

# 5G 상용화로 주목받는 디지털 콘텐츠 시장전망과 기술개발 전략

## I. 콘텐츠 시장 실태와 전망

### 1. 콘텐츠산업 개요와 시장 동향

#### 1-1. 개념

- 1) 콘텐츠산업 개념과 범위
  - (1) 콘텐츠 산업의 개념과 영역
  - (2) 콘텐츠산업 관련 법령
- 2) 디지털콘텐츠산업 정의
  - (1) 디지털 콘텐츠 정의
  - (2) 디지털 콘텐츠산업 정의와 분류

#### 1-2. 콘텐츠 시장 최근 동향과 주요 이슈

- 1) 콘텐츠 플랫폼 'OTT' 확산 가속화
  - (1) 국내 OTT 시장 대응 동향
  - (2) 해외 OTT 시장 대응 동향
  - (3) 주목되는 중국 OTT시장 동향
- 2) 5G 시대 맞아 클라우드 기반 게임 주목
- 3) EU, 콘텐츠 저작권 강화하는 '저작권법'
- 4) 주요국 콘텐츠산업 정책동향

### 2. 국내 콘텐츠산업 동향과 전망

#### 2-1. 국내 콘텐츠 산업 동향과 주요 통계

- 1) 2018 콘텐츠산업 실태조사
  - (1) 개요
  - (2) 사업체수
  - (3) 종사자수
  - (4) 매출액 추이
  - (5) 부가가치액 추이
  - (6) 수출/수입액/ 무역수지 추이
- 2) 2018년 모바일 콘텐츠산업 실태조사
  - (1) 개요
  - (2) 국내 모바일 콘텐츠산업 매출액 현황
  - (3) 모바일 콘텐츠산업 분야별 매출액 현황
  - (4) 모바일 콘텐츠산업 사업체 현황
- 3) 국내 콘텐츠산업 실태 통계
  - (1) 음악산업
  - (2) 게임산업

- (3) 영화산업
- (4) 애니메이션산업
- (5) 캐릭터산업
- (6) 콘텐츠솔루션산업
- (7) 출판산업
- (8) 만화산업
- (9) 광고산업
- (10) 지식정보산업

2-2. 국내 콘텐츠산업 2019년 전망

- 1) 국내 콘텐츠산업 2019년 전망
- 2) 출판
  - (1) 시장전망
  - (2) 주요 이슈
- 3) 만화
  - (1) 시장전망
  - (2) 주요 이슈
- 4) 음악
  - (1) 시장전망
  - (2) 주요 이슈
- 5) 게임
  - (1) 시장전망
  - (2) 주요 이슈
- 6) 영화
  - (1) 시장전망
  - (2) 주요 이슈
- 7) 애니메이션
  - (1) 시장전망
  - (2) 주요 이슈
- 8) 방송
  - (1) 시장전망
  - (2) 주요 이슈
- 9) 광고
  - (1) 시장전망
  - (2) 주요 이슈
- 10) 캐릭터
  - (1) 시장전망
  - (2) 주요 이슈
- 11) 지식정보
  - (1) 시장전망

- (2) 주요 이슈
- 2-3. 국내 방송, 뉴 미디어산업 실태와 전망
  - 1) 국내 방송산업 현황
    - (1) 방송사업자수
    - (2) 방송사업 매출현황
    - (3) 종사자 현황
    - (4) 유료방송 가입자 현황
    - (5) 방송 프로그램 제작·유통현황
    - (6) 과제와 전망
  - 2) 국내 방송산업 실태 주요 통계

## II. 콘텐츠산업 관련 핵심기술 동향과 정책 현황

### 1. 콘텐츠산업 관련 핵심기술 동향

- 1-1. 실감방송 및 뉴미디어산업 관련 기술 동향
  - 1) 핵심기술 개요
  - 2) 국내 기술 분야별 개발 동향
    - (1) UHD TV 기술 분야
    - (2) 디지털 라디오 기술 분야
    - (3) 몰입형 미디어 방송
    - (4) 실감미디어 부호화 및 저장포맷 기술 분야
    - (5) 스마트방송 및 클라우드 미디어 기술 분야
  - 3) 해외 기술 분야별 개발동향
    - (1) UHD TV 기술 분야
    - (2) 디지털 라디오 기술 분야
    - (3) 몰입형 미디어 방송 기술 분야
    - (4) 실감미디어 부호화 및 저장포맷 기술 분야
    - (5) 스마트방송 및 클라우드 미디어 기술 분야
- 1-2. 실감콘텐츠 관련 기술 동향
  - 1) 핵심기술 개요
  - 2) 국내 기술 분야별 개발 동향
    - (1) 비디오 콘텐츠 기술 분야
    - (2) MR/VR 기술 분야
    - (3) 오감 미디어 콘텐츠 기술 분야
    - (4) 홀로그래픽 콘텐츠 기술 분야
    - (5) 콘텐츠 중심 사물인터넷 기술 분야
    - (6) 웹 기반 콘텐츠 플랫폼 기술 분야
    - (7) 게임 기술 분야
    - (8) 디지털 가상화 기술 분야

- 3) 해외 기술 분야별 개발동향
  - (1) 비디오 콘텐츠 기술 분야
  - (2) MR/VR 기술 분야
  - (3) 오감 미디어 콘텐츠 기술 분야
  - (4) 홀로그래픽 콘텐츠 기술 분야
  - (5) 콘텐츠 중심 사물인터넷 기술 분야
  - (6) 웹 기반 콘텐츠 플랫폼 기술분야
  - (7) 게임 기술분야
  - (8) 디지털 가상화 기술 분야

## 2. 콘텐츠 관련 산업 지원 정책 동향과 전략

### 2-1. 콘텐츠산업 경쟁력강화 핵심전략

- 1) 추진개요와 배경
  - (1) 개요
  - (2) 현황 및 문제점
- 2) 추진전략 및 방향
  - (1) 콘텐츠산업 성장전략 및 방향
  - (2) 콘텐츠산업 비전·목표·핵심과제
  - (3) 2022년도 변화의 목표
- 3) 3대 중점 추진과제
  - (1) (산업경쟁력) 글로벌 수준의 경쟁력 확보
  - (2) (수요확대) 신시장 확대 및 수요 창출
  - (3) (규제·제도) 공정환경 조성과 과감한 제도혁신
- 4) 추진과제별 추진일정

### 2-2. 제5차 방송영상산업진흥 중장기계획(2018~2022)

- 1) 개요와 추진배경
  - (1) 방송영상산업 환경변화
  - (2) 방송영상산업 현황 및 성과
  - (3) 당면과제
- 2) 기본방향 및 추진전략
- 3) 세부 추진과제
  - (1) 추진전략(1) - 공정·상생 생태계 조성
  - (2) 추진전략(2) - 산업 혁신성장 기반 구축
  - (3) 추진전략(3) - 해외진출 및 확산 지원
- 4) 추진과제별 일정

### 2-3. 제3차 문화기술 R&D 기본계획

- 1) 개요와 추진 배경
  - (1) 추진 연혁
  - (2) 문화기술과 문화서비스의 범주

- 2) 시장 환경 분석과 비전
  - (1) 문화기술의 부상
  - (2) 성과와 한계
  - (3) 문화기술 비전
- 3) 중점 추진과제
  - (1) 문화산업 혁신성장 기술 개발
  - (2) 사람이 있는 문화서비스 실현
  - (3) 문화기술 연구개발 생태계 조성
- 4) 추진 과제별 추진 일정

### III. 디지털 콘텐츠 관련 특허 및 기술개발 동향

#### 1. 디지털 콘텐츠 기술 관련 특허 동향

##### 1-1. 특허청, 콘텐츠 관련 산업 특허 분석

- 1) UHD 방송 관련 특허 동향
  - (1) 개요
  - (2) 특허 동향
- 2) AI 기술을 활용한 디지털콘텐츠 관련 특허동향
  - (1) 개요
  - (2) 특허동향
- 3) '웹툰산업' 상표 출원 동향
  - (1) 개요
  - (2) 출원 동향

##### 1-2. IITP, 디지털 콘텐츠 관련 특허 분석

- 1) VR/AR, 홀로그램 융합 기술 특허동향
- 2) 기술분야별 특허동향
  - (1) 오감/감성 콘텐츠
  - (2) 인터랙티브 콘텐츠
  - (3) 콘텐츠 유통, 콘텐츠 품질/신뢰

#### 2. 디지털 콘텐츠 관련 기술로드맵

##### 2-1. 중기부, 디지털콘텐츠(디자인) 기술분야 중소기업형 기술개발 로드맵

- 1) 모바일 게임 콘텐츠
  - (1) 핵심 요소기술 선정
  - (2) 기술로드맵
  - (3) 연구개발 목표설정
- 2) 체험형 전시 콘텐츠
  - (1) 핵심 요소기술 선정
  - (2) 기술로드맵
  - (3) 연구개발 목표설정

- 3) 실감방송 콘텐츠
    - (1) 핵심 요소기술 선정
    - (2) 기술로드맵
    - (3) 연구개발 목표설정
  - 4) 에듀테크
    - (1) 핵심 요소기술 선정
    - (2) 기술로드맵
    - (3) 연구개발 목표설정
  - 5) 디지털 사이니지
    - (1) 핵심 요소기술 선정
    - (2) 기술로드맵
    - (3) 연구개발 목표설정
  - 6) 스마트 완구
    - (1) 핵심 요소기술 선정
    - (2) 기술로드맵
    - (3) 연구개발 목표설정
  - 7) 오감형 사용자 인터페이스 디자인
    - (1) 핵심 요소기술 선정
    - (2) 기술로드맵
    - (3) 연구개발 목표설정
  - 8) 3D프린팅 제품설계 디자인
    - (1) 핵심 요소기술 선정
    - (2) 기술로드맵
    - (3) 연구개발 목표설정
  - 9) 플렉시블 시스템 및 공간디자인
    - (1) 핵심 요소기술 선정
    - (2) 기술로드맵
    - (3) 연구개발 목표설정
  - 10) 헬스케어 디자인
    - (1) 핵심 요소기술 선정
    - (2) 기술로드맵
    - (3) 연구개발 목표설정
- 2-2. IITP, ICT R&D 2023(디지털콘텐츠, 방송 미디어) 로드맵
- 1) 디지털 콘텐츠 기술
    - (1) 최종 선정된 로드맵 대상 기술
    - (2) 디지털 콘텐츠 기술로드맵
  - 2) 방송미디어 기술
    - (1) 최종 선정된 로드맵 대상 기술
    - (2) 방송 미디어 기술로드맵

### 3. 디지털 콘텐츠 관련 기술개발 연구과제

#### 3-1. 2019년 방송, 콘텐츠 분야 신규 연구과제

- 1) 고품질 방송을 위한 ATSC 3.0 기반 동일채널 중계기술 개발
- 2) 화재 현장 시뮬레이션 및 지휘 역량 강화 지원형 실감 소방 훈련 콘텐츠 기술 개발
- 3) 영상 내 객체간 관계 분석 기반 해상 선박/구조물 상세 식별 콘텐츠 기술 개발
- 4) 비접촉식 치매 선별시스템 및 인지/감각기능 증강콘텐츠 기술 개발
- 5) 장애인 직업훈련 및 체험을 위한 ICT 융합 콘텐츠 접근성 서비스 플랫폼 기술 개발
- 6) 몰입형 콘텐츠 제작을 위한 올인원 서비스 기술 개발
- 7) 미디어 상황인지기반 유해콘텐츠 자동 검출 시스템 기술 개발
- 8) 시청각장애인의 방송시청을 지원하는 감성표현 서비스 개발

#### 3-2. 2019년 출연연구소 지원 연구과제

- 1) 비지도학습 기반 지식증강형 언어지능 원천기술
- 2) 고성능·고신뢰 범용 양자컴퓨팅 SW 플랫폼 원천기술 개발
- 3) 초정밀 초연결 서비스 실현을 위한 On-Time·On-Rate 네트워크 핵심기술 개발
- 4) 10pT급 미소자계 기반 중장거리 자기장 통신기술
- 5) 6DoF 입체공간 비디오의 초고압축 부호화 기술 개발 및 표준화
- 6) 홀로그램 영상 서비스를 위한 Holo-TV 핵심 기술 개발
- 7) 멀티밴드 신호전송을 위한 다중 광채널 발생/조형 기술 개발
- 8) 소형 이동형 무선 양자암호통신 송수신부 기술

#### 3-3. 2019년 현재 방송, 미디어분야 (계속) 연구과제

- 1) 지상파 UHD 방송 기반 융합 플랫폼 및 서비스 기술 개발
- 2) 건전한 미디어 소비환경 제공을 위한 소셜 IoM기반 트러스트 미디어 생성·제어 프레임워크 기술 개발
- 3) 증감형(Enhanced Sensitivity) 방송에 대한 체감피로도 저감기술 개발
- 4) 아카이브 솔루션 및 콘텐츠 플랫폼 개발
- 5) UHD 실시간 중계용 다시점 리플레이 시스템 개발
- 6) IP 기반 UHD 방송 제작 워크플로우 플랫폼 기술 개발

#### 3-4. 2019년 현재 디지털콘텐츠분야 (계속) 연구과제

- 1) 화재 시 안전시야 확보 및 화재진압 지원시스템
- 2) 관로 안전사고 예방 및 관로작업 효율성 제고
- 3) HD 촉감 기술 기반 초실감 콘텐츠 재현 기술 개발
- 4) 디지털 홀로그램 콘텐츠 제작과 시뮬레이션을 위한 오픈 라이브러리(Open-Holo) 기술 개발
- 5) 다시점 카메라를 이용한 3D 360도 VR 콘텐츠 생성 기술 개발
- 6) 가상증강현실을 위한 소형 디바이스(컨트롤러 혹은 센서) 및 개발도구(3개 과제)
- 7) 복합생체반응 정보기반 지능형 VR Life Care 기술 개발
- 8) 고품질 VR 콘텐츠 실시간 서비스를 위한 분할영상 스트리밍 기술 개발
- 9) AR/MR 기반 교육 응용제작 및 서비스 플랫폼 개발
- 10) Telepresence 팀플레이가 가능한 Shared Virtual Stadium 시스템 기술 개발
- 11) (VR/AR/MR의료) VR/AR/MR기반 의학실습 시스템 및 콘텐츠 개발

- 12) (VR/AR/MR국방정비) VR/AR/MR기반 군 장비 정비지원 및 정비교육시스템 개발
- 13) (VR/AR/MR제조정비) VR/AR/MR기반 제조정비시스템 개발
- 3-5. 2019년 국가전략프로젝트(가상, 증강현실) 분야 (계속)연구과제
  - 1) (K-AR 총괄) 실내외 임의공간 실시간 영상 합성을 위한 핵심 원천기술 및 개발 툴킷 개발
  - 2) (K-AR 1세부) AR기반 수술용 개발툴킷 및 응용개발
  - 3) (K-AR 2세부) 가상·증강현실 핵심 부품/모듈을 적용한 AR기반 수술지원 스마트클래스 개발
  - 4) 가상·증강현실 디바이스용 핵심부품 원천기술 개발
  - 5) 스마트클래스 기반 AR 구기스포츠 훈련 플랫폼 기술

#### IV. 디지털 콘텐츠 관련 기업 사업 동향과 전략

##### 1. 방송, 통신, 포털 기업

###### 1-1. SK텔레콤

- 1) 기업개요
  - (1) 일반현황
  - (2) 사업현황
- 2) 뉴미디어, 콘텐츠 관련 사업동향
  - (1) SBS와 5G 기반 뉴미디어 사업 추진
  - (2) 프로듀스 X 101 VR 영상 독점 제공
  - (3) '옥수수'에 VR·UHD 담은 5G 미디어 전용관 마련

###### 1-2. KT

- 1) 기업개요
  - (1) 일반현황
  - (2) 사업현황
- 2) 뉴미디어, 콘텐츠 관련 사업동향
  - (1) 5G 스타디움 구축 완료 - 실감형미디어 서비스 장착
  - (2) 5G 테마파크 1단계 오픈
  - (3) 항우연과 5G 드론군집비행 공연기술 개발 업무협약

###### 1-3. LGU+

- 1) 기업개요
  - (1) 일반현황
  - (2) 사업현황
- 2) 뉴미디어, 콘텐츠 관련 사업동향
  - (1) 영화관에 U+5G 미니 팝업스토어 오픈
  - (2) EBS와 5G 접목한 교육 서비스 추진

###### 1-4. CJ헬로

- 1) 기업개요
  - (1) 일반현황
  - (2) 사업현황



- 2) 뉴미디어, 콘텐츠 관련 사업동향
  - (1) 멀티캠퍼스와 교육플랫폼 사업 공동 추진
  - (2) 한솔교육과 OTT기반 지능형 키즈 교육플랫폼' 동 개발
  - (3) 카카오와 홈 인공지능서비스 헬로TV 카카오AI' 비스

1-5. CJ ENM

- 1) 기업개요
  - (1) 일반현황
  - (2) 사업현황
- 2) 뉴미디어, 콘텐츠 관련 사업동향
  - (1) 뉴미디어 관련 기본 영업 방침
  - (2) 디지털 콘텐츠 강화 위한 조직 개편

1-6. SBS

- 1) 기업개요
  - (1) 일반현황
  - (2) 사업현황
- 2) 뉴미디어, 콘텐츠 관련 사업동향
  - (1) OTT 서비스 확대
  - (2) 금영엔터테인먼트와 VR 노래방 시범 서비스
  - (3) SK텔레콤과 5G 기반 뉴미디어 사업 개발

1-7. 카카오

- 1) 기업개요
  - (1) 일반현황
  - (2) 사업현황
- 2) 뉴미디어, 콘텐츠 관련 사업동향
  - (1) 신규사업 방침과 콘텐츠 플랫폼 기본 영업 전략
  - (2) IP 활용 콘텐츠 활용해 드라마 3편 방영

1-8. NAVER

- 1) 기업개요
  - (1) 일반현황
  - (2) 사업현황
- 2) 뉴미디어, 콘텐츠 관련 사업동향
  - (1) 콘텐츠서비스 전개 현황
  - (2) 네이버 온스테이지X 무료 공연 브이라이브 생중계
  - (3) 네이버 V라이브, BTS 웹블리 공연 독점 생중계

**2. 게임, 음원 기업**

2-1. 엔씨소프트

- 1) 기업개요
  - (1) 일반현황

- (2) 사업현황
- 2) 뉴미디어, 콘텐츠 관련 사업동향
  - (1) 콘텐츠 개발 현황
  - (2) 블소 신규 클래스 '공사' 디지털 싱글OST 발매
  - (3) 인텔과 기술 협업·공동 마케팅 위한 MOU 체결
  - (4) '스폰즈', 농심 '콘치즈면'과 콜라보레이션
  - (5) 신생 영화투자배급사에 100억 원 투자
- 2-2. 컴투스
  - 1) 기업개요
    - (1) 일반현황
    - (2) 사업현황
  - 2) 뉴미디어, 콘텐츠 관련 사업동향
    - (1) 2019년 1분기 영업실적과 출시 예정 콘텐츠 현황
    - (2) 자회사 데이세븐, '킹덤' IP로 스토리게임 제작
    - (3) 후원 동향
- 2-3. 펠어비스
  - 1) 기업개요
    - (1) 일반현황
    - (2) 사업현황
  - 2) 뉴미디어, 콘텐츠 관련 사업동향
    - (1) 지속적인 신작 공개
    - (2) 이용자 대상 이벤트·콜라보 진행
    - (3) 3D스캔스튜디오 공개
    - (4) 차세대 엔진 공개
- 2-4. 웹젠
  - 1) 기업개요
    - (1) 일반현황
    - (2) 사업현황
  - 2) 뉴미디어, 콘텐츠 관련 사업동향
    - (1) 모바일 전략게임 '퍼스트 히어로' 국내 첫 선
    - (2) 뮤 관호 전망
    - (3) 화이브라더스코리아와 '뮤' 웹툰 제작
- 2-5. SM C&C
  - 1) 기업개요
    - (1) 일반현황
    - (2) 사업현황
  - 2) 뉴미디어, 콘텐츠 관련 사업동향
    - (1) 패널리서베이 플랫폼 '헤이폴(heypoll)' 서비스 출시
    - (2) 바이오일레븐과 MOU 체결

## 2-6. 지니뮤직

- 1) 기업개요
  - (1) 일반현황
  - (2) 사업현황
- 2) 뉴미디어, 콘텐츠 관련 사업동향
  - (1) CJ디지털뮤직 합병해 통합법인으로 출범
  - (2) 지니뮤직 페스티벌 VR
  - (3) KT, EBS와 5G 오디오 콘텐츠 제작

## 2-7. IHQ

- 1) 기업개요
  - (1) 일반현황
  - (2) 사업현황
- 2) 뉴미디어, 콘텐츠 관련 사업동향
  - (1) 2019년 드라마 공급 계약 현황
  - (2) 업체 인수 현황
  - (3) 2019년 드라마 라인업 현황

## 3. 기타(미디어, 콘텐츠) 기업

### 3-1. 위지웍스튜디오

- 1) 기업개요
  - (1) 일반현황
  - (2) 사업현황
- 2) 뉴미디어, 콘텐츠 관련 사업동향
  - (1) 미국 OTT 플랫폼 ‘온디맨드코리아(ODK Media)’ 투자
  - (2) 드라마제작사 에이 스토리 지분 획득
  - (3) 3D 애니 ‘버추얼몬스터’ 유튜브 채널 개설

### 3-2. 아프리카TV

- 1) 기업개요
  - (1) 일반현황
  - (2) 사업현황
- 2) 뉴미디어, 콘텐츠 관련 사업동향
  - (1) 오프라인 플랫폼 확장
  - (2) 프릭엔은 FHL게임즈와 ‘중남미 내 콘텐츠 및 플랫폼 확장’ 업무협약 체결
  - (3) KT와 ‘10GiGA 인터넷으로 1인 미디어 활성화’ 업무협약 체결

### 3-3. 브레인콘텐츠

- 1) 기업개요
  - (1) 일반현황
  - (2) 사업현황
- 2) 뉴미디어, 콘텐츠 관련 사업동향

- (1) IAMFUDA와 대만 복권정보 서비스 시장 진출
- 3-4. 제이콘텐츠리
  - 1) 기업개요
    - (1) 일반현황
    - (2) 사업현황
  - 2) 뉴미디어, 콘텐츠 관련 사업동향
    - (1) 필림몬스터 자회사 편입
    - (2) 중국에 드라마 수출 재개
- 3-5. 디앤씨미디어
  - 1) 기업개요
    - (1) 일반현황
    - (2) 사업현황
  - 2) 뉴미디어, 콘텐츠 관련 사업동향
    - (1) 베트남 만화기업 코미콜라와 웹툰 공급계약 체결
    - (2) 중국 차이나리딩, 일본 픽코마와 웹소설 수출 계약 체결
    - (3) 자회사 중국 모바일 게임 '방주지령' 국내 퍼블리싱
- 3-6. 텍스터
  - 1) 기업개요
    - (1) 일반현황
    - (2) 사업현황
  - 2) 뉴미디어, 콘텐츠 관련 사업동향
    - (1) 문화체육관광부와 실감형 콘텐츠 정책 업무 협약
    - (2) 중국영화 '유량지구'로 베이징영화제 시각효과상 수상
    - (3) 투썸디지털·매그논과 전략적 파트너십 체결
- 3-7. 스튜디오드래곤
  - 1) 기업개요
    - (1) 일반현황
    - (2) 사업현황
  - 2) 뉴미디어, 콘텐츠 관련 사업동향
    - (1) 드라마 제작사 지디스트 인수
    - (2) 해외 매출 증가
- 3-8. 오로라
  - 1) 기업개요
    - (1) 일반현황
    - (2) 사업현황
  - 2) 뉴미디어, 콘텐츠 관련 사업동향
    - (1) 스마트스튜디오와 '핑크퐁 원더스타' 라이선스 계약 체결
    - (2) 캐나다 구루 스튜디오(Guru Studio)와 파트너십을 체결
    - (3) 중국 청도출판과 현지 캐릭터사업 MOU

### 3-9. 디지캡

#### 1) 기업개요

- (1) 일반현황
- (2) 사업현황

#### 2) 뉴미디어, 콘텐츠 관련 사업동향

- (1) 미국 싱클레어 방송 그룹의 차세대 방송 플랫폼 공급 업체로 선정
- (2) '이벤트 기반 타겟광고 시스템' 특허 취득
- (3) SKT·하만·싱클레어와 미국 차량 플랫폼 공동개발 양해각서 체결

### 3-10. 초록뱀

#### 1) 기업개요

- (1) 일반현황
- (2) 사업현황

#### 2) 뉴미디어, 콘텐츠 관련 사업동향

- (1) KBS 드라마 '왜그래 풍상씨' 제작 계약
- (2) 스튜디오드래곤과 '알함브라 궁전의 추억' 제작 계약
- (3) 김종학프로덕션과 공동 출자 '스튜디오 그린라이트'

### 3-11. 액션스퀘어

#### 1) 기업개요

- (1) 일반현황
- (2) 사업현황

#### 2) 뉴미디어, 콘텐츠 관련 사업동향

- (1) 신규 라인업과 플랫폼 다변화 전략
- (2) 개발팀 현황
- (3) '기간틱엑스' 소프트런칭 반응

### 3-12. 삼화네트웍스

#### 1) 기업개요

- (1) 일반현황
- (2) 사업현황

#### 2) 뉴미디어, 콘텐츠 관련 사업동향

- (1) 2019년 사업 전망
- (2) 2019년 드라마 제작 계약 현황

### 3-13. NEW

#### 1) 기업개요

- (1) 일반현황
- (2) 사업현황

#### 2) 뉴미디어, 콘텐츠 관련 사업동향