

### [붙임3] 문화콘텐츠산업 주요 세부 업종

| 분 야                     | 주요 세부 업종                     | 표준산업분류 코드(예시) |
|-------------------------|------------------------------|---------------|
| 방 송                     | 방송 프로그램 제작업                  | J59114        |
|                         | 위성 및 기타 방송업                  | J60229        |
| 영 화                     | 일반 영화 및 비디오물 제작업             | J59111        |
|                         | 영화, 비디오물 및 방송프로그램 제작 관련 서비스업 | J59120        |
| 애니메이션                   | 애니메이션 영화 및 비디오물 제작업          | J59112        |
| 게 임                     | 유선 온라인 게임 소프트웨어 개발 및 공급업     | J58211        |
|                         | 모바일 게임 소프트웨어 개발 및 공급업        | J58212        |
|                         | 기타 게임 소프트웨어 개발 및 공급업         | J58219        |
| 만 화                     | 만화 출판업                       | J58112        |
| 출 판                     | 인터넷 / 모바일 전자출판 제작업           | J63991        |
|                         | 인터넷 / 모바일 전자출판 서비스업          |               |
| 음 악                     | 음악 및 기타 오디오물 출판업             | J59201        |
| 공연<br>(뮤지컬)             | 그외 기타 창작 및 예술 관련 서비스업        | R90199        |
|                         | 공연 기획업                       | R90191        |
| 캐릭터                     | 제품 디자인업                      | M73202        |
|                         | 시각 디자인업                      | M73203        |
|                         | 패션, 섬유류 및 기타 전문 디자인업         | M73209        |
| 지식정보<br>·<br>콘텐츠<br>솔루션 | 응용소프트웨어 개발 및 공급업             | J58222        |
|                         | 컴퓨터 프로그래밍 서비스업               | J62010        |

#### [붙임4] 문화콘텐츠기업보증 평가 대상 세부 요건

| 구 분                                           |                 | 세 부 요 건                                                                                                                                                                          |
|-----------------------------------------------|-----------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 기본요건<br>(요건1~3 모두 충족 요망)                      | <요건1>           | ○ ‘문화콘텐츠산업 주요 세부 업종’에 해당                                                                                                                                                         |
|                                               | <요건2>           | ○ 콘텐츠의 내용에 문화적 창작(cultural creativity) 요소 보유<br>※ 단, <요건2>에 해당하지 않더라도 콘텐츠의 형태가 문화콘텐츠와 융·복합적이거나, 콘텐츠의 결과물이 ‘문화기술(Culture Technology)’과 관련성이 있는 경우에는 평가 가능                         |
|                                               | <요건3>           | ○ 독자적인 비즈니스모델을 가지며, 비즈니스의 형태가 지속적일 것<br>- 단순 납품 및 하청용역은 평가 불가                                                                                                                    |
| 분야별<br>추 가<br>요 건<br>(해당분야별<br>개별요건<br>충족 요망) | ①<br>방송         | ○ 공중파·케이블·IPTV를 통해 방송하는 예능프로그램 및 드라마<br>- 다큐멘터리·뉴스는 평가불가, 웹드라마 가능(단, 예능·드라마형 다큐멘터리·교양은 신청 가능)<br>- OTT, MCN서비스는 가능하나, 1인 크리에이터의 영상물 제작은 평가 불가                                    |
|                                               | ②<br>영화         | ○ 영화관에서 상영하는 상업영화·다양성영화<br>- 웹영화 가능<br>- OTT, MCN서비스는 가능하나, 1인 크리에이터의 영상물 제작은 평가 불가                                                                                              |
|                                               | ③<br>애니메이션      | ○ 공중파·케이블·IPTV를 통해 방송하는 TV시리즈용 콘텐츠 또는 극장상영 목적의 콘텐츠<br>- 웹애니메이션은 가능<br>- OTT, MCN서비스는 가능하나, 1인 크리에이터의 영상물 제작은 평가 불가                                                               |
|                                               | ④<br>게임         | ○ 모바일·PC온라인·VR/AR에 의해 구현가능한 게임<br>- 오락실용 아케이드게임, 농구, 뽑기, 고포류 등은 평가 불가                                                                                                            |
|                                               | ⑤<br>공연         | ○ 원칙적으로 ‘뮤지컬’과 ‘콘서트’만 가능<br>- 예술공연(예시: 연극, 오페라, 발레, 클래식)은 평가 불가<br>- 창작기획물이 아닌 단순 행사성 페어·공연·전시회는 평가 불가                                                                           |
|                                               | ⑥<br>디지털<br>콘텐츠 | ○ 문화콘텐츠(문화적 창작요소 내재)와 연관된 웹서비스/모바일 앱(프로그램) 제작 등<br>- 단순 정보제공/쇼핑몰/유통 관련 웹서비스나 앱(프로그램)은 평가 불가<br>- 세무/ERP/ 조명 등 단순 기술 관련 앱 또는 프로그램은 평가 불가<br>○ 신기술융합(VR, AR, 미디어아트 등) 공연·전시는 신청 가능 |
|                                               | ⑦<br>출판         | ○ 출판의 경우 유통계약이 체결되어 있거나 콘텐츠(웹툰, 영화, 방송, 게임 등)로 확장이 가능한 경우에만 신청 가능                                                                                                                |

※ 평가대상에 대한 세부기준은 사업담당팀에 문의 요망

## [붙임5] 문화콘텐츠기업보증제도 FAQ

FAQ : 아래내용은 신청기업이 궁금해 하는 몇 가지 내용을 정리한 것입니다. 자세한 사항은 한국콘텐츠진흥원 담당자, 신용보증기금 전담센터(문화콘텐츠지원센터)에 문의해 주시기 바랍니다.

- Q : 기획보증의 경우 개인사업자 신청가능여부와 올해 신규 사업자도 신청가능한가요?
  - ㉠ 기획보증단계를 신청하는 경우 개인사업자 신청이 가능하며, 올해 신규사업자도 신청이 가능합니다.
- Q : 지원할 수 있는 장르에 제한이 있나요?
  - ㉠ 게임, 공연, 만화, 방송, 애니메이션, 캐릭터, 음악, 영화, 디지털콘텐츠, 출판 등 10개 분야 신청 가능합니다. ([붙임3] 콘텐츠산업 주요 세부 업종표 참조)
- Q : 지원 후 선정되지 않은 경우, 특화보증상품에 재신청할 수 있나요? 가능하다면 신청 기간에 제한이 있을까요?
  - ㉠ 콘텐츠금융평가 결과의 유효기간이 6개월인 관계로 평가 후 6개월이 경과한 후 신청이 가능합니다. 단, 해당 프로젝트의 잔여 제작 일정이 1년 이내일 경우 가치평가 결과 통지 이후 3개월 내 재신청이 가능합니다.
- Q : 기업당 최대 10억한도인데, 기획보증으로 3억원을 받았을 경우, 다른 프로젝트로 다시 기획보증이 가능한가요?
  - ㉠ 동일 프로젝트의 기획보증한도는 기업당 3억원으로 이미 3억원을 받았다면 기획보증으로는 신청이 불가능합니다. 만약 기획보증으로 1억원을 받았다면 기획보증의 잔여보증한도(2억원) 범위 내에서 다른 프로젝트의 기획보증을 신청할 수 있습니다. 단, 동일 회계연도에는 2회 이상 보증서 발급이 제한될 수 있습니다. (세부사항은 신용보증기금 문화콘텐츠 지원센터에 사전 문의 요망)
- Q : 제작보증 상품 지원 후, 해당 프로젝트로 사업화 추진 시 사업화보증 상품 지원이 가능할까요?
  - ㉠ 제작보증 단계에 보증을 받고 제작이 완료된 이후에 다음 단계인 사업화 보증신청은 가능합니다. 단, 사업화보증 상품에 대한 콘텐츠금융평가를 다시 받아야 하며, 보증한도가 조정될 수 있습니다.
- Q : 사업화(제작 등)를 앞두고 있습니다. 지원 시 제작단계를 구분할 수 있는 기준이 별도로 있을까요?
  - ㉠ 장르별 제작단계의 기준이 상이하여 일괄적 기준을 제시하는데 한계가 있어 업체가 제출한 자료를 근거로 검토·판단하게 됩니다. (사전 문의요망)
- Q : 콘텐츠기업보증제도 신청서 내용 중 체크리스트 항목은 모두 충족을 해야 하는 건가요?
  - ㉠ 체크리스트 항목은 신보의 보증심사 체크리스트 중에서 가장 기본적인 심사항목에 해당되는 내용으로 한 항목이라도 저촉되는 경우 보증지원이 거절될 가능성이 높습니다.

■ Q : 기존에 보증(신보, 기보, 재단 등)을 받은 기업도 신청이 가능한가요?

- ㉢ 신용보증기금을 통해 보증을 받은 경우, 기업의 보증한도 내에서 보증이 가능합니다. 단, 기술보증기금에 한하여 신보와 기보 간에 체결한 중복보증제한협약(2011)에 의해 기보 보증이 있는 기업은 보증 신청이 제한됩니다.

■ Q : 기존에 기보 보증 금액이 있습니다. 신보 보증으로 대출하여 기 보증 상환(대환)이 가능할까요?

- ㉢ 원칙적으로 가능하지 않습니다.

■ Q : 보증서 신청 시 연대보증(추가적 보증)이 필요한 건가요?

- ㉢ 2018년 4월, 연대보증제도가 폐지되고 체크리스트를 통한 기업자율평가제도가 시행되고 있습니다. (세부사항은 신용보증기금 문화콘텐츠지원센터에 사전 문의 요망)

■ Q : 개인사업자에서 법인사업자로 전환했습니다. 개인사업자로 운영한 기간 또한 설립기간에 포함되나요?

- ㉢ 법인사업자는 개인사업자와 별개의 독립된 업체이나, 법인전환, 승계기업 등에 해당될 경우 기존 운영기간이 포함됩니다.

■ Q : 공동제작일 경우, 제출한 기업 외 참여기업 또한 심사 대상이 되나요? (공동제작사의 기보 보증 등)

- ㉢ 보증심사는 신청기업 위주로 진행되나, 공동제작이 이루어질 경우 신청기업 외 공동제작자에 대해서도 콘텐츠의 제작 및 완성 등에 미치는 영향 등을 종합적으로 검토할 수 있습니다. 이 경우 신청기업 외 공동제작자와 관련된 자료 및 정보제공동의를 요청할 수 있습니다.

■ Q : 실제 은행권 대출까지 소요기간을 문의드립니다.

- ㉢ 매월 1일부터 10일까지 신청 및 접수를 받아 매월 단위로 평가와 추천이 진행됨을 원칙으로 하고 있습니다.  
제출된 신청서류에 대한 콘진원 내부 검토를 거쳐 '접수완료 메일'을 송부한 후 업무일 기준 15일 내외의 평가기간이 소요되며, 콘진원이 신용보증기금에게 추천 통지한 이후 신용보증기금에서는 현장조사(필수)를 포함한 심사를 실시하여 업무일 기준 2주 내외의 기간이 소요됩니다. 보증서가 발급되면 금융권 대출이 진행됩니다.

■ Q : 지원받은 자금을 상환하지 않은 상태에서 휴업 또는 폐업을 하면 어떻게 되나요?

- ㉢ 본 사업 선정기업이 지원받은 자금을 상환하지 않은 상태에서 휴업 및 폐업(사실상의 조업중단 포함, 이하 동일)하는 경우, 한국신용정보원(舊 은행연합회) 등에 해당 사실이 등록되며(전 금융기관 해당사실 공유), 신용보증기금으로부터 구상권이 청구될 수 있습니다. 또한, 본 사업과 관련된 자금용도준수 의무를 위반하거나, 휴업 및 폐업 등 고의적으로 자금을 상환하지 않은 경우, 향후 한국콘텐츠진흥원 지원사업에서 배제되고, 민·형사상 법적 조치될 수 있습니다.