



- 첨단 콘텐츠산업을 선도하는 창조적 진흥기관 -

2022년 주요 업무보고

목 차

1	일반현황	3
	1. 기관현황	3
	2. 조직 및 인력	4
	3. 지역거점센터 현황	5
2	2021년 주요 성과	9
3	2022년 운영방향	15
4	2022년 비전 및 전략목표	17
5	2022년 예산현황	18
6	2022년 주요사업별 설명자료	21

I. 일반현황

(`22. 1. 31. 기준)

1 | 기관 현황

□ **설립근거** : 경기콘텐츠진흥원 설립 및 지원 조례 제3095호

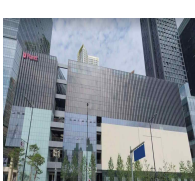
□ **설립개요**

- 설립 일 : 2001. 8. 29
- 소재지 : 경기도 부천시 부천로 198번길 18, 202동 9층
(춘의동, 춘의테크노파크 II)
- 기본재산 : 171억 원(건물, 토지)

□ **주요연혁**

- 2001. 08. 29 : 기관 설립 (경기디지털아트하이프종합지원센터)
- 2005. 09. 26 : (재)경기디지털콘텐츠진흥원(GDCA) 개칭
- 2011. 10. 20 : 기관명칭 변경(→ 경기콘텐츠진흥원, GCA)
- 2014. 05. 19 : 판교 경기문화창조허브 개소
- 2014. 09. 29 : 판교 지역기반형 ‘경기콘텐츠코리아 랩’ 개소
- 2015. 06. 29 : 북부 경기문화창조허브 개소
- 2016. 10. 20 : 경기글로벌게임센터 개소
- 2018. 07. : 부천 메이커스페이스(창작터) 개소
- 2019. 05. : 경기도 1인 크리에이터 스튜디오 개소
- 2019. 07. 01 : 경기XR센터 개소
- 2020. 12. 14 : 경기VRAR제작거점센터 개소
- 2021. 08. 25 : 창립 20주년 기념식 개최(메타버스 공간)
- 2021. 11. 12 : 경기게임문화센터 개소

3 지역거점센터 현황

구 분	전경	인프라 현황	주요 업무
지역핵심거점	서부 권역센터 (2002년~) *부천클러스터 	o 소재지 : 부천시 춘의테크노파크 II 202동 9~15층 o 시 설 : 19,917㎡(6,025평) - 입주시설 7개층 - 창작터(메이커스페이스) 1개층 - 재단사무실 1개층	o 사업명 : 서부권역 융복합 콘텐츠 산업 육성 o 주요사업 - 서부권역 콘텐츠 기업 지원 - 기술·제조와 콘텐츠의 융합산업 지원 - 입주공간 지원 o 담당부서 : 서부권역센터
	남부권역 센터 (2014년~) 	o 소재지 : 성남시 경기창조경제 혁신센터 7,8,9층 o 시 설 : 3,619㎡(1,093평) - 판교경기문화창조허브 8,9층 - 경기콘텐츠코리아랩 7층	o 사업명 : 판교경기문화창조허브, 경기콘텐츠코리아랩 o 주요사업 - 디지털 전환 핵심기술 기반 콘텐츠 창작, 창업, 투자 지원 o 담당부서 : 남부권역센터
	북부권역 센터 (2015년~) 	o 소재지 : 의정부시 CRC빌딩 10~13층 o 시 설 : 2,068㎡(626평) - 입주시설 2개층 - 협업 및 장비실 등 2개층	o 사업명 : 북부경기문화창조허브 o 주요사업 - 제작/디자인/콘텐츠 공동창작 등 초기기업 지원 - 장비교육 및 청년창업 지원 o 담당부서 : 북부권역센터
미래산업거점	경기글로벌 게임센터 (2016년~) 	o 소재지 - 성남시 경기창조경제혁신센터 2, 6층 - 성남시 스타트업캠퍼스 1동 8층 o 시 설 - 경기창조경제혁신센터 1,109㎡(335평) - 스타트업캠퍼스 562㎡(170평)	o 주요사업 - 게임산업 육성 지원 - 플레이엑스포 - 경기 e스포츠 육성 o 담당부서 : 게임·디지털혁신팀
	경기XR센터 (2019년~) 	o 소재지 : 수원시 광교비즈니스센터 6층, 11층 o 시 설 - (11층) 2,118.03㎡ / 640.7평 - (6층) 797.36㎡ / 241.2평	o 주요사업 - VR/AR산업육성 - 4차 산업혁명, 메타버스 등 미래콘텐츠 촉진 사업 o 담당부서 : 미래콘텐츠팀
	경기VRAR 제작거점센터 (2020년~) 	o 소재지 : 수원시 광교비즈니스센터 2층 o 시 설 : 450.58㎡ / 136.3평	o 주요사업 - 과학기술정보통신부 국책사업 - 지역VRAR제작거점센터 운영 o 담당부서 : 미래콘텐츠팀
	경기게임 문화센터/ 경기e스포츠 트레이닝 센터 (2021년~) 	o 소재지 - 광명시 광명 U플래닛 5층 - 성남시 경기창조경제혁신센터 2층 o 시 설 - 게임문화센터 429㎡ / 130평 - 경기e스포츠트레이닝센터 144.87㎡ / 43.9평	o 주요사업 - 게임과몰입 상담치유 - 게임리터러시 교육 - 경기 국제e스포츠 대회 - 경기 e스포츠 아카데미 o 담당부서 : 게임문화팀

2021년 주요 성과

II. 2021년 주요 성과

(`21. 12. 31. 기준)

1 지역특화 콘텐츠산업 생태계 조성

□ 장르 콘텐츠 산업의 창작 지원을 통한 콘텐츠 발굴 육성

- (경기 스토리작가 하우스) 고양('21.5.1.개소), 파주('21.7.28.개소)
 - 작가 30명 선발 및 창작지원금 지급(1인당 1백만원×6개월)
 - 특강, 멘토링, 제작자 매칭 프로그램 등 작품 제작 연계 지원 (3편 계약 진행)
- (음악산업) 인디음악 창작자 발굴 및 육성
 - ‘멈추지마 인디뮤직페스티벌’ 사전녹화 후 온라인 개최 완료('21.5.28~30.)
 - * 공연 관람객 : 접속자 수 35,160명(최대 동시접속자 2,103명)
 - 인디스땅스 참가접수 909팀, 40팀 선발 지원, 공연영상 조회수 10만회
 - 경기도형 콘텐츠 뉴딜사업 ‘아무공연’ 4일간 100팀 공연 지원
- (경기국제웹툰페어) 관람객 12,062명, 수출계약추진액 553만 달러(66억 원)
- (IP활성화) 애니메이션 기획개발 5개사, 파일럿 제작 4개사 지원
- (책 생태계) 신진작가 출간 21편, 우수출판 제작 26편, 독립출판 전시 22편
 - 서점학교 151명 수료, 발견! 동네서점展 24개소, 글쓰기 창작소 5개소
- (해외진출) 비대면 글로벌 마케팅 지원으로 해외시장 정상화 지원
 - 중소 콘텐츠기업 수출계약추진액 4,160만 달러(493억 원)
 - 온라인 해외진출활성화 지원 총 42개사, 법률 및 번역 지원 총 32개사



경기 스토리작가 하우스



경기국제웹툰페어



경기 크리에이터즈 데이

□ 기획·제작·유통 활성화를 통한 도내 영화산업 육성

- (영화산업) 시나리오 기획 개발지원, 우수 시나리오 21편 발굴
 - <공조2>, <D.P.> 등 125편 도내 촬영지원 및 인센티브 41개사 지원
- (다양성영화) 온·오프라인 전용관 5개 운영, 상영지원 46편, 배급지원 10편
- (1인 크리에이터) 공익콘텐츠 제작지원 10팀, 다문화 크리에이터 29팀 창작지원
- 경기도 특화 소재 활용 콘텐츠 개발 제작지원
 - <전설의 배우들> KBS 2TV 방영(21.9.20./9.22)

2 | 클러스터 거점 기반 강화

□ 지역기반 콘텐츠 융복합 창작·창업 생태계 활성화

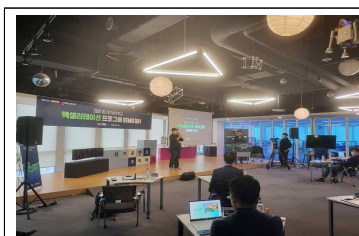
- 창업 347건, 일자리창출 1,466명, 스타트업지원 12,421건, 이용자수 94,075명

구분	합계	서부클러스터센터		판교클러스터센터		광고 클러스터센터	북부클러스터센터	
		부천센터	광명허브	판교허브	경기콘랩		의정부	고양
창업(건)	347	49	29	96	17	48	71	37
일자리창출(명)	1,466	136	87	366	69	150	307	351
스타트업지원(건)	12,421	2,643	4,653	1,327	315	266	2,561	656
이용자수(명)	94,075	9,033	63,956	6,571	4,142	-	4,588	5,785

- 문화체육관광부 ‘IP 융복합 콘텐츠 클러스터 조성’ 사업 유치
 - 경기도/고양시 (총 사업비 약 259억 원 규모)
- 535억원 규모의 콘텐츠 창업기업 펀드(스마트A온택트 투자조합) 신규 조성
- 권역별 클러스터 통합 거점화를 위한 ‘동부 경기문화창조허브’ 신규 조성 사업 계획수립

□ 콘텐츠산업 상생발전을 위한 공정경쟁 기반 강화

- 콘텐츠 공정거래 상담센터 운영(2개소, 상담 200건, 법률컨설팅 84건)
- 콘텐츠산업 공정환경조성 교육 6회, 222명 참여



민관협력 콘텐츠 창업기업 육성



‘IP융복합 콘텐츠 클러스터 조성’ 업무협약 체결(경기도-고양시)



2021년 지역거점기관 협의체 동부지역 간담회

3 | 지속가능 경영실현

□ 급속한 디지털전환 등 환경 변화에 대응 조직 비전/미션 및 기능 고도화

- 환경 변화와 핵심 현안을 반영한 중장기 정책 방향 도출
- 2022년 진흥원 비전과 전략 체계 재설정
 - 정책방향 : 첨단기술 융합, 디지털 전환, 권역중심, 상생과 균형, ESG
 - 전략방향 변경에 따른 정관 개정, 조직개편 시행('22.1.1)
- 경기도 콘텐츠산업 통계조사 발표 ('21.12)
 - 국가승인통계 대상 자체통계품질진단 최고단계 '우수' 결과
- 경기 콘텐츠 거점기관 운영
 - 시군 콘텐츠 산업 현황조사 및 전략 수립연구 ('21.8.~11.)
 - 시군 주무부서 및 유관기관 대상 권역별 정책 간담회 개최

□ 조직진단 컨설팅을 통한 조직기능 효율화, 인사제도 정비

- 직무분석 및 적정인력 산정, 조직 구조 및 기능진단, 평가제도 개선
- 온라인 평가시스템 도입 추진 및 임금피크제 세부 운영 기준 마련을 위한 노사협의체 운영

□ 미디어 활성화로 내외부 소통 증대

- (홍보) 공중파 취재지원 및 보도자료 117건 배포, 언론보도 6,217건
 - 유튜브 채널 구독자 13,326명, 2021년 업로드 콘텐츠 조회수 1,460,381회
 - 경기콘텐츠진흥원 20주년 성과영상 제작 및 유튜브 조회수 14,398회

□ 윤리경영 실천 및 지역 사회공헌 활동 추진

- 반부패·청렴을 위한 청렴 서약 및 교육 실시, 성희롱·성폭력 지침 개정
- 폭염대비 독거노인 아이스베개 만들기 등 사회공헌 활동 추진(3건)

		
시군 정책협의회 운영	조직진단 컨설팅 착수보고	반부패 청렴 서약식

4 경기도형 미래산업 육성

□ 도내 중소기업육성 육성과 해외시장진출 지원으로 게임산업 활성화

- (게임산업육성) 총 193개 게임기업 지원, 지원기업 일자리 창출 316명, 매출액 295억원, 수출계약추진액 1억 956만 달러(1,298억 원) 달성
- (플레이엑스포) 329개사 참가(바이어 187개사, 개발사 142개사)
 - 온라인 수출상담 1,072건, 수출계약추진액 1억 1,067만 달러(1,312억원)

□ 게임 과몰입 예방 및 건강한 게임문화 저변 확대

- (게임문화) 게임과몰입 상담 264명 1257건, 상담센터/병원 협약 10개소
 - e스포츠 트레이닝센터 구축(7월), 경기게임문화센터 구축(11월)
 - 생활게이밍 코칭지원 185명, 게임커뮤니티 활동지원 10건(시청자수 360,417명)
- (경기 e스포츠 육성) 경기 생활e스포츠 페스티벌 및 아카데미 운영
 - 2021 경기 국제 e스포츠 대회
 - : 12개국 732명 참가, 누적시청수 (국내)59만회, (해외)367만회
 - 2021 e스포츠 캠퍼스 대항전 : 68개교 1,740명 참가, 누적시청수 94,162회
 - e스포츠 유망주 육성 41명(대회 우승 5회), e스포츠 산업인재육성 80명 선발

□ VR/AR 인재·스타트업 발굴·육성 및 융합·상용화 활성화

- (VR/AR) VR/AR 기업육성 및 정보통신기술 취약계층 체험 지원
 - 기업육성 NRP 6기 27개사, 공공서비스 9개사, 판로개척 상생마케팅 12개사
 - 취약계층 대상 VR/AR 체험관 108개소 운영 / 15,190명 체험
- (퓨처쇼2021) 전시회 참여기업 총 15개사 지원, 관람객수 2만 명
- (경기VR/AR거점센터) 유통/소상공 특화 실증지원 및 XR시설 활용 교육

		
2021 플레이엑스포 수출상담회	경기 e스포츠 아카데미 유망주	퓨처쇼2021

2022년 운영 방향

III. 2022년 운영방향

1 콘텐츠 산업 주요 쟁점

- (정부정책) 디지털 뉴딜 등 콘텐츠 산업 혁신 추진, 문화기술 R&D 자원 강화
 - AR, VR 등 첨단기술 산업 육성을 위해 R&D 및 실증 인프라 구축지원
 - 공정한 문화산업 생태계 조성을 위해 융합플랫폼 구축 및 뉴콘텐츠 육성 확대
- (기술융합) 콘텐츠산업 디지털 전환에 따른 첨단기술 융합 가속화
 - 메타버스, 실감콘텐츠 등 가상현실 기반 디지털 시장 급성장
 - 콘텐츠 + 타산업분야를 연계한 뉴비즈니스 모델 성장 및 확산
 - NFT 활용 디지털콘텐츠 거래 활성화, AI 등 4차산업 혁명 기술 융합 확대
- (콘텐츠IP) 콘텐츠 지적재산권(IP)의 중요성 확대
 - 지적재산권(IP)중심의 산업지형 변화, 우수한 지적재산권(IP)확보 중요
 - 웹툰의 애니화, 드라마의 게임화, 게임의 영화화 등 지적재산권(IP)의 확장은 세계관 구축, 스토리텔링을 통해 콘텐츠의 무한확장 가능
- (한류) OTT, 플랫폼을 통한 글로벌 확산
 - 코로나19 이후 OTT 시장 규모 급성장, 한류콘텐츠 위상 제고
 - 콘텐츠 제작유통 협업 활성화, 콘텐츠 수출규모 증가추세
- (ESG) 지속가능한 콘텐츠산업 생태계 조성 필요
 - 콘텐츠산업의 성장과 글로벌화, 사회발전 등에 따라 ESG 중요성 증가
 - 콘텐츠 산업 내 양극화 해소, 상생협력기반 마련 필요

□ 첨단기술과 원천 콘텐츠의 접목으로 디지털 전환 지원

- 장르 콘텐츠 사업과 첨단기술을 접목한 콘텐츠 전시 및 체험 강화
 - 콘텐츠 산업의 미래 가능성 제시, 새로운 콘텐츠 경험 향유
- 문화기술 연구개발(R&D) : 기업 기술 경쟁력 강화 및 기술 활용 확대
 - 메타버스(metaverse), 인공지능(AI), NFT 등 첨단기술과 디지털전환, 탄소 중립을 위한 콘텐츠 개발 지원
- 문화기술 콘텐츠 저변확대를 통한 플랫폼 기능 강화
 - 도내 시군 연계 특화 실감 콘텐츠 실증 지원 및 찾아가는 문화기술 체험교실
 - 문화기술 콘텐츠 전시·체험·향유를 위한 문화기술 전람회 개최

□ 장르, 기술, 산업 등 융복합 콘텐츠 산업 성장 기반 조성

- 출판, 음악, 웹툰, 애니메이션 등 장르 콘텐츠의 디지털 전환 범위 확대
- (코로나 대응)인디음악 창작자 육성, 지역 문화 인프라 연계 공연기회 제공
 - 경기인디뮤직페스티벌 대면 공연 추진, 콘텐츠뉴딜 : 지역연계 인디음악인 공연지원
- 영화산업 전 제작공정(기획-제작-유통)에 대한 원스톱 지원체계 구축
- 비대면/대면의 조합으로 콘텐츠 수출지원사업 효율성 및 성과 제고
- 콘텐츠산업 공정환경 조성을 위한 사회적 역할 강화
 - 권역별 공정거래 상담센터 운영, 공정거래 역량 강화를 위한 교육운영

□ 지역 밀착 콘텐츠 산업 육성으로 권역별 성장 지원

- 권역중심의 지역 맞춤형 콘텐츠 육성 및 특화 창업생태계 육성
 - (서부) 제조·기술·콘텐츠 융복합 (남부) 디지털 전환 핵심기술
 - (북부) 제작·디자인·콘텐츠 융복합 (동부) 생활양식 융복합
- 동부권역 1개소 신규 개소를 통한 지역균형발전 도모
- 권역별 데모데이(성과발표-투자매칭) 통합운영, 사후관리 등 투자연계 강화

□ 사회적 가치 실현을 위해 ESG 경영 선도

- 콘텐츠산업+공공에 특화된 ESG 경영을 위한 전략과 실행방안 마련
- 변화하는 미래와 현안 대응을 위한 데이터 기반 정책연구 강화
- 부패방지 및 청렴 조직문화 정착, 신뢰와 성장의 조직문화 조성

IV. 2022년 비전 및 전략목표

미션	콘텐츠산업 고도화와 경기도 혁신 성장			
비전	첨단 콘텐츠 산업을 선도하는 창조적 진흥기관			
핵심가치	성장 / 혁신 / 균형			
경기도 콘텐츠산업 성장목표	경기도 콘텐츠산업 매출액 35조 5,579억 원 / 사업체수 23,437개 / 종사자 152,733명			
기관 성과목표	지원기업 매출액 8,069억 원, 창업 505건, 일자리창출 3,019건, 도민 콘텐츠향유 421,703건			
추진전략	콘텐츠산업 지속성장 강화	지역 밀착 콘텐츠 산업 육성 거점 조성	미래산업 육성 및 기반조성	지속가능 경영 실현
전략과제	장르 콘텐츠 산업 성장 기반 지원	제조, 기술, 콘텐츠 융복합 산업 육성 거점 조성	선도기술과 융합하는 경기도 게임 생태계 조성	콘텐츠 전문역량 강화
	콘텐츠 산업 미래성장동력 창출	디지털 전환 핵심기술 기반 콘텐츠 창작, 창업, 투자지원	건강한 게임문화 생태계 구축 및 저변확대	미래대비 경영혁신 역량 강화
	영상미디어 산업 기반 확대	제작, 디자인, 콘텐츠 융합을 통한 가치 창출	미래기술 인재 및 기업육성	ESG 기반 경영시스템 강화
		생활양식 융복합 지역 창작자 육성 및 생태계 조성		

V. 2022년 예산 현황

□ 수 입

(단위 : 천원)

구 분	2022년 본예산	주요내용
계	52,630,000	
출연금	19,135,750	
경기도	16,439,000	문화체육관광국 콘텐츠정책과 140.9억 경제실 미래산업과 23.4억
시·군	2,696,750	부천시 26.9억
보조금	31,329,000	
도비 보조	24,467,000	문화체육관광국 콘텐츠정책과 135.9억, 경제실 미래산업과 108.7억
국비 보조	3,742,000	문화체육관광부 게임산업육성 22.7억, 경기콘텐츠코리아랩 7억, 과학기술정보통신부 경기VR/AR제작거점센터 7.7억
시비 보조	3,120,000	성남 14.2억, 의정부 7억, 동부허브 선정시군 10억
사업수입	500,000	서부권역센터 임대료
사업외수입	55,000	이자수입 및 기타수입
이월금	1,610,250	이월금

□ 지 출

(단위 : 천원)

구 분	편성예산	주요내용
계	52,630,000	
콘텐츠 산업 지속성장 강화	15,325,000	영상, 음악, 출판 등 장르기반 콘텐츠 지원사업
지역 밀착 콘텐츠 산업 육성 거점 조성	10,725,000	서부, 남부, 북부 등 지역기반 콘텐츠 융복합 창업생태계 구축 사업
미래산업 육성 및 기반 조성	13,914,000	게임, e스포츠, VR/AR산업 등 4차산업 경쟁력 강화 및 지역경제 활성화 지원
지속가능 경영 실현	12,521,000	운영비, 홍보, 정보보안 시스템 운영 콘텐츠산업 정책연구 등 조직경영지원
예비비	145,000	예비비

□ 지출예산 세부내역

(단위 : 천원)

정책 / 세부사업	계	출연금		보조금			자 체
		경기도	부천시	경기도	국비	시·군	
계	52,630,000	16,439,000	2,696,750	24,467,000	3,742,000	3,120,000	2,165,250
콘텐츠산업 지속성장 강화 (콘텐츠산업본부)	15,325,000	4,410,000	300,000	9,015,000	0	0	1,600,000
책 생태계 활성화 사업	415,000			415,000			
지역서점 활성화 지원	1,000,000			1,000,000			
경기도 음악산업육성	625,000	500,000	125,000				
경기도형 콘텐츠 뉴딜사업	500,000	500,000					
경기인디뮤직 페스티벌	800,000			800,000			
만화애니영화 콘텐츠산업 활성화	1,460,000	1,060,000					400,000
경기국제웹툰페어 개최	650,000			650,000			
문화기술 산업육성	800,000			800,000			
문화기술 콘텐츠 저변확대	1,900,000			1,900,000			
실감콘텐츠 연구개발 지원	1,000,000	500,000					500,000
경기도 영화영상산업 육성	1,250,000	1,050,000					200,000
경기도 영화영상산업 저변확대	100,000	100,000					
경기도 다양성영화 육성	800,000			800,000			
경기 스토리 작가하우스 운영	550,000			550,000			
경기도 1인 크리에이터 육성	1,250,000			1,250,000			
경기도 공익 크리에이터 육성	200,000						200,000
지역영상미디어센터 활성화 지원	650,000			650,000			
지역특화 콘텐츠 개발지원	300,000						300,000
콘텐츠기업 해외진출 지원	875,000	700,000	175,000				
콘텐츠산업 공정환경 조성지원	200,000			200,000			
지역밀착콘텐츠 산업 육성 거점조성(지역육성본부)	10,725,000	1,880,000	445,000	4,580,000	700,000	3,120,000	0
서부권역 융·복합 콘텐츠 산업 육성	1,625,000	1,300,000	325,000				
경기콘텐츠 창의학교	600,000	480,000	120,000				
경기콘텐츠코리아랩	1,400,000			280,000	700,000	420,000	
판교 경기문화창조허브 운영	2,500,000			1,500,000		1,000,000	
콘텐츠 기업 투자지원	100,000	100,000					
북부 경기문화창조허브 운영	2,500,000			1,800,000		700,000	
동부 경기문화창조허브 조성 및 운영	2,000,000			1,000,000		1,000,000	
지속가능경영실현(경영지원본부)	12,521,000	10,149,000	1,951,750	0	0	0	420,250
콘텐츠산업 정책연구	225,000	180,000	45,000				
경기 콘텐츠 거점기관 운영	100,000						100,000
콘텐츠산업 홍보	625,000	500,000	125,000				
디지털서비스 플랫폼 고도화	625,000	500,000	125,000				
전략적 재단운영(문화체육관광국)	8,604,000	6,627,000	1,656,750				320,250
전략적 재단운영(경제실)	2,342,000	2,342,000					
미래산업 육성 및 기반 조성(미래산업본부)	13,914,000	0	0	10,872,000	3,042,000	0	0
게임산업 육성	4,544,000			2,272,000	2,272,000		
플레이엑스포	170,000			170,000			
경기e스포츠 육성	1,680,000			1,680,000			
게임문화 활성화 사업	950,000			950,000			
VR/AR산업육성	4,300,000			4,300,000			
경기VR/AR제작거점센터 운영	1,170,000			400,000	770,000		
퓨처쇼 2022 개최	1,100,000			1,100,000			
예비비	145,000	0	0	0	0	0	145,000

VI. 2022년 주요 사업 설명자료

1. 콘텐츠 산업 지속성장 강화 23

(콘텐츠산업본부 소관)

2. 지역 밀착 콘텐츠 산업 육성 거점 조성 ... 44

(지역육성본부 소관)

3. 지속가능 경영 실현 52

(경영지원본부, 청렴감사실 소관)

4. 미래산업 육성 및 기반조성 58

(미래산업본부 소관) ※ 경제노동위원회 소관

전략1

콘텐츠산업 지속성장 강화

□ 장르 콘텐츠 산업 성장 기반 조성

- (산업 경쟁력 강화) 디지털 전환 기반 장르 콘텐츠 산업 경쟁력 강화
 - 출판, 음악, 웹툰, 애니메이션 등 장르 콘텐츠의 디지털 전환 범위 확대
 - 기초지자체 및 유관기관 간 협업을 통한 도민 콘텐츠 향유 확산 기여
- (글로벌 확산) 권역별/장르별 해외마켓 진출 다각화를 통한 한류조성 기여
 - 시장/장르 다각화를 통한 해외 진출 활성화 및 수출성과 제고
 - 해외시장 진입 장벽을 낮추기 위한 번역/법률 상시지원 등을 통한 중소 콘텐츠 기업의 애로사항 해소 및 글로벌 경쟁력 강화
- (공정환경 조성) 콘텐츠산업 공정 환경 조성을 위한 사회적 역할 강화
 - 권역별 공정거래 상담센터 운영을 통한 콘텐츠분야 법률 컨설팅 상시 지원
 - 콘텐츠산업계(기업/창작자) 공정거래 역량 강화를 위한 교육프로그램 운영

□ 콘텐츠 산업 미래성장 동력 창출

- (문화기술) 문화기술 전문기업 육성을 통한 산업 생태계 조성
 - (기업육성) *메타버스(metaverse), 인공지능(AI), NFT 등 문화기술 기업의 연구개발→사업화→공공연계 다각화 지원

*메타버스(metaverse) : 초월, 추상을 의미하는 메타(meta)와 세계, 우주를 뜻하는 유니버스(universe)의 합성어

- (인재양성)기업연계 실무교육 및 도민 체험교실 등 교육/체험 기회 확대
- (저변확대)전람회/컨퍼런스 개최를 통한 지원기업의 유통판로 점점 확대
- (지역가치)지역특화 실감콘텐츠 개발 및 지역연계 실증/운영사업 추진

□ 영상미디어 산업 기반 확대

- (영화영상) 영화산업 전 제작공정에 대한 원스톱 지원체계 구축
 - 영화 기획·제작·유통 지원 및 인프라 확대를 통한 경기도 영화산업 활성화
 - 도내 소외계층 및 미래인재 육성을 통한 영화산업 저변확대
- (영상미디어) 지속 성장 가능한 영상미디어 산업 생태계 활성화
 - 초급-중급-고급의 단계별 1인 크리에이터 지원 사업 모델 구축
 - 경기도 대표 미디어 콘텐츠 및 창작자 성공 사례 발굴

1-1

책 생태계 활성화 사업

- 도내 중소출판사 및 작가 육성, 책 읽는 문화 확산 등 건강한 책 생태계 복원·활성화를 통한 지속가능한 출판 산업 성장 도모

□ 사업개요

- 사업대상 : 도내 중소출판사 및 창작자, 도민
- 사업예산 : 415백만원(도 415백만원)
- 사업목표 : 지식재산(IP)결합 출판 3편, 히든작가 20편, 우수출판물 제작 20편
- 주요내용
 - 지속가능한 출판 생태계 조성 : 책 생태계 포럼, 지식재산(IP)결합 출판 제작지원
 - 중소출판 역량강화 : 경기히든작가, 우수출판물 제작지원, 독립출판물 전시지원
 - 독서문화 증진 : 경기도 지하철 서재, 파주출판도시 활성화

□ 추진 계획

- 출판 생태계 조성 : 책 생태계 포럼 운영, IP 공모 및 도서 제작 지원
- 중소출판 역량강화 : 경기히든작가 원고 공모 및 제작 지원, 우수출판물 제작지원, 독립출판물 도내 서점 전시·홍보 지원
- 독서문화 증진 : 지하철 서재 운영 및 파주출판단지 홍보

□ 추진 일정

- 2022. 01. ~ 02. : 세부사업계획 수립, 협력 단체 선정
- 2022. 03. ~ 04. : 사업별 협약 체결 및 공모 진행
- 2022. 05. ~ 11. : 세부 사업별 추진
- 2022. 12. : 사업 결과보고 및 정산

□ 기대 효과

- 중소 출판사 및 창작자 지원을 통한 도내 출판 산업 육성
- 책을 경험하고 즐기는 독서 문화 확산

1-2

지역서점 활성화 사업

- 지역주민과 소통하는 복합문화공간으로써의 지역서점 활성화 지원

□ 사업개요

- 사업대상 : 도내 지역서점 및 도민
- 사업예산 : 1,000백만원(도 1,000백만원)
- 사업목표 : 서점창업교육 250명, 서점 활동지원 50개소 등
- 주요내용
 - 특성화서점 육성 : 경기서점학교, 특성화서점 창업지원
 - 지역서점 활성화 : 발견! 경기 동네서점전, 인증서점 문화활동 지원
 - 지역화폐 소비지원금 : 인증서점 지역화폐 소비지원금 지원
 - 지역서점 인증제 : 지역서점 인증제, 인증서점 방문 이벤트

□ 추진 계획

- 특성화서점 육성 : 경기서점학교 온라인 교육 및 수료생 대상 창업지원
- 지역서점 활성화 : 도내 신규서점 및 인증서점 대상 활동 및 홍보지원
- 지역화폐 소비지원금 : 인증서점에서 지역화폐 사용 시 10% 적립 지원
- 지역서점 인증제 : 지역서점인증제 연 2회 시행 및 방문 캠페인 운영

□ 추진 일정

- 2022. 01. ~ 02. : 세부사업계획 수립, 협력 단체 선정
- 2022. 03. ~ 04. : 사업별 협약 체결 및 공모 진행
- 2022. 05. ~ 11. : 세부 사업별 추진
- 2022. 12. : 사업 결과보고 및 정산

□ 기대 효과

- 지역주민과 소통하는 복합문화공간으로의 지역서점 활성화
- 서점 인증을 통한 공공의 신뢰성 부여 및 실질적 지원으로 경쟁력 강화

1-3

경기도 음악산업 육성

- 실력과 뮤지션 발굴 및 해외 진출 교류를 통한 성공 모델 발굴 노력
- 경기도 지역 기반 공연 및 영상마케팅 제공, 도민 문화향유권 확산 기여

□ 사업개요

- 사업대상 : 음악인, 음악기업, 학계, 협·단체, 실용음악대학, 도민
- 사업예산 : 625백만원(도 500백만원, 시 125백만원)
- 사업목표 : 오디션 개최, 뮤지션 해외진출지원, 콘퍼런스 개최
- 주요내용
 - 오디션 프로그램(인디스땅스) 사업 운영
 - 뮤지션 해외 교류 지원 프로그램 운영(뮤직콘퍼런스 포함)

□ 추진 계획

- 인디스땅스 : 우수 뮤지션 발굴, 공연/영상/음원 제작·마케팅 지원
- 뮤지션 해외진출 : 해외 음악시장 교류 및 진출 지원 프로그램 운영
(프로그램 내 콘퍼런스 운영 포함)

□ 추진 일정

- 2022. 01. ~ 02. : 사업별 세부 사업계획 수립
- 2022. 03. ~ 04. : 사업별 대행사 선정 및 협약체결
- 2022. 05. ~ 10. : 인디스땅스, 뮤지션 해외진출 지원사업 추진
- 2022. 11. ~ 12. : 각 사업별 정산 및 결과보고

□ 기대 효과

- 음악사업 간 연계성 강화를 통한 성공 모델 발굴 노력
 - 연계성 : 우수 뮤지션 발굴부터 해외 진출 지원까지 One-stop 모델 개발
- 경기도 지역사회 협력 공연 기획·운영 및 도민 문화향유권 확산 기여
 - 지역사회 협력 : 도내 공연장 및 문화 인프라 활용 오디션 공연 개최

1-4

경기도형 콘텐츠 뉴딜

- (생태계 유지) 코로나19 장기화로 창작활동에 어려움을 겪는 경기도 연고 뮤지션 지원
- (경기도 홍보) 공연기반 영상 제작 및 도내 관광명소/문화인프라 홍보
- (지역 문화 활성화) 기초지자체 축제 연계를 통한 공연 지원 및 지역 문화 활성화

□ 사업개요

- 사업대상 : 경기도 내 뮤지션
- 사업예산 : 500백만원(도 500백만원)
- 사업목표 : 경기도 내 뮤지션 150팀 공연 지원
- 주요내용
 - (생태계 유지) 경기도 연고 음악인 대상 공연 무대(기회) 및 홍보 지원
 - (지역문화 활성화) 경기도 대표 문화인프라 및 축제와의 연계를 통한 지역 문화 활성화

□ 추진 계획

- 지역 문화인프라 연계 공연 지원
 - 경기도 관광명소 및 문화인프라 배경의 뮤지션 100팀 공연 개최 및 영상 제작(홍보/마케팅 포함)
- 지역대표축제연계 공연 지원
 - 경기도 지자체 축제 연계를 통한 50팀 공연 개최 및 방송 제작 편성

□ 추진 일정

- 2022. 01. ~ 04. : 사업 세부계획 수립
- 2022. 05. ~ 06. : 경기도 촬영지역 확정, 지자체 협약 체결 및 공연 기획
- 2022. 07. ~ 09. : 뮤지션 150팀 공연 개최 및 영상 제작
- 2022. 10. ~ 12. : 영상제작 완료(후반작업 포함) 및 사업 결과보고

□ 기대 효과

- 경기도 지자체 축제 연계를 통한 공연 지원 및 지역 문화 활성화
- 도내 관광명소/문화인프라 배경 공연제작을 통한 '음악도시 경기도' 홍보
- 창작활동에 어려움을 겪는 150팀의 경기도 연고 뮤지션 직접 지원을 통한 생태계 유지/복원 노력

1-5

경기인디뮤직페스티벌

- 道 대표 음악페스티벌 기획·운영을 통한 도민 문화 향유 확산
- 융합기술 및 탄소절감을 통한 음악 콘텐츠 향유의 새로운 場 제시

□ 사업개요

- 대 상 : 음악인, 국내·외 음악기업, 협·단체, 도민 등
- 예 산 : 800백만원(도 800백만원)
- 주요내용
 - 시기/장소 : 2022년 10월 중 / 김포시 백마도·아라마리나
 - 내 용 : 음악인과 도민이 함께 만들고 즐기는 축제
 - 구 성 : 공연, 전시 및 문화체험, 비즈니스 프로그램, 네트워킹 제공

□ 추진 계획

- 공연 기획 및 운영
 - 다양한 뮤지션들이 함께하는 색다른 공연 및 레전드 무대 기획·운영
 - 친환경 에너지 및 소재를 활용한 탄소저감 공연 기획·운영
- 부대행사 운영
 - 도내 기업 및 뮤지션들의 사업 지원을 위한 비즈니스 프로그램(B2B) 운영
 - 음악공연과 연계한 전시·문화체험 등 행사 운영

□ 추진 일정

- 2022. 01. : 사업계획 수립
- 2022. 02. ~ 04. : 운영대행사 선발, 사업세부기획안 확정
- 2022. 05. ~ 09. : 홍보마케팅, 티켓 판매, 출연 음악인 확정
- 2022. 10. : 행사 개최
- 2022. 11. ~ 12. : 사업결과보고, 사업비 정산 및 반납

□ 기대 효과

- 음악 축제 개최지역 상권 활성화 및 '축제 도시' 브랜딩 확보
- 주류·비주류 뮤지션들이 함께하는 공연·마케팅을 통한 '화합의 장' 마련
- 탄소저감 공연 기획 및 운영 사례를 통한 공공의 사회적 역할 제고

- 콘텐츠 IP(지적재산권)의 핵심 산업인 만화·애니·영화 분야 육성 지원을 통한 콘텐츠산업 활성화

□ 사업개요

- 사업대상 : 만화·애니·영화 콘텐츠 분야 기업 및 작가, 학생 및 일반인
- 사업예산 : 1,460백만원(도 1,060백만원, 자체 400백만원)
- 사업목표 : 만화웹툰원작 콘텐츠 제작지원 2편, 애니메이션 인재육성 1,800명, 경기국제코스프레페스티벌 관람객 23,000명, 장르영화 지원 40편
- 주요내용
 - 만화·웹툰 원작 콘텐츠 제작지원, 경기국제코스프레페스티벌, 만화·웹툰 융복합 사업개발(한국만화영상진흥원 협업)
 - 애니메이션 인재육성(부천국제애니메이션페스티벌-BIAF 협업)
 - 장르영화 프로젝트 지원(부천국제판타스틱영화제-BIFAN 협업)

□ 추진 계획

- 만화·웹툰 원작 콘텐츠 제작지원 : 만화·웹툰 원작 영상, 게임, 애니 등 제작지원
- 경기국제코스프레페스티벌 : 국제 코스프레 행사 및 관련 부대행사 개최
- 만화·웹툰 융복합 사업개발 : 만화·웹툰 기반 융복합 사업 진행
- 애니메이션 인재육성 : 학생 공모전 개최, 애니 교육 운영, 페스티벌 개최
- 장르영화 프로젝트 지원 : 장르영화 활성화를 위한 프로그램 운영

□ 추진 일정

- 2022. 02. : 기관별 협약체결 및 사업비 교부
- 2022. 03. ~ 11. : 애니메이션 교육 진행
- 2022. 07. : 부천국제판타스틱영화제 개최
- 2022. 09. : 경기국제코스프레페스티벌 개최
- 2022. 10. : 부천국제애니메이션페스티벌 개최

□ 기대 효과

- 만화·웹툰, 애니메이션, 장르영화 저변확대를 통한 도내 콘텐츠산업 활성화
- 국제 콘텐츠 행사 지원을 통한 도민 콘텐츠 향유 활성화

- 콘텐츠 산업의 중심으로 부상한 웹툰 산업 활성화
- 웹툰기업과 플랫폼, 바이어, 콘텐츠 제작사와의 비즈매칭 지원을 통한 산업 활성화

□ 사업개요

- 사업대상 : 웹툰 관련 기업, 웹툰 작가, 일반인, 관련 학생
- 사업예산 : 650백만원(도 650백만원)
- 사업목표 : 참가기업 200개사, 관람객 15,000명, 수출계약추진액 600만 달러
- 주요내용 : 웹툰 수출상담회(B2B), 웹툰 전시회(B2C) 운영

□ 추진 계획

- 웹툰 수출상담회(B2B)
 - 웹툰기업·작가와 국내·외 웹툰플랫폼, 바이어, 영상·게임·애니 콘텐츠기업 간 비즈니스 상담회 운영
- 웹툰 전시회(B2C)
 - 일반인 대상 웹툰 및 콘텐츠 전시회, 웹툰작가 토크콘서트 등 부대행사 운영
 - 웹툰 관련 킬러콘텐츠 및 체험형 콘텐츠 확대를 통한 볼거리 강화

□ 추진 일정

- 2022. 02. : 세부 프로그램 계획 수립
- 2022. 03. : 관련기관 업무협의 및 조율
- 2022. 04. ~ 08. : 참가기업 모집
- 2022. 09. ~ 10. : 경기국제웹툰페어 개최

□ 기대 효과

- 우수 웹툰, 신인작가 발굴 및 웹툰산업 저변 확대로 웹툰산업 활성화
- 웹툰 기반의 영화, 게임, 드라마, 애니 등 2차 콘텐츠제작 활성화

- 문화기술(CT) 분야 기업·창작자 발굴 및 육성을 통한 일자리 창출
- 새로운 기술을 활용한 융복합 콘텐츠 제작지원으로 문화기술산업 육성

□ 사업개요

- 대 상 : 문화기술 관련 기업 및 개인(팀)
- 예 산 : 800백만원(도 800백만원)
- 사업목표 : 콘텐츠 제작지원 10건 이상, 일자리창출 70건
- 주요내용 : 문화기술 분야 사업화 콘텐츠 제작 지원 및
문화기술 분야 공공 미디어 콘텐츠 제작 지원

□ 추진 계획

- 문화기술 사업화 콘텐츠 제작지원 5~6건(기업별 1억원 내외)
 - 분야별 경쟁공모를 통한 상업화 및 고도화 단계의 기업 제작지원
- 문화기술 공공 미디어 콘텐츠 제작지원 5~6건(기업별 5천만원 내외)
 - 공익 주제/매체 관련 주제공모를 통하여 문화기술의 사회적 영향력 제고
- 문화기술 사업화/공공 분야 지원기업의 자금지원 및 프로그램 연계 지원
 - 문화기술 기업 맞춤형 성장지원 프로그램을 통해 지속적 사업화 지원/관리

□ 추진 일정

- 2022. 01. ~ 02. : 사업계획 수립 및 지원사업 공모
- 2022. 02. ~ 03. : 공모 접수 및 지원기업 선정/협약
- 2022. 04. ~ 11. : 과제 수행 및 관리(10월 프로젝트 결과발표회 개최)
- 2022. 11. ~ 12. : 결과보고 및 정산

□ 기대 효과

- 문화기술 기반 융합콘텐츠 제작 지원을 통한 사업화 지원
- 문화기술 기반 공공 미디어 및 주제 콘텐츠 제작 지원을 통한 공익 기여

- 문화기술 융합콘텐츠의 생산-유통-소비를 통한 문화기술 산업 생태계 구축
- 문화기술 콘텐츠 향유기회 확대, 인재양성을 통한 도민 삶의 질 향상

□ 사업개요

- 대 상 : 문화기술 관련 기업 및 개인(팀), 일반인(도민)
- 예 산 : 1,900백만원(도 1,900백만원)
- 사업목표 : 초기기업 지원 200건, 인재양성 570명, 저변확대 5,000명
- 주요내용 : 문화기술 기업육성 및 인재 양성 프로그램 운영
문화기술 전람회 및 컨퍼런스 운영 등

□ 추진 계획

- 문화기술 전문기업 육성 및 지역연계 실증 지원
 - 문화기술 기업 대상 특화 프로그램 운영 및 지역 연계 실감콘텐츠 실증 지원
- 문화기술 인재양성 아카데미 및 찾아가는 체험교실
 - 문화기술 융합산업 전문가 양성을 위한 기술교육 및 도민 체험기회 확대
- 문화기술 전람회 및 컨퍼런스
 - 시장성 있는 콘텐츠 선별 전시를 통한 사업화 제고

□ 추진 일정

- 2022. 01. ~ 02. : 사업계획 수립 및 사업별 공모/입찰
- 2022. 02. ~ 03. : 사업별 각 지원기업 협약 및 운영사 계약
- 2022. 04. ~ 11. : 사업별 프로젝트 착수 및 프로그램 운영 개시
(10월 프로젝트 결과발표회 개최)
- 2022. 11. ~ 12. : 사업별 결과보고 및 정산

□ 기대 효과

- 문화기술 기업지원 고도화 및 플랫폼 기능 강화를 통한 생태계 구축
- 문화기술 콘텐츠 활용을 중심으로 한 도민의 콘텐츠 복지 실현

1-10

실감콘텐츠 연구개발 지원

- 문화콘텐츠에 적용 가능한 연구개발을 통한 기술경쟁력 강화 및 시장 도입 확대

□ 사업개요

- 대 상 : 문화기술 관련 기업 및 대학, 기관(연구) 등
- 예 산 : 1,000백만원(도 500백만원, 자체 500백만원)
- 사업목표 : 지정/자유 총 3개 과제
- 주요내용 : 문화기술 연구개발 지원을 통한 핵심 활용 기술 과제 발굴

□ 추진 계획

- 메타버스(metaverse), 인공지능(AI), NFT 등 첨단기술 융합 관련 지정/자유 분야 총 3개 과제 공모
 - (지정과제 예시) 탄소중립을 위한 문화 기술 개발
 - (지정과제 예시) 가상공간과 실제공간이 결합되는 형태의 공간구축 기술 개발
 - (자유과제 예시) 문화기술(CT) 및 디지털 전환(DT) 관련 실감콘텐츠 연구 개발
- 산업연계 전문가 자문단 구성 및 운영
- 연구수행 정기 점검 및 최종 성과물 관리, 발표/시연

□ 추진 일정

- 2022. 01. ~ 02. : 사업계획 수립 및 과제 공모
- 2022. 02. ~ 03. : 공모 접수 및 과제 선정
- 2022. 04. ~ 11. : 과제 수행 및 관리(10월 프로젝트 결과발표회 개최)
- 2022. 11. ~ 12. : 결과보고 및 정산

□ 기대 효과

- 실감콘텐츠 관련 기술개발을 통한 문화기술 분야 경쟁력 강화
- 개발된 기술/과제를 활용하여 도내 우수 기업 발굴 및 적용 분야 확대

■ 도내 영상콘텐츠 산업기반 강화를 통한 영화산업 육성 및 지역경제 활성화

□ 사업개요

- 사업대상 : 영화관련 기업, 제작사, 배급사, 학생 및 일반도민 등
- 사업예산 : 1,250백만원(도 1,050백만원, 자체 200백만원)
- 사업목표 : 경기도 로케이션 촬영지원 130건, 시나리오 개발지원 21편, 다양성영화 제작투자지원 10편 내외, 도내 촬영 제작사 및 제작 서비스사 지원 35개사, 국제영화제 참가지원 5편 등

○ 주요내용

- 경기 로케이션 촬영 지원 : 도내 영상물 촬영지원 및 로케이션 DB 구축
- 시나리오 기획개발지원 : 영화 시나리오·트리트먼트 멘토링 및 개발지원
- 제작투자지원 : 장편 저예산·독립영화 제작비 투자지원(극영화, 다큐멘터리)
- 영상제작 활성화 지원 : 장편영화 제작사 및 제작서비스사 인센티브 지원
- 국제영화제 참가지원 : 장·단편 다양성영화 해외영화제 참가 실비 지원

□ 추진 계획

- 경기 로케이션 촬영 지원 : 도내 촬영 현장 지원, DB 관리(상시)
- 경기영상위원회 정기회(6,12월) 개최
- 시나리오 기획개발지원 : 사업 공모(3월), 우수작 시상식(11월) 개최
- 제작투자지원 : 사업 공모 및 선정(3~4월), 제작지원금 지급
- 영상제작 활성화 지원 : 수시 접수 및 제작비 환급 지원(예산 소진 시까지)
- 국제영화제 참가지원 : 월 단위 지원 접수 및 심사, 지원금 지급

□ 추진 일정

- 2022. 01. ~ 12. : 로케이션 촬영지원(연중)
- 2022. 02. ~ 05. : 세부사업별 계획수립 및 지원사업 공고

□ 기대 효과

- 도내 촬영지원 및 촬영지 홍보, 지역 발굴 등 지역경제 활성화
- 시나리오 기획개발부터 영화 제작 및 완성작의 영화제 참가까지 영화제작 전(全) 과정에 대한 원스톱 지원 체계 확립

■ 도민의 문화 향유권 증대 및 도내 영화산업 저변확대 도모

□ 사업개요

- 사업대상 : 도민, 문화 소외 지역민, 영화영상학과 재학생 등
- 사업예산 : 100백만원(도 100백만원)
- 사업목표 : 도내 문화소외계층* 대상 영화상영 50회, 학생영화 상영지원 60편
* 노인복지회관, 장애인복지시설, 아동센터 등

○ 주요내용

- 찾아가는 영화관 : 문화소외계층 대상 찾아가는 영화관 운영
- 경기필름스쿨페스티벌 : 道 영화영상전공 학생을 위한 학생영화제 추진
- 영상창작 스튜디오 운영 : 영상 창작자 및 기업을 위한 공간 운영

□ 추진 계획

- 찾아가는 영화관
 - 경기도 31개 시군 복지정책과를 통한 수요조사 진행
 - 스크린(2D/3D), 프로젝터, 오디오 등 상영설비 설치 및 상영 지원
- 경기필름스쿨페스티벌
 - 경기영화학교연합(도내 13개 영상관련학과 연합)과 협약을 통한 사업운영
 - 도내 영상관련 학교가 참여하는 학생영화제 개최 지원
- 영상창작 스튜디오 운영
 - 영상 창작을 위한 스튜디오 공간 및 장비 지원

□ 추진 일정

- 2022. 04. ~ 09. : 경기필름스쿨페스티벌 협약체결 및 행사개최
- 2022. 05. ~ 12. : 찾아가는 영화관 운영 50회
- 2022. 12. : 결과보고 및 정산

□ 기대 효과

- 도내 소외계층 및 미래인재 육성을 통한 영화영상산업 저변확대

- 배급·유통에 어려움을 겪는 다양성영화를 대상으로 상영 및 홍보기회 제공
- 소규모영화제 지원을 통한 문화향유 기회 확대

□ 사업개요

- 사업대상 : 다양성영화 제작사·배급사, 창작자, 소규모 영화제, 도민
- 사업예산 : 800백만원(도 800백만원)
- 사업목표 : 상영관 운영 5개, 상영·홍보지원 40편, 배급지원 10편, 소규모영화제 지원 4개
- 주요내용 : 다양성영화 유통·배급 및 도내 소규모영화제 지원
 - 상영관 운영 : 오프라인 극장 및 온라인 플랫폼 내 전용 카테고리 개설
 - 상영지원 : 온·오프라인 상영관 내 다양성영화 선정 및 상영지원
 - 배급지원 : 우수 다양성영화 홍보마케팅 실비 지원
 - 소규모영화제 : 영화제 개최에 따른 소요비용 지원

□ 추진 계획

- 상영관 운영 : 온·오프라인 플랫폼(극장, IPTV, OTT 등) 전용관 운영 5개
- 상영지원 : 다양성영화 상영 및 홍보지원 40편
- 배급지원 : 개봉 시 소요되는 홍보마케팅 비용 지원 10편
- 소규모영화제 : 도내 소규모영화제 개최비용 일부 지원 4개

□ 추진 일정

- 2022. 02. ~ 03. : 상영관 협약체결, 사업 모집공고, 용역 입찰공고
- 2022. 04. ~ 11. : 상영관 운영, 상영지원 등 세부사업 추진
- 2022. 12. : 결과보고

□ 기대 효과

- 영화 유통·배급의 기회가 부족한 국내 다양성영화를 지원하여 건강한 영화산업 발전 기반 마련
- 도내 소규모영화제 지원을 통한 도민의 문화향유 기회 확대

- 도내 시나리오작가 대상 집필공간과 창작지원을 통한 우수 작가 및 시나리오 발굴육성

□ 사업개요

- 사업대상 : 경기도민인 시나리오 작가(기성, 신인 무관)
- 사업예산 : 550백만원(도 550백만원)
- 사업목표 : 집필공간 구축·운영 2개소, 시나리오 작가 30명 지원
- 주요내용
 - 공간 구축 및 운영 : 개인집필실, 회의실, 강의실 등 운영
 - 창작지원 : 소재 개발 특강, 멘토링, 제작자 연계 등 교육프로그램 운영
창작지원금 지급(1인당 월 100만원)

□ 추진 계획

- 공간 구축 및 운영
 - (고양) 구축 완료(`21.05.) 및 지속 운영
 - (파주) 출판도시문화재단 협약(`21.06.)을 통한 구축 및 지속 운영
- 창작지원
 - (고양) 고양 3기 작가 10명 모집 및 선정, 입주(6월~12월)
 - ※ 2기 작가 10인 입주 및 프로그램 참여 중(`21.11월 ~ `22.5월)
 - (파주) 2기·3기 작가 모집 및 선정, 입주(3월~12월)
 - 창작지원금 지급(작가 1인당 월 1백만원 x 5개월 x 30인)

□ 추진 일정

- 2022. 01. ~ 12. : 입주 작가 선정 및 지원
- 2022. 01. ~ 11. : 소재개발 강의 등 프로그램 운영
- 2022. 12. : 결과보고 및 정산

□ 기대 효과

- 우수작가 유입 등 경기도 영화 창작자 지원·양성 기반 마련
- 스토리 등 우수 지식재산(IP) 발굴을 통한 미래 콘텐츠산업 선도

1-15

경기도 1인 크리에이터 육성

- 단계별 성장 모델을 통해 지속 가능한 경기도 1인 크리에이터 생태계 조성

□ 사업개요

- 사업대상 : 도민(크리에이터), 뉴미디어 관련 업계 등
- 사업예산 : 1,250백만원(도 1,250백만원)
- 사업목표 : 아카데미 250명, 제작지원 50팀, 사업화 10팀
- 주요내용 : 크리에이터 역량강화 교육부터 사업화까지 전 단계 지원
 - 아카데미 : 초급 크리에이터 중심의 기초 교육 지원
 - 제작지원 : 성장기 크리에이터 대상 분야별 맞춤형 제작지원
 - 사업화 지원 : 도약기 크리에이터 대상 수익구조 다각화 지원
 - 크리에이터즈데이 : 도내 크리에이터 네트워킹 및 홍보를 위한 행사 개최

□ 추진 계획

- 아카데미 : 과정별 수강생 모집 및 맞춤형 교육 운영
- 제작지원 : 1인 크리에이터 모집 및 제작지원 프로그램 운영
- 사업화 지원 : 도약기 크리에이터 모집 및 사업화 지원 프로그램 운영
- 크리에이터즈데이 : 크리에이터 네트워킹 및 양방향 컨퍼런스 기획

□ 추진 일정

- 2022. 02. ~ 03. : 사업공고 및 운영 대행사 선정
- 2022. 04. ~ 11. : 세부사업별 과제 수행관리 및 지원수행
- 2022. 12. : 사업 결과보고

□ 기대 효과

- 경기도 내 크리에이터 생애주기 구축 및 이를 통한 경기도 홍보
- 전 단계별 크리에이터 육성을 통한 경기도 1인 미디어 산업 저변 확대

1-16

경기도 공익 크리에이터 육성

- 공공의 가치를 가진 경기도 1인 크리에이터 지원을 통한 선한 영향력 확산

□ 사업개요

- 사업대상 : 도민(크리에이터), 뉴미디어 관련 업계 등
- 사업예산 : 200백만원(자체 200백만원)
- 사업목표 : 제작지원 20팀
- 주요내용 : 미디어 공익성, 인권, 환경보호, 문화예술 증진 등 공공분야를 주제로 한 크리에이터 제작 지원 및 컨설팅

□ 추진 계획

- 공익 크리에이터 공모를 통한 제작 지원
- 공공 분야에 알맞은 전문가 컨설팅 및 교육 지원

□ 추진 일정

- 2022. 03. ~ 04. : 크리에이터 모집 및 선발
- 2022. 04. ~ 10. : 콘텐츠 제작지원 및 컨설팅
- 2022. 11. : 성과 및 결과보고

□ 기대 효과

- 공익 크리에이터 육성을 통한 크리에이터 생태계 내 선한 영향력 확산
- 경기도 크리에이터 사업의 공익성 제고를 통한 사회적 책임 강화

- 양질의 지역 기반 콘텐츠 창작 인프라 구축 및 도민의 미디어 사용역량 제고

□ 사업개요

- 사업대상 : 도내 미디어센터 7개소(고양,군포,부천,수원,성남,의정부,화성) 및 일반 도민
- 사업예산 : 650백만원(도 650백만원)
- 사업목표 : 콘텐츠 제작 300건
- 주요내용
 - 활동지원 : 미디어센터 기반 도민 영상콘텐츠 제작 교육 및 제작 활동 지원
 - 유통지원 : 도민이 제작한 콘텐츠의 지상파 라디오 유통
 - 축제 및 홍보 : 경기마을미디어 축제 개최 및 경기마을미디어 브랜딩 홍보
 - 네트워크협의체 : 경기미디어센터 네트워크 협의체 구축 및 정기회 운영

□ 추진 계획

- 활동지원 : 지역 미디어센터 7개소 협약을 통한 도민 콘텐츠 제작 및 교육 활동 지원
- 유통지원 : 공중파 라디오 방송 제작 및 멘토링 지원
- 경기마을미디어축제 : 경기마을미디어 시상식 및 공개 방송
- 네트워크협의체 : 정기회의 및 미디어센터 현황 조사 추진 등

□ 추진 일정

- 2022. 02. : 지역미디어센터별 협약 추진
- 2022. 03. ~ 12. : 지역미디어센터 사업 운영 및 라디오 콘텐츠 제작
- 2022. 11. : 경기마을미디어축제 개최

□ 기대 효과

- 도민이 미디어 콘텐츠를 직접 생산·유통시킴으로써 지역사회의 소통 문화 및 도내 미디어 활동가 창작 활동 기회 확대
- 정기 라디오 방송을 통해 경기 지역 마을미디어의 영향력 확산

■ 지역 특화 소재* 콘텐츠 개발을 통한 지역콘텐츠기업 및 산업 육성

* 지역 특화 소재 : 지역의 역사, 인물, 자연, 산업, 정책, 생활양식 등 해당 지역만의 고유한 특성

□ 사업개요

- 사업대상 : 도내 콘텐츠 기업
- 사업예산 : 300백만원(자체 300백만원) *국비 400백만원 편성 예정
- 사업목표 : 총 6개 과제 지원
- 주요내용 : 경기도 특화 소재를 활용한 콘텐츠 개발 및 제작지원

□ 추진 계획

- 공모를 통해 다양한 장르의 지역특화 콘텐츠 개발지원 과제 선정
 - 과제당 100백만원 ~ 150백만원 이하 제작비 지원
- 지원과제의 지역 특화 강화를 위한 선발 기준 및 자유/지정 공모 선정
 - 자유공모 : 방송, 영상, 만화, 웹툰, 애니, 캐릭터, 음악 등 콘텐츠 전 분야 중 2건
※ KOCCA 지침에 따라 콘텐츠 분야는 변경될 수 있음
 - 지정공모 : 애니메이션 부문 2건, 실감형 콘텐츠(VR·AR, 홀로그램, 프로젝션 매핑, 또는 이를 활용한 융복합 공연 등) 부문 2건

□ 추진 일정

- 2022. 01. ~ 02. : 사업계획 수립 및 과제 공모
- 2022. 02. ~ 03. : 공모 접수 및 과제 선정
- 2022. 04. ~ 11. : 과제 수행 및 관리(10월 프로젝트 결과발표회 개최)
- 2022. 11. ~ 12. : 결과보고 및 정산

□ 기대 효과

- 지역 특화 소재 콘텐츠 기업 지원으로 도내 콘텐츠산업 성장 지원
- 대중성·상업성을 갖춘 지역특화콘텐츠개발을 통한 지역활성화 기여

- 해외진출 사업을 통한 도내 콘텐츠 기업 판로확대 및 수출 성과 확보 노력
- 도내 콘텐츠 기업의 해외진출 애로사항 해소 및 글로벌 경쟁력 강화

□ 사업개요

- 사업대상 : 해외진출이 필요한 경기도 콘텐츠 기업
- 사업예산 : 875백만원(도 700백만원, 시 175백만원)
- 사업목표 : 150건 지원, 계약추진액 90,000,000 달러 이상
- 주요내용
 - (해외진출 활성화) 온택트 비즈매칭, 국내외 마켓참가지원
 - (해외진출 경쟁력 강화) 컨설팅, 법률/번역/홍보지원

□ 추진 계획

- 해외진출 활성화
 - 국내외 전시 참가지원 : 전략시장(중국)/신규시장 참가지원 5회
 - 온택트 통합 수출상담회 개최 : 장르별, 단계별 비즈매칭 지원
 - ※ 기존사업(한중 온라인 상담회, 시장개척단, 기업주도형 해외진출지원) 통합 운영
- 해외진출 경쟁력 강화
 - 해외진출 법률/번역지원 : 해외수출관련 법률검토/번역지원
 - 스타트업 해외진출지원 : 사전컨설팅 및 CES 참가지원
 - (기타) 해외진출지원 홈페이지 운영 및 사업홍보

□ 추진 일정

- 2022. 01. ~ 03. : 사업계획 수립 및 대행사 선정
- 2022. 03. ~ 11. : 참가기업 모집공고 및 사업운영
- 2022. 12. : 정산 및 결과보고

□ 기대 효과

- 해외 진출 지원을 통한 도내 기업의 글로벌 역량 강화 및 수출 성과 확보
- 콘텐츠산업 해외진출 전문 기관으로서 경기도-진흥원 인지도 증대

- 불공정거래 관행 개선을 통한 중소 콘텐츠기업 및 창작자 보호
- 콘텐츠산업의 공정·상생 환경 및 건강한 산업생태계 조성 지원

□ 사업개요

- 사업대상 : 콘텐츠기업 종사자 및 창작자
- 사업예산 : 200백만원(도 200백만원)
- 사업목표 : 상담지원 120건, 법률컨설팅 60건, 교육지원 200명
- 주요내용 : 공정거래 상담센터 운영 및 교육 프로그램 운영

□ 추진 계획

- ‘경기도 콘텐츠 공정거래 상담센터’ 운영 고도화
 - 오프라인 상담센터 확대 운영(서·남·북부 허브 별 1개소)
 - 상담 데이터 누적 및 분석을 통한 센터 고도화 방안 모색
- 콘텐츠 산업 관련 법률 교육 프로그램 운영
 - 개인 창작자 및 기업체 대상 계약, 저작권, 노무 등 관련 교육 진행
 - 콘텐츠산업 공정환경 조성을 위해 누구나 쉽게 접할 수 있는 교육영상 제작

□ 추진 일정

- 2022. 01. ~ 02. : 기본계획 수립 및 ‘21년 사업 정산
- 2022. 02. ~ 12. : 상담센터 및 법률컨설팅 지원, 교육프로그램 운영
- 2022. 12. : 사업 결과보고 및 정산 완료

□ 기대 효과

- 콘텐츠산업 공정 환경 조성을 위한 공공의 사회적 역할 및 노력 강화
- 권역별 공정거래 상담센터 운영 및 교육 프로그램을 통한 콘텐츠 제작, 유통과정의 불공정 피해 예방 사례 확산

전략2

지역 밀착 콘텐츠 산업 육성 거점 조성

- **지역 클러스터 중심의 사업에서 4대 권역 중심의 권역별 특화 성장과 시군 균형 발전 도모**
- **(서부)제조·기술·콘텐츠 융복합 산업 육성 거점 조성**
 - 서부권역 도심형 제조 결합 콘텐츠 산업 기반 구축
 - 서부권역 도심형 제조 결합 콘텐츠 창업 및 사업화 확산
 - 융·복합 콘텐츠 유망기업 육성을 통한 서부권역 활성화
 - 지역밀착 융·복합 콘텐츠 전문인력 양성
- **(남부)디지털 전환 핵심기술 기반 콘텐츠 창작·창업·투자 지원**
 - 창작자의 새로운 기술적 시도 지원 거점
 - 창작자, 예비창업자 대상 디지털 전환 교육 및 실증지원
 - 초기창업기업과 대중소기업의 협업 거점
 - 예비창업자, 초기창업자 대상 자금지원 및 성장지원
 - 투자자와 협업, 함께 성장하는 정보 거점
 - 미래 지속가능한 기업성장 투자연계 및 자금확보 지원
 - 남부권역 기반 창업가정신 가치확산 거점
 - 창업 활성화 경기도 정책사업 남부지역 시군 확산 협력
- **(북부)제작, 디자인, 콘텐츠 융합을 통한 가치 창출**
 - 제작(메이커) 및 디자인 활동기반 지원 및 교류·협업 기반조성
 - 메이커스페이스(창작터) 운영 및 제작, 창업(사업화) 지원
 - 산학교류 디자인 고도화 프로젝트 및 디자이너 연계 협업 지원
 - 경기 북부지역 산학관 네트워크 및 협업 강화(제작+디자인+콘텐츠)
 - 리빙·패션, 공익 디자인 등 생활 밀착형 제품 발굴 및 고도화 지원
- **(동부)생활양식 융복합 지역 창작자 육성 및 생태계 조성**
 - 경기 동부의 첨단 지식산업 개발을 통한 콘텐츠 산업 기반 조성
 - 비대면 시대를 위한 생활양식 콘텐츠 발굴 및 지원
 - 동부권의 로컬 크리에이터 발굴을 통한 관광기술 콘텐츠 육성
 - 경기 동부 도민을 위한 디지털 포용력 및 지역 커뮤니티 활성화

2-1

서부권역 융·복합 콘텐츠 산업 육성

- 경기도 서부권역 콘텐츠산업 진흥을 위한 기업 보육 및 성장 프로그램 운영
- 콘텐츠 융·복합 사업 발굴/지원, 창업 및 일자리 창출을 통한 지역 경제 활성화

□ 사업개요

- 사업대상 : 예비창업자, 스타트업, 중견기업, 메이커, 콘텐츠산업 관계자
- 사업예산 : 1,625백만원(도 1,300백만원, 시 325백만원)
- 사업목표 : 창업 43건, 일자리 545명, 이용자 12,000명
- 주요내용 : 기업 보육 공간 및 성장 프로그램 운영, 성장기 기업의 창업 지원 및 자금지원 등

□ 추진 계획

- 기업 보육시설 및 편의시설 운영
 - 70개실(40평형 59개실, 10평형 11개실) 입주시설, 홍보 및 교류 프로그램 운영
- 서부 창작터(메이커스페이스) 운영
 - 창업기업 보육시설 및 가상/공유 사무실, 교육장 회의실 등 공간 운영
 - 28종의 제조 장비 및 촬영/편집실 운영 통한 콘텐츠-제조 융복합 스타트업 사업화
- 서부 융복합 콘텐츠 발굴지원
 - 콘텐츠 융·복합 사업화 아이디어, Agenda 공모 통한 기업 간 연계 지원
- 융복합 콘텐츠 결합 제품 제작지원
 - 콘텐츠 결합형 제품 제작 통한 우수 프로젝트 선발 및 제작지원금 지원
- 융·복합 콘텐츠 제품 전시 판로 지원
 - 마케팅·네트워킹 지원, 융·복합 콘텐츠 B2B마켓 참가지원
- 융·복합 콘텐츠 성장기 기업 지원
 - 사업화 자금 지원, 엑셀러레이팅 프로그램 제공(컨설팅, 데모데이 등)

□ 추진 일정

- 2022. 01. ~ 12. : 입주공간 및 사업별 참가 기업 모집 및 사업 운영

□ 기대 효과

- 콘텐츠 융·복합 기업 보육 집적화를 통한 지역 콘텐츠 산업 활성화
- 콘텐츠 융·복합 사업 발굴 및 창업 지원을 통한 지역 경제 활성화

2-2

경기 콘텐츠 창의학교

- 창의력 향상 교육과 실무 중심 콘텐츠 프로젝트 개발 교육 지원을 통한 콘텐츠 전문 인력 양성 및 콘텐츠 산업 저변 확대

□ 사업개요

- 사업대상 : 경기도 내 특성화고 학생, 인턴 수요 기업
※ 2021년 15개 시 21개 학교 참여, 2022년 수요조사 결과 13개 시 20개 학교 참여 희망
- 사업예산 : 600백만원(도 480백만원, 시 120백만원)
- 사업목표 : 콘텐츠 분야 창의인재 교육 3,000명, 프로젝트 개발 지원 40건
- 주요내용 : 창의력 향상 교육 및 실무 중심 프로젝트 개발 교육 지원
 - 각 시군 및 교육청과 연계하여 교육과정 운영사업비 지원
 - 경진대회 및 산학연계 프로그램 운영

□ 추진 계획

- 교육지원 : 각 시군 및 교육청과 연계하여 교육과정 운영사업비 지원
 - 지원방법 : 경기도와 각 시군 예산 매칭(1:1), 경기도 교육청 예산 지원
 - 지원내용 : 창의력 향상 교육(공통역량과정) 및 실무 중심 콘텐츠 프로젝트 개발 교육(전문역량과정) 프로그램 운영사업비 지원
※ 양질의 콘텐츠 창작 환경 조성을 위한 장비 교체 및 공간 구축은 시 매칭 예산으로 지원
- 경진대회 : 전문역량과정 참여 학생 개발 프로젝트 경진대회 진행
- 교류 프로그램 : 현장 취업을 위한 산학연계 인턴십 프로그램 지원

□ 추진 일정

- 2022. 03. ~ 04. : 학교별 사업수행계획서 접수 및 협약 체결
- 2022. 04. ~ 11. : 사업 운영 및 점검(11월 경진대회 개최 예정)

□ 기대 효과

- 학생들의 콘텐츠 창작 역량 강화 및 콘텐츠 전문 인력 양성
- 우수 인재의 콘텐츠 산업 유입 기반 마련 및 저변 확대

- 창작자의 새로운 기술적 시도 창구
- 창작자, 예비창업자 대상 디지털 전환 교육 및 실증지원

□ 사업개요

- 사업대상 : 창작자, 예비창업자, 초기창업기업
- 사업예산 : 1,400백만원(도 280백만원, 국 700백만원, 시 420백만원)
- 사업목표 : 창업 20건, 일자리 80건, 매출실적 7억원
- 주요내용
 - (인력양성) 디지털 미디어 & 콘텐츠 R&D 교육/실습 지원
 - (수요창출) 콘텐츠 활용 저변확대 및 사업화 실증 자금지원
 - (인식확산) 참여자간 협업으로 콘텐츠 디지털 전환 가치 확산
 - (기반조성) 공간지원, 협업지원, 설비지원(인프라운영)

□ 추진 계획

- (인력양성) 웹/앱/NFT(대체불가능토큰) 등 디지털 창작교육 및 시장진출 지원
- (수요창출) 콘텐츠 기반 온라인 마케팅 수요·공급 연계 및 사업화 지원
- (인식확산) 랩 회원, 민·관 협력 기반 디지털 콘텐츠 전시·홍보 마케팅
- (기반조성) 창작 설비지원, 협업지원, 가상오피스 지원(사업자등록주소/우편함), 개방형 공간지원, 정보·데이터 관리(경기콘텐츠코리아랩 홈페이지) 등

□ 추진 일정

- 2022. 01. ~ 02. : 수요조사, 세부계획 수립
- 2022. 02. ~ 04. : 지원대상 공모/선발, 용역사 선정
- 2022. 04. ~ 12. : 세부사업 시행, 실적관리, 결과보고

□ 기대 효과

- 디지털 미디어(웹/앱/NFT) 기반 콘텐츠 창작자 저변확대 및 경쟁력 제고

- 초기창업기업과 대중소기업의 협업 창구
- 예비창업자, 초기창업자 대상 자금지원 및 성장지원

□ 사업개요

- 사업대상 : 예비창업자, 초기창업기업
- 사업예산 : 2,500백만원(도 1,500백만원, 시 1,000백만원)
- 사업목표 : 창업 100건, 일자리 400건, 매출실적 200억원, 투자유치 100억원
- 주요내용
 - (기업육성) 초기창업기업 자금지원 및 성장지원
 - (수요창출) 콘텐츠 산업 디지털 전환 수요·공급 연결지원
 - (인식확산) 신기술 기반 콘텐츠 창업 가치 확산
 - (기반조성) 전문가 양성, 입주지원, 공간지원, 협업지원, 설비지원

□ 추진 계획

- (기업육성) 인공지능AI(데이터/알고리즘 기반) 콘텐츠 창업 자금지원 및 성장지원
- (수요창출) AI 콘텐츠 수요·공급 연계 및 협업 자금지원, 상용화 실증지원
- (인식확산) 지식·정보·문화 콘텐츠 기반 신기술 창업가치 확산 홍보마케팅
- (기반조성) 디지털 전환 전문가 기반 기술-콘텐츠 기업간 연결지원,
입주공간, 가상오피스 지원(사업자등록 주소/우편함), 개방형 공간지원,
정보·데이터(경기문화창조허브 홈페이지) 관리 등

□ 추진 일정

- 2022. 01. ~ 02. : 수요조사, 세부계획 수립
- 2022. 02. ~ 04. : 지원대상 공모/선발, 용역사 선정
- 2022. 04. ~ 12. : 세부사업 시행, 실적관리, 결과보고

□ 기대 효과

- 디지털 전환 핵심기술(AI) 기반 콘텐츠 산업 활성화 및 창업 촉진

- 투자자와 기업간 협업, 함께 성장하는 정보 창구
- 미래 지속가능한 기업 성장지원, 투자연계 및 자금확보 지원

□ 사업개요

- 사업대상 : 초기창업기업, 콘텐츠기업(특례보증제도 참여 24개 시군 소재 기업)
- 사업예산 : 100백만원(도 100백만원)
- 사업목표 : 일자리 200건, 매출실적 3,000억원, 투자유치 100억원
- 주요내용
 - (기업육성) 민·관 협력 기반 기업발굴 및 정보교류, 성장지원
 - (기반조성) 경콘진 출자·투자조합 및 특례보증 지원제도 관리

□ 추진 계획

- (기업육성) 민간주도형 창업·성장지원 프로그램 운영
 - *민관협력 개요: 공간지원, 협업지원, 상담지원, 정보교류, IR기업소개 프로그램 운영
- (기반조성) 출자·투자조합 관리(4개조합. 총 약 1,065억원 규모)
 - *창업초기, 청년창업, ICT/AI/빅데이터 재화/서비스 등 대상. 지분형투자
 - 도내 콘텐츠기업 특례보증 관리(도내 24개 시군 참여. 총 약 372억원 규모)
 - *출판/음악/영화/애니/방송/게임/캐릭터/정보서비스 등 대상. 심사/보증료율 완화지원

□ 추진 일정

- 2022. 01. ~ 02. : 수요조사, 세부계획 수립
- 2022. 02. ~ 04. : 지원대상 공모/선발, 용역사 선정
- 2022. 04. ~ 12. : 세부사업 시행, 실적관리, 결과보고

□ 기대 효과

- 디지털 전환 핵심기술 기반 콘텐츠 기업 지속성장 및 투자 활성화

- 제작(메이커)·디자인·콘텐츠 융합을 통한 가치 창출 및 경기북부 산업 고도화
- 경기북부 스타트업 생태계 연결자(Linker)로서의 거점센터 운영

□ 사업개요

- 사업대상 : 제작·디자인·콘텐츠 융합 관련 예비창업자 및 스타트업
- 사업예산 : 2,500백만원(도 1,800백만원, 시 700백만원)
- 사업목표 : 창업 45건, 일자리 창출 200건, 스타트업 지원 1,500건
- 주요내용 : 경기 북부 제작·디자인·콘텐츠 융합 분야 지원 프로그램 및 입주 공간, 시설, 제작 장비, 지역연계 특화교육 지원

□ 추진 계획

- (기반구축) 경기 북부지역 창업문화 활성화를 위한 기반 시설 지원
 - 입주공간, 공유오피스, 화상회의실, 제작장비 등 지원
- (제작 활성화) 창작활동 기반의 지역문화 육성 및 경제활동 연계지원
 - 창작터(메이커스페이스) 운영, 메이커 제작지원, 메이커 솔루션 랩(창업/협업)
- (디자인 활성화) 디자인을 통한 도내 대학, 기업 및 지역 경쟁력 강화
 - 디자인 솔루션 랩(산학), 공공 유니버설디자인 발굴, 리빙·패션 디자인 강화
- (융합 콘텐츠) '제작디자인·콘텐츠' 융합 창업·제작 지원을 통한 지역경제 활성화
- (판로확대) 스타트업 유통판로 지원을 통한 시장 진출기회 확보
 - 실시간 소통판매(라이브 커머스), 북부권역 창작마켓(통합전시)
- (지역연계) 북부권역 특화산업 및 특성화 교육지원 등

□ 추진 일정

- 2022. 01. : 위수탁 계약체결 및 보조금 교부
- 2022. 03. ~ 12. : 세부사업별 운영착수(공모, 선발, 지원)
- 2022. 12. : 사업성과 취합

□ 기대 효과

- 제작-디자인-콘텐츠 융합 생태계 조성을 통한 북부 지역 경제 성장 견인

- 경기 동부권역 콘텐츠 융·복합콘텐츠 발굴 및 창작·창업 생태계 조성
- 경기도 동부권역 거점 운영을 위한 『동부경기문화창조허브』 신규 조성

□ 사업개요

- 사업대상 : 동부권역 시·군 거주(소재) 예비창업자, 창작자 및 스타트업
- 사업예산 : 2,000백만원(도 1,000백만원, 시·군 1,000백만원)
- 사업목표 : 경기 동부 특화 콘텐츠 산업 발굴 및 지역경제 활성화
- 주요내용
 - 창업기업 입주 공간 및 스마트오피스 운영 등 창업지원 공간 제공
 - 코로나 이후 대응을 위한 비대면 콘텐츠 산업 육성 프로그램 운영
 - 지역 창작 산업 육성 및 생활양식(Life Style) 연계 창업 활성화 지원
 - 도민 디지털 포용력 향상 지원 및 세대 간 협업 프로젝트 지원 등

□ 추진 계획

- 경기 동부권역 콘텐츠 창업생태계 조성을 위한 동부 경기문화창조허브 선정 및 구축
- 비대면·실감 콘텐츠 분야를 중심으로 첨단 융·복합콘텐츠 창업 집중육성
- 지역창작자 육성 및 지역 생활양식 활용 사업 아이템* 발굴
 - *지역특화 관광, 디지털 문화체험 콘텐츠 발굴 및 제작 지원 등
- 지역 특성상 디지털 정보격차 해소를 위한 디지털 기술 기반 서비스 프로젝트 발굴 등을 통한 도민 디지털 역량 강화
 - ⇒ 공모로 선정될 시·군 수요에 따라 세부 추진 계획은 향후 구체화

□ 추진 일정

- 2022. 01. ~ 02. : 동부 권역 시·군 공모
- 2022. 03. ~ 04. : 대상 지역 심사·선정 및 협약체결
- 2022. 04. ~ 12. : 동부 경기문화창조허브 시설 구축 및 운영

□ 기대 효과

- 지역 생활양식(Life Style) 중심의 특화산업 육성을 통한 경기 동부 활성화
- 창작자 및 스타트업 공간 지원을 통한 동부 권역 창업 및 일자리 창출

전략3

지속 가능 경영 실현

□ 콘텐츠 전문역량 강화

- 콘텐츠산업 변화에 대응한 동향분석 및 중기 핵심과제 선제적 발굴
 - 콘텐츠산업 확장 및 다변화 대응을 위한 기관 사업진단과 신규과제 개발
 - 콘텐츠산업 최신 동향 분석과 발전 전략 수립을 위한 통계조사/연구 추진
- 경기도 콘텐츠산업 거점기관 협력 네트워크 활성화
 - 경기도 콘텐츠산업의 4대 권역 체계 구축을 위해 거점기관 역할 강화 및 경기도 유관기관 소통 체계 구축
 - 도내 지역 콘텐츠산업 주요 현황 조사 및 연구지원을 통한 협력 활성화

□ 미래 대비 경영혁신 역량 강화

- 디지털 서비스 플랫폼 고도화
 - 진흥원 디지털뉴딜 실현을 위한 클라우드 기반 통합 정보시스템 구축
 - 개인정보보호 강화를 위한 정보보안 활동 수행
- 디지털과 미디어를 통한 콘텐츠산업 정책홍보
 - 디지털과 미디어를 활용한 콘텐츠기업 및 도민 소통으로 정책홍보 활성화
 - 체계적인 기관 마케팅을 통한 경기도 콘텐츠 정책브랜드 가치 향상

□ ESG 기반 경영시스템 강화

- (E)콘텐츠산업 탄소중립을 위한 기관 운영 및 지원 전략 수립
 - ESG 기반 정책과제 발굴 및 콘텐츠산업 지원 체계 구축을 위한 경영 실현
- (S)사회적 책임 경영 및 지속가능 경영 실현을 위한 내실화
 - 사회적 약자기업 지원 및 친환경 사회적 책임 경영을 위한 내부 절차 개선
- (G)윤리경영 및 내부관리 시스템 강화
 - 반부패 청렴을 위한 자체감사 내부관리 시스템 제고를 통해 윤리경영 강화

- 국내·외 콘텐츠산업 환경 및 경기도 지역분석을 통한 경기도 콘텐츠산업 육성 계획 수립과 신규사업 발굴

□ 사업개요

- 사업대상 : 경기도 및 각 시군 유관기관, 콘텐츠 기업 등
- 사업예산 : 225백만원(도 180백만원, 시 45백만원)
- 주요내용 : 산업분석, 정책연구, 신규사업 발굴 및 통계조사 등

□ 추진 계획

- 산업분석 및 정책연구
 - 콘텐츠산업 동향 분석 및 전문가 자문을 통한 정책 방향 수립
 - 신기술 및 산업동향·조직변화 반영한 콘텐츠산업 정책 제안 등
- 신규사업 발굴
 - 대내외 환경과 정책을 반영한 전략 사업 개발 및 시범사업 운영
- 경기도 콘텐츠산업 통계조사
 - 경기도 콘텐츠산업의 정확한 실태 파악 및 분야별·시군별 산업 현황 조사
 - 국가승인통계로 통계조사 영역의 올바른 균형을 위한 유지·개선

□ 추진 일정

- 2022. 01. ~ 12. : 콘텐츠산업 분석 및 정책연구 수행, 통계조사 시행
- 2022. 06. ~ 12. : 신규사업 발굴 및 시범운영

□ 기대 효과

- 지역적, 산업적 환경변화에 대한 현황파악 및 효과적 정책 수립
- 산업현황 기반 경기도 콘텐츠산업 발전단계에 따른 신규사업 개발

- 문화체육관광부의 경기 지역 콘텐츠 거점기관 지정 및 기대 역할에 맞춰 경기도 콘텐츠산업 정책 거버넌스 활성화 및 시군 콘텐츠산업 발전 방안 모색

□ 사업개요

- 사업대상 : 경기도 및 각 시군 주무부서, 유관기관, 콘텐츠 기업 등
- 사업예산 : 100백만원(자체 100백만원)
- 주요내용 : 정책협의체 운영, 콘텐츠산업 지역연구 지원 등

□ 추진 계획

- 시군 콘텐츠산업 연구 지원
 - 시군 콘텐츠산업 현황파악 및 전략수립을 위한 연구 지원
- 거점기관 연구용역 수행
 - 거점기관 운영 고도화를 위한 권역센터 관련 연구 수행
- 거점기관 3개년 성과 분석
 - 거점기관 3개년 운영(20년~22년) 추진 성과 정리 및 분석 보고서 제작
- 정책협의체 운영
 - 경기도 콘텐츠산업 관련 주무부서, 기관 및 대학 등의 정책 협의체를 통해 지역 주요현황 공유 및 협력 방안 모색

□ 추진 일정

- 2022. 02. ~ 12. : 콘텐츠산업 지역 연구 지원 등
- 2022. 03. ~ 12. : 거점기관 연구 추진, 정책협의체 구축 및 운영 등
- 2022. 06. ~ 12. : 거점기관 3개년 성과 분석 수행 등

□ 기대 효과

- 지역 콘텐츠산업의 현황파악 및 효과적 전략 수립
- 민·관·학 정책 협의체를 통한 소통 활성화로 경기도 콘텐츠산업 발전을 위한 협력 구심점 마련

- 디지털과 미디어를 활용한 콘텐츠기업 및 도민과의 소통으로 정책홍보 활성화
- 체계적인 기관 마케팅을 통한 경기도 콘텐츠 정책브랜드 가치 향상

□ 사업개요

- 사업대상 : 도내 콘텐츠기업, 산업 관계자, 유관기관, 경기도민
- 사업예산 : 625백만원(도 500백만원, 시 125백만원)
- 사업목표 : 온·오프라인 홍보채널 구독자 10% 증대
- 주요내용 : 전략홍보, 뉴미디어 홍보, 홍보콘텐츠 제작 등

□ 추진 계획

- 전략홍보
 - 기획홍보 : 기관 전략과 연계한 언론홍보를 통한 기관 신뢰도 제고 및 정보제공
- 뉴미디어 홍보
 - 영상채널 : 전문가/인플루언서 협업 콘텐츠제작을 통한 신규고객 모객
 - SNS채널 : 참여유도형 SNS 콘텐츠 제작을 통한 적극적인 소통 추진
- 기관 마케팅
 - 온오프라인 마케팅 : 타겟별 홍보채널을 발굴하여 적실성 있는 홍보 진행
 - 기관브랜드 관리 : 브랜드 정체성, 키비주얼 수립 등 브랜드 관리
 - 사업부서 홍보지원 : 기관 역점사업 및 사업부서 홍보지원으로 효과 극대화

□ 추진 일정

- 2022. 01. ~ 12. : 언론홍보 및 뉴미디어 SNS채널 운영
- 2022. 02. 15. : 2022년 경기콘텐츠진흥원 사업설명회
- 2022. 03. ~ 05. : 기관 브랜드 정체성 및 키비주얼 수립
- 2022. 10. : 기관 인지도 조사 수행
- 2022. 12. : 2022년 진흥원 홍보현황 분석

□ 기대 효과

- 홍보 채널의 조직적 운영으로 신규 고객 모객 및 네트워크 강화
- 체계적 기관 브랜드 관리로 일관된 정책브랜드 이미지 정착

3-4

디지털 서비스 플랫폼 고도화

- 진흥원 디지털뉴딜 실현을 위한 클라우드 기반 통합 정보시스템 구축
- 개인정보보호 강화를 위한 정보보안 활동 수행

□ 사업개요

- 사업대상 : 도내 콘텐츠기업, 산업 관계자, 경기도민
- 사업예산 : 625백만원(도 500백만원, 시 125백만원)
- 사업목표 : (정보화) 홈페이지 이용만족도 90점, 정보공개 연간 10건 이상 공개
(정보보안) 사이버보안점수 95점, 노후 보안장비 교체 및 취약점 진단 추진
- 주요내용 : 홈페이지, 그룹웨어 등 정보시스템 운영, 정보보안 및 개인정보보호

□ 추진 계획

- 정보화
 - 홈페이지 운영 : 홈페이지 통합 관리·운영, 고객관리 기능 및 디자인 개선
 - G-포털 운영 : 그룹웨어, 메신저, 웹메일 등 운영 및 원격근무시스템 도입
 - SW 유지관리 : 업무효율성 향상 위한 적정SW 도입, 클라우드 기반 시스템 운영
 - 행정정보운영 : 공공데이터 발굴 및 개방, 갱신 등 관리, 정보공개청구 대응
- 정보보안
 - 네트워크 운영 : 인터넷 회선 관리, 네트워크 장비 운영
 - 정보보안 운영 : 정보보호시스템 운영 및 노후장비 교체, 전산실 운영
 - 진단사업 추진 : 보안취약점 진단 및 사이버침해대응 모의훈련

□ 추진 일정

- 2022. 01. ~ 12. : 홈페이지 유지보수(1~3월), 통합운영 및 기능개선(4~12월)
- 2022. 06. ~ 12. : 공공데이터 반기별 갱신, 경영정보공시 등 공공정보 운영
- 2022. 01. ~ 12. : 인터넷·네트워크 및 정보보호시스템 운영, 전산실 운영
- 2022. 06. ~ 11. : 노후 보안장비 교체, 취약점 진단 및 모의훈련 추진

□ 기대 효과

- 홈페이지 구조 및 기능을 개선·고도화하여 내·외부고객 이용만족도 향상
- 노후 보안장비 교체 및 보안 취약점 진단을 통한 기관 신뢰도 향상

- ESG 기반 경영시스템 강화를 위해 내·외부 환경 변화에 선제적 대응을 통한 조직의 성과창출, 도 정책 이행, 기관 비전 달성 기여 등에 맞는 내실화 진행

□ 사업개요

- 사업대상 : 진흥원 임직원, 내·외부 관계자 등
- 사업예산 : 10,946백만원(도 8,969백만원, 시 1,657백만원, 자체 320백만원)
※ 문체국 : 8,604백만 원, 경제실 : 2,342백만원 / 휴직대체자 인건비 등 예비비로 별도편성
- 사업목표 : 콘텐츠산업 ESG 경영환경 대응 체계수립으로 선도적 ESG 정책 이행과 기관 비전 달성에 기여
- 주요내용 : ESG 기반 경영시스템 강화
 - 콘텐츠산업 고도화와 경기도 혁신 성장을 위한 지속가능 경영 실현
 - 조직의 원활한 운영을 통한 도 정책이행 및 비전달성
 - 직원 역량강화를 위한 교육훈련 및 효율적 조직 운영 체계 강화

□ 추진 계획

- (성과창출 조직운영) 대내외 변화 요구에 따른 효율적 조직운영 및 인사관리, 경영환경 개선 및 조직 역량강화를 위한 맞춤형 교육 추진
- (직원상생 노사협력) 노-사 협의회 운영, 기관장-직원 대화 등
- (업무환경 개선노력) 업무 효율화를 위한 환경 구축 및 운영
- (직원 만족도 개선) 내부 만족도 증진을 위한 계획 수립 및 시행

□ 추진 일정

- 2022. 01. ~ 02. : 경영계획 수립 및 공공기관 경영평가 목표 수립
- 2022. 01. ~ 02. : 사회적기업 구매율 제고를 위한 내부운영 체계 정립
- 2022. 01. ~ 06. : ESG기반 정책 및 사회적 책임 경영 체계 수립
- 2022. 03. ~ 06. : 상반기 정규직 직원 채용
- 2022. 03. ~ 12. : 직원 만족도 제고 및 역량강화 계획 수립 및 시행

□ 기대 효과

- 효율적 조직 운영을 통한 기관 미션/비전 달성
- 친환경 지속가능 경영 실현을 통한 경기도 첨단 콘텐츠산업 선도

전략4

미래산업 육성 및 기반 조성

□ 선도기술과 융합하는 경기도 게임 생태계 조성

- 게임산업 전 주기(인재양성-기업육성-글로벌진출) 지원 및 선도기술 융합 촉진
 - (인재양성) 기술 중심 교육 실시, 후속지원 확대
 - (기업육성) 기술혁신 융합형 게임 제작지원 강화
 - (글로벌진출) 온·오프라인 단계별 연계 비즈매칭 실시, 상용화 지원 활성화
- 플레이엑스포 B2B(수출상담회) 개최로 중소 게임기업 글로벌 진출 지원
 - 수도권 최대 융복합 게임전시회 ‘플레이엑스포’ 수출상담회(B2B) 개최
 - 국내외 바이어-개발사 간 현장 대면 수출상담회 및 온라인 비즈매칭 진행
 - 중소 게임기업 글로벌 진출 지원으로 게임산업 수출 확대

□ 건강한 게임문화 생태계 구축 및 저변 확대

- 전 세대가 즐기는 건강한 게임문화 기반 조성
 - 게임문화센터 구축 및 게임 과몰입 예방/상담 사업 진행
 - 게임 리터러시 교육 및 게임분야 진로상담 프로그램 확대
 - 도 내 대학교, 게임 커뮤니티 지원 등 건강한 게임문화 기반 조성
- 경기도 e스포츠 생태계 조성 및 저변확대를 통한 산업 기반 구축
 - e스포츠 행사를 통한 도민의 문화 향유 기회 확대
 - e스포츠 유망주 지원 및 전문 인력 양성 강화

□ 미래기술 인재 및 기업 육성

- 미래를 선도할 VR/AR 기업 경쟁력 강화 및 사업 고도화
 - VR/AR 기술기반 대표기업 육성
 - VR/AR 기술기반 서비스 및 콘텐츠 판로 개척지원
 - 기업 실증지원 및 지역상점 실증 레퍼런스 강화
- 신규 창업 및 지속성장을 위한 기반조성
 - 도내 VR/AR 기업전용 입주공간 및 개발/실증/분석 장비지원
 - VR/AR 공공수요처 발굴 및 실증 연계지원 사례 강화
 - 퓨처쇼 등을 통한 미래기술에 대한 인식 및 가치확산
- 메타버스 등 산업변화 선제적 대응
 - 콘텐츠/커머스/공공 서비스의 메타버스 플랫폼 기반 전환 시범지원
 - 산업변화를 반영한 전문 인력 양성

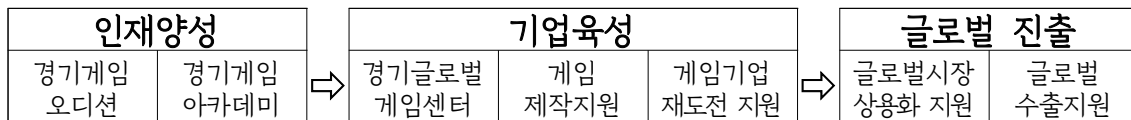
4-1

게임산업 육성

- 게임산업 전 주기(인재양성-기업육성-글로벌 진출) 지원 및 선도기술 융합을 촉진하여 경기도 게임산업 생태계 고도화

□ 사업개요

- 사업대상 : 도내 스타트업, 인디 및 중소 게임기업, 게임개발자 등
- 사업예산 : 4,544백만 원(국비 2,272백만원, 도 2,272백만원)
- 사업목표 : 지원기업 210개사, 일자리 창출 194명, 창업 25건, 수출상담 630건
- 주요내용



- 경기게임오디션 : 스타 게임 콘텐츠 발굴·지원(상금, 입주가점, 후속지원 등)
- 경기게임아카데미 : 게임기업 창업 지원 및 개발자 역량강화 교육과정 운영
- 경기글로벌게임센터 운영 : 입주공간 등 인프라 지원, 통합홍보 운영
- 게임 제작지원 : 선도기술 융합 게임 제작지원(개발비 지원 등)
- 게임기업 재도전 지원 : 게임기업 재도전을 위한 개발비 지원 등
- 글로벌시장 상용화 지원 : 각 게임 프로젝트 별 맞춤형 해외시장 상용화 지원
- 글로벌 수출지원 : 신흥시장 진출지원, 수출상담회, 국내·외 게임 전시회 참가지원

□ 추진 계획

- 경기게임오디션
 - (오디션) 16회(4~6월) / 17회(8~10월) 오디션 참가기업 모집 및 운영
 - (후속지원) 지원기업 모집 및 운영(6월~12월)
- 경기게임아카데미
 - (스타트업과정) 홍보 및 모집(3월), 11기 수강생 선정 및 운영(4~10월)
 - (게임캠프) 홍보 및 모집(9월), 게임캠프 운영(10월~11월)
- 경기글로벌게임센터 운영
 - (공간지원) 신규 입주사 모집공고(6월, 12월) * 입주시기 : '22. 8월, '23. 2월
 - (통합홍보) 게임 지원 사업 및 기업 홍보운영(3월~12월)

○ 게임 제작지원

- 협력체계 구축 및 지원기업 선정(2~3월), 제작지원 및 사업 수행(4~11월)
- 중간평가 및 지원금차등지급(7~8월), 결과평가 및 회계감사(11~12월)

○ 게임기업 재도전 지원

- 지원사모집(3월), 1차 지원금지급(4월), 멘토링 지원(5~11월), 중간평가(9월), 2차 지원금지급(9월), 최종평가(11월)

○ 글로벌시장 상용화 지원

- 지원기업 선정(2~3월), 수행사-지원기업 매칭 및 사업수행(3~11월)

○ 글로벌 수출지원

- (국내·외 게임 전시회 참가지원) 국내·외 온/오프라인 게임 전시회 참가지원
- (수출상담회) 글로벌 게임워크 연계 인바운딩 수출상담회 실시(9월)
- (후속지원) 법률·번역 지원, 글로벌 게임 플랫폼사 유통지원(상시)

□ 추진 일정

- 2022. 01. ~ 02. : 기본계획 및 사업별 세부 추진계획 수립
- 2022. 02. ~ 11. : 3개 분야 7개 세부사업 추진
- 2022. 12. ~ 2023. 02. : 결과보고 및 정산

□ 기대 효과

- 게임 산업의 선도 기술 융합을 촉진함으로써 신 성장동력 발굴
- 전 주기(인재양성-기업육성-글로벌 진출) 지원으로 산업 생태계 활성화
- 고부가가치 디지털 창조산업인 게임산업 진흥으로 창업 및 청년일자리 창출

- 수도권 최대 융복합 게임전시회 ‘플레이엑스포’ 수출상담회(B2B) 개최
- 중소 게임기업 글로벌 진출 지원으로 게임산업 수출 확대

□ 사업개요

- 사업대상 : 국내 게임기업, 해외 바이어·퍼블리셔 등 관계자
- 사업예산 : 170백만 원(도 170백만 원) * 2021 명시이월(준비금) 700백만원 별도
- 사업목표 : B2B 참가기업 360개사, 수출계약추진액 1.2억 달러
- 주요내용
 - (국내·외 바이어 초청) 개발사 사전 수요조사를 통한 국내외 바이어 초청
 - (개발사 초대) 개발사 라이브러리 신규 구축으로 수출상담회 참가 촉진
 - (온·오프라인 수출상담회 운영) 현장 대면 수출상담회 및 온라인 매칭 병행
 - (현장 부대행사) 개발사-바이어 네트워킹 행사, 멘토링 부스 및 미디어박스 운영 등

□ 추진 계획

- 플레이엑스포 B2B(수출상담회) 개최
 - 전략 수출시장 중심으로 국내·외 바이어 모집 및 초청
 - B2B(수출상담회) 참가 국내 게임개발사 모집
 - 사전-사후 연계 홍보지원 및 비즈매칭 상시회
 - 플레이엑스포 현장 대면 수출상담회 및 미방문 해외 바이어 대상 온라인 비즈매칭 실시(통역부스 운영)
 - 현장 계약 체결식, 네트워킹 행사, 멘토링 부스 운영 등 부대행사 진행

□ 추진 일정

- 2022. 01. ~ 02. : 플레이엑스포 홈페이지(비즈매칭 시스템 포함) 구축 및 B2B 운영사 선정
- 2022. 02. ~ 04. : 국내 게임개발사 및 해외 바이어 모집
- 2022. 05. 12. ~ 05. 13. : 2022 플레이엑스포(PlayX4) B2B 진행

□ 기대 효과

- 중소 게임개발사 수출판로 개척 지원으로 게임산업 수출 확대

4-3

경기 e스포츠 육성

- e스포츠 산업의 고성장과 가치 확대에 따른 경기도 e스포츠 산업 기반조성 및 저변확대를 통한 산업 육성

□ 사업개요

- 사업대상 : 아마추어 e스포츠 선수, e스포츠 종사 희망자, 일반 도민 등
- 사업예산 : 1,680백만원(도 1,680백만원)
- 사업목표 : 대회 참가 2,000명 이상, 대회 방송 조회수 200,000회 이상, 선수 지원 30명 내외, e스포츠 산업인재 육성 80명 이상
- 주요내용 : 경기국제e스포츠대회, 생활e스포츠 활성화, e스포츠 아카데미 경기e스포츠 트레이닝 센터 운영 등

□ 추진 계획

- 경기 국제 e스포츠대회: 국내외 아마추어 선수 선발 및 국제 대항전 진행
- 생활 e스포츠 활성화: e스포츠 문화 저변확대를 위한 생활 e스포츠 행사 개최
- e스포츠 아카데미
 - (아마추어 유망주 지원)유망주 국내외 프로팀 입단 및 프로게이머 직업체험 지원
 - (e스포츠 대회 참가 지원)e스포츠 전국대회 경기도 대표 선발 및 참가 지원
 - (e스포츠 산업인재 육성)e스포츠 선수 외 e스포츠 산업분야 종사자 교육 지원
- e스포츠 트레이닝 센터 운영: 도내 e스포츠 행사지원, e스포츠 세미나 등 트레이닝센터를 활용한 프로그램 기획운영

□ 추진 일정

- 2022. 02. : 위수탁 계약체결 및 보조금 교부 신청
- 2022. 03. ~ 12. : 세부사업 별 운영 착수, 참가자 공모 및 사업진행
- 2022. 12. : 사업성과 취합

□ 기대 효과

- 다양한 e스포츠 지원사업을 통한 e스포츠 산업 내 경기도 위상 제고
- e스포츠 행사로 도민 대상 '직접 즐기는' 문화 향유 기회 제공
- 프로게이머 데뷔, e스포츠 분야 취업 등 MZ세대의 e스포츠 산업 분야 진출 지원

4-4

게임문화 활성화 사업

- 도민 대상 게임 과몰입 및 관련 이슈 해결을 지원
- 게임에 대한 이해 증진과 교육으로 건강한 게임문화 저변 확대

□ 사업개요

- 사업대상 : 게임 관련 이슈에 관심이 많은 청소년, 보호자, 일반인
- 사업예산 : 950백만원(도 950백만원)
- 사업목표 : 게임과몰입 상담 300명 2000건 이상, 상담기관 협약 15개소
게임리터러시 콘텐츠 조회/문화향유 인원 5만명
- 주요내용 : 경기게임문화센터 운영, 게임 과몰입 상담사 교육 과정 연구
개발 및 게임 과몰입 치유 힐링캠프 운영 등

□ 추진 계획

- 게임 과몰입 상담치유
 - 청소년 / 학부모 대상 게임 과몰입 예방 상담 및 상담비 지원
 - 효과적인 게임 과몰입 상담을 위한 전문가 교육과정 개발
- 과몰입예방/진학상담 프로그램 개발 및 게임행동 진단도구 연구개발
- 학생/보호자 대상 게임관련 진로상담, 진로체험, 캠프 등 게임 리터러시 교육
 - 게임개발자, 게임기획자, e스포츠 게이머 등 게임관련 진로체험 프로그램 운영
 - 온오프라인 콘텐츠 제작배포
- 도내 게임 커뮤니티, 게임 종사자 참여 게임문화 활동 및 행사 지원
 - 게임 문화 저변 확대를 위한 게임 커뮤니티 지원

□ 추진 일정

- 2022. 02. : 위수탁 계약체결 및 보조금 교부 신청
- 2022. 03. ~ 12. : 세부사업 별 운영 착수, 참가자 공모 및 사업진행
- 2022. 12. : 사업성과 취합

□ 기대 효과

- 도민의 게임관련 이슈에 대한 상담·치유 지원으로 게임에 대한 긍정적 인식 확대
- 게임관련 진로상담, 교육, 커뮤니티 지원으로 건강한 게임문화 기반 조성

4-5

VR/AR 산업육성

- VR/AR 산업 유망기업 경쟁력 강화, 신규창업 및 지속성장 위한 기반조성
- 메타버스로의 대전환 및 산업변화 선제적 대응

□ 사업개요

- 사업대상 : VR/AR 분야 중소기업 및 일반도민
- 사업예산 : 4,300백만원(도 4,300백만원)
- 사업목표 : 중소기업 집중육성, 미래산업 신수요 창출 및 가치 확산
- 주요내용 : NRP 프로그램, VR/AR 상생마케팅, 공공서비스연계지원, 메타버스 아카데미, 메타버스 전환지원, 경기XR센터 운영 등

□ 추진 계획

- (NRP 프로그램) 도내 VR/AR 스타트업 자금지원 및 성장지원
- (VR/AR 상생마케팅) 기업 판로개척지원을 위한 기업간 연계 및 컨설팅 지원
- (공공서비스연계지원) 수요처·공급처 컨소시엄 구성하여 상호 협력 및 제작지원
- (메타버스 아카데미) 메타버스 전문 교육 / 인재 양성
- (메타버스 전환지원) 메타버스로의 사업 전환 및 신시장 도출 지원
- (경기XR센터 운영) VR/AR 기업 공간지원, 시설·장비지원 등 인프라 지원
- (메타버스 정책연구) 메타버스 산업 및 기업육성을 위한 전략사업 도출

※ 메타버스 정책연구는 명시이월 예산 55백만원 활용

□ 추진 일정

- 2022. 01. ~ 02. : 세부계획, 위수탁협약(도↔진흥원), 사업비 수령
- 2022. 02. ~ 03 : 수요조사, 공모/선발, 용역사 선정
- 2022. 04. ~ 12. : 세부사업 추진 및 관리, 사업결과보고

□ 기대 효과

- 기업과 시장, 도민과 기술을 연결하는 가상/증강현실 산업 활성화
- 공공 기반 실증 지원을 통한 성공 모델 발굴 및 확산
- 메타버스로의 변환에 대한 선도적 정책 대응

- 과학기술정보통신부 「지역 VR/AR 거점센터 구축/운영」 유치 후 3차년도 사업
- 경기거점센터는 유통 소매업(리테일) 분야에 특화 VR/AR 융합사업 실증 지원

□ 사업개요

- 사업대상 : VR/AR 분야 중소기업 및 일반도민
- 사업예산 : 1,170백만원(도 400백만원, *국비 770백만원)
* 국비 예산은 당해연도 협약체결시 변동 될 수 있음
- 사업목표 : 경기도 거점의 유통산업 특화 VR/AR 산업 활성화
- 주요내용 : 유통(리테일) 특화 VR/AR 융합사업 실증지원 및 지역상권의 VR/AR 기술 도입, 사업화 및 상용화 장비 지원 등

□ 추진 계획

- (유통 특화 실증) 수요/공급 기업 협력 및 상용화 개발, 유통현장 적용 실증지원
- (스마트 상점 실증) 지역상권 VR/AR 디지털전환 지원 및 기술체험 제공
- (시설장비 활용지원) 개발/실증/분석 장비 지원 및 워크숍/세미나/포럼 운영
 - 언택트 교육장 : 15인 수용 비대면 교육 환경/설비
 - 모션캡처/브이튜버 스튜디오 : 고밀도/고정밀 센서기반 동작 추적 장비
 - 다중접속VR룸 : 4:4 다인(多人) 원격 접속 콘텐츠/서비스 실증 장비
 - 운영 프로그램 : XR 시설(모션캡처, 버추얼 크리에이터 등) 활용 워크숍, 최신 기술동향(글로벌 VR기업 등) 세미나, 메타버스 포럼

□ 추진 일정

- 2022. 01. ~ 02. : 세부계획, 위수탁협약(도↔진흥원), 사업비 수령
- 2022. 02. ~ 04. : 수요조사, 공모/선발, 용역사 선정
- 2022. 04. ~ 12. : 세부사업 추진 및 관리, 사업결과보고

□ 기대 효과

- 경기도 거점 기반의 가상/증강현실 미래 기술 융합산업 활성화
- ‘디지털 대전환’에 대응하여, VR/AR과 道 특화 분야 ‘유통’ 산업간 융합 확산 지원 및 사업화·시장검증을 위한 인프라 조성

- 미래기술 융합한 지역상권의 디지털 혁신/전환 사례를 전시/체험하는 전시 제공
- 미래기술 전문가 네트워크 구축, 정책공유 및 활성화를 위한 포럼개최

□ 사업개요

- 사업대상 : VR/AR 분야 기업 및 일반도민
- 사업예산 : 1,100백만원(도 1,100백만원)
- 사업목표 : 경기도 지역 상권 연계 촉진 및 혁신기술 가치확산
- 주요내용 : 미래 기술 기반 융합 사례 전시/체험 행사 개최, 지역 상권의 디지털 기술 도입 협업 지원 등

□ 추진 계획

- (퓨처포럼) 전문가 발제, 도민 사례 취재 및 소개를 포함한 행사 기획/운영
- (퓨 처 쇼) 스타트업, 중견·대기업 전시/체험 아이템 수급 후 행사 기획/운영
- (행 사 명) 퓨처쇼 2022 / 퓨처포럼 2022
- (개최일정) 2022년 10월 중 개최 예정

□ 추진 일정

- 2022. 01. ~ 03. : 세부계획, 위수탁협약(도↔진흥원), 사업비 수령
- 2022. 03. ~ 04. : 수요조사, 행사기획 용역사 선정
- 2022. 05. ~ 09. : 전시/행사/포럼 기획, 대내외 홍보/마케팅 진행
- 2022. 10. ~ 12. : 행사 개최/운영, 사업결과보고 및 정산

□ 기대 효과

- 지역 상권과 연계한 혁신기술 콘텐츠 제공으로 지역 경제 활성화
- 일상 속에서 체험 가능한 미래기술 융합 행사를 통해 경기도 대표 행사로서의 브랜드 정립