



한국콘텐츠진흥원 지원사업설명회 자료집 NEXT K 2026

2025.12.17(수) 13:00-17:00
코엑스 컨퍼런스룸(남) 4F



문화체육관광부



한국콘텐츠진흥원
KOREA CREATIVE CONTENT AGENCY



설명회 Time Table

Contents

구분	시간		프로그램(안)	세부내용
등록	12:30~13:30	'60	등록 및 입장	참석자 등록, 자료집 배포 등
지원사업설명회	13:30~13:40	'10	개회	기관장 개회 (기관 결산 및 전망 요약)
	13:40~14:00	'20	중점 추진방향	2026년 기관 및 콘텐츠지원사업 중점 추진방향 발표
	14:00~14:15	'15	2025년 결산	데이터로 결산하는 2025년 콘텐츠산업
콘텐츠산업 2025 결산 2026 전망	14:15~14:30	'15	2026년 전망	키워드로 전망하는 2026년 콘텐츠산업
	14:30~14:40	'10	휴식시간	휴식 및 장내정리
	14:40~16:20	'100	라운드테이블	전문가와 함께 전망하는 2026년 콘텐츠산업 - 주제별 토론 및 질의응답
	16:20~16:30	'10	폐회	만족도 조사 및 이벤트
	14:00~16:30	'150	현장상담	부서별 상담부스 운영 (10분×15회차)
성과전시	13:00~17:00	'240	주요 성과 전시	콘텐츠지원사업 주요 성과 전시

I . 한국콘텐츠진흥원 경영목표	6
II . 2026년 한국콘텐츠진흥원 예산	7
III. 2026년 분야별 세부 사업 내역	8
IV. 사업별 설명자료	
1. R&D	16
2. 방송	42
3. 게임	58
4. AI융복합	76
5. 스토리	82
6. 캐릭터	88
7. 애니메이션	96
8. 만화 · 웹툰	102
9. 음악	114
10. 패션	128
11. 기업육성	136
12. 인재양성	146
13. 투 · 융자	158
14. 지역	168
15. 해외진출	182
16. 공정상생	198

I. 한국콘텐츠진흥원 경영목표

II. 2026년 한국콘텐츠진흥원 예산

* 정부안 기준

미션

콘텐츠산업 진흥으로 문화강국 실현과 국민행복에 기여

비전

넥스트-K를 선도하는 글로벌 콘텐츠 파트너

핵심가치

도전 · 혁신 · 성장 · 소통

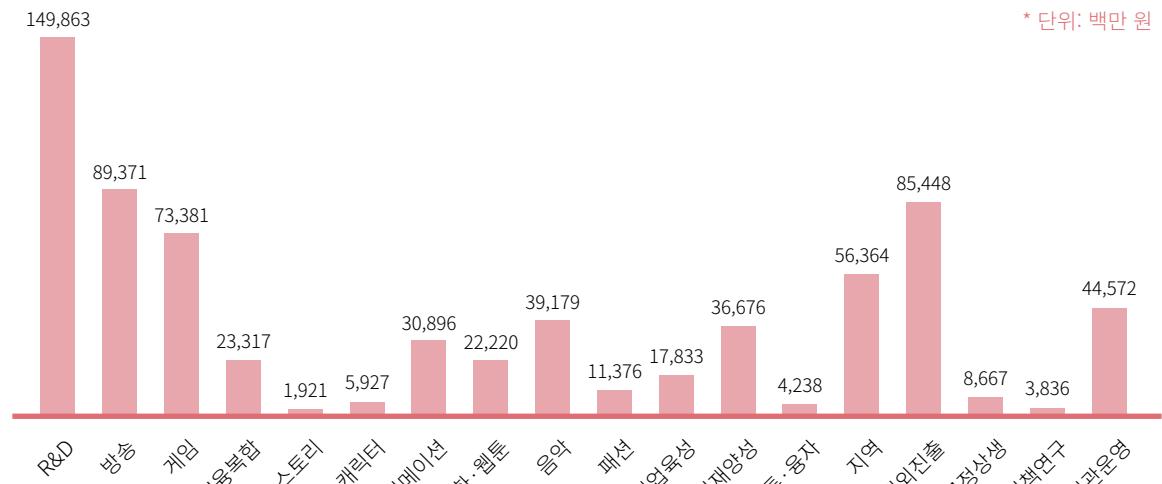
경영목표
(2029)

매출지원 성과 5,000억원	수출지원 성과 5.2억 달러	핵심인재 양성 1.4만명(5개년)	고객만족도평가 최고등급
R&D사업화 성과 810억원	해외진출 거점 50개소	투융자지원 성과 730억원	청렴도평가 1등급

4대
전략방향

12대
전략과제

K-콘텐츠 경쟁력 강화	K-콘텐츠 세계화 확대	콘텐츠산업 지속성장 기반조성	선도적 기관 경영혁신
① 세계적인 콘텐츠IP 발굴·육성	④ 해외거점 확대 및 기능 강화	⑦ 미래인재 양성, 창업 활성화	⑩ 글로벌 사업추진 역량 강화
② AI·신기술 콘텐츠 시장 선점	⑤ 해외진출 지원체계 고도화	⑧ 정책금융 활성화, 투자유치 기반 강화	⑪ 정책기능 고도화, 고객 서비스 강화
③ 콘텐츠산업 R&D 지원 강화	⑥ 맞춤형 해외진출 지원 강화	⑨ 지역 주도 산업생태계 조성	⑫ 책임경영 선도



구분 (장르·기능)	2025년		2026년		전년 대비 증감액(원)
	예산(원)	비중	예산(원)	비중	
R&D	104,414	16.0%	149,863	21.3%	45,449
방송	97,949	15.0%	89,371	12.7%	△ 8,578
게임	63,206	9.7%	73,381	10.4%	10,175
AI융복합	53,000	8.1%	23,317	3.3%	△ 29,683
스토리	3,621	0.6%	1,921	0.3%	△ 1,700
캐릭터	8,323	1.3%	5,927	0.8%	△ 2,396
애니메이션	28,696	4.4%	30,896	4.4%	2,200
만화·웹툰	21,314	3.3%	22,220	3.2%	906
음악	25,059	3.8%	39,179	5.6%	14,120
패션	8,376	1.3%	11,376	1.6%	3,000
기업육성	21,479	3.3%	17,833	2.5%	△ 3,646
인재양성	33,438	5.1%	36,676	5.2%	3,238
투·융자	4,268	0.7%	4,238	0.6%	△ 30
지역	51,060	7.8%	56,364	8.0%	5,304
해외진출	77,097	11.8%	85,448	12.1%	8,351
공정상생	4,875	0.7%	8,667	1.2%	3,792
정책연구	4,312	0.7%	3,836	0.5%	△ 476
기관운영	41,295	6.3%	44,572	6.3%	3,277
총계(국고 및 기금)	651,782	100.0%	705,085	100.0%	53,303

III. 2026년 분야별 세부 사업 내역

R&D

세부사업명	구분	사업명	예산	페이지
문화콘텐츠 R&D	1 계속	문화기술 연구개발(R&D)	83,200	17
	2 계속	문화기술 전문인력양성(R&D)	6,900	19
	3 계속	K-Culture 글로벌 스타트업 육성 기술개발(R&D)	9,275	21
	4 신규	문화공간 AX 전환을 위한 차세대 Culture Tech 기술개발(R&D)	5,200	23
	5 신규	문화예술 온톨로지 기반 LLM연계 기술개발(R&D)	1,750	25
저작권 R&D	6 계속	선도형 저작권 핵심 기술개발(R&D)	5,000	27
	7 계속	글로벌 저작권 현안 신속 대응(R&D)	14,198	29
스포츠 R&D	8 계속	종목별 경기력 향상 지원(R&D)	800	32
	9 신규	개인운동기록 활용 기술개발(R&D)	5,725	34
관광 R&D	10 신규	AI 기반 관광 혁신기술 개발(R&D)	3,750	36
R&D 지원	11 계속	문화체육관광 연구개발 해외전시참가 지원	500	38
	12 계속	기업부설창작연구소 인정제도	비예산	39
R&D 분야 총계			136,298	

* 단위: 백만 원

게임

세부사업명	구분	사업명	예산	페이지
게임산업육성	1 계속	게임기획 지원(인디게임 지원)	9,300	59
	2 계속	게임제작 지원(일반형)	22,067	61
	3 신규	게임제작 지원(AI) *신기술융합콘텐츠산업육성사업 해당	3,000	63
	4 계속	게임제작 지원(기능성)	2,000	64
	5 계속	게임유통 지원(게임기업 자율선택 지원)	6,013	65
	6 계속	게임유통 지원(게임수출 활성화 지원)	2,248	66
	7 신규	게임유통 지원(글로벌 게임 현지화 지원)	2,450	67
	8 신규	게임제작환경 인공지능 전환(AX) 지원	7,500	68
	9 계속	건전게임문화 확산 지원	5,210	69
	10 계속	이스포츠 활성화 지원 사업	2,320	70
	11 계속	글로벌게임허브센터 운영	4,110	71
	12 계속	게임인재원 운영	5,204	72
	13 계속	게임국가기술자격검정	270	74
게임 분야 총계			71,692	

* 단위: 백만 원

방송

세부사업명	구분	사업명	예산	페이지
방송영상 콘텐츠 제작지원	1 계속	방송영상콘텐츠 기획안 공모전 및 사업화 지원	1,484	43
	2 계속	방송영상콘텐츠 기획개발 랩 운영지원 사업	4,201	45
	3 계속	중소제작사 글로벌 도약지원	4,000	46
	4 계속	방송영상콘텐츠 제작지원	10,501	48
	5 계속	방송영상콘텐츠 후반작업지원	10,000	49
	6 계속	국제방송문화교류지원(국제공동제작)	1,325	50
	7 계속	OTT 특화 콘텐츠 제작지원	38,500	51
	8 계속	국제방송영상마켓(BCWW) 개최	1,311	52
	9 계속	해외방송영상마켓 참가 및 홍보 지원	1,973	53
방송 분야 총계			73,295	

* 단위: 백만 원

AI융복합

세부사업명	구분	사업명	예산	페이지
신기술융합 콘텐츠 산업육성	1 계속	인공지능 콘텐츠 제작지원	18,800	77
	2 계속	인공지능 콘텐츠 페스티벌 개최	1,000	78
	3 계속	신기술융합 콘텐츠 체험거점 운영(K-컬처 스퀘어)	3,517	79
AI융복합 분야 총계			23,317	

* 단위: 백만 원

III. 2026년 분야별 세부 사업 내역

스토리

* 단위: 백만 원

세부사업명	구분	사업명	예산	페이지
이야기산업 활성화	1 계속	대한민국 콘텐츠대상 스토리부문(스토리공모대전) 운영	900	83
	2 계속	스토리움 활성화 지원	1,021	85
스토리 분야 총계		1,921		

캐릭터

* 단위: 백만 원

세부사업명	구분	사업명	예산	페이지
영상콘텐츠 산업육성	1 계속	콘텐츠IP 라이선싱 지원	3,267	89
	2 계속	IP 라이선싱 빌드업	700	90
	3 계속	캐릭터 라이선싱 페어 개최	800	91
	4 계속	콘텐츠IP 라이선싱 해외마켓 참가 지원	1,026	92
	5 계속	대한민국 콘텐츠대상(캐릭터 부문)	64	93
스토리 분야 총계		5,857		

애니메이션

* 단위: 백만 원

세부사업명	구분	사업명	예산	페이지
애니메이션산업 육성	1 계속	애니메이션 기획개발 지원	3,000	97
	2 계속	애니메이션 제작지원	24,866	98
	3 계속	애니메이션 해외진출 지원	1,930	99
콘텐츠산업 생태계조성	4 계속	애니메이션 제작인력 양성	1,100	100
애니메이션 분야 총계		30,896		

만화·웹툰

* 단위: 백만 원

세부사업명	구분	사업명	예산	페이지
영상콘텐츠 산업육성	1 계속	다양성만화 제작지원	3,280	103
	2 계속	만화웹툰 분야 창업기업 육성 지원	1,000	104
	3 계속	만화웹툰 번역 등 수출 지원	2,431	105
	4 계속	글로벌 웹툰 IP 제작 지원	5,005	106
	5 계속	현지화 웹툰 콘텐츠 발굴 지원	2,000	107
	6 계속	월드 웹툰 페스티벌 및 월드 웹툰 어워즈 개최	3,500	108
	7 계속	비즈니스 행사 개최 및 해외 교류	2,213	109
	8 계속	콘텐츠IP마켓 개최	1,511	110
	9 계속	대한민국 콘텐츠대상 만화부문 개최	80	111
만화·웹툰 분야 총계		21,020		

2026년 다양성만화 제작지원과 창작초기단계 지원사업은 한국만화영상진흥원이 공고 및 모집하고 주관합니다.

음악

* 단위: 백만 원

세부사업명	구분	사업명	예산	페이지
음악산업 육성	1 계속	다장르 음악 제작지원	1,300	115
	2 계속	대중음악 공연 제작 다각화 지원	2,300	116
	3 계속	신기술융합 음악콘텐츠 개발지원	2,949	117
	4 계속	플랫폼 기반 대중음악 활성화 지원	2,000	118
	5 계속	현지 인프라 활용 해외진출 지원	8,430	119
	6 계속	글로벌 뮤직 네트워크 구축 지원	1,800	121
	7 신규	체육 다목적 시설 대중음악 공연 개최 활성화	12,000	122
	8 신규	중소기획사 글로벌 도약 지원	3,000	123
	9 신규	대중음악 음악비즈니스 인력양성	3,000	124
	10 신규	대중음악공연 지역 개최 활성화	2,400	125
음악 분야 총계		39,179		

III. 2026년 분야별 세부 사업 내역

패션

세부사업명	구분	사업명	예산	페이지	* 단위: 백만 원
음악산업 및 대중문화산업 육성	1 계속	신진디자이너 엑셀러레이팅 지원	674	129	
	2 계속	패션 디자인 시제품 제작지원	860	130	
	3 계속	지속가능패션 활성화지원	980	131	
	4 계속	성장기 디자이너 해외 진출 지원	5,862	132	
	5 신규	디자이너 유통 활성화 지원	3,000	134	
패션 분야 총계			11,376		

기업육성

세부사업명	구분	사업명	예산	페이지	* 단위: 백만 원
콘텐츠산업 생태계 조성	1 계속	액셀러레이터연계지원	2,080	137	
	2 계속	투자연계 창업도약 사업	2,240	138	
	3 계속	선도기업 연계 동반성장 지원	840	139	
	4 계속	글로벌 진출지원	1,770	140	
	5 계속	CKL기업지원센터 인프라 운영	8,300	141	
	6 계속	뉴콘텐츠기업지원 인프라 운영	2,603	143	
기업육성 분야 총계			17,833		

인재양성

세부사업명	구분	사업명	예산	페이지	* 단위: 백만 원
콘텐츠산업 생태계 조성	1 계속	콘텐츠 창의인재동반사업	9,759	147	
	2 계속	사이버콘텐츠아카데미운영	1,000	149	
	3 계속	웹툰산업 전문인력 양성	2,900	150	
	4 계속	OTT 방송영상콘텐츠 전문인력 양성	1,000	151	
	5 계속	OTT 콘텐츠 특성화 대학원 지원	1,916	152	
	6 계속	콘텐츠인재캠퍼스인프라운영 사업	2,819	153	
	7 계속	콘텐츠문화광장운영 사업	1,003	154	
	8 신규	AI특화 콘텐츠 아카데미 운영	13,979	155	
문화콘텐츠 국제협력 및 수출기반조성	9 계속	콘텐츠 수출 전문인력 양성	1,800	156	
인재양성 분야 총계			36,176		

투·융자

세부사업명	구분	사업명	예산	페이지	* 단위: 백만 원
문화콘텐츠 투융자 활성화	1 계속	콘텐츠가치평가	1,508	159	
	2 계속	콘텐츠기업 맞춤형 보증제도			160
	3 계속	콘텐츠 기업 통합 IR 지원(KNock)	620	162	
	4 계속	콘텐츠 기업 해외 투자유치 지원	2,050	163	
	5 계속	방송영상진흥재원 융자지원	13,500	164	
	6 계속	문화산업전문회사 운영지원	60	166	
투·융자 분야 총계			17,738		

지역

세부사업명	구분	사업명	예산	페이지	* 단위: 백만 원
지역콘텐츠산업 균형발전지원	1 계속	지역기반형 콘텐츠코리아 랩 운영 지원	7,500	169	
	2 계속	지역거점형 콘텐츠기업지원센터 운영 지원	4,400	170	
	3 계속	지역특화 콘텐츠 개발지원	16,590	171	
	4 계속	문화가 있는 산업단지 조성	1,500	172	
	5 계속	지역 글로벌 게임센터 운영	12,828	173	
	6 계속	웹툰 IP 연계 게임 제작지원(글로벌 웹툰 게임스)	900	174	
	7 신규	지역 대표 글로컬 콘텐츠 기업육성 지원	7,000	175	
게임산업육성	8 계속	이스포츠 상설경기장 운영 및 조성 지원	2,946	176	
음악산업 및 대중문화산업 육성	9 계속	음악창작소 프로그램 운영지원	1,700	177	
콘텐츠산업 생태계조성	10 계속	콘텐츠 체험관 운영	600	178	
이야기산업 활성화	11 계속	진천 스토리 창작 클러스터 운영 지원	400	179	
지역 분야 총계			56,364		

해외진출

* 단위: 백만 원

세부사업명	구분	사업명	예산	페이지
문화콘텐츠 국제협력 및 수출기반조성	1	계속 콘텐츠 해외진출 종합컨설팅	6,708	183
	2	계속 해외거점 운영	25,550	185
	3	계속 콘텐츠 해외시장 개척지원	6,554	187
	4	계속 관계부처 해외 홍보관 운영	13,500	188
	5	계속 관계부처 합동 한류마케팅 지원	5,555	189
	6	계속 관계부처 합동 한류박람회 개최	13,000	190
	7	계속 대한민국 콘텐츠대상(해외진출유공포상)	52	192
	8	계속 한류연계 협업 콘텐츠 기획개발 지원	4,517	193
	9	계속 K-콘텐츠 연계 연관산업 비즈매칭 기반조성	300	195
해외진출 분야 총계				75,736

공정상생

* 단위: 백만 원

세부사업명	구분	사업명	예산	페이지
콘텐츠 공정상생 환경조성	1	계속 콘텐츠 공정상생센터 운영	182	199
	2	계속 콘텐츠 성평등센터 운영	110	200
	3	계속 일자리 체질개선 프로그램 운영	120	201
	4	계속 콘텐츠 분쟁해결지원	1,267	202
대중문화예술 진흥	5	계속 대중문화예술 발전 유공 시상식 개최	382	203
	6	신규 대중문화예술 글로벌 브랜드 디렉터 역량강화	500	204
	7	계속 원로 대중문화예술인 활동지원	2,000	205
대중문화예술지원 센터운영	8	계속 대중문화예술지원센터 운영	1,500	206
공정한음악 유통환경 조성지원	9	계속 공정한 음악 유통환경 조성지원	450	207
공정상생 분야 총계				6,511

R&D

1. 문화기술 연구개발(R&D) 계속
2. 문화기술 전문인력양성(R&D) 계속
3. K-Culture 글로벌 스타트업 육성 기술개발(R&D) 계속
4. 문화공간 AX 전환을 위한 차세대 Culture Tech 기술개발(R&D) 신규
5. 문화예술 온톨로지 기반 LLM연계 기술개발(R&D) 신규
6. 선도형 저작권 핵심 기술개발(R&D) 계속
7. 글로벌 저작권 현안 신속 대응(R&D) 계속
8. 종목별 경기력 향상 지원(R&D) 계속
9. 개인운동기록 활용 기술개발(R&D) 신규
10. AI 기반 관광 혁신기술 개발(R&D) 신규
11. 문화체육관광 연구개발 해외전시참가 지원 계속
12. 기업부설창작연구소 인정제도 계속

2026년 사업방향

- 문화체육관광 분야 핵심전략기술 경쟁력 강화와 미래성장동력 확보를 위한 연구개발 확대 및 혁신생태계 조성
- 문화체육관광 R&D 우수성과의 글로벌 연계·확산 기반 마련

01 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 융합 기반의 연구개발 추진
총사업비	83,200백만원
수행부서	문화콘텐츠연구개발사업팀

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) <ul style="list-style-type: none"> * 컨소시엄 구성요건 및 세부 사항은 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 832억원 <ul style="list-style-type: none"> - (신규과제) 35개 과제, 387억원 내외 - (계속과제) 30개 과제, 445억원 내외 *다년도 과제 중 '26년 지원금 해당 |
| 지원조건 | <ul style="list-style-type: none"> • 각 과제별 제안요청서에서 요구하는 추진체계 필수 사항을 이행해야 함 <ul style="list-style-type: none"> * 컨소시엄 구성요건 <ul style="list-style-type: none"> - 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



01 문화기술연구개발(R&D)

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

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
- 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
'26년 1월	'26년 2~3월	'26년 3~4월	연중	'26년 12월	'27년 2월

* 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

02 문화기술 전문인력양성(R&D)

:: 콘텐츠 장르(게임, 영화·애니, 방송·OTT, 음악, 공연, 전시 등)와 첨단기술을 결합한 국제 협력 기술개발 및 교육(과정) 운영 지원

사업개요

사업목적	문화콘텐츠 장르(영화, 음악, 방송영상 등)와 최첨단 기술을 결합한 다학제 교육과정 및 기술개발 지원
총사업비	6,900백만원
수행부서	문화콘텐츠연구개발사업팀

전년대비 주요 개선사항

구분	2025년	2026년
내역사업 운영	<ul style="list-style-type: none"> 2개 내역사업 운영 - 장르별 문화기술(CT) 전문인력양성, 글로벌 문화기술(CT) 전문인력 양성 	<ul style="list-style-type: none"> 1개 내역사업으로 통합 운영 - 장르별 문화기술(CT) 전문인력 양성

사업내용[자유공모]

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

지원대상 • 기업, 연구기관, 대학 등(단독 또는 컨소시엄 가능)
* 컨소시엄 구성요건 및 세부 사항은 사업공고 필수 확인

지원내용 • 다년도 자유공모 기술개발 지원
- 콘텐츠 장르(영화, 음악, 방송영상 등)와 첨단기술을 결합한 기술개발 및 다학제 교육과정 운영 지원

지원규모 • 총 69억원
- (신규과제) 2개 과제, 15억원 내외
- (계속과제) 7개 과제, 54억원 내외 *다년도 과제 중 '26년 지원금 해당

지원조건 • 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)

02 문화기술 전문인력양성(R&D)

:: 콘텐츠 장르(게임, 영화·애니, 방송·OTT, 음악, 공연, 전시 등)와 첨단기술을 결합한
국제 협력 기술개발 및 교육(과정) 운영 지원

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
- 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
'26년 1월	'26년 2~3월	'26년 3~4월	연중	'26년 12월	'27년 2월

* 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

03 K-Culture 글로벌 스타트업 육성 기술개발(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
- K-Culture 핵심장르(영상, 음악/공연, 게임/웹툰) 대기업의 도약을 위한 필요기술에 대해 벤처·중소기업 대상 공모 후 “대기업 - 벤처·중소기업 간 협력 프로젝트”를 통한 연구개발을 추진하여, 동반성장 및 유니콘 기업 성장동력 마련

총사업비

9,275백만원

수행부서

문화콘텐츠연구개발사업팀

전년대비 주요 개선사항

구분	2025년	2026년
내역사업 신설	<ul style="list-style-type: none"> 1개 내역사업 운영 - 글로벌 K-Culture 스타트업 혁신성장 기술개발 	<ul style="list-style-type: none"> 1개 신규 내역사업 신설(총 2개 내역사업) - 글로벌 K-Culture 스타트업 혁신성장 기술개발 - (신규 내역) 지속가능한 K-Culture 공동도약 기술개발
지원내용 변경	<ul style="list-style-type: none"> (글로벌 K-Culture 스타트업 혁신성장 기술개발) 내역사업 지원 내용 - 문화콘텐츠 분야 창업기업과 투자 재원 및 창업기업 교육·멘토링, 글로벌 진출 지원 역량을 보유한 투자지원기관(민간 투자사 등)이 함께 컨소시엄 구성(TIPS 방식) * [기술 검증 → R&D 고도화 → 글로벌 사업화] 까지 3단계로 지원 	<ul style="list-style-type: none"> (글로벌 K-Culture 스타트업 혁신성장 기술개발) 내역사업 지원 내용 - 기획 단계와 연구개발 단계를 구분하여 경쟁력 있는 기획만 선정(50% 선정) 후 연구개발 지원(SBIR 방식) <ul style="list-style-type: none"> * 연구개발 종료 후 민간투자를 통한 사업화 즉시 추진 (지속가능한 K-Culture 공동도약 기술개발) 내역사업 지원 내용 - K-Culture 핵심 장르(영상, 음악/공연, 게임/웹툰)의 대·중·소 공동도약을 ‘대·중견기업 – 중소기업 (벤처기업 등) 간 협력 R&D’추진

사업내용[자유공모]

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

지원대상

- (글로벌 K-Culture 스타트업 혁신성장 기술개발) 글로벌 진출을 목표로 하는 문화기술(CT) 분야 스타트업 기업 (법인 설립 후 7년 미만)
 - * 연구개발 단계부터 컨소시엄 구성이 가능하며, 컨소시엄 구성요건 및 세부사항은 사업공고 필수 확인
- (지속가능한 K-Culture 공동도약 기술개발) K-Culture 핵심 장르(영상, 음악/공연, 게임/웹툰)의 공동연구개발이 가능한 대·중·소기업 및 연구기관, 대학 등
 - * 대기업·중견기업과 중소기업(벤처기업 등) 간 컨소시엄 구성은 필수(연구기관 및 대학은 필요 시 구성)며, 컨소시엄 구성요건 및 세부사항은 사업공고 필수 확인

(뒷장에 계속)

03 K-Culture 글로벌 스타트업 육성 기술개발(R&D)

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

지원내용

- 다년도 자유공모 기술개발 지원
 - (글로벌 K-Culture 스타트업 혁신성장 기술개발) 글로벌 진출을 목표로 하는 문화기술(CT) 분야 스타트업 기업의 연구개발 지원
 - (지속가능한 K-Culture 공동도약 기술개발) K-Culture 핵심 장르(영상, 음악/공연, 게임/웹툰)의 대·중·소 공동도약을 ‘대·중견기업 – 중소기업(벤처기업 등) 간 협력 R&D’지원
- 총 92.75억원 내외
 - (신규과제) 19개 과제, 71.75억원 내외
 - (계속과제) 7개 과제, 21억원 내외 * 다년도 과제 중 '26년 지원금 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



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
- 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
'26년 1월	'26년 2~3월	'26년 3~4월	연중	'26년 12월	'27년 2월

* 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

04 문화공간 AX 전환을 위한 차세대 Culture Tech 기술개발(R&D)

:: 공공문화공간의 AX 전환을 통한 문화체험 가치 극대화 및 문화공간의 지속가능성 확보

사업개요

사업목적	도서관, 박물관 등을 대상으로 AI 기반 방문자 분석을 통한 개인화된 콘텐츠 제공, 실공간 위의 지능형 공간컴퓨팅, 상호간의 콘텐츠 공유·협업 기술 개발
총사업비	5,200백만원
수행부서	문화콘텐츠연구개발사업팀

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 52억원 내외

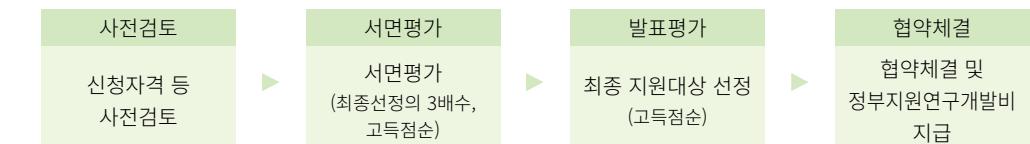
- (신규과제) 3개 과제, 52억원 내외

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)

04 문화공간 AX 전환을 위한 차세대 Culture Tech 기술개발(R&D)

:: 공공문화공간의 AX 전환을 통한 문화체험 가치 극대화 및 문화공간의 지속가능성 확보

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
- 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
'26년 1월	'26년 2~3월	'26년 3~4월	연중	'26년 12월	'27년 2월

* 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

05 문화예술 온톨로지 기반 LLM연계 기술개발(R&D)

:: 한글 기반 문화예술 디지털전환 기술개발을 통해 번역 과정에서의 언어적·문화적 차이를 최소화하고, 한국 문화콘텐츠의 글로벌 접근성과 공감도 제고 및 전 세계적 한글 문화지형 확산

사업개요

사업목적	글로벌 콘텐츠 시장 수요를 기반으로 국내 콘텐츠 산업의 성장을 위해 문화예술 자료를 수집하여 체계적인 데이터셋 구축 및 기초 데이터 확보 기술개발
총사업비	1,750백만원
수행부서	문화콘텐츠연구개발사업팀

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

- 문화예술 분야의 사전 기획된 R&D 과제(다년도 지원, 3년 내외)

지원규모

- 총 17.5억원 내외
- (신규과제) 2개 과제, 17.5억원 내외

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)

05 문화예술 온톨로지 기반 LLM연계 기술개발(R&D)

:: 한글 기반 문화예술 디지털전환 기술개발을 통해 번역 과정에서의 언어적·문화적 차이를 최소화하고, 한국 문화콘텐츠의 글로벌 접근성과 공감도 제고 및 전 세계적 한글 문화지형 확산

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
- 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
'26년 1월	'26년 2~3월	'26년 3~4월	연중	'26년 12월	'27년 2월

* 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

06 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**
- 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**
- 5,000백만원
- 수행부서**
- 저작권체육관광연구개발사업팀

전년대비 주요 개선사항

구분	2025년	2026년
지원내용 확대	<ul style="list-style-type: none"> 차세대 디지털 기술변화 환경에서 수요가 발생 중인 생성AI·Web 3.0 등 기술 진보에 적용 가능한 첨단기술 기반 저작권 기술개발 지원 	<ul style="list-style-type: none"> 생성AI·Web 3.0, 웹툰, 웹콘텐츠 등 신기술융합 콘텐츠 환경 진화에 적용할 명확한 수요·외부 환경변화 관점 연구개발 추진

사업내용[자유공모]

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

- 지원대상**
- 저작권 기술기업, 연구기관, 대학 등(단독 또는 컨소시엄 가능)
 - * 컨소시엄 구성요건 및 세부 사항은 사업공고 필수 확인
- 지원내용**
- 저작권 기업들이 보유한 기술 성능검증 지원·확인을 통해 저작권 기술 성과활용·확산 도모
- 지원규모**
- 총 6억원 내외
 - (신규과제) 1개 과제, 6억원 내외
- 지원조건**
- 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)

06 선도형 저작권 핵심 기술개발(R&D)

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

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
- 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
'26년 1월	'26년 2~3월	'26년 3~4월	연중	'26년 12월	'27년 2월

* 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

07 글로벌 저작권 혁신 신속 대응(R&D)

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

사업개요

사업목적

- 글로벌 저작권 문제 해결을 위한 기술개발
- 저작권기술 표준화 연구 및 국제표준 선점 지원
- 산·학연계 맞춤형 저작권기술 개발

총사업비

14,198백만원

수행부서

저작권체육관광연구개발사업팀

전년대비 주요 개선사항

구분	2025년	2026년
내역사업 신설	<ul style="list-style-type: none"> 3개 내역사업 운영 <ul style="list-style-type: none"> - 글로벌 저작권 문제해결 - 저작권기술 글로벌 표준화 및 사업화 지원 - 저작권기술 글로벌 인재 양성 	<ul style="list-style-type: none"> 2개 내역사업 운영 <ul style="list-style-type: none"> - (통합) 글로벌 저작권 문제해결 - 저작권기술 글로벌 인재 양성
지원내용 변경	<ul style="list-style-type: none"> 글로벌 저작권 환경변화에 신속히 대응하기 위한 저작권 기술개발 지원 국내외 대학(원)과 연구소·기업간 연계 기술연구 지원 	<ul style="list-style-type: none"> K-콘텐츠의 글로벌 저작권 침해 대응을 위한 국제공조수사 협력 플랫폼 개발 등 글로벌 저작권 문제해결을 위한 기술개발 강화 국내외 대학(원)과 연구소·기업간 연계 기술연구 및 산학연계 맞춤형 저작권 기술 개발 지원 확대

사업내용[지정공모_글로벌 저작권 문제해결]

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

지원대상

- 저작권 기술기업, 연구기관, 대학 등(단독 또는 컨소시엄 가능)
 - 컨소시엄 구성요건 및 세부 사항은 사업공고 필수 확인

지원내용

- 저작권 기술 관련 사전 기획된 R&D 과제(다년도 지원)

지원규모

- 총 40억원 내외
 - (신규과제) 3개 과제, 18억원 내외
 - (계속과제) 2개 과제, 22억원 내외 * 다년도 과제 중 '26년 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 참여했던 과제에 참여연구자로 신청한 경우 신청자격 부적합 대상에 포함
- 주관·공동연구개발기관으로 참여하는 기업은 연구개발비 중 정부출연연구개발비 이외의 비용(기관부담연구개발비)을 부담하여야 함
- 주관·공동연구개발기관으로 참여하는 기업은 과제종료 후 정부납부기술료등을 납부해야 함
- 최종선정된 기업은 지원받는 정부출연금에 대한 이행(지급)보증보험증권을 제출해야 함

(뒷장에 계속)

07 글로벌 저작권 현안 신속 대응(R&D)

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

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 연구개발기관으로 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
'26년 1월	'26년 2~3월	'26년 3~4월	연중	'26년 12월	'27년 2월

* 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

사업내용[자유공모_다년도: 저작권기술 글로벌 인력양성]

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

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 101.98억원 내외
 - (신규과제) 3개 과제, 22.08억원 내외
 - (계속과제) 8개 과제, 79.9억원 내외 * 다년도 과제 중 '26년 지원금 해당

(뒷장에 계속)

07 글로벌 저작권 현안 신속 대응(R&D)

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

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
- 주관·공동연구개발기관으로 참여하는 기업은 과제종료 후 정부납부기술료등을 납부해야 함
- 최종선정된 기업은 지원받는 정부출연금에 대한 이행(지급)보증보험증권을 제출해야 함

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 연구개발기관으로 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
'26년 1월	'26년 2~3월	'26년 3~4월	연중	'26년 12월	'27년 2월

* 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

08 종목별 경기력 향상 지원(R&D)

:: 국가대표를 비롯한 스포츠 선수, 일반 국민 등 개인의 운동 역량 및 신체능력을 개발하고 경기력을 향상시킬 수 있는 첨단 기술 개발

사업개요

사업목적	프로스포츠, 체육대학입시 및 공공분야(경찰, 소방청 등) 취업시 요구되는 공정경쟁 여건 확보를 위한 현장형 도핑방지 기술개발
총사업비	800백만원
수행부서	저작권체육관광연구개발사업팀

전년대비 주요 개선사항

구분	2025년	2026년
지원방향	<ul style="list-style-type: none"> 첨단기술 활용 국가대표 경기력 향상을 위한 훈련, 경기지원시스템 및 우수선수 발굴, 육성 시스템 구축 	<ul style="list-style-type: none"> 지속가능한 스포츠산업 성장 기반 마련을 위해 전 국민의 건강 보호를 위한 도핑방지 체계를 통해 공정한 스포츠 경쟁환경 조성

사업내용[지정공모]

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

지원대상	<ul style="list-style-type: none"> 스포츠 기술기업, 연구기관, 대학 등(단독 또는 컨소시엄 가능) * 컨소시엄 구성요건 및 세부 사항은 사업공고 필수 확인
-------------	--

지원내용	<ul style="list-style-type: none"> 스포츠 현장형 기술 관련 사전 기획된 R&D 과제(다년도 지원)
-------------	---

지원규모	<ul style="list-style-type: none"> 총 8억원 내외 - (신규과제) 3개 과제, 2.6억원 내외
-------------	--

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 참여했던 과제에 참여연구자로 신청한 경우 신청자격 부적합 대상에 포함
- 주관·공동연구개발기관으로 참여하는 기업은 연구개발비 중 정부출연연구개발비 이외의 비용(기관부담연구개발비)을 부담하여야 함
- 주관·공동연구개발기관으로 참여하는 기업은 과제종료 후 정부납부기술료등을 납부해야 함
- 최종선정된 기업은 지원받는 정부출연금에 대한 이행(지급)보증보험증권을 제출해야 함

선정방식



(뒷장에 계속)

08 종목별 경기력 향상 지원(R&D)

:: 국가대표를 비롯한 스포츠 선수, 일반 국민 등 개인의 운동 역량 및 신체능력을 개발하고 경기력을 향상시킬 수 있는 첨단 기술 개발

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
- 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
'26년 1월	'26년 2~3월	'26년 3~4월	연중	'26년 12월	'27년 2월

* 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

09 개인운동기록 활용 기술개발(R&D)

:: 의료데이터와 연계한 운동활동기록 데이터화 및 활용형 AX기술 개발로, 노령화 등 사회문제 해결과 운동·건강 AX 신시장 활성화 기반 마련을 위한 기술개발

사업개요

사업목적	국민의 생애주기 스포츠 활동을 데이터화하고, 이를 의료와 연계하여 각종의 스포츠-헬스 산업 생태계가 지능화·활성화 가능한 활용형 AX R&D 추진
총사업비	5,725백만원
수행부서	저작권체육관광연구개발사업팀

사업내용[지정공모]

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

지원대상 • 스포츠 기술기업, 연구기관, 대학 등(단독 또는 컨소시엄 가능)

* 컨소시엄 구성요건 및 세부 사항은 사업공고 필수 확인

지원내용 • 스포츠 지능형 기술 관련 사전 기획된 R&D 과제(다년도 지원)

지원규모 • 총 57.25억원 내외

- (신규과제) 9개 과제, 57.25억원 내외

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 참여했던 과제에 참여연구자로 신청한 경우 신청자격 부적합 대상에 포함

• 주관·공동연구개발기관으로 참여하는 기업은 연구개발비 중 정부출연연구개발비 이외의 비용(기관부담연구개발비)을 부담하여야 함

• 주관·공동연구개발기관으로 참여하는 기업은 과제종료 후 정부납부기술료등을 납부해야 함

• 최종선정된 기업은 지원받는 정부출연금에 대한 이행(지급)보증보험증권을 제출해야 함

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 연구개발기관으로 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

(뒷장에 계속)

09 개인운동기록 활용 기술개발(R&D)

:: 의료데이터와 연계한 운동활동기록 데이터화 및 활용형 AX기술 개발로, 노령화 등 사회문제 해결과 운동·건강 AX 신시장 활성화 기반 마련을 위한 기술개발

추진절차

① 모집공고	② 선정평가	③ 협약체결	④ 컨설팅	⑤ 단계평가 및 연차점검	⑥ 단계정산
'26년 1월	'26년 2~3월	'26년 3~4월	연중	'26년 12월	'27년 2월

* 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

10 AI 기반 관광 혁신기술 개발(R&D)

:: 관광데이터와 인공지능을 중심으로 기술과 관광의 융합을 통한 관광데이터 거버넌스 강화, 급변하는 관광환경에 적극적 대응 및 관광서비스 품질 제고

사업개요

사업목적	인공지능 전환(AX) 및 관광 패러다임 선도를 통한 트래블테크 기반 글로벌 관광대국 도약
총사업비	3,750백만원
수행부서	저작권체육관광연구개발사업팀

사업내용[지정공모]

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

지원대상 • 관광 기술기업, 연구기관, 대학 등(단독 또는 컨소시엄 가능)
 * 컨소시엄 구성요건 및 세부 사항은 사업공고 필수 확인

지원내용 • 관광 데티너 및 인공지능 중심 융합 기술 관련 사전 기획된 R&D 과제(다년도 지원)

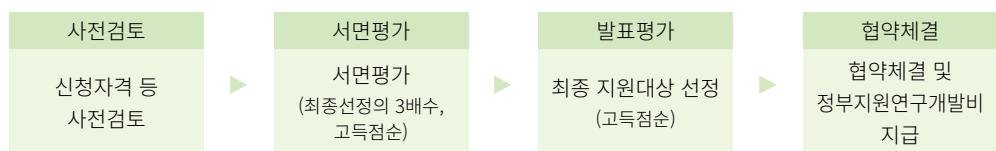
지원규모 • 총 37.5억원 내외
 - (신규과제) 6개 과제, 37.5억원 내외

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 참여했던 과제에 참여연구자로 신청한 경우 신청자격 부적합 대상에 포함
- 주관·공동연구개발기관으로 참여하는 기업은 연구개발비 중 정부출연연구개발비 이외의 비용(기관부담연구개발비)을 부담하여야 함
- 주관·공동연구개발기관으로 참여하는 기업은 과제종료 후 정부납부기술료등을 납부해야 함
- 최종선정된 기업은 지원받는 정부출연금에 대한 이행(지급)보증보험증권을 제출해야 함

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 연구개발기관으로 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

(뒷장에 계속)

10 AI 기반 관광 혁신기술 개발(R&D)

:: 관광데이터와 인공지능을 중심으로 기술과 관광의 융합을 통한 관광데이터 거버넌스 강화, 급변하는 관광환경에 적극적 대응 및 관광서비스 품질 제고

추진절차

① 모집공고	② 선정평가	③ 협약체결	④ 컨설팅	⑤ 단계평가 및 연차점검	⑥ 단계정산
'26년 1월	'26년 2~3월	'26년 3~4월	연중	'26년 12월	'27년 2월

* 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

11 문화체육관광 연구개발 해외전시참가 지원

:: 문화기술(CT) 분야 우수 기술의 해외 시장 진출 경로 확장 지원

사업개요

사업목적	문화기술(CT) 우수성과를 기반으로 성과의 글로벌 연계·확산 및 기술개발 기반 조성 지원을 통한 R&D 역량 고도화
총사업비	500백만원
수행부서	저작권체육관광연구개발사업팀

전년대비 주요 개선사항

구분	2025년	2026년
	<ul style="list-style-type: none"> 문화체육관광 R&D 기술이전 및 사업화 촉진 지원 - 기술개발 시제품 제작 검증 투용자 지원 등 	<ul style="list-style-type: none"> 한류 문화기술(K-CT) 성과 활용 확산 및 글로벌 진출 지원 - 기관 수요 반영 및 행사 효과성 등을 고려하여 참가할 전시를 선정, 부스 운영·B2B 매칭 프로그램 등 지원

사업내용

지원대상	문화체육관광 연구개발 수행기관 중 우수기술 보유 기업												
지원내용	문화기술(CT) 분야의 우수 기술의 해외 시장 진출 경로 확장 지원												
지원규모	10개 내외 기업 지원												
지원조건	문화체육관광 연구개발사업 수행경험을 보유한 연구개발기관												
추진절차	<table border="1"> <tr> <td>① 모집공고</td> <td>② 선정심의</td> <td>③ 오리엔테이션</td> <td>④ 컨설팅</td> <td>⑤ IR 등</td> <td>⑥ 행사참가</td> </tr> <tr> <td>'26년 4월</td> <td>'26년 5월</td> <td>'26년 6월</td> <td>'26년 6~10월</td> <td>'26년 9~11월</td> <td>'26년 9~12월</td> </tr> </table>	① 모집공고	② 선정심의	③ 오리엔테이션	④ 컨설팅	⑤ IR 등	⑥ 행사참가	'26년 4월	'26년 5월	'26년 6월	'26년 6~10월	'26년 9~11월	'26년 9~12월
① 모집공고	② 선정심의	③ 오리엔테이션	④ 컨설팅	⑤ IR 등	⑥ 행사참가								
'26년 4월	'26년 5월	'26년 6월	'26년 6~10월	'26년 9~11월	'26년 9~12월								

* 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

12 기업부설창작연구소(창작전담부서) 인정제도

:: 문화산업의 창작개발을 촉진하기 위하여 일정요건을 갖춘 기업부설연구소와 기업창작전담부서를 신청하도록 하고, 인정된 창작연구소 및 전담부서에 대해서는 법인세 세액공제, 벤처기업 요건 등의 혜택을 부여함으로써 연구조직을 효율적으로 육성·지원하기 위해 2009년 제정된 제도

사업개요

사업목적	연구인력 개발비 세액공제, 벤처기업 요건 등의 혜택을 통한 문화산업의 창작개발활동 촉진
수행부서	연구개발기술기획팀

전년대비 주요 개선사항

구분	2025년	2026년
신규 홈페이지 구축	<ul style="list-style-type: none"> 연구개발관리시스템의 기업부설창작연구소 탭을 활용한 온라인 접수 	<ul style="list-style-type: none"> 기업부설창작연구소의 집중적 운영을 위한 별도 홈페이지 구축
업무편람 및 매뉴얼 제작	<ul style="list-style-type: none"> 회차별 공고문·업무규정을 통한 제도 운영 및 신청 	<ul style="list-style-type: none"> 업무편람 및 신청 매뉴얼을 통해 원활한 제도 운영 제고

사업내용

지원대상 「문화산업진흥 기본법」 제2조의 문화산업에 해당하는 사업자 (개인기업 포함)

지원내용

- 연구인력 개발비 세액공제

지원조건

- 소프트웨어·서체·음원·이미지의 대여구입비 세액공제
- 벤처기업 인증 시, 벤처기업의 요건 중 연구개발비의 비율 완화

인적요건

구분	종류	창작전담요원	
		벤처기업	3명 이상 보유
창작연구소 (국외 가능)	중소기업	5명 이상 보유	① 학력(경력)요건 - 학사 이상의 학위를 가진 사람 - 학사 이상의 학위에 준하는 경력을 가진 사람 - 기사 이상의 자격을 가진 사람 ② 2대보험 가입(국민연금, 건강보험)
	그 외 기업	10명 이상 보유	
창작전담부서	1명 이상 보유		

물적요건

기업부설창작연구소	기업창작전담부서
① 다른 부서와 구분된 별도 공간(칸막이, 파티션 등 불가)	① 창작개발공간 구비 및 현판 부착
② 현판 부착	

(뒷장에 계속)

MEMO

12 기업부설창작연구소(창작전담부서) 인정제도

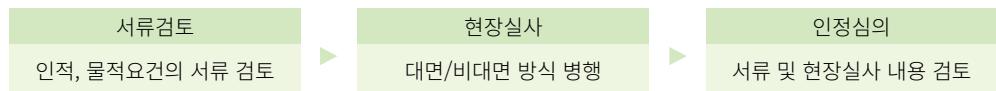
:: 문화산업의 창작개발을 촉진하기 위하여 일정요건을 갖춘 기업부설연구소와 기업창작전담부서를 신청하도록 하고, 인정된 창작연구소 및 전담부서에 대해서는 법인세 세액공제, 벤처기업 요건 등의 혜택을 부여함으로써 연구조직을 효율적으로 육성·지원하기 위해 2009년 제정된 제도

지원조건

- 창작개발요건

항목	세부내용
문화산업의 속성	- 문화산업 분야의 창작개발활동 수행하는지 - 문화적(예술적, 오락성, 여가성, 대중성 등) 가치를 가진 창작물 창출이 주요 업무인지
연구개발활동의 속성	- 창작개발활동은 지식재산권을 창출하기 위한 활동인지 - 최종 판매물의 직접적인 생산과정에 해당되지 않는지
창작개발 결과물의 속성	- 창작개발 결과물을 회사가 이용·활용할 수 있는지 - 창작개발 결과물은 사회 통념상 저속하거나 불량하지 않는지
창작연구개발 활동의 지속성	- 창작개발을 위한 체계적인 계획을 보유하고 있는지

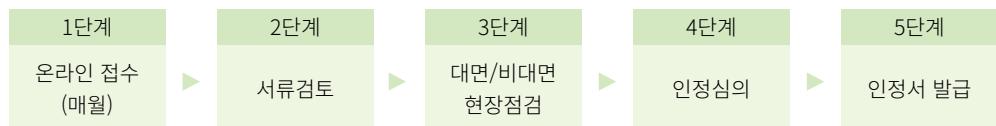
선정방식



기타사항

- 기업부설창작연구소 홈페이지를 통해 접수가능하며, 현재 2개월 단위로 공고 게시 중
- 홈페이지 주소: rnd.kocca.kr/c-lab

추진절차



* 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

방송

1. 방송영상콘텐츠 기획안 공모전 및 사업화 지원

계속

2. 방송영상콘텐츠 기획개발랩 운영지원(포맷/뉴미디어신기술콘텐츠/글로벌팩추얼)

계속

3. 중소제작사 글로벌 도약지원(제작지원/시리즈온보드/성장서비스)

계속

4. 방송영상콘텐츠 제작지원(드라마/예능교양/방송포맷/다큐멘터리)

계속

5. 방송영상콘텐츠 후반작업지원(후반작업지원/해외현지화지원)

계속

6. 국제방송문화교류지원(다큐멘터리/드라마·예능·교양)

계속

7. OTT 특화 콘텐츠 제작 지원

계속

8. 국제방송영상마켓(BCWW) 개최

계속

9. 해외방송영상마켓 참가 및 홍보 지원

계속

10. 방송영상콘텐츠 제작시설 운영 : 스튜디오큐브

계속

11. 방송영상콘텐츠 제작시설 운영 : DMS제작센터

계속

2026년 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

01 방송영상콘텐츠 기획안 공모전 및 사업화 지원

:: 우수 방송영상콘텐츠 기획개발 및 비즈매칭 지원

사업개요

사업목적	우수 방송영상콘텐츠 발굴 및 기획개발 지원
총사업비	1,484백만원
수행부서	방송산업팀

전년대비 주요 개선사항

구분	2025년	2026년
포상금 확대	<ul style="list-style-type: none">예능·다큐멘터리 분야 포상금 각 5백만 원 증가	<ul style="list-style-type: none">예능·다큐멘터리 분야 포상금 확대로 기획개발 제반 비용 확보 지원

사업내용

지원대상	<ul style="list-style-type: none">중소 방송영상제작사												
지원내용	<ul style="list-style-type: none">[기획안 공모] 방송영상콘텐츠 기획안 공모 개최<ul style="list-style-type: none">- 우수 방송영상콘텐츠 기획안 발굴 및 기획개발 지원[선정작 후속지원] 비즈매칭 지원<ul style="list-style-type: none">- 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	<ul style="list-style-type: none">총 7.8억 원<ul style="list-style-type: none">- 1차 선발: 총 45개 작품												
	<table><thead><tr><th>부문</th><th>선정 과제수</th><th>추가 지원내용</th></tr></thead><tbody><tr><td>드라마</td><td>15</td><td><ul style="list-style-type: none">1차선발 선정작 대상 2차최종 준비를 위한 추가 기획개발 지원</td></tr><tr><td>예능</td><td>15</td><td><ul style="list-style-type: none">- 기획개발비: (드라마, 예능, 다큐) 작품당 1,000만원</td></tr><tr><td>다큐멘터리</td><td>15</td><td><ul style="list-style-type: none">- 기획안 맞춤형 컨설팅(수요응대형) 및 기획개발 고도화 특강 제공</td></tr></tbody></table>	부문	선정 과제수	추가 지원내용	드라마	15	<ul style="list-style-type: none">1차선발 선정작 대상 2차최종 준비를 위한 추가 기획개발 지원	예능	15	<ul style="list-style-type: none">- 기획개발비: (드라마, 예능, 다큐) 작품당 1,000만원	다큐멘터리	15	<ul style="list-style-type: none">- 기획안 맞춤형 컨설팅(수요응대형) 및 기획개발 고도화 특강 제공
부문	선정 과제수	추가 지원내용											
드라마	15	<ul style="list-style-type: none">1차선발 선정작 대상 2차최종 준비를 위한 추가 기획개발 지원											
예능	15	<ul style="list-style-type: none">- 기획개발비: (드라마, 예능, 다큐) 작품당 1,000만원											
다큐멘터리	15	<ul style="list-style-type: none">- 기획안 맞춤형 컨설팅(수요응대형) 및 기획개발 고도화 특강 제공											

- 2차 최종: 총 15개 작품

부문	구분	선정 과제수	상금(안)	후속 지원내용
드라마	대상	1	5,000만 원	• (공통) 비즈매칭 지원 * 비즈매칭 행사 참석 필수
	우수상	4	2,000만 원	
예능	대상	1	4,000만 원	• (연계지원) 제작지원 시 가점 제공
	우수상	4	1,500만 원	
다큐멘터리	대상	1	4,000만 원	
	우수상	4	1,500만 원	

(뒷장에 계속)

01 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 1차선발	③ 사업화지원	④ 2차최종	⑤ 비즈매칭
3월	4월	5~8월	9월	11월(예정)

* 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

02 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 4,201백만원

수행부서 방송산업팀

전년대비 주요 개선사항

구분	2025년	2026년
지원규모 변경	• 방송포맷 랩 운영지원 사업 기관당 최대 3.1억 지원 • 방송포맷 랩 운영지원 사업 기관당 최대 2.9억 지원	

사업내용

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

지원내용 (방송포맷 랩) 글로벌 방송포맷 개발을 위한 기획개발지원

(뉴미디어 랩) 신기술(AI, AR·XR 등)을 활용한 드라마 콘텐츠 개발을 위한 기획개발 지원

(글로벌 팩추얼 랩) 팩추얼 장르 콘텐츠 및 글로벌 IP개발을 위한 기획개발 지원

지원규모 총 40.2억원(11개 랩 내외)

- (방송포맷랩) 최대 2.9억원 × 3개 랩 내외

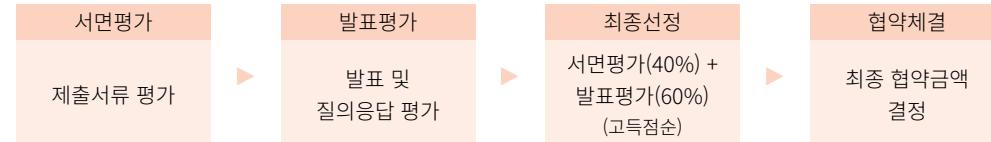
- (뉴미디어드라마랩) 최대 4.2억원 × 5개 랩 내외

- (글로벌팩추얼랩) 최대 3.5억원 × 3개 랩내외

지원조건 사업자 부담금 10% 이상 부담 필수(현물 제외)

방송분야 표준계약서 사용 의무

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

03 중소제작사 글로벌 도약지원

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

사업개요

사업목적	<ul style="list-style-type: none"> 중소제작사가 보유한 방송영상 콘텐츠 지식재산권(IP)을 활용한 사업 확장 지원 우수 IP 보유 제작사들의 해외 공동제작·투자유치 지원 중소제작사의 IP 기반 성장 역량강화를 위한 서비스 지원
-------------	--

총사업비 4,000백만원

수행부서 방송산업팀

전년대비 주요 개선사항

구분	2025년	2026년
제작지원	• 자부담금 20% 확보 의무	• 최대 지원금 규모 축소에 따른 자부담금 비율 1/2으로 경감(10% 의무)
시리즈 온보드	• 시리즈온보드 개최국 및 인바운드 확대 - 신규 국가 진출(태국, 스페인) - 해외 제작사 국내 초청 피칭	• 시리즈온보드 개최 권역 확대 예정 - 북미시장 진출을 위한 신규 국가 선정 - 기존 권역 내 개최 규모 확대(인근 거점도시 통합 개최)
성장 서비스	• 최대 4천만원 서비스 제공(30개사) • 중소제작사로 지원대상 확대(공모), 공정계약, 수출·유통 기능 강화	• 최대 4천만원 서비스 제공(30개사) • 우수기업 대상 인센티브(1천만원) 및 제작사 수요기반 교육프로그램 활성화

사업내용

지원대상	<ul style="list-style-type: none"> 제작지원: 중소기업확인서 및 방송영상독립제작사신고필증을 보유한 법인·개인사업자 시리즈온보드/성장서비스: 글로벌 진출 가능성이 있는 IP 또는 판권 보유 방송영상제작사 (대기업/방송사 지원 불가, 영화/애니메이션 IP 제외)
-------------	---

지원조건	<ul style="list-style-type: none"> (확장지원) 사업자 부담금 10%이상 부담 필수(현물 제외) (확장지원) 방송분야 표준계약서 사용 의무
-------------	--

지원내용	부문	지원목표	선정 수	지원내역	비고
제작 지원	① 후속영상 개발 ② 타장르 확장	4개 과제	최대 4억원	웹콘텐츠·애니메이션 개발과제 제외, 자부담 10% 이상 필수(현물제외)	
시리즈 온보드	중소제작사 IP 해외 진출	국가별 8개사 내외	피칭, 비즈매칭	현지 바이어 초청 비공개 피칭 및 비즈매칭 네트워킹, 일부 체제비 지원	
성장 서비스	IP 개발 및 거래 관련 부가서비스 지원	30개 내외	최대 4천만원	기업역량 및 수출유통 강화 서비스 지원 (법무/노무, 디자인, 통번역 지원 등)	

(뒷장에 계속)

03 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 협약체결	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

04 방송영상콘텐츠 제작지원

:: 글로벌 경쟁력을 갖춘 국내 우수 방송영상콘텐츠 발굴 및 지원

사업개요

사업목적	국내 방송영상 콘텐츠산업의 글로벌 경쟁력 확대를 위한 다양한 수익 창출 기회 확보 및 우수 방송영상 산업의 활성화 지원
총사업비	10,501백만원
수행부서	방송산업팀

사업내용

지원대상

- 중소 방송영상제작사(법인·개인사업자)
 - * 중소기업확인서, 방송영상독립제작사신고필증 제출 필수

지원내용

- 글로벌 경쟁력을 갖춘 우수 방송영상 콘텐츠 제작지원

구분/장르	과제당 지원규모(최대)	최소 분량	선정 작품 수	비고
드라마	장편	5억원	300분	8편 총 40억 원
	중단편	2.8억원	100분	6편 총 16.8억원
예능교양	예능교양	2억원	100분	5편 총 10억원
	방송포맷	1.7억원	50분	6편 총 10.2억원
다큐멘터리	다큐멘터리	1.5억원	50분	8편 총 12억원

* 지원규모 내 분야별 지원작 수 및 지원액 조정될 수 있음

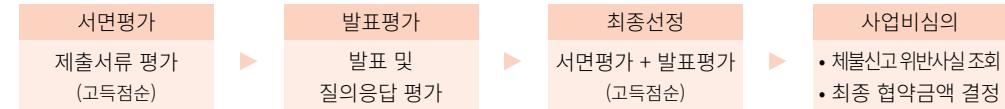
지원규모

- 총 93억원(35개 작품)

지원조건

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

선정방식



기타사항

- 중소기업확인서는 협약 시점에 유효해야 함
- 지원결과물이 해외방송사 및 OTT 플랫폼으로부터 제작비 전액 이상을 투자받고, 해당 플랫폼에 1차 독점 전송·방영하는 경우는 선정 및 협약 취소
- 세부 지원사항은 일부 변경될 수 있으며, 추후 공고문 참고 요망

추진절차

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

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

05 방송영상콘텐츠 후반작업지원

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

사업개요

사업목적	후반작업 종합지원을 통한 방송영상콘텐츠 품질 제고 및 글로벌 경쟁력 강화
총사업비	10,000백만원
수행부서	방송산업팀

사업내용

지원대상

- 후반작업 제작지원: 방송영상독립제작사(법인·개인사업자, 방송영상독립제작사 신고필증 보유사)
 - * CG/VFX 등 실제 제작에 참여하는 후반작업 기업과 컨소시엄으로 참여 가능
- 방송콘텐츠 해외현지화지원: 방송콘텐츠 수출권리보유사

지원내용

후반작업 제작지원

부문	분량	선정 작품 수	작품당 지원금
드라마	총 300분 이상	13편 내외	최대 6억 원
예능	총 200분 이상	2편 내외	최대 3억 원
다큐	총 80분 이상	2편 내외	최대 1.5억 원

* 지원규모 내 분야별 지원작 수 및 지원액 조정될 수 있음

방송콘텐츠 해외현지화 지원

- 지원내용: 번역, 더빙, 음원분리 등 방송영상콘텐츠 수출에 필요한 현지화 지원

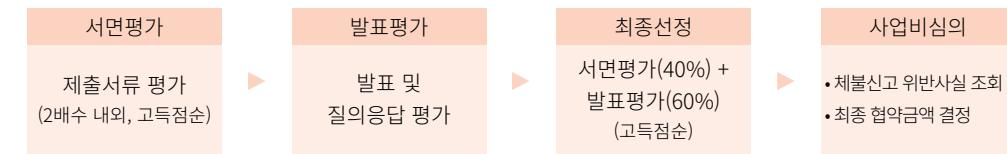
지원규모

- 총 97억원

지원조건

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

선정방식



기타사항

- 지원결과물이 해외방송사 및 OTT 플랫폼으로부터 제작비 전액 이상을 투자받고, 해당 플랫폼에 1차 독점 전송·방영하는 경우는 선정 및 협약 취소

추진절차

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

* 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

06 국제방송문화교류지원(국제공동제작)

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

사업개요

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

사업내용

- 지원대상**
- 중소 방송영상제작사(법인·개인사업자) ※ 방송영상독립제작사 신고필증 보유 필수
 - 국내 방송사, 국내 OTT 플랫폼사업자

- 지원내용**
- 국가 간 문화교류 목적에 부합하는 주제나 소재의 프로그램 5개 내외 선정

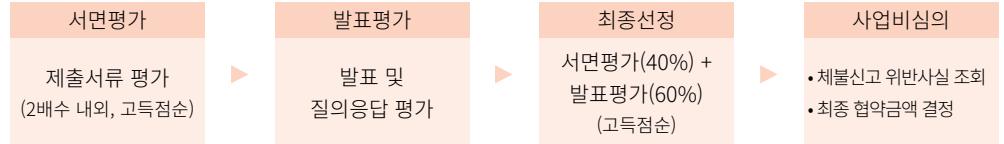
부문	분량	선정 작품 수	작품당 지원금
다큐멘터리	100분 이상	3편 이내	최대 2.25억 원
드라마/예능/교양	100분 이상	2편 이내	최대 2.75억 원

- 지원규모**
- 총 12.25억원 (5개 작품 내외)

- 지원조건**
- 자기부담금 10% 이상 부담 필수(현물 불가)

- 상대국(해외) 방송사(또는 제작사)와 프로그램을 공동으로 제작해야 하며, 국내외 방영 및 글로벌 유통 계획 관련 협약 및 계약서 필수 제출
- 방송분야 표준계약서 사용 의무

선정방식



- 기타사항**
- 협약기간 종료 후 1년 이내까지 국내 및 상대국에 1회 이상 방영되어야 함
 - 세부 지원사항은 일부 변경될 수 있으며, 추후 공고문 참고 요망

추진절차

① 모집공고	② 선정평가	③ 협약체결	④ 중간점검	⑤ 결과평가	⑥ 정산
1~2월	3월	4월	10월	'27년 5월	'27년 6월

* 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

07 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	38,500백만원
수행부서	OTT글로벌유통팀

사업내용

- 지원대상**
- 국내 콘텐츠 기업(법인사업자)

- 지원내용**
- 국내외 플랫폼연계형·IP확보형·신진창작자 : 드라마, 비드라마(예능·교양 등) 제작

부문	분량	선정 작품 수	작품당 지원금	비고
드라마	장편	총 300분 이상	12편 내외	최대 20억 원 OTT플랫폼 방영 필수
드라마	중단편	총 100분 이상	7편 내외	최대 10억 원 OTT플랫폼 방영 필수
비드라마		총 100분 이상	8편 내외	최대 5억 원 OTT플랫폼 방영 필수
신진창작자		총 60분 이상	35편 내외	최대 1억 원 OTT플랫폼 방영 및 신진 창작자 참여 필수

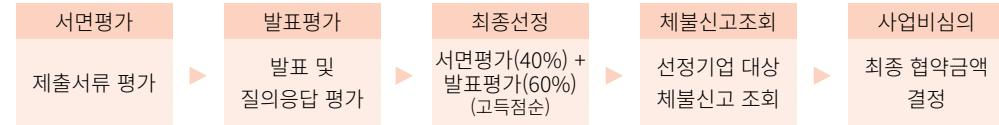
- 지원규모**
- 총 385억원

- (드라마 장편) 최대 20억원 × 12개 작품 내외
- (드라마 중단편) 최대 10억원 × 7개 작품 내외
- (비드라마) 최대 5억원 × 8개 작품 내외
- (신진창작자) 최대 1억원 × 35개 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 OTT 플랫폼 방영 필수
- 방송 분야 표준계약서 사용 의무

선정방식



기타사항

추진절차

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

08 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	<ul style="list-style-type: none"> 행사명 : 2026 국제방송영상마켓(BCWW 2026) 일시/장소 : 2026년 9월 14일(월)~16일(수) / 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
워크숍	한국 방송영상 관계사 대항 글로벌 워크숍 개최 - 글로벌 미디어 플랫폼과의 협력 모델 발굴을 위한 워크숍 운영
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 부대행사

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

09 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	2025년	2026년
참가 마켓 확대	• 3개 권역 6개 마켓 참가 지원	• 3개 권역 7개 마켓 참가 지원(예정)

사업내용

지원대상	<ul style="list-style-type: none"> 국내 제작사, 배급사, 방송사(지상파, 종합편성채널, 채널사업자, 케이블TV사업자), OTT 사업자 등 국산 방송프로그램의 기획·제작·배급·유통 관련 해외 수출을 희망하는 기업
지원내용	<ul style="list-style-type: none"> 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

* 마켓(2개) 추가 예정

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

10 방송영상콘텐츠 제작시설 운영 : 스튜디오큐브

:: 최대 1,138평의 중대형 스튜디오(4관), 국내 최대 LED 스크린을 갖춘 버추얼스튜디오, 수상 촬영이 가능한 다목적 스튜디오 등 국내 최고 수준의 종합 촬영시설 운영

사업개요

사업목적	스튜디오 운영 등 방송영상콘텐츠 제작 인프라 지원으로 산업 경쟁력 강화
총사업비	3,600백만원(스튜디오큐브 600백만원 / 버추얼에셋제작 3,000백만원)
수행부서	방송기반조성팀

전년대비 주요 개선사항

구분	2025년	2026년
시설/ 운영개선	<ul style="list-style-type: none"> 국내최대 규모의 버추얼스튜디오 구축 일반/ 특수촬영 스튜디오 집적화 완료 	<ul style="list-style-type: none"> 버추얼스튜디오 제작 시범지원 대관료 개편으로 중소제작사 부담 경감

사업내용

지원대상	<ul style="list-style-type: none"> 드라마, 영화 등 방송영상콘텐츠 제작사
지원내용	<ul style="list-style-type: none"> 4면 크로마키 스크린(블루, 그린)을 갖춘 중대형 스튜디오 4관(290평~1,138평)
	<ul style="list-style-type: none"> 국내 최대 LED 스크린을 갖춘 버추얼 스튜디오 1관(3D에셋, 2D플레이트 등 400종 제공 예정)
	<ul style="list-style-type: none"> 수상 촬영이 가능한 다목적 스튜디오 1관(192평)
	<ul style="list-style-type: none"> 스튜디오 대관 시, 크로마키 야외촬영장(860평) 1개, 스튜디오별 편의시설 (분장실, 대기실, 회의실, 연습실, 의상실, 소품실 등), 미술센터(세트 제작), 식당, 휴게실 등 공용시설 무료 제공

시설현황 (대관시설)

시설명	면적	시설	비고
스튜디오 A	1,138평	조명/세트 겸용바튼, 4면 크로마키	
스튜디오 B	813평	조명바튼, 세트바튼, 4면 크로마키	
스튜디오 C	676평	조명/세트 겸용바튼, 4면 크로마키	
스튜디오 D	290평	조명바튼, 세트바튼, 4면 크로마키	
스튜디오 M	192평(수조)	수조, 조명바튼, 세트바튼, 4면 크로마키	일반, 수상 촬영 가능
스튜디오 V	667평	고정형 LED w60m×h8m 1개, 이동형 LED 5m×5m 2개	버추얼 스튜디오
야외촬영장	860평	4면 크로마키(w56.7m×h11.7m)	스튜디오 대관 시 무상 사용



모집방식

- 대관 신청 상시 접수 및 대관 일정 가능 여부에 따른 개별 승인

추진절차

- 일정 협의
- 대관 신청
- 신청 검토
- 신청 승인
- 대관 계약
- 시설 이용

상시 운영

11 방송영상콘텐츠 제작시설 운영 : DMS제작센터

:: 중소형 UHD 스튜디오(3실)와 UHD(4K)/ HD후반 제작시설 등 방송영상 종합지원 인프라 운영

사업개요

사업목적	방송영상콘텐츠 제작 지원 및 방송영상 콘텐츠산업의 경쟁력 강화
총사업비	66,900백만원(리모델링)
수행부서	방송기반조성팀

전년대비 주요 개선사항

구분	2025년	2026년
시설/ 운영개선	<ul style="list-style-type: none"> 시설 안전관리 강화 	<ul style="list-style-type: none"> 방송제작 노후시설과 장비 리모델링(예정)

사업내용

지원대상	<ul style="list-style-type: none"> 드라마, 예능 등의 독립제작사 및 방송영상콘텐츠 제작사, 방송사
지원내용	<ul style="list-style-type: none"> DMS제작센터 대관 <ul style="list-style-type: none"> - 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

- UHD(4K) 및 HD 후반제작시설

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



시설현황 (대관시설)

모집방식	<ul style="list-style-type: none"> 대관 신청 상시 접수 및 대관 일정 가능 여부에 따른 개별 승인
기타사항	<ul style="list-style-type: none"> 한국콘텐츠진흥원 지원사업과 연계한 다양한 할인 프로모션 제공
추진절차	<ol style="list-style-type: none"> 일정 협의 대관 신청 신청 검토 신청 승인 대관 계약 시설 이용
	상시 운영

MEMO

MEMO

게임

1. 게임기획 지원(인디게임 지원)

계속

2. 게임제작 지원(일반형)

계속

3. 게임제작 지원(AI)

신규

4. 게임제작 지원(기능성)

계속

5. 게임유통 지원(게임기업 자율선택 지원)

계속

6. 게임유통 지원(게임수출 활성화 지원)

계속

7. 게임유통 지원(글로벌 게임 현지화 지원)

신규

8. 게임제작환경 인공지능 전환(AX) 지원

신규

9. 건전게임문화 확산 지원

계속

10. 이스포츠 활성화 지원 사업

계속

11. 글로벌게임허브센터 운영

계속

12. 게임인재원 운영

계속

13. 게임국가기술자격검정

계속

2026년 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

01 게임기획 지원(인디게임 지원)

:: 우수 아이디어(기획)를 보유한 인디게임 기업/팀 맞춤형 지원

사업개요

사업목적	유망 인디게임 발굴·육성을 통한 국내 게임산업의 다양성 제고 및 지속성장 기반 마련
총사업비	9,300백만원
수행부서	게임산업팀

전년대비 주요 개선사항

구분	2025년	2026년
지원구조	<ul style="list-style-type: none"> • 4개 분야별 보조사업/공모전을 통한 인디게임 개발 지원 <ul style="list-style-type: none"> - 성장기업(3~7년 법인사업자/3개) - 스타트업-법인(3년 미만 법인사업자/10개) - 스타트업-개인(3년 미만 개인사업자/20개) - 예비창업(예비창업 개인 또는 팀/20개) 	<ul style="list-style-type: none"> • 개발단계별 경쟁 오디션 방식 운영(개발캠프)* <ul style="list-style-type: none"> - 1단계(우수기획/140개) - 2단계(초기빌드/80개) - 3단계(프로토타입/40개) - 최종(버티컬슬라이스**/20개) * 독창성, 창의성 위주의 단계별 심사를 통한 다음 단계 작품 선정(단계별 지원작품 수 변동 가능) ** 게임의 완성형 품질을 축소된 범위로 구현하여 전체 게임의 최종 모습을 확인할 수 있는 단계 → 독창성과 창의성을 보유한 유망 인디게임 프로젝트 발굴 및 경쟁력 제고 추진
지원방식	<ul style="list-style-type: none"> • 성장/법인 분야 보조금 지급(자부담금 편성) • 개인/예비창업 포상금 지급 	<ul style="list-style-type: none"> • 단계별 개발장려금 지급 <ul style="list-style-type: none"> → 소규모 인디게임 기업/팀의 예산적, 행정적 부담을 경감하고 유연한 개발비용 집행 가능

사업내용

지원대상	<ul style="list-style-type: none"> • 기업(법인)분야 : 인디게임 개발 기업(창업이후 7년 이내) • 예비창업(개인)분야 : 인디게임 개발 예비창업자, 개인사업자, 학생, 현업 개발자 등 팀 및 개인 (팀인 경우 대표자 1명이 개인자격으로 신청하고 대표자에게 개발장려금 지급)
지원내용	<ul style="list-style-type: none"> • 인디게임 개발 단계별 경쟁 오디션 운영 및 개발장려금 지급 • 인디게임 세미나, 선배기업 멘토링, 전문분야 컨설팅 등 지원 • 인디게임-선도기업 연계 특화 지원 프로그램 지원 • 인디게임 국내외 전시회 참가 및 쇼케이스 개최 지원

지원규모

구분	1단계 (우수기획, 3월)	2단계 (초기빌드, 5월)	3단계 (프로토타입, 8월)	최종 (버티컬슬라이스, 11월)
기업(법인)	70개×2백만원	40개×40백만원	20개×60백만원	10개×80백만원
예비창업(개인)	70개×2백만원	40개×20백만원	20개×40백만원	10개×60백만원

* 단계 수, 단계별 개발장려금 규모, 단계별 작품수는 진흥원 사정에 따라 변경 가능

(뒷장에 계속)

01 게임기획 지원(인디게임 지원)

:: 우수 아이디어(기획)를 보유한 인디게임 기업/팀 맞춤형 지원

- 각 개발단계별 산출물 제출 및 심사 통과 시 지급

- 공모 및 별도로 위촉된 심사위원의 심사를 통한 작품 선정

- 각 단계별 심사를 통한 다음 단계 지원작품 선정

- 국내외 전시회 참가지원의 경우, 최근 3개년('23-'25년) 지원과제를 대상으로 별도 공모 및 선발 예정

- 최종단계 선정작품의 경우, 쇼케이스 참가 필수

추진절차

① 모집공고	② 1단계 선정	③ 2단계 선정	④ 3단계 선정	⑤ 최종 선정	⑥ 쇼케이스
2월	3월	5월	8월	11월	12월

* 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

02 게임제작 지원(일반형)

:: 플랫폼별 다양한 게임 개발 단계 맞춤형 국내 게임콘텐츠 제작지원

사업개요

사업목적

중소 게임기업에 대한 게임콘텐츠 제작 지원 및 컨설팅, 홍보마케팅 등 다각적인 지원을 통해 글로벌 시장에서의 국산 게임의 경쟁력 강화 및 생태계 조성

총사업비

22,067백만원

수행부서

게임산업팀

전년대비 주요 개선사항

구분	2025년	2026년
지원내용	<ul style="list-style-type: none"> 콘솔 개발형(2차년도) 최대 4억원 지원 모바일 개발형 지원 	<ul style="list-style-type: none"> 콘솔 개발형(2차년도) 최대 5억원 지원 PC, 콘솔과 함께 모바일 분야 다년도 지원 전환(출시형 지원 도입)

사업내용

지원대상

- 게임콘텐츠 개발 및 상용화 가능한 국내 기업

지원내용

- 플랫폼별 게임콘텐츠 제작지원

구분	개발형				출시형	
	분야	PC	모바일	아케이드	보드게임	PC
목표	상용화 가능한 게임 개발				게임 출시 및 업데이트	
선정방법	공모				지정*	공모
협약기간	4~11월(8개월)				1월~11월(11개월)	4월~11월(8개월)

구분	개발형(1차년도)		개발형(2차년도)		출시형(3차년도)	
	분야	콘솔	콘솔	콘솔	콘솔	콘솔
목표	게임기획의 개발 구체화		상용화 가능한 게임 개발		게임 검수/출시/업데이트	
선정방법	공모		지정*		지정*	
협약기간	4~11월(8개월)		1월~11월(11개월)		1월~11월(11개월)	

* 선정방법 중 지정은 전년도 개발형 과제 중 결과평가를 통해 우수과제를 선정하여 연속 지원

- 게임콘텐츠 국내외 이용자평가 및 QA 지원

- 콘솔게임 대상 게임 행사 개최 지원 등

(뒷장에 계속)

02 게임제작 지원(일반형)

:: 플랫폼별 다양한 게임 개발 단계 맞춤형 국내 게임콘텐츠 제작지원

지원규모 • 총 199억원, 68개 과제 내외 지원

분야		지원규모	합계
PC	개발형	최대 400백만원×10개 과제 내외	4,000백만원
	출시형	최대 200백만원×5개 과제 내외	1,000백만원
콘솔	개발형(1차년도)	최대 200백만원×12개 과제 내외	2,400백만원
	개발형(2차년도)	최대 500백만원×7개 과제 내외	3,500백만원
	출시형(3차년도)	최대 200백만원×5개 과제 내외	1,000백만원
	플랫폼 전환형	최대 400백만원×3개 과제 내외	1,200백만원
모바일	개발형	최대 400백만원×10개 과제 내외	4,000백만원
	출시형	최대 200백만원×5개 과제 내외	1,000백만원
웹툰 IP 활용(PC·모바일)		최대 300백만원×2개 과제 내외	600백만원
아케이드(개발형)		최대 200백만원×4개 과제 내외	800백만원
보드게임(개발형)		최대 80백만원×5개 과제 내외	400백만원
총계			19,900백만원

지원조건 • 사업자 부담금 10% 이상 부담 필수(현금만 인정, 현물 제외)

• 협약 종료일까지 상용화 가능한 게임 개발 완료, 출시형의 경우 플랫폼별 별도 출시 기준 충족

선정방식 • 선정평가(서면평가 및 발표평가)를 통한 선정, 사업비 심의를 통한 최종 협약금액 결정

• 출시형 과제는 전년도 개발형 과제 중 결과평가를 통해 우수과제를 선정하여 연속 지원

기타사항 • 게임콘텐츠 제작지원(일반형·AI·기능성) 내 1개 사업만 신청할 수 있음

• 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	5월	8~9월	11월	12월

* 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

03 게임제작 지원(인공지능)

:: 인공지능을 활용한 게임콘텐츠 제작지원

사업개요

사업목적 AI 활용 게임개발 지원을 통해 국내 게임산업의 경쟁력 강화 및 신성장 동력 마련 추진

총사업비 3,000백만원

수행부서 게임산업팀

사업내용

지원대상 • 게임콘텐츠 개발 및 상용화 가능한 국내 기업

지원내용 • 인공지능 게임콘텐츠 제작지원

구분	인공지능
목표	상용화 가능한 게임 개발
플랫폼	제한 없음
대상	AI 툴 개발 또는 AI를 활용해 이미지·에셋 등을 제작하는 형태가 아닌, AI가 게임플레이에 직접적으로 활용되고 적용된 게임
선정방법	공모
협약기간	4월~11월(8개월)

지원규모 • 27억 원, 9개 과제 내외 지원

분야	지원규모	합계
인공지능	최대 300백만원×9개 과제 내외	2,700백만원
합계		2,700백만원

지원조건 • 사업자 부담금 10% 이상 부담 필수(현금만 인정, 현물 제외)

• 협약 종료일까지 상용화 가능한 게임 개발 완료

선정방식 • 선정평가(서면평가 및 발표평가)를 통한 선정, 사업비 심의를 통한 최종 협약금액 결정

기타사항 • 게임콘텐츠 제작지원(일반형·인공지능·기능성) 내 1개 사업만 신청할 수 있음

• 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

04 게임제작 지원(기능성)

:: 게임의 재미요소와 교육, 훈련, 사회적 문제해결 등 사회적 기여가 결합된 목적성 게임 제작지원

사업개요

사업목적	게임의 재미요소와 교육, 예방치료 등 사회적 기여가 결합된 목적성 게임 지원을 통해 게임의 순기능 확산 및 사회적 효용 증대
총사업비	2,000백만원
수행부서	게임산업팀

전년대비 주요 개선사항

구분	2025년	2026년
지원내용		
• 협약기간 내(약 8개월) 효과성 검증 포함하여 게임 제작 진행		
• 협약기간 내에는 게임 제작에 집중하고, 우수과제에 한해 2차년도에 효과성 검증 별도 추진(검증비용 지원)		

사업내용

지원대상 협약 종료일까지 게임콘텐츠 상용화 버전 개발이 가능한 국내 기업

지원내용	구분		
	개발형	효과성 검증	
구분	개발형	효과성 검증	
목표	게임기획의 개발 구체화	기능성 게임의 효과성 검증	
선정방법	공모	지정(전년도 개발형 우수과제)	
협약기간	4월~11월(8개월)	1월~11월(11개월)	

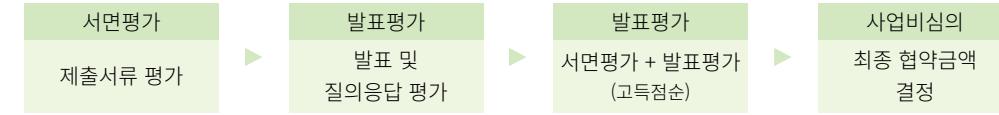
지원규모 • 총 16억원, 6개 과제 내외 지원

	구분	분야	지원규모		합계
			개별형	집단형	
개발형	사회공헌	사회공헌	최대 300백만원 × 2개 과제 내외	600백만원	
		장애인 / 실버게임접근성	최대 300백만원 × 2개 과제 내외	600백만원	
		게임의 예방 치료적 활용	최대 300백만원 × 1개 과제 내외	300백만원	
효과성 강화 지원	25년 과제대상 결과평가 우수과제	최대 100백만원 × 1개 과제 내외 (또는 50백만원 × 2개 과제)	100백만원		
		총계		1,600백만원	

지원조건 • 사업자 부담금 10% 이상 부담 필수(현금 인정, 현물 제외)

• 1차 년도 개발형의 경우 협약 종료일까지 정식 런칭 빌드 개발이 완료되어야 함

선정방식



기타사항

- 게임콘텐츠 제작지원(일반형·AI·기능성) 내 1개 사업만 신청할 수 있음
- 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
1월	2~3월	4월	8~9월	11월	12월

* 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

05 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	6,013백만원
수행부서	게임산업팀

전년대비 주요 개선사항

구분	2025년	2026년
운영방식	• 성과창출형, 초기진입형 마케팅 집행 비율 한도 70% 적용	• 성과창출형 마케팅 집행 비율 한도 70% 적용 한도 조정을 통한 성과 창출 극대화(성과창출형 : 80%, 초기진입형 : 60%)

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) 2025년 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

분야	지원규모	비고
성과창출형	20개 과제 × 110백만 포인트	기본 포인트 및 인센티브
초기진입형	20개 과제 × 110백만 포인트	비율은 추후 별도 공지

지원조건 • 공동: 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(예정인) 게임

• 선정평가(서면평가+발표평가)를 통한 선정, 사전진단 컨설팅 후 지원 포인트 확정

• 컨소시엄 단위 신청 불가

• 위탁사 선정을 통한 간접지원 사업

• 서비스 제공 협력사의 경우, 게임더하기 전용 플랫폼을 통한 별도 모집 예정

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

* 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

06 게임유통 지원(게임 수출활성화 지원)

:: 해외 게임마켓 한국공동관 참가 지원

사업개요

사업목적	해외 게임마켓 참가 지원을 통한 국산 게임의 해외 진출 지원
총사업비	2,248백만원
수행부서	게임산업팀

전년대비 주요 개선사항

구분	2025년	2026년
지원내용	<ul style="list-style-type: none"> 해외 게임마켓 참가 지원(3개 권역) 해외 게임마켓 자율선택형 지원 	<ul style="list-style-type: none"> 해외 게임마켓 권역 확대 지원(3개→5개)

사업내용

- 지원대상**
- 해외진출을 희망하는 국내 중소게임사
 - 해외 게임마켓 B2B/B2C 한국공동관 참가 지원(부스, 번역, 비즈매칭, 네트워킹 등)
 - 해외 게임마켓별 한국공동관 참가 사전 교육 지원

권역	게임마켓	일정	참가부문	비고
중국	차이나조이	7월	B2C	-
독일	게임스컴	8월	B2B	-
일본	도쿄게임쇼	9월	B2C	-
신흥시장 마켓 1	-	하반기	-	-
신흥시장 마켓 2	-	하반기	-	-

* 상기 게임 해외마켓은 예시, 추후 확정 예정

- 지원규모**
- 해외 게임마켓 한국공동관 참가 지원: 마켓별 10개 기업 내외

- 지원조건**
- 해외 게임마켓 한국공동관 참가 지원: 사전간담회 참석(오프라인), 실적증빙 제출 필수

- 선정방식**
- 선정평가를 통한 선정

- 기타사항**
- 컨소시엄 단위 신청 불가

- 위탁사 선정을 통한 간접지원 사업
- 참가 해외 게임마켓, 일정 등 변동 가능

- 추진절차**
- 해외 게임마켓 한국공동관 참가 지원

① 모집공고	② 선정평가	③ 이용자 평가 운영	④ 결과보고
4월	5월	7~10월	12월

* 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

07 게임유통 지원(글로벌 게임 현지화 지원)

:: 해외이용자 평가(FGT) 지원

사업개요

사업목적	타겟 권역별 게임성 검증 및 완성도 제고를 위한 해외 이용자 평가(FGT) 지원
총사업비	2,450백만원
수행부서	게임산업팀

사업내용

- 지원대상**
- 해외 출시를 목표로 하는 국내 중소 게임개발사
- 지원내용**
- 권역별 해외 이용자 대상 글로벌 빌드 테스트 등 지원
 - 이용자 평가를 통한 해외 출시 직전의 게임 테스트 지원
 - 타겟 국가 및 권역별 지원(미주, 유럽, 아시아, 중동, 남미 등)
 - 일반인, 전문가 등 다양한 이용자 평가를 통한 시장성 분석지원
 - 실제 유저 기반 게임 테스트를 통한 인사이트 리포트 제공
- 지원규모**
- 해외진출을 희망하는 업체 중 출시가 임박한 게임 프로젝트 30개 내외
- 지원조건**
- 추후 공지
- 선정방식**
- 선정평가를 통한 선정
- 기타사항**
- 컨소시엄 단위 신청 불가
 - 선정된 게임에 따라 온라인 또는 오프라인 방식에 대해 단독 또는 병행 진행 가능
 - 위탁사 선정을 통한 간접지원 사업

① 모집공고	② 선정평가	③ 이용자 평가 운영	④ 결과보고
4월	5월	7~10월	12월

* 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

08 게임제작환경 인공지능 전환(AX) 지원

):: 게임제작 전반에 인공지능 전환(AX)을 지원

사업개요

사업목적	게임 제작 전반에 인공지능 전환(AX)을 지원하여 중소게임사의 경쟁력 강화 및 국내 게임산업 재도약 기반 마련
총사업비	7,500백만원

사업내용

지원대상 인공지능 전환(AX)을 필요로 하는 국내 중소게임사 및 게임 창업 팀

지원내용 게임 제작에 필요한 AI 도구 활용 지원

인공지능 전환 역량 강화를 위한 AI 도구 활용 교육

지원규모 총 70억원, 500개사(팀) 내외 지원

구분	지원규모	합계
1~2인 창업 팀	최대 5백만원×200개팀 내외	1,000백만원
3~10인 기업	최대 10백만원×150개사 내외	1,500백만원
11~20인 기업	최대 20백만원×100개사 내외	2,000백만원
21~50인 기업	최대 50백만원×50개사 내외	2,500백만원
총계		7,000백만원

지원조건 구분별 규모에 맞는 기업(팀) 신청 가능

선정방식 추후 공지

기타사항 컨소시엄 단위 신청 불가

위탁사 선정을 통한 간접지원 사업

① 모집공고	② 선정평가	③ 협약체결	④ 결과보고
4월	5월	6월	12월

* 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

09 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 5,210백만원

수행부서 게임문화팀

전년대비 주요 개선사항

구분	2025년	2026년
건전 게임문화 교육 확산	<ul style="list-style-type: none"> 게임리터러시 교육 확산 및 효과성 제고를 위한 커버넌스 및 협력 강화 	<ul style="list-style-type: none"> 게임리터러시 교육 콘텐츠 개발, 교육 운영, 보급 확산 체계 마련 지역별 균형적 교육지원 체계 강화
게임 다양성 지원 및 확산	<ul style="list-style-type: none"> 게임의 다양성 지원 및 게임문화 확산을 위한 세부 사업 간 연계 추진 서울 도심 게임문화행사 개최로 게임문화 접근성 확대 	<ul style="list-style-type: none"> 모두가 참여 가능한 게임문화 체험형 K-콘텐츠 축제 개최 창의적이고 독창적인 인디게임 발굴 및 역량강화를 통해 게임 제작 문화 활성화

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 초중고에 찾아가는 게임리터러시, 게임코딩교육 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
게임 과몰입 예방 지원	450	게임과몰입 예방 프로그램, 게임시간선택제통합서비스 운영 지원	간접교부

기타사항 게임 다양성 지원 및 문화확산

* 단위 : 백만 원

사업명	예산	주요 내용	운영방식
게임문화축제	900	게임의 문화적 가치를 확산할 수 있는 게임문화 행사 추진	위탁용역
글로벌 인디게임제작 경진대회	250	우수 인디게임 발굴 및 맞춤형 교육 프로그램 운영	간접교부

기타사항 위탁용역 : 입찰공고, 선정평가(서면 및 발표평가), 가격개찰
간접교부 : 정책지정

① 입찰공고	② 선정평가	③ 계약체결	④ 중간보고	⑤ 결과평가	⑥ 정산
2월	3월	4월	9~10월	'27년 1월	'27년 2월

* 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

10 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	2,320백만원
수행부서	게임문화팀

전년대비 주요 개선사항

구분	2025년	2026년
이스포츠 대회 개최	<ul style="list-style-type: none"> 장애인 이스포츠 대회 홍보 강화 장애인 이스포츠 등급분류 적용 확대 	<ul style="list-style-type: none"> 장애인 이스포츠 대회 - 대통령배 아마추어 이스포츠 대회 개최지 연계 장애인 이스포츠 국제화를 위한 대외 교류 확대 추진
이스포츠 기반 구축	<ul style="list-style-type: none"> 연내 지원기관 교류회 개최를 통한 지원기관 간 협업 사업 발굴 및 교육효과 제고 	<ul style="list-style-type: none"> 이스포츠 전문인력 대회 개최 지원 등 전문인력 실무 경험 기회 확대

사업내용

- 지원대상 **• 전국 장애인 및 장애학생, 이스포츠 교육기관 등**
- 지원내용 **• 이스포츠 대회 개최**

사업명	예산	주요 내용	운영방식
전국 장애학생 e페스티벌 개최	470	<ul style="list-style-type: none"> 참가대상: 전국 특수학교(급) 장애학생 및 일반학생, 지도교사 전국 17개 시·도 대회 예선 및 본선 진행 장애인 이스포츠대회, 정보경진대회 및 부대행사 진행 * 한국콘텐츠진흥원, 국립특수교육원, 네마블문화재단 공동 주최 	위탁용역
전국 장애인 이스포츠대회 개최	350	<ul style="list-style-type: none"> 참가대상: 전국 장애인(만 16세 이상) 전국 장애인 대상 이스포츠 대회 개최 장애인 이스포츠 대회 홍보 	간접교부
국제 이스포츠 페스티벌 개최지원	500	<ul style="list-style-type: none"> 참가대상: 국가별 이스포츠 대표선수 한국 대표선수 선발전 및 국가대항전 개최 	간접교부

• 이스포츠 기반 구축

사업명	예산	주요 내용
이스포츠 전문인력양성 사업	1,000	<ul style="list-style-type: none"> 지원대상: 이스포츠 진흥법 시행령 제6조에 지정된 기관(이스포츠 관련 교육 과정을 운영 중인 고등교육기관, 이스포츠에 관한 연구를 수행하는 연구기관, 이스포츠를 목적으로 설립된 비영리법인 등) 교육대상: 이스포츠 관련 산업의 진로를 희망하는 자 지원내용: 이스포츠 전문인력 교육에 필요한 경비 지원 및 전문인력 실습을 위한 대회 개최지원 경비 지원 등

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

- 추진절차** **• 이스포츠 전문인력양성 사업**

① 모집공고	② 선정평가	③ 협약체결	④ 중간보고	⑤ 결과평가	⑥ 정산
2~3월	3월	4월	7~9월	10~12월	'27년 1~2월

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

11 글로벌게임허브센터 운영

):: 글로벌게임허브센터 입주기업 역량강화 및 인큐베이팅 고도화로 국내 스타트업·강소 게임기업 지속 운영

사업개요

사업목적	중소 게임기업의 성장, 육성 지원 및 글로벌 진출 확대
총사업비	4,110백만원
수행부서	게임기반조성팀

전년대비 주요 개선사항

구분	2025년	2026년
게임테스트베드 지원 강화	<ul style="list-style-type: none"> VR·모바일 테스트 기기, 콘솔·AI분야 연계 지원, 모션캡쳐 스튜디오 제공 	<ul style="list-style-type: none"> 모션캡쳐 스튜디오 리모델링·데이터 활용 확대, VR·모바일 게임테스트베드 인프라 개선 등
입주기업 역량강화 프로그램 다각화	<ul style="list-style-type: none"> 투자IR 교육, 산학연계 채용 지원, 비즈매칭 프로그램 지원 등 	<ul style="list-style-type: none"> 투자IR 교육 확대, 산학연계 채용 확대, 비즈매칭 프로그램 심화, 네트워킹 확대 등

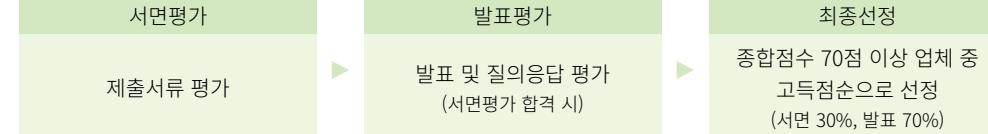
사업내용

- 지원대상 **• (입주사) 국내 중소 게임개발사**
- (게임벤처 4.0) 예비/초기창업 게임개발사(팀) (창업 5년 미만)**

- 지원내용 **• 스타트업 및 강소게임기업 육성**
- (입주공간 지원) 입주사 50개, 게임벤처4.0(예비/초기창업) 30개 운영**

구분	입주사	게임벤처4.0
지원대상	국내 중소 게임개발사	예비창업자(팀) 및 창업 5년 미만 초기 개발자
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



추진절차

① 모집공고	② 선정평가	③ 입주
2~3월(상반기) / 7~8월(하반기)	4월(상반기) / 9월(하반기)	5~6월(상반기) / 10~11월(하반기)

- 기타사항 **• 입주사 선정 시 입주계약 체결 후 30일 이내에 사업자등록증 상 본사 사무실 주소 글로벌게임허브센터로 이전 필수 (게임벤처4.0 선정기업 제외)**

* 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

12 게임인재원 운영

:: 대한민국 게임산업을 이끌어갈 선도형 핵심 인재, 현장중심의 협업 게임개발자 양성 교육기관

사업개요

사업목적	게임업계가 요구하는 현장 투입이 가능한 고급 협업 게임개발자의 양성 및 지원
총사업비	5,204백만원
수행부서	게임기반조성팀

전년대비 주요 개선사항

구분	2025년	2026년
교육과정 개선	<ul style="list-style-type: none"> 1개 과정 (학과별과정(1년차) → 팀프로젝트(2년차)) 신입생 정원 120명 	<ul style="list-style-type: none"> 2개 과정 (학과별과정, 산학협력과정) 신입생 정원 100명 내외
산학협력, 정부지원 강화		<ul style="list-style-type: none"> 정부 지원 게임사 인턴쉽 운영 (신설)

사업내용

교육대상 • 게임개발자를 꿈꾸는 예비 취·창업자

교육내용 • 교육 개요

과정	학과별 과정	산학협력 과정
교육 내용	기초 공통 이론 및 실습 과정	게임사 게임개발 프로젝트
모집 단위	개인 (기획, 아트, 프로그래밍 3개 학과)	개인 (게임사 인턴쉽제 운영)
교육 정원	60명 내외	40명 내외
교육 기간	9개월	9개월 내외
교육 장소	게임인재원 1, 2 캠퍼스 (성남 제2판교, LH기업성장센터, LH기업지원허브)	인턴쉽 참여 게임사
교육 혜택	현업 개발자 강의 및 네트워크 교류 기회 제공 국내외 게임 경진대회 및 전시회 참가 지원 취·창업 멘토링 및 장비·인프라 제공 (워크스테이션, 개발S/W, VR 장비 등) 교육비 전액 무료	게임사 인턴쉽 운영 (정부·기업 공동 분담) 게임사 취/창업 정보 제공

교육인원 • 100명 내외 (학과별 과정, 산학협력 과정) * 7기 교육인원 미포함

교육생 • 학과별 과정



• 산학협력 과정 : 협업 게임사별 협의 후 진행

(뒷장에 계속)

12 게임인재원 운영

:: 대한민국 게임산업을 이끌어갈 선도형 핵심 인재, 현장중심의 협업 게임개발자 양성 교육기관

추진절차

• 학과별 과정

① 신입생 선발	② 개강	③ 학사운영	④ 교육 종료, 이수
1~2월	3월	3~11월	~12월

• 산학협력 과정 : 협업 게임사별 협의 후 진행

기타사항

• 2026년 게임인재원 8기 교육생 모집(학과별 과정)

- 접수 및 선정 : 2026. 1~2월, 한국콘텐츠진흥원 홈페이지 접수 (www.kocca.kr)

- 교육 기간: 2026. 3. ~ 2026. 11. / 9개월 내외

* 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

MEMO

13 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	2025년	2026년
그래픽 실기 SW 조정	<ul style="list-style-type: none">• 3D 그래픽전문가 실기시험 SW- 3ds Max(유료) + 블랜더(Blender)(무료)	<ul style="list-style-type: none">• 3D 그래픽전문가 실기시험 SW- 블랜더(Blender)(무료) 단일

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

- 2026년 게임국가기술자격검정 시행 일정

필기 원서접수	필기시험	합격자 발표	실기 원서접수	실기시험	합격자 발표
4.8(수)~4.17(금)	5.16(토)	6.9(화)	8.5(수)~8.14(금)	9.12(토)	10.13(화)

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

- 응시자격** • 필기: 제한없음

- 실기: 필기시험 면제기간이 유효한 자(2년)

- 출제방식** • 1차 필기시험(과목별 75문항, 객관식 4지선다형, 120분)
• 2차 실기시험(작업형, 300분)

① 공고	② 필기	③ 합격자 발표	④ 실기	⑤ 합격자 발표
홈페이지 (www.kgq.or.kr)	원서접수(4.8.~4.17.) 필기시험 (5.16.)	6.9	원서접수 (8.5.~8.14.) 실기시험 (9.12.)	10.13

* 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

AI융복합

1. 인공지능 콘텐츠 제작지원 (선도형, 진입형, 협력형 지원 사업)
2. 인공지능 콘텐츠 페스티벌 개최 (AI페스티벌 개최)
3. 신기술융합 콘텐츠 체험거점 운영 (K-컬처 스퀘어)

2026년 사업방향

- 인공지능 관련 콘텐츠 산업의 영향력 증대와 기술 환경 변화에 따른 사업 확대
- AI·신기술 트렌드를 일상 속 체감 서비스로 전환하여 직접 사용 경험과 기술 친숙도 제고

계속
계속
계속

01 인공지능 콘텐츠 제작지원

:: 인공지능과 다양한 실감기술을 연계한 콘텐츠 제작지원

사업개요

사업목적	인공지능과 다양한 신기술과의 융복합 활성화를 통한 콘텐츠 산업의 신시장 창출 및 산업 성장 도모
총사업비	18,800백만원
수행부서	AI융복합콘텐츠팀

전년대비 주요 개선사항

구분	2025년	2026년
AI콘텐츠산업 확대 지원	<ul style="list-style-type: none">인공지능 콘텐츠 산업 활성화- 총 7,000백만 원- 선도형 5개, 진입형 8개, 협력형 4개	<ul style="list-style-type: none">인공지능 콘텐츠 산업 지원 확대- 총 18,800백만 원- 선도형 10개, 진입형 24개, 협력형 16개

사업내용

- 지원대상** • 인공지능과 연계한 신기술융합 콘텐츠 관련 중소기업(영리법인), 컨소시엄 가능(대기업 포함)
* 단, 대기업은 보조금 지원 해당 없음

- 지원내용** • 콘텐츠 제작 및 사업화 비용 지원
- 직접비(인건비) 포함, 유형별 자부담 총사업비의 10%~35% 별도구간별 책정(현금 ○, 현물 ×)
* (예시: 인공지능 활용 콘텐츠) 문화콘텐츠 분야(엔터테인먼트, 음악, 영상, 게임, 패션 등)에
인공지능 기술과 VR/AR/MR/XR등 접목 기획·제작·가공·유통되는 콘텐츠)

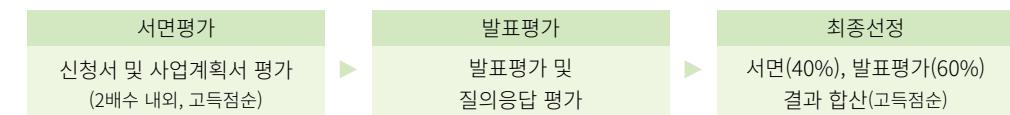
지원규모

구분	주요내용	지원규모
선도형(자유)	글로벌 성과창출이 가능한 우수 콘텐츠 제작 지원	최대 7억원, 10개 자부담 35% 이상
진입형(자유)	국내외 수요 창출을 위한 중소진입형 콘텐츠 제작 지원	최대 2억원, 24개 자부담 10% 이상
협력형(수요기반)	대기업·중소기업과 전략적 동반성장 콘텐츠 제작 지원 * 대기업 협력형은 수요기업 선정 후 선정	최대 4억원, 16개 자부담 25% 이상

지원조건

- 주관 또는 참여기관으로 신청 가능, 복수 지원 불가
- 사업 유형별 정해진 비율에 따라 사업자부담금 부담 필수
- 협약기간 내에 콘텐츠 제작을 완료하여야 함
- 동일 과제로 우리 원 타 지원사업 중복지원 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

02 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	AI융복합콘텐츠팀

전년대비 주요 개선사항

구분	2025년	2026년
운영방식	<ul style="list-style-type: none"> B2C기반 AI 활용 콘텐츠 전시, 체험 운영 국내외 AI분야 전문가 콘퍼런스 등 노하우 공유 AI상영관, 크리에이터 미니클래스 등 부대행사 운영 	<ul style="list-style-type: none"> 감상·체험·제작 등의 체험형 부스 기획에서 산업군별로 세분화하여 전문성과 깊이 강화 콘텐츠 산업뿐 아니라 이종산업에서의 AI활용 방안 사례를 제시, 향후 콘텐츠산업과 접목할 수 있는 융합형 콘퍼런스 진행 최신 AI 툴을 활용한 대표 영상 상영과 더불어 '24, '25년의 영상과의 비교 진행

사업내용

참가대상	AI 활용 창작 콘텐츠 보유한 국내 중소기업(영리법인), 개인												
주요내용	<ul style="list-style-type: none"> 우수 AI 창작 콘텐츠 전시, AI 활용 콘텐츠 제작 방법 및 창작 서비스 체험 기회 확대 국내외 AI분야 전문가 콘퍼런스 진행 AI 활용 콘텐츠의 현 주소를 확인할 수 있는 부대행사 운영 												
참가조건	<ul style="list-style-type: none"> 저작권 문제 등이 없는 AI 활용 콘텐츠 보유 및 창작이 가능한 기업, 개인 												
참가방식	<ul style="list-style-type: none"> 공고 및 우리원 제작지원 기업 대상 사업화 계획 및 세부계획 등 검토를 통한 우선순위 설정 미디어 노출도, 디지털 플랫폼 내 활동성 등 소통지표와 최신 산업 트렌드 반영 여부 기준 설정 <ul style="list-style-type: none"> * 참여기업 선정 절차는 변경될 수 있음 												
선정방식	<ul style="list-style-type: none"> 위탁사업자 선정 <ul style="list-style-type: none"> - 제안서 평가: 기술평가 및 가격평가 - 협상실시: 종합점수 1위 업체부터 기술협상 시행 참여기업 선정 <ul style="list-style-type: none"> - 팀 내 제작지원사업 참여기업 중 제안서 평가 및 발표평가 등을 통한 참여기업 선정 - '25, '26년 언급량 및 대외활동이 활발한 기업 혹은 콘텐츠 대상 섭외 												
기타사항	<ul style="list-style-type: none"> 세부사항은 변경될 수 있으며, 추후 공고문 참고 요망 위탁사 선정을 통한 간접지원 사업 												
추진절차	<table border="1"> <tr> <td>① 사업계획</td> <td>② 위탁사 선정</td> <td>③ 참여기업 선정</td> <td>④ 행사운영</td> <td>⑤ 결과평가</td> <td>⑥ 정산</td> </tr> <tr> <td>1~2월</td> <td>4월</td> <td>5~10월</td> <td>11월</td> <td>12월</td> <td>12월</td> </tr> </table>	① 사업계획	② 위탁사 선정	③ 참여기업 선정	④ 행사운영	⑤ 결과평가	⑥ 정산	1~2월	4월	5~10월	11월	12월	12월
① 사업계획	② 위탁사 선정	③ 참여기업 선정	④ 행사운영	⑤ 결과평가	⑥ 정산								
1~2월	4월	5~10월	11월	12월	12월								

* 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

03 신기술 융합 콘텐츠 체험거점 운영

:: 우리의 매력적인 문화자원을 신기술 융합 콘텐츠로 구현하여, 누구나 체험할 수 있도록 인천국제공항 및 광화문 일대 체험공간 운영

사업개요

사업목적	신기술 융합 콘텐츠 체험공간 운영을 통해 국산 콘텐츠·기술의 우수성을 알리고, 산업 저변 확대 및 국내외 수요 창출에 기여
총사업비	3,517백만원
수행부서	AI융복합콘텐츠팀

전년대비 주요 개선사항

구분	2025년	2026년
운영방식	<ul style="list-style-type: none"> 지원기업 및 유관기관 연계 콘텐츠 확산 프로그램 테스트베드 기능 강화로 공공성 및 효율성 강화 (뮤지엄, 스크린 등) 	<ul style="list-style-type: none"> 신기술융합콘텐츠 기획전시 및 연계전시 확대/고도화를 통한 공공성, 문화향유 및 시장 창출 확대

사업내용

참가대상	• 비디오물제작업 면허를 보유한 업체 또는 포함 시 참가 제한 없음
과업내용	• 신규 콘텐츠 제작

구분	주요내용
K-컬처 뮤지엄	<ul style="list-style-type: none"> K-컬처 뮤지엄 내 LED 활용 미디어아트 콘텐츠 제작 • 오각형 2면 형태·프로젝터형(2면·확장, 3면), 폐쇄형 인터랙티브 등
K-컬처 스크린	<ul style="list-style-type: none"> • 아나톨피 효과 적용 미디어아트 제작 • 당해 연도 주요 이벤트·계기성 이벤트 콘텐츠 제작
K-컬처 어트랙션	<ul style="list-style-type: none"> • 파노라마 스크린과 4D 모션체어를 활용한 체험형 콘텐츠

거점 운영·관리(3개소)

구분	주요내용	비고
K-컬처 뮤지엄	<ul style="list-style-type: none"> • 미디어아트 전시관 운영 및 관리 <ul style="list-style-type: none"> - 인천국제공항 제1터미널 교통센터 	매월 마지막 수요일 휴관, 10시~19시
K-컬처 스크린	<ul style="list-style-type: none"> • 외벽 초대형 사이니지 운영 및 관리 <ul style="list-style-type: none"> - 대한민국역사박물관 외벽 	연중무휴, 06시~22시
K-컬처 어트랙션	<ul style="list-style-type: none"> • 어트랙션 콘텐츠 체험관 운영 및 관리 <ul style="list-style-type: none"> - 세종문화회관 세종·충무공이야기 영상체험관 	매주 월 휴관, 10시~18시

거점 홍보 전략 수립 및 실행

위탁사업자 선정

- 제안서 평가: 기술평가 및 가격평가
- 협상실시: 종합점수 1위 업체부터 기술협상 시행

세부사항은 변경될 수 있으며, 추후 공고문 참고 요망

① 입찰공고	② 선정평가	③ 협약체결	④ 중간점검	⑤ 결과평가	⑥ 정산
'25.12월	'26.2월	'26.3월	'26.9월	'27.3월	'27.3월

* 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

MEMO

MEMO

스토리

1. 대한민국 콘텐츠대상 스토리부문 운영(스토리공모대전)

계속

2. 스토리움 활성화 지원

계속

2026년 사업방향

- 대한민국 콘텐츠대상 스토리부문 심사전문성·공정성을 확보하고 작품 검증 절차를 통해 작품 저작권을 보호 강화
- 스토리 IP 비즈매칭 확대·사업간 연계 강화를 통해 비즈매칭 활성화 및 다양한 분야 확장 기회 마련
- 콘텐츠산업 및 소비자 요구에 맞춘 다양한 스토리 발굴로 스토리 유통 플랫폼 역할 강화

01 대한민국 콘텐츠대상 스토리부문(스토리공모대전) 운영

:: 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	2025년	2026년
심사 제도	<ul style="list-style-type: none">• 공모전 전문성·공정성 확보 및 작품저작권 보호 노력 강화	<ul style="list-style-type: none">• 공모전 전문성·공정성 확보, 작품저작권 보호 및 신기술 대응 제도 정비 개선

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	대상	대통령상	50백만원	1점
	최우수상	문화체육관광부장관상	30백만원	4점
	우수상	한국콘텐츠진흥원장상	15백만원	10점
총계			320백만원	15점

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 콘텐츠대상 스토리부문 수상작' 문구 명시 필수
- 타 공모전(지원사업 포함) 당선작의 응모 및 중복 수상 불가

선정방식



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 가능성 있는가?

(뒷장에 계속)

01 대한민국 콘텐츠대상 스토리부문(스토리공모대전) 운영

:: 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 및 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

02 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

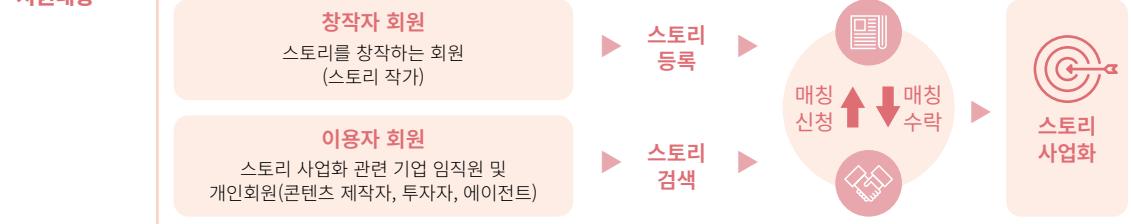
구분	2025년	2026년
비즈매칭 활성화	<ul style="list-style-type: none"> • 대면 비즈니스 상담회 사업간 연계 강화 (스토리 사업 간 연계 강화) • 콘텐츠전문기업과 협업하여 추천스토리 선정 (4개장르, 5개사 협업, 1회 개최) 	<ul style="list-style-type: none"> • 대면 비즈니스 상담회 타 장르 연계 강화 (애니메이션, 웹툰 등 타장르 작품 소개) • 콘텐츠전문기업과 전략적 협업 체계를 강화하여 비즈매칭 활성화 촉진
이용자 증대	<ul style="list-style-type: none"> • 스토리움 이용자 젊은 세대 유입을 위한 공모전 최초 개최(스토리즈), 인스타 개시 	<ul style="list-style-type: none"> • 2회차 공모전(스토리즈), 창작전문 대학교와 협력관계 구축 및 홍보

사업내용

지원대상

지원내용

- 스토리움을 이용하는 창작자 및 이용자 회원



- 스토리 유통을 위한 플랫폼 제공(www.storyum.kr)

- 스토리 분야 창작자와 콘텐츠 제작자가 만날 수 있는 온라인 매칭 플랫폼

(뒷장에 계속)

MEMO

02 스토리움 활성화 지원

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

지원내용

- 스토리움 이용 활성화를 위한 세부 사업 운영

구분	세부내용
추천스토리 운영	콘텐츠전문기업과 협업하여 장르별 우수 추천스토리를 선정, 계약까지 추진하도록 추천스토리 제도를 운영
My Pick 작품 큐레이션 서비스	콘텐츠 업계 전문가의 시각 및 통찰, 트랜드를 반영한 작품 추천 서비스 운영
한 줄 로그라인 백일장	형식을 최소화하여(로그라인) 스토리움 가입자라면 누구나 참여 가능한 백일장
스토리즈 공모전	스토리움 젊은 창작자 유입을 위한 20대 대상 공모전 개최
대면 비즈니스 상담회 (Story to Content)	추천 스토리 선정작, 한 줄 로그라인 백일장 수상작, 공모전 수상작 등을 사업화하고자 하는 콘텐츠 제작자들과의 대면으로 비즈니스 미팅 주선
사업화이벤트(Hotfrom)	스토리움을 통해 사업화한 작품을 대상으로 홍보 이벤트 개최
SNS 채널 운영	스토리움 인스타를 통해 젊은 작가와 정보 공유, 스토리움 신규회원 유입

※ 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

캐릭터

1. 콘텐츠IP 라이선싱 지원

계속

2. IP 라이선싱 빌드업

계속

계속

계속

3. 캐릭터 라이선싱 페어 개최

계속

4. 콘텐츠IP 라이선싱 해외마켓 참가 지원

계속

5. 대한민국 콘텐츠대상(캐릭터 부문)

계속

계속

2026년 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

01 콘텐츠IP 라이선싱 지원 사업

:: 시장 출시를 통해 인지도를 확보한 국산 콘텐츠IP를 활용하여 다른 장르(분야)로 상용화하고자하는 프로젝트의 개발 비용 지원

사업개요

사업목적	콘텐츠IP 활용 또는 융·복합한 프로젝트 지원을 통한 라이선싱 비즈니스 활성화 및 산업적 효과 창출
총사업비	3,267백만원
수행부서	콘텐츠IP전략팀

사업내용

지원대상	<ul style="list-style-type: none"> • 콘텐츠IP 라이선싱 비즈니스를 영위하고자 하는 국내 개인사업자 및 법인사업자(컨소시엄 가능) <ul style="list-style-type: none"> * 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
공연 지원	5개 내외	최대 3억원	• 공연(뮤지컬, 연극 등) 제작
사업화 지원	13개 내외	최대 1억원	• 팝업스토어 상품 제작 및 운영 • 시장판매를 위한 실물 상품(IP 활용 완구, 잡화, F&B, 대기업 유통 연계 상품 등)의 시제품 제작·유통 지원

* 관련 세부 사항은 모집 공고 시 확인 요망

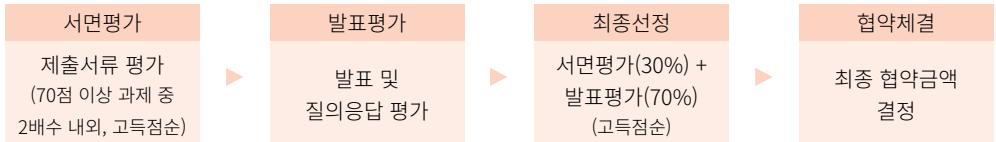
지원규모

- (공연) 최대 3억원 × 5개 내외
- (사업화) 최대 1억원 × 13개 내외 ※ 공고시 부문 간 지원 규모 조정 가능

지원조건

- 콘텐츠IP의 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(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	'27년 1월

* 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

02 IP 라이선싱 빌드업

:: 연관산업 대형기업과 중소콘텐츠기업 매칭을 통한 IP 라이선싱 간접지원

사업개요

사업목적 콘텐츠IP 활용 라이선싱 분야 발굴, 제작역량 및 사업역량 강화

총사업비 700백만원

수행부서 콘텐츠IP전략팀

전년대비 주요 개선사항

구분	2025년	2026년
라이선싱 협업 범위 확대	• 라이선싱 계약 및 판매 기반 협업	• 캠페인성 협업 프로젝트 부분 인정

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, 전문가 활용비, 수수료 등 지원

지원규모 • (참가기업) 국내 법인사업자 4개 사 내외(기업당 최대 5천만원 규모 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 민관기업

• 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 조율 가능

• 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.

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

03 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	2025년	2026년
연계 개최	• 보드게임콘 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 2026 (25회)
일시	2026년 7월 16일(목) ~ 19일(일) / 4일간 예정
장소	코엑스 1층 A홀
주최/주관	문화체육관광부 / 한국콘텐츠진흥원·코엑스
행사내용	캐릭터, 애니메이션, 만화, 게임 등 캐릭터 콘텐츠 관련 전시, 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

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

04 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	2025년	2026년
비즈 매칭	• 해외 전시·비즈매칭·홍보 중심 지원	• 참가사 조기 선정 통한 비즈매칭 강화

사업내용

지원대상	• 국내 콘텐츠IP 관련 라이선싱, 기획, 제작, 유통 및 배급 등 해외 수출을 원하는 업체
지원내용	<ul style="list-style-type: none"> • 권역별(북미, 유럽, 아시아) 콘텐츠IP 라이선싱 마켓 참가지원 <ul style="list-style-type: none"> - 전시공간 제공 및 프로모션/비즈매칭 지원 등

마켓	권역	장소	개최 시기	참가기업
라이선싱 엑스포(Licensing Expo)	미국	미국(拉斯베이거스)	05.19.-05.21.	20개사 내외
브랜드 라이선싱 유럽 (Brand Licensing Europe)	영국	영국(런던)	10.06.-10.08.	10개사 내외
차이나 라이선싱 엑스포 (China Licensing Expo)	중국	중국(상해)	10.21.-10.23.	25개사 내외

지원규모

- 총 55개사 내외

지원조건

- 국산 콘텐츠IP 사업권을 보유하고 라이선싱, 기획, 제작, 유통 및 배급 등 해외 수출을 원하는 국내 콘텐츠 기업
 - * 애이전시의 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 주제로 함

- 세부 내용은 변경될 수 있으며, 추후 공고문 참고 요망

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

* 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

05 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
			1점
캐릭터 부문	대통령상	10백만원	1점
	문화체육관광부장관상	각 5백만원	3점
	한국콘텐츠진흥원장상	2백만원	1점
합계		27백만원	5점

※ 최근 3년간 대통령상 수상작

연도	작품명	기업명
2025	달님이	(주)토이트론
2024	베베플	더핑크퐁컴퍼니(주)
2023	쿠키런	데브시스터즈(주)

지원규모

- 5개 캐릭터 작품

지원조건

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

선정방식

- 1개 회사 다수 캐릭터 IP 응모 불가

기타사항

- 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)

추진절차

- (모집공고) 공모에 의한 신청작 접수 및 주관기관이 운영하는 추천위원회를 통해 후보작 모집

기타사항

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

추진절차

- (공개검증) 후보자 명단·공적개요 등을 공개, 국민 의견수렴 후, 공적심사 자료로 활용

* 문체부 및 한국콘텐츠진흥원, 대표 협회·단체 홈페이지, 대한민국 상훈포털, 소통24, 국민생각함 등에 15일 이상 공개

기타사항

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

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

애니메이션

- 애니메이션 기획개발 지원
- 애니메이션 제작지원
- 애니메이션 해외진출 지원
- 애니메이션 제작인력 양성

계속
계속
계속
계속

2026년 사업방향

- 기획개발**
기획단계 프로젝트 지원 확대를 통한 신진 애니메이션 집중 육성
- 제작지원**
제작지원 공모 규모 확대와 연속지원 운영에 따른 애니메이션 제작지원 체계 고도화
- 해외진출**
권역별 주요 마켓 중심의 한국공동관 운영 체계화 및 신규·신흥 시장 발굴 기회 확대

01 애니메이션 기획개발 지원

:: 신진 애니메이션 창·제작사 우수 콘텐츠 시장 진입 기회 제공
(기획개발공모전, 기획프로듀서 육성, 애니 부트캠프, 파일럿 제작 및 피칭쇼케이스 개최)

사업개요

사업목적	콘텐츠 시장 변화에 유연히 대처하기 위한 기획개발 단계 신규 애니메이션 발굴 및 현장 중심의 우수 창작 인력 육성
총사업비	3,000백만원
수행부서	애니메이션산업팀

전년대비 주요 개선사항

구분	2025년	2026년
파일럿 제작지원사업 공고 전환	• 2024년도 부트캠프 우수프로젝트 대상 자동 연계지원	• 파일럿 제작지원사업 모집공고를 통한 사업 참여 기회 확대

사업내용

- 지원대상** • 신규 애니메이션을 기획·창작·제작하고자 하는 창작자 및 국내 애니메이션 기업(개인/법인) 등
지원내용 • 애니메이션 기획개발 공모전, 기획프로듀서 육성, 애니메이션 부트캠프, 애니메이션 파일럿 제작지원, 애니메이션 글로벌 피칭 쇼케이스 참가 지원

- 지원규모** • 애니메이션 기획개발 공모전
• 기획프로듀서 육성
• 애니메이션 부트캠프
• 애니메이션 파일럿 제작지원
• 애니메이션 해외 피칭 쇼케이스 참가 지원
* 공모별 지원금 및 선정과제 수 규모 상이하며 공고 시 안내 예정
• 공모별 지원조건이 달라질 수 있으며 공고 시 안내 예정

지원조건

- 선정방식** 모집공고 ▶ 선정평가(서면/발표) ▶ 선정

- 기타사항** • 사업별 세부 내용은 공고문 참고 요망

추진절차

① 모집공고	② 선정평가	③ 최종 선정	④ 후속 프로그램 운영
4~5월 경	5~7월	8월	하반기

- 기획프로듀서 육성, 애니메이션 파일럿 제작지원

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

- 애니메이션 부트캠프(15백만원×20편 내외 선정)

① 모집공고	② 선정평가	③ 프로그램 운영	④ 중간점검	⑤ 데모데이
2~3월	3~4월	5~10월	8월	11월

- 애니메이션 글로벌 피칭 쇼케이스 참가 지원

① 모집공고 및 선정평가	② 컨설팅 및 참가준비	③ 글로벌 피칭	④ 실적취합, 사후관리
행사 3개월 전	~ 행사 시작 전	해당기간 * 마켓/행사별 상이	연말

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

02 애니메이션 제작지원

:: 초기본편, 시즌, 본편, IP활용, 청장년층, 독립/극장용 등 국산 애니메이션 프로젝트 지원

사업개요

사업목적	국산 애니메이션 성공사례 발굴로 대한민국 애니메이션 산업의 경쟁력 강화
총사업비	24,866백만원
수행부서	애니메이션산업팀

전년대비 주요 개선사항

구분	2025년	2026년
연속지원	<ul style="list-style-type: none"> • 공모별 연속지원 과제 선정 유지 	<ul style="list-style-type: none"> • 전년 대비 연속지원 과제 일부 확대 • 현지화 재제작지원 신규 추진

사업내용

지원대상	<ul style="list-style-type: none"> • 국산 애니메이션을 기획 및 창작 제작하는 국내 법인사업자 <ul style="list-style-type: none"> * 공모 성격에 따라 개인사업자 참여 가능 												
지원내용	<ul style="list-style-type: none"> • 제작지원 - 초기본편, 시즌, 본편, IP활용, 청장년층, 독립/극장용 등 <ul style="list-style-type: none"> - 제작인력 인건비, 작품 제작비(임차료, 일반용역비, 일반수용비) 등 비용 지원 - 솟풀, AI활용 등 산업 현장 변화의 신청 조건 반영 예정 • 유통지원 <ul style="list-style-type: none"> - 후반작업(더빙, 자막 등), 해외계약 검토 및 홍보마케팅 등 직접비, 배급 및 마케팅 관련 직접비(P&A) 												
지원규모	<ul style="list-style-type: none"> • 약 220억원 내외 <ul style="list-style-type: none"> * 공모 별 최대지원금 및 선정과제 수 규모 상이하여 공고 시 안내 예정 												
지원조건	<ul style="list-style-type: none"> • 판권귀속이 한국 또는 공동소유로 지정된 프로젝트 <ul style="list-style-type: none"> * 국제 공동제작의 경우 한국 지분율을 최소 30% 이상 • 지원마감일 기준 국내·외 방영이 50% 미만인 프로젝트 <ul style="list-style-type: none"> * 단, 유통지원의 경우 완성된 프로젝트도 지원 가능 • 「애니메이션산업 진흥에 관한 법률」에 의한 애니메이션업자로서 사업자등록을 필한 자 • 공모 별 사전 제작물 기준과 최소 산출물 기준을 충족하는 프로젝트 <ul style="list-style-type: none"> * 사전 제작물 기준과 최소 산출물 기준은 공고 시 안내 예정 												
선정방식	<ul style="list-style-type: none"> • 공모에 의한 사업추진 												
추진절차	<table border="1"> <tr> <td>① 모집공고</td> <td>② 선정평가</td> <td>③ 협약체결</td> <td>④ 중간점검</td> <td>⑤ 결과평가</td> <td>⑥ 정산</td> </tr> <tr> <td>2월</td> <td>3월</td> <td>4월</td> <td>8월</td> <td>11월</td> <td>12월</td> </tr> </table>	① 모집공고	② 선정평가	③ 협약체결	④ 중간점검	⑤ 결과평가	⑥ 정산	2월	3월	4월	8월	11월	12월
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

03 애니메이션 해외진출지원 사업

:: 해외 주요 애니메이션 B2B 마켓 한국공동관 운영 등 참가 지원

사업개요

사업목적	국내 애니메이션 기업의 해외진출을 위한 전시마켓 참가지원
총사업비	1,930백만원
수행부서	애니메이션산업팀

전년대비 주요 개선사항

구분	2025년	2026년
운영 체계화	<ul style="list-style-type: none"> • 아시아 신규 마켓 공동관 참가 지원 (중화권 등 총 5개 마켓) 산업계 수요반영 	<ul style="list-style-type: none"> • 기존 지원 권역 조정 및 전략 권역신규 진출 등 해외진출 지원사업 고도화 • 실계약 실적 위주 성과 창출 강화

사업내용

지원대상	• 국산 애니메이션 기획, 제작, 배급 및 유통과 관련하여 국제공동제작, 해외 수출을 희망하는 국내 기업		
지원내용	• 해외 주요권역(아시아, 유럽, 북미 등) 전시 마켓 한국공동관 운영 및 참가 지원, 현지 비즈매칭 행사 개최		
구분	작품명	개최일시	장소
한국공동관 참가지원	권역별 총 5개 마켓(아시아, 유럽, 북미 등)		마켓별 상이
개별 마켓 참가지원	기업자율형 해외전시마켓 참가지원	'26년 상시	전 세계
	마켓지정형 해외전시마켓	'26년 상시	전 세계
* 진출 국가 및 마켓, 지원 형식은 시장 상황에 따라서 사업 공고 시 변경될 수 있음			
지원규모	• 국내 애니메이션 기업 125개사 내외		
지원조건	<ul style="list-style-type: none"> • 마켓에 참가하는 작품의 지식재산권 또는 판매권을 소유하고 있어야 함 • 본원 및 타 기관 지원사업과 동일 마켓 중복 수혜 불가 • 공모 별 지원조건이 달라질 수 있으며 공고 시 안내 예정 		
선정방식	• 마켓별 모집 공모에 의한 평가 및 선정		
기타사항	<ul style="list-style-type: none"> • 우수한 애니메이션 콘텐츠 기획 및 제작능력을 보유하여 해외마켓 참가를 통해 글로벌 공동제작, 유통, 판매, 마케팅 등 비즈니스 네트워킹 및 계약 실적 도출이 가능한 기업 등 		
추진절차	• 한국공동관 참가지원		
① 모집공고 및 선정평가	② 사전 지원 (비즈매칭, 홍보 등)	③ 마켓 참가	④ 실적취합, 사후관리
행사 3개월 전	~ 행사 시작 전	해당기간 * 마켓/행사별 상이	연말
• 기업자율형/마켓지정형 참가지원			
① 모집공고	② 선정평가	③ 마켓참가	④ 실적취합, 사후관리
3월	3~4월	해당기간 * 마켓/행사별 상이	연말

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

MEMO

04 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

전년대비 주요 개선사항

구분	2025년	2026년
지원내용	• 애니메이션 제작 실무 관련 내용 중심	• AI 활용 애니메이션 제작 교육 추가

사업내용

지원대상 • (기업) 애니메이션을 기획 및 제작하는 국내 법인사업자
• (개인) 애니메이션 기획 및 제작 분야 진출을 희망하는 미취업자
* 유관기관(협회)을 통한 간접지원으로 유관기관(협회)를 통한 신청

지원내용 • (기업) 애니메이션 제작 인력 매칭, 인건비 지원
• (개인) 애니메이션 제작 전문 인턴쉽 연계 교육 프로그램 지원
• (지원분야) 애니메이션 2D/3D, 리얼타임엔진, AI 신기술 등

지원규모 • 애니메이션 제작사 35개사内外, 교육인원 45명内外

지원조건 • 인건비 지원기간: 인턴쉽 계약일로부터 11월 30일까지(8개월内外)
• 인건비 지원기준: 1인 월 200만원内外(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

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

* 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

만화·웹툰

1. 다양성만화 제작지원

계속

* 2026년 다양성만화 제작지원과 창작초기단계 지원사업은 한국만화영상진흥원이 공고 및 모집하고 주관합니다.

2. 만화웹툰 분야 창업기업 육성 지원

계속

3. 만화웹툰 번역 등 수출 지원

계속

4. 글로벌 웹툰 IP 제작 지원

계속

5. 현지화 웹툰 콘텐츠 발굴 지원

계속

6. 월드 웹툰 페스티벌 및 월드 웹툰 어워즈 개최

계속

7. 비즈니스 행사 개최 및 해외 교류

계속

8. 콘텐츠IP마켓 개최

계속

9. 대한민국 콘텐츠대상 만화부문 개최

계속

2026년 사업방향

- 웹툰 종주국으로서의 한국 위상을 높이기 위한 대국민 행사 및 시상식 개최
- 한국 만화웹툰 해외 진출 확대를 위한 현지화 사업 추진 및 해외마켓 참가 지원
- 만화웹툰 산업의 성장세를 지속시키기 위한 우수 만화웹툰 제작 지원

2026년 다양성만화 제작지원과 창작초기단계 지원사업은 한국만화영상진흥원이 공고 및 모집하고 주관합니다.

01

다양성만화 제작지원

:: 다양한 소재·장르의 만화웹툰 콘텐츠 제작 및 유통지원을 통한
풍부한 산업 생태계 조성 및 지속가능성 확대

사업개요

사업목적 만화웹툰 산업의 지속성장을 위한 소재·장르의 다양성 확보

총사업비 3,280백만원

수행부서 만화웹툰사업팀

전년대비 주요 개선사항

구분	2025년	2026년
지원규모	• 창작자 110개 내외 과제 지원	• 창작자 140개 내외 과제 지원 확대
신청서류	• 지원사업 신청 시 필수 서류 7~8개	• 지원사업 신청 서류 간소화, 협약 확정 후 필수 서류 추가 취합

사업내용

지원대상 • 창작자: 신규 콘텐츠로 만화웹툰 제작을 기획하고 있는 국내 만화가, 웹툰작가(예비 창작자 포함)

• 매니지먼트: 출판사, 웹툰 플랫폼, 에이전시, 스튜디오 등 만화웹툰 창작 및 유통지원이 가능한 법인 사업자

지원내용 • 다양한 소재·장르의 만화웹툰 콘텐츠 창작지원 및 과제별 실무 컨설팅 지원

지원규모

• 창작자: 1,800만 원 × 140개 과제 내외
• 매니지먼트: 세부 지원규모는 추후 공고문 확인

지원조건

• 창작자: 저작권을 소유하고 있는 신규 콘텐츠
* 신규 콘텐츠 해당 기준 등은 추후 공고문 확인

선정방식

• 공모를 통한 선정
* 선정평가 절차 및 세부 기준 등은 추후 공고문 확인

추진절차

① 공고	② 선정평가	③ 협약	④ 중간점검	⑤ 결과평가	⑥ 정산
3월	4월	5월	9월	12월	12월

* 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

02 만화웹툰 분야 창업기업 육성 지원

:: 상품·서비스 개발, 국내외 판로 개척 지원 통한 만화·웹툰 창업기업의 시장 진입 유도

사업개요

사업목적	만화·웹툰 분야 창의적 사업 아이디어를 보유한 기업의 성공적 시장 진입 지원
총사업비	1,000백만원
수행부서	만화웹툰산업팀

전년대비 주요 개선사항

구분	2025년	2026년
지원 조건	• 대표자 및 임원 생애 최초 창업으로 기준	• 대표자 및 과제 책임자 콘텐츠 분야 생애 최초 창업으로 기준 변경

사업내용

지원대상	<ul style="list-style-type: none"> 법인을 설립한 지 3년이 경과 하지 아니한 만화·웹툰 분야 중소기업 <ul style="list-style-type: none"> * 예비기업: 창업 1년 미만 / 초기기업: 창업 1년 이상 ~ 3년 미만 * 창업기준: 대표자 콘텐츠 분야 생애 최초 창업에 한함 (개인사업자의 법인 전환의 경우에도 개인사업자 창업일 기준으로 적용함) 																		
지원내용	<ul style="list-style-type: none"> 만화·웹툰 콘텐츠 개발, 유통, 홍보마케팅, 투자유치 등 사업화에 필요한 비용 중심 지원 <ul style="list-style-type: none"> * 지원 사례 <ul style="list-style-type: none"> - 기술개발형: 창작효율을 위한 제작 채색 및 배경 자동화 기술 개발, 웹툰 IP를 상품화하기 위한 웹툰 구매자 선호도 분석시스템 개발, AI기반 웹툰 제작 기술 등 - 체험다각화형: 웹툰 IP를 활용한 게임, 영상 분야 OSMU, 굿즈 개발, 오디오 웹툰 제작 등 																		
지원규모	<ul style="list-style-type: none"> 지원 분야별 과제 규모 * 연장과제 설정에 따라 과제 수 조정 가능 <table border="1"> <thead> <tr> <th>지원분야</th> <th>과제당 지원금</th> <th>과제 수</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>예비기업</td> <td>최대 5천만원</td> <td>연장 3개, 신규 4개 내외</td> </tr> <tr> <td>초기기업</td> <td>최대 1억원</td> <td>연장 2개, 신규 4개 내외</td> </tr> <tr> <td>합 계</td> <td>총 9.5억원</td> <td>총 12개 내외</td> </tr> </tbody> </table>	지원분야	과제당 지원금	과제 수	예비기업	최대 5천만원	연장 3개, 신규 4개 내외	초기기업	최대 1억원	연장 2개, 신규 4개 내외	합 계	총 9.5억원	총 12개 내외						
지원분야	과제당 지원금	과제 수																	
예비기업	최대 5천만원	연장 3개, 신규 4개 내외																	
초기기업	최대 1억원	연장 2개, 신규 4개 내외																	
합 계	총 9.5억원	총 12개 내외																	
지원조건	<ul style="list-style-type: none"> 만화·웹툰 분야 새로운 비즈니스 모델을 보유한 창업 기업 총 사업비(국고+사업자부담금)의 10% 이상 현금 자부담 가능한 사업자 기타 지원 대상 자격요건에 부합하는 기업 																		
선정방식	<ul style="list-style-type: none"> 공모를 통한 선정 (서면평가, 발표평가, 사업비 조정 심의) <ul style="list-style-type: none"> * 주요 평가 요소: 만화·웹툰 IP 비즈니스 산업 활성화 기여 여부 등 * 선정평가 세부 기준 등은 추후 공고문 확인 e나라도움을 통한 온라인 접수 																		
기타사항	<ul style="list-style-type: none"> 컨소시엄 신청 불가 																		
추진절차	<table border="1"> <tr> <td>① 모집공고</td> <td>② 선정평가</td> <td>③ 협약체결</td> <td>④ 중간점검</td> <td>⑤ 결과평가</td> <td>⑥ 정산</td> </tr> <tr> <td>연장</td> <td>-</td> <td>'25.12월</td> <td>3월</td> <td>7월</td> <td>12월</td> </tr> <tr> <td>신규</td> <td>2월</td> <td>3월</td> <td>5월</td> <td>8월</td> <td>12월</td> </tr> </table>	① 모집공고	② 선정평가	③ 협약체결	④ 중간점검	⑤ 결과평가	⑥ 정산	연장	-	'25.12월	3월	7월	12월	신규	2월	3월	5월	8월	12월
① 모집공고	② 선정평가	③ 협약체결	④ 중간점검	⑤ 결과평가	⑥ 정산														
연장	-	'25.12월	3월	7월	12월														
신규	2월	3월	5월	8월	12월														

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

03 만화·웹툰 번역 등 수출 지원

:: 만화·웹툰 번역 및 홍보 지원을 통한 해외 수출 확산

사업개요

사업목적	웹툰 글로벌 산업 기반 확대 및 만화·웹툰 작품, 기업 해외 진출 확대
총사업비	2,431백만원
수행부서	만화웹툰산업팀

전년대비 주요 개선사항

구분	2025년	2026년
지원방식 변경	• 별도 선정된 1개 번역업체를 통한 지원	• 번역 서비스 공급기업 확대
지원규모 확대	• 웹툰 번역 100개 작품 내외 지원	• 웹툰 번역 150개 작품 내외 지원
선정방식 변경	• 마켓 참가 기업 연계 홍보자료 번역 지원	• 공모를 통한 지원과제 선정

사업내용

지원대상	<ul style="list-style-type: none"> 만화·웹툰을 해외 연재·수출하고자 하는 국내 사업자(개인사업자, 제작사, 플랫폼 등)
지원내용	<ul style="list-style-type: none"> (웹툰번역) 웹툰 50화 내외 번역·식자·감수 지원 (홍보자료번역) 만화·웹툰 번역·식자·페이지형 편집·디자인 등 홍보자료(샘플) 제작 지원
지원규모	<ul style="list-style-type: none"> (웹툰번역) 150개 작품 내외 (홍보자료번역) 100개 작품 내외 <ul style="list-style-type: none"> * 예산 범위 내에서 지원규모는 변경될 수 있음
지원조건	<ul style="list-style-type: none"> 만화·웹툰 IP에 대한 해외 유통 등 권리를 확보하고 있어야 함
선정방식	<ul style="list-style-type: none"> 공모를 통한 선정 (서면평가) <ul style="list-style-type: none"> * 주요 평가 요소: 작품 우수성, 해외 시장 적합성, 활용계획 등 * 선정평가 세부 기준 등은 추후 공고문 확인

기타사항

추진절차

① 번역 서비스 기업 선정	② 수혜기업 모집공고	③ 선정평가	④ 사업추진	⑤ 결과점검
3월	4월	5월	5월~11월	12월

* 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

04 글로벌 웹툰 IP 제작 지원

:: 글로벌 경쟁력 갖춘 웹툰 IP 제작을 위한 작가 원고료 등 지원

사업개요

사업목적	우수 웹툰 IP 지속 공급 생태계 조성을 통해 글로벌 콘텐츠산업 내 웹툰의 위상 강화
총사업비	5,005백만원
수행부서	만화웹툰사업팀

전년대비 주요 개선사항

구분	2025년	2026년
작품별 제작비	• 최대 지원금 내 작품별 제작비업체 자율 신청	• 최대 지원금 내 작품별 제작비 상한액 기준 마련
지원항목	• 사업비 지원 가능 항목 가이드 부재	• 사업비 지원 가능 항목 가이드 제공(작가 원고료 중심)

사업내용

지원대상	• 글로벌 경쟁력 있는 웹툰 제작 가능한 국내 사업자(개인사업자, 스튜디오, 제작사, 플랫폼 등)
지원내용	• 웹툰 IP 제작 비용(각색, 콘티, 작화, 배경, 채색 등에 소요되는 비용)
지원규모	• 최대 5억 원 × 10개 수행업체 내외
지원조건	• 총 사업비(국고+사업자부담금)의 10% 이상 현금 자부담 가능한 사업자 * 2025년 공시대상기업집단계열회사에 속하는 사업자의 경우 30% 이상 자부담
선정방식	• 기타 지원대상 자격 요건에 부합하는 사업자 • 공모를 통한 선정 (서면평가, 발표평가, 사업비 조정 심의) * 주요 평가 요소: 과제 기획력 및 향후 기대 성과 등 예) 경쟁력 있는 작가진 구성, 타 분야 흥행 콘텐츠 세계관 활용한 프리퀄, 해외 소설가×국내 만화가 협업, 만화 분야 시상식 수상 작가 신작 등 * 선정평가 세부 기준 등은 추후 공고문 확인 • e나라도움을 통한 온라인 접수
기타사항	• 원작가/글작가는 해외 국적의 작가여야 하며, 해외 작가가 창작한 스토리를 기반으로 제작된 작품이어야 함 • 교육 및 공모전 등은 해외 작가를 대상으로 하는 프로그램이어야 함 • 해외 작가 참여 시, 해당 작품의 IP 활용 권리를 신청사가 확보하고 있어야 함

추진절차

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

* 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

05 현지화 웹툰 콘텐츠 발굴 지원

:: 해외 작가 및 현지 웹툰 콘텐츠 발굴을 통한 웹툰 산업의 글로벌 저변 확대

사업개요

사업목적	해외 작가 및 현지 이야기를 활용한 웹툰 발굴 지원
총사업비	2,000백만원
수행부서	만화웹툰사업팀

사업내용

지원대상	• 해외 작가와 협업 가능한 국내 사업자(스튜디오, 제작사, 플랫폼 등)
지원내용	• (작품제작) 웹툰 IP 제작 비용(각색, 콘티, 작화, 배경, 채색 등에 소요되는 비용)
지원규모	• (프로그램) 웹툰 제작 기반 확산 프로그램(교육, 공모전 등) 운영비(포상금, 홍보비, 임차비, 강사료/평가비 등) • 유형별 5억 원(최대 10억 원) × 4개 수행 업체 내외 * 예산 범위 내에서 지원규모는 변경될 수 있음
지원조건	• 총 사업비(국고+사업자부담금)의 10% 이상 현금 자부담 가능한 사업자 * 2025년 공시대상기업집단계열회사에 속하는 사업자의 경우 30% 이상 자부담
선정방식	• 기타 지원대상 자격 요건에 부합하는 사업자 • 공모를 통한 선정 (서면평가, 발표평가, 사업비 조정 심의) * 주요 평가 요소: 과제 기획력 및 수행기관 전문성, 기대성과 등 * 선정평가 세부 기준 등은 추후 공고문 확인 • e나라도움을 통한 온라인 접수
기타사항	• 원작가/글작가는 해외 국적의 작가여야 하며, 해외 작가가 창작한 스토리를 기반으로 제작된 작품이어야 함 • 교육 및 공모전 등은 해외 작가를 대상으로 하는 프로그램이어야 함 • 해외 작가 참여 시, 해당 작품의 IP 활용 권리를 신청사가 확보하고 있어야 함

추진절차

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

* 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

06 월드 웹툰 페스티벌 및 월드 웹툰 어워즈 개최

:: 다양한 웹툰 관계자가 참여하는 대표 웹툰 축제 개최를 통한 웹툰 종주국 위상 강화 및 종사자 자긍심 제고

사업개요

사업목적	만화·웹툰 글로벌 인지도 제고 및 웹툰 종주국으로서의 위상 강화, 종사자 자긍심 확대
총사업비	3,500백만원
수행부서	만화웹툰산업팀

전년대비 주요 개선사항

구분	2025년	2026년
월드 웹툰 페스티벌	• 일부 사업 및 행사 연계 개최	• 연속 행사 개최를 통한 연속성 제고 • 유관 사업 및 행사 연계 강화
월드 웹툰 어워즈	• 해외 부문 구분 없이 본상 10작품 선정 • 수상자 대상 트로피, 부상 수여	• 수상 부문 개편 및 수상자 혜택 확대

사업내용

참여대상	• (페스티벌) 국내외 웹툰 기업 및 단체, 웹툰 관련 IP • (어워즈) 제한 없음(개인, 제작사, 플랫폼, 에이전시, 협회 등 무관)
행사내용	• (페스티벌) 웹툰 관련 팝업, 전시, 무대프로그램, 이벤트 등 • (어워즈) 국내외 웹툰 시장에서 뛰어난 성과를 거둔 작품 선정 및 시상
참여규모	• (페스티벌) 국내외 웹툰 기업 및 단체 20개内外, 웹툰 관련 IP 200개内外 참여 • (어워즈) 총 10개 작품内外 *후보 변경 가능
지원조건	• (페스티벌) 국내외 플랫폼에 연재된 웹툰 IP 보유 사업자 • (어워즈) 25.01.01~ 공고일 기준 연재 이력 있는 작품만 신청 가능 *연재 완료 후 재연재 작품은 신청 불가

선정방식

기타사항	• 공모를 통한 선정 • 행사 일정, 장소, 예산 등 세부 내용은 변경될 수 있으며, 추후 공고문 참고 요망
추진절차	• 월드 웹툰 페스티벌

① 위탁사 모집·선정	② 참가기업 IP 모집	③ 행사준비	④ 행사개최	⑤ 결과보고	⑥ 정산 등
4~6월	7~8월	7~11월	11월(예정)	11월	12월

월드 웹툰 어워즈

① 모집공고	② 예심	③ 본심	④ 독자투표	⑤ 수상작 확정	⑥ 시상식
3월	6월	7월	8월	9월	11월(예정)

* 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

07 비즈니스 행사 개최 및 해외 교류

:: 국내 만화웹툰 해외 행사 참가 지원 및 해외 비즈니스 지원

사업개요

사업목적	국내 우수 만화·웹툰의 해외 시장 진출 지원 및 기반 마련
총사업비	2,213백만원
수행부서	만화웹툰산업팀

전년대비 주요 개선사항

구분	2025년	2026년
지원방향	• '주력-유망-잠재' 등 발전 방향에 따른 현지 비즈니스 행사 지원	• 수요에 기반한 진출권역 및 지원방식 (자체행사 개최, 주요마켓 참가) 고려

사업내용

지원대상 • 해외 시장에서 경쟁력 있는 만화·웹툰 IP를 보유하고 있는 기업(개인/법인)

지원내용 • 해외 현지 바이어-참가기업 간 1:1 비즈니스 지원, 수출 상담공간 제공

• 홍보·프로모션, 비즈니스 키트(디렉토리북, 굿즈 등) 제작 지원

지원규모 • 권역별 상이

* 참가기업 모집은 권역별 3~5개월 전 모집공고를 통해 확인 가능

지원조건 • 해외 비즈니스가 가능한(플랫폼사 독점권 해제 등) IP 보유 기업

선정방식 • 공모를 통한 선정

기타사항 • 상기 내용은 일부 변경될 수 있으며, 세부 사항은 추후 공고문 참고

① 참가기업 선정	② 행사준비	③ 행사개최	④ 사후관리
행사 3~5개월 전	행사 3개월 전	권역별 개최	11월~12월

* 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

08 콘텐츠IP마켓 개최

:: 콘텐츠IP 비즈니스 종합 B2B 행사 개최

사업개요

사업목적	우수 콘텐츠IP 발굴 및 국내외 바이어와 비즈매칭을 통한 IP 비즈니스 활성화
총사업비	1,511백만원
수행부서	콘텐츠IP전략팀

전년대비 주요 개선사항

구분	2025년	2026년
연계 개최	• 일부 사업 및 행사 연계 개최	• 유관사업 및 행사 연계 강화를 통한 국내외 콘텐츠 및 연관산업 바이어 Pool 강화

사업내용

지원대상 국내 콘텐츠IP 기업 및 국내외 바이어

행사개요	구분	2026년
	행사명	콘텐츠IP마켓 2026 (5회)
	일시	2026년 11월(예정)
	장소	코엑스(예정)
	주최/주관	문화체육관광부 / 한국콘텐츠진흥원
	행사내용	콘텐츠IP 비즈매칭, 전시, 세미나 등 B2B 프로그램 운영 (웹툰, 스토리, 애니메이션, 캐릭터, 방송, 게임 등)

지원규모 국내 콘텐츠IP 기업 80개 내외

지원조건 국내 콘텐츠IP 비즈니스를 희망하는 기업

선정방식 공모를 통한 선정

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	7~11월	11월	12월	12월

* 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

09 대한민국 콘텐츠대상 만화부문 개최

:: 만화·웹툰 부문에서 높은 창작성, 산업 성과를 거둔 작품에 대한 시상

사업개요

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

전년대비 주요 개선사항

구분	2025년	2026년
접수(공모) 방법	• 공모에 의한 접수 및 추천작 모집	• 웹툰 후보작 확대를 위한 월드 웹툰 어워즈 연계 진행

사업내용

- 지원대상** • 2025년 8월부터 2026년 7월까지 1권 이상 단행본으로 출판한 만화
• 2025년 8월부터 2026년 7월까지 온라인 사이트에서 3개월 이상 연재한 웹툰

지원내용 • 우수 국내만화 5개 작품 선정 및 시상

구 분	장 소	상 금
정부시상	대통령상 (1)	10백만원
	문화체육관광부장관상 (3)	각 5백만원
	한국콘텐츠진흥원장상 (1)	2백만원
계	5건	27백만원

※ 역대 대통령상 수상작

연도	작품명	작가
2025	전지적 독자 시점	UMI, 슬리피-C
2024	열혈강호	전극진, 양재현
2023	사신	임재원

지원규모 총 5개 작품

지원조건 2년 이내 동 시상식에서 수상 경력이 없는 작품
출판 만화·웹툰 동시 존재 시 최초 공개일(출판, 연재) 기준으로 산정

선정방식 공모를 통한 신청작 접수 및 추천작 모집

기타사항 1차 심사(2배수 후보작)와 2차 심사(상훈결정) 진행
시상계획은 일부 변경될 수 있으며, 추후 공고문 참조 요망

① 공고	② 접수마감	③ 심사 및 발표	④ 시상식	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

음악

1. 다장르 음악 제작지원

2. 대중음악 공연 제작 다각화 지원

3. 신기술융합 음악콘텐츠 개발지원

4. 플랫폼 기반 대중음악 활성화 지원

5. 현지 인프라 활용 해외진출 지원

6. 글로벌 뮤직 네트워크 구축 지원

7. 체육 다목적 시설 대중음악 공연 개최 활성화

8. 중소기획사 글로벌 도약 지원

9. 대중음악 비즈니스 인력양성

10. 대중음악공연 지역 개최 활성화

계속

계속

계속

계속

계속

계속

신규

신규

신규

신규

2026년 사업방향

- K-POP, 밴드, 힙합 등 다양한 장르의 국내 대중음악 음반 제작, 국내외 공연, 해외 진출 지원 통한 한류 확장
- 대중음악 공연장 부족 해소를 위해 공연 가능한 시설(다목적 전시장, 체육시설 등)의 공연시설 고도화 지원
- 수도권에 편중된 대중음악 공연 생태계 개선 및 지역 주민 문화 향유 기회 확대

01 다장르 음악 제작지원

:: 대중음악 음반 제작지원

사업개요

사업목적 한국 대중음악의 다양성 확보 및 저변 확대를 위한 대중음악 음반 제작지원

총사업비 1,300백만원

수행부서 음악패션산업팀

전년대비 주요 개선사항

구분	2025년	2026년
지원 부문	• 뮤지션/기획사 부문 신설	• 뮤지션/기획사 부문 구분 명확화 (대중문화예술기획업 등록증 보유 시 기획사 부문으로 신청)

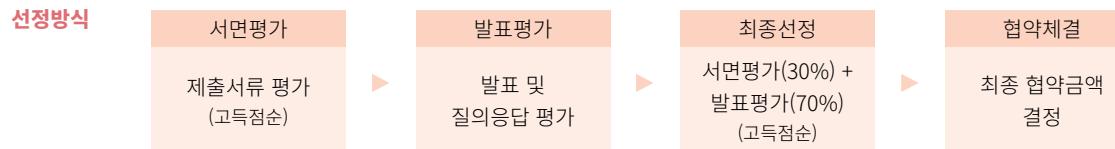
사업내용

지원대상 • 음반 발매 경력을 보유하고 대중음악 장르(클래식, 오페라, 국악 제외)에서 활동 중인 국내 뮤지션 중 협약기간 내 신규 음반 발매가 확정된 뮤지션 및 기획사

지원내용 • 신규 음반 제작비용 지원(지원금 한도 내 음반 발매 규모 및 관련 프로모션 자율 편성)

지원규모 • 총 11개 과제 지원
- (뮤지션 부문) 최대 0.5억원 × 4개 과제 내외
- (기획사 부문) 최대 1.5억원 × 7개 과제 내외

지원조건 • 협약기간 내 대중음악 장르 음반(정규, EP, 싱글 등) 발매 필수
• 선정 후 참여 뮤지션 및 음반 발매 계획내용 변경 불가



기타사항 • 모든 신청사(뮤지션, 기획사)는 개인사업자 또는 법인사업자여야 함
• 뮤지션, 기획사 부문 중 1개 부문만 신청 가능
- (뮤지션 부문) 신청 시 해당 뮤지션이 사업자 대표여야 함
- (기획사 부문) 신청 시 대중문화예술기획업 등록증 제출 필수
• 컨소시엄 단위 접수 불가
• 5개년 내 뮤즈온 뮤지션 지원 시 가산점 부여

추진절차

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

* 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

02 다장르 공연 제작지원

:: 공연 규모별(대형, 중형, 소형) 대중음악 공연 개최 지원

사업개요

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

전년대비 주요 개선사항

구분	2025년	2026년
지원 부문	<ul style="list-style-type: none"> 비공연장/공연장 구분하여 지원 공연장 규모별 지원 실시(대형, 중형, 소형) 	<ul style="list-style-type: none"> 비공연장/공연장 구분 폐지 규모별 지원 부문 세분화 (대형 페스티벌, 대형 단독공연, 중형, 소형)

사업내용

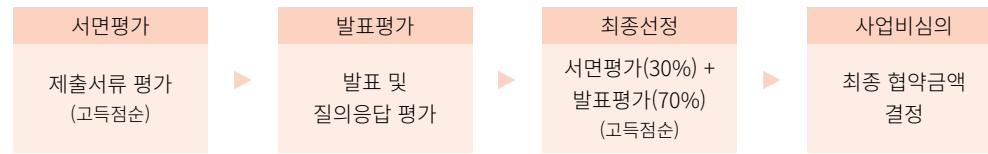
- 국내에서 활동 중인 대중음악 제작자 및 대중음악 공연 기획자

구분	세부내용
대형	3천석 이상의 공연 개최 지원
중형	1천석 이상 ~ 3천석 미만의 공연 개최 지원
소형	1천석 미만의 공연 개최 지원

- 공연장소 임차료, 장비 임차료(악기·음향·조명 등), 홍보 비용(온오프라인 홍보물, 포스터 제작 등), 뮤지션 출연료(기획·제작사 소속 뮤지션일 경우 편성 불가)

- 총 25개 과제 지원
 - 대형(페스티벌): 최대 2억원 × 4개 과제 내외
 - 대형(단독공연): 최대 1.2억원 × 3개 과제 내외
 - 중형: 최대 8천만원 × 10개 과제 내외
 - 소형: 최대 3천만원 × 8개 과제 내외

- 2026년 협약 기간 내 대중음악 대면공연 2회 이상 개최 계획이 있는 대중음악 제작자 및 공연 기획자



- 컨소시엄 단위 접수 불가하며, 1개 분야만 선택하여 접수 가능

- 대형(단독_출연자 5팀 이하), 중형은 수도권(서울, 인천, 경기) 내 대면공연 지원으로 한정함

* 대형(페스티벌), 소형은 지역 구분 없음(지역에서의 대형(단독), 중형 공연은 '대중음악공연 지역 개최 활성화 지원 사업' 참조)

- 대형 페스티벌 분야 공연에 '뮤즈온' 출신 뮤지션 1팀 이상 섭외 필수

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.

03 신기술 융합 음악콘텐츠 개발 지원

:: 신기술(AI, VR, AR 등) 활용한 공연 및 뮤직비디오 등 영상 콘텐츠 제작 지원

사업개요

사업목적	신기술 요소 활용한 공연·뮤직비디오 등 K-뮤직 영상 콘텐츠 제작 통한 음악기업 창작 역량 강화
총사업비	2,949백만원
수행부서	음악패션산업팀

전년대비 주요 개선사항

구분	2025년	2026년
지원 분야	<ul style="list-style-type: none"> 대중음악 IP와 신기술 융합 제작 지원 (음반, 공연, 뮤직비디오, 홍보 프로모션 등) 	<ul style="list-style-type: none"> AI 활용한 공연 영상 및 뮤직비디오 등 콘텐츠 제작 지원

사업내용

- 연내 신규 음원(앨범)을 발매(또는 예정), 공연(콘서트, 쇼케이스 등)을 계획하고 있는 대중음악 뮤지션 또는 기획사

- 오프라인 공연 또는 신규 음원/앨범의 뮤직비디오 등의 신기술 융합 콘텐츠 제작비 지원

지원규모

- 총 13개 과제 지원

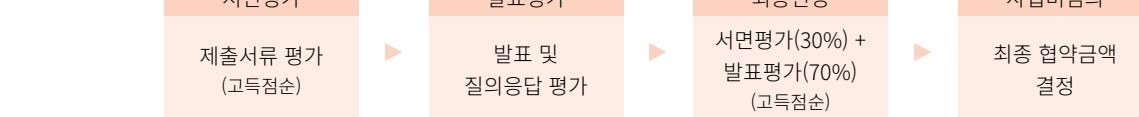
- (AI 활용 공연 영상 제작) 최대 2.5억원 × 3개 과제 내외

- (신기술(XR, VR, AR 등) 활용 영상 콘텐츠 제작) 최대 2억원 × 10개 과제 내외

- 2026년 협약 기간 내 대중음악 대면공연 개최 또는 신규 음반/음원 발매 필수

- 활용하고자 하는 신기술에 대한 구체성과 결과의 명확성 제시 필요

선정방식



기타사항

추진절차

- 컨소시엄 단위 접수 불가

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

* 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

04 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	2025년	2026년
지원내용	• 국내/해외 음악 페스티벌 참가 기회 제공	• 국내/해외 음악 페스티벌 참가 또는 자체 해외 행사 개최 등 해외 진출 기회 확대

사업내용

지원대상	• 국내에서 활동하는 대중음악 신인 뮤지션
지원내용	<ul style="list-style-type: none"> • 뮤즈온 프로그램 운영 <ul style="list-style-type: none"> - 신규 음원·앨범 발매 지원, 음악 영상 제작, 기획공연 개최, 페스티벌 출연 지원, 플랫폼/채널 연계 홍보·마케팅 지원
지원규모	• 2026 신인 뮤지션 10팀 내외
지원조건	<ul style="list-style-type: none"> • 데뷔한 지 5년 미만의 뮤지션 <ul style="list-style-type: none"> - 본인(또는 팀)의 자작곡 2개 이상 보유 - 사업 수행 기간 내 신규 음원·앨범 발매 필수
선정방식	서면평가 ▶ 실연평가 ▶ 최종선정

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

* 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

05 현지 인프라 활용 해외진출 지원

:: 국내 대중음악 뮤지션의 해외 진출을 위한 지원 프로그램 운영

사업개요

사업목적	국내 뮤지션의 해외 진출 지원을 통한 한국 대중음악의 글로벌 인지도 확산 및 해외 비즈니스 활성화
총사업비	8,430백만원
수행부서	음악패션산업팀

전년대비 주요 개선사항

구분	2025년	2026년
지원 내용	<ul style="list-style-type: none"> • 해외 공연 개최 지원, 후속 비즈니스 지원 (뮤콘, 해외 쇼케이스 참가 뮤지션) 등 	<ul style="list-style-type: none"> • 해외 공연 개최 지원으로 지원 일원화 (뮤콘 및 해외 쇼케이스 참가 뮤지션의 경우 가산점 부여)

사업내용

지원대상	<ul style="list-style-type: none"> • 해외 쇼케이스(Korea Spotlight) 개최 - 현재 해외 활동 중이거나 해외 진출을 준비 중인 국내 뮤지션 또는 음악기업
지원내용	<ul style="list-style-type: none"> • 대중음악 해외 공연 개최 지원 - 해외 페스티벌 참가 또는 투어 기획 중인 국내 뮤지션 또는 음악기업

구분	지원내용	지원규모
해외 쇼케이스 개최 (Korea Spotlight)	<ul style="list-style-type: none"> • 해외 비즈니스를 위한 프로그램 및 B2B/B2C 쇼케이스 개최(해외 주요 페스티벌 연계 또는 단독 개최 등) • 해당 권역 내 프로모션 및 홍보 지원 	총 28팀 내외 뮤지션 (7개 권역(미정)×4팀)
해외 공연 개최 지원	<ul style="list-style-type: none"> • 해외 페스티벌 참가 및 투어 공연 지원 (여비, 임차료, 홍보비 등) 	(대형) 1억원×6개 (중형) 6천만원×10개

지원조건

구분	지원조건
해외 쇼케이스 개최 (Korea Spotlight)	<ul style="list-style-type: none"> • 앨범 발매 이력이 있으며 최소 30분 이상 쇼케이스가 가능한 셋リスト 보유 • 영어(현지어) 가능 비즈니스 인력 참여 필수
해외 공연 개최 지원	<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

(뒷장에 계속)

05 현지 인프라 활용 해외진출 지원

:: 국내 대중음악 뮤지션의 해외 진출을 위한 지원 프로그램 운영

선정방식

- 해외 쇼케이스 개최(Korea Spotlight)

서면평가	▶	발표평가	▶	최종선정
------	---	------	---	------

추진절차

- 해외 공연 개최 지원

서면평가	▶	질의응답평가	▶	사업비 조정	▶	최종선정
------	---	--------	---	--------	---	------

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

① 입찰공고	② 위탁사선정	③ 뮤지션 모집	④ 행사개최	⑤ 결과정리
1~3월	4월	4월~(비정기)	5월 '27년 2월	'27년 3월

- 해외 공연 개최 지원

① 사업공고	② 선정평가	③ 협약체결	④ 중간점검	⑤ 결과평가	⑥ 정산
2월	3월	4월	11월	'27년 2월	'27년 3월

* 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

06 글로벌뮤직네트워크 구축 지원

:: 2026년 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	2025년	2026년
사업 내용	• 해외 유관기관과의 네트워크 구축 및 협업 추진	• 해외 유관기관과의 적극적인 협력을 통한 Exchange Stage 등 확대

사업내용

행사개요

- 2026년 글로벌뮤직페어(MU:CON 2026)

- 행사일정: 2025년 9월 중
- 행사장소: 콘퍼런스 장 및 대중음악 공연장
- 지원규모: 쇼케이스 참가 뮤지션 30팀 내외, 비즈니스 기업 30개 내외, 국내외 현장 참가 비즈니스 관계자 500명 내외
- 구성 프로그램(안)

구분	세부 내용
쇼케이스	• 국내외 멜리게이트 및 산업 관계자, 일반 대중 대상 음악 쇼케이스 개최 • 해외 음악 마켓 및 페스티벌 담당자 - 참가 뮤지션 간 교류 프로그램 운영
비즈니스	• 국내외 음악산업 관계자 초청 및 1:1 비즈니스 상담 지원 • 쇼케이스 참가 뮤지션 홍보 및 네트워킹 프로그램 운영
콘퍼런스	• 참가 뮤지션 대상 글로벌 뮤직 비즈니스 소양 함양을 위한 사전 비즈니스 워크숍 운영 • 특정 주제 선정 및 음악 분야 전반을 아우르는 콘퍼런스, 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
- 쇼케이스 개최, 홍보·마케팅 지원 등

선정방식

- 쇼케이스 뮤지션 선정평가의 경우 평가위원회 등 운영
(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

07 체육 다목적 시설 대중음악 공연 개최 활성화

:: 기 조성된 다목적 시설 및 체육시설의 대중음악 공연 활용을 위한 시설 구축 지원

사업개요

사업목적	대중음악 공연장 부족 해소를 위해 기존 활용 가능한 시설 활용 확대를 통한 공연 수요 적시적 대응
총사업비	12,000백만원
수행부서	음악패션산업팀

사업내용

지원대상	• 대중음악 대면공연 가능한 체육 및 다목적 시설 보유 기관														
지원내용	• 이동형 좌석, 흡음재 등 소음 방지 및 음향 보완 관련 시설, 무대 조명, 분장실 등 공연 편의시설, 안전 관련 시설, 잔디 등 시설복구비 등 지원														
지원규모	• 총 6개 시설 지원(각 20억원 이내)														
지원조건	<ul style="list-style-type: none"> • 관객 좌석 5천여 석 이상 수용 가능한 시설(실내, 실외) • 공연장등록증 필수 • 자부담 100% 이상(총 사업비 기준, 1:1 매칭) • 사업기간 내 시설 개선 후 유료 개관 공연 실시 필요 														
선정방식	<table border="1"> <tr> <td>서면평가</td> <td>▶</td> <td>발표평가</td> <td>▶</td> <td>최종선정</td> <td>▶</td> <td>사업비심의</td> </tr> <tr> <td>제출서류 평가 (고득점순)</td> <td></td> <td>발표 및 질의응답 평가</td> <td></td> <td>서면평가(30%) + 발표평가(70%) (고득점순)</td> <td></td> <td>최종 협약금액 결정</td> </tr> </table>	서면평가	▶	발표평가	▶	최종선정	▶	사업비심의	제출서류 평가 (고득점순)		발표 및 질의응답 평가		서면평가(30%) + 발표평가(70%) (고득점순)		최종 협약금액 결정
서면평가	▶	발표평가	▶	최종선정	▶	사업비심의									
제출서류 평가 (고득점순)		발표 및 질의응답 평가		서면평가(30%) + 발표평가(70%) (고득점순)		최종 협약금액 결정									

기타사항 • 신규사업으로 현재 주무부처와 협의 중이므로 지원규모 및 관련 세부 사항은 추후 공고 참조 바랍니다.

① 모집공고	② 선정평가	③ 협약체결	④ 중간점검	⑤ 결과평가	⑥ 정산
2~3월	3월	4월	10~11월	'27년 5월	'27년 6월

* 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

08 중소기획사 글로벌 도약 지원

:: 역량 있는 중소기획사의 수출용 음반·MV 제작, 현지 공연 비용 등 해외 진출 위한 맞춤형 지원

사업개요

사업목적	자본력이 부족한 중소기획사의 해외 시장 진입을 위한 맞춤형 지원 통한 K팝 뮤지션 양성 역량 강화
총사업비	3,000백만원
수행부서	음악패션산업팀

사업내용

지원대상	• 해외 시장 진입을 목표로 하는 K팝 신인 뮤지션 보유한 중소기획사														
지원내용	<ul style="list-style-type: none"> • 음원·음반* 제작, 해외 공연, 해외 홍보 콘텐츠 제작 및 현지 마케팅 등 선택 지원 <ul style="list-style-type: none"> * 해외판 앨범·MV 제작 등 해외 진출 위한 패키지 비용 등 														
지원규모	• 총 10개 지원(각 3억원 이내)														
지원조건	<ul style="list-style-type: none"> • 신청기관당 필요한 분야 1개 선택하여 지원 (세부 분야는 추후 공고 확인 요망) • 뮤지션 육성 경험 보유한 기획사 또는 엔터사 • 자부담 10% 이상(총 사업비 기준) 														
선정방식	<table border="1"> <tr> <td>서면평가</td> <td>▶</td> <td>발표평가</td> <td>▶</td> <td>최종선정</td> <td>▶</td> <td>사업비심의</td> </tr> <tr> <td>제출서류 평가 (고득점순)</td> <td></td> <td>발표 및 질의응답 평가</td> <td></td> <td>서면평가(30%) + 발표평가(70%) (고득점순)</td> <td></td> <td>최종 협약금액 결정</td> </tr> </table>	서면평가	▶	발표평가	▶	최종선정	▶	사업비심의	제출서류 평가 (고득점순)		발표 및 질의응답 평가		서면평가(30%) + 발표평가(70%) (고득점순)		최종 협약금액 결정
서면평가	▶	발표평가	▶	최종선정	▶	사업비심의									
제출서류 평가 (고득점순)		발표 및 질의응답 평가		서면평가(30%) + 발표평가(70%) (고득점순)		최종 협약금액 결정									

기타사항

추진절차

① 모집공고	② 선정평가	③ 협약체결	④ 중간점검	⑤ 결과평가	⑥ 정산
2~3월	3월	4월	4월	10~11월	12월

* 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

09 대중음악 비즈니스 인력양성

:: 즉시 현장 투입 가능한 음악 비즈니스 인력 양성 위한 교육과정 운영 및 지원

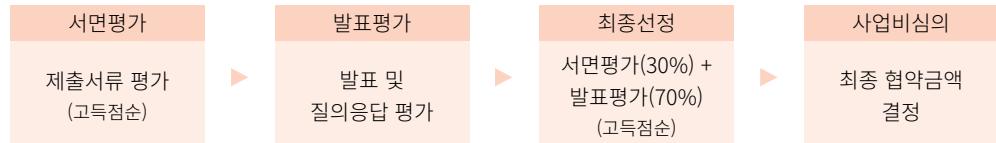
사업개요

사업목적	현장 중심의 대중음악 비즈니스 교육과정 운영 통한 즉시 현장투입 및 음악산업계 전문성 고도화
총사업비	3,000백만원
수행부서	음악패션산업팀

사업내용

지원대상	• 교육과정 개설 및 운영 가능한 대학 및 기관, 인턴십 운영 가능한 음악기업 등 * 교육대상: 대학·재학생(졸업반) 중심 / 기업 인턴십·취업준비생 중심으로 모집 예정
지원내용	• 교육과정* 개설비, 임차료, 전문가 활용비, 인턴십 비용, 운영 관리비 등 * 교육과정(예시): 음악 제작 및 A&R(Artists & Repertoire) 과정, 국내외 뮤지션 협업 후 곡 발표, 아티스트 관리 및 공연 기획, 마케팅 및 홍보, 비즈니스 및 법무 등 산업계 직무구조 고려한 프로젝트형 실습 교육으로 구성
지원규모	• 총 120명 양성 - 대학(80명, 20억원): 4개 프로젝트 과정(각 20명) X 500백만원 * 계약학과 형태의 특별과정(4개월, 20여명 내외), 기업 인턴십(2개월) 및 즉시 취업 보장 등 고려 - 기업 인턴십(40명, 10억원): 참여기업 모집 및 맞춤형 커리큘럼 구성, 인턴십 운영 등 * 참여기업 매칭 및 사전 교육 1개월 후 현장 인턴십 5개월(월 216만원(2026년 최저임금) 지급) * 기업 부담금: 인턴십 인원의 4대 보험비(사업자 부담금)
지원조건	• 대학의 경우 자부담 10% 이상(총 사업비 기준), 참여기업 협의 필수

선정방식



기타사항

- 신규사업으로 현재 주무부처와 협의 중이므로 지원규모 및 관련 세부 사항은 추후 공고 참조 바랍니다.

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

10 대중음악공연 지역 개최 활성화

:: 수도권 외 지역 공연 개최 지원

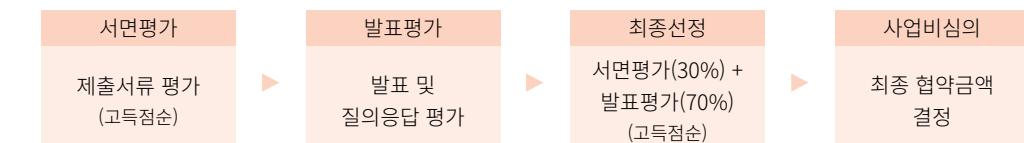
사업개요

사업목적	지역 대중음악 공연 활성화 지원으로 수도권에 편중된 대중음악 공연 생태계 개선 및 지역 주민의 문화 향유 기회 확대
총사업비	2,400백만원
수행부서	음악패션산업팀

사업내용

지원대상	• 국내에서 활동 중인 대중음악 제작자 및 대중음악 공연 기획자
구분	세부 내용
대형	3천석 이상의 공연 개최 지원
중형	1천석 이상 ~ 3천석 미만의 공연 개최 지원
지원내용	• 공연장소 임차료, 장비 임차료(악기·음향·조명 등), 홍보 비용(온오프라인 홍보물, 포스터 제작 등), 뮤지션 출연료(기획·제작사 소속 뮤지션일 경우 편성 불가)
지원규모	• 총 20개 과제 지원 - 대형(단독_출연자 5팀 이하 공연): 최대 1.5억원 × 6개 과제 내외 - 중형: 최대 1억원 × 14개 과제 내외
지원조건	• 2026년 협약 기간 내 대중음악 대면공연 2회 이상 개최 계획이 있는 대중음악 제작자 및 공연 기획자 • 수도권 대비 관람 가격 하향 등 필요(지역 공연 활성화 유도 목적)

선정방식



기타사항

- 컨소시엄 단위 접수 불가하며, 1개 분야만 선택하여 접수 가능
- 대형(단독_출연자 5팀 이하), 중형은 수도권(서울, 인천, 경기) 외 지역 대면공연 지원 한정
* 대형(페스티벌), 소형은 '대중음악 공연 제작 다각화 지원 사업' 참조
- 신청 지역 출신 뮤지션 1팀 이상 참여 시 가산점 부여(출신지역 증빙은 추후 공고 확인 요망)
- 신규사업으로 현재 주무부처와 협의 중이므로 지원규모 및 관련 세부 사항은 추후 공고 참조 바랍니다.

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

MEMO

패션

- 신진디자이너 액셀러레이팅 지원
- 패션 디자인 시제품 제작지원
- 지속가능패션 활성화지원
- 성장기 디자이너 해외 진출 지원
- 디자이너 유통 활성화 지원

계속
계속
계속
계속
신규

2026년 사업방향

- K-패션 브랜드 국내외 유통 강화를 위한 '디자이너 유통 활성화 지원' 신규 추진
 - 브랜드-소비자 간 글로벌 접점 마련을 위한 해외 팝업스토어 운영 지원
 - 세계 주요 패션위크를 아우르는 K-패션 브랜드 패션쇼 '컨셉코리아' 개최 지원 확대

01 신진 디자이너 액셀러레이팅 지원

:: 창의적인 아이디어를 가진 신진 패션 디자이너 발굴 및 육성 프로그램 운영

사업개요

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

전년대비 주요 개선사항

구분	2025년	2026년
지원 내용	<ul style="list-style-type: none">성적 우수 브랜드 선정 및 특전 제공 (상금 또는 해외 연수 프로그램 제공)	<ul style="list-style-type: none">우수브랜드 특전 제공 외 차년도 패션분야 제작지원 사업 참여 시 가점 부여

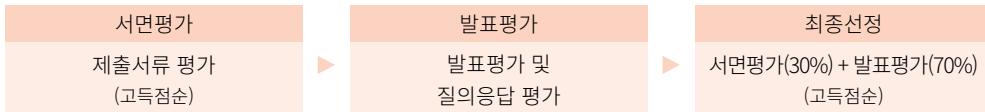
사업내용

- 지원대상** 창의적인 아이디어와 비즈니스 마인드를 갖춘 신진 패션 디자이너
- 지원내용** 신진 패션 디자이너 창작 활동 및 사업화 지원
 - 10회 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 12개 브랜드 지원

지원조건 브랜드 런칭 5년 이내

선정방식 창업 기준은 대표자 생애 최초 창업에 한함(개인사업자의 법인 전환의 경우에도 개인사업자 창업일 기준으로 적용)



- 기타사항**
 - 2026년 패션 부분 제작지원 사업과 중복 신청 불가
 - 2023~2025년 신진 디자이너 액셀러레이팅 수혜 브랜드 중복 지원 불가

① 모집공고	② 선정평가	③ 과정 운영	④ 데모데이	⑤ 후속지원	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

02 패션디자인 시제품 제작지원

:: 한국 패션 디자이너 브랜드에 시제품 제작비 및 홍보비 지원

사업개요

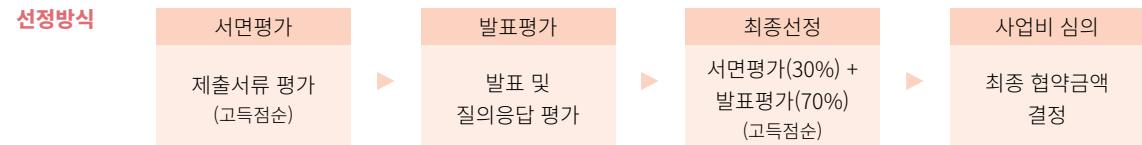
사업목적	국내 패션 디자이너 브랜드 상품 다양화를 통한 한국 패션산업의 경쟁력 강화
총사업비	860백만원
수행부서	음악패션산업팀

전년대비 주요 개선사항

구분	2025년	2026년
지원 조건	<ul style="list-style-type: none"> 의류, 잡화 분야 협약 기간 내 시제품 40 스타일 이상 제작(공통 조건) 	<ul style="list-style-type: none"> 의류 40 스타일 이상, 잡화 30스타일 이상 등 특성 고려하여 시제품 제작 수량 조정

사업내용

지원대상	<ul style="list-style-type: none"> 의류(남성, 여성, 공용) 또는 잡화(가방, 신발) 디자이너 브랜드 <ul style="list-style-type: none"> * 아동복, 전통 한복, 이너웨어 등 특수목적 의상 브랜드 및 소재 업체 지원 불가
지원내용	<ul style="list-style-type: none"> 국내 의류 및 잡화 디자이너 브랜드에 시제품 제작비, 재료비, 홍보비 등 지원
지원규모	<ul style="list-style-type: none"> 총 17개 과제 지원 <ul style="list-style-type: none"> - 의류: 최대 51백만원 × 15개 과제 내외 - 잡화: 최대 27.5백만원 × 2개 과제 내외
지원조건	<ul style="list-style-type: none"> 국내·외 컬렉션 및 수주회/쇼룸 4시즌 이상 참여 브랜드 국내·외 매출실적 2년 이상 제출 가능 브랜드 국내사업자등록이 된 법인 또는 개인 사업자



기타사항	<ul style="list-style-type: none"> 2026년 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
	2~3월	3월	4월	8월	11월	12월

* 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

03 지속가능패션 활성화 지원

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

사업개요

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

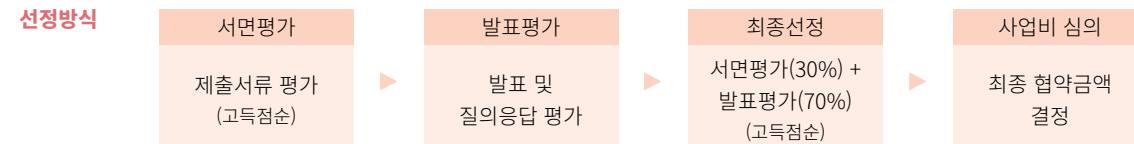
전년대비 주요 개선사항

구분	2025년	2026년
지원 규모	• 총 15개 과제 지원	• 총 18개 과제 지원(규모 확대)

사업내용

지원대상	<ul style="list-style-type: none"> 의류(남성, 여성, 공용) 또는 잡화(가방, 신발) 디자이너 브랜드 <ul style="list-style-type: none"> * 아동복, 전통 한복, 이너웨어 등 특수목적 의상 브랜드 및 소재 업체 지원 불가
지원내용	<ul style="list-style-type: none"> 지속가능 실천 조건 이행이 가능한 의류 또는 잡화 디자이너 브랜드
지원규모	<ul style="list-style-type: none"> 국내 의류 및 잡화 디자이너 브랜드에 시제품 제작비, 재료비, 홍보비 등 지원

지원조건	<ul style="list-style-type: none"> 총 18개 과제 지원 <ul style="list-style-type: none"> - 의류(초기) : 최대 50백만원 × 4개 과제 내외 - 잡화(초기) : 최대 25백만원 × 3개 과제 내외 - 의류(일반) : 최대 70백만원 × 8개 과제 내외 - 잡화(일반) : 최대 35백만원 × 3개 과제 내외
선정방식	<ul style="list-style-type: none"> 국내·외 컬렉션 및 수주회/쇼룸 1년(2시즌) 이상 참여 브랜드 국내·외 매출실적 2년 이상 제출 가능 브랜드 국내 사업자등록이 된 법인 또는 개인 사업자
기타사항	<ul style="list-style-type: none"> 2026년 패션디자인 시제품 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

04 성장기 디자이너 해외 진출 지원

:: 해외 패션 트레이드쇼 및 쇼룸 참가지원, 컨셉코리아 개최, 패션코드 개최 지원

사업개요

사업목적	한국 패션 디자이너 브랜드의 전략적 해외시장 진출 지원 및 K-패션의 글로벌 경쟁력 강화
총사업비	5,862백만원
수행부서	음악패션산업팀

전년대비 주요 개선사항

구분	2025년	2026년
지원 내용	<ul style="list-style-type: none"> 컨셉코리아 1개 권역(파리) 지원 쇼룸 및 수주회 S/S, F/W 분리 지원 	<ul style="list-style-type: none"> 파리 추가 권역 확대 지원 S/S, F/W 통합 지원

사업내용

지원대상 국내 디자이너 패션 브랜드(특수 목적 의상 브랜드 및 소재 업체 제외)

지원내용

부문	지원내용	
	구분	주요 내용
국내 패션 수주회 개최 (패션코드)	행사명	2027 S/S Fashion KODE
	일시	2026년 10월 예정
	장소	2027년 3월 예정
		서울
		<ul style="list-style-type: none"> 바이어 초청과 비즈매칭을 통한 글로벌 수주 상담 및 네트워킹 지원
해외 패션 트레이드쇼 및 쇼룸 참가 지원		<ul style="list-style-type: none"> (S/S, F/W) 해외 패션 트레이드쇼 및 쇼룸 참가 지원
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

지원규모 국내 패션 수주회 개최(패션코드): 2027 S/S, 2027 F/W 각 80여개 브랜드

해외 패션 트레이드쇼 및 쇼룸 참가지원: 45백만원 × 20개 내외 브랜드

해외 패션쇼 개최(컨셉코리아 2027 S/S, 2027 F/W)

- 연합쇼(간접지원): 총 2개 브랜드 컨셉코리아 개최(파리) 지원

- 단독쇼(직접지원): 파리 1개사×4억원(2시즌), 상해 또는 뉴욕 1개사 × 3억원(2시즌)

지원조건 사업자 부담금 총 사업비의 10~20% (세부 내용은 추후 공고 참조)

(트레이드쇼 및 쇼룸) 2시즌 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
국내 개인·법인 사업자 * 분야별 전년도 국·내외 매출 실적 기준 부여할 수 있음

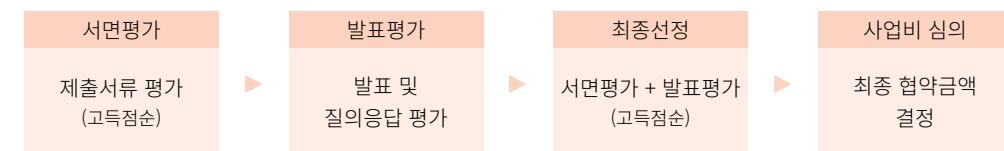
(뒷장에 계속)

04 성장기 디자이너 해외 진출 지원

:: 해외 패션 트레이드쇼 및 쇼룸 참가지원, 컨셉코리아 개최, 패션코드 개최 지원

선정방식

• 모집 공고 및 선정평가(서면, 발표, 해외 평가 등)을 통한 선정



추진절차

① 모집공고	② 선정평가	③ 협약체결	④ 중간점검	⑤ 결과평가	⑥ 정산
1~3월	3월	4월	8월	'27년 4월	'27년 5월

* 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

05 디자이너 유통 활성화 지원

:: 패션 콘텐츠 랩 및 해외 팝업스토어 운영 지원

사업개요

사업목적	한국 패션 디자이너 브랜드의 유통 경쟁력 강화 및 현지 판매활동 활성화와 수출 확대
총사업비	3,000백만원
수행부서	음악패션산업팀

사업내용

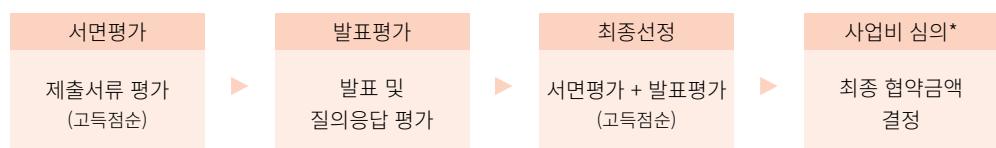
지원대상	• 국내 디자이너 패션 브랜드(특수 목적 의상 브랜드 및 소재 업체 제외)
------	---

지원내용	부문	지원내용
	패션 콘텐츠 랩	• 쇼룸 공간 연출, 패션 영상 콘텐츠 제작, 홍보 및 마케팅 지원 • 브랜드 컨설팅 및 교육/소통 프로그램 운영
	해외 팝업스토어 운영지원(더 셀렉츠)	• (S/S, F/W) 해외 B2C 팝업 스토어 운영 및 판매·홍보 지원 - 현지 매장 임차비, 물류비, 홍보물 제작비 등

지원규모	• 패션 콘텐츠 랩: 총 8개 내외 브랜드(간접 지원)
	• 해외 팝업스토어(더 셀렉츠): 총 16개 내외 브랜드(직접 또는 간접 지원) * 유럽(파리) 및 북미(뉴욕) 권역 / 일본(도쿄) 및 중국(상해) 권역 예정

지원조건	• 부 사업 자부담금 총 사업비의 10~20%
	• 패션 콘텐츠 랩) 국내외 매출 7억 이상 국내 개인·법인 사업자
	• 해외 팝업스토어) 국내외 매출 20억원 이상 및 수출 발생 3년 이상 국내 개인·법인 사업자

선정방식	• 모집 공고 및 선정평가(서면, 발표 등)를 통한 선정



* 사업비 심의는 일부 사업에 한하여 진행

기타사항	• 신규사업으로 현재 주무부처와 협의 중이므로 지원규모 및 관련 세부 사항은 추후 공고 참조 바랍니다.
------	---

* 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

MEMO

기업육성

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

계속
계속
계속
계속
계속
계속

2026년 사업방향

- 민간 협업 지속 확대·강화에 기반한 콘텐츠 스타트업 육성을 통한 K-콘텐츠 성장기반 확충
- AI 등 新 산업환경·산업구조 변화를 선도하는 기업지원 체계 재편
- K-콘텐츠 스타트업의 글로벌 경쟁력 강화를 위한 산업기반 조성

01 액셀러레이터연계지원

:: 액셀러레이터 창업보육 프로그램과 연계한 콘텐츠 스타트업 사업화 지원

사업개요

사업목적	콘텐츠 분야 액셀러레이터-스타트업 연계 지원을 통한 콘텐츠 스타트업 생태계 저변 확대
총사업비	2,080백만원
수행부서	기업육성팀

전년대비 주요 개선사항

구분	2025년	2026년
선정규모	<ul style="list-style-type: none"> 액셀러레이터: 최대 1.8억원 × 3개사 내외 - AC별 6개 스타트업 발굴 	<ul style="list-style-type: none"> 액셀러레이터: 최대 1.9억원 × 2개사 내외 - AC별 9개 스타트업 발굴
부처연계	<ul style="list-style-type: none"> 단독 운영 	<ul style="list-style-type: none"> 부처 통합 창업경진대회 <도전! K-스타트업> 연계

사업내용

지원대상	<ul style="list-style-type: none"> 창업 7년 이내 콘텐츠분야 스타트업 및 콘텐츠분야 전문 액셀러레이터(AC)
지원내용	<ul style="list-style-type: none"> 액셀러레이터별 특화 프로그램 운영지원 액셀러레이터 프로그램 및 직접투자와 연계한 스타트업 사업화 자금 지원 부처 통합 창업경진대회 <도전! K-스타트업> 연계
지원규모	<ul style="list-style-type: none"> 액셀러레이터: 최대 1.9억원 × 2개사 내외
지원조건	<ul style="list-style-type: none"> 스타트업: 최대 9천만원 × 18개사 내외 (AC별 9개사 내외 스타트업 창업 육성지원) 액셀러레이터 <ul style="list-style-type: none"> - 「벤처투자촉진에관한법률」 제24조에 따라 중소벤처기업부에 등록한 창업기획자 - 콘텐츠 혁신 스타트업 발굴, 멘토링, 투자유치 등의 액셀러레이팅 업무를 수행할 수 있는 국내법인 콘텐츠 스타트업(창업 7년 이내) <ul style="list-style-type: none"> - 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	<ul style="list-style-type: none"> 공모에 의한 선정 <ul style="list-style-type: none"> - 액셀러레이터 선발 후 각 액셀러레이터별 스타트업 선발 - 스타트업 선발 시 운영 액셀러레이터 평가 참여
기타사항	<ul style="list-style-type: none"> 컨소시엄 신청 불가 동일 부서에서 수행하는 타 지원사업과 중복 지원은 가능하나, 중복 선정 불가

추진절차

구분	① 모집공고	② 선정평가	③ 협약체결	④ 중간점검	⑤ 결과평가	⑥ 정산
액셀러레이터	2월	3월	3월	9월	12월	12월
스타트업	3월	4월	5월			

* 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

02 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	2,240백만원
수행부서	기업육성팀

전년대비 주요 개선사항

구분	2025년	2026년
선정규모	• 최대 200백만원 × 14개 사 내외	• 최대 180백만원 × 12개 사 내외

사업내용

지원대상	• 창업 7년 이내 콘텐츠분야 스타트업												
지원내용	• 민간투자금의 최대 50%, 1.8억원 이내 사업화 자금 매칭 지원												
지원규모	• 최대 180백만원 × 12개 사 내외												
지원조건	<ul style="list-style-type: none"> • 콘텐츠 스타트업(창업 7년 이내) <ul style="list-style-type: none"> - 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 • 국내민간투자기관을 통해 단일 투자금 4억 이상을 기 확보한 기업 												
선정방식	• 공모에 의한 사업추진												
기타사항	<ul style="list-style-type: none"> • 컨소시엄 신청 불가 • 동일 부서에서 수행하는 타 지원사업과 중복 지원은 가능하나, 중복 선정 불가 												
추진절차	<table border="1"> <tr> <td>① 모집공고</td> <td>② 선정평가</td> <td>③ 협약체결</td> <td>④ 중간점검</td> <td>⑤ 결과평가</td> <td>⑥ 정산</td> </tr> <tr> <td>2월</td> <td>4월</td> <td>5월</td> <td>9월</td> <td>12월</td> <td>12월</td> </tr> </table>	① 모집공고	② 선정평가	③ 협약체결	④ 중간점검	⑤ 결과평가	⑥ 정산	2월	4월	5월	9월	12월	12월
① 모집공고	② 선정평가	③ 협약체결	④ 중간점검	⑤ 결과평가	⑥ 정산								
2월	4월	5월	9월	12월	12월								
지원대상	• 창업 7년 이내 콘텐츠분야 스타트업												
지원내용	• 민간투자금의 최대 50%, 1.8억원 이내 사업화 자금 매칭 지원												
지원규모	• 최대 180백만원 × 12개 사 내외												
지원조건	<ul style="list-style-type: none"> • 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 사업추진												
기타사항	<ul style="list-style-type: none"> • 컨소시엄 신청 불가 • 동일 부서에서 수행하는 타 지원사업과 중복 지원은 가능하나, 중복 선정 불가 												
추진절차	<table border="1"> <tr> <td>① 모집공고</td> <td>② 선정평가</td> <td>③ 협약체결</td> <td>④ 중간점검</td> <td>⑤ 결과평가</td> <td>⑥ 정산</td> </tr> <tr> <td>2월</td> <td>4월</td> <td>5월</td> <td>9월</td> <td>12월</td> <td>12월</td> </tr> </table>	① 모집공고	② 선정평가	③ 협약체결	④ 중간점검	⑤ 결과평가	⑥ 정산	2월	4월	5월	9월	12월	12월
① 모집공고	② 선정평가	③ 협약체결	④ 중간점검	⑤ 결과평가	⑥ 정산								
2월	4월	5월	9월	12월	12월								

* 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

03 선도기업 연계 동반성장 지원

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

사업개요

사업목적	선도기업과 유망한 스타트업간 오픈이노베이션 파트너십 구축 통한 사업협력 기회 제공
총사업비	840백만원
수행부서	기업육성팀

전년대비 주요 개선사항

구분	2025년	2026년
과제선정	<ul style="list-style-type: none"> • 콘텐츠 스타트업 생태계 트렌드를 반영한 전략적 파트너 선정 및 과제 선정 	<ul style="list-style-type: none"> • AI 연관사업 확대 및 이종사업과의 협업을 통한 신시장 개척 지원

사업내용

지원대상	• 창업 7년 이내 콘텐츠분야 스타트업												
지원내용	• 파트너사-스타트업 사업 협력 지원												
지원규모	• 최대 68백만원 × 12개사 내외												
지원조건	<ul style="list-style-type: none"> • 파트너사(선도기업) 사업 협력 분야에 해당하는 BM을 가진 스타트업(법인) * 선도기업과 선도기업별 협력분야는 추후 공개 예정 												
선정방식	<ul style="list-style-type: none"> • 공모에 의한 사업추진 - 스타트업 선발 시 운영 파트너스(선도기업) 평가 참여 												
기타사항	• 동일 부서에서 수행하는 타 지원사업과 중복 지원은 가능하나, 중복 선정 불가												
추진절차	<table border="1"> <tr> <td>① 모집공고</td> <td>② 선정평가</td> <td>③ 협약체결</td> <td>④ 중간점검</td> <td>⑤ 결과평가</td> <td>⑥ 정산</td> </tr> <tr> <td>2월</td> <td>4월</td> <td>5월</td> <td>9월</td> <td>12월</td> <td>12월</td> </tr> </table>	① 모집공고	② 선정평가	③ 협약체결	④ 중간점검	⑤ 결과평가	⑥ 정산	2월	4월	5월	9월	12월	12월
① 모집공고	② 선정평가	③ 협약체결	④ 중간점검	⑤ 결과평가	⑥ 정산								
2월	4월	5월	9월	12월	12월								
지원대상	• 창업 7년 이내 콘텐츠분야 스타트업												
지원내용	• 파트너사-스타트업 사업 협력 지원												
지원규모	• 최대 68백만원 × 12개사 내외												
지원조건	<ul style="list-style-type: none"> • 파트너사(선도기업) 사업 협력 분야에 해당하는 BM을 가진 스타트업(법인) * 선도기업과 선도기업별 협력분야는 추후 공개 예정 												
선정방식	<ul style="list-style-type: none"> • 공모에 의한 사업추진 - 스타트업 선발 시 운영 파트너스(선도기업) 평가 참여 												
기타사항	• 동일 부서에서 수행하는 타 지원사업과 중복 지원은 가능하나, 중복 선정 불가												
추진절차	<table border="1"> <tr> <td>① 모집공고</td> <td>② 선정평가</td> <td>③ 협약체결</td> <td>④ 중간점검</td> <td>⑤ 결과평가</td> <td>⑥ 정산</td> </tr> <tr> <td>2월</td> <td>4월</td> <td>5월</td> <td>9월</td> <td>12월</td> <td>12월</td> </tr> </table>	① 모집공고	② 선정평가	③ 협약체결	④ 중간점검	⑤ 결과평가	⑥ 정산	2월	4월	5월	9월	12월	12월
① 모집공고	② 선정평가	③ 협약체결	④ 중간점검	⑤ 결과평가	⑥ 정산								
2월	4월	5월	9월	12월	12월								

* 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

04 글로벌 진출지원

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

사업개요

사업목적	<ul style="list-style-type: none"> 액셀러레이팅 프로그램 운영 통한 시장진출 지원 주요 해외마켓(전시, 콘퍼런스) 공동관 참가 지원을 통한 해외투자유치 등 해외진출 지원
총사업비	1,770백만원
수행부서	기업육성팀

전년대비 주요 개선사항

구분	2025년	2026년
비즈니스 강화	<ul style="list-style-type: none"> 현지 투자사 등과의 비즈매칭 및 네트워킹 강화 론치패드-해외마켓 사업 간 연계 강화를 통한 시너지 극대화 	<ul style="list-style-type: none"> 론치패드-해외마켓 사업의 연속적·통합적 프로그램 기획 및 운영 통한 실질적인 비즈니스 기회 창출 및 후속 성과 극대화

사업내용

지원대상	<ul style="list-style-type: none"> 글로벌 진출 역량을 갖춘 7년 이내의 국내(법인) 콘텐츠 스타트업 MVP(최소기능제품) 보유 및 비즈니스 영어(또는 현지어) 소통이 가능한 기업
-------------	---

지원내용

구분	주요내용	지원항목
론치패드	글로벌 액셀러레이팅 프로그램	온라인 액셀러레이팅 프로그램 운영 (기업진단, IR 컨설팅, 워크숍 등) 글로벌 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

지원규모 • 론치패드: 총 30개사 내외

• 해외마켓: 총 30개사 내외

• 공모에 의한 선정 추진

① 모집공고	② 선정평가	③ 프로그램 운영
3~4월	5월	6~11월

* 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

05 CKL기업지원센터 인프라 운영

:: CKL기업지원(입주지원), 제작지원시설 운영, CKL스테이지(공연장) 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 대중문화 공연 활성화를 위한 CKL스테이지 대관 운영
총사업비	8,300백만원
수행부서	기업육성팀

전년대비 주요 개선사항

구분	2025년	2026년
제작환경 정비	<ul style="list-style-type: none"> 노후시설 집중보수 및 제작지원 장비 업그레이드 	<ul style="list-style-type: none"> 시설/장비 상시정비 및 최상의 제작환경 유지
안전관리 강화	<ul style="list-style-type: none"> 시설 안전점검 상시화 및 안전의식 제고 	<ul style="list-style-type: none"> 시설 위험요인 상시개선 및 중대재해 무사고 유지
공연장 운영	<ul style="list-style-type: none"> 콘텐츠분야 스타트업 발굴을 위한 공간 활용 확대 (데모데이 등) 	<ul style="list-style-type: none"> 대중문화예술 공연 확대

사업내용

지원대상	<ul style="list-style-type: none"> 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	세부 지원내용
CKL기업지원	12~14층 (총 36호실)	<ul style="list-style-type: none"> 독립공간 입주 지원, 임대료 전액 지원(관리비, 보증금 有)
CKL제작지원시설	9층, 11층	<ul style="list-style-type: none"> 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 대관(공연장(블랙박스씨어터), 수납식 객석(190석), 합주실 등) 장비(무대, 조명, 음향) 등 대관자를 위한 기술 서비스 제공

선정방식

<ul style="list-style-type: none"> CKL기업지원: 연 1회 정례, 필요시 수시 모집, 적격성 검토 및 평가(서면/발표) CKL제작지원시설: 홈페이지(www.ckl.or.kr) 상시 예약 CKL스테이지: 연 2회 정례 공고 및 서류평가
--

(뒷장에 계속)

05 CKL기업지원센터 인프라 운영

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

평가 시 고려사항

- CKL기업지원: 콘텐츠 우수성, 기업 성장성 등 평가
※ 유형별 평가 순위에 따라 입주 공간(층, 호수) 우선 선택권 부여

기타사항

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

추진절차

- CKL기업지원

① 입주기업 모집공고	② 선정평가	③ 계약체결	④ 입주지원
~'25. 12. 22(월)	'26. 1월	'26. 1월	'26. 2월

- CKL스테이지

1차 정기대관		2차 정기대관	
① 공고	② 심사/계약	① 공고	② 심사/계약
'26. 2~3월	'26. 3~4월	'26. 6~7월	'26. 7~8월

* 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

06 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 2,603백만원
수행부서 기업육성팀

전년대비 주요 개선사항

구분	2025년	2026년
지원내용	• 기업성장을 위한 글로벌 비즈니스 기회 제공	• 입주 기업 및 멤버십 기업 액셀러레이팅 프로그램 지원 강화
인프라	• 신기술 콘텐츠 창·제작자로 제작시설 지원 대상 확대	• 시설 위험 요인 상시개선 및 종대재해 무사고 유지

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	• (입주지원) 독립 사무공간 임대료 전액 지원(관리비, 보증금 有) • (인프라지원) 제작지원시설/장비 및 세미나실, 회의실 등 공용공간 사용 ※ 제작지원시설: 다목적스튜디오, 녹음스튜디오, 360스튜디오, 편집/랜더링실
비즈니스 지원	입주기업 및 멤버십 기업	• (프로그램 지원) 기업 진단 컨설팅 → 집중멘토링/컨설팅 → IR고도화, 투자사 면접 → 콘텐츠 고도화(바우처 지원) • (기타지원) 채용지원, 온라인 도서 지원 등

* 멤버십: 입주기업 이외 외부 우수기업의 참여기회를 제공하는 멤버십 제도 운영

■ 뉴콘텐츠기업지원센터 개요

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

선정방식

추진절차

- 연 1회 정례 모집, 적격성 검토 및 평가(서면/발표)

- 입주기업 모집

① 입주기업 모집공고	② 선정평가	③ 계약체결	④ 입주지원
~'25. 12. 2(화)	'25. 12월	'25. 12월	'26. 1월

- 멤버십기업 모집

① 입주기업 모집공고	② 선정평가
'26. 2월	'26. 3월

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

MEMO

MEMO

인재양성

1. 콘텐츠 창의인재동반사업
2. 사이버콘텐츠아카데미운영
3. 웹툰산업 전문인력 양성
4. OTT 방송영상콘텐츠 전문인력 양성
5. OTT 콘텐츠 특성화 대학원 지원
6. 콘텐츠인재캠퍼스인프라운영 사업
7. 콘텐츠문화광장운영 사업
8. AI특화 콘텐츠 아카데미 운영
9. 콘텐츠 수출 전문인력 양성

계속
계속
계속
계속
계속
계속
계속
신규
계속

2026년 사업방향

- 인재양성 체계 AX 전환을 위한 AI 콘텐츠 맞춤형 인재양성 강화
- 창작 단계에서 후속 사업화까지 연계되는 단계적 창작자 지원체계 고도화를 통한 창작자 양성 선순환 구조 강화
- 콘텐츠산업 현장 중심의 수요 맞춤형 교육을 통한 글로벌 콘텐츠 인재 전문성 강화

01 콘텐츠 창의인재동반사업

:: 콘텐츠 분야 정상급 전문가(멘토)의 창의교육생(멘티) 멘토링 및 교육 지원

사업개요

사업목적	콘텐츠 창작분야 전문가의 멘토링 교육 운영을 희망하는 플랫폼 기관 지원을 통한 청년인재의 창작능력 개발 및 콘텐츠산업 핵심인력 양성
총사업비	9,759백만원
수행부서	인재양성팀

전년대비 주요 개선사항

구분	2025년	2026년
운영방안	• 기수료생 지원 (사업화) 운영	• 지원내용 모듈화를 통한분야별 맞춤형 교육 설계 지원

사업내용

- 지원대상** • 소속 업계 신규 인력 발굴을 위한 멘토링 및 자체 교육 프로그램 기획 및 운영을 희망하는 기관
지원내용 • 지원유형 A~D 중 택 1하여 지원 (유형별 지원내용 상이함)

지원유형	A	B	C	D
필수 멘토링 운영	○ 멘토 11인, 멘티 22인	○ 멘토 11인, 멘티 22인	○ 멘토 8인, 멘티 16인	○ 멘토 8인, 멘티 16인
선택 후속지원 A	×	○	×	○
선택 후속지원 B	×	×	○	○
총 지원금	최대 5.1억원	최대 5.6억원	최대 6.8억원	최대 7.3억원

- 선택 모듈별 세부 지원 내용

모듈	지원내용	비고
필수 멘토링 운영	• 멘토 11인, 멘티 22인 혹은 멘토 8인, 멘티 16인 * (멘토) 경력 7년 이상 및 최근 3년간 협업 프로젝트를 진행한 전문가 • 멘티를 위한 자체 프로그램(워크숍/강의 등) 운영	• 멘토/멘티 인당 월 150만원 지원 * 멘토링 기간 6~7개월 • 공고 시 멘토/멘티 규모 변동가능
선택 후속지원 A	• 해당 기관의 기수료생을 위한 후속지원 (비즈매칭, 컨설팅, 출품지원 등) 제공 * (기수료생) 최근 5년 내(2021~2025) 수료인원	• 신규기관은 선택 불가 • 총 5천만원 내 지원
선택 후속지원 B	• 콘텐츠 창의인재동반사업 기수료생 프로젝트 지원 * (기수료생) 최근 5년 내(2021~2025) 수료인원	• 선정 후 기수료생 대상 모집 • 총 2.8억원 내 지원

(뒷장에 계속)

01 콘텐츠 창의인재동반사업

:: 콘텐츠 분야 정상급 전문가(멘토)의 창의교육생(멘티) 멘토링 및 교육 지원

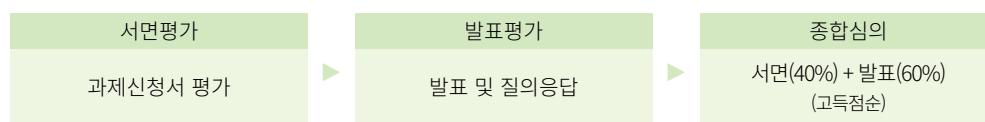
지원규모

• 선정규모 : 15개 내외 플랫폼기관		
지원유형	A, B	C, D
선정규모	10개 내외	5개 내외

지원조건

- 지원금 : 기관당 최대 7.3억원 이내 (선택 유형별 지원금 상한액 상이함)
- 콘텐츠산업 분야의 설립 후 만 3년 이상 된 기업, 기관, 협회, 단체 등 법인
- 컨소시엄 지원 가능
 - * 단, 컨소시엄 참여기관의 사업 참여 역할이 구체적이어야 함 명확히 구분되어야 함(단순 협력 등 지양)

추진절차



※ 지원규모에 따라 서면평가 + 발표평가 통합 운영 가능, 사업비 조정을 통한 최종 협약금액 결정

* 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

02 사이버콘텐츠아카데미운영

:: 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	1,000백만원
수행부서	인재양성팀

전년대비 주요 개선사항

구분	2025년	2026년
서비스 개선	<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 	<ul style="list-style-type: none"> 기업맞춤교육(B2B), 콘텐츠공동활용, 법정교육 등 서비스 기능 향상 유관학과 필요 콘텐츠 주제 도출 및 콘텐츠 개발, 교양 등 과목 개설 시 수강 커리큘럼 적용

사업내용

지원대상	• 콘텐츠 분야에 관심있는 대국민
지원내용	<ul style="list-style-type: none"> 온라인 교육 플랫폼 에듀코카(edu.kocca.kr) 운영 등 온라인 교육 서비스 제공 <ul style="list-style-type: none"> - 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 <ul style="list-style-type: none"> - 방송, 게임, 만화/애니메이션/캐릭터, 음악/공연 등 장르별 수요 맞춤형 콘텐츠 개발 - 유관기관 협업을 통한 콘텐츠 공동개발 등 진행 에듀코카(edu.kocca.kr)를 통한 교육 상시 제공
기타사항	<ul style="list-style-type: none"> * 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다. * 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

03 웹툰산업 전문인력 양성

:: 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	2025년	2026년
지원강화	<ul style="list-style-type: none"> 소수정예 웹툰작가 양성 사업 시범 운영 	<ul style="list-style-type: none"> 소수정예 웹툰작가 양성 사업 고도화 웹툰PD/작가 시장진출 지원 확대

사업내용

지원대상	<ul style="list-style-type: none"> 웹툰PD 전문교육 <ul style="list-style-type: none"> - 웹툰PD 취업 희망자, 현재 재직 중인 웹툰PD 등 지역기반형 웹툰작가 양성 <ul style="list-style-type: none"> - (플랫폼기관) 웹툰캠퍼스를 운영하는 지역문화산업진흥기관 - (교育생(멘티)) 데뷔작 및 차기작을 준비하고 있는 웹툰작가 소수정예 웹툰작가 양성 <ul style="list-style-type: none"> - (플랫폼기관) 웹툰·만화 학과가 있는 「고등교육법」에 의한 대학 또는 대학의 산학협력단 등 - (교育생(멘티)) 오리지널 창작 웹툰을 준비하고 있는 예비/신진 작가 																
지원내용	<table border="1"> <thead> <tr> <th>구분</th> <th>지원대상/규모</th> <th>세부 지원내용</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td rowspan="2">웹툰PD 전문교육</td> <td>예비 웹툰PD 양성 교육</td> <td>예비 웹툰PD 필수역량 및 실무역량 강화 교육</td> </tr> <tr> <td>현직 웹툰PD 재교육</td> <td>현직 웹툰PD 2차 사업화 및 글로벌 비즈니스 교육</td> </tr> <tr> <td rowspan="2">지역기반형 웹툰작가 양성</td> <td>AI 활용 교육</td> <td>현직 웹툰PD AI 활용 웹툰 기획·제작 교육</td> </tr> <tr> <td>소수정예 웹툰작가 양성</td> <td>지역 웹툰 교육 플랫폼기관 지원을 통한 웹툰작가 멘토링 및 역량강화 교육</td> </tr> <tr> <td rowspan="2">소수정예 웹툰작가 양성</td> <td>경쟁력 있는 오리지널 웹툰 창·제작을 위한 정예 웹툰작가 양성 교육</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	구분	지원대상/규모	세부 지원내용	웹툰PD 전문교육	예비 웹툰PD 양성 교육	예비 웹툰PD 필수역량 및 실무역량 강화 교육	현직 웹툰PD 재교육	현직 웹툰PD 2차 사업화 및 글로벌 비즈니스 교육	지역기반형 웹툰작가 양성	AI 활용 교육	현직 웹툰PD AI 활용 웹툰 기획·제작 교육	소수정예 웹툰작가 양성	지역 웹툰 교육 플랫폼기관 지원을 통한 웹툰작가 멘토링 및 역량강화 교육	소수정예 웹툰작가 양성	경쟁력 있는 오리지널 웹툰 창·제작을 위한 정예 웹툰작가 양성 교육	
구분	지원대상/규모	세부 지원내용															
웹툰PD 전문교육	예비 웹툰PD 양성 교육	예비 웹툰PD 필수역량 및 실무역량 강화 교육															
	현직 웹툰PD 재교육	현직 웹툰PD 2차 사업화 및 글로벌 비즈니스 교육															
지역기반형 웹툰작가 양성	AI 활용 교육	현직 웹툰PD AI 활용 웹툰 기획·제작 교육															
	소수정예 웹툰작가 양성	지역 웹툰 교육 플랫폼기관 지원을 통한 웹툰작가 멘토링 및 역량강화 교육															
소수정예 웹툰작가 양성	경쟁력 있는 오리지널 웹툰 창·제작을 위한 정예 웹툰작가 양성 교육																

지원규모	<ul style="list-style-type: none"> 웹툰PD 전문교육 <ul style="list-style-type: none"> - (예비 웹툰PD 양성 교육) 24명 내외, (현직 웹툰PD 재교육) 15명 내외, (AI 활용 교육) 15명 내외 지역기반형 웹툰작가 양성 <ul style="list-style-type: none"> - 1.5억원 × 6개 기관 내외 * 1.5억원을 자부담하여 기관별 3억원으로 교육 운영
-------------	--

지원조건	<ul style="list-style-type: none"> 공고 시, 지원자격 등을 충족하는 자 * 추후 과정별 공고 시, 세부사항 안내 예정
-------------	--

선정방식	<ul style="list-style-type: none"> 공모 후 서류 및 대면 평가 교육생(웹툰PD 전문교육, 지역/정예 웹툰작가 양성)
-------------	--

추진절차	<table border="1"> <thead> <tr> <th>① 교육생 모집/선발</th><th>② 교육과정 운영</th><th>③ 수료식</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>4~5월</td><td>5~11월</td><td>11~12월</td></tr> </tbody> </table> <table border="1"> <thead> <tr> <th>① 모집공고</th><th>② 선정평가</th><th>③ 협약체결</th><th>④ 중간점검</th><th>⑤ 결과평가</th><th>⑥ 정산</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1~2월</td><td>3~4월</td><td>4~5월</td><td>9~10월</td><td>'27. 1월</td><td>'27. 1월</td></tr> </tbody> </table>	① 교육생 모집/선발	② 교육과정 운영	③ 수료식	4~5월	5~11월	11~12월	① 모집공고	② 선정평가	③ 협약체결	④ 중간점검	⑤ 결과평가	⑥ 정산	1~2월	3~4월	4~5월	9~10월	'27. 1월	'27. 1월
① 교육생 모집/선발	② 교육과정 운영	③ 수료식																	
4~5월	5~11월	11~12월																	
① 모집공고	② 선정평가	③ 협약체결	④ 중간점검	⑤ 결과평가	⑥ 정산														
1~2월	3~4월	4~5월	9~10월	'27. 1월	'27. 1월														

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

04 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	2025년	2026년
교육과정 강화	<ul style="list-style-type: none"> 차세대 예비 전문가 과정 운영 	<ul style="list-style-type: none"> 차세대 예비 전문가 과정 확대

사업내용

지원대상	<ul style="list-style-type: none"> 차세대 과정 : 경력 3년 미만 및 영상업계 진출 희망 예비인 현업인 과정 : 경력 3년 이상 영상제작 및 후반작업 분야 현업인 						
지원내용	<ul style="list-style-type: none"> 글로벌 선도기업과 연계한 영상 제작 및 후반작업 전문인력 육성을 위한 교육과정 운영 						
구분	추진내용						
프로덕션 워크숍	<ul style="list-style-type: none"> 차세대 예비 전문가 대상 OTT 콘텐츠 기획 및 디지털 환경변화에 따른 제작시스템의 이해 교육 - VFX, VP, 예능제작 기술 등 기능별 제작 선진화를 위한 기술 공유 교육 - 선진화를 위한 기술 공유 교육 등 						
지원규모	<ul style="list-style-type: none"> 세부 교육별 상이 <ul style="list-style-type: none"> * 모집 공고 시, 세부사항 안내 예정 						
지원조건	<ul style="list-style-type: none"> 모집 공고 시, 지원자격 등을 충족하는 자 <ul style="list-style-type: none"> * 모집 공고 시, 세부사항 안내 예정 						
선정방식	<ul style="list-style-type: none"> 서류심사를 통한 절차 진행 						
기타사항	<ul style="list-style-type: none"> 위탁운영사를 통한 프로그램 운영 세부 내용은 추후 공지되는 공고 내용을 참고해주시기 바랍니다. 						
추진절차	<table border="1"> <thead> <tr> <th>① 교육생 모집</th> <th>② 교육생 선발</th> <th>③ 교육 운영</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>4~10월 (과정별 모집)</td> <td>5~10월 (모집종료 후)</td> <td>5~11월</td> </tr> </tbody> </table>	① 교육생 모집	② 교육생 선발	③ 교육 운영	4~10월 (과정별 모집)	5~10월 (모집종료 후)	5~11월
① 교육생 모집	② 교육생 선발	③ 교육 운영					
4~10월 (과정별 모집)	5~10월 (모집종료 후)	5~11월					

* 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

05 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	2025년	2026년
특강 및 세미나	• 학교별 특강 및 세미나 개최	• 통합 공개 세미나 개최
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 연차평가를 실시하여 계속 지원
- 석·박사급 인재양성을 위한 대학원 교과 과정 운영 지원

구분	세부 지원내용
학생수업료	<ul style="list-style-type: none"> - 최소 50% ~ 최대 100% 지원(대학원 자율 책정), 수업료 수혜 기준 인원 이내 지원 - 수업료 금액은 차등 기준에 따라 학교별 기준금액으로 지원(총금액 교비 전환)
과정운영비	<ul style="list-style-type: none"> - 전임교원(계약직 강사, 행정직 등)의 인건비 및 외래강사비 지원 - 운영비, 국내출장비, 사업진행비 등 지원
프로젝트 운영비	<ul style="list-style-type: none"> - 현장실습, 워크숍, 인턴십 등 비용 지원 - 교육성과물(영상물) 제작비 및 세미나, 학술대회 개최비 등 지원
기타	- 대응자금의 한도 내에서 자산취득 가능

지원규모

- 총 18억원 이내
 - 기 운영 대학원: 최대 9억원 이내 / 신규 대학원 : 4.5억원 이내

지원조건

- OTT 콘텐츠 특화교육과정(학과, 트랙) 개설 필수
 - 매 학기 10명 이상 선발 가능하고, 4개 이상 OTT 특성화 신규 교육과목 개설
 - OTT 콘텐츠 관련 연구과제 및 프로젝트형 교육이 전체 교육과정(2년 기준)의 30% 이상 수행 가능 대학원
- 사업자부담금(현금) 10% 이상 부담 필수

선정방식

- 연차평가를 통한 계속 지원 심의

① 중간점검	② 교육운영	③ 연차평가 및 정산	④ 협약체결	⑤ 교육운영
1월	3월 ~ 8월	8월	8월	9월 ~ 12월

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

06 콘텐츠인재캠퍼스인프라운영 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

07 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	<ul style="list-style-type: none"> • 콘텐츠문화광장 대관 지원 <ul style="list-style-type: none"> - 반기별 수시대관 운영(한국콘텐츠진흥원 홈페이지(www.kocca.kr) 내 공고) - 스테이지66, 스튜디오1, 스튜디오2, 연습실 및 시설 내 장비 인프라 지원
선정방식	<ul style="list-style-type: none"> • (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	<ul style="list-style-type: none"> • 세부내용은 공지되는 대관 공고 참고 ※ 공고 시, 상기 내용은 상황에 따라 변동될 수 있음

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

08 AI특화 콘텐츠 아카데미

):: AI 활용 수준·역량별 교육과정 운영을 통한 AI특화 콘텐츠 인재양성

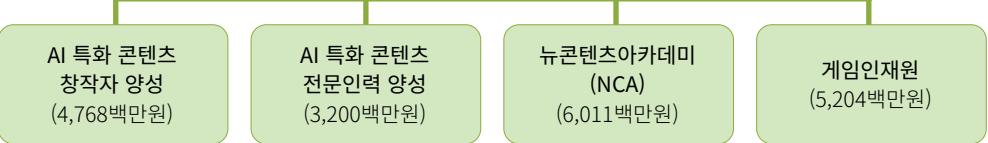
사업개요

사업목적	급변하는 AI시장을 선도하는 AI×콘텐츠 창·제작 인력 양성 및 역량 강화
총사업비	13,979백만원 (게임인재원 5,204백만원 제외)
수행부서	인재양성팀

사업내용

사업개요	• AI특화 콘텐츠 아카데미 체계도(안)
-------------	------------------------

AI 특화 콘텐츠 아카데미
(19,183백만원)



- 교육대상을 수준·역량별로 세분화한 4개 교육과정(예비·미숙련, 전문·숙련, 신기술융복합, AI 게임인재) 운영
* 게임인재원은 게임분야의 사업내용 참조

지원대상

- (AI특화 콘텐츠 창작자 양성) 예비·미숙련 현업인
- (AI특화 콘텐츠 전문인력 양성) 전문·숙련 현업인
- (뉴콘텐츠아카데미(NCA)) 융복합콘텐츠분야 취·창업 희망 예비인력

지원내용

- 지원대상별 맞춤형 AI 기반 콘텐츠 인력양성 교육과정

- PBL(프로젝트 기반 학습) 중심의 AI 콘텐츠 창·제작 역량 향상 지원 등

지원규모

- 추후 과정별 공고 시, 세부사항 안내 예정

지원조건

- 추후 과정별 공고 시, 세부사항 안내 예정

기타사항

- 세부 내용은 추후 공지되는 공고별 내용을 참고해주시기 바랍니다.

- 게임인재원 사업 내용은 게임분야에서 확인해주시기 바랍니다.

추진절차



* 사업별 추진절차에 맞게 추후 공지 예정

* 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

MEMO

09 콘텐츠 수출 전문인력 양성

:: 글로벌 비즈니스 경쟁력을 갖춘 콘텐츠 수출 마케팅 전문인력 양성

사업개요

사업목적	콘텐츠 수출 마케팅 실무능력과 글로벌 시장 전문성 등을 모두 갖춰 K-콘텐츠의 해외 진출을 지원할 수 있는 미래 전문인력 양성
총사업비	1,800백만원
수행부서	인재양성팀

전년대비 주요 개선사항

구분	2025년	2026년
장르별 교육 강화	• 정규과정 중 장르별 심화교육 운영 3회 (방송영상, 애니메이션/캐릭터, 음악)	• [장르특화 교육] 수요조사 기반 장르별 심화교육 제공 및 특별과정 연계 운영
네트워킹 강화	-	• [CCW 미업데이] 교육생 및 기 수료생 간 교류 행사 운영을 통한 네트워크 구축 지원

사업내용

지원대상	<ul style="list-style-type: none">콘텐츠 수출 관련 업무를 희망하는 신규 및 현업 인력- (신규) K-콘텐츠 해외진출 관련 취·창업 희망 신규 인력- (현업) 콘텐츠 수출전문역량 교육이 필요한 콘텐츠분야 현업 인력
지원내용	<ul style="list-style-type: none">교육과정- (정규과정) 기본 교육, 심화 교육, 외국어 교육

구분	세부 지원내용
기본 교육	<ul style="list-style-type: none">콘텐츠 수출·마케팅 이론, 실무교육 및 실습글로벌 시장 전문가 과정(기본)
심화 교육	<ul style="list-style-type: none">해외 콘텐츠산업 트렌드 분석 및 대응해외시장 소구 사업모델 기획 및 실습글로벌 시장 전문가 과정(심화)
외국어 교육	<ul style="list-style-type: none">교육과정과 연계한 실무 영어 교육

지원조건	<ul style="list-style-type: none">(신규) K-콘텐츠 해외진출 업무 취·창업을 희망하는 대학 졸업자 및 졸업 예정자(현업) 콘텐츠 관련 기업에 재직 중이거나 콘텐츠 관련 직무를 수행 중인 현업 인력
지원규모	<ul style="list-style-type: none">100명 내외 * 지원규모는 모집공고 시점 변동 가능하며, 신규/현업 선발 비율은 추후 공지 예정

선정방식	<ul style="list-style-type: none">온라인 접수 후 서류 및 면접 평가
기타사항	<ul style="list-style-type: none">기 수료생 지원 불가, 종도 이탈 교육생 재지원 불가일부 특별과정의 경우 정규과정 수료생에 한해 참가자격 부여 예정세부 내용은 추후 공지되는 공고 내용을 참고해 주시기 바랍니다.

① 모집공고	② 선정평가	③ 정규과정	④ 특별과정	⑤ 수료식
4월	5월	6월~8월	9월~11월	11월

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

투·융자

1. 콘텐츠가치평가

2. 콘텐츠기업 맞춤형 보증제도

3. 콘텐츠 기업 통합 IR 지원(KNock)

4. 콘텐츠 기업 글로벌 투자유치 지원

5. 방송영상진흥재원 융자지원

6. 문화산업전문회사 운영지원

계속
계속
계속
계속
계속
계속

2026년 사업방향

- 콘텐츠 금융의 지원체계 확립을 위한 투·융자 기반 조성
- 콘텐츠산업의 선순환을 위한 콘텐츠가치평가 기반 금융지원 강화
- 민관 통합 IR 확대 및 글로벌 IR 추진을 통한 투자유치 지원

01 (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

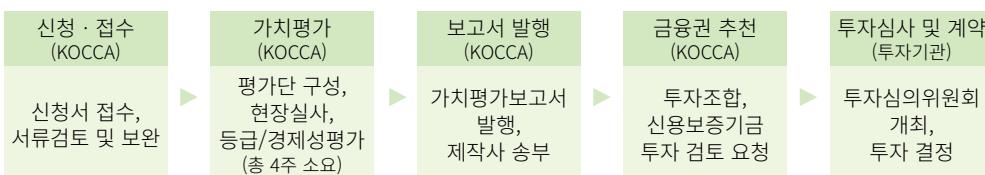
구분	2025년	2026년
재원조성	<ul style="list-style-type: none">가치평가연계펀드 운영(201억 원 규모)- K-밸류펀드 5호(센트럴투자파트너스)	<ul style="list-style-type: none">가치평가연계펀드 운영(계속)- K-밸류펀드 5호(센트럴투자파트너스)• 가치평가연계펀드 6호 신규 결성(250억 원 규모)- 콘텐츠 육성펀드(KC벤처스) '25년말 결성예정

사업내용

지원대상 • 콘텐츠를 기획·제작·유통하고자 하는 국내 법인사업자(개인사업자 신청 불가)
* 지원분야(총 12개): 영화, 게임, 애니메이션, 방송, 뮤지컬, 만화(웹툰), 콘서트, 음악, 이어닝, 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 등의 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
- 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



* 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
• 평가결과 BB 이상일 경우, 보증 패스트트랙 추천 및 투자자 대상 피칭 기회 제공(연 1회)
• 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

02 (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	2025년	2026년
특화보증 확대	• 연간 350억 규모로 특화보증 확대	• 연간 690억 규모로 특화보증 확대
복합금융 연계지원 확대	• 전체 지원사업으로 보증 연계 확대	• 보증 연계 확대 지속 예정

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	문화 콘텐츠 기업 보증	기획 보증	콘텐츠 기획·개발 단계 자금 지원	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 지급 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	(게임, 방송, 음악, 애니메이션, 영화, 공연, 만화, 캐릭터, 출판)	프로젝트별 15억원 내외	신용보증기금· 기술보증기금/ 시중은행
					최대 10억원/ 최대 7년	한국무역 보험공사
	수출보증	해외 수출 콘텐츠 보유 기업	해외 유통 콘텐츠 제작 자금 지원			

* 기업의 보증(융자)한도는 보증심사 결과에 따라 최종 결정되며, 연간 총 보증재원이 한정되어 조기 소진될 수 있음

(뒷장에 계속)

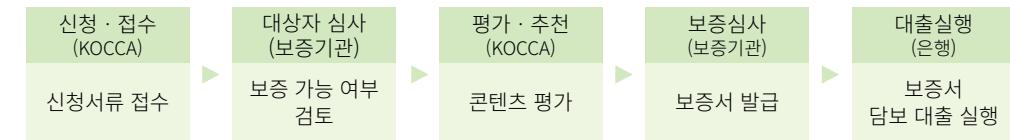
02 (융자) 콘텐츠기업 맞춤형 보증제도

:: 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

03 콘텐츠 기업 통합 IR 지원(KNOCK)

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

사업개요

사업목적	콘텐츠기업 민간투자 확대를 위한 투자유치 지원
총사업비	620백만원
수행부서	콘텐츠금융지원팀

전년대비 주요 개선사항

구분	2025년	2026년
IR피칭 정례화	• KNOCK 참가기업-투자사 간 연계 강화로 투자유치 실적 제고	• 주요 IB 협력 및 투자유치 규모·단계 확대/상향

사업내용

지원대상	• 투자유치 지원을 희망하는 국내 콘텐츠기업(법인사업자)										
지원내용	<ul style="list-style-type: none"> • 투자사 코칭 기반 IR 특화 및 벨류에이션 프로그램 운영 • 콘텐츠 피칭 플랫폼 KNOCK IR피칭 참가 지원 <ul style="list-style-type: none"> - 국내 연 3회 내외 개최, 우수기업 포상금 지급 • 투자상담 연계 등 투자유치 지원 										
지원규모	• 콘텐츠기업 연 40개사 내외										
지원조건	• 회차별 모집요강 참고										
선정방식	<ul style="list-style-type: none"> • (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	<ul style="list-style-type: none"> • 투자유치에 대한 의지가 확고한 기업 <ul style="list-style-type: none"> * 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 <ul style="list-style-type: none"> * 콘텐츠 및 기업의 차별성, 비즈니스 모델 및 사업화 가능성, 팀 역량 등을 종합평가 										
추진절차 (회차별)	<table border="1"> <tr> <th>① 모집공고</th> <th>② 선정평가</th> <th>③ 프로그램 운영</th> <th>④ IR피칭행사</th> <th>⑤ 사후관리</th> </tr> <tr> <td>라운드별 참가기업 모집 3월/5월/6월</td> <td>라운드별 참가기업 선정 4월/5월/6월</td> <td>라운드별 IR 프로그램 운영 5월/6월/7-10월</td> <td>라운드별 IR 데모데이 5월/6월/7-10월</td> <td>투자상담 연계 등</td> </tr> </table>	① 모집공고	② 선정평가	③ 프로그램 운영	④ IR피칭행사	⑤ 사후관리	라운드별 참가기업 모집 3월/5월/6월	라운드별 참가기업 선정 4월/5월/6월	라운드별 IR 프로그램 운영 5월/6월/7-10월	라운드별 IR 데모데이 5월/6월/7-10월	투자상담 연계 등
① 모집공고	② 선정평가	③ 프로그램 운영	④ IR피칭행사	⑤ 사후관리							
라운드별 참가기업 모집 3월/5월/6월	라운드별 참가기업 선정 4월/5월/6월	라운드별 IR 프로그램 운영 5월/6월/7-10월	라운드별 IR 데모데이 5월/6월/7-10월	투자상담 연계 등							

* 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

04 콘텐츠 기업 해외 투자유치 지원(U-KNOCK)

:: 콘텐츠 기업 해외 투자유치 지원을 위한 IR 프로그램 운영

사업개요

사업목적	콘텐츠 분야 해외 투자자 네트워크 구축 및 우수콘텐츠기업의 해외투자 유치 지원
총사업비	2,050백만 원
수행부서	콘텐츠금융지원팀

전년대비 주요 개선사항

구분	2025년	2026년
해외 투자유치 지원	<ul style="list-style-type: none"> • 투자 네트워크 사전 구축 • 국가별 맞춤형 해외 투자유치 지원 프로그램 운영 	<ul style="list-style-type: none"> • 해외 투자기관과의 전략적 제휴 통한 참가사 - 해외 투자사 네트워크 강화 • 콘텐츠기업의 해외 SI 유치 강화

사업내용

- 사업대상** • (콘텐츠기업) 타겟시장 진출 및 인프라 확대한 필요한 유망 콘텐츠기업 * 최근 3년 내 해외진출/실적 有
• (투자사) 콘텐츠 투자사(GP 및 LP 등)

구분	세부 지원 내용
콘텐츠 기업	<ul style="list-style-type: none"> • 글로벌 콘텐츠 금융 네트워크 구축 - 해외 공공 및 민간투자사와 콘텐츠 글로벌 투자 파트너스 구축 • 콘텐츠 기업의 해외 자본유치 및 사업제휴를 위한 현지 투자유치 지원 프로그램 개최 - 국가별 맞춤별 지원 프로그램 운영 (IR피칭, 1:1상담, 사전·사중·사후 네트워킹, 프라이빗 IR/ 일본, 미국 등)
투자사	<ul style="list-style-type: none"> • 글로벌 콘텐츠산업 현황 및 투자기회 발굴을 위한 해외 투자사/ 전문기관 비즈니스 네트워킹 지원
공통	<ul style="list-style-type: none"> • 콘텐츠금융 국제포럼 개최: 글로벌 콘텐츠 및 E&M 산업 민간 투자협업 활성화

- 운영규모** • 3개국, 총 4회 내외 해외 투자유치 지원 프로그램 운영

- 콘텐츠기업 30개사 내외 및 국내 콘텐츠 투자사

- 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

- 투자유치에 대한 의지가 확고한 기업

- 주요 경영인(C레벨) 또는 현지 주요 담당자 참여 필수

- IR피칭을 통해 민간 투자사 등 투자유치 검토가 가능한 기업

① 기업 모집	② 네트워크 구축	③ 프로그램 운영	④ 투자행사	⑤ 사후관리
기업모집, 투자 수요 발굴	민관 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

05 (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 가능 예산 13,500백만 원
수행부서	콘텐츠금융지원팀

전년대비 주요 개선사항

구분	2025년	2026년
표준계약서 활용 우대금리 확대	<ul style="list-style-type: none"> 표준계약서 활용시 우대금리 0.2% 	<ul style="list-style-type: none"> 표준계약서 활용시 우대금리 0.4% <p>* 추진 예정사항으로 정확한 우대금리는 '26년 사업공고문 참고</p>

사업내용

지원대상	<ul style="list-style-type: none"> 방송영상독립제작사 및 케이블TV채널사용사업자(PP) <ul style="list-style-type: none"> (방송영상독립제작사) 문화체육관광부의 방송영상독립제작사 신고필 업체 (PP) 방송사업자 채널에 송출 중인 법인사업자(공공채널사업자 제외)
-------------	---

지원내용	<ul style="list-style-type: none"> 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				

• 금리 즉시 우대

- 표준계약서 적용 기업 ▲0.4%P 차감(예정사항, 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)

05 (융자) 방송영상진흥재원 융자지원

:: 방송영상 분야 우량 중소·중견기업 대상 저리 융자지원

지원조건

접수방식

선정방식

추진절차

- 시중은행에서 대출 가능한 수준의 신용도·담보력 보유

- 공고기간: 연 2회 공고 예정 (상반기, 하반기)

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)

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

* 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

06 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	2025년	2026년
접수방식 개선	• 온라인 접수	• 우편 접수, 온라인 접수 병행

사업내용

등록대상	<ul style="list-style-type: none">문화산업 분야의 특정 프로젝트를 수행하고자 하는 법인
지원내용	<ul style="list-style-type: none">문화산업전문회사 등록·변경 지원<ul style="list-style-type: none">- 관련 규정에 의거하여 문화산업전문회사 등록 관련 문의 대응, 서류 접수 및 등록 지원- 등록은 업무일 기준 7-15일 이내, 변경은 3-7일 이내 처리<ul style="list-style-type: none">* 서류 보완 사항이 있을 경우 지연될 수 있으며, 또한 내부 사정에 의해 변경될 수 있음문화산업전문회사 재무환경 점검 수행<ul style="list-style-type: none">- 한국콘텐츠진흥원에 등록한 문화산업전문회사 대상 운영실태 및 재무환경 점검 진행(연 1회)
등록조건	<ul style="list-style-type: none">문화산업 분야의 개별 특정 프로젝트만을 수행해야 함문화산업전문회사 설립등기일로부터 3개월 이내 등록 신청(지연 시 과태료 부과)<ul style="list-style-type: none">* 문화산업전문회사 등록 전, 투자자 또는 자금 모금 시 1천만 원 이하의 과태료 부과지점 및 상근 임직원을 둘 수 없으며, 사업관리자 및 자산관리자를 선임하여 프로젝트 운영
접수방식	<ul style="list-style-type: none">접수기간: 상시접수/문화산업전문회사 설립등기일 기준 3개월 이내등록신청 안내: 한국콘텐츠진흥원 홈페이지(www.kocca.kr) - [알림마당] - [금융지원]신청접수: 콘텐츠가치평가시스템(assess.kocca.kr) 회원가입 → ‘문전사 신청’ 탭 클릭서류 송부처: 전라남도 나주시 교육길 35 한국콘텐츠진흥원 콘텐츠금융지원팀

추진절차

① 문화산업 전문회사 설립	② 신청/접수	③ 등록심의	④ 등록증 발급	⑤ 변경신청	⑥ 해산보고
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
2. 지역거점형 콘텐츠기업지원센터 운영 지원
3. 지역특화 콘텐츠 개발지원
4. 문화가 있는 산업단지 조성
5. 지역 글로벌 게임센터 운영
6. 웹툰 IP 연계 게임 제작지원(글로벌 웹툰 게임스)
7. 지역 대표 글로컬 콘텐츠 기업육성 지원
8. 이스포츠 상설경기장 운영 및 조성 지원
9. 음악창작소 프로그램 운영지원
10. 콘텐츠 체험관 운영
11. 진천 스토리 창작 클러스터 운영 지원

계속
계속
계속
계속
계속
계속
신규
계속
계속
계속
계속

2026년 사업방향

- 지역 신규 콘텐츠 발굴, 인재 양성 및 창업기업 확대를 위한 기초 인프라 조성 및 운영지원
- 지원사업별 연계 구조 확립을 통한 지역 콘텐츠 전 단계 성장 지원체계 마련
- 지역 대표 콘텐츠 개발 및 지역형 글로컬 선도기업 발굴·육성을 위한 자금 지원 확대

01 지역기반형 콘텐츠코리아 랩 운영지원

:: 전국 15개소 지역 기반형 콘텐츠코리아 랩 운영으로 지역 내 콘텐츠 창·제작자 및 초기 기업 발굴·육성 지원

사업개요

사업목적	지역 창·제작자, 초기기업 발굴 및 육성을 통한 지역 콘텐츠산업 생태계 기반 조성
총사업비	7,500백만원
수행부서	지역콘텐츠진흥팀

전년대비 주요 개선사항

구분	2025년	2026년
운영체계	<ul style="list-style-type: none">전 지역 구분 없는 보편적 지원 구조- ① 교육지원, ② 창·제작지원, ③ 사업화 지원, ④ 유통·투자 지원• 상위 주도의 공통 지표 일괄 적용	<ul style="list-style-type: none">지역별 특성을 고려한 목적 기반의 맞춤형 설계·운영- ① 인재양성형, ② 수익중심형, ③ 지역특화형• 운영 목적으로 따른 맞춤형 지표 선제안
운영내용	<ul style="list-style-type: none">• 콘텐츠 예비 창·제작자를 위한 기초 교육 운영• 유관 사업, 기관과의 협력을 권장하여 운영 효율화 추구	<ul style="list-style-type: none">• 지역 대학과 콘텐츠 교육시설 연계를 통한 기초 교육 최소화• 대내외 협력사업 의무화로 지역 내 콘텐츠산업 공동 가치 내재화 도모

사업내용

지원대상	• 지역 콘텐츠코리아랩(총 15개소) - 부산, 대구, 인천, 광주, 대전, 울산, 경기, 강원, 충북, 충남, 전북, 전남, 경북, 경남, 제주				
지원내용	<ul style="list-style-type: none">• 콘텐츠 창·제작 및 수익화 등 실무 중심의 교육 커리큘럼 운영• 장르별 콘텐츠 창·제작, 연계 사업화 지원을 통한 신규 콘텐츠 발굴·육성• 창·제작 장비 대여 및 시설 대관 등으로 지역 내 콘텐츠 제작 거점 지원 * 지역별 운영 내용상이				
지원규모	• 총 7,425억원(15개소×4.95억원)				
지원조건	<ul style="list-style-type: none">• (지역거점) 국고지원금 대 자체 부담금 1:1 이상 현금 매칭 필수(현물 제외)• (수혜대상) 지역 내 예비 창·제작자, 창업 초기 기업(3년 이하)				
지원구조	<ul style="list-style-type: none">• 지정형 간접 보조사업<ul style="list-style-type: none">- 지역 콘텐츠코리아랩의 자체 공모를 통한 수혜 대상자 모집 및 선정				
	① 한국콘텐츠진흥원 지역 CKL 총괄 운영	② 지역 콘텐츠코리아랩 세부 사업 공모 및 운영	③ 지역 창·제작자 콘텐츠 제작 등 사업 수행		
기타사항	<ul style="list-style-type: none">• 지역 내 창·제작자 및 초기기업 대상 사업으로 주거지 제한 등의 조건이 있을 수 있음• 지역별 사업 추진 내용 및 절차 등이 상이하오니, 각 지역 콘텐츠코리아랩에 별도 문의 필요				
추진절차	① 계획수립 1~2월	② 1차 지원금 3~4월	③ 중간점검 6~8월	④ 2차지원금 7~9월	⑤ 결과평가 12월 '27년 2월

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

02 지역거점형 콘텐츠기업지원센터 운영 지원

:: 전국 11개소 지역 거점형 콘텐츠기업지원센터 운영을 통한 지역 내 콘텐츠 기업 성장 고도화 및 육성지원

사업개요

사업목적	지역 콘텐츠 기업 성장지원을 통한 기업 역량 강화 및 지역 콘텐츠 생태계 기반 조성 도모
총사업비	4,400백만원
수행부서	지역콘텐츠진흥팀

전년대비 주요 개선사항

구분	2025년	2026년
사업내용	• 지역 내 콘텐츠 기업 중심의 제작지원 사업 운영 (입주기업 및 지역 인프라 간 연계 지원 사업 부재)	• 입주기업 대상 지원 사업 추진 및 지역 인프라 또는 기업 간(대·중기업) 협업 사업 단계적 추진
예산사용	• 국고 보조금을 제작지원 사업비 외 시설 인프라 운영비와 혼용 편성	• 국고 보조금은 제작지원을 위한 민간경상보조 비목으로 우선 편성 권장

사업내용

지원대상	• 지역 콘텐츠기업지원센터(총 11개소) - 전남, 경남, 대전, 부산, 전북, 대구, 경북, 충남, 충북, 인천, 울산
지원내용	• 지역 콘텐츠 기업의 안정적인 정착을 위한 입주시설 운영 지원 • 지역 기업 대상 콘텐츠 제작 고도화 및 사업화 지원, 유통·마케팅 지원 • 맞춤형 상담, IR 피칭 교육 등 기업 역량 강화를 위한 엑셀러레이팅 지원 • 인턴십, 현업인 교육 등 지역 내 인력 양성 및 일자리 창출 지원 * 지역별 내용상이
지원규모	• 총 43,45억원(11개소×3.95억원)
지원조건	• (지역거점) 국고지원금 대 자체 부담금 1:1 이상 현금 매칭 필수(현물 제외) • (수혜대상) 지역 내 창업 초기 기업(7년 이하)
지원구조	• 지정형 간접 보조사업 - 지역 콘텐츠기업지원센터의 자체 공모를 통한 수혜 대상자 모집 및 선정

① 한국콘텐츠진흥원	② 지역 콘텐츠기업지원센터	③ 지역기업
지역 기업지원센터 총괄	세부 사업 공모 및 운영	콘텐츠 제작 등 사업 수행

기타사항

- 2026년 제주 지역 콘텐츠기업지원센터 신규 조성 예정(문화체육관광부 소관)
- 지역 콘텐츠 기업 대상 사업으로 사업장 주소지 제한 등의 조건이 있을 수 있음
- 지역별 사업 추진 내용 및 절차 등이 상이하오니, 각 지역 콘텐츠기업지원센터에 별도 문의 필요

① 계획수립	② 1차 지원금	③ 중간점검	④ 2차지원금	⑤ 결과평가	⑥ 정산
1~2월	3~4월	6~8월	7~9월	12월	'27년 2월

* 지역별 개별 사업 운영 일정은 해당 지역 콘텐츠기업지원센터에 별도 문의

* 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

03 지역특화 콘텐츠 개발지원

:: 전국 16개 거점기관 중심으로 지역별 콘텐츠 산업 발전 전략 수립 및 지역 대표 콘텐츠 개발 지원

사업개요

사업목적	지역 거점기관 중심의 콘텐츠 산업 성과 창출 등으로 지역의 콘텐츠 산업 자율 성장 지원
총사업비	16,590백만원
수행부서	지역콘텐츠진흥팀

전년대비 주요 개선사항

구분	2025년	2026년
운영체계	• 전 지역 목표 난이도 동일 • 거점별 필요 역할 자율 지정	• 예산규모(12억 기준)에 따른 목표 난이도 차등 수립 선제안 • 중복사업 방지를 위한 지역 인프라 연계 협의회 필수 편성

사업내용

지원대상

- 16개 콘텐츠 산업 지역 거점기관

연번	지역	기관명	연번	지역	기관명
1	강원	강원문화재단	9	세종	세종테크노파크
2	경기	경기콘텐츠진흥원	10	울산	울산정보산업진흥원
3	경남	경남문화예술진흥원	11	인천	인천테크노파크
4	경북	경북문화재단 콘텐츠진흥원	12	전남	전라남도정보문화산업진흥원
5	광주	광주정보문화산업진흥원	13	전북	전북특별자치도 콘텐츠융합진흥원
6	대구	대구디지털혁신진흥원	14	제주	제주콘텐츠진흥원
7	대전	대전정보문화산업진흥원	15	충남	충남콘텐츠진흥원
8	부산	부산정보산업진흥원	16	충북	충북과학기술혁신원

지원내용

- 지역별 콘텐츠 산업 특화 방안 수립 및 관련 기반 조성 지원(특구, 거점, 센터 조성 등)

• 콘텐츠 제작지원 및 기타 시/도 협력사업 등 지역 대표 콘텐츠 발굴 지원

• 콘텐츠 산업의 지역 균형발전 실현을 위해 지역 간 정책 거버넌스 운영지원 * 지역별 운영 내용상이

지원규모

- 총 162.2억원

- 전년도 추진실적 평가결과에 따라 지역별 3억원 ~ 19.5억원 차등 지원

지원조건

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

지원구조

- 지정형 간접 보조사업

- 지역 거점기관의 자체 공모를 통해 수혜 대상자 모집 및 선정

① 한국콘텐츠진흥원	② 지역 거점기관	③ 지역기업
지역특화 사업 운영 총괄	세부 사업 공모 및 운영	콘텐츠 제작 등 사업 수행

기타사항

- 지역별 사업 추진 내용 및 절차 등이 상이하오니, 각 지역 거점기관에 별도 문의 필요

① 계획수립	② 1차 지원금	③ 중간점검	④ 2차지원금	⑤ 결과평가	⑥ 정산
1~2월	3~4월	6~8월	7~9월	12월	'27년 2월

* 지역별 개별 사업 운영 일정은 해당 지역 거점기관 별도 문의

* 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

04 문화가 있는 산업단지 조성

:: 문화선도산단 선정을 통해 지역 산업단지 내 문화 시설 및 문화콘텐츠 향유 확대 지원

사업개요

사업목적	문화콘텐츠 및 제조 산업 간 융합을 통한 지역 산단 내 정주 요건 및 근로자 복지 제고
총사업비	1,500백만원
수행부서	지역콘텐츠진흥팀

사업내용

- 지원대상**
- 부처 통합공모를 통해 선정된 문화 선도 산단(총 3개 산업단지*)

* 산업입지 개발에 관한 법률 제2조제8항에 따른 산업단지
- 지원내용**
- 지역 고유자원(역사, 문화, 명소 등)을 활용한 지역특화 콘텐츠 제작

- 미디어파사드 전시, 실감형 콘텐츠 전시, 체험형 프로그램 기획 등



지원규모

- 총 15억원(3개 단지×5억원)

지원조건

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

사업체계

- 관계 부처 협동 추진 사업(국토교통부, 산업통상부, 문화체육관광부)

- 통합 공고 및 접수·평가 등은 한국산업단지공단에서 운영 주관

지원구조

- 부처별 지원사업에 대한 통합공모

- 총 10개 내외의 부처 개별 사업에 대해 통합공모를 진행하여 문화 선도 산단 지정

① 한국산업단지공단	② 한국콘텐츠진흥원	③ 문화선도산단(거점기관)
통합 공고 및 접수·평가 운영	문화가 있는 산업단지 사업 총괄	콘텐츠 제작 등 사업 수행

기타사항

- 시·군·구 등 기초 지자체 및 산단 내 입주업체 등과 컨소시엄 참여 가능
- 사업 종료 후에도 지속 활용 가능한 콘텐츠로서 다년도 활용 계획 필수 작성
- 사업 추진 내용 및 절차 등은 향후 변경될 수 있으며, 통합공모 진행 시 주관기관에 별도 문의

① 계획수립	② 1차 지원금	③ 중간점검	④ 2차지원금	⑤ 결과평가	⑥ 정산
2~3월	4~5월	7~8월	9~10월	12월	'27년 2월

* 사업 운영 일정은 부처 협의 등에 따라 변동될 수 있으며, 추후 주관기관 별도 문의

* 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

05 지역 글로벌게임센터 운영

:: 전국 12개소 지역 글로벌게임센터 운영으로 지역 내 게임산업 인력 양성 및 관련 기업육성 지원

사업개요

사업목적	지역 내 게임산업 전문 인력 양성 및 기업육성 지원을 통한 지역 게임산업 활성화
총사업비	12,828백만원
수행부서	지역콘텐츠진흥팀

전년대비 주요 개선사항

구분	2025년	2026년
운영체계	<ul style="list-style-type: none"> 사업비 내에서 기본 사업비와 인센티브 별도 구분 없이 통합하여 운영 및 평가 진행 	<ul style="list-style-type: none"> 계획 수립 단계부터 예산(기본 / 인센티브)을 구분하여 사업 운영 기본 사업비 대상 사업 기준으로 결과평가 실시 (인센티브 사업 별도 반영)

사업내용

지원대상

- 지역 글로벌게임센터(총 12개소)

연번	지역	기관명	연번	지역	기관명
1	경기	경기콘텐츠진흥원	7	부산	부산정보산업진흥원
2	경남	경남문화예술진흥원	8	울산	울산정보산업진흥원
3	경북	경북테크노파크	9	전남	전라남도정보문화산업진흥원
4	광주	광주정보문화산업진흥원	10	전북	전북특별자치도 콘텐츠융합진흥원
5	대구	대구디지털혁신진흥원	11	충남	충남정보문화산업진흥원
6	대전	대전정보문화산업진흥원	12	충북	청주시문화산업진흥재단

지원내용

- 지역 소재 및 이전 희망 게임 기업의 지속 정착을 위한 입주시설 운영 지원
- 게임개발, 수익화 등 실무 중심 교육 및 기업 맞춤형 인력 양성 프로그램 지원
- 게임 제작 및 고도화, 유통 마케팅 등 지원 프로그램 기획·운영
- 지역민 대상 게임대회, 리터러시 교육 등 지역 내 게임산업 저변 확대 지원 * 지역별 운영 내용상이

지원규모

- 총 127억원

- 평가 및 그룹 분류에 따른 지역별 9억원 ~ 11억원 차등 지원 * 인센티브 별도

지원조건

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

지원구조

- 지정형 간접 보조사업

- 지역 거점기관의 자체 공모를 통해 수혜 대상자 모집 및 선정

① 한국콘텐츠진흥원	② 지역 글로벌게임센터	③ 지역 기업
글로벌게임센터 운영 총괄	세부 사업 공모 및 운영	콘텐츠 제작 등 사업 수행

기타사항

- 지역 내 개발자, 기업 대상 사업으로 주소지 제한 등의 조건이 있을 수 있음

추진절차

- 지역별 사업 추진 내용 및 절차 등이 상이하오니, 각 지역 글로벌게임센터에 별도 문의 필요

① 계획수립	② 1차 지원금	③ 중간점검	④ 2차지원금	⑤ 결과평가	⑥ 정산
1~2월	3~4월	6~8월	7~9월	12월	'27년 2월

* 지역별 개별 사업 운영 일정은 해당 지역 글로벌게임센터 별도 문의

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

06 웹툰IP 연계 게임 제작지원(글로벌 웹툰 게임스)

:: 글로벌 웹툰IP를 활용한 게임 제작지원으로 지역 게임 기업 성장 및 관련 산업 활성화 지원

사업개요

사업목적	글로벌 웹툰 IP를 활용한 게임 제작 지원으로 지역 중소 게임사 경쟁력 강화
총사업비	900백만원
수행부서	지역콘텐츠진흥팀

전년대비 주요 개선사항

구분	2025년	2026년
지원분야	• 모바일	• 모바일, PC
운영내용	• 게임사 간 웹툰 IP 중복 선정 허용	• 웹툰 IP 중복 활용 방지를 위해 웹툰 IP 1개당 1개 게임 작품만 선정 예정

사업내용

지원대상	<ul style="list-style-type: none"> (지역형) 게임콘텐츠 개발 경험이 있거나 개발 할 수 있는 능력이 있는 사업자등록증 기준 서울을 제외한 지역에 소재지를 두고 있는 법인 또는 개인사업자 (통합형) 게임콘텐츠 개발 경험이 있거나 개발 능력이 있는 국내 법인 또는 개인사업자
지원내용	• 중소 게임사 경쟁력 강화를 위한 게임 콘텐츠 제작 지원

기관	역할
한국콘텐츠진흥원	선정 게임사 게임 제작 및 개발비 지원
네이버웹툰	웹툰 IP 사용권 제공, 과제 관리 및 홍보 지원 등
구글코리아	게임 출시 해외 마케팅 지원 등

지원규모	• 총 15억(지역형 3개사 9억, 통합형 2개사 6억*) * 게임산업팀 예산(6억)을 활용한 통합공모
	- 평가 순위에 따라 게임사별 2억원 ~ 3억원 차등 지원

지원기간	• 2개년도 사업 추진('26~'27년)
	- '26년 결과평가 통과 게임사 대상으로 '27년 연속 지원 예정

지원조건	• 총사업비 대비 10% 이상 자부담 매칭 필수
------	----------------------------

지원구조	<ul style="list-style-type: none"> • 공모형 제작지원 사업 - 자체 공모를 통한 수혜 대상자 모집 및 선정
------	---

기타사항	<ul style="list-style-type: none"> • 네이버웹툰에서 지정된 웹툰 IP만 활용할 수 있으며, 그 외 웹툰 IP로는 신청 불가 • 진흥원 및 협력사(구글코리아, 네이버웹툰)가 과제 관리 진행 예정으로 선정 게임사의 적극 협조 필요
------	--

추진절차	① 계획수립 1~2월	② 공모/선정 3월	③ 1차지원금 4월	④ 중간점검 6~8월	⑤ 2차지원금 7~9월	⑥ 결과평가 12월	⑦ 정산 '27년 2월
------	----------------	---------------	---------------	----------------	-----------------	---------------	-----------------

* 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

07 지역 대표 글로컬 콘텐츠 기업 육성

:: 지역 콘텐츠산업 활성화를 견인할 수 있는 지역 콘텐츠기업의 집중 지원을 통한 유니콘 기업으로 육성

사업개요

사업목적	지역 일자리 및 수출 경제가치 창출이 가능한 지역 특화형 글로벌 콘텐츠 기업육성
총사업비	7,000백만원
수행부서	지역콘텐츠진흥팀

사업내용

지원대상	• 콘텐츠 기획 및 창·제작, 유통하고자 하는 지역 소재 법인사업자(창업 후 5년 이상)
	* 기업의 사업장이 지역·서울 양 곳에 있는 경우, 본사 소재가 지역일 경우만 지원 가능
	** 서울 소재 기업은 컨소시엄으로만 참여 가능

지원내용	• 글로컬 콘텐츠 기획, 제작, 해외 유통 관련 사업비(인건비, 제작비 등) 일부 지원
------	--

구분	사업명	지원 규모	지원 금액	최대 지원 기간
1	지역 대표 글로컬 콘텐츠 제작 지원	5개 내외	최대 5억원	2년
2	지역 대표 글로컬 콘텐츠 재투자 지원	5개 내외	최대 8억원	2년
3	지역 대표 글로컬 콘텐츠 해외 마케팅 지원	5개 내외	최대 1억원	1년

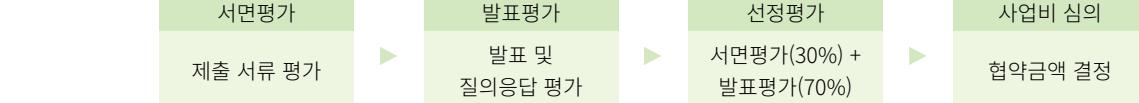
지원조건	• 총사업비의 20% 이상 사업자부담금(현금) 편성 필수
------	---------------------------------

지원구조	<ul style="list-style-type: none"> • 지원하는 콘텐츠 IP에 대한 모든 제작 및 활용 권리(기본권)를 기보유하여야 함 * 국제 공동제작의 경우, 한국 지분 30% 이상일 경우에만 지원 가능
------	---

기타사항	<ul style="list-style-type: none"> • 지원대표 글로컬 콘텐츠 해외 마케팅 지원 - 지역 거점기관별 추천 과제 대상 직접 지원 사업 									
	<table border="1"> <tr> <td>① 지역 거점기관</td> <td>② 한국콘텐츠진흥원</td> <td>③ 지역 기업</td> </tr> <tr> <td>추천기업 모집 및 선정</td> <td>추천기업 대상</td> <td>평가·선정 후 협약 진행</td> </tr> <tr> <td>* 지역별/사업별 2개 이내</td> <td>평가·선정 후 협약 진행</td> <td>콘텐츠 제작 등 사업 수행</td> </tr> </table>	① 지역 거점기관	② 한국콘텐츠진흥원	③ 지역 기업	추천기업 모집 및 선정	추천기업 대상	평가·선정 후 협약 진행	* 지역별/사업별 2개 이내	평가·선정 후 협약 진행	콘텐츠 제작 등 사업 수행
① 지역 거점기관	② 한국콘텐츠진흥원	③ 지역 기업								
추천기업 모집 및 선정	추천기업 대상	평가·선정 후 협약 진행								
* 지역별/사업별 2개 이내	평가·선정 후 협약 진행	콘텐츠 제작 등 사업 수행								

기타사항	• 지역대표 글로컬 콘텐츠 해외 마케팅 지원
------	--------------------------

기타사항	- 공모를 통한 직접 지원
------	----------------



기타사항	<ul style="list-style-type: none"> • 콘텐츠 기획 및 창·제작, 유통하고자 하는 지역 소재 법인사업자(창업 후 5년 이상) 1) 기제작 완료되어 상용화된 콘텐츠 종방자료(개발 결과물, 국내외 유통/서비스 실적 등) 2) 기제작 완료되어 상용화된 콘텐츠에 대한 총제작비 증빙 일체 • 글로컬 콘텐츠 제작지원과 재투자지원 동시 지원 불가. 단, 해외 마케팅 지원은 동시 지원 가능
------	--

추진절차	<table border="1"> <tr> <td>① 모집공고 1~3월</td><td>② 선정평가 4~5월</td><td>③ 협약체결 6월</td><td>④ 중간점검 9월</td><td>⑤ 결과평가 12월</td><td>⑥ 정산 '27년 2월</td></tr> </table>	① 모집공고 1~3월	② 선정평가 4~5월	③ 협약체결 6월	④ 중간점검 9월	⑤ 결과평가 12월	⑥ 정산 '27년 2월
① 모집공고 1~3월	② 선정평가 4~5월	③ 협약체결 6월	④ 중간점검 9월	⑤ 결과평가 12월	⑥ 정산 '27년 2월		

* 2개년 사업은 중간 점검 2회 운영 등 사업 특성에 따라 일정 상이

* 사업 운영 일정은 부처 협의 등에 따라 변동될 수 있으며, 후후 주관기관 별도 문의

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

08 이스포츠 상설경기장 운영 및 조성 지원사업

:: 전국 6개소 이스포츠 상설경기장 운영 및 신규 조성을 위한 지역 이스포츠 산업 활성화 및 문화 향유 지원

사업개요

사업목적	이스포츠 대회 개최 및 인력 양성 프로그램 운영 등을 통해 생활 문화로서의 이스포츠 정착
총사업비	2,946백만원
수행부서	지역콘텐츠진흥팀

전년대비 주요 개선사항

구분	2025년	2026년
운영 목적	• 가동률 개선 및 상설경기장 활성화를 위한 지역 행사 연계 및 자체 행사 운영	• 홍보를 통한 가동률 지속 상승 및 수익사업 확대 방안 마련
운영내용	• 지역민, 소외계층 대상 ESG 사업 운영 • 대학리그, 지역 동호회 등 문체부 주최 이스포츠대회 유치 및 연계	• 장애인 등 문화 향유 대상 확대로 사회공헌 성격 강화 • 중·고교리그, 지역 리그 등 운영 다양화

사업내용

지원대상

- 지역 이스포츠 상설경기장(총 6개소)

연번	지역	기관명	연번	지역	기관명
1	부산	부산정보산업진흥원	4	경남	경남문화예술진흥원
2	광주	광주정보문화산업진흥원	5	충남	충남콘텐츠진흥원('27년 개소 예정)
3	대전	대전정보문화산업진흥원	6	충북	충북과학기술혁신원('26년 조성 착수)

지원내용

- 이스포츠대회 및 관련 행사개최 등 이스포츠 상설경기장 운영
- 지역 이스포츠 산업 활성화를 위한 상설경기장 신규 조성 지원
- 지역민 대상 경기장 투어 및 체험형 프로그램 진행 등 ESG 사업 지원 * 지역별 운영 내용상이

지원규모

- (운영지원) 총 5억원(4개소×1.25억원)
- (조성지원) 총 24.46억원(충남 4차년도 14.46억원 + 충북 1차년도 10억원)

지원조건

- 국고지원금 대 지방자치단체 부담금 1:1 현금 매칭 필수(현물 제외)

지원구조

- 지정형 간접 보조사업

- 세부 프로그램은 지역 거점기관 자체 기획 및 운영

① 한국콘텐츠진흥원	② 지역 거점기관	③ 상설경기장 이용자
이스포츠 상설경기장 운영 총괄	세부 사업 운영	경기장 이용 및 문화 체험

추진절차

① 계획수립	② 1차 지원금	③ 중간점검	④ 2차지원금	⑤ 결과평가	⑥ 정산
1~2월	3~4월	6~8월	7~9월	12월	'27년 2월

* 지역별 개별 사업 운영 일정은 해당 지역 거점기관 별도 문의

* 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

09 음악창작소 프로그램 운영지원

:: 지역 음악산업 활성화 및 우수 뮤지션 발굴을 위한 지역 음악창작소 운영 지원

사업개요

사업목적	지역 우수 뮤지션 발굴 및 역량 강화 지원 등을 통한 지역 음악산업 활성화
총사업비	1,700백만원
수행부서	지역콘텐츠진흥팀

전년대비 주요 개선사항

구분	2025년	2026년
지원규모	• 지역 음악창작소 1개소당 80백만원 지원 -전년도 결과평가 결과에 따라 80백만원~120백만원 차등 지원 신설	• 지역 음악창작소 1개소당 90백만원 지원 -전년도 결과평가 결과에 따라 90백만원~110백만원 차등 지원하여 지원 편차 감소

사업내용

지원대상

- 지역 음악창작소(총 15개소)
- 강원, 경남, 경북, 광주, 대구, 대전, 부산, 세종, 울산, 인천, 전남, 전북, 제주, 충남, 충북

지원내용

- 서울 음악 창작공간(운영기관 별도 공모)
- 음악 장비 대여, 녹음실 등 시설 대관을 통한 지역 뮤지션 창·제작 거점 제공
- 교육 프로그램, 공연·음반 지원사업 등을 통한 뮤지션 역량 강화 및 신규 콘텐츠 발굴
- 지역 축제 연계형 음악 공연 개최 등 지역민 문화 향유 확대 지원 * 지역별 운영 내용상이

지원규모

- 지역음악창작소 총 15억원
- 2025년 결과평가 결과에 따라 지역별 0.9억원 ~ 1.1억원으로 차등 지원

지원조건

- 국고지원금 대 지방자치단체 부담금 1:1 현금 매칭 필수(현물 제외)

지원구조

- (지역 음악창작소) 지정형 간접 보조사업
- (서울 음악 창작공간) 자체 공모사업
- 지역 거점기관의 자체 공모를 통해 수혜 대상자 모집 및 선정

① 한국콘텐츠진흥원	② 지역 음악창작소	③ 지역 뮤지션
지역 음악창작소 운영 총괄	세부 사업 공모 및 운영	음반 제작 등 사업 수행

① 모집공고	② 선정평가	③ 협약체결	④ 중간점검	⑤ 결과평가	⑥ 정산
1~2월	3~4월	6~8월	7~9월	12월	'27년 2월

* 지역별 개별 사업 운영 일정은 해당 지역 음악창작소로 별도 문의

* 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

10 콘텐츠체험관 운영

:: 어린이 대상 콘텐츠체험관의 안정적 운영을 통한 어린이 및 가족대상 문화 향유기회 증대

사업개요

사업목적	• 콘텐츠체험관의 안정적 운영을 통한 어린이 및 가족 문화 향유 기회 증대 • 국내 우수 캐릭터 IP를 활용한 체험 콘텐츠 추가 개발로 체험관 재방문 유도
총사업비	600백만원
수행부서	지역콘텐츠진흥팀

전년대비 주요 개선사항

구분	2025년	2026년
상영 콘텐츠	• 3개 캐릭터 IP를 활용한 콘텐츠 상영 (뽀로로, 엄마 까투리, 쥬라기 칵스)	• 신규 IP를 활용한 체험 콘텐츠 추가 개발을 통한 콘텐츠 다양화
사회적 가치 제고	• 다문화 및 취약계층 초청 이벤트 개최로 ESG 가치 실천 노력(연 1회)	• 다문화 및 취약계층 아동 초청투어 프로그램 운영 (월 1회)

사업내용

사업내용	• 이벤트 행사 운영 및 자체 홍보 등 콘텐츠체험관(꿈꾸는 어린이 정원역) 운영 • 콘텐츠체험관을 위한 국내 우수 캐릭터 IP 활용 신규 체험형 콘텐츠 제작										
이용대상	• 어린이 및 가족 대상										
운영내용	• 콘텐츠체험관 운영 현황 (전문기업 위탁운영) <table border="1"><tr><td>위치 및 규모</td><td>용산 어린이 정원 내, 329m²(100평)</td></tr><tr><td>이용시간</td><td>10:00 ~ 17:00 (월요일 휴관)</td></tr><tr><td>이용방법</td><td>홈페이지를 통한 사전 예약제 (현장 신청 가능)</td></tr><tr><td>공간구성</td><td>7개존 (매표소, 대합실, 마법 기차, 전이 공간, 거꾸로 세상, 상상의 나라, 포토존)</td></tr><tr><td>콘텐츠IP</td><td>3트랙(뽀로로, 엄마 까투리, 쥬라기 칵스), 트랙당 30분</td></tr></table> • 주요공간 구성  • 콘텐츠 추가 제작 : 전문업체 선정을 통한 연내 추가 제작	위치 및 규모	용산 어린이 정원 내, 329m ² (100평)	이용시간	10:00 ~ 17:00 (월요일 휴관)	이용방법	홈페이지를 통한 사전 예약제 (현장 신청 가능)	공간구성	7개존 (매표소, 대합실, 마법 기차, 전이 공간, 거꾸로 세상, 상상의 나라, 포토존)	콘텐츠IP	3트랙(뽀로로, 엄마 까투리, 쥬라기 칵스), 트랙당 30분
위치 및 규모	용산 어린이 정원 내, 329m ² (100평)										
이용시간	10:00 ~ 17:00 (월요일 휴관)										
이용방법	홈페이지를 통한 사전 예약제 (현장 신청 가능)										
공간구성	7개존 (매표소, 대합실, 마법 기차, 전이 공간, 거꾸로 세상, 상상의 나라, 포토존)										
콘텐츠IP	3트랙(뽀로로, 엄마 까투리, 쥬라기 칵스), 트랙당 30분										

추진절차

① 용역 입찰공고	② 운영용역 착수	③ 콘텐츠체험관 운영	④ 운영결과 보고
1~2월	3월	3~11월	12월

* 공고 일정 등은 조정될 수 있으며, 기타 세부 내용은 별도 문의 필요

* 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

11 진천 스토리 창작 클러스터 운영지원

:: 충북 진천 스토리 창작 클러스터 운영을 통한 스토리 창작자 발굴 및 육성

사업개요

사업목적	우수 스토리 발굴 및 작가 육성을 통한 K-이야기산업 발전 및 지역 콘텐츠산업 활성화 기여
총사업비	400백만원
수행부서	지역콘텐츠진흥팀

전년대비 주요 개선사항

구분	2025년	2026년
관리체계	• 홈페이지를 통해 작가 및 창작물 등의 DB 자체 관리	• 한국콘텐츠진흥원 스토리움 플랫폼 연계 활용을 통한 DB 구축 체계화

사업내용

사업내용	• 스토리 창작인력의 창작활동 집중 지원을 위한 시설 제공 • 소재 개발, 멘토링 등 스토리 창작을 위한 전문교육 및 강의 지원 • 스토리 창작에 대한 대국민 이해를 높이는 스토리 기반 체험 연수 진행
운영내용	• 진천 스토리 창작 클러스터 운영 현황

운영기관	충북과학기술혁신원
위치 및 규모	진천군 이월면 송림리 산29-1번지, (건물연면적) 4,535m ²
시설용도	집필, 교육 및 연수시설을 갖춘 국내 최초 스토리 창작 전문 지원시설
주요시설	집필시설(2동, 총 20명): 1인실 12실, 4인실 2실 숙박시설(1동, 총 48명): 2인실 8실, 4인실 8실 교육시설(1동): 강의실, 회의실, 강당, 식당, 카페 등

주요공간 구성



지원규모

지원구조

• 397백만원

• 지정형 간접 보조사업

- 충북 지역 거점기관의 자체 공모를 통해 수혜 대상자 모집 및 선정

① 한국콘텐츠진흥원	② 진천 스토리 창작 클러스터	③ 스토리 창작자 및 기업
스토리 창작 클러스터 총괄	세부 사업 공모 및 운영	지원 사업 참여 및 수혜

추진절차

① 계획수립	② 1차 지원금	③ 중간점검	④ 2차지원금	⑤ 결과평가	⑥ 정산
1~2월	3~4월	6~8월	7~9월	12월	'27년 2월

* 사업 추진 절차 및 일정은 운영기관(충북과학기술혁신원) 별도 문의 필수

* 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

MEMO

MEMO

해외진출

1. 콘텐츠 해외진출 종합컨설팅

계속

2. 해외거점 운영

계속

3. 콘텐츠 해외시장 개척지원

계속

4. 관계부처 해외 홍보관 운영

계속

5. 관계부처 합동 한류마케팅 지원

계속

6. 관계부처 합동 한류박람회 개최

계속

7. 대한민국 콘텐츠대상(해외진출유공포상)

계속

8. 한류연계 협업콘텐츠 기획개발 지원

계속

9. K-콘텐츠 연계 연관산업 비즈매칭 기반조성

계속

2026년 사업방향

- 콘텐츠수출마케팅플랫폼 <WelCon> 및 <마켓플레이스> 개편을 통한 이용자 중심 콘텐츠 해외진출 지원 서비스 강화
- 전 세계 30개 해외사무소 중심 전략적 K-콘텐츠 해외진출 지원체계 구축
- 정부 합동 해외홍보관 <KOREA360>을 통한 콘텐츠 주도 현지 한류 저변 확대 및 K-브랜드 동반성장 제고
- 시장 맞춤형 K-콘텐츠 × 한류 연관산업 동반 해외진출 지원 행사 확대

01 콘텐츠 해외진출 종합컨설팅

:: 국내 콘텐츠 기업의 성공적인 해외진출을 지원하는 온라인 콘텐츠수출마케팅플랫폼
<WelCon> 운영

사업개요

사업목적	국내 콘텐츠 기업 대상 해외진출 관련 정보 제공 및 해외진출 지원 서비스를 통한 콘텐츠 해외진출 기반 강화
총사업비	6,708백만원
수행부서	수출전략팀

전년대비 주요 개선사항

구분	2025년	2026년
콘텐츠수출마케팅 플랫폼 운영	<ul style="list-style-type: none">메뉴 개편 및 정보제공 알림 (뉴스레터, 카카오톡 등)을 통한 접근성 강화	<ul style="list-style-type: none">사이트 전면 개편 등 서비스 편의성 확대- 해외 비즈니스센터별 페이지 신설, 국내외 기업DB 재정비 등
기업맞춤형 해외 심층정보 제공	<ul style="list-style-type: none">해외거점 소재 25개국 정보 제공• 장르별/유형별 정보의 주기적 업데이트	<ul style="list-style-type: none">전문 정보기관 협력 콘텐츠 산업 맞춤형 정보 제공을 통한 시의성 및 전문성 강화
해외진출 비즈매칭 지원	<ul style="list-style-type: none">온라인 해외진출 비즈매칭 지원• 기업 및 콘텐츠 홍보물 제작 지원	<ul style="list-style-type: none">마켓플레이스 등록 기업 대상 오프라인 해외진출 비즈매칭 지원 및 해외진출 역량 강화 컨설팅 지원(5회 내외)

사업내용

- 지원대상** • 콘텐츠수출마케팅플랫폼 웰콘(welcon.kocca.kr) 회원 및 마켓플레이스 등록 기업
지원내용 <콘텐츠수출마케팅플랫폼 웰콘(WelCon) 및 마켓플레이스를 통한 해외진출 지원 정보·서비스 제공>
 - 국내외 콘텐츠 마켓 및 행사 안내 및 참가 지원
 - 한국콘텐츠진흥원 주관 국내외 콘텐츠 마켓 및 행사 안내 및 참가신청 접수, 비즈매칭 지원
 - K-콘텐츠 해외진출 비즈니스 상담 지원
 - 콘텐츠 장르별(게임, 애니, 방송 등), 분야별(법률, 조세, 마케팅 등) 전문가의 1:1 해외진출 온/오프라인 상담 지원
 - 마켓플레이스 등록 기업 대상 해외진출 비즈매칭 지원
 - 국내 콘텐츠 기업 및 K-콘텐츠 온라인 홍보관 <마켓플레이스> 운영
 - 한국콘텐츠진흥원 해외사무소 협업을 통한 국가별 장르 특화 비즈매칭 프로그램 개최 및 참가기업의 해외진출 역량 강화 컨설팅 프로그램 운영
 - 기업 맞춤형 해외진출 정보 제공
 - 한국콘텐츠진흥원 해외사무소 소재 국가별 콘텐츠 법령 및 규제 정보, 전문가 인터뷰 등 해외 콘텐츠 관련 심층 정보 제공
 - 해외 콘텐츠산업 및 시장 동향, 통계 등 국내 콘텐츠 기업의 해외진출을 위한 정보 제공 등

지원규모

- (해외진출 비즈니스 상담 지원) 연간 동일 분야(법률, 조세, 해외마케팅 등) 10회 이내 무상 지원
- (해외진출 비즈매칭 지원) 각 국가별 지원 규모 상이

(뒷장에 계속)

01 콘텐츠 해외진출 종합컨설팅

:: 국내 콘텐츠 기업의 성공적인 해외진출을 지원하는 온라인 콘텐츠수출마케팅플랫폼
<WelCon> 운영

지원조건 • (해외진출 비즈니스 상담 지원) <WelCon>에 가입된 회원(기업, 개인) 전체

• (해외진출 비즈매칭 지원) <WelCon> 내 <마켓플레이스> 등록 기업

선정방식 • (해외진출 비즈니스 상담 지원) <WelCon> 온라인 신청 → 자문위원 매칭(선정평가 없음)

• (해외진출 비즈매칭 지원) <WelCon> 온라인 접수 → 서류평가 → 대상자 선정

기타사항 • 세부 사항은 일부 변경될 수 있으며, 추후 공고문 참고 요망

① 사업계획	② 위탁공고 및 선정	③ 사업수행	④ 결과보고
1~2월	3~4월	5~11월	12월

* 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

02 해외거점 운영

:: K-콘텐츠 해외진출 주요 국가에 해외거점을 설립, 국내 콘텐츠 기업의 해외지사 역할 등
K-콘텐츠의 해외진출을 위한 현지 밀착 전방위 지원 업무 수행

사업개요

사업목적 해외거점을 통한 해외시장 정보제공, 현지 네트워킹, 비즈매칭, 컨설팅 지원 등 국내 콘텐츠 기업의 해외진출 지원 확대 및 한류 확산 기여

총사업비 25,550백만원

수행부서 아시아중동수출지원팀, 미주유럽수출지원팀

전년대비 주요 개선사항

구분	2025년	2026년
해외사무소 확대 운영	<ul style="list-style-type: none"> • 30개 해외사무소 설립 및 운영 - 5개 지역 해외사무소 신설 * 해외사무소 신설 * 미국(댈러스), 중국(상해), 사우디아라비아, 폴란드, 필리핀 	<ul style="list-style-type: none"> • 국가별 특성을 반영한 해외 권역 합동 행사개최 및 특화사업 발굴 - 중국, 동남아, 중남미, 동유럽 등 권역 합동행사 및 특화사업 발굴 • 현지 맞춤형 한류 융합행사 개최 - 문화원, 연관산업 유관기관 연계 발굴
기업지원센터 활성화	<ul style="list-style-type: none"> • 도쿄 K-콘텐츠기업 지원센터 활성화 - 한국 콘텐츠기업의 일본시장 진출 지원 * 입주지원: 독립사무실(15개사) 	<ul style="list-style-type: none"> • 도쿄 K-콘텐츠기업 지원센터 지원 다각화 - 한국 콘텐츠기업의 일본시장 진출 확대 * 입주지원: 독립사무실(14개사), 공유오피스(3개사)

사업내용

지원대상 • 국내 콘텐츠 기업

지원내용 • 비즈매칭 및 네트워킹

- K-콘텐츠기업과 현지 기업 간의 비즈니스 연결 및 현지 기업·기관 네트워킹

• K-콘텐츠 마케팅

- 현지에서 쇼케이스·피칭을 통한 프로모션, 유관기관 협력을 통한 홍보·마케팅

• 시장정보 제공 및 컨설팅

- 콘텐츠산업 동향보고서 발간, 현지의 법률·제도 등 정보제공 및 컨설팅

• 현지 인프라 운영 및 기업활동 지원

- 현지 기업지원센터(KOCCA CKL TOKYO) 운영, 현지법인 설립·운영 컨설팅

- 입주기업 맞춤형 지원 프로그램 운영 및 스마트 오피스(사무공간, 회의실, 화상회의) 지원

(뒷장에 계속)

02 해외거점 운영

:: K-콘텐츠 해외진출 주요 국가에 해외거점을 설립, 국내 콘텐츠 기업의 해외지사 역할 등
K-콘텐츠의 해외진출을 위한 현지 밀착 전방위 지원 업무 수행

**진출지원
문의**

미국(LA)	bizcenter_la@kocca.kr	러시아	russia@kocca.kr
미국(뉴욕)	koccany@kocca.kr	인도	india@kocca.kr
미국(댈러스)	dallas@kocca.kr	멕시코	mexico@kocca.kr
중국(북경)	koccabeijing@kocca.kr	싱가포르	singapore@kocca.kr
중국(심천)	shenzhen@kocca.kr	호주	kocca.australia@kocca.kr
중국(상해)	shanghai@kocca.kr	브라질	brasil@kocca.kr
일본(도쿄)	koccatokyo@kocca.kr	아르헨티나	argentina@kocca.kr
일본(오사카)	koccaosaka@kocca.kr	캐나다	canada@kocca.kr
프랑스	koccaeurope@kocca.kr	스페인	spain@kocca.kr
영국	uk@kocca.kr	이탈리아	italy@kocca.kr
독일	germany@kocca.kr	스웨덴	sweden@kocca.kr
인도네시아	koccaindonesia@kocca.kr	튀르키예	turkiye@kocca.kr
베트남	koccaviet@kocca.kr	사우디아라비아	saudiarabia@kocca.kr
UAE	uae@kocca.kr	폴란드	poland@kocca.kr
태국	thailand@kocca.kr	필리핀	philippines@kocca.kr

* 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

03 콘텐츠 해외시장 개척지원

:: 국내 콘텐츠 기업의 신흥시장 개척을 지원하기 위한 한류 종합 행사(B2B/B2C) 개최

사업개요

사업목적	해외진출 지원, 한류 저변 확대 행사의 효과적 활용과 전략 다변화를 통한 K-콘텐츠의 글로벌 경쟁력 확장 및 비즈니스 발굴
총사업비	6,554백만원
수행부서	해외사업팀

전년대비 주요 개선사항

구분	2025년	2026년
K-콘텐츠 엑스포	<ul style="list-style-type: none"> 수출상담회 강화, B2B 부대 프로그램 축소 B2C 이벤트 확대 국가별 지원 기업 수 30개사 내외 선발 국가별 주요 장르 선정 및 지원 K-콘텐츠 엑스포 계약실적 발생 시 선정평가 가점 부여 	<ul style="list-style-type: none"> K-콘텐츠 엑스포 및 플래닛 행사 통합 운영 * 행사명 변경 예정 콘텐츠 및 한류 연관산업으로 지원 확대 <ul style="list-style-type: none"> - 국가별 콘텐츠 기업 30개사 내외, 연관산업 기업 15개사 내외 선발 바이어 추천 등 참가기업 선정 절차 다변화 참가사 수출지원 확대 <ul style="list-style-type: none"> - 바이어 신용조사, 수출보증보험 가입 지원 등 콘텐츠 × 연관산업 전시 구성을 통해 한류확산 기반 조성
	<ul style="list-style-type: none"> 체험 중심의 콘텐츠를 활용한 전시 체험관 프로그램 구성 	

사업내용

지원대상 한국 콘텐츠 관련 라이선싱, 기획, 제작, 유통 및 배급 등 해외 비즈니스를 희망하는 콘텐츠 및 콘텐츠 IP를 보유한 국내기업

지원내용 아시아 및 유럽권 국가 내 콘텐츠×연관산업 한류종합행사 4회 개최 예정

- 콘텐츠×연관산업 중심의 다양한 B2B 프로그램

- 콘텐츠 및 연관산업 전시, 드라마OST콘서트 등 B2C 행사 개최

지원조건 참가기업 대상 바이어 신용정보 제공 및 수출보증보험(대상: 중소, 중견기업) 가입 지원

- 콘텐츠IP/판권 등을 소유하거나 절대적 협상권을 가져 직접 해외진출 상담이 가능한 기업

- 기술료 미납, 참여제한 등 한국콘텐츠진흥원의 사업에 참여 제재조치를 받지 않은 기업

- 전시 경우 해외진출 및 서비스가 가능한 국내 완성 콘텐츠

선정방식 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

- 선정 외 개최지역 현지 바이어 추천 기업 추가 선정

추진절차

① 모집공고	② 선정평가	③ 협약체결	④ 행사개최	⑤ 성과제출
행사 3개월 전	행사 2개월 전	행사 1개월 전	7~11월	행사 후 1개월 이내

기타사항 세부 사항(개최시기, 개최국, 선정방식 등)은 일부 변경될 수 있으며, 추후 공고문 참고 요망

* 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

04 관계부처 해외 홍보관 운영

:: K-브랜드 및 연관산업의 동반성장 지원을 위해 한류 확산 대표 지역 내 K-브랜드 홍보관
<KOREA360> 구축 및 운영

사업개요

사업목적	K-콘텐츠를 통한 K-브랜딩 및 연관산업의 동반성장 지원
총사업비	13,500백만원
수행부서	아시아중동수출지원팀

전년대비 주요 개선사항

구분	2025년	2026년
인도네시아 해외홍보관 운영	<ul style="list-style-type: none"> 우수브랜드 출점 및 팝업스토어 운영 추진협의회 소속 9개 기관의 프로모션 이벤트 운영 	<ul style="list-style-type: none"> K-콘텐츠 연계 한류 저변 확대 및 K-브랜드 홍보 프로모션 추진 K-브랜드의 홍보관 입점 및 판촉 지원
아랍에미리트 (UAE) 해외홍보관 운영	<ul style="list-style-type: none"> 관계부처(6 부처 9 참여기관) 협력 프로모션 이벤트 운영 K-콘텐츠 활용, 연관산업 동반 해외진출 B2B 비즈매칭 지원 전시 및 오프라인 판매 개시 	<ul style="list-style-type: none"> K-브랜드 상품 전시, 판매 등 관계부처 협력 프로모션 지원 중동 현지 바이어 초청 B2B 비즈매칭 프로그램 운영(연 2회 이상) KOREA 360 중동로드쇼(연 4회) 개최 참여기관 협업 팝업스토어 운영
베트남 해외홍보관 구축	-	<ul style="list-style-type: none"> 베트남 KOREA 360 구축 하노이 소재 쇼핑몰 내 구축 및 콘텐츠 홍보 프로모션 추진 예정

사업내용

지원대상	• 아세안 지역 및 중동 지역으로 진출을 희망하는 K-콘텐츠 제작 및 유통기업
지원내용	<ul style="list-style-type: none"> <KOREA 360> 상설홍보관* 내 상품 전시, 판매지원 * 인도네시아 자카르타, UAE 두바이, 베트남 하노이(구축예정) 지역 소재 쇼핑몰 현지 진출을 목적으로 한 B2B, B2C 프로모션 이벤트/전시 및 K-브랜드 판촉전 개최 지원
지원조건	• 해외 이벤트·전시·체험·판촉에 적합한 콘텐츠 제작 및 IP 보유 기업(장르 무관)
선정방식	• 상시 공고를 통한 UAE 해외홍보관 입점기업 모집 추진
추진절차	• UAE 해외홍보관

① 모집공고

② 선정 및 입점계약 체결

③ 홍보관 입점

매월(1주차)

매월(2-3주차)

계약체결 차월 초

* 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

05 관계부처 합동 한류마케팅 지원

:: 세계적으로 호감도가 높은 K-콘텐츠를 활용하여 연관산업 제품의 홍보마케팅 등 해외진출 지원

사업개요

사업목적	콘텐츠를 활용한 연관산업 제품 해외 홍보마케팅 등 해외진출 견인으로 국가경제 활성화 제고
총사업비	5,555백만원
수행부서	해외사업팀

전년대비 주요 개선사항

구분	2025년	2026년
간접광고 채널 확장	<ul style="list-style-type: none"> 방송, OTT, 온라인 등 플랫폼 다변화로 간접광고(PPL) 지원방식 확대 	<ul style="list-style-type: none"> FAST TV, 솟恫 등 간접광고 매칭 채널 확장하여 해외 홍보마케팅 효과성 제고
연계 지원	<ul style="list-style-type: none"> 관계부처 연계 지원을 통한 우수제품, 기업 후속 홍보마케팅 강화 	<ul style="list-style-type: none"> 관계부처 협력 지원 프로그램 중심으로 산업군별 특화 마케팅 지원 확대

사업내용

지원대상	<ul style="list-style-type: none"> 해외진출이 가능한 콘텐츠를 보유한 국내 콘텐츠* 기업 * 콘텐츠 외 식품, 소비재 등 연관산업 분야의 선정은 각 소관부처 및 관련기관에서 별도 추진
지원내용	<ul style="list-style-type: none"> 한류 연관산업 제품 대상 K-콘텐츠 내 간접광고(PPL) 매칭 추진, 해외 홍보마케팅 및 판촉 지원 <ul style="list-style-type: none"> (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 홍보 마케팅 및 판촉 지원

• 총 50개사 내외

• 사업 결과물을 활용한 해외진출 계획 및 성과 제출이 가능한 기업

• 간접광고 · 홍보용 콘텐츠 제작 및 해외진출이 가능한 IP 또는 제품을 보유한 기업

• 콘텐츠수출마케팅플랫폼 <웰콘(WelCon)>을 통한 온라인 접수 및 외부전문가 평가 선정

* 콘텐츠 외 식품, 소비재 등 연관산업 분야의 선정은 각 소관부처 및 관련기관에서 별도 추진

① 모집공고	② 선정평가	③ 기업설명회	④ 간접광고 매칭 및 연계 마케팅 지원	⑤ 성과제출
2~3월	3~4월	5월	5~12월	12월

• 세부 사항(개최시기, 개최국, 선정방식 등)은 일부 변경될 수 있으며, 추후 공고문 참고 요망

* 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

06 관계부처 합동 한류박람회 개최

:: 관계부처 합동으로 우수 K-콘텐츠와 연관산업 소비재·서비스 제품의 동반 해외진출 활성화를 위한 해외 비즈니스 상담(B2B), 소비자 체험행사(B2C) 등 총망라한 해외 한류 종합행사 개최

사업개요

사업목적	관계부처 합동 <K-박람회(K-EXPO)> 개최를 통해 우수 K-콘텐츠 및 한류 연관산업 제품의 동반 해외진출 활성화
총사업비	13,000백만원
수행부서	해외사업팀

전년대비 주요 개선사항

구분	2025년	2026년
개최방식	<ul style="list-style-type: none"> • 권역별 총 3회 개최 * 미주 권역(캐나다) 1회, 유럽 권역(스페인) 1회, 아시아/중동 권역(UAE) 1회 개최 	<ul style="list-style-type: none"> • 총 3개국 개최 예정 * 향후 변동가능 • 국가별 특성 고려 참가기업 수 등 개최 규모* 차등 추진 * (예) 참가기업 수: 100개 내외, 60개 내외 등
해외 비즈니스 경쟁력 및 안정성 강화	<ul style="list-style-type: none"> • 산업 간 융합 강화 및 B2B 지원 확대로 융합 비즈니스 성과 발굴 및 강화 • 기업 간 사전·사후 네트워킹을 위해 국내 연계 행사 3회 및 워크숍 개최 	<ul style="list-style-type: none"> • [신규] 해외시장형 기업 발굴 - 해외 진출 확대를 위한 기업 발굴 방식 다변화 * (예) 해외 바이어 추천(희망)하는 국내 기업 선발 등 • [신규] 비즈니스 안정성 지원 강화 - 참여기업에 대한 무역수출보증보험 가입 지원 및 바이어(기업) 신용조사 지원 • [강화] 산업 간 융합 제고 - (정보) 산업간 비즈니스 차이점, 협력 비즈니스 성공 모델 공유 등 - (소통) 콘텐츠 및 연관산업 참여기업 간 네트워킹 교류 기회 확대

사업내용

지원대상	<ul style="list-style-type: none"> • 모집장르: 전 장르(국가 선정 결과에 따라 장르 경쟁력을 고려하여 모집공고 예정) • 참가자격: 콘텐츠 IP/판권 또는 협상권을 보유하여 직접 수출 상담이 가능한 기업 <ul style="list-style-type: none"> - 콘텐츠 IP 라이선싱, 기획, 제작, 유통, 배급 등 해외 비즈니스를 희망하는 국내 기업 - 콘텐츠 IP와 소비재, 상품 등과 연계를 희망하는 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 컨셉 전시, 국내 연계 네트워킹 행사 개최 등

지원사항

- 1:1 해외비즈니스 상담 지원: 기업별 상담 공간, 비즈매칭, 현지 시장정보 제공, 통역 지원 등
- 현지 비즈니스 지원: 현지 주요 바이어 초청, MOU 체결식, 네트워킹 리셉션 개최 등
- 기타 지원: 항공료 또는 체재비 일부 지원 * 국가별 상한액 등 지원내역 상이

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
- 선정 절차와 별도로 개최지역 현지 바이어의 비즈매칭 희망 기업 섭외 추진

(뒷장에 계속)

06 관계부처 합동 한류박람회 개최

:: 관계부처 합동으로 우수 K-콘텐츠와 연관산업 소비재·서비스 제품의 동반 해외진출 활성화를 위한 해외 비즈니스 상담(B2B), 소비자 체험행사(B2C) 등 총망라한 해외 한류 종합행사 개최

추진절차

• 2026년 미국 K-박람회

① 모집공고	② 선정평가	③ 기업설명회	④ 행사개최	⑤ 실적보고
'25. 11월	'25. 12월	2월	5월	12월

• 기타 권역

① 모집공고	② 선정평가	③ 기업설명회	④ 행사개최	⑤ 실적보고
4월	5월	6월	8~10월	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

07 대한민국 콘텐츠대상(해외진출유공포상)

:: 우수 국산 콘텐츠의 해외시장 진출 기반 마련 및 창작 활성화를 위한 콘텐츠 해외진출 공로자 선정 및 시상

사업개요

사업목적	K-콘텐츠 해외진출 공로자 포상을 통한 해외시장 진출 기반 마련 및 창작 활성화 제고
총사업비	52백만원
수행부서	해외사업팀

전년대비 주요 개선사항

구분	2025년	2026년
후보자 발굴	<ul style="list-style-type: none"> • 추천 후보자수를 확대하여 양질의 후보자 발굴 	<ul style="list-style-type: none"> • 후보자 선정심사 방식 체계화 및 개편으로 우수공로자 선정 및 포상

사업내용

지원대상	<ul style="list-style-type: none"> K-콘텐츠의 해외진출에 공헌한 콘텐츠 기업 및 개인 								
지원내용	<ul style="list-style-type: none"> • 해외진출유공포상 총 8점 <ul style="list-style-type: none"> - 훈장(1), 대통령 표창(2), 국무총리 표창(3), 문화체육부장관 표창(2) 등 • 콘텐츠산업발전유공포상 총 2점 <ul style="list-style-type: none"> - 문화체육부장관 표창(2) 등 								
포상규모	<ul style="list-style-type: none"> • 대통령 표창(1,000만원), 국무총리 표창(500만원), 문화체육부장관 표창(300만원) 								
지원조건	<ul style="list-style-type: none"> • 해외진출유공포상 <ul style="list-style-type: none"> - 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 • 콘텐츠산업발전유공포상 <ul style="list-style-type: none"> - 콘텐츠 기술개발, 투자, 연구 등 산업의 성장 및 경쟁력 강화에 기여한 자 - 콘텐츠 관련 인력양성 등 콘텐츠산업 인재 저변 확충에 기여한 자 - 콘텐츠 관련 정책집행 및 협력 등을 통해 산업의 발전에 기여한 자 - 그 외 콘텐츠산업 발전에 기여한 공이 크다고 인정되는 자 								
선정방식	<ul style="list-style-type: none"> • 모집공고 및 후보자 추천위원회 추천 → 추천위원회 운영(2회 이내) → 2배수 선정평가 → 예비공적심사 → 공적심사 → 수상자 자격심사 → 최종 선정 								
기타사항	<ul style="list-style-type: none"> • 최종 훈격 및 규모 변동 있을 수 있음 								
추진절차	<table border="1"> <tr> <td>① 후보자 추천 및 모집</td> <td>② 후보자 심사</td> <td>③ 공개검증</td> <td>④ 수상자 선정 및 시상</td> </tr> <tr> <td>4월~5월</td> <td>6월~7월</td> <td>9월~10월</td> <td>11~12월</td> </tr> </table>	① 후보자 추천 및 모집	② 후보자 심사	③ 공개검증	④ 수상자 선정 및 시상	4월~5월	6월~7월	9월~10월	11~12월
① 후보자 추천 및 모집	② 후보자 심사	③ 공개검증	④ 수상자 선정 및 시상						
4월~5월	6월~7월	9월~10월	11~12월						

* 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

08 한류연계 협업 콘텐츠 기획개발 지원

:: 해외에서 인지도가 높은 국산 콘텐츠IP와 경쟁력 있는 국내 기업 간 협업을 통해 라이선싱 비즈니스 활성화 및 해외진출 지원

사업개요

사업목적	해외에서 인지도가 높은 국산 콘텐츠IP와 경쟁력 있는 국내 기업 간 협업을 통해 라이선싱 비즈니스 활성화 및 해외진출 지원
총사업비	4,517백만원
수행부서	콘텐츠IP전략팀

전년대비 주요 개선사항

구분	2025년	2026년
지원 범위 확대	<ul style="list-style-type: none"> • 신규 사업으로 기획·개발 위주 지원 	<ul style="list-style-type: none"> • 협업 상품 제작 지원, 해외 B2B2C 행사 및 상설매장 입점 등 해외 유통 연결 지원

사업내용

지원대상	<ul style="list-style-type: none"> • 해외에서 인지도가 높은 콘텐츠IP(이하 한류IP)를 활용한 상품 기획·개발 및 국내외 라이선싱 비즈니스가 가능한 국내 개인사업자 및 법인사업자 <ul style="list-style-type: none"> * 한류IP의 원저작권자, 혹은 원저작권자와 IP 활용 계약(사업권 등) 체결이 완료된 사업자 * IP 활용 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	<ul style="list-style-type: none"> • 한류IP 활용 상품 기획·제작(안구, 생활용품, 식품 등) • 한류IP 활용 상품 기획개발 지원 • 콘텐츠X연관산업 매칭형 상품 기획개발 지원 • 한류IP 연계 협업 상품 해외 유통지원 <ul style="list-style-type: none"> - K-박람회 연계 지원(3회), 콘텐츠 도쿄 참가 지원, KOREA 360 UAE 입점 지원 등 														
지원규모	<ul style="list-style-type: none"> • (한류IP 활용 상품 기획개발 지원) 최대 1억 원 × 15개 내외 • (콘텐츠X연관산업 매칭형 상품 기획개발 지원) 최대 3천만 원 × 8개 내외 <ul style="list-style-type: none"> * 해외 유통 관련 지원규모는 모집 공고 시 확인 요망 														
지원조건	<ul style="list-style-type: none"> • 한류IP의 판권 귀속이 한국 또는 공동소유로 지정되어 있으며, 협약 기간 내 제작 및 사업화(출시 등)가 가능한 프로젝트 • 지원사업의 경우, 사업자 부담금 10% 이상 부담 필수(현금 인정, 현물 제외) • 한류IP 활용 상품 기획개발 지원 														
선정방식	<table border="1"> <tr> <td>서면평가</td> <td>▶</td> <td>발표평가</td> <td>▶</td> <td>최종선정</td> <td>▶</td> <td>사업비 심의</td> </tr> <tr> <td>제출서류 평가 (70점 이상 과제 중 2배수 내외, 고득점순)</td> <td></td> <td>발표 및 질의응답 평가</td> <td></td> <td>서면평가(40%) + 발표평가(60%) (고득점순)</td> <td></td> <td>최종 협약금액 결정</td> </tr> </table>	서면평가	▶	발표평가	▶	최종선정	▶	사업비 심의	제출서류 평가 (70점 이상 과제 중 2배수 내외, 고득점순)		발표 및 질의응답 평가		서면평가(40%) + 발표평가(60%) (고득점순)		최종 협약금액 결정
서면평가	▶	발표평가	▶	최종선정	▶	사업비 심의									
제출서류 평가 (70점 이상 과제 중 2배수 내외, 고득점순)		발표 및 질의응답 평가		서면평가(40%) + 발표평가(60%) (고득점순)		최종 협약금액 결정									

* 그 외 사업은 사업별 모집 공고 확인 요망

* 상기 사항은 사업 추진 상황에 따라 변동될 수 있음

(뒷장에 계속)

08 한류연계 협업 콘텐츠 기획개발 지원

:: 해외에서 인지도가 높은 국산 콘텐츠IP와 경쟁력 있는 국내 기업 간 협업을 통해
라이선싱 비즈니스 활성화 및 해외진출 지원

기타사항

- 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

- 한류IP 활용 상품 기획개발 지원

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

• 콘텐츠X연관산업 매칭형 상품 기획개발 지원

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

* 상기 사항은 사업 추진 상황에 따라 변동될 수 있음

* 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

09 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

전년대비 주요 개선사항

구분	2025년	2026년
네트워킹 강화	<ul style="list-style-type: none"> • 콘텐츠-연관산업 협업 사례 공유 등 교류 활성화 중점 	<ul style="list-style-type: none"> • 심도있는 1:1 비즈매칭 등 콘텐츠-연관산업 기업 네트워킹 강화

사업내용

지원대상

- 콘텐츠산업 및 연관산업 종사자

구분	세부 내용
네트워킹	<ul style="list-style-type: none"> • 정기적 네트워킹 행사 개최로 주요 기업 종사자 간 정보교류 및 협업 기회 모색
연사초청 강연	<ul style="list-style-type: none"> • 업계 주요 사례 공유 및 인사이트 제공, 주요 기업 피칭 세션 진행
비즈매칭	<ul style="list-style-type: none"> • 해외 주요 연관 산업 바이어 초청 및 비즈매칭 진행 • K-콘텐츠IP 글로벌 포럼 연계 전문가 네트워킹 개최
IP 전시	<ul style="list-style-type: none"> • 비즈매칭 실효성 제고를 위한 주요 콘텐츠IP 및 제품 전시 공간 조성 • 참가기업 사전정보 공유를 통한 사전 비즈매칭 지원

* 타행사 연계 등 정기 3회 및 수시 개최 예정

* 총 150개 기업 내외(3회 예정, 회차당 50개 기업 내외) * 콘텐츠 기업 및 연관산업 기업 각 25개 내외 예정

지원규모

구분	세부 내용
콘텐츠산업 기업	<ul style="list-style-type: none"> 국산 콘텐츠IP 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

- 콘텐츠 기업: 사전신청 및 공모에 의한 선정

- 연관산업 기업: 관련된 타기관 추천 기업(그 외 필요에 따른 공모 추진 가능)

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

* 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

MEMO

MEMO

공정상생

1. (공정상생) 콘텐츠 공정상생센터 운영
2. (공정상생) 콘텐츠 성평등센터 운영
3. (공정상생) 일자리 체질개선 프로그램 운영
4. (공정상생) 콘텐츠 분쟁해결지원
5. (대중문화) 대중문화예술 발전 유공 시상식 개최
6. (대중문화) 대중문화예술 글로벌 브랜드 디렉터 역량강화
7. (대중문화) 원로 대중문화예술인 활동지원
8. (대중문화) 대중문화예술지원센터 운영
9. (대중문화) 공정한 음악 유통환경 조성지원

계속
계속
계속
계속
계속
신규
계속
계속
계속

2026년 사업방향

- 콘텐츠 분쟁유형 다양화 및 복잡화에 대비, 콘텐츠분쟁조정위원회 확대(2026. 2. 1.~)
- 조정위원 확대(30→50명), 합의 권고제도 신설, 직권조정 결정 및 집단분쟁 조정제도 도입

01 콘텐츠 공정상생센터 운영

:: 콘텐츠산업 불공정행위 신고·접수·상담

사업개요

사업목적	콘텐츠산업 내 불공정한 거래 관행 개선을 통한 공정한 거래질서 확립 및 투명한 거래관행 조성
총사업비	182백만원
수행부서	공정상생센터

전년대비 주요 개선사항

구분	2025년	2026년
지원방법	<ul style="list-style-type: none"><콘텐츠 분쟁조정위원회>로 불공정 행위 신고·접수·처리 업무 통합	<ul style="list-style-type: none"><콘텐츠 분쟁조정위원회>로 불공정 행위 신고·접수·처리 업무 통합신고 건 조정회의 연계 등 법적 효력에 준하는 결과 도출

사업내용

지원대상	• 콘텐츠산업 및 연관산업 종사자						
지원내용	구분	내용					
	불공정행위 신고	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 (소송비 지원)	<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)					
지원규모	• 소송비 지원 연 12건 내외						
지원조건	• 국내사업자 등록이 되어있는 문화산업 사업자 및 종사자						
추진절차	• 소송비 지원						
	① 신고 접수	② 심사/통보	③ 소송대리계약	④ 소송비용신청			
	사업자/종사자	KOCCA	신청자 ↔ 소송대리인	신청자			
				KOCCA			

* 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

02 콘텐츠 성평등센터 운영

:: 콘텐츠 산업 내 성평등 문화 확산을 위한 교육 및 캠페인 운영

사업개요

사업목적	콘텐츠 산업 내 성평등 문화 확산 및 종사자 권익 보호
총사업비	110백만원
수행부서	공정상생센터

전년대비 주요 개선사항

구분	2025년	2026년
교육개발	<ul style="list-style-type: none"> 콘텐츠 분야 맞춤형 성희롱·성폭력 예방교육 (콘텐츠/방송) 운영 	<ul style="list-style-type: none"> 콘텐츠 분야 맞춤형 성희롱·성폭력 예방교육 (콘텐츠/방송) 콘텐츠 업데이트

사업내용

지원대상 콘텐츠산업 내 사업자 및 종사자 누구나

- 지원내용**
- (교육) 콘텐츠산업계 성희롱·성폭력 예방 및 양성평등 교육 운영
 - 콘텐츠산업 종사자 법정의무 '직장내 성희롱·성폭력 예방 교육' 무료 지원

구분	교육방법	운영방식	교육내용
단체 (10인이상)	찾아가는 교육	오프라인/현장 온라인/화상회의	(대상) 콘텐츠 분야 기업 및 종사자, 지원사업 참여업체 등 (내용) 콘텐츠 분야 성희롱·성폭력 예방 및 성평등 교육 ※ 교육 내용은 법정의무 요건을 충족하도록 제공 ※ 남녀고용평등법에 따라, 사업주는 직장 내 성희롱 예방을 위한 교육을 매년 실시해야 함 ※ 지원사업 참여인력의 경우, 성평등 교육 수강必
개인	온라인 교육	인터넷강의 (에듀코카)	

- 콘텐츠 창작자 성인지 감수성 향상 등을 위한 특강(공개 강연) 운영
- (캠페인) 성평등 문화 확산을 위한 홍보·캠페인 운영

지원규모

- 제한없음

교육신청 및 문의

- 콘텐츠성평등센터(BORA) 교육신청 및 문의: bora.kocca.kr

* 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

03 일자리 체질개선 프로그램 운영

:: 콘텐츠 산업 종사자를 위한 노무·법률 상담컨설팅 및 교육 지원

사업개요

사업목적	콘텐츠 산업 종사자 권리보호 및 고용체질 개선을 통한 산업 역량 강화
총사업비	120백만원
수행부서	공정상생센터

전년대비 주요 개선사항

구분	2025년	2026년
지원방법	<ul style="list-style-type: none"> • 영세·신생 기업 대상 노무 컨설팅(기본셋업) 확대 지원 - (기존) 5개사 → (개선) 10개사 	<ul style="list-style-type: none"> • 노무컨설팅(종합 및 기본셋업) 지원규모 통합 - (기준) 종합 25개사, 기본 10개사 → (개선) 노무컨설팅 총 35개사

사업내용

지원대상 콘텐츠 기업 및 (예비)종사자 누구나

지원내용

구분	구분	지원내용	신청방법	
상담	법률	기업·(예비)종사자 대상 상시 법률·노무 상담 - (법률) 저작권/상표권 등 콘텐츠 거래 및 투자 관련 상담 - (노무) 인사노무관리, 직장내괴롭힘, 임금체계 개선 등	고상한 상담소 (ear@kocca.kr)	
교육	노무	기업수요 맞춤형 찾아가는 법률·노무 교육 - 저작권, 계약실무 및 기업 노무관리		
컨설팅	노무	기업 맞춤형 노무 종합컨설팅 및 기초 셋업지원 - 기업별 기초진단을 통한 근로환경 개선 * 취업규칙 및 근로계약서 검토, 주52시간제 적용, 임금 및 평가체계 개선 등 인적자원 관리시스템 구축		

지원규모

- (상담 및 교육) 제한 없음

지원조건

- (노무 컨설팅) 총 35개사 내외

추진절차

- (상담 및 교육) 콘텐츠 산업 (예비)종사자 누구나

추진절차

- (노무 컨설팅) 상시근로자수 5인 이상 ~ 300인 미만 기업

추진절차

- (기본셋업지원) 상시근로자수 1인 이상 ~ 10인 미만 기업 또는 3년 이하 신생기업

추진절차

- 법률·노무 상담 및 서면계약서 컨설팅

① 신청	② 상담/컨설팅 분류	③ 상담/컨설팅 진행
사업자/종사자	KOCCA-전문가	전문가-상담신청자

추진절차

- (노무 컨설팅) 별도의 선정평가 없이 접수 선착순 및 적합성 검토를 통해 예산범위 내 수용

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) 4회 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

04 콘텐츠 분쟁해결지원

:: 건전한 콘텐츠 이용환경 조성을 위한 콘텐츠분쟁조정위원회 운영

사업개요

사업목적 콘텐츠의 유통 및 거래에 관한 이용자의 기본권익을 보호하고 관련 분쟁을 조정하여 신뢰 기반의 콘텐츠산업 환경조성

총사업비 1,267백만원

수행부서 공정상생센터(콘텐츠분쟁조정위원회 사무국)

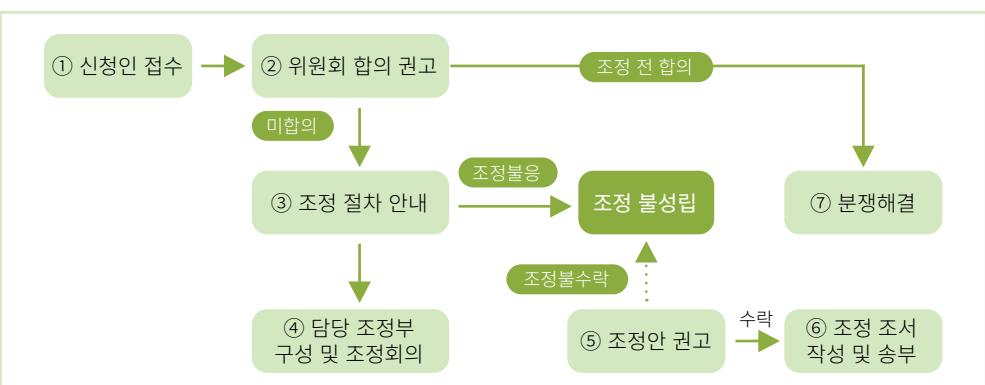
전년대비 주요 개선사항

구분	2025년	2026년
콘분위 기능 확대	<ul style="list-style-type: none"> • 콘텐츠산업진흥법 개정에 따른 제도 정비 <ul style="list-style-type: none"> - 법 시행령 개정 지원 - 콘텐츠분쟁조정규정 개정 등 업무체계 정비 	<ul style="list-style-type: none"> • 콘텐츠산업진흥법 개정 시행 <ul style="list-style-type: none"> - 합의권고제도, 직권조정결정제도, 집단분쟁조정제도 도입 등

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
 - 사후적 분쟁 해결 지원
 - 콘텐츠 분쟁사건 처리(접수, 상담, 합의알선, 조정회의 개최 등)
 - 조정사건 처리 시스템 전면 개편(www.kcdrc.kr)
 - 콘텐츠분쟁조정위원회 운영
 - 제도 정비 및 대내외 협력 채널 구축
 - 콘텐츠산업진흥법 시행을 위한 규정 및 매뉴얼 개정
 - 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

05 대중문화예술 발전 유공 시상식 개최

:: 대한민국 대중문화예술 발전에 기여한 대중문화예술인 및 종사자 발굴 및 포상

사업개요

사업목적 대중문화예술 발전에 기여한 대중문화예술인 및 종사자 발굴·포상을 통한 창작 의욕 고취

총사업비 382백만원

수행부서 공정상생센터

사업내용

지원대상 대한민국 대중문화예술 산업발전에 기여한 대중문화예술인 및 제작스태프

지원내용 (대한민국 대중문화예술상) 문화훈장, 대통령표창, 국무총리표창, 문화체육관광부 장관표창

지원규모 (대중문화예술 제작스태프 대상) 문화체육관광부 장관표창, 한국콘텐츠진흥원장상

(대한민국 대중문화예술상) 총 31점 내외

(대중문화예술 제작스태프 대상) 총 10점 내외

지원조건

포상명	훈격	기준
대한민국 대중문화예술상	문화훈장	15년 이상 대중문화예술 분야에서 공적을 쌓은 개인 또는 단체
	대통령표창·국무총리표창	5년 이상 대중문화예술 분야에서 공적을 쌓은 개인 또는 단체
	문화체육관광부 장관표창	3년 이상 대중문화예술 분야에서 공적을 쌓은 개인 또는 단체
대중문화예술 제작스태프 대상	문화체육관광부 장관표창	3년 이상 대중문화예술 분야에서 공적을 쌓은 개인 또는 단체
	한국콘텐츠진흥원장상	3년 이상 대중문화예술 분야에서 공적을 쌓은 개인 또는 단체

추진절차

① 대국민 공모	② 포상 후보자 선정 및 추천	③ 공적심사위원회	④ 포상 대상자 확정	⑤ 시상식
4월 ~ 5월	6월 ~ 7월	8월	9월	10월

* 상기 일정은 행정안전부 포상 규모 협의 일정 등에 따라 변경될 수 있음

* 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

06 대중문화예술 글로벌 브랜드 디렉터 역량강화

):: 대중문화예술 및 대중문화예술인의 매니지먼트 활동 직무전문성 강화를 위한
교육 프로그램 운영

사업개요

사업목적	대중문화예술 및 대중문화예술인의 매니지먼트 활동 직무전문성 강화
총사업비	500백만원
수행부서	공정상생센터

사업내용

교육대상	• 대중문화예술분야(대중음악, 공연) 브랜드화 및 글로벌 진출 디렉터
교육내용	• 대중문화예술 및 대중문화예술인 매니지먼트 활동 직무전문성 강화 교육 프로그램 운영
실무워크숍	대중문화예술산업의 이해와 대중문화예술인 브랜딩 및 팬덤 전략 글로벌 마케팅 및 프로젝트 매니지먼트 전략
쇼케이스 및 세미나	실무 프로젝트 추진 및 쇼케이스, 우수 사례 세미나 및 네트워킹
지원규모	• 교육대상 총 100명 내외
지원조건	• 대중문화예술분야 매니지먼트 활동에 종사 또는 예비 종사자
선정방식	• 교육생 모집공고를 통한 선발
추진절차	① 교육생 모집 ② 교육운영(실무워크숍) ③ 교육운영(쇼케이스 및 세미나) 3~5월 5~11월 10~11월

* 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

07 원로 대중문화예술인 활동지원

):: 원로 연예인(가수/배우/희극인) 중심 지방 소도시 순회 공연 개최

사업개요

사업목적	원로 대중문화예술인 활동 기회 및 지역민 문화향유 기회 제공
총사업비	2,000백만원
수행부서	공정상생센터

전년대비 주요 개선사항

구분	2025년	2026년
사업예산	• 393백만원	• 2,000백만원
공연횟수	• 14회	• 60회
지원장르	• 연기자, 가수, 코미디언	• 실연자를 통한 공연이 가능한 장르
선정방법	• 지정을 통한 간접보조 사업자 선정	• 분야별 협단체 대상 프로젝트 단위 공모

사업내용

지원대상	• 장르별 공연이 가능한 실연자 중심 협·단체 / 전국 단위 공연추진이 가능한 비영리법인
지원내용	• 간접보조금을 통한 장르별 대중예술공연 지원

지원규모	장르	실연자를 통한 공연이 가능한 장르 * 장르 제한 없음
	간접보조금	장르별로 공연 규모에 따라 차등 배분 * 공연 1회당 33백만원 규모
	공연 횟수	선정기관 당 15~20회

* 지원 장르 및 지원규모, 공연횟수는 협의를 통해 추후 변경될 수 있음

• 자유공모를 통한 선정

추진절차	① 국고교부	② 자유공모	③ 협약체결	④ 중간점검	⑤ 결과평가	⑥ 정산
	2월	2월	3월	8월	12월	2월

* 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

08 대중문화예술지원센터 운영

:: 대중문화예술기획업 등록제도 지원, 대중문화예술기획업자 및 대중문화예술인 교육, 제도조사 등

사업개요

사업목적	대중문화예술인의 권익보호 및 건전한 대중문화예술 산업 발전 환경 조성
총사업비	1,500백만원
수행부서	공정상생센터

전년대비 주요 개선사항

구분	2025년	2026년
대중문화예술인 권익보호 강화	• 청소년보호책임자 지정 제도 시행('25. 8.)	• 대중문화예술기획업자, 제작업자 대상 홍보 및 교육 등을 통한 대중문화예술인 권리보호 지원

사업내용

지원대상	• 대중문화예술인, 대중문화예술기획업자
지원내용	• 대중문화예술기획업 등록을 위한 종사경력 확인 및 증명서류 발급
	• 대중문화예술인 성교육 및 성폭력·성매매·성희롱 예방교육, 소양교육 운영
	• 대중문화예술인 심리상담
	• 대중문화예술인 및 종사자 법률자문
	• 대중문화예술종합정보시스템(ent.kocca.kr)을 통한 대중문화예술기획업 정보제공
	• 대중문화예술지원센터 상담창구 운영 등
	* 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.
	* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

09 공정한 음악 유통환경 조성지원

:: 음원(반) 사재기 발생 억제 및 공연 분야 온라인 암표 균절을 위한 신고 창구 운영 등

사업개요

사업목적	음원 사재기·공연 분야 암표에 대한 선제적 대응 등 음악시장의 공정성과 건전성 확보
총사업비	450백만원
수행부서	공정상생센터

전년대비 주요 개선사항

구분	2025년	2026년
공연 분야 암표 조치 강화	• 공연 분야 암표 균절을 위한 유관기관과의 협력 강화 (협의체 구성원 및 유관기관과의 홍보 협력 확대)	• 공연법 개정 현황에 따라 공연 분야 암표 조치 강화 (국내 예매처 및 중고거래 플랫폼과 협업체계 개선)

사업내용

지원대상	• 음악 콘텐츠 분야 사업자, 종사자 등
지원내용	• 음원(반) 사재기, 온라인 암표 거래 의심사항 신고·상담 창구 운영
주요활동	• 음원(반) 사재기 신고센터 운영

구분	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
협의체	음악시장의 건전한 음원(반) 유통 개선 방안 마련 노력
구분	내용
신고상담	공연 분야 온라인 암표 신고 접수 및 신고내역 조치 - 창구: 대중문화예술종합정보시스템(ent.kocca.kr) - 공연 분야 온라인 암표 신고 게시판 - 내용: 놀유니버스, 예스24 등 국내 주요 예매처 등과 협업하여 암표거래자 확인 및 발권 취소
모니터링	공연 분야 암표 거래 현황 등 불법 암표 거래 행위 모니터링
협의체	국내 주요 예매처, 중고거래 플랫폼 등과 민관 공동 대응방안 마련
구분	내용
신고상담	공연 분야 암표 균절 캠페인 등 - 공연 분야 암표 균절 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

MEMO

MEMO



