

한국문화콘텐츠진흥원 벤처의 창의력을 응원합니다

KoCCA

문화콘텐츠산업 육성을 위해 설립된 한국문화콘텐츠진흥원이 올해로 창립 4년째를 맞으며 활발한 사업을 펼치고 있다. 애니메이션, 캐릭터, 만화, 음악, 모바일 등 Culture Technology 분야 벤처기업확인평가 기관이면서 든든한 후원자로 자리매김하고 있는 한국문화콘텐츠진흥원을 소개한다.



한국 문화 콘텐츠 진 흥 원 (<http://www.kocca.or.kr>)

한국문화콘텐츠진흥원의 홈페이지에는 진흥원의 사업 전반에 대한 안내와 각종 이용시설을 사용할 수 있는 정보가 수록되어 있다. 문화콘텐츠산업에 관한 각종 보고서와 세미나자료 등은 '산업정보자료' 코너에서 다운 받을 수 있다. 'CT news' 서비스에서는 산업 동향과 정책 등을 파악할 수 있어 유용하다.

한

국문화콘텐츠진흥원(이하 진흥원)은 정부의 문화콘텐츠산업 육성정책을 효과적으로 수행하기 위하여 문화산업진흥기본법에 근거해 2001년 8월 설립되었다.

현재 정부의 문화콘텐츠산업 정책은 문화관광부와 진흥원을 중심으로 영화진흥위원회, 방송영상산업진흥원, 한국게임산업개발원 등의 장르별 지원기관과 경기, 부산, 대구, 광주, 전주, 청주, 대전, 전주 등 8개 지역의 문화산업클러스터 중심으로 추진되고 있다.

개발부터 수출까지 종합 지원 체제

진흥원은 2000년 12월 4일에 문화관광부 산하에 설립된 '문화산업지원센터'가 확대 발전한 것이다. 문화산업지원센터는 음악, 애니메이션, 캐릭터 등 주요 문화콘텐츠산업에 대한 종합 지원체제 구축을 목표로 설립됐고, 총 7000여 평 규모에 창업보육실, 첨단장비실, 시연실, 회의실 및 지원사무실 등의 시설을 확보했다. 조직은 사무국 아래 산업정보팀, 창업경영지원팀, 기술지원팀, 수출지원팀 등 1국 4팀으로 출발했다. 문화산업지원센터는 2001년 8월에 재단법인 한국문화콘텐츠진흥원으로 확대되었고, 2002년 10월 17일에는 문화산업진흥기본법에 의한 특수법인으로 발전하였다. 현재 진흥원은 3본부 2센터 16팀 1사업단으로 구성되어 있다.

전략기획본부에는 기획홍보팀, 정책개발팀, 자금운용팀, 지역문화산업팀 등 4팀이, 인력기술본부에는 인력양성팀, 문화원형팀, 콘텐츠유통팀과 CT전략팀, CT개발팀, CT활성화팀이 포함된 CT전략센터 등 1센터 6팀이, 산업진흥본부에는 수출전략팀, 해외협력팀과 만화애니캐릭터팀, 음악산업팀, 디지털콘텐츠팀이 포함된 창작지원센터 등 1센터 5개팀이, 그리고 원장직속으로 경영지원팀이 배속되어 있다. 그밖에 문화콘텐츠컴플렉스 조성사업단을 별도로 운영하고 있다.

문화콘텐츠, 차세대 성장산업으로 육성

아울러 진흥원은 문화콘텐츠산업계를 지원하기 위해 다양한 시설을 운영하고 있다. 서울 양천구 목동에 위치한 별관에는 창업지원실 12개와 업체 입주 공간 65개를 확보하여 문화콘텐츠기업의 창업과 초기성장을 지원하고 있고, 이와 함께 음악녹음스튜디오, 무용연습실, 영상편집실, 연계공동제작실, 모바일콘텐츠 테스트베드, 정보자료실 등을 갖춰 문화콘텐츠기업들의 다양한 기획 및 제작활동을 돕고 있다. 아울러 서울 강남구 역삼동에 '문화콘텐츠센터'를 설립해 국내 우수 문화콘텐츠에 대한 전시 및 안테나숍 기능을 지원하고 '한국콘텐츠아카데미'를 운영하는 등 인력양성사업에 활용하고 있다.

해외사무소는 2001년 5월 일본 도쿄, 같은 해 10월에는 중국 베이징에 두 번째 사무소를 열었고, 2004년 3월에는 영국 런던, 같은 해 6월에는 미국 LA에 개소해 한국 문화콘텐츠의 세계시장 진출을 지원하고 있다.

진흥원의 설립목표는 우리나라 문화콘텐츠산업을 차세대 성장산업으로 육성함으로써 우리나라가 세계적인 문화콘텐츠 강국으로 도약할 수 있는 기틀을 다지는 데 있다. 특히 진흥원은 문화콘텐츠산업을 수출산업으로 육성하는 데 역점을 두고 있으며, 2008년까지 세계 5대 문화콘텐츠 생산국에 진입한다는 비전을 가지고 있다. 이를 위하여 '문화콘텐츠 수출 활성화', '문화콘텐츠 전문인력 양성', '문화콘텐츠 기술개발' 사업을 3대 핵심사업으로 추진하고, 지역 문화산업계와 민간부문의 협력체제를 강화하고 있다.

CT벤처기업확인평가 실시

진흥원은 2003년 1월부터 문화콘텐츠 유망기업의 고품질 콘텐츠 기술개발을 유도하고 투자를 촉진하기 위해 '벤처기업확인평가' 사업을 추진하고 있다. 평가대상은 벤처법 제2조의 2에 해당하는 문화콘텐츠 제작 및 기술·유통·서비스 기업으로 애니메이션, 캐릭터, 만화, 음악, 공연, 방송영상, 인터넷·모바일 콘텐츠, 가상현실(VR), 3D그래픽 등의 업체가 포함된다.

평가신청은 벤처넷(www.venturenet.or.kr)을 통해 온라인으로 할 수 있고, 예비서류심사와 현장실사평가를 실시하고 그 결과를 평가심의위원회에 상정해 적격 여부를 최종적으로 가리게 된다. 평가는 추진능력, 기술성·제작성, 시장성 등 3개의 항목을 중심으로 이루어진다.



경영지원팀 김양진 차장

문화콘텐츠기업이 벤처기업 확인평가를 받기 위해 반드시 알아야 할 사항은 우선 ▲ 벤처넷(www.venturenet.or.kr)에 공개된 내용을 전체적으로 꼼꼼히 검토하고 ▲ 벤처기업 유형별 요건을 파악해 벤처기업 지정이 가능한지를 확인해야 하며 (벤처투자기업, 연구개발기업, 신기술기업 등) ▲ 현장실사 평가 이전에 회사 내역에 대한 책임자의 철저한 준비가 필요합니다. (문의 02-2166-2902)