

보도 일시	2022. 1. 27.(목) 09:00	배포 일시	2022. 1. 27.(목) 09:00
담당 부서 <총괄>	문화체육관광부 예술정책과	책임자	과장 이은복 (044-203-2711)
		담당자	주무관 김현정 (044-203-2713)

## 예술시장 활성화에 기여할 유망한 예술기업과 문화예술 사회적경제 기업 모집

- 1. 27.~3. 3. '예술기업·사회적경제 기업 창업 및 사업화 지원' 공모로 90개사 발굴 -

문화체육관광부(장관 황희, 이하 문체부)는 예술경영지원센터(대표 문영호, 이하 예경)와 함께 유망한 예술기업과 사회적경제 기업을 발굴하고, 성장 단계별 맞춤형 지원을 통해 예술산업을 활성화하고자 3월 3일(목)까지 '2022 예술기업·사회적경제 기업 창업 및 사업 지원 공모'를 실시한다.

'19년부터 실시해온 이 공모는 작년 기준 평균 8대 1의 경쟁률을 보이는 등 예술 현장의 높은 관심을 받아왔다. 이에 올해는 예산을 20억 원 늘려 '해외 진출 지원'을 신설해 국내 예술기업이 세계적 기업으로 거듭나기 위한 발판을 마련하는 등 예산 총 103억 원을 지원한다. 이번에 선정된 기업에는 총 8개월에 걸쳐 사업 지원금과 함께 기업별 진단·분석을 통한 맞춤 교육, 전문상담(컨설팅), 투자유치 기회 등을 제공한다.

단계별(예비창업·초기·성장기) 혁신적 예술기업 60개사, 사회적경제 기업 30개사 발굴 지원

올해 공모는 예술 상품·서비스 제공으로 수익모델을 창출하는 '예술기업'과 문화예술 분야 사회적 가치 실현을 목표로 하는 '사회적경제 기업' 등 두 가지 지원 대상으로 나누어 진행한다.

'예술기업 대상 공모'에서는 예비창업, 초기, 성장기별 총 60개사(팀)를 선발한다. ▲ 예비창업자는 '창업과정 지원(15개 팀, 각 최대 1천5백만 원)'에

▲ 창업 3년 미만 초기 기업은 ‘초기기업 사업기반 지원(30개사, 각 최대 5천만 원 지원)’에, ▲ 창업 3년 이상 기업은 ‘성장기업 사업도약 지원(15개사, 각 최대 1억 원)’에 지원할 수 있다.

‘문화예술 사회적경제 기업 대상 공모 [서로(SEORO)\*]’에서는 총 30개사(팀)를 선발한다. ▲ 문화예술로 사회문제를 해결할 아이디어를 가진 예비창업자(팀)는 ‘서로:시작 부문(10개 팀, 각 최대 1천5백만 원)’에, ▲ 창업 3년 미만 초기 창업자는 ‘서로:세움 부문(10개사, 각 최대 5천만 원)’에, ▲ 기업 확장과 투자유치를 목표로 성장기 기업 자격 조건을 충족하는 기업은 ‘서로:성장 부문(10개사, 각 최대 1억 원)’에 지원할 수 있다.

\* ‘문화예술 사회적경제 활성화 지원사업 브랜드 이미지(BI) 서로(SEORO)’: 문화예술 기업이 만들어내는 사회적 가치(Social Impact), 문화예술의 힘(Empowering), 문화예술 향유기회(Opportunity), 문화예술을 통한 삶의 가치 제고(Rising up), 문화예술의 영향력 확대(Outstretching)의 약자

참여를 희망하는 예비 창업자와 기업은 3월 3일(목) 오후 3시까지 예경누리집(www.gokams.or.kr)’을 통해 온라인으로 접수하면 된다. 1차 서류심사와 2차 발표심사를 거쳐 4월 중 최종 지원 기업을 선정할 계획이다.

### 3년간 혁신적인 예술기업 186개사 발굴 지원, 예술산업 생태계 조성

문체부와 예경은 지난 3년간 이 사업을 통해 혁신적인 예술기업 186개사를 발굴하고, 553명의 일자리 창출, 309억 원의 민간 투자유치를 달성했다. 또한 예술 분야만의 창의적인 수익모델 개발, 신진작가 진출 기반 마련, 문화예술 소외계층 접근성 강화 등 예술시장 활성화와 예술산업 생태계를 조성하는 데 의미 있는 성과를 거두었다.

대표적으로 성과를 창출한 기업으로는, ▲ 확장 가상세계(메타버스) 기술을 기반으로 가상공간 예술 매개 플랫폼을 운영하며 사용자 중심 공간 맞춤 제작(커스터마이징) 서비스를 제공하는 ‘뎀’, ▲ 국내 최초 온라인 미술품 공동구매 금융 플랫폼을 개발하고 운영해 74억 원의 투자를 유치한 ‘주식회사 열매컴퍼니’, ▲ 대체불가토큰(NFT, Non-fungible token) 기술을

기반으로 신진작가의 디지털 작품 개발과 판매, 홍보를 지원해 새로운 수익 창출 모델을 개발한 ‘만렙백수 협동조합’, ▲ 발달장애인 예술가들의 지속 가능한 예술 활동과 사회적·경제적 자립 기반을 제공하는 발달장애인 종합 예술 대행사 ‘디스에이블드’ 등을 꼽을 수 있다.

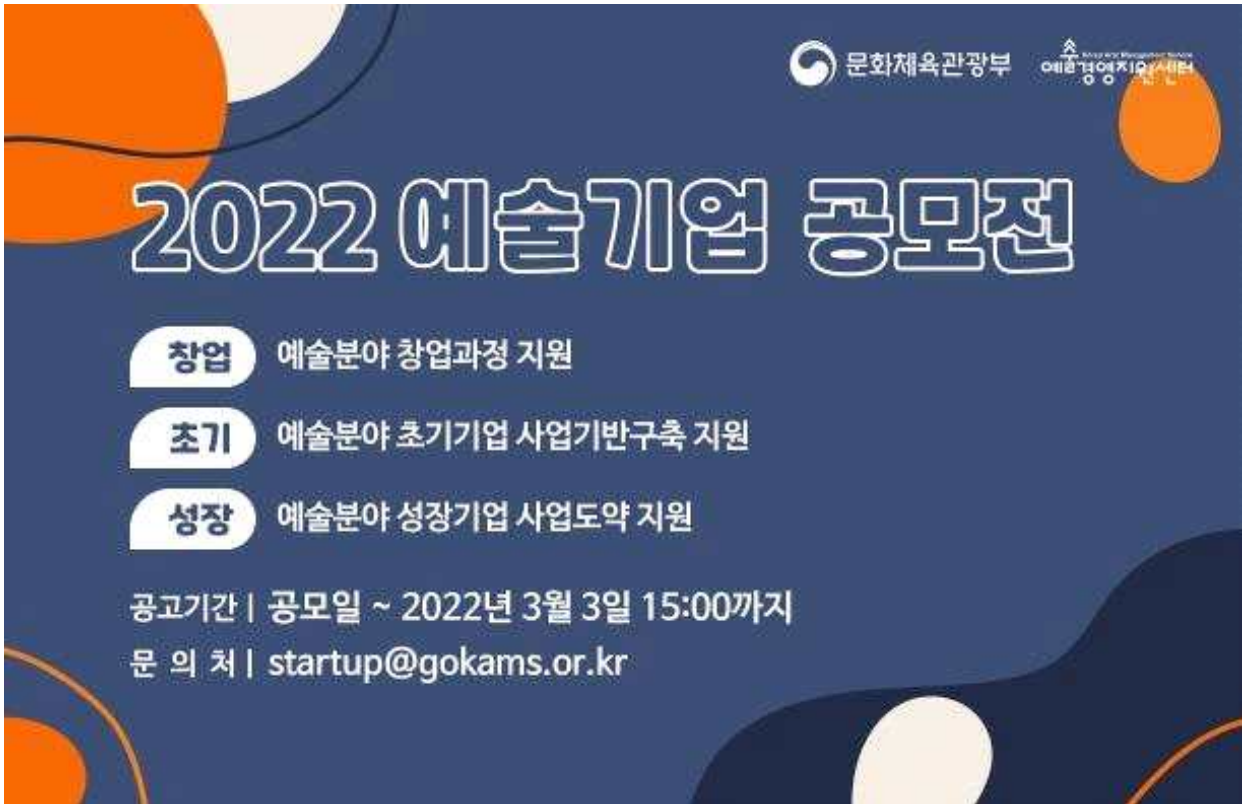
문체부 정책 담당자는 “코로나19 장기화로 어려움을 겪고 있는 예술 기업들의 지속 가능한 성장을 위해 올해는 예술기업과 문화예술 사회적 경제 기업 지원 규모를 확대하고, 그 방식을 다각화했다. 앞으로도 예술 현장에 도움이 되는 정책을 펼쳐나가겠다.”라고 밝혔다.

- 붙임 1. 2022 예술기업·사회적경제 기업 공모전 홍보 배너
- 2. 예술기업 및 문화예술 사회적경제 기업 우수 사례

담당 부서 <총괄>	문화체육관광부 예술정책과	책임자	과장 이은복 (044-203-2711)
		담당자	주무관 김현정 (044-203-2713)
<공동>	(재)예술경영지원센터 기업성장지원팀	책임자	팀장 김유정 (02-708-2210)



<2022 예술기업 공모전>



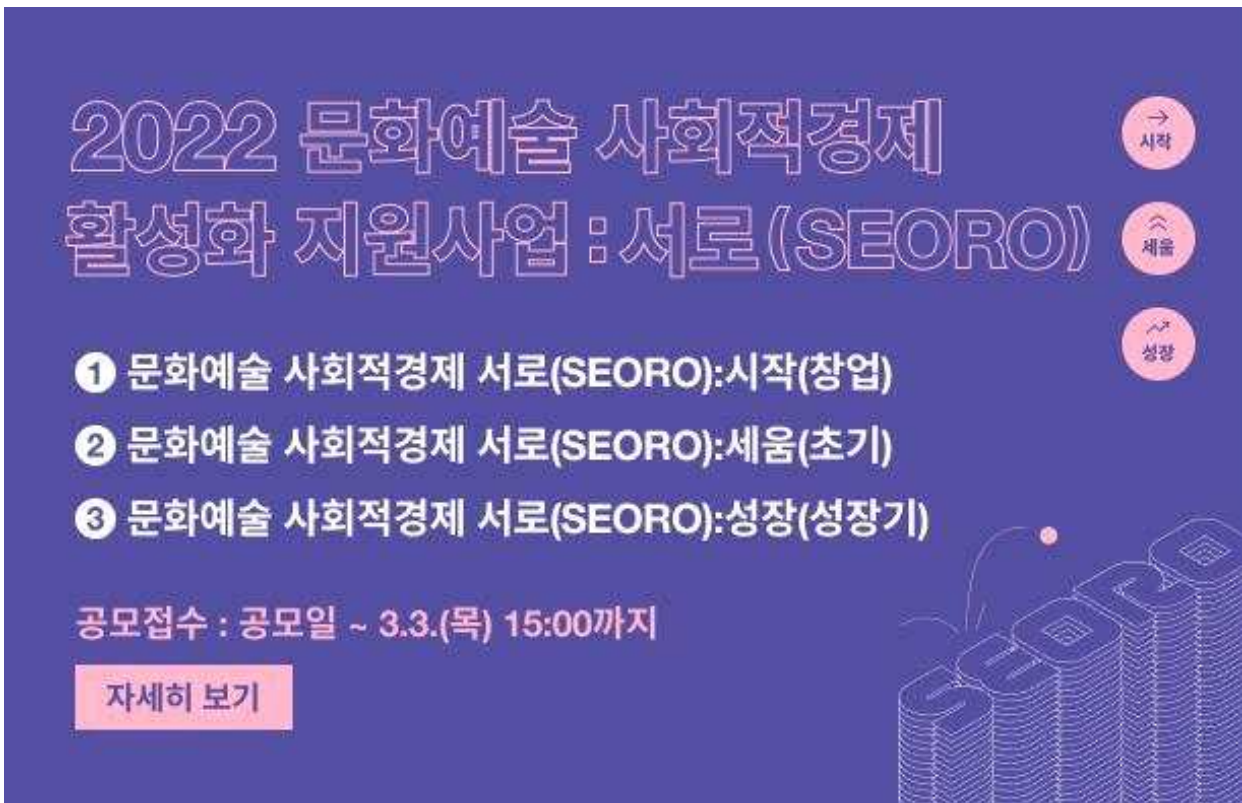
문화체육관광부 예술경영지원센터

# 2022 예술기업 공모전

- 창업** 예술분야 창업과정 지원
- 초기** 예술분야 초기기업 사업기반구축 지원
- 성장** 예술분야 성장기업 사업도약 지원

공고기간 | 공모일 ~ 2022년 3월 3일 15:00까지  
문의처 | startup@gokams.or.kr

<2022 문화예술 사회적경제 활성화 지원사업:서로(SEORO)>



# 2022 문화예술 사회적경제 활성화 지원사업 : 서로 (SEORO)

- 시작
- ↑ 세움
- ↗ 성장

- 1 문화예술 사회적경제 서로(SEORO):시작(창업)
- 2 문화예술 사회적경제 서로(SEORO):세움(초기)
- 3 문화예술 사회적경제 서로(SEORO):성장(성장기)

공모접수 : 공모일 ~ 3.3.(목) 15:00까지

[자세히 보기](#)

○ 예술기업 (초기·성장기)

기업명	주요 실적·성과
<p><b>열매컴퍼니</b> (온라인 미술품 공동구매 플랫폼)</p> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>(주요사업)</b> 국내 최초 온라인 미술금융플랫폼 개발사업</li> <li>▪ <b>(성과)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- '21년 투자유치 74억 원 달성</li> <li>- 공동구매 진행 58회 및 참가자수 7,060명, 작품 판매액 175.3억원</li> <li>- 공동구매 플랫폼을 기반 금융 플랫폼 베타서비스 개발 완료 (22년도 서비스 개시 예정)</li> <li>- 버즈아트 인수합병 진행 중</li> </ul> </li> </ul>
<p><b>(주)주스</b> (인공지능 음악교육 서비스)</p> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>(주요사업)</b> 휴먼터치(Human Touch) 실현을 위한 AI(인공지능) 기반의 음악교육서비스 '씨썸(Cisum!)</li> <li>▪ <b>(성과)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 캐나다 밴쿠버 해외 지사 설립 완료</li> <li>- '21년 투자유치 15억 원 달성</li> <li>- 해외 특허 출원 3건</li> </ul> </li> </ul>
<p><b>(주)백그라운드아트웍스</b> (미술콘텐츠 큐레이션 서비스)</p> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>(주요사업)</b> 구독자마다 다른 미술작품 감상 콘텐츠를 큐레이션 받을 수 있는 미술구독서비스 구축</li> <li>▪ <b>(성과)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 전시개최 6회(전년도 1회), 전시참가자 11,176명(전년도 1,240명)</li> <li>- 작품판매 37점(전년도 22점), 판매액 26,250,000원 (전년도 13,400,000원)</li> <li>- '21년도 특허출원 3건</li> </ul> </li> </ul>
<p><b>주식회사 테사</b> (미술품 분할거래 소유권 발행 플랫폼)</p> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>(주요사업)</b> 블록체인 기반 고가미술품 분할 소유권 거래 플랫폼 (TESSA) 고도화 및 확산</li> <li>▪ <b>(성과)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- '21년 투자유치 22억원 달성</li> <li>- 신규작품공모 98억 5천 만원</li> <li>- 전용 전시장 오픈 및 개관전 개최</li> </ul> </li> </ul>

○ 문화예술 사회적경제 기업(초기·성장기)

기업명	주요 실적·성과
<p><b>프링커코리아</b> <b>주식회사</b> (지울 수 있는 타투 솔루션과 예술가 콜라보레이션)</p> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ <b>(주요사업)</b> '세계 최초 지울 수 있는 타투 솔루션'을 상품화하여 개성 표현의 새로운 수단 제시. 다양한 디자인을 요구하는 소비자에게 장애 예술가 및 신진 예술가의 디자인을 소개, 소득 증진에 기여</li> <li>■ <b>(성과)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- '21년 투자유치 45.5억 원 달성</li> <li>- 미국, 프랑스, 중국 등 80여 개국 수출</li> <li>- CES 2022 혁신상(미국 CES협회)</li> <li>- 2021 문화예술 사회적경제 임팩트투자 유치대회 챌린지세션 우수상 및 가치투자상 수상(예술경영지원센터)</li> </ul> </li> </ul>
<p><b>플리옥션</b> (국내 최초 모바일 아트옥션 플랫폼)</p> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ <b>(주요사업)</b> 누구나 쉽게, 국내외 신진작가의 원화를 옥션으로 거래하고 리셀하는 국내 최초 모바일 아트옥션 플랫폼 개발, 판매 수익금의 최소 5%부터 판매자가 기부 비율을 지정, 지정한 단체로 기부하는 "착한 소비"구조 마련</li> <li>■ <b>(성과)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- '21년 투자유치 2.3억 원 달성</li> <li>- 2021 문화예술 사회적경제 임팩트투자 유치대회 루키세션 최우수상 수상(예술경영지원센터)</li> </ul> </li> </ul>
<p><b>만렙백수협동조합</b> (문화예술인들을 위한 글로벌 NFT 마켓 지원 플랫폼 구축)</p> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ <b>(주요사업)</b> NFT(Non-fungible token) 기술을 기반으로 신진작가의 디지털 작품 개발과 판매, 홍보를 지원, 새로운 수익 창출 모델 개발, NFT로 디지털 자산의 권리 획득 및 토큰 스캔 기능이 담긴 액자로 디지털 자산을 실물화</li> <li>■ <b>(성과)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- '21년 투자유치 25억 원 달성</li> <li>- 2021 문화예술 사회적경제 임팩트투자 유치대회 루키세션 우수상 수상(예술경영지원센터)</li> </ul> </li> </ul>
<p><b>주식회사</b> <b>디스에이블드</b> (발달장애인 종합예술 에이전시)</p> 	<ul style="list-style-type: none"> <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>(성과)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 2021 문화예술 사회적경제 임팩트투자 유치대회 챌린지세션 대상 수상(예술경영지원센터)</li> <li>- 2021 보건복지부 장관 표창</li> </ul> </li> </ul>