

인천 문화콘텐츠산업 마스터플랜 수립 연구

- 요약본 -

20

20

인천 문화콘텐츠산업 마스터플랜 수립 연구

- 요약본 -

20

20

본 보고서의 내용은 연구자들의 견해이며,
본원의 공식입장과는 다를 수 있습니다.

제 출 문

인천테크노파크원장 귀하

본 보고서를 “인천 문화콘텐츠산업 마스터플랜 수립 연구”의 요약본으로 제출합니다.

2020년 9월 29일

연구기관 : 한국기업지식연구원(주)

연구책임자 : 정 우 식 대표이사

제1장 연구개요

- 대내외 및 인천 문화콘텐츠산업 환경분석과 ‘20년도 인천 문화콘텐츠산업 실태조사, FGI 및 심층인터뷰를 통하여 도출된 결과를 종합하여 마스터플랜 수립 방향성을 제시함

국내외 문화콘텐츠산업 현황분석

- **국내외 문화콘텐츠산업 환경분석**
 - 국내외 문화콘텐츠산업 정책(P), 경제(E), 사회(S), 기술(T), 12개 분야 환경분석
- **인천 문화콘텐츠 육성 지원사업 현황**
 - 인천 일반현황 및 주요정책 분석, 문화콘텐츠 산업 육성사업 현황, 역량 및 인프라 분석
- **국내외 문화콘텐츠산업 육성사례 분석**
 - 국내 중앙·지방정부 및 민간 육성사례, 해외 주요 정책 사례 분석



인천시 문화콘텐츠산업 현황조사

- **조사설계**
 - 모집단 발굴, 최종 조사대상 리스트 도출, 조사지표 개발
- **인천 문화콘텐츠산업 현황조사**
 - 인천 소재 문화콘텐츠산업 7개 분야 기획·제작 사업체, 문화산업진흥지구 사업체 현황조사
- **인천 문화콘텐츠 교육기관 및 시설 인프라 현황**
 - 인천 문화기반시설, 인천 거점 교육기관 및 학과, MOU 현황 분석



인천시 문화콘텐츠산업 심층조사

- **이해관계자 심층인터뷰**
 - 인천시청 및 인천테크노파크 사업담당자 19인 대상 의견 수렴
- **기업체 심층인터뷰**
 - 7개 분야 인천 문화콘텐츠 10개 기업 의견 수렴
- **전문가 FGI**
 - 4개 분과 인천 지역 산학관 전문가 20명으로 구성된 협의체 대상 3차례 의견 수렴



인천시 문화콘텐츠산업 육성 마스터플랜 수립

- **마스터플랜 수립 방향성 설정**
 - 시사점 종합, SWOT 분석 및 전략 도출
- **인천 문화콘텐츠산업 마스터플랜 수립**
 - 문화콘텐츠산업 육성 비전체계, 전략 및 추진과제 도출
- **중장기 로드맵 및 특화분야 도출**
 - 인천 문화콘텐츠산업 단계별 육성 로드맵 수립, 특화분야 도출

제2장 문헌 및 현황조사 결과

1 문화콘텐츠를 통한 인천 소프트파워 강화

□ 한류콘텐츠 전진기지로서 포지셔닝 필요

- 인천시는 육해공을 잇는 교통인프라와 경제자유구역 및 선진적 물류 인프라를 갖춘 국제도시로써 동북아 허브 역할을 수행하고 있기에, 글로벌 입지를 기반으로 해외 진출 및 국제행사 유치에 유리하다는 장점을 보유함
 - － ‘19년 인천시 수출건수는 약 220만건으로 7개 특·광역시 중에 가장 높은 수준임
- ‘18년 기준, 인천시 거주 외국인은 약 11.5만명으로 7개 특·광역시 중 서울 다음으로 높은 수준이고 해외 대학의 글로벌 캠퍼스를 보유하고 있음. 또한, 인천시는 다양한 문화를 존중하고 융합하기 위해 ‘디아스포라’ 정신을 계승하는 행사를 개최하고 관련 콘텐츠 발굴을 지원 중임
- 이에 따라, 인천시의 글로벌 입지 및 물류 인프라를 기반으로 문화콘텐츠 수출 허브를 조성하고 한류 콘텐츠의 세계 도약을 위한 전진기지로서 포지셔닝하여 인천시 수출산업의 신성장동력을 확보할 수 있음
 - － 인천 공항·만 인프라와 연계하여 스탑오버 환승객을 위한 문화콘텐츠를 개발할 수 있음

□ 콘텐츠를 활용한 도시 브랜딩 강화

- 인천시 면적은 1,062.6km²로 7개 특·광역시 중 가장 넓으며 권역별 다양한 지역 정체성을 보유하고 있으나 신도심과 원도심 간 생활영역 전반에 대한 발전격차가 커지고 있어 지역 불균형 문제가 심화되고 있는 상황임
 - － 인천시는 민선 7기 시정 운영계획을 통해 전시, 공연, 영상 등 콘텐츠 복합 문화단지 및 생활문화기반 시설 조성을 통한 원도심 도시재생 계획을 밝힘
- 반면, 인천시는 다양한 도시경관 및 수도권과 인접하고 있다는 지리적 특성을 보유하고 있기에 로케이션지로 선호도가 높으나 낙후권역 중심 부정적 소재와 연관되어 미디어에 노출되는 사례가 많고, 인천시민의 지역사회 소속감 및 자부심은 낮게 나타나고 있음
- 이에 따라, 문화콘텐츠와 원도심 재생, 지역개발 등 지역사회 현안에 대한 연계방안을 마련하여 기존 인천시가 보유하고 있던 치안이 불안정한 제조업 중심 산업 도시 이미지에서 탈피하여 시민이 만드는 미래 창조도시로서 도시 브랜딩 강화를 강화하여 소프트파워 제고가 필요함

2

인천형 대표 콘텐츠 발굴

□ 특화분야 발굴을 통한 산업기반 집중 육성

- '18년 기준, 인천시의 문화콘텐츠산업 매출액은 약 1.7조원으로 7개 특·광역시 중 네번째로 규모가 크나 전국의 1.4% 비중을 차지하고 있어 타 수도권 권역인 서울시(77.4조원), 경기도(2.4억원)에 비해 영세한 수준임
 - 특히, 유통, 제조업을 제외한 '18년 인천 문화콘텐츠산업 기획·제작 분야 매출액은 4,089억원으로 영세하며 지난 5개년 간 매년 -3.9% 감소함
- 각 지자체는 문화콘텐츠 산업기반 마련을 위하여 지역 특성에 맞는 특화분야를 발굴하여 집중적으로 육성하고 있음. 일례로 부산시는 영화, 광주시는 실감콘텐츠, 성남시(판교)는 게임, 부천시는 만화·애니메이션을 특화 육성 중임
- 이에 따라, 거시정책 기조를 기반으로 인천시 지역 현황 및 문화적 특성에 부합하는 특화 분야를 발굴하여 타 지자체 대비 차별화된 육성방안 마련하여 산업기반 강화가 필요하며, 인천시민 수요 및 소비성향 기반으로 재미와 활용도를 갖춘 콘텐츠 개발이 필요함
 - 실태조사 대상 기업체는 현재 인천시 진행 사업 중 우수하여 향후 특화가 필요한 분야로 가상증강현실(29.5%), 영상(26.9%), 게임(19.2%)이라고 응답함
 - 미래성장 전망이 높아 집중 조명받는 분야로 인공지능·빅데이터, 언택트(35%), 사물인터넷(11.3%), MR 및 3D프린팅(5%) 관련 콘텐츠라고 응답함
 - 또한, 인천 내 산업기반을 바탕으로 지속적 성장이 전망되는 분야로 방송·영상(27.5%), 캐릭터 및 디자인(23.8%), 3D 그래픽(11.3%)을 꼽음

□ 지역자원 기반 인천형 콘텐츠 개발

- 인천시는 동북아관문이라는 지정학적 특성을 보유하고 있기에 과거로부터 신문물이 가장 먼저 유입되는 장으로써 역할을 수행했으며, 타 국가 침략에 맞선 우리민족 항쟁정신을 보여주는 역사유적 및 한민족 뿌리를 비추는 단군유적을 보유하고 있음
 - 또한, 인천시는 지역 역사, 문화 및 고유 풍습을 반영한 1,724개의 이야기 자원을 보유하고 있음
- 또한, 일부 권역은 비무장지대(DMZ) 및 북방한계선(NLL)과 맞닿아 있는 접경 지역으로서 세계적으로 역사적 가치가 높은 평화자원을 보유하고 있으며, 섬, 갯벌, 리아스식 해안, 람사르 습지, 철새서식지 등 서해권역 특성을 반영한 해양 및 생태자원을 보유하고 있음
- 따라서, 인천시는 역사문화, 접경지역, 해양생태 자원 등 지역 고유 특성을 반영한

문화원형 기반으로 인천형 콘텐츠를 개발하여 지역 정체성 확산 및 타 지자체 차별화 콘텐츠 확보가 필요함

□ 지역 인프라 연계를 통한 콘텐츠 확산

- ‘19년 기준, 인천 내 문화기반시설 중 인구 백만명 당 박물관 수는 9.54개로 7개 특·광역시 중 가장 높으며, ‘18년 기준 인천시민이 가장 많이 이용하는 문화공간은 박물관으로 나타남
- 최근 박물관은 단순 전시공간을 넘어 문화확산 플랫폼으로써 중요성이 높아짐에 따라 뮤지엄 테마파크를 소재로 콘텐츠를 개발하여 현재 조성 추진 중인 국립 세계문자박물관(‘22), 인천 해양박물관(‘24), 인천 뮤지엄파크(‘25), 세관 박물관(미정) 등과 연계가 필요함
- 또한, 하드웨어 인프라인 지역 폐산업시설, 폐군부대 및 유희시설 등에 소프트웨어 요소로 콘텐츠를 접목하여 도시재생 뉴딜사업과 연계하여 콘텐츠 확산 플랫폼으로써 원도심을 재창조하여 도시 발전과정 및 산업유산 가치를 반영한 콘텐츠를 개발할 수 있음

3 포스트코로나 시대에 부합하는 언택트콘텐츠 육성

□ 디지털전환 지원을 통한 콘텐츠기업 타격 완화

- COVID-19가 확산으로 온라인 중심 비대면, 비접촉 방식의 언택트경제가 도래하며 게임, 웹툰, 스트리밍 영상 및 음악서비스 등 디지털 콘텐츠 소비가 증가한 반면 오프라인 중심 대면 방식으로 소비되던 공연, 영화, 음악산업 일부 업종은 경영현황이 악화됨
- 언택트경제 도래에 따른 디지털 전환이 가속화되며 범정부 차원에 신성장동력 발굴을 위한 거시정책으로 ‘디지털 뉴딜(‘20.7)’을 발표했으며, 비대면 방식 디지털 콘텐츠 육성을 위하여 ‘게임산업 진흥 종합계획(‘20. 5)’, ‘디지털미디어 생태계 발전 방안(‘20. 6)’, ‘신한류 진흥정책 추진계획(‘20. 7)’을 순차적으로 공표함
- 심층 인터뷰 결과, 인천시 문화콘텐츠 기업체 또한 기조에 따라 디지털 기반 비대면 콘텐츠로 사업모델 전환을 희망하나 사업의 영세성 및 매출액 감소로 신규시장 수요가 존재해도 마케팅 등 비용부담으로 사업 추진을 망설이고 있다고 응답함
 - － 기업체는 COVID-19 장기화에 따라 O2O 플랫폼을 활용한 뉴리테일 서비스와 콘텐츠 연계를 통한 사업모델 발굴 지원이 필요하다고 응답함
- 따라서, 문화콘텐츠 기업 대상 언택트경제에 부합하는 사업모델 발굴 및 신콘텐츠 개발을 지원하는 신규사업을 추진하고 디지털 전환을 촉진하여 COVID-19 장기화 기조에 대응하여 4차 산업혁명 시대 부합하는 신성장동력 발굴이 필요함

□ 실감 기술을 활용한 차세대 콘텐츠 발굴

- 지역 내 COVID-19 전파가 가속화되며 외부활동에 제약이 발생하고 문화인프라 운영이 잠정중단되며 인천시민의 문화콘텐츠 향유 기회가 감소하였으며, 인천시민 세명 중 두명은 COVID-19로 인한 스트레스가 심각한 수준이라고 응답함
- COVID-19 이후 인천시민의 여가활동 중 TV 및 온라인 동영상 시청, 독서 등 실내 콘텐츠 소비 비중이 큰 폭으로 증가했으며, 인천시민은 COVID-19 피해극복을 위하여 온라인 콘텐츠 지원이 필요하다고 요구함
 - 세부 희망정책은 온라인강의 및 평생학습 시스템 구축(6.4%), 위기 대응 비대면 관광산업 활성화(5.2%), 전자도서관 온라인 콘텐츠 제공 활성화(4.4%), 문화예술 온라인 콘텐츠 시스템 구축(3.4%)임
- 이에 따라, 인천시가 선제적으로 집중양성을 추진하고 있는 실감콘텐츠를 기반으로 비대면 향유가 가능하고 시민의 사회적 압박감 해소를 돕는 헬스케어 관리 콘텐츠 개발이 필요하며 언택트 요소를 더하여 타 지자체의 실감 콘텐츠사업과 차별화 방안을 마련할 수 있음

4

콘텐츠산업 자생력 강화를 위한 생태계 기반 조성

□ 문화콘텐츠 클러스터 조성을 통한 산업 역량결집

- 인천시는 문화콘텐츠산업 집중 육성을 위하여 ‘08년 미추홀구 일대 8만평에 문화산업진흥지구를 조성했으나 예산 부족 및 후속 지원책의 미흡, 지구 확대추진을 통한 입주공간 확보 노력 무산에 따라 지구 지정의 실효성이 낮아졌으며, ‘19년 기준 지구 내 남아있는 사업체 수는 3곳에 불과함
 - 실태조사 결과 문화산업진흥지구 관련 정책을 인지하고 있는 기업체는 전체의 32.5%에 불과하였으며, 지구 관련 사업 만족도가 낮은 주요 원인으로 시너지효과 부족(50%)이라 응답함
- 인천시는 문화콘텐츠 기획·제작 기반 강화를 위하여 ‘틈문화창작지대(‘16년, 미추홀구 소재)’, ‘실감콘텐츠 제작지원센터(‘18년, 미추홀구 인천 IT타워)’, ‘인천 콘텐츠 기업육성센터(‘19년, 부평구)’ 등 인프라를 조성했으나 여러 권역에 걸쳐 산재되어 있어 산업 역량결집이 어려운 실정임
- 특히, 심층인터뷰 결과 미추홀구 소재 일부 기업체는 입주공간의 협소함 및 인프라·장비 대여의 어려움으로 타 지자체로 이전을 고려 중이라 응답한 반면 ‘인천 콘텐츠 기업육성센터’ 입주 기업은 공간, 인프라·장비, 사업지원에 높은 만족도를 표했으나 센터 면적은 2,637㎡로 클러스터 역할을 수행하기에는 협소한 실정임
- 이에 따라, 인천 내 문화콘텐츠산업 구심체 역할을 수행하는 클러스터를 조성하여 인천 내 산재된 기업, 인력풀, 인프라, 지원사업을 한곳에 결집시키고 산업 내 네트워킹을 활성화하여 기업체의 정주여건을 개선할 필요가 있음

- 인천 뮤지엄파크('23년 조성 예정), 로봇랜드('23년), 아이퍼스힐('24년), 스트리밍 시티('25년) 조성방안과 연계하여 클러스터를 구축할 수 있음

□ 기업 사업화 지원을 위한 중장기 재원 조달방안 마련

- 문화콘텐츠는 타 산업 대비 콘텐츠 개발에서 출시, 수익화까지 장기간이 소요된다는 산업적 특성이 있지만, 현재 예산상의 제약으로 인천시의 문화콘텐츠산업 지원사업은 단기성, 일회성에 그치고 있다는 한계점을 보유하고 있음
- 실태조사 결과, 기업체의 64.2%는 자금 조달 상황을 부정적으로 인지하고 있으며 내수 부진으로 인한 소비위축(32%), 금융기관 대출의 어려움(24%), 임대료 및 인건비 등 고정비용 상승(22.7%)으로 인하여 사업 재원 조달에 어려움을 겪고 있는 것으로 나타남
- 이에 따라, 서울시 및 경기도의 사례를 벤치마킹하여 시 차원에서 콘텐츠 기업육성을 위한 펀드를 설정하여 자금 조달 상 어려움을 해소하고, 인천시 내 콘텐츠 크라우드 펀딩 플랫폼 투자를 유치하여 민간부문과 함께 우수 콘텐츠 대상 사업화를 위한 자금 조달 기회를 확대할 필요성이 있음

□ 지역 거점 교육기관과 연계한 기업 현장 수요형 실무인력 양성

- 실태조사 결과, 인천 문화콘텐츠 기업체의 80.6%의 인력 규모 수준은 10인 미만으로 나타남. 또한, 인력확보 현황에 대해 부정적으로 인지하고 있는 기업은 37%로 나타났으며 인력확보 어려움의 주요 원인으로 낮은 급여(22.1%), 전문·숙련 인력의 부족(19.5%), 근무지 조건(15.6%)을 꼽음
- 심층 인터뷰 결과, 다수 기업체는 인력확보 이후에도 타 수도권 권역으로 유출되는 사례가 빈번한 실정이기에 단순 급여 인상 외 전문인력의 정주여건 개선책이 필요하다고 응답하였으며, 지역 인력양성 정책을 실시해도 타지역으로의 유출이 빈번하기에 기업이 체감하기 어려워 정책 실효성 강화가 필요하다고 요구함
- '20년 기준, 인천 내 문화콘텐츠산업 관련 대학 및 전문대학은 총 10개로 46개 관련 학과 재학생은 총 4,985명으로 타 수도권 지역 대비 4년제 대학 수 및 문화콘텐츠 관련 학과 수가 상대적으로 적어 연간 문화콘텐츠 기획·제작 전문인력 배출 규모 또한 적은 실정임
- 이에 따라, 지역 거점 교육기관과 연계하여 특화분야 대상 기업 현장 수요형 실무 인력양성 과정을 운영하고 기업과 인력 간 매칭 기회를 확대하여 인력 수급 확대 및 일자리 창출이 필요하며, 기업 인건비 부담 완화 및 고용 안정성 제고를 위하여 우수인력 대상 일정 기간 인건비 일부를 지원할 수 있음

5 콘텐츠산업 경쟁력 강화를 위한 지원 확대

□ 기업 성장단계별 맞춤형 사업 지원강화

- 인천시는 문화콘텐츠 창업 초기 인큐베이팅 센터 역할을 수행하는 인천 콘텐츠코리아랩에 이어 기업 성장을 지원하는 인천 콘텐츠기업육성센터를 설립하여 콘텐츠 기업 보육에서 스케일업으로 이어지는 지원체계를 마련함
- 인천 콘텐츠기업육성센터는 ‘20년 기준 15개사 내외 기업 대상 맞춤형 성장 지원사업을 수행하고 있으나, 센터의 전체 예산은 22.8억원으로 실질적으로 기업 대상 전주기 맞춤형 지원이 어려운 상황임
- 실태조사 결과, 기업체의 61%는 인천 문화콘텐츠산업 육성을 위해서 전 주기별 지원시스템이 필요하다고 응답하였으며, 심층인터뷰 대상 기업은 인천시 문화콘텐츠 지원사업은 특정 분야 및 규모 기업에 편중되어 있기에 사업의 다양성 확대가 필요하다고 요구함
- 이에 따라, 창업에서 성장, 재도약 등 기업 성장단계별 맞춤형 사업을 강화하고, 사업 다양성 확보를 통하여 성장 잠재력이 있는 기업 대상 정책 수혜 기회 확대가 필요함

□ 콘텐츠 연구·개발 역량 강화 지원

- 문화콘텐츠의 디지털화와 타 산업 및 기술과의 융복합이 가속화됨에 따라 신 콘텐츠 유형이 등장하며, 콘텐츠 생산, 유통, 소비방식에서도 본질적인 변화가 생길 것으로 전망되며 정부는 5G, AI 등 신기술과 콘텐츠와의 융합 활성화를 위한 정책을 마련함
- 실태조사 결과, 기업체의 25%가 연구개발을 위한 정책적 지원이 필요하다고 응답하였으며, 콘텐츠 개발·제작을 위하여 기술개발 및 이전 지원 강화(28.6%)가 필요하다고 답함
 - 심층인터뷰 결과, 기업체는 사업화에 필요한 자체 기술개발의 어려움을 겪고 있으며 기존 기술이전 지원사업은 참여대상 범주가 좁고 특정기술에 편중되어 활용하기 어렵다고 답함
- 이에 따라, 융복합콘텐츠 개발에서 시장 출시로 이어질 수 있는 콘텐츠 연구·개발 역량 강화 지원책을 마련하고, 우수기업 또는 전문가 연계를 통한 콘텐츠 기술이전을 지원하여 산업 경쟁력 확보가 필요함

□ 수요 매칭 및 판로개척 지원

- 실태조사 결과, 인천 문화콘텐츠 기업체의 경영 관련 정책 수요 중 해외 진출 지원과 마케팅 및 판로지원은 각각 전체의 22.4% 및 14.3%로 상대적으로 높은 비중을 차지하고 있는 것으로 나타남
- 기업체 심층 인터뷰 결과, 지원사업을 통하여 시제품이 개발되어도 판매 활로를 확보하지 못하여 수익 창출에 어려움을 겪고 있는 기업이 많은 것으로 드러났으며 콘텐츠 개발과 생산 및 판매가 유기적으로 이어질 수 있는 추가 지원이 필요하다고 응답함

- 이에 따라, 판매 활로 확보를 위해 선수요 발굴을 통한 사업화 지원이 필요하며, 우수 기업 대상 정기적인 해외 견본시 참여 및 인천 기업 공동관 운영사업을 통하여 국내를 넘어 글로벌 콘텐츠 기업으로 도약할 수 있는 기회 제공이 필요함

6 지역 핵심산업 연계를 통한 시너지 극대화

□ 인천 8대 전략산업 연계를 통한 4차 산업혁명 최적화 융합콘텐츠 발굴

- 인천시는 지역 현황에 부합하고 인천 내 산업기반과 연계 가능성이 큰 산업 중 미래 잠재력이 높은 항공, 첨단자동차, 로봇, 바이오, 물류, 관광, 뷰티, 녹색기후금융으로 구성된 8대 전략 산업군을 도출하여 집중 육성을 추진 중임
- 또한, 인천시는 미래 4차 산업혁명에 대비하기 위하여 ‘2030 미래 이음 종합비전(‘19. 11)’ 및 ‘인천광역시 4차 산업혁명 대응 기본계획(‘18. 11)’을 통해 빅데이터, IoT, AI, 블록체인 등 미래 핵심기술을 활용한 지역산업 고도화 계획을 수립함
 - － 로봇, 드론, PAV를 중심 산업 육성과 바이오 헬스밸리, 항공산업 산학융합지구 조성 계획을 마련함
- 실태조사 결과, 인천 문화콘텐츠 조사대상자의 55.1%가 콘텐츠와 타 산업 및 기술 융합이 중요하다고 응답하였으며 과반수가 향후 융합콘텐츠 개발 및 출시 의향이 있다고 답함
- 이에 따라, 인천 8대 전략산업과 연계한 융합콘텐츠를 발굴하여 도시 전체 관점에서 산업 간 융합을 통한 파급효과 극대화가 필요하며 4차 산업혁명에 대응할 수 있는 미래 콘텐츠 확보가 필요함
 - － 인천 로봇랜드 내 드론 산업센터, 드론인증센터와 연계한 로봇 및 모빌리티 콘텐츠를 개발할 수 있음

□ 제조업과 콘텐츠 연계를 통한 산업 신성장동력 발굴

- ‘17년 기준, 인천시 제조업은 전체 산업 매출액의 33% 비중을 차지하고 있는 핵심산업으로 지위를 유지하고 있으나, 전체 GRDP 대비 비중은 ‘91년 45.2%에서 ‘17년 28.1%로 감소하는 추세로 제조혁신을 통한 경쟁력 제고가 필요함
- ‘18년 기준, 국내 문화콘텐츠산업 부가가치총액은 47.4조원으로 5년 전 대비 25.8% 증가하였으며, 문화콘텐츠산업은 제조업, 건설업 등 이차 산업보다 생산활동을 통하여 창출되는 부가가치가 높기에 생산 및 고용에 미치는 파급효과도 점진적으로 증대하고 있음
- 특히, 한류콘텐츠의 부가가치 창출도는 높게 나타나기에 정부는 ‘콘텐츠산업 3대 혁신 전략(2019-2022)(‘19.9)’ 및 ‘신한류 진흥정책 추진계획(‘20.7)’을 통하여 한류 콘텐츠를 활용한 연관산업 성장전인 및 신한류 창출 전략을 수립하고 국내 소비재와 콘

텐츠 동반 진출을 통한 마케팅 방안을 마련함

- 문화상품 100달러 수출 증가 시 소비재 수출은 평균적으로 2,244달러가 증가하는 견인 효과 발생

- 이에 따라, 인천시도 제조산업 기반을 활용하여 의류, 완구, 귀금속, 뷰티 등 소비재와 콘텐츠 연계성을 통한 산업 부가가치 및 경쟁력 제고 방안 마련이 필요하며, 한류 콘텐츠와 연계하여 지역 우수기업 소비재 대상 홍보·마케팅을 지원하여 한류 경제 효과 극대화가 필요함

□ 관광·MICE 산업 연계를 통한 콘텐츠 유통 강화

- 인천시는 8대 전략산업으로써 관광산업을 육성하고 있으며, '19년 기준, 인천시 방문 외국인 관광객 수는 103만명으로 전국 5위 수준이며, 글로벌 입지 및 국내외 교통인프라 바탕으로 MICE 산업을 집중육성하여 국제협회연합(UIA) 기준 세계 24위 MICE 산업 경쟁력을 갖추고 있음
- COVID-19 확산에 따라 관광산업 내 타격이 발생했지만 정부의 관광 내수시장 활성화 정책과 해외여행 제약에 따른 국내 여행 증가하며, 서울·경기지역과 인접하여 있고 자연친화적 환경 속 야외활동을 즐길 수 있는 비대면 관광지를 보유한 인천시 여행객이 증가하는 반사 이익 효과가 발생하고 있음
- 이에 따라, 인천 관광 및 MICE 산업과 연계하여 인트라 바운드 관광콘텐츠 개발이 필요하며, 포스트 코로나 시대 최적화를 위하여 안전, 청정, 아웃도어, 힐링 트렌드를 기반으로 인천시 도서 지역 및 해양생태 관광자원과 연계를 통한 비대면 레저·여가 콘텐츠를 발굴할 수 있음

7 사업 추진을 위한 문화콘텐츠산업 거버넌스 구축

□ 제도개선을 통한 지원 근거 강화

- 인천시는 '09년 타 지자체 대비 선제적으로 「인천광역시 문화콘텐츠산업 진흥 조례」를 제정했으나 시의성이 부족하여 지원 범주 내 융복합 문화콘텐츠를 포괄하지 못하고 있으며, 기업의 해외 진출, 세제지원, 지역 특화콘텐츠 육성에 대한 지원 근거 또한 타 지자체 대비 미흡한 실정임
- 조례 제3조에 문화콘텐츠산업 중장기 기본계획 수립을 명시하고 있으나 현재까지 독자적인 문화콘텐츠산업 기본계획은 부재하며, 콘텐츠 관련 지원책은 시정 운영, 도시발전 및 지역문화 진흥책의 일환으로써 생활 여가, 예술, 관광, 복지 등 타 분야와 혼재되어 추진 중임
- 이에 따라, 조례 개정을 통하여 문화콘텐츠 정의 및 범주를 명확화하고 기본계획 수립 주기를 명시하여 독자적인 문화콘텐츠산업 기본계획을 수립해, 산업 육성에 대한 방향성을 설정하여 일관성 있는 육성체계 마련이 필요함

- 집중 육성이 필요한 특화분야 대상 별도 조례 제정을 추진할 수 있으며, 인천 기업체 대상 패스트트랙 혹은 규제 샌드박스 등 특례를 부여하여 유인책을 제공할 수 있음

□ 일관성 있는 사업지원을 위한 전담조직 및 기관 구성

- 인천 문화콘텐츠분야 사업 주요 추진기관인 인천시청의 경우 대민 공공 서비스 제공 관점에서 운영 중이며 정기 순환하는 공무원 조직의 특수성으로 인하여 사업 일관성 및 전문성을 확보하기 어려운 상황임
- 반면, 인천 문화콘텐츠산업 거점기관으로 지정된 인천 TP의 경우 공공기관 통폐합으로 인하여 조직이 비대해져 여러 분야 사업을 추진 중이기에, 전체 사업 중 문화콘텐츠분야 지원 비중은 적어 실질적인 거점기관으로서 역할 수행이 미흡함
- ‘20년도 인천TP 전체 예산은 2,721억원으로 전국 거점기관 중 가장 높으나 예산총액 대비 문화콘텐츠 지원 예산 비중은 3.63%로 가장 적음
- 인천 문화콘텐츠 기업체 대상 실태조사 결과 타지역 대비 인천 문화콘텐츠산업 육성 정책 및 지원체계 경쟁력이 낮다(30%)는 답변 빈도가 가장 높았으며, 79%가 문화콘텐츠 생산·제작을 지원하는 전담기관이 필요하다고 응답함
- 이에 따라, 물리적 인프라뿐만 아니라 인천 문화콘텐츠 지원사업을 총괄적으로 운영할 수 있는 문화콘텐츠산업에 특화된 전담기관 또는 전문가로 구성된 조직을 설립하여 인구 삼백만명을 보유한 광역시에 걸맞는 지원체계를 마련하고 사업의 효율화 및 내실화가 필요함

□ 문화콘텐츠산업 네트워킹 활성화를 위한 산·학·연 협력체계 구축

- 심층 인터뷰 대상 인천 문화콘텐츠 기업체들은 인천 문화콘텐츠산업 내 기업 및 관련 종사자 간 교류 기회가 부재하여 협력이 어렵다고 답하였으며, 실태조사 결과 인천 문화콘텐츠 기업의 12.5%는 산학연 협력 강화 지원책이 필요하다고 응답함
- 인천 문화콘텐츠 관련 10개 대학 46개 학과 중 외부 기업과 MOU를 체결한 곳은 4개 대학의 6개 학과에 불과하며, MOU 체결 67개 사례 중 46개가 특정 교육기관에 편중되어 있으며 공공기관과의 MOU 사례는 4개에 불과함
- 이에 따라, 문화콘텐츠산업 산·학·연 협력체계를 구축하고 정기적으로 교류할 수 있는 장을 마련하여 산업 내 네트워킹 증대가 필요하며, 정책발굴, 인력양성, 콘텐츠 R&D 분야에서 유기적 협력을 통한 시너지 창출이 필요함

제3장 비전체계 도출

1. SWOT 분석

- 문화콘텐츠산업 대외적 거시요인, 인천 내부 산업역량 분석을 통하여 인천 문화콘텐츠 산업 육성을 위한 전략 방향성을 수립함

<div>Internal</div> <div>External</div>	Strengths(강점) S1. 국제도시로서 동북아관문 역할 수행 S2. 공·항만 등 국내외를 잇는 교통 인프라 보유 S3. 제조업, 관광·MICE 산업 경쟁우위 보유 S4. 전략사업 육성을 위한 첨단기술 테스트베드 구축 S5. 지역 고유 역사·문화 및 이야기자원 보유 S6. 박물관 등 도시 특색을 반영한 문화인프라 보유 S7. 국제 규모 콘텐츠 축제 개최 및 행사 유치	Weakness(약점) W1. 문화콘텐츠 전담기관 및 조직 부재 W2. 문화콘텐츠 정책의 부재 및 사업 일관성 부족 W3. 타 지자체 대비 낮은 콘텐츠산업 지원예산 W4. 협력체계 부재에 따른 산업 내 소통 미흡 W5. 타 수도권지역으로 기업·인력 유출 가속화 W6. 영세한 콘텐츠산업 기획·제작 기반 및 역량 부족 W7. 타 지자체 콘텐츠 육성 사업 대비 차별화 부족
Opportunity(기회) O1. 문화콘텐츠산업의 성장률 및 부가가치 증대 O2. 문화콘텐츠산업 성장을 위한 정책적 지원 증대 O3. 한류콘텐츠의 경쟁력 증대에 따른 수출 증가 O4. 균형발전을 위한 지역콘텐츠산업의 중요성 증대 O5. 여가중시 기조 확산에 따른 콘텐츠 소비 증가 O6. 타산업과 콘텐츠산업의 융합 가속화 O7. 콘텐츠분야 유니콘기업 성장 사례 증가	SO전략 • 글로벌 기업 육성을 통한 신한류 콘텐츠 전진기지로서의 포지셔닝 필요 (S1, S2, S4, O2, O3, O7) • 일상체감형 콘텐츠 확보를 통한 시민 참여기회 확대 (S5, S6, S7, O1, O4, O5, O6)	WO전략 • 지원체계 일원화를 위한 거버넌스 구축 (W1, W2, O2, O4) • 유망 콘텐츠기업 투자 촉진을 통한 기업 맞춤형 지원 (W2, W3, W7, O2, O4, O7) • 기업 스케일업을 위한 전주기 지원체계 강화 (W3, W6, O1, O5, O7)
Threat(위협) T1. COVID-19 확산에 따른 디지털전환 가속화 T2. 산업 및 기술환경 급변에 따른 신종콘텐츠 증대 T3. 해외 콘텐츠 플랫폼 기업 진출에 따른 경쟁 심화 T4. 수요다변화에 따른 콘텐츠시장 세분화 T5. 문화콘텐츠 원천기술의 경쟁력 부족 T6. 지역간 콘텐츠 제작·유통기반 편중 심화 T7. 산업내 콘텐츠 경쟁력 및 사업여건 양극화 심화	ST전략 • 콘텐츠 R&D 고도화를 통한 소프트파워 강화 (S3, S4, T3, T5, T6) • 인천시 대표 콘텐츠분야 발굴 및 전략적 육성 (S5, S7, T1, T2, T4, T7) • 핵심 콘텐츠분야 발굴을 통한 도시재생 지원 및 지역 브랜딩 강화전략 필요 (S1, S2, S3, S4, S5, T6, T7)	WT전략 • 산·학·연 협력체계 구축을 통한 핵심역량 결집 (W4, W6, T3, T5, T7) • 콘텐츠 전문인력 유출 방지 및 유입 활성화 필요 (W5, W6, W7, T1, T2, T6) • 시장다변화에 따른 콘텐츠 밸류체인 지원체계 구축 (W2, W6, T3, T4)

2. 특화분야 도출

- GE 매트릭스를 차용하여 산업매력도 및 산업경쟁력에 따라 3X3 매트릭스 상의 인천 문화콘텐츠 7개 분야 포지셔닝을 분석한 결과 다음과 같은 특화분야가 도출됨



3. 비전체계도 수립

- SWOT분석을 통한 전략방향성 설정 및 특화콘텐츠 분야 도출을 기반으로 전략목표와 이를 달성할 수 있는 구체적인 전략과제를 도출하여 인천 문화콘텐츠산업 비전체계를 다음과 같이 수립함



제4장 추진전략 및 과제

[추진전략 1] 인천형 문화콘텐츠 대표 강소기업 배출

1-1 [기업] 콘텐츠 기업 Scale Up

□ 인천형 콘텐츠 유망기업 발굴·집중육성

- (추진목적) 인천시 문화콘텐츠산업 활성화 및 지역경제 활성화를 위해 인천형 콘텐츠 유망기업을 선정하여 집중지원을 통해 강소기업으로 육성
- (추진방법) 인천소재 콘텐츠 기획·제작업종 분야 기업 중 매출액 10억원 이상 기업, 특화콘텐츠(게임, 영상·뉴미디어, 캐릭터) 제작 분야 기업, 수출실적이 있는 기업을 유망기업으로 선정하여 R&D 및 제작지원, 판로지원, 경영지원 등 기업이 필요로 하는 지원을 맞춤형 패키지 형식으로 지원

□ 콘텐츠 기업 재도약 프로그램 운영

- (추진목적) 폐업예정 또는 재창업 기업을 대상으로 컨설팅 및 사업화를 지원함으로써

기업이 재도약 할 수 있는 기회 마련

- (추진방법) 인천소재 문화콘텐츠 분야 기업 중 폐업예정 또는 폐업 경험이 있는 재창업 기업 등을 대상으로 사업화 지원 및 위기관리 컨설팅·재창업 교육 지원
- － (재창업 사업화 지원 엑셀러레이팅 프로그램 운영) 인천소재 콘텐츠 분야 재창업 기업 대상 사업화 자금지원 및 엑셀러레이팅 프로그램 운영
- － (위기관리 컨설팅 및 재창업 교육) 인천소재 콘텐츠 분야 폐업 예정기업 및 재창업 기업 대상 위기관리 컨설팅 및 재창업 교육 지원

1-2 [기술] 유망 콘텐츠 기술 사업화 확대

□ OTT산업 Hub & Spoke 조성 및 운영

- (추진목적) OTT산업 관련 기업 및 기관을 인천에 유치함으로써 인천시를 뉴미디어 시대 글로벌 영상 거점지역으로 포지셔닝 함
- (추진방법) 입주공간, 임대료, 세제 혜택 등 지원을 통해 한국OTT협회 및 국내로 진출예정인 해외 OTT기업, 국내 유망 중소·중견 OTT기업을 인천에 유치
- － Apple TV+, HBO max 등 국내 진출예정 글로벌 OTT플랫폼 및 판도라 TV 등 잠재력있는 국내 강소 OTT플랫폼과 이와 연계된 자회사 등 유치

□ 인증 및 사업화 테스트베드 구축 및 운영

- (추진목적) 인천소재 기업이 콘텐츠 제작 및 기술개발에서 중단되지 않고 최종적으로 상용화 단계까지 도달할 수 있도록 지원하여 기업의 R&D 및 사업화 역량 제고
- (추진방법) 실감콘텐츠 관련 및 CT R&D 기술 분야에 속한 인천소재 콘텐츠 기업을 대상으로 기업이 개발한 콘텐츠 상품·서비스에 대하여 시험인증 및 품질 테스트를 진행할 수 있는 테스트베드 시설 구축 및 운영
- － 콘텐츠에 대한 안전, 저작권 등 시험인증 서비스 지원 및 콘텐츠 품질검증 및 실증 시험 연계 검증 지원 등

1-3 [컨설팅] 콘텐츠 전문 Biz 지원 확대

□ 콘텐츠 기업 글로벌 사업화 컨설팅 멘토링 운영

- (추진목적) 기업의 콘텐츠 분야 기술개발 및 사업화 등과 관련한 애로사항에 대하여 전문가의 노하우를 기반으로 한 멘토링 서비스를 지원함에 따라 기업의 R&D 수행 및 사업화 역량 강화

- **(추진방법)** 인천콘텐츠기업지원센터 내 콘텐츠 분야 기술·사업화 전문가 집단이 상주하여 센터 내 기업뿐만 아니라 인천지역 콘텐츠 분야 기업을 대상으로 1:1 맞춤형 멘토링 서비스 제공

- － R&D, 기술, 사업화, 기술가치, 기술평가, 국내외 특허 및 인증 등 분야별 멘토링 제공

□ 콘텐츠 기업 경영 컨설팅 전담 Agency 운영

- **(추진목적)** 대다수가 영세기업인 인천 콘텐츠 분야 종사기업의 경영 관련 애로사항 해결을 위한 컨설팅 지원을 통한 경영기반 강화

- **(추진방법)** 인천콘텐츠기업지원센터 내 기업경영 전문 컨설팅 Agency가 입주하여 센터 내 기업뿐만 아니라 인천지역 콘텐츠 분야 기업 대상 경영 컨설팅 서비스 제공

- － 창업, 경영전략, 경영지도, 기술성·사업성 평가, 재무 및 회계, 세무, 법률, 노무 등의 분야에 대한 전문가 컨설팅 제공

[추진전략 2] 콘텐츠산업 역량제고를 위한 정주여건 강화

2-1 [자금] 콘텐츠 시드머니 활성화

□ 인천 콘텐츠 기업육성 펀드 조성

- **(추진목적)** 기업육성 펀드 시스템 구축을 통해 인천 유망 콘텐츠 기업이 지속적으로 성장할 수 있는 환경을 조성하고 타 지역으로의 기업 유출 방지

- **(추진방법)** 한국모태펀드 출자사를 대상으로 우수 투자운용사를 선정하여 자펀드 조합 결성

- － 인천소재 콘텐츠 분야 스타트업 50억원, 인천소재 강소기업 50억원 총 100억원 규모의 펀드 결성

□ 콘텐츠 크라우드펀딩 플랫폼 연계 투자유치 지원

- **(추진목적)** 민간을 통해 자금조달이 어려운 영세기업 및 창업 초기기업을 위해 전문 투자 중개기관과의 연계를 통한 크라우드 펀딩 투자유치 지원을 통해 인천 콘텐츠기업의 투자유치 수단 다양화

- **(추진방법)** 크라우드 펀딩 플랫폼과 공동으로 인천 콘텐츠 기업을 선발하고 플랫폼 내 전문 심사역을 통한 투자유치 컨설팅 및 크라우드 펀딩을 진행함에 따라 이를 위한 홍보자료 제작, 등록 수수료 등 지원

- － 네이버, 와디즈, 크라우드 등 국내 크라우드 펀딩 플랫폼과 연계하여 투자유치 지원

2-2**[유통] 콘텐츠 판로개척 확대**☐ 단계별 해외진출 마케팅 지원

- **(추진목적)** 인천 콘텐츠기업의 해외전시회 참가 지원 전 인증획득 및 현지화 지원 등 해외진출을 위한 단계적 지원을 통해 강소 글로벌 기업으로 육성하고 해외진출의 가능성 제고
- **(추진방법)** 해외진출 경쟁력을 갖춘 인천 콘텐츠 기업을 선정하여 국제인증 획득 연계지원, 콘텐츠 현지화 지원 후 해외전시회 참가 지원
 - **(국제인증 획득 연계 지원)** KS인증, ISO90001, 국제전파인증 등 해외규격인증 획득에 소요되는 비용의 일부 지원
 - **(콘텐츠 현지화 지원)** 해외시장 경쟁력 강화를 위한 현지화 재제작 지원
 - **(해외전시회 참가 인천공동관 운영)** 수요조사를 통해 선정된 해외전시회 참가를 위한 항공권, 홍보물, 1:1 비즈니스 상담 등 지원 및 인천공동관 내 전시부스 지원

☐ 특화콘텐츠 시장진출 지원

- **(추진목적)** 인천 특화콘텐츠 분야 집중육성을 위해 인천소재 캐릭터IP, 뉴미디어, 융합형 게임 분야 기업이 개발한 콘텐츠에 대한 상용화 지원 및 수요자 구매 지원 등에 따른 특화콘텐츠 거래 활성화를 통한 산업기반 육성
- **(추진방법)** 인천지역 내에서 개발된 특화콘텐츠에 대한 바우처 지원 및 콘텐츠 상용화를 위한 인증획득 지원
 - **(특화콘텐츠 바우처 제도 운영)** 지역 특화콘텐츠 상품·서비스에 대하여 수요자에게 구매비용 일부를 지원하는 바우처 제도 운영
 - **(특화콘텐츠 상용화 지원)** 지역 특화콘텐츠의 온·오프라인 유통플랫폼 진출을 위한 기술규격·서비스 등급 인증 교육 및 획득 비용지원

2-3**[인재] 콘텐츠 전문인재 양성/공급**☐ 콘텐츠 실무형 현장인재 양성

- **(추진목적)** 인천 콘텐츠기업의 우수인력 조기 확보와 문화콘텐츠 분야 인천지역 청년 미취업자의 실무능력 함양 및 취업연계를 위해 기업체 현장실습 제도 운영
- **(추진방법)** 인천지역 문화콘텐츠 분야 취·창업 희망 청년 미취업자와 구인을 희망하는 인천 콘텐츠 기업을 매칭하여 선정된 인재와 기업에 인턴근무 경험 및 인건비 지원

☐ 융복합 콘텐츠 아카데미 확대

- (추진목적) 지역기반 산·학 교육협력체계를 구축하여 실무형 융복합 콘텐츠 교육 운영을 통한 지역 창의인재 양성
- (추진방법) 인천 내 문화콘텐츠 관련 학과 보유 대학(원)과 콘텐츠 기업이 컨소시엄을 구성하여 산·학 전문가로 구성된 강사진이 융복합 콘텐츠 개발 교육을 진행하고 융복합 콘텐츠 개발을 통해 시제품 및 완성품을 제작을 지원

☐ 콘텐츠 전문인재 Pool 온라인 플랫폼 구축 및 운영

- (추진목적) 콘텐츠 전문인재에 대한 온라인 상 구인-구직 중개를 통해 인천 콘텐츠 기업의 인력부족 문제를 해결하고 구직자에게는 일자리를 제공함
- (추진방법) 콘텐츠 전문인재 Pool 온라인 플랫폼을 구축하여 전국의 콘텐츠 제작자·프리랜서 등이 플랫폼에 자신의 경력을 업로드함에 따라 축적된 Pool을 기반으로 구인 중인 인천 콘텐츠 기업이 활용하여 적정 인재 매칭 지원

[추진전략 3] 특화콘텐츠 발굴을 통한 미래 신성장동력 창출

3-1 [기반콘텐츠] K-브랜드 기반 캐릭터 IP 육성

☐ 캐릭터 IP와 소비재 연계를 통한 OSMU 사업 지원

- (추진목적) 캐릭터 콘텐츠 IP 활용지원을 통하여 우수 콘텐츠 OSMU 사례를 확산하고 기업의 마케팅 비용부담 완화
- (추진방법_1안) 인천 제조기업 대상 캐릭터를 활용한 식음료 및 완구, 출판, 생활잡화 등 패키지 및 시제품 디자인 개발 지원
- (추진방법_2안) 인천 내 콘텐츠를 창작 및 제조하는 메이커스페이스(Maker Space) 및 메이커를 대상으로 캐릭터 IP 활용 지원
 - － (연계방법) 전략과제 2-1과 연계하여 우수 메이커 캐릭터 제품 대상 크라우드 펀딩 플랫폼을 통한 사업화 자금 조달 지원
- (추진방법_3안) 제조+콘텐츠 융합 공모전을 개최하여 비즈니스 모델을 선발굴하고 제조업체 및 콘텐츠기업 간 매칭 지원

☐ 글로벌 캐릭터 IP 발굴을 위한 공모사업 개최

- (추진목적) 우수 캐릭터 IP를 발굴하여 인천 캐릭터 기획·제작 산업기반을 강화하고

사업화 기회를 부여하여 신한류 콘텐츠 창출 및 인천형 콘텐츠의 세계화 추진

- (추진방법) 인천시민 및 기업 대상 인천 지역 특성을 반영한 캐릭터 공모전을 개최하고, 우수작 대상 수요 맞춤형 사업화 패키지 지원
- － (사업화지원) 대기업 제휴를 통한 모바일 캐릭터 이모티콘 제작, 인접분야(애니메이션, 웹툰, 게임 등) 진출, 해외 캐릭터 라이선싱 페어 부스 참가 지원 등

□ 인천 뉴트로 감성 캐릭터 거리 조성

- (추진목적) 원도심 권역 내 캐릭터 특화거리를 조성하여 콘텐츠 소프트파워를 활용한 도시재생 사례를 창출하고 시민의 콘텐츠 향유기회 증대
- (추진방법) 인천 제물포 구락부~배다리 헌책방거리 권역 일대 LP마, 헌책방 등 지역 상권과 연계된 테마를 기반으로 벽화제작, 조형물 및 포토존을 설치하여 뉴트로 감성 캐릭터 거리 조성
- － (콘텐츠) 인천시 캐릭터 ‘등대를 사랑하는 점박이와 물범친구들’, 공모전을 통하여 발굴될 캐릭터 IP, 인천을 배경으로 한 웹툰, 영화 등 인접 콘텐츠* 속의 캐릭터 활용
- － (연계방안) 스트릿마켓 및 푸드트럭존 조성, 버스킹 공연, 캐릭터 퍼레이드 축제, 불빛 축제 개최와 연계하여 사업 추진

□ 인천 랜드마크와 연계한 캐릭터 체험공간 조성

- (추진목적) 인천 주요 랜드마크와 연계한 캐릭터 체험공간을 조성하여 시민의 콘텐츠 향유 기회를 증대하고 관광산업과 연계하여 콘텐츠 확산 플랫폼으로써 활용
- (추진방법) 랜드마크 특성에 부합하는 형태의 체험공간(독립형, 테넌트형, 팝업스토어형, 키즈카페형 등)을 조성하고 콘텐츠 기업의 입점 지원
- － (콘텐츠) 인천 실감콘텐츠 제작사와 협업하여 버추얼캐릭터를 개발하고 공연 및 음악 콘텐츠와 연계하여 차별화된 콘텐츠 확보
- － (연계방법) ‘인천공항 5G 체험관’ 내 5G 기반 버추얼 캐릭터 전시 및 AR/VR 체험 콘텐츠로 활용

3-2 [전략콘텐츠] 뉴미디어 콘텐츠 육성

□ 지역 우수기업 연계 브랜디드 콘텐츠 제작

- (추진목적) COVID-19 확산으로 디지털전환이 가속화됨에 따라 O4O 사업 모델이 새로운 마켓 트렌드로 부상하고 있기에, 지역 우수기업 대상 디지털 영상콘텐츠 제작을 통한 온라인 판매활로 개척 지원

- **(추진방법)** 인천 내 1인 미디어 제작자 및 MCN Pool을 기반으로 사업참여를 희망하는 인천 기업과 매칭하여 샷폼 형식의 기업 제품 및 서비스 홍보용 온라인 영상 제작 지원

- － **(연계방법)** 현 운영 중인 ‘1인 방송콘텐츠 제작자 양성 및 MCN 실무교육’ 사업과 연계하여 ‘쇼퍼블 콘텐츠(Shoppable Contents)’ 제작지원 및 인력양성 과정 운영

□ 1인 미디어 협동조합 지원

- **(추진목적)** MCN 비소속 1인 미디어 크리에이터를 대상으로 협동 조합 설립을 통한 사업화 기회를 제공하여 뉴미디어 트렌드에 부합하는 로컬 크리에이터 양성 및 청년 창업 활성화

- **(추진방법)** 1인 미디어 분야 창업을 희망하는 5인 이상 크리에이터로 구성된 팀을 대상으로 협동조합 설립 및 설립 후 콘텐츠 제작, 수익화 등 조합 운영 전주기 지원

- － **(연계방법)** 3개 이상 협동조합을 연계하여 지역 미디어 연합회 설립 지원하고, 전략과제 5-1의 ‘유희지 활용 청년인력 및 1인 기업콘텐츠 제작 플랫폼 조성’ 사업과 연계하여 사업공간 제공

□ 달리는 30초 샷폼 영상제 개최

- **(추진목적)** 인천시민 대상 COVID-19 극복을 주제로 영상 공모전을 개최하여 시민참여를 활성화하고 재미와 감동을 담은 공익 캠페인용 콘텐츠 확보

- **(추진방법)** 코로나블루 극복 및 사회적 거리두기를 주제로 한 3~5분 길이의 스낵영상 공모전을 개최하고, 우수작 대상 인천 1, 2호선 디스플레이 송출을 지원하여 콘텐츠 확산

3-3 [미래콘텐츠] 미래 융합형 게임 육성

□ 글로벌 게임센터 유치

- **(추진목적)** 기존 국비사업의 수도권배제방침에 따른 제약이 완화될 것으로 기대됨에 따라, 글로벌게임센터 유치를 통하여 지역 게임산업 거점을 마련하고 지원체계를 고도화하여 생태계 기반 강화

- **(추진방법)** ‘지역기반 게임산업 육성사업’에 참여하여 센터를 조성하고, 이스포츠, 모바일게임, 실감기술 기반 기능성 게임 등 미래 고성장이 전망되는 융합형 게임산업을 센터 특화 사업으로 지정하여 집중육성

- － **(주요시설)** 전시시설, 회의실 및 교육장, 기업 입주공간, 테스트베드존 등

- (프로그램) 운영 목적별 기업육성(인큐베이팅, 제도약 지원, 해외진출 지원), 인력양성(이스포츠 기획 실무 인력양성, 게임개발 스쿨, 해커톤), 지역특화(지역 문화원형 활용 및 실감형 게임개발, 게임 과몰입 상담 치료) 프로그램으로 구분

□ 게임형 디지털 테라퓨틱스 개발

- (추진목적) 게임형태의 3세대 소프트웨어 디지털 치료제를 개발하여 인천시민 헬스케어 콘텐츠를 확보하고 인천 8대 전략산업인 바이오산업과 연계하여 산업융합을 통한 파급효과 증대
- (추진방법) 인천 게임 개발사, 인천 거점 의료기관 R&D 조직, 의약품 개발 경험에 있는 국내 바이오 기업으로 구성된 컨소시엄의 게임형 테라퓨틱스 파일럿 콘텐츠 개발과 규제 샌드박스 특례와 같은 규제대응 지원
 - (연계방법_1안) 지역 의료 거점기관(인하대, 가톨릭대, 가천대길병원 등)과 연계하여 COVID-19 자가격리자 및 격리해제 된 확진자 대상 테라퓨틱스를 처방하여 COVID-19로 인한 휴유증 및 코로나블루 극복 지원
 - (연계방법_2안) 국제 인프라* 및 원격진료 시스템**과 연계하여 콘텐츠 및 서비스 활용도를 제고하고, 의료취약계층 대상 비대면 의료시스템 제공
 - * 인천국제공항 중앙검역의료지원센터 원격진료시스템과 연계하여 방문객 및 환승객 지원
 - ** 인천시 옹진군 스마트 원격진료시스템과 연계 추진하여 도서지역 의료 취약층 대상 의료 서비스 수혜 기회 확대

□ 인천 아케이드 게임콘 개최

- (추진목적) 대중성이 높고 가족단위 향유가 가능한 아케이드 게임을 테마로 페스티벌, 전시회, 컨퍼런스 개념이 융합된 게임콘을 개최하여 전국민 향유가 가능한 콘텐츠를 확보하고 B2B 네트워킹 채널로 활용하여 인천 게임산업 활성화
- (추진방법) 인천 송도 컨벤시아, 트라이보울, 문학경기장 등 지역 전시 인프라와 연계하여 참가기업 50개사 및 참관객 1만 5천명 이상 규모의 행사를 개최하고, 전시관 내 인천공동관을 운영하여 인천 기업체 부스 참가 지원
 - (프로그램) 일반시민 대상 B2C* 프로그램, 기업 대상 B2B** 프로그램으로 구분하여 운영을 추진하며, 게임 스트리머 및 인플루언서를 섭외하여 행사 진행
 - * B2C 프로그램(예시): 아케이드게임 미니 해커톤, 게임 BGM 연주대회, 시민 VS 스트리머 게임 배틀, 게임 캐릭터 코스프레 등
 - ** B2B 프로그램(예시): 데모데이, 채용 박람회, 컨퍼런스, 아케이드 게임 대상 등

□ 게임 라키비움 조성

- (추진목적) 인천 내 게임문화박물관을 조성하여 지역 내 복합문화공간 확충하고, 게임산업 발전사를 조망할 수 있는 아카이브를 구축하여 연구 활성화

- **(추진방법)** 게임산업 진흥 종합계획('20.5)에 제시된 ‘게임 문화박물관 건립(예정)’ 국비사업 참여를 통해 인천 내 도서관(Library), 기록관(Archives), 박물관(Museum) 개념이 융합된 게임 라키비움(Larchiveum) 조성
- － **(연계 인프라)** 인천 개항창조도시 재생사업으로 추진되는 ‘상상플랫폼(인천 제8부두 권역)’ 과 연계하여 공공부지 내 라키비움 조성하고 관광코스 내 랜드마크화 추진
- － **(주요 시설)** 일반 대중 대상 전시 및 체험공간, 연구자 및 산업 종사자 대상 연구 및 교육 공간, 기념품샵 및 휴게공간 등 부대시설로 공간을 구성하고, 열람범위에 따라 개가식 또는 폐가식으로 아카이브 구축
- － **(협력체계 구축)** 타 지자체 기관 및 게임 기업과 협력체계를 구축하여 전시 및 연구를 활성화하고, 국제협력을 통하여 국제 심포지엄 등을 유치하여 교류 증대

[추진전략 4] 콘텐츠산업 발전 거버넌스 체계 실현

4-1 [제도] 콘텐츠산업 육성 제도개선

□ 콘텐츠산업 육성 산-학-연-관 협력 네트워크 구성 및 온라인 운영

- **(추진목적)** 인천지역 문화콘텐츠산업 육성정책의 일관성 확보 및 지역 이해관계자 간 협력체계 구축을 통한 통합 구심점 마련
- **(추진방법)** 기업(산)-거점대학(학)-연구기관(연)-기관(관)으로 구성된 인천 콘텐츠산업 육성 협력 네트워크 구성 및 의견 온라인 수렴을 위한 비대면 회의시스템 상설화
 - － 협력 네트워크 온라인 운영을 통해 인천 문화콘텐츠산업 육성 촉진을 위한 정책협의 및 지원사업 기획·운영 관련 자문 실행

□ 특화콘텐츠 육성 미래 청사진 개발

- **(추진목적)** 인천이 집중 육성해야 하는 특화콘텐츠 분야를 최종선정하고 각 분야에 대한 별도의 중장기 전략 마련 등을 통해 인천 문화콘텐츠산업의 신성장동력 창출 체계 구축
- **(추진방법)** 산-학-연-관 협력 네트워크에서 인천 특화콘텐츠 분야를 최종확정한 후 각 분야별 별도의 중장기 발전전략 마련

□ 문화콘텐츠산업 육성 조례 개정

- **(추진목적)** 인천 문화콘텐츠산업의 지속가능한 발전 및 지역 콘텐츠 분야 기업 지원을 위한 다양한 시책 발굴을 위한 제도적·법적 근거 마련

- (추진방법) 인천시 문화콘텐츠산업 진흥 조례 내 5년 주기의 중장기 계획 수립·시행 등의 조항 마련 및 선정된 특화콘텐츠 분야별 별도의 진흥 조례 제정

4-2 [조직] 콘텐츠산업 육성 거버넌스 운영

□ 인천 문화콘텐츠산업 전담기관 운영

- (추진목적) 산재되어 있는 인천 문화콘텐츠 지원사업을 일원화하고 총괄 운영할 수 있는 산업육성 컨트롤타워 구축을 통해 지역 콘텐츠산업 지원 규모 확대 여건 조성
- (추진방법) 기구 설립을 위한 TF 운영을 기반으로 인천콘텐츠산업진흥원(가칭) 구축 및 전담기구 초기 단계에 대한 조직 구성·운영

□ 지역 문화콘텐츠 관련 조직간 협력 활성화

- (추진목적) 지역 내 문화콘텐츠산업 육성 기관 간 또는 수도권/주요 광역자치단체 간 네트워크 조직 구성을 통해 지역 내 및 지역 간 연계 협력·발전 논의
- (추진방법) 기관 간 문화콘텐츠산업 관련 업무의 기능적 연계를 위한 협의회 구성 및 운영, 인천시-인천 내 기초자치단체 간 문화콘텐츠산업 네트워크 구성 및 운영, 광역 및 수도권간 문화콘텐츠산업 Co-work 네트워크 구성 및 운영
 - (기관 간 협의회 구성 및 운영) 인천TP를 중심으로 인천문화재단 및 인천영상위원회 등 관련 기관을 협의회로 구성하여 정기적인 라운드테이블 토론회 및 정책자문 등 운영
 - (인천시-기초자치단체 간 네트워크 구성 및 운영) 인천광역시 문화콘텐츠과를 중심으로 인천 내 10개 기초자치단체 내 문화콘텐츠 관련 부서를 네트워크로 구성하여 문화콘텐츠산업 육성 지원 관련 지역 현안 해결 및 상호교류를 통한 발전 논의
 - (광역/수도권 간 Co-work 네트워크 구성 및 운영) 전국 콘텐츠산업 지역거점기관·전국 콘텐츠코리아랩·전국 콘텐츠기업지원센터 협의체 활용을 통한 네트워크를 구성하여 지역 간 정보공유 및 교류 활성화

[추진전략 5] 시민참여 활성화 및 도시 브랜딩 극대화

5-1 [참여] 시민주도 콘텐츠 개발 환경 조성

□ 인천 콘텐츠 디지털아카이브 조성 및 운영

- (추진목적) 지역 콘텐츠에 대한 관리·보관·유통이 가능한 자동화된 최적화 아카이브 시스템 구축을 통해 지역 내 시민·기업의 지역 문화콘텐츠 접근성을 제고하고 이차적 가공을 가능케하여 다양한 문화콘텐츠로 재생산할 수 있도록 활용 강화

- **(추진방법)** 지역 도서관DB, 박물관·미술관 콘텐츠, 지역 사진, 역사문화자료 등을 디지털화하여 통합한 빅데이터 클라우드 기반 시스템을 구축하여 인천시민 및 기업을 대상으로 아카이브 활용 서비스 제공

□ 지역 콘텐츠 시민체험평가단 마련

- **(추진목적)** 인천 문화콘텐츠 분야 기업이 제작한 콘텐츠에 대한 시민평가를 통해 콘텐츠 상품·서비스의 품질을 제고하여 기업의 경쟁력 강화
- **(추진방법)** 인천시민으로 구성된 시민평가단이 인천TP 문화콘텐츠 지원사업을 통해 제작된 콘텐츠를 직접 사용·체험하며 모니터링한 평가서를 해당 기업에 제공하여 평가단 의견 수렴에 따른 개선을 통해 상품·서비스의 질 고도화 기회 지원

□ 유희지 활용 청년인력 및 1인기업 콘텐츠 제작 뉴트로 플랫폼 조성

- **(추진목적)** 인천 내 폐산업시설 및 빈집 등 유희공간을 콘텐츠 제작 및 전시공간으로 재생하여 지역 콘텐츠 제작자 및 시민을 위한 문화복합공간으로 재구성함에 따라 문화콘텐츠를 통한 도시재생 실현
- **(추진방법)** 인구가 지속적으로 감소하고 있는 일반공업지역에 위치한 부평구 십정동, 빈집이 증가하고 있는 미추홀구 송의동 및 주안동 등을 조성지역으로 고려하여 선정된 지역에 인천시 청년인력 및 1인기업을 위한 콘텐츠 제작 플랫폼을 구축하고 인천 뉴트로 문화콘텐츠 공간으로 운영
 - **(콘텐츠 제작·주거공간 운영)** 청년인력 및 1인기업의 콘텐츠 창작·제작·주거공간으로 운영하고 제작 활동 지원을 통해 타 지역 콘텐츠 제작자 유입
 - **(제작·소비가 동시에 이루어지는 공간 운영)** 플랫폼 1~2층은 제작된 콘텐츠 상품을 전시·체험·판매하는 스토어 및 감성적 인테리어의 카페로 조성함에 따라 소비자의 관심을 제고하여 제작 콘텐츠가 소비될 수 있는 선순환 체계 구축
 - **(로케이션 촬영지 활용)** 인천영상위원회에서 진행하고 있는 로케이션 사업과 연계하여 플랫폼을 관광자원으로 활용

5-2 [브랜드] 문화콘텐츠 도시 브랜드화

□ 실감기술(VR·AR) 활용 가상 ‘디지털스마트뮤지엄’ 구축

- **(추진목적)** 정부의 ‘디지털 뉴딜’ 정책기조 방향성에 맞게 인천 내 문화 인프라와 ICT 융복합 기술을 연계한 체험형 콘텐츠 공간을 마련하여 지역 문화 및 관광을 활성화하고 이에 따른 지역경제 발전 제고
- **(추진방법)** 개관 예정인 인천뮤지엄파크 시립미술관·시립박물관 내 실감기술 기반 콘텐츠를 체험할 수 있는 ‘디지털스마트뮤지엄’을 조성 및 운영

- 인천소재 콘텐츠 기업을 대상으로 시립미술관·박물관 기반의 VR·AR·XR·MR, 미디어파사드, 인터랙티브 미디어, 프로젝션 맵핑 등 실감기술 기반 체험형 콘텐츠 개발을 지원하여 지원을 통해 제작된 콘텐츠 기반의 ‘디지털스마트뮤지엄’ 조성

□ 남북평화 실감형 디지털 콘텐츠 체험시설 조성

- **(추진목적)** 평화를 주제로한 실감형 디지털 체험 콘텐츠를 개발하고 이를 인천 접경지역에서 체험할 수 있도록 상품화하여 평화도시 인천으로서의 이미지 강화
- **(추진방법)** 접경지역인 강화도 내 통일전망대, 인천상륙작전기념관, 인천도시역시관 등과 연계하여 남북평화를 주제로 한 실감형 디지털 콘텐츠 체험시설 조성 및 운영
 - 인천소재 콘텐츠 기업을 대상으로 북한의 생활상을 체험할 수 있는 실감 기반 게임·영상·애니메이션 등의 교육콘텐츠 개발을 지원하여 지원을 통해 제작된 콘텐츠로 체험시설 조성

□ 인천지역 특화 VR/AR 산업 육성

- **(추진목적)** VR/AR 및 XR산업 집중 육성지원을 통해 초실감기술 기반 문화콘텐츠 도시 인천에 대한 도시 브랜딩 강화
- **(추진방법)** 인천지역을 특화할 수 있는 실감형 콘텐츠 개발지원 및 인천 해양문화지구 연계 실감콘텐츠 체험공간 구현
 - **(인천지역 특화 실감형 콘텐츠 개발 지원)** 초실감기술 보유기업을 대상으로 5G 기반 가상(VR)·증강(AR)·혼합현실(MR), 미디어파사드, 홀로그램 등 초실감 디지털 기술 기반 콘텐츠 개발지원
 - **(인천 해양문화지구 연계 개발 콘텐츠 체험공간 구현)** 1·8부두, 상상플랫폼, 월미도 등 인천 해양문화지구의 유희시설 및 문화시설 내에 인천만의 역사가 담긴 개항을 주제로 한 실감 콘텐츠 문화체험공간 조성 및 운영

제5장 연차별 예산투자(안)

(단위: 억 원)

전략목표	전략과제	세부추진과제	'21	'22	'23	'24	'25	총계	비고1)
인천형 문화콘텐츠 대표 강소기업 배출	[기업] 콘텐츠 기업 Scale Up	인천형 콘텐츠 유망기업 발굴·집중육성	4.5	10	15	20	20	69.5	핵심
		콘텐츠 기업 제도약 프로그램 운영	2	3	5	5	5	20	핵심
	[기술] 콘텐츠 기술사업화 확대	OTT산업 Hub & Spoke 조성 및 운영				50	50	100	핵심
		인증 및 사업화 테스트베드 구축 및 운영			10	1	1	12	유망
	[컨설팅] 콘텐츠 전문 Biz지원 확대	콘텐츠기업 글로벌사업화 컨설팅 멘토링 운영		1	1	1	1	4	핵심
		콘텐츠기업 경영컨설팅 전담 Agency 운영		1	1	1	1	4	유망
	소계		6.5	15	32	78	78	209.5	
콘텐츠산업 역량제고를 위한 정주여건 강화	[자금] 콘텐츠 시드머니 활성화	인천 콘텐츠 기업육성 펀드 조성		10	10	10	10	40	유망
		콘텐츠 크라우드펀딩 플랫폼 연계 투자유치 지원		2	2	2	2	8	유망
	[유통] 콘텐츠 판로개척 확대	단계별 해외진출 마케팅 지원		4.5	4.5	4.5	4.5	18	핵심
		특화콘텐츠 시장진출 지원			2	4	6	12	유망
	[인재] 콘텐츠 전문인재 양성/공급	콘텐츠 실무형 현장인재 양성			6	6	6	18	핵심
		융복합 콘텐츠 아카데미 확대				10	10	20	핵심
		콘텐츠 전문인재 Pool 온라인플랫폼 구축 및 운영		11	1	1	1	14	유망
	소계		-	27.5	25.5	37.5	39.5	130	
특화콘텐츠 발굴을 통한 미래 신성장동력 창출	[기반콘텐츠] K 브랜드 기반 캐릭터 IP 육성	캐릭터IP와 소비재 연계를 통한 OSMU 사업 지원	4	6	8	10	10	38	핵심
		글로벌 캐릭터IP 발굴을 위한 공모사업 개최	1	1.5	2	3	5	12.5	핵심
		인천 뉴트로 감성 캐릭터 거리 조성			10	5	5	20	유망
		인천 랜드마크와 연계한 캐릭터 체험공간 조성			18	8	8	34	유망
	[전략콘텐츠] 뉴미디어 콘텐츠 육성	지역 우수기업 연계 브랜드 콘텐츠 제작				5	5	10	핵심
		1인 미디어 협동조합 지원		1.5	1.5	1.5	1.5	6	핵심

전략목표	전략과제	세부추진과제	'21	'22	'23	'24	'25	총계	비고1)
	[미래콘텐츠] 미래 융합형 게임 육성	달리는 30초 솜품 영상제 개최		3.5	3.5	3.5	3.5	14	유망
		글로벌게임센터 유치			40	12.5	12.5	65	핵심
		게임형 디지털 테라퓨틱스 개발		7	7	7	7	28	유망
		인천 아케이드 게임콘 개최				30	30	60	유망
		게임 라키비움 조성					45	45	유망
	소계		5	19.5	90	85.5	132.5	332.5	
콘텐츠산업 발전 거버넌스 체계 실현	[제도] 콘텐츠 산업육성 제도개선	콘텐츠산업 육성 산·학·연·관 협력 네트워크 구성 및 온라인 운영	*지역특화콘텐츠개발지원사업 연계						핵심
		특화콘텐츠 육성 미래 청사진 개발							핵심
		문화콘텐츠산업 육성 조례 개정							핵심
	[조직] 콘텐츠 산업 육성 거버넌스 운영	인천 문화콘텐츠산업 전담기관 운영					30	30	핵심
		지역 문화콘텐츠 관련 조직간 협력 활성화	*지역특화콘텐츠개발지원사업 연계						핵심
	소계						30	30	
시민참여 활성화 및 도시 브랜딩 극대화	[참여] 시민주도 콘텐츠 개발 환경 조성	인천 콘텐츠 디지털아카이브 조성 및 운영			11	1	1	13	핵심
		지역 콘텐츠 시민체험평가단 마련		0.75	0.75	0.75	0.75	3	핵심
		유희지 활용 청년인력 및 1인기업 콘텐츠 제작 뉴트로 플랫폼 조성		12	2	2	2	18	유망
	[브랜드] 문화콘텐츠 도시 브랜드화	실감기술(VR·AR) 활용 가상 '디지털스마트뮤지엄' 구축					11	11	핵심
		남북평화 실감형 디지털 콘텐츠 체험시설 조성				5	1	6	유망
		인천지역 특화 VR/AR 산업 육성			11	1	1	13	유망
	소계		0	12.75	24.75	9.75	16.75	64	
총 계			11.5	74.75	172.25	210.75	296.75	766	

1) 핵심: 향후 '25년 안에 반드시 이행되어야 하는 우선과제

유망: 우선순위는 아니더라도 '25년 이후에도 도입될 필요성이 있다고 판단되는 과제

인천 문화콘텐츠산업 마스터플랜 수립 연구

주 관 기 관	인천테크노파크
감 수	박유진 (인천광역시 문화콘텐츠과 과장) 전명금 (인천광역시 문화콘텐츠과 콘텐츠정책팀 팀장) 송의정 (인천광역시 문화콘텐츠과 콘텐츠정책팀 주무관) 한순덕 (인천광역시 문화콘텐츠과 콘텐츠정책팀 주무관)
연 구 총 괄	이종훈 (디자인문화본부 본부장) 채기철 (디자인문화본부 문화산업지원센터 센터장) 송상열 (디자인문화본부 문화산업지원센터 대리) 김병재 (디자인문화본부 문화산업지원센터 대리) 조현우 (디자인문화본부 문화산업지원센터 주임) 남일기 (디자인문화본부 문화산업지원센터 주임)
수 행 기 관	한국기업지식연구원
연 구 책 임	정우식 (한국기업지식연구원 대표)
연 구 분 석	박윤진 (한국기업지식연구원 책임) 이덕희 (한국기업지식연구원 선임) 송민지 (한국기업지식연구원 선임) 황윤숙 (문화리서치피오 대표) 송재언 (문화리서치피오 실장) 김봉채 (문화리서치피오 연구원) 방혜정 (문화리서치피오 연구원)
발 행 인	서병조 (인천테크노파크 원장)
발 행 일	2020년 9월 29일
발 행 처	인천테크노파크
주 소	인천광역시 연수구 송도1동 갯벌로 12
전 화	032-260-0700
홈 페 이 지	www.itp.or.kr

*본 보고서를 인용하실 때에는 반드시 출처를 밝혀주시기 바랍니다.

