

# 한국콘텐츠진흥원

KOREA CREATIVE CONTENT AGENCY

누구나  
콘텐츠로 일상을  
— 풍요롭게

한국콘텐츠진흥원  
KOREA CREATIVE CONTENT AGENCY

58326 전라남도 나주시 교육길 35  
1566-1114  
www.kocca.kr | sns.kocca.kr

**KOCCA**  
KOREA CREATIVE CONTENT AGENCY

## 한국콘텐츠진흥원을 소개합니다

대한민국 콘텐츠산업 진흥 총괄 기관인 한국콘텐츠진흥원은 방송, 게임, 음악, 패션, 애니메이션, 캐릭터, 만화, 실감콘텐츠 등 장르별 콘텐츠의 제작지원과 기획·창제작, 유통·해외진출, 기업육성, 인재양성, 문화·저작권·스포츠·관광 연구개발, 정책금융지원과 정책연구를 수행합니다.

## K-콘텐츠의 혁신성장을 선도하여 문화강국 실현에 기여하겠습니다

콘텐츠산업은 문화의 영역을 넘어 국가 경제의 혁신 성장을 이끄는 미래 먹거리 산업으로 주목받고 있습니다.

한국콘텐츠진흥원은 K-콘텐츠의 더 큰 성장과 발전을 위해 급변하는 산업 환경에 대응하여 변화하고자 합니다. 디지털 전환 시대에 발맞춘 사업으로 빠르게 산업계를 지원하고 미래 콘텐츠를 발굴하여 새로운 콘텐츠산업의 문을 열겠습니다.

또한, 산업계·유관 기관·지역 진흥기관과의 긴밀한 협력으로 수요 기반의 안정적이고 체계적인 산업 지원을 도모하겠습니다.

## ESG 경영을 통한 지속가능한 경영체계를 확립하겠습니다

콘텐츠산업의 지속성장을 위해 공정상생의 산업환경 조성, 좋은 일자리 창출, 지역 균형발전에 앞장서겠습니다. ESG 경영 확립을 위한 노력에도 박차를 가하겠습니다.



---

## Contents

- 01 기관 소개
  - 경영전략 및 ESG 추진체계
  - 주요 지원성과
  - 콘텐츠산업 규모
- 02 전략과제 및 사업 소개
  - 콘텐츠기업 경쟁력 강화
  - 콘텐츠산업 미래 성장기반 확충
  - 지속가능한 경영체계 확립
- 03 대표 성과 및 ESG 경영 사례
- 04 기관 주요시설 소개



**한국콘텐츠진흥원**  
KOREA CREATIVE CONTENT AGENCY



## 경영전략

<b>미션</b>	콘텐츠산업 진흥으로 문화강국 실현과 국민행복에 기여
<b>비전</b>	K-콘텐츠 혁신성장을 선도하는 진흥기관
<b>핵심가치</b>	창의·혁신 ◦ 미래·선도 ◦ 포용성장
<b>2030 목표</b>	매출 2조 원 투·용자 1,400억 원 ◦ R&D사업화매출 6백억 원 일자리 창출 5만 명(누적) ◦ 고객만족도 최고등급 안전수준평가 최고등급



## ESG 추진체계

<b>ESG 경영 비전</b>	콘텐츠산업의 지속가능 성장을 견인하는 진흥기관
<b>이해관계자</b>	내부 직원 ◦ 콘텐츠기업·협력사·협력기관 ◦ 지역사회·국민



### 주요 지원 성과



#### | 방송 연모

- '21 하반기 KBS 미니시리즈 최고 시청률 12.1% 기록
- 넷플릭스 전 세계 순위 4위 기록
- '21 방송영상콘텐츠 제작지원



#### | 방송 인프라 스튜디오큐브

- '17 국내 최대 규모의 방송영상제작지원시설 설립
- 넷플릭스 오리지널 콘텐츠 <오징어게임>, <스위트홈>, 드라마 <지리산>, <미스터 션샤인> 등 촬영 인프라 지원



#### | 실감 아카데미뮤지엄(제주·여수·강릉)

- 누적매출액 149억 원, 관람객 약 113만 8천 명
- 제57회 한국 무역의 날 '백만불 수출탑(대통령)' 수상, '21 세계 3대 디자인 어워드 독일 IF어워드 '금상' 수상
- '20~'21 실감콘텐츠제작지원, '21 실감콘텐츠사업화지원



#### | 문화기술 에이핀인터랙티브

- 3D 캐릭터 아쁘키와 '실시간 렌더링 기반 디지털 휴먼 기술' 개발
- '19 국가연구개발 우수성과 100선 선정, 50억 원 규모 투자 유치
- '17, '19 문화기술연구개발 지원



#### | 게임 플레이투게더

- '21.4월 출시, 연간 매출액 226억 원 달성
- 글로벌 누적 1억 다운로드, 일일 접속자 400만 명 달성
- '20 차세대(글로벌 분야) 게임콘텐츠 제작지원



#### | 애니메이션 좀비덤

- 넷플릭스, 디즈니아시아 등 230여 개국 상영, 중국 텐센트 7억뷰 돌파
- '18 대한민국콘텐츠대상 대통령상 수상
- '16, '20 국산애니메이션 제작지원



#### | 음악 인프라 KOCCA뮤직스튜디오

- '21 온라인 공연 전문 스튜디오 개관
- XR(확장현실), 메타버스, 입체음향 등 최첨단 실감기술 활용
- 'ON THE K' 공연 시리즈 공개
- 'The First Stage' 공연 92만 뷰, '렛츠 트롯' 공연 149만 뷰 기록



#### | 패션 민주킴

- 넷플릭스 글로벌 디자이너 오디션 프로그램 '넥스트 인 패션' 우승
- '19, '20 창의브랜드 시제품 제작지원
- '20 해외 수주회 및 쇼룸 참가지원



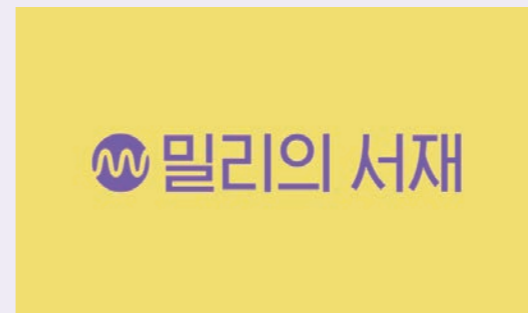
#### | 이야기 레드슈즈

- 역대 극장판 애니메이션 관객수 7위 (누적관객 82만 명)
- '10 대한민국 스토리 공모대전 대상(원작: 일곱 난장이)
- '19 대한민국 콘텐츠대상 애니메이션 부문 대통령상 수상



#### | 캐릭터 기다려 빵아

- 국내 120여 캐릭터 상품 판매 및 중국, 태국, 일본, 홍콩 글로벌 라이선싱 추진 중
- '20 대한민국 콘텐츠 대상 캐릭터 분야 문화체육관광부장관상 수상
- '20 콘텐츠 IP 라이선싱 지원



#### | 콘텐츠금융 밀리의 서재

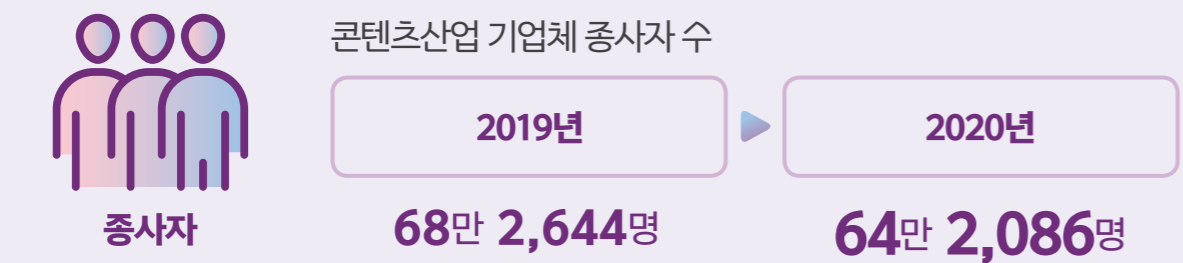
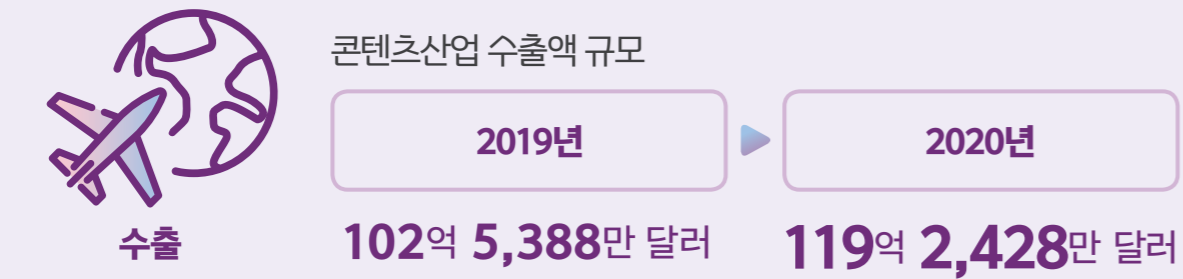
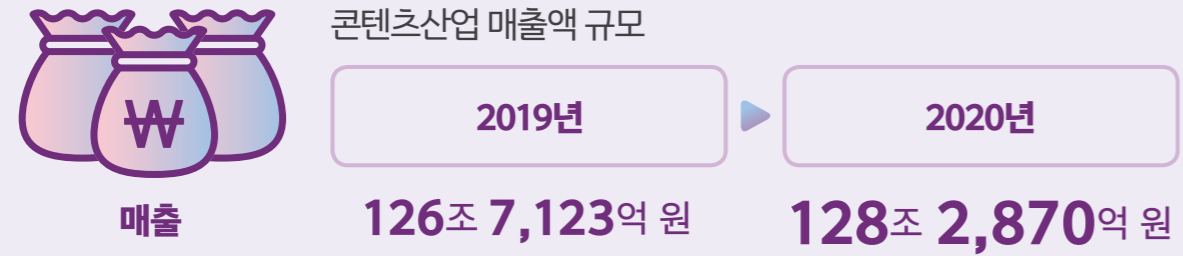
- 국내 전자책 구독 서비스 1위
- '21 구글플레이 올해의 베스트 앱 선정
- '18 콘텐츠특화보증으로 사업화자금 지원



#### | 스타트업 육성 스푼라디오

- '16.3월 오디오 방송 플랫폼 '스푼' 서비스 출시
- 글로벌 20개국 서비스, 누적 다운로드 1,000만 달성
- '16~'18 CKL 기업지원센터 입주

## 숫자로 보는 콘텐츠산업 규모



출처 | 2020년 기준 콘텐츠산업조사

## 콘텐츠기업 경쟁력 강화

- 기업 맞춤형 제작지원
- 해외진출 지원 다변화
- 스타트업 단계별 성장지원
- 가치 중심 투·융자 활성화

## 기업 맞춤형 제작지원

콘텐츠산업의 미래를 이끌 K-콘텐츠를 발굴·지원합니다.

### 주요 장르별 제작지원

 <p><b>  방송  </b></p> <p>다큐멘터리, 웹드라마-예능, 실감형, OTT특화, ESG, 방송포맷 제작 지원 등</p>	 <p><b>  애니  </b></p> <p>독립, 차세대, IP활용, 국산애니메이션 제작지원 등</p>	 <p><b>  만화  </b></p> <p>우수 만화 IP 발굴, 국내외 비즈매칭 지원, 만화-스토리 IP 박람회 개최, 해외 플랫폼 구축 및 운영 지원 등</p>	 <p><b>  게임  </b></p> <p>모바일, PC, 콘솔, 아케이드, 신기술/기능성게임 제작 지원 등</p>	 <p><b>  캐릭터  </b></p> <p>신규 캐릭터 IP, 콘텐츠 IP, 라이선싱 연계 콘텐츠 제작 지원 등</p>	 <p><b>  스토리  </b></p> <p>우수 스토리 IP 발굴, 국내외 비즈매칭 지원, 신진 스토리작가 육성, 스토리 공모대전, 이야기창작발전소 운영, 스토리움 우수 스토리 매칭 제작지원 등</p>	 <p><b>  음악  </b></p> <p>신인 뮤지션 발굴(뮤즈온), 온라인 공연 및 영상콘텐츠 제작지원, 공간기획형 공연개최지원, ICT-음악 콘텐츠 제작지원 등</p>	 <p><b>  패션  </b></p> <p>신진 디자이너 발굴, 시제품 제작지원, 지속가능패션 지원, 패션콘텐츠 제작 및 유통 지원, 해외진출 지원 등</p>	 <p><b>  실감콘텐츠  </b></p> <p>문화-체육-관광 분야 우수 실감콘텐츠 발굴 및 사업화 지원, 실감콘텐츠 인프라 구축, 글로벌 확산 등</p>	
---	---	--	--	---	--	--	--	---	---

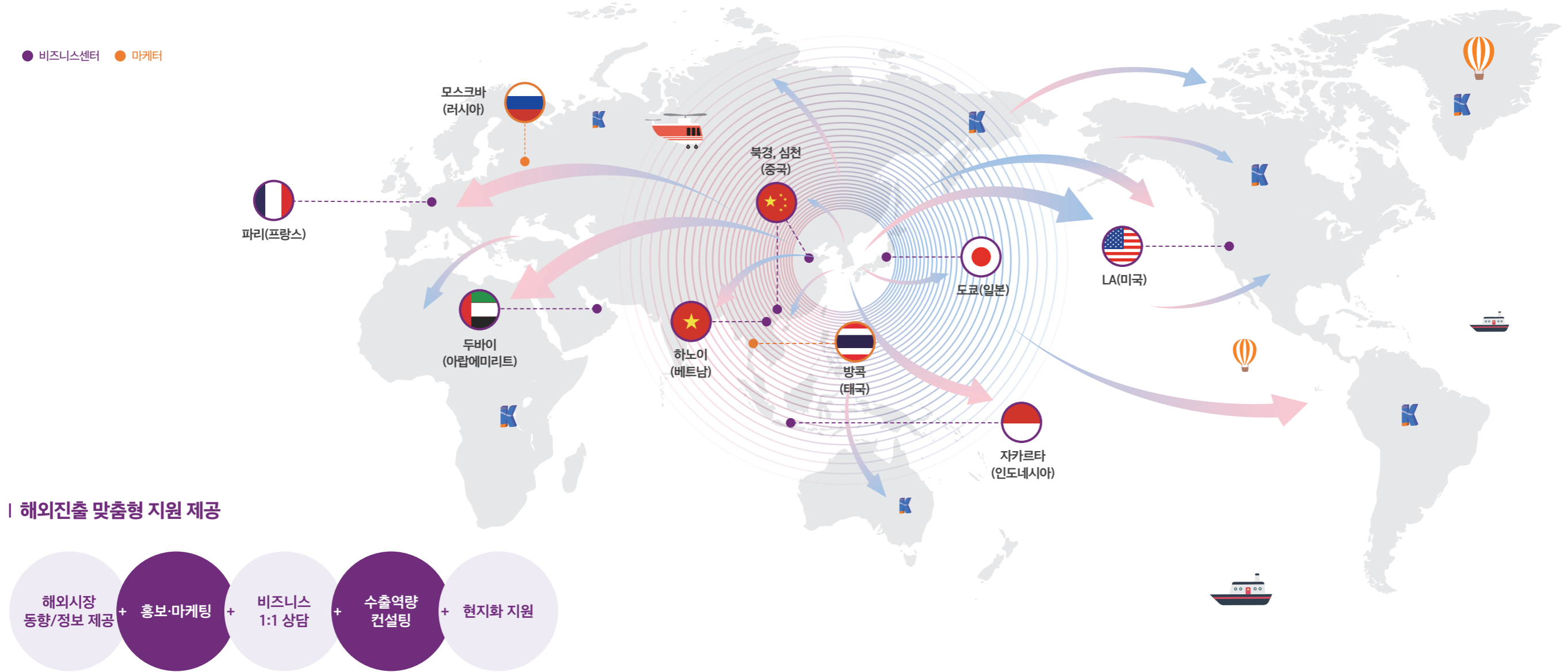
### 국내외 행사 개최

<p><b>2월</b></p> <p>광화시대 AGE OF LIGHT</p> <p>역사·문화·관광 중심지 광화문에서 즐기는 대규모 실감콘텐츠 체험공간 (연중 상시운영)</p>	<p><b>3월</b></p> <p>Fashion KODE</p> <p>패션코드 Fashion KODE</p> <p>문화로서의 패션을 소개하는 아시아 최대 규모 패션문화마켓 (3월(F/W), 10월(S/S) 개최)</p>	<p><b>4월~5월</b></p> <p>ITS GAME</p> <p>잇츠게임 ITS GAME</p> <p>국내 우수 게임 콘텐츠의 해외진출을 지원하는 수출상담회</p>	<p><b>6월</b></p> <p>캐릭터 라이선싱페어</p> <p>Character Licensing Fair</p> <p>캐릭터라이선싱페어</p> <p>국산 캐릭터의 우수성을 알리는 아시아 최대 규모 콘텐츠 라이선싱 전시회</p>	<p><b>7월</b></p> <p>STARTUP CON</p> <p>스타트업콘 STARTUP-CON</p> <p>국내 우수 콘텐츠 스타트업의 해외진출과 생태계 활성화를 위한 글로벌 콘퍼런스</p>	<p><b>8월</b></p> <p>BCWW</p> <p>국제방송영상콘텐츠마켓 BCWW</p> <p>K-콘텐츠의 글로벌 진출을 이끄는 아시아 최대 규모 국제방송영상콘텐츠마켓</p>	<p><b>9월</b></p> <p>MUCON</p> <p>서울국제뮤직페어 MUCON</p> <p>한국 대중음악의 해외진출 활성화를 위한 글로벌 뮤직 마켓</p>	<p><b>10월</b></p> <p>K-EXPO</p> <p>K-엑스포 K-EXPO</p> <p>콘텐츠·소비재 등 동반 해외진출을 위한 연관 산업이 공동 참여하는 관계부처 합동 현지 한류 종합행사</p>	<p><b>10월</b></p> <p>K-CONTENT EXPO</p> <p>K-콘텐츠 엑스포 K-CONTENT EXPO</p> <p>국산 콘텐츠의 해외진출 지원을 위한 B2B 및 B2C 종합 행사 (7월, 11월 개최)</p>	<p><b>11월</b></p> <p>콘텐츠 IP 박람회</p> <p>만화·스토리·방송·게임 등 콘텐츠 IP 비즈니스 활성화를 위한 글로벌 IP 종합행사</p>	<p><b>11월</b></p> <p>KNOCK</p> <p>콘텐츠 피칭플랫폼 KNOCK</p> <p>국내 유망 콘텐츠의 투자 유치를 도모하는 콘텐츠 분야 대표 피칭플랫폼</p>	<p><b>12월</b></p>
--	---	--	--	--	--	--	--	---	---	---	-------------------

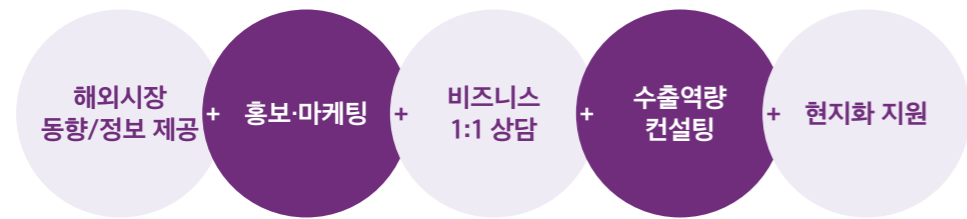


## 해외진출 지원 다변화

한국을 넘어 세계까지, K-콘텐츠의 가치를 높이고자 우리 콘텐츠기업의 해외진출에 함께 합니다.



### 해외진출 맞춤형 지원 제공



### 해외비즈니스센터 운영

주요 거점별 해외비즈니스센터 운영 및 마케터 파견으로 해외진출 지원

비즈니스센터 (8개소)	미국센터(LA), 중국 북경센터, 중국 심천센터, 일본센터(도쿄), 유럽센터(파리), 인도네시아센터(자카르타), 베트남센터(하노이), UAE 센터(두바이)
마케터(2개소)	태국 마케터(방콕), 러시아 마케터(모스크바)

### 콘텐츠수출마케팅플랫폼 웰콘(WelCon) 운영 [WelCon.kocca.kr](http://WelCon.kocca.kr)



웰콘

- 포스트 코로나 대응, 해외진출 공백 최소화를 위한 비대면 수출상담 체계 마련
- 온라인 마켓 기능을 강화해 전시, 비즈매칭, 투자유치, 콘퍼런스 등 상시 지원
- 콘텐츠 장르별, 시장 권역별 조사 분석 제공

### 해외 온·오프라인 마켓 참가지원

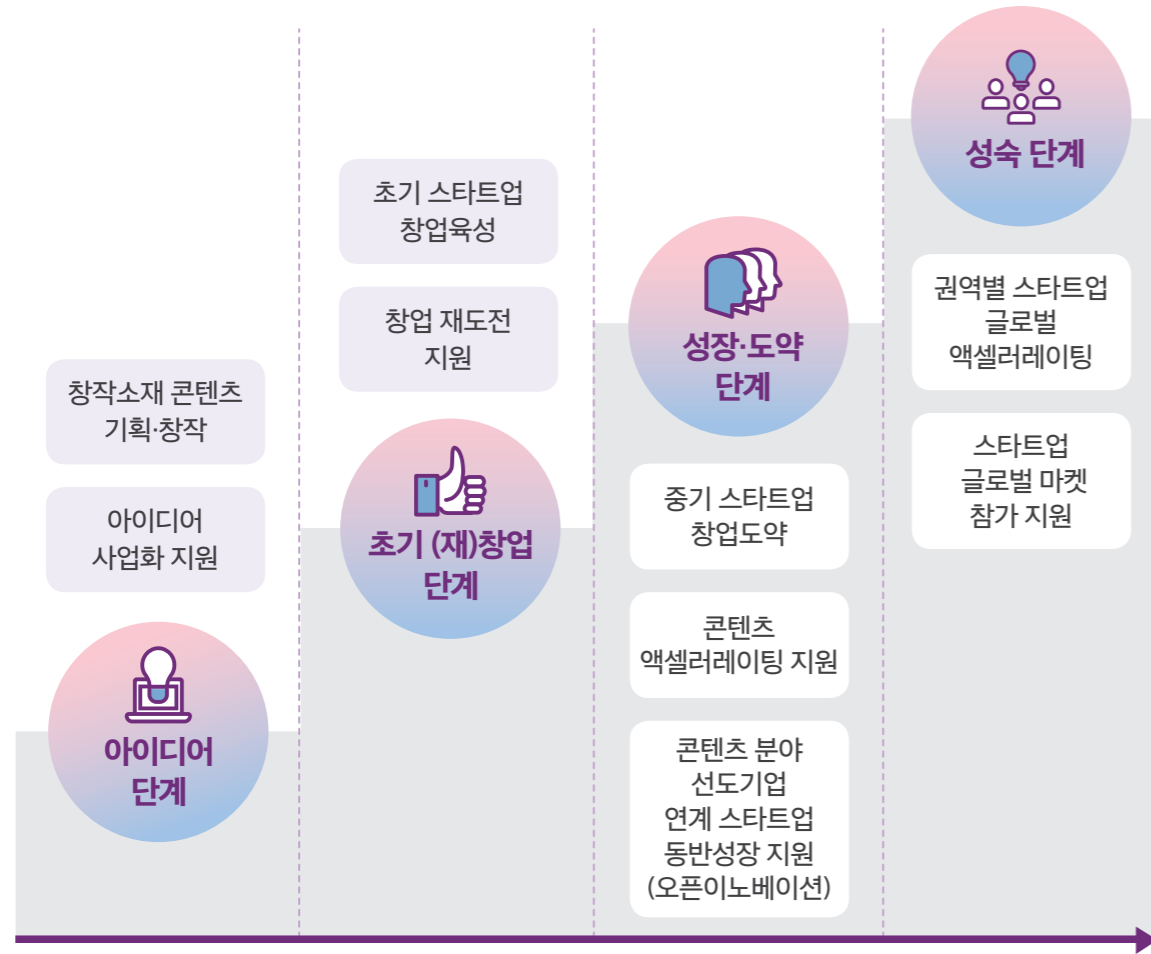
- 장르별 해외 주요 마켓 한국공동관 참가 지원
- 신흥·잠재 시장 발굴 및 마켓 참가 지원



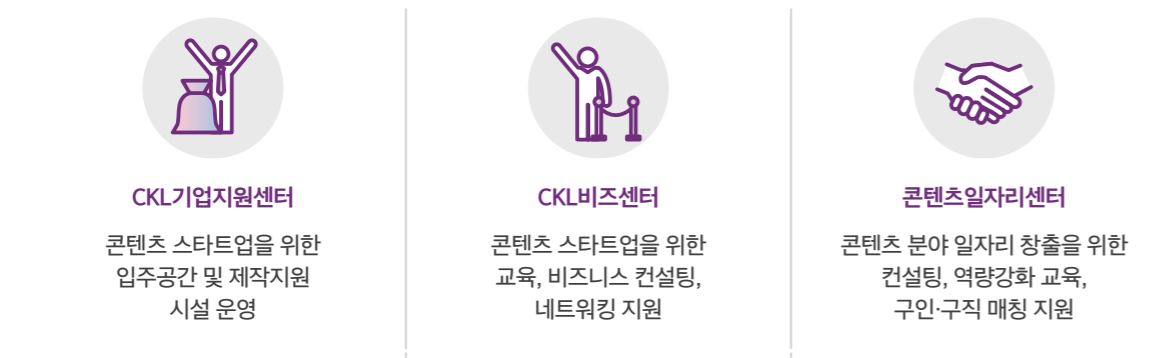
## 스타트업 단계별 성장지원

콘텐츠 스타트업 성장단계별 지원으로 자생력을 기릅니다.

### 1 성장단계별 지원



### 1 콘텐츠 창작·창업공간 운영



## 가치 중심 투·융자 활성화

콘텐츠기업의 투·융자 활성화를 위한 생태계를 조성합니다.

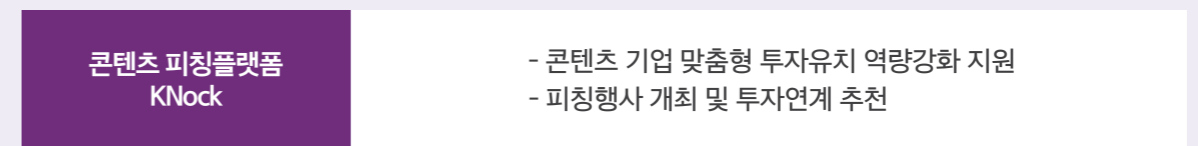
### 1 콘텐츠가치평가 기반 투·융자 확대



### 1 콘텐츠 정책금융제도 운영



### 1 우수 콘텐츠 투자연계 지원



# 콘텐츠산업 미래 성장기반 확충

- 산업정책 기능 강화
- 기술기반 신산업분야 지원
- 문화체육관광 R&D 생태계 전주기 지원
- 차세대 전문인력 양성
- 지역거점 역량 강화

## 산업정책 기능 강화

콘텐츠산업의 변화에 빠르게 대응하는 정책과 미래를 이끌 전략을 수립합니다.



### | 정책 현안대응 및 중장기 계획 수립

- 포스트 코로나, 노동시간 단축 도입 등 현안대응을 위한 심화분석과 조사·연구
- 차세대 콘텐츠산업 비전에 입각한 중장기 계획 수립 및 후속 대응



### | 정책 연구 및 실태조사

- 장르·기능별 주요 이슈 발굴 및 정책연구 실시
- 콘텐츠산업 동향분석 및 실태조사



### | 백서간행물 발간

- 장르별 산업백서 발간  
(방송영상, 게임, 음악, 애니메이션, 캐릭터, 만화)
- 콘텐츠산업 최신 이슈와 트렌드를 반영한 간행물 발간



### | 정책 공감

- 콘텐츠산업 주요 이슈와 정책 관련 세미나 및 포럼 개최  
(콘텐츠산업 결산과 전망 세미나, 콘텐츠산업포럼 등)



### 기술기반 신산업분야 지원

실감콘텐츠로 미래 먹거리 산업의 성장동력을 마련하고, 역사적 상징성이 깊은 광화문 일대를 실감콘텐츠 문화체험 공간으로 만듭니다.

#### 1 5G 기반 실감콘텐츠 선도 프로젝트 '광화시대'

광화문 일대에 온 국민이 향유 가능한 5G 기반 실감콘텐츠 문화체험 공간 구축

5G 기반 실감콘텐츠 제작

상설 전시체험 공간 운영

다국어 쌍방향 소통 안내시스템 마련

#### 1 실감콘텐츠 및 신기술 기반 콘텐츠 발굴·육성

실감콘텐츠, 신기술(메타버스, MR, XR)기반 융복합 콘텐츠 제작지원으로 선도모델 창출 및 혁신성장 기반 구축

**실감콘텐츠**  
혁신적 기술과 우수한 콘텐츠를 기반으로 하는 실감콘텐츠 제작 지원

**메타버스 연계**  
게임, 애니메이션, 음악 등 장르 기반 메타버스 콘텐츠 제작지원

**콘텐츠 IP 활용**  
장르 중심 IP를 활용한 복합 몰입형 실감콘텐츠 전시 및 체험지원

#### 1 실감콘텐츠 기업지원 인프라 운영

**뉴콘텐츠센터**

- 실감콘텐츠 스타트업을 위한 입주공간 및 인프라 제공
- 입주기업 역량강화 및 비즈니스 지원 프로그램 운영

### 문화체육관광 R&D 생태계 전주기 지원

콘텐츠(문화)·저작권·스포츠·관광 R&D 통합 지원을 통해 거버넌스를 확립하고 혁신성장 기반을 구축합니다.

1부처 1R&D 전담기관 방침에 따라 콘텐츠(문화), 저작권, 스포츠, 관광 R&D를 통합하여, 콘진원의 부설기구로 문화체육관광기술진흥센터 출범 (2021년 11월)

<p><b>핵심기술 R&amp;D (지정공모)</b></p> <p>문화·체육·관광·저작권 분야의 중장기 기술 개발 지원을 통한 경쟁력 강화 및 새로운 서비스 모델 창출</p>	<p><b>산업 현장 맞춤형 R&amp;D (자유공모)</b></p> <p>사회적가치 창출 기술 개발, 우수 과제 후속 개발 지원 등 중소기업 중심의 기술 개발로 산업 활성화</p>
<p><b>지역혁신 R&amp;D</b></p> <p>지역 소재 공공 문화공간 및 콘텐츠 활성화 지원으로 지역 R&amp;D 생태계 육성</p>	<p><b>R&amp;D 인력양성</b></p> <p>예술·과학·게임 분야 핵심 R&amp;D 전문 인력 및 현장 실무인력 양성</p>

- 창작환경 조성**  
문화산업의 창작개발을 촉진하기 위한 기업부설 창작연구소 및 기업창업전담부서 인정제도 추진
- 기술사업화 촉진**  
컨설팅 기반의 기술사업화 지원을 통한 문화체육관광 연구개발 수행기관의 국내외 기술경쟁력 강화
- 연구자 중심 관리체계**  
연구몰입환경 조성을 위한 재규정 및 시스템 정비, 연구비 오 집행 사전 예방 교육 등 R&D 관리체계 운영

## 차세대 전문인력 양성

콘텐츠산업을 선도할 맞춤형 인재를 육성하여 창작역량을 이끌어냅니다.

### 현장 맞춤형 전문교육 운영

#### 청년/예비 인재

- 산·학·연·관 협력체계 기반 콘텐츠 원캠퍼스 운영
- 청년인재의 창작능력 개발을 위한 도제식 멘토링 지원
- 콘텐츠수출·마케팅 미래 인재 양성을 위한 전문교육 운영
- 애니메이션 실무인력 양성을 위한 교육, 인턴십 등 취업연계 지원

#### 현업인

- 콘텐츠산업계 현업인 역량강화를 위한 전문교육 운영

#### 융복합 창작인재

- 실감콘텐츠 창작자 양성
- 문화기술 전문인력 양성



온라인 교육

- 에듀코카 운영 [edu.kocca.kr](http://edu.kocca.kr)

정규과정 332개 / 열린강좌 579개



에듀코카

### 콘텐츠 교육·시연 인프라 운영



콘텐츠인재캠퍼스

융복합 인재 양성 및 교육을 위한 인프라 운영



콘텐츠문화광장

융복합 콘텐츠 시연을 위한 인프라 대관 운영



게임인재원

게임산업 전문인력 양성을 위한 현장중심형 교육 및 인프라 운영

## 지역거점 역량 강화

지역 콘텐츠산업 육성으로 지역 균형발전과 국민 문화향유 확대에 기여합니다.

### 지역 거점기관 총괄 관리

지역 주도의 콘텐츠산업 성장 지원을 위한 16개 광역시도 지역 거점기관 운영



지역 콘텐츠산업 인프라 운영

지역 콘텐츠기업 육성을 위한 콘텐츠기업육성센터와 창작·창업 활성화를 위한 콘텐츠코리아 랩 운영



지역 기반 게임산업 육성

지역 게임기업 발굴을 위한 글로벌게임센터 운영, 이스포츠 상설경기장 구축 및 운영



지역 특화콘텐츠 개발

지역 콘텐츠산업 균형발전 기반 구축을 위한 지역 특화소재 활용 다양한 장르의 콘텐츠 개발 지원



# 지속가능한 경영체계 확립

- 동반성장 문화 확산
- 윤리·인권경영 / 안전·환경수준 제고

## 동반성장 문화 확산

공공기관으로서 사회적가치 창출에 앞장서고, 콘텐츠산업의 지속가능한 성장을 위해 힘씁니다.


### | 사회적가치창출센터(역삼) 운영

콘텐츠산업 종사자 근로조건 향상, 인권보호, 사회적 약자 보호 등 사회적가치 사업을 총괄 관리하는 거점센터



- 
**콘텐츠공정상생센터**  
 콘텐츠산업 내 공정거래 질서를 위한 신고 접수, 상담 지원
- 
**콘텐츠성평등센터(BORA)**  
 콘텐츠산업 성평등 환경조성을 위한 피해신고 접수, 교육, 상담 지원
- 
**대중문화예술지원센터**  
 대중문화예술기획업 등록 및 교육, 종사자들의 권익 보호와 법률·심리상담 지원
- 
**콘텐츠분쟁조정위원회**  
 공정한 콘텐츠 거래 및 유통질서 확립, 이용자 보호를 위한 조정 지원

### | 대국민 민원센터(나주) 운영

- 
**콘텐츠종합지원센터(이음)**  
 콘텐츠 기획·제작·유통 등 과정에서 발생하는 애로사항 해결 지원
- 기업성장응답센터**  
 진흥원 제도·사업의 콘텐츠기업 대상 규제 관련 민원 해소 및 애로사항 해결 지원

## 윤리·인권경영 / 안전·환경수준 제고

콘텐츠산업의 특성을 반영한 ESG 경영체계를 확립하고, 윤리·인권경영, 안전·환경수준 제고로 지속가능한 한국콘텐츠진흥원을 만들어가겠습니다.





## 대표 성과 및 ESG 경영 사례



### 문화·관광거점 광화문 일대에서 만나는 미래 콘텐츠 실감콘텐츠 랜드마크 '광화시대' 조성

한국콘텐츠진흥원은 문화관광콘텐츠와 실감 기술을 결합한 실감콘텐츠에 대한 국민들의 인지도를 높이고, 역사적 상징성이 있는 광화문 지역을 대규모 실감콘텐츠 체험공간의 중심지로 만들고자 '광화시대'를 기획했습니다.  
민·관 공동 추진체계를 마련하고, 대기업과 실감콘텐츠 분야 중소기업과 협업해 콘텐츠 개발에 총력을 기울인 결과, 광화문의 역사와 현재, 미래를 5세대 이동통신(5G), 증강현실(AR), 홀로그램 기술 등을 활용한 실감콘텐츠 8종으로 구현했습니다. 우리 국민 누구나 '광화시대'에서 실감콘텐츠를 체험할 수 있으며, 대국민 문화향유 기회 확대를 위해 노력하고 있습니다.



### 세계가 주목하는 K-콘텐츠, 기생충과 방탄소년단 콘서트 실감콘텐츠로 재탄생하다 세계 최초 유네스코 본관서 '한국:입체적 상상' 전시 개최

2021년 국제연합(UN)이 지정한 '지속가능한 발전을 위한 국제 창의경제의 해'를 기념하여, 코로나19 이후 펼쳐질 미래에 문화와 창의성의 역할이 중요함을 보여주고자 한국이 대표로 전시회를 개최했습니다. 영화 <기생충>과 방탄소년단의 <BTS MAP OF THE SOUL ON:E> 공연을 확장현실(XR) 콘텐츠로 구현해 공개했으며, 유네스코 역사상 첫 본관 공개전시회 운영으로 전회 매진과 현지, 국내 언론의 뜨거운 관심을 이끌어냈습니다.  
특히, 유네스코 사무총장보는 "K-콘텐츠의 세계적 성공은 대한민국 콘텐츠산업 정책 성과를 직접적으로 보여주는 것"이라며 극찬했습니다.



### K-콘텐츠+α로 연관산업 동반성장을 견인한다 범부처 종합 한류행사 'K-박람회' 개최

K-콘텐츠와 연관산업의 해외진출을 지원해 한류의 산업적 파급효과를 확대하고자 관계부처가 협업했으며, 한류콘텐츠 및 K-푸드, 뷰티 등 연관산업 상품들을 직접 체험할 수 있는 'K-박람회'를 개최했습니다.  
한국콘텐츠진흥원은 K-콘텐츠를 주축으로 유관기관과 다양한 협업 프로그램을 마련했으며, 온라인 공연, 화상 수출상담회, 라이브커머스 등을 개최하여 행사 관심도와 수출 성과 확대에 앞장섰습니다.



### 대기업이 밀고 스타트업이 쫓는다 대기업-스타트업 동반성장 이끄는 콘텐츠 오픈이노베이션

한국콘텐츠진흥원은 자생적인 콘텐츠산업 생태계 구축을 위해 대기업과 스타트업의 동반성장을 꾀하는 '콘텐츠 오픈이노베이션(콘피니티)' 사업을 추진하고 있습니다.  
2021년에는 CJ ENM, 롯데컬처웍스, (주)호텐롯데 롯데월드, 한국무역협회x메가박스 등 선도기업의 참여와 스타트업의 파트너십을 통해 동반성장과 양질의 일자리 창출에 기여했으며, 성과를 인정받아 대통령 직속 일자리위원회 선정 '2021 대한민국 일자리 유공 표창'을 수상했습니다.

### 콘텐츠산업만의 맞춤형 ESG 가치 발굴한다 콘텐츠산업 기반 ESG 경영 선도



#### ESG 추진체계 구축 및 캠페인 진행

기관 최초로 ESG 경영전략과 추진체계를 수립하고, 전담부서로서 ESG전략단을 신설했습니다.  
또한, 콘텐츠산업만의 ESG 사례를 발굴하고자 업계 종사자 및 유관기관과의 협업으로 '콘텐츠로 그리다' 캠페인을 성공적으로 진행했습니다.



#### '콘텐츠 소셜벤처' 지원트랙 신설

콘텐츠로 사회문제를 해결하는 스타트업을 육성하고자 2021년 초기 스타트업 지원사업 내 소셜벤처 분야를 신설했습니다.  
이를 통해 지원받은 해녀의 부엌은 제주 해녀를 소재로 공연 콘텐츠와 다이닝 체험 공간을 개발해 지역문제 해결방안을 모색했습니다.



#### 지속가능한 K-패션 브랜드 지원

친환경 패션의 중요성이 대두되는 추세를 반영하고자 '지속가능한 패션 제작지원 사업'을 2022년 정규사업으로 편성했습니다.  
또한, 친환경 K-패션 브랜드의 뉴욕, 파리 등 해외 주요 패션시장 진출을 적극적으로 지원하고 있습니다.



### 지역과 장애를 넘어 차별없이 즐기는 실감콘텐츠 모두가 누리는 콘텐츠 체험공간, '상상누림터'

지역과 장애를 넘어 모두가 실감콘텐츠를 향유할 수 있도록 '상상누림터'를 조성했습니다.  
2020년과 2021년, 전국 8개소에 장애인 대상 실감콘텐츠 체험공간을 조성하고, 거동이 불편한 장애인을 위해 2022년에는 새롭게 찾아가는 상상누림터인 이동형 체험관도 2개관을 조성했습니다. 또한, 장애학생에게 친화적인 공간과 자막삽입, 사운드 효과 등을 통해 맞춤형 개량을 진행했습니다.



### 국민이 제안하고 국민이 만들어가는 게임 콘텐츠 실버세대를 위한 치매예방 기능성게임 개발

국민 의견수렴 채널 '시민참여혁신단'을 통해 발굴된 '노년층 문화향유를 위한 실버세대 게임 개발'에 대한 의제를 수렴해, 2021년 기능성게임 제작지원 사업 내 실버콘텐츠 분야를 신설했습니다. 이를 통해 지원받은 개발사 스포링소프트는 노년층 치매 예방을 위한 기능성게임 '그때 그 시절 여름방학 이야기'를 출시했습니다.  
한국콘텐츠진흥원은 공공기관으로서 국민이 체감할 수 있는 혁신을 이끌고자 소외계층을 위한 기능성게임 발굴을 지속 추진하겠습니다.

## 기관 주요시설 소개



### 주요시설 (국내)

- |   |  |  |
|---|--|--|
| <b>1 문화체육관광기술진흥센터</b><br>대전광역시 중구 중앙로 85<br>☎ 1566-1114   | <b>6 콘텐츠인재캠퍼스</b><br>서울시 동대문구 회기로 66<br>☎ 02-6310-0600     |  |
| <b>2 콘텐츠종합지원센터</b><br>전라남도 나주시 교육길 35<br>☎ 1566-1114      | <b>7 콘텐츠문화광장</b><br>서울 동대문구 회기로 66<br>☎ 02-6310-0776       |  |
| <b>3 사회적가치창출센터</b><br>서울시 강남구 논현로 525<br>☎ 1566-1114      | <b>8 DMS</b><br>서울시 마포구 월드컵북로 54길 12<br>☎ 02-300-5902      |  |
| <b>4 콘텐츠분쟁조정위원회 사무국</b><br>서울시 강남구 논현로 525<br>☎ 1566-1114 | <b>9 글로벌게임허브센터</b><br>경기도 성남시 수정구 창업로 54<br>☎ 031-759-2028 | <b>11 스튜디오큐브</b><br>대전광역시 유성구 대덕대로 480<br>☎ 042-719-6114       |
| <b>5 CKL기업지원센터</b><br>서울시 중구 청계천로 40<br>☎ 02-6441-3114    | <b>10 뉴콘텐츠센터</b><br>서울시 강남구 역삼로 217<br>☎ 1566-1114         | <b>12 KOCCA뮤직스튜디오</b><br>서울 송파구 올림픽로 424, K-아트홀<br>☎ 1566-1114 |
- 본원(광주전남혁신도시)

### 주요시설 (해외)

- |  |  |  |  |   |
|--|--|--|--|---|
| <b>미국 비즈니스센터</b><br>5509 Wilshire Blvd. Los Angeles, CA 90036, USA<br>☎ +1-323-935-5001  | <b>중국 북경 비즈니스센터</b><br>3rd Floor, Korea Center, No.1 Guanghua Xili, Guanghua Rd, Chaoyang District, Beijing, China, 100020<br>☎ +86-10-6501-9951 | <b>중국 심천 비즈니스센터</b><br>Room 2318, 23F, Ying Feng Zhong Xin, No. 3378, Binhai Avenue, Yuehai Street, Nanshan District, Shenzhen, China, 518000<br>☎ +86-755-2692-7797 | <b>일본 비즈니스센터</b><br>KOCCA Japan Office, Korea Center B/D 7F, 4-4-10, Yotsuya, Shinjuku-ku, Tokyo 160-0004, Japan<br>☎ +81-3-5363-4510                              | <b>유럽 비즈니스센터</b><br>Centre Culturel Coreen A Paris 20 rue la Boetie, 75008 Paris, France<br>☎ +33-1-42-93-02-84 |
| <b>인도네시아 비즈니스센터</b><br>APL Office Tower 11th Floor Suite T3, Jl. S. Parman kav 28, Kel. Tanjung Duren Selatan, Jakarta Barat, Indonesia, 11470<br>☎ +62-21-2256-2396 | <b>베트남 비즈니스센터</b><br>Unit 6, 10th Floor, Charmvit Tower, 117 Tran Duy Hung Str., Cau Giay Dist., Hanoi, Vietnam<br>☎ +84-39-226-4093             | <b>UAE 비즈니스센터</b><br>Office 1501, Aurora Tower, Dubai Media City, Dubai, UAE<br>☎ +971-2-491-7227  | <b>태국 마케터</b><br>Unit 3065, Level 30, Bhiraj Tower at EmQuartier, 689 Sukhumvit Road(Soi 35), Klongtan Nuea, Vadhana, Bangkok, 10110, Thailand<br>☎ +66-2-017-2856 | <b>러시아 마케터</b><br>Arbat St.24(3rd, 4th floor), Moscow, 119002, Russia<br>☎ +7-968-943-4571                      |

### 주요 웹사이트

- ① 한국콘텐츠진흥원 : [www.kocca.kr](http://www.kocca.kr)
- ② 한국콘텐츠진흥원 SNS : [sns.kocca.kr](https://sns.kocca.kr)
- ③ 콘텐츠분쟁조정위원회 : [www.kcdrc.kr](http://www.kcdrc.kr)
- ④ 콘텐츠성평등센터 보라 : [bora.kocca.kr](http://bora.kocca.kr)
- ⑤ 대중문화예술종합정보시스템 : [ent.kocca.kr](http://ent.kocca.kr)
- ⑥ 콘텐츠가치평가센터 : [assess.kocca.kr](http://assess.kocca.kr)
- ⑦ 콘텐츠수출마케팅플랫폼 : [welcon.kocca.kr](http://welcon.kocca.kr)
- ⑧ CKL 기업지원센터 : [www.ckl.or.kr](http://www.ckl.or.kr)
- ⑨ 글로벌게임허브센터 : [www.gamehub.or.kr](http://www.gamehub.or.kr)
- ⑩ 스토리움 : [www.storyum.kr](http://www.storyum.kr)
- ⑪ 에듀코카 : [edu.kocca.kr](http://edu.kocca.kr)

### 한국콘텐츠진흥원 공식 SNS



## 한국콘텐츠진흥원

KOREA CREATIVE CONTENT AGENCY

**발행처** 한국콘텐츠진흥원  
 58326 전라남도 나주시 교육길 35  
 1566-1114  
[www.kocca.kr](http://www.kocca.kr)  
[sns.kocca.kr](https://sns.kocca.kr)

**기획/제작** 한국콘텐츠진흥원 소통홍보팀

이 책의 저작권은 한국콘텐츠진흥원에 있으며 무단복제와 전재를 금합니다.

본 책자는 ESG 경영에 앞장서기 위해 친환경 종이로 인쇄되었습니다