
문화를 산업으로 확장시키는 연결점
경기콘텐츠진흥원

2026년 주요 업무보고

목 차

I	일반현황	1
	1. 기관현황	1
	2. 조직 및 인력	2
	3. 지역거점 현황	3
II	2026년 콘텐츠산업 동향	4
III	2026년 추진방향	6
IV	2026년 핵심 추진과제	7
V	2026년 예산현황	8
VI	2026년 상반기 주요성과	10
VII	2026년 사업 추진 현황	17
	1. 콘텐츠산업본부	19
	2. 지역육성본부	34
	3. 미래산업본부	43
	4. 경영본부	49
VIII	참고자료	54
	1. 임원 명단	54
	2. 간부 명단	55

I. 일반현황

(2026. 6. 30. 기준)

1 기관 현황

□ 설립근거 및 설립목적

- 설립근거 : 경기콘텐츠진흥원 설립 및 지원 조례
 - [제정] 2001.3.5. 조례(제3095호) / [개정] 2023.10.11. 조례(제7773호)

근거법	목적	비고
문화산업진흥기본법	· 문화산업 발전 기반 조성 및 경쟁력 강화	조례제정(2001.3.)
콘텐츠산업진흥법	· 콘텐츠산업 경쟁력 강화 및 경제 발전 기여	조례개정(2023.10.) 근거법 확대

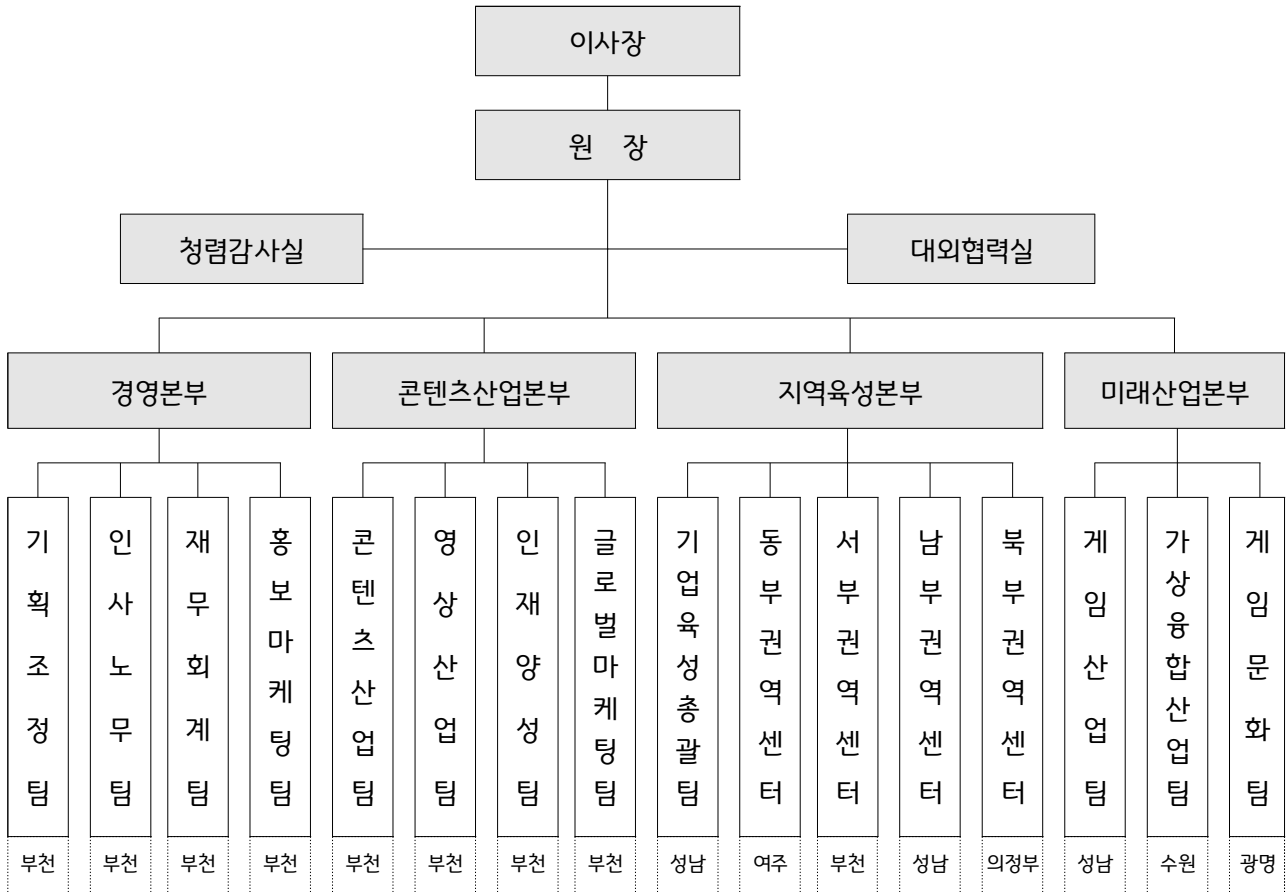
- 설립목적 : 경기콘텐츠진흥원 정관 제1장 총칙, 제2조(목적)
 - 문화콘텐츠산업의 경쟁력을 강화하고 디지털기술 융복합 생태계를 조성하여 도민의 문화 향유권 확대와 지역 경제 활성화에 기여함을 목적으로 한다.

□ 주요연혁

- 설립일 : 2001. 8. 29.
- 소재지 : [본원] 경기도 부천시 부천로 198번길 18(춘의동)
춘의테크노파크II 202동 9층
- 기본재산 : 178억원 (건물, 토지, 예금)
 - 2001. 03. : 설립 및 지원 조례 공포
 - 2001. 08. : 기관 설립
 - 2011. 11. : 경기콘텐츠진흥원(GCA) 現 기관명으로 개칭
 - 2014. 05. : 판교 경기문화창조허브 개소(성남시)
 - 2015. 06. : 북부 경기문화창조허브 개소(의정부시)
 - 2016. 10. : 경기글로벌게임센터 개소(성남시)
 - 2018. 07. : 부천 창작터(現 서부 경기문화창조허브) 개소(부천시)
 - 2019. 07. : 경기XR센터 개소(수원시)
 - 2020. 12. : 경기VRAR제작거점센터(現 경기가상융합산업혁신센터) 개소(수원시)
 - 2021. 11. : 경기게임문화센터 개소(광명시)
 - 2022. 12. : 동부 경기문화창조허브 개소(여주시)

2 조직 및 인력

□ 조 직 : 2실, 4본부, 4센터, 12팀



□ 인 원 : 정원 130명 (현원 127명)

(단위 : 명)

구분	합계	원장	일반직									무기직
			1급	2급	3급	4급	5급	6급	7급	8급	전문위원	
정원(A)	130	1	6	4	10	12	17	20	18	10	4	28
현원(B)	127	1	5	3	10	12	17	20	18	10	5	26
결원(A-B)	3		1	1							-1	2

3 지역거점 현황

개소연도	소재지	거점명	규모	건물명/층	주요사업	건물전경	임대인
2001년	부천시	GCA 본원 콘텐츠 벤처센터 서부 경기문화창조허브	19,917㎡ (6,025평)	춘의테크노파크II 202동 9~15층 201동 4~5층	· 입주공간지원 · 교육장/장비지원 · 협업-회의실		
2014년	성남시 (판교)	판교 경기문화창조허브 경기 콘텐츠 코리아 랩	3,619㎡ (1,093평)	경기창조경제 혁신센터 7,8,9층	· 입주공간지원 · 창작공간지원 · 창업-투자지원 · 협업-회의실		경기도 경제과학 진흥원
2015년	의정부시	북부 경기문화창조허브	2,068㎡ (626평)	CRC빌딩 10~13층	· 입주공간지원 · 교육장/장비지원 · 협업-회의실		(재)은석
2016년	성남시 (판교)	경기글로벌 게임센터	1,742㎡ (527평)	경기창조경제 혁신센터 2,6층	· 입주공간지원 · 교육장/장비지원		
2019년	수원시 (광교)	경기XR센터	2,118.03㎡ (640.7평)	광고 비즈니스센터 11층	· 입주공간지원 · 교육장/장비지원 · 협업-회의실		경기도 경제과학 진흥원
			797.36㎡ (241.2평)	광고 비즈니스센터 6층	· 입주공간지원 · 협업-회의실		
2020년	수원시 (광교)	경기가상융합 산업혁신센터	450.58㎡ (136.3평)	광고 비즈니스센터 2층	· 교육장/장비지원 · 전시공간 · 협업-회의실		
2021년	광명시	경기게임 문화센터	429㎡ (130평)	광명 유플래넷 5층	· 상담실 · 교육장 · 협업-회의실		(주)아이 빅스콘벤션
2022년	여주시	동부 경기문화창조허브	389.16㎡ (117.92평)	청심로 88 1층	· 전시공간 · 협업-회의실		여주시

II. 2026년 콘텐츠산업 동향

“산업은 키우고, 도민은 누리고, 지역은 살아나는 콘텐츠 경제”

□ 왜 콘텐츠 산업인가?

- **[성장산업]** 국내 콘텐츠산업 매출액 157조원, 수출액 140억 달러 돌파 역대 최고치 기록, 푸드·뷰티·패션·관광 등 K-라이프스타일 산업으로 확장
※ 케데헌 경제효과 4.5조원 예상(영화 3억뷰, OST 빌보드 핫100, K굿즈·관광 등)
콘텐츠산업은 IP·수출·관광·소비재로 연쇄 확장되어, 재정 투입이 생산 부가가치 효과로 재증폭되는 투입 대비 산출효과가 큰 성장산업
- **[청년산업]** 청년종사자 비중(30.6%)이 타 업종 평균의 약 2배 수준, 최근 청년 창업의 주요 분야로 콘텐츠 기반 창업 부상('25.12월 국세청 발표)
- **[저탄소 산업]** IP(지식재산권)·창의성·디지털 기술·팬덤소비를 기반으로 부가가치를 창출, 탄소중립 시대 대표적인 저탄소형 지식서비스 산업
- **[도민향유산업]** 「콘텐츠산업진흥법」에 의거, 도민이 일상에서 체감하는 생활밀착형 문화향유

정부 'K-콘텐츠 국가 전략 산업화' 기조에 따른 콘텐츠산업 집중 육성

□ 콘텐츠, 국가의 핵심 '전략적 투자' 영역

- 2030년까지 K-컬처 시장 규모를 300조원으로 확대하는 국정과제 발표('25.8월)
※ 이재명 대통령 취임사를 통해 “문화가 곧 경제이고 국제 경쟁력”임을 강조('25.6월)

« 새정부 국정운영 5개년 계획(콘텐츠 분야 국정과제) »

[국정과제 103] K-컬처 시대를 위한 콘텐츠 국가전략산업화 추진

- ▶ (K콘텐츠 성장기반 확충) 콘텐츠 미래전략 펀드 신설 등 정책금융 10조원 공급, 영상콘텐츠 제작비 세액 공제 웹툰 등 세제 지원 확대
- ▶ (K콘텐츠 핵심산업 육성) 8대 분야* 중심 장르별 인재양성, 해외진출 및 글로벌 IP 제작 지원 등 전략적 지원체계 가동 * 게임, 음악, 영화, 애니메이션, 출판, 웹툰, 방송영상, OTT콘텐츠
- ▶ (AI활용 콘텐츠산업 혁신) AI 시대 콘텐츠산업 생태계 구축을 위한 전략 수립, AI 기반 창·제작 지원, AI업계-창작자 협력 모델 마련
- ▶ (한류 연관 산업 글로벌 도약) 한류 연계 뷰티·식품 등 산업별 맞춤형 지원 및 동반 해외 진출
- ▶ (K-콘텐츠 불법유통 근절) AI 기반 침해 종합대응시스템 구축, 인터폴·각국 수사기관 공조 확대로 불법 유통사이트 접속차단 강화

2026년 콘텐츠산업 현황 및 주요 지표

□ 정부 문체부 예산 대비 콘텐츠 부문 예산 : 약 20.6%

- 2026년 기준 문체부 총예산 : 약 7조 8,555억원 (본예산 기준)
- 2026년 기준 콘텐츠 부문 예산 : 약 1조 6,177억원 (본예산 기준)

※ 문체부 총예산 대비 콘텐츠 부문 예산 비중 17.4%(1.17조원)^{23년} → 20.6%(1.62조원)^{26년}

□ 경기도 문화체육관광국 예산 대비 콘텐츠 부문 예산 : 약 6.6%

- 2026년 기준 문체국 총예산 : 약 6,072억원 (본예산 기준)
- 2026년 기준 콘텐츠 부문 예산 : 약 398억원 (본예산 기준)

※ 문체국 총예산 대비 콘텐츠 부문 예산 비중 7.6%(429억원)^{23년} → 6.6%(398억원)^{26년}

□ 경기도 지역내총생산(GRDP) 대비 경기도 콘텐츠산업 규모 : 약 4.5%

- 경기도 총예산 중 콘텐츠 부문 비중(0.09%)을 고려할 때
콘텐츠 산업의 경제 기여도 높은 것으로 나타남
- 2024년 기준 경기도 GRDP : 약 651조 4,172억원
- 2024년 기준 경기도 콘텐츠산업 매출액 : 약 29조 1,095억원

[참고]. 콘텐츠산업 지역별 매출액 현황 (출처: 2025년(2024년 기준) 콘텐츠산업조사, 문체부/한국콘텐츠진흥원)

서울	경기	부산	대구	제주	인천
103조 9,043억원	29조 1,095억원	3조 5,978억원	2조 1,711억원	5조 1,079억원	1조 4,559억원
대전	경남	광주	경북	전북	충남
1조 5,295억원	1조 4,708억원	1조 4,869억원	1조 1,475억원	1조 2,969억원	9,508억원
강원	전남	충북	울산	세종	
9,034억원	9,991억원	9,990억원	7,063억원	2,982억원	

□ 경기도 콘텐츠산업 연평균 성장률 약 6% ↑ (2014~2024, 최근 10년 기준)

[참고] 경기도 콘텐츠산업 규모 (출처: 2025년(2024년 기준) 콘텐츠산업조사, 문체부/한국콘텐츠진흥원)

사업체수(전년대비/연평균 증감률)	매출액(전년대비/연평균 증감률)	종사자수(전년대비/연평균 증감률)
20,595개(-0.4% ↑ /0.3% ↑)	29.1조 원(0.5% ↑ /5.6% ↑)	119,036명(6.6% ↑ /0.1% ↑)

III. 2026년 추진방향

미션	문화를 산업으로 확장시키는 연결점		
비전	문화의 힘을 성장 동력으로, 세계화를 이끌어가는 콘텐츠 산업 진흥기관		
핵심가치	글로벌리더십 / 지역상생 / 문화가치확산 / 융합혁신		
기관 성과목표	지원기업 매출액 7,600억 원, 도민 콘텐츠향유 600,000건, 창업 320건, 일자리창출 3,000건, 수출액 2억 9,450만달러, 고객 만족도 90점		
3대 전략	콘텐츠 기업 육성	콘텐츠 지역 특화	콘텐츠 향유 확대
3대 전략 목표	경기도 콘텐츠 산업 경쟁력 강화	지역 콘텐츠 산업 생태계 조성	콘텐츠를 통한 ESG 가치 창출
전략과제	유망 콘텐츠 및 기술 융합-확장 집중 지원	지역 특화 콘텐츠 발굴 및 문화 행사 개최	[E친환경] 친환경, 다양성, 포용성, 콘텐츠 양성
	창업/창작자 발굴 및 투자/성장 지원 강화	지역 기반 콘텐츠 제작 인프라 확충 및 지원	[S사회] 장애인, 노년층, 소외 계층 접근성 강화
	해외 진출 및 글로벌 마케팅 지원 강화	지역 인재 양성 및 민관학 협력 강화	[G지배구조] 도민 콘텐츠 향유 접근성 강화
			사회적 책임경영으로 성과지향 기관 운영

IV. 2026년 핵심 추진과제

□ 추진방향

- 정부 AI·글로벌 정책 기조에 대응하여 콘텐츠 산업의 제작 방식 및 시장 구조 전환을 핵심 과제로 설정
- AI 기술을 콘텐츠 산업 전반에 내재화하여 산업 경쟁력 고도화 추진
- 국내 성과 중심 지원 방식에서 벗어나 글로벌 시장 진출을 전제로 한 성장 구조 구축

□ 전략추진체계

- 「AI 콘텐츠 산업 강화」와 「글로벌 경쟁력 강화」를 양대 전략으로 설정
- 교육-제작-유통-권리-투자를 연계한 콘텐츠 산업 성장 지원 구조 체계화

AI 기반 콘텐츠산업 전환과 글로벌 경쟁력 강화를 통한 성장지원 구조화

AI 콘텐츠산업 강화		글로벌 경쟁력 강화
AI 기술을 콘텐츠산업 전반에 내재화하여 기획-제작-유통-권리까지 전주기 경쟁력 확보		국내 성과 중심 지원에서 글로벌 시장 진출을 전제로 한 콘텐츠 육성 구조로 전환
• AI 콘텐츠 캠퍼스 AI 기반 교육실습 중심의 인재양성 거점 구축	▶	• 경기국제웹툰페어 웹툰 IP 수출상담·해외 바이어 매칭 지원
• 대한민국 AI콘텐츠 어워즈 우수 AI 콘텐츠 발굴 및 확산		• 콘텐츠 해외진출 지원 수출 및 현지화 지원으로 실질적 성과 창출
• AI 콘텐츠 허브 특화 프로그램 빅테크 기업 및 스타트업 연계 프로젝트 지원		• K-콘텐츠 IP융복합 제작지원 글로벌 협력파트너 발굴 및 IP 글로벌 진출 확대

• 콘텐츠 창업기업 기회펀드 조성 콘텐츠 미래기술 전략펀드, 영화영상 펀드 조성 추진	• 콘텐츠 법률서비스 지원 저작권, 규제 등 법적 이슈 선제적 대응	• 크라우드펀딩 사업지원 다양한 자금 조달 경로 확보로 콘텐츠 기업 성장단계별 지원 강화
---	---	---



콘텐츠 기업 및 창작자의 제작 효율생산성 제고 AI 활용 역량을 갖춘 산업형 인재 풀 확보	기대 효과	해외 시장을 고려한 기획 단계 상향 수출투자 유치 중심의 성과 가시화
---	-------	---

V. 2026년 예산현황

□ 수 입

(단위 : 천원 / 2026. 6. 30 기준)

구 분	2026년 예산	주요내용
계	53,698,793	
일반회계	50,125,009	
영업수익	600,000	서부권역센터 임대관리비
영업외수익	28,784	이자수익, 공간사용료 및 교육비 등 기타영업외수익
보조금	21,432,470	
국 보조금	2,424,470	한국콘텐츠진흥원 19.8억, 정보통신산업진흥원 3.9억 한국이스포츠협회 0.5억
도 보조금	16,757,000	경기도 문화체육관광국 콘텐츠산업과 90.4억 경기도 미래성장산업국 디지털혁신과 76.6억 경기도 경기북부특별자치도추진단 총괄기획과 0.5억
시 보조금	2,251,000	성남시 10.6억, 의정부시 3.9억, 여주시 8억
기타 보조금	0	
출연금	26,320,500	
경기도	23,234,400	경기도 문화체육관광국 콘텐츠산업과 213억 경기도 미래성장산업국 디지털혁신과 19억
부천시	3,086,100	부천시 문화체육국 콘텐츠관광과 30.8억
유보자금	1,743,255	순세계잉여금 5.7억, 보조금사용잔액 등 반환금 11.7억
특별회계	3,573,784	
영업외수익(이자수익)	26,399	펀드적립금 및 이자수익 35.7억
유보자금(펀드적립금)	3,547,385	

□ 지 출

(단위 : 천원 / 2026. 6. 30 기준)

구 분	2026년 예산	주요내용
계	53,698,793	
일반회계	50,125,009	
콘텐츠산업본부	13,434,250	장르기반 핵심콘텐츠 및 원천IP 경쟁력 강화지원
지역육성본부	10,692,500	권역기반 콘텐츠 융복합 창업생태계 조성 및 투자유치 지원
미래산업본부	9,521,380	게임, e스포츠, VR/AR 등 신성장산업 생태계 활성화 지원
경영본부	14,680,350	재단운영, 홍보, 정보보안, 정책연구 등 경영지원
예비비	627,257	일반예비비 등
반환금 기타	1,169,272	공기관 위탁대행사업비 등 반환금
특별회계	3,573,784	
민관협력 투자유치 기회활성화 지원	0	민관협력 투자유치 지원사업
경기도 콘텐츠산업 육성 투자자금	3,573,784	넥시드 펀드조성 출자금 및 적립금

□ 2026년 지출예산 세부내역

(단위 : 천원 / 2026. 6. 30 기준)

정책사업	'26년 예산	출연금		보조금			자 체
		경기도	부천시	경기도	국비	시·군	
일반회계+특별회계 합계	53,698,793	23,234,400	3,086,100	16,757,000	2,424,470	2,251,000	5,945,823
일반회계 소계	50,125,009	23,234,400	3,086,100	16,757,000	2,424,470	2,251,000	2,372,039
콘텐츠산업본부	13,434,250	5,075,000	466,250	7,893,000	0	0	0
책 생태계 활성화	600,000			600,000			
음악산업 육성	768,750	615,000	153,750				
경기 인디뮤직페스티벌	1,000,000			1,000,000			
문화기술산업 육성	2,000,000			2,000,000			
K-콘텐츠 IP융복합 제작지원	1,793,000			1,793,000			
영화영상산업 육성	1,000,000	1,000,000					
다양성영화 저변확대	980,000			980,000			
대한민국 AI 콘텐츠 어워즈	520,000			520,000			
콘텐츠 미래인재양성	437,500	350,000	87,500				
콘텐츠 핵심인재역량강화	150,000	150,000					
웹툰청년인턴십 지원	200,000	200,000		-			
AI 콘텐츠 캠퍼스	500,000			500,000			
만화애니영화 콘텐츠산업 활성화	1,860,000	1,860,000					
도민참여형 북부발전 홍보콘텐츠 발굴	50,000			50,000			
콘텐츠 해외진출지원	1,125,000	900,000	225,000				
경기 국제웹툰페어	450,000			450,000			
지역육성본부	10,692,500	6,306,000	250,000	1,200,000	685,500	2,251,000	0
콘텐츠기업 투자유치 지원	795,000	795,000					
지역특화 콘텐츠개발지원	600,000	300,000			300,000		
클라우드 펀딩 사업지원	500,000	500,000					
동부 경기문화창조허브 운영	1,600,000			800,000		800,000	
서부권역 융복합 콘텐츠산업 육성	1,250,000	1,000,000	250,000				
지역영상미디어센터 활성화	400,000			400,000			
판교 경기문화창조허브 운영	3,066,000	2,300,000				766,000	
경기 콘텐츠코리아 랩 운영	880,500	200,000			385,500	295,000	
북부 경기문화창조허브 운영	1,601,000	1,211,000				390,000	
미래산업본부	9,521,380	0	0	7,664,000	1,738,970	0	118,410
게임산업 육성	3,610,000			2,260,000	1,290,000		60,000
2026플레이엑스포	428,776			400,000			28,776
가상융합 산업육성	2,479,634			2,450,000			29,634
경기 가상융합산업 혁신센터	821,000			427,000	394,000		
경기 e스포츠육성	622,000			622,000			
건전게임문화조성	1,505,000			1,505,000			
대한민국 이스포츠 리그 출전지원	54,970				54,970		
경영본부	14,680,350	11,853,400	2,369,850	0	0	0	457,100
콘텐츠산업 정책연구	37,500	30,000	7,500				
콘텐츠산업 홍보	868,750	695,000	173,750				
디지털서비스 고도화	632,100	500,000	125,000				7,100
콘텐츠박람회지원	200,000	200,000					
전략적재단운영(문체국)	11,018,000	8,504,400	2,063,600				450,000
전략적재단운영(미래국)	1,924,000	1,924,000					
예비비	627,257						627,257
반환금 기타	1,169,272						1,169,272
특별회계 소계	3,573,784	0	0	0	0	0	3,573,784
기타자본적지출	3,573,784						3,573,784

VI. 2026년 상반기 주요성과

(2026. 6. 30. 기준)

1 콘텐츠 기업 육성을 통한 경쟁력 강화

□ '경기 레벨업' 콘텐츠 투자 맛집, 상반기 총 투자유치액 40억원 달성

- `26년 상반기 11개사, 40억원 투자유치(3개년 누적 총 65개사, 856억원 투자유치)
- 콘텐츠 분야 및 단계별 신규 펀드 총 4개 1,107억원 규모 조성
(3개년 누적 9개 펀드 총 2,187억원 규모 결성)
- 투자지원-기업육성 민관 협력 파트너십 협약체결 : 총 106개사
- 도내 콘텐츠 스타트업 비즈니스 진단 68건, 심층멘토링 52건, IP/저작권 관련 법률 및 투자 상담 8건 진행



레벨업 투자라운드(비즈매칭)



레벨업 인베스트 파트너스(투자자그룹)



콘텐츠 법률서비스 지원 홍보배너

□ '상상, 기술로 현실이 되다' 문화기술 산업육성 및 저변확대

- 현대퓨처넷, 현대건설, CJ ENM, YG엔터테인먼트 등 대기업과 협업, 중소기업 대상 공간 및 실증 테스트 지원(대기업협업형 5개 과제 선정)
- AI기반 미디어 콘텐츠, AI 영상·사운드 인터랙티브 콘텐츠(경기도서관 연계), MR 프로젝션 맵핑 뮤지컬 유통(홍콩) 등 신기술 융복합 콘텐츠 과제 총 25개 지원



(문화기술 콘텐츠 제작지원) 사업 안내



(문화기술 콘텐츠 제작지원) 선정 기업 협약



□ 36개국 참가 글로벌 게임행사 <플레이엑스포>, 수출계약추진 2.1억 달러 돌파

- 2026 플레이엑스포('26.5.21~24.), 36개국 총 536개사 참가(개발사 246, 국내 바이어 128, 해외 바이어 162)하여 비즈매칭 1,585건 수출계약추진액 2.1억 달러 달성



B2B 수출상담회



플레이엑스포 네트워킹 및 어워드



유저 테스트(FGT)

□ 중소기업 우수IP의 시장 도약을 위한 <K-콘텐츠 IP융복합 제작지원>

- 도내 콘텐츠 중소기업 우수IP 융복합 콘텐츠 제작, 크라우드펀딩 및 사업화 지원
 - 1차 콘텐츠 우수IP 기반 체험전시, AI애니영상 등 2차 융복합 프로젝트 9건 지원
 - 공연 티켓, 굿즈 제작 등 2차 수익창출형 크라우드 펀딩 프로젝트 5건 지원
 - 제작기업 대상 IP권리화, 비즈니스 매칭 미팅, 전문 컨설팅 등 기업 성장 지원



AI애니메이션 <자본주의 편의점>



IP크라우드펀딩 <인스타툰 밥풀이툰>



IP크라우드펀딩 참여기업 설명회

□ 투자유치 및 대중소 협력사업을 통한 도내 가상융합 기업의 성과 확대

- AI 신기술 기반 가상융합 기업 집중 육성을 통한 경기도 가상융합 산업 선도
 - 가상융합 산업육성 : 51개 기업지원 및 창업 5건, 투자유치 7억원, 일자리창출 3명
 - 투자유치사업(NRP), 대중소 협력사업(상생오픈이노베이션) 등 특화 집중 전략



NRP 기업육성 투자유치 프로그램



상생오픈이노베이션 대중소 협력



가상융합 유망/우량기업 제작지원

2 31개 시군 연계 콘텐츠 생태계 조성

□ 31개 시군 방방곡곡! 협력 네트워크 확대 및 제작지원

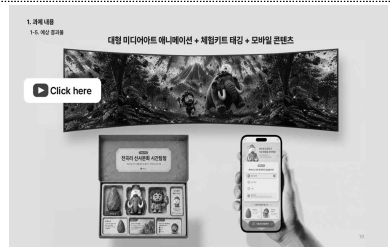
- 동서/남북 권역센터 운영으로 창업 27건, 일자리창출 108건, 스타트업 838건, 공간이용자 9,411명 지원
- 경기도 31개 전 시·군 맞춤형 지원 및 유관기관 거버넌스 협의체 확대
 - AI, 웹툰융합 전문인력 양성 프로그램 운영 : 부천시·부천대·한국만화영상진흥원 다자협약
 - 북부 지역기반 인턴십 지원을 위한 디자인솔루션 랩 협력대학 확대(경동대 등 5개 대학)
- 시·군 수요기반 지역특화 과제(파주,광주,양주,연천) 제작지원



지역특화(파주)지정과제-안중근평화 센터 인터랙션 미디어아트



지역특화(양주) 자유과제-양주대표 유튜브 캐릭터 '진주무관' 미디어팀 고군분투기



지역특화(연천)자유과제-전곡리 선사문화 시간탐험 체험콘텐츠

□ 시·군 소재 지역영상미디어센터·마을미디어 역량강화 및 콘텐츠 제작지원

- 신규 센터(가평)포함 14개 센터 및 경기시청자미디어센터 활동지원
- 14개 센터 콘텐츠 제작 총 68건 및 369명 교육, 네트워크 협의체 운영



1차 네트워크 협의체



저연차센터 방문/프로그램 협의



□ <경기 콘텐츠 창의학교> 통해 콘텐츠 산업 이끌 경기도 지역 인재 양성 가속화

- 도내 특성화고 및 마이스터고 학생들의 AI 관련 기본역량 함양을 위한 공통역량 과정 운영 및 콘텐츠 전문역량 강화 교육 지원을 통한 콘텐츠 미래 인재 양성
 - 경기도 11개시 22개교, 총 3,000명 교육 예정



공통역량과정



전문역량과정



현장체험학습

3 도민 참여형 콘텐츠 활성화를 통한 향유 확대

□ 경기도 전역으로 확산된 인디 음악 무대 : 경기인디뮤직페스티벌, 인디스땅스, 음악유랑(지역 연계 공연 지원 프로그램) 등 추진

- ‘고양국제꽃박람회’(5.9.), ‘부천국제판타스틱영화제’(7.5.)와 연계한 인디뮤직 공연을 통해 도민 문화향유 기회 제공
- 수원시 서호잔디광장에서 <2026 경기인디뮤직페스티벌> 개최 예정(10.17.~18.)
※ <2025 경기인디뮤직페스티벌> 관람객 약 7천명(부대행사 약 25천명), 참여 뮤지션 30개팀



2025 경기인디뮤직페스티벌
(9.20.~21./화성시 정조효공원)



2025 인디스땅스(9.20./화성시)



음악유랑(26.5.9./고양시)

□ 문화와 첨단 기술의 만남! 문화기술 콘텐츠로 도민 체험 기회 확대

- 경기도 문화행사 연계 문화기술 콘텐츠 체험기회 확산
 - ‘문화사계 봄, 경기상상해 봄 페스타’ 연계 콘텐츠 체험 1,488명(수원)
 - ‘경기도 걸쳐팝업스토어 경기,장’ 연계 콘텐츠 체험 506명(수원)



문화사계 봄 행사 부스



경기,장 행사 공간 콘텐츠 전시



□ <대한민국 AI 콘텐츠 어워즈> 개최로 생성형 AI콘텐츠의 현재와 미래 조망

- 2026년 중편, 단편 영화 및 故 백남준 작가 서거 20주기 기념 특별작품 공모
 - 중편, 단편, 백남준 특별상 부문 신설, 전 세계 작품 공모 진행(6.1.~7.12.)
(*6.23. 기준 593편 접수 완료)
- ※ 2025년 전 세계 71개국 1,205편 출품, 1,205명 관람객 방문(‘25.9.26.~ 9.27.개최)



대한민국 AI 콘텐츠 어워즈 상영관



대한민국 AI 콘텐츠 어워즈 시상식



대한민국 AI 콘텐츠 어워즈 전시

□ 다양성 영화 제작·배급 지원 및 독립·예술영화 전용관 <경기인디시네마관> 운영

- <세계의 주인> 제작지원(2024년)→배급지원(2025년) 연계 지원 우수 성과 사례 창출
 - '26년 제62회 백상예술대상 감독상(윤가은) 수상, 관람객 20만명 돌파
- 대한민국 최초 공공 멀티플렉스 독립·예술영화 전용관 운영을 통한 독립예술영화 상시 상영
 - 문체부 지정 독립예술전용관 인증 획득('26.2.24.), 6,978명 관객 수 기록, 총 56편 정기상영지원('26.6.14.기준)



'세계의 주인' 작품 사진



경기인디시네마관 전경



경기인디시네마관 G버스TV 홍보물

□ 경기도민-남녀노소 모두가 함께 즐기는 건전 게임문화 조성에 앞장서

- <2026 경기 e스포츠 페스티벌> 고양시 일산 킨텍스 PlayX4에서 개최(5.21.~5.24.)
 - 10개 종목·1,906명 참가, 인기 e스포츠 결승 유치로 온라인 조회수 28만 회 달성
- <사회공헌형 게임 제작지원>을 통한 노인·장애인 등 디지털문화 소외계층 문화향유 기회 제공



경기e스포츠페스티벌(05.21~05.24./고양시)



인기 e스포츠 대회 유치



사회공헌형 게임제작지원 FGT

□ 클라우드 펀딩을 통한 프로젝트 발굴 및 도민 참여 확대

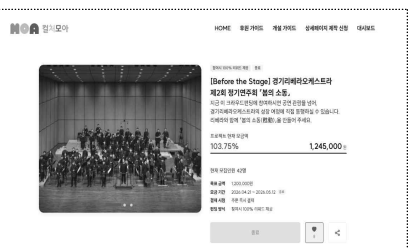
- '컬처모아' 클라우드 펀딩 플랫폼 오픈(4.6.), 문화·콘텐츠·예술·체육·관광 분야 클라우드펀딩 사업을 통해 프로젝트 발굴 지원
 - 총 15개 사업 52건 프로젝트 진행, 펀딩 참여자 1,236명, 도민 참여(방문) 11만 7,575명, 펀딩금액 4,902만 원 달성



컬처모아 클라우드 펀딩 플랫폼 메인화면



경기문화창조허브 지역특화상품 판매 (경기콘텐츠진흥원)



경기리베라오케스트라 정기 연주회 (경기아트센터)

4 ESG 기반 사회적 가치 창출

□ 미래를 여는 혁신 경영, 조직·문화·노동시간 대전환으로 성장 동력 확보

- 경기도형 4.5일제 시범사업 참여기관 선정('25.8. ~ '26.12.) 직원만족도 및 생산성 향상
- 경기바다 정화활동(2회), 사랑의 헌혈운동(2회) 등 지역사회에 힘이 되는 ESG 경영 실현
- 전체계약에서 도내기업 계약건수 78% 및 계약금액 73% 달성으로 지역 경제 활력 제고



경기도형 4.5일제 시범사업 참여



경기바다함께해(海) 정화활동



GCA 사회적가치 입찰상담회

□ 전략적 매체 활용을 통한 경기도 콘텐츠 산업 육성 정책의 효과적 확산 도모

- 기관 연간 지원사업 안내 자료 공개(1.30.), 본편 총 조회수 약 67만회 달성
- 보도자료 82건 배포(진흥원 관련 기사 3,039건), 기획기사 6건 추진(6.16.기준)
- 경기도만콘텐츠 기업 등 사업수혜자 대상 공식 누리집 개편을 통한 정보 전달력 강화



2026 연간 지원사업 안내



콘텐츠 트렌드 리포트 발행



기관 공식 누리집 개편

□ 도민 참여 확대와 청렴 실천문화 정착을 통한 예방적 반부패 기반 강화

- 도민참여 음부즈만의 공공사업 참관 활성화를 통한 용역사업 선정 심사에 대한 감시·평가 기능 강화
- 전 직원 음주운전 사실 조회를 통한 음주운전 적발 0건 달성 및 준법·청렴문화 확산
- 기관장 포함 전 직원의 청렴·갑질근절 서약 및 1인 1서약 참여를 통해 청렴 실천 및 윤리경영 의지 확립

경기도민참여위원회

수신자: 경기도민참여위원회 (주요)

제1차: 2025.12.15. (수) 14:00 ~ 15:00

제2차: 2025.12.15. (수) 15:00 ~ 16:00

제3차: 2025.12.15. (수) 16:00 ~ 17:00

제4차: 2025.12.15. (수) 17:00 ~ 18:00

제5차: 2025.12.15. (수) 18:00 ~ 19:00

제6차: 2025.12.15. (수) 19:00 ~ 20:00

제7차: 2025.12.15. (수) 20:00 ~ 21:00

제8차: 2025.12.15. (수) 21:00 ~ 22:00

제9차: 2025.12.15. (수) 22:00 ~ 23:00

제10차: 2025.12.15. (수) 23:00 ~ 24:00

공공사업 참관활동 참관자(도민 음부즈만) 지정

경기콘텐츠진흥원

수신자: 수신자 참조 (주요)

제1차: 2025.12.15. (수) 14:00 ~ 15:00

제2차: 2025.12.15. (수) 15:00 ~ 16:00

제3차: 2025.12.15. (수) 16:00 ~ 17:00

제4차: 2025.12.15. (수) 17:00 ~ 18:00

제5차: 2025.12.15. (수) 18:00 ~ 19:00

제6차: 2025.12.15. (수) 19:00 ~ 20:00

제7차: 2025.12.15. (수) 20:00 ~ 21:00

제8차: 2025.12.15. (수) 21:00 ~ 22:00

제9차: 2025.12.15. (수) 22:00 ~ 23:00

제10차: 2025.12.15. (수) 23:00 ~ 24:00

임직원 음주운전 자체감사 실시



2026년 청렴, 갑질근절 서약식 개최

Ⅶ. 2026년 사업 추진 현황

1. 콘텐츠산업본부	19
2. 지역육성본부	34
3. 미래산업본부	43
4. 경영본부	49

1 콘텐츠산업본부

1-1

책 생태계 활성화

콘텐츠산업팀

□ 사업개요

- 사업대상 : 도내 중소출판사, 지역서점, 신진작가, 도민 등
- 사업예산 : 600백만원 (도 600)
- 사업목표 : 클라우드 펀딩 20건, 작가 출간지원 8건, 지하철서재 4개소 운영 등
- 사업내용 : 중소 출판사·서점 역량 강화, 신진 작가 양성, 도민 독서문화 증진

□ 상반기 추진 현황 (2026.6.30. 기준)

- 경기도서 클라우드 펀딩 공모 : 접수 94건(경쟁률 4.7:1) → 20건 선정
 - 20개 서점 및 출판사 간 펀딩 프로젝트 지원 협약 체결 완료(5.13.~5.21.)
 - 총 20개 중 1개 프로젝트 런칭 완료(6.8.)
- 경기히든작가 공모 : 접수 242건(경쟁률 30.2:1) → 8편 선정(소설 4, 수필 4)
 - 기성작가·평론가로 구성된 멘토진과 멘토링을 통한 출간 원고 작업 지원
- 지하철서재 운영
 - 지하철 역사 내 서가 4개소 운영 : 동천역, 정자역, 광고중앙역, 진접역
 - '26년 6월 기준 총 1,676권 대출 이용
- 출판 유통마케팅 : 경기도서 SNS(팔로워 12,331명) 운영 및 지원 사업 홍보
 - 지역서점 연계 프로그램 참여 조사(6.8.~19.) 및 프로그램 운영(7~11월 예정) 조율
 - 경기도서 팝업스토어 운영(9.16.~20.) 관련 현대백화점 협의 진행 중



경기히든작가 시상식



경기도서 클라우드펀딩 런칭



경기도 지하철서재

□ 하반기 추진 일정

- 2026. 7. ~ 10. : 경기도서 클라우드 펀딩 오픈 및 2차지원금 지급
- 2026. 9. 16. ~ 20. : 경기도서 팝업스토어 운영(현대백화점 판교점)
- 2026. 10. ~ 11. : 경기히든작가 도서 출간 및 홍보 행사 운영
- 2026. 12. : 사업 정산 및 종료

□ 사업개요

- 사업대상 : 뮤지션, 국내·외 음악 산업 관계자, 도민
- 사업예산 : 718.8백만원 (도 615, 부천시 103.8)
- 사업목표 : 일자리 220명, 창업 4건, 문화향유 51,800건, 글로벌 시장 진출 6건
- 사업내용
 - 인디스땅스 : 우수뮤지션 발굴 오디션 운영 및 성장 지원
 - 사운드패스 : 쇼케이스 및 미팅 운영을 통한 글로벌 시장진출 지원
 - 음악유랑/뮤직ON : 경기도 문화행사 및 음악 공간 연계한 공연 운영

□ 상반기 추진 현황 (2026.6.30. 기준)

- (인디스땅스) 우수 대중음악 뮤지션 발굴 및 공연·영상·음원 제작 및 마케팅 지원
 - 2026 참가자 모집(5.26.~6.15.), 772팀 지원
 - 인디스땅스 영상 심사 진행(6.18.~6.28.)
- (사운드패스) 쇼케이스 및 비즈니스 미팅 운영을 통한 글로벌 진출 지원
 - 참가자 모집(3.24. ~ 4.8.) 및 12팀 선발 완료
 - 2026 일본 '뮤직 레인 페스티벌 오키나와' 진출 지원(2.1.) / 참여팀 : 모허
 - 2026 대만 '이머지 페스트' 진출 지원(3.1.) / 참여팀 : 캔트비블루, 유령서점
 - 2026 대만 '카니발 피버' 진출 지원(5.30.) / 참여팀 : 향
- (음악유랑/뮤직ON) 고양국제꽃박람회 연계 공연(5.9.) / 참여팀 : 다다다, 기프트, 향, 오아
 - 일자리창출 14건, 문화향유 24,000건



인디스땅스(모집배너)



사운드패스 글로벌 진출지원(대만)



음악유랑(고양국제꽃박람회)

□ 하반기 추진 일정

- 2026. 7. 5. : 부천 판타스틱국제영화제 '별난잔디콘서트' 연계 공연 운영
- 2026. 7. 15. ~ 7. 16. : 인디스땅스 예선 진행(부천시)
- 2026. 8. 7. ~ 8. 9. : 인디스땅스 본선 및 사운드패스 쇼케이스(고양시)
- 2026. 9. ~ 10. : 경기뮤직ON 기획 공연 및 페스티벌 광명 뮤지션 연계
- 2026. 11. 22. : 인디스땅스 연말 기획공연(광명시)

□ 사업개요

- 사업대상 : 도민, 음악인, 국내외 음악 관계자
- 사업예산 : 1,000백만원 (도 1,000)
- 사업목표 : 유료관객 1만 명
- 사업내용 : 음악 페스티벌 개최
 - 행사기간 / 장소 : 2026.10.17.~18.(2일) / 수원 서호잔디광장
 - 인디 및 대중음악 뮤지션 섭외 및 공연
 - (경기도 음악육성 사업 연계) 인디스팡스 결선 및 해외교류 공연 개최
 - 개최지 연계 시민 대상 부대행사 개최

□ 상반기 추진 현황 (2026.6.30. 기준)

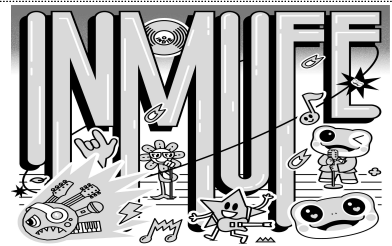
- 2026년 개최지 공모 및 선정 : 수원시(서호 잔디광장)
- 자문위원회 구성 및 자문회의(2회) 운영
 - 음악 평론가, 산업 관계자, 공공 페스티벌 운영 책임자 등 섭외
 - 경기인디뮤직페스티벌의 브랜딩, 운영 방향성, 홍보 방안 등에 대한 자문
- 뮤지션 섭외 및 홍보 추진
 - 뮤지션 섭외 지속 추진(총 25팀 공연 예정)
 - 키비주얼 확정 및 메인포스터 제작
 - 홈페이지 리뉴얼, SNS계정 신규 생성(인스타그램, X) 및 보도자료 배포 등



개최지 현장실사



자문회의



2026 키비주얼

□ 하반기 추진 일정

- 2026. 7. ~ 8. : 1차 라인업 공개, 얼리버드 티켓 판매
- 2026. 8. ~ 9. : 크라우드 펀딩 모집
- 2026. 9. ~ 10. : 공식티켓 판매
- 2026. 10. 17. ~ 10. 18. : 페스티벌 개최
- 2026. 10. ~ 12. : 개최 후속 홍보 추진

□ 사업개요

- 사업대상 : 도내 중소 콘텐츠 기업, 기술 및 매체/플랫폼 보유 대기업(파트너사)
- 사업예산 : 2,000백만원(도 2,000)
- 사업목표 : 지원기업 25개사 이상, 지원 만족도 90점 이상 등
- 사업내용 : 신기술 접목 우수콘텐츠 발굴 및 판로개척을 통한 문화기술 산업 활성화
 - 문화기술 콘텐츠 제작/유통지원, 사업화컨설팅, 전시체험

□ 상반기 추진 현황 (2026.6.30. 기준)

- (제작지원) 문화기술 콘텐츠 제작지원
 - 3개 부문 15개 과제 선정(컨소시엄 포함 18개사 선정)
 - ※ 3개 부문 : 대기업 협업형, 자유형, 기술인프라이용지원
 - 협약 및 대중소 상생 자문회의 개최(6.16.)
- (유통지원) 문화기술 콘텐츠 유통지원
 - 3개 부문 10개 과제 선정, 협약 체결 완료 및 기업별 과제 추진 중
 - ※ 3개 부문 : 기 참여기업 성장형, 글로벌 진출형, 신규콘텐츠 발굴형
- (사업화컨설팅) 문화기술 콘텐츠 기업 사업화컨설팅
 - 도내 문화기술기업 30개사 선정 및 기업별 과제 분석, 개별 컨설팅 지원 예정
- (전시체험) 문화기술 콘텐츠 전시체험 행사 연계 운영
 - ‘문화사계 봄’(3.28.~29./1,488명 참여), 컬처라운지 ‘경기,장’(5.2.~6./506명 참여)



(제작지원)
협약 및 대중소 상생 자문회의



(전시체험) 문화사계 봄



(전시체험) 경기,장

□ 하반기 추진 일정

- 2026. 7. ~ 8. : 기업별 과제 추진, 제작지원 중간 평가, 컨설팅 추가 기업 5개사 선정, 개별 컨설팅/과제 관리 운영
- 2026. 9. ~ 10. : 기업별 실증/실연, 네트워킹/투자연계/성과전시/글로벌지원 운영
- 2026. 11. ~ 12. : 결과보고 및 정산

□ 사업개요

- 사업대상 : 도내 중소 콘텐츠 기업(제작사), 콘텐츠 IP보유 기업(IP홀더)
- 사업예산 : 1,793백만원 (도 1,793)
- 사업목표 : 제작지원 8건 이상, 지원 만족도 90점 이상
- 사업내용 : 도내 중소 콘텐츠 기업 보유IP 기반 제작 지원 및 비즈니스 활성화
 - [제작특화] 도내 중소기업 보유IP 기반 융복합 콘텐츠 제작 프로젝트 자금 지원
 - [클라우드펀딩] 보유IP 활용 수익창출형 콘텐츠 클라우드 펀딩 성공보상금 지원
 - IP권리화 지원, 맞춤형 컨설팅 등 IP비즈니스 활성화 프로그램 지원

□ 상반기 추진 현황 (2026.6.30. 기준)

- 도내 콘텐츠 중소기업 보유 우수IP 기반 융복합 콘텐츠 제작 및 사업화 지원
 - <망나니PD 아이돌로 살아남기>, <슈퍼잭>, <고고다이노>, <자본주의 편의점> 등 1차 콘텐츠 우수IP 기반 체험전시, AI애니영상 등 2차 융복합 프로젝트 9건 선발
- 보유IP 기반 콘텐츠 제작 및 컬처모아 플랫폼 클라우드 펀딩 지원
 - <그림책 까만 카멜레온> 뮤지컬, <인스타툰 밥풀이툰> 굿즈 제작 등 2차 수익형 클라우드 펀딩 프로젝트 5건 선발 및 펀딩 개설 지원
- IP 비즈니스 활성화 프로그램 참여 14개사 대상 기업진단 및 컨설팅 추진

 <망나니PD 아이돌로 살아남기> 단행본&굿즈 모집금액: 144,795,000원 / 후원자: 1,024명 진행기간: 2026.04.30 ~ 2026.05.30 (4주) 제작/발행/제작: 2026.07.10 진행 상황: 100% (모집 완료)	 김고집승 마당속	
망나니PD 단행본&굿즈 펀딩	슈퍼잭 동요 뮤직비디오	IP클라우드펀딩 참여기업 설명회

□ 하반기 추진 일정

- 2026. 7. ~ 9. : 클라우드 펀딩 오픈 및 진행
- 2026. 9. : 제작특화 프로젝트 중간 평가 및 2차 지원금 지급
- 2026. 10. : 클라우드 펀딩 성공보상금 지급
- 2026. 11. : 제작특화 프로젝트 사업화 완료, 제작특화 프로젝트 결과 평가
- 2026. 12. : 사업 정산 및 종료

□ 사업개요

- 사업대상 : 도내 영화영상 창작자 및 제작사
- 사업예산 : 1,000백만원 (도 1,000)
- 사업목표 : 로케이션 촬영지원 100편, 스토리작가 창작소 10편, 독립영화 제작지원 5편 내외 등
- 사업내용 : 도내 영상콘텐츠 산업 제작 기반 조성 및 역량 강화
 - 스토리 IP 발굴 및 창작지원, 도내 촬영제작 인프라 지원, 영상제작 활성화 및 생태계 지원

□ 상반기 추진 현황 (2026.6.30. 기준)

- 경기 로케이션 촬영지원 : 촬영지원 52편(120건), 신규 로케이션 발굴 7곳, 촬영장비 지원 19건
- 경기 글로벌 로케이션 인센티브 : 3편 선정 및 하반기 공고 준비 중
- 경기 스토리작가 창작소 : 작가 10명 집필 공간 및 작품 기획 개발 지원
- K-콘텐츠 영상물 제작지원 : 독립영화 5편 선정 및 제작지원
- 경기 영화영상 원스톱 지원 : 경기도형 IP 발굴을 위한 기획개발 3편 선정
- 경기 필름스쿨 페스티벌 : 도내 영상학과 중심 경기영화학교연합 협약 체결



경기 스토리작가 창작소 교육

로케이션 인센티브 지원작
〈원조마약떡집〉

경기 영화영상 원스톱 지원 홍보물

□ 하반기 추진 일정

- 2026. 7. ~ 12. : (연중 상시) 로케이션 촬영지원 지속
- 2026. 7. ~ 8. : 경기 글로벌 로케이션 인센티브 하반기 공고
- 2026. 9. : 경기 필름스쿨 페스티벌 행사 개최
- 2026. 10. : 경기 스토리 작가 창작소 비즈니스 데이 개최

□ 사업개요

- 사업대상 : 독립영화 제작·배급사·창작자, 소규모영화제, 도민 등
- 사업예산 : 980백만원 (도 980)
- 사업목표 : 상영지원 1,000회, 공동체상영 지원 20회, 배급지원 12편, 소규모영화제 지원 6개, 도민 문화향유 35,000건
- 사업내용
 - (상영지원) 독립예술영화 전용관 ‘경기인디시네마관’ 1개소 운영, 도내 극장 3개소 대상 독립영화 기획전 운영, 공동체상영 20회 지원
 - (배급지원) 장편독립영화 8편 배급 지원, 크라우드펀딩 3편 지원, 조각투자 1편 지원
 - (소규모영화제 지원) 도내 개최 영화제 6개 지원, 영화제 실무 교육 및 멘토링 운영

□ 상반기 추진 현황 (2026.6.30. 기준)

- 경기인디시네마 상영지원
 - (전용관) 국·내외 독립예술영화 56편 총 887회 상영, 6,978명 관람
 - (기획전) 도내 운영관 3개소 선발 및 지원, 월별 기획전 운영(5~6월)
 - (공동체상영) 지원 기관·단체 10개 공모 선정 및 1개 지원 완료, 경기도 ‘컬처라운지 경기,장’ 독립영화 상영 및 프로그램 3회 운영 완료
- 경기인디시네마 배급지원
 - (배급지원) 독립영화 배급 홍보마케팅 8편 지원
 - (크라우드 펀딩) 독립영화 크라우드 펀딩 3편 지원
 - (조각투자) 독립영화 조각투자 지원작 1편 선정 심사 진행 중
- 소규모영화제 지원 : 6개 영화제 선정 및 영화제 실무강연, 멘토링 운영 완료



전용관 <두 검사> 씨네토크



배급지원작 <여름의 카메라> 스틸컷



영화제 실무 교육

□ 하반기 추진 일정

- 2026. 7. ~ 11. : 월별 기획전 운영, 공동체상영 지원
- 2026. 7. ~ 12. : 독립예술영화 전용관 ‘경기인디시네마관’ 운영 지속 및 배급지원작 7편 개봉, 소규모영화제 6개 개최

□ 사업개요

- 사업대상 : 전 세계 AI 창작자, AI 전문가, 영화감독, 평론가, 일반도민
- 사업예산 : 520백만원(도 520백만원)
- 사업목표 : 유효 출품작 1,500편 이상, 관람객 2,200명 이상
- 사업내용
 - (공모) 생성형 AI 기술을 활용하여 제작한 콘텐츠 및 프로젝트 공모
 - (상영) 공모 작품의 소규모, 대규모 상영 지원 연계
 - (행사) AI 영화 산업 발전을 위한 시상식 및 포럼 개최

□ 상반기 추진 현황 (2026.6.30. 기준)

- 경쟁 부문 및 백남준 특별상 부문 작품 공모 중(6.1.~7.12., *6.23. 기준 593편 접수)
 - 중편(30~60분) 부문 및 장르 제한 없는 단편(30분 미만) 부문 작품 공모
 - 백남준 작가 서거 20주기 기념 백남준 작가, 작품 세계를 계승·오마주 한 작품 공모
- 공모 ▶ 심사 ▶ 본선 진출 18개 작품 최종 선정(9월) 후 작품 상영
 - 10.3. ~ 10.16. 롯데시네마 수도권 31개 지점 개봉 예정
 - AI 콘텐츠 페스티벌(KOCCA) 등 상영 연계 지원 예정
- 본 행사 10.16. ~ 17. 롯데시네마 수원 1,2,3관 개최 확정
 - 본선 진출작 18개 작품 중 9개 작품에 대한 최종 발표 및 시상 예정
 - 산업 포럼, 쇼케이스, 네트워킹, 팝업 이벤트 등 연계 예정



'25년 대상<The Cinema that never was>

'25년 '대한민국 AI 콘텐츠 어워즈' 시상식

'26년 작품 공모 페이지(Flimfreeway)

□ 하반기 추진 일정

- 2026. 7. ~ 9. : 출품작 심사 및 영화관 상영 준비
- 2026. 10. : 롯데시네마 수도권 31개 지점 개봉
- 2026. 10. 15. ~ 10. 16. : 어워즈 본행사 개최(영화 상영, 시상식, 포럼, 네트워킹 등)

□ 사업개요

- 사업대상 : 도내 특성화고 및 마이스터고(22개교)
- 사업예산 : 437.5백만원 (도 350, 시 87.5)
- 사업목표 : 인재양성 3,000명, 콘텐츠 프로젝트 개발지원 50건, 만족도 90점 이상
- 사업내용 : 시·군 및 도 교육청 연계 교육지원, 콘텐츠 프로젝트 경진대회 운영

□ 상반기 추진 현황 (2026.6.30. 기준)

- 지원대상 학교 협약 체결 : 11개 시 22개 학교 지원
 - 학교별 지원금 지급 : 총 345백만원 지급(학교당 최소 10백만원~최대 30백만원)
- 경기 콘텐츠 창의학교 전담교사 대상 오리엔테이션 진행(4.10.)
- 경기 콘텐츠 창의학교 협약 진행 및 지원금 지급 (4.7.~16.)
- 공통교육 과정 및 전문역량 과정 운영 ('26.4.~)
 - 공통역량과정 : 창의력 향상 및 공통 역량 함양을 위한 공통교육 추진
(필수 : 인공지능(AI)특강, 선택 : 부천시 대표 콘텐츠 행사 체험학습)
 - 전문역량과정 : 학교별 특화 분야와 프로젝트 기반의 맞춤형 콘텐츠 전문교육 추진

3. 사업수행지침 안내
가. 별도의 신규 계좌 개설을 통한 사업비 관리 필수
- 경기콘텐츠진흥원과 각 시군별 사업비 계좌를 분리하여 사용 *불가하면 사업비 인하여 개 제사 지출은 업무 시간 내 관공서에서 진행 *'2025 경기 콘텐츠 창의학교' 참여학교의 경우, 별도 신고 절차 개설 없이 전액 '이행'인 기존 계좌(진흥원 사업 전용 계좌) 사용 가능
나. 인건비(강사비, 수당 등)를 제외한 모든 거래시 사업비 전용 또는 학교 법인 계좌 사용 권장
- 계좌이체 가능하나, '인건비(강사비, 수당 등)외의 다른 용도'로 지정된 계좌로 인건비 지급 금지 - 현금 거래는 불가, 간이영수증 등은 증빙자료로 인정되지 않을 수 있음
다. '2026 경기 콘텐츠 창의학교 예산 편성 및 집행 지침' 준수
- 강사비, 온라인/동영상 교육비, 전담교사 수당, 과정운영비(재료비 제외), 회계감사비 외 집행 불가 - 업무지원수당(행정실 인력 수당) 식재(2026)

2026 경기 콘텐츠 창의학교 협약서										
<table><tr><td>시·일·월</td><td>2026. 경기 콘텐츠 창의학교</td></tr><tr><td>협약기간</td><td>2026년 4월 10일 ~ 2026년 12월 31일까지</td></tr><tr><td>관리기관</td><td>(88)경기콘텐츠진흥원</td></tr><tr><td>수행기관</td><td>경기특성화고등학교</td></tr><tr><td>지원사업비</td><td>금20,000,000원(금의천만원)</td></tr></table>	시·일·월	2026. 경기 콘텐츠 창의학교	협약기간	2026년 4월 10일 ~ 2026년 12월 31일까지	관리기관	(88)경기콘텐츠진흥원	수행기관	경기특성화고등학교	지원사업비	금20,000,000원(금의천만원)
시·일·월	2026. 경기 콘텐츠 창의학교									
협약기간	2026년 4월 10일 ~ 2026년 12월 31일까지									
관리기관	(88)경기콘텐츠진흥원									
수행기관	경기특성화고등학교									
지원사업비	금20,000,000원(금의천만원)									
관리기관과 수행기관은 상호 유기적인 협조체제를 구축하여 신장협력 차원의 콘텐츠 산업 인재 양성 목적으로 다음과 같이 업무협조 약정을 체결한다.										
제1조 (목적) 이 협약은 콘텐츠 산업 인력양성을 위한 '경기 콘텐츠 창의학교' 사업 추진을 위하여 관리기관과 수행기관이 상호 협력하여 기여함을 목적으로 한다.										
제2조 (업무협조의 범위) 관리기관과 수행기관은 다음 각 조의 업무를 상호 협력하여 수행한다.										
1. 경기 콘텐츠 창의학교 사업을 위한 사업비 지원 2. 콘텐츠 역량 증진에 필요한 교육·연구·개발 협력 3. '2026 경기 콘텐츠 창의학교' 사업 추진을 위한 기타 관련 업무										

전담교사 대상 오리엔테이션

각 학교별 사업 수행 지침 안내

협약 체결

□ 하반기 추진 일정

- 2026. 7. ~ 9. : 부천시 대표 콘텐츠 행사 현장체험학습 참여(5개교 총 232명)
- 2026. 7. ~ 11. : 필수 공통역량과정 인공지능(AI)특강 진행
- 2026. 8. : '27년 창의학교 참여학교 수요조사 진행
- 2026. 4. ~ 10. : 각 학교별 전문역량과정 교육 자율 운영
- 2026. 10. ~ 11. : 경기 콘텐츠 창의학교 경진대회 운영
- 2026. 11. ~ 12. : 학교별 지원금 정산 및 결과보고 검수

□ 사업개요

- 사업대상 : 문화콘텐츠 분야 창업기업 지원에 관심있는 자
- 사업예산 : 150백만원 (도 150)
- 사업목표 : 문화창업플래너 22명 양성, 사업 참여 만족도 90% 이상
- 사업내용 : 문화콘텐츠 분야 창업기업 지원 전문가 양성 및 활동 지원

□ 상반기 추진 현황 (2026.6.30. 기준)

- 문화창업플래너 13기 운영
 - 총 81명 접수(경쟁률 3.68:1), 22명 선정 예정
 - ※ '25년 12기 67명 지원(경쟁률 2.7:1)
 - 서류심사 완료, 대면평가(6.25.)를 통해 최종 선정 예정
- 문화창업플래너 민간자격시험 운영
 - 민간자격시험 대비 교육 운영 방향 및 세부 프로그램 논의(5.26.)
 - 민간자격시험 문제 설계(6.12.)



문화창업플래너 모집 홍보



민간자격시험 관계자 회의



13기 서류심사

□ 하반기 추진 일정

- 2026. 7. ~ 8. : 문화창업플래너 민간자격시험 문제 설계 및 문항 출제
- 2026. 7. ~ 9. : 문화창업플래너 교육 및 네트워킹 실시
- 2026. 9. : 민간자격시험 대비 교육 실시
- 2026. 9. ~ 10. : 31개 시·군 지역연계 매칭플래닝 실시
- 2026. 10. : 문화창업플래너 통합 워크숍 개최
- 2026. 10. : 민간자격시험 시행 및 합격자 대상 자격증 수여
- 2026. 11. ~ 12. : 사업비 정산 및 결과보고

□ 사업개요

- 사업대상 : 도내 웹툰학과 재학 및 졸업생 (만 19세~39세 미취업자)
- 사업예산 : 200백만원 (도 200)
- 사업목표 : 인턴십 지원 30명, 프로그램 만족도 90% 이상
- 사업내용 : 웹툰 실무 사전 교육 및 인턴십 프로그램 참여 지원

□ 상반기 추진 현황 (2026.6.30. 기준)

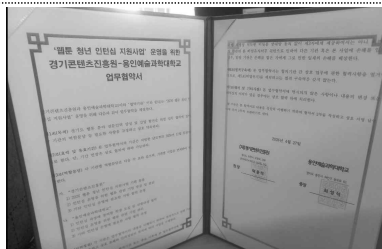
- 사업 참여 의견 수렴을 위한 현장 방문 설명회 개최(2.~3.)
- 도내 13개 대학(웹툰학과 보유) 대상 인턴십 홍보 및 참여 대학 모집(3.~4.)
- 도내 12개 대학 협약 체결(4.27)
- 웹툰 실무 능력 향상을 위한 워크숍(사전 교육) 실시(6.26)

[참여대학]

순번	대학명	전공명	지역	비고
1	경기대학교	애니메이션학과	수원	신규
2	경기과학기술대학교	웹툰일러스트학과	시흥	
3	대진대학교	미술만화게임학부	포천	신규
4	동양대학교	웹툰애니메이션학과	동두천	신규
5	동원대학교	웹툰창작과	광주	
6	부천대학교	영상&게임콘텐츠과	부천	
7	신안산대학교	웹툰출판미디어과	안산	
8	연성대학교	웹툰만화콘텐츠과	안양	
9	예원예술대학교	애니메이션&웹툰전공	양주	신규
10	유한대학교	애니메이션영상학과	부천	
11	중부대학교	만화애니메이션학과	고양	
12	청강문화산업대학교	만화콘텐츠스쿨	이천	



현장 방문 설명회



협약 체결



실무능력 향상 워크숍

□ 하반기 추진 일정

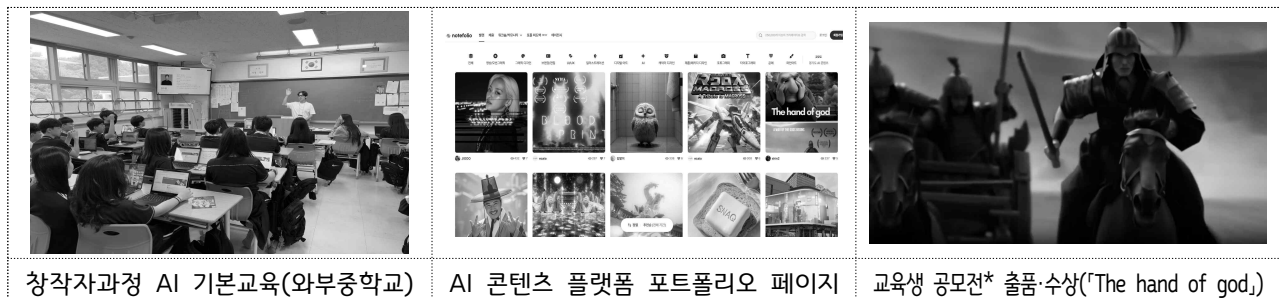
- 2026. 7. ~ 8. : 인턴십 프로그램(여름학기) 실시
- 2026. 9. ~ 10. : 인턴십 프로그램(가을학기) 실시
- 2026. 11. : 성과발표회 개최

□ 사업개요

- 사업대상 : 생성형 AI 활용에 관심 있는 도내 청소년 및 도민
- 사업예산 : 500백만원(도 500)
- 사업목표 : AI 콘텐츠 캠퍼스 교육생 1,300명 양성, 공간이용 250명 지원
- 사업내용
 - (창작자 과정) 청소년·도민 대상 AI 콘텐츠 창작 역량 강화 및 진로탐색 교육
 - (전문가 과정) 현직자·예비전문가 대상 산업 실무 중심 AI 콘텐츠 전문인력 양성 교육
 - (플랫폼 운영) AI 전문인력 일자리 매칭을 포트폴리오형 플랫폼 운영
 - (공간운영) AI 콘텐츠 창작자 공간 및 장비 지원 및 공간운영

□ 상반기 추진 현황 (2026.6.30. 기준)

- 창작자(청소년) 과정 기본교육-실습교육 교육생 모집 및 교육 진행 중
 - 실습교육 조기 마감(6.14), 각 기관 별 교육 진행(도내 8개 학교·센터, 약 180명 교육)
- 전문가(장르) 과정 영상/웹툰 교육생 선발(6.26.), 음악 과정 교육생 모집(6.28.)
 - 각 과정별 30명 총 60명 선발(영상 105명, 웹툰 49명 지원), 30명 선발 심사 예정
- AI 콘텐츠 캠퍼스 창작자 공간대여(73건) 및 장비대여(121건)



창작자과정 AI 기본교육(와부중학교)

AI 콘텐츠 플랫폼 포트폴리오 페이지

교육생 공모전* 출품·수상('The hand of god')

* 「Berlin Kiez Film Festival」 - 베스트 코메디 숏필름 부문 수상(2026년 1월)

□ 하반기 추진 일정

- 2026. 7. ~ 10. : 교육 대상별(창작자/전문가(장르)) 교육 진행
- 2026. 8. ~ 10. : 도민(300명)대상 AI 실생활 활용 교육 및 바우처 지원
- 2026. 8. ~ 11. : 하반기(전문가(커머셜)) 교육생 모집 및 교육 진행
- 2026. 9. ~ 11. : 각 대상별(창작자/전문가) 교육 종료 후 성과발표회 진행
- 2026. 10. ~ 11. : 전문가(장르/커머셜) 교육 수료생 포트폴리오 플랫폼 등록
- 2026. 11. ~ 12. : 사업비 정산 및 결과보고

□ 사업개요

- 사업대상 : 한국만화영상진흥원, 부천국제애니메이션페스티벌, 부천국제판타스틱영화제
- 사업예산 : 1,860백만원(도 1,860)
- 사업목표 : 만화웹툰 원작 콘텐츠 제작지원 4편, 코스프레페스티벌 참가 2만명, 애니메이션 인재육성 5,000명, 영화 관객 및 이벤트 참여 14만명
- 사업내용 : 콘텐츠산업 이야기 원천인 만화·애니·영화산업 지원을 통한 산업 활성화

□ 상반기 추진 현황 (2026.6.30. 기준)

- 만화웹툰 협력사업 ※(재)한국만화영상진흥원 / 자치단체등 이전 지원금
 - 만화·웹툰 원작 콘텐츠 제작지원 4개 과제 선정(5.4.)
총 25건 접수, 4건 선정 및 지원(공연, 전시, 웹영상 콘텐츠 제작) (경쟁률 6.25:1)
 - GICOF 한국대회 2개 부문 129개팀 접수, 서류/무대심사 진행 및 시상(5.24.)
(포즈 10팀, 퍼포먼스 10팀 선발 및 수상)
- 애니메이션 협력사업 ※(사)부천국제애니메이션 페스티벌조직위원회 / 자치단체등 이전 지원금
 - 전국학생 만화애니메이션 대전 1,338명, 공모전 284명 출품, 수상작 발표(5.8.)
 - 2026 BIAF 국제경쟁작품 모집 중(현재 114개국, 3,282편 접수)
- 장르영화 협력사업 ※(사)부천국제판타스틱영화제 조직위원회 / 자치단체등 이전 지원금
 - NAFF프로젝트 최종출품마감 50개국 259편(4.15.), 7개 부문 총 32편 선정(5.14.)



GICOF 한국대회 개최



제28회 부천국제애니메이션페스티벌



제30회 부천국제판타스틱영화제

□ 하반기 추진 일정

- 2026. 7. : 제30회 부천국제판타스틱영화제(7.2. ~ 7.12.) 개최
NAFF 프로젝트 마켓 진행(7.4. ~ 7.7.)
- 2026. 9. : 만화원작 콘텐츠 제작지원 사업 중간평가 진행 예정
제10회 경기국제코스프레페스티벌(9.18. ~ 9.20.) 개최
- 2026. 10. : 제28회 부천국제애니메이션페스티벌(10.23 ~ 27.) 개최
- 2026. 12. : 만화원작 콘텐츠 제작지원 사업 완료평가 진행
- 2026. 11. ~ 12. : 사업 결과보고

□ 사업개요

- 사업대상 : 해외진출을 희망하는 경기도 콘텐츠 기업
- 사업예산 : 1,125백만원 (도 900, 시 225)
- 사업목표 : 지원기업 80개사, 매출액 46.8억, 수출계약추진액 3,370만USD
- 사업내용 : 해외 콘텐츠 시장 진출 및 수출성과 창출을 위한 글로벌 비즈니스 지원
 - (비즈니스데이) 국내외 바이어 초청 수출상담회 개최
 - (마켓연계지원) 해외 콘텐츠마켓 경기도 공동관 운영 및 비즈니스 매칭 지원
 - (컨퍼런스) 국내외 방송콘텐츠 산업 관계자 대상 전문 컨퍼런스 개최

□ 상반기 추진 현황 (2026.6.30. 기준)

- 지커넥션 비즈니스 데이(수출상담회)
 - 개최일정 확정 및 수출상담회 참가기업 모집 준비
- 지커넥션 마켓 연계지원
 - 중국 광저우 글로벌 IP 경제협력 교역회(5.9.-13.) : 지원기업 7개사, 상담건수 70건, 상담액 약 4,300만 USD 달성
 - 베트남 텔레필름(6.24.-26.) : 지원기업 7개사, 상담건수 약 90건, 상담액 약 420만 USD 달성
 - 중국 차이나조이(7.31.-8.3.): B2B·B2C 공동관 참가기업 모집 및 선정(B2B 6개사/B2C 5개사)
- 글로벌 콘텐츠 컨퍼런스
 - 개최일정 확정(9.8. / 수원컨벤션센터) 및 방송콘텐츠/AI 부문 연사 섭외 진행 중



광저우 글로벌 IP 경제협력 교역회



지커넥션 비즈니스 데이(2025)



글로벌 콘텐츠 컨퍼런스(2025)

□ 하반기 추진 일정

- 2026. 7. ~ 8. : 중국 차이나조이 B2B·B2C 공동관 운영
- 2026. 9. : 글로벌 콘텐츠 컨퍼런스 개최 및 운영
- 2026. 10. : 지커넥션 비즈니스 데이(수출상담회) 운영
- 2026. 11. ~ 12. : 도쿄 XR 페어 공동관 운영 및 성과 정리

□ 사업개요

- 사업대상 : 국내외 웹툰 제작사 및 플랫폼, IP 활용기업 등
- 사업예산 : 450백만원 (도 450)
- 사업목표 : 참여기업 180개사, 수출계약추진액 1,900만 달러 달성
- 사업내용
 - 행사기간 / 장소 : 2026. 9. 17.(목) ~ 9. 19.(토)(3일간) / 부천 웹툰융합센터
 - (비즈니스 상담회) 국내외 웹툰 제작사·플랫폼·IP 활용기업 간 1:1 수출상담 지원
 - (해외 교류 세미나) 한·일 웹툰 시장 동향 세미나 개최 및 네트워킹 지원
 - (국제 콘퍼런스) 웹툰 산업 담론 형성을 위한 국내외 평론가·작가 대상 콘퍼런스 개최

□ 상반기 추진 현황 (2026.6.30. 기준)

- 행사 운영 방향 수립 및 협력 파트너 연계
 - 웹툰 관련 협회 및 단체와 연계하여 경기국제웹툰페어 비즈니스 상담회, 국제 콘퍼런스, 해외 교류 세미나 등 세부기획 및 운영 추진
- 브랜딩 및 온라인 홍보 채널 구축
 - 행사 키비주얼 디자인 작업 및 행사 공식 홈페이지 구축 진행 중



비즈니스 상담회(2025)



웹툰 콘퍼런스(2025)



시장동향 세미나(2025)

□ 하반기 추진 일정

- 2026. 7. ~ 8. : 참가기업 모집 및 선정
- 2026. 8. 20. : 온라인 사전 상담회 개최
- 2026. 8. 26. : 해외 교류 세미나(일본) 개최
- 2026. 9. 17. : 해외 교류 세미나(국내) 개최
- 2026. 09. 18. : 국제 콘퍼런스 개최
- 2026. 09. 17. ~ 9. 19. : 경기국제웹툰페어 개최

2 지역육성본부

2-1

콘텐츠기업 투자유치지원

기업육성총괄팀

□ 사업개요

- 사업대상 : 도내 투자유치 희망 콘텐츠 창업기업
- 사업예산 : 795백만원(도 795)
- 사업목표 : 지원기업 투자유치 350억원, 매출액 500억원, 보증지원 80억원 이상
- 사업내용 : 도내 콘텐츠 산업에 안정적인 투·융자재원 지원을 위한 단계별 프로그램 운영

□ 상반기 추진 현황 (2026.6.30. 기준)

- (투자상담회/네트워킹) 도내 투자유치 희망 창업기업 발굴 IR피칭(상반기) 228건 접수, 29개사 선발, 파트너 비즈매칭 116건, 전문 투자 파트너 그룹(G-VIP) 누적 협약 106개사
※ 2026년 상반기 11개사 40억원 투자유치(3개년 누적 투자유치액 65개사, 856억원)
- (펀드 조성 및 운영) 콘텐츠 분야 및 단계별 신규 펀드 총 4개 1,107억원 규모 조성
※ 3개년 누적 9개 펀드 총 2,187억원 규모(혁신펀드 4개 2,052억원, 레벨업 초기펀드 5개 135억원)
- (콘텐츠 스타트업 플랫폼) 도내 콘텐츠 스타트업 대상 비즈니스 진단 68건, 심층멘토링 52건 진행
- (콘텐츠 법률서비스 지원) 도내 콘텐츠 스타트업 및 창작자 대상 IP/저작권 중심의 법률, 투자 상담 8건 진행
- (특례보증 지원) 경기신용보증재단 협력, 도내 콘텐츠기업 금융권 대출지원을 위한 보증서 발급지원(128건, 56억원 규모)



레벨업 투자라운드(비즈매칭)

레벨업 인베스트 파트너스(투자자그룹)

콘텐츠 법률서비스 지원 홍보배너

□ 하반기 추진 일정

- 2026. 7. ~ 8. : 경기 레벨업 프로그램 하반기 지원기업 모집/선발, 성장지원
- 2026. 7. ~ 12. : 콘텐츠 스타트업 플랫폼 창업/투자/법률서비스 상시상담 지원
- 2026. 11. : 경기 레벨업 프로그램 성과공유회 개최

□ 사업개요

- 사업대상 : 도내 시·군 및 유관기관, 경기도민, 콘텐츠기업 등
- 사업예산 : 600백만원(도 300, 국 300)
- 사업목표
 - (제작지원) 과제제작 4건, 매출액 20억원, 일자리 창출 20명, 도민향유 5만건
 - (거점기관 운영) 협의체 회의 4회, 연구용역 1건
- 사업내용
 - (제작지원) 지역특화 소재 활용 콘텐츠 개발 및 사업화 지원
 - (거점기관 운영) 시·군 주무부서 등 거버넌스 및 연구용역 수행

□ 상반기 추진 현황 (2026.6.30. 기준)

- (거점기관 운영) 지역영상미디어센터 네트워크 협의체 회의(1차)
 - 2026년 지원사업 안내 및 사업 연계 방안 논의
- (제작지원) 지정과제 수요조사 및 선정 완료(4.28.~5.12.)
 - 경기관광공사 ‘안중근평화센터’ 내 몰입형 인터랙션 미디어아트 제작 1건
- 제작지원 지원기업 선정 완료(6.17.)
 - 지정과제 : 도내 문화콘텐츠 기관 연계 지역 킬러콘텐츠 제작지원 1건
 - 자유과제 : 제작기업 자유 제안과제 수행기업 제작지원 3건

연번	구분	기업명	대상지	과제명
1	지정	주식회사 홀리악	파주	안중근 평화센터 내 ‘동양평화론’ 기반 몰입형 인터랙션 미디어아트 제작
2		주식회사 글로벌포인트	광주	남한산성 수어청 기반 3D 인터랙티브 실감 체험 콘텐츠 개발
3	자유	주식회사 부트룸	양주	양주 대표 유튜브 캐릭터 ‘진주무관’과 미디어팀의 고군분투기 숏드라마 제작
4		칼레이도웍스 / 단콩	연천	무더지의 전곡리 선사문화 시간탐험 : 유물 태강형 미디어 체험 콘텐츠 개발



□ 하반기 추진 일정

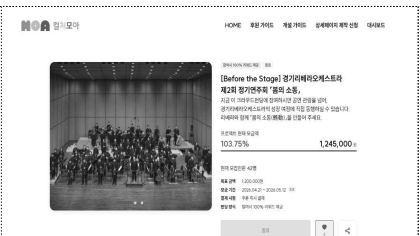
- 2026. 7. ~ 10. : 지역특화콘텐츠개발지원 제작지원 과제 수행
- 2026. 7. ~ 11. : 도내 콘텐츠 산업 발전 연구용역 수행, 지역 거점기관 운영
- 2026. 11. ~ 12. : 지역특화콘텐츠개발지원 제작지원 과제 결과평가

□ 사업개요

- 사업대상 : 경기도 문화예술/콘텐츠/체육/관광 분야 협/단체 및 기업, 개인 등
- 사업예산 : 500백만원(도 500)
- 사업목표 : 펀딩추진 150건 내외, 펀딩금액 14억원 이상
- 사업내용
 - (사업발굴·기획) 문화·콘텐츠·예술·체육·관광 5개 분야, 4개 유형(*공모형, 티켓판매형(유료공연/전시), 상품판매형, 시설개선행), 30여개(170여개 프로젝트) 사업 발굴 및 크라우드펀딩 방식 적용
 - (플랫폼사 선정) 크라우드펀딩 플랫폼 운영사 공모 선정('25.11.)
 - (크라우드펀딩 운영) 경기콘텐츠진흥원 총괄 하에 기관·기업·창작자별 펀딩 진행 및 도민 인센티브 제공 등 참여 활성화 상시 운영

□ 상반기 추진 현황 (2026.6.30. 기준)

- ‘컬처모아’ 크라우드 펀딩 플랫폼 오픈(4.6.)
 - 총 15개 사업 52건의 프로젝트 진행, 펀딩 참여자 1,236명, 도민 참여(방문자수) 117,757명, 펀딩 금액 49,026천원
 - 지역특산품·공연·체험 등 11개 프로젝트 펀딩 성공(달성률 100% ~ 744%)
 - 컬처패스 쿠폰과 연동하여 운영, 쿠폰 사용 899건(2만원권, 1만원권, 5천원권)
- 신규 사업 및 프로젝트 확대 운영
 - 경기아트센터, 경기도자재단, 경기문화재단 등 신규사업 12건, 41개의 프로젝트 발굴
 - 도내 31개 시·군 및 민간 기업/단체 참여 확대를 위한 수요조사 진행
- 기관별 참여단체/기업 대상 사업설명회 진행
 - 5개 기관 대상 총 6회 설명회 개최, 60여개 단체/기업 참석

 컬처모아 크라우드 펀딩 플랫폼 메인화면	 경기문화창조허브 지역특화상품 판매 (경기콘텐츠진흥원)	 경기리베라오케스트라 정기 연주회 (경기아트센터)
--	---	---

□ 하반기 추진 일정

- 2026. 7. ~ 11. : 플랫폼 운영사 중간평가, 크라우드 펀딩 지속운영
- 2026. 12. : 프로젝트 모니터링 및 정산, 플랫폼 운영사 최종 평가

□ 사업개요

- 사업대상 : 동부권역 시·군 거주(소재) (예비)창업자, 창작가 및 콘텐츠기업
- 사업예산 : 1,600백만원 (도 800, 여주시 800)
- 사업목표 : 창업 26건, 일자리창출 90건, 지원기업 매출액 51억원
- 사업내용
 - 지역자원 활용 창업아이디어 사업화 지원(창업전문교육, 멘토링, 창업자금지원)
 - 경기 동부권역 대표상점 로컬 큐레이팅(상점 발굴 및 브랜딩 지원, 홍보지원)
 - 여주시 지역특화 콘텐츠기업 생산 제품(콘텐츠) 개발 및 제작 지원

□ 상반기 추진 현황 (2026.6.30. 기준)

- 지역가치 창업가 육성
 - 사업참여자 모집 공고(5.22.~6.19.), 서류심사(6.24), 선발[최대60명](6.26.)
- 동부 브랜드 대표상점 발굴 및 지역특화 콘텐츠 제작지원
 - 로컬 큐레이터 모집 공고(5.26.~6.22.) 및 서류 심사(6.25)→최종 선발예정(10명, 2팀)
 - 여주시 지역특화 콘텐츠 기업 모집 공고(5.27.~6.23.) 및 서류심사(6.29.)

		
로컬 큐레이터 모집 공고	기 사업참여자 클라우드펀딩 공모 [12개 프로젝트 지원 완료]	로컬 브랜드 대외 홍보 (5.20) [홍보 이벤트 500명 참가]

□ 하반기 추진 일정

- 2026. 7. : 창업전문교육 및 지역가치 창업가 최종 선발(20팀 창업자금 지원)
로컬큐레이터 최종 선발(10명, 2팀) 및 전문 교육 여주시 지역특화
콘텐츠 기업 최종 선정(10개)
- 2026. 8. ~ 10. : 창업가 창업실질지원(선진지 견학, 홍보, 전문가 멘토링)
로컬 큐레이터 활동(동부 대표상점 발굴 및 브랜딩 지원)
여주시 지역특화 콘텐츠 제품개발 및 클라우드펀딩 연계
- 2026. 11. : 동부경기문화창조허브 세부사업별 성과보고회

□ 사업개요

- 사업대상 : 콘텐츠 기업, 경기도민, 대학생, 창작자, 예비창업자
- 사업예산 : 1,250백만원 (도 1,000, 부천시 250)
- 사업목표 : 지원기업 매출액 579억원, 일자리창출 395개, 투자유치액 12억 원 등
- 사업내용 : 콘텐츠 IP 융·복합 기업 집적화 및 기업 성장 지원
 - (콘텐츠벤처센터) 입주공간운영(70개실) 및 우수 콘텐츠 기업 발굴/육성
 - (Pre-A 투자유치 지원) 콘텐츠 기업 성장 지원 프로그램 운영 및 투자 지원
 - (서부허브 공간지원) 서부허브 공간지원, 입주기업 IP특화 프로그램 운영
 - (콘텐츠IP 활용지원) 서부권역 특화 지역연계 콘텐츠 IP 활용지원, IP사업화 지원
 - (31개 시군전담제) 서부권역 7개 시군 협력 강화 및 사업 발굴

□ 상반기 추진 현황 (2026.6.30. 기준)

- 콘텐츠 벤처센터 상반기 입주 공간지원 6개사(총 49개사 / 신규 4개사, 증실 2개사)
- 부천콘텐츠밸리[레벨3] 입주기업 선발·협약완료 (서울기업 1개사 부천 유치)
- 서부 경기문화창조허브 입주 공간지원 7개사(총 24개사), 비상주 가상오피스 지원 11개사
- 서부 경기문화창조허브 창작장비 및 개방형 업무시설 운영
 - 회의실, 스튜디오/편집실, 3D프린터 장비, 공유사무실 등 이용자수 2,919명
- 서부 경기문화창조허브 역량강화 프로그램 운영
 - 입주기업 간담회 개최, 비즈니스 모델 분석(9개사), IP권리화 전략 등 월간교육 진행
- [서부권역 협력강화] 부천 AI크리에이터 및 웹툰융합 분야 취·창업 지원 협약체결
 - AI, 웹툰융합 전문인력 양성 프로그램 운영 : 부천시·부천대·한국만화영상진흥원 다자협약



서부 경기문화창조허브 간담회



AI,웹툰융합 전문인력양성 다자협약



역량강화 프로그램 사업설명회

□ 하반기 추진 일정

- 2026. 6. ~ 11. : 콘텐츠IP 활용 지원 및 IP사업화 지원 프로그램 운영
- 2026. 8. ~ 11. : 하반기 벤처센터 및 서부허브 입주기업 선발/입주 지원
- 2026. 10. ~ 11. : 경기레벨업 Pre-A 참여기업 투자라운드, 성과공유회

□ 사업개요

- 사업대상 : 시·군 지역영상미디어센터, 마을미디어 활동가, 도민
- 사업예산 : 400백만원 (도 400)
- 사업목표 : 지원작품수 500편 이상
- 사업내용
 - (활동지원) 경기도 시·군 지역영상미디어센터 교육 및 콘텐츠 제작 활동 지원
 - (공모전) 시·군 지역영상미디어센터 대상 공모전 및 성과공유회 개최 지원
 - (네트워크 협의체) 시·군 지역영상미디어센터 활성화를 위한 협의체 운영

□ 상반기 추진 현황 (2026.6.30. 기준)

- 지역 영상미디어센터 14개 센터(경기시청자미디어센터 포함) 활동지원 협약완료
 - 협약체결 및 활동지원을 위한 협약금 지급(총 348백만원)
- 14개 센터 대상 콘텐츠 제작 총 68건 및 369명 교육
- 1차 지역영상미디어센터 네트워크 협의체 개최 (2.10.)
 - 26년도 지원사업 안내 및 지역담당자별 네트워킹
- 저연차 센터 방문 교육 프로그램 설계 지원
 - 개설 3년차 이하 센터 : 용인, 포천, 양평군, 김포, 동두천, 가평 6개소



1차 네트워크 협의체



저연차센터 방문/프로그램 협의



※ 지역영상미디어센터 현황 ('26년 사업대상 14개 센터)

~'25년 센터(13)	'26년 신규센터(1)	'27년 개소예정 센터(2)
고양, 군포, 김포, 동두천, 부천, 성남, 수원, 안성, 양평, 용인, 포천, 화성 *경기시청자미디어센터(남양주)	가평	시흥, 하남

□ 하반기 추진 일정

- 2026. 7. : 2차 지역영상미디어센터 네트워크 협의체 개최
- 2026. 9. ~ 11. : 경기마을미디어 공모전 심사/시상 및 성과공유회 개최
- 2026. 12. : 지역영상미디어센터 정산 및 결과보고

□ 사업개요

- 사업대상 : 비즈니스 모델(BM) 고도화 및 스케일업이 필요한 기술 융합 콘텐츠 기업
- 사업예산 : 3,066백만원(도 2,300, 성남시 766)
- 사업목표 : 지원기업 매출액 571억 원, 일자리창출 648개, 투자유치 275억 원 등
- 사업내용 : 유망 콘텐츠 스타트업의 투자 유치 및 시장 확대를 통한 산업 경쟁력 강화
 - (초기성장) AI 융합 콘텐츠 분야 스타트업 발굴 및 자금 지원
 - (투자유치) 기업진단, IR 자료(피칭덱/영상 등) 고도화 투자유치 역량 강화
 - (시드펀드) 시드 단계 투자펀드 및 G-VIP 연계 1:1 투자상담, 데모데이 개최
 - (입주지원) 입주 공모/심사, 입주기업 전용망 등 편의 인프라 관리
 - (AI 콘텐츠 특화 프로그램) 빅테크 기업 협력 AI+콘텐츠 융합 프로젝트 발굴

□ 상반기 추진 현황 (2026.6.30. 기준)

- 초기성장 스케일업 패키지
 - 기업 선정(20개사), 지원금 총 400백만원, 선발과제 수행 현황 관리 등
- 투자유치 밸류업 패키지
 - 기업 선정(70개사), 선발-IR컨설팅-인터뷰-미디어노출-VC연결)
- 레벨업 시드 프로그램
 - 기업 선정(8개사), 상반기 IR투자미팅 연계(32회, 16개 투자사)
- 입주지원 및 시설운영
 - 입주기업수 38개사, 졸업에 따른 신규 선발 목표 30개사(2차 공모 9월 예정)
- AI 콘텐츠 특화 프로그램
 - 기업 선정(6개사), 빅테크(KT/솔트룩스/클라우드웍스) 기술협력 연계 등



초기성장 선정기업 오리엔테이션



입주지원 공간 (창경센터 9층)



AI 콘텐츠 프로그램 발표 심사

□ 하반기 추진 일정

- 2026. 7. ~ 9. : 지원과제 수행 현황 관리 및 성과조사
- 2026. 10. ~ 12. : 성과 종합 및 홍보, 성과보고회 개최

□ 사업개요

- 사업대상 : 기술 융합 콘텐츠 아이디어의 제작 및 사업화 구현이 필요한 창작팀/예비창업자
- 사업예산 : 880.5백만원(도 200, 성남시 295, 국 385.5)
- 사업목표 : 제작지원 160건, 도민콘텐츠향유 16,000명, 일자리창출 83개 등
- 사업내용 : 신기술 융합 아이디어의 사업성 검증 및 콘텐츠 창작·창업 생태계 저변 확대
 - (제작지원) 지역스토리+AI+숏폼 융합형 창의적 콘텐츠 발굴 제작지원
 - (전시지원) 전시/체험을 통한 시장성 검증 및 도민문화콘텐츠 향유 저변확대
 - (시설운영) 창작자 맞춤형 장비대여, 공간대관 및 편의 인프라 관리

□ 상반기 추진 현황 (2026.6.30. 기준)

- 지역자원활용 콘텐츠 제작지원
 - 창작팀/기업 선정(20개사), 지원금 총 170백만원, 선발과제 수행 현황 관리 등
- 콘텐츠 전시·마케팅 지원
 - 전년도 우수 콘텐츠 특별 전시회 개최(4회, 61일), 사후 성과 홍보 및 확산
 - 창작자 크라우드 펀딩 플랫폼 텀블벅 업무협약 체결 온·오프라인 마케팅 협력
 - 대학생 서포터즈 선정 완료(9명), 전시 체험 리포트 및 SNS 바이럴 마케팅 참여
- 창작 장비 및 개방형 시설 운영
 - 현황: 행사(1실), 전시(1실), 회의(3실), 촬영(1실), 사진(1실), 녹음(1실), 편집(2실) 등
 - 공간/설비이용자수 2,516명, 초기창업자 비상주 가상오피스 지원기업수 21개사



AI 숏폼 선정 기업 오리엔테이션



전시지원 공간 (창경센터 7층)



촬영 스튜디오 (창경센터 7층)

□ 하반기 추진 일정

- 2026. 7. ~ 9. : 지원과제 수행 현황 관리 및 성과조사
- 2026. 10. ~ 12. : 성과 종합 및 홍보, 성과보고회 개최

□ 사업개요

- 사업대상 : 북부권역 소재 콘텐츠 기업, 창작자, (예비)창업자, 대학생 및 도민
- 사업예산 : 1,601백만원(도 1,211, 의정부시 390)
- 사업목표 : 창업 42건, 일자리 174건, 매출 465억, 스타트업지원 1,590건
- 사업내용 : 북부특화 콘텐츠 활용 확산 지원, 지역연계 강화, 북부허브 공간운영

□ 상반기 추진 현황(2026.6.30. 기준)

- (디자인 솔루션 랩 운영) 북부 청년 디자이너 발굴 및 기업 디자인 문제해결
 - 북부권역 대학 6개교 관학연계 협약 체결(경동대 등)
 - 지원기업 20개사-디자이너 30명 선정 및 매칭
- (북부 특화 콘텐츠 매칭 프로젝트 지원) 북부 산업특화 콘텐츠 사업화 자금지원
 - 수요처-공급기업 각 4개사 선정 및 협력과제 4개 지원협약 체결
- (북부권역 지역연계 강화) 의정부시 및 북부 대학 연계 로컬 스타트업 챌린지 추진
 - 전년도 수상기업 '강단 스튜디오' 및 의정부시와 3자 협약체결, 후속 지원 및 프로젝트 검증 수행 중(9월 완료 예정)
- (북부권역 지역연계 강화-e스포츠 운영) 북부 체험형 e스포츠 행사 개최
 - e스포츠 유관기관 협력행사 2건 개최, 도민향유 총 26,300건 달성
 - 진흥원-경기도체육회-경기도e스포츠협회 하반기 사업 공동운영 협약체결
- (북부허브 공간운영) 상시 공간(입주공간, 스튜디오, 창작터 등) 및 프로그램 운영
 - 입주기업 및 가상오피스 31개사 신규 지원. 장비 등 교육 총 10회 진행, 교육생 총 141명

		
전년도 수상기업 '강단 스튜디오' 후속지원 협약 (북부권역 지역연계 강화)	모두의 플레어 (e스포츠 유관기관 협력행사)	북부허브 입주기업 간담회

□ 하반기 추진 일정

- 2026. 9. : 디자인 솔루션 랩 성과공유회 개최, 경기도 전국 e스포츠 페스티벌 개최
- 2026. 11. : 로컬 스타트업 챌린지 데모데이 개최, 북부 특화 콘텐츠 매칭 프로젝트 성과공유회 개최

3 미래 산업 본부

3-1

게임산업육성

게임산업팀

□ 사업개요

- 사업대상 : 인디·중소 게임기업, 게임개발자 등
- 사업예산 : 3,610백만원 (도 2,260, 자체 60, 국 1,290)
- 사업목표 : 지원기업 190개사, 창업 30건, 지원기업 매출액 235억원
- 사업내용 : ‘스타트업 발굴-기업육성-판로확대’ 단계별 7개 세부사업 운영

스타트업 발굴	① 경기게임오디션 우수 게임 스타트업 발굴·집중육성 ② 경기게임아카데미 맞춤형, 단계별 스타트업 창업 교육 지원
기업육성	③ 경기 글로벌게임센터 운영 게임 스타트업 보육을 통한 성장 지원 ④ 경기게임제작지원 타 장르(IP), 선도기술(AI) 등과 융합을 통한 제작지원 ⑤ 민관학 상생협력 지원 대기업/학교/기업 간 상생 선순환 생태계 구축, 운영
판로확대	⑥ 게임 상용화 지원 글로벌 시장 직접진출을 위한 맞춤형 집중지원 ⑦ 게임 투자유치 지원 투자유치(컨설팅, IR 데모데이) 등 액셀러레이팅

□ 상반기 추진 현황 (2026.6.30. 기준)

- 경기글로벌게임센터 입주공간 29개실(29개사) 43명 보육, 밋업데이 등 교류행사 운영
- 경기게임아카데미 예비창업팀 15개사 선정 및 창업교육지원, 사업자 등록 완료
- 경기게임제작지원 5개 파트너사(네이버웹툰, 아이코닉스, CJ ENM, NC AI, 슈퍼센트) 협력을 통한 지원기업 18개사 대상 IP, AI툴 등 제공 및 제작 지원
- 경기게임상용화지원 게임개발사(개인/법인) 대상 지원기업 15개사 선정 및 시장진출 지원
- 게임투자유치지원 기업 21개사 선정 완료 및 기업진단·컨설팅 제공



경기글로벌게임센터 3월 공개 밋업데이



경기게임아카데미 15기 OT



게임 투자유치 지원사업 IR 파칭

□ 하반기 추진 일정

- 2026. 7. 1. ~ 7. 31. : 경기글로벌게임센터 신규 입주기업 모집
- 2026. 10. : 경기게임아카데미 데모데이 및 수료식
- 2026. 11. : 경기게임제작지원 성과보고회, 게임 상용화 지원 결과평가

□ 사업개요

- 사업대상 : 게임개발사, 바이어(퍼블리셔·투자사), 일반인 등
- 사업예산 : 400백만원 (도 400) ※준비금 495백만원 별도
- 사업목표 : 참가사 500개사, 수출상담액 2억달러
- 사업내용 : 국내 게임기업의 판로개척 및 글로벌 시장 진출 지원
 - 행사기간/장소 : 2026.5.21.~5.24. / 킨텍스 1전시장
 - (플레이엑스포 B2B) 수출상담회, 개발사 지원 프로그램, 개막식 등 운영
 - (후속지원) 플레이엑스포 후속 비즈니스 상담회, 취업설명회 등 운영

□ 상반기 추진 현황 (2026.6.30. 기준)

- 2026 플레이엑스포 B2B 운영
 - 참가사 536개사(바이어 290, 개발사 246), 참가국가 36개국, 비즈매칭 1,585건, 수출계약추진액 2.1억 달러
 - 네트워킹 행사 205명 참석, 인디어워드 5개사 및 특별상 2개사 선정
 - 수도권 대학 게임 동아리 42개팀 전시 지원, 대학팀 네트워킹 세미나 256명 참석
- FGT 및 IR 지원 프로그램 운영
 - FGT 37개사 지원, 테스터 591명, 총 1,901건 테스트 진행
 - IR 컨설팅 18개사 지원, IR 발표 21개사, 투자사 9개사 참석



B2B 수출상담회



플레이엑스포 네트워킹 및 어워드



유저 테스트(FGT)

□ 하반기 추진 일정

- 2026. 7. ~ 9. : 플레이엑스포 수출상담회 성과 추적조사
- 2026. 10. 8. ~ 10. : 후속지원 행사 ‘경기게임커넥트’ 운영
- 2026. 11. ~ 12. : 2027 플레이엑스포 사전준비

□ 사업개요

- 사업대상 : 도내 초기(예비창업) 및 중소 기업, 관련 산업 종사자 및 도민 등
- 사업예산 : 2,450백만원 (도 2,450)
- 사업목표
 - 지원기업 46개, 일자리 창출 총 95명, 매출 총 55억원, 만족도 90점 이상
 - 입주시설 15개실 운영, 이용객수 1,200명/시설 및 장비 이용 800명
- 사업내용 : 가상융합(XR, 디지털트윈 등), 신기술(AI, 클라우드, 블록체인, 플랫폼 등) 기반 선도기업 발굴 및 육성

□ 상반기 추진 현황 (2026.06.30. 기준)

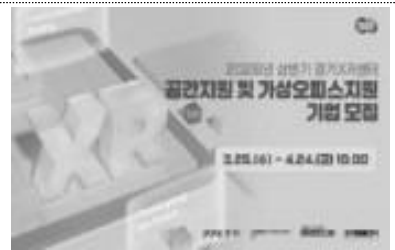
- NRP 기업육성 : 액셀러레이터 2개사 및 지원기업 16개사 선발, 투자유치 7억 원
- 상생 오픈이노베이션 : 파트너사 4개사 협약 체결 및 스타트업 4개사 선정, 1차 지원금 지급 완료 / 경콘진-파트너사-스타트업 3자간 킥오프 미팅 완료(6.1.~6.2.)
- 미래콘텐츠 제작지원 : 지원기업 6개사(우량 4, 창업·재도전 2), 1차 지원금 지급
- 경기XR센터 운영 : 상반기 공간지원 11개사 선정(입주공간 15개), 진로체험 프로그램(도내 중학교 32개교), PlayX4 가상융합 체험전시 부스 (5,445명 방문)



NRP 기업육성 피칭데이



상생 지원기업-파트너사 킥오프 미팅



신규 입주기업 11개사 입주 완료

□ 하반기 추진 일정

- 2026. 7. ~ 11. : 세부사업별 프로그램 및 행사 운영(투자라운드, 데모데이, 상생마켓, 성과발표회, 경기게임페스타 가상융합산업 체험 부스 등), 지원금 관리
- 2026. 12. : 지원금 정산, 세부사업별 결과보고, '27년 상반기 입주기업 모집 등

□ 사업개요

- 사업대상 : 도내 가상융합 기업 및 학생, 관련업계 종사자 등
- 사업예산 : 821백만 원 (도 427, 국 394)
- 사업목표 : 일자리창출 20건, 매출액 15억 원, 시설·장비 1,000건
- 사업내용 : 가상융합(VR/AR/XR)·AI 콘텐츠의 도내 활성화를 위한 제작지원 및 사업화지원, 전문인력 양성 및 센터 1개소 운영

□ 상반기 추진 현황 (2026.06.30. 기준)

- 지역 가상융합산업 지원센터 공모 선정 (※25.12.17.)
 - 과학기술정보통신부 공모사업 선정, 지역별 가상융합산업지원센터 사업을 수행할 수 있는 자격 취득 (※지정번호 : 제2025-01호)
- 지역별 가상융합산업 혁신센터 공모 선정 (※26.2.9.)
 - 정보통신산업진흥원 공모사업 선정, 국비 394백만 원 유치
- 2026년 경기 가상융합산업 혁신센터 운영
 - (실증지원) 지원기업 3개사 선정, 1차 지원금(70%) 지급 완료
 - *지원기업 : (지정)주식회사 밀레니얼웍스(수요처 현대백화점), (자유)주식회사 기브온, (고도화)주식회사 트윈버스
 - (전문인력) 교육 관련 2개사 협약 및 정규과정 모집, 특화과정 1차(61명 수강)
 - *협약기관 : (주)에스비에스에이앤티, 수원여성인력개발센터
 - (사업화지원) 지원기업 8개사 선정, 기업별 맞춤형 사업화지원 및 해외전시회 공동관 참가 지원(도쿄XR 페어 / 충북·충남·대전·전북·전남·광주·대구센터)
 - (센터운영) 센터 1개소 운영, 시설·장비 이용 376건

 지역별 가상융합산업지원센터 지정서 1. 지정번호: 제2025-01호 2. 기관명: 제단법인 경기콘텐츠진흥원 3. 법인등록번호: 121122-0000073 4. 대표자 성명: 박용석	 (사업화지원) 도쿄XR페어 참가	 (전문인력) 특화과정 1차 운영
---	--	--

□ 하반기 추진 일정

- 2026. 7. ~ 11. : (실증지원) 중간평가 및 지원금 2차 지급(7월), (전문인력) 정규(7월)·특화(7~10월) 및 공모전(8월), (사업화지원) 사업화지원(상시), (센터운영) 포럼 운영(10월)
- 2026. 12. : 세부사업별 결과보고 및 용역사 잔금지급, NIPA 결과평가 준비 등

□ 사업개요

- 사업대상 : 도내 e스포츠·게임 기업, 일반도민, e스포츠산업 종사 희망자 등
- 사업예산 : 622백만원(도 622)
- 사업목표 : e스포츠 페스티벌 대회 참가선수 2,000명, 지원기업 3개사 등
- 사업내용 : 경기도 e스포츠 산업 기반 조성을 통한 부가가치 창출

□ 상반기 추진 현황 (2026.6.30. 기준)

- 경기 e스포츠 페스티벌
 - 장애인 대회(2종목 2부문, 71명), 캠퍼스대항전(2종목, 86개교 1,206명), 가족 대항전(2종목, 287명), 프로 선수 324명 등 대회 총 1,906명 선수 참가
 - 인기 e스포츠 대회 유치 및 개최(이터널리턴 KEL 개막전, 스타크래프트 ASL 결승)로 페스티벌 4일간 온라인 시청 조회수 합계 280,476회 기록
 - 페스티벌 기간 중 종목화 지원, 대회 출전지원 사업과 연계하여 종목화 지원작(다크앤다커) 쇼케이스, 도 지역연고 e스포츠팀 출정식 운영
- e스포츠 종목화지원
 - e스포츠 종목화 지원기업 2개사 선정, PlayX4 참가 및 운영지원
- e스포츠대회 출전지원
 - 대한민국 이스포츠 리그(KEL) 3개 종목 경기도 연고 e스포츠팀 선발
 - 대한민국 이스포츠 리그(KEL) 출전 중(이터널 리턴, 배틀그라운드 모바일, FC모바일)



경기 e스포츠 페스티벌



e스포츠 종목화 지원



e스포츠 대회 출전지원

□ 하반기 추진 일정

- 2026. 7. ~ 11. : 대한민국 이스포츠 리그(KEL) 참가
- 2026. 7. ~ 8. : 대통령배 아마추어 이스포츠 대회(KeG) 경기도 대표팀 선발 및 전국 결선 참가 지원
- 2026. 7. ~ 9. : e스포츠 종목화지원 차이나조이 참가, 온라인게임대전 운영

□ 사업개요

- 사업대상 : 게임 관련 이슈에 관심이 많은 청소년, 보호자 등 일반 도민
- 사업예산 : 1,505백만원(도 1,505)
- 사업목표 : 게임과몰입 상담 810명, 사회공헌형 게임제작 지원기업 5개사 등
- 사업내용 : 게임산업과 문화의 조화로 게임의 역기능 해소 및 순기능 확산

□ 상반기 추진 현황 (2026.6.30. 기준)

- 게임과몰입 상담치유 프로그램
 - 상담협력기관 23개소 선정 및 협약체결
 - 게임과몰입 상담사 양성과정 - 협력기관 상담사 교육 및 학교상담사 교육 진행
 - 게임과몰입 상담치유 프로그램 운영 302명(6.17. 기준)
- 사회공헌형 게임제작지원
 - 사회공헌형 제작지원 5개사 선발 및 제작지원금 1.5억원 지급 완료
 - 지원기업별 과제 수행 및 월별 개발경과 보고서 수령(5월 보고서 수령 완료)
- 게임진로탐험
 - 게임진로탐험 사업 추진 업무협약 체결
 - 게임진로탐험 파견형 프로그램 참여 기관 모집
- 경기게임문화센터 시설 운영 / 시설 이전
 - 경기게임문화센터 이용자 680명(6.17. 기준)
 - 경기게임문화센터 시설 이전(광명(임대차 종료)→부천) 공간 설계 완료



게임과몰입 상담협력기관 협약식



게임과몰입 상담사 간담회



사회공헌형 게임제작지원

□ 하반기 추진 일정

- 2026. 7. ~ 11. : 게임과몰입 상담치유 프로그램 하반기 진행
- 2026. 9. ~ 11. : 노인·장애인복지관 대상 확산지원(FGT) 및 경기게임페스타 참가
- 2026. 7. ~ 12. : 게임진로탐험 파견형 프로그램 참여 기관 선정 및 사업 운영
- 2026. 7. ~ 9. : 게임진로특강 프로그램, 청소년 e스포츠 대회 운영

4-1

콘텐츠산업 정책연구

기획조정팀

□ 사업개요

- 사업대상 : 경기도 콘텐츠산업 종사자
- 사업예산 : 37.5백만원 (도 30, 부천시 7.5)
- 사업목표 : 기관 전략적 경영 체계 고도화
- 사업내용 : 기관 운영효율 제고를 위한 성과 전략체계 점검 및 주요 경영현안
관련 정책 자문 시행

□ **상반기 추진 현황** (2026.6.30. 기준)

- 경영현안 컨설팅
 - 전 직원 대상 부서별 성과지표 수립 및 관리 교육 실시(5.18.)
 - 부서별 '25년 성과 및 '26년 성과목표 수립을 위한 피드백 실시(5.18.)
 - 부서별 성과지표 의견수렴 인터뷰(1회) 및 외부 자문의견 제공(5.26.~5.28.)
- 동향분석
 - 유관 정책·콘텐츠산업 동향 상시 모니터링 및 관련 자료 수집/분석
 - 임직원 대상 콘텐츠산업 동향 분석 리포트 발행(4월~6월, 총 3건)
- 자문회의 운영
 - 분기별 학술융역심의위원회 안건 조사 시행(2월, 4월)

[illegible]

□ 하반기 추진 일정

- 2026. 6. ~ 7. : 부서 성과지표 외부 자문의견 배포 및 2차 인터뷰 실시
- 2026. 7. : 부서별 성과지표 최종 확정 및 부서장 성과계약 실시
- 2026. 7. ~ 10. : 분기별 학술용역심의위원회 안건 조사 및 개최
- 2026. 7. ~ 12. : 경영현안에 따른 자문회의 지원, 콘텐츠산업 동향 분석 리포트 발행

□ 사업개요

- 사업대상 : 경기도 콘텐츠기업, 산업 관계자, 유관기관, 경기도민
- 사업예산 : 868.8백만원(도 695, 부천시 173.8)
- 사업목표
 - (전략홍보) 기관 대외 신임도 확보를 위한 보도자료 게재율 31.9건 달성
 - (기관홍보) 콘텐츠산업 전문기관 브랜드 제고 및 기관 공식채널 구독자 5% 상승
- 사업내용
 - (전략홍보) 보도자료 배포를 통한 언론보도, 매체별 맞춤형 기획홍보, 주요 정책 및 사업 대상 프로젝트 광고 추진, 기관 언론홍보위원회 운영, 기관 홍보 전략 연구
 - (기관홍보) 기관 브랜드 관련 대내외 관리, 브랜드캠페인 추진, 기관 홍보 콘텐츠 상시 제작 및 배포, SNS 공식 채널 운영, 대외 배포용 물품 제작 및 활용

□ 상반기 추진 현황 (2026.6.30. 기준)

- 보도자료 82건 배포(진흥원 관련 기사 3,039건), 기획기사 6건 추진
- 기관 연간 지원사업 안내 자료 공개(1.30.), 본편 총 조회수 약 67만회 달성
- 신규 뉴미디어 매체 ‘당근’ 발굴 및 공공프로필 개설

 경기콘텐츠진흥원 2026 지원사업 안내	 gca 트렌드 REPORT 퍼스널 취향 시대 공유서점이 뜨는 이유	 경기콘텐츠진흥원 + 당근맞기 gca 경기콘텐츠진흥원
2026 연간 지원사업 안내	콘텐츠 트렌드 리포트 발행	당근 공공프로필 개설

□ 하반기 추진 일정

- 2026. 7. ~ 8. : 2026년 주요 정책 패키지 브랜드캠페인 추진
- 2026. 9. ~ 10. : 기관 홍보 전략 연구 추진
- 2026. 8. ~ 11. : 매체 협력 프로그램 제작 및 배포
- 2026. 11. ~ 12. : 홍보 성과 취합 및 분석, 결과보고

□ 사업개요

- 사업대상 : 외부 이해관계자(경기도민, 지원기업, 협업기관 등), 내부 임직원
- 사업예산 : 632.1백만원(도 500, 부천시 125, 자체 7.1)
- 사업목표
 - 정보화 : 정보시스템 관련 고객만족도 90점, 공공데이터 6회이상 갱신, 정보공개청구 20건 이상 처리 등
 - 정보보안 : 사이버보안점수 95점 이상, 개인정보보호 조치율 95% 이상, 공공기관 정보보안 관리실태 3등급 이상 기관 정보보안 수준 유지
- 사업내용
 - 정보화 : 진흥원 보유 및 사용 중인 각종 내외부 시스템과 SW 유지 관리
 - 정보보안 : 진흥원의 원활한 업무 추진을 위한 통신 회선 운영 및 정보보안 관리

□ 상반기 추진 현황 (2026.6.30. 기준)

- (정보화) 내외부 민원 142건, 누리집 유지보수 79건 처리
- (정보화) 효율적 업무 수행 지원을 위한 외부사업 유치(2건)
 - 조달청 혁신 제품 시범사용 사업 선정(폰트 라이선스 탐색 프로그램)
 - 경기도청 AI데이터 행정과 주관 데이터 분석 과제 선정(의뢰 과제명 : 콘텐츠 기업 지원 정책 수립을 위한 데이터 분석)
- (정보보안) 보안체계 고도화 및 시스템 라이선스 갱신, 보안 설비 점검
 - 본원 정보통신망 네트워크 장비 점검 : 25회 수행(주별 수행)
 - 본원 전산실 유지관리 : 공조설비 보수 1회, 무정전전원장치 점검 1회, 보안장비 펌웨어 일괄 업데이트 1회

 경기콘텐츠진흥원  수신자 내부결재 (정유) 제목 2026년 조달청 혁신제품 시범사용을 위한 업무 협약 계획 2026년 조달청 혁신제품 시범사용 사업 공모 선정으로 인한 시범사용 제품 사용을 위하여 다음과 같이 업무 협약을 체결하고자 합니다.	 2026 경기도 데이터 분석 효과적인 맞춤형 콘텐츠 기업 지원 정책 수립을 위한 빅데이터 분석 분석기획서 	
조달청 혁신제품 시범사용 협약	콘텐츠 기업 지원 정책 수립을 위한 데이터 분석	본원 전산실 공조설비 보수

□ 하반기 추진 일정

- 2026. 7. ~ 9. : 조달청 혁신 제품 시범사용 및 데이터 분석과제 결과보고
- 2026. 7. ~ 12. : 2027년 신규 전자결재 시스템 및 ERP 도입 준비
- 2026. 7. ~ 12. : 정보보안 사업 운영 및 정보보안 관리실태평가 준비

□ 사업개요

- 사업대상 : 전국 우수 지자체, 유관기관, 특산품 단체 등
- 사업예산 : 200백만원(도 200)
- 사업목표 : 전문 박람회 내 도정 홍보관 운영으로 관람객 2만 명 유치 및 콘텐츠산업 성과 홍보
- 사업내용 : 경기도 주요 문화정책 홍보 및 우수 콘텐츠 성과 전시·체험관 운영
- 행사개요 : 2026 로컬콘텐츠페스타(고양 킨텍스(9.18.~20.) / KBC 광주방송 주관)
 - 정책 테마관
 - (테마) 경기도 문화·콘텐츠산업분야 주요 정책 소개
 - (컨셉) 다양한 道 문화정책을 체험·소개하는 스토리텔링 기반 부스 운영
 - (운영) 道 대표캐릭터 및 시각 아이덴티티를 활용한 모객·홍보콘텐츠 운영
 - ※ 정책-성과-미래 비전을 연결하는 단계별 전시 동선 설계
 - 콘텐츠 테마관
 - (테마) 관객 참여형 콘텐츠 테마관 및 체감 확대 프로그램 운영
 - (컨셉) AI 영화, 영상 등 우수 혁신 장르 중심의 지원사업 성과 홍보
 - ※ 기관 주요사업 : IP융복합 제작지원, 다양성영화 및 대한민국 AI 국제영화제 수상작 상영 등
 - (운영) AI·K콘텐츠를 접목한 도민 참여형 몰입형 부스 및 이벤트 운영

□ 상반기 추진 현황 (2026.6.30. 기준)

- 박람회 참가 기획 및 주관기관, 유관기관 협의 진행
 - (참가기획) 경기도 핵심 정책 연계 홍보관 구성 및 공간 기본 설계(안) 기획
 - (대외협력) 주관기관 및 공동 참여 지자체, 유관기관 실무 조율 및 프로모션 방향 기획



봉공이와 행사장 전경



VIP 현장 투어



AI 포토부스 체험

□ 하반기 추진 일정

- 2026. 7. : 사업계획 수립 및 내부 방침 승인(주관기관 KBC 광주방송 협의)
- 2026. 8. : 행사 운영사 선정, 전시 공간 임차 및 온라인 붙업 프로모션
- 2026. 9. : 행사 참가 및 도정 홍보관 운영(9.18. ~ 20. / 경기도 고양시 킨텍스)
- 2026. 10. : 홍보관 운영 성과 데이터 분석, 사업 결과보고 및 정산 완료

□ 사업개요

- 사업대상 : 기관 임직원, 내·외부 관계자
- 사업예산 : 12,942백만원(도 10,428.4, 부천시 2,063.6, 자체 450)
※문체국 11,018백만원 / 미래국 1,924백만원
- 사업목표 : 조직문화 개선 신규 프로그램 2건 이상, 직원교육 이수율 100%,
전사적 ESG경영 세부과제 관리체계 구축·운영
- 사업내용 : 효율적 조직·인사운영, 조직문화 개선, 인재유치·육성, 재무적 투명성·
효율성·전문성 제고

□ 상반기 추진 현황 (2026.6.30. 기준)

- 경기도 공공기관 최초! 경기도형 4.5일제 시범사업 운영('25.8.~'26.12.)
- 미래 대응 조직·인사운영 → 정기 인사발령 및 인사평가 완료, 가상융합산업팀 기능조정
- 이해·신뢰 노사관계 향상 → 노사협의회 운영(2회), 노사소통 간담회 개최(1회)
- 지역상생 사회공헌 활동 → 경기바다 정화 활동(2회), 사랑의 헌혈운동(2회),
부모님께 인생학위 헌정(총 20명)
- 도내 지역경제 활성화 → 전체계약에서 도내기업 계약건수 78% 및 계약금액 73% 달성
- 사회적기업 동반성장 → 도내 사회적약자기업 대상 입찰상담회 개최(2.26.)
- 안전 중심 경영 → 경기콘텐츠진흥원 안전보건관리 규칙 제정



노사소통 간담회



경기바다함께해(海) 정화활동



GCA 사회적가치 입찰상담회

□ 하반기 추진 일정

- 2026. 7. ~ 12. : 조직문화 개선 계획 수립·운영, 인사·복지 제도 개선 등
- 2026. 7. ~ 12. : 지속가능 성장을 위한 차년도 예산·인력 계획 수립
- 2026. 7. ~ 12. : 경기도내 업체 및 사회적 약자기업 수주 확대 제도 지속 운영
- 2026. 7. ~ 12. : 산업안전보건위원회 개최 및 사업장위험성 평가 운영 등

Ⅷ. 참고자료

□ 임원 명단 : 17명(이사 14, 감사 3)

(2026. 6. 30. 기준)

직 위	성 명	주 요 경 력	임 기		비 고
			위촉일	만료일	
이 사 장	최봉환	경기콘텐츠진흥원 이사장	'23.05.24.	'27.05.23.	당연직
부이사장	박래혁	경기도 문화체육관광국장	'25.01.01.	(재임기간)	당연직
이 사	유성준	부천시 문화체육국장	'24.07.01.	(재임기간)	당연직
이 사 (원 장)	탁용석	경기콘텐츠진흥원 원장	'23.07.12	'27.07.11.	당연직
이 사	김호균	(주)세오로보틱스 대표	'26.01.22.	'28.01.21.	선임직
이 사	박록삼	국회공직자윤리위원회 위원	'26.01.22.	'28.01.21.	선임직
이 사	박승진	사단법인 한국정보과학진흥협회 이사장	'26.01.22.	'28.01.21.	선임직
이 사	유창서	전) 영화진흥위원회 위원	'26.01.22.	'28.01.21.	선임직
이 사	이재성	LG 경영연구원 자문	'26.01.22.	'28.01.21.	선임직
이 사	이정현	명지대학교 교수	'26.01.22	'28.01.21.	선임직
이 사	이승권	조선대학교 국제문화연구원 원장	'24.01.05.	'28.01.04.	선임직 (연임)
이 사	정석길	중앙대학교 산업디자인학과 명예교수	'24.01.05.	'28.01.04.	선임직 (연임)
이 사	조덕진	무등일보 주필	'25.08.04.	'28.01.04.	선임직 (연임)
노동이사	이상원	경기콘텐츠진흥원 남부권역센터 책임매니저	'25.12.26.	'27.12.25.	선임직
감 사	강지숙	경기도 콘텐츠산업과장	'24.07.24.	(재임기간)	당연직
감 사	이상영	법무법인 JR 변호사	'26.01.22.	'28.01.21.	선임직
감 사	김동욱	법무법인 서정 변호사	'24.02.07.	'28.02.06.	선임직 (연임)

□ 간부 명단

(2026. 6. 30. 기준)

구 분		성 명	비 고
이 사 장		최 봉 환	
원 장		탁 용 석	
청렴감사실장		김 진 영	
대외협력실장		강 호 원	
경영본부장		서 헌 성	
	기획조정팀장	김 창 주	
	인사노무팀장	이 안 숙	
	재무회계팀장	최 중 빈	
	홍보마케팅팀장	양 승 규	
콘텐츠산업본부장		이 문 택	
	콘텐츠산업팀장	이 영 아	
	영상산업팀장	이 휘 정	
	인재양성팀장	박 성 희	
	글로벌마케팅팀장	임 이 랑	
지역육성본부장		홍 대 응	
	기업육성총괄팀장	신 범 희	
	동부권역센터장	박 영 준	
	서부권역센터장	김 산	
	남부권역센터장	강 문 영	
	북부권역센터장	노 석 현	
미래산업본부장		권 순 민	
	게임산업팀장	강 동 현	
	가상융합산업팀장	윤 형 식	
	게임문화팀장	설 영 석	