

## 보도자료

2010년 4월 8일(목) 오전 12시부터 보도하여 주시기 바랍니다.

전파기획관 전파방송관리과 송경희 과장(☎750-2250)  
전파방송관리과 이주식 사무관(☎750-2254) jooshik.lee@kcc.go.kr

### “범 정부차원의 3D 산업 발전전략 마련”

- 2013년 본격적인 3D TV 방송시대 개막 -
- 2015년까지 3D 무안경 TV 시대 실현 -
- 이를 위해 2015년까지 민관 포함 총 8천억원을 투자할 계획 -

- 정부는 2010년 4월 8일(목) 오전 10시, 대통령 주재로 각 부처 장관 및 민간전문가 등이 참석한 가운데 「제4차 국가고용전략회의」를 개최하여 3D 산업 발전을 위한 장·단기 정부전략을 논의하였음
  - \* 참석자(총34명) : 방송통신위원장, 문화체육관광부장관, 지식경제부장관, 기획재정부장관, 노동부장관, 미래기획위원장 등 관계부처 장관, 한나라당 정책위원장 및 LG전자·삼성전자·레드로버 등 3D 관련 기업 등
- 3D 산업은 과거 흑백에서 컬러로 전환되었던 것에 비견될 정도로 향후 경제·문화·사회 전반에 비약적인 파급효과를 불러오고, 이로 인해 기업의 경쟁 패러다임에 급격한 변화가 예상됨에 따라,
  - 우리 IT·콘텐츠 기업들이 이에 신속히 대응, 지속적인 경쟁력을 확보해 나가도록 「3D 산업 발전전략」을 수립·추진하기로 하였음
- 이번에 마련된 발전전략은 2015년 3D 영상시대 본격화 및 세계 진출 기반구축이라는 비전을 제시하고 단기·중장기 전략으로 구분, 체계적으로 추진해 나갈 예정임
  - 먼저, 단기적으로 ▲초기시장 창출 ▲기업 현안 해소에 중점을 두고, 중장기 전략으로는 ▲기술 역량 강화 ▲3D 콘텐츠 기업 육성제고 ▲해외진출기반 강화에 초점을 둔 5대 핵심전략, 16개 정책과제로 구성되어 있음

- 우선 3D 산업이 태동기에 있는 만큼 초기시장 창출이 기업의 발전에 핵심적 사안임을 감안,
  - ① TV 시장에 과급 효과가 큰 지상파 3D 실험방송(10월 예정)을 차질 없이 추진하여 국제적 3D 방송표준 및 방송기술을 선도해 나가도록 하고, 방송사의 3D 콘텐츠 제작 지원을 추진키로 하였음
    - 3D 공간정보 구축사업, 3D 문화재 복원사업, 자자체와 3D 체험영상관 설치 등 공공부문에서 3D 기술 응용사업을 적극 추진하여 시장을 창출해 나갈 계획임(4년간 2천억원)
    - 또한, 조선·항공·광고 등 기존 산업에 3D 기술을 적용하여 생산성·효율성을 제고할 수 있는 3D 제품개발사업을 발굴 추진키로 하였으며, 동 사업은 핵심요소가 SW개발에 있으므로 “SW 개발” 프로그램과 연계하여 추진할 계획임
      - \* 기기·장비·SW·콘텐츠 기업이 참여하는 3D 융합산업 포럼을 운영
  - ② 3D 산업의 급부상에 따른 기업의 현안 해소를 위하여 영화·게임·방송 콘텐츠 제작과 2D 영화의 3D 컨버팅 작업 등에 긴급히 필요로 하는 인력수요에 대응할 수 있도록 연간 총 6천명의 3D 인력을 양성해나갈 계획임
    - 고가의 3D 장비·시설 및 테스트베드를 구축하여 중소기업이 저렴하게 활용할 수 있는 환경을 조성(300억원)
    - 유망 3D 기업에 대한 금융 지원을 강화하기 위하여 3D 전문펀드를 조성(1천억원)하고, R&D 투자에 대한 세제 지원(R&D 비용의 20% (중소기업 30%)를 소득세·법인세에서 세액공제)도 마련할 계획
- 중장기적으로는 미래 3D 산업의 경쟁력을 좌우할 핵심기술개발과 콘텐츠 제작 환경 개선 등을 추진
  - 미래 3D TV 시장을 선도해 갈 무안경 방식의 3D TV('15년, 민관 공동 1천억원 소요)와 궁극적인 3D 기술인 홀로그램('20년, 민관 공동 2천억원 소요)에 대한 기술개발을 추진

- 이를 위해 산·학·연이 참여하여 **3D 기술로드맵을 수립**하기로 하였음('10년 하반기)
- 3D TV 시청시 예상되는 피로감·어지럼증 등을 완화하기 위한 R&D를 추진하고, 3D 기기·콘텐츠에 대한 인증 기준, **안전한 TV 시청을 위한 시청자보호 규정과 가이드라인을 마련**할 예정임
- 선진국의 기술선점을 위한 표준 활동 강화 움직임에 대응하기 위하여 우리나라도 **'민간 표준화 포럼'**을 통해 **국내표준을 마련**하고, 민간전문가의 국제표준 활동을 지원하여 국제표준화 노력을 전개하기로 하였음
- ④ 영세한 콘텐츠 제작환경을 개선하기 위해 수출보험공사는 **3D 수출 영화에 대해 대출보증형 상품의 보험가액을 상향**(총제작비의 20~30%→50%)하고, **3D 문화상품**(영화·게임·드라마)에 대한 제작 투자금에 대해 손실 발생시 **50%**(現 30~40%)까지 보상 추진
- 테마파크 등 공공사업에 포함된 **3D 영상시설·콘텐츠에 대해 분리 발주**토록 하는 방안을 마련하고, 유망한 **3D 콘텐츠**를 선정하여 기획에서 유통까지 전 주기에 걸친 지원(연간 100억원)을 추진할 계획
- ⑤ 한편, **3D 전문전시회와 국제세미나** 등을 개최하여 우리나라의 3D 산업관련 기기·콘텐츠·컨버팅 등 다양한 분야에 걸친 3D 산업 이미지를 제고하고, 기존 집적시설을 활용하여 **"3D Hub"**를 구축하는 방안을 별도 검토해 나갈 예정임
- G20 정상회의시 **3D를 활용하여 국가 홍보** 활동을 전개하며, 3D 제품과 서비스의 해외 수출을 촉진하기 위해 **콘텐츠-기기-서비스 기업의 동반진출 전략**을 마련할 계획

- 정부는 이와 같은 종합 대책을 원활히 추진하기 위해 **2015년까지 약 8천억원의 예산을 투입할 계획**임
  - **2013년 본격적인 3D TV 방송시대를 개막하고, 2015년 무안경 3D TV 시대를 실현하여 안경식 3D TV로 잡은 주도권을 지속적으로 유지해 나가는데 기여**
  - 한편, **2015년 영화·게임·드라마 등 모든 콘텐츠의 20%를 3D화**하여 본격적인 3D 콘텐츠 시대를 실현하고, **의료·건설·국방·교육 산업에도 3D 기술을 응용하여 활성화시킬 것**임
  - 이와 같은 정부 정책과 그에 따른 시장 전망을 토대로 정부는 3D 기기·SW 산업 분야에서 **2014년 약 15조원의 시장 창출과 약 4만명의 고용이 이루어질 것으로 내다 봄**
- 점검시스템과 관련하여 정부는 금번 발표된 「3D 산업 발전전략」에 대한 이행을 점검하고 추가적인 신규과제 발굴을 위해 정부-기업-연구소 등이 참여하는 「**3D 산업 발전위원회**」(위원장 : 지경부 차관, 위원 : 각 부 1급)를 구성·운영키로 함

# 3D 산업 발전전략

2010. 4. 8

관계부처 합동

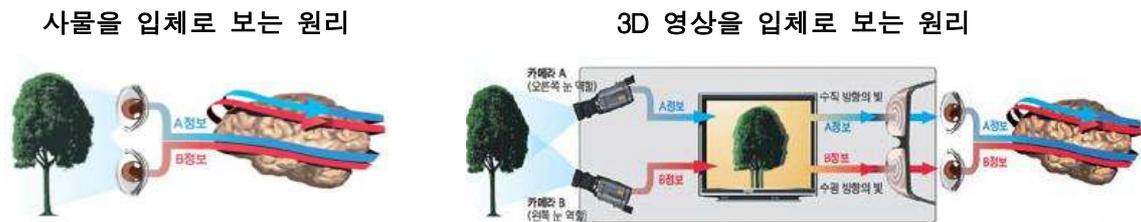
# 목 차

I. 추진 배경 .....	1
II. 현황 및 문제점 .....	2
1. 시장 측면 .....	2
2. 기업의 애로 측면 .....	3
III. 비전 및 추진과제 .....	4
1. 초기시장 창출 노력 강화 .....	5
2. 기업 현안 해소 .....	6
3. 기술 역량 강화 .....	7
4. 3D 콘텐츠 기업 육성 .....	8
5. 해외진출기반 강화 .....	9
[첨부 1] 이행 점검체제 .....	10
[첨부 2] 세부추진과제 실천계획(Action Plan) .....	10

# I. 추진 배경

□ 3D 산업은 3D 기술을 활용하여 TV, SW, 콘텐츠 등 3D 제품과 영화, 의료 등 3D 응용서비스를 창출하는 고부가가치 산업

○ 3D 기술은 좌·우 분리된 2장의 영상을 좌영상-좌안, 우영상-우안으로 각각 보게 하여 뇌가 이를 하나의 입체로 인식토록 함



□ 3D 산업의 핵심 요소는 3D 영상 생성 기술과 재생 기술

○ (생성) 3D 영상 실사방식과 2D→3D 변환방식이 존재하나, 입체감의 효과가 높은 실사방식이 궁극적으로 시장을 지배할 전망

○ (재생) 화면 인식은 2010년 중반까지는 안경방식, 2015년에는 무안경방식, 그 이후에는 홀로그램\* 방식이 보편화될 전망

\* 홀로그램은 빛의 산란을 이용하여 입체영상을 재현하는 기술로 실제 사물과 구별하기 어려울 정도로 입체감이 뛰어난 방식

□ 이러한 3D 기술은 영화, 방송 등 문화산업뿐만 아니라 의료, 광고, 건축 등 광범위한 산업에 응용되면서 시장규모 급증 전망

\* 3D는 모노→스테레오 전환, 흑백→컬러 전환에 비견되는 경제, 문화, 사회 전반의 비약적인 파급효과를 가져올 것으로 예상

➔ 세계적으로도 3D 기술과 산업은 막 태동하고 있어, 국내시장 조기형성과 전략적 기술개발을 통한 해외시장 선점을 위해 「3D 산업 발전전략」 수립

## II. 현황 및 문제점

### 1 시장 측면

- (3D 기기) 3D TV로부터 3D 게임기·3D 휴대폰 등으로 시장이 빠르게 형성되고 있고, 영상시스템 등 3D 장비시장도 확대될 전망
  - \* 세계 3D 디스플레이 시장은 '10년 9.2억불에서 '15년 146억불로 매년 40% 수준으로 급성장 예상 (디스플레이서치, '10.1)
  - 국내 3D 가전기기 시장은 LG·삼성 등이 주도할 전망이다, 3D 카메라, 영상시스템 등 장비시장은 당분간 외산이 주도할 전망
- (영화) 아바타의 영향으로 전 세계 3D 상영관이 확대되고, 3D 영화 제작과 기존 2D 영화의 3D 전환이 크게 증가할 전망
  - \* 美는 3D 스크린을 7천개로 확대 전망, 日은 3천개 이상의 3D 스크린 보유
  - 우리나라도 3D 스크린(現 5%)이 확대되면서 3D 영화제작·상영이 증가할 전망이다, 3D 장비와 콘텐츠의 높은 해외의존이 문제
    - \* 금년 국내개봉 3D 영화는 26편이며, 국내 제작사는 3편 이상 제작할 계획
  - 3D 콘텐츠 기업의 자생적 발전을 위한 금융 시스템 개선이 시급
- (방송) 선진국들은 케이블, 위성 등에서 3D 방송서비스 중이나 3D 지상파 방송은 未개시
  - 우리나라도 선진국과 같은 상황으로 위성방송 Skylife가 3D 시범 방송('10.1) 서비스 중
  - 방송사의 3D 콘텐츠 부족과 방송표준 부재 등은 문제
    - \* 소니는 남아공월드컵 중 25경기를 ESPN을 통해 3D 영상 제공 예정
- (산업응용) 의료, 건축 등 전 산업에 3D 응용이 일반화되기까지 상당기간이 소요될 전망이다 초기시장 선점여부가 향후 경쟁력 좌우

## 2 기업의 애로 측면

- (기술) 우리는 2D→3D 전환기술, 디스플레이 등은 경쟁력을 보유했으나, 방송장비, 무안경 TV, 홀로그램 등 핵심기술은 취약

### < 국내 3D 주요 기술 수준 현황 >

전자부품연구원

3D 기술분야		선진국(100)대비 기술수준		
		'10년	'15년	기술격차
생성·제작	3D 콘텐츠 제작	60	90	3년
	3D 방송장비·카메라	65	85	3~5년
	2D→3D 변환(자동)	90	95	-
재생·표현	안경식 3D 디스플레이	95	100	-
	무안경식 3D 디스플레이	85	95	2년
	홀로그램	50	80	5년

- 선진국도 3D 기술개발과 표준화 주도권 확보를 위한 활동 강화

- \* 美 : 기업 중심으로 3D 콘텐츠, 제작장비, SW 분야 최고 기술 보유
- \* 日 : 3D 방송 최고 기술 보유, 무안경TV, 홀로그램 등 원천 R&D주력
- \* EU : 공동 R&D 프로젝트로 방송, 화상회의 등 응용분야 R&D주력

- (인력) 우리는 연구 인력을 1,000여명 확보\*하고 있으나 수요대비 부족하며 3D 영상 제작과 응용분야 SW 인력은 매우 부족

- \* 광운대·광주과기원 등 200명, ETRI·KETI 등 100여명, LG·삼성 등 600명

- 촬영·편집 등 현장인력, 2D→3D 컨버팅 인력 등은 신규수요 급증

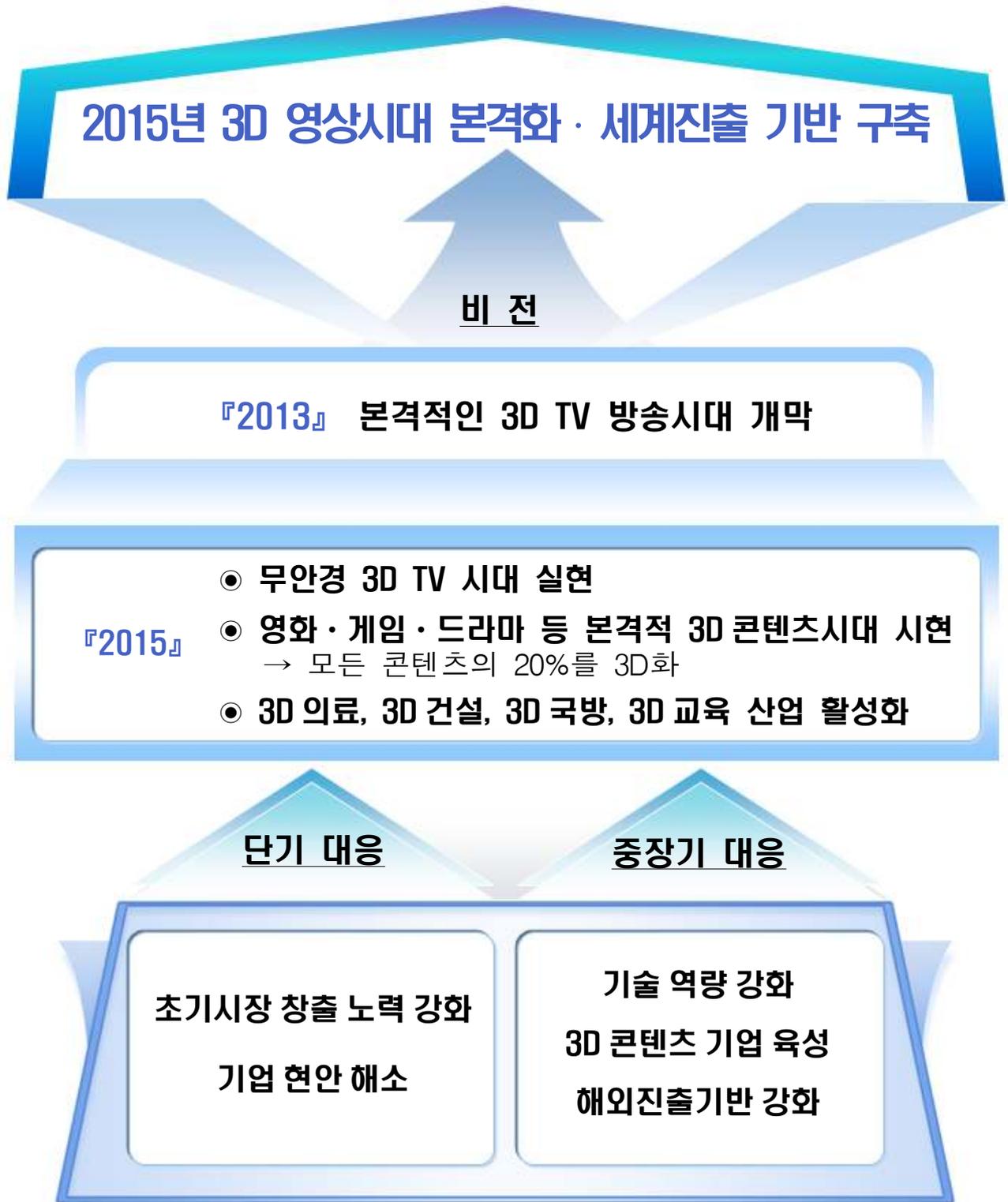
- \* 영화 1편 2D→3D 컨버팅 작업에 300명이 4개월 작업 필요

- 3D 전문기업들은 기술과 인력이외에도 시설부족, 운영자금, 초기 시장수요 부족, 인체 안전기준 미비 등 다양한 애로를 호소



◆ 이번 대책을 통해 3D 산업 발전 관련 취약 요인을 보완하면서 강점을 활용할 경우 세계 3D 산업 선도 가능

### Ⅲ. 비전 및 추진과제



# 1 초기시장 창출 노력 강화

## □ 3D 지상파 실험방송을 차질없이 추진 (방통위)

- '10.10월부터 세계최초로 KBS, SBS 등을 통해 실험방송을 하여 국제적 방송표준 및 방송 기술을 선도 (방통위)

\* 3D TV시장 확대 차원에서 금년 6월 남아공월드컵 실험중계 검토

## ○ 방송사의 3D 콘텐츠 제작 지원도 추진

- 제작된 3D 콘텐츠는 방송사의 실험방송, 민간의 3D 시범서비스에 활용

\* '10년 방송사 우수프로그램 선정시 3D 콘텐츠에 가산점 부여 등 추진

## □ 3D 공공사업 추진으로 초기 시장창출 ('13년까지 2천억원 규모)

- 국토정보 등을 3차원 영상으로 구축하는 3차원 공간정보 구축 사업 추진 (국토부)

- 석굴암(기록보존), 황룡사 9층 목탑(복원) 등을 위한 문화재 홀로그램형 기록 및 복원 사업 등을 추진 (문화재청)

- “부산광역시 미래시정 첨단체험관(3D + α) 제작·설치” 사업 등 지자체 중심으로 3D 영상관을 설치하는 공공사업 추진 (지자체)

## □ 의료·조선·광고 등 응용분야 신수요 창출

- 응용 분야와 3D 관련업체가 참여하는 3D 융합포럼을 구성하여 사업 발굴 및 추진 (지경부·문화부, '11년, 200억원 소요)

응용분야	추진사업명 (예시)	효과
의료	치과용 실시간 3차원 입체영상 CT 장비 개발	치료 효과 상승
조선	함정·크루즈선 설계품평을 위한 3D 솔루션 개발	정밀도 향상
항공	3D 융합기술을 이용한 항공기 정비 시스템 개발	작업 효율 향상
광고	3D LED 광고용 디스플레이 플랫폼 개발	광고 효과 상승
교육	3D 홀로그래픽 기반 실감 e-learning 플랫폼 개발	교육 몰입도 증가
영상	3D 영상 제작과 관련 CG 기술 개발	디지털 효과 상승

## 2

## 기업 현안 해소

- (인력) 현장인력 애로는 협회 및 민간단체 등을 통해 매년 6,000명 인력양성과 기업의 자체 인력양성에 대한 지원을 통해 해소
  - 단체 등의 인력양성 사업은 강사선임 등에 기업의 참여를 확대하여 교육의 효율성을 높이고,
  - 기업이 자체 추진하는 인력양성은 '사업주훈련 지원제도'(노동부) 등을 통해 교육비 일부 보전

### < 3D 현장인력 양성 계획 >

분야	연간 소요인력	연간 양성계획	기관
콘텐츠	촬영·편집 : 2천명	1천명	한국콘텐츠진흥원 영화진흥위원회
	2D→3D 전환 : 3천명	3천명	
방송	방송촬영·편집 : 1천명	1천명	RAPA, 방송사
산업응용	6대 분야 1천명	1천명	한국전자정보통신진흥회

- 또한, 전문인력은 광운대, 연세대, 충남대 등 대학 내 3D 계약학과 (3개)와 전문과정 신설 추진
  - ※ 중장기 인력은 별도의 인력수급조사를 거쳐 대책 마련('10년 하반기)
- (장비·시설) 교육훈련시설·작업공간 부족 해소를 위해 기존의 영상전문단지 내 건물 확충 추진 (지경부, 200억원)
  - 중소기업이 저가로 고가의 3D 장비와 촬영·편집시스템을 활용할 수 있는 인프라 확충 (지경부 '10년 100억원, 문화부 '10~'13년)
- (금융) 3D 분야를 신성장동력 개별전문펀드 중 하나로 신설하고 (지경부, 1천억원 중 민간 900억원 부담) '3D 콘텐츠 전문펀드'도 별도 조성 추진 (문화부, 정부 모태펀드자금 250억원, 민간 750억원 부담)
- (세제) 3D 기업의 핵심기술\*에 대해 신성장동력 산업 R&D 세제 지원 추진 (R&D 비용의 20%(중소기업 30%)를 소득세·법인세에서 세액공제)

\* 3D 카메라 및 제작시스템 기술, 무안경 TV 기술, 3D 홀로그램 기술 등

### 3

## 기술 역량 강화

- (기술개발) 산·학·연이 참여하여 3D기술로드맵을 수립('10년 하반기) 하고, 3D 방송·영화 장비, 무안경 TV 등 중단기 핵심애로기술과 홀로그램 등 미래 3D 핵심기술 개발을 추진

제품	특성	민관 투자소요	목표
카메라	기술력 열세로 민간투자 위험高	200억원	2013년 상용화 (국산화 점유율 24%)
방송장비		1,075억원	2013년 상용화 (국산화 점유율 63%)
무안경 TV	미래핵심기술	1,000억원	2015년 상용화 (선진국 대비 95%)
홀로그램		2,000억원	2020년 상용화 (선진국 대비 85%)

- 3D 산업의 핵심 장애요인인 피로감·어지럼증을 완화하기 위한 R&D를 추진하고 제도 개선 추진 (지경부·문화부·방통위 '10년)

- 3D 기기·콘텐츠 인증기준, 시청자보호 규정, 콘텐츠 제작·시청 안전 가이드라인도 마련 (지경부/기표원·문화부·방통위, '11년 상반기)

- (표준선도) 외국의 표준선점 활동에 대응하여 우리의 활동도 강화

- 분야별 산·학·연 표준화 포럼을 통해 '12년까지 국내표준을 마련하고 국내전문가의 국제표준기구 참여지원 등을 통해 우리 표준의 국제 표준화 노력 전개

\* 한·중·일 3D 분야 주요 민간기구가 참여하는 포럼 출범 ('09년)

- (특허대응) 3D 관련 해외특허출원·등록비용의 과다(일반적으로 5개국 출원 5천~1억원)로 인한 출원 포기사례가 없도록 출원·등록비용 지원 확대 추진 (특허청·중기청)

\* '09년 3D TV 분야 특허출원 건수는 '04년(128건) 대비 2배이상 증가한 265건

- EU, 미국, 일본 등 주요 선진국에서 국내기업의 특허 출원·등록 서비스를 지원할 수 있도록 kotra에 지원창구 개설 추진 (지경부)

## 4 3D 콘텐츠 기업 육성

- 3D 콘텐츠(영화 등) 제작에 대한 금융지원시스템 개선 (지경부·문화부)
  - (대출) 3D 수출영화에 대해서는 대출보증형 상품의 보험가액을 상향(총제작비의 20~30%→50%)하고, 기업당 다수작품 지원토록 제도개선
    - \* 수보 내규사항인 '문화수출보험 인수요령' 개정을 통해 시행 추진
  - (투자) “문화상품 투자보증제도”를 활성화하여 3D 문화상품(영화·게임·드라마)에 대해 투자금의 50%(現 30~40%)까지 보상 추진(수보)
    - \* 단, 투자자 우선손실 총당, 미완성 작품 무보상 등의 현행 규정을 유지시키고 엄격한 심사 절차와 규정을 마련하여 보증사고 예방 노력을 강화
- 테마파크 등 공공사업 발주시 3D 영상시설·콘텐츠에 대해서는 분리발주가 활성화되도록 정책협의회('10년 상반기) 등을 통해 지자체 등 공공기관의 참여를 촉진
  - \* 현재 공공기관에서 발주하는 시장이 전체 3D 콘텐츠 시장의 90%이상이나, 통합 발주로 콘텐츠 기업은 책정 사업비의 20%선에서 콘텐츠 공급
- 장르별 시장과급력이 큰 대형 프로젝트 중심으로 3D 선도콘텐츠 개발 지원 추진(문화부)
  - 3D영화·방송·게임 등을 대상으로 시장 창출형 3D 콘텐츠를 선정하여 기획에서 글로벌 유통까지 전(全)주기에 걸쳐 지원 추진(문화부 '11년~ 장르별 3개 과제내외, 과제당 15억원 규모로 매칭 지원)
    - \* 글로벌 3D 스토리 발굴을 위한 '한국형 아바타' 창조 프로젝트 연계추진('11년~)
  - 글로벌 시장용으로 해외기획업체와 제휴하여 기획한 해외 공동제작 3D 작품에 대해서도 지원을 추진(문화부)
    - \* 해외 기업의 입체영화, 애니메이션, 드라마 프로젝트에 공동으로 참여하는 국내기업 제작비의 일부 지원(연간 3개 과제 내외, 30억원 규모)

- (3D 이미지 제고) 3D 국제전문전시회, 세미나 개최 및 3D 허브 등 랜드마크 조성을 통해 우리나라의 3D 이미지 제고
    - “World 3D EXPO”(‘09년 전자전의 한 섹션으로 개최)를 글로벌 3D 전문전시회로 육성(‘09년 100부스 → ‘10년 300부스)하고, 전시회 기간 동안 국제세미나와 국제페스티벌 동시 개최 추진
    - 기존 3D 집적단지를 확대 조성하여 아시아 3D Hub로 발전시키는 방안 검토(‘10년 하반기)
      - 기존 시설을 확장하고 테마파크·유통·엔터테인먼트 등 기능을 추가하여 3D Hub를 세계 3D의 중심지로 육성
  - (G20 홍보) G20 정상회의시 3D를 활용하여 국가 홍보활동 전개
    - 3D TV 지상파 실험방송을 시연(‘10.11월)
    - 3D 「국가 홍보물」을 제작하여 호텔·휴게라운지 등에 시연
      - 정상회의장 주변 건물을 마치 스크린처럼 사용하여 다양한 3D 영상 효과를 나타내는 ‘미디어 파사드(Media Facade)’ 시연 검토
  - (해외진출) 콘텐츠-기기-서비스 기업의 동반진출 전략을 마련하여 3D 관련 제품과 서비스 수출을 촉진 (지경부·문화부·방통위 ‘10년)
    - 경쟁 우위 품목(TV, 모니터)을 중심으로 3D수출 패키지 모델을 개발하고 기업간 컨소시엄 구성도 추진 (지경부·문화부·방통위)
    - 주요 3D 수출전략시장에 시장개척단을 파견하고, 시장 특성에 맞는 차별화된 로드쇼 추진 (지경부·문화부·방통위)
- \* NAB(4월), InfoComm(6월) 등 해외전문전시회와 연계한 진행(미국 라스베가스)

## 【 첨부1 】 이행 점검체제

- (점검체계구축) 추진 과제에 대한 차질 없는 이행점검 및 신규 과제 발굴을 위해 3D 산업 발전위원회 구성·운영
  - (구성) 정부, 기업, 연구소, 산업진흥기관 등이 참여하는 「3D 산업 발전위원회」(위원장 : 지경부 차관, 위원: 각 부 1급 등)를 구성
  - (기능) 각 기관별 3D 산업발전전략의 세부추진계획 이행 실적 정기 점검 및 기관실적 평가에 반영
- (점검계획) 반기별 구체적인 이행실태 점검 및 평가를 통해 부진 과제에 대한 보완조치 마련 및 차질 없는 이행 유도

## 【 첨부2 】 세부추진과제 실천계획(Action Plan)

### 1. 초기시장 창출 노력 강화

실천 과제	일정(까지)	담당부처
▪3D 지상파 실험방송 추진	'10.10월	방통위
▪방송사의 3D 콘텐츠 제작 지원	'10.12월	방통위 · 문화부
▪3차원 공간정보 구축 사업	'13.12월	국토부
▪문화재 홀로그램형 기록 및 복원 사업	'13.12월	문화재청
▪미래시정 첨단체험관(3D + α) 제작 · 설치	'10.10월	부산광역시
▪응용분야 3D 관련 사업 발굴	'10. 6월	지경부

### 2. 기업 현안 해소

실천 과제	일정(까지)	담당부처
▪협회 및 민간단체를 통한 인력양성	'11.12월	지경부 · 문화부 · 방통위
▪기업의 자체 인력양성 지원	'10. 5월	노동부
▪대학내 3D 계약학과 및 전문과정 신설	'10.10월	지경부 · 문화부
▪영상전문단지내 건물 · 시설 확충	'10.10월	지경부
▪3D 장비지원센터 설립	'10. 9월	지경부 · 문화부
▪3D 분야 신성장동력 개별전문펀드 신설	'10. 9월	지경부 · 기재부
▪3D 콘텐츠 전문펀드 조성	'11. 3월	문화부 · 기재부
▪3D 신성장동력 R&D 세제 지원대상에 포함	'10.11월	지경부 · 기재부

### 3. 기술 역량 강화

실천 과제	일정(까지)	담당부처
▪3D 기술로드맵 수립	'10.10월	지경부
▪3D 미래핵심기술 개발	'10.12월	지경부 · 문화부 · 방통위
▪휴먼팩터 R&D	'10.12월	지경부 · 문화부 · 방통위
▪휴먼팩터 완화 제도 개선	'11. 6월	지경부 · 문화부 · 방통위
▪3D 국내표준 마련	'12.10월	지경부 · 문화부 · 방통위
▪3D 국제표준기구 참여 지원	'10.10월	지경부 · 문화부 · 방통위
▪출원 · 등록비용 지원 확대	'10.11월	특허청 · 중기청
▪kotra에 특허 서비스 지원창구 개설	'10.11월	지경부

### 4. 3D 콘텐츠 기업 육성

실천 과제	일정(까지)	담당부처
▪3D 영화에 대한 대출보증형상품 보험가액 상향	'10.10월	지경부 · 문화부
▪3D 영화에 대한 1개사 다수작품 지원	'10.10월	지경부 · 문화부
▪3D 콘텐츠에 대해 투자금 50%까지 보상	'10.10월	지경부 · 문화부
▪3D 콘텐츠 사업 분리발주를 위한 정책협의회 개최	'10. 6월	지경부 · 문화부
▪콘텐츠 기획에서 유통까지 지원	'10.12월	문화부
▪해외공동제작 작품 지원	'10.12월	문화부

### 5. 중소기업 수출지원 시책 홍보

실천 과제	일정(까지)	담당부처
▪World 3D EXPO, 세미나, 페스티벌 개최	'10.10월	지경부 · 문화부
▪기존시설을 활용한 3D 허브 발전 방안 검토	'10.12월	지경부 · 문화부
▪G20 정상회의시 3D TV 지상파 실험방송 시연	'10.11월	방통위
▪G20 국가홍보물을 제작하여 호텔 시연	'10.11월	지경부 · 문화부
▪3D 수출패키지 모델 개발 및 컨소시엄 구성	'10. 9월	지경부 · 문화부 · 방통위
▪3D 시장개척단 파견 및 로드쇼 추진	'10.12월	지경부 · 문화부 · 방통위