧ 광고산업 ⑨ 캐릭터산업] ⑩ 지식정보산업(e-learning 기획· 서비스, VR, 메타버스 등 가상현실 등) ⑪ 콘텐츠솔루션산업(영상 게임 등의 디지털콘텐츠를 제작하는 도구, 디지털콘텐츠 보호 솔루션, 콘텐츠 저장과 검색 도구 등) ⑫ 공연산업 ⑬ 장르(분야)를 특정하지 않은 '이야기산업(이야기 개발)'
	지원사업을 통해 제작된 콘텐츠 서비스 유지 여부(지원사업 1년 후) ① 유지함 ② 유지하지 않음 ③ 관련 정보 없음
	지원사업을 통해 발생한 매출액 (지원사업 수행 해당연도) ① 있음 / 금액 () ② 없음 ③ 관련 정보 없음
	지원사업을 통해 발생한 수출액(지원사업 수행 해당연도) ① 있음 / 금액 (천원) ② 없음 ③ 관련 정보 없음
	지원사업을 통해 발생한 일자리 창출(지원사업 수행 해당연도) ① 있음 / 인원 (명) ② 없음 ③ 관련 정보 없음
	지원사업을 통해 개발된 지식 재산권(특허, 저작권 등) ① 특허출원 ② 특허등록 ③ 저작권 ④ 상표권 ⑤ 디자인권 ⑥ 없음 ⑦ 관련 정보 없음
3. 지원사업 성과 ※응답금액 (단위/천원)	지원사업을 통해 개발된 논문게재 성과 ① 있음 /논문제목 () ② 없음 ③ 관련 정보 없음
	지원사업 참여를 통해 새롭게 개발된 네트워크 ① 있음 /네트워크를 형성한 기관, 기업, 지방자치단체명 () ② 없음 ③ 관련 정보 없음
	지원사업을 통해 제작된 콘텐츠를 활용한 후속 사업 수주 ① 있음 / 금액 () ② 없음 ③ 관련 정보 없음
	제작된 콘텐츠에 대해 후속 투자유치 ① 있음 / 금액 () ② 없음 ③ 관련 정보 없음

* '지역특화콘텐츠개발 지원사업 성과분석 및 거점기관 역할 강화 방안도출 연구용역' 토대 재구성

설문3. 강원특별자치도 콘텐츠산업 지원사업 개선 및 발전전략 도출을 위한 조사

안녕하십니까?

강원문화재단과 한림대학교 산학협력단은 '강원 콘텐츠산업 관련 지원사업 성과분석 및 고도화 전략 수립 연구'를 위한 기초자료로 활용 하기위해 강원특별자치도 및 기초지방자치단체, 도내 유관기관을 대상으로 '강원 콘텐츠산업 관련 지원사업 개선 및 발전전략 도출을 위한 의견조사' 조사를 진행하고 있습니다. 바쁘시고 번거로우시겠지만, 강원 콘텐츠산업의 발전을 위해서 본 설문에 협조하여 주시면 대단히 감사하겠습니다.

2023년 11월

- ▶ 조사주관: 강원문화재단 강원영상위원회 콘텐츠산업팀
- ▶ 조사기관 : 한림대학교 산학협력단

[콘텐츠산업이란?]

〈BTS〉의 음악, 영화〈오징어 게임〉과 같은

"경제적 부가가치를 창출하는 콘텐츠 또는 이를 제공하는 서비스(이들의 복합체를 포함한다)의 제작·유통·이용 등과 관련한 산업"을 말합니다.

문화체육관광부는 콘텐츠산업을 아래의 12개 영역으로 구분하고 있습니다.

① 출판산업 ② 만화산업 ③ 음악산업 ④ 영화산업 ⑤ 게임산업 ⑥ 애니메이션산업 ⑦ 방송산업 ⑧ 광고산업 ⑨ 캐릭터산업 ⑩ 지식정보산업(e-learning 기획·서비스, VR, 메타버스 등 가상현실 등) ⑪ 콘텐츠솔루션산업(영상 게임 등의 디지털콘텐츠를 제작하는 도구, 디지털콘텐츠 보호 솔루션, 콘텐츠 저장과 검색 도구 등) ⑫ 공연산업

※ 본 조사에서는 ⑬ 장르(분야)를 특정하지 않은 '이야기산업(이야기 개발)'을 포함하여 총 13개로 구분하여 조사를 진행합니다.

[콘텐츠산업지원사업이란?]

콘텐츠산업의 성장을 위해 콘텐츠를 생산하는 기업을 지원하거나, 콘텐츠제작·유통 생산 환경을 향상하기 위해 인프라를 구축하는 등의 지원사업을 말합니다.

조사표 기입요령

- 아래 각 항목별로 응답 항목에 √ 표 해주십시오.
- 응답항목 중에서 주관식 질문은 키워드 중심으로 작성해주십시오.
- 설문응답은 설문 파일에 체크하여 응답 설문을 이메일로 보내주시거나, 구글 설문에 응답해주시면 감사하겠습니다.

응답 기관 정보			
기관명		기관 소재지	
콘텐츠산업 (관련)지원 담당 부서명		담당자(응답자) 이름	
담당자(응답자) 연락처		담당자(응답자) 이메일	

Q1. 선생님께서 현재 수행하시는 '콘텐츠산업관련 지원사업' 업무를 맡으신 기간은 아래 중 어디에 해당하십니까?

- ☐ ① 6개월 미만 ☐ ② 6개월 이상 ~ 1년 미만 ☐ ③ 1년 이상 ~ 2년 미만
☐ ④ 2년 이상 ~ 5년 미만 ☐ ⑤ 5년 이상

Q2-1. 기관의 '콘텐츠산업 지원사업'중 성과가 높았던 분야 어떤 분야입니까?
(우선순위 2개 선택)

- ☐ ① 출판 ☐ ② 만화 ☐ ③ 음악 ☐ ④ 영화 ☐ ⑤ 게임 ☐ ⑥ 애니메이션
☐ ⑦ 방송 ☐ ⑧ 광고 ☐ ⑨ 캐릭터
☐ ⑩ 지식정보(e-learning 기획·서비스, VR, 메타버스 등 가상현실 등)
☐ ⑪ 콘텐츠솔루션(영상 게임 등의 디지털콘텐츠를 제작하는 도구, 디지털 콘텐츠 보호 솔루션, 콘텐츠 저장과 검색도구 등)
☐ ⑫ 공연 ☐ ⑬ 장르(분야)를 특정하지 않은 '이야기산업(이야기 개발)'

Q2-2. (2-1) 응답의 이유는 무엇입니까?

Q3. 선생님께서 ‘콘텐츠산업 지원사업’ 업무수행에서 애로사항은 어떤 것이 있으십니까?

Q4. 기관의 ‘콘텐츠산업 지원사업’ 개선을 위해 외부 지원 필요사항은 무엇입니까?

Q5-1. 강원특별자치도가 콘텐츠산업을 더욱 활성화 하기 위해, 집중육성이 필요하다고
생각하시는 분야는 다음 중 어느 분야입니까?

- ☐ ① 출판 ☐ ② 만화 ☐ ③ 음악 ☐ ④ 영화 ☐ ⑤ 게임 ☐ ⑥ 애니메이션
☐ ⑦ 방송 ☐ ⑧ 광고 ☐ ⑨ 캐릭터
☐ ⑩ 지식정보(e-learning 기획·서비스, VR, 메타버스 등 가상현실 등)
☐ ⑪ 콘텐츠솔루션(영상 게임 등의 디지털콘텐츠를 제작하는 도구, 디지털 콘텐츠 보호 솔루션, 콘텐츠
저장과 검색도구 등)
☐ ⑫ 공연

Q5-2. (5-1) 응답의 이유는 무엇입니까?

Q6. 강원특별자치도 콘텐츠산업 발전 가속을 위해 필요한 제도 어떤 것이 있을까요?

- 귀한 응답에 감사드립니다 -