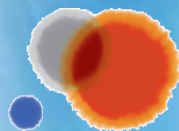


2015년도 문화체육관광 연구개발 수요조사 설명회

2014. 8.



문화체육관광부

Ministry of Culture, Sports and Tourism

목 차



• 1 문화산업 개요

• 2 문화기술 해외동향 및 투자분야

• 3 정부 주요 정책과의 정합성

• 4 문화기술 연구개발사업 추진방향

• 5 신규 과제기획 프로세스

• 6 Q & A

1. 문화산업의 중요성



문화와 기술이 융합된 콘텐츠 산업 육성을 통해 **창조경제 견인**

문화산업 수출액 규모: '09년 26억불 → '10년 32억불 → '12년 44억불 → '13년 51억불
영업이익평균: 제조업 10% 내외, **콘텐츠업 30%** 내외, 제조업 대비 **고부가가치 산업**



문화콘텐츠에 의한 **한류확산**은 긍정적 **파급효과**

국가브랜드 순위 상승 '09년 19위 → '12년 13위 [삼성경제연구소]

문화상품 **100달러 수출**하면 소비재 수출은 **412달러 증가** [한국수출입은행, 2012.5]

*Creative
Age*



고용친화적 산업으로 상상력과 아이디어로 **일자리 창출**

산업별 고용 유발계수(2012년): 반도체 4.9명, 자동차 9.4명, **문화산업 12명**

콘텐츠 산업 종사자 중 34세 이하가 56.1%로 **고학력 청년실업 흡수효과 높음**

2. 문화기술 해외동향 및 투자분야



문화예술 분야 정부주도

미국

- 문화복지 및 예술진흥의 정책적 지원과 산업진흥을 위한 세금우대, 저작권 보호 등 제도적 기반 마련
- 자국의 산업 경쟁력을 바탕으로 민간주도로 R&D 추진

- (콘텐츠 분야) 저작권 보호
- (문화예술 분야) 창의성 제고를 위한 예술교육



높은 경쟁력 분야 집중

일본

- 문화산업을 소프트파워로 설정하고 자동차, 전자 등과 함께 일본 경제를 이끄는 핵심 분야로 설정
- 문화산업의 파급효과가 국가브랜드 향상을 통해 타 산업에 전파될 수 있음을 인지

- (콘텐츠분야) 저작권 보호, 애니메이션, 만화, 영화, 드라마, 음악, 게임 등 육성 강화

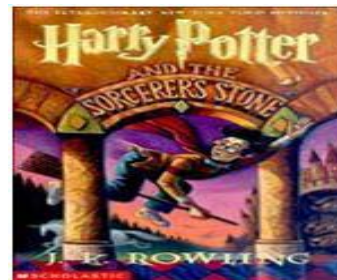


창조산업 적극 육성

영국

- 창조산업 기초 강화를 위해 중장기적 관점에서 R&D 투자
- 제조업 부진 및 경제침체 해결을 위해 문화콘텐츠, 문화예술 등 창조산업을 국가 성장동력으로 집중육성

- (콘텐츠 분야) 컴퓨터 게임 디자인, UCC, 소셜미디어 분야
- (문화예술 분야) 유적지 및 문화예술



문화산업 R&D 집중

독일

- 문화 및 창조산업 지원을 위한 "문화 및 창조경제 이니셔티브" 시행
- 문화산업이 경제성장과 고용창출의 중요한 경제요인으로 인식

- (콘텐츠 분야) 음악, 도서, 예술, 영화, 방송, 공연예술, 디자인, 건축, 미디어, 광고, 소프트웨어/게임 등



R&D
정책
방향

투자
분야

3. 정부 주요 정책과의 정합성

국정과제

- [107-1] 문화재정 2% 달성
- [114-1] 5대 킬러콘텐츠 집중육성
- [114-5] 문화기술(CT) R&D 예산확대
- [108-2] 장애인 문화향유 권리보장
- [8-3] 과학기술과 상상력을 융합한 신산업 창출

창조경제 실현계획

- [3-2] 문화산업 장르별 핵심 문화기술(CT) 개발
대중소기업 선순환 생태계 조성 기술개발
- [3-3] 소외계층의 공공복지 향상을 위한 기술개발
- [3-4] 문화예술분야 융합기술 개발을 통한 사업화

경제혁신 3개년 계획

- [실행과제- 18] 중소, 중견기업 R&D 투자확대
- [실행과제- 26] 일자리 창출 가능한 성장동력 발굴
- [실행과제- 53] 콘텐츠 융합기술 R&D 확대

미래성장동력

- [1-2] 실감형 콘텐츠 주력산업 육성
- [2-1] 정부 R&D의 중소, 중견기업 지원 비중 확대
- [2-2] 제품 연계 콘텐츠 서비스 시장 창출

문화산업의 활성화를 위해 문화기술(CT) R&D 투자 확대 필요

핵심기술 확보 → 사업화·창업·중소기업 지원 → 국민행복 제고

4. 문화기술 연구개발사업 추진방향

3대 중점 투자분야

9대 핵심과제

문화기술 연구개발 추진방향

창조경제 성과창출

- 미래 경제도약을 견인하는 먹거리 창출
- 벤처 창업 촉진 및 중소기업 기술역량 강화
- 정부 R&D 성과의 사업화 촉진

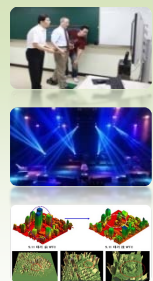
- 실감형 콘텐츠 등 문화산업 선도형 기술개발
- 문화산업 중소기업 중심의 현장 수요 기술개발
- 이전기술 사업화형 기술개발



국민행복 제고

- 건강한 삶의 증진
- 지속 가능한 청정사회 구현
- 걱정 없는 안전사회 구축

- 취약계층의 건강증진 등 문제 해결형 기술개발
- 에너지 고효율 공연장비(조명, 음향) 기술개발
- 재난시뮬레이션 게임 등 기능성 게임 기술개발



혁신역량 및 기반강화

- 기초연구 및 융합연구 확대
- 창의적 과학기술인재 육성
- 과학기술 혁신기반 체계구축

- 콘텐츠 가치선별을 위한 의미기반 콘텐츠큐레이션 기술개발
- 차세대 융합형 문화산업 R&D 인재 양성
- 지역특화 문화기술 공동연구센터 지원



4. 문화기술 연구개발사업 추진방향 - 사업 추진체계

창조경제 견인과 문화융성을 위한
문화산업 장르 특화 실용화 기술개발 추진

목적중심 사업편성

<문화산업 선도형>

5대 킬러콘텐츠 경쟁력
강화를 위한 기반·응용
기술 확보

<문화복지 공공증진>

소외계층의 문화향유
증진 및 공공 목적의
문화적 수요대응

<현장수요지원>

문화산업의 활성화를
위한 산업현장의
기술적 애로해소

문화산업 밀착형 장르중심 R&D

게임

재난예측 시뮬레이션 기능성 게임



모션구동
하드웨어가
연동된 재난
시뮬레이션
기술

영화

스마트폰 기반 저가형 3D 촬영 시스템



일반 스마트
폰을 이용한
3D 영화촬영
및 후처리
시스템

애니메이션

3D 프린팅 기반 애니 캐릭터 제작기술



애니 캐릭터
의 실모형
피규어 제작
3D 프린팅
적용 기술

음악

유비쿼터스 음악 제작 및 실시간 연주



웹기반 음악
제작/연주/
공유/유통이
가능한
서비스 기술

공연/전시

저예산 공연의 4D 제작 확산 기술



저예산 비어
어 공연의
프로젝션
맵핑 적용
기술

패션

패션 형태학 기반 복식검색엔진 기술



복식에 관한
인자 구조
관계 기반의
검색엔진
기술

문화재

미세 광영상 기법 기반 문화재 감정기술



3D 극미세
영상 분석을
통한 문화재
감정 기술

서비스R&D

집단지성 UGC 출판물의 유통 서비스



다수 사람의
공동 창작, 추
진, 유통, 온라
인 서비스 플
랫폼

4. 문화기술 연구개발사업 추진방향 - 사업 추진계획

문화산업 선도형 기술개발

사업목적

문화산업의 경쟁력 강화를 위한 기반기술 확보

추진방식/기간

지정공모(사전 과제기획 → 수행기관 선정) / 중장기

신문화산업 창출형

개요

새로운 문화산업의 창출을 위한 기술개발

방향

기존 문화상품과 다른 형태의 문화상품(포맷) 핵심기술

[예시] 모바일 인터랙티브 드라마 기술, 대중참여 상호작용형 미디어 공연 기술, 국토종주 온·오프라인 사이클 게임



〈태양의 서커스 KA〉



〈스크린 골프〉

문화산업 혁신형

개요

기존 문화산업의 경쟁력 강화를 위한 기술개발

방향

5대 킬러콘텐츠 및 전시, 공연, 전통문화 등 기존 문화산업의 고도화를 위한 핵심기술

[예시] 집단지성을 이용한 영화 및 애니메이션 저작기술, 초실감 상호작용 게임 기술, 뮤지컬 무대 실감 입체화 기술, 동영상 및 배경음악 자동편집 기술



〈초실감 상호작용형 게임〉〈뮤지컬 무대 입체화 기술〉



문화창작 융합디자인

개요

신개념 공간문화 창출을 위한 문화중심 디자인 혁신 기술개발

방향

기존의 기술과 디자인의 융합을 통해 다양한 문화 산업에 새로운 가치를 창출하는 핵심기술 개발

[예시] 문화를 기반으로 한 트랜스포머형 공간 디자인, 유니버설 문화 디자인 개념을 적용한 융합형 스트리트 퍼니처 디자인, 장애인 최적화 문화 디자인 맵(map) 제공 서비스 개발



〈트랜스포머형 공간 디자인〉〈스트리트 퍼니처 디자인〉



4. 문화기술 연구개발사업 추진방향 - 사업 추진계획

문화복지 공공증진 기술개발

사업목적

소외계층의 문화향유 증진 및 공공 목적의 문화적 수요대응

추진방식/기간

지정공모(사전 과제기획 → 수행기관 선정) / 중장기

문화복지 서비스 R&D

개요

소외계층의 문화복지 향상을 위한 연구개발

방향

문화소외 계층의 향유기회 확대를 위한 문화복지 서비스 증진 기술

[예시]
찾아가는 영화관을 위한 서비스 기술,
모바일 기반 실시간 수화 인식 및 통역 기술



<실시간 영상 콘텐츠 서비스 기술>

공공문화 향유기술

개요

문화와 관련한 공공·공익적 목적의 연구개발

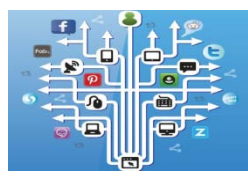
방향

대형행사(올림픽 등)와 공공 문화시설(박물관 등)의 공익적수요대응 기술

[예시]
관객 맞춤형 콘텐츠 큐레이션 서비스 기술,
평창 동계올림픽 개폐막식을 위한 공연 기술,
심리적 동기를 이용한 공공환경 향유 기술



<개폐막식 공연기술>



<콘텐츠 큐레이션 기술>

지역 문화기술 연구센터

개요

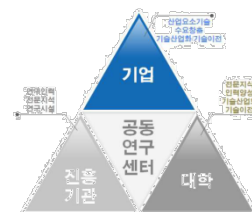
지역특화 문화산업과 연계한 문화기술 연구센터 지원

방향

지역 특화 창출형 기술,
중소기업지원 기능 강화,

[예시]
(대구) 대구 실감 게임 콘텐츠 문화기술
공동연구센터

※ 현재 진행 과제로 추가 선정 없음



4. 문화기술 연구개발사업 추진방향 - 사업 추진계획

문화산업 현장 수요지원 기술개발

사업목적

문화산업의 경쟁력 강화를 위한 기반기술 확보

추진방식/기간

지정/자유공모(사전 과제기획 → 수행기관 선정) / 중(단)장기

현장밀착 지원형

개요

문화산업 현장에서 시급하게 필요한 기술개발



* 1개 과제에서 여러 종류의 기술 개발이 가능하도록 지원
(프로젝트 기반 R&D)

[예시]

영화 제작 표준 파이프라인 기술개발
공연 무대 및 의상 첨단화 기술개발

이전기술 사업화형

개요

기존 문화산업의 경쟁력 강화를 위한 기술개발

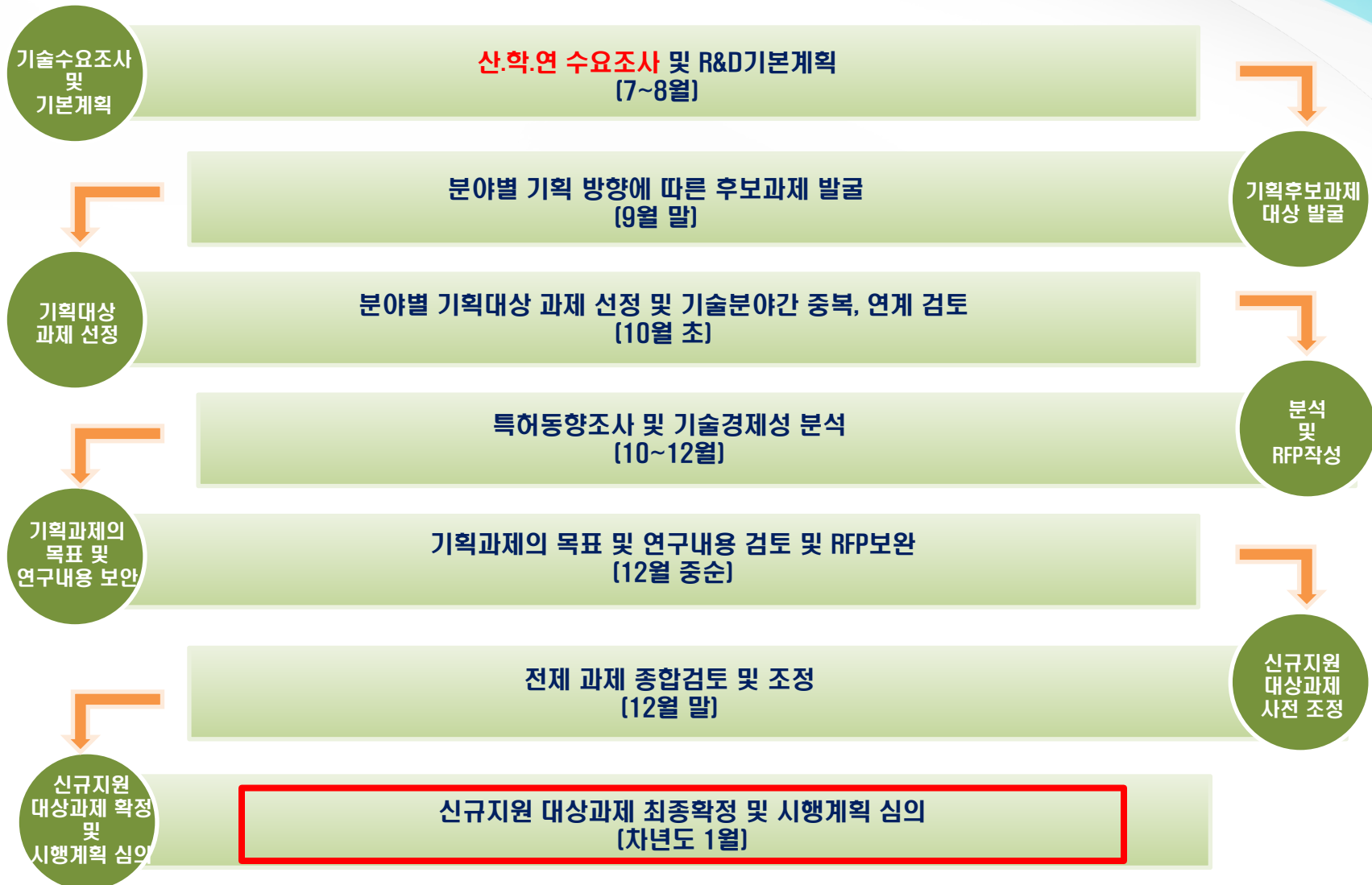


기술이전

[예시]

'VFX 핵심기술' → 'TV 애니메이션용 효과적 폭파장면 제작 Tool'
'와이어플라잉 핵심기술' → '어린이 뮤지컬 피터팬을 위한 와이어플라잉 기술'

5. 문화기술 연구개발 신규 과제기획 프로세스

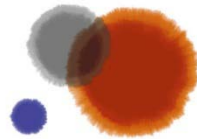


6. Q&A



문화기술 R&D를 통해 경제 부흥, 국민 행복, 문화 융성의 기틀을 마련하고
창조경제 실현에 기여하겠습니다.

감사합니다



문화체육관광부
Ministry of Culture, Sports and Tourism