



2023 한국콘텐츠진흥원 지속가능경영보고서는 친환경 용지와 콩기름 잉크를 사용하여 환경친화적으로 제작하였습니다.

# K-콘텐츠와 세계로 미래로

**한국콘텐츠진흥원**  
KOREA CREATIVE CONTENT AGENCY

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



한국콘텐츠진흥원  
KOREA CREATIVE CONTENT AGENCY

2023 | 한국콘텐츠진흥원 지속가능경영보고서



2023  
한국콘텐츠진흥원  
지속가능경영보고서

**한국콘텐츠진흥원**  
KOREA CREATIVE CONTENT AGENCY

# About This Report

## 보고서 개요

한국콘텐츠진흥원은 대한민국 콘텐츠산업 진흥 총괄 기관으로서, 기관의 다양한 이해관계자에게 ESG 창출 활동 및 성과를 투명하게 공개하고 활발히 소통하고자 '2023 지속가능경영보고서'를 발간하였습니다. 본 보고서는 지난해에 이은 두 번째 발간이며, 재무적 영향과 사회·환경적 영향을 측정하는 이중 중대성 평가를 통해 도출된 기관의 주요 이슈를 상세히 담았습니다.

## 보고 기간 및 범위

본 보고서의 보고 기간은 2022년 1월 1일부터 2022년 12월 31일이며, 본원과 국내 사업장 및 해외비즈니스센터를 포함한 한국콘텐츠진흥원의 지속가능 경영 활동 및 성과를 담고 있습니다. 일부 정성적인 성과에 대해서는 2023년 상반기 추진 활동도 포함하고 있습니다. 정량적 성과의 경우 3개년 데이터를 제공함으로써 추세를 알 수 있도록 하였습니다. 향후 지속가능경영보고서의 발간주기는 1년입니다.

## 보고서 작성 기준

본 보고서는 글로벌 보고서 가이드라인 GRI(Global Reporting Initiative) Standards 2021을 준용하고(in accordance with) UN SDGs, UNGC 및 ISO 26000 원칙을 참고하여 작성되었습니다. 재무정보 데이터는 K-IFRS(한국채택 국제회계기준)의 보고기준 및 정의를 준수하였습니다.

## 보고서 검증

본 보고서에 수록된 내용의 신뢰성 및 품질 향상을 위해 전문 검증기관인 한국경영인증원(KMR)으로부터 검증을 받았습니다. 검증 결과는 보고서 96-97쪽에서 확인하실 수 있습니다.

## 보고서 문의처

본 보고서는 한국콘텐츠진흥원의 홈페이지에서 PDF 파일로 받으실 수 있습니다. 보고서 및 한국콘텐츠진흥원의 ESG 활동에 대한 의견이나 문의사항은 아래 연락처와 이메일로 연락바랍니다.

발행처: 한국콘텐츠진흥원  
홈페이지: www.kocca.kr  
주소: (58326) 전라남도 나주시 교육길 35(빛가람동 351)  
담당부서: 경영전략본부 전략기획팀  
이메일: esg@kocca.kr  
전화번호: 1566-1114

### 인터랙티브 사용자 안내

2023 한국콘텐츠진흥원 지속가능경영보고서는 독자의 편의성 제고와 다양한 정보를 빠르게 전달하고자 Interactive PDF로 발간하였습니다. Interactive PDF를 통해 보고서 내 원하는 페이지로 바로 이동할 수 있습니다.

- 🏠 처음 페이지로 이동 < 이전 페이지로 이동
- ☰ 보고서 목차로 이동 > 다음 페이지로 이동

# Contents

## 1. 기관 소개

CEO Message	04
ESG Highlights	06
기관 개요	08
KOCCA 경영목표	12

## 2. 주요사업

주요사업 성과	16
콘텐츠기업 경쟁력 강화	18
콘텐츠산업 미래 성장기반 확충	22

## 3. 지속가능경영 체계

ESG 경영 전략체계	28
ESG 경영 추진체계	29
이해관계자 참여	30
이중 중대성 평가	34

## 4. 지속가능경영 성과

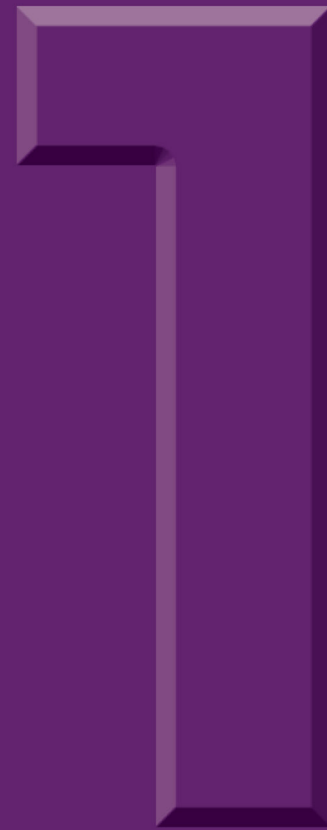
<b>Environmental</b>	<b>38</b>
환경경영	40
자연보호 콘텐츠 제작 지원	41
친환경 사업 추진	42
친환경 문화 확산	45

<b>Social</b>	<b>48</b>
동반성장	50
지역사회공헌	54
다양성과 기회균등	58
인권보호	61
인재존중	62
안전관리	64
정보보안	66
노사협력	67

<b>Governance</b>	<b>68</b>
이사회	70
윤리경영	72
리스크 관리	75
참여형 소통	76
혁신 선도	78
정보공개	79

## 5. 부록

ESG Data Book	82
인증·수상실적 및 업무협약	90
유엔 글로벌 콤팩트·유엔 지속가능발전목표	92
GRI Standards Index	93
제3자 검증의견서	96



# Introduction

## 기관 소개

한국콘텐츠진흥원은 K-콘텐츠 혁신성장을 선도하는 진흥기관입니다. 첫 번째 장에서는 창의혁신, 미래선도, 포용성장을 핵심가치로 콘텐츠산업의 지속가능한 성장을 지원하는 기관장의 의지 및 콘텐츠산업의 ESG 경영을 선도하는 기관의 현황, 주요 성과, 지향점을 확인하실 수 있습니다.

04.

CEO Message

06.

ESG Highlights

08.

기관 개요

12.

KOCCA 경영목표

# CEO Message



**“K-콘텐츠가 세계로  
미래로 나아가기 위해  
한국콘텐츠진흥원이  
함께 하겠습니다.”**

안녕하십니까, 한국콘텐츠진흥원장 조현래입니다.

한국콘텐츠진흥원은 대한민국 콘텐츠산업 총괄 진흥기관으로 K-콘텐츠의 글로벌 확산과 함께 미래 콘텐츠산업을 주도하고자 'K-콘텐츠와 세계로 미래로'라는 슬로건 아래 전 임직원이 힘을 모아 콘텐츠산업의 지속가능한 발전을 위해 노력하고 있습니다.

2021년 "콘텐츠산업의 지속가능 성장을 견인하는 진흥기관"이란 ESG 비전을 포함한 ESG 경영 중장기 전략을 수립하여, 지속가능한 경영에 첫 걸음을 내딛었습니다. 지난 2022년에는 'ESG 경영의 원년'으로 이해관계자 소통에 기반한 기관의 첫 ESG 수상인 한국ESG혁신정책대상 G부문 우수상을 받았고, 지속가능경영보고서 첫 발간으로 ESG 경영 공시 체계를 확립할 수 있었습니다.

또한 대내외 환경변화로 기관 혁신을 요구받은 상황에서 선제적으로 혁신 전담조직을 신설하고, 이해관계자가 필요로 하는 기관과 사업 혁신과제를 추진하여 기관의 신뢰 회복, 위상 제고를 위해 노력했습니다. 나아가 콘텐츠산업의 지속가능한 성장을 위해 국내 콘텐츠산업 최초로 ESG 이니셔티브를 업계와 함께 공동 발족함으로써 사람과 환경이 공존하고 함께 성장하는 미래사회로 나아가기 위한 기관의 의지와 진정성을 이해관계자 여러분들께 보여드릴 수 있었습니다. K-콘텐츠의 지속가능한 발전과 우리 공동의 지속가능한 미래 구현을 위해 기관은 다음과 같이 약속드립니다.

**기관과 콘텐츠산업 미래를 위한 환경 친화 정책을 선도하겠습니다.**

한국콘텐츠진흥원은 기관의 환경경영을 포함한 콘텐츠산업의 탄소중립, 콘텐츠를 통한 친환경 문화 확산을 위해 노력하고 있습니다. 2022년 기관은 친환경 문화를 확산하기 위하여 안팎으로 노력하였습니다. 내부적으로는 정부에서 권장하는 온실가스 감축목표를 3년 연속 초과 달성하였고 외부적으로는 환경을 주제로 한 방송, 공연, 기능성게임, 지속가능 패션 등의 제작을 적극적으로 지원하였습니다. 기관 친환경 경영 확립과 콘텐츠산업 친환경 기반 조성을 위해 더욱 앞장서겠습니다.

**함께하는 사회를 조성하기 위한 실천을 다하겠습니다.**

한국콘텐츠진흥원은 중소기업과 상생협력하고 지역사회와 공존하며 임직원을 위한 안전한 근로환경을 이루어가겠습니다. 공공기관 동반성장 평가 최우수 등급과 대·중소기업 동반성장 유공 포상 중소벤처기업부 장관 상을 받은 기관은 앞으로도 협력사에 대한 처우를 개선하며 중소기업과의 동반성장에 힘쓰겠습니다. 또한 3년 연속으로 지역사회공헌 인정기관 인증을 받은 데서 그치지 않고 사회공헌활동을 더욱 늘려가고, 안전보건 경영시스템(KOSHA-MS) 인증의 획득에서 멈추지 않고 임직원의 안전과 행복을 담아내는 근무환경을 꾸려가겠습니다. 나아가 콘텐츠 접근권을 개선하고 콘텐츠 다양성을 확대하여 함께하는 사회 실현을 위해 지속 노력하겠습니다.

**신뢰받는 기관의 위상 확립을 위해 이해관계자 소통을 더욱 확대하고 투명한 경영을 실천하겠습니다.**

이해충돌방지법 시행으로 공공기관의 청렴·반부패가 강조되면서 한국콘텐츠진흥원은 대내외 청렴 소통을 위한 K-콘텐츠현장지원단 발족과 상임감사의 이해충돌방지법 교육 등 임원진이 주도하는 청렴활동을 확대 하였습니다. 나아가 윤리경영위원회를 신설하여 윤리경영 실행력을 강화 하고, ESG 경영 소위원회 운영, 다양한 이해관계자 의견수렴 등 신뢰 받는 기관의 위상 확립을 위해 끊임없이 노력하고 있습니다. 그리고 장애인 문화·예술 전문가를 비상임이사로 선임하여 이사회 내 다양성을 강화 하였으며, 기관이 보유한 콘텐츠산업 정보 공개로 국민의 알 권리를 보장 하여 행정안전부 정보공개 종합평가 5년 연속 최우수를 달성하였습니다. 아울러 정책협의네트워크, 시민참여혁신단, 혁신주니어보드 등 다양한 이해관계자와의 소통에 기반한 기관과 사업 수행 효율성을 높이는 혁신 안을 발표하였습니다. 본 보고서 발간과 더불어 비재무적 성과의 측정 공시체계를 강화하고, 이해관계자 소통을 지속 확대하여 보다 투명하고 책임있는 경영을 위해 나아가겠습니다.

한국콘텐츠진흥원은 기관의 ESG 실천을 넘어, 콘텐츠산업의 ESG 확산을 넘어, K-콘텐츠를 통해 전 세계로 ESG의 가치를 전파하며 모두가 함께 하는 미래에 도달하고자 합니다. 그리고 그 이행 과정을 본 보고서를 통해 투명하게 공개하고자 합니다. 'K-콘텐츠의 ESG'를 향한 도전정신과 혁신을 응원하는 마음으로 한국콘텐츠진흥원과 함께 해주시길 부탁드립니다.

감사합니다.

한국콘텐츠진흥원장 조 현 래

# ESG Highlights

한국콘텐츠진흥원은 기관 경영활동뿐만 아니라 콘텐츠산업과 지역사회, 국민에 이르는 모든 영역에서 콘텐츠 영향력과 지속가능성을 높이기 위해 ESG 경영 전략과제를 실행하고, 지속가능한 가치를 창출하고자 이해관계자와 함께 다양한 ESG 경영 확산 활동을 추진하였습니다.

## E Environmental

- 지열·태양열 발전 29.5만kWh**
- 공공기관 녹색제품 구매실적 4년 연속 만점**
- 지속가능 패션 인증마크 신규 취득 4건**
- 빗물 저장설비 활용 용수 153톤 절감**
- 기관 온실가스 감축 목표 3년 연속 초과 달성**

- 2022 공공기관 동반성장평가 최우수 등급**
- 여성가족부 가족친화인증 유지 9년 연속**
- 기관 자력으로 안전보건경영시스템 전환 KOSHA-MS 인증**

## S Social

- 대한민국 일자리 어워드 3년 연속 장관상 수상**

- 보건복지부 지역사회공헌 인정기관 3년 연속**

- 사망사고·중대재해 6년 연속 Zero**

- 기관 창립 이래 노사 무분규 14년 연속**

- 대·중소기업 동반성장 유공 포상 중소벤처기업부장관 표창**

- 전남지역문제해결플랫폼 유공 전라남도지사 표창**

- 개인정보 유출사고 4년 연속 Zero**

## G Governance

- 콘텐츠산업 ESG 이니셔티브(ECP) 선언 ('22. 12. 01.) 국내 최초**

- 기관 최초 장애인 문화·예술 전문가 비상임이사 선임**

- 기관 여성임원 비율 40% 달성**

- 한국정책학회 한국ESG혁신정책대상 G부문 우수상**

- 행정안전부 정보공개 종합평가 5년 연속 최우수**

# 기관 개요

한국콘텐츠진흥원은 대한민국 콘텐츠산업 진흥 총괄 기관으로서 콘텐츠산업 육성을 위해 체계적이고 전략적인 지원정책을 추진하고 있습니다. 방송, 게임, 음악, 패션, 애니메이션, 캐릭터, 만화, 신기술 융합 콘텐츠 등 장르별 제작지원과 기획, 창·제작, 유통, 해외진출, 기업육성, 인재양성, 문화체육관광 연구개발(R&D), 정책금융지원, 정책연구까지 콘텐츠산업 전 과정을 위해 힘쓰고 있습니다. 한국콘텐츠진흥원은 K-콘텐츠의 성장으로 문화강국 실현과 국민 행복에 기여하겠습니다.

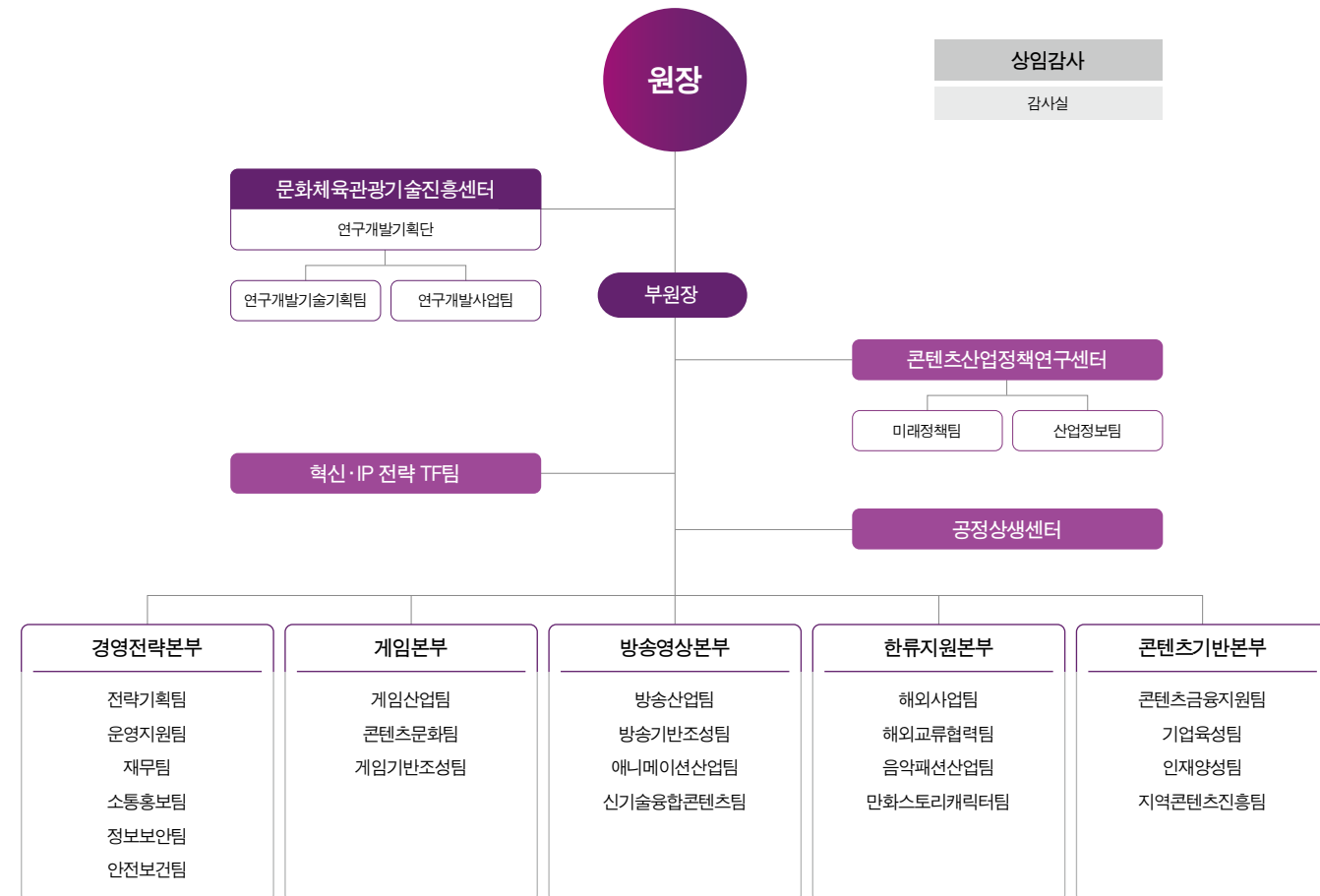
## 일반현황

기준일: '22. 12. 31.

기관설립일	2009년 5월 7일	대표자(기관장)	조현래
설립근거	문화산업진흥 기본법 제31조	기관 유형	기타 공공기관
주무기관	문화체육관광부	자본금	99,656백만 원
임직원 수	529명	영업수익	517,084백만 원
소재지	전라남도 나주시 교육길 35	총 자산	133,064백만 원

## 조직도

기준일: '23. 10. 31.



## 연혁

### 2009

- 5월 한국콘텐츠진흥원 설립
- 6월 글로벌게임허브센터 개소
- 11월 1인 창조기업 지원센터 개소(역삼)

### 2010

- 7월 스토리창작센터 개소

### 2011

- 4월 콘텐츠분쟁조정위원회 사무국 개소(역삼)
- 8월 모바일게임센터 개소

### 2012

- 5월 스마트콘텐츠센터 개소
- 7월 콘텐츠종합지원센터 개소

### 2013

- 9월 빛마루(방송지원센터) 개관(일산)
- 12월 글로벌게임허브센터 이전(판교)

### 2014

- 5월 콘텐츠코리아랩 제1센터 개소(대학로)
- 6월 한국콘텐츠진흥원 본원 광주전남혁신도시 이전(나주)

### 2015

- 12월 CKL기업지원센터 개소(광화문)

### 2017

- 4월 콘텐츠인재캠퍼스 개소(홍릉)
- 9월 스튜디오큐브 방송제작지원센터 개소(대전)

### 2018

- 3월 콘텐츠성평등센터 'BORA' 개소(역삼)
- 4월 콘텐츠공정상생센터 개소(역삼)

### 2019

- 8월 게임인재원 개원(판교)
- 11월 공정상생센터 출범(역삼)
- 12월 안전보건경영시스템(ISO 45001) 인증

### 2020

- 3월 한국콘텐츠진흥원 초대 박지수 상임감사 취임

### 2021

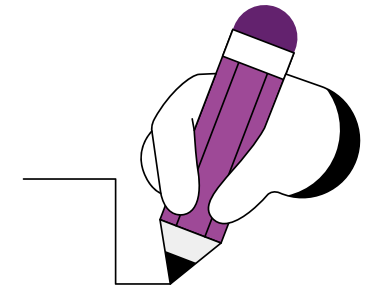
- 9월 한국콘텐츠진흥원 5대 조현래 원장 취임
- 11월 문화체육관광기술진흥센터 개소(대전)

### 2022

- 3월 한국콘텐츠진흥원 2대 전분희 상임감사 취임
- 9월 뉴콘텐츠기업지원센터 개소(역삼)
- 11월 안전보건경영시스템(KOSHA-MS) 인증 전환
- 12월 가족친화인증기업 갱신(~'25년)  
콘텐츠산업지원 5대 혁신전략 및 기관 혁신계획 발표

### 2023

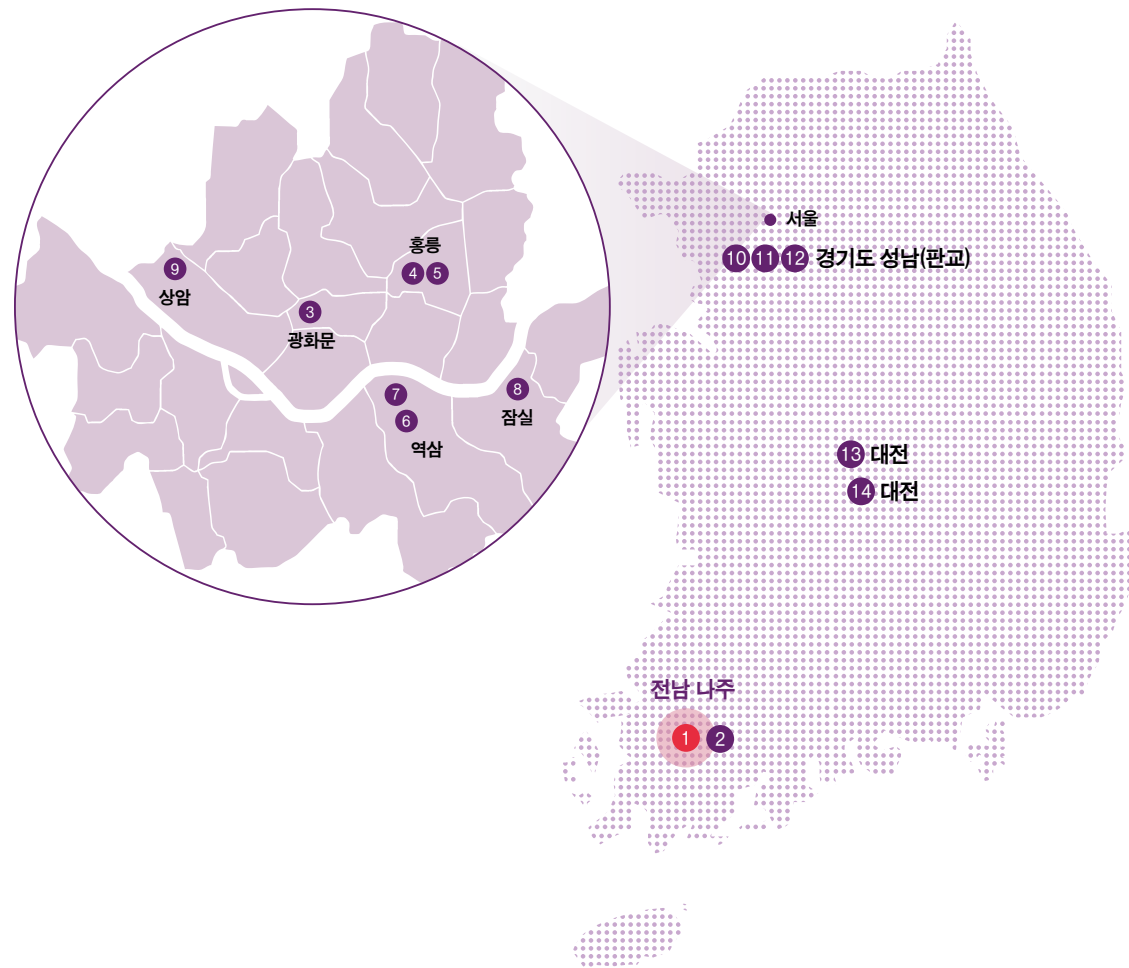
- 3월 통계청 통계작성지정기관 지정  
콘텐츠산업지원 성과보고회  
(K-콘텐츠, 한국경제의 게임체인저) 개최



## 사업장 현황

### 국내 주요시설

전국에 분포한 한국콘텐츠진흥원의 시설들은 신규 콘텐츠 기획 및 제작과 콘텐츠산업 전문인재 양성을 목적으로 콘텐츠 창작·창업 공간 대관, 기업 대상 교육, 컨설팅 및 콘텐츠산업 내 네트워크 구축과 홍보를 지원합니다. 또한, 기관의 대부분 주요 시설과 장비를 외부에서 사용하고 활용할 수 있도록 개방하고 있습니다.

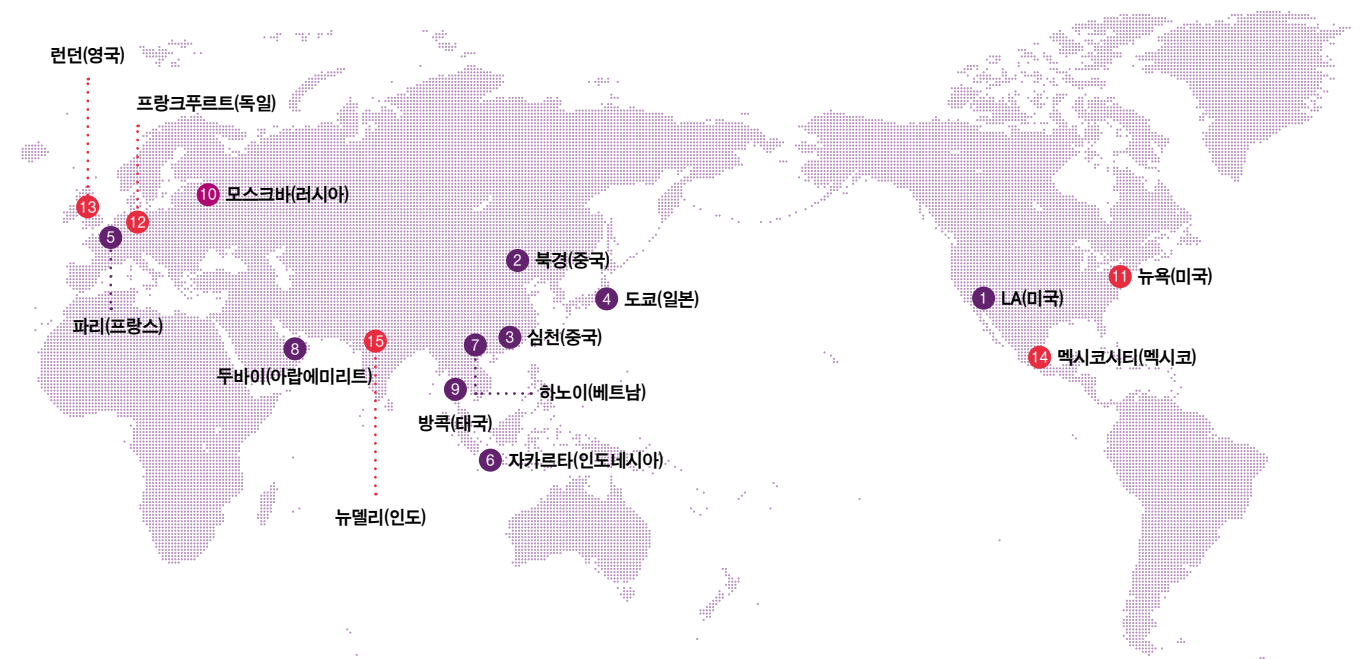


번호	센터명	위치
1	본원	전남 나주
2	지식산업센터	전남 나주
3	CKL기업지원센터	서울(광화문)
4	콘텐츠인재캠퍼스	서울(홍릉)
5	콘텐츠문화광장	서울(홍릉)
6	뉴콘텐츠기업지원센터	서울(역삼)
7	공정상생센터	서울(역삼)

번호	센터명	위치
8	KOCCA뮤직스튜디오	서울(잠실)
9	DMS	서울(상암)
10	글로벌게임허브센터	경기도 성남(판교)
11	게임인재원 1캠퍼스	경기도 성남(판교)
12	게임인재원 2캠퍼스	경기도 성남(판교)
13	스튜디오큐브	대전
14	문화체육관광기술진흥센터	대전

### 해외비즈니스센터

한국콘텐츠진흥원은 K-콘텐츠의 매력을 전 세계로 확산하고 국내 콘텐츠기업의 해외진출을 지원하기 위해 세계 9개국에 해외비즈니스센터를 운영하고, 1개국에 마케터를 파견하였습니다. 해외비즈니스센터와 마케터는 해외시장 동향과 기업 맞춤형 정보를 제공하고 국내 콘텐츠기업의 해외사업 확장을 위한 비즈니스 상담과 수출역량 컨설팅, 현지화를 지원합니다. 나아가 한국콘텐츠진흥원은 수출 전문인력 양성에도 힘쓰고 있으며, 콘텐츠기업이 한류 연관산업에 참가할 수 있도록 정부 간 협력 채널을 활용하고, 8개 정부 기관 합동 K-브랜드 홍보관(KOREA 360)을 인도네시아 자카르타에 최초로 구축하였습니다. K-콘텐츠의 수출 지평을 더욱 넓히고자 해외비즈니스센터는 '24년에 5곳이 신설되고, '27년까지 50개소로 확대될 예정입니다.



구분	번호	센터명	위치
비즈니스센터	1	LA비즈니스센터	LA(미국)
	2	북경비즈니스센터	북경(중국)
	3	심천비즈니스센터	심천(중국)
	4	일본비즈니스센터	도쿄(일본)
	5	프랑스비즈니스센터	파리(프랑스)
	6	인도네시아비즈니스센터	자카르타(인도네시아)
	7	베트남비즈니스센터	하노이(베트남)
	8	UAE비즈니스센터	두바이(UAE)
	9	태국비즈니스센터	방콕(태국)

구분	번호	센터명	위치
마케터	10	러시아 마케터	모스크바(러시아)
	11	뉴욕비즈니스센터	뉴욕(미국)
	12	독일비즈니스센터	프랑크푸르트(독일)
신규개소(5개소) ('23년 말-'24년 초)	13	영국비즈니스센터	런던(영국)
	14	멕시코비즈니스센터	멕시코시티(멕시코)
	15	인도비즈니스센터	뉴델리(인도)

# KOCCA 경영목표

한국콘텐츠진흥원은 기관 설립 근거 및 목적에 따라 콘텐츠산업 진흥으로 문화강국 실현과 국민행복에 기여하고, 효율성과 공공성을 균형 있게 추구합니다. K-콘텐츠 혁신성장을 선도하기 위해 내·외부 환경분석과 이해관계자 의견수렴 등을 거쳐 진흥원의 가치체계를 진단하였고 전략과제의 핵심 지향점과 기관 비전을 구체화하여 중장기 경영전략을 고도화하였습니다.

## 한국콘텐츠진흥원 경영전략체계

미션

콘텐츠산업 진흥으로 문화강국 실현과 국민행복에 기여

비전

K-콘텐츠 혁신성장을 선도하는 진흥기관

핵심 가치



창의혁신



미래선도



포용성장

2030 목표

매출·수출 지원성과 2조 원  
투·융자 1,400억 원

R&D사업화 지원성과 6백억 원  
일자리 창출 5만 명(누적)

고객만족도 최고등급  
안전수준평가 최고등급

전략방향

콘텐츠기업 경쟁력 강화

콘텐츠산업  
미래 성장기반 확충

지속가능한  
경영체계 확립

전략과제

① 기업 맞춤형 제작지원

② K-콘텐츠 글로벌 진출지원

③ 스타트업 단계별 성장지원

④ 가치중심 정책금융 활성화

⑤ 기술기반 신산업분야 지원

⑥ 융복합 미래인재 양성

⑦ 지역 주도 산업 생태계 조성

⑧ 콘텐츠산업 정책기능 강화

⑨ 기관 경영·사업구조 혁신

⑩ 윤리·인권경영 내재화

⑪ 안전·환경 수준 제고

⑫ 동반성장 문화 확산

## 사업 소개

게임

게임콘텐츠 제작지원, 기능성게임, e스포츠 활성화, 간접 게임문화 확산, 게임유통 지원



방송

OTT특화·방송영상·뉴미디어·방송포맷·국제공동제작



애니메이션

애니메이션 기획개발 및 제작지원, 인력양성, 해외진출 지원



만화

우수 만화 IP 발굴, 국내외 비즈매칭 지원, 콘텐츠 IP 산업전 개최, 만화 해외 플랫폼 구축 및 운영 지원, 웹툰 분야 기업 육성지원



이야기

우수 스토리 IP 발굴, 국내외 비즈매칭 지원, 신진 스토리 작가 육성, 대한민국 스토리 공모대전, 이야기창작발전소 운영, 우수 스토리 매칭 제작지원



캐릭터

신규 캐릭터 IP 개발 지원, IP 라이선싱 사업화, 국산 캐릭터 유통 활성화 지원



음악

신인 뮤지션 발굴(뮤즈온), ICT·음악 콘텐츠·온라인 공연 및 영상콘텐츠·앨범 제작지원, 공간기획형 공연, 해외 투어 개최 및 페스티벌 참가 지원



패션

신진 디자이너 발굴, 시제품·지속가능 패션 지원, 패션콘텐츠 제작지원, 패션문화전시 개최 지원, 해외 수주회 참가 지원



해외진출

해외비즈니스센터 운영 및 마케팅 파견, 해외시장 동향·정보 제공, 수출역량 컨설팅, 글로벌 플랫폼 진출 지원, 신홍시장 발굴, 마켓 참가 지원



기업육성

콘텐츠 분야 창작 및 초기기업 육성지원, 콘텐츠 기업성장 및 글로벌 진출, 콘텐츠 분야 창작·창업공간 운영



콘텐츠금융

콘텐츠 투자유치, 콘텐츠 특화 보증 지원, 방송영상진흥재단원 융자지원, 문화콘텐츠 보증기업 이차지원, 우수 콘텐츠 투자유치 역량강화



문화체육관광 R&D

콘텐츠(문화)·저작권·스포츠·관광산업 현장 맞춤 기술 개발 지원, 핵심 R&D 전문 인력 및 현장 실무인력 양성



신기술 융합 콘텐츠

신기술 융합 콘텐츠 발굴 및 사업화 지원, 신기술 인프라 구축, 글로벌 진출 지원



인재양성

현장 맞춤형 창의인재 양성, 신기술 융복합 전문인재 양성, 콘텐츠 교육·시연 인프라 운영, 게임인재원 운영



지역콘텐츠

지역 거점기관 총괄 관리, 지역콘텐츠산업 육성 거버넌스 구축·운영, 지역 창작·창업 활성화, 지역 게임산업 육성, 지역콘텐츠 활성화



공정상생

콘텐츠 공정한 유통환경 조성, 콘텐츠 성평등문화 확산, 콘텐츠 분쟁조정 지원







# Business Performance

## 주요사업

한국콘텐츠진흥원은 게임, 방송, 애니메이션, 캐릭터, 음악, 패션 등 우수한 K-콘텐츠의 제작과 유통을 지원합니다. 두 번째 장에서는 K-콘텐츠의 혁신성장과 건강한 발전을 뒷받침하는 기관의 주요 활동, 즉 콘텐츠기업 경쟁력 강화와 콘텐츠산업 미래 성장기반 확충의 성과를 보실 수 있습니다.

16.



주요사업 성과

18.



콘텐츠기업 경쟁력 강화

22.



콘텐츠산업  
미래 성장기반 확충

# 주요사업 성과

## 콘텐츠기업 경쟁력 강화

한국콘텐츠진흥원은 국내 콘텐츠기업을 지원하며 K-콘텐츠 제작 및 확산에 공헌하고 있습니다. 기업 맞춤형 제작지원, 다각화된 K-콘텐츠 글로벌 진출 지원, 가치 중심의 투·용자 활성화 등을 통하여 진흥원은 국내 콘텐츠 탄생과 성장의 요람이 되었습니다. 앞으로도 한국콘텐츠진흥원은 K-콘텐츠의 혁신성장을 선도하겠습니다.

콘텐츠 IP 산업전에는 B2B 행사와 더불어 전문가들이 제도 개선책을 논의하는 포럼도 개최되었습니다.



진흥원 최초 콘텐츠 IP 산업전 국내 개최 (22. 11. 10. ~ 11. 12.)



한국콘텐츠진흥원은 메타버스 콘텐츠 포럼을 통해 메타버스와 NFT 산업 활성화를 목적으로 신시장 개척에 앞장서고 있습니다.

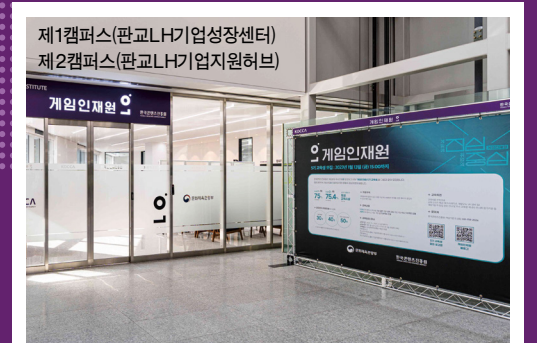
콘텐츠산업 최초 메타버스 관련 공식 협의체 "메타버스 콘텐츠 포럼" 발족(22. 05. 12.)

진흥원은 지역콘텐츠 4,413개의 창작과 285건의 지역 신규 창업을 뒷받침하였으며, 진흥원의 지원을 받은 지역 기업의 매출액은 총 3,279억 원을 기록하였습니다.



지역콘텐츠 총 4,413개 창작 지원

한국콘텐츠진흥원은 게임인재원 제2캠퍼스 개원에 맞춰 교수진을 확충하고 학사제도 또한 개선하여 게임 분야 인재를 양성하고 있습니다.



게임인재원 제2캠퍼스(판교) 개원(23. 03.)



뉴콘텐츠기업지원센터 개소(22. 09. 21.)

뉴콘텐츠기업지원센터의 입주사는 최첨단 장비를 무상으로 이용할 수 있으며 사업 지원과 투자사 네트워킹 기회를 제공받고 있습니다.



투자검토 협력사 규모 전년 대비 13배 확대

콘텐츠 투·용자 유치 역대 최고 금액 달성

콘텐츠, 꿈을 누린다 콘텐츠 정책금융



K-브랜드 상설홍보관 <KOREA 360> 개관(22. 12. 03.)

<KOREA 360>은 한류 콘텐츠는 물론, 연관 산업의 해외 비즈니스 확장까지 아우르는 K-브랜드 홍보관입니다.

'22년에 한국콘텐츠진흥원은 콘텐츠 가치평가 프로세스를 개선하고, 이를 통해 59.1%의 투자 유치 성공률을 달성하였습니다.



연구개발(R&D) 지원을 받은 CES 혁신상 수상 기업 기술소개 이미지

한국콘텐츠진흥원의 문화체육관광 연구개발(R&D) 사업으로 7개의 기업이 CES 2023에서 혁신상을 수상하였습니다.



인천국제공항공사 제1여객터미널에 신기술 융합 콘텐츠 미디어관 <VIVID SPACE> 구축(22. 12.)

<VIVID SPACE>는 국내외 여행객이 방문하는 인천국제공항에 위치하여 K-콘텐츠의 매력을 전 세계에 알리고 있습니다.

## 콘텐츠산업 미래 성장기반 확충

한국콘텐츠진흥원은 현재의 K-콘텐츠 열풍에 만족하지 않고, 국내 콘텐츠의 미래 성장 동력을 끊임없이 발굴하고 있습니다. 기술에 기반을 둔 신산업 육성, 콘텐츠 전문인재 양성, 지역콘텐츠 산업 성장 지원 강화, 콘텐츠산업 정책연구 등으로 진흥원은 K-콘텐츠의 지속가능한 성장을 뒷받침하고 있습니다.

# 콘텐츠기업 경쟁력 강화

## 콘텐츠 제작지원

한국콘텐츠진흥원은 K-콘텐츠 제작 기반 강화를 위해 지원사업체계를 고도화하고, IP 비즈니스 활성화 정책 로드맵을 수립하여 전 장르에 걸친 종합마켓을 개최하였습니다.

### 장르별 지원체계 고도화


콘텐츠 환경 분석과 현장 의견 수렴을 통한 장르별 산업 육성 중장기 전략을 세웠으며 장르별 특성을 반영하고 지원 규모 및 방식을 다각화하여 지원체계를 강화 하였습니다.

- 


**방송**

방송콘텐츠 제작단계와 플랫폼 환경 변화에 따른 지원을 확대하였습니다. OTT를 중심으로 급속히 변화하는 산업환경에 대응하고자 “OTT 상생협의회”를 운영하고, 국내 OTT 플랫폼과 연계한 방송콘텐츠 제작을 지원하여 국산 OTT 플랫폼의 성장을 이끌었습니다. 아울러 진흥원의 방송영상 제작시설(DMS, 스튜디오쿠브) 이용 시, 제작지원작과 중소 제작사들의 이용 부담을 낮추고자 대관료 할인과 안전보건 관리체계 구축 및 운영 등을 지원하였습니다.
- 

**게임**

기업 성장단계와 시장 수요를 반영한 지원이 이루어졌습니다. 초기 단계 기업의 게임기획안에 자금을 지원하고, 원활한 지원사업 수행을 위한 분야별(마케팅, 회계·세무 등) 맞춤형 컨설팅을 지원하였습니다. 성장이나 성숙단계에 접어든 기업에는 플랫폼별 게임제작(모바일·PC 등) 및 신기술 게임제작(AI·클라우드 등)을 지원하였고, 해외진출과 투자유치 등 진흥원의 타 사업과 연계한 지원도 병행하였습니다. 아울러, 국내 콘솔 게임 시장 성장세와 산업계 의견을 반영하여 콘솔 제작단계별 지원체계를 마련하고 '23년부터 다년도 지원사업으로 개편하는 등 지원사업 고도화가 이뤄졌습니다.
- 

**애니메이션**

제작단계 세분화를 통한 지원으로 애니메이션산업 성장에 기여하였습니다. 우수 애니메이션을 기획할 수 있도록 산업 전문가 중심의 1:1 컨설팅을 지원하고, 장르 특성에 적합한 지원단계를 세분화하였습니다. 나아가 우수한 IP(웹툰·웹소설)와 융합된 애니메이션 제작을 위해 신규 지원사업을 추진 하였습니다. 독립 애니메이션에는 제작부터 배급까지 지원을 확대하였고, 이러한 노력은 지원작 <각질>이 애니메이션으로 유일하게 제75회 칸 영화제 경쟁 부문에 진출하는 성과로 이어졌습니다.
- 

**캐릭터**

민간기업 협력 모델 구축을 통한 캐릭터 라이선싱 활성화를 지원하였습니다. 민간기업 2개사와 파트너십을 체결하고 창작자 육성, 유통 테스트베드 등 대·중소기업 동반성장 협력 모델 기반의 캐릭터 산업 성장을 지원하였습니다. 캐릭터 IP와 다른 장르 간의 라이선싱 지원을 통해 신규 콘텐츠를 발굴 하였으며, 이와 연계된 IP 협업 활성화로 <캐릭터 라이선싱 페어>의 참가객은 전년대비 60% 이상 증가하였고, 상담액과 상담 건수는 전년대비 2배 이상 증가하였습니다.
- 

**음악**


중소기업 신인 뮤지션 육성을 위해 앨범 제작지원비를 상향하였으며, 중소기업 인력 근속 지원을 위한 인건비를 보조하여 음악산업 전문성과 규모의 제고를 이끌었습니다. 또한 한국콘텐츠진흥원 KOCCA뮤직스튜디오에서 음악과 AR, VR 등 신기술을 접목한 기술 기반 공연 등이 개최되었습니다.

### 우수 콘텐츠 지원 사례

<p>'22년 방송영상콘텐츠 제작지원</p>  <p>&lt;재벌집 막내아들&gt; 래플레인</p>	<p>'13년 대한민국 스토리 공모대전 우수상 수상작</p>  <p>&lt;올빼미 소년&gt; 김보현 작가</p>	<p>'22년 국산 애니메이션 제작지원</p>  <p>&lt;뒤죽박죽 섬의 빅풋패밀리&gt; 캠프라이어애니웍스</p>	<p>'22년 온라인 실감형 케이팝 공연 제작지원</p>  <p>&lt;ON THE K&gt; 시리즈</p>
---	--	--	---

## IP 비즈니스 활성화

콘텐츠산업의 IP(지식재산권) 비즈니스는 그동안 많은 성공사례가 있었음에도 산업 내 제도 기반이 미비하였습니다. 이에 한국콘텐츠진흥원은 장르별 분과 전문 회의체에서 법률 자문을 얻고, 장르별 IP 이슈를 파악하여 IP 비즈니스 활성화 정책 로드맵을 수립하였습니다. 콘텐츠 IP 비즈니스 활성화 정책을 수립하고 IP를 생산·확장·활용하여 글로벌 콘텐츠산업 시장을 선도하겠다는 비전 아래 전 장르에 걸친 종합적인 IP 비즈니스를 지원할 계획입니다.



**국내 최초 <콘텐츠 IP 산업전> 개최**




글로벌 시장에서 경쟁력 있는 K-콘텐츠 IP를 창출하기 위해 한국콘텐츠진흥원은 장르별로 운영되던 기존의 IP 행사를 통합한 국내 최대 규모의 콘텐츠 IP 산업전을 개최하였습니다. 해당 산업전은 전 장르의 콘텐츠 IP가 집결하는 비즈니스 행사로 IP 융복합을 통해 콘텐츠 상품이 타 장르와 연계하여 수익성을 극대화할 수 있는 마켓입니다. 111개 참가사가 239개의 IP를 선보이고 국내외 바이어와 저작권 관련 기관이 참여하였습니다. 또한 진흥원은 행사 기간에 태국 콘텐츠산업 진흥 2개 기관과 한-태 양국 간 콘텐츠산업 교류 확대를 위한 MOU를 체결했으며, 총 323건의 상담과 7백만 달러(약 96억 원) 이상의 상담액이 국내 콘텐츠 IP 확장의 발판이 될 것으로 기대하고 있습니다.

## 해외수출 촉진

한국콘텐츠진흥원은 콘텐츠기업의 해외진출 지원을 장르에 따라 다각화하였으며, 콘텐츠 수출 지원체계를 상담·전시와 같은 지원유형에 부합하도록 개선하였습니다. 나아가 진흥원은 한류 활성화를 위한 범부처 사업을 주도적으로 기획하여 콘텐츠 홍보와 수출을 이끌었으며, K-콘텐츠의 글로벌 저변을 확대하고자 해외거점을 확충하였습니다.

### 장르별 해외진출 지원방안

한국콘텐츠진흥원은 해외진출 지원사업 운영체계를 “해외진출 전략 협의체”로 일원화하고, 해외거점과 연계한 글로벌 비즈니스 라운드 테이블 등을 통해 K-콘텐츠 수출전략을 도출하여 장르별 특성을 고려한 해외진출 지원을 특화하였습니다.

 <p><b>BCWW 2022</b></p> <p>3년 만에 오프라인으로 개최된 국제 방송콘텐츠 마켓 BCWW(BroadCast WorldWide)에 해외 유명 OTT(Amazon, Netflix 등)를 바이어로 초청하고, 쇼케이스 및 피칭 프로그램'을 도입하였습니다. 또한 수출 지역을 넓혀 중동 등 신규 마켓을 발굴하고 방송콘텐츠가 방영된 적 없는 국가에 방송 프로그램을 무상 배급한 결과, 앙골라TV 최초로 한국 드라마가 방영되었습니다.</p>	 <p><b>2022 도쿄 게임쇼</b></p> <p>세계 3대 게임쇼인 '도쿄게임쇼(TGS 2022)' 참가 이래 한국공동관 B2C 부스를 최초로 운영 하였습니다. 총 15개사가 비즈매칭 총 137건, 상담금액 총 1,693만 달러를 달성하였고, 관람객 들을 위한 풍성한 이벤트들도 함께 마련한 결과 약 32,000명이 방문하였습니다. 아울러 제작지원 및 게임더하기, 해외마켓 참가지원으로 연결되는 윈스톱 지원체계를 마련하였습니다.</p>	 <p><b>캐나다 판타지아 영화제 한국애니메이션 특별전</b></p> <p>애니메이션의 해외 유통처를 주야마켓, 신홍시장, 영화제로 세분화하였으며, 50개 영화제에 애니메이션 830편 출품을 지원한 결과 북미 최대 규모의 장르 영화제인 캐나다 판타지아 영화제에서 지원작 &lt;아맨 어 맨&gt;의 금상 수상과 함께 총 3편이 수상하였습니다. 또한 영화제 기간에 주캐나다 한국문화원과 함께 한국애니메이션 특별전을 개최 하여 국산 애니메이션 44편을 소개하였습니다.</p>
--	---	---

1. 피칭 프로그램: 창작자가 투자유치, 선관예 등의 목적으로 투자사나 바이어에게 기획이나 개발 단계의 프로젝트를 설명하는 프로그램

### 콘텐츠 해외거점 확대

K-콘텐츠의 세계화에 대응하고자 한국콘텐츠진흥원은 해외비즈니스센터 5곳 추가 신설을 확정하였습니다. 기존에 보유한 10개의 센터 외에 진흥원 최초로 연간 5개의 해외비즈니스센터를 확보하였으며 '27년까지 총 50곳으로 확장할 계획입니다. 해외시장 조사, 한국문화원, 174개 기업체 설문조사를 종합적으로 검토하여 신규 거점이 필요한 국가 및 도시를 선정하였고 유관기관의 해외거점 운영현황을 참고하여 진출지역, 개소 수, 운영 효율성을 검토하였습니다. 증기로드맵에 기반을 두고 해외비즈니스센터를 확대하고 있으며 콘텐츠 해외진출 거점을 다변화하고 있습니다.

### 콘텐츠 수출 지원체계 개선

K-콘텐츠의 글로벌 위상과 함께 콘텐츠 수출 체계의 강화 필요성도 높아짐에 따라 한국콘텐츠진흥원은 지원영역(상담회, 행사, 전시체험관 등) 특성에 맞춰 수출 지원 방식을 개편하였습니다. 아울러 콘텐츠 수출마케팅 플랫폼인 Welcon은 기존 정보제공 중심에서 비즈니스 중심의 플랫폼으로 전환되어 11개국 주한 외국 상무관의 네트워크를 지원하고, 온라인 마케팅 플랫폼 <마켓플레이스>에서 상시적으로 비즈매칭을 지원하였습니다. 그 결과, Welcon의 가입자와 방문자, 페이지뷰 모두 전년보다 상승하였으며 특히 방문자 수는 8만 9천 명에서 4.4배 증가한 39만 명을 기록하였습니다.

#### 2022 브랜드 라이선싱 유렵



- 유럽 현지 바이어에게 국내 대표 캐릭터를 보유한 10개사를 소개하는 한국공동관 운영, 1,115만 달러 규모의 계약 추진

#### K-콘텐츠 EXPO in 싱가포르



- 동남아 지역 한류 콘텐츠 판로 개척
- 국내 콘텐츠기업 27개사 및 론치패드(LAUNCHPAD) 사업에 참여한 스타트업 6개사 참가, 수출상담 및 콘텐츠 피칭, 워크숍 등 B2B 프로그램 운영

#### 신기술 융합 콘텐츠 전시 in 미국, 멕시코, UAE



- 신기술 융합 콘텐츠 해외 진출 플랫폼 구축
- 5개소 20종 콘텐츠 운영 및 25,836명 방문

### 한류 연관산업 수출에 시너지 창출

한류 기반의 소비재 수출이 증가하는 추세에 맞추어, 콘텐츠와 소비재 간 시너지가 창출되도록 한국콘텐츠진흥원은 다부처 협력 신규사업을 논의하는 "K-브랜드 추진협의체"를 구축하여 콘텐츠 중심의 연관산업 해외진출 지원을 주도하였습니다. 한류 콘텐츠와 연관산업의 아세안 진출거점을 마련하고자 한국콘텐츠진흥원을 비롯해 총 8개 정부 기관이 합동하여 인도네시아 자카르타에 K-브랜드 홍보관 <KOREA 360>을 개관하였습니다. K-콘텐츠와 연관산업의 266개 브랜드 2,545개 제품이 입점하고, 개관 행사에 73,936명이 방문하는 등 수교 50주년 기념행사와 팬미팅 등의 다양한 행사가 진행되었습니다. 한국콘텐츠진흥원이 기획과 운영을 총괄한 <K-EXPO VIETNAM>은 한국의 모든 것을 즐길 수 있는 한류 합동 박람회이자 최대 규모의 범부처 수출행사입니다. 수출상담회와 함께 한류 콘텐츠 전시체험관 및 K-POP 공연 등 비즈니스 상담 3,197건이 이루어졌으며, 총 33,018명이 방문하였습니다. 이와 같은 한류 확산의 공로를 인정받아 한국콘텐츠진흥원은 제11회 한국정책대상 공공기관 부문 대상을 수상하였습니다.

#### KOREA 360 비전선포식



#### K-EXPO VIETNAM 2022 공연



#### 한국정책학회 제11회 한국정책대상 수상



### 스타트업 육성 생태계 조성

한국콘텐츠진흥원은 국내 콘텐츠 스타트업의 도약을 위해 기업의 성장단계별(예비-초기-성장-도약)로 체계적인 지원사업을 구축하였습니다. 진흥원은 신기술 기반 콘텐츠 스타트업을 집중하여 육성하고, 입주공간과 창업 네트워크 확장 등으로 스타트업을 전후방으로 지원하고 있습니다.

#### 창업기업 생태계 도약을 위한 단계별 성장 지원

한국콘텐츠진흥원은 콘텐츠 스타트업에 특화된 공공 액셀러레이터<sup>1)</sup>로서, 창업 준비를 위한 사업화 랩을 운영하고 MCN<sup>2)</sup> 크리에이터를 위한 프로그램을 신설하였으며, 총 105개 입주사에 대해 입주공간을 모집하고 홍보·투자유치·네트워킹을 지원하였습니다. 진흥원은 콘텐츠 스타트업의 사업 확장을 위해 국내 선도기업, 액셀러레이터, 유관기관과 연계하고, 해외 4개 권역 액셀러레이팅 프로그램과 마켓 참가기회를 제공한 결과, '21년보다 57.6% 상승한 539억 원 가량의 스타트업 투자유치액을 조성하였습니다.



#### 신기술 기반 스타트업 지원

신규 기술에 대한 관심이 증가함에 따라, 한국콘텐츠진흥원은 신기술 적용 콘텐츠를 개발하는 콘텐츠 스타트업을 위해 대기업과의 협업 및 전문가 컨설팅을 지원하였습니다. 디지털 기술 및 수요를 조사하여 대기업과 스타트업 간 협력을 추진하였고, 사업 공고 시 지원대상을 명확히 한 결과 신기술 기반 스타트업 2개사가 <혁신기업 국가대표 1000>에 선정되었습니다.

### 콘텐츠 투·융자 활성화

대규모 콘텐츠 제작 및 제작비 증가 추세에 따라 한국콘텐츠진흥원은 콘텐츠기업이 더 많은 투·융자 유치를 받을 수 있도록 콘텐츠 가치평가 체계를 고도화하고 투·융자 네트워크와 보증사업을 강화하여, 중소 콘텐츠기업에 투·융자 442억 원을 유치하였습니다.

#### 가치평가 활용 민간투자 활성화

한국콘텐츠진흥원은 콘텐츠산업 투자 증대를 위해 콘텐츠 가치평가를 고도화하였습니다. 가치평가 모형을 개선하고 상품별 평가기능을 개발하였으며 산업정보 DB를 표준화하였습니다. 또한 금융기관과 MOU를 맺어 투·융자 복합금융 협업사업을 발굴하고, 가치평가연계펀드 확대를 위한 투자 재원을 확보하였습니다. 아울러 진흥원은 투자유치를 위한 콘텐츠 피칭 플랫폼 <KNock>사업을 통해 기업이 투자사와 함께 투자유치 역량을 한단계 강화하는 멘토링 프로그램을 도입하고, 민간 투자유치를 위한 IR 행사를 개최하였습니다. '21년~'22년 <KNock> 참가기업의 민간 투자유치 금액은 약 139억원에 달합니다.



#### 콘텐츠 중심 보증 지원 우대

영세 콘텐츠기업의 보증 취급률 제고를 위해, 한국콘텐츠진흥원은 콘텐츠특화보증 제도를 운영하고 있습니다. 콘텐츠 중심의 평가로 우수한 역량을 가진 기업을 보증 기관에 추천하여, 신용등급이 비교적 낮은 기업도 보증이 취급될 수 있도록 기회를 확대하였습니다. 또한 은행 및 보증기관과의 협의를 통해 콘텐츠기업에 한하여 우대된 조건으로 보증을 받을 수 있도록 하였습니다. 산업환경 변화에 따라 OTT 등 뉴미디어 분야 및 출판까지 보증 대상 장르를 확대하였으며, IP 활용기업의 IP 사업화 지원범위를 확대하여 보증 지원 공백을 최소화하였습니다. 또한 금융권을 통해 평가를 의뢰받은 건은 제출 서류 및 심사 절차를 간소화하여 신속하게 자금이 조달될 수 있도록 지원했습니다. 이처럼 보증 지원 공백을 최소화한 결과, '22년의 보증유치액은 전년대비 36.5% 상승한 375.2억 원을 달성하였습니다.



#### 콘텐츠 가치평가 우수사례

<범죄도시2>는 한국콘텐츠진흥원의 가치평가연계펀드 1호 작품입니다. 코로나19로 인해 해외촬영이 무산되는 등의 악재에도 가치평가 연계펀드 투자집행으로 제작의 어려움을 극복하였습니다. <범죄도시2>는 코로나19 이후 유일하게 천만 관객을 돌파하며 '22년 흥행 순위 1위에 올랐습니다.

1. 액셀러레이터(Accelerator): 초기 창업기업의 육성 및 안정화를 위해 자금 투자 및 다양한 지원 프로그램을 운영하는 기업 혹은 전문기관  
2. MCN(Multi Channel Network): 인터넷방송 플랫폼에서 활동하는 1인 창작자들을 지원, 관리하며 수익을 공유하는 사업

# 콘텐츠산업 미래 성장기반 확충

## 기술 기반 신산업 육성

디지털 전환 및 메타버스, AR, VR, 인공지능(AI) 등 다양한 문화기술이 부흥함에 따라 한국콘텐츠진흥원은 문화기술 경쟁력을 강화하고 시장을 선도하는 신기술 융합 콘텐츠 지원을 활성화하였습니다. 진흥원은 문화체육관광부 소관 국가연구개발사업을 총괄하는 부설기구인 문화체육관광 기술진흥센터를 통해 문화, 체육, 관광, 저작권 분야의 기술수준 향상 및 시장 중심 R&D 성과창출을 목적으로 현장 중심의 핵심 기술개발과 관련 기업들이 성장·도약 가능한 실용화 기술개발을 지속적으로 지원하고 있습니다. 또한 신기술 융합 콘텐츠 제작지원으로 구축된 국내외 전시·체험관들은 여러 관람객들에게 새로움과 즐거움을 전하고 있습니다.

### 문화체육관광 R&D 원스톱 지원체계

한국콘텐츠진흥원은 문화기술 개발 전 주기를 종합적이고 효율적으로 지원하고자 R&D 원스톱 지원체계를 구축하였습니다. 먼저, 문화체육관광 분야 산학연 현장의 다양한 기술수요 의견을 반영한 신규 R&D 과제기획을 위해 기술수요조사 기간을 기존 3개월에서 4개월로 확대하고 제출 양식을 간소한 결과, 전년대비 35% 증가한 문화체육관광 분야 산학연 현장의 기술수요 322건을 접수, 반영하였습니다. 과제기획 단계의 전문성과 투명성 강화를 위해 과제기획위원회 과제 제안요청서 검증체계를 강화하고, 과제기획 추진 현황의 사전 안내 기반을 확대하였습니다. 또한 연구관리 컨설팅을 통한 연구현장의 애로사항 청취와 연구개발 과정 문제해결을 위한 체계를 마련하였습니다. 마지막으로 개발기술의 사업화 역량을 객관적으로 진단하고 개선방향을 제시하기 위해 한국과학기술정보연구원(KISTI)의 선진적인 기업역량진단 모델을 도입하였고, 기술사업화 확대를 위한 기술이전 컨설팅이나 투·융자 연계를 지원하고 있습니다.



### 문화기술 R&D 중장기 전략 수립

한국콘텐츠진흥원은 미래 문화체육관광 분야의 과제를 선제적으로 대응하고자 신규사업 사전기획 체계를 구축하고, 문화체육관광 전문가로 구성된 워킹그룹을 통해 신규사업의 아이디어 발굴 및 사전기획을 추진하였습니다. 아울러 중장기 문화기술 R&D 계획인 '제4차 문화기술 R&D 기본계획' 수립을 위한 전략자문단을 구성하고, 문화체육관광 현장 중심의 의견수렴을 위한 사업별 추진협의회 신설, 연구관리 전문기관 간 협력기반 마련을 위한 범부처 R&D 통합관리시스템(IRIS) 실무 협의체 운영 등 문화체육관광 R&D 중장기 전략 수립 기반을 마련하였습니다. 이러한 노력의 결과로 '22년 문화기술 R&D 기술 상용화 매출 40,350백만 원과 사업화 촉진 프로그램 만족도 조사 결과 '만족'이 92.4% 이상 나오는 성과를 거두었습니다.

#### 연구개발 기술 수요조사

#### 문화기술 성과보고회

#### R&D 사업추진협의회

### 문화기술 연구개발 성과의 우수성 확인

'22년은 한국콘텐츠진흥원 연구과제의 우수성을 객관적으로 인정받은 해였습니다. CES 2023에서는 진흥원의 연구개발 지원을 받은 7개 기업이, 세계시장을 선도할 혁신 기술과 제품에 주어지는 CES 혁신상을 수상하여 문화기술 R&D 결과의 탁월성과 우수성을 국제적으로 인정받았습니다. 또한 8만여 개에 달하는 국가연구개발과제 중 전문가 평가와 대국민 공개검증을 거쳐 문화기술 R&D 과제가 2년 연속 <국가연구개발 우수성과 100선>에 선정되어 문화기술 R&D의 중요성과 우수성을 검증받았습니다.

#### 연구개발 지원을 받은 기업의 주요 수상 실적

연구개발성과 7개 <CES 2023> 혁신상 수상	<국가연구개발 우수성과 100선> 2년 연속 선정
주식회사 닷, 뉴튼, 딥브레인AI, 에어딥, 이모티브, 플라스크, 프링코코리아	'21년: 세계 최초 Flying-over 스캔방식 홀로그램 카메라 기술 사업화 및 홀로그램 기반 4K급 AR 글래스 기술개발  '22년: 게임 속 사용자들의 행동 의도를 인식하여 대응하는 인공지능 엔진 기술 개발

### 신기술 융합 콘텐츠 제작 및 체험 기회 확대

한국콘텐츠진흥원은 신기술 융합 콘텐츠 시장을 개척하기 위해 프로젝트 규모를 구분하여 맞춤형으로 지원하고 있습니다. 가시적인 성과 창출이 가능한 우수 프로젝트 선도형에는 과제별 최대 10억 원을 지원하고, 잠재적 성공 가능성이 있는 중소 콘텐츠에게 기회를 부여하는 진입형 프로젝트에는 과제별 최대 3억 원을 지원합니다. 신시장 개척을 위하여 국내외 우수 메타버스 플랫폼과 연계가 가능한 콘텐츠 제작, 콘텐츠 IP를 활용한 신기술 융합 콘텐츠 제작 및 전시체험관 조성을 선도적으로 지원하였습니다. 또한 메타버스 관련 정책을 논의하기 위해 콘텐츠산업 최초로 "메타버스 콘텐츠 포럼"을 공식 협의체로 발족하였으며, 나아가 국회 법안 발의를 위한 메타버스 콘텐츠 포럼도 개최하였습니다. 또한 국내외 판로개척과 신기술 융합 콘텐츠 대중화가 필요하다는 산업계 요구를 수용하여 한국콘텐츠진흥원의 대내외 네트워크를 활용한 국내외 신기술 융합 콘텐츠 체험관을 조성하였습니다.

트와일라잇

드림 플라이트

#### VIDID SPACE

한국콘텐츠진흥원은 인천국제공항공사와 2월에 업무협약을 맺고 인천국제공항 제1터미널에 전시 및 체험 공간 <VIDID SPACE>를 구축하였습니다. 인천국제공항의 VIDID SPACE는 몰입형 미디어아트 전시관, 체험형 미디어아트 전시관, K-콘텐츠 홍보관으로 구성되어 있으며, 공항을 오가는 전 세계 이용객에게 우수한 국내 신기술 융합 콘텐츠를 선보입니다. 무상으로 대관하여 연간 유지 비용을 절감한 VIDID SPACE는 113,676명('23년 6월 기준)의 발길을 이끈 인천국제공항의 명소가 되었습니다.

#### 아르떼뮤지엄

한국콘텐츠진흥원이 '20~'21년 신기술 융합 콘텐츠 제작지원과 '22년 해외거점 연계 체험관 전시 등을 통해 지원한 아르떼뮤지엄은 전국 3개소(제주, 여수, 강릉)의 전시관을 운영하며, '25년까지 세계 30개국에 신규 전시를 개관할 예정입니다. 아르떼뮤지엄은 2021 독일 IF 어워드 최고평점 '금상' 수상에 이어 중소기업 최초로 2022 우수디자인(GD) 상품 선정제도에서 '대상'을 받았습니다.

제주 아르떼뮤지엄

## 콘텐츠 전문인재 양성

한국콘텐츠진흥원은 콘텐츠산업에서 필요로 하는 현장 맞춤형 융복합 전문인재를 양성하고 전문인재의 취·창업을 지원하는 프로그램을 다수 운영하고 있습니다. 콘텐츠산업 수요에 알맞은 고급 인력을 배출하고 일자리 매칭 등을 지원한 결과, 콘텐츠산업의 취업·창업·창직률은 48.1%를 달성하였습니다.

### 기술기반 콘텐츠 인재 육성

신기술 융복합 콘텐츠 시장이 급성장하면서, 한국콘텐츠진흥원은 숙련된 기술기반 콘텐츠 제작인력에 대한 산업계 수요에 부응하고 있습니다. 진흥원은 신기술과 관련한 인재양성 예산의 규모를 '21년 8,565백만 원에서 '22년 9,765백만 원으로 확대하였습니다. 나아가, 신기술 융복합 콘텐츠 인력 양성을 위한 중장기 교육 로드맵을 수립하여 '23년 뉴콘텐츠 아카데미를 개원하였습니다.



콘텐츠인재캠퍼스(홍릉)

### 현장 중심의 콘텐츠 인재 취·창업 지원

한국콘텐츠진흥원은 산업현장에서 실무 특화 인재를 일자리에 매칭하는 프로그램을 운영하고 있습니다. 특히 게임인재원의 정원을 확대하고 제2캠퍼스를 신설하여 교육기반을 구축하였습니다. 실무중심의 프로젝트 교육으로 1기 및 2기 교육생 취·창업률은 게임 관련 대학 졸업생 취업률의 2배가 넘는 77.4%를 달성하였습니다.

## 지역콘텐츠산업 성장 지원 강화

지역콘텐츠산업 인프라와 함께 한국콘텐츠진흥원은 지역콘텐츠가 활발히 제작되는 환경을 조성하고 있습니다. 지역콘텐츠 지원사업의 실무자 역량 강화와 신규 유통망 발굴로 진흥원은 지역콘텐츠가 국내외에서 우수한 성과를 거두는 데 공헌하고 있습니다.

### 지역콘텐츠기업 성장 지원

지역콘텐츠기업이 역량을 펼칠 수 있도록 한국콘텐츠진흥원은 지역콘텐츠기업에게 여러가지 지원을 추진하고 있습니다. 창업 코칭, 콘텐츠 제작, 세무·경영·IR 교육, 마케팅 지원 등을 추진하고 있으며 지역 기업에게 사무 및 제작공간을 제공합니다. 성장 지원으로는 콘텐츠 제작 및 유통, 홍보·마케팅을 했으며 지역콘텐츠기업 대상 투자유치를 독려하고 있습니다. '22년 진흥원이 지역콘텐츠기업에 투자유치한 총액은 2,091.6억 원입니다.

### 지역콘텐츠 제작지원

한국콘텐츠진흥원은 지역콘텐츠산업 인프라와 함께 지역콘텐츠 제작을 지원하고 있습니다. '22년 콘텐츠코리아 랩에서 3,766개의 지역콘텐츠 창·제작을 지원하였으며 음악창작소에서 지역 뮤지션의 앨범 제작 지원 및 공연 개최 지원을 추진했습니다. 지역의 뮤지션이 인지도를 높일 수 있는 <우리 음악인 축제>를 열었으며, '22년에 진흥원의 지원을 받은 지역콘텐츠는 '21년 대비 45.9%가 증가한 4,413개가 제작되었습니다. 나아가 진흥원은 지역콘텐츠 제작기업에게 국제행사 참가를 지원하여 우수한 지역콘텐츠의 글로벌 경쟁력을 입증하고, 지역콘텐츠가 지속적으로 제작될 수 있는 기반을 조성하였습니다.

## 콘텐츠산업 정책기능 강화

한국콘텐츠진흥원은 빠르게 변화하는 콘텐츠산업의 이슈를 파악하고 기초 데이터를 생산함으로써 심도 있는 논의를 이어가고 있습니다. 진흥원의 연구는 법·제도 수립에 주요 자료로 쓰이며 콘텐츠산업을 정책적으로 뒷받침합니다.

### 산업중심 콘텐츠 정책연구

한국콘텐츠진흥원의 콘텐츠산업정책연구센터는 빠르고 복잡하게 변화해가는 콘텐츠산업 흐름을 분석하고, 이에 대한 정책 방향을 제시하며 산업정책 마련을 위한 활동에 주력하고 있습니다. 신정부 출범 전, 선제적인 정책 발굴 및 제안을 위해 콘텐츠산업미래전략TF를 구성하여 K-콘텐츠 신한류 확산을 위한 콘텐츠산업 미래 전략 3대 추진방향을 설정하고 콘텐츠산업 미래전략이 정부 국정과제에 반영되도록 주도하였습니다. 게임, 방송, 음악, 만화·웹툰 등 다양한 콘텐츠 장르에 대한 백서, 실태조사 등을 포함한 연구보고서 44건 외에도, NFT, OTT, 한류 등과 관련한 단기 현안 보고서 10건, 나아가 게임 및 방송 산업 트렌드 등을 담아 분야에 따른 3개의 정기 간행물을 발간하였습니다. 진흥원에서 발간한 보고서들이 콘텐츠산업을 분석하는 기준으로 활용되고, 산업 정책마련을 위한 기능을 수행한 결과, '23년 3월에 진흥원은 국가 주요 통계를 조사 및 작성하는 통계작성지정기관으로 지정되었습니다.

### 콘텐츠산업포럼

한국콘텐츠진흥원은 콘텐츠산업의 미래전략 제시를 위해 2022 콘텐츠산업포럼을 온라인으로 개최하였습니다. 포럼에서는 '콘텐츠가 이끄는 새로운 미래'를 주제로, 디지털 대전환기를 대비하기 위한 콘텐츠 산업의 발전방향이 논의되었습니다. 분야별로는 정책포럼이 기술과 시장의 변화에 대처하는 정책방향을 탐색했으며 금융포럼에서는 콘텐츠 가치평가와 콘텐츠 투·융자 활성화를 위한 정책금융을 다루었습니다. 장르별로는 음악포럼이 기술과 음악의 융합을, 이야기포럼이 IP 확장과 해외진출을 토론하였으며 게임 포럼은 이용자 중심의 산업 생태계를 조망하였습니다. 마지막으로 방송포럼은 방송영상산업의 공정상생 방안을 제안하였습니다.



### 콘텐츠산업 결산·전망 세미나

한국콘텐츠진흥원이 개최한 <콘텐츠산업 2022년 결산 및 2023년 전망 세미나>에서는 콘텐츠산업의 '22년 성과를 정리하고 트렌드를 분석하여 '23년의 콘텐츠산업의 모습을 전망하는 장이 마련되었습니다. '23년에는 경제 위기 속에서도 콘텐츠산업은 꾸준히 성장하고 다양성과 포용이 핵심 가치로 떠오를 것이라 예측이 나왔습니다. 그 밖에도 콘텐츠산업 내 IP의 중요성과 기술융합, 창의인재가 세미나의 주요 이슈가 되었습니다. 한편 국내 유명 콘텐츠기업의 현직자들이 패널로 참여하여 세미나 참석자들과 실시간 질의 응답을 하는 시간도 가졌습니다.



### 정책연구 성과확산 세미나

'23년 3월에 한국콘텐츠진흥원은 CKL기업지원센터에서 콘텐츠산업 정책연구 성과확산 세미나인 '콘텐츠산업의 미래를 위한 새로운 모색'을 개최하였습니다. 본 세미나에서는 '22년 동안 진흥원에서 수행된 연구결과와 콘텐츠산업 현안에 관한 발표 및 토론이 이어졌습니다. 진흥원의 연구원들이 '콘텐츠산업정책연구의 변화와 흐름: 한국콘텐츠진흥원 연구성과를 중심으로', '한류 30년과 글로벌 트렌드', '콘텐츠 격차: 누구도 소외되지 않는 콘텐츠 지원 정책', '콘텐츠산업의 생성형 AI 활용 이슈와 대응 과제'를 주제로 삼아 연구성과를 발제하였습니다. 세미나 후반부에는 라운드테이블이 이어지며 타 공공기관 연구원, 언론사 기자, 콘텐츠기업 관계자, 교수 등이 패널로 참여하여 콘텐츠산업 정책연구의 지향점을 토의하였습니다.



# Sustainable Management System

## 지속가능경영 체계

한국콘텐츠진흥원은 K-콘텐츠 지원뿐만 아니라 기관 ESG 경영 강화 및 콘텐츠산업계 ESG 가치 전파를 위해 노력합니다. 세 번째 장에는 기관 ESG 경영의 원칙과 실천 체계, 이해관계자와의 소통 방법과 현황, 이중 중대성 평가를 통해 도출한 기관의 10대 ESG 중대 이슈를 담았습니다.

28.



ESG 경영 전략체계

29.



ESG 경영 추진체계

30.



이해관계자 참여

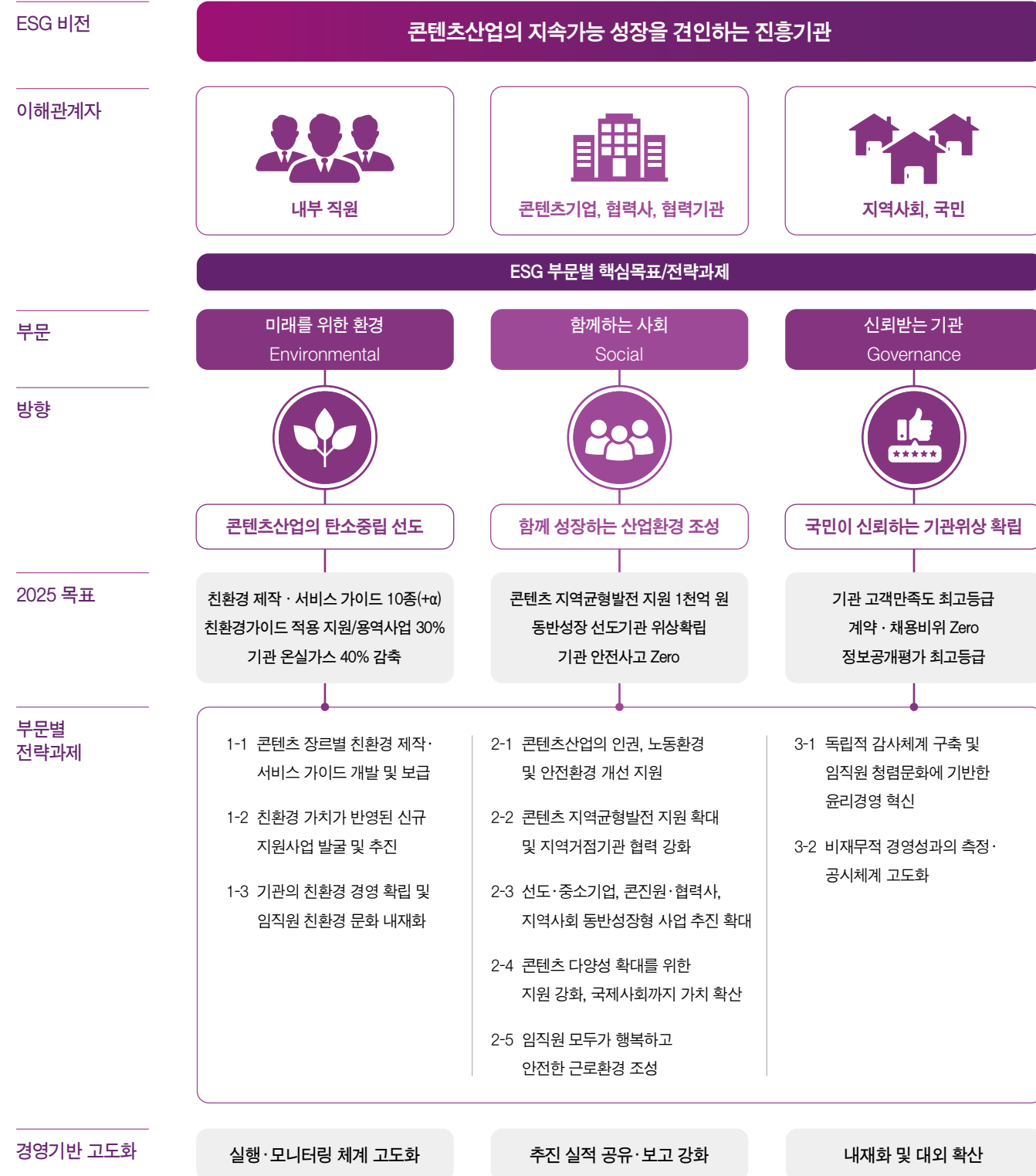
34.



이중 중대성 평가

# ESG 경영 전략체계

콘텐츠산업의 대표 공공기관으로서 한국콘텐츠진흥원은 기관의 지속가능성과 콘텐츠산업에 ESG의 가치를 확산시키는 ESG 경영 전략체계를 갖추고 있습니다.



# ESG 경영 추진체계

한국콘텐츠진흥원은 ESG 경영을 위해 전사적인 추진체계를 확립하였으며, 부문별로 실행부서를 지정하였습니다. 기관 내외부에서 콘텐츠산업 전문성을 활용한 ESG 경영 성과를 창출하고 있으며, 구성원 간 협업을 위한 모니터링 체계를 구축하여 ESG의 가치를 내재화하고 있습니다.

## 종합 추진체계



## 모니터링 체계

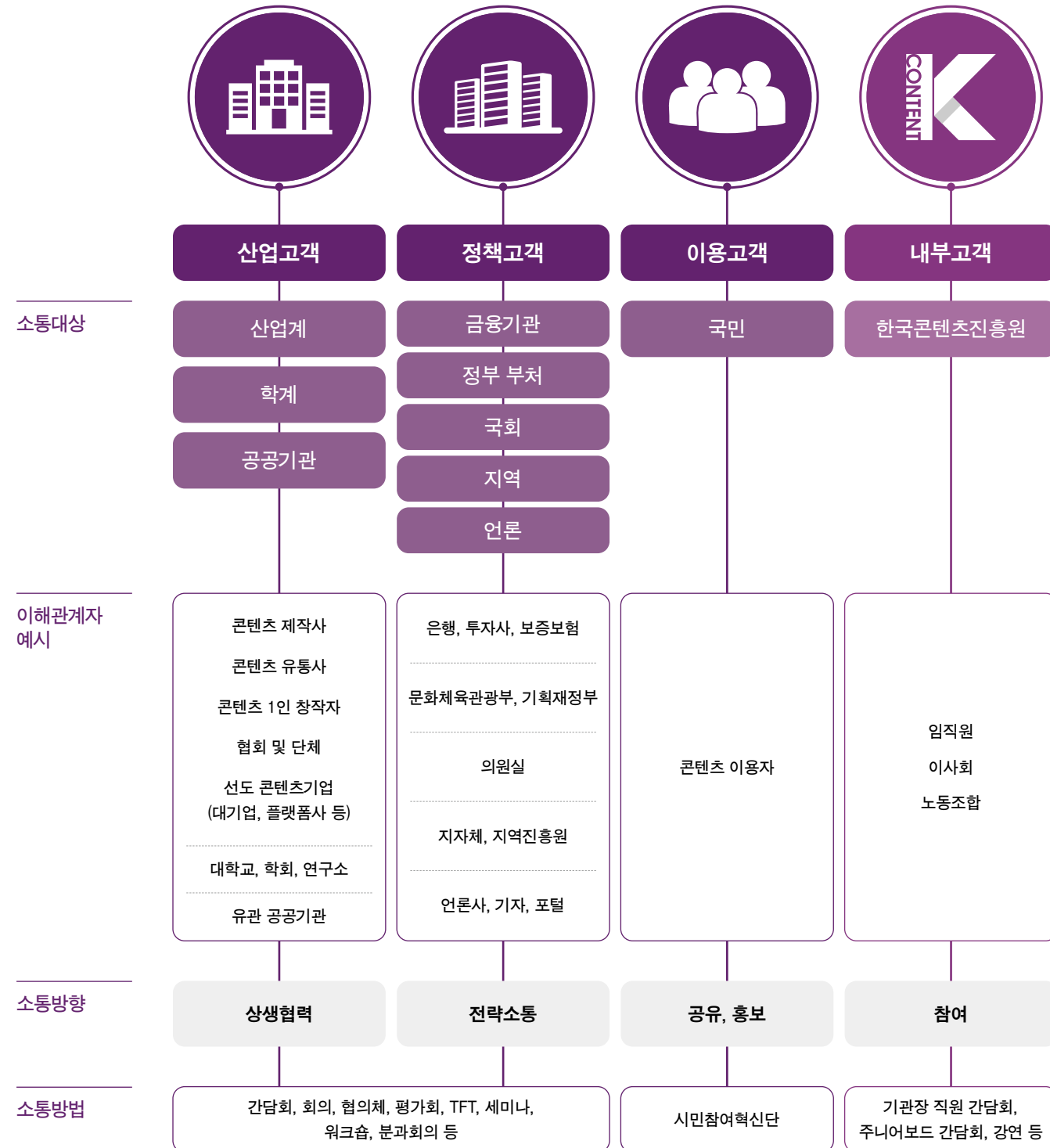
구분	주요역할
이사회	ESG 경영에 관한 종합적인 주요 의사결정
ESG 경영 소위원회	ESG 추진에 관한 종합적인 성과점검 및 개선방향 제시, 의사결정
본부장급회의	본부별 ESG 이슈에 대한 상시 점검, 공유, 환류방향 검토
경영전략회의	전 보직자 참여, 부서별 ESG 추진현황에 대한 공유
부문별 실무회의	총괄/E/S/G 부문별 ESG 이슈에 대한 상시 점검, 공유, 환류방향 검토



# 이해관계자 참여

## 내·외부 이해관계자

한국콘텐츠진흥원은 이해관계자 분류를 대분류(4개)와 소분류(10개)로 세분화하고, 내·외부 이해관계자를 소통대상에 따라 구분하여 각 이해관계자가 속한 분야에 어울리는 소통방향과 소통방법을 설정하였습니다. 진흥원은 다양한 이해관계자의 의견수렴을 위해 제도를 정비하였으며 전략적 접근을 통해 상호 소통을 양적·질적으로 확대하고 있습니다.



## 외부 이해관계자 특성별 분류

콘텐츠산업의 발전 관점에 따라 한국콘텐츠진흥원은 지원·협력·상생·정책협의·향유로 영역을 구분하고, 이에 기초하여 외부 이해관계자를 심층적으로 재분류하였습니다. 이해관계자별 특성을 연구하고, 핵심 필요를 파악하며, 맞춤형 소통 채널을 구축하는 것으로 진흥원은 외부 이해관계자의 참여를 독려함과 동시에 이해관계자의 의견을 경영에 적극적으로 반영하고 있습니다. 또한 특성에 따른 외부 이해관계자 분류는 콘텐츠산업을 진흥함에 있어 구체적인 피드백 도출을 가능하게 합니다. 외부 이해관계자 분류를 세분화한 한국콘텐츠진흥원은 '22년 소통의 질적 향상을 위하여, 전 부서의 소통 참여를 이끌었고 소통을 체계적으로 관리하며 적극행정을 실천하고 있습니다.



### 이해관계자 인터뷰

**Q** 한국콘텐츠진흥원의 임직원으로서 내부에서 체감하는 '22년 ESG 활동과 성과는 무엇입니까?  
- 내부 이해관계자 인터뷰

**E** **미래정책팀**  
대내외 ESG 경영 요구로 기관 내 탄소 저감 조치를 시행하고, 콘텐츠산업 ESG 관련 행동강령, 자율규범으로서의 이니셔티브를 발족하는 등 선제적으로 대응하였습니다.  
이혜미 대리

**S** **노동조합**  
노사 간의 소통 채널이 잘 구축되어 있고, 조합원의 의견을 반영하는 교육 프로그램이 활성화되어 있다는 게 장점입니다.  
정철우 사무국장

**G** **전략기획팀**  
기관은 윤리경영 추진체계 강화를 위한 윤리경영위원회를 신설하였으며, 청렴콘텐츠 공모전, 임원진 청렴메세지와 같은 청렴활동으로 대내외 청렴 문화 전파를 위해 노력하였습니다.  
박수현 주임

**G** **혁신·IP 전략 TF팀**  
한국콘텐츠진흥원은 혁신·IP전략TF를 구성하고 콘텐츠산업 지원 혁신계획안을 마련하여 기관의 혁신적 변화를 시도하였습니다.  
이진호 대리

**E.S** **음악패션산업팀**  
한국콘텐츠진흥원은 지속가능 패션 제작지원 사업을 통해 국내 브랜드의 지속가능 패션 인증 신규취득을 지원했으며, 보건복지부 지역사회공헌 인정제를 3년 연속 획득했습니다.  
조은성 대리

**G** **이사회**  
기관 최초로 장애인 이사를 선임한 한국콘텐츠진흥원은 장애 예술인 창작물 우선구매 제도를 시행하고 콘텐츠 접근권 해소 관련 연구를 진행하였으며, 배리어프리 지원정책 등을 통해 다양성과 평등에 다각도로 기여하고 있습니다.  
방귀희 이사

**Q** 이해관계자께서 외부에서 체감하는 진흥원의 '22년 ESG 성과는 무엇입니까?  
- 외부 이해관계자 인터뷰

**S** **네오위드넷**  
한국콘텐츠진흥원은 개인정보관리 수준진단에서 2년 연속 고득점 유지, 4년 연속 개인정보 유출 사고 0건 등 주목할 만한 성과를 내고 있습니다.  
나상미 차장

**S** **모소마이스컴퍼니**  
보수적인 해외 시장에 진출하기 위해 단기간에 성과를 내는 건 쉽지 않은데, 이를 감안하여 기관에서 지속적으로 투자, 지원하는 점을 말씀드리고 싶습니다.  
박지훈 대표

**S** **알파서클**  
기관의 대대적인 홍보로 중소기업들이 대기업의 투자를 유치하는 등 다양한 지원을 받을 수 있었습니다.  
신의현 대표

**S** **전남정보문화산업진흥원**  
기관은 지역 거점기관들과 함께 ESG 추진위원회를 운영하고, 시민참여혁신단 등을 통해 이해관계자가 참여하는 ESG 경영 관련 소통 활동을 지속 운영하고 있습니다.  
이인용 원장

**S** **이엘티비**  
중소 콘텐츠기업, 제작사에 대한 기관의 지원 및 투자는 다양한 콘텐츠를 개발할 수 있는 마중물 역할을 하고 있습니다.  
백헌석 대표

**G** **2022 시민참여혁신단**  
기관의 홈페이지가 연구보고서와 콘텐츠 정보 등을 충실히 제공하고 있다는 점을 높이 평가하고 싶습니다.  
백서현

**S** **롯데월드**  
한국콘텐츠진흥원은 대기업과 우수 콘텐츠 스타트업 간 협업 플랫폼을 구축하고, 스타트업 성장에 필요한 대기업의 적극적인 투자와 지원을 유도하는 대·중소기업 간 동반성장에 기여하고 있습니다.  
이\*\*

# 이중 중대성 평가

한국콘텐츠진흥원은 ISO 26000 및 GRI Standards 2021 등의 지속가능경영 국제 지표를 기준으로 자료를 분석하고 핵심 ESG 이슈를 도출하였습니다. ISO 26000의 핵심 범주에서 제시된 주요 고려사항을 토대로 내외부 문헌에 대한 평가와 분류를 진행하였고, GRI Standards 2021의 요구사항과 권고 사항을 척도로 한국콘텐츠진흥원의 대내적·대외적 활동의 부합 여부를 검토하였습니다.

## 이중 중대성 평가 프로세스

### STEP 1 ESG 이슈 Pool 구성

- 국제 표준 및 ESG 평가지표 분석, 유사 산업 트렌드 분석, 유관기관 분석, 미디어 분석을 바탕으로 29개의 Issue Pool 구성
- 미디어 분석
  - 환경, 사회, 경제 성과 및 ESG 이슈 관련 기사 총 19,774\*건 분석 (분석기간: 2022. 01. 01. ~ 2023. 06. 30.) \*중복 포함

### STEP 2 국제 표준에 따른 주요 이슈 분석

- 국제 표준 및 가이드라인 요구사항 검토
  - GRI Standards 2021, UN SDGs, K-ESG, ISO 26000 등 국제 표준지표 반영
- ESG 재무 관련 국제 표준 권고안 및 평가기관 분석
  - MSCI, DJSI 등 글로벌 ESG 평가지표 및 SASB, TCFD 권고안 분석

### STEP 3 영향 분석 및 이해관계자 의견수렴

- 내·외부 이해관계자 의견수렴: ESG 이슈 관련 설문조사 진행(기간: 2023. 08. 31. ~ 09. 13.)
- 영향도 분석
  - 재무적 영향도: 임직원 대상으로 기관의 주요 이슈가 재무적 측면에서 미치는 영향도 분석
  - 사회·환경적 영향도: 내·외부 이해관계자 대상으로 기관의 주요 이슈가 사회·환경적 측면에서 미치는 영향도 분석

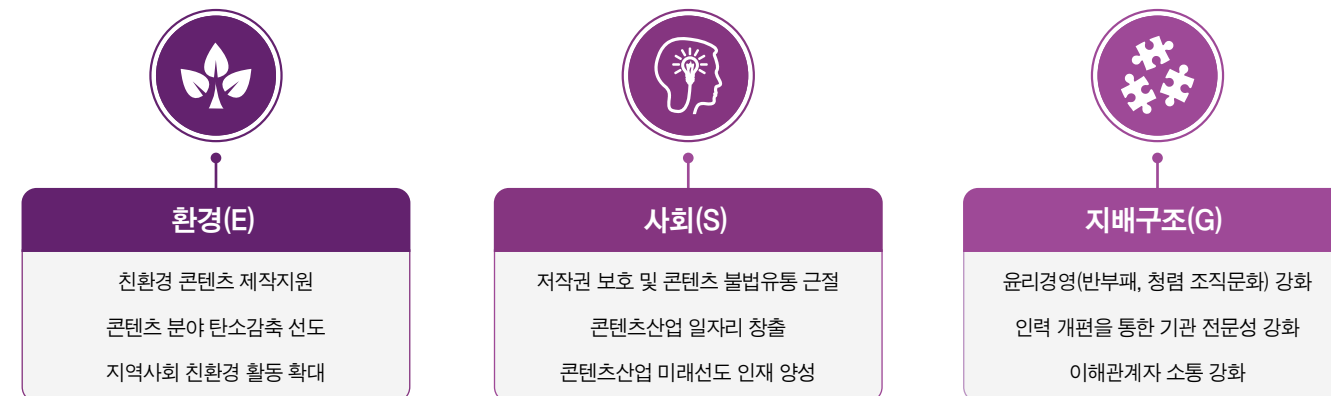
### STEP 4 10대 중대 ESG 이슈 선정

- 이슈별 긍정·부정 평가를 포함하여, 사회·환경적 영향도 및 재무적 영향도를 계량화한 종합평가 시행
- 위 결과를 토대로 10대 중대 ESG 이슈 선정

## 평가프레임

	1단계 - Relevance(관련도) 평가	2단계 - Significance(중요도) 평가
의미	다양한 이슈가 한국콘텐츠진흥원에 관련되었는지 평가	Relevant한 이슈가 한국콘텐츠진흥원과 이해관계자에게 어느 정도 중요한지 평가
평가기준	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 프로세스상 5가지 분석결과를 바탕으로 관련성 평가</li> <li>• 분석결과 특정 기준에 부합하는 Relevant한 이슈 선정</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Relevant한 이슈에 대해 5점 척도로 설문지를 구성하여 정량적으로 평가</li> <li>• 응답자들의 평균값을 구해 서열화</li> <li>• [중대성] Significance to stakeholders and 한국콘텐츠진흥원</li> </ul>
ISO 26000 relevance 평가기준	<b>ISO 26000</b> - [Trend] 조직에 영향 - [Impact] 이해관계자와 지속가능한 발전에 영향	<b>ISO 26000</b> - 이해관계자 관심, 사회적 기대, 영향의 정도, 잠재적 효과 <b>GRI 검토</b> - 개연성, 심각도, 기회 위기요소, 장기성과, 재무적 의미, 전략 및 경쟁우위에 미치는 영향

## ESG 각 영역별 상위 이슈



## 10대 ESG 중대 이슈

영향도: 상 ● 중 ● 하 ○

순위	ESG 중대 이슈	ESG 영역	이해관계자				영향도		보고 페이지	부합 GRI 표준
			국민	임직원	협력사	지역사회	사회·환경적 영향	재무적 영향		
1	저작권 보호 및 콘텐츠 불법유통 근절	S	●	●	●	●	●	●	51	GRI 203 간접경제효과
2	콘텐츠산업 일자리 창출	S	●	●	●	●	●	●	50	GRI 203 간접경제효과
3	콘텐츠산업 미래선도 인재 양성	S	●	●	●	●	●	●	63	GRI 203 간접경제효과
4	합리적 인사평가 및 공정성 강화	S	○	●	○	○	○	●	62	GRI 405 다양성과 기회균등
5	콘텐츠 중소기업 지원 고도화	S	●	●	●	●	●	●	52, 53	GRI 203 간접경제효과
6	콘텐츠산업 증하자 권익 보호	S	●	●	●	●	●	●	61	GRI 206 경쟁저해행위, GRI 406 비차별
7	콘텐츠 내 다양성 확대 지원	S	●	●	●	●	●	●	58, 59	GRI 405 다양성과 기회균등, GRI 406 비차별
8	윤리경영(반부패, 청렴 조직문화) 강화	G	●	●	●	●	●	●	72, 73, 74	GRI 205 반부패, GRI 206 경쟁저해행위
9	콘텐츠 불공정행위 예방 및 분쟁해결 지원	S	●	○	●	●	●	○	51	GRI 206 경쟁저해행위
10	일과 삶의 균형 추구	S	○	●	○	○	○	●	60	GRI 203 간접경제효과



# Sustainable Management Performance

## 지속가능경영 성과

한국콘텐츠진흥원은 기관 경영 및 콘텐츠산업 전반에 걸쳐 실질적인 ESG 성과를 창출하였습니다. 계속되는 페이지에 콘텐츠산업의 탄소중립을 선도하고, 함께 성장하는 산업 환경을 조성하며, 국민이 신뢰하는 기관위상을 확립하려는 진흥원의 철학과 실천을 게재하였습니다.

### 38.

#### Environmental

환경경영	40
자연보호 콘텐츠 제작 지원	41
친환경 사업 추진	42
친환경 문화 확산	45

### 48.

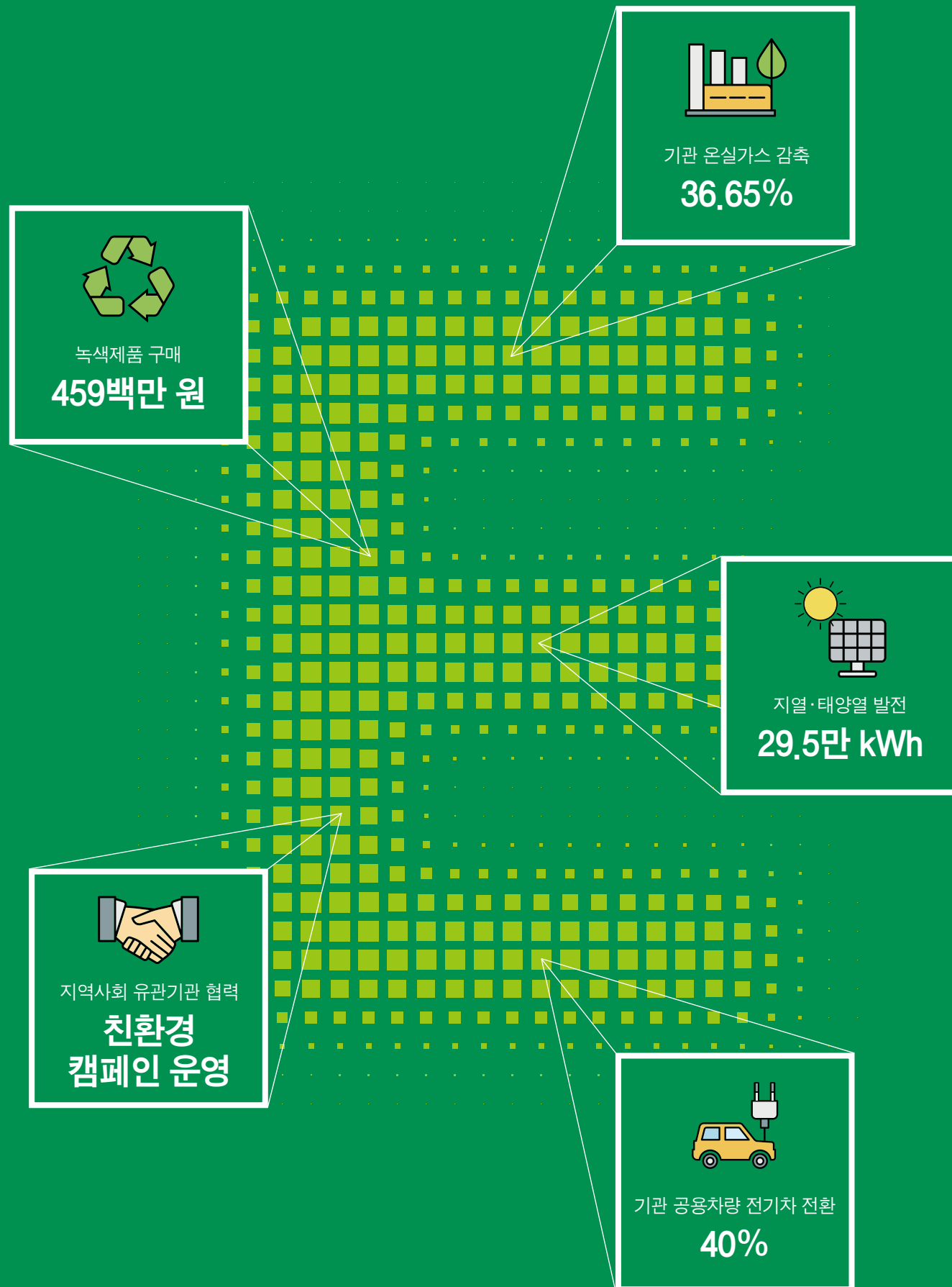
#### Social

동반성장	50
지역사회공헌	54
다양성과 기회균등	58
인권보호	61
인재존중	62
안전관리	64
정보보안	66
노사협력	67

### 68.

#### Governance

이사회	70
윤리경영	72
리스크 관리	75
참여형 소통	76
혁신 선도	78
정보공개	79



# Environmental

지속가능한 발전 개념은 지구 환경을 유지해야 한다는 절박함에서 유래하였습니다. 미래에 대한 우려가 아니라 현실이 된 기후위기 문제를 해결하기 위하여 세계 각국은 탄소 감축에 박차를 가하고 있습니다. 우리 정부도 녹색경제와 순환경제 관련 정책을 국정과제로 지정하며 국제적인 흐름에 발맞추고 있습니다. 콘텐츠기업은 에너지 사용 절감과 같은 타 기업의 환경경영 실천에 더하여, 친환경 문화의 전파라는 강점을 살려 전 지구적인 과제 해결에 동참하고 있습니다.

한국콘텐츠진흥원은 친환경 가치를 확산하는 콘텐츠와 친환경 소재를 사용하는 콘텐츠 기업에 다양한 지원정책을 시행하고 있습니다. 또한 건물의 재생에너지 사용 외에도 각종 환경 캠페인을 통해 탄소배출을 저감하고 자원 순환을 도모하였으며, 지역사회를 위한 환경 활동도 함께 하였습니다. 앞으로도 한국콘텐츠진흥원은 환경보호에 적극 동참하며 기후변화와 탄소중립 이슈에 능동적으로 대처하겠습니다.

## Focus SDGs

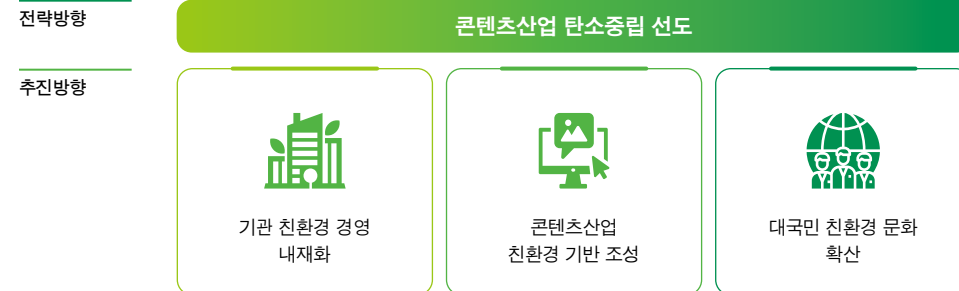


## 환경경영

### 환경경영체계

한국콘텐츠진흥원은 기관과 콘텐츠산업의 "미래를 위한 환경"을 위해 3대 추진방향으로 기관의 친환경 경영 강화, '콘텐츠산업의 친환경화 촉진', 나아가 콘텐츠를 통한 '대국민 대상 친환경 문화 확산'을 수립 하여, 기관 환경경영을 강화하고, 콘텐츠산업 탄소중립을 선도하고 있습니다.

### 중장기 환경경영 전략



한국콘텐츠진흥원은 기관 친환경 경영체계 및 조직문화 확립을 통한 환경경영을 내재화하고 있으며 온실가스 감축, 녹색제품 구매실적, 친환경 인프라 조성을 성과지표로 설정하였습니다. 또한 콘텐츠산업의 친환경화를 지원하고, 콘텐츠를 활용한 친환경 가치 전파, 콘텐츠 및 협력을 토대로 한 친환경 활동을 펼쳐며 대국민 친환경 문화를 지속 확산 하고 있습니다. 한국콘텐츠진흥원의 환경보호를 향한 실천은 기관에서부터 시작됩니다. 흡수식 냉·온수기를 저녹스 버너<sup>1</sup>로 교체하여 질소산화물 배출을 30% 감소시켰고, 작년과 비교해 13% 증가한 459백만 원의 녹색제품을 구매 하였으며, 게임인재원 제2캠퍼스 구축에는 녹색인증 건축자재를 사용하였습니다. 앞으로도 환경경영 체계를 고도화 하고, 임직원이 참여하는 친환경 활동의 이행력을 강화해나갈 것입니다.

### 에너지 사용 효율화

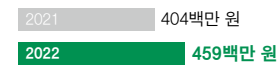
한국콘텐츠진흥원은 에너지절약추진위원회를 통해 에너지 사용을 총괄 관리하고, 점진적으로 에너지 사용을 감축하고 있습니다. 대전과 상암에 있는 방송제작지원시설에 전기차 충전소를 설치하고 진흥원의 관용·공용 차량의 40%를 전기차로 교체하였습니다. 또한 주말과 공휴일에 승강기 가동을 축소하는 등 합리적인 전기 절감방안을 시행하고 있습니다. 이와 같은 노력으로 한국콘텐츠진흥원은 '22년 정부권장 감축목표(34%)를 초과한 36.65%의 온실가스를 감축하였습니다.

### 에너지 절약 및 자원 사용 효율화 방안

구분	효율화 방안	세부 내용 및 성과
전기절약	지열·태양열 발전	전년대비 10.5% 증가한 29.5만 kWh 자가발전
	LED 교체 100%	기관 내 조명을 친환경 LED로 100% 교체
	에너지 효율 제품 구매	고효율에너지기자재 인증제품, 에너지소비효율 1등급 제품 우선 구매
물 절약	빗물 저장설비 사용	용수 153톤 절약
업무 관련 에너지 절약	PC대신 노트북 지급	연간 약 400만 와트의 전력 절감 효과 기대
	계절특화 에너지 절약	전력피크 예상시간에 냉·난방기를 순차 가동

녹색제품 구매실적 증가

13%



온실가스 감축

36.65%

지열·태양열 발전

29.5만 kWh

1. 저녹스 버너: 배기가스 배출 시 방출되는 높은 온도의 열을 흡수 재활용하여 에너지 효율을 높이고 질소산화물의 배출량을 감소시키는 고성능 버너

## 자연보호 콘텐츠 제작 지원

방송영상콘텐츠 제작지원에

### ESG 공모과제 신설

### 콘텐츠 활용 친환경 가치 전파

한국콘텐츠진흥원은 환경의 중요성을 반영한 사업을 추진하고 있으며, 친환경 가치를 널리 전파할 수 있는 콘텐츠를 지원하고 있습니다.

### 해양생태계 보호 예능

기존의 방송영상콘텐츠 제작지원 사업에 ESG의 가치를 반영하기 위해 한국콘텐츠진흥원은 '22년에 ESG 공모과제를 신설하고, 환경보호를 알리는 프로그램을 선정하였습니다.



### 에코 아일랜드 천사도

한국콘텐츠진흥원이 지원하고 컴퍼니코비 주식회사에서 제작한 <에코 아일랜드 천사도>는 생태계 보호의 중요성을 환기하는 ESG 예능 프로그램입니다. 해안가에서 촬영한 프로그램은 바다에서 밀려온 다량의 쓰레기를 조망하면서 시청자들에게 해양쓰레기 문제의 심각성을 알렸습니다. 또한 연예인과 아티스트가 출연하여 업사이클링<sup>1</sup> 예술품을 창작하였고 해당 작품들은 전시회 <천사도: 에코아일랜드>에서 해양생태계 보호의 중요성을 알렸습니다. 촬영기간 동안 출연진과 제작진 전원이 제로 웨이스트(Zero Waste)<sup>2</sup>에 동참하여 일회용품 사용을 자제하였고, 그 결과 발생한 쓰레기의 양이 평상시 촬영 때보다 유의미하게 감소하였습니다.

### 환경보호 가능성게임

한국콘텐츠진흥원은 기존의 가능성 게임콘텐츠<sup>3</sup> 제작지원 사업에 '20년부터 지속가능발전목표(UN SDGs)의 세부 목표 1개 이상을 게임의 목적과 연계하는 지정과제를 통해 ESG의 가치를 알리고 있습니다.



### 생태탐정 이브스의 위기생명 상담소

'22년 가능성 게임콘텐츠 제작지원 사업에 선정되었고 스튜디오 코인이 개발한 <생태탐정 이브스의 위기생명 상담소>는 누구나 즐길 수 있는 환경교육용 가능성게임입니다. 주인공인 탐정 이브스가 노래를 못하게 된 꿀벌이새, 하루 아침에 환경파괴범이 된 비버, 남극에 비가 내려 얼어죽은 펭귄 등 멸종위기에 처한 동물들의 문제를 해결 해주면서 이용자들에게 생태계 및 환경보호의 중요성을 환기합니다.



### e-개비 신재생월드

(주)카프가 개발한 <e-개비 신재생월드>는 진흥원의 '22년 가능성 게임콘텐츠 제작지원 사업에 선정되었고 현재 출시를 앞두고 있습니다. 쓰레기를 재활용 또는 재사용으로 전환하는 순환 경제 체계를 알리는 게임을 통해 이용자들은 탄소 발자국과 분리배출 실천방법을 배울 수 있으며, 재활용 선별이나 폐기물 자원화에 대한 정보를 얻을 수 있습니다.

1. 업사이클링: 재활용품에 디자인이나 아이디어·기술 등의 가치를 더해 새로운 제품을 탄생시키는 활동  
2. 제로 웨이스트: 모든 제품을 태우지 않고 재사용하는 것을 목표로 하는 활동  
3. 가능성 게임콘텐츠: 게임에 재미요소와 함께 교육, 훈련, 사회적 문제해결 등 사회적 기여가 결합된 목적성 게임으로, 게임이 가지는 순기능을 더욱 확장시킨 형태의 게임

## 친환경 사업 추진

### 지속가능한 패션

패션은 세계에서 두 번째로 환경오염이 심한 산업으로서 전 세계 이산화탄소 배출량의 10%와 미세 플라스틱 오염의 35%가 패션산업과 연관되어 있습니다. 이에 한국콘텐츠진흥원은 '콘텐츠산업의 탄소 중립 선도'라는 전략목표를 달성하기 위해 패션의 제작·유통·소비 등 전 과정에서 친환경화를 추진하여 지속가능성을 확보하고 있습니다.

#### 친환경 패션 사업 정식화

한국콘텐츠진흥원은 '20년부터 창의브랜드 시제품 제작지원 사업에 친환경 분야를 시범적으로 운영하였고 '22년부터는 지속가능 패션 제작지원 사업을 정규사업으로 편성하고 관련 체계를 고도화하였습니다. '22년에 진흥원은 패션 산업계의 의견을 반영하여 소재나 시제품 지원을 넘어 친환경 패션이 밸류체인 전체에 지속가능성을 포괄할 수 있는 지원사업을 마련하였습니다. 진흥원의 지원을 받은 브랜드는 의류에 친환경 소재를 70% 이상 사용하였고, 재활용 및 유기농 소재를 비롯한 지속가능 패션 인증마크를 4건 취득하였으며, 전년대비 매출이 34% 증가하는 성과까지 창출하였습니다.

#### 친환경 브랜드 지원 성공사례



##### 얼킨(UL:kin)

- 2022 한국디자이너 패션어워즈 최우수 디자이너상 (문화체육관광부 장관상) 수상
- '22년 친환경 인증마크 2건 신규 취득
- '23 S/S 파리·뉴욕·서울 패션위크 등 국내외 컬렉션 5회 참가



##### 오픈 플랜

- 지속가능 및 윤리적 소비 관련 패션문화 강연 및 대담 7회 (세계자연기금, 서울시 지속가능윤리적패션 허브)
- 친환경 인증마크 2건 취득 및 보유

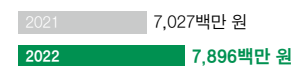


##### 비건 타이거

- 100% 비동물성(비건) 원부자재(한지가죽 등) 사용
- ECO FRIENDS 제품 10개국 동시 발매
- '23 S/S 비건 패션위크, '23 S/S 트라노이 패션위크 등 국내외 컬렉션 3회 참가

친환경 패션 기업 지원으로  
매출액 전년대비 증가

34%



### 친환경 패션 유통지원 및 홍보

지속가능한 패션이 정규사업으로 격상된 만큼 시제품 제작비뿐만 아니라 브랜딩, 홍보, 유통, 판매까지 전 단계에 걸친 지원이 이루어지며 진흥원은 지속가능 패션을 널리 알리고 있습니다.

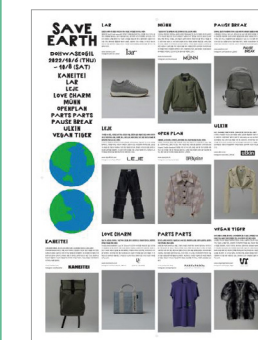
느린가게 천천 전시회 방문객

12,229명



#### 느린가게 천천

한국콘텐츠진흥원은 지속가능 패션에 관한 관심을 높이고 친환경 가치를 전파하려는 목적으로 느린가게 천천 전시회를 주관·개최하였습니다. 느린가게 천천은 친환경 소재뿐만 아니라 유해물질 규제·폐기 관리, 동물 복지, 공정 무역 등 패션과 관련된 ESG 요소를 구체적으로 소개하였습니다. 전시 공간에 사용된 구조물과 홍보 리플렛 모두는 재활용 소재로 만들어졌으며, 총 10개 브랜드가 참가하였고 5일간 12,229명이 방문하였습니다.



#### 패션코드

<'23 S/S 패션코드(Fashion KODE)>에서 친환경 업사이클링 브랜드 카네이테이(KANEITEI), 지속가능한 패션을 추구하는 러브참(LOVE CHARM)을 비롯한 10개 브랜드의 패션 팝업 전시회를 개최하였습니다. 패션쇼와 패션수주회' 등 다양한 행사가 열린 패션코드에는 국내외 바이어를 포함한 9,500여 명의 패션 관계자와 참관객이 현장을 찾았습니다.



#### 넥스트 레이블

tvN show의 패션 웹예능 <넥스트 레이블>의 제작 및 방영을 통하여 지속가능성을 주제로 한 런웨이 배틀을 선보였습니다. 이를 통해 진흥원은 글로벌 패션산업의 주요 비전인 지속가능 패션에 대해 조명하고, 자원의 순환과 환경보호를 위한 패션 디자이너의 고민과 실천을 대중에게 전달했습니다.



#### 바질 매거진

진흥원은 환경 전문 잡지 「BASIL」의 특별판인 BASIL SIL을 출간하여 지속가능 패션을 전파하였습니다. '지구를 위한 패션은 어떠해야 할까요'를 주제로, 전문가 10명의 인터뷰, 친환경 패션 실천 방법 등 지속가능한 패션에 대한 고찰을 담았습니다.

1. 패션수주회: 브랜드가 상담, 비즈매칭 등으로 바이어와 접하며 판매 기회를 확대할 수 있는 행사

## 콘텐츠산업 친환경화

콘텐츠산업의 특성을 고려한 친환경 사업은 한국콘텐츠진흥원의 지속가능경영에서 빼놓을 수 없는 부분입니다. 진흥원은 환경친화적인 콘텐츠기업을 지원하고, 공연에서의 환경요소를 고려하며, 콘텐츠산업에 친환경 문화를 확산시키기 위해 노력하고 있습니다.

### 친환경 소셜벤처 지원

한국콘텐츠진흥원은 친환경 소셜벤처기업이 친환경 소재를 개발할 수 있도록 CKL기업지원센터 입주를 지원하였습니다. CKL기업지원센터 입주사 「라이트루트」는 해양오염의 원인이 되는 폐이차전지 분리막을 사용하여 리사이클 소재 브랜드 <텍스닉>을 개발하였습니다. 텍스닉은 고어텍스 제작비용의 1/3 수준으로 생산이 가능하고 아웃도어 웨어의 소재로 사용할 수 있는 신소재입니다. 라이트루트는 텍스닉의 우수성을 인정받아 CES 2022 혁신상과 2022 환경창업대전 스타기업 부문에서 대상(환경부 장관상)을 수상하였습니다.

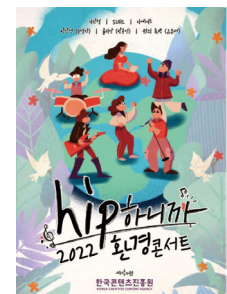
### ESG형 공연

대중음악 온라인 공연 제작지원 사업에서 한국콘텐츠진흥원은 '22년에 최초로 ESG형 공연을 별도의 카테고리 분류하여 ESG의 가치를 반영한 공연에 제작비용을 지원하였습니다. 지원업체 대상으로 KOCCA뮤직스튜디오 공간과 조명-구조물을 비롯한 장비도 추가로 지원하며, 업계 제작비 부담을 완화하였습니다. 진흥원이 처음으로 지원한 ESG 공연 중 환경분야에 3개의 프로젝트가 선정되었습니다.



#### 어스어스 페스티벌

<어스어스 페스티벌>은 '우리가 살아 온 지구, 우리가 살아 갈 미래'라는 슬로건 아래 펼쳐진 친환경 음악 페스티벌입니다. 공연장에서도 아티스트와 관객이 대화용품을 사용하여 제로 웨이스트를 실천하고 다양한 환경 캠페인이 시행되어 시민들에게 환경보호의 중요성을 환기하는 계기가 되었습니다.



#### 2022 환경콘서트: hip하나까

<2022 환경콘서트: hip하나까>는 MZ세대의 음악 트렌드에 맞춘 라인업과 환경보호 토크콘서트로 환경문제를 제기하는 자리를 마련하였습니다. 이상 기후, 자연을 위한 소비를 언급하며 실생활에서 체감할 수 있는 환경 이슈를 다루었습니다.



#### 온라인 콘서트: 지구를 지켜라

<지구를 지켜라> 온라인 콘서트는 탄소배출 저감을 언급하며 환경을 위한 메시지를 전달하였습니다. 공연 멤버들이 캐릭터로 변신해 지구를 보호하는 실천방법을 캠페인 형식으로 소개하였으며, 콘서트와 연계한 SNS 캠페인 영상도 제작하여 동·식물 멸종과 대기 오염의 심각성을 알렸습니다.

## 친환경 문화 확산

### 환경보호 활동

한국콘텐츠진흥원의 친환경 활동은 콘텐츠업계에 국한되지 않고, 임직원의 자발적인 실천과 지역사회의 전파로도 이어졌습니다.

#### 가치, 그린 캠페인

환경의 날(6/5)을 맞아 한국콘텐츠진흥원은 지역사회 유관기관과 함께 친환경 캠페인을 전개하였습니다. 한국문화예술회관위원회, 농림식품기술기획평가원과 업무협약을 체결하여 환경 캠페인을 공동으로 운영하였습니다. 임직원과 지역주민을 대상으로 온실가스 감축교육도 시행하여 기관이나 가정에서 실천할 수 있는 전기요금 절약과 온실가스 감축 방안을 소개하였습니다. 또한 콘텐츠도서관에 ESG 및 환경도서를 소개하는 특별서가를 조성하였습니다. 아울러 행사에 사용된 배너는 골판지 소재로 만들어졌으며 현수막은 페페트빙을 재활용하여 제작되었습니다.



#### 재활용

한국콘텐츠진흥원을 포함한 3개 기관의 임직원이 유휴 아이스팩 800개를 수거하였고 천연원료를 사용한 친환경 비누 만들기 교육으로 화학물질과 플라스틱 사용을 줄이는 방안을 체험하였습니다. 진흥원은 유휴 아이스팩과 친환경 비누 제작꾸러미를 지역사회에 기부하여 재활용 및 친환경 문화 확산에 이바지하였습니다.



#### 차량 없는 날 시행

진흥원은 사전 안내 및 주차장 통제를 통해 캠페인 기간 중 주차 공간 일부를 차량 없는 날로 지정하였고, 총 28대 차량 미가동으로 16.52kg<sup>1</sup>의 탄소를 저감하는 효과를 얻었습니다.

차량 없는 날 시행으로 탄소배출 저감

**16.52kg**



#### 자원 순환

부서별로 쓰지 않는 사무용품들을 모아 필요한 임직원이 사용할 수 있게 한 '모두의 캐비닛'으로 총 130개의 사무용품이 진흥원 내부에서 순환되었습니다.

사무용품 재사용

**130개**



#### 친환경 업체 참여

진흥원 본원 로비에 마련된 반짝매장(팝업스토어)에서는 지역사회 내 환경 친화 기업들의 재활용·새활용 제품과 비건 식품을 판매하여 쓰레기 자원순환과 채식을 통한 탄소배출 감축 필요성을 알렸습니다.

1. 차량 28대 미가동, 휘발유 14대, 경유 14대 산정. 휘발유 차량 평균 CO 배출량(2,000cc 승용차 기준 145g/km), 경유 차량 CO 배출량(2,200cc SUV 기준 150g/km), 혁신도시 내 출퇴근 거리(왕복 4km)로 절감량 산정



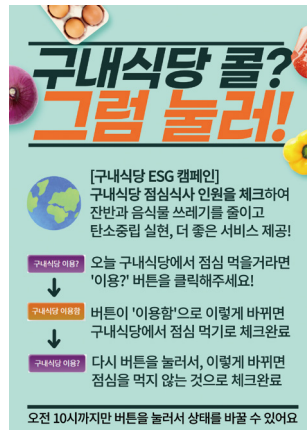
저탄소 식생활

먹거리 생산-유통-소비에 걸쳐 한국콘텐츠진흥원의 구내식당에서는 저탄소 식생활이 이루어지고 있습니다. 생산단계에서는 저탄소인증 농산물을 사용하고 유통과 소비에서는 식사 의향 체크 시스템 도입, 로컬푸드를 사용한 메뉴 구성과 잔반 없는 날 지정과 같은 정책을 시행하고 있습니다.

음식물쓰레기 감소  
**152kg**

음식물쓰레기 처리비용 감소  
**10.6%**

그린푸드데이에 잔반 감소  
**45%**



구내식당 ESG 캠페인 '구내식당 콜? 그럼 놀러!'

한국콘텐츠진흥원의 구내식당에서는 식사 인원을 예측하기 어려워 필요 이상으로 음식을 준비해야 하는 고민이 있었습니다. 임원과의 소통자리에서 이러한 문제점이 제기되었고 부서 간 협업을 통해 '식사 의향 체크 시스템'을 개발하였습니다. 해당 시스템은 진흥원의 기존 업무 시스템에서 직원별로 당일 구내식당 점심식사 의향을 선택하는 것으로, 구내식당 영양사는 직원들의 응답 결과를 확인하여 점심식사 조리에 반영하고 있습니다. 점심식사 의향 체크 시스템은 '구내식당 콜? 그럼 놀러!'로 임직원들에게 홍보되었고, 이러한 노력의 결과로 음식물쓰레기가 동년 동월 대비 152kg 줄어들었으며 음식물쓰레기 처리비용도 10.6%가 감소하였습니다.



코리아 그린푸드데이

한국콘텐츠진흥원은 국산 농수산물 소비를 권장하고 저탄소·친환경 식생활 문화를 안착시키고자 한국농수산물유통공사와 수출강국도약 및 저탄소 식생활 문화 확산을 위한 업무협약을 맺었습니다. 이에 따라 진흥원은 코리아 그린푸드데이에 동참하였으며 매월 마지막 주 목요일을 그린푸드데일로 지정하여 구내식당에서 로컬푸드를 사용한 메뉴를 만들고 잔반이 생기지 않도록 관리하고 있습니다. 그린푸드데이에는 매월 100명이 넘는 임직원이 참여하고, 평소보다 잔반이 45% 줄어드는 효과를 얻고 있습니다.



저탄소 인증 농산물·로컬푸드 사용

저탄소 인증 농산물은 생산의 전 과정에서 온실가스 배출을 줄인 농산물로서, 한국콘텐츠진흥원은 해당 식자재를 활용하여 구내식당 운영에 따른 온실가스 배출량을 저감하고, 저탄소 농업기술 확산에 공헌하고 있습니다. 로컬푸드는 지역에서 생산한 농산물로서 장거리 수송이나 다단계 유통과정이 없어 이동으로 인한 탄소배출이 적습니다. 한국콘텐츠진흥원은 로컬푸드의 구매 비중을 늘리고자 수산물을 지역기업에서 공급받고, 채소·축산물 메뉴를 이전보다 많이 편성하고 있습니다. 앞으로도 진흥원은 건강하고 환경친화적인 식생활 전파에 앞장서겠습니다.

지역사회 친환경화

한국콘텐츠진흥원은 친환경 문화를 기관 외부에도 확산하고자 타 공공기관 및 지역문제해결플랫폼과 협업하여 다양한 프로그램을 운영하였습니다. 진흥원과 다른 기관의 여건을 고려하여 의제를 선정하고 이해관계자와의 소통으로 현실적이고 구체적인 세부 추진사항을 마련하였습니다. 한국콘텐츠진흥원은 기관 내부에서 발생한 커피박<sup>1</sup>을 모아 외부 재활센터에 전달하였고, 외부기관과 함께 모은 커피박은 모두 약 5t에 달하며 이는 퇴비 등으로 재자원화되고 있습니다. 더불어 RE100 강의로 임직원에게 공공기관의 ESG 경영과 탄소중립 경영을 교육하였습니다.

8개 기관 합동 폐전자기기 수거  
**542kg**



폐전자기기 수거 캠페인

자원순환의 날을 맞아 진흥원은 임직원과 지역사회를 대상으로 폐전자기기를 취합하여 자원순환을 추진하였습니다. 진흥원과 7개 기관이 협력하여 2주간 폐전자기기 542kg을 모아 E-순환거버넌스<sup>2</sup>에 전달하였습니다. 폐전자기기는 친환경 공정을 거쳐 재활용될 예정이며 이 과정에서 1.8t의 탄소 감축이 예상되는데, 이는 소나무 13그루를 식재한 효과와 유사합니다. 자원순환 문화가 정착될 수 있도록 진흥원은 폐전자기기 수거함을 상시 운영하고 있으며 누구나 한국콘텐츠진흥원 본원 1층에 방문하면 폐전자기기 수거에 참여할 수 있습니다.



아름다운 농촌 만들기 캠페인

한국콘텐츠진흥원은 나주 도래마을에서 지역 유관기관과 함께 생활환경 개선과 자연보호 활동을 펼쳤습니다. 임직원들은 자발적으로 캠페인에 참여하여 마을에 철쭉 2,000여 본을 식재하였고 주변 일대의 쓰레기 및 폐기물을 수거하였습니다.



부메랑 에코백 캠페인

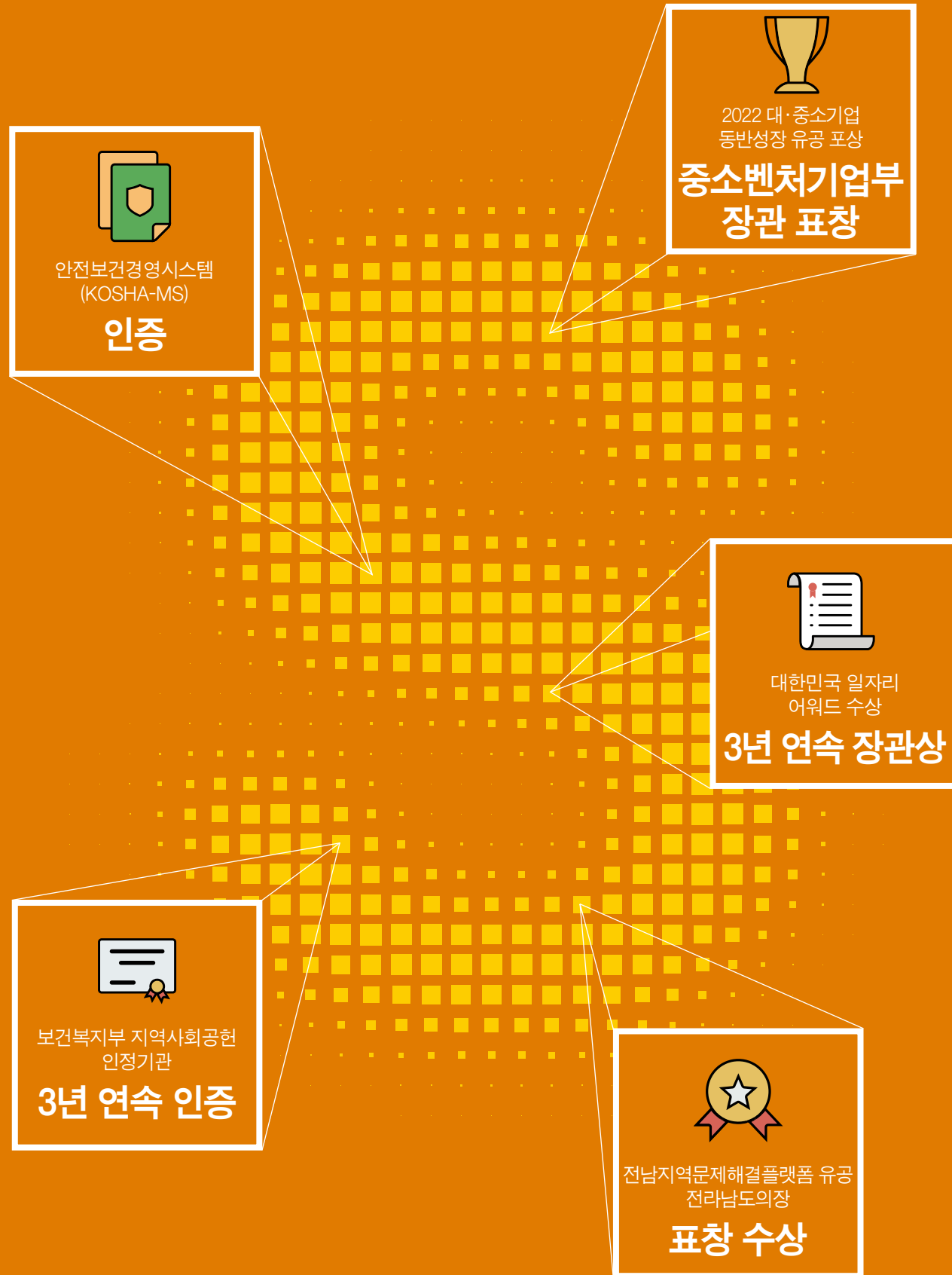
지난해에 이어 한국콘텐츠진흥원은 임직원 대상으로 사용하지 않는 에코백을 모아 전통시장에서 장바구니로 재사용되도록 하였으며 진흥원 내부에서 30개의 에코백을 수거하였습니다. 자원순환 캠페인이 올해에도 연속적으로 시행되며 진흥원의 친환경 실천 의지를 이어 갔습니다.



아동 놀권리 보장을 위한 친환경 교육

한국콘텐츠진흥원은 지역 5개 기관과 함께 아동놀권리 보호를 위한 친환경 교육 활동을 추진하였습니다. 아동양육시설의 자원생들은 텃밭리를 꾸미며 일회용품 사용 저감을 배우고 환경보호 실천 인형극을 봄으로써 자연에 대한 관심을 가질 수 있었습니다. 앞으로도 진흥원은 놀이 및 체험교육을 통해 미래세대인 어린이들이 환경보호에 관심을 가지도록 활동을 확대하겠습니다.

1. 커피박: 커피콩에서 커피액을 추출하고 나오는 부산물  
2. E-순환거버넌스: 자원순환체계를 구축하여 소비된 제품의 재사용·재활용을 추구하는 시스템



# Social

사회의 일원으로서 공공기관은 공동체의 다른 구성원과 더불어 사는 방법을 모색하고 실행해야 합니다. 임직원의 안전과 보건, 협력사와의 동반성장, 지역사회와의 공존, 소외계층과의 동행, 인권 보호, 이 모두가 공공기관으로서의 사회적 책임과 동시에 지속가능한 발전의 동력입니다.

함께하는 사회를 조성하기 위하여 한국콘텐츠진흥원은 업의 특성을 살려 중소 콘텐츠 기업의 성장을 지원하고 콘텐츠산업계와의 상생협력을 추구합니다. 지역 내 콘텐츠 산업의 진흥으로 지역사회 발전을 도모하고, 취약계층의 콘텐츠 접근성 제고로 사회 공헌을 실천하고 있습니다. 내부적으로는 임직원의 역량을 강화하고 공정한 조직문화를 구현하기 위하여 제도를 개편하였으며, 안전관리와 노사 간 협력에도 노력을 아끼지 않았습니다. 한국콘텐츠진흥원은 지속가능한 성장을 이루어가며 따뜻하고 포용적인 사회를 조성하는 데 이바지하겠습니다.

### Focus SDGs



## 동반성장

### 동반성장 전략 체계

한국콘텐츠진흥원은 콘텐츠 중소기업 성장지원 강화, 전략적 동반성장 평가지표 대응, 동반성장 추진 기반 고도화라는 전략목표를 이행하기 위해 동반성장 연계 활동을 이어가겠습니다.

#### 동반성장 체계 개선



‘콘텐츠산업의 동반성장을 견인하는 진흥기관’이라는 비전 아래 한국콘텐츠진흥원은 기관 경영전략과 연계한 동반성장 체계를 구축하였습니다. 동반성장 전략과제를 개선하여 추진력을 제고하였으며 동반성장 주요기능을 추진하고 있는 부서별 실무자로 동반성장TF를 구성하여 동반성장 확산을 위해 노력하고 있습니다. 더불어 '22년 진흥원의 전체 예산 중 83.2%가 중소기업의 지원을 위해 쓰였습니다. 이러한 한국콘텐츠진흥원의 동반성장 추진 공로를 인정받아 2022 공공기관 동반성장 유공 포상 중소벤처기업부 장관 표창을 수상하였습니다.

### 건전한 성장생태계 구축

동반성장의 싹을 틔우기 위해서는 건강한 산업계라는 토양이 필요하기에 한국콘텐츠진흥원은 콘텐츠 업계의 제도, 관습, 문화의 건전성을 높이는 데 매진하고 있습니다.

#### 민간주도 일자리 창출

콘텐츠산업의 일자리 증가를 위하여 한국콘텐츠진흥원은 다양한 방식으로 민간부문의 일자리를 창출하였습니다. 디지털·글로벌 시장변화에 맞는 민간주도형 일자리로는 콘텐츠 제작지원과 대중음악 공연 분야 지원과 같은 직접 지원, 창업기업 육성 및 인프라 제공을 포괄하는 스타트업 육성, 게임인재원 등에서의 인재양성, 콘텐츠일자리센터 운영을 통한 대민지원 등이 이루어졌습니다. 아울러 구매, 용역, 공사, 투·융자를 통하여 총 3,366명의 고용 효과<sup>1)</sup>를 만든 한국콘텐츠진흥원은 핵심사업에서 전년대비 37.6% 상승한 총 7,910명의 일자리를 만들었고, 핵심사업을 통한 일자리 창출 성과를 인정받아 3년 연속 「대한민국 일자리 어워드」 장관상을 수상하였습니다.

#### 표준계약서 사용

산업 불공정을 근절하기 위해 한국콘텐츠진흥원은 공정한 제작·유통 생태계를 조성하고 있습니다. 표준계약서를 개발하였고, 방송·애니메이션산업계에 인식개선 교육을 시행하였으며, 표준계약서 의무사용을 제도화하였습니다. 더불어 웹툰 창작자, 제작사, 플랫폼사, 학계, 법조계 등이 참여한 “웹툰상생협의체”를 통해 ‘웹툰 상생 환경 조성’을 위한 협약을 체결하였습니다. 진흥원의 노력은 전년대비 29.47% 증가한 2,280개의 표준계약서 활용이라는 성과로 이어졌습니다.

1. 고용노동부, 「2021년 재정사업 고용영향평가 가이드라인(’22년부터 평가 제외, 산출식 미제공)」 산업별고용계수 및 산업별영향평균근로자 임금에 따른 산정

### 저작권 보호

한국콘텐츠진흥원은 장르별 저작권 보호 방안과 기술개발로 콘텐츠 분야의 저작권 침해를 방지하고 있습니다.



해피툰게더 영상 조회수  
**120만 명**

#### 웹툰 공정유통 및 스토리 표절 검증

민간 웹툰 유통사와 함께 “해피툰게더”라는 슬로건으로 만화·웹툰 불법유통사이트 이용근절 캠페인을 펼쳤습니다. 인기 웹툰의 삽화를 활용하여 주목도를 높이고 홍보 효과를 올린 결과, 캠페인 영상 업로드 3개월 만에 해피툰게더 캠페인 영상 조회수가 120만 명에 달했습니다. 대한민국 스토리 공모대전에서는 표절검사 시스템에 소요되는 신규 예산을 확보하여 모든 본심 통과작을 검사하고, 외부기관과 협업하여 중복수해 검증을 개선하였습니다. 수상작은 한국저작권위원회 협조를 받아 저작권 등록을 필수화하였습니다.



#### 게임 저작권 보호

'22년에 한국콘텐츠진흥원은 게임 저작권 침해 대응 설명회를 개최하고 「불법 게임 및 게임 저작권 침해 대응을 위한 안내서」를 발간하였습니다. 또한 게임물관리위원회와 게임 산업 진흥을 위한 게임 저작권 보호에 관한 업무협약을 체결하여 게임콘텐츠 보호를 위한 정보를 공유하고 협력을 강화하였습니다.

#### 음원 사재기 예방

음원 순위의 변동을 확인하고 소설 모니터링'을 실시하여 한국콘텐츠진흥원은 음원사재기를 예방합니다. '22년의 음원사재기 의심 신고 중 추가 조사가 필요한 사례가 있어 정부 부처와 사건을 처리하고 있는 진흥원은 음원 유통질서를 확립하기 위해 음원 정보공유분석센터(ISAC) 설립안을 연구하고 있습니다.

#### 저작권 보호 및 유통 기술개발

한국콘텐츠진흥원은 빠르게 변화하는 디지털 환경 속에서 빅데이터 분석이나 지능정보를 기반으로 저작권 침해를 파악하거나 소프트웨어에서 공정한 유통을 뒷받침하는 저작권 R&D 지원을 통해 XR(확장현실), 메타버스 등 신산업 분야의 콘텐츠 저작권 보호와 공정한 유통을 선도하기 위해 노력하고 있습니다.

### 콘텐츠산업 분쟁 해결

불공정행위 모니터링단을 운영하여 불공정 사례 20건을 모집하였고, 콘텐츠이용피해 실태조사로 공정거래 정책 수립의 기반을 마련하였습니다. 동시에 3개의 유관기관과 콘텐츠 공정상생 정책협의회를 신설하여 관련 업무를 교류하고, 교육자료를 배포하였습니다. 피해지원에도 집중하여, 4개의 협단체가 연계해 장르별 불공정행위에 대한 신고 창구를 기존 9개에서 13개로 확대하였으며, 분쟁조정위원회 홈페이지의 사건접수 인터페이스를 개편하여 피해자의 구제 접근성을 높였습니다. 나아가 분쟁조정을 내실화하기 위해 조정위원과 조사관에게 콘텐츠산업의 현황과 특징을 6회 교육하였고, 서울중앙지방법원과 서울고등법원과의 업무협의로 조기조정 사건을 기존 9건에서 56건으로 증대하였습니다.

### 콘텐츠 분야 불공정행위 사전 예방

한국콘텐츠진흥원은 공정한 콘텐츠 유통환경 인식확산을 위해 캠페인을 전개하였습니다. 불공정행위 예방을 위한 카드뉴스 4종을 제작하고 불공정행위 사례집을 '22년 시점에 맞게 내용을 수정하여 배포하였습니다. 아울러 불공정행위 예방을 위한 콘텐츠 공정상생센터의 역할을 온라인 광고 등을 통해 홍보하였습니다. 「콘텐츠 불공정행위 제대로 알고 대처하기」 가이드를 제작하여 보급한 진흥원은 「문화산업 공정유통 및 상생협력에 관한 법률안」 입법을 지원하고, 콘텐츠 분쟁조정포럼에 참여하는 등 콘텐츠 공정상생센터의 기능 고도화 방안 연구를 추진하고 있으며 불공정행위를 뿌리 뽑기 위해 전방위적으로 노력하고 있습니다.

1. 소설 모니터링: 소설 미디어에서 여러 브랜드에 대한 언급을 파악하고 대응하는 행위

## 중소 콘텐츠기업 지원

한국콘텐츠진흥원은 중소기업을 적극적으로 지원하여 동반성장과 함께 K-콘텐츠의 다각화를 이루고자 합니다.

### 영세 콘텐츠기업 긴급 금융지원

방송영상 분야에서 한국콘텐츠진흥원은 영세 콘텐츠기업의 금융부담을 완화하였습니다. 코로나19로 피해를 본 기업에 대한 지원제도를 연장·확대하여 전년대비 35.4% 증가한 107.8억 원의 자금을 지원하였으며, 대출심사를 간소화 하고 신속자금을 공급하여 영세 콘텐츠기업의 고충을 경감하였습니다. 나아가 기준금리가 인상되는 추세에도 진흥원은 대출 기준금리 인상폭을 최소화하여 타 정책자금 대비 최저수준을 유지하였고, 영세 콘텐츠기업에게 대출이자를 지원하는 사업을 확대하여 '22년에는 전년대비 22.1% 증가한 19.7억 원을 지원하였습니다.

### 신시장 진입 및 판로개척 협력

한국콘텐츠진흥원은 콘텐츠 분야 선도기업이 중소기업 지원사업에 참여할 수 있도록 다리 역할을 하고 있습니다. 중소기업의 해외판로 개척에도 힘써 정부평가 기준을 초과한 실적을 달성하였습니다.



#### 캐릭터 분야

중소 캐릭터 업체의 유통망 확보를 위해 대기업과 협력하여 크림(C\*Ream) 팝업스토어를 운영하였습니다. 더불어 롯데마트 토이저러스 내 매장 3곳, 메가박스의 매장 1곳 및 롯데월드, 캐릭터페어와 연계한 홍보관 각각 1곳에 중소기업의 상품 입점을 도왔습니다. IP 라이선싱 빌드업 사업을 통해 중소기업과 대기업 간 콜라보레이션을 지원하였고 단공과 롯데월드의 협업으로 어트랙션 안내영상, 비마이펫과 롯데홈쇼핑과의 협업으로 슷츠 애니메이션 제작 등을 이끌었습니다.



#### 패션 분야

중소 패션 디자이너 브랜드의 유통판로 확장을 위해 (주)한섬과 업무협약을 맺고 온-오프라인 기획전을 열었습니다. 나아가 진흥원은 메타버스 홍보관 구축과 해외 백화점 팝업스토어 운영 등 다양한 방법으로 한국 패션 디자이너 브랜드의 유통채널을 확장하였습니다.

### 오픈이노베이션

선도기업과 신기술 분야 스타트업의 매칭으로 중소기업의 성장을 지원하였습니다. 「메가박스」와 연계한 인공 지능 분야의 「더브이 플래닛」은 '광고영상 자동제작 및 광고 청약 플랫폼'을 작업하였고, 경동 오픈이노베이션 데모데이 우수상을 수상하였습니다.

### 글로벌 콘텐츠 연관제품 PPL

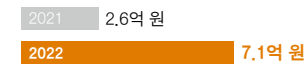
관계부처 합동으로 개최한 <K-EXPO VIETNAM 2022>에서 국내 캐릭터 '도우도우'와 국내 식품기업 「우양」간 협력이 성사되었습니다. 도우도우를 우양의 핫도그 제품 패키지 디자인에 적용한 '도우도우 핫도그'로 대만 까르푸, 세븐일레븐 등에 출시되어 동반수출에 성공했습니다. 또한, K-브랜드 한류마케팅 지원을 통해 「유평엘컴퍼니」의 친환경 종이세제 '한장모'가 tvN <월수금화목토>에 간접광고(PPL)로 노출되어 방영 이후 월 매출이 30% 이상 상승했습니다. 동일 드라마에 나온 「체어플러스」의 자세교정 의자 '오리백'도 말레이시아, 인도 기업과 연이은 수출계약을 체결하는 등 K-콘텐츠의 경제적 파급효과를 입증했습니다.

대출이자 지원 전년대비 증가

22.1%

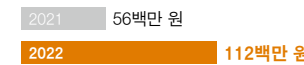
계약대금 조정 증가

2.7배



임대료 감면 증가

100%



혁신제품 구매 증가

50%



## 협력업체 상생협력

협력사와의 동반성장을 위하여 한국콘텐츠진흥원은 거래와 계약 체계의 건전성을 올리고 있습니다. 결제환경 개선, 성과공유, 기술보호, 상생기금 출연 등으로 진흥원은 거래 협력사와 상생의 가치를 실현 하였습니다.

### 결제환경 개선

내부 전자대금시스템을 활용해 협력업체와의 결제환경을 개선하였습니다. 계약 선금 지급률을 80%까지 높이고 회계 관리시스템을 개편하여 대금지급 기간을 단축하였습니다. '22년에 선금을 지급한 계약은 155건으로 '21년의 121건 보다 28% 증가하였습니다. '22년에는 시중은행과의 약관 체결로 외부 은행 시스템을 이용해 상생결제시스템을 시범운영하였으며 중소기업과의 상생결제도 진행되었습니다. 하도급지킴이 적용 기준을 기존 5천만 원에서 3천만 원으로 확대하고, 사용빈도 또한 높였습니다. 이에 하도급지킴이가 적용된 거래는 전년보다 두 배 이상 늘어난 26건에 달하였습니다. 더불어 사업부서의 구매요구를 당일에 검토하도록 의무화하여 공고 처리 기간을 30% 감축 하였습니다.

### 계약금액 조정

한국콘텐츠진흥원은 협력업체에 원가 인상 및 물량 등 계약변동사항을 반영한 적정대가를 지급하며 공정거래를 체결 하였습니다. 계약 후, 물가상승이나 물량변동 등의 이유로 협력업체가 계약 수정을 요청할 경우 조달청 문의를 감사실 컨설팅을 거쳐 계약을 변경하고 있으며, 환율급등으로 인하여 해외행사 계약금액을 조정한 사례도 있습니다. 원가 및 물량 등 변동사항을 반영한 계약을 전년대비 79% 늘렸고, 대금 조정으로 계약금을 총 7.1억 원 높였습니다.

### 성과 공유 및 혁신제품 구매

한국콘텐츠진흥원은 직원을 대상으로 성과공유제 아카데미와 개별코칭을 실시하여 성과공유를 내재화하였습니다. '22년에 성과공유의 규모는 4.3배 늘었으며 협력이익공유의 규모는 2.4배 증가하였습니다. 진흥원의 국내 시설인 삼암 DMS, 대전 스튜디오큐브에 입점한 업체에 대해 협력이익공유를 연계하여 임대료를 할인하였고 감면된 임대료는 전년대비 2배 상승한 112백만 원을 기록하였습니다. 부서별로 혁신제품 구매를 권장하고 구매실적 모니터링 등으로 노력한 결과, 진흥원의 혁신제품 구매액은 전년대비 50% 증가하였습니다.

### 거래기업 기술보호

한국콘텐츠진흥원은 설명회, 세미나, 컨퍼런스 등의 방식으로 중소기업 기술 보호를 위한 인식개선 교육을 펼쳤으며 '22년에는 중소기업과의 거래와 관련된 임직원 중 72.36%가 활동에 참가하였습니다. 또한 중소기업과 거래 시 비밀 유지계약(NDA) 체결 규칙을 제정한 진흥원은 '22년에 비밀유지계약을 확대하였습니다. 진흥원은 협력 중소기업의 기술 보호와 관련한 정부 사업 14건을 지원하였으며 기술자료 임치 지원 10건을 체결하였습니다.

### 상생기금 출연

한국콘텐츠진흥원은 상생협력기금과 농어촌상생기금을 꾸준히 출연하고자 '22년에 임원 및 관련 보직자의 모금을 통해 출연금을 마련하였습니다. 한국콘텐츠진흥원은 앞으로도 고유사업과의 연계방안을 모색하고, 여러 이해관계자와 소통하며, 임직원 대상의 정기모금을 검토하는 등으로 더 많은 기금 확보를 위해 노력하겠습니다.

무역진흥/경제발전 유공 포상 산업통상자원부

장관 표창

## 지역사회공헌



지역사회공헌 인증기관 획득

### 3년 연속

「전남지역문제해결플랫폼 유공」 수상

## 전라남도의장 표창

### 사회공헌 추진 방향

사회공헌 실행력을 높이고자 한국콘텐츠진흥원은 지역사회와의 공존을 모색하고 명확한 추진 방향을 설정하여, 공공기관의 사회적 책무를 이행하고 있습니다.

#### 사회공헌 활동체계

사회공헌 비전

포용적 지역공헌을 통한 지속가능 문화·사회 조성

전략방향



광주전남지역 현안 해결로  
활성화 노력



콘텐츠산업 전반의  
지역균형발전 견인

지역사회와의 상생이라는 사회적 책임을 수행하고, 지역사회를 실질적으로 돕기 위해 한국콘텐츠진흥원은 지역사회 공헌 체계를 강화하고, 6가지 공헌대상(아동·청소년·가족·노인·다문화·지역민) 중심의 사회공헌 추진계획을 수립 하였습니다. 꾸준한 사회공헌 활동을 위해 진흥원은 광주전남지역 현안에 방점을 둔 전략방향과 콘텐츠산업 전반의 지역균형발전 견인에 초점을 맞춘 전략방향을 세웠으며, 그에 따른 전략과제, 성과지표, 모니터링 체계를 구축하였 습니다. 이를 통해 진흥원은 3년 연속 보건복지부 지역사회공헌 인정기관으로 인증받았고, 전남지역문제해결플랫폼 유공 전라남도의장 표창을 수상하였습니다.

#### 사회공헌 활동 활성화

한국콘텐츠진흥원은 지속가능한 사회공헌 활동을 위해 기관 임직원 및 지역사회로부터 사회공헌 프로그램에 대한 의견을 수렴하고, 사회공헌 마일리지 제도를 통해 내부 직원들의 사회적 책임 실천을 독려하고 있습니다.

##### 사회공헌위원회 자문

외부 전문가와 내부 보직자로 구성되며 연 2회 운영되는 사회공헌위원회는 반기별로 활동결과를 발표하고, 의견을 수렴합니다. 더불어 협업 사항을 논의하고 개선방안을 도출합니다. 위원회는 지역민 대상 친환경 가치 내재화 활동, 다문화 가정 대상 프로그램 보완·지속, 공헌활동 수혜처 확장·보완이 필요하다는 의견 등을 수렴하였고, 이에 '가치, 그린 캠페인'과 같은 지역민 참여형 친환경 사회공헌 활동 시행, 게임문화 가족캠프 참여자 선정 시 다문화 가정 우선선발, 16개 신규 수혜처 발굴 등의 대안을 제시하였습니다.

##### 주니어보드 사회공헌 분과 활동

주니어보드 사회공헌 분과는 상시적으로 사회공헌 활동에 참여하며, 활동 결과를 공유하고 개선 의견을 수렴 합니다. 혁신주니어보드 위원 의견 수렴을 통해 임직원이 참여하는 플로깅 캠페인, 콘텐츠 북페어를 통한 진로 상담 프로그램 등을 강화하였으며, 임직원 참여 기금 추가 조성을 위한 공감대 형성과 도출 과정을 논의하였 습니다.

##### 사회공헌 마일리지 포상

한국콘텐츠진흥원은 직원과 부서들의 자발적인 사회공헌 활동을 북돋는 사회공헌 마일리지 포상을 시행하고 있습니다. 직원 마일리지 부여 기준에서 아동·청소년, 한부모·조손·다문화 가정 대상 활동 참여에 높은 배점을 부여하였고, 부서 대상의 기준에서는 사업과 연계된 사회공헌 활동에 높은 점수를 배정하였습니다. 그 결과, '22년 12월에 사회공헌 활동 우수참여자 5인과 우수성과 2개 부서에게 원장상, 상품권을 수여하였습니다.

### 콘텐츠산업 연계 지역발전

한국콘텐츠진흥원은 지역균형발전을 위해 콘텐츠 지역인재 양성과 교육 수요생의 취업·창업, 나아가 지역별 특화 콘텐츠 개발 지원을 통해 콘텐츠산업의 지역균형 발전에 기여하고 있습니다.

#### 지역인재 육성

지역 콘텐츠산업의 지속적인 성장을 뒷받침하기 위해 한국콘텐츠진흥원은 각 지역 특성에 맞는 콘텐츠 분야의 지역 인재를 양성하고 지역기업과 연계하여 일자리를 매칭하고 있습니다. 콘텐츠코리아 랩에서는 웹콘텐츠 창작교육과 영상 분야 실습교육 등을 진행하였으며 메타버스, 3D프린팅 등 신기술 적용 콘텐츠를 제작하는 교육도 병행하여, 지역인재의 신시장 진출을 지원하였습니다. 글로벌게임센터에서는 게임 개발과 기획, 홍보마케팅을 교육하였고 음악창작소에서는 뮤지션 대상 교육뿐만 아니라 음악 프로듀싱이나 음향장비 관련 종사자 대상 교육도 실시하였습니다. 또한 지역콘텐츠 거점기관에서는 지역기업 및 지역대학과 협력하여 교육생에게 현장실습과 인턴십 기회를 부여하고 있으며 취업 개인 상담이나 일자리 박람회도 개최하였습니다. 진흥원은 지역인재 양성 프로그램으로 총 10,485명을 교육하였고, 일자리 매칭 등을 통하여 2,431명의 취업을 도왔습니다.

지역인재 양성교육 수료

10,485명

콘텐츠분야 지역 기업에 취업 매칭

2,431명

#### 지역콘텐츠 연계 지역문화 발전 추진

주요사업 중 하나인 지역콘텐츠 제작지원을 활용하여 한국콘텐츠진흥원은 지역특화콘텐츠를 활용한 지역 사회공헌 프로그램을 운영하고 있습니다. 지역콘텐츠 거점기관은 지역특화콘텐츠 개발지원 사업으로 56개의 지역콘텐츠 제작을 지원했습니다. 지역특화콘텐츠 개발지원은 지역의 문화·역사 소재를 기반으로 하여 지역만의 독창적인 스토리 텔링이 가능한 콘텐츠 제작지원으로, 콘텐츠 개발을 넘어 관광이나 지역 상품에 활용되며 지역경제 활성화에 이바지 하고 있습니다.

#### 우리동네 캐릭터

한국콘텐츠진흥원은 지역·공공 캐릭터의 인지도 향상을 위해 <우리동네 캐릭터 대상>을 개최하고 있습니다. 진흥원은 캐릭터 라이선싱 페어에서 우리동네 캐릭터관을 운영하였고, 2022 한국문화축제와 연계하여 <우리동네 캐릭터 축제>를 열었습니다. 잠실종합운동장에는 우리동네 캐릭터 전용 홍보관이 설치되었으며 '22년 본선 진출 및 기존 수상작 22개 캐릭터가 종로5가부터 광화문까지 퍼레이드를 펼쳤습니다. 진흥원은 이와 같은 후속 행사를 통해 지역·공공 캐릭터에 대한 대국민 인지도를 제고하였습니다.



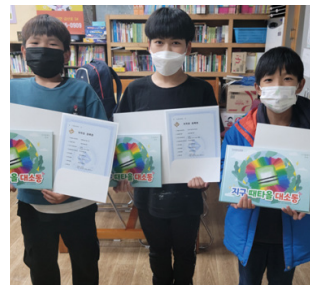
## 콘텐츠를 통한 사회공헌 활동

전 국민이 콘텐츠를 즐기고 행복을 느낄 수 있도록, 한국콘텐츠진흥원은 콘텐츠 소외계층 맞춤형 지원 체계를 마련하였습니다.

### 취약계층 대상 콘텐츠 접근성 제고

문화향유 취약계층이 콘텐츠를 즐길 수 있도록 한국콘텐츠진흥원은 소외계층 대상별 맞춤형 콘텐츠 접근 기회를 확대하였습니다. 장애인 인식개선 오케스트라 콘서트에 지역 청소년과 다문화·한부모 가정을 초청하였고, 디지털 취약계층이 NFT 시장을 이해할 수 있도록 영상 콘텐츠를 제작해 진흥원의 SNS에 게시하였습니다. 아울러, 국산 애니메이션 상영회를 개최하여 애니메이션 17편을 상영하고 전국 아동·청소년센터 71곳의 아동 13,460명에게 문화향유기회를 제공하였습니다.

국산 애니메이션 상영회 관람  
**13,460명**



#### 환경동화 기부

니주 지역 어린이들이 직접 그린 환경 동화책 <지구 때타올 대소동>은 스토리움 환경동화 프로젝트의 후속 사업으로, 진흥원은 보다 더 많은 아이들이 동화책을 볼 수 있도록 전남지역 아동센터 377개소에 총 1,131권을 보급하였습니다.



#### 콘텐츠도서관 행사

한국콘텐츠진흥원은 광주·전남 지역의 청소년을 대상으로 하는 콘텐츠도서관 북페어를 개최하고, 콘텐츠 창작자를 초청하여 청소년에게 진로를 탐색하는 자리를 제공하였습니다. 지역민을 위해서는 콘텐츠도서관과 임직원이 보유하고 있던 도서 총 320권을 기부하였으며, 지역 소재 병원 및 도서관과 협력하여 타 기관에 자료를 대출하는 서비스도 시행하고 있습니다. 콘텐츠도서관 북페어 참여자들은 100% 재참여 의향을 보였습니다.



#### 캐릭터 리사이클 챌린지

한국콘텐츠진흥원은 여러 콘텐츠행사에서 관람객 또는 참여자가 기부할 수 있는 공간을 설치하고, 기부받은 물품을 문화 소외계층에 전달하였습니다. 캐릭터 라이선싱 페어에서 캐릭터 리사이클 챌린지를 진행해 관람객으로부터 사용하지 않는 인형을 기부받았습니다. 진흥원은 기부자에게 기념품을 증정하였고 기부받은 332개의 인형은 세척 후 아동 복지시설에 기부하였습니다.

### 아동·청소년 대상 건전한 게임문화 확산

한국콘텐츠진흥원은 아동·청소년과 그 보호자를 대상으로 올바른 게임문화를 전파하기 위해 게임문화 가족캠프를 개최하고 있습니다. 진흥원은 참여자 선정 시 소외계층에 가산점을 부여하였고, '22년 게임문화 가족캠프에는 전년 보다 22%가 증가한 지역민 총 623명이 참여하였습니다. 또한 진흥원은 찾아가는 게임문화교실과 보호자 게임리터러시 교육도 실시하고 있습니다. 게임문화교실에 특수장애인, 다문화가정·차상위계층 청소년 등 1,164명이, 보호자 게임리터러시 교육은 아동·청소년 복지기관 보호자와 고령층 보호자를 포함해 총 931명이 참여하였습니다.

장애인기업 제품 구매액 증가

**240%**

2021 737백만 원

2022 2,505백만 원

## 사회적 책임 실현

한국콘텐츠진흥원은 사회적 경제 기업과 사회 취약계층을 지원하여 공공기관의 사회적 책무를 이행하고 있습니다. 지역사회에 공헌하는 대표기관으로서 자리매김하기 위해 진흥원은 사회적 가치의 실행과 확산에 노력을 아끼지 않을 것입니다.

### 사회적기업 생산제품 구매 확대

한국콘텐츠진흥원은 사회적 경제 기업 물품 구매 확대를 위해, 외부 컨설팅을 받고 전사적으로 직접구매와 위탁사 간접구매를 병행함으로써 중증장애인생산품의 구입을 늘렸습니다. 더불어 수익계약 조건을 완화하여 계약체결 한도를 2배로 늘렸고 전 직원을 대상으로 굿바이(Good Buy) 캠페인을 펼쳐 공공구매 내재화를 추진하였습니다. 또한 정부권장업체를 새로 발굴하고 전자 공지로 계약체결을 독려하였으며, 사회적 협동조합과의 단계계약으로 소모성 자재 97백만 원의 물품을 구매하였습니다. 이러한 노력으로 '22년 한국콘텐츠진흥원의 사회적 경제 기업 제품 구매액은 대폭 상승하였으며 특히 장애인 기업의 경우 240%의 증가율을 기록하였습니다.

### 사회문제 해결형 기업 지원

한국콘텐츠진흥원은 기존사업 중 사회적 이슈 해결이나 ESG 가치에 부합하는 프로젝트를 별도의 카테고리로 분류하여 지원하고 있습니다. 스타트업 육성 사업 중 소셜벤처 지원을 정규사업으로 확정하고 기업당 최대 지원금 한도를 25% 상향하였으며 장애 친화, 사회갈등 해소, 안전보건 등과 관련한 8개사에 5억 원을 제공하였습니다. 또한 문화기술 R&D사업에서 ESG 가치 확산 분야를 신설하고 혁신적인 문화기술과 공공 문화시설 서비스 개선 영역 등에 지원하였습니다.

#### '22년 사회문제 해결형 기업 지원 주요 사례

과제명	성과
시니어 맞춤 콘텐츠 제공형 건강습관관리 서비스 '리무빙' 사업화(리무빙컴퍼니)	매출 1억 원 달성, 서울시 지역형 예비사회적기업 지정 완료 KOCCA 데모워크 특별상, 신한라이프 오픈노베이션 최우수상, 성북구 청년 소셜벤처 기업가 양성 경연 최우수상 수상
신장 질환 환자 건강 돌봄을 위한 전문가 연계 콘텐츠 활용형 헬스케어 커뮤니케이션 플랫폼 '케어볼' 사업화(정선메드)	보건복지형 예비사회적기업 인증, 소셜벤처기업 인증 완료 성심중앙병원, 원주의료사업, 서비스 제공 MOU 체결 협력사 쿨플레이 확보, 식단판매 및 식단관리 콘텐츠 제작·배포
안전사회 형성을 위한 심폐소생술 교육용 콘텐츠 개발 프로젝트 (하트세이프티)	매출액 1억 3천만 원 달성, 중소기업벤처부 메이커스타 대회 수상 고용노동부 산하 예비사회적기업 인증 완료, SBA 서울 어워드 우수상품 선정

### 지역상생 프로그램 운영

지역사회 및 사회 취약계층을 대상으로 한국콘텐츠진흥원은 다양한 사회공헌 활동을 전개하고 있습니다. 소상공인에게 세무 분야와 개인정보보호 교육을 실시하였고 지역의 다문화·한부모·조손 가정에 소화기 등 안전생활환경 조성 꾸러미를 기부하였습니다. 빛가람 사랑의 릴레이 헌혈은 '22년 총 3회 시행되었으며, 임직원들은 당일 4시간의 공가와 사회공헌 마일리지, 4시간의 교육수료로 헌혈 참여를 인정받았습니다. 저소득·학교 밖 청소년을 대상으로는 외부 청소년 지원센터와 협력하여 생리대 꾸러미를 전달하였습니다. 나아가 지역주민들을 위해 나주 혁신도시의 스마트미디어스테이션을 활용한 격려와 희망이 담긴 메시지를 보내어 코로나19 블루 해소에 이바지하였습니다.



다양성과  
기회균등

배리어프리(barrier-free)

모든 이용자의 콘텐츠 접근성을 높이기 위해 한국콘텐츠진흥원은 콘텐츠 장르별로 배리어프리를 반영하여 지원하고 있습니다. 수어자막 콘텐츠, 다양성 제고 연구, 배리어프리를 위한 R&D 기술에 이르기까지, 진흥원은 배리어프리 실현 및 전파를 위해 전방위로 노력하였습니다.

콘텐츠산업 배리어프리 구현

배리어프리는 사회적 약자들이 편하게 살아갈 수 있도록 물리적 또는 심리적 장벽을 허문다는 의미로, 한국콘텐츠진흥원은 콘텐츠산업에 배리어프리를 적용하여 장애인과 비장애인이 동등하게 콘텐츠를 향유할 수 있는 환경을 조성하고 있습니다. 더불어 다양한 장르의 콘텐츠 및 산업 전반에 배리어프리의 가치가 확산되도록 한국콘텐츠진흥원은 배리어프리 요소가 추가된 프로그램을 기존사업과 연계하고 있습니다.

방송영상

방송영상콘텐츠 제작지원 사업에 'ESG 공공' 부문을 신설하였고, 제작지원 사업 주관기관에 다문화 수용성 제고 교육을 실시하였습니다. 사회적 약자를 주제로 숏폼 영상 공모전을 개최하여 10개의 작품이 국내 OTT에서 상영되었습니다.

음악&공연

한국콘텐츠진흥원은 장애인과 비장애인이 함께하는 배리어프리 공연들을 지원하였습니다. 공간기획형 공연 개최 지원을 받은 <렛츠두잇! 배리어프리 뮤직콘서트 위드 도그>는 누구나 장벽 없이 관람할 수 있는 배리어프리 공연으로, 장애인과 비장애인 예술인이 함께 참여하였고 시각장애인을 비롯한 장애인들의 이동과 생활을 도와주는 도우미견에 대한 인식 개선을 위해 관객들이 시각장애인 안내견과 함께 참석하는 배리어프리존도 마련하였습니다. 한국콘텐츠진흥원이 후원하고 충남음악창작소가 개최한 <어디 What수어? 공연 What수어!>는 청인 뮤지션과 농인 아티스트의 협업으로 개최된 배리어프리 융합 공연으로, 예비사회적기업과 지역 기반 뮤지션도 참여하였으며, 청인·농인·비장애인이 함께 공연을 관람하였습니다.

콘텐츠 다양성 제고 가이드라인

한국콘텐츠진흥원은 콘텐츠산업의 ESG 경영 확산을 위해 국내 콘텐츠기업이 참고할 수 있는 통일된 기준을 제시하고, 콘텐츠 다양성을 추구하는 기업들이 혼란을 해소할 수 있도록 콘텐츠 다양성 증진 가이드라인 연구 보고서를 발간하여 콘텐츠산업의 다양성 증진에 기여하였습니다. 앞으로도 진흥원은 국내외 콘텐츠산업의 환경 변화에 따라 산업 현장에서 적합한 실천이 이루어질 수 있도록 가이드라인을 지속 개선할 예정입니다.

스타트업

한국콘텐츠진흥원은 디스어블드(THISABLED)의 '전 세계 발달장애 예술가를 위한 글로벌 플랫폼'을 지원하였습니다. 해당 플랫폼은 '22년에 전년대비 124%가 증가한 10억 원의 매출을 달성했고, 총 2억 원의 투자 유치에 성공하였습니다. 나아가 ESG 관련 MOU 21건을 체결하고, 대통령실 청사 로비를 포함한 외부 전시, 신한은행 오픈이노베이션 ESG 부문 우승 등의 성취도 달성하였습니다.

장애인 게임접근성 제고

한국콘텐츠진흥원은 장애인도 게임콘텐츠를 향유할 수 있도록 가능성 게임콘텐츠 제작지원 최초로 장애인 게임 접근권 분야를 신설하였고, '장애인 게임접근성 제고 방안 기초 연구'를 점차 보고서로도 발간하였습니다. 국립특수교육원, 넷마블과 함께 개최한 <전국 장애학생 e페스티벌>에서 총 1,357명의 장애학생 및 교사가 9개 종목에 참가하였고, 나아가 장애인 체육과 연계한 <전국 장애인 e스포츠대회> 개최를 위한 신규 예산을 확보하였습니다. 또한 진흥원은 국회와 함께 장애인 e스포츠 게임접근권을 논의하여, 장애인 e스포츠 참여 확대방안을 담은 법률 개정안 제출에 기여하였습니다.

장애인 게임접근성 제고 방안 기초 연구

점자 보고서 발간

교육콘텐츠 47차시 추가 제작

수어 자막

기관 공식 기획콘텐츠 자막 삽입

100%

배리어프리 적용 R&D

한국콘텐츠진흥원은 문화향유 소외계층 대상 서비스를 확대하기 위한 기존의 사업, 즉 '문화서비스 확산형 기술개발' 뿐만 아니라 다양한 아이디어에 기반을 둔 ESG 가치 실현 R&D 추진을 위해 자유공모 분야에 '문화산업 안전, 문화 소외계층 등'의 분야(품목)를 신설하였습니다. 이로써 문화 소외계층의 문화향유 및 참여를 돕는 다양한 배리어프리 과제를 선정, 지원하였습니다.

'22년 배리어프리(문화 소외계층 대상) 관련 문화체육관광 R&D 대표 과제



배리어프리 적용 교육콘텐츠 제작

배리어프리에 대한 인식이 확산되도록 한국콘텐츠진흥원은 별도의 교육콘텐츠를 제작하여 배리어프리를 구체적으로 소개하였습니다. 교육과정은 배리어프리의 현황부터 장르별 사례와 관련 직업 및 전망까지를 다루었고 온라인과 오프라인 방식을 병행하였습니다. 현장 강의의 경우 참석자의 수요에 따라 수어설명도 동시 통역되었습니다. 다른 한편으로 진흥원은 기존 교육콘텐츠에 배리어프리를 도입하기 위해 수어자막 총 47차시를 추가로 제작하였습니다.



기관 내 배리어프리 내재화

한국콘텐츠진흥원은 배리어프리를 전사에 내재화하고자 기관장 수어 인사말 영상과 기관 공식 브로슈어 점자본을 제작하고, 기관의 모든 공식 영상콘텐츠에 폐쇄형 자막을 반영하였습니다. 아울러, 장애인식 개선을 위해 시각장애인 오케스트라 공연을 개최하였으며, 포럼의 주제나 연사를 선정할 때 다양성을 고려하고, 행사에 수어통역이나 자막을 제공하는 등 배리어프리 접근성을 높였습니다.



채용 절차 관련 불공정지적

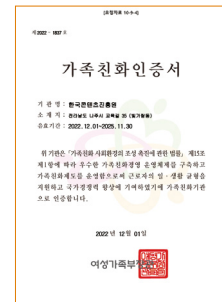
## Zero

장애인상시근로자 목표 달성

100%

지역인재 채용목표제 달성

100%



가족친화 인증

9년 연속

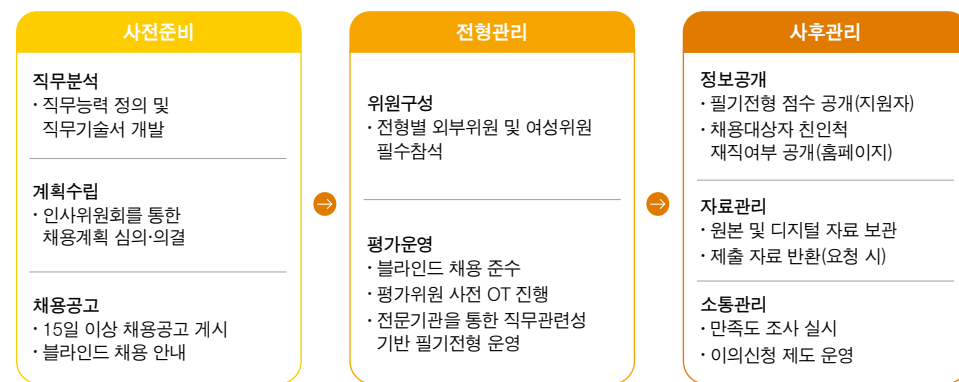
## 포용적 조직문화

내부 구성원에게 균등한 기회를 부여하기 위해 한국콘텐츠진흥원은 공정성과 형평성을 고려하여 기관을 경영하고 있습니다.

### 공정채용 프로세스

한국콘텐츠진흥원은 직무역량 중심의 공정채용 절차를 구축하여 이행하고 있습니다. 차별과 편견을 배제하기 위해 블라인드 채용을 도입하였고, 필기전형 점수공개 및 이의신청 제도 등으로 채용을 투명하게 운영하여 신뢰성을 제고 하였습니다. 나아가 온라인 채널을 통한 채용설명, 모의면접, 채용상담 등으로 접근성을 향상시켰습니다.

#### 직무중심 공정채용 프로세스



## 사회형평적 채용

한국콘텐츠진흥원은 사회형평 채용을 확대하고자 대상자(장애인, 국가유공자, 지역인재, 경력단절여성, 저소득층, 북한이주민, 이전지역인재 등)에게 가점을 부여하고, 채용 대상을 위한 지자체·유관기관과의 홍보와 협력을 강화하였습니다. 또한, 지역대학과 함께 연계한 체험형 인턴 제도를 강화하여 지역 청년들에게 직무경험 기회를 제공하고 취업 역량을 기를 수 있는 계기를 마련하였습니다.

## 공무직 처우 개선

한국콘텐츠진흥원은 고용형태와 무관하게 동일 직무 수행자에게 동일 보수제이들을 적용하고 있으며, 공무직의 정규직 전환 후속 조치 또한 성실히 수행하고 있습니다. 공무직 처우 개선 협의체를 통해 공무직 직군의 인사관리 체계 및 처우 개선 안건 27개를 도출하고, 12개를 즉각 시행하는 등으로 공무직의 고충을 경감시키고 있습니다.

## 일·가정 양립 강화

임직원의 행복과 일·가정 양립 우수기관으로서의 위상을 지속하기 위해 한국콘텐츠진흥원은 '가족과 함께하는 삶'의 환경과 '육아격저 없는 일터'를 조성하고 있습니다. 삶의 질과 생산성을 동시에 높이기 위해 진흥원은 시간선택근무제, 탄력근무제, 원격 스마트워크근무제를 포함한 총 60여 개 유형의 개인 맞춤형 유연근무제를 시행한 결과, 유연근무 만족도 97.8점을 달성하였습니다. 당해 발생한 연차와 보상휴가를 사용하지 않을 시에 저축·이월할 수 있게 하였고, 가족의 질병·사고 등의 사유가 있을 시 연 10일의 휴가를 제공하는 규정을 마련하였습니다. 나아가 지정된 분원 근무지에서 근무할 수 있는 스마트워크근무제로 육아, 가족 돌봄, 본인 상병 등의 어려움을 완화하여 자녀·돌봄제도 만족도 역시 97.5점을 달성하였습니다. 육아 관련 제도로 남녀 모두 동일하게 적용되는 육아휴직을 개인 사정에 따라 분할하여 사용할 수 있도록 하였고, 임신부에게는 안전을 위한 산전 육아휴직 제도를 도입하였습니다. 그뿐 아니라 난임 치료에 따른 별도 휴가 지급 등 다양한 사유로 인정되는 휴가·휴직 제도도 진행되고 있습니다. 이러한 노력으로 진흥원은 '14년부터 지속적으로 가족친화 우수기관 인증을 획득하였습니다.

## 인권보호

## 인권존중문화 확산

한국콘텐츠진흥원은 기관의 인권경영과 함께 콘텐츠산업 인권경영 확산을 위해 기관 안팎으로 관련 활동을 이어가고 있습니다. 인권을 최우선으로 하는 문화가 공고하게 자리하는 그날까지 진흥원은 인권경영체계를 꾸준히 정비하고, 실효성 있는 실천을 전개하겠습니다.

## 인권경영체계 강화

한국콘텐츠진흥원은 기관의 인권경영체계 강화를 위해 갑질, 직장 내 괴롭힘, 성희롱 및 성폭력 등 인권침해와 관련한 규정 및 관련 매뉴얼을 전체적으로 점검하고 개정하였습니다. 인권 구제절차의 점검을 위해 성희롱·성폭력 고충심의 위원회를 상설 기구화로 추진하고, 인권침해를 사전 예방하기 위한 4대 폭력 예방 교육과 고위관리자 대상 성희롱·성폭력 교육 등 총 6회의 인권교육으로 누적 1,524명에게 인권 존중 인식을 환기하고 인권침해에 대한 경각심을 고취시켰습니다.

## 인권영향평가

기관의 주요 인권이슈를 도출하기 위해 한국콘텐츠진흥원은 인권영향평가를 시행하여 인권경영을 강화하였습니다. 인권경영위원회는 '21년의 인권영향평가에서 나온 9개의 개선과제에 대한 이행사항을 보고하고 점검하였으며, '22년 인권영향평가 체크리스트 116개를 점검한 결과 전년대비 개선과제가 약 78% 감소하였습니다. 개선과제 감소로 진흥원은 인권영향평가의 환류를 위해 '23년에 새로운 체크리스트를 마련하여 기관의 인권보호 및 증진 노력을 평가할 예정입니다.

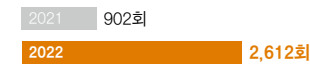
## 콘텐츠산업 인권경영 확산

콘텐츠 분야 이해관계자의 인권을 보호하기 위해 한국콘텐츠진흥원은 관련 전담부서인 공정센터를 중심으로 다양한 활동을 전개하고 있습니다. 콘텐츠산업계 종사자의 권익보호를 위해서는 기획업 미등록과 같은 연예 기획사의 불공정행위 예방 프로그램을 운영하고 있고, 대중문화예술 종사자를 대상으로 하는 법률지원도 진행하고 있습니다. 나아가 연예인·연습생에 대한 심리상담과 심리 검사를 운영하는 것으로 우울감, 자기 파괴 경향성, 스트레스를 개선하고 있습니다. 진흥원의 이러한 노력은 미등록기획사 89곳 안내, 대중문화 법률 무료상담 104건 진행이라는 성과로 이어졌습니다. 또한 '21년 902회였던 심리상담 건수는 '22년 2,612회로 189.6% 증가하였습니다.



연예인·지망생 심리상담 증가

189.6%



콘텐츠산업계 종사자 성평등 교육 제공

11,162명

## 콘텐츠산업계 성평등 문화 전파

콘텐츠산업계 전반에서 인권경영을 확산하려는 한국콘텐츠진흥원의 의지는 성평등 문화 전파로도 이어졌습니다. 성희롱 및 성폭력 피해신고센터를 운영하여 산업계에서 피해를 겪은 이들의 구제에 힘썼고, 찾아가는 예방 교육을 시행하여 불미스러운 일의 원천 차단을 시도하였습니다. 더불어 콘텐츠성평등센터에 대한 지원안 개선 연구를 진행 하고, 성평등 전문인력의 역량 강화를 추진하는 등으로 성평등 전파에 최선을 다하고 있습니다. '22년에는 성희롱과 성폭력 피해자 지원 3건이 이루어졌으며 총 11,162명에게 성평등을 교육하였습니다.



## 인재존중

역량강화 프로그램 증가

100%

2021 10개

2022 20개

### 임직원 전문역량 개발

한국콘텐츠진흥원은 임직원이 직무에 맞는 전문역량을 갖추고 공정한 성과평가를 받을 수 있도록 인적자원관리를 체계적으로 관리하고 있습니다.

#### 직무 전문성 제고

한국콘텐츠진흥원은 구성원의 역량을 개발하고 향상시키기 위해 다양한 노력을 펼치고 있습니다. 먼저 경력개발제도(CDP)<sup>1</sup>와 교육과정을 연계하여 직무별 맞춤 교육을 마련하였습니다. 개인별 직무 및 성장단계에 맞는 연간 교육계획을 수립하였고, 경력개발제도와 연계한 직무교육을 시행하였습니다. 사내 소통 채널을 통해서 개인별 경력을 활용한 교육 수요를 확인했고, 직무 전문성을 환류할 수 있는 사내강사 제도를 신설·운영하였습니다.

#### 맞춤형 교육 실행

산업전문성과 행정역량을 두루 갖춘 창의적 공공 인재의 육성을 위해 한국콘텐츠진흥원은 대상자별 맞춤형 교육을 제공하고 있습니다. 산업 트렌드의 습득을 위한 교육, 수요를 반영한 구독형 독서 교육, 은퇴예정자와 전문직위제를 대상으로 한 교육을 실행하였고, 예비관리자, 신입관리자, 여성리더를 대상으로 한 교육을 확대하였으며, 신규입사자에 대한 교육 프로그램 역시 대폭 증대하였습니다. 역량 강화 프로그램 과정 및 이수자를 늘렸고, 공공기관의 역할과 책임을 위한 ESG 관련 교육 프로그램 등을 추진하였습니다. 교육에 대한 동기 유발을 위해 교육 마일리지 제도로 우수 이수자를 포상하고, 이수자의 의견을 반영하여 차년도 교육계획을 수립하고 있습니다.

#### 성과평가 시스템 전면 재구축

합리적인 조직·개인 성과평가시스템 구축에도 매진하였습니다. 우선 자체 성과관리체계를 구축하고 부서성과평가를 전면적으로 개선하였습니다. 일관된 성과조사 체계를 마련하고, 지표관리 절차를 강화하였으며, 밀착관리를 통하여 성과 신뢰도를 제고하였습니다. 재구축한 성과평가에 대한 내부 수용도를 높이기 위해, 전 부서의 보직자를 대상으로 한 설명회를 진행하였고, 성과관리 전문가의 컨설팅을 추진하였으며, 내부 직원의 의견을 반영하여 개선안을 발굴하고 있습니다.

#### 공정한 보상체계 마련

현 정부의 지침과 발맞추어 한국콘텐츠진흥원은 공정한 보상을 위해 인사평가제도를 개선하였습니다. 기존 5단계였던 성과급 지급비율을 정부의 방침에 따라 6단계로 세분화하였고, 평가결과와 교육을 연계하였습니다. 구체적으로 교육훈련규칙 내 직무교육 중에 '잠재성과자 교육', 즉 직무성과가 상대적으로 부족하여 일정 기준 이하의 평가를 받은 직원을 위한 교육을 추가하였고, 노사협의를 통하여 성과부진 부서에 대한 관리방안을 갖추고 있습니다.

#### 인사평가 제도개선

평가제도 운영의 공정성과 직원 수용도를 동시에 높이기 위해, 인사평가 제도에 대한 노사공동 환류를 시행하였고, 노사협의회를 통해 양자 협의로 '22년 인사평가제도를 결정하였습니다. 아울러 ERP<sup>2</sup> 내 평가시스템을 구축하고 사전 면담 절차를 명확화하는 등 평가 담당 부서의 노력이 이어졌습니다. 그에 더해서 인사평가에 대한 이익제기, 심의절차를 두어 절차적 공정성과 투명성 모두의 향상을 꾀하고 있습니다.

1. 경력개발제도(CDP, Career Development Program): 기관 발전의 중심인 인재 개발을 제도화한 시스템  
2. ERP(Enterprise Resource Planning, 전사적 자원 관리): 기업 활동에 쓰이는 모든 자원에 대한 효율적 관리를 통하여 기업 경쟁력을 높이는 통합 정보시스템

### 콘텐츠 분야 교육 프로그램 운영

한국콘텐츠진흥원은 온라인 교육사이트와 오프라인의 도제식 멘토링 등으로 대중문화예술인, 콘텐츠산업 현업인과 예비창업자에 대한 교육을 강화하였습니다.

#### 에듀 코카(EDUKOCCA)

에듀 코카는 한국콘텐츠진흥원의 온라인 교육사이트로 K-콘텐츠와 관련한 교육을 무료로 제공합니다. 누구나 원하는 분야의 강좌를 수강할 수 있고, 콘텐츠산업 현업인은 직무역량을 키울 수 있는 콘텐츠 스텝업과 콘텐츠 인사이트 프로그램에 참여할 수 있습니다.

#### 콘텐츠 스텝업

콘텐츠 스텝업은 콘텐츠산업 현업인을 대상으로 트렌드를 공유하고, 선도기업이나 전문가와 연계한 실습워크숍과 멘토링을 진행하는 프로그램입니다. '22년에는 K-영상콘텐츠 IP, K-POP 프로듀서 양성, 콘텐츠 로컬라이제이션과 같은 주제에서부터 신기술 관련 테마를 포괄한 총 18회의 교육이 이루어졌습니다.

#### 콘텐츠 인사이트

콘텐츠 인사이트는 국내외 거장에게 콘텐츠산업 동향을 듣는 대형 세미나와 연사별 멘토링으로 구성됩니다. '22년에는 IP, TECH, PLATFORM을 통해 혁신적 세계관을 보여준 콘텐츠 거장과 전문가의 창작 및 개발과정, 노하우, 플랫폼 활용방안 등을 다루었으며, 세계관의 탄생·구현·확산의 주제를 기반으로 콘텐츠 대가들의 강연과 멘토링이 진행되었습니다.

#### 콘텐츠 창의인재동반사업

콘텐츠 창의인재동반사업은 콘텐츠산업의 미래를 이끌고갈 우수한 콘텐츠 창작자 육성을 위해 플랫폼기관의 네트워크와 콘텐츠분야의 정상급 전문가가 창의교육생에게 프로젝트 중심의 현장 밀착형 멘토링을 지원하는 사업입니다. '22년에는 콘텐츠 창의인재동반사업의 수요생이자 드라마 <이상한 변호사 우영우>와 영화 <증인>의 각본을 쓴 문지원 작가를 만나는 이벤트도 진행되었습니다.

#### 콘텐츠임팩트 교육과정

콘텐츠임팩트는 전문가, 주요기업 및 대학이 참여하여 융복합 인재를 발굴하고 양성하는 프로그램으로, '22년에는 첨단기술을 활용한 콘텐츠 기획·제작을 지원하였습니다. 콘텐츠임팩트는 멘토링과 전문가 피드백을 제공하고 퍼실리테이터를 배정하며 과년도 우수 프로젝트에 후속지원도 실시하였습니다. '22년에 콘텐츠임팩트는 총 44개 프로젝트를 개발하였고 203명의 교육생이 과정을 수료하였습니다. 제작된 프로젝트는 2022 콘텐츠임팩트 쇼케이스에서 발표되어 11개의 융복합 콘텐츠 공연과 18개의 미디어아트 전시가 진행되었고 8일간 1,300여 명의 관람객이 쇼케이스에 방문하였습니다.

창의인재동반사업 누적 성과<sup>1</sup>

예비창업자	3,253명
콘텐츠 전문가	1,560명
기관	127개



1. 2012년부터 2022년까지 누적된 성과

## 안전관리

기관 자체 노력으로

### KOSHA-MS 인증 전환

#### 안전경영체계 구축 및 운영

임직원들의 근무환경과 콘텐츠산업 전반에 걸쳐 한국콘텐츠진흥원은 안전 인프라를 구축하고 안전관리 수준을 제고하고 있습니다. 지역콘텐츠 거점기관에 안전 컨설팅을 제공하였으며 콘텐츠를 활용한 안전 문화 전파에도 힘쓰고 있습니다.

#### 안전보건경영시스템 고도화

한국콘텐츠진흥원은 안전 및 보건을 최우선 가치로 설정하고 무재해 유지를 위해 안전보건경영체계를 고도화하고 있습니다. 먼저 안전보건 관리를 위한 예산을 신규로 편성하였고, 전담조직인 안전보건관리팀을 신설하였습니다. 안전보건관련 전문자격을 보유한 인력을 추가 채용하는 등의 노력이 더해져서 진흥원은 자격으로 KOSHA-MS 안전 보건경영시스템 인증을 전환하였습니다.

#### 안전 리더십 확대

한국콘텐츠진흥원의 안전경영에는 경영진의 안전에 대한 강한 의지와 실천이 자리하고 있습니다. 기관장의 안전보건 경영에 대한 신념을 반영한 「안전보건경영방침」의 개정, 안전보건경영방침 노사 공동 선언 등으로 경영진이 안전보건 경영을 이행하였습니다. 또한 임원이 사업장의 안전을 직접 파악하고 직원들의 안전의식 강화를 독려하였습니다. 경영진은 산업안전보건법과 중대재해처벌법을 기준으로 삼아 집중호우·화재를 비롯한 대외 이슈에 대응하였으며 목표 대비 153%에 달하는 현장점검을 실시하였습니다.



#### 전사적 안전관리 참여

한국콘텐츠진흥원은 참여와 커뮤니케이션을 통해 안전을 관리하고 있습니다. 산업안전보건위원회를 구성하여 분기 마다 개최하고 있으며, 진흥원의 전체 임직원이 정기적으로 산업안전보건교육을 받고 있습니다. 신입사원은 입사 시에 안전교육을 필수로 이수하며 안전보건담당자 전원이 안전보건경영시스템 전문교육을 이수하였습니다. 그 밖에도 위험성평가 교육, 사고 및 재난대비 교육이 이루어지는 등의 노력으로 한국콘텐츠진흥원은 전 사업장에서 중대재해 Zero를 달성했습니다.

#### 안전한 근로환경 조성

임직원의 소통과 참여를 확대하여 안전하고 건강한 근로 환경을 조성하는 데도 매진하고 있습니다. 직원 안전의식을 고양하기 위해 아차사고 포상을 확대하였고, 이에 따라 사무행정부서의 참여율이 이전 연도 대비 2배 이상 증가하였습니다. 또한 안전보건 환경조성을 위해 '위험상황 신고시스템'을 구축하고, 하반기 아차사고 연계 신고훈련으로 위험 상황 신고를 내재화하였습니다.

기관 행사 52건, 지역거점기관 16개, 인프라 57개에서 중대시민재해 발생

### Zero

#### 안전보건 성과측정 확대

한국콘텐츠진흥원은 안전보건 성과측정을 확대하고 있습니다. 중대재해처벌법에 기반을 둔 성과지표를 수립하였고, 성과지표로써 성과측정을 강화하였습니다. '21년 300건이었던 안전 점검을 '22년 413건으로까지 늘리고 위험성 평가 시에는 범위를 확대하여 기관 전체의 유해·위험요인을 발굴하였습니다. 진흥원은 전 부서에서 위험성평가 감소 대책 140건을 발굴하였고, 이를 100% 개선하였습니다.

#### 임직원 건강 증진

임직원 건강에 장해가 되는 요소를 제거하기 위해 안전을 기하였습니다. 근골격계질환 예방을 위한 장비 지원과 작업 환경 개선이 이루어졌고, 임직원 대상 직무 스트레스 요인을 기관 최초로 조사하였습니다. 총 113명을 조사하였으며, 검진 결과에서 탈진·잠재적 위험군으로 분류된 이들에게는 1:1 심리상담을 지원하였습니다. 더불어 지역 유관기관과의 협력으로 직무 스트레스 예방 프로그램을 운영하였습니다.

#### 콘텐츠산업 특화 안전관리선도

콘텐츠산업 전반에 걸쳐 진흥원은 안전중심문화 전파에 공헌하고 있습니다. 먼저 행사용역규정을 개정하여 안전관리 담당자의 검토 후에만 계약이 체결되도록 하였으며 안전관리계획서를 통하여 행사 주최 측에 안전지도 및 현장 안전 점검을 지원하였습니다. 이러한 노력으로 진흥원은 기관 행사 52건에서 중대시민재해 Zero를 달성하였습니다.

#### 지역콘텐츠 거점기관 안전 컨설팅

한국콘텐츠진흥원은 16개의 지역거점기관, 57개의 인프라에 대하여 최초로 안전보건관리 컨설팅을 지원하였습니다. 심장제세동기의 구매 및 배치를 안내하였고, 위험성평가 등에 대한 컨설팅도 진행하였습니다. 또한 인프라 구축 시에 중대재해 안전사고를 예방하기 위한 매뉴얼을 제공하였습니다. 나아가 안전보건관리 지침서를 배포하고 교육자료를 제공하면서 관계자별 안전보건교육을 실시하였습니다.



#### 콘텐츠 기반 대국민 안전문화 확산

생활에서 안전중심문화가 자리 잡도록 한국콘텐츠진흥원은 콘텐츠에 기반을 둔 안전문화 확산 활동을 펼치고 있습니다. 메타버스를 활용하여 어린이에게 등하갓길 교통안전을 교육하는 것을 시범 지원하였고, 총 120명의 어린이가 메타 버스 체험을 통하여 교통법규를 익히고 안전 주의점을 학습하였습니다.

#### 재난위기대응 매뉴얼

각종 재난에 대비하여 한국콘텐츠진흥원은 매뉴얼을 마련하고 이에 따른 대응을 내재화하고 있습니다. 9종의 매뉴얼을 통해 체계적이고 빠른 대비책을 준비하고, 유사시의 응급 대책과 긴급 지원체계를 갖추었습니다. 전사적 차원에서는 안전한국훈련을 실시함으로써 재난위기대응의 중요성을 공유하였습니다.

#### 자연재난 대처

한국콘텐츠진흥원은 자연재난에 대응하기 위해 사전 안전 점검 및 보고·협조체계를 구축하였습니다. 특히 태풍에 대비하기 위한 실행 체계를 확립하여 건물과 공사현장의 사전점검 및 현장사고수습본부를 선제적으로 운영하였습니다. 특히 태풍 대비 추가 점검을 시행하였고, 태풍이 통과하는 상황을 24시간 동안 살피며 대응하였습니다. 이러한 노력의 결과로 진흥원에서는 태풍으로 인한 사고가 발생하지 않았습니다.

독우와 태풍으로 인한 사고·재해

### Zero

## 정보보안

공공기관 개인정보관리 수준진단

**S등급**

기관 SNS 9개 채널 해킹

**Zero**

4년 연속 개인정보 유출 사고 발생

**Zero**

### 정보보안 관리체계 개선

한국콘텐츠진흥원은 사이버 위기대응 훈련을 실시하고 정보보호 매뉴얼을 개선하여 개인정보보호 수준을 향상하였습니다. 정보보안 컨설팅을 진행하였고 외부기관과 사이버보안 정보를 공유하며 정보보안 관리 시스템을 고도화하고 있습니다.

#### 정보보안 시스템 고도화

한국콘텐츠진흥원의 정보를 각종 침해로부터 보호하기 위해, 정보보안 관리체계를 강화하고 있습니다. 기관 최초로 '개인정보보호 관리체계 개선 컨설팅'을 시행하기 위해 신규 예산을 확보하였고, 정보보안 관리실태평가 개선을 위해 총 5회에 걸친 컨설팅을 추진하였습니다. 외부 컨설팅 3회와 정보보안 워크숍 및 모의훈련 2회라는 노력은 정보보안 관리실태평가의 점수향상과 개인정보보호 수준 진단에서의 고득점이라는 성과로 이어졌습니다.

#### 정보보안 역량 제고

날이 갈수록 정교해지는 사이버 공격에 대응하기 위해 위기 대응력을 높이고 있습니다. 사이버 위기대응 매뉴얼을 현행화하고, 개인별 임무에 대한 구체적인 명시 등을 통해서 내용을 개선하였습니다. 13회에 걸친 정보시스템의 보안 점검과 사이버 대응훈련으로 각종 해킹에 대비한 결과, 총 696건의 해킹시도에도 바이러스에 감염되거나 해킹에 노출된 사고가 없었습니다. '21년 44시간에서 '22년 76시간으로 정보보안담당자의 정보보안 전문교육을 확대한 진흥원은 물샐틈없는 보안으로 국민의 신뢰도를 높이겠습니다.

#### 개인정보보호

진흥원의 정보시스템을 이용하는 국민의 개인정보를 보호하고 유출을 예방하기 위해 다양한 활동을 이어오고 있습니다. 전사적 차원에서 개인정보보호 교육을 시행하고 담당자 대상 맞춤형 교육을 진행함으로써 개인정보에 대한 중요성을 강조하였습니다. 또한 개인정보파일의 현황을 조사하고 관리방안을 개선하였으며, 개인정보 접속기록을 철저하게 관리하였습니다. 이러한 노력으로 진흥원은 4년 연속으로 개인정보 유출 사고 Zero를 달성하였습니다.

#### 임직원 정보보안 내재화

다양한 이해관계자의 내밀한 정보를 접하는 한국콘텐츠진흥원의 임직원에게는 각별하게 높은 정보보안 의식이 요구됩니다. 이에 진흥원은 매월 1일을 개인정보보호의 날로 지정하고, 매일 정보보안의 동향을 공지하여, 정보보호의 중요성을 환기하고 있습니다. 아울러 임직원을 대상으로 개인정보 교육을 실행하여 총 467명의 이수자를 배출하였습니다. 또한 12월에는 정보보안에 대한 경각심을 높이기 위해 내부 정보보안 실지감사도 시행하였습니다.

#### 정보기술 교류 강화

한국콘텐츠진흥원은 국정정보원, 광주·전남 소재 공공기관과 협력하여 사이버보안에 관한 최신 정보를 공유하고 있습니다. '22년 8월에는 총 12개의 광주·전남 공공기관이 함께 정보보안 워크숍에 참여하였고, 9월에는 호남 사이버보안컨퍼런스에 참여하였습니다. 정보보안, 개인정보보호, 스마트보안 등 다양한 주제의 연구논문을 발표하고, 정보보안 관련 특강을 개최하였습니다. 동시에 웹 취약점 경진대회와 정보보안 캠프 등을 개설하여 관련 프로그램을 진행하였습니다. 또한 지역 정보보안 인재를 발굴하고 육성하기 위하여 정보보안 해킹대회의 수상자를 시상하였습니다.



## 노사협력

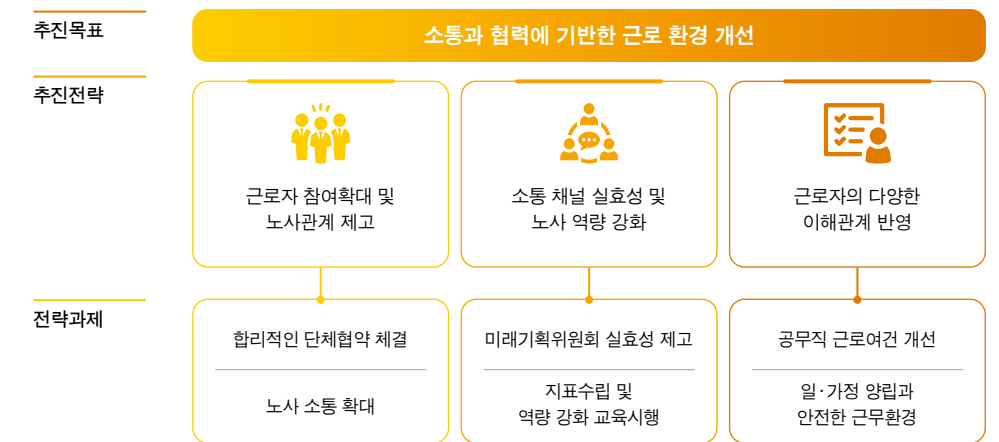
무분규 달성

**14년 연속**

### 노사관계 체계

한국콘텐츠진흥원은 근로자의 다양한 이해관계를 조율하고 노동자의 경영 참여를 높이며 기관 운영의 투명성을 보장하기 위해 협력적 노사관계를 담은 혁신을 시도하였습니다. 기관 내 소통과 협력을 높이기 위한 중장기 로드맵을 구축하여 큰 틀에서의 방향성을 설정하였으며, 실질적인 기관의 성과를 점검할 수 있는 각종 성과지표를 도입하였습니다. 또한 노사협의회의 적법한 운영으로 노사가 적극적으로 대화에 임하고 있습니다.

#### 중장기 전략 구축 및 성과지표 설정



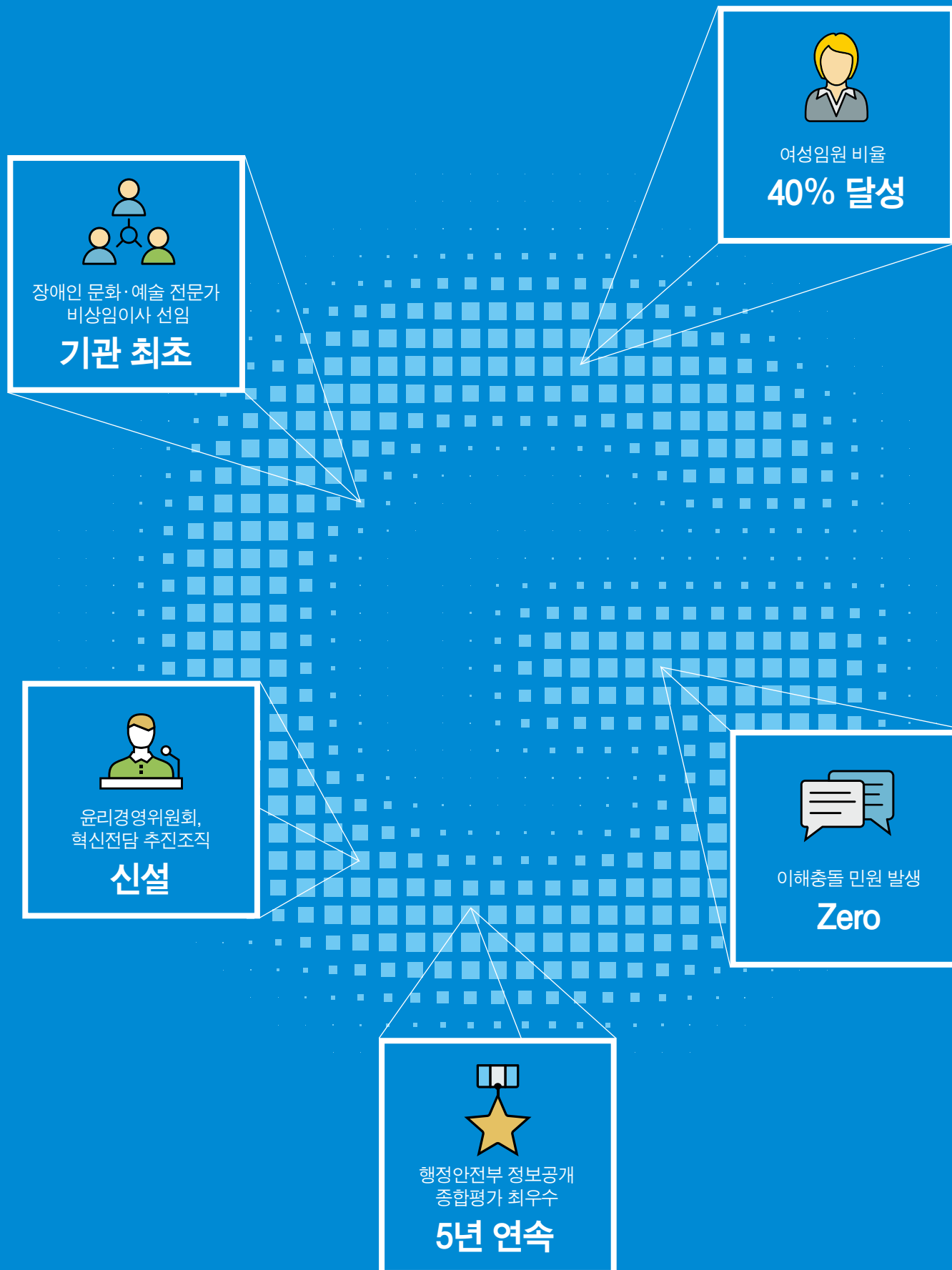
한국콘텐츠진흥원은 노사협의를 통하여 근로 환경을 개선하기 위한 중장기 로드맵을 도출하였습니다. '23년까지 협력 관계를 구체화하는 등으로 기반을 마련하고, '24년부터 '25년까지 노사협력을 토대로 기관 경쟁력 강화, 근로 환경 및 만족도 제고 등을 이루며, '26년부터는 신규 중장기 과제를 이행하고, 노사관계 모범기관으로서 우수사례를 대외에 확산하는 계획입니다. 또한 기관은 구체적인 실행과제와 더불어 그 달성도를 알 수 있는 성과지표를 마련하였습니다. 단체협약 개정 진행도와 노사 안건 합의율, 노사관계 만족도를 정량적 지표로 설정하고 노조 참관제도 운영, 위원회 실효성 확보 노력, 근무환경 개선 노력을 정성적 지표로 설정하였습니다. 이와 같은 지표를 통하여 진흥원은 노사관계를 점검하고 혁신을 추구하고 있습니다.

#### 노사협의회 운영

한국콘텐츠진흥원은 분기별로 1회 이상 적법한 노사협의회를 운영하며, 주요안건 여부에 따라 추가 협의회를 개최합니다. 이 과정에서 사전 일정을 조율하여 양측 대표가 모두 참여하도록 적극적으로 유도합니다. 나아가 실무협의에 지부장이 직접 참여하여 의견과 자료를 효율적으로 나눌 수 있도록 운영하고 있습니다.

#### 현안공유 및 의견수렴

한국콘텐츠진흥원은 각종 조직 운영에 노사 관계자가 직접 참관·참여함으로써 효율적인 현안공유를 도모하고 있습니다. 근로자 대표의 이사회 참관, 노동조합 지부장의 경영전략회의 참관 등 주요안건을 논의하는 자리에 노사 관계자가 함께하고 있습니다. 내부 청원제도인 'KOCCA 사이드', 근로자 협의체, 처우개선 협의체, 임직원이 함께 하는 이벤트 등을 통하여 기관 노사관계 소통 또한 활성화하고 있습니다.



# Governance

기관의 지속가능한 미래는 건전한 지배구조라는 기반을 필요로 합니다. 기업 가치 및 신뢰도의 제고, 윤리경영의 실현, 사업에 따른 리스크 대비 및 기회 창출, 이해관계자와의 소통 증대는 공적 가치와 사업 효율성 모두를 적절하게 고려하는 최고의사결정 기구의 역량이 갖추어졌을 때 가능하기 때문입니다.

국민이 신뢰하는 기관위상을 확립하기 위하여 한국콘텐츠진흥원은 이사회 운영의 활성화, 비상임이사의 경영 참여확대, 이사진 다양성 확보 등으로 선진 지배구조를 갖추었습니다. 또한 내부 체계 개편, 청렴 활동 증진, 법률 준수 강화로 윤리경영의 실행력을 높였습니다. 혁신 추진 및 이해관계자와의 소통 고도화로는 경영 관리와 사업 수행의 효율성을 높였고, 기관이 보유한 콘텐츠산업 정보의 공개로는 국민의 알 권리를 보장하였습니다. 또한 콘텐츠 다양성 확대를 위한 가이드라인과 친환경 생태계 조성을 위한 가이드라인을 선포하고, ESG 교육을 실시하며 콘텐츠산업에 ESG 가치를 적극적으로 전파하였습니다.

### Focus SDGs



## 이사회

### 이사회 현황

한국콘텐츠진흥원의 이사회는 상임기관장 1인, 상임이사 1인, 비상임이사 7인으로 구성되어 있으며, 상임감사 1인이 임원으로 참여하고 있습니다.

#### 이사회 참석 인원

한국콘텐츠진흥원의 이사회는 ESG 경영을 위한 핵심 의사결정기구입니다. 상임이사외 각 분야의 전문가인 비상임 이사로 구성된 이사회는 ESG 각 현안에 관한 제언과 현실화 방안을 논의하며, 해당 내용은 ALIO(공공기관 경영 정보 공개시스템)를 통하여 투명하게 공시되고 있습니다.

기준일: '23. 09. 13.

직위·직책	성명	성별	경력사항	임기
이사회 의장 (원장)	조현래	남	· (전)문화체육관광부 국민소통실장 · (전)문화체육관광부 관광산업정책관 · (전)문화체육관광부 예술정책관 · (전)문화체육관광부 콘텐츠정책국장	'21. 09. 03. ~ '24. 09. 02.
상임감사 (감사)	전분희	남	· (전)감사원 공공기관감사국 과장 · (전)경기도 감사원 · (전)감사원 감사관 · (전)충무처 사무관	'22. 03. 08. ~ '24. 03. 07.
상임이사 (부원장)	유현석	남	· (전)청와대 홍보수석실 선임행정관 · (전)(주)R2B Creation 대표이사 · (전)LG애드 팀장	'22. 09. 26. ~ '24. 09. 25.
비상임이사	윤양수	남	· 문화체육관광부 콘텐츠정책국장	'23. 09. 13. ~ 재직기간
	권선주	여	· (주)블루클라우드 대표이사 · 서울사이버대학교 특수심리치료학과 겸임교수 · (전)대통령직속 국민경제자문회의의 위원	'21. 11. 02. ~ '23. 11. 01.
	이중오	남	· 한국사회책임투자포럼 사무국장 · CDP한국위원회 사무국장 · 한국사회책임네트워크 집행위원 · 탈석탄 네트워크 운영위원	'21. 11. 02. ~ '23. 11. 01.
	김승영	여	· Jeanne M.G 갤러리 1회 개인전 · 우정미술관 2회 개인전 · 인사갤러리 3, 4회 개인전 · 인사아트센터 5회 개인전	'22. 10. 25. ~ '24. 10. 24.
	방귀희	여	· (사)한국장애예술인협회 회장 · 장애예술인 문화예술활동지원위원회 위원장 · 송실대 사회복지대학원 겸임교수 · 송실사이버대 방송문예창작과 특임교수	'22. 10. 25. ~ '24. 10. 24.
	이영훈	남	· (주)대동테크 대표이사 · (주)대동글로벌컴퍼니 대표이사 · (사)코리아비전포럼 사무총장 · (전)서울 강서구 상공회 부회장	'22. 10. 25. ~ '24. 10. 24.
	문소영	여	· 중앙선데이 문화전문기자 · (전)코리아중앙데일리 문화부장 · (전)코리아중앙데일리 경제부 기자 · (전)성신여자대 미술대학 겸임교수	'22. 10. 25. ~ '24. 10. 24.

여성임원 비율

40%

### 이사회 활성화

한국콘텐츠진흥원은 ESG 경영 중요도 증가에 따라 사회적 책임을 반영하여 이사회 경영체계를 정비하고, 이사회 활성화를 위한 비상임이사의 역할을 강화하였습니다.

#### 이사회 경영효율 고도화

한국콘텐츠진흥원은 소위원회 개최횟수, 사전 심의율 등 기존 다섯 가지로 운영되던 지표에 경영제언 반영률을 신규 성과지표로 도입하여 이사회 활성화를 도모하였습니다. 또한 비상임이사의 적극적인 경영 참여를 지원하여 경영 효율성을 높이고 있습니다. 일례로 진흥원은 비상임이사의 제언을 즉각 반영하여 기존 3가지로 이루어진 인권경영현장 채용 요소에 종교, 장애, 인종을 추가하였습니다.

#### 비상임이사 선임 및 역할 확대

한국콘텐츠진흥원은 콘텐츠·기술융합 인재육성, IP 비즈니스 활성화, 기관 가치체계 공감 확산 등의 중점 추진사업과 양성평등, 근로자 경영 참여, ESG 경영 확대 등의 공적 가치를 고려하여 비상임이사를 선임하였습니다. 그 결과 문화·예술인, 언론인, 현장 전문가, 장애인 문화·예술전문가가 전문 이사로 선임되었습니다. 더불어 최고의사결정기구의 다양성도 증대되어, 진흥원의 여성이사 비율은 법정 기준을 초과하는 40%를 기록하였습니다. 또한 비상임이사의 이사회 조기적용 및 경영이해도 제고를 위해 주요 자료 사전제공, 사전 심의제도 등을 실행하여 비상임이사의 경영 참여 108건, 사전심의율 100%, 이사회 평균 참석률 89.4%, 경영제언 반영률 31%라는 성과를 거두었습니다.

#### 소위원회 운영

한국콘텐츠진흥원은 ESG 경영 강화 및 비상임이사의 경영 참여 확대를 위해 ESG 경영 소위원회와 사업관리 소위원회를 운영하고 있습니다. '22년에는 각각 4회, 총 8회를 개최하였으며, 참석률 또한 전년도 89.5%보다 높은 92.6%에 달하였습니다. 적극적인 소통을 통하여 콘텐츠산업 미래전략, ESG 경영고도화 등에 대한 방향성 제시와 혁신을 담은 안이 제언·반영되었고, 이에 따라 경영 및 사업관리 운영을 강화하고 있습니다.

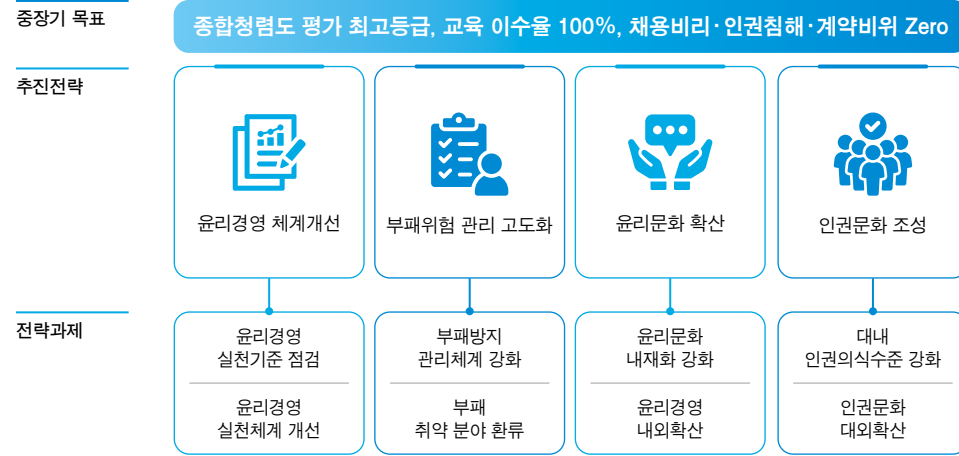
	구분	안건	경영제언
ESG 경영 소위원회	1차('22. 04. 27.)	· 콘텐츠산업 미래전략(안) · 신항류 확산을 위한 해외진출 지원사업 추진계획(안)	7건
	2차('22. 08. 25.)	· 기관 혁신 추진계획(안) · ESG 경영고도화 추진계획(안)	5건
	3차('22. 10. 21.)	· 지역 콘텐츠산업 발전 전략(안) · 제1회 한국ESG혁신정책대상 수상 결과보고 · ESG 경영고도화 추진 현황보고	6건
	4차('22. 12. 02.)	· 동반성장 유공포상 수상 보고 · 윤리현장 및 인권경영현장 개정(안) · ESG 경영전략 고도화 컨설팅 결과	8건
사업관리 소위원회	1차('22. 06. 03.)	· 방송영상콘텐츠 분야 전 과정 지원 체계 구축 계획 · K-애니메이션산업 육성 중장기 전략 · 콘텐츠 금융 정책 확대 방안	6건
	2차('22. 08. 24.)	· 융복합 아카데미 현황보고 · 게임산업 분야 중장기 전략보고	4건
	3차('22. 09. 07.)	· 패션산업 분야 중장기 전략보고 · 이야기산업 분야 중장기 전략보고 · 실감콘텐츠산업 분야 중장기 전략보고	7건
	4차('22. 11. 09.)	· 기업육성 미래전략 보고	2건
소위원회 경영제언			45건

# 윤리경영

## 윤리경영 체계

한국콘텐츠진흥원은 공공기관으로서의 사회적 책임을 준수하고, 준법·윤리경영에 대한 사회 전반의 요구에 부응하기 위해 윤리경영 체계를 재구축하였습니다.

### 윤리경영 체계 전면 개편



한국콘텐츠진흥원은 공공기관의 사회적 책무 이행을 강조하는 정부 기조와 윤리·인권경영에 대한 기관 내부의 의지에 부합하기 위해 윤리경영 체계를 강화하였습니다. 먼저 중장기 목표를 수립하였고, 종합청렴도 평가, 경영평가 등의 성과 지표를 설정하였으며, 중장기 단계별 목표도 확립하였습니다. 나아가 추진전략을 세우고, 그에 부응하는 전략과제와 추진조직을 설정하였습니다. 여기에서 그치지 않고, 윤리경영의 환류를 위해 내부진단, 외부평가, 성과보상, 평가환류 라는 단계에 부합하는 활동을 정립하였습니다.

### 관리체계 정비

윤리경영의 적극적인 확산을 위해 진흥원은 윤리·인권경영을 총괄 운영하는 윤리경영위원회를 신설하였습니다. 해당 위원회는 전략과제별로 실행부서를 지정하여 역할을 명확하게 하며, 진흥원 윤리경영의 중추가 되고 있습니다. 윤리 관련 추진계획, 성과 등에 대한 자체 진단도 완료하였으며, 윤리 관련 내규를 점검하여 개선하였고, 윤리·인권 경영의 실행력 강화를 위해 총 3건의 내규를 제정하였습니다. 이에 임직원행동강령 등 관련 내규가 정비되었습니다. 윤리경영의 내재화 및 대외확산을 위해 기관 안팎으로 의견을 수렴하여 윤리현장 및 인권경영현장을 개정하였습니다. 개정에는 이해관계자 관련 내용, 윤리경영 대외확산, 차별 금지항목 내용 추가 등이 포함되었습니다. 진흥원은 '19년 이후 처음으로 현장을 개정하고 대외에 공표함으로써 이해관계자에게 새로운 윤리경영의 시작을 알렸습니다.

### 개선사항 도출 및 이행

한국콘텐츠진흥원은 '21년 대외평가 결과의 분석을 통해 부당한 업무처리 개선, 업무처리의 적극성 및 책임성 개선, 부패방지시책평가 3년 연속 3등급 개선이 시급하다는 취약분야를 도출하였습니다. 이를 위하여 진흥원은 '22년 적극 행정과 관련한 신규제도를 발굴하고, 권한 남용과 부당 업무처리 예방을 위한 다양한 청렴 활동을 전개하였으며, 청렴 정책에 임원진이 적극적으로 참여하였습니다.

윤리경영위원회

## 신설

청렴노력도 지표 반부패·청렴교육 실효성

## 만점

## 청렴 문화 조성

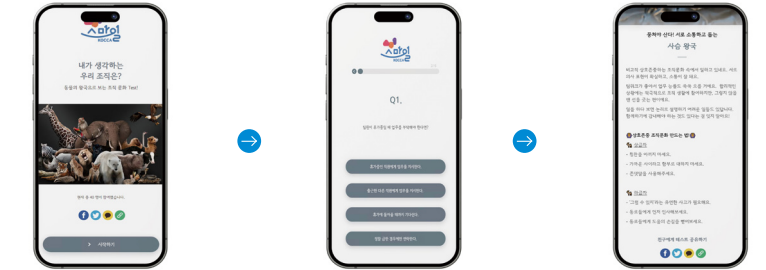
한국콘텐츠진흥원은 전사적 차원에 걸쳐 청렴 문화 조성을 위해 노력하고 있습니다. 갑질 근절 관련 활동과 더불어 각종 청렴 활동을 통하여 윤리경영을 실천하고 있습니다.

### 갑질 근절 실천

한국콘텐츠진흥원은 직급 차이와 위계에 의해 발생하는 갑질을 근절하기 위해 다각도로 노력하였습니다. 게이미피케이션을 활용하여 참여도를 높인 갑질 근절 인식평가 톨을 개발하고 유관기관에 배포하였으며, 전체 임직원 대상의 갑질 근절 교육, 온라인 모의신고 훈련 등을 통하여 상호배려 문화의 내재화를 시도하였고, 산업계 관계자의 갑질 근절 동참 선언, 발생위험 자가 진단, B2B 행사를 활용한 홍보물 배포 등으로 상호존중 문화 조성에 공헌하였습니다.

### 상호존중 인식평가 '내가 생각하는 우리 조직은?'

본 인식평가 톨은 전 직원을 대상으로 만든 상호존중 인식 테스트입니다. 주요 갑질 사례를 중심으로 문항을 구성하였으며 테스트 종료 후 평가결과에 따른 상호존중 실천사례를 제안합니다.



테스트 시작

문항별 선택

결과 확인

### 전사적 청렴 활동

한국콘텐츠진흥원은 임직원 모두가 청렴 활동을 통하여 윤리경영을 실천하고 있습니다. 임직원 주도의 청렴 메시지 전파, 청렴콘텐츠 공모전, 다각적 청렴 교육 등의 활동으로 직원의 청렴 관심도를 높였습니다. 특히 진흥원뿐만 아니라 협력사도 청렴문화제와 청렴송 송출에 참여하도록 하여 대내외적으로 청렴 문화를 전파하였습니다. 이외에도 17회에 걸친 MZ세대 청렴 간담회를 통하여 13개의 안건을 도출하였고 7개의 안건을 반영하였으며, 청렴 마일리지 제도로 직원의 능동적인 청렴 활동을 유도하였습니다.

### 청렴 릴레이 인터뷰 'We Promise'

기관장을 포함한 경영진 모두가 반부패를 선언하고 청렴 정책 추진을 유도하여 기관 전반에 청렴 문화를 전파하기 위해 청렴 릴레이 인터뷰를 시행하였습니다. 기관 SNS 채널에 올라온 릴레이 영상은 콘텐츠산업 전반에 걸친 청렴 문화의 확산에 기여하였으며, 우수사례로서 유관기관에 전파되었습니다.

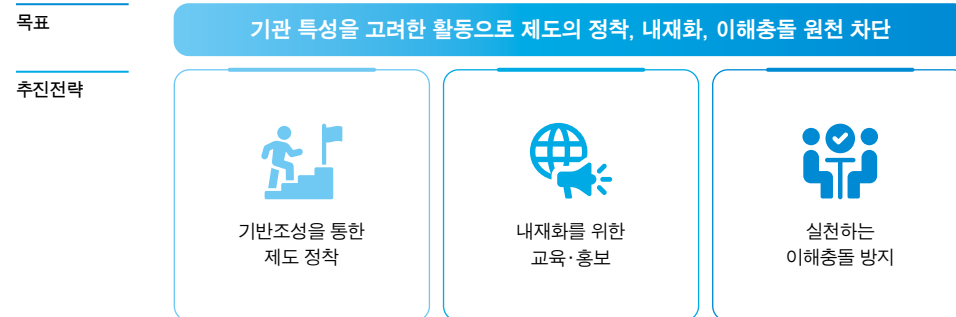


1. 게이미피케이션: 게이미 아닌 분야에 대한 지식 전달, 행동 및 관심유도 등에 게임 매커니즘, 사고방식과 같은 게임의 요소를 접목시키는 것

## 이해충돌방지 관리

한국콘텐츠진흥원은 청렴한 직무활동을 위해 이해충돌방지제도를 안정적으로 정착시켜 실행하고 있습니다. 이해충돌방지법에 기반한 내규를 제정하고 캠페인과 교육을 통해 임직원에게 이해충돌방지를 내재화하였습니다.

### 이해충돌방지 제도 구축



한국콘텐츠진흥원은 기관의 특성을 고려하여 이해충돌방지제도를 성공적으로 안착시키고, 내재화하며, 실행에 옮기기 위해 매진하고 있습니다. 기본조성을 통한 제도 정착을 위해서 이해충돌방지 내규를 마련하고 기관 내 신고센터를 개설하였으며, 내재화를 통한 교육과 홍보를 위해서는 맞춤형 교육 시행과 사전예방을 위한 홍보를 추진하였습니다. 또한 이해충돌방지의 실천을 위해서는 서약을 통한 위반행위 방지와 진단을 위한 설문조사를 실시하였습니다.

### 이해충돌 요인 선제 대응

이해충돌이 발생할 수 있는 분야를 선제적으로 발굴하고 예방 대책을 세웠습니다. 우선 철저한 사전준비로 법 시행 일자인 '22년 5월 19일에 내규를 제정하여, 법률 시행 이후 규정 공백이 없도록 하였습니다. 아울러 원활한 예방·관리·운영을 위해 담당관과 담당 부서를 지정하여 관리와 예방의 책임을 명확하게 하였습니다. 온라인신고센터의 개설과 모의훈련으로 이해충돌방지를 선제점검하기도 하였습니다.

### 이해충돌방지 내재화

구축된 제도를 바탕으로 한국콘텐츠진흥원은 이해충돌방지제도를 내재화하였습니다. 임원을 포함하는 고위직이 이해충돌방지 실천 서약을 한 후에 서약 게시물을 기관에 전시하였고, 전 직원이 이해충돌방지 실천 서약을 하였습니다. 또한 상임감사와 함께하는 청렴 교육, 고위직을 포함한 전 직원 대상의 이해충돌방지법 교육을 진행하였습니다. 동시에 이해충돌방지제도 담당자에게 외부교육을 제공하였고, 임원과 비상임이사에게는 청렴·이해충돌방지법을 교육하였으며, 신규입사자에게 이해충돌방지법 등 청렴 교육을 진행하였습니다. 교육 이수 직원은 총 200명에 달하며, 고위직은 교육을 100% 이수하였습니다.

### 이해충돌방지 실천 캠페인



이해충돌방지제도의 홍보와 인지도 점검에도 소홀하지 않았습니다. 임원과 함께하는 출근길 청렴 캠페인, 이해충돌방지법 리플릿 및 업무편람의 온라인 배포, 인식제고와 임원의 의지 전달을 위한 청렴 서한문 발송, '이해충돌방지를 위해 지켜야 할 10가지' 포스터 배포, 이해충돌방지 이해증진을 위한 사내 퀴즈 이벤트를 진행함으로써 진흥원은 해당 제도를 적극적으로 알렸습니다. 또한 이해충돌방지 홍보를 위해 비타민 음료 '청렴500'을 특별 제작하여 배포하고 임직원 스스로 자가진단체크리스트를 작성하여 이해충돌방지 현황을 점검하였습니다. 더불어 이해충돌방지제도 이해도 진단 설문조사를 통해 환류를 시도하였고, 청렴 마일리지 내에 이해충돌방지와 관련한 항목을 신설, 운영함으로써 임직원의 관심을 환기하였습니다.

이해충돌 사건, 민원 발생

Zero

고위직 이해충돌방지법 교육 이수율

100%

## 리스크 관리

### 내부통제 시스템

환경이 유동적으로 변함에 따라 유연한 관리의 중요성이 점차 증가하고 있습니다. 한국콘텐츠진흥원은 재무적·비재무적 리스크를 찾아내고, 기관 고유의 위험을 사전에 식별하며, 사업 추진과정을 점검하고 있습니다. 더불어 합리적 예산 집행을 위한 일상감사와 업무처리 과정에서의 예산 절감 등으로 위기 요인에 대응하고 있습니다.

### 기관 고유위험 식별

한국콘텐츠진흥원은 기관 고유위험을 다각적으로 식별하여 리스크의 원천적인 소거에 힘쓰고 있습니다. 대내외 환경을 분석하기 위해서 국정과제, 대외평가 등을 검토하여 기회 및 위협요인을 도출하였고, 부정위험 설문은 참조하여 부정 위험 노출 현황과 관리 실태를 점검하였습니다. 또한 257개의 체크리스트와 74개의 규정을 검토하여 188개의 부정위험을 도출하고 이를 평가하였습니다. 그 결과 예방-탐지-조사로 이루어진 부정위험 관리체계를 구축하였고, 재발방지체계를 개선하였습니다. 25개의 측정항목으로 감사인의 역량을 진단하여 감사의 전문성을 강화할 3대 관리방안을 고안하였습니다. 또한 재무건전성을 높이기 위해서는 재무개선위원회를 통해 재무내역과 예산계획 등을 개선하여, 재무구조의 안정화와 혁신의 기반을 닦았습니다. 조직인사혁신 워크그룹의 운영으로 평가와 승진 등 인사 관리를 점검하여, 내년도 인사평가를 개선할 중점 아젠다를 수립하였고 ERP 시스템의 개선으로 인사운영의 리스크를 감소시켰습니다.

### 단계별 제도 점검

한국콘텐츠진흥원은 지원사업 추진과정에 단계별 제도를 도입함으로써 공정한 환경을 조성하고 있습니다. 심사평가 제도를 점검하고 강화하여 투명한 심사환경을 조성하고 신규위원을 400명 이상 확보하는 성과를 거두었습니다. 'K-콘텐츠현장지원단'의 발족을 통한 콘텐츠산업의 창의·혁신 성장 지원으로는 35건의 협회 의견 청취, 6회의 협회 방문, 2건의 민원 해결 등의 결과를 창출함과 동시에 적극 행정의 새로운 기반을 마련하였습니다. '국고지킴이'를 통해서 국고를 통한 지원 대출금 이관 기간을 3개월에서 1개월로 단축하였고, 현장실사를 통해 지원 대출금 회수 가능성을 더욱 정확하게 점검하였으며, 미회수 대출금 발생을 최소화하였습니다. 이를 통하여 대출금 회수율은 전년보다 77.6% 높아졌습니다.



### 일상감사 강화

한국콘텐츠진흥원은 주요 계약사항과 사업예산관리 분야에서 일상감사를 실시하며, 일상감사 전담제로 감사 품질을 높였습니다. 아울러 일상감사에 더하여 예산 낭비에 대한 임직원의 의견을 수렴하며 예산 집행의 효율성을 올리고 있습니다. 이로써 총 1,057건의 예산 집행을 사전에 검토하여 부정 사용을 방지하였고, 총 380백만 원의 예산을 절감하였습니다.

### 업무 방식 개선을 통한 예산 절감

한국콘텐츠진흥원은 전반적인 업무 방식을 점검하고 개선 방안을 분석함으로써 원가-경비 등 각종 예산의 누수를 막았습니다. 자산 재사용, 홍보물 다회차 사용 등으로 총 1,090백만 원의 예산을 절감하였고, 기존 개별사업을 유사 사업으로 분류하고 통합하여 발주·관리하는 것으로 총 454백만 원의 예산을 아꼈습니다. 나아가 KOSHA-MS 인증 획득의 경우처럼, 기존 위탁용역으로 진행한 업무를 직접 수행함으로써 총 302백만 원의 예산을 절감하였습니다.

예산 부정사용 사전방지 검토

1,057건

일하는 방식 개선으로 예산 절감

1,846백만 원

## 참여형 소통

### 대국민 소통 강화

한국콘텐츠진흥원은 커뮤니케이션 방식을 고도화하여 이해관계자별로 맞춤형 소통을 이루고 있으며, 이를 적극적으로 경영에 반영하고 있습니다.

#### 대국민 맞춤형 소통 채널 구축

한국콘텐츠진흥원은 '21년의 소통 문제분석을 토대로 모니터링 강화를 통한 소통의 양적 확대 및 환류의 질적 수준 향상, 이해관계자의 체계화 및 소통 보상 제도화라는 소통 업데이트 방향을 마련하였습니다. 이를 위해 이해관계자를 세분하였고, 이해관계자별 이슈를 연구하여 맞춤형 소통 채널을 운영하였습니다. 소통 활성화를 위해선 이해관계자별 소통 전담부서를 지정하였습니다.

구분	주요 소통 채널	전담부서	소통 전략 및 추진 노력	추진실적
콘텐츠 업계			소통 계획수립과 부서별 담당자 지정에 따른 전방위 소통확대	벤처투자사 협력 확대 3개 → 26개
유관기관	정책협의네트워크, 포럼, 세미나 등	각 담당부서	문화예술 4개 공공기관 혁신네트워크 운영	'23년 협력 이벤트 도출
정책기관			인수위, 문체부, 기재부, 국회 네트워크 활성화 및 상시 운영	'23년 기관 예산 14% 증가
지역사회	지역문제해결플랫폼, 지역 내 소통 등		8개 지역기관 협력으로 지역문제해결 예산 600만 원 최초 확보	지역사회공헌 3년 연속 인정
일반국민	SNS, 홈페이지, 기사, 시민참여혁신단, 공모전, 국민신문고, 청원, 국민제안 등	소통홍보팀	효율적 소통확대를 위한 주력채널 (유튜브, 인스타그램) 집중 운영	주력 온라인 채널 구독자 29% 증가
내부직원	게시판, 간담회, 혁신주니어보드 등	소통홍보팀, 운영지원팀, 혁신IP전략TF팀	MZ세대 소통간담회 등 직무별, 연령별 맞춤형 간담회 활성화	기관 창립 이후 14년간 무분규 사업장 유지

주력 온라인 채널 구독자 상승

**29%**

벤처투자사 협력 확대



### 이해관계자의 의견을 반영하는 경영

이해관계자와의 소통을 업에 반영함으로써 한국콘텐츠진흥원은 기관 혁신과 사업개선의 성과를 동시에 창출하고 있습니다.



### 콘텐츠산업계 ESG 소통

한국콘텐츠진흥원은 콘텐츠산업 전반에 걸쳐 ESG의 중요성을 높이기 위해 긴밀한 소통과 적극적인 지원을 병행하고 있습니다. 기업을 대상으로 하는 ESG 조사·평가 서비스를 지원하고, 콘텐츠 다양성 가이드라인 및 친환경 콘텐츠 제작 가이드라인 등을 공유하였으며, ESG 관련 교육도 실시하였습니다.

#### ECP 이니셔티브

지속가능한 콘텐츠산업의 성장과 ESG 가치의 확산을 위해 한국콘텐츠진흥원은 국내 최초로 'ECP(Eco-Balanced Content Production) 이니셔티브'를 공동 발족('22. 12. 01.)하였습니다. ECP 이니셔티브란 콘텐츠산업의 지속가능성을 위해 구성원들이 함께 원칙을 만들고 이행해가는 개방된 협의체로, 한국콘텐츠진흥원, CJ ENM, 한국드라마제작사협회, 한국방송영상제작사협회 등 콘텐츠기업 총 23개사가 참여하였습니다. 콘텐츠 제작 및 서비스 과정에서 환경 영향을 최소화하고, 건강한 산업 기반을 조성할 수 있는 총 12개의 표준과 36개의 세부 가이드라인을 마련하였으며, 한국콘텐츠진흥원은 국내 콘텐츠산업에 특화된 친환경 콘텐츠 제작 가이드라인 연구와 함께 콘텐츠산업의 ESG 경영 확산을 위한 지원을 확대해 나가겠습니다.

#### ECP 12개 표준

- 삼림 보호 (Forest Protection)
- 수자원 보호 (Water Security)
- 안전관리 (Workplace Safety)
- 근로 환경 (Workplace Wellbeing)
- 동물 복지 (Animal Welfare)
- 에너지 효율 (Energy Efficiency)
- 다양성 (Diversity)
- 창작자 권리 (Creator Rights)
- 탄소 발자국 (Carbon Footprint)
- 자원순환 (Recycle & Upcycle)
- 콘텐츠 저작권 IP & Copyright
- 공정거래 (Fair Trading)

### ESG 아카데미



국내외로 ESG 경영의 중요성이 늘어남에 따라 공공분야 및 콘텐츠 업계에 필요한 올바른 개념 정립과 ESG 경영 실천 방안의 수립 필요성이 대두되었습니다. 이에 한국콘텐츠진흥원은 기존 ESG 아카데미를 콘텐츠 산업계에 특화된 내용으로 개선하였습니다. 우선 콘텐츠산업 중소기업 및 유관기관을 위해 교육과정을 재편하고 맞춤형 ESG 경영 교육을 진행하였습니다. 해당 교육은 균등한 교육기회 제공을 위해 서울과 대전, 총 2번 교육을 진행하였으며, 중소기업 ESG 추진 사례, 적용방안, ESG 보고서 작성 실습교육 등의 내용이 다루어졌습니다. 총 102명이 수료하였으며, 교육 만족도는 평균 89.22점을 기록하였습니다.

ESG 아카데미 수료생 증가

**14명**





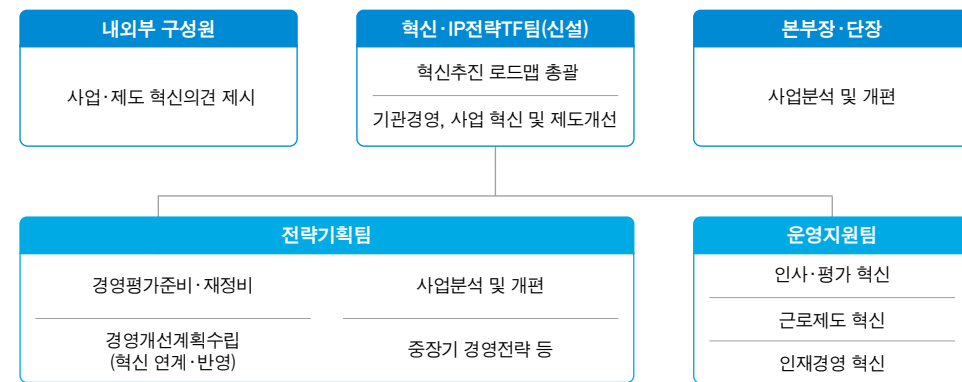
## 혁신 선도

### 전사적 혁신 추진

급변하는 산업환경에 선제적으로 대응하여 콘텐츠산업의 미래를 열기 위해 한국콘텐츠진흥원은 고강도의 혁신안을 실천하고 있습니다. 기존의 관행을 깨는 과감한 제도·사업·조직의 혁신으로 진흥원은 일류 문화 매력국가 실현에 이바지하겠습니다.

#### 혁신 체계 구축

한국콘텐츠진흥원이 신설한 혁신·IP전략TF팀이 기관 혁신을 총괄하고 있으며, 유관부서인 전략기획팀, 운영지원팀과 함께 혁신 성과를 관리하고 이를 홍보하고 있습니다. 또한 노사와 외부 전문가로 이루어진 경영개선위원회로부터 경영 혁신 주요사항에 대한 제언을 받아 혁신과정을 점검하고 있습니다.



기재부 혁신가이드라인 발표 이전에 선제적으로 혁신추진

### 전담조직 신설

5대 혁신전략

산업 변화에 발맞춘 민간주도형 지원체계 구축

사업 구조조정을 통한 선택과 집중

콘텐츠산업의 미래세대,

청년 기회보장 확대

빅데이터에 기반한 선도적 정책지원

전문성·책임성 있는 적극행정

### 경영혁신 적극적 이행

경영 효율화와 K-콘텐츠 성장의 효과적인 지원을 위해 한국콘텐츠진흥원은 지속적인 혁신을 추진하고 있습니다. 사업 프로세스 개선과 사업 지원제도의 강화로 진흥원은 고객만족도의 상승 및 우수 K-콘텐츠의 창출을 기대하고 있습니다. 업무개선 및 적극행정과 혁신문화 내재화 또한 수반하여 온라인 교육서비스 에듀코카 사용 증가와 임직원의 혁신체감지수가 전년대비 4.9% 증가하는 성과로 이어졌습니다. 이에 그치지 않고 '22년 12월 K-콘텐츠 지속성장을 위한 콘텐츠산업 지원 5대 혁신전략과 21개 과제를 발표한 진흥원은 담대한 혁신을 통해 경영과 사업 모두에서 효율성을 높이겠습니다.

### 혁신의견 수렴

한국콘텐츠진흥원은 공공서비스를 직접 이용하는 국민의 혁신 아이디어를 발굴하기 위해 국민제안 공모전을 개최하여 국민의 목소리를 듣고자 노력하였습니다. 나아가 청년 및 콘텐츠업계 종사자로 이루어진 시민참여혁신단을 운영하고 5회에 걸친 활동을 통해 다양한 의견을 받아 경영에 반영할 수 있도록 검토하고 노력하였습니다. 진흥원은 다양한 이해관계자로부터 의견을 듣고, 이를 바탕으로 한 지속적인 혁신을 추구합니다.



## 정보공개

### 공공데이터 공유

한국콘텐츠진흥원은 사전에 정보를 공개하고 정보 접근성을 높이는 등의 선제적이고 적극적인 노력으로 국민의 알 권리를 충족시키고 있습니다.

#### 체계적인 정보 관리

투명한 경영을 실현하기 위해 한국콘텐츠진흥원은 체계적으로 기록물을 관리하고 있습니다. 효과적인 기록물관리를 위해 기록물관리 전문직원을 고용하고 있는 진흥원은 우선 기록관리 기본계획 및 기록관리기준표를 수립하였고, 기록물관리 운영규정 또한 마련하였습니다. 이에 그치지 않고 보안장치와 유지장치를 설치한 2개소의 전용 문서고 운영, 표준기록물관리시스템의 신규 구축, 전자문서시스템의 지속으로 기록물관리의 수준을 고도화하였습니다.

#### 사전 정보공개

공공기관으로서의 사회적 책무를 이행하기 위해 한국콘텐츠진흥원은 선제적으로 정보를 공개하고 있습니다. 사전정보 공개를 위해서 사전정보공표 등록 항목을 확대하고, 사전정보 개방형 포맷 전환 등으로 품질과 접근성을 높였습니다. 또한 원문정보공개 운영계획을 수립하고 상시적으로 모니터링하였으며, 전 직원 대상으로 원문정보공개 교육을 시행하였습니다. 이로써 진흥원은 행정안전부가 제시한 목표 90건보다 5.6% 많은 95건의 사전정보공표 등록을 이루었고, 원문공개율은 동일유형 기관의 평균인 76.4%보다 높은 90%를 기록하였습니다.

#### 정보 접근성 제고

국민의 편익을 높이기 위해 한국콘텐츠진흥원은 정보 접근성 개선에 힘쓰고 있습니다. 비공개 정보 세부기준을 현행화 하고 이를 홈페이지에 공시하였으며, 전 직원을 대상으로 정보공개청구 교육을 실시하여 정보공개청구에 대한 대응력을 높였습니다. 더불어 웹로그 이용률 분석-내부 관리자 면담-외부 사용자 설문 의 프로세스로 수요분석을 시행하여, 10대 개선과제를 도출하였고, 이를 반영하여 2개의 사이트를 통합하고 107개의 메뉴를 통폐합하는 등으로 홈페이지 접근성을 높였습니다. 그 결과, 진흥원은 정보공개 미처리 및 관련 소송의 발생 Zero를 달성하였습니다.

#### 비재무 경영성과 공개

국내외를 막론하고 지속가능경영의 중요성이 강조됨에 따라 한국콘텐츠진흥원은 ESG 경영의 체계를 강화하고, 기관 최초로 2022 지속가능경영보고서를 발간하였습니다. 진흥원은 매년 지속가능경영보고서를 발간, 공시하는 것으로 여러 이해관계자에게 기관의 비재무 경영성과를 공개하는 동시에 콘텐츠업계 전반에 지속가능경영을 전파 하고 있습니다. 진흥원은 매년 지속가능경영보고서를 발간, 공시하는 것으로 콘텐츠산업에서의 ESG 문화 확산에 공헌 하겠습니다.

#### 데이터 활성화

이해관계자의 필요를 충족시키기 위해 한국콘텐츠진흥원은 공공데이터를 활성화하고 있습니다. 시행계획 수립, 역량 강화 교육, 공공데이터 품질 현황분석, 부원장 주재 토론회 개최 등으로 공공데이터 활성화를 위해 노력한 진흥원은 71개 기관과 연계하여 5,743건의 콘텐츠 동향과 정책정보를 제공하였습니다. 또한 7개 기관과 연계하여 R&D 지원, 중소기업지원 데이터 등 총 9,917건의 데이터를 공개하였습니다. 앞으로도 진흥원은 적극적인 정보공개로써 기관의 투명성을 높일 것입니다.

행정안전부 정보공개 종합평가 5년 연속

### 최고등급

행정안전부 공공기관 전자정부 성과관리 수준 진단

### 최고등급

# 5

## Appendix 부록

82. ↗

ESG Data Book

90. ↗

인증·수상실적 및 업무협약

92. ↗

유엔 글로벌 콤팩트·  
유엔 지속가능발전목표

93. ↗

GRI Standards Index

96. ↗

제3자 검증의견서

# ESG Data Book

## 환경 성과

구분	단위	2020년	2021년	2022년
<b>온실가스 배출량</b>				
Scope 1 배출량	tCO <sub>2</sub> eq	26.2	24.7	20.6
Scope 2 배출량	tCO <sub>2</sub> eq	1,937.5	1,904.8	1,802.7
온실가스 총 배출량	tCO <sub>2</sub> eq	1,963.7	1,929.5	1,823.4
<b>온실가스 감축량</b>				
온실가스 감축량	tCO <sub>2</sub> eq	912	949	1,055
온실가스 감축율	%	31,722	32,974	36,657
<b>에너지 사용</b>				
전기 사용량 <sup>1)</sup>	TJ	37.49	36,978	35,847
태양광 <sup>4)</sup>	TJ	0,689	0,736	0,769
태양광에너지 비율 <sup>5)</sup>	%	3,928	4,022	4,434
도시가스(LNG) 사용량 <sup>6)</sup>	TJ	0,236	0,256	0,241
난방열 사용량 <sup>7)</sup>	TJ	2,708	3,153	2,336
휘발유, 경유, LPG <sup>8)</sup>	TJ	0,211	0,173	0,124
에너지 총 사용량 <sup>9)</sup>	TJ	41	40	39
<b>용수 취수<sup>10)</sup></b>				
상하수도 취수량	ton	5,765	5,944	6,518
<b>폐기물 배출량<sup>11)</sup></b>				
폐기물 발생량(일반폐기물) <sup>12)</sup>	ton	23,625	24	28,438
폐기물 재활용량 <sup>13)</sup>	ton	7.54	7.52	7.63
폐기물 재활용 비율 <sup>14)</sup>	%	24.19	23.86	21.15
<b>녹색제품 구매실적</b>				
총 구매금액	백만 원	322	410	494
녹색제품 구매금액	백만 원	308	404	459
녹색제품 구매비율	%	95.72	98.62	92.99
<b>환경법규 준수</b>				
환경법규 위반 제재 고지 건수	건	0	0	0
환경법규 위반 제재 고지 액수	원	0	0	0

1. 국내 사업장 기준  
 2. 상동  
 3. 상동  
 4. 나주 본원 기준  
 5. '20년, '22년 태양광에너지 변환계수 조정에 따른 변경. 나주 본원의 에너지 사용량 대비 비율  
 6. 국내 사업장 기준  
 7. 상동  
 8. 상동  
 9. 상동  
 10. 나주 본원 기준  
 11. 상동  
 12. 관급쓰레기봉투 사용량 환산  
 13. 종이류, 빈 캔류, 공병 등  
 14. 폐기물 재활용 비율 = 폐기물 재활용량 / (폐기물 발생량 + 폐기물 재활용량)

## 사회적 성과

구분	단위	2020년	2021년	2022년
<b>임직원 현황<sup>1)</sup></b>				
지역별(근무지)	남	243	249	252
	여	255	274	267
	남	6	8	9
	여	1	1	1
기관장	남	1	1	1
	여	0	0	0
임원	남	1	0	1
	여	0	1	0
감사	남	1	1	1
	여	0	0	0
고용형태별	남	137	137	143
	여	119	132	138
정규직	남	5	4	4
	여	3	1	0
비정규직	남	107	116	114
	여	134	142	130
무기계약직	남	249	257	261
	여	256	275	268
성별	남	249	257	261
	여	256	275	268
전체	남	505	532	529
	여	505	532	529
여성 비율	남	50.69	51.69	50.66
	여	50.69	51.69	50.66
연령별	남	20	17	18
	여	94	81	53
30대 미만	남	148	141	144
	여	121	151	170
30~50세	남	81	99	99
	여	41	43	45
50대 이상	남	249	257	261
	여	256	275	268
합계	남	249	257	261
	여	256	275	268
<b>임직원 다양성</b>				
임원	남	2	2	3
	여	1	1	0
여성관리자 <sup>2)</sup>	남	36	43	46
	여	17	16	17
장애인 고용현황	남	3	2	2
	여	3.4	3.3	3.5
비율	남	0.6	0.4	0.4
	여	0.6	0.4	0.4
전체인원	남	21	18	23
	여	6	6	6
국가보훈자	남	4.2	3.4	4.4
	여	1.2	1.1	1.1
비율	남	7	6	12
	여	13	13	15
신규채용 <sup>3)</sup>	남	0	0	0
	여	0	0	0
장애인	남	4	4	4
	여	5	9	7
비수도권 지역인재	남	0	0	1
	여	0	0	0
국가보훈자	남	0	0	0
	여	0	0	0

1. 매년 말 직접고용 기준  
 2. 과장급 이상 임직원. 2022 한국콘텐츠진흥원 지속가능경영보고서에는 상임임원만 여성관리자로 기입함  
 3. 일반정규직 기준, 임원 포함. 2022 한국콘텐츠진흥원 지속가능경영보고서에는 임원이 제외되어 있음

구분	단위	2020년	2021년	2022년	
이직현황	남	3	5	4	
	여	3	1	8	
	남	0	0	0	
	여	0	0	0	
	남	0	0	0	
	여	0	0	0	
	남	0	0	0	
	여	0	0	0	
	남	1	1	1	
	여	0	0	1	
총 이직자 수	남	4	6	5	
	여	3	1	9	
이직률 <sup>2</sup>	남	1.56	2.23	1.78	
	여	1.17	0.37	3.20	
<b>출산 및 육아휴직 현황</b>					
출산휴가 사용인원	남	9	3	7	
	여	11	11	11	
육아휴직 사용인원	남	4	3	3	
	여	17	24	35	
육아휴직 후 업무 복귀자	남	4	3	1	
	여	6	3	13	
복직 이후 1년 근속 인원	남	0	4	1	
	여	2	5	5	
복직률	남	100	100	50	
	여	71.4	33.3	62	
근속률	남	-	100	100	
	여	100	80	38.5	
<b>노사관계 현황</b>					
전체 근로자수(정원) <sup>3</sup>	명	492	524	526	
노동조합 가입 인원 <sup>4</sup>	명	460	497	491	
노동조합 가입 비율 <sup>5</sup>	%	93.5	94.8	93.4	
노사협의회 실시	회	5	8	5	
<b>교육훈련</b>					
총 교육인원	명	505	532	529	
총 교육시간	시간	24,866	24,593	27,776	
교육훈련비	원	102,553,190	102,553,190	125,072,232	
1인당 교육훈련비 <sup>6</sup>	원	203,076	221,148	236,431	
1인당 교육시간 <sup>7</sup>	시간	49.2	46.2	52.5	
<b>보수 현황</b>					
정규직(1인당 평균금액)	남	백만 원	73	73	74
	여	백만 원	51	50	52
	비율(여/남)	%	69.9	68.5	70.3
무기계약직(1인당 평균금액)	남	백만 원	36	35	37
	여	백만 원	33	34	36
	비율(여/남)	%	91.7	97.1	97.3

1. 일반정규직 기준, 임원 제외. 단, 2022 한국콘텐츠진흥원 지속가능경영보고서에는 임원 1명이 포함된 데이터가 기입되어 있음  
 2. 이직률 = 총 이직자 수 / 정규직 인원 수  
 3. 기관 임직원 수 정원에서 상임임원 제외

4. 알리오 공시 기준과 동일. 2022 한국콘텐츠진흥원 지속가능경영보고서에는 체결된 단체협약이 적용되는 대상을 기입했으므로 노동조합 가입인원·비율과 다른 정보임  
 5. 상동  
 6. 1인당 교육훈련비 = 1개년도 교육훈련 지출 비용 / 해당년도 말 총 구성원 수  
 7. 1인당 교육시간 = 직원에게 제공한 총 교육시간 / 전체직원 수

구분	단위	2020년	2021년	2022년	
<b>복리후생</b>					
복리후생비	천 원	380,048	629,156	634,781	
임원 복리후생비	천 원	474	563	824	
정규직(일반) 복리후생비	천 원	291,626	332,869	336,951	
정규직(무기계약직) 복리후생비	천 원	84,120	292,334	289,799	
비정규직 복리후생비	천 원	3,828	3,390	7,207	
1인당 복리후생비 <sup>1</sup>	원	752,587	1,145,695	1,199,981	
<b>사회공헌</b>					
사회공헌 기부액	원	12,131,350	938,130	398,030	
임직원 봉사활동 참여 인원 <sup>2</sup>	명	113	129	99	
임직원 1인당 봉사시간	시간	8	10	15	
임직원 사회공헌 참여율	%	21	25	19	
지역사회 기부	원	11,500,000	200,000	-	
<b>인권</b>					
인권 교육(4대폭력예방 등) 실시 횟수	회	5	7	7	
인권 교육(4대폭력예방 등) 참여자 수	명	489	523	505	
인권 침해(차별 등)사건 발생 처리 건수 <sup>3</sup>	건	0	0	0	
강제 노동, 아동 노동 발생 건수	건	0	0	0	
<b>안전</b>					
산업재해	산업재해율	%	0	0	0
	재해자 수	명	0	0	0
	안전사고 사망자 수	명	0	0	0
임직원 안전보건	안전 전담인력 수(정원/현원)	명	81/78	85/80	92/90
	안전관리자 확보(정규직) <sup>4</sup>	명	1	1	1
	일반검진	명	251	317	444
	건강검진 이용 특수검진	명	(미 실시)	72	93
건강증진	종합검진	명	251	317	444
	건강증진 활동(건강 상담 이용 실적) <sup>5</sup>	건	47	176	182
<b>정보보안</b>					
정보보안·사이버보안 사고 발생건수	건	-	-	-	
위 사고로 지급한 벌금 또는 과태료	원	-	-	-	
고객정보 관련 정보보안 위반/사고 발생건수	건	-	-	-	
정보 유출로 영향(피해 등)을 받은 고객 수	명	-	-	-	
임직원 개인정보보호 교육 이수율	%	98	96	94.2	
개인정보보호 관리수준진단	점	88.5	99.8	98.2	
<b>고객만족도 조사</b>					
고객만족도 조사	등급	미흡	미흡	보통	
<b>일자리 창출</b>					
민간 일자리 창출	명	5,460	9,154	7,910	
기관 일자리 창출	명	18	18	25	
합계	명	5,478	9,172	7,935	

1. 1인당 복리후생비 = 복리후생비 / 총 구성원 수  
 2. 중복참여 미포함  
 3. 내부 윤리규정 위반 관리 기준  
 4. 산업안전보건법에 따른 법적선임 인원  
 5. 근로자지원프로그램, 건강증진프로그램 참여인원(정신건강증진프로그램, 근골격계예방프로그램, 건강검진 사후관리프로그램 등)  
 6. 경영실적보고서 기준('20년, '21년 민간 일자리는 코로나19로 인한 한시적 일자리 수를 포함하였음)

## 거버넌스·경제적 성과

구분	단위	2020년	2021년	2022년
<b>이사회 운영</b>				
	이사회 개최 횟수	회	5	5
	이사회 안건 수	건	25	28
	ESG 위원회 개최 횟수 <sup>1</sup>	회	-	1
	ESG 위원회 안건 수	건	-	3
<b>이사회 운영성과</b>				
	이사회 구성원 수 <sup>2</sup>	명	10	11
	사외이사 수 <sup>3</sup>	명	7	8
	사외이사 중 여성 비율 <sup>4</sup>	%	29	38
	이사회 평균 참석률	%	90.6	87.8
	이사회 보수총액	천 원	2,485	3,640
	사외이사 수당(1인당 평균 참석수당) <sup>5</sup>	천 원	2,485	3,640
<b>반부패 및 청렴교육</b>				
	교육대상 <sup>6</sup>	명	14	17
<b>신규입사자 윤리교육</b>				
	교육인원	명	14	17
	교육과정 수	개	1	1
<b>전 직원 윤리교육</b>				
	교육대상	명	505	528
	교육인원	명	392	490
	교육과정 수	개	2	5
<b>청렴도평가</b>				
	청렴도평가	등급	4	3
<b>감사(리스크)</b>				
	부패행위자 징계 현황	건	2	2
	불공정 거래 행위 법적 조치 건수	건	-	-
<b>한국콘텐츠진흥원 부가가치</b>				
	영업이익 <sup>7</sup>	원	-2,946,447,176	4,587,809,636
	대손상각비 <sup>8</sup>	원	2,195,910	-5,683,414
	인건비 <sup>9</sup>	원	30,265,057,792	31,987,150,454
	순금융비용 <sup>10</sup>	원	-338,843,994	700,066,414
	조세공과 <sup>11</sup>	원	973,207,152	1,170,185,620
	감가상각비 <sup>12</sup>	원	9,924,904,347	9,165,617,798
	부가가치	원	37,880,074,031	47,605,146,508
	11,939,937,930			
<b>이해관계자 가치배분</b>				
	임직원	급여, 퇴직급여, 복리후생비	백만 원	28,185
	협력사	재화 및 서비스 구매, 계약비용	백만 원	93,204
	지역사회	사회공헌활동비, 기부금	백만 원	176
	정부	법인세, 세금과공과	백만 원	973
	기타	기타비용(임차료, 감가상각비 등)	백만 원	14,066
	총 합계		백만 원	136,604
	179,733			184,703
<b>연금 현황</b>				
	연금지불을 위한 연금 펀드(퇴직연금 운용액)	연금축적 자산의 정도	백만 원	12,316
		DB	명	496
		DC	명	5
	유형별 가입 인원	합계	명	501
				530
				530

1. 경영관리 소위원회가 ESG 경영 소위원회로 명칭 변경(21년 8월)  
 2. 알리오 공시일(4/4분기) 및 내규상 정월 기준  
 3. 상동  
 4. 상동  
 5. 경영공시 기준  
 6. 인사부처 요청에 따른 교육진행으로 교육대상자 기준은 교육인원과 동일

7. 법인세비용차감전순이익이 아닌, 영업이익 기재  
 8. 손익계산서상 대손상각비 계정금액 기재(대손충당금환입 포함)  
 9. 경영평가 인건비 정의 기준으로 기재(경영평가 제출 및 확정 금액)  
 10. 손익계산서상 이자비용에서 이자수익을 차감한 금액 기재  
 11. 손익계산서상 세금과공과 계정금액 기재, 법인세 금액 포함  
 12. 손익계산서상 유형 및 무형자산, 투자부동산 상각비 합계액 기재

## 재무상태표

제 22(당)기 2022년 12월 31일 현재  
 제 21(전)기 2021년 12월 31일 현재  
 제 20(전전)기 2020년 12월 31일 현재

(단위: 원)

과목	2020년	2021년	2022년
<b>자산</b>			
<b>I. 유동자산</b>	49,319,298,106	44,252,037,226	36,830,049,932
1. 현금및현금성자산	33,744,243,906	33,458,073,984	17,526,677,671
2. 금융자산	12,628,305,645	9,929,460,708	18,495,341,832
3. 매출채권및기타채권	2,869,976,726	607,558,404	515,881,231
4. 재고자산	-	-	-
5. 비금융자산	69,889,256	236,337,250	198,278,668
6. 당기법인세자산	6,882,573	20,606,880	93,870,530
<b>II. 비유동자산</b>	88,515,471,412	93,520,649,256	96,233,627,740
1. 금융자산	13,048,961,876	13,426,869,871	14,339,945,676
2. 장기매출채권및기타채권	466,264,626	302,519,196	601,915,017
3. 관계기업투자	-	-	-
4. 유형자산 및 투자부동산	74,767,563,329	79,599,875,337	74,909,343,678
5. 무형자산	114,348,596	81,185,009	53,506,419
6. 이연법인세자산	118,332,985	110,199,843	70,798,047
7. 순확정급여자산	-	-	6,258,118,903
<b>자산총계</b>	137,834,769,518	137,772,686,482	133,063,677,672
<b>부채</b>			
<b>I. 유동부채</b>	18,316,441,522	17,273,339,497	13,874,987,761
1. 매입채무및기타채무	7,914,673,929	9,120,485,560	12,223,933,800
2. 비금융부채	9,621,510,116	7,321,096,165	1,089,105,549
3. 당기법인세부채	-	-	-
4. 총당부채	780,257,477	831,757,772	561,948,412
<b>II. 비유동부채</b>	21,062,610,208	20,279,977,810	17,751,400,798
1. 장기매입채무및기타채무	18,252,717,663	16,959,349,268	14,680,895,892
2. 종업원급여부채	1,246,708,303	1,271,081,450	-
3. 기타의비유동부채	1,563,184,242	2,049,547,092	3,070,504,906
<b>부채총계</b>	39,379,051,730	37,553,317,307	31,626,388,559
<b>자본</b>			
<b>I. 납입자본</b>	99,655,688,311	99,655,688,311	99,655,688,311
<b>II. 이익잉여금</b>	-13,900,778,328	-12,137,126,941	-10,919,207,003
<b>III. 기타자본구성요소</b>	12,700,807,805	12,700,807,805	12,700,807,805
<b>자본총계</b>	98,455,717,788	100,219,369,175	101,437,289,113
<b>자본및부채총계</b>	137,834,769,518	137,772,686,482	133,063,677,672

### 포괄손익계산서

제 22(당)기 2022년 1월 1일부터 12월 31일까지  
 제 21(전)기 2021년 1월 1일부터 12월 31일까지  
 제 20(전전)기 2020년 1월 1일부터 12월 31일까지

(단위: 원)

과 목	2020년	2021년	2022년
I. 영업수익	357,639,792,995	479,860,719,419	517,084,000,339
II. 영업비용	360,586,240,171	475,272,909,783	520,193,792,343
III. 영업이익(손실)	-2,946,447,176	4,587,809,636	-3,109,792,004
IV. 기타수익	57,029,954	-	-
V. 기타비용	505,102,447	228,730,129	639,204,764
VI. 기타이익(손실)	2,299,744,674	18,399,404	-7,557,338
VII. 금융수익	694,857,687	82,861,609	233,662,148
VIII. 금융원가	903,013,693	782,928,023	1,128,960,902
IX. 법인세비용차감전순이익(손실)	-1,302,931,001	3,677,412,497	-4,651,852,860
X. 법인세비용(수익)	9,568,647	8,133,142	-19,545,700
XI. 계속영업이익(손실)	-1,312,499,648	3,669,279,355	-4,632,307,160
XII. 당기순이익(손실)	-1,312,499,648	3,669,279,355	-4,632,307,160
XIII. 기타포괄손익	-1,272,279,381	-1,905,627,968	5,850,227,098
1. 후속적으로 당기순익으로 재분류되지 않는 기타포괄손익	-1,272,279,381	-1,905,627,968	5,850,227,098
확정급여제도의 재측정요소	-1,272,279,381	-1,905,627,968	5,850,227,098
XIV. 총포괄손익	-2,584,779,029	1,763,651,387	1,217,919,938

### 자본변동표

제 22(당)기 2022년 1월 1일부터 12월 31일까지  
 제 21(전)기 2021년 1월 1일부터 12월 31일까지  
 제 20(전전)기 2020년 1월 1일부터 12월 31일까지

(단위: 원)

	납입자본	이익잉여금	기타자본구성요소	합계
2020. 01. 01.(전전기 초)	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
2020. 12. 31.(전전기 말)	99,655,688,311	-13,900,778,328	12,700,807,805	98,455,717,788
2021. 01. 01.(전기 초)	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
2021. 12. 31.(전기 말)	99,655,688,311	-12,137,126,941	12,700,807,805	100,219,369,175
2022. 01. 01.(당기 초)	99,655,688,311	-12,137,126,941	12,700,807,805	100,219,369,175
포괄손익의 변동:		1,217,919,938		1,217,919,938
당기순이익		-4,632,307,160		-4,632,307,160
순확정급여부채의 재측정요소		5,850,227,098		5,850,227,098
2022. 12. 31.(당기 말)	99,655,688,311	-10,919,207,003	12,700,807,805	101,437,289,113

### 요약현금흐름표

제 22(당)기 2022년 1월 1일부터 12월 31일까지  
 제 21(전)기 2021년 1월 1일부터 12월 31일까지  
 제 20(전전)기 2020년 1월 1일부터 12월 31일까지

(단위: 원)

과목	2020년	2021년	2022년
I. 영업활동으로 인한 현금흐름	8,890,881,925	13,123,460,827	10,855,882,882
1. 영업에서 창출된 현금	8,636,950,551	12,916,085,371	10,712,538,900
2. 이자의 수취	253,931,374	221,099,763	216,607,632
3. 이자의 지급	-	-	-
4. 배당금의 수취	-	-	-
5. 법인세의 납부	-	-13,724,307	-73,263,650
II. 투자활동으로 인한 현금흐름	1,253,123,685	2,040,350,020	-16,801,841,285
III. 재무활동으로 인한 현금흐름	-7,102,009,870	-13,864,433,711	-13,864,433,711
IV. 환율변동효과 반영전 현금및현금성자산의 증가(감소)	3,041,995,740	1,299,377,136	-8,959,664,763
V. 현금및현금성자산에 대한 환율변동효과	-	-	-
VI. 현금및현금성자산의 순증가	3,041,995,740	1,299,377,136	-14,905,623,166
VII. 기초 현금및현금성자산	37,467,436,996	40,509,432,736	41,808,809,872
VIII. 기말 현금및현금성자산 <sup>1)</sup>	40,509,432,736	41,808,809,872	26,903,186,706

1. 현금및현금성자산은 정부보조금이 차감된 순액으로 표시되어, 현금흐름표의 기말 현금및현금성자산의 금액과 차이 존재

# 인증·수상실적 및 업무협약

## 2022년 수상실적

No	수여처	수상명	훈격	수상일
1	한국정책학회	제11회 한국정책학회 한국정책대상	공공기관 부문 대상	2022. 04. 15.
2	한국정책학회	제1회 한국정책학회 한국ESG혁신정책대상	거버넌스(G) 부문 우수상	2022. 09. 23.
3	정부	2022년 대·중소기업 동반성장 유공 포상	중소벤처기업부장관표창	2022. 11. 15.
4	농림축산식품부	농식품 수출진흥 유공포상	농림축산식품부장관표창	2022. 12. 22.
5	산업통상자원부	무역진흥/경제발전 유공포상	산업통상자원부장관표창	2022. 12. 03.
6	정부	2022 대한민국 일자리 어워드	산업통상자원부장관표창	2022. 12. 22.
7	동신대학교	상생협력·지역발전 감사패	감사패	2022. 11. 30.

## 인증현황

No	인증명	인증기관	인증기간	비고(인증유효 여부 등)	인증일
1	평생교육시설	경기도성남교육지원청	2021. 07. 06. ~ 계속	게임인재원	2021. 07. 06.
2	교육기부 진로체험 인증기관	교육부	2022. 11. 30. ~ 2025. 11. 29.	스튜디오큐브	2022. 11. 30.
3	지역사회공헌인증제	보건복지부, 한국사회복지협의회	2023. 01. 01. ~ 2023. 12. 31.		2022. 11. 02.
4	안전보건경영시스템(KOSHA-MS)	한국산업안전보건공단	2022. 10. 31. ~ 2025. 10. 30.	· 인증심사 적합(2022. 09. 07.) · 사후심사 적합(2023. 09. 12.)	2022. 11. 07.
5	홈페이지(PC) 접근성 품질인증	웹와치(WebWatch)	2022. 02. 09. ~ 2023. 02. 08.		2022. 02. 09.
6	OPA PRIVACY(ePrivacy Plus)	개인정보보호협회	2022. 01. 01. ~ 2022. 12. 31.		2022. 01. 01.

## 업무협약

No.	제결기관명	협약명
1	한국정책학회	미래의 콘텐츠산업 정책설계를 위한 업무협약
2	인천국제공항공사	실감콘텐츠 유통활성화를 위한 업무협약
3	네이버웹툰, 구글코리아	지역 우수 게임사 발굴 및 대기업-중소기업 상생협력 기반 구축을 위한 업무협약 (GLOBAL WEBTOON GAMES)
4	유네스코 국제기록유산센터	콘텐츠산업 발전과 세계기록유산 활용 강화를 위한 업무협약
5	성동문화재단	콘텐츠산업과 문화예술 결합을 통한 스마트 문화도시 조성 업무협약
6	한화생명	콘텐츠 스타트업 발굴 및 육성을 위한 업무협약(오픈이노베이션)
7	서울특별시	콘텐츠 분야 청년 일자리 발굴·지원을 위한 업무협약
8	국보디자인	콘텐츠 스타트업 발굴 및 육성을 위한 업무협약(오픈이노베이션)
9	한국게임산업협회	한국 게임산업의 발전과 건강한 게임문화 조성을 위한 업무협약
10	SK텔레콤	콘텐츠 스타트업 발굴 및 육성을 위한 업무협약(오픈이노베이션)
11	전주국제영화제	실감콘텐츠 활성화를 위한 VR영화 지원 업무협약
12	한국농수산식품유통공사	콘텐츠·농수산식품 수출강국 도약과 저탄소 식생활 문화 확산을 위한 업무협약
13	한국게임산업협회, 게임물관리위원회, 한국저작권보호원, 한국저작권위원회	게임 산업 진흥을 위한 게임 저작권 보호 업무협약
14	(주)코엑스	'2022 캐릭터 라이선싱 페어' 성공적 개최를 위한 업무협약
15	한국무역협회	K-콘텐츠 화상수출상담회 공동 개최 상호협력을 위한 업무협약
16	대교인베스트먼트, 더인벤션랩, 로간벤처스, 롯데벤처스, 센트럴투자파트너스, 유니온투자파트너스	2022 KNoCK 파트너스 업무협약 (유망 콘텐츠 발굴 및 투자유치 지원을 위한 업무협약)
17	(사)디앤지국제다큐멘터리영화제	한국 다큐멘터리 산업의 발전과 상생을 위한 업무협약
18	CCC, DHW	콘텐츠 스타트업 해외진출 지원을 위한 3자 업무협약
19	농림식품기술기획평가원, 한국문화예술위원회	지역사회 친환경, 사회적가치 공헌 활동에 관한 업무협약
20	(주)대교인베스트먼트, 대성창업투자(주), 로간벤처스(유), 롯데벤처스(주), (주)센트럴투자파트너스, 유니온투자파트너스(주), 캡스톤파트너스(주), (주)킹슬리벤처스, 타임와이즈인베스트먼트(주), 플래티넘기술투자(주)	유망 콘텐츠기업 육성을 위한 업무협약서
21	(주)콘텐츠웨이브	한국 OTT 및 숏폼 콘텐츠산업의 발전과 상생을 위한 업무협약
22	(재)희망스튜디오, (사)전국지역아동센터협의회, 빅픽처인터랙티브(주)	아동청소년을 위한 게임 - e스포츠 진로교육 활용 사회공헌 업무협약
23	한국에너지공단	탄소중립 문화 콘텐츠 활성화를 위한 업무협약
24	롯데월드	중소 콘텐츠기업 지원을 위한 업무협약
25	(주)네시삼십삼분	유망 게임콘텐츠 발굴 및 투자유치 지원을 위한 업무협약
26	넥슨재단, 초등컴퓨팅교사협회	게임리터러시 사업 활성화를 위한 업무협약
27	재단법인 세종문화회관	광화시대 광화전차 설치 및 운영 사업 업무협약
28	한국독립피디협회, 한국음악레이블산업협회, 한국애니메이션제작자협회, 한국캐릭터디자인협회	콘텐츠 불공정행위 신고접근성 강화를 위한 업무협약
29	(주)한섬	패션 디자이너 브랜드 육성 및 동반성장을 위한 업무협약
30	아시아콘텐츠&필름마켓	한국 만화·스토리 IP 산업 활성화를 위한 업무협약
31	한국과학기술정보연구원	데이터 기반 문화체육관광 분야 기술사업화 촉진을 위한 업무협약
32	국립한경대학교	콘텐츠산업 연구 및 인재육성을 위한 상호협력 협약서
33	depa(Digital Economy Promotion Agency)	한-태 양국 간 디지털콘텐츠산업 발전을 위한 양해각서
34	TMF(Thai Media Fund)	안전하고 창의적인 미디어 접근 및 사용 촉진에 관한 양해각서
35	초등컴퓨팅교사협회, (주)넥슨코리아, 넥슨재단	게임리터러시·게임활용 코딩 교육 확산을 위한 업무협약
36	신용보증기금	문화콘텐츠산업 투자지원 활성화를 위한 업무협약
37	가톨릭관동대학교, 가톨릭관동대학교 국제성모병원	디지털콘텐츠·의료산업 융합 협력을 위한 다기관 업무협약
38	한국게임산업협회, 게임문화재단	게임인재원 재학생 장학금 지원을 위한 업무협약
39	메이플투자파트너스, 에스엠컬처파트너스, 이수창업투자, 동화노무법인, 법무법인별, 원티드랩, 크리액션	뉴콘텐츠기업지원센터 파트너스 구축 및 신기술 융합 콘텐츠기업 육성을 위한 업무협약

# 유엔 글로벌 콤팩트·유엔 지속가능발전목표

## 유엔 글로벌 콤팩트(UN Global Compact)

유엔은 기업에 적극적인 사회책임경영을 촉구하고자 '유엔 글로벌 콤팩트(UNGC)'를 발족하고 인권·노동·환경·반부패 4대 분야의 10대 원칙을 제시하였습니다. 한국콘텐츠진흥원은 공공기관으로서 사회적 책임을 다하고 지속가능한 경제 구현에 동참하고자, UNGC 10대 원칙을 기관의 경영체계에 내재화하여 전 임직원이 실천하고 있습니다. 진흥원은 UNGC의 원칙을 준수하고 "콘텐츠산업의 지속가능 성장을 견인하는 진흥기관"으로의 지위를 이어가기 위해 콘텐츠산업의 탄소중립을 선도하고, 함께 성장하는 산업환경을 조성하며, 국민이 신뢰하는 기관 위상을 확립하는 것을 바탕으로 지속가능경영을 이어가겠습니다.

분류	원칙
인권	1. 우리는 국제적으로 선언된 인권보호를 지지하고 존중한다.
	2. 우리는 인권침해에 가담하지 않고 있음을 확인한다.
	3. 우리는 결사의 자유와 단체교섭 권리를 보장한다.
노동	4. 우리는 모든 형태의 강제노동을 배제한다.
	5. 우리는 아동노동을 효과적으로 폐지한다.
	6. 우리는 고용 및 업무상 차별을 근절한다.
환경	7. 우리는 환경문제에 대한 예방적 접근을 지지한다.
	8. 우리는 보다 많은 환경적 책임을 지는 데 앞장선다.
	9. 우리는 환경친화적인 기술개발 및 확산을 지원한다.
반부패	10. 우리는 부당취득 및 뇌물 등 모든 형태의 부패를 근절하기 위해 노력한다.

## 유엔 지속가능발전목표(UN SDGs)

유엔 총회에서 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 유엔 지속가능발전목표를 적극 지지하며, 사업을 영위하는 과정에서 지속가능성을 확보하기 위해 최선을 다하고 있습니다.



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	

# GRI Standards Index

Statement of use	한국콘텐츠진흥원은 GRI Standards를 준용하여(in accordance with) 보고서를 발간하였습니다. (보고기간: 2022. 01. 01. ~ 2022. 12. 31.)
GRI 1 used	GRI 1: Foundation 2021
Applicable GRI sector standard(s)	N/A

## Universal Standard 2

GRI Standards	Category	No.	Disclosure Name	보고 페이지	비고	
GRI 2	조직 및 보고관행	2-1	조직 세부 정보	8		
		2-2	조직 내 지속가능경영보고에 포함된 법인	10		
		2-3	보고 기간, 주기 및 문의처	About This Report		
		2-4	이전 보고서에서 제공한 정보에 대한 수정이 미치는 영향과 이유	83, 84		
		2-5	외부 검증	96, 97		
		활동 및 임직원	2-6	활동, 조직의 가치사슬 및 기타 사업 관계	13, 18-25	
			2-7	임직원	8, 83	
			2-8	임직원이 아닌 근로자	83	
			2-9	지배구조 및 구성	70	
			2-10	최고의사결정기구의 추천 및 선정	71	
	2-11		최고의사결정기구의 의장	70		
	2-12		최고의사결정기구의 역할	70, 71		
	2-13		영향 관리에 대한 책임 위임	29, 71		
	2-14		지속가능성 보고에 대한 최고의사결정기구의 역할	29, 70, 71		
	2-15		이해관계 상충	74		
	의사결정 기구	2-16	중요사안에 대한 커뮤니케이션	70, 71, 86		
		2-17	최고의사결정기구의 전문성	70, 71		
		2-18	최고의사결정기구의 성과에 대한 평가	86		
		2-19	보상 정책	62		
		2-20	보수 결정 절차	62		
		2-21	연간 총 보상 비율	Not applicable		
		2-22	지속가능한 성장 전략에 대한 성명서	4, 5, 12, 28		
		2-23	정책 선언	28		
		2-24	책임 있는 비즈니스 행동을 내포하는 정책 내재화	28, 61, 72-74		
		2-25	부정적 영향 완화 절차	72-75, 85, 92		
	전략, 정책 및 실행	2-26	책임 있는 비즈니스 수행을 위한 자문 메커니즘	67, 71		
		2-27	법률 및 규정 준수	82		
		2-28	협회 멤버십	91		
		2-29	이해관계자 참여 및 소통	30-33		
	이해관계자 참여	2-30	단체 협약	67, 84		

## Universal Standard 3

GRI Standards	Category	No.	Disclosure Name	보고 페이지	비고
GRI 3	중대성이슈공개	3-1	중대성 평가 수행 과정	34, 35	
		3-2	중대성 이슈 목록	34	
		3-3	중대 주제 관리	34, 35	



### GRI 200(Economic Performance)

GRI Standards	Category	No.	Disclosure Name	보고 페이지	비고
GRI 201	경제성과	201-1	직접적인 경제적 가치의 창출과 배분	18-25, 86-89	
		201-2	기후변화의 재무적 영향과 사업활동에 대한 위험과 기회	28, 40-44	
		201-3	조직의 확정급여형 연금제도 채무 총당	86	
GRI 203	간접경제효과	203-1	공익을 위한 인프라 투자 및 서비스 지원활동	55-57, 65, 85	
		203-2	중요한 간접적 경제 파급효과 및 영향	55-57, 60, 61, 62, 63	
GRI 205	반부패	205-1	사업장 부패 위험 평가	72-74, 85, 86	
		205-2	반부패 정책 및 절차에 관한 공지와 훈련	72-74, 85, 86	
		205-3	확인된 부패 사례와 이에 대한 조치	86	
GRI 206	경쟁저해행위	206-1	경쟁저해행위, 독과점 등 불공정한 거래행위에 대한 법적 조치	위반 사항 없음	

### GRI 300(Environmental Performance)

GRI Standards	Category	No.	Disclosure Name	보고 페이지	비고
GRI 302	에너지	302-1	조직 내부 에너지 소비	82	
		302-4	에너지 소비 절감	40	
GRI 303	용수 및 폐수	303-3	취수량	82	
		305-1	직접 온실가스 배출량(Scope 1)	82	
GRI 305	배출	305-2	간접 온실가스 배출량(Scope 2)	82	
		305-5	온실가스 배출 감축	40, 82	
GRI 306	폐기물	306-3	폐기물 발생	82	
		306-4	폐기물 재활용	47, 82	

### GRI 400(Social Performance)

GRI Standards	Category	No.	Disclosure Name	보고 페이지	비고
GRI 401	고용	401-1	신규 채용과 이직	83, 84	
		401-2	비정규 직원 혹은 파트타임 직원에게는 제공되지 않는 정규직 직원 대상의 보상	84	
		401-3	육아휴직	84	
GRI 403	산업안전보건	403-1	안전보건 관리 체계	64, 65	
		403-2	위험 파악, 위험 평가 및 사고 조사	64, 65	
		403-3	산업안전보건 서비스	65, 85	
		403-4	산업안전보건에 대한 근로자 참여 및 커뮤니케이션	64, 65	
		403-5	근로자 산업 안전보건 교육	64	
		403-6	근로자 건강 증진	85	
		403-7	비즈니스 관계로 직결된 산업안전보건 영향 예방 및 완화	64, 65, 85	
		403-8	산업안전보건 관리시스템의 적용을 받는 근로자	64	
		403-9	업무 관련 상해	85	
		403-10	업무 관련 질병	해당 사항 없음	
GRI 404	훈련 및 교육	404-1	임직원 1인당 평균 교육 시간	84	
		404-2	임직원 역량 강화 및 전환 지원을 위한 프로그램	62	
GRI 405	다양성과 기회균등	405-1	거버넌스 기구 및 임직원 다양성	70, 86	
		405-2	남성 대비 여성의 기본급 및 보상 비율	84	
GRI 406	비차별	406-1	차별 사건과 시정 조치	해당 사항 없음	
GRI 407	결사 및 단체교섭의 자유	407-1	결사 및 단체교섭의 자유를 침해하였거나 침해될 현저한 위험성이 있는 것으로 파악된 사업장 및 공급업체의 결사 및 단체교섭의 자유를 보장하기 위해 취한 조치	해당 사항 없음	
GRI 408	아동노동	408-1	아동노동 발생위험이 높은 사업분야 또는 공급업체 및 아동노동 근절을 위한 조치	해당 사항 없음	
GRI 409	강제노동	409-1	강제노동 발생위험이 높은 사업분야 또는 공급업체 및 강제노동 근절을 위한 조치	해당 사항 없음	
GRI 411	원주민 권리	411-1	원주민의 권리 침해사과 건수와 취해진 조치	해당 사항 없음	
GRI 413	지역사회	413-1	지역사회 참여, 영향 평가 그리고 발전프로그램 운영 비율	54-57	
		413-2	지역사회에 실질적이거나 잠재적으로 중대한 부정적 영향을 미치는 사업장	해당 사항 없음	
GRI 416	고객안전보건	416-2	제품 및 서비스의 안전·보건 영향에 관한 법률규정 및 자율규정을 위반한 사건 수 (처분결과)	해당 사항 없음	
GRI 417	마케팅 및 라벨링	417-2	제품 및 서비스 정보와 라벨링에 관한 법률규정 및 자율규정을 위반한 사건	위반 사항 없음	
		417-3	마케팅 커뮤니케이션과 관련된 규정 위반	위반 사항 없음	
GRI 418	고객정보보호	418-1	고객 개인정보보호 위반 및 고객정보 분실 사실이 입증된 불만 건수	불만 사항 없음	

# 제3자 검증의견서

2023 한국콘텐츠진흥원 지속가능경영보고서 독자 귀중

## 서문

한국경영인증원(KMR)은 2023 한국콘텐츠진흥원 지속가능경영보고서(이하 “보고서”)의 제3자 검증을 요청 받았습니다. 보고서 작성과 정보에 대한 책임은 한국콘텐츠진흥원 경영자에게 있으며, 본 한국경영인증원의 책임은 계약 및 합의된 업무를 준수하고 검증의견서를 발급하는 데 있습니다.

## 검증 범위 및 기준

한국콘텐츠진흥원은 보고서에서 지속가능성과 관련한 조직의 성과와 활동에 대해 기술하고 있습니다. 검증팀은 국제적 검증 기준인 AA1000AS v3 및 KMR 검증 기준인 SRV1000을 적용하였으며, Type 1 방법 및 Moderate 수준의 보증 형태로 검증을 수행하였습니다. 즉, 검증팀은 AA1000AP(2018)에서 제시하는 포괄성(Inclusivity), 중요성(Materiality), 대응성(Responsiveness) 및 영향성(Impact) 원칙의 준수여부와 보고서에 기재된 하기 GRI 지표에 대한 데이터와 정보의 신뢰성 및 품질을 평가하였습니다. 이때 중요성 기준은 검증팀의 전문가적 판단(Professional Judgment)이 적용되었습니다.

GRI Standards 2021의 보고 요구사항 만족 여부에 대한 확인이 검증 범위에 포함되었으며, 이중중대성 평가 절차를 통해 도출된 중요주제의 세부지표는 다음과 같음을 확인하였습니다.

- GRI Standards 2021 보고 원칙
- 공통 표준(Universal Standards)
- 특정주제 표준(Topic Specific Standards)
  - GRI 203: 간접경제효과(Indirect Economic Impacts)
  - GRI 205: 반부패(Anti-Corruption)
  - GRI 206: 경쟁저해행위(Anti-competitive Behavior)
  - GRI 405: 다양성과 기회균등(Diversity and Equal Opportunity)
  - GRI 406: 비차별(Non-discrimination)

보고서의 보고경계 중 조직 외부 즉, 한국콘텐츠진흥원의 협력사, 계약자 등에 대한 데이터와 정보는 검증범위에서 제외되었습니다.

## 검증방법

한국경영인증원 검증팀은 합의된 검증 범위에 대해 상기 기술된 검증기준에 따라 검증하기 위해 아래와 같이 검증을 진행했습니다.

- 보고서에 담긴 내용에 대한 전반적인 검토
- 중대성 평가 방법 및 결과 검토
- 지속가능경영 전략 및 성과정보 시스템, 프로세스 평가
- 보고서 작성에 대해 책임 있는 담당자와의 인터뷰
- 보고서 성과정보에 대한 신뢰성 평가, 데이터샘플링
- 금융감독원 전자공시시스템 등 독립적인 외부 출처 및 공공 데이터베이스를 기반으로 한 정보의 신뢰성 평가

## 제한사항 및 극복방안

검증은 한국콘텐츠진흥원에서 제공한 데이터 및 정보가 완전하고 충분하다는 가정을 기반으로 실시되었습니다. 데이터 검증은 한국콘텐츠진흥원에서 수집한 데이터에 대한 질의 및 분석, 제한된 형태의 표본추출방식을 통해 한정된 범위에서 실시되었습니다. 이를 극복하기 위해 전자공시시스템, 국가온실가스 종합관리 시스템 등 독립적인 외부 출처 및 공공 데이터베이스를 참고하여 정보의 품질 및 신뢰성을 확인하였습니다.

## 검증결과 및 의견

검증팀은 문서검토 및 인터뷰 등의 결과를 토대로 한국콘텐츠진흥원과 보고서 수정에 대해 여러 차례 논의하였으며, 수정 및 개선권고 사항 반영을 확인하기 위해 보고서의 최종판을 검토하였습니다. 검증결과, 한국콘텐츠진흥원의 보고서는 GRI Standards 2021 의 보고방식에 따라 작성되었으며, AA1000AP(2018)에 서 제시하고 있는 원칙 준수와 관련하여 부적절한 부분을 발견할 수 없었습니다. 원칙에 대한 본 검증팀의 의견은 다음과 같습니다

### 포괄성 원칙

한국콘텐츠진흥원은 이해관계자에 대한 조직의 책임에 대해 공약하고 이를 실천하기 위해 다양한 형태와 수준의 이해관계자 커뮤니케이션 채널을 개발하여 운영하고 있습니다. 검증팀은 이 과정에서 누락된 주요 이해관계자 그룹을 발견할 수 없었으며, 그들의 견해 및 기대 사항이 적절히 조직의 전략에 반영되도록 노력하고 있음을 확인하였습니다.

### 중요성 원칙

한국콘텐츠진흥원은 조직의 지속가능성 성과에 미치는 주요 이슈들의 중요성을 고유의 평가 프로세스를 통해 결정하고 있으며, 검증팀은 이 프로세스에서 누락된 중요한 이슈를 발견하지 못하였습니다.

### 대응성 원칙

한국콘텐츠진흥원은 도출된 주요 이슈의 우선순위를 정하여 활동성과와 대응사례 그리고 향후 계획을 포괄적이고 가능한 균형 잡힌 방식으로 보고하고 있으며, 검증팀은 한국콘텐츠진흥원의 대응 활동들이 보고서에 부적절하게 기재되었다는 증거를 발견하지 못하였습니다.

### 영향성 원칙

한국콘텐츠진흥원은 중대성 평가를 통해 파악된 주요 주제들의 직간접적인 영향을 파악하여 모니터링하고 있으며 가능한 범위 내에서 해당 영향을 정량화된 형태로 보고하고 있음을 확인하였습니다.

## 적격성 및 독립성

한국경영인증원은 ISO/IEC 17021:2015(경영시스템의 심사 및 인증을 제공하는 기관에 대한 요구사항)에 따라 문서화된 방침과 절차를 포함한 포괄적인 품질관리 시스템을 유지하고 있습니다. 검증팀은 지속가능성 전문가들로 구성되어 있으며, 제3자 검증서비스를 제공하는 업무 이외에 한국콘텐츠진흥원의 사업활동에 영리를 목적으로 하는 어떠한 이해관계도 맺지 않은 독립성을 유지하고 있습니다.



2023. 11. 대한민국, 서울

대표이사