

# 2026 밍컴(MIPCOM) 한국공동관 애니메이션 참가기업 모집 공고

한국콘텐츠진흥원은 한국 애니메이션 콘텐츠의 해외 수출 증진을 위해  
『2026 밍컴(MIPCOM) 애니메이션 참가기업』을 모집하오니  
관련 애니메이션 기업의 적극적인 관심과 많은 참여 바랍니다.

## 행사개요

- 행사 명: 2026 밍컴(MIPCOM)
- 추진목적: 국내 애니메이션 기업의 해외 시장 진출 및 공동제작 등 글로벌 비즈니스 기회성과 창출

행사 일자	2026. 10. 12.(월) ~ 10. 15.(목) / 4일간
행사 장소	Palais des Festivals (프랑스, 칸)
행사 규모	100개국, 350개사 참가, 10,600명 방문(2025년 기준)
주최/주관	RX France
홈페이지	<a href="https://www.mipcom.com/">https://www.mipcom.com/</a>

## 지원대상 및 참가자격

- 지원대상: 국산 애니메이션의 기획, 제작, 배급 및 유통과 관련하여 해외 수출을 희망하는 **국내 애니메이션 기업**
- 모집규모: 10개사 내외 (피칭 쇼케이스 사업과 **중복신청 불가**)
  - \* 에이전시의 경우 단순 중개자 아닌 비즈니스 권한을 위임받거나 계약을 체결한 업체에 한하여 지원 가능
  - 단, 계약을 증빙할 수 있는 자료 필수 제출 및 동일 권리 보유한 타 에이전시(기업)와 사전 참가 협의 필수
  - \* 본 공고는 **애니메이션 장르** 참가사 대상이며, 애니메이션 이외 장르의 제작·해외배급사 등은 신청 및 평가 대상이 아님

## 지원내용(운영상황에 따라 지원내용 및 규모 변동 가능)

### ○ 한국공동관 참가

- 참가사별 마켓 참가 지원(기업별 벤티지 1개 내외 제공 등)
- 공동관 내 기업별 상담공간 제공(별도 개별부스 지원 없음)
- 공동관 내 참가사 홍보물 전시 및 상영

### ○ 비즈매칭

- 참가사 비즈매칭 지원
- 사전 바이어 정보 공유 및 비즈니스 매칭
- 수요조사 후 희망 바이어 초청
- 사중 비즈매칭 일정 관리 및 워크인 바이어 등 현장 매칭 지원

### ○ 홍보(프로모션)

- 바이어 대상 뉴스레터 발송 등 온라인 홍보 지원
- 공동 디렉토리북 및 홍보물(플라이어) 제작
- 한국공동관 통합 프로모션(벤티지 홀더 등) 지원

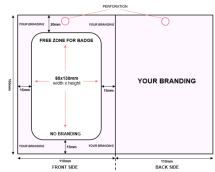
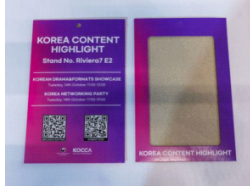
### ○ 정보제공

- 마켓 리포트 및 마켓 관련 정보 제공

**\* 현장 프로모션 지원(안)**

**[한국공동관 통합(방송+애니) बै지 홀더 프로모션]**

- MIPCOM बै지 홀더 한국공동관 통합 그래픽 디자인 인쇄



▲ (예시) बै지 홀더 광고

**참고사항**

**o 참가사 부담**

- 체재비(항공 및 숙박 등)
- 지원 인력 외 추가 필요 인력(통역 등)
- 기타 물품 배송비
- 지원내용 외 기타사항

**o 의무사항**

- 행사 전 비즈매칭 스케줄 제출 필수
- 행사 중 일일 상담실적 제출 필수
- 행사 전체 일정 및 주요 프로그램에 성실히 참여해야 함(마켓-네트워킹 파티 등)
- 행사 후 웰콘 내 실적(상담-계약, 바이어 정보 등) 등록
- 행사 후 비즈니스 성과 공문 및 계약 실적(계약액, 바이어 등) 작성 협조 필수

**신청방법**

- o 신청기간: 2026. 6. 23.(화) ~ 7. 7.(화) 오전 11:00 까지
- o 지원방법: 콘텐츠수출마케팅플랫폼(Welcon)을 통한 온라인 접수
  - 홈페이지: <https://welcon.kocca.kr>
  - 사용자 매뉴얼: 붙임문서 참조
  - 온라인 등록 관련 문의: WelCon HelpDesk(1566-9984/[welcon@kocca.kr](mailto:welcon@kocca.kr))
- o 제출서류: 해당문서 압축(zip) 파일로 Welcon 시스템 내 필수 첨부

구분	제출서류	양식	비고	
필수	01	참가신청서	지정양식(PDF)	날인 필수 (그림 파일 X)
	02	개인정보이용동의서 (마켓 참가 모든 참여인력 기재)	지정양식(PDF)	서명 또는 날인 필수
	03	이해관계자리스트 (마켓 참가 모든 참여인력 기재)	지정양식(Excel)	파일 내 유의사항 필독 (샘플 페이지 내 작성 금지)
	04	중소기업빅데이터플랫폼 동의서	지정양식(PDF)	서명 또는 날인 필수
	05	사업자등록증 사본	PDF 파일	-
필요시	콘텐츠 권리 증빙 서류 (저작권계약서 등)	자유양식	에이전시 등 / 참가 콘텐츠별 제출	
	수출 실적 관련 증빙 서류 (계약서, 공문 등)	자유양식	참가 신청서 내 작성된 수출 실적 증빙 자료 제출	

**o 유의사항(필독)**

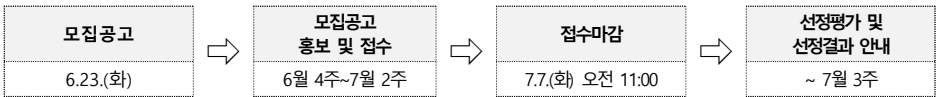
- 신청서 접수는 콘텐츠수출마케팅플랫폼(Welcon)을 통해서만 가능하며, 매일 및 우편접수 불가
- 제출기한 이후에 접수된 신청서는 무효 처리됨(시간엄수)
- 접수 마감일에는 접속자 수가 증가하여 접수에 차질이 생길 수 있으므로, 접수 마감일 이전에 여유롭게 접수
- 인감 날인이 없는 신청서는 무효 처리 됨(제출기한 이후 신청서 수정 불가)
- 온라인 접수 미완료 시 무효 처리됨('작성완료'건만 인정)

### 선정기준 (\*행사 사정에 따라 선정 배점 등 변경 가능)

- 평가방법: 신청 서류 접수 후 선정평가(서면평가)를 통해 참가기업 선정
  - 해당 분야 전문가(5~7인 내외)의 서면평가를 통해 위원별 점수 총합의 평균(최고, 최저 제외) 산출, 70점 이상 획득 기업 중 모집규모 이내 상위기업 우선 선정
  - 동점일 경우 '해외진출역량' 항목 고득점 순으로 선정
  - 수출실적 등 내용 확인을 위한 추가 자료 제출을 평가 전후로 요청할 수 있음
- 평가기준

평가항목	세부평가내용	배 점																
콘텐츠의 경쟁력	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 참가사와 참가작품의 해외진출 경쟁력 및 마켓 특성(바이어 등) 부합도</li> <li>- 참가작품의 특징 및 국내외 성과</li> <li>- 참가작품의 수출·계약 및 공동제작 가능성</li> <li>- 참가작품의 제작지원 수혜현황 및 수상경력 등</li> </ul>	35																
해외진출 역량	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 참가사 기업역량</li> <li>- 매출 및 수출 규모, 제작 현황, 해외진출 현황</li> <li>- 해외행사 참가 및 해외 비즈니스 이해도</li> </ul>	35																
참가계획 및 목표	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 해외마켓 참가 목적 및 목표의 적정성</li> <li>- 설정된 참가목적 및 목표(정성적/정량적)와 기업역량의 부합도 등</li> <li>○ 비즈니스 미팅 계획의 구체성 및 실현가능성</li> <li>- 참가목적 달성을 위한 사전·사후 마케팅/현장 비즈니스 미팅 계획</li> <li>○ 신청자료(참가신청서) 내용의 충실도(성실성) 및 명확성</li> </ul>	20																
수출실적 (계량)	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 신청기업의 최근 3개년(23~25년) 해외 수출계약 실적                             <ul style="list-style-type: none"> <li>* MOU 건을 제외한 '애니메이션 수출계약 체결액'만 포함 (머천다이징, 게임·출판 관련 계약액 제외)</li> </ul> </li> <li>- 최근 3년 간 체결된 해외 수출계약 실적 정량평가 (계약서 등 증빙자료 제출 및 계약액 확인된 건에 한해서만 인정)</li> <li>* 신규 참가기업 유치를 위해 신규 기업의 경우 가점 2점 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>10</td> <td>1,000,000 ~ 3,000,000</td> <td>4</td> </tr> <tr> <td>5,000,000 ~ 10,000,000</td> <td>8</td> <td>1 ~ 1,000,000 또는 신규</td> <td>2</td> </tr> <tr> <td>3,000,000 ~ 5,000,000</td> <td>6</td> <td>0 또는 미제출</td> <td>0</td> </tr> </tbody> </table>	3개년 수출액 합계	배점	3개년 수출액 합계	배점	10,000,000 이상	10	1,000,000 ~ 3,000,000	4	5,000,000 ~ 10,000,000	8	1 ~ 1,000,000 또는 신규	2	3,000,000 ~ 5,000,000	6	0 또는 미제출	0	10
	3개년 수출액 합계	배점	3개년 수출액 합계	배점														
10,000,000 이상	10	1,000,000 ~ 3,000,000	4															
5,000,000 ~ 10,000,000	8	1 ~ 1,000,000 또는 신규	2															
3,000,000 ~ 5,000,000	6	0 또는 미제출	0															
<b>합 계</b>		<b>100점</b>																

### 선정절차



### 문의처

- 사업문의: 애니메이션산업팀 정하린 주임(061-900-6416 / haffs@kocca.kr)
- WelCon관련 Help Desk: 1566-9984, welcon@kocca.kr

### 기타

- **마켓 개최일로부터 45일 이내 참가를 취소하는 경우, 차년도 애니메이션 해외마켓 참가지원 사업에 참여불가합니다.**
- 신청서 접수는 콘텐츠수출마케팅플랫폼(WelCon)을 통해서만 가능하며, 신청 완료 후에는 신청서 수정이 불가합니다.
- 신청방법은 공고문 첨부파일의 'WelCon 온라인 등록 매뉴얼'을 참조해 주시기 바랍니다.
- 신청서 제출은 <Welcon 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 온라인 등록 매뉴얼'을 사전에 숙지하시어, 마감 시간 초과로 인한 불이익이 없도록 주의하여 주시기 바랍니다.

- 행사 참가사는 행사 이후 시행되는 **마켓 참가실적 조사에 반드시 협조** 해주셔야 하며, **실적조사 미응답 시 차년도 마켓 지원이 불가**합니다. (행사중, 행사 직후, 연말 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
- 행사 참가 이후에도 비즈니스 성과 발생 시 진흥원에 알려주시기 바랍니다.
- **자회사를 통한 중복지원은 불가**하오니 유의하시기 바랍니다.
- **타기관 지원사업 및 콘진원 타 부서의 동일 마켓과 중복수혜 불가**합니다.
- 불가항력으로 인하여 행사의 개최 취소, 혹은 지원내용 변동이 발생할 수 있습니다.
- 참여인력 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)
- 수출실적(계량) 항목 표기 누락으로 발생하는 불이익은 신청자에게 있습니다.
- 신청서에 허위사실이나 거짓을 기재하는 경우 신청이 취소될 수 있으며, 평가 후 선정이 되었더라도 선정이 취소될 수 있습니다.
- 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 본 사업에 참여할 수 없습니다.
- 상기 공고내용은 사정에 의해 일부 변경될 수 있습니다.