

# 2022 문화예술 사회적경제 서로(SEORO)지원사업 공모

문화체육관광부와 (재)예술경영지원센터는 문화예술 사회적경제 활성화 지원사업 서로(SEORO)공모를 추진합니다. 서로(SEORO)는 문화예술 사회적경제 조직을 위해 서로 함께 키우는 문화예술 소셜 임팩트 여정입니다. 아이디어를 사업화하는 <서로(SEORO):시작 지원사업>, 초기기업의 비즈니스 모델구축 및 지속가능성을 높일 수 있는 <서로(SEORO):세움 지원사업>, 확장(Scale-up)과 자원연계 역량강화를 위한 <서로(SEORO):성장 지원사업> 공모하오니 문화예술 사회적경제 조직의 많은 관심과 참여 바랍니다.

## □ 공모명

- 1) 2022 문화예술 사회적경제 서로(SEORO):시작 지원사업 공모
- 2) 2022 문화예술 사회적경제 서로(SEORO):세움 지원사업 공모
- 3) 2022 문화예술 사회적경제 서로(SEORO):성장 지원사업 공모

## □ 공모 개요

### ○ (지원목적)

- 1) 서로(SEORO):시작
  - 예술의 사회적 가치 창출을 위한 혁신적인 아이디어 발굴 및 창업 전주기 지원(컴퍼니빌딩)을 통한 예비 창업자(팀) 육성
- 2) 서로(SEORO):세움
  - 문화예술 사회적경제 초기기업의 비즈니스 모델 구축 및 사업 안정화
- 3) 서로(SEORO):성장
  - 문화예술 사회적경제 조직의 스케일업(ScaleUp) 및 임팩트투자 등 외부자원 연계를 위한 역량제고

### \* 문화예술 사회적경제 조직이란?

예술의 사회적 가치 창출을 목적으로 지속 가능한 경제적 자립을 추구하는 기업. 예술 본연의 사회적 가치와 더불어 문화예술계 내부, 지역, 나아가 사회 전반의 문제 해결을 위한 혁신적인 비즈니스 모델을 보유한 기업

#### ① 문화예술 활동을 통해 사회문제 해결

예시: 문화예술 활동을 통해 사회복지, 환경문제, 교육 등 보편적 사회문제 해결

#### ② 문화예술 분야 생태계 내의 구조적 문제를 해결

예시: 문화예술 분야의 안정적 일자리, 공정거래 및 예술계 자립, 협력, 연대 등

※ 사회적경제 조직 유형: (예비)사회적기업, (사회적)협동조합, 자활기업, 마을기업, 소셜벤처)

※ 문화예술 사회적경제 조직 사례는 붙임 참조

- (지원기간) 2021년 4월 ~ 11월 (약 8개월)
- (지원대상)
  - 1) 서로(SEORO):시작
    - 문화예술 사회적 목적 실현 아이디어 및 사업 아이템을 가진 예비창업자(팀)
    - 모집 마감일 기준 개인사업자 또는 법인 설립 등록을 하지 않은 경우로 본 사업 기간 내에 창업이 가능한 예비창업자(팀)
  - 2) 서로(SEORO):세움
    - 설립 3년 미만 문화예술 사회적경제 조직
    - \* 개인사업자, 법인사업자 모두 신청 가능(개인사업자의 경우 선정 이후 법인전환 권장)
  - 3) 서로(SEORO):성장
    - 기업 성장과 투자 유치를 목표로 아래 요건 중 하나 이상을 충족하는 문화예술 사회적경제 조직\*
    - Pre-A 단계 투자 유치 가능성이 있는 기업
    - 안정적인 수익모델을 보유한 기업
    - 제품 또는 서비스의 스케일업 가능성이 높은 기업
    - 피봇팅\*을 통해 사업 도약이 필요한 설립한지 만 3년 이상 기업
    - \* 사업자등록증 보유 필수, 개인사업자인 경우 교부 전 법인 전환 권장

○ (지원규모)

- 1) 서로(SEORO):시작
  - 총 10개 내외 예비창업자(팀) (최대 1,500만원 차등지원)
- 2) 서로(SEORO):세움
  - 총 10개 기업 내외(기업당 최대 5,000만원 차등지원)
- 3) 서로(SEORO):성장
  - 총 10개 기업 내외(기업당 최대 1억원 차등지원)

□ **접수기간 및 방법**

- (접수기간) 공고일 ~ 2022년 3월 3일(목), 15:00까지
- (접수방법) e나라도움([www.gosims.go.kr](http://www.gosims.go.kr))을 통한 온라인 제출
  - \* 서로(SEORO):시작 공모사업은 이메일([apply@gokams.or.kr](mailto:apply@gokams.or.kr))을 통한 제출

※ 자세한 사항은 각 지원사업별 '공모요강' 참조

□ 문의

- (재)예술경영지원센터 예술경제지원본부 사회가치창출팀
  - 서로(SEORO):시작 02-708-2295
  - 서로(SEORO):세움 02-708-2291
  - 서로(SEORO):성장 02-708-2206

□ 예술경영지원센터 공모신청 바로가기

[https://www.gokams.or.kr/01\\_news/notice\\_view.aspx?Idx=3130&page=1&txtKeyword=&ddlKeyfield=T](https://www.gokams.or.kr/01_news/notice_view.aspx?Idx=3130&page=1&txtKeyword=&ddlKeyfield=T)

※ 문화예술 사회적경제 조직이 창출한 사회성과를 SP(Social Performance)① 문화예술을 통한 사회문제 해결, SP② 문화예술 생태계의 구조적 문제 해결 항목으로 구분하였습니다.

	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ <b>(기업명) 에이드런</b> (예비사회적기업) *19년 초기 지원</li> <li>■ <b>(주요사업)</b> 양육시설 어린이의 정서적 지지를 목적으로 하는 대화 중심 미술교육을 실시하며, 어린이의 이야기가 담긴 그림 패턴을 디자인한 상품을 개발하여 판매, 아이들의 이야기를 세상에 전하는 통로를 만들고자 함. 상품 수익 일부는 아동양육시설에 정기적으로 기부하고 있으며, 수혜시설 확장과 인식개선 캠페인 등에 사용</li> <li>■ <b>(사회성과-SP①)</b> "소외계층 아동에 대한 인식변화 및 아동의 성장"으로 소비자는 상품 구매와 동시에 아이들에 대한 지속적인 지원을 할 수 있는 자발적인 기부문화를 이끌고 있음</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ <b>(기업명) 주식회사 댄스플래너</b> (예비사회적기업) *19년 초기 지원</li> <li>■ <b>(주요사업)</b> 취업난을 겪고 있는 청년 무용수, 경력단절여성 무용수, 은퇴 무용수의 지속적인 활동을 위한 컨설팅·교육·인턴십·오디션 개최 지원 및 무용 해외시장 개척</li> <li>■ <b>(사회성과-SP②)</b> "무용 전공자의 고용 창출을 통한 소득 증대", "취약 무용 전공자 자본 이전" 등으로 이를 통해 국가 단위의 국내 무용 취업을 성과 증대에 역할. 또한 무용수들의 일자리를 정량 확대 성과를 넘어, 국내 무용 생태계의 저변이 확대되는 변화에 기여</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ <b>(기업명) 주식회사 옴니아트</b> (예비사회적기업) *19년 초기 '20년 성장기 지원</li> <li>■ <b>(주요사업)</b> 온디맨드 라이선스 커머스 플랫폼 "캔버스" 개발. 신진 작가 저작권 보호 하에 작품 게시, 고객 주문 시 제조사 연동되는 플랫폼 구축. 동시에 신진 작가들의 회화작품을 업사이클링 제품(얼킨)으로 개발하며 환경적 가치를 동시에 추구</li> <li>■ <b>(사회성과-SP①②)</b> "신진 회화작가의 창작활동 소득 증대", "폐기물 배출 감소", "신진 회화작가 작품의 공공 전시·노출 효과" 등으로 플랫폼을 통해 신진작가 작품을 알리고 판매를 증진시키는 새로운 채널 역할 맡아 판매량이 증가될수록 사회적 가치가 증대</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ <b>(기업명) 주식회사 디스에이블드</b> (소셜벤처) *21년 성장기 지원</li> <li>■ <b>(주요사업)</b> 발달장애인 종합예술 에이전시로서 발달장애인 예술가들이 예술 활동을 지속하고 사회적, 경제적 자립을 할 수 있는 기반 제공, 발달장애인 예술가 작품 리-디자인 상품 제작 판매</li> <li>■ <b>(사회성과-SP①②)</b> "발달장애인 예술가를 위한 일자리 창출", "발달장애인 예술가를 위한 추가거래기회 제공" 등 스스로 작품 홍보·판매 활동이 불가능한 발달장애인 예술가의 지속가능한 창작활동을 지원하고 이들에 대한 사회적 인식 변화를 주도</li> </ul>