



세종특별자치시  
문화예술과

---

# 세종시 문화콘텐츠 산업 중장기 발전계획 연구 연구 보고서

---

2021. 11.



# 제 출 문

본 보고서를 「세종시 문화콘텐츠 산업 중장기 발전계획」 연구  
용역 최종보고서로 제출합니다.

2021년 11월

연구수행기관 한국기업지식연구원(주)

총괄책임자 정우식 대표이사

참여연구원 <한국기업지식연구원>  
김창수 책임연구원  
심지아 책임연구원  
신성 선임연구원  
심수연 선임연구원  
정진아 선임연구원



# 목 차

<b>제 1장 연구개요</b> .....	<b>1</b>
제 1절 연구배경 및 목적 .....	3
제 2절 연구범위 .....	5
<b>제 2장 문화콘텐츠 산업 현황 및 대내외 환경 분석</b> .....	<b>7</b>
제 1절 문화콘텐츠 산업의 종류 .....	9
1. 콘텐츠산업의 범주 .....	9
2. 문화콘텐츠산업 재정의를 위한 新 트렌드 분석 .....	14
3. 문화콘텐츠산업 중점분야 재정의 .....	18
제 2절 문화콘텐츠 산업 국내·외 동향 .....	19
1. 해외 콘텐츠산업 동향 .....	19
2. 국내 콘텐츠산업 동향 .....	27
제 3절 세종시 문화콘텐츠 산업 환경분석(PEST분석) .....	40
1. 정책적 환경 분석 (Political Factor) .....	40
2. 문화기반시설 .....	49
3. 경제적 환경 분석 (Economic Factor) .....	56
4. 사회적 환경 분석 (Social Factor) .....	60
5. 기술적 환경 분석 (Technological Factor) .....	62
<b>제 3장 전문가 인터뷰</b> .....	<b>81</b>
제 1절 전문가 인터뷰 계획 .....	83
제 2절 인터뷰 결과 .....	84

## **제 4장 중장기 종합발전 계획 수립 ..... 91**

제 1절 중장기 발전방향 정립 ..... 93

1. 시사점 종합 (종합 요약) ..... 93

2. SWOT 분석 (종합 요약) ..... 94

3. 비전·전략목표 ..... 95

제 2절 주요 추진전략 및 과제 ..... 97

1. 스마트 & 뉴 콘텐츠 (창업) 플랫폼 시티 조성 ..... 97

2. '세종' 크리에이터 양성·교육 체계 마련 ..... 126

3. 산학연민 연계 '세종' 문화콘텐츠 생태계·인프라 구축 ..... 132

4. 세종시 콘텐츠산업 육성 협의체 운영 ..... 155

## **제 5장 조직운영 방안 ..... 167**

제 1절 분야별 역할 분담 체계 ..... 169

1. 문화콘텐츠 사업 추진 체계 ..... 169

제 2절 문화콘텐츠사업 추진 전담기관 구성 ..... 171

1. (1안) 세종 테크노파크 내 사업팀 확대 ..... 171

2. (2안) 신규 문화콘텐츠전담기관 조성 ..... 174

3. (3안) 세종 관광공사 신설 및 콘텐츠산업 업무 담당 방안 ..... 178

## **[별첨] 산업발전 로드맵 ..... 181**

# 표 목차

[표 1-1] 세종시 문화콘텐츠산업 전국 대비현황 .....	4
[표 2-1] UNESCO 콘텐츠산업 범주 .....	9
[표 2-2] 세계 각국의 콘텐츠산업 범주 .....	11
[표 2-3] 글로벌 콘텐츠 산업 전망(2020~2024) .....	19
[표 2-4] 미국 콘텐츠시장 규모 및 전망, 2019~2024(추정) .....	21
[표 2-5] 중국 콘텐츠시장 규모 및 전망, 2019~2024(추정) .....	23
[표 2-6] 일본 콘텐츠시장 규모 및 전망, 2019~2024(추정) .....	25
[표 2-7] 국내 게임 시장의 규모 및 전망, 2018~2022 .....	33
[표 2-8] 국내애니메이션산업현황 .....	35
[표 2-9] 세종 직업교육거점센터 주요 교육과정 .....	43
[표 2-10] 웹툰캠퍼스 공간 구성안 .....	45
[표 2-11] 로컬 크리에이터 7대 분야 .....	47
[표 2-12] 세종특별자치시 인구 현황 .....	48
[표 2-13] 세종시 문화기반시설 현황 .....	49
[표 2-14] 세종특별자치시 공공도서관 목록 .....	50
[표 2-15] 세종시 박물관 목록 .....	51
[표 2-16] 세종시 문예회관 목록 .....	52
[표 2-17] 세종시 생활문화센터 목록 .....	52
[표 2-18] 세종시 지방문화원 목록 .....	52
[표 2-19] 세종시 지방문화재단 목록 .....	52
[표 2-20] 세종 국립박물관 단계별 추진 계획 (세부내용이 변경될 수 있음) .....	54
[표 2-21] 세종시 문화콘텐츠산업 전국 대비현황 .....	56
[표 2-22] 광역시별 사업체수 현황 .....	56
[표 2-23] 기초단계별 상위 10개 지역 .....	57
[표 2-24] 세종 실감콘텐츠기업 현황 .....	58
[표 2-25] 세종 인근 실감콘텐츠기업 현황 .....	58
[표 2-26] 세종시 만화 유관기업 및 제작기업 현황 .....	59
[표 2-27] 세종시 시각 디자인기업 현황 .....	59
[표 2-28] 전국 지자체 경제성장률 .....	60
[표 2-29] 홍익대 세종캠퍼스 콘텐츠유관학과 입학정원 및 취업률 .....	62
[표 2-30] 홍익대 세종캠퍼스 그래픽/게임 콘텐츠개발 관련 보유 전문가(일부) .....	64
[표 2-31] 홍익대 세종캠퍼스 디자인 융합 관련 보유 전문가(일부) .....	65
[표 2-32] 한국영상대 콘텐츠산업 유관 전문교육 프로그램 .....	76
[표 2-33] 고려대 세종캠퍼스 학과별 졸업생 수 / 취창업 현황 (일부) .....	79
[표 3-1] 심층인터뷰 대상 및 인터뷰 수행 현황 .....	83

[표 3-2] 전문가 인터뷰 주요 결과 .....	89
[표 4-1] 세종 지역특화 콘텐츠 공모 사업 .....	100
[표 4-2] 세종시 독립영화 지원 공모 사업 .....	102
[표 4-3] 세종시 미디어 파사드 도입 목적 예시 .....	112
[표 4-4] 미디어 파사드 비용 사례조사 .....	113
[표 4-5] 단계별 지원 내용 .....	119
[표 4-6] 세종 콘텐츠 스타기업 지원사항 .....	119
[표 4-7] 세종 특화산업 연계 융합형 콘텐츠개발 공모 사업 .....	121
[표 4-8] 세종시 문화콘텐츠 전문인력 양성 사업 .....	126
[표 4-9] 세종시 콘텐츠 전문인력 양성 교육프로그램(예시) .....	127
[표 4-10] 세종시 VR/AR 창업 전문 교육 사업 .....	128
[표 4-11] 세종시 VR/AR 창업 전문 교육과정 (예시) .....	129
[표 4-12] 세종시 1인 시민 크리에이터 양성 교육 .....	130
[표 4-13] 세종 시민 1인 콘텐츠 크리에이터 양성 교육과정(예시) .....	131
[표 4-14] 국내 청년 아트페어 행사주체 .....	133
[표 4-15] 세종 웹툰캠퍼스 운영 계획 .....	135
[표 4-16] 세종시 청년 크리에이터 레지던시 사업 .....	142
[표 4-17] 세종시 콘텐츠 창업보육센터 사업 .....	144
[표 4-18] 지역별 콘텐츠 코리아랩 규모 .....	145
[표 4-19] 세종시 VR·AR 제작거점센터 구축 사업 .....	146
[표 4-20] 지역별 VR·AR 제작거점센터 .....	147
[표 4-21] 세종시 콘텐츠기업 육성 센터 및 미디어 단지 구축 사업 .....	148
[표 4-22] (참고) 대전 콘텐츠기업육성센터 지원사업계획 (용역사 수행) .....	149
[표 4-23] 세종 뉴 미디어 콘텐츠 거리 조성 사업 .....	153
[표 4-24] 참여기관별 역할 분담(예시) .....	155
[표 4-25] 과제별 사업예산 총계 .....	165
[표 5-1] 기관별 전담 사업 .....	170
[표 5-2] 인천테크노파크 콘텐츠산업 유관 조직 주요 업무 .....	172
[표 5-3] 세종테크노파크 내 사업팀 주요 업무(안) .....	173
[표 5-4] 대전정보문화산업진흥원 유관 조직 주요 업무 .....	175



## 그림 목차

<그림 1-1> 국내 콘텐츠산업 현황 .....	3
<그림 1-2> 연구범위 .....	5
<그림 2-1> 콘텐츠산업 특수분류 체계 .....	12
<그림 2-2> 콘텐츠산업 특수분류 內 연관도가 낮은 업종 .....	13
<그림 2-3> 글로벌 OTT 시장 성장 및 문체부 OTT 사업자 간담회 .....	14
<그림 2-4> 웹툰/웹소설 이용시간 증가 및 IP 확장성 .....	15
<그림 2-5> 글로벌 OTT 시장 성장 및 문체부 OTT 사업자 간담회 .....	16
<그림 2-6> 콘텐츠 분야 예산증액( '20년) 및 전남농업박물관, ' 스마트 박물관 ' .....	17
<그림 2-7> 세종시가 고려해야 할 실제 주요 콘텐츠산업 지원대상 업종 .....	18
<그림 2-8> 업종별 콘텐츠 산업 전망(~2024) .....	20
<그림 2-9> 미국 OTT 서비스 가입자수 규모 전망 .....	22
<그림 2-10> 중국 모바일 게임시장 영업매출 .....	24
<그림 2-11> 일본 소니사, 인기만화작품+음악, 애니메이션, 게임 시너지 전략 .....	26
<그림 2-12> 문체부 2021년 업무계획, 비전 및 전략과제 .....	27
<그림 2-13> 웹툰산업, 2020년 상반기 매출 변화 (국내/해외 매출) .....	31
<그림 2-14> 웹툰산업 규모 및 작품현황 .....	32
<그림 2-15> 국내 게임 시장 전체 규모 및 성장률(2010~2019년) .....	33
<그림 2-16> 애니메이션 '꼬미와 베베' .....	34
<그림 2-17> 국내 콘텐츠산업 수출액 증가율 및 카카오, 라인프렌즈 매출액 .....	35
<그림 2-18> 국내 캐릭터 시장 매출액 추이 .....	36
<그림 2-19> 최근 1년 캐릭터 콘텐츠 이용 빈도 .....	36
<그림 2-20> ICT·문화융합센터 개편 및 신규 기능(안) .....	37
<그림 2-21> 메타버스 성장 추이 그래프 .....	38
<그림 2-22> 메타버스 실제 활용 사례 .....	39
<그림 2-23> 세종시 미래먹거리 5대 산업 .....	40
<그림 2-24> 세종시 다정동 LH상가(웹툰캠퍼스 운영 예정) .....	44
<그림 2-25> 로컬 크리에이터 유형 분류표 .....	46
<그림 2-26> 세종시 로컬 크리에이터 성과발표회 리플렛 .....	47
<그림 2-27> 세종 국립박물관단지 위치도 .....	53
<그림 2-28> 세종 국립박물관단지 주요 시설 .....	54
<그림 2-29> 스마트시티 국가시범도시 조성 .....	61
<그림 2-30> 흥익대 세종캠퍼스 졸업생 취업/시상 사례 .....	63
<그림 2-31> 흥익대 세종캠퍼스 콘텐츠 유관 동아리 현황 .....	63
<그림 2-32> 흥익대 세종캠퍼스 메이커 스페이스 (3D 프린터, 레이저 커팅기) .....	65
<그림 2-33> 한국영상대 2019년 졸업생 수 / 취업률 .....	66

<그림 2-34> 한국영상대 현재 취업상태 현황 .....	67
<그림 2-35> 한국영상대 근무여부 현황 .....	68
<그림 2-36> 한국영상대 지역별 취업 현황 .....	69
<그림 2-37> 한국영상대 취·창업 경로 현황 .....	70
<그림 2-38> 한국영상대 취·창업한 기업의 종사자수 규모 현황 .....	71
<그림 2-39> 한국영상대 취·창업한 기업의 업종 현황 .....	72
<그림 2-40> 한국영상대 취업 목표 기업 취업 및 직무수행 여부 현황 .....	73
<그림 2-41> 한국영상대 취업 목표 기업 취업 및 직무수행이 아닌 이유 현황 .....	74
<그림 2-42> 한국영상대 전공동아리 현황 .....	75
<그림 2-43> 한국영상대 콘텐츠 개발 / 산학협력 역량 .....	77
<그림 2-44> 한국영상대 ‘실감(XR)모빌리티’ 융합 전공 개설 .....	78
<그림 2-45> 고려대 세종캠퍼스 동아리 분야별 현황 .....	80
<그림 4-1> 전략도출 요약도 .....	93
<그림 4-2> SWOT 분석결과와 전략 .....	94
<그림 4-3> 비전전략 체계 .....	95
<그림 4-4> 세종 문화콘텐츠 산업 생태계조성 콘셉트 .....	96
<그림 4-5> XR융합 스마트시티 콘텐츠 서비스 예시 .....	98
<그림 4-6> 지역특화 콘텐츠개발 타 지자체 사례 (부산) .....	101
<그림 4-7> 세종시 지역 특화 콘텐츠 예시 .....	101
<그림 4-8> 한국영상대 계절과 계절 사이 영화 제작 사례 .....	103
<그림 4-9> 서울.경기.부산 영상위원회 지원사업 .....	105
<그림 4-10> 미디어파사드사례 .....	111
<그림 4-11> 타 지자체의 미디어 파사드 사례 .....	114
<그림 4-12> 버추얼 싱가포르 실제 구동모습 .....	116
<그림 4-13> 메타버스 도시문제 활용 예시 .....	117
<그림 4-14> 메타버스 관광활용 예시 .....	117
<그림 4-15> 메타버스 시민참여 예시 .....	117
<그림 4-16> 바이오의료 분야 콘텐츠 융합 사례 .....	122
<그림 4-17> 국립중앙박물관 실감콘텐츠(살아 움직이는 고구려 벽화무덤) .....	124
<그림 4-18> 서울시, 무형문화재 기록화 사업 .....	124
<그림 4-19> 국립 민속박물관 견우와 직녀 .....	125
<그림 4-20> 부산 신세계 센텀시티 청년아트페어 UNDER 39(전시공간 대여) .....	133
<그림 4-21> 담양군문화재단 담빛예술창고 전시장(유희공간 활용) .....	134
<그림 4-22> 타 지역 웹툰캠퍼스 .....	136
<그림 4-23> 세종시 온라인 문화콘텐츠 플랫폼 콘셉트 .....	138
<그림 4-24> 경기도 ggc .....	139
<그림 4-25> 브이에스커뮤니티 이야기 자판기 콘텐츠 추천 기능 .....	140
<그림 4-26> 프랑스 시내 이야기 자판기 .....	140
<그림 4-27> 담양군 청년 크리에이터 레지던시 프로그램 .....	143

<그림 4-28> 콘텐츠코리아랩 지원 체계 .....	145
<그림 4-29> 대전시 융·복합 특수영상 콘텐츠 클러스터 구상도 .....	151
<그림 4-30> 세종시 콘텐츠 미디어 단지 구축(예상도) .....	151
<그림 4-31> 세종시 콘텐츠 미디어단지 가치사슬 체계 .....	151
<그림 4-32> 세종시 문화콘텐츠거리 콘셉트(안) .....	153
<그림 4-33> 판교 구간별 콘텐츠 거리 .....	154
<그림 4-34> 세종시 콘텐츠산업 육성협의체 구성(예시) .....	156
<그림 4-35> 전북 콘텐츠기업 정착 프로젝트 .....	158
<그림 4-36> 세종시 촬영지 주목 지역 .....	159
<그림 4-37> 넥스트콘텐츠 페어 개최 사례 .....	160
<그림 4-38> 연차별 로드맵 .....	161
<그림 4-39> 단기 사업 과제 .....	162
<그림 4-40> 중기 사업 과제 .....	163
<그림 4-41> 장기 사업 과제 .....	164
<그림 5-1> 기관별 전담사업 .....	169
<그림 5-2> 인천테크노파크 조직구성 .....	171
<그림 5-3> 대전정보문화산업진흥원 조직도 .....	174
<그림 5-4> 충남정보문화산업진흥원 조직도 .....	176
<그림 5-5> 세종정보문화산업 진흥원 조직도(안) .....	177
<그림 5-6> 서울·부산 관광기관 조직도 .....	178
<그림 5-7> 세종관광공사 조직도(안) .....	179



세종시 문화콘텐츠 산업 증장기 발전계획 연구

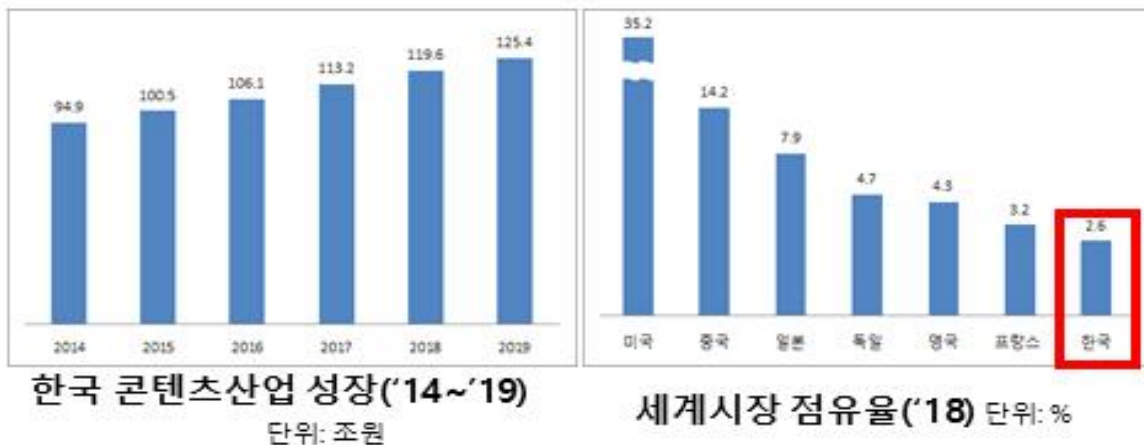


## 제 1장 연구개요



## 제 1절 연구배경 및 목적

- 문화콘텐츠 산업은 디지털 시대의 新성장동력으로써 기술 및 플랫폼 발전에 따라 범주와 도달 범위가 확대되고 있으며 고부가가치 산업으로 주목받고 있음
  - － 코로나19 확산으로 인해 세계적인 경제침체 기조 속에서도 비대면 산업의 중요성이 부상하면서 사회적 관심이 높아지고 있는 산업군
  - － 국내 콘텐츠산업 시장은 국내 저성장에도 매출, 수출, 고용 등 성장세 지속: 2019년 매출액 125.4조원(4.9%↑), 수출액 103.9억달러(8.1%↑), 고용규모 68만명(2.2%↑)
  - － 5G 상용화로 가상/증강현실 등 고부가가치 실감 콘텐츠 시장 본격화
  - － 특히 코로나 19로 인해 온라인 콘텐츠 소비 급증으로 온라인게임, 웹툰, 동영상, 음원서비스 등 비대면 콘텐츠 시장 확대



[출처] 디지털 뉴딜 문화콘텐츠 산업 성장 전략('20.09월, 관계부처 합동)

<그림 1-1> 국내 콘텐츠산업 현황

○ 세종시, 행정수도로서 문화콘텐츠 산업 진흥 필요

- 세종시의 문화콘텐츠 산업 환경 아직 미약한 실정으로, 문화콘텐츠 사업체 수 전국 비중 0.3%로 전국 최하위 (311개, 2019년 기준)
- 사업체 수의 경우, 한국콘텐츠진흥원 통계조사에서 2019년 기준 311개로 조사됨
- 대전세종연구원 실태조사(2020년)에서는 267곳으로 조사되었으며, 상당수가 1인 기업인 것으로 추정됨
- \* (출처) 세종시 문화콘텐츠산업 실태조사 및 육성방안, 대전세종연구원, 2020년
- 그러나, 세종시는 세종시 문화콘텐츠 유관 대학학과 개설 및 인구증가, 시정부의 발전의지 등 향후 문화콘텐츠 산업 발전 가능성 보유
- 특히, 수도권에 편중된 콘텐츠산업의 특성을 고려할 때, 지역별로 다변화된 콘텐츠 산업 성장을 위해 세종시의 콘텐츠 산업 성장 전략 필요
- 이에, 세종시의 문화콘텐츠산업 현황과 여건을 분석하여 지역 콘텐츠산업을 진흥시키고 지속적 생태계를 활성화하기 위한 정책 수립이 필요

[표 1-1] 세종시 문화콘텐츠산업 전국 대비현황

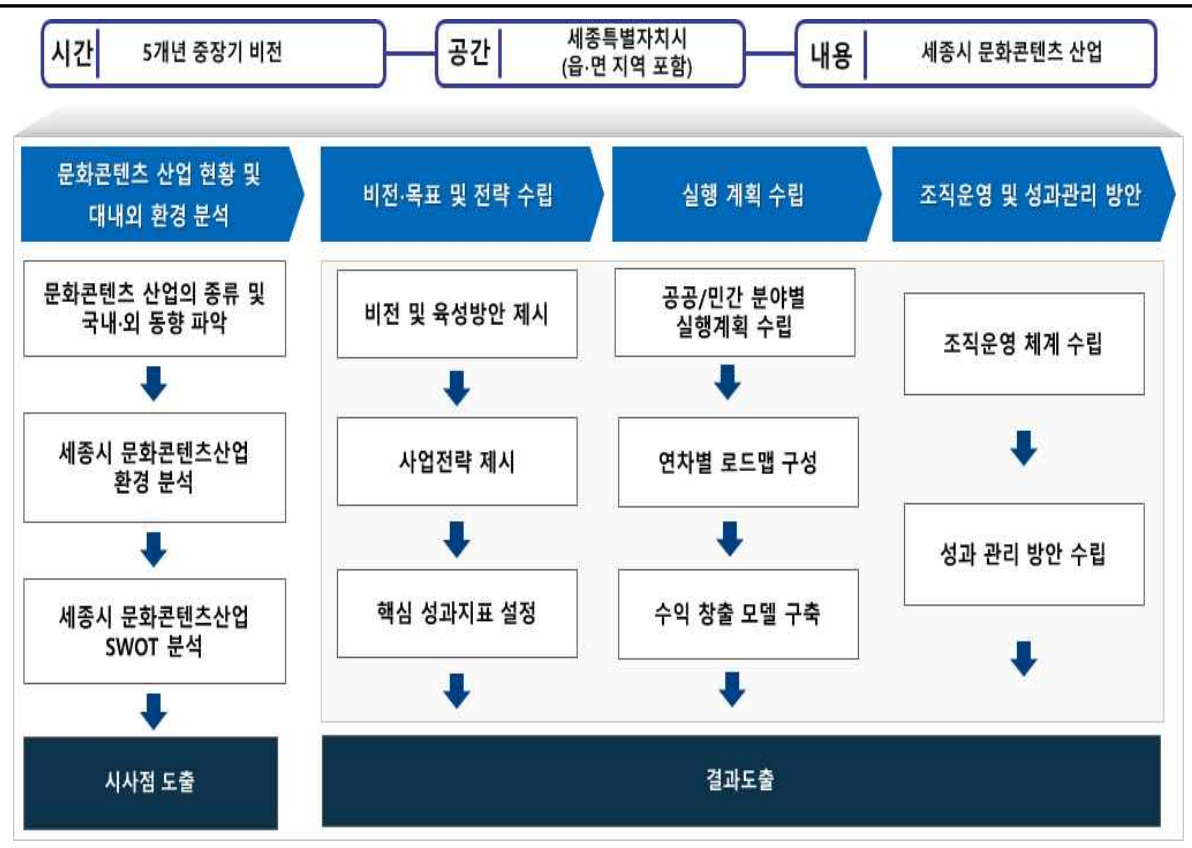
구분	규모	전국 광역 지자체 순위	우리나라 전체 규모	전국 내 비중
매출액	92,123백만원)	17위	126,584,691 (백만원)	0.1%
사업체 수	311(개)	17위	104,124(개)	0.3%
종사자 수	1,382(명)	17위	652,109(명)	0.2%

[출처] 콘텐츠산업 통계조사 보고서, 한국콘텐츠진흥원(2021년 발행, 2019년 기준 현재 기준 최신자료)



## 제 2절 연구범위

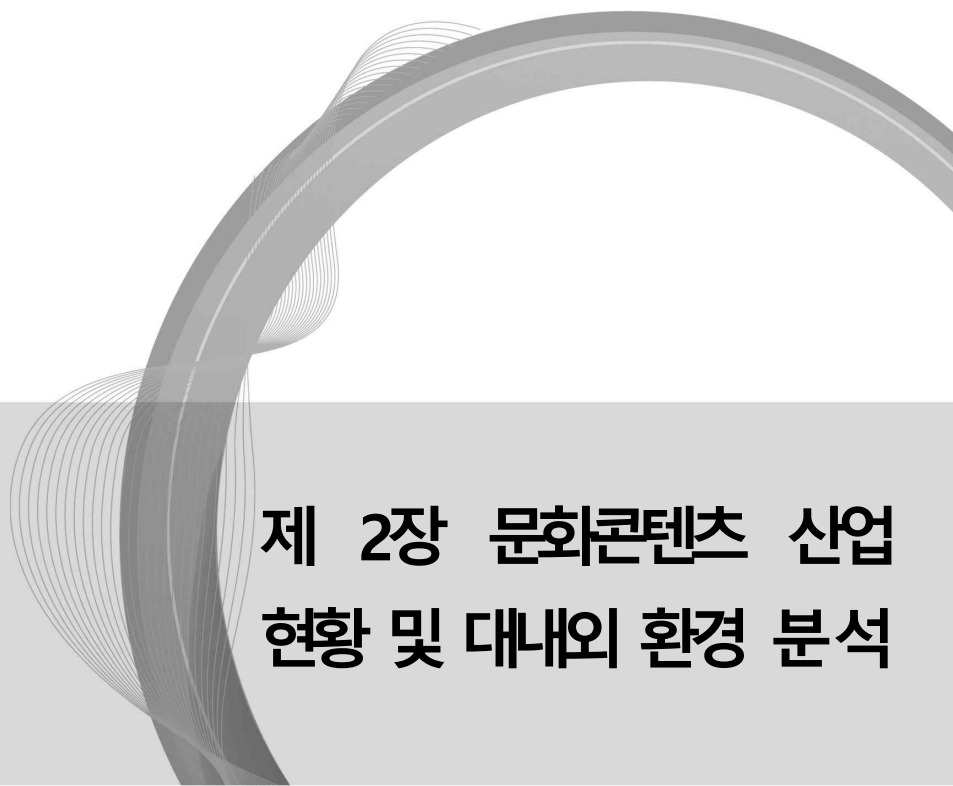
- 본 연구는 세종시의 향후 5년 문화콘텐츠산업 발전계획을 수립하는 것으로, 문화콘텐츠 산업 현황 및 대내외 환경분석을 통해 세종시의 콘텐츠산업 발전 비전·목표 및 전략을 수립하고 실행계획 및 조직운영 및 성과관리 방안을 마련하고자 함



<그림 1-2> 연구범위



세종시 문화콘텐츠 산업 중장기 발전계획 연구



## 제 2장 문화콘텐츠 산업 현황 및 대내외 환경 분석



## 제 1절 문화콘텐츠 산업의 종류

### 1. 콘텐츠산업의 범주

#### ■ 해외 콘텐츠 산업의 정의와 범주

- UNESCO는 문화산업을 ‘유·무형의 예술적·창조적인 결과물을 생산하는 산업으로서 문화자산을 활용하고, 지식기반의 재화와 서비스 생산을 통해 부를 창출하여 소득을 형성하는 잠재성을 지닌 산업’ 으로 정의함 (UNESCO, 2009)
- UNESCO 문화지표에서 문화산업은 ‘문화 영역(Cultural domains)’ 과 ‘문화 관련 영역(Related domains)’ 에 혼재되어 있으며 우리나라의 콘텐츠산업과 가장 유사한 세부분야는 주로 전통미디어와 뉴미디어 분야로 정
- 전통미디어 분야에는 서적, 신문·잡지와 같은 출판산업과 영화, 방송, 음악 등과 같은 시청각 산업이 있으며 뉴미디어 분야에는 디지털, 멀티미디어 분야 및 게임 산업이 포함됨

[표 2-1] UNESCO 콘텐츠산업 범주

구분	문화영역(Cultural domains)					관련영역 (Related domains)		
	문화유산	문화예술		전통 미디어	뉴 미디어			
세부분야	문화유산	문화예술		전통 미디어	뉴 미디어	관련영역 (Related domains)		
분류	문화유산 자연유산	공연 축제 등	시각 예술 공예	디자인 창조적 서비스	도서 및 출판	시청각 쌍방향 미디어	관광	스포츠 및 오락
내용	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 박물관</li> <li>• 고고학·역사적 공간</li> <li>• 문화적 조경</li> <li>• 자연유산</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 공연예술</li> <li>• 음악</li> <li>• 전시·박람회 축제 (기타)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 미술</li> <li>• 사진</li> <li>• 공예</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 패션 디자인</li> <li>• 그래픽 디자인</li> <li>• 인테리어 디자인</li> <li>• 조경 디자인</li> <li>• 건축 서비스 (기타)</li> <li>• 광고 서비스</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 책</li> <li>• 신문 잡지</li> <li>• 기타 인쇄 매체</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 영화 비디오</li> <li>• TV 라디오 (인터넷 스트리밍 포함)</li> <li>• 인터넷 팟캐스팅</li> <li>• 비디오 게임 (온라인 포함)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 여행서비스</li> <li>•接客업 숙박업</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 스포츠</li> <li>• 생활체육</li> <li>• 놀이동산</li> <li>• 테마파크</li> <li>• 도박</li> </ul>

[출처] en.unesco.org

- 국가별 콘텐츠산업의 범주는 주로 OECD ICT 산업(정보와 커뮤니케이션 산업)과 콘텐츠 미디어 산업에 대한 구별적 분류를 기준으로 사회적 환경이나 관점의 차이에 따라 다양하게 설정함
- 영국은 디지털문화미디어스포츠부(DCMS, Department for Digital, Culture, Media & Sport)에 의해 정의된 창조산업 11개 분류를 개선하여, 현재 9개 분류를 활용함(1998년~2001년 제정, 2014년 개정)
  - 영국표준산업분류(UKSIC, United Kingdom Standard Industrial Classification)에 기반한 창조산업 범주에는 미디어 기반의 콘텐츠산업 분야 외에도 창의성을 중심으로 한 예술 분야를 포함하고 있으며, 우리나라 콘텐츠산업 범주에서는 제외된 건축이나 패션 등의 분야도 포함되어 있음
  - 이에 따라 영국의 창조산업 9개 분류는 광고 및 마케팅, 건축, 박물관·미술관 및 도서관, 공예, 디자인, 영화·TV·비디오·라디오 및 사진, 음악, 공연 및 시각 예술, 출판, IT·소프트웨어 및 컴퓨터 서비스로 구분함
- 미국은 엔터테인먼트산업을 중심으로 콘텐츠산업 범주를 설정하고 있으며 북미 표준산업분류체계(NAICS)의 정보산업 분류체계를 적용함
  - 세부 항목으로는 출판, 영화, 음악, 방송, 데이터처리 관련 정보 분야와 예술, 엔터테인먼트, 레크리에이션산업으로 구분하고 있음
- 일본은 일본표준산업 분류에 기반하여 콘텐츠산업의 정의와 범주를 구분하며 우리나라와 가장 유사한 관점을 채택하고 있음
  - 세부 항목으로는 방송업, 정보서비스업, 인터넷서비스업, 통신업 등을 콘텐츠산업으로 범주화하였음
- 중국은 2000년 ‘중공 중앙 국민경제와 사회발전 제 10차 5개년 계획 제정에 관한 건의’가 통과되면서 ‘문화산업’이라는 용어를 사용하기 시작하였으며 2002년 문화사업과 문화산업의 개념을 분리함
  - 문화산업은 신문, 출판, 영화, 방송, 엔터테인먼트, 방송, 인터넷문화서비스 등으로 분류되며 세부적으로 중국 공산당 중앙선전부, 문화관광부, 출판광전총국, 국가영화국 등 여러 기관에서 공동으로 규제 및 관리를 담당

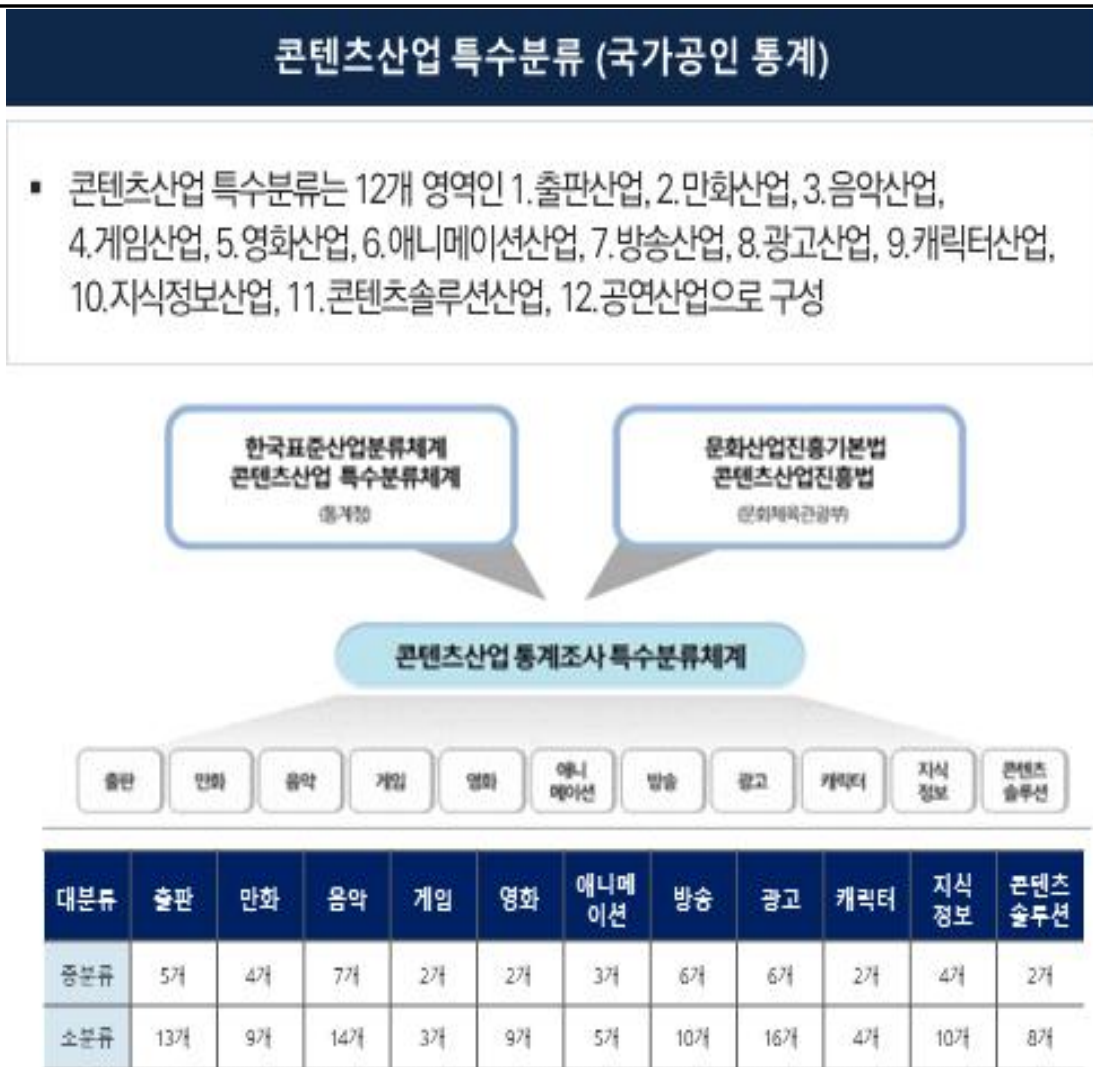
[표 2-2] 세계 각국의 콘텐츠산업 범주

구분	영국	미국	한국	일본	중국
산업명칭	창조산업	엔터테인먼트산업	콘텐츠산업	정보통신업	문화산업
기준 분류	영국표준 산업분류 (UKSIC)	북미산업 분류체계 (NAICS)	한국표준 산업분류 (KSIC) 기반 콘텐츠산업 특수분류	일본표준 산업분류 (J SIC)	국민경제 업종 분류와 유네스코 문화통계 프레임 연계 분류
주요 분류 (대분류)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 광고 및 마케팅</li> <li>• 건축</li> <li>• 박물관 미술관 및 도서관</li> <li>• 공예</li> <li>• 디자인</li> <li>• 영화, TV 비디오, 라디오 및 사진</li> <li>• 음악, 공연 및 시각예술</li> <li>• 출판</li> <li>• IT, 소프트웨어 및 컴퓨터 서비스</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 정보</li> <li>• 예술</li> <li>• 엔터테인먼트, 레크리에이션</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 출판</li> <li>• 만화</li> <li>• 음악</li> <li>• 게임</li> <li>• 영화</li> <li>• 애니메이션</li> <li>• 방송</li> <li>• 광고</li> <li>• 캐릭터</li> <li>• 지식정보</li> <li>• 콘텐츠 솔루션</li> <li>• 공연</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 방송업</li> <li>• 정보서비스업</li> <li>• 인터넷 부수 서비스업</li> <li>• 통신업</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 문화상품의 생산</li> <li>• 문화관련 상품의 생산</li> </ul>

[출처] 각 기관 홈페이지로부터 재가공

## ■ 국내 콘텐츠 산업의 범주

- 국내 콘텐츠산업의 범주는 OECD 권고에 따라 통계청 국가승인 통계 조사를 위해 제정된 특수분류 체계인 ‘콘텐츠산업 특수분류체계’를 따름
  - 이에 따라, 콘텐츠 산업은 ‘출판, 만화, 음악, 게임, 영화, 애니메이션, 방송, 광고, 캐릭터, 지식정보, 콘텐츠 솔루션, 공연’ 12개 분야로 나뉜다



[출처] 한국콘텐츠진흥원 콘텐츠산업진흥법, 콘텐츠산업 분류

<그림 2-1> 콘텐츠산업 특수분류 체계



### ■ 현행 콘텐츠산업 분류체계의 문제점

- 현재 콘텐츠산업 분류에는 인쇄업, 노래방, 정보보안업 등 실제 콘텐츠산업 육성과 관련도가 떨어지며, 현재 부상하고 있는 신산업 분야와의 정합성이 높지 않아 개선이 필요하다는 인식이 확산
- 뉴 미디어 융합 콘텐츠산업, 시민 생활문화콘텐츠 등 새롭게 부상되고 있는 분야를 고려한 새로운 산업 분류 체계 필요

#### 콘텐츠산업 특수분류 내 실제 산업과 연관성이 비교적 낮은 업종

구분	중분류	포함 업종
출판산업	출판업	교과서 출판업/ 전자출판제작업/신문발행업 잡지 발행업/광고물 간행업/기타 인쇄물 발행업
	인쇄업 출판 도소매/유통/임대업	인쇄업 출판 도소매/유통/임대업
만화산업	만화 유통/임대/도소매업	만화방, 서적 임대, 만화서적 도소매 등
음악산업	노래방운영업	노래연습장운영업
게임산업	컴퓨터게임방 운영업	PC방 운영업
영화산업	-	-
애니메이션산업	-	-
방송산업	-	-
광고산업	광고 인쇄업	광고물 인쇄업
캐릭터산업	-	-
지식정보산업	데이터베이스 및 온라인정보제공업	1차 자료를 수집하여 가공된 정보를 전자매체로 제공하는 사업체
	가상세계 및 가상현실사업	스크린골프장 운영업
콘텐츠솔루션산업	콘텐츠보호	콘텐츠보호 솔루션업 / 과금 및 결제업/ 콘텐츠관리시스템업/저작물

<그림 2-2> 콘텐츠산업 특수분류 내 연관도가 낮은 업종

## 2. 문화콘텐츠산업 재정의를 위한 新 트렌드 분석

### ■ 문화콘텐츠산업 지각 변동 - ① OTT 전성 시대

#### ○ 코로나 19확산으로 인한 OTT<sup>1)</sup> 쏠림 현상 강화

- 코로나 19 확산으로 인해 영화, 공연 등 오프라인 시장은 축소되고 웹, 앱 기반의 온라인 콘텐츠 시장의 매출이 증가
- 대면산업의 추락한 반면, 비대면 산업은 상승
- 인터넷, 스마트폰 기반의 OTT 서비스가 콘텐츠 산업의 성장주로 등장

#### ○ 정부, OTT 시장 대비 상생협약체 급히 출범 노력

- 황희 문체부 장관은 2021년 4월 1일, 국내 온라인 동영상 서비스(OTT) 사업자들과 만나 경쟁력 강화 방안 등을 주제로 의견을 청취함. LG유플러스, 왓챠, 카카오엔터테인먼트, KT, 콘텐츠웨이브, 티빙 대표 등 참석 ⇒ OTT 상생협약체 구성을 협의
- 과기정통부 조경식 차관은 2021년 5월 6일, ‘국내 모바일 앱 생태계 활성화를 위한 간담회’ 를 열고 OTT 콘텐츠 분야 투자 확대를 논의함. 웨이브·티빙·왓챠 등 OTT 업체, 엔씨소프트·넥슨·넷마블 등 참석



[출처] PwC, 이데일리

<그림 2-3> 글로벌 OTT 시장 성장 및 문체부 OTT 사업자 간담회

1) OTT(Over The Top)는 기존 통신과 방송사가 아닌 새로운 사업자가 인터넷으로 드라마나 영화 등 다양한 미디어 콘텐츠를 제공하는 서비스

■ 문화콘텐츠산업 지각 변동 - ② IP 무한 확장의 시대 (웹툰, 웹소설 ⇒ 드라마·영화·애니메이션화)

○ 웹툰/웹소설 시장의 성장

- 언택트 시대, 다양한 엔터테인먼트 서비스들이 큰 성장세를 보이는 가운데, ‘웹툰/웹소설’ 시장이 성장
- 국내 대표 IT 기업인 네이버와 카카오 내에서도 이들의 대표 플랫폼인 ‘네이버웹툰’ 과 ‘카카오페이지’ 는 눈부신 YoY 성장률로 매출에 큰 기여

○ 웹툰/웹소설 기반 IP의 확장

- 성공한 웹툰, 웹소설을 기반으로 드라마, 영화, 애니메이션, 게임 등 무한 확장이 이루어지고 있음
- 드라마, 영화, 애니메이션, 게임 등 웹툰/웹소설 IP를 바탕으로 한 2차 창작물로도 큰 수익을 창출하며 ‘황금알을 낳는 거위’ 로 등장



[출처] Nielsen-Koreanclick Android & IOS Mobile Behavioral Data

<그림 2-4> 웹툰/웹소설 이용시간 증가 및 IP 확장성

## ■ 문화콘텐츠산업 지각 변동 - ③ 개인 콘텐츠 크리에이터 시대(모든 사람이 크리에이터)

### ○ 1인 크리에이터 시대

- 1인 미디어의 발전과 장비의 소형화 보편화로 인하여 1인 크리에이터가 다수 산출되고 있음
- 현대 디지털 시대의 새로운 콘텐츠 분야로 성장하고 있음

### ○ 언택트 시대 소통과 후원으로 성장

- 1인 미디어 크리에이터 수익 창출 계정 수는 약 23,991명( '19년 기준)이며, 활성 계정은 46,749명( '19년 기준)
- 플랫폼에서 배분해주는 플랫폼 배분 광고수익, 시청자가 크리에이터에게 후원하는 후원수익, 협찬, PPL, 브랜드 콘텐츠 등으로 수익 창출



[출처] 워크투데이, 2020.06.30

<그림 2-5> 글로벌 OTT 시장 성장 및 문체부 OTT 사업자 간담회

## ■ 문화콘텐츠산업 지각 변동 - ④ VR·AR 디지털 실감콘텐츠 육성사업 확대

### ○ 실감형 콘텐츠산업 육성 예산 확대

- 문체부는 4차 산업혁명 시대에 각광받고 있는 분야인 가상·증강현실(VR·AR), 홀로그램 등 실감콘텐츠산업 육성을 위한 예산을 2019년 261억원에서 2020년 556억 배정(인공지능, 홀로그램 포함 974억)
- 2021년에도 490억원을 배정하여 실감형 콘텐츠 개발에 박차

### ○ 각 지자체, 관광, 교육 등 실감형 콘텐츠개발 확대

- 각 지자체 역시, 실감형 콘텐츠 분야 선점을 위해 관광, 교육, 홍보 등 분야에 실감형 콘텐츠를 적용하여 신산업 분야 선점을 위해 노력
- 서울, 부산, 인천, 수원, 전남, 충남, 충북, 광주 등등 전국 대부분의 지자체에서 실감형 콘텐츠 제작사업을 실시



[출처] 문체부 보도자료, 2020.01월

<그림 2-6> 콘텐츠 분야 예산증액(20년) 및 전남농업박물관, '스마트 박물관'



### 3. 문화콘텐츠산업 중점분야 재정의

#### ■ 실제 육성대상사업 정의

- 실제 각 지자체 등의 주요 지원대상이며, 신산업 분야로 떠오르고 있는 콘텐츠업종을 선별하여 해당분야에 대한 집중 분석 및 지원 방안 고려가 필요
- 실제 육성대상업종으로는 만화, 애니메이션, 방송영상, 게임, 캐릭터, 실감형 콘텐츠, 디자인융합<sup>2)</sup>, 1인 크리에이터 분야 등을 꼽을 수 있음
- 본 연구에서는 상기된 업종을 중심으로 산업 분석 및 발전방안 연구를 수행
- 특히, 세종시는 기획 신도시로 기존의 레거시 업종보다 신산업 분야에 집중할 필요 (영상대 산학협력단장 인터뷰)

※ 실제 각 지자체 콘텐츠지원사업 주요대상업종 및 신산업분야 고려

세종시가 고려해야 할 실제 주요 콘텐츠산업 지원대상 업종					
업종	만화 (웹툰 등 제작업)	애니메이션	방송영상 / 영화 (영상대 유관학과 보유)	게임	캐릭터
유망 분야	웹툰 (웹툰캠퍼스 운영)	OTT 분야 애니메이션	OTT 분야 독립제작 영화, 영상 크리에이터 등	(실감형) 기술융합형 게임	소설, 이슈, 지자체 문화 연계 캐릭터 개발
업종	실감형 콘텐츠 (지식정보)	디자인 융합* (홍익대 유관학과 보유)	기타 융복합 콘텐츠	+ 1인 크리에이터 지원	
유망 분야	VR·AR·XR·홀로그램· 프로젝션 맵핑 등	디지털 미디어 디자인 (미디어아트 등)	-		

<그림 2-7> 세종시가 고려해야 할 실제 주요 콘텐츠산업 지원대상 업종

2) 디자인 융합: 디자인 컨버전스 분야로 제품, 영상 등 다양한 분야에 있어서 디자인 융합을 통한 미디어 콘텐츠를 창출하는 업종. 홍익대 세종캠퍼스 내 유관 학과 보유

## 제 2절 문화콘텐츠 산업 국내·외 동향

### 1. 해외 콘텐츠산업 동향

#### 1.1. 글로벌 콘텐츠산업 동향

##### ■ 코로나19 확산으로 인해 2020년 산업 하락, 2021년부터 회복세 전망

- 대부분의 국가들이 2020년 콘텐츠산업 하락 이후, 2021년부터 회복세가 전망
- 산업 규모면에서 미국이 1위, 중국이 2위, 일본이 3위를 유지할 전망이며, 한국은 7위 유지가 예상됨 (한국콘텐츠진흥원, 해외콘텐츠시장분석(2020))

[표 2-3] 글로벌 콘텐츠 산업 전망(2020~2024)

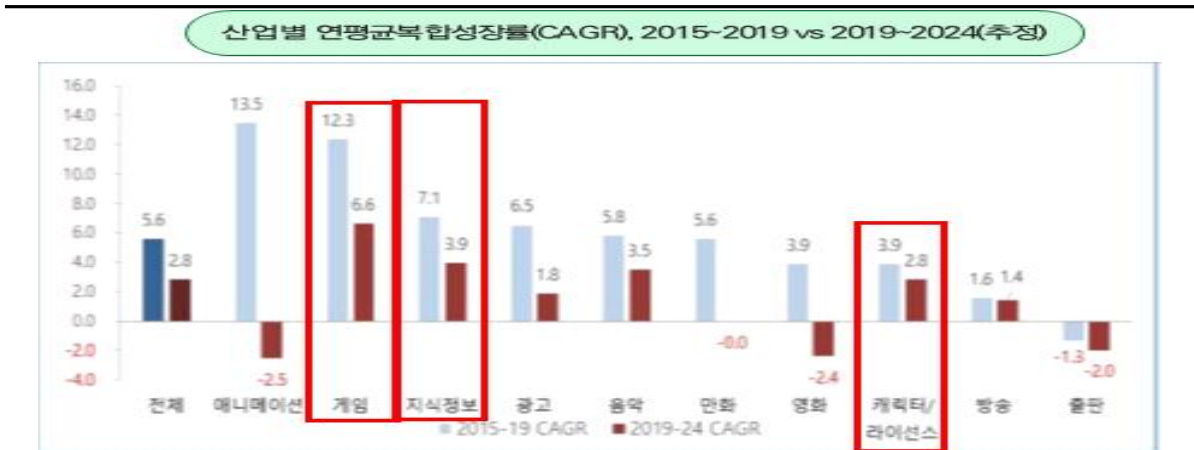
[단위: 억 달러, %]

순위	국가명	2019p	2020	2021	2022	2023	2024	2019-24 CAGR
1	미국	8,740	8,098	8,620	9,191	9,514	9,814	2.35
2	중국	3,508	3,409	3,601	3,825	4,006	4,177	3.56
3	일본	1,937	1,825	1,913	1,979	2,012	2,045	1.09
4	독일	1,079	991	1,058	1,119	1,157	1,189	1.96
5	영국	1,030	961	1,026	1,091	1,140	1,184	2.83
6	프랑스	744	681	722	759	776	793	1.29
7	한국	613	599	636	668	694	719	3.26

[출처] 한국콘텐츠진흥원, 해외콘텐츠시장분석(2020)

## ■ 코로나19 이후, 비대면 콘텐츠업종이 상승세

- 코로나19 확산 이후 비대면 문화가 확산하면서, 비대면 업종인, 게임, 지식 정보, 음악, 캐릭터 분야 등 성장 예상
- 애니메이션, 영화, 출판시장은 하락 전망



[출처] PwC(2020), ICv2(2020), SNE(2020), 公益社団法人全国出版協会, 『出版月報』(2020), BoxOffice Mojo(2020), LIMA(2020)

<그림 2-8> 업종별 콘텐츠 산업 전망(~2024)



## 1.2. 미국 콘텐츠산업 동향

### ■ 미국 - OTT 플랫폼 시장 선두주자

- 게임과 지식정보, 음악 등 언택트 환경에서 유리한 산업의 성장세가 예상
  - 2024년까지 미국의 콘텐츠시장 규모는 연 평균 2.35%의 성장세를 기록하며 9,814억 4,900만 달러 규모가 될 것으로 전망됨
  - 코로나19로 인해 게임과 지식정보, 음악 등 언택트 환경에서 유리한 산업의 성장세가 예상되며, 영화, 애니메이션 등 오프라인 향유 경향이 큰 산업은 하락세를 보일 것으로 예상됨

[표 2-4] 미국 콘텐츠시장 규모 및 전망, 2019~2024(추정)

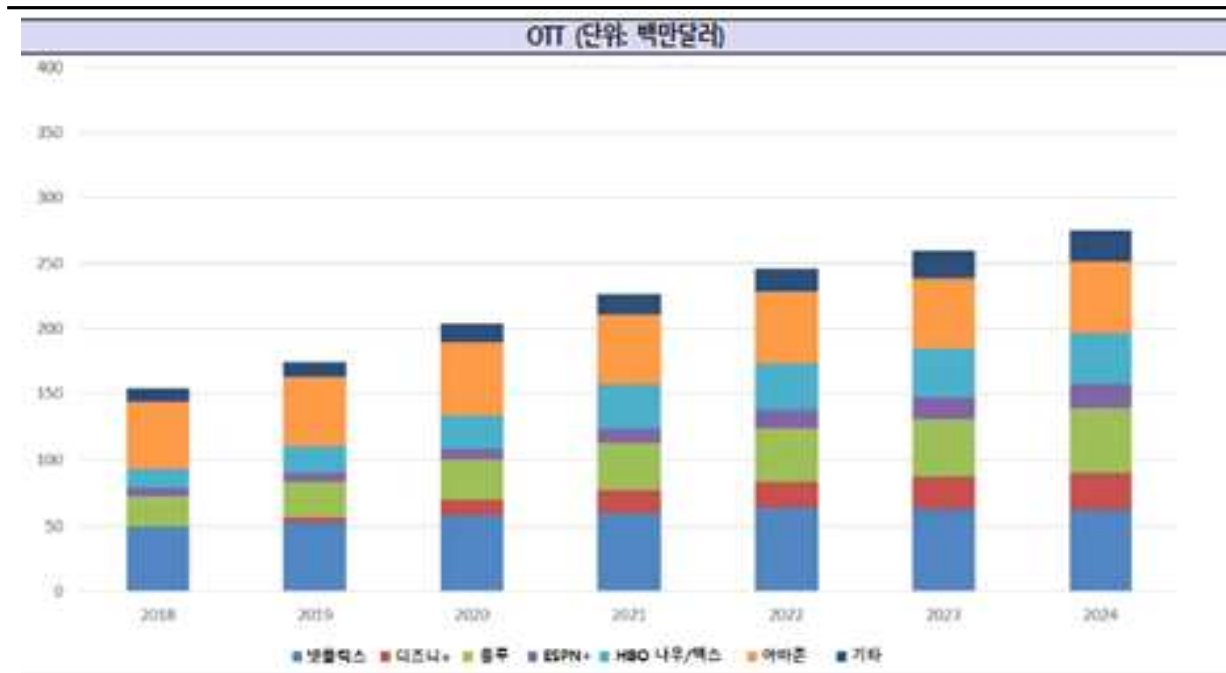
[단위: 백만 달러, %]

구분	2019p	2020	2021	2022	2023	2024	2019-24 CAGR*
출판	81,980	75,210	75,723	75,877	75,585	75,272	-1.69
만화	1,160	1,124	1,180	1,189	1,206	1,221	1.03
음악	21,997	15,950	20,358	25,303	26,302	27,163	4.31
게임	27,581	29,547	31,954	34,074	35,891	37,939	6.58
영화	11,360	3,895	6,996	9,678	9,858	10,041	-2.44
애니메이션	2,355	807	1,450	2,006	2,043	2,081	-2.44
방송	205,918	190,017	199,170	204,195	205,390	209,579	0.35
광고	242,044	217,664	232,730	246,934	253,878	260,832	1.51
지식정보	269,624	257,410	272,513	295,157	310,016	322,692	3.66
캐릭터/ 라이선스	161,038	149,205	158,830	169,343	175,310	180,841	2.35
합계	873,977	809,760	861,996	919,051	951,434	981,449	2.35

[출처] 한국콘텐츠진흥원, 해외콘텐츠시장분석(2020)

○ 글로벌OTT 플랫폼 지속 확장

- 기존에도 TV 방송 시장을 빠르게 대체해 왔던 OTT 방송은 코로나19를 계기로 그 영향력을 크게 늘릴 전망
- 2019년 말부터 2020년까지 디즈니(Disney)의 디즈니+(Disney+), 애플(Apple)의 애플TV+(Apple TV+), AT&T 산하 워너미디어(Warner Media)의 HBO Max, NBC 유니버설(NBC Universal) 피콕(Peacock) 등 다양한 신규 OTT 서비스들이 런칭한 가운데 방송 시청자들이 집에 머무는 시간이 증가하면서 이용자층 확장에 큰 탄력을 받고 있음



[출처] The Real Economy Blog(2020), Despite COVID-19, TV broadcasting has potential to finish 2020 strong

<그림 2-9> 미국 OTT 서비스 가입자수 규모 전망

### 1.3. 중국 콘텐츠산업 동향

#### ■ 중국 - 게임산업 규모 거대화 및 신기술 응용확대

- 게임과 음악 등은 성장세, 영화와 애니메이션은 하락세 예상
  - 2024년까지 중국의 콘텐츠시장 규모는 연 평균 3.56%의 성장세를 기록하며 4,177억 3,000만 달러 규모가 될 것으로 전망됨
  - 코로나19로 인해 게임과 음악 등 언택트 환경에서 유리한 산업의 성장세가 예상되며, 영화, 애니메이션 등 오프라인 향유 경향이 큰 산업은 하락세를 보일 것으로 예상됨

[표 2-5] 중국 콘텐츠시장 규모 및 전망, 2019~2024(추정)

[단위: 백만 달러, %]

구분	2019p	2020	2021	2022	2023	2024	2019-24 CAGR*
출판	35,360	32,042	33,639	33,812	33,703	33,560	-1.04
만화	977	880	938	935	932	927	-1.04
음악	1,273	1,438	1,745	1,832	1,949	2,023	9.70
게임	28,938	31,801	34,394	36,301	38,074	39,768	6.56
영화	10,316	2,263	5,485	7,540	7,797	8,061	-4.81
애니메이션	1,910	419	1,016	1,396	1,444	1,492	-4.81
방송	41,182	39,840	42,160	45,664	48,805	51,708	4.66
광고	93,215	87,798	92,800	102,693	109,794	116,383	4.54
지식정보	155,451	157,352	162,384	168,434	173,764	179,193	2.88
캐릭터/ 라이선스	10,432	10,138	10,710	11,376	11,913	12,423	3.56
합계	350,776	340,900	360,127	382,517	400,565	417,730	3.56

[출처] 한국콘텐츠진흥원, 해외콘텐츠시장분석(2020)

○ 중국 게임시장 성장 전망

- 중국 게임시장 중에서도 모바일게임 시장의 상승세가 두드러짐
- 중국 모바일게임 유저규모는 6.54 억 명에 이르며 전년대비 4.84% 성장함
- 또한, 인공지능, 빅데이터, 5G 기술, 클라우드 컴퓨팅 등 신기술이 응용되면서 중국 게임산업은 한층 더 발전하여 새로운 연구·개발·혁신 단계로 진입할 전망이다



[출처] 한국콘텐츠진흥원, 중국콘텐츠산업 동향(2021.1월)

<그림 2-10> 중국 모바일 게임시장 영업매출

## 1.4. 일본 콘텐츠산업 동향

### ■ 일본 - 전통산업인 애니메이션 산업 OTT 플랫폼으로 구조 전환

- 게임과 만화, 방송, 지식정보 등 언택트 환경에서 유리한 산업의 성장세가 예상
  - 2024년까지 일본의 콘텐츠시장 규모는 연 평균 1.09%의 성장세를 기록하며 2,044억 5,900만 달러 규모가 될 것으로 전망됨
  - 코로나19로 인해 게임과 만화, 방송, 지식정보 등 언택트 환경에서 유리한 산업의 성장세가 예상되며, 영화, 애니메이션, 출판, 광고 등 오프라인 향유 경향이 큰 산업은 하락세를 보일 것으로 예상됨
  - OTT 플랫폼을 통한 일본 애니메이션 배급 규모는 일본 국내 및 전 세계 시장에서 지속 성장 중 (유튜브 등에서 공식적으로 애니메이션 작품 배포 확대)

[표 2-6] 일본 콘텐츠시장 규모 및 전망, 2019~2024(추정)

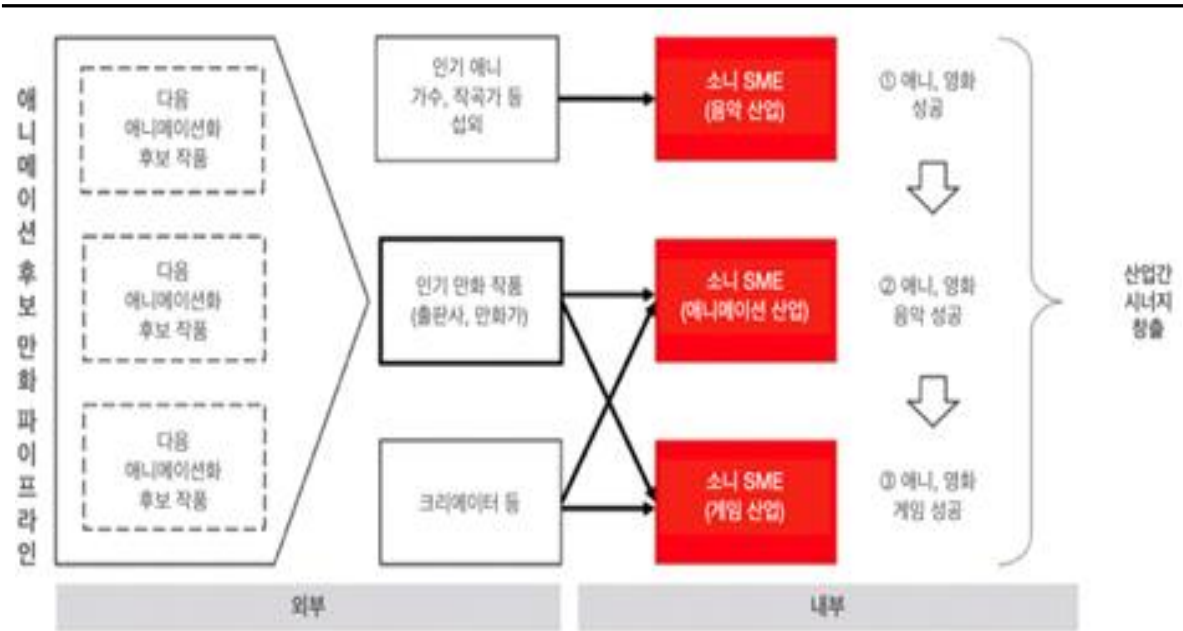
[단위: 백만 달러, %]

구분	2019p	2020	2021	2022	2023	2024	2019-24 CAGR*
출판	31,497	26,677	27,083	26,833	26,460	26,074	-3.71
만화	4,569	4,525	4,612	4,645	4,679	4,704	0.58
음악	7,414	5,410	6,272	7,606	7,532	7,455	0.11
게임	18,667	19,861	21,164	21,780	22,323	22,773	4.06
영화	2,341	1,019	1,742	2,174	2,201	2,228	-0.98
애니메이션	872	380	649	810	820	830	-0.98
방송	31,524	30,332	31,690	32,293	32,470	32,745	0.76
광고	42,934	36,810	39,486	41,218	41,819	42,282	-0.31
지식정보	71,436	70,696	72,728	74,968	77,039	79,292	2.11
캐릭터/ 라이선스	14,364	13,532	14,187	14,677	14,922	15,162	1.09
합계	193,693	182,472	191,311	197,909	201,219	204,459	1.09

[출처] 한국콘텐츠진흥원, 해외콘텐츠시장분석(2020)

○ 소니사, 콘텐츠 시장에 도전

- 소니 그룹, 자사의 콘텐츠 역량과 일본의 풍부한 IP를 활용해 글로벌 애니메이션 시장 점유율 확대 목표
- 소니는 2020년 4월 회사명을 ‘소니 그룹’으로 변경 후 2020년 10월, <One Sony> 전략을 통해 글로벌 콘텐츠 기업의 성장전략을 피력
- 2020년 12월, 미국의 애니메이션 배급 사이트인 ‘크런치롤(Crunch Roll)’을 인수해 글로벌 OTT 플랫폼 영역 진출을 위한 교두보를 마련
- 소니의 <One Sony> 전략은 그룹이 보유하고 있는 풍부한 IP를 활용해 각 산업 간 연계를 통한 시너지를 창출하는 것을 골자로 함



[출처] 코트라 해외시장 뉴스(2021.2월)

<그림 2-11> 일본 소니사, 인기만화작품+음악, 애니메이션, 게임 시너지 전략

## 2. 국내 콘텐츠산업 동향

### 2.1. 국내 문화콘텐츠산업 정책 동향

■ 문체부 정책 방향 ⇒ 디지털, 비대면, 게임, 실감형, 웹툰, OTT, 플랫폼, AI, IP 보증, 캐릭터 등의 키워드 도출

○ 문화체육관광부는 2021년 업무계획에서, 디지털·비대면 전환을 통한 문화 회복과 함께, 문화산업 측면에서는 콘텐츠산업 경쟁력 강화 및 저작권 강국 기반 마련을 주요 과제로 선정

비전	문화로 되찾는 국민일상, 문화로 커가는 대한민국	
4대 전략 및 15대 과제	1. [문화회복] 문화생태계 회복	2. [문화행복] 문화향유 확대
	① 코로나 위기극복 및 회복지원	⑤ 국민 문화소비 지원 강화
	② 디지털·비대면 전환	⑥ 문화가치 회복·확산
	③ 예술인 복지 및 권리보장 강화	⑦ 문화인프라 지속 확충
	④ 스포츠 혁신 및 공정성 제고	⑧ 지역문화 진흥 및 균형발전
	3. [문화경제] 문화산업 육성	4. [문화외교] 문화국가 도약
	⑨ 콘텐츠산업 경쟁력 강화	⑬ 신한류 지속 확산
	⑩ 저작권 강국 기반 마련	⑭ 국제문화 교류·협력 강화
	⑪ 관광산업 재도약 지원	⑮ 문화선도국가 기반 구축
	⑫ 스포츠산업 지속 육성	
<div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 10px;"> <span>▲ 현장소통</span> <span>▲ 부처협업</span> <span>▲ 적극행정</span> </div>		

[출처] 문체부 2021년 업무계획

<그림 2-12> 문체부 2021년 업무계획, 비전 및 전략과제

□ 문체부 2021년 업무계획 주요 키워드별 추진계획

○ 디지털·비대면 전환

- 실험적 비대면 예술활동(49억원), 예술+기술 융합 촉진 사업(47억원)
- 차세대 게임 개발(95억원), 교육용 게임콘텐츠 제작(60억원), 전자책·듣는책 제작(30억원), 실감형·뉴미디어 방송영상콘텐츠 제작(76억원), 웹툰산업 해외진출 지원(44억원) 등 비대면산업 육성

○ 온라인동영상서비스(OTT) 자금 신설

- “방송·온라인동영상서비스(OTT) 영상콘텐츠자금” 신설(180억원 출자→300억원 조성) 등 문화 산업 자금(1,440억원 출자→2,150억원)

○ 첨단기술기반 융복합인재양성 확대

- (첨단기술 기반 인재) 인공지능·실감 융복합 인력(70억원), 산학연 합동 연구개발 사업(47.5억원), 예술·과학 융합인력(13억원) 등

○ 실감콘텐츠산업 육성 및 상징공간 조성

- 민간과 협력하여, 실감형(177억원), 위치기반(36억원), 인공지능(43억원) 등 신기술 융합 콘텐츠 개발 및 광화문 일대 실감콘텐츠 상징공간 조성(140억원)

○ OTT 시장 국내 제작사와 플랫폼 동반성장 추진

- 국내 플랫폼 사업자·제작사 협업을 통한 콘텐츠 제작 지원(25억원), 저작권(IP) 공동보유 유도 등 협업 촉진
- 온라인동영상서비스-콘텐츠 상생협의회 운영(분기별)

○ IP 강국 기반 마련

- 콘텐츠 지식재산(IP)을 활용한 창작 프로젝트\* 자금(펀드)(‘20.11~’ 28.11월, 260억원) 및 콘텐츠 지식재산(IP) 특화보증 확대(‘20년 10억원→’ 21년 40억원)

⇒ 중앙 정부 정책 방향 키워드 : 디지털, 비대면, 게임, 실감형, 웹툰, OTT, 플랫폼, AI, IP 보증, 캐릭터 등



## [참고] 세종시가 지원할 수 있는 지자체 공모사업 정리

사업명	지원대상	지원내용
지역기반형 콘텐츠코리아 랩 운영지원 사업	광역지방자치단체	<ul style="list-style-type: none"> <li>• (지역기반형) 창업지원센터, 인큐베이팅 등 지역내 창업 인프라를 활용, 창작 프로그램과 연계하는 등 지역 내 10개소 내외 운영</li> <li>- (조건) 창업지원 시설을 보유하고 콘텐츠 창작지원, 인큐베이팅 경험을 보유한 지자체</li> <li>- (규모) 약 700평 내외</li> </ul>
지역거점형 콘텐츠기업 육성센터 조성	광역 지방자치단체 (주관기관)와 기초 지방자치단체 (참여기관) 컨소시엄 가능	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 콘텐츠기업육성센터 구축비, 초기 프로그램 운영비 등* 주관기관별 특성에 맞춰 예산을 편성하되, 인프라 구축비(정부 지원금의 90%이상)와 프로그램 운영비(정부지원금 10%이내) 편성</li> </ul>
지역연계 첨단 CT 실증사업 (R&D) 공고	지방자치단체 출자· 출연 기관(주관기관) 기업, 대학, 연구소, 지역 문화산업진흥 기관(광역)컨소시엄 가능	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 지원규모 : 총 4 과제(각 품목당 1개 과제 선정)</li> <li>- 과제당 1차년 13.875억원, 3년간 총 50.875억원 이내의 R&amp;D 정부출연금 지원</li> </ul>
지역활용형 VR-AR 콘텐츠 제작지원 사업 공고	지역 중소기업 (지자체 출연기관이자 지역문화 산업기관과 컨소시엄 필수)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• (규모) 과제당 최대 5억원 이내 지원 (3개 과제 내외)</li> <li>• (조건) 주관기관참여기관이 총 사업비의 30% 이상(현금) 부담하여야 함</li> </ul>
넥스트콘텐츠 페어 개최지역 및 주관대행사 공모	광역지자체 + 주관대 행사(콘텐츠산업 지역 거점기관 또는 PEO 사업자를 말함 (단독 또는 공동주관 방식 의 사업 추진 가능))	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 우수콘텐츠(만화, 애니, 캐릭터, VR-AR, 스토리, 관광 등) 온·오프라인 전시, 쇼케이스, 피칭, 바잉세미나, 비즈매칭(온라인병행) 등 개최 비용 지원</li> <li>• 지원금 지급(국고보조금 900백만원)</li> </ul>
AR-VR 제작거점 센터 (과기부)	3개 광역시도* 기 구축된 7개 지역 (서울·대전· 광주·대구·부산·울산·경남) 제외한 광역시도	<ul style="list-style-type: none"> <li>• (규모) 지역 거점센터 당 국비 1,930백만원* 국비 1,930백만원(장비구축비 500백만원, 특화사업비 1,430백만원)</li> <li>• (조건) 국비 2 : 지방비민자 1(1,000백만원) 이상 분담* 지방비 출연보조 협약서 및 민자 부담·출자 협약서 제출, 현물은 인건비 등을 계상</li> </ul>

<p>스마트관광도시 시범조성 사업</p>	<p>대상기관 지자체, 민간 기업 기관 등으로 구성된 컨소시엄</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 예비 후보지역을 대상으로 효율적인 계획안 수립 및 사업 계획 컨설팅 등을 지원(3개소 각 1.5억) 하고 이후 최종 선정지에 대한 사업 구현(예산 지원 1개소 35억)</li> </ul>
<p>지역문화전문인력 양성기관 지정, 지원 사업 총괄 주관기관 공모</p>	<p>사업 총괄주관기관</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• (규모) 국비 172백만원(총괄주관기간 1개 기관 선정)</li> <li>• (기간) 지정일로부터 2년(2020년~2021년) *지역문화진흥법 시행령 제 7조 근거</li> </ul>
<p>지역기반형 음악창 작소 조성지원 사업</p>	<p>광역자치단체(광역시· 도 단위)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• (규모) 총 20억 원개소, 각 지자체 당 최대 10 억원 지원 지자체 경상보조)</li> </ul>
<p>지역 웹툰캠퍼스 조성 및 운영사업 (기 선정)</p>	<p>수도권 지역 외 지역 문화산업 지원기관</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• (규모) 개소 단 3억 5천만원(총 사업비의 50% 지방비 현금 자부담 매칭 필수)</li> <li>• (내용) 웹툰 교육실, 작가 입주실(15~20개), 기업(에이전시) 입주실(2개 내외) 및 전사실 조성</li> <li>• 웹툰 창작자 양성을 위한 전문 교육 및 일반인을 위한 웹툰 체험프로그램 운영(200사수)</li> </ul>

## 2.2. 국내 문화콘텐츠산업 동향

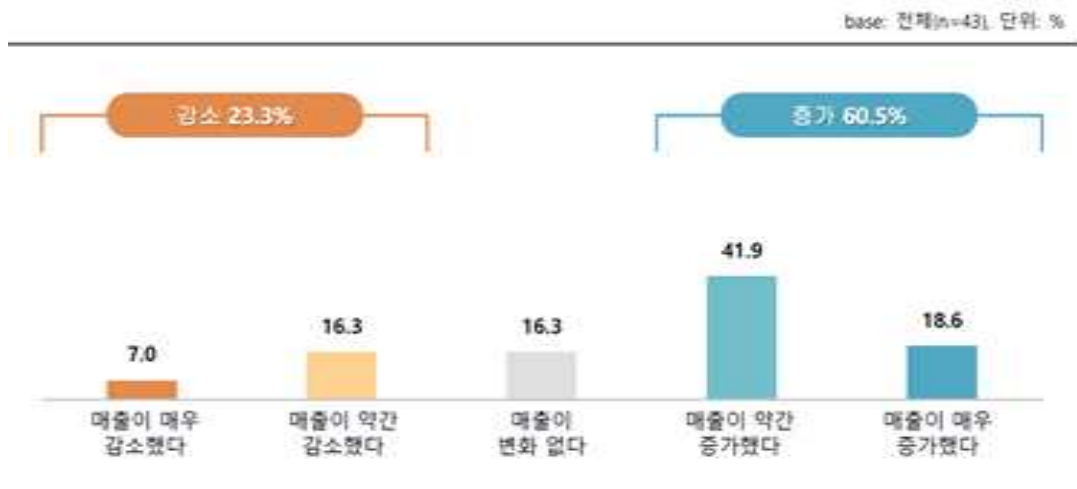
※ 본 연구에서는 세종시에서 진출을 고려할 수 있는 콘텐츠 신산업 분야를 중심으로 동향 분석을 수행함 (웹툰, 게임, 애니메이션, 캐릭터, 실감형 콘텐츠 등)

### ■ 웹툰산업 - 코로나 영향 안받아 국내외 매출↑

○ 웹툰산업의 매출액 규모는 점점 상승하고 있으며, 코로나 영향에도 불구하고 매출액이 ‘증가’ 했다는 업체가 60.5%(매우 증가: 18.6% + 약간 증가: 41.9%)로 나타남

\*(출처) 2020 웹툰사업체 실태조사, 한국콘텐츠진흥원

— 해외매출액 또한 전년 대비, ‘증가’ 했다는 업체가 71.9%(매우 증가: 28.1% + 약간 증가: 43.8%)로 나타남



[출처] 한국콘텐츠진흥원, 2020 웹툰사업체 실태조사

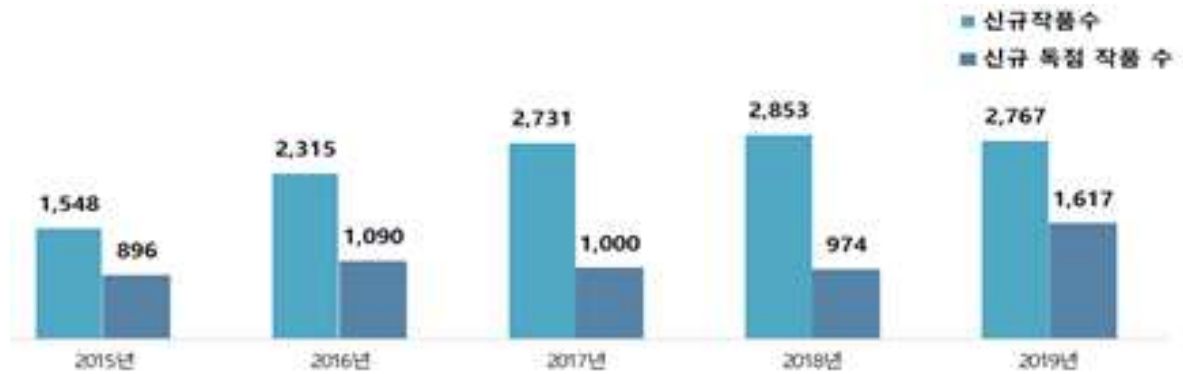
<그림 2-13> 웹툰산업, 2020년 상반기 매출 변화 (국내/해외 매출)

- 주요 웹툰 플랫폼사의 매출액을 100.0%로 환산 계산한 액수와 에이전시의 웹툰 관련 추정 액수를 합한 2019년 웹툰 산업 매출액 규모는 약 6,400억원으로 전년도 대비 1,737억원(37.3%) 증가
- 2019년 신규 작품 수는 총 2,767건으로, 전년 대비 신규 작품 수는 감소하였지만, 신규 독점 작품 수는 크게 증가하며 플랫폼들의 독점작을 통한 고정독자 유입 및 콘텐츠 경쟁력 확보 등 장기적 시장 선점 의지를 볼 수 있음

웹툰산업 규모

	2017년	2018년	2019년
플랫폼	242,206,987,049	261,549,645,933	387,411,632,641
에이전시	137,722,733,662	204,793,140,000	252,681,898,970
합계	379,929,720,711	466,342,785,933	640,093,531,611

연도별 신규 작품 현황



[출처] 한국콘텐츠진흥원, 2020 웹툰사업체 실태조사

<그림 2-14> 웹툰산업 규모 및 작품현황

## ■ 게임산업 - 국내 게임산업 올해 7% 성장...18兆 넘는다

- 한국콘텐츠진흥원이 발간한 ‘2020 대한민국 게임백서’에 따르면, 지난해 2020년 한국 게임 시장 규모는 17조 93억원(2019년 대비 9.2% 성장)으로 추산되어, 코로나19 감염병 확산으로 대표적인 비대면 콘텐츠인 게임에 대한 소비가 증가함
- 코로나19로 집에 머무르는 시간이 증가하고 비대면 활동이 늘어나면서 모바일 게임 이용도 증가하여, 2021년에는 작년보다 7.4% 성장한 18조 2,683억원의 규모가 될 것으로 예상되며, 당분간 이와 같은 성장세가 이어질 것으로 전망됨

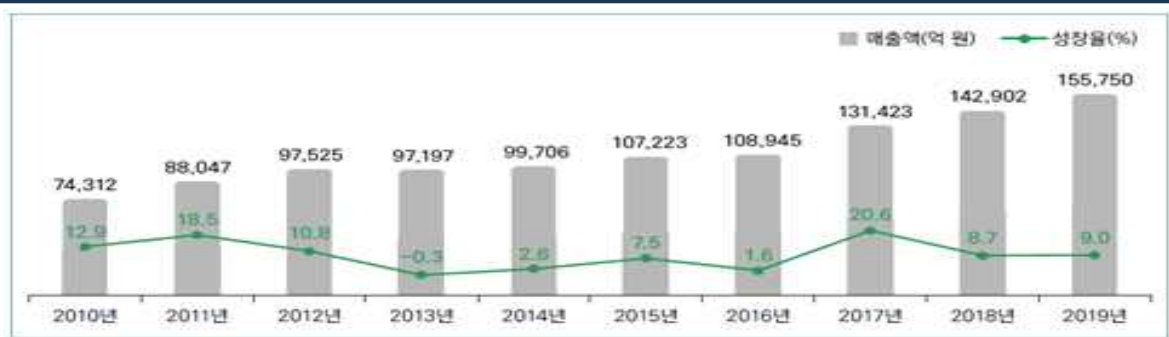
[표 2-7] 국내 게임 시장의 규모 및 전망, 2018~2022

[단위: 억 원, %]

구분	2019년		2020년 (E)		2021년 (E)		2022년 (E)	
	매출액	성장률	매출액	성장률	매출액	성장률	매출액	성장률
PC 게임	48,058	-4.3	48,779	1.5	48,827	0.1	49,306	1.0
모바일 게임	77,399	16.3	93,926	21.4	100,181	6.7	110,024	9.8
콘솔 게임	6,946	31.4	8,676	24.9	12,037	38.7	13,541	12.5
아케이드 게임	2,236	20.6	766	-65.7	1,503	96.2	2,382	58.5
PC 방 아케이드 게임장	20,409	11.6	17,641	-13.6	19,605	11.1	23,146	18.1
합계	155,750	9.0	170,093	9.2	182,683	7.4	199,125	9.0

[출처] 한국콘텐츠진흥원, 2020 대한민국 게임백서

- 국내 게임산업은 2013년에만 성장이 잠깐 주춤했을 뿐, 최근 10년 동안 꾸준히 높은 성장세를 유지하고 있음
- 2019년 국내 게임 시장 규모는 15조 5,750억원으로, 2018년 14조 2,902억 대비 9.0% 증가



[출처] 한국콘텐츠진흥원, 2020 대한민국 게임백서

<그림 2-15> 국내 게임 시장 전체 규모 및 성장률(2010~2019년)

## ■ 애니메이션산업 - OTT플랫폼과의 합작 제작을 통한 지속 성장

- 코로나19 이전부터 세계적으로 확산돼 온 온라인동영상서비스(OTT)는 콘텐츠 산업의 급격한 변화를 초래하고 있고, 애니메이션의 주요 채널인 방송국 TV 시청률은 급격히 떨어지고 있음 ⇒ 세계흐름에 따라 국내 애니메이션 제작 업체도 변화
- 소기업이 산업 중심인 한국애니메이션 제작업계는 디즈니플러스, 아마존 프라임, 애플TV, HBO프라임 등 다양한 글로벌 OTT플랫폼과 접촉해 오리지널 콘텐츠 제작을 제안해 성과를 내고 있음 → (사례) EBS 애니메이션 ‘꼬미와 베베’ - (주)해피업과 EBS가 공동으로 제작한 국산 애니메이션으로, 미국 글로벌 미디어 콘텐츠그룹 ‘라이언포지(Lion Forge)’로부터 투자를 받아 협업 지속



[출처] 뉴스1 보도자료, 국내제작 애니메이션 ‘꼬미와 베베’, 2020.11

<그림 2-16> 애니메이션 ‘꼬미와 베베’

- 국내 애니메이션산업의 사업체 수는 2014년 350개에서 2018년 509개로 연평균 9.8%의 지속적인 증가 추세를 보이며, 종사자 수도 2014년 4,505명에서 2018년 5,380명으로 연평균 4.5% 증가. 매출액도 연평균 2.9% 증가하고 있음
- 수출액은 2014년 1,157만 달러에서 2018년 1,745만 달러로 연평균 10.8%로 높은 증가추세를 보이고 있으며, 수입액도 2014년 68만 달러에서 2018년 79만 달러로 연평균 3.7%의 지속적인 증가추세를 보임

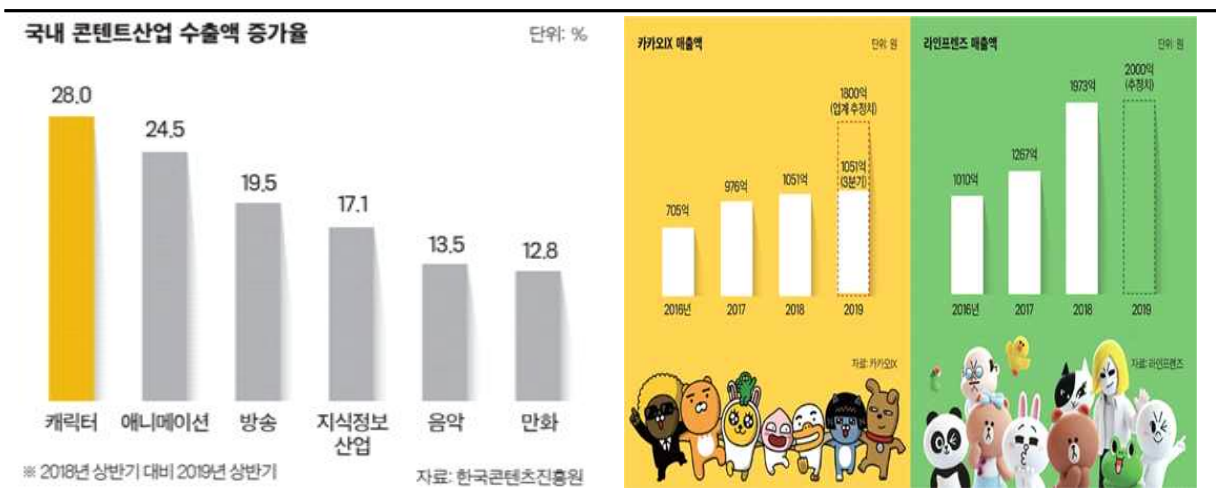
[표 2-8] 국내애니메이션산업현황

구분	사업체 수 (개)	종사자 수 (명)	매출액 (백만원)	부가가치액 (백만원)	부가가치율 (%)	수출액 (천 달러)	수입액 (천 달러)
2014년	350	4,505	560,248	221,750	39.6	115,652	6,825
2015년	376	4,728	610,175	218,202	35.8	126,570	7,011
2016년	447	5,142	676,960	222,442	32.9	135,622	7,324
2017년	492	5,161	665,462	223,135	33.5	144,870	7,604
2018년	509	5,380	629,257	223,004	35.4	174,517	7,878
연평균 증감률 (%)	9.8	4.5	2.9	0.1	-	10.8	3.7

[출처] 한국콘텐츠진흥원, 2019 애니메이션 산업 백서

## ■ 캐릭터 산업 - 한국 캐릭터 산업 성장세...수출 끌어올릴 한류 효과

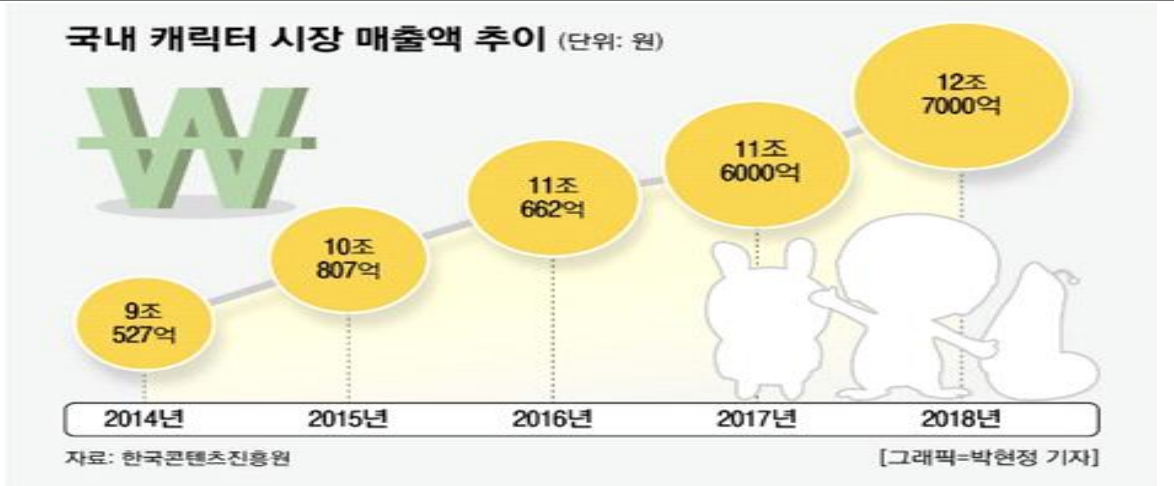
- 한국콘텐츠진흥원의 캐릭터산업 백서에 따르면, 2019년 상반기 콘텐츠산업 수출액 중 캐릭터산업이 28%로 가장 높은 증가율을 보이고 있음
- 또한 카카오프렌즈, 라인프렌즈와 같은 대기업들의 시장 참여로 캐릭터의 퀄리티 상승과 수출액 성장에 기여하며 향후에도 꾸준한 성장을 이어갈 것으로 전망됨



[출처] 이코노미스트 포커스, 2020.01.27.

&lt;그림 2-17&gt; 국내 콘텐츠산업 수출액 증가율 및 카카오, 라인프렌즈 매출액

- 국내 캐릭터 시장 매출액 추이를 살펴보면 2014년 9조 527억에서 2018년 12조 7,000억으로 매년 증가하는 추세임

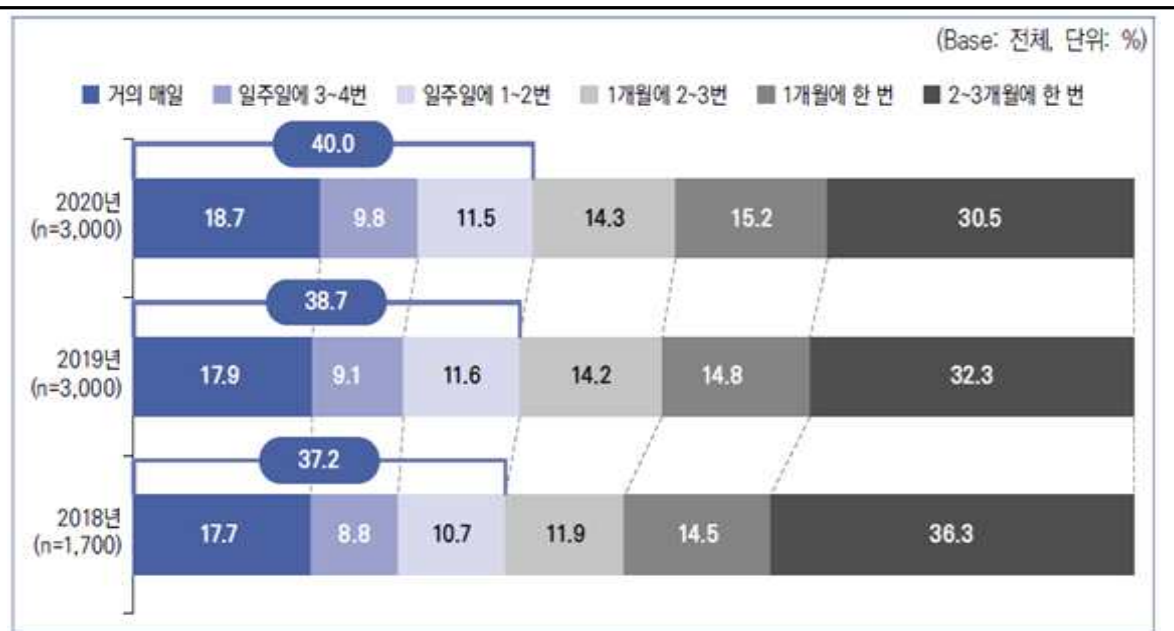


[출처] 스카이드일리 기사, <어른 겨냥한 장난감 붐물, 몸집 키우는 키덜트 시장>

[https://www.skyedaily.com/news/news\\_view.html?ID=94887](https://www.skyedaily.com/news/news_view.html?ID=94887)

<그림 2-18> 국내 캐릭터 시장 매출액 추이

- 최근 1년간 캐릭터 콘텐츠 이용 빈도 조사 결과, 일주일에 1번 이상 캐릭터 콘텐츠를 이용하는 비율도 40.0%로 매년 증가하는 추세임



[출처] 한국콘텐츠진흥원, 2020 캐릭터 산업 백서

<그림 2-19> 최근 1년 캐릭터 콘텐츠 이용 빈도



■ 실감형콘텐츠 산업 - 메타버스 얼라이언스 결성

- 과학기술정보통신부는 2021년 5월 18일 오전 판교 ICT-문화융합센터에서 ‘메타버스 얼라이언스’ 출범식을 개최
- 조경식 과기정통부 제2차관을 비롯해 가상융합기술(XR) 수요·공급기업, 이통사, 방송미디어사 등 관련 산업 선도기업들과 유관기관·협회 관계자 30여명이 참석
- 메타버스 얼라이언스 출범식 참여기관으로, (업계) 현대차, 분당서울대병원, 네이버랩스, 맥스트, 버넥트, 라온텍, SKT, KT, LG U+, KBS, MBC, SBS, EBS, MBN, 카카오엔터, CJ E&M, 롯데월드, (유관기관·협회) 정보통신산업진흥원, 한국전파진흥협회, 한국가상증강현실산업협회, 한국전자통신연구원, 정보통신기획평가원, 한국방송통신전파진흥원, 한국모바일산업협회, 소프트웨어정책연구소 등이 있음

< ICT-문화융합센터 개편 및 신규 기능(안) >

	현 행(ICT-문화융합센터)	개 편(메타버스 허브)	비고
지원 분야	ICT+문화예술 콘텐츠 중심 * ICT+문화예술 콘텐츠 기업 입주(23개)	XR 산업용 솔루션 중심(가점 부여) * XR+제조·의료 등 성장기업 입주 확대 ('20.下 : 2개 → '23년 : 21개)	-
인프라	전통 미디어 콘텐츠 제작 인프라	초저지연 메타버스 서비스 실증 인프라	-
기업 육성	창업지원실	메타버스 서비스 기업 성장센터	4층
제작 시설	가상영상·입체음향 스튜디오, 5G 실감콘텐츠 오픈랩	메타버스 XR콘텐츠 제작·실증 테스트베드	3층
인재 양성	ICT-문화융합 오픈랩	메타버스 전문 인력양성 센터	2층

[출처] TGN 뉴스, 메타버스 얼라이언스 출범...민관 힘 모아 '메타버스' 생태계 키운다, 2021.05

<그림 2-20> ICT-문화융합센터 개편 및 신규 기능(안)

- 하나금융연구소는 ‘메타버스의 부상과 금융업의 변화’ 라는 보고서(’ 21.5월)에서 메타버스는 스마트폰의 한계를 넘어 온·오프라인 연결이라는 기술적 특성을 바탕으로 금융사의 업무방식, 고객니즈, 서비스를 근본적으로 변화시킬 것이라며, 2019년 455억 달러(약 50조원) 규모인 메타버스 시장은 2030년 기준 1조5429억 달러(약 1700조 원) 규모로 급성장을 예상
- 하나은행은 자산관리분야에 게임을 접목하기 위해 넷마블과 협력하였으며 신한은행도 지난해 진옥동 행장이 직접 게임사 넥슨 본사를 찾아, 데이터 기반 신규 사업을 시작하였음. 또한, KB금융그룹도 엔씨소프트와 인공지능(AI) 관련 합작사 설립을 준비함

## 메타버스 시장 전망

(단위: 억 달러)



[출처] 해럴드 경제, '메타버스' 이끄는 손, MZ세대, 2021.05

<그림 2-21> 메타버스 성장 추이 그래프

## ■ 메타버스 - VR·AR 시장 상승에 기폭제

- 메타버스란 가공·추상을 의미하는 메타(meta)와 현실 세계를 의미하는 유니버스(universe)의 합성어로 3차원 가상세계를 의미함
- 가상현실(virtual reality)보다 진보된 개념으로 웹과 인터넷 등의 가상세계가 현실 세계에 흡수된 형태이며 현실과 같은 가상공간(또 하나의 현실 공간)에서 모든 활동을 수행. 가상공간에서 보다 의미있는 존재가 되어 생활함

순천향대학교 메타버스 입학식



아바타로 출근하고 업무 본다"...오피스까지 삼킨 '메타버스'



네이버 "제페토" 전세계 가입자 2억



[출처] SBS 보도, '메타버스'가 뭐길래...돈 몰리고 범죄 걱정도, 2021년 4월 14일

### <그림 2-22> 메타버스 실제 활용 사례

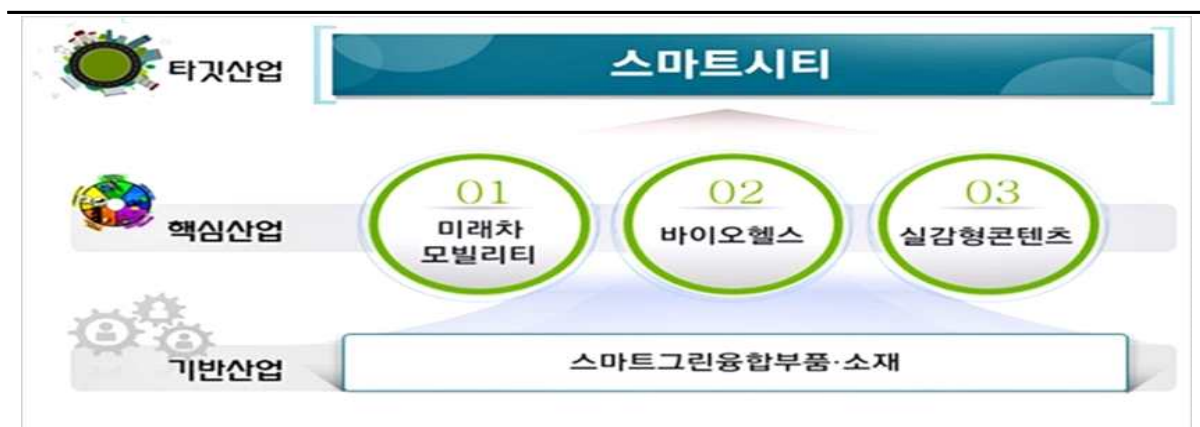
## 제 3절 세종시 문화콘텐츠 산업 환경분석(PEST분석)

### 1. 정책적 환경 분석 (Political Factor)

- ◆ **(세종시 문화콘텐츠산업 성장을 위한 정책 추진)** 세종시는 현재의 열악한 문화콘텐츠산업 여건을 극복하고, 문화산업 선진도시로 도약하기 위한 정책을 추진
- ◆ **(실감형콘텐츠, 세종시 미래먹거리 산업 선정)** 실감형 콘텐츠 산업생태계 조성에 주력하는 한편 스마트시티 산업과 연계한 실증 R&D를 추진하는데 역점을 둘 계획
- ◆ **(웹툰 캠퍼스 등 초기사업 추진)** 웹툰 캠퍼스 조성, 청정세종 프로젝트 추진, 지역특화 콘텐츠개발 지원사업 등 초기사업 추진 중
- ◆ **(콘텐츠 인력양성 사업 확대)** 신사업(AR/VR) 전문가 양성, 1인 미디어 콘텐츠 크리에이터 양성, 콘텐츠 제작/ 활용 전문가 양성 등
- ◆ **(세종 테크노파크 과학문화콘텐츠진흥팀 신설)** 세종시의 문화콘텐츠산업 진흥을 위한 전담 조직을 구성

#### ■ 세종시 정책 - 미래먹거리산업 마스터 플랜 “실감형 콘텐츠”

- 세종시는 오는 2030년까지 시를 먹여 살릴 5대 미래먹거리산업 마스터플랜을 수립 (2021.1월, 뉴스핌 보도자료)
- 5대 먹거리 산업은 기반산업 1개(스마트그린융합부품·소재), 핵심산업 3개(미래차 모빌리티, 바이오헬스, **실감형 콘텐츠**), 타깃산업 1개(**스마트시티**)로 구성
- 실감형 콘텐츠 산업은 산업생태계 조성에 주력하는 한편 스마트시티 산업과 연계한 실증 R&D를 추진하는데 역점을 둘 계획



[출처] 뉴스핌, 세종시 '2030 미래먹거리산업 마스터플랜' 발표, 2021.01

<그림 2-23> 세종시 미래먹거리 5대 산업

## ■ 세종시 정책 - 청정세종 프로젝트 (개요)

- 세종시 청년들의 소통 공간, 창업 중심의 플랫폼 구축 등 현장감 있는 청년 주도의 문화 조성 필요성에 따른 “청정세종 프로젝트” 추진 - 문화콘텐츠 사업도 포함

### < 추진배경 >

- (청년 기본법 시행, ' 20.8) 청년들의 소통 공간, 창업 중심의 플랫폼 구축 등 현장감 있는 청년 주도의 문화 필요 - 인프라 조성·운영비 지원(시설 리모델링 및 교육 관련 장비 구입 등)
- (청년도시, 세종) 신도심 지역 평균연령은 33.8세(전국 42.8세, 세종 37세)로 전국에서 가장 젊은 인구가 살고 있는 젊음의 도시로 자리매김

▶(목표) 청년을 위한, 청년에 의한 새로운 일거리, 새로운 놀거리 창조  
대한민국 1호 일자리 창출형 청년센터 「청정세종」 구축

### < 여건 및 현황 >

- (전국 창업률 1위) 타 시도에 비해 창업인프라가 부족한 지역임에도 불구하고, 창업률 33.71%(1,301개)로 17개 시도 중 가장 높음

\* 주요 시도 창업률 : 경기(24.57), 인천(24.19), 광주(24.02), 서울(23.99), 대전(22.34)

\* (출처) NICE 평가정보 빅데이터 서비스 / ' 16~' 19년 창업기업 / 한국경제매거진(' 19.5.8.)

- (창업 수요 급증) 세종시 신생 창업기업이 '15년도에는 단 8개였으나, ' 18년도에는 148개로 창업수요가 급증하고 있는 추세임
- (청년 혁신공간 확보) LH가 건설한 신도심(다정동 7단지) 임대아파트 상가를 청년 문화와 창업 공간으로 사용하기로 협의 완료

### < 주요과제 예시안 >

- (청년창업 문화공간으로 활용) 지역특화 콘텐츠 개발 지원(개발 콘텐츠 전시), 지역 ICT 이노베이션 스퀘어 조성, 세종 직업교육거점센터 구축·운영, 지역 과학문화 활성화 지원(공간 공유), 세종 청년창업사관학교 설립·운영(중기부 사업), 세종 웹툰캠퍼스 구축·운영, 소상공인 랩 구축·운영 등



## ■ 세종시 정책 - (세종TP) 지역특화 콘텐츠 개발 지원

- (사업기간) '21. 1월 ~ 12월 (1년간, 계속사업)
- (사업예산) 총 2억원(國 1억, 市 1억) / 1.5억원 지원(1개 기업)
- (전담/주관기관) 한국콘텐츠진흥원 / 세종TP(지역 콘텐츠산업 거점기관)
- (지원대상) 세종 소재 콘텐츠 기업(참여 : 역외기업, 지역기업 컨소시엄 가능)
- (지원내용) 지역특화 소재(전통, 역사, 문화, 인물·산업 등)를 포함하는 국내·외 사업화 가능성이 높은 우수한 콘텐츠 개발지원
  - 지원조건 : 신규 일자리 창출(과제별 1인 이상 신규 채용)
  - 지원분야 : 만화(웹툰), 음악, 애니메이션, 캐릭터, 실감형콘텐츠(AR·VR) 등 (단, 영화, 출판, 디자인, 공연, 게임 제외)
- (향후계획) 단기 - 다정동 공간(증정)을 활용한 '지역특화 콘텐츠 작품 전시회' 개최, 장기 - 문화콘텐츠 분야의 지역 청년창업자와 연계하여 확대 지원

## ■ 세종시 정책 - (영상대) 세종 직업교육거점센터 구축 및 운영(개요)

- (사업기간) '20. 6월 ~ '22. 2월 (2년간, 계속사업)
- (사업예산) 총 20억(전액 국비/프로그램 운영비 약 3억원\*\_다정동 센터분)
  - \* 수업료는 전액 국비, 식비(간식비)는 수강생 부담 / 시설비·집기 구매비 1억원 포함)
- (주관기관) 한국영상대 \* 3개 대학 컨소시엄 구축(세종시, 충남 서부내륙권)
  - (참여) 아주자동차대학, 혜전대 참여(교육기획, 수행 등)
- (지원대상) 예비창업자, 경력단절여성, 구직자, 취업 준비생 등
- (지원내용) VR 및 AR, 영상 콘텐츠제작 교육 등
  - 약 1,000명 인력 양성(VR·AR 영상 콘텐츠 제작 : 500명, 지역미래 신수요 맞춤 500명)
  - ※ 영상대 20개, 혜전대 10개, 아주자동차대 4개 프로그램 운영 / 과정당 10명씩

▶(목표) 맞춤형 직업(창업)교육을 통한 전문인력 연 150명 이상 양성

[표 2-9] 세종 직업교육거점센터 주요 교육과정

구분	세부 프로그램	구분	세부 프로그램
1	드론운용 (영상) 전문가 과정	6	영유아 돌봄 서비스 전문가 양성
2	3D 프린터 운용 전문가 양성	7	지역진화형 방과후 교육기획전문가
3	신사업 (AR/VR) 전문가 양성	8	서비스 (관광), 도시재생 역량 강화
4	1인 미디어 콘텐츠 크리에이터 양성	9	사이버 학습 전문가 양성
5	콘텐츠 제작 / 활용 전문가 양성	10	포스트코로나 서비스 전문가 양성

## ■ 세종시 정책 - 청정세종 프로젝트(지역웹툰캠퍼스 조성)

### □ 사업개요

- (주관기관) 한국만화영상진흥원
- (사업목적) 지역의 웹툰 창작자 양성 및 만화산업 활성화
- (사업비) 총 700백만원(국350 시비350)
  - 인프라 조성·운영비 지원(시설 리모델링 및 교육 관련 장비 구입 등)
- ※ 추후 사업 평가에 따라 운영비 차등지원(60백만원~90백만원)
- (일정) '21.11월 조성 완료 목표
- (운영내용) 창업 환경 조성 및 웹툰창작 교육 운영
- 웹툰교육실, 작가입주실, 기업(에이전시)입주실, 전시실 등 인프라 조성으로 창업 환경 조성
- 웹툰 창작자 양성을 위한 전문 교육 및 일반인을 위한 웹툰 체험프로그램 운영  
⇒ 양성된 인력의 지역 내 정착 유도 및 문화콘텐츠 산업 육성



<그림 2-24> 세종시 다정동 NH상가(웹툰캠퍼스 운영 예정)



## □ 세부추진계획

- (위치) 다정동 LH상가 (B1층 일부)
- (규모) 626.97㎡(약 190평)
- (주요시설) 1인작가기업 보육실, 웹툰제작기업 공유스튜디오, 웹툰 제작 교육실 등
- (운영주체) 테크노파크 운영 / 한국영상대 산학협력단 웹툰랩 협력 / 운영인력 2명
- (운영방향) 입주작가 공모 선발, 매년 평가를 통해 계약 연장 / 다양한 교육 프로그램 제공 / 에이전시 입주를 통해 창작 및 사업화 등 컨설팅, 멘토링 지원
- (성과 목표) 1인 작가기업 12개사, 웹툰에이전시 및 관련 기업 프로젝트 6개, 웹툰제작교육 100명, 웹툰관련 전시이벤트 3건 등 (1년 기준)

[표 2-10] 웹툰캠퍼스 공간 구성안

층별	공간구성	면적(㎡)	활용용도	비고
	계	626.97		
지 하 1 층	개인 작가 입주실 (12)	85.71	창작공간 및 장비 제공	전용
	단체 작가 입주실 (3)	89.46	창작공간 및 장비제공	
	기업입주실 (2)	60.76	에이전시 입주	전용
	교육실 (2)	87.31	신틱크실 2 개실 조성 (웹툰교육프로그램 운영)	공용
	세미나실 (1) 이론강의실 (1)	92.76	세미나실 , 이론강의실 (직업교육거점센터 공동사용)	공용
	교육실 (4)	210.97	교육공간 활용 (ICT 이노베이션 교육실 활용)	공용
	커뮤니티룸 (1)	-	네트워킹 공간 ※ 면적미포함	공용

■ 기타 유관사업 (세종 창조경제혁신센터) 로컬크리에이터 활성화 지원

□ 사업개요

- (사업명) 지역기반 로컬크리에이터 활성화 지원
- (주관기관) 중소벤처기업부
- (사업목적) 지역의 자원과 특성 등을 기반으로 혁신적인 아이디어를 접목하여 창업하는 로컬 크리에이터를 육성하여 지역경제 활성화 도모
- (지원대상) 업력 7년 이내의 (예비)로컬 크리에이터 총 250명 내외 (전국)
- (지원내용) 사업화 자금 지원 - 비즈니스 모델 구체화, 멘토링, 브랜딩, 마케팅 등 성장단계별 사업화 자금 및 프로그램 지원 (최대 3천만원)



<그림 2-25> 로컬 크리에이터 유형 분류표

[표 2-11] 로컬 크리에이터 7대 분야

구분	내용	국내사례
지역 가치	<ul style="list-style-type: none"> <li>지역문화와 혁신적인 아이디어를 융합하여 새로운 경제적·문화적 가치창출</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>(대구)故김광석 홀로그램을 통한 문화공연</li> </ul> 
로컬 푸드	<ul style="list-style-type: none"> <li>지역에서 재배가능한 농수산물(특산물, 미활용 작물 등)을 활용한 식품가공 및 유통 지역에 특화된 제조 공법과 IT·생명공학 기술을 융합</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>(충북)충주의 특산품 사과로 스파클링 와인 개발</li> </ul> 
지역 기반 제조	<ul style="list-style-type: none"> <li>지역에서 생산되는 소재를 활용하거나 지역특성을 반영한 제조업</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>(통영)조선시대의 나전칠기 12공방의 명맥을 잇고 통영지역의 전통공예 및 폐자재 예술품 제작</li> </ul> 
스마트 관광	<ul style="list-style-type: none"> <li>관광자원을 활용하여 해당지역으로 관광객 유입 확대</li> <li>지역 방문을 위한 원스톱 서비스 및 자연생태계의 지속가능성</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>(제주)지역의 빈집을 재생 특색을 살린 숙소 겸 코워킹 공간 다자요</li> </ul> 
거점 브랜드	<ul style="list-style-type: none"> <li>지역 내 복합문화공간 등 지역 거점역할</li> <li>지역성과 보편성의 조화로 전국적 확대</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>(강원)속초의 폐조선소를 활용한 복합문화공간 칠성조선소</li> </ul> 
디지털 문화 체험	<ul style="list-style-type: none"> <li>지역별로 역사·문화를 기반으로 과학 기술 및 ICT를 활용하여 재해석 또는 체험(시간여행)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>(서울)석조전에 미디어 파사드 기법을 활용한 영상 제작</li> </ul> 
자연 친화 활동	<ul style="list-style-type: none"> <li>지역별로 특색 있는 자연환경에서 진행되는 아웃도어 활동을 위한 다양한 사업모델</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>(강원)서핑 전용해변 조성, 유명 해변축제 유치로 연 30만명 이상 방문하는 서피 비치</li> </ul> 

### ▶ 행사 일정계획

구분	시간 (분)	프로그램명	비고
1부	13:00~13:45 (45)	개회선언, 사업경과, 참여기업 소개, 참가등록 및 시민투어 진행	커뮤니티룸
	13:45~14:00 (15)	축하공연(2곡)	투명지 알상블
	14:00~15:00 (60)	사업운영위원 참여기업 전시를 라운드 및 현장명가 최종 사업운영위원회 진행	문화정원사내 전시장소
2부	15:00~16:30 (90)	세종 로컬크리에이터 네트워킹	회의실
	16:30~17:00 (30)	올해의 세종로컬크리에이터 우수팀 시상 및 마무리	명거포드 제곱 커뮤니티룸

※ 행사일정 및 계획은 현장상황에 따라 변경될 수 있음.

### ▶ 참여기업 소개

#### 문화광

세종특별자치시 향유비대응227.201호 (4·5성등 세종마루)

박물관·미술관 문화콘텐츠 개발 전문기업 [www.munhwawang.co.kr](http://www.munhwawang.co.kr)

"문화에 어울리는 사치 문화로 올인! 세상에 새로운 문화콘텐츠를 만나다!"

대표아이템 | 역사·문화상품 (친환경 종이화첩, 북, 북음력 등)

#### (주)에어뉴

세종특별자치시 내성북로 30-113 365호

생활 밀착형 전시매체 설계 플랫폼 [www.airnew.kr](http://www.airnew.kr)

"특별하고 창의적이며, 상용화가능한 모든 문화콘텐츠를 전시·판매할 수 있는 디지털 마케팅의 중심 기업!"

대표아이템 | 휘파람(민간기업 공공매출 플랫폼), UFOFLIFE(책매·이사·물류 플랫폼)

### ▶ 참여기업 소개

#### 내맘에꽃집

세종특별자치시 당매로 353 2층 2007호(마천동, 에버뉴빌)

꽃과 과일물 활용한 맛있고 신선한 과일함 [smartstore.naver.com/innmyram2021](http://smartstore.naver.com/innmyram2021)

"과일과 물을 담은 두꺼비과일, 사과와 우유 등 건강한 맛있는 제품을 판매한다!"

대표아이템 | 생딸기 우유, 수제청(키비스커스레몬, 로즈백향과), 벨 스프레드

#### 엘케이브라더스

세종특별자치시 조치원읍 세종로 2296-세종상업타운센터 204호

깨끗한 화장실 문화 선도 기업 [amannuf@sanmail.net](mailto:amannuf@sanmail.net)

"공간에 맞는 화장실, 도면이 화두가 도방, 세상에 생일 생일방!"

대표아이템 | 생세차단 트랩, 세면대 덮개

#### (주)루아은

세종특별자치시 조치원읍 세종로 2639 번저기압센터 405호

살아있는 생기가 가득한 공간 [www.ruahmaill.com](http://www.ruahmaill.com) / [zuppypple.com](http://zuppypple.com)

"살아있는 생기 루아은 원산지농산물 사용된 생장제!"

대표아이템 | 조치원 특산물 다듬이저

#### 카카오파이브(주)

세종특별자치시 조치원읍 문학4길 3-5호 101호 (이송마을)

건강하고 고급진 초콜릿 [www.cacaofive.com](http://www.cacaofive.com)

"가짜와 진짜 초콜릿의 품질, 진짜와 진짜 초콜릿은 통일이다!"

대표아이템 | 비건 초콜릿(다크·우유, 약지, 밀지, 특양자) 초콜릿, 빈부마 초콜릿

<그림 2-26> 세종시 로컬 크리에이터 성과발표회 리플렛

## [참고] 세종특별자치시 일반현황 및 문화기반시설 현황

### 1. 일반현황 및 문화기반시설현황

#### ■ 세종특별자치시 면적 및 인구변화 현황

□ 세종특별자치시 면적 : 465.2km<sup>2</sup>

□ 세종특별자치시 인구 : 약 36.8만명

○ 세종시의 총인구는 최근 4년간 지속 증가세에 있음

[표 2-12] 세종특별자치시 인구 현황

(단위 : 명)	2021년 10월말	2020년 12월말	2019년 12월말	2018년 12월말
조치원읍	43,406	44,462	44,808	45,913
연기면	2,792	2,835	2,700	2,804
연동면	3,133	3,625	3,615	3,549
부강면	6,211	6,479	6,577	6,657
금남면	9,030	9,202	9,161	9,368
장군면	7,021	7,229	6,891	6,741
연서면	7,418	7,693	7,752	7,964
전의면	5,519	6,078	6,277	6,513
전동면	3,388	3,731	3,929	3,969
소정면	2,311	2,634	2,739	2,896
한솔동	18,851	19,302	19,390	19,453
새롬동	37,028	29,696	53,766	46,003
도담동	32,903	39,679	32,125	32,407
해밀동	8,515	-	-	-
아름동	23,542	23,634	23,680	24,092
종촌동	29,460	29,690	29,910	30,077
고운동	34,365	34,525	33,451	28,874
소담동	20,641	32,599	29,731	18,405
반곡동	13,595	-	-	-
보람동	19,257	19,466	19,119	15,788
대평동	11,371	11,004	10,619	7,593
다정동	28,519	27,344	-	-
<b>총 계</b>	<b>368,276</b>	<b>360,907</b>	<b>346,210</b>	<b>319,066</b>

\*행정안전부 인구통계 자료 기준

## 2. 문화기반시설

### 2.1. 문화기반시설 현황 총괄

#### □ 세종특별자치시 문화기반시설 총괄(2020.1.1. 기준)

○ 세종시 문화기반시설은 총 22개관으로 공공도서관 11개관, 박물관 7개관, 생활문화센터 2개관, 문예회관 1개관, 지방문화원 1개관이 소재해 있음

- 세종시 읍·면·동별 문화기반시설 수는 조치원읍(5개관), 고운동(2개관), 새롬동(2개관), 대평동(1개관), 도담동(1개관), 보람동(1개관), 소담동(1개관), 아람동(1개관), 종촌동(1개관), 한솔동(1개관), 전의면(1개관), 금남면(1개관), 연동면(1개관), 전동면(1개관), 연서면(1개관), 부강면(1개관) 순으로 높음

[표 2-13] 세종시 문화기반시설 현황

읍면동	합계	국립 도서관	공공도서관				박물관				미술관				문예 회관	지방 문화원	문화의 집
			계	지자체	교육청	사립	계	국공립	사립	대학	계	국공립	사립	대학			
조치원읍	5	-	1	-	1	-	1	-	1	-	-	-	-	-	1	1	-
연기면	-	-	-	-	-	-	1	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-
연동면	1	-	-	-	-	-	1	-	1	-	-	-	-	-	-	-	-
부강면	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
금남면	1	-	-	-	-	-	1	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-
장군면	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
연서면	1	-	-	-	-	-	1	-	1	-	-	-	-	-	-	-	-
전의면	1	-	-	-	-	-	1	-	1	-	-	-	-	-	-	-	-
전동면	1	-	-	-	-	-	1	-	1	-	-	-	-	-	-	-	-
소정면	-	-	1	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
한솔동	1	-	1	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
새롬동	2	-	1	1	-	-	1	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-
도담동	1	-	1	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
아람동	1	-	1	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
종촌동	1	-	1	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
고운동	2	-	2	2	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
소담동	1	-	1	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
보람동	1	-	1	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
대평동	1	-	1	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
다정동	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
합계	22	-	12	11	1	-	8	3	5	1	-	-	-	-	1	1	-

[출처] 전국문화기반시설총람 2020

- 세종시 전체 문화기반시설 수가 부족함
  - 세종시 문화기반시설은 대부분 인구가 많은 조치원에 분포해있으며, 그 외의 면·동에 1개관 내로 존재함
  - 세종시 내에 미술관과 문화의 집은 현재 소재하지 않고 있음
  - 공공시설과 민간시설에 대한 종합적인 정책을 도입과 기반을 확충할 필요가 있음

## 2.2. 주요 문화기반시설 현황

### □ 공공도서관

- 세종시 문화기반시설 중 공공도서관이 제일 많으며, 교육청 관할 1개관과 지자체 관할 10개관 존재

[표 2-14] 세종특별자치시 공공도서관 목록

순번	읍면동	관할	기관명	주소	전화	홈페이지	개관연도
1	조치원	교육청	세종특별자치시 평생교육학습관	세종특별자치시 문화2길25번지 (침산리 67번지)	044-410-1441	http://www.sjle.go.kr	1991
2	고운동	지자체	고운남측도서관	세종특별자치시 마음로 64 고운동 남측 복합커뮤니티센터 별관 3층	044-301-7261	https://lib.sejong.go.kr:8443	2019
3	고운동	지자체	고운동도서관	세종특별자치시 마음로 284 (고운동)고운동복합커뮤니티센터 5층	044-301-6661	http://lib.sejong.go.kr/	2018
4	대평동	지자체	대평동도서관	세종특별자치시 대평1길 10 (대평동)4층 도서관	044-301-6961	http://lib.sejong.go.kr	2018
5	도담동	지자체	도담동도서관	세종특별자치시 보람로77 (도담동 주민센터)	044-301-6263	-	2014
6	보람동	지자체	보람동도서관	세종특별자치시 호려울로 42 (보람동)보람동 복합커뮤니티센터 5층	044-301-6761	http://lib.sejong.go.kr	2018
7	새롬동	지자체	새롬동도서관	세종특별자치시 새롬중앙로 44 (새롬동)4층 도서관	044-301-6861	http://lib.sejong.go.kr	2018
8	소담동	지자체	소담동도서관	세종특별자치시 한누리대로 2023 (소담동)소담동 복컴 4층 도서관	044-301-7061	-	2018

9	아름동	지자체	아름동도서관	세종특별자치시 보듬3로114 아름동 주민센터내 4층 아름동 도서관	044-301- 6362	-	2015
10	종촌동	지자체	종촌동도서관	세종특별자치시 도움3로 125 종촌동 복합커뮤니티센터 5층	044-301- 6461	<a href="http://lib.sejong.go.kr">http://lib.sejong.go.kr</a>	2016
11	한솔동	지자체	한솔동도서관	세종특별자치시 노을3로 85, 한솔동주민자치센터 도서관	044-301- 6161	<a href="http://www.lib.sejong.go.kr">http://www.lib.sejong.go.kr</a>	2014

[출처] 전국문화기반시설총람 2020

## □ 박물관

[표 2-15] 세종시 박물관 목록

순번	읍면동	구분	박물관명	주소	연락처	홈페이지	개관연도
1	새롬동	국립	국립조세박물관	세종특별자치시 나성동 국세청로8-14	044-204- 3185	<a href="http://www.nts.go.kr/museum">www.nts.go.kr/museum</a>	2002
2	전의면	공립	세종시립 민속박물관	세종특별자치시 전의면 금사길 75	044-300- 8831	<a href="https://www.sejong.go.kr/museum/index.do">https://www.sejong.go.kr/museum/index.do</a>	2012
3	금남면	공립	충청남도 산립박물관	세종특별자치시 금남면 산립박물관길 110	041-635- 7400	<a href="http://www.keumkang.go.kr">www.keumkang.go.kr</a>	1997
4	연동면	사립	교과서박물관	세종특별자치시 연동면 청연로 492-14	044-861- 3141	<a href="http://www.textbookmuseum.co.kr">www.textbookmuseum.co.kr</a>	2003
5	전동면	사립	세종전통장류 박물관	세종특별자치시 전동면 배일길 90-43	044-868- 7007	<a href="http://www.dweeungbark.co.kr">www.dweeungbark.co.kr</a>	2013
6	조치원	사립	한국여인생활사 박물관	세종특별자치시 조치원읍 안터길 107	044-866- 4451	<a href="http://www.koreason.co.kr">www.koreason.co.kr</a>	2017
7	연서면	사립	연기향토박물관	세종특별자치시 연서면 양대길 34-4	044-862- 7449	<a href="http://blog.naver.com/yghmuseum2">http://blog.naver.com/yghmuseum2</a>	1996

[출처] 전국문화기반시설총람 2020

문예회관

[표 2-16] 세종시 문예회관 목록

순번	읍면동	건립주체	시설명	주소	연락처	홈페이지	설립연도
1	조치원	기초	세종문화예술회관	세종특별자치시 조치원읍 문예회관길 22	044-301-3523	http://www.sejong.go.kr/artcenter.do	2000

[출처] 전국문화기반시설총람 2020

생활문화센터

[표 2-17] 세종시 생활문화센터 목록

순번	읍면동	운영주체	시설명	주소	연락처	홈페이지	설립연도
1	조치원	주민자치위원회	조치원 생활문화센터	세종특별자치시 조치원읍 교리 9-1	044-301-5051~4	-	2016
2	부강면	면사무소	부강 생활문화센터	세종특별자치시 부강면 부강외천로 20	010-3418-5181	-	2017

[출처] 전국문화기반시설총람 2020

지방문화원

[표 2-18] 세종시 지방문화원 목록

순번	읍면동	문화원명	주소	연락처	홈페이지	설립연도
1	조치원	세종문화원	세종특별자치시 조치원읍 문화로 17	032-761-2778	http://www.sejongcult.or.kr/	1964

[출처] 전국문화기반시설총람 2020

지방문화재단

[표 2-19] 세종시 지방문화재단 목록

순번	읍면동	문화재단명	주소	연락처	홈페이지	설립연도
1	연기면	세종시문화재단	세종특별자치시 갈매로 387 박연문화관	T)044-850-0599 F)044-864-9731	https://sjcf.or.kr	2016

[출처] 전국문화기반시설총람 2020



### 2.3. 세종 국립박물관 단지(예정)

#### ■ 세종 국립박물관 단지 건립 계획

○ (개요) 대한민국 최초 국립박물관 단지로써 2027년에 완공할 계획

- 사업은 총 2단계에 걸쳐 추진될 예정
- (1단계) ▲국가기록박물관 ▲어린이박물관 ▲디지털문화유산영상관 ▲도시건축박물관 ▲디자인박물관 등 5개 박물관과, ▲통합수장고 ▲통합운영센터 등 2개 통합시설 건립 추진
- (2단계) 추가 공공박물관과 민간박물관 등 건립 예정
- (사업비) 약 4,552억이 투입 계획
- (사업 확정 면적) 약 8만㎡

○ (기본 방향) 방문객들이 교육체험전시 등 다양한 콘텐츠를 편리하게 즐길 수 있도록 하고, 박물관 지원과 수장 관리 기능 등을 통합해 효과적 운영 도모



<그림 2-27> 세종 국립박물관단지 위치도

[표 2-20] 세종 국립박물관 단계별 추진 계획 (세부내용이 변경될 수 있음)

구분	건립 건물	내용
1단계	국가기록박물관	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 운영주체: 행정안전부 국가기록원</li> <li>• 연면적: 17,050㎡</li> <li>• 사업비: 508억원</li> <li>• 건립목적: 국정소통 및 국가자존확립</li> </ul>
	국립어린이박물관	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 운영주체: 행정중심복합도시건설청</li> <li>• 연면적: 4,891㎡</li> <li>• 사업비: 337억원</li> <li>• 공사기간: ~ 2024년 완공</li> <li>• 건립목적: 창의와 융합적인 사고배양을 통한 미래세대 인재 육성</li> </ul>
	도시건축박물관	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 운영주체: 국토교통부</li> <li>• 연면적: 17,050㎡</li> <li>• 사업비: 827억원</li> <li>• 건립목적: 국가건축산업 역량강화</li> </ul>
	디지털 문화유산영상관	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 운영주체: 문화재청</li> <li>• 연면적: 8,548㎡</li> <li>• 사업비: 524억원</li> <li>• 건립목적: 문화유산 보존 및 문화기술 향상</li> </ul>
	국립디자인 박물관	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 운영주체: 문화체육관광부</li> <li>• 연면적: 14,071㎡</li> <li>• 사업비: 508억원</li> <li>• 건립목적: 한국디자인의 발전상 조명</li> </ul>
	통합운영센터 및 통합 수장고	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 운영주체: 행정중심복합도시건설청</li> <li>• 연면적: 21,502㎡</li> <li>• 사업비: 1,016억원</li> <li>• 건립목적: 박물관단지 운영 및 관리 효율화</li> </ul>
2단계	국립민속박물관	(미확정)
	기타	• 공공박물관 및 민간박물관 계획

- (추진 현황) 행정중심복합도시건설청이 국립박물관단지 브랜드전략 수립 용역을 발주
  - 상징성과 비전을 시각적 디자인으로 전달하는 장기적 전략 수립 예정

### 3. 경제적 환경 분석 (Economic Factor)

- ◆ **(세종시 문화콘텐츠산업 규모는 하위권)** 콘텐츠진흥원 국가공인 통계조사 결과 '19년까지 세종시의 콘텐츠산업 규모는 하위권이나 정부의 지역균형 발전 기조 등 향후 성장 가능성 보유
- ◆ **(청년 창업 열기는 전국 1위)** 세종시의 청년 창업율은 전국에서 1위로 청년 창업의 기반으로 발돋움 가능성
- ◆ **(VR/AR 등 융합형 콘텐츠 개발기업 입주 예상)** 지역특화 콘텐츠 개발사업에 VR 기업이 다수 신청하는 등 향후 미래 실감형 콘텐츠 개발 확대 가능성을 보임

#### ■ 세종시 문화콘텐츠 산업 규모

○ 세종시는 문화콘텐츠산업환경이 아직 미약하나, 향후 성장 가능성 보유

\* 문화콘텐츠 사업체 수 부족 (전국 비중 0.3%, 311개, 콘텐츠진흥원 콘텐츠산업 실태조사, 2021)

[표 2-21] 세종시 문화콘텐츠산업 전국 대비현황

구분	규모	전국 광역 지자체 순위	우리나라 전체 규모	전국 내 비중
매출액	92,123(백만원)	17 위	126,584,691(백만원)	0.1%
사업체 수	311(개)	17 위	104,124(개)	0.3%
종사자 수	1,382(명)	17 위	652,109(명)	0.2%

[표 2-22] 광역시별 사업체수 현황

구분	출판	만화	음악	게임	영화	애니 메이션	방송	광고	캐릭 터	지식 정보	콘텐츠 솔루션	합계	비중 (%)
서울	10,431	1,681	7,785	2,508	638	328	723	3,942	1,061	3,472	1,359	33,928	32.6
부산	1,304	477	1,885	776	42	18	34	563	120	490	63	5,772	5.5
대구	1,151	326	1,827	714	31	1	19	380	85	415	53	5,002	4.8
인천	713	312	2,333	693	33	4	20	134	98	315	41	4,696	4.5
광주	751	250	1,105	622	23	24	19	264	59	183	23	3,323	3.2
대전	782	246	1,406	410	17	3	15	183	49	275	77	3,463	3.3
울산	347	142	818	366	8	2	5	102	28	274	17	2,109	2.0
세종	84	14	147	0	2	3	4	27	5	24	1	311	0.3
소계	15,563	3,448	17,306	6,089	794	383	839	5,595	1,505	5,448	1,634	58,604	56.2

[출처] 한국콘텐츠진흥원, 콘텐츠산업 실태조사(2021년, 2019년 기준)

## ■ 세종시 창업 현황

- NICE평가정보 빅데이터 서비스 분석 결과(전체 법인, 107만9796개 회사), 전국에서 창업 기업 비율이 높은 도시는 차례로 세종·경기·인천·광주·서울·제주 순
- 창업률 1위는 세종시(33.71%)

[표 2-23] 기초단계별 상위 10개 지역

순위	지역		창업률(%)
1	세종	세종	33.71%
2	서울	영등포구	33.16%
3	인천	연수구	32.62%
4	경기	수원시 영통구	32.44%
5	경기	오산시	32.29%
6	경기	용인시 기흥구	31.64%
7	경기	용인시 수지구	30.44%
8	인천	옹진군	30.32%
9	경기	의정부시	30.29%
10	경기	평택시	29.62%

[출처] NICE 평가정보 빅데이터 서비스

## ■ 세종시 실감콘텐츠 산업 현황

○ 신산업분야이기 때문에 업력이 짧음

[표 2-24] 세종 실감콘텐츠기업 현황

기업명	설립년도	콘텐츠 분야	확인 경로
주식회사 시즌	2021	실감형콘텐츠, 응용 소프트웨어 등	TP / KISLINE 확인
토즈	2006	실감형콘텐츠	TP
하이코두	2007	실감형콘텐츠, 코딩	TP
세종ST기획	2018	애니메이션 / VR 웨어러블	용역사 보유 data
플랜온마스	2020	소프트웨어(가상공간관련콘텐츠) 개발	KISLINE 확인
원탑 스튜디오	2018	실감콘텐츠기반 영상, 메타버스 등	세종시와 투자 양해 각서 (세종시 이전 유력)
아트월드	2017	시각 디자인, AR 게임개발(1건)	KISLINE 확인

[표 2-25] 세종 인근 실감콘텐츠기업 현황

지역	기업수	비중
서울	233	44.0
경기	123	23.2
인천	9	1.7
강원	7	1.3
충청 세종	16	3.0
대전	26	4.9
광주	14	2.6
대구	20	3.8
경상	9	1.7
울산	9	1.7
부산	50	9.4
전라	10	1.9
제주	4	0.8

## ■ 세종시 웹툰산업 현황

[표 2-26] 세종시 만화 유관기업 및 제작기업 현황

만화 유관기업 현황(출판업 포함)			
연도	2017	2018	2019
기업수	15	14	14
웹툰제작기업 확인 현황			
기업명	설립년도	콘텐츠 분야	확인 경로
디자인어스	2020	만화/웹툰, 응용 소프트웨어	TP
불온서적	2021	만화/웹툰	TP

## ■ 세종시 시각디자인 업체 현황

[표 2-27] 세종시 시각 디자인기업 현황

기업명	설립년도	콘텐츠 분야	확인 경로
(주)트윈봇마크투	2019	시각 디자인업	KISLINE 확인
(주)디자인공공	2020	출판 및 문화, 예술디자인	KISLINE 확인
디자인어스(주)	2020	편집, 그래픽, 브랜드 디자인	KISLINE 확인
(주)투데이기획	-	시각 디자인업	KISLINE 확인
(주)아트월드	2017	공간콘텐츠 기획, 스마트텔링, 시각디자인	KISLINE 확인
(주)비즈디자인	-	시각 디자인업	KISLINE 확인
(주)밀리그램	-	시각 디자인업	KISLINE 확인
(주)렛츠	-	시각 디자인업	KISLINE 확인
신진	2014	시각 디자인업	KISLINE 확인
네오미닛디자인스튜디오	2020	일러스트 디자인, 제품패키지 디자인, 브랜드 디자인	KISLINE 확인
유니크커뮤니케이션	2011	소프트웨어 디자인, 전시 기획, 간판, 광고물 디자인	KISLINE 확인
본디자인	2016	실내 디자인	KISLINE 확인

## 4. 사회적 환경 분석 (Social Factor)

- ◆ **(세종시 청년 인구 증가)** 세종시 청년 인구(19 ~ 34세)는 6만 6,807명으로 전체 인구의 19%를 차지하며, 장래 청년인구 유입, 15세 미만 인구비율 등을 고려할 때 청년인구가 꾸준히 증가할 것으로 전망
- ◆ **(세종시 지역 내 총생산 지속증가)** 세종시 지역 내 총생산은 최근 5년간 지속 증가
- ◆ **(스마트 시티 조성으로 인한 사업 기회)** 세종 스마트 시티 조성 사업 추진으로 인하여 통해 세종시 콘텐츠 기업에게도 시민 및 관광객을 위한 관광 콘텐츠 개발, 체험 콘텐츠 개발, 스마트 시티 서비스 구현을 위한 콘텐츠 개발 등 비즈니스 기회가 주어질 전망

### ■ 세종시 청년 인구 증가

- NIC세종시 청년 인구(19 ~ 34세)는 6만 6,807명으로 전체 인구의 19%를 차지하며, 장래 청년인구 유입, 15세 미만 인구비율 등을 고려할 때 청년인구가 꾸준히 증가할 것으로 전망
- 2020년 출산율은 1.28명으로 서울(0.64명)의 2배로 젊은 도시로서의 면모가 지속될 전망

### ■ 세종시 지역 총생산 증가

- 세종의 2019년 실질 경제성장률이 6.7%를 기록하여 전국 지자체 중 1위를 기록
- 전체 예산액도 2016년 9.9조에서 2019년 11.8조로 매년 지속 상승

[표 2-28] 전국 지자체 경제성장률

구분	2016	2017	2018	2019
전국	2.9	3.1	2.9	2.1
서울	2.8	2.3	3.6	1.9
부산	1.7	1.6	1.7	2.1
대구	0.0	1.7	2.4	1.2
인천	2.6	4.3	0.7	1.4
광주	3.1	1.3	5.0	2.8
대전	3.5	0.8	0.9	3.3
울산	0.9	-0.7	-2.2	1.5
세종	5.1	4.2	2.8	6.7

경기	4.7	6.6	6.0	2.3
강원	2.9	4.1	1.9	3.0
충북	5.8	6.1	6.3	1.7
충남	3.2	5.4	0.6	2.4
전북	-0.8	1.9	1.7	2.3
전남	2.3	1.3	2.2	2.4
경북	2.5	-1.2	-1.2	1.8
경남	0.7	-0.7	0.6	1.4
제주	8.0	4.6	-0.9	0.9

[출처] 통계청

## ■ 세종시 스마트시티 구축-콘텐츠 사업 기회

- 세종시의 스마트 시티 구축사업은 세종시 콘텐츠사업의 기회가 되고 있으며, 특히 실감형 콘텐츠 융합이 기대됨

### 스마트시티 국가시범도시 조성

- 민관 합동 특수목적법인(SPC) 설립('21.9월)
  - 민간의 혁신성을 접목한 스마트도시 국가시범도시 조성
- 다양한 혁신 스마트서비스 제공(공공-민간)
  - 스마트헬스케어, 범죄예방 및 긴급대피서비스 등
- 스마트퍼스트타운 건립('21.下 착공, '24년 준공)
  - 스마트도시 미래상을 제시할 체험-홍보관으로 운영
- 스마트시티 국제포럼 개최('21.4월)
  - 스마트시티 성과사례 공유, G2B-B2B 교류의 장 제공



[출처] 세종시 업무계획, 2021년

<그림 2-29> 스마트시티 국가시범도시 조성



## 5. 기술적 환경 분석 (Technological Factor)

- ◆ (홍익대, 고려대, 영상대 등 3개 대학 보유) 콘텐츠 학과를 보유한 3개 대학 보유 및 우수 인재 보유
- ◆ (콘텐츠 전문인력양성 역량 보유) 콘텐츠 전문인력양성사업을 수행할 수 있는 전문가 역량 보유
- ◆ (콘텐츠 개발 역량 보유) 차세대 실감미디어 콘텐츠 등 시장진출형 콘텐츠 개발 역량 보유 (전문가, 기관 역량 등)

### 5.1 세종시 소재 콘텐츠 유관학과 보유 대학 기술 역량

#### ■ ① 홍익대학교 세종캠퍼스

##### □ 홍익대 - 콘텐츠 학과 재학생 수 / 취업률 현황

- 서울캠퍼스에는 없는 영상·애니메이션학부, 게임학부, 디자인컨버전스학부, 광고홍보학부 등이 개설되어 있으며, '20년 현재 1,775명의 학생이 재학 중  
\* (출처) 대학알리미
- 입학정원은 '20년 기준 388명이며, 취업률은 평균 69.5%

[표 29] 홍익대 세종캠퍼스 콘텐츠유관학과 입학정원 및 취업률

학과	신입생경쟁률 (2020, r1)	재학생 수 (2020, 명)	입학정원 (2020, 명)	취업률 (2020, %)
게임학부 게임소프트웨어전공	5.6	187	35	54.3
게임학부 게임그래픽디자인 전공	3.6	280	42	58.1
광고홍보학부	9.8	573	90	65.5
디자인컨버전스학부	5.1	467	144	100
영상애니메이션 학부	4.2	268	77	0
합계 (평균)	-	1,775	388	69.5

[출처] 대학알리미, 2021년 기준

□ 홍익대 세종캠퍼스 - 배출된 콘텐츠 인재 및 동아리 현황

- (배출 인재) 블리자드, 넷마블, 넥슨, 네오위즈, 컴투스 등 국내외 유명 게임 회사에서 재직 중인 우수 인재를 배출한 바 있으며, 최근에도 블리자드 공모전, 인디 게임 공모전 등에서 학생들이 입상하는 등 우수 인재를 보유

홍익대 세종캠퍼스 졸업생 블리자드 컨셉 아티스트 이현



2019 글로벌 인디 게임제작 경진대회에서 기획부문 대상



[출처] 홍익대학교 홈페이지

<그림 2-30> 홍익대 세종캠퍼스 졸업생 취업/시상 사례

- (동아리) 디자인 아트웍, UX/UI 브랜딩, 모델링 렌더링, 영상 제작 등 다양한 분야의 동아리 운영 중

	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ (yawayats(아와야츠)) Stay away를 뒤집은 동아리명으로 "생각을 뒤집어 디자인을 가까이하다"라는 뜻을 담은 디자인 아트웍 소모임</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ (Triad) 제품, 건축의 도면부터 모델링 렌더링까지의 세 가지 작업을 다같이 배우고 공부하는 모임</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ (Lab VOID) UX/UI와 브랜딩을 중심으로 서비스를 기획하고 시각화하는 작업을 전시로 이끌어내는 작업을 하는 소모임</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ (Open Source Lab) 다양한 코드와 마크업 언어를 이용하여 인터랙션이 있는 미디어 아트, 그리고 사물을 접목시킨 피지컬 컴퓨팅 작품을 만들고 토론</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ (CUBE) Maya 프로그램을 기반으로 Z-brush, Nuke, Substance Painter 등을 공부하며, 개인작업과 팀작업을 진행하는 소모임</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ (영덕) 세종시에 근거지를 둔 비디오 크루이며, 영상 제작 본연의 즐거움을 추구</li> </ul>

[출처] 홍익대학교 홈페이지 발췌 및 재구성

<그림 2-31> 홍익대 세종캠퍼스 콘텐츠 유관 동아리 현황

- 홍익대 세종캠퍼스 - 문화콘텐츠사업 (교육·콘텐츠개발 등) 수행 역량
- 3D 그래픽, 캐릭터, VR, 게임, 애니메이션 등 전문가 보유 (교수진)
  - 모바일 ICT, IoT, SNS, 메이커 무브먼트 등 4차산업 혁명 시대에 대응하는 디자인 융합 전문가 보유 (교수진)
  - 3D 프린터 구입 등 3D 그래픽 개발을 위한 장비 및 인프라 보유

[표 2-30] 홍익대 세종캠퍼스 그래픽/게임 콘텐츠개발 관련 보유 전문가(일부)

교수명	출신대학	전공분야	관심연구 분야
안OO	M.A. Savannah College of Art & Design	Computer Art	3D 그래픽, 캐릭터 애니메이션, VR Interactive Graphic
김OO	M.E.T. Carnegie Mellon University	엔터테인먼트 공학	3D 그래픽, 캐릭터 애니메이션, VR Interactive Graphic
백OO	Ph.D. KAIST	컴퓨터 애니메이션, 게임디자인	게임디자인, 애니메이션 연출, HCI
서OO	M.A. Savannah College of Art & Design	게임디자인	게임그래픽, 게임 스토리텔링, 인터랙션 디자인, VR
김OO	School of Visual Arts	MFA of Computer Art	애니메이션
김OO	M.A. Savannah College of Art & Design-	비주얼 커뮤니케이션	Illustration, Charactergram, Graphic Design

[출처] 홍익대학교 홈페이지

[표 2-31] 홍익대 세종캠퍼스 디자인 융합 관련 보유 전문가(일부)

교수명	출신대학	전공분야	관심연구 분야
안OO	Brunel University	Design Management	문화미디어 도시재생 등
정OO(겸임)	홍익대학교	미술학	광고멀티미디어 디자인, AR기반 Product PR 서비스, UX설계
이OO(겸임)	Pratt Institute	Communications Design	브랜딩, 패키징, 편집, 일러스트 등
O. Lee	California Institute of the Arts	Experimental Animation	실험애니메이션
이OO	Design Academy Eindhoven	제품디자인	제품디자인
이OO	Univ. of Michigan, Ann Arbor	디지털 미디어 디자인	디지털 미디어 디자인

[출처] 홍익대학교 홈페이지

□ 홍익대 세종캠퍼스 - 메이커 스페이스 (3D 프린터, 레이저 커팅기)

- 홍익대학교 세종캠퍼스 산학협력관 내에 위치에 있는 홍익공작터
- 3D 프린터 및 레이저 커팅기 등 전문 장비 보유



[출처] 홍익대학교 홈페이지 발췌 및 재구성

<그림 2-32> 홍익대 세종캠퍼스 메이커 스페이스 (3D 프린터, 레이저 커팅기)

■ ② 한국영상대학교

□ 한국영상대- 콘텐츠 학과 졸업생 수 / 취업 현황

- 만화콘텐츠학과, 영화영상과, 방송미디어과, 게이애니메이션과, 광고영상디자인과 등 다수의 콘텐츠산업 유관학과를 보유
- 연간 약 600~700여명의 유관 학과 졸업생(2019년 677명)이 배출되고 있으며, 직업대학으로 학과별 취업률이 높은 편임

한국영상대 2019년 졸업생 수 / 취업률

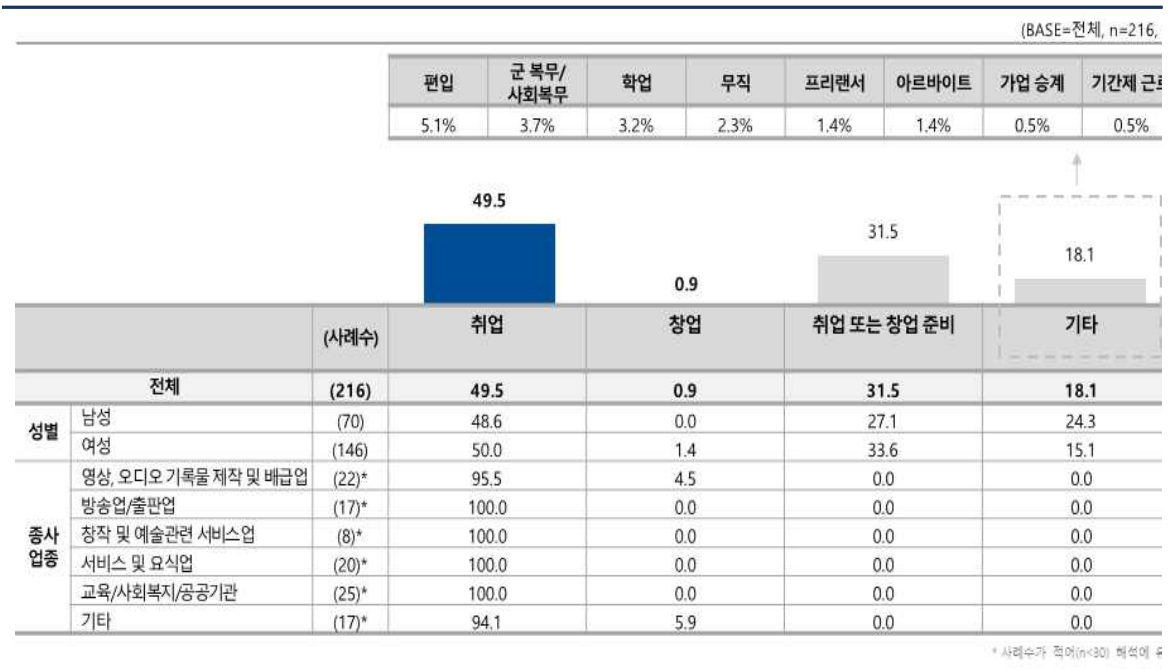
학과	2019.12.31 기준 취업률(%)	졸업자	취업지 현황						취업자	진학자	입대자	외국인유학생	건보직장가입제외대상	취업대상자	기타(미취업자)	비고(취업률 통합학과)
			건보가입	해외취업자	농림어업종사자	개인창작	1인칭(사)업자	프리랜서								
영상연출과	91.8	66	26	0	0	0	1	18	45	12	1	4	0	49	4	
만화콘텐츠과	87.2	53	14	0	0	18	0	2	34	13	0	0	1	39	5	만화창작과
영화영상과	85.2	40	15	0	0	2	0	6	23	12	1	0	0	27	4	
영상촬영조명과	83.9	47	19	0	0	0	1	6	26	14	2	0	0	31	5	
영상정보부서관과	79.2	30	18	0	0	0	0	1	19	1	5	0	0	24	5	미디어부서관과
영상편집제작과	78.6	48	26	0	0	0	0	7	33	3	0	3	0	42	9	
방송영상스피치과	77.8	26	8	0	0	0	0	6	14	3	3	2	0	18	4	
방송미디어과	73.7	24	12	0	0	0	0	2	14	1	4	0	0	19	5	
특수영상제작과	70.0	45	24	0	0	0	0	4	28	5	0	0	0	40	12	3D입체영상과
음향제작과	64.6	86	20	0	0	0	2	9	31	34	3	1	0	48	17	
영상무대디자인과	61.3	37	18	0	0	0	0	1	19	5	0	1	0	31	12	무대미술과
이벤트연출과(3년제)	60.4	65	26	0	0	0	0	6	32	12	0	0	0	53	21	
게임애니메이션과	57.1	34	6	0	0	3	0	3	12	8	4	1	0	21	9	게임과, 애니메이션과
광고영상디자인과	57.1	31	10	0	0	1	0	1	12	9	0	0	1	21	9	
실용음악과	44.4	45	12	0	0	3	1	0	16	3	6	0	0	36	20	

[출처] 한국영상대학교 창업지원팀

<그림 2-33> 한국영상대 2019년 졸업생 수 / 취업률

□ 한국영상대- 취업상태

- 졸업생의 취업 상태를 살펴본 결과, 취업 했다는 응답이 49.5%로 가장 많았으며, 다음으로 '취업 또는 창업 준비'(31.5%), '기타'(18.1%), '창업'(0.9%) 순으로 응답함
- 취업 상태 기타 응답으로 '편입', '학업', '군복무/사회복무' 등의 응답들이 나타남



[출처] 한국영상대학교 창업지원팀

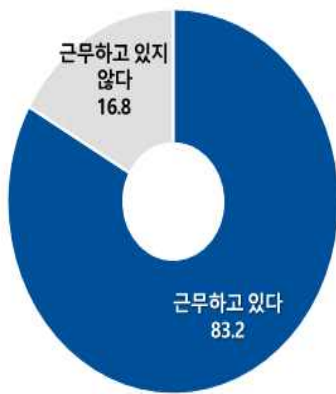
<그림 2-34> 한국영상대 현재 취업상태 현황



□ 한국영상대- 근무 여부

- 현재 취업중인 졸업생의 83.2%는 기업체 혹은 공공기관에서 아르바이트 및 인턴을 제외한 정규 근무하고 있는 것으로 나타남
- 근무하고 있다는 응답은 '남성'(88.2%), 근무지 종사자수 '50명 이상'(87.8%), 종사 업종 '기타'(93.8%)에서 높게 나타남

(BASE=현재 취업중인 졸업생, n=107, %)



		(사례수)	근무하고 있다	근무하고 있지 않다
전체		(107)	83.2	16.8
성별	남성	(34)	88.2	11.8
	여성	(73)	80.8	19.2
근무지 종사자수	10명 미만	(20)*	75.0	25.0
	10~50명 미만	(46)	82.6	17.4
	50명 이상	(41)	87.8	12.2
종사 업종	영상, 오디오 기록물 제작 및 배급업	(21)*	90.5	9.5
	방송업/출판업	(17)*	76.5	23.5
	창작 및 예술관련 서비스업	(8)*	75.0	25.0
	서비스 및 요식업	(20)*	75.0	25.0
	교육/사회복지/공공기관	(25)*	84.0	16.0
	기타	(16)*	93.8	6.3

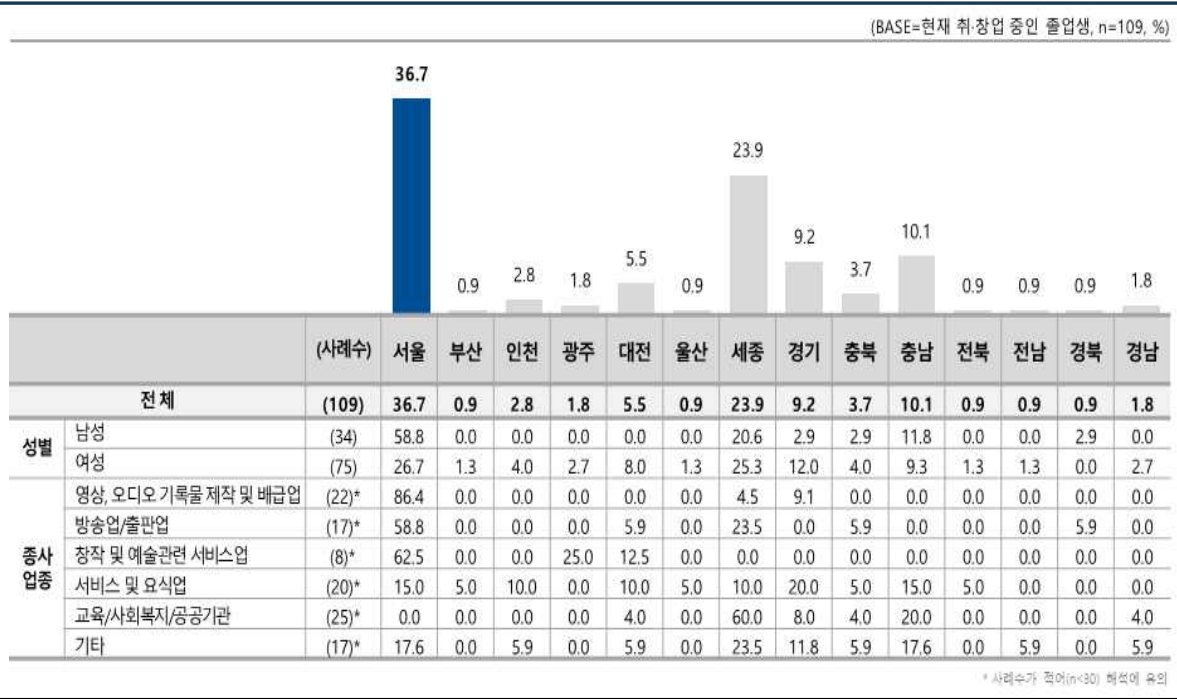
\* 사례수가 적어(n<30) 해석에 유의

[출처] 한국영상대학교 창업지원팀

<그림 2-35> 한국영상대 근무여부 현황

□ 한국영상대- 지역별 취업 현황

- 다수의 학생들이 서울로 취업하고 있으며 세종시에 취창업을 하는 비율은 약 23.9%임
- 특히 창작 및 예술 관련 분야의 경우 세종시 내 기업 취업이 어려운 실정



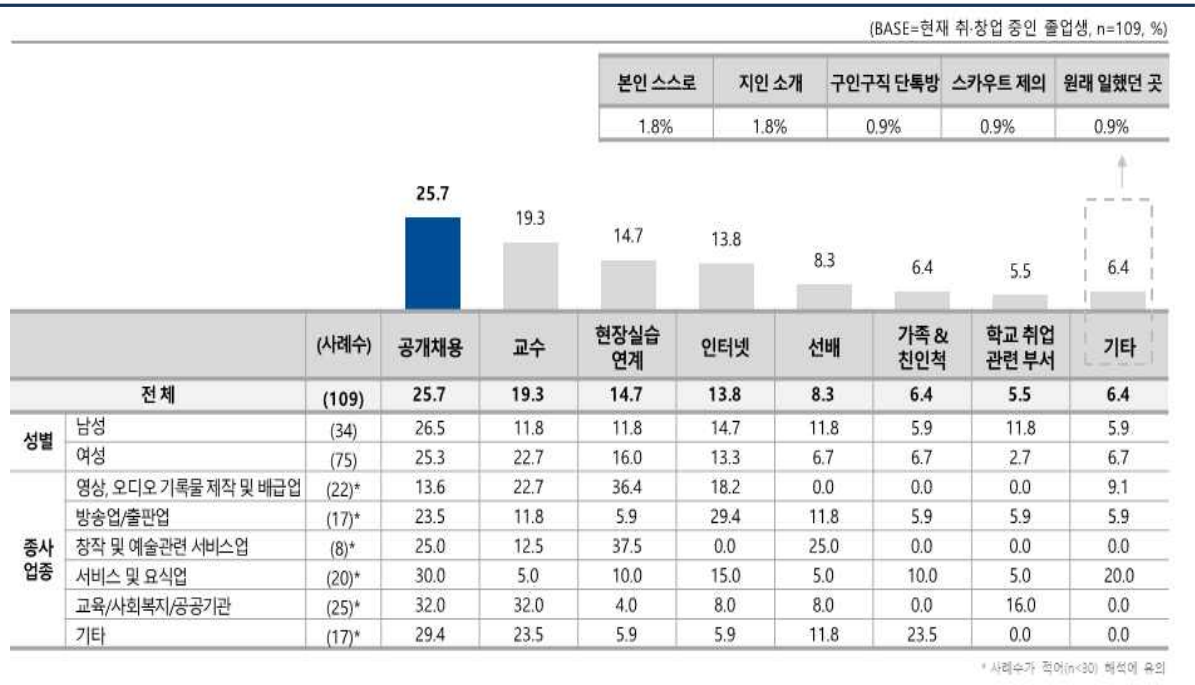
[출처] 한국영상대학교 창업지원팀

<그림 2-36> 한국영상대 지역별 취업 현황



□ 한국영상대- 취업 또는 창업을 하게 된 주된 경로

- 현재 취업 및 창업 중인 졸업생 대상으로 취업 또는 창업을 하게 된 주된 경로를 살펴본 결과, '공개채용'이 25.7%로 가장 많은 것으로 나타남
- 다음으로 '교수'(19.3%) > '현장실습 연계'(14.7%) > '인터넷'(13.8%) 등의 순임



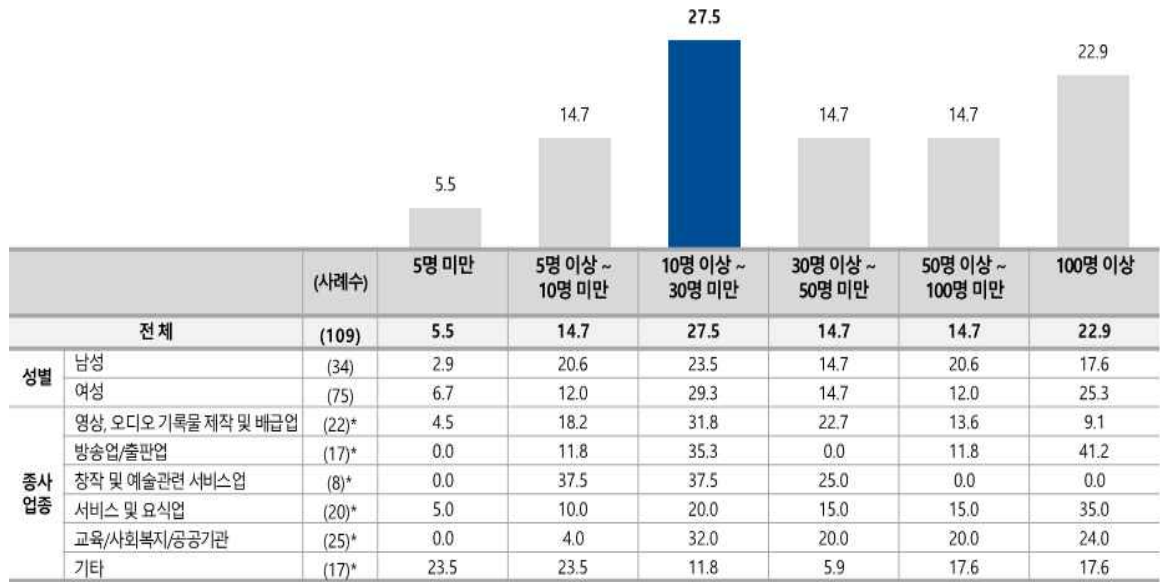
[출처] 한국영상대학교 창업지원팀

<그림 2-37> 한국영상대 취·창업 경로 현황

□ 한국영상대- 취·창업 기업 소속 종사자 수

- 현재 취업 및 창업 중인 졸업생 대상으로 소속한 곳의 종사자 수를 살펴본 결과, '10명 이상 ~ 30명 미만'이 27.5%로 가장 많은 것으로 나타남
- 다음으로 '100명 이상'(22.9%) > '5명 이상 ~ 10명 미만', '30명 이상 ~ 50명 미만', '50명 이상 ~ 100명 미만'(각각 14.7%) > '5명 미만'(5.5%) 순임

(BASE=현재 취·창업 중인 졸업생, n=109, %)



\* 사례수가 적어(n<30) 백석에 유의

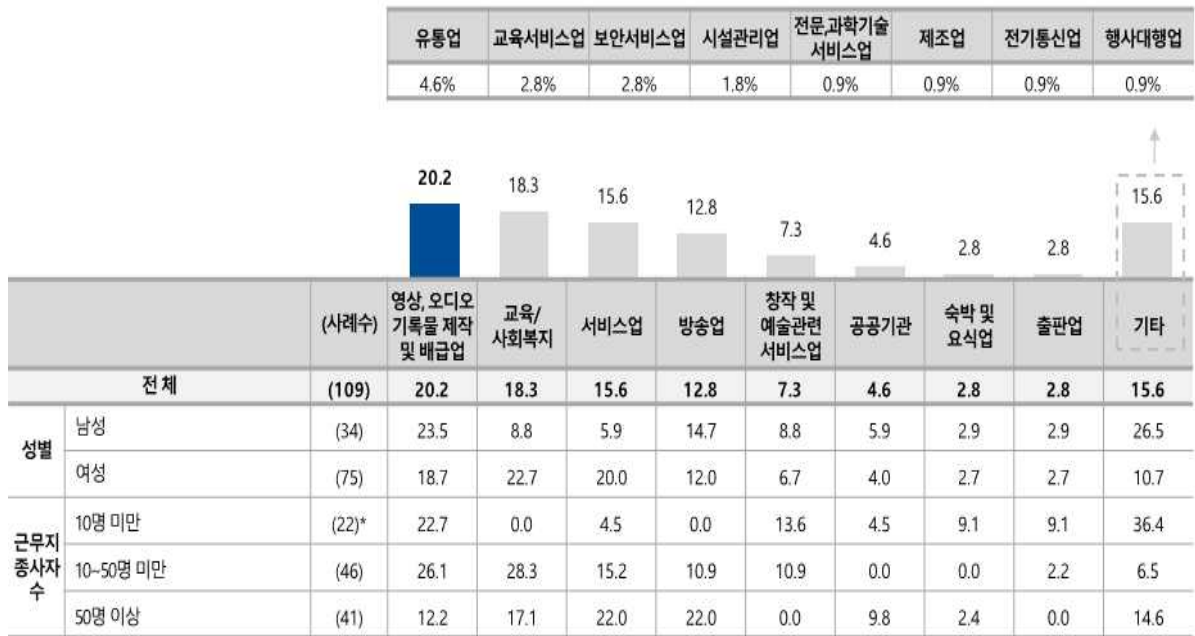
[출처] 한국영상대학교 창업지원팀

<그림 2-38> 한국영상대 취·창업한 기업의 종사자수 규모 현황

□ 한국영상대- 취·창업 기업 소속 업종

- 현재 취업 및 창업 중인 졸업생 대상으로 소속한 곳의 업종을 살펴본 결과, '영상, 오디오 기록물 제작 및 배급업'이 20.2%로 가장 많은 것으로 나타남
- 다음으로 '교육/사회복지'(18.3%) > '서비스업'(15.6%) > '방송업'(12.8%) 등의 순임

(BASE=현재 취·창업 중인 졸업생, n=109, %)



\* 사례수가 적어(n<30) 해석에 유의

[출처] 한국영상대학교 창업지원팀

<그림 2-39> 한국영상대 취·창업한 기업의 업종 현황

□ 한국영상대- 목표로 했던 회사·직무수행 여부

- 현재 취업 중인 졸업생 대상으로 현재 근무하는 곳과 목표로 했던 회사 혹은 직무 여부를 살펴본 결과, 긍정적인 의견이 71.0%(‘대체로 그런 편이다’(52.3%) + ‘매우 그렇다’(18.7%))로 나타남
- 목표로 했던 회사 혹은 직위가 아니라는 응답은 29.0%(‘전혀 그렇지 않다’(11.2%) + ‘그렇지 않은 편이다’(17.8%))로 응답함

(BASE=현재 취업중인 졸업생, n=107, %)



		(사례수)	전혀 그렇지 않다	그렇지 않은 편이다	대체로 그런 편이다	매우 그렇다
<b>전체</b>		<b>(107)</b>	<b>11.2</b>	<b>17.8</b>	<b>52.3</b>	<b>18.7</b>
<b>성별</b>	남성	(34)	14.7	8.8	61.8	14.7
	여성	(73)	9.6	21.9	47.9	20.5
<b>근무지 종사자 수</b>	10명 미만	(20)*	25.0	15.0	45.0	15.0
	10~50명 미만	(46)	6.5	6.5	60.9	26.1
	50명 이상	(41)	9.8	31.7	46.3	12.2
<b>종사 업종</b>	영상, 오디오 기록물 제작 및 배급업	(21)*	9.5	19.0	57.1	14.3
	방송업/출판업	(17)*	5.9	0.0	70.6	23.5
	창작 및 예술관련 서비스업	(8)*	0.0	12.5	37.5	50.0
	서비스 및 요식업	(20)*	10.0	25.0	55.0	10.0
	교육/사회복지/공공기관	(25)*	8.0	28.0	44.0	20.0
	기타	(16)*	31.3	12.5	43.8	12.5

\* 사례수가 적어(n<30) 행석여 유의

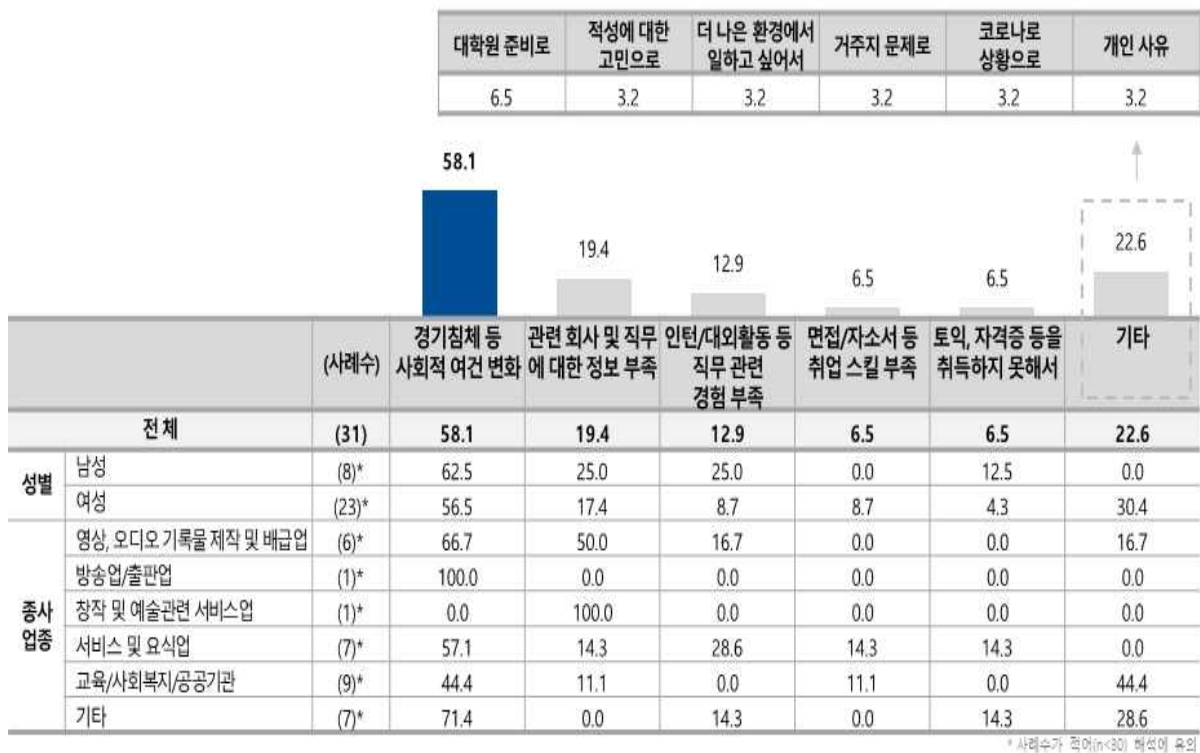
[출처] 한국영상대학교 창업지원팀

<그림 2-40> 한국영상대 취업 목표 기업 취업 및 직무수행 여부 현황

□ 한국영상대- 목표로 했던 회사 혹은 직무가 아닌 이유

- 현재 직장이 목표로 했던 회사 혹은 직무가 아닌 졸업생을 대상으로 그 이유를 살펴본 결과, '경기침체 등 사회적 여건 변화'가 58.1%로 가장 높게 나타남
- 다음으로 '관련 회사 및 직무에 대한 정보 부족'(19.4%), '인턴/대외활동 등 직무 관련 경험 부족'(12.9%) 등의 순임

(BASE=현재 목표로 했던 회사 혹은 직무가 아닌 졸업생, n=109, %)



[출처] 한국영상대학교 창업지원팀

<그림 2-41> 한국영상대 취업 목표 기업 취업 및 직무수행이 아닌 이유 현황

□ 한국영상대- 동아리 현황

- 약 40여개 전공 동아리가 활동 중이며, 실기능력, 실무능력 배양을 위한 동아리가 다수 포함됨
- 다양한 예술공연과 수준 높은 전시회, 방송제 등을 수행

<ul style="list-style-type: none"> <li>• <u>Artic 아틱 (전시참가 및 참여)</u></li> <li>• <u>비엠이브 (공모전 참가 및 전공 실무능력 함양)</u></li> <li>• <u>신드로 (전공실무능력 함양)</u></li> <li>• 경사모 (경찰공무원 시험대비)</li> <li>• 콘칩 Con-Chip (공모전 참가 및 창작현장 견학)</li> <li>• <u>뉴투패밀리 (창작능력향상 및 경험 증대)</u></li> <li>• 숨 (교내외 행사 참가 및 전공 실무능력 함양)</li> <li>• <u>1인 미디어 '빛' (전공 실무능력 함양)</u></li> <li>• <u>Op Art (전공 실기능력 함양)</u></li> <li>• 리마인드 (경진대회 참가를 통한 실무능력 함양)</li> <li>• 시프란 (전공 실무능력 함양)</li> <li>• SSM (대외행사에 참가 및 전공 실무능력 함양)</li> <li>• 경찰체력 (체력증진 및 전공 실무능력 함양)</li> <li>• 공달청 (실무능력 함양)</li> <li>• <u>원프레임 (대내외 영상제작 및 전공 실무능력 함양)</u></li> <li>• <u>시네아트 (영화부서를 통한 전공 실무능력 배양)</u></li> <li>• <u>오에어 (전공실무능력 함양)</u></li> <li>• 다과회 (실기능력 함양)</li> <li>• FSD(Fun Stage Design) (경진대회 참가를 통한 실무능력 함양)</li> <li>• <u>라피네 앙상블 (전공 실무능력 함양)</u></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ZEST (해외공모전을 통해 어학능력 함양)</li> <li>• 글쟁이들 (유아교육전문가 함양)</li> <li>• 하늘지기 (동극, 인형극 실습 및 전공 실무능력 함양)</li> <li>• 그린나래 (유아교육전문가 함양)</li> <li>• 키즈스마일 (유아용 교재교구 제작)</li> <li>• 아침햇살 (봉사활동 및 전공 실무능력 함양)</li> <li>• F.B.I (전공 실기능력 함양)</li> <li>• MIC (전공실무능력 함양)</li> <li>• P.O.P (파티기획능력 함양)</li> <li>• V4V (이벤트 전문가 양성 및 전공 실무능력 함양)</li> <li>• On_system (전공 실기능력 함양)</li> <li>• TAG (전공 실기능력 함양)</li> <li>• 한.중.애 (중국어능력 함양 및 자격증 대비)</li> <li>• 해드림 (전공 실무능력 함양)</li> <li>• t&amp;c (두피모발관리실습 및 자격증 실습 자격증 취득)</li> <li>• 룽러쉬 (전공능력향상 및 자격증 대회준비)</li> <li>• 광고동아리 (경진대회 참가를 통한 실무능력 함양)</li> <li>• 미소 (대외행사에 참가 및 전공 실무능력 함양)</li> </ul>
--	---

[출처] 한국영상대학교 홈페이지 발취 및 재구성

<그림 2-42> 한국영상대 전공동아리 현황

## □ 영상대 콘텐츠 전문인력양성 역량 보유

## ○ 영상대 콘텐츠 전문인력 양성 역량 보유

- 3D프린터 운용, AR/VR 코딩 콘텐츠 제작 과정, 1인 미디어 콘텐츠 크리에이터 양성, 웹툰 작가 양성, 캐릭터 디자이너 양성 등 콘텐츠 신산업 분야 인력양성을 위한 기반 및 교육 역량 보유

[표 2-32] 한국영상대 콘텐츠산업 유관 전문교육 프로그램

프로그램명	세부프로그램명	평생직업교육 과정명 (훈련과정명)
지역 미래 신수요 맞춤형	3D 프린터 운용 전문가 양성 프로그램	3D 프린터 운용기능사 자격 취득
		3D 프린터 활용 실무 과정
	신사업 전문가 양성 프로그램	AR/VR 코딩 콘텐츠 제작 과정
콘텐츠 제작 전문가 양성	1인 미디어 콘텐츠 크리에이터 양성	농업인 콘텐츠 크리에이터 과정
		소상공인 콘텐츠 크리에이터 과정
		튜닝전문가 콘텐츠 크리에이터 과정
		경력단절여성 콘텐츠 크리에이터 과정
		V 콘텐츠 지도사 강사 양성 과정
	콘텐츠 제작/활용 전문가 양성	사진 기능사 자격 취득 과정
		웹툰 작가 데뷔 과정
		웹툰 강사 양성 과정
		캐릭터 디자이너 양성과정
		1인 미디어 영상편집 전문가 과정

[출처] 한국영상대학교 팜플렛



○ 영상대 콘텐츠 개발/ 산학협력 역량

- 콘텐츠 기업과 연계하여 기업의 시장 수요에 따라 영상대가 보유한 콘텐츠 개발 장비 및 교수들의 노하우, 학생 참여를 통해 시장 진출을 위한 시제품(콘텐츠)을 제작할 역량을 보유(창업을 위한 시제품 제작 등 가능)
- 기업이 참여하는 피칭데이, 밀착형 산학 연계 수업 등 다양한 취창업 프로그램 운영

영화, "기생 : 꽃의 고백"

한국영상대 웹툰 로드쇼



※ 한국영상대 학생이 참여한 산학협력 프로젝트 결과물 (LINC+ 사업)

※ 한국영상대학교 만화콘텐츠과가 재학생들의 웹툰 작품과 코믹북 등을 중심으로 피칭데이, 작품 전시 등 운영

[출처] 구글 인터넷

<그림 2-43> 한국영상대 콘텐츠 개발 / 산학협력 역량

□ 한국영상대- 문화콘텐츠사업 (교육·콘텐츠개발 등) 수행 역량

- 교육부는 고숙련 전문 기술인재 양성을 위해서 올해 단기 직무과정부터 전문기술 석사과정까지의 직무 중심의 고도화된 교육과정을 개발·운영하기 위한 ‘마이스터대 시범운영 사업’에 한국영상대학교를 ‘마이스터대 시범운영 대학’으로 최종 선정
- 교육부로부터 시범운영 2년동안 약 30억원 지원받아 제도 개선 과제를 발굴하고 마이스터대 우수 모형을 도출할 예정
- 대표 프로그램: ▲충청권 ‘마이스터대 Open LAB거점센터’ 설치, ▲전문기술 석사과정 연계 지역 문제해결기반 프로젝트 중심 교육과정 운영으로 실감 모빌리티 콘텐츠 우수 인재 양성, ▲고숙련 전문기술인재 양성을 위한 SMART 교육 설계 기반 현장 맞춤형 특성화 교육과정 개발 및 운영



- 한국영상대학교의 석사과정 선발 인원은 총 40명이고 6개 학과 (영상연출학과, 영상 촬영조명학과, 음향제작학과, 영화영상학과, 광고영상디자인학과, 게임애니메이션학과)가 참여하여 ‘실감형 융합콘텐츠’를 단순화된 학과 개념 수업이 아닌, 융복합 및 현장형 수업으로 진행할 예정



대학명* (협력대학명)	권역	참여 학과(계열)
대림대	수도권	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 지식기반 신산업분야(5개 과정)</li> <li>- 자동차공학과, 방송음향영상과·스마트소프트웨어과, 건축설비소방과, 메카트로닉스공학과, 전자통신공학과</li> </ul>
동양미래대 (연성대)	수도권	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 클라우드 컴퓨팅, 실내건축 전시 기획자(큐레이터), 통합건축 정보통신기술(CT)</li> <li>- (동양미래대) 컴퓨터소프트웨어공학과, 실내환경디자인과</li> <li>- (연성대) (통합)건축과·실내건축과</li> </ul>
동의과학대 (동주대)	비수도권	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 스포츠재활 물리치료</li> <li>- (동의과학대, 동주대) 물리치료과</li> </ul>
영진전문대	비수도권	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 신산업연계 초경밀금형기술</li> <li>- 컴퓨터응용기계계열</li> </ul>
한국영상대 (아주자동차대)	비수도권	<ul style="list-style-type: none"> <li>실감 모빌리티 융합기술</li> <li>- (한국영상대) 영상연출과, 영화영상과, 영상촬영조명과, 음향제작과, 광고영상디자인과, 게임애니메이션과</li> <li>- (아주자동차대) 자동차계열</li> </ul>

\* 권역별 주관대학 가나다 순

[출처] 한국영상대학교 홈페이지 등 재구성

<그림 2-44> 한국영상대 ‘실감(XR)모빌리티’ 융합 전공 개설

### ■ ③ 고려대학교 세종캠퍼스

#### □ 고려대- 콘텐츠 학과별 졸업생 수 / 취창업 현황

- 고려대 세종캠퍼스에서는 문화콘텐츠와 관련하여 문화창의학부, 문화유산융합학부, 국제스포츠학부 등이 있으며, 대학원에 ICT 콘텐츠학과, 문화예술학과, 스포츠 비즈니스학과 등을 운영 중임

[표 2-33] 고려대 세종캠퍼스 학과별 졸업생 수 / 취창업 현황 (일부)








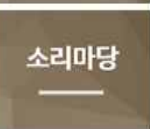
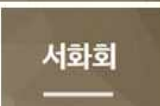
학과	대학명	신입생 경쟁률 (2020, n:1)	재학생 수 (2020, 명)	입학정원 (2020, 명)	취업률 (2020, %)
국제스포츠학부	고려대학교(세종)	1.3	-	93	-
스포츠 과학전공	고려대학교(세종)	-	114	-	38.5
스포츠 비즈니스전공	고려대학교(세종)	-	144	-	70.8
문화유산융합학부	고려대학교(세종)	6.3	-	44	-
고고미술사학 전공	고려대학교(세종)	-	67	-	50
문화ICT융합 전공	고려대학교(세종)	-	52	-	-
문화창의학부	고려대학교(세종)	2.5	-	50	-
문화콘텐츠전공	고려대학교(세종)	-	78	-	-
미디어문예창작 전공	고려대학교(세종)	-	54	-	72.5
ICT콘텐츠학과	고려대학교(세종) 문화스포츠대학원	-	12	-	100
문화예술학과	고려대학교(세종) 문화스포츠대학원	-	4	-	62.5
스포츠비즈니스학과	고려대학교(세종) 문화스포츠대학원	-	6	-	100

[출처] 대학알리미

※학부 모집 후 전공선택으로 입학계열과 졸업계열이 불일치

□ 고려대- 세종캠퍼스 동아리 현황

- 고려대에서는 전시창작 및 공연예술 등 유관분야 다수의 동아리 클럽이 활동하고 있음

동아리 활동 (전시창작 분야)	동아리 활동 (공연예술 분야)
 <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ (AD_ZONE) 광고 공모전 및 마케팅 공모전 참여 등으로 다수의 수상 실적 보유</li> </ul>	 <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ (극예술연구회"섬") 좋은 사람들과 좋은 연극을 올리기 위해 활동하는 중앙 연극 동아리. 연극의 연출, 기획, 배우, 스태프(무대, 음향, 조명, 소품, 의상) 등 배움의 장</li> </ul>
 <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ (영상놀) 영화연구회</li> </ul>	 <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ (무단외박) 고대 세종 내 최고의 락 밴드 동아리. 오피, 마루, 체리필터등 실력 있는 뮤지션과 음악 관계자를 배출</li> </ul>
 <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ (파인터) 디지털이 판치는 시대에서 오직 아날로그만을 고집. 전국의 방방곡곡을 돌아다니며 사진 동아리 활동</li> </ul>	 <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ (캐스팅) 중앙 뮤지컬 동아리. 매학기 중강사점 공연 올림. 대동제, 동연제 갈라쇼</li> </ul>
 <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ (KLOSET) Korea Univ. + Closet(옷장)의 합성어로 '고대인의 옷장'의 패션 동아리</li> </ul>	 <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ (UDF) 중앙 댄스 동아리. 팝핀, 락킹, 비보잉, 걸스킵합, 힙합, 가요 등 여러 장르 다룸</li> </ul>
 <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ (그린맥) 고려대학교 유일의 민중미술 동아리. 매 학기 마다 정기 전시회</li> </ul>	 <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ (소리마당) 이 시대의 아픔과 시대의 구조적 모순을 민중의 노동과 놀이 속에서 전래되고 불려지는 노래와 극을 통해서 민중들에게 공감대를 형성하고 단결된 의지를 결속하게 하는 것을 목적으로 설립</li> </ul>
 <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ (서학회) 서학회는 한글, 한문 그리고 동양화 같은 서예와 캘리그래피를 다루고 있음</li> </ul>	<p>※ (기타) 농악대, 클래식동아리, 현악기동아리 등</p>

[출처] 고려대학교 홈페이지 발췌 및 재구성

<그림 2-45> 고려대 세종캠퍼스 동아리 분야별 현황



세종시 문화콘텐츠 산업 중장기 발전계획 연구



## 제 3장 전문가 인터뷰



## 제 1절 전문가 인터뷰 계획

### ■ 세종시 문화콘텐츠 전문가 인터뷰 (3개 대학)

- (인터뷰 목적) 세종시 문화콘텐츠산업 정책이 나아가야 할 방향 (향후 5년간)에 대한 전문가 및 유관기관 의견 수렴, 세종시 문화콘텐츠산업 육성을 위한 사업 아이디어 취합
- 심층인터뷰 항목
  - 소속단체 콘텐츠산업 인프라 및 역량
  - 세종 문화콘텐츠산업 정책 방향
  - 문화콘텐츠산업 정책 제안
  - 세종시 문화콘텐츠산업 실태
- 심층인터뷰 대상 및 인터뷰 수행 현황

[표 3-1] 심층인터뷰 대상 및 인터뷰 수행 현황

기관명	전문가 성명	직위	일시
고려대학교 세종캠퍼스	안남일	문화콘텐츠 학과 교수	4.26
한국영성대학교	유세문	산학협력단 단장/ 교수	4.29
홍익대학교 세종캠퍼스	안성희	디자인컨버전스 학부 교수	5.6
세종 청년센터	홍영훈	센터장	8.5
세종테크노파크	승호진	과학문화콘텐츠 진흥팀 팀장	8.19

## 제 2절 주요 인터뷰 결과

### ■ 한국 영상대 유세문 교수 (산학협력 단장)

#### ○ 소속 단체 콘텐츠산업 인프라 및 역량

- 문화콘텐츠 전문인력양성 역량과 함께, 콘텐츠기업과의 연계를 통한 시장에서 팔릴 수 있는 콘텐츠 작품 개발 및 시장진출 역량 보유
- (사례) LINC+ 사업 5년째 운영, 산학협력 사업을 통해 기업 비즈니스 코칭, 기술지도, 공영장비 활용 및 재직자 교육, 사업화 연계 콘텐츠 개발 등 수행
  - \* 기업의 시장 수요에 따라 영상대가 보유한 콘텐츠 개발 장비 및 교수들의 노하우를 활용하여 시장 진출을 위한 시제품(콘텐츠)를 제작함
  - \* (개발 사례) “기생 : 꽃의 고백” 영화를 제작하여 전국 10개 스크린에 개봉
  - \* (산업계 취업과 연계) 영화 제작 시에 학생들이 촬영을 담당하는 등 실무에 참여하고 실무 경력을 쌓은 학생들이 산업계에 취업
- (사례) 후진학 선도 전문대학사업을 통해 세종 지역만을 대상으로 콘텐츠 크리에이터 교육, VR 코딩 교육 등 콘텐츠 전문인력을 양성
  - \* (콘텐츠산업 정책과의 연계성) 세종시는 먼저 콘텐츠산업에 투입될 전문인력 양성이 시행되어야 하며, 본 후진학 선도사업에 고학력 경력단절 여성 등의 참여율이 매우 높고, VR 코딩 교육도 시민들의 참가 열의가 넘치는 등 콘텐츠산업 육성 사업의 일환으로 수행 시 충분한 사업 성공 가능성을 보유
- (사례) 세종시의 평생교육에 영상대도 참여하고 있으며, 콘텐츠 크리에이터 교육, VR 코딩 교육, 1인 미디어 전문가 교육 등 콘텐츠 유관 교육을 실시

#### ○ 세종 문화 콘텐츠산업 정책 방향 설정/ 정책 제안

- (미디어 산업 지각 변동) 콘텐츠 산업이 코로나 19 확산 등을 계기로 지각 변동이 일어나고 있으며, 무엇보다 OTT 플랫폼을 통한 영상 시청, 웹툰, 웹소설, 웹드라마 등 인터넷 기반의 콘텐츠 미디어 서비스가 급격하게 성장 중 → IP 무한 확장의 시대
- (세종시→(실감형) 디지털 미디어산업 (OTT 분야 포함) 선점 필요) 세종시는 현재 산업 기반이 약하므로 기존의 레저시 콘텐츠산업은 수도권 등과 경쟁이 어려우며, 신규 성장 분야를 노릴 필요가 있음



- \* 현재 아직 실질적으로 산업 성장이 되지 않은 분야인 실감형 디지털 미디어산업의 기반을 세종시에 구축하고 산업을 육성할 필요
- \* 세종시 소재 정부기관의 디지털 콘텐츠 수요와 건립이 예정된 세종 MBC, 세종 YTN, 세종 KBS, 국정홍보 TV 등 방송국의 수요 등을 결합하여 산업활성화를 기대할 수 있음
- \* (현재 상황) 세종시의 건설과정을 디지털 영상기록화하는 사업 등이 추진되고 있음, VR 융합 관광자원 개발 등의 가능성
- \* 실감형 디지털 미디어 콘텐츠 개발은 사실상 콘텐츠 개발 시 후반작업으로 간주되고 있으며, 우수한 웹툰 작가, 웹소설 작가 등 콘텐츠 크리에이터의 先 양성 후, 우수한 소재·스토리를 디지털 기술을 활용하여 게임, 드라마, 영화 등으로 확대 개발할 수 있는 방향 필요

## ■ 홍익대 세종캠퍼스 안성희 교수

### ○ 소속 단체 콘텐츠산업 인프라 및 역량

- (인재 역량) 개략적으로 유관학과 전체에서 1년에 약 600여명의 졸업생을 배출하고 있으며 창업에 관심있는 학생들도 1년에 약 10여명이 있음 (대기업 취업 희망생이 다수)
- (인프라) 콘텐츠 전문가 (분야별 교수) 및 산학협력과 홍익공작터 등 보유, 3D 프린터 20대 구매 등
- (건물 건립 고려) 문화생산기지로서 홍익대 세종캠퍼스에 문화콘텐츠 통합지원센터 건립을 고려중인 것으로 알고 있음(약 100~200억 예산 가능, 미확정, 시 협력 필요)
- 한양대 ERICA 캠퍼스를 모델로 문화생산기지 역할을 고려 중

### ○ 세종 문화콘텐츠산업 정책 방향 설정

- (창업지망 졸업생을 위한 인큐베이팅 시설·환경 구축 필요) 세종시의 산업입지와 테크노파크 등에서의 많은 지원사업이 이미 있으나, 콘텐츠 유관학과 졸업생들이 즉각 지원할 수 있는 사업은 없는 실정
- \* 이미 창업하였고 핵심 아이템 보유 및 사업계획서까지 작성 가능한 업체들을 지원하는 사업이 대부분이며, 창업경험이 없는 콘텐츠 전공자들이 차근차근 창업과정을 익히고 준비할 수 있는 사업이 없다고 판단됨
- \* 창업 희망 학생들을 위한 정부지원사업 사업계획서 작성 요령 교육, 경영·회계 교육,

사업 아이템 발표 요령 교육 등 인큐베이팅 지원이 먼저 요구되고 있는 상황

- \* 앞으로 건립될 수 있는 창업지원센터에서는 콘텐츠 개발 역량을 가진 홍대 등 우수 인력들이 (예비) 창업 훈련을 받을 수 있는 인프라가 필요

#### ○ 정책 제안 ①

- (지역 콘텐츠 크리에이터 레지던시 마련) 창업 희망 청년들이 먼저 지역에 머물면서 세종시와 관련된 콘텐츠 등을 개발하며, 창업 역량을 배양할 수 있는 레지던시 사업 필요
- \* (유사 성공사례) 농어촌 공사 문화재생 사업, 제주도에서 청년들에게 월 수당 80만원씩을 지급하고 6~8개월 동안 지역에 머물면서 지역 콘텐츠를 개발하고 문화사업을 할 수 있도록 지원→제주도뿐만이 아니라 타지역에서 많은 청년들이 지원하여 창업가로 발돋움할 수 있는 경험을 쌓음
- \* 단순 레지던시 입주자 아닌 생활비를 지원하고 생활비 지원조건으로 반드시 지역 활동 필수 시간 이행 및 작품 필수 제작 이행 명시

#### ○ 정책 제안 ②

- (숙박 가능한 콘텐츠 창업센터 구축) 세종지역에 창업센터 시설을 운영하더라도 시설 내에 숙박이 가능하지 않아 콘텐츠 분야 전공 인력의 시설 활용률이 떨어지고 있는 실정
- \* 문화콘텐츠업의 특성상 밤샘 작업이 많으나 공공 창업유관시설 내에 숙박이 불가하여 활용률이 떨어짐
- \* 세종지역 재학생들은 숙박비, 교통비 부족으로 지역 시설을 활용하지 못하는 사례 다수

### ■ 고려대 세종캠퍼스 안남일 교수

#### ○ 소속단체 콘텐츠산업 인프라 및 역량

- (인재 역량) 2021년 첫 학사 졸업생 배출 / 대학원은 2005년부터 개설되었으며, 주로 작업을 보유한 인원들이 필요에 따라 지원하여 졸업하는 경우가 다수
- (교육 사업수행) 세종시와는 2015년 MOU를 체결했고, 이후 주로 문화교육 사업 (시민 교육 프로그램)을 수행함
- \* 세종학, 집현전 대학 (시민대학 학당), 도시재생 대학 등

## ○ 세종 문화콘텐츠산업 정책 방향 설정

- (先 비전 설정 필요) 비전 설정이 되는 것이 먼저 필요하며, 세종시의 정책 방향 (시장님 시정 방향 등), 세종시만의 특화산업, 세종시에서 추진 중인 유관 사업 (도시재생사업, 문화 교육사업 등)이 함께 고려되어야 함

\* 예로 ‘여민락’, ‘연천군 미래 유산’ 등 특색 있는 키워드 필요

- 실제적으로는, 세종시의 문화콘텐츠산업이 발전할 수 있는 기초적인 기반 구축이 선행되어야 한다고 봄→현재 기초 기반 미흡
- 필요한 기반으로는 산업진흥 조례, 기업 유치를 위한 보다 편리한 교통량, 문화인프라 등 구축이 필요

## ○ 거버넌스 구축 관련

- 거버넌스 구축보다 산업을 육성할 수 있는 시스템(생태계)이 더 중요
- 조치원에 건립되는 창업지원 건물과 세종 스마트 도시 계획과의 연계도 필요

## ○ 기타 사항

- 앞서 언급한 대로 콘텐츠산업육성 기반이 미약함, 유망 분야를 선택해서 집중할 필요
- 특히, 세종시의 지가가 너무 높아져 기업들이 이전을 꺼리게 되는 요인으로 작용
- (세종시 축제와 산업 연계) 현재 세종시 축제가 ‘한글 사랑’ 등을 주제로 7~8회째 개최되고 있으나 기대만큼 활성화되고 있지는 않은 실정

## ■ 세종테크노파크 송효진 팀장

## ○ 소속단체 콘텐츠산업 인프라 및 역량

- (지역특화콘텐츠 협의체 구축) ① 정책협의체, ② 제도개선 협의체, ③ 창·제작 운영사업 자문단 운영 등

\* (정책협의체) 본 중장기계획 연구 용역과 협의

\* (제도개선 협의체) 콘텐츠산업 육성을 위한 제도개선 협의

\* (창·제작 운영사업 자문단) 지역 3개 대학 및 타 지역 콘텐츠산업육성 사업 운영 경험 보유 전문가 자문단 운영

- (웹툰캠퍼스 구축) 기존 작가협회, 기성 작가, 예비 작가, 작가 교육 교사 등 유치하여 입주작가 공모 중
  - (과학문화활성화 사업) 과학 저변 확대를 위한 체험, 강의, 웹툰 등 시민 서비스 운영
  - (지역특화콘텐츠개발사업) 타 지역은 보통 해당지역의 고유 문화나 소재를 활용한 지역특화콘텐츠를 개발하고 있으나, 세종시는 기반이 부족하여 스마트시티에 구현 될 수 있는 VR, VR 코딩 등 기술을 중심으로 개발을 도모하고 있음
  - (사업 지원 기업 분포) 캐릭터, 애니메이션, 웹툰, 공연 등 다수
  - (선정기업) VR기업 선정
- ※ 특이사항: 타 지역에서의 경쟁에 지친 기업들이 세종시로 이전하여 사업에 다수 지원, 신규기업이 늘고 있는 상황

○ 세종 문화콘텐츠산업 정책 방향 설정

- (문체부 사업 등 세종시 신청) 타 지역에서 대부분 수행하고 있으나 세종시에서 하지 못하고 있는 문체부 사업을 단기·중기·장기 사업으로 구분하여 도전하는 것 필요
- (방송사 이전 활용 세종 미디어 단지 조성) KBS, MBC, YTN 등 세종 센터 건립 추진에 따라 어진동(미확정)에 미디어단지 조성 및 서울 상암 미디어시티에 이은 제2의 미디어단지 조성 및 산업 활성화 도모

\* 중장기 과제로서 세종시의 미디어융합 단지 조성을 추진

○ 거버넌스 구축 관련

- (문화콘텐츠산업 전담기관 신설) 대부분의 지자체에서 정보문화산업진흥원 등 콘텐츠산업 전담기관을 운영하고 있는 것처럼, 테크노파크 내 1개 팀보다 중장기 적으로 전담기관의 설립 및 운영이 필요

## ■ 세종 청년센터 홍영훈 센터장

### ○ 세종시 청년 온라인 아트마켓(아트페어) 관련 의견

- (세종시 온라인 아트마켓) 과거 옥션 연계 청년 상품 판매의 활성화 실패 경험으로 온라인 아트 플랫폼 활성화 가능성에는 의구심. 단, 메타버스 개념의 활용, 세종시만의 청년 아트 브랜드 구축, 홍보 활성화 등 측면에서 온라인 마켓 구축도 고려할 수 있다고 봄
- (세종시 온라인 아트 페어) 유관 관계자 의견 수렴 결과, 온라인 플랫폼 외에 정기적인 전시회 성격의 네트워크 행사의 필요성이 제기됨. 온라인 전시와 병행
- (전시·판매 행사 지원) 일률적 전시 개념이 아닌, 전체 전시장의 테마를 설정하고 이에 기반한 디스플레이화 필요. 아트페어 참여자의 만족도를 높일 수 있는 브랜드화된 전시회 시연 필요 ⇒ 행사 콘셉트·테마 설정 필요


\* 청년근린예술조합 등 역량 보유 기관 존재

[표 3-2] 전문가 인터뷰 주요 결과

구분		내용
유 세 문	실감미디어 등 신규 콘텐츠 산업 분야 집중 필요	<ul style="list-style-type: none"> <li>• (세종시 (실감형) 디지털 미디어산업 선점 필요) 세종시는 현재 산업 기반이 약하므로 기존의 레거시 콘텐츠산업은 수도권 등과 경쟁이 어려우며, 신규 성장 분야를 노릴 필요가 있음</li> </ul>
	세종시 방송사 이전 활용	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 세종시 소재 정부기관의 디지털 콘텐츠 수요와 건립이 예정된 세종 MBC, 세종 YTN, 세종 KBS, 국정홍보 TV 등 방송국의 수요 등을 결합하여 산업 활성화를 기대할 수 있음</li> </ul>
안 성 희	창업 이전 기본교육 필요	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 세종시의 많은 지원사업이 이미 있으나, 콘텐츠 유관학과 졸업생들이 즉각 지원할 수 있는 사업은 없는 실정</li> <li>• 사업계획서 작성 요령 교육, 경영·회계 교육, 사업 아이템 발표 요령 교육 등 Pre-BI(창업이전 교육) 지원이 먼저 요구되고 있는 상황</li> </ul>
	지역 청년 콘텐츠 크리에이터 레지던시 사업	<ul style="list-style-type: none"> <li>• (지역 콘텐츠 크리에이터 레지던시 마련) 창업 희망 청년들이 먼저 지역에 머물면서 세종시와 관련된 콘텐츠 등을 개발하며, 창업 역량을 배양할 수 있는 레지던시 사업 필요</li> <li>• (유사사례) 농어촌공사 문화재생사업, 제주도 등</li> </ul>
	숙박가능 창업센터 구축	<ul style="list-style-type: none"> <li>• (숙박 가능한 콘텐츠 창업센터 구축) 세종지역에 창업센터 시설을 운영하더라도 시설 내에 숙박이 가능하지 않아 콘텐츠 분야 전공 인력의 시설 활용률이 떨어지고 있는 실정</li> <li>- 문화콘텐츠 특성상 밤샘 작업 등 필요, 지역 청년이 머물 장소 필요</li> </ul>
	자문바우처 제공	<ul style="list-style-type: none"> <li>• (자문 쿠폰(바우처) 제공) 세종지역 청년들이 창업에 필요한 각 분야별 자문을 얻을 수 있도록 자문 쿠폰을 제공</li> </ul>

안 내 일	비전 설정 고려 사항	<ul style="list-style-type: none"> <li>• (先 비전 설정 필요) 비전 설정이 되는 것이 먼저 필요하며, 세종시의 정책 방향(시장님 시정 방향 등), 세종시만의 특화산업, 세종시에서 추진 중인 유관 사업(도시재생사업, 문화 교육사업 등) 등이 함께 고려되어야 함</li> </ul>
	지역 콘텐츠 기반 미약	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 콘텐츠산업육성 기반이 미약함. 유망 분야를 선택해서 집중할 필요</li> </ul>
홍 영 후	청년 아트페어 필요	<ul style="list-style-type: none"> <li>• (청년 아트페어 정기 개최) 정기적인 전시회 성격의 오프라인 네트워크 행사가 필요</li> <li>• (행사 콘셉트·테마 설정 필요) 일률적 전시 개념이 아닌, 전체 전시장의 테마를 설정하고 이에 기반한 디스플레이화 필요. 아트페어 참여자의 만족도를 높일 수 있는 브랜드화된 전시회 시연 필요</li> </ul>
수 효 진	방송사 이전 활용 세종 미디어 단지 조성	<ul style="list-style-type: none"> <li>• (세종 미디어 단지 조성) KBS, MBC, YTN 등 세종 센터 건립 추진에 따라 어진동(미확정)에 미디어단지 조성 및 서울 상암 미디어시티에 이은 제2의 미디어단지 조성 및 산업 활성화 도모</li> </ul>
	전담기관 신설	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 대부분의 지자체에서 정보문화산업진흥원 등 콘텐츠산업 전담기관을 운영하고 있는 것처럼 테크노파크 내 1개 팀보다 중장기적으로 전담기관의 설립 및 운영이 필요</li> </ul>

세종시 문화콘텐츠 산업 중장기 발전계획 연구



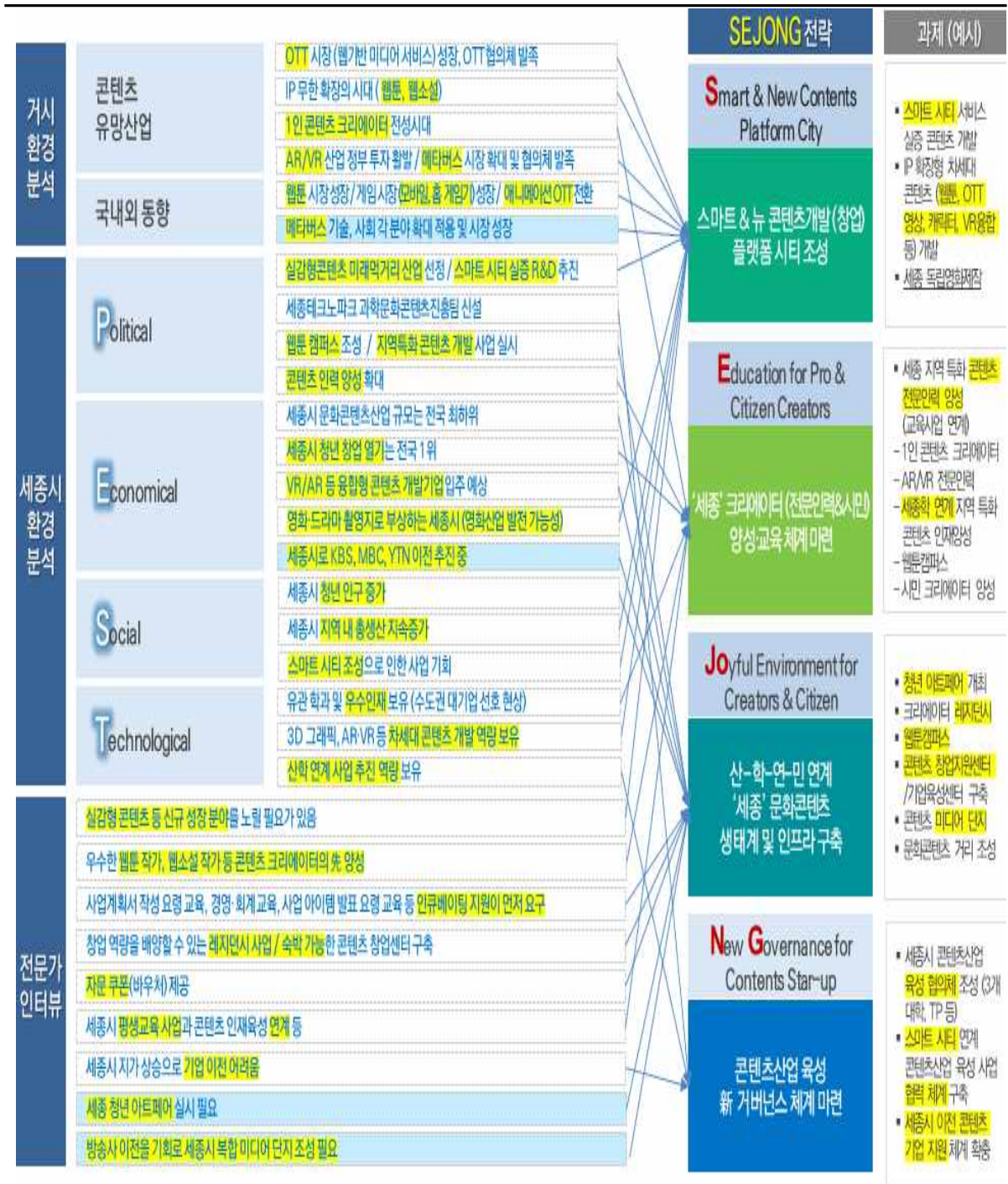
**제 4장 중장기 종합발전  
계획 수립**





## 제 1절 중장기 발전방향 정립

### 1. 시사점 종합 (종합 요약)



<그림 4-1> 전략도출 요약도

## 2. SWOT 분석 (종합 요약)

○ 세종시의 강점과 기회요인, 약점과 위협요소 등을 고려하여 다음과 같은 분석결과를 도출

- (SWOT 분석 및 전략 도출) 세종시의 강점과 기회요인, 약점과 위협요소 등을 고려하여, SO 전략, WO전략, ST전략, WT 전략 등을 도출

<div style="text-align: center;">Internal</div> <div style="text-align: center;">External</div>	Strengths(강점)	Weakness(약점)
	S1. 유관 학과 및 우수인재 보유(홍대, 고대, 영성대) S2. 세종시 청년창업 열기는 전국 1위 S3. AR·VR 등 차세대 콘텐츠 개발 역량 보유(대학, 기업) S4. 콘텐츠 전문인력 교육·양성 역량 보유 (홍대, 고대, 영성대) S5. 산학연 연계 사업 추진 역량 보유	W1. 산업 규모 전국 최하위 W2. 문화콘텐츠 기반 인프라 부족 (조성 단계) W3. 콘텐츠산업 민간회 협력체계 부족 (태동 단계)
Opportunity(기회)	SO 전략	WO 전략
O1. 세종시, 실감형 콘텐츠를 미래역거리산업으로 선정 O2. 세종시, 스마트 시티 조성 O3. OTT, 1인 미디어 등 NEW 콘텐츠 분야 부상 O4. 전담팀(테크노파크) 신설 O5. 세종 청정프로젝트 등 유관 인프라 지속 건립 예정 O6. 세종 시민 인구증가 및 문화수요 증가 O7. 세종시 소재 영화촬영 확대	• 실감형 스마트 콘텐츠 플랫폼 (창업)시티 조성 (S1, S2, S3, O1, O2, O3) • 지역특화 '세종' 크리에이터 및 창업가 양성 추진 (S1, S3, S4, O3, O4, O5) • 뉴미디어 기반 세종 시민 크리에이터 교육 확대 (S2, S4, O3, O6) • 세종시 영화산업 기반 조성 (S1, S4, O7)	• 지역특화 '세종' 크리에이터를 위한 창업기반 인프라 조성 (W1, W2, O3, O5) • 세종 시민이 함께 누릴 수 있는 플랫폼/콘텐츠 거리 조성 (W1, W2, O2, O3, O6)
Threat(위협)	ST 전략	WT 전략
T1. 우수인재수도권대입 취업선호 현상 (우수인재세종시 거주유도 전략 필요) T2. 높은 자가 등 기업의 세종시 기피 현상 T3. 대기업의 NEW 콘텐츠 시장 선점	• 지역 청년 크리에이터 문화콘텐츠 레지던시 사업 추진 (S1, S2, S3, T1) • 산학연계 세종지역 특화 콘텐츠개발 사업 확대 (S3, S5, T2, T3)	• 콘텐츠산업 육성 新 거버넌스 체계 마련 (W1, W3, T1, T2, T3) • 세종(이전) 콘텐츠기업 지원 인센티브 강화 (W1, W2, T2, T3)

-35-



<그림 4-2> SWOT 분석결과와 전략



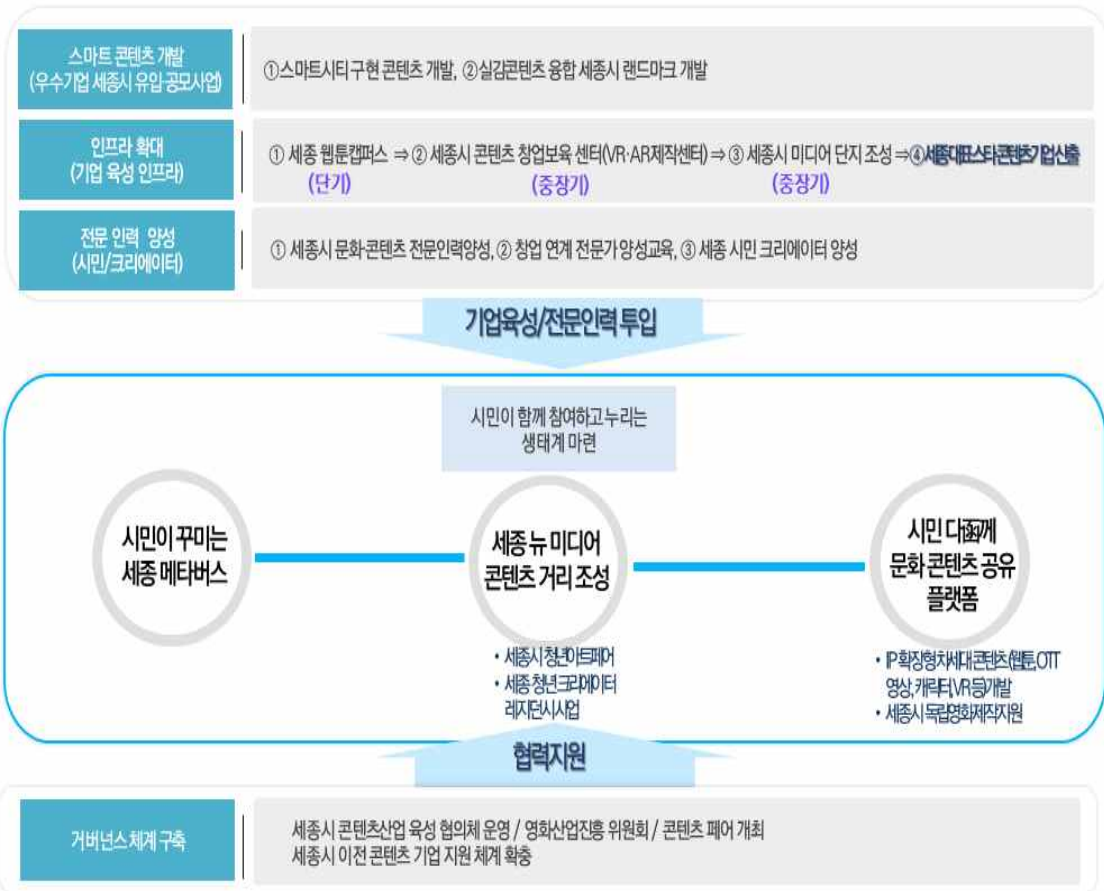
### 3. 비전 · 전략목표

- 시민이 주체가 되어 스마트 시티 콘텐츠를 함께 누리는 세종 스마트 콘텐츠 산업 도시 구현을 비전으로 설정



<그림 4-3> 비전전략 체계

■ 시민이 주체가 되어 스마트 시티 콘텐츠를 함께 누리는 세종 스마트 콘텐츠 산업 도시 구현을 비전으로 설정



<그림 4-4> 세종 문화콘텐츠 산업 생태계 조성 개념

## 제 2절 주요 추진전략 및 과제

### ① 스마트 & 뉴 콘텐츠 (창업) 플랫폼 시티 조성

#### 1-1 스마트시티 구현을 위한 서비스 실증 콘텐츠 개발

##### 가. 배경 및 필요성

- 선도적 스마트시티 세종시에 XR(AR/VR 포괄 기술, eXtendedReality) 플래그십 프로젝트 수행을 통해 시민에게 가상현실 융합형의 스마트시티 서비스 제공 및 유관산업 활성화
- (추진 당위성) 세종시는 현재 유관 업체 수 등 산업기반이 부족하며, 미래형 스마트 콘텐츠 공모 과제 추진을 통해 우수기업을 세종시로 유입할 필요.
- 실제 세종시 인근 기업들이 최근 세종시 과제에 지원하는 등 가능성을 보임

##### 나. 사업내용

- 사업목적 및 지원내용

구분	내용
목적	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 선도적 스마트시티 세종시에 XR(AR/VR 포괄 기술, eXtendedReality) 플래그십 프로젝트 수행을 통해 시민에게 가상현실 융합형의 스마트시티 서비스 제공 및 유관산업 활성화</li> </ul>
추진방안	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 시민 일상생활에 적용가능한 XR 콘텐츠·서비스 개발 자유 공모사업 추진</li> <li>• (지원대상) 콘텐츠 업체(필수), SW기업, 서비스 기업 등 자격 제한 없이 신청가능, 컨소시엄 구성 가능(단, 세종시 소재 기업 1개 기관 이상)</li> <li>• (지원 내용) XR 융합 콘텐츠 서비스 개발 비용 지원 (3억원 내외)</li> <li>• (선정방식) 적합성 검토, 서류평가, 발표 평가</li> <li>• (지원기간) 1~2년 (단기과제 및 장기과제)</li> <li>• (지원규모) 예산 고려해 책정 (1~3개사)</li> </ul>
예산	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 연간 3억</li> </ul>
사업주관	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 세종테크노파크</li> </ul>



<그림 4-5> XR융합 스마트시티 콘텐츠 서비스 예시

○ 추진체계

사업명	분야	추진체계
XR융합 세종 스마트시티 서비스 플래그십 프로젝트	콘텐츠 개발	<div style="text-align: center;"> <div data-bbox="906 1301 1265 1339" style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 0 auto;">관리기관</div> <div style="text-align: center; margin: 5px 0;">↓</div> <div data-bbox="906 1368 1265 1447" style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 0 auto;">주관기관(총괄책임자 (콘텐츠기업))</div> <div style="text-align: center; margin: 5px 0;">↓</div> <div data-bbox="906 1476 1265 1514" style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 0 auto;">참여기관 (SW기업 등)</div> </div>

### 다. 세종 스마트시티 계획과의 연계방안

○ 세종 스마트시티 계획 혁신요소

혁신요소	세종스마트시티의 지향점
<p>혁신요소</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>핵심요소</li> <li>모빌리티</li> <li>헬스케어</li> <li>교육</li> <li>에너지와 환경</li> <li>거버넌스</li> <li>문화와쇼핑</li> <li>일자리</li> </ul> <p>세종 콘텐츠산업 육성과 연계</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>이동 수단을 편리하게 하고 소요시간을 현저히 줄인다.</li> <li>일상 생활 속에서 건강을 관리하고 응급시 신속하게 대응한다.</li> <li>다양한 맞춤형 교육으로 비판적 사고와 창의성을 함양시킨다.</li> <li>청정에너지와 맑은 공기를 제공하고 생태계를 보호한다.</li> <li>시민의 의견이 바로 수렴되고 가상의 도시로 도시 문제를 해결한다.</li> <li>시민이 원하는 다양한 공연과 편리한 쇼핑 환경을 제공한다.</li> <li>스타트업과 대기업이 공생하는 혁신 경제 생태계를 구축한다.</li> </ul>

[출처] 세종 스마트시티 기본구상안, 정재승

○ 연계 사업의 추진

<b>헬스케어</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>VR 기술을 이용한 모의수술</li> <li>AR/VR 기술 활용 치매환자 치료</li> <li>VR 기기활용 안구검진</li> </ul>
<b>교육</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>스마트 홈스쿨(세종 스마트 시티 계획 포함)</li> <li>VR체험형 교육(세종 스마트 시티 계획 포함)</li> </ul>
<b>문화와 쇼핑</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>다양한 문화예술공연의 융복합 공간 조성 및 실감형 콘텐츠 제공(세종 스마트시티 계획 포함)</li> <li>AR/VR 기술 접목 가상 피팅 키오스크(세종 스마트시티 계획 포함)</li> </ul>

\* 일부 발췌: 세종 스마트시티 국가 시범도시 시행계획

1-2

IP 확장형 차세대 콘텐츠(세종지역특화 콘텐츠 개발)

가. 배경 및 필요성

- 대내외 환경분석 결과, 웹툰, 실감형콘텐츠, OTT 기반 콘텐츠 등 IP 확장성이 뛰어난 유망 콘텐츠 분야의 육성 필요

나. 추진방안

- 사업목적 및 지원내용

구분	내용
목적	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 세종 지역의 우수 소재를 활용하여 지역특화 콘텐츠 분야 육성 및 산업활성화 도모</li> <li>• 부가가치가 창출될 수 있는 콘텐츠 개발 및 산업 활성화</li> </ul>
추진방안	<ul style="list-style-type: none"> <li>• (지원대상) 공고일 현재 소재지가 세종특별자치시인 콘텐츠 기업</li> <li>• (지원분야) 만화(웹툰), 음악, 애니메이션, 방송영상(독립제작사 대상), 캐릭터, 실감형콘텐츠(AR·VR·홀로그램·프로젝션 매핑 등), 융복합 등                         <ul style="list-style-type: none"> <li>- 제외분야: 영화, 출판, 디자인, 공연, 게임 제외</li> </ul> </li> <li>• (지원내용) 지역특화 콘텐츠 개발 비용 지원 (1.5억원 내외)</li> <li>• (선정방식) 서류평가, 발표 평가</li> <li>• (지원기간) 1년 이하</li> <li>• (지원규모) 예산 고려해 책정 (1~2개사)</li> </ul>
예산	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 10억</li> </ul>
사업주관	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 세종테크노파크</li> </ul>

[표 4-1] 세종 지역특화 콘텐츠 공모 사업

지원규모	사업 기간	관리 기간	공모 방식
기업당 1.5억	1년	세종 테크노파크	세종시를 소재로 한 지역특화 콘텐츠 개발 공모





<그림 4-6> 지역특화 콘텐츠개발 타 지자체 사례 (부산)



<그림 4-7> 세종시 지역 특화 콘텐츠 예시

○ 추진체계

사업명	분야	추진체계
세종 지역특화 콘텐츠 개발지원	콘텐츠 개발	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px; width: fit-content; margin-left: auto; margin-right: auto;">관리기관</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px; width: fit-content; margin-left: auto; margin-right: auto;">주관기관(총괄책임자 (콘텐츠기업))</div>

## 1-3 세종시 독립영화 제작 지원

### 가. 배경 및 필요성

- 세종시는 영상대 등 영화제작 역량을 보유
- 세종시를 소재로한 다양한 드라마, 영화 제작이 증가하는 중. 이에 세종시 독립영화 제작사업 필요성 증대

### 나. 사업내용

- 사업목적 및 지원내용

구분	내용
목적	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 영화 산업이 최근 부진하나, OTT 기반 영화 서비스 시장은 성장</li> <li>• 세종 시민 및 영화 제작인들의 영화 창작 활동을 고취시킴과 함께 독립영화 제작 활성화를 도모</li> <li>• 세종시 거주 또는 세종시에서 활동하는 영상 크리에이터 발굴 및 육성</li> </ul>
추진방안	<ul style="list-style-type: none"> <li>• (지원 대상) 독립 장,단편 극영화 및 다큐멘터리 제작을 원하는 세종 시민 및 세종 활동 영화인</li> <li>• (지원 자격) 일반인 및 영화제작업자</li> <li>• (사업내용) 장편 영화 및 장편영화 제작 지원                         <ul style="list-style-type: none"> <li>- (장편 영화) 상영시간 60분 이상의 영화로 작품당 최대 8천만원 지원 (지원편수 연간 최대 3편)</li> <li>- (단편 영화) 상영시간 60분 이하의 영화로 작품당 최대 7백만원 지원 (지원편수 연간 최대 3편, 순제작비의 70% 이내)</li> </ul> </li> </ul>
예산	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 연간 3억원 (선정 규모에 따라 변동)</li> </ul>
사업주관	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 세종시 문화재단</li> </ul>

[표 4-2] 세종시 독립영화 지원 공모 사업

지원규모	사업 기간	관리 기관	선정 방식
연간 3억원 내외	1년	세종시 문화재단	발표평가



<그림 4-8> 한국영상대 계절과 계절 사이 영화 제작 사례

○ 추진체계

사업명	분야	추진체계
세종시 독립영화 제작 지원 (세종시 영화제 추진)	콘텐츠 개발	<div style="text-align: center;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 0 auto;">관리기관</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 0 auto;">수요기업</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 0 auto;">공급기업</div> </div>

## 다. 유사사례분석

### ■ 타 지자체 사례 (지역별 영상위원회)

- (부산영상위원회) 1999년 국내 최초의 영화촬영지원 전담기구로 출범
  - 2020년 12월 기준 총 1,476편의 영화·영상물 제작을 지원하며 부산의 지역 문화적 특성을 활용해 국제경쟁력을 갖춘 영화도시로 자리매김하는 데 핵심적인 역할을 수행. 최근 OTT분야 지원 강화
- (서울영상위원회) 2002년 출범
  - 연간 200여편이 넘는 영상물의 촬영 인·허가 지원, 현재는 서울에서의 로케이션 촬영지원뿐만 아니라 해외영상물 유치를 통한 서울 로케이션 마케팅 사업과 영화 기획·개발부터 제작까지 원스톱 시스템을 지원하는 영화창작공간을 운영. 독립영화활성화사업 추진
- (대전영상위원회) 2003년 설립
  - 대전정보문화산업진흥원 영상사업단에서 사무국 업무 수행, 영상위원 34명 위촉, 제작지원사업,, 로케이션 촬영지원사업 운영
- (경기영상위원회) 2005년 출범
  - 경기도 산하 영상물 촬영지원 및 촬영 인·허가 One Stop Service 지원 역할을 기반으로 성장해 왔으며, 다양한 영상육성사업을 추진
- (인천영상위원회) 2006년 인천 영상문화산업 진흥을 위해 인천문화재단 내에 설립
  - 개항장 거리, 인천항 등 옛 풍경부터 인천국제공항, 송도국제도시 등 현대 도시에 이르기까지 다양한 로케이션을 기반으로 꾸준히 영상물 촬영을 유치
- (경상남도영상위원회) 사단법인으로 2010년 공식적으로 출범
  - 경상남도 전반에 걸친 영상물 촬영지원과 영상산업 발전을 위해 경상남도 영상산업육성조례에 의거 설립한 기관

○ (강원영상위원회) 2011년 강원문화재단 내 영상지원팀으로 설립

－ 청정 강원을 알리고 촬영 유치를 통해 지역문화생태계 조성

○ (충남영상위원회) 2015년 충남문화산업 진흥원 내 설립된 후, 영상물 촬영유치와 영상문화 지원사업을 통해 충청남도의 문화복지 뿐만 아니라 지역경제 및 관광산업 활성화에 이바지

\* 이 외에, 전라남도영상위원회, 전주영상위원회, 청주영상위원회, 청풍영상위원회 (충북 제천)등이 운영 중

서울영상위원회		경기영상위원회		부산영상위원회	
구분	내용	구분	내용	구분	내용
로케이션 in Seoul	서울 지역 로케이션 촬영 지원	로케이션활성화 지원 (경기도 촬영 유치)	로케이션 촬영 지원을 통한 경기도 촬영 유치	로케이션 지원	숙박, 교통, 장비렌탈, 관련업체, 배우DB 등 종합정보 제공 촬영 장소 추천 자료 제공
영화창작공간	창작공간 시설 제공		영상전문인력 대상 경기도 로케이션 팸투어		부산지역 소개 및 기본 정보 제공
	보증금·임대료 무료		저예산, 독립영화의 촬영 장비 지원		렌터카 무상 지원
	소재 강의 및 멘토링 지원		페시설의 활용, 유희부지의 오픈세트장 설립		제작비용 현물 지원
입주자 커뮤니티 제공	입주자 최대 1,500만원 기획개발비 지원	시나리오 기획 지원	공모전(상금)	제작지원	간접광고 등급별 인센티브 지급
					각색 방향별 시나리오 모니터링 제공
독립영화 활성화	촬영 스카우팅 지원	제작투자지원	각 작품 당 순제작비 50% 이내, 최대 1억원	스튜디오	최신 사운드 스테이지 보유
	인·허가 등 행정지원	인센티브	도내 촬영 회차에 따른 지원금 차등지급		특수촬영시설 및 부대시설 대여
	지원금 차등지급	저변확대	찾아가는 영화관	촬영장비	최신 촬영장비 대여
해외영상물 지원	인센티브 프로그램	인디 시네마	인디 영화 개봉 및 배급, 홍보지원	부산영상벤처센터	제작 지원 관련 입주식 사무공간 대여
충무로 영상센터	영상문화 체험, 교육 프로그램 진행				교육 프로그램 운영

<그림 4-9> 서울·경기·부산 영상위원회 지원사업

1-4

실감콘텐츠 융합 세종시 랜드마크 조성

가. 배경 및 필요성

- 대내외 환경분석에서 실감형(AR•VR) 콘텐츠 산업의 성장이 예측됨
- 실감형(AR•VR) 콘텐츠 기반의 세종시 랜드마크 조성으로 우수기업을 유입하고, 시민들이 즐길 수 있는 세종시 대표 명소의 구축 필요

나. 사업내용

- 사업목적 및 지원내용

구분	내용
목적	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 세종 시민들이 스마트 시티를 체험할 수 있도록 랜드마크 설립이 필요</li> <li>• 각종 기술을 한눈에 바라볼 수 있고, 국내외 관광상품으로 개발할 랜드마크 건설의 필요성이 점차 부각</li> <li>• 스마트시티 서비스를 체험할 수 있는 쌍방향 실감콘텐츠를 융합하여 콘텐츠 산업 및 관광산업 선도 필요</li> </ul>
추진방안	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 서울시 "광화시대", "싱가포르 시티갤러리" 등 사례를 참고하되, 쌍방향 시민 참여형의 실감형 콘텐츠가 융합된 랜드마크의 조성 필요</li> <li>• 기술 집약공간임과 동시에 전세계적 관광상품으로 이끌 수 있는 대안 마련</li> <li>• 랜드마크 구성방안(예시)                         <ul style="list-style-type: none"> <li>- 랜드마크 건물 (신규 설립 박물관 등 랜드마크 건물)</li> <li>- 실시간 스트리밍 실감 미디어 파크</li> <li>- AR 공공 조형 모뉴먼트</li> <li>- 실감형 미션투어</li> <li>- 실감형 MR 어트랙션</li> </ul> </li> <li>※ 참가업체는 세종시의 콘텐츠업체와 컨소시엄 구성 필수</li> </ul>
예산	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 총 12억(24년부터)</li> </ul>
사업주관	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 콘텐츠기업</li> </ul>



□ 구축 예시

- (랜드마크) 세종호수공원 내 랜드마크 건물 조성 (금강보행교와 연계된 구조물 건립, 실감형 콘텐츠 연출이 가능한 구조물)
- (문화놀이터 미디어 파크) 대중이 감상가능한 몰입형 미디어아트 구현. 세종시 크리에이터/우수 예술가 등이 창작한 몰입형 전시 콘텐츠 구현
- (AR 기반 공공 조형) 실물 공공조형물 및 AR 모뉴먼트를 공원 내 조성. 세종 세계수(세종시민이 작성한 게시글을 먹고 자라는 나무) 등 실물 공공조형물 설치 및 해당 조형물을 마커로 활용하는 AR 모뉴먼트 기획 및 설치
- (미션 투어 게임) 세종호수공원에서 “보물 찾기”, “세종 호수 투어 게임” 등 투어 콘텐츠 스토리개발 및 거점별 게이미피케이션 콘텐츠 개발
- (실감형 어트랙션) “세종관광기차(가상)” 등 세종시의 다양한 과거, 현재, 미래 모습을 체험하는 혼합현실 실감형 어트랙션 모빌리티 (자율주행 자동차 활용)
- 추진체계

사업명	분야	추진체계
세종 스마트시티 랜드마크 문화 놀이터조성	콘텐츠 개발	<div style="text-align: center;"> <div style="border: 1px solid black; width: 150px; height: 20px; margin: 0 auto; display: flex; align-items: center; justify-content: center;">관리기관</div> <div style="border: 1px solid black; width: 150px; height: 20px; margin: 5px auto; display: flex; align-items: center; justify-content: center;">주관기관(총괄책임자 (콘텐츠기업))</div> </div>

다. 유사사례

■ 문체부, 서울 광화문 “광화시대” 프로젝트

□ 사업개요

- (필요성) 대한민국 대표 문화관광거점인 광화문 인근을 5G 기술과 실감콘텐츠를 매개로 역사와 미래를 경험할 수 있는 상징적 공간이자 문화체험공간으로 집적화, 대국민 향유기회 확대

□ 사업내용

콘텐츠명	개요
광화원	실감 미디어파크 5G 기반 영상콘텐츠
광화인	지능형 홀로그램 인포메이션 콘텐츠
광화전차	혼합현실(MR) 어트랙션 엔터테인먼트 콘텐츠
광화경	위치기반형 AR 콘텐츠
광화수	빅데이터 기반 참여형 공공조형 콘텐츠
광화담	위치기반 실감형 AR 미션 투어 콘텐츠
광화벽화	초대형 인터랙티브 미디어아트 콘텐츠
광화풍류	실시간 스트리밍 공연 콘텐츠



<광화벽화>  
콘셉트

“전세계 모든 콘텐츠 창작자의 초대형 미디어 캔버스 <광화벽화> 역사박물관 외벽에 커다란 미디어 캔버스가 있다. 이 캔버스는 우리의 역사를 만들어 온 시민들이 완성한다. 광화문에 모인 누구나 자유롭게 직접 그리거나 색을 덧입히는 등 자발적인 참여로 미디어 아트를 완성하기도 하고, 광복절이나 3.1절 등 역사적인 기념일에는 국민들이 함께 선정한 주제와 스토리를 미디어 아티스트가 작품으로 구현한다.”





<p>&lt;광화수&gt; 콘셉트</p>	<p>“전세계인이 함께 키우는 해시태그 나무, 디지털 모뉴먼트 &lt;광화수&gt; 광화문에는 시민들의 데이터를 먹고 자라는 거대한 나무가 있다. 사람들의 지혜와 생각이 쌓일수록 ‘책과 콩나무’ 이야기처럼 다양한 카테고리로 된 해시태그(#)를 타고 더욱 무성해지며, 인류의 미래를 함께 고민하는 나무로 자라게 될 것이다.”</p>
----------------------------	--



<p>&lt;광화담&gt; 콘셉트</p>	<p>“우리가 알지 못했던 광화문을 탐험하는 대국민 참여 게임투어 &lt;광화담&gt; 모바일을 통해 받는 다양한 퀘스트를 해결하며 우리가 몰랐던 광화문 여행을 한다. 광화문의 600여 년의 시간을 탐험하게 된다. 경회루 호수 속 용이 승천하며 떨어뜨린 여의주를 चु고, 피맛골의 상인이 되어 설기떡을 만들어 팔아보기도 하며 광화문 구석구석에 담긴 매력과 재미를 만날 수 있다.”</p>
----------------------------	--



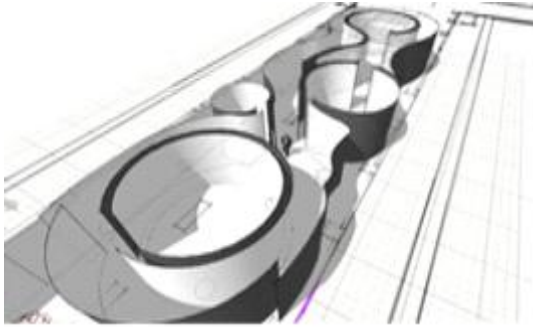
<p>&lt;광화전차&gt; 콘셉트</p>	<p>“시공간을 넘나드는 빛의 전차 &lt;광화전차&gt; 60년대 초반까지 서울 도심 한복판을 활보하던 전차가 광화문에 복원 된다. 이 전차는 조선 시대 육조 거리를 거닐거나 30년대 광화문 거리를 거닐 수 있도록 원하는 시간대를 선택할 수 있고, 경회루 연회를 즐기며 연못 속에 잠들어 있는 용을 깨우거나 경복궁 속 열리지 않는 숨은 공간을 탐험할 수 있다.”</p>
-----------------------------	---



<광화원>  
컨셉트

“치유와 회복을 전하는 도심 속 디지털 정원 <광화원>

광화시대 경복궁 역 지하에는 사람들을 치유하는 비밀정원이 있다. 도심에서 상상하기 힘든 울창한 숲속이나 바닷가 시원한 파도와 바람 등 멀리 있는 풍경과 소리가 실감나게 다가오는 작은 명상 공간이다.”



<광화인>  
컨셉트

“새로운 ‘광화시대’ 지능형 안내자 <광화인>

광화문 역 지하에 놓여 있는 화려한 영상에 세종대왕이 앉아 있다. 문화와 역사, 과학과 음악 등 다방면에 조예가 높은 세종대왕 그가 홀로그램과 시로 재현해 광화시대 주요한 정보를 알려주거나 근처에서 즐길 수 있는 다양한 문화적 체험도 소개해준다.”



■ 세종시 랜드마크 ‘미디어 파사드’ 제작

□ 세종시 시민 아이디어(똑똑세종 시민 한수) 제안 - 미디어 파사드 제작

○ (미디어 파사드란?)

○ 건물 외벽 등에 첨단 콘텐츠 기술을 이용하여 미디어 기능을 구현

○ 도심의 미적 경관 창출, 야간 명소 발굴, 도시 환경의 질 향상, 도시 정체성 구축 등을 위한 미디어 플랫폼으로 가치를 인정받고 있음

시카고 크라운 분수



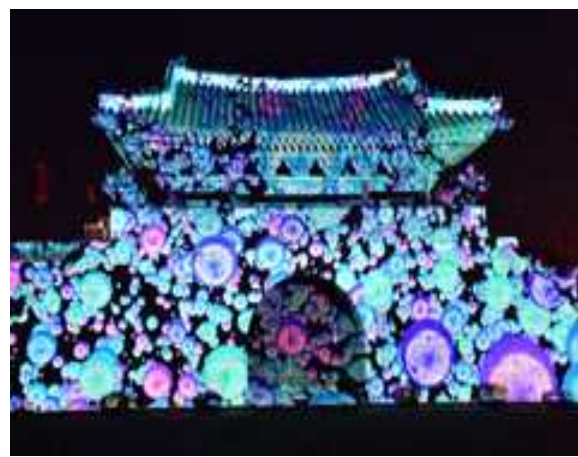
서울 서초구 누에 다리



프랑스 리옹 빛 축제



진주성 축석문(진주 유등 축제)



<그림 4-10> 미디어파사드사례



□ 세종시 미디어 파사드 도입 방향

- (고려사항)
- 세종시 지역의 정체성을 드러내고 장소성을 형성하는 동시에 타 지역과의 변별성을 가질 수 있도록 조성 필요
- 세종시에 다수 분포한 행정관련 건물에 미디어 파사드 도입은 부적절할 수 있으나 향후 건립될 아트센터, 국립도서관 등은 미디어 파사드 특성과 어울릴 수 있을 것으로 판단됨
- 미디어 파사드는 사업비의 규모가 적지 않아(8억~30억) 도입 시 경제적 측면에서 신중해야 하며 지속적인 유지관리에 대한 구체적인 계획을 수립해야 함
- 전반적인 계획에 있어서 시민 의견이 최대한 반영될 수 있도록 콘텐츠 공모전, 설명회 등 시민참여를 독려하는 것이 바람직함

[표 4-3] 세종시 미디어 파사드 도입 목적 예시

도입목적	입지	콘텐츠	규모	기간
세종시 상징성 확립	시민 이동량이 많고 주변 가시거리가 확보된 입지	국가를 상징하는 무궁화나 세종대왕 등의 행정수도로서의 콘텐츠	대규모	상시
세종시 정체성과 문화재 홍보	세종대왕이나 장육진 화백 등과 관련된 문화유적지	역사적 스토리텔링 콘텐츠	중규모	이벤트
세종시 시민 참여활동 장려	세종시청, 국립도서관 또는 시민들이 자주 모이는 곳	자발적 시민참여형 콘텐츠제공 방식	소규모	상시

## □ 비용

- 미디어 파사드 하드웨어의 설치 위치, 크기, 수량, 배치, 종류 등에 따라 비용이 결정되며, 콘텐츠 제작 및 운영관리 등의 소프트웨어적인 비용이 발생함

[표 4-4] 미디어 파사드 비용 사례조사

구분	내용	금액	기간	상세내용
운영계획수립	익산 문화예술의거리 미디어 파사드 운영	25백만	-	<ul style="list-style-type: none"> <li>미디어 파사드 설치계획 및 운영 방안 구축</li> </ul>
기기 구입	남제주 미디어 파사드 영상설비 구매	460백만	-	<ul style="list-style-type: none"> <li>미디어 파사드 프로젝터 등 25종 하드웨어 구입</li> </ul>
이벤트 운영	제 60회 백제문화제	800백만	10일	<ul style="list-style-type: none"> <li>영상 2편 제작</li> <li>하드웨어설치(2곳)</li> <li>행사 사후관리</li> </ul>
	한국문화재단 경북궁 및 덕수궁 미디어 파사드	460백만	10일	<ul style="list-style-type: none"> <li>영상제작 및 연출</li> <li>인력 배치</li> <li>홍보자료 제작 및 배포</li> <li>시설 설치</li> </ul>
상시 운영	서울스퀘어빌딩 미디어 파사드	30억	상시	<ul style="list-style-type: none"> <li>4만2천개의 LED전구를 사용한 99X78m의 세계 최대 규모로서 2009년 기네스북 등재</li> </ul>
	부산타워 미디어 파사드	10억	상시	<ul style="list-style-type: none"> <li>매일 3회 상시 공연</li> <li>메인 영상 2편(7분, 10분)과 계절 별 영상 4편 (3분) 운영</li> </ul>

□ 경제적효과

- 기업들과 건물주들은 높은 마케팅 효과와 이미지 개선에 미디어 파사드를 활용할 수 있음. 미디어 파사드가 설치된 서울스퀘어빌딩은 서울의 랜드마크로 떠오르면서 높은 임대료에도 불구하고 미디어 파사드를 도입한 리모델링 후, 임대계약 1년 만에 90%대 입주율 달성
- 프랑스 리옹의 빛축제는 1989년 부터 시예산의 1.5%를 축제에 투자하며 축제기간 4일간 매년 관광객 400만명 달성
- 호주의 Vivid Sydney는 매년 5월 빛 축제기간 18일 관광객 145만명(2014년)이상 유치
- 일본 오사카 시의 오사카성 멀티 프로젝션 맵핑 쇼는 60일간 입장객 수 60만명, 수익률 11억 8천엔(한화 117억) 달성함 (당초 목표 입장객 수 30만명, 수익률 6억엔)
- 중국 취안저우 시의 동아시아 문화예술절 3D 맵핑 쇼는 5일간 입장객 수 10만명을 돌파하였으며, 당초 3일 상영기간을 관람객의 호응으로 2일 연장함 (당초 목표 입장객 수 3일간 6천명)

세종문화회관 미디어 파사드



대전 한빛탑



<그림 4-11> 타 지자체의 미디어 파사드 사례

## 1-5

## 시민이 만드는 개방형 디지털 트윈 세종시 구축(세종 메타버스)

## 가. 배경 및 필요성

- 대내외 환경분석 결과, 메타버스 산업의 성장이 예측됨
- 스마트 시티 시범도시, 新 도시로서의 세종시가 스마트시티 프로젝트와 연계한 메타버스시티 구축이 타 도시보다 용이함

## 나. 사업내용

- 사업목적 및 지원내용

구분	내용
목적	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 메타버스 확산이 본격화됨에 따라 구글, 페이스북, 애플 등 글로벌 대기업들은 미래 신사업으로 '메타버스를 주목하고, 3차원 공간정보 구축, 메타버스 플랫폼과 디바이스 선점 등을 경쟁 중</li> <li>• 메타버스 기술을 활용하여 스마트 시티로 변모할 세종시를 동일하게 복제한 "디지털 트윈 세종시"를 구축하고, 다양한 도시문제 해결, 문화관광 비대면 서비스 확대, 민간 활용 개방 등 활</li> </ul>
추진방안	<ul style="list-style-type: none"> <li>• (사업 목표) "디지털 트윈 세종시" 구축 및 다양한 도시 생활 분석 모형 개발을 통한 ① 도시문제 의사결정 ② 비대면 관광투어 서비스와 함께 데이터 공공개방을 통한 ③ 시민이 꾸미는 메타버스 세종시 ④ 스타트업 메타버스 서비스 개발 등 추진</li> <li>• (사업단계) 물리적 환경 복제 및 도시공간정보 수집 및 시각화, 공공개방을 통한 활용성 강화 등 단계별로 추진 <ul style="list-style-type: none"> <li>- (1단계 물리환경 복제) 세종시 전역에 3D 가상환경 플랫폼을 구축</li> <li>- (2단계 도시공간정보 수집 및 시각화) 다양한 도시공간 정보를 수집하여 시각화하고 시뮬레이션 분석이 가능하도록 구현</li> <li>- (3단계 시민/기업 참여) 시민/기업 참여를 통한 메타버스 세종시 활용 서비스 다양화</li> </ul> </li> </ul> <p>※ (추진 시점) 메타버스 플랫폼의 성장가능성을 확인 후 사업 추진 필요</p>
예산	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 연간 4~10억원 (1차년도 마스터플랜 연구 4억, 2차년도 구축 용역 10억, 이후 지속 투입 필요)</li> </ul>

## 다. 유사사례

### ■ 디지털 트윈 도시사례-버추얼 싱가포르



<그림 4-12> 버추얼 싱가포르 실제 구동모습

#### [사례분석 / 벤치마킹 포인트]

##### □ 버추얼 싱가포르 주요기능

- (가상 시뮬레이션) 5G, Wi-Fi 이용가능 지역 확인, 서비스가 도달되지 못하는 지역 시각화 등 ⇒ 도시 서비스 개선 지역 표시
- (계획 및 의사결정) 다양한 응용 앱을 개발할 수 있는 플랫폼 데이터 환경 구축을 통해 도시정보 서비스를 분석하고 정부, 연구원, 기업 및 시민들이 이용할 수 있도록 제공 (예시: 보행자 이동 패턴, 대중 교통 흐름, 에너지 사용 분석 등)



## ■ 디지털 트윈 메타버스 세종시 서비스 활용

### ○ 도시문제 해결



[출처] 서울디지털 트윈 S-Map

[출처] 버추얼 싱가포르

<그림 4-13> 메타버스 도시문제 활용 예시

### ○ 관광 활용



[출처] 서울디지털 트윈 S-Map

[출처] 한국판 뉴딜사업 홈페이지

<그림 4-14> 메타버스 관광활용 예시

### ○ 시민이 만드는 메타버스 세종시

사용자가 꾸미고 활용하는 메타버스 - 제페토 등



<그림 4-15> 메타버스 시민참여 예시

1-6

세종 문화콘텐츠 스타기업 육성을 위한 성장 사다리 구축

가. 배경 및 필요성

- 세종시의 미약한 산업 기반을 보완하기 위해 유망성이 있는 기업을 선별하여 세종의 대표 콘텐츠 기업으로 육성 필요

나. 사업내용

- 사업목적 및 지원내용

구분	내용
목적	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 세종시 문화콘텐츠산업 발전을 위한 집중형 성장 사다리 지원 추진</li> <li>• (1단계) 콘텐츠 분야 초기 유망기업을 위한 집중지원 체계 구축</li> <li>• (2단계) 세종 콘텐츠 스타기업 지정 및 사업화 지원 확대</li> </ul>
사업주관	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 세종테크노파크</li> </ul>
예산	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 연간 1억 (25년부터)</li> </ul>

□ 1단계: 세종 대표(선수) 콘텐츠 기업 선발 및 밀착지원

- (지원 대상) 세종 소재 창업 7년 이내 기업으로 우수한 콘텐츠 역량을 보유한 기업
- (선정절차) 시장성공 가능성을 평가할 민간 평가단(민간 투자기관\* 포함) 1차 검증을 거쳐 2차 유관 전문가단 평가를 통해 선정

\* 스타트업 직접 투자, 펀드 운영, 액셀러레이팅 프로그램을 운영하는 기관

- (선정 규모) 2023년부터 연간 3개 이내 기업 선정
- (지원 내용) 민간 액셀러레이팅 기관을 운영하는 콘텐츠기업 맞춤형 밀착 지원
  - 투자 IR교육 및 기업 진단/컨설팅
  - 비즈니스모델 및 서비스고도화 / 비즈니스 파트너발굴 및 지원
  - 투자유치 연계

[표 4-5] 단계별 지원 내용

구분	1단계 기업진단	2단계 심화교육	3단계 성과확산
세종 콘텐츠 스타 부트 캠프	콘텐츠 경쟁력 기업가치 등	전문가 멘토링(콘텐츠 개선, 재무, 법률, BM, 투자)	수요별 비즈니스 미팅 및 상담회, 투자 데모데이
비대면 지원	기업 IR피칭자료 분석	IR자료 진단 및 구성 영상촬영지원	투자 IR영상 온라인게시

□ 2단계: 세종 콘텐츠 스타기업 인증 및 종합지원

- (지원대상) 1단계 사업 참여기업 중 매출, 판로 확보 등 도약에 성공하고 성장성, 기술성, 성장전략 등 종합평가를 통해 선정된 창업기업(연 1~2개사, '25년부터 지정)
- (지원내용) 대전 대표 스타기업 맞춤형 종합지원
  - (스타기업 지원) 스타기업 로고, 기업 홍보, 보증 우대, 사업화 자금지원 등

[표 4-6] 세종 콘텐츠 스타기업 지원사항

지원 구분	지원 세부내용
대표 창업기업 로고	• 로고 제작 및 홍보 활용
네트워크 지원	• 피칭데이를 통한 정보 공유 및 비즈니스 네트워크 구축 • 사업화 네트워크 지원 • 스타트업 정책 제안, 제도개선, 신 콘텐츠 개발 등 성장 과제 협력
기업 홍보	• 언론 홍보 지원(지역 방송 등) • 홍보 동영상 제작 • 시내 버스 동영상 홍보
사업화 자금	• 고부가가치 New 콘텐츠 개발 및 사업화 지원(3억 이내)

○ 추진체계

사업명	분야	추진체계
세종 문화콘텐츠 스타기업 육성을 위한 성장 사다리 구축	기업 성장지원	<div style="text-align: center;"> <div style="border: 1px solid black; width: 100px; height: 20px; margin: 0 auto; display: inline-block;">관리기관</div>  <div style="border: 1px solid black; width: 100px; height: 20px; margin: 0 auto; display: inline-block;">육성센터</div>  <div style="border: 1px solid black; width: 100px; height: 20px; margin: 0 auto; display: inline-block;">콘텐츠 기업</div> </div>

1-7

세종 특화산업 연계 융합형 콘텐츠 개발 지원

가. 배경 및 필요성

- 세종시의 미약한 산업 기반을 보완하기 위해 세종시 특화산업과의 융합을 통한 산업 성장 도모 필요

나. 사업내용

- 사업목적 및 지원내용

구분	내용
목적	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 세종 특화산업과의 연계를 통한 콘텐츠 산업 동반 성장 도모</li> <li>• 지역 우수 및 강소기업 대상으로 콘텐츠 수요를 받아 이를 세종시의 콘텐츠 기업과 연계하여 세종특화 산업 융합 콘텐츠 개발을 추진</li> </ul>
추진방안	<ul style="list-style-type: none"> <li>• (지원대상) 콘텐츠 수요기업 - 공급기업                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- (콘텐츠 수요기업) 스마트시티, 바이오 등 세종 특화산업 종사 기업</li> <li>- (콘텐츠 공급기업) 세종시 강소기업이 원하는 콘텐츠 개발이 가능한 세종시 소재 기업</li> </ul> </li> <li>• (지원분야) 기업 홍보를 위한 영상 콘텐츠 개발, 제품 디자인 개발, 제품 서비스 내 콘텐츠 요소 개발 등</li> <li>• (지원 내용) 세종 특화산업 연계 콘텐츠 개발 비용 지원</li> <li>• (선정방식) 수요기업 콘텐츠 수요조사, 공급기업 매칭(수요기업 평가)</li> <li>• (지원기간) 1년</li> <li>• (지원규모) 3개사 이내</li> </ul>
예산	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 연간1억 (25년부터)</li> </ul>
사업주관	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 세종테크노파크</li> </ul>

[표 4-7] 세종 특화산업 연계 융합형 콘텐츠개발 공모 사업

지원규모	사업 기간	관리 기간	공모 방식
콘텐츠 유형에 따라 산정 (3천~1억)	1년	세종 테크노파크	발표평가

## ○ 추진체계

사업명	분야	추진체계
세종시 특화산업 연계 융합형 콘텐츠 개발 지원	콘텐츠 개발	<div style="text-align: center;"> <div style="border: 1px solid black; width: 150px; height: 20px; margin: 0 auto; display: inline-block;">관리기관</div>  <div style="border: 1px solid black; width: 150px; height: 20px; margin: 0 auto; display: inline-block;">수요기업</div>  <div style="border: 1px solid black; width: 150px; height: 20px; margin: 0 auto; display: inline-block;">공급기업</div> </div>

## 다. 유사사례

## ■ MDC 공동창작 프로젝트 지원사업 (경기콘텐츠진흥원)

- (지원대상) 스타트업 및 예비창업자
- (컨소시엄 구성(매칭데이)) 제조기업과 스타트업 각각 지원하여, 네트워킹 및 매칭데이를 통한 컨소시엄 구성
- (컨소시엄 구성(자발적)) 제조업이나 스타트업이 스스로 매칭, 컨소시엄 구성
- (1차 제작비 지원) 콘텐츠 융합 제품 제작비 지원
  - 신규제품 제작: 4,000만원
  - 기존 제품 경쟁력 강화: 1,500만원
- (2차 홍보지원) 중간평가 우수기업 대상 제품의 수익화를 위한 홍보, 마케팅 추가지원
  - 마케팅 전략 컨설팅 및 마케팅 도구 제작 지원, 활동 지원
  - 결과물에 대한 결과 평가(데모 데이)를 통해 최종 시장성 평가



<그림 4-16> 바이오의료 분야 콘텐츠 융합 사례

1-8

## 세종 대표 Killer 콘텐츠 개발 (세종 국립 박물관연계 · 활용 콘텐츠 개발)

### <'27년 미래과제>

#### 가. 배경 및 필요성

- 중장기적 관점에서 세종시를 대표할 Killer 콘텐츠의 개발이 필요
- '27년 완공이 예정인 국내 최초 국립 세종 박물관 단지 구축과 함께 박물관 단지 시설별로 필요한 콘텐츠를 세종 대표 콘텐츠로 연계 개발하여 세종시 대표 콘텐츠의 홍보 효과를 강화하고, 관광객 유입 등 홍보 활용 강화

#### 나. 사업내용

- 사업목적 및 지원내용

구분	내용
목적	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 세종 국립 박물관 등과 연계하여 세종시를 대표할 killer 콘텐츠 개발</li> <li>• 그간 육성해온 실감콘텐츠, 영상, 웹툰/애니메이션 등 세종 대표업종 콘텐츠를 개발하여 세종 국립 박물관 단지 등에 활용 ⇒ 홍보 극대화</li> </ul>
추진방안	<p>&lt;세종시 유망 콘텐츠 업종별로 콘텐츠 개발&gt;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• (실감콘텐츠) 국립 디지털문화영상관 문화 디지털화 및 실감 미디어화, 어린이 박물관 실감 콘텐츠, 도시건축박물관 실감 콘텐츠 등 개발</li> <li>• (영화/영상) 디지털문화영상관 예술가별 창작 과정 및 예술작품 설명 영상 제작 등</li> <li>• (웹툰/애니메이션) 국립 어린이 박물관 웹툰/애니메이션 콘텐츠 개발</li> </ul> <p>⇒ 세종시에서 그간에 육성해온 콘텐츠 기업이 사업에 참여할 수 있도록 계획 수립 (또는 세종시 기업과 수도권 우수기업과의 협력사업으로 진행)</p>
예산	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 총 12억('27년 까지 집행)</li> </ul>
사업주관	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 세종테크노파크 / 세종 국립박물관 추진 전담기관 등</li> </ul>



□ 구축 예시

- (실감형 콘텐츠) 문화·유물의 디지털 실감 콘텐츠화를 통한 관광 유입 효과 강화
  - (사례) 국립중앙박물관, 전국 22개 지역 박물관/미술관 등 사례 다수



<그림 4-17> 국립중앙박물관 실감콘텐츠(살아 움직이는 고구려 벽화무덤)

- (영상 콘텐츠) 무형문화재를 영상으로 기록, 감상할 수 있도록 무형문화 공연 과정, 예술성 설명 등 영화/영상으로 제작



<그림 4-18> 서울시, 무형문화재 기록화 사업



- (웹툰/애니메이션콘텐츠) 어린이 박물관 내 어린이들이 감상하고 즐길 수 있는 애니메이션 콘텐츠 제작



<그림 4-19> 국립 민속박물관 견우와 직녀

- 추진체계

사업명	분야	추진체계
세종 대표 Killer 콘텐츠 개발 (세종 국립 박물관연계활용 콘텐츠 개발)	콘텐츠 개발	<div style="text-align: center;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 0 auto;">관리기관</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 0 auto;">                     주관기관 (국립 박물관 전담기관)                 </div> </div>

## ② ‘세종’ 크리에이터 양성·교육 체계 마련

### 2-1 세종시 문화·콘텐츠 전문인력양성 교육

#### 가. 배경 및 필요성

- 세종시의 미약한 산업 기반을 보완하기 위해 우수 콘텐츠를 제작할 수 있는 전문인력의 양성이 절실함
- 인력양성 역량을 보유한 세종시 내 대학 등과 연계한 콘텐츠 인력양성사업을 추진

#### 나. 사업내용

- 사업목적 및 지원내용

구분	내용
목적	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 세종시 지역특화 문화콘텐츠 전문인력 양성을 통해 미래 문화콘텐츠 산업을 선도할 콘텐츠 분야 핵심 인재 양성</li> </ul>
추진방안	<ul style="list-style-type: none"> <li>• (지원대상) 문화콘텐츠에 관심있는 세종 시민, 콘텐츠 (예비)창업자 및 콘텐츠 기업 종사자 우대</li> <li>• (신청자격) 세종시민, 콘텐츠기업 종사자 우대 선발</li> <li>• (교육 내용) 세종시 스토리텔링을 위한 세종학 교육, 콘텐츠 개발을 위한 기술 교육, 전문 실습 교육 등 세종 특화 콘텐츠 전문인력 양성</li> <li>• (지원기간) 3개월 단위 (안)</li> <li>• (지원규모) 연간 100여명</li> </ul>
예산	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 연간2억</li> </ul>
사업주관	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 한국영상대, 홍익대, 고려대 등 관련 분야 교육 역량 보유 기관</li> </ul>

[표 4-8] 세종시 문화콘텐츠 전문인력 양성 사업

지원규모	사업 기간	주관 기관	선정 방식
연간 100여명	3개월 단위 (연 2회)	지역 3개 대학	선착순

[표 4-9] 세종시 콘텐츠 전문인력 양성 교육프로그램(예시)

구분	주관기관	교육 프로그램 (예시)
콘텐츠 기술/이론/실습	한국영상대	AR/VR 코딩 콘텐츠 제작 교육
		캐릭터 디자인 제작 교육
		영상편집 전문가양성 교육
		웹툰 작가 양성 교육
		영화 제작 교육
	홍익대	3D 캐릭터 애니메이션
		비주얼 프로그래밍
		VR 교육
		웹 디자인 교육
		게임 개발 교육
세종시 특화 문화	고려대	세종학 교육

## ○ 추진체계

사업명	분야	추진체계
세종시 문화 콘텐츠 전문인력양성 교육	인력양성	<div style="text-align: center;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 0 auto;">세종시</div> <div style="text-align: center; margin: 5px 0;"> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 0 auto;">세종테크노파크</div> <div style="text-align: center; margin: 5px 0;"> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 0 auto;">교육역량 보유 기관</div> </div>

2-2

창업 연계 VR·AR 전문가 양성교육

가. 배경 및 필요성

- 세종시의 미약한 산업 기반을 보완하기 위해 우수 콘텐츠를 제작할 수 있는 전문인력의 양성이 절실함
- 특히 창업을 목표로 하는 인원을 유망산업인 VR/AR 산업 전문인력으로 양성 필요

나. 사업내용

- 사업목적 및 지원내용

구분	내용
목적	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 가상증강현실 기반 콘텐츠를 통해 창의적이고 혁신적인 VR/AR 스타트업을 발굴하고 육성하기 위한 전문 창업가 교육 추진</li> </ul>
추진방안	<ul style="list-style-type: none"> <li>• (지원대상) 세종 소재 스타트업, 예비창업자, VR/AR 전문 직종 구직자, 학생</li> <li>• (교육 내용) 창업 및 투자유치 전문 교육, VR 영상/애니메이션 전문교육, 스타트업 역량강화 전문교육, VR/AR 콘텐츠 심화 세미나 등</li> <li>• (추가지원) 우수 교육 수요자의 경우, 창업 연계를 위한 창업 공간 지원, 장비 지원, IP 연계지원, 판로 지원 등 추가지원</li> <li>• (지원기간) 3개월 단위 (안)</li> <li>• (지원규모) 연간 20여명</li> </ul>
예산	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 연간2억</li> </ul>
사업주관	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 관련 분야 교육 역량 보유 기관</li> </ul>

[표 4-10] 세종시 VR/AR 창업 전문 교육 사업

지원규모	사업 기간	주관 기관	교육 신청
연간 20여명	4개월 단위 (연 1회)	세종테크노파크	창업기업 우대 선착순 지원

[표 4-11] 세종시 VR/AR 창업 전문 교육과정 (예시)

구분	교육 프로그램
창업 및 투자유치	창업가 교육
	투자유치 IR 전문과정
	사업계획서 고도화 과정
스타트업 역량강화 교육	VR/AR 콘텐츠 제작방법과 활용방안
	360 VR 영상의 이해와 촬영
	포토스캔 기술을 활용한 3D모델링 제작
	기초 AR 콘텐츠 제작기법
	캐릭터 개발
VR영상·애니메이션 제작 전문 교육	VR 영상 제작 전문과정
	VR 애니메이션제작 전문과정
	모션 캡처 전문과정
	VR 애니메이션 아티스트 전문과정
VR/AR 콘텐츠 심화 과정	5G기반 VR/AR 콘텐츠 현황과 미래전망
	5G 기반 VR/AR 플랫폼 서비스
	차세대 미디어 서비스를 위한 실감형 입체 음향 기술

## ○ 추진체계

사업명	분야	추진체계
창업 연계 AR·VR전문가 양성 교육	인력양성	<div style="text-align: center;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; width: 100px; margin: 0 auto;">세종시</div> <div style="text-align: center; margin: 2px 0;"> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; width: 100px; margin: 0 auto;">세종테크노파크</div> <div style="text-align: center; margin: 2px 0;"> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; width: 100px; margin: 0 auto;">교육역량 보유 기관</div> </div>

## 2-3 세종 시민 크리에이터 양성

### 가. 배경 및 필요성

- 대내외 환경 분석 결과, 1인 크리에이터 시대에 대비한 인력양성이 필요
- 특히 시민을 주체로 하는 세종시 정책 기조에 따라 시민 크리에이터 양성 사업을 실시

### 나. 사업내용

- 사업목적 및 지원내용

구분	내용
목적	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 모두가 크리에이터인 1인 미디어 크리에이터 시대를 맞아 문화콘텐츠 세종시민에게 전문교육을 제공하여 크리에이터로 성장할 수 있는 기반을 조성함</li> </ul>
추진방안	<ul style="list-style-type: none"> <li>• (지원대상) 문화콘텐츠 크리에이터가 되고자 하는 세종 시민, 취업희망자, 경력단절자 등</li> <li>• (교육 내용) 소상공, 농업, 미디어 콘텐츠 등 1인 시민 크리에이터 양성 교육</li> <li>• (추가지원) 우수 교육 수료자의 경우, 크리에이터 활동을 위한 장비 지원, 촬영공간 지원 등 추가 지원</li> <li>• (지원기간) 6개월 단위 (안)</li> <li>• (지원규모) 연간 80여명</li> </ul>
예산	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 연간1억</li> </ul>
사업주관	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 교육역량 보유 기관</li> </ul>

[표 4-12] 세종시 1인 시민 크리에이터 양성 교육

지원규모	사업 기간	주관 기관	교육 신청
연간 80여명	6개월 단위 (연 2회)	세종테크노파크	선착순 지원

[표 4-13] 세종 시민 1인 콘텐츠 크리에이터 양성 교육과정(예시)

구분	교육 프로그램
1인 미디어 콘텐츠 크리에이터	농업인 콘텐츠크리에이터 과정
	소상공인 콘텐츠크리에이터 과정
	경력단절여성 콘텐츠크리에이터 과정
	튜닝전문가 콘텐츠크리에이터 과정
콘텐츠 제작/활용 전문가 양성	사진기능사 자격 취득 과정
	웹툰 제작 과정
	1인 미디어 영상편집 전문가 과정

## ○ 추진체계

사업명	분야	추진체계
세종 시민 크리에이터 양성	인력양성	<div style="text-align: center;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 0 auto;">세종시</div> <div style="text-align: center; margin: 5px 0;">↓</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 0 auto;">세종테크노파크</div> <div style="text-align: center; margin: 5px 0;">↓</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 0 auto;">교육역량 보유 기관</div> </div>



### ③ 산학연민 연계 ‘세종’ 문화콘텐츠 생태계·인프라 구축

#### 3-1 세종시 청년 아트페어 개최

##### 가. 배경 및 필요성

- 세종시는 현재 문화예술 관점에서의 기반은 부족하나, 청년 인구증가와 함께 청년 작가들이 지속적으로 유입
- 하지만 청년 문화예술 작품들을 유통할 수 있는 통로나 청년 문화예술 창업 활동을 활성화할 수 있는 네트워크는 부족

##### 나. 사업내용

- 사업목적 및 지원내용

구분	내용
목적	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 세종지역에서 활동 중인 청년작가의 작품 전시·판매 활성화를 위해 온라인 플랫폼 구축 및 정기적 오프라인 행사 지원 병행을 통한 세종지역 청년 문화예술인의 창작활동 기반 마련 필요</li> </ul>
추진방안	<ul style="list-style-type: none"> <li>• &lt;세종시 오프라인 청년 아트 페어&gt;</li> <li>• (지원대상) 세종시 거주 공고년도 기준 39세 이하 청년 작가</li> <li>• (전시·판매 행사 지원) 연중 1~2회 정기적 오프라인 아트페어 전시·판매 행사 운영                         <ul style="list-style-type: none"> <li>* 참가비 무료, 작품 운송비 지원, 작품 판매 수익은 작가에게 지급</li> <li>* 작가별 전시공간 제공 (약 3M×3M, 예시)</li> </ul> </li> <li>• (행사 기간) 5~10일간 *(예시) 부산 청년 아트페어 행사기간 10일</li> <li>• (작가 선정 규모) 약 20~30명 (지원 수요에 대한 심층 조사 필요)</li> <li>• (작가 선정 기준) 전문성, 예술성, 발전 가능성 등을 기준으로 문화예술 전문가 평가</li> <li>• (청년 작가 네트워크 활성화) 아트페어를 통해 청년 작가들이 함께 교류하고, 나아가 협업 과제를 도출할 수 있는 장으로 활용 확대</li> <li>※ (행사 콘셉트·테마 설정 필요: 유관기관 의견) 일률적 전시 개념이 아닌, 전체 전시장의 테마를 설정하고 이에 기반한 디스플레이화 필요. 아트페어 참여자의 만족도를 높일 수 있는 브랜드화된 전시회 시연 필요</li> </ul>
예산	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 연간1억 (참고: 부산아트페어 &lt;UNDER39&gt; 운영 용역 65백만원 등)</li> </ul>

## 다. 유사사례

[표 4-14] 국내 청년 아트페어 행사주체

행사명	지원규모	공모발주기관	지원내용
2020 청년아트페어 <UNDER 39>	40명 내외	부산문화재단 예술진 흥본부 청년문화팀	부산에서 활동 중인 청년작가(39세 이하) 작품 전시 및 판매
서리풀청년아트갤러리 시각예술 전시기획 공모	5팀	서울시 서초구청 문화예술과	전시공간 제공, 리플렛 제작, 온·오프라인 홍보, 전시장 레터링, 소정의 지원금
성남청년작가전	7명	성남문화재단	성남큐브미술관 전시
제주청년작가전	3명	제주특별자치도 문화예술진흥원	오프라인 전시 및 비대면 온라인 전시
경기도미술관 청년작가전 (프로젝트형)	연간 2~3회	경기문화재단	경기도 기반 청년작가를 발굴하고 창작 지원하는 프로젝트형 전시
올해의 청년 작가전	5명	대구문화예술회관	창작지원금과 도록 제작, 전시실 제공 등 전시에 필요한 제반 사항을 지원



&lt;그림 4-20&gt; 부산 신세계 센텀시티 청년아트페어 UNDER 39(전시공간 대여)



\* 세종시 내 유휴공간 혹은 도서관, 공연장 연계 고려

**<그림 4-21> 담양군문화재단 담빛예술창고 전시장(유휴공간 활용)**

## 3-2 세종 웹툰 캠퍼스 운영

### 가. 배경 및 필요성

- 대내외 환경 분석 결과, 웹툰 등 IP 확장성이 높은 콘텐츠 분야의 성장이 예상됨
- 웹툰 산업 육성을 위한 기반인 웹툰캠퍼스 구축 운영을 통한 웹툰산업 기반조성 필요

### 나. 사업내용

- 사업목적 및 지원내용

구분	내용
목적	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 지역의 만화창작자 양성을 지원하고, 웹툰 체험과 교육 등 향유 확대</li> </ul>
추진방안	<ul style="list-style-type: none"> <li>• (지원대상) 세종시 내 웹툰작가, 청소년, 일반시민 등</li> <li>• (지원 내용) 웹툰 작가 입주공간, 청소년 진로체험관내 대학과의 협력을 통한 웹툰 축제 등 다양한 프로그램 운영, 웹툰 창작공간 지원, 웹툰 제작 지원, 웹툰작가 역량강화 워크숍, 청소년, 일반인 및 예비 창작자 웹툰 인큐베이팅 교육지역 웹툰 콘텐츠 유통활성화를 위한 피칭데이 운영문화향유를 위한 작가와의 만남, 전시, 만화공간 운영 등</li> <li>• (모집규모) 총 17개실(개인작가실 12, 공동작가실 3, 기업입주실 2)</li> <li>• (입주기간) 최초 2년(최종2년+2년 1년으로 최장 5년까지 연장가능)</li> <li>• (임대비용) 무료(보증금 및 임대료, 관리비 없음)</li> </ul>
예산	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 연간1.5억</li> </ul>
사업주관	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 한국영상대, 홍익대, 고려대 등 관련 분야 교육 역량 보유 기관</li> </ul>

[표 4-15] 세종 웹툰캠퍼스 운영 계획

지원규모	사업기간	주관기관	선발
총 7억 원 사업비 투입(국비 3억 5,000만 원 포함)	~11월까지 조성	세종테크노파크	선정평가위원회 구성에 따른 평가(서류 및 면접심사)

○ 추진체계

사업명	분야	추진체계
세종웹툰캠퍼스 운영	생태계 구축	<div style="text-align: center;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 100px; margin: 0 auto;">세종시</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 100px; margin: 0 auto;"> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 100px; margin: 0 auto;">세종테크노파크</div> </div>

다. 유사 사례

대구웹툰캠퍼스



제주웹툰캠퍼스



<그림 4-22> 타 지역 웹툰캠퍼스

## 3-3

## 시민 다함(多函)께 문화콘텐츠 공유 플랫폼

## 가. 배경 및 필요성

- 콘텐츠산업이 미약한 세종시에서 시민이 주체가 되는 콘텐츠생태계 구축을 위한 플랫폼이 필요

## 나. 사업내용

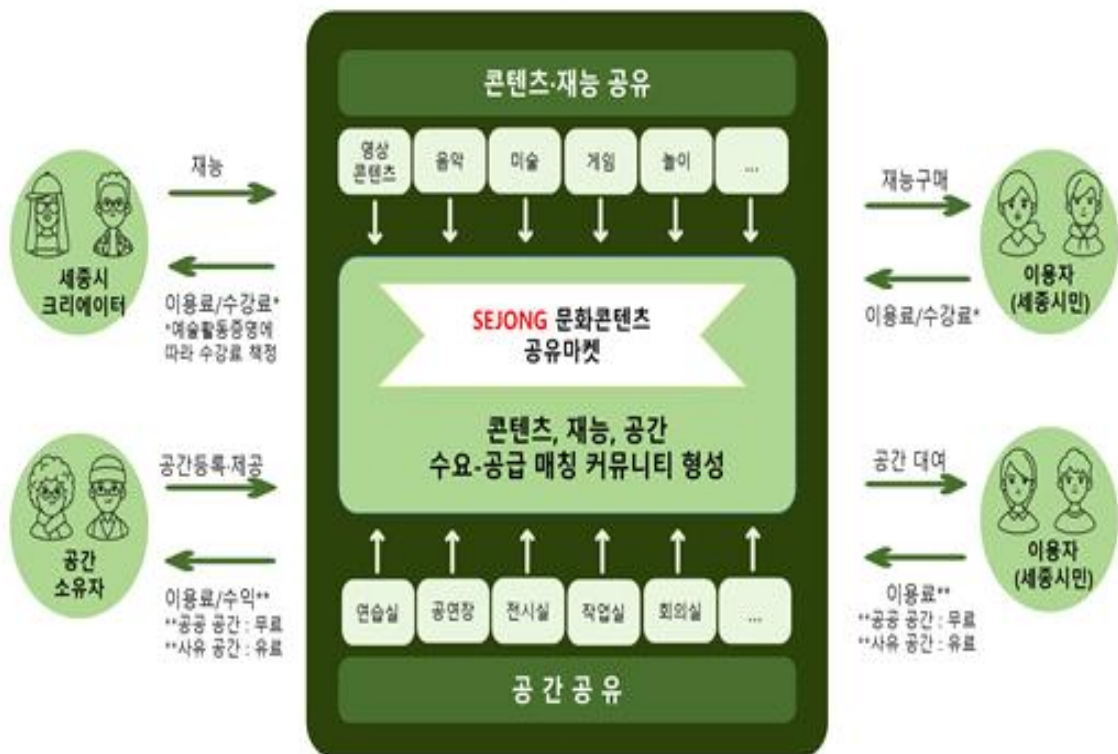
- 사업목적 및 지원내용

구분	내용
목적	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 시민과 함께 성장하는 세종시의 문화콘텐츠산업 활성화를 위해 세종시민들이 함께 만들고 누릴 수 있는 문화콘텐츠 공유 플랫폼 구축</li> <li>• (온라인 플랫폼) 세종시민 크리에이터, 세종시 콘텐츠 기업, 작가 등의 우수 산출물을 온라인 사이트를 통해 전시·시청·판매·홍보</li> <li>• (오프라인 콘텐츠 자판기) 버스터미널, 도서관 등에서 시민들이 누릴 수 있도록 콘텐츠 자판기 운영</li> </ul>
추진방안	<ul style="list-style-type: none"> <li>• (세종시 온라인 문화콘텐츠 플랫폼 구축) 세종시민, 예술인, 기업이 산출하는 우수 콘텐츠를 함께 나누고 공유할 수 있도록 온라인 문화콘텐츠 플랫폼 구축</li> <li>• (오프라인 콘텐츠 자판기 운영) 시민들이 우수 '세종' 콘텐츠를 생활 가까이에서 누릴 수 있도록 "콘텐츠 자판기"를 도서관, 버스 정류장, 터미널 등에 배치하여 콘텐츠 이용 증대 도모</li> <li>• 이야기 자판기 개발사인 "브이에스커뮤니티(주)" 등과의 협력을 통해 세종 시내 주요 도서관, 정류장 등에 콘텐츠 자판기 설치</li> </ul>
예산	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 총 5억(24년부터)</li> </ul>



□ 주요기능

- (문화콘텐츠 공유) 세종시민 크리에이터, 예술인, 콘텐츠기업이 산출하는 콘텐츠 공유
- (예술인 재능 공유) 세종 예술인, 크리에이터 등록 및 시민 이용자와의 연계를 통한 예술 강의 및 수강
- (공간 소유자 공간 공유) 예술 활동 공간 보유자 공간 등록 및 공간 사용 거래 플랫폼 역할 수행
- (오프라인 콘텐츠 자판기 운영) 문화콘텐츠 공유 플랫폼 ‘콘텐츠셸빙 (Contents Shelving)’ 운영 개발사를 활용하여, 버스터미널, 도서관 등에 문화콘텐츠 자판기 구축 (짧은 웹툰, 웹소설 등 프린트 서비스)



<그림 4-23> 세종시 온라인 문화콘텐츠 플랫폼 콘셉트

## □ 시사점

- 경기도 ggc에서는 문화예술 관련 경기도의 모든 정보 및 경기도의 예술 작품, 콘텐츠를 통합 플랫폼에서 제공
- 시민-예술인 쌍방향의 플랫폼은 되지 못하고 있으며 공유 경제 모델 도입 등으로 시민이 주체적으로 활용하는 플랫폼으로 설계 필요



<그림 4-24> 경기도 ggc

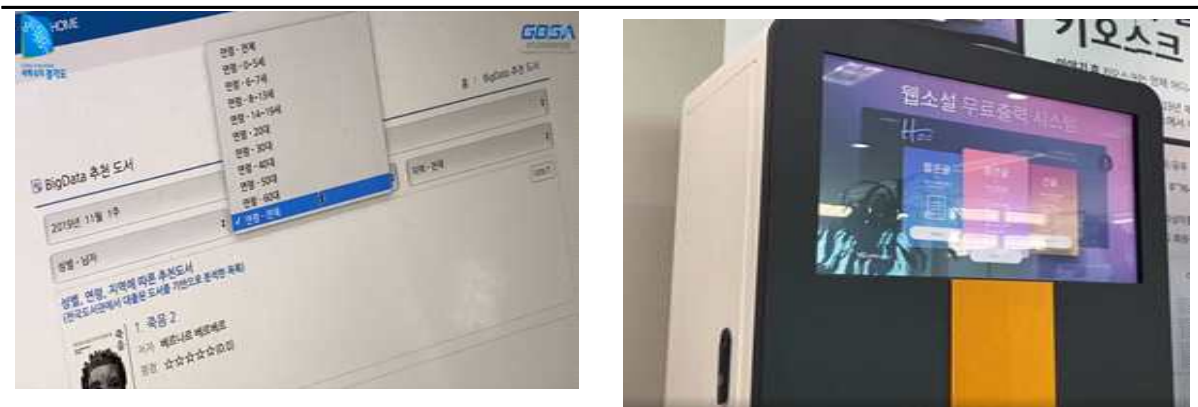
## □ 콘텐츠 자판기 주요 기능

- 연령대, 성별, 선택 장르에 따른 콘텐츠 추천 (빅데이터 활용)
- 웹툰, 웹소설 등 콘텐츠 제공
- 영상콘텐츠 URL 서비스 제공을 통해 전체 콘텐츠를 제공할 수 있도록 개선



## 다. 유사사례

- 프랑스 출판업계의 스타트업이 만든 '이야기 자판기'는 과자나 음료처럼 읽을 거리도 자판기로 제공해보자는 아이디어에서 시작
- 공모전을 통해 입상 작품을 선정하여 시, 소설, 서스펜스, 판타지 등 다양한 장르의 작품을 제공
- 1분, 3분, 5분짜리 버튼 중에 자신의 상황에 맞는 걸 골라 누르면 8초 안에 글이 인쇄돼 나오는 방식
- 1년여 만에 독자 수 20만 명, 작품 수는 6만 편 넘게 들어왔고 기차역과 병원, 주유소 같이 고객들의 자투리 시간 활용이 애매한 곳에서 설치 요청 증가



<그림 4-25> 브이에스커뮤니티 이야기 자판기 콘텐츠 추천 기능



<그림 4-26> 프랑스 시내 이야기 자판기

## 3-4

## 청년 크리에이터 레지던시 사업(청년 콘텐츠 창업가 보금자리)

## 가. 배경 및 필요성

- 세종시 지역 청년들이 세종시에 머물면서 콘텐츠를 창출하고 지역에 기여할 수 있는 기반 부족 (전문가 인터뷰 안성희 교수 등)

## 나. 사업내용

- 사업목적 및 지원내용

구분	내용
목적	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 우수한 청년 문화콘텐츠 인력들이 세종시에 머물며, 지역기반 창작 활동을 지원하여 지역의 문화예술 활성화 및 창업 활성화를 도모</li> </ul>
추진방안	<ul style="list-style-type: none"> <li>• (지원대상) 세종시에서 문화예술-콘텐츠 창작 및 창업 활동을 하고자 하는 청년 문화콘텐츠 활동가</li> <li>• (지원 내용) 1인(팀)당 창작 공간, 입주활동가 역량강화 프로그램, 창작 활동 필요시설 연계지원 등             <ul style="list-style-type: none"> <li>- (창작 공간) 1인(팀)당 창작공간 1실 (숙박 가능)</li> <li>- (장비) 창작 활동 필요시설 연계지원 (녹음실, 전시실, 콘텐츠 개발 장비 등)</li> <li>- (역량강화 교육) 유관 분야 워크샵, 세미나</li> <li>- (홍보) 청년 크리에이터 개발 콘텐츠 홍보 지원</li> </ul> </li> <li>• (입주기간) 9개월 (안)</li> <li>• (필수사항) 입주기간 내 세종 지역과 연관된 창작 및 교육 활동 1건 이상 수행</li> <li>• (지원규모) 연간 3팀 이내</li> </ul>
예산	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 연간 1억 (24년부터)</li> </ul>
사업주관	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 한국영상대, 홍익대, 고려대 등 관련 분야 교육 역량 보유 기관</li> </ul>

[표 4-16] 세종시 청년 크리에이터 레지던시 사업

지원규모	사업 기간	주관 기관	선발
연간 3팀	9개월	세종시 문화재단	레지던시 입주 활동 계획서 평가

○ 추진체계

사업명	분야	추진체계
청년 크리에이터 레지던시 사업 (청년 콘텐츠 창업가 보금자리)	생태계 구축	<div style="text-align: center;"> <div style="border: 1px solid black; width: 100px; height: 20px; margin: 0 auto; display: flex; align-items: center; justify-content: center;">세종시</div> <div style="border: 1px solid black; width: 100%; height: 20px; margin: 5px auto; display: flex; align-items: center; justify-content: center;">세종시문화재단/세종테크노파크</div> </div>

## 다. 유사사례

### ■ 담양군 청년 크리에이터 레지던시 프로그램



<그림 4-27> 담양군 청년 크리에이터 레지던시 프로그램

### ■ ZER01NE 크리에이터 모집, 경기창작센터

- ZER01NE은 예술 X 기술의 접점을 고민하는 사람들이 만나 생각을 공유하는 Creative Network Platform을 지향
- ZER01NE은 20명의 크리에이터가 6개월간 나뉘는 아이디어를 발전시키거나 기존 작업과 차별된 새로운 시도를 할 기회를 통해 지식과 경험을 충전하도록 지원
- (개인별 월급(아티스트 fee)지원) 개인별 월 150만원 아티스트 피를 제공
- (창작환경지원) 창의적 코워킹 스페이스를 6개월간 일주일에 7일, 24시간 활용
- (네트워킹 지원) 예술가, 디자이너, 연구자, 엔지니어 등 다분야 전문가들의 지식과 기술, 경험 교류를 위한 플랫폼으로 각 프로젝트를 위한 커뮤니케이션을 지원

3-5

세종시 콘텐츠 창업보육 센터 구축

가. 배경 및 필요성

- 세종시는 콘텐츠 창업을 위한 기반이 매우 미약
- 타 지자체가 대부분 보유한 창업보육 센터 구축 및 이를 중심으로 한 창업기반 마련 절실

나. 사업내용

- 사업목적 및 지원내용

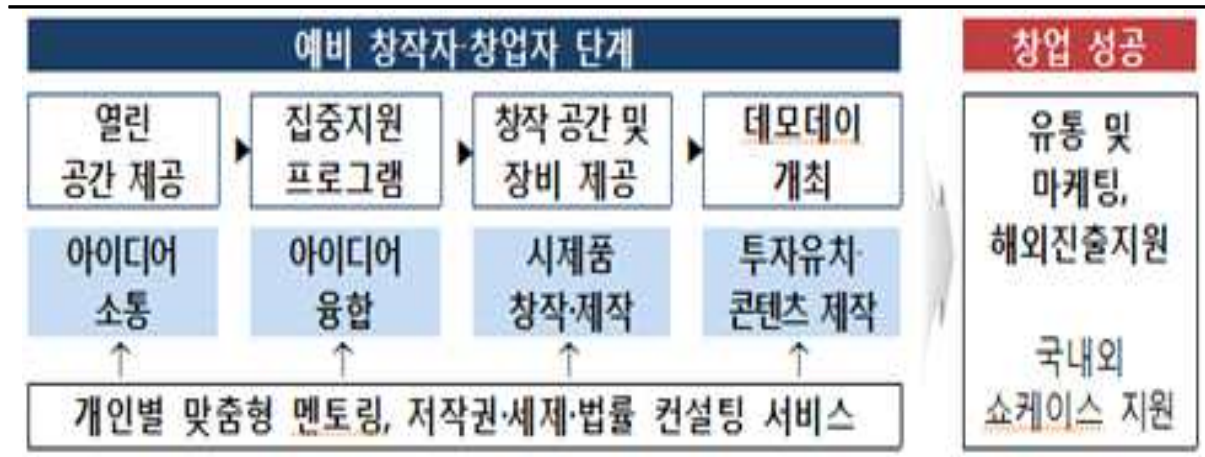
구분	내용
목적	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 세종시에 콘텐츠분야 특화 창업보육센터 구축</li> <li>• 우수기술과 아이디어를 보유한 예비창업자와 기업을 집중 발굴하고, 사업화 역량 제고를 위한 지원체계를 구축</li> <li>• 아울러, 시민 크리에이터 양성을 위한 교육센터로 활용</li> </ul>
추진방안	<ul style="list-style-type: none"> <li>• (1안) 세종시 콘텐츠 창업보육센터 자체 추진</li> <li>• (2안) 지역기반형 콘텐츠코리아랩 운영지원 사업 공모(한국콘텐츠진흥원)</li> <li>• 센터 주요기능                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 우수 (예비)창업자 교육/멘토링 및 집중 역량 강화 훈련</li> <li>- (예비)창업자 창업 공간 제공</li> <li>- 시제품 창·제작지원</li> <li>- 유통, 마케팅, 법률 컨설팅 지원</li> <li>- 문화콘텐츠 인력양성 교육 장소</li> <li>- (예비)창업자 숙박(밤샘작업)가능토록지원 (안성희교수 의견: 세종지역 재학 학생들은 숙박비, 교통비 부족으로 지역 시설을 활용하지 못하는 사례 다수)</li> </ul> </li> </ul>
예산	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 연간 5억 (24년부터)</li> </ul>
사업주관	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 세종테크노파크</li> </ul>

[표 4-17] 세종시 콘텐츠 창업보육센터 사업

지원규모	사업 기간	주관 기관	선정 방식
총사업비 약 20억 (CKL 경우, 국비 10억 지원)	건립 3년 이후 자체 운영	세종테크노파크	자체사업 또는 중앙정부 사업 공모

다. 유사사례

■ 콘텐츠코리아랩 지원 체계



<그림 4-28> 콘텐츠코리아랩 지원 체계

[표 4-18] 지역별 콘텐츠 코리아랩 규모

지역	위치	면적	운영기관
경기	성남시 분당구 공공지원센터	1,781.9m <sup>2</sup>	경기콘텐츠진흥원 성남산업진흥재단
인천	남구 도화동 제물포스마트타워	1,315.8m <sup>2</sup>	인천정보산업진흥원
부산	해운대구 부산 문화콘텐츠컴플렉스	3,232.3m <sup>2</sup>	부산정보산업진흥원
대구	동구 동대구로 471번지	1,980m <sup>2</sup>	대구디지털산업진흥원
경북	안동시 영가로 16 경북콘텐츠진흥원	1,607m <sup>2</sup>	경북문화콘텐츠진흥원
전북	완산구 효자동 2가 1244-3	2,579m <sup>2</sup>	전북디지털산업진흥원
광주	동구 문화전당로 38	3,175m <sup>2</sup>	광주정보문화산업진흥원
충남	천안시 동남구 은행길 15	3,175m <sup>2</sup>	충남문화산업진흥원

3-6

세종시 VR·AR 제작거점센터 구축

가. 배경 및 필요성

- 세종시는 VR·AR 등 신규 분야로의 진출을 통한 산업 성장이 바람직 (유세문 교수 의견)
- 중장기적으로 VR·AR 제작거점센터 구축을 통한 산업 성장도모 필요

나. 사업내용

- 사업목적 및 지원내용

구분	내용
목적	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 세종시 지역 가상현실 산업의 활성화</li> <li>• 가상증강현실 기술과 지역특화산업 연계</li> </ul>
추진방안	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 과기정통부 VR·AR 제작거점센터 사업 공모를 통해 추진</li> <li>• (센터구축대상) 지자체 출자·출연 ICT 산하기관 (세종테크노파크 등)</li> <li>• (기능) VR/AR 콘텐츠 제작 테스트, 교육 프로그램 제공, 비즈니스 미팅, 장비대여</li> <li>• (보유장비-예시) HMD : Vive Pro, Oculus Go, Vive Focus, 다중객체 인식 시스템 : Project ALICE III( WHMD, 모션캡처 카메라, 백팩, 컨트롤러, 서버 등), VR트레드밀 : Vractor 2, 시뮬레이터 : 3Axis, AR장비 : MS Hololens, 개발용 노트북 : Alienware 17, 드론 : Mavic2 pro, 햅틱 : Tactot DK3(Haptic Vest), Tactosy for arms DK2, Tactal DK1, Vive tracker</li> <li>• (지원시설) 가상공간 촬영스튜디오, XR 오픈 스튜디오, 교육실, XR기업 입주실</li> </ul>
예산	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 총 30억 (25년부터)</li> </ul>
사업주관	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 세종테크노파크</li> </ul>

[표 4-19] 세종시 VR·AR 제작거점센터 구축 사업

지원규모	사업기간	관리기관	선정방식
총사업비 약 20억	1년, 이후 자체 운영	세종테크노파크	자체사업 또는 중앙정부 사업 공모



○ 추진체계

사업명	분야	추진체계
VR-AR 제작거점센터 구축	센터 구축	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px; text-align: center;">관리기관</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px; text-align: center;">↓</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px; text-align: center;">창업자</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px; text-align: center;">↓</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px; text-align: center;">시민</div>

다. 유사사례

[표 4-20] 지역별 VR-AR 제작거점센터

충남		입주지원항목	지원내용
	공간		전용 사무공간 제공, 스튜디오, 회의실 및 각종 특화시설
	장비		입주기업 수요조사를 통한 맞춤형 장비 시스템 구축
	네트워킹		입주사 네트워킹 간담회 등 운영
	기업지원 프로그램		기업지원을 위한 맞춤형 지원 프로그램
울산		입주지원항목	지원내용
	공간		20개실 입주공간 지원(월임대료 무상)
	인프라 지원		제작 지원 및 테스트베드 시설 (다목적홀, 스튜디오, 편집실 등) - 교육실, 회의실, 비즈니스라운지, 카페테리아 등
	비즈니스 지원		기업 지원 프로그램 (콘텐츠 제작, 전문인력 양성 등)

3-7

세종시 콘텐츠기업 육성 센터 + 미디어 단지 구축

가. 배경 및 필요성

- 세종시는 콘텐츠 산업 성장을 위해 중장기 과제로 창업보육센터 운영 이후, 성장성이 확인된 기업을 대상으로 한 “도약 단계” 사업 추진 센터 필요 (성장 유망기업 대상 기업지원센터)

나. 사업내용

- 사업목적 및 지원내용

구분	내용
목적	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 세종시에 지역 거점형 콘텐츠기업 육성시설의 구축 및 운영을 통하여 콘텐츠 분야 새로운 청년 일자리 창출 및 콘텐츠 생태계 조성에 기여</li> </ul>
추진방안	<p>□ 세종시 콘텐츠 기업육성센터 구축</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 중앙정부 사업인 지역거점형 콘텐츠기업 육성센터 조성 사업에 신청                         <ul style="list-style-type: none"> <li>- 지역 수요와 산업환경에 부합한 기업육성센터 시설 및 공간 구축 계획 제시</li> </ul> </li> <li>• 세종시청과 지역 문화산업지원기관과 컨소시엄으로 사업 신청 (가능시, 민간 기업(투자사, 액셀러레이터, 콘텐츠 대기업 등)과도 컨소시엄 가능</li> <li>• (지원규모) 국비와 지방비 50:50으로 최대 9.6억원(국비 최대 4.8억원)</li> <li>• (지원 내용) 콘텐츠기업 육성센터 신규 구축 / 기업 지원 프로그램 운영</li> </ul>
예산	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 연 43억 (25년부터)</li> </ul>

[표 4-21] 세종시 콘텐츠기업 육성 센터 및 미디어 단지 구축 사업

지원규모	사업기간	관리기관
9.6억원 이하 (지방비 50%)	중앙정부 협약기간 1년, 이후 지자체 자체 운영	세종테크노파크

[표 4-22](참고) 대전 콘텐츠기업육성센터 지원사업계획 (용역사 수행)

구분	추진내용
교육/ 인력양성(2)	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 유나: 콘(Uni-Con) 클럽               <ul style="list-style-type: none"> <li>- (목적) 창의성, 독창성을 갖춘 미래형 유망 콘텐츠 창업자 및 창업기업을 육성</li> <li>- (지원내용) 창업가 교육 및 콘텐츠 창업 실무 교육</li> </ul> </li> <li>○ 콘텐츠 특화 JOB 매칭               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 지역 콘텐츠기업과 콘텐츠분야에 관심있는 인재 연결의 장을 마련</li> </ul> </li> </ul>
엑셀러 레이팅/ 투자유치(1)	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 대전 콘텐츠 스타트업 팝콘 엑셀러레이팅 밀착지원               <ul style="list-style-type: none"> <li>- (목적) 대전 콘텐츠기업을 위한 맞춤형 엑셀러레이팅 및 투자유치 연계를 통한 대전 콘텐츠 유망기업 발굴 및 육성</li> <li>- (모집분야) 콘텐츠 숲 분야</li> <li>- (지원내용) 사전에 수요 파악하여 매칭 진행(기업-AC(멘토링))</li> </ul> </li> </ul>
제작지원(1)	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 유나:콘 사업화제작지원 사업               <ul style="list-style-type: none"> <li>- (목적) 시장판매 가능성이 높은 콘텐츠제작을 지원하여, 우수한 품질의 콘텐츠 확보 및 기업의 제작능력 강화, 캐릭터 분야, 융복합 분야 등 미래 유망 분야 콘텐츠 제작 추진</li> <li>- (지원내용) 시제품 제작지원 및 특화콘텐츠 제작지원</li> </ul> </li> </ul>
역량강화/ 사업화지원(2)	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 대전 콘텐츠 레벨업 레이싱               <ul style="list-style-type: none"> <li>- (지원대상) 대전콘텐츠기업육성센터 입주기업</li> <li>- (지원내용) 창업-성장 역량강화-고도화 등 이행단계별 프로젝트 사업비 추가 지원</li> </ul> </li> <li>○ 스타 크리에이터 연계 붐업(Boom up) 지원               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 1인 미디어 크리에이터와 연계를 통한 영상제작 지원</li> <li>① 제품에 적합한 1인 미디어 매칭 및 중계</li> <li>② 스타트업들이 저렴한 비용으로 홍보 동영상 제작이 가능하도록 제작 지원</li> </ul> </li> </ul>
네트워킹(4)	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 유나:콘 대전콘텐츠산업 육성 협의체 운영               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 대전 콘텐츠산업 유관 산학연 기관이 함께하는 산업육성 정책 협의체 운영</li> </ul> </li> <li>○ 유나:콘 스테이션 밋업파트너스 데이 운영               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 유나:콘 스테이션 밋업(meet-up) 데이 : 콘텐츠기업 간담회 등 네트워킹</li> <li>- 유나:콘 스테이션 파트너스 데이 : 파트너사 발굴 및 협업 연계 추진 기업 니즈 기반의 맞춤형 네트워킹</li> </ul> </li> <li>○ 유나:콘 24 상담지원체계 구축               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 상시멘토단, 담임멘토단 운영을 통한 상시 밀착형 지원</li> </ul> </li> <li>○ 지역기관간 연계협력 네트워킹 확대               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 타 지자체 콘텐츠산업 육성 전담기관, 육성센터와의 협력 네트워킹 행사 추진 및 상생협력 사업 도모</li> </ul> </li> </ul>

## 다. 유사사례

### ■ 용·복합 특수영상 콘텐츠 클러스터사업(대전정보문화산업진흥원)

- 대전시, 유성구 도룡동 엑스포 과학공원 내 유희부지를 용·복합 특수영상 콘텐츠 클러스터로 구축하는 조성하는 사업이 예비타당성조사 대상 사업으로 선정됨

### □ 용·복합 특수영상 콘텐츠 클러스터

- 특수영상효과(SFX), 특수시각효과(VFX) 등 첨단기술 기업군의 성장 육성, 특수 영상 연구개발(R&D)에 기반한 기술확산, 산학연 소통과 협력의 상호 네트워킹 생태계로 조성할 계획 전망
- 생산유발효과 1283억 원, 부가가치 유발효과 593억 원, 청년일자리 창출 4529명 등 지역경제 성장효과 기대

## [보도 자료] 대전시, 융·복합 특수영상 콘텐츠 클러스터 예타 대상 선정 2019-12-20

※ 출처 : 디트NEWS24

대전시가 유성구 도룡동 엑스포 과학공원 내 유희부지를 융·복합 특수영상 콘텐츠 클러스터로 구축하는 조성하는 사업이 예비타당성조사 대상 사업으로 선정됐다. 19일 시에 따르면 이날 오전 기획재정부에서 열린 재정사업평가위원회에서 엑스포 과학공원 내 유희부지에 3만 6620㎡(1만 1077평) 규모로 세계적인 특수영상 산업 메카를 구축하는 사업이 한국개발연구원(KDI) 예비타당성조사 대상사업으로 선정됐다.

시는 예타 조사 통과를 위해 문화체육관광부, 대전정보문화산업진흥원 등과 공동으로 경제성, 정책성, 지역균형발전성 등 제반 평가요소에 대한 대응논리를 충실히 마련해 나갈 방침이다.

융복합 특수영상콘텐츠 클러스터가 조성될 엑스포 과학공원 일원에는 국내 최대 규모 실내 스튜디오인 스튜디오 큐브를 중심으로 다목적 수상촬영장, 액션영상센터, 사이언스 콤플렉스, 콘텐츠 코리아랩, 이(e)-스포츠경기장 등이 위치해 있다.

시는 이 곳을 특수영상효과(SFX), 특수시각효과(VFX) 등 첨단기술 기업군의 성장 육성, 특수영상 연구개발(R&D)에 기반한 기술확산, 산학연 소통과 협력의 상호 네트워킹 생태계로 조성할 계획이다.

특히 클러스터 조성을 통해 생산유발효과 1283억 원, 부가가치 유발효과 593억 원, 청년일자리 창출 4529명 등 지역경제 성장효과가 날 것으로 기대하고 있다.

한선희 시 문화체육관광국장은 "창의력과 상상력을 기반으로 하는 콘텐츠 산업은 반도체 등 타 산업에 비해 고용유발계수가 높은 대표적인 일자리 창출산업"이라며 "향후 10년 내에 대전에 미국 유니버설 스튜디오, 영국 파인우드 스튜디오 등 글로벌 플랫폼을 뛰어 넘는 특수영상 콘텐츠 산업 메카를 조성하는 것이 목표"라고 밝혔다.

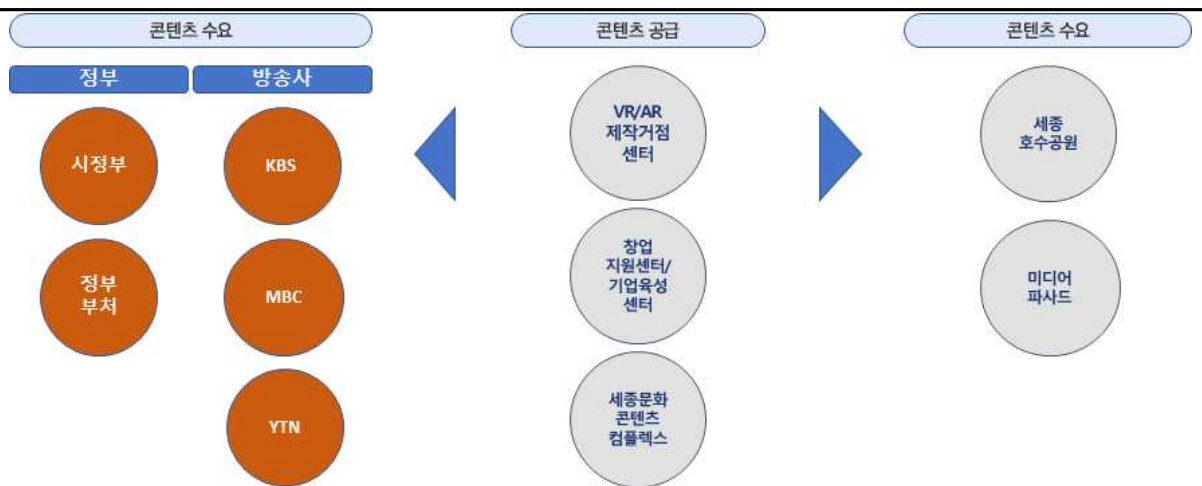
특히 클러스터 조성을 통해 생산유발효과 1283억 원, 부가가치 유발효과 593억 원, 청년일자리 창출 4529명 등 지역경제 성장효과가 날 것으로 기대하고 있다.



<그림 4-29> 대전시 융·복합 특수영상 콘텐츠 클러스터 구상도



<그림 4-30> 세종시 콘텐츠 미디어 단지 구축(예상도)



<그림 4-31> 세종시 콘텐츠 미디어단지 가치사슬 체계



3-8

시민참여형 “세종 뉴 미디어 콘텐츠 거리<sup>3)</sup>” 조성  
(국립 세종 박물관 연계 강화)

가. 배경 및 필요성

- 콘텐츠산업이 미약한 세종시에서 시민이 주체가 되는 콘텐츠 생태계 구축을 위한 오프라인 플랫폼으로서 콘텐츠 거리 조성
- 특히, ‘27년 완공되는 국립 세종 박물관 건립에 맞추어 박물관 단지 콘셉트와 연계된 분야별 콘텐츠 테마 설정 및 거리 시설 조성을 통해 세종 문화콘텐츠 거리를 세종시의 관광 명소로 조성

나. 추진방안

- 사업목적 및 지원내용

구분	내용
목적	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 세종시 내 콘텐츠 특화거리를 조성하여 시민 크리에이터 개발 콘텐츠, 우수기업 개발 콘텐츠 등 세종시의 콘텐츠 소프트 파워를 활용한 도심 활성화 및 시민의 콘텐츠 향유 기회 증대</li> <li>• 세종 크리에이터들에게는 자신들의 콘텐츠 홍보 기회로 활용</li> <li>• 세종 국립 박물관과의 연계를 통해 콘텐츠 거리 테마를 구간별로 조성하고 세종의 대표 거리로 육성</li> </ul>
추진방안	<ul style="list-style-type: none"> <li>• (사업내용: 논의 필요) 세종시의 특정 거리에 지역 상권 및 세종 국립 박물관 단지와 연계된 테마를 기반으로 세종시 콘텐츠 기업 및 크리에이터가 개발한 콘텐츠를 중심으로 콘텐츠 캐릭터 거리 조성</li> <li>• (고려사항) 현재 진행 중인 세종 국립 박물관 비전 전략 수립 연구 용역 결과에 따라 연계 진행 필요</li> <li>• &lt;거리콘셉트(안)&gt;                         <ul style="list-style-type: none"> <li>- (문화창조 카페거리) 시민 크리에이터 문화 전시 공간, 문화예술 공연 공간, 예술 거리, 카페 공간 조성 등</li> <li>- (어린이-과학문화 거리) 어린이 문화 놀이 공간, 실감콘텐츠 체험 공간 조성, 과학문화 체험공간 조성 등</li> <li>- (역사 문화 거리) 실감형 역사문화 거리 조성</li> </ul> </li> </ul>
예산	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 총 100억 (26년부터)</li> </ul>
사업주관	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 세종테크노파크, 세종시 문화재단</li> </ul>

3) 시민들이 즐길수 있는 콘텐츠 거리로서의 기능과, 콘텐츠산업 육성을 위한 복합 클러스터, 콤플렉스 기능을 복합적으로 수행

[표 4-23] 세종 뉴 미디어 콘텐츠 거리 조성 사업

지원규모	사업 기간	주관 기관	선정 방식
3년간 20억원	3년	세종시 문화재단 세종테크노파크	-



<그림 4-32> 세종시 문화콘텐츠거리 콘셉트(안)

○ 추진체계

사업명	분야	추진체계
시민참여형 "세종 뉴 미디어 콘텐츠 거리" 조성	콘텐츠 개발	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-bottom: 2px;">관리기관</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-bottom: 2px;">기획 운영사</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">콘텐츠 제작자</div>



## 다. 유사사례

### ■ 타 지역 콘텐츠 거리 (판교)



<그림 4-33> 판교 구간별 콘텐츠 거리

## ④ 콘텐츠산업 육성 新 거버넌스 체계 마련

### 4-1 세종시 콘텐츠산업 육성 협의체 운영

#### 가. 배경 및 필요성

- 세종시 문화콘텐츠 산업 육성을 위해 유관기관간 협력이 필요

#### 나. 사업내용

- 사업목적 및 지원내용

구분	내용
목적	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 세종시 문화콘텐츠산업 육성을 위해 서로 협력할 기관들을 선정하고 협력 체계 구축 및 정기적인 사업 논의를 통해 세종시 콘텐츠산업 활성화를 도모</li> </ul>
추진방안	<ul style="list-style-type: none"> <li>• (협의체 구성) 세종시 주도하에 유관 기관 협력체계 네트워크를 구축</li> <li>• (협의체 역할 및 기능) 세종시 문화콘텐츠산업 육성을 위한 정책 협의 및 지원사업/프로그램 기획·운영 등을 총괄하고, 관련 산학연관 주체 간 소통 및 이해관계의 조정·조율을 담당</li> <li>• (협력사업 기획) 문화콘텐츠산업-타 산업 융합, 문화예술사업 연계 등 협업 사업 분야 계획 수립</li> </ul>
예산	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 비예산 사업</li> </ul>
사업주관	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 세종시 주도 하에 협력 협의체 구성 및 운영</li> </ul>

[표 4-24] 참여기관별 역할 분담(예시)

기관	역할	
	핵심분야	지원분야
세종테크노파크	세종 특화 문화콘텐츠 개발 / 콘텐츠창업기업 육성	콘텐츠개발 / 기업육성
유관 대학	콘텐츠 전문인력양성 / 콘텐츠 개발 참여	인력양성 / 콘텐츠 개발 / 기업 코칭
대전세종연구원	콘텐츠산업 연구	연구지원
세종시 문화재단	문화예술 연계사업 추진	시민 생활문화 연계 사업 협력
기타 유관기관	인재양성 평생교육 / 미디어 지원	인력양성 / 교육 등



<그림 4-34> 세종시 콘텐츠산업 육성협의체 구성(예시)

○ 추진체계

사업명	분야	추진체계
세종시 콘텐츠산업 육성 협의체 운영	거버넌스	<div style="text-align: center;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; width: 100px; margin: 0 auto;">세종시</div> <div style="text-align: center;"> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; width: 100px; margin: 0 auto;">테크노파크</div> <div style="text-align: center;"> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; width: 100px; margin: 0 auto;">유관기관</div> </div>

## 4-2 세종시 이전 콘텐츠기업 지원 강화 (이전 기업 인센티브)

### 가. 배경 및 필요성

- 세종시의 미약한 기업체 수 등 기반 활성화를 위해 우수 콘텐츠기업 이주를 위한 전략 필요 (다수 기업이 세종시 사업 참여를 희망)

### 나. 사업내용

- 사업목적 및 지원내용

구분	내용
목적	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 세종시는 높은 지가 등 기업들이 안착하기에 어려운 환경이 있음</li> <li>• 현재 세종시의 콘텐츠 산업 강화를 위해 우수한 콘텐츠기업들이 세종시에 유입될 수 있도록 하는 지원 정책이 필요</li> </ul>
추진방안	<ul style="list-style-type: none"> <li>• (지원 대상) 문화콘텐츠산업을 영위하는 기업으로 세종시로의 이전을 확약한 기업               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 문화콘텐츠산업 분야: 캐릭터, 만화(웹툰), 애니메이션, 광고, 콘텐츠솔루션, 지식정보, 방송</li> <li>- 제한조건: 이전 직전년도 매출액 3억원 이상으로 세종시의 문화콘텐츠산업 발전에 이바지할 것으로 기대되는 기업</li> </ul> </li> <li>• (지원내용) 세종시 정착을 위한 지원금, 입주공간 등               <ul style="list-style-type: none"> <li>- (정착지원 및 콘텐츠개발비) 최대 5천만원</li> <li>- (입주공간) 세종시 창업보육센터(가칭) 또는 기타 콘텐츠 기업 입주시설 공간 제공</li> </ul> </li> <li>• (조세 혜택) 소득세 또는 법인세를 최초 5년간 100%, 이후 2년간 50% 감면 (조세특례제한법 개정안에 따라 조정하여 지원)</li> </ul>
예산	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 부서협의</li> </ul>
사업주관	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 세종테크노파크 및 창업보육센터 운영팀</li> </ul>

- 추진체계

사업명	분야	추진체계
세종시 이전 콘텐츠기업 지원 강화 (이전 기업 인센티브)	기반조성	<div style="text-align: center;"> <div style="border: 1px solid black; width: 150px; height: 20px; margin: 0 auto; display: flex; align-items: center; justify-content: center;">관리기관</div> <div style="width: 1px; height: 50px; margin: 5px auto; background-color: black;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 150px; height: 20px; margin: 0 auto; display: flex; align-items: center; justify-content: center;">창업보육센터 관리팀</div> </div>

다. 유사사례

어서와 전북

# 2 0 1 9

**전북콘텐츠기업육성센터**  
**콘 텐 츠 기 업**  
**정착 프로젝트**

공모기간 : 2019. 12. 23 - 2020. 01. 06

<p><b>지원 내용</b> 역외 콘텐츠기업 전라북도내 유치 (이전 또는 이사설립)</p> <p><b>지원 규모</b> 2개사 내외 (1개사당 최대 100백만원)</p> <p><b>문의처</b> (재)전라북도문화콘텐츠산업진흥원 김건우 매니저 (T. 063-282-2386)</p>	<p><b>지원대상</b> 전라북도내 역량있는 콘텐츠 기업 또는 Re-turn 기업* (Re-turn기업: 도외 진출 후 전북 복귀를 희망하는 기업)</p> <p><b>지원방법</b> 홈페이지 공고문 참조 (www.jocca.or.kr)</p>
--	--

<그림 4-35> 전북 콘텐츠기업 정착 프로젝트

## 4-3

## 세종시 영상위원회 발족 추진

## 가. 배경 및 필요성

- 세종시의 영화 제작 역량을 활용할 수 있는 지원 조직체 마련을 통해 세종시의 영상, 영화산업 활성화를 도모

## 나. 사업내용

- 사업목적 및 지원내용

구분	내용
목적	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 세종시는 영화·드라마 등 촬영 명소로 주목받고 있음</li> <li>• 한국영상대 등 세종시 활동 우수 영화 제작자 등이 활동 중</li> <li>• 세종 KBS, MBC, YTN 등 방송사 설립 예정 (세종시 방송 프로그램 제작)</li> </ul>
추진방안	<ul style="list-style-type: none"> <li>• (위원회 위원 위촉) 세종시 영상 분야 문화예술 종사자 및 참여 전문가 활동 위원 위촉</li> <li>• (사무국 업무 수행) 세종시 문화재단 또는 세종테크노파크 내 영상지원 업무 사무팀 조직구성</li> <li>• (영상산업지원 조례 마련) 지원 조례 마련을 통해 영상위원회 지원 근거 마련</li> <li>• (세종시 영화·드라마 제작 로케이션 지원사업 실시) 세종시를 주 촬영지로 한 영화/드라마 제작 유치를 위한 제작비 지원, 인력지원, 장비 지원 등 지원체계 구축 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 특히, 최근 각광받는 독립영화 부문, OTT 영화 부문 등 지원체계 수립</li> </ul> </li> </ul>
예산	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 연간 1억 (23년부터)</li> </ul>
사업주관	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 세종시 문화재단 또는 세종테크노파크</li> </ul>

햇무리교



조치원 문화정원



&lt;그림 4-36&gt;세종시 촬영지 주목 지역

4-4

넥스트 콘텐츠 페어 개최

가. 배경 및 필요성

- 전국적 콘텐츠 행사를 통해 세종시의 콘텐츠 산업 위상을 높이고 우수기업을 세종시로 유인

나. 사업내용

- 사업목적 및 지원내용

구분	내용
목적	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 중앙정부 지원사업인 넥스트 콘텐츠 페어 개최를 통해, 세종시 콘텐츠 기업을 알리고 비즈니스 기회를 확대하여 지역 콘텐츠산업 발전 유도</li> <li>• 세종시 콘텐츠 산업 홍보 및 기업 유인 효과 기대</li> </ul>
추진방안	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 한국콘텐츠진흥원 넥스트 콘텐츠 페어 사업 공모를 통해 추진</li> <li>• 세종시와 주관대행사와 컨소시엄을 통해 지원                         <ul style="list-style-type: none"> <li>- 주관대행사: 콘텐츠산업 지역거점기관 또는 PEO 사업자를 말함(단독 또는 공동주관 방식의 사업 추진 가능)</li> </ul> </li> <li>• (중앙정부 지원금 지급) 국고보조금 900백만원</li> <li>• (행사 내용) 지역별 특화 콘텐츠소개, 국내외 바이어와의 1:1비즈매칭 및 워크숍, 컨퍼런스, 음악회, 시상 등 부대행사</li> </ul>
예산	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 총 6억 (26년부터)</li> </ul>

□ 기대효과

- 세종시에서의 콘텐츠산업 대규모 행사 개최를 통해 콘텐츠 기업 유인효과 기대

부산시, 2021 벅스코 넥스트콘텐츠 페어 개최



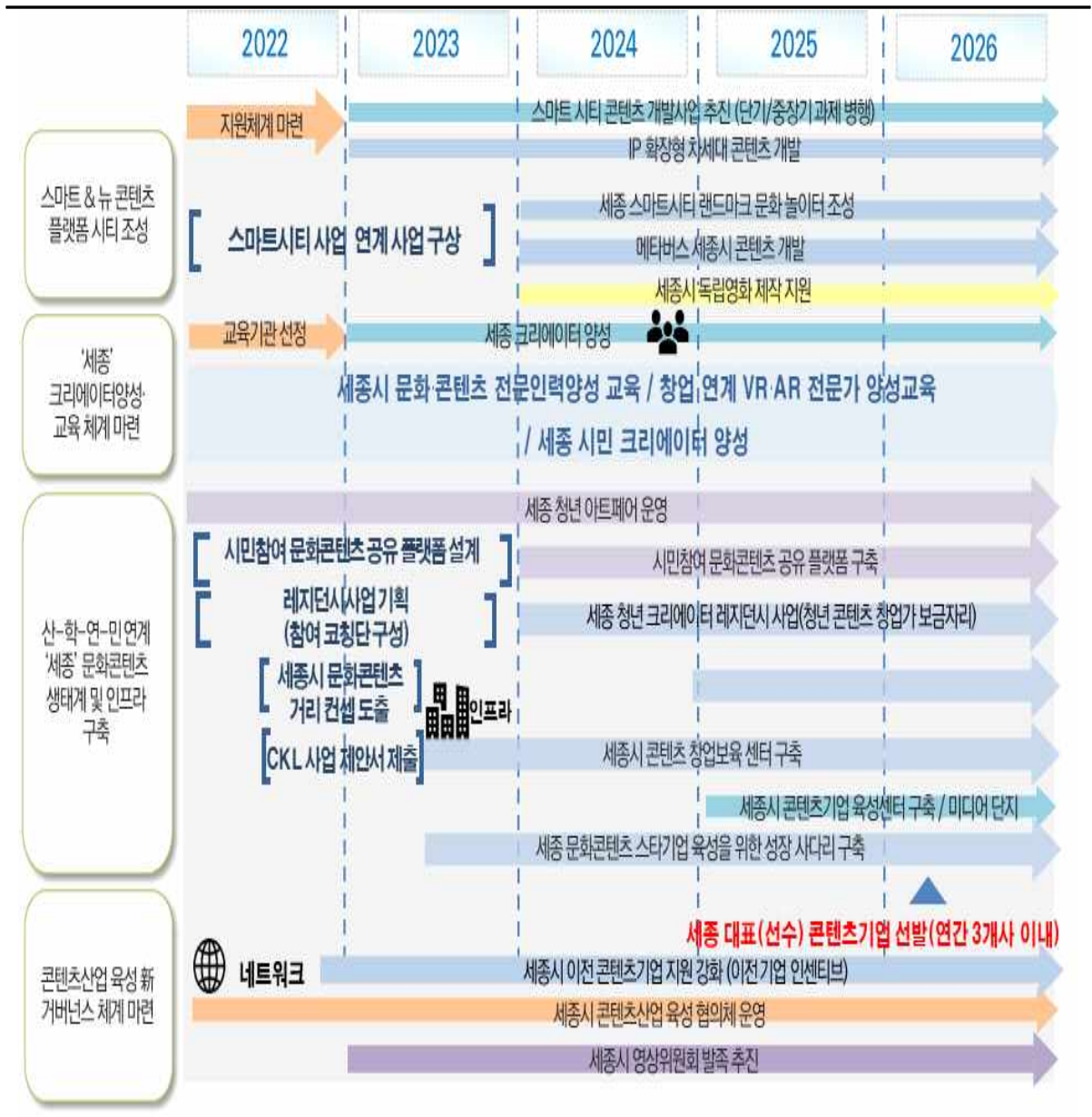
2019 넥스트콘텐츠페어 폐막식



<그림 4-37> 넥스트콘텐츠 페어 개최 사례



○ 추진 로드맵(안)



<그림 4-38> 연차별 로드맵

## 다. 단기/중기/장기 사업 구분

### ○ 단기 사업

전략목표	과제1	과제2	과제3
<b>01</b> <b>[콘텐츠 개발]</b> 스마트 & 뉴 콘텐츠 플랫폼 시티 조성	<ul style="list-style-type: none"> <li>스마트 시티 구현을 위한 서비스 실증 콘텐츠 개발</li> </ul> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>IP 확장형 차세대 콘텐츠 개발 (웹툰, 영상, 캐릭터, VR/AR 등)</li> </ul> 	
<b>02</b> <b>[인력양성]</b> '세종' 크리에이터 양성·교육 체계 마련	<ul style="list-style-type: none"> <li>세종시 문화콘텐츠 전문인력양성 교육</li> </ul> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>창업연계 VR·AR 전문가 양성 교육</li> </ul> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>세종 시민 크리에이터 양성</li> </ul> 
<b>03</b> <b>[인프라]</b> 문화콘텐츠 생태계 및 인프라 구축	<ul style="list-style-type: none"> <li>세종시 청년 아트페어</li> </ul> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>세종 웹툰캠퍼스 구축</li> </ul> 	
<b>04</b> <b>[거버넌스]</b> 콘텐츠산업 육성 新 거버넌스 체계 마련	<ul style="list-style-type: none"> <li>세종시 콘텐츠산업 육성 협의체 구성 (3개 대학, TP 등)</li> </ul> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>세종시 이전 콘텐츠기업 지원 체계 확충</li> </ul> 	

<그림 4-39> 단기 사업 과제

○ 중기 사업

전략목표	과제1	과제2	과제3
<p>01</p> <p><b>[콘텐츠 개발]</b> 스마트 &amp; 뉴 콘텐츠 플랫폼 시티 조성</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>실감콘텐츠 융합 세종시 랜드마크 조성</li> </ul> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>메타버스 세종시 콘텐츠 개발</li> </ul> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>세종시 독립영화 제작지원</li> </ul> 
<p>02</p> <p><b>[인력양성]</b> '세종' 크리에이터 양성·교육 체계 마련</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>세종시 문화콘텐츠 전문인력양성 교육</li> </ul> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>창업연계 VR-AR 전문가 양성 교육</li> </ul> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>세종 시민 크리에이터 양성</li> </ul> 
<p>03</p> <p><b>[인프라]</b> 문화콘텐츠 생태계 및 인프라 구축</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>세종시 청년 크리에이터 레지던시 사업</li> </ul> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>세종시 콘텐츠 창업보육센터 구축</li> </ul> 	
<p>04</p> <p><b>[거버넌스]</b> 콘텐츠산업 육성 新 거버넌스 체계 마련</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>영화 영상산업진흥위원회 구성</li> </ul> 		

<그림 4-40> 중기 사업 과제



○ 장기 사업

전략목표	과제1	과제2	과제3
<p>01</p> <p><b>[콘텐츠 개발/기업육성]</b> 스마트 &amp; 뉴 콘텐츠 플랫폼 시티 조성</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 세종대표 스타 콘텐츠기업 육성 성장사다리 구축</li> </ul>  <p>세종스타기업 Sejong Star Company</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 세종시 특화산업 연계 융합형 콘텐츠 개발</li> </ul> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 국립 세종 박물관과 연계한 융합콘텐츠 개발</li> </ul> 
<p>02</p> <p><b>[인력양성]</b> '세종' 크리에이터 양성·교육 체계 마련</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 세종시 문화콘텐츠 전문인력양성 교육</li> </ul> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 창업연계 VR-AR 전문가 양성 교육</li> </ul> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 세종 시민 크리에이터 양성</li> </ul> 
<p>03</p> <p><b>[인프라/행사]</b> 문화콘텐츠 생태계 및 인프라 구축</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 세종시 VR-AR 제작거점센터 구축</li> </ul> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 세종시 미디어 단지 구축</li> </ul> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 세종시 뉴 미디어 콘텐츠 거리 조성</li> </ul> 
<p>04</p> <p><b>[융합 행사]</b> 콘텐츠산업육성 新 거버넌스 체계 마련</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 넥스트 콘텐츠 페어 개최</li> </ul> 		

<그림 4-41> 장기 사업 과제

## 라. 사업예산안

[표 4-25] 과제별 사업예산 총계

전략	세부추진과제	'22	'23	'24	'25	'26	총계
스마트 & 뉴 콘텐츠 플랫폼 시티 조성	(1-1) 스마트시티 구현을 위한 서비스 실증 콘텐츠 개발	3	3	3	3	3	15
	(1-2) IP 확장형 차세대 콘텐츠 (웹툰, OTT 영상, 캐릭터, VR 등) 개발	2	2	2	2	2	10
	(1-3) 세종시 독립영화 제작 지원			3	3	3	9
	(1-4) 실감콘텐츠 융합 세종시 랜드마크 조성			10	1	1	12
	(1-5) 시민이 만드는 개방형 디지털 트윈 세종시 구축 (세종 메타버스)			4	10	10+	24+
	(1-6) 세종 대표 스타 콘텐츠기업 육성 성장사다리 구축				3	3	6
	(1-7) 세종시 특화산업 연계 융합형 콘텐츠 개발 지원				1	1	2
	(1-8) 세종대표 Killer 콘텐츠 개발					(12)	(12)
세종 크리에이터 양성교육 체계 마련	(2-1) 세종시 문화 콘텐츠 전문인력양성 교육	2	2	2	2	2	10
	(2-2) 창업 연계 VR-AR 전문가 양성교육	2	2	2	2	2	10
	(2-3) 세종 시민 크리에이터 양성	1	1	1	1	1	5
산학연민 연계 '세종 문화 콘텐츠 생태계 및 인프라 구축	(3-1) 세종시 청년 아트페어	1	1	1	1	1	5
	(3-2) 세종 웹툰캠퍼스 운영	1.5	1.5	1.5	1.5	1.5	7.5
	(3-3) 시민 함께 문화콘텐츠 공유 플랫폼 구축			3	1	1	5
	(3-4) 세종 청년 크리에이터 레지던시 사업			1	1	1	3
	(3-5) 세종시 콘텐츠 창업보육 센터 구축			5	5	5	15
	(3-6) 세종시 VR-AR 제작거점센터 구축				20	10	30
	(3-7) 세종시 콘텐츠기업 육성 센터 + 미디어 단지 구축				43	43	86
	(3-8) 세종 뉴 미디어 콘텐츠 거리 조성					(100)	(100)
콘텐츠 산업 육성 新 거버넌스 체계 마련	(4-1) 세종시 콘텐츠산업 육성 협약체 운영 (3개 대학, TP 등)	비예산 사업				-	
	(4-2) 세종시 이전 콘텐츠 기업 지원 체계 확충	부서 협의				-	
	(4-3) 영화산업진흥 위원회 구성	-	1	1	1	1	4
	(4-4) 넥스트 콘텐츠 페어 개최	-	-	-	-	6	6
합계		12.5	13.5	39.5	101.5	209.5	376.5



세종시 문화콘텐츠 산업 증장기 발전계획 연구



## 제 5장 조직운영 방안





## 제1절 분야별 역할 분담 체계

### 1. 문화콘텐츠 사업 추진 체계

#### □ 기관별 역할 분담

- (세종시 - 총괄 운영) 세종시에서 전체적인 추진 방향 설정. 기관별 역할 분담 및 업무 부여
- (세종테크노파크 - 문화콘텐츠 기업 육성 및 지원/산업 활성화) 창업기업 육성, 기업 지원, 콘텐츠 개발 지원 등 산업계 지원
- (세종시 주요 대학 - 교육/전문인력 양성/콘텐츠 개발사업 일부) 문화콘텐츠 교육·인력양성사업 강의, 융합형 콘텐츠 개발 사업 참여
- (세종시 문화재단 - 문화예술 사업 추진) 청년 아트페어, 청년 예술가 레지던시 사업, 영상위원회 추진 등 문화예술 분야 사업 운영
- (기타 참여기관) 평생교육진흥원, 세종시시청자미디어 센터 등 시민 교육·지원 사업 참여



<그림 5-1> 기관별 전담사업

[표 5-1] 기관별 전담 사업

구분	기관별	전담사업
콘텐츠 개발	세종테크노파크	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 스마트 시티 구현 서비스 실증 콘텐츠 개발</li> <li>• IP 확장형 차세대 콘텐츠 개발</li> <li>• 실감콘텐츠 융합 세종시 랜드마크 개발</li> <li>• 세종시 특화산업 연계 융합 콘텐츠 개발</li> </ul>
	세종시 문화재단	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 세종시 독립영화 제작지원</li> <li>• 영화산업 위원회 구성</li> </ul>
기업육성	세종테크노파크	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 세종 대표 스타 콘텐츠기업 육성·성장사다리 마련</li> </ul>
기반구축		<ul style="list-style-type: none"> <li>• 세종시 웹툰 캠퍼스 운영</li> <li>• 세종시 콘텐츠 창업 보육센터 구축</li> <li>• 세종시 AR·VR 거점센터 구축</li> <li>• 세종시 콘텐츠기업 육성센터·미디어단지 조성</li> <li>• 세종시 넥스트 콘텐츠 페어 개최</li> </ul>
교육인력양성	세종 TP(주관) & 3개 대학(참여) 및 평생교육원	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 세종시 문화콘텐츠 전문인력양성</li> <li>• 창업연계 AR·VR 전문가 양성교육</li> <li>• 세종 시민 크리에이터 양성</li> </ul>
문화예술융합	세종시 문화재단	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 세종시 청년 아트마켓(아트페어) 구축</li> <li>• 세종 청년 크리에이터 레지던시 사업</li> </ul>
네트워크	세종시	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 세종시 콘텐츠산업 육성 협의체 운영</li> <li>• 세종시 이전기업 지원 체계 확충</li> </ul>

## 제 2절 문화콘텐츠사업 추진 전담기관 구성

### ■ 문화콘텐츠사업 추진 전담기관 구성 방안

#### 1. (1안) 세종 테크노파크 내 사업팀 확대

□ 장점

- 현재 체계에서 팀을 확대하는 정도(소규모)로 사업 체계 신속 개편이 가능
- 스마트시티 산업 분서 등과 연계한 사업 추진이 비교적 수월할 수 있음

□ 단점

- 타 지자체 대부분이 문화콘텐츠산업 전담기관을 따로 두고 있음
- 세종시 타 사업과의 연계 협력이 비교적 어려울 수 있음

### ■ 타 사례 분석 - 인천테크노파크

- 광역지자체 중 유일하게 테크노파크에서 콘텐츠산업 유관사업 운영
- 디자인 문화부 내 문화산업지원센터 및 콘텐츠지원센터 운영 (2개팀)



<그림 5-2> 인천테크노파크 조직구성

□ 세부 조직구성

- (문화산업지원센터) 인천시 문화산업진흥지구 조성사업, 콘텐츠기업지원센터 운영, 게임콘텐츠산업 육성, 실감콘텐츠체험관 구축 등 사업 추진
- (콘텐츠지원센터) 인천 1인 미디어 산업 활성화 사업, 콘텐츠코리아랩 운영사업, VR·AR제작거점센터 운영사업, 특문화창작지대 시설 및 장비 대관 지원 등

[표 5-2] 인천테크노파크 콘텐츠산업 유관 조직 주요 업무

조직	업무	인원
문화산업지원센터	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 인천시 문화산업진흥지구 조성사업 기획 및 관리</li> <li>• 콘텐츠기업지원센터 운영사업 기획 및 관리</li> <li>• 지역특화콘텐츠개발지원사업 운영사업 기획 및 관리</li> <li>• 게임콘텐츠산업 육성 사업 기획 및 관리</li> <li>• 실감콘텐츠체험관 구축 및 운영사업 기획 및 관리</li> <li>• 인천 e스포츠대회 등 게임 콘텐츠 확산사업</li> </ul>	11명
콘텐츠지원센터	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 인천 1인 미디어 산업 활성화 사업 기획 및 관리 (인천N방송 운영 1인 미디어 페스티벌 1인 방송 인큐베이션 등)</li> <li>• 인천 국제 1인 미디어 페스티벌 사업 기획 및 관리</li> <li>• 콘텐츠코리아랩 운영사업 기획 및 관리</li> <li>• VR·AR제작거점센터 운영사업 기획 및 관리</li> <li>• XR 콘텐츠 제작지원 사업</li> <li>• 특문화창작지대 시설 및 장비 대관 지원</li> </ul>	17명

□ 시사점

- ① 초기·예비 창업자(콘텐츠코리아랩) 및 1인 창업자(1인 미디어)를 위한 초기 지원을 콘텐츠지원센터에서 수행
- ② 일정 수준에 도달한 콘텐츠기업 지원(콘텐츠기업육성센터), 지역특화콘텐츠개발사업, 게임콘텐츠산업육성 등 실질적 콘텐츠기업 육성 사업을 문화산업지원센터에서 수행

## □ (1안) 세종 테크노파크 내 사업팀 확대 구체화 방안

- 콘텐츠사업지원본부 구성
- (1팀: 콘텐츠산업육성팀) 지역특화콘텐츠개발지원사업, 콘텐츠기업지원센터 구축 및 운영, 세종특화 스마트 시티 실감콘텐츠산업 육성 사업 운영, 차세대 콘텐츠 개발 등
- (2팀: 콘텐츠창업지원팀) 1인 크리에이터 지원, 콘텐츠코리아랩 구축 및 운영 사업, 문화콘텐츠 인력양성, 초기창업자 교육 등
- (3팀: 콘텐츠산업기반조성팀) 세종 청년크리에이터 지원시설 운영(웹툰캠퍼스, 추가 시설), VR·AR제작거점센터 운영사업, 방송사 연계 세종 미디어 단지 구축 사업 등

[표 5-3] 세종테크노파크 내 사업팀 주요 업무(안)

조직		업무	인원
콘텐츠 사업지원 본부	콘텐츠산업육성팀	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 지역특화콘텐츠개발지원사업</li> <li>• 콘텐츠기업지원센터 구축 및 운영</li> <li>• 세종특화 스마트 시티 실감콘텐츠산업 육성 사업 운영</li> <li>• IP 확장형 차세대 콘텐츠 개발지원사업 등</li> </ul>	7명
	콘텐츠창업지원팀	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 1인 크리에이터 지원</li> <li>• 콘텐츠코리아랩 구축 및 운영사업</li> <li>• 문화콘텐츠 전문 인력양성</li> <li>• 콘텐츠 분야 초기창업자 교육 등</li> </ul>	7명
	콘텐츠산업기반조성팀	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 세종 청년 크리에이터 지원 시설 운영(웹툰캠퍼스 등)</li> <li>• VR·AR제작거점센터 구축 및 운영사업</li> <li>• 방송사 연계 세종 미디어 단지 구축 사업 등</li> <li>• 세종 미디어 단지 구축을 위한 산업계 네트워크 조성 등</li> </ul>	7명

## 2. (2안) 신규 문화콘텐츠전담기관 조성

### □ 장점

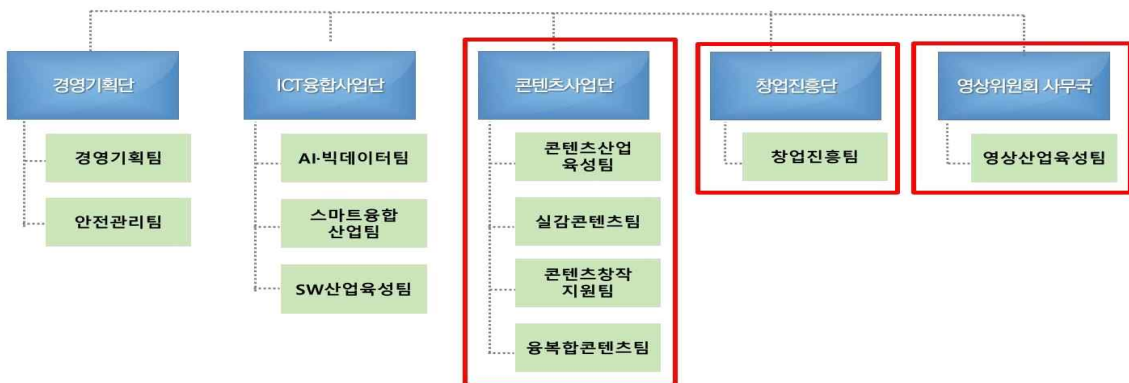
- 문화콘텐츠 전담기관 구성으로 콘텐츠 특화산업 사업 추진력 강화
- 콘텐츠산업 지원 규모 및 경쟁력 강화

### □ 단점

- 기관간 업무 조정, 신규 전문인력 채용 등 신속한 신규 기관 설립의 어려움
- 세종시 제조업 등 연계 강화 어려움

### ■ 타 사례 분석 - 대전정보문화산업진흥원

- 세종시 인근 지역으로 규모적으로 볼 때, 5년 후 좀더 발전된 세종시의 콘텐츠 산업 지원체계 참고 사례로 적절
- 콘텐츠사업단, 창업진흥단, 영상위원회 운영
- (추가 고려점) 콘텐츠산업 단독 기관의 설립은 어려우며 ICT/SW 융합산업을 함께 유치할 필요



<그림 5-3> 대전정보문화산업진흥원 조직도



[표 5-4] 대전정보문화산업진흥원 유관 조직 주요 업무

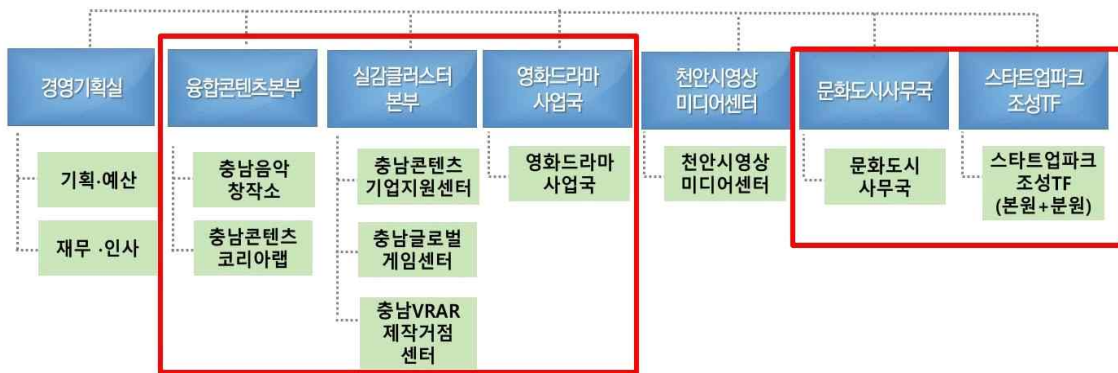
조직	업무	인원
콘텐츠산업육성팀	<ul style="list-style-type: none"> <li>콘텐츠기업육성센터 사업 실무 관리</li> </ul>	6명
실감콘텐츠팀	<ul style="list-style-type: none"> <li>지역기반 게임산업 육성사업 전담</li> <li>VR·AR제작거점센터 사업(XR융합 인력양성)</li> <li>지역특화 콘텐츠 개발지원사업</li> </ul>	7명
콘텐츠창작지원팀	<ul style="list-style-type: none"> <li>대전콘텐츠코리아랩(CKL) 운영사업 전담</li> <li>대전 웹툰캠퍼스 / 지역특화스토리 운영 총괄</li> <li>e스포츠 상설경기장 운영사업 전담</li> <li>지역기반형 음악창작소 조성사업 실무</li> <li>패션산업 활성화 지원사업 전담</li> </ul>	12명
융복합콘텐츠팀	<ul style="list-style-type: none"> <li>예타사업 사업 기획 실무</li> </ul>	2명
창업진흥팀	<ul style="list-style-type: none"> <li>지역 청년인재 크리에이터 양성사업</li> <li>국가인적자원개발 컨소시엄사업 전담</li> <li>1인 창조기업 지원센터 전담</li> <li>창업지원 프로그램(교육멘토링, 중점자율프로그램, 네트워크 프로그램 거점센터 프로그램) 운영</li> </ul>	10명
영상산업육성팀	<ul style="list-style-type: none"> <li>영상콘텐츠장단편독립영화 다큐멘터리 행사 제작 지원사업</li> <li>마을극장 확충 및 독립예술영화 생태계조성사업</li> <li>대전영상위원회 운영</li> </ul>	4명

## □ 시사점

- ① 특화 사업으로 산업인력공단 연계 “국가인적자원개발 컨소시엄사업” 실시
- ② 1인 크리에이터 등 청년 창업진흥팀 - CKL, 웹툰캠퍼스 등 초기 창업자 대상 콘텐츠 창작팀 - 일정 수준 성장기업 중심 콘텐츠산업 육성(콘텐츠기업육성센터) 팀 등 기업 성장 단계별 3단계 팀 운영
- ③ 특화전략 산업인 실감 콘텐츠산업을 위한 실감콘텐츠팀 운영
- ④ 영상산업 육성을 위한 영상산업육성팀 운영
- ⑤ 융복합콘텐츠 팀에서 예타 사업 기획 ⇒ 융복합 특수영상콘텐츠 클러스터 조성사업 등 대형 사업 예타 추진(엑스포과학공원 내 유희부지에 3만6620m<sup>2</sup> 규모로 세계적인 특수영상 산업 메카를 구축하는 사업)

■ (2안) 타 사례 분석 - 충남정보문화산업진흥원

- 세종시 인근 지역으로 규모적으로 볼 때, 참고사례로 적절
- 천안시를 중심으로 한 사업 수행
- 음악창작소, 콘텐츠코리아랩, 콘텐츠기업지원센터, 글로벌 게임센터, VR·AR 제작거점 센터 등 정부지원 지자체 거점지원사업을 대부분 유치하여 운영
- 천안지역 11개 대학 산학협력단과 함께 스타트업파크 조성 추진



<그림 5-4> 충남정보문화산업진흥원 조직도

□ 시사점

- ① 구축된 센터별(음악창작소, 콘텐츠코리아랩, 콘텐츠기업지원센터, 글로벌 게임센터, VR·AR 제작거점 센터 등) 팀 구성
- ② 영상산업 추진을 위한 영화드라마 사업국 보유
- ③ 천안지역 11개 대학 산학협력단과 함께하는 스타트업파크 조성을 위한 스타트업파크조성 TF 운영
- ④ 문화도시, 천안시 영상미디어센터 유관사업을 정보문화산업진흥원에서 함께 운영

■ (2안) 신규 문화콘텐츠전담기관 조성 구체화 방안

□ 전제조건

- 세종시 콘텐츠산업이 5년 내 충분히 성장하여 세종시 내 실질적 육성 대상 업체가 100~200업체(대전·충남 수준) 이상에 도달할 경우 추진 가능

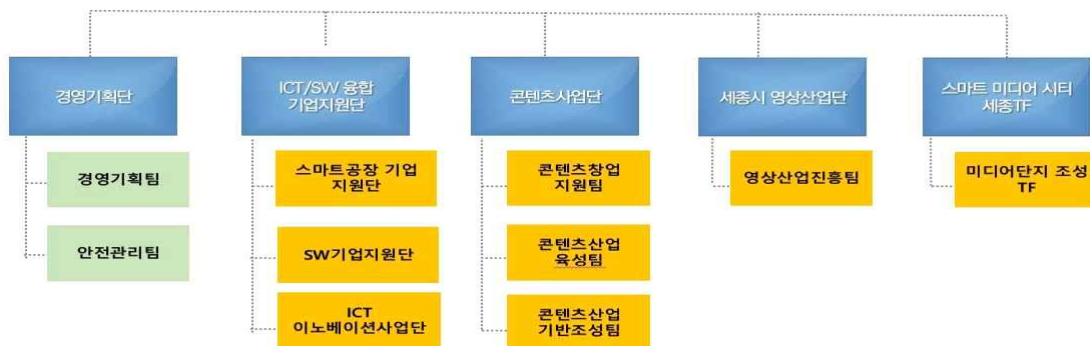
□ 세종시 특성 고려

- 현재 운영 중인 ICT 이노베이션 사업, 스마트공장 기업 지원사업, SW기업 지원사업 부문을 함께 유치 (세종시 사업 및 규모 고려)

□ 세부 조직구성

- (콘텐츠사업단) 1안에서 제시한 콘텐츠창업지원팀, 콘텐츠산업육성팀, 콘텐츠산업기반조성팀으로 구성
- (세종시 영상산업단) 세종시 영화산업 활성화를 위한 영상산업진흥팀 신설 (영상위원회 운영 등)
- (스마트 미디어 시티 세종TF) KBS, MBC, YTN 등 방송사 유치 및 연계산업 기업 유치, 세종시 내 대학 등 연계한 세종시 미디어단지 조성 기획 및 세부운영 계획 수립
- (팀별 인원) 6~7명으로 구성하되, TF의 경우 가변적으로 구성
- (소요 예산) 참고 사례: 대전정보문화산업진흥원 연간 운영전체 예산 약 200억원 (시비 약 50%, 국비 약 50%\*), 진흥원 운영비 약 38억

\* 문체부 지역거점형 콘텐츠기업 육성사업(2년간 116억), 콘텐츠코리아랩(20억) 선정 등 국비 지원



<그림 5-5> 세종정보문화산업 진흥원 조직도(안)

### 3. (3안) 세종 관광공사 신설 및 콘텐츠산업 업무 담당 방안

□ 장점

- 문화콘텐츠와 관광산업을 연계한 사업 추진 가능
- 세종시 관광형 VR/AR 사업 추진과 연동한 실감형 관광산업 추진 가능

□ 단점

- 관광에 중점을 두는 기관으로, 콘텐츠산업 육성 전담기관으로서는 역할이 제한적
- 테크노파크 등 유관기관과의 업무 조율 등이 필요할 것으로 예상됨

#### ■ 타 사례 분석 - 서울관광재단 / 부산관광공사

- (서울) 국제관광·MICE 본부 내에 스마트관광팀, 관광콘텐츠팀 등이 관광과 관련한 콘텐츠 발굴 및 관광 스타트업 육성·지원 업무를 수행
- (부산) 콘텐츠미디어팀에서 부산 관광콘텐츠개발, 관광상품 개발, 웰니스 관광 활성화 등 관광과 관련한 콘텐츠 발굴 업무를 수행

□ 시사점

- 지역별 관광공사에서 콘텐츠산업 육성 업무를 전담하고 있지는 않으며, 단 스마트 관광/관광콘텐츠 등 관광 유관 콘텐츠 발굴 및 유관 기업 지원 등을 수행



<그림 5-6> 서울·부산 관광기관 조직도

□ 전제조건

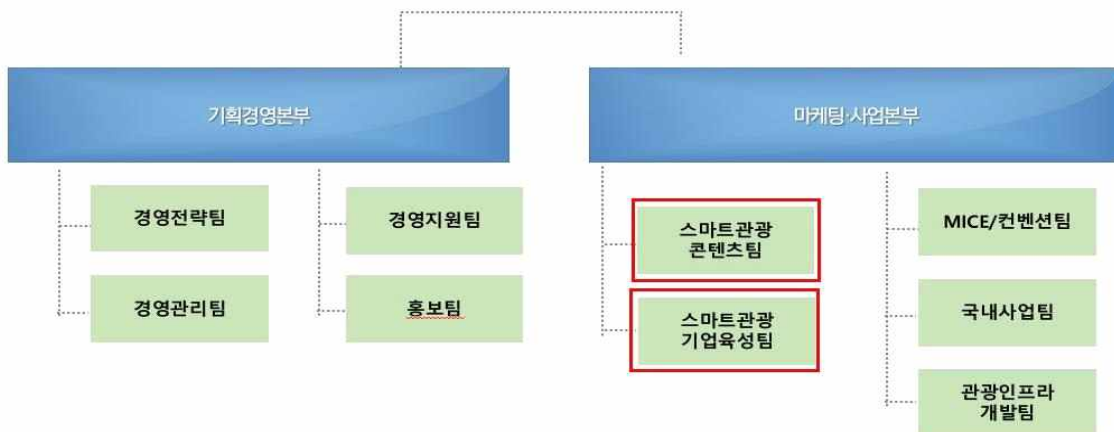
- 세종시 관광산업 활성화와 함께 세종 관광공사의 설립을 가정

□ 기본방향

- 세종관광공사에 콘텐츠기업 육성 업무를 분담시키되, 서울시의 사례처럼 관광 유관 콘텐츠 분야로 분야를 한정하여 운영 ⇒ 세종시 콘텐츠산업이 아직 크게 활성화되지 않은 바, 실감형 콘텐츠 중심으로 한시적 운영 고려

□ 콘텐츠산업 유관 세부 조직구성

- (스마트관광콘텐츠팀) 세종시 스마트관광콘텐츠 (VR/AR 콘텐츠, 메타버스 관광, 웰니스 관광 등) 발굴 및 콘텐츠 개발 및 SNS 등 연계 운영·마케팅 업무 수행
- (스마트관광기업육성팀) 스마트 관광 콘텐츠 개발기업, 스마트 관광 플랫폼 운영 기업, 기타 관광콘텐츠 유관기업 지원, 협력 프로젝트 지원 등 기업육성사업 수행
- (팀별 인원) 서울시, 부산시의 사례를 고려하여 팀당 6~10명으로 구성
- (사업 예산) 2개 팀 운영 20명 인건비 및 콘텐츠 발굴 사업비, 기업지원 사업비 포함 필요 ⇒ 부산관광공사 콘텐츠미디어팀 예산 약 55.6억 / 공사전체 예산 약 500억



<그림 5-7> 세종관광공사 조직도(안)



세종시 문화콘텐츠 산업 증장기 발전계획 연구



**[별첨] 산업발전 로드맵**





# 세종시 콘텐츠산업 육성 로드맵

※ 세종시 문화콘텐츠 발전전략 연구 용역 전문가 지문위원 의견에 따라, 보다 산업 관점에서의 콘텐츠산업 육성 로드맵을 정리하여 제시(문화예술 관점 제외, 기업 육성수 등 산업부문 집중)

## I. 추진배경 및 필요성

- 세종시는 신도시로서, 문화콘텐츠산업 기반이 아직 미약한 편이나, 청년 인구 증가, 세종시 콘텐츠지원사업 신청기업 증가 등 향후 콘텐츠산업 발전가능성을 보유
- 세종시의 문화콘텐츠산업 육성 로드맵을 세부 산업별로 분석·제시하여 향후 세종시의 문화콘텐츠산업 발전을 위한 기반 자료로 활용

## II. 핵심 업종 선정

- 세종시의 기업 현황과 보유 역량을 고려하여 세종시 문화콘텐츠산업 육성 핵심 업종을 선정
  - **(실감콘텐츠산업)** '21.1月 발표된 세종시 미래먹거리 마스터플랜 계획에서 '실감콘텐츠 산업'이 세종시 미래먹거리 5대 산업 중 한 개로 선정되었으며, 세종시 지역특화 콘텐츠개발사업 신청 기업 중 최다 신청 업종분야\*로 확인
    - \* 신청업체 중 최다 신청 업종이며, 충청지역에 42개업체가 분포하여 수도권/부산 제외 전국 최다 실감콘텐츠 기업이 세종 인근 지역에 분포
  - **(영화/영상산업)** 세종시 콘텐츠제작업체 중 최대 업종\*이며, 한국영상대 등 유관학과 보유, 국제 영화제 입상작 증가 등 성장 가능성을 보유
  - **(웹툰산업)** 세종시의 첫 콘텐츠산업육성 인프라로 세종 웹툰캠퍼스가 건립되었으며, 청년인구 증가, 웹툰의 IP 확장성 등 유망성이 높은 분야
    - \* 세종시 청년 인구(19~34세)는 약 6.6만명으로 전체 인구의 약 20%를 차지하며 장래 청년인구 유입 가능성, 15세 미만 인구비율 등을 고려할 때 청년인구가 꾸준히 증가할 전망

### III. 종합 로드맵 수립

#### 주요 전략 및 연차별 성장 목표

※ 종합 세종시 문화콘텐츠 비전 및 전략 체계에서 산업육성 차원에서의 전략과제 요약 정리



## IV. 핵심업종별 발전 계획

### 1. 실감콘텐츠산업 육성 계획

- ◆ (1단계) 세종 스마트시티, 메타버스 산업 등 연계를 통한 **미래형 실감콘텐츠 개발사업·인재양성 지속** ⇒ 선도형 중장기 프로젝트 지원 기반 우수기업 유입
- ◆ (2단계) 콘텐츠창업보육센터, VR·AR제작거점센터 등 산업기반 확충 ⇒ 창업기업 수 증대 등 산업 발전 가속
- ◆ (3단계) 유망 기업 집중지원 체계 마련 ⇒ 세종 대표 스타 콘텐츠기업을 실감 콘텐츠 분야에서 산출

#### <핵심 추진과제>

#### ① [단기] 스마트시티 구현을 위한 서비스 실증 콘텐츠 개발

- (목적) 스마트시티, 메타버스 등을 고려한 선도적 플래그십 프로젝트인 실감형 기술 융합 콘텐츠 개발사업 수행을 통해 미래형 스마트 시티 서비스 제공 및 세종시 실감형 콘텐츠산업 활성화
  - 연간 2건 이상(지역특화사업 포함 5건) 실감콘텐츠 개발 프로젝트 수행
- (기대효과) 선도적 실감콘텐츠 개발 및 우수기업 세종시 유입

#### ※ [단기] 창업 연계 VR·AR 전문가 양성교육

- (목적) 통해 창의적이고 혁신적인 VR·AR 스타트업을 발굴하고 육성하기 위한 전문 창업가 교육 추진

#### ② [중장기] 세종시 콘텐츠 창업보육센터 구축

- (목적) 세종시 콘텐츠 창업보육센터 구축을 통해 세종시에 우수기술과 아이디어를 보유한 예비창업자와 콘텐츠 기업을 집중 발굴·육성
  - 연간 10개 창업기업 입주 목표(실감콘텐츠 기업 포함)
- (기대효과) 세종시 콘텐츠 창업 기반 인프라 구축을 통한 유망 창업기업 수 증대 등 산업 성장

### ③ [증장기] 세종시 VR·AR 제작거점센터 구축

- (목적) VR·AR 제작 활성화 및 산업 기반 강화를 위한 VR·AR 제작 거점센터 구축
  - 연간 5개 실감형 콘텐츠 전문기업 입주 목표
- (기대효과) 실감형 콘텐츠 제작 협력 확대 및 산업 활성화

### ④ [증장기] 세종 문화콘텐츠 스타기업 육성을 위한 성장 사다리 구축

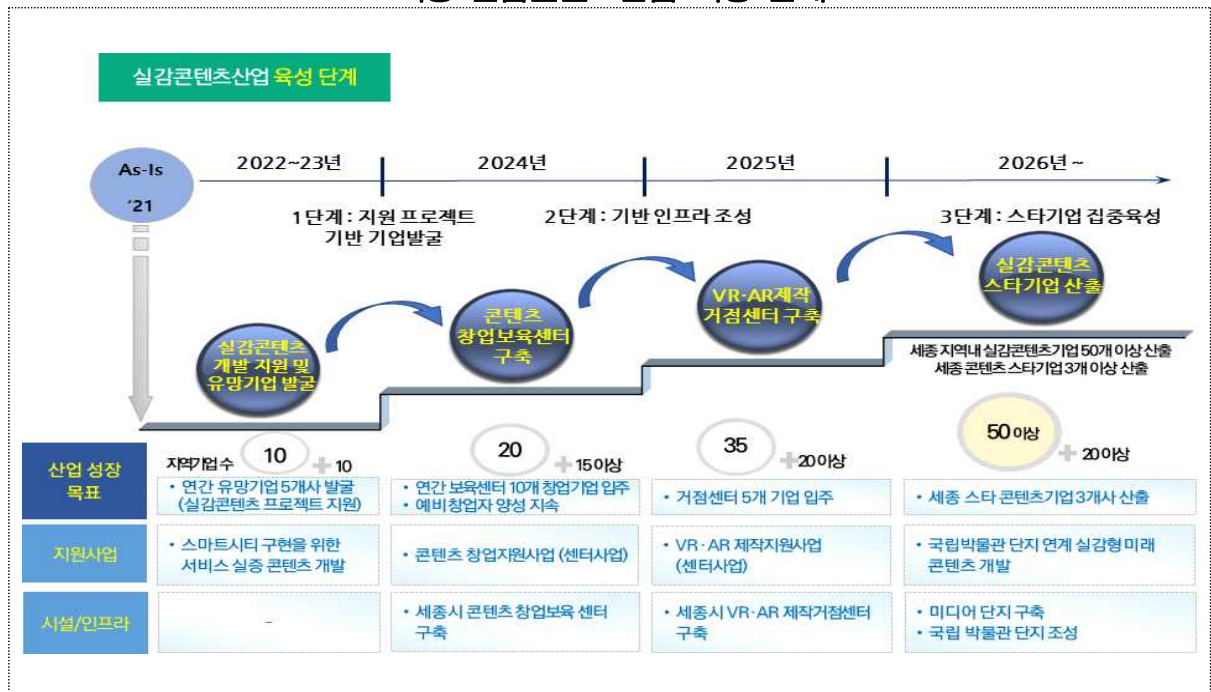
- (목적) 유망성 있는 (실감) 콘텐츠기업을 선별하여 집중 멘토링, 사업화 지원 등 집중형 지원 강화로 세종 대표 스타기업을 산출
  - 민간 액셀러레이터 기관을 통한 맞춤형 밀착지원
- (기대효과) 세종을 대표하는 콘텐츠기업 산출('25년부터 2개사)

### ※ [증장기] 세종시 특화산업 연계 융합형 콘텐츠 개발 지원

- (목적) 세종의 특화산업과 연계한 융합형 콘텐츠 개발로 산업 육성 도모
  - ⇒ 세종 국립박물관 활용 콘텐츠 개발\* 등 고려

\* 국립어린이박물관 활용 콘텐츠, 디지털문화유산 콘텐츠 등

〈세종 실감콘텐츠산업 육성 단계〉



## [참고] 세종시 실감콘텐츠 산업 현황 및 여건

### □ 실감콘텐츠기업 현황

- 콘텐츠 유관 지원사업 참여기업, KISLINE 등 신용평가 기관 데이터, 용역사 보유 실감콘텐츠 기업 현황 자료를 총취합한 결과 약 7개 기업이 세종시에서 확인 (순수 제작기업)

#### <세종 실감콘텐츠기업 현황>

기업명	설립년도	콘텐츠 분야	확인 경로
주식회사 시즌	2021	실감형콘텐츠, 응용 소프트웨어 등	TP / KISLINE 확인
토즈	2006	실감형콘텐츠	TP
하이코두	2007	실감형콘텐츠, 코딩	TP
세종ST기획	2018	애니메이션 / VR 웨어러블	용역사 보유 data
플랜온마스	2020	소프트웨어(가상공간관련콘텐츠) 개발	KISLINE 확인
원탑 스튜디오	2018	실감콘텐츠기반 영상, 메타버스 등	세종시와 투자 양해 각서 (세종시 이전 유력)
아트월드	2017	시각 디자인, AR 게임개발(1건)	KISLINE 확인

- 세종시 인근 대전, 충남, 충북 등 42개의 실감 콘텐츠기업 운영 중  
⇒ 차후 세종시 사업 참여 및 세종시 이전 기대

#### <세종 인근 실감콘텐츠기업 현황>

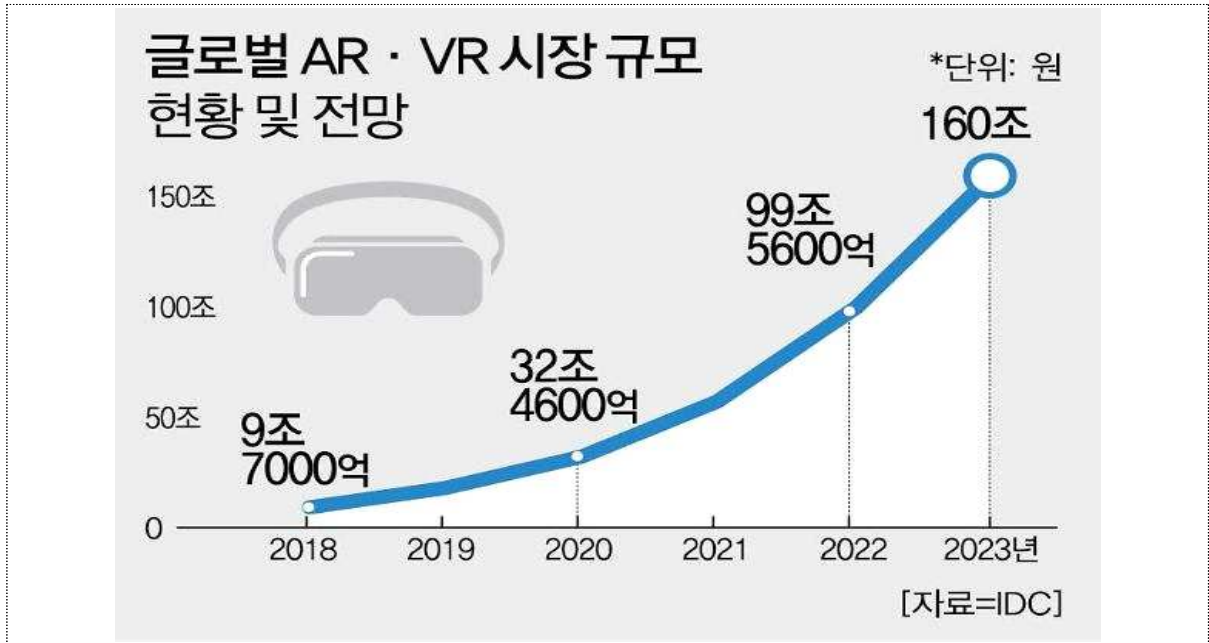
지역	기업수	비중
서울	233	44.0
경기	123	23.2
인천	9	1.7
강원	7	1.3
충청, 세종	16	3.0
대전	26	4.9
광주	14	2.6
대구	20	3.8
경상	9	1.7
울산	9	1.7
부산	50	9.4
전라	10	1.9
제주	4	0.8



□ 실감콘텐츠산업의 유망성

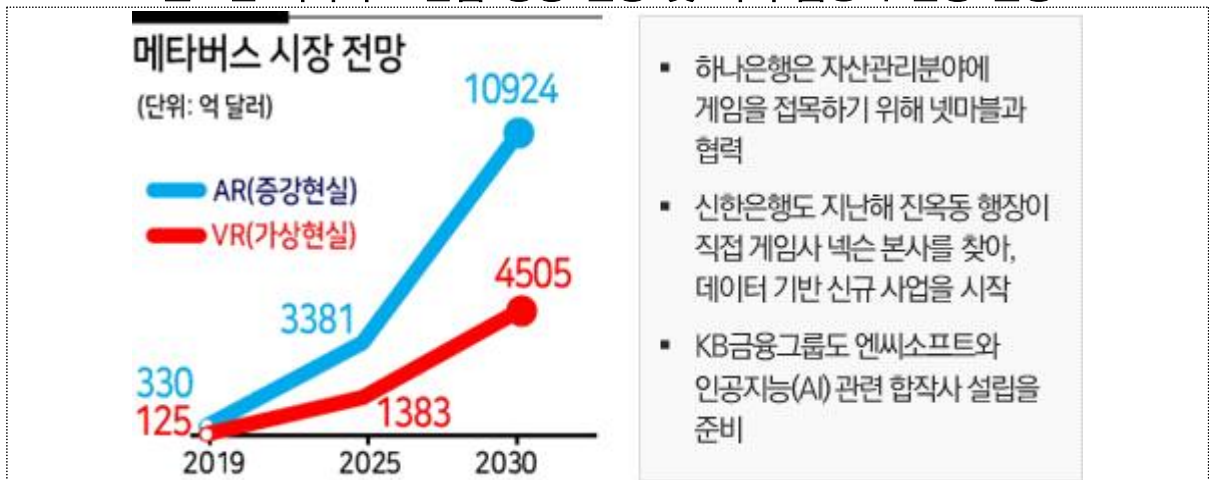
○ 글로벌 VR·AR산업의 시장 규모는 '23년 약 160조원에 이를 전망

<글로벌 실감콘텐츠산업 성장 현황>



○ 최근 실감콘텐츠는 메타버스와의 결합을 통해 더욱 각광받고 있으며, '19년 455억 달러 규모인 글로벌 메타버스 시장은 '30년 기준 1.5조억 달러 규모로 급성장할 전망 ('21년, 하나금융연구소)

<글로벌 메타버스 산업 성장 전망 및 국내 금융사 활동 현황>



[출처] 하나금융연구소 보고서, '21년



## 2. 웹툰산업 육성 계획

- ◆ (1단계) 세종 웹툰캠퍼스 구축을 통해 전문 웹툰 작가 양성 및 입주기업 모집  
⇒ 다수의 웹툰 작가 양성 및 웹툰 기업 육성 기반 구축
- ◆ (2단계) 웹툰 작가 집중 양성 및 우수 웹툰 기반 IP 확장 사업 추진  
⇒ 웹툰작가 양성 거점 도시로 발돋움
- ◆ (3단계) 웹툰 기반 세종 대표 콘텐츠 개발 ⇒ 우수 웹툰 연계 애니메이션-영화 등 세종 대표 콘텐츠 개발

### <핵심 추진과제>

#### ① [단기 세종 웹툰 캠퍼스 운영

- (목적) 세종시 지역의 만화창작자 양성을 지원하고, 웹툰 체험과 교육 등 향유 확대
  - 연간 웹툰 전문 작가 양성 50명 이상, 입주기업 모집
- (기대효과) 웹툰 작가 양성 및 기업 육성을 통한 웹툰 산업 활성화

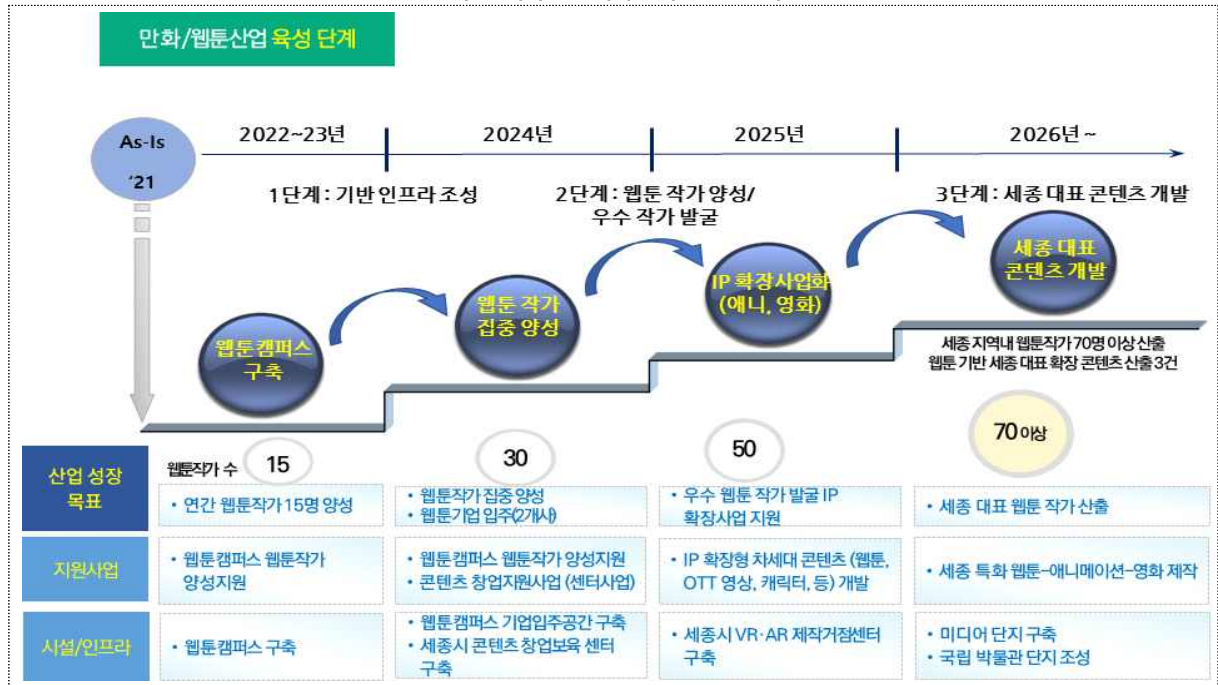
#### ② [단기-중장기 IP 확장형 차세대 콘텐츠 개발(웹툰 등

- (목적) 세종 지역의 소재를 활용하여 지역특화 콘텐츠 분야 육성 및 산업 활성화 도모
- (기대효과) 세종시 특화 웹툰, 캐릭터 확장형 애니메이션 등 개발 활성화

#### ※ [중장기] [우수 웹툰 기반] 세종시 특화 대표 콘텐츠 개발 지원

- (목적) 세종시 우수 웹툰 등을 기반으로 세종을 대표할 대표 애니메이션, 영화 제작 등 킬러 콘텐츠 개발
- (기대효과) 대표 콘텐츠 개발을 통한 세종시 콘텐츠 홍보, 우수 작가 발굴, IP 확장형 사업화 지원 체계 확립 등

### <세종 웹툰산업 육성 단계>



## [참고] 세종시 웹툰산업 현황 및 여건

### □ 만화 유관기업 및 웹툰 작가현황

- 세종시 만화 유관기업은 14개로 확인

#### <세종시 만화 유관기업 및 제작기업 현황>

만화 유관기업 현황(출판업 포함)			
연도	2017	2018	2019
기업수	15	14	14

웹툰제작기업 확인 현황			
기업명	설립년도	콘텐츠 분야	확인 경로
디자인어스	2020	만화/웹툰, 응용 소프트웨어	TP
불온서적	2021	만화/웹툰	TP

- 웹툰 작가의 경우, 세종시현황을 확인하기는 어려운 실정이며, 대부분 수도권에서 창작 활동 수행

## [참고] 각 지자체 웹툰 캠퍼스 운영 규모

지역	지원프로그램	인력 양성 및 운영 현황
부산	일반교육(웹툰, 스토리 기획, 톨 활용)	일반교육 60명(년)
	멘토스쿨(원고작업 노하우)	멘토스쿨 20명(년)
대전	입문교육, 체험프로그램, 멘토링	500명(년)
	창작지원(아이디어 창작, 웹툰 창작, 어시스턴트 지원)	12개사(년)
	웹툰작가 창작공간 지원	27명(년)
대구	웹툰 아카데미	10명 내외(강좌당)
	입주 작가·입주기업 지원	17명(현재 입주자 수)
제주도	작가양성 교육 프로그램	10명 내외(강좌당)
	매월 만화가 있는 날	10명 내외(행사당)
	제주웹툰캠퍼스 입주작가 지원	15명(년)
경상남도	웹툰 교육프로그램	6개 교육과정
	웹툰 창작지원	7건(년)
	입주 작가·입주기업 지원	작가 18명(현재 입주자 수) 기업 2개사(현재 입주업체 수)
전라북도	웹툰작가 입주시설 지원	작가 10명(년) 기업 1개사(년)
	웹툰 단계별 교육(초급, 중급)	10명 내외(강좌당)
경상북도	경북 웹툰캠퍼스 입주작가 및 입주기업 모집	작가 15명(년) 기업 2개사(년)
	웹툰캠퍼스 교육과정	7명(강좌당)
순천	교육 및 양성 프로그램	10명 내외(강좌당)

## [참고] 웹툰산업의 유망성

- '19년 웹툰 산업 매출액 규모는 약 6,400억원으로 전년 대비 37.3% 증가

### <웹툰산업 규모 및 신규 작품 현황>



## [참고] 세종시 시각디자인 업체 현황(웹툰 등 병행 가능)

〈세종시 시각 디자인기업 현황〉

기업명	설립년도	콘텐츠 분야	확인 경로
(주)트윈봇마크투	2019	시각 디자인업	KISLINE 확인
(주)디자인공공	2020	출판 및 문화, 예술디자인	KISLINE 확인
디자인어스(주)	2020	편집, 그래픽, 브랜드 디자인	KISLINE 확인
(주)투데이기획		시각 디자인업	KISLINE 확인
(주)아트월드	2017	공간콘텐츠 기획, 스마트텔링, 시각디자인	KISLINE 확인
(주)비즈디자인		시각 디자인업	KISLINE 확인
(주)밀리그램		시각 디자인업	KISLINE 확인
(주)렛츠		시각 디자인업	KISLINE 확인
신진	2014	시각 디자인업	KISLINE 확인
네오미닛디자인스튜디오	2020	일러스트 디자인, 제품패키지 디자인, 브랜드 디자인	KISLINE 확인
유니크커뮤니케이션	2011	소프트웨어 디자인, 전시 기획, 간판, 광고물 디자인	KISLINE 확인
본디자인	2016	실내 디자인	KISLINE 확인

### 3. 영화/영상산업 육성 계획

- ◆ (1단계) 세종 독립영화제작지원을 통해 세종시 소재 영화제작 활성화  
⇒ 제작 지원사업을 통한 우수 영화 제작자 유입
- ◆ (2단계) 세종 영상위원회 출범을 통해 세종시에 영화/영상 관련 협력지원 체계 및 기반 조성 ⇒ 세종시 영화제작 환경 기반 조성
- ◆ (3단계) 웹툰 기반 세종 대표 콘텐츠 개발 ⇒ 우수 웹툰 연계 애니메이션-영화 등 세종 대표 콘텐츠 개발

#### <핵심 추진과제>

##### ① [초기] 세종시 독립영화제작지원(23년)

- (목적) 세종시 거주 또는 세종시에서 활동하는 영상 크리에이터 발굴 및 육성
  - 연간 2~3편 제작지원. 세종시 영화/영상산업 발전 기반 마련
- (기대효과) 세종시에서 활동하는 영화인, 영화업체 유입

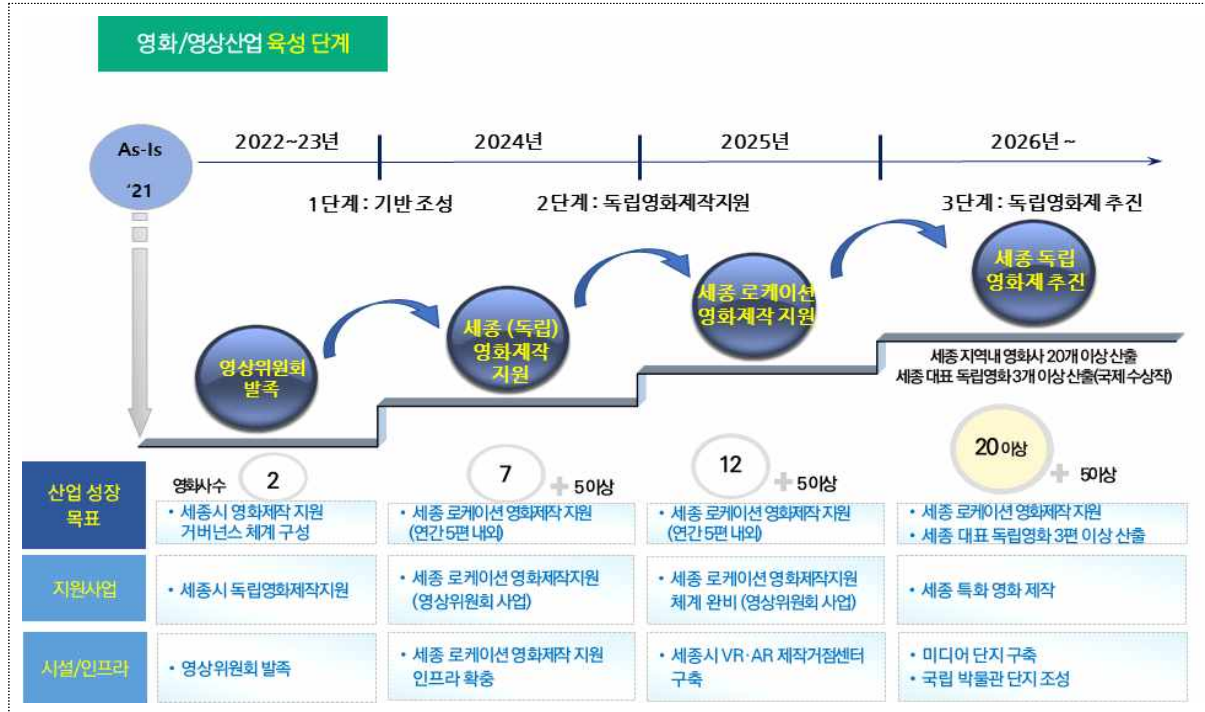
##### ② [초기] 세종시 영상위원회 발족

- (목적) 세종시의 영화 제작 역량을 활용할 수 있는 지원 조직체 마련을 통해 세종시의 영상, 영화산업 활성화를 도모
- (기대효과) 영상위원회를 중심으로 한 세종시 영화/영상산업 육성 거버넌스 체계 조성 및 지원협력 활성화

##### ※ [중장기] 세종 로케이션 영화제작지원(위원회 세부사업)

- (목적) 세종시를 소재로 세종시에서 촬영되는 영화 제작 지원
- (기대효과) 세종시를 소재로 한 다양한 영화/영상물 산출을 통해 세종시가 영화/영상 명소로 발돋움할 수 있도록 기반 조성

### <세종 영화/영상산업 육성 단계>



## [참고] 세종시 영화 영상산업 현황 및 여건

### □ 영화·영상·방송프로그램 제작기업 현황

- 세종시 영화·영상·방송프로그램 제작기업은 15개로 확인

### <세종시 영화·영상기업 현황>

기업명	설립년도	콘텐츠 분야	확인 경로
(주)어울림미디어	2017년	일반 영화 및 비디오물 제작업	KISLINE 확인
(주)한별엔터테인먼트			
(주)다인스	2013년		
빅히트엔터테인먼트(주)			
(주)나루에서	2013년		
한국영상대학교산학협력단	2004년		
미디어월드	2007년		
지니픽처스&(해달별)		광고 영화 및 비디오물 제작업	
커피부영			
이우필름(주)	2019년		
늘품플러스(주)			
(주)따름미디어	2006년		
자연미디어(주)		방송 프로그램 제작업	
(주)쿠오오글로벌	2018년		
(주)편골프	2016년		

□ 독립영화 제작사업의 성장세

- 한국독립영화 제작편수는 '16년 90편에서 '20년 143편으로 증가

<2016-2020년 한국 독립영화 제작편수 대비 개봉편수>

구분	2016	2017	2018	2019	2020
한국독립영화 제작편수(장편)	90	139	119	120	143
한국독립영화 개봉편수	58	87	88	106	96
제작편수 대비 개봉편수 비중	64.4%	62.6%	73.8%	88.3%	67.1%

\*독립영화 개봉편수(2016~2020년)의 경우, 한국영화연감 기준, 또한 개봉편수(2016~2020년)는 영화진흥위원회 독립영화 인정신청을 한 후 독립영화로 인정받은 영화의 해당 연도 개봉작 대상임