

COMPANY PROFILE 2026

SUPERMINT

서브컬처 비즈니스와 AI의 모든 것

우리는 가장 트렌디한 것들만 연구해온
기술 오타쿠들의 모임입니다.

AI Manager / AX Consulting / Subculture IP / Live Production

만들고, 운영하고, 사업 결과로 검증합니다.



LIVE PRODUCTION / IP BRANDING

AGF 라스트오리진 라이브 현장

SUPERMINT는 새 콘텐츠 포맷을 실험하고 사업 성과로 연결해 온 회사입니다

우리는 트렌드를 읽는 데서 멈추지 않고, 직접 제작·운영하고 데이터로 검증합니다.

01

시장 탐구

게임, 버추얼, 팬덤, 라이브 현장을
직접 관찰합니다

02

빠른 실험

시제품, 음원, IP 협업, 공연 형태로
검증합니다

03

운영 데이터

커뮤니티 반응, 판매 흐름, 현장
피드백을 축적합니다

04

AI 전환

반복 업무와 의사결정 자료를 업무
시스템으로 전환합니다

05

사업 구조

계약, 유통, 브랜딩, 매출 접점을
설계합니다

06

실행 파트너

기획부터 제작, 운영, 개선까지 함께
움직입니다

새로운 시장을 탐구하고 실행 가능한 사업 구조로 정리합니다

Three Execution Engines

탐구한 시장을 실제 프로젝트로 검증하고,
실행 데이터로 개선해왔습니다.

01

AI 전환

데이터 수집, 승인 절차, 실제 업무 연결 방식을 설계합니다.

02

콘텐츠 사업화

IP 계약, 팬덤 운영, 제작·유통 구조를 사업 단위로 설계합니다.

03

현장 실행

무대, 큐시트, 송출, 현장 운영으로 결과를 만듭니다.

프로젝트별 역할을 분명히 나누고, 운영 데이터로 계속 개선합니다.

새 시장에 도전하며 데이터와 실행 노하우를 축적했습니다

각 프로젝트는 단순 레퍼런스가 아니라, 다음 사업을 설계하는 데 쓰이는 경험 자산으로 남았습니다.



01 Product Test

엔진 개발 · 시제품 · 해외 전시



02 Virtual Market

협업 · 투자로 초기 시장 이해



03 Music IP

합동 음반 제작 구조 경험



04 Crew Operation

크루 제작 지원과 팬덤 운영

주요 프로젝트는 새 시장에 도전한 사례이며, 이를 통해 자체 데이터와 노하우를 쌓아왔습니다.

SUPERMINT는 AI 기술 개발, 서브컬처 콘텐츠 제작, 공연·실시간 중계 운영 분야에서 전문성을 발휘합니다

01

AI 기술 연구 / AI 전환 컨설팅

AI Manager, 데이터 구조화, 업무 자동화, 사내 시스템 전환

02

서브컬처 콘텐츠 컨설팅 / 제작

팬덤 플랫폼, 버추얼 스트리머, 음악 IP, 브랜딩

03

공연 이벤트 제작 / 현장 중계

행사 기획, 큐시트, 무대/송출 운영, 대외협력

고객사의 목표에 맞춰 AI 도입, 콘텐츠 전략, 현장 제작 범위를 분리해 설계합니다.

2016년부터 축적한 도메인 이해가 SUPERMINT의 현재 사업을 지탱합니다

2016

FULSE 설립

게임 운영, 일본 현지화, 음악·성우 제작, 커뮤니티 운영 경험 축적

2021-2023

버추얼·크리에이터 협업

협업·투자를 통해 버추얼 시장 데이터와 운영 노하우를 축적해 왔습니다

2024-

SUPERMINT 전환

AI 분석 엔진, AX 컨설팅, 서브컬처 컨설팅, 공연·중계 실행으로 확장

과거 이력은 현재 사업의 실험 기반이며, 중심은 지금의 AI·서브컬처·공연/중계 사업입니다.

AI 기술 연구와 AI 전환 컨설팅

자체 분석 엔진과 고객사의 업무 전환 구조를 중심으로, AI가 실제 운영과 매출 흐름에 연결되는 방식을 설명합니다.

07

커뮤니티 활동 데이터를 분석하고 운영 판단에 바로 쓰이게 합니다

수집

채팅·반응·운영 이벤트를 분석 가능한
데이터로 정리

판단

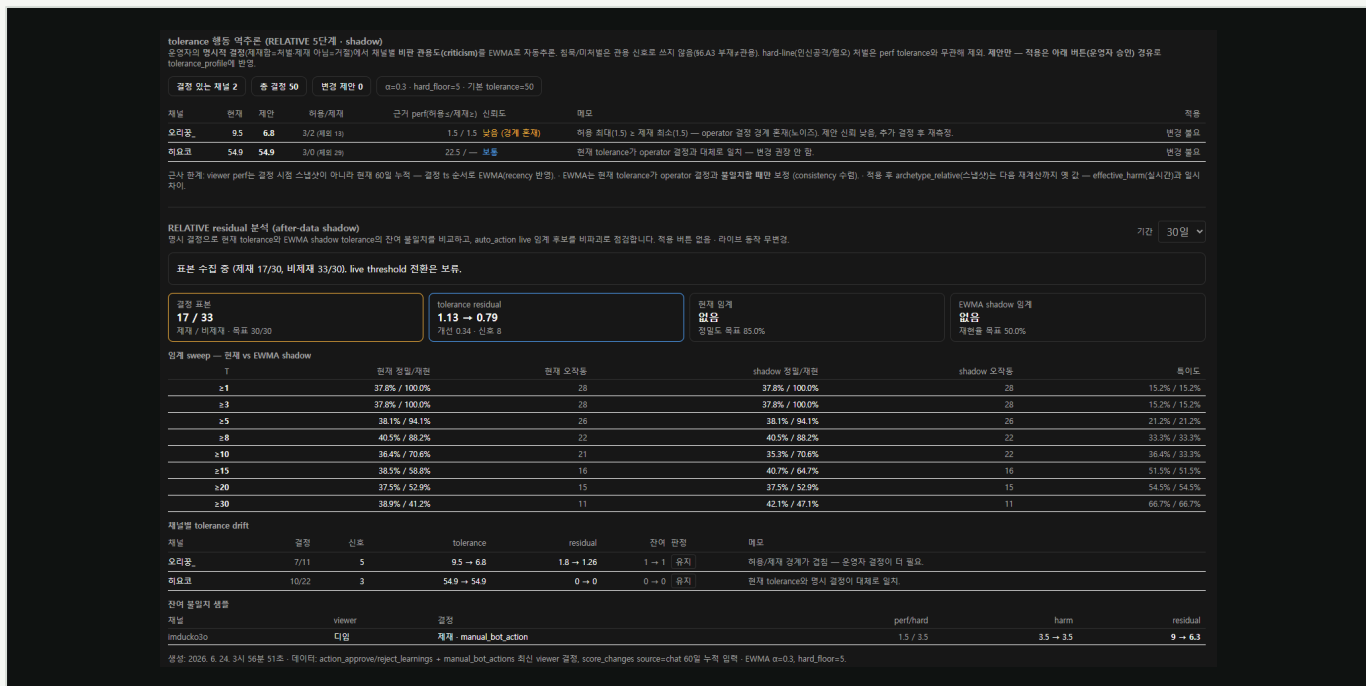
반복 행동과 맥락을 기준으로 관리
후보를 우선순위로 정리

승인

AI가 실행을 대신하지 않고 사람이 최종
결정

학습

승인·거절 결과가 다음 분석 품질을 개선



AI Manager는 수집부터 승인까지 운영자가 쓰는 순서대로 작동합니다

01

Collect

채팅과 이벤트를 모읍니다

02

Analyze

반복 패턴과 맥락을 봅니다

03

Queue

운영자가 볼 후보를 정리합니다

04

Approve

최종 판단은 사람이 합니다

05

Audit

기록을 남기고 되돌릴 수 있습니다

06

Learn

승인 결과로 기준을 개선합니다

자동 처벌이 아니라, 운영자가 빠르고 일관되게 판단하도록 돕는 운영 지원 시스템입니다.

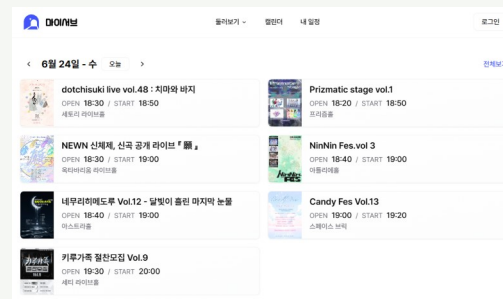
거래처의 업무 전환을 AI 시스템과 매출 흐름에 연결한 사례입니다

TALKPLE

거래처 기업: 인플루언서 인큐베이팅 기업

고객사의 업무 자료와 데이터 흐름을 정리하고,
인플루언서 인큐베이팅 업무에 AI 도입 구조를
설계했습니다.

Result: AX 모범사례 구축 협업 중



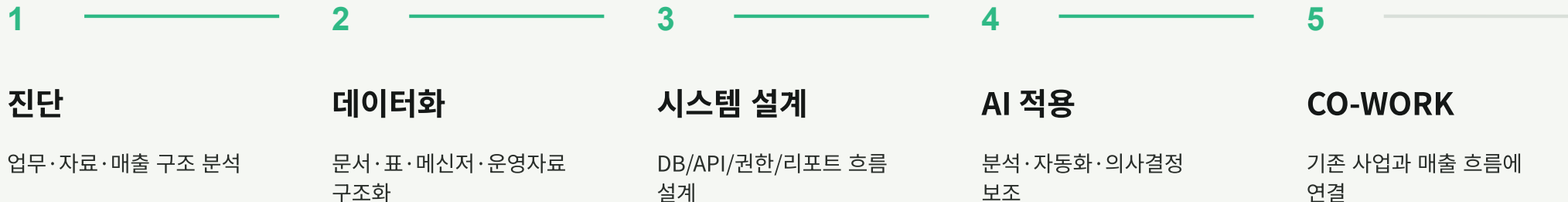
LIVE ATELIER

거래처 기업: 지하아이돌 공연 기획업

협업 기간 중 해당 부문 매출 500% · 전체 매출 150% 증가

거래처의 업종 특성과 운영 데이터를 먼저 이해한 뒤, AI와 업무 시스템을 수익 흐름에 연결합니다.

AI 전환은 도구 설치가 아니라 회사의 일하는 방식을 다시 설계하는 일입니다



컨설팅의 산출물은 보고서가 아니라 고객사가 실제로 쓰는 데이터 구조와 업무 도구입니다.

서브컬처 콘텐츠 컨설팅과 크리에이티브 제작

팬덤, IP, 음악, 버추얼 크리에이터 사업은 각기 다른 문법을 가집니다. 콘텐츠가
제작·유통·수익 구조로 이어지는 방식을 설명합니다.

12

IP 확보와 신규 시장 진입을 위한 실행 기반을 만들었습니다



01

홀로라이브 IP 국내 계약 유치 및 부대 사업 지원

02

서브컬처 게임 IP 확보와 일러스타페스 협업 성사

03

버추얼 스트리머 시장 진출 전략과 리더급 인력 지원

거래처 기업 FANDING과의 협업 사례로, IP 소싱·행사 협업·운영 전략을 공동으로 기획했습니다.

SUPERMINT가 필요한 순간

게임 IP, 크리에이터, 현장 팬덤을 각 시장의 문법에 맞춰 사업화합니다.

게임 개발사

출시 이후 팬덤 유지와 IP 확장이 필요할 때, 음악·이벤트·굿즈·커뮤니티 전략을 설계합니다.

게임 서비스사

운영 데이터와 커뮤니티 반응을 분석해 이벤트 운영과 브랜드 개선안으로 연결합니다.

인플루언서 MCN

크리에이터를 IP 관점에서 관리하고 팬덤 상품, 음원, 라이브 협업으로 수익 모델을 확장합니다.

지하 아이돌·코스프레 소속사

티켓, 굿즈, 콘텐츠 제작 흐름을 정리하고 반복 업무 자동화를 함께 설계합니다.

시장 이해부터 콘텐츠 설계, 현장 실행, 데이터 개선까지 필요한 범위를 연결합니다.

라스트오리진 협업은 음악 제작과 IP 브랜딩이 팬덤 비즈니스로 확장된 사례입니다

순위	곡	아티스트	앨범
1	With You	스카이나이프&유즈	Project ORCA
2	그대는 나에게	유즈	Project ORCA
3	두근☆두근 반짝★반짝	민트초코셰이크	Project ORCA
4	Lover Lover	스카이나이프	Project ORCA
5	빛나는 별의 노래 (Starlight)	Blooming Heart	Project ORCA
6	잠시 (Moment)	유즈	Project ORCA
7	Butter	방탄소년단	THISIS GAME



콘서트와 음반으로 이어진 팬덤 접점

01

일본 진출

CO-PUBLISHING 계약을 통해 번역과 일본 협업 인력을 확보하고 서비스 개시 지원

02

음악 제작

캐릭터송, 스킨송, OST, 리마스터 등 팬덤 접점이 되는 음악 콘텐츠 제작

03

IP 브랜딩

장기 협업을 통해 콘서트, 음반 제작·판매 등 팬덤 접점 확장

SUPERMINT의 크리에이티브 제작은 콘텐츠가 팔리는 구조까지 함께 봅니다

01

IP / 팬덤 분석

캐릭터, 세계관, 팬덤 언어, 커뮤니티
반응을 먼저 읽습니다.

02

음악 콘텐츠 제작

보컬곡, OST, 음반, 라이브 공연으로
이어지는 제작 흐름을 설계합니다.

03

브랜딩 / 유통

IP 권리, 플랫폼, 공연, 굿즈, 팬 비즈니스의
연결 방식을 제안합니다.

콘텐츠 기획이 실제 판매·유통·팬덤 접점으로 이어지도록 제작 구조를 설계합니다.

공연 이벤트 제작과 현장 중계

공연·중계는 운영표, 큐시트, 송출 동선, 대외협력까지 연결될 때 완성됩니다.

17

일러스타페스, SIF, 라스트오리진 콘서트 현장에 공연·중계 파트너로 참여했습니다



Illustar Stage

행사 현장 운영과 무대 실행

무대 운영, 기술 지원, 송출 동선, 관객 접점을 실제 현장에서 설계하고 실행합니다.



SIF

Seoul Indie Idol Festival 협업



Last Origin Concert

게임 IP 콘서트와 팬덤 접점

NEXT

지금 필요한 다음 단계를 함께 정리합니다.

01

AI 전환 논의

흩어진 업무 자료를 정리하고, 실제 운영에
들어갈 AI 적용 범위를 찾습니다.

02

IP·팬덤 사업화

게임·크리에이터·공연 팬덤의 접점을 읽고,
판매로 이어질 구조를 함께 설계합니다.

03

공연·중계 제작 협업

기획, 현장 운영, 송출 동선까지 실행 가능한
제작 범위를 정리합니다.

lee@supermint.kr

현재 사업의 병목부터 이야기해 주세요. 실행 가능한 범위와 우선순위를 함께 찾겠습니다.