

# 글로벌 실증 파트너십 지원사업 공고

(재)인천테크노파크에서는 ‘2025 지역특화콘텐츠개발 지원사업’의 일환으로 인천의 글로벌 인프라를 통해 첨단 영상 미디어 콘텐츠를 만들어갈 기업을 모집합니다. 많은 관심과 참여 부탁드립니다.

2025년 3월 31일

(재)인천테크노파크원장

## 1 사업개요

### □ 공고개요

- 추진목적 : 인천 글로벌 인프라를 통한 콘텐츠 제작 및 실증(Proof of Concept) 기회를 제공하여 콘텐츠 기업의 글로벌 경쟁력 제고
- 공 고 명 : 글로벌 실증 파트너십 지원
- 사업기간 : 2025. 3. ~ 12.(협약기간: 협약일로부터 ~ 2025. 11.)
- 사업예산 : 총 1,160백만원(전액 국비)
- 지원규모 : 10개사 내외 지원, 기업당 최대 150백만원
- 지원분야 : 첨단영상미디어
- 지원대상 : 전국 콘텐츠기업(법인)

## 2 지원내용

### □ 지원규모 : 10개 과제 내외, 기업당 최대 150백만원

※ 지원대상-기업별 지원조건에 따라 지원금액 상이(확인 필수)

- 지원비율 : 총 사업비의 90% 이내 지원(10% 이상 기업 현금 자부담)

총사업비	신청지원금 비율	기업자부담(현금) 비율
100%(지원금+자부담)	총 사업비의 90% 이하	총 사업비의 10% 이상

예시) 120백만원 지원 시, 총사업비 = 120백만원(국비) + 13.4백만원 이상(기업자부담) = 133.4백만원 이상

※ 총 사업비는 공급가액으로만 산정하며, 사업추진 시 발생하는 부가가치세는 기업이 별도 부담

## □ 지원대상 : 전국 콘텐츠기업(법인사업자)

구분	세부기준
콘텐츠기업	<ul style="list-style-type: none"> <li>문화산업진흥기본법 제2조(정의)에 해당하는 산업 중 “만화(웹툰), 애니메이션, 캐릭터, 게임, 음악, 콘텐츠솔루션, 지식정보 등” 산업에 해당하는 콘텐츠를 제작하는 기업 (단, 순수예술 및 단순공연, 영화, 광고, 출판, 산업디자인 제외)</li> </ul>
기업별 지원조건	<ul style="list-style-type: none"> <li>인천 관내 본사 및 본사 이전 : 120백만원(+스타트업* 30백만원)</li> <li>* 스타트업 : 창업 후 7년 이내</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>인천 관내 지사 및 지사 설립 : 90백만원</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>관외 기업 : 50백만원</li> </ul>
지원 제외대상	<ul style="list-style-type: none"> <li>지원대상에 부합하지 않는 기업</li> <li>사업자(주관기관)가 콘텐츠지원사업에서 지원금을 직접 교부받아 추진 중인 과제(총 2개 과제 이상(연구개발사업 제외)인 경우(당해 연도에 동시에 수행할 수 있는 콘텐츠 지원사업은 최대 2개로 제한하며, 지원금 5,000만 원 이하인 과제는 과제 수에서 제외함.)</li> <li>사업자(주관기관)가 중소기업기본법 제2조에 따른 중소기업이 아닌 경우</li> <li>사업자(주관기관)가 동일한 과제로(과제 목표와 산출물이 동일한 경우) 한국콘텐츠진흥원 및 인천테크노파크의 지원사업에 기 선정되어 지원금을 직접 교부받은 경우</li> <li>사업자(주관기관)가 전담기관에서 최근 3개년 간 지원받은(연구개발사업 포함) 누적 금액과 신규신청금액(연구개발사업 포함)의 합계액이 25억원을 초과하는 경우</li> <li>사업자(주관기관)가 국세, 지방세, 4대 보험료(국민연금, 건강보험, 고용보험, 산재보험)의 체납한 경우</li> <li>사업자(주관기관)가 문화체육관광부장관 등 중앙행정관서의 장으로부터 보조금법 제31조의2에 따른 수행배제 등의 조치를 받은 경우</li> <li>사업자(주관기관)가 콘텐츠지원사업에 따라 발생한 정산반납 대상액(지원사업 정산 결과에 따라 사업자가 전담기관에 납부하여야하는 금액)을 체납한 경우</li> <li>신청일 현재 사업자가, 과제참여인력, 대표권자, 업무집행권자 및 의사결정에 관여하는 자가 「성폭력범죄의 처벌에 관한 특례법」제2조의 죄로 형 또는 치료감호의 선고를 받은 경우</li> </ul>
가점대상	<ul style="list-style-type: none"> <li>인천콘텐츠기업지원센터 입주기업인 경우 가산점 부여 (인천광역시 부평구 부평대로 293, 부평테크시티 9-10층)</li> </ul>

※ 허위사실 확인 시 선정취소 및 지원금 전액 환수, 향후 관련 제재 조치

## □ 지원분야 : 첨단 영상 미디어 분야 지정공모

### ○ 지원분야 상세

분야	정의
고급 애니메이션 및 CG	• 정교한 도구를 사용하여 영화, 게임 및 가상환경을 위한 초현실적인 그래픽과 애니메이션 콘텐츠
인터랙티브 비디오	• 시청자가 스토리라인에 영향을 미치는 선택을 할 수 있게 하여 더욱 매력적이고 참여적인 경험을 선사하는 영상 콘텐츠
가상현실 및 증강현실	• 실제 환경과 가상 환경을 혼합하거나 비디오 스토리텔링을 위한 완전한 가상 설정을 혼합하는 몰입형 경험 미디어 콘텐츠
360도 동영상	• 모든 방향에서 장면을 포착하여 시청자가 다양한 각도에서 콘텐츠를 탐색할 수 있는 영상 미디어
홀로그래픽 디스플레이	• 특수 안경이나 헤드셋 없이도 3D 공간에 이미지를 투사하는 미디어
미디어아트	• 뉴미디어 기술을 주요 표현 매체로 활용하는 예술성과 체험성이 가미된 영상 미디어

### ○ 수요과제 리스트 ※ 세부 내용은 [별첨1] 2025 인천 콘텐츠 제작지원 수요과제 리스트 참조

번호	수요과제	분야	수요기관
1	아트팩토리 참기름 내 인터랙티브 콘텐츠*	인터랙티브 비디오	(주)노크
2	누들플랫폼 내 힐링 미디어아트 콘텐츠	미디어아트	중구문화재단
3	<문자와 문명의 위대한 여정> 주제 관련 생성형 AI 기반 인터랙티브 콘텐츠	인터랙티브 비디오	국립세계문자박물관
4	<기록> 주제 관련 인터랙티브 영상 콘텐츠	인터랙티브 비디오	국립세계문자박물관
5	키자니아 별자리 및 은하수 체험 콘텐츠*	미디어아트/ 가상현실 및 증강현실	엠비씨플레이비
6	키자니아 직업체험 인터랙티브 콘텐츠	인터랙티브 비디오	엠비씨플레이비
7	상상플랫폼 웨이브홀1883개항광장 미디어아트 콘텐츠*	미디어아트	인천관광공사
8	제물포지하도상가 미디어월 전시 콘텐츠	미디어아트	인천시설공단
9	자원순환시설 견학시설 이해도 향상을 위한 VR 콘텐츠	가상현실 및 증강현실	인천환경공단
10	파라다이스시티 씨메르 콘텐츠*	고급 애니메이션 및 CG	(주)파라다이스 세가사미
11	뉴미디어 기술 접목 실감형 미디어아트 영상 콘텐츠	고급 애니메이션 및 CG/ 인터랙티브 비디오/ 미디어아트	현대퓨처넷
12	생성형 AI 활용 인터랙티브 미디어 아트 콘텐츠*	인터랙티브 비디오	현대퓨처넷

\* 협력파트너((주)노크, 엠비씨플레이비, 인천관광공사, (주)파라다이스세가사미, 현대퓨처넷) 우선 지정과제로 별도평가를 통해 선정

## 3

## 추진절차

## □ 추진절차

2025. 3. ~ 4.	모집공고	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 공고방법 : e나라도움을 통한 온라인 모집</li> <li>○ 홍보방법 : 인천테크노파크(ITP) 누리집, SNS 채널 홍보 등</li> </ul>
2025. 5.	선정 및 협약	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 선정기업 : 10개사 내외</li> <li>○ 협약체결 : 수행계획서 접수 및 협약체결(ITP, 선정기업)</li> </ul>
2025. 5.	1차 지원금 (50%)	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 이행보증보험증권 제출(선정기업 → ITP)</li> <li>○ 상시점검(필요 시 현장점검)</li> </ul>
2025. 9.	중간평가	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 발표평가</li> <li>○ 결과에 따라 2차 지원금 지급 또는 지원금 환수</li> </ul>
2025. 9.	2차 지원금 (50%)	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 상시점검(필요 시 현장점검)</li> </ul>
2025. 11.	최종평가	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 발표평가</li> <li>○ 결과에 따라 협약종료(정산추진) 또는 지원금 환수</li> </ul>

※ 일정은 추진상황에 따라 변경될 수 있음(지원금 지급 비율은 국비교부 상황에 따라 조정 가능)

## □ 추진일정[안]

구분	3월	4월	5월	6월	7월	8월	9월	10월	11월	12월
기업모집										
선정평가										
협약체결										
1차지원금 지급										
과제수행										
중간평가										
현장점검										
2차지원금 지급										
최종평가										
회계정산										

※ 일정은 추진상황에 따라 변동될 수 있음

## 4

## 접수방법

## □ 접수방법

- 접수기간 : 공고일 ~ 2025. 4. 25.(금) 17:00까지
- 제출서류 : 붙임 및 별첨 신청양식 참조
- 접수방법 : e나라도움을 통한 온라인 접수(www.gosims.go.kr)

## 5

## 제출서류

## □ 신청 시 제출서류

연번	제출서류	비고
1	• 사업신청서 ※ 인감 날인	필수
2	• 사업수행계획서	
3	정부지원 수혜실적(최근 3년간)	
4	지원사업 참가기준 체크리스트 * 서명 후 제출	
5	• 재원부담·배분 총괄표	
6	• 사업비산출내역서	
7	• 직접참여인력 및 이해관계자 리스트	
8	• 참여인력 이력	
9	• 참여인력 과제참여 현황	
10	• 신규채용 확약서 ※ 해당 시	
11	• 개인정보 수집·이용·제공 동의서 ※ 참여인력 전원 서명	
12	• 법인등기부등본 ※ 공고일 이후 발급분	
13	• 사업자등록증 ※ 공고일 이후 발급분	
14	• 국세 · 지방세 완납증명서 ※ 유효서류 또는 공고일 이후 발급분	
15	• 사업장 4대보험 완납증명서 ※ 유효서류 또는 공고일 이후 발급분	
16	• 최근 3개년 결산년도 재무제표(2022 ~ 2024년 재무제표) - 결산년도 미도래 시 2021 ~ 2023년 재무제표	
17	• 성폭력 관련 사실 확인서 ※ 인감 날인	
18	• 수요기관 참여의사 확인서 ※ 지정공모 해당 시, 수요기관 날인	
19	• 신청기업정보 (EXCEL파일 별도 제출)	
20	기타 신청과제의 이해를 돕는 자료	선택
21	위탁사업 계획서	

## □ 선정절차

단계	구분	주요내용	주체
1차	적격검토	<ul style="list-style-type: none"> <li>제출서류 적합성 확인(누락시 평가 제외, 추가보완 불가)</li> <li>관련 규정에 따른 기 지원 여부, 참여제한 여부 등 확인</li> <li>지원사업 및 채무 여부 확인 등</li> </ul>	ITP
필요 시	서면평가	<ul style="list-style-type: none"> <li>발표평가 대상이 선정기업 수의 3배를 초과할 경우, 필요하다고 판단되면 진행</li> <li>제출 사업계획서 기반 진행(평가항목은 발표평가와 동일)</li> </ul>	외부전문가 (7인 이내)
2차	선정평가	<ul style="list-style-type: none"> <li>PT발표 및 질의응답에 따른 과제수행능력 평가</li> <li>평가항목을 기준으로 과제내용, 수행역량 등에 대해 평가</li> <li>지원금 조정심의</li> <li>평가점수 산출 시 가점사항 반영</li> </ul>	

※ 단, 적격기업이 10개사 이하인 경우, 추가 보완기간을 부여할 수 있음

### ○ 기업통보

- 발표대상 : 적격검토 또는 서면평가 후 개별 통보
- 최종선정 : 인천TP 홈페이지 게재 및 선정기업 개별 안내

## □ 선정평가

○ 평가일정 : 2025. 5. 예정

○ 평가대상 : 적격검토 통과 기업

○ 평가방식 : 발표평가

○ 평가위원 : 외부전문가 7인 이내

- 예비명부(3배수) 구성 후 추천순위에 따라 섭외 및 구성

○ 선정기준

- 최고·최저점을 제외한 평균점수가 70점 이상인 기업에 한하여 ‘적격’으로 간주하며, 적격 해당 시 고득점 순으로 과제 선정
- 최고 또는 최저점수가 2개 이상인 경우 하나의 점수만 제외
- 평균점수 산정 시 소수점 셋째자리에서 반올림
- 동점 지원과제 발생 시, 우선순위 부여방법에 따라 순위 선정
  - 최고·최저점을 포함하여 평가점수 총점이 높은 과제
  - 고배점 평가항목의 총점이 높은 과제

○ 선정평가 시, 지원금 조정심의 결과에 따라 지원금 감액이 있을 수 있음

○ 평가항목

구분지표	세부지표	내용	참조사항	배점
과제기획력 (15점)	<ul style="list-style-type: none"> <li>과제 이해도</li> <li>기획 독창성</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>목표 시장 및 과제내용의 사업목적 부합 여부</li> <li>기획된 과제의 차별성과 참신성</li> </ul>	사업수행계획서	15
기대성과 (40점)	<ul style="list-style-type: none"> <li>글로벌 진출성과</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>글로벌 실증 파트너십 연계를 통해 기대되는 해외 진출(해외판매, 해외서비스 등) 목표 및 예상실적</li> </ul>	사업수행계획서	20
	<ul style="list-style-type: none"> <li>대중적 성과</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>대중들의 해당과제 소비·향유 정도</li> </ul>	사업수행계획서	10
	<ul style="list-style-type: none"> <li>확장가능성</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>크로스미디어, 크로스플랫폼 등 제작 콘텐츠의 확장 및 활용 가능성</li> </ul>	사업수행계획서	10
참여인력 (5점)	<ul style="list-style-type: none"> <li>참여인력</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>참여인력의 참여율 적정성</li> <li>참여인력의 유사과제 수행경험(또는 학위) 여부</li> </ul>	참여인력구성표 참여인력이력현황	5
사업예산 (10점)	<ul style="list-style-type: none"> <li>사업비 규모</li> <li>사업비 조달계획</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>실제 소요 사업비 규모의 적정성</li> <li>사업비 편성내역의 사업 목적 부합 여부</li> </ul>	재원부담 총괄표	10
수행기관 역량 (20점)	<ul style="list-style-type: none"> <li>추진의지</li> <li>수행관리체계 구축</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>수행책임자의 과제 수행 의지, 각오</li> <li>구체적이고 실효적인 수행관리체계 마련 여부</li> </ul>	사업수행계획서	10
	<ul style="list-style-type: none"> <li>협업역량</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>글로벌 실증 파트너와의 협업역량 확보 여부</li> </ul>	사업수행계획서	10
재무건전성 (5점)	<ul style="list-style-type: none"> <li>재무건전성</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>기업신용데이터 정보조회*</li> </ul>	신용분석결과	5
ESG (5점)	<ul style="list-style-type: none"> <li>일자리 창출</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>본 과제를 통한 일자리 창출계획(최대 3점) ※ 신규고용 1인 당 1점, 최대 3점</li> </ul>	신규채용 협약서	3
	<ul style="list-style-type: none"> <li>표준계약서</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>표준계약서 활용 실적(최근 3년간) : 2점 ※ 제출 : 1건 1점 / 2건 이상 2점</li> </ul>	활용 실적 증빙	2
합계			100	
가점 (1점)	<ul style="list-style-type: none"> <li>인천콘텐츠기업지원센터 입주기업 ※사업자등록증 상 본사 소재지 기준(인천광역시 부평구 부평대로 293, 9~10층)</li> </ul>		사업자등록증	1

\* 신청기업의 <기업신용정보>는 인천테크노파크에서 조회하여, 평가자료에 반영예정

## □ 일반사항

### ○ 제작지원 일반사항

구분		세부내용								
일반 사항	지원금	<ul style="list-style-type: none"><li>제안하는 콘텐츠 제작에 실제로 소요되는 비용을 지원함<ul style="list-style-type: none"><li>※ 콘텐츠 제작 지원과제에 직접 참여하는 직원의 인건비, 재료비, 외주비 등</li></ul></li><li>사업비는 협약기간 내 해당분만 인정됨<ul style="list-style-type: none"><li>※ 협약 전 집행금액 소급 및 협약기간 종료 후 집행금액은 인정되지 않음</li></ul></li><li>사업종료 후, 사업비 정산에 의해 부적정 집행으로 확인될 시 집행여부와 관계없이 환수될 수 있음</li><li>모든 사업비는 사업비 산정기준(별첨)에 따라 적정한 증빙자료를 갖춰 집행해야 함</li><li><b>사업비 산정 세부기준은 신청서식에 첨부된 사업비 예산편성 체계 및 산정기준 참고</b></li></ul>								
	인권보호 안전관리	<ul style="list-style-type: none"><li>콘텐츠 제작 시 ① 인권 보호, ② 외국인 차별 금지, ③ 장애인 인격가치 훼손 금지 관련 가이드 준수</li><li>참여인력 안정 및 인권 보호를 위해 다소 위험성이 높은 촬영·제작에 따른 국내외 출장 시 상해 및 여행자 보험 가입 필수<ul style="list-style-type: none"><li>※ 항공·수상·추격·폭발 장면 및 오지 촬영 등 다소 위험성이 높은 촬영 및 제작 진행시에 한하여 상해 및 여행자 보험료 사업비 편성 가능</li></ul></li></ul>								
	성과물	<ul style="list-style-type: none"><li>협약종료일까지 기업이 목표로 제시한 콘텐츠 결과물이 완성되어야 함<ul style="list-style-type: none"><li>※ 개발 미완성, 최종결과평가 실패판정, 기타 기업사정에 의한 협약 해약 시 지원금 전액 환수(환수 절차에 따르지 않는 경우 보증보험증권으로 청구함)</li></ul></li></ul>								
이행보증보험증권		<ul style="list-style-type: none"><li>이행보증보험증권 제출사항</li></ul>								
		<table><tr><th>구분</th><th>제출시기</th><th>보험금액</th><th>보험기간</th></tr><tr><td>이행보증보험증권</td><td>협약 시</td><td>지원금 전액(100%)</td><td>협약기간+60일</td></tr></table>	구분	제출시기	보험금액	보험기간	이행보증보험증권	협약 시	지원금 전액(100%)	협약기간+60일
		구분	제출시기	보험금액	보험기간					
이행보증보험증권	협약 시	지원금 전액(100%)	협약기간+60일							
<ul style="list-style-type: none"><li>※ 협약 후, 1개월 이내에 이행보증보험증권을 제출하지 않을 시 협약 취소</li><li>※ 이행보증보험증권은 타 서류로 대체 불가함</li></ul>										

### ○ 의무이행활동(선정 시)

구분	세부내용	비고
교육수료	<ul style="list-style-type: none"> <li>e나라도움 보조사업자 과정 필수이수</li> <li>※ 명확한 보조금 집행·관리를 위해 참여인력 중 이체담당자를 포함하여 1인 이상 e나라도움 보조사업자 교육을 수료해야 함</li> </ul>	1인 이상
	<ul style="list-style-type: none"> <li>성희롱 예방교육 필수이수</li> <li>※ 성희롱 예방교육 인정범위 : 직장내성희롱예방 법정 의무교육, 민간보조사업자 성희롱 예방 교육, 성평등 주제 관련 교육 등</li> </ul>	참여인력 전원
프로그램 참여	<ul style="list-style-type: none"> <li>인천TP 콘텐츠기업지원센터 운영 프로그램 참여</li> </ul>	1회 이상
지원고지	<ul style="list-style-type: none"> <li>지원과제의 최종산출물 내 지원문구 명시 필수</li> </ul>	결과물 내
성과관리	<ul style="list-style-type: none"> <li>지원과제에 대한 요청자료 제출 필수</li> <li>※ 사업수행 관련 자료, 사후 결과조사(지원사업 모니터링 조사 및 지원 후 추진성과에 대한 조사), 정보공시 등</li> </ul>	요청 시



## □ 지원신청 일반사항

- 제출된 신청서 및 일체의 서류는 반환하지 않음
- 사업 공고문에서 제시한 접수기한을 지키지 못했을 시 어떠한 사유에 의해서도 접수 불가함, 사업담당자에게 접수 청탁연락 금지
- 본 사업의 신청, 사업 수행에 있어 안내지침 등의 미숙지로 인한 불이익은 신청기업의 책임임
- 상기 공고 내용은 내부사정에 의해 일부 변경될 수 있음
- 사업 진행과 관련한 기타사항은 「문화산업진흥기본법」, 「보조금 관리에 관한 법률」, 한국콘텐츠진흥원 「콘텐츠지원사업관리규칙」을 준용함

## □ 사업의 선정 및 취소

- 지원사업 신청서류 간소화에 따라 협약 시 증명서류를 제출하여야 함
- 선정기업의 사유로 사업 포기, 타 기관 등으로부터 동일한 내용에 대한 지원금 중복수혜 등 지원 취소사유 발생 시에는 지원포기 공문을 제출하여야 함
- 본 사업 선정 및 수행 시 서류 허위제출 및 참가기준 부적격 등의 제재사유 발생 시 전담기관(ITP)은 즉시 지원중단, 지원금 환수, 사업 참여제한, 유관기관에게 제재사항 안내 등의 제재조치를 취할 수 있음
- 사업선정 제외기준
  - 제출서류 목록 중 미제출한 서류가 있는 경우
  - 날인(서명) 필요 서류에 날인(서명) 없이 제출했을 경우
    - ※ 서류 내 기재된 내용의 공신력 및 효력이 없으므로 미제출로 간주
  - 기재된 내용 없이 제공양식을 그대로 제출할 경우
  - 서류내용이 미흡하여 제출용도로 활용할 수 없거나 내용을 확인할 수 없는 경우
  - 참가기준 자격검증 서류의 내용 상 참가기준에 부합하지 않는 경우

## □ 성과관리

- 본 사업의 결과물은 전담기관(ITP) 또는 관련기관에서 지원성과물로 활용·전시될 수 있음
- 선정기업은 향후 3년 간 사후 결과조사(지원사업 모니터링 조사 및 지원 후 추진성과에 대한 조사 등)에 성실히 임해야 함

## □ 문의처

- 사업담당 : 인천테크노파크 콘텐츠기업지원센터 032-876-5079
- e나라도움 고객센터 : 1670-9595 / 02-6676-5100

**제2조(정의)** 이 법에서 사용하는 용어의 뜻은 다음과 같다. <개정 2010. 6. 10., 2011. 5. 25., 2014. 1. 28., 2016. 3. 29., 2020. 2. 11., 2020. 12. 8., 2022. 5.3., 2023. 8. 8.>

1. “문화산업”이란 문화상품의 기획·개발·제작·생산·유통·소비 등과 이에 관련된 서비스를 하는 산업을 말하며, 다음 각 목의 어느 하나에 해당하는 것을 포함한다.
  - 가. 영화·비디오물과 관련된 산업
  - 나. 음악·게임과 관련된 산업
  - 다. 출판·인쇄·정기간행물과 관련된 산업
  - 라. 방송영상물과 관련된 산업
  - 마. 문화재와 관련된 산업
  - 바. 만화·캐릭터·애니메이션·에듀테인먼트·모바일문화콘텐츠·디자인(산업디자인은 제외한다)·광고·공연·미술품·공예품과 관련된 산업
  - 사. 디지털문화콘텐츠, 사용자제작문화콘텐츠 및 멀티미디어문화콘텐츠의 수집·가공·개발·제작·생산·저장·검색·유통 등과 이에 관련된 서비스를 하는 산업
  - 아. 대중문화예술산업
  - 자. 전통적인 소재와 기법을 활용하여 상품의 생산과 유통이 이루어지는 산업으로서 의상, 조형물, 장식용품, 소품 및 생활용품 등과 관련된 산업
  - 차. 문화상품을 대상으로 하는 전시회·박람회·견본시장 및 축제 등과 관련된 산업. 다만, 「전시산업발전법」 제2조제2호의 전시회·박람회·견본시장과 관련된 산업은 제외한다.
  - 카. 가목부터 차목까지의 규정에 해당하는 각 문화산업 중 둘 이상이 혼합된 산업
2. “문화상품”이란 예술성·창의성·오락성·여가성·대중성(이하 “문화적 요소”라 한다)이 체화(體化)되어 경제적 부가가치를 창출하는 유형·무형의 재화(문화콘텐츠, 디지털문화콘텐츠 및 멀티미디어문화콘텐츠를 포함한다)와 그 서비스 및 이들의 복합체를 말한다.
3. “콘텐츠”란 부호·문자·도형·색채·음성·음향·이미지 및 영상 등(이들의 복합체를 포함한다)의 자료 또는 정보를 말한다.
4. “문화콘텐츠”란 문화적 요소가 내재된 콘텐츠를 말한다.