



- K-컬처 산업을 선도하는 콘텐츠 진흥기관 -

2023년 주요 업무보고

목 차

1	일반현황	3
	1. 기관현황	3
	2. 조직 및 인력	4
	3. 지역거점센터 현황	5
2	경기콘텐츠진흥원 비전 / 미션	6
3	2023년 예산현황	7
4	2022년 주요성과	11
5	2023년 주요사업 계획	15
6	참고자료	68
	1. 임원 명단	68
	2. 간부 명단	69
	3. 2022년도 행정사무감사 지적사항 조치결과	70
	4. 공모사업 현황	87

I. 일반현황

(2023. 1. 1. 기준)

1 기관 현황

□ **설립근거** : 경기콘텐츠진흥원 설립 및 지원 조례(경기도 조례 제4872호)

□ 설립개요

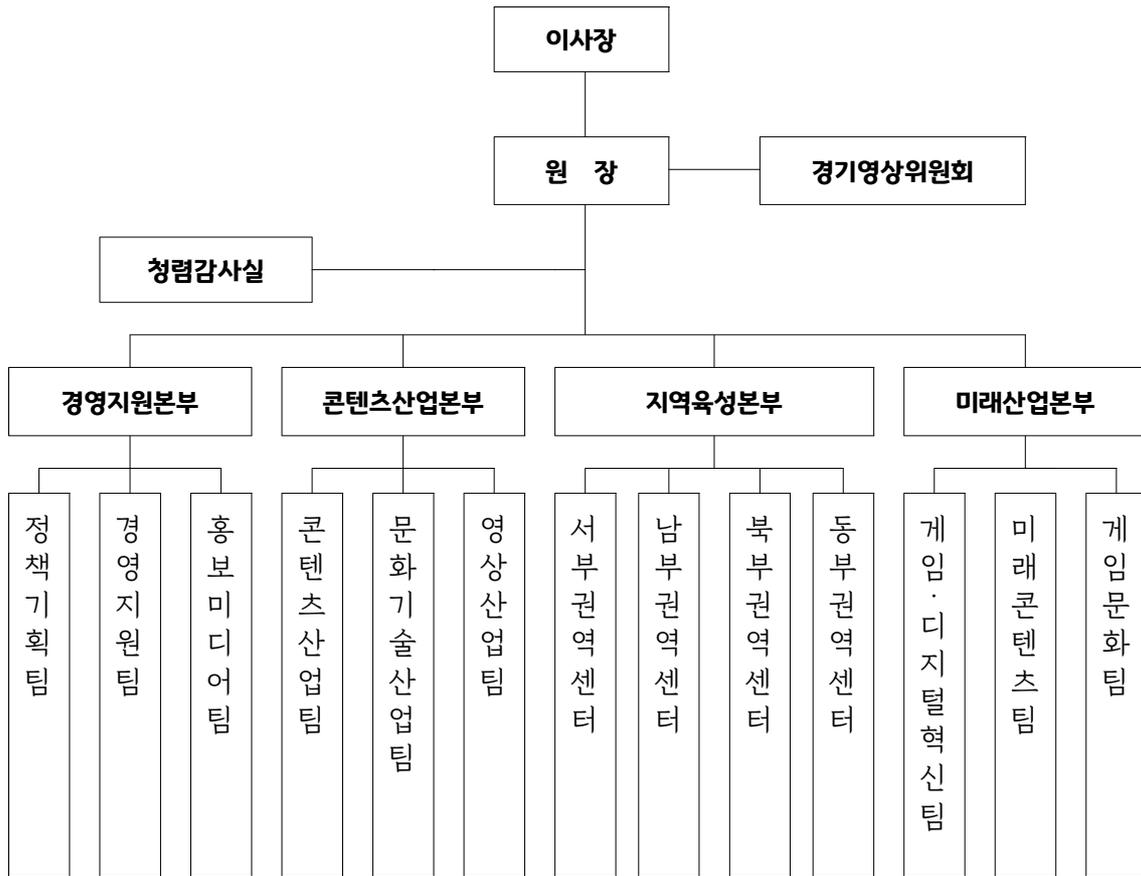
- 설립일 : 2001. 8. 29
- 소재지 : 경기도 부천시 부천로 198번길 18, 202동 9층
(춘의동, 춘의테크노파크 II)
- 기본재산 : 171억 원(건물, 토지)

□ 주요연혁

- 2001. 08 : 기관 설립 (경기디지털아트하이브종합지원센터)
- 2011. 10 : 경기콘텐츠진흥원(GCA) 개칭
- 2014. 05 : 판교 경기문화창조허브(성남) 개소
- 2014. 09 : 경기도 지역기반형 '경기콘텐츠코리아 랩'(성남) 개소
- 2015. 06 : 북부 경기문화창조허브(의정부) 개소
- 2016. 10 : 경기글로벌게임센터(성남) 개소
- 2018. 07 : 부천 창작터(메이커스페이스) 개소
- 2019. 05 : 경기도 1인 크리에이터 스튜디오(부천) 개소
- 2019. 07 : 경기XR센터(수원) 개소
- 2020. 12 : 경기VRAR제작거점센터(수원) 개소
- 2021. 07 : 판교e스포츠 트레이닝센터(성남) 개소
- 2021. 08 : 창립 20주년 ※ 메타버스 활용 기념식 개최
- 2021. 11 : 경기게임문화센터(광명) 개소
- 2022. 12 : 동부 경기문화창조허브(여주) 개소

2 | 조직 및 인력

□ 조 직 : 1실, 4본부, 4센터, 9팀



□ 인 원 : 정원 127명 (현원 125명)

(단위 : 명)

구 분	계	일반직										무기 계약직
		소계	원장	1급	2급	3급	4급	5급	6급	7급	8급	
정 원	127	97	1	4	5	8	12	16	15	19	17	30
현 원	125	96	1	4	5	7	9	15	16	19	20	29
결 원	-2	-1	-	-	-	-1	-3	-1	+1	-	+3	-1

3

지역거점센터 현황

구 분	전경	인프라 현황	주요 업무
지역거점센터	 <p>서부 권역센터 (2002년~)</p>	<ul style="list-style-type: none"> 소재지 : 부천시 춘의테크노파크 II 202동 9~15층, 201동 4~5층 시 설 : 19,917㎡(6,025평) <ul style="list-style-type: none"> - 입주시설 7개층 - 창작터(메이커스페이스) 1개층 - 재단사무실 1개층 	<ul style="list-style-type: none"> 사업명 : 서부권역 융복합 콘텐츠 산업 육성 주요사업 <ul style="list-style-type: none"> - 서부권역 콘텐츠 기업 지원 - 입주공간 지원
	 <p>남부 권역센터 (2014년~)</p>	<ul style="list-style-type: none"> 소재지 : 성남시 경기창조경제 혁신센터 7,8,9층 시 설 : 3,619㎡(1,093평) <ul style="list-style-type: none"> - 판교경기문화창조허브 8,9층 - 경기콘텐츠코리아랩 7층 	<ul style="list-style-type: none"> 사업명 : 판교경기문화창조허브, 경기콘텐츠코리아랩 주요사업 <ul style="list-style-type: none"> - 콘텐츠 창작, 창업 지원 - 투자 유치 및 정책금융 지원
	 <p>북부 권역센터 (2015년~)</p>	<ul style="list-style-type: none"> 소재지 : 의정부시 CRC빌딩 10~13층 시 설 : 2,068㎡(626평) <ul style="list-style-type: none"> - 입주시설 2개층 - 협업 및 장비실 등 2개층 	<ul style="list-style-type: none"> 사업명 : 북부경기문화창조허브 주요사업 <ul style="list-style-type: none"> - 디자인/콘텐츠 공동창작 등 초기기업 지원 - 장비교육 및 청년창업 지원
	 <p>동부 권역센터 (2022년~)</p>	<ul style="list-style-type: none"> 소재지 : 여주시 청심로 88 1층 시 설 : 389.16㎡ (117.92평) <ul style="list-style-type: none"> - 전시교류 공간(복합문화공간 1실, 팝업룸 1실) - 창작자 프로젝트 협업실 2실 및 소형 회의실 1실 	<ul style="list-style-type: none"> 사업명 : 동부경기문화창조허브 주요사업 <ul style="list-style-type: none"> - 로컬크리에이터 육성 및 창업지원 - 지역지원 특화 콘텐츠 산업 육성
미래산업센터	 <p>경기글로벌 게임센터 (2016년~)</p>	<ul style="list-style-type: none"> 소재지 <ul style="list-style-type: none"> - 성남시 경기창조경제혁신센터 2, 6층 - 성남시 스타트업캠퍼스 1동 8층 시 설 <ul style="list-style-type: none"> - 경기창조경제혁신센터 1,742㎡(527평) - 스타트업캠퍼스 562㎡(170평) 	<ul style="list-style-type: none"> 사업명 : 게임산업육성, 플레이엑스포 주요사업 <ul style="list-style-type: none"> - 게임산업 전 주기 지원 - 플레이엑스포 B2B 운영
	 <p>경기XR센터 (2019년~)</p>	<ul style="list-style-type: none"> 소재지 : 수원시 광교비즈니스센터 6층, 11층 시 설 <ul style="list-style-type: none"> - (11층) 2,118.03㎡ / 640.7평 - (6층) 797.36㎡ / 241.2평 	<ul style="list-style-type: none"> 주요사업 <ul style="list-style-type: none"> - VR/AR산업육성 - 4차 산업혁명, 메타버스 등 미래콘텐츠 촉진 사업
	 <p>경기VRAR 제작거점센터 (2020년~)</p>	<ul style="list-style-type: none"> 소재지 : 수원시 광교비즈니스센터 2층 시 설 : 450.58㎡ / 136.3평 	<ul style="list-style-type: none"> 주요사업 <ul style="list-style-type: none"> - 과학기술정보통신부 국책사업 - 지역VRAR제작거점센터 운영
	 <p>경기게임 문화센터/경기e스포츠 트레이닝 센터 (2021년~)</p>	<ul style="list-style-type: none"> 소재지 <ul style="list-style-type: none"> - 광명시 광명 U플래닛 5층 - 성남시 경기창조경제혁신센터 2층 시 설 <ul style="list-style-type: none"> - 게임문화센터 429㎡ / 130평 - 경기e스포츠트레이닝센터 144.87㎡ / 43.9평 	<ul style="list-style-type: none"> 주요사업 <ul style="list-style-type: none"> - 게임과몰입 상담치유 - 게임리터러시 교육 - 경기 국제e스포츠 대회 - 경기 e스포츠 아카데미

II. 경기콘텐츠진흥원 비전/미션

“콘텐츠산업 진흥으로 지역 경제·사회·문화에 기여”를 목적으로 다양한 사업을 수행. 문화경쟁력 K-컬처의 미래·혁신을 선도하는 진흥기관으로서 “성장의 기회가 풍부한 경기도”, “문화·예술·여가가 일상이 되는 경기도” 실현을 위하여 4대 추진전략을 수립하고, 163개 세부과제를 구체화 노력. 경기도 콘텐츠산업의 경쟁력 강화 지원, 공익과 참여를 견인하여 기관의 지속가능한 경영체계 확립하고자 함.

미션	콘텐츠산업 진흥으로 경기도 지역 경제·사회·문화에 기여			
비전	K-컬처 산업을 선도하는 콘텐츠 진흥기관			
핵심가치	미래·혁신 / 성장·기회 / 공익·참여			
추진전략	콘텐츠산업 성장을 위한 기회 확대	권역별 창작자-콘텐츠기업 발굴 및 육성 생태계 조성	미래산업 육성 및 기반조성	지속가능한 경영체계 확립
전략과제	콘텐츠 경쟁력 확보를 위한 원천 IP 발굴과 확장	융복합 콘텐츠 산업육성을 통한 창업 활성화 및 신시장 개척	선도기술과 융합하는 경기도 게임 생태계 조성	콘텐츠 산업의 지속가능 성장견인
	문화기술 콘텐츠 제작/유통 및 역량 강화	콘텐츠 산업 창작자-창업자의 기술혁신 촉진	건강한 게임문화 확산 및 게임 산업 활성화 지원	미래대비 경영혁신 역량 강화
	장르 콘텐츠 성장 지원 및 지역연계 활성화	콘텐츠와 IP/디자인 융합 지원 고도화	미래기술 인재 및 기업육성	ESG 기반 경영시스템 강화
		지역자원 특화 창업 생태계 조성		

III. 2023년 예산현황

□ 4개 본부 - 총 163개 세부과제 (2023년 본예산 기준. 특별회계 및 2022년 이월사업 제외)

○ 총 예산 : 57,317,160천원 (2022년 본예산 총 52,630,000천원 대비 8.9% 증가)

- 사업운영(3본부/10부서) 44,041,000천원 (단위 : 천원)

본부	부서	정책사업	단위/세부사업	2023년 본예산
콘텐츠산업본부 (41.0%)	콘텐츠산업팀	10	31	7,650,500
	문화기술산업팀	5	15	3,996,000
	영상산업팀	6	29	6,430,000
	소계	21	75	18,076,500
지역육성본부 (31.3%)	서부권역센터	2	10	2,350,000
	남부권역센터	3	11	4,070,500
	북부권역센터	2	15	5,350,000
	동부권역센터	1	7	2,000,000
	소계	8	43	13,770,500
미래산업본부 (27.7%)	게임디지털혁신팀	2	9	3,842,000
	미래콘텐츠팀	2	12	5,830,000
	게임문화팀	2	10	2,522,000
	소계	6	31	12,194,000
사업운영 부서 합계		35	149	44,041,000

- 경영지원(1본부/3부서) 13,276,160천원 (단위 : 천원)

본부	부서	정책사업	단위/세부사업	2023년 본예산
경영지원본부	정책기획팀	2	6	355,000
	홍보미디어팀	2	8	1,375,000
	경영지원팀	재단운영비(문체국/미래국), 예비비		11,546,160
경영지원 부서 합계		4	14	13,276,160

- (참고) 기타 2022~2023년 이월사업 개요 (단위 : 천원)

본부	부서	정책사업	단위/세부사업	2023년 본예산 (천원)
콘텐츠산업본부	콘텐츠산업팀	1	1	70,000
	영상산업팀	1	*1	175,000
	소계	2	2	245,000
지역육성본부	북부권역센터	1	2	65,357
	동부권역센터	1	12	1,274,800
	소계	2	14	1,340,157

*2022~2023년 이월사업 / 민선8기 실천과제 (12) 신성장특구 조성 관련 연구용역 <K-콘텐츠밸리 건립>

□ 수입

(단위 : 천원)

구 분	2023년 본예산	2022년 본예산	증 감	
			증감액	증감률
계	60,464,163	52,630,000	7,834,163	14.9%
일반회계	57,317,160	52,630,000	4,687,160	8.9%
영업수익	1,127,000	500,000	627,000	125.4%
임대사업수익	500,000	500,000	0	0.0%
기타영업수익	627,000	0	627,000	-
영업외수익	55,000	55,000	0	0.0%
이자수익	55,000	55,000	0	0.0%
보조금	28,697,500	31,329,000	△2,631,500	△8.4%
국 보조금	2,710,000	3,742,000	△1,032,000	△27.6%
도 보조금	22,888,000	24,467,000	△1,579,000	△6.5%
시 보조금	3,099,500	3,120,000	△20,500	△0.7%
출연금	26,437,660	19,135,750	7,301,910	38.2%
경기도	23,648,660	16,439,000	7,209,660	43.9%
부천시	2,789,000	2,696,750	92,250	3.4%
유보자금	1,000,000	1,610,250	△610,250	△37.9%
순세계잉여금	1,000,000	1,610,250	△610,250	△37.9%
특별회계	3,147,003	0	3,147,003	-
유보자금(편드적립금)	3,147,003	0	3,147,003	-

□ 지출

(단위 : 천원)

구 분	2023년 본예산	2022년 본예산	증 감	
			증감액	증감률
계	60,464,163	52,630,000	7,834,163	14.9%
일반회계	57,317,160	52,630,000	4,687,160	8.9%
콘텐츠산업 지속성장 강화	18,076,500	15,325,000	2,751,500	18.0%
지역밀착콘텐츠 산업육성 거점조성	13,770,500	10,725,000	3,045,500	28.4%
지속가능한 경영체계 확립	12,755,444	12,238,121	517,323	4.2%
미래산업 육성 및 기반 조성	12,194,000	13,914,000	△1,720,000	△12.4%
예비비 및 기타	520,716	427,879	92,837	21.7%
특별회계	3,147,003	0	3,147,003	-
경기도 콘텐츠산업 육성 투자자금	3,147,003	0	3,147,003	-

□ 2023 지출예산 세부내역

(단위 : 천원)

정책사업 (본예산)	계	출연금		보조금			자 체
		경기도	부천시	경기도	국비	시군	
총 계	60,464,163	23,648,660	2,789,000	22,888,000	2,710,000	3,099,500	5,329,003
일반회계 소계	57,317,160	23,648,660	2,789,000	22,888,000	2,710,000	3,099,500	2,182,000
콘텐츠산업 지속성장 강화 (콘텐츠산업본부)	18,076,500	7,810,000	312,500	8,844,000	320,000		790,000
경기도 책 생태계 활성화 지원	415,000			415,000			
경기도 지역서점 활성화 지원	988,000			988,000			
만화애니영화 콘텐츠산업 활성화	1,860,000	1,860,000					
경기국제웹툰페어 개최	650,000			650,000			
경기도 음악산업 육성	625,000	500,000	125,000				
경기인디뮤직 페스티벌	1,000,000			1,000,000			
[신규]K-콘텐츠 음악 제작지원	400,000	400,000					
콘텐츠 해외진출 지원	987,500	750,000	187,500				50,000
경기도 콘텐츠산업 공정환경 조성	225,000			225,000			
콘텐츠 디지털전환 지원	500,000	500,000					
문화기술 산업육성	1,200,000			1,200,000			
문화기술 콘텐츠 저변확대	1,036,000			1,036,000			
[신규]문화기술 기업컨설팅 운영	200,000						200,000
문화기술 연구개발 지원	1,000,000	700,000					300,000
지역특화 콘텐츠 개발지원	560,000				320,000		240,000
경기도 영화영상산업 육성	1,000,000	1,000,000					
[신규]K-콘텐츠 영화영상물 제작지원	2,100,000	2,100,000					
경기도 다양성영화 육성	980,000			980,000			
경기 스토리작가 창작소 운영	550,000			550,000			
경기도 1인 크리에이터 육성	1,000,000			1,000,000			
지역영상미디어센터 활성화 지원	800,000			800,000			
지역밀착콘텐츠 산업 육성 거점조성(지역육성본부)	13,770,500	5,681,000	450,000	3,850,000	390,000	3,099,500	300,000
서부권역 융·복합 콘텐츠 산업 육성	1,725,000	1,300,000	325,000				100,000
콘텐츠 전문인력 양성	625,000	500,000	125,000				
경기 콘텐츠코리아 랩 운영	1,065,500	276,000			390,000	399,500	
판교 경기문화창조허브 운영	2,500,000	1,500,000				1,000,000	
콘텐츠산업 정책금융 운영	505,000	305,000					200,000
북부 경기문화창조허브 운영	2,500,000	1,800,000				700,000	
[신규]K-콘텐츠 IP융복합 제작(사업화)지원	2,850,000			2,850,000			
동부 경기문화창조허브 운영	2,000,000			1,000,000		1,000,000	
지속가능한 경영체계 확립(경영자원본부)	12,755,444	10,005,751	1,999,693				750,000
콘텐츠산업 정책연구	275,000	180,000	45,000				50,000
경기 콘텐츠 거점기관 운영	80,000						80,000
콘텐츠산업 홍보	625,000	500,000	125,000				
디지털서비스 고도화	750,000	600,000	150,000				
전략적 재단운영(문체국)	8,728,123	6,428,430	1,679,693				620,000
전략적 재단운영(미래국)	2,297,321	2,297,321					
미래산업 육성 및 기반 조성(미래산업본부)	12,194,000			10,194,000	2,000,000		
게임산업육성	3,672,000			2,272,000	1,400,000		
플레이엑스포	170,000			170,000			
XR/메타버스 산업육성	4,480,000			4,480,000			
경기 VR/AR 제작거점센터	1,350,000			750,000	600,000		
경기 e스포츠 육성	1,572,000			1,572,000			
게임문화 활성화	950,000			950,000			
예비비	520,716	151,909	26,807				342,000
특별회계 소계	3,147,003						3,147,003
경기도 콘텐츠산업 육성 투자자금	3,147,003						3,147,003

2022년 주요성과

IV. 2022년 주요성과

(2022. 12. 31. 기준)

1 콘텐츠산업 지속성장 강화

□ 장르 콘텐츠 생존역량 및 콘텐츠기업 시장역량 강화

- (중소출판) 우수출판 제작 20편, 신진작가 17편 출간, 책생태계컨퍼런스 운영 등
- (지역서점) 경기서점학교 161명 수료, 인증서점 29개소 문화활동 지원, 지역화폐 소비지원금 운영, 지역서점 인증제 292개소 인증 등
- (음악인 발굴) 신진 뮤지션 34팀 공연·마케팅 지원, 인디뮤직페스티벌 내 진흥원 발굴 뮤지션 공연 지원 14팀(총 출연팀의 50%)
- (디지털전환) 콘텐츠 디지털전환 축제 개최 8,941명 문화향유(10.28~10.30)
- (경기국제웹툰페어) 상담회 참가기업 103개사, 수출계약추진액 717만 달러(약 90억원)
- (해외진출 지원) 수출 지원 171개사, 수출계약추진액 8,328만 달러 달성
- (공정환경 조성) 공정거래상담센터 3개소 운영, 상담 130건, 법률컨설팅 67건

□ 문화기술 지원 확대로 첨단 콘텐츠 산업 변화 대응

- (연구개발) 탄소중립 및 가상공간, 디지털 전환 총 3건 연구개발 지원
- (제작지원) 문화기술 사업화 및 공공 콘텐츠 부문 총 11건 제작 지원
- (실증지원) 연천군 재인폭포 실감콘텐츠 전시 관람객 13,446명
- (저변확대) 문화기술 전람회 및 컨퍼런스 관람객 총 96,765명
- (인재양성) 문화기술 아카데미 교육생 109명, 찾아가는 체험교실 506명
- (지역특화) 지역 소재 특화 콘텐츠 6건 제작 지원

□ 기획·제작·유통 지원으로 경기도 영상 산업 활성화

- (기획지원) 시나리오 18편 기획개발, 경기스토리작가하우스 입주 작가 30명, 비즈미팅 2회(99개사 참석, 미팅 439건)
- (제작지원) 다양성영화 11편, 1인 크리에이터 제작·사업화 60팀
 - 경기도 내 촬영지원 <D.P.시즌2>, <XO,Kitty>, <신병>, <탈주> 등 117편
- (유통지원) 다양성영화 온·오프라인 전용관 4개 운영, 상영지원 70편, 배급 지원 10편, 지역미디어센터 제작 콘텐츠 공중파 라디오 송출 76회

2 지역 밀착 콘텐츠 산업 육성

□ 융복합 콘텐츠 창작·창업 생태계 활성화

- 창업 200건, 일자리창출 1,241건, 스타트업 지원 6,958건, 이용자수 33,058명

구분	합계	서부권역센터	남부권역센터		북부권역센터
			판교허브	경기콘랩	북부허브
창업(건)	200	35	74	30	61
일자리창출(건)	1,241	467	433	125	216
스타트업지원(건)	6,958	2,364	2,017	564	2,013
이용자수(명)	33,058	12,568	7,912	6,026	6,552

- (전 권역센터) 입주기업 투자유치 79.5억원
 - 웹툰 제작 ‘(주)유주얼미디어’ 36억, 웹소설 플랫폼 ‘(주)아이피프라이م’ 15억 등 투자유치
- (서부권역) 55개사 입주, 6개사 성장지원, 융복합 콘텐츠 제품 9개 제작 지원
- (남부권역) 27개사 입주, ICT+콘텐츠 창업 초기자금지원 29개사
- (북부권역) 22개사 입주, 디자인 융합제품 공익 디자인 등 제작 지원 50건
 - 콘텐츠IP 파트너스 22개사, 콘텐츠IP포럼 개최 및 중장기 종합계획 연구 진행
- (동부권역) 거점 운영을 위한 ‘동부 경기문화창조허브’ 개소(2022.12.20.)

3 미래산업 육성 및 기반조성

□ 경기도 중소 게임기업 육성과 해외진출 지원

- (게임산업육성) 경기도 게임기업 228개사(총 매출 315억 원) 지원, 신규 창업 34건, 고용창출 293명
- (해외진출 지원) 수도권 최대 융복합 게임전시회 ‘PlayX4’ 수출상담회(B2B) 개최
 - 21개국 380개 바이어 및 개발사 참가, 수출계약추진액 1억 3,435만 달러(약 1,933억 원)

□ 건전한 게임문화 환경 조성 및 생활 e스포츠 증진

- (문화 활성화) 게임 과몰입 상담 299명, 집단상담 381명, 게임진로탐험 5,006명 참여, 게임힐링캠프 162명 참여, 게임 리터러시 콘텐츠 조회 수 68,639회
- (e스포츠 육성) 대회·행사 개최 3회(e스포츠페스티벌, e스포츠 해외진출 B2B/B2C), 일자리창출 53건, 도민콘텐츠향유 249,186건

□ 가상·확장현실 콘텐츠 융합·상용화 활성화

- (VR/AR산업육성) 지원기업 70개사, 일자리창출 227건, 인재양성 50명
- (거점센터) 시설·장비대여 총 1,453건, 세미나/워크숍/포럼 참석자 498명

2023년 주요사업 계획

V. 2023년 주요사업 계획

- 1. 콘텐츠산업 지속성장 강화 19**
(콘텐츠산업본부 소관)
- 2. 지역 밀착 콘텐츠 산업 육성 거점 조성 ... 43**
(지역육성본부 소관)
- 3. 지속가능한 경영체제 확립 54**
(경영지원본부, 청렴감사실 소관)
- 4. 미래산업 육성 및 기반조성 60**
(미래산업본부 소관) ※ 경제노동위원회 소관

전략1

콘텐츠산업 지속성장 강화

□ 콘텐츠 경쟁력 확보를 위한 원천 IP 발굴과 확장

- (IP 발굴) 원천 IP 개발 지원 및 분야 확장을 통한 IP 다양성 확보
- (IP 확장) 원천 IP 제작 지원 및 제작·투자 확대 유도
- (창작자지원) 크리에이터 교육/제작 지원 확장을 통한 1인 미디어산업 활성화

□ 문화기술 콘텐츠 제작/유통 및 역량 강화

- (CT 기반 콘텐츠 제작) 수요 중심의 문화기술 연구개발 및 상용화 지원
- (CT 기반 콘텐츠 유통/저변확대) 실감 콘텐츠 제작지원과 지역 연계 활성화
- (기술역량 강화) R&D 지원과 단계별 교육, 컨설팅 프로그램을 통한 개발자, 기업 역량 강화

□ 장르 콘텐츠 성장 지원 및 지역연계 활성화

- (해외진출 강화) 해외진출 권역/장르 확대를 통한 수출 지원 강화
- (다양성 지원) 다양성영화, 인디음악의 플랫폼 접근성을 높이는 배급·유통·공연 지원
- (콘텐츠산업 저변확대) 지역생태계 연계 기반 강화 및 저변 확대
- (공정환경 조성) 콘텐츠산업 공정 환경 조성을 위한 사회적 역할 강화

1-1

경기도 책 생태계 활성화 사업

- 도내 중소출판사 및 작가 육성, 책 읽는 문화 확산 등 건강한 책 생태계를 복원·활성화함으로써 지속가능한 출판 산업의 성장 도모

□ 사업개요

- 사업대상 : 도내 중소출판사 및 창작자, 도민
- 사업예산 : 415백만원(도 415백만원)
- 사업목표 : 히든작가 10편, 우수출판물 제작 20편, 전시회 참가 40건 등
- 주요내용
 - 중소출판 역량강화 : 경기히든작가, 우수출판물 제작지원, 전시회 참가지원
 - 독서문화 확산 : 경기도 지하철 서재, 홍보마케팅

□ 추진 계획

- 중소출판 역량 강화
 - 경기히든작가 : 출판 경험이 없는 예비 작가 대상 원고 공모 및 제작 지원
 - 우수출판물 제작지원 : 5인 미만 중소출판사 20편 도서 선정 및 제작 지원
 - 전시회 참가 지원 : 도내 출판사 및 독립출판물 작가 전시회 참가 지원
- 독서문화 확산 : 지하철 서재(무인도서관) 운영 및 홍보마케팅 지원

□ 추진 일정

- 2023. 01. ~ 02. : 세부사업계획 수립, 협력 단체 선정
- 2023. 03. ~ 04. : 사업별 협약 체결 및 공모 진행
- 2023. 05. ~ 11. : 세부 사업별 추진
- 2023. 12. : 사업 결과보고 및 정산

□ 기대 효과

- 중소출판 활성화를 위한 '경기지역출판' 인지도 확대 및 브랜드 강화
- '책 읽는 즐거움 확산'을 통한 독서문화 증진

1-2

경기도 지역서점 활성화 사업

- 온라인 서점 및 대형가맹 서점의 이용 증가로 어려움을 겪는 지역서점 지원하고, 지역주민과 소통하는 복합 문화공간으로의 확대 추진

□ 사업개요

- 사업대상 : 도내 인증 지역서점 및 도민
- 사업예산 : 988백만원(도 988백만원)
- 사업목표 : 서점창업교육 200명, 서점 활동지원 40개소 등
- 주요내용
 - 복합문화공간형 서점 지원 : 경기서점학교, 서점 문화활동 지원, 전시회참가 지원
 - 지역화폐 소비지원금 : 인증서점 지역화폐 소비지원금 지원
 - 지역서점 인증제 : 지역서점 인증제 운영

□ 추진 계획

- 복합문화공간형 서점 지원
 - 북적북적 경기서점학교 : 서점창업 관련 온·오프라인 교육, 인턴십 프로그램 운영
 - 지역서점 문화활동 지원 : 인증서점 대상 문화활동 프로그램 운영 지원
(글쓰기창작소, 휴먼라이브러리, 학교도서관 연계 등)
 - 전시회 참가 지원 : 도내 지역서점 전시회 참가 지원
- 지역화폐 소비지원금 : 인증서점에서 지역화폐 사용 시 10% 적립 지원
- 지역서점 인증제 : 지역서점 인증제 연 2회 시행

□ 추진 일정

- 2023. 01. ~ 02. : 세부사업계획 수립, 협력 단체 선정
- 2023. 03. ~ 04. : 사업별 협약 체결 및 공모 진행
- 2023. 05. ~ 11. : 세부 사업별 추진
- 2023. 12. : 사업 결과보고 및 정산

□ 기대 효과

- 책 생태계 활성화를 위한 지역서점 역할 강화
- 복합문화공간으로의 '경기지역서점' 인지도 확대 및 브랜드 강화

1-3

만화애니영화 콘텐츠산업 활성화

- 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 : 1,860백만원(도 1,860백만원)
- 사업목표 : 만화웹툰원작 콘텐츠 제작지원 2편, 애니메이션 인재육성 1,700명, 경기국제코스프레페스티벌 참여자 16,000명, 장르영화 지원 30편
- 주요내용
 - 만화웹툰 원작 콘텐츠 제작지원, 경기국제코스프레페스티벌(한국만화영상진흥원 협업)
 - 애니메이션 인재육성(부천국제애니메이션페스티벌 협업)
 - 장르영화 프로젝트 지원(부천국제판타스틱영화제 협업)

□ 추진 계획

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

□ 추진 일정

- 2023. 02. : 기관별 협약체결 및 사업비 교부
- 2023. 03.~ 11. : 애니메이션 교육 진행
- 2023. 07. : 부천국제판타스틱영화제(BIFAN) 개최
- 2023. 09. : 경기국제코스프레페스티벌 개최
- 2023. 10. : 부천국제애니메이션페스티벌(BIAF) 개최

□ 기대 효과

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

1-4

경기국제웹툰페어 개최

- 콘텐츠 산업의 이야기 원천인 웹툰산업 활성화
- 웹툰기업과 플랫폼, 콘텐츠 제작사와의 비즈매칭 지원을 통한 산업 활성화

□ 사업개요

- 사업대상 : 웹툰 관련 기업, 웹툰 작가, 일반인, 관련 학생
- 사업예산 : 650백만원(도 650백만원)
- 사업목표 : 참가기업 120개사, 관람객 15,000명, 수출계약추진액 600만 달러
- 주요내용 : 웹툰 비즈니스 상담회(B2B), 웹툰 전시회(B2C) 운영

□ 추진 계획

- 웹툰 비즈니스 상담회(B2B)
 - 웹툰기업·작가와 국내·외 웹툰플랫폼, 바이어, 영상·게임·애니 콘텐츠기업 간 비즈니스 상담회 운영
- 웹툰 전시회(B2C)
 - 웹툰 플랫폼, 웹툰 제작기업이 참여하는 웹툰 및 관련 콘텐츠 전시회, 웹툰학과 졸업작품전, 웹툰 강연 등 운영

□ 추진 일정

- 2023. 03. : 세부 프로그램 계획 수립
- 2023. 04 ~ 08. : 참가 기업, 작가, 교육기관 모집
- 2023. 09 ~ 10. : 참관객 사전 모집, 비즈니스 상담회 매칭
- 2023. 10.(예정) : 경기국제웹툰페어 개최

□ 기대 효과

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

1-5

경기도 음악산업 육성

- 실력과 뮤지션 발굴 및 국내외 음악업계 종사자 교류 지원을 통한 경기도 음악산업 성공 모델 발굴

□ 사업개요

- 사업대상 : 음악인, 음악 기업, 도민
- 사업예산 : 625백만원(도 500백만원, 시 125백만원)
- 사업목표
 - (인디스땅스) 음악인 30팀 발굴 및 공연·마케팅 지원, 음원 10개 제작·유통
 - (경기뮤직네트워크) 국내외 네트워킹 지원 3건
- 주요내용
 - (인디스땅스) 실력과 뮤지션 발굴을 위한 오디션 프로그램 운영(예선~결선)
 - (경기뮤직네트워크) 음악 기업·뮤지션 간 국내외 네트워크 구축 및 교류 지원

□ 추진 계획

- 인디스땅스 : 우수 뮤지션 발굴, 공연/영상/음원 제작 및 마케팅 지원
- 경기뮤직네트워크 : 음악 산업 네트워크 구축 및 해외 진출 지원
 - 네트워크 구축을 위한 행사 참가 및 비즈니스 매칭 지원

□ 추진 일정

- 2023. 01. ~ 03. : 사업별 세부계획 및 대행사 선정
- 2023. 04. ~ 05. : 경기뮤직네트워크 비즈니스 매칭, 인디스땅스 공모
- 2023. 05. ~ 10. : 인디스땅스 예선~결선 경연
- 2023. 09. ~ 10. : 음악인·기업 국내외 행사 참가 지원
- 2023. 11. ~ 12. : 사업별 정산 및 결과보고

□ 기대 효과

- 우수 뮤지션 발굴 및 육성으로 경기도 음악사업 경쟁력 강화
- 음악기업·뮤지션 간 교류 촉진을 통한 산업 생태계 활성화

1-6

경기인디뮤직페스티벌

- 道 대표 음악페스티벌 기획·운영을 통한 도민 문화 향유 확산
- 인디 음악인에게 공정한 공연기회 제공 및 음악 축제 도시 브랜딩 확보

□ 사업개요

- 사업대상 : 도민, 음악인, 음악 기업
- 사업예산 : 1,000백만원(도 1,000백만원)
- 사업목표 : 관람객 5,000명 이상, 음악인 20팀 공연 이상
- 주요내용 : 음악공연, 부대행사 ※'23.10 개최 예정 / 개최지역 공모 준비 중(경기도)

□ 추진 계획

- 공연 기획 및 운영
 - (공연) 인디에서 성장하거나, 인디에서 활동 중인 20여개 팀 공연
 - (무대) 인디뮤지션 발굴 사업인 '인디스팡스' 결선 진행 (대형무대 공연기회 제공)
- 부대행사 운영
 - (전시·체험) 음악과 기술 융합 기업의 콘텐츠 체험
 - (기업 지원) 음악 관련 기업·단체 홍보 지원

□ 추진 일정

- 2023. 01. : 사업계획 수립
- 2023. 2. ~ 3. : 개최지 선정(경기도), 대행사 선정
- 2023. 3. ~ 4. : 세부계획 수립 / 도·시 협조사항 세부정리
- 2023. 5. ~ 9. : 라인업 공개 및 홍보
- 2023. 10. : 행사개최
- 2023. 10. ~ 12. : 결과보고 및 정산

□ 기대 효과

- 대형공연 진출 기회 제공을 통한 경기도 음악인 대외 홍보 효과 창출
- 공연 관광객 및 기업 관계자 유입을 통한 지역 경제 활성화

- 음악 콘텐츠 제작 환경의 진입장벽 완화 및 디지털 음악 콘텐츠 제작·유통 강화

□ 사업개요

- 사업대상 : 음악인
- 사업예산 : 400백만원(도 400백만원)
- 사업목표 : 음원제작 지원 100개
- 주요내용 : 신진 음악인 및 기성 음악인 음원 제작·유통 지원
 - (신진 음악인) 신규 자작곡 음원 녹음 및 후반 음향 작업 지원
 - (기성 음악인) 음원 녹음, 후반 음향 작업 및 해외 유통사 연계 지원

□ 추진 계획

- 신진 음악인 및 기성 음악인 분야별 모집 및 선정
 - 경기도 연고 음악인으로, 음악 장르에 구분 없이 선발
- 선정 분야별 디지털 음원 제작 차등 지원
- 해외 음악 유통사 연계 음원 유통 및 마케팅 지원
 - 제작지원 음원으로 음반 제작 후 국내외 홍보 진행

□ 추진 일정

- 2023. 02. : 지원 세부계획 수립
- 2023. 03. ~ 04. : 공모 접수 및 선정
- 2023. 05. ~ 06. : 제작 지원금 지급
- 2023. 09. : 결과물 유통 및 마케팅

□ 기대 효과

- 음악인들의 창작활동 지원을 통한 경기도 음악 생태계 조성
- K-콘텐츠 장르 다양성 확대 및 경기도 음악인 역량 강화

1-8

콘텐츠 해외진출 지원

- 유기적 해외진출 지원을 통한 콘텐츠 기업 판로확대 및 수출성과 확대
- 도내 콘텐츠 기업의 해외진출 애로사항 해소 및 글로벌 경쟁력 강화

□ 사업개요

- 사업대상 : 해외진출이 필요한 경기도 콘텐츠 기업
- 사업예산 : 987백만원(도 750백만원, 시 187백만원, 자체 50백만원)
- 사업목표 : 지원기업 150개사, 수출계약추진액 9천만 달러 이상
- 주요내용
 - (해외진출 활성화) 국내외 전시 공동관 참가지원 등
 - (해외진출 경쟁력 강화) 해외진출 번역지원, 기업주도형 해외진출 지원 등

□ 추진 계획

- 해외진출 활성화
 - 국내외 전시 참가지원 : 국내외 주요 콘텐츠 마켓 4회 내외 참가
 - 영상, 애니 등 장르별 유력 해외마켓 참가를 통한 IP수출 지원
 - 콘텐츠 마켓 내 연계 프로그램 기획·구성을 통한 경기도 및 기관 홍보
- 해외진출 경쟁력 강화
 - 해외진출 번역지원 : 해외수출 관련 번역지원(콘텐츠, 계약서 등)
 - 기업주도형 해외진출 지원 : 해외마켓 참가, 재제작 등 기업 수요맞춤형 지원
 - (기타) 해외진출지원 누리집(홈페이지) 운영 및 해외진출 실태조사 등

□ 추진 일정

- 2023. 01. ~ 03. : 사업계획 수립 및 대행사 선정
- 2023. 03. ~ 11. : 참가기업 모집공고 및 사업운영
- 2023. 12. : 정산 및 결과보고

□ 기대 효과

- 도내 콘텐츠 기업의 해외 역량 강화 및 수출 성과 창출
- 콘텐츠산업 해외진출 지원을 통한 경기도 경제 활성화 기여

1-9

경기도 콘텐츠산업 공정환경 조성

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

□ 사업개요

- 대 상 : 콘텐츠기업 종사자 및 창작자
- 예 산 : 225백만원(도 225백만원)
- 주요내용 : 공정거래 상담센터 운영 및 교육 프로그램 운영
- 사업목표 : 상담지원 150건, 법률컨설팅 60건, 교육지원 250명
※ 22년 사업성과 : 상담지원 128건, 법률컨설팅 67건, 교육 220명 참여

□ 추진 계획

- ‘경기도 콘텐츠 공정거래 상담센터’ 운영 고도화
 - 오프라인 상담센터 확대 운영(동·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 관련 전문지식을 보유한 변호사·노무사 및 업계 전문화 활용교육 진행

□ 추진 일정

- 2023. 1. ~ 2. : 기본계획 수립 및 ‘22년 사업 정산
- 2023. 2. ~ 12. : 상담센터 및 법률컨설팅 지원, 교육프로그램 운영
- 2023. 12. : 사업 결과보고 및 정산 완료

□ 기대 효과

- 콘텐츠산업 공정 환경 조성을 위한 공공의 사회적 역할 강화
- 권역별 공정거래 상담센터 운영 및 교육 프로그램을 통한 불공정 피해 예방

1-10

콘텐츠 디지털 전환 지원

- 디지털 전환 기술 기반, 콘텐츠산업의 변화를 한자리에서 경험할 수 있도록 지원
- 다양한 장르의 콘텐츠 기업 대상 비즈니스 지원 및 네트워킹 기회 제공

□ 사업개요

- 사업대상 : 국내외 콘텐츠분야 기업·협단체, 도민
- 사업예산 : 500백만원(도 500백만원)
- 사업목표 : 관람객 5,000명 이상, 참여기업 및 전시콘텐츠 30개 내외
- 주요내용 : 영상, 음악, 문화기술 등의 콘텐츠 전시·체험 / 기업 비즈니스 지원

□ 추진 계획

- 콘텐츠 전시 및 체험, 비즈니스 지원 등 ※진흥원 관련 사업간 연계 추진
 - (전시지원) 출판, 영상, 음악 등 진흥원 장르 지원사업 결과물(콘텐츠) 전시
 - (비즈니스지원) 우수 콘텐츠 및 기업 홍보 지원, 참가기업 간 사업화 지원
 - (네트워킹) 기업, 협회 등 콘텐츠산업 관계자 간 비즈니스 교류
 - (문화확산) 디지털전환 기술 적용한 콘텐츠 전시·체험 공간 조성

«2022 콘텐츠 디지털전환 축제(시범사업) 주요 성과»

- 2022. 10. 28 ~ 10. 30. 개최 (경기도 수원시 화성행궁)
- 관람객수 8,941명(항공 유료관람객 기준), 사업만족도 90.7점

□ 추진 일정

- 2023. 01. ~ 03. : 사업계획 수립 및 과제 공모, 선정
- 2023. 04. ~ 10. : 과제 수행 및 관리 (9월 중 행사 개최 예정)
- 2023. 11. ~ 12. : 결과보고 및 정산

□ 기대 효과

- 빠르게 변화하는 콘텐츠 산업의 선제적 대응 및 기업 대상 새로운 비즈니스 기회 창출
- 새로운 콘텐츠들의 전시 및 체험을 통한 경기도 콘텐츠산업 저변확대

1-11

문화기술 산업육성

- 경기도 문화기술 기업의 콘텐츠 제작 및 시장 발굴→진입→유통 단계별 지원

□ 사업 개요

- 사업대상 : 도내 문화기술 기업
- 사업예산 : 1,200백만원(도 1,200백만원)
- 사업목표 : 기업지원 23건, 일자리창출 80건
- 주요내용 : 시장진출형 문화기술 콘텐츠 제작 및 상용화, 유통 확대
 - (문화기술 콘텐츠 제작지원) 시장 발굴 및 진입 목표의 콘텐츠 제작 지원사업
 - (문화기술 유통확대 지원) 시장 진출 확대 목표의 콘텐츠 유통 지원사업

□ 추진 계획

- (지원구조) 과제 범위에 따른 부문 설계 및 제작 자금 차등 지원
 - (제작지원 - 시장 발굴형) 기업당 50백만원 총 8개사 콘텐츠 제작자금 지원
 - (제작지원 - 시장 진입형) 기업당 100백만원 총 5개사 콘텐츠 제작자금 지원
 - (유통지원 - 시장 확대형) 기업당 10백만원~50백만원 총 10개사 유통자금 지원
- (사업연계) 제작/유통지원 선정기업 대상 전문가 자문 연계 및 역량 강화
 - (제작지원) 조직/경영→사업화/제작→투자유치 등 단계별 전문가 자문 지원
 - (유통지원) 시장분석→유통전략→판로확보 등 단계별·맞춤형 솔루션 지원

□ 추진 일정

- 2023. 01. ~ 02. : 세부계획 수립
- 2023. 02. ~ 04. : 콘텐츠 제작지원 및 상반기 유통확대 지원기업 모집 및 선발
- 2023. 05. ~ 10. : 협약 및 착수
- 2023. 06. ~ 08. : 하반기 유통확대 지원기업 모집 및 선발
- 2023. 11. ~ 12. : 사업비 정산 및 종료

□ 기대 효과

- 문화기술 분야 경기도 유망기업의 지속 육성 및 시장/산업 진출 촉진

- 도내 문화기술 콘텐츠 발굴 등 도민 문화향유 목표의 체험, 교육, 강연 행사 개최

□ 사업 개요

- 사업대상 : 도민, 일반인, 산업 종사자 등
- 사업예산 : 1,036백만원(도 1,036백만원)
- 사업목표 : 도민향유 관람객 31,000명, 교육생 100명
- 주요내용
 - (지역가치) 시군 문화자원을 활용한 문화기술 콘텐츠 제작 및 운영
 - (저변확대) 문화기술 최신 산업동향 및 전문가 강연의 콘퍼런스 개최
 - (인재양성) 문화기술 분야 취·창업자 양성을 위한 실무형 교육사업 운영

□ 추진 계획

- (지역연계 문화기술 콘텐츠 제작 및 운영)
 - 사업개요 : 지역문화 자원/공간을 활용하여 문화기술 콘텐츠 체험 운영
 - 사업내용 : 연천군 재인폭포 실감콘텐츠 운영(2억) 및 신규 콘텐츠 개발(3억)
- (문화기술 콘퍼런스 운영)
 - 사업개요 : 국내외 전문가 초청 문화기술 핵심/융합 콘텐츠 강연
 - 사업내용 : 23년 9월 하순 예정 '문화기술 콘퍼런스' 2일 개최(2.5억)
- (문화기술 아카데미 운영)
 - 사업개요 : 전문가 과정, 단기특강 과정, 산업체험 과정의 전문 교육
 - 사업내용 : 교육생 100명 목표의 콘텐츠 제작 및 포트폴리오 교육(2.5억)

□ 추진 일정

- 2023. 01. ~ 02. : 사업별 세부계획 수립
- 2023. 03. ~ 04. : 운영사업자 입찰공고 및 선정/계약
- 2023. 05. ~ 10. : (인재양성) 교육생 모집 및 프로그램 운영
- 2023. 08. ~ 09. : (지역가치) 문화기술 콘텐츠 도민 대상 체험 운영
- 2023. 08. ~ 09. : (저변확대) 문화기술 콘퍼런스 홍보 및 개최
- 2023. 10. ~ 12. : 사업별 성과취합 및 결과보고

□ 기대 효과

- 문화기술 향유기회 확대를 통한 도민 문화복지 향상 및 산업 저변 확산

1-13

문화기술 기업컨설팅 운영

- 도내 문화기술 기업의 역량강화를 위한 기업진단→개발/사업화→유통/투자 등 지원기업 전반의 전문가 자문 프로그램 운영

□ 사업 개요

- 사업대상 : 도내 문화기술 기업 30개사
- 사업예산 : 200백만원(도 200백만원)
- 사업목표 : 기업지원 30개사
- 주요내용
 - 도내 문화기술 기업의 역량강화를 위한 전문가 자문 프로그램 운영
 - 23년 도내 문화기술 참여기업 또는 역량강화를 희망/필요로 하는 기업 지원
 - 기업진단/분석 및 제작/사업화, 유통/투자 등 전문가 자문 지원

□ 추진 계획

- (지원대상/분야)
 - (기획/제작) 인공지능(ai) 등 최신 문화기술 관련 제작기술 멘토링
 - (조직/경영) 기업의 사업모델 및 조직구성 진단분석을 통한 기업 자문 제공
 - (사업화/투자) 시장진출 및 투자유치 등 기업경영 및 사업화 전반 종합 컨설팅
- (추진전략)
 - 사전수요조사(지원사업 신청기업 대상)를 통한 지원대상 파악
 - 연말 지원기업의 성과/실적 조사를 통해 지원 전·후 및 연간 성장 추이 분석

□ 추진 일정

- 2023. 01. ~ 02. : 세부계획 수립 및 전문운영사 용역입찰 발주
- 2023. 03. ~ 04. : 전문운영사 선정 및 지원기업 모집 공고
- 2023. 05. ~ 06. : 지원기업 선정 및 지원기업별 진단분석
- 2023. 06. ~ 08. : 지원기업별 유통/투자/사업화 관련 개별 컨설팅 지원
- 2023. 09. ~ 10. : 지원기업 컨설팅 종료 및 성과취합/결과보고

□ 기대 효과

- 도내 문화기술 기업 콘텐츠 제작 능력 향상 및 사업 고도화 촉진

- 문화기술 연구개발을 통한 도내 콘텐츠 기업의 기술 경쟁력 강화

□ 사업 개요

- 사업대상 : 경기도 소재 문화기술 분야 기업·기관·대학
- 사업예산 : 1,000백만원(도 700백만원, 자체 300백만원)
- 사업목표 : 기업지원 4건, 일자리 창출 30건
- 주요내용
 - 지정과제 2건 및 자유과제 2건, 총 4개 과제 선발
 - ① 지정과제 : 인공지능 연계, 몰입형 실감 공연분야 기술 개발 등(예시)
 - ② 자유과제 : 문화기술 영역에서의 과제명 및 개발내용을 기업이 직접 제안
 - 연구개발을 위한 자금지원 과제당 2.5억 내외 지원(총 9.8억)

□ 추진 계획

- 최신 산업 변화(인공지능, 몰입형 실감 공연 등)에 맞는 지정과제 구성
- 기업·기관·대학의 컨소시엄 구성을 통한 완성도 높은 결과물 추구
- 연구개발 사업지침 설명회, 사업비 중간정산을 통한 사업 관리 감독 강화
- 논문 등재, 세미나 발표 등 연구개발 과제 성격에 따른 결과물 확산

□ 추진 일정

- 2023. 02. ~ 03. : 사업공고 및 접수
- 2023. 03. ~ 04. : 선발평가 및 협약
- 2023. 05. ~ 11. : 연구개발 진행
- 2023. 11. ~ 12. : 결과평가 및 사업비 정산

□ 기대 효과

- 최신 산업 변화에 대응하는 연구개발을 통해 경기도 기업의 경쟁력 강화
- 경기도내 문화기술 연구개발 활성화를 통한 산업 발전 촉진

1-15

지역특화 콘텐츠 개발지원

- 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

□ 사업 개요

- 사업대상 : 경기도 내 콘텐츠 기업
- 사업예산 : 560백만원(국비 320백만원, 자체 240백만원)
- 사업목표 : 지원 프로젝트 5건, 매출액 15억, 일자리 창출 10명
- 주요내용 : 경기도 특화 소재를 활용한 지역콘텐츠 개발 및 지역기업 육성
 - 자유공모 3건 및 지정공모 2건, 총 5개 과제 선발
 - ① 자유공모 : 콘텐츠 전 분야 3건 * 동일 분야 최대 2건까지 선정 가능
 - ② 지정공모 : 실감콘텐츠 분야 2건
 - 지원규모 : 과제당 100~160백만원 지원

□ 추진 계획

- (사업공고) 자유공모 3건, 실감콘텐츠 2건 공모
- (기업선정) 서류 및 발표심사를 통한 기업 선정
- (제작지원) 협약을 통한 콘텐츠 제작비 지원
- (지원관리) 현장실사 진행 및 중간평가/결과평가 시행

□ 추진 일정

- 2023. 03. : 사업공고 및 접수
- 2023. 04. ~ 05. : 심사를 통한 선정/협약
- 2023. 06. ~ 11. : 콘텐츠 제작지원
- 2023. 11. ~ 12. : 결과평가 및 사업비 정산

□ 기대 효과

- 지역 콘텐츠 기업 지원을 통한 지역특화 소재 발굴 및 성과 창출
- 대중성·상업성을 확보한 지역특화 콘텐츠 개발 및 지역 문화 활성화 기여

- 도내 영상콘텐츠 산업기반 강화를 통한 영화산업 육성 및 지역경제 활성화

□ 사업개요

- 사업대상 : 영화관련 기업, 제작사, 배급사, 학생 및 일반도민 등
- 사업예산 : 1,000백만원(도 1,000백만원)
- 사업목표 : 시나리오 개발지원 20편, 다양성영화 제작지원 8편 내외 등
- 주요내용
 - 시나리오 기획개발지원 : 영화 시나리오·트리트먼트 멘토링 및 개발지원
 - 제작지원 : 장편 저예산·독립영화 제작비 지원(극영화, 다큐멘터리)
 - 경기 로케이션 촬영지원 : 도내 영상물 촬영지원 및 로케이션 DB 구축
 - 경기필름스쿨페스티벌 : 도내 학생 단편 영화제 개최 지원

□ 추진 계획

- 시나리오 기획개발지원 : 사업 공모(4월), 우수작 시상식 개최(11월)
- 제작지원 : 사업 공모 및 선정(2~4월), 제작지원금 지급
- 경기 로케이션 촬영지원 : 도내 촬영 현장 지원, 로케이션 DB 관리(상시)
- 경기필름스쿨페스티벌 : 도내 학생 영화제 기획 및 영화제 개최(9월)
- 경기영상위원회 정기회 개최(연 2회)

□ 추진 일정

- 2023. 01. ~ 12. : 로케이션 촬영지원(연중 상시)
- 2023. 02. ~ 04. : 시나리오 기획개발·제작지원 공모
- 2023. 09. : 경기필름스쿨페스티벌 개최

□ 기대 효과

- 사업 간 연계 강화를 통해 시나리오 기획→제작·투자→배급·상영 등 전(全) 과정 지원체계 구축
- 도내 촬영지원 및 촬영지 홍보, 공간 발굴 등 경기도 영상 촬영 활성화

- 영화, 드라마, 애니메이션 등 우수 영상물 제작지원을 통한 영상콘텐츠산업 육성

□ 사업개요

- 사업대상 : 영화, 드라마, 애니메이션 등 영상물 제작자
- 사업예산 : 2,100백만원(도 2,100백만원)
- 사업목표 : 영화·드라마 기획개발 및 제작지원 10편 내외, 애니메이션 제작지원 5편 내외
- 주요내용
 - 중규모 영화·드라마 제작을 위한 기획개발 및 제작지원
 - 애니메이션 제작지원 및 유통 지원

□ 추진 계획

- 중규모 상업 영화·드라마 제작지원
 - 중견 제작사 대상 영화·드라마 제작 활성화를 위한 기획개발 6편 내외 지원
 - 중견규모 영화·드라마 제작에 소요되는 제작비 3~4편 내외 지원
 - 경기도 지원 스토리 지원 사업과 연계한 사업화 강화, 주요장면 도내 촬영 의무
- 애니메이션 제작지원
 - 애니메이션 5편 내외 제작지원, OTT 등 채널과 연계하여 유통 후속 지원

□ 추진 일정

- 2023. 4. : 영화·드라마·애니메이션 작품 공모
- 2023. 5. : 작품 심사 선정, 지원 협약 체결
- 2023. 6. : 협약금 지급
- 2023. 7. ~ 12. : 제작 추진 현황 관리, 결과보고

□ 기대 효과

- 상업 영화·영상물 지원 확대를 통한 K-콘텐츠 성장선도
- 경기도 발굴 영화영상 스토리의 사업화 연계 지원을 통한 성과 확대

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

□ 사업개요

- 사업대상 : 영화관련 기업, 제작사, 배급사, 학생 및 일반도민 등
- 사업예산 : 980백만원(도 980백만원)
- 사업목표 : 상영지원 30편, 공동체상영 지원 40회, 소규모영화제 10개
- 주요내용
 - 상영지원 : 월간 독립영화 기획전 운영, 도민 대상 공동체상영 지원
 - 배급지원 : 우수 독립영화 홍보마케팅 실비 지원 및 개봉 연계지원
 - 소규모영화제 : 영화제 개최에 따른 소요비용 지원

□ 추진 계획

- 상영지원 : 경기인디시네마 상영관(2개관) 기획전 운영을 통한 상영지원 30편, 도민 대상 공동체상영 지원
- 배급지원 : 우수 독립영화 개봉 홍보마케팅 비용 지원 13편, 멀티플렉스 상영관 협약을 통한 일부 지원작 개봉 연계지원
- 소규모영화제 : 도내 소규모영화제 개최 비용 지원 10개

□ 추진 일정

- 2023. 01. ~ 02. : 상영관 협약체결, 사업 모집공고, 용역 입찰공고
- 2023. 03. ~ 11. : 상영관 운영, 상영지원 등 세부사업 추진
- 2023. 12. : 결과보고

□ 기대 효과

- 영화 유통·배급의 기회가 부족한 국내 독립영화를 지원하여 건강한 영화산업 발전 기반 마련
- 공동체상영 및 소규모영화제 개최 지원을 통해 도민의 영화관람 접근성 개선 및 문화향유 기회 확대

1-19

경기 스토리작가 창작소 운영

- 시나리오 작가 집필 공간 제공 및 창작지원을 통한 우수 작가 육성

□ 사업개요

- 사업대상 : 경기도 시나리오 작가(기성, 신인 무관)
- 사업예산 : 550백만원(도 550백만원)
- 사업목표 : 시나리오 작가 30명 발굴 및 육성
- 주요내용
 - 집필공간 : 2개소 운영(파주, 고양)
 - 창작지원 : 특강, 멘토링 등 역량개발, 창작지원금 지급(1인당 월 100만원 × 5개월)

□ 추진 계획

- 집필실 공간 운영

구분	고양	파주
운영규모	집필실 10개 및 공용 공간	집필실 10개 및 공용 공간
위치	일산동구 SK엠시티 6층	파주출판도시 지지향 3층
운영방식	진흥원 직접 운영	협약기관 운영 (출판도시문화재단)

- 시나리오 작가 창작지원
 - (고양) 4기 작가 10명 모집 및 입주(3월~11월)
 - (파주) 4기·5기 작가 20명 모집 입주(2월~7월 / 8월~12월)
 - (공통) 창작지원금 지급 및 특강·멘토링 등 작품 개발 지원, 비즈니스 미팅 개최

□ 추진 일정

- 2023. 03. ~ 11. : 고양 4기 작가 10명 입주 및 지원
- 2023. 02. ~ 07. : 파주 4기 작가 10명 입주 및 지원
- 2023. 08. ~ 12. : 파주 5기 작가 10명 입주 및 지원

□ 기대 효과

- 영화·드라마 스토리 창작자 지원·양성 기반 마련
- 원천스토리 등 우수 지식재산(IP) 발굴을 통한 미래 콘텐츠산업 육성

- 교육, 제작 등 크리에이터 육성을 통한 도내 1인 미디어산업 저변확대 및 활성화

□ 사업개요

- 사업대상 : 도내 크리에이터 및 크리에이터에 관심 있는 도민 등
- 사업예산 : 1,000백만원(도 1,000백만원)
- 사업목표 : 교육지원 190명, 제작지원 75팀(콘텐츠 500개), 참관객 200명 등
- 주요내용
 - 교육지원 : 주제별, 대상별, 형식별 다양한 교육과정 제공
 - 제작지원 : 콘텐츠 창작 지원금, 역량강화 프로그램 제공
 - 행사개최 : 도민과 함께하는 1인 크리에이터 콘퍼런스 개최
 - 연구용역 : 6년간의 사업성과 분석 및 발전방안 제시

□ 추진 계획

- 교육지원 : 수강생 모집·접수·선정·교육(5월부터 매월 진행 등 과정별 상이)
- 제작지원 : 공모 및 선정(2~4월), 제작지원(4월~10월), 우수자 선발(11월)
- 행사개최 : 경기 크리에이터즈 데이 개최(10월)
- 연구용역 : 실태조사 및 발전방안 연구수행(4월~11월)

□ 추진 일정

- 2023. 02. ~ 04. : 사업 참여자 모집, 용역 입찰공고
- 2023. 04. ~ 11. : 교육, 제작지원 사업 운영 및 행사 개최
- 2023. 12. : 결과보고

□ 기대 효과

- ‘교육’에서 ‘제작’으로 이어지도록 활동 수준별 맞춤 지원을 통한 크리에이터 육성 및 생태계 조성
- 제작지원 과제를 통한 공익 콘텐츠 창작 활성화 및 선한 영향력 확대
- 연구용역을 통한 차별화된 크리에이터 지원 방향 및 전략 모색

1-21

지역영상미디어센터 활성화 지원

- 지역·공동체의 문제를 스스로 해결하고, 참여와 소통의 문화를 만들어갈 수 있도록
도민의 미디어 활동(콘텐츠 기획·제작·유통)지원

□ 사업개요

- 사업대상 : 도내 지역영상미디어센터, 마을미디어단체 및 일반 도민
- 사업예산 : 800백만원(도 800백만원)
- 사업목표 : 도민 콘텐츠 제작 400건, 마을소식 콘텐츠 라디오 방송 송출 60회
- 주요내용 : 콘텐츠 교육·제작·유통 지원, 미디어센터 네트워크 운영, 축제 개최
 - (활동지원) 도민 대상 콘텐츠 제작 및 교육 등 미디어 활동 지원
 - (유통지원) 도민들이 제작한 마을 소식 콘텐츠 지상파 라디오 송출
 - (행사개최) 제5회 경기마을미디어 축제 개최(시상, 공개방송, 상영회 등)
 - (네트워크) 지역미디어센터 등 유관기관 정기적 회의 개최

□ 추진 계획

- (활동지원) 센터별 특성에 맞춘 미디어 콘텐츠 교육 및 제작 지원
공동체라디오 마을미디어 활동가 콘텐츠 제작 교육 및 콘텐츠
사전제작 지원
- (유통지원) 콘텐츠 제작지원 및 라디오방송(OBS)을 통한 콘텐츠 송출지원
- (행사개최) 도내 미디어센터 및 마을미디어 활동가 등 콘텐츠 교류행사 운영
- (네트워크) 도내 미디어센터 간 정보 공유 및 추진사업 협업

□ 추진 일정

- 2023. 01. ~ 02. : 지역미디어센터별 콘텐츠 제작, 교육 등 사업운영 협약
- 2023. 03. ~ 12. : 콘텐츠 제작, 교육, 유통 사업 추진
- 2023. 11. : 경기마을미디어축제 개최

□ 기대 효과

- 도내 미디어 활동가 창작 활동 기회 확대 및 지역 마을미디어 저변확대
- 지역미디어센터를 중심으로 지역사회의 소통과 참여의 문화 조성

1-22

(명시이월)기업주도형 해외전시 참가지원

- 기업수요 맞춤형 해외진출 지원을 위한 기업주도형 개별전시 참가지원 사업
- 콘텐츠 전 장르 대상 해외마켓 참가비용 지원을 통한 수출성과 확대 노력

□ 사업개요

- 사업대상 : 콘텐츠 관련 해외전시에 개별 참가하는 도내 콘텐츠 기업
- 사업예산 : 70백만원(도 56백만원, 시 14백만원)
- 사업목표 : 지원기업 10개사
- 주요내용
 - 도내 콘텐츠 기업 10개사 기업주도형 해외전시 참가지원
 - 전시회 참가비용(부스 임차비 등), 홍보물, 통/번역비 등 지원(총 7백만원 이내)

□ 추진 계획

- 기업주도형 해외전시 지원기업 10개사 선정, 협약완료 및 참가 진행중(~'23.5)
- 전시회/마켓 참가 후 비즈니스 상담보고서 등 참가 결과보고서 제출 예정
- 지원기업 및 참가전시 목록

구분	기업명	참가전시	참가시기
1	강 콘텐츠	2022 토론토 국제 놀리우드 필름 페스티벌	2022. 10.23.~10.30.
2	해피업	홍콩 토이페어 2023	2023. 1.9.~1.12.
3	오콘	유로피언 필름 마켓 2023	2023. 2.16.~2.22.
4	스튜디오브이알	4 Years From Now(4YFN) 2023	2023. 2.27.~3.2.
5	쿠시	토이 페스트 웨스트(Toy Fest West)	2023. 2.28.~3.3.
6	자라나는씨앗	팍스 이스트(PAX EAST) 2023	2023. 3.23.~3.26.
7	씨알존	태국방콧 지식재산발명혁신기술전시회 2023	2023. 2.2.~2.6.
		대만 선물 및 문구용품 박람회 2023	2023. 4.20.~4.23.
8	아이폼	홍콩국제라이선싱쇼 2023	2023. 4.19.~4.21.
9	에이치에스웍스	태국 토이엑스포 2023	2023. 4.27.~4.30.
10	주식회사 히즈쇼	NRB 2023 Christian Media Convention	2023. 5.22.~5.25.

□ 추진 일정

- 2022. 10. ~ 2023. 5. : 개별기업 해외전시회 참가
- 2023. 6. : 전시참가 완료, 수출 성과취합 및 결과보고

□ 기대 효과

- 도내 콘텐츠 지원 기업의 장르 확대 및 신규 전시회 참가를 통한 진출 시장 다변화
- 도내 콘텐츠 기업의 수출권역 확대 및 수출성과 창출

- 영화영상산업 육성을 위한 중장기 전략 수립 및 제작지원 거점 구축 기본계획 연구

□ 사업개요

- 사업대상 : 영화영상 분야 기업 및 유관기관
- 사업예산 : 175백만원(도 175백만원)
- 사업목표 : 경기도 영화영상산업 중장기 육성을 위한 제작지원 시설 구축 방안 도출 및 사업 추진 기초 근거 마련
- 주요내용
 - 경기 K콘텐츠 클러스터(고양시 일산 일대) 활성화를 위한 기업육성센터 건립 기본계획 연구 추진

□ 추진 계획

- 전문기관 연구용역을 통한 사업 전략 및 건립 방향 도출, 타당성 분석
 - K콘텐츠 클러스터 활성화를 위한 주요사업 발굴 및 적정성 검토
 - 기업육성센터 건립 기본방안 수립
 - 기업육성센터 사업비 산정 및 타당성 분석
 - 기업육성센터 건립 이후 운용체계 및 협력체계 구축 방안

□ 추진 일정

- 2023. 2. : 연구용역사 선정 및 계약체결
- 2023. 3. ~ 8 : 연구수행 및 결과도출
- 2023. 9. : 결과보고에 따른 후속조치

□ 기대 효과

- 경기도 영화영상산업 육성을 위한 중장기 전략 도출
- K콘텐츠 산업 활성화를 위한 차세대 제작지원 시설 구축 방안 마련

전략2

지역 밀착 콘텐츠 산업 육성 거점 조성

- 권역별 창작자 · 콘텐츠기업 발굴 및 육성 생태계 조성

- 융복합 콘텐츠 산업육성을 통한 창업 활성화 및 신시장 개척
 - 콘텐츠 및 IP상품화 산업 지원 시설 활성화
 - 콘텐츠 및 IP상품화 창업지원 및 기업 육성
 - 특성화고 및 마이더스고 대상 융·복합 콘텐츠 전문인력 양성

- 콘텐츠 산업 창작자-창업자의 기술혁신 촉진
 - 창작자 대상 기술 교육-창작-사업화 지원
 - 예비창업, 초기창업기업 대상 초기자금-창업공간-혁신성장 지원
 - 콘텐츠 기업 대상 투자유치 및 정책금융 지원
 - 경기 남부권역 기관 협력 지역창업 생태계 활성화

- 콘텐츠와 IP/디자인 융합 지원 고도화
 - 디자인과 콘텐츠 융합 창작·제작 기반 제공
 - 창작자 디자인 교육 및 기업 프로젝트 참여 지원
 - 경기 북부권역 디자인과 콘텐츠 융합 지원 사업 확대
 - 정기 협의체 운영을 통한 산·학·관 협력 강화
 - 콘텐츠IP 발굴, 제작, 사업화 지원 클러스터 조성

- 지역자원 특화 융복합 창업 생태계 조성
 - 지역자원 및 콘텐츠산업 특화 공간 운영 활성화
 - 지역 자원 활용 콘텐츠 개발 및 상품화 지원
 - 지역 문화·환경 가치 향상을 위한 창작자 발굴 및 육성
 - 경기 동부권역 디지털 콘텐츠 활용 역량 강화

2-1

서부권역 융복합 콘텐츠산업 육성

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

□ 사업개요

- 사업대상 : 콘텐츠 및 IP상품화 성장기 기업, 예비창업자
- 사업예산 : 1,725백만원(도 1,300백만원, 시 325백만원, 자체 100백만원)
- 사업목표 : 창업 58건, 일자리 664건, 이용자 8,525명
- 주요내용 : 기업 보육 공간 및 성장 프로그램 운영, 성장기 기업의 창업지원 및 자금지원 등

□ 추진 계획

- 기업 보육시설 및 편의시설 운영
 - 70개실(40평형 59개실, 10평형 11개실) 입주시설, 홍보 및 교류 프로그램 운영
- 기업 성장지원
 - 기업 운영에 필요한 자금(기업진단 등) 지원
- 서부허브 창작터 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
- 콘텐츠 융복합 제품 제작지원
 - 콘텐츠 결합형 제품 제작 통한 우수 프로젝트 선발 및 제작지원금 지원
- 콘텐츠 융복합 제품 유통지원
 - 마케팅 지원, 융·복합 콘텐츠 B2B마켓 참가지원
- 본부 권역센터 홍보 및 운영
 - 서부권역센터 중심의 4대 권역 통합 홍보 및 권역센터 통합 운영 관리

□ 추진 일정

- 2023. 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 기업 창업 지원을 통한 지역 경제 활성화

2-2

콘텐츠 전문인력 양성

- 도내 특성화고 및 마이스터고 학생 대상 창의력 향상 교육 및 아이디어 프로젝트 지원

□ 사업개요

- 사업대상 : 경기도 특성화고 및 마이스터고 학생, 경기도 소재 콘텐츠 관련기업
- 사업예산 : 625백만원(도 500백만원, 시 125백만원)
- 사업목표 : 콘텐츠 분야 창의인재 교육 3,000명, 프로젝트 개발 지원 40건
- 주요내용
 - (경기 콘텐츠 창의학교) 창의력 향상 교육 및 아이디어 프로젝트 개발 교육 지원, 프로젝트 결과물 경진대회 개최
 - (직무체험 프로그램) 콘텐츠 분야 직무체험(산학연계) 프로그램 운영

□ 추진 계획

- 경기 콘텐츠 창의학교
 - 교육지원 : 각 시·군 및 도교육청과 연계하여 도내 특성화고 및 마이스터고 대상 창의력 향상 및 콘텐츠 분야 교육 지원 ※도/시·군 예산매칭(1:1)
 - 경진대회 : 콘텐츠 프로젝트 개발 성과 발표 및 공유를 위한 경진대회 운영
- 직무체험(산학연계) 프로그램
 - 도내 콘텐츠 관련기업과 연계하여 도내 특성화고 및 마이스터고 학생 대상 직무체험 프로그램 운영

□ 추진 일정

- 2023. 2. ~ 03. : 경기 콘텐츠 창의학교 사업 참여 시·군 및 학교 선정
- 2023. 4. ~ 05. : 학교 별 협약 체결 및 지원금 지급
- 2023. 5. ~ 11. : 교육과정 운영 및 경진대회(10~11.) 운영
- 2023. 7. ~ 08. : 직무체험(산학연계) 프로그램 운영

□ 기대 효과

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

2-3

경기 콘텐츠코리아 랩 운영

- 도내 콘텐츠창작자 대상 창작활동 및 초기 사업화 지원
- 디지털 콘텐츠 창작·창업 문화 확산을 통한 청년 일자리 창출 확대

□ 사업개요

- 사업대상 : 도내 콘텐츠 창작자, 예비창업자, 창작에 관심있는 일반인
- 사업예산 : 1,380백만원(도 276백만원, 국 690백만원, 시 414백만원)

구분	기관별 총 사업비	도 보조금	국 보조금	시 보조금
총 사업비	1,380,000천원	276,000천원	690,000천원	414,000천원
경기콘텐츠진흥원	1,065,500천원	276,000천원	390,000천원	399,500천원
성남산업진흥원	314,500천원	-	300,000천원	14,500천원

- 사업목표 : 연간 신규 콘텐츠 제작 50건, 창업 30건, 일자리 65건
- 주요내용 : 디지털 콘텐츠 창작자 교육, 창업지원, 공간 및 장비지원
 - (인력양성) 디지털 콘텐츠 창작자 전문교육
 - (창업지원) 사업화 창업 교육(역량강화교육), 사업화 제작지원(자금지원)
 - (공간지원) 전시·홍보 및 인적교류를 위한 열린 창작 공간
 - (창작 장비 지원) 촬영 스튜디오, 녹음실, 편집실 등

□ 추진 계획

- (인력양성) 디지털콘텐츠창작자 창작도구 전문교육 진행
- (창업지원) 지역콘텐츠 연계 사업화 제작지원, 창업교육 진행
- (공간/창작장비 지원) 창작공간 및 전문장비 운영지원

□ 추진 일정

- 2023. 01. ~ 02. : 수요조사, 세부사업 계획 수립 및 기관협력 논의
- 2023. 03. ~ 12. : 지역콘텐츠 연계 사업화 제작지원, 교육사업 운영
- 2023. 12. ~ 12. : 사업결과보고 (KOCCA 연말평가)

□ 기대 효과

- 콘텐츠 창작의 디지털 전환 촉진 및 신시장 진출 기회 제공
- 창작자 생존역량 강화를 위한 ‘교육→제작지원→창업지원’ 지원체계 확립

- 예비창업, 초기창업 기업 대상 초기자금-창업공간-혁신성장 지원

□ 사업개요

- 사업대상 : 도내 ICT+콘텐츠 분야 예비창업자, 초기창업기업
- 사업예산 : 2,500백만원(도 1,500백만원, 시 1,000백만원)
- 사업목표 : 창업 80건, 일자리 300건, 스타트업 지원 2,000건
- 주요내용 : ICT+콘텐츠 예비창업자, 창업기업 대상 자금지원, 공간지원, 성장지원
 - ICT+콘텐츠 분야 창업지원, 인력양성 프로그램 운영
 - 창업공간 및 시설운영, 정책/사업 홍보마케팅

□ 추진 계획

- (창업지원) ICT+콘텐츠 분야 예비창업, 초기창업 단계별 자금지원 및 교육, 입주사 성장지원 프로그램 운영
- (시설운영) 독립형/개방형/비상주형 입주공간 지원
- (홍보운영) 정책/공간/사업 홍보, 지역육성본부 통합홍보, 누리집(홈페이지) 운영관리
- (인력양성) ICT+콘텐츠 창업기획자 양성, 지역연계 창업활성화 지원

□ 추진 일정

- 2023. 01. ~ 02. : 수요조사, 세부사업 계획 수립
- 2023. 01. ~ 03. : 개방형 입주지원 모집/선발
- 2023. 02. ~ 11. : 판교 경기문화창조허브 지원 프로그램 운영
- 2023. 03./06./09./12. : 비상주형 입주지원 모집/선발(분기별)
- 2023. 06. ~ 08. : 독립형 입주지원 모집/선발

□ 기대 효과

- 경기도 및 수도권 대표 ICT+콘텐츠 창업 선순환 생태계 구축
- 경기 남부권역 동반성장을 위한 지역협력 창업지원 체계 마련

2-5

콘텐츠산업 정책금융 운영

- 도내 콘텐츠 기업 대상 투자유치지원, 투·융자재원 공급

□ 사업개요

- 사업대상 : 투자유치를 희망하는 도내 콘텐츠기업
- 사업예산 : 505백만원(도 305백만원, 자체 200백만원)
- 사업목표 : 투자유치 10억원, 일자리 30건, 스타트업 지원 200건
- 주요내용 : 투자유치 희망기업 대상 투자유치 지원 프로그램 운영, 정책금융 관리

□ 추진 계획

- (투자유치 지원) 투자유치 수요에 따른 투자자/기업간 투자상담회 및 네트워킹 프로그램 운영, 통합 투자설명회(데모데이) 행사 개최
- (특례보증 지원) 도내 24개 시군/경기신용보증재단 협력 특례보증 지원 관리
- (출자펀드 관리) 기존 출자펀드 투자/회수/청산 관리, 신규펀드 조성

□ 추진 일정

- 2023. 01. ~ 02. : 수요조사, 세부사업 계획 수립
- 2023. 03. ~ 11. : 투자상담회 프로그램 운영
- 2023. 11. ~ 12. : 통합 투자설명회 행사 개최

□ 기대 효과

- 콘텐츠 산업 자금시장에 안정적인 투자 자원 공급 및 콘텐츠 융복합 혁신 생태계 조성
- 정책 금융지원을 통한 도내 콘텐츠 스타트업의 성장과 도약 견인

2-6

북부 경기문화창조허브 운영

- 디자인+콘텐츠 융합을 통한 가치 창출 및 경기북부 산업 고도화
- 경기북부 창업 생태계 연결자(Linker)로서의 거점센터 운영

□ 사업개요

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

□ 추진 계획

- (시설운영) 북부 경기문화창조허브 공간 운영, 창작터(메이커스페이스) 운영
- (입주지원) 독립형 입주 지원, 개방형 입주 지원, 가상 오피스 지원
- (권역특화) 북부권역 지역연계 지원(시군 맞춤형 디자인 프로그램 추진)
- (창업지원) 예비창업자 및 협력대학생 대상 디자인·콘텐츠 융합 창업지원
- (제작지원) 디자인·콘텐츠 융합 제작 자금 지원
- (시장지원) 디자인·콘텐츠 융합 제품 온/오프라인 유통 지원
- (인력양성) 디자인 솔루션 랩(기업과 청년 디자이너 매칭)
- (홍보운영) 북부 경기문화창조허브 지원 내용 및 성과 홍보

□ 추진 일정

- 2023. 01. ~ 02. : 사업 기본계획 수립
- 2023. 03. ~ 12. : 세부사업별 공모, 선정, 지원 수행
- 2023. 11. ~ 12. : 세부사업별 결과보고

□ 기대 효과

- 디자인+콘텐츠 융합 고도화로 경기 북부 지역 경제 성장 견인
- 경기 북부권역 연결자 역할 수행을 통한 콘텐츠 창업 생태계 조성 기여

- 도내 우수 콘텐츠IP 융·복합 사례 발굴 및 관련 스타트업 육성
- 콘텐츠IP 발굴, 제작, 사업화 단계별 지원 사업 추진

□ 사업개요

- 사업대상 : 도내 콘텐츠 창작자 및 스타트업, 콘텐츠IP 보유 기업
- 사업예산 : 2,850백만원(도 2,850백만원)
- 사업목표 : 우수프로젝트 20개 제작(사업화) 지원
- 주요내용 : 도내 콘텐츠IP의 발굴, 제작, 사업화 전 과정을 지원하여 미래 콘텐츠 산업 생태계 조성

□ 추진 계획

- (발굴지원) IP시장조사, 우수 IP공모전, IP플래너 교육을 통해 도내 우수IP 발굴, IP창작자와 비즈니스 전문가 양성
 - 콘텐츠IP 산업(기업/프로젝트) DB구축, 전문가 교육, IP파트너스 연계 공모전
- (제작지원) 원천 콘텐츠IP를 활용한 제작지원과 액셀러레이션 프로그램을 지원하여 콘텐츠IP 기업의 성장 강화
 - 우수프로젝트 20개 내외 선정 제작지원금 지급 및 컨설팅 지원
- (사업화지원) 우수 콘텐츠IP의 유통, 홍보 마케팅, 비즈니스 협력 네트워크 지원을 통한 성공적인 시장진출 견인 및 성공모델 창출
 - 콘텐츠IP 파트너스 운영 및 홍보·마케팅, 국내외 시장진출, 투자유치 지원

□ 추진 일정

- 2023. 01. ~ 02. : 산업 수요조사 및 사업 기본계획 수립
- 2023. 03. ~ 11. : 세부사업별 계획 수립 및 공모, 선정, 지원수행
- 2023. 11. ~ 12. : 세부사업별 결과보고 및 성과발표회 개최

□ 기대 효과

- 도내 우수 콘텐츠IP의 사업화 성공 사례 창출
- 국내외 시장진출 지원을 통한 관련 스타트업 성장 견인

2-8

동부 경기문화창조허브 운영

- 경기 동부권역 지역자원 특화 융·복합콘텐츠 발굴 및 창작·창업 생태계 조성
- 경기도 동부권역 거점 운영을 위한 『동부경기문화창조허브』 운영 활성화

□ 사업 개요

- 사업대상 : 동부권역 시·군 거주(소재) 예비창업자, 창작자 및 창업가
- 사업예산 : 2,000백만원(도 1,000백만원, 시 1,000백만원)
- 사업목표 : 경기 동부 특화 콘텐츠 산업 발굴 및 지역경제 활성화
- 주요내용
 - 예비창업자 대상 지역가치 기반 교육 및 네트워킹, 창업자금 지원
 - 우수 소상공인 대상 콘텐츠 제작 연계를 통한 유통·마케팅 지원
 - 동부권역 지역자원을 활용한 관광콘텐츠 제작 지원
 - 도민 디지털 포용력 향상 지원 및 산학협력 프로젝트 지원 등

□ 추진 계획

- 지역자원 발굴단 2기 모집 및 선발(4월)
- 지역가치 기반 창업지원 총 22건 모집 및 자금 지원(5월)
- 지역 로컬크리에이터 대상 콘텐츠 마케팅 지원 및 전시 개최(10월)
- 동부권역 지역자원을 활용한 관광콘텐츠 5건 제작지원(5월)
- 디지털 포용력 향상 400명 이상 교육 및 산학협력 프로젝트 10건 발굴(6~10월)
- 동부 경기문화창조허브 홍보 및 공간 활성화 프로그램 운영(연중)

□ 추진 일정

- 2023. 3. ~ 4. : 로컬크리에이터 창업지원 기업모집 및 선발
- 2023. 4. ~ 5. : 유통·사업화 지원사업 참여자 모집 및 선발
- 2023. 5. ~ 11. : 프로그램 운영 및 성과발표회 개최(11월)

□ 기대 효과

- 지역자원과 콘텐츠 융합 기반의 로컬크리에이터* 육성을 통한 경기 동부 활성화
 - 창작자 및 로컬크리에이터 창업 지원을 통한 동부 권역 창업 및 일자리 창출
- * 지역 자연환경, 문화적 자산을 소재로 창의성과 혁신을 통해 사업적 가치 창출하는 창업인 또는 창업기업(중기부)

2-9

(명시이월)IP융복합 콘텐츠 클러스터 조성 사전사업 운영

- IP 산업 육성을 위해 2024년 경기 북부(고양)에 IP융복합 콘텐츠 클러스터 조성
- 건물 준공 전 운영계획 연구, 협의체 운영, 포럼 개최 등 사전 사업 진행

□ 사업개요

- 사업대상 : 콘텐츠 IP 산업 관련 유관기관 및 유망기업 관계자
- 사업예산 : 152백만원(자체 152백만원) ※ 자체 추경(2022.3) 신규 사업
- 사업목표 : 중장기 운영전략과 세부과제 연구, IP비즈니스 전문인력 교육과정 개발, IP 포럼 온오프라인 참석자 100명, IP 협의체 참여 20개사
- 주요내용
 - 'IP융복합 콘텐츠 클러스터 조성' 중장기 운영 전략과 세부 추진과제 연구
 - 콘텐츠 IP 비즈니스 전문인력(IP 플래너) 육성 교육과정 개발
 - '콘텐츠 IP 포럼 2022' 개최 및 콘텐츠 IP 협의체(파트너스) 운영

□ 추진성과

- 콘텐츠 IP포럼 개최완료 및 콘텐츠 IP 협의체(파트너스) 22개사 구성(12월)
- 전문가 자문회의 4회 개최('22년 5~6월), 종합계획 연구 착수('22년 11월~)

<추진 경과>

- 2021. 3. : 문화체육관광부 공모 사업에서 경기-고양 최종 선정
※ 전국 4개 지자체(①경기+고양, ②인천+서구, ③부산+금정, ④경남+창원) 중 1위로 선정
- 2021. 3. ~ 7. : 'IP융복합 콘텐츠 클러스터 조성' 기본계획 수립 연구

조감도(안)		층별 구성(안)	
		5층	입주사 공간(4인실 4, 6인실 2, 10인실 2)
		4층	개방형 협업공간, 영상회의실, 세미나실 등
		3층	창작 및 R&D 공간, 운영사무실
		2층	IP융·복합 전시관
		1층	복합문화 전시·체험 공간, 카페, 콘텐츠숍 등
		B1	주차장, 화장실, E/V, 기계실, 계단실 등
대지면적	5,369㎡	건 폐 율 (법정)	23.7% (60%)
건축면적	1,272㎡	용 적 륜 (법정)	88.4% (300%)
연 면 적	4,748㎡	도/시·군 계획시설상 용도	문화시설, 공공업무시설(공공청사)
조성기간	기본계획 연구(2021년) → 실시설계(2022년) → 착공(2023년) → 준공(2024년)		

※ 조성비 : 25,941백만원(국비 10,986, 지방비(道:고양시=3:7) 14,955)

□ 향후계획

- 'IP융복합 콘텐츠 클러스터 중장기 종합계획 연구' 수행('22년 11월~'23년4월)
- 콘텐츠 IP 비즈니스 전문인력 육성 교육과정 개발('23년 2월~4월)

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

□ 사업개요

- 사업대상 : 동부권역 시·군 거주(소재) 예비창업자, 창작자 및 창업가
- 사업예산 : 1,275백만원(도 285백만원, 시 990백만원)
- 사업목표 : 경기 동부 특화 콘텐츠 산업 발굴 및 지역경제 활성화
- 주요내용
 - 예비창업자 대상 지역가치 기반 교육 및 네트워킹, 창업자금 지원
 - 우수 소상공인 대상 콘텐츠 제작 연계를 통한 유통·마케팅 지원
 - 동부권역 지역자원 활용한 관광콘텐츠 제작 지원
 - 도민 디지털 포용력 향상 지원 및 산학협력 프로젝트 지원 등

□ 추진 계획

- 지역자원 발굴단 성과발표회 개최(3월) 및 자료집 발간(4월)
- 지역가치 기반 창업지원 총 18건 모집 및 자금 지원(3월)
- 지역 로컬크리에이터 대상 콘텐츠 마케팅 지원 및 전시 개최(5월)
- 동부권역 지역자원을 활용한 관광콘텐츠 3건 제작지원(3월)
- 디지털 포용력 향상 300명 이상 교육 및 산학협력 프로젝트 5건 발굴(3~5월)

□ 추진 일정

- 2023. 1. : 사업계획 수립 및 동부 경기문화창조허브 홍보물 제작
- 2023. 2. : 창업지원 참여기업 모집 및 선발(2~3월)
- 2023. 3. ~ 6. : 프로그램 운영 및 성과발표회 개최(6월)

□ 기대 효과

- 지역자원과 콘텐츠 융합 기반의 로컬크리에이터* 육성을 통한 경기 동부 활성화
 - 창작자 및 로컬크리에이터 창업 지원을 통한 동부 권역 창업 및 일자리 창출
- * 지역 자연환경, 문화적 자산을 소재로 창의성과 혁신을 통해 사업적 가치 창출하는 창업인 또는 창업기업(중기부)

전략3

지속가능한 경영체계 확립

※ 지속가능경영 : 경제적 신뢰성, 환경적 건전성, 사회적 책임성을 바탕으로 지속가능발전을 추구하는 경영

□ 콘텐츠산업의 지속가능 성장 견인

- 콘텐츠산업 정책기능 강화
 - 콘텐츠산업 정책정보 및 데이터 제공
 - 콘텐츠산업 중장기 정책계획 수립
- 협력·상생 지역거점 역할 강화
 - 콘텐츠산업 유관기관 협의체 운영
 - 협력·상생 정책사업 기획 및 지원
- 사업 운영·관리 체계 고도화
 - 사업진척 및 예산집행 관리 지원

□ 미래 대비 정보 서비스 강화

- 디지털 서비스 고도화
 - 안전한 정보시스템 기반 편리한 정보서비스 제공
 - 정보보안 강화를 통한 공공기관 보안요구 준수
- 콘텐츠산업 다채널 정책홍보
 - 미디어와 SNS채널을 활용한 콘텐츠기업 및 경기도민과의 소통
 - 체계적인 기관 마케팅을 통한 콘텐츠 산업 진흥 기관으로서의 인식 확산

□ ESG 기반 경영 강화

- (E)콘텐츠산업 탄소중립을 위한 기관 운영 및 전략 수립
 - 2022 ESG 기관 운영 전략 수립 및 2023 ESG 경영 비전 선포에 따른 세부이행과제 도출 및 전담부서 지정, 추진계획 작성
- (S)콘텐츠산업 동반성장 견인, 콘텐츠 향유 확대 및 다양성추구
 - 사회적 약자기업 물품구매 지원 확대, 노동이사제 시행, 직원과의 소통 강화
- (G)윤리경영 및 책임경영
 - 윤리인식 제고를 위한 전직원 청렴교육 확대, 청렴도 개선을 위한 과제 도출 및 이행

3-1

콘텐츠산업 정책연구

- 국내외 콘텐츠산업 환경 및 경기도 지역분석을 통한 산업육성 기초자료 마련
- 경기도 콘텐츠산업 진흥을 위한 육성 전략 정책연구 및 신규사업 개발

□ 사업개요

- 사업대상 : 경기도 및 각 시·군/유관기관, 콘텐츠 기업 등
- 사업예산 : 275백만원(도 180백만원, 시 45백만원, 자체 50백만원)
- 사업목표
 - 국내외 및 경기도 콘텐츠산업 분석을 통한 산업 육성 전략 수립
 - 연구/전략 개발을 통한 신규사업 발굴 및 시범사업 추진
- 주요내용 : 산업동향분석, 정책연구, 신규사업 발굴 및 통계조사 등

□ 추진 계획

- 산업분석 및 동향분석 보고서 발간
 - 신기술 및 산업동향, 콘텐츠 장르별 산업 동향 분석보고서 정기 발행
- 정책연구 및 신규사업 개발
 - 대내외 환경 변화, 정부정책 분석을 통한 콘텐츠산업 진흥 정책 수립
 - 콘텐츠산업 진흥 정책(중/장기 전략) 기반 전략 사업 개발 및 시범 운영
- 경기도 콘텐츠산업 통계조사(국가승인통계조사) 시행
 - 경기도 콘텐츠산업의 정확한 실태 파악 및 산업 현황 조사

□ 추진 일정

- 2023. 1. ~ 3. : 동향분석/통계조사/정책연구/신규사업개발 계획 수립
- 2023. 3. ~ 12. : 매 월 1회 동향분석 보고서 발간, 정책연구 수시 수행
- 2023. 12. : 통계조사 결과 도출 및 대외공표

□ 기대 효과

- 지역적, 산업적 환경변화에 대한 현황파악 및 효과적 정책 개발
- 경기도 콘텐츠산업 발전단계에 적합한 정책 및 신규사업 개발
- 국가승인통계조사 영역의 올바른 균형 및 통계품질 유지

3-2

경기 콘텐츠 거점기관 운영

- 문화체육관광부의 경기 지역 콘텐츠 거점기관 지정(2019)에 따른 경기도 콘텐츠산업 동서남북 권역별 정책협의체 운영 및 시군 지역 콘텐츠산업 연구 지원

□ 사업개요

- 사업대상 : 경기도 및 각 시·군/유관기관, 대학 및 콘텐츠 기업 등
- 사업예산 : 80백만원(자체 80백만원)
- 사업목표 : 협의체 운영 4회
- 주요내용 : 경기도 권역별 정책협의체 운영, 시·군 지역 콘텐츠산업 연구 지원

□ 추진 계획

- 거점기관 연구용역 수행
 - 경기도 콘텐츠 산업 발전 및 거점 기관 고도화를 위한 연구 수행
- 경기도 시군 콘텐츠산업 연구 지원
 - 시군 콘텐츠산업 발전 연구를 위한 지원(1개 기관 지원)
- 경기도 동서남북 권역 정책 협의체 운영
 - 경기도 콘텐츠산업 관련 전문가 포함 정책 협의체를 통해 협력 방안 모색

□ 추진 일정

- 2023. 03. ~ 04. : 경기도 시군 콘텐츠산업 연구 지원 공모
- 2023. 04. ~ 12. : 경기도 시군 콘텐츠산업 발전 연구 협약 및 지원
- 2023. 04. ~ 11. : 경기도 동서남북 권역 정책 협의체 운영
- 2023. 04. ~ 12. : 거점기관 연구 추진

□ 기대 효과

- 시군 유관 기관과의 소통 및 협의체 활성화로 경기도 동서남북 권역 네트워크 연계 강화
- 콘텐츠 산업 발전 연구를 통해 경기도 콘텐츠 산업 경쟁력 강화

- 언론홍보를 통한 기관 대외 신뢰도 제고 및 주요정보 제공
- 기관 홍보를 위한 콘텐츠 제작 및 다채널 배포로 고객 대상 정보제공

□ 사업개요

- 사업대상 : 경기도 콘텐츠기업, 산업 관계자, 유관기관, 경기도민
- 사업예산 : 625백만원(도 500백만원, 시 125백만원)
- 사업목표 : 홍보채널 구독자 10% 증대
- 주요내용 : 전략홍보(언론홍보), 다채널 홍보콘텐츠 제작, 기관마케팅 등
 - 언론보도 : 보도자료 배포, 언론사 취재지원, 기관 뉴스 클리핑, 언론·기업 동향 정보 수집, 분석 및 정보제공
 - 기관 SNS운영 : 기관 소셜 미디어 채널(영상채널, SNS, 뉴스레터 등) 기획 및 운영, 뉴미디어 콘텐츠 기획 및 제작
 - 기관마케팅 : 사업설명회, 온오프라인광고, 홍보물품 제작 등 기관마케팅 수행

□ 추진 계획

- 전략홍보(언론홍보) : 언론사·유관기관 등 언론홍보처 간 소통 활성화 및 대외 메시지 관리, 진흥원 보도자료 및 기획기사 배포
- 기관홍보
 - 홍보콘텐츠 제작 : 소셜 미디어별 홍보콘텐츠 제작, 기관 홍보영상 제작
 - 기관행사 개최 : 사업설명회, 기관캠페인 등 기관행사 추진
 - 온오프라인 홍보 : 기관 홍보를 위한 온오프라인 홍보 추진
 - 기관 홍보물 제작 : 안내책자 등 기관 홍보물 기획 및 제작
 - 사업부서 홍보지원 : 기관 역점사업 및 주요행사 홍보지원

□ 추진 일정

- 2023. 1. ~ 12. : 보도자료 배포, 기획홍보 추진, 뉴스 클리핑
- 2023. 1. ~ 12. : 온오프라인 기관홍보 수행, 사업부서 홍보지원

□ 기대 효과

- 체계적인 홍보 마케팅을 통한 콘텐츠 산업 진흥 기관으로서 인식 확산
- 미디어와 SNS채널을 활용한 콘텐츠기업 및 경기도민과의 소통

- 안전한 정보시스템 기반 편리하고 활용도 높은 정보서비스 제공
- 진흥원 정보보안 강화로 공공기관의 보안 요구사항 준수

□ 사업개요

- 사업대상 : 진흥원 임직원, 경기도 콘텐츠기업, 산업 관계자, 경기도민
- 사업예산 : 750백만원(도 600백만원, 시 150백만원)
- 사업목표 : (정보화) 웹 취약점 조치 95% 이상 달성, 진흥원 공공데이터 신규개방 1건
(정보보안) 사이버보안 95점, 누리집·서버점검(10개), 지역센터 보안점검
(재구축) 기관 누리집 재구축 및 서비스 개시, 이용자 체감속도 6초 이내
- 주요내용 : 누리집 등 정보시스템 운영, 정보보안 및 개인정보보호, 누리집 재구축

□ 추진 계획

- 기관 누리집, 클라우드 서버, G포털시스템(그룹웨어 등) 운영 및 기능 관리
- 본원·지역별 SW 라이선스 유지관리, 공공데이터·정보공개청구 등 행정정보 관리
- 인터넷·네트워크, 정보보호시스템, 사이버보안 운영, 모의훈련 및 보안교육 수행
- 보안취약점 진단, 누리집 장애복구 훈련, 지역센터 보안점검, 보안장비 관리
- 기관 및 사업별 누리집 통합, 정보검색 및 사업관리기능 강화하여 누리집 재구축
- 이용자 체감속도 개선을 위한 누리집 시스템 개선 및 개인정보보호시스템 도입

□ 추진 일정

- 2023. 01. ~ 12. : 누리집·G포털 운영 및 SW유지관리, 행정정보 공시 및 관리
- 2023. 01. ~ 12. : 네트워크·정보보호시스템·사이버보안 운영, 취약점진단점검, 보안교육
- 2023. 05. ~ 12. : 누리집 재구축 용역 계약 및 과업 수행, 서비스 개시

□ 기대 효과

- 누리집 등 정보시스템 기반 안정적인 업무 지원 및 업무 효율 향상
- 보안통제 강화를 통한 사이버 침해사고의 선제적 대응 체계 구축
- 장애유무, 이용환경 등에 구애받지 않는 기관 통합 정보서비스 제공

3-5

전략적 재단운영

- 경기도 정책 이행 기관의 비전 달성을 위한 효율적 조직 운영 역량 강화
- ESG 기반 경영 강화를 위한 경영체계 수립 및 책임 경영 강화

□ 사업개요

- 사업대상 : 진흥원 임직원, 내·외부 관계자 등
- 사업예산 : 11,204백만원(도 8,878백만원, 시 1,706백만원, 자체 620백만원)
※ 문체국 : 8,862백만원, 미래국 : 2,342백만원
- 사업목표 : 내·외부 환경변화에 따른 경영환경 및 조직운영의 선제적 대응을 통한 조직의 성과창출 / 도 정책이행 및 비전달성 기여
- 주요내용 : 효율적 조직 운영 · ESG 기반 경영 강화
 - 경영환경 개선, 조직 역량강화를 통한 성과창출 및 도 정책이행·비전달성 기여
 - 효율적 조직 운영 및 업무 체계 개선을 통한 성과 창출 제고
 - 조직 역량강화를 위한 교육훈련 및 효율적 인사관리 체계 강화
 - 직원 복리후생 제도 운영을 통한 직원만족도 제고

□ 추진 계획

- (조직) 효율적 조직운영 및 인사관리, 통합 공채, 조직문화프로그램 시행 등
- (E) 기관의 ESG 경영전략체계 추진, 콘텐츠기업 탄소배출 컨설팅 지원 등
- (S) 사회적 약자기업 구매 제고, 노동이사제 정착, 노사협의회 추진 등
- (G) 직원 청렴교육 이수, 청렴도 자가 점검, 책임경영 강화 등

□ 추진 일정

- 2023. 01. ~ 02. : 경영계획 수립 및 공공기관 경영평가 목표 수립
- 2023. 01. ~ 02. : 사회적기업 구매율 제고를 위한 내부운영 체계 추진
- 2023. 01. ~ 06. : ESG기반 정책 및 사회적 책임 경영 체계 수립
- 2023. 03. ~ 06. : 상반기 통합 공채 정규직 직원 채용
- 2023. 03. ~ 12. : 청렴도 개선 방안 도출 및 이행

□ 기대 효과

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

전략4

미래산업 육성 및 기반조성

□ 산업변화에 부합하는 경기도 게임 생태계 강화

- 게임산업 전 주기(기반강화-기업경쟁력제고-유통판로확대) 지원으로 미래성장 주도
 - (기반강화) 스타 게임콘텐츠 발굴, 아카데미 교육 운영으로 창업지원
 - (기업경쟁력 제고) 산업트렌드 선도게임 제작지원, 미래기술 게임 활성화
 - (유통판로 확대) 글로벌 플랫폼 상용화 지원, 대중소 협력사업 지원
- 플레이엑스포(PlayX4) 수출상담회 개최
 - 수출형태 변화에 대응하여 다자간·다각적 맞춤형 게임 비즈니스 플랫폼 구축
 - 중견 게임 투자사 연계 프로그램 및 특별관 운영, 경기게임오디션 연계 개최

□ 건강한 게임문화 확산 및 게임 산업 활성화 지원

- 누구나 즐기는 건강한 게임문화의 확산과 정착
 - 게임의 긍정적 활용을 위한 상담 및 진로 교육 프로그램 확대
 - 건강한 게임문화 이해증진을 위한 콘텐츠 제작 및 확산
 - e스포츠 페스티벌을 통한 생활문화로서의 e스포츠 정착
- 도 핵심 미래 가치 산업인 게임 산업 활성화 지원
 - 해외 게임쇼 참가지원 및 비즈매칭 지원을 통한 해외진출 판로 지원
 - 기능성 게임 제작지원을 통한 게임의 사회적 효용성 증대
 - 게임 비개발 직군에 대한 진로교육/취업지원으로 산업 인재육성

□ 미래기술 기업 및 인재 육성

- XR/메타버스 유망기업 집중육성 및 신수요 창출
 - 유망기업 발굴 및 투자분야 전문 액셀러레이팅 등으로 투자유치 지원
 - 킬러 콘텐츠 제작지원 및 공공·민간 시장 수요처 발굴/판로개척 지원
 - 경기XR센터 입주공간 지원 및 미래기술 체험 공간 운영
- 유통/커머스 시장 지향적 성과 창출로 XR 산업화를 위한 고도화 추진
 - 상용화 가능한 분야 집중 비즈니스 모델링 등 현실적 성과 창출
 - 미래 산업환경 변화 대비 XR/메타버스 전문인력 양성

- 게임산업 전 주기(기반강화-기업경쟁력제고-유통판로확대) 지원
- 경기도 게임과 선도기술 융합을 촉진하여 산업변화에 적극 대응

□ 사업개요

- 사업대상 : 게임개발자, 인디 및 중소 게임기업, 글로벌 상용화 희망 기업 등
- 사업예산 : 3,672백만원(도 2,272백만원, 국 1,400백만원)
- 사업목표 : 지원기업 166개사, 고용창출 209명, 신규창업 24개사
- 주요내용
 - 경기게임오디션 : 스타 게임 콘텐츠 발굴·지원(상금, 입주거점, 후속지원 등)
 - 경기게임아카데미 : 게임기업 창업 지원 및 개발자 역량강화 교육과정 운영
 - 경기글로벌게임센터 운영 : 입주공간 등 인프라 지원 및 액셀러레이팅
 - 경기게임 제작지원 : 산업트렌드(IP활용 및 하이퍼캐주얼) 선도게임 제작 지원
 - 게임플랫폼 변환지원 : 게임IP의 플랫폼(콘솔, PC, 모바일 등) 간 변환 지원
 - 미래기술게임 활성화지원 : 신기술(클라우드, AI 등) 기반 게임 활성화 프로젝트
 - 게임 상용화 지원 : 게임 프로젝트 별 맞춤형 글로벌 발매(상용화) 지원
 - 대·중·소 협력 사업 지원 : 지속가능한 산업환경 조성위한 상생 프로그램

□ 추진 계획

- 경기게임오디션
 - (오디션) 제18회 경기게임오디션 참가기업 모집(3월), 행사 운영(5월), 지원협약(6월)
 - (후속지원) 지원기업 모집(4월), 사업 운영(5~11월)
- 경기게임아카데미
 - (창업과정) 수강생 모집(3월), 12기 운영(4~10월), 후속지원('23.11월~'24.11월)
 - (역량강화과정) 홍보 및 모집(9월), 역량강화과정 운영(10~11월)
- 경기글로벌게임센터 운영
 - (공간지원) 신규 입주사 모집공고(6월, 12월) * 입주시기 : '23.8월, '24.2월
 - (통합홍보) 게임 지원 사업 및 기업 홍보운영(3~11월)

- 경기게임 제작지원
 - 지원기업 선정(3월), 제작지원(4~10월), 정산·결과보고(11월)
 - ※ IP 활용 5개사, 하이퍼캐주얼 10개사 지원
- 게임플랫폼 변환지원
 - 지원기업 선정(3월), 변환지원(4~11월), 정산·결과보고(11월)
 - ※ 게임 플랫폼 간 변환(PC→콘솔, 모바일→PC 등) 희망기업 6개사 지원
- 미래기술 게임 활성화 지원
 - (전문가 의견수렴) 게임분야 미래기술 및 지원 관련 전문가 자문회의 실시(3~11월)
 - (제작지원) 지원기업 선정(4월, 1개사), 제작지원(5~11월), 정산·결과보고(11월)
- 게임상용화 지원
 - 지원기업 모집(3월), 수행사-지원기업 매칭 및 사업수행(4~11월)
- 대·중·소 협력사업 지원
 - 대중소 협약 프로그램(GGC Green Friendship) 연중 확대운영 ※ '22년 시범운영(6개사 참가)
 - 방구석 인디 게임쇼 공동주관(네오위즈 협력) 등 대기업 협력사업 추진

□ 추진 일정

- 2023. 01. ~ 02. : 기본계획 및 사업별 세부 추진계획 수립
- 2023. 02. ~ 11. : 3개 분야 8개 세부사업 추진
- 2023. 11. ~ : 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

4-2

플레이엑스포

- 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 : 870백만원(본예산 도 170백만원/ *2022 명시이월(준비금) 700백만원)
- 사업목표 : B2B 참가기업 397개사, 수출계약추진액 1.59억 달러
- 주요내용
 - (국내·외 바이어 초청) 개발사 수요조사 기반 국내외 바이어 초청
 - (개발사 초대) 개발사 라이브러리 구축으로 수출상담회 참가 촉진
 - (온·오프라인 수출상담회 운영) 현장 대면 수출상담회 및 온라인 매칭 병행
 - (특별관 및 특별 프로그램 운영) 외부 협력기관 등과 연계한 특별관 및 특별 프로그램 운영으로 기존 수출상담회 탈피

□ 추진 계획

- 플레이엑스포 B2B(수출상담회) 개최
 - B2B(수출상담회) 참가 국내 게임개발사 및 국내외 바이어 모집 초청 등
 - 온오프라인 비즈매칭 실시 및 특별 프로그램 운영
- 플레이엑스포 비즈매칭 시스템(누리집) 운영
 - 개발사 <-> 바이어간 원활한 비즈매칭을 위한 시스템 운영
 - 플레이엑스포 행사내용 게재 및 공유를 위한 누리집 운영

□ 추진 일정

- 2023. 01. ~ 02. : 플레이엑스포 비즈매칭 시스템(누리집) 운영 및 B2B 운영사 선정
- 2023. 02. ~ 04. : 국내 게임개발사 및 국/해외 바이어 모집
- 2023. 05. 11. ~ 12. : 2023 플레이엑스포(PlayX4) B2B 진행

□ 기대 효과

- 중소 게임개발사 수출판로 개척 지원으로 게임산업 수출 확대
- 특별 프로그램 운영으로 중소 게임개발사 대상 지원 확대

4-3

XR/메타버스 산업육성

- XR/메타버스 산업 유망기업 경쟁력 강화, 신규창업 및 지속성장 위한 기반조성
- 메타버스 산업생태계 조기 조성을 산업변화 선제적 대응

□ 사업개요

- 사업대상 : XR/메타버스 분야 초기/중소기업
- 사업예산 : 4,480백만원(도 4,480백만원)
- 사업목표 : 중소기업 집중육성, 미래산업 신수요 창출 및 가치 확산
- 주요내용 :
 - 투자유치 기업지원 : NRP 기업육성, 통합성과발표회
 - 제작실증 기업지원 : NRP 제작지원, XR 스튜디오 바우처 지원
 - 유통판로 기업지원 : XR/메타버스 유통판로 지원
 - 산업육성 인프라 구축 : XR/메타버스 기업지원 센터 운영

□ 추진 계획

- (NRP 기업육성) 유망기업 발굴 및 투자분야 전문 액셀러레이팅으로 투자유치 지원
- (NRP 제작지원) 사업화 및 B2G/B2B 시장 확대 가능한 킬러콘텐츠 제작/실증 지원
- (통합성과발표회) 데모데이/성과발표회를 통해 투자처 확보 및 수요처 확대의 場 마련
- (바우처 지원) XR스튜디오를 필요로 하는 기업에게 기술, 공간, 장비 바우처 지원
- (유통판로지원) 유통 전략수립, 자문, 수요처-공급처 비즈매칭을 통한 시장진출
- (경기XR센터 운영) XR/메타버스 기업 공간지원, 시설·장비지원 등 인프라 지원

□ 추진 일정

- 2023. 01. ~ 02. : 세부계획, 위수탁협약(도↔진흥원), 사업비 수령
- 2023. 02. ~ 03. : 수요조사, 공모/선발, 용역사 선정
- 2023. 04. ~ 12. : 세부사업 추진 및 관리, 사업결과보고

□ 기대 효과

- 기업과 시장, 도민과 기술을 연결하는 가상/증강현실 산업 활성화
- 메타버스로의 변환에 대한 선도적 대응

4-4

경기 VR/AR 제작거점센터

- 과학기술정보통신부 「지역 VR/AR 거점센터 구축/운영」 4차년도 사업
- 유통/소매업 분야에 특화 VR/AR 콘텐츠 융합사업 실증 지원

□ 사업개요

- 사업대상 : XR/메타버스 분야 초기/중소기업 및 산업종사자
- 사업예산 : 1,350백만원(도 750백만원, 국* 600백만원)
 - * 국비 예산은 당해연도 협약체결시 변동 될 수 있음
- 사업목표 : XR/메타버스 기업 기술역량 향상 지원체계 구축 및 인재양성
- 주요내용 : XR/메타버스 서비스 제작지원, 메타버스 아카데미(해커톤 포함), 시설장비 활용지원 프로그램

□ 추진 계획

- (XR/메타버스 서비스 제작지원)
 - 상거래 현장에 XR/메타버스 기술 도입하여 우수사례 창출 및 사업화 기반 마련
- (메타버스 아카데미)
 - 아카데미 : 3D 모델링 및 최신 개발툴 학습으로 XR/메타버스 창작자/전문인재 양성
 - 해커톤 : 글로벌 기업 등과 연계한 최신 트렌드/기술 기반 민·관·학 협력 해커톤
- (시설장비 활용지원)
 - 프로그램 운영 : 메타버스포럼(1회) / 세미나(3회) / 워크샵(5회) 지속운영
 - 장비/시설대여 : 장비/시설 지원을 통해, 도내 XR/메타버스 기업 기술역량 향상

□ 추진 일정

- 2023. 01. ~ 02. : 세부계획, 위수탁협약(도↔진흥원), 사업비 수령
- 2023. 02. ~ 04. : 수요조사, 공모/선발, 용역사 선정
- 2023. 04. ~ 12. : 세부사업 추진 및 관리, 사업결과보고

□ 기대 효과

- 경기도 거점 기반의 가상/증강현실 미래 기술 융합산업 활성화
- XR/메타버스와 道 특화 분야 '유통' 산업간 융합 확산 지원 및 사업화·시장 검증에 위한 인프라 조성
- XR/메타버스 전문 인력 양성 및 신규 일자리/직업 창출

4-5

경기 e스포츠 육성

- 도내 게임사의 해외 진출 지원을 통한 경쟁력 강화
- e스포츠 저변확대 및 비개발 직군 게임 전문인력 양성 등 산업 전반에 대한 폭넓은 지원체계 마련

□ 사업개요

- 사업대상 : 일반 도민, 해외 진출 희망 도내 게임개발사, 게임 산업 내 비개발 직군 종사 희망자 등
- 사업예산 : 1,572백만원(도 1,572백만원)
- 사업목표 : 지원기업 10개사, 일자리창출 30건, 도민문화향유 160,000명
- 주요내용 : 게임 해외진출지원, 생활게이밍 활성화, 게임산업 인재육성

□ 추진 계획

- 경기도 게임 해외진출 지원
 - 해외 게임쇼 참가(도쿄 게임쇼 및 태국 게임쇼 등)지원 및 도내 중소 게임사의 해외 네트워크 구축 지원
- 생활게이밍 활성화
 - 캠퍼스 대항전, 장애인 e스포츠대회 등 e스포츠 페스티벌 개최를 통한 다양한 계층의 참여 유도 및 저변확대
 - 대통령배 아마추어 e스포츠 대회 출전 지원
- 게임산업 인재육성
 - 게임 비개발 직군(마케팅, 사업기획, 행사운영 등) 분야의 인재 육성 및 취업 프로그램 운영

□ 추진 일정

- 2023. 02. : 사업별 세부계획 수립 및 e스포츠트레이닝센터 운영
- 2023. 05. : 경기e스포츠페스티벌 개최, 게임산업 인재육성 교육 진행(~12월)
- 2023. 08. ~ 10. : 경기도 게임 해외진출지원 참가사 모집 및 운영
 - ※ 도쿄 게임쇼(9월), 태국 게임쇼(10월) 예정, 기업 수요조사 반영 추후 변동 가능
- 2023. 12. : 세부사업 운영 결과보고

□ 기대 효과

- 게임산업의 고성장과 가치 확대에 따른 도내 게임사의 해외 진출 지원
- 도민 대상 e스포츠 저변확대 / 진로교육 / 취업 지원 등을 통한 산업 인프라 구축

4-6

게임문화 활성화

- 도민 대상 게임 과몰입 및 관련 이슈 해결 지원
- 게임에 대한 이해 증진과 교육으로 건강한 게임문화 확산
- 기능성 게임 제작지원으로 게임의 사회적 효용성 증대

□ 사업개요

- 사업대상 : 게임 관련 이슈에 관심이 많은 청소년, 보호자, 일반인
- 사업예산 : 950백만원(도 950백만원)
- 사업목표 : 게임과몰입 상담 700명, 진로교육 4,000명, 일자리창출 10명 이상
- 주요내용 : 게임과몰입 상담 치유, 게임 리터러시 교육, 기능성 게임 제작지원

□ 추진 계획

- 게임과몰입 상담치유
 - (상담치유 지원)상담 전문 협력기관(민간상담센터) 및 치유 협력기관(의료기관) 연계 상담지원
 - (집단상담)청소년 대상 보드게임, 신체활동 등 소규모 집단상담 프로그램 운영
 - (상담사 양성)상담 협력기관 전담 상담사 대상, 게임과몰입 상담 교육 과정 운영
- 게임리터러시 교육
 - (게임진로탐험) 도내 게임사와 협력, 청소년 대상 게임 관련 직업 탐색 프로그램 운영
 - (게임리터러시 체험부스)플레이엑스포 내 게임리터러시 관련 체험부스 운영
 - (게임리터러시 콘텐츠 제작배포)학생, 학부모, 교사 등 게임 이슈를 둘러싼 이해관계자에게 게임 관련 정보 제공 및 확산
- 기능성 게임 제작지원
 - 공모를 통해 사회적 기능의 향상을 돕는 도내 기능성 게임 개발사 제작지원

□ 추진 일정

- 2023. 1. ~ 2. : 게임문화 활성화 기본계획 수립 및 위수탁 계약 체결
- 2023. 3. ~ 4. : 세부사업 운영 착수, 참가자/기업 공모 및 사업진행
- 2023. 12. : 세부사업 운영 결과보고

□ 기대 효과

- 게임행동 상담 및 교육 프로그램 운영을 통한 건강한 게임문화 정착 촉진
- 기능성 게임의 확산을 통한 게임에 대한 사회적 인식 제고 및 효용성 증대