



2022 한국콘텐츠진흥원 지속가능경영보고서는 친환경 용지와 콩기름 잉크를 사용하여 환경친화적으로 제작하였습니다.

2022 한국콘텐츠진흥원 지속가능경영보고서



2022
한국콘텐츠진흥원
지속가능경영보고서



한국콘텐츠진흥원
KOREA CREATIVE CONTENT AGENCY

주소 | (58326) 전라남도 나주시 교육길 35(빛가람동 351)
전화번호 | 1566-1114



한국콘텐츠진흥원
KOREA CREATIVE CONTENT AGENCY

한국콘텐츠진흥원
KOREA CREATIVE CONTENT AGENCY

ABOUT THIS REPORT

보고서 개요

한국콘텐츠진흥원은 대한민국 콘텐츠산업 진흥 총괄 기관으로서 환경·사회·지배구조 부문의 ESG 창출 활동과 성과를 이해관계자에게 투명하게 공개하고 소통하고자 '2022 지속가능경영보고서'를 처음으로 발간하였습니다. 보고서 발간 과정에서 이해관계자 관심과 비즈니스에 대한 영향을 측정하는 중대성 평가를 실시하였습니다. 이를 통해 도출된 지속가능경영을 위한 핵심 이슈를 보다 상세히 담았으며, 연간보고서(Annual Report)를 통합하여 보고서를 작성하였습니다.

보고 기간 및 범위

본 보고서의 보고 기간은 2021년 1월 1일부터 2021년 12월 31일이며, 한국콘텐츠진흥원의 지속가능경영 활동 및 성과를 담고 있습니다. 정량성과의 경우 연도별 추이 분석이 가능하도록 최근 3개년('19년~'21년) 수치를 기재하였으며, 일부 정성적인 성과에 대해서는 2022년 추진 활동도 포함했습니다. 향후 보고서 발간 주기는 1년입니다.

보고서 작성 기준

본 보고서는 지속가능경영 글로벌 작성 표준인 GRI(Global Reporting Initiative) Standards의 핵심적(Core) 기준과 ISO26000 원칙을 참고하여 작성되었습니다. 재무정보의 보고기준 및 정의는 K-IFRS(한국채택국제 회계기준)를 따르고 있습니다.

보고서 검증

보고내용의 신뢰성 제고 및 품질 향상을 위해 전문 검증기관인 한국품질재단 으로부터 검증을 받았습니다. 검증 결과에 대한 세부적인 내용은 부록(p.70~p.71)에 수록하였습니다.

보고서 문의처

본 보고서는 한국콘텐츠진흥원의 홈페이지(<https://www.kocca.kr>)에서 PDF 파일로 다운로드 받으실 수 있습니다. 보고서 및 한국콘텐츠진흥원의 ESG 활동에 대한 의견이나 문의사항이 있으시면 아래 연락처로 연락 바랍니다.

한국콘텐츠진흥원 ESG전략팀

주 소 | (58326) 전라남도 나주시 교육길 35(빛가람동 351)
전화번호 | 1566-1114

Contents

CEO MESSAGE	02
ESG 주요성과	04
기관 소개	06
주요 연혁	08

1. 주요사업 성과

KOCCA 전략체계	12
주요사업 1. 콘텐츠기업 경쟁력 강화	14
주요사업 2. 콘텐츠산업 미래성장 기반 확충	16

2. 지속가능경영 체계

ESG 경영 전략체계	20
이해관계자 분류	21
이해관계자 참여	22
중대성 평가	24

3. 지속가능경영 성과

E 미래를 위한 환경	친환경 경영체계	30
	콘텐츠산업 친환경화	32
	친환경 문화 확산	33
S 함께하는 사회	상생협력 및 지역발전	36
	일자리 창출	40
	공정한 평가와 보상	43
	다양성 및 사회통합	44
	인권경영	46
	노동	47
	안전 및 보안관리	48
노사협력	51	
G 신뢰받는 기관	이사회 운영	54
	리스크관리	55
	윤리경영	56
	정보공개	58

부록

재무제표	60
GRI Standards INDEX	68
제 3자 검증의견서	70

CEO MESSAGE



여러분!

안녕하십니까!

한국콘텐츠진흥원장 조현래입니다.

K-콘텐츠의 전 세계적인 열풍, 우리 콘텐츠산업의 성장, 급변하는 환경변화 속에서 콘텐츠산업의 건강한 성장에 대한 사회적 관심이 지속적으로 증가하고 있습니다. 그리고 ESG는 국내외, 공공과 민간과의 구분 없이 우리 모두가 지향해야 하는 이 시대의 가치로 강조되고 있습니다.

이에 발맞춰 한국콘텐츠진흥원은 2021년 ‘K-콘텐츠 혁신성장을 선도하는 진흥기관’이란 비전 아래에서 기관의 3대 전략방향 중 하나를 “지속가능한 경영체계 확립”으로 선포하였습니다. 그리고 보다 체계적인 ESG 경영 추진을 위해 “콘텐츠산업의 지속가능 성장을 견인하는 진흥기관”이란 ESG 비전을 포함하는 ESG 경영 중장기 전략을 마련하고 ESG 경영 실천과 ESG 가치 확산을 위해 노력하고 있습니다.

미래를 위한 환경

한국콘텐츠진흥원은 콘텐츠산업의 탄소중립, 콘텐츠를 통한 친환경 문화확산, 기관의 환경 경영 강화를 위해 노력하고 있습니다. 환경 영상 공모, 환경보호 기능성게임 지원, 친환경 패션 브랜드 지원, 기관 온실가스 감축 등의 노력을 실천해 왔으며, 친환경 경영 확립과 가치 확산을 위해 더욱 힘쓰겠습니다.

함께하는 사회

한국콘텐츠진흥원은 콘텐츠산업의 인권, 노동, 안전, 동반성장, 다양성 강화와 행복한 임직원 근로환경 조성을 위해 노력하고 있습니다. 또한, 민간 긴급 일자리 지원, 대중문화예술인 심리상담 지원, 교육콘텐츠 수어 자막 도입, 기관 유연근무제 활성화 등의 노력을 실천해왔으며 콘텐츠를 통한 다양성 가치 확산 등 함께하는 사회 실현을 위해 지속 노력하겠습니다.

신뢰받는 기관

청렴과 투명성은 공공기관의 가장 기본적인 가치입니다. 한국콘텐츠진흥원은 상임감사 제도 정착, ESG 경영 소위원회 운영, 콘텐츠업계 의견수렴, 시민참여혁신단 운영 등 신뢰받는 기관의 위상 확립을 위해 끊임없이 노력하고 있습니다. 본 보고서 발간과 더불어 비재무적 성과의 측정과 공시를 강화하고, 이해관계자 소통을 지속 확대하며 보다 투명하고 책임 있는 경영을 위해 노력해 나가겠습니다.

한국콘텐츠진흥원은 콘텐츠 IP가 가진 무한한 확장력, 국내를 넘어서는 K-콘텐츠의 전 세계적인 영향력에 주목하고 있습니다. 기관의 ESG 실천 및 콘텐츠산업의 ESG 확산을 넘어, K-콘텐츠를 통해 전 세계로 ESG 가치를 전파하며 함께하는 미래를 만들어 나가겠습니다.

국민으로부터 사랑받는 지속가능한 조직으로 함께 나아갈 것을 다짐하며, 앞으로도 K-콘텐츠와 한국콘텐츠진흥원에 변함없는 관심과 사랑을 부탁드립니다.

감사합니다.

한국콘텐츠진흥원장 조 현 래

ESG 주요성과



E

환경과 미래세대를 위한 지속가능 패션 제작지원

한국콘텐츠진흥원은 2020년부터 '패션콘텐츠 제작지원' 사업에 친환경 분야를 신설하여 친환경 패션 디자이너 브랜드를 지원하고 있습니다. 그 일환으로, 세계 3대 패션위크인 <뉴욕 2022 S/S 패션위크>의 <컨셉코리아 패션쇼> 참가 브랜드를 선정할 때 지속가능한 패션 브랜드에 가점을 부여하여 패션산업의 ESG 확산을 위해 노력했습니다. 그 결과, 제작지원을 받은 <얼킨>은 폐기된 웨딩드레스를 재활용하였으며, <카네이테이>는 폐군용 텐트 원단을 활용한 친환경 제품을 출시하여 패션산업의 지속가능 사례를 선보이기도 하였습니다. 뿐만 아니라, 친환경 패션 디자이너 브랜드 지원사업은 2020년 매출성장률 58%('20년 17억원 → '21년 27억원)를 일궈냈으며, 2022년부터는 '지속가능 패션 제작 지원사업'을 정규사업(예산 10억)으로 편성하여 패션산업 전반에 ESG 가치를 확산하고 있습니다.



얼킨 2022 S/S COLLECTION "EVERLASTING"

E S

지역 어린이가 직접 그린 환경보호 콘텐츠, 어린이 환경동화 그림 공모전

친환경 사업 일환으로 스토리움(스토리 유통 플랫폼) 사업 지원을 받은 김고은 작가의 집필에 나주 지역 초등학생들의 삽화를 더한 환경동화 <지구 때타울 대소동>, 초등학생이 참가하는 환경동화 삽화 공모전 <지구를 목욕시켜 주세요!> 등 '환경 동화책 제작 기획'을 하여 한국콘텐츠진흥원은 환경문제에 대해 어린이의 시선으로 쉽게 설명하고 작가와 독자가 공감대를 형성할 수 있는 장을 마련했습니다. 더불어, 지역사회의 기관과 협력하여 전남지역 아동센터 총 377개소에 환경 동화책을 무료 배포하여 콘텐츠를 통한 지역사회 어린이의 환경 인식 개선에 기여하였습니다.



ESG

K-콘텐츠로 사회문제 해결, 기능성게임 제작지원

한국콘텐츠진흥원은 2020년부터 UN SDGs(지속가능발전목표)를 '기능성게임 제작지원' 지정공모사업에 반영하고, 게임의 순기능인 재미요소에 사회적가치를 결합하여 ESG 확산에 기여하고 있습니다. 2021년 시민참여혁신단을 통해 수렴된 '실버세대 온라인 게임' 의제를 '기능성게임 제작지원' 사업 계획에 반영하고, 나아가 국민이 직접 체험하고 평가하는 과정 등을 통해 지원 콘텐츠의 완성도를 높이고 있습니다. 그 결과, 전국 75개소('22.8월 기준)에 노년층의 치매예방을 위한 실버세대 기능성게임 <그때 그 시절 여름방학 이야기>를 설치하기도 했습니다. 이러한 다양한 노력을 인정받아 한국정책학회의 '한국 ESG혁신정책대상' 거버넌스(G)부문 우수상을 수상하였습니다.



S G

콘텐츠산업 ESG 경영 및 가치 확산을 위한 교육, 사회적가치 아카데미(ESG 아카데미) 운영

콘텐츠 산업계와 사회 전반에 ESG 경영은 선택이 아닌 필수 요소로 자리매김하고 있습니다. 이러한 추세에 발맞춰 한국콘텐츠진흥원은 ESG 가치 확산을 위해 2020년부터 신한대학교 ESG혁신단과 함께 '사회적가치 아카데미'를 공동운영하고 있습니다. 2021년에는 '사회적가치 아카데미' 운영을 통해 콘텐츠 산업계, 공공기관 등의 사회적가치 담당자 80여명에게 ESG 경영과 관련된 전략체계 수립과정, 평가대응 전략, 성과관리 등 다양한 교육을 제공하였습니다. 한국콘텐츠진흥원은 ESG 경영이 보다 더 많이 콘텐츠산업계와 사회 전반에 확산될 수 있도록 2022년부터 '사회적가치 아카데미'를 "ESG 아카데미"로 변경하고 교육대상과 교육 기회를 점차 확대하고 있습니다.

G

지역 콘텐츠산업 ESG 경영 선도, 콘텐츠 지역거점기관 ESG 추진위원회 발족

"콘텐츠산업의 지속가능 성장을 견인하는 진흥기관"이라는 ESG 비전 아래, 한국콘텐츠진흥원은 ESG 경영 실천과 확산을 위해 지역콘텐츠 산업육성의 중추적 역할을 하고 있는 16개의 지역 진흥원과 「콘텐츠 지역거점기관 ESG 추진위원회」를 구성('21.11.12)했습니다. 「콘텐츠 지역거점기관 ESG 추진위원회」는 간담회 개최, ESG 경영 우수사례 공유 등을 통해 ESG 가치 추구에 대한 공감대 형성과 ESG 경영에 대한 인식 확산을 도모하였으며, 이를 통해 지역 거점기관이 ESG 경영을 실천할 수 있는 기회를 제공하였습니다. 나아가, 콘텐츠산업의 지속가능 성장을 견인할 수 있도록 16개 지역 거점기관별 ESG 분과 운영을 통해 지역 콘텐츠산업의 ESG 가치를 지속적으로 논의할 예정입니다.



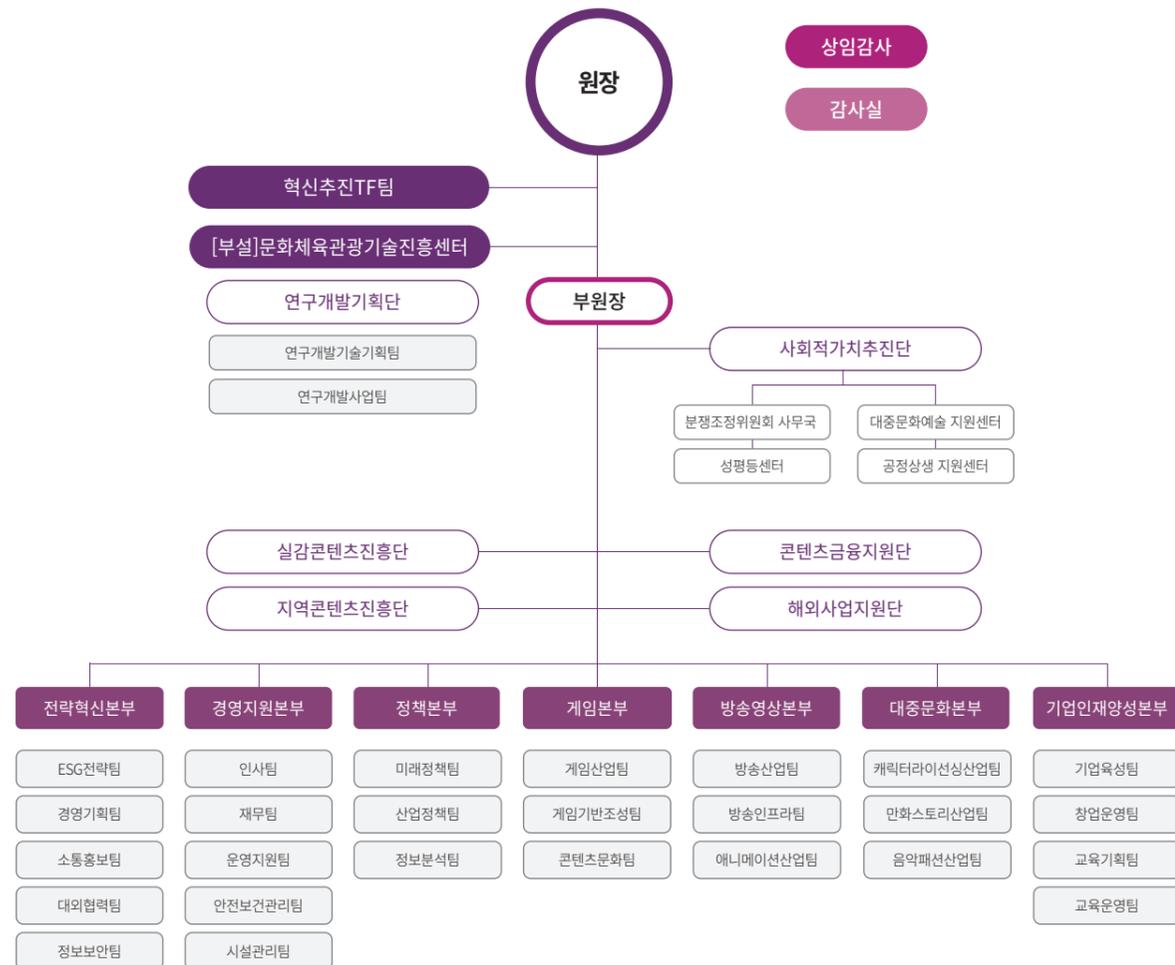
기관 소개

2009년 5월 7일에 설립된 한국콘텐츠진흥원은 '콘텐츠산업 진흥으로 문화강국 실현과 국민 행복에 기여'라는 전사 미션을 기조로 K-콘텐츠 혁신성장을 선도하는 핵심 역할을 수행하고 있습니다. 디지털 전환 시대에 발맞춘 사업으로 빠르게 콘텐츠 산업계를 지원하고, 미래 콘텐츠를 발굴하여 새로운 콘텐츠산업의 문을 열겠습니다.

일반 현황

설립일자	2009년 5월 7일	대표자 (원장)	조현래
주무기관	문화체육관광부	기관유형	위탁집행형 준정부기관
임직원수	532명 (2021년 기준)	자본금	99,656 백만원 (2021년 기준)
총 자산	137,773 백만원 (2021년 기준)	매출 실적	479,861 백만원 (2021년 기준)
본사소재	전라남도 나주시 교육길 35	설립근거	문화산업진흥 기본법 제31조

기관 조직도



사업장 소재지

전남

나주	본원 / 본원(지식산업센터)
----	-----------------

서울

역삼	사회적가치창출센터 / 뉴콘텐츠센터
광화문	CKL기업지원센터
홍릉	콘텐츠인재캠퍼스 / 콘텐츠문화광장
상암	디지털매직스페이스(DMS)
잠실	KOCCA 뮤직스튜디오

경기도

판교	글로벌게임허브센터
----	-----------

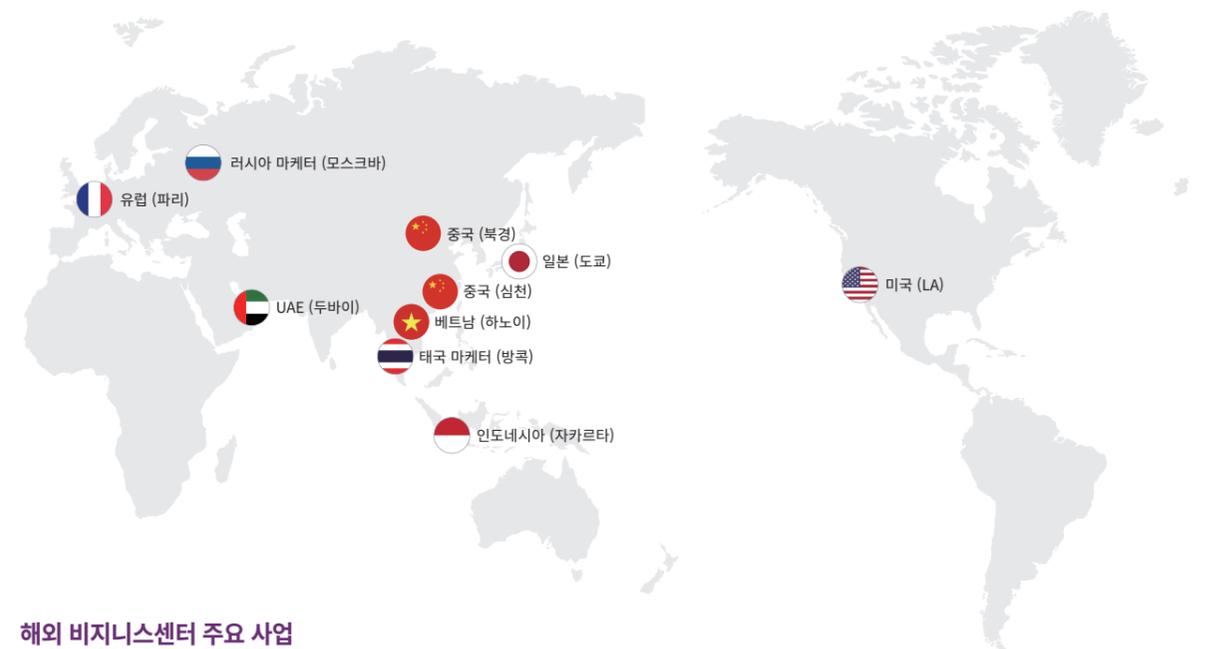
대전

대전	문화체육관광기술진흥센터 / 스튜디오큐브
----	-----------------------



해외 비즈니스센터 소개

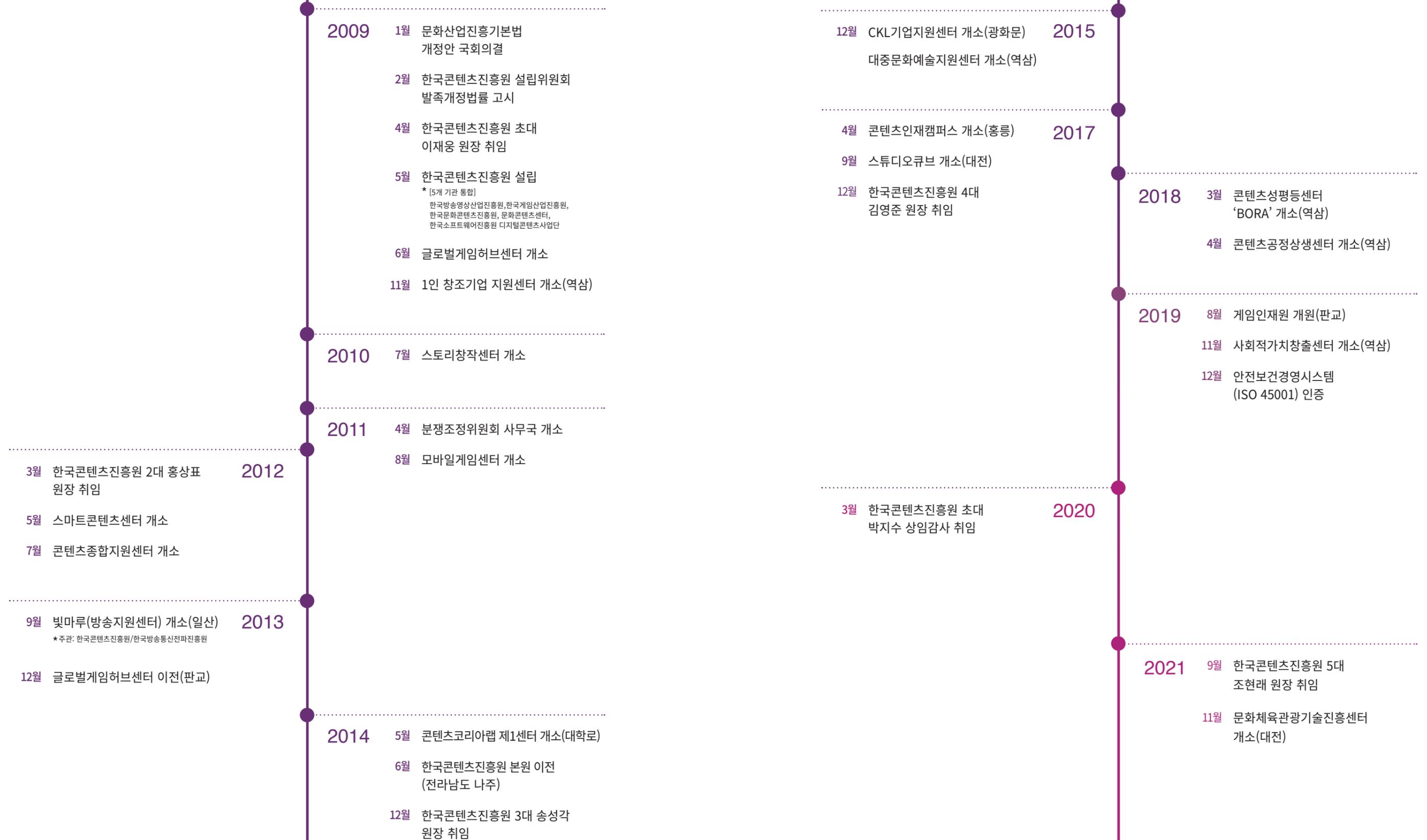
해외 비즈니스센터는 글로벌 콘텐츠 시장 진출을 희망하는 한국 콘텐츠기업의 현지 시장 개척을 지원하며, 대내외 협업사업 발굴과 권역·장르별 특화사업을 추진하여 전방위적 신한류 확산 기반으로 자리매김하고 있습니다.



해외 비즈니스센터 주요 사업

- 해외 바이어 매칭
- 현지 네트워크 구축
- 해외동향 정보제공
- 해외 진출상담
- 인프라 제공
- 홍보마케팅 지원

주요 연혁



1

BUSINESS PERFORMANCE

주요사업 성과

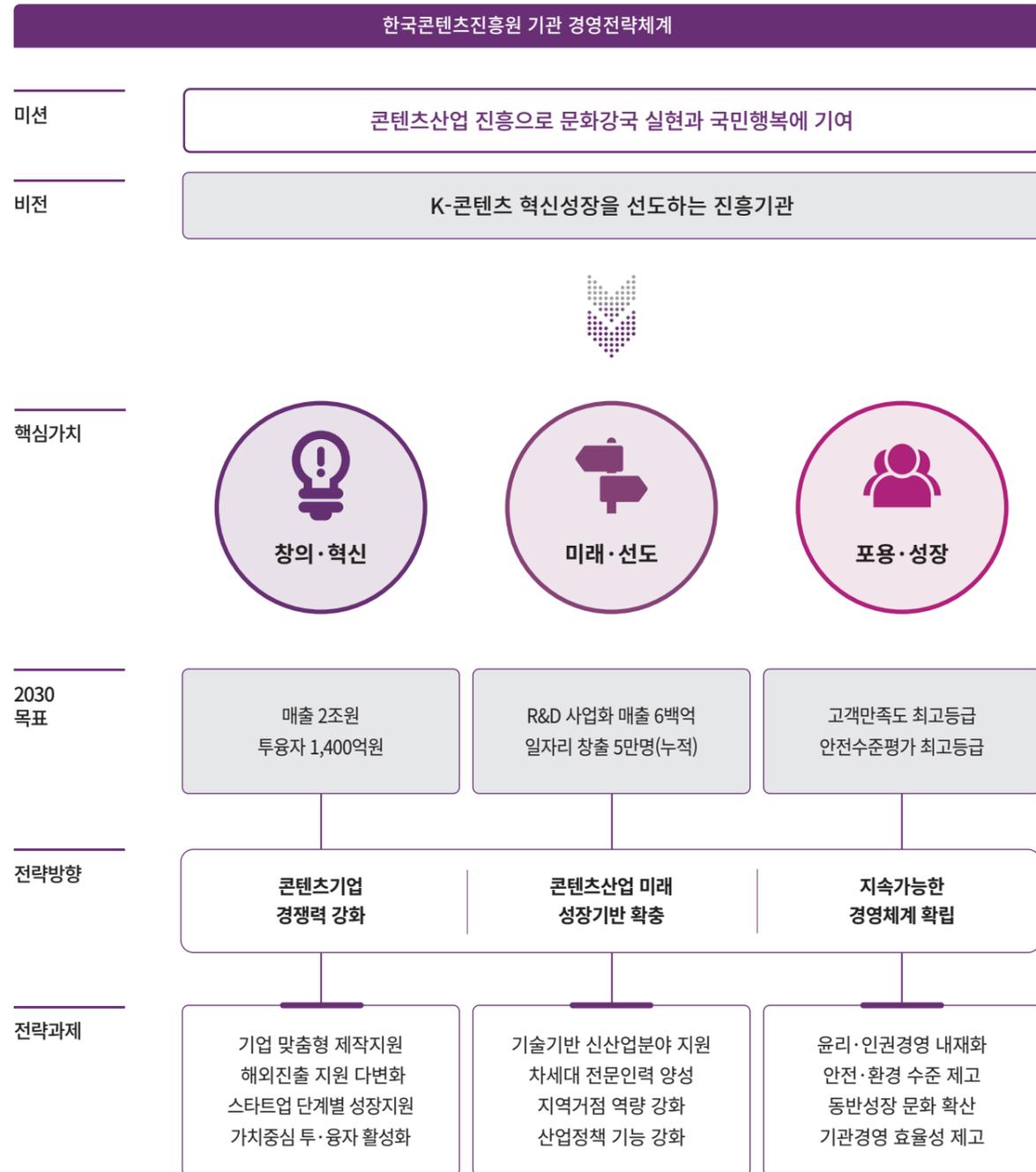
KOCCA 전략체계

주요사업 1. 콘텐츠기업 경쟁력 강화

주요사업 2. 콘텐츠산업 미래성장 기반 확충

KOCCA 전략체계

한국콘텐츠진흥원은 “콘텐츠산업을 육성하여 국가경쟁력을 도모하고, 콘텐츠산업의 발전에 필요한 지원체계를 마련함으로써 국가경제에 기여함”이라는 기관 설립목적 아래 다양한 사업을 수행하고 있습니다. 또한 전 세계가 인정하는 우수한 ‘K-콘텐츠’를 통해 미래 문화강국으로 지속 성장하고자 K-콘텐츠의 혁신성장을 선도하는 진흥기관으로 기관의 미래가치와 행동가치를 제시하였으며, 산업규모 급성장, 신기술 및 디지털 전환, ESG 경영 등 환경변화에 대응하고자 기업성장, 산업성장, 기관성장 3개의 전략방향별 전략목표를 수립하고 기존에 수립된 9대 전략과제를 12대 전략과제로 구체화하였습니다. 한국콘텐츠진흥원은 앞으로도 콘텐츠기업의 경쟁력 강화를 위해 지원하고 콘텐츠산업의 미래성장 기반을 확충하며 콘텐츠산업의 ESG를 견인하고 기관의 지속가능한 경영체계를 확립하겠습니다.



KOCCA 주요사업



콘텐츠기업 경쟁력 강화

국내 콘텐츠기업 약 87% 이상이 매출액 10억 미만, 10인 미만 규모로 영세하고 시중 금융권을 통한 자금조달에 어려움을 겪고 있습니다. 또한 콘텐츠 수출은 최근 5년간('16~'20년) 연평균 18.7% 증가로 비약적 성장을 이뤘지만, 포스트코로나로 인해 신시장, 비대면 수출지원체계 강화 등이 필요한 상황입니다. 이에 대응하여 한국콘텐츠진흥원은 장르별 맞춤형 제작 지원, 비대면 수출 통한 해외진출 지원, 스타트업 단계별 성장지원, 중소 콘텐츠기업 대상 투·융자 지원 등을 통해 콘텐츠 기업의 경쟁력을 강화하고자 노력하고 있습니다.

1 기업 맞춤형 제작 지원

콘텐츠 장르별 시장환경 변화와 지원사업에 대한 업계의 수요 등을 반영한 맞춤형 제작지원을 추진하였습니다. 콘텐츠 신기술을 접목한 제작지원을 신규 추진하였으며, 콘텐츠 전 장르와 기획, 제작, 유통의 전주기를 아우르는 통합 지원체계를 강화하였습니다. 그리고 경쟁력을 갖춘 국내 우수기업을 발굴하여 최근 3개년('19~'21) 동안 1,270개 기업에게 2,040억 원 규모 프로젝트를 제작 지원하였습니다. 이러한 주요 장르별 제작지원과 현장 수요에 기반한 지원체계 고도화를 통한 기업 맞춤형 제작지원을 추진하여 콘텐츠산업 매출규모 연평균 4.8% 지속성장에 기여하였습니다.



스튜디오 큐브 및 DMS 운영으로 <오징어게임>, <지리산>, <슬리호> 등 우수 방송영상콘텐츠 인프라 지원

중소 콘텐츠기업의 판매유동지원을 위한 오프라인 캐릭터 상품 매장 크림스토어(C★Ream) 조성



KOCCA 뮤직스튜디오 개관('21.12.7)으로 온라인 신기술 융합 공연 콘텐츠 제작 지원



2,990억원 달성

콘텐츠 제작 지원 매출액 ('20년 1,960억원 대비 52.6% 증가)

2 해외진출 지원 다변화

코로나19 장기화 상황 속에서 범부처 합동 비대면 수출 지원체계를 구축하여 <K-박람회>와 <은:한류 축제>를 개최하였으며, 이를 통해 유관산업과 해외 동반 진출을 지원하여 한류 콘텐츠의 확산에 기여하였습니다. 더불어 한류 콘텐츠와 문화기술이 결합된 신기술융합콘텐츠의 체험기회를 제공하고자 세계 최초로 유네스코 본관에서 진행된 <한국:입체적 상상> 전시회는 전회 매진(약 2만 9천명 방문) 되어 세계에 다시 한 번 K-콘텐츠의 힘을 보여주었습니다. 뿐만 아니라, 'KOCCA 해외비즈니스센터'를 8개소에서 10개소로 확대하여 현지 네트워킹, 정보 제공 등 콘텐츠기업의 해외 진출을 지속적으로 지원하고 있습니다.



<한국:입체적 상상>, <은:한류축제> 포스터

79,293백만원

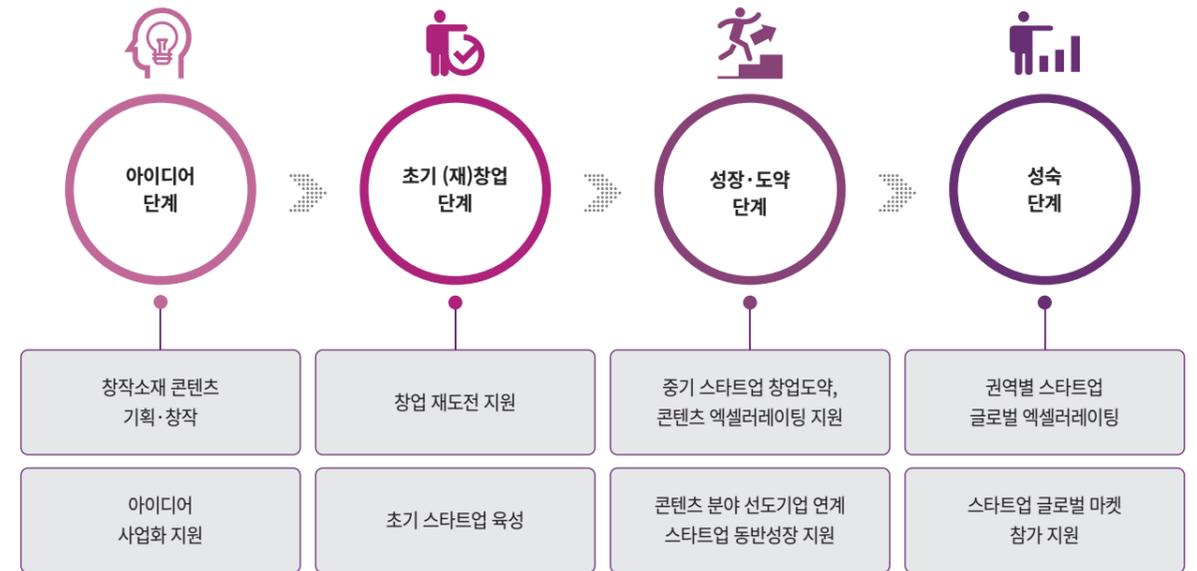
스타트업 매출액 ('20년 대비 16.8% 증가)

3 스타트업 단계별 성장지원

콘텐츠 창업 활성화와 스타트업 경쟁력 강화를 위해 생애주기별(예비 창업자/초기/중기/재도전) 스타트업 맞춤형 지원을 추진하였습니다. 우수한 아이디어와 기술을 보유한 콘텐츠 스타트업을 발굴·육성하고자 콘텐츠 분야의 선도 기업과 스타트업의 동반성장을 지원하였고, 이러한 공로를 인정받아 대통령 직속 일자리 위원회 <2021 대한민국 일자리 유공 표창>을 수상했습니다. 이와 함께 입주시설을 통해 콘텐츠 스타트업의 안정적 성장 기반을 제공하고, 비즈니스 파트너 유치와 콘텐츠 일자리 매칭을 지원한 점 등을 인정받아 2년 연속 <대한민국 일자리 어워드>의 기획 재정부 장관상을 수상했습니다. 더불어, ESG 가치를 반영하여 스타트업 글로벌 투자 유치를 지원하는 '콘텐츠 소셜 벤처 지원사업'은 2021년 시범사업 운영 후 2022년에 정규사업으로 편성되어 스타트업의 글로벌 진출 지원과 장기적인 콘텐츠산업 ESG를 견인할 수 있는 발판을 마련하였습니다.

생애주기별 스타트업 지원	글로벌 진출 지원	동반성장 협력
예비 창업자/초기/중기/재도전 스타트업 원스톱 지원 체계 구축	글로벌 진출 확대를 위한 대상 권역 및 엑셀러레이터 확대	대기업 협업을 통한 벤처기업 육성 집중 <콘퍼티나>
<피보팅>과 <투자유치>에 초점을 둔 사업방식 전환	최적의 온라인·비대면 비즈매칭 상시 운영	보육시설 내(CKL/광화문) 비즈센터 파트너 유치 및 육성 지원

생애주기별 스타트업 지원



4 가치중심 투·융자 활성화

국내 중소 콘텐츠기업의 안정적인 콘텐츠 제작과 기업 운영을 위해 가치 중심의 투·융자 지원 기반의 제공으로 콘텐츠의 무형적 가치 중심의 투·융자 지원을 확대하였습니다. 부족한 담보력과 불투명한 성공 가능성으로 금융권 자금조달이 어려운 중소 콘텐츠기업을 위해 콘텐츠 가치평가 서비스를 제공하였으며, 콘텐츠 가치평가 모형 고도화를 통해 총 7개 장르 콘텐츠기업에게 45건, 376억원의 투자 유치를 지원하였습니다. 뿐만 아니라, 투자유치 프로그램 <KKnock>으로 콘텐츠기업의 투자역량과 우수한 콘텐츠의 투자연계를 확대하였으며, 문화계정 투자펀드 '가치평가연계펀드(총 122억)'를 결성하여 전문재원을 확보하였습니다. 이러한 중소콘텐츠기업 맞춤형 금융제도 지원으로 투·융자 유치금액 318억을 달성했습니다.

318억원 달성

투·융자 유치 금액 ('20년 대비 21.5% 증가)



❖ 가치평가연계펀드: 한국콘텐츠진흥원의 가치평가보고서를 통해 투자 집행을 결정하는 콘텐츠분야 전문투자 목적 펀드

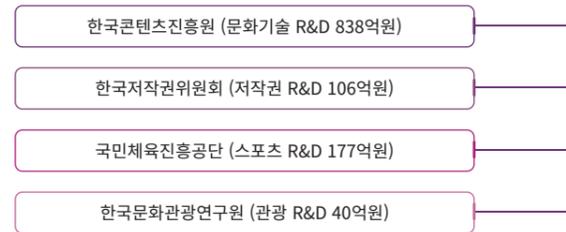
콘텐츠산업 미래 성장기반 확충

비대면 시대의 상호작용, 현장감 등을 실현할 수 있는 첨단기술과 문화산업 장르가 융합된 기술개발 수요가 증가하고 메타버스, 인공지능(AI), 신기술 융합 콘텐츠 등과 같은 콘텐츠 기술 발전 가속화로 차세대 콘텐츠산업에 대한 신속한 대응이 더욱 중요해졌습니다. 그리고 이러한 산업변화 속에서 콘텐츠산업에 필요한 창의적인 인재와 신기술 교육을 받은 융복합 인재를 양성하고, 수도권-지역 간 콘텐츠산업 불균형 현상 해소를 미래를 선도하는 지속가능한 콘텐츠산업의 기반을 마련해야 합니다. 이에 따라 한국콘텐츠진흥원은 콘텐츠산업 환경변화를 예측하고, 장르 및 기능별 사업 방향성을 제시할 수 있는 정책기능을 강화하여 콘텐츠산업의 현안을 선제적으로 대응하고자 하였습니다. 또한 콘텐츠산업에 필요한 수요중심의 기술 개발, 창의인재 양성, 신기술 융합콘텐츠 지원 등을 통해 미래 성장동력을 확보하였으며, 지역 거점기관과의 협력을 통해 지역콘텐츠를 중심으로 한 국가균형발전을 선도하였습니다.

5 기술기반 신산업분야 지원

한국콘텐츠진흥원은 문화체육관광부의 '연구관리 기능 및 전문성 강화를 위한 연구관리 전문기관'으로 지정되어 콘텐츠, 예술, 관광, 저작권, 스포츠 각 분야의 R&D 기획, 평가, 관리 등을 위한 '문화체육관광기술진흥센터'를 설립 하였습니다. 이에 더해 수요 기반의 R&D 과제기획을 추진하는 지정공모와 기업자율형 자유공모 지원, 기술사업화촉진을 위한 신기술 과제 개발, 단계별 컨설팅 등을 통해 R&D 상용화 매출액은 27,923백만원, R&D 특허출원은 163건을 달성했습니다. 나아가 문화기술 R&D 예산 확보 및 전문인력 확대 등 중장기 조직 준비를 통해 문화체육관광부를 대표하는 연구관리 전문기관의 위상을 제고하였습니다.

문화·체육·관광 연구관리 기능 및 예산 일원화 추진



27,923백만원
R&D 상용화 매출액
(*20년 대비 30.1% 증가)

163건
R&D 특허출원
(*20년 대비 30.4% 증가)

한국콘텐츠진흥원
KOREA CREATIVE CONTENT AGENCY

문화체육관광부 단일 연구관리 전문기관 설립
(문화체육관광 R&D 기획·평가·관리 전담)

6 차세대 전문인력 양성

신기술·신산업 관련 일자리 수요에 기반하여 콘텐츠 기획·제작과 첨단기술 역량을 고루 갖춘 신기술 융복합 창의 인재를 양성하였습니다. 산·학·연 기관과 함께 인공지능(AI) 연계 문화콘텐츠 융복합 창의인재 양성 프로젝트를 신규 추진하였으며, 경력경로 후속지원 프로그램 지원으로 취·창업률을 제고하였습니다. 또한 실무형 콘텐츠 창의 인재를 육성하기 위해 전문가를 통한 도제식 멘토링을 지원하였으며, 우수 프로젝트 사업화 지원으로 창작자의 경력관리를 지원하였습니다. 이를 통해 창의인재 721명을 양성하였으며 취업/창업/창직률 39.4%(20년 대비 6.2% 증가)를 달성하였습니다. 나아가 게임인재원(판교) 운영을 통해 게임 분야 인재를 양성하였으며, 1기 졸업생들의 취·창업률 71% 달성으로 고용노동부 일자리사업 최고등급(우수)을 받았습니다.



창의인재동반사업 결과보고회 <이상한 변호사 우영우> <소년심판> <태일야>

7 지역거점 역량 강화

지역 콘텐츠산업의 균형 발전을 지원하기 위해 지역 거점기관(16개)별 중장기 지역특화 콘텐츠 전략을 수립하고 이를 통해 지역기업육성센터 3개소 확대, 지역 콘텐츠코리아랩 지원 등 지역 콘텐츠산업 인프라를 확충하였습니다. 이와 함께 문화향유 확대와 지역콘텐츠의 균형 발전을 위해 지역특화 우수콘텐츠 지원, 지역별 게임·음악·스토리 육성지원 등 다양한 지원을 추진하고 있습니다. 나아가 한국콘텐츠진흥원은 ESG 경영을 확산하기 위해 16개의 지역 진흥원과 함께 「콘텐츠 지역거점기관 ESG 추진위원회」를 발족하여 지역협력 거버넌스 체계를 구축하였습니다. 이와 같이 지역거점기관 중심으로 지역 콘텐츠의 경쟁력을 강화하는 지원을 통해 지역기업 입주지원 386개, 지역 일자리 1,974명을 창출하였습니다.



「콘텐츠 지역거점기관 ESG 추진위원회」

386개

지역기업 입주지원
(*20년 대비 23.7% 증가)

1,974명

지역일자리 창출
(*20년 대비 16.0% 증가)

8 산업정책 기능 강화

장르별 이슈 및 쟁점 연구·분석, 법·제도 개선, 고용·일자리 변화 등 장르·기능별 선제적 현안 대응과 콘텐츠산업 미래 비전에 입각한 장르별 중장기 계획을 수립하였습니다. 또한 연구보고서, 통계·실태조사, 백서, 정책포럼·세미나 등 산업의 핵심정보를 제공하여 콘텐츠산업 전략수립과 정책연구 중점기관으로서의 역할을 제고하였습니다. 특히, <콘텐츠산업포럼>과 <결산전망 세미나>는 대국민 소통 창구로 정책 공감대 확산을 위한 방안을 모색하였으며, 콘텐츠 전반 “디지털전환” 개념을 최초로 적용하고 제시하였습니다.

콘텐츠산업 환경변화에 선제적으로 대응하기 위한 정책정보 및 데이터 제공



<2021 콘텐츠산업포럼> 포스터



<콘텐츠산업 2021 결산 2022 전망> 세미나 포스터

2

SUSTAINABLE MANAGEMENT SYSTEM

지속가능경영 체계

ESG 경영 전략체계
이해관계자 분류
이해관계자 참여
중대성 평가

ESG 경영 전략체계

한국콘텐츠진흥원은 콘텐츠산업의 지속가능 성장을 견인하는 진흥기관으로서 합리적 ESG 추진을 위해 접근방향을 콘텐츠 산업의 ESG 선도, 콘텐츠기업의 ESG 지원, 기관의 ESG 경영강화로 설정하고 이에 기반한 ESG 경영을 추진하고 있습니다.

ESG비전	콘텐츠산업의 지속가능 성장을 견인하는 진흥기관		
이해관계자	내부 직원 콘텐츠기업, 협력사, 협력기관 지역사회, 국민		
ESG 부문별 핵심목표/전략과제			
부문	Environmental 미래를 위한 환경	Social 함께하는 사회	Governance 신뢰받는 기관
방향	콘텐츠산업의 탄소중립 선도	함께 성장하는 산업환경 조성	국민이 신뢰하는 기관위상 확립
목표 (~2025)	친환경 제작·서비스 가이드 10종(+α) 친환경가이드 적용 지원/용역사업을 추진사업의 30%로 확대 '08~'10년 3개년 평균치 대비 기관 온실가스 40% 감축	콘텐츠 지역균형발전 지원 1천억원 동반성장 선도기관 위상확립 기관 안전사고 Zero	기관 고객만족도 최고등급 계약·채용비위 Zero 정보공개평가 최고등급
부문별 전략과제	1-1 콘텐츠 장르별 친환경 제작·서비스 가이드 개발 및 보급 1-2 친환경 가치가 반영된 신규 지원사업 발굴 및 추진 1-3 기관의 친환경 경영 확립 및 임직원 친환경 문화 내재화	2-1 콘텐츠 산업의 인권, 노동환경 및 안전환경 개선 지원 2-2 콘텐츠 지역균형발전 지원 확대 및 지역거점기관 협력 강화 2-3 선도·중소기업, 콘텐츠·협력사, 지역사회 동반성장형 사업 추진 확대 2-4 콘텐츠 다양성 확대를 위한 지원 강화, 국제사회까지 가치 확산 2-5 임직원 모두가 행복하고 안전한 근로환경 조성	3-1 독립적 감사체계 구축 및 임직원 청렴문화에 기반한 윤리경영 혁신 3-2 비재무적 경영성과의 측정·공시체계 고도화
경영기반 고도화	4-1 실행·모니터링 체계 고도화	4-2 추진 실적 공유·보고 강화	4-3 내재화 및 대외 확산

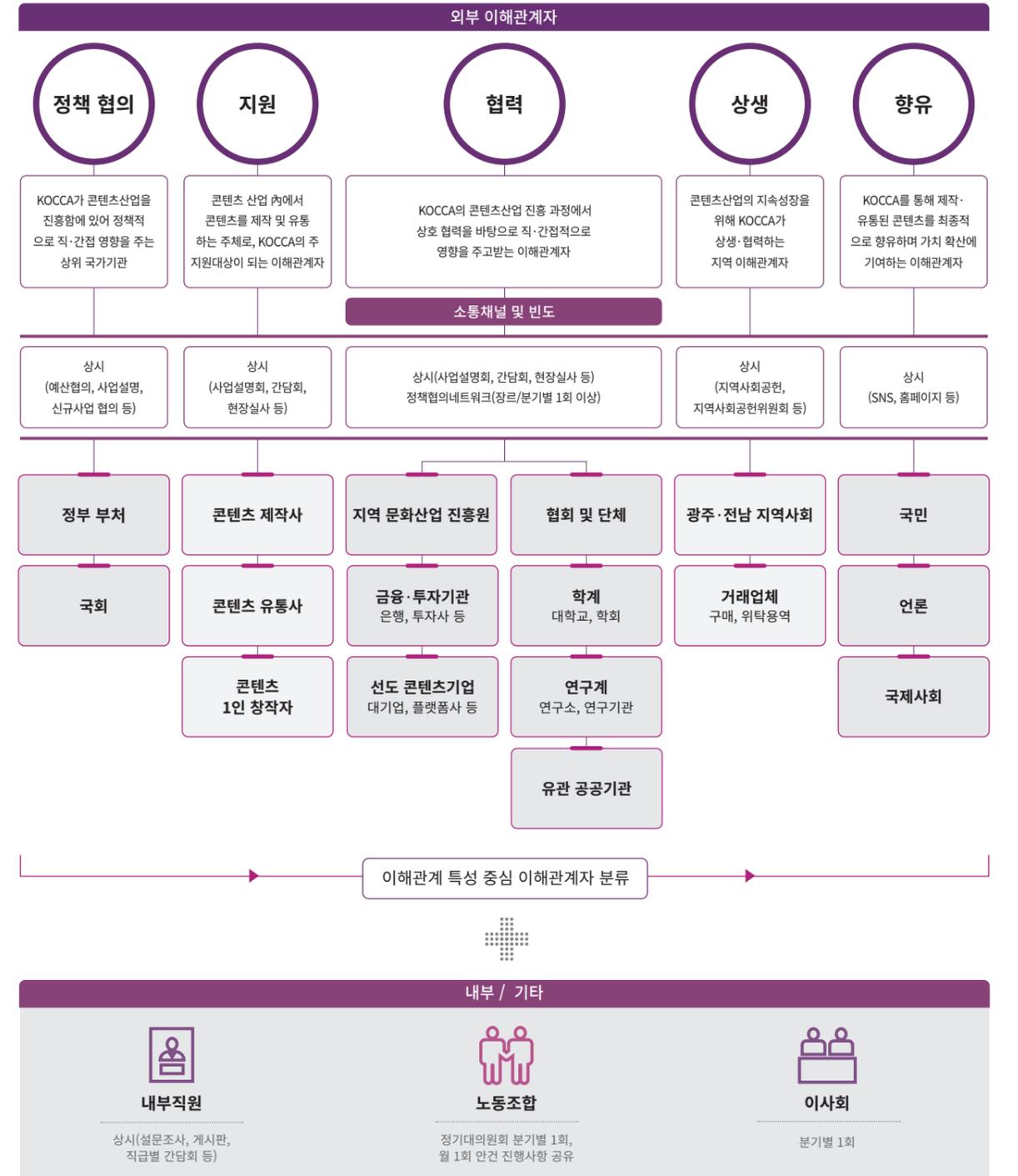
ESG 경영 추진체계



이해관계자 분류

한국콘텐츠진흥원의 외부 이해관계자를 콘텐츠산업 진흥 관점에서 정책·지원·협력·상생·향유의 특성 중심으로 분류하였으며, 그 외 KOCCA 경영에 영향력을 행사하는 이해관계자로 내부 직원, 노동조합, 이사회 등을 별도로 구분하였습니다. 또한, 대내외 이해관계자들의 다양한 목소리를 듣기 위해 노력하고 있으며, 소통을 활성화하기 위해 이해관계자 구분별 소통 채널을 구축하고 이를 확대해 나가고 있습니다.

한국콘텐츠진흥원 이해관계자 분류



이해관계자 참여



한국콘텐츠진흥원이 추진하는 ESG라는 개념을 도입 하면서 **수행사들도 ESG를 중요하게 고려하며 같은 방향으로 걸어가고 있습니다.** 그리고 투명하고 엄격한 공정입찰 계약으로 중소기업들은 평등한 기회를 제공 받고 있습니다. 향후 엄격한 운영으로 확보한 투명성에 더해 기관 운영의 유연성을 확보한다면 진흥원의 비효율 문제가 감소할 수 있을 것으로 보입니다. 앞으로 진흥원이 수치적인 것에 매몰되지 않고 장기적인 관점으로 중소기업 투자 및 소통 확대를 이루며 ESG 가치를 전파해 나가길 바랍니다.

주식회사 봄컴퍼니 **한미지 대표**



ESG는 공공기관의 지속가능한 성장을 위해 직면한 현안들을 해결하기 위한 경영 전략이라고 할 수 있습니다. 현업에서는 ESG의 중요성을 체감하고 있으며, 현재 안전보건관리팀에서도 안전·보건에 대한 관리 범위를 현장까지 확대하고 있습니다. 한국콘텐츠진흥원은 전체 직원을 상대로 **안전 보건 교육을 확대하여 안전 법률에 대한 이해를 높일 필요가** 있습니다. 또한 **캠페인 등의 활동으로 안전 인식 제고와 안전 문제 예방에** 앞장서야 합니다. 산업계에서의 안전도 아울러 고려해야 할 사항입니다. 그러나 예산, 인력 부족 등의 현실적 문제로 이행이 쉽지 않은 실정입니다. 염두에 두어야 할 것은 ESG 선도를 맹목적으로 추구하기보다, 본업을 고려하여 적정 수준을 찾는 것이 바람직하다는 것입니다.

안전보건관리팀 **김성동 팀장**



한국콘텐츠진흥원은 공공기관으로서 기존 사회적 가치 연장선 안에서 ESG를 이미 실천해오고 있었다고 볼 수 있습니다. 그러나 진흥원의 ESG 수준은 아직 초보적인 단계로 ESG 체계 구축에서 나아가 ESG 목표 설정 및 실행력 강화를 고려할 필요가 있습니다. 임직원·협력업체·콘텐츠 제작 지원 측면에서 다양성을 고려하고 공급까지 고려하여 탄소 배출을 관리하는 등 현재 한국콘텐츠진흥원의 비즈니스 내 모든 안건을 ESG 관점에서 처리해야 합니다. **진흥원은 앞으로 내외부 이해관계자 식별과 요구사항 연계를 이루어 나가며 양질의 거버넌스를 구축하고, 이사회 내에서 ESG의 내재화·고도화 방향성을 고민하며 환경·사회·지배구조 문제 해결에 선도적으로 나서야 할 것입니다.**

한국사회책임투자포럼 **이종오 사무국장**



한국콘텐츠진흥원은 단순 금전적 지원뿐만 아니라 국민과 해외 관광객에게 한국 콘텐츠기업들을 적극적으로 홍보하며 상생협력의 가치를 잘 실천하고 있습니다. 다만 기술기반의 콘텐츠처럼 관련 지원이 다수 존재하는 대상 외에, 진흥원의 도움이 실질적으로 필요한 원천 콘텐츠에 대한 지원을 강화할 필요가 있습니다. 원천 콘텐츠를 평가할 때에는 매출액과 같은 정량적 지표에 더해 정성적 가치에 대한 평가를 실행하며 다양한 성공 사례를 발굴해야 합니다. **고도화된 평가와 다양한 형식의 지원은 다양성의 기반이 되어 사회에 ESG 가치를 다시금 전파할 수 있을 것입니다.** 또한 진흥원은 제작사가 접근할 수 있는 ESG 활동에 대한 가이드라인과 지원을 제공하여 요구에 걸맞은 ESG 실천의 토대를 마련해야 합니다.

그래픽픽스 **홍성욱 대표**



ESG는 발전·소화의 개념이지 새로이 주입하는 개념이 아닙니다. 즉, 승계하는 구조이기 때문에 **한국콘텐츠진흥원에서는 콘텐츠산업 진흥을 위해 강력한 상생 능력과 ESG 확산을 위한 교육과 홍보에 힘을 필요로 합니다.** 또한 한국콘텐츠진흥원은 공공기관의 특성상 중소기업에 대한 지원을 아끼지 않고 있습니다. 그러나 이러한 시스템을 약용하는 사례도 발생하고 있기 때문에 이를 규제할 수 있는 가이드라인의 허들을 높일 필요가 있습니다. 소위 퍼주기 식의 지원보다는 양질의 기업에 필요한 지원을 하기 위한 고민이 필요합니다. 즉, 진흥원은 선택과 집중을 통해 보조금을 효율적으로 사용하도록 해야 합니다.

로간벤처스 **오상민 부대표**



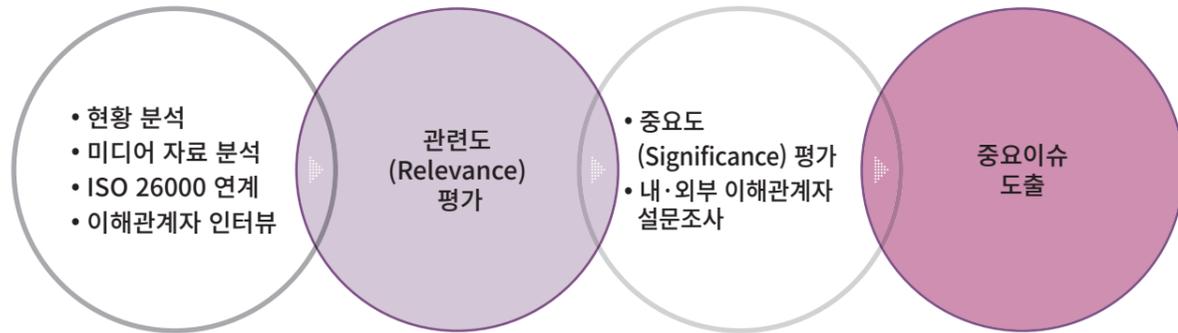
콘텐츠산업에서 ESG를 실천하는 방법은 크게 두 가지로 요약할 수 있습니다. 제작 과정상에 ESG를 접목하는 것과, 스토리텔링을 ESG 가치를 확산하는 수단으로 삼는 것입니다. 이때 ESG는 ESG팀의 전유물이 되어서는 안 됩니다. 비즈니스 전 과정에 내재화 되어 기업 내 모든 팀이 주관할 수 있는 공동의 신념이 되어야 합니다. 한국콘텐츠진흥원은 콘텐츠산업을 총괄하는 선도적 입지의 공공기관으로 기관 내부에서 ESG를 실천할 뿐만 아니라 콘텐츠 기업들이 ESG를 실천하도록 동기를 부여할 수 있는 존재입니다. 인증제도와 인시티브 발족 등 활동을 통해 **콘텐츠산업 안에서 ESG 참여의 바람을 불러올 진흥원의 전파력이 기대됩니다.**

CJ ENM ESG팀 **전승혜 팀장**

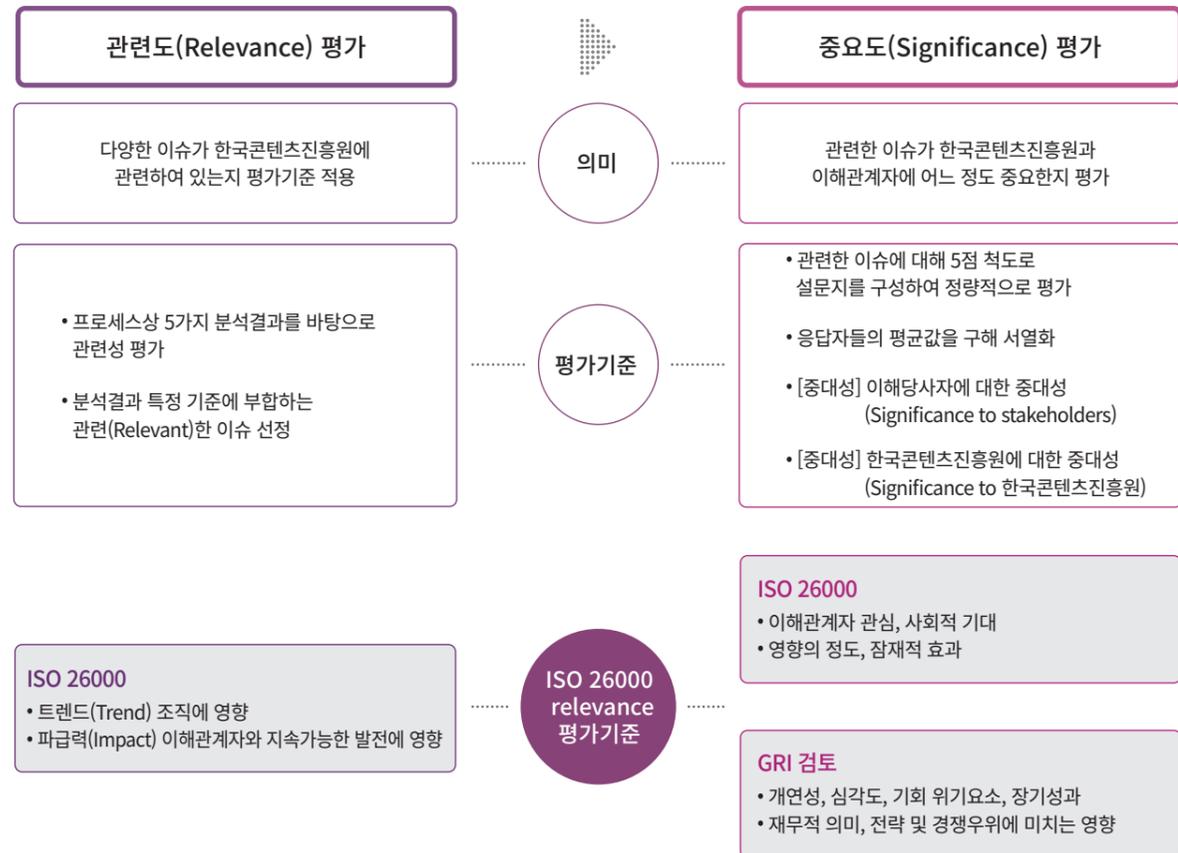
중대성 평가

한국콘텐츠진흥원은 ISO 26000 및 GRI(Global Reporting Initiative)에서 제시하는 평가방법에 의거하여 중대성 평가(Materiality Test)를 진행하였습니다. 지속가능경영에 영향을 미치는 대내외 환경 및 주요 이해관계자들의 다양한 관심을 파악하기 위해 주요 이슈를 선정하였으며, 진흥원의 ESG 경영 강화에 따른 관련 중대 이슈를 추가로 도출·반영하였습니다. 자세한 프로세스와 평가 프레임은 다음과 같습니다.

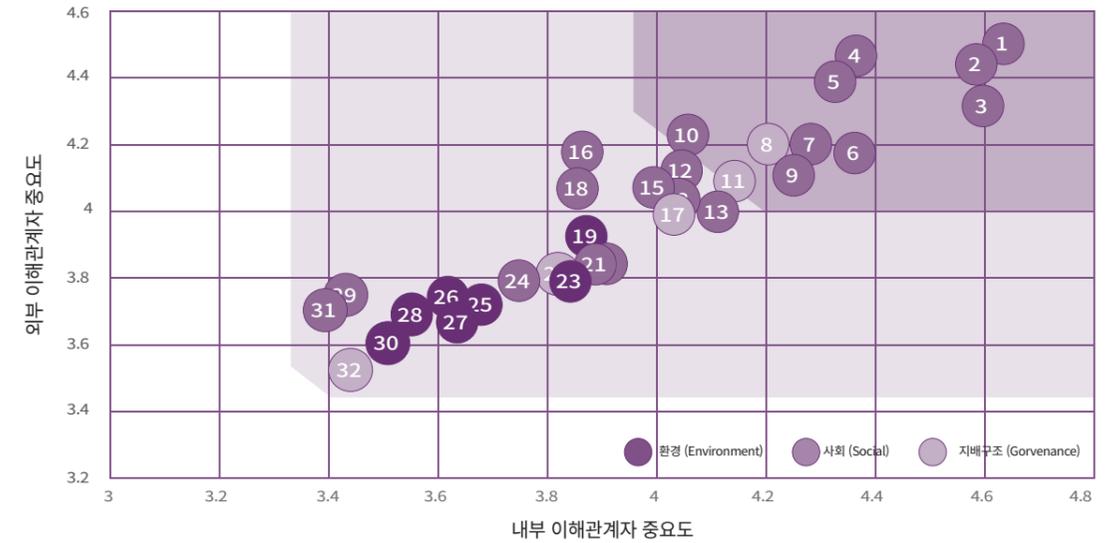
중대성 평가 프로세스



평가 프레임



한국콘텐츠진흥원은 총 32개 이슈에 대해 중대성 평가(Materiality Test)를 진행하여 지속가능경영에 영향을 미치는 대내외 환경과 주요 이해관계자들의 관심을 파악하고 있습니다. 중대성 평가를 통해 도출된 이슈들은 이해관계자 중요도와 비즈니스 중요도에 따라 재분류되며 환경, 사회, 지배구조로 나누어 모니터링되고 있습니다.



10대 중대 이슈 및 ESG 영역별 중대 이슈 도출

내·외부 이해관계자를 대상으로 관심도를 분석하여 중대 이슈를 도출하였으며 기관 및 산업 특성에 따라 환경, 사회, 지배구조 각 영역에 대한 관심도가 상이한 점을 고려하여 전체 10대 우선순위와 더불어 영역별 중대 이슈를 개별 관리하고 있습니다.

ESG 영역별 우선순위

환경 영역	사회 영역	지배구조 영역
친환경 문화 확산 및 내재화 31-33P	임직원 전문성 및 역량 개발 47P	윤리경영(반부패, 반뇌물) 강화 56-57P
콘텐츠 행사 친환경 접목 확대 32P	공정한 평가와 보상 43P	지배구조의 투명성 및 공정성 제고 57P
자원 절감 및 에너지 효율 향상 31P	일과 삶의 균형 추구 47P	리스크 관리 체계 강화 55P

한국콘텐츠진흥원 10대 중대 이슈

순위	중대 이슈	이해관계자				
		국민	임직원	협력사	지역사회	정부
1	임직원 전문성 및 역량 개발 47P		●			
2	공정한 평가와 보상 43P		●	●		
3	일과 삶의 균형 추구 47P		●			
4	콘텐츠기업 육성 및 미래형 인재 양성 37-39P	●		●	●	●
5	콘텐츠 저작권 보호 및 관리 46P	●		●		●
6	건강한 노사문화 확산 51P		●			
7	안전한 근로환경 조성 48-49P		●			●
8	윤리경영(반부패, 반뇌물) 강화 56-57P	●	●	●	●	●
9	포용적 근로여건 조성 44-46P		●			●
10	콘텐츠산업 일자리 창출 40-42P	●		●	●	●

3

SUSTAINABLE
MANAGEMENT
PERFORMANCE

지속가능경영 성과

- E** . 미래를 위한 환경
- S** . 함께하는 사회
- G** . 신뢰받는 기관



ENVIRONMENT FOR THE FUTURE

미래를 위한 환경

이슈의 중요성

기후 및 환경 변화는 콘텐츠산업을 포함한 모든 산업의 공동의제입니다. 이상 기후에 따른 친환경에 대한 국민적 관심 속에서 콘텐츠산업 역시 생산에서 소비에 이르는 전 과정에 친환경 경영 내재화를 요청 받고 있으며, 시대적 요구에 부응하기 위해 이미 많은 기업이 구체적 계획을 수행하고 있습니다. 정부 역시 그린뉴딜, ESG 경영 등의 친환경 경영을 추진하고 있으며, 이에 따라 한국콘텐츠진흥원은 기관 내부와 전 콘텐츠산업의 지속가능성을 제고하고 콘텐츠산업 전 분야를 아우르는 총괄 진흥 기관의 역할을 충실히 이행하고자 합니다.

접근방법

한국콘텐츠진흥원은 콘텐츠산업의 탄소중립을 선도하기 위해 '기관 친환경 경영 강화', '콘텐츠산업 친환경화 촉진' 그리고 '대국민 친환경 문화 확산'의 3대 추진방향을 수립하였습니다. 이에 따른 전략과제로 친환경 콘텐츠 제작환경의 기반이 마련될 수 있도록 친환경 가이드를 개발 및 보급하고 친환경 가치가 반영된 신규 지원사업을 추진하였습니다. 기관의 친환경 경영 확립 및 임직원 친환경 문화 내재화를 위해 노력하고, 기관 고유업무 특성이 반영된 환경보전 추진방향을 설정하고 과제를 도출하였습니다.

전략체계

방향	콘텐츠산업의 탄소중립 선도		
목표(~'25)	친환경 제작 서비스 가이드 10종 + α	친환경가이드 적용 지원/용역사업 30%	기관 온실가스 40% 감축
전략과제	콘텐츠 장르별 친환경 제작·서비스 가이드 개발 및 보급	친환경 가치가 반영된 신규 지원사업 발굴 및 추진	기관의 친환경 경영 확립 및 임직원 친환경 문화 내재화

주요성과

- 기관 콘텐츠 행사 재활용(업사이클링) 사례 창출
- 2022년 지속가능 패션지원사업 정규사업 편성 성공
- 환경 주제 기능성게임 <포레스트 아일랜드> 100만 다운로드 달성
- 기관 온실가스 2008~2010년 3개년 평균치 대비 33% 감축 (정부 권장목표 초과달성)

향후 계획(~'25)

- 친환경 제작 및 서비스 가이드 10종을 개발 및 보급
- 친환경 가이드 적용 지원/용역사업 비율 2025년까지 추진사업의 30%로 확대
- 친환경 신규사업 10건 발굴 및 추진
- 고유사업과 연계하여 대국민 친환경 문화 확산
- 기관 내 온실가스 2008~2010년 3개년 평균치 대비 40% 감축
- 녹색제품 구매율 90%로 확대



친환경 경영체계

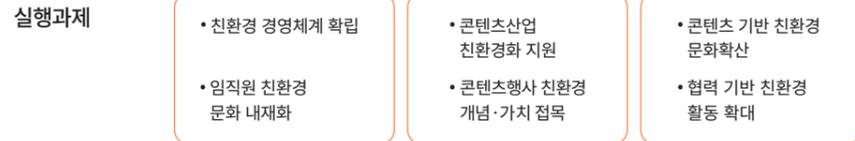
한국콘텐츠진흥원은 지속가능한 환경 경영을 실현하기 위해 업(業)에 기반한 환경보전 추진전략을 수립하고 이를 실천하고 있습니다. 더불어 에너지 절감을 통한 탄소중립 추진과 임직원들의 친환경 문화 내재화 등을 통해 임직원의 친환경 활동을 유도하고 인프라를 구축하고 있습니다.

친환경 경영체계 강화

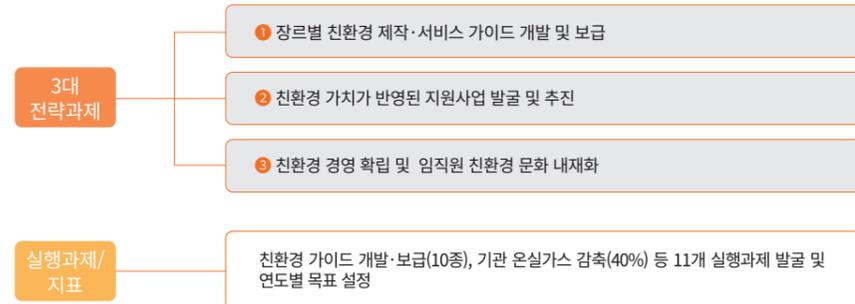
업(業)에 기반한 환경보전 추진전략 고도화

한국콘텐츠진흥원은 2020년 캠페인성 친환경 실행체계를 개선하기 위해 기관 고유의 특성을 반영한 환경보전 추진체계를 구축하였습니다. 환경보전 추진체계를 기반으로 '콘텐츠산업의 탄소중립 선도'라는 전략목표를 달성하기 위해 기관의 친환경 경영 강화, 산업 내 친환경화 촉진, 대국민 친환경 문화 확산의 추진방향을 수립하였습니다. 아울러 이해관계자를 기관 내부, 콘텐츠산업, 지역사회 및 국민, 협력기관으로 구조화하여 보다 촘촘한 환경보전 과제를 도출하고 콘텐츠산업의 친환경화를 유도하였습니다. 앞으로도 한국콘텐츠진흥원은 콘텐츠산업의 친환경 내재화를 위해 콘텐츠의 전장르·전주기 진흥기능과 역량을 지속적으로 강화하겠습니다.

콘텐츠산업의 탄소중립 선도



ESG 경영 중장기전략 (2021~2025) <환경(E)> 부문



33% ↓

기관 온실가스 감축

에너지 저감을 통한 탄소중립 추진

한국콘텐츠진흥원은 기관에서 사용하는 전력이 건물 내 온실가스 배출의 상당 부분을 차지한다는 점을 인지하여 지열 및 태양광 발전설비시스템 운영과 소등 행사 등을 통해 연간 26.7만kwh를 절감하였습니다. 또한 반기별 에너지절약추진위원회를 개최하고, 빗물 저장설비와 전기차 충전시설(6대)을 신축하여 기관 친환경 경영을 강화하였습니다. 이러한 탄소중립 추진으로 2008년~2010년 대비 기관 내 온실가스를 33% 감축하고 정부권장 목표(32%) 대비 초과 달성하였습니다.

기관의 탄소중립 추진 사례



친환경 전기차 구매 및 충전기 설치



태양광 발전설비시스템 정상 운영

임직원 친환경 문화 내재화

한국콘텐츠진흥원은 기관 내 친환경 조직문화를 내재화하기 위하여 다각도의 노력을 펼치고 있습니다. 지역문제 해결플랫폼과 연계하여 RE100에 대한 직원 교육을 실시하였으며, 친환경 관련 정보 공유가 가능한 ESG 게시판을 신설하였습니다. 또한 ESG 경영을 위한 혁신 제안 공모전으로 임직원의 경영 참여를 일구어냈으며, 녹색 제품 카드 뉴스 제작을 통해 인식 전환을 유도하였습니다. 그 결과 진흥원의 녹색제품 구매율이 2020년 대비 31% 증가하는 등 친환경 경영 성과를 지속적으로 창출하고 있습니다.

친환경 문화 내재화 사례



RE100 교육

녹색제품 카드뉴스

31% ↑

녹색제품 구매율 '20년 대비

콘텐츠산업 친환경화

콘텐츠산업 內 친환경 인식 내재화와 친환경 활동의 확산을 위해 ‘장르별 친환경 제작 및 서비스 가이드 개발’과 더불어 주요 사업과 연계한 친환경 콘텐츠 지원을 확대하고 있습니다. 또한, 한국콘텐츠진흥원이 주최하는 콘텐츠 행사에 친환경 제품을 활용하고 업사이클링 등 환경가치를 접목하여 콘텐츠산업의 친환경화를 위해 노력하고 있습니다.

콘텐츠산업 친환경화 촉진

58% 달성

친환경 패션 브랜드 매출성장률



지속가능한 패션 제작지원 사업

2022년 정규사업 편성

친환경 콘텐츠산업 지원

한국콘텐츠진흥원은 콘텐츠산업을 선도하는 공공기관으로서 콘텐츠산업을 위한 친환경 제작 및 서비스 가이드를 개발하고 있습니다. 2021년, 시민참여혁신단을 통해 지속가능행사 가이드라인 초안을 도출하였으며 2025년까지 10종의 콘텐츠 장르와 기능별 친환경 제작 및 서비스 가이드를 개발 및 보급할 예정입니다. 또한 진흥원은 세계에서 오염이 두 번째로 심한 산업인 패션산업의 친환경화를 주도하기 위해 친환경 패션 디자이너 브랜드를 육성하고 지속가능한 원단 활용사례를 발굴하였습니다. 대표적으로 와인 가죽, 선인장 가죽 등의 비동물성 소재를 발굴하고 페웨딩드레스와 페군용텐트의 재활용(업사이클링)을 지원하였습니다. 이 지원사업을 통해 해당 브랜드의 매출이 58% 증가했으며, 브랜드의 친환경 가치와 성과를 인정받아 ‘지속가능한 패션 제작지원 사업’은 2022년 정규사업화에 성공하였습니다. 나아가 진흥원은 문화영역에 친환경 가치를 내재화하기 위하여 미디어 아트, 섬유·안료 등을 활용한 R&D를 지속적으로 발굴 및 지원하고 있습니다.

패션업계의 친환경화 도모 사례



<얼킨> 뉴욕패션위크 2022 S/S 진출



<카네이테이> 페군용텐트 재활용 제품

친환경 콘텐츠행사

콘텐츠산업의 친환경 인식 확산을 위하여 한국콘텐츠진흥원이 주최하는 콘텐츠행사(BCWW* 등)에 재활용, 친환경 제품을 제공 및 활용하고 있습니다. 2021년 넥스트콘텐츠페어(NCF)에서 타 전시에서 사용된 폐목재를 재활용한 라운지를 조성하였으며, 해당 행사에 사용한 현수막을 재활용한 카드지갑을 제작·배포하였습니다. 진흥원은 앞으로도 다양한 콘텐츠 행사에서 친환경 문화 확산을 위해 노력하겠습니다.

기관 행사의 친환경 가치접목 사례



폐목재를 재활용한 ESG 라운지



행사 현수막 재활용 카드지갑

* BCWW: 국제방송영상마켓 (BroadCastWorldWide)

친환경 문화 확산

국민에게 친환경 문화를 확산하기 위해 친환경 기능성게임 제작과 환경동화 집필 등의 친환경 활동을 적극적으로 지원하고 있습니다. 또한, 지역사회와 시민, 유관 기관들과 함께하는 친환경 활동을 통해 친환경 문화확산 활동에 앞장서고 있습니다.

대국민 친환경 문화 확산

친환경 문화 확산을 위한 콘텐츠 제작 지원

한국콘텐츠진흥원은 영상콘텐츠, 게임, 대중공연 등 고유사업에 친환경 가치를 연계하여 지원하고 있습니다. UN SDGs와 연계한 친환경 기능성게임 제작지원, 친환경 동화책 제작, 환경보전을 주제로 한 영상 공모전, ESG 가치를 반영한 K-Pop 콘서트 등 대국민 친환경 문화확산을 위해 노력하고 있습니다.

친환경 기능성게임 제작 지원



<포레스트 아일랜드> (나날이): 2020년 기능성게임 제작지원작

- 플랫폼: 모바일(2021년 10월 글로벌 출시)
- 기후변화로 생명체가 사라진 세상에 생명의 씨앗으로 숲을 조성하고 동식물을 창조함
- 출시 후 100만 다운로드
- 구글플레이 인디게임 페스티벌 2021 TOP20 선정



<플랜트 월드> (머스트게임즈): 2021년 기능성게임 제작지원작

- 플랫폼: 모바일(2022년 4월 출시)
- 지구 환경문제(기후위기)를 해결하는 국제기구 모의실험 게임
- 아시아산림협력기구(AFoCO) MOU 체결로 게임 수익 일부를 기부하여 캄보디아 캄퐁츠남에 장미목 조림

스토리움 환경동화 프로젝트를 통한 환경동화 집필



환경 동화책 <지구 때타을 대소동> 제작

환경 보호의 중요성을 어린이 눈높이에 맞춰 설명할 수 있도록 환경동화 작가이자 2019년 대한민국 콘텐츠 대상 스토리 부문(청년작가상)을 수상한 김고은 작가와 협업하여 환경 동화책 제작



동화책 삽화 공모전 진행

나주지역 아동센터 어린이 대상으로 환경동화에 들어갈 삽화를 그리는 ‘환경동화 그림 공모전’을 개최하여 미래 세대인 어린이들의 환경 보호 인식 함양을 지원함

협력기반 친환경 활동 확대

한국콘텐츠진흥원은 다양한 이해관계자와의 협력 활동으로 대내외 친환경 문화 내재화를 추진 중입니다. 기관은 2021년 시민참여혁신단 운영을 통해 2022년 친환경 의제를 발굴하고, 지역사회 및 유관기관과 협력하여 에코백 기부, 병뚜껑 모으기 등 친환경 사회공헌 활동 5건을 추진하였습니다. 특히, 문화예술 분야 4개 공공기관*과 합동하여 탄소중립 챌린지를 개최하는 등 친환경 문화 확산 활동에 앞장서고 있습니다.



에코백 기부



병뚜껑 모으기

* 한국콘텐츠진흥원, 아시아문화원, 영화진흥위원회, 한국문화예술위원회



UNIONIZING WITH THE SOCIETY TOGETHER

함께 하는 사회

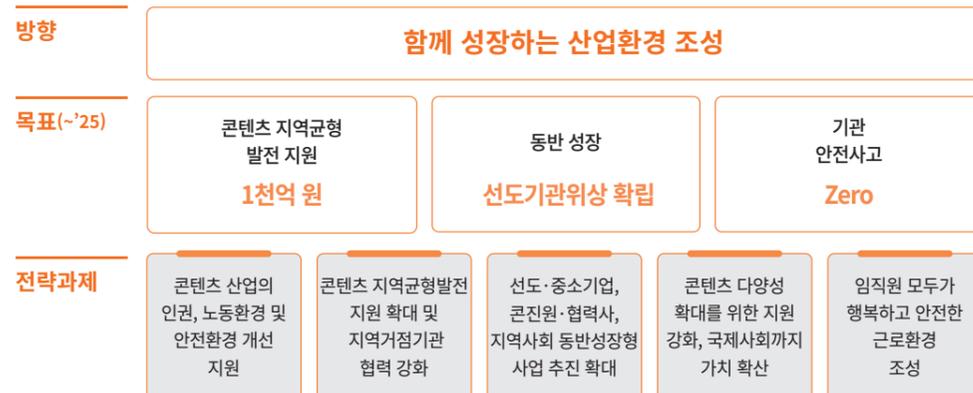
이슈의 중요성

소비시장의 주역인 MZ세대 사이에서 사회적가치와 윤리 경영에 앞장서는 기업의 제품과 서비스를 이용하겠다는 '가치 소비' 성향이 증가하고 있습니다. 이에 따라 콘텐츠의 지속가능성이 중요한 이슈로 떠올랐고 마케팅 차원을 넘어 생산과 소비 전 과정에서 ESG를 내재화하는 요구가 증가하는 추세입니다. 더불어 콘텐츠는 소비자에게 막강한 영향을 줄 수 있는 수단으로, 지속가능성과 ESG에 대한 인식전환과 사회변화를 이끄는 역할을 수행하고 있습니다. 한국콘텐츠진흥원은 정부와 콘텐츠 기업들을 ESG 체제로 유도하는 교두보로서 콘텐츠산업의 지속 가능한 성장을 견인하고 콘텐츠산업 내 사회적가치와 ESG를 확산시키기 위해 많은 노력을 펼치고 있습니다.

접근방법

한국콘텐츠진흥원은 함께 성장하는 콘텐츠산업 환경을 조성하기 위해 다방면으로 노력하고 있습니다. 공정하고 상생협력할 수 있는 콘텐츠산업 생태계를 조성하기 위해 노력하였으며 지역콘텐츠 경쟁력 강화를 통해 지역간 문화 균형발전을 도모하였습니다. 더불어 안전한 콘텐츠 제작환경을 만들기 위해 다양한 프로그램을 운영하고 지원하였으며 국민 누구나 차별없이 콘텐츠를 향유하고 일상을 풍요롭게 만들 수 있도록 다양성을 포용하는 사업을 추진하고 있습니다. 또한 코로나19로 인해 경제난을 겪는 중소제작사 및 업계 종사자를 지원하고 양질의 일자리를 창출하기 위해 노력하였습니다. 한국콘텐츠진흥원은 앞으로도 지속가능한 콘텐츠산업 환경을 조성하기 위해 힘쓰며 국민 모두가 행복할 수 있는 사회를 만들어 나가 고자 합니다.

전략체계



주요성과

- 코로나19 상황 속 726개사 판로 확대 지원
- 콘텐츠 소셜벤처 7개사 지원
- 콘텐츠산업 지원 및 인재양성 등을 통한 **민간일자리 5,200명 창출**('20년 대비 22.4% 증가)
- 표준근로계약서 **250건 달성(21.4% 증가)**
- 방송 제작현장 **안전지원** (구급차 등 의료지원 366회, 안전물품 6,117회 제공)
- 노사 공동처우개선 **협의체 발족**

향후 계획(~'25)

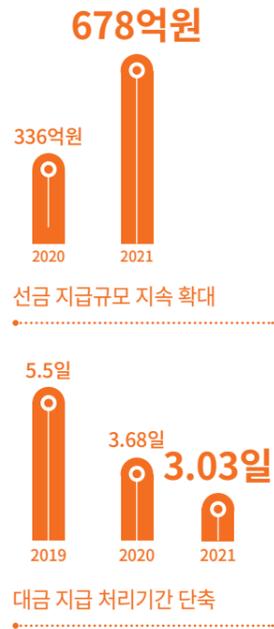
- 콘텐츠산업의 인권, 노동권 관련 대표 정책 제안 매년 2건 이상
- 콘텐츠 지역균형발전 지원예산 1,000억 원으로 확대
- 고유사업 연계 동반사업 4건 이상 발굴 및 추진
- 중소기업 성장지원을 위한 적극행정 대표사례 매년 2건 이상 발굴
- 지원사업 배리어프리 가치 적용 확대 및 고도화
- 임직원 복지 및 근로 의견 수렴 매년 2회 이상



상생협력 및 지역발전

한국콘텐츠진흥원은 공정한 경제질서 확립과 상생협력 지원사업을 확대하여 공정하고 상생협력할 수 있는 콘텐츠산업 생태계를 조성하기 위해 앞장서고 있습니다. 이와 더불어, 다양한 지역콘텐츠의 경쟁력 강화와 지역사회 활성화를 통해 지역 간 문화 균형발전을 위해 노력하고 있습니다.

공정한 경제질서 확립



공정거래 기반 강화

협력업체 유동성 강화 지원

한국콘텐츠진흥원은 협력업체가 유동성을 확보할 수 있도록 선금을 70%에서 80%로 인상하는 정부정책을 지속적으로 공시하고 계약 선금 확대 지급을 적극적으로 이행하여 선금 지급 규모를 336억원('20년)에서 678억원('21년)으로 확대하였습니다. 또한, 대금 지급 처리기간을 단축하기 위해 계약 및 구매 매뉴얼을 공시하였으며 차세대 ERP 시스템을 오픈하여 업무효율성을 제고하고 정보 및 절차의 연동성을 강화하였습니다. 이러한 역량 강화 노력을 통해 대금 지급 처리기간을 획기적으로(3.03일) 단축하였습니다.

공정거래 내재화·제도화

한국콘텐츠진흥원은 2021년 총 510개의 협력업체와 위탁 거래를 진행하였으며, 콘텐츠산업 성장의 이면에서 발생할 수 있는 불공정 이슈를 해결하기 위해 대내외적으로 노력하고 있습니다. 이를 위해 수·위탁거래 공정화 교육을 강화하고 갑질 자가진단을 실시하는 등 진흥원 내 공정거래 문화를 내재화하였습니다. 또한, 위탁업체의 권리인지를 향상시키기 위해 표준위탁공고문과 표준용역계약서에 불공정행위 및 부당행위에 대한 신고 채널과 안내문구를 명시하였으며, 진흥원의 인프라를 활용하여 수·위탁거래 공정화 온라인 교육을 공개적으로 운영하였습니다.

추진방향	추진노력
임직원 내재화 강화	<ul style="list-style-type: none"> 수·위탁거래 공정화 교육 강화('20년 계약담당 28명 → '21년 전사 277명 이수) 계약업무 갑질 자가진단 실시(8월) 등 상임감사 주도의 세밀한 갑질예방 노력
위탁업체 권리인지 향상	<ul style="list-style-type: none"> 표준위탁공고문에 불공정행위 외부 신고채널 명시(국민신문고, 청렴포털) 기관 온라인교육 인프라 활용 수·위탁거래 공정화 교육 공개 운영(10월~, 90여명 수강)
계약·위탁업무 제도개선	<ul style="list-style-type: none"> 계약지침 개정(상생협력법 근거 계약금액 인상, 상호 동등한 비밀유지 의무) 공정계약서작성 신규 도입(용역계약 건별로 임직원들이 갑질근절 서약)

콘텐츠산업 공정거래 문화 확산

콘텐츠산업 전반에 공정거래 문화를 확산하고 정착시키기 위해 문화상품 사재기, 제작비 미지급, 판촉비 전가 등 콘텐츠산업의 10대 불공정행위에 대응하는 매뉴얼을 최초로 개발하여 업계에 배포하였습니다. 더불어 불공정 관행개선을 홍보하는 카드뉴스, 만화사레집, 홍보부스를 신규 추진하여 공정거래 문화를 확산하려는 노력을 강화하였습니다. 이에 더해 불공정 이슈를 예방하고 피해를 구제하였습니다. 또한 건전한 음원 유통시장 조성을 위해 캠페인, 민관 공정 음원유통 협의체를 발족 운영하였고, 독립제작사의 대금체불 처리절차를 마련하여 산업 이슈에 신속하게 대응하였습니다.



상생협력 지원사업 확대

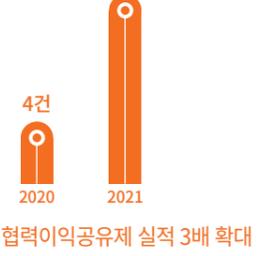
협력사 동반성장

중소기업 중점 추진과제 도출

한국콘텐츠진흥원은 2021년 9개 장르의 소통채널을 통해 다양한 이해관계자들과 총 131회 소통을 진행하였으며 중소기업과 소상공인과의 동반성장을 위해 중소기업 중점 추진과제를 도출 및 이행하였습니다. 추진과제는 기관 특성과 대외 관계를 고려한 유형화·명확화, 철저한 지표분석, 유형별 추진방향 설정 등의 프로세스를 통해 과제를 도출하였습니다. 이렇게 도출된 7대 중점 추진과제를 추진하여 협력사와의 동반성장을 실현하였습니다.

중소기업 중점 추진과제 도출 프로세스

	유형 정립	추진방향	중점 추진과제
거래관계	<ul style="list-style-type: none"> 위탁용역·공사·물품 협력사 임차공간 입주기업 	성과공유 구매확대 기술보호	<ul style="list-style-type: none"> 성과·이익공유제 추진 확대 중소기업 제품·서비스 구매 확대 협력·거래업체 기술보호 지원
지원관계	<ul style="list-style-type: none"> 직접 지원사업 참여기업 간접 지원사업 참여기업 	판로지원 공동연구 제도개선	<ul style="list-style-type: none"> 비대면 판로지원 확대 선도·중소콘텐츠기업 공동협력 유도 R&D지원 규제완화·제도개선



중소협력사 경쟁력 강화 지원

한국콘텐츠진흥원은 거래관계에 있는 협력사 및 입주기업의 성과·이익 공유 확대, 제품·서비스 구매확대, 기술보호 등을 지원하고 있습니다. 이러한 지원사업으로 기관 최초로 성과공유제*를 추진하여 성과공유 기반과 협력 이익공유제**를 확대하였습니다. 나아가 중소기업의 제품과 서비스 구매 총액을 603억원('20년)에서 835억원('21년)으로 확대하여 협력사의 제품 및 서비스 구매 확대를 지원하였습니다. 협력사의 기술보호를 지원하기 위해 일방적인 비밀유지 서약에서 상호 비밀보호 의무화 조항을 반영하여 기술보호를 제도화하였으며, 이와 더불어 진흥원 최초로 중소협력사에 기술임치를 추진하고 비용을 100% 지원하는 등 중소기업사의 보안전략 및 기술보호를 위해 노력하였습니다.

판로·R&D 지원 및 중소기업 지원 기반 강화

	판로지원	R&D 지원	기업지원 기반 강화
추진내용	수출지원사업의 비대면 지원확대, 대기업 유통매장과 중소기업의 협력사업(팝업스토어) 확장, 라이브커머스와 중소패션 유통을 결합	연구소·대학·중소기업 공동 R&D 유도, 중소기업 전용 R&D 트랙을 마련	소통창구 종합지원센터 운영, 제작지원 기술로 페지, 지원사업 신청서류 간소화 등의 제도개선
추진성과	수출지원사업의 비대면 지원 확대를 통해 726개사의 판로 확대를 지원	AI 휴먼 기반 영상·음성 제작서비스 출시	중소콘텐츠 지원 위한 종합지원센터 운영 및 정책지원 강화

★ 수·위탁 관계의 협력사에게 성과를 현금 또는 물량확대로 공유하는 제도

★★ 모든 협력관계의 협력사에게 현금성 이익 또는 현금으로 공유하는 제도

지역사회 발전 기여

2년 연속

지역사회공헌 인증

지역사회 발전 기여 추진방향 설정

한국콘텐츠진흥원은 지역사회 참여·활성화 및 콘텐츠 지역균형 발전을 위한 추진체계를 구축하였으며, 이를 통해 '지역사회 참여', '지역경제 기여', '콘텐츠산업 지역균형발전 견인'의 추진방향을 설정하고 그에 따른 개별 실행과제를 통해 다양한 방법으로 지역사회 발전을 위해 노력하고 있습니다.

지역사회 참여	지역경제 기여	콘텐츠산업 지역균형발전 견인
<ul style="list-style-type: none"> 지역사회 공헌활동 확대 지역사회 참여 확대(소통채널 강화) 	<ul style="list-style-type: none"> 지역채용 등 정부정책 철저 이행 고유기능 연계 지역기업 지원 	<ul style="list-style-type: none"> 지역콘텐츠 지원정책 고도화 지역콘텐츠 균형발전 거버넌스 구축

지역사회 참여·활성화 및 콘텐츠 지역균형발전 견인

광주전남 지역사회 참여

지역사회 참여 확대를 위한 콘텐츠도서관 북페어 개최, 생활용품키트 기부, 헌혈과 고유사업과 연계한 국산 애니메이션 지역 상영회, 캐릭터 상품 기부 등 지역사회 공헌활동을 강화하였습니다. 광주 및 전남 지역문제 해결플랫폼과 업무협약을 체결하고, 환경, 기부 등 지역문제 해결을 위한 의제를 요청하였으며 광주문제해결플랫폼 서포터즈 운영 등을 통해 지역 사회와의 협력을 강화하였습니다.



광주전남 지역경제 활성화

한국콘텐츠진흥원은 지역채용을 장려하기 위해 지역인재 우선 채용 정책을 지속적으로 운영하여 광주전남 콘텐츠 일자리 344개를 창출하였으며, 지역구매를 확대하기 위해 지역업체와 협력을 통해 식당의 지역 농산물 비중을 확대하는 등 지역물품 구매에 힘썼습니다. 또한 기관 고유 기능과 연계하여 광주정보문화산업진흥원과 연계된 6개 기업의 해외수출을 지원하여 비즈매칭을 45회 진행하였으며, 광주에 소재한 벤처기업을 성장 지원하여 100만 다운로드를 달성하는 성공사례를 창출하였습니다.



콘텐츠산업 지역균형발전 견인

한국콘텐츠진흥원은 지역거점기관 중심으로 지역 콘텐츠의 경쟁력을 강화하고자 지속적으로 노력하고 있습니다. 이에 따라 실행과제를 지역 콘텐츠 지원확대 및 경쟁력 강화 유도와 지역거점기관 역량강화 지원으로 나누어 추진하였습니다. 지역콘텐츠 지원확대 및 경쟁력강화 분야에서는 정부 및 국회를 설득하여 지역 지원예산 및 사업을 확대하고 중기평가 제도를 최초로 도입하였습니다. 지역거점기관 역량강화 지원 분야에서는 전국 16개의 콘텐츠산업 지역거점기관 기관장과 모여 「콘텐츠 지역거점기관 ESG 추진위원회」를 발족하여 기관별 추진현황 및 우수사례, 향후 계획 등의 공유를 통해 지역균형 발전에 기여할 예정입니다.



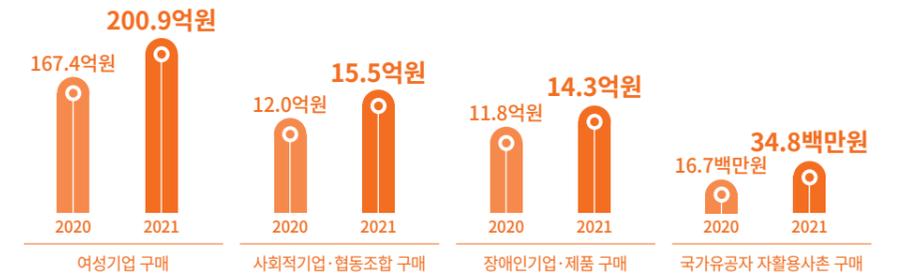
보건복지부 장관상 수상

지역사회공헌 우수기관

사회적 경제기업 지원

사회적기업 지원 확대 노력

한국콘텐츠진흥원은 사회적 경제기업을 지원하기 위해 구매현황을 확인할 수 있는 ERP를 구현하여 구매업무를 체계화하였으며 카드뉴스 제작, 신입사원 대상 교육 실시 등을 통해 사회적 구매의 중요성을 내재화하고 있습니다. 이와 더불어 광주·전남 소재의 17개 공공기관과 다자간 MOU를 체결을 통한 네트워크 강화로 지역 사회적 기업 및 조합을 발굴하고 거래를 확대하였습니다.



콘텐츠 소셜벤처 지원

최근 글로벌 ESG 임팩트 투자가 830조 원 규모로 성장하여 2019년 대비 10배를 달성하는 등 소셜벤처는 새로운 포용성장과 혁신성장이라는 기회에 직면해있습니다. 한국콘텐츠진흥원은 사회적가치 관련 신규 벤처기업을 육성하기 위해 '소셜벤처' 지원분야를 신설하고 ESG 소셜벤처 7개사를 최초로 발굴하여 자금을 지원하였습니다. 또한 한국콘텐츠진흥원은 소셜벤처를 육성하기 위해 컨설팅과 스타트업기업 대상 ESG 경영특강을 지원하는 등 다양한 노력을 수행하였습니다. 이러한 노력으로 '소셜벤처 지원사업'은 2022년 정규사업 편성에 성공하였고 중장기 지원확대의 기반을 마련하였습니다.

7개사

ESG 소셜벤처 발굴

대표 추진사례



제주도 해녀문화 + 공연콘텐츠·다이닝

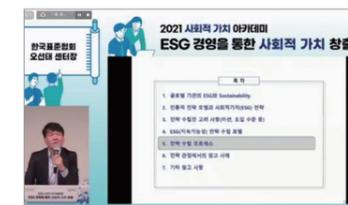


부부갈등 + 심리치료콘텐츠

이해관계자 ESG 가치 확산

교육을 통한 ESG 가치 확산

공공기관 및 콘텐츠산업 임직원을 대상으로 ESG 가치를 확산시키기 위해 <사회적가치 아카데미>를 운영하고 "ESG 경영을 통한 사회적가치 창출" 교육을 진행하였으며, 이를 통해 진흥원의 다양한 이해관계자들에게 ESG에 대한 인식과 이해도를 제고하는 노력을 하였습니다. 더불어, 한국예술종합학교, 문화예술교육협회 등의 협력 기관과 협업을 통해 장애인 예술가 대상 역량교육, 저소득층 가정 아동 청소년 멘토링 등 소외계층 대상의 교육을 실시하고 이와 더불어, 장애인을 위한 온라인 교육의 수어자막 제작을 통해 사회 소외계층에 대한 교육 강화를 통해 사회적가치를 확산하였습니다.



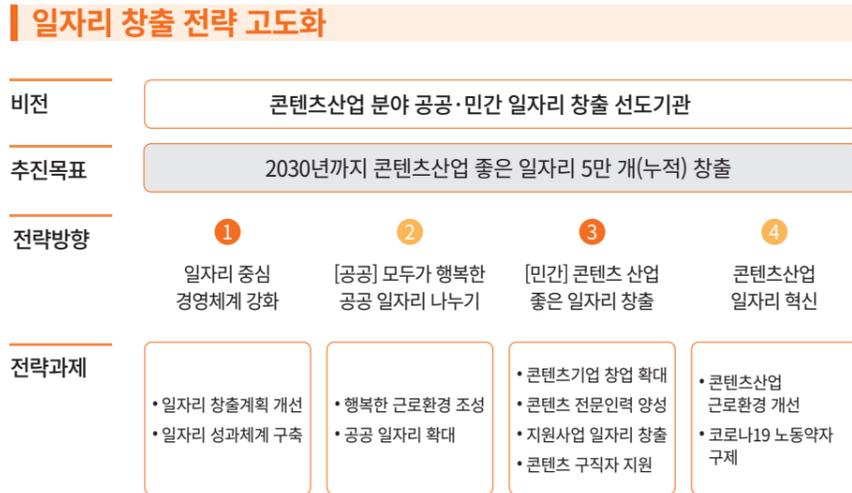
온라인 교육 수어자막 제작

한국콘텐츠아카데미 (EDUKOCCA)

일자리 창출

한국콘텐츠진흥원은 장르별 지속가능한 양질의 민간 일자리 확대를 위해 표준근로계약서 확산, 일자리센터를 통한 구직자 맞춤형 취업지원, 게임인재원 운영 등 다양한 노력을 하고 있습니다. 더불어 워드 코로나 시대에 어려운 산업환경을 고려하여 긴급일job를 지원해 콘텐츠업계 종사자들의 재기를 위한 총력을 기울이고 있습니다.

기관의 일자리 창출 노력



KOCCA 2021년 일자리 창출 주요성과

일자리 창출 성과 종합	국민을 위한 새 일자리 총 8,624개 창출 민간 8,606개* + 공공 18개 = 8,624개 <small>* 코로나19 극복 콘텐츠산업 종사자 긴급 일자리 지원 3,406개 포함</small>	
일자리 창출 대외 성과	대통령 직속 일자리 위원회 <2021 대한민국 일자리 유공 표창 수상> 대기업과 스타트업의 동방성장을 지원하여 양질의 일자리 창출 성과	고용노동부 일자리산업 최고등급 "우수" 달성 게임인재원으로 일자리산업 최고등급 달성 (문화체육관광부 산하기관 1위)
	대한민국 일자리 어워드 <기획재정부 장관상> 수상 콘텐츠 일자리 우수사례공유와 우수 일자리 정책홍보 기관으로 선정	방송 노동자 보호 표준근로계약서 확산 21.4% 증가('20년 206개 → '21년 250개)

공공일자리 창출 노력

한국콘텐츠진흥원은 당초 채용목표 11명에 추가인력 7명을 확보하여 신규직원 총 18명을 채용하여 목표대비 164%를 달성하였습니다. 이러한 노력의 일환으로 콘텐츠산업 혁신을 위한 핵심인력을 증원하였으며 근무제도 유연화를 통해 내부 일자리 나누기를 추진하여 육아휴직자의 대체인력 및 신규인력을 채용하였습니다. 또한 제도 효율화를 위해 인사관리 시스템을 개선하고 월별 인력현황 모니터링을 진행하여 충원율 100%를 달성하였습니다.

2021년 채용 목표 11명			추가인력 7명 확보	
증원인력	임금피크제 전환 인력	정현원차 충원 인력	육아휴직, 퇴직 등 결원 발생 시 즉각 채용	수시 증원 추진
6명	3명	2명	5명	2명
신규채용 총 18명 (목표대비 164% 달성)				

민간부문 일자리 창출

991개
민간 일자리 창출

핵심사업 추진을 통한 민간 일자리 창출

스타트업 육성 및 인재양성을 통한 일자리 창출

한국콘텐츠진흥원은 양질의 민간 일자리를 창출하기 위해 스타트업 육성 및 인재양성 등 다방면으로 노력을 기울였습니다. 특히, 콘텐츠 스타트업 육성의 일자리 창출을 위해 창업지원, 대기업-스타트업 연계지원, 액셀러레이터 육성 등의 프로그램을 통해 641명의 고용을 창출하였으며, 신기술 융합 콘텐츠 및 인공지능연계 등의 창의인재양성을 통해 총 93명의 일자리를 창출하였습니다.

구분	사업명	실적
일자리	콘텐츠일자리센터	257명
스타트업 육성	창업지원(초기, 중기, 재도전)	357명
	대기업-스타트업 연계지원	71명
인재양성	엑셀러레이터 육성	213명
	콘텐츠창의인재 동반사업	11명
	신기술 융합 콘텐츠	33명
	인공지능연계 창의인재양성	18명
	게임인재원	31명

콘텐츠 제작, 연구개발 및 인프라 지원사업을 통한 일자리 창출

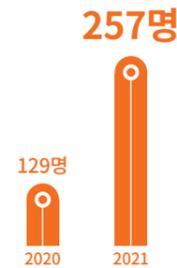
한국콘텐츠진흥원은 콘텐츠 제작, 연구개발 및 인프라 지원사업을 추진하여 고용 증진에 기여하고 있습니다. 우선, 제작 분야에서 방송, 게임, 애니메이션 등 장르별 유망 콘텐츠 프로젝트의 제작비 및 사업화를 지원하여 1,300명 일자리를 창출하였습니다. 그리고 연구개발 분야에서는 문화체육관광 분야의 기술개발을 위한 연구개발비 및 사업화 지원을 통해 317명의 고용 창출 효과를 낳았습니다. 마지막으로 인프라 분야에서는 콘텐츠 스타트업 대상 입주공간, 기업역량 강화 프로그램, 마케팅 등을 지원하여 2,592명 일자리를 창출하였습니다.



4,209개
지원사업을 통해 양질의 일자리 창출



지속가능한 일자리 창출



콘텐츠일자리센터 운영으로 일자리 창출



고용노동부 일자리 사업



<2021 대한민국 일자리 유공표창>

KOCCA 形 혁신적 일자리 창출 성과

「콘텐츠일자리센터」를 통한 구직자 맞춤형 취업 지원

「콘텐츠일자리센터」는 국내에서 유일하게 콘텐츠 분야 맞춤형 취업지원 프로그램을 운영하는 취업지원 센터입니다. 한국콘텐츠진흥원은 센터를 통해 구직자를 대상으로 상시컨설팅, 취업특강, 소규모 멘토링 등을 운영하였으며 AI역량검사, VR면접, 화상, 이메일 등 비대면 컨설팅 등 역량강화를 위한 프로그램을 제공하였습니다. 이에 대한 성과로 257명의 구직자가 취업에 성공하였으며 진흥원은 <대한민국 일자리 어워드>에서 2021년 기획재정부 장관상, 2020년에는 문화체육관광부 장관상을 수상하였습니다.



「게임인재원」을 통한 게임분야 일자리 창출

게임 분야의 전문인력을 양성하고 고용 트렌드에 적합한 인재를 배출하기 위해 「게임인재원」을 설립하였습니다. 이를 통해 게임개발자를 희망하는 예비 취·창업자를 대상으로 게임기획, 게임아트, 게임프로그래밍 등 게임제작 전문 교육을 제공하였습니다. 게임인재원 졸업생은 높은 취·창업률을 달성하였으며 게임경진 대회에서 다수 수상하는 성과를 보였습니다. 이에 따라 해당 사업은 고용노동부의 재정지원 일자리 사업 성과평가 최고 등급인 우수 등급을 획득하며 문화체육관광부 산하기관 중 1등을 달성하였습니다.

대기업-스타트업이 함께하는 오픈이노베이션 ‘선도기업 연계 스타트업육성’

한국콘텐츠진흥원은 대기업과 스타트업이 함께하는 오픈이노베이션을 활용하여 선도기업과 연계한 스타트업 육성을 통해 일자리를 창출하였습니다. 이에 대한 성과로 최근 3년 간 지원한 33개 기업에서 매출 154억원, 투자유치 262억원을 달성하고 일자리 189개를 창출하였으며, 그 결과 일자리위원회가 주관한 <2021 대한민국 일자리 유공표창>을 수상하는 쾌거를 이루었습니다.



코로나19 위기 극복을 위한 긴급일자리 지원

한국콘텐츠진흥원은 코로나19로 음익 및 방송업계가 대내외적으로 타격을 받는 상황을 극복하기 위해 추경 예산 363억을 확보하여 대중음악인 긴급지원, 방송콘텐츠 제작인력 긴급지원, 해외수출 콘텐츠기업 인력지원 등의 긴급일자리 지원하였습니다. 이에 따라 진흥원은 당초 목표했던 3,200개의 일자리를 초과한 3,406명의 긴급일 자리를 창출하며 콘텐츠업계 종사자들의 재기를 위해 총력을 기울였습니다. 나아가 대중음악인 긴급지원 사업은 2022년 본예산(216억)으로 편성되어 콘텐츠산업계 제작활동 정상화와 지속가능한 일자리 창출을 이끌어 가고 있습니다.

3,406명

코로나19 극복을 위한 콘텐츠산업 긴급일자리 창출

공정한 평가와 보상

한국콘텐츠진흥원은 콘텐츠산업 지원사업 심사평가 프로세스를 개선하여 공정성을 강화하고 있으며, 이와 함께 내부 임직원들을 위한 합리적인 성과평가시스템을 구축하여 대내외 이해관계자에게 모두 공정하고 합리적인 평가와 보상이 이루어지는 환경을 조성하고 있습니다.

공정하고 합리적인 평가와 보상



공정평가담당관 제도 시행으로 불공정행위 차단

심사평가 프로세스 개선을 통한 공정성 강화

한국콘텐츠진흥원은 공정하고 합리적인 심사평가시스템을 구축하기 위해 심사평가제도 전반에 걸쳐 공정성, 투명성, 전문성, 합리성을 고려한 개선을 추진하였습니다.

심사평가위원 섭외

심사평가위원 선정 단계에서 평가위원 명단 및 섭외순서를 결정하는 과정을 기록하고 섭외과정의 잡음을 원천 차단하여 투명한 심사를 위한 기반을 마련하였습니다. 더불어 평가 전문성을 확보하기 위해 내부직원이 아닌 콘텐츠 장르별 외부인사로 구성된 「심사평가위원 검증위원회」를 운영하여 평가위원의 전문성 및 적정성 심의를 진행하였습니다.

심사평가

‘공정평가담당관 제도’ 도입을 통해 담당관이 심사평가 현장에 참여하여 불공정행위 발생 등의 심각한 사안이 발생하는 경우, 평가무효 판정이 가능하도록 하였으며 매 발표 시 체크리스트를 작성하였습니다. 내부직원은 평가위원으로 참여 불가하며 간사 역할만 수행하도록 조치하였으며 평가위원장의 요청에 의한 사실관계 자료만 제공하였습니다. 만일 평가위원의 비위 및 의혹이 접수될 경우 즉시 평가위원의 자격을 유예처리하는 과정을 통해 합리적인 평가와 보상이 이루어질 수 있도록 평가의 공정성을 강화하였습니다.

사후관리

심사평가가 종료된 후에는 선정평가의 취지, 목적, 경과 등의 자세한 설명이 포함된 총평과 함께 평가위원의 실명을 공개하여 투명성을 확보하였습니다. 더불어 표준화 양식을 활용한 전자평가시스템을 시행함으로써 수작업으로 진행되는 평가방법을 개선하고 심사평가 이력을 효율적으로 관리하여 업무효율성을 증대하였습니다.

분야별 심사평가 프로세스 개선

공정성	투명성	전문성	합리성
<ul style="list-style-type: none"> • 공정평가담당관 제도 시행 • 「심사평가위원 검증위원회」에서 평가위원 전문성 심의 	<ul style="list-style-type: none"> • 평가종료 후 선정평가 총평 및 평가위원 실명 공개 • 평가위원 추출 과정 기록 	<ul style="list-style-type: none"> • 외부인사로 구성된 「심사평가위원 검증위원회」에서 평가위원 전문성 심의 	<ul style="list-style-type: none"> • 평가자료 사전 검토시간 확보 의무화 • 콘텐츠 장르 특성에 맞는 평가방식 허용

합리적인 성과평가시스템 구축

한국콘텐츠진흥원은 공정한 인사평가시스템 구축과 경영목표 내재화를 위해 다양한 노력을 하였습니다. 매년 노사합의를 통해 직원 평가제도를 개선함으로써 공정성과 합리성을 도모하고 성과연봉 차등 지급 비율 조정, 성과에 따른 포상지급을 통해 불균형 개선과 직원의 성과달성 의욕을 고취하였습니다. 더불어, 기관의 경영목표를 효과적인 방법으로 달성하기 위해 상향식·하향식을 병행한 성과목표 설정과 체계적인 성과관리 및 점검 체계 구축, 부서 성과평가 지속 추진 등을 진행하였습니다.

다양성 및 사회통합

한국콘텐츠진흥원은 차별없는 근로환경 조성과 불합리한 차별 해소, 여성인력의 지속 육성 등을 통해 다양성에 기반한 사회 통합에 앞장서고 있습니다. 이와 더불어 블라인드 채용 확대, 사회형평적 인재 채용으로 다양한 계층이 차별받지 않도록 노력하여 정부 권고기준 목표를 초과 달성하였습니다.

채용의 공정성 및 투명성 제고

기관 특성을 반영한 공정채용 추진

한국콘텐츠진흥원은 공정한 채용 절차를 확립하기 위해 교차점검 체계와 사전 및 사후관리를 강화하였습니다. 사전준비 시, 인사위원회를 개최하여 채용규모, 절차 등을 의결하고 전방위적으로 공평한 채용정보 제공을 강화하였습니다. 필기 및 면접심사는 외부 전문가 및 외부위원을 적극 활용하여 채용 비위 발생을 사전에 근절하였으며 면접자를 대상으로 공고 내 이의신청제도를 명시하고 모든 전형의 점수를 공개하는 등 채용 투명성을 제고하였습니다.

사전준비	<ul style="list-style-type: none"> 인사위원회 개최(외부전문가 참여): 채용규모, 절차 등 의결 채용정보 제공 강화: 구직자에게 공평한 정보 제공
서류전형	<ul style="list-style-type: none"> 외부위원 필수 참여 원칙 준수 및 서류심사의 전문성 제고 공공기관 인사 및 직무분야 전문가로 위원 구성
전형관리	<ul style="list-style-type: none"> NCS 직업기초능력검사 외부 전문기관 위탁 위탁업체 관리·감독 강화(감독관 교육, 돌발사항 대응 감독)
면접전형	<ul style="list-style-type: none"> 면접심사 외부위원 50% 이상으로 구성 성차별 요소 제거를 위해 여성위원 필수 참여 노력(여성위원의 평균참여율 약 83%) 모든 과정에 감사실 입회, 일상감사 통해 비리발생 원천 차단
사후관리	<ul style="list-style-type: none"> 채용관련 서류 분리보관 및 영구보관 친인척 재직여부 홈페이지 공개, 공정채용확인서 징구
외부소통	<ul style="list-style-type: none"> 정규직 신입 채용 면접대상자 대상 만족도 조사 실시 및 환류 이의신청 접수 및 인사위원회 심의(이의신청 기간 15일)

0건
채용비리

사회형평적 인력 채용 및 제도 운영

사회형평적 인재 채용

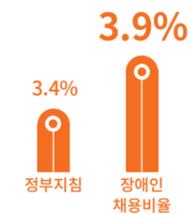
사회형평적 인재 채용, 수요자 맞춤형의 사회 형평적 채용제도 운영을 위해 다양한 계층을 위한 채용 제도를 운영하고 있습니다. 우선, 청년 우대제도 명문화화를 추진하여 청년 채용을 확대하였으며 채용목표제 및 이진지역 인재, 비수도권 인재, 그리고 장애인에게 가점을 부여하였습니다. 이 외에도 고졸 적합 직무를 지속적으로 확대하는 등의 노력으로 정부기준 목표를 초과하는 성과를 달성할 수 있었습니다.

우수한 청년·지역인재 채용을 위한 홍보 강화

청년 지원자 눈높이에 맞는 정보 제공	지역인재 유치 활동
<ul style="list-style-type: none"> KOCCA 유튜브, 블로그 채널을 통한 채용정보 제공 	<ul style="list-style-type: none"> 온라인 지역인재 합동채용설명회 참가 2021 대한민국 일자리 엑스포 참가 한국전력공사 메타버스 채용설명회 참가



한국콘텐츠진흥원 공식 유튜브 채용정보 제공사례



장애인 채용 비율
정부지침 초과달성

불합리한 차별 해소

차별 없는 근로환경 조성

한국콘텐츠진흥원은 노동자 간 불합리한 차별을 해소하고 근로환경을 개선하기 위해 공무직 처우개선 협의체를 발족하였습니다. 노사협약에 따라 복리후생비를 전 직원 동일하게 편성하여 집행하였고, 동일직군 내 계약형태에 따른 임금을 차등 없이 지급하였습니다. 또한, 블라인드 채용을 실시하고, 고졸자의 최소승진연한을 조정하는 등 합리적으로 인사제도를 운영하고 있습니다.

여성인력육성 및 양성평등

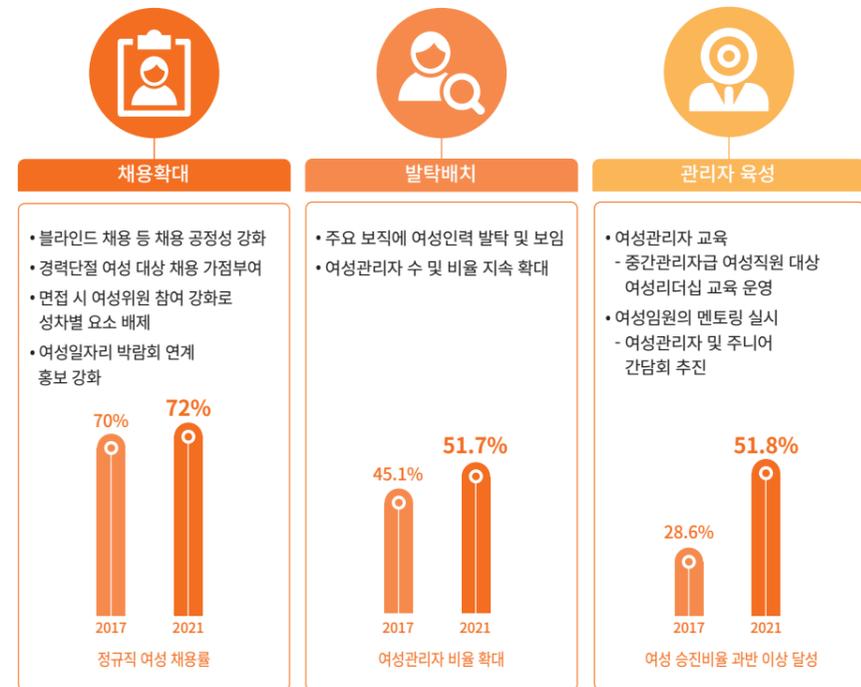
여성인력육성

인력운영 전반에 대해 양성평등을 요구하는 높은 사회적 기준에 따라 한국콘텐츠진흥원은 여성인력 육성 및 운영 체계 강화로 양성평등 기관운영을 실현하기 위해 노력하고 있습니다. 여성임원 및 위원이 면접 심사위원으로 참여하도록 하여 성차별 요소를 배제하고 블라인드 채용을 통해 채용 공정성을 강화하였습니다. 또한 경력단절 여성을 대상으로 채용가점을 부여하는 등 여성 채용 확대를 위해 노력하였습니다. 아울러 중간관리자급 여성직원 또한, 여성리더십 교육을 운영하고 주요 보직에서 여성인력을 발탁 및 보임하여 여성관리자 수와 비율을 확대하고 있습니다.

양성평등 임원 경영활동 강화

한국콘텐츠진흥원의 여성임원 비율 36%, 임원추천위원회의 여성임원 비율 42.8%로 최근 5년간 여성 임원의 비중은 지속적인 증가세를 보이고 있습니다. 이에 진흥원은 여성임원이 주도적으로 경영 현안에 대응하고 실질적 성과를 창출할 수 있도록 여성임원의 전문성을 활용한 역량 개발과 직원 간 소통을 위한 간담회를 개최하였습니다.

양성평등을 위한 진흥원의 주요 활동 및 성과



인권경영

한국콘텐츠진흥원은 대내외 인권경영 확산에 힘쓰고 있습니다. 전사적으로 인권경영 추진체계를 확립하여 기관 내부의 인권경영을 실천하고 콘텐츠산업의 인권, 노동권의 존중 문화를 내재화하기 위해 방송분야 표준근로계약서 개발, 저작권 보호 강화 등의 활동을 지속 전개하고 있습니다.

인권존중을 위한 진흥원의 노력



120회
52시간 근로제 정착을 위한 컨설팅

대내외 인권경영 확산

이해관계자들의 인권경영을 유도하고 콘텐츠산업계의 인권존중 문화를 확산하기 위해 지원사업 참여기업 평가 기준에 인권경영 내용을 추가하였으며 대중문화예술인 대상 교육 및 심리상담을 확대 운영하였습니다. 더불어 한국콘텐츠진흥원은 콘텐츠산업 내 52시간 근로제의 안정적인 정착을 위해 컨설팅과 교육을 120회 실시하였으며, 장르별 표준계약서를 개발 및 보급하여 인권이 보장되는 근로환경을 조성하였습니다. 이와 함께 인권에 대한 임직원 인식 개선 및 확산을 위해 지속적으로 인권교육을 실시하고 있으며 2021년에는 아동학대 예방 교육과 직장 내 괴롭힘 예방교육을 신규로 실시하여 인권가치를 내재화 하고 있습니다.

추진목표	인권보호를 통해 인권침해 ZERO 지속		
추진방향	인권경영 체계 강화	대내외 인권보호 강화	인권존중 문화 확산
실행과제	<ul style="list-style-type: none"> 추진체계 강화(조정, 규정) 구제절차 운영 	<ul style="list-style-type: none"> 내부 임직원 인권보호 활동 지속 외부 이해관계자 대상 인권경영 강화 	<ul style="list-style-type: none"> 이해관계자의 인권경영 활동 유도 산업에 인권존중 문화 조성
전략과제	실행조직 인권경영위원회, ESG전략팀	규범체계 인권경영 헌장, 인권경영이행지침 등	핵심지표 인권침해 건수

임직원 인권교육 이수율

	성희롱 예방교육	성폭력 예방교육	성매매 예방교육	가정폭력 예방교육	장애인 인식 개선 교육	아동학대 예방교육	직장 내 괴롭힘 예방 교육
교육시간	523시간	523시간	523시간	523시간	480시간	437시간	124시간
이수율	98%	98%	98%	98%	90%	82%	23%

콘텐츠산업 일자리 질적 제고 위한 「표준근로계약서」 확산

방송제작 근로현장은 계약해지, 장시간 근로, 임금체불 등의 문제로 인권과 노동권의 개선이 필수적인 영역입니다. 한국콘텐츠진흥원은 이를 해결하기 위해 방송 분야의 「표준근로계약서」를 개발하였습니다. 나아가 이를 확산시키기 위해 진흥원이 추진하는 ‘방송영상콘텐츠 제작지원사업’의 수혜기관이 표준계약서를 사용하도록 의무화하였으며 실제 점검을 통해 계약서 사용을 독려하였습니다. 이러한 진흥원의 노력으로 방송 분야 표준근로 계약서를 적용한 사례는 250건으로 2020년 대비 약 21.4% 증가하였으며 일자리 1,683개를 창출하였습니다.

콘텐츠 및 콘텐츠 창작자 저작권 보호

건강한 웹툰 이용문화를 조성하기 위해 창작물 무단 도용으로 창작자들에게 막대한 피해를 주는 웹툰 불법유통을 근절하고 공식 플랫폼 이용을 독려하였습니다. 이러한 건강한 웹툰 이용문화 조성 캠페인에 총 58,808명이 참여하였으며 2022년 불법유통 사이트 이용근절 메시지를 담은 릴레이 웹툰을 진행하여 해당 캠페인의 성과를 환류하였습니다. 또한 콘텐츠 창의인재 동반사업 멘티 선발 사업을 통해 권리보호 조항이 기재된 협약서로 플랫폼 기관, 멘토, 멘티 간 협약을 100%(440명) 체결하여 창작자의 저작권(IP)을 보호하였습니다. 나아가 문화체육관광 R&D 기능이 일원화됨에 따라 문화체육관광부 단일 연구관리 전문기관인 한국콘텐츠진흥원은 새로운 저작권 이용환경에서 저작권을 보호하고 이용을 활성화하며 합법 저작물의 유통을 확대하는 등 저작권산업 발전을 도모하기 위한 R&D 사업을 추진하였습니다. 이에 교육콘텐츠에 대한 인공지능 기반 저작권 침해 의심 요소 검출 및 대체 공유저작물 추천기술 개발, 딥러닝을 활용한 고숙 음악 탐색 기술 개발 등 다양한 연구과제의 지정공모를 통해 콘텐츠 저작권 보호의 기반을 넓혔습니다.



불법웹툰근절 캠페인

노동

코로나19로 인한 재택근무의 확산으로 유연한 근무환경 조성에 대한 수요가 증가하였습니다. 한국콘텐츠진흥원은 업무효율 증가를 도모하고자 다양한 휴가 및 휴직제도, 임신부 및 육아지원 제도를 도입하고 적극 장려하여 가족친화적 일자리를 마련하였습니다.

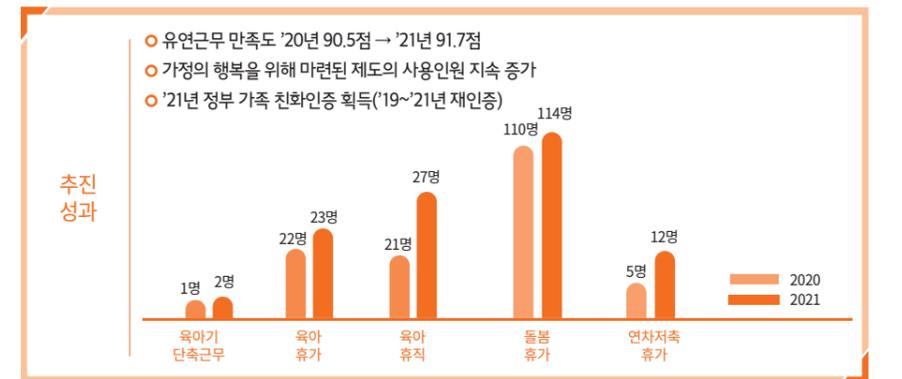
일과 가정의 양립

유연한 근무환경 조성

한국콘텐츠진흥원은 임직원의 수요를 반영하여 재택근무, 유연근무 등 다양한 형태의 근로여건을 마련함으로써 업무효율 증가를 도모하였습니다. 더불어, 다양한 휴가·휴직제도, 임신부 및 육아지원 제도를 도입하고 적극 장려하여 일과 가정의 양립을 위해 다각도로 노력을 기울였습니다.

일과 가정의 양립 문화 확대

일	가정
<ul style="list-style-type: none"> 코로나19 대응을 위한 재택근무 및 유연근무 사용 장려 공무직 대상 신규 유연근무 유형 도입 코어타임제도 도입을 위한 노사합의 완료 	<ul style="list-style-type: none"> 예비부모 지원 제도 신설 임산부직원 근무환경 개선키트 지급 KOCCA 베이비샤워(출산용품 지원) 시행



구성원 역량 개발

임직원 직무역량 강화

한국콘텐츠진흥원은 급변하는 대외 환경변화에 대응하기 위해 맞춤형 인재 양성 계획을 수립하여 산업선도형 직무역량을 강화하였습니다. 세부적으로는 경력개발제도(CDP)를 통해 전문인력을 양성하였으며 실무교육, 현장 교육 및 콘텐츠산업 교육을 시행하여 직원들의 역량을 제고하였습니다. 이를 통해 직무교육 만족도 4.66점, 총 24,592시간의 교육시간을 기록하며 교육이수율 91%를 달성하였습니다.

교육설계	추진내용	추진성과
전문인력 양성	<ul style="list-style-type: none"> 경력개발제도(CDP)에 연계한 교육과정 매칭 역량사전을 활용한 직무별 교육계획 수립 	<ul style="list-style-type: none"> 자기주도 직무 교육 만족도 4.66점 달성(2020년 대비 0.66점 증가) 직원 교육이수율 91% 달성
직무역량 제고	<ul style="list-style-type: none"> 직무 맞춤형 자기주도 실무교육 강화 콘텐츠산업 트렌드 교육 시행 주니어 직원의 수요를 반영한 성장기반 강화 교육 추진 	
조직역량 결집	<ul style="list-style-type: none"> 사회적가치 내재화 교육 및 워크숍 추진 공직가치를 반영한 직원 교육 	

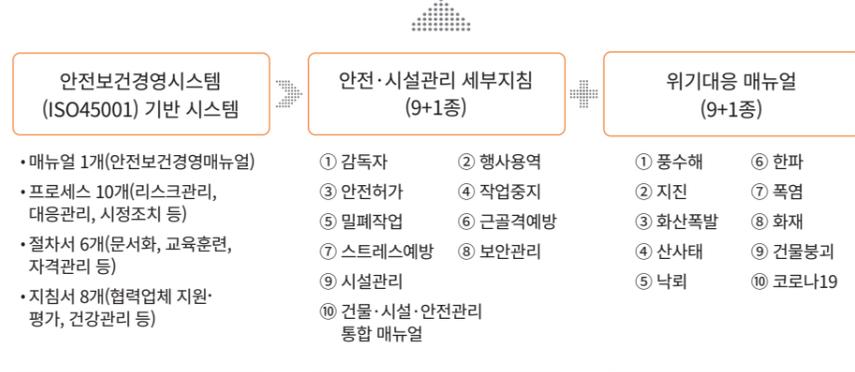
안전 및 보안관리

“모두가 안전한 환경”을 조성하기 위해 내부적으로 안전보건 경영체계를 고도화하는 동시에 정보보안과 개인정보보호에도 힘쓰고 있습니다. 또한, 콘텐츠산업에 특화된 국민안전을 지원하기 위해 방송제작 현장 등에 안전 및 응급의료를 지원하며, 산업 내 사각지대에 놓여있는 게임문화 조성, 연예인과 연습생의 심리상담 등의 활동으로 콘텐츠산업의 안전문화 확산에 기여하고 있습니다.

재난관리 시스템

안전·보건 경영체계 고도화

목표	모두가 신뢰하는 안전보건 경영으로 무재해 달성			
추진방향	안전경영 시스템 고도화	근로자·일터 안전 강화	건물·공사·행사 안전 강화	콘텐츠산업·국민 안전 견인
실행과제	<ul style="list-style-type: none"> 안전경영 체계 리더십 안전관리 역량강화 	<ul style="list-style-type: none"> 근로자 참여형 안전 근로자 맞춤형 안전 	<ul style="list-style-type: none"> 건물·시설·공사 안전관리 행사·대관 안전관리 	<ul style="list-style-type: none"> 콘텐츠산업 안전지원 지역·대국민 안전기여



안전·보건 역량강화 및 이행 확대

안전·보건관리 실행력 강화

한국콘텐츠진흥원은 안전 및 보건 경영체계를 고도화하기 위한 노력의 일환으로 ISO45001에 기반한 철저한 안전보건 관리체계를 수립하였으며 기관장과 노조위원장이 공동으로 「안전보건방침」을 선언하였습니다. 이에 기관장의 현장 방문을 확대하여 중대재해 발생 0건을 달성하였으며 최고경영자의 안전보건 리더십을 강화하였습니다. 이와 함께 안전·보건관리 실행력을 강화하기 위한 방안으로 보건·안전인력의 신규 및 추가 채용을 실시하고 기존 인력의 전문자격증 취득을 지원하였습니다. 또한, 안전보건관리 규정 개정과 세부지침 9종 신설, 안전담당자의 자격증을 확대하는 등 안전보건관리의 실행력을 제고하기 위해 노력하였습니다.

안전·보건 예방활동 확대

안전사고는 무엇보다도 예방이 우선인 영역이므로 임직원 대상으로 법정 안전보건 교육을 정기적으로 실시하고 있습니다. 더불어 직무특성을 고려한 직무교육(총 26회)을 진행하고 작업특성별 특별안전교육 수강(총 305명) 등을 통해 임직원의 안전·보건 의식을 내재화하였습니다. 또한 안전·보건 예방 활동의 이행 수준을 점검하기 위해 매월 본원과 본원의 안전이행 성과측정을 실시하였으며, 수급업체 위험성평가 의무화로 위험요소에 대해 즉각적인 조치를 취하고 있습니다. 이로써 9개월 만에 안전수준 점수가 25.4점 상승하였으며 안전수준의 상향 표준화를 이뤄냈습니다.

ZERO

중대재해 발생

9종

안전시설 세부지침 신설

9개

안전 보건자격증 확대

콘텐츠산업 특화 국민 안전 지원

160세트

현장안전 180회 지원 및 의료키트 제공

5,957세트

코로나 방역 186회 및 방역물품 지원

안전 취약영역 지원 및 안전문화 확산

방송 제작현장 안전 및 응급의료 지원

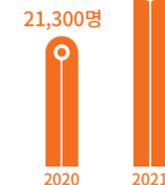
방송 제작현장은 상대적으로 위험요소 노출도가 높은 콘텐츠산업 현장으로 세트장 설치 및 해체 등 촬영 시 발생하는 안전사고를 최소화하기 위한 지원이 필요한 영역입니다. 한국콘텐츠진흥원은 이를 인지하고 산업현장을 실효적으로 지원하기 위해 유관협회의 자문을 받아 안전 의식 제고교육을 진행하고 안전보건지도 서비스를 지원하였습니다. 또한 촬영 현장에 의료키트를 지원하고 응급구조사와 구급차량을 파견하여 안전한 근로환경을 조성하였고, 방역물품 지원, 현장 소독 및 방역 등으로 코로나 재확산에 대비하였습니다.



건강한 게임 문화 조성

건강한 게임 여가문화를 조성하고 게임의 문화적 가치를 확산하기 위해 게임 리터러시 교육을 강화하였습니다. 또한, 건강한 게임 소비와 부모·자녀 간 갈등해소를 위한 게임문화 가족캠프를 확대하고 게임문화 캠페인 등을 통해 게임에 대한 사회전반에 긍정적인 인식을 제고하여 대국민 소통의 매개체로서 게임의 위상을 정립하기 위해 노력하고 있습니다.

28,063명



게임 리터러시 교육인원 확대



연예인과 연습생의 심리상담 지원 확대

한국콘텐츠진흥원은 연예인의 안타까운 극단적 선택이 사회적 이슈로 대두되고 있는 상황을 감지하고 안전 사각지대에 놓여있는 연예인과 연습생들의 심리상담 지원을 확대하였습니다. 또한 청소년에서 성인까지 대상을 확대하고 상담검사의 항목을 질적으로 강화하였습니다. 이에 따라 내담자의 정신건강이 개선되는 효과를 낳았으며 프로그램의 만족도가 89점('20년)에서 98점('21년)으로 상승하였습니다.

98점

심리상담 프로그램 만족도 달성

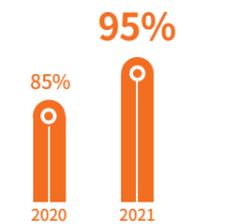


정보보안 관리체계 구축 및 운영

정보보호 및 사이버안전 기반 강화									
추진방향	<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="border: 1px solid orange; padding: 5px;">개인정보보호 관리체계 강화</div> <div style="border: 1px solid orange; padding: 5px;">정보보안 체계 강화</div> </div>								
실행과제	<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="border: 1px solid orange; padding: 5px;"> <ul style="list-style-type: none"> 개인정보보호 점검 및 사전 개선·예방조치 임직원 개인정보보호 역량강화 및 내재화 </div> <div style="border: 1px solid orange; padding: 5px;"> <ul style="list-style-type: none"> 정보보안 기반강화(HW·SW, 제도·관리, 예방·내재화) 정보보안 중장기 추진전략 고도화 </div> </div>								
기반강화	<table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <td>예산</td> <td>기관 정보화 예산 53% 확대('20년 36.3억원→'21년 59.2억원)</td> </tr> <tr> <td>조직</td> <td>정보보안 전담조직 전략기능 고도화 ('20년 경영지원본부 배치 → '21년 전략혁신본부 배치)</td> </tr> <tr> <td>인력</td> <td>정보보안 전담직원 직무교육 확대 ('20년 4명, 6개 과정, 총 456시간 → '21년 7명, 10개 과정, 총 584시간)</td> </tr> <tr> <td>추진기반</td> <td>2020년 경영개선과제에 '사이버 안전개선 중장기 로드맵 수립' 반영 → 경영혁신회의체 집중 관리</td> </tr> </table>	예산	기관 정보화 예산 53% 확대('20년 36.3억원→'21년 59.2억원)	조직	정보보안 전담조직 전략기능 고도화 ('20년 경영지원본부 배치 → '21년 전략혁신본부 배치)	인력	정보보안 전담직원 직무교육 확대 ('20년 4명, 6개 과정, 총 456시간 → '21년 7명, 10개 과정, 총 584시간)	추진기반	2020년 경영개선과제에 '사이버 안전개선 중장기 로드맵 수립' 반영 → 경영혁신회의체 집중 관리
예산	기관 정보화 예산 53% 확대('20년 36.3억원→'21년 59.2억원)								
조직	정보보안 전담조직 전략기능 고도화 ('20년 경영지원본부 배치 → '21년 전략혁신본부 배치)								
인력	정보보안 전담직원 직무교육 확대 ('20년 4명, 6개 과정, 총 456시간 → '21년 7명, 10개 과정, 총 584시간)								
추진기반	2020년 경영개선과제에 '사이버 안전개선 중장기 로드맵 수립' 반영 → 경영혁신회의체 집중 관리								

99.83점

개인정보보호 관리수준진단



개인정보보호 교육 이수율 10% 상승

개인정보보호 관리체계 강화			
점검/예방조치	<table border="1"> <tr> <td>추진 노력</td> <td> <ul style="list-style-type: none"> 기관 정보처리시스템(9개) 웹 취약점 집중점검 → 미흡 요소 개선(4월~6월) 전사 온·오프라인 개인정보 파일·문서 일제 정비 → 암호화·파기(5월~6월) 기관 정보처리시스템(9개) 권한·접속기록 점검 → 미흡 시스템 개선(매월) 전사 개인 업무 PC 내 개인정보 보유 파일 모니터링 → 파기조치(상시) </td> </tr> </table>	추진 노력	<ul style="list-style-type: none"> 기관 정보처리시스템(9개) 웹 취약점 집중점검 → 미흡 요소 개선(4월~6월) 전사 온·오프라인 개인정보 파일·문서 일제 정비 → 암호화·파기(5월~6월) 기관 정보처리시스템(9개) 권한·접속기록 점검 → 미흡 시스템 개선(매월) 전사 개인 업무 PC 내 개인정보 보유 파일 모니터링 → 파기조치(상시)
추진 노력	<ul style="list-style-type: none"> 기관 정보처리시스템(9개) 웹 취약점 집중점검 → 미흡 요소 개선(4월~6월) 전사 온·오프라인 개인정보 파일·문서 일제 정비 → 암호화·파기(5월~6월) 기관 정보처리시스템(9개) 권한·접속기록 점검 → 미흡 시스템 개선(매월) 전사 개인 업무 PC 내 개인정보 보유 파일 모니터링 → 파기조치(상시) 		
임직원 내재화	<table border="1"> <tr> <td>추진 노력</td> <td> <ul style="list-style-type: none"> 매월 개인정보보호의 날 운영(1~12월, 게시물 공지 등) 등 개인정보 중요성 환기 임직원 개인정보교육 참여확대(492명 이수, 이수율 '20년 85% → '21년 95%) </td> </tr> </table>	추진 노력	<ul style="list-style-type: none"> 매월 개인정보보호의 날 운영(1~12월, 게시물 공지 등) 등 개인정보 중요성 환기 임직원 개인정보교육 참여확대(492명 이수, 이수율 '20년 85% → '21년 95%)
추진 노력	<ul style="list-style-type: none"> 매월 개인정보보호의 날 운영(1~12월, 게시물 공지 등) 등 개인정보 중요성 환기 임직원 개인정보교육 참여확대(492명 이수, 이수율 '20년 85% → '21년 95%) 		

ZERO

사이버침해사고 3년 연속



문화정보화 수준평가 3년 연속 달성

정보보안 체계 강화	
HW·SW	하드웨어 및 소프트웨어에서는 외부 DDos 차단을 위한 방어 장비를 신규로 도입, 노후 UPS를 교체 및 이중화하여 망분리를 완료로 운영 위험요인 원천제거
제도·관리	정보보안기본지침을 개정하고 정보보안활동 ERP를 기록화, 모든 정보화 사업의 사전협의와 보안성 검토를 이행
점검·예방·내재화	네트워크 대역별 운용기기를 조사하고 취약점 해소와 전직원 대상 정보보안감사 및 일상 보안활동 강화

노사협력

노사 갈등 리스크를 선제적으로 대응하기 위해 적법한 노사협의체계를 구축하고 노사소통 채널을 활성화하고 있습니다. 상호협력과 참여에 기반한 노사협력 문화를 조성하기 위해 정기/비정기적 협의회를 다수 개최하며 유사 공공기관 대비 활발한 의견수렴을 통해 소통에 기반한 노사협력 문화를 구축하고 있습니다.

노사 협의체계 구축

적법한 노사협의체계 구축		
구분	한국콘텐츠진흥원	유사 공공기관(16개 기관)
노사협의회 개최 수	노사협의회 8회(정기실무협의 28회 시행)	49개 안전 협의
노사협의 완료 안전 수	평균 3.5회(4회 초과 기관 전무)	평균 17개 내외 안전 협의

노동이사제 도입에 대한 선제적 협의 과정



노사소통 채널 활성화



노사관계 관리 역량강화	
「미래기획위원회」기능 강화	한국콘텐츠진흥원은 미래기획위원회 의결사항을 노사협의회 안전으로 부의하여 실행력을 높이고 즉시 시행이 가능한 과제를 분리·검토하여 시행하는 등 노사공동 운영 기구인 미래기획위원회의 기능 강화를 도모하였습니다. 더불어, 미래기획위원회 결과를 수시로 내부 공지하여 공유와 의견수렴을 확대하고 있습니다.
KOCCA 사이다 도입	한국콘텐츠진흥원은 올바른 소통문화의 정착을 위해 내부 청원제도인 'KOCCA 사이다'를 도입하고 익명의 조직 혁신제안 게시판을 개선하였습니다. 또한 실효적인 운영을 위해 제기된 청원에 직원 공감기 50개가 넘을 경우 소관부서에서 10일 내에 공식적으로 답변하도록 운영하고 있습니다.

GENUINELY TRUSTED KOCCA

신뢰 받는 기관

이슈의 중요성

기후·환경문제와 빈곤, 인구증가, 금융위기, 인권, 인종차별 등의 위기를 극복하며 경제를 발전시키기 위한 지속가능발전 중심의 패러다임 전환이 일어나고 있습니다. 이에 더해 코로나 19가 확산하고 지속되면서 그동안 가볍게 치부되었던 글로벌 위기요소들에 대한 인식이 변화되고 ESG 패러다임이 가속화되고 있습니다. 기업경영에서 리스크와 경영전략, 그리고 ESG의 관계가 명확해졌으며 기관 투자자들을 중심으로 환경문제와 투명한 기업지배구조 개선 요구가 증가하고 있습니다. 이와 더불어 공공기관의 정보공시에 대한 국민들의 관심이 높아지면서 지배구조와 투명성의 중요성이 부각됨에 따라 한국콘텐츠진흥원은 투명한 콘텐츠산업을 구현하기 위해 지속적으로 노력하고 있습니다.

접근방법

국민이 신뢰하는 기관의 위상을 확립하기 위해 '기관 고객만족도 최고등급', '계약 채용비위 Zero', 그리고 '정보공개평가 최고등급' 세 가지 목표를 설정하였습니다. 이에 따라 '독립적 감사체계 구축 및 임직원의 청렴문화에 기반한 윤리경영 혁신 추진'과 '비재무적 경영성과의 측정 및 공시체계 고도화'를 전략과제로 수립하였습니다. 이를 통해 한국콘텐츠진흥원은 국민에게 준법·윤리경영을 실현하고 투명성을 제고하여 국민에게 필요한 고품질 정보를 제공하고 국민이 신뢰할 수 있는 기관이 되기 위해 노력하고 있습니다. 앞으로도 한국콘텐츠진흥원은 리스크관리를 통해 투명하고 청렴한 기관으로 거듭나겠습니다.

전략체계



주요성과

- 정보공개종합평가 3년 연속 '최우수' 달성
- 채용비위 3년 연속 Zero
- 고위직 청렴도평가 결과 향상
- 중대비위 발생 Zero

향후 계획(~'25)

- 공공기관 고객만족도 '우수' 등급 유지
- 공공기관 종합청렴도 등급 1등급 달성
- 공공기관 정보공개평가 등급 '최고등급' 유지
- 경영현황 정보공표 항목 200개로 확대



이사회 운영

한국콘텐츠진흥원 이사회는 규정에 따라 진흥원장이 상임기관장을 맡고 있으며, 상임기관장 1인, 상임감사 1인, 상임이사 1인, 비상임이사 7인으로 구성되어 있습니다. 10인의 이사회 구성원은 진흥원의 경영 효율성을 제고하기 위하여 이사회의 활성화 및 전문성 제고를 위해 노력하고 있습니다.

이사회의 활성화

한국콘텐츠진흥원은 ESG 경영체제로 개선하기 위해 관련 전문가를 적극 선임하고, 비상임이사의 경영 참여를 확대하기 위해 소위원회의 상시 개최 및 확대 개편 등을 추진하고 있습니다. 이를 통해 2020년 대비 비상임이사 경영제언은 57.7%, 직접 경영참여는 48.1% 증가했습니다. 또한 이사회 구성원의 성별 다양성을 확보하기 위하여 여성 임원을 적극적으로 기용하고 있습니다.

목표	이사회 운영 내실화 및 역할 확대로 책임경영 실현	
추진전략	이사회 운영 내실화	이사회 전문성 강화
실행과제	<ul style="list-style-type: none"> 성과지표 설정 및 관리강화 경영참여 확대 	<ul style="list-style-type: none"> ESG 전문가 선임 소위원회 활성화

이사회 구성 ('22년 4/4분기 기준)

직위	성명	성별	직책	임기	비고
상임기관장	조현래	남	원장	2021.09.03. ~ 2024.09.02.	-
상임감사	전분희	남	감사	2022.03.08. ~ 2024.03.07.	-
상임이사	유현석	남	부원장	2022.09.26. ~ 2024.09.25.	-
비상임이사	김재현	남	비상임이사	2021.12.08. ~ 재직기간	문화체육관광부 콘텐츠정책국장
	권선주	여	비상임이사	2021.11.02. ~ 2023.11.01.	사업관리 소위원회 구성원
	이종오	남	비상임이사	2021.11.02. ~ 2023.11.01.	ESG 경영 소위원회 구성원
	김송영	여	비상임이사	2022.10.25. ~ 2024.10.24.	사업관리 소위원회 구성원
	방귀희	여	비상임이사	2022.10.25. ~ 2024.10.24.	ESG 경영 소위원회 구성원
	이영훈	남	비상임이사	2022.10.25. ~ 2024.10.24.	사업관리 소위원회 구성원
문소영	여	비상임이사	2022.10.25. ~ 2024.10.24.	ESG 경영 소위원회 구성원	

이사회 운영 실적

이사회 활동	'20년	'21년	증감률	세부 사항
소위원회 개최	-	6건	-	ESG 경영 소위원회(3인), 사업관리 소위원회(3인) 운영으로 이사회 전문성 강화
이사회 참석률	89.4%	87.8%	▲1.6%p	이사회 운영 개선 및 운영체제 개선 필요
사전 심의율	100%	100%	-	경영정보 제공 확대 등 이사진 경영이해도 제고
경영제언	26건	41건	57.7%	비상임이사의 제언으로 ESG 경영 비전선포 시행(12월)
경영참여	81건	120건	48.1%	경영개선위원회, 심사위원 검증위원회, 사업실명제 심의위원회 참여로 이사회 운영 내실화

리스크관리

한국콘텐츠진흥원은 윤리경영을 지원하는 내부건제시스템 전략을 수립하여 리스크를 관리하고 있습니다. 이와 함께 감사인의 전문성을 제고하기 위해 전문 자격 취득을 장려하고 워크숍을 진행하는 등 내부감사 품질을 향상하기 위한 다양한 지원 활동을 수행하고 있습니다.

내부건제시스템 구축

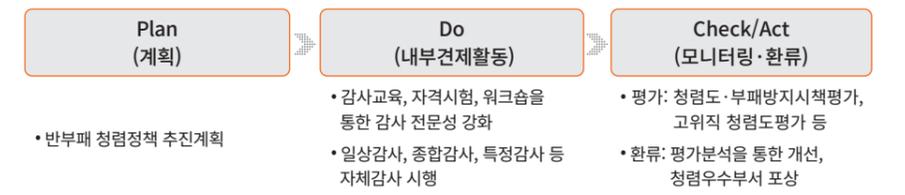


내부건제시스템 전략 수립 및 고도화

내부건제시스템 전략 수립

한국콘텐츠진흥원은 반부패·청렴 정책 추진계획을 기반으로 체계적인 내부건제활동을 수행하고 이에 대한 모니터링, 평가, 분석을 실시하고 있습니다. 나아가 분석 결과를 바탕으로 구체화된 개선·우수사항에 환류 및 포상을 실시하는 등 리스크관리를 통한 윤리경영 실현을 위해 노력하고 있습니다.

내부건제시스템 프로세스



내부감사 품질 향상

감사인은 전문성을 기반으로 고유위험, 방만경영, 갑질, 제규정 4개 분야의 부서별 자체감사 체크리스트를 점검하여 감사품질을 제고하고 있습니다. 이러한 점검을 통해 민간경상보조, 위탁사업 등 외부 이해관계자와의 협력 사업을 다수 운영하는 기관의 사업 특성상 지원업체의 비위행위에 대한 위험성이 높은 것을 확인하였고, 이에 따라 지원사업 참여업체 지원금 유용과 임직원 횡령에 대한 사전예방 및 사후처리를 강화하는 방향으로 내부건제시스템을 구축 및 운영하고 있습니다.

내부건제 활동

구분	주요내용	2020	2021
외부감사의 신고	강의·강연·기고 등 사례금이 동반된 경우 사전 신고	229회	311회
일상감사	업무의 적법성·타당성 등을 점검하는 사전 예방 활동	1,424회	1,011회
종합감사	조직·인사·예산 등 업무 전반 적법성·타당성 점검	-	1회
행동강령 이행 실태 점검	임직원 행동강령 이행실태, 공직 및 복무기강 점검	4회	4회
특정감사	문제점 파악을 통한 개선 대책 마련	3회	6회

ZERO

부정청탁 및 금품수수 등 중대 비위발생

3등급

부패방지시책평가 (2020년 대비 0.33점 ↑)

* 부패방지제도 운영 부문 만점 획득

환류 활동을 통한 내부건제시스템 고도화

위의 활동들을 통해 실효성 있는 내부건제 활동이 이루어져, 내·외부 청렴도 점수가 지속적으로 향상되고 있습니다. 한국콘텐츠진흥원은 여기서 더 나아가 환류를 통해 2022년 내부건제시스템을 더욱 견실히 할 계획입니다. 그 일환으로, 재무감사 정례회 등 예산집행업무의 투명성을 제고하고, e감사시스템을 구축하여 상시 모니터링을 강화했습니다. 또한 감사 관련 내역을 데이터화하고 이를 활용하여 사전예방체계를 강화하고 있습니다.

윤리경영

공공분야 윤리경영이 강화되고 공정가치, 이해충돌방지법 등 윤리경영에 대한 사회적 관심이 증가하였습니다. 이에 한국콘텐츠진흥원은 종합청렴도 1등급, 채용비리·인권침해·계약비위 Zero를 중장기 목표로 수립하고 청렴 KOCCA를 실현하기 위해 윤리경영체계를 고도화하였습니다

준법·윤리경영 실현

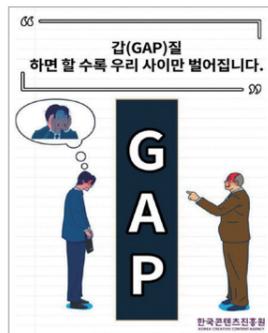
3등급



내부청렴도 1등급 ↑

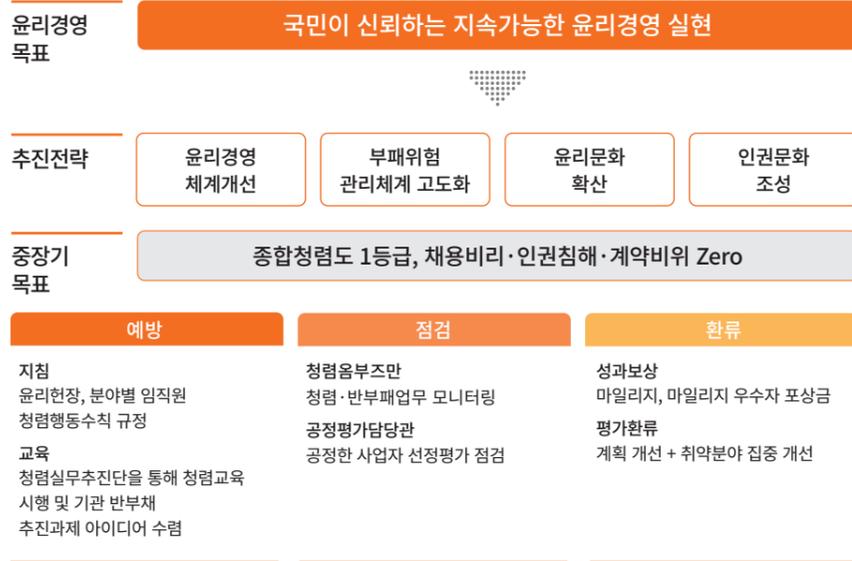
93% 달성

임직원 온라인 청렴교육
490명 이수, 수강률
(2020년 대비 28% ↑)



★ KOCCA 청렴공모전 슬로건 부문 대상

청렴 KOCCA 실현을 위한 윤리경영 체계



실천하는 윤리경영 추진

취약분야 발굴로 넓고 촘촘한 윤리경영 실천

한국콘텐츠진흥원은 적극적인 윤리경영 체계를 추진하기 위해 부패통계, 청렴도와 시책평가 분석 및 컨설팅 회의를 통해 청렴도 저조원인을 분석하였습니다. 분석기반으로 발굴된 취약분야는 '청렴에 대한 구성원 간 인식 수준 격차', '내부 신고자 보호시스템', '부당한 업무지시 및 예산집행 투명성'으로 도출되었습니다. 도출된 취약분야의 개선을 위하여 임직원 청렴교육 활성화와 신고 시스템의 고도화를 과제로 설정하여 추진하였습니다.

청렴·윤리문화 내재화를 위한 노력

임직원의 윤리문화를 내재화하기 위해 '노사가 함께하는 윤리경영'을 2021년 신규 과제로 선정하였습니다. 노사 소통채널을 신설하여 상호존중 문화를 적극적으로 전파할 수 있는 환경을 조성하였고, 이를 통해 자발적 청렴을 실천하도록 유도하였습니다. 더불어, 감사실과 노조의 협업 프로그램인 빛가람청렴문화제를 개최하여 갑질 피해에 관한 대처 가이드를 제공하였습니다. 나아가 임직원에 반부패 및 청렴문화를 내재화하기 위한 활동으로 청렴과 관련된 주제의 수필/웹툰/슬로건*을 공모하여 부문별 시상 및 포상(10건 출품, 7건 시상)하였습니다.

기관 운영의 투명성 제고

0건

기록물 무단폐기

ZERO

채용비리 3년 연속

97.5점

블라인드 채용 만족도

이해충돌방지



반부패 청렴교육 및 이해충돌방지 청렴서약식

9.41점 (10점 만점)

고위직 청렴도 평가 결과 향상

기관 고유위험 식별을 통한 중점 실행과제 선정

투명성 제고 추진방향 설정

공공기관의 사전정보공개 강화 및 투명성 요구가 증대되고 있습니다. 한국콘텐츠진흥원은 이에 대응하여 지원·위탁사업 수행 시 발생할 수 있는 불공정 이슈 관리, 사업자 평가 및 선정의 투명성을 확보하기 위하여 관리체계를 지속적으로 개선하고 있습니다.

기록물 관리 체계 개선

한국콘텐츠진흥원은 체계적인 기록물 관리를 위해 기록관 운영규칙을 개정하여 관리체계를 개선하였습니다. 이와 더불어, 기록물평가심의회를 통해 비전자 기록물의 보존과 폐기 적정성을 확인하고 점검과 현황관리를 진행하여 분실 및 폐기를 방지하였습니다.

부패 방지 제도화

채용비리 사전 예방을 위해 특별채용 규정을 일괄 삭제하고, 친인척 채용 인원 및 부정청탁 등의 비리 발생 시 관련 내용과 조치사항을 기관의 홈페이지에 공개하도록 관련 규정 및 지침을 개정하였습니다. 더불어 채용단계별 체크리스트를 신설하여 131개 항목에 대한 사전·후 점검을 진행하고 응시자 전원의 필기점수를 공개하여 채용과정의 투명성을 강화하였으며, 채용비위 유형에 따라 처리기준을 세분화하여 채용 비리의 사후처리를 고도화하였습니다.

이해충돌방지 내재화

이해충돌방지법이 2021년 5월에 공포되었습니다. 한국콘텐츠진흥원은 환경변화에 발맞춰 청렴서약 선언, 전담부서 및 담당관 지정 등 제도 정착을 위한 선제적인 노력과 이해충돌방지 내재화 활동을 순차적으로 진행하였습니다. 이에 임직원 대상으로 이해충돌방지교육을 실시하였으며 353명이 이수하며 수강률 67%를 기록하였습니다. 감사실을 전담부서로 지정하고 감사실장을 담당관으로 지정하였으며 직무 수행 시 사적 이해관계와 관련되어 발생할 수 있는 상황들에 대한 세부 가이드를 개발하고 배포하였습니다. 또한 전 직원에게 이해충돌방지 관련규정 재교육을 진행하고 카드뉴스 및 이해충돌방지법의 주요 내용을 게시하였습니다. 나아가 지역주민을 대상으로 공직자의 이해충돌방지법 관련 정보를 공유하고 홍보물을 배포하여 이해충돌방지 관련 인식의 민간 확산을 도모하였습니다. 이러한 노력과 더불어 진흥원의 고위직 청렴도평가 결과 9.41점으로 전년대비 0.05점 향상되었습니다.



정보공개

한국콘텐츠진흥원은 국민의 알 권리를 보장하기 위해 기관 정보공개를 고도화하였으며 국민들과 적극적으로 소통하기 위해 다양한 소통채널을 통해 접근성을 확장하고 있습니다. 이와 함께 콘텐츠 산업계 정보 공유 활성화 및 콘텐츠산업의 진흥을 도모하기 위해 콘텐츠산업의 정보 품질을 지속적으로 향상시키고 있습니다.

대국민 정보공개 확대



공공기관 정보공개
종합평가 3년 연속

91.2점

정책고객 만족도 조사결과
의의성 87.9점 획득, 유용성 획득

투명하고 무결한 정보공개 운영

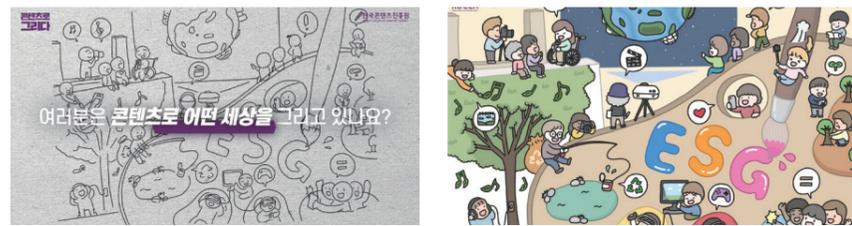
한국콘텐츠진흥원은 국민의 알 권리 충족과 열린행정을 위해 기관 정보공개를 고도화하였습니다. 더불어 웹로그 분석, 관리자 면담, 외부 이용자 설문(2,302명) 3단계 수요 분석을 통해 기관에서 발생하는 문서, 정보, 데이터를 정확하고 신속하게 이용할 수 있게 개선하였습니다. 이러한 노력을 통해 행정안전부 정보공개 종합평가에서 3년 연속 최고등급인 '최우수'를 달성하였으며, 산업계 만족도 및 정보 활용률을 제고하였습니다. 나아가, 원문정보 확대 및 개인정보 유출을 방지하고자 지속적인 모니터링을 실시하여 정보목록 공개율은 100%를 달성하였고, 사전 정보공개 등록건 105.5%로 목표대비 초과 달성하는 등 국민의 알 권리를 보장하기 위하여 노력하고 있습니다.

현장에서 필요한 고품질 정보제공

콘텐츠산업계에 필요한 정보의 품질을 향상하기 위해 정책정보 만족도 조사를 주기적으로 실시하고 있으며 조사 결과를 기반으로 콘텐츠산업계의 정책 만족도 및 정보 활용률 제고를 위한 활동을 추진하고 있습니다. 게임개발 리소스 부분에서는, 방치·소실된 유휴 게임개발 리소스를 수집하고 인디개발자 및 교육용으로 공유게임개발 리소스를 공유하고 있으며 해외수출정보 부문의 경우, 정부부처 및 KOTRA 대외경제정보통합 프로젝트에 참여하여 콘텐츠 수출 마케팅 플랫폼(WelCon) 데이터를 공개하였습니다. 이 외에도, 활용도와 신뢰도가 높은 산업 데이터 및 분석 결과를 제공하고, 코로나19 영향 분석 및 대응방안을 제시하여 콘텐츠산업계의 만족도를 제고하고 있습니다.

대국민 소통을 위한 SNS 운영

보도자료, 유튜브 등 다양한 채널을 통해 국민들의 한국콘텐츠진흥원 정보에 대한 접근성을 제고하고 있습니다. 기관과 사업소식을 언론에 상시 보도하고, 유튜브에서는 주요행사 생중계 및 맞춤형 기획콘텐츠를 제공하고 있습니다. 쌍방향 소통을 위한 SNS 운영으로 MZ세대에 특화된 인스타그램 계정을 신설하여 게시물 접근성을 제고하였습니다.



한국콘텐츠진흥원 ESG 캠페인 <콘텐츠로 그리다>



한국콘텐츠진흥원 인스타그램

24만여 명

주력채널 팔로워수 돌파

320만여 회

ESG 관련 캠페인 조회수

APPENDIX

부 록

재무제표

사회·환경 데이터

유엔 글로벌 콤팩트·유엔 지속가능발전목표

인증·수상실적 및 단체가입

GRI Standards Index

제 3자 검증의견

재무제표

재무상태표

당기: 2021.12.31 현재
전기: 2020.12.31 현재

(단위: 원)

과목	당기	전기
자산		
I. 유동자산	44,252,037,226	49,319,298,106
1. 현금및현금성자산	33,458,073,984	33,744,243,906
2. 금융자산	9,929,460,708	12,628,305,645
3. 매출채권및기타채권	607,558,404	2,869,976,726
4. 재고자산		
5. 비금융자산	236,337,250	69,889,256
6. 당기법인세자산	20,606,880	6,882,573
II. 비유동자산	93,520,649,256	88,515,471,412
1. 금융자산	13,426,869,871	13,048,961,876
2. 장기매출채권및기타채권	302,519,196	466,264,626
3. 관계기업투자		
4. 유형자산 및 투자부동산	79,599,875,337	74,767,563,329
5. 무형자산	81,185,009	114,348,596
6. 이연법인세자산	110,199,843	118,332,985
7. 비금융자산		
자산총계	137,772,686,482	137,834,769,518
부채		
I. 유동부채	17,273,339,497	18,316,441,522
1. 매입채무및기타채무	9,120,485,560	7,914,673,929
2. 비금융부채	7,321,096,165	9,621,510,116
3. 당기법인세부채		
4. 총당부채	831,757,772	780,257,477
II. 비유동부채	20,279,977,810	21,062,610,208
1. 장기매입채무및기타채무	16,959,349,268	18,252,717,663
2. 종업원급여부채	1,271,081,450	1,246,708,303
3. 기타의비유동부채	2,049,547,092	1,563,184,242
부채총계	37,553,317,307	39,379,051,730
자본		
I. 납입자본	99,655,688,311	99,655,688,311
II. 이익잉여금	-12,137,126,941	-13,900,778,328
III. 기타자본구성요소	12,700,807,805	12,700,807,805
자본총계	100,219,369,175	98,455,717,788
자본및부채총계	137,772,686,482	137,834,769,518

포괄손익계산서

당기: 2021년 1월 1일 부터 2021년 12월 31일 까지
전기: 2020년 1월 1일 부터 2020년 12월 31일 까지

(단위: 원)

과목	당기	전기
I. 매출액	479,860,719,419	357,639,792,995
II. 매출원가	295,776,547,992	224,495,618,788
III. 매출총이익	184,084,171,427	133,144,174,207
IV. 판매비와관리비	179,496,361,791	136,090,621,383
V. 영업이익	4,587,809,636	-2,946,447,176
VI. 기타수익	0	57,029,954
VII. 기타비용	228,730,129	505,102,447
VIII. 기타이익(손실)	18,399,404	2,299,744,674
IX. 금융수익	82,861,609	694,857,687
X. 금융원가	782,928,023	903,013,693
XI. 지분법 적용대상인 관계기업 관련 이익(손실)	0	0
XII. 법인세차감전 순이익	3,677,412,497	-1,302,931,001
XIII. 법인세비용	8,133,142	9,568,647
XIV. 계속영업손익	3,669,279,355	-1,312,499,648
XV. 중단영업손익	0	0
XVI. 당기순이익	3,669,279,355	-1,312,499,648
XVII. 기타포괄손익	-1,905,627,968	-1,272,279,381
1. 후속적으로 당기손익으로 재분류되지 않는 항목	-1,905,627,968	-1,272,279,381
1) 순확정급여부채의 재측정요소	-1,905,627,968	-1,272,279,381
2) 지분법 적용대상인 관계기업의 이익잉여금에 대한 지분		
3) 지분법 적용대상인 관계기업의 기타포괄손익에 대한 지분		
XVIII. 총포괄손익	1,763,651,387	-2,584,779,029
XIX. 주당이익		
기본주당이익		

자본변동표

당기: 2021년 1월 1일 부터 2021년 12월 31일 까지
 전기: 2020년 1월 1일 부터 2020년 12월 31일 까지

(단위: 원)

과목	납입자본	이익잉여금	기타자본구성요소	합 계
2020.01.01 (전기초)	99,655,688,311	-11,315,999,299	12,700,807,805	101,040,496,817
포괄손익의 변동:		-2,584,779,029		-2,584,779,029
당기순이익		-1,312,499,648		-1,312,499,648
순확정급여부채의 재측정요소		-1,272,279,381		-1,272,279,381
지분법적용대상인 관계기업의 기타포괄손익에 대한 지분				
자본에 직접 인식된 주주와의 거래				
배당금의 지급				
2020.12.31 (전기말)	99,655,688,311	-13,900,778,328	12,700,807,805	98,455,717,788
과목	납입자본	이익잉여금	기타자본구성요소	합 계
2021.01.01 (당기초)	99,655,688,311	-13,900,778,328	12,700,807,805	98,455,717,788
포괄손익의 변동:		1,763,651,387		1,763,651,387
당기순이익		3,669,279,355		3,669,279,355
순확정급여부채의 재측정요소		-1,905,627,968		-1,905,627,968
지분법적용대상인 관계기업의 기타포괄손익에 대한 지분				
자본에 직접 인식된 주주와의 거래				
배당금의 지급				
2021.12.31 (당기말)	99,655,688,311	-12,137,126,941	12,700,807,805	100,219,369,175

요약현금흐름표

당기: 2021년 1월 1일 부터 2021년 12월 31일 까지
 전기: 2020년 1월 1일 부터 2020년 12월 31일 까지

(단위: 원)

과목	당기	전기
I. 영업활동으로 인한 현금흐름	13,123,460,827	8,890,881,925
1. 영업에서 창출된 현금	12,916,085,371	8,636,950,551
2. 이자의 수취	221,099,763	253,931,374
3. 이자의 지급	0	0
4. 배당금의 수취	0	0
5. 법인세의 납부	-13,724,307	0
II. 투자활동으로 인한 현금흐름	2,040,350,020	1,253,123,685
III. 재무활동으로 인한 현금흐름	-13,864,433,711	-7,102,009,870
IV. 환율변동효과 반영전 현금및현금성자산의증가(감소)	1,299,377,136	3,041,995,740
V. 현금및현금성자산에 대한 환율변동효과	0	0
VI. 현금및현금성자산의 순증가	1,299,377,136	3,041,995,740
VII. 기초 현금및현금성자산	40,509,432,736	37,467,436,996
VIII. 기말 현금및현금성자산	41,808,809,872	40,509,432,736

이해관계자 가치 배분

(단위: 백만원)

구분	내용	2019년	2020년	2021년
주주	배당금	-	-	-
임직원	급여, 퇴직급여, 복리후생비	25,578	28,185	28,984
협력사	재화 및 서비스 구매, 계약비용	113,169	93,204	134,156
지역사회	사회공헌활동비, 기부금	19	12	9
정부	법인세, 세금과 공과	1,632	964	1,162
기타	기타비용(임차료, 감가상각비 등)	14,413	14,242	15,423
	총 합계	154,811	136,607	179,734

사회·환경 데이터

임직원 현황*

구분	단위	2019년		2020년		2021년	
		남	여	남	여	남	여
지역별	국내	242	247	243	255	249	274
	해외	7	0	6	1	8	1
고용형태별	정규직	138	110	137	119	137	132
	비정규직	1	4	5	3	4	1
	무기계약직	110	133	107	134	116	142
성별	남성	249	-	249	-	257	-
	여성	-	247	-	256	-	275
연령별	30대 미만	21	99	20	94	17	81
	30~50세	153	112	148	121	141	151
	50대 이상	75	36	81	41	99	43
합계		249	247	249	256	257	275

임직원 다양성

구분	단위	2019년		2020년		2021년		
		남	여	남	여	남	여	
관리직	남성	명	2	-	2	-	2	-
	여성	명	-	0	-	1	-	1
장애인 고용현황	전체인원	명	18	3	17	3	16	2
	비율	%	3.6%	0.6%	3.4%	0.6%	3.0%	0.4%
국가보훈자	전체인원	명	18	6	21	6	18	6
	비율	%	3.6%	1.2%	4.2%	1.2%	3.4%	1.1%

채용 및 이직현황

구분	단위	2019년		2020년		2021년			
		남	여	남	여	남	여		
신규채용	연령별	30대 미만	명	4	14	2	12	3	8
		30~50세	명	1	1	4	-	2	5
		50대 이상	명	-	-	-	-	-	-
	합계	명	5	15	6	12	5	13	
이직현황 (자발적)	연령별	30대 미만	명	-	4	-	-	-	1
		30~50세	명	2	2	3	2	5	-
		50대 이상	명	1	-	-	1	1	-
	합계	명	3	6	3	3	6	1	
이직률		%	0.6%	1.2%	0.6%	0.6%	1.1%	0.2%	

출산 및 육아휴직 사용현황

구분	단위	2019년		2020년		2021년	
		남	여	남	여	남	여
출산휴가 사용인원	명	10	7	9	11	3	11
육아휴직 사용인원		3	9	4	17	3	24
육아휴직 후 업무 복귀자		0	2	4	6	3	3
복직이후 1년 근속인원		0	2	0	2	4	5
복직률		%	66.7	100	71.4	100	100
근속률	%	66.7	33.3	100	100	100	80

* 직접고용인원 기준이므로 알리오 공시 데이터와 상이함

단체협약 적용대상

구분	2019년	2020년	2021년
임직원 수	496	505	532
단체협약 적용대상	496	505	532
단체협약이 적용되는 근로자 비율 (%)	100.0	100.0	100.0

사회공헌활동

구분	단위	2019년	2020년	2021년
사회공헌 기부액	원	19,442,260	12,131,350	938,130

고객만족도조사

구분	단위	2019년	2020년	2021년
고객만족도조사	등급	양호	미흡	미흡

환경성과*

구분	단위	2019년	2020년	2021년	
온실가스** 배출	온실가스 총 배출량	tCO2eq	883.293	856.317	883.135
	Scope 1 배출량	tCO2eq	24.234	14.249	11.755
	Scope 2 배출량	tCO2eq	859.059	842.068	871.38
	온실가스 저감실적	tCO2eq	255.327	282.303	255.485
에너지 사용	에너지 총 사용량	TJ	17.8819	17.54	18.298
	전기 사용량	TJ	16.543	16.2746	16.8491
	태양광	TJ	0.273	0.2582	0.2759
	태양에너지 비율	%	1.527	1.472	1.51
	도시가스 사용량	TJ	0.2011	0.192	0.1862
	난방열 사용량	TJ	0.931	0.8628	1.089
용수 사용	휘발유, 경유, LPG	TJ	0.2068	0.2106	0.1737
	용수 사용량	ton	5,566	5,765	5,944
폐기물 발생량	일반 배출량	ton	30	24	24
	폐기물 재활용량	ton	7	8	8
폐기물 재활용률	폐기물 재활용 비율	%	19	24	24

안전관리

구분	단위	2019년***	2020년	2021년	
산업재해율	산업재해율	%	0.21%	0	0
	재해자수	명	1	0	0

* 온실가스 배출량 및 에너지 사용량 산정량 범위는 본원을 대상으로 하며 국가온실가스종합관리시스템(NGMS) 기준으로 반영함

** 온실가스 저감실적의 기준배출량: 1,138.62 tCO2eq / 2016년

*** 부상(구내식당 대차 전도로 경미한 부상)

유엔 글로벌 콤팩트·유엔 지속가능발전목표

유엔 글로벌 콤팩트 (UN Global Compact)

한국콘텐츠진흥원은 글로벌 지속가능성 이니셔티브인 유엔 글로벌 콤팩트의 4대 분야(인권, 노동, 환경, 반부패)에 대한 10대 원칙을 지지하며 이를 준수하고 있습니다. 매년 Cop(Communication on Progress)를 통해 10대 원칙에 대한 이행사항을 이해관계자들에게 보고하며 소통하고 있습니다.

분류	원칙	페이지	비고
인권	1. 우리는 국제적으로 선언된 인권보호를 지지하고 존중한다.	46	-
	2. 우리는 인권침해에 가담하지 않고있음을 확인한다.		-
	3. 우리는 결사의 자유와 단체교섭 권리를 보장한다.		-
노동	4. 우리는 모든 형태의 강제노동을 배제한다.	-	한국콘텐츠진흥원의 전 사업장을비롯해 협력사 전 반에서의 아동 및 강제노동, 차별 행위를 금지하고 있습니다.
	5. 우리는 아동노동을 효과적으로 폐지한다.		-
	6. 우리는 고용 및 업무상 차별을 근절한다.		44-45
환경	7. 우리는 환경문제에 대한 예방적 접근을 지지한다.	30-31	-
	8. 우리는 보다 많은 환경적 책임을 지는데 앞장선다.		-
	9. 우리는 환경친화적인 기술개발 및 확산을 지원한다.		32-33
반부패	10. 우리는 부당취득 및 뇌물 등 모든 형태의 부패를 근절하기 위해 노력한다.	56-57	-

유엔 지속가능발전목표 (UN-SDGs)

UN총회에서 2030년까지 달성하기로 결의한 의제인 지속가능발전목표(SDGs: Sustainable Development Goals)는 지속가능발전의 이념을 실현하기 위한 인류 공동의 17개 목표입니다. 인간, 지구, 번영, 평화, 파트너십이라는 5개 영역에서 인류가 나아가야 할 방향성을 17개 목표와 169개 세부 목표로 제시하고 있습니다. 한국콘텐츠진흥원은 지속가능한 발전을 위해 UN 지속가능발전목표를 적극 지지하며, 사업을 영위하는 과정에서 지속가능성을 확보하기 위해 최선을 다하고 있습니다. 본 보고서 내 해당 부분에 관련 SDGs 목표를 별도 명시하였습니다.



1. 빈곤종식	7. 지속가능한 에너지에 대한 접근성 보장	13. 기후변화 대응
2. 기아종식	8. 지속가능한 경제 성장, 완전 고용, 양질의 일자리 창출	14. 해양생태계 보호
3. 건강 및 웰빙	9. 혁신과 사회기반시설 구축	15. 육상생태계 보호
4. 양질의 교육 보장	10. 불평등 완화	16. 평화롭고 정의로운 제도 구축
5. 양성 평등 달성	11. 지속가능한 도시 구축	17. 글로벌 파트너십 강화
6. 식수와 위생에 대한 지속가능한 권리 보장	12. 지속가능한 소비와 생산	

인증·수상실적 및 단체가입 현황

인증 및 수상실적 현황

수상일자	인증 및 수상실적	주관기관
2021.12	가족친화기업 재인증	여성가족부
2022.2	안전보건경영시스템(ISO45001) 재인증	KSR인증원
2021.7	재정지원 일자리사업 성과평가 '우수'(게임인재원)	고용노동부
2021.11	2021 대한민국 일자리 어워드 기획재정부 장관상 2년 연속 수상(콘텐츠일자리센터)	대한민국 일자리엑스포 조직위원회
2021.11	공공데이터 제공 운영실태평가 '우수' 등급	행정안전부
2021.12	지역사회공헌 인정기관 2년 연속 선정	보건복지부, 한국사회복지협의회
2021.12	'지역사회공헌 인정의 날' 사회공헌 부문 보건복지부 장관상 수상	보건복지부
2021.12	2021 대한민국 일자리 유공 표창(오픈 이노베이션)	대통령 직속 일자리위원회
2021.12	'2021년 NTIS 데이터 품질평가' 우수기관 인증	과학기술정보통신부
2021.12	2021년 정보공개 종합평가 3년 연속 '최우수'	행정안전부
2022.1	개인정보보호 관리수준진단 'A등급(99.83점)'	행정안전부
2022.3	문화정보화 수준평가 3년 연속 '우수'	문화체육관광부
2022.4	2021년 동반성장 평가 '우수'	중소벤처기업부
2022.4	2021년 공공기관 안전활동 수준평가 'A등급(상대)'	고용노동부, 한국산업안전보건공단

업무협약

NO	체결기관명	협약명
1	VENTURE SOUQ	콘텐츠 창업생태계 교류를 위한 한국콘텐츠진흥원-벤처 수크 업무협약
2	KEJORA VENTURES	콘텐츠 창업생태계 교류를 위한 한국콘텐츠진흥원-케조라벤처스 업무협약
3	(주)호텔롯데 롯데월드	콘텐츠 스타트업 육성을 위한 한국콘텐츠진흥원-롯데월드 업무협약
4	문화체육관광부, 기술보증기금, 신용보증기금, (주)국민은행, IBK기업은행, (주)신한은행	문화콘텐츠기업 이차보전사업 추진을 위한 업무협약
5	국민체육진흥공단, 한국체육산업개발(주)	K-아트홀 온라인 실감 공연 스튜디오 조성 및 운영을 위한 업무협약
6	MBC	뮤즈온 사업 상호협력 업무협약
7	(사)한국무역협회, (주)메가박스중앙	콘텐츠 스타트업 육성을 위한 업무협약
8	서울교통공사	'광화시대' 실감콘텐츠 체험공간 조성 및 운영을 위한 업무 협약
9	한국모바일게임협회	콘텐츠 불공정행위 신고접근성 강화를 위한 업무협약
10	한국방송영상제작사협회	콘텐츠 불공정행위 신고접근성 강화를 위한 업무협약
11	한국만화가협회	콘텐츠 불공정행위 신고접근성 강화를 위한 업무협약
12	국립특수교육원	2021 전국 장애학생 e페스티벌 개최(협정서)
13	(주)왓차	국내 OTT 발전 및 창작자 기획개발 역량 강화 지원을 위한 업무협약
14	한국IPTV방송협회	방송영상콘텐츠산업의 발전과 상생을 위한 업무협약
15	광주지역문제해결플랫폼	2021 광주광역시 사회적가치 실현 협약
16	Mind the Bridge	콘텐츠 창업생태계 교류를 위한 한국콘텐츠진흥원-마인드더브릿지 업무협약
17	01Booster	콘텐츠 창업생태계 교류를 위한 한국콘텐츠진흥원-제로원부스터 업무협약
18	maria 01	콘텐츠 창업생태계 교류를 위한 한국콘텐츠진흥원-마리아01 업무협약
19	Awesome Singapore	콘텐츠 창업생태계 교류를 위한 한국콘텐츠진흥원-어썸 싱가포르 업무협약
20	Shorooq Partners	콘텐츠 창업생태계 교류를 위한 한국콘텐츠진흥원-쇼록 파트너스 업무협약
21	광주광역시, 광주사회적경제지원센터, 광주사회적경제지원협회, 광주·전남 공동혁신도시 14개 공공기관	사회적경제 활성화를 위한 다자간 업무협약
22	(주)콘텐츠웨이브	한국 OTT 및 스포츠 콘텐츠 산업의 발전과 상생을 위한 업무협약
23	(주)케이티, LG유플러스, SK텔레콤(주)	실감콘텐츠 분야 대중소기업 동반성장을 위한 업무협약
24	메가박스중앙 주식회사	중소콘텐츠기업 지원을 위한 콘텐츠산업 활성화 지원 업무협약
25	(사)한국연예제작자협회	대중문화예술기획업 종사경력 확인을 위한 업무협약
26	(사)한국연예매니지먼트협회	대중문화예술기획업 종사경력 확인을 위한 업무협약
27	(사)한국광고모델 에이전시협회	대중문화예술기획업 종사경력 확인을 위한 업무협약
28	(사)한국음악레이블산업협회	대중문화예술기획업 종사경력 확인을 위한 업무협약
29	(사)한국매니지먼트연합	대중문화예술기획업 종사경력 확인을 위한 업무협약
30	KOTRA	만화·웹툰 해외진출 지원사업」공동 추진 업무협약서
31	대한민국역사박물관	'광화시대' 거점 조성 및 운영을 위한 업무 협약
32	게임물관리위원회	건강한 게임생태계 조성-게임산업 육성 협력을 위한 업무협약
33	한국장애인고용공단	직장 내 장애인 인식개선과 취업역량 강화를 위한 교육콘텐츠 공동개발 및 홍보 업무협약
34	대·중소기업-농어업협력재단	농어촌상생협력기금 출연협약서
35	서울특별시 강남구	실감콘텐츠 분야 스타트업 육성 지원 강화를 위한 업무협약
36	유네스코아태무형유산센터	글로벌 문화유산 콘텐츠 분야 협력을 강화하기 위한 업무협약
37	오지큐(주), 와디즈(주), (주)비즈	콘텐츠 창작-창업 생태계 조성 ESG 업무협약
38	한국방송통신전파진흥원	미디어 콘텐츠 분야 전문 인력 교류 및 산업진흥을 위한 업무협약

GRI Standards Index

주제	공개지표	지표내용	페이지	비고
조직프로필	102-1	조직명	6	
	102-2	활동, 브랜드, 제품과 서비스	6	
	102-3	본사의 위치	6	
	102-4	사업장 위치	6-7	
	102-5	소유 구조 특성 및 법적 형태	6	
	102-6	시장영역	6	
	102-7	조직의 규모	10	
	102-8	임직원 및 근로자에 대한 정보	64	
	102-9	조직의 공급망	36-37	기관특성상 공급망의 의미가 명확하지 않아 협력사로 대체
	102-10	조직 및 공급망의 중대한 변화	-	중대한 변화 없음
	102-11	사전예방 원칙 및 접근	55	
	102-12	외부 이니셔티브	66	
	102-13	협회 멤버십	67	
전략	102-14	최고의사결정권자 성명서	2-3	
윤리 및 청렴도	102-16	행동의 가치, 원칙, 표준 및 규범	56-57	
	102-17	윤리관련 안내 및 고충처리 매커니즘	57	
거버넌스	102-18	지배구조	54	
	102-22	최고 지배조직과 이사회 구성	54	
	102-23	최고 지배기구 의장	54	
이해관계자 참여	102-40	이해관계자 그룹 목록	21	
	102-41	단체협약	65	
	102-42	이해관계자 파악 및 선정	21	
	102-43	이해관계자 참여방식	21	
	102-44	이해관계자 참여를 통해 제기된 핵심 토픽과 관심사	25	
	102-45	조직의 연결 재무제표에 포함된 기업	-	해당 없음
보고서 작성 관행	102-46	보고내용 및 토픽의 경계 정의	24-25	
	102-47	중요 토픽 리스트	25	
	102-48	정보의 재기술	-	해당 없음
	102-49	보고의 변화	-	해당 없음
	102-50	보고기간	0	
	102-51	가장 최근 보고일자	0	
	102-52	보고 주기	0	
	102-53	보고서에 대한 문의처	0	
	102-54	GRI Standards에 따른 보고 방식	0	
	102-55	GRI Content Index	68-69	
	102-56	외부 검증	70-71	
경영접근법	103-1	토픽과 그 경계에 대한 설명	12, 13, 20, 28, 29, 34,	
	103-2	경영 접근방식과 그 요소	35, 40, 46,	
	103-3	경영 접근방식의 평가	48, 50, 52, 53, 56	

주제	공개지표	지표내용	페이지	비고
경제 성과	201-1	직접적 경제가치의 창출과 분배	60-63	
간접 경제 효과	203-1	인프라 투자 및 서비스 지원활동	36-39	
	203-2	중대한 간접경제 영향	4-5	
반부패	205-2	반부패 정책 및 절차에 관한 공지와 훈련	56-57	
에너지	302-1	조직 내 에너지 소비	65	
	305-1	직접 온실가스 배출량	65	
배출	305-2	간접 온실가스 배출량	65	
	305-5	온실가스 배출 감축	65	
폐기물	306-3	폐기물 발생량	65	
환경규제 준수	307-1	환경법 및 규제위반과 비준법적 제재조치	-	위반사항 없음
고용	401-1	신규 채용 근로자와 이직 근로자의 인원수 및 비율	64	
	401-3	성별에 따른 육아휴직 이후의 업무 복귀 및 근속비율	64	
보건 및 안전	403-1	산업보건안전 운영 시스템	48	
	403-2	작업 위험 인식, 리스크 평가 및 사고 조사	48-50	
	403-6	근로자 보건 증진	47-48	
	403-7	비즈니스 관계에 의해 직접 연계된 작업 보건 및 안전 영향에 대한 예방 및 완화	48	
	403-9	업무 관련 상해	65	
훈련 및 교육	404-2	임직원 역량 및 전환 지원을 위한 프로그램	45, 47	
다양성 및 기회균등	405-1	거버넌스 기구 및 근로자 다양성	64	
차별금지	406-1	차별 사건 및 이에 대한 시정조치	-	해당 사례 없음
아동노동	408-1	아동노동 발생위험이 높은 사업장 및 협력회사	-	해당 사업장 없음
강제노동	409-1	강제 노동 발생위험이 높은 사업장 및 협력회사	-	해당 사업장 없음
인권평가	412-2	인권정책 및 절차에 관한 임직원 교육	46	
고객보건 및 안전	416-2	제품 및 서비스의 보건 안전에 대한 위반 사건	-	위반사항 없음
마케팅과 라벨링	417-2	제품 및 서비스 정보와 라벨링에 대한 위반 사건	-	위반사항 없음
	417-3	마케팅 커뮤니케이션에 대한 위반사건	-	위반사항 없음
고객 개인정보 보호	418-1	고객 개인정보보호 위반 및 고객데이터 분실이 입증된 불만 건수	-	불만건수 없음
사회경제적 컴플라이언스	419-1	사회적 경제적 영역의 법규 및 규제 위반	-	위반사항 없음

제 3자 검증의견서

한국콘텐츠진흥원 이해관계자 귀중

한국품질재단은 한국콘텐츠진흥원의 요청에 의해 2022 한국콘텐츠진흥원 지속가능경영보고서(이하 ‘보고서’)에 대한 검증을 수행하였습니다. 한국품질재단은 하기 명시한 검증 기준 및 범위에 따라 독립적으로 보고서에 대한 제3자 검증 의견을 제시할 책임이 있으며, 본 보고서의 작성에 대한 책임은 한국콘텐츠진흥원 경영자에게 있습니다.

검증 기준 및 범위

- 검증 기준: AA1000AS(v3), AA1000AP(2018)
- 검증 유형: Type 1 [Accountability 4대 원칙(포괄성, 중대성, 대응성, 영향성) 검증]
- 검증 수준: Moderate [제한적으로 수집된 자료에 기반하여 검증]
- 검증 범위
 - GRI Standards(2020) 핵심적 방식(Core Option)
 - 보고 원칙 (Reporting Principles)
 - 공통 표준 (Universal Standards)
 - 특정 주제 표준 (Topic Specific Standards)

Topic	GRI Disclosure	Topic	GRI Disclosure
특정주제표준 경영접근방식 (Management Approach)	103-1, 103-2, 103-3	훈련 및 교육 (Training and Education)	404-2
경제 성과 (Economic Performance)	201-1	다양성 및 기회균등 (Diversity and Equal Opportunity)	405-1
간접 경제효과 (Indirect Economic Impacts)	203-1, 203-2	차별금지 (Non-discrimination)	406-1
반부패 (Anti-Corruption)	205-2	아동노동 (Child Labor)	408-1
에너지 (Energy)	302-1	강제노동 (Forced or Compulsory Labor)	409-1
배출 (Emissions)	305-1, 305-2, 305-5	인권평가 (Human Rights Assessment)	412-2
폐기물 (Waste)	306-3	고객 보건 및 안전 (Customer Health and Safety)	416-2
환경 법규 준수 (Environmental Compliance)	307-1	마케팅과 라벨링 (Marketing and Labeling)	417-2, 417-3
고용 (Employment)	401-1, 401-3	고객 개인정보 보호 (Customer Privacy)	418-1
산업안전보건 (Occupational Health and Safety)	403-1, 403-2, 403-6, 403-7, 403-9	사회경제 법규 준수 (Socioeconomic Compliance)	419-1

검증 방법

심사팀은 상기 기준을 적용하여 보고서 내용의 타당성을 확인하기 위해 관련 절차, 시스템 및 통제의 방식과 가용한 성과 데이터에 대하여 검토하였습니다. 검증 과정에서 확인한 문서는 아래와 같습니다.

- **비재무정보:** 한국콘텐츠진흥원에서 제공한 데이터와 통합 정기공시 보고서, 언론 및 인터넷을 통해 조사된 자료 등
- **재무정보:** 공공기관 경영정보 공개시스템(<https://www.alio.go.kr>)에 공개된 재무제표

본 검증은 현장방문을 제외한 서면검증으로만 진행되었습니다. 보고서 내 중대성 평가 절차, 이해관계자를 고려한 이슈 선정, 데이터 수집관리 및 보고서 작성 절차의 유효성과 서술 내용의 타당성은 서면 질의를 통해 평가하였습니다. 이후 상기 단계에서 발견한 일부 오류, 부적절한 정보, 불명확한 표현들은 보고서 발간 전에 적절히 보완되었음을 확인하였습니다.

적격성 및 독립성

본 검증의 심사팀은 한국품질재단 내부 규정에 의거하여 적격하게 구성되었습니다. 한국품질재단은 제3 자 검증서비스를 제공하는 업무 외에 한국콘텐츠진흥원의 사업 전반에 걸쳐 검증의 독립성 및 공정성을 저해할 수 있는 어떠한 이해관계도 없습니다.

제한 사항

보고서에 제시된 성과 데이터에 대한 완전성 및 대응성은 해당 데이터의 특성과 수치를 확정, 계산, 추정하는 방법에 따라 고유의 한계를 가지고 있습니다. 심사팀은 계약에 의거하여 제공된 정보 및 근거에 대해 비교 검토를 수행하였으며 원본 데이터 자체의 신뢰성 확인은 수행하지 않았습니다.

발견사항 및 검증 결론

상기 검증 활동을 수행한 결과, 심사팀은 본 보고서의 내용이 GRI Standards 의 ‘Core option’에 대한 요구사항을 충족하며 AA1000AP(2018)의 4대 원칙, AA1000AS(v3)의 Type 1 보증 수준을 입증할 수 있는 합리적 근거를 확보하였다고 판단하였습니다. 또한 본 보고서의 내용 중 중대한 오류나 원칙 준수와 관련한 부적절한 사항을 발견하지 못하였습니다.

포괄성(Inclusivity)

한국콘텐츠진흥원은 주니어보드, 협력기관 간담회, 시민참여혁신단 등과 같은 적절한 채널을 통하여 임직원, 콘텐츠기업, 협력사, 지역사회, 국민 등 다양한 이해관계자의 의견을 수렴하고 있습니다. 보고서에서 언급된 것 이외에 누락된 주요 이해관계자가 있다는 증거는 발견하지 못하였습니다.

중대성(Materiality)

한국콘텐츠진흥원은 내부 및 외부 이해관계자 중요도를 고려해 관련 이슈의 중대성평가를 수행한 후 우선순위를 부여하는 방식으로 중대이슈를 파악하고 있습니다. 중대성평가 과정을 통해 파악된 이슈는 누락 없이 보고서 내에 공개되었음을 확인하였습니다.

대응성(Responsiveness)

한국콘텐츠진흥원은 이해관계자로부터 수렴한 요구와 주요 관심사항에 적시 대응하기 위해 노력하고 있습니다. 중대이슈에 대한 조직의 대응 활동 및 성과가 부적절하게 보고되었다는 증거는 발견하지 못하였습니다.

영향성(Impact)

한국콘텐츠진흥원은 경영활동 전반에서 이해관계자 관련 중대이슈의 영향을 식별 및 모니터링하고 있으며, 가능한 범위 내에서 보고하고 있습니다. 중대이슈와 관련된 영향성이 부적절하게 측정·보고되었다는 증거는 발견하지 못하였습니다.

개선을 위한 권고

지속가능경영 체계화와 효과적인 정보 공개를 위하여 다음의 발전적인 접근을 권고 드립니다.

한국콘텐츠진흥원의 보고서는 조직의 영향성을 고려하여 이해관계자 그룹을 구체적으로 식별한 점이 돋보입니다. 향후 보고서에서도 이해관계자 및 중대이슈 선정이 적절하게 이루어지기를 기대합니다.

지속적인 보고서 발간을 통해 이해관계자들이 한국콘텐츠진흥원에 기대하는 높은 수준의 ESG 경영전략과 성과를 쉽게 확인할 수 있기를 기대합니다.

2022년 11월
서울, 대한민국
한국품질재단 대표 송지영



Ji Young Song