



2025

한국콘텐츠진흥원
지원사업설명회 자료집



설명회 Time table

시간	프로그램	관련 분야
14:00 - 14:15	개회 및 인사말	
	2025년 중점 추진방향 발표	
세부 사업계획 발표		
14:15 - 14:25	문화체육관광기술진흥센터	R&D
14:25 - 14:40	콘텐츠수출본부	수출
14:40 - 14:55	방송영상본부	방송 · 애니메이션
14:55 - 15:10	게임신기술본부	게임 · 신기술융합
15:10 - 15:25	콘텐츠IP진흥본부	스토리 · 캐릭터 · 만화 · 웹툰 · 음악 · 패션
15:25 - 15:40	콘텐츠기반본부	기업육성 · 인재양성 · 투융자 · 지역
15:40 - 15:45	폐회	
1:1 현장상담		
14:00 - 17:00	부서별 상담부스 운영	



CONTENTS

I	기관 소개	6
II	2025년 한국콘텐츠진흥원 예산 현황	10
III	2025년 분야별 사업 내역	11
IV	세부 사업 계획	
	1. R&D	18
	2. 방송	34
	3. 애니메이션	56
	4. 게임	72
	5. 신기술융합	88
	6. 캐릭터	94
	7. 스토리	104
	8. 만화 · 웹툰	112
	9. 음악	118
	10. 패션	130
	11. 기업육성	138
	12. 인재양성	148
	13. 투 · 융자	162
	14. 지역	172
	15. 수출	184
	16. 공정상생	196

I. 기관 소개

1. 일반 현황

설립 근거 및 목적

- 설립근거 : 문화산업진흥기본법 제31조
- 설립목적 : ① 콘텐츠산업 발전을 위한 효율적 지원체계 마련을 통해 산업기반 강화
② 콘텐츠산업 진흥으로 국가경제 및 국민의 문화적 삶 향상에 기여
- 기관유형 : 기타 공공기관

주요 연혁

- '09. 5월 한국콘텐츠진흥원 설립
* [5개 기관 통합] 한국방송영상산업진흥원, 한국게임산업진흥원, 한국문화콘텐츠진흥원, 문화콘텐츠센터, 한국소프트웨어진흥원 디지털콘텐츠사업단
- '09. 6월 글로벌게임허브센터 개소(판교)
- '11. 4월 콘텐츠분쟁조정위원회 사무국 개소(역삼)
- '14. 5월 콘텐츠코리아랩 개소(대학로)
- '14. 6월 본원 광주전남혁신도시 이전(나주)
- '15. 3월 대중문화예술지원센터 개소(역삼)
- '17. 4월 콘텐츠인재캠퍼스 개소(홍릉)
- '17. 9월 콘텐츠시연장(홍릉), 스튜디오큐브(방송제작지원센터) 개관(대전)
- '18. 3월 콘텐츠성평등센터 '보라' 개소(역삼)
- '18. 4월 콘텐츠공정상생센터 개소(역삼)
- '19. 8월 게임인재원 출범(판교)
- '21. 11월 문화체육관광기술진흥센터 개소(대전)

2. 주요 업무

구분	주요사업	부서
산업기반 조성 	<ul style="list-style-type: none"> • 콘텐츠산업 역량 강화를 위한 부문별* 제작지원 ※ 분야 : 게임, 방송, 애니메이션, 캐릭터, 만화, 스토리, 음악, 패션 등 • 제작시설 및 장비지원, 프로그램 운영 등 창작 기반조성 • 지역콘텐츠 발굴·육성을 위한 특화콘텐츠 제작지원 • 가상현실(VR), 증강현실(AR) 등 신기술융합 콘텐츠 육성지원 	게임신기술본부 방송영상본부 콘텐츠IP진흥본부 콘텐츠수출본부 콘텐츠기반본부
창업지원/ 기업육성 	<ul style="list-style-type: none"> • 창업 관련 마켓 참가지원, 클라우드펀딩, 액셀러레이터 연계 • 콘텐츠 창업 활성화를 위한 생태계 구축 • 초기기업 육성·지원을 통한 국내외 성공기업 창출 	콘텐츠기반본부
문화기술 R&D 	<ul style="list-style-type: none"> • 문화기술(CT) 글로벌 경쟁력 강화를 위한 정책수립 • 문화산업 선도형 기술 및 현장 수요기술 개발지원 • 문화기술(CT) R&D 기술이전 및 사업화 촉진 	문화체육관광 기술진흥센터
전문인력 양성 	<ul style="list-style-type: none"> • 융복합 핵심인재 양성을 위한 콘텐츠인재캠퍼스, 콘텐츠문화광장 운영 • 분야별·대상별 맞춤형 교육 프로그램 운영 • 우수 창작자 발굴을 위한 시상 및 공모전 개최 	콘텐츠기반본부
해외진출/ 금융지원 	<ul style="list-style-type: none"> • 국내외 주요 전시마켓 참가/개최, 수출상담 및 계약지원 • 콘텐츠 신흥시장 및 판로개척 지원 • 해외거점 운영 안정화, 기능/역할 다변화 추진 • 콘텐츠 제작 활성화를 위한 투융자 금융지원 	콘텐츠수출본부 콘텐츠기반본부
정책개발/ 조사연구 	<ul style="list-style-type: none"> • 콘텐츠산업 정책 개발 및 법·제도 연구 • 주요 부문별 연구조사 및 정책현안 대응 • 통계 조사 및 시장동향 정보 제공 • 해외 콘텐츠시장 정책연구 및 트렌드 분석 	콘텐츠산업정책 연구센터
사회적가치 확산 / 공정상생 	<ul style="list-style-type: none"> • 대중문화예술지원센터 운영 • 콘텐츠 공정상생센터 및 불공정 행위 신고 운영 • 콘텐츠 성평등센터 보라 운영 • 장르별 표준계약서 확산 지원 • 콘텐츠 분쟁조정위원회 운영 	공정상생센터

1. 기관 소개

3. 주요 시설(국내)

시설	전경	기능	부서
본원 (전남 나주)		분야별 진흥사업 기능지원 업무 수행 (게임, 방송, 애니메이션, 캐릭터, 음악, 패션, 만화, 스토리, 해외진출 등)	경영전략본부 게임신기술본부 방송영상본부 콘텐츠수출본부
* 별관(지식산업센터)		콘텐츠산업 정책 개발, 연구 및 지역산업육성, 금융지원 업무 수행	콘텐츠산업정책연구센터 콘텐츠기반본부 (기업육성팀, 콘텐츠금융지원팀, 인재양성팀, 지역콘텐츠진흥팀)
역삼 본원 (서울 강남)		콘텐츠 공정상생 환경조성을 위한 불공정 및 성평등센터, 분쟁조정 민원 해결	공정상생센터 (콘텐츠분쟁조정위원회, 대중문화예술지원센터)
CKL기업지원센터 (서울 광화문)		CKL입주기업, 기업지원 인프라 운영	기업육성팀
콘텐츠인재캠퍼스 (서울 홍릉)		신진 창작자 및 융합형 창의인재 양성을 위한 교육인프라 운영	인재양성팀
콘텐츠문화광장 (서울 홍릉)		첨단 기술기반 융복합 콘텐츠 시연을 위한 테스트베드	인재양성팀
뉴콘텐츠기업 지원센터 (서울 강남)		K-콘텐츠 스타트업 육성을 위한 실감형콘텐츠 기업지원 인프라	기업육성팀
글로벌게임 허브센터 (경기 판교)		우수 중소 게임기업 입주지원 및 개발환경 제공, 사업 컨설팅 지원	게임기반조성팀
게임인재원 (경기 판교)		게임개발 실무교육 및 게임제작 전문교육 교육장 및 장비관리 운영	게임기반조성팀
DMS * Digital Magic Space (서울 상암)		방송콘텐츠 제작 인프라 운영 (촬영/후반작업 등 방송콘텐츠 제작을 위한 인프라 조성)	방송기반조성팀
스튜디오큐브 (대전)		국내 최고 수준의 방송영상콘텐츠 제작 인프라 운영 (중대형스튜디오, 수상스튜디오, 버추얼스튜디오 운영)	방송기반조성팀
[부설] 문화체육관광기술 진흥센터(대전)		연구개발의 기획, 관리, 평가추진	연구개발기술기획팀 문화콘텐츠연구개발사업팀 저작권체육관광연구개발사업팀

4. 주요 시설(해외)



해외사무소 현황(25개소)

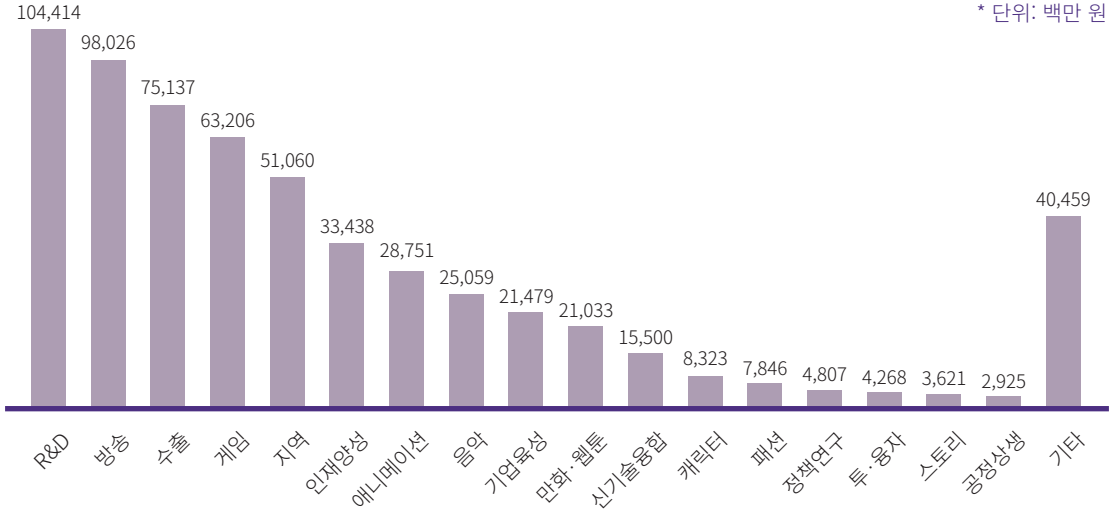
주재국	도시	사무소 명칭	관할 지역
미국	LA	KOCCA LA 비즈니스센터	미국
	뉴욕	KOCCA 뉴욕 비즈니스센터	
중국	북경	KOCCA 북경 비즈니스센터	중국 (홍콩, 마카오, 대만 포함)
	심천	KOCCA 심천 비즈니스센터	
일본	도쿄	KOCCA 도쿄 비즈니스센터	일본
	오사카	KOCCA 오사카 비즈니스센터	
프랑스	파리	KOCCA 프랑스 비즈니스센터	프랑스 및 서유럽 지역
영국	런던	KOCCA 영국 비즈니스센터	영국, 아일랜드
독일	프랑크푸르트	KOCCA 독일 비즈니스센터	독일 및 동유럽 지역
인도네시아	자카르타	KOCCA 인도네시아 비즈니스센터	인도네시아, 필리핀
베트남	하노이	KOCCA 베트남 비즈니스센터	베트남, 캄보디아, 라오스
UAE	두바이	KOCCA UAE 비즈니스센터	중동 및 북아프리카(MENA) 지역
태국	방콕	KOCCA 태국 비즈니스센터	태국, 미얀마
러시아	모스크바	KOCCA 러시아 비즈니스센터	러시아 및 중앙아시아(CIS) 지역
인도	뉴델리	KOCCA 인도 비즈니스센터	인도
멕시코	멕시코시티	KOCCA 멕시코 비즈니스센터	멕시코 및 중남미 지역
싱가포르	싱가포르	KOCCA 싱가포르 비즈니스센터	싱가포르, 말레이시아
호주	시드니	KOCCA 호주 비즈니스센터	호주, 뉴질랜드
브라질	상파울루	KOCCA 브라질 비즈니스센터	브라질
아르헨티나	부에노스아이레스	KOCCA 아르헨티나 비즈니스센터	아르헨티나 및 남미 지역
캐나다	토론토	KOCCA 캐나다 비즈니스센터	캐나다
스페인	마드리드	KOCCA 스페인 비즈니스센터	스페인, 포르투갈
이탈리아	밀라노	KOCCA 이탈리아 비즈니스센터	이탈리아 및 남유럽 지역
스웨덴	스톡홀름	KOCCA 스웨덴 비즈니스센터	스웨덴 및 북유럽 지역
튀르키예	이스탄불	KOCCA 튀르키예 비즈니스센터	튀르키예

* 2025년 하반기 5개소 신규 개소 예정(변동 가능)

: 사우디아라비아(리아드), 필리핀(마닐라), 폴란드(바르샤바), 칠레(산티아고), 미국(댈러스)

II. 2025년 한국콘텐츠진흥원 예산 현황

2025년 분야별 예산



* 단위: 백만 원

구분 (장르·기능)	2024년		2025년		전년 대비 증감액
	예산	비중	예산	비중	
R&D	98,386	16.6%	104,414	17.1%	6,028
방송	104,197	17.6%	98,026	16.1%	△ 6,171
수출	60,208	10.2%	75,137	12.3%	14,929
게임	61,196	10.3%	63,206	10.4%	2,010
지역	45,174	7.6%	51,060	8.4%	5,886
인재양성	35,178	5.9%	33,438	5.5%	△ 1,740
애니메이션	26,104	4.4%	28,751	4.7%	2,647
음악	27,170	4.6%	25,059	4.1%	△ 2,111
기업육성	28,179	4.8%	21,479	3.5%	△ 6,700
만화·웹툰	12,604	2.1%	21,033	3.5%	8,429
신기술융합	19,465	3.3%	15,500	2.5%	△ 3,965
캐릭터	9,033	1.5%	8,323	1.4%	△ 710
패션	8,696	1.5%	7,846	1.3%	△ 850
정책연구	5,018	0.8%	4,807	0.8%	△ 211
투·융자	4,520	0.8%	4,268	0.7%	△ 252
스토리	4,101	0.7%	3,621	0.6%	△ 480
공정상생	3,014	0.5%	2,925	0.5%	△ 89
기타(기관운영 등)	39,111	6.6%	40,459	6.6%	1,348
총계(국고 및 기금)	591,354	100%	609,352	100%	17,998

III. 2025년 분야별 사업 내역

* 분야별 공모사업 및 행사 기준(사업운영 등의 기타 예산 미포함)

R&D

* 단위: 백만 원

세부사업명	구분	사업명	예산	페이지	
문화콘텐츠 R&D	1	계속	문화기술연구개발(R&D)	60,020	19
	2	계속	K-Culture 글로벌스타트업 육성 기술개발(R&D)	1,967	21
	3	계속	인공지능 기반 공연예술 안전환경 구축 핵심기술 개발(R&D)	4,864	23
저작권 R&D	4	계속	선도형 저작권 기술개발(R&D)	5,924	25
	5	계속	글로벌 저작권 현안 신속대응(R&D)	10,467	27
R&D 지원	6	계속	문화체육관광 연구개발 사업화 촉진 프로그램 운영	780	29
	7	계속	기업부설창작연구소 인정제도	비예산	30
R&D 분야 총계			84,022		

방송

* 단위: 백만 원

세부사업명	구분	사업명	예산	페이지	
방송영상 콘텐츠 제작지원	1	계속	방송영상콘텐츠 기획안 공모전 및 사업화 지원	2,187	35
	2	신규	방송영상콘텐츠 기획개발고도화	1,200	37
	3	계속	방송영상콘텐츠 기획개발랩 운영지원	4,181	38
	4	계속	중소제작사 글로벌 도약지원	5,500	39
	5	계속	방송영상콘텐츠 제작지원	12,563	41
	6	계속	방송영상콘텐츠 후반작업지원	18,000	42
	7	계속	국제공동제작 콘텐츠 제작지원	1,325	43
	8	계속	OTT 특화 콘텐츠 제작지원	25,500	44
	9	계속	글로벌 방송영상·OTT 플랫폼 연계 제작 지원	4,000	46
	10	계속	국제방송영상마켓(BCWW) 개최	1,311	47
	11	계속	해외방송영상마켓 참가 및 홍보 지원	1,973	48
	12	계속	시각장애인 화면해설 방송 제작 및 서비스	1,000	49
	13	계속	방송영상콘텐츠 제작시설 운영 : 스튜디오큐브	13,806	50
	14	계속	방송영상콘텐츠 제작시설 운영 : DMS 제작센터	1,242	52
방송 분야 총계			93,788		

III. 2025년 분야별 사업 내역

애니메이션

* 단위: 백만 원

세부사업명	구분	사업명	예산	페이지	
영상콘텐츠 산업육성	1	계속	애니메이션 기획개발 공모전	500	57
	2	계속	애니메이션 기획프로듀서 육성	750	58
	3	계속	애니메이션 부트캠프	800	59
	4	계속	파일럿제작지원 및 피칭쇼케이스 개최	950	60
	5	계속	애니메이션 제작지원(초기본편)	1,550	61
	6	계속	애니메이션 제작지원(본편)	7,747	62
	7	계속	애니메이션 제작지원(시즌)	2,582	63
	8	계속	애니메이션 제작지원(IP활용)	5,000	64
	9	계속	애니메이션 제작지원(청장년층)	3,000	65
	10	계속	애니메이션 유통지원	310	66
	11	계속	애니메이션 제작지원(독립)	1,000	67
	12	계속	애니메이션 제작지원(극장용)	1,477	68
	13	계속	애니메이션 해외진출 지원	1,930	69
	14	계속	애니메이션 제작인력양성	1,100	70
애니메이션 분야 총계			28,696		

게임

* 단위: 백만 원

세부사업명	구분	사업명	예산	페이지	
게임기업 육성	1	계속	게임기획 지원	5,650	73
	2	계속	게임제작 지원(다년도)	13,862	75
	3	계속	게임제작 지원(신성장)	9,750	76
	4	계속	게임유통 지원(게임기업 자율선택 지원)	12,573	77
	5	계속	게임유통 지원(게임수출 활성화 지원)	1,835	78
	6	계속	건전게임문화확산지원	5,710	79
	7	계속	이스포츠활성화지원사업	1,820	80
	8	계속	기능성 게임콘텐츠 제작지원 및 홍보 마케팅	2,548	81
	9	계속	글로벌게임허브센터 운영	3,794	83
	10	계속	게임인재원 운영	5,204	84
	11	계속	게임국가기술자격검정	270	86
게임 분야 총계			63,016		

신기술융합

* 단위: 백만 원

세부사업명	구분		사업명	예산	페이지
신기술 융합콘텐츠 산업육성	1	계속	인공지능 콘텐츠 제작지원 사업	7,000	89
	2	계속	인공지능 콘텐츠 페스티벌	1,000	90
	3	계속	신기술융합콘텐츠 글로벌 페스티벌	3,500	91
신기술융합 분야 총계				11,500	

캐릭터

* 단위: 백만 원

세부사업명	구분		사업명	예산	페이지
영상콘텐츠 산업육성	1	계속	콘텐츠IP 라이선싱 지원	4,569	95
	2	계속	신규 캐릭터IP 기획개발 공모 및 매니지먼트 지원	570	96
	3	계속	IP 라이선싱 빌드업	700	97
	4	계속	라이선싱 콘퍼런스 개최	500	98
	5	계속	캐릭터 라이선싱 페어 개최	800	99
	6	계속	콘텐츠IP 라이선싱 해외마켓 참가 지원	1,026	100
	7	계속	대한민국 콘텐츠대상(캐릭터 부문)	64	101
캐릭터 분야 총계				8,229	

스토리

* 단위: 백만 원

세부사업명	구분		사업명	예산	페이지
이야기산업 활성화	1	계속	대한민국 스토리 공모대전 운영	900	105
	2	계속	이야기창작발전소 운영	300	107
	3	계속	스토리움 활성화 지원	1,021	108
	4	계속	스토리움 우수 스토리 매칭 제작지원	1,000	109
	-	계속	스토리 해외진출 지원 * 만화·웹툰 분야 04번 사업으로 통합 안내	400	-
스토리 분야 총계				3,621	

III. 2025년 분야별 사업 내역

만화 · 웹툰

* 단위: 백만 원

세부사업명	구분	사업명	예산	페이지	
영상콘텐츠 산업육성	1	계속	웹툰 분야 벤처기업 육성 지원	1,000	113
	2	계속	만화 IP 활성화 지원(웹툰페스티벌 개최, 웹툰IP보호 캠페인 등)	1,600	-
	3	계속	대한민국 콘텐츠대상 만화부문	80	114
	4	계속	만화(웹툰) · 스토리 해외진출 지원(전시 및 번역 등)	7,013	115
	5	신규	글로벌 웹툰IP 제작 지원	4,550	-
	6	신규	현지화 콘텐츠 발굴 지원	2,000	-
	7	신규	다양성만화 제작 지원	2,460	-
	8	신규	창작 초기단계 제작 지원	800	-
	9	계속	콘텐츠IP마켓 개최	1,811	116
만화 · 웹툰 분야 총계			21,314		

음악

* 단위: 백만 원

세부사업명	구분	사업명	예산	페이지	
음악산업 및 대중문화 산업육성	1	계속	온라인공연 전문 스튜디오 운영	5,550	119
	2	계속	다장르 공연 제작지원	2,300	120
	3	계속	신기술융합 음악콘텐츠 개발지원	4,679	122
	4	계속	플랫폼 기반 대중음악 활성화 지원	2,000	124
	5	계속	현지 인프라 활용 해외진출 지원	7,430	125
	6	계속	글로벌뮤직네트워크 구축 지원	1,800	127
	7	신규	다장르 음악 제작지원	1,300	128
음악 분야 총계			25,059		

패션

* 단위: 백만 원

세부사업명	구분	사업명	예산	페이지	
패션디자이너 육성지원	1	계속	신진디자이너 액셀러레이팅 지원	674	131
	2	계속	패션 디자인 시제품 제작지원	860	132
	3	계속	지속가능패션 활성화지원	980	133
	4	계속	우수 패션디자인 해외확산 지원	5,332	134
패션 분야 총계			7,846		

기업육성

* 단위: 백만 원

세부사업명	구분	사업명	예산	페이지	
콘텐츠산업 생태계 조성	1	계속	아이디어사업화지원	868	139
	2	계속	엑셀러레이터연계지원	2,340	140
	3	계속	투자연계 창업도약 사업	3,000	141
	4	계속	선도기업 연계 동반성장 지원	840	142
	5	계속	글로벌 진출지원	2,532	143
	6	계속	CKL기업지원센터 인프라 운영	8,399	144
	7	계속	뉴콘텐츠기업지원 인프라 운영	3,500	145
기업육성 분야 총계			21,479		

인재양성

* 단위: 백만 원

세부사업명	구분	사업명	예산	페이지	
콘텐츠산업 생태계조성	1	계속	콘텐츠 창의인재동반사업	10,689	149
	2	계속	신기술콘텐츠융복합아카데미	9,111	151
	3	계속	콘텐츠 현업인 재교육	1,000	152
	4	계속	사이버콘텐츠아카데미	1,000	153
	5	계속	콘텐츠인재캠퍼스 인프라 운영	2,819	154
	6	계속	콘텐츠문화광장 운영	1,003	155
방송영상 콘텐츠 제작지원	7	계속	OTT 방송영상콘텐츠 전문인력 양성	1,000	156
	8	계속	OTT 콘텐츠 특성화 대학원 지원	1,916	157
영상콘텐츠 산업 육성	9	계속 (신규)	웹툰산업 전문인력 교육(2,000백만원) * 정예 창작인력 양성과정 운영(900백만원)	2,900	158
문화콘텐츠 국제협력 및 수출기반조성	10	계속	콘텐츠 수출 전문인력 양성 사업	2,000	159
인재양성 분야 총계			33,438		

III. 2025년 분야별 사업 내역

투·융자

* 단위: 백만 원

세부사업명	구분	사업명	예산	페이지	
문화콘텐츠 투융자 활성화	1	계속	콘텐츠가치평가	1,508	163
	2	계속	콘텐츠기업 맞춤형 보증제도		164
	3	계속	콘텐츠 기업 통합 IR 지원(KNock)	600	166
	4	계속	콘텐츠 기업 글로벌 투자유치 지원	2,100	167
	5	계속	방송영상진흥원 투자지원	13,500	168
	6	계속	문화산업전문회사 운영지원	60	170
투·융자 분야 총계			17,768		

지역

* 단위: 백만 원

세부사업명	구분	사업명	예산	페이지	
지역콘텐츠산업 균형발전지원	1	계속	지역기반형 콘텐츠코리아 랩 운영 지원	7,500	173
	2	계속	지역거점형 콘텐츠기업지원센터 운영 지원	4,400	174
	3	계속	지역기반 게임산업 육성	15,776	175
	4	계속	지역특화 콘텐츠 개발지원	19,630	176
게임산업육성	5	계속	이스포츠 상설경기장 운영 및 조성 지원	1,054	177
음악산업 및 대중문화산업육성	6	계속	음악창작소 프로그램 운영지원	1,700	178
콘텐츠산업 생태계조성	7	계속	콘텐츠 체험관 운영	600	180
이야기산업 활성화	8	계속	진천 스토리 창작 클러스터 운영 지원	400	181
지역 분야 총계			51,060		

수출

* 단위: 백만 원

세부사업명	구분	사업명	예산	페이지	
문화콘텐츠 국제협력 및 수출기반조성	1	계속	콘텐츠 해외진출 종합컨설팅 지원	6,748	185
	2	계속	콘텐츠 해외시장 개척지원	8,054	186
	3	계속	대한민국 콘텐츠대상(해외진출유공포상)	63	187
	4	계속	해외거점 운영	25,225	188
	5	계속	관계부처 해외 홍보관 운영	11,000	189
	6	계속	관계부처 합동 한류박람회 개최	12,000	190
	7	계속	관계부처 합동 한류마케팅 지원	5,000	191
	8	신규 (이관)	한류연계 협업콘텐츠 기획개발 지원	4,917	192
	9	신규	K-콘텐츠 연계 연관산업 비즈매칭 기반조성	300	193
수출 분야 총계			73,307		

공정상생

* 단위: 백만 원

세부사업명	구분	사업명	예산	페이지	
음악산업 및 대중문화산업 육성	1	계속	대중문화예술지원센터 운영	1,500	197
	2	계속	대중문화예술 제작스태프 역량강화 교육	177	198
	3	계속	대중문화예술분야 정부포상 시상식	382	199
	4	계속	공정한 음원 유통환경 조성지원	450	200
문화산업 정책개발 및 평가	5	계속	콘텐츠공정상생센터 및 콘텐츠성평등센터 운영	292	201
	6	계속	고상한 상담소(콘텐츠 분야 법률·노무 상담 및 컨설팅) 운영	220	202
	7	계속	콘텐츠 분쟁해결지원	398	203
공정상생 분야 총계			3,419		



R&D

- | | |
|--------------------------------------|----|
| 1. 문화기술연구개발(R&D) | 계속 |
| 2. K-Culture 글로벌스타트업 육성 기술개발(R&D) | 계속 |
| 3. 인공지능 기반 공연예술 안전환경 구축 핵심기술 개발(R&D) | 계속 |
| 4. 선도형 저작권 핵심 기술개발(R&D) | 계속 |
| 5. 글로벌 저작권 현안 신속대응(R&D) | 계속 |
| 6. 문화체육관광 연구개발 사업화 촉진 프로그램 운영 | 계속 |
| 7. 기업부설창작연구소(기업창작전담부서) 인정제도 | 계속 |

2025년 사업방향

- 문화체육관광 분야 기술경쟁력 강화와 미래성장동력 확보를 위한 연구개발 확대 및 혁신생태계 조성
- 문화체육관광 R&D 우수성과의 기술사업화 촉진 및 기술 확산 기반 마련

1. 문화기술연구개발(R&D)

:: 콘텐츠산업, 문화예술, 전통문화 등 문화산업의 新 성장동력 발굴을 위한 기술개발 지원

사업개요

사업목적	유망 서비스 분야이자 핵심 동력인 콘텐츠산업 육성을 위한 문화콘텐츠 서비스 R&D 및 실감형 콘텐츠, 인문사회/문화예술 융합콘텐츠 등 콘텐츠 및 서비스 융합 기반의 연구개발 추진
총사업비	60,020백만 원
수행부서	문화콘텐츠연구개발사업팀

전년대비 주요 개선사항

구분	2024년	2025년
내역사업 개편	<ul style="list-style-type: none"> 총 7개 내역사업 운영 * 문화산업 선도형 / 문화서비스 확산형 / 문화기업 혁신성장 / 문화예술 실감서비스 / 지능형 문화콘텐츠 창·제작 / 장르별 문화기술(CT) 전문인력 양성 / 글로벌 문화기술(CT) 전문인력 양성 	<ul style="list-style-type: none"> 총 3개 내역사업으로 재편성 선택과 집중 - 문화콘텐츠 IP 기획·창작 기술개발, K-콘텐츠 제작 기술개발, 문화서비스 기술개발 * 장르별 및 글로벌 문화기술(CT) 전문인력 양성사업은 별도 세부 사업으로 분리

사업내용[지정공모]

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

- 지원대상**
- 기업, 연구기관, 대학 등(단독 또는 컨소시엄 가능)
 - * 컨소시엄 구성요건 및 세부 사항은 사업공고 필수 확인
- 지원내용**
- 문화콘텐츠, 문화예술, 융복합 분야의 사전 기획된 R&D 과제(다년도 지원, 3년 내외)
- 지원규모**
- 총 600.2억원 내외
 - (신규과제) 4개 과제, 35억원 내외
 - (계속과제) 48개 과제, 565억원 내외 * 다년도 과제 중 '25년 지원금 해당
- 지원조건**
- 각 과제별 제안요청서에서 요구하는 추진체계 필수 사항을 이행해야 함

※ 컨소시엄 구성요건
- 참여기업이 필수인 과제는 영리법인이 주관 또는 공동 연구개발기관으로 반드시 참여해야 함
(구성요건 세부 사항은 사업공고를 반드시 확인)

- 과제기획위원으로 기획에 참여한 과제에 참여연구자로 신청 불가(신청자격 부적합 대상 해당)
- 주관·공동연구개발기관으로 참여하는 기업은 연구개발비 중 정부출연연구개발비 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
- 영리기업의 경우 최근 결산 기준 자본전액잠식 상태일 경우 신청자격 부적합 대상에 해당

선정방식



(뒷장에 계속)

1. 문화기술연구개발(R&D)

:: 콘텐츠산업, 문화예술, 전통문화 등 문화산업의 新 성장동력 발굴을 위한 기술개발 지원

평가 시 고려사항

평가항목	검토 사항
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

기타사항

- 본 사업은 「국가연구개발혁신법」, 동법 시행령 및 시행규칙, 관련 행정규칙, 「문화산업진흥기본법」, 「문화체육관광 연구개발사업 관리규정」, 「문화체육관광 연구개발사업관리지침」, 관련 매뉴얼에 의거하여 수행됨
- 연구개발사업 신청자격 요건은 「국가연구개발혁신법」 제2조(정의)의 “연구개발기관” 해당여부 확인
- 컨소시엄 내 신청자격 부적합 대상 포함 시 평가대상에서 제외 처리
- 개인사업자의 경우 재무안정성을 확인할 수 있는 표준재무제표증명원을 제출할 수 있는 경우 연구개발기관으로 참여 가능(제출 불가능할 시 고용계약 또는 외부참여연구자 소속 기관장 확인을 통한 참여연구자로서만 참여 가능)
- 접수 후 선정 완료 이후 단계라도 주관·공동·위탁연구개발기관, 대표자, 책임자 등이 반납금 및 환수금 미납 등의 의무 불이행이 확인되는 경우에는 정부지원연구개발비를 지원하지 않을 수 있음
- 세부사항은 사업공고 필수 확인

추진절차

① 모집공고	② 선정평가	③ 협약체결	④ 컨설팅	⑤ 단계평가 및 연차점검	⑥ 단계정산
'25년 1월	'25년 2~3월	'25년 3~4월	'25년 8~9월	'25년 12월	'26년 2월

* 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

2. K-Culture글로벌스타트업육성기술개발(R&D)

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

사업개요

사업목적	기술기반 창업기업의 성장 로드맵 수립부터 기업 대표 킬러콘텐츠 발굴을 위한 전 과정 (R&D-사업화-글로벌 진출까지) 집중 지원
총사업비	1,967백만원
수행부서	문화콘텐츠연구개발사업팀

사업내용[자유공모]

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

지원대상	<ul style="list-style-type: none"> 문화콘텐츠 분야 투자재원을 보유하고 있는 기관(엑셀러레이터(AC), 벤처캐피탈(VC) 등) 및 연구개발 및 사업화 가능한 창업기업(법인 설립 후 7년 미만) * 컨소시엄 가능 ※ 컨소시엄 구성요건 및 세부사항은 사업공고 필수 확인
지원내용	<ul style="list-style-type: none"> 다년도 자유공모 기술개발 지원(다년도 지원, 3년 내외) <ul style="list-style-type: none"> - 문화콘텐츠 분야 창업기업과 투자 재원 및 창업기업 교육·멘토링, 글로벌 진출 지원 역량을 보유한 투자지원기관(민간 투자사 등)이 함께 컨소시엄을 구성 - [기술 검증 → R&D 고도화 → 글로벌 사업화]까지 3단계로 지원
지원규모	<ul style="list-style-type: none"> 총 19.67억원 내외 <ul style="list-style-type: none"> - (신규과제) 2개 과제, 6억원 내외 - (계속과제) 5개 과제, 13.67억원 내외 * 다년도 과제 중 '25년 지원금 해당
지원조건	<ul style="list-style-type: none"> 주관 · 공동연구개발기관으로 참여하는 기업은 연구개발비 중 정부출연연구개발비 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 영리기업의 경우 최근 결산 기준 자본전액잠식 상태일 경우 신청자격 부적합 대상에 해당 <ul style="list-style-type: none"> * 단, 다음 기업에는 예외사항 적용(투자지원기관 내 민간 투자사는 제외) ①창업 3년 미만인 중소기업, ② 「은행업감독업무시행세칙」에 따른 “채권은행협의회 운영협약(채권은행 협약)”에 따라 채권은행협의회와 경영정상화계획의 이행을 위한 특별약정을 체결한 기업, ③시설투자 및 투자기관의 대출형 투자유치에 따른 일시적 부채 증가·자본잠식 등의 사유로 연구개발과제평가단에서 지원 가능한 것으로 인정한 기업, ④사업 공고일 기준 산업위aggi역 소재 중소기업

선정방식



(뒷장에 계속)

2. K-Culture글로벌스타트업육성기술개발(R&D)

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

평가 시 고려사항

평가항목	검토 사항
연구계획 및 역량	연구개발 과제의 창의성 및 수행계획의 충실성, 연구자 또는 연구개발기관의 역량
성과활용(사업화)	연구개발 결과(성과)의 활용성, 사업화 전략 및 계획의 우수성(구체성) 등
투자역량	투자재원의 성격, 규모 및 구성, 최근 3년간 창업기업 투자 실적
지원역량	조직 및 보육 역량 · 실적(전문성, 멘토링 실적), 글로벌 진출 지원 계획 및 실적 · 경험
사업역량	사업의 이해도 및 사업계획의 전략성, 조직의 전문성 및 보육 역량, 투자실적
지원방안	지속적 지원 가능성, 지원 프로그램 등

기타사항

- 본 사업은 「국가연구개발혁신법」, 동법 시행령 및 시행규칙, 관련 행정규칙, 「문화산업진흥기본법」, 「문화체육관광 연구개발사업 관리규정」, 「문화체육관광 연구개발사업관리지침」, 관련 매뉴얼에 의거하여 수행됨
- 연구개발사업 신청자격 요건은 「국가연구개발혁신법」 제2조(정의)의 “연구개발기관” 해당여부 확인
- 컨소시엄 내 신청자격 부적합 대상 포함 시 평가대상에서 제외 처리
- 개인사업자의 경우 재무안정성을 확인할 수 있는 표준재무제표증명원을 제출할 수 있는 경우 연구개발기관으로 참여 가능(제출 불가능할 시 고용계약 또는 외부참여연구자 소속 기관장 확인을 통한 참여연구자로만 참여 가능)
- 접수 후 선정 완료 이후 단계라도 주관·공동·위탁연구개발기관, 대표자, 책임자 등이 반납금 및 환수금 미납 등의 의무 불이행이 확인되는 경우에는 정부지원연구개발비를 지원하지 않을 수 있음
- 세부사항은 사업공고 필수 확인

추진절차

① 모집공고	② 선정평가	③ 협약체결	④ 컨설팅	⑤ 단계평가	⑥ 단계정산
'25년 1월	'25년 2~3월	'25년 3~4월	'25년 8~9월	'25년 12월	'26년 2월

* 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

3. 인공지능 기반 공연예술 안전환경 구축 핵심기술 개발(R&D)

:: 안전한 공연 · 관람을 위해 문화공간 및 공연장 안전 취약 요인을 제거하고,
시설 안전 인프라 구축으로 전 국민의 안전한 문화예술 향유 도모

사업개요

사업목적	<ul style="list-style-type: none"> 안전사고 사전 예측 및 방지를 위한 이동 경로 추적 기술, 광학식 기반의 공연자 및 작업자 실공간 위치 추적 기반의 증강 현실 안전 관리 플랫폼 기술개발 공연시설 · 무대장치 · 가설무대의 안전 시뮬레이션 및 안전 설계 서비스 플랫폼 확보 및 고장 진단 플랫폼 등 기술개발 공연장 및 공연 공간에서 상부·하부·특수효과장치 안전사고 방지를 위한 안전 표준 기술개발
총사업비	4,864백만 원
수행부서	문화콘텐츠연구개발사업팀

사업내용[지정공모]

◦ 지정공모 : 연구개발 과제(내용)를 사전에 기획 · 공시하고, 해당 과제의 수행기관을 공모로 선정하는 공모방식

지원대상	<ul style="list-style-type: none"> 기업, 연구기관, 대학 등(단독 또는 컨소시엄 가능) ※ 컨소시엄 구성요건 및 세부사항은 사업공고 필수 확인
지원내용	<ul style="list-style-type: none"> 문화콘텐츠, 문화예술, 융복합 분야의 사전 기획된 R&D 과제(다년도 지원, 3년 내외)
지원규모	<ul style="list-style-type: none"> 총 48억원 내외 - (신규과제) 2개 과제, 15억원 내외 - (계속과제) 3개 과제, 33억원 내외 * 다년도 과제 중 '25년 지원금 해당
지원조건	<ul style="list-style-type: none"> 각 과제별 제안요청서에서 요구하는 추진체계 필수 사항을 이행해야 함 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>※ 컨소시엄 구성요건</p> <ul style="list-style-type: none"> - 참여기업이 필수인 과제는 영리법인이 주관 또는 공동 연구개발기관으로 반드시 참여해야 함 (구성요건 세부 사항은 사업공고를 반드시 확인) </div> <ul style="list-style-type: none"> 과제기획위원으로 기획에 참여한 과제에 참여연구자로 신청 불가(신청자격 부적합 대상 해당) 주관 · 공동연구개발기관으로 참여하는 기업은 연구개발비 중 정부출연연구개발비 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 영리기업의 경우 최근 결산 기준 자본전액잠식 상태일 경우 신청자격 부적합 대상에 해당

선정방식



(뒷장에 계속)

3. 인공지능 기반 공연예술 안전환경 구축 핵심기술 개발(R&D)

:: 안전한 공연·관람을 위해 문화공간 및 공연장 안전 취약 요인을 제거하고,
시설 안전 인프라 구축으로 전 국민의 안전한 문화예술 향유 도모

평가 시 고려사항

평가항목	검토 사항
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

기타사항

- 본 사업은 「국가연구개발혁신법」, 동법 시행령 및 시행규칙, 관련 행정규칙, 「문화산업진흥기본법」, 「문화체육관광 연구개발사업 관리규정」, 「문화체육관광 연구개발사업관리지침」, 관련 매뉴얼에 의거하여 수행됨
- 연구개발사업 신청자격 요건은 「국가연구개발혁신법」 제2조(정의)의 “연구개발기관” 해당여부 확인
- 컨소시엄 내 신청자격 부적합 대상 포함 시 평가대상에서 제외 처리
- 개인사업자의 경우 재무안정성을 확인할 수 있는 표준재무제표증명원을 제출할 수 있는 경우 연구개발기관으로 참여 가능(제출 불가능할 시 고용계약 또는 외부참여연구자 소속 기관장 확인을 통한 참여연구자로서만 참여 가능)
- 접수 후 선정 완료 이후 단계라도 주관·공동·위탁연구개발기관, 대표자, 책임자 등이 반납금 및 환수금 미납 등의 의무 불이행이 확인되는 경우에는 정부지원연구개발비를 지원하지 않을 수 있음
- 세부사항은 사업공고 필수 확인

추진절차

① 모집공고	② 선정평가	③ 협약체결	④ 컨설팅	⑤ 단계평가 및 연차점검	⑥ 단계정산
'25년 1월	'25년 2~3월	'25년 3~4월	'25년 8~9월	'25년 12월	'26년 2월

* 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

4. 선도형 저작권 핵심 기술개발(R&D)

:: 품질이 인증된 저작권기술의 실질적인 산업계 활용을 통해 저작권 침해를 예방하고 투명하고 공정한 저작권 관리 및 이용 및 K-콘텐츠산업의 피해 예방과 안전한 저작권 이용 생태계 조성을 촉진하는 연구개발 지원

사업개요

사업목적	<ul style="list-style-type: none"> 차세대 디지털 기술변화 환경에서 생성형 AI · Web3.0 등 신기술 기반 저작권 핵심기술개발 저작권 핵심기술 원천성 · 신뢰성을 확보하여 상용화를 촉진하기 위한 기술 성능검증 지원
총사업비	5,924백만원
수행부서	저작권체육관광연구개발사업팀

사업내용[지정공모]

◦ 지정공모 : 연구개발 과제(내용)를 사전에 기획 · 공시하고, 해당 과제의 수행기관을 공모로 선정하는 공모방식

지원대상	<ul style="list-style-type: none"> 기업, 연구기관, 대학 등(단독 또는 컨소시엄 가능) ※ 컨소시엄 구성요건 및 세부사항은 사업공고 필수 확인
지원내용	<ul style="list-style-type: none"> 저작권 서비스 관련 사전 기획된 R&D 과제(다년도 지원, 3년 내외)
지원규모	<ul style="list-style-type: none"> 총 59.24억원 - (신규과제) 1개 과제, 8.24억원 내외 - (계속과제) 6개 과제, 51억원 내외 * 다년도 과제 중 '25년 지원금 해당
지원조건	<ul style="list-style-type: none"> 각 과제별 제안요청서에서 요구하는 추진체계 필수 사항을 이행해야 함

※ 컨소시엄 구성요건

- 참여기업이 필수인 과제는 영리법인이 주관 또는 공동 연구개발기관으로 반드시 참여해야 함
(구성요건 세부 사항은 사업공고를 반드시 확인)

- 과제기획위원으로 기획에 참여한 과제에 참여연구자로 신청 불가(신청자격 부적합 대상 해당)
- 주관 · 공동연구개발기관으로 참여하는 기업은 연구개발비 중 정부출연연구개발비 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
- 영리기업의 경우 최근 결산 기준 자본전액잠식 상태일 경우 신청자격 부적합 대상에 해당

선정방식



(뒷장에 계속)

4. 선도형 저작권 핵심 기술개발(R&D)

:: 품질이 인증된 저작권기술의 실질적인 산업계 활용을 통해 저작권 침해를 예방하고 투명하고 공정한 저작권 관리 및 이용 및 K-콘텐츠산업의 피해 예방과 안전한 저작권 이용 생태계 조성을 촉진하는 연구개발 지원

평가 시 고려사항

평가항목	검토 사항
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

기타사항

- 본 사업은 「국가연구개발혁신법」, 동법 시행령 및 시행규칙, 관련 행정규칙, 「문화산업진흥기본법」, 「문화체육관광 연구개발사업 관리규정」, 「문화체육관광 연구개발사업관리지침」, 관련 매뉴얼에 의거하여 수행됨
- 연구개발사업 신청자격 요건은 「국가연구개발혁신법」 제2조(정의)의 “연구개발기관” 해당여부 확인
- 컨소시엄 내 신청자격 부적합 대상 포함 시 평가대상에서 제외 처리
- 개인사업자의 경우 재무안정성을 확인할 수 있는 표준재무제표증명원을 제출할 수 있는 경우 연구개발기관으로 참여 가능(제출 불가능할 시 고용계약 또는 외부참여연구자 소속 기관장 확인을 통한 참여연구자로서만 참여 가능)
- 접수 후 선정 완료 이후 단계라도 주관·공동·위탁연구개발기관, 대표자, 책임자 등이 반납금 및 환수금 미납 등의 의무 불이행이 확인되는 경우에는 정부지원연구개발비를 지원하지 않을 수 있음
- 세부사항은 사업공고 필수 확인

추진절차

① 모집공고	② 선정평가	③ 협약체결	④ 컨설팅	⑤ 단계평가 및 연차점검	⑥ 단계정산
'25년 1월	'25년 2~3월	'25년 3~4월	'25년 8~9월	'25년 12월	'26년 2월

* 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

5. 글로벌 저작권 현안 신속대응(R&D)

:: 저작권기술의 세계시장 선도를 통해 국제표준화 및 해외수출 등 기업경쟁력을 강화하고
저작권기술 국제협력 및 국제표준화로 글로벌 시장을 선도하는 연구개발 지원

사업개요

사업목적	<ul style="list-style-type: none"> 차세대 디지털 기술변화 환경에서 생성형 AI · Web3.0 등 신기술 기반 저작권 핵심기술개발 저작권 핵심기술 원천성 · 신뢰성을 확보하여 상용화를 촉진하기 위한 기술 성능검증 지원 산 · 학연계 맞춤형 저작권기술 개발
총사업비	10,467백만원
수행부서	저작권체육관광연구개발사업팀

사업내용[지정공모]

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

지원대상	<ul style="list-style-type: none"> 기업, 연구기관, 대학 등(단독 또는 컨소시엄 가능) ※ 컨소시엄 구성요건 및 세부사항은 사업공고 필수 확인
지원내용	<ul style="list-style-type: none"> 저작권 서비스 관련 사전 기획된 R&D 과제(다년도 지원, 3년 내외)
지원규모	<ul style="list-style-type: none"> 총 24.67억원 - (신규과제) 1개 과제, 8억원 내외 - (계속과제) 2개 과제, 16.67억원 내외 * 다년도 과제 중 '25년 지원금 해당
지원조건	<ul style="list-style-type: none"> 각 과제별 제안요청서에서 요구하는 추진체계 필수 사항을 이행해야 함 <div style="border: 1px solid #ccc; padding: 5px; margin-top: 5px;"> <p>※ 컨소시엄 구성요건</p> <ul style="list-style-type: none"> - 참여기업이 필수인 과제는 영리법인이 주관 또는 공동 연구개발기관으로 반드시 참여해야 함 (구성요건 세부 사항은 사업공고를 반드시 확인) </div> <ul style="list-style-type: none"> 과제기획위원으로 기획에 참여한 과제에 참여연구자로 신청 불가(신청자격 부적합 대상 해당) 주관 · 공동연구개발기관으로 참여하는 기업은 연구개발비 중 정부출연연구개발비 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 영리기업의 경우 최근 결산 기준 자본전액잠식 상태일 경우 신청자격 부적합 대상에 해당

평가 시 고려사항

평가항목	검토 사항
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

(뒷장에 계속)

5. 글로벌 저작권 현안 신속대응(R&D)

∴ 저작권기술의 세계시장 선도를 통해 국제표준화 및 해외수출 등 기업경쟁력을 강화하고
저작권기술 국제협력 및 국제표준화로 글로벌 시장을 선도하는 연구개발 지원

사업내용[자유공모_다년도: 저작권기술 글로벌 인력양성]

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

- 지원대상**
- (주관연구개발기관) 연구개발 및 인력양성이 가능한 대학원
 - (공동연구개발기관) 제한없음
 - * 해외 연구개발기관은 주관연구개발기관의 협력기관으로 설정
 - * 컨소시엄 구성은 선택사항으로 세부사항은 사업공고 필수 확인
- 지원내용**
- 글로벌 저작권 현안 대응을 위한 저작권 기술개발 및 글로벌 역량 함양 교육훈련 지원(다년도 지원)
- 지원규모**
- 총 77억원
 - (신규과제) 1개 과제, 9억원 내외
 - (계속과제) 7개 과제, 68억원 내외 * 다년도 과제 중 '25년 지원금 해당
- 지원조건**
- 공동연구개발기관으로 참여하는 기업은 연구개발비 중 정부출연연구개발비 이외의 비용(기관부담연구개발비)을 부담하여야 함
 - 공동연구개발기관으로 참여하는 기업은 과제종료 후 정부납부기술료등을 납부해야 함
 - 최종선정된 기업은 지원받는 정부출연금에 대한 이행(지급)보증보험증권을 제출해야 함
 - 영리기업의 경우 최근 결산 기준 자본전액잠식 상태일 경우 신청자격 부적합 대상에 해당
- 평가 시 고려사항**
- 기존 R&D 과제 및 R&D 인력양성 과제로 추진됐거나, 추진되고 있는 과제와의 차별성 필요

공동 및 기타사항

선정방식



기타사항

- 본 사업은 「국가연구개발혁신법」, 동법 시행령 및 시행규칙, 관련 행정규칙, 「문화산업진흥기본법」, 「문화체육관광 연구개발사업 관리규정」, 「문화체육관광 연구개발사업관리지침」, 관련 매뉴얼에 의거하여 수행됨
- 연구개발사업 신청자격 요건은 「국가연구개발혁신법」 제2조(정의)의 “연구개발기관” 해당여부 확인
- 컨소시엄 내 신청자격 부적합 대상 포함 시 평가대상에서 제외 처리
- 개인사업자의 경우 재무안정성을 확인할 수 있는 표준재무제표증명원을 제출할 수 있는 경우 연구개발기관으로참여 가능(제출 불가능할 시 고용계약 또는 외부참여연구자 소속 기관장 확인을 통한 참여연구자로만 참여 가능)
- 접수 후 선정 완료 이후 단계라도 주관·공동·위탁연구개발기관, 대표자, 책임자 등이 반납금 및 환수금 미납 등의 의무 불이행이 확인되는 경우에는 정부지원연구개발비를 지원하지 않을 수 있음
- 세부사항은 사업공고 필수 확인

추진절차

① 모집공고	② 선정평가	③ 협약체결	④ 컨설팅	⑤ 단계평가 및 연차점검	⑥ 단계정산
'25년 1월	'25년 2~3월	'25년 3~4월	'25년 8~9월	'25년 12월	'26년 2월

* 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다. * 사업문의의 1566-1114, 각 사업별 담당자

6. 문화체육관광 연구개발 사업화 촉진 프로그램 운영

:: 문화체육관광연구개발 기업(기관)의 사업화를 통한 시장 경쟁력 강화

사업개요

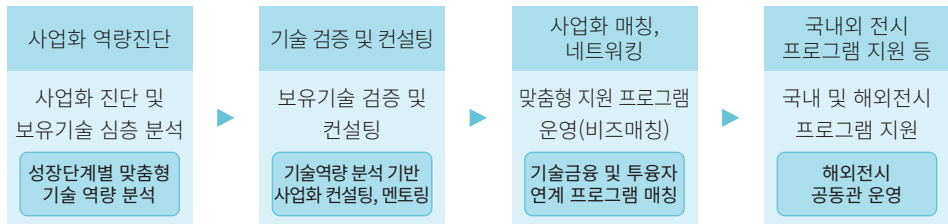
사업목적	문화체육관광 연구개발 지원 기업 대상 기술사업화와 해외 전시 참가 지원을 통해 문화기술 기업의 기술경쟁력을 강화하고 해외 진출의 기반 마련
총사업비	780백만원
수행부서	저작권체육관광연구개발사업팀

전년대비 주요 개선사항

구분	2024년	2025년
기술사업화 컨설팅	• 기업 수요 기반의 R&D 사업화 지원	• 투·융자 연계 강화를 위한 네트워킹 확대

사업내용[지정공모]

- 지원대상** • 문화체육관광 연구개발 수행기관 및 사업화가 필요한 기업
- 지원내용** • 기술사업화 진단결과 및 수요 조사를 바탕으로 사업화 촉진 (컨설팅 지원, 사업화 지원, 행사참가 지원 등)



- 지원규모** • 30개사 내외
- 지원조건** • 문화체육관광 연구개발사업 수행경험을 보유한 연구개발기관
- 선정방식** • 서류심사 100%
- 평가 시
고려사항** • 개발된 기술 내용 및 기업의 사업화 의지 등
- 추진절차**

① 참가사 모집	② 선정심의	③ 오리엔테이션	④ 컨설팅	⑤ IR 등	⑥ 행사 참가
4월	5월	6월	6~10월	9~11월	9~12월

* 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

7. 기업부설창작연구소(기업창작전담부서) 인정제도

:: 기업부설창작연구소(전담부서) 인정을 통해 세제혜택을 지원함으로써 콘텐츠 창작기업의 창작활성화에 기여

사업개요

사업목적	연구인력개발비, 서체 및 소프트웨어 구입비 세액공제로 문화산업의 창작개발 촉진 (벤처기업 신청 시 우대)
총사업비	해당 없음
수행부서	연구개발기술기획팀

사업내용

지원대상 • 「문화산업진흥기본법」 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

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)	해당 없음

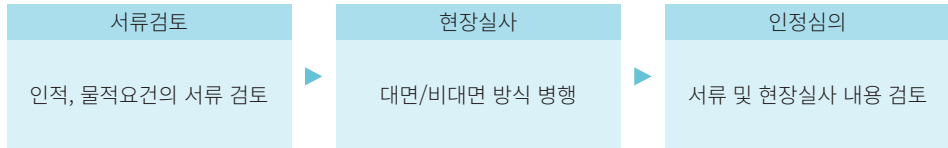
• 창작개발요건

항목	세부내용
문화산업의 속성	창작개발이 문화산업에 해당하는지? 문화적(예술적, 오락성, 여가성, 대중성 등) 가치 여부
연구개발활동의 속성	결과물을 자체적으로 활용하는 비영리 활동성 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?

7. 기업부설창작연구소(기업창작전담부서) 인정제도

:: 기업부설창작연구소(전담부서) 인정을 통해 세제혜택을 지원함으로써 콘텐츠 창작기업의 창작활성화에 기여

선정방식



추진절차

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

* 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

MEMO

MEMO

방송

1. 방송영상콘텐츠 기획안 공모전 및 사업화 지원	계속
2. 방송영상콘텐츠 기획개발고도화 (드라마)	신규
3. 방송영상콘텐츠 기획개발랩 운영지원 (포맷/뉴미디어/글로벌팩추얼)	계속
4. 중소제작사 글로벌 도약지원 (제작지원/시리즈온보드/성장서비스)	계속
5. 방송영상콘텐츠 제작지원 (드라마/예능교양/방송포맷/다큐멘터리)	계속
6. 방송영상콘텐츠 후반작업지원 (후반작업지원/해외현지화지원)	계속
7. 국제방송문화교류지원 (다큐멘터리/드라마 · 예능 · 교양)	계속
8. OTT 특화 콘텐츠 제작지원	계속
9. 글로벌 방송영상 · OTT 플랫폼 연계 제작 지원	신규
10. 국제방송영상마켓(BCWW) 개최	계속
11. 해외방송영상마켓 참가 및 홍보 지원	계속
12. 시각장애인 화면해설 방송 제작 및 서비스	계속
13. 방송영상콘텐츠 제작시설 운영 : 스튜디오큐브	계속
14. 방송영상콘텐츠 제작시설 운영 : DMS 제작센터	계속

2025년 사업방향

- 중소방송영상제작사의 IP 개발 역량 강화 및 IP 개발-보유-활용 지원을 통한 산업 활성화
- 방송영상콘텐츠 기획-제작-후반작업-유통-수출 가치사슬에 따른 전주기 지원생태계 고도화
- 국산 방송영상콘텐츠 콘텐츠 품질 강화를 통한 글로벌 경쟁력 제고
- 유통지원 다각화를 통한 수익 창구 확대 및 유통 다변화 환경에 대응하는 지원 확대
- 표준계약, 공정계약, 최저임금준수 등 공정한 산업생태계 조성 강화 및 좋은 일자리 창출

1. 방송영상콘텐츠 기획안 공모전 및 사업화 지원

:: 우수 방송영상콘텐츠 기획개발 및 비즈매칭 지원

사업개요

- 사업목적** 우수 방송영상콘텐츠 발굴 및 기획개발 지원
- 총사업비** 2,187백만원
- 수행부서** 방송산업팀

전년대비 주요 개선사항

구분	2024년	2025년
연계지원 확대	• (해당없음)	• 2차 최종 선정작 대상 방송영상콘텐츠 제작지원사업 서류평가 시 배점 부여
비즈매칭 강화	• 선별적 비즈매칭 진행 (기획안 공모 2차 최종 선정작 대상)	• 비즈매칭 지원 확대 (전체 기획개발 지원사업 지원작 대상)

사업내용

- 지원대상** • 중소 방송영상제작사
- 지원내용**
 - [기획안 공모] 방송영상콘텐츠 기획안 공모 개최
 - 우수 방송영상콘텐츠 기획안 발굴 및 기획개발 지원
 - [선정작 후속지원] 비즈매칭 지원
 - 기획안 공모 선정작에 대한 비즈매칭(사업화) 지원으로 향후 상용화(제작/편성) 가능성 확대
 - 제작투자(제작비 투자, PPL지원) 및 편성(방송사, 플랫폼) 관련 비즈매칭 제공
- 지원규모**
 - 총 9.65억 원
 - 1차 선발: 총 45개 작품

부문	선정 과제수	추가 지원내용
드라마	15	• 1차선발 선정작 대상 2차최종 준비를 위한 추가 기획개발 지원 - 기획개발비: (드라마) 작품당 1,500만원, (예능-다큐) 작품당 1,000만원 - 기획안 맞춤형 컨설팅(최대 3회) 및 공동(법률 등) 특강 제공
예능	15	
다큐멘터리	15	

• 2차 최종: 총 15개 작품

부문	구분	선정 과제수	상금(안)	추가 지원내용
드라마	대상	1	5,000만 원	• (공동) 비즈매칭 지원 * 비즈매칭 행사 참석 필수 • (연계지원) 제작지원 시 배점 제공 * (대상) 7점, (우수상) 5점
	우수상	4	3,000만 원	
예능	대상	1	3,500만 원	
	우수상	4	2,500만 원	
다큐멘터리	대상	1	3,500만 원	
	우수상	4	2,500만 원	

(뒷장에 계속)

1. 방송영상콘텐츠 기획안 공모전 및 사업화 지원

:: 우수 방송영상콘텐츠 기획개발 및 비즈매칭 지원

지원조건 • 유효한 중소기업확인서를 보유한 법인·개인사업자

선정방식

- 1차 선발 : 서면평가
- 2차 최종 : 발표평가 * 1차 선발 선정작 대상 2차 최종 준비를 위한 추가 기획개발 지원 有

추진절차

① 모집공고	② 1차 선발	③ 사업화지원	④ 2차 최종	⑤ 비즈매칭
3월	4월	5~8월	9월	11월

* 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

2. 방송영상콘텐츠 기획개발고도화 (드라마)

:: 새로운 원작 기반 방송영상콘텐츠 기획 IP 발굴과 우수 방송영상콘텐츠 IP 세계관 확장 지원

사업개요

사업목적	새로운 원작 IP 개발 및 보유 방송영상콘텐츠 IP 활용 및 확장 지원을 통한 우수 기획 콘텐츠 발굴
총사업비	1,200백만 원
수행부서	방송산업팀

사업내용

지원대상 • 중소 방송영상제작사 및 컨소시엄사

지원내용 • 드라마 IP 고도화를 위한 기획개발지원

- 원작 IP (웹툰, 웹소설, 소설, 만화, 영화 등) 기반 방송영상콘텐츠 기획개발지원
- 기존 방송영상콘텐츠 IP 세계관 확장 (스핀오프 등) 방송영상콘텐츠 기획개발지원

부문	분량	선정 작품 수	작품당 지원금	비고
기획개발 고도화	대본 및 기획안 (대본 제출 분량) - 회당 60분 이상: 4화 - 회당 60분 이하: 200분 이상	6편	최대 2억 원 이내	비즈매칭 행사 참가 필수

* 영화 및 애니메이션 개발 과제 제외

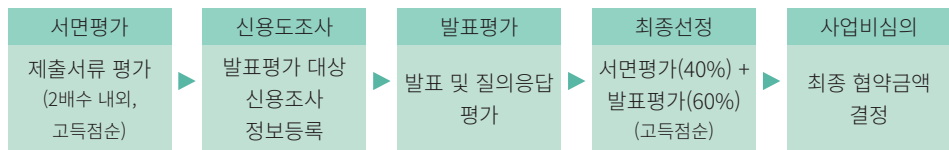
지원규모

- 총 12억 원
- 최대 2억 원 × 6개 과제 내외

지원조건

- 유효한 중소기업확인서 및 방송영상독립제작사신고필증을 보유한 법인·개인사업자
- 자기부담금 20% 이상 부담 필수(현물 불가)
- 방송분야 표준계약서 사용 의무

선정방식



선정방식

① 모집공고	② 선정평가	③ 협약체결	④ 중간점검	⑤ 결과평가	⑥ 정산
1~2월	3월	4월	7월	11월	12월

* 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

3. 방송영상콘텐츠 기획개발 랩 운영지원 사업

:: 방송영상콘텐츠 기획개발 랩 운영을 통한 글로벌 경쟁력을 갖춘 획기적 기획안 개발

사업개요

사업목적	신규 방송영상콘텐츠 기획개발 지원 및 역량 강화
총사업비	4,181백만 원
수행부서	방송산업팀

전년대비 주요 개선사항

구분	2024년	2025년
지원대상 변경	• 랩 운영을 통한 창작자(개인) 역량 강화	• 사업자 중심의 기획개발 및 사업화 강화

사업내용

지원대상 • 방송영상채널을 보유한 방송사 또는 플랫폼 사업자 및 랩 운영이 가능한 기관 및 협단체

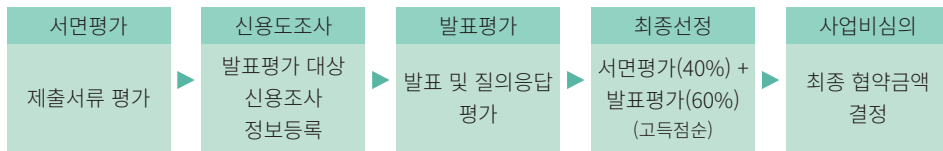
지원내용

부문	세부 지원내용
방송포맷 랩	글로벌 방송포맷 개발을 위한 기획개발지원
뉴미디어 랩	신기술(AR·XR 등)을 활용한 콘텐츠 개발을 위한 기획개발 지원
글로벌 팩추얼 랩	팩추얼 장르 콘텐츠 및 글로벌 IP개발을 위한 기획개발 지원

지원규모

- 총 40.5억원(11개 랩 내외)
 - (방송포맷랩) 최대 3억원 × 3개 랩 내외
 - (뉴미디어랩) 최대 4.2억원 × 5개 랩 내외
 - (글로벌팩추얼랩) 최대 3.5억원 × 3개 랩내외
- 사업자 부담금 10% 이상 부담 필수(현금 인정, 현물 제외)

선정방식



기타사항

- 참여 인력 및 인프라 등 신청 기관의 랩 운영 강점 위주 고려
- 사업화 계획의 구체성, 현실 가능 여부를 중점을 운영
- 세부 지원사항은 일부 변경될 수 있으며, 추후 공고문 참고 요망

추진절차

① 모집공고	② 선정평가	③ 협약체결	④ 중간점검	⑤ 결과평가	⑥ 정산
2월	3월	4월	7월	11월	12월

* 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.
* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

4. 중소제작사 글로벌 도약지원

∴ 방송제작사의 우수 IP 확보/활용 지원을 통해 중소제작사의 역량 강화 및 글로벌 성장을 도모

사업개요

사업목적	방송 제작사 IP 기반 성장 지원사업 신모델 구축 및 확산을 통해 국내 중소제작사의 자생력 강화 및 우수 방송콘텐츠 발굴 확대
총사업비	5,500백만 원
수행부서	방송산업팀

전년대비 주요 개선사항

구분	2024년	2025년
B2B 행사 확대	<ul style="list-style-type: none"> • 시리즈온보드 3개국 개최 - 일본(도쿄) · 영국(런던) · 미국(LA) 	<ul style="list-style-type: none"> • 시리즈온보드 개최국 및 인바운드 확대 - 신규 국가 진출 - 해외 제작사 국내 초청 피칭
성장서비스 확대	<ul style="list-style-type: none"> • 2천만원 내외 서비스 제공(30개사) • 당해연도 제작지원사 및 지난해 제작지원사 중 별도 선정 	<ul style="list-style-type: none"> • 최대 4천만원 서비스 제공(30개사) • 중소제작사로 지원대상 확대(공모 예정), 공정계약, 수출·유통 기능 강화

사업내용

- 지원대상**
- 제작지원: 중소기업확인서 및 방송영상독립제작사신고필증을 보유한 법인 · 개인사업자
 - 시리즈온보드/성장서비스: 글로벌 진출 가능성이 있는 IP 또는 판권 보유 방송영상제작사 (대기업/방송사 신청 불가)

지원내용

부문	지원목표	선정 수	지원내역	비고
제작지원	① 후속영상 개발 ② 타장르 확장	4편	최대 7억원 지원금	웹콘텐츠 · 애니메이션 개발과제 제외, 자부담 20% 이상 필수
시리즈 온보드	중소제작사 IP 해외 진출	8개사 내외	비즈매칭 및 현지 체재 지원	현지 바이어 초청 비공개 피칭 및 비즈매칭 네트워킹
성장 서비스	지원사업 연계, IP 개발 및 거래 관련 부가서비스 지원	30개 내외	3천~4천만원	공정계약, 수출유통 강화 (법률, 통번역, 해외 네트워킹 등), 비즈니스 강화 (투자유치, 기업홍보 등) 서비스 제공

(뒷장에 계속)

4. 중소제작사 글로벌 도약지원

:: 방송제작사의 우수 IP 확보/활용 지원을 통해 중소제작사의 역량 강화 및 글로벌 성장을 도모

추진절차

• 제작지원

① 모집공고	② 선정평가	③ 협약체결	④ 중간점검	⑤ 결과평가	⑥ 정산
1~2월	3월	4월	7월	11월	12월

• 시리즈온보드

① 모집공고	② 선정평가	③ 사전간담회	④ 행사개최	⑤ 실적취합
참가 6개월 전	참가 4개월 전	참가 1개월 전	별도 일정	행사 직후

• 성장서비스

① 모집공고	② 선정평가	③ 성장서비스 지원	④ 중간점검	⑤ 결과평가
3월	4월	5~11월	7~8월	11월

* 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

5. 방송영상콘텐츠 제작지원

：글로벌 경쟁력을 갖춘 국내 우수 방송영상콘텐츠 발굴 및 지원

사업개요

사업목적	국내 방송영상 콘텐츠산업의 글로벌 경쟁력 강화를 위한 우수 방송영상콘텐츠 제작 지원 및 산업 활성화 도모
총사업비	12,563백만원
수행부서	방송산업팀

전년대비 주요 개선사항

구분	2024년	2025년
지원부문 재편	• 플랫폼 중심 지원 (①방송영상, ②뉴미디어, ③방송포맷)	• 장르 중심 지원 (①드라마, ②예능교양, ③다큐멘터리)
지원조건 개선	• 드라마(장편) 제작 분량 총 400분 이상	• 드라마(장편) 제작 분량 총 300분 이상

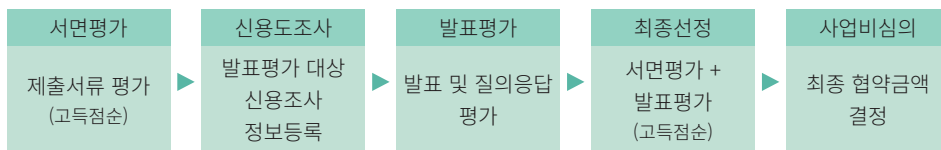
사업내용

- 지원대상**
 - 중소 방송영상제작사(법인·개인사업자)
 - * 중소기업확인서, 방송영상독립제작사신고필증 제출 필수
- 지원내용**
 - 글로벌 경쟁력을 갖춘 우수 방송영상 콘텐츠 제작지원

장르	부문	분량	선정 작품 수	작품당 지원금	비고
드라마	드라마(장편)	총 300분 이상	8편 내외	최대 5억 원	총 40억 원
	드라마(중단편)	총 100분 이상	8편 내외	최대 3.3억 원	총 26.4억 원
예능교양	예능교양	총 100분 이상	9편 내외	최대 2억 원	총 18억 원
	방송포맷	총 50분 이상	7편 내외	최대 1.7억 원	총 11.9억 원
다큐멘터리	다큐멘터리	총 50분 이상	9편 내외	최대 1.5억 원	총 13.5억 원

- 지원규모**
 - 총 109.8억 원(41개 작품)
- 지원조건**
 - 자기부담금 10% 이상 부담 필수(현물 불가)
 - 방송분야 표준계약서 사용 의무

선정방식



- 기타사항**
 - 중소기업확인서는 협약 시점에 유효해야 함
 - 세부 지원사항은 일부 변경될 수 있으며, 추후 공고문 참고 요망

선정방식

① 모집공고	② 선정평가	③ 협약체결	④ 중간점검	⑤ 결과평가	⑥ 정산
1~2월	3월	4월	9월	11월	11~12월

* 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다. * 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

6. 방송영상콘텐츠 후반작업 지원

∴ 방송영상콘텐츠 후반작업(post production) 지원 체계화를 통한 콘텐츠 제작 활성화

사업개요

사업목적	후반작업 종합지원을 통해 방송영상콘텐츠 품질 제고 및 글로벌 경쟁력 강화
총사업비	18,000백만 원
수행부서	방송산업팀

전년대비 주요 개선사항

구분	2024년	2025년
후반작업지원	• 연계형 지원, 바우처 지원 등 지원체계 분산	• 후반작업 지원체계 일원화 및분야 세분화 (드라마, 다큐멘터리, 예능교양)
방송콘텐츠 해외현지화 지원	• 수요부족으로 국제상 출품지원 폐지	• 방송콘텐츠 해외현지화 지원 항목 확대 (물량, 항목 등)

사업내용

- 지원대상**
- 후반작업지원: 중소 방송영상제작사(법인·개인사업자/중소기업확인서, 방송영상독립제작사 신고필증 보유사)
 - 방송콘텐츠해외현지화지원: 방송콘텐츠 수출권리보유사

- 지원내용**
- 후반작업지원(160억 원)

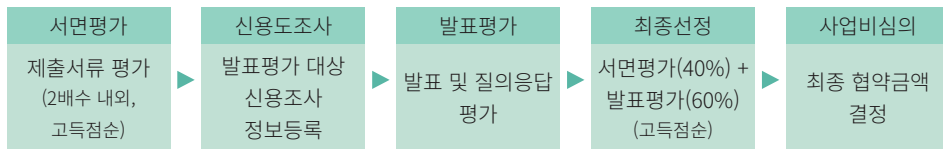
부문	분량	선정 작품 수	작품당 지원금
드라마	총 300분 이상	14편 내외	최대 10억 원
예능	총 200분 이상	4편 내외	최대 3억 원
다큐	총 80분 이상	4편 내외	최대 2억 원

- 방송콘텐츠 해외현지화 지원(10억 원)
 - 지원규모: 번역 3,600분, 더빙 1,000분, 번역 1,000분 이내
 - 지원내용: 번역, 더빙, 음원분리 등 방송영상콘텐츠 수출에 필요한 현지화 지원

- 지원규모**
- 총 170억 원

- 지원조건**
- 자기부담금 10% 이상 부담 필수(현물 불가)
 - 방송분야 표준계약서 사용 의무

선정방식



추진절차

① 모집공고	② 선정평가	③ 협약체결	④ 중간점검	⑤ 결과평가	⑥ 정산
1~2월	3월	4월	7월	11월	11~12월

* 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다. * 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

7. 국제방송문화교류지원 (국제공동제작 콘텐츠 제작지원)

:: 국가 간 이해와 공감이가 가능한 소재, 주제를 표현한 국제공동제작 지원

사업개요

사업목적	방송콘텐츠 공동제작 및 방영을 통한 국가 간 문화 교류와 양국의 문화적 이해 증진
총사업비	1,325백만 원
수행부서	방송산업팀

전년대비 주요 개선사항

구분	2024년	2025년
현안 유지	• 상대국 방영	• 상대국 방영 및 글로벌 유통

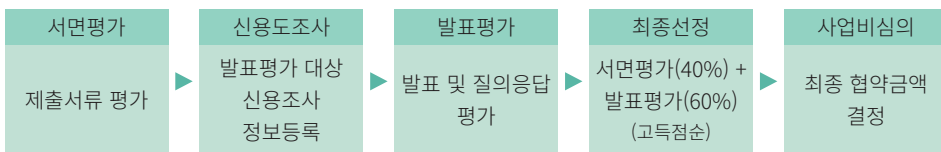
사업내용

- 지원대상**
- 중소 방송영상제작사(법인·개인사업자) ※ 방송영상독립제작사 신고필증 보유 필수
 - 국내 방송사, 국내 OTT 플랫폼사업자
- 지원내용**
- 국가 간 문화교류 목적에 부합하는 주제나 소재의 다큐멘터리, 드라마, 예능, 교양 등의 프로그램 5개 내외 선정

부문	분량	선정 작품 수	작품당 지원금
다큐멘터리	100분 이상	3편 이내	최대 2.25억 원
드라마/예능/교양	100분 이상	2편 이내	최대 3억 원

- 지원규모**
- 총 12.75억 원(5개 작품 내외)
- 지원조건**
- 사업자 부담금 10% 이상 부담 필수(현금 인정, 현물 제외)
 - * 중소제작사 외 중견 또는 대기업, 방송채널사업자는 20% 이상 부담 필수
 - 상대국(해외) 방송사(또는 제작사)와 프로그램을 공동으로 제작 및 양국에서 방영 및 글로벌 유통 계획 관련 협약 및 계약서 필수 제출
 - 방송분야 표준계약서 의무사용

선정방식



- 기타사항**
- 국제공동제작시 IP 지분을 표시 필수
 - 세부 지원사항은 일부 변경될 수 있으며, 추후 공고문 참고 요망

추진절차

① 모집공고	② 선정평가	③ 협약체결	④ 중간점검	⑤ 결과평가	⑥ 정산
3월	4월	5월	10월	'26년 6월	'26년 8월

* 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.
* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

8. OTT 특화 콘텐츠 제작지원

:: OTT 플랫폼에 특화된 우수 드라마/비드라마 콘텐츠 발굴

사업개요

사업목적	OTT 플랫폼 기반 우수 방송영상콘텐츠 제작 및 콘텐츠 IP 확보 지원
총사업비	25,500백만원
수행부서	OTT글로벌유통팀

전년대비 주요 개선사항

구분	2024년	2025년
지원조건 개선	<ul style="list-style-type: none"> • 드라마(장편) 제작 분량 총 400분 이상 • 드라마(중단편) 제작 분량 총 200분 이상 • 신진창작자 데뷔 지원 <ul style="list-style-type: none"> - (지원대상) 신진 작가 - (지원금액) 최대 1억 원 	<ul style="list-style-type: none"> • 드라마(장편) 제작 분량 총 300분 이상 • 드라마(중단편) 제작 분량 총 100분 이상 • 신진창작자 데뷔 지원 <ul style="list-style-type: none"> - (지원대상) 신진 작가 및 연출 - (지원금액) 최대 2억 원

사업내용

- 지원대상** • 국내 콘텐츠 기업(법인사업자)
- 지원내용** • 플랫폼연계형 · IP확보형 · 신진창작자 : 드라마, 비드라마(예능 · 교양 등), 단막극 제작

부문		분량	선정 작품 수	작품당 지원금	비고
드라마	장편	총 300분 이상	7편 내외	최대 20억 원	OTT플랫폼 방영 필수
드라마	중단편	총 100분 이상	4편 내외	최대 10억 원	OTT플랫폼 방영 필수
비드라마	-	총 300분 이상	11편 내외	최대 5억 원	OTT플랫폼 방영 필수
신진창작자	단막극	총 60분 이상	20편 내외	최대 2억 원	OTT플랫폼 방영 및 신진 창작자 참여 필수

- 지원규모**
 - 총 255억원
 - (드라마 장편) 최대 20억원 × 7개 작품 내외
 - (드라마 중단편) 최대 10억원 × 4개 작품 내외
 - (비드라마) 최대 5억원 × 11개 작품 내외
 - (신진창작자) 최대 1억원 × 20개 작품 내외 * 연작에 한하여 최대 2억원 지원

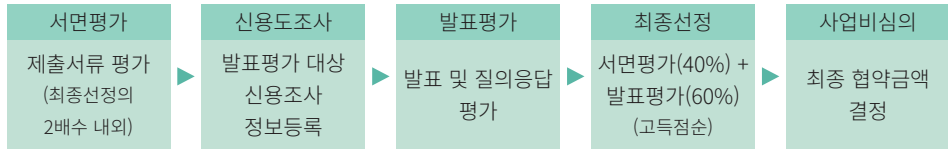
- 지원조건**
 - 사업자부담금 부담 필수
 - (중소기업) 총 사업비의 10% 이상, (대기업·방송사·기타) 총 사업비의 20% 이상
 - 지원금에 상응하는 제작사 권리 확보 필수
 - 협약종료 이후 지정기간 내 OTT 플랫폼 방영 필수
 - 방송 분야 표준계약서 사용 의무

(뒷장에 계속)

8. OTT 특화 콘텐츠 제작지원

:: OTT 플랫폼에 특화된 우수 드라마/비드라마 콘텐츠 발굴

선정방식



추진절차

① 모집공고	② 선정평가	③ 협약체결	④ 중간점검	⑤ 결과평가	⑥ 정산
1~2월	3월	4월	7월	11월	12월

기타사항

- 세부 지원사항은 일부 변경될 수 있으며, 추후 공고문 참고 요망
- * 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.
- * 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

9. 글로벌 방송영상 · OTT 플랫폼 연계 제작지원

∴ K-콘텐츠 글로벌 경쟁력 강화를 위한 드라마, 비드라마 제작지원

사업개요

사업목적	글로벌 방송영상·OTT 플랫폼 연계를 통해 국내 제작사 및 K-콘텐츠의 안정적인 해외진출 도모
총사업비	4,000백만원
수행부서	OTT글로벌유통팀

전년대비 주요 개선사항

구분	2024년(시범사업)	2025년(시범사업)
협업 플랫폼 확대	• 1개(BBC 스튜디오)	• 2개(BBC 스튜디오, Viu)
지원 규모 확대	• 1개 과제 지원	• 3개 내외 과제 지원

사업내용

- 지원대상** • 국내 콘텐츠 기업(법인사업자)
- 지원내용** • 드라마, 비드라마 제작지원

부문		분량	선정 작품 수	작품당 지원금
BBC 스튜디오	비드라마	총 4부작 이상	1편 내외	최대 10억 원
	비드라마	총 4부작 이상	1편 내외	최대 10억 원
Viu	드라마	총 300분 이상	1편 내외	최대 20억 원

- 글로벌 방송영상 · OTT 플랫폼 대응 투자 및 IP 공동 보유
- 글로벌 방송영상 · OTT 플랫폼 편성 및 상용화 확보

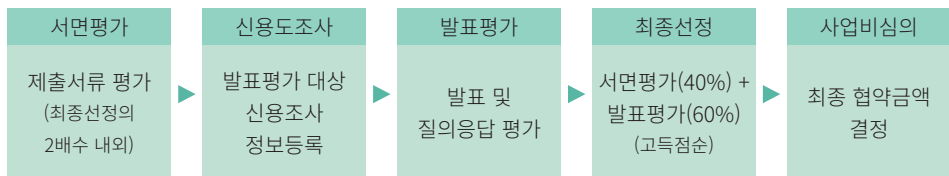
지원규모

- 총 3개 작품 내외

지원조건

- 사업자부담금 부담 필수
- (중소기업) 총 사업비의 10% 이상, (대기업 · 방송사 · 기타) 총 사업비의 20% 이상
- 지원금에 상응하는 제작사 권리 확보 필수
- 협약종료 이후 지정기간 내 연계 글로벌 OTT 플랫폼 선방영(First Run) 필수
- 방송 분야 표준계약서 사용 의무

선정방식



추진절차

① 모집공고	② 선정평가	③ 협약체결	④ 중간점검	⑤ 결과평가	⑥ 정산
1~2월	3월	4월	7월	11월	11~12월

기타사항

- 세부 지원사항은 일부 변경될 수 있으며, 추후 공고문 참고 요망
- * 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다. * 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

10. 국제방송영상마켓(BCWW) 개최

:: 방송영상콘텐츠 해외 수출을 위한 국제방송영상마켓 개최

사업개요

사업목적	글로벌 방송영상콘텐츠 마켓 개최로 해외수출 및 국내외 관계자 네트워크 장 마련
총사업비	1,311백만원
수행부서	OTT글로벌유통팀

사업내용

- 행사개요**
- 행사명 : 2025 국제방송영상마켓(BCWW 2025)
 - 일시/장소 : 2025년 9월 3주 예정 / 코엑스
 - 프로그램 : 전시마켓, 콘퍼런스, 콘텐츠 · 포맷 쇼케이스, 시상식, 네트워킹 리셉션 등

세부내용

전시마켓	국내외 방송영상콘텐츠 및 포맷 등 전시·상담 마켓 운영 - 해외 주요 바이어 및 신흥 마켓 바이어, 글로벌 OTT 관계자 등 해외 참가 확대 추진 - 참가사-바이어 간 완성 콘텐츠 판매, 선판매, IP 거래 등 다양한 비즈매칭 진행
콘퍼런스	방송영상산업의 현안 및 트렌드와 이슈를 다룬 콘퍼런스 개최 - 기조 강연, 포맷, 글로벌 비즈니스 동향, 신기술 등 국내외 트렌드를 반영한 세션 구성
쇼케이스	국내외 바이어 대상 쇼케이스 및 피칭 추진 - 신작 콘텐츠 쇼케이스, K-포맷 쇼케이스, 스크리닝 등 운영
부대행사	국내외 참가자 대상 네트워킹 파티, 시상식, 제작 발표회 및 프로모션 등 진행



전시마켓



콘퍼런스



쇼케이스

추진절차

① 참가사 모집, 해외 바이어 유치	② 사전 비즈매칭 및 홍보 · 마케팅	③ 마켓 개최	④ 사후관리, 실적조사
5~7월	7~8월	9월	10~11월

* 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

11. 해외방송영상마켓 참가 및 홍보지원

:: 해외 방송영상마켓 한국공동관 운영 및 홍보지원

사업개요

사업목적	해외 주요 방송콘텐츠 마켓 참가 지원을 통한 바이어 비즈매칭 및 한국 방송콘텐츠 수출 촉진
총사업비	1,973백만원
수행부서	OTT글로벌유통팀

전년대비 주요 개선사항

구분	2024년	2025년
지원권역 확대	• 2개 권역 6개 마켓 참가 지원	• 3개 권역 6개 마켓 참가 지원

사업내용

- 지원대상**
- 국내 제작사, 배급사, 방송사(지상파, 종합편성채널, 채널사업자, 케이블TV사업자), OTT 사업자 등 국산 방송프로그램의 기획·제작·배급·유통 관련 해외 수출을 희망하는 기업
- 지원내용**
- 해외 방송영상마켓 한국공동관 운영

구분	마켓명	권역	개최국	개최시기
1	FILMART	아시아	홍콩	3월
2	Series Mania	유럽	프랑스	3월
3	MIPCOM	유럽	프랑스	10월
4	TIFFCOM	아시아	일본	10월
5	ATF	아시아	싱가포르	12월

※ 미주 권역 신규 마켓(1개) 추가 예정

추진절차

① 모집공고	② 선정평가	③ 사전간담회	④ 마켓참가	⑤ 실적취합
행사 2~3개월 전	행사 2개월 전	행사 1개월 전	행사 기간	행사 직후

- * 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.
- * 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

12. 시각장애인 화면해설 방송 제작지원

:: 국내 OTT 플랫폼 배리어프리 생태계 조성을 위한 시각장애인 화면해설방송 서비스

사업개요

사업목적	화면해설방송 제작 및 OTT 플랫폼 서비스 통해 시각장애인의 시청복지 향상 및 시청 접근 권리 강화
총사업비	1,000백만원
수행부서	OTT글로벌유통팀

전년대비 주요 개선사항

구분	2024년	2025년
실수요자 중심 화면해설방송 콘텐츠 선정	<ul style="list-style-type: none"> 시각장애인 수요 반영 화면해설방송 콘텐츠 선정 - 전체 지원작 중 10% 수준 	<ul style="list-style-type: none"> 시각장애인 수요 반영 화면해설방송 콘텐츠 선정 - 전체 지원작 중 30% 내외

사업내용

- 지원대상**
 - 국내 OTT 서비스 목적의 화면해설방송 콘텐츠
- 지원내용**
 - 국내 OTT 서비스 중이거나 서비스 예정인 방송콘텐츠(드라마, 교양, 예능, 다큐멘터리) 본편 화면해설방송 제작지원 및 서비스
 - OTT 플랫폼 서비스 지원작의 화면해설, 음성다중 더빙 제작(원고, 감수, 종편) 및 검수
- 지원규모**
 - 총 33,600분 수준(편수 무관) / 상·하반기 모집 진행(신규 콘텐츠 발굴 위함)
- 지원조건**
 - 2022년 1월 이후 제작된 작품
 - 동일한 사업계획으로 타 기관으로부터 지원을 받지 않은 작품
 - 저작권 권리를 보유하고 있는 작품
 - 국세, 지방세, 4대 보험 체납 사실이 없는 경우
 - 시청각 장애 보조 방송 서비스 표준(TTAK.KO-07.0093) 준수 필요
 - 제작지원 완료 후 3개월 이내 서비스 필요
 - 문화체육관광부 및 한국콘텐츠진흥원 화면해설 고지 필요
- 선정방식**
 - 통합평가 : 과제신청서 등 제출서류 평가
 - 평가 시 시각장애인 수요 반영 예정(상위 50% 이내 평가대상 반영 등)
 - * 세부 기준 공고 시 확정 예정

추진절차

① 지원작 모집공고	② 지원작 평가	③ 위탁사업자 모집공고	④ 위탁사업자 선정·계약	⑤ 제작 및 납품	⑥ 위탁사업자 검수평가
2월, 7월 (상·하반기)	3월, 8월 (상·하반기)	4월	5~6월	6~11월	12월

기타사항

- 화면해설방송 제작 전문 위탁사업자 통한 제작 및 서비스
- 세부 지원사항은 일부 변경될 수 있으며, 추후 공고문 참고 요망
- * 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.
- * 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

13. 방송영상콘텐츠 제작시설 운영 : 스튜디오큐브

:: 대전광역시에 소재한 방송영상콘텐츠 제작시설로 최대 1,138평의 중대형 스튜디오 4개관과 수상촬영이 가능한 스튜디오 1개관, 국내최대 LED스크린을 갖춘 버추얼스튜디오 1개관, 크로마키 야외촬영장 등 국내 최고 수준의 종합 촬영시설 운영

사업개요

- 사업목적** 방송영상콘텐츠 제작 지원 및 방송영상 콘텐츠산업의 경쟁력 강화
- 총사업비** 13,806백만원
- 수행부서** 방송기반조성팀

전년대비 주요 개선사항

구분	2024년	2025년
시설장비 개선	<ul style="list-style-type: none"> • 다목적 수상스튜디오 운영 • 스튜디오 내외부 환경 개선 <p style="text-align: center;">이용자 편의성 증진</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 버추얼스튜디오 개관 및 운영(예정)

사업내용

- 지원대상** • 드라마, 영화 등 방송영상콘텐츠 제작사
- 지원내용** • 스튜디오큐브 제작시설 대관
 - 중대형 스튜디오 4관(290평~1,138평), 수상촬영 스튜디오 1관, 국내최대 LED스크린을 갖춘 버추얼스튜디오 1관('25년 3분기 오픈예정), 크로마키 야외 촬영장(860평) 1개
 - 전관 크로마키 스크린 제공(블루, 그린)
 - 대관 시 각 스튜디오별 10여개 편의시설(분장실, 대기실, 회의실, 연습실, 의상실, 소품실 등)과 미술센터(세트제작), 식당, 휴게실, 시사실 등 공용시설 무료제공

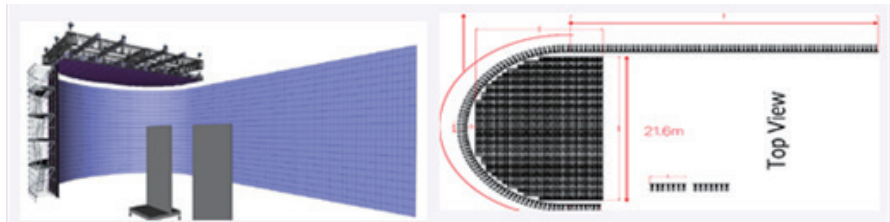
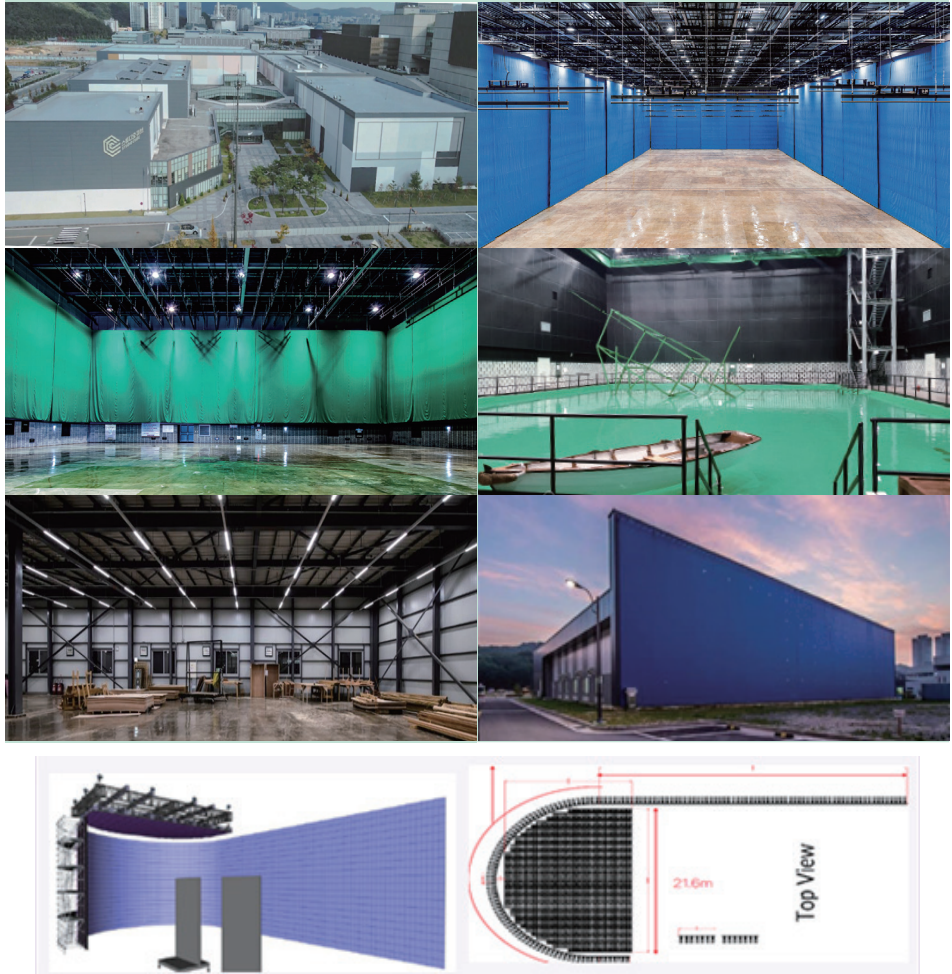
시설명	면적	시설	비고
스튜디오 A	1,136평	조명바튼, 세트바튼, 크로마키	
스튜디오 B	813평	조명바튼, 세트바튼, 크로마키	
스튜디오 C	676평	조명바튼, 세트바튼, 크로마키	
스튜디오 D	667평	LED스크린(w60m/h8m) 조명바튼, 세트바튼, 크로마키	버추얼스튜디오
스튜디오 E	290평	조명바튼, 세트바튼, 크로마키	
스튜디오 M	192평(수조)	수조, 조명바튼, 세트바튼, 크로마키	일반 세트촬영 가능
야외촬영장	860평	크로마키(w56.7m×h11.7m)	대관 시 사용가능

(뒷장에 계속)

13. 방송영상콘텐츠 제작시설 운영 : 스튜디오큐브

:: 대전광역시에 소재한 방송영상콘텐츠 제작시설로 최대 1,138평의 중대형 스튜디오 4개관과 수상촬영이 가능한 스튜디오 1개관, 국내최대 LED스크린을 갖춘 버추얼스튜디오 1개관, 크로마키 야외촬영장 등 국내 최고 수준의 종합 촬영시설 운영

시설현황
(대관시설)



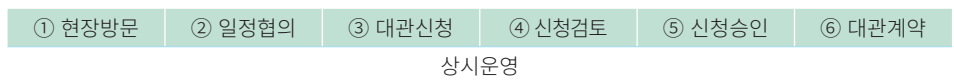
모집방식

- 대관 신청 상시 접수 및 대관 일정 가능 여부에 따른 개별 승인

기타사항

- 한국콘텐츠진흥원 지원사업과 연계한 다양한 할인 프로모션 제공
- 2025년 3분기 버추얼스튜디오 운영 예정

추진절차



* 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.
* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

14. 방송영상콘텐츠 제작시설 운영 : DMS제작센터

:: 서울 상암동에 소재한 방송영상콘텐츠 제작시설로 중소형 UHD 스튜디오 3실, UHD(4K), HD 후반 제작시설 대관사업 운영

사업개요

사업목적	방송영상콘텐츠 제작 지원 및 방송영상 콘텐츠산업의 경쟁력 강화
총사업비	1,242백만원
수행부서	방송기반조성팀

전년대비 주요 개선사항

구분	2024년	2025년
제작센터 운영	• 경쟁력 확보를 위한 시설 유지보수 강화	• 신규고객 유치를 통한 제작센터 활성화

사업내용

지원대상 • 드라마, 예능 등의 독립제작사 및 방송영상콘텐츠 제작사, 방송사

지원내용 • DMS제작센터 대관
- UHD 스튜디오 총 3실 (181평, 144평, 60평)

구분	면적	시설/장비
1스튜디오	181평	UHD시스템 카메라 6대 기준
2스튜디오	62평	UHD시스템 카메라 4대 기준
3스튜디오	144평	UHD시스템 카메라 6대 기준

- 프로모션 적용
: 중·소 독립제작사, DMS입주기업, 한국콘텐츠진흥원 지원사업 선정기업에 할인금액 적용
- UHD(4K) 및 HD 후반제작시설

구분	시설/장비
후반제작	UHD 4K 편집실(2실), NLE종합편집실(2실), NLE편집실(8실), 녹음스튜디오, 색보정(DI)실

- 프로모션 적용
: 한국방송영상제작사협회·드라마제작사협회 회원사, 한국콘텐츠진흥원 지원사업 선정기업 할인금액 적용

(뒷장에 계속)

14. 방송영상콘텐츠 제작시설 운영 : DMS제작센터

:: 서울 상암동에 소재한 방송영상콘텐츠 제작시설로 중소형 UHD 스튜디오 3실, UHD(4K), HD 후반 제작시설 대관사업 운영

시설현황
(대관시설)



모집방식

• 대관 신청 상시 접수 및 대관 일정 가능 여부에 따라 승인

기타사항

• 한국콘텐츠진흥원 지원사업과 연계한 다양한 할인 프로모션 제공

추진절차

① 현장방문	② 일정협의	③ 대관신청	④ 신청검토	⑤ 신청승인	⑥ 대관계약
--------	--------	--------	--------	--------	--------

상시운영

* 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

MEMO

MEMO

애니메이션

1. 애니메이션 기획개발 공모전	계속
2. 애니메이션 기획프로듀서 육성	계속
3. 애니메이션 부트캠프	계속
4. 파일럿제작지원 및 피칭쇼케이스 개최	계속
5. 애니메이션 제작지원(초기본편)	계속
6. 애니메이션 제작지원(본편)	계속
7. 애니메이션 제작지원(시즌)	계속
8. 애니메이션 제작지원(IP활용)	계속
9. 애니메이션 제작지원(청장년층)	계속
10. 애니메이션 유통지원	계속
11. 애니메이션 제작지원(독립)	계속
12. 애니메이션 제작지원(극장용)	계속
13. 애니메이션 해외진출 지원	계속
14. 애니메이션 제작인력양성	계속

2025년 사업방향

• 기획개발

기획단계 우수 애니메이션의 공동제작 및 투자유치 활성화 지원 확대를 통한 신규 애니메이션 집중 육성

• 제작지원

사업별 차별성 강화 및 선별지원(연속지원) 확대를 통한 지원과제 경쟁력 제고

• 해외진출

중화권/아시아 시장 신규 참가 및 개별참가 확대를 통한 국내 애니메이션 산업계의 해외진출 기회 창출

1. 애니메이션 기획개발 공모전

: 애니메이션 우수 시나리오 및 기획안 공모, 선정 및 포상

사업개요

사업목적	콘텐츠 시장 변화에 따른 신규 애니메이션 시나리오 및 기획안 발굴 및 육성
총사업비	500백만 원
수행부서	애니메이션산업팀

전년대비 주요 개선사항

구분	2024년	2025년
사업화 프로그램	<ul style="list-style-type: none"> 장편, 단편 모두 기획서 평가로 선정 공모전 선정작 대상 부트캠프 연계 멘토링 지원 	<ul style="list-style-type: none"> 장편(상업) 분야 시나리오 평가로 전환 부트캠프 연계 강화 (장편 선정작 대상 컨셉 완성 지원)

사업내용

- 지원대상**
 - 신규 애니메이션을 기획·창작·제작하고자 하는 창작자 및 기업(개인/법인)
- 지원내용**
 - 단편(독립) 애니메이션: 8편 선발(포상금 편당 20백만원)
 - 장편(상업) 애니메이션: 시나리오 7편 선발(포상금 편당 30백만원)
 - 장편에 한해 부트캠프와 연계한 컨셉 완성 지원
- 지원조건**
 - 초기 기획 단계 신규 프로젝트이어야 하며, 미제작 작품이어야 함
 - 수상작 사업화 시, 작품의 주요 크레딧에 한국콘텐츠진흥원 로고 및 공모전 수상작 문구 명시

선정방식



※ 세부 심사기준 및 일정은 추후 공고문 참고 요망

기타사항

- 동일 프로젝트로 타 공모전(지원사업 포함) 당선작의 응모 및 중복 수상 불가
- 타인의 저작권 침해 및 대리 신청 등이 확인될 경우 수상 취소, 시상금 환수, 민형사상 법적 조치를 취할 수 있음
- 출품작이 타인의 명예 훼손, 불법정보, 표절, 선정성, 비방 목적 등의 소지가 있는 경우에는 심사에서 제외될 수 있으며, 수상 후에도 결격사유 발생 시 수상 취소 및 시상금을 환수할 수 있음
- 시상계획 및 세부 내용은 변경될 수 있으므로 추후 공모문 참고 요망

추진절차

① 모집공고	② 선정평가	③ 선정·시상식	④ 사업화 프로그램 지원
4~5월	6월	6월	7~11월

* 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

2. 애니메이션 기획프로듀서 육성

:: 현장 중심의 애니메이션 기획 인력 발굴 육성

사업개요

- 사업목적** 콘텐츠 시장 변화에 맞춰 현장중심의 우수 애니메이션 기획 인력 발굴 육성을 통한 청장년층 애니메이션 제작 기반 확보
- 총사업비** 750백만 원
- 수행부서** 애니메이션산업팀

사업내용

- 지원대상**
 - 플랫폼기관: 애니메이션 분야 멘토링 기획·운영이 가능한 협단체 또는 전문교육기관 등
 - 교육대상: 애니메이션의 기본 이해도를 갖추고 애니메이션 기획 프로듀서를 희망하는 창작자
- 지원내용**
 - 현장 중심의 기획 프로듀서 육성이 가능한 역량있는 플랫폼 기관 연계
 - 애니메이션 전문가 일대일 멘토링, 프로젝트 기반 프로듀서 교육, 인력 인건비 지급
- 지원규모**
 - 총 7.2억원
 - 2개 플랫폼 기관 × 3.6억원
 - 플랫폼 기관별 청년 기획 프로듀서 인력 15명 선발(총 30명 내외)
- 지원조건**
 - 설립 후 3년 이상 법인사업자 또는 애니메이션 유관 협단체

선정방식



기타사항

- 세부 내용은 변경될 수 있으므로 추후 공고문 참고 요망

추진절차

① 모집공고	② 선정평가	③ 협약체결	④ 중간점검	⑤ 결과평가	⑥ 정산
2~3월	3~4월	5월	8월	11월	12월

* 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

3. 애니메이션 부트캠프

:: 초기 기획단계 애니메이션의 작품 경쟁력 강화를 위한 기획개발 고도화 및 바이블 제작 간접지원

사업개요

사업목적	기획단계 신규 애니메이션의 집중 육성을 통한 제작 역량 및 글로벌 경쟁력 강화
총사업비	800백만 원
수행부서	애니메이션산업팀

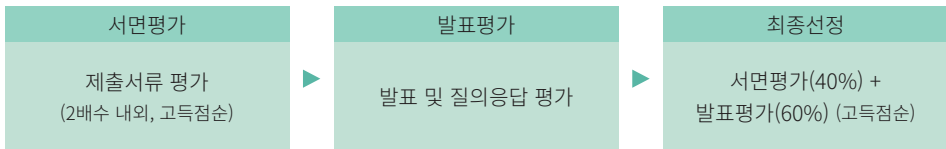
전년대비 주요 개선사항

구분	2024년	2025년
사업대상 및 멘토진 구성	<ul style="list-style-type: none"> 애니메이션 바이블 18편 완성지원 국내 프로듀서 중심의 멘토진 구성 	<ul style="list-style-type: none"> 애니메이션 바이블 완성지원 확대 <ul style="list-style-type: none"> - 20편 내외로 확대 - 공모전 수상작(장편) 대상 컨셉 완성지원 해외 프로듀서 영입을 통한 멘토진 확대
후속지원	<ul style="list-style-type: none"> 우수프로젝트 10편에 한해 파일럿 제작지원 연계 및 해외피칭 기회 부여 	<ul style="list-style-type: none"> 연계 후속 지원 없음 - '26년부터 파일럿 제작지원 및 해외피칭 참가 기회 부여는 공모로 전환

사업내용

- 지원대상**
 - 초기 기획단계 신규 프로젝트를 추진하고자 부트캠프 프로그램에 적극적으로 참여할 수 있는 국내 애니메이션 창·제작사
- 지원내용**
 - 바이블 제작지원: 20여편 내외(과제당 15백만원 간접지원)
 - 맞춤형 코칭, 전문가 멘토링 및 특강, 스토리 고도화 등 기획개발 고도화 및 간접지원
- 지원조건**
 - 초기 기획 단계 신규 프로젝트를 추진중인 애니메이션 기업
 - 해당 콘텐츠의 저작권이나 판권(공동소유 인정) 보유하고 있어야 함
 - 멘토링 프로그램, 특강 등 부트캠프 프로그램에 적극적으로 참여할 수 있는 기업

선정방식



기타사항

- 바이블 완성지원은 위탁대행사를 통해 코칭프로듀서와 협의하여 필요성이 인정되는 부분에 한해 간접지원함(참가사에 직접 지원금이 지급되는 방식이 아님)

추진절차

① 모집공고	② 선정평가	③ 부트캠프 프로그램 (코칭프로그램, 멘토링, 특강 등)	④ 중간점검	⑤ 데모데이
2월	3~4월	5~10월	8월	11월

* 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.
* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

4. 파일럿제작지원 및 피칭쇼케이스 개최(애니메이션부트캠프 후속지원)

: 애니메이션 부트캠프 우수프로젝트의 제작 및 투자유치를 위한 후속지원프로그램

사업개요

사업목적	기획단계 우수 애니메이션의 국제공동제작, 제작비 투자유치 등 활성화를 위한 지원
총사업비	950백만 원
수행부서	애니메이션산업팀

전년대비 주요 개선사항

구분	2024년	2025년
파일럿 제작지원	<ul style="list-style-type: none"> '23년 애니메이션 부트캠프 우수프로젝트 12편 지원 파일럿에 한정 1분 30초 이상 지원 	<ul style="list-style-type: none"> '24년 애니메이션 부트캠프 우수프로젝트 10편 지원 파일럿 및 트레일러(1분 30초 이상), 스포츠(3분 이상) 등
K-애니메이션 글로벌 피칭 쇼케이스	<ul style="list-style-type: none"> 3개 행사(MIFA, MIPJr, 캐나다)에 투자유치, 공동제작을 희망하는 애니메이션 제작사 대상 공모 * '23년 애니메이션 부트캠프 우수프로젝트 12편 포함 	<ul style="list-style-type: none"> 4개 행사(MIFA, MIPJr, CICA, ATF)에 투자유치, 공동제작을 희망하는 애니메이션 제작사 대상 공모 * '24년 애니메이션 부트캠프 우수프로젝트 10편 포함

사업내용

- 지원대상**
- 파일럿 제작지원: '24년 애니메이션 부트캠프 우수프로젝트(10편)
 - K-애니메이션 글로벌 피칭쇼케이스: 국제공동제작 및 투자유치를 희망하는 국내 애니메이션 제작사

- 지원내용**
- 파일럿 제작지원 : 부트캠프 우수 프로젝트 파일럿 10편 지원(각 45백만원, 자부담없음)
 - * '26년부터는 공모로 선정(부트캠프 미연계)
 - K-애니메이션 글로벌 피칭쇼케이스: MIFA, MIPCOM, CICA, ATF에서 피칭기회 제공
 - * '25년은 부트캠프 연계 10개 작품 및 공모를 통해 총 20여편 선정, '26년부터는 전체 공모로 전환 예정

- 지원조건**
- 파일럿제작지원
 - 24년 애니메이션 부트캠프 우수프로젝트로 선정된 10개 프로젝트만 지원
 - 파일럿 제작지원 대상작은 동일 프로젝트로 애니메이션 제작지원사업에서 중복 지원 불가 (파일럿 제작지원을 포기하고 본편 제작지원 등의 지원을 받을 수 있음)
 - K-애니메이션 글로벌 피칭쇼케이스: 참가하는 작품의 판권 소유자(일부 포함)에 한 함

- 선정방식**
- K-애니메이션 글로벌 피칭쇼케이스: 해외진출사업의 한국공동관 참가사 모집 시함께 공모 예정 (단, 발표평가가 기본이나 행사에 따라 서면평가로 진행할 수도 있음)
 - ※'25년 파일럿 제작지원은 '24년 부트캠프 우수 프로젝트에 한해 연계 지원

- 추진절차**
- 파일럿제작지원

① 협약체결	② 지원	③ 중간점검	④ 결과평가
3월	4~11월	9월	12월

- K-애니메이션 글로벌 피칭쇼케이스

CICA	MIFA	MIPJR	ATF
5월	6월	10월	12월

* 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다. * 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

5. 애니메이션 제작지원(초기본편)

:: 프리프로덕션 완료 후 메인프로덕션 초기의 애니메이션 제작지원(시리즈/극장용)

사업개요

사업목적	국산 애니메이션 성공사례 발굴로 대한민국 애니메이션 산업의 경쟁력 강화
총사업비	1,550백만원
수행부서	애니메이션산업팀

사업내용

- 지원대상**
 - 국산 애니메이션을 기획 및 창작 제작하는 국내 법인사업자
 - * 「애니메이션산업 진흥에 관한 법률」에 의한 애니메이션업자로서 사업자등록을 필한 자
 - 판권귀속이 한국 또는 공동소유로 지정된 프로젝트
 - * 국제 공동제작의 경우 한국 지분율 최소 30% 이상
 - 지원마감일 기준 국내·방영이 50% 미만인 프로젝트
 - 「애니메이션산업 진흥에 관한 법률」에 의한 애니메이션업자로서 사업자등록을 필한 자
- 지원내용**
 - 제작인력 인건비, 작품 제작비(임차료, 일반용역비, 일반수용비) 등
- 지원규모**
 - 총 15억원
 - 최대 1억원 × 15개 과제 내외
 - * 총사업비의 10% 이상 사업자 부담금 부담 필수(현물 불가하며, 현금만 인정)
- 지원조건**
 - 프리 프로덕션이 끝나고 메인 프로덕션을 시작하는 단계의 프로젝트
 - 공모 지원 시, 시나리오 10분 이상 및 제작바이블(아트웍 캐릭터 포함) 제출이 가능한 프로젝트
 - 협약기간 내 해당 조건을 충족하는 결과물 제작이 가능한 프로젝트
 - (시리즈) 시나리오 60분 이상, 애니메이션 완본 영상 3분 이상(사운드, 음악, 효과, 대사 포함)
 - (극장용) 시나리오 완본, 애니메이션 완본 영상 3분 이상(사운드, 음악, 효과, 대사 포함)
- 선정방식**
 - 공모에 의한 사업추진

추진절차

① 모집공고	② 선정평가	③ 협약체결	④ 중간점검	⑤ 결과평가	⑥ 정산
2월	3월	4월	8월	11월	12월

* 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

6. 애니메이션 제작지원(본편)

:: 메인 프로덕션이 진행 중인 본편 애니메이션 제작지원(시리즈/극장용)

사업개요

사업목적	국산 애니메이션 성공사례 발굴로 대한민국 애니메이션 산업의 경쟁력 강화
총사업비	7,747백만원
수행부서	애니메이션산업팀

전년대비 주요 개선사항

구분	2024년	2025년
연속지원	• 결과평가 시 결정	• 공모 시 결정

사업내용

- 지원대상**
- 국산 애니메이션을 기획 및 창작 제작하는 국내 법인사업자
 - * 「애니메이션산업 진흥에 관한 법률」에 의한 애니메이션업자로서 사업자등록을 필한 자
 - 판권귀속이 한국 또는 공동소유로 지정된 프로젝트
 - * 국제 공동제작의 경우 한국 지분율 최소 30% 이상
 - 지원마감일 기준 국내·외 방영이 50% 미만인 프로젝트
 - 「애니메이션산업 진흥에 관한 법률」에 의한 애니메이션업자로서 사업자등록을 필한 자

- 지원내용**
- 제작인력 인건비, 작품 제작비(임차료, 일반용역비, 일반수용비) 등

- 지원규모**
- 총 55억원
 - 최대 5억원 × 10개 과제 내외
 - * 총사업비의 10% 이상 사업자 부담금 부담 필수(현물 불가하며, 현금만 인정)

- 지원조건**
- 메인 프로덕션이 진행 중인 단계의 본편 애니메이션 프로젝트
 - 공모 지원 시, 해당 조건을 충족하는 사전 제작물 제출이 가능한 프로젝트
 - (시리즈) 시나리오 60분 이상, 애니메이션 완본 영상 3분 이상
 - (극장용) 시나리오 완본, 애니메틱스 20분 이상
 - 협약기간 내 해당 조건을 충족하는 결과물 제작이 가능한 프로젝트
 - (시리즈) 애니메이션 완본 영상 80분 이상(사운드, 음악, 효과, 대사 포함)
 - (극장용) 애니메이션 완본 영상 20분 이상(사운드, 음악, 효과, 대사 포함)

- 선정방식**
- 공모에 의한 사업추진

추진절차

① 모집공고	② 선정평가	③ 협약체결	④ 중간점검	⑤ 결과평가	⑥ 정산
2월	3월	4월	8월	11월	12월

* 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

7. 애니메이션 제작지원(시즌)

:: 메인 프로덕션이 진행 중인 시즌 애니메이션 제작지원(시리즈/극장용)

사업개요

사업목적	국산 애니메이션 성공사례 발굴로 대한민국 애니메이션 산업의 경쟁력 강화
총사업비	2,582백만원
수행부서	애니메이션산업팀

전년대비 주요 개선사항

구분	2024년	2025년
연속지원	• 결과평가 시 결정	• 공모 시 결정

사업내용

- 지원대상**
- 국산 애니메이션을 기획 및 창작 제작하는 국내 법인사업자
 - * 「애니메이션산업 진흥에 관한 법률」에 의한 애니메이션업자로서 사업자등록을 필한 자
 - 판권귀속이 한국 또는 공동소유로 지정된 프로젝트
 - * 국제 공동제작의 경우 한국 지분율 최소 30% 이상
 - 지원마감일 기준 국내·외 방영이 50% 미만인 프로젝트
 - 「애니메이션산업 진흥에 관한 법률」에 의한 애니메이션업자로서 사업자등록을 필한 자

- 지원내용**
- 제작인력 인건비, 작품 제작비(임차료, 일반응역비, 일반수용비) 등

- 지원규모**
- 총 20억원
 - 최대 5억원 × 4개 과제 내외
 - * 총사업비의 10% 이상 사업자 부담금 부담 필수(현물 불가하며, 현금만 인정)

- 지원조건**
- 메인 프로덕션이 진행 중인 단계의 후속 시즌 애니메이션 프로젝트
 - 공모 지원 시, 해당 조건을 충족하는 사전 제작물 제출이 가능한 프로젝트
 - (시리즈) 시나리오 60분 이상, 애니메이션 완본 영상 3분 이상
 - (극장용) 시나리오 완본, 애니메틱스 20분 이상
 - 협약기간 내 해당 조건을 충족하는 결과물 제작이 가능한 프로젝트
 - (시리즈) 애니메이션 완본 영상 80분 이상(사운드, 음악, 효과, 대사 포함)
 - (극장용) 애니메이션 완본 영상 20분 이상(사운드, 음악, 효과, 대사 포함)

- 선정방식**
- 공모에 의한 사업추진

추진절차

① 모집공고	② 선정평가	③ 협약체결	④ 중간점검	⑤ 결과평가	⑥ 정산
2월	3월	4월	8월	11월	12월

* 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

8. 애니메이션 제작지원(IP활용)

:: 메인 프로덕션이 진행 중인 국내 타 장르 콘텐츠 원작을 활용한 애니메이션 제작지원(시리즈/극장용)

사업개요

사업목적	타 장르 원작을 활용한 애니메이션 제작으로 국산 IP 성장/발굴을 위한 선순환 구조 마련
총사업비	5,000백만원
수행부서	애니메이션산업팀

전년대비 주요 개선사항

구분	2024년	2025년
연속지원	• 결과평가 시 결정	• 공모 시 결정

사업내용

- 지원대상**
- 국산 애니메이션을 기획 및 창작 제작하는 국내 법인사업자
 - * 「애니메이션산업 진흥에 관한 법률」에 의한 애니메이션업자로서 사업자등록을 필한 자
 - 판권귀속이 한국 또는 공동소유로 지정된 프로젝트
 - * 국제 공동제작의 경우 한국 지분율 최소 30% 이상
 - 지원마감일 기준 국내·외 방영이 50% 미만인 프로젝트
 - 「애니메이션산업 진흥에 관한 법률」에 의한 애니메이션업자로서 사업자등록을 필한 자

- 지원내용**
- 제작인력 인건비, 작품 제작비(임차료, 일반용역비, 일반수용비) 등

- 지원규모**
- 총 40억원
 - 최대 8억원 × 5개 과제 내외
 - * 총사업비의 10% 이상 사업자 부담금 부담 필수(현물 불가하며, 현금만 인정)

- 지원조건**
- 메인 프로덕션이 진행 중인 단계의 타 장르 콘텐츠 원작을 활용한 애니메이션 프로젝트
 - * 타 장르 콘텐츠 원작을 활용한 애니메이션 제작 권리 보유 필수
 - 공모 지원 시, 해당 조건을 충족하는 사전 제작물 제출이 가능한 프로젝트
 - (시리즈) 시나리오 60분 이상, 애니메이션 완본 영상 3분 이상
 - (극장용) 시나리오 완본, 애니메틱스 20분 이상
 - 협약기간 내 해당 조건을 충족하는 결과물 제작이 가능한 프로젝트
 - (시리즈) 애니메이션 완본 영상 80분 이상(사운드, 음악, 효과, 대사 포함)
 - (극장용) 애니메이션 완본 영상 20분 이상(사운드, 음악, 효과, 대사 포함)

- 선정방식**
- 공모에 의한 사업추진

추진절차

① 모집공고	② 선정평가	③ 협약체결	④ 중간점검	⑤ 결과평가	⑥ 정산
2월	3월	4월	8월	11월	12월

* 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

9. 애니메이션 제작지원(청장년층)

:: 메인 프로덕션이 진행 중인 12세 이상을 소비층으로 하는 오리지널 애니메이션 제작지원(시리즈/극장용)

사업개요

사업목적	애니메이션 소비층 확대를 통한 산업계 성장 도모
총사업비	3,000백만원
수행부서	애니메이션산업팀

전년대비 주요 개선사항

구분	2024년	2025년
연속지원	• 미진행	• 신규 도입

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
 - 「애니메이션산업 진흥에 관한 법률」에 의한 애니메이션업자로서 사업자등록을 필한 자
- 지원내용**
 - 제작인력 인건비, 작품 제작비(임차료, 일반용역비, 일반수용비) 등
- 지원규모**
 - 총 30억원
 - 최대 8억원 × 4개 과제 내외
 - * 총사업비의 10% 이상 사업자 부담금 부담 필수(현물 불가하며, 현금만 인정)
- 지원조건**
 - 메인 프로덕션이 진행 중인 단계의 12세 이상을 소비층으로 하는 오리지널 애니메이션 프로젝트
 - 공모 지원 시, 해당 조건을 충족하는 사전 제작물 제출이 가능한 프로젝트
 - (시리즈) 시나리오 60분 이상, 애니메이션 완본 영상 3분 이상
 - (극장용) 시나리오 완본, 애니메틱스 20분 이상
 - 협약기간 내 해당 조건을 충족하는 결과물 제작이 가능한 프로젝트
 - (시리즈) 애니메이션 완본 영상 80분 이상(사운드, 음악, 효과, 대사 포함)
 - (극장용) 애니메이션 완본 영상 20분 이상(사운드, 음악, 효과, 대사 포함)
- 선정방식**
 - 공모에 의한 사업추진

추진절차

① 모집공고	② 선정평가	③ 협약체결	④ 중간점검	⑤ 결과평가	⑥ 정산
2월	3월	4월	8월	11월	12월

* 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

10. 애니메이션 유통지원

:: 제작이 완료되어 개봉 또는 글로벌 유통을 희망하는 애니메이션 유통지원

사업개요

사업목적	국산 애니메이션 성공사례 발굴로 대한민국 애니메이션 산업의 경쟁력 강화
총사업비	310백만원
수행부서	애니메이션산업팀

전년대비 주요 개선사항

구분	2024년	2025년
편의성 제고	• 과업별 상한액 제한	• 과업별 상한액 해제

사업내용

- 지원대상**
 - (시리즈) 글로벌 유통을 희망하는 애니메이션 제작사
 - (극장용) 국내 영화관 개봉 예정으로 제작 완성된 애니메이션의 제작/배급사
- 지원내용**
 - 후반작업(더빙, 자막 등), 해외계약 검토 및 홍보마케팅 등 직접비, 배급 및 마케팅 관련 직접비(P&A)
- 지원규모**
 - 총 3억원
 - 최대 60백만원 × 5개 과제 내외
 - * 총사업비의 10% 이상 사업자 부담금 부담 필수(현물 불가하며, 현금만 인정)
- 지원조건**
 - 시리즈 또는 극장용 애니메이션 제작이 완료되어 유통(방영/배급)을 희망하는 프로젝트
 - (극장용) 필름 및 디지털 매체로 제작 완성된 작품으로 국내 극장개봉을 계획 중인 애니메이션 작품
 - (시리즈) 제작 중 또는 완성된 애니메이션으로 글로벌 시장 진출을 위한 애니메이션 후반작업, 해외 배급계약을 준비 중인 제작사
 - 공모 지원 시, 요청자료에 대한 사전 제출이 가능한 프로젝트
 - (극장용) 상영시간 60분 이상 완본 영상
 - (시리즈) 후반작업 또는 해외배급 계약 컨설팅 계획서
- 선정방식**
 - 공모에 의한 사업추진

추진절차

① 모집공고	② 선정평가	③ 협약체결	④ 중간점검	⑤ 결과평가	⑥ 정산
2월	3월	4월	8월	11월	12월

* 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

11. 애니메이션 제작지원(독립)

∴ 독창성과 다양성을 갖춘 독립 애니메이션 제작지원

사업개요

사업목적	신진 독립 창/제작자 육성 및 국산 애니메이션 작품의 다양성 확보
총사업비	1,000백만원
수행부서	애니메이션산업팀

전년대비 주요 개선사항

구분	2024년	2025년
지원분야	• 단편 · 장편 지원	• 단편 · 중편 지원으로 변경 수요 반영

사업내용

- 지원대상**
 - 국산 애니메이션을 기획 및 창작 제작하는 국내 개인 및 법인사업자
 - * 「애니메이션산업 진흥에 관한 법률」에 의한 애니메이션업자로서 사업자등록을 필한 자
 - 「애니메이션산업 진흥에 관한 법률」에 의한 애니메이션업자로서 사업자등록을 필한 자
- 지원내용**
 - 제작인력 인건비, 작품 제작비(임차료, 일반용역비, 일반수용비) 등
- 지원규모**
 - 총 8.8억원
 - (단편) 최대 40백만원 × 12개 과제 내외
 - (중편) 최대 1억원 × 4개 과제 내외
 - * 총사업비의 10% 이상 사업자 부담금 부담 필수(현물 불가하며, 현금만 인정)
 - * 공고일 기준 창업 3년 이하 사업자이면서 지원금 5천만원 이하 지원사업의 경우 사업자부담금 면제
- 지원조건**
 - 완결 된 이야기 구조의 신규 독립 애니메이션을 기획/제작 중인 프로젝트
 - 공모 지원 시, 해당 조건을 충족하는 사전 제작물 제출이 가능한 프로젝트
 - (단편) 애니메이션 기획(안) 등
 - (중편) 시나리오(스크립트) 완본, 애니메틱스 20분 이상
 - 협약기간 내 해당 조건을 충족하는 결과물 제작이 가능한 프로젝트
 - (단편) 애니메이션 완본 영상 5분 이상(사운드, 음악, 효과, 대사 포함)

※ (단편) 유의사항
 - 제작 결과물은 대학·대학원 졸업 작품 등으로 활용할 수 없음
 - 광고, 홍보, 파일럿 영상, 졸업작품 등은 지원 대상에서 제외

- (중편) 애니메이션 완본 영상 20분 이상(사운드, 음악, 효과, 대사 포함)

선정방식

- 공모에 의한 사업추진

추진절차

① 모집공고	② 선정평가	③ 협약체결	④ 중간점검	⑤ 결과평가	⑥ 정산
2월	3월	4월	8월	11월	12월

* 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

12. 애니메이션 제작지원(극장용)

:: 독창성과 다양성을 갖춘 애니메이션 영화 제작지원

사업개요

사업목적	예술성과 창의성 중심의 애니메이션 영화 제작지원을 통해 시장 다양성 제고
총사업비	1,477백만원
수행부서	애니메이션산업팀

전년대비 주요 개선사항

구분	2024년	2025년
지원분야	• 중편 · 장편(1단계, 2단계) 지원	• 장편(1단계, 2단계) 지원 수요 반영
지원기준 완화	• 순제작비에 따른 사업자부담금 비율 책정	• 사업자부담금 비율 완화

사업내용

- 지원대상**
- 국산 애니메이션을 기획 및 창작 제작하는 사업자
 - * (장편 1단계) 국내 개인 또는 법인사업자 / (장편 2단계) 국내 법인사업자
 - 판권귀속이 한국 또는 공동소유로 지정된 프로젝트
 - * 국제 공동제작의 경우 한국 지분율 최소 30% 이상
 - 지원마감일 기준 국내 · 외 방영이 50% 미만인 프로젝트
 - 「애니메이션산업 진흥에 관한 법률」에 의한 애니메이션업자로서 사업자등록을 필한 자

- 지원내용**
- 제작인력 인건비, 작품 제작비(임차료, 일반용역비, 일반수용비) 등

- 지원규모**
- 총 14억원
 - (장편 1단계) 최대 2억원 × 2개 과제 내외
 - (장편 2단계) 최대 5억원 × 2개 과제 내외
 - * 총사업비의 10% 이상 사업자부담금 부담 필수(현물 불가하며, 현금만 인정)

- 지원조건**
- 메인 프로젝션을 진행 중인 독창성과 창의성을 갖춘 애니메이션 영화 프로젝트
 - 공모 지원 시, 해당 조건을 충족하는 사전 제작물 제출이 가능한 프로젝트
 - (장편 1단계) 시나리오 완본, 1분 내외 트레일러
 - (장편 2단계) 시나리오 완본, 애니메이션 완본 영상 3분 이상
 - 협약기간 내 해당 조건을 충족하는 결과물 제작이 가능한 프로젝트
 - (장편 1단계) 애니메틱스 40분 이상(사운드, 음악, 효과, 대사 포함)
 - (장편 2단계) 애니메이션 완본 영상 40분 이상(사운드, 음악, 효과, 대사 포함)

- 선정방식**
- 공모에 의한 사업추진

추진절차

① 모집공고	② 선정평가	③ 협약체결	④ 중간점검	⑤ 결과평가	⑥ 정산
2월	3월	4월	8월	11월	12월

- * 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.
- * 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

13. 애니메이션 해외진출지원

:: 해외 주요 애니메이션 B2B마켓 한국공동관 운영 등 참가 지원

사업개요

- 사업목적** 국내 애니메이션 제작사의 해외진출을 위한 전시마켓 참가지원
- 총사업비** 1,930백만원
- 수행부서** 애니메이션산업팀

전년대비 주요 개선사항

구분	2024년	2025년
참가규모 확대	<ul style="list-style-type: none"> 총 71개사 참가지원 - 공동관 61개사, 개별참가 10개사 	<ul style="list-style-type: none"> 총 125개사 내외 참가지원 76% 증가 - 공동관 110개사 내외, 개별참가 15개사 내외
신규시장 진출	<ul style="list-style-type: none"> 유럽·북미 공동관 참가지원(총 3개 마켓) 개별 마켓 참가지원(기업자율형) 	<ul style="list-style-type: none"> 아시아 신규 마켓 공동관 참가 지원 (중화권 등 총 5개 마켓) 산업계 수요반영 개별 마켓 참가지원 마켓지정형 유형 추가

사업내용

- 지원대상**
 - 국산 애니메이션 기획, 제작, 배급 및 유통과 관련하여 국제공동제작, 해외 수출을 희망하는 국내 기업
- 지원내용**
 - 해외 주요권역(유럽, 북미, 중화권 등) 전시 마켓 한국공동관 운영 및 참가 지원, 현지 쇼케이스·비즈매칭 행사 개최

구분	행사명	개최일시	장소
한국공동관 참가지원	항저우만화애니메이션페스티벌(CICAF)	'25년 5월	중국
	안시 국제 애니메이션 마켓(MIFA)	'25년 6월	프랑스
	밋컴·밋주니어(MIPCOM·MIPJUNIOR)	'25년 10월	프랑스
	아시아 TV포럼&마켓(ATF)	'25년 12월	싱가포르
	키즈스크린 서밋(Kidscreen Summit)	'26년 2월	미국
개별 마켓 참가지원	기업 자율형 해외전시마켓 참가지원	'24년 상시	전 세계
	마켓 지정형 해외전시마켓(Toy Fair 등)	'24년 상시	전 세계

* 진출 국가 및 마켓은 시장 상황에 따라서 사업 공고 시 일부 조정될 수 있음

- 지원규모**
 - 국내 애니메이션 기업 125개사 내외
- 지원조건**
 - 마켓에 참가하는 작품의 지식재산권 또는 판매권을 소유하고 있어야 함
 - 본원 및 타 기관 지원사업과 동일 마켓 중복 수혜 불가
- 선정방식**
 - 마켓별 모집 공모에 의한 평가 및 선정
- 기타사항**
 - 우수한 애니메이션 콘텐츠 기획 및 제작능력을 보유하여 해외마켓 참가를 통해 글로벌 공동제작, 유통, 판매, 마케팅 등 비즈니스 네트워킹 및 계약 실적 도출이 가능한 기업
 - 피칭 프로그램 참가의 경우, 글로벌 스탠다드(영어) 피칭이 가능한 기업

추진절차

① 모집공고	② 선정평가	③ 참가지원 (비즈매칭, 홍보 등)	④ 마켓 참가	⑤ 실적취합, 사후관리
(공동관) 마켓 3개월 전 (개별지원) 3월	(공동관) 마켓 3개월 전 (개별지원) 3월	(공동관) 마켓 3개월 전 (개별지원) 3월	해당기간	(공동관) 11~12월 (개별지원) '24.12월-'25.3월

* 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다. * 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

14. 애니메이션 제작인력 양성

:: 애니메이션 현장 맞춤형 교육 프로그램을 통한 전문제작인력 양성

사업개요

사업목적	국내 애니메이션 산업의 지속성장 기반 마련을 위한 실무 핵심 제작인력 양성
총사업비	1,100백만원
수행부서	애니메이션산업팀

사업내용

- 지원대상**
 - (기업) 애니메이션을 기획 및 제작하는 국내 법인사업자
 - (개인) 애니메이션 기획 및 제작 분야 진출을 희망하는 미취업자
* 유관기관(협회)을 통한 신청
- 지원내용**
 - (기업) 애니메이션 제작 인력 매칭, 인건비 지원
 - (개인) 애니메이션 제작 전문 인턴십 연계 교육 프로그램 지원
 - (지원분야) 애니메이션 2D/3D, 리얼타임엔진 등
- 지원규모**
 - 애니메이션 제작사 35개사 내외, 교육인원 45명 내외
- 지원조건**
 - 인건비 지원기간: 인턴십 계약일로부터 11월 30일까지(8개월 내외)
 - 인건비 지원기준: 1인 월 200만원 내외(4대 보험료 포함)
- 선정방식**
 - 모집공모에 의한 평가(서류, 면접) 및 선정
 - 최종선정 후 참가기업 및 개인 매칭
* 유관기관(협회)에서 선정 및 매칭 진행
- 기타사항**
 - 유관기관(협회)을 통한 간접지원

추진절차

① 모집공고	② 참가기업 및 교육생 선정	③ 교육 및 인턴십 프로그램	④ 결과보고 및 정산
2~3월	3~4월	4~11월	11~12월

* 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

MEMO

게임

1. 게임기획 지원	계속
2. 게임제작 지원(다년도)	계속
3. 게임제작 지원(신성장)	계속
4. 게임유통 지원(게임기업 자율선택 지원)	계속
5. 게임유통 지원(게임수출 활성화 지원)	계속
6. 건전게임문화확산지원	계속
7. 이스포츠활성화지원사업	계속
8. 기능성 게임콘텐츠 제작지원 및 홍보 마케팅	계속
9. 글로벌게임허브센터 운영	계속
10. 게임인재원 운영	계속
11. 게임국가기술자격검정	계속

2025년 사업방향

- 게임산업 신성장동력(콘솔) 발굴 및 산업 역량(인디, 유통) 강화
- 건강한 게임 여가문화 조성 및 게임의 문화적 가치 확산, 생활문화로서의 이스포츠 정착
- 게임 스타트업 및 중소 게임 기업의 글로벌 경쟁력 강화, 게임산업 전문인력 배출

1. 게임기획 지원(인디게임 지원)

：아이디어(기획) 기반 인디게임 기업(팀) 맞춤형 지원

사업개요

사업목적	우수한 기획을 보유한 인디게임 기업(팀) 맞춤형 지원으로 성장 역량을 갖춘 인디게임 발굴 및 육성
총사업비	5,650백만원
수행부서	게임산업팀

전년대비 주요 개선사항

구분	2024년	2025년
지원분야 및 대상	<ul style="list-style-type: none"> 스타트업-법인(3년 미만의 법인사업자) 스타트업-개인(3년 미만의 개인사업자) 예비창업 	<ul style="list-style-type: none"> 성장기업(3년 이상 7년 미만의 법인사업자) 신설 스타트업-법인(3년 미만의 법인사업자) 스타트업-개인(3년 미만의 개인사업자) 예비창업 * 인디게임 지원 범위 확대
지원내용	<ul style="list-style-type: none"> 프로토타입 개발 멘토링, 전시회 참가 및 쇼케이스 개최 	<ul style="list-style-type: none"> 프로토타입 개발 멘토링, 전시회 참가 및 쇼케이스 개최 선도기업 연계 사업화 프로그램 지원 신설 * 선도기업 연계 지원체계 구축

사업내용

지원대상

분야	지원대상
성장기업 신설	• 창업 3년 이상 7년 미만의 인디게임 개발 법인사업자
스타트업-법인	• 창업 3년 미만의 인디게임 개발 법인사업자
스타트업-개인	• 창업 3년 미만의 인디게임 개발 개인사업자
예비창업	• 인디게임 개발 예비창업팀(또는 개인)

지원내용

- 인디게임 프로토타입 개발 지원금 및 인센티브 지원
- 인디게임 프로젝트 멘토링 지원
- 인디게임-선도기업 협력 사업화 프로그램 지원
- 인디게임 국내외 전시회 참가 및 쇼케이스 개최 지원

지원규모

분야	지원대상	인센티브
성장기업 신설	3개 과제 내외 × 최대 250백만 원	30백만 원 규모 배분
스타트업-법인	10개 과제 내외 × 최대 180백만 원	100백만 원 규모 배분
스타트업-개인	20개 과제 내외 × 최대 20백만 원	200백만 원 규모 배분
예비창업	20개 과제 내외 × 최대 20백만 원	100백만 원 규모 배분

* 지원규모 및 인센티브 등 세부 기준 추후 확정 예정

(뒷장에 계속)

1. 게임기획 지원(인디게임 지원)

:: 아이디어(기획) 기반 인디게임 기업(팀) 맞춤형 지원

- 지원조건**
- 사업자부담금 10% 이상 부담 필수(성장기업, 스타트업-법인 분야에 한함)
 - 협약종료일까지 15분 이상 플레이 가능한 프로토타입 빌드 개발 및 제출 필수

선정방식

분야	선정방식
성장기업 신설	• 선정평가(서면평가+발표평가)를 통한 선정, 사업비심의 후 최종 협약금액 확정
스타트업-법인	
스타트업-개인	• 선정평가(서면평가+발표평가)를 통한 선정, 사업참여확약 후 지원금액 확정
예비창업	

기타사항

- 국내외 전시회 참가지원의 경우 전년도 과제를 포함한 별도 공고 및 선정평가를 통해 선발
- 결과평가와 연계한 게임 레벨업 쇼케이스 참가 필수(12월 1주)

추진절차

① 모집공고	② 선정평가	③ 협약체결	④ 중간점검	⑤ 결과평가	⑥ 정산
2월	3월	4월	7월	12월	12월

- * 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.
- * 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

2. 게임제작 지원(다년도)

:: 부문별 · 플랫폼별 다양한 국내 게임 상용화 제작을 지원하는 사업

사업개요

사업목적	국내 · 외 게임시장을 개척할 국내 게임(PC, 콘솔)의 제작지원
총사업비	13,862백만원
수행부서	게임산업팀

전년대비 주요 개선사항

구분	2024년	2025년
지원방법	<ul style="list-style-type: none"> 콘솔 분야 지원 확대 크로스플랫폼 분야 신설 	<ul style="list-style-type: none"> 콘솔 분야 지원 확대(최대 3년), 기획형 및 플랫폼 전환 지원 신설 콘솔게임 공공 퍼블리싱, 전시 · 홍보 지원 신설

사업내용

- 지원대상** · 게임콘텐츠(PC, 콘솔) 상용화 버전의 기획 · 개발 · 출시 가능한 국내 기업
- 지원내용** · 다년도 게임콘텐츠 제작지원

구분	기획형(1차년도)	개발형(2차년도)	출시형(3차년도)
목표	우수 게임기획의 개발 구체화	상용화 버전 제작지원	출시 및 업데이트 지원
선정	공모	공모	전년도 개발형 중 연속지원
지원규모	과제당 최대 2억원	과제당 최대 4억원	과제당 최대 2억원
협약기간	4~11월(8개월)	4~11월(8개월)	1~11월(11개월)

- 지원규모** · 총 10,700백만원 / 27개 과제 내외

부문	분야	지원규모	예산규모
다년도	PC(개발형/출시형)	9개 과제 내외	2,600백만원
	콘솔(기획형/개발형/출시형/플랫폼전환)	26개 과제 내외	6,900백만원
	크로스플랫폼(개발형/출시형)	2개 과제 내외	1,200백만원

* 상기 내용은 예시이며 산업수요와 평가결과에 따라 추후 확정 예정

- 지원조건** · 사업자 부담금 10% 이상 부담 필수(현금 인정, 현물 제외)
- 협약 종료일까지 정식 런칭 빌드 개발 완료. 출시형의 경우 출시를 목표로 진행함

- 선정방식** · 선정평가(서면평가, 발표평가)를 통한 선정, 사업비 심의를 통한 최종 협약금액 결정
- 출시형 과제는 전년도 개발형 우수과제 중 선정 지원
- 기획형, 개발형의 경우 연차평가를 통한 차년도 개발형, 출시형 연속지원 운영 예정

* 차년도 예산규모에서 연속지원 확정된 게임 제작지원 비용을 제하고 남은 예산은 해당 단계의 조건에 맞춰 공모 진행

- 기타사항** · 게임제작지원(다년도, 신성장, 기능성) 내 1개 기업을 초과하여 지원할 수 없음
- 사업종료 직후 다수의 일반 유저가 과제 시연 후 평가하는 이용자평가 시행 예정
- 공고 일정을 포함한 사업 세부 내용은 사업 준비 과정에서 변동될 수 있음

추진절차

① 모집공고	② 선정평가	③ 협약체결	④ 중간점검	⑤ 결과평가	⑥ 정산
2월	3월	4월	8~9월	11월	12월

* 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다. * 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

3. 게임제작 지원(신성장)

： 부문별 · 플랫폼별 다양한 국내 게임 상용화 제작을 지원하는 사업

사업개요

사업목적	국내 · 외 게임시장을 개척할 국내 게임(신기술, 모바일, 아케이드, 보드게임)의 제작지원
총사업비	9,750백만원
수행부서	게임산업팀

전년대비 주요 개선사항

구분	2024년	2025년
지원방법	<ul style="list-style-type: none"> 신기술 세부 분야별 지원규모 통합 인공지능, 가상현실, 클라우드 통합 평가 	<ul style="list-style-type: none"> 인공지능, 가상현실 분야 지원규모 확대 * 클라우드 지원 제외(현장 수요 반영) 전년도 우수 과제(결과평가 85점 이상) 대상 차년도 게임더하기 사업 선정평가 가점 부여 신설

사업내용

- 지원대상** · 협약종료일까지 게임콘텐츠 상용화 버전 기획 · 개발이 가능한 국내 기업
- 지원내용** · 신성장 게임콘텐츠 제작지원

부문	분야	플랫폼	협약기간	
신성장	신기술	가상현실, 인공지능	4~11월 (8개월 예정)	
	신시장	모바일		모바일
		아케이드		오프라인
		보드게임		오프라인

- 지원규모** · 총 9,400백만원 / 총 30개 과제 내외 * 상기 내용은 예시이며 산업수요와 평가결과에 따라 추후 확정 예정

부문	분야	지원규모	예산규모	
신성장	신기술	10개 과제 내외	총 30억 원 이내	
	신시장	모바일	14개 과제 내외	총 54억 원 이내 * 글로벌 웹툰 게임스 지역형 예산 포함
		아케이드	4개 과제 내외	총 6억 원 이내
		보드게임	4개 과제 내외	총 4억 원 이내

- 지원조건**
- 사업자 부담금 10% 이상 부담 필수(현금 인정, 현물 제외)
 - 협약 종료일까지 정식 런칭 빌드 개발이 완료되어야 함
- 선정방식**
- 선정평가(서면평가, 발표평가)를 통한 선정, 사업비심의를 통한 최종 협약금액 결정
- 기타사항**
- 게임제작지원(다년도, 신성장, 기능성) 내 1개 기업을 초과하여 지원할 수 없음
 - 사업종료 직후 다수의 일반 유저가 과제 시연 후 평가하는 이용자평가 시행 예정
 - 공고 일정을 포함한 사업 세부 내용은 사업 준비 과정에서 변동될 수 있음
 - 컨소시엄 단위 접수 불가

추진절차

① 모집공고	② 선정평가	③ 협약체결	④ 중간점검	⑤ 결과평가	⑥ 정산
1월	2~3월	4월	8~9월	11월	12월

* 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

4. 게임유통 지원(게임기업 자율선택 지원)

:: 국내 중소게임사 대상 자율선택형 해외 직접진출 서비스(게임더하기) 지원

사업개요

사업목적	국내 중소게임사 대상 자율선택형 해외 직접진출 서비스(게임더하기) 지원을 통한 국내 게임산업의 수출 성과 제고
총사업비	12,573백만원
수행부서	게임산업팀

전년대비 주요 개선사항

구분	2024년	2025년
지원분야	<ul style="list-style-type: none"> 성과창출형(모바일) 시장개척형(PC/콘솔/VR) 초기진입형(무제한) 	<ul style="list-style-type: none"> 성과창출형(출시 완료) 초기진입형(출시 예정) <p style="text-align: center;">사업화 단계별 지원체계 구축</p>

사업내용

지원대상 • 해외 직접진출을 희망하는 국내 중소게임사

분야	지원대상
성과창출형	출시 완료 프로젝트
초기진입형	출시 예정 프로젝트

지원내용 • 게임더하기 전용 플랫폼(gsp.kocca.kr)을 통한 컨설팅, 마케팅, 인프라, 게임서비스 등 해외 직접진출 서비스 자율선택 및 이용 포인트 지원
 - 1포인트 = 1원, 중소게임사가 원하는 서비스를 선택, 서비스 이용 후 포인트 차감
 - (참고) 2024년 게임더하기 서비스 제공 항목

대분류	소분류
컨설팅	게임성, 법률 컨설팅, 글로벌 진출 역량 진단/분석, 게임 데이터 분석 등
인프라	게임결제/빌링, 게임 서버구축/기술, 클라이언트 기술/보안, 솔루션 구매 등
마케팅	글로벌 마케팅(매체사), 글로벌 마케팅(광고대행) 등
게임서비스	번역/LQA, 운영(GM, CS, 모니터링), 테스트(QA), 게임 더빙(외국어) 등

지원규모

대분류	지원규모	인센티브
성과창출형	32개 과제 × 120백만 포인트	2,000백만원 규모 배분
초기진입형	32개 과제 × 80백만 포인트	2,000백만원 규모 배분

* 지원규모 및 인센티브 등 세부 기준 추후 확정 예정

지원조건

- 공통: 신청 중소게임사가 단독 개발하여 정식 런칭이 가능한 게임
- 성과창출형: 해외 1개 국가 이상에 정식 런칭을 완료한 게임
- 초기진입형: 해외 1개 국가 이상에 정식 런칭이 가능한 게임

**선정방식
기타사항**

- 선정평가(서면평가+발표평가)를 통한 선정, 사전진단 컨설팅 후 지원 포인트 확정
- 컨소시엄 단위 신청 불가
- 서비스 제공 협력사의 경우, 게임더하기 전용 플랫폼을 통한 별도 모집 예정

추진절차

① 모집공고	② 선정평가	③ 협약체결	④ 서비스 이용
2월	3월	4월	5~12월

* 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다. * 사업문의의 1566-1114, 각 사업별 담당자

5. 게임유통 지원(게임 수출활성화 지원)

： 해외 게임마켓 한국공동관 및 개별참가 지원

사업개요

사업목적	해외 게임마켓 참가 지원을 통한 국산 게임의 해외 진출 지원
총사업비	1,835백만원
수행부서	게임산업팀

전년대비 주요 개선사항

구분	2024년	2025년
지원분야	<ul style="list-style-type: none"> 해외 게임마켓 참가 지원 해외 게임마켓 자율선택형 지원 	<ul style="list-style-type: none"> 핵심/일반 시장 지원 분리 선택과 집중 해외 핵심 게임마켓 공동 참가 지원 해외 일반 게임마켓 개별 참가 지원

사업내용

- 지원대상**
 - 해외진출을 희망하는 국내 중소기업사
- 지원내용**
 - 해외 게임마켓(전략) 공동 참가 지원
 - 해외 핵심 게임마켓 B2C/B2B 한국공동관 참가 지원(부스, 통번역, 비즈매칭, 네트워킹 등)
 - 해외 핵심 게임마켓별 공동 참가 사전 교육 지원

권역	게임마켓	일정	참가부문
중국	차이나조이	7월	B2B
독일	게임스컴	8월	B2C/B2B
일본	도쿄게임쇼	9월	B2C

* 상기 게임 해외마켓은 예시, 추후 확정 예정

- 해외 일반 게임마켓 개별 참가 지원
 - 해외 일반 게임마켓 B2C/B2B 개별 참가 비용 지원(사후 지급 / 항공 및 숙박 제외)
 - 개별 참가 게임마켓별 사전 교육자료 지원
 - * 기존 자율 선택 제도 폐지, 개별 참가 지원이 가능한 게임 해외마켓 추후 확정 및 공지 예정

- 지원규모**
 - 해외 핵심 게임마켓 공동 참가 지원: 마켓별 10개 기업 내외
 - 해외 일반 게임마켓 개별 참가 지원: 총 10개 기업 내외
- 지원조건**
 - 해외 핵심 게임마켓 공동 참가 지원: 사전간담회 참석(오프라인), 실적증빙 제출 필수
 - 해외 일반 게임마켓 개별 참가 지원: 성과보고서(실적증빙 등) 및 집행증빙 제출 필수
- 선정방식**
 - 선정평가(서면평가+발표평가)를 통한 선정
- 기타사항**
 - 컨소시엄 단위 신청 불가
 - 참가 해외 게임마켓, 일정 등 변동가능

추진절차

① 모집공고	② 선정평가	③ 사전교육	④ 마켓참가	⑤ 실적점검
3월	4월	5~6월	7~9월	10~11월

① 모집공고	② 선정평가	③ 마켓참가	④ 결과보고	⑤ 정산
3월	4월	5~10월	11월	12월

* 개별 참가 지원의 경우, 참가 게임마켓에 따라 변동 가능

* 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다. * 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

6. 건전게임문화 확산 지원

： 대상별 게임리터러시 교육 운영 및 게임 다양성 지원을 통한 게임문화 확산

사업개요

사업목적	건강한 게임 여가문화 조성 및 게임의 문화적 가치 확산
총사업비	5,710백만원
수행부서	콘텐츠문화팀

전년대비 주요 개선사항

구분	2024년	2025년
건전 게임문화 교육 확대	<ul style="list-style-type: none"> 대상별 맞춤형 특화 교육 및 교육 콘텐츠 활성화 방안 마련 	<ul style="list-style-type: none"> 성과 체계 정비 및 교육 효과성 제고로 게임리터러시 교육 운영 체계 정비
게임 다양성 지원 및 확산	<ul style="list-style-type: none"> 게임의 다양성 지원 및 게임문화 확산을 위한 세부 사업 간 연계 추진 	<ul style="list-style-type: none"> 연속 사업 추진을 통한 인지도 제고 지역 연계 게임문화행사 개최를 통한 게임문화 인식 확대

사업내용

지원대상 : 게임 이용자 및 관련 기업, 유관기관 등

지원내용 : 건전 게임문화 교육 확대

* 단위 : 백만 원

사업명	예산	주요 내용	운영방식
유아 게임리터러시	500	유아, 부모, 교사 대상 게임이용 · 활용 교육	위탁용역
교사 게임리터러시	730	교사를 위한 게임리터러시 연수 프로그램 운영	위탁용역
찾아가는 게임문화 교실	1,000	전국 초중고 학교밖 청소년 게임리터러시 및 게임 코딩교육 운영	간접교부
교실 속 게임리터러시	630	학교 교사가 직접 학생 대상 게임리터러시 교육 진행	간접교부
보호자 게임리터러시	600	보호자 대상 온 · 오프라인 게임리터러시 교육	간접교부
게임문화 가족캠프	150	자녀와 보호자로 구성된 게임문화 캠프 운영	간접교부
게임과몰입 힐링센터 프로그램 지원	250	게임과몰입 문화예술 치유프로그램 개발 및 보급	간접교부

· 게임 다양성 지원 및 문화확산

* 단위 : 백만 원

사업명	예산	주요 내용	운영방식
게임시간 선택제 운영	200	학부모와 청소년의 자율적 게임 이용 환경 조성	간접교부
모두의 게임문화 캠페인	500	게임문화 인식 개선 온 · 오프라인 홍보	위탁용역
게임문화축제	900	게임의 문화적 가치를 확산할 수 있는 게임문화 행사 추진	위탁용역
글로벌 인디게임제작 경진대회	250	인디게임 제작 문화 활성화	간접교부

기타사항 : 위탁용역 : 입찰공고, 선정평가(서면평가, 발표평가), 가격개찰

· 간접교부 : 정책지정

추진절차

① 모집공고	② 선정평가	③ 협약체결	④ 중간점검	⑤ 결과평가	⑥ 정산
2월	3월	4월	7~9월	12월	'26년 2월

* 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

7. 이스포츠 활성화 지원 사업

:: 소외계층 대상 이스포츠 대회 개최 및 기반 조성을 통한 이스포츠 활성화 지원

사업개요

사업목적	이스포츠 산업경쟁력 강화 및 생활문화로서의 이스포츠 정착
총사업비	1,820백만원
수행부서	콘텐츠문화팀

전년대비 주요 개선사항

구분	2024년	2025년
이스포츠 대회 개최	<ul style="list-style-type: none"> 장애인 편의 고려한 개최 시기, 장소 설정 2024 파리 패럴림픽 팀코리아하우스 내 장애인 이스포츠 홍보 부스 운영 통해 장애인 이스포츠 국제적 관심 유도 	<ul style="list-style-type: none"> 장애인 이스포츠 대회 홍보 강화 장애인 이스포츠 등급분류 적용 확대 장애인 이스포츠 국제화를 위한 대외 교류 확대 추진
이스포츠 기반 구축	<ul style="list-style-type: none"> 지원기관 2개소 확대(5개소 → 7개소) 직무향상 교육기관 부문 교육대상 확대 	<ul style="list-style-type: none"> 연내 지원기관 교류회 개최를 통한 지원기관 간 협업 사업 발굴 및 교육효과 제고

사업내용

지원대상 : 전국 장애인 및 장애학생, 이스포츠 교육기관 등

지원내용 : 이스포츠 대회 개최

* 단위 : 백만 원

사업명	예산	주요 내용	운영방식
전국 장애학생 e페스티벌 개최	470	- 참가대상: 전국 특수학교(급) 장애학생 및 일반학생, 지도교사 - 전국 17개 시·도 대회 예선 및 본선 진행 - 장애학생 이스포츠대회, 정보경진대회 및 부대행사 진행 * 국립특수교육원, 넷마블문화재단 공동 주최	위탁용역
전국 장애인 이스포츠대회 개최	350	- 참가대상: 전국 장애인 - 전국 장애인 대상 이스포츠 대회 개최 - 장애인 이스포츠 스포츠등급분류 적용 확대	간접교부

이스포츠 기반 구축

* 단위 : 백만 원

사업명	예산	주요 내용		
		구분	항목	세부내용
이스포츠 전문인력양성 사업	1,000	고등교육기관 (3개기관)	지원대상	선정 학교 대상 평가 통해 연속 지원 가능 * 결과평가 탈락 시 타 고등교육기관 신규 선정
			교육대상	이스포츠 관련 산업의 진로를 희망하는 자(학생)
		직무향상교육기관 (4개기관)	지원대상	이스포츠 연구 수행이 가능한 연구기관 및 비영리법인, 기타 문화체육관광부 장관으로부터 인정받는 기관
			교육대상	이스포츠 관련 실무 재직자 또는 재직 경험자 그밖에 이스포츠 관련 산업 취업을 희망하는 자

기타사항

- 위탁용역 : 입찰공고, 선정평가(서면평가, 발표평가), 가격개찰
- 간접교부 : 정책지정

추진절차

- 이스포츠 전문인력양성 사업

① 모집공고	② 선정평가	③ 협약체결	④ 중간점검	⑤ 결과평가	⑥ 정산
2~3월	4월	5월	7~9월	10~12월	'26년 1~2월

* 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다. * 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

8. 기능성 게임콘텐츠 제작지원 및 홍보 마케팅

:: 게임의 재미요소와 교육, 훈련, 사회적 문제해결 등 사회적 기여가 결합된 목적성 게임 제작지원 및 홍보 마케팅 지원

사업개요

사업목적	게임의 재미요소와 교육, 예방치료 등 사회적 기여가 결합된 목적성 게임 지원을 통해 게임의 순기능 확산 및 사회적 효용 증대
총사업비	2,548백만원
수행부서	콘텐츠문화팀

전년대비 주요 개선사항

구분	2024년	2025년
제작지원	• 기능성 게임 수요처 대상 수요가이드 발굴	• 우수 제작지원 과제 대상 2차연도 효과성 검증 지원
홍보·마케팅 지원	• 수요 발굴 및 확대 중심의다양성 있는 홍보 및 마케팅 지원	• 기능성게임의 보급 및 확산 중심의 집중형 홍보, 마케팅 지원

사업내용

- 지원대상** • 협약 종료일까지 게임콘텐츠 상용화 버전 개발이 가능한 국내 기업
- 지원내용** • 기능성 게임콘텐츠 제작지원

부문	분야		플랫폼	협약기간
기능성	지정	사회공헌	무관	4월~11월 (8개월 예정)
		장애인 / 실버게임접근성		
		게임의 예방 치료적 활용		
	자유			

- 기능성 게임콘텐츠 홍보·마케팅 지원(전시, 행사 참가 지원, 홍보물 제작지원 등)

- 지원규모** • 총 18억원(6개 과제, 각 3억원 내외)

부문	분야		지원과제 수	비고
기능성	지정	사회공헌	6개 과제 내외	총 18억원 이내
		장애인 / 실버게임접근성		
		게임의 예방 치료적 활용		
	자유			

* 상기 내용은 예시이며 산업수요와 평가결과에 따라 추후 확정 예정

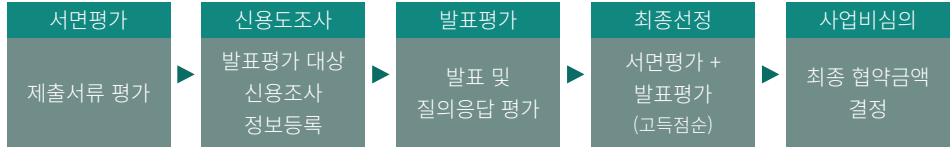
- 지원조건** • 사업자 부담금 10% 이상 부담 필수(현금 인정, 현물 제외)
- 협약 종료일까지 정식 런칭 빌드 개발이 완료되어야 함

(뒷장에 계속)

8. 기능성 게임콘텐츠 제작지원 및 홍보 마케팅

:: 게임의 재미요소와 교육, 훈련, 사회적 문제해결 등 사회적 기여가 결합된 목적성 게임 제작지원 및 홍보 마케팅 지원

선정방식



기타사항

- 게임 제작지원 내 1개 기업을 초과하여 지원할 수 없음
- 사업 종료 직후 다수의 일반유저가 과제 시연 후 평가하는 이용자평가 시행 예정

추진절차

① 모집공고	② 선정평가	③ 협약체결	④ 중간점검	⑤ 결과평가	⑥ 정산
1월	2~3월	4월	8~9월	11월	12월

* 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

9. 글로벌게임허브센터 운영

：글로벌게임허브센터 인큐베이팅 역량강화 고도화로 국내 스타트업 및 중소 게임기업 지속 운영

사업개요

사업목적	중소 게임기업의 성장, 육성 지원 및 글로벌 진출 확대
총사업비	3,794백만원
수행부서	게임기반조성팀

전년대비 주요 개선사항

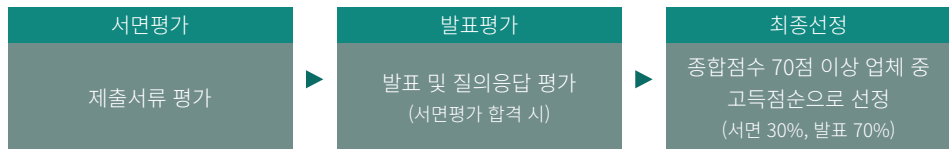
구분	2024년	2025년
테스트베드 지원 강화	• VR 및 모바일 테스트 기기, 모션캡처 스튜디오 제공	• 최신 테스트 장비 도입, 콘솔·AI 분야 연계, 테스트베드 인프라 개선 등
입주기업 프로그램 다각화	• 입주기업 대상 교육 프로그램 운영	• 투자 IR 심화 교육, 산학 연계 채용 지원, 네트워킹, 비즈매칭 프로그램 강화 등

사업내용

- 지원대상**
- (입주사) 국내 게임개발사
 - (게임벤처 4.0) 예비/초기창업 게임개발사(팀) (창업 5년 미만)
- 지원내용**
- 스타트업 및 중소게임기업 육성
 - (입주공간 지원) 입주사 50개, 게임벤처4.0(예비/초기창업팀) 30개 운영

구분	입주사	게임벤처4.0
지원대상	국내 중소 게임개발사	예비창업자 및 창업 5년 이내 초기 개발사
입주기간	최대 4년(기본 2년+연장 1년+우수 1년) * 연장평가를 통해 연장 여부 결정	기본 2년
지원내용	임대료 80%, 관리비 50%	임대료 및 관리비 전액 지원
공간유형	독립 사무공간(대·중·소형)	공용 사무공간(1인석, 2인석, 4인석)

선정방식



기타사항

- 기업 역량(수행관리 체계, 기업 및 재무 건전성 등) 및 개발 역량(개발 및 서비스 중인 게임의 경쟁력)
- 수행 역량(사업이해도, 사업전략, 수행의지 등) 및 기대성과(지속성장 및 해외진출 가능성 등)
- 게임국가기술자격검정 자격증 소지자, 콘진원 주관 게임대회 수상작 등 가점 부여

추진절차

① 모집공고	② 선정평가	③ 입주
2~3월(상반기) / 6~7월(하반기)	4월(상반기) / 8월(하반기)	4~5월(상반기) / 9~10월(하반기)

* 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

10. 게임인재원 운영

:: 대한민국 게임산업을 이끌어갈 선도형 핵심 인재, 현장형 실무 인재 양성 교육기관

사업개요

사업목적	게임 기업이 요구하는 직무숙련도를 갖춘 전문인력 양성
총사업비	5,204백만원
수행부서	게임기반조성팀

전년대비 주요 개선사항

구분	2024년	2025년
해외 교류 확대	<ul style="list-style-type: none"> 글로벌 게임전시회(동경게임쇼, 지스타) 졸업작품 출품 글로벌 협력(일본, 대만 등 MOU 체결) 추진 	<ul style="list-style-type: none"> 우수 교육생 해외 취업 지원 해외 공동 세미나 개최 등 글로벌 협력 강화 AI 활용 및 콘솔 교육 커리큘럼 확대
지역 분원 설립	<ul style="list-style-type: none"> 분원 설립 타당성 연구용역 완료 	<ul style="list-style-type: none"> 분원 설립을 위한 예산 확보 추진

사업내용

- 교육대상** : 게임개발자를 꿈꾸는 예비 취 · 창업자
- 교육내용** : 교육기간 : 2년 8학기제 (주 5일 전일제, 주 30시간 기준)

1년차 (1~4학기)	2년차 (5~8학기)
게임개발자 기초 능력 배양을 위한 전공별 심화 교육 및 단기 프로젝트 진행	게임 개발사와 동일한 환경에서 장기 프로젝트를 통한 게임 제작 전문교육 진행

- 세부전공 : 게임기획, 게임아트, 게임프로그래밍
- 교수(전임, 외래): 실무경력 10년 이상 또는 게임사 팀장급 이상
- 교육특전
 - 교육비 전액 무료, 게임기업 취 · 창업 정보 안내
 - 우수 교육생 게임전시회 참가 지원 및 게임기업 인턴십 기회 제공
 - 최첨단 교육 인프라(1인 1워크스테이션, 3D 모델링 SW 등) 제공
- 교육체계: 게임인재원 교육 운영 지침에 따른 체계적 학사 운영
- 학기통과 기준: 교과목 종합평점 70점 이상, 출석률 90% 이상
- 교육장소: 판교 제2테크노벨리(1캠퍼스-LH기업성장센터, 2캠퍼스-LH기업지원허브)

교육인원

게임기획학과	게임아트학과	게임프로그래밍학과	총원
30명	40명	50명	120명 내외

(뒷장에 계속)

10. 게임인재원 운영

:: 대한민국 게임산업을 이끌어갈 선도형 핵심 인재, 현장형 실무 인재 양성 교육기관

교육생
선발방식

서류전형(1차)

제출 서류 심사
(주요경력, 지원동기, 자기소개, 포트폴리오 등)



프리스쿨(2차)

분야별 전문가 강의, 과제 수행, 게임잼 등 다양한 프로그램을 통해 입학 지원자의 역량을 다면으로 알아보는 사전 전형으로 2주간 실무 테스트를 통해 잠재역량, 팀워크 등 종합심사 (1차 서류심사 합격자 대상)

추진절차

① 신입생 선발	② 개강	③ 졸업 성과 발표	④ 학사 운영
1~2월	3월	4월	9~10월

기타사항

- 2025년 게임인재원 7기 교육생 모집
- 접수일정: 2025. 1. 13.(월) 12:00까지, 한국콘텐츠진흥원 홈페이지 접수 (www.kocca.kr)
- 교육기간: 2025. 3. ~ 2027. 2. / 2년 8학기제 (주 5일 전일제, 10:00~17:00)
- * 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.
- * 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

11. 게임국가기술자격검정

∴ 게임산업 전문인력 배출을 위한 전문 사무 분야 3종목(기획, 그래픽, 프로그래밍)
게임국가기술자격검정 시행

사업개요

사업목적	게임산업 전문인력의 능력개발을 위한 게임국가기술자격검정 운영
총사업비	270백만원
수행부서	게임기반조성팀

전년대비 주요 개선사항

구분	2024년	2025년
운영방식	<ul style="list-style-type: none"> • 검정 시행(상반기) - 총 2회 운영(필기 1회, 실기 1회) * 필기시험 : 4.27(토) / 실기시험 6.29(토) 	<ul style="list-style-type: none"> • 검정 시행(상·하반기) - 총 2회 운영(필기 1회, 실기 1회) * 필기시험 : 5.17(토) / 실기시험 9.27(토) ** 23년 2회(23년 10월 기시험) 필기 합격자 실기 응시 준비기간 2년 확보
그래픽 실기 SW 확대	<ul style="list-style-type: none"> • 3D 그래픽전문가 실기시험 SW - 3D MAX(유료) 단일 	<ul style="list-style-type: none"> • 3D 그래픽전문가 실기시험 SW - 3D MAX(유료) + 블렌더(Blender)(무료) * 무료 계정 복합 적용으로 비용 절감 노력

사업내용

- 응시대상** • 게임개발 및 산업계 취업 등을 희망하는 청소년, 일반
- 시행내용** • 게임국가기술자격검정 개요
 - 법적근거: 국가기술자격법 및 동법 시행령, 시행규칙
 - 검정과목: 게임기획, 게임그래픽, 게임프로그래밍 3종목
 - 검정장소: 서울, 대전, 광주, 부산, 제주 5개 지역
 - 접수방법: 게임국가기술자격검정 홈페이지(www.kgq.or.kr) 온라인 접수

• 게임국가기술자격검정 시행 일정

필기 원서접수	필기시험	합격자 발표	실기 원서접수	실기시험	합격자 발표
4.16~4.25	5.17(토)	6.10(화)	8.20~8.29	9.27(토)	10.28(화)

- 게임국가기술자격검정 취득시 우대사항
 - 학생: 학점은행제도* 20학점 학점 인정
 * 국가평생교육진흥원 「학점은행제」 ‘자격 학점인정 기준’ 참조(www.cb.or.kr)
 - 기업: 병역특례업체 지원시 가산점(10점), 한국콘텐츠진흥원 게임관련 지원사업 참여시 가산점

응시자격 • 필기: 제한없음

• 실기: 필기시험 면제기간이 유효한 자(2년)

출제방식 • 1차 필기시험(과목별 75문항, 객관식 4지선다형, 120분)

• 2차 실기시험(작업형, 300분)

추진절차

① 모집공고	② 필기	③ 합격자 발표	④ 실기	⑤ 합격자 발표
홈페이지 (www.kgq.or.kr)	원서접수(4.16~4.25.) 필기시험(5.17.)	6.10.	원서접수 (8.20~8.29.) 실기시험(9.27.)	10.28.

* 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다. * 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

MEMO



신기술융합

1. 인공지능 콘텐츠 제작지원 사업

계속

2. 인공지능 콘텐츠 페스티벌

계속

3. 신기술융합콘텐츠 글로벌 페스티벌

계속

2025년 사업방향

- 인공지능 관련 콘텐츠 산업의 영향력 증대와 기술 환경 변화에 따른 사업 개편 추진
- APEC과의 연계를 통한 신기술 기반 콘텐츠 수출 및 K-산기술 콘텐츠 B2B/투자 쇼케이스 운영

1. 인공지능 콘텐츠 제작지원 사업

：인공지능과 다양한 실감기술을 연계한 콘텐츠 제작지원

사업개요

사업목적	인공지능과 다양한 신기술과의 융복합 활성화를 통한 콘텐츠 산업의 신시장 창출 및 산업 성장 도모
총사업비	7,000백만원
수행부서	신기술융합콘텐츠팀

전년대비 주요 개선사항

구분	2024년	2025년
기술융합 대응	• AI 기술 기반 신기술 융합지원	• AI 기술과 콘텐츠 분야에 특화된 버티컬 AI 및 XR 지원으로 산업 트렌드 반영

사업내용

- 지원대상** • 인공지능과 연계한 신기술융합 콘텐츠 관련 중소기업(영리법인), 컨소시엄 가능(대기업 포함)
- 지원내용** • 콘텐츠 제작 및 사업화 비용 지원
 - 직접비(인건비) 포함, 유형별 자부담 총사업비의 10%~30% 별도구간별 책정(현금 ○, 현물 ×)

* (예시: 인공지능 활용 콘텐츠) 문화콘텐츠 분야(엔터테인먼트, 음악, 영상, 게임, 패션 등)에 인공지능 기술과 VR/AR/MR/HR/XR 등 접목 기획·제작·가공·유통되는 콘텐츠)

지원규모

구분	주요내용	지원규모
선도형 (자유)	글로벌 경쟁력을 통해 성과창출이 가능한 시장 선도형 우수콘텐츠 지원	최대 8억원, 4개 내외 자부담 30% 이상
진입형 (자유)	시장수요 창출을 위한 중소진입형 콘텐츠 지원 *대기업 협력형은 수요기업 선정 후 추가 예정	최대 3억원, 12개 내외 자부담 10% 이상

지원조건

- 사업 유형별 정해진 비율에 따라 사업자부담금 부담 필수
- 협약기간 내에 콘텐츠 제작을 완료하여야 함
- 1개사 1개 과제에 주관 또는 참여기관으로 신청 가능, 복수 지원 불가
- 동일 과제로 우리원 타 지원사업 중복신청 불가

선정방식



기타사항

- 인공지능 기술 및 기업과 연계하는 계획을 반드시 포함해야 함(단순 데이터 수집, 구입 등은 제외)
- 세부지원 사항은 일부 변경될 수 있으며, 추후 공고문 참고 요망

추진절차

① 모집공고	② 선정평가	③ 협약체결	④ 중간점검	⑤ 결과평가	⑥ 정산
2월	4월	5월	9월	11월	12월

* 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다. * 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

2. 인공지능 콘텐츠 페스티벌 개최

:: 국내 인공지능(AI) 활용 콘텐츠 창작 관련 전시, 체험 및 소통의 장 마련

사업개요

사업목적	국내 우수 인공지능 활용 콘텐츠 창작 활성화 및 대중화 도모
총사업비	1,000백만원
수행부서	신기술융합콘텐츠팀

전년대비 주요 개선사항

구분	2024년	2025년
운영방식	<ul style="list-style-type: none"> B2C기반 AI 활용 콘텐츠 전시, 체험 운영 및 창작과정 시연, 컨퍼런스 등 노하우 공유 	<ul style="list-style-type: none"> AI 글로벌 포럼 개최 및 전문가 초청, 기업 간 비즈니스 교류 확대 원내 주요 장르사업 및 행사 연계로 시 기반 한국형 SXSW 정착 기반 조성

사업내용

- 참가대상**
 - AI 활용 창작 콘텐츠 보유한 국내 중소기업(영리법인), 개인
- 주요내용**
 - AI콘텐츠 포럼 개최 및 산업 전문가, 기업 관계자 간 비즈니스 기회 제공
 - AI 활용 콘텐츠 제작 방법 및 창작 서비스 체험 기회 확대
 - 우수 AI 창작 콘텐츠 등 전시 진행
- 참가조건**
 - 저작권 문제 등이 없는 AI 활용 콘텐츠 보유 및 창작이 가능한 기업, 개인
- 참가방식**
 - 공고 및 우리원 제작지원 기업 대상 사업화 계획 및 세부계획 등 검토를 통한 우선순위 선정
 - * 참여기업 선정절차는 변경될 수 있음
- 선정방식**
 - 위탁사업자 선정
 - 제안서 평가: 기술평가 및 가격평가
 - 협상실시: 종합점수 1위 업체부터 기술협상 시행
 - 참여 기업 선정
 - 제안서 평가 및 발표 평가 등을 통한 참여 기업 선정
- 기타사항**
 - 세부사항은 변경될 수 있으며, 추후 공고문 참고 요망
 - 위탁사 선정을 통한 간접지원 사업

추진절차

① 사업계획	② 콘텐츠기업 선정	③ 위탁사 선정	④ 행사운영	⑤ 결과평가	⑥ 정산
1~2월	4월	5월	10월	11월	12월

* 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.
 * 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

3. 신기술융합콘텐츠 글로벌 페스티벌 개최

:: 글로벌 신기술융합콘텐츠 B2C/B2B 전시 · 체험을 통한 유통 활성화 및 비즈니스 기반 마련

사업개요

사업목적	우수한 대한민국 신기술융합콘텐츠의 전시 체험을 통한 콘텐츠 수출 판로 확보 및 해외진출 기반 강화
총사업비	3,500백만원
수행부서	신기술융합콘텐츠팀

전년대비 주요 개선사항

구분	2024년	2025년
운영방식	<ul style="list-style-type: none"> 투자자 중심 기업 비즈니스 실적 창출 강화 * 국가별 VC와 사전협력 통한 B2B 확대 	<ul style="list-style-type: none"> 2025 APEC 정상회의 동시 개최, APEC 경제 사절단 및 해외 투자기관 타겟 집중 <p>효율성 강화</p>

사업내용

- 참가대상**
 - 신기술융합콘텐츠(AI · VR · AR · MR · 미디어아트 등) 및 관련 기술 보유 기업
 - KOCCA 신기술융합콘텐츠 관련 제작지원 기업 포함 기술 보유 기업
- 주요내용**
 - 신기술융합콘텐츠 전시 및 홍보 마케팅 개최 · 운영
 - 경주의 역사 · 문화 유적지를 배경으로 신기술융합콘텐츠와 콘텐츠IP를 활용한 전시존 및 B2B 부스 운영
- 참가조건**
 - 신기술융합콘텐츠(VR/AR/MR/AI/미디어아트 등) 관련 기술 저작권 등 권리 보유, 사용 가능 기업
- 참가방식**
 - 공고 및 우리원 제작지원 기업 대상 사업화 계획 및 세부계획 등 검토를 통한 우선순위 선정
 - * 참여기업 선정절차는 변경될 수 있음
- 선정방식**
 - 위탁사업자: 제안서 평가(기술평가 및 가격평가) → 기술협상(종합점수 고득점순)
 - 참여기업: 서류평가, 발표평가 등을 통한 참여 기업 선정
- 기타사항**
 - 세부사항은 변경될 수 있으며, 추후 공고문 참고 요망
 - 위탁사 선정을 통한 간접지원 사업

추진절차

① 콘텐츠 참여기업 선정	② 위탁사 선정	③ 행사개최	④ 결과평가	⑤ 정산
1월	2월	11월	11월	12월

* 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.
* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

MEMO

MEMO



캐릭터

1. 콘텐츠IP 라이선싱 지원	계속
2. 신규 캐릭터 IP 기획개발 공모 및 매니지먼트 지원	계속
3. IP 라이선싱 빌드업	계속
4. 라이선싱 콘퍼런스 개최	계속
5. 캐릭터 라이선싱 페어 개최	계속
6. 콘텐츠IP 라이선싱 해외마켓 참가 지원	계속
7. 대한민국 콘텐츠대상(캐릭터 부문)	계속

2025년 사업방향

- 캐릭터를 비롯한 다양한 콘텐츠IP와 연관산업 간 라이선싱 비즈니스 강화
- 중소 콘텐츠IP 기업의 라이선싱 비즈니스 역량 강화와 실질적 수익 창출 기회 강화
- 캐릭터 라이선싱 페어 활성화를 위한 유관행사 연계 개최 강화
- 캐릭터를 비롯한 다양한 콘텐츠IP의 해외진출 활성화를 위한 해외마켓 프로모션 강화

1. 콘텐츠IP 라이선싱 지원 사업

∴ 시장 출시를 통해 인지도를 확보한 국산 콘텐츠IP를 활용하여 다른 장르(분야)로 상용화하고자 하는 프로젝트의 개발 비용 지원

사업개요

사업목적	콘텐츠IP 활용 또는 융·복합한 프로젝트 지원을 통한 라이선싱 비즈니스 활성화 및 산업적 효과 창출
총사업비	4,569백만원
수행부서	콘텐츠IP전략팀

사업내용

- 지원대상**
- 콘텐츠IP 라이선싱 비즈니스를 영위하고자 하는 국내 개인사업자 및 법인사업자(컨소시엄 가능)
 - * 콘텐츠 IP의 원저작권자, 혹은 원저작권자와 IP 활용 계약(사업권 등) 체결이 완료된 사업자
 - * IP활용 계약(사업권 등)은 최소 협약 종료일까지 보유함을 원칙으로 함 (해당 권리를 확보하지 못하는 경우 프로젝트 선정이 취소될 수 있으며 지원이 불가능함)

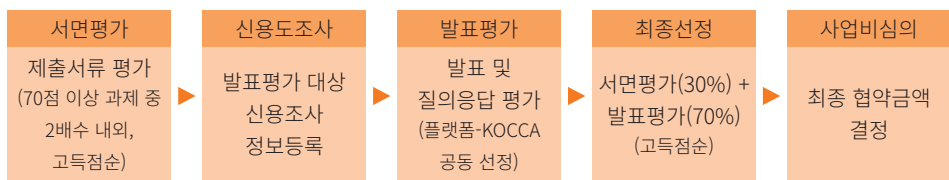
지원내용

구분	지원과제 수	지원금	비고
콘텐츠 제작	10개 내외	최대 5억원	• 공연(뮤지컬 등), 웹툰 제작 및 연재, 체험존 제작 및 운영 등 * 모집 공고 시 분야는 추가·변경될 수 있음
사업화	16개 내외	최대 1억원	• 콜라보레이션 상품 제작, 팝업스토어 상품 제작 및 운영 • 대기업 유통 연계 상품 제작 등 시장판매를 위한 실물 상품 (IP 활용 완구, 잡화, F&B 등)의 시제품 제작·유통 지원 * 상품 제작 관련 세부 사항은 모집 공고 시 확인 요망

지원규모

- (콘텐츠 제작) 최대 5억원 × 10개 내외
- (사업화) 최대 1억원 × 16개 내외 ※ 부문 간 지원 규모 조정 가능
- 콘텐츠IP의 관련 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)

지원규모



기타사항

- 신청 기관당 1개 신청서만 접수 가능(주관기관, 참여기관 모두 해당)
- 진흥원 및 타 기관의 지원을 받은 ‘동일결과물’은 지원 불가함
- 이전에 본 사업으로부터 지원을 받은 기업의 경우, 지원성과 및 평가결과 등이 반영될 수 있음
- 최종결과물을 기준으로, 아래 장르 및 분야는 본 사업에서 지원하지 않음
 - 게임(PC, 모바일 등), 방송(TV, 케이블, OTT, 웹 등), 애니메이션, 영화, 출판만화, 극장 상영 영상물 등
 - 순수 문학(출판도서·전자책 포함), 동영상 강의, 순수 교육용 어플 제작, 트럼프 카드 및 놀이용 캐릭터 카드 등
- 상기 내용(지원금액, 장르 포함)은 추후 공고 시 일부 변경될 수 있음

추진절차

① 모집공고	② 선정평가	③ 협약체결	④ 중간점검	⑤ 결과평가	⑥ 정산
2월	3월	5월	8월	12월	'26년 1월

* 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다. * 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

2. 신규 캐릭터IP 기획개발 공모 및 매니지먼트 지원

:: 신규 캐릭터IP 기획·개발을 통한 우수 IP 발굴 및 사업화 간접지원

사업개요

사업목적	신규 캐릭터IP 발굴 및 라이선싱 산업 진출 확대
총사업비	570백만원
수행부서	콘텐츠IP전략팀

전년대비 주요 개선사항

구분	2024년	2025년
사업방식 변경	• 지원사업 형태로 추진	• 공모사업 형태로 추진
지원작 확대	• 총 15개 IP 지원	• 총 40개 IP 지원

사업내용

지원대상 • 신규 창작 캐릭터IP를 기획·개발하는 창업 7년 미만의 국내법인 또는 개인사업자
 - 캐릭터IP 라이선싱 사업을 진행 중이거나 관련 사업 계획 보유 포함

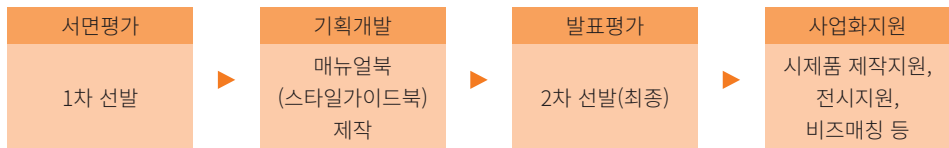
지원규모 • 포상금 총 3.5억 원
 - 1차 선발 40개 과제 내외 / 2차 선발 14개 과제 내외

단계	선정규모		포상금	지원내용
1차 선발 (기획개발)	40개 내외		500만 원	- 맞춤형 컨설팅(최대 3회) - 공동/부문별 특강 - 공동 브로슈어 지원
	소계	총 40개	총 2.0억 원	
2차 선발 (사업화)	대상	1개	2,000만 원	- 시상식 개최, 부스전시 및 비즈매칭 지원 - 개별 브로슈어 및 프로모션 지원 * 선정작 시상식 및 부스전시 참석 필수
	최우수상	3개	1,500만 원	
	우수상	8개	1,000만 원	
	소계	총 14개	총 1.5억 원	
합계	총 40개	총 3.5억 원		

* 신규 캐릭터IP 매니지먼트 프로그램(위탁용역, 총 2.2억 내외 예정) 병행

지원조건 • IP 등록이 완료된 상용화되지 않은 신규 캐릭터IP * 상용화 기준은 차후 마련 예정

선정방식



기타사항 • 동일 프로젝트로 타 공모전(지원사업포함) 당선작의 응모 및 중복 수상 불가
 • 1, 2차 지원내용은 신규 캐릭터 IP 매니지먼트 프로그램과 연계하여 지원
 • 세부 내용은 변경될 수 있으며, 추후 공고문 참고 요망

추진절차

① 모집공고	② 1차선발	③ 예심선정작 기획개발	④ 2차선발	⑤ 시상식 및 사업화지원
2~3월	3~4월	5~7월	8월	9~11월

* 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다. * 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

3. IP 라이선싱 빌드업

: : 연관산업 대기업과 중소콘텐츠기업 매칭을 통한 IP 라이선싱 간접지원

사업개요

사업목적	콘텐츠IP 활용 라이선싱 분야 발굴, 제작역량 및 사업역량 강화
총사업비	700백만 원
수행부서	콘텐츠IP전략팀

전년대비 주요 개선사항

구분	2024년	2025년
라이선싱 계약 지원 강화	• 참가기업 희망 시, 라이선싱 계약 관련 컨설팅 진행	• 라이선싱 계약 관련 컨설팅 계획 위탁용역 내 사전 수립(변리사, 상표권 검토 등)

사업내용

- 지원대상**
 - 콘텐츠IP 라이선싱 비즈니스를 하고자 하는 국내 중소콘텐츠기업
- 지원내용**
 - 프로젝트 별 1:1 라이선싱 기반 매칭 지원
 - 콘텐츠 및 파생상품 기획, 제작, 사업화, 계약 등 컨설팅 지원
 - 콘텐츠 및 파생상품 IP 라이선싱 활성화 지원
 - ※ 위탁비 내 파생상품 제작, 프로젝트 전시, 홍보, 전문가활용비, 수수료 등 지원
- 지원규모**
 - (참가기업) 국내 법인사업자 5개 사 내외(기업당 최대 50백만원 예정)
 - ※ 프로젝트별 결과물 규모에 따라 지원범위 조정
 - ※ 전년도 프로젝트 일부 후속지원 예정
- 지원조건**
 - (참가기업) 저작권 등록이 완료된 콘텐츠 IP의 원 저작권자 및 IP 사업권자
- 선정방식**
 - 플랫폼사
 - 중소콘텐츠기업과 매칭을 희망하는 대기업, 공공기관 등*의 프로젝트 기획안 심의 및 확정
 - * 자사 제품 및 공간 내 타사 IP 사용 가능, 국내·외 유통 플랫폼을 보유한 대기업, 중견기업, 공공기업 등 민간기업
 - 참가기업
 - 서면평가(40%) 및 발표평가(60%)를 종합하여 고득점순으로 선정
 - ※ 간접지원 사업이나, 지원사업 선정에 준하는 선정평가 진행
- 기타사항**
 - 프로젝트별 지원 규모 및 형태, 장르 등은 상이함
 - 플랫폼사와 참가기업과의 라이선싱 기반 계약이 추진될 경우, 상품 출시, 협업 공간 공개 등 프로젝트 종료일정 조율가능
 - 상기 내용(지원금액, 장르 포함)은 추후 공고 시 일부 변경될 수 있음

추진절차

① 플랫폼사 확정	② 참가기업 모집공고	③ 선정평가 및 매칭	④ 프로젝트 수행	⑤ 결과전시 및 프로젝트 종료
1~4월	4~5월	5월	6~10월	11~12월

* 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.

* 사업문의의 1566-1114, 각 사업별 담당자

4. 라이선싱 콘퍼런스 개최

:: 국내외 콘텐츠IP 라이선싱 비즈니스 트렌드 공유를 위한 콘퍼런스 개최

사업개요

사업목적	업계 종사자의 콘텐츠IP 라이선싱 전문성 강화 및 비즈니스 역량 확대
총사업비	500백만원
수행부서	콘텐츠IP전략팀

전년대비 주요 개선사항

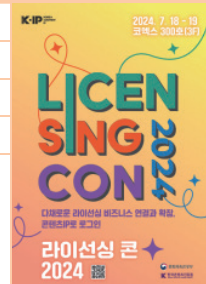
구분	2024년	2025년
규모 확대	• 장소 코엑스 300호	• 장소 E홀로 참석자 규모 확대 예정
연계 개최	• 캐릭터 라이선싱 페어 연계	• 캐릭터 라이선싱 페어 연계 강화

사업내용

지원대상 • 콘텐츠IP 및 연관산업 업계 종사자, 예비 종사자, 지원사업 수행기관 등

행사개요

구분	세부내용
행사명	라이선싱 콘
일시	2025년 7월 17일(목) ~ 18일(금) / 2일간 예정
장소	코엑스 E홀 예정
주최/주관	문화체육관광부 / 한국콘텐츠진흥원
행사내용	(콘퍼런스) 선도기업의 최신 전략 공유 · 인사이트 제공을 통해 IP 라이선싱 산업 활성화 촉진 (네트워킹/비즈매칭) 캐릭터라이선싱페어 등 타행사와 연계하여 비즈매칭 및 네트워킹 연계



신청방식 • (교육신청) 행사 안내 및 사전 신청을 통한 접수

기타사항 • 세부 내용은 변경될 수 있으며, 추후 공고문 참고 요망

추진절차

① 위탁사 모집 · 선정	② 행사준비	③ 행사개최	④ 결과보고	⑤ 사후관리 · 정산 등
3~4월	5~7월	7월	8~11월	12월

* 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

5. 캐릭터 라이선싱 페어 개최

:: 캐릭터 라이선싱 페어 개최

사업개요

사업목적	국산 캐릭터 라이선싱 비즈니스 활성화를 통한 산업역량 강화
총사업비	800백만원
수행부서	콘텐츠IP전략팀

전년대비 주요 개선사항

구분	2024년	2025년
연계 개최	• 라이선싱 콘 등 일부 사업 및 행사 연계 개최	• 유관사업 및 행사 연계 강화를 통한 프로그램 다양화 및 참관객 수 제고

사업내용

지원대상 • 국내외 콘텐츠IP 라이선싱 기업

행사개요

구분	세부내용
행사명	캐릭터 라이선싱 페어 2025 (24회)
일시	2025년 7월 17일(목) ~ 20일(일) / 4일간 예정
장소	코엑스 1층 A홀
주최/주관	문화체육관광부 / 한국콘텐츠진흥원 · 코엑스
행사내용	콘텐츠IP 기업관 운영(캐릭터, 애니메이션, 웹툰, 방송, 게임 등) 비즈니스 프로그램, 부대행사 및 이벤트 개최 등



지원조건 • 국내 콘텐츠IP 라이선싱 비즈니스를 희망하는 기업

선정방식

- (참가기업) 사전 온라인 부스 신청
- (바이어) 사전 온라인 및 현장 신청
- (참관객) 사전 온라인 및 현장 신청

기타사항

• 세부 내용은 변경될 수 있으며, 추후 공고문 참고 요망

추진절차

① 계획수립	② 참가기업 모집	③ 바이어 모집	④ 행사개최	⑤ 결과보고 및 사후관리
2월	4~6월	5~7월	7월	8~12월

* 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

6. 콘텐츠IP 라이선싱 해외마켓 참가지원

:: 해외 주요 콘텐츠IP(캐릭터 등) 라이선싱 마켓 참가 및 비즈매칭 지원

사업개요

사업목적	국산 콘텐츠IP(캐릭터 등) 해외마케팅 활성화 및 수출판로 확대
총사업비	1,026백만원
수행부서	콘텐츠IP전략팀

전년대비 주요 개선사항

구분	2024년	2025년
프로모션	• 참가기업 홍보 프로모션 제공	• 참가기업 홍보 프로모션 확대

사업내용

- 지원대상** • 국내 콘텐츠IP 관련 라이선싱, 기획, 제작, 유통 및 배급 등 해외 수출을 원하는 업체
- 지원내용** • 권역별(북미, 유럽, 아시아) 콘텐츠IP 라이선싱 마켓 참가지원
- 전시공간 제공 및 프로모션/비즈매칭 지원 등

마켓	권역	장소	개최 시기	참가기업
라이선싱 엑스포(Licensing Expo)	미국	미국(라스베이거스)	5.20.-5.22.	20개사 내외
브랜드 라이선싱 유럽 (Brand Licensing Europe)	영국	영국(런던)	10.7.-10.9.	10개사 내외
차이나 라이선싱 엑스포 (China Licensing Expo)	중국	중국(상해)	10.15.-10.17.	25개사 내외

- 지원규모** • 총 55개사 내외
- 지원조건** • 국산 콘텐츠IP 사업권을 보유하고 라이선싱, 기획, 제작, 유통 및 배급 등 해외 수출을 원하는 국내 콘텐츠 기업
* 에이전시의 경우 단순 중개가 아닌 비즈니스 권한을 위임받거나 계약을 체결한 업체만 지원 가능(계약 증빙 제출 필수)
- 선정방식** • 접수한 신청 서류 기준 서면평가 진행
- 기타사항** • 본 사업은 단순 시장조사나 견학 목적으로 마켓에 참가하는 기업이 아닌 콘텐츠 상담과 수출을 목적으로 하는 기업 지원을 위주로 함
• 세부 내용은 변경될 수 있으며, 추후 공고문 참고 요망

추진절차

① 모집공고	② 선정평가	③ 행사참가	④ 사후관리
2월(LE), 7월(BLE, CLE)	3월(LE), 8월(BLE, CLE)	5월(LE), 10월(BLE, CLE)	6월(LE), 12월(BLE, CLE)

- * 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.
- * 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

7. 대한민국 콘텐츠 대상(캐릭터 부문)

:: 캐릭터 부문에서 높은 창작성, 산업성과를 거둔 작품에 대한 시상

사업개요

사업목적	우수 국산 캐릭터IP 발굴 · 시상을 통한 창작의욕 고취로 지속적 산업발전 역량 도모
총사업비	64백만원
수행부서	콘텐츠IP전략팀

사업내용

지원대상 • 대한민국 국적의 개인, 법인(단체 포함)에 의해 접수일까지 개발, 제작, 유통된 국산 캐릭터

지원내용 • 우수 국내 캐릭터 5개 작품 선정 및 시상

구분	훈격	상금	선정개수
캐릭터 부문	대통령상	10백만원	1점
	문화체육관광부장관상	각 5백만원	3점
	한국콘텐츠진흥원장상	2백만원	1점
합 계		27백만원	5점

※ 최근 3년간 대통령상 수상작

연도	작품명	기업명
2024	베베핀	더핑크퐁컴퍼니(주)
2023	쿠키런	데브시스터즈(주)
2022	벨리곰	롯데홈쇼핑

지원규모 • 5개 캐릭터 작품

지원조건 • 2년 이내, 동 시상식(캐릭터/애니메이션 부문)에서 수상한 적이 없는 캐릭터

- 1개 회사 다수 캐릭터 IP 응모 가능 (개별 심사)
- 동일 IP의 애니메이션/캐릭터 부문 동시 추천 불가(2개 부문 중 1개만 지원 가능)
* 단, 신청대상 캐릭터 IP의 저작권 소유자가 다수인 경우 대표하는 1인(혹은 기업)이 신청하며, 반드시 공동저작권자의 동의서를 제출하여야 함 (포상금 및 상장은 신청자에게 일괄 지급)

선정방식 • (모집광고) 공모에 의한 신청작 접수 및 주관기관이 운영하는 추천위원회를 통해 후보작 모집

• (서면평가) 1차 심사(2배수 후보작)와 2차 심사(상훈결정) 진행

기타사항 • 제출 내용 중 허위사실이 있거나 행정안전부 정부포상업무지침에 위배되는 사항이 있을 경우 기 수여한 시상을 회수할 수 있음

• 시상계획은 일부 변경될 수 있으며, 추후 공고문 참조 요망

추진절차

① 공고	② 접수마감	③ 심사 및 발표	④ 시상식 개최	⑤ 시상금 지급
8월	9월	10~11월	12월	12월

* 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

MEMO

MEMO



스토리

1. 대한민국 스토리 공모대전 운영

계속

2. 이야기창작발전소 운영

계속

3. 스토리움 활성화 지원

계속

4. 스토리움 우수 스토리 매칭 제작지원

계속

2025년 사업방향

- 대한민국 스토리 공모대전 과년도 수상작 사업화 지원 강화
- 스토리움 사업화 성과 제고를 위한 다양한 오프라인 비즈매칭 행사 추진 강화
- 스토리움 우수 스토리 매칭 제작지원의 지원 장르 다각화를 통한 스토리움과의 연계 강화
- 이야기창작발전소의 유관사업 연계 강화를 통한 우수 원천 스토리 개발 및 사업화 성과 제고

1. 대한민국 스토리 공모대전 운영(대한민국 콘텐츠대상-스토리부문)

:: 우수한 원천 스토리, 창작자를 발굴하기 위한 공모전 운영

사업개요

- 사업목적** 콘텐츠 산업에서 경쟁력 있는 우수 스토리와 창작자 발굴
- 총사업비** 900백만원
- 수행부서** 콘텐츠IP전략팀

전년대비 주요 개선사항

구분	2024년	2025년
사업화 지원	• 당해연도 수상작 사업화 지원을 위한 비즈매칭 행사 1회 개최	• 최근 연도 수상작까지 사업화 지원 대상 확대 및 강화(스토리움, 전시회 등 연계)

사업내용

- 지원대상** • 기성 및 신인 불문(연령 제한 없음), 대한민국 국적을 보유한 팀/법인
- 지원내용** • 우수 국내 스토리 15개 작품 선정 및 시상

구분	명칭	훈격	상금	선정개수
스토리 부문	대통령상	대통령상	10백만원	1점
	최우수상	문화체육관광부장관상	각 5백만원	3점
	우수상	한국콘텐츠진흥원장상	2백만원	1점
합 계			27백만원	5점

- 지원조건**
 - 수상작 저작권 등록 필수 ※ 저작권자가 신청 당시와 동일해야 함
 - 수상작 스토리움 등록 필수 ※ 수상작 공개 범위는 수상자가 자유롭게 설정 가능
 - 진흥원이 주최하는 비즈매칭 행사(1회) 필수 참석
 - 수상작 사업화 시, 해당 작품의 주요 크레딧 및 모든 홍보물에 문화체육관광부, 한국콘텐츠진흥원 로고 및 '대한민국 스토리 공모대전 수상작' 문구 명시 필수
 - 타 공모전(지원사업 포함) 당선작의 응모 및 중복 수상 불가

선정방식

- 선정절차



- 심사기준

평가항목	검토 기준
독창성	소재, 캐릭터 등의 설정이 참신하고, 매력적인가?
완성도	주제가 뚜렷하고 어휘력, 문장력, 이야기 구성력이 탁월한가?
시장성	대중성이 뛰어나며 호응도 높은 스토리인가?
사업화 가능성	콘텐츠 제작(사업화)이 가능한 스토리인가?
분야 확장성	다양한 분야로 발전할 가능성이 있는가?

(뒷장에 계속)

1. 대한민국 스토리 공모대전 운영(대한민국 콘텐츠대상-스토리부문)

:: 우수한 원천 스토리, 창작자를 발굴하기 위한 공모전 운영

기타사항

- 타인의 저작권 침해 및 대리 신청 등이 확인될 경우 수상 취소, 시상금 환수, 민·형사상 법적인 조치를 취할 수 있음
- 출품작이 타인의 명예를 훼손하거나 불법 정보 포함, 표절 등의 소지가 있는 경우에는 심사에서 제외될 수 있으며, 수상 후에도 당선 취소 및 시상금을 환수할 수 있음
- 시상계획 및 세부 내용은 변경될 수 있으며, 추후 공고문 참고 요망

추진절차

① 모집공고	② 접수	③ 예심	④ 본심/표절검증	⑤ 최종심사	⑥ 시상식
2월	5월	6~7월	8월	9월	11월

* 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

2. 이야기창작발전소 운영

:: 스토리 창작자의 기획 · 창작 역량 강화 프로그램 운영을 통한 우수 원천스토리 발굴 활성화

사업개요

사업목적	창작자들에게 새로운 소재 발굴을 위한 영감을 제공하고, 창작자 간의 협력과 교류, 전문분야에 대한 깊은 이해와 간접 체험 지원
총사업비	300백만원
수행부서	콘텐츠IP전략팀

전년대비 주요 개선사항

구분	2024년	2025년
연계 강화	• 스토리 공모대전, 스토리움 등관련 사업 간 연계 미흡	• 스토리 공모대전 수상작가, 스토리움 추천 스토리 선정작가 등 관련 사업 연계 강화

사업내용

- 지원대상**
- (일반과정) 활동 경력이 있는 창작자(작가, PD, 감독 등)
 - (심화과정) 일반과정 우수 수강생
 - (현장 워크숍) 활동 경력이 있는 창작자(작가, PD, 감독 등)

지원내용

구분	명칭	지원규모
일반과정	창작 소재 발굴을 위한 전문가특강 운영(반기별 3개 테마×3회, 테마별 20명)	120명 내외
심화과정	일반과정 우수 수강생 대상 특정 테마 심화과정 운영(반기별 15명)	30명 내외
현장 워크숍	창작소재 발굴을 위한 현장체험형 워크숍 운영(반기별 20명)	40명 내외

지원조건

- 수강 후 디벨롭된 원천 스토리를 스토리움에 등록하여야 하며, 미등록 시 차년도 이야기창작발전소 (창작소재개발과정 등) 참여를 제한함
- 참가자 중 수료 여부, 작품계획서 등을 평가하여 테마별(세부특화주제) 관련 전문가로부터 1:1 맞춤형 교육 및 컨설팅을 받을 수 있는 심화과정 참여 기회 제공
- 강연에 80% 이상 의무 참여, 선정 후 이유 없이 불참 시 차년도 프로그램 참여 제한

선정방식

- 공모에 의한 창작자 선정
- * 평가기준: 필요성 및 지원동기, 지원서 내용의 충실성, 작품계획의 우수성, 향후 계획 등

기타사항

- 세부 지원사항 변경 가능하며, 추후 공고문 참고 요망

추진절차

① 위탁사 모집 · 선정	② 1기 모집 · 선발	③ 1기 일반·심화과정	④ 1기 현장 워크숍	⑤ 2기 모집 · 선발	⑥ 2기 일반·심화과정
3~5월	5월	6월	7월	9월	10월

* 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

3. 스토리움 활성화 지원

： 창작자-제작자간 매칭 가능한 플랫폼 운영을 통한 국내 스토리 유통 활성화

사업개요

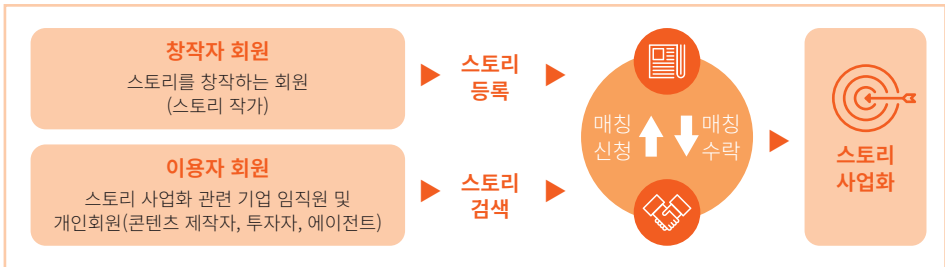
- 사업목적** 경쟁력 있는 아이디어를 가진 창작자와 우수 콘텐츠 창작역량을 가진 수요자의 원활한 매칭을 통해 스토리 유통 활성화에 기여
- 총사업비** 1,021백만원
- 수행부서** 콘텐츠IP전략팀

전년대비 주요 개선사항

구분	2024년	2025년
보안 기능 개선	<ul style="list-style-type: none"> • 보안 강화를 위해 개인정보 취급자의 2차 인증(구글 OTP) 적용 • 이용자 회원 대상 큐레이션 기능 미흡 	<ul style="list-style-type: none"> • 본인인증 및 웹 취약점 주기별 점검 상시 추진 • 이용자 회원 대상 큐레이션 기능 개선
비즈매칭 활성화	<ul style="list-style-type: none"> • 오프라인 비즈니스 미팅 개최(3회) 	<ul style="list-style-type: none"> • 오프라인 비즈니스 미팅 실효성 강화 (장르 · 주제별 개최, 관련사업 연계 강화 등)

사업내용

- 지원대상**
 - 스토리움을 이용하는 창작자 및 이용자 회원
- 지원내용**
 - 스토리 유통을 위한 플랫폼 제공(www.storyum.kr)
 - 스토리 분야 창작자와 콘텐츠 제작자가 만날 수 있는 온라인 매칭 플랫폼



• 스토리움 이용 활성화를 위한 세부 사업 운영

구분	세부내용
추천스토리 운영	등록된 스토리 중 우수 스토리를 선정하여 창작지원과 홍보지원(분기별)
한 줄 로그라인 백일장	형식을 최소화하여 스토리움 가입자라면 누구나 참여 가능한 백일장
Story to Content (오프라인 비즈니스 미팅)	추천 스토리 선정작, 한 줄 로그라인 백일장 수상작 등을 사업화하고자 하는 콘텐츠 제작자들과의 비즈니스 미팅 주선

※ 지원조건 및 프로그램 상세: 향후 스토리움 사이트 공고문 참고

- 지원조건**
 - 스토리 창작자 회원: 스토리를 창작하는 회원(스토리 작가)
 - 스토리 이용자 회원: 스토리 사업화 관련 기업 및 개인회원(콘텐츠제작자, 투자자, 에이전트)
 - ※ 회원가입 신청 후 관리자의 승인절차에 따라 가입이 결정됨

- 기타사항**
 - 운영 프로그램 등 세부 내용은 변경될 수 있으며, 스토리움 사이트를 통해 수시 공지 예정

* 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다. * 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

4. 스토리움 우수 스토리 매칭 제작지원

:: 스토리 유통 플랫폼에서 계약이 완료된 우수 스토리 기반 프로젝트의 사업화 지원

사업개요

사업목적	스토리 유통 플랫폼에서 계약이 완료된 우수 스토리 기반 콘텐츠의 기획 및 제작 · 유통 지원을 통한 콘텐츠산업 활성화
총사업비	1,000백만원
수행부서	콘텐츠IP전략팀

전년대비 주요 개선사항

구분	2024년	2025년
지원분야 확대	• 총 3개 장르 지원 (공연, 웹툰 · 만화, 출판)	• 총 4개 장르 지원으로 스토리 IP 활성화 (영상, 공연, 웹툰 · 만화, 출판)

사업내용

지원대상 • 스토리 기반 콘텐츠의 기획 및 제작 · 배급 등이 가능한 분야별 법인/개인 중스토리 유통 플랫폼 (스토리움에서 계약한 스토리를 사업화하고자 하는 사업자)

지원내용 • 스토리 유통 플랫폼 계약 콘텐츠의 제작 · 유통 사업화 지원(방송 · 영상, 공연, 만화 · 웹툰, 출판 등)

부문	사업화 최종 결과물(예시)	지원과제 수	지원규모
영상	관련 플랫폼에 영상 서비스 (50부작 내외(회당 1분 30초 내외))	2개 과제 내외	최대 1.5억
공연	극장 공연(뮤지컬) 3회 이상 (공연 촬영본 풀영상+하이라이트 영상)	2개 과제 내외	최대 2억
웹툰 · 만화	웹사이트 연재 및 출간 (웹툰 1,500컷 이상/ 단행본 2권 분량 이상)	2개 과제 내외	최대 7천만 원
출판 (소설 · 웹소설)	웹 사이트 연재 및 출간 (출간소설 1권 분량 이상)	2개 과제 내외	최대 3천만 원

※ 모집 공고 시 분야는 추가 · 변경될 수 있으며, 부문 간 지원 규모 조정 가능

지원규모 • 총 9억원
- 프로젝트당 최대 2억원, 9개 과제 내외

지원조건 • 지원마감 시점까지 스토리 유통 플랫폼(스토리움)에서 계약 완료를 진행하고 계약서를 제출한 모든 사업화 프로젝트 신청 가능

선정방식



기타사항 • 세부 지원사항은 변경 가능하며, 추후 공고문 참고 요망

추진절차

① 모집공고 2월	② 선정평가 4월	③ 협약체결 5월	④ 중간점검 11월	⑤ 결과평가 '26년 1월	⑥ 정산 '26년 2월
--------------	--------------	--------------	---------------	-------------------	-----------------

* 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

MEMO

MEMO



만화 · 웹툰

1. 웹툰 분야 벤처기업 육성 지원	계속
2. 만화 IP 활성화 지원(웹툰페스티벌 개최, 웹툰IP보호 캠페인 등)	계속
3. 대한민국 콘텐츠대상 만화부문	계속
4. 만화(웹툰) · 스토리 해외진출 지원(전시 및 번역 등)	계속
5. 글로벌 웹툰IP 제작 지원	신규
6. 현지화 콘텐츠 발굴 지원	신규
7. 다양성만화 제작 지원	신규
8. 창작 초기단계 제작 지원	신규
9. 콘텐츠IP마켓 개최	계속

※ 2 / 5 / 6 / 7 / 8 / 9 : 사업 내용 확정 후 공지 예정(향후 사업 공고문 참조)

2025년 사업방향

- 국내 만화 · 웹툰 창작자의 다양한 소재 발굴과 출시를 지원하여 안정적인 산업 생태계 유지와 시장 활성화 유도
- 해외 진출 및 IP확장 위한 글로벌 웹툰 제작 지원과 해외 주요 전시 참가 지원 통한 K-웹툰산업의 지속적인 성장 견인
- 콘텐츠IP마켓 비즈매칭 실적 제고를 위한 유관사업 · 행사 연계 강화 및 국내외 콘텐츠 · 연관산업 바이어 Pool 확대

1. 웹툰 분야 벤처기업 육성 지원

:: 상품·서비스 개발, 국내외 판로개척 지원 통한 만화·웹툰 창업 기업의 시장 안착 유도

사업개요

사업목적	만화·웹툰 분야 유망 제작사, 스튜디오, 창의적 사업 아이디어를 보유한 기업의 성공적 시장진입 지원
총사업비	1,000백만원
수행부서	만화웹툰산업팀

전년대비 주요 개선사항

구분	2024년	2025년
지원 조건	• 신생기업 기준 강화 필요	• 대표자 및 이사 등 생애 최초 창업으로 기준 마련

사업내용

- 지원대상**
- 법인을 설립한 지 3년이 경과하지 아니한 만화·웹툰 분야 중소기업
 ※예비기업: 창업 1년 미만 / 초기기업: 창업 1년 이상 ~ 3년 미만
 ※창업기준: 대표자 및 이사 등 생애 최초 창업에 한함
 (개인사업자의 법인 전환의 경우에도 개인사업자 창업일 기준으로 적용함)

- 지원내용**
- 만화·웹툰 콘텐츠 개발, 유통, 홍보·마케팅, 투자 유치 등 사업화에 필요한 비용 중심 지원

지원규모

지원분야	과제당 지원금	지원규모
예비기업	최대 5천만원	기존 2개, 신규 2개 내외
초기기업	최대 1억원	기존 5개, 신규 3개 내외
합 계	총 10억원	총 12개 내외

- 지원조건**
- 만화·웹툰 분야 새로운 비즈니스 모델을 보유한 창업 기업
 - 지원 대상 자격요건에 부합하는 기업

선정방식

- 공모에 의한 참가사 선정(서면평가, 발표평가)
 ※ 주요 평가 요소: 만화·웹툰 IP 비즈니스 산업 활성화 기여 여부, 수행계획의 구체성 및 타당성, 기대되는 매출 및 투자유치 가능성 등
- e나라도움을 통한 온라인 접수

기타사항

- 예산범위 내에서 예비기업, 초기기업 지원 과제 수 조정

추진절차

구분	①모집공고	②선정평가	③협약체결	④ 중간점검	⑤ 결과평가	⑥ 사업정산
기존	-	'23.12월	1월	8월	12월	12월
신규	2월	3월	4월	8월	12월	12월

* 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

3. 대한민국 콘텐츠 대상 만화 부문

:: 만화, 웹툰 부문에서 높은 창작성, 산업성과를 거둔 작품에 대한 시상

사업개요

사업목적	우수 국산 만화 콘텐츠 발굴·시상을 통한 창작의욕 고취로 지속적 산업발전 역량 도모
총사업비	80백만원
수행부서	만화웹툰산업팀

사업내용

- 지원대상**
- 2024년 8월부터 2025년 7월까지 1권 이상 단행본으로 출판한 만화
 - 2024년 8월부터 2025년 7월까지 온라인 사이트에서 3개월 이상 연재한 웹툰
 - 2년 이내 동 시상식에서 수상경력이 없는 작품
- 지원내용 (시상규모)**
- 우수 국내만화 5개 작품 선정 및 시상

구분		장소	상금
정부시상	만화부문	대통령상 (1)	10백만원
		문화체육관광부장관상 (3)	각 5백만원
		한국콘텐츠진흥원장상 (1)	2백만원
계		5건	27백만원

※ 역대 대통령상 수상작

연도	작품명	작가
2024	열혈강호	전극진, 양재현
2023	사신	임재원
2022	미래의 골동품 가게	구아진

- 지원조건**
- 2024년 8월부터 2025년 7월까지 1권 이상 단행본으로 출판한 만화
 - 2024년 8월부터 2025년 7월까지 온라인 사이트에서 3개월 이상 연재한 웹툰
 - 2년 이내 동 시상식에서 수상경력이 없는 작품
- 선정방식**
- 공모에 의한 신청작 접수 및 주관기관이 운영하는 추천위원회를 통해 후보작 모집
 - 1차 심사(2배수 후보작)와 2차 심사(상훈결정) 진행
- 기타사항**
- 시상계획은 일부 변경될 수 있으며, 추후 공고문 참조 요망

추진절차

①공고	②접수마감	③심사	④시상식 개최	⑤ 시상금 지급
8월	9월	10월	12월	12월

* 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

4. 만화(웹툰)·스토리 해외진출 지원

:: 국내 만화(웹툰)·스토리 해외 행사 참가 지원 및 해외 비즈니스 지원

사업개요

사업목적	국내 우수 만화(웹툰)·스토리의 해외진출 기반 마련 및 수출경쟁력 강화를 위한 거점, 신시장 진출지원
총사업비	7,013백만원
수행부서	만화웹툰산업팀

전년대비 주요 개선사항

구분	2024년	2025년
해외 진출 방향	• 만화웹툰 발전 방향에 따른 해외 권역별 전시 참가 등 고려	• ‘주력-유망-잠재’등 발전 방향에 따른 현지 전시 참가 및 개최 예정

사업내용

지원대상	• 해외 시장에서 경쟁력 있는 만화/웹툰/스토리 IP를 보유하고 있는 기업(개인/법인)
지원내용	• 해외 현지 바이어-참가기업 간 1:1 비즈니스 지원, 홍보·프로모션 • 비즈니스 키트(디렉토리북, IP소개북, 샘플북, 트레이일러영상, 굿즈 등) 제작지원 • 해외 웹툰서비스 위한 IP에 대한 번역지원
지원규모	• 해외 권역별 주요 전시행사(B2B, B2C) 참가 또는 직접 개최 ※ 3개 권역: 아시아(일본, 동남아 등), 북미(미국 등), 유럽(프랑스, 독일 등) ※ 국가별 전시 참가사 모집은 각 행사별 3~5개월 전 공고를 통해 확인 가능
지원조건	• 해외 비즈니스가 가능한(플랫폼사 독점권 해제 등) IP 보유 기업 • 지원 대상 자격요건에 부합하는 기업
선정방식	• 공모에 의한 참가사 선정(서면평가, 필요 시 발표평가 가능) ※ 선정 평가 세부 기준 등은 추후 공고 통해 확인
기타사항	• 콘텐츠수출마케팅플랫폼(https://welcon.kocca.kr) 통한 모집(공고 및 접수 등) • 해외 현지 트렌드 및 작품의 현지화 가능성 여부 등 확인(해외 전문가, 센터 의견 평가 등 참고 자료로 활용) • 해외 유통 계약 달성 실적/해외 진출 적극성 확인(회사 내부 해외사업 전담인력 보유 여부 등) • 만화/웹툰 : 작품 1-2화 / 스토리 : 작품 트리트먼트 필수 제출(진출 권역 언어 버전)

추진절차

① 참가기업 선정	② 행사준비	③ 행사개최	④ 사후관리
행사 3~5개월 전	2~3개월	행사별 개최	계약 실적 확인

* 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

9. 콘텐츠IP마켓 개최

:: 콘텐츠IP 비즈니스 종합 B2B 행사 개최

사업개요

사업목적	우수 콘텐츠 IP 발굴 및 국내외 바이어와 비즈니스매칭을 통한 IP 비즈니스 활성화
총사업비	1,811백만원
수행부서	콘텐츠IP전략팀

전년대비 주요 개선사항

구분	2024년	2025년
연계 개최	• 일부 사업 및 행사 연계 개최	• 유관사업 및 행사 연계 강화를 통한 국내외 콘텐츠 및 연관산업 바이어 Pool 강화

사업내용

지원대상 • 국내 콘텐츠 IP 기업 및 국내외 바이어

행사개요

구분	세부내용
행사명	콘텐츠IP마켓 2025 (4회)
일시	2025년 11월(예정)
장소	코엑스(예정)
주최/주관	문화체육관광부 / 한국콘텐츠진흥원
행사내용	콘텐츠 IP 비즈니스매칭, 전시, 세미나 등 B2B 프로그램 운영 (웹툰, 스토리, 애니메이션, 캐릭터, 방송, 게임 등)



지원규모 • 국내 콘텐츠IP 기업 80개 내외

지원조건 • 국내 콘텐츠 IP 비즈니스를 희망하는 기업

선정방식 • 공모에 의한 참가기업 모집

기타사항 • 행사 일정, 장소, 예산 등 세부 내용은 변경될 수 있으며, 추후 공고문 참고 요망

추진절차

① 위탁사 모집 · 선정	② 참가기업 모집 · 선정	③ 바이어 모집	④ 행사개최	⑤ 결과보고	⑥ 사후관리 ·정산 등
4~6월	7~8월	8~11월	11월	12월	12월

* 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

MEMO



음악

1. 온라인 공연 전문 스튜디오 운영	계속
2. 다장르 공연 제작지원	계속
3. 신기술융합 음악콘텐츠 개발지원	계속
4. 플랫폼 기반 대중음악 활성화 지원	계속
5. 현지 인프라 활용 해외진출 지원	계속
6. 글로벌뮤직네트워크 구축 지원	계속
7. 다장르 음악 제작지원	신규

2025년 사업방향

- 대중음악산업의 저변 확대를 위한 음악 및 음반 제작 지원사업 '다장르 음악 제작지원'사업 신설
- 음반 제작부터 신인 뮤지션 육성, 공연 및 부가콘텐츠 제작, 해외시장 진입 및 해외 비즈니스 성사까지 단계별 지원이 이루어질 수 있도록 연속적인 지원사업 추진

1. 온라인 공연 전문 스튜디오 운영 지원

:: KOCCA뮤직스튜디오 시설 / 장비 임차 및 운영, ON THE K 공연 제작 사업

사업개요

사업목적	온라인 공연 전문 스튜디오 KOCCA뮤직스튜디오 운영 및 ON THE K 공연 제작
총사업비	5,550백만원
수행부서	음악패션산업팀

전년대비 주요 개선사항

구분	2024년	2025년
운영기간	• 스튜디오 운영 + 장비임차 운용 통합	• 통합 운영 지속
연계 강화	• 기획공연 4회, 자유대관10회	• 기획공연 2회, 자유대관 20회로 확대

사업내용

지원대상	<ul style="list-style-type: none"> • 신기술 융합 음악 콘텐츠 개발 지원 선정 뮤지션 • 지역 뮤지션 콘텐츠 지원 선정 뮤지션 • ON THE K 시즌5 뮤지션 • 자유대관 프로그램 뮤지션 • 기타 우리원 음악 지원사업 선정사 등
지원내용	<ul style="list-style-type: none"> • 스튜디오 시설 및 장비 • 전문인력(조명, 음향, 영상, 송출, 신기술 적용) 디자인 및 오퍼레이션 • 기타 스튜디오 운영
지원규모	<ul style="list-style-type: none"> • 스튜디오 시설 및 장비 지원 : 20회 내외 • 스튜디오 시설 지원 : 잔여 일정 100% 활용
지원조건	<ul style="list-style-type: none"> • 해당 지원 사업 선정 뮤지션 • 자유대관 프로그램 뮤지션 • ON THE K 시즌5 뮤지션
추진방식	<ul style="list-style-type: none"> • 위탁용역을 통한 사업 추진(경쟁입찰, 공동수급 허용)
기타사항	<ul style="list-style-type: none"> • 스튜디오 운영 전문성 필수 • 장비 임차(조명, 음향, 영상, 송출, 신기술 등) 파트너쉽 필수 • 스튜디오 안전관리 책임자, 소방안전 관리자(1급) 필수

추진절차

① 위탁공고	② 선정평가	③ 계약체결	④ 중간점검	⑤ 결과평가	⑥ 사업정산
1월	3월	4월	8월	'26년 3월	'26년 3월

* 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

2. 다장르 공연 제작지원

∴ 다양한 공간을 기획한 형태의 공연 및 규모별(대형, 중형, 소형) 대중음악 공연 개최 지원

사업개요

사업목적	다양한 형태의 대면 공연 개최를 지원함으로써 대중음악 공연 산업의 활성화 제고
총사업비	2,300백만원
수행부서	음악패션산업팀

전년대비 주요 개선사항

구분	2024년	2025년
예산 확대	• 공간기획형 공연개최 지원 6억원	• 공간기획형 공연 및 일반 대면공연 23억원
형태별 구분	• 공간기획형 공연개최 지원(대형, 중소형)	• 공간기획형 공연개최 지원(구분 통합) • 일반 대면공연 개최 지원(대형, 중형, 소형)
목적 및 연계강화	• 공연장 개최 기준 모호함 • 대중음악 공연 시 사업 간 연계 부족	• 공간기획형 공연개최 지원 - 공간 구성에 국고 80% 이상 편성 필수 - 공연법상 '공연장 등록증'이 발급된 '공연장'에서의 공연은 불가 • 일반 대면공연 개최 지원 - 대형 분야 공연에 '뮤즈온' 출신 뮤지션 1팀 이상 섭외 필수

사업내용

지원대상 • 국내에서 활동 중인 대중음악 제작자 및 대중음악 공연 기획자

구분	세부내용
공간기획	<ul style="list-style-type: none"> • 독창적 공간 기획을 통해 제작된 공간기획형 공연 개최 지원 - 공간 구성에 국고 80% 이상 편성 필수(공간 임차, 무대 세트 제작, 공간 구성에 필요한 제작비 등) - 참여인력 중 비주얼 디렉터 혹은 세트 디자이너 등 공간을 기획, 디자인하는 인원 필수 - 예시 : 대안공간, 전시장, 미술관, 폐공장, 창고, 숲속 등 - 제한 : 공연법상 등록되는 「공연장 등록증」이 발급된 “공연장”에서의 공연은 제외
일 반	대형 <ul style="list-style-type: none"> • 3천석 이상의 공연 개최 지원 - 5개년 내 뮤즈온 출신 뮤지션 1팀 이상 필수로 섭외하여 공연 진행하여야 함
	중형 <ul style="list-style-type: none"> • 1천석 이상 ~ 3천석 미만의 공연 개최 지원
	소형 <ul style="list-style-type: none"> • 1천석 미만의 공연 개최 지원

지원규모 • 총 2,050백만원, 25개 과제 지원

- 공간기획형 공연 : 최대 50백만원 × 5개 과제 내외
- 대면공연(대형) : 최대 200백만원 × 5개 과제 내외
- 대면공연(중형) : 최대 80백만원 × 7개 과제 내외
- 대면공연(소형) : 최대 30백만원 × 8개 과제 내외

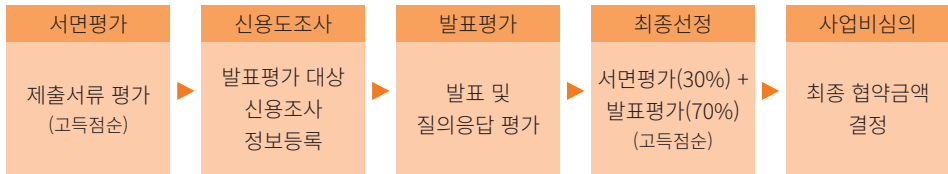
(뒷장에 계속)

2. 다장르 공연 제작지원

:: 다양한 공간을 기획한 형태의 공연 및 규모별(대형, 중형, 소형) 대중음악 공연 개최 지원

지원조건 • 2025년 내 공간기획형 공연 또는 대중음악 대면공연 2회 이상 개최 계획이 있는 대중음악 제작자 및 대중음악 공연 기획자

선정방식



기타사항 • 컨소시엄 불가하며, 1개 분야만 선택하여 접수 가능

추진절차

① 모집공고	② 선정평가	③ 협약체결	④ 중간점검	⑤ 결과평가	⑥ 정산
2~3월	3월	4월	8~9월	12월	12월

* 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

3. 신기술융합 음악콘텐츠 개발 지원

:: 신기술융합 공연 및 신규 음원 발매 프로모션 등 다양한 음악 콘텐츠 개발 지원

사업개요

사업목적	신기술융합 공연과 음원 제작 활성화를 통한 대중음악 공연 산업 발전 및 창작기반 강화
총사업비	4,679백만원
수행부서	음악패션산업팀

전년대비 주요 개선사항

구분	2024년	2025년
지원 부문 고도화	<ul style="list-style-type: none"> 신규 음원 발매 및 마케팅·프로모션 지원 국내 콘서트 지원 위주 	<ul style="list-style-type: none"> 음악 뮤지션 IP 활용 구체성 평가 강화 해외 콘서트 지원으로 글로벌 부문 고도화
홍보 지원	<ul style="list-style-type: none"> 코카뮤직 SNS채널 활용 홍보지원 	<ul style="list-style-type: none"> 코카뮤직 SNS채널 활용 홍보지원

사업내용

- 지원대상**
- 뮤지션 활동 기반 신규 IP 개발 및 활용 지원
 - 소속 뮤지션을 보유한 기획사, 레이블 등
 - 하이브리드 음악 영상 제작(Everything We Do Is Music)
 - 국내에서 활동하고 있는 대중음악 뮤지션(또는 중소기업사)이 자 연내 신규 음원(앨범)을 발매(또는 예정)하고 콘서트, 공연을 계획하고 있는 뮤지션

지원내용

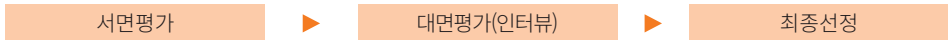
구분	지원내용	지원규모
뮤지션 활동 기반 신규 IP 개발 및 활용 지원	신규 음원/음반 제작, MD 제작, 온오프라인 마케팅, 공연 소요비용 등	8개 과제 내외 (최대 2억원)
하이브리드 음악 영상 제작 (Everything We Do Is Music)	오프라인 공연(콘서트, 쇼케이스, 팬미팅 등)용 신기술 융합 콘텐츠 제작, 오프라인 공연 일부 지원	10개 내외 (간접지원)

선정방식

- 뮤지션 활동 기반 신규 IP 개발 및 활용 지원



- 하이브리드 음악 영상 제작(Everything We Do Is Music)



지원조건

- 뮤지션 활동 기반 신규 IP 개발 및 활용 지원
 - 사업자등록된 기업 또는 개인
 - '대중문화예술기획업' 등록증 필수(뮤지션 개인이 대표인 경우 불필요)
 - 앨범 발매 연계 활동 기획의 구체성과 현실성 제시 필요
- 하이브리드 음악 영상 제작(Everything We Do Is Music)
 - 국내 활동 대중음악 뮤지션, 신규 음원 발매, 오프라인 공연 3개 요건 동시 충족 필요

(뒷장에 계속)

3. 신기술융합 음악콘텐츠 개발 지원

:: 신기술융합 공연 및 신규 음원 발매 프로모션 등 다양한 음악 콘텐츠 개발 지원

추진절차

- 신규 음원 발매 및 마케팅 · 프로모션 지원

① 모집공고	② 선정평가	③ 협약체결	④ 중간점검	⑤ 결과평가	⑥ 정산
2월	3월	4월	8월	12월	12월

- 하이브리드 음악 영상 제작(Everything We Do Is Music)

① 위탁사업자 입찰공고	② 위탁사업자 선정	③ 뮤지션 모집공고	④ 선정평가 및 협약	⑤ 사업수행	⑥ 사업정산 및 결과정리
1~3월	4월	5월	6월	6월~'26.1월	'26.2월

* 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

4. 플랫폼 기반 대중음악 활성화 지원

:: 플랫폼 기반 뮤지션 육성 · 홍보 및 대중음악 콘텐츠 제작 지원

사업개요

사업목적	플랫폼 기반 뮤지션 육성 및 다양한 대중음악 콘텐츠 제작 · 홍보 지원을 통한 산업계 창작기반 강화
총사업비	2,000백만원
수행부서	음악패션산업팀

전년대비 주요 개선사항

구분	2024년	2025년
지원내용	<ul style="list-style-type: none"> 신인 뮤지션 해외 진출 지원 - 우수 뮤지션 선정 팀 대상 해외 페스티벌 참가 지원(1팀) 	<ul style="list-style-type: none"> 신인 뮤지션 해외 진출 지원 확대 - 장르와 컨셉, 페스티벌 특성에 따른 해외 페스티벌 참가 지원(2-3팀)

사업내용

지원대상	<ul style="list-style-type: none"> 국내에서 활동하는 대중음악 신인 뮤지션
지원내용	<ul style="list-style-type: none"> 뮤즈온 프로그램 운영 - 음원 · 앨범 발매, 음악 영상 제작, 기획공연 개최, 페스티벌 출연 지원 플랫폼/채널 연계 홍보 · 마케팅 지원 등
지원규모	<ul style="list-style-type: none"> 신인 뮤지션 10팀 내외
지원조건	<ul style="list-style-type: none"> 데뷔한 지 5년 미만의 뮤지션 - 본인(또는 팀)의 자작곡 2개 이상 보유 - 사업 수행 기간 내 음원 · 앨범 발매 필수

선정방식

서면평가



실연평가



최종선정

추진절차

① 위탁사업자 입찰공고	② 위탁사업자 선정	③ 뮤지션 모집공고	④ 선정평가 및 협약	⑤ 사업수행	⑥ 사업정산 및 결과정리
1~3월	4월	3~4월	4~5월	5~11월	12월

* 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

5. 현지 인프라 활용 해외진출 지원

:: 국내 대중음악 뮤지션의 해외진출을 위한 지원프로그램 운영

사업개요

사업목적	국내 뮤지션의 해외 진출 지원을 통한 한국 대중음악의 글로벌 인지도 확산 및 해외 비즈니스 활성화
총사업비	7,430백만원
수행부서	음악패션산업팀

전년대비 주요 개선사항

구분	2024년	2025년
사업 규모 확대 및 다양화	<ul style="list-style-type: none"> 지원 규모 약 5.4억원(15개 과제) - 해외 투어 개최 4억원(8개 과제) - 해외 페스티벌 참가 1.4억원(7개 과제) 	<ul style="list-style-type: none"> 지원 규모 약 14억원(26개 과제) - 해외 공연 개최 및 참가 지원으로 사업 통합 - 프로젝트 규모에 따른 맞춤형 지원 제공
해외 쇼케이스 개최 확장	<ul style="list-style-type: none"> 총 6회 개최 * '24년 하반기 3건(독일, 일본, 멕시코) 완료 * '25년 상반기 3건(태국, 호주, 영국) 예정 	<ul style="list-style-type: none"> 총 7회 개최 예정

사업내용

- 지원대상**
- Korea Spotlight(해외 쇼케이스 개최)
 - 해외 활동 중이거나 준비 중인 국내 뮤지션 또는 기업
 - 해외 공연 개최 및 참가 지원
 - 해외 공연을 기획한 국내 뮤지션 또는 기업
 - 뮤콘 · 코리아 스포트라이트 후속 비즈니스 지원
 - 과거 뮤직엔터테인먼트페어(뮤콘) 및 해외 쇼케이스(코리아 스포트라이트) 참가 국내 뮤지션 또는 기업

지원내용

구분	지원내용	지원규모
Korea Spotlight (해외 쇼케이스 개최)	<ul style="list-style-type: none"> • 해외 비즈니스를 위한 프로그램 및 B2B/B2C 쇼케이스 개최 • 사전 교육 및 해당 권역 온라인 프로모션 	총 28팀 내외 뮤지션 (7개 국가×4팀)
해외 공연 개최 및 참가 지원 (투어, 페스티벌 등)	<ul style="list-style-type: none"> • 해외 공연 개최 및 참가를 위한 비용 지원 (여비, 임차료, 홍보비 등) 	(대형) 1억원×6개과제 (중형) 6천만원×10개과제 (소형) 2천만원×10개과제
뮤콘 · 코리아 스포트라이트 후속 비즈니스 지원	<ul style="list-style-type: none"> • 사업 참가로 인해 발생한 해외 비즈니스 관련 제반비용 지원(여비, 임차료, 홍보비 등) 	최대 2천만원× 15팀 뮤지션

(뒷장에 계속)

5. 현지 인프라 활용 해외진출 지원

:: 국내 대중음악 뮤지션의 해외진출을 위한 지원프로그램 운영

지원조건

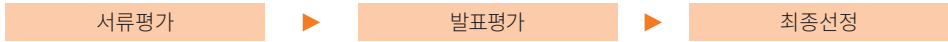
구분	지원내용
Korea Spotlight (해외 쇼케이스 개최)	<ul style="list-style-type: none"> • 앨범 발매 이력이 있으며 최소 30분 이상 쇼케이스가 가능한 셋리스트 보유 • 영어(현지어) 가능 비즈니스 인력 참여 필수
해외 공연 개최 및 참가 지원 (투어, 페스티벌 등)	<ul style="list-style-type: none"> • 협약기간 내 해외 공연을 기획한 뮤지션(신청 시 계약서 등 증빙 제출 필수) • 사업자등록된 기업 • 사업자 부담금 10% 이상 편성
뮤콘 · 코리아 스포트라이트 후속 비즈니스 지원	<ul style="list-style-type: none"> • 과거 뮤직엔터테인먼트페어(뮤콘), 해외 쇼케이스 (코리아 스포트라이트) 쇼케이스 참가 뮤지션 중 해외비즈니스가 발생한 팀(계약서 등 증빙 제출)

선정방식

- 해외 공연 개최 및 참가 지원



- Korea Spotlight, 뮤콘 · 코리아 스포트라이트 후속 비즈니스 지원



* 사업 특성 및 평가대상 수에 따라 일부 변동될 수 있음(해외 전문가 평가, 서류·발표 통합 등)

추진절차

- Korea Spotlight(해외 쇼케이스 개최) * 쇼케이스 시기에 따라 상/하반기 분리 공고할 수 있음

① 위탁사업자 입찰공고	② 위탁사업자 선정	③ 뮤지션 모집공고	④ 선정평가	⑤ 사업수행	⑥ 사업정산 및 결과정리
1~3월	4월	4월	5월	5월~'26년 2월	'26년 3월

- 해외 공연 개최 및 참가 지원

① 사업공고	② 선정평가	③ 협약체결	④ 중간점검	⑤ 결과평가	⑥ 사업정산 및 결과정리
2월	3월	4월	11월	'26년 3월	'26년 3월

- 뮤콘 · 코리아 스포트라이트 후속 비즈니스 지원

① 위탁사업자 입찰공고	② 위탁사업자 선정	③ 뮤지션 모집공고	④ 선정평가	⑤ 사업수행	⑥ 사업정산 및 결과정리
1~3월	4월	2월	3월	4월~'26년 3월	'26년 3월

* 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

6. 글로벌뮤직네트워크 구축 지원

:: 2025년 뮤직·엔터테인먼트페어(MU:CON 2025) 개최

사업개요

사업목적	국내외 뮤지션 및 음악 전문가 간 교류 활성화와 네트워크 구축 지원을 통해 국내 대중음악 산업계 비즈니스 및 해외 진출 확대
총사업비	1,800백만원
수행부서	음악패션산업팀

전년대비 주요 개선사항

구분	2024년	2025년
네트워킹 강화	• 글로벌 델리게이트와의 현장 네트워킹 중심 프로그램 운영	• 역대 뮤콘 참가 뮤지션 관계자 등 국내 해외진출 현업자 대상네트워킹 강화 프로그램 마련
해외 유관기관 협업 강화	• 해외 유관기관과의 네트워크 구축 및 협업 시도	• 해외 유관기관과의 적극적인 협력을 통한 협업 프로그램 마련

사업내용

- 행사개요**
- 2025년 뮤직·엔터테인먼트페어(MU:CON 2025)
 - 행사일정: 2025년 9월 중
 - 행사장소: 서울 컨퍼런스장 및 대중음악 공연장
 - 지원규모: 쇼케이스 참가 뮤지션 40팀 내외, 현장 참가 비즈니스 관계자 400명 내외
 - 구성 프로그램(안)

구분	지원내용
쇼케이스	• 국내외 델리게이트 및 산업 관계자, 일반 대중 대상 음악 쇼케이스 개최 • 해외 음악 마켓 및 페스티벌 담당자 - 참가 뮤지션 간 교류 프로그램 운영 • 우수 성과 뮤지션 선발 및 차년도 후속 글로벌 비즈니스 지원
비즈니스	• 국내외 음악산업 관계자 초청 및 1:1 비즈니스 상담 지원 - 참가자 대상 1:1 비즈니스 미팅을 위한 사전/현장 매칭 지원 - 쇼케이스 참가 뮤지션 홍보 및 네트워킹 프로그램 운영
세션 및 워크숍	• (사전) 참가 뮤지션 대상 글로벌 뮤직 비즈니스 소양 함양을 위한 사전 비즈니스 워크숍 운영 • (현장) 실무 경험, 지식 및 노하우 공유를 위한 다양한 주제의 세션 및 워크숍 운영

- 지원대상**
- 글로벌 비즈니스에 대한 수요가 있는 국내 뮤직·엔터테인먼트 산업 기업 및 관계자
 - 해외 진출을 준비 중이거나, 현재 해외 음악시장에서 활동 중인 국내 대중음악 뮤지션

- 지원내용**
- 참가자 간 비즈니스 상담 및 네트워킹 지원
 - 약 40팀 내외 국내 뮤지션의 쇼케이스 개최, 뮤지션의 글로벌 대상 홍보·마케팅 지원, 사후 비즈니스 발생 시 참여 가능한 후속 프로그램 운영 등

- 선정방식**
- 쇼케이스 뮤지션 선정평가의 경우 평가위원회의 서면평가 추진 (참가 신청서, 비즈니스 계획서, 음원/영상 등 부가 자료 바탕 평가)

추진절차

① 위탁사 선정	② 뮤지션 모집	③ 선정평가	④ 사전교육 및 비즈매칭	⑤ 행사개최	⑥ 실적제출 및 결과보고
1~3월	3월~4월	4월	5월~8월	9월	10월~12월

* 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다. * 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

7. 다장르 음악 제작지원

:: 다양한 장르(락, 밴드, 포크, 힙합 등) 활동 뮤지션, 레이블 등 대상 음원 제작 지원

사업개요

사업목적	K-뮤직 저변 확대를 위해 다양한 대중음악 장르 뮤지션 및 기업의 음원 제작지원
총사업비	1,300백만원
수행부서	음악패션산업팀

사업내용

지원대상 • 국내 활동 대중음악 장르(락, 밴드, 포크, 힙합 등) 활동 뮤지션 또는 뮤지션을 보유한 기획사 및 레이블

지원내용

구분	지원내용
뮤지션	• 사업기간 내 음반 발매 계획이 있는 뮤지션의 음반 제작 지원 - 뮤지션 분야의 경우 '개인사업자'를 보유한 뮤지션 본인 지원
기획사 및 레이블	• 사업기간 내 음반 발매 계획이 있는 기획사 및 레이블 소속 뮤지션의 음반 제작 지원 - '대중문화예술기획업' 등록증이 필수이며, 뮤지션 개인이 대표인 경우 불필요

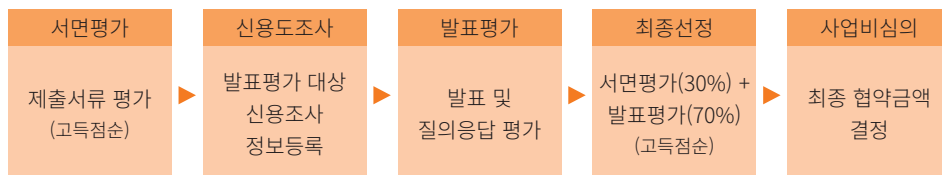
지원규모

- 총 12억원, 11개 과제 지원
- 뮤지션 : 최대 6천만원 × 5개 과제 내외
- 기획사 및 레이블 : 최대 1.5억원 × 6개 과제 내외

지원조건

- 2025년 내 다양한 대중음악 장르(락, 밴드, 포크, 힙합 등)의정규앨범, EP앨범, 디지털싱글 등 앨범 출시 필수

선정방식



기타사항

- 5개년 내 뮤즈온 뮤지션 지원 시 가산점 부여
- 뮤지션 개인이 대표인 '개인사업자'로 지원할 경우 뮤지션 또는 기획사 및 레이블 분야 중 1개 분야만 지원 가능

추진절차

① 모집공고	② 선정평가	③ 협약체결	④ 중간점검	⑤ 결과평가	⑥ 정산
2~3월	3월	4월	8~9월	12월	12월

* 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

MEMO



패션

1. 신진 디자이너 액셀러레이팅 지원
2. 패션 디자인 시제품 제작지원
3. 지속가능패션 활성화지원
4. 우수패션 디자인 해외 확산 지원

계속

계속

계속

계속

2025년 사업방향

- 패션 산업의 성장을 위해 ‘신진 디자이너 육성 사업’을 증액
- 패션 시제품 제작지원, 지속가능 패션 활성화, 디자이너 브랜드 마케팅 및 비즈니스 지원, 해외 마케팅 및 전시 지원 제공 등 국내 디자이너 패션 브랜드의 성장 주기에 맞는 맞춤형 프로그램 운영 추진

1. 신진 디자이너 액셀러레이팅 지원

:: 창의적인 아이디어를 가진 신진 패션 디자이너 발굴 및 육성 프로그램 운영
 사업 구체화를 위한 시제품 제작 및 맞춤형 컨설팅, 유통 및 홍보 지원

사업개요

사업목적	신진 패션 디자이너 창작 활동 및 사업화 지원을 통한 우수 디자이너 발굴 및 육성
총사업비	674백만원
수행부서	음악패션산업팀

전년대비 주요 개선사항

구분	2024년	2025년
지원 규모 확대	• 브랜드별 사업화 자금 1.3천만원 지원	• 브랜드별 사업화 자금 2천만원 지원
후속 지원 강화	• 우수 브랜드 선정 후 상금 및 해외 연수 프로그램 제공	• 한국콘텐츠진흥원 패션 부문 지원사업 서류전형 가점 부여 혜택 추가 * 우수 브랜드 선정 후 상금 및 해외 연수 프로그램 제공 포함

사업내용

지원대상 • 창의적인 아이디어와 비즈니스 마인드를 갖춘 신진 패션 디자이너

지원내용 • 신진 패션 디자이너 창작 활동 및 사업화 지원
 - 10주 과정 교육, 컨설팅, 멘토링 제공
 - 사업화 자금 지원 2천만원 지원(시제품 제작지원, 홍보, 쇼케이스(데모데이) 준비 비용 등)
 - KOCCA 보유 네트워크, VC, 인프라 등을 활용한 특화 프로그램 참여 기회 제공
 - 국내외 패션 전문가, 바이어 및 리테일 관계자 초청 쇼케이스(데모데이) 개최
 - 우수 디자이너 대상 후속 프로그램 운영 등

지원규모 • 총 2억원
 - 최대 2천만원 × 10개 과제 내외

지원조건 • 브랜드 런칭 5년 이내
 • 2023~2024년 신진 디자이너 액셀러레이팅 수혜 브랜드 중복 지원 불가

선정방식 1차 서류평가 (지원규모 2배수) ▶ 2차 발표평가 ▶ 최종선정 (서류 30% + 발표 70%)

기타사항 • 2025년 패션 부문 제작지원 사업(패션 디자인 시제품 제작지원, 지속가능 패션 제작지원) 선정 브랜드가 본 사업에 동일한 컬렉션 또는 디자인으로 신청하여 선정될 경우, 본 사업에서 시제품 제작비 지원 불가하며 홍보비 등 그 외 비용 지원으로 대체됨

추진절차

① 모집공고	② 선정평가	③ 과정 운영	④ 데모데이	⑤ 후속 지원	⑥ 결과 취합
3~4월	4~5월	6~9월	10월	11월	12월

* 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

2. 패션디자인 시제품 제작지원

:: 한국 패션 디자이너 브랜드에 대한 시제품 제작비 및 홍보비 지원

사업개요

사업목적	국내 패션 디자이너 브랜드 상품 다양화를 통한 한국 패션산업의 경쟁력 강화
총사업비	860백만원
수행부서	음악패션산업팀

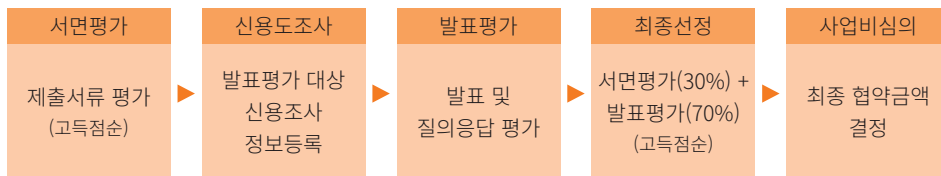
전년대비 주요 개선사항

구분	2024년	2025년
지원 분야 확대	<ul style="list-style-type: none"> 인건비, 시제품 제작비, 룩북 촬영비 지원 	<ul style="list-style-type: none"> 마케팅 비용 지원 추가 (홍보 영상 제작, SNS 바이럴 마케팅 등) * 단, 사업비의 60% 이상은 시제품 제작 비용으로 집행 필수
후속 지원 강화	<ul style="list-style-type: none"> 결과평가 후 사업 종료 	<ul style="list-style-type: none"> 결과평가 후 우수 성과 선정 브랜드 대상 해외 진출 지원사업 서류전형 가점 부여

사업내용

- 지원대상**
- 의류(남성, 여성, 공용) 또는 잡화(가방, 신발) 디자이너 브랜드
 - ※ 아동복, 한복, 이너웨어 등 특수목적 의상 브랜드 및 소재 업체 지원 불가
- 지원내용**
- 디자이너 브랜드 의류 및 잡화 시제품 제작비, 재료비 및 홍보비 지원
- 지원규모**
- 총 820백만원, 17개 과제 지원
 - 의류: 최대 51백만원 × 15개 과제 내외
 - 잡화: 최대 27.5백만원 × 2개 과제 내외
- 지원조건**
- 국내 · 외 컬렉션 및 수주회/쇼룸 2년(4시즌) 이상 참여 브랜드
 - 국내 · 외 매출실적 2년(4시즌) 이상 제출 가능 브랜드
 - 국내 사업자등록이 된 법인 또는 개인 사업자

선정방식



- 기타사항**
- 2025년 지속가능패션 제작지원 사업과 중복 신청 불가
 - 동일 사업 최대 5년 수혜 가능

추진절차

① 모집공고	② 선정평가	③ 협약체결	④ 중간점검	⑤ 결과평가	⑥ 정산
1~3월	3월	4월	8월	11월	12월

* 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

3. 지속가능패션 활성화 지원

：지속가능 패션 브랜드에 대한 시제품 제작비 및 홍보비 지원, 브랜드 비즈니스 및 마케팅 지원

사업개요

사업목적	지속가능 패션 브랜드 육성 및 장기적 성장 동력 확보 지원
총사업비	980백만원
수행부서	음악패션산업팀

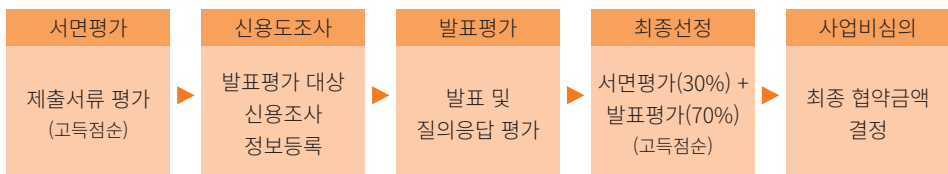
전년대비 주요 개선사항

구분	2024년	2025년
지원 분야 확대	<ul style="list-style-type: none"> 인건비, 시제품 제작비, 룩북 촬영비 지원 	<ul style="list-style-type: none"> 마케팅 비용 지원 추가 (홍보 영상 제작, SNS 바이럴 마케팅 등) * 단, 사업비의 60% 이상은 시제품 제작 비용으로 집행 필수
후속 지원 강화	<ul style="list-style-type: none"> 결과평가 후 사업 종료 	<ul style="list-style-type: none"> 결과평가 후 우수 성과 선정 브랜드 대상 해외 진출 지원사업 서류전형 가점 부여

사업내용

- 지원대상**
- 지속가능 실천 조건 이행이 가능한 의류 또는 잡화 디자이너 브랜드
 - * 아동복, 한복, 이너웨어 등 특수목적 의상 브랜드 및 소재업체 지원 불가
- 지원내용**
- (직접지원) 디자이너 브랜드 의류 및 잡화 시제품 제작비, 재료비 및 홍보비 지원
 - (간접지원) 추가 비즈니스, 마케팅 지원
 - 지속가능패션 교육 및 컨설팅, 팝업 개최 지원금 지급. 지속가능패션 홍보 및 비즈니스 지원
- 지원규모**
- 총 590백만원, 10개 과제 지원
 - 의류(초기) : 최대 55백만원 × 2개 과제 내외
 - 잡화(초기) : 최대 27백만원 × 1개 과제 내외
 - 의류(일반) : 최대 75백만원 × 5개 과제 내외
 - 잡화(일반) : 최대 39백만원 × 2개 과제 내외
- 지원조건**
- 국내·외 컬렉션 및 수주회/쇼룸 1년(2시즌) 이상 참여 브랜드
 - 국내·외 매출실적 1년(2시즌) 이상 제출 가능 브랜드
 - 국내 사업자등록이 된 법인 또는 개인 사업자

선정방식



기타사항

- 2025년 지속가능패션 제작지원 사업과 중복 신청 불가
- 초기(의류·잡화) 부문의 경우 지속가능패션 제작지원 참여 이력이 없는 브랜드에 한해 신청 가능
- 동일 사업 최대 5년 수혜 가능

추진절차

① 모집공고	② 선정평가	③ 협약체결	④ 중간점검	⑤ 결과평가	⑥ 정산
1~3월	3월	4월	8월	11월	12월

* 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다. * 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

4. 우수 패션 디자인 해외 확산 지원

:: 세계 주요 패션 수주회, 쇼룸 참가지원 / 컨셉코리아 개최 / 패션코드 개최

사업개요

사업목적	한국 패션 디자이너 브랜드의 전략적 해외시장 진출 지원 및 K-패션의 글로벌 경쟁력 강화
총사업비	5,332백만원
수행부서	음악패션산업팀

전년대비 주요 개선사항

구분	2024년	2025년
지원금 확대	• 수주회 최대 15백만원, 쇼룸 최대 20백만원 지원	• 수주회 최대 17백만원, 쇼룸 최대 23백만원 지원
패션코드 바이어 확대	• 구매력 높은 바이어 중심 초청	• 바이어 초청 확대 및 매칭 강화 - 참가 브랜드 매칭률 고려 후 초청 - 타 장르 업계 바이어 초청 확대(이종 산업 협업 · 교류 확대)

사업내용

- 지원대상**
- (공통) 국내 디자이너 패션 브랜드(특수 목적 의상 브랜드 및 소재 업체 제외)
 - (해외 수주회) 2시즌 이상 컬렉션 제작 및 국내외 세일즈 진행한 개인·법인사업자
 - (더셀렉트) 4시즌 이상 컬렉션 제작 및 국내외 세일즈 진행한 개인·법인사업자
 - (컨셉코리아) 4시즌 이상 컬렉션 제작 및 국내외 세일즈 진행, 1회 이상 자체 패션쇼 개최 경험이 있는 개인 · 법인사업자

지원내용

부문	지원내용	
	구분	주요 내용
국내 패션 수주회 개최 (패션코드)	행사명	2026 S/S Fashion KODE 2026 F/W Fashion KODE
	일시	2025년 10월 예정 2026년 3월 예정
	장소	서울
		<ul style="list-style-type: none"> • 패션 수주회 : 바이어 초청 비즈니스를 통한 글로벌 수주 상담 지원 • 네트워킹파티 : 브랜드 및 바이어, 프레스 등 패션 관계자 간 교류
해외 패션 수주회 참가	<ul style="list-style-type: none"> • (S/S, F/W) 세계 주요 패션 수주회 참가 지원 • 국내외 홍보 및 정보 제공 	
국내외 B2B 쇼룸 입점 (더셀렉트)	<ul style="list-style-type: none"> • (S/S, F/W) B2B 패션 비즈니스 위한 글로벌 쇼룸 입점 지원 • 국내외 홍보 및 정보 제공 	
해외 패션쇼 개최 (컨셉코리아)	<ul style="list-style-type: none"> • (S/S, F/W) 파리패션위크 연계 패션쇼(단독, 연합) 개최 지원 • 국내외 홍보 및 정보 제공 	

(뒷장에 계속)

4. 우수 패션 디자인 해외 확산 지원

:: 세계 주요 패션 수주회, 쇼룸 참가지원 / 컨셉코리아 개최 / 패션코드 개최

- 지원규모**
- 국내 패션 수주회 개최(패션코드): 2026 S/S, 2026 F/W 각 80여개 브랜드
 - 해외 패션 수주회 참가: 2026 S/S 최대 17백만원 × 12개 내외 브랜드
 - * 결과평가 상위 70% 대상 2026 F/W 추가지원
 - 국내외 B2B 쇼룸 입점(더셀렉트): 2026 S/S 최대 23백만원 × 12개 내외 브랜드
 - * 결과평가 상위 70% 대상 2026 F/W 추가지원
 - 해외 패션쇼 개최(컨셉코리아): 3개 내외 브랜드
- 지원조건**
- 해외 진출 지원의 경우 협약 기간 내 시즌별 수주회 참가, 쇼룸 입점, 패션쇼 개최 등 B2B 세일즈 및 PR 진행, 시즌 결과보고서 제출 필수

선정방식

부문	세부 내용
국내 패션 수주회 개최 (패션코드)	• 시즌별 모집 공고 및 선정평가(서면, 발표)를 통한 선정
해외 패션 수주회 참가	• (2026 S/S) 모집 공고 및 선정평가(서면, 발표)를 통한 선정 • (2026 F/W) S/S 결과평가 상위 70% 내외 F/W 지원대상으로 선정
국내외 B2B 쇼룸 입점 (더셀렉트)	• (2026 S/S) 모집공고 및 선정평가(서면, 발표)를 통한 선정 • (2026 F/W) S/S 결과평가 상위 70% 내외 F/W 지원대상으로 선정
해외 패션쇼 개최 (컨셉코리아)	• 모집 공고 및 선정평가(국내, 해외) 통한 선정

기타사항

- 해외 패션 수주회 참가 / 국내외 B2B 쇼룸 입점 지원 사업 간 중복 선정 불가
 - * 중복 지원은 가능하나 선정 후 택일

추진절차

① 모집공고	② 선정평가	③ 2026 SS	④ SS 결과평가	⑤ 2026 FW	⑥ FW 결과평가
4~7월	5~7월	7~10월	11월	12월~'26년 3월	'26년 4월

* 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

MEMO

MEMO



기업육성

1. 아이디어사업화지원	계속
2. 액셀러레이터연계지원	계속
3. 투자연계 창업도약 사업	계속
4. 선도기업 연계 동반성장 지원	계속
5. 글로벌 진출지원	계속
6. CKL기업지원센터 인프라 운영	계속
7. 뉴콘텐츠기업지원 인프라 운영	계속

2025년 사업방향

- 콘텐츠 산업 생태계 조성을 위한 예비창업 및 7년 이하 스타트업 지원
- 민간 전문기관(창업보육기관, 액셀러레이터, 선도기업 등) 연계 콘텐츠 스타트업 지원체계 강화
- 글로벌 비즈니스 경쟁력 강화, 성과 극대화를 위한 론치패드 4개 권역, 스타트업 마켓 3개 집약
- CKL기업지원센터(광화문), 뉴콘텐츠기업지원센터(역삼) 입주지원 및 제작 인프라 연계 스타트업 지원 강화

1. 아이디어사업화지원

:: 창업보육기관 창업지원 프로그램과 연계한 콘텐츠 분야 예비창업자 사업화 지원

사업개요

사업목적	창업지원기관 연계 콘텐츠 분야 예비창업자의 창업 및 아이디어 사업화 지원을 통한 콘텐츠 창작 생태계 조성
총사업비	868백만원
수행부서	기업육성팀

전년대비 주요 개선사항

구분	2024년	2025년
창업보육기관 지원 자율성 강화	• 창업보육기관별 자체 모집·선발, 기관별 창업 보육 프로그램 운영	• 창업보육기관 프로그램 운영 자율성 강화 (바우처, 창업 멘토링/컨설팅 등 선택적 지원)
지원금 확대	• 기관별 1.6억원 * 예비창업자 창업지원 바우처 0.5억원 포함	• 기관별 1.6억원 * 예비창업자 창업지원 직접지원금 0.5억원 내외 포함

사업내용

- 지원대상**
 - 콘텐츠 분야 예비창업자, 창업보육기관
- 지원내용**
 - 콘텐츠 분야 예비창업자 사업화 · 창업 프로그램 운영 및 창업지원금 지원
 - 사업화 · 창업을 위한 교육, 멘토링, 컨설팅 등 예비창업 지원
 - 부처 통합 창업경진대회 <도전! K-스타트업> 연계
- 지원규모**
 - 창업보육기관: 4개사 내외
 - 예비창업자: 40개사 내외(창업보육기관별 예비창업자 10개사 내외 창업 육성지원)
- 지원조건**
 - 창업보육기관
 - 「중소기업창업지원법」 제53조에 따라 설립된 창업보육기관
 - 콘텐츠 분야 예비 스타트업 발굴, 멘토링, 교육, 컨설팅, 사업화(유통, 상품화, 판매 등), 투자유치 지원 등의 창업보육 프로그램을 운영할 수 있는 국내 법인
 - 콘텐츠 예비창업자
 - 콘텐츠 창작 과정에 혁신 요소를 더하여 새로운 사업 접근을 시도하는 예비창업자
- 선정방식**
 - 공모에 의한 창업보육기관 선발, 보육기관 자체 예비창업자 모집 · 선발
 - 창업보육기관 자체 창업보육 프로그램 기획 및 운영에 따라 예비창업자 지원
 - 창업보육기관 자체 예비창업자 모집 · 선발

추진절차

①모집공고	②선정평가	③협약체결	④ 중간점검	⑤ 결과평가	⑥ 정산
2월(기관) 4월(예비창업자)	3월(기관) 5월(예비창업자)	4월(기관) 6월(예비창업자)	9월	12월	12월

* 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

2. 액셀러레이터연계지원

:: 액셀러레이터 창업보육 프로그램과 연계한 콘텐츠 스타트업 사업화 지원

사업개요

사업목적	콘텐츠 분야 액셀러레이터-스타트업 연계 지원을 통한 콘텐츠 스타트업 생태계 저변 확대
총사업비	2,340백만원
수행부서	기업육성팀

전년대비 주요 개선사항

구분	2024년	2025년
액셀러레이터 지원조건 강화	<ul style="list-style-type: none"> 중소벤처기업부 등록 창업기획자 	<ul style="list-style-type: none"> 중소벤처기업부 등록 창업기획자 콘텐츠 산업 내 보육·투자 전문성, 투자 이력 보유 등 조건 강화

사업내용

- 지원대상** · 콘텐츠 스타트업(창업 7년 이내) 및 액셀러레이터(AC)
- 지원내용** · 액셀러레이터별 특화 프로그램 운영지원
· 액셀러레이터 프로그램 및 직접투자과 연계한 스타트업 사업화 자금 지원
- 지원규모** · 액셀러레이터: 최대 1.8억원 × 3개사 내외
· 스타트업: 최대 9천만원 × 18개사 내외 (AC별 6개사 내외 스타트업 창업 육성지원)
- 지원조건** · 액셀러레이터
- 「벤처투자촉진에관한법률」 제24조에 따라 중소기업부에 등록된 창업기획자
- 콘텐츠 혁신 스타트업 발굴, 멘토링, 투자유치 등의 액셀러레이팅 업무를 수행할 수 있는 국내법인
· 콘텐츠 스타트업(창업 7년 이내)
- 콘텐츠 창작 과정에 혁신 요소를 더하여 새로운 사업 접근을 시도하는 스타트업
- 「중소기업창업지원법」 제2조에 따른 창업기업, 「중소기업기본법」 제2조에 따른 중소기업으로 공고일 기준 설립일로부터 만 7년 이하의 개인·법인사업자
- 선정방식** · 공모에 의한 액셀러레이터 및 스타트업 선발
- 액셀러레이터 자체 창업보육 프로그램 기획 및 운영에 따라 스타트업 지원
- 스타트업 선발 시 운영 액셀러레이터 평가 참여
- 기타사항** · 액셀러레이터, 스타트업 단독으로 수행 (권소사업 신청 불가)

추진절차

①모집공고	②선정평가	③협약체결	④ 중간점검	⑤ 결과평가	⑥ 정산
2월(AC) 4월(스타트업)	3월(AC) 5월(스타트업)	4월(AC) 6월(스타트업)	9월	12월	12월

* 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

3. 투자연계 창업도약 사업

:: 콘텐츠 분야 중기(도약기) 우수 스타트업 발굴, 사업화 자금 지원 및 육성

사업개요

사업목적	중기(도약기) 콘텐츠 스타트업 성장지원을 통해 콘텐츠 창업분야 자생력 강화
총사업비	3,000백만원
수행부서	기업육성팀

전년대비 주요 개선사항

구분	2024년	2025년
지원대상 변경	• 일반형, 투자확보형 2트랙으로 운영	• 투자확보형 일원화 • 민간 투자 연계 강화
지원금 확대	• 사업화 자금 최대 2억원 지급 (일반형 1억원, 투자확보형 최대 2억원)	• 사업화 자금 최대 2억원 지급

사업내용

- 지원대상** • 콘텐츠 스타트업(창업 7년 이내)
- 지원내용** • 콘텐츠 제작 및 유통, BM 강화를 위한 사업화 지원금 최대 2억원 지급
- 지원규모** • 총 30억원
- 최대 2억원 × 15개 과제 내외
- 지원조건** • 민간 투자기관과 직접 연계한 지원
- 선정방식** • 공모에 의한 사업추진

추진절차

①모집공고	②선정평가	③협약체결	④ 중간점검	⑤ 결과평가	⑥ 정산
2월	4월	5월	9월	12월	12~1월

* 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

4. 선도기업 연계 동반성장 지원

:: 선도기업과 유망 스타트업 연계를 통한 스타트업 생태계 내 신시장 발굴 및 동반성장 지원

사업개요

사업목적	선도기업과 유망 스타트업 연계를 통한 스타트업 생태계 내 신시장 발굴 및 동반성장 지원
총사업비	840백만원
수행부서	기업육성팀

전년대비 주요 개선사항

구분	2024년	2025년
지원사업 통합	• 국내, 글로벌 분리 운영	• 국내, 글로벌 오픈이노베이션 통합, 동반성장 지원 일원화
과제선정	• 파트너사 선호 과제 중심 과제 선정	• 콘텐츠 스타트업 생태계 트렌드를 반영한 전략적 파트너 선정 및 과제 선정

사업내용

- 지원대상**
 - 창업 7년 이하 스타트업(법인)
- 지원내용**
 - 파트너사-스타트업 사업 협력 지원
 - 스타트업 역량강화 프로그램(멘토링, 투자세미나 등 지원)
- 지원규모**
 - 최대 7천만원 × 11개사 내외
- 지원조건**
 - 파트너사(선도기업) 사업 협력 분야에 해당하는 BM을 가진 스타트업(법인)
- 선정방식**
 - 공모에 의한 사업추진
- 기타사항**
 - 사업자부담금 10% 이상 부담 필수

추진절차

①모집공고	②선정평가	③협약체결	④ 중간점검	⑤ 결과평가	⑥ 정산
2월	4월	5월	9월	12월	12~1월

* 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

5. 글로벌 진출지원

:: 콘텐츠 스타트업의 글로벌 진출 지원을 위한 현지 액셀러레이팅 프로그램 운영, 해외마켓(전시, 콘퍼런스) 참가 지원 및 글로벌 콘퍼런스 개최

사업개요

사업목적	<ul style="list-style-type: none"> • 현지 액셀러레이터 연계 프로그램 운영(북미, 유럽, 아시아 등) • 주요 해외마켓(전시, 콘퍼런스) 공동관 참가 지원을 통한 해외투자유치 등 해외진출 지원 • 콘텐츠 특화 스타트업 콘퍼런스 및 쇼케이스 개최를 통한 글로벌 교류의 장 마련
총사업비	2,532백만원
수행부서	기업육성팀

전년대비 주요 개선사항

구분	2024년	2025년
비즈니스 강화	<ul style="list-style-type: none"> • (스타트업콘) 국내외 VC 30개사 내외 초청 • (룬치패드) 현지 비즈매칭 확대 	<ul style="list-style-type: none"> • (스타트업콘) 국내외 VC 40개사 내외 초청 - 해외 스타트업 및 국내 외국인 창업가 초청 인바운드 기능 강화 • (룬치패드) 현지 비즈매칭 및 네트워킹 강화 • 룬치패드-마켓-스타트업콘 등 사업간 연계 강화를 통한 시너지 극대화

사업내용

- 지원대상**
- 글로벌 진출 역량을 갖춘 7·10년 이내의 국내(법인) 콘텐츠 스타트업
 - * 「중소기업창업지원법」 신산업창업 분야 중 콘텐츠 연관분야에 해당되는 중소기업은 업력 10년까지 신청 가능 (인공지능, 빅데이터, 5G+, 블록체인, 서비스플랫폼, 실감형콘텐츠 분야 해당)
 - MVP(최소기능제품) 보유 및 비즈니스 영어(또는 현지어) 소통이 가능한 기업

지원내용

구분	주요내용	지원항목
룬치패드	글로벌 액셀러레이팅 프로그램 (5개 권역 내외)	온라인 액셀러레이팅 프로그램 운영 (기업진단, IR 컨설팅, 워크숍 등) 현지 오프라인 액셀러레이팅 프로그램 운영 (1:1 컨설팅, 비즈니스 미팅, 네트워킹, 데모데이 등)
해외마켓	해외 주요 전시·콘퍼런스 참가지원 (3개 마켓 내외)	스타트업 전문 해외 마켓, 전시, 콘퍼런스 공동관 참가지원 및 사전역량교육, 비즈매칭 지원
스타트업콘	콘텐츠 스타트업 특화 콘퍼런스 및 비즈니스 쇼케이스 개최	콘퍼런스, 피칭 쇼케이스(총 1억 원 상금), 네트워킹(국내외 투자사 및 스타트업)

- 지원규모**
- 룬치패드: 총 40개사 내외(5개 권역 내외)
 - 해외마켓: 총 45개사 내외(3개 마켓 내외)
- 선정방식**
- 공모에 의한 선정 추진 * 룬치패드 평가 시 권역별 액셀러레이터 평가 참여

추진절차

①모집공고	②선정평가	③프로그램 운영
3~4월	5월	5~11월

* 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다. * 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

6. CKL기업지원센터 인프라 운영

:: CKL기업지원(입주지원), 제작지원시설, CKL스테이지 시설 운영

사업개요

사업목적	<ul style="list-style-type: none"> • 콘텐츠 스타트업 대상 입주 및 인프라 지원으로 콘텐츠 기업의 성장 지원 • CKL기업지원센터 인프라 시설 제공으로 콘텐츠 창·제작자의 제작 활성화 기여 • 다양한 공연 문화 활성화를 위한 CKL스테이지 운영
총사업비	8,399백만원
수행부서	기업육성팀

전년대비 주요 개선사항

구분	2024년	2025년
제작환경 개선	• 입주공간, 제작지원공간 등 시설장비 운영	• 노후시설 집중보수 및 제작지원 장비 업그레이드
안전관리 강화	• 안전점검 강화(지속) 및 안전의식 고취	• 시설 안전점검 상시화 및 안전의식 제고
공연장 운영	<ul style="list-style-type: none"> • 사회적 가치 증진 대관 확대 • 지역, 유관기관 연계 대관 운영 확대 	<ul style="list-style-type: none"> • 콘텐츠분야 스타트업 발굴을 위한 공간 활용 확대(데모데이 등)

사업내용

- 지원대상**
- CKL기업지원: 창업 7년 이하 콘텐츠 스타트업
 - CKL제작지원시설: 콘텐츠 창·제작자
 - CKL스테이지: 대중음악 아티스트(뮤지션) 공연 등 대중문화예술 공연
 - * 시설 위치: 서울 중구 청계천로 40 CKL기업지원센터

지원내용

구분	공간	지원항목
CKL기업지원	12~14층 (총 36호실)	• 입주 지원 최대 2년, 임대료 전액 지원(관리비, 보증금 有)
CKL제작지원시설	9층, 11층	• 시설 무료 대여 (멀티콘텐츠룸, 영상편집실 1·2, 녹음실, 스튜디오 A·B, 포토스튜디오)
CKL스테이지 시설 및 대관	지하 1층	<ul style="list-style-type: none"> • 시설 무료 대여(공연장(블랙박스씨어터), 수납식 객석(190석), 합주실 등) • 장비(무대, 조명, 음향) 등 대관자를 위한 기술 서비스 제공

선정방식

- CKL기업지원: 연 1회 정례, 필요시 수시 모집, 적격성 검토 및 평가(서면/발표)
- CKL제작지원시설: 홈페이지 상시 접수 * 별도 선정 없음
- CKL스테이지: 연 2회 정례 공고 및 서류평가

평가 시 고려사항

- CKL기업지원: 콘텐츠 우수성, 기업 성장성 등 평가 ※ 유형별 평가 순위에 따라 입주 공간(층, 호수) 우선 선택권 부여
- CKL스테이지: 대중성·차별성, 출연진 및 제작진 전문성, 모객 및 흥행성 등

추진절차

- CKL기업지원

① 입주기업 모집공고	② 선정평가	③ 협약체결	④ 입주지원
11월	12월	'26.1월	'26.2월

- CKL스테이지

① 정기대관 모집공고	② 대관 심사/계약	③ 대관 지원
1월	2월	'25.5월~'26.2월

기타사항

- CKL스테이지 대관규약, 안전 필수 이행사항(교육 이수, 안전관리책임자 선임 등) 준수

* 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다. * 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

7. 뉴콘텐츠기업지원 인프라 운영

:: 뉴콘텐츠기업지원센터 인프라 운영, 입주기업 및 멤버십 기업 성장 지원, 비즈니스 프로그램 운영

사업개요

사업목적	비즈니스를 위한 최적의 입지와 인프라, 수요자 중심의 비즈니스 지원을 통해 신기술 융합 콘텐츠 스타트업의 성공적인 창업 및 도약 기반 마련
총사업비	3,500백만원
수행부서	기업육성팀

전년대비 주요 개선사항

구분	2024년	2025년
지원내용	• 기업 입주 지원, 맞춤형 프로그램 및 홍보 지원 등	• 글로벌 비즈니스 기회 제공 • 입주 지원 및 시설 사용 관리지침 마련 관리 체계화
인프라	• 입주 및 멤버십 기업 대상 제작시설 지원, 이용자 편의를 위한 정보화시스템 운영	• 신기술 콘텐츠 창·제작자로 제작시설 지원 대상 확대

사업내용

- 지원대상**
- 창업 7년 이하 신기술 융합 콘텐츠 스타트업
 - * VR(가상현실) · AR(증강현실) · MR(혼합현실) · XR(확장현실), AI(인공지능, 디지털휴먼), 홀로그램,프로젝션 맵핑 등의 인터랙티브 미디어아트(디지털 사이니지, 파사드), 디지털트윈, 메타버스, 클라우드 등 기술 기반 신기술 융합 콘텐츠를 제작하는 기업(국내 법인사업자)

지원내용

구분	지원대상/규모	세부 지원내용
공간 지원	15개사	<ul style="list-style-type: none"> • (입주지원) 독립 사무공간 임대료 전액 지원(관리비, 보증금 有) ※ 입주기간: 최대 2년(기본 1년, 연장평가 결과에 따라 1년 연장 가능) • (인프라지원) 제작지원시설/장비 및 세미나실, 회의실 등 공용공간 사용 ※ 제작지원시설: 다목적스튜디오, 녹음스튜디오, 360스튜디오, 편집/랜더링실
비즈니스 지원	입주기업 및 신기술 융합 콘텐츠 스타트업	<ul style="list-style-type: none"> • (프로그램 지원) 수요를 통한 기업 진단 컨설팅 → 맞춤형 컨설팅, 멘토링 → 데모데이 → 홍보 지원 • (기타지원) 채용지원, 온라인도서 지원 등

* 멤버십: 입주기업 이외 외부 우수기업의 참여기회를 제공하는 멤버십 제도 운영
(입주기업과 대상 동일, 지원기간은 1년이며, 매년 4~5월 모집 및 선발 예정)

- 뉴콘텐츠기업지원센터 개요
- (위치) 서울시 강남구 역삼로217 (지하 2층~지상 6층)
 - (공간구성)
 - 지하 1~2층: 스튜디오, 편집실 등 제작시설, 라운지, 세미나실, 회의실 등 비즈니스 공간
 - 지상 1~6층: 사무공간 및 휴게공간, 인포데스크

- 선정방식**
- 연 1회 정례 모집, 적격성 검토 및 평가(서면/발표)
- 추진절차**
- 입주기업 모집(공실 상황에 따라 모집)

①모집공고 7월	② 선정평가 8~9월	③ 입주 계약 9월
-------------	----------------	---------------

* 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다. * 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

MEMO

MEMO



인재양성

1. 콘텐츠 창의인재동반사업	계속
2. 신기술콘텐츠융복합아카데미	계속
3. 콘텐츠 현업인 재교육	계속
4. 사이버콘텐츠아카데미	계속
5. 콘텐츠인재캠퍼스 인프라 운영	계속
6. 콘텐츠문화광장 운영	계속
7. OTT 방송영상콘텐츠 전문인력 양성	계속
8. OTT 콘텐츠 특성화 대학원 지원	계속
9. 웹툰산업 전문인력 교육(2,000백만원) * 정예 창작인력 양성과정 운영(900백만원)	계속 (신규)
10. 콘텐츠 수출 전문인력 양성 사업	계속

2025년 사업방향

- 산학협력 글로벌 창의인재 양성 고도화 및 신기술 콘텐츠 제작 융합형 인재양성을 통한 K-콘텐츠의 글로벌 시장 선도
- 예비창작자부터 현업인 등 전문인력까지 콘텐츠산업 현장 수요 맞춤형 교육을 통한 글로벌 콘텐츠인재 전문성 강화

1. 콘텐츠 창의인재동반사업

:: 콘텐츠 창작자 육성을 위해 콘텐츠 분야 정상급 전문가(멘토)가 창의교육생(멘티)에게 도제식 멘토링 지원

사업개요

사업목적	창작분야의 전문가(멘토)를 통한 도제식 멘토링을 지원하여 청년인재의 창작능력 개발 및 콘텐츠산업계 진출 지원
총사업비	10,689백만원
수행부서	인재양성팀

전년대비 주요 개선사항

구분	2024년	2025년
운영방안	<ul style="list-style-type: none"> • 멘토링 및 사업화 운영기관 개별 선정지원 	<ul style="list-style-type: none"> • 플랫폼기관 지원요건 변경 * 전문성을 보유한 기관은 사업화 지원 병행

사업내용

지원대상

구분	비고
플랫폼기관	콘텐츠 창작 분야의 도제식 교육(멘토링)/사업화 기획 및 운영이 가능한 기관
창의교육생(멘티)	만 18세~34세 이하의 창작의 소질과 소양을 갖춘 예비창작자
사업화지원(창작 프로젝트)	콘텐츠 창의인재동반사업 기 수료생(2012~2024)의 프로젝트

지원내용

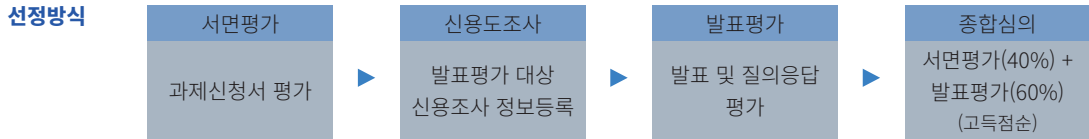
구분	멘토링지원	멘토링지원 + 사업화지원
플랫폼기관 지원기준 및 규모	<ul style="list-style-type: none"> • 지원기준: 콘텐츠 창작 분야의 도제식 멘토링 기획 및 운영이 가능한 플랫폼기관 (단, 콘텐츠 창의인재동반사업 멘토링지원 4회 미만 운영기관) • 규모: 9개 내외 플랫폼기관 • 지원금: 기관당 최대 5억원 이내 	<ul style="list-style-type: none"> • 지원기준: 콘텐츠 창작 분야의 도제식 멘토링 기획 및 운영이 가능한 플랫폼기관 • 규모: 7개 내외 플랫폼기관 • 지원금: 기관당 최대 7억원 이내
콘텐츠 전문가 (멘토)	<ul style="list-style-type: none"> • 12인 내외 (경력 10년 이상 + 최근 3년간 프로젝트 진행) 	<ul style="list-style-type: none"> • 8인 내외 (경력 7년 이상 + 최근 3년간 프로젝트 진행)
창의교육생 (멘티)	<ul style="list-style-type: none"> • 24인 내외 	<ul style="list-style-type: none"> • 16인 내외
창작 프로젝트	-	<ul style="list-style-type: none"> • 사업화지원 3개 프로젝트 이상(분야별 차등 지원) • 맞춤형 컨설팅, 홍보·마케팅 지원 등 창작활동 지속 유지 및 프로젝트 질적 향상 지원 등
멘토링 지원 공통사항	<ul style="list-style-type: none"> • 약 6~7개월간 도제식 멘토링 운영(지역 창의인재 30% 이상 선발 의무) • 멘토와 멘티 간 프로젝트 추진계획에 따른 사업관리 및 운영 • 멘티에 대한 경력경로 설계 지원 및 사업 성과 관리, 우수사례 피칭, 프로모션 등 	

(뒷장에 계속)

1. 콘텐츠 창의인재동반사업

:: 콘텐츠 창작자 육성을 위해 콘텐츠 분야 정상급 전문가(멘토)가 창의교육생(멘티)에게 도제식 멘토링 지원

- 지원조건**
- 콘텐츠산업 분야의 설립 후 만 3년 이상 된 기업, 기관, 협회, 단체 등 법인 (주관기관만 해당, 공고 마감일 기준, 참여기관의 경우 대기업 참여 가능)



※ 사업비 조정을 통한 최종 협약금액 결정

추진절차

① 모집공고	② 선정평가	③ 협약체결	④ 중간점검	⑤ 결과평가	⑥ 정산
2월	3~4월	4월	8~9월	12월	12월

* 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

2. 신기술콘텐츠융복합아카데미

:: 뉴콘텐츠아카데미 교육과정 운영을 통한 융복합 인재양성

사업개요

사업목적	신기술 기반 콘텐츠산업 현장에 필요한 융복합 인재양성 아카데미 운영
총사업비	9,111백만원
수행부서	인재양성팀

전년대비 주요 개선사항

구분	2024년	2025년
국내외 교육과정 협력파트너십	<ul style="list-style-type: none"> • 국내외 유관기업·학교와의 교육과정 협력체계 구축 - 신기술 콘텐츠 선도기업 연계 인턴십 및 국내외 주요 대학 연계 프로젝트 수행 지원 	<ul style="list-style-type: none"> • 글로벌 산학 파트너십 확대 및 협력 강화 - 글로벌 인재로서의 역량 강화를 위한 해외기업 및 기관·학교 풀 중점 확대

사업내용

- 지원대상** • 신기술콘텐츠 분야 취·창업·창직 희망자
- 지원내용** • 콘텐츠산업 현장 수요에 맞춘 기술 기반 실무 인력양성 과정
 - 교육비 전액 지원 및 자기주도적 학습을 위한 교육 바우처 지급
 - 우수교육생 대상 해외 단기연수 프로그램 참여 및 신기술 콘텐츠 분야 선도기업 인턴십 지원 등
- 지원규모** • 연간 50명 내외 전문인력 양성
- 지원조건** • 만 19세 이상 신기술 콘텐츠 분야 경력 희망자(학력·학과 무관)
- 선정방식** • 서류심사 및 프리스쿨, 면접심사 절차 진행
- 기타사항** • 위탁운영사를 통한 프로그램 운영
 • 세부내용은 추후 공지되는 공고 내용을 참고해주시기 바랍니다.

추진절차

① 교육생 모집	② 교육생 선발	③ 교육 운영
6월	7~8월	9월~

* 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

3. 콘텐츠 현업인 재교육

:: 콘텐츠 분야 현업인을 위한 직무 교육

사업개요

사업목적	콘텐츠 산업계 수요 맞춤형 전문 교육을 통한 콘텐츠 현업인의 업무역량 고도화
총사업비	1,000백만원
수행부서	인재양성팀

전년대비 주요 개선사항

구분	2024년	2025년
특화과정 강화	<ul style="list-style-type: none"> 콘텐츠 스텝업 교육과정 (선도기업 및 전문가 연계교육) 운영 	<ul style="list-style-type: none"> AI 연계 콘텐츠 스텝업 교육과정 확대

사업내용

- 지원대상** • 콘텐츠 분야 직무 전문성 강화를 필요로 하는 현업인, 잠재인력 및 프리랜서 등
- 지원내용** • 현업인 전문 교육과정 ‘콘텐츠 스텝업’ 운영
 - 콘텐츠 산업 대표기업 및 전문가와 협업한 실무교육 제공(과정당 40시간 내외)
 • 글로벌 리더 양성을 위한 ‘콘텐츠 에이펙스’ 운영
 - 해외 시장의 시스템, 기획/제작/유통 노하우 등 학습을 위한 연수(연 2회)
 • 콘텐츠 분야 전문 대형 세미나 ‘콘텐츠 인사이트’ 개최
 - 콘텐츠 산업계 메타 트렌드를 중심으로 국내외 전문가 초청 컨퍼런스 개최
 - 콘텐츠 분야 전문가가 참여하는 연계 워크숍(소규모 집중형 멘토링 등) 제공
- 지원규모** • 세부 교육별 상이
 ※ 모집 공고 시, 세부사항 안내 예정
- 지원조건** • 모집 공고 시, 지원자격 등을 충족하는 자
 ※ 모집 공고 시, 세부사항 안내 예정
- 기타사항** • 위탁운영사를 통한 프로그램 운영
 • 세부 내용은 추후 공지되는 공고 내용을 참고해주시기 바랍니다.

추진절차

① 교육생 모집	② 교육생 선발	③ 교육 운영
6월	7~8월	9월~

* 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

4. 사이버콘텐츠아카데미

:: 온라인 교육 플랫폼 에듀코카(EDUKOCCA) 운영 및 온라인 교육 콘텐츠 신규 개발

사업개요

사업목적	콘텐츠 분야 온라인 교육을 통한 콘텐츠 전문인력 역량 강화와 잠재인력 저변 확대
총사업비	1,000백만 원
수행부서	인재양성팀

전년대비 주요 개선사항

구분	2024년	2025년
서비스 개선	<ul style="list-style-type: none"> B2C 사이트 큐레이션(테마과정) B2B 리뉴얼 사이트 오픈 및 운영 	<ul style="list-style-type: none"> B2C 홍보채널(SNS, 뉴스레터 등) 강화 및 사업별 아카이빙 기능 향상 B2B 서비스 홍보 강화 및 제휴기관/기업 확대

사업내용

- 지원대상**
- 콘텐츠 분야에 관심있는 대국민
- 지원내용**
- 온라인 교육 플랫폼 에듀코카(edu.kocca.kr) 운영 등 온라인 교육 서비스 제공
 - 콘텐츠 장르별(방송, 게임, 만화, 음악 등) 및 인문교양 콘텐츠 교육 서비스(B2C) 상시제공
 - 기업, 학교, 공공기관 대상 맞춤형 전문 교육사이트(B2B) 개설 및 교육
 - 콘텐츠 분야 온라인 교육 콘텐츠 신규 기획/개발 및 서비스
 - 방송, 게임, 만화/애니메이션/캐릭터, 음악/공연 등 장르별 수요 맞춤형 콘텐츠 개발
 - 유관기관 협업을 통한 콘텐츠 공동개발 등 진행
- 기타사항**
- 에듀코카(edu.kocca.kr)를 통한 교육 상시 제공
- * 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.
* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

5. 콘텐츠인재캠퍼스 인프라운영 사업

:: 콘텐츠 분야 전문인력 양성을 위한 ‘콘텐츠인재캠퍼스’시설 운영

사업개요

사업목적	융복합 교육을 지원하기 위한 안정적인 교육 환경 도모 및 시설 활용한 교육 운영
총사업비	2,819백만원
수행부서	인재양성팀

사업내용

- 지원대상** • 콘텐츠 산업계 종사자, 예비 인력 등
- 지원내용** • 콘텐츠인재캠퍼스 인프라 활용 교육 및 시설 대관 지원
 - 자체 시설 활용한 교육과정 운영
 - 콘텐츠 교육 관련 프로그램 연계 운영
 - 콘텐츠 관련 협·단체 및 관련 대학 연계 인재육성 프로그램 공간 지원, 콘텐츠인재캠퍼스 인프라 활용 교육 및 시설 대관 지원
- 콘텐츠인재캠퍼스 교육시설·장비 운영
 - 콘텐츠인재캠퍼스 교육 운영 지원 및 유지보수
 ※ 시설 및 장비는 교육 사업과 연계하여 운영

추진절차

	① 신청	② 승인	③ 사용
	현장 방문 및 사전 상담	신청서 검토 및 사전 협의	해당시설 사용

* 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

6. 콘텐츠문화광장운영 사업

:: 첨단 기술 기반 융복합 콘텐츠 시연장 운영

사업개요

사업목적	융복합 문화콘텐츠의 다양한 개발을 지원 · 시연하기 위한 안정적인 시스템 환경 구축 및 시설 운영
총사업비	1,003백만원
수행부서	인재양성팀

사업내용

- 지원대상** • 융복합 콘텐츠를 시연하고자 하는 단체 및 법인사업자
- 지원내용** • 콘텐츠문화광장 대관 지원
 - 반기별 수시대관 운영(한국콘텐츠진흥원 홈페이지(www.kocca.kr) 내 공고)
 - 스테이지66, 스튜디오1, 스튜디오2, 연습실 및 시설 내 장비 인프라 지원
- 선정방식** • (대관공고) 한국콘텐츠진흥원 홈페이지 내 반기별 공고
 • (신청서 제출 및 검토) 운영 취지 적합성 및 승인 불가 사항 여부 검토
 • (대관승인) 검토 결과 이상 없는 경우 일정 조정 후 최종 승인
- 기타사항** • 세부내용은 추후 공지되는 공고 참고
 ※ 공고 시, 상기 내용은 상황에 따라 변동될 수 있음

추진절차

	① 신청	② 승인	③ 사용
	현장 방문 및 사전 상담	신청서 검토 및 사전 협의	해당시설 사용

* 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

7. OTT 방송영상콘텐츠 전문인력 양성

:: 방송영상 콘텐츠 및 후반작업 분야 전문가 양성을 위한 직무교육

사업개요

사업목적	콘텐츠 산업계 영상제작 및 후반작업 전문인력 양성을 위한 맞춤형 교육 제공 및 업무역량 고도화
총사업비	1,000백만 원
수행부서	인재양성팀

전년대비 주요 개선사항

구분	2024년	2025년
교육지역	• 수도권 중심	• 경상권, 전라권 등 순회 교육 진행
교육과정 강화	• 인턴십과정 운영	• 차세대예비 전문가 과정 확대
	• 이론중심의 체험형 단기교육	• 현장 실습 교육과정 및 중기(15일) 과정 신설

사업내용

- 지원대상**
- 차세대 과정 : 경력 3년 미만 및 영상업계 진출 희망 예비인
 - 현업인 과정 : 경력 3년 이상 영상제작 및 후반작업 분야 현업인
- 지원내용**
- 글로벌 선도기업과 연계한 영상 제작 및 후반작업 전문인력 육성을 위한 교육과정 운영
- 지원규모**
- 세부 교육별 상이
 - ※ 모집 공고 시, 세부사항 안내 예정
- 지원조건**
- 모집 공고 시, 지원자격 등을 충족하는 자
 - ※ 모집 공고 시, 세부사항 안내 예정
- 선정방식**
- 서류심사를 통한 절차 진행
- 기타사항**
- 위탁운영사를 통한 프로그램 운영
 - 세부 내용은 추후 공지되는 공고 내용을 참고해주시기 바랍니다.

추진절차

① 교육생 모집	② 교육생 선발	③ 교육 운영
4~9월 (과정별 모집)	5~10월 (모집종료 후)	5~11월

* 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

8. OTT 콘텐츠 특성화 대학원 지원

:: 석·박사급 OTT 콘텐츠 관련 특화 교육과정 개설 대학 지원

사업개요

사업목적	신산업 현장(OTT 콘텐츠)에 필요한 융합형 전문인재 양성 · 지원
총사업비	1,916백만원
수행부서	인재양성팀

전년대비 주요 개선사항

구분	2024년	2025년
대학원 선발	• 기 대학원 연속 지원(2개)	• 기 대학원 포함 신규 선발(2~3개)
교육 목표관리	• 대학원별 개별 평가지표	• 산업환경에 맞는 공통 평가지표

사업내용

지원대상 • 「고등교육법」 제29조에 따른 대학원 및 제30조에 따른 대학원대학 중 OTT 콘텐츠 관련 특화 교육과정 개설 가능 대학

지원내용 • 최대 3년간 수업료 및 운영비 등 지원
 - 매년 평가를 실시하여 계속 지원(기 지원 대학원 '25.7월 지원 종료)
 • 석·박사급 인재양성을 위한 대학원 교과 과정 운영 지원

구분	지원사항
학생수업료	• 최대 80% 이상 지원(대학원 자율 책정), 수업료 수혜 기준 인원 이내 지원 • 수업료 금액은 차등 기준에 따라 학교별 기준금액으로 지원(총금액 교비 전환)
과정운영비	• 전임교원(계약직 강사, 행정직 등)의 인건비 및 외래강사비 지원 * 교수 인건비는 교비로 편성 • 운영비, 국내출장비, 사업진행비 등 지원
프로젝트 운영비	• 현장실습, 워크숍, 인턴십 등 비용 지원 • 교육성과물(영상물) 제작비 및 세미나, 학술대회 개최비 등 지원
기타	• 대응자금의 한도 내에서 자산취득 가능

지원규모 • 3개 대학원 이내
 - 기 운영 대학원: 9억원 이내 / 신규 대학원 : 4.5억원 이내

지원조건 • OTT 콘텐츠 특화교육과정(학과, 트랙) 개설 필수
 - 2025년 2학기에 대학원생 10명 이상 선발 가능하고, 4개 이상 OTT 특성화 교육과목 개설
 - 2025년 2학기 개설 이내에 OTT 제작실습에 필요한 장비 및 시설을 보유(계획)하고 있는 대학원
 • 사업자부담금(현금) 10% 이상 부담 필수

선정방식

서면평가 신청서 평가 (2배수 내외, 고득점순)	▶	발표평가 발표 및 질의응답 평가	▶	종합심의 서면평가(40%) + 발표평가(60%) (고득점순)	
① 모집공고 2월	② 선정평가 4월	③ 협약체결 5월	④ 중간점검 '26년 1월	⑤ 결과평가 '26년 5월	⑥ 정산 '26년 8월

* 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.

* 사업문의의 1566-1114, 각 사업별 담당자

9. 웹툰산업 전문인력 교육, 정예 창작인력 양성과정 운영

:: 현장 지향형 웹툰PD 양성 및 창작 경쟁력을 갖춘 웹툰작가 양성 교육

사업개요

사업목적	웹툰 분야 전문인력 양성을 통한 웹툰 창·제작 역량 강화 및 산업 활성화 지원
총사업비	2,900백만원
수행부서	인재양성팀

전년대비 주요 개선사항

구분	2024년	2025년
웹툰 창작 역량 강화	<ul style="list-style-type: none"> • 웹툰산업 전문인력(PD) 양성 교육 운영 • 지역 플랫폼기관 지원을 통한 웹툰작가 양성 	<ul style="list-style-type: none"> • 정예 창작인력(웹툰작가) 양성 교육 운영 신규

사업내용

- 지원대상**
- 전문인력 양성 교육 : 예비 및 현직 웹툰PD
 - 지역 플랫폼기관을 통한 작가 양성
 - (플랫폼기관) 웹툰캠퍼스를 운영하는 지역문화산업진흥기관
 - (교육생(멘티)) 예비 및 차기작을 준비하고 있는 웹툰작가
 - 정예 창작인력 양성 교육 : 예비 및 차기작을 준비하고 있는 웹툰작가

지원내용

	구분	세부 지원 내용
전문인력 양성 교육	신입 웹툰PD 양성 교육	신입 웹툰PD 필수역량 및 실무역량 강화 교육
	현직 웹툰PD 재교육	현직 웹툰PD 2차 사업화 및 글로벌 비즈니스 교육
	AI 활용 교육	현직 웹툰PD AI 활용 웹툰 기획·제작 교육
	지역 플랫폼기관을 통한 작가 양성	지역 웹툰 교육 플랫폼기관 지원을 통한 웹툰작가 멘토링 및 역량강화 교육
	정예 창작인력 양성 교육	경쟁력 있는 오리지널 웹툰 창·제작을 위한 정예 웹툰작가 양성 교육

지원규모

- 전문인력 양성 교육
 - (신입 웹툰PD 양성 교육) 24명 내외, (현직 웹툰PD 재교육) 15명 내외, (AI 활용 교육) 15명 내외
- 지역 플랫폼기관을 통한 작가 양성
 - 1.5억원 × 6개 기관 내외 * 1.5억원을 자부담하여 기관별 3억원으로 교육 운영
- 정예 창작인력 양성 교육
 - 특성화 대학 및 고등학교 연계 운영 예정

지원조건

- 교육생 : 웹툰PD 및 웹툰작가 ※ 세부 교육별 지원자격이 상이하며, 모집 공고 시 세부사항 안내 예정
- 플랫폼기관 : 웹툰캠퍼스를 운영하는 지역문화산업진흥기관 * 서울·수도권 제외

선정방식

- 공모 후 서류 및 대면 평가

추진절차

- 전문인력(웹툰PD) 양성 교육, 정예 창작인력(웹툰작가) 양성 교육

① 교육생 모집/선발 4~5월	② 교육과정 운영 5~11월	③ 수료식 11~12월
---------------------	--------------------	-----------------

- 플랫폼기관(지역 플랫폼기관 지원을 통한 작가 양성), 특성화교육기관

① 모집공고 1~2월	② 선정평가 3~4월	③ 협약체결 4~5월	④ 중간점검 8~9월	⑤ 결과평가 12월	⑥ 정산 12월
----------------	----------------	----------------	----------------	---------------	-------------

* 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다. * 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

10. 콘텐츠 수출 전문인력 양성 사업

:: 글로벌 비즈니스 경쟁력을 갖춘 콘텐츠 수출·마케팅 전문인력 양성

사업개요

사업목적	수출·마케팅 실무능력과 글로벌 시장 전문성 등을 모두 갖춘 K-콘텐츠의 해외진출을 지원할 수 있는 미래 전문인력 양성
총사업비	2,000백만 원
수행부서	인재양성팀

전년대비 주요 개선사항

구분	2024년	2025년
교육시간	• 정규과정(기본 및 심화, 외국어) 총 12주, 주 5일 대면 교육 운영	• 정규과정(기본 및 심화, 외국어) 총 12주, 주 3일 내외 대면 교육 운영
사후지원/관리	• 수료생 경력경로 조사	• 네트워킹 프로그램 운영(수료생, 현업인 등)

사업내용

- 지원대상** • 콘텐츠산업 종사자 및 해외진출 관련 신규 취·창업자
- 지원내용** • 교육과정
- 정규과정

구분	주요내용
기본 교육	• 콘텐츠 수출·마케팅 이론, 실무교육 및 실습 • 글로벌 시장 전문가 과정(기본)
심화 교육	• 해외 콘텐츠산업 트렌드 분석 및 대응 • 해외시장 소구 사업모델 기획 및 실습 • 글로벌 시장 전문가 과정(심화)
외국어 교육	• 교육과정과 연계한 실무 영어 교육

- 특별과정 : 국내외 전시마켓 참여, 해외연수, 인턴십 등

- 지원조건** • (신규인력) 콘텐츠 수출·마케팅 분야 취·창업을 희망하는 자 (대학 졸업생 또는 졸업예정자)
- (현업인력) 콘텐츠 관련 기업에 재직 중이거나 콘텐츠 관련 직무를 수행중인 임직원 중 향후 콘텐츠 수출·마케팅 업무를 수행할 의향, 계획이 있는 자

선정방식 • 공모 후 서류 및 면접 평가

기타사항 • 위탁운영사를 통한 프로그램 운영

• 세부내용은 추후 공지되는 공고 내용을 참고해주시기 바랍니다.

추진절차

① 모집공고	② 선정평가	③ 교육운영	④ 인턴십	⑤ 수료식
4월	5월	6~8월	9~11월	11월

* 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

MEMO

MEMO

투·용자

1. 콘텐츠가치평가

계속

2. 콘텐츠기업 맞춤형 보증제도

계속

3. 콘텐츠 기업 통합 IR 지원(KNock)

계속

4. 콘텐츠 기업 글로벌 투자유치 지원

계속

5. 방송영상진흥재단 용자지원

계속

6. 문화산업전문회사 운영지원

계속

2025년 사업방향

- 콘텐츠 금융의 지원체계 확립을 위한 투·용자 기반 조성
- 콘텐츠산업의 선순환을 위한 자금 공급 강화를 위한 콘텐츠가치평가 및 용자지원
- 민관 통합 IR 확대 및 글로벌 IR 추진을 통한 투자유치 지원

1. (투자) 콘텐츠가치평가

∴ 콘텐츠의 사업화 가능성(완성·흥행성)을 종합 평가하고 금융권에 추천함으로써 콘텐츠 기업의 원활한 자금 유치를 지원하는 서비스

사업개요

사업목적	콘텐츠금융 자금유치 지원체계 확립을 통한 콘텐츠기업의 투·융자 확대
총사업비	1,508백만원(보증지원 포함)
수행부서	콘텐츠금융지원팀

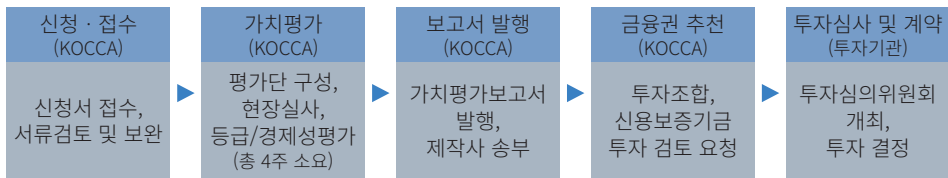
전년대비 주요 개선사항

구분	2024년	2025년
재원조성	<ul style="list-style-type: none"> 가치평가연계펀드 2개(총 375억원 규모) - K-밸류펀드 4호(로간벤처스), K-밸류펀드 5호(센트럴투자파트너스) 	<ul style="list-style-type: none"> 가치평가연계펀드 6호 신규 결성 예정 * 펀드명 미정

사업내용

- 지원대상**
 - 콘텐츠를 기획·제작·유통하고자 하는 국내 법인사업자(개인사업자 신청 불가)
 - * 지원분야(총 12개): 영화, 게임, 애니메이션, 방송, 뮤지컬, 만화(웹툰), 콘서트, 음악, 이러닝, 캐릭터, 전시, 출판
- 지원내용**
 - 가치평가보고서 발행 및 금융권 결과 추천**
 - K-밸류펀드(5호) 및 신규 가치평가연계펀드(6호)를 통한 투자 검토·집행(프로젝트 파이낸싱)
 - * 신청사의 보고서 활용 동의 여부에 따라 ‘콘텐츠가치평가 투자협의체(민간 투자사 25개사)’ 및 ‘신용보증기금(문화콘텐츠 프로젝트 투자)’에 가치평가 결과보고서 투자 검토 요청 진행
 - * 투자 대상 및 금액은 투자사의 심사 결과에 따라 최종 결정되며, 펀드 재원이 한정되어 조기 소진될 수 있음
- 접수방식**
 - 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



* 최종 투자 여부는 투자기관에서 결정

평가 시 고려사항

- 프로젝트 가치평가모형 장르 적합 여부 고려
- 자금회수를 고려한 사업 진행단계(기획, 제작) 고려
- 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 가치평가가 아님)

* 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

2. (융자) 콘텐츠기업 맞춤형 보증제도

∴ 콘텐츠의 사업화 가능성(완성·흥행성)을 평가하여 보증기관(신용보증기금, 기술보증기금)에 추천함으로써 콘텐츠 기업의 원활한 자금 유치를 지원하는 서비스

사업개요

사업목적	콘텐츠금융 자금유치 지원체계 확립으로 콘텐츠기업의 투·융자 확대
총사업비	1,508백만원(콘텐츠가치평가 포함)
수행부서	콘텐츠금융지원팀

전년대비 주요 개선사항

구분	2024년	2025년
특화보증 확대	• 연간 100억 규모 특화보증 시행	• 연간 350억 규모로 특화보증 확대 * 관련법 개정으로 '25년 4월 시행 예정
복합금융 연계지원 확대	• 4개 장르 지원사업 선정기업 보증 연계 (게임, 방송, 애니메이션, 음악)	• 전체 지원사업으로 보증 연계 확대

사업내용

- 지원대상**
 - 국내 콘텐츠기업(법인 또는 개인사업자) * 상품별 지원 대상 및 내용 상이
- 지원내용**
 - 신청 콘텐츠(프로젝트)를 평가하여 보증기관에 추천
 - 콘텐츠지원사업 선정기업 대상 복합금융 연계 지원
 - 콘텐츠지원사업 선정기업 중 희망 기업을 대상으로 평가하여 보증기관(신용보증기금)에 추천
 - * 기업 신용·재무평가 등에 따라 보증 취급이 불가할 수 있음
 - 보증상품별 지원내용

제도	구분		대상자격	지원내용	지원장르	보증한도/보증기간	보증기관/취급은행
문화 산업 보증	콘텐츠 특화 보증	기획 보증	국내 콘텐츠기업	콘텐츠 기획·개발 단계 자금 지원	콘텐츠산업 10개 장르 (게임, 방송, 음악, 애니메이션, 영화, 공연, 만화, 캐릭터, 출판, 디지털콘텐츠)	최대 3억원/ 최대 5년	신용보증기금/ 시중은행
		제작 보증		콘텐츠 제작 착수-완료 전 단계까지의 자금 지원		최대 5억원/ 최대 5년	
		사업화 보증		콘텐츠 완성 후 유통·마케팅 자금 지원		최대 10억원/ 최대 3년	
	콘텐츠IP보증	국내 콘텐츠IP 활용기업 (콘텐츠기업 및 이종기업)	콘텐츠IP를 활용한 사업화 자금 지원	10억원 내외/ 최대 5년		신용보증기금/ 시중은행	
	문화산업완성보증		국내 콘텐츠기업	유통사와 유통계약을 체결 콘텐츠기업의 제작·완성자금 지원		프로젝트별 15억원 내외	신용보증기금· 기술보증기금/ 시중은행
	수출보증		해외 수출 콘텐츠 보유 기업				* 세부 지원 내용은 추후공지 * 보증기관: 한국무역보험공사

* 기업의 보증(융자)한도는 보증심사 결과에 따라 최종 결정되며, 연간 총 보증재원이 한정되어 조기 소진될 수 있음
* 문화산업완성보증의 경우, 콘텐츠에 따라 유통사의 경우 30억, 방송·수출용 콘텐츠는 50억까지 보증한도 확대

(뒷장에 계속)

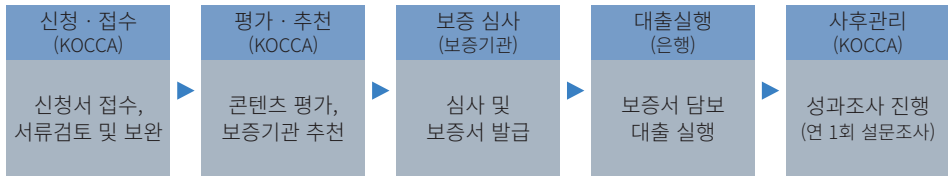
2. (융자) 콘텐츠기업 맞춤형 보증제도

:: 콘텐츠의 사업화 가능성(완성·흥행성)을 평가하여 보증기관(신용보증기금, 기술보증기금)에 추천함으로써 콘텐츠 기업의 원활한 자금 유치를 지원하는 서비스

지원규모

- 접수기간: 접수개시일은 공고문 참조
- 사업공고: 한국콘텐츠진흥원 홈페이지(www.kocca.kr) - [알림마당] - [금융지원] 메뉴 참조
- 신청접수: 콘텐츠가치평가시스템(assess.kocca.kr) 회원가입 → ‘콘텐츠보증신청’ 탭 클릭

선정방식



* 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

3. 콘텐츠 기업 통합 IR 지원(KNOCK)

:: 콘텐츠기업 투자유치 지원을 위한 IR프로그램 케이녹(KNOCK) 운영(컨설팅, 데모데이 등)

사업개요

사업목적	콘텐츠기업 민간투자 확대를 위한 투자유치 지원
총사업비	600백만원
수행부서	콘텐츠금융지원팀

전년대비 주요 개선사항

구분	2024년	2025년
IR피칭 정례화	• IR 프로그램 정례화로 KNOCK 인지도 제고	• KNOCK 참가기업-투자사 간 연계 강화로 투자유치 실적 제고

사업내용

- 지원대상**
 - 투자유치 지원을 희망하는 국내 콘텐츠기업(법인사업자)
- 지원내용**
 - 투자유치 역량강화 프로그램(투자 멘토링, IR 고도화)
 - 콘텐츠 피칭 플랫폼 KNOCK IR피칭 참가 지원
 - 국내 연 3회 내외 개최, 우수기업 포상금 지급
 - 투자상담 연계 등 투자유치 지원
- 지원규모**
 - 콘텐츠기업 연 40개사 내외
- 지원조건**
 - 회차별 모집요강 참고
- 선정방식**
 - (모집) 공개모집 혹은 진흥원 사업 연계 별도 모집 등
 - (선정) 평가기준에 따른 투자유치 가능성이 높은 기업 선별 (서면, 발표평가 등 접수결과에 따라 추진)
- 평가 시 고려사항**
 - 투자유치에 대한 의지가 확고한 기업
 - * 본 사업은 국고 지원사업이 아닌 민간 투자유치 지원사업으로, 기업의 투자유치 역량강화, 투자사 네트워크 제공, 투자유치 상담 및 IR피칭 기회 등을 제공하는 사업임
 - 주요 경영인(C레벨)이 프로그램에 참여 가능한 기업
 - IR피칭을 통해 민간 투자사 등 투자유치 검토가 가능한 기업
 - * 콘텐츠 및 기업의 차별성, 비즈니스 모델 및 사업화 가능성, 팀 역량 등을 종합평가

추진절차

① 모집공고	② 선정평가	③ 프로그램 운영	④ IR피칭행사	⑤ 사후관리
라운드별 참가기업 모집 4월/5월/6월	라운드별 참가기업 선정 4월/5월/6월	라운드별 투자유치 역량강화 5월/6월/7-10월	라운드별 IR 데모데이 6월/7월/10월	투자상담 연계 등

* 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.
* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

4. 콘텐츠 기업 글로벌 투자유치 지원

:: 콘텐츠 기업 글로벌 투자유치 지원을 위한 IR 프로그램 운영

사업개요

사업목적	콘텐츠 분야 해외 투자자 네트워크 구축 및 우수 콘텐츠기업의 해외투자 유치 지원
총사업비	2,100백만 원
수행부서	콘텐츠금융지원팀

전년대비 주요 개선사항

구분	2024년	2025년
해외 투자유치 지원	<ul style="list-style-type: none"> 해외 콘텐츠 행사 연계 피칭 및 투자상담회 운영 	<ul style="list-style-type: none"> 투자 네트워크 사전 구축 국가별 맞춤형 해외 투자유치 지원 프로그램 운영

사업내용

- 지원대상**
- (콘텐츠기업) 해외 투자유치 준비 및 글로벌 역량을 갖춘 콘텐츠 기업
 - (금융투자기관) 콘텐츠투자 유치 이력 또는 투자 계획이 있는 금융 및 투자기관

지원내용

구분	세부 지원 내용
콘텐츠 기업	<ul style="list-style-type: none"> · 글로벌 콘텐츠 금융 네트워크 구축 <ul style="list-style-type: none"> - 국내외 공공 및 민간투자사와 콘텐츠 글로벌 투자 파트너스 협의회 구축 · 콘텐츠 기업의 해외 자본 유치를 위한 현지 투자유치 지원 프로그램 개최 <ul style="list-style-type: none"> - 국가별 맞춤형 지원 프로그램 운영 (IR피칭, 1:1상담, 사전-사중-사후 네트워킹, 컨설팅 / 일본, 싱가포르, 미국) · 해외 투자유치 준비단계(영상, 가치평가 자료, 사업계획서 현지화, 투자유치 컨설팅 등) 지원
금융 투자기관	<ul style="list-style-type: none"> · 글로벌 콘텐츠산업 현황 및 투자기회 발굴을 위한 해외 투자사/전문기관 비즈니스 네트워킹 지원
공통	· 콘텐츠금융 국제포럼 개최: 글로벌 콘텐츠 및 E&M 산업 민간 투자협업 활성화

- 지원규모**
- 3개국, 총 4회 내외 해외 현지 투자유치 지원 프로그램 운영

- 콘텐츠기업 30개사 내외 및 금융투자기관 10개 내외

지원조건

- 회차별 모집요강 참고

선정방식

- (모집) 공개모집 혹은 기존 진흥원 추진 사업 연계 등
- (선정) 투자 유치 가능성이 높은 기업 선별(서면, 발표평가 등 접수결과 등에 따라 추진)

평가 시 고려사항

- 해외 타겟 시장, 타겟국가 및 글로벌 비즈니스 모델 및 사업화 가능성, 팀 역량 등을 종합평가
- 현지 비즈니스 추진을 위해 현지어(영어, 일본어 등) 필수
- 투자유치에 대한 의지가 확고한 기업

추진절차 (회차별)

① 기업 모집	② 네트워크 구축	③ 프로그램 운영	④ 투자행사	⑤ 사후관리
기업모집, 투자 수요 발굴	민간 해외투자 네트워크 구축	글로벌 투자 멘토링, IR 컨설팅	해외 IR 행사, 투자자 교류회	제반지원(법률, 회계), 후속 투자미팅 지원

* 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다. * 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

5. (융자) 방송영상진흥재원 융자지원

:: 방송영상 분야 우량 중소·중견기업 대상 저리 융자지원

사업개요

사업목적	국내 방송영상 독립제작사 및 케이블 TV 업계 대상 저리자금 공급을 통한 기업성장 지원
총사업비	13,510백만 원 * 총 융자 가용 예산 13,500백만 원
수행부서	콘텐츠금융지원팀

전년대비 주요 개선사항

구분	2024년	2025년
경영지원자금 상품 도입	• 경영지원자금 미지원	• 경영지원자금 10억원 신규 지원

사업내용

- 지원대상**
- 방송영상독립제작사 및 케이블TV채널사용사업자(PP)
 - (방송영상독립제작사) 문화체육관광부의 방송영상독립제작사 신고필 업체
 - (PP) 방송사업자 채널에 송출 중인 법인사업자(공공채널사업자 제외)

- 지원내용**
- 시중 금융기관을 통한 대리대출(신용·담보부 대출)

융자분야(상품)	대출한도	대출기간	최소 거치기간	연 이자율
				기준금리
프로그램제작자금	추후 결정 예정 (공고 확인)	2년	1년	추후 결정 예정 (공고 확인)
경영지원자금				추후 결정 예정 (공고 확인)

- **금리 즉시 우대**
 - 표준계약서 적용 기업 ▲0.2%P 차감(프로그램제작자금에 한함)
 - 매출감소 기업 ▲0.2%P 차감
 - 장애인 고용 기업 ▲0.2%P 차감
- **이자 환급**
 - 일자리 지원기업 대상 총 1년치 대출이자 최대 0.2%P 환급
 - * 융자 실행일로부터 6개월 내 신규 채용한 인원에 대해 1년 이상 고용을 유지할 경우 이자 환급

고용시점	고용기간	채용인원	연 이자율
융자실행일로부터 6개월	채용일로부터 1년 이상	1~2명	1년치 이자 중 0.1%P 환급
		3명 이상	1년치 이자 중 0.2%P 환급

- 융자실행일로부터 12개월 이후 기업 매출/수출 20% 이상 증가 시
총 1년치 대출이자 최대 0.2%P 환급
 - * 단, 매출감소에 따른 우대금리(▲0.2%P) 적용 중일 경우 총 1년치 대출이자 0.1%P 환급
- 가산금리: 연내 성평등 교육 미수료 시, 금리 0.1%P 가산

(뒷장에 계속)

5. (융자) 방송영상진흥재단 융자지원

:: 방송영상 분야 우량 중소·중견기업 대상 저리 융자지원

지원조건

- 시중은행에서 대출 가능한 수준의 신용도·담보력 보유

접수방식

- 공고기간: 연 2회 공고 예정 (상반기, 하반기)

선정방식

- 모집공고: 한국콘텐츠진흥원 홈페이지(www.kocca.kr) - [알림마당] - [금융지원] 메뉴 참조
- 신청접수: 콘텐츠가치평가시스템(assess.kocca.kr) 회원가입 → ‘콘텐츠융자지원-방송영상융자지원’ 탭 클릭
- 진흥원 서면평가 및 취급은행 여신심사(담보력, 기업 재무상태 포함)

추진절차

①상담 (은행)	②신청/접수	③융자심사	④융자결정 통보	⑤대출실행 (은행)	⑥사후관리
사업 신청 전 은행 상담 필수	신청서류 접수	지원대상 결정	은행 및 기업에 융자결정통보서 발급	은행에서 대출실행	성과관리 및 여신관리

* 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

6. 문화산업전문회사 운영지원

:: 문화산업 분야의 특정 프로젝트를 수행하기 위한 문화산업전문회사 등록·변경 지원

사업개요

사업목적	프로젝트 독립성 보장, 투자금 사용 투명성 제고 등을 통한 문화산업분야 투자 촉진
총사업비	60백만원
수행부서	콘텐츠금융지원팀

전년대비 주요 개선사항

구분	2024년	2025년
접수방식 개선	• 우편 접수, 온라인 접수 병행	• 온라인 접수 전환

사업내용

- 등록대상**
 - 문화산업 분야의 특정 프로젝트를 수행하고자 하는 법인
- 지원내용**
 - 문화산업전문회사 등록·변경 지원
 - 관련 규정에 의거하여 문화산업전문회사 등록 관련 문의 대응, 서류 접수 및 등록 지원
 - 등록은 업무일 기준 7-15일 이내, 변경은 3-7일 이내 처리
 - * 서류 보완 사항이 있을 경우 지연될 수 있으며, 또한 내부 사정에 의해 변경될 수 있음
 - 문화산업전문회사 재무환경 점검 수행
 - 한국콘텐츠진흥원에 등록된 문화산업전문회사 대상 운영실태 및 재무환경 점검 진행(연 1회)
- 등록조건**
 - 문화산업 분야의 개별 특정 프로젝트만을 수행해야 함
 - 문화산업전문회사 설립등기일로부터 3개월 이내 등록 신청(지연 시 과태료 부과)
 - * 문화산업전문회사 등록 전, 투자자 또는 자금 모금 시 1천만 원 이하의 과태료 부과
 - 지점 및 상근 임직원을 둘 수 없으며, 사업관리자 및 자산관리자를 선임하여 프로젝트 운영
- 접수방식**
 - 접수기간: 상시접수/문화산업전문회사 설립등기일 기준 3개월 이내
 - 등록신청 안내: 한국콘텐츠진흥원 홈페이지(www.kocca.kr) - [알림마당] - [금융지원]
 - 신청접수: 콘텐츠가치평가시스템(assess.kocca.kr) 회원가입 → ‘문전사 신청’ 탭 클릭
 - 서류 송부처: 전라남도 나주시 교육길 35 한국콘텐츠진흥원 콘텐츠금융지원팀

추진절차

① 문화산업 전문회사 설립	②신청/접수	③등록심의	④등록증 발급	⑤변경신청	⑥해산보고
실무매뉴얼 참고	등록신청 서류 접수	신청서류 검토	등록증 송부	변경사항 발생 시 즉시 신청	해산 후 30일 내 보고 필수

* 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

MEMO

지역

1. 지역기반형 콘텐츠코리아 랩 운영 지원	계속
2. 지역거점형 콘텐츠기업지원센터 운영 지원	계속
3. 지역기반 게임산업 육성	계속
4. 지역특화 콘텐츠 개발지원	계속
5. 이스포츠 상설경기장 운영 및 조성 지원	계속
6. 음악창작소 프로그램 운영지원	계속
7. 콘텐츠 체험관 운영	계속
8. 진천 스토리 창작 클러스터 운영 지원	계속

2025년 사업방향

- 지역별 콘텐츠산업 경쟁력 강화를 위한 특화콘텐츠 개발 예산의 확대와 콘텐츠산업 기초 인프라 확대
- 지역콘텐츠산업 육성 및 지원을 위한 법적근거 강화(문화산업진흥기본법 개정 등), 인력양성, 자금지원 추진

1. 지역기반형 콘텐츠코리아 랩 운영지원

： 전국 15개 지역기반형 콘텐츠코리아 랩 운영을 통한 지역 창작자 · 기업의 창작 활동 지원

사업개요

사업목적	지역별 콘텐츠코리아 랩 운영지원을 통한 콘텐츠 분야 창작 생태계 기반 조성
총사업비	7,500백만원
수행부서	지역콘텐츠진흥팀

전년대비 주요 개선사항

구분	2024년	2025년
사업목적	• 창작자(기업) 창작 · 창업 지원	• 지역콘텐츠 창작 생태계 집중 육성
해외 투자유치 지원	• 창작 · 창업 지원을 위한 프로그램 운영 - ①교육지원, ②창 · 제작지원, ③사업화 지원, ④창직 · 창업 지원, ⑤유통 · 투자 지원 • 시설(공간), 프로그램 직접 운영	• 창작자 육성을 위한 중점 장르 도출 - ①교육지원, ②창 · 제작지원, ③사업화 지원, ④유통 · 투자 지원 선택과 집중 • 유관 사업 · 기관과 운영 협력으로 전문성 강화

사업내용

지원대상 • 지역 콘텐츠코리아 랩 현황

지역	운영기관	지역	운영기관	지역	운영기관
부산	부산정보산업진흥원	울산	울산정보산업진흥원	전북	전북특별자치도 콘텐츠융합진흥원
대구	대구디지털혁신진흥원	경기	경기콘텐츠진흥원 성남산업진흥원	전남	전남정보문화산업진흥원
인천	인천테크노파크	강원	강원정보문화산업진흥원	경북	경북문화재단 콘텐츠진흥원
광주	광주정보문화산업진흥원	충북	청주시문화산업진흥재단 충북과학기술혁신원	경남	경남문화예술진흥원
대전	대전정보문화 산업진흥원	충남	충남정보문화산업진흥원	제주	제주콘텐츠진흥원

지원내용

- 창작공간 · 장비 지원, 교육지원, 창 · 제작 지원 등
 - 교육지원 : 콘텐츠 창작 공모전, 콘텐츠 제작(1인 미디어, 웹툰 등) 교육 등
 - 창 · 제작 지원 : 1인 미디어, 웹툰, 캐릭터 등 창 · 제작 지원
 - 사업화지원 : 제작 콘텐츠의 고도화, 사업화, 마케팅, 네트워킹 등 ※ 각 지역 운영기관에 따라 지원내용 상이

지원규모

- 기관당 495백만원

지원조건

- 국고지원금 대 지자체 부담금 1:1 이상 현금 매칭 필수(현금 인정, 현물 제외)

선정방식

- 공진원 → 지역 콘텐츠코리아랩 → 지역 내 창작자 및 콘텐츠 기업
- 공진원이 아닌 지역진흥원의 공모를 통해 창작자 및 콘텐츠 기업 선정 · 지원

기타사항

- 지역별 사업내용, 추진절차, 일정이 상이하므로 각 지역 콘텐츠코리아 랩 문의 필수

추진절차

① 사업확정	② 1차지원금	③ 중간점검	④ 2차지원금	⑤ 결과평가	⑥ 사업정산
1월	2월	6~8월	8월	12월	'26년 2월

* 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

2. 지역거점형 콘텐츠기업지원센터 운영 지원

:: 전국 11개 지역거점형 콘텐츠기업지원센터 운영을 통한 지역 콘텐츠기업 성장과 육성

사업개요

사업목적	권역별 콘텐츠기업 지원을 통한 지역 경제 활성화, 수도권-지역 간 콘텐츠산업 격차 해소
총사업비	4,400백만원
수행부서	지역콘텐츠진흥팀

전년대비 주요 개선사항

구분	2024년	2025년
지원지역 추가	• 총 11개 지역	• 총 12개 지역(제주 조성 추가)
입주기업 성장 지원 강화	• 평가지표 내 매출액 등 일방적 상향 수치 위주 구성	• 평가지표 내 입주기업 성장률을 추가하여 맞춤형 성장지원 강화

사업내용

지원대상 • 11개 지역 콘텐츠기업지원센터

지역	운영기관	지역	운영기관	지역	운영기관
전남	전남정보문화산업진흥원	전북	전북특별자치도 콘텐츠융합진흥원	충남	충남정보문화산업진흥원
경남	경남문화예술진흥원	대구	대구디지털혁신진흥원	인천	인천테크노파크
대전	대전정보문화산업진흥원	경북	경북문화재단 콘텐츠진흥원	울산	울산정보산업진흥원
부산	부산정보산업진흥원	충북	충북과학기술혁신원 * 25년 개소 예정		

지원내용

- 지역 내 초기 콘텐츠 기업 입주지원 및 기업 육성 프로그램 운영
 - 입주지원 : 창업 7년 미만 콘텐츠 기업 입주실 지원
 - 제작지원 : 콘텐츠 개발지원 약 10백만 원 ~ 100백만 원 내외(사업별 지원)
 - 투자·마케팅 지원: 입주기업 엑셀러레이팅, 콘텐츠 국내외 판로개척 및 홍보 지원
 - 교육지원 : 지역 내 콘텐츠 인력 양성 및 일자리 창출 위한 실무 교육 지원
- ※ 각 지역 운영기관 운영 방식에 따라 지원 내용 상이

지원규모

- 기관당 395백만 원 내외

지원조건

- 국고지원금 대 지자체 부담금 1:1 이상 현금 매칭 필수(현금 인정 현물 제외)

선정방식

- 공진원 → 지역 콘텐츠기업지원센터 → 지역 내 콘텐츠기업
 - 공진원이 아닌 지역진흥원의 공모를 통해 창작자 및 콘텐츠 기업 선정·지원

기타사항

- 지역별 사업내용, 추진절차, 일정이 상이하므로 각 지역 콘텐츠기업지원센터 문의 필수

추진절차

① 사업확정	② 1차지원금	③ 중간점검	④ 2차지원금	⑤ 결과평가	⑥ 사업정산
1월	2월	7월	8월	12월	'26년 2월

* 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

3. 지역기반 게임산업 육성

:: 지역 게임 인력 양성 및 게임 기업 육성을 위한 지역 글로벌게임센터 운영지원
웹툰 IP 활용 모바일 게임 콘텐츠 제작지원

사업개요

사업목적	수도권에 편중된 게임산업의 불균형 해소 및 지역 게임산업 활성화
총사업비	15,776백만원
수행부서	지역콘텐츠진흥팀

전년대비 주요 개선사항

구분	2024년	2025년
지원체계 개선	• 글로벌게임센터 예산 균등 배분	• 글로벌게임센터 예산 차등 배분 체계 방향성 설정 • 평가 체계 개선 및 평가지표 개발

사업내용

지원대상

- 12개 지역 글로벌게임센터(해당 지역 소재 게임사, 게임 개발사, 지역민 등)

지역	운영기관	지역	운영기관
경기	경기콘텐츠진흥원	부산	부산정보산업진흥원
경북	경북테크노파크	전남	전남정보문화산업진흥원
광주	광주정보문화산업진흥원	전북	전북특별자치도 콘텐츠융합진흥원
대구	대구디지털혁신진흥원	충남	충남정보문화산업진흥원
대전	대전정보문화산업진흥원	충북	청주시문화산업진흥재단
울산	울산정보산업진흥원	경남	경남문화예술진흥원

- 웹툰 IP 활용 모바일 게임 콘텐츠 제작지원(글로벌 웹툰 게임스 지역형) 2차년도 지원

지원내용

- 글로벌게임센터 운영 지원
 - 제작지원: 게임 제작 및 고도화에 필요한 인건비 등 지원(사업별 지원금액 상이)
 - 입주지원: 지역 소재 게임사 또는 이전 희망 게임사 대상 사무실, 회의실, 테스트베드실 등 지원
 - 유통지원: 게임 해외 수출 및 홍보 지원, 국내외 전시회 참가 지원 등
 - 교육지원: 게임 개발 관련 장단기 교육지원, 기업 맞춤형 인턴십 교육 등
 - 저변확대: 지역민 대상 게임 대회, 게임 개발 및 체험 행사, 리더러시 교육 등

- 웹툰 IP 활용 모바일 게임 콘텐츠 제작비 지원 * 2차년도 지원으로 2025년 참가사 모집 미진행

지원규모

- 글로벌게임센터 기관당 11.6억원 내외(최대 12.6억원 지원)
- 글로벌 웹툰 게임스 참가 기업당 최대 3.5억원 지원

지원조건

- 글로벌게임센터 국고지원금 대 지자체 부담금 1:1 이상 현금 매칭 필수
- 글로벌 웹툰 게임스 사업비 10% 이상 자부담

선정방식

- 콘진원 → 지역 글로벌게임센터 → 지역 소재 게임사 등
- 콘진원이 아닌 지역진흥원의 공모를 통해 게임사 선정 · 지원

기타사항

- 지역별 사업내용, 추진절차, 일정이 상이하므로 각 지역 글로벌게임센터 문의 필수

추진절차

① 사업확정	② 1차지원금	③ 중간점검	④ 2차지원금	⑤ 결과평가	⑥ 사업정산
1월	2월	7월	8월	12월	'26년 2월

* 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다. * 사업문의의 1566-1114, 각 사업별 담당자

4. 지역특화 콘텐츠 개발지원

:: 전국 16개 콘텐츠산업 지역거점기관을 통한 지역 특화 전략 수립 및 대표 특화 콘텐츠 개발 지원

사업개요

사업목적	지역특화콘텐츠 개발지원 및 거점기관 역할 고도화를 통해 지역 자율성장을 지원하여 성과창출 고도화 견인
총사업비	19,630백만원
수행부서	지역콘텐츠진흥팀

전년대비 주요 개선사항

구분	2024년	2025년
사업 방향	• 지역특화소재 콘텐츠 제작지원	• 사업 방향 다각화로 지역별 특화 전략 강화 (제작지원 → 특구, 거점, 센터 조성 등)
사업 예산	• 지역별 기준금액 균등 설정 및 4개 지역 인센티브 지급	• 지역별 특화계획 반영한 기본사업비 설정, 인센티브 확대(12개 지역, 개소당 최대 7억원)

사업내용

지원대상 • 16개 콘텐츠산업 지역 거점기관

지역	지역 거점기관	지역	지역 거점기관	지역	지역 거점기관
부산	부산정보산업진흥원	울산	울산정보산업진흥원	전북	전북특별자치도 콘텐츠융합진흥원
대구	대구디지털혁신진흥원	경기	경기콘텐츠진흥원	전남	전남정보문화산업진흥원
인천	인천테크노파크	강원	강원문화재단	경북	경북문화재단 콘텐츠진흥원
광주	광주정보문화산업진흥원	충북	충북과학기술혁신원	경남	경남문화예술진흥원
대전	대전정보문화산업진흥원	충남	충남정보문화산업진흥원	제주	제주콘텐츠진흥원
세종	세종테크노파크				

지원내용 • 지역특화콘텐츠개발지원: 16개 지역별 특화 사업 계획 및 예산 지원(특구, 거점, 센터 조성 등)

• 문화선도산단: 산단 근무자들의 문화 콘텐츠 향유를 위한 산단 내부 시설 또는경관 개선 사업 지원(부처 간 협업사업)

지원규모

• 지역특화콘텐츠개발지원: 총 178.6억원
- 16개 지역별 특화 사업 계획에 따라 3억원~22억원 지원 (※ 세종의 경우 2억원)

• 문화선도산단: 총 15억원

- 3개 산단 × 5억원

• 지역우수콘텐츠 사업화촉진: 총 2.7억원

지원조건

• 국고지원금 대 자부담금 1:1 이상 현금 매칭 필수(인센티브의 경우 자부담금 매칭 제외)

선정방식

• 지역특화콘텐츠개발지원: 콘진원 → 지역 거점기관 → 지역 내 콘텐츠기업

- 콘진원이 아닌 지역 거점기관의 공모를 통해 콘텐츠기업 선정 · 지원

기타사항

• 문화선도산단: 공모를 통해 선정 및 지원

• 지역 소재 콘텐츠기업의 경우, 지역 기관별 사업내용, 추진절차, 일정이 상이하므로 해당 지역 거점기관 문의 필수

추진절차

① 사업확정	② 1차지원금	③ 중간점검	④ 2차지원금	⑤ 결과평가	⑥ 사업정산
2월	3월	7월	8월	12월	'26년 2월

* 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다. * 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

5. 이스포츠 상설경기장 운영 및 조성 지원

:: 지역 이스포츠 생태계 조성 및 활성화에 필요한 이스포츠 상설경기장 운영 및 조성 지원

사업개요

사업목적	이스포츠대회 및 행사 개최, 인력양성 프로그램 등을 통한 생활문화로서의 이스포츠 정착
총사업비	1,054백만원
수행부서	지역콘텐츠진흥팀

전년대비 주요 개선사항

구분	2024년	2025년
프로그램 내실화	<ul style="list-style-type: none"> 타 이스포츠 상설경기장 벤치마킹 - 운영방식 개선 및 활성화 	<ul style="list-style-type: none"> 상설경기장 활성화 및 홍보 강화 - 가동률 개선, 지역 행사 연계, 자체 기획 행사 마련
	<ul style="list-style-type: none"> 이스포츠대회(KeG 등) 연계 유치로 지역 상설경기장 활용 확대 	<ul style="list-style-type: none"> 지역민, 사회소외계층 대상 ESG 사업 확대 • 문체부 주최 이스포츠대회 유치 및 연계 (대학리그, 동호인 등)

사업내용

지원대상	<ul style="list-style-type: none"> • 기 구축 4개소(부산정보산업진흥원, 광주정보문화산업진흥원, 대전정보문화산업진흥원, 경남문화예술진흥원) • 신규 조성 지원 1개소(충남정보문화산업진흥원)
지원내용	<ul style="list-style-type: none"> • 지역별 이스포츠 상설경기장 운영 및 조성 지원 - 이스포츠대회 및 행사 개최, 인력양성 프로그램 운영, 지역민 대상 투어 및 체험, ESG사업 등
지원규모	<ul style="list-style-type: none"> • 운영지원: 총 5억원 - 지역당 1.25억원 × 4개 기관
지원조건	<ul style="list-style-type: none"> • 조성지원(1개소): 총 554백만원
선정방식	<ul style="list-style-type: none"> • 국고지원금 대 지자체 부담금 1:1 현금 매칭 필수(현금 인정, 현물 제외) • 간접보조(정책지정) 사업으로 별도 선정 없음

추진절차

① 사업확정	② 1차지원금	③ 중간점검	④ 2차지원금	⑤ 결과평가	⑥ 사업정산
1월	3월	7월	8월	12월	'26년 2월

* 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

6. 음악창작소 프로그램 운영지원

:: 우수한 지역 뮤지션 발굴 및 음악산업 육성을 위한 지역 음악창작소 운영 지원

사업개요

사업목적	지역 뮤지션의 역량 강화 및 창·제작 공간 제공을 통한 지역 음악산업 활성화
총사업비	1,700백만원
수행부서	지역콘텐츠진흥팀

전년대비 주요 개선사항

구분	2024년	2025년
성과평가 강화	<ul style="list-style-type: none"> 상위 3개소 인센티브 지급 - (우수) 3개소 × 1억1천만원 - (양호) 12개소 × 9천만원 	<ul style="list-style-type: none"> 성과평가 결과에 따른 예산 차등 배분 강화 - (우수) 3개소 × 1억2천만원 - (양호) 9개소 × 1억원 - (보통) 3개소 × 8천만원
사업 공모	<ul style="list-style-type: none"> 미진행 	<ul style="list-style-type: none"> 서울 음악 창작공간 지원 및 프로그램 운영기관 공모 예정

사업내용

지원대상 • 전국 시도별 음악창작소(15개소) 및 서울 내 지역문화재단

지역	운영기관	지역	운영기관	지역	운영기관
강원	강원정보문화산업진흥원	대전	대전정보문화산업진흥원	전남	강진군문화관광재단
경남	경남문화예술진흥원	부산	부산정보산업진흥원	전북	전북특별자치도 콘텐츠융합진흥원
경북	경북문화재단 콘텐츠진흥원	세종	세종시문화관광재단	제주	제주콘텐츠진흥원
광주	광주정보문화산업진흥원	울산	울산음악창작소 운영위원회	충남	충남정보문화산업진흥원
대구	대구음악창작소 운영위원회	인천	인천음악콘텐츠협회	충북	충주문화관광재단

지원내용

구분	지원내용
음악창작소	<ul style="list-style-type: none"> 음악창작소 공간 운영 및 지역 뮤지션 지원 프로그램 운영 (기관별 지원 내용 및 대상이 상이하므로 개별 홈페이지 참조) - 녹음실, 공연장 등 시설 대관 운영 - 지역 기반 활동 뮤지션 대상 음반·음원 제작지원 사업 - 공연 개최, 대중음악 교육 프로그램 운영, 네트워킹 지원사업 등
서울 내 지역문화재단 (운영기관 공모 예정)	<ul style="list-style-type: none"> 지역 뮤지션 대상 공연장, 녹음실, 악기 연주실, 합주실 등 창작공간 대관 (또는 대관 비용) 음원·음반 제작, 공연 개최, 전문 음악 교육 프로그램, 지역 뮤지션 네트워크 활동 등

(뒷장에 계속)

6. 음악창작소 프로그램 운영지원

:: 우수한 지역 뮤지션 발굴 및 음악산업 육성을 위한 지역 음악창작소 운영 지원

- 지원규모**
- 기관당 80백만원 내외
 - * 지자체에서 직접 운영하는 경기(구리시) 음악창작소는 국고 미교부, 서울 음악창작소는 향후 운영 방향 논의 예정
- 지원조건**
- 국고지원금 대 지자체 부담금 1:1 이상 현금 매칭(현금 인정, 현물 제외)
- 선정방식**
- 간접보조(정책지정) 사업으로 별도 선정 없음
 - 단, 서울 내 지역문화재단은 공모를 통해 선정 예정
- 기타사항**
- 음악창작소 발굴 뮤지션 통합 지원을 위한 별도 사업 추가 운영 예정
 - 음악창작소의 지원을 받은 이력이 있는 뮤지션 별도 접수 및 선정 심사 추진 예정

추진절차

① 사업확정	② 1차지원금	③ 중간점검	④ 2차지원금	⑤ 결과평가	⑥ 사업정산
1월	3월	7월	8월	12월	'26년 2월

- * 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.
- * 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

7. 콘텐츠체험관 운영

:: 국내 우수 캐릭터IP를 활용한 어린이 대상 콘텐츠 체험관 운영 및 콘텐츠 추가 개발을 통한 이용객 다양화

사업개요

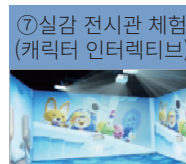
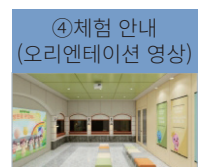
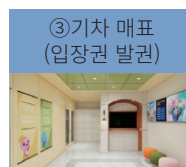
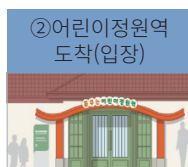
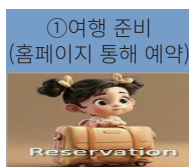
사업목적	국내 우수 캐릭터IP를 활용한 어린이 대상 콘텐츠 체험관 홍보 및 안정적 운영 도모 지속적인 콘텐츠 추가 개발을 통한 관람 타겟층의 다양화 도모
총사업비	600백만원
수행부서	지역콘텐츠진흥팀

전년대비 주요 개선사항

구분	2024년	2025년
상영 콘텐츠	• 2개 캐릭터IP를 활용한 실감콘텐츠 상영	• 1개 IP 추가 개발을 통한 콘텐츠 다양화
사회적 가치제고	• 해당없음	• 다문화 및 취약계층 아동 초청을 통한 투어 프로그램 진행(월 1회)

사업내용

- 이용대상** • 어린이 및 가족 대상
- 체험관개요**
- 위치 및 규모: 용산 어린이정원내, 370㎡ (단층)
 - 이용시간: 09:00~18:00 (토요일: 09:00~21:00, 월요일 휴관)
 - 이용방법: 홈페이지를 통한 사전예약제 (현장 관람객도 수용)
 - 세부구성: 2트랙(삐로로 및 엄마까투리로 제작된 콘텐츠), 1트랙당 운영시간: 30분
 - 콘텐츠체험존(7개소) 및 관람동선



* 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

8. 진천 스토리 창작 클러스터 운영지원

:: 충북 진천 내 조성된 ‘스토리 창작 클러스터’ 운영을 통한 스토리 창작자 발굴 및 육성

사업개요

사업목적	충북 진천에 신설된 스토리 창작센터의 산업화 기반을 구축해 K-콘텐츠의 지속 가능한 발전 도모
총사업비	400백만원
수행부서	지역콘텐츠진흥팀

전년대비 주요 개선사항

구분	2024년	2025년
운영방향	• 진천 스토리 창작클러스터 지원체계 구축	• 스토리 창작자 발굴 및 집중 육성을 위한 지원체계 안정화

사업내용

지원대상

- 충북 진천 내 기구축 및 운영중인 ‘진천 스토리 창작 클러스터’ 1개소

- 위치 : 진천군 이월면 송림리 산29-1번지(송림저수지 일원)
- 건립규모 : 부지 49,292㎡, 건물연면적 4,535.56㎡
- 시설용도 : 집필, 교육 및 연수시설을 갖춘 국내 최초 스토리 창작 전문지원시설
- 주요시설
 - 집필시설(2동) : 1인실(12평) 12실, 4인실(27평) 2실 * 총 20명
 - 숙박시설(1동) : 2인실(15평) 8실, 4인실(22평) 8실 * 총 48명
 - 교육시설(1동) : 강의실(3), 회의실(4), 강당(1), 식당, 카페 등

지원내용

- (스토리텔러 육성) 스토리작가 레지던시, K-스토리텔러 양성, 창작스토리 공모전
- (스토리 비즈니스) 우수 IP 스토리 육성(매칭) 지원
- (홍보 및 확산) 스토리 프로바이딩 서비스, 토크콘서트, 팸투어 등

지원규모

- 397백만원

지원조건

- 국고지원금 대 지자체 부담금 1:1 이상 현금 매칭 필수(현금 인정, 현물 제외)

선정방식

- 쿤진원 → 진천 스토리 창작 클러스터 → 스토리 창작자 및 콘텐츠 기업
- 쿤진원이 아닌 충북과학기술혁신원의 공모를 통해 창작자 및 기업 선정·지원

기타사항

- 사업 추진절차/일정은 진천스토리창작클러스터 운영기관(충북과학기술혁신원) 문의 필수

추진절차

① 사업확정	② 1차지원금	③ 중간점검	④ 2차지원금	⑤ 결과평가	⑥ 사업정산
1월	3월	6~8월	8월	12월	'26년 2월

* 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

MEMO

MEMO



수출

1. 콘텐츠 해외진출 종합컨설팅 지원	계속
2. 콘텐츠 해외시장 개척지원	계속
3. 대한민국 콘텐츠대상(해외진출유공포상)	계속
4. 해외거점 운영	계속
5. 관계부처 해외 홍보관 운영	계속
6. 관계부처 합동 한류박람회 개최	계속
7. 관계부처 합동 한류마케팅 지원	계속
8. 한류연계 협업콘텐츠 기획개발 지원	신규
9. K-콘텐츠 연계 연관산업 비즈매칭 기반조성	신규

2025년 사업방향

K-콘텐츠 글로벌시장 진출 지원 고도화, 연관산업 동반 수출 확대

- [확대] 중소 콘텐츠 기업의 해외지사이자 K-콘텐츠의 해외시장 진출 교두보, 콘진원 해외비즈니스센터 확대(26개국 30개)
- [강화] 콘텐츠 수출마케팅 플랫폼(Welcon), 해외 심층정보 등 기업 맞춤형 서비스를 통한 전략적·체계적 지원 강화
- [협력] K-콘텐츠 프리미엄을 활용하여 연관산업 동반수출을 견인하기 위한 관계부처 협력사업 전개

1. 콘텐츠 해외진출 종합컨설팅 지원

∴ 해외진출을 계획하고 있는 국내 콘텐츠기업을 위한 수출마케팅플랫폼 운영
(심층정보, 비즈매칭, 컨설팅)

사업개요

사업목적	국내 콘텐츠기업 대상 해외진출 관련 정보제공 및 해외진출 지원 서비스를 통한 콘텐츠 수출기반 강화
총사업비	6,748백만원
수행부서	수출전략팀

전년대비 주요 개선사항

구분	2024년	2025년
콘텐츠 해외진출 종합컨설팅 지원	• 참가기업 실적 등록 의무화를 통한 마켓 참가 데이터베이스 구축	• 참가기업(Seller) 및 바이어의 마켓 참가 데이터베이스 구축
비즈매칭 에이전트 운영	• 글로벌 네트워크 강화를 통한 비즈매칭 중점 지원	• 해외 비즈니스센터를 활용하여 현지 비즈매칭 기능 강화
해외심층 정보제공	• 해외거점 소재 13개국 정보 제공 • 법제도, 비즈니스·문화 코드 조사	• 정보제공 국가 확대(총 18개국) • 콘텐츠 관련 해외법령 번역 서비스 확대

사업내용

- 지원대상** • 콘텐츠수출통합플랫폼 웰콘(welcon.kocca.kr) 회원 기업 또는 마켓플레이스 입점 기업
- 지원내용** • 콘텐츠수출마케팅플랫폼(WelCon) 및 마켓플레이스 운영
- 콘진원 주관 국내외 전시마켓 참가신청, 비즈매칭 및 실적관리
- 해외시장 콘텐츠 수출정보 제공
(해외시장동향·통계, 주요 국가 시장정보, 법제정보, 콘텐츠 뉴스, 행사·전시마켓 정보 등)
- 온라인 B2B 마켓플레이스 운영(온라인마켓 입점 및 해외홍보)
- 해외 바이어 대상 K-콘텐츠 홍보(K-콘텐츠 뉴스, 국내기업 디렉토리, 행사정보 등)
- 콘텐츠 해외진출 비즈니스 상담(연중 상시)
- 변호사, 번리사, 회계사, 세무사, 투자심사역 등 전문가 135명과 1:1 상담(대면, 화상, 서면)
- 국내외 비즈매칭 에이전트 운영
- 콘텐츠 비즈니스 전문 에이전트 활용, 해외 바이어와 국내 기업 비즈매칭 활성화 지원
- 기업맞춤형 해외 심층정보 제공
- 콘진원 해외비즈니스센터 소재 국가 중심 콘텐츠 관련 법제 및 시장정보 제공
- 전문가 인터뷰, 기업소개, 플랫폼 소개 등 해외시장 심층정보 제공

해외거점 (18개국)	미국, 중국, 일본, 프랑스, UAE, 베트남, 태국, 인도네시아, 러시아, 영국, 독일, 멕시코, 인도, 싱가포르, 아르헨티나, 호주, 캐나다, 이탈리아
한류 핵심 콘텐츠 (7개 장르)	방송, 게임, 웹툰, 애니메이션, 캐릭터, 음악, 신기술융합콘텐츠

- 지원규모** • 수출지원 서비스 및 정보
- 지원조건** • 웰콘(WelCon) 회원 기업 또는 마켓플레이스 입점 기업
- 선정방식** • 연중 상시 서비스 운영, 웰콘(WelCon) 회원 기업 대상

추진절차

① 사업계획	② 위탁공고 및 선정	③ 사업수행	④ 결과보고
1월	3~4월	11월	12월

* 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다. * 사업문의의 1566-1114, 각 사업별 담당자

2. 콘텐츠 해외시장 개척지원

:: 국내 콘텐츠 기업의 신흥시장 진출을 위한 B2B/B2C 행사 개최

사업개요

사업목적	해외진출 지원, 한류시장 조성 행사의 효과적 활용과 전략 다변화를 통한 한국 콘텐츠의 글로벌 경쟁력 확장 및 비즈니스 발굴
총사업비	8,054백만원
수행부서	수출전략팀

전년대비 주요 개선사항

구분	2024년	2025년
K-콘텐츠 엑스포	<ul style="list-style-type: none"> 국가별 지원 기업 수 상이 다양한 B2B 부대 프로그램 운영 국가별 주요 장르 외 신청 가능 및 지원 K-콘텐츠 엑스포 참가 시 선정평가 가점 부여 	<ul style="list-style-type: none"> 1:1 비즈매칭 중심으로 집중 수출상담회 강화, B2B 부대 프로그램 축소 국가별 지원 기업 수 25개사 내외 선발 국가별 주요 장르 선정 및 지원 K-콘텐츠 엑스포 계약실적 발생 시 선정평가 가점 부여
K-콘텐츠 플래닛	<ul style="list-style-type: none"> 전(全) 장르를 활용한 전시 체험관 구성 	<ul style="list-style-type: none"> 체험 중심의 콘텐츠를 활용한 전시 체험관 프로그램 구성 선택과 집중

사업내용

지원대상	<ul style="list-style-type: none"> 한국 콘텐츠 관련 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 다양한 B2B 집중 프로그램(수출상담회, 피칭 등)으로 구성된 행사 개최 튀르키예, 사우디아라비아, 칠레·브라질, 폴란드 개최 검토 중 K-콘텐츠 플래닛 <ul style="list-style-type: none"> 전시, 체험, 이벤트 등의 B2C 프로그램으로 구성된 행사 개최 호주 개최 검토 중 										
지원조건	<ul style="list-style-type: none"> K-콘텐츠 엑스포 <ul style="list-style-type: none"> 콘텐츠IP/판권 등을 소유하거나 절대적 협상권을 가져 직접 수출 상담이 가능한 기업 기술로 미납, 참여제한 등 곤진원 사업 참여에 제재조치를 받지 않은 기업 K-콘텐츠 플래닛 <ul style="list-style-type: none"> 해외진출 및 서비스가 가능한 국내 완성 콘텐츠 										
선정방식	<ul style="list-style-type: none"> K-콘텐츠 엑스포 <ul style="list-style-type: none"> 콘텐츠수출마케팅플랫폼(WelCon)을 통한 온라인 접수 및 제출 서류에 대한 서면평가 진행 최고·최저점을 제외한 평균 점수 80점 이상 획득한 기업 중 고득점 순으로 선정 K-콘텐츠 플래닛 <ul style="list-style-type: none"> 장르별 곤진원 지원사업 수혜기업 콘텐츠 등 										
추진절차	<table border="1"> <thead> <tr> <th>① 모집공고</th> <th>② 선정평가</th> <th>③ 협약체결</th> <th>④ 행사개최</th> <th>⑤ 성과제출</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>행사 2개월 전</td> <td>행사 2개월 전</td> <td>행사 1개월 전</td> <td>7~10월</td> <td>행사 후 1개월 이내</td> </tr> </tbody> </table>	① 모집공고	② 선정평가	③ 협약체결	④ 행사개최	⑤ 성과제출	행사 2개월 전	행사 2개월 전	행사 1개월 전	7~10월	행사 후 1개월 이내
① 모집공고	② 선정평가	③ 협약체결	④ 행사개최	⑤ 성과제출							
행사 2개월 전	행사 2개월 전	행사 1개월 전	7~10월	행사 후 1개월 이내							

* 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다. * 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

3. 대한민국 콘텐츠대상(해외진출유공포상)

:: 콘텐츠 해외진출 공로자 시상으로 우수 국산 콘텐츠의 해외시장 진출 기반 마련 및 창작 활성화

사업개요

사업목적	한국 콘텐츠의 해외진출에 공헌한 콘텐츠 기업 및 개인 포상
총사업비	63백만원
수행부서	수출전략팀

전년대비 주요 개선사항

구분	2024년	2025년
후보자 추천 확대	• 추천위원별 5인(개사) 추천	• 추천 후보자수를 확대하여 양질의 후보자 발굴

사업내용

- 지원대상**
 - 한국 콘텐츠의 해외진출에 공헌한 콘텐츠 기업 및 개인
- 지원내용**
 - 훈장(1), 대통령 표창(2), 국무총리 표창(3), 문화체육부장관 표창(4) 등 총 10점
- 지원규모**
 - 대통령 표창(1,000만원), 국무총리 표창(500만원), 문화체육부장관 표창(300만원)
- 지원조건**
 - 우수한 콘텐츠의 제작과 해외 진출을 통해 한류 확산에 공헌한 자
 - 콘텐츠 국제 교류에 공헌하여 국가 발전에 이바지한 자
 - 해외진출을 위한 번역, 마케팅·유통, 투자, 연구 등을 통해 한류 기반 마련에 공로가 있는 자
- 선정방식**
 - 모집공고 및 후보자 추천위원회 추천 → 1, 2차 추천위원회 운영 → 2배수 선정평가 → 예비공적심사 → 공적심사 → 수상자 자격심사 → 최종 선정
- 기타사항**
 - 25년 현황에 따라 훈격 및 규모의 변동이 있을 수 있음

추진절차

① 후보자 추천 및 모집	② 후보자 심사	③ 공개검증	④ 수상자 선정 및 시상
25.4월~5월	25.6월~7월	25.9월~10월	25.11~12월

* 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

4. 해외거점 운영

∴ 해외 주요국가에 현지 비즈니스센터를 설립, 국내 중소콘텐츠기업의 해외지사 역할 수행

사업개요

사업목적	해외거점을 통한 해외시장 정보제공, 현지 네트워킹, 비즈매칭, 컨설팅 지원 등 콘텐츠 해외 수출 확대 및 한류 확산에 기여
총사업비	25,225백만원
수행부서	아시아중동수출지원팀, 미주유럽수출지원팀

전년대비 주요 개선사항

구분	2024년	2025년
해외거점 확대	<ul style="list-style-type: none"> 25개 해외사무소 운영 10개 지역 해외사무소 신설 	<ul style="list-style-type: none"> 30개 해외사무소 설립 및 운영 5개 지역 해외사무소 신설 예정(변동 가능) * 필리핀, 사우디아라비아, 칠레, 폴란드, 미국(델러스)
기업지원센터 활성화	<ul style="list-style-type: none"> 도쿄 K-콘텐츠기업 지원센터 개관 입주공간(15개실), 회의공간, 세미나룸 등 	<ul style="list-style-type: none"> 도쿄 K-콘텐츠기업 지원센터 활성화 한국 콘텐츠기업의 일본시장 진출 지원

사업내용

지원대상	<ul style="list-style-type: none"> 국내 중소 콘텐츠 기업
지원내용	<ul style="list-style-type: none"> 비즈매칭 및 네트워킹 <ul style="list-style-type: none"> K-콘텐츠기업과 현지 기업 간의 비즈니스 연결 및 현지 기업 · 기관 네트워킹 K-콘텐츠 마케팅 <ul style="list-style-type: none"> 현지에서 쇼케이스 · 피칭을 통한 프로모션, 유관기관 협력을 통한 홍보 · 마케팅 시장정보 제공 및 컨설팅 <ul style="list-style-type: none"> 콘텐츠산업 동향보고서 발간, 현지의 법률 · 제도 등 정보제공 및 컨설팅 현지 인프라 운영 및 기업활동 지원 <ul style="list-style-type: none"> 현지 기업지원센터(KOCCA CKL TOKYO) 운영, 현지법인 설립 · 운영 컨설팅 스마트 오피스(사무공간, 회의실, 화상회의) 지원, K-콘텐츠 상설전시관 운영

진출지원 문의

미국(LA)	bizcenter_la@kocca.kr	러시아	cu@kocca.kr
미국(뉴욕)	koccanyc@kocca.kr	인도	ho@kocca.kr
중국(북경)	koccabejing@kocca.kr	멕시코	mexico@kocca.kr
중국(심천)	shenzhen@kocca.kr	싱가포르	swpark@kocca.kr
일본(도쿄)	koccatokyo@kocca.kr	호주	yhnom@kocca.kr
일본(오사카)	koccaosaka@kocca.kr	브라질	hmkim@kocca.kr
프랑스	koccaeurope@kocca.kr	아르헨티나	psjun@kocca.kr
영국	rosajy@kocca.kr	캐나다	canada@kocca.kr
독일	jhlee@kocca.kr	스페인	mybyun@kocca.kr
인도네시아	koccaindonesia@kocca.kr	이탈리아	dionia@kocca.kr
베트남	imksman@kocca.kr	스웨덴	shc@kocca.kr
UAE	uae@kocca.kr	튀르키예	young1777@kocca.kr
태국	thailand@kocca.kr		

* 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

5. 관계부처 해외 홍보관 운영

:: 아세안(ASEAN) 대표 한류 확산거점인 인도네시아와 중동지역 주요 진출거점인 아랍에미리트(UAE)에서 K-브랜드 홍보관 구축/운영, 홍보마케팅 행사 개최 등 K-브랜드 및 연관산업의 동반성장 지원

사업개요

사업목적	K-콘텐츠를 통한 K-브랜드 및 연관산업의 동반성장 지원
총사업비	11,000백만원
수행부서	아시아중동수출지원팀

전년대비 주요 개선사항

구분	2024년	2025년
인도네시아 해외홍보관	<ul style="list-style-type: none"> • 해외홍보관(자카르타 KOREA 360) 운영 - 우수브랜드 출점 및 팝업스토어 운영 - 추진협의회 소속 9개 기관의프로모션 이벤트 운영 	<ul style="list-style-type: none"> • 해외홍보관(자카르타 KOREA 360) 운영 - 우수브랜드 출점(Spin-off) - OEM 지원 확대를 통한현지진출 경쟁력 강화
아랍에미리트(UAE) 해외홍보관	<ul style="list-style-type: none"> • 해외홍보관(두바이 KOREA 360) 구축 - 두바이 소재 쇼핑몰 내공간 임차 및 시공, 홍보콘텐츠 수급 등 	<ul style="list-style-type: none"> • 해외홍보관(두바이 KOREA 360) 개소 - K-브랜드 상품 전시, 판매 등 관계부처 협력 프로모션 지원 - MENA 지역 K-브랜드 판로개척 지원

사업내용

지원대상	• 아세안 지역 및 중동 지역으로 진출을 희망하는 K-콘텐츠 제작 및 유통기업
지원내용	<ul style="list-style-type: none"> • KOREA 360(자카르타 및 두바이 지역 소재 쇼핑몰) 상설홍보관 내 상품 전시, 판매지원 • 전시와 연계한 B2B, B2C 홍보 마케팅 지원
지원조건	<ul style="list-style-type: none"> • 해외 전시 · 체험 · 판촉에 적합한 콘텐츠 제작 및 IP 보유 기업(장르 무관) <p>* 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다. * 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자</p>

6. 관계부처 합동 한류박람회 개최

∴ 관계부처 합동으로 우수 K-콘텐츠와 연관산업 소비재·서비스 제품 해외 동반수출 활성화를 위한 B2B 수출상담, B2C 소비자 행사 등 총망라한 해외 한류 종합행사 개최

사업개요

사업목적	관계부처 합동 해외 박람회 'K-박람회(영문명: K-EXPO)' 개최로 우수 K-콘텐츠 및 연관산업 소비재·서비스 제품의 해외 동반수출 활성화
총사업비	12,000백만원
수행부서	미주유럽수출지원팀, 아시아중동수출지원팀

전년대비 주요 개선사항

구분	2024년	2025년
개최권역 확대	• 총 2회 개최 (유럽 1회, 아시아 1회)	• 총 3회 개최 예정 * 향후 변동가능 (미주·유럽 2회, 아시아·중동 1회 예정)
기업지원센터 활성화	• K-콘텐츠 × 연관산업 협업 강화를 위한 B2B, B2C 융합 쇼케이스·전시 등 확대 • 기업 간 사전·사후 네트워킹을 위한 국내 연계 행사 연 2회 개최	• 산업 간 융합 강화 및 B2B 지원 확대로 융합 비즈니스 성과 발굴 및 강화 • 기업 간 사전·사후 네트워킹을 위한 국내 연계 행사 연 3회 개최 예정

사업내용

- 지원대상**
- 콘텐츠 IP 라이선싱, 기획, 제작, 유통, 배급 등 해외 비즈니스를 희망하는 국내 기업
 - 콘텐츠 IP와 소비재, 상품 등과 연계를 희망하는 기업
 - 모집장르 : 전 장르(국가 선정 결과에 따라 장르 경쟁력을 고려하여 모집공고 예정)
 - 참가자격 : 콘텐츠 IP/판권 또는 협상권을 보유하여 직접 수출 상담이 가능한 기업

지원내용

B2B	K-콘텐츠 및 연관산업 기업 수출상담회 개최, 네트워킹 리셉션, MOU 체결식 진행 등
B2C	K-콘텐츠 및 연관산업 B2C 전시관 구축 및 연계 이벤트 운영 등
융합	K-콘텐츠×연관산업 융합 쇼케이스 및 전시, 국내 연계 네트워킹 행사 개최 등

- 지원사항**
- 1:1 수출상담 지원(기업별 수출상담 공간, 비즈매칭, 현지 시장정보 제공, 통역 지원 등)
 - 기타 비즈니스 지원(현지 주요 바이어 초청, MOU 체결식, 네트워킹 리셉션 개최 등)
 - 체제 지원(항공비 왕복 지원(1개사 1인, 이코노미 기준) * 권역별 상한액 별도 설정 예정)

- 지원조건**
- 국내 콘텐츠 관련 라이선싱, 기획·제작, 유통, 배급 등 해외 수출을 희망하는 국내기업
* 콘텐츠 IP와 소비재·서비스 제품 연계 계획이 있거나, 협업 희망 시 우대 예정

- 선정방식**
- 콘텐츠수출마케팅플랫폼 '웰콘(WelCon)'을 통한 온라인 접수 및 외부전문가 평가 선정

추진절차

① 모집공고	② 선정평가	③ 기업설명회	④ 행사개최	⑤ 실적보고
4월	5월	6월	9~11월	12월

기타사항

- 개최 국가 및 지역, 세부 지원 사항은 추후 공고문 참고 요망
- * 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.
- * 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

7. 관계부처 합동 한류마케팅 지원

:: 해외에서 호감도가 높은 K-콘텐츠와 연계, 한류를 활용한 연관산업 홍보마케팅 및 해외진출 지원

사업개요

사업목적	한류 연관산업 제품에 대한 간접광고(PPL) 제작 및 해외 현지 홍보마케팅 지원
총사업비	5,000백만원
수행부서	미주유럽수출지원팀

전년대비 주요 개선사항

구분	2024년	2025년
지원범위 확장	• 방송 간접광고 외 브랜드 콘텐츠 등 PPL 지원 형태 추가	• 방송, OTT, 온라인 등 플랫폼 다변화로 간접광고(PPL) 지원 방식 확대 (지원대상 기업 및 제품 특성 반영 예정)
연계 지원	• 부처별 지원대상 별도 모집·선정	• 관계부처 연계 지원(평가 우대 등)을 통한 우수 제품·기업 후속 홍보마케팅 강화

사업내용

- 지원대상**
- 해외진출 및 수출 가능한 제품을 보유한 국내 기업
 - * 콘텐츠 외 식품, 소비재 분야 공고 및 선정은 각 소관부처·기관에서 직접 진행
- 지원내용**
- 한류 연관산업 제품 대상 간접광고(PPL) 추진, 단계별 해외 홍보마케팅 및 판촉 연계 지원
 - (1단계) 부처 간 협업을 통한 콘텐츠, 식품, 소비재 등 한류 연관산업 분야별 제품 선정
 - (2단계) 한류 연관산업 제품과 가장 적합한 방송 프로그램 매칭 및 간접광고 제작 지원
 - (3단계) 해외 방영 계기 홍보마케팅 및 판촉 연계 지원
- 지원규모**
- 총 45개 기업(콘텐츠, 농식품, 수산식품, 소비재 등)
- 지원조건**
- 사업 결과물을 활용한 해외진출 계획 및 성과 제출이 가능한 기업
- 선정방식**
- 콘텐츠수출마케팅플랫폼 ‘웰콘(WelCon)’을 통한 온라인 접수 및 외부전문가 평가 선정
 - * 콘텐츠 외 식품, 소비재 분야 공고 및 선정은 각 소관부처·기관에서 직접 진행
- 고려사항**
- 간접광고 및 브랜드 콘텐츠 지원 적합여부(해외진출 가능 IP 또는 제품 보유여부, 가격 등)
 - 간접광고 및 브랜드 콘텐츠 지원 결과물 활용 해외진출 및 홍보마케팅 계획 보유 여부

추진절차

① 모집공고	② 선정평가	③ 기업설명회	④ 간접광고 및 연계 홍보	⑤ 실적보고
3월	4월	5월	5~12월	12월

* 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

8. 한류연계 협업콘텐츠 기획개발 지원

∴ 해외에서 인지도가 높은 콘텐츠IP와 경쟁력 있는 국내 중소기업 간 협업을 통해 한류IP와 연관산업의 동반성장 및 중소기업의 해외진출 지원

사업개요

사업목적	해외에서 인지도가 높은 콘텐츠IP와 경쟁력 있는 국내 중소기업 간 협업을 통해 한류IP와 연관산업의 동반성장 및 중소기업의 해외진출 지원
총사업비	4,917백만원
수행부서	콘텐츠IP전략팀

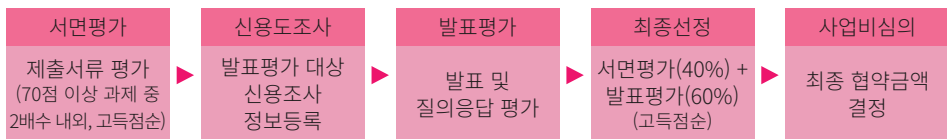
전년대비 주요 개선사항

구분	2024년	2025년
수행주체	• 한국국제문화교류진흥원	• 한국콘텐츠진흥원
지원대상 개선	• 연예인 중심의 한류IP 지원 • 소비재 기업 대상 지원	• 전 장르 콘텐츠IP로 지원 범위 확대 • 콘텐츠IP 라이선싱 비즈니스가 가능한 사업자로 지원대상 확대

사업내용

- 지원대상**
- 해외에서 인지도가 높은 콘텐츠IP(이하 한류IP)를 활용한 상품 개발 및 국내외 라이선싱 비즈니스가 가능한 국내 개인사업자 및 법인사업자
 - * 한류IP의 원저작권자, 혹은 원저작권자와 IP 활용 계약(사업권 등) 체결이 완료된 사업자
 - * IP활용 계약(사업권 등)은 최소 협약 종료 후 2년까지 보유함을 원칙으로 함 (해당 권리를 확보하지 못하는 경우 프로젝트 선정이 취소될 수 있으며 지원이 불가능함)
- 지원내용**
- 국내외 유통이 가능한 한류IP 활용 상품 기획·제작(인형, 잡화, 완구 등)
 - * 상품 제작 관련 세부사항은 모집 공고 시 확인 요망
 - 한류IP 연계 협업 상품 등 국내외 유통지원
 - * 국내 주요 B2B 및 B2C 행사 참가(전시부스 등), 해외 주요 B2B 및 B2C 행사 참가(전시부스 등) 등
- 지원규모**
- 한류IP 연계 협업 상품 기획개발 8천만원 × 20개 내외
 - * 지원규모 외 예산은 국내외 유통을 위한 위탁용역 예산 등으로 편성
- 지원조건**
- 한류IP의 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)

선정방식



기타사항

- 신청 기관당 1개 신청서만 접수 가능
- 진흥원 및 타 기관의 지원을 받은 '동일결과물'은 지원 불가함
- 이전에 본 사업으로부터 지원을 받은 기업의 경우, 지원성과 및 평가결과 등이 반영될 수 있음
- 과제당 지원예산, 지원부문 등 세부 내용은 변경될 수 있으며, 추후 공고문 참고 요망

추진절차

① 모집공고	② 선정평가	③ 협약체결	④ 중간점검	⑤ 결과평가	⑥ 정산
2월	3월	5월	8월	12월	'26년 1월

* 위탁사업은 상기 일정과는 별도로 진행되며 세부내용은 추후 공고문 참고 요망

* 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다. * 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

9. K-콘텐츠 연계 연관산업 비즈매칭 기반조성

:: K-콘텐츠와 연관산업간 지속적 교류 및 네트워크 확장을 통한 비즈니스 기반 구축

사업개요

사업목적	K-콘텐츠와 연관산업간 지속적 교류 및 네트워크 확장을 통한 비즈니스 기반 구축
총사업비	300백만원
수행부서	콘텐츠IP전략팀

사업내용

- 지원대상** • 콘텐츠산업 및 연관산업 종사자
- 지원내용** • 콘텐츠산업 - 연관산업 교류 활성화를 위한 행사 개최 및 네트워킹 지원(3회 내외)

구분	세부 내용
네트워킹	정기적 네트워킹 행사 개최로 주요 기업 종사자 간 정보교류 및 협업 기회 모색
연사초청 강연	업계 주요 사례 공유 및 인사이트 제공, 주요 기업 피칭 세션 진행
비즈매칭	해외 주요 연관 산업 바이어 초청 및 비즈매칭으로 K-콘텐츠IP 글로벌 머천다이징 기회 제공
IP 전시	참가기업 사전정보 공유 및 사전 비즈매칭, 비즈매칭 실효성 제고를 위한 주요 콘텐츠IP 및 제품 전시 공간 조성

* 타행사 연계 등 정기 3회 및 수시 개최 예정

- 지원규모** • 총 150개 기업 내외(3회 예정, 회차당 50개 기업 내외)
* 콘텐츠산업 기업 및 연관산업 기업 각 25개 내외 예정

지원조건

구분	세부 내용
콘텐츠산업 기업	국산 콘텐츠 IP 사업권을 보유하고 라이선싱, 기획, 제작, 유통 및 배급 등 해외 수출을 원하는 국내 콘텐츠 기업 * 콘텐츠 에이전시의 경우 단순 중개가 아닌 비즈니스 권한을 위임받거나 계약을 체결한 업체에 한하여 지원 가능하며, 계약을 증빙할 수 있는 자료 제출 필수
연관산업 기업	국산 콘텐츠IP를 자사 제품·상품·서비스 등에 활용해 다양한 형태의 IP 비즈니스를 추진하고자 하는 기업

- 선정방식** • 콘텐츠산업 기업: 공모에 의한 선정
• 연관산업 기업: 관련된 타기관 추천 기업(그 외 필요에 따른 공모 추진 가능)
- 기타사항** • 세부 내용은 변경될 수 있으며, 추후 공고문 참고 요망

추진절차

① 위탁사 모집·선정	② 행사준비	③ 행사개최	④ 결과보고	⑤ 사후관리·정산 등
3~4월	5~6월	7월, 9월, 11월	12월	12월

* 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

MEMO

MEMO



공정상생

- | | |
|--------------------------------------|----|
| 1. 대중문화예술지원센터 운영 | 계속 |
| 2. 대중문화예술 제작스태프 역량강화 교육 | 계속 |
| 3. 대중문화예술분야 정부포상 시상식 | 계속 |
| 4. 공정한 음원 유통환경 조성지원 | 계속 |
| 5. 콘텐츠공정상생센터 및 콘텐츠성평등센터 운영 | 계속 |
| 6. 고상한 상담소(콘텐츠 분야 법률·노무 상담 및 컨설팅) 운영 | 계속 |
| 7. 콘텐츠 분쟁해결지원 | 계속 |

2025년 사업방향

- 대중문화예술인 권익보호, 콘텐츠산업 불공정 관행개선, 콘텐츠 분쟁조정 지원 등을 통한 공정상생 기반 강화

1. 대중문화예술지원센터 운영

:: 대중문화예술기획업 등록제도 지원, 대중문화예술산업 종사자 교육·상담, 정책연구

사업개요

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

전년대비 주요 개선사항

구분	2024년	2025년
종사자 권익보호 강화	<ul style="list-style-type: none"> 아동·청소년 대중문화예술인권익보호 가이드라인 제정('24. 3) 	<ul style="list-style-type: none"> 대중문화예술기획업자, 제작업자 등 홍보를 통한 활용도 및 권익보호 제고

사업내용

- 지원대상**
- 대중문화예술인, 대중문화예술기획업자
- 지원내용**
- 대중문화예술기획업 등록을 위한 종사경력 확인 및 증명서 발급
 - 대중문화예술인 성교육 및 성폭력 등 예방교육, 소양교육 운영
 - 대중문화예술인 심리상담, 법률자문
 - 대중문화예술종합정보시스템(ent.kocca.kr)을 통한 등록기업, 교육 등 정보 제공
 - 대중문화예술지원센터 민원상담창구 운영 및 미등록기획사 모니터링 등

* 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

2. 대중문화예술 제작스태프 역량강화 프로그램

: 대중문화예술 제작스태프 직무전문성 강화를 위한 교육 프로그램 운영

사업개요

사업목적	대중문화예술 제작스태프 직무전문성 강화
총사업비	177백만원
수행부서	공정상생센터

사업내용

- 교육대상** • 대중문화예술분야(방송, 영화, 대중음악, 공연) 제작스태프
- 교육내용** • 대중문화예술 제작스태프 직무전문성 강화를 위한 교육 프로그램 운영

중단기	업계 성공 사례 스터디 및 제작기술·장비 실습 교육
심화	대중문화예술분야 제작 및 기술 트렌드 중심 심화 워크숍
글로벌	해외 우수 제작스태프 참여 현장 세미나 및 네트워킹

- 지원규모** • 제작스태프 총 200인 내외
 - (중단기, 심화) 5개 내외 교육과정 / 과정별 20인 내외
 - (글로벌) 세미나 1회 개최 / 100인 내외

- 지원조건** • 대중문화예술산업에 종사하는 현직 제작스태프
- 선정방식** • 교육생 모집공고를 통한 선발

추진절차

① 교육생 모집	② 교육운영(중단기과정)	③ 교육운영(심화, 글로벌)
7~9월	8~9월	9~10월

- * 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.
- * 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

3. 대중문화예술분야 정부포상 시상식

:: 국가 대중문화예술 산업 발전에 기여한 대중문화예술인 및 산업종사자 포상

사업개요

사업목적	대중문화예술 발전에 기여한 종사자 격려 및 사기 진작
총사업비	382백만원
수행부서	공정상생센터

사업내용

- 지원대상**
 - 대중문화예술 산업발전에 기여한 대중문화예술인 및 제작스태프
- 지원내용**
 - (대중문화예술상) 문화훈장, 대통령표창, 국무총리표창, 문화체육관광부장관표창 수여
 - (제작스태프대상) 문화체육관광부장관표창, 한국콘텐츠진흥원장상 및 포상금 수여
- 지원규모**
 - 행안부 협의를 통해 최종 결정
 - 대중문화예술상 총 31점, 제작스태프대상 총 19점 * 2024년 기준
- 지원조건**
 - (대중문화예술상) 3년 이상 대중문화예술 분야에서 공적을 쌓은 대중문화예술인

포상훈격	기준
문화훈장	15년 이상 대중문화예술 분야에서 공적을 쌓은 자
대통령표창	5년 이상 대중문화예술 분야에서 공적을 쌓은 자
국무총리표창	
문체부장관표창	3년 이상 대중문화예술 분야에서 공적을 쌓은 자

- (제작스태프대상) 3년 이상 해당분야에서 활동하며 대중문화예술 발전에 기여한 제작스태프

추진절차

① 후보자 발굴	② 후보자 심사	③ 후보자 추천	④ 포상자 확정	⑤ 시상식 개최
6월	7월	8월	9월	10~11월

* 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

4. 공정한 음원 유통환경 조성지원

:: 음원(반) 사재기 발생 억제 및 공연 분야 온라인 압표 근절을 위한 신고 창구 운영 등

사업개요

사업목적	음원 사재기 · 공연 분야 압표에 대한 선제적 대응 등 음악시장의 공정성과 건전성 확보
총사업비	450백만원
수행부서	공정상생센터

전년대비 주요 개선사항

구분	2024년	2025년
공연 분야 압표 조치 강화	• 공연법 개정 등에 따라공연 분야 압표 조치 강화(국내 예매처와 협업체계 구축)	• 대국민 대상 공연 분야 압표 근절 인식개선 캠페인 강화(협단체 연계)

사업내용

- 지원대상** • 음악 콘텐츠 분야 사업자, 종사자 등
- 지원내용** • 음원(반) 사재기, 온라인 압표 거래 의심사항 신고 · 상담 창구 운영
- 주요활동** • 음원(반) 사재기 신고센터 운영

포상훈격	내용
신고상담	• 음원차트 조작, 음반 판매량 조작 등 불법행위 내용 상담 신고 접수 처리 - 창구: 콘텐츠공정상생센터(fair.kocca.kr) - 음원/반 사재기 신고 - 내용: 신고 내역에 대하여 음원 빅데이터 검증 자문단을 통한 자문 검토 등
협업체	• 음악시장의 건전한 음원(반) 유통 개선 방안 마련 노력

• 공연 분야 온라인 압표 신고센터 운영

포상훈격	기준
신고상담	• 공연 분야 온라인 압표 신고 접수 및 신고내역 조치 - 창구: 대중문화예술종합정보시스템(ent.kocca.kr) - 공연 분야 온라인 압표 신고 게시판 - 내용: 인터파크, 예스24 등 국내 주요 예매처 등과 협업하여 압표거래자 확인 및 발권 취소
모니터링	• 공연 분야 압표 거래 현황 등 불법 압표 거래 행위 모니터링
협업체	• 국내 주요 예매처, 중고거래 플랫폼 등과 민간 공동 대응방안 마련

- 공연 분야 압표 근절 캠페인 등**
- 공연 분야 압표 근절 및 건전한 음원(반) 유통 문화 확산을 위한 인식개선 캠페인 추진

* 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.
* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

5. 콘텐츠공정상생센터 및 콘텐츠성평등센터 운영

： 콘텐츠산업 불공정행위 신고·접수·상담, 콘텐츠 분야 성희롱 예방교육, 공정문화 확산을 위한 캠페인 등

사업개요

사업목적	[콘텐츠공정상생센터] 불공정 관행 개선을 통한 공정한 거래질서 확립 및 투명한 거래관행 조성 [콘텐츠성평등센터] 콘텐츠 산업 내 성희롱·성폭력 예방 및 성평등 문화 확산
총사업비	292백만원
수행부서	공정상생센터

전년대비 주요 개선사항

구분	2024년	2025년
지원방법	<ul style="list-style-type: none"> 법률상담 및 계약서 컨설팅 분리 지원 고상한상담소, 공정상생센터로 지원창구 이원화 	<ul style="list-style-type: none"> 고상한상담소로 지원창구 일원화 변호사와 즉각적인 1:1 상담 및 컨설팅 가능 상담 정확성 및 신속성, 개인정보 보안 증진

사업내용

지원대상 : 콘텐츠 산업 사업자 및 종사자

지원내용

구분	내용
불공정행위신고	<ul style="list-style-type: none"> 콘텐츠 불공정 피해거래 신고·접수·상담
불공정행위 사전예방	<ul style="list-style-type: none"> 전문 변호사를 통한 서면 계약서 컨설팅 지원 - 계약체결 전: 개별조항 및 문구 유효성, 특정성, 분쟁가능성 및 보완사항, 독소조항 검토 등 - 계약체결 후: 분쟁, 독소 조항 등 계약서 변경, 소 청구 타당성 검토 - 신청방법: 고상한 상담소(ear@kocca.kr)
피해구제	<ul style="list-style-type: none"> 불공정행위로 인한 피해 구제지원(민사소송, 강제집행, 중재합의 비용지원 등) - 지원내용: 인지대, 송달료, 변호사 선임비용 등 1인당 최대 250만원 이내 - 지원제외: 당해 연도 이전 법원에 소송이 제기된 사건, 형사·행정사건, 판결 확정 사건, 동일 내용으로 타 기관으로부터 지원을 받은 사건 - 신청방법: 홈페이지 참고(fair.kocca.kr)
교육지원	<ul style="list-style-type: none"> 콘텐츠 기업 맞춤형 찾아가는 공정상생 교육지원 - 공정거래 및 불공정행위 예방 등 법률 교육 신청: 고상한 상담소(ear@kocca.kr) - 산업 내 성희롱·성폭력 예방 및 성평등 교육 신청: 콘텐츠성평등센터(bora.kocca.kr)

지원규모 : 피해구제(민사소송, 중재합의 지원 등): 12건 내외

· 성희롱·성폭력 예방교육 등 교육지원: 제한 없음

지원조건

· (콘텐츠공정상생센터) 국내사업자 등록이 되어있는 문화산업 사업자 및 종사자

· (콘텐츠성평등센터) 콘텐츠 산업 사업자 및 종사자 누구나

추진절차

· 피해구제(소송비용 지원)

① 신고 접수	② 심사/통보	③ 소송대리계약	④ 소송비용신청	⑤ 비용지급
사업자/종사자	KOCCA	신청자 ↔ 소송대리인	신청자	KOCCA

* 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다. * 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

6. 고상한 상담소(콘텐츠 분야 법률·노무 상담 및 컨설팅) 운영

： 콘텐츠 산업 종사자를 위한 법률·노무 상담 및 컨설팅 지원

사업개요

사업목적	콘텐츠 분야 법률·노무 상담지원 및 컨설팅을 통한 종사자 권익 보호
총사업비	220백만원
수행부서	공정상생센터

전년대비 주요 개선사항

구분	2024년	2025년
지원확대	<ul style="list-style-type: none"> 계약서 컨설팅 개별 진행 - 고상한상담소, 공정상생센터 운영 이원화 영세·신생 기업 지원 신설 - 기업 기초진단, 노무 셋업(근로계약서 정비, 취업규칙 제·개정 등) 지원 등 	<ul style="list-style-type: none"> 콘텐츠공정상생센터와 컨설팅 통합지원 - 전문가 풀 다양화, 예산 확대 등으로보다 심층적인 컨설팅 지원 가능 영세·신생 기업 지원 강화 - 노무 셋업지원 확대(5개사 → 8개사 예정)

사업내용

지원대상 · 콘텐츠 기업 및 (예비)종사자

지원내용

구분	지원내용		신청방법
상담	법률	기업·(예비)종사자 대상 상시 법률·노무 상담	고상한 상담소 (ear@kocca.kr)
	노무	공정한 거래·근로환경 조성을 위한기업수요 맞춤형 찾아가는 교육·캠페인 등	
컨설팅	법률	전문변호사를 통한 서면계약서 컨설팅	한국콘텐츠진흥원 (kocca.kr)
	노무	기업 맞춤형 노무 종합컨설팅 및 기초 셋업지원	

지원규모

- (상담·교육) 제한 없음
- (법률 컨설팅) 서면계약서 컨설팅 30건 내외
- (노무 컨설팅) 종합컨설팅 20개사 내외, 기초 셋업지원 8개사 내외

지원조건

- (상담·교육) 콘텐츠 산업 (예비)종사자 누구나
- (노무 종합컨설팅) 상시근로자 수 5인 이상, 300인 미만 기업
- (노무 셋업지원) 상시근로자 수 1인 이상, 10인 미만 기업 혹은 3년 이하 신생기업

추진절차

- 법률·노무 상담 및 서면계약서 컨설팅

① 신청 사업자/종사자	② 상담/컨설팅 분류 KOCCA-전문가	③ 상담/컨설팅 진행 전문가-상담신청자
-----------------	--------------------------	--------------------------

- 법률·노무 상담 및 서면계약서 컨설팅

① 모집공고	② 적합성 검토	③ 참가업체 확정	④ 컨설팅	⑤ 결과제공
KOCCA 홈페이지 게시	기업 규모, 콘텐츠 기업 여부 등 검토	대상자개별 안내	(기초) 3회 내외 (종합) 6회 내외 * 횟수조정 가능	기업별 컨설팅 결과보고서 제공

* 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다. * 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

7. 콘텐츠 분쟁해결지원

： 건전한 콘텐츠 이용환경 조성을 위한 콘텐츠분쟁조정위원회 운영

사업개요

사업목적	콘텐츠의 유통 및 거래에 관한 이용자의 기본권익을 보호하고 관련 분쟁을 조정하여신뢰 기반의 콘텐츠산업 환경조성
총사업비	398백만원
수행부서	공정상생센터(콘텐츠분쟁조정위원회 사무국)

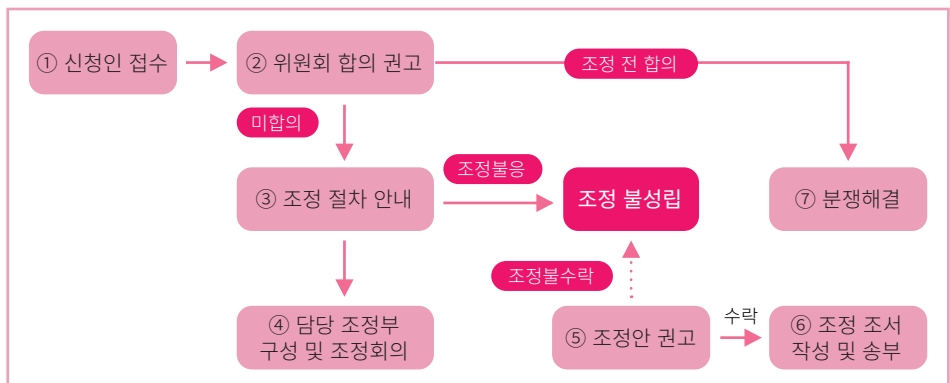
전년대비 주요 개선사항

구분	2024년	2025년
콘텐츠 위 기능강화	<ul style="list-style-type: none"> 콘텐츠분쟁조정위원회 기능 강화를 위한 「콘텐츠산업진흥법」 개정안 발의 	<ul style="list-style-type: none"> 「콘텐츠산업진흥법」 개정을 위한 후속 지원 지속

사업내용

- 지원대상**
 - 콘텐츠 사업자 및 이용자 등
- 지원내용**
 - 콘텐츠 사업자와 이용자 간의 콘텐츠 거래 또는 이용에 관한 분쟁 조정
- 주요활동**
 - 사전적 분쟁 예방 강화**
 - 전문상담콜센터 운영(Tel.1588-2594)
 - 콘텐츠 이용자 보호를 위한 이용자·사업자 대상 홍보 진행
 - 콘텐츠분쟁조정포럼 개최
 - 콘텐츠분쟁조정사례집 발간
 - 사후적 분쟁 해결 지원**
 - 조정사건 처리 시스템 운영(www.kcdrc.kr)
 - 콘텐츠 분쟁사건 처리(접수, 상담, 합의알선, 조정회의 개최 등)
 - 콘텐츠분쟁조정위원회 운영
 - 제도 정비 및 대내외 협력 채널 구축**
 - 관련 법제도 개정 지원(「콘텐츠산업진흥법」 등)
 - 유관기관 등 협력 네트워크 구축 등

콘텐츠 분쟁사건 처리절차



* 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다. * 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자



**K-콘텐츠와
세계로 미래로**

