

# <MIPCOM· MIPJUNIOR 2025> 한국공동관 애니메이션 참가기업 모집안내

한국콘텐츠진흥원은 한국 애니메이션 콘텐츠의 해외 수출 증진을 위해  
MIPCOM·MIPJUNIOR 2025 한국공동관 참가기업을 모집하오니  
많은 관심과 적극적인 참여를 바랍니다.

## 1. 행사개요

행사명	MIPCOM·MIPJUNIOR 2025
행사기간	· MIPJUNIOR: 2025. 10. 11.(토) ~ 10. 12.(일) · MIPCOM: 2025. 10. 13.(월) ~ 10. 16.(목)
행사장소	프랑스 칸, Palais des festivals
행사규모	110개국, 10,500명(바이어 3,200여명) 참가(2024년 기준)
주관사	RX France
홈페이지	<a href="https://www.mipcom.com/">https://www.mipcom.com/</a>

## 2. 지원대상 및 지원내용

구분	지원 내용
지원대상	국산 애니메이션의 기획, 제작, 배급 및 유통과 관련하여 해외 수출을 희망하는 국내 기업
지원규모	25개사 내외
지원내용	<b>[등록지원]</b> - (기본제공/참가사 전체) MIPCOM 참가 뱃지 1개 제공(1개사 당 1개, 기본 제공) - (평가점수 상위 20개사) MIPJUNIOR 참가 뱃지 1개사 당 1개+엠브렐라 패키지 (3작품 / 1기획) 1개사 당 1개 지원 - (차순위 5개사) MIPJUNIOR 지원혜택 없음 * 참가 희망 시 참가사 개별 부담 필요 ※ 해외피칭쇼케이스 참가사 모집공고에 동시 선정된 경우 평가순위와 무관하게 '해외피칭쇼케이스'참가 기준으로 등록 지원(미컴/미주니어 참가뱃지 1개 지원, 엠브렐라패키지 지원 해당없음) <b>[상담지원]</b> 한국공동관 비즈니스 라운지 제공(별도 개별부스 지원 없음) 참가사 비즈매칭 지원 <b>[홍보지원]</b> 해외 바이어 대상 뉴스레터 발송 등 홍보 프로모션 지원 참가사 콘텐츠 소개용 가이드북(영문) 제작 개별 참가사 홍보 리플렛 제작(100부) <b>[정보제공]</b> 마켓 리포트 제공
기타	- 기업별 신청 상담스케줄에 따라 테이블 공동으로 이용(30분 단위 사전예약 후 이용) - 영어를 기본으로 하는 마켓으로 통역인력 별도 제공되지 않으며, 통역 동반 시 통역료 및 뱃지 등록비 참가사 개별 부담 - <b>상기 명시되지 않은 사항(항공, 숙박, 현지 교통비, 물품배송 등)에 대한 지원 없음</b> - 마켓 개최일로부터 45일 이내 참가를 취소하는 경우, 차년도 애니메이션해외마켓참가지원

	<p><b>사업에 참여불가</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 타 기관 지원사업과 중복수혜 불가하며, 중복수혜 확인 시 향후 유사사업에 불이익을 받을 수 있음(동일마켓 참가 관련 간접/직접 지원 전체 포함)</li> <li>- 마켓 일정 내 무단 이탈 및 프로그램 불성실 이행 시 향후 유사사업에 불이익을 받을 수 있음</li> <li>- 마켓(행사) 참가 이후 시행되는 마켓 참가실적 조사에 반드시 협조하여야 하며, <b>실적조사 미응답시 차년도 마켓 지원시 패널티 부여('수출실적' 배점 0점 부여)</b></li> </ul> <p>※ 행사 중(매일), 행사 종료 직후, 연말/연초 중 최소 3회 조사 예정</p>
--	--

※ 본 공고는 **애니메이션 장르 참가사 대상**이며, 애니메이션 이외 장르의 제작·해외배급사 등은 신청 및 평가 대상이 아님

※ 상기 지원내역은 주관사 및 진흥원 사정에 따라 일부 변경될 수 있음

### 3. 신청방법

○ 신청기간: 2025. 6. 23.(월) ~ 7. 4.(금) 11:00

○ 지원방법: 콘텐츠수출마케팅플랫폼(Welcon)을 통한 신청서 및 불임파일 온라인 접수

- 접수처 바로가기 : <http://welcon.kocca.kr/>

- 사용자 매뉴얼 : 불임문서 참조

※ **온라인 등록 관련 문의 : WelCon HelpDesk(1566-9984/welcon@kocca.kr)**

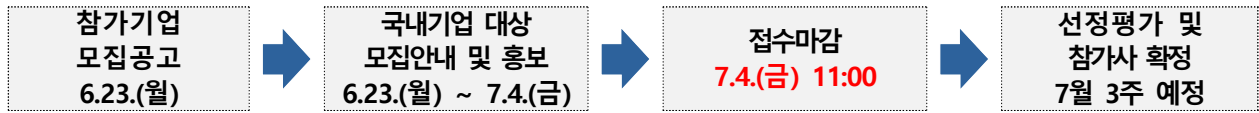
※ 온라인 접수 미완료 또는 제출기한 이후에 접수된 신청서는 무효 처리됩니다('작성완료' 건만 접수 인정)

※ 직인 날인이 없는 신청서는 무효처리(평가제외) 되오니 이 점 유의하시기 바랍니다.

○ 제출서류

구분		세부내용	파일형식
필수	WelCon 참가신청	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ WelCon 가입 및 참가신청</li> <li>- 상기 가입내용으로 평가를 진행하므로 정확하고 상세하게 작성</li> <li>- 기존 가입 기업의 경우 행사 성격에 맞게 기업정보 업데이트 필수</li> <li>- <b>참가콘텐츠는 &lt;마이페이지-기본정보관리-콘텐츠정보&gt;에서 등록 (최대 3개)</b></li> </ul>	-
	추가신청서 (첨부 양식)	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ <b>각 부분에 맞는</b> 첨부 양식 작성 후 날인, 스캔하여 첨부</li> <li>- 상기 가입내용으로 평가를 진행하므로 정확하고 상세하게 작성</li> <li>- <b>직인 날인이 없는 신청서는 무효 처리(평가제외)</b></li> </ul>	한글, PDF
	개인정보 수집/이용/제공 동의서 등 (첨부 양식)	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ <u>개인정보 수집/이용/제공 동의서</u> 및 <u>중소기업 지원사업 통합관리시스템 정보 활용을 위한 동의서</u>(첨부 양식) 작성 후 서명 또는 날인하여 스캔본(PDF) 제출</li> <li>- <b>서명 또는 날인이 없는 신청서는 무효 처리(평가제외)</b></li> </ul>	PDF
	직접참여인력 및 이해관계자 리스트 (첨부 양식)	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 첨부 양식 작성 후 제출</li> <li>- 개인정보 수집/이용/제공 동의서 작성 동일한 인력 및 <b>대표자 필수 기재</b></li> <li>- 최종학력이 대학원인 경우 지도교수 기재 요망</li> <li>- 붉은 별표(*) 표기 칸 필수 작성</li> </ul>	엑셀
	사업자등록증	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 사업자등록증 스캔본(PDF)</li> </ul>	PDF
	국세 및 지방세 납세증명서	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ <b>접수 마감일 기준 유효기간 내 발급분(PDF)</b>으로 제출</li> </ul>	PDF

#### 4. 신청 및 선정절차



#### 5. 선정기준

- 선정방법: 서면평가를 통해 모집규모 내 고득점 순으로 선정(평가 대상업체가 모집규모 이내 혹은 동수일 경우 적합성 평가로 대체하여 최종 참가기업 선정 예정)
  - ※ 평가과정에서 필요시 추가자료 제출을 요청할 수 있음
  - ※ 수출실적 확인을 위한 추가 증빙자료를 요청할 수 있음
- 평가항목

평가항목	세부평가내용	배 점																
콘텐츠의 경쟁력	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 참가사와 참가작품의 해외진출 경쟁력 및 시장 트렌드 부합정도</li> <li>- 참가작품의 특징 및 국내외 성과</li> <li>- 참가작품의 제작지원 수혜현황 및 수상경력 등</li> </ul>	30																
참가계획 및 목표	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 해외마켓 참가 목적 및 목표의 적정성</li> <li>- 참가목표 달성을 위한 해외 시장정보 수집 및 비즈니스 진행 현황 등</li> <li>- 설정된 참가목적 및 목표(정성적/정량적)와 기업역량의 부합도</li> <li>○ 비즈니스 미팅 계획의 구체성 및 실현가능성</li> <li>- 참가목표 달성을 위한 사전 마케팅/현장 비즈니스 미팅 계획</li> <li>- 참가목표 달성을 위한 사후 비즈니스 계획</li> <li>○ 신청자료(참가신청서) 내용의 충실도(성실성) 및 명확성</li> </ul>	30																
해외진출 역량	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 참가사 기업역량</li> <li>- 매출 및 수출규모, 제작 현황, 해외진출 현황</li> <li>- 해외행사 참가 및 해외 비즈니스 이해도</li> </ul>	25																
수출실적 (계량)	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 신청기업의 최근 3개년(22~24년) 해외 수출계약 실적</li> <li>- 최근 3년 간 체결된 해외 수출계약 실적 정량평가</li> <li>· 계약서 등 증빙자료 제출 및 계약액 확 된 건에 한해서만 수출액 인정 예정</li> <li>· <b>MOU건을 제외한 '애니메이션 수출계약 체결액'</b>만 포함(머천다이징, 게임·출판 관련 계약액 제외)</li> <li>- 신규 참가기업 유치를 위해 신규 기업의 경우 3점 가점 부여</li> </ul> <p style="text-align: right;">(단위 : USD, 이상~미만)</p> <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <thead> <tr> <th>3개년 수출액 합계</th> <th>배점</th> <th>3개년 수출액 합계</th> <th>배점</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>10,000,000 이상</td> <td>15</td> <td>1,000,000 ~ 3,000,000</td> <td>6</td> </tr> <tr> <td>5,000,000 ~ 10,000,000</td> <td>12</td> <td>1 ~ 1,000,000 또는 신규</td> <td>3</td> </tr> <tr> <td>3,000,000 ~ 5,000,000</td> <td>9</td> <td>0 또는 미제출</td> <td>0</td> </tr> </tbody> </table>	3개년 수출액 합계	배점	3개년 수출액 합계	배점	10,000,000 이상	15	1,000,000 ~ 3,000,000	6	5,000,000 ~ 10,000,000	12	1 ~ 1,000,000 또는 신규	3	3,000,000 ~ 5,000,000	9	0 또는 미제출	0	15
3개년 수출액 합계	배점	3개년 수출액 합계	배점															
10,000,000 이상	15	1,000,000 ~ 3,000,000	6															
5,000,000 ~ 10,000,000	12	1 ~ 1,000,000 또는 신규	3															
3,000,000 ~ 5,000,000	9	0 또는 미제출	0															
<b>합 계</b>		<b>100점</b>																
가산점	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 최근 2개년(23~24년) 애니메이션 부트캠프 수료 또는 수상 프로젝트 : 1점</li> <li>○ 최근 3개년(22~24년) 콘진원 주요행사 또는 시상식 수상작 : 3점</li> </ul>	4																

#### [참고] 콘진원 주요행사 또는 시상식 수상작 가점 적용 기준

- 하단 행사 또는 시상식에 수상한 IP로 해외마켓 참가지원 신청 시 서면평가 가점 3점 부여
- ※ 추가 신청서 상 마켓 참가(판매) 콘텐츠와 가산점 해당 IP(혹은 프로젝트)가 동일할 경우에만 가점 부여, 동일 기업 타 IP로 시상/수상/부트캠프 수료 시 가점 비해당처리, 가산점 해당 시 수료증, 상장 등 증빙자료 제출 필수

구분	분야	시상명	주관부서	가점 기준(3점)
1	스토리	대한민국콘텐츠대상_스토리 부문	콘텐츠IP전략팀	대상, 최우수상 우수상·청년작가상
2	만화	대한민국콘텐츠대상_만화 부문	만화웹툰산업팀	대통령상(대상) 문체부 장관상(대상) 진흥원 원장상(대상)
3	애니	대한민국콘텐츠대상_애니 부문	애니메이션산업팀	
4	캐릭터	대한민국콘텐츠대상_캐릭터 부문	콘텐츠IP전략팀	
5	스타트업	스타트업콘 배틀필드	기업육성팀	대상, 최우수상, 우수상
6	투자/금융	케이녹(KNock) 데모데이	콘텐츠금융지원팀	대상, 최우수상, 우수상 장려상·특별상·혁신상
7	방송	뉴미디어 콘텐츠상(작품상)	방송산업팀	대상, 우수상
8	방송	사회적가치 숏폼 영상 공모전	방송산업팀	대상, 최우수상, 우수상
9	게임	글로벌 인디 게임제작 경진대회 (일반부·대학부 수상작)	게임산업팀	대상, 금상, 은상·동상
10	게임	이달의 우수게임	게임산업팀	수상작
11	게임	대한민국 게임대상	(대외)한국게임산업협회	대상, 최우수상, 우수상

## 6. 문의처

- (한국공동안) 애니메이션산업팀 이도원 대리 (061-900-6414, 2do1@kocca.kr)
- (웰콘관련) Welcon Help Desk(1566-9984, welcon@kocca.kr)

## 7. 기타

- 신청서 접수는 콘텐츠수출마케팅플랫폼(WelCon)을 통해서만 가능하며, 신청 완료 이후에는 신청서 수정이 불가합니다.
- 신청서 제출은 <행사 상세화면 '참가신청' 클릭 → 신청 정보 작성 및 하단 '신청서 파일 첨부' 항목 내 제출 파일 업로드 → 행사 수정화면 '최종제출' 클릭> 과정이 완료되어야 최종 제출한 것으로 등록됩니다.
- 마감시간 경과 후에는 신청이 불가하오니 공고문 첨부파일의 'WelCon 행사참가신청 매뉴얼'을 사전에 숙지하시어, 마감시간 초과로 인한 불이익이 없도록 주의하여 주시기 바랍니다.
- 타 기관 지원사업과 중복 지원 수혜 불가하며, 중복수혜 확인 시 향후 유사사업에 불이익을 받을 수 있습니다.
- **마켓 개최일로부터 45일 이내 참가를 취소하는 경우, 차년도 애니메이션해외마켓참가지원 사업에 참여불가 합니다.**
- 마켓 일정 내 무단 이탈 및 프로그램 불성실 이행 시 향후 유사사업에 불이익을 받을 수 있습니다.
- 마켓(행사) 참가에 따른 참가실적 조사에 반드시 협조하여야 하며, 실적조사 미응답시 차년도 마켓 지원시 패널티가 부여됩니다('수출실적' 배점 0점 부여)  
※ 행사 중(매일), 행사 종료 직후, 연말/연초 중 최소 3회 조사 예정
- **본 행사(마켓)의 참가신청, 실적 등록은 웰콘(welcon.kocca.kr) 시스템을 통해 운영됩니다. 참가기업은 행사(마켓) 종료 후 해당 시스템에서 성과\*를 직접 등록해주셔야 합니다.**  
\* 등록대상: 바이어명, 바이어 중요도, 국가, 상담액, 계약액, 상담내용
- 마켓 참가 이후에도 비즈니스 성과 발생 시 진흥원에 알려주시기 바랍니다.
- 참여인력이 신청일 기준 성폭력 범죄 이력 또는 관련 판결을 받은 사실이 있는 경우(수사가 진행 중이거나 기소 중인 경우도 포함) 지원이 불가합니다. (단, 선정이후 판결을 받은

경우 해당 참여인력 배제)

- 신청서에 허위사실이나 거짓을 기재하는 경우 신청이 취소될 수 있으며, 평가 후 선정이 되었더라도 선정이 취소될 수 있습니다.
- 상기 공고내용은 사정에 의해 일부 변경될 수 있습니다.
- 자회사를 통한 중복지원이 불가하오니 유의하시기 바랍니다.
- 신청일 또는 이후 국세, 지방세, 4대보험(국민연금, 건강보험, 고용보험, 산재보험) 중 어느 하나라도 체납한 경우, 「보조금법」 제31조의2에 따라 중앙관서의 장으로부터 보조사업 또는 간접보조금의 수행대상에서 배제되거나 보조금 또는 간접보조금의 교부를 제한받은 경우 경우 본 사업에 참여할 수 없습니다.