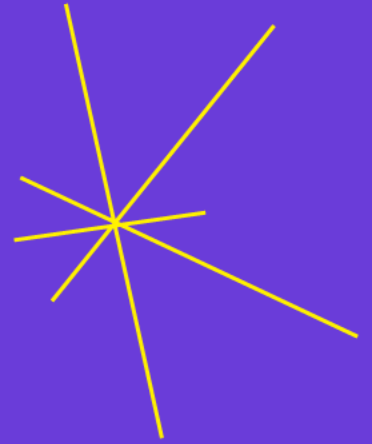


2024
한국콘텐츠진흥원
지원사업설명회

2024
한국콘텐츠진흥원
지원사업설명회



한국콘텐츠진흥원 감사 및 청렴 정책

1. KOCCA 내부통제 체계

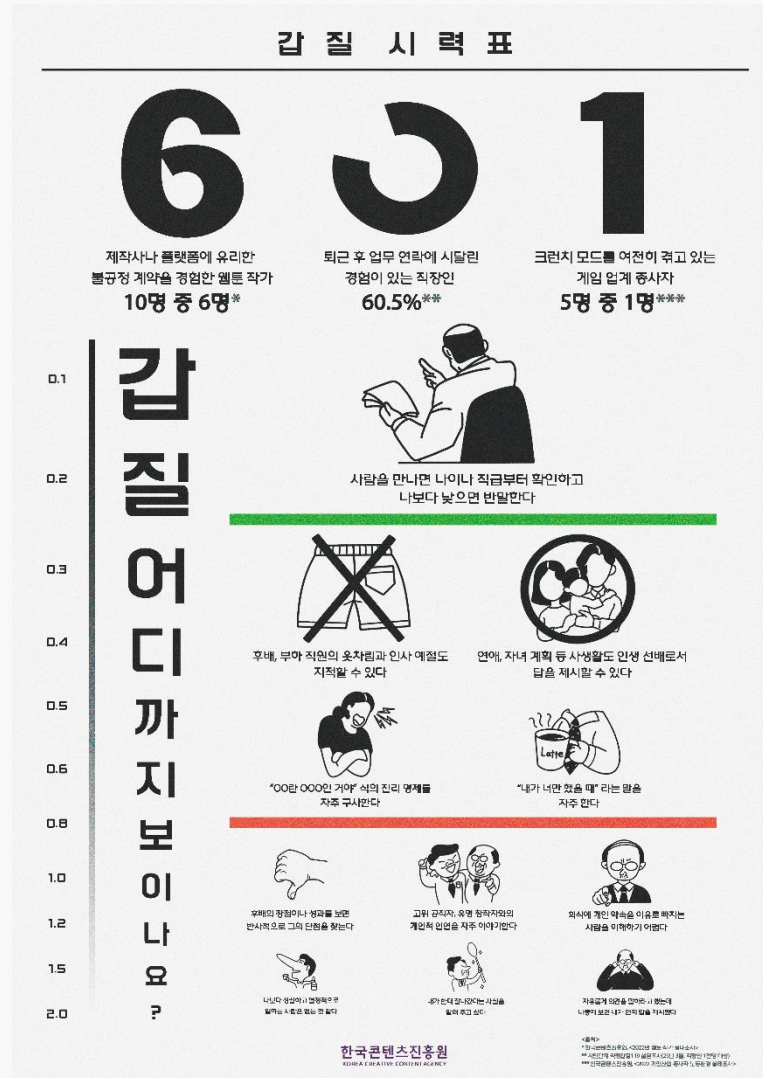
- 진흥원 3선방어 모델 소개

2. KOCCA 청렴시책

- 사전컨설팅감사
- ‘내 일처럼’ K콘텐츠현장지원단
- ‘내 일처럼’ 해피콜

3. 공공재정환수법

- 공공재정환수법 소개



경영진

상임감사 / 이사회



+



+



외부감사인

감독기관 / 규제당국

(1선 방어) 사업부서

(2선 방어) 경영지원부서

(3선 방어) 감사실

- 사업수행간 자율적으로 리스크 감시 및 통제
- 주요 위험의 선제적 식별

- 기관 리스크 및 품질 관리
- 내부통제 운영계획 수립 및 점검/평가 등

- 독립성, 객관성을 바탕으로 사전컨설팅 등 감사업무 지원
- 기관 내부통제 시스템의 적정성 모니터링



적법성 타당성 검토

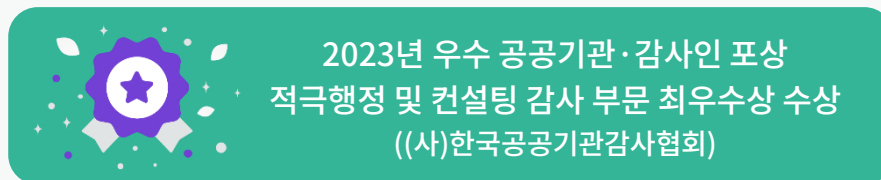
- 사전컨설팅감사 신청
- 신청서류 검토

대안제시 및 개선사항 권고

- 사전컨설팅감사 실시
- 현장방문, 의견청취
- 사전컨설팅감사 결과 통보

사전에방적 기능 수행

- 이행결과 제출 및 관리
- 컨설팅 결과와 동일하게 추진한
건에 대해서는 추후 문제 발생 시
'면책'

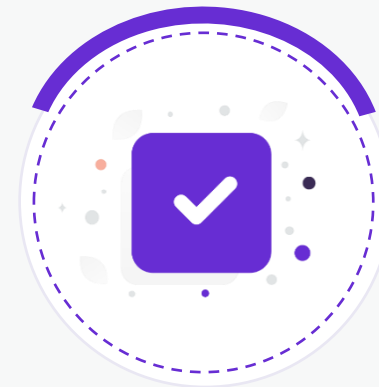




+



=



불편규제, 제도개선 건의사항

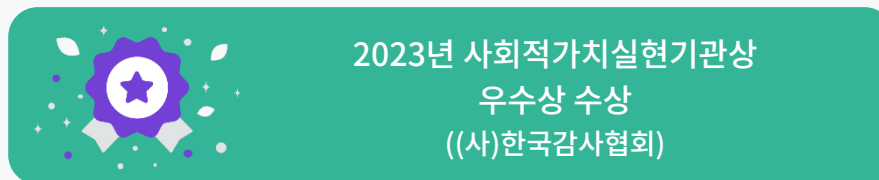
- 불편규제, 제도개선 신청 접수
- 신청서류 검토

강점 기반 조직문화 개선, 애로상담

- 강점 기반 조직문화 개선 신청 접수
- 현장방문, 의견청취
- EU공급망실사법, 노동·인권·환경 등 기업윤리 교육 지원

산업계의 어려움을 ‘내 일처럼’ 해결

- 결과통보
- 추적관리





투명성 신뢰성 확보

- 지원사업, 위탁사업, 해외진출 사업 등 진흥원 사업 경험 기업 대상 추출 및 명부 작성



정기적 모니터링

- 해피콜 실시 및 결과분석 공유



업무의 투명성 및 신뢰도 제고

- 환류

허위 청구

자격이 없는데도 거짓 부정한
방법으로 공공재정금 청구



5배 환수
(이자 포함)

과다 청구

거짓 부정한 방법으로
공공재정금을 과다 청구



3배 환수
(이자 포함)

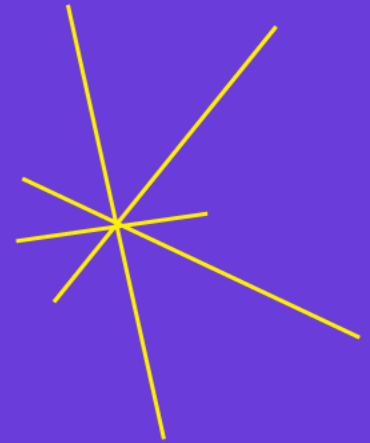
목적 외 사용

정해진 목적이나 용도와 달리 사용



2배 환수
(이자 포함)

2024
한국콘텐츠진흥원
지원사업설명회



2024년 중점 추진방향

한국콘텐츠진흥원 유현석 부원장

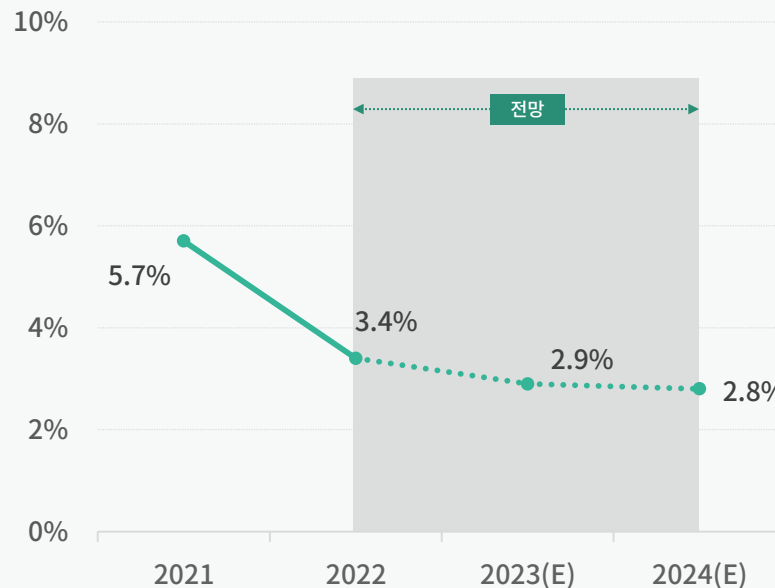
지속되는 고금리 기조, 성장세 둔화 ...

한국은행 기준금리 (단위: 연%)



* 출처: 한국은행

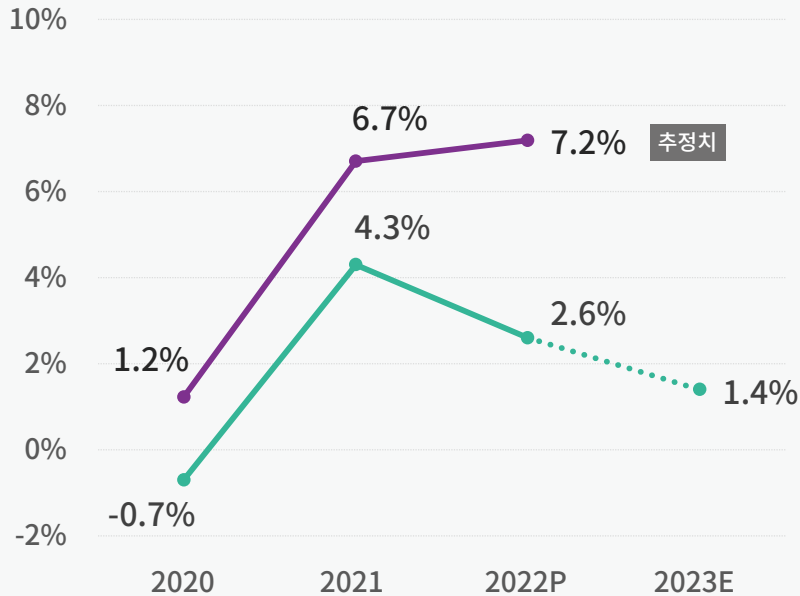
세계 경제 성장률 (단위: %)



* 출처: 한국은행 「경제전망보고서(2023.11월)」

콘텐츠산업은 매출과 수출 모두 성장세 지속

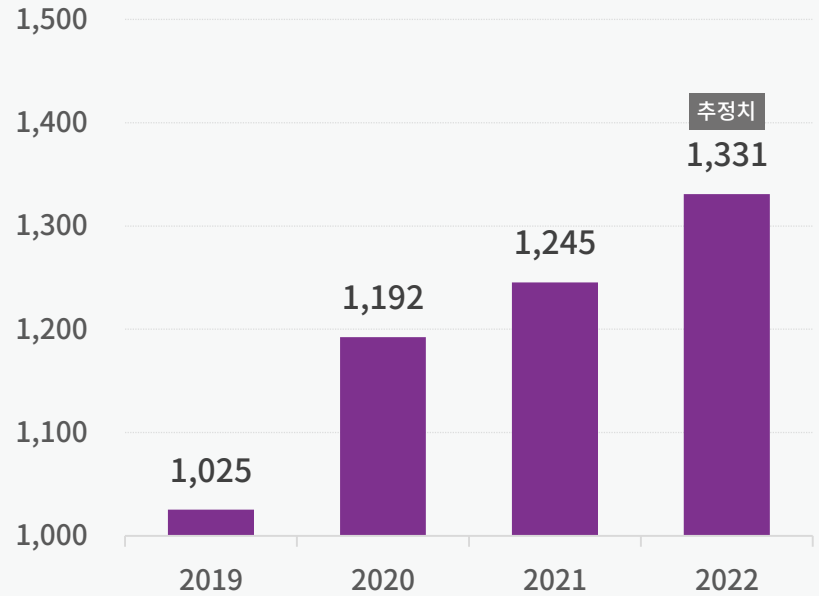
국가 GDP 대비 콘텐츠산업 매출 성장률 (단위: %)



* 출처: 한국은행 「경제전망보고서(2023.11월)」

* 출처: 한국콘텐츠진흥원 「2021, 2022년 하반기 및 연간 콘텐츠산업 동향분석」

국내 콘텐츠산업 수출액 (단위: 억달러)



* 출처: 한국콘텐츠진흥원 「2021, 2022년 하반기 및 연간 콘텐츠산업 동향분석」

진흥원과 함께 지속 성장 중인 대표작



아르떼뮤지엄

2020~2022 실감콘텐츠제작지원

- | 누적 관람객 540만명 돌파(2023.8월 말 기준)
- | 중국 청두 개관(2023.4.)
- | 미국 라스베이거스 개관(2023.11.)



재벌집 막내아들

2022 방송영상콘텐츠제작지원

- | 최고시청률 26.9% * 2022년 드라마 1위
- | 2023 제51회 에미상 노미네이트
- | 2023 방통위 방송대상 최우수상
- | 서울드라마어워즈 국제경쟁부문 미니시리즈 작품상



데블위딘:삿갓

2022 일반형게임콘텐츠제작지원
2023 게임 해외마켓 한국공동관 참여 지원

- | 2023 인디크래프트 1위
- | 2023 대한민국 게임대상 인디게임상
- | 2023 제18회 경기게임오디션 1위
- | 2023 BIGS 어워즈 특별상

올해 가장 많은 사랑을 받은 대표작



스트리트 우먼 파이터 2 [ON THE STAGE] 투어

2023 하이브리드 음악 영상 제작 지원
(에브리씽 위 두 이즈 뮤직)

- | 서울 콘서트 5분만에 전석 매진
- | 지원사업 누적 매출액 68억원,
관객 수 5만명 달성 * 개별 과제 성과 집계 중



힘센여자 강남순

2023 방송영상콘텐츠제작지원

- | 최고시청률 10.4% * 2023년 비지상파 1위
- | 넷플릭스 14개국 1위

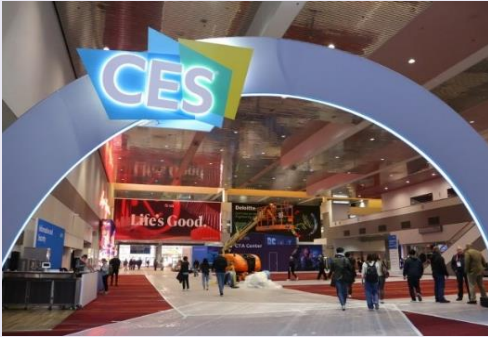


메탈카드봇

2023 국산애니메이션제작지원

- | 국내 남아물 톱3 지식재산권(IP) 등극
- | 중국 4대 OTT·36개 방송국 TV 방영
- | 시즌 2, 3 제작 확정

콘텐츠-기술 융복합 분야 성과가 두드러진 한 해



CES 2024

2020~2023 문화체육관광 연구개발(R&D)
2023 글로벌 액셀러레이팅 프로그램 및 해외마켓
참가지원

지원기업 8개사 혁신상 수상

(주)닷, 앙트러리얼리티, 인트플로우(주),
리빌더에이아이, 인디제이(주), 오노마시,
리얼디자인테크, 포바이포



닷밀

2023 문화체육관광 R&D 사업화 촉진
2023 실감콘텐츠제작지원

투자유치 158억원(2023.9월, pre-IPO)

2024년 상반기 코스닥 상장 예정

klleon

클레온(가상인간 제작)

2023 글로벌 액셀러레이팅 프로그램(론치패드)

투자유치 95억원(2023.10월, 시리즈 A)

국내 유일 2023 가트너 클 벤더 선정 메타버스 및 몰입경험 부문(2023.10월)



2024

콘텐츠산업 전망





경제

퍼플 오션

플랫폼

콘화위복

경제

뉴 트라이앵글

IP

입체적 IP 시점

기술

UR 콘텐츠

이용자

콘덕

기술

챗 크리에이터

정책·제도

기후행동

퍼플
오션

글로벌 경기 침체 · 경쟁 심화의 어려움(레드오션) 속 새로운 기회와 가치(블루오션)를 만드는 콘텐츠산업

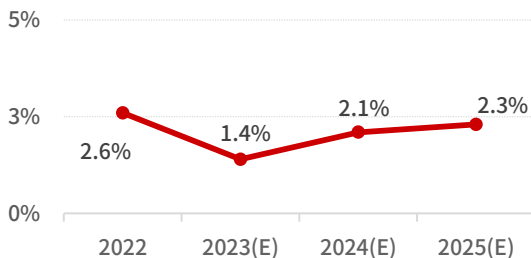
2024년 경제 전망

2024년 글로벌 경제: 스태그플레이션 우려

- 이스라엘-하마스 무력 충돌 장기화로 국제유가 변동 불확실성 증가
- 미국-중국 기술 패권 경쟁 심화
- 고물가-고금리-저성장 경기침체 위기

2024년 국내 경제: 완만한 성장 예측

국내 GDP 성장률 (단위: %)

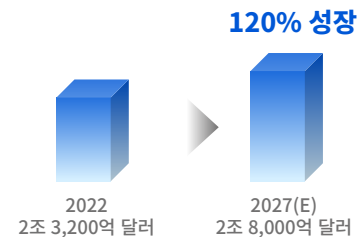


* 출처: 한국은행 「경제전망보고서(2023.11월)」

콘텐츠산업 전망

글로벌 콘텐츠산업: 성장세 지속

- 글로벌 엔터테인먼트 & 미디어 산업 매출 향후 5년간 성장 지속 예상



* 출처: PwC 「Global Entertainment & Media Outlook 2023-2027」

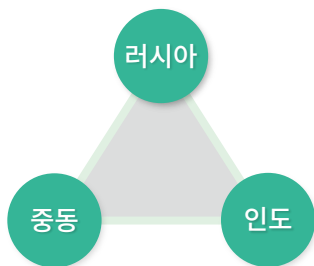
K-콘텐츠, 국가 성장과 브랜드 가치를 높여줄 퍼플 오션

- K-콘텐츠 수출 1억 달러당 소비재 수출 포함한 생산유발효과 5.1억 달러, 취업 유발인원 2,982명 * 출처: 한국수출입은행(2022)

뉴
프라이
앵글

| K-콘텐츠 수출 다변화를 위한 지리적-전략적 삼각구도

지리적 뉴 트라이앵글



✓ K-콘텐츠 확산 잠재력이 높은 신흥 시장 공략

- 로컬 콘텐츠산업의 성장 가능성과 K-콘텐츠 인기를 고려한 수출처 확장

✓ 국가별 특성을 고려한 맞춤형 진출 전략 모색

- K-콘텐츠 지속적 노출 및 홍보 마케팅 강화
- 현지어 번역, 문화 다양성을 고려한 재제작

전략적 뉴 트라이앵글



✓ 전통 강호 시장(북미·유럽)으로의 새로운 도전

- 콘솔 게임, 웹툰

✓ 대표 K-콘텐츠의 성장 모멘텀 지속 강화

- K-드라마, K-팝

✓ 콘텐츠-연관산업 동반 수출 견인

- 관광, 패션, 뷰티, 푸드 등

입체적 IP 시점

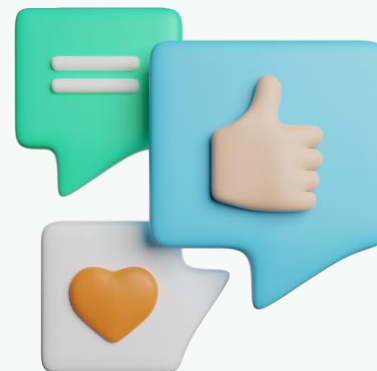
콘텐츠 IP, 장르 확장을 넘어 일상으로 파고들다

콘텐츠 IP → 일상 생활 공간으로 파고들며 IP 입체화

- ☑ 콘텐츠 IP가 일상과 관련한 연관산업으로 진출하며 새로운 수익 창출 모델 구축
 - 유통 · 관광 · 여가 · 패션 · 식품 · 금융 등 콘텐츠 IP 활용 본격화
 - 콘텐츠 체험 공간 마련, 콘텐츠 연계 이벤트, 굿즈 및 콜라보 상품 출시 등

콘텐츠 IP ↔ 장르 간 확장은 꾸준히 지속 전망

- ☑ 원천 IP 발굴 노력 및 핵심 IP 콘텐츠 장르 간 활용
 - K-POP, 캐릭터, 웹툰, 애니메이션, 영상, 게임 등
 - 원천 IP 타 장르 확장 시, 문법에 맞는 각색 필요



※ 창작 및 제작 활성화와 권리 보호를 위한 제도 재정비 필요

2024-2028 중장기 경영목표



미션

콘텐츠산업 진흥으로 문화강국 실현과 국민 행복에 기여

비전

K-콘텐츠 혁신성장을 선도하는 진흥기관

핵심가치



매력 있는 K-콘텐츠를 창출하겠습니다

1. 세계적인 콘텐츠 IP 발굴·육성
2. 신기술 융합 콘텐츠 신시장 창출
3. 콘텐츠 산업 R&D 지원 강화

K-콘텐츠의 세계화를 촉진하겠습니다

4. K-콘텐츠 수출거점 확대
5. K-콘텐츠 수출 지원체계 고도화
6. 맞춤형 해외진출 지원 강화

K-콘텐츠의 지속성장 기반을 조성하겠습니다

7. 미래인재 양성 및 창업 활성화
8. 가치 중심 정책금융 활성화
9. 지역 주도 산업 생태계 조성

선도적인 기관 경영혁신을 하겠습니다

10. 경영·사업구조 혁신
11. 정책기능 고도화
12. 책임경영 내재화

수출

콘텐츠
IP

고객
소통

제조업·서비스업 동반 수출을 견인하는 핵심 산업, K-콘텐츠
우리 콘텐츠의 원활한 해외진출을 현지에서 적극 지원하기 위한 해외거점 확대 필요

해외진출 지원 거점 확대

• 해외 비즈니스센터 거점 확대

(2023) 13개국 15개소 → (2027) 50개 확대 목표

연도	2023	2024	2025	2026	2027
거점 수	15개소	25개소	35개소	45개소	50개소

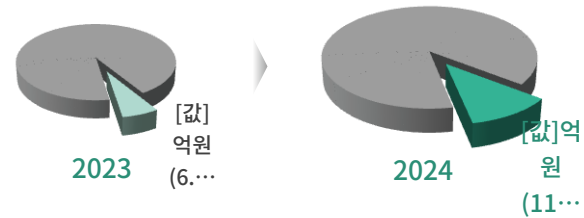
• 주요 확대 권역(~2024) * 일부 변동 가능

오사카(일본), 싱가포르, 시드니(호주), 토론토(캐나다),
상파울로(브라질), 부에노스아이레스(아르헨티나), 양카라(튀르키예),
로마(이탈리아), 마드리드(스페인), 스톡홀름(스웨덴)



해외진출 및 시장 개척 지원

• 해외 관련 예산 전년 대비 약 2배 확대 * 정부안 기준



• 해외시장 개척 지원

K-콘텐츠 엑스포, B2C 해외마케팅 활성화 행사,
화상수출상담회 개최 등

• 국내기업 해외진출 서비스 제공 강화

콘텐츠수출마케팅플랫폼(Welcon) 및 마켓플레이스 기반
상시 온라인 비즈매칭 지원, 해외 바이어 대상 K-콘텐츠
정보 제공, 국내 기업 대상 해외 심층정보 제공 등

K-콘텐츠 슈퍼IP 발굴·육성을 위한 전방위적 지원체계 구축, 콘텐츠산업 지속성장 기반 마련

현황 및 문제점

분절된 지원체계

- 장르·산업별 별도 지원 체계
- 통합 전략 미흡, 사업 확장 어려움

정보 비대칭, 네트워크 부족

- 타 장르 및 이종 산업 간 인적교류, 정보 습득 기회 부족으로 IP 확장 제약

지원 규모 확대, 다양화 필요

- 진흥원 전체 예산 대비 IP 관련 사업 예산 약 6%(347억원) 수준 * 2023년 기준
- 제작지원 중심의 지원 정책 한계

개선방향

콘텐츠IP 전담부서 신설(추진)

- 콘텐츠IP 전략 수립 및 관리체계 일원화
- IP 유관 사업 통합으로 시너지효과 창출

콘텐츠IP 확장 기반 조성

- K-콘텐츠 IP 글로벌 포럼 확대
- 연관산업 분야와의 연계 강화

금융지원 강화로 직·간접 지원 확대

- K-밸류펀드 규모 약 3배 확대 * 122억 → 375억원
- 콘텐츠복합금융제도 지원분야 4개로 확대 * (2023) 게임, 방송 → (2024) 게임, 방송, 애니, 음악
- 공모문화산업전문회사 제도 도입

한국콘텐츠진흥원 고객관리 전략 방향

고객 의견
수렴

알 권리
충족

고객 관리
체계 정비

다양한 고객 소통
채널(수시, 상시) 운영

- 간담회, 포럼, 세미나
- 국민제안
- 콘텐츠종합지원센터

투명한 기관 운영 정보 공개

- 사전정보 공개
- 경영정보 공시
- 정보공개 청구
- ESG 보고서

고객관리 원칙 및 체계 강화

- 고객관리 원칙 수립
- 서비스 이행 표준 고도화
- 고객관리 활동 점검-환류 체계
- 고객의견 정책 반영 체계



K-콘텐츠 혁신성장을 이끄는 기관 역할과 비전 확산



신규 엠블럼

- Content를 품은 'K' 엠블럼 개발
- 미래를 선도하는 역동적이고, 혁신적인 이미지의 'K'



신규 CI

- K엠블럼이 추가된 신규 CI로 K-콘텐츠 진흥기관으로서의 역할 강조



신규 슬로건

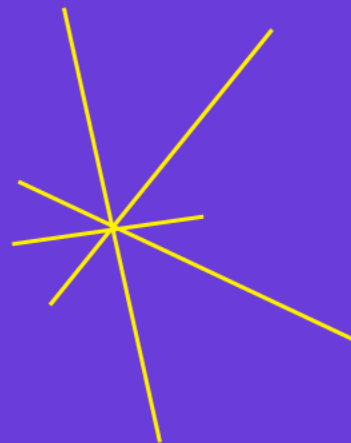
- 세계시장으로 나아가고, 미래 시장을 개척하는, K-콘텐츠와 함께함을 의미



K-콘텐츠와 세계로 미래로

 한국콘텐츠진흥원
KOREA CREATIVE CONTENT AGENCY

2024
한국콘텐츠진흥원
지원사업설명회



문화체육관광 기술진흥센터

1. 문화체육관광기술진흥센터 소개

- 센터 소개
- 2024년 중점 추진방향
- 전년대비 주요 개선사항
- 문화체육관광 R&D 사업 구조



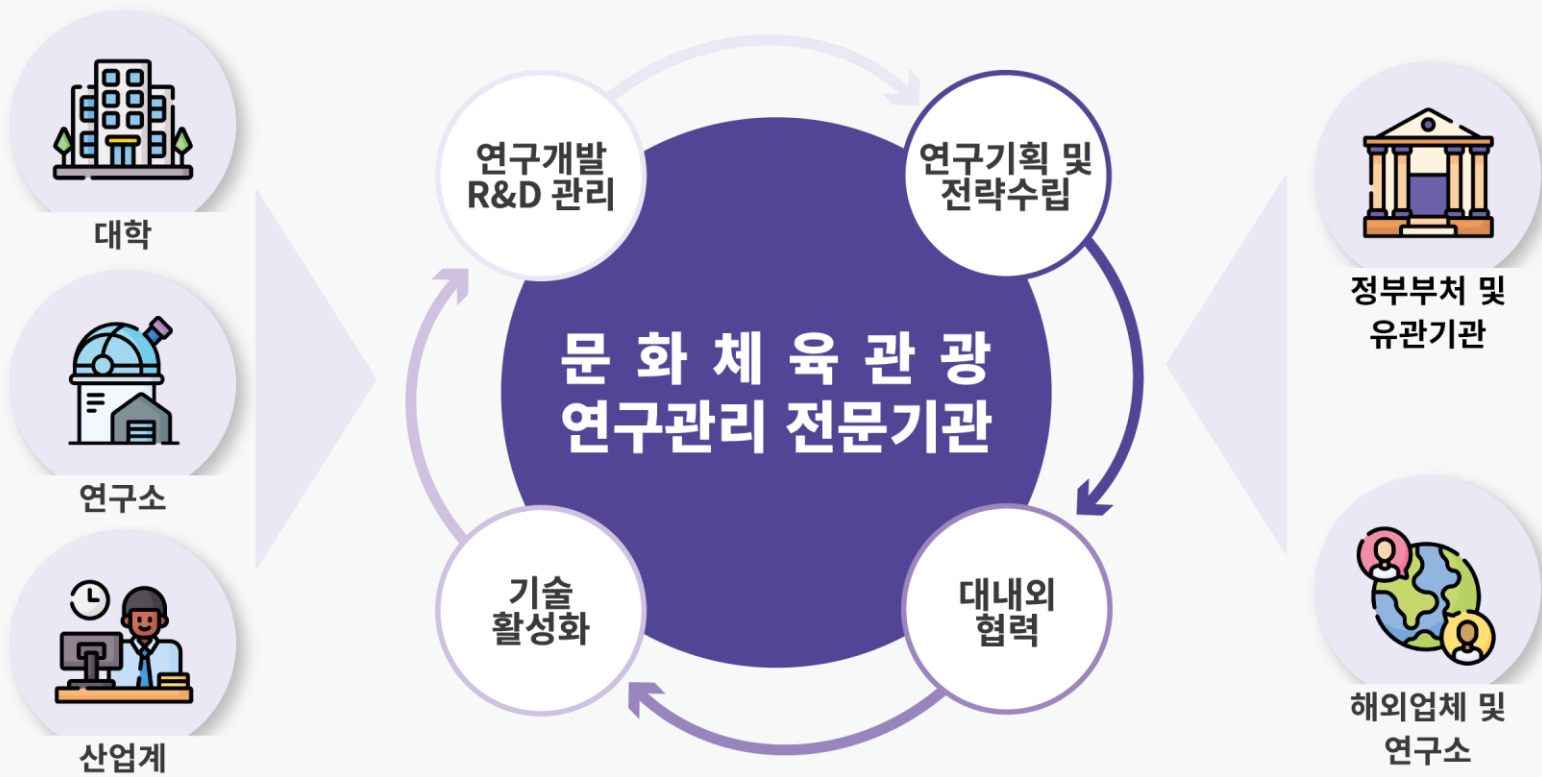
Culture Technology

2. 문화체육관광기술진흥센터 사업 소개

- 연구개발사업팀 사업현황
 - 문화기술연구개발
 - K-Culture 글로벌 스타트업 육성 기술개발
 - 인공지능 기반 공연예술 안전환경 구축 핵심 기술개발
 - 선도형 저작권 핵심 기술개발
 - 글로벌 저작권 현안 신속 대응
- 연구개발기술기획팀 사업현황
 - 문화체육관광 연구개발 사업화 촉진 프로그램
 - 기업부설창작연구소 인정제도

“ 문화체육관광 기술진흥센터 콘텐츠, 문화예술, 저작권, 관광, 스포츠 R&D 분야 연구관리 전문기관으로 문화체육관광 R&D 전주기를 관리합니다. ”

| 한국콘텐츠진흥원 부설



“ **문화기술** (CULTURE TECHNOLOGY) 문화(Culture)와 기술(Technology)을 융합한 개념으로 콘텐츠 분야 기획부터 유통까지의 부가가치를 더해주는 핵심 기반 | 영화·음악·게임·방송영상물·만화·애니·웹툰·문화재 등 문화산업 관련 전 분야 ”



문화산업 **장르별 다수의 성과사례를 창출,**
후속 R&D를 거쳐 신장르 개척 및 딥테크 기업으로 변모 → **기술 국산화 및 수출경쟁력 제고**

<p>영화 ▶ 첨단융복합</p>  <p>3D 입체/3D 캐릭터 영화 3D/CG 기술개발</p> <ul style="list-style-type: none"> · 영화 '미스터 고' 매출 92억원(국내), 240억원(해외) (관객 132만명) · 영화 '신과함께 1/2' 매출 1,157억(국내), 220백만 USD(관객 2,668만명) 	<p>방송 ▶ 확산형</p>  <p>감성형 오디오북 제작을 위한 지능형 음성합성 및 음성변환 기술개발</p> <ul style="list-style-type: none"> · 음성기반 대화 엔진 사업화 19건, 매출 7.8억원 · 시코리아대상 2020(과기부 장관상) · 국내 특허출원 18건, 등록 5건, 국외 특허출원 1건 	<p>공연 ▶ 선도형</p>  <p>세계 최고 안전등급의 무대장치 통합 분산제어 시스템 개발</p> <ul style="list-style-type: none"> · <강릉올림픽아트센터> 등 기술적용(8개)(200억 수입 대체효과), '19년 과기부 IR52장영실상 수상 등 · 안전무결성(SIL3) 인증, 특허출원 5건, 등록 2건 	<p>음악 ▶ 주도형</p>  <p>AI 가상합성 시스템 개발</p> <ul style="list-style-type: none"> · 세계 최초 인공지능 가상합성 기술 활용('23.10월 기준, 조희수 김현식 158만, 거북이 1,171만 돌파) · 하이브(플빅히트 엔터테인먼트)로부터 40억 규모 투자 유치, 450억 투자인수
<p>애니메이션 ▶ 주도형</p>  <p>실시간 상호작용이 가능한 실시간·실사급 디지털 휴먼 기술개발</p> <ul style="list-style-type: none"> · 애니메이션 및 전시영상을 제작 투자유치 50억원 (XRN미디어 등) · 국가연구개발사업 우수성과 100선('19년) 	<p>전시 ▶ 선도형</p>  <p>숲/공원과 융화할 수 있는 자연친화적 미디어 아트 플랫폼 개발</p> <ul style="list-style-type: none"> · 국내 최대 야간 디지털 테마파크 '디파랑' 조성 26.2억원('19~'21년) · 비SCI 5건, 학술대회13건, 특허출원10건, 등록 8건 	<p>전시 ▶ 확산형</p>  <p>촉각디스플레이를 통한 시각장애인들의 문화향유권 향상</p> <ul style="list-style-type: none"> · 구글, 마이크로소프트 등 글로벌 기업과 협업 진행 · 2023 CES 최고 혁신상 수상 · LG 라이프스 굿 어워드 대상 수상 	<p>가상·증강 ▶ 선도형</p>  <p>세계 최고수준 고해상도 홀로그램 카메라 및 홀로그램 기반AR 플랫폼 기술개발</p> <ul style="list-style-type: none"> · 고해상도, 광(廣) 시야각의 4K급 투시형 증강현실 영상구현을 위한 AR HMD 개발 · 제3회 지식재산의 날 문체부장관상 수상('20.9월) · 국가연구개발사업 우수성과 100선('21년)

시장 중심

시장수요 기반 성과창출 확대

- (사업화)
비즈니스 모델 개발 및 실증 연계형
과제 확대를 통한 연구개발 사업의
실용화 방안 마련
- (공동연구)
수요-공급기업과 산·학·연이
함께하는 추진체계를 통해 시장이
요구하는 가치 창출 과제 추진

도전과 혁신

First Mover로의 도약

- (도전적 R&D)
최종목표 기준 과제의 목표치를
세계 최고 수준을 지향하는 도전적
R&D 추진
- (혁신형 R&D)
해당 분야 시장 구조를 획기적으로
변화시킬 수 있는 메가트렌드급
연구개발과제 기획

글로벌 협력

글로벌 협력 및 표준활동 강화

- (협력체계)
장르·업종·국경의 경계를 초월한
융복합 연구거점 마련과 글로벌 R&D
허브 구축을 위한 R&D 추진
- (국제표준)
전략적 국제 표준화 활동 강화 및 표준
선점을 통한 글로벌 시장 선도력 확보

지능화 콘텐츠 창·제작
생성형AI

고품질 극사실화

공유플랫폼

글로벌 저작권

관리/보존/활용 가치분석/평가

제작/유통/소비

디지털 전환

초실감화 영역확대

안전 관광

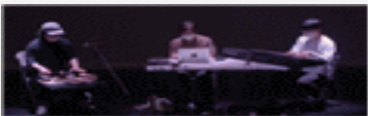
안전 생태계

베리어프리

콘텐츠



문화예술



핵심기술개발방향

글로벌 문화산업 선도를 위한 문화기술 융합 및 서비스 개선하겠습니다.

게임, 영화, 음악, 애니, 방송 등 장르별 콘텐츠 산업의 고도화 및 다양한 K-Culture 를 체험할 수 있는 몰입형 다감각 상호작용 초현실감 디지털 트윈 등 핵심기술개발

문화서비스 확산을 위한 문화향유 격차 해소 및 공공문화서비스 개선하겠습니다.

문화복지 및 공공문화 향유 확대를 위한 공공문화시설 (도서관, 박물관, 미술관 등) 서비스 및 첨단기술과 인문·사회·과학이 융합된 문화서비스 전달체계 개선 등의 기술개발

지능형 콘텐츠 창·제작을 지원하겠습니다.

실·가상 공간의 상황 정보와 사용자의 반응을 분석하여 능동적으로 변화하는 생성형 AI 콘텐츠, 콘텐츠 지식기술 지원 등 가상세계 기반 창·제작 생산성 향상 기술개발

핵심기술개발방향

국민이 안전하게 참여할 수 있는 공연 전시 생태계 구축하겠습니다.

전통/현대 공연 콘텐츠의 창작, 연출, 제작, 애셋, 시연의 전 단계에 걸쳐 인공지능, 빅데이터, 가상/증강현실, IoT 등 첨단기술을 활용하여 지속 가능한 안전 생태계를 구축하는 기술 개발 및 국제협력 표준화 지원

문화유산/예술작품의 디지털 전환 및 활용 기술 개발을 지원하겠습니다.

문화유산/예술작품 고차원 고정밀 데이터 획득·관리·검색과 문화유산의 보존을 위한 인공지능 기반 훼손 부위 판독/원형 재현 기술 및 K-헤리티지 애셋 구축을 통한 글로벌 체험 서비스 기술 개발 지원

생성형 AI를 활용한 콘텐츠 창작 및 체험 서비스 플랫폼 기술 개발을 지원하겠습니다.

문화예술 콘텐츠 창작 및 서비스의 신 패러다임을 창출할 인공지능 기술의 접목으로 고품질 신기술 융합 콘텐츠를 손쉽게 제작하고 문화취약계층을 포함하여 전세계인이 향유하는 K-컬처 체험 서비스를 제공하는 플랫폼 기술 개발 지원

저작권



핵심기술개발방향

선도형 저작권 기술개발을 지원하겠습니다.

- (신기술융합콘텐츠환경 고려) 생성AI, Web3.0, 웹툰, 웹 콘텐츠 등 신기술융합 콘텐츠환경 진화에 적용할 명확한 수요·외부환경변화 관점 연구개발 추진
- (글로벌 콘텐츠 IP 시장 선점) 차세대 디지털 저작권 환경의 빠른 변화 속도와 불법이용 규모화에 적시 대응할 신기술을 접목한 저작권 기술개발
- (글로벌 저작권 침해 대응) NFT 및 AI 등 기술을 활용한 효율적인 저작권 정보기록, 거래 및 관리 환경 마련을 위한 기술 개발

글로벌 저작권 현안 신속 대응을 지원하겠습니다.

- K-콘텐츠 저작권 현안을 신속하게 처리하기 위한 정책 수요 중심의 과제 기획
- 글로벌 시장 선도를 위한 저작권 기술 표준화 과제 추진

관광

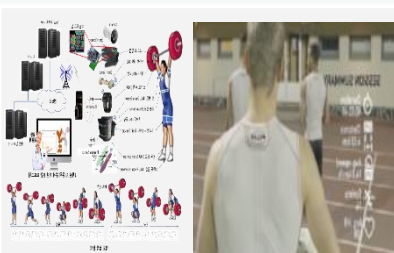


핵심기술개발방향

새로운 기술을 활용하여 관광서비스를 고도화하겠습니다.

최근 엔데믹 선언 이후 국내외 관광산업 활성화에 따른 신기술 융합 관광서비스 기술개발 및 국내외 관광객이 많이 찾는 관광지에 대한 여행하기 좋은 안심여행 국가인식제고

스포츠



핵심기술개발방향

종목별 경기력 향상 기술개발을 지원하겠습니다.

단체종목 및 개인종목의 경기력 향상을 위한 신기술 개발

장애인 스포츠 경기력 향상 기술개발을 지원하겠습니다.

장애인 및 사회적 약자의 신체 능력을 극대화하고 개인의 운동능력을 고도화할 수 있는 스포츠 기술 개발

과제 기획

분야별 전문성 및 기술
수요조사의 획일화



과제기획의 공정성 및 전문성 강화

- 기획위원 공모: 문화체육관광 분야(산업)별 전문성 확보
- 과제 중복성: 사전기획 및 동향조사 확대, 유사과제 통합검토
- 수요발굴 다각화: 분야별 기술협의체 구성 및 유관기관 수요발굴

평가 관리

연구지원 시스템(PMS) 혼재



범부처 연구지원 시스템(IRIS) 일원화

- 연구 몰입환경 제고: 규정, 서식, 시스템 표준화 과제지원 서비스
- 연구자 중심 정보관리: 맞춤형 공고, 다차원 검색, 분석 서비스
- 실시간 정보 연계: 연구행정 일원화에 따른 업무효율성 향상

연구 자율성

각 연차별 단계로 협약하여
매년 단계평가 및 정산 실시



다년도 과제 단계설정 기간 확대

과제 특성에 따라 연구개발기관의 연구몰입 환경 조성을 위해
다년도 과제 중 1-2연차를 1단계로 통합하여 단계평가 부담
완화 및 유연한 연구개발비 사용 장려

글로벌 협력

글로벌 협력사업 부재



글로벌 협력사업 신설

- 문화기술연구개발-글로벌 R&D 인력 양성
- 글로벌 저작권 현안 신속 대응-저작권기술 글로벌 인력 양성
- K-Culture 글로벌 스타트업육성 기술개발



* 지정공모: 연구개발 과제(내용)를 사전에 기획, 공지하고, 해당 과제의 수행기관을 공모로 선정하는 방식
 ** 자유공모: 지원 영역 내에서 연구개발 과제와 그 수행기관 모두를 공모로 선정하는 방식

문화체육관광기술진흥센터 사업 소개



부서명	구분		사업명	'24년 지원예산 (백만원)	'24년 신규 지원예산 (백만원)	신규과제 여부
연구개발 사업팀	1	계속	문화기술 연구개발	61,390	30,694	O
	2	신규	K-Culture글로벌스타트업육성기술개발	2,000	2,000	O
	3	신규	인공지능 기반 공연예술 안전환경 구축 핵심 기술개발	2,300	2,300	O
	4	신규	선도형 저작권 핵심 기술개발	4,347	4,347	O
	5	신규 (계속 통합)	글로벌 저작권 현안 신속 대응	8,455	5,455	O
	6	계속	글로벌 가상공연 핵심 기술개발	1,740	-	X
	7	계속	저작권 보호 및 이용활성화 기술개발	5,252	-	X
	8	계속	스포츠 산업 혁신기반 조성	2,140	-	X
	9	계속	종목별 경기력 향상지원	800	-	X
	10	계속	관광서비스 혁신성장 연구개발	1,160	-	X
부서총계				89,584	44,796	

사업개요

사업목적	◦ 문화와 기술이 융합된 기술개발을 통한 문화산업의 기술경쟁력 강화
총사업비	◦ 61,390백만 원

사업내용(지정공모)

◦ 지정공모: 연구개발 과제(내용)를 사전에 기획·공지하고 해당 과제의 수행기관을 공모로 선정하는 방식

지원대상	◦ 기업, 연구기관, 대학 등(단독 또는 컨소시엄 가능) ※ 컨소시엄 구성요건 및 세부사항은 사업공고 필수 확인
지원내용	◦ 문화콘텐츠, 문화예술, 융복합 분야의 사전 기획된 R&D 과제(다년도 지원 / 3년 내외)
지원규모	◦ 52,579백만 원*(신규과제 26개, 23,848백만 원 이내, 계속과제 30개, 28,631백만 원) * 다년도 중 24년 지원금
지원조건	◦ 각 과제별 제안요청서에서 요구하는 추진체계 필수 사항을 이행하여야 함 ◦ 주관·공동연구개발기관으로 참여하는 기업은 연구개발비 중 정부지원연구개발비 이외의 비용(기관부담연구개발비)을 부담하여야 함 ◦ 과제기획위원으로 기획에 참여했던 과제에 참여연구자로 신청한 경우 신청자격 부적합 대상에 포함 ◦ 주관·공동연구개발기관으로 참여하는 기업은 과제종료 후 정부납부기술료 등을 납부해야 함 ◦ 최종 선정된 기업은 지원받는 정부출연금에 대한 이행(지급)보증보험증권을 제출해야 함

사업내용(지정공모)

평가 시 고려사항

- 영리기업의 경우 최근 결산 기준 자본전액잠식 상태일 경우 신청자격 부적합 대상에 해당함
- 연구계획*, 연구역량**, 성과활용(사업화)*** 계획이 우수한 기관
 - * 연구계획: 제안요청서(RFP) 부합도, 연구개발 계획 및 내용의 구체성 등
 - ** 연구역량: 연구역량의 우수성을 확인할 수 있는 기존 수행경험 및 보유 역량, 각 기관별 역할의 구체성 등
 - *** 성과활용: 연구개발 결과(성과)의 활용성, 사업화 전략 및 계획의 우수성(구체성) 등

추진절차(지정공모)

①모집공고	②선정평가	③협약체결	④컨설팅	⑤단계평가 및 연차점검	⑥정산
23년 12월~24년 1월	24년 2~3월	24년 3~4월	24년 8~9월	24년 12월	25년 2월

1. 문화기술연구개발

사업내용(자유공모-단년도)

◦ 자유공모: 지원 영역 내에서 연구개발 과제와 그 수행기관 모두를 공모로 선정하는 방식

지원대상	<ul style="list-style-type: none"> ◦ 단독 또는 컨소시엄 가능 ◦ (주관연구개발기관) 연구개발 및 사업화가 가능한 중소기업(법인) ◦ (공동연구개발기관) 연구개발 및 사업화가 가능한 법인기업(대기업 · 공기업, 중견, 중소기업 모두) ◦ (위탁연구개발기관) 비영리법인(대학, 출연연 등)
지원내용	◦ 문화산업의 기획, 개발, 제작, 유통, 서비스 등과 관련한 기술개발(단년도 지원)
지원규모	◦ 996백만 원(신규과제 3개, 996백만 원 이내)
지원조건	<ul style="list-style-type: none"> ◦ 주관 · 공동연구개발기관으로 참여하는 기업은 연구개발비 중 정부지원연구개발비 이외의 비용(기관부담연구개발비)을 부담하여야 함 ◦ 주관 · 공동연구개발기관으로 참여하는 기업은 과제종료 후 정부납부기술료 등을 납부해야 함 ◦ 최종 선정된 기업은 지원받는 정부출연금에 대한 이행(지급)보증보험증권을 제출해야 함
평가 시 고려사항	<ul style="list-style-type: none"> ◦ 영리기업의 경우 최근 결산 기준 자본전액잠식 상태일 경우 신청자격 부적합 대상에 해당함 ◦ 문화기업 혁신성장 기술개발 사업에 지원한 단독 및 컨소시엄 지원기업은 사업수행 기간 내 기술개발 비즈니스 모델의 사업화(기술이전, 제품출시, 판로개척, 투자유치 등)가 가능해야 함

추진절차(자유공모-단년도)

①모집공고	②선정평가	③협약체결	④컨설팅	⑤정산	⑥최종평가
23년 12월~24년 1월	24년 2~3월	24년 3~4월	24년 11월	25년 4월	25년 6월

1. 문화기술연구개발

사업내용(자유공모-다년도: R&D 인력양성)

지원대상	◦ (주관연구개발기관) 연구개발 및 인력양성이 가능한 대학원 ◦ (공동연구개발기관) 제한없음 ※ 컨소시엄 구성요건 및 세부사항은 사업공고 필수 확인
지원내용	◦ 콘텐츠 장르(영화, 음악, 방송영상, 관광 등)와 첨단기술을 결합한 기술개발 및 다학제 교육과정 운영 지원(다년도 지원)
지원규모	◦ 4,313백만 원*(신규과제 3개, 2,313백만 원 이내, 계속과제 2개, 2,000백만 원) * 다년도 중 24년 지원금

사업내용(자유공모-다년도: 글로벌 R&D 인력양성)

지원대상	◦ (주관연구개발기관) 연구개발 및 인력양성이 가능한 대학원 ◦ (공동연구개발기관) 제한없음 ※ 해외 연구개발기관은 주관연구개발기관의 협력기관으로 설정 ※ 컨소시엄 구성요건 및 세부사항은 사업공고 필수 확인
지원내용	◦ 콘텐츠 장르(영화, 음악, 방송영상, 관광 등)와 첨단기술을 결합한 기술개발 및 다학제 교육과정 운영 지원(다년도 지원)
지원규모	◦ 3,602백만 원*(신규과제 4개, 3,602백만 원 이내) * 다년도 중 24년 지원금

사업내용(자유공모-다년도: R&D 인력양성, 글로벌 R&D 인력 양성)

지원조건	<ul style="list-style-type: none"> ◦ 동일 학교(대학원)는 R&D 인력 양성 사업에 1개의 컨소시엄으로만 신청 가능함 ◦ 동일 법인은 다년도 R&D 인력 양성 사업에 1개의 컨소시엄으로만 신청 가능함 ◦ 공동연구개발기관으로 참여하는 기업은 연구개발비 중 정부지원연구개발비 이외의 비용(기관부담연구개발비)을 부담하여야 함 ◦ 공동연구개발기관으로 참여하는 기업은 과제종료 후 정부납부기술료 등을 납부해야 함 ◦ 최종 선정된 기업은 지원받는 정부출연금에 대한 이행(지급)보증보험증권을 제출해야 함
평가 시 고려사항	<ul style="list-style-type: none"> ◦ 영리기업의 경우 최근 결산 기준 자본전액잠식 상태일 경우 신청자격 부적합 대상에 해당함 ◦ 기존 R&D과제 및 R&D 인력양성 과제로 추진됐거나 추진되고 있는 과제와의 차별성을 마련해야 함

추진절차(자유공모-다년도: R&D 인력양성, 글로벌 R&D 인력 양성)

①모집공고	②선정평가	③협약체결	④컨설팅	⑤단계평가	⑥단계정산
23년 12월~24년 1월	24년 2~3월	24년 4월	24년 9~10월	24년 12월	25년 2월

글로벌 진출을 목표로 하는 문화기술(CT) 분야 스타트업 기업의 기술개발(R&D) 지원을 통해 K-Culture 유니콘 기업 육성 지원

사업개요

사업목적	° 문화기술(CT)분야스타트업수요에맞춘체계적인지원으로기업경쟁력을강화하고,국내외사업화성과창출 ° 문화기술(CT) 분야 혁신적인 비즈니스 모델을 확보하고 투·융자 기반을 마련하여 K-콘텐츠의 지속 가능한 생태계 구축
총사업비	° 2,000백만 원

사업내용(자유공모)

° 자유공모: 지원 영역 내에서 연구개발 과제와 그 수행기관 모두를 공모로 선정하는 방식

지원대상	° 문화콘텐츠 분야 투자재원을 보유하고 있는 기관(액셀러레이터(AC)/벤처캐피탈(VC) 등) 및 연구개발 및 사업화가 가능한 창업기업(법인 설립 후 7년 미만) (컨소시엄 가능)
지원규모	° 2,000백만 원*(신규과제 5개, 2,000백만 원 이내) * 다년도 중 24년 지원금

※ 세부내용은 사업공고 시 별도 공지 예정

3. 인공지능 기반 공연예술 안전환경 구축 핵심기술개발

사업개요

사업목적	◦ 안전한 공연과 관람을 위해 문화공간 및 공연장 안전 취약 요인을 제거하고, 문화공간 및 공연장의 시설 안전 인프라 구축으로 전 국민의 안전한 문화예술 향유 지원
총사업비	◦ 2,300백만 원

사업내용(지정공모)

◦ 지정공모: 연구개발 과제(내용)를 사전에 기획·공지하고 해당 과제의 수행기관을 공모로 선정하는 방식

지원대상	◦ 기업, 연구기관, 대학 등(단독 또는 컨소시엄 가능) ※ 컨소시엄 구성요건 및 세부사항은 사업공고 필수 확인
지원내용	◦ 문화콘텐츠, 문화예술, 융복합 분야의 사전 기획된 R&D 과제(다년도 지원 / 3년 내외)
지원규모	◦ 2,300백만 원*(신규과제 3개, 2,300백만 원 이내) * 다년도 중 24년 지원금
지원조건	◦ 각 과제별 제안요청서에서 요구하는 추진체계 필수 사항을 이행하여야 함 ◦ 주관·공동연구개발기관으로 참여하는 기업은 연구개발비 중 정부지원연구개발비 이외의 비용(기관부담연구개발비)을 부담하여야 함 ◦ 과제기획위원으로 기획에 참여했던 과제에 참여연구자로 신청한 경우 신청자격 부적합 대상에 포함 ◦ 주관·공동연구개발기관으로 참여하는 기업은 과제종료 후 정부납부기술료 등을 납부해야 함 ◦ 최종 선정된 기업은 지원받는 정부출연금에 대한 이행(지급)보증보험증권을 제출해야 함

3. 인공지능 기반 공연예술 안전환경 구축 핵심기술개발

사업내용(지정공모)

평가 시 고려사항

- 영리기업의 경우 최근 결산 기준 자본전액잠식 상태일 경우 신청자격 부적합 대상에 해당함
- 연구계획*, 연구역량**, 성과활용(사업화)*** 계획이 우수한 기관
 - * 연구계획: 제안요청서(RFP) 부합도, 연구개발 계획 및 내용의 구체성 등
 - ** 연구역량: 연구역량의 우수성을 확인할 수 있는 기존 수행경험 및 보유 역량, 각 기관별 역할의 구체성 등
 - *** 성과활용: 연구개발 결과(성과)의 활용성, 사업화 전략 및 계획의 우수성(구체성) 등

추진절차(지정공모)

①모집공고	②선정평가	③협약체결	④컨설팅	⑤단계평가 및 연차점검	⑥정산
23년 12월~24년 1월	24년 2~3월	24년 3~4월	24년 8~9월	24년 12월	25년 2월

4.선도형 저작권 핵심 기술개발

사업개요

사업목적	<ul style="list-style-type: none">◦ 디지털 기술을 접목한 저작권 기술을 확보하여 온라인 환경에서 기술적 역할(모니터링, 차단, 관리, 정산 등)을 수행하여 선제적인 침해대응과 콘텐츠 이용 확산을 도모◦ 기술의 성능검증을 통한 기술성을 확보하여 저작권 산업계가 적극적인 기술활용과 조치를 취하여 저작권 산업의 저작물 관리와 침해대응 등 문제해결에 직접적으로 기여
총사업비	◦ 4,347백만 원

사업내용(지정공모)

◦ 지정공모: 연구개발 과제(내용)를 사전에 기획·공지하고 해당 과제의 수행기관을 공모로 선정하는 방식

지원대상	<ul style="list-style-type: none">◦ 저작권 기술기업, 연구기관, 대학 등(단독 또는 컨소시엄 가능)※ 컨소시엄 구성요건 및 세부사항은 사업공고 필수 확인
지원내용	◦ 저작권 서비스 관련 사전 기획된 R&D 과제(다년도 지원 / 3년 내외)
지원규모	<ul style="list-style-type: none">◦ 4,347백만 원*(신규과제 6개, 4,347백만 원 이내)* 다년도 중 24년 지원금
지원조건	<ul style="list-style-type: none">◦ 각 과제별 제안요청서에서 요구하는 추진체계 필수 사항을 이행하여야 함◦ 주관·공동연구개발기관으로 참여하는 기업은 연구개발비 중 정부지원연구개발비 이외의 비용(기관부담연구개발비)을 부담하여야 함◦ 과제기획위원으로 기획에 참여했던 과제에 참여연구자로 신청한 경우 신청자격 부적합 대상에 포함◦ 주관·공동연구개발기관으로 참여하는 기업은 과제종료 후 정부납부기술료 등을 납부해야 함◦ 최종 선정된 기업은 지원받는 정부출연금에 대한 이행(지급)보증보험증권을 제출해야 함

사업내용(지정공모)

평가 시 고려사항

- 영리기업의 경우 최근 결산 기준 자본전액잠식 상태일 경우 신청자격 부적합 대상에 해당함
- 연구계획*, 연구역량**, 성과활용(사업화)*** 계획이 우수한 기관
 - * 연구계획: 제안요청서(RFP) 부합도, 연구개발 계획 및 내용의 구체성 등
 - ** 연구역량: 연구역량의 우수성을 확인할 수 있는 기존 수행경험 및 보유 역량, 각 기관별 역할의 구체성 등
 - *** 성과활용: 연구개발 결과(성과)의 활용성, 사업화 전략 및 계획의 우수성(구체성) 등

추진절차(지정공모)

①모집공고	②선정평가	③협약체결	④컨설팅	⑤단계평가 및 연차점검	⑥정산
23년 12월~24년 1월	24년 2~3월	24년 3~4월	24년 8~9월	24년 12월	25년 2월

5. 글로벌 저작권 현안 신속 대응

사업개요

사업목적	◦ 저작권 글로벌 침해에 대응한 국제협력 등의 체계성과 신속성을 확보 ◦ 글로벌 표준 저작권 기술을 선점하여, 콘텐츠 수출 강국으로 전환됨에 따라 기술조치에 대한 요구를 주도하여 안정적인 K-콘텐츠 수출기반 제공
총사업비	◦ 8,455백만 원

사업내용(지정공모)

◦ 지정공모: 연구개발 과제(내용)를 사전에 기획·공지하고 해당 과제의 수행기관을 공모로 선정하는 방식

지원대상	◦ 저작권 기술기업, 연구기관, 대학 등(단독 또는 컨소시엄 가능) ※ 컨소시엄 구성요건 및 세부사항은 사업공고 필수 확인
지원내용	◦ 저작권 서비스 관련 사전 기획된 R&D 과제(다년도 지원 / 3년 내외)
지원규모	◦ 1,600백만 원*(신규과제 2개, 1,600백만 원 이내) * 다년도 중 24년 지원금
지원조건	◦ 각 과제별 제안요청서에서 요구하는 추진체계 필수 사항을 이행하여야 함 ◦ 주관·공동연구개발기관으로 참여하는 기업은 연구개발비 중 정부지원연구개발비 이외의 비용(기관부담연구개발비)을 부담하여야 함 ◦ 과제기획위원으로 기획에 참여했던 과제에 참여연구자로 신청한 경우 신청자격 부적합 대상에 포함 ◦ 주관·공동연구개발기관으로 참여하는 기업은 과제종료 후 정부납부기술료 등을 납부해야 함 ◦ 최종 선정된 기업은 지원받는 정부출연금에 대한 이행(지급)보증보험증권을 제출해야 함

5. 글로벌 저작권 현안 신속 대응

사업내용(지정공모)

평가 시 고려사항

- 영리기업의 경우 최근 결산 기준 자본전액잠식 상태일 경우 신청자격 부적합 대상에 해당함
- 연구계획*, 연구역량**, 성과활용(사업화)*** 계획이 우수한 기관
 - * 연구계획: 제안요청서(RFP) 부합도, 연구개발 계획 및 내용의 구체성 등
 - ** 연구역량: 연구역량의 우수성을 확인할 수 있는 기존 수행경험 및 보유 역량, 각 기관별 역할의 구체성 등
 - *** 성과활용: 연구개발 결과(성과)의 활용성, 사업화 전략 및 계획의 우수성(구체성) 등

추진절차(지정공모)

①모집공고	②선정평가	③협약체결	④컨설팅	⑤단계평가 및 연차점검	⑥정산
23년 12월~24년 1월	24년 2~3월	24년 3~4월	24년 8~9월	24년 12월	25년 2월

5. 글로벌 저작권 현안 신속 대응

사업내용(자유공모-다년도)

◦ 자유공모: 지원 영역 내에서 연구개발 과제와 그 수행기관 모두를 공모로 선정하는 방식

지원대상	◦ 저작권 기술기업, 연구기관, 대학 등 (단독 또는 컨소시엄 가능) ※ 컨소시엄 구성요건 및 세부사항은 사업공고 필수 확인
지원내용	◦ 국내 저작권 관련 기술의 국제 기술 표준화 지원(다년도 지원 / 2년)
지원규모	◦ 255백만 원(신규과제 1개, 255백만 원 이내)
지원조건	◦ 주관 · 공동연구개발기관으로 참여하는 기업은 연구개발비 중 정부지원연구개발비 이외의 비용(기관부담연구개발비)을 부담하여야 함 ◦ 주관 · 공동연구개발기관으로 참여하는 기업은 과제종료 후 정부납부기술료 등을 납부해야 함 ◦ 최종 선정된 기업은 지원받는 정부출연금에 대한 이행(지급)보증보험증권을 제출해야 함
평가 시 고려사항	◦ 영리기업의 경우 최근 결산 기준 자본전액잠식 상태일 경우 신청자격 부적합 대상에 해당함 ◦ 국제협력 표준화 활동을 위한 기관(기구, 단체 등)을 명확하게 제안 필요(국내 TTA 제외)

추진절차(자유공모-다년도)

①모집공고	②선정평가	③협약체결	④컨설팅	⑤단계평가 및 연차점검	⑥정산
23년 12월~24년 1월	24년 2~3월	24년 3~4월	24년 8~9월	24년 12월	25년 2월

5. 글로벌 저작권 현안 신속 대응

사업내용(자유공모-다년도: 저작권기술 글로벌 인력 양성)

지원대상	<ul style="list-style-type: none"> ◦ (주관연구개발기관) 연구개발 및 인력양성이 가능한 대학원 ◦ (공동연구개발기관) 제한없음 ※ 해외 연구개발기관은 주관연구개발기관의 협력기관으로 설정 ※ 컨소시엄 구성요건 및 세부사항은 사업공고 필수 확인
지원내용	◦ 글로벌 저작권 현안 대응을 위한 저작권 기술개발 및 글로벌 역량 함양 교육훈련 지원(다년도 지원)
지원규모	<ul style="list-style-type: none"> ◦ 6,600백만 원*(신규과제 4개, 3,600백만 원 이내, 계속과제 3개 3,000백만 원) * 다년도 중 24년 지원금
지원조건	<ul style="list-style-type: none"> ◦ 동일 학교(대학원)는 R&D 인력 양성 사업에 1개의 컨소시엄으로만 신청 가능함 ◦ 동일 법인은 다년도 R&D 인력 양성 사업에 1개의 컨소시엄으로만 신청 가능함 ◦ 공동연구개발기관으로 참여하는 기업은 연구개발비 중 정부지원연구개발비 이외의 비용(기관부담연구개발비)을 부담하여야 함 ◦ 공동연구개발기관으로 참여하는 기업은 과제종료 후 정부납부기술료 등을 납부해야 함 ◦ 최종 선정된 기업은 지원받는 정부출연금에 대한 이행(지급)보증보험증권을 제출해야 함
평가 시 고려사항	<ul style="list-style-type: none"> ◦ 영리기업의 경우 최근 결산 기준 자본전액잠식 상태일 경우 신청자격 부적합 대상에 해당함 ◦ 기존 R&D과제 및 R&D 인력양성 과제로 추진됐거나 추진되고 있는 과제와의 차별성을 마련해야 함

추진절차(자유공모- 다년도: 저작권기술 글로벌 인력 양성)

①모집공고	②선정평가	③협약체결	④컨설팅	⑤연차점검	⑥단계정산
23년 12월~24년 1월	24년 2~3월	24년 4월	24년 9~10월	24년 12월	단계 종료 후

부서명	구분		사업명	지원예산 (백만원)
연구개발 기술기획팀	1	계속	문화체육관광연구개발사업화 촉진 프로그램운영	800
	2	계속	기업부설창작연구소인정제도	비예산
부서 총계				800백만원

1. 문화체육관광 연구개발 사업화 촉진 프로그램 운영

사업개요

사업목적	◦ 문화체육관광 연구개발 지원 기업 대상으로 기술사업화와 해외 전시 참가 지원을 통해 문화기술 기업의 기술경쟁력을 강화하고 해외 진출의 기반 마련
총사업비	◦ 800백만 원

사업내용

지원대상	◦ 문화체육관광 연구개발 수행기관 및 사업화가 필요한 기업		
	◦ 기술사업화 진단결과 및 수요 조사를 바탕으로 컨설팅 지원, 사업화 지원, 행사참가 지원 등을 통해 사업화 촉진		
지원내용	기획역량강화컨설팅	기술사업화컨설팅	해외전시참가지원
	① 문체부 R&D 사업 이해 ② 기획역량강화컨설팅 ③ 사업화역량컨설팅 ④ 정부 R&D 과제 연계 지원	① 투자유치 지원 ② 기술금융 자금 확보 ③ 시제품 제작 ④ 기술 성능 평가 지원	① CES 혁신상 수상 컨설팅 지원 ② 비즈니스 미팅 지원 ③ 현지 투자자 네트워크 지원 ④ 부스 지원 및 현지 매체 홍보 등
지원규모	◦ 30개 내외 기업 지원		
지원조건	◦ 문화체육관광 연구개발사업 수행경험을 보유한 연구개발기관		

1. 문화체육관광 연구개발 사업화 촉진 프로그램 운영

사업내용

평가 시
고려사항

◦ 개발 된 기술 내용 및 기업의 사업화 의지 등

추진절차

①모집	②선정평가	③오리엔테이션	④컨설팅	⑤IR 등	⑥행사참가
24년 4월	24년 5월	24년 6월	24년 6~10월	24년 9~11월	24년 9~12월

2. 기업부설창작연구소[기업창작전담부서] 인정제도

사업개요

사업목적

◦ 문화산업의 창작개발을 촉진하기 위해 「기업부설창작연구소 및 기업창작전담부서 인정제도」를 통해 연구인력개발비, 서체 및 소프트웨어 구입비 세액공제 및 벤처기업 신청 시 우대

사업내용

지원대상

◦ 문화산업진흥 기본법 제2조에서 정의하는 문화산업에 해당하는 사업자 (개인기업 포함)

지원내용

◦ 연구인력개발비 세액공제
◦ 소프트웨어·서체·음원·이미지의 대여구입비 세액공제
◦ 벤처기업 인증 시, 벤처기업의 요건 중 투자실적 등의 자격요건 면제

지원규모

◦ 연구인력개발비
- 기업부설창작연구소(전담부서)가 창작개발활동이 신성장동력·원천기술에 해당하는 경우

구분	세액공제율
중소기업	30% + min(해당과세연도의 $\frac{\text{신성장동력·원천기술연구개발비}}{\text{수입금액}} \times 3\text{배}, 10\%$)
코스닥상장 중견기업	25% + min(해당과세연도의 $\frac{\text{신성장동력·원천기술연구개발비}}{\text{수입금액}} \times 3\text{배}, 15\%$)
일반기업	20% + min(해당과세연도의 $\frac{\text{신성장동력·원천기술연구개발비}}{\text{수입금액}} \times 3\text{배}, 10\%$)

2. 기업부설창작연구소[기업창작전담부서] 인정제도

사업내용

지원규모

° 연구인력개발비

- 기업부설창작연구소(전담부서)가 일반적인 창작개발을 하는 경우 (증가분방식과 당기분방식 중 큰 금액)

기업유형	구분	공제세액
중소기업	선택① 증가분방식	직전과세연도 대비 증가액 × 50%
	선택② 당기분방식	당기 발생액 × 25% (중소기업 유예기간 중에는 유예개시일부터 3년까지는 15%, 그 이후 2년까지는 10%)
중견기업	선택① 증가분방식	직전과세연도 대비 증가액 × 40%
	선택② 당기분방식	당기 발생액 × 8%
일반기업	선택① 증가분방식	직전과세연도 대비 증가액 × 25%
	선택② 당기분방식	당기 발생액 × Min(수입금액 대비 일반연구·인력개발비 × 50%, 2%)

※ 증가분 방식 적용 불가

- ① 해당과세연도의 개시일부터 소급하여 4년간 일반연구·인력개발비가 발생하지 아니한 경우
- ② 직전 과세연도에 발생한 일반연구·인력개발비 < 4년간 발생한 일반연구·인력개발비의 연평균 발생액인 경우

° 소프트웨어·서체·음원·이미지의 대여구입비 세액공제

° 벤처기업 인증 시, 벤처기업의 요건 중 투자실적 등의 자격요건 면제

2. 기업부설창작연구소[기업창작전담부서] 인정제도

사업내용

지원조건

° 인적요건

구분	종류	창작전담요원
창작연구소 (국외 가능)	벤처기업	3명 이상 보유
	중소기업	5명 이상 보유
	그 외 기업	10명 이상 보유
창작전담부서	1명 이상 보유	

① 학력(경력)요건
- 4년제 졸업자에 준하는 학력
- 4년제 졸업자(16년)의 준하는 경력

② 2대보험 가입(국민연금, 건강보험)

° 물적요건

기업부설창작연구소	기업창작전담부서
다른 부서와 구분된 별도 공간 (칸막이, 파티션 등 불가)	해당없음

° 창작개발요건

항목	세부내용
문화산업의 속성	창작개발이 문화산업에 해당하는지? 문화적(예술적, 오락성, 여가성, 대중성 등) 가치 여부
연구개발활동의 속성	결과물을 자체적으로 활용하는 비영리활동성 여부 최종판매물의 직접적인 생산 과정 미개입 여부
창작개발 결과물의 속성	결과물의 원천적 저작권이 있는지? 결과물이 도덕적인지?
창작연구개발 활동의 지속성	창작개발을 위한 체계적인 계획을 보유하고 있는지? 창작개발활동이 실현가능한지?

2. 기업부설창작연구소[기업창작전담부서] 인정제도

사업내용

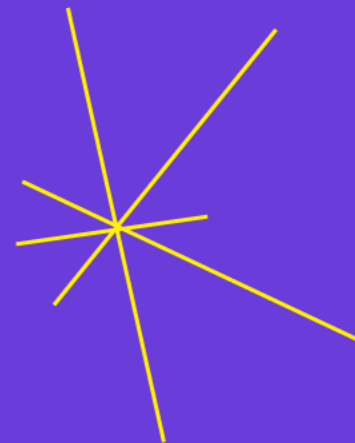
평가 시
고려사항

◦ 창작개발 요건에 대한 인정심의 기준에 따름

추진절차

1단계	2단계	3단계	4단계	5단계
온라인 접수 (매월)	서류검토	대면/비대면 현장점검	인정심의	인정서 발급

2024
한국콘텐츠진흥원
지원사업설명회



게임본부

양극화

- Steam 인디 게임 6만개
- Steam Deck 300만개
- 콘솔 게임 이용률 15.4%
- 일본, 아시아 모바일 위주 수출

신기술

- 개와 소년
(애니메이션/Netflix)
- Netflix/PS5
- 메타퀘스트3, 비전프로 등 출시
- 여전히 비트세이버('18 출시)
- 대한민국 게임대상(CS:FF)

정부지원용 GAME

- 제작지원 평균 출시율 80%
- 지원사업경쟁률 저조 플랫폼 지원
- 3년 연속 제작지원 수혜,미출시
- 단순 체험용 국내외 전시회 참여

수출 다변화

다양한 플랫폼 기술연계

단계별 지원

PC/콘솔, 중동/인도/중남미

- 소니, MS 연계를 통한 콘솔 게임 출시지원 강화
- 게임 더하기 지원대상 및 규모 등 확대
- 인디게임 국내외 행사 참여강화
- 해외신규시장 발굴 강화(맞춤형 해외진출지원)

산업 트렌드에 부합하는 지원

- 플랫폼 구분 재검토중 (크로스플랫폼 시범지원)
- 생성형 AI 활용 교육확대 (글로벌게임허브센터, 인재원)
- 게임더하기 VR 지원 허용 등

단계별 맞춤 지원

- 예비창업 및 스타트업(개인) 중간점검 결과 기반 선별적 추가지원 제도 도입
- 선정평가시 미출시 및 성과저조 여부 집중 검토
- 사업 간 연계강화 및 단순 행사성 사업 통폐합 및 축소

2023년

제작지원

- 다년도 지원 확대(콘솔->콘솔+PC)

수출지원

- 게임더하기를 통한 36개 게임 해외출시(모바일위주)
- 해외 주요마켓 2개 한국공동관 운영(B2B+B2C)
(게임스컴, 동경게임쇼 등)

게임 문화

- 청소년, 유아, 교사 등 게임문화 교육대상 확대
- 이용자, 기업, 유관기관 모두 참여하는 행사 추진

2024년

제작지원_콘솔지원 강화

- 콘솔 예산 확대 및 후속지원 추진
- 다년도 크로스플랫폼 분야 신설
- 네이버웹툰 + 구글 연계 지원 도입
- 선정평가 및 결과평가 양식 간소화

수출지원 강화 및 다각화

- 게임더하기 사업확대 및 강화(대상 및 금액 확대)
- 해외 주요마켓 4개 한국공동관 운영(B2C 중심)
- 해외진출 자율선택형 지원 신설
- 게임기획지원 사업 내 해외전시 지원 신설

게임 문화 확산

- 리터러시 콘텐츠 공유 확대 (시도교육청,연수원 등)
- 공교육 내 협력 교사 활동 강화, 특수 및 소외계층 게임접근성 강화

2023년

이스포츠 활성화

- 장애인 이스포츠 대회 사업 신설
- 이스포츠 전문인력양성 사업 신설

인재양성

- 인턴쉽 프로그램 시범운영
- 취업중심 교육과정 운영

입주지원

- (벤처4.0) 입주기간 중 연장평가(1년+1년)
- PC/모바일 플랫폼 중심 인프라지원

2024년

이스포츠 저변 확대

- 장애인 이스포츠 대회 종목 발굴 및 체계화
- 이스포츠 민관학 교류 협력 강화

인재양성 연계지원 강화

- 해외 연수 프로그램 도입
- 기업연계 취업 코칭, 인턴쉽 확대
- 창업교육 및 지원 확대, 졸업작품 상용화 지원

입주지원 혜택 확대

- (벤처4.0) 연장평가 폐지(기본 2년)
- 콘솔 플랫폼 제작 인프라 지원 서비스 확대
- 게임더하기 플랫폼 연계를 통한 프로그램 다각화

게임본부 사업 구조

대상



분야



게임본부/ 대표 사업 소개

사업개요

사업목적	우수한 아이디어(기획)을 보유한 게임 스타트업 및 예비창업자 맞춤형 지원으로 신규 게임기업 육성
총사업비	5,000백만원

사업내용

지원대상	<ul style="list-style-type: none"> 스타트업(법인) : 창업 3년 미만의 법인사업자 스타트업(개인) : 창업 3년 미만의 개인사업자 예비창업 : 창업을 목표로 하는 게임 예비창업 팀/개인
지원내용	<ul style="list-style-type: none"> 스타트업(법인) : 시제품 제작 지원(국고지원금), 우수과제 인센티브 (총 2,100백만원 규모) 스타트업(개인) : 시제품 제작 지원(포상금), 우수과제 인센티브 (총 450백만원 규모) 예비창업 : 시제품 제작 지원(포상금), 우수과제 인센티브 (총 510백만원 규모)
개선사항	<ul style="list-style-type: none"> 스타트업(개인)/예비창업 대상 선별적 추가지원을 통해 성장가능성이 확인된 게임에 지원 강화 게임산업 선후배, 스타트업 간 멘토링 및 네트워킹 강화 전시 기회 제공 확대 (일본 BitSummit, 지스타 등 국내외 전시)

추진절차



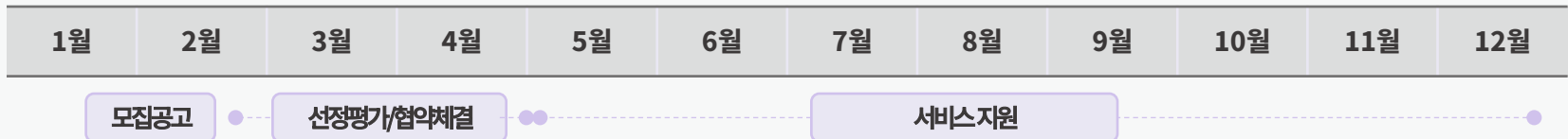
사업개요

사업목적	해외 직접진출에 필요한 컨설팅, 인프라, 마케팅, 게임서비스 등 자율선택형 서비스 지원을 통한 중소 게임사의 수출역량 강화
총사업비	11,490백만원

사업내용

지원대상	<ul style="list-style-type: none"> • 해외 직접 진출을 희망하는 국내 개발 게임(지원대상 및 규모 24.1월 확정 예정)
지원내용	<ul style="list-style-type: none"> • 해외 직접 진출을 희망하는 국내 중소기업사 해외 직접진출 서비스 포인트 지원 <ul style="list-style-type: none"> - 컨설팅, 인프라, 마케팅 등 서비스풀 내 게임사가 원하는 항목 선택, 서비스 이용 후 포인트 차감 • 자율선택형 해외 직접진출 서비스 제공 <ul style="list-style-type: none"> - 게임더하기 전용 플랫폼(https://gsp.kocca.kr)을 통한 서비스 지원
개선사항	<ul style="list-style-type: none"> • 지원 대상, 최대 지원금 상향 등 지원규모 확대 • VR 게임 지원을 통한 지원범위 확대(기존 : 모바일/PC/콘솔 → 개선 : 모바일/PC/콘솔/VR)

추진절차



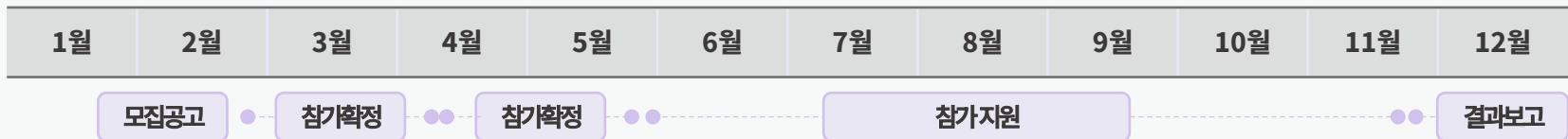
사업개요

사업목적	게임 해외마켓 참가지원 및 ITS GAME 상시 비즈니스 미팅 지원을 통한 국산 게임 해외 진출 지원
총사업비	1,828백만원

사업내용

지원대상	<ul style="list-style-type: none"> • 해외진출을 희망하는 국내 게임 관련 기업
지원내용	<ul style="list-style-type: none"> • 게임 해외마켓 참가 지원 <ul style="list-style-type: none"> - 주요 게임마켓 B2B/B2C 한국공동관 운영(참가비/네트워킹/비즈니스 매칭/통번역 지원) - 차이나조이(7월), 게임스컴(8월), 도쿄게임쇼(9월) 등 • 게임 해외마켓 자율선택형 지원 <ul style="list-style-type: none"> - 참가사 수요 마켓에 대한 참가 실비 지원(출입패스, 부스 조성, 홍보물 제작, 마케팅 등) • 해외 게임시장 정보 제공
지원규모	<ul style="list-style-type: none"> • 게임 해외마켓 참가 지원 : 마켓별 각 10개 사 내외 • 게임 해외마켓 자율선택형 지원 : 총 12개사 내외

추진절차



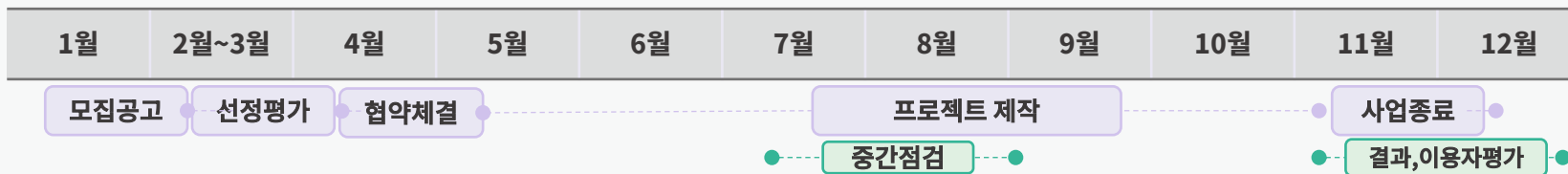
사업개요

사업목적	국내외 게임시장을 개척할 국내 게임(PC,콘솔,모바일,아케이드,보드게임,기능성게임 등)의 제작지원
총사업비	24,242백만원

사업내용

지원대상	<ul style="list-style-type: none"> • 협약종료일까지 게임콘텐츠 상용화 버전(정식 런칭 빌드) 개발이 가능한 국내 기업 • 게임콘텐츠 개발을 위한 제작지원금 지급 		
지원내용	<ul style="list-style-type: none"> ➔ PC(개발형/출시형) 30억 ➔ 콘솔(개발형/출시형) 60억 ➔ 크로스플랫폼(개발형) 8억* 	<ul style="list-style-type: none"> ➔ 모바일 66억 (웹툰 IP 연계 6억 포함) ➔ VR,AR/ AI / 클라우드 25억 ➔ 취약플랫폼(보드/아케이드) 11억 	<ul style="list-style-type: none"> ➔ 기능성 21억
	다년도 지원(총 98억원)	신성장 지원(총 102억)	기능성 지원(총 21억)
	개선사항	<ul style="list-style-type: none"> • 크로스플랫폼(PC,콘솔) 신설: 국제 경쟁력 있는 대형 게임 제작지원 과제 1개사 지원 	

추진절차



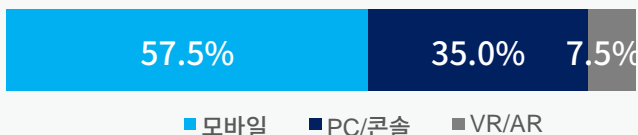
사업개요

사업목적	중소게임기업의 성장, 육성 지원 및 글로벌 진출 확대
총사업비	4,216백만원

사업내용

구분	입주 자격	입주 공간	규모	입주(년)	임대료 지원	관리비 지원
입주사	국내 중소 게임개발사	소형(~20평), 중형(~30평), 대형(~51평)	50개	4년(2+1+1)	80%	50%
게임벤처4.0	예비/초기창업팀(5년미만)	1인석, 2인석, 4인석	30개	2년	100%	100%

입주기업 주력 플랫폼 현황(중복 포함)



입주 지원 프로그램 및 개발 인프라 지원

- 개발/경영 컨설팅, 개발 소프트웨어, QA
- 채용, 교육/세미나, 네트워킹, 투자유치 지원
- 모바일 기기, 대형 시뮬레이터, 모션캡처/크로마키
- AR/VR기기, HMD장비, 3D 프린터

추진절차

1월	2월	3월	4월	5월	6월	7월	8월	9월	10월	11월	12월
1차 모집 공고	선정평가	상반기 입주			2차 모집 공고	선정평가	하반기 입주				기말 성과조사

게임인재원 운영(게임기반조성팀)

사업개요

사업목적	게임기업이 요구하는 직무 숙련도를 갖춘 전문인력 양성
총사업비	5,360백만원



교육개요

교육대상	게임분야 예비 취·창업자(고졸 이상)
교육과정	기획(30명), 아트(40명), 프로그래밍(50명) 3개 과정 / 정원 120명
교육장소	제2판교 LH기업성장센터(1캠퍼스), LH기업지원허브(2캠퍼스)
교육기간	2년 8학기(주5일 전일제) / 1년차(전공교육) 2년차(팀프로젝트)
교육내용	각 과정별 제작 교육, 창업교육, 신기술 교육(생성형 AI, 콘솔 등) 등



추진절차

1월	2월	3월	4월	5월	6월	7월	8월	9월	10월	11월
----	----	----	----	----	----	----	----	----	-----	-----



게임국가기술자격검정(게임기반조성팀)

사업개요

사업목적	게임산업 전문인력 능력 개발을 위한 게임국가기술자격검정 운영
총사업비	300백만원

사업내용

검정과목	게임기획전문가, 게임그래픽전문가, 게임프로그래밍 전문가
검정지역	서울, 대전, 광주, 부산, 제주(5개 지역)
접수방법	게임 국가기술자격검정 홈페이지(www.kgq.or.kr) 온라인 접수

시행일정(연 1회)

필기시험			실기시험		
원서접수	시험시행	합격자 발표	원서접수	시험시행	합격자 발표
4.3~4.12	4.27(토)	5.21(화)	5.21~5.31	6.29(토)	7.30(화)

건전게임문화활성화 사업(콘텐츠문화팀)

사업개요

사업목적	건강한 게임 여가문화 조성 및 게임의 문화적 가치 확산
총사업비	6,345백만원

사업내용

지원대상 ○ 게임 이용자 및 관련 기업, 유관기관 등

지원내용		사업명	예산 (백만원)	주요내용
건전 게임 문화 교육 확대	유아 게임리터러시 (위탁용역)	720	유아, 부모, 교사 대상 게임 이용 활용 교육 (부모가 자녀 직접 교육 기회 제공 확대)	
	교사 게임리터러시 (위탁용역)	903	교사를 위한 게임리터러시 콘텐츠 개발 및 연수 프로그램 운영 (시도교육청 및 연수원, 교사단체 콘테츠 제공 확대)	
	찾아가는 게임문화 교실 (간접교부)	1,000	전국 초중고, 학교밖 청소년 게임리터러시 및 게임 코딩교육 운영	
	교실 속 게임리터러시 (간접교부)	720	교사가 학생 대상 직접 게임리터러시 교육 진행	
	보호자 게임리터러시 및 게임문화 가족캠프 운영 (간접교부)	867	보호자 대상 온·오프라인 게임리터러시 교육과 자녀와 보호자로 구성된 게임문화 캠프 운영 (소외계층지원 강화)	
	게임과몰입 힐링센터 프로그램 지원 (간접교부)	250	게임과몰입문화예술 치유프로그램 개발 및 보급	



사업내용

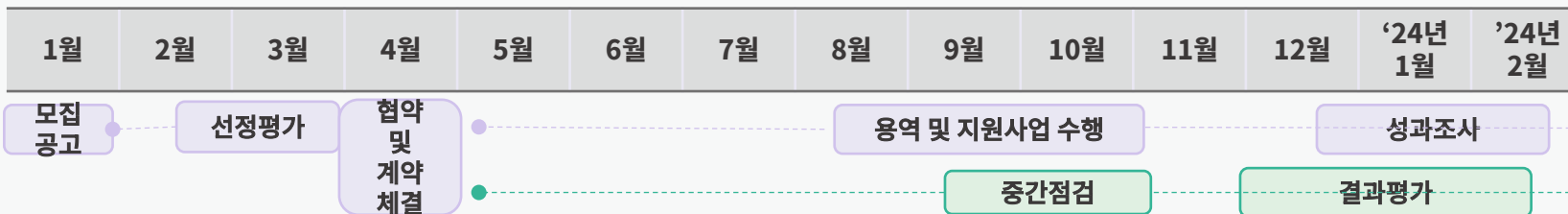
지원내용	사업명		예산 (백만 원)	주요내용
	게임 다양성 지원 및 문화 확산	게임시간 선택제 운영 (간접교부)		200
모두의 게임문화 캠페인 (위탁용역)		535	게임문화 인식 개선 온·오프라인 홍보	
게임문화축제 (위탁용역)		900	게임을 매개로 모든 세대가 소통할 수 있는 게임문화 행사 추진	
글로벌 인디게임제작 경진대회 (간접교부)		250	인디게임 제작 문화 활성화	
총 사업비		6,345		

지원규모/ 지원조건	<ul style="list-style-type: none"> ○ 위탁용역(4건 / 3,058백만원) : 경쟁입찰 ○ 지원사업(6건 / 3,287백만원 이내) : 정책지정
---------------	---

사업내용

선정방식	(위탁사업자 선정) 입찰공고, 제안서 검토, 발표 및 질의응답평가, 가격개찰 등
평가 시 고려사항	<ul style="list-style-type: none"> • 유아 게임리터러시 <ul style="list-style-type: none"> - 유아 관련 전국 네트워크를 보유하고 유아 게임리터러시 경험이 있는 업체 • 교사 게임리터러시 <ul style="list-style-type: none"> - 전국 교육청 등 협력 네트워크 보유, 게임 콘텐츠 관리(CS 등) 역량 등을 보유한 업체 • 모두의 게임문화 캠페인 <ul style="list-style-type: none"> - 대국민 대상 캠페인 기획 및 운영 경험이 있으며, 캠페인 참여 대상 타겟팅 분석을 통한 기획 능력이 우수한 업체 • 게임문화축제 <ul style="list-style-type: none"> - 게임 및 콘텐츠 기업과 협력 가능한 네트워크 보유, 실외 행사 및 장기간 운영 노하우 보유, 여러 콘텐츠를 융합하여 기획할 수 있는 능력이 우수한 업체

추진절차



사업개요

사업목적	<ul style="list-style-type: none"> • 이스포츠를 통한 사회통합 기여, 장애인 이스포츠 육성 체계화 • 이스포츠 글로벌 경쟁력 강화를 위한 핵심인력 양성 지원
총사업비	1,915백만원

사업내용

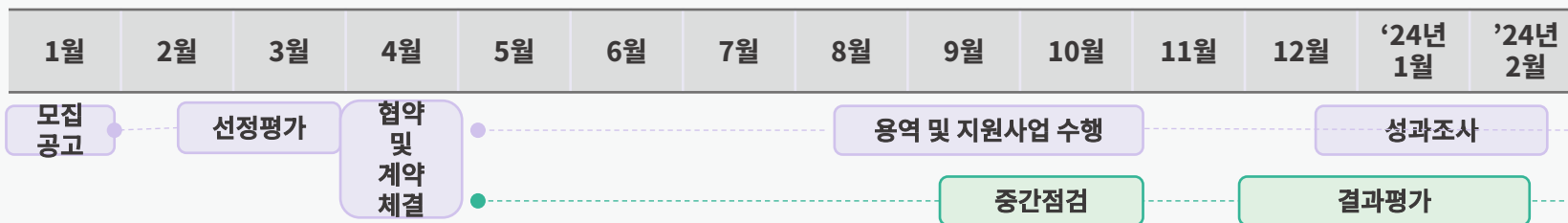
지원대상	○ 대국민 대상 사업 및 연구 추진																							
지원내용			<table border="1"> <thead> <tr> <th>사업명</th> <th>예산 (백만원)</th> <th>주요내용</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td rowspan="2">이스포츠 정책연구</td> <td>이스포츠 실태조사</td> <td>110</td> <td>이스포츠 산업규모, 이용자 조사 등</td> </tr> <tr> <td>이스포츠 정책연구</td> <td>80</td> <td>정책연구를 통한 이스포츠 발전방안 모색</td> </tr> <tr> <td rowspan="2">이스포츠 대회개최</td> <td>장애인 이스포츠대회</td> <td>500</td> <td>전국 17개 시도 예선 및 본선 진행 장애인이스포츠 스포츠등급분류 확대 적용</td> </tr> <tr> <td>전국장애학생e페스티벌</td> <td>225</td> <td>전국 17개 시도 예선 및 본선 진행 이스포츠대회, 정보경진대회, 부대행사 진행</td> </tr> <tr> <td>이스포츠 기반구축</td> <td>이스포츠 전문인력양성</td> <td>1,000</td> <td> <ul style="list-style-type: none"> ○ 고등교육기관: 지도자, 콘텐츠제작자 등 전문인력 양성 ○ 전문양성기관: 이스포츠 현장인력(종사자 등) 직무역량 향상 지원 </td> </tr> </tbody> </table>	사업명	예산 (백만원)	주요내용	이스포츠 정책연구	이스포츠 실태조사	110	이스포츠 산업규모, 이용자 조사 등	이스포츠 정책연구	80	정책연구를 통한 이스포츠 발전방안 모색	이스포츠 대회개최	장애인 이스포츠대회	500	전국 17개 시도 예선 및 본선 진행 장애인이스포츠 스포츠등급분류 확대 적용	전국장애학생e페스티벌	225	전국 17개 시도 예선 및 본선 진행 이스포츠대회, 정보경진대회, 부대행사 진행	이스포츠 기반구축	이스포츠 전문인력양성	1,000	<ul style="list-style-type: none"> ○ 고등교육기관: 지도자, 콘텐츠제작자 등 전문인력 양성 ○ 전문양성기관: 이스포츠 현장인력(종사자 등) 직무역량 향상 지원
	사업명	예산 (백만원)	주요내용																					
	이스포츠 정책연구	이스포츠 실태조사	110	이스포츠 산업규모, 이용자 조사 등																				
		이스포츠 정책연구	80	정책연구를 통한 이스포츠 발전방안 모색																				
	이스포츠 대회개최	장애인 이스포츠대회	500	전국 17개 시도 예선 및 본선 진행 장애인이스포츠 스포츠등급분류 확대 적용																				
전국장애학생e페스티벌		225	전국 17개 시도 예선 및 본선 진행 이스포츠대회, 정보경진대회, 부대행사 진행																					
이스포츠 기반구축	이스포츠 전문인력양성	1,000	<ul style="list-style-type: none"> ○ 고등교육기관: 지도자, 콘텐츠제작자 등 전문인력 양성 ○ 전문양성기관: 이스포츠 현장인력(종사자 등) 직무역량 향상 지원 																					
지원규모/ 지원조건	<ul style="list-style-type: none"> • 위탁용역(1건 225백만원), 연구용역(1건 110백만원): 경쟁입찰 • 지원사업(공모, 전문인력양성기관 2건 100백만원 내외 *고등교육기관은 23년 결과 평가에 따라 변동) • 지원사업(정책, 1건 580백만원 이내) 																							



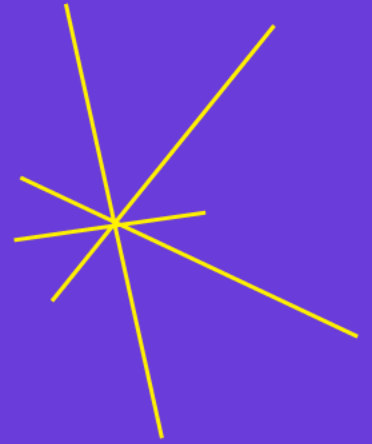
사업내용

<p>선정방식</p>	<ul style="list-style-type: none"> 기술평가: 발표 및 질의응답 평가
<p>평가 시 고려사항</p>	<ul style="list-style-type: none"> 이스포츠 실태조사 <ul style="list-style-type: none"> - 이스포츠 전반에 대한 이해도가 높고 이스포츠 및 유관산업 네트워크 보유한 업체 전국 장애학생 e페스티벌 개최 <ul style="list-style-type: none"> - 이스포츠대회 운영 뿐 아니라 부대행사 등도 원활히 진행할 수 있는 업체 장애인이스포츠타치 <ul style="list-style-type: none"> - 장애인 이스포츠대회 운영 경험 및 관련 전문인력 보유 필요, 대외적 홍보 역량이 우수한 업체 이스포츠 전문인력 양성 지원사업 <ul style="list-style-type: none"> - 고등교육기관: 정규과정에 편성하고 실습과 체험 등 수업이 원활한 기관 - 전문인력양성기관: 이스포츠 현종사자 및 퇴직자 중심의 교육 프로그램 운영 가능한 기관

추진절차



2024
한국콘텐츠진흥원
지원사업설명회



방송영상본부

방송영상본부 / 방송, 애니, 신기술

Broadcasting & Video Content Industry Division

Broadcasting / Animation / Emerging Technology & Content

우리는 K-컬처의 미래를 선도하는 핵심 콘텐츠를 위해
재원, 인프라 그리고 필요한 비즈니스 서비스를 지원합니다.

본부 예산
약1,490억

추진사업
총 41개

지원과제
약 314개



1. 추진 방향

2. 개선 사항

- 콘텐츠 IP중심의 지원체계 고도화
- 사업 간 연계로 지원효과 제고
- 신규 지원 대상·범위 확대 발굴

3. 사업 구조

4. 사업 소개(대표사업)



콘텐츠IP 지원 강화

중소콘텐츠기업의
IP 확보 및 활용 지원

투자,유통 연계 강화

제작지원 이후 투융자및
유통 프로그램 적극연계

기술+콘텐츠 융합 강화

AI,메타버스 XR 집중지원
방송영상콘텐츠
버추얼 제작환경 마련

1. 콘텐츠 IP중심의 지원체계 고도화

- ① 방송영상콘텐츠 제작 완성을 위한 지원
- ② IP 확보/방영 조건 동시충족 애로
- ③ 국산애니메이션 다년도 지원 도입(4개)
- ④ 콘텐츠IP 가치평가 융자연계

- ① (방송) IP사업화를 위한 IP 보유 및 활용 지원
- ② (방송) IP 확보 ⇔ OTT 선방영 상충 조건 개선
- ③ (애니) 다년도 지원 확대(누적 9개)
- ④ (애니) 콘텐츠 IP 가치평가 융자연계 확대

2. 사업간 연계로 지원 효과 제고

⑤ OTT특화/후반작업지원사업 개별 추진

⑥ OTT라이브러리 강화 신규 추진

⑦ 인프라 운영과 지원사업 개별 추진

⑧ 네트워킹 중심의 사업화 지원

⑤ (방송) OTT특화/방송영상지원과 후반지원사업 연계

⑥ (방송) 국내 OTT 글로벌 유통 활성화 통합추진

⑦ (방송) 지원과제 인프라 이용 시 할인 적용

⑧ (신기술) 지원과제 대상 투자유치 설명회

3. 신규 지원 대상 · 범위 확대 발굴

⑨ 유아동/방송용 지원 과제 다수

⑩ 신기술(VR/AR/MR/HR/미디어아트 등) 지원

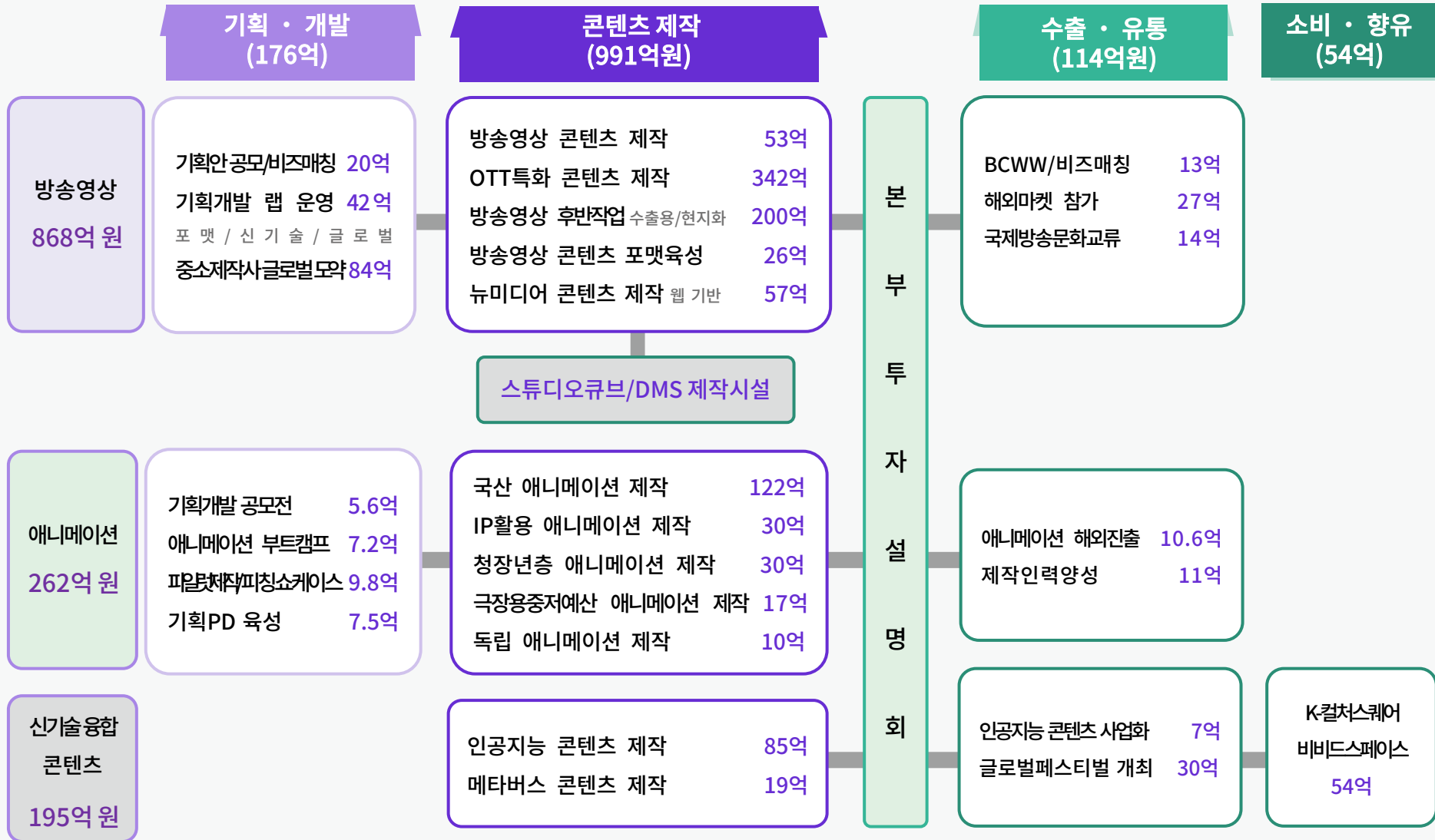
⑨ (애니) 청장년층 애니메이션 지원 확대

(애니) 극장용 애니메이션 지원 확대

⑩ (신기술) AI 기술 연계 융합지원 확대

(신기술) 메타버스 연계 융합지원 확대

방송영상본부 사업 구조





방송영상본부 대표 사업 소개

사업개요

사업목적	글로벌 경쟁력을 갖춘 우수 방송영상콘텐츠 발굴 및 산업 진흥	
총사업비	13,589백만원	

사업내용

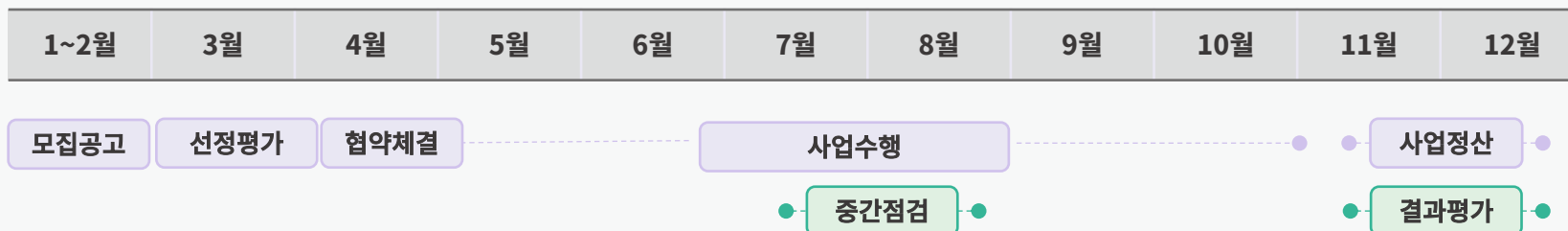
지원대상	중소 방송영상제작사(법인·개인사업자/중소기업확인서, 방송영상독립제작사신고필증 보유사) * 웹드라마/웹예능·교양 부문은 신고필증 취득여부 무관			
지원내용	부문	선정 작품 수	작품당 지원금	비고
	드라마	5편 내외	최대 6.5억 원	선정 시, 후반작업제작지원(최대 8억 원) 연계하여 최종 지원금 최대 14.5억 원
	드라마(배리어프리)	1편 내외	최대 6.5억 원	
	다큐멘터리	7편 내외	최대 1.8억 원	-
	예능·교양(파일럿)	10편 내외	최대 2억 원	-
	웹드라마	10편 내외	최대 3.5억 원	-
웹예능·교양	7편 내외	최대 2억 원	-	
지원규모	120.6억 원(40편 내외)			
지원조건	자기부담금 10% 이상 (현물 불가) 방송분야 표준계약서 사용 의무			

사업내용

선정방식	서면평가, 신용도 조사, 발표평가, 사업비 조정심의
평가 시 고려사항	드라마/드라마(배리어프리) : 방송영상콘텐츠 후반작업 제작지원 연계 평가 예능·교양(파일럿) : 포맷의 완성도 및 독창성, 해외진출 가능성 등 중점 검토 웹드라마/웹예능·교양 : 신기술 활용 계획 정성평가 실시 예정
기타사항	2023년 방송영상콘텐츠 기획안 사업화 프로그램 우수 수료작 대상 가점



추진절차



OTT특화 방송영상콘텐츠 제작지원(방송산업팀)

사업개요

사업목적	OTT 플랫폼 기반 우수방송영상콘텐츠 제작 및 콘텐츠 IP 확보 지원
총사업비	34,221백만원

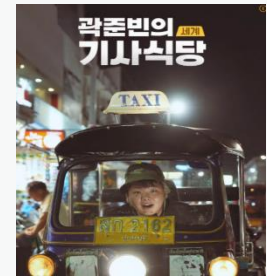
사업내용

지원대상	국내 콘텐츠 기업(법인사업자)				
지원내용	부 문		선정 작품 수	작품당 지원금	비 고
	드라마	장편	9편 내외	최대 22억 원	선정 시, 후반작업지원(최대 8억 원) 연계하여 최종 지원금 최대 30억 원
		중단편	8편 내외	최대 11억 원	선정 시, 후반작업지원(최대 4억 원) 연계하여 최종 지원금 최대 15억 원
	비드라마	장편	5편 내외	최대 6억 원	선정 시, 후반작업지원(최대 2억 원) 연계하여 최종 지원금 최대 8억 원
중단편		3편 내외	최대 3.5억 원	-	
지원규모	326억 원(25편 내외)				
지원조건	자기부담금 : (중소기업) 10% 이상 (대기업·방송사·기타) 20% 이상 지원금에 상응하는 제작사 권리 확보 필수 협약종료 이후 지정기간 내 최소 1개 이상의 국내 OTT플랫폼에 서비스 방송분야 표준계약서 사용 의무				

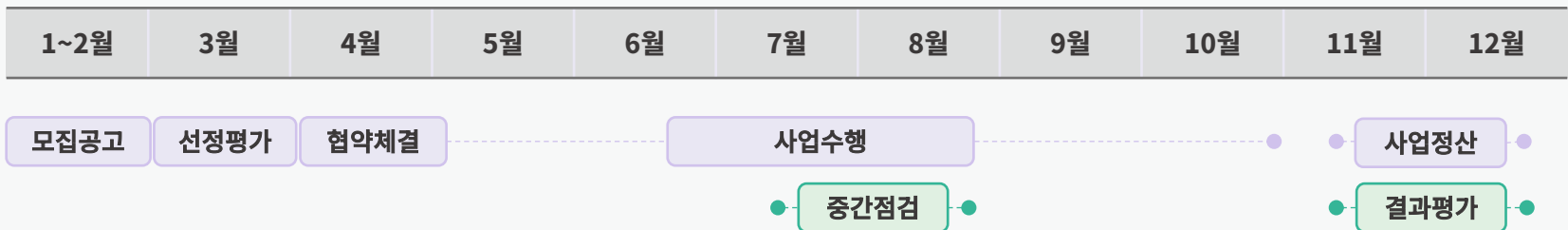
OTT특화 방송영상콘텐츠 제작지원(방송산업팀)

사업내용

선정방식	서면평가, 신용도 조사, 발표평가, 사업비 조정심의
평가 시 고려사항	제작사의 권리확보 계획 정성평가 실시 예정 방송영상콘텐츠 후반작업 제작지원 연계 평가
기타사항	2023년 방송영상콘텐츠 기획안 사업화 프로그램 우수 수료작 대상 가점



추진절차



사업개요

사업목적	제작사가 지식재산권(IP)을 개발-보유-활용 할 수 있도록 IP기반 성장 지원사업 신 모델 구축 및 확산을 통해 국내 중소기업의 자생력 강화 및 우수 방송콘텐츠 발굴확대
총사업비	8,377백만원(중소제작사글로벌도약지원 7,777백만원 / 중소기업수출기반조성 600백만원)

사업내용

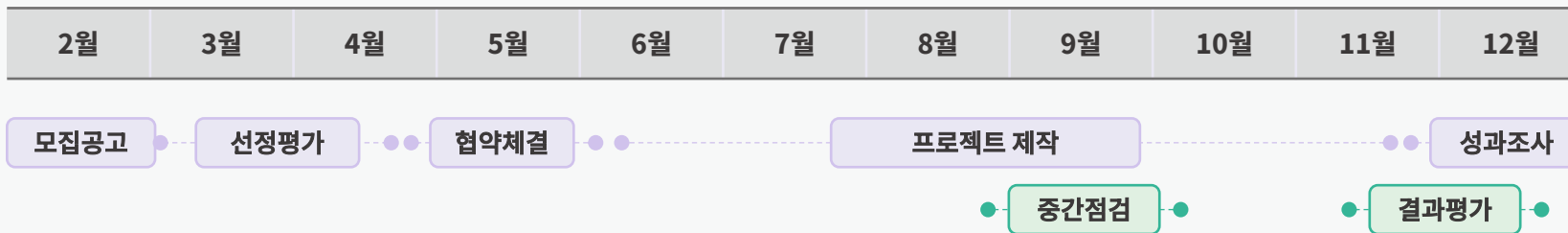
지원대상	중소방송영상제작사, 방송영상제작사 컨소시엄, IP사업화 권리 보유사
지원내용	IP개발고도화 : 신규 방송IP 개발(드라마, 다큐멘터리) 관련 지원 IP확장지원 : 방송IP 기반 사업 확장(후속영상화, 타 장르 확장, IP상품화) 지원
지원규모	IP개발고도화 : 과제당 2억원 이내 X 15개 과제 IP확장지원 : 과제당 5억원 이내 X 5개 과제
지원조건	자기부담금 20% 이상 (현물 불가) 방송분야 표준계약서 사용의무

사업내용

선정방식	서면평가, 신용도 조사, 발표평가, 사업비 조정심의
평가 시 고려사항	제작, 투자유치 등 제작가능성, 합리적인 IP권리분배, IP확장성
기타사항	성장서비스 포인트 및 국내외 유통사업화 연계지원 우수 IP기반 글로벌 IP쇼케이스 운영



추진절차



사업개요

사업목적	(스튜디오 큐브) 중대형 스튜디오 운영을 통한 방송영상 콘텐츠 제작 간접지원
총사업비	15,157백만원

스튜디오큐브(대전) 사업내용

이용대상	드라마, 영화 등 방송영상 콘텐츠 제작사
사업내용	<p>제작 시설 운영 현황</p> <ul style="list-style-type: none">- 중대형 스튜디오 5관(290평~1,138평) 및 수상촬영이 가능한 스튜디오 1관- 전관 크로마키 스크린 제공(블루, 그린)- 각 스튜디오별 10여개 편의시설 제공 (분장실, 대기실, 회의실, 연습실, 의상실 등)- 미술센터, 식당, 휴게실, 시사실 등 공용시설 제공- 지원사업과 연계한 할인 프로모션 제공 <p>버추얼 스튜디오 구축 예정(2024~2025년)</p>



사업개요


사업목적	(DMS제작센터) 스튜디오 및 후반제작시설 대관 운영을 통한 방송영상 콘텐츠 제작 간접지원
총사업비	1,304백만원

DMS제작센터(서울) 사업내용

이용대상	드라마, 예능 등의 독립제작사 및 방송영상 콘텐츠 제작사, 방송사
사업내용	<p>제작 시설 운영 현황</p> <ul style="list-style-type: none">- UHD 스튜디오 총 3관 (181평, 144평, 62평)- UHD(4K) 및 HD 후반제작시설 (NLE종합편집 2실, UHD(4K)편집 2실, NLE편집 8실, 녹음실, DI실 등)- 지원사업과 연계한 할인 프로모션 제공



사업개요

사업목적	신규 애니메이션 프로젝트의 초기 단계 집중 육성을 통한 제작 역량 및 글로벌 경쟁력 강화	
총사업비	720백만원	

사업내용

지원대상	국산 애니메이션을 기획 및 창작하고자 하는 국내 법인사업자
지원내용	바이블 제작지원 : 18개 과제(과제당 15백만원 간접지원) - [기획개발 완성지원] 맞춤형 코칭, 전문가 멘토링 및 특강, 스토리 고도화 등 기획개발 고도화 - [후속지원] 경쟁피칭 우수프로젝트 11편 차년도 파일럿 제작지원(45백만원) - [해외쇼케이스 참가지원] 해외 주요마켓 연계 쇼케이스 참가지원
지원조건	초기 기획 단계 신규 프로젝트를 보유한 애니메이션 제작사(후속시즌 제작 제외) 해당 콘텐츠의 저작권이나 판권(공동소유 인정)을 소유하고 있어야 함 멘토링 프로그램, 특강 등 부트캠프 프로그램에 적극적으로 참여할 수 있는 기업

사업내용

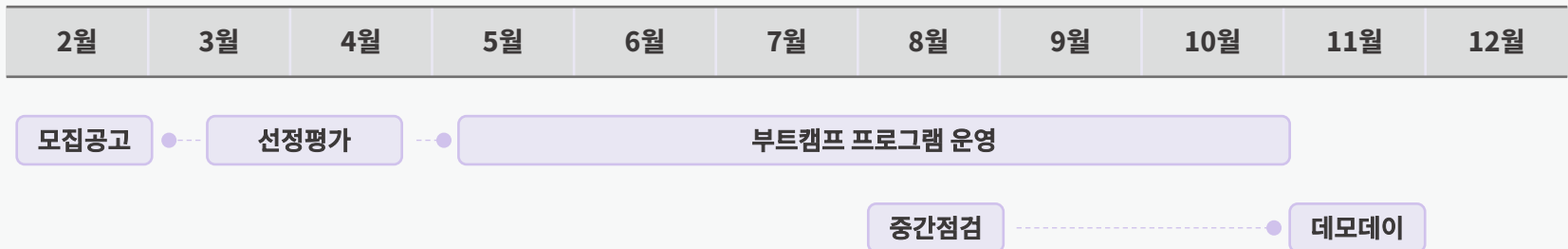
선정방식

서면평가, 발표평가

기타사항

바이블 간접지원은 사업운영 위탁사를 통해 코칭프로듀서 프로그램과 연계하여 지원
(참가사에 직접 지원금이 지급되지 않음)
우수프로젝트 차년도 파일럿제작지원은 참가사에 직접 지원

추진절차



사업개요

사업목적	12세 이상 타겟 애니메이션 제작지원을 통한 국내 애니메이션 산업의 제작 전환점 마련	
총사업비	3,000백만원	

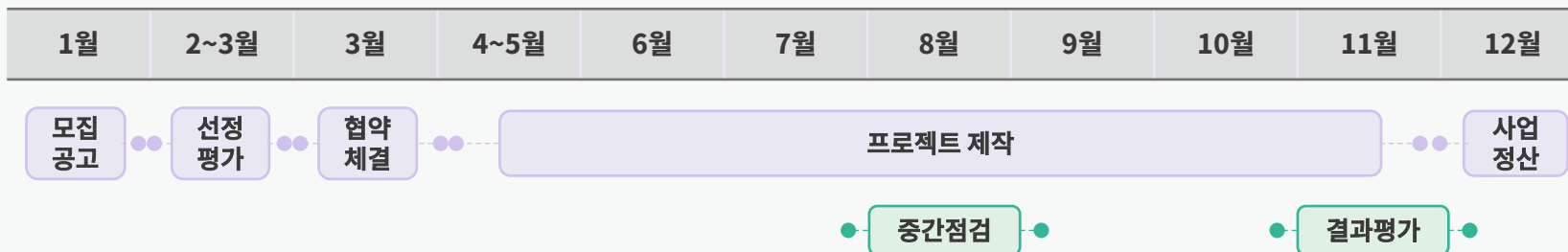
사업내용

지원대상	국산 애니메이션을 기획 및 창작 제작하는 국내 법인사업자 판권귀속이 한국 또는 공동소유로 지정된 프로젝트(국제 공동제작의 경우 한국 지분율 최소 30% 이상) 지원마감일 기준 국내·외 방영이 50%미만인 프로젝트
지원내용	제작인력 인건비, 작품 제작비(임차료, 일반용역비, 일반수용비) 등
지원규모	4개 과제(과제당 최대 800백만원)
지원조건	과제수행기간 동안 90분 이상 완결 스토리 영상이 제작될 수 있는 프로젝트 시나리오 90분 이상, 영상 5분 이상 자기부담금 10% 이상 (현물 불가)

사업내용

선정방식 서면평가, 신용도 조사, 발표평가, 사업비 조정심의

추진절차



사업개요

사업목적	중소 애니메이션 기업의 해외진출 및 수출 증대	
총사업비	1,060백만원	

사업내용

지원대상	국산 애니메이션 기획, 제작, 배급 및 유통과 관련하여 국제공동제작, 해외 수출을 희망하는 국내 기업
지원내용	해외 주요권역(유럽, 북미 등) 전시마켓 한국공동관 운영 및 참가지원 - [6월] 안시 국제 애니메이션 마켓(MIFA), [10월] mip컴(MIPCOM) · mip주니어(MIPJUNIOR) - ['25년 2월] 키즈스크린 서밋(KSS), [상시] 기업 자율형 해외마켓 참가지원
지원규모	총 80개사 내외
지원조건	마켓에 참가하는 작품의 IP 또는 판매권 보유 우리원 및 타 기관 지원사업과 동일 마켓 중복 수혜 불가



사업내용

선정방식	마켓별 모집공모에 의한 선정평가
평가 시 고려사항	우수한 애니메이션 콘텐츠 기획 및 제작능력을 보유하여 해외마켓 참가를 통해 글로벌 공동제작, 유통, 판매, 마케팅 등 비즈니스 네트워킹 및 수출계약 실적 도출이 가능한 기업 피칭 프로그램 참가의 경우, 글로벌 스탠다드(영어) 피칭이 가능한 기업

추진절차



사업개요

사업목적	인공지능과 다양한 신기술과의 융복합 활성화를 통한 콘텐츠 산업의 신시장 창출 및 산업 성장 도모	 
총사업비	8,500백만원	

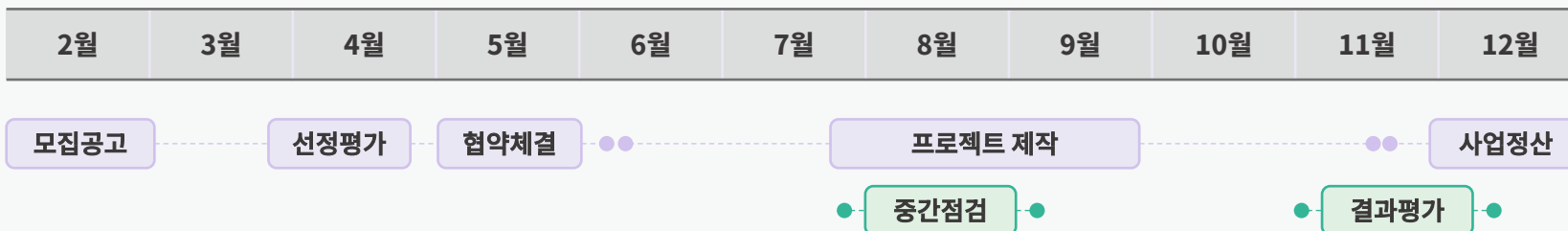
사업내용

지원대상	인공지능과 연계한 신기술융합 콘텐츠 관련 중소기업(영리법인), 컨소시엄 가능(대기업 포함)		
지원내용	콘텐츠 제작 및 사업화 비용 지원		
	유형별 최대 10억원 ~ 3억원 까지		
지원규모	구분	주요 내용	지원 규모
	선도형 (자유)	글로벌 경쟁력을 통해 성과창출이 가능한 시장 선도형 우수콘텐츠 지원	최대 10억원, 5개 내외, 자부담 30% 이상
	진입형 (자유)	시장수요 창출을 위한 중소진입형 콘텐츠 지원	최대 3억원, 8개 내외 자부담 10% 이상
	협력형 (지정)	대/중소기업 협력사업으로 사업 수요 협력 확정된 대기업 중심 플랫폼, 핵심IP등 기업과 협력 제작지원	최대 3.5억원, 3개 내외 자부담 10% 이상



사업내용

지원조건	사업 유형별 정해진 비율에 따라 자부담 필수 협약기간 내 콘텐츠 제작 완료 1개사 1개 과제에 주관 또는 참여기관으로 신청가능, 복수지원 불가 - 동일과제로 우리원 타 지원사업 중복신청 불가
선정방식	서면평가, 신용도조사, 발표평가, 사업비 조정심의
평가 시 고려사항	인공지능 기술 및 기업과 연계 필수 포함해야 함(단순 데이터 수집, 구입 등은 제외) 협력형 사업의 경우, 우리원이 협약한 대기업 수요 기반의 지정공모로 진행됨

추진절차



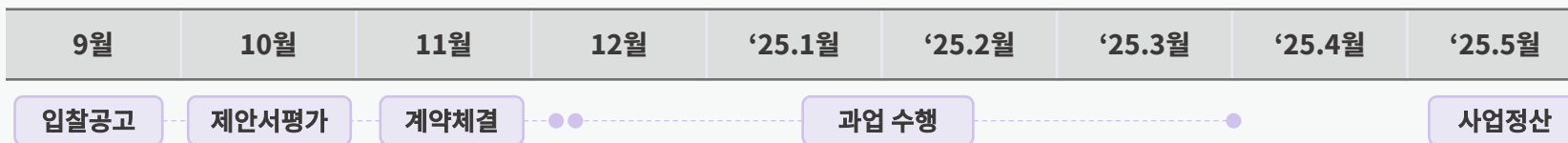
사업개요

사업목적	인공지능과 신기술융합콘텐츠 사업화를 위한 국내외 유통 및 투자 유치 지원으로 산업 성장 기반 마련	 
총사업비	700백만원	

사업내용

지원대상	신기술융합콘텐츠 관련 중소기업(영리법인)
지원내용	(해외마켓) 관련 주요 해외마켓(CES/'25.1월, SXSW/'25.3월 등) 한국공동관 참가지원 (성과전시회) 제작지원 기업을 중심으로 국내 주요 투자사 초청 설명회 및 네트워킹 개최
지원규모	(해외마켓) 1개 마켓 내외, 10개 내외 기업 참가 지원 (성과전시회) 우리원 제작지원 기업 및 관련기업 대상 20개 내외(3개년 지원 기업 중심)
선정방식	위탁사업자 모집, 해외마켓 참가사는 서면평가 또는 서면 및 발표평가 추진 예정
평가 고려사항	해외진출 관련 사전 실적과 바이어 네트워크 등이 준비되어있는 기업 권고

추진절차



사업개요

사업목적	메타버스 환경에 적용되는 다양한 기술을 활용한 콘텐츠 제작지원을 통해 산업 성장역량 강화
총사업비	1,865백만원



사업내용

지원대상	메타버스(신기술융합콘텐츠) 관련 중소기업(영리법인), 컨소시엄 가능(대기업 포함)
지원내용	콘텐츠 제작 및 사업화 비용 지원
지원규모	과제당 최대 3억원 이내, 6개 내외
지원조건	<p>자기부담금 10% 이상</p> <p>협약기간 내 콘텐츠 제작 완료</p> <p>1개사 1개 과제에 주관 또는 참여기관으로 신청가능, 복수지원 불가</p> <p>- 동일과제로 우리원 타 지원사업 중복신청 불가</p>



사업내용

선정방식	서면평가, 신용도 조사, 발표평가, 사업비 조정심의
평가 시 고려사항	제작지원 결과물의 플랫폼 유통 외에 확장 가능한 비즈니스 모델 제시 권고

추진절차



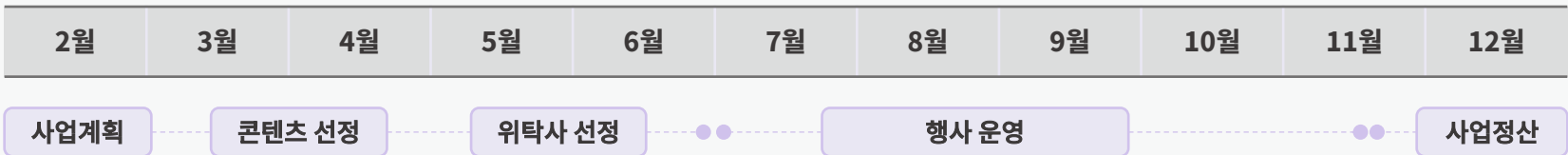
사업개요

사업목적	우수한 대한민국 신기술융합콘텐츠의 해외전시 체험을 통한 글로벌 판로 확보 및 해외진출 기반 강화	 
총사업비	3,000백만원	

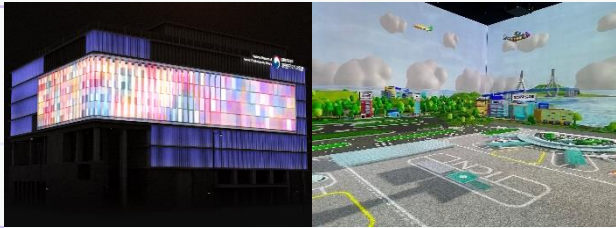
사업내용

참가대상	신기술융합콘텐츠(AI/VR/AR/MR//미디어아트 등) 및 관련기술 보유 기업 우리원 신기술융합콘텐츠 관련 제작지원 기업 포함
주요내용	신기술융합콘텐츠 전시 및 해외 홍보 마케팅 지원 해외 B2B 성과 창출을 위한 핵심바이어 대상 쇼케이스 및 투자유치 설명회 개최 지원
참가조건	신기술융합콘텐츠(VR/AR/MR/AI/미디어아트 등) 관련 기술 저작권 등 권리 보유, 사용 가능 기업
추진방식	제작지원 기업 대상 해외진출 계획 및 참여계획 등 검토를 통한 우선순위 선정(위탁운영)

추진절차



사업개요

사업목적	신기술융합콘텐츠체험공간운영을 통해 국산콘텐츠·기술의 우수성을 알리고, 산업 저변 확대 및 수요 창출 기여	
총사업비	5,400백만원	

사업내용

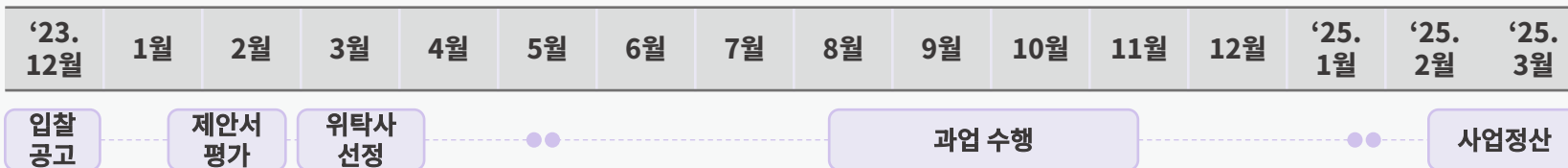
참가대상	비디오물제작업, 옥외광고사업 업종 면허를 보유한 업체(대기업 제외)	
	신규 콘텐츠 제작(총 18편)	
과업내용	구분	주요 내용
	K-컬처 스크린	L자 형태의 특성을 살린 아나몰픽 효과 적용 미디어아트 제작(3편) 계기성 이벤트 콘텐츠 제작(4편)
	K-컬처 어트랙션	파노라마 스크린과 4D 모션체어를 활용한 체험형 콘텐츠(1편)
	K-컬처 뮤지엄	도심 속 휴식과 회복의 공간, 힐링 미디어정원 콘텐츠 미디어아트(4편)
	비비드스페이스	몰입형/체험형 미디어아트(4편) 인천국제공항 미디어타워를 활용한 홍보영상(2편)

신기술융합콘텐츠 체험거점 운영 (신기술융합콘텐츠팀)

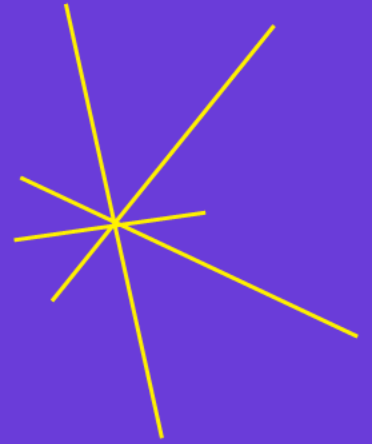
사업내용

과업내용	거점 운영·관리(4개소)		
	구분	주요 내용	비고
	K-컬처 스크린	외벽 초대형 사이니지 운영 및 관리 - 대한민국역사박물관 외벽	연중무휴, 06시~22시
	K-컬처 어트랙션	어트랙션 콘텐츠 체험관 운영 및 관리 - 세종문화회관 세종·충무공이야기 영상체험관	매주 월 휴관, 10시~18시
	K-컬처 뮤지엄	미디어아트 전시관 운영 및 관리	24년 하반기 조성예정
선정방식	비비드스페이스	미디어아트 전시관 운영 및 관리 - 인천국제공항 제1터미널 교통센터)	매월 넷째주 수 휴관, 10시~20시
	위탁사업자 선정	제안서 평가(기술평가 및 가격평가) 후 종합점수 1위 업체부터 기술협상 시행	

추진절차



2024
한국콘텐츠진흥원
지원사업설명회



한류지원본부

1. 2024년 중점 추진 방향

- K-콘텐츠 해외진출 확대
- 한류 연관산업 지원으로 동반수출 도모
- IP 다각화로 비즈니스 확장
- 장르별 맞춤형 지원 체계 강화

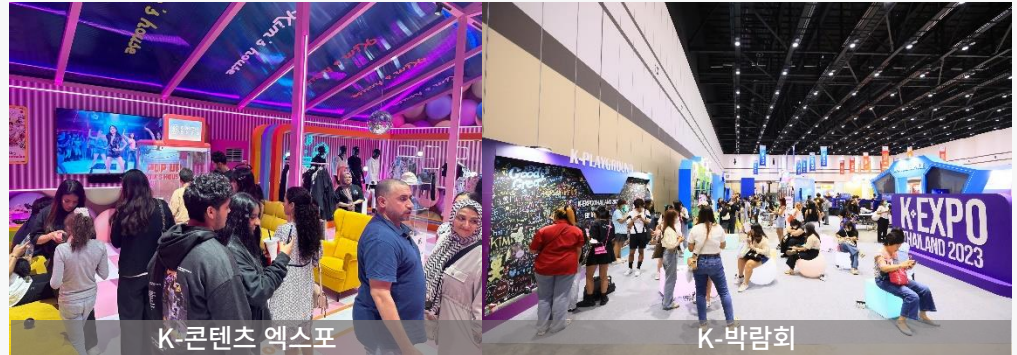
2. 주요 개선사항

- 콘텐츠 해외진출
- 해외거점 운영
- 한류연관산업지원
- 장르별 개선사항

3. 사업구조

- 해외진출지원 사업 구조
- 음악 사업 구조
- 패션 사업 구조
- 만화·웹툰 사업 구조
- 스토리 사업 구조
- 캐릭터·라이선싱 사업 구조

4. 한류지원본부 대표 사업 소개



추진방향

1 K-콘텐츠 해외진출 확대

- K-콘텐츠 해외진출 교두보, 해외거점 전략적 확대
 - (23년) 15개 거점 ⇒ (24년) 25개 거점
- 해외 수출 다변화 및 체계적 지원 강화
 - 웰콘 활성화, 기업맞춤형 심층정보제공(13개국)
 - 해외시장개척지원(미개척국가 중심) 등

2 한류 연관산업 지원으로 동반수출 도모

- 한류 연관산업 지원 권역 확대
 - (한류박람회) 연 2회 개최 확대 (동남아, 유럽)
 - (해외홍보관) 총 2개소로 확대 (동남아, 중동)
 - (한류마케팅) 연관산업 기업 간 네트워킹 지속 지원

3 IP 다각화로 비즈니스 확장

- 웹툰·스토리·캐릭터 분야 IP 다각화와 IP 라이선싱 산업의 활성화 (콘텐츠 IP 마켓, 콘텐츠 IP 라이선싱 지원 등)
- 타 산업군과의 IP 콜라보를 통한 비즈니스 확장 (라이선싱 빌드업)
- B2C·B2B 시장 확대를 통한 오프라인 경험 제공 (캐릭터 라이선싱 페어, 크림스토어 등)

4 장르별 맞춤형 지원 체계 강화

- 창작자와 콘텐츠의 발굴부터 육성까지 단계별 지원 강화 (대한민국 스토리 공모대전, 신규 캐릭터 IP 개발지원, 신진 디자이너 액셀러레이팅 지원)
- 장르별 생태계 변화와 업계 수요를 반영한 사업 재편 (해외 만화(웹툰)·스토리 현지화 지원, 신기술 융합 온·오프라인 공연 콘텐츠 개발지원)
- 유통/프로모션/해외진출 등 후속 지원 기반 확대 (스토리움, 만화(웹툰)·스토리 해외진출 지원, 우수 패션 디자인 해외 확산 지원)

콘텐츠 해외진출

- 해외마켓 참가기업 실적 등록 기능 구현
- 전 장르 콘텐츠 기업 참가지원
- 기 개최 시장 중심 K-콘텐츠 엑스포 개최



- 참가기업 실적 등록 의무화로 실적 DB 구축 및 관리
- 전략적 주요 콘텐츠 장르 선정하여 참가지원
- K-콘텐츠 엑스포 개최 이력없는 국가 중심 개최 (말레이시아, 인도, 스웨덴, 독일)

해외 거점운영

- 해외 비즈니스센터 운영
 - 15개 거점(센터 14개 + 마케터 1개)
 - 북미, 유럽, 동남아 중심의 거점 운영



- 25개 거점(센터 24개 + 마케터 1개)
(전년 대비 10개 거점 신설)
- 남미, 오세아니아 등 잠재시장으로 거점 확대
(아르헨티나, 브라질, 호주 등)

한류 연관산업 지원

관계부처 합동 한류박람회(K-박람회)

- 동남아 권역 1회(태국)
- 콘텐츠 IP×소비재 융합존 시범 운영



- 유럽 권역 및 동남아 권역 연 2회 개최 확대
(프랑스, 인도네시아 개최 예정)
- 콘텐츠IP×소비재 융합존 확대 운영 및
시제품 전시 지원 확대

관계부처 합동 해외홍보관

- 동남아 권역 1개소 운영(인도네시아)
- 홍보관 내 전시운영 콘텐츠 공모 추진



- 동남아 권역 및 중동 권역 총 2개소로 확대
(UAE 두바이 신규 개소 예정)
- IP 보유 유통사 네트워크 확장 및 입점 지원

관계부처 합동 한류마케팅

- 기업 자체 국내외 판촉 및 홍보마케팅 추진
- 관계부처 사업 참가기업 간 네트워킹 기회 제공
(비즈니스 네트워킹 데이 개최, 연 2회)



- 플랫폼 연계 국내외 판촉 및 홍보마케팅 지원
- 참가기업 간 연중 네트워킹 지원을 통해
융합 성공사례 적극 발굴(연 3회 이상)

음악

- 온라인 신기술 공연 제작 지원
 - 최대 4억 원 x 5개 내외
- 앨범 / 영상콘텐츠 제작 지원
 - (앨범) 최대 4천만 원 x 10개 내외
 - (영상) 최대 1억 원 x 10개 내외



- 온·오프라인 병행 공연 제작 지원 확대
 - 최대 4억 원 x 6개 내외
- 신규 음원 발매 및 마케팅·프로모션 통합 지원
 - (중소형) 최대 1억 원 x 5개 내외
 - (대형) 최대 2억 원 x 8개 내외

패션

- 패션사업 참여 요건
 - 제작지원/해외사업 사업당 최대 3년
- 컨셉코리아 뉴욕 개최
 - 뉴욕패션위크 3개 브랜드 연합쇼
- 더셀렉트 팝업 쇼룸 운영
 - 파리패션위크 연계 10개 브랜드 팝업 쇼룸
- 해외수주회 및 쇼룸 참가 지원
 - 통합 S/S 9개, F/W 7개 내외 지원



- 2024년 패션 사업 참여 요건 확대
 - 제작지원 사업당 최대 5년, 해외사업 제한 해제
- 컨셉코리아 브랜드별 개별 패션쇼 개최 지원
 - 세계 4대 패션위크 중 한 곳, 3개 브랜드 내외 개별쇼
- 브랜드 희망 상설 쇼룸 입점 및 세일즈 지원
 - S/S 12개, F/W 9개(S/S 참가 브랜드 상위 70%)
 - 파리패션위크 연계 브랜드 네트워킹 이벤트 개최
- 해외수주회 지원 확대
 - S/S 12개, F/W 9개(S/S 참가 브랜드 상위 70%)

만화 웹툰

- 콘텐츠 IP 마켓 내 자체 부대프로그램 운영
- 해외진출 비즈니스 키트 제작지원 (IP샘플북 - 웹툰 에피소드 5화 이내)



- 콘텐츠 IP마켓내 참가사참여형 부대 프로그램 운영
- 해외진출 비즈니스 키트 제작지원 확대 (IP샘플북 - 웹툰 에피소드 최대 단행본 1권)

스토리

- 스토리움 오프라인 비즈니스미팅 개최(연 1회)
- 지원사업 협약기간 조정(약 11개월)



- 스토리움 오프라인 비즈니스 미팅 확대(연 2회)
- 지원사업 협약기간 조정하여 사업 효율화 제고 (약 7개월)

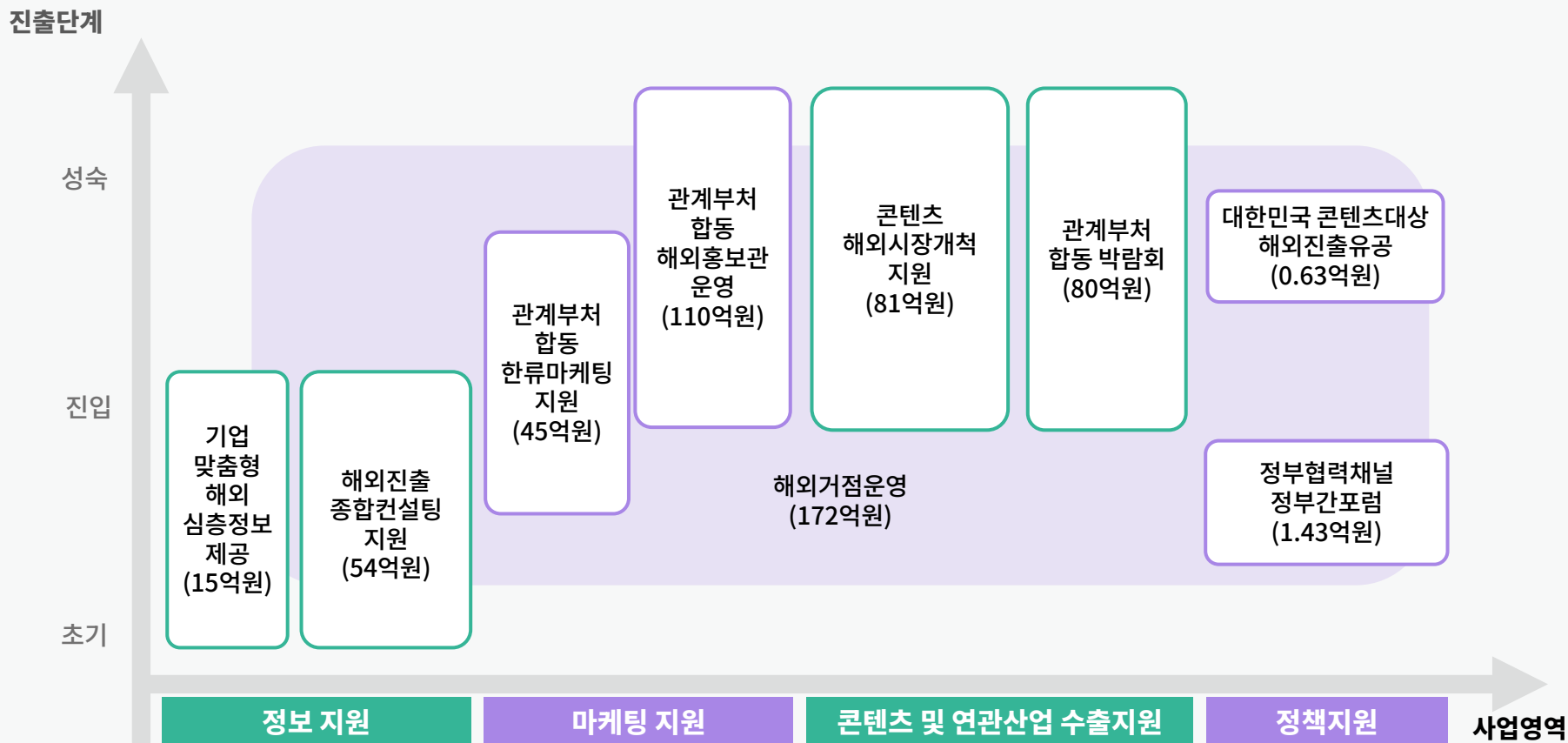
캐릭터 라이선싱

- 캐릭터라이선싱페어 2023 - A홀/ 사업 연계 기획관 1개

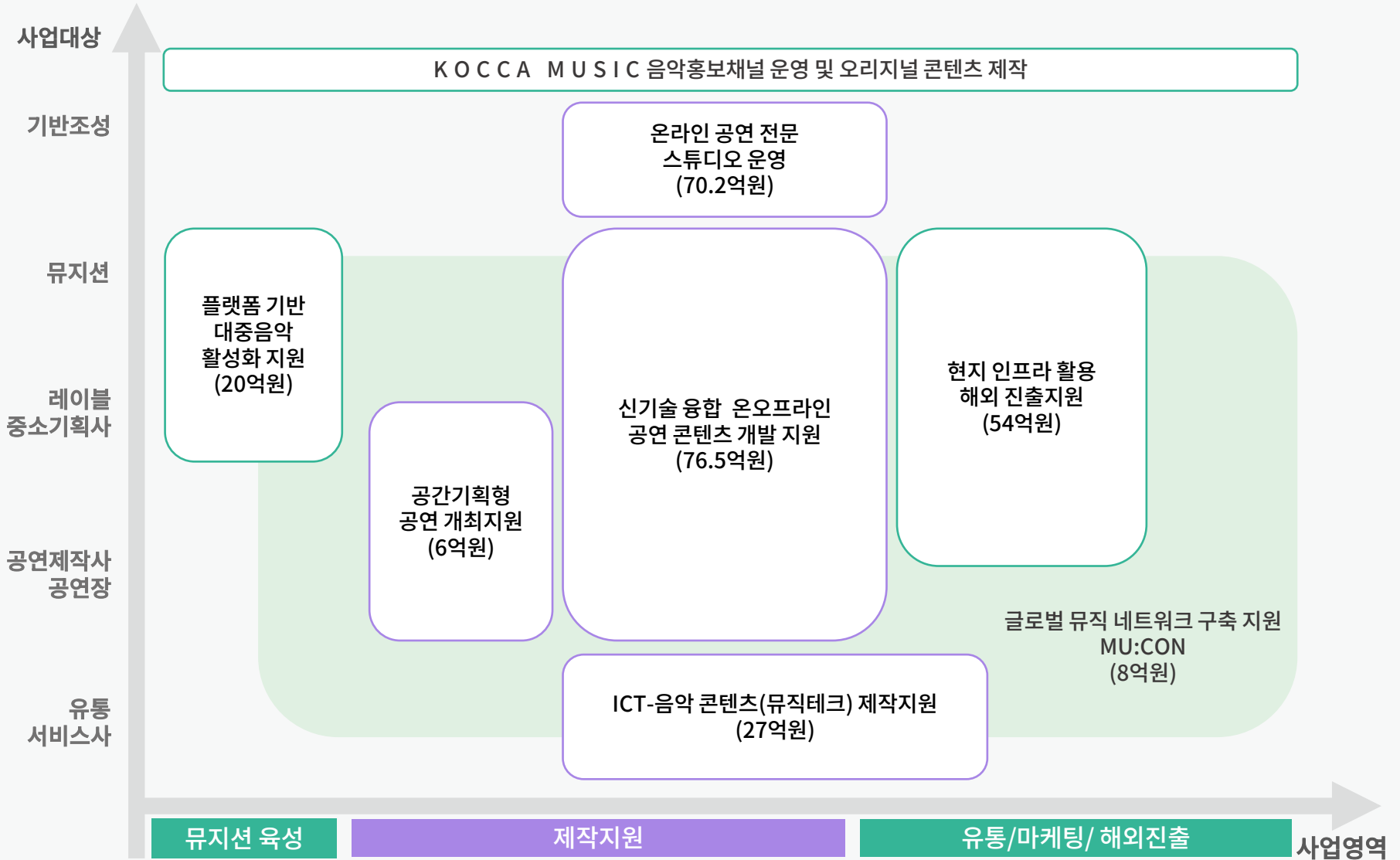


- 캐릭터라이선싱페어 2024 - A, B1홀 / 사업 연계 기획관 2개(확대)

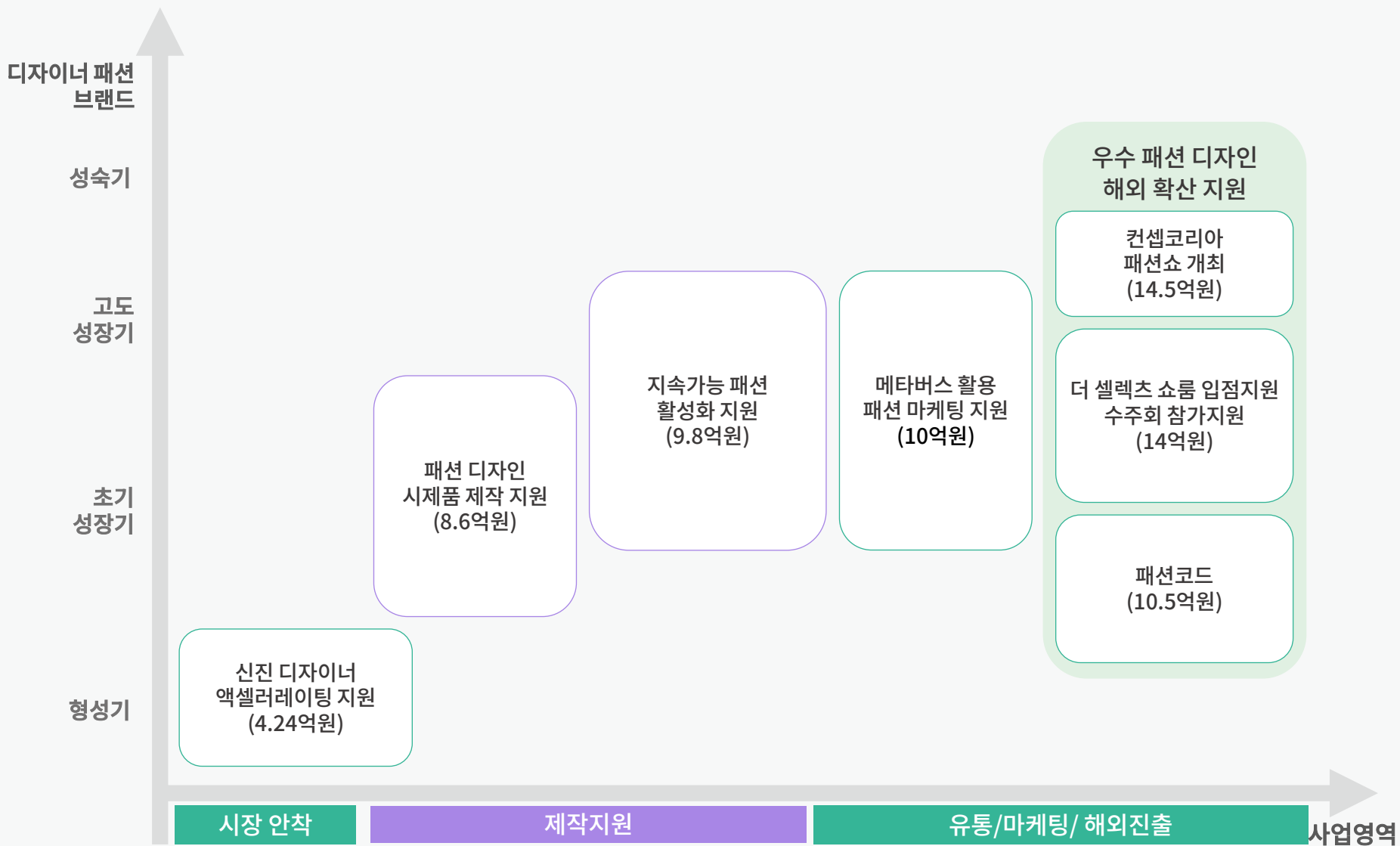
해외진출지원 사업 구조



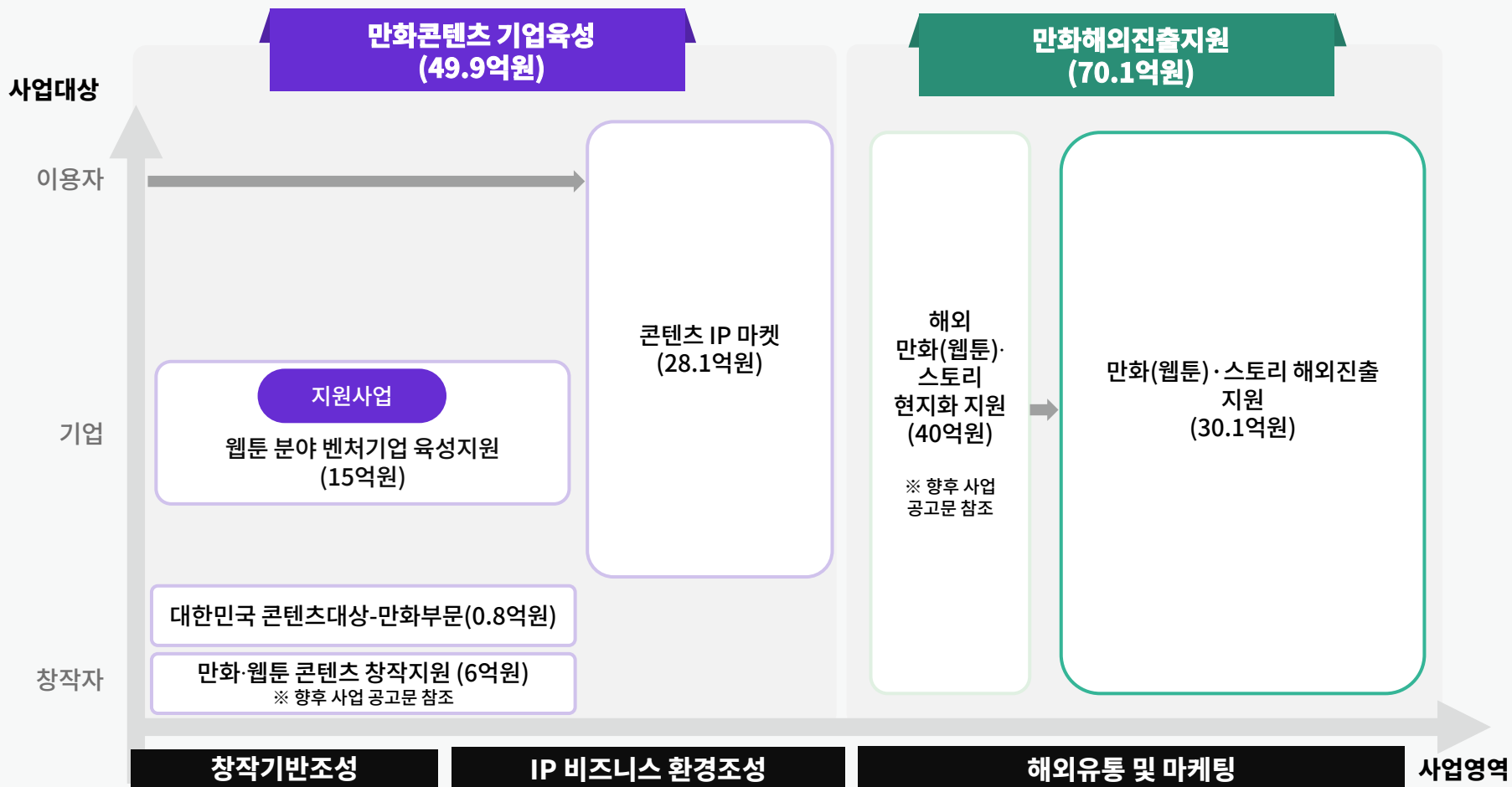
한류지원본부(음악) 사업 구조



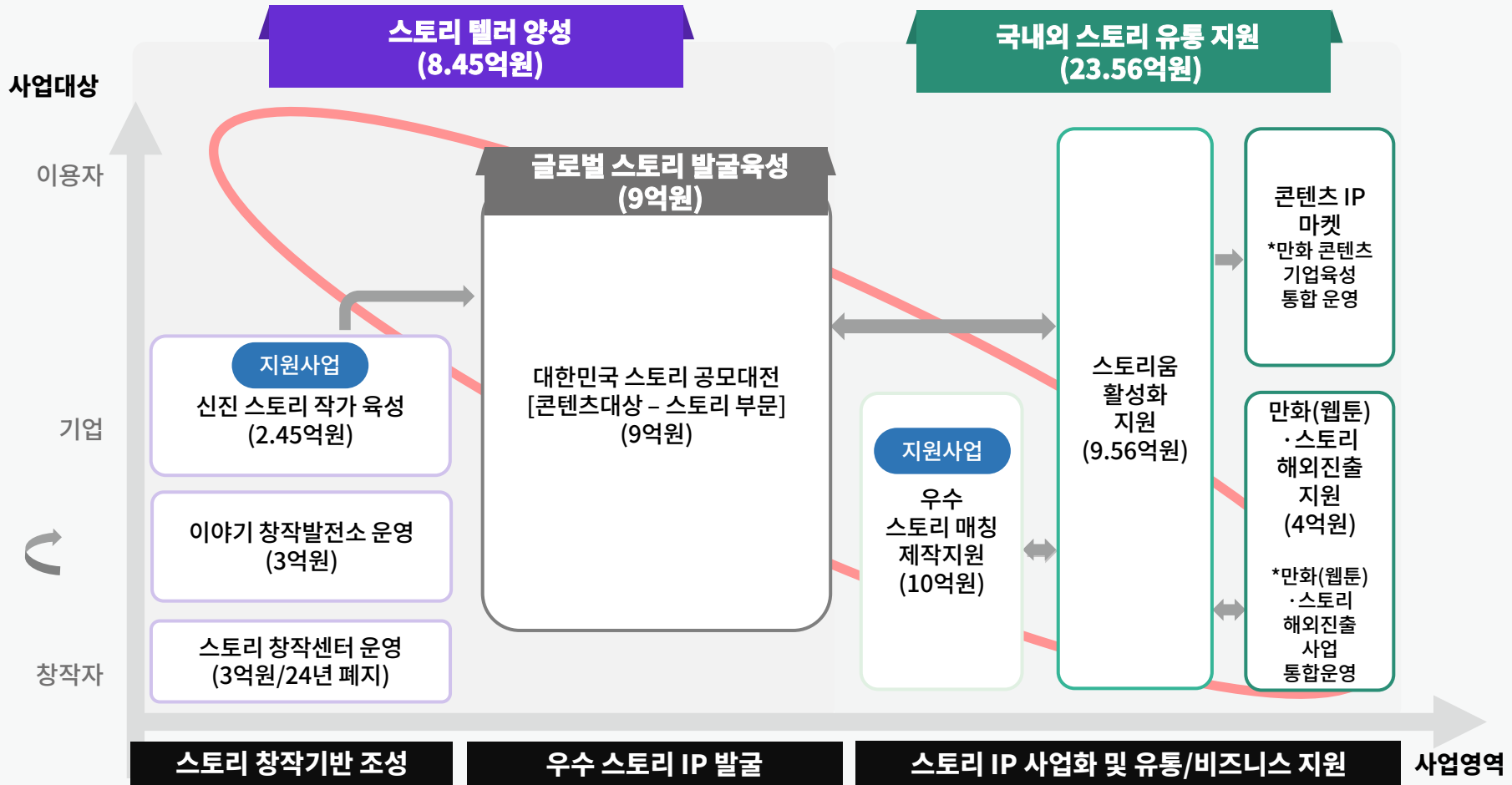
한류지원본부(패션) 사업 구조



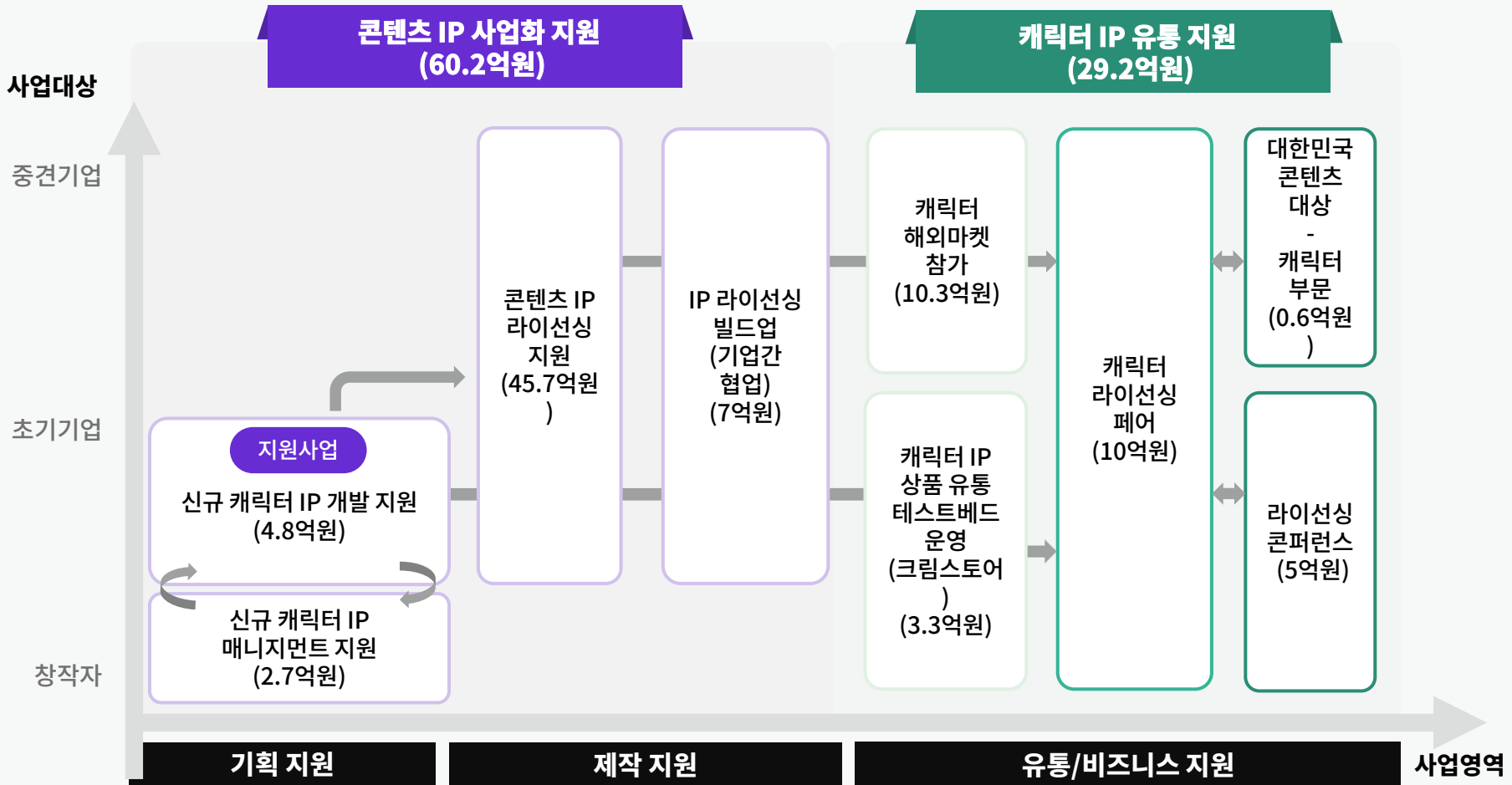
한류지원본부(만화·웹툰) 사업 구조



한류지원본부(스토리) 사업 구조



한류지원본부(캐릭터·라이선싱) 사업 구조





한류지원본부 대표 사업 소개

해외진출을 계획하고 있는 국내 콘텐츠기업에 대한 해외진출 종합 지원

사업개요

사업목적	국내 콘텐츠기업 대상 해외진출 관련 정보 제공 및 해외진출 지원 서비스를 통한 콘텐츠 수출기반 강화
세부사업	① 콘텐츠수출마케팅플랫폼(WelCon) 및 마켓플레이스 이용 활성화 ② 수출 지원 서비스 운영(WelCon 내 운영) ③ 콘텐츠 해외진출 비즈니스 상담 운영(WelCon 내 신청) ④ 국내외 비즈매칭 에이전트 운영
총사업비	6,748백만원

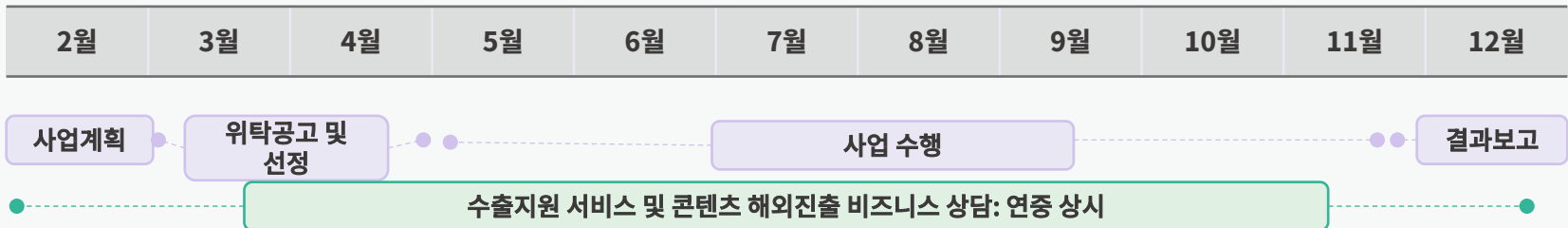
사업내용

지원대상	<ul style="list-style-type: none">▪ 웰콘(WelCon) 회원 기업 또는 마켓플레이스 입점기업
지원내용	<ul style="list-style-type: none">▪ 콘텐츠수출마케팅플랫폼(WelCon) 및 마켓플레이스 이용 활성화<ul style="list-style-type: none">- 온라인 B2B 마켓플레이스 운영- 국내 기업과 해외 바이어 간 상시 온라인 비즈매칭 지원- 해외 바이어 대상 K-콘텐츠 정보 제공(K-콘텐츠 뉴스, 국내기업 디렉토리, 해외행사 정보 등)- 국내 기업 대상 콘텐츠 수출 관련 해외심층정보 제공(국가별 법제정보·시장 정보, 해외시장동향·통계, 콘텐츠 뉴스, 해외진출 행사·마켓 정보 등)

콘텐츠 해외진출 종합 컨설팅 지원(해외사업팀)

지원내용	<ul style="list-style-type: none">▪ 수출 지원 서비스 운영(WelCon 내 운영)<ul style="list-style-type: none">- 타부처 수출지원사업 통합 정보 제공, 수출역량진단 서비스 상시 제공 등▪ 콘텐츠 해외진출 비즈니스 상담 운영(WelCon 내 신청)<ul style="list-style-type: none">- 법률, 지식재산권, 조세, 마케팅, 금융(투자) 등 콘텐츠 해외진출 비즈니스 상담 지원- 주요 국내 콘텐츠 비즈니스 행사 연계 찾아가는 비즈니스 상담 진행 등▪ 국내외 비즈매칭 에이전트 운영<ul style="list-style-type: none">- 전문 에이전트 활용 해외 바이어와 국내 기업 비즈매칭 활성화 지원
지원규모	<ul style="list-style-type: none">▪ 수출지원 서비스 및 정보
지원조건	<ul style="list-style-type: none">▪ 웰콘(WelCon) 및 마켓플레이스 회원 기업

추진절차



K-콘텐츠의 수출강화 및 비즈니스 기회 확대를 위한 해외시장 개척지원

사업개요

사업목적	해외진출지원, 한류시장 조성행사의 효과적 활용과 전략다변화를 통한 한국 콘텐츠의 영향력 확장 및 비즈니스 발굴
세부사업	① K-콘텐츠 엑스포 ② K-콘텐츠 B2C 해외마케팅 활성화 행사 ③ K-콘텐츠 화상수출상담회
총사업비	8,054백만원

사업내용

지원대상	<ul style="list-style-type: none"> 라이선싱, 기획, 제작, 유통 및 배급 등 해외 비즈니스를 원하는 한국 콘텐츠 및 콘텐츠 IP를 보유한 국내기업
지원내용	<ul style="list-style-type: none"> K-콘텐츠 엑스포 <ul style="list-style-type: none"> 콘텐츠 중심의 B2B 집중 프로그램(수출상담회, 세미나, 피칭 등)으로 구성된 행사 개최 말레이시아(8월), 인도(9월), 스웨덴(10월), 독일(11월) / 개최지 및 개최시기 변동 가능 K-콘텐츠 B2C 해외마케팅 활성화 행사 <ul style="list-style-type: none"> 콘텐츠 중심의 B2C 특화 프로그램(전시/체험, 이벤트 등)으로 구성된 행사 개최 이탈리아(하반기)/ 개최시기 변동 가능 K-콘텐츠 화상수출상담회 <ul style="list-style-type: none"> 주요 콘텐츠 수출국 집중 비대면 화상 수출상담 (상반기, 1~2회 개최)
지원규모	<ul style="list-style-type: none"> 각 행사별 상이
지원조건	<ul style="list-style-type: none"> K-콘텐츠 엑스포 및 K-콘텐츠 화상수출상담회 <ul style="list-style-type: none"> 콘텐츠 IP/판권 등을 소유하거나 절대적 협상권을 가져 직접 수출 상담이 가능한 기업 콘진원 사업 참여에 제재조치를 받지 않은 기업 K-콘텐츠 B2C 해외마케팅 활성화 행사 <ul style="list-style-type: none"> 해외진출 및 서비스가 가능한 국내 완성 콘텐츠

해외거점 운영(해외교류협력팀)



K-콘텐츠의 해외 수출 확대와 한류 확산을 위한 해외 비즈니스센터 운영

사업개요

사업목적	해외거점을 통한 글로벌 시장정보, 현지 네트워킹, 비즈매칭, 컨설팅, 인프라 지원 등 K-콘텐츠 해외 수출 확대와 한류 확산 기여
총사업비	17,250백만원

사업내용

비즈매칭	<ul style="list-style-type: none">해외 핵심바이어-국내 기업 간 상시 비즈매칭 및 사후 지원* 웰콘(WelCon) 활용 비즈매칭 활성화 및 대내외 B2B 협업사업 추진
네트워킹 구축	<ul style="list-style-type: none">현지 정부-주요기관-핵심 기업 대상, 네트워킹 확대를 위한 비즈니스 DB 구축/확장
해외컨설팅	<ul style="list-style-type: none">현지 전문인력 활용, 법률/통번역 서비스 제공과 KOCCA 현지 센터장 활용, 해외진출 상시 상담 제공
인프라 지원	<ul style="list-style-type: none">현지 비즈니스 지원을 위한 스마트오피스(사무실, 회의실, 화상회의) 지원, K-콘텐츠 상설전시관 운영
정보제공	<ul style="list-style-type: none">위클리글로벌, 콘텐츠산업동향, 글로벌마켓보고서, 특화보고서 발간, 실무 비즈니스 가이드 제공 등

K-콘텐츠와 한류 연관산업(K-푸드, 소비재 등) 지원을 통한 해외 동반수출 도모

사업내용

문화체육관광부 / 한국콘텐츠진흥원 (기획·운영 총괄)

참여부처	문화체육관광부	농림축산식품부	해양수산부	중소벤처기업부	산업통상자원부	보건복지부
참여기관	한국콘텐츠진흥원	aT	aT	중소기업유통센터	KOTRA 한국무역협회	화장품산업연구원
지원대상	콘텐츠·문화	농식품	수산식품	브랜드K	소비재	뷰티



행사 관계부처 합동 한류박람회(K-박람회)



유통·인프라 관계부처 해외홍보관



홍보·마케팅 관계부처 합동 한류마케팅



신규 음원/음반 및 관련 프로모션, 온·오프라인 공연 등 대중음악 활동 추진 지원

사업개요

사업목적	온·오프라인 병행 공연과 음원 제작 활성화를 통한 대중음악 및 공연 산업 발전 및 창작기반 강화
세부사업	① 온·오프라인 병행 공연 제작 지원 ② 신규 음원 발매 및 마케팅·프로모션 지원 ③ 하이브리드 음악 영상 제작(Everything We Do Is Music)
총사업비	7,650백만원

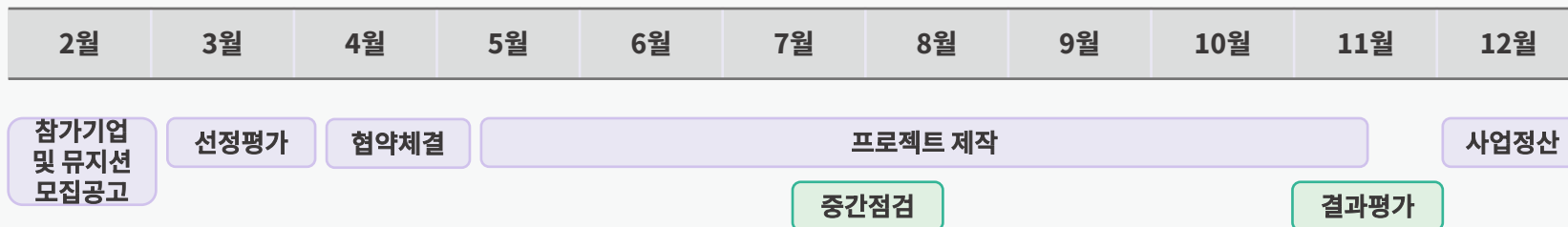
사업내용

지원대상	<ul style="list-style-type: none"> 소속 뮤지션을 보유한 기획사나 레이블, 유료 대중음악 공연을 계획하고 있는 공연제작사 등 대기업이 아닌 중소기업, 공공기관, 비영리법인 등의 경우 지원 가능
지원내용	<ul style="list-style-type: none"> 온·오프라인 병행 공연 지원 : 제작비용, 장비 및 공간 임차료, 마케팅비 등 신규 음원 발매 및 마케팅·프로모션 지원 : 신규 음원 발매와 이에 따른 MD, 영상, 마케팅, 쇼케이스, 공연 등 마케팅·프로모션 소요비용 하이브리드 음악 영상 제작 지원 : 대면 공연용 신기술 콘텐츠 제작과 활용을 위한 공연 현장 장비/오퍼레이팅
지원규모	<ul style="list-style-type: none"> 온·오프라인 병행 공연 지원 : 최대 4억 원 x 6개 내외 신규 음원 발매 및 마케팅·프로모션 지원 : 최대 1억 원 x 5개 내외, 최대 2억 원 x 8개 내외 하이브리드 음악 영상 제작 지원 : 10개 내외(간접지원)
지원조건	<ul style="list-style-type: none"> 세부사업별 상이(자료집 및 추후 공고문 확인)

사업내용

선정방식	<ul style="list-style-type: none"> 하이브리드 음악 영상 제작 지원 : 1차 서류평가 → 2차 발표평가 → 최종선정 그 외 2개 사업 : 1차 서류평가 → 신용도조사 → 2차 발표평가 → 사업비조정 → 최종선정
평가 시 고려사항	<ul style="list-style-type: none"> 현실성 높고 구체적인 공연 개최 계획이 있는 업체 사업기간 내 신규 음원 발매와 구체적인 활동 계획을 가지고 이를 수행할 역량이 있는 업체
기타사항	<ul style="list-style-type: none"> 세부 사업 내용 변동될 수 있으므로, 추후 공고문 반드시 확인 필요

추진절차



쇼케이스, 투어, 페스티벌 등 뮤지션·기업 수요맞춤형 해외진출 지원

사업개요

사업목적	국내 뮤지션의 해외 진출 지원을 통한 한국 대중음악의 글로벌 인지도 확산 및 해외비즈니스 활성화
세부사업	① Korea Spotlight 쇼케이스 ② 해외 투어 개최 및 페스티벌 참가 지원 ③ 뮤콘 초이스
총사업비	5,400백만원

사업내용

지원대상	<ul style="list-style-type: none"> 쇼케이스, 투어, 페스티벌 : 해외 활동 중이거나 준비 중인 국내 뮤지션 또는 기업 뮤콘 초이스 : 과거 뮤콘(MU:CON) 참가 국내 뮤지션 또는 기업
지원내용	<ul style="list-style-type: none"> Korea Spotlight 쇼케이스 : 음악마켓 또는 자체 개최 쇼케이스 참가 지원(비즈니스, 프로모션 등) 해외 투어, 페스티벌 : 투어 개최 및 페스티벌 참가를 위한 여비, 임차료, 홍보비 등 뮤콘 초이스 : 뮤콘 참가를 통해 발생한 해외 비즈니스 수행 여비, 임차료, 홍보비 등
지원규모	<ul style="list-style-type: none"> Korea Spotlight 쇼케이스 : 6개 국가 x 뮤지션 4팀 내외 - 독일(9월), 일본(10월), 멕시코(11월), 영국, 태국, 호주(시기 미정) / 개최 국가 및 시기 변동 가능 해외 투어 : 최대 5천만 원 x 8개 내외 해외 페스티벌 : 최대 1천만 원 x 7개 내외 뮤콘 초이스 : 최대 2천만 원 x 뮤지션 10팀 내외
지원조건	<ul style="list-style-type: none"> 세부사업별 상이(자료집 및 추후 공고문 확인)

사업내용

선정방식	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 해외 투어 개최 지원 : 1차 서류평가 → 신용도조사 → 2차 발표평가 → 사업비조정 → 최종선정 ▪ 그 외 3개 사업 : 1차 서류평가 → 2차 발표평가 → 최종선정
평가 시 고려사항	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 해외공연 기획 역량을 갖추고, 타겟 권역 진출을 위한 구체적인 사전/사후 실행방안과 해외진출 의지를 가진 뮤지션 혹은 기업
기타사항	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 세부 사업 내용 변동될 수 있으므로, 추후 공고문 반드시 확인 필요

추진절차



신진 패션 디자이너 발굴 및 육성 프로그램 <액셀러레이팅 F>

사업개요

사업목적	신진 패션 디자이너 창작 활동 및 사업화 지원을 통한 우수 디자이너 발굴 및 육성
총사업비	424백만원

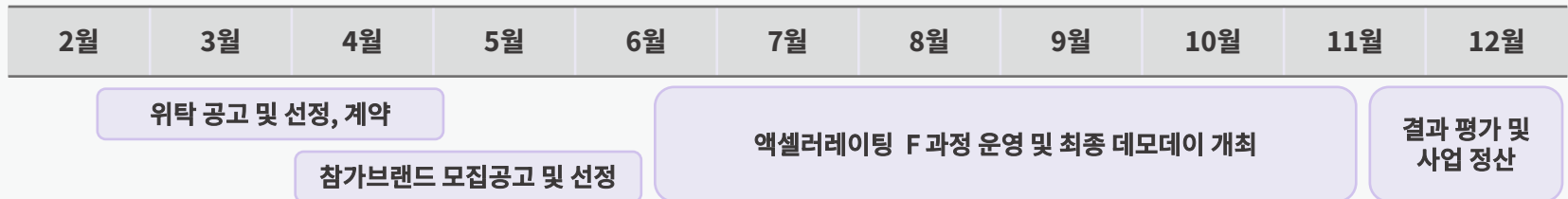
사업내용

지원대상	<ul style="list-style-type: none">창의적인 아이디어와 비즈니스 마인드를 갖춘 신진 패션 디자이너
지원내용	<ul style="list-style-type: none">신인 디자이너 브랜드의 사업화를 위한 멘토링 및 컨설팅 10주 과정과 시제품 제작 및 홍보 지원우수 디자이너 브랜드 온/오프라인 팝업 및 해외진출 지원
지원규모	<ul style="list-style-type: none">디자이너 패션 브랜드 10개사 내외
지원조건	<ul style="list-style-type: none">브랜드 런칭 5년 이내 국내·외에서 활동 중인 한국 국적의 패션 디자이너 브랜드

사업내용

- | | |
|--------------|---|
| 선정방식 | ▪ 1차 서류평가 → 2차 면접평가(발표 및 질의응답) → 최종선정 |
| 평가 시
고려사항 | ▪ 창의적인 기획력, 디자이너의 성장 가능성, 브랜드 역량, 비즈니스 역량 등을 평가 |
| 기타사항 | ▪ 세부 사업 내용 변동될 수 있으므로, 추후 공고문 반드시 확인 필요 |

추진절차



세계 4대 패션위크 연계 패션쇼 개최, 쇼룸 및 수주회 참가 등 비즈니스 단계별 해외진출 지원

사업개요

사업목적	한국 패션 디자이너 브랜드의 전략적 해외시장 진출지원 및 K-패션의 글로벌 경쟁력 강화
세부사업	① 더셀렉트 쇼룸 입점지원 ② 수주회 참가지원 ③ 컨셉코리아 패션쇼 ④ 패션코드
총사업비	3,900백만원

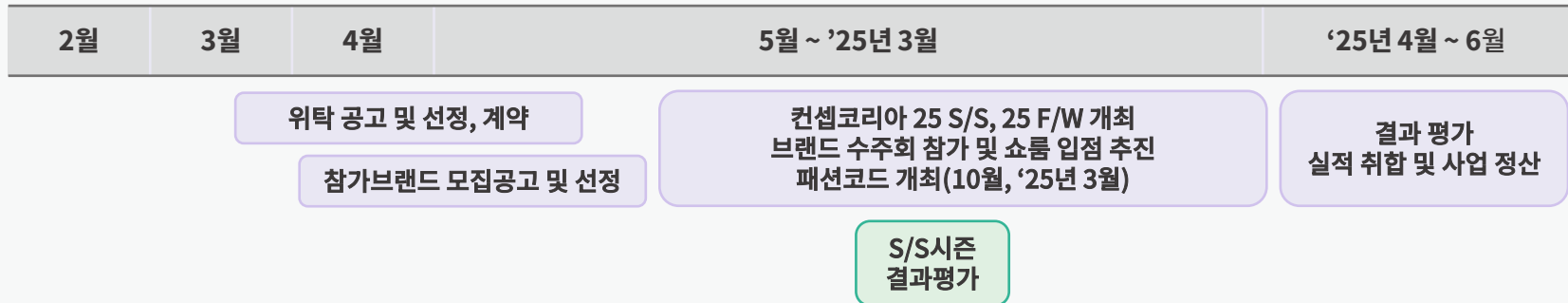
사업내용

지원대상	<ul style="list-style-type: none"> 한국 국적의 디자이너가 대표자로, 국내 법인 또는 개인 사업자로 등록된 디자이너 브랜드 - 아동복, 한복, 이너웨어 등 특수목적 의상 브랜드 및 소재 업체 제외
지원내용	<ul style="list-style-type: none"> 더셀렉트 쇼룸: 브랜드 희망 쇼룸 입점 및 비즈니스 지원, 파리 패션위크 연계 현지 네트워킹·마케팅 이벤트 수주회 참가지원: 브랜드 희망 해외 수주회 및 쇼룸 참가·입점 지원 컨셉코리아: 25S/S, 25F/W 파리패션위크 기간 중 브랜드별 개별 패션쇼 개최 지원 패션코드: 25S/S(10월), 25F/W(3월) 서울 개최 패션코드 수주회 참가 지원
지원규모	<ul style="list-style-type: none"> 더셀렉트 쇼룸: 시즌별 최대 3천만 원 x S/S 12개, F/W 9개 내외(S/S 시즌 상위 70%) - 파리패션위크 연계 현지 네트워킹 이벤트 개최 수주회: 시즌별 최대 1.5천만 원 x S/S 12개, F/W 9개(S/S시즌 상위 70%) 컨셉코리아: 3개사 내외 패션코드: 시즌별 80개사 내외 (총 160개사 내외, 시즌별 모집 및 선정)
지원조건	<ul style="list-style-type: none"> 세부사업별 상이(자료집 및 추후 공고문 확인)

사업내용

- | | |
|-----------|--|
| 선정방식 | <ul style="list-style-type: none"> 세부사업별 서면 또는 서면발표 통합 평가를 통해 선정 (필요에 따라 해외평가 추가 진행) |
| 평가 시 고려사항 | <ul style="list-style-type: none"> 더셀렉트 쇼룸 입점지원: 브랜드의 쇼룸 발굴 역량과 해외진출 준비성, 희망 쇼룸의 글로벌 경쟁력 고려 컨셉코리아: 개별 쇼 개최 역량이 있고, 퀄리티 있는 쇼 운영 및 브랜드 PR에 대한 의지가 있는 브랜드 |
| 기타사항 | <ul style="list-style-type: none"> 세부 사업 내용 변동될 수 있으므로, 추후 공고문 반드시 확인 필요 |

추진절차



IP 비즈니스 종합행사 개최(2024.11.19.~11.21. 예정) 및 IP 비즈매칭 작품 후속 지원

사업개요

사업목적	우수 콘텐츠 IP 발굴 및 비즈매칭을 통한 만화·스토리 등 콘텐츠 IP 비즈니스 활성화
총사업비	2, 811백만원

사업내용

지원대상	<ul style="list-style-type: none">콘텐츠 IP 비즈니스 수요가 있는 콘텐츠 기업(법인/개인 사업자)* 콘텐츠 IP : OSMU&미디어믹스 가능성이 높은 '오리지널 콘텐츠'(웹툰, 출판, 게임, 방송, 캐릭터 등)
지원내용	<ul style="list-style-type: none">비즈니스 상담 공간 지원 및 비즈매칭 지원콘텐츠 IP 피칭(피칭자료 제작, 참가 업체 교육 및 컨설팅 포함) 지원세미나, 포럼 등 프로그램 및 네트워킹 행사투자유치, MOU, 계약 체결식 등 현장 지원 및 홍보 지원콘텐츠 IP 마켓 비즈매칭 작품 및 스토리공모대전 수상작 등 후속 지원
지원규모	<ul style="list-style-type: none">(콘텐츠 IP 마켓) 70개사 내외 모집 / (후속지원) 5개사 내외 예정
선정방식	<ul style="list-style-type: none">공모에 의한 참가기업 모집접수된 신청서 서류평가를 통한 선정

사업내용

평가 시 고려사항 (변경가능)

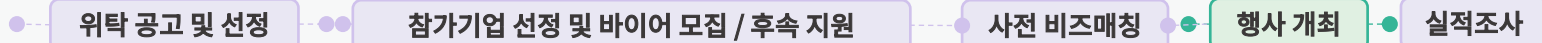
- 콘텐츠 IP 의 우수성 경쟁력, 확장 가능성 등
- 참가사의 참가계획 및 수행역량
- * 콘텐츠 IP 저작권 문제가 있는 경우 선정에서 제외

기타사항

- 지원내용 및 프로그램 구성은 변동 가능

추진절차

2월	3월	4월	5월	6월	7월	8월	9월	10월	11월	12월
----	----	----	----	----	----	----	----	-----	-----	-----



상품 · 서비스개발, 사업모델 고도화, 국내외 판로개척 지원

사업개요

사업목적	만화·웹툰 분야 유망 제작사, 스튜디오, 창의적 사업 아이디어를 보유한 기업의 성공적 시장진입 지원
총사업비	1,500백만원

사업내용

- 지원대상
- 법인을 설립한 지 3년이 경과하지 않은 만화, 웹툰 분야 중소기업
- 지원내용
- 콘텐츠/서비스 고도화, 창업 기업 운영 컨설팅(법률, 세무 등), 현지화, 유통, 홍보 · 마케팅, 투자 유치 등 사업화에 필요한 비용 중심 지원

	지원분야	과제당 지원금	과제 수	
지원규모	1	예비기업	최대 50백만 원	기존 3개 내외, 신규 2개 내외
	2	초기기업	최대 100백만 원	기존 7개 내외, 신규 3개 내외
		합계	총 1,250백만 원	총 15개 내외

- 지원조건
- 만화웹툰분야 새로운 비즈니스 모델을 보유한 창업 기업
 - 지원 대상 자격요건에 부합하는 기업

사업내용

선정방식	<ul style="list-style-type: none"> 공모에 의한 참가사 선정(서면평가, 발표평가) e나라도움을 통한 온라인 접수
평가 시 고려사항	<ul style="list-style-type: none"> 만화웹툰 IP 비즈니스 산업 활성화 기여 여부 기획서에 작성된 수행계획의 구체성 및 타당성 기대되는 매출규모 및 투자유치 가능성
기타사항	<ul style="list-style-type: none"> 예산범위 내에서 예비기업, 초기기업 지원 과제 수 조정

추진절차



스토리 유통 플랫폼 <스토리움>에서 계약이 완료된 우수스토리 기반 프로젝트의 사업화 지원

사업개요

사업목적	스토리 유통 플랫폼 <스토리움>에서 계약이 완료된 우수스토리 기반 콘텐츠의 기획 및 제작·유통 지원을 통한 콘텐츠 산업 활성화
총사업비	1,000백만원

사업내용

지원대상	▪ 스토리 유통 플랫폼<스토리움>에서 계약한 스토리를 기반으로 사업화 하고자 하는 기업(법인/개인)							
지원내용	▪ 방송(영상), 공연, 만화(웹툰), 출판 등 스토리를 기반으로 하는 콘텐츠 기획, 제작, 유통을 위한 실비지원							
지원규모	<table><thead><tr><th>지원 대상 및 금액(안)</th><th>지원규모</th></tr></thead><tbody><tr><td>(방송·영상) 최대 3억 원</td><td rowspan="4">7개 내외</td></tr><tr><td>(공연) 최대 2억 원</td></tr><tr><td>(만화·웹툰) 최대 7천만 원</td></tr><tr><td>(출판) 최대 3천만 원</td></tr></tbody></table>	지원 대상 및 금액(안)	지원규모	(방송·영상) 최대 3억 원	7개 내외	(공연) 최대 2억 원	(만화·웹툰) 최대 7천만 원	(출판) 최대 3천만 원
	지원 대상 및 금액(안)	지원규모						
	(방송·영상) 최대 3억 원	7개 내외						
	(공연) 최대 2억 원							
(만화·웹툰) 최대 7천만 원								
(출판) 최대 3천만 원								
지원조건	▪ 스토리 유통 플랫폼<스토리움>에서 계약을 완료하고 사업화 하고자 하는 기업 (계약서 제출 필수) ▪ 사업자부담금 10% 이상 부담 필수(현금인정, 현물제외)							

사업내용

- | | |
|--------------|--|
| 선정방식 | ▪ 공모에 의한 참가사 선정(서면평가, 발표평가) |
| 평가 시
고려사항 | ▪ 스토리움에서 계약 시 표준계약서 활용한 과제에 평가 가점 부여
▪ 방송·영상장르 평가 시 OTT산업 감축 등 산업 환경 변화 반영하여 평가기준 수립 예정 |
| 기타사항 | ▪ 상기 내용(지원금액, 장르 포함)은 추후 공고 시 일부 변경될 수 있음 |

추진절차



국내 만화(웹툰)·스토리 해외 행사 참가지원 및 해외 비즈니스 지원 (아시아, 미국, 유럽 등)

사업개요

사업목적	국내 우수 만화(웹툰)·스토리의 해외진출 기반 마련 및 수출경쟁력 강화를 위한 거점, 신흥시장 진출지원
세부사업	해외 현지 바이어-참가기업 간 1:1 비즈니스 지원, 홍보·프로모션 - 일본(5~6월), 유럽(8~10월), 중국(8월), 미국(9월~10월) 예정
총사업비	3,013백만원

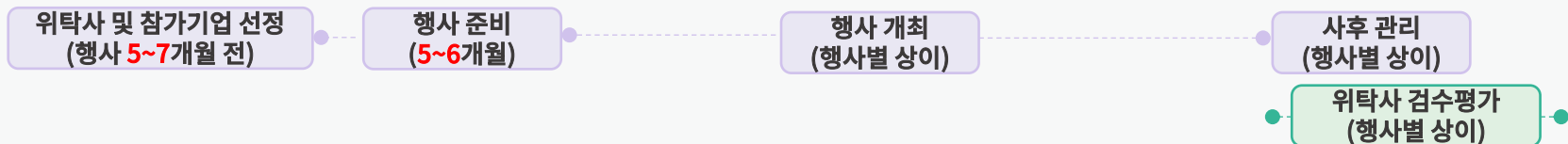
사업내용

지원대상	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 해외 시장에서 경쟁력 있는 만화/웹툰/스토리 IP를 보유하고 있는 기업(개인/법인)
지원내용	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 해외 현지 바이어-참가기업 간 1:1 비즈니스 지원, 홍보·프로모션 - 일본(5~6월), 유럽(8~10월), 중국(8월), 미국(9월~10월) / 개최 국가 및 일정 변동 가능 ▪ 공식 행사 기간 숙박 지원 ▪ 비즈니스 키트(디렉토리북, IP소개북, 샘플북, 트레일러영상, 굿즈 등) 제작지원
지원규모	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 행사별 10개사 내외
지원조건	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 해외 비즈니스가 가능한(플랫폼사 독점권 해제 등) IP 보유 기업 ▪ 지원 대상 자격요건에 부합하는 기업

사업내용

선정방식	<ul style="list-style-type: none"> 공모에 의한 참가사 선정(서면평가)
평가 시 고려사항	<ul style="list-style-type: none"> 해외 현지 트렌드 및 작품의 현지화 가능성 확인(해외 전문가, 센터 의견 평가 참고자료로 활용) 회사의 계약달성 가능여부/해외 진출 적극성 확인(회사 내부 해외 인력 보유여부 등) 만화/웹툰 : 작품 1-2화 / 스토리 : 작품 트리트먼트 필수제출
기타사항	<ul style="list-style-type: none"> 스토리움을 통한 모집공고 해외 진출국가 추후 변동 가능 행사 7개월 전 참가기업 모집 예정

추진절차



다양한 국산 콘텐츠 IP 활용 또는 융·복합한 프로젝트의 제작지원

사업개요

사업목적	융·복합한 프로젝트 지원을 통한 라이선싱 비즈니스 활성화 및 산업적 효과 창출
총사업비	4,569백만원

사업내용

지원대상	<ul style="list-style-type: none">▪ 콘텐츠 IP 라이선싱 비즈니스를 영위하고자 하는 국내 개인/법인사업자 및 컨소시엄
지원내용	<ul style="list-style-type: none">▪ <콘텐츠 제작> 공연(뮤지컬 등), AR/VR/MR 체험존, 웹툰 등 <사업화> 콜라보레이션 상품 제작, 팝업스토어 상품 제작 및 운영, 대기업 유통 연계 상품 제작 등 시장 판매 위한 실물 상품의 시제품 제작·유통 지원
지원규모	<ul style="list-style-type: none">▪ <콘텐츠 제작> 총 14개 내외 프로젝트 지원(최대 2억원 이내)▪ <사업화> 총 12개 내외 프로젝트 지원(최대 1억원 이내)
지원조건	<ul style="list-style-type: none">▪ IP 및 제작 콘텐츠 판권 귀속이 한국 또는 공동소유로 지정되어 있으며, 협약 기간 내 제작 및 사업화(출시 등)가 가능한 프로젝트▪ 사업자 부담금 10% 이상 부담 필수(현금 인정, 현물 제외)

사업내용

선정방식	<ul style="list-style-type: none"> 서면평가: 과제신청서 기준 서면평가 진행(2배수 내외 고득점 순) 신용도조사: 발표평가 대상 신용조사 정보등록 진행 발표평가: 발표 및 질의응답평가 최종선정: 서면평가 결과 30% + 발표평가 결과 70%를 종합하여 고득점 순으로 선정 사업비심의: 사업비 조정을 통한 최종 협약금액 결정
기타사항	<ul style="list-style-type: none"> 신청기관 당 1개 제안서만 접수 가능(주관기관, 참여기관 상관없이 1개의 제안서만 접수 가능) 상기 내용(지원금액, 장르 포함)은 추후 공고 시 일부 변경될 수 있음

추진절차



해외 주요 캐릭터/라이선싱 마켓 참가 및 비즈매칭 지원 (미국, 영국, 중국)

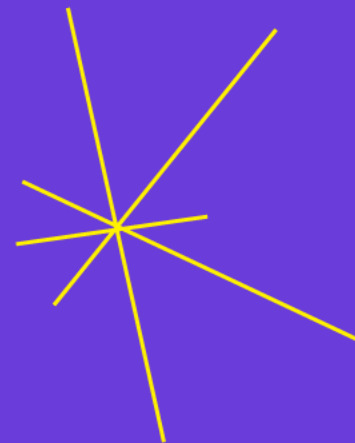
사업개요

사업목적	국산 캐릭터 해외마케팅 활성화 및 수출 판로 확대
세부사업	① 라이선싱 엑스포(미국) ② 브랜드 라이선싱 유럽(영국) ③ 차이나 라이선싱 엑스포(중국)
총사업비	1,026백만원

사업내용

지원대상	<ul style="list-style-type: none">▪ 국내 캐릭터 관련 라이선싱 기획, 제작, 유통 및 배급 등 해외 수출을 원하는 업체* 완구 제작 및 유통업체, 자사캐릭터 IP 미보유 업체 제외
지원내용	<ul style="list-style-type: none">▪ 북미, 아시아, 유럽 권역 캐릭터/라이선싱 마켓 참가지원- 라이선싱 엑스포 (미국 / 2024. 5. 21. - 5. 23. / 20개사 내외 지원)- 브랜드 라이선싱 유럽 (영국 / 2024. 9. 24. - 9. 26. / 10개사 내외 지원)- 차이나 라이선싱 엑스포 (중국 / 2024. 10. 16. - 10. 18. / 25개사 내외 지원)
지원규모	<ul style="list-style-type: none">▪ 마켓별 상이, 총 55개사 내외
지원조건	<ul style="list-style-type: none">▪ 자사 캐릭터 IP를 보유하거나 캐릭터 IP에 대한 라이선싱 사업권을 보유하여야 함

2024
한국콘텐츠진흥원
지원사업설명회



콘텐츠기반본부

1. 본부 역할 및 중점 추진 방향

- 본부 역할(Mission)
- 본부 중점 추진 방향



2. 전년대비 주요 개선사항

3. 본부 사업구조

- 본부 사업구조 및 지향점
- 세부 역할별 사업구조



4. 본부 대표 사업 소개



콘텐츠기반본부 역할 및 중점 추진 방향

청년들이 콘텐츠로

꿈을 가지고

도전하여

미래를 만들어

나아가도록 지원

사람이 없다!

스타트업 힘들다!

자금 조달이
어렵다!

지역에서는 안된다!

FC-KOCCA * FC : Foundation Construction

Mission K-콘텐츠의 지속성장 기반 조성

융·복합
글로벌
리더 양성

입체적
스타트업
육성

민관
복합금융
활성화

지역주도
산업생태계
조성



융·복합 글로벌 리더 양성

산업 가치사슬 중심 리더 양성

- 산학협력 글로벌 창의인재 양성 고도화
- IP기반 기획창작 인재양성 강화
- 신기술 콘텐츠 제작 선도 인재양성
- 글로벌 트렌드 및 마케팅 교육 강화

입체적 스타트업 육성

네트워크 및 해외 진출 확대

- 선도기업 및 보육 플랫폼과 동반형 지원 시스템 마련
- 스타트업 성장 단계별 맞춤형 지원 프로그램 구축
- 해외진출 국가 다변화를 위한 글로벌 프로그램 확대 운영
- 선도기업의 글로벌 망을 활용한 해외진출 추진 강화

민간자금 유도 확대

한정적 정부자금 한계 극복

- 민간 전문기관 중심 성장 단계별 지원 시스템 마련
- 콘텐츠가치평가 장르 및 연계펀드 규모 확대
- 지원사업 연계보증 및 보증연계 투자 등 복합금융
- 글로벌 투자유치 확대

지역 균형 발전

지역 특화 콘텐츠 클러스터 조성

- 정책 지원을 위한 법제도 개선
- 지역 콘텐츠 창작·융복합 전문인력 양성 및 공급
- 지역 콘텐츠 기업 자금 조달 기회 확대
- 지역 특화 IP 발굴 및 제작·사업화 지원 확대



콘텐츠기반본부 전년 대비 주요 개선사항

현장중심 인재양성

산업 현장의 밸류체인에 따른 기획-
창제작-유통 인재양성 추진



- ① IP 중심 창작인력 양성 강화
- ② 신기술 융복합 제작인력 양성 확대
- ③ 우수 프로젝트 등 사후지원 강화

글로벌 리더양성 체계

수혜자 배출(양)에서 글로벌 인재양성
(질)으로 전환



- ① 시장 선도형 인재양성으로 프로그램 개편
- ② 글로벌 선도기업과 인력양성 협력 확대

금융지원 다변화

콘텐츠가치평가 장르 총 10개
제작지원 연계보증 추진(방송, 게임)
이차보전 협약은행 3개소(국민, 기업, 신한)



- ① 평가장르 12개 확대(전시, 출판 추가)
- ② 애니메이션, 음악 제작지원 연계 확대
- ③ 협약은행 5개소 확대(예정)

투자 유치

국내 대내외 투자 행사연계 데모데이 운영
(넥스트라이즈, 스타트업콘 등)



- ① 미주 및 아시아 등 해외 투자유치 확대
- ② 총 4회 내외 현지 투자유치설명회 개최
- ③ 콘텐츠기업 30개사 내외 및 투자사(VC 등)

민간주도 성장지원

수준별 창업자금 지원,
아이디어 단계 프로토타입 제작지원



- ① 민간주도 성장지원으로 기업성장 가속화
- ② 투자매칭, 투자연계 인센티브 지원으로 콘텐츠 분야 투자 활성화 기대

해외투자 유치강화

글로벌 액셀러레이터, 해외마켓 진출지원을
통한 해외투자유치 및 네트워킹 지원



- ① 글로벌 오픈이노베이션으로 해외 PoC, 네트워킹, 투자 활성화
- ② 동남아 등 전략수출지역 확대
- ③ 생성형 AI 등 분야별 집중 프로그램 운영

다년도 중심 연계 사업

단년도-단일 프로그램 지원
창업, 제작지원, 사업화 지원 연계 부족



- ① 2~3년 단계별, 다년도 성장 지원 프로그램 운영으로 성공률 확대
- ② 창업기업의 성장을 위한 지속적인 사업화 연계 지원

지역 IP발굴 및 해외진출

콘텐츠 제작/사업화 지원 중심
국내 시장중심의 마케팅 및 제작지원



- ① 지역 콘텐츠 IP 발굴 및 사업화 강화 지원
- ② 제작·마케팅 연계 지원을 통한 해외진출 기회 확대

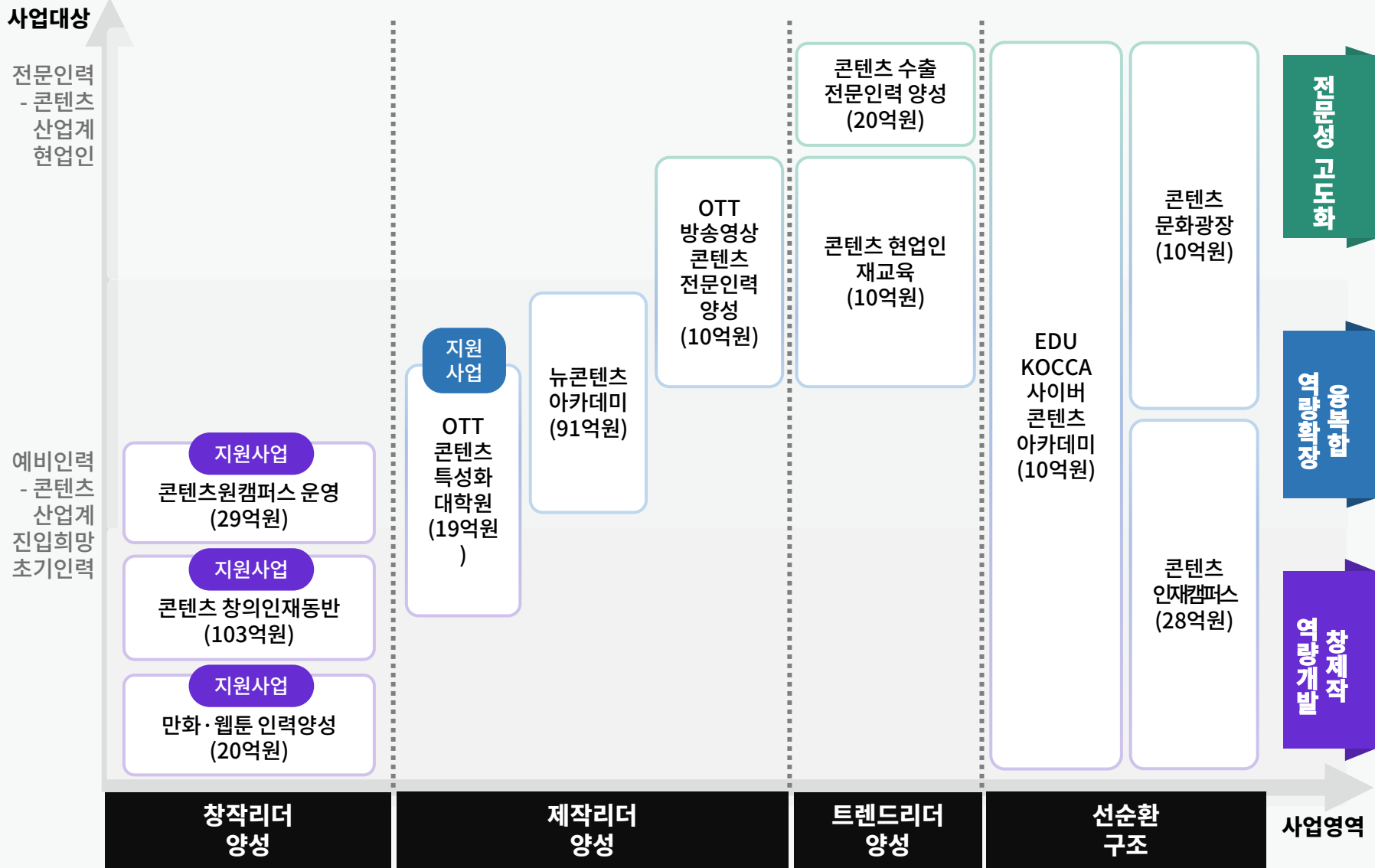


콘텐츠기반본부 사업구조

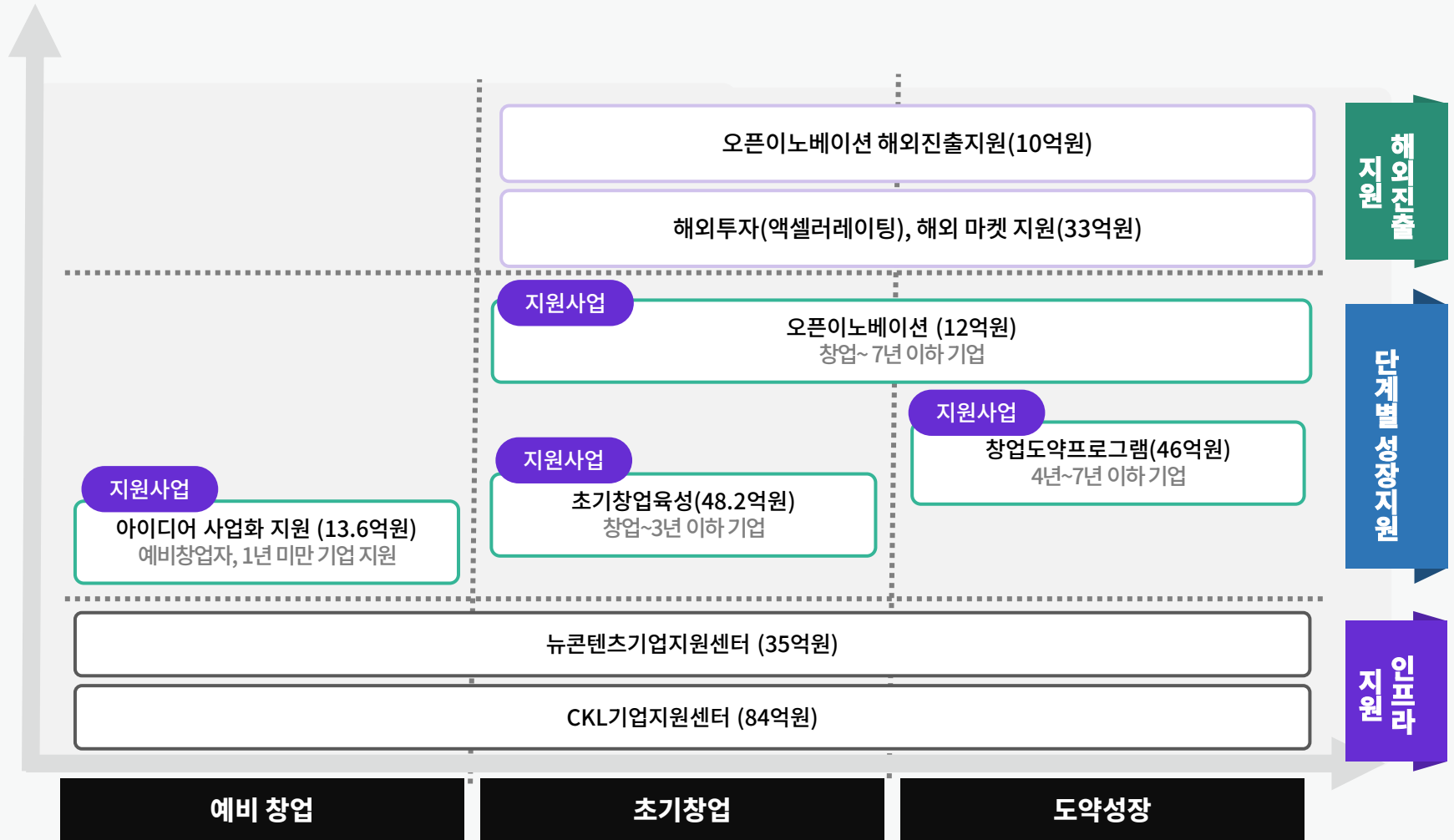
콘텐츠기반본부 사업 구조 및 지향점



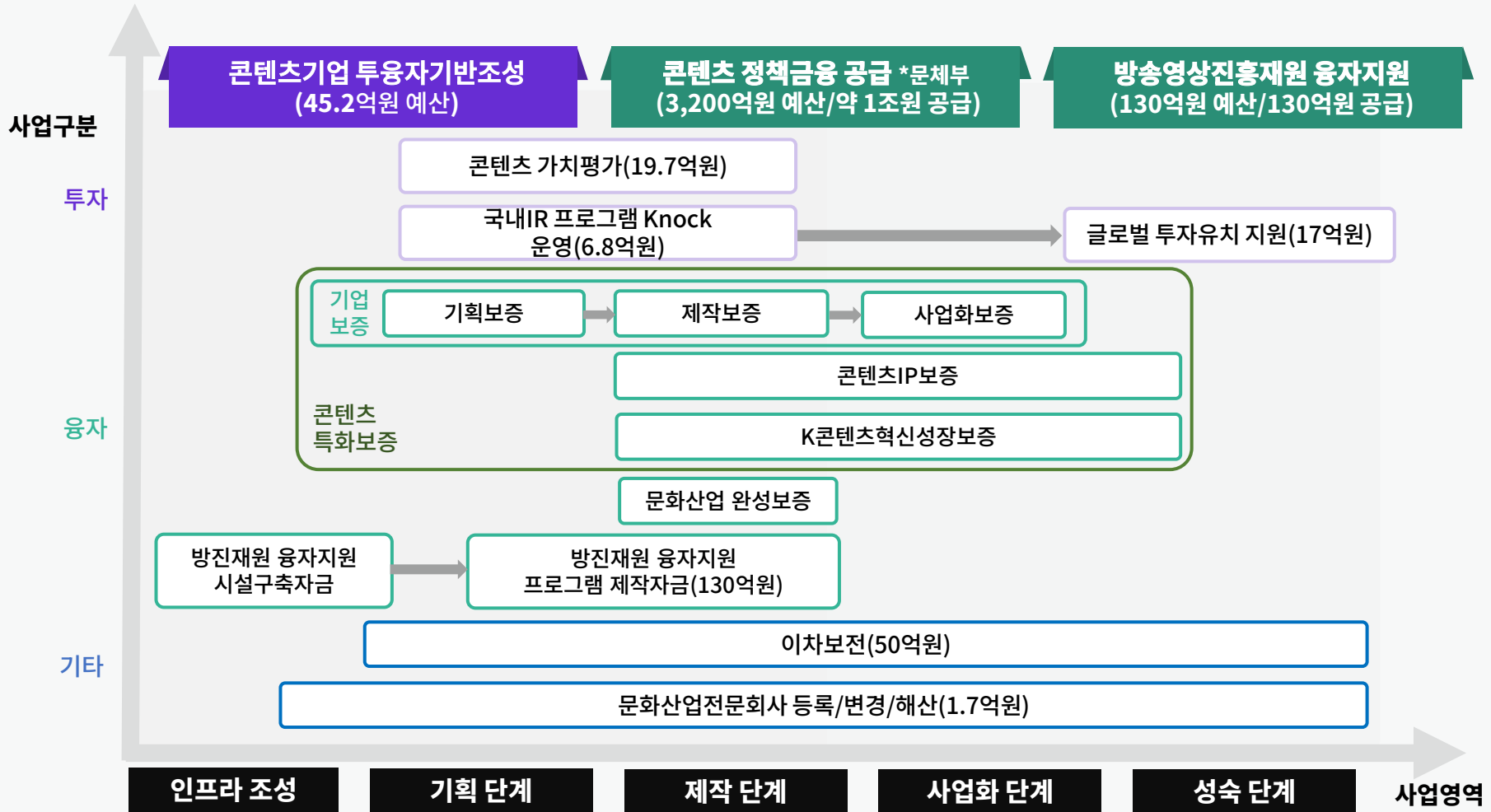
콘텐츠 인재양성 사업 구조(35,178백만원)



콘텐츠 기업육성 사업구조(28,179백만원)



콘텐츠기업 투·융자 지원 구조(17,520백만원)



지역콘텐츠진흥 사업 구조(41,928백만원)





콘텐츠기반본부 대표 사업 소개

1. 인재양성 지원사업

사업개요

사업목적	산학협력 글로벌 창의인재 및 IP 중심 글로벌 창작인력 양성
총사업비	17,245백만원

사업내용

	창의인재동반사업	콘텐츠원캠퍼스	OTT콘텐츠특성화대학원	만화웹툰인력양성
지원대상	- 플랫폼기관 - 창의교육생 - 사업화지원 창작자	고등교육법에 의한 대학(원) 중심 산학연관 컨소시엄	OTT 콘텐츠 관련 특화교육과정 개설 가능 대학	지역 웹툰 및 직군, 과정별 전문인력
지원내용	- 도제식 멘토링 - 프로젝트 운영/지원/사업 관리 등	융복합 프로젝트 개발, 역량강화 교육 과정 운영 등	대학원에 수업료 및 운영비 지원 등	교육 운영/지원/사업 관리 등
지원규모	- 멘토링: 15개 내외/ 최대 4.9억 - 사업화: 5개 내외/ 분야별 차등	- 공통: 최대 3억 - 후속형: 2개 - 구축형: 6개 내외	2개 / 최대 9억	소요되는 인력양성 예상금액을 고려하여 공고 시 안내
지원조건	설립 후 만 3년 이상된 법인 (공고 마감일 기준)	국고 100% 사업 (자기부담금 의무 매칭 없음)	대학의 대응자금 10% 이상 부담 필수 (현금)	국고 100% 사업 (자기부담금 의무 매칭 없음)

1. 인재양성 지원사업

사업내용

선정방식	<ul style="list-style-type: none"> - 서면평가 : 과제신청서 기준 서면평가 진행 - 신용도조사 : 발표평가 대상 신용조사 정보등록 진행 - 발표평가 : 발표 및 질의응답평가 - 종합심의 : 서면평가 결과 40% + 발표평가 결과 60%를 종합하여 고득점 순으로 선정 <p>※ 사업비 조정을 통한 최종 협약금액 결정</p>
평가 시 고려사항	<ul style="list-style-type: none"> - 창의인재동반사업: 멘토 구성의 전문성 및 적절성 항목을 우선하여 평가 예정 - 콘텐츠원캠퍼스 구축운영: 프로젝트 개발을 통한 교육수혜자의 역량강화 목적임을 주지 - OTT콘텐츠특성화대학원: 24년 2학기 OTT 콘텐츠 특화교육과정(학과,트랙) 개설 가능 확인 필요 - 만화웹툰인력양성 지원사업: 교육과정 커리큘럼 수립 적절성 등 평가 예정
기타사항	<ul style="list-style-type: none"> - 세부 지원사항 등은 일부 변경될 수 있으며, 추후 공고문 참고 요망

추진절차

	2월	3월	4월	5월	6월	7월	8월	9월	10월	11월	12월
창의인재	모집공고	선정평가	협약체결					중간점검			결과평가
원캠퍼스	모집공고	선정평가	협약체결					중간점검			결과평가(`24.2)
OTT대학원				모집공고	선정평가	협약체결				중간점검(`24.1) 및 결과평가(`24.5)	
만화웹툰		모집공고	선정평가	협약체결				중간점검			결과평가

2. 신기술콘텐츠융복합아카데미

사업개요

사업목적 신기술 기반 콘텐츠 산업현장에 필요한 융복합 인재양성 총사업비 9,111백만원

사업내용

장기과정(1년 + 1년)

지원내용 신기술과 콘텐츠 가치사슬 전반을 이해하는
신기술 융복합 콘텐츠 실무형 전문인재 양성

지원규모 연간 50명 내외

지원조건 만19세 이상 신기술 콘텐츠 분야 취창업 희망자

단기과정(6개월)

지원내용 장르별 콘텐츠의 신기술 융합 확장을 수행하는
프로젝트 집중 지원

지원규모 연간 30팀 내외

지원조건 만19세 이상 융복합 프로젝트 수행역량을 보유한 팀

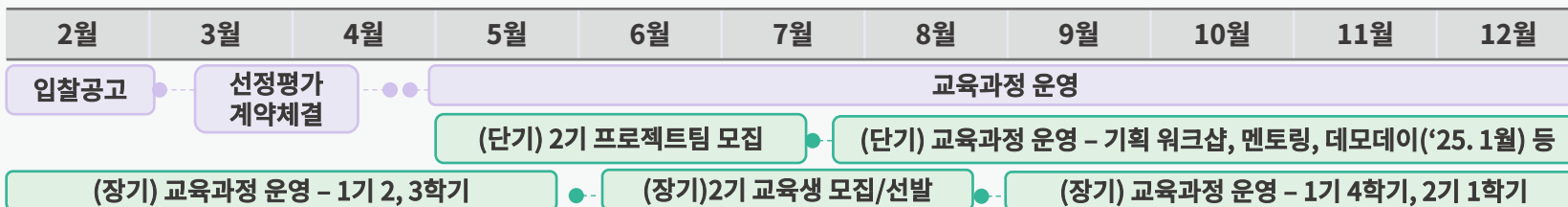
선정방식

교육생 선발 지원서 기반 서류, 면접, 프리스쿨(장기과정) 심사

운영사 선정

- 입찰공고 : 조달청 나라장터를 통한 입찰공고
- 제안서 평가 : 입찰적격자 대상 제안서 평가
- 기술협상 : 심사결과 종합점수 1순위 업체 대상 기술협상
- 계약체결 : 기술협상 이후 최종 계약체결

추진일정



3. 트렌드리더 양성 교육사업

사업개요

사업목적	글로벌 콘텐츠 시장을 선도 할 수 있는 트렌드 중심 제작역량, 수출, 마케팅 관련 교육 지원
총사업비	4,000백만원

사업내용

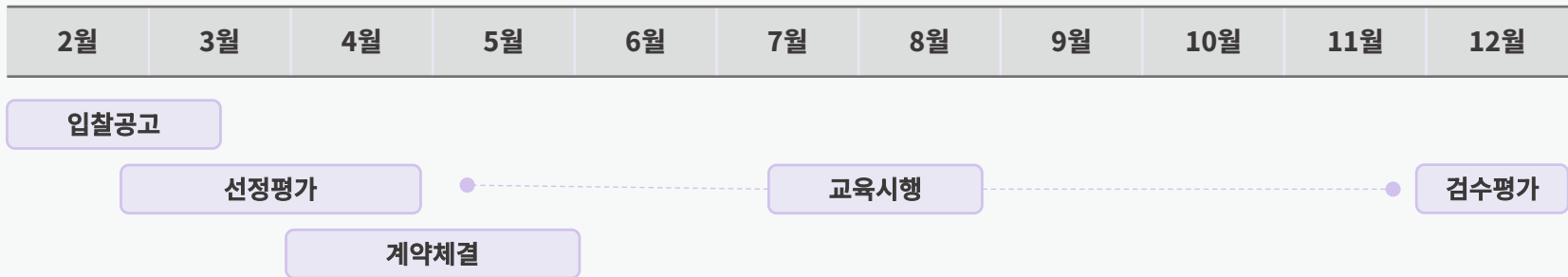
	콘텐츠 현업인 재교육	콘텐츠 수출 전문인력 양성	OTT·방송영상콘텐츠전문인력양성
지원대상	콘텐츠 분야 현업인, 잠재인력 및 프리랜서 등	콘텐츠산업 종사자 및 해외진출 관련 신규 취·창업자	중견급(경력 5년 내외) 방송영상 콘텐츠 제작 및 후반작업 분야 전문인력 등
지원내용	- 스텝업: 현업인 전문 교육과정 - 인사이트: 대형 열린 세미나 - 해외연수: 글로벌 리더 양성	콘텐츠 수출 관련 기본과정, 심화과정, 인턴십, 외국어 교육	글로벌 선도기업과 연계한 영상 제작 및 후반작업 전문인력 실무교육
지원조건	교육생 모집 공고 시 세부 사항 안내 예정	관련 취·창업을 희망하는 대학 졸업 및 졸업 예정자, 이수 즉시 소속 기업에서 해당 업무 수행할 임직원	교육생 모집 공고 시 세부 사항 안내 예정

3. 트렌드리더 양성 교육사업

사업내용

선정방식	면접	지원서를 통해 접수 후 심사 진행 ※ 인사이트는 교육 신청 후 참가 가능	면담	- 입찰공고: 조달청 나라장터 - 제안서 평가: 기술평가 + 가격평가 - 기술협상: 종합점수 1순위 업체와 협상 - 계약체결: 최종 계약 체결
	기타사항	◦ 세부 지원사항 등은 일부 변경될 수 있으며, 추후 공고문 참고 요망		

추진절차



4. 성장단계별 콘텐츠 스타트업 지원사업

사업개요

사업목적	콘텐츠 스타트업이 성장할 수 있도록 창업지원기관 · 민간 액셀러레이터 · 민간 투자기관과 연계하여 성장단계별 지원을 통해 콘텐츠 스타트업 생태계 조성
총사업비	10,780백만원

사업내용

	아이디어사업화지원	초기창업육성	창업도약프로그램
지원대상	예비창업자 창업1년 이내 기업	창업3년 이하 기업	창업 4년 ~ 7년 이하 기업
지원내용	예비창업자 사업화 창업 프로그램 운영 창업지원금 지원	액셀러레이팅 프로그램 사업화 지원금 (투자 시 추가 지원)	투자 매칭, 자금지원
지원규모	최대 4천만원 지원	최대 5천만원, 투자 결과에 따라 추가 매칭지원	투자 금액대비 매칭 최대 2억원 지원
지원조건	지정(선정) 된 창업보육센터에서 선발 보육되는 기업	지정(선정) 된 민간 액셀러레이터에서 선발 보육되는 기업	민간투자기관 투자 기업 (투자받은 기업 매칭지원)

5. 콘텐츠 분야 오픈이노베이션

사업개요

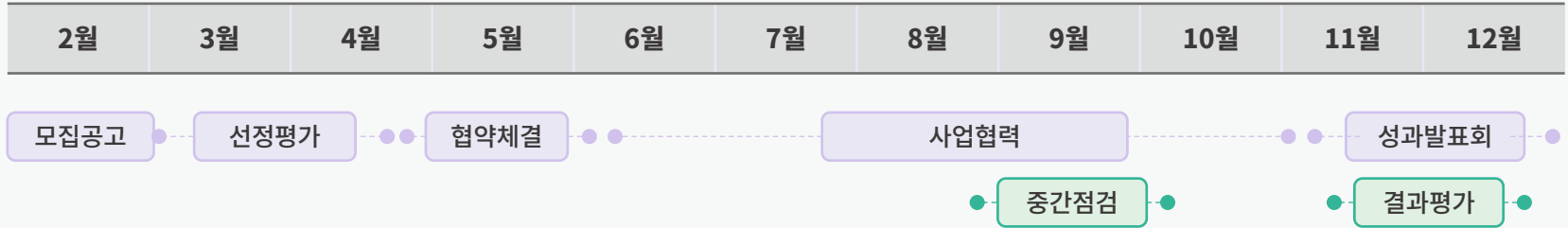
사업목적	선도기업과 유망 스타트업 연계를 통한 스타트업 생태계 내 신시장 발굴 및 동반성장 지원 국내외 대·중견기업의 인프라, 네트워크-스타트업 연계를 통한 동반 해외진출 지원
총사업비	2,200백만원

사업내용

지원대상	창업 7년 이하 스타트업(법인)
지원내용	사업화 자금, 파트너사와 사업협력, 멘토링/컨설팅, 교육, 투자 등, 우수기업 성과발표회 및 포상금 지급
지원규모	[국내] 스타트업 12개사 내외, 최대 100백만원, [해외] 스타트업 4개사 내외, 최대 200백만원
지원조건	파트너사(선도기업) 사업영역과 접목할 수 있는 비즈니스 모델을 가진 스타트업(법인)
선정방식	공모에 의한 접수(선정평가 시 파트너사(선도기업) 참여)
평가 시 고려사항	파트너사(선도기업)와의 사업협력(PoC)이 가능한 BM 보유, 협업계획 및 기대성과
기타사항	자부담 10% 이상 편성, 역량강화 프로그램 참여

5. 콘텐츠 분야 오픈이노베이션

추진절차



역대 오픈이노베이션 파트너사



6. (투자) 콘텐츠가치평가

- 콘텐츠의 사업화 가능성(완성 · 흥행성)을 종합 평가하고 금융권에 추천함으로써 콘텐츠 기업의 원활한 자금 유치를 지원

사업개요

사업목적	콘텐츠금융 자금유치 지원체계 확립을 통한 콘텐츠기업의 투·융자 확대
총사업비	1,970백만원

사업내용

지원대상	<ul style="list-style-type: none">◦ 콘텐츠를 기획·제작·유통하고자 하는 국내 법인사업자(개인사업자 신청 불가)- 영화, 게임, 애니메이션, 방송, 뮤지컬, 만화(웹툰), 콘서트, 음악, 이러닝, 캐릭터 등 10개 장르
지원내용	<ul style="list-style-type: none">◦ 가치평가보고서 발행 및 금융권 결과 추천- K-밸류펀드(4호, 5호)를 통한 투자 집행(프로젝트 투자)
접수방식	<ul style="list-style-type: none">◦ 접수기간: 2월~11월(매월 1일~10일)◦ 사업공고: 한국콘텐츠진흥원 홈페이지 www.kocca.kr - [알림마당] - [금융지원] 메뉴 참조◦ 신청접수: 콘텐츠가치평가시스템 assess.kocca.kr 회원가입 → ‘콘텐츠가치평가신청’ 탭 클릭
운영방식	<ul style="list-style-type: none">◦ 가치평가 진행(4주 소요, 현장실사 포함)◦ 가치평가보고서 발행 이후, 최종 투자 의사결정은 투자조합 및 신용보증기금에서 담당

6. (투자) 콘텐츠가치평가

- 콘텐츠의 사업화 가능성(완성 · 흥행성)을 종합 평가하고 금융권에 추천함으로써 콘텐츠 기업의 원활한 자금 유치를 지원

사업내용

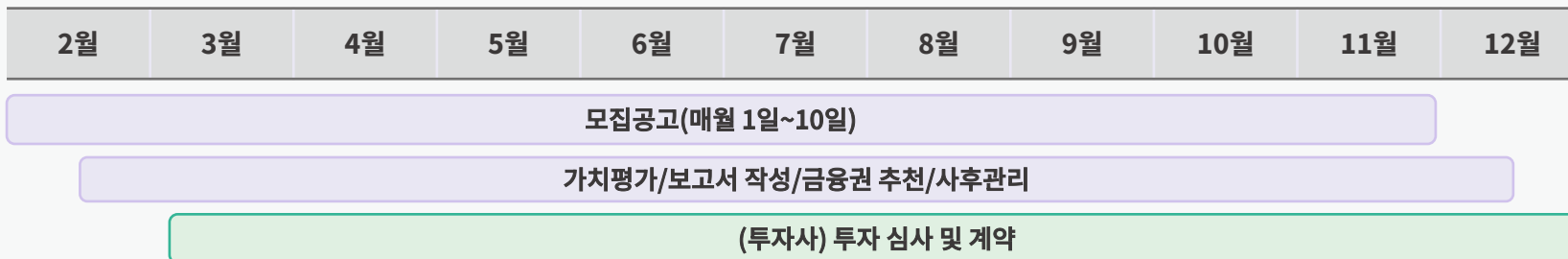
평가 시 고려사항

- 프로젝트 가치평가모형 적합 여부 고려
- 자금회수를 고려한 사업 진행단계 고려

기타사항

- 신청 권한이 부여된 제작사만 신청 가능
- 동일 프로젝트의 경우, 투자와 보증사업 중복 신청 불가
- 가치평가를 완료한 프로젝트의 경우, 평가 신청일로부터 6개월 이후 재신청(평가) 가능
- 출시가 임박했거나 이미 시장에 출시된 프로젝트는 평가 불가능(검토 후 결정)
- 콘텐츠 기업이 아닌 프로젝트 단위 투자 원칙(기업 평가가 아님)

추진절차



7. (용자) 콘텐츠기업 맞춤형 보증제도

- 콘텐츠의 사업화 가능성을 평가해 보증기관에 추천하여 콘텐츠 기업의 원활한 자금 유치를 지원

사업개요

사업목적	콘텐츠금융 자금유치 지원체계 확립을 통한 콘텐츠기업의 투·용자 확대
총사업비	1,970백만원

사업내용

- 지원내용 : 보증상품별신청 콘텐츠(프로젝트)를 평가하여 보증기관에 추천
- 대상장르 : 게임, 방송, 음악, 애니메이션, 영화, 공연, 만화, 캐릭터, 출판, 디지털콘텐츠

	문화콘텐츠기업보증	콘텐츠IP보증	K콘텐츠혁신성장보증	문화산업완성보증
대상자격	국내 콘텐츠기업	국내 콘텐츠IP 활용기업 (콘텐츠기업 및 이종기업)	국내 콘텐츠기업 (글로벌/비대면/신기술 융합분야)	국내 콘텐츠기업
대상자금	콘텐츠 기획/제작/사업화 제작단계별 자금	콘텐츠IP를 활용한 사업화 자금	K콘텐츠혁신성장 프로젝트 자금	유통사와 유통계약을 체결한 콘텐츠기업의 제작/완성자금
보증한도/ 보증기관	(기획) 최대 3억원/5년 (제작) 최대 5억원/5년 (사업화) 최대 10억원/3년	최대 10억원 내외/ 최대 5년	(기획) 최대 3억원/5년 (제작) 최대 5억원/5년 (사업화) 최대 10억원/3년	프로젝트별 15억원 내외 (*영화, 방송 최대30억원) / 제작 완료 시
보증기관/ 취급은행	신용보증기금/ 시중은행	신용보증기금/ 시중은행	신용보증기금/ IBK기업은행	신용보증기금/ 시중은행

7. (용자) 콘텐츠기업 맞춤형 보증제도

- 콘텐츠의 사업화 가능성을 평가해 보증기관에 추천하여 콘텐츠 기업의 원활한 자금 유치를 지원

사업내용

콘텐츠 복합금융제도 (지원사업 + 보증)	<ul style="list-style-type: none"> ◦ 지원대상 : 게임, 방송, 애니, 음악 일부 제작지원사업*에 선정된 기업 및 프로젝트(법인, 개인사업자) * 복합금융 대상 제작지원사업은 추후 공고문 참조 ◦ 지원내용 : 제작지원사업 선정기업 중 보증 수요가 있는 기업을 대상으로 보증상품별 콘텐츠추천평가 후, 보증기관에 추천하여 콘텐츠 기업의 자금 유치 확대를 지원 - 서류 접수 및 콘텐츠추천평가 시 제작지원사업 접수 서류 및 선정평가 결과를 활용하여 절차 간소화
이차보전	<ul style="list-style-type: none"> ◦ 지원내용 : 협약은행(5개사 예정)을 통한 용자 시 최대 1년간 대출금리 2.5% 지원(일부 보증 및 기업 제외)
접수방식	<ul style="list-style-type: none"> ◦ 접수기간 : 매월 1일~10일(오후 5시 접수마감, 2월~11월 운영) * 시작일정 변동 가능 ◦ 사업공고 : 한국콘텐츠진흥원 홈페이지 www.kocca.kr - [알림마당] - [금융지원] 메뉴 참조 ◦ 신청접수 : 콘텐츠가치평가시스템 assess.kocca.kr 회원가입 → ‘콘텐츠보증신청’ 탭 클릭 ※ 콘텐츠복합금융제도의 경우 대상 제작지원사업 접수 시 복합금융 희망 여부에 체크 및 정보활용동의서 제출, 접수방법 및 일정은 제작지원사업 선정 및 협약 후 복합금융 희망 기업에 한해 별도 안내 예정
평가 시 고려사항	<ul style="list-style-type: none"> ◦ 콘텐츠(프로젝트)의 우수성 및 완성가능성 ※ 콘텐츠복합금융제도의 경우 제작지원사업 선정평가 결과 일부 활용 ◦ 용자금 상환 가능성

추진절차

2월	3월	4월	5월	6월	7월	8월	9월	10월	11월	12월
(콘진원) 모집공고(2월~11월 : 매월 1일~10일) / 콘텐츠추천평가 및 보증기관 추천										
(보증기관) 보증심사 및 보증서 발급 / (시중은행) 대출실행										

8. 해외 투자유치 지원

사업개요

사업목적	우수 콘텐츠 기업 및 스타트업의 해외 네트워크 구축, 투자유치 등 지원
총사업비	5,000백만원

사업내용

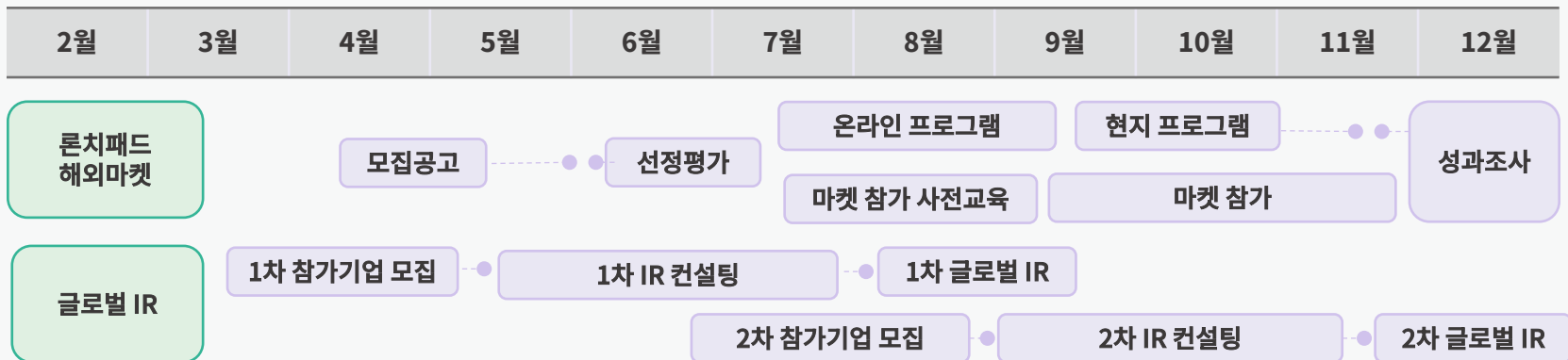
	해외 액셀러레이팅 지원	글로벌 IR	해외마켓 참가지원
지원대상	창업 7년 이내 스타트업 *신기술창업분야 10년까지 신청 가능	콘텐츠 기업 및 투자사	창업 7년 이내 스타트업 *신기술창업분야 10년까지 신청 가능
지원내용	- 온/오프라인 프로그램 - 비즈매칭 및 데모데이 - 현지화 바우처 제공	- 국내외 투자자 협의체 구성 - 투자유치설명회(4회) - 글로벌 투자자 교류회	- 부스(공동관/개별) 지원 - 비즈매칭 및 컨설팅 - 현장 비즈니스 지원
지원규모	6개 국가, 50개사 지원	30개사 지원	20개사 지원

8. 해외 투자유치 지원

사업내용

선정방식	(모집)공모에 의한 사업추진 또는 기존 진흥원 추진사업 연계 (선정)파트너사, 외부평가위원 등을 통한 서면, 발표평가를 통해 선정
평가시 고려사항	- 콘텐츠 IP의 차별성, 비즈니스 모델 및 현지 사업화 가능성, 팀 역량 등을 종합평가 - 현지 비즈니스 추진을 위해 영어 및 현지어 가능 여부

추진절차



9. 지역콘텐츠 활성화 인프라 운영 지원

사업개요

사업목적	콘텐츠산업의 지역 균형발전을 위한 인프라 조성 및 운영
총사업비	34,297백만원

사업내용

지원대상	<ul style="list-style-type: none">○ 지역별 지정 인프라 58개소
인프라별 사업현황	<ul style="list-style-type: none">○ 콘텐츠코리아랩(15개소, 10,490백만원)<ul style="list-style-type: none">- 콘텐츠 창작자 및 초기 창업자를 위한 교육·시설·제작 지원 프로그램 운영○ 콘텐츠기업지원센터(11개소, 6,731백만원)<ul style="list-style-type: none">- 지역 콘텐츠 기업 성장을 위한 콘텐츠 제작·입주·마케팅 지원 프로그램 운영○ 글로벌게임센터(12개소, 15,776백만원)<ul style="list-style-type: none">- 지역 게임산업 육성을 위한 게임 제작·입주·마케팅 지원 프로그램 운영○ 이스포츠 상설경기장(4개소, 500백만원)<ul style="list-style-type: none">- 이스포츠 대회 개최 등을 통한 지역 이스포츠 산업 및 이스포츠 문화 정착 지원○ 지역 음악창작소(16개소, 1,700백만원)<ul style="list-style-type: none">- 지역 기반 뮤지션 발굴 및 지역 시민 문화 향유 확대를 위한 음악 콘텐츠 창·제작 및 공간 지원

9. 지역콘텐츠 활성화 인프라 운영 지원

사업내용

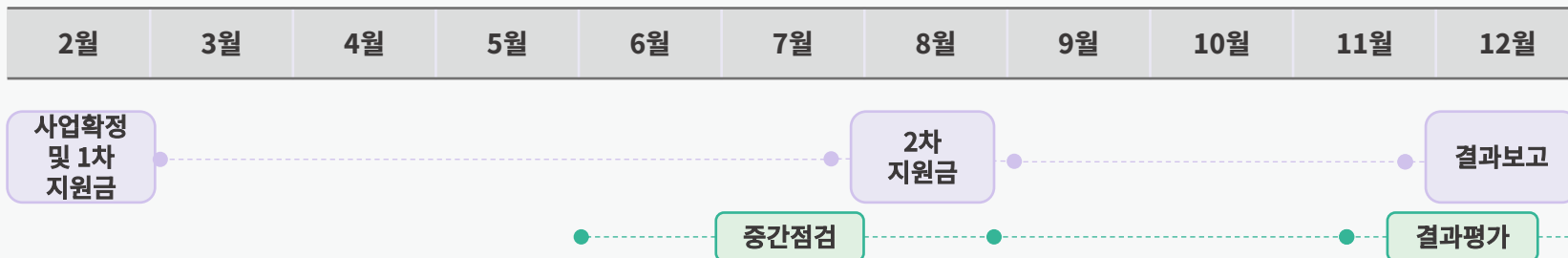
지원내용

- 콘텐츠코리아랩: 창작·공간·장비 지원, 교육지원, 창·제작 지원, 창업 지원 등
 - 콘텐츠기업지원센터: 지역내 초기콘텐츠기업입주지원및기업육성프로그램(제작,교육,마케팅등)운영
 - 글로벌게임센터:지역 게임 산업 기업 입주지원 및 기업 육성 프로그램(제작, 교육, 마케팅 등) 운영
 - 이스포츠상설경기장: 이스포츠 대회 개최 및 인력 양성, 지역민 대상 문화 체험 등 프로그램 운영
 - 음악창작소: 음악창작소 공간 운영 및 지역 뮤지션 지원 프로그램(제작, 교육, 마케팅, 문화 향유) 운영
- ※ 5개 사업(콘텐츠코리아랩, 콘텐츠기업지원센터, 글로벌게임센터, 이스포츠 상설경기장, 음악창작소) 지역별 운영기관에 따라 지원내용 상이

선정방식

- 한국콘텐츠진흥원 → 지역 콘텐츠 인프라 간접보조(정책지정)
- 지역 콘텐츠 인프라 → 지역 소재 창업·창작자, 콘텐츠 기업 대상 공모 진행 및 선정 대상자 지원

추진절차



10. 지역콘텐츠 IP 활용 제작지원

사업개요

사업목적	지역특화 소재 발굴(IP) 및 콘텐츠 개발 지원
총사업비	5,977백만원

사업내용

지원대상	<ul style="list-style-type: none">○ 지역특화콘텐츠개발지원: 지역 콘텐츠 16개 거점기관 간접보조(정책지정)○ 웹툰 IP 활용 게임 제작 지원: 지역 소재 기업 대상 공모 진행 및 공모 선정기업
지원내용	<ul style="list-style-type: none">○ 지역특화콘텐츠개발지원(16개 거점기관, 5,077백만원) ※ 각 지역별 운영기관에 따라 지원내용 상이<ul style="list-style-type: none">- 지역특화 소재를 활용한 콘텐츠 제작지원: 100백만 원 ~ 300백만 원 내외- 지역특화 소재 발굴 및 기획 개발을 위한 사전제작지원, 기획개발단계지원: 100백만원 이하<ul style="list-style-type: none">· 지역특화 소재 발굴 및 콘텐츠 개발을 통해 지역 콘텐츠산업 활성화 지원○ 웹툰 IP 활용 게임 제작 지원 ※ 사업 내용 및 지원 규모 관련 변경 가능<ul style="list-style-type: none">- 게임화 가능한 웹툰 IP 활용 게임 제작지원: 3개사 X 300백만원<ul style="list-style-type: none">· 지역 소재 기업(서울 제외) 대상 우수 웹툰 IP 활용 게임 제작 지원· 2개년 연속 지원 사업으로 24년 선정 시 25년 11월까지 최대 6억 내외 지원 예정(3개사 내외)· 콘진원(기업 선정 및 관리), Google(글로벌유통 지원 등), NAVER(웹툰 IP 사용 제공 등) 협업 구축

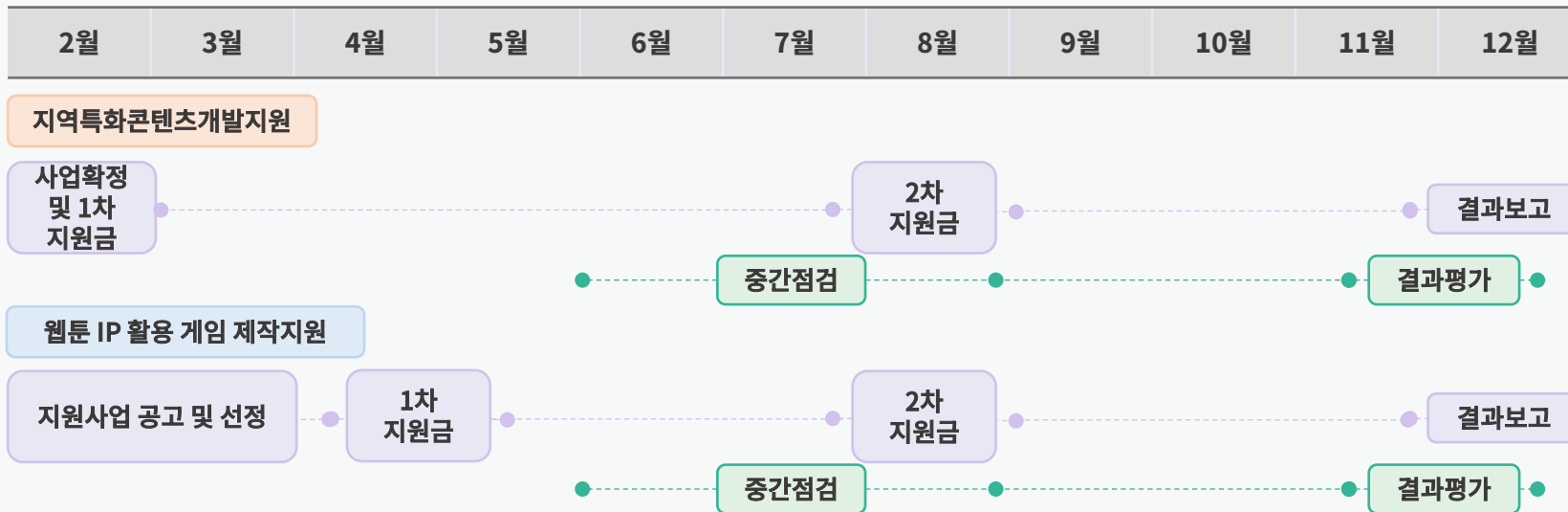
10. 지역콘텐츠 IP 활용 제작지원

사업내용

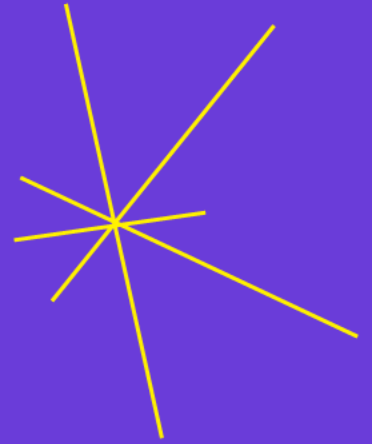
선정방식

- 지역특화콘텐츠개발지원
 - 한국콘텐츠진흥원 → 지역 콘텐츠 인프라 간접보조(정책지정)
 - 지역 콘텐츠 인프라 → 지역 소재 창업·창작자, 콘텐츠 기업 대상 공모 진행 및 선정 대상 지원
- 웹툰 IP 활용 게임 제작 지원
 - 한국콘텐츠진흥원 → 지역 소재 게임 기업 대상 공모 진행 및 선정 기업 지원

추진절차



2024
한국콘텐츠진흥원
지원사업설명회



공정상생센터

1. 대중문화예술 지원

- 연예기획사 등록정보제공
- 대중문화예술인 역량강화

2. 콘텐츠 산업 공정상생

- 창작자 권익보호
- 불공정거래 피해구제 지원
- 공정한 콘텐츠 유통환경조성

3. 콘텐츠 분쟁조정지원

- 이용자 보호(사전적 분쟁 예방)
- 분쟁해결지원(사후적 분쟁 지원)



대중문화 예술지원

- 연예기획사 등록정보 확대 제공
- 연예 지망생 및 학부모 대상 교육 지원 확대

공정 상생

- 불공정거래 피해구제 범위 확대
- 압표/음원사재기 대응을 위한 민관 협력채널 강화

콘텐츠 분쟁조정 지원

- 이용자 보호를 위한 사전 분쟁예방 강화
- 콘텐츠 분쟁해결 확대를 위한 조정회의 방법 전환

2023년

대중문화예술 지원

(정보제공) 연예기획사 등록정보 현황*만 제공
*대표자, 소재지, 기획업 등록일 등
(교육) 기획업자 및 연예인·연습생 교육

공정상생

(피해구제 지원) 민사소송비 최대 200만원 지원
(암표근절 캠페인) 대국민 인식전환 중심 홍보운영

콘텐츠 분쟁조정 지원

(사전 분쟁예방) 조정사건 중심 사례집 발간
(사후 분쟁해결) 조정회의 서면, 대면 이원화 운영

2024년

대중문화예술인 권익보호 강화

(연예기획사 정보 제공 강화) 기업개요, 재무정보 등
(교육범위 확대) 연예인 지망생 및 학부모
* 연예산업 특성, 전속계약, 기획사 오디션 정보 등

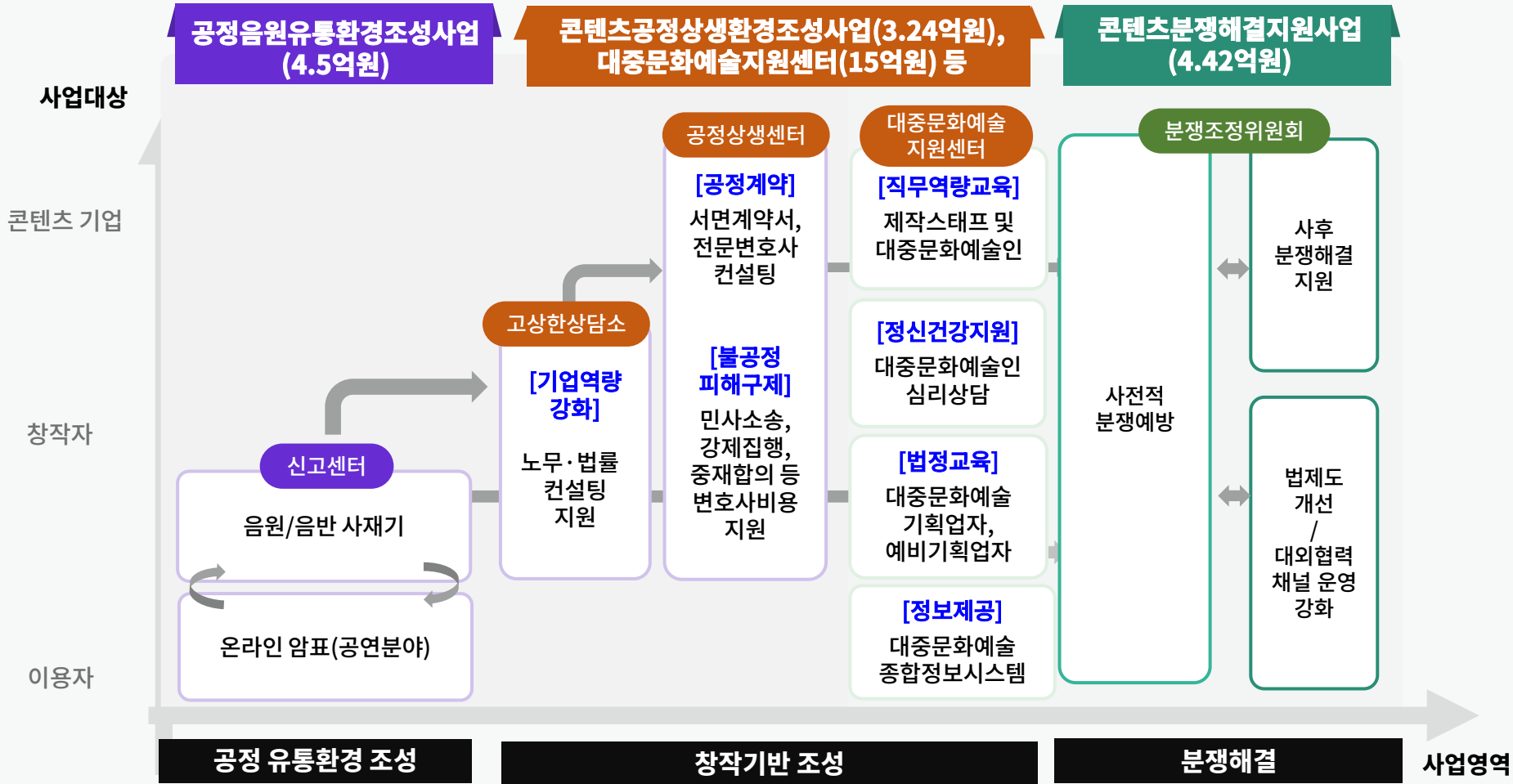
불공정거래 피해구제 범위 확대

(피해구제 확대) 최대 250만원 / 1인
* 민사소송, 강제집행, 중재합의 등의 변호사 비용 지원
(민관협업체계 구축) 티켓 예매처, 경찰청 등 공조강화

콘텐츠 분쟁조정 지원 활성화

(사전 분쟁예방) 분쟁 유형별 사례집, 예방가이드 마련
(사후 분쟁해결) 대면중심 조정을 통한 분쟁해결 강화

공정상생센터 사업 구조





공정상생센터 대표 사업 소개

대중문화예술기획업 등록제도 지원, 대중문화예술산업 종사자 상담/교육, 정책연구 등 기반강화

사업개요

사업목적	대중문화예술인의 권익보호 및 건강한 대중문화예술산업 발전환경 조성
총사업비	1,500백만원

사업내용

지원대상	대중문화예술인, 대중문화예술기획업자 등
지원내용	대중문화예술종합정보시스템(ent.kocca.kr)을 통한 등록 연예기획사 현황, 표준 계약서 등 정보 제공 대중문화예술기획업자 및 대중문화예술인 대상 교육(등록교육, 법정교육, 소양교육 등) 연예인 지망생 및 학부모 대상 교육, 대중문화예술인 심리상담 및 법률상담 지원 등
지원조건	대중문화예술인(지망생 포함) 및 대중문화예술기획업자 대중문화예술종합정보시스템(ent.kocca.kr) 세부내용 확인 및 신청

콘텐츠산업 불공정행위 신고/접수/상담, 법률컨설팅 지원, 공정문화 확산을 위한 홍보 등 지원

사업개요

사업목적	콘텐츠산업의 불공정 관행 개선을 통한 공정한 거래질서 확립 및 투명한 거래 환경 조성
총사업비	324 백만원

사업내용

지원대상	콘텐츠산업 사업자 및 종사자 등
지원내용	(불공정행위 신고) 콘텐츠 불공정 피해거래 행위 신고·접수·상담 (불공정행위 사전예방) 문화상품 제작, 판매, 유통, 용역 등의 상호 계약을 체결하는 경우 전문변호사를 통한 서면 계약서 컨설팅 지원 (신속한 피해구제) 불공정 행위로 인해 피해를 입은 문화산업 사업자 및 종사자 피해 구제* 지원 * 민사소송비, 강제집행비, 임금체불 노동관계법 위반 변호사 조력, 중재합의 지원비용 등 (창작자 권리보호 강화) 법률, 저작권 분야 전문가 그룹을 구성하여 협·단체 대상 찾아가는 법률지원 교육·상담 운영 (성희롱·성폭력 예방) 성희롱 예방 및 성평등 교육, 성희롱·성폭력 상담 및 전문기관 안내 등 (Tel.1670-5678)

안정된 일자리 환경 조성 및 지속성장 가능한 콘텐츠 생태계 마련을 위한 노무 컨설팅·상담 운영

사업개요

사업목적 콘텐츠 분야 노무 종합컨설팅 및 상담지원을 통한 일자리 체질 개선 및 기업역량 강화

총사업비 233백만원

사업내용

지원대상 콘텐츠 기업 (예비)종사자

지원내용 (컨설팅) 기업 수요맞춤형 인사·노무 종합컨설팅 지원
(상담) 기업·(예비)종사자 대상 상시 노무 상담창구 운영(고상한 상담소)
(교육) 공정한 근로환경 조성을 위한 교육·예방 캠페인 등 운영

지원규모 (컨설팅) 콘텐츠 기업 28개사 내외
(상담·교육) 제한 없음

지원조건 (컨설팅) 콘텐츠·방송 분야 5인 이상 300명 미만 기업
(상담·교육) 제한 없음

음원 사재기 및 공연 압표 발생 억제를 위한 신고창구 운영 및 건전한 음원/공연 유통문화 확산

사업개요

사업목적	음원 사재기 선제적 대응 및 음악시장의 공정성 확보 공연 분야 온라인 압표 근절을 통한 건전한 공연 유통문화 정립
총사업비	450 백만원

사업내용

지원대상	음악 콘텐츠 분야 사업자, 종사자 등
주요활동	(상담 · 신고 창구 운영) 음원차트 조작, 음반 판매량 조작 등 불법행위 * 신고창구 : 콘텐츠공정상생센터(fair.kocca.kr) - 음원/반 사재기 신고 (압표근절) 공연 분야 온라인 압표 신고 접수 - 압표신고 사항 확인 및 처리(티켓예매처*, 경찰청, 문체부 등 협력 공조 강화) * 티켓예매처: 인터파크, yes24, 멜론 등 ** 신고 창구 : 대중문화예술종합정보시스템(ent.kocca.kr) - 온라인 압표 신고 게시판 (건전한 음원 · 반 유통 및 사용 캠페인) - 대국민 음원 사재기 근절 인식개선 및 건전한 음원(반) 유통 문화 확산 추진

건전한 콘텐츠 이용환경 조성을 위한 콘텐츠분쟁조정위원회 운영

사업개요

사업목적	콘텐츠의 유통 및 거래에 관한 이용자의 기본권익을 보호하고 관련 분쟁을 조정하여 신뢰 기반의 콘텐츠 산업 환경 조성
총사업비	442 백만원

사업내용

지원대상	콘텐츠사업자 및 이용자 등
주요활동	<p>(사전적 분쟁예방) 이용자 보호</p> <ul style="list-style-type: none">- 전문상담콜센터 운영(Tel.1588-2594) 운영 및 콘텐츠 이용자 보호를 위한 분쟁조정제도 홍보- 콘텐츠분쟁포럼 개최(콘텐츠 업계 분쟁이슈 및 해결방안 공유 등)- 콘텐츠 이용환경 조성을 위한 정책연구 수행 <p>(사후분쟁 조정지원) 콘텐츠 분쟁해결</p> <ul style="list-style-type: none">- 콘텐츠 분쟁사건 처리(접수, 상담, 합의알선, 조정회의 개최 등)- 조정 사건처리 시스템(www.kcdrc.kr) 운영, 콘텐츠 분쟁조정 사례집 발간 <p>(제도정비 및 대내외 협력채널 구축)</p> <ul style="list-style-type: none">- 관련 법제도 개정 지원(콘텐츠산업진흥법, 조정규정 등)- 협업기관 간 온라인 민원연계, 상담 정보공유 및 유관기관 등과 협력 네트워크 구축

2024
한국콘텐츠진흥원
지원사업설명회