

K O C C A

I s s u e P a p e r

2009. 2. 4

녹색성장시대의 문화산업 전략

- 목차 -

I. 신성장 동력으로서 녹색성장

II. 정부의 저탄소 녹색성장 정책

III. 저탄소 녹색성장을 위한 문화산업 전략

1. 그린 콘텐츠 개발 전략

2. 관광과 문화콘텐츠 연계 전략

3 문화유산과 문화콘텐츠 연계 전략.

IV. 디지털 생태계에서 콘텐츠 생태계로 전환

< 요약 >

창조경제(Culture Contents) + **녹색경제**(Green) = **그린 콘텐츠**(Green Contents)

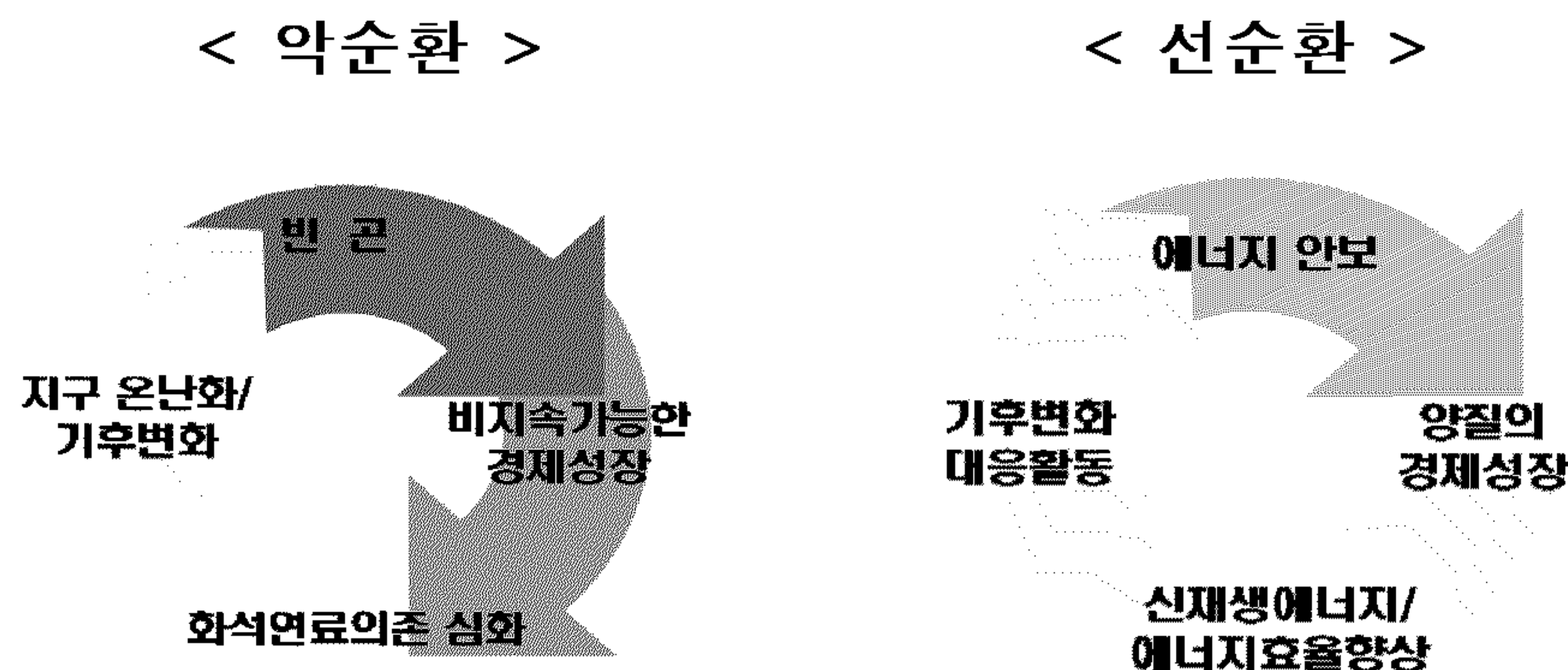
I. 신성장 동력으로서 녹색성장

□ 저탄소 녹색성장 패러다임 대두

- ‘온실가스와 환경오염을 줄이는 지속가능한 성장’ 부상
 - 21세기는 에너지·기후시대(ECE: Energy·Climate Era)로서 인류생활 전 분야에 혁명적 패러다임 변화가 진행 중으로 녹색혁명(Code Green)만이 유일한 생존·번영 전략임
- 저탄소 사회(Low-Carbon Society)의 등장
 - 에너지·자원을 최대 이용하는 기존 고탄소 사회의 반대급부로 등장

□ 녹색성장의 방향과 목표

- 방향 : 현 에너지·경제·기후·생태간의 악순환을 선순환으로 전환



- 목표 : 양적 성장보다는 질적 성장을 통한 행복추구

□ 지속가능한 녹색성장을 실현할 녹색기술(GT, Green Technology)

- GT는 사회·경제구조 및 인간복지 등 생활양식의 변화까지를 수반
- ‘문화기술(CT)’은 디지털미디어에 기반한 첨단 문화예술산업을 발전시키기 위한 콘텐츠산업 발전의 핵심요소기술

II. 정부의 저탄소 녹색성장 정책

□ ‘저탄소 녹색성장’을 국가비전으로 설정('08.8.15)

- 녹색기술과 청정에너지로 신성장동력과 일자리를 창출
- 최근 UN 등 세계 각국은 기후변화를 중요한 세계경제환경의 변화로 인식하고 이에 대한 대응책 마련에 적극적
- 에너지대책·산업정책·환경대책·금융·세제정책 등 각종 정부정책을 수립·시행함에 있어 기후변화 대응이 우선 고려

□ ‘저탄소 녹색성장’을 위한 범부처 전략

- 금융·재원 배분 정책 지원 및 R&D 투자 확대
- 저탄소 소비생산 패턴의 촉진을 위한 점진적 가격 구조조정
- 주요 사회간접자본 시설의 탄소집약도와 생태효율성 개선
- 법적 제도적 기반 강화
- 대국민 홍보 강화 및 참여제고

□ ‘저탄소 녹색성장’을 위한 문화체육관광부의 문화전략

- 녹색 생활문화기반 조성
- 생태문화관광 등 녹색관광산업 육성
- 미디어와 교육을 통한 녹색문화사회 전환

- 저탄소 스포츠 활동 확산
- 그린코리아 브랜드 마케팅으로 국가이미지 제고

III. 저탄소 녹색성장을 위한 문화산업 전략

1. 그린 콘텐츠(Green Contents) 개발전략

□ 웰빙 엔터테인먼트로서 그린 콘텐츠 확산

- 문화콘텐츠산업은 창의성, 감성, 재능 등 무형자산을 기반으로
‘저탄소 녹색성장’을 견인할 고부가가치 미래 산업
 - 에듀테인먼트는 놀이(entertainment) 형식을 즐기는 과정에서 스스로 교육(education)의 기대치를 획득하도록 고안된 콘텐츠
- 인간, 건강, 환경을 위한 그린 콘텐츠(Green Contents) 개발 확산
 - ‘재생’과 ‘효율’, ‘균형’과 ‘조화’는 그린 콘텐츠의 필수 요건
 - ※ 글로벌 헬스케어, 글로벌 교육서비스, 녹색금융, 마이스(MICE. 기업회의, 보상관광, 국제회의, 전시회 연계산업) 및 관광산업 등 적극 추진 예상

2. 관광과 문화콘텐츠 연계 전략

- 韓-CT(Culture Tour) 프로젝트
 - 백두대간을 근간, 4대강 물줄기를 따라 다양한 역사문화의 이야기가 있는 스토리텔링 관광
 - ※ 소설, 영화, 드라마 속에 등장한 장소를 복합체험하는 테마관광
- 진경 콘텐츠(Contents River) 프로젝트
 - 4대강 수변지역에 우리나라 자연경관, 역사와 문화콘텐츠, 문화기술(CT)이 어우러진 수상 문화공연 및 한스타일 뮤지컬

- 예) <퇴계와 두향의 매화같은 사랑>, <안동하회마을의 탈춤 설화>

※ 중국의 **인상유삼저**(초대형 수상 오페라, 06년 티켓수익 110억원), 이탈리아의 **베로나 오페라**(역사유물 아레나극장, 연간 80만명 관광객 유치)

o 한류스타와 함께 하는 한국문화체험

- 비틀즈의 '애비 로드(Abbey Road)'류 스토리텔링 개발
- '세계 한류 팬클럽 한마음 문화교류행사', '스타 뮤지엄' 건립
- '스타 스토리(star story) 관광 클러스터' 구성

o 여가문화공간을 제공하는 문화농장(Culture Farm) 프로그램

- 서남해안의 독특한 녹색생태자원을 활용한 체험관광 프로그램 개발

o 스포츠관광 체험 프로그램

- 전 세계인의 스포츠, 태권도와 함께하는 테마관광

3. 문화유산과 문화콘텐츠 연계 전략

□ 문화콘텐츠의 핵심소재, 문화원형 디지털콘텐츠화

o 세계적으로 문화원형의 문화자원화 및 전통문화자원의 산업적 활성화 활발

o 문화원형 창작소재 개발 및 글로벌 콘텐츠화 제작지원

- 수요에 따른 시대별·소재별 우리 문화원형 창작소재 발굴 개발
- 문화콘텐츠 산업분야(만화·캐릭터·애니메이션·에듀테인먼트·공연·영화 등)에 대해 세계화 가능성이 큰 기획·제작중인 문화원형 소재 문화콘텐츠 개발 과제를 선택과 집중에 의한 선정지원

o 지역 우수문화콘텐츠 발굴 및 마케팅 지원

- 지역문화콘텐츠 소재에 만화작가의 상상력과 창작역량을 더해

재미와 감동을 창출

- 만화의 범용성과 인터넷 포털의 파급력을 활용하여 지역문화 산업의 특성에 맞춘 마케팅 전략 수행

○ 아리랑의 브랜드화, 세계화 프로젝트

- 한민족을 상징하는 노래이자 정서인 아리랑을 지역별·소재별·시대별에 따라 문화 및 관광자원으로 개발하여 브랜드 가치 제고
- ※ 27개국 음악교과서 등재, 세계에서 가장 아름다운 노래로 ‘아리랑’ 선정(‘02.7.3 해외저명 작곡가 모임), 문화부 선정 “한국 100대 민족문화상징”(‘06.6.26)

디지털 생태계에서 콘텐츠 생태계로 전환

□ 환경과 경제의 상생모델로서 그린 비즈니스 대두

- 그린 비즈니스는 에너지·환경 문제를 해결하면서 새로운 부가 가치를 창출하는 그린 오션(Green Ocean) 전략
- 기업 역할 : 콘텐츠 재활용 및 개방과 협력
 - 콘텐츠 생산 기업들은 기존의 콘텐츠에 대한 분절화, 세분화를 통한 재활용의 기회 모색
 - 미디어(기기), 네트워크, 콘텐츠의 융복합 서비스 전개
- 소비자 역할 : 저작물의 적극적 창조와 공유
 - 소비자는 콘텐츠 수요자인 동시에 생산자로서 자신의 경험과 지식을 콘텐츠화하려는 창조적 프로슈머 역할
- 정부 역할 : 공공 콘텐츠 기반 구축 등 인프라 조성
 - 공공 콘텐츠 기반 구축, 공정 경쟁 환경 조성, 콘텐츠 이용 및 퍼블릭 액세스 인프라 조성, 공공 콘텐츠 바우처 제도 마련 등 필요

I. 신성장 동력으로서 녹색성장

저탄소 녹색성장 패러다임 대두

□ '온실가스와 환경오염을 줄이는 지속가능한 성장' 부상

- 21세기는 에너지·기후시대(ECE: Energy·Climate Era)로서 인류생활 전 분야에 혁명적, 급진적 패러다임 변화가 진행 중인 바, **녹색혁명(Code Green)**만이 유일한 생존·번영 전략임

※ 「Hot, Flat and Crowded」 (Thomas L. Friedman)

- 토마스 프리드먼은 기후변화, 세계화와 중산층 확산, 인구증가에 대비한 신국가발전 패러다임의 변화 필요성 제기
- “녹색전략은 단순히 전력을 만드는 문제가 아니라 **新國力創出戰略**이다.”
(A green strategy is not simply about generating electric power, it is a new way of generating national power.)

- 기존의 소극적 탄소중립적(carbon neutral)접근에서 벗어나 “탄소공세적(carbon advantage)”이라는 능동적·획기적 발상 전환을 통해 새로운 투자기회 발굴, 일자리 창출 등 국가혁신과 국력을 제고하고, 더 나아가 국제사회에서의 리더쉽 도모 필요

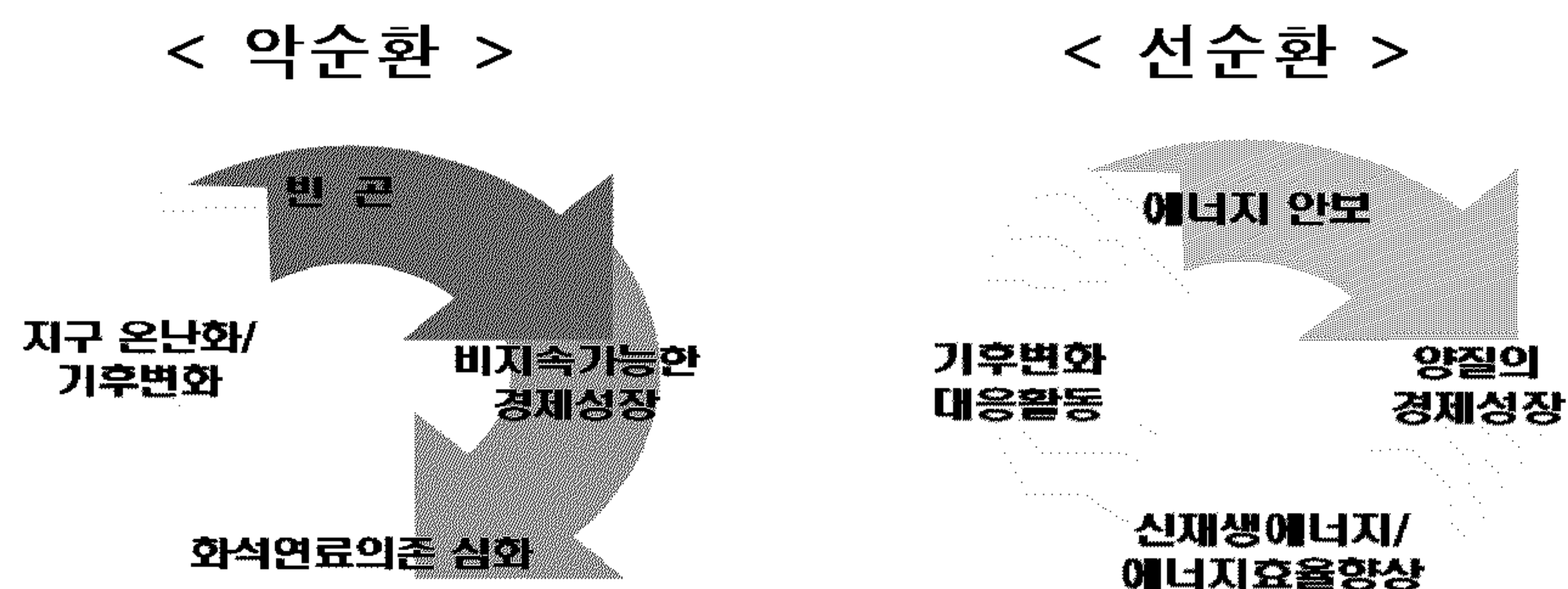
□ 저탄소 사회(Low-Carbon Society)의 등장

- 에너지, 자원을 최대 이용하는 기존의 고탄소사회 자체의 문제 때문에 등장. 기존의 지배적인 고탄소사회 패러다임과의 길항 속에서 뿌리내려야 함

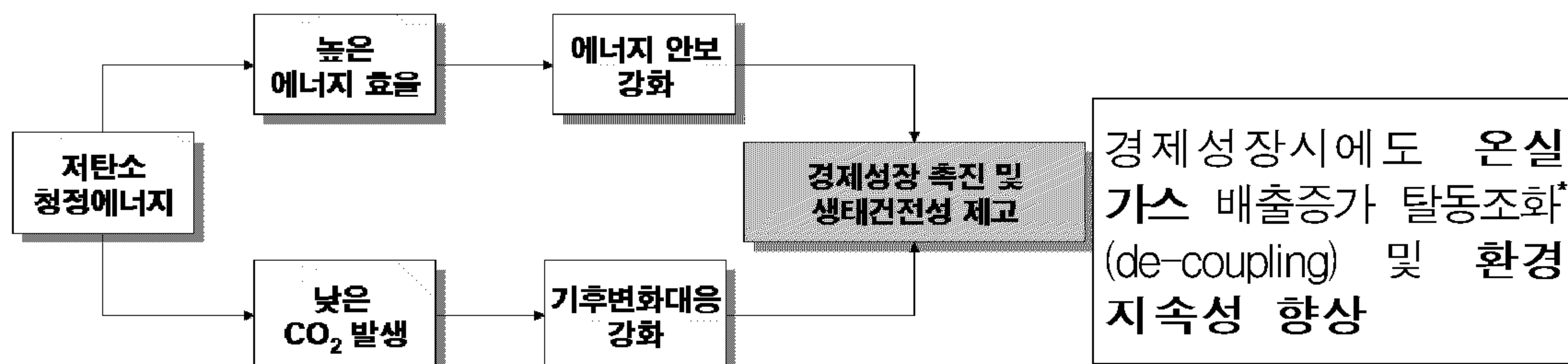
구분	고탄소사회 (High-Carbon Society)	저탄소사회 (Low-Carbon Society)
가치	물질	휴머니티
경제-환경 관계	- 연동(Coupling): 경제성장이 환경 부하 증가를 동반 - Trade-off	- 탈연동/분리(Decoupling): 경제성장이 환경 부하 증가를 수반하지 않음 - 경제는 환경용량 안에서 가동
환경관리목표	- Environmental Performance - 환경 기준 충족	- Environmental Sustainability - 미래 세대 고려 - 사회적 지속가능성도 연관
관리 강조점	공급 측면	수요 측면
혁신체제	- 물질중심 자원소비형 혁신체제 - 추격형 혁신체제	- 인간 및 가치중심 녹색혁신 체제 - 창조형 혁신체제
게임 틀	경쟁, 제로섬(Zero-Sum)	상생, 윈윈(Win-Win)
경쟁력	가격, 품질	가격, 품질, 녹색도(degree of green)
주력 기술/산업	석유화학기반 산업, 제조업, IT 산업, 금융업	에너지-환경 산업, 에너지-환경 산업 + IT산업, 지식기반 서비스 산업
시장 기회 (Boom Market)	제조업 시장, IT 및 일부 신시장 시장, 금융 시장	탄소 시장, 에너지-환경시장(물 포함), 신기술의 에너지-환경 산업과의 연계 시장 성장(예: IT)
국제관계	남북문제 상존, 선진국 위주 국제관계	지구적 이슈에 대한 선진국과 개도국의 협력, 다자협력

녹색성장의 방향과 목표

□ 방향 : 현 에너지 · 경제 · 기후 · 생태간의 악순환을 선순환으로 전환



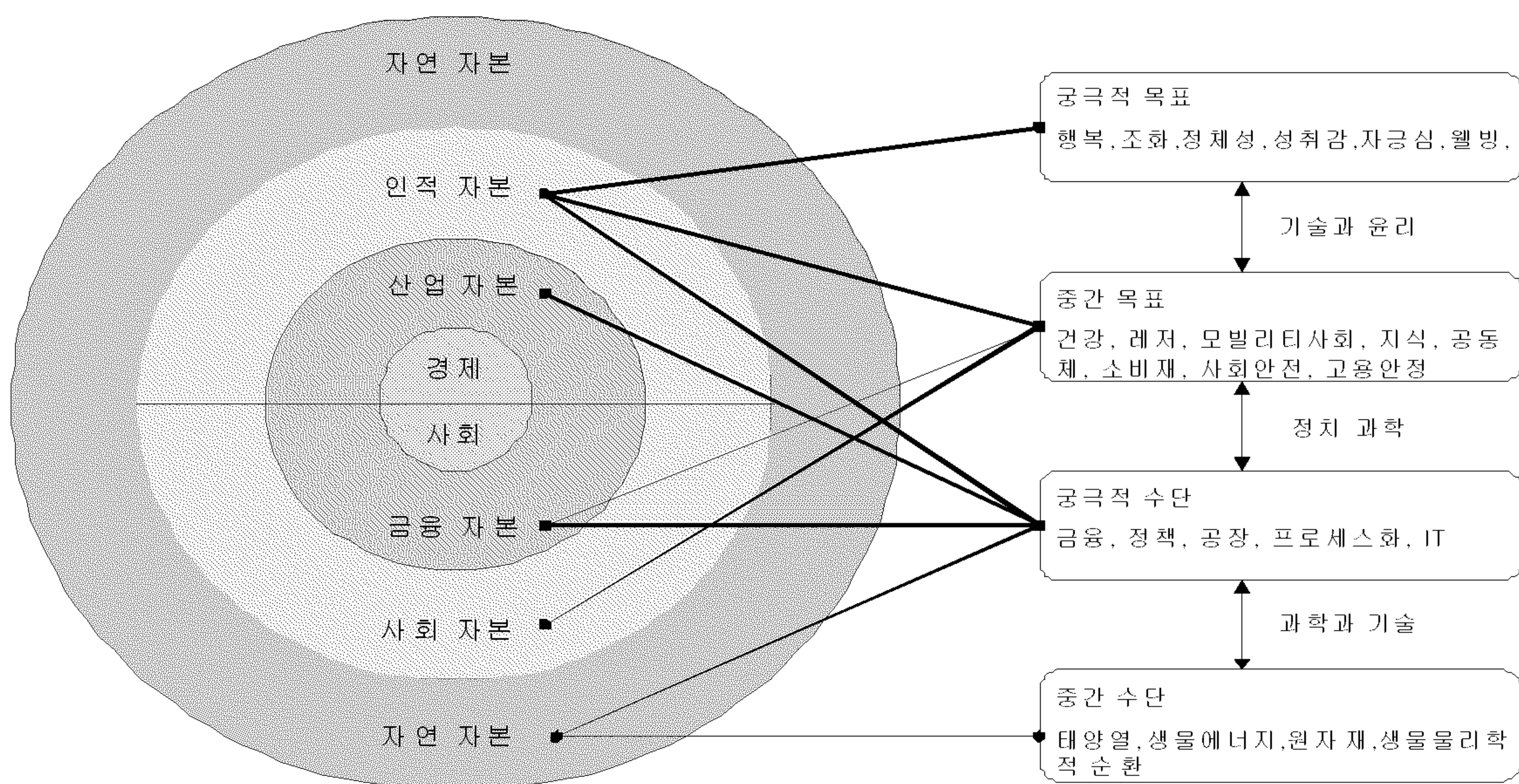
< 저탄소 녹색성장 패러다임 >



* 탈동조화 : 연관성의 최소화

□ 녹색성장의 목표: 양적 성장보다는 질적 성장을 통한 행복추구

- 궁극적으로 행복, 조화, 정체성, 성취감, 자긍심, 웰빙, 초월성, 계몽 등의 질적 성장을 통해 인간의 행복 지수를 제고
- 단기적으로는 경제적 수단과 기술적 수단이 필요하지만, 궁극적으로는 재생에너지의 확대와 생태계 및 자연과정을 고려한 발전을 추구



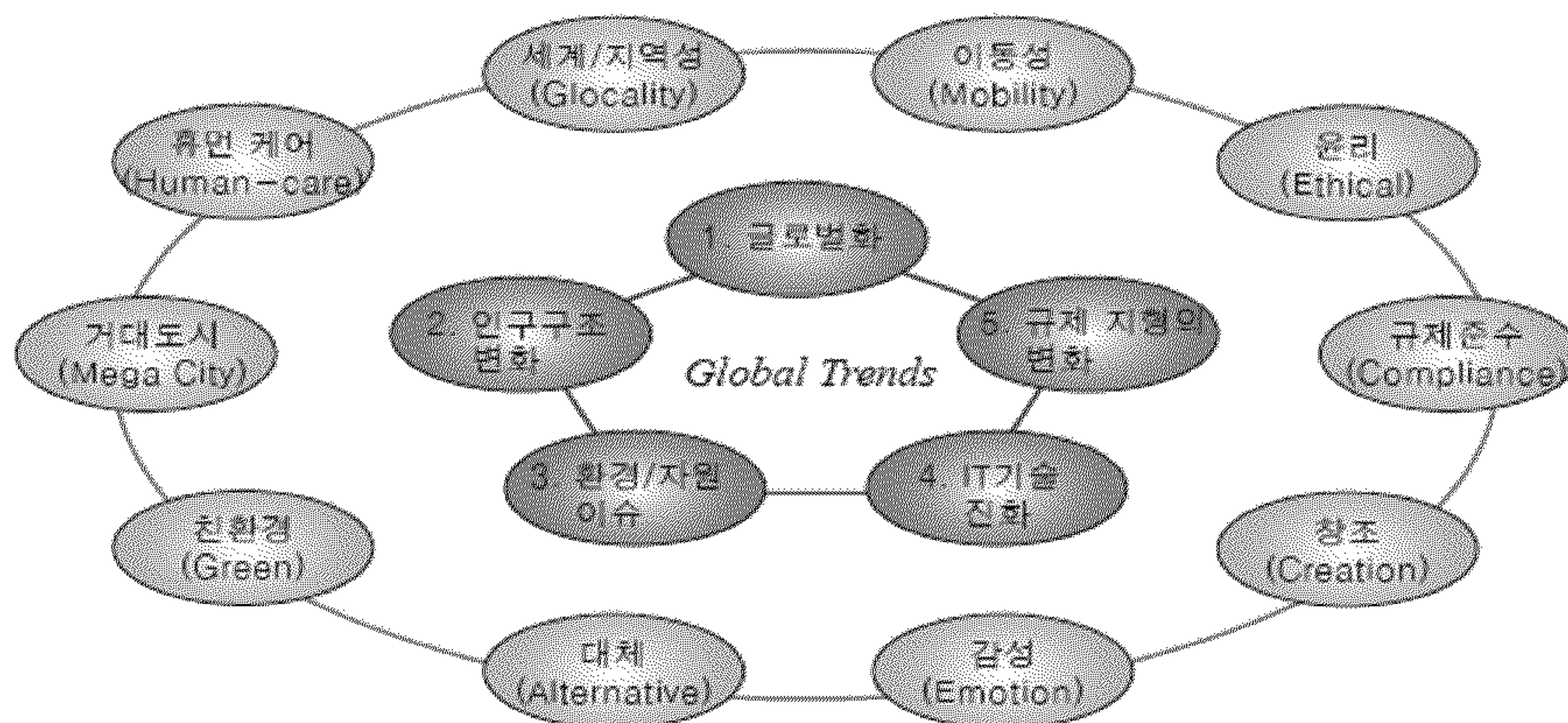
※ 출처: Forum for the Future

녹색성장을 실현할 녹색기술(GT, Green Technology)

□ GT는 지속가능 성장을 달성하기 위해 필요한 기술¹⁾

- 자연의 원리를 따르고 촉진하는 것을 지향(Bio-Mimic 등)
 - 고령화, 건강한 삶 영위 등과 관련한 NT 및 BT기반 융합기술 및 타분야 기술과 융합된 IT기반 융합기술 개발로 신산업을 창출
 - 이동성, 세계-지역성(Glocality), 휴먼케어, 친환경, 대체, 감성, 창조, 규제준수, 윤리 등은 향후 주목할 10대 기술 키워드

<글로벌 트렌드와 10대 미래 기술 키워드>



*출처: LG Business Insight 2009, “글로벌 트렌드를 통해 본 10대 미래 유망기술 키워드”

- GT는 사회·경제구조 및 인간복지 등 생활양식의 변화까지를 수반
 - ‘문화기술(CT)’은 디지털미디어에 기반한 첨단 문화예술산업을 발전시키기 위한 콘텐츠산업 발전의 핵심요소기술

1) ①순환: 녹색기술은 물질순환을 촉진시키고 복원시키는 기술로서 무로타 외(2002)에 따르면, 경제순환은 자연계의 물질순환의 범위 내에 있다고 주장. ②평형: 자연계의 동적 평형을 따르고 촉진. 예컨대, 온실가스로 지구 열수지의 평형이 훼손되는 데 녹색기술은 지구 복사열 평형을 회복하여 기후 변화 완화에 기여. ③저엔트로피: 재생가능 에너지 기술과 같이 과학기술의 적용에 수반되는 에너지 및 물질 이용과 엔트로피(무질서)의 최소화 지향. ④적정규모: 녹색기술은 자연생태계에서 처리할 수 있는 범위 내의 적정 규모와 속도로 영향을 줌. 예컨대, 대기에 수세기 이상 잔류하는 온실가스나 자연계에서 쉽게 분해되지 않아 장기간에 걸쳐 독성을 주는 유기오염물질(POPs)의 배출을 피하거나 대체함. ⑤안전: 인류와 자연생태계의 안전을 도모. ⑥분산화: 가능하면 분산화를 통해 적정 규모와 속도를 유지하며 리스크를 분산하고 지역경제에도 기여하는 것을 지향. ⑦하이 터치: 미래에 특히 강조되는 추세로 Eco-design처럼 인간의 얼굴을 한 기술을 추구하여 감성적 터치와 사회적 약자보호에 중점

II. 정부의 저탄소 녹색성장 정책

‘저탄소 녹색성장’을 ‘국가비전’으로 설정(’08.8.15)

□ 녹색기술과 청정에너지로 신성장동력과 일자리를 창출

- 녹색성장의 개념 정립은 ‘05.3월 서울에서 개최된 ESCAP²⁾ 아태 환경개발장관회의에서 추진

※ 한국 환경부와 ESCAP은 “녹색성장 서울 이니셔티브”를 추진하여 아태 지역내의 녹색성장 확산을 주도해옴

- 최근 UN 등 세계 각국은 기후변화를 중요한 세계경제환경의 변화로 인식하고 이에 대한 대응책 마련에 적극적

※ ‘09년 협상시한으로 ‘12년 이후의 기후변화체제(Post-2012)에 대한 협상 본격화(발리로드맵 채택, ‘07.12)

- G8 확대정상회의(’08.7)에서 국제사회의 기후변화대응 노력에 적극적 동참의지를 천명

※ 일본은 ‘후쿠다 비전: 저탄소 국가선언’(08.6)을 통해 성장동력 확보. ‘신산업 창조전략’(04)을 통해 콘텐츠, 헬스케어, 비즈니스 지원 서비스 등 융합 신산업 창출을 위한 정책 추진. ’08년 2월 Cool Earth 기술계획에서 차세대 친환경 및 저탄소 제품기술 등 21개의 미래 기술 제시

□ 에너지대책·산업정책·환경대책·금융·세제정책·재난대책 등 각종 정부정책을 수립·시행함에 있어 기후변화대응이 우선 고려

- 녹색뉴딜과 녹색기술 R&D사업과 연계해 신성장동력으로서 고부가문화서비스 확산

2) ESCAP : Economic and Social Commission for Asia and Pacific

- 정부는 신재생에너지, 탄소저감 에너지, 고도물처리, 발광다이오드 응용, 그린수송시스템, 첨단 그린도시 등 6개 분야 사업 선정

3대 분야	17개 신성장동력
녹색기술산업	신재생에너지, 탄소저감 에너지, 고도 물처리, LED 응용, 그린수송시스템, 첨단 그린도시
첨단융합산업	방송통신융합산업, IT융합시스템, 로봇 응용, 신소재·나노 융합, 바이오제약(자원)·의료기기, 고부가 식품산업
고부가 서비스 산업	글로벌 헬스케어, 글로벌 교육서비스, 녹색 금융, 콘텐츠·소프트웨어, MICE·관광

‘저탄소 녹색성장’을 위한 범부처 전략

□ 금융자원 배분 정책 지원 및 R&D 투자 확대

○ 공공부문(장단기)

- 기후변화 대응 재원의 확보·지원을 위해 (가칭) 「기후변화대응기금」 설치 등 정부예산 지원체계를 강화

※ 기후변화대응 소요재원 : 총 31조원(공공 : 15조원, 민간: 16조원)

- 특히, 핵심 녹색기술 확보를 위해 R&D 투자를 대폭 확대

※ 정부 R&D 투자 중 기후변화 R&D 비중 : ‘08년 6.4% → ’12년까지 8.5% 수준

※ 정부 R&D 투자 중 기후변화 비중(‘06년) : 한국(3.4%) 미국(8.7%), 일본(17.7%), EU(13.1%)

○ 민간부문(장단기)

- 저탄소 녹색경영 및 기술개발 등에 대한 민간의 투자확대를 유도하기 위해 금융·세제상의 다각적인 인센티브 마련
- 기업의 사회적 책임(CSR : Corporate Social Responsibility), 탄소정보공개 프로그램(CDP : Carbon Disclosure Programme)

참여기업 등에 대한 우대금융 지원 유도

□ 저탄소 소비생산 패턴의 촉진을 위한 점진적 가격 구조조정

- 저탄소 친화적 세제 개편(장단기)
- 오염자 부담 원칙 확대로 소비자의 친환경 선택을 유도하는 녹색 소비양식으로 전환 유도(단기)

□ 주요 사회간접자본 시설의 탄소집약도와 생태효율성 개선

- 교통 부문 : 교통혼잡비용 감축 및 지속가능성 제고(장단기)
- 건물 부문 : 에너지 절약·친환경 건축 및 에너지 절감 역량 강화(장단기)
- 자원 순환형 인프라 구축 : 폐기물을 줄이거나 자원순환(recycling)을 위한 사회간접자본(SOC) 시설 확충 및 법적·제도적 기반 마련(장단기)

□ 법적 제도적 기반 강화

- 기후변화 대응을 위한 법체계 정비(단기)
- 국제기준에 부합하는 국가배출통계시스템(Inventory) 구축(장단기)
- 신·재생에너지 보급 관련 규제 합리화(단기)
- 배출권 거래제 도입 검토(장단기)

□ 대국민 홍보 강화 및 참여제고

- 매스미디어, TV, 인터넷 포털 등을 활용하여 새로운 국가 발전 패러다임에 대한 국민의 전향적 수용 및 참여 제고
- 어려서부터 저탄소 녹색성장 개념을 이해하고 실천할 수 있도록 초·중등 교과과정 반영

'저탄소 녹색성장'을 위한 문화체육관광부의 문화전략

□ 추진 배경

- 경제·개발·도시·환경 정책 등 다양한 분야와 적극적으로 결합함으로써 새로운 사회문화적·도덕적 대안 제시 필요('08.10, 문화부)

정책
비전

문화를 통한 녹색성장 실현

전략

녹색 생활문화
기반 조성

생태문화관광 등
녹색관광산업 육성

미디어와 교육을 통한
녹색문화사회 전환

추진
과제

- 녹색여가문화의 확산 및 정착화
- 환경친화적 도시공간문화 형성
- 유희·폐산업시설 문화공간 재생
- 에너지 절감형 문화·체육·관광 시설 모델 개발 보급

- 탄소제로도시, 생태마을 등 녹색 관광개발 추진
- 녹색관광산업 도입 및 인센티브 지원 확대

- 기후변화 주제 게임 및 미디어 콘텐츠 제작 지원
- 녹색문화교육 확대
- 환경 문화·예술프로그램 지원 강화

전략

저탄소 스포츠 활동
확산

그린 코리아로
국가이미지 제고

자발적 탄소제로
업무관리시스템 정착

추진
과제

- 무동력 이동수단 확대 등 탄소 발생 축소 운동
- 환경친화적 국제 및 국내 체육대회 개최

- 다양한 매체를 활용, 국내·외 그린코리아 이미지 확산
- 외신 대상 전략적 홍보 추진

- 기후변화 교육프로그램 제공
- 개인 업무별 탄소배출량 산출, 절감목표 수립
- 관련기관간 녹색파트너십 구축

추진
방향

- ◇ 사회문화적·도덕적 접근으로 근본적인 인식변화에 초점
- ◇ 탄소발생 산업의 국제적 규제 강화에 능동적 대응

□ 녹색 생활문화기반 조성

- 녹색여가문화의 확산 및 정착화
 - 기후변화에 대응한 새로운 「녹색여가문화운동」 전개
 - 전통문화콘텐츠의 환경친화적 가치 재인식 및 활용 확대
- 그린디자인 보급으로 환경친화적 도시공간문화 형성
 - 탄소제로(CO₂ Zero) 놀이터 조성
 - 일반 숙박시설의 관광호텔 전환 시 그린디자인 시범 지원
 - 환경친화적 도시문화공간 조성 추진
- 유희·폐 산업시설을 환경친화적 지역재생의 거점화
 - 구 서울역사, 당인리 화력발전소의 복합문화공간 조성
 - 근대산업시대 유산의 문화예술창작공간화
- 에너지 절감형 문화·체육·관광시설 모델 개발 보급
 - 도서관, 공연장, 박물관 등 문화 및 체육시설의 환경친화 설계 확대
 - 친환경 레저도시개발 매뉴얼 제작

□ 생태문화관광 등 녹색관광산업 육성

- 탄소제로도시, 생태마을 등 녹색관광개발 추진
 - 서남해안 관광레저도시를 탄소제로 생태환경 시범도시화
 - 환경과 문화가 조화된 생태문화마을 모델 개발
 - 아시아문화중심도시를 아시아 생태문화의 대표도시로 육성
 - 태양광, 조력, 풍력 등 재생에너지 단지 연계 관광자원 개발
 - 「슬로시티」 지정 확대로 녹색관광상품 개발
 - 도보 및 자전거 여행프로그램 개발

- 녹색관광산업 도입 및 인센티브 지원 확대
 - 관광시설물의 녹색인증제 도입
 - 여행상품의 탄소중립프로그램 도입, 지원
 - 숙박시설(관광호텔, 콘도 등), 관광식당, 유원시설 등 관광시설의 탄소 중립형 전환 지원
 - 기후변화에 대응한 관광자원 개발 환경기준 마련

□ 미디어와 교육을 통한 녹색문화사회 전환

- 기후변화 주제 게임 및 미디어 콘텐츠 제작 지원
 - “지구를 구하자! (Save the Earth)” 기능성 게임 개발
 - UCC 공모전 · 뉴미디어콘텐츠 기획안 공모전 개최
- 환경교육과 문화예술교육이 결합된 녹색문화교육 확대
 - 환경과 문화예술이 결합한 문화예술교육 확대
- 환경 문화 · 예술프로그램 지원 강화
 - 전시 · 공연예술 콘텐츠를 활용한 기후변화 인식 제고
 - 부산국제영화제 등의 축제 행사에 탄소중립 프로그램 도입
 - 예술 공연, 콘서트 등 환경문화이벤트 지원

□ 저탄소 스포츠 활동 확산

- 걷기, 자전거 등 저탄소 스포츠 활동 여건 조성
 - 자전거 생활문화 공간 확충을 통한 이용 여건 개선
 - 체육관 등 다중이용시설 운동기구(자전거 등)에 발전기를 설치하여 운동시 소모되는 에너지의 활용 도모

- 환경친화적 국제 및 국내 체육대회 개최
 - 주요 국제대회의 친환경적 준비·운영
 - 전국체전, 소년체전, 장애인체전 등 국내 개최되는 대회 개최시 자원절약형 친환경 녹색체전 추진

□ 그린 코리아 브랜드 마케팅으로 국가이미지 제고

- 다양한 매체 활용, 국내·외 그린코리아 이미지 확산
 - 온실가스를 줄이기 위한 국민 인식 제고 및 정부시책 홍보
 - 녹색문화 사회 정착을 위한 언론사 공동프로젝트 추진
 - 적극적인 그린코리아 홍보로 신 한류 이미지 확산
- 외신 대상 전략적 홍보 추진
 - 상주외신(12개국 90매체 239명) 대상 기사소재 적극 제공
 - 방한외신(연평균 500명) 대상 취재 지원
 - 우리나라 기후변화 대응 관련 해외 여론 심층 분석, 정보서비스

III. 저탄소 녹색성장을 위한 문화산업 전략

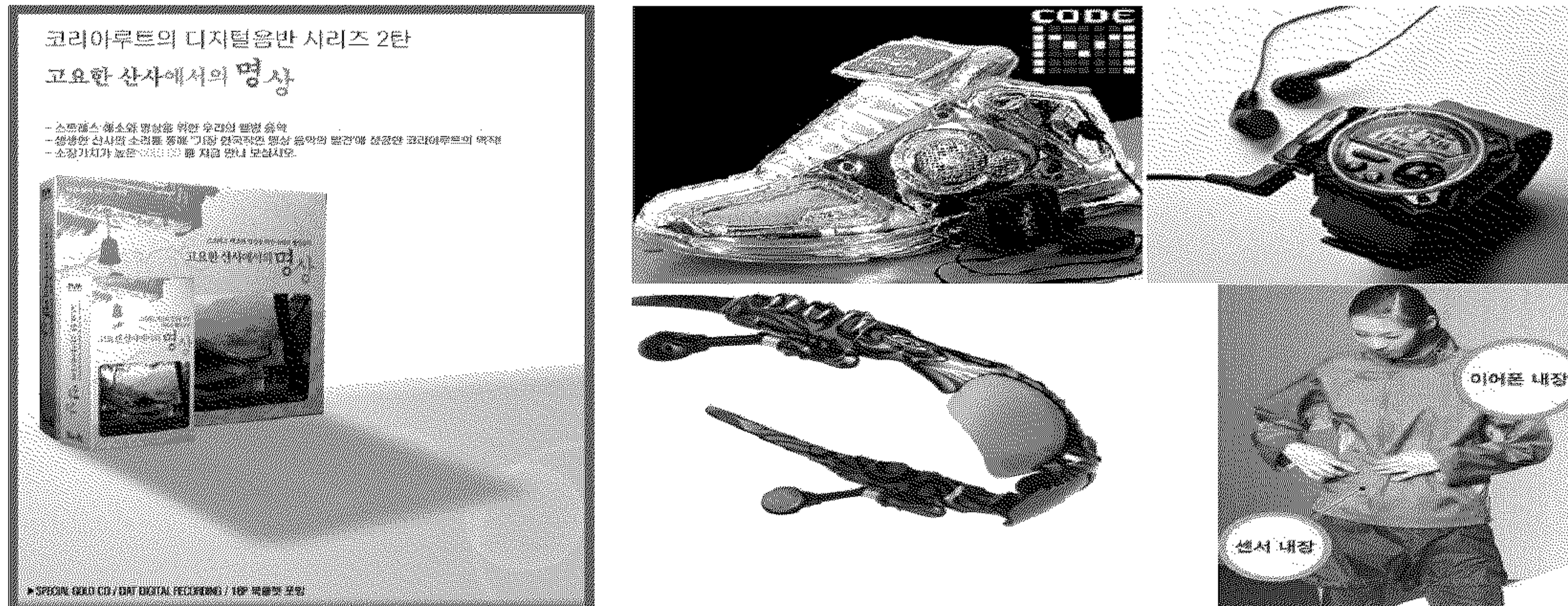
1. 그린 콘텐츠(Green Contents) 개발 전략

웰빙 엔터테인먼트로서 그린 콘텐츠 확산

□ 인간, 건강, 환경을 위한 그린 콘텐츠(Green Contents) 개발 확산

- ‘재생(regeneration)’과 ‘효율(efficiency)’, ‘균형(balance)’과 ‘조화(harmony)’는 그린 콘텐츠의 필수 요건
- 재생과 효율은 기존의 콘텐츠 자원을 더욱 세분화하여 콘텐츠를 관리함으로써 콘텐츠의 활용 기회 확대
 - 인터넷, 초고속 통신망, 모바일 등 네트워크의 확산에 따른 유통구조 변화와 새로운 디지털 미디어의 등장으로 디지털 기반의 콘텐츠에 대한 수요 증가와 활용 영역의 확장
 - 제조업, 방송·통신업, 관광업 등 연관산업과의 연계 활용
- 균형과 조화는 건강한 콘텐츠 생태계를 구성, 유지하기 위한 조건
 - 현재 수익성 위주의 엔터테인먼트 콘텐츠 중심 발전, 다른 한 축을 형성하고 있는 공공 콘텐츠와 예술 콘텐츠 영역 투자 확대
- ※ 휴대용게임기 ‘닌텐도DS’, KBS <두뇌왕 아인슈타인> 등 방송프로그램을 아우르는 두뇌 콘텐츠와 온라인상에서 제공되는 육체건강을 위한 콘텐츠의 동반성장 기대
- ※ 아이들의 전통문화 멀티미디어 교육콘텐츠로써 자연의 소리/한국의 소리(코리아루트가 출시한 ‘고요한산사에서의 명상’ 디지털음반)
- ※ 섬유와 IT, CT가 결합된 신개념 의류로 의류 속성을 유지하면서 디지털 기능이 더해진 스마트 의류 종류로는 MP3기능의류, 옷입은 사람의 체온·심전도 등을 실시간 측정하는 헬스케어, 소

리나 리듬에 맞춰 옷의 전체 또는 무늬의 색체가 변하는 광섬유 의류, 발열기능을 갖춘 아웃도어 의류, 부모 연락처 등이 휴대기기를 통해 출력되는 미아방지용 어린이 내의 등이 있음



○ 문화콘텐츠산업은 창의성, 감성, 재능 등 무형자산을 기반으로
‘저탄소 녹색성장’을 견인할 고부가가치 미래 산업

- 에듀테인먼트는 놀이(entertainment) 형식을 즐기는 과정에서 스스로 교육(education)의 기대치를 획득하도록 고안된 콘텐츠
- ‘Health-up’, ‘휴(休)·효(孝)’ 콘텐츠 확산 등 건강·휴식형 문화콘텐츠 부상

※ 글로벌 헬스케어, 글로벌 교육서비스, 녹색금융, 마이스(MICE. 기업회의, 보상관광, 국제회의, 전시회 연계산업) 및 관광산업 등 적극 추진 예상

2. 관광과 문화콘텐츠 연계 전략

배경 및 필요성

□ 문화관광(Cultural Tourism) 수요가 확대되는 추세

- 여가시간 확대와 소득 증대로 동적이고 복합적인 여행관광에 대한 관심 증대
- 관광의 선택요인 및 소비패턴이 체험 및 참여형 관광 등 개별적인 관심 위주로 변화함에 따라 문화예술, 문화콘텐츠 등을 결합한 새로운 관광 즉, 문화관광 수요증가가 예견됨

□ 문화콘텐츠와 관광분야의 연계 통해 시너지 효과 창출 기대

- 문화콘텐츠와 관광분야의 연계를 통해 상호생산성 증대 및 미래 성장동력 산업으로서의 경쟁력 확보
- 문화관광산업 발굴과 활성화 통한 지역경제의 균형 활성화
 - 지자체 주도 콘텐츠관광 프로젝트 시행으로 관광수요를 창출하고 해당 지역의 경제적 자립도 및 자생력 향상에 기여
 - ※ 대도시 의존성이 상대적으로 약한 문화관광산업은 낙후된 지역발전의 '캐시카우'로 작용할 수 있는 풍부한 가능성을 확보
- 문화관광의 지속가능한 개발 효과
 - 무분별한 관광 난개발을 방지하고 미래 세대를 위한 문화자원 및 자연자원의 체계적 보전이라는 긍정적 효과 기대
 - ※ 문화관광산업에 대해 정부가 선도적 역할 담당, 친환경적이며 친사회적인 관광산업으로의 리스트럭처링 효과 창출

- ‘그린 뉴딜’ 효과 창출, 동북아문화관광 거점화
 - 해외관광객 유치 확대 통해 관광수익 증대 및 국가브랜드 이미지 강화, 한중일 관광유치경쟁에서 경쟁우위 확보
 - ※ 중국은 2005년 홍콩디즈니랜드 개장, 2006년 유니버설 스튜디오 개장, 2008년 북경올림픽과 2010년 상해세계박람회 등을 기회로 관광선진국으로 도약하고자 노력. 일본은 제2의 디즈니랜드, 동경롯데월드, 아톰랜드 등 대단위 관광위락시설 건설을 통하여 관광산업 육성과 외래관광객 유치정책을 대폭 강화하는 추세

韓-CT(Culture Tour) 프로젝트

- 백두대간을 근간, 4대강의 물줄기를 따라 스토리가 있는 관광
 - 다양한 역사문화의 이야기가 있는 **스토리텔링 관광***
 - * 소설이나 영화, 드라마 속에 등장한 장소를 돌아보면서 작품을 통해 공유한 상상력과 감성을 재확인하고 이를 개인적 체험에 근거한 자기만의 서사와 결합하여 감흥을 느끼는 관광방식
 - 구역별 스토리 개발, 문화체험 공간, 시장 조성 등 다양한 콘텐츠 보급 및 관광지도 제작, 숙소 및 맛집 등 코스 환경 조성, 유비쿼터스형 안내시스템 개발 등 인프라 구축
- 3박 4일 혹은 1주간의 단기 복합체험프로그램 개발
 - 부산 혹은 광주에서 시작, 서울에서 종료
 - ※ 지역 지자체의 제안에 따른 문화부 공식 지정 프로그램과 연계
 - 서울지역에서는 비보이, 창작오페라 등 예술콘텐츠 관람
 - ※ 최근 브로드웨이 등에서 주목 받는 한국 순수창작 뮤지컬을 비롯한 마술쇼, 댄스공연 등을 한류 상품화하여 전세계 한류 팬들에게 새로운 한류 아이템을 제공하고 이에 따른 관광 수요 촉진

진경 콘텐츠(Contents River) 프로젝트

- 4대강 수변지역에 우리나라 자연경관, 역사, CT가 어우러진 복합문화체험공간을 구축하여 문화콘텐츠 성공사례 창출
 - 자연 + 전통문화 + CT를 결합한 문화공간 구축을 통한 한류, 문화산업 및 우리 문화 가치 창출의 선순환구조 정립
- ※ <퇴계 이황과 두향의 매화같은 사랑> 등
- 4대강 개발사업과 연계, 대표 공연(산수극장) 발굴
 - 지역별 자연경관 및 접근도, 제반 시설 고려해 선정
- ※ 현재 전 세계는 자연, 전통, 문화를 함께 즐기는 문화관광산업에 주목. 중국 ‘인상유삼저’(자연경관을 무대로 하는 수상(水上)공연사업의 ’06년 티켓 수입만 110억원. 오스트리아 브레겐츠 페스티벌(콘스탄츠 호수에서 추진하는 유럽최고의 수상무대 페스티벌)은 인구3만에 관광객 31만 방문 기록
- [예시] 안동하회마을의 탈춤 관련 설화를 수상공연축제로 승화
 - 풍수지리상 명당이자 주요 고택이 위치한 안동하회마을을 무대로 지역 설화를 모티브로 지상과 수상을 결합한 공연 발굴
 - 전국적인 축제로 자리매김한 ‘안동국제탈춤페스티벌’과 연계
- ※ 안동문화촌과 연계해 유교문화 메카로 육성. 세계 최대 실험적 독립예술제가 열리는 영국 에든버러 축제, 도자기산업의 허브 일본 아리타와 같은 국제적인 문화관광지로 발전할 가능성 높음
- 국보 제121호인 하회탈의 전승·발전과 유교문화의 브랜드화를 통한 하회탈 문화상품개발

한류스타와 함께 하는 한국문화체험

o 비틀즈의 '애비 로드(Abbey Road)'류 스토리텔링 개발

- 4대강(광역권) 물줄기 따라 스타-스토리텔링 주인공 선정
- 스타의 유소년 시절, 일상생활 및 작업과정, 도시공간 및 작업 시설(촬영지)을 연계한 스토리 개발

※ 비틀즈가 음반을 녹음했던 '애비 로드 스튜디오'와 '애비 로드' 횡단보도, 그리고 멤버들의 고향인 리버풀은 영국의 주요한 관광자원임. 리버풀에서는 비틀즈 투어 프로그램과 비틀즈 관광버스도 운행 중. 비틀즈의 초창기 공연이 이루어진 캐번클럽과 스타클럽을 재현해 놓은 리버풀의 '비틀즈 스토리(The Beatles Story)'는 영국 최고의 관광명소 중 하나로 평가됨

o '스타 뮤지엄' 건립

- 스타의 출신 지역 지자체가 중심이 되어 스타와 관련된 스토리가 있는 뮤지엄 구축(스타의 생가 등을 중심으로 건물, 공원, 마을 등)

※ 일본은 '지브리 미술관', '데츠카 오사무 기념관', '이시노모리 만화관', '미즈키 시게루 로드' 등 일본 만화 및 애니메이션 작가들을 기념하는 다수의 기념관이 관광자원으로 활용되고 있음

- 지역 출신 유명인사가 없을 경우 해외 문화예술인 관련 뮤지엄 건립도 고려

※ 일본의 하코네에는 <어린왕자>의 작가인 생텍쥐페리가 자란 프랑스 거리 모습이 재연된 '어린 왕자 박물관'이 건립되어 주요한 관광자원으로 활용되고 있음

o '스타 스토리(star story) 관광 클러스터' 구성

- 개발된 스토리에 맞게 스타 뮤지엄, 스타-스토리텔링 배경 공간, 각 지역 영상테마파크, '지역 문화산업 클러스터' 등을 묶어 관광 클러스터로 구성, 한류관광객들의 지속적 방문 기대

여가문화공간을 제공하는 문화농장(Culture Farm) 프로그램

- 서남해안 지역의 독특한 녹색생태자원을 활용한 체험관광 프로그램 개발 ('문화농장' 개념)
 - 아시아 최초의 '슬로시티' 공간 기반 녹색문화공간 구축
 - 친환경 체험활동 프로그램(산행, 체험학습, 해양체험 등) 개발
 - ※ 증평 율리휴양촌이나 장수 와룡자연휴양림 등은 대표적 그린 웰빙관광 단지. 태안과 같이 해안에 위치한 도시는 친환경적 해양 웰빙단지 개발을 통해 다양한 해양체험 프로그램 구축 가능
 - 지역기반 그린콘텐츠를 대표상품화
 - ※ 외래관광객 체험확대를 위해 템플스테이 관련 사찰음식(그린 푸드), 지역축제, 농촌생활 체험프로그램 개발

스포츠관광 체험 프로그램

- 스포츠여가 활동 프로그램 개발
 - 자전거 타기, 캠핑공간 확보, 노르딕워킹 생태루트 개발 등
 - ※ Green, Real, Wild, Free 컨셉을 담아 녹색관광지역에 구축
- 전 세계인의 스포츠, 태권도와 함께하는 테마관광
 - 태권도 성지순례 및 체험교육 프로그램 개발
 - ※ 국내외 태권도 사범 및 국제경기와 함께 하는 순례, 교육 프로그램 운용
- 동북아 프로야구정기전, 한국야구 및 응원문화 체험관광
 - 대만(중국)과 일본인들 대상으로 한국 리그의 팀들과 자국 팀들의 경기를 직접 관람할 수 있는 관광 프로그램 개발
 - 한국의 열정적 응원문화 동참기회 제공 (특히 부산지역)
 - ※ 영국 맨체스터 유나이티드의 홈구장인 올드 트래포드의 투어 프로그램

3. 문화유산과 문화콘텐츠 연계 전략

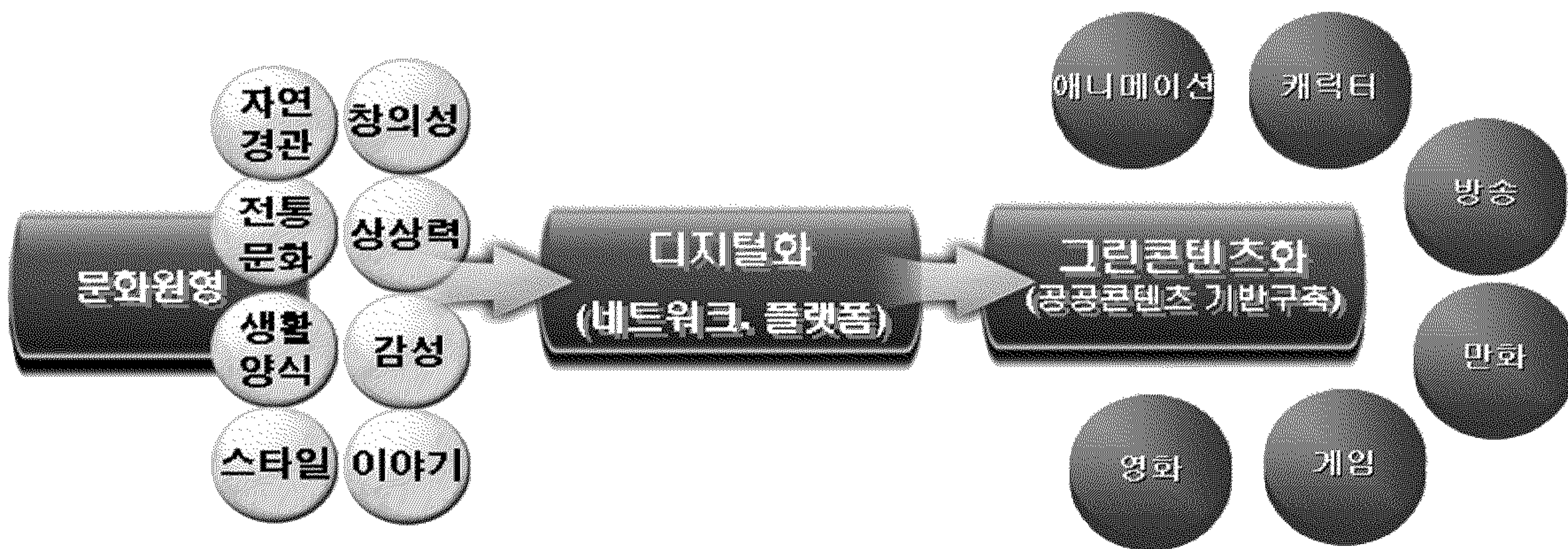
배경 및 필요성

- 우리 민족문화에 대한 정체성 및 민족 문화원형에 대한 관심이 증대되고, 우리 문화자산을 문화콘텐츠 창작의 핵심동인(動因) 및 자원으로 활용하려는 인식이 고양
- 문화원형은 창의력과 경쟁력의 보고(寶庫)이자 개발 가능한 자원이거나 아직까지 적극적인 콘텐츠화 사업이 이루어지지 못하고 있음
- 흥미롭고 창의적인 소재 발굴에는 지속적이고, 대규모 투자가 필요하지만 자본 회임기간이 길어 민간투자가 어렵기 때문에, 문화원형의 디지털 콘텐츠화는 국가적 차원에서 장기적/전략적으로 추진해야 할 핵심 사업임
- 디지털콘텐츠산업을 저탄소 녹색성장의 주요 산업으로 육성하기 위한 문화원형 디지털화 사업을 통한 공공 콘텐츠 기반 구축 필요

문화콘텐츠의 핵심소재 문화원형 디지털콘텐츠화

□ 세계적으로 문화원형의 문화자원화 및 전통문화자원의 산업적 활성화 활발

- 세계적으로 신화, 역사 등 전통문화 소재 문화콘텐츠 창작 활발
 - 기존 전통문화 복원, 보존 사업의 활용, 활성화로의 방향 전환
 - ※ 영화 <해리포터>, <반지의 제왕>, <천일의 스캔들>
 - ※ 드라마 <대왕 세종>(조선시대), 영화 <모던보아>(근대), 영화 <신기전>(조선)



○ 해외에서도 유사 정책 및 민간 차원의 소재 확보가 활발하게 진행

- 각국의 문화유산 디지털 아카이브화

※ 유럽(EU) 디지컬트(DigiCULT)

※ 캐나다 CDC(Canadian's Digital Collection)

※ 일본 문화유산 아카이브 구축

※ 유네스코의 몽골 문화원형콘텐츠 개발

- 구축된 아카이브 활용 모색

※ 아시아국립박물관협의회 사업

※ 유럽(EU) Europeana(유럽디지털도서관)

□ 문화원형 창작소재 개발 및 글로벌 콘텐츠화 지원

- 수요에 따른 시대별·소재별 우리 문화원형 창작소재 발굴 개발

- 문화콘텐츠 산업분야(만화, 캐릭터, 애니메이션, 에듀테인먼트, 공연, 영화 등)에 대하여 세계화 가능성이 큰 기획·제작중인 문화원형 소재 문화콘텐츠 개발 과제를 선택과 집중에 의한 선정, 지원

※ 제작비, 문화원형 창작소재, 컨설팅 및 네트워킹 등 지원

※ 파일럿이 아닌, 출시 예정인 실제 프로젝트 지원

○ 문화콘텐츠닷컴 고도화

- 문화원형콘텐츠의 온라인 유통허브로 공공적 정보제공 서비스

의 총본산으로서의 역할 구현

- 온라인에서 수익의 목적으로 유통되고 있어 접근이 힘든 콘텐츠를 사용자가 쉽게 접하고 활용할 수 있는 시스템 환경 조성

지역 우수문화콘텐츠 발굴 및 마케팅 지원

□ 만화의 범용성과 인터넷 포털의 파급력을 활용하여 지역문화산업의 특성에 맞춘 마케팅 전략 수행

○ 만화 장르의 범용성 활용

- 지역문화콘텐츠의 소재에 만화작가의 상상력과 창작역량을 더해 재미와 감동의 홍보
- 만화를 통해 만화산업 발전 및 지역의 발전을 동시에 꾀함
- OSMU의 원천소스로 만화의 가능성 창출

○ 인터넷 포털의 파급력 활용

- 네이버, 다음 등 포털사이트의 홍보파워는 주요일간지 또는 방소와 비교될 수 있는 수준
- 포털사이트 “웹툰”의 기하급수적 확산효과

※ 웹툰 만화는 포털의 블로그, UCC사이트로 전파효과가 큼

○ 지역문화산업 특성에 맞는 마케팅 수행

- 지방에 국한된 공연문화상품, 공예상품, 관광상품 등 지역적 특색을 가진 문화상품을 발굴, 전국적인 규모로 확대 마케팅 극대화

아리랑의 브랜드화, 세계화 기반조성 사업

- 한민족을 상징하는 겨레의 노래이자 정서인 아리랑을 지역별·소재별·시대별에 따라 문화 및 관광자원으로 개발하여 브랜드 가치 제고
 - ※ 27개국 음악교과서 등재, 세계에서 가장 아름다운 노래로 ‘아리랑’ 선정(‘02.7.3 해외저명 작곡가 모임), 문화부 선정 “한국 100대 민족문화상징”(‘06.6.26)
- 북한은 이미, 아리랑을 남한 및 해외동포를 아우르는 미래정책(민족통합-아리랑민족)으로 시행하고 있음, 이에 아리랑의 문화, 예술성을 강조하여 북한의 정치적 이용에 대한 견제 및 민족문화상징으로써 아리랑을 상호 공조함으로써 정치, 경제, 문화적 연계, 교류 강화
- 국정과제 및 대통령 공약사항(전통문화의 창조적 계승) 이행
 - 아리랑의 단순한 보존, 전승차원을 넘어 창조적 계승을 통해 아리랑을 문화산업 및 관광자원으로의 활용방안 강구 및 국가적 브랜드화 노력 要
 - 아리랑의 대중화, 세계화 및 브랜드화를 위한 체계적이고, 실질적인 중장기 종합계획 수립
 - 아리랑 기본해설서 제작·보급을 통한 아리랑의 홍보 및 대중화 촉진(아리랑의 민족문화로서의 정체성 확립)
- 아리랑 킷치코드 조사·분석
 - 아리랑에 대해 전문가, 일반인, 외국인이 어떻게 느끼고, 받아들이는 지에 대한 인문, 사회, 자연과학적인 조사 및 분석
 - 기존의 설문, 현황 조사보다 더욱 과학적, 체계적인 킷치코드 분석을 통해 아리랑에 대한 각인발견

IV. 디지털 생태계에서 콘텐츠 생태계로 전환

그린 비즈니스를 위한 그린 랜드, 콘텐츠 생태계

□ 환경과 경제의 상생모델로서 그린 비즈니스 대두

- 그린 비즈니스는 에너지·환경 문제를 해결하면서 새로운 부가 가치를 창출하는 **그린 오션(Green Ocean)** 전략
 - 그동안 미디어(기기), 네트워크, 서비스 사업자들은 **경쟁(레드 오션)** 또는 **차별화(블루 오션)**를 통해 사업영역을 확장
 - **상생(그린 오션)** 전략은 사회문화적 요소(창의성·감성·재능 등)가 결합된 콘텐츠를 중심으로 IT와 미디어가 상호교차와 통합되는 ‘**콘텐츠 생태계**’의 **선순환 구조정착**임
 - 콘텐츠 환경의 그린 비즈니스는 미디어 중심의 **디지털 생태계**에서 **콘텐츠 생태계**로의 전환을 통해 실현 가능
 - 콘텐츠산업의 질적 성장, 건전한 프로그램 정착, 다양한 서비스, 이용자의 참여와 공유 등이 보장되는 환경임
- ※ <다보스포럼>(2006.3)에서도 ‘**디지털 생태계**’라는 표현으로 콘텐츠와 IT 등의 구분없는 상호교차와 통합의 중요성을 강조

<녹색성장을 위한 3요소>

녹색경제 체계	양적 성장	▶	질적 성장
	탄소 경제		청정 경제
	대량생산, 대량소비		다품종 소량생산, 지역자원 활용
녹색생활공간 체계	지배와 종속	▶	참여와 자율
	물적 부의 추구		행복(지수) 추구
	성장형 국토, 폐쇄 국토		녹색 국토, 개방 국토
녹색환경 체계	경제의 종속변수로서 환경	▶	성장과 환경의 통합
	에너지 다소비형 체계		지속가능한 개발
	치장형 녹색 추구		삶의 질 제고위한 녹색여건

그린콘텐츠화를 위한 기업 역할 : 콘텐츠 재활용 및 개방과 협력

- 콘텐츠 생산 기업들은 기존의 콘텐츠에 대한 분절화, 세분화를 통한 재활용의 기회 모색
 - 소비자들의 다양화된 콘텐츠 소비 욕구를 충족시키기 위해 신규 콘텐츠 개발과 함께 기존 콘텐츠 활용
- 콘텐츠 융복합화를 폭넓게 시도
 - 오픈 마인드를 통한 적극적 협력과 개방으로 콘텐츠와 콘텐츠, 서비스와 콘텐츠간 다양한 결합(mash-up) 및 패키징 활용
 - 디지털 환경에서 콘텐츠를 이용할 수 있는 플랫폼이 다양화하고 기기간, 매체간 융합이 확산되는 만큼 소비자들의 이용확률을 높이기 위한 콘텐츠의 편재성과 접근성 확대

그린콘텐츠화를 위한 소비자 역할 : 저작물의 적극적 창조와 공유

- 소비자는 콘텐츠 수요자인 동시에 생산자로서 자신의 경험과 지식을 콘텐츠화 하려는 창조적 프로슈머 역할
 - 자신이 갖고 있는 지식과 경험, 창의적 이야기들이 비록 미미하다 할지라도 개개인의 작은 콘텐츠가 모여 집단 지성(Collective Intelligence)을 형성할 수 있다는 점을 인식하고 적극적으로 콘텐츠 생산
 - 최근 저작권 분야에서 저작권 보호와 이용 활성화를 위해 새롭게 제기된 크리에이티브 커먼스 라이선스(CCL)*의 도입과 이용 활성화를 위한 사회적 공감대 형성 매우 중요

※ 크리에이티브 커먼스 라이선스 (Creative Commons License; CCL)는 저작권자가 자신의 저작물에 대한 이용방법 및 조건을 표기하는 일정의

저작물 이용 허락 표시로 일반적으로 많이 쓰이는 저작물의 이용방법 및 조건을 규격화하여 몇 가지 표준라이센스를 정한 것

- 예컨대 상업적 이용 금지, 변경 금지 등과 같은 규정을 붙여 놓는 것으로 저작자는 그 중에 필요한 라이선스 유형을 선택하여 저작물에 표시함으로써 자신의 저작물에 대한 이용범위를 설정하여 자유롭게 공유할 수 있도록 함

그린콘텐츠화를 위한 정부 역할 : 공공 콘텐츠 기반 구축 등 인프라 조성

- 환경 보호와 경제 성장을 동시에 해결하며 저탄소 녹색성장에 기여할 분야는 문화콘텐츠산업 중 디지털콘텐츠산업이 대표적
 - 문화콘텐츠산업은 최근 디지털화 및 다양한 미디어융합현상 확대 등과 같은 기술혁신에 힘입어 급격히 성장
 - 디지털콘텐츠산업은 인터넷과 디지털로 촉발된 디지털 경제의 수확 체증의 법칙이 적용되는 대표적 영역으로서 제품 생산과 유통의 한계비용이 제로에 가까운 자원이용의 효율성을 최대화하고 환경오염을 최소화하는 녹색기술을 기반으로 한 저탄소 녹색성장 산업
- 정부가 디지털콘텐츠산업을 저탄소 녹색성장의 주요 산업으로 육성하기 위해 공공 콘텐츠 기반 구축, 공정 경쟁 환경 조성, 콘텐츠 이용 인프라 조성, 퍼블릭 액세스 인프라 조성, 공공 콘텐츠 바우처 제도 마련 등 필요
- 학술 정보 등 공공부문의 공공 콘텐츠 기반 구축
 - 세계 디지털콘텐츠 시장은 방송, 영상, 게임 등 엔터테인먼트 시장 이외에도 영국 BBC의 자료보관소(Creative Archives)의 경우처럼 학술 정보 등 공공부문의 디지털콘텐츠 활성화

- 국내 디지털콘텐츠 생산 및 서비스 시장은 오락 등의 엔터테인먼트 영역에 편중, 개인이 자신의 창작활동을 위해 활용할 수 있는 저작권이 공개된 공공 원천 소스가 절대적으로 부족한 실정
- 디지털콘텐츠 서비스는 게임 등의 오락용 콘텐츠 분야에서 교육, 의료, 정보 콘텐츠 등 산업 전반으로 확산 필요
- 시장 참여자 모두가 상생하는 **공정 경쟁 환경 조성**
 - 콘텐츠 생산 영역에서는 대기업과 중소기업간의 합리적 계약 체결, 하청 기업에 대한 적정 이익의 보장 등 건강한 비즈니스 생태계를 조성하는 관련 제도 정비 필요
 - 콘텐츠 산업은 흥행에 의존하는 고위험 고수익 산업적 특성을 갖는 만큼 소규모 기업들도 투자 및 제작 단계에서 위험을 분산할 수 있는 완성보증보험제도와 같은 제도적 지원 방안을 모색하는 것 중요
- 콘텐츠 이용 활성화를 위한 **콘텐츠 이용 인프라 조성**
 - 저탄소 녹색성장의 디지털콘텐츠산업 자원의 효율적 활용을 위한 즉, 수요와 공급의 원활한 환경 조성을 위한 콘텐츠의 메타 정보 구축 및 이용 활성화 지원
 - ※ 최근 국가 콘텐츠 유통 메타 데이터 표준으로 UCI로 일원화
 - 콘텐츠 매치 메이킹(match making)을 위한 정부 역할 필요
- 누구나, 언제, 어디서나 연결성(accessibility)이 보장된 환경을 마련해 주는 **퍼블릭 액세스 인프라 조성**
 - 해외에서는 구글과 같은 민간기업이 직접 이를 위해 공공 투자를 시행하는 경우도 있고 개인의 무선 네트워크를 자발적으로 공유하게 하는 'FON'과 같은 서비스 사례 있음

- ※ FON은 사용자들이 만들어 나가는 Wi-Fi 커뮤니티라는 혁명적인 아이디어로 출발한 일종의 무선 네트워크 공유 서비스로, 내가 먼저 FON 회원과의 무선 인터넷 서비스를 공유하면, 나 또한 다른 FON 회원이 공유해놓은 무선 인터넷을 사용할 수 있다는 아이디어로 출발한 서비스 <http://www.fon.com/kr>
- 공공 접속 인프라 구축은 대규모 투자보다 기존의 와이파이(WIFI)와 같은 무선인터넷 인프라를 활용하여 빠른 구현과 자원의 재활용
- ※ 예컨대 최근 확대되고 있는 버스승차장의 버스정보시스템을 공공 와이파이 무선시스템으로 구축하거나 공공도서관과 같은 공공기관에 공공 무선접속 시설을 의무화 함으로써 사람들의 모임과 이동이 잦은 곳을 중심으로 퍼블릭 액세스(public access) 인프라를 제공
- 공공 콘텐츠 바우처 제도로 콘텐츠 수요 공급 확대
 - 기존의 문화 바우처(voucher)와 같은 방식의 공공 콘텐츠 바우처 제도로 민간 기업의 공공 콘텐츠 개발 투자 장려
 - ※ 문화 바우처(voucher)란, 증명서 혹은 상품권이라는 뜻의 단어로 정부가 지불을 보증하는 전표. 이용자가 특정한 서비스를 구입할 수 있도록 하는 소득지원의 한 형태로 일종의 '복지상품권'.
 - ※ 현 정부에서는 저소득층·장애인·노인 등 소외계층의 문화향유기회 확대를 위한 문화바우처(전시·공연), 사랑티켓(전시·공연), 스포츠바우처(체육센터 이용), 복지관광(국내관광) 등의 '나눔사업'을 확대할 예정
 - 콘텐츠 바우처 구입이 지정된 콘텐츠에 대해 콘텐츠 이용 할인 혜택, 이용 개인과 콘텐츠 공급 기업에게는 소득공제나 세제 혜택 등 제공 고려
 - 디지털콘텐츠의 유통시 네트워크 자원 효율화를 위해 불법적 기술로 폄하되었던 P2P기술, 클라우드 컴퓨팅과 같은 가상화 기술을 콘텐츠 분야에서 적극적으로 활용할 수 있도록 법적, 제도적 장려

집필진

- 한국문화콘텐츠진흥원

- 감 수 : 김준한 (전략기획본부장)
- 책임집필 : 노준석, 조용순, 김은정, 김수진, 김유진, 정병덕 (정책개발팀)

- 외부자문

- 김원제 (유플러스연구소장)
- 김선진 (경성대학교 디지털콘텐츠학과 교수)

본 이슈페이퍼는 위콘 정책라운지(<http://www.wecon.kr>)의 <이슈 & 정책>에 게재되는 보고서로서 본 이슈페이퍼를 인용하실 때에는 반드시 출처를 밝혀 주시기 바랍니다.

(문의) 정책개발팀 김은정 (02-2016-4042/ejkim@kocca.kr)

녹색성장시대의 문화산업 전략 (09 - 2)

발행인 고 석 만

발행처 한국문화콘텐츠진흥원

서울시 강남구 역삼동 논현로 448

전화 02-2016-4114 팩스 02-2016-4116

<http://www.kocca.or.kr>