

2026년 글로벌 웹툰 게임스(웹툰 IP 연계 게임 제작지원) 공고문

사업개요						
<ul style="list-style-type: none"> ○ 사업명 : 2026 글로벌 웹툰 게임스(웹툰 IP 연계 게임 제작지원) ○ 사업목적 : 글로벌 웹툰 IP를 활용한 게임콘텐츠 제작 지원으로 중소 게임사 경쟁력 강화 및 해외 시장 성공 사례 발굴 ○ 사업기간 : 2026. 1. 1. ~ 2026. 12. 31. ○ 협약기간 : 2026. 5. 1. ~ 2026. 11. 30 (예정) ○ 협업사 : 구글플레이, 네이버웹툰 						
지원내용						
○ 지원내용						
① 지원사항 총괄표						
구분 ¹⁾	장르 ²⁾	지원분야	지원대상		지원규모	
					지원사	금액 ⁵⁾
지역형	RPG 등	①모바일 ②모바일 + PC ³⁾ (크로스플랫폼) 중 택1	(지역)	서울특별시를 제외한 지역에 소재지를 두고 있는 국내 법인 또는 개인사업자	1개사	최대 3억
	캐주얼 및 전략 등				3개사	과제당 최대 2억
전국형	RPG 등		(전국)	게임콘텐츠 개발 경험이 있거나 개발능력이 있는 국내 법인 또는 개인사업자	2개사	과제당 최대 3억
<p>※ 지역게임사 전국형도 지원 가능</p> <p>1) 지역형-전국형 중 택1 / 지역형의 경우, RPG 등-캐주얼및전략 등 중 택1 *중복 접수 불가함</p> <p>2) 상기 표기된 장르는 사업 규모 및 지원금 구분을 위한 예시이며, 표기된 장르 외에도 대상 IP를 활용하여 제한없이 자유로운 장르(퍼즐, 어드벤처, 액션, 방치형 등)로 기획 및 지원 가능함</p> <p>3) PC 솔루션은 '구글 플레이 게임즈(Google Play Games on PC)'를 의미하며, 온보딩 및 운영 기준은 구글에서 제공하는 가이드 및 구글 플레이 개발자 정책을 따름 (플랫폼 운영사의 정책에 따라 변경될 수 있음)</p> <p>4) 경기도 소재 기업은 '지역 기업'으로 인정됨</p> <p>5) 과제로 선정될 경우, 최종 지원금액은 사업비 조정 심의 결과에 따라 일부 조정될 수 있음</p>						
② 게임 제작 콘텐츠 품질 강화를 위한 2개년 연속 지원 추진						
<ul style="list-style-type: none"> - 1차 연도(26년) 네이버웹툰 'IP 사용권 연장 심사(26. 12. 예정)' 및 KOCCA '1차 연도 결과평가(26. 12. 예정)' 진행 예정 ※네이버웹툰 'IP 사용권 연장 심사 미통과 시, 협약은 자동 종료되며, 2차 연도(27년) 재협약 및 추가 지원금 지급 불가함 - 1차 연도(26년) 네이버웹툰 'IP 사용권 연장 심사' 및 KOCCA '1차 연도 결과평가' 통과 시, 별도 선정 절차 없이 2차 연도(27년) 재협약 및 추가 지원금 지급 예정 						
구분	지원대상			지원규모		
				지원사	지원금액 ('26년)	지원금액 ('27년)
지역형	RPG 등	서울특별시를 제외한 지역에 소재지를 두고 있는 국내 법인 또는 개인사업자		1개사	최대 3억	최대 3억
	캐주얼 등	서울특별시를 제외한 지역에 소재지를 두고 있는 국내 법인 또는 개인사업자		3개사	과제당 최대 2억	과제당 최대 2억
전국형	RPG 등	게임콘텐츠 개발 경험이 있거나 개발능력이 있는 국내 법인 또는 개인사업자		2개사	과제당 최대 3억	과제당 최대 3억
③ 협업사(구글플레이 및 네이버웹툰) 서포트 제공						
<ul style="list-style-type: none"> - 웹툰 IP 보유사 및 글로벌 플랫폼 협력을 통한 K-웹툰 활용 게임 콘텐츠 제작 지원 - 세부 지원 사항은 협력기관의 사정에 따라 일부 변동될 수 있음 						

- (콘텐츠진흥원) 선정 게임사 게임 제작 및 개발비 지원, 과제 프로젝트 관리 등
- (구글플레이) 구글플레이 글로벌 마케팅 지원(게임 출시 이후 구글플레이 스토어 피쳐드 등)
- (네이버웹툰) 글로벌 웹툰 IP 사용권 무상 제공, 게임 개발 및 출시 과정 전반에 대한 프로젝트 관리 등

[네이버웹툰 지원 웹툰 IP 목록]

*P별 링크 참고

[지역형], [전국형] / RPG 등			[지역형] / 캐주얼 및 전략 등		
작품명(링크) (글, 그림)	장르	이미지	작품명(링크) (글,그림)	장르	이미지
열렘전사 (김세훈)	판타지		유미의 세포들 (이동건)	로맨스	
헬퍼 (삭)	액션 다크판타지		호랑이 들어와요 (배세혁, 유은)	판타지	
아카데미의 천재칼잡이 (서관도, 시치)	판타지 아카데미 회귀물		더블클릭 (김장훈/박수봉, 박수봉)	학원액션 e스포츠	
사시미 한 자루로 아카데미를 씹어먹음 (GMAN)	판타지 게임		빌드업 (911)	스포츠	
앵무살수 (김성진)	무협/사극		연의 편지 (조현아)	판타지 미스터리 학원	
천마육성 (광휘)	무협		낮에 뜨는 달 (혜음)	로맨스	
별이삼삼 (허노)	드라마 성장		전자 오락 수호대 (가스파드)	판타지	
연애혁명 (232)	하이틴 학원로맨스		나노리스트 (민송아)	판타지	

* 위 웹툰 IP 중 1개만 선택하여 신청

* 네이버웹툰에서 제공하는 위 웹툰 IP만 해당되며, 그 외 웹툰 IP로는 신청 불가함

○ 지원대상

지역	게임콘텐츠 개발 경험이 있거나 개발 할 수 있는 능력이 있는 사업자등록증 기준 서울특별시를 제외한 지역에 소재지를 두고 있는 국내 법인 또는 개인사업자
전국	게임콘텐츠 개발 경험이 있거나 개발 할 수 있는 능력이 있는 국내 법인 또는 개인사업자

○ 지원조건

① 개발기간 및 제작물 관련

- (모바일)

- 1차 연도('26년): 협약기간('26년 11월 30일까지) 내 초기 이용자의 플레이 지속 여부를 확인할 수 있는 콘텐츠(일 평균 30분 플레이 기준)를 구현하여야 함
- 2차 연도('27년): '27년 10월(예정)까지 상용화(출시) 가능한 버전의 개발을 완료하여야 함

- (PC) ※PC버전 단독 개발 불가, 모바일 버전 개발 필수(모바일 + PC(크로스플랫폼))

- 1차 연도('26년): 협약기간('26년 11월 30일까지) 내 싱글 플레이 기준 최소 2시간 이상 플레이 가능한 콘텐츠를 구현하여야 함
- 2차 연도('27년): '27년 10월(예정)까지 상용화(출시) 가능한 버전의 개발을 완료하여야 함

② 결과평가 관련

- 1차 연도 결과평가('26년 12월 초 예정)를 통과한 과제에 한하여 추가 지원금(최대 3억 원)을 지급하며, 2차 연도 결과평가('27년 12월 초 예정)에서 상기 조건을 충족하지 못해 불통과할 경우 지원금 환수 등 제재 조치가 이루어질 수 있음

※ 사업 선정 후, 참여 중도 포기 시 향후 글로벌 웹툰 게임스 참여 불가함

※ 사업 기간 동안 IP 보유사 및 한국콘텐츠진흥원의 과제 추진현황 확인 및 과제관리가 진행되며, 주관기관 및 참여기관은 관련 자료 요청 등에 성실히 응하여야 함

③ 사업신청 관련

- 국내 사업자 중 중소기업 지원 가능(협약체결 시 중소기업확인서(중소벤처기업부 발급) 확인 예정)
- 한국콘텐츠진흥원 또는 타 기관의 기 제작지원 받은 과제 및 상용화 중인 게임에 웹툰 IP만 추가하는 단순 형태 지원 불가, 컨소시엄 구성 불가
- 한국콘텐츠진흥원 또는 타 기관의 기 제작지원 받은 과제의 단순 버전1, 버전2의 업데이트된 형태 지원 불가
- 협약 체결일('26년 5월 예정)로부터 3개월 이내('26년 8월 이전) 상용화 서비스 예정인 게임 지원불가

④ 사업비 편성 및 집행 관련

- 과제별 국고지원금은 총 사업비의 90% 이내로 지원하며, 수행기관은 총 사업비의 10% 이상을 자부담금으로 우선 집행해야 함

※ 총사업비(100%) = 국고지원금(90%이내) + 자부담금(10%이상)

- 총 사업비는 협약기간 내 사용분만 인정되어 협약기간 외 사용분은 소급적용이 불가합니다.

- 신청액의 타당성, 평가순위, 개발진척도 등을 고려하여 사업비 조정 심의위원회를 통해 확정되며 신청액보다 감액될 수 있습니다.

※ 개인사업자의 대표자 인건비 편성 불가

※ 법인사업자의 대표이사는 과제 참여율 최대 50%, 월 급여 최대 400만원 이내로 편성 가능

신청서 접수기간

○ 공고기간 : 2026. 3. 24.(화) ~ 2026. 4. 8.(수) 15:00 까지

○ 접수기간 : 2026. 3. 24.(화) ~ 2026. 4. 8.(수) 15:00 까지

※ e나라도움 시스템 외에 타 경로를 통한 접수, 접수기간 종료 후 추가 접수는 불가합니다.

※ 접수 마감일에는 동시 접속으로 인한 접수지연이나 첨부파일 누락 등 오류발생의 가능성이 있으므로, 접수마감일 전 여유있게 접수하시기 바랍니다.

신청방법

○ e나라도움을 통한 접수(KOCCA 홈페이지, 우편 및 방문 신청 불가)

- KOCCA 홈페이지 접속 후 해당사업 신청서 양식을 다운받아 작성하여 첨부 서류와 함께 e나라도움 홈페이지 통해 접수
- 별첨한 e나라도움 사용설명서 참조
- ※ e나라도움 시스템 관련문의는 한국재정정보원 e나라도움 고객센터로 문의하시기 바랍니다.

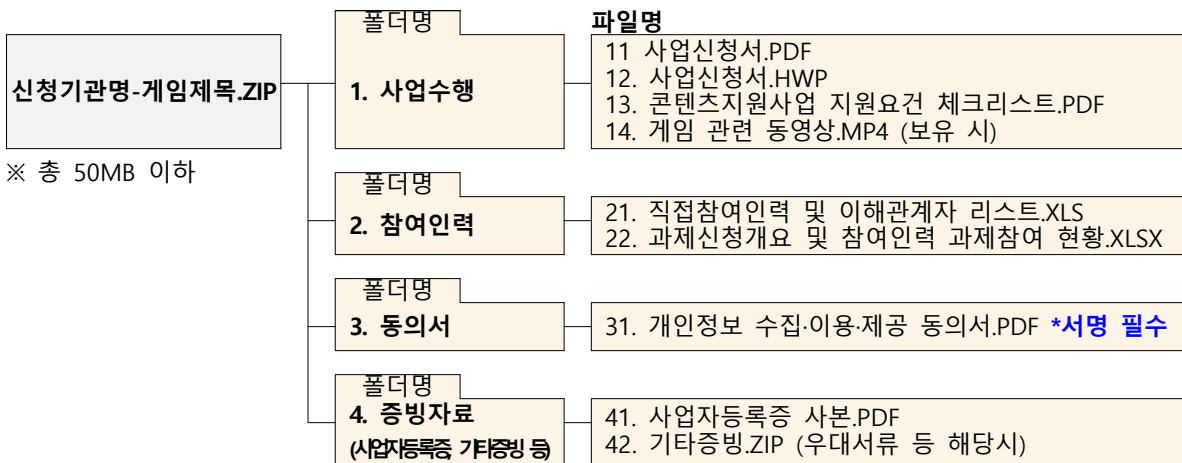
○ 제출서류 목록

구분	제출서류	제출양식	유의사항
필수	사업신청서	hwp,pdf	- 지정양식 / hwp, pdf 각 1부 제출
필수	콘텐츠지원사업 지원요건 체크리스트	pdf	- 지정양식 / 1부
필수	개인정보 수집·이용·제공 동의서	pdf	- 지정양식 / 1부 *서명 필수
필수	직접참여인력 및 이해관계자 리스트	xls	- 지정양식 / 1부
필수	과제신청개요 및 참여인력 과제참여 현황	xls	- 지정양식 / 1부
필수	사업자등록증 사본	pdf	- 발급받은 사업자등록증 pdf 스캔하여 제출 / 1부
선택	기타증빙(우대서류)	-	- (해당시) 지역 글로벌 게임센터 입주 경력 증빙 / 입주증명서 등
선택	게임 참고 영상	MP4	- 게임 내용 확인가능한 영상 - 필수 제출 자료 아님(제출하지 않아도 무방함) - 전체 제출서류의 용량이 50MB 이상일 경우 업로드 불가하므로 용량 확인 필요

- ※ 목록에 있는 서류를 빠짐없이 제출해 주시기 바랍니다.
- ※ 제출서류 누락 또는 유효하지 않은 서류 제출 시, 평가 제외 또는 평가항목이 0점 처리될 수 있습니다.
- ※ 서류 내용이 추후 허위·과장으로 판명된 경우 선정취소, 협약 해제와 함께 관련 법령에 따른 책임을 질 수 있습니다.
- ※ 서면평가 통과 시, 발표평가를 위한 제출 서류(발표자료 등)는 발표평가 대상자에게 별도 안내 예정입니다.

○ 제출방법

- 모든 제출 서류를 1개의 파일로 압축(50MB이하)하여 제출
- 제출 압축파일명 : 주관기관명-게임제목.ZIP ※ 압축파일 반드시 ZIP 파일로 제출(ZIP 외 확장자는 미제출 간주)
- 제출서류 폴더트리

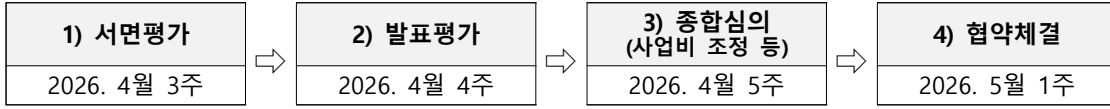


○ 제출시 유의사항

제출서류	직인/서명 여부	
	기존	변경 (e나라도움 접수)
사업신청서(표지)	○	X (직인 생략, 서명란 삭제)
사업계획서(내지)	X	X
콘텐츠지원사업 지원요건 체크리스트	○	X (직인 생략, 서명란 삭제)
직접참여인력 및 이해관계자 리스트	X	X
개인정보 수집·이용·제공 동의서	○	○ (서명 필요)

선정절차 및 평가기준

○ 선정절차 안내 *하기 일정은 추진상황에 따라 변동될 수 있음



1) 서면평가

- 평가대상 : 접수과제 중 지원자격 및 지원조건에 부합하는 과제
- 평가방법 : 사업신청서 등 제출서류 기반 서면 평가
- 평가점수 : 최고·최저 점수를 제외한 평가위원 점수 합계의 평균
- 평가결과 : 서면평가 점수 70점 이상, 고득점순으로 발표평가 대상 선정(지원규모 3배수 이내)

2) 발표평가

- 평가대상 : 서면평가 결과에 따른 발표평가 대상 선정 과제
- 평가방법 : 사업신청서를 활용한 발표 및 질의응답 평가
- 평가점수 : 최고·최저 점수를 제외한 평가위원 점수 합계의 평균
- 평가결과 : 발표평가 점수 70점 이상, 종합점수 고득점순으로 선정대상 및 예비순위 지정

※ 종합점수(100%) = 서면평가(30%) + 발표평가(70%)

※ 종합점수 동점인 경우 발표평가 고득점순으로 순위 산정

※ 협약 포기, 해지 등을 고려하여 예비순위 지정

3) 종합심의

- 심의대상 : 선정대상 및 예비순위 과제
- 심의방법 : 사업신청서, 사업비 산출 자료(별도 요청 예정) 등을 활용한 사업비 타당성 심의
- 심의결과 : 과제별 최종 지원금 확정

4) 협약체결

- 체결대상 : 종합심의 완료 과제 중 사업 지원예산 범위 내 최종선정

○ 평가기준: 서면평가(100점 + 가점 2점) / 발표평가(100점)

- 서면평가: 수행기관(10)+참여인력(12)+사업비(12)+기획력(66)+총점 외 가점(2)

구분지표	세부지표	내용	참조사항	배점
수행기관 (10)	기관전문성실적	대표 추진실적(신청과제 유사분야의 전문성)	사업계획서 등	10
	관리 체계성	구체적이고 실효성 있는 수행관리체계 마련 여부	사업계획서 등	
참여인력 (12)	인력 구성	참여인력 확보(정규/비정규/용역)	사업계획서 등	12
	전문성	참여인력의 유사과제 수행경험(또는 학위) 여부	직접참여인력 및 이해 관계자 리스트 등	
	참여율	참여인력 참여율의 적정성	참여인력 과제참여 현황 등	
사업비 (12)	사업비 규모	실제 소요 사업비 규모 적정성	사업계획서 등	12
	편성 내역	사업비 편성 적정성	사업계획서 등	
	자부담금 조달계획	실제 소요 자부담금 조달계획의 구체성과 현실성	사업계획서 등	
기획력 (66)	사업 이해도	웹툰 IP 원작과 과제 추진 내용 이해도 및 사업목적 부합 여부	사업계획서 등	23
	독창성	과제의 차별성 및 참신성	사업계획서 등	22
	달성 가능성	기획 과제의 게임 출시 가능성	사업계획서 등	21
우대항목 가점 (2)	지역 글로벌 게임센터 입주사	2022년 1월 1일부터 접수일까지 전국 12개 지역 글로벌게임센터 입주경력 업체 : 2점 ※ 글로벌게임센터(판교)는 제외 ※ 지역 대상에 한하여 적용	입주증명서	2
합계 (총점 100점 + 가점 2점)				102

- 발표평가: 수행기관(12)+과제내용(50)+기대성과(35)+ESG(3)

구분지표	세부지표	내용	참조사항	배점
수행기관 (12)	협업 역량	협약기관(구글플레이, 네이버웹툰)과의 협업 의지	사업계획서 발표자료 등	7
	추진 의지	수행책임자의 추진의지의 명확성	사업계획서 발표자료 등	5
기획력 (50)	수요시장 분석	게임 수요 및 시장 타켓팅의 적정성	사업계획서 발표자료 등	15
	작품성 및 완성도	과제 계획 내 웹툰 IP 반영의 적정성 및 우수성	사업계획서 발표자료 등	20
	경쟁력	게임 시장 내 타 작품 대비 경쟁력	사업계획서 발표자료 등	15
기대성과 (35)	성과 목표	제시한 성과(목표)에 대한 타당성 및 일정 수립의 적정성	사업계획서 발표자료 등	10
	시장성	게임 상용화 등 출시 및 발전 가능성	사업계획서 발표자료 등	10
	IP 확장성	웹툰 IP의 게임콘텐츠 확장 가능성	사업계획서 발표자료 등	10
	해외 진출 가능성	제시한 목표(성과)의 해외 진출 적정성 여부	사업계획서 발표자료 등	5
ESG (3)	일자리 창출	사업비 대비 일자리 창출 계획의 적절성 및 실현 가능성 (고용형태, 수행업무, 참여기간, 참여율, 인원 수 제시) *고용보험 피보험자격 이력내역서 or 표준계약서를 통한 증빙은 추후 결과보고서 및 결과평가를 통해 고용 여부 확인 예정	사업계획서 발표자료 등	3
합계				100

※ 평가 일정은 사업 운영 상황에 따라 변동될 수 있음

※ 제출된 내용이 사실과 다르거나, 지원조건에 부합하지 않는 결격사유가 확인(발생)할 경우 선정취소 등의 불이익이 있을 수 있음

지원금 지급

- 선정된 기업에 대해 지원금 2회 분할 지급
 - 1차 지원금 : 협약체결 후 확정된 지원금의 70% 지급
 - 2차 지원금 : 중간점검(예산집행 및 수행현황 점검) 통과 후 나머지 지원금(총 지원금의 30%) 지급
- ※ 사업 운영 상황에 따라 지급시기 및 분할 비율은 조정될 수 있음

지원요건

- 접수 마감일을 기준으로 다음 각 호에 해당하는 자는 공모에 지원할 수 없습니다.
- ※ 지원 요건 충족 여부는 '콘텐츠지원사업 지원요건 체크리스트'를 통해 확인하며, 향후 협약체결 시 관련 서류를 요구할 수 있습니다.
- ※ 제4호와 제5호의 지원요건은 협약일 이후에도 충족되어야 합니다.
 1. 한국콘텐츠진흥원(이하 진흥원)과 협약을 체결하고 당해 연도에 동시에 수행하는 지원과제가 2개 이상인 자. 지원과제의 경우, 당해 연도 기준 최대 2개까지 동시 수행할 수 있으며, 개별 수행기관 이 교부받은 지원금이 1억 원 이하인 지원과제는 그 수에 포함하지 아니한다.
 2. 「독점규제 및 공정거래에 관한 법률」 제31조제1항 전단에 따라 지정된 공시대상기업집단에 속하는 회사에 해당하는 자
 3. 동일 또는 유사한 사업계획으로 진흥원이나 다른 기관으로부터 보조금(간접보조금) 또는 지방보조금을 교부받은 이력이 있는 자
 4. 국세, 지방세, 4대보험(국민연금, 건강보험, 고용보험, 산재보험) 중 어느 하나라도 체납한 자
 5. 「보조금법」 제31조의2에 따라 중앙관서의 장으로부터 보조사업 또는 간접보조금의 수행대상에서 배제되거나 보조금 또는 간접보조금의 교부를 제한받은 경우
 6. 기 선정된 지원과제에 따른 정산잔액, 환수금 등 진흥원이 반납을 통보한 금액을 체납한 자

문의처	
	<ul style="list-style-type: none"> ○ 사업문의 : 지역콘텐츠진흥팀 채승희 주임(☎061-900-6476, chae1226@kocca.kr) ○ e나라도움 문의 : e나라도움 상담센터(☎1670-9595) <ul style="list-style-type: none"> - 사용자 매뉴얼(접속 URL) / 동영상 자료(접속 URL) ※ e나라도움 시스템 관련문의는 한국콘텐츠진흥원에서 답변드릴 수 없습니다.
안내사항	
	<ul style="list-style-type: none"> ○ 진흥원 콘텐츠지원사업 신청서류 처리 기준 가이드라인에 따라, 아래의 경우 평가대상에서 제외될 수 있음 <ul style="list-style-type: none"> - 공고 내 제출서류 목록 중 누락(미제출)한 서류가 있는 경우, 날인(서명) 필요 서류에 날인(서명) 없이 제출했을 경우, 기재된 내용 없이 제공 양식을 그대로 제출한 경우, 서류내용이 미흡하여 제출용도로 활용할 수 없거나 내용을 확인할 수 없는 경우 등 ○ e나라도움을 통한 수행기관의 서류제출 등 행위는 수행기관의 진의에 의한 의사표시 및 법률행위로 간주하므로, 수행기관의 착오 등을 이유로 이의를 제기할 수 없음. 따라서 e나라도움 사용에 유의하여야 함 ○ 콘텐츠지원사업 신청서류 간소화에 따라 협약시 증명서류를 제출하여야 함. 선정결과를 통보 받은 날로부터 3일 이내에 전담기관이 요청하는 서류를 제출하여야 하며 기한내 서류 미제출, 협약일 기준 서류 부적합 등으로 참가기준 부적격 사실이 확인된 경우 협약대상에서 제외될 수 있음 ○ 주관기관과 참여기관은 다음 각 호의 의무를 부담하며, 서로의 의무 이행현황을 감독할 책임이 있음 (관련: 「콘텐츠지원사업관리규칙」 제6조) <ul style="list-style-type: none"> - 1. 자기부담금의 우선 집행, 2. 사업비의 관리, 집행 및 정산, 3. 지원과제 완료에 따른 실적보고서 제출, 정보공시, 감사보고서 제출, 중요재산에 대한 관리, 4. 기타 사업비의 원활한 관리를 위하여 필요한 사항 ○ 수행기관은 문화체육관광부 소관 「국고보조금 운영관리지침」 제15조 및 제15조의2, 「콘텐츠지원사업관리규칙」 제35조에 따라 보조사업 관련 계약업무를 체결·관리하여야 함 ○ 콘텐츠지원사업 수행 중 필요한 자산(PC 등)은 임차하는 것을 원칙으로 함 ○ 수행기관은 지원금 교부신청을 할 때마다 자기부담금 확보를 확인 할 수 있는 증빙(통장사본 등)을 제출하여야 함(관련: 「콘텐츠지원사업관리규칙」 제37조) ○ 진흥원은 수행기관이 지원과제 실적보고 사유가 발생한 날까지 자기부담금을 확보하지 못한 경우 수행기관에게 지원금을 반납하도록 하거나 차년도 예산 편성 시 감액조치를 할 수 있음(관련: 「콘텐츠지원사업관리규칙」 제37조, 제42조) ○ 일자리 창출 계획을 제출한 업체는 사업종료 전 채용 실적을 필수로 제출하여야 하며, 해당 실적은 결과평가에 반영될 수 있음. 실적은 고용보험 피보험자격 이력내역서, 표준계약서 등으로 증빙하며, 채용 계획 및 실적 증빙 변경은 사전에 진흥원과 협의해야 함 ○ 협약 후 IP 보유사 및 한국콘텐츠진흥원의 과제 추진 현황 확인 및 과제관리가 진행될 수 있으며, 주관기관은 관련 자료 요청 등에 성실히 응하여야 함 ○ 공고문 및 사업안내서의 내용을 충분히 숙지하지 못해 발생한 불이익은 신청기관 책임에 있습니다. ○ 선정 이후 협약서 '성과관리' 조항에 의거, 신청일 현재 사업자(주관기관 및 참여기관)가 과거 3년내에 진흥원의 콘텐츠지원사업을 수행한 경우 진흥원의 성과조사에 실적 제출이 확인되어야 함 <ul style="list-style-type: none"> * 「콘텐츠산업진흥법」 제25조에 의거 콘텐츠사업자에게 표준계약서를 사용하도록 권고할 수 있음 ○ 같은 회계연도 중 교부받은 지원금, 보조금 또는 간접보조금 총액이 10억원 이상인 수행기관은 「주식회사 등의 외부감사에 관한 법률」 제2조제7호 및 제9조에 따른 감사인이 해당 회계연도를 기준으로 작성한 감사보고서를 해당 회계연도 종료일로부터 4개월 이내에 진흥원과 문화체육관광부장관에게 제출하여야 함(관련: 「콘텐츠지원사업관리규칙」 제50조) ○ 「문화체육관광부 소관 국고보조금 운영관리지침」 제10조제1항제1호 바목부터 아목까지 해당하는 경우 보조금 교부결정의 전부 또는 일부를 취소하고 반환 명령을 하는 등 필요한 조치를 취할 수 있음

바. 「성폭력범죄의 처벌에 관한 특례법」제2조의 죄로 형 또는 치료감호의 선고를 받은 자(「형의 실효 등에 관한 법률」 제7조의 경과 기간이 지나지 아니한 자)가 보조사업자인 경우 또는 그 자가 구성원에 포함된 단체가 보조사업자인 경우(다만, 대표권이나 업무집행권, 의결과정에 관여하지 않고 단순히 단체의 구성원 또는 회원인 경우 제외)

사. 「남녀고용평등과 일·가정 양립 지원에 관한 법률」 제37조제2항제2호로 인해 형 선고를 받은 자(「형의 실효 등에 관한 법률」제7조의 경과기간이 지나지 아니한 자)의 경우

아. 바목부터 사목에서 규정하고 있는 위반행위 또는 범죄의 혐의와 관련하여 수사를 받거나 기소되어 판결이 확정되지 아니한 자가 보조사업자이거나 또는 그 자가 포함된 단체가 보조사업자일 때(다만, 대표권이나 업무집행권, 의결과정에 관여하지 않고 단순히 단체의 구성원 또는 회원인 경우 제외) 이로 인하여 보조사업 수행이 곤란하거나 불확실하다고 제27조의 보조사업점검평가단에서 인정하는 경우

- 민간보조사업 수행 단계에서 성희롱·성폭력 고충처리절차를 운영 중이며, 신고상담이 필요한 경우 문화예술 성폭력 신고상담 통합센터 이용(통합센터 대표번호 1670-5678)
- 콘텐츠지원사업 수행업체는 성희롱 예방교육 이수 결과보고서를 필수로 제출하여야 함
 - * 「문화체육관광부 소관 국고보조금 운영관리지침」 제10조제1항제3호에 따라 보조사업에 참여하는 모든 자(프리랜서 등 포함)는 성희롱·성폭력 방지 의무 이행 및 관련 서약서, 이수 확인서 제출 의무화(단, 1인 보조사업자이거나, 일회성 단순 용역을 제공하는 경우는 이수 확인서 제출 제외)
 - * 성희롱예방교육 인정범위 : 당해연도에 실시한 성희롱·성폭력 예방교육, 직장내성희롱예방 법정 의무교육 등, 해외 타기관에서 이수한 성평등 교육 수료증(단, 당해연도 실시 및 법정교육 내용)

콘텐츠금융제도

- 한국콘텐츠진흥원에서는 콘텐츠지원사업 외에도 콘텐츠기업의 투자 및 용자 유치를 지원하고 있습니다. 투·용자 자금 유치를 희망하시는 기업은 금융상품별 공고문*을 보시고 신청해주시기 바랍니다.
 - * 한국콘텐츠진흥원 홈페이지(<https://www.kocca.kr>) > 알림마당 > 금융지원
- 콘텐츠금융제도(투자·용자 유치 지원) 문의
 - 콘텐츠가치평가센터(☎ 02-6441-3658, assess@kocca.kr)