

《붙임》 경기도와 경기콘텐츠진흥원의 대중소 상생 브릿지 정책 안내

“경기도와 경기콘텐츠진흥원에서 「대중소 상생 브릿지」 정책을 통해 경기도 콘텐츠기업과 「상생 협력」 하고 싶은 대기업과 콘텐츠기업을 찾습니다.”

□ 추진배경

- 대기업과 중소기업이 ‘경쟁관계’ 에서 벗어나 ‘상생’ 하며 ‘경쟁력’ 을 높인 ‘기회의 상생 모델로’ 2차 콘텐츠로 확장하는 기회를 만들고
 - 대중소 기업 간 동반성장이 지속가능한 기업의 선순환 생태계를 만든다는 차원에서 자발적으로 확산되도록 하고자 함
 - 단기적으로는 ‘상생과 연대’ 를 기반으로 ‘대 공유 노력’ 을 해나가고, 좀 더 긴 호흡으로는 우리 경제의 구조적인 문제를 해결하는 노력을 지속적으로 기울여 나가고자 함
- ※ 제대로 된 성장은 ‘공급 측면’ 에서의 ‘혁신성장’ 을 함께 필요로 함.

□ 「대중소 상생 브릿지」 정책 추진 방향성

- (최종 목표)

- 경기도가 만들어가는 새로운 대한민국 경제 -
 대 · 중 · 소 상생협력을 통한 문화산업 혁신 성장
- (가치지향점) 상생을 통한 혁신<Win-Win>
- 우리의 세가지 틀 지향
 - ① 신시장 혁신(수익공유)
 - ② 생산성 향상(비용절감)
 - ③ 중소기업 기술보호로 함
- (대중소 상생협력사업별 구조) 기획 · 제작 · 실증 · 유통 전반적 영역

- 경기도와 경기콘텐츠진흥원 「대중소 상생 브릿지」 정책 지향 가치의 틀

상생 가치 창출			
공동의 활동 촉진			
구 분	①신시장 혁신(수익공유)	②생산성 향상(비용절감)	③중소기업 기술보호
I.대기업	-중소기업제작 IP 등 활용 새로운 서비스 창출	-중소기업제작 TOOL 활용 비용 절감	-중소기업 기술보호를 통한 동반성장 가치 창출
II.중소기업	-대기업 IP 등 활용 새로운 시장 창출	-대기업 TOOL 활용 빠르게 싸게 만들고 유통시킴	-기술임치제도 등 활용
III.경기도 경기콘텐츠 진흥원	-대기업과 중소기업 NEEDS를 잘 매칭 -대중소 상생 협력 사업비 지원		-기술임치제도 활용 지원 -표준계약서 활용 지원

○ 대기업의 역할(주요 상생 협력 분야 프로그램)

구분	① 대기업의 역할	② 경기콘텐츠진흥원의 역할	
		상생 매칭 프로그램 운영 ④자금지원, ⑤공모를 통한 경기도 콘텐츠 기업매칭	
상생 협력 분야	I. IP 제공 분야 제안	-대중소 IP상생제작지원 (16억원, 총 8개 과제 지원)	-프로젝트당 2억원 내외 지원 -융복합 콘텐츠
		-IP활용 경기 게임 제작지원 (4.1억원, 6개사 지원)	-프로젝트당 약 6천~8천만원 지원 -게임
	II. 콘텐츠 기술기반 사업 제안	-상생 오픈이노베이션 (7억원, 10개사 이상 지원)	-프로젝트당 약 5천만원 지원 -가상융합(VR/XR/AI)
		-가상융합 서비스 실증지원 (4.5억원, 5개사 지원)	-프로젝트당 약 5천~1억원 지원 -가상융합
	III. 유통 분야 제안	-문화기술 콘텐츠 제작지원 (10억원, 10개사 지원)	-프로젝트당 약 9천~1.2억원 지원 -문화기술
혜택	IV. 기타 분야 제안	-중소 IP도약 제작지원 (9억원, 총 5개 과제 지원)	-프로젝트당 1.8억원 지원 -융복합 콘텐츠
	①대중소 상생 브릿지 인증 및 기념패 제공 ②CSR, ESG 우수 사례로 홍보 ③비즈니스 결과물 공유	상생을 통한 혁신 〈Win-Win〉 ①신시장 혁신(수익공유) ②생산성 향상(비용절감) ③중소기업 기술보호	①대중소 상생 협력 사업비 지원 ②비즈니스 결과물 공유 ③기술임치제도 활용 지원 ④표준계약서 활용 지원

별첨. 「대중소 상생 브릿지」 주요 사례 1부.

《 대중소 상생 브릿지 주요 사례 》

□ 24년 대중소 IP 상생 주요 사례

- 네이버웹툰 '집이없어' 팝업스토어 운영(10.3~16), 322회차 전체 매진
- 지원기업 '이너부스' 매출액 약 5배 상승(2023년 약 1억 원 → 2024년 약 5억 원)



애니메이션 '캐치!티니핑' 실감콘텐츠



웹툰 '집이 없어' 팝업스토어 판매 물품



메타휴먼 '한유아' 미디어아트 전시

□ 24년 중소IP도약 제작지원 주요 사례

- 오디오가이(주), 네이버VP스튜디오 시설 및 프로덕션 협력 지원으로 K-POP 공간컴퓨팅 콘텐츠 개발 및 비전프로 앱 개발, 25년 상반기 내 앱 출시 및 콘텐츠 탑재 예정

□ 24년 IP활용 게임제작지원 주요 사례

- OSMU* 전략을 게임 접목하여 K-콘텐츠 중심(웹툰, 엔터, 방송, 애니 4개 분야) 유명 콘텐츠 IP(지식재산) 보유한 콘텐츠 대기업(4개사)과의 협업
 - * OMSU (One source Multi Use) : 하나의 소재를 서로 다른 장르에 적용하여 파급효과를 노리는 마케팅 전략
- IP 협력을 통해 총 6개 게임 스타트업 지원
 - ※ 협력사 별 지원기업 수 상이함 / 개발 지원금 최대 1억 ~ 최소 5천만원


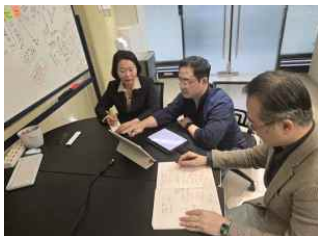
구분	IP협력사 구분	IP 명	지원기업명	프로젝트명	출시여부
1	CJ ENM	마카앤로니	주식회사 핑키바인	매치3 Lab	'25. 상반기
2	CJ ENM	신비아파트	주식회사 글렌스튜디오	고스트 슈터	'25. 상반기
3	카카오엔터	극한견주	아날로그컴퓨터	극한견주: 숨이의 산책	'25. 상반기
4	카카오엔터	쓰레기 머학생	주식회사 메타빌	자취방, 동아리방 '아싸 대학생도 즐길 수 있다.'	'25. 상반기
5	EBS	세상에 나쁜 개는 없다	주식회사 카르페	모바일 시뮬레이션 스토리 게임	'25. 상반기
6	YG PLUS	AKMU (악동뮤지션)	주식회사 하이퍼이지	티키타카 악뮤모먼트	출시완료(24.11)

		
하이퍼이지 <AKMU ASLAND>	아날로그컴퓨터 <극한건주:숨이의산책>	핑키바인 <마카앤로니 매치3 Lab>

□ 24년 상생 오픈이노베이션 주요 사례

대표기업		
파트너사 x 기업명	PoC 사진	주요성과, 추가계약 사례
동아일보 x 일만백만		<ul style="list-style-type: none"> - 동아일보 기사를 카드뉴스로 자동화 솔루션 개발 - 2025 CES 혁신상 수상(모바일 기기, 액세서리 및 앱 부문) - 생성형 AI 서비스 최초 중기부 딥테크 팀스 선정 및 연구개발비 15억 유치 - 매출액 4.6억, 누적투자 14.5억, 신규채용 36명
리얼라이브 x 카이		<ul style="list-style-type: none"> - 생성형 AI 기반 아바타 생성 콘텐츠 및 솔루션 개발, 리얼라이브 자체 전시(26년초 예상) 예정 - 양사 함께 AI 콘텐츠 제작 워크숍 진행, 키오스크/서버개발 추가계약(25년) 등 지속적인 파트너십 구축 - SM엔터테인먼트 수요의향서, 네이버Z, Redbrick, Spatial 업무협약, 매출액 6.9억, 신규채용 23명

□ 24년 상생마켓 주요 사례

파트너사 x 기업명	미팅 사진	계약내용
EBS x 에이스에듀		<ul style="list-style-type: none"> - 콘텐츠 납품 및 계약 구두 확정, 계약 진행중 - AI 영어 엘라스쿨을 EBS 초등온 사이트에 탑재하기 위하여 세부적인 조건 및 변환 작업 논의. EBS키즈, 유튜브 등 콘텐츠 납품. 25년 서비스 오픈 목표
EBS x 유나이티드어소시에이츠		<ul style="list-style-type: none"> - 기능 테스트, 계약 검토/진행중 - EBS 제휴협력사업 EBS스스로배움터(유아, 다문화가정지원사업)에 콘텐츠 공급 제휴를 진행 및 콘텐츠 위탁 대행 계약 - 각 사의 IP를 결합한 공모사업 및 굿즈, 공동 마케팅 예정

□ 24년 문화기술 콘텐츠 제작지원 주요 사례

○ 대기업 과제 협력 파트너십 체결(현대자동차·기아, 삼성서울병원, 롯데쇼핑)

기업명	과제내용
(주)룸톤/브이플러스랩	(현대자동차·기아 협업) 모빌리티 특화 몰입형 게임 및 인터페이스 개발
(주)크렌진	(삼성서울병원 협업) VR 기반의 중증환자 디스트레스 콘텐츠 제작
(주)리마엔터테인먼트	(롯데쇼핑 협업) 타임빌라스 AI & AR 기술 연동 뮤직 산책로 조성



모빌리티 인터페이스 기반 게임



VR 기반의 중증환자 디스트레스 콘텐츠



AI, AR 활용 원격 음악 공연

□ 24년 가상융합 서비스 실증지원 주요 사례

○ 가상융합 서비스 실증지원 사례

수요처	지원기업명	프로젝트
SK플래닛	주식회사 컬쳐커넥션	생성형AI를 활용한 Web형 AR매장가이드 콘텐츠 구축
LG유플러스	주식회사 위시	AI 비디오 마스킹(AI블러) 프로그램 개발
플랫폼엘	주식회사 제트시티	플랫폼엘 AI 큐레이션 인터랙티브 콘텐츠 및 AR 아트오브제 구현
한화호텔&리조트	주식회사 듀코젠	한화호텔&리조트 지역스토리를 활용한 XR(VR/AR) 콘텐츠 개발
현대백화점	(주)에프앤에스홀딩스	디즈니스토어 내 인터랙티브 콘텐츠 구현

○ 관련 사진

		
AI 매장가이드	AI블러 프로그램	AI 큐레이션
		
지역스토리 활용 XR 콘텐츠	디즈니 인터랙티브 콘텐츠	실증 현장