

문서번호	게임산업팀-38
보존기간	준영구
결재일자	2018.01.19.
공개여부	공개
방침번호	대표이사 방침 제(30)호
일상감사	

담당	팀장	본부장	대표이사
정지윤	이주연	박보경	01/19 주형철
협 조	센터장 팀장 예산기획		문종현 代임재규 임재규

2018년도
서울 게임산업 및 e스포츠활성화
사업 계획서



게임산업팀

고유사업		수탁사업
	인재양성	●
정 책 사 업	유통마케팅 지원	
	창업보육 지원	
	기업경쟁력 강화	
	콘텐츠산업 육성	○
	미래성장동력 육성	

2018년도

2018년도 서울 게임산업 및 e스포츠활성화 사업 계획서

2018. 1. 18



게임산업팀

목 차

0	주요사항 요약보고	02
I	2017년 주요성과	06
II	2018년 사업목표 및 중점추진방향	08
III	2018년 사업예산	14
IV	세부 추진계획	15
V	추진일정	20

주요사항 요약보고

게임 스타트업 육성을 위한 '진단-경쟁력강화-집중지원' 체계 구축으로 우수사례를 창출하고, 국산 IP기반 e스포츠 활성화 지원으로 게임과 e스포츠산업 연계 시너지효과 창출

단위사업명	구분	'17년 예산	'18년 예산	증감	주요 증감사유
서울게임산업 지원 및 e스포츠 활성화	수탁 지출	3,129,200	1,820,000	△1,309,200	▶ 게임콘텐츠센터 확대 이전 조성 완료 및 사업예산 삭감

사업 체계	전략목표	정책사업	단위사업	프로그램(활동)
	미래성장동력 육성 및 일자리 창출	콘텐츠산업육성	서울게임산업 지원 및 e스포츠 활성화	①서울게임산업 지원 ②e스포츠 활성화

1 고객 분석

○(게임시장) 양극화 심화, 유망 스타트업 지속생존 지원 필요

양극화 심화	소규모(인디)게임 대두	열악한 인디게임 시장
<ul style="list-style-type: none"> · 3대 대형 게임사 매출이 전체의 45% · 연매출 1억 미만 게임사 82% · 모바일게임 평균수명 22개월 	<ul style="list-style-type: none"> · 글로벌 인디게임 출시 증가 : 2,964개('16) → 4,207개('17) · 국내 인디게임축제 급성장 (구글인디게임페스티벌, 부산인디게임커넥트 등) 	<ul style="list-style-type: none"> · 게임기업 대부분 모바일기반(76%) · 제작비는 소액(5억원 미만 72%) · 인건비 비중이 제작비의 67%

○(e스포츠) 국산 게임IP 대두로 e스포츠 종주국 활성화 지원 필요

외산 주도	산업 위기 및 위축 우려	국산IP 등장 및 재편 움직임
<ul style="list-style-type: none"> · 외국게임사 및 방송사 위주 시장 (방송76%, 관람객83%) · 외국기업 홍보플랫폼 역할 · 국내 게임산업과 시너지 미미 	<ul style="list-style-type: none"> · 외산게임의 전용경기장 구축 · 국내 오버워치리그 종료 발표 · e스타디움 관람객 3만명 감소 전망 	<ul style="list-style-type: none"> · e스포츠화 가능한 국산 게임 등장 (배틀그라운드) · 기존 외산게임(LOL, 오버워치) 대체 움직임

2 사업목표

○ 게임콘텐츠센터 특화 인디게임 패스트트랙 시행으로 게임콘텐츠 경쟁력 강화

- 인디게임 패스트트랙 시행 : 제작-런칭-마케팅 지원체계 고도화로 다운로드 1,000% 향상
- 서울 게임스타트업 100% 커버리지 : 게임스타트업 및 1인개발자 생존 및 지속성장 지원

○ 국산IP의 e스포츠화 지원을 통한 e스포츠 종주국 위상 확립

- 에스플렉스센터내 국산IP('배틀그라운드') 전용 경기장 구축 및 e스포츠화 지원
- 서울e스타디움 및 방송미디어 파트너 보유장점 활용하여 e스포츠산업 육성

○ KPI 분석

	핵심성과지표	단위	'15년 실적	'16년 실적	'17년 목표 및 실적		
					목표(A)	실적(B) (10월말기준)	달성률 (B/A*100)
'15년 ~ '17년 실적	일자리창출	명	-	-	25	28	112%
	고용유발효과	명	-	85	91	91	100%
	매출창출	백만원	12,308	13,092	14,401	15,563	108%
	지원기업	개사	151	108	200	244	122%
	외부재원 투자 유치	억원	-	-	30	30	100%
	e스포츠인프라방문객	명	-	58,694	120,000	127,630	106.4%

KPI 분석	<ul style="list-style-type: none"> ◦ 게임스타트업 육성 지원 강화로 지원 기업수 200개사로 확대 <ul style="list-style-type: none"> - 제작-마케팅-투자-퍼블리싱 등 게임산업 협치체계로 게임스타트업 경쟁력 지원 강화 - 서울시 총 게임기업수(591개)의 33.8% 커버 ◦ e스포츠 경기장 중심으로 e스포츠 국제 경기 개최 및 게임행사 개최로 인프라 이용객수 2배 증대 <ul style="list-style-type: none"> - e스포츠 경기 및 건전한 게임 문화 행사를 향유하는 시민 증가로 e스포츠 활성화
-----------	---

○ 2018년 핵심성과지표 목표설정

지표구분		핵심성과지표	단위	'18년 목표
공통	특성화			
●		일자리창출	명	30
●	●	지원기업	개사	300
	●	e스포츠 인프라 경제유발효과	백만원	16,000
	●	비즈매칭	건	600

※ 상기 핵심성과지표 및 목표는 최종 부서성과지표 확정에 따라 일부 변경될 수 있음

3 증점 추진사항

① 게임스타트업 지원

강화 및 집중

개선(변화)

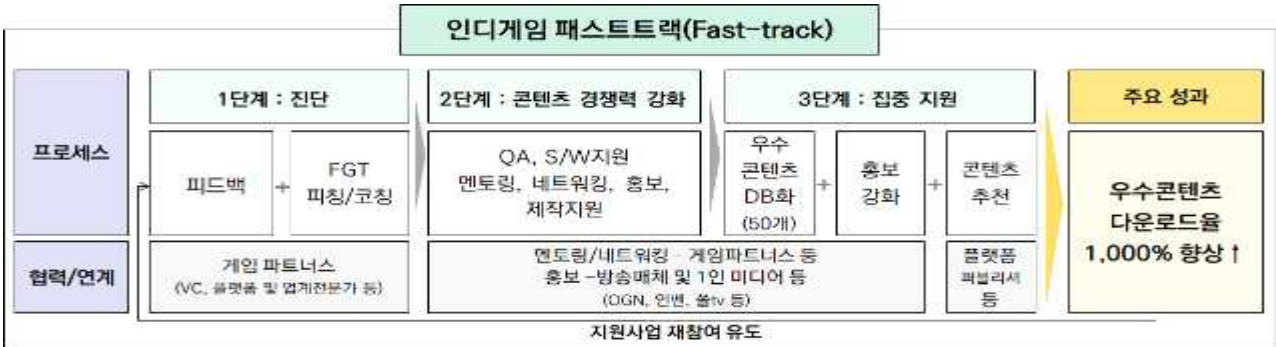
게임스타트업 지원 주요사항 ('17년)

- ▶ 서울게임콘텐츠센터 확대조성 (9개→70개사)
- ▶ 게임콘텐츠 제작지원 시행 (총 10편)
- ▶ 국내외 마켓 참여 위주의 마케팅지원

게임스타트업 지원 주요사항 ('18년)

- ▶ 게임센터 특화프로그램 개발 (인디게임 패스트 트랙)
- ▶ 소규모 게임 제작지원 비중 확대 (5편 → 7편)
- ▶ 미디어 마케팅지원 확대 (1인미디어 협업, 방송사 연계 강화)

- 유망 게임콘텐츠 육성을 위한 인디게임 패스트트랙* 구축 : '진단-경쟁력 강화-집중지원'
 - (진단) 게임콘텐츠 피드백 및 우수 그룹 피칭을 통한 게임콘텐츠 진단
 - (강화) 퍼블리셔, 멘토단, 플랫폼사 연계 QA·SW·멘토링 등 맞춤형 지원으로 콘텐츠 경쟁력 강화
 - (집중) 게임플랫폼 추천 및 집중적인 홍보마케팅 지원으로 게임다운로드 1,000% 증대 지원



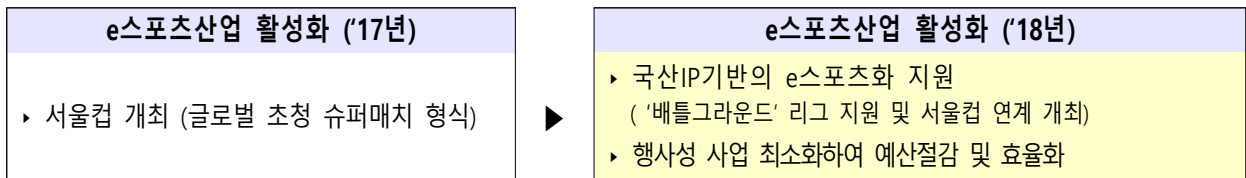
* 인디게임 패스트트랙(Indie-Game Fast-track) : 소규모 인디게임들의 단기간내 높은 성과 창출을 돕는 집중지원 프로그램

- 차세대 유망 게임, 인디/캐주얼 게임 등 폭넓은 스펙트럼의 게임 콘텐츠 개발지원
 - 성장성 높은 게임콘텐츠의 공익투자형 제작지원으로 유망 콘텐츠 성공 지원(3편)
 - 창의적이고 실험적인 인디/캐주얼 게임콘텐츠 개발 지원 확대(7편)
 - ⇒ SBA SPP 파트너스(B2B 네트워킹 플랫폼) 및 통합 제작지원 모델을 통해 투자 역량 결집 및 시너지 창출
- 게임콘텐츠 홍보마케팅 및 주요 게임마켓 참가 지원
 - 스타트업 우수 게임콘텐츠 홍보마케팅 지원 : 'G-Rank 챌린지 서울상' 운영 (매월1편)
 - 방송미디어 연계 홍보마케팅 : 방송사 및 1인미디어 협업 (OGN, 미디어콘텐츠팀 등)
 - 해외 판로 개척을 위한 주요 게임 마켓 및 전시 참가 지원 : ITS GAME, 지스타 등
 - 서울시를 신기술 게임콘텐츠 마케팅의 거점으로 : '서울 AR,VR 엑스포' 지원 (4월)

② e스포츠산업 활성화

개선(변화)

폐지 및 축소



- 국산IP의 e스포츠화 위한 협력 파트너십 구축



- 에스플렉스센터 내 국산게임(‘배틀그라운드’) 전용경기장 구축 및 e스포츠화 지원



[시범사업 : ‘2018 펍지 서바이벌 시리즈 베타 리그’ 개최지원]

- 개요 : CJ E&M OGN 연계 ‘배그’ 글로벌리그 최초 버전
- 개최장소 : 에스플렉스센터 2~3F 다목적공개홀
- 주요내용
 - 국내외 최상위 20팀(글로벌 6팀)이 팀 방식으로 경합
 - 총 9회 방송 프로그램 제작 (결승 2회 포함)
 - 최초 ‘배그’(국산P 종목) 리그로 화제, e스포츠역사상 큰 의미 있음
- 지원사항 : 배틀그라운드 전용경기장 구축 및 리그개최 지원

- 세계적 수준의 e스포츠 국제대회 ‘SEOUL CUP(서울컵)’ 개최

○ 시민 친화형 게임문화 확산

- 가족형 게임문화 확산 위한 서울보드게임페스타 개최 (연2회)
- 대통령배 아마추어 e스포츠대회 지원 (서울 본선 개최 및 결선 선수단 운영)
- 민간 협력 게임문화 조성 프로그램 지원

〈사업효율화 방안〉

프로그램명	효율화방안	주요내용
e스포츠 국제대회 ‘서울컵’	축소	· 중소기업축제 등 연계행사 폐지로 규모 축소
AR·VR 국제행사 지원	폐지	· 직접예산 지원사업은 폐지 · 필요 시 행정지원 형태로 효율화
건전게임문화 조성	개선	· 건전게임문화 가족캠프 개최 방식, 협력 기관 등 변경 · 캠페인 영상 제작 폐지

4 추진 일정

일정	주요내용	비고
18. 1월	▶ 2018년 사업계획 수립	
18. 2월~3월	▶ 국산P 이스포츠 게임대회 지원 (펍지 서바이벌 베타리그) ▶ 인디게임 제작지원 및 패스트트랙 신규사업 추진 (연중) ▶ 우수 게임 시상 (G-Rank 챌린지 서울상, 연중 매월1회 시행)	
18. 4월~11월	▶ 서울 AR·VR 엑스포 개최 지원 ▶ G-STAR 2018 마켓 참가지원	
18. 5월, 9월	▶ 서울보드게임페스타 개최 지원	
18. 7월~8월	▶ 아마추어 e스포츠 대회 본선 및 결선	
18. 7~9월	▶ 2018 ‘국제 e스포츠대회 SEOUL CUP’ 개최	
기타 연중	▶ 게임콘텐츠센터 운영 및 인디게임 경쟁력강화 지원사업 시행 ▶ 국내 e스포츠활성화를 위한 전용경기장 및 프로그램 운영 지원 ▶ 1인미디어 연계 홍보영상제작 지원	

2017년 주요성과

2017년 주요 성과

○ 서울 게임 및 e스포츠산업 집적을 위한 거점 조성



[에스플렉스센터]



[서울 e스타디움]



[e스포츠 홍보관]



[서울게임콘텐츠센터]

- ▶ **에스플렉스센터 12-17층 (CJ E&M OGN)**
 - ▶ 주 경기장, 보조경기장, 촬영스튜디오, 프레스룸 등
 - ▶ '17년 총 29개 대회 98,684명 방문
 - ▶ '16년 4월말 개관
- ▶ **에스플렉스센터 11층 (문화체육관광부)**
 - ▶ 조성규모 : 1,377㎡
 - ▶ e스포츠 명예의 전당, 히스토리존, 스타즈 존 등
 - ▶ '17년 6월 입주, '18년 개관 예정
- ▶ **에스플렉스센터 8-10층 (서울시, SBA)**
 - ▶ 조성규모 : 5,784㎡
 - ▶ 국내최초 인디게임개발자 공간 게임랩(8층) 게임스튜디오(9-10층) 등
 - ▶ 입주규모 (70개, 기존 9개에서 확대조성)
 - 게임랩 : 1인석55개, 독립개발실 2개
 - 게임스튜디오 : 13개
 - ▶ '17년 1월 개관

게임·e스포츠 집적 시너지 창출



서울게임콘텐츠센터 지원체계



○ 내외부 협치 강화를 통한 제작지원 등 범위 확대 노력

- 신규사업 개발 및 성과창출 노력 : 차별화된 게임콘텐츠 개발 지원사업 시행

개요	내용	지원규모	협력내용
공익투자형 게임콘텐츠 제작지원	IP연계형/트렌드선도형 우수 게임 선정, PF형태의 투자형 제작지원사업 시행 (회수한도 300%, 3년 이내)	5개사, 0.9~1.2억	게임파트너사(VC, 퍼블리셔, 플랫폼사 등)와 공동 발굴 및 심사
인디게임 특화 게임 개발지원사업	창의적 인디게임콘텐츠 제작 및 원스톱패키지 지원	5개사, 2천만원	⇒ 콘텐츠파트너스 비즈매칭 등
'S-Project' 프로그램	우수한 인디게임개발사 선정, 게임서버 (Azure) 및 QA(품질안정화서비스) 지원	4개팀, 각 0.5천만원	마이크로소프트, (사)한국개발자협회

○ 협력사업 통한 마케팅지원 강화: B2B 및 B2C 홍보마케팅 지원




구분	사업	개요	지원기업	지원실적	협력사
B2B 해외 마켓	차이나조이	- 장소 : 중국(상해) - 일시 : 7.27~7.29	25개사	상담 432건, 계약추진액 88,522,386불	KOCCA 공동주관
	게임스کم	- 장소 : 독일(퀵른) - 일시 : 8.22~8.24	14개사	상담 395건 계약추진액 7,403,200불	
B2C 홍보 마케팅	서울컵 슈퍼매치	- e스포츠 국제대회 '서울컵 슈퍼매치 2017' 부대행사로 게임부스 운영	10개사	게임 홍보영상 TV방영 (기업당 100회, 총 3억원규모)	CJ E&M OGN
	모바일 우수 게임기업 부스			7,950여명 게임부스 방문	
우수게임 어워드	G-Rank 챌린지 서울상	- 매월 1편 선정 및 시상식 개최 - 특전:상금 200만원, 게임영상 OGN 방영 등	12개사 (17.1월 ~)		CJ E&M OGN

○ e스포츠 국제대회 및 각종 문화행사 개최를 통한 대중화 지원

- 게임전문미디어 및 글로벌 게임사와 파트너십 구축해 공동사업 시행

서울컵 슈퍼매치 2017	서울시민과 함께하는 AR·VR 국제 페스티벌
 <ul style="list-style-type: none"> · 파트너십 : CJ&M OGN와 50:50 예산 협력 · 행사기간 : 2017. 10월 14~15일 · 장소 : 한양대학교 체육관 · 규모 : 4,357명 · 내용 : e스포츠국제대회 및 중소게임전시·축제 	 <ul style="list-style-type: none"> · 파트너십 : 구글 나이언틱스 및 인벤(게임미디어) · 행사기간 : 2017. 9월 22~24 · 장소 : 석촌 일대, 재미랑재미로 등 · 규모 : 5,400명 · 내용 : 게임기반 AR·VR 국제대회 지원 (증강현실게임 '인그레스 어노말리' 활용)

- 건전한 게임문화 조성 기여

	<p>【 건전게임문화 가족캠프 】</p> <ul style="list-style-type: none"> · 행사개요 : 보드게임 제작체험, 건전게임문화 교육 등 문화행사 진행 · 참가자수 : 총 150명 참가 (9.16 및 9.23, 2회 개최) · 주요성과 : 만족도 종합 평균 93.7점(100점 만점)
	<p>【 보드게임페스타 】</p> <ul style="list-style-type: none"> · 행사개요 : 보드게임을 통한 건강한 게임 생태계 및 건전한 게임문화 기여 · 참가기업 수 : 총 26개사 · 주요성과 : 제6회(5월) : 총 10,107명 참가 (매출실적 총 180백만원) 제7회(9월) : 총 12,933명 참가 (매출실적 총 153백만원)
	<p>【 건전게임문화 캠페인 영상 제작 및 방송 】</p> <ul style="list-style-type: none"> · 영상개요 : 게임의 순기능 홍보, 긍정적 인식 제고를 위한 캠페인 영상 제작 · 송출기간 : 17. 9월~'18. 8월 · 노출횟수 : 주당 평균 20~30회, 연간 1,200회 방영

- 해외 벤치마크 시찰 지원으로 서울 게임 및 e스포츠 강국 위상 강화

▶ 싱가포르, 홍콩, 중국, 아랍에미리트, 호주, 뉴질랜드 등 국내외 산학계 산업시찰 지원

			
서울게임콘텐츠센터			e스포츠경기장

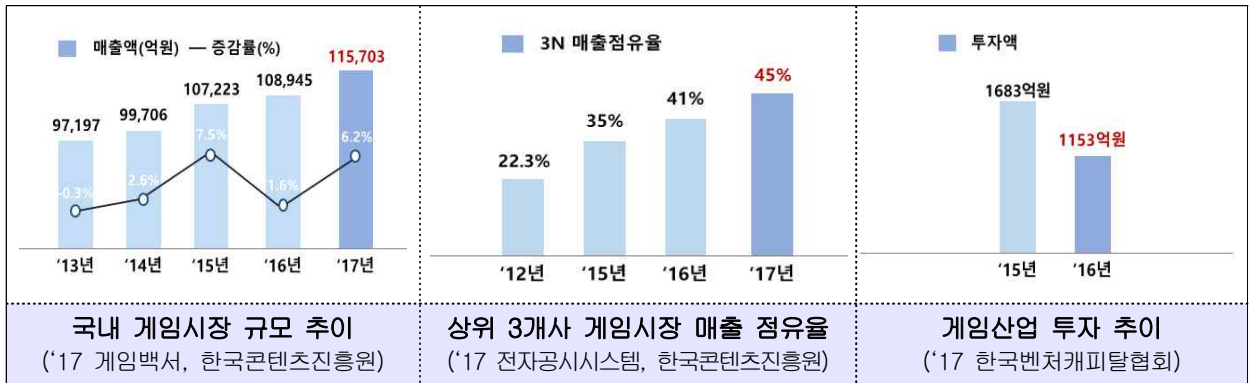
2 우수 성과사례

○ 주요 지원사업 참여기업 우수성과 창출

참여 사업	게임명	기업명	주요성과
제작지원 및 마켓참가 기업	울길	모즈팩토리	지스타 계약추진액 132억 달성 사전 예약 30만 명 돌파,
G-Rank 수상기업	마녀의 샘3	키위웍스 스튜디오	앱스토어, 원스토어 유료게임 인기차트 1위, 일본 유료게임 롤플레이 인기차트 1위, 구글유료게임 100만 다운로드
	마이오아시스	버프스튜디오	구글플레이 인기게임 1위, 구글플레이 50만 다운로드
	비트레이서	릴라소프트	중국 전체 게임차트 1위, 중국 뮤직 및 아케이드 게임차트 1위 출시 1주일만에 다운로드 수 30만 건 기록
G-Ward 수상기업	서바이벌 워즈	크레센도 게임즈	G-Ward 홍보 지원 이후 게임 다운로드 수 1,000% 증가

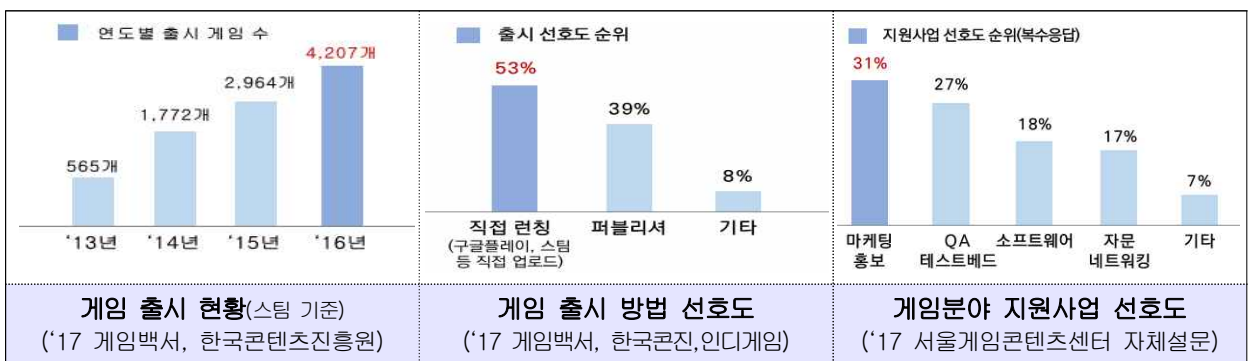
1 고객 분석

○ 게임산업 현황



- 지속 성장 : '17년 국내 게임시장은 전년대비 6.2% 증가 추정, 4년간 평균 4.5%의 지속적인 성장세
- 글로벌콘텐츠 : 게임산업은 수출효자산업(콘텐츠 전체의 57%), 글로벌 킬러콘텐츠 창출 가능
- 부익부빈약빈 : 상위 3개 게임사(3N) 매출 비중 전체 게임산업 45%, 전체 82% 기업 연매출 1억 미만
- 투자 저조 : 대형 개발사의 시장지배로 스타트업 투자 회수율 저조, 게임산업 투자액 30% 하락
- 천문학적 마케팅비 : 게임마케팅비용 증가 및 수익 불확실로 퍼블리싱 시장도 위축(4:33 퍼블리싱 중단)

○ 게임스타트업(소규모,인디게임 제작) 현황 및 수요 분석



- 짧은 수명 : 모바일게임 평균수명은 2년 미만(22.2개월), 소수의 게임만 1년 이상 매출 지속
- 인디게임 성장 : RPG장르 포화(전체 63.4%)로 틈새콘텐츠(인디) 관심 확대 및 게임 출시 증가
- 플랫폼 영향력 : 직접 런칭비율 높아 구글 피쳐드 등의 플랫폼 홍보가 게임 수명 및 매출 좌우
- 홍보지원 필요 : 인디게임 지원사업에의 니즈는 마케팅·홍보가 1순위, 그중 마다어·SNS 홍보를 가장 선호
 - ▶ 인디게임 개발자의 주요 지원사업 니즈는 마케팅·홍보)QA·테스트베드)소프트웨어 지원
- 게임스타트업(인디게임) 대상 모바일 플랫폼 연계된 특화된 지원사업체계 구축 필요

○ e스포츠산업 현황

- 고속 성장 : 글로벌 e스포츠 시장규모 연평균 40.7% 성장, 미국 e스포츠대회 시청자 규모는 전통 스포츠 능가
- 외산 주도 : 국내 e스포츠 산업은 방송콘텐츠 위주의 시장, 자본력 막강한 외산 게임사들의 홍보플랫폼 역할 (블리자드, 라이엇게임즈 등의 외산게임(리그오브레전드, 오버워치, 스타크래프트 등)이 국내 게임 시장의 47% 점유)
- 위 기 : 외산 게임개발사의 국내 e스포츠경기장 구축, 자체리그 운영 발표로 e스포츠산업 위기감 고조
- 국산 IP탄생 : e스포츠화 가능한 국산 게임 등장으로 국산 게임 중심 e스포츠산업으로의 재편 움직임

○ e스포츠산업 수요분석

- 국산IP 발굴 : 현행 외산게임 기반의 불안정한 국내 e스포츠 산업기반을 튼튼히 하고, 국내 기업 간 (개발사-미디어 등) 시너지를 통해 해외 e스포츠시장 변화 흐름에 유연 대처 필요
- 전용인프라 지원 필요 : 국산 e스포츠 종목(배틀그라운드)에 특화된 경기장 인프라 구축 필요
 - ▶ 배틀그라운드는 선수 좌석 최소 80개 및 일반관람객 수용 가능한 인프라 필요
 - ▶ 현재 국내 주요 e스포츠 경기장은 2개팀 대결구조로 배틀그라운드 중계인프라 갖추지 못함

[배틀그라운드 개요]

- 개발사 : 블루홀 지노게임즈(現 PUBG주식회사, 국내 개발사)
- 출시 : 얼리엑세스: '17.3.24 / 정식출시: '17.12.20
- 장르 : MMO 슈팅(배틀로얄 장르)
- 주요성과 : 누적 판매 3천만 장, 아시아 인비테이셔널(지스타) 동시 시청자 4,000만 명
- 게임방식 : 80~100명이 동시에 플레이하여 최후의 승자를 가리는 배틀로얄 게임
- 세부종목 : 솔로(1인), 듀오(2인), 스쿼드(4인)



2 사업목표

- 인디게임 페스트트랙 시행으로 서울게임콘텐츠센터 특화 : 게임 성장률 1,000% 향상
 - '진단-경쟁력 강화-집중지원' : 경쟁력있는 인디게임콘텐츠 발굴 및 지원의 체계적 시행
 - 우수 게임콘텐츠 인증 및 주요 게임플랫폼(구글, 윈스토어 등) 피쳐드 추천 : 다운로드 1,000% 향상
 - 서울 게임 스타트업 100% 커버리지 : 게임스타트업 및 1인 개발자 생존 및 지속성장 지원
- 국산 게임콘텐츠의 e스포츠 대중화를 통한 e스포츠 종주국 위상 확립
 - 국산게임(배틀그라운드)의 e스포츠 콘텐츠화 및 거점 경기인프라 구축 지원
 - 세계적 규모의 e스포츠경기장 및 방송미디어 파트너 보유 장점 활용하여 e스포츠산업 육성

○ KPI 분석

	핵심성과지표	단위	'15년 실적	'16년 실적	'17년 목표 및 실적		
					목표(A)	실적(B) (10월말기준)	달성률 (B/A*100)
'15년 ~ '17년 실적	일자리창출	명	-	-	25	28	112%
	고용유발효과	명	-	85	91	91	100%
	매출창출	백만원	12,308	13,092	14,401	15,563	108%
	지원기업	개사	151	108	200	244	122%
	외부재원 투자 유치	억원	-	-	30	30	100%
	e스포츠인프라방문객	명	-	58,694	120,000	127,630	106.4%

KPI 분석	<ul style="list-style-type: none"> ○ (확대) 게임스타트업 육성 지원 강화로 지원 기업 및 일자리 창출 확대 <ul style="list-style-type: none"> - 제작-마케팅-투자-퍼블리싱 등 게임산업 협치체계로 게임스타트업 경쟁력 지원 강화 - 서울시 총 게임기업수(591개)의 50.8%인 300개사 커버 ○ (강화) 기존 'e스포츠 인프라 방문객' 지표에 e스포츠 방송의 경제유발효과를 합산한 신규 지표로 개선 <ul style="list-style-type: none"> - e스포츠 경기 오프라인 방문객과 더불어 e스포츠 방송의 생산유발효과 및 경제유발효과를 합산한 신규지표 수립으로 e스포츠의 성과 창출 개선 ○ (폐지) 예산 삭감 및 해외마켓 참가지원 사업 폐지 등에 따른 매출창출 연계 지표 폐지 <ul style="list-style-type: none"> - 기존 KPI '매출창출' 지표 실적의 약 70%를 차지한 해외 마켓 참가지원 사업의 폐지에 따른 지표 효율화 - 게임스타트업 지원 및 e스포츠 활성화 성과 창출에 집중
-----------	--

○ 2018년 핵심성과지표 목표설정

지표구분		핵심성과지표	단위	'18년 목표
공통	특성화			
●		일자리창출	명	30
●	●	지원기업	개사	300
	●	e스포츠 인프라 경제유발효과	백만원	16,000
	●	비즈니스 매칭	건	600

핵심성과지표	산출근거	산출세부내역	목표
일자리창출	A-7	<ul style="list-style-type: none"> 목표 설정근거 - 2017년 실적대비 7% 상향 지표정의 및 내용 - 게임산업팀 지원사업 참여 기업의 신규고용 및 창업자 수 : 300개사 x 10% 증빙방식 - 실적조사 보고서 등 	30
		<ul style="list-style-type: none"> 목표 설정근거 - 2017년 실적대비 23% 상향 지표정의 및 내용 - 게임 지원 사업 추진 기업 수, 게임 마케팅지원 기업 수, 서울게임콘텐츠센터 입주기업 수, 제작지원 및 기타 증빙방식 - 실적조사 보고서 등 	
		<ul style="list-style-type: none"> 목표 설정근거 - 2018년 신규지표 지표정의 및 내용 - 서울e스타디움 이용객 수, 국제 e스포츠행사 및 게임축제 등 고용유발효과, 서울e스타디움 이용객, 국제 e스포츠 행사 및 게임축제 관람객 수 x 14,436원 ※ 서울시 투심 경제분석평가이드라인 객단가법(1인 1,4436원 지출) 활용 - 서울e스타디움 e스포츠 경기 방송을 통한 생산유발효과 및 부가가치유발효과 - 생산유발효과 : 서울e스타디움 경기 횟수 x 1.68억원 x 2.129 - 부가가치유발효과 : 서울e스타디움 경기 횟수 x 1.68억원 x 0.718 ※ e스포츠대회 1회당 평균 방송매출 1.68억원 / e스포츠 방송 생산유발계수 : 2.129 / e스포츠 방송 부가가치 유발계수 : 0.718 (한국콘텐츠진흥원 이스포츠 실태조사(2017) 참고) 증빙방식 - 실적조사 보고서 등 	
e스포츠인프라 경제유발효과	부서 특성화	<ul style="list-style-type: none"> 목표 설정근거 - 2018년 신규지표 지표정의 및 내용 - 전사상담회 지원 등 마케팅 지원사업 중 발생된 비즈니스매칭 건수 - 인디게임 패스트트랙 및 게임콘텐츠센터 네트워킹 사업을 통한 비즈니스 매칭 건수 - 200개사 x 3회 = 600건 증빙방식 - 실적조사 보고서 등 	16,000
		<ul style="list-style-type: none"> 목표 설정근거 - 2018년 신규지표 지표정의 및 내용 - 전사상담회 지원 등 마케팅 지원사업 중 발생된 비즈니스매칭 건수 - 인디게임 패스트트랙 및 게임콘텐츠센터 네트워킹 사업을 통한 비즈니스 매칭 건수 - 200개사 x 3회 = 600건 증빙방식 - 실적조사 보고서 등 	
		<ul style="list-style-type: none"> 목표 설정근거 - 2018년 신규지표 지표정의 및 내용 - 전사상담회 지원 등 마케팅 지원사업 중 발생된 비즈니스매칭 건수 - 인디게임 패스트트랙 및 게임콘텐츠센터 네트워킹 사업을 통한 비즈니스 매칭 건수 - 200개사 x 3회 = 600건 증빙방식 - 실적조사 보고서 등 	
비즈니스 매칭	부서 특성화	<ul style="list-style-type: none"> 목표 설정근거 - 2018년 신규지표 지표정의 및 내용 - 전사상담회 지원 등 마케팅 지원사업 중 발생된 비즈니스매칭 건수 - 인디게임 패스트트랙 및 게임콘텐츠센터 네트워킹 사업을 통한 비즈니스 매칭 건수 - 200개사 x 3회 = 600건 증빙방식 - 실적조사 보고서 등 	600
		<ul style="list-style-type: none"> 목표 설정근거 - 2018년 신규지표 지표정의 및 내용 - 전사상담회 지원 등 마케팅 지원사업 중 발생된 비즈니스매칭 건수 - 인디게임 패스트트랙 및 게임콘텐츠센터 네트워킹 사업을 통한 비즈니스 매칭 건수 - 200개사 x 3회 = 600건 증빙방식 - 실적조사 보고서 등 	
		<ul style="list-style-type: none"> 목표 설정근거 - 2018년 신규지표 지표정의 및 내용 - 전사상담회 지원 등 마케팅 지원사업 중 발생된 비즈니스매칭 건수 - 인디게임 패스트트랙 및 게임콘텐츠센터 네트워킹 사업을 통한 비즈니스 매칭 건수 - 200개사 x 3회 = 600건 증빙방식 - 실적조사 보고서 등 	

① 게임 스타트업 지원

○ 유망 게임콘텐츠 육성을 위한 '인디게임 패스트트랙' 체계 구축

- (1차 진단) 연중 상시 인디 게임콘텐츠 접수 및 피드백 제공
- (2차 진단) 우수 그룹 공개 피칭 개최 및 코칭 (연중 2~3회)
 - ▶ 공개 피칭으로 업계 전문가, VC, 퍼블리셔, 플랫폼사 등 파트너십 연계 코칭
 - ▶ 인디게임 콘텐츠 제작지원 연계 (피칭 기업 중 최우수 게임콘텐츠 총 7개 선발)
- (경쟁력 강화) QA·소프트웨어·네트워킹·홍보 등 필요 프로그램으로 콘텐츠 성장 지원
 - ▶ 중견 퍼블리셔, 게임분야 멘토단, 플랫폼사 등 매칭데이 개최를 통한 비즈매칭 지원
- (집중 지원) 우수 게임콘텐츠 인증 및 플랫폼사(구글, 원스토어 등) 피쳐드 추천
 - ▶ 플랫폼사(구글, 원스토어) 추천, 콘텐츠 홍보영상 제작지원 등으로 다운로드 1,000% 성장지원 (50개사)
 - ▶ 내·외부 투자지원 및 퍼블리셔 추천 등 우수 콘텐츠 보유한 게임스타트업의 성장 지원



○ 서울게임콘텐츠센터 프로그램 특화 : 게임스타트업 생존 지원 및 게임 마케팅성과 강화



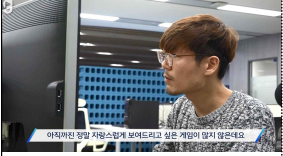
- 주요 모바일플랫폼 협력 및 지원체계 정교화를 통한 유망 게임스타트업 지속성장 지원

분 야	주 요 내 용
콘텐츠 개발 지원	- 콘텐츠파트너스 연계한 게임콘텐츠 개발 지원으로 지원효과 강화
인큐베이팅 프로그램 강화	- FGT, QA, 런칭, 피쳐드, 법률 자문 등 전문 멘토단 구성을 통한 키포인트 멘토링 - 각 분야(기획, 그래픽, 사운드 등) 간 자율적 네트워킹 지원
방송미디어 연계 강화	- 게임 전문미디어사(OGN, 인벤 등)를 통한 인터뷰 및 기획취재 강화 - 게임콘텐츠 방송미디어 노출 및 마케팅 집중 연계 (OGN, SBS 등)
발굴 및 영향력 강화	- 우수 게임콘텐츠 시상 (매월 1회 지랭크 챌린지 서울상) - 수상기업 사후 지원체계 강화로 우수 게임콘텐츠 기업 육성
모바일플랫폼 협력	- 주요 게임플랫폼(구글, 원스토어 등)과 협력을 통한 피쳐드 집중 지원 - 플랫폼 내 별도 카테고리 구성 등 공동 지원방안 모색
게임파트너스 전문 협의체 운영	- 게임기업, VC, 퍼블리셔 미디어 등 게임분야 전문 협의체 구성 - 인디게임 패스트트랙 유망기업 선정심사, 멘토링 등 협치체계 강화

○ 차세대 유망 게임 및 인디·캐주얼 게임 등 게임 콘텐츠 개발지원

- 공익투자형 제작지원 시행을 통한 유망 게임콘텐츠 조기발굴 및 성공 지원 (3편)
 - ▶ 웹툰·애니메이션·캐릭터 등 원작 콘텐츠 IP를 활용한 게임 개발지원
 - ▶ 신기술기반 게임, 원작콘텐츠 활용 등 타 산업과 동반 시너지 창출가능한 차세대 유망 게임 콘텐츠 개발 지원
 - ⇒ SBA SPP 파트너스(B2B 네트워킹 플랫폼) 및 통합 제작지원모델을 통해 투자역량 결집 및 시너지 창출
- 창의적이고 실험적인 인디/캐주얼 게임콘텐츠 개발 지원 확대 (7편)
 - ▶ 독창적이고 참신한 아이디어를 활용하여 누구나 쉽게 즐길 수 있게 하는 소규모 게임 개발지원

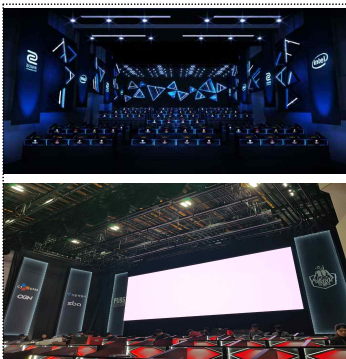
○ 게임콘텐츠 홍보마케팅 및 주요 게임 마켓 참가 지원

(게임마켓 전시지원) 게임마켓 및 전시회 참가 지원	
	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 지원대상 : 서울 소재 게임 스타트업 ▶ 추진목표 : 서울 소재 게임 스타트업 해외 판로개척 및 비즈니스 기회 모색 ▶ 추진내용 : ITS GAME(코엑스, 6월), G-STAR(부산, 11월), 서울 AR·VR EXPO(코엑스, 4월) 등 ※ 추진 상황에 따라 참여 게임 마켓과 지원내용 변경될 수 있음
(우수 게임콘텐츠 홍보마케팅 지원) 'G-Rank 챌린지 서울상' 운영 (매월 1편)	
	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 추진주체 : 서울시, 서울산업진흥원, CJ E&M, 인터넷미디어 등 ▶ 지원대상 : 3년 평균 연 매출 120억 이하의 비상장 중소기업의 우수게임 시상 ▶ 추진방안 : 서울시(SBA)와 게임채널 OGN과 선정위원회가 진행 ▶ 개선사항 : G-Rank 챌린지 서울상 수상기업 사후 지원체계 강화 (영상 제작지원, 마케팅, 지원사업 연계 등)
(우수 게임콘텐츠 영상 제작지원) 1인 미디어 연계 우수 게임콘텐츠 소개 영상 제작지원	
	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 지원대상 : 인디게임 Fast Track 인증 우수 게임콘텐츠 50편 ▶ 추진내용 : 미디어콘텐츠팀 1인 미디어 크리에이터 연계 우수 게임콘텐츠 영상 제작지원 ▶ 기대효과 : 다운로드율 평균 500%이상 향상, 서울게임콘텐츠센터 인지도 제고

② e스포츠 활성화

○ 국산 게임콘텐츠의 e스포츠 확산을 위한 대외 파트너십 구축

- 서울시/SBA-미디어-게임개발사 협력으로 국산IP기반 e스포츠문화의 파급력 확산
 - ▶ 에스플렉스센터를 거점으로 행사 개최 및 방송홍보 지원, 신규 리그 지원 등



[시범사업 : '2018 펍지 서바이벌 시리즈 베타 리그' 개최지원]

- 리그명 : 2018 PSS(PUBG Survival Series) Beta
- 개최장소 : 에스플렉스센터 2~3F 다목적공개홀
- 주요내용
 - 선발과정을 거친 국내 최상위 35팀 선정하여 14팀 선발
 - 14팀에 각 지역 대표 선발전(북미/유럽 초청)을 거친 글로벌 6개 팀 합류하여 최종 결승
 - 총 9회 방송 프로그램 제작 (Solo 3회 + Squad 4회 + 결승 2회 중계)
 - OGN 최초의 펍지(국산 IP 종목) 리그로 화제성 있으며 e스포츠 역사상 큰 의미
- 지원사항 : 전용경기장 구축 및 리그개최 지원 (경기장 현물 지원)

○ 방송미디어 채널 연계 확산을 통한 파급력 강화

- 국내 우수 게임콘텐츠 e스포츠 종목화 및 방송미디어 채널 연계를 통한 국산 게임콘텐츠 e스포츠 진출 지원
 - ▶ 에스플렉스센터 내 국산e스포츠 전용경기장(‘서바이벌 아레나’(가칭)) 설치 및 리그개최 지원
 - ▶ 세계적 규모의 e스포츠경기장 및 방송미디어 파트너 보유장점 활용하여 e스포츠산업 육성

○ 국산 e스포츠 종목화 및 전용 경기장 활용, e스포츠 국제대회 ‘SEOUL CUP(서울컵)’ 개최

- 미디어 연계 국산 e스포츠 종목 국제대회 개최 통해 신규 e스포츠 종목 세계화 및 국내 게임 /e스포츠 산업 육성에 기여
 - ▶ e스포츠 국제대회로서의 ‘SEOUL CUP(서울컵)’ 브랜드 가치 제고

○ 시민친화형 게임문화 조성

- 민간 협력 게임문화 조성 프로그램 시행
 - ▶ 추진방법 : 민간기업 주요 사회공헌사업 연계 협업을 통한 건전게임 프로그램 주기적 시행
 - ▶ 추진내용 : e스포츠 인프라 활용 견학(투어)프로그램, 게임아카데미, 게임 소통교육 등
- 가족 친화형 게임문화 확산을 위한 보드게임 행사 개최 지원
 - ▶ ‘서울보드게임페스타’행사장 임차지원 확대(SETEC 3개관 임대)를 통한 보드게임 확산 및 문화 조성

구 분	일시	내용
서울보드게임페스타	5월	보드게임 전시체험, 보드게임 대회, 보드게임 이벤트 등 진행
	11월	

- 대통령배 아마추어 e스포츠 대회 개최 지원
 - ▶ 서울지역 본선 개최 및 전국 결선 선수단 운영

구 분	일시	내용
서울지역 본선 개최	7월	서울시내 e스포츠대회 개최 가능 장소 대관 및 대회 진행 대회 종목별 서울시 대표선수 선발
전국 결선 선수단 운영	8월	전국 16개시도 간 전국결선 서울시 대표선수단 운영

○ 기존 e스포츠 관련 사업 효율화

〈사업효율화 방안〉

프로그램명	효율화방안	주요내용
e스포츠 국제대회 ‘서울컵’	축소	· 중소게임축제 등 연계행사 폐지로 규모 축소
AR·VR 국제행사 지원	폐지	· 직접예산 지원사업은 폐지 · 필요 시 행정지원 형태로 효율화
건전게임문화 조성	개선	· 건전게임문화 가족캠프 개최 방식, 협력 기관 등 변경 · 캠페인 영상 제작 폐지

III 2018년 사업예산

○ 세부사업(내용)별 소요예산

구분	세부내역		예산액 (천원)	
	건명	산출근거		
게임스타트업 지원	게임콘텐츠 개발지원	차세대유망게임 제작	3편 내외 (편당 1억원 내외)	300,000
		인디/캐주얼게임 제작	7편 내외 (편당 2천만원 내외)	140,000
	게임 마케팅 지원	게임홍보 지원	G-Rank 챌린지 서울 게임 시상	100,000
		게임마켓 지원*	게임마켓 전시 참가 지원(지스타 등)	30,000
	게임콘텐츠센터 운영	스타트업 및 개발자 지원	게임개발 및 테스트 등 지원	91,470
			게임 진단 및 멘토링 등 지원	20,000
			인디게임워크앤드 운영	20,000
			게임센터 네트워킹데이 운영	4,000
			콘텐츠 홍보물 제작 및 매체홍보 등	18,000
			자문료 및 지원사업 선정 심사 등	17,920
			자문회의, 간담회, 선정심사 등	2,500
		센터시설 운영	게임콘텐츠센터 운영 관리비 및 입주기업 관리비 보전	447,754
			센터 운영관련 복합기 정수기 렌탈비용 등	4,800
			공공요금 및 기타 제세요금 등	6,960
	사업운영인력	인건비 및 경비	경비, 싸인물, 보완 설치 등	6,000
			게임콘텐츠센터 운영 소모품 등	3,000
	소 계	센터 시설 수선 유지 등	10,000	
		재해복구 보험	145	
	소 계	수탁사업 수수료	향후 집행잔액으로 대체함	-
		소 계	정규직 5명	317,451
소 계			1,540,000	
e스포츠 활성화	e스포츠 국제행사	e스포츠 국제행사 개최	국제행사 상금, 참가 선수단 지원, 행사 장소 무대설치 관련 공사 등	250,000
	시민친화형 게임문화조성	대통령배 아마추어 e스포츠 대회 개최	아마추어 e스포츠대회 서울 본선 지원 및 결선 선수단 운영	10,000
		보드게임페스타	보드게임페스타 행사장 임차	20,000
	소 계			280,000
총 계			1,820,000	

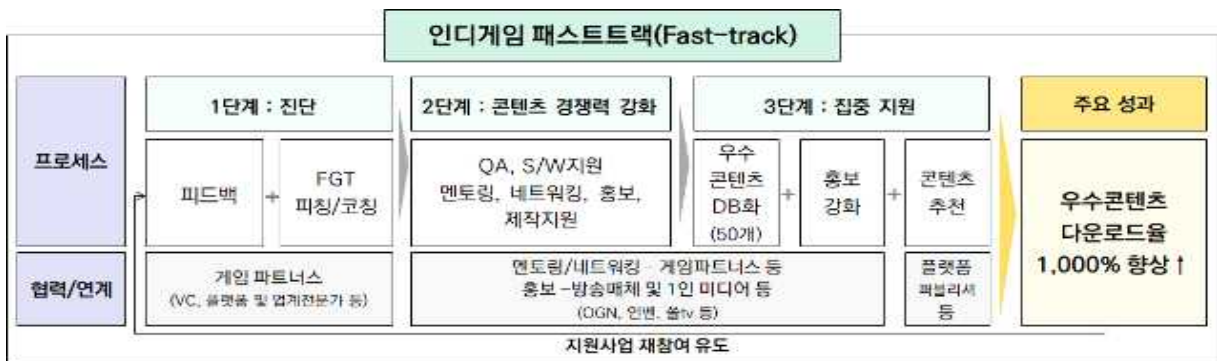
* 게임마켓 지원사업의 경우, 해외마켓 사업 수행시 글로벌콘텐츠팀과 연계하여 경상사업비 일부 활용 가능(별도예산)

IV 세부 추진계획

1 게임스타트업 지원

○ 서울게임콘텐츠센터 운영 **강화 및 집중** **개선(변화)**

- 유망 게임콘텐츠 육성을 위한 인디게임 패스트트랙 구축 **신규추진**



- ▶ 추진목표 : 게임콘텐츠 '진단-경쟁력 강화-플랫폼 추천' 방식의 지원체제로 유망 게임콘텐츠 발굴 및 육성
- ▶ 추진내용
 - (1차 진단) 연중 상시 인디 게임콘텐츠 서류 접수 및 피드백 제공
 - (2차 진단) 서류 평가 우수 그룹 대상 공개 피칭 개최 및 코칭 (연중 3~4회)
 - 공개 피칭으로 업계 전문가, VC, 퍼블리셔, 플랫폼사 등 파트너십 연계 코칭
 - 피칭기업 중 최우수 게임콘텐츠 총 7개 선발 후 인디게임 콘텐츠 제작지원 연계
 - (경쟁력 강화) 피칭기업 홍보·QA·소프트웨어·네트워킹 등 필요한 지원책을 통한 콘텐츠 경쟁력 강화
 - VR 기술지원, 후반 음향작업 등 미디어콘텐츠팀 연계 지원 추진
 - 중견 퍼블리셔, 게임분야 멘토단, 플랫폼사 등 매칭데이 개최를 통한 비즈매칭 지원
 - (집중 지원) 최종 우수 게임콘텐츠 인증 및 플랫폼사(구글, 윈스토어 등) 피쳐드 추천
 - 우수 콘텐츠 50개 인증 및 추천, 홍보영상 제작지원을 통한 다운로드 평균 성장률 1,000% 달성

- 게임스타트업 지속성장 특화, 차별화된 인큐베이팅센터 운영

- ▶ (피쳐드 추천) 중견 퍼블리셔 협업을 통한 정기적인 게임콘텐츠의 주요 플랫폼 피쳐드 추천
- ▶ (개발특화지원) 서비스 안정성을 높이기 위한 개발테스트(QA) 및 S/W, 테스트 장비 지원
- ▶ (윈스톱패키지 확대) 게임스타트업에 특화된 제작-입주-홍보마케팅 연계 지원 강화
- ▶ (방송연계 마케팅 지원) 대내외 방송인프라 활용한 홍보영상 제작 및 방영 지원

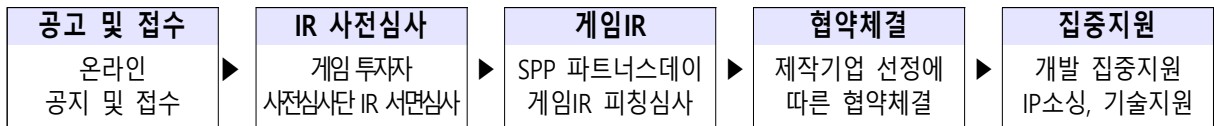
구분	주요내용
게임 개발 테스트 지원	- 어도비 등 게임개발 필수 소프트웨어 등 테스트 지원
인디게임 워크엔드	- 신규 개발자 발굴 및 유입하기 위한 '인디게임 워크엔드' 정례 개최
멘토링 지원	- 상용화가능한 게임개발 및 효율적 런칭 위한 멘토단 구성을 통한 개발 및 네트워킹 지원 (게임기획, 그래픽, 사운드, QA, 투자, 해외진출 등)
네트워킹 지원	- 효율적 런칭, 피쳐드 QA, 법률 자문 등 전문 멘토단 구성을 통한 키포인트 멘토링 추진 - 주기적인 세미나 개최 등 각 분야(기획, 그래픽, 사운드 등) 간 자율적 네트워킹 환경 조성
마케팅·홍보지원	- 방송미디어 및 1인미디어 채널 연계 홍보영상 제작·방영 지원

○ 차세대 유망 게임, 인디/캐주얼 게임 등 게임 콘텐츠 개발지원 개선(변화)

- (공익투자형) 제작지원 시행을 통한 유망 게임콘텐츠 조기발굴 및 성공 지원 (3편)
 - ▶ 웹툰·애니메이션·캐릭터 등 원작 콘텐츠 IP를 활용한 게임 개발지원
 - ▶ 신기술기반 게임 등 타 산업과 동반시너지 창출 가능한 차세대 유망게임콘텐츠 등 개발 지원
 - ⇒ SBA 콘텐츠파트너스(SPP상설플랫폼) 및 통합 제작지원모델을 통해 투자역량 결집 및 시너지 창출
 - ▶ (개선배경) 역량 있는 저예산 콘텐츠의 제작비 조달 현실에 맞는 제작지원 모델 개선
 - ▶ (개선내용) BEP를 초과한 수익창출 프로젝트 대상 매출배분 (콘텐츠 전분야 통합률 적용)

구 분	개선전	개선후
지분양도방식	완성 시 50% 양도	좌동
수익 회수 시점	첫 매출 발생시점부터	BEP 경과시점 부터
수익 회수 기간	완성심사 통과일로부터 10년	BEP 경과 시점으로부터 3년
수익 배분 비율	(매출-P&A 등)* 투자지분율	좌동
수익 회수 한도	한도 없음	제작지원 총액의 200%

- ▶ (지원절차) SBA SPP 파트너스의 게임투자자들과 연계하여 선발



- (인디게임) 창의적이고 실험적인 인디/캐주얼 게임콘텐츠 개발 지원 확대 (7편)
 - ▶ 독창적이고 참신한 아이디어를 활용하여 누구나 쉽게 즐길 수 있게 하는 소규모 게임 개발지원
 - ▶ 인디게임 패스트트랙 연계 제작지원작의 QA, 멘토링, 홍보 등 집중시행으로 성과창출

○ 게임 마케팅 지원 강화 및 집중

- (우수게임 홍보지원) 「이달의 G-Rank 챌린지 서울상」 운영
 - ▶ 지원대상 : 3년 평균 연매출 120억 이하의 비상장 중소기업의 일반게임(온라인·PC·이케이드·콘솔 보드게임),
오픈마켓게임(모바일·SNG), 힐링게임(기능성게임 포함) 등 우수게임 시상
 - ▶ 추진방안 : 서울시(SBA)와 게임채널OGN과 선정위원회가 진행
 - 매달 전문평가단(게임기자, 평론가, 해설가 등) 평가를 통해 핫이슈를 만든 게임을 선발하여 시상
 - 화제성·작품성·대중성·독창성을 가진 게임을 비롯해 게임산업에 큰 영향을 미친 게임이나 인물 선정
 - ▶ 개선사항 : G-Rank 챌린지 서울상 수상기업 사후 지원체계 강화 (영상 제작지원, 마케팅, 지원사업 연계 등)
- (게임 마케팅지원) 주요 게임마켓 및 전시회 참가 지원
 - ▶ 추진목표 및 내용 : 서울소재 게임 스타트업 해외 판로개척 및 비즈니스 기회 모색

차이나조이	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 기간/장소 : 2017년 7월 / 중국 상해 ▶ 행사규모 : 세계 30개국, 700여개사 참가 (2017년 기준) ▶ 지원규모 : 국내 우수 게임 관련 기업 25개사 내외 ▶ 지원내용 : B2B 공동관 운영, 비즈매칭 주선, 통역 등 마케팅 지원
지스타	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 기간/장소 : 2018년 11월 / 대한민국 부산 BEXCO ▶ 행사규모 : 세계 35개국, 700여개사 참가(2017년 기준) ▶ 지원규모 : 서울소재 우수 중소기업사 20개사 ▶ 지원내용 : 서울 공동관 운영, 상담공간 및 기본설비 제공, 비즈매칭 지원 등
AR-VR EXPO	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 기간/장소 : 2018년 4월 / 대한민국 서울 코엑스 ▶ 전시품목 : ARVR콘텐츠(게임 테마파크, 엔터테인먼트, 애니메이션 영화 등), ARVR 플랫폼 ARVR 네트워크 ▶ 지원규모 : 서울소재 AR-VR게임 개발기업 5개사 내외 ▶ 지원내용 : 전시부스 운영, 상담공간 및 기본설비 제공, 마케팅 및 홍보지원 등

※ 추진 상황에 따라 참여 게임 마켓과 지원내용은 변경될 수 있음

○ 소요 예산 : 총 1,540,000,000원

구 분		산출내역		예산액 (원)
게임콘텐츠 제작지원	차세대유망게임제작	민간사업지원	타콘텐츠 융합형, 증강및가상현실 접목 등 3편 내외 (편당 1억 내외)	300,000,000
	인디(독립)게임제작지원	민간사업지원	7편 내외 (편당 2천만원 내외)	140,000,000
마케팅지원	스타트업 게임 시상	지급수수료	G-Rank 챌린지 서울상 시상	100,000,000
	게임 판로 개척	지급수수료	게임마켓 참가 전시 지원	30,000,000
게임콘텐츠 센터운영	스타트업 및 개발자 지원	지급수수료	게임개발 및 테스트(QA, S/W) 등 지원	91,470,000
		지급수수료	게임 진단 및 멘토링 등 지원	20,000,000
		지급수수료	인디게임워크앤드 운영	20,000,000
		행사운영비	게임센터 네트워킹데이 운영	4,000,000
		광고선전비	게임콘텐츠 홍보물 제작 및 매체홍보 등	18,000,000
		회의심사수당	자문료 및 게임제작, 지원사업 선정 심사 등	17,920,000
		회의비	게임산업 육성을 자문회의, 간담회 선정심사 등	2,500,000
	센터관리 및 운영	지급임차료	게임콘텐츠센터 운영 관리비 및 입주기업 관리비 보전	447,754,000
		지급임차료	센터 운영시설 복합기, 정수기 렌탈비용 등	4,800,000
		공공제세요금	공공요금 및 기타 제세요금 등	6,960,000
		일반수용비	경비, 인쇄, 싸인물, 보완 설치 등	6,000,000
		소모품비	게임콘텐츠센터 운영을 위한 소모품 등	3,000,000
		수선유지비	센터 시설 수선 유지 등	10,000,000
		보험료	재해복구 보험	145,000
		수탁사업수수료	*향후 집행잔액으로 대체함	-
운영인력	사업운영 인건비	인건비 및 인력운영경비 (정규직 4명)	317,451,000	
총 계			1,540,000,000	

2 e스포츠 활성화

○ 전년 대비 개선사항

사업명	2017년	2018년
사업방향	e스포츠 활성화	국산 게임콘텐츠 e스포츠화 및 대중화
사업범위	e스포츠, 건전 게임 문화 및 게임기업 지원	e스포츠 집중 지원, 방송미디어 채널 연계 강화
사업목적	e스포츠 저변 확대 및 이벤트 개최	국내 게임 산업의 연계 활성화 및 e스포츠 대중화

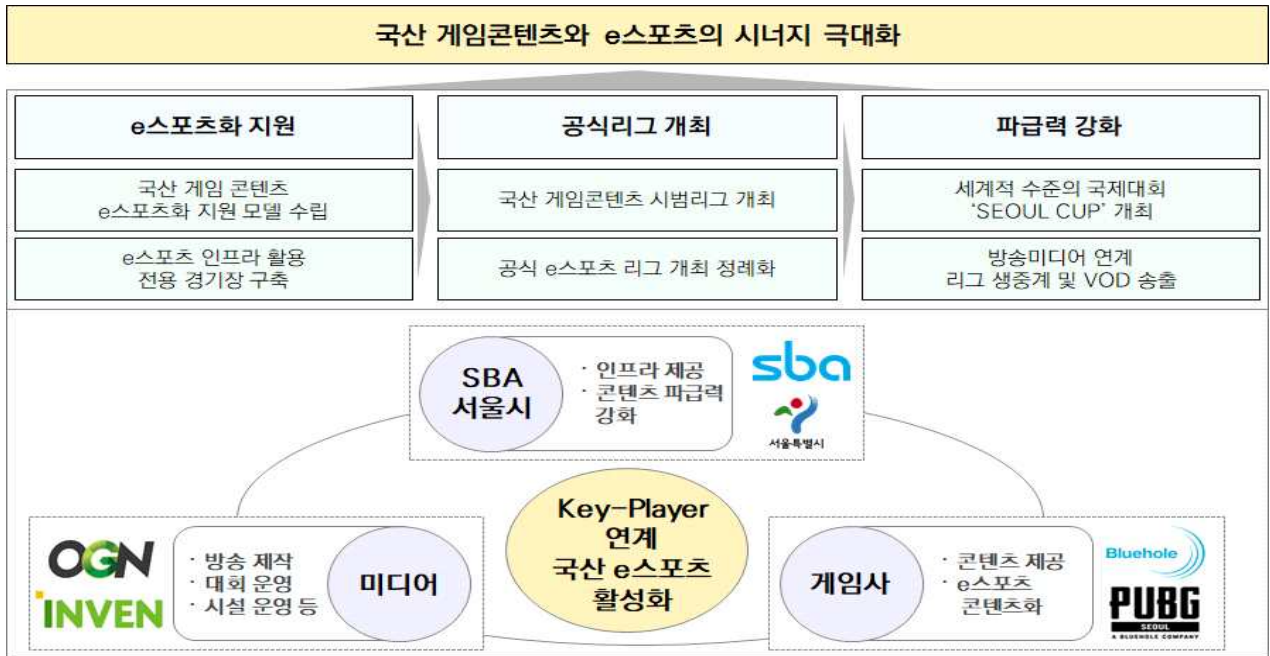
○ e스포츠 및 게임산업 활성화

강화 및 집중

개선(변화)

신규추진

- 국산 게임콘텐츠의 e스포츠 진출 지원 및 방송미디어 채널 연계 확산을 통한 파급력 강화



- ▶ 에스플렉스센터 내 국산e스포츠 전용경기장('서울 서바이벌 아레나'(가칭)) 구축 및 리그 개최지원
- ▶ 세계적 규모의 e스포츠경기장 및 방송미디어 파트너 보유장점 활용하여 e스포츠산업 육성

- 국산 e스포츠 종목화 및 전용 경기장 활용, e스포츠 국제대회 'SEOUL CUP(서울컵)' 개최

- ▶ 미디어 연계 신규 국산 e스포츠 종목 세계화 및 국내 게임/e스포츠 산업 활성화



['2018 펍지 서바이벌 시리즈 베타 리그' 개최지원]

- 리그명 : 2018 PSS(PUBG Survival Series) Beta
- 개최장소 : 에스플렉스센터 2~3F 다목적공개홀
- 주요내용
 - 선발과정을 거친 국내 최상위 35팀 선정하여 14팀 선발
 - 14팀에 각 지역 대표 선발전(북미/유럽 초청)을 거친 글로벌 6개 팀 합류하여 최종 결승
 - 총 9회 방송 프로그램 제작 (Solo 3회 + Squad 4회 + 결승 2회 중계)
 - OGN 최초의 펍지(국산 IP 종목) 리그로 화제성 모으며 e스포츠 역사상 큰 의미 있음
- 지원사항 : 전용경기장 구축 및 리그개최 지원 (경기장 현물 지원)

○ 시민친화형 게임문화조성

강화 및 집중

개선(변화)

- 민간 게임기업 협력 게임문화 조성 프로그램 시행

- ▶ 추진일정 : 연중상시
- ▶ 장 소 : 서울게임콘텐츠센터 및 서울e스타디움 (예정)
- ▶ 추진방법 : 민간기업 주요 사회공헌사업 연계 협업을 통한 건전게임 프로그램 주기적 시행
- ▶ 추진내용 : e스포츠 인프라 활용 견학(투어)프로그램, 게임아카데미, 게임 소통교육 등

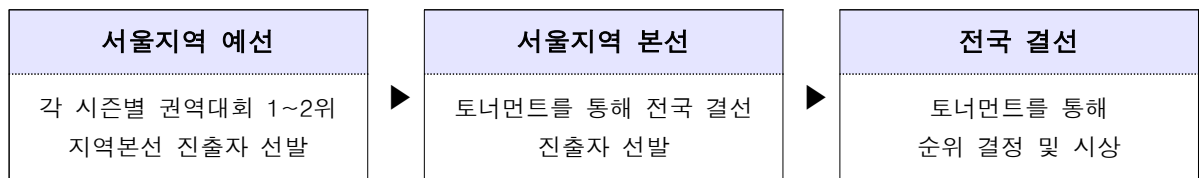
- 가족 친화형 게임문화 확산을 위한 보드게임 행사 개최 지원

- ▶ ‘서울보드게임페스타’행사장 임차지원 확대(SETEC 3개관 임대)를 통한 보드게임 확산 및 문화 조성
- ▶ ‘루미큐브 세계대회’ 진출선수 선발전 등 각종 보드게임 대회 개최지원

구 분	일시	내용
서울보드게임페스타	5월, 11월	보드게임 전시체험, 보드게임 대회, 보드게임 이벤트 등 진행
루미큐브 대회	9월	루미큐브 세계대회 진출선수 선발전, 일반 대회 등 개최 지원

- 대통령배 아마추어 e스포츠 대회 개최 지원

- ▶ 추진목적 : 아마추어 e스포츠 저변 확대를 통한 e스포츠를 통한 게임이용 문화 정착 및 여가문화 선도
- ▶ 추진방향 : 운영 용역사 선정을 통한 서울 지역 본선 운영 및 한국e스포츠협회 대회운영 협조
- ▶ 추진체계



- ▶ 추진내용 : 서울지역 본선 개최 및 전국 결선 선수단 운영
 - 서울지역 본선 개최 (7월) : 서울시 내 e스포츠대회 개최 가능 장소 대관 및 대회 진행, 대회 종목별 서울시 대표선수 선발
 - 전국결선 선수단 운영(8월) : 전국 16개시도 간 전국결선 서울시 대표선수단 운영

○ 소요 예산 : 총 280,000,000원

구 분		산출내역		예산액 (원)
e스포츠국제대회	서울컵 개최	지급수수료	국제대회 상금, 선수지원, 행사운영경비 등	250,000,000
	아마추어e스포츠대회	지급수수료	아마추어 e스포츠대회 서울예선 지원	10,000,000
시민친화형 게임문화조성	보드게임페스타	지급임차료	보드게임페스타 개최 지원	20,000,000
	합 계			280,000,000

V

추진 일정

구분	예산편성액 (천원)	상반기		하반기		집행률 60% 달성 시기
		소요예산(천원)	집행률	소요예산(천원)	집행률	
집행 기준	1,820,000	596,513	32%	1,223,487	100%	9월
원인행위 기준		1,090,264	60%	729,736	100%	6월

시기	추진건명	세부내용	소요예산	
			금액 (천원)	누적비율
1월	▪ 사업계획 수립	▪ 2018년 사업계획 수립 ▪ 서울게임콘텐츠 센터 운영	66,249	0.04%
2월	▪ 세부 사업계획 수립 ▪ e스포츠활성화	▪ 각 분야별 세부사업계획 수립 ▪ 펌지 서바이벌 시리즈 베타리그 지원	70,249	7%
3월	▪ 게임스타트업 지원 ▪ e스포츠활성화	▪ 통합 콘텐츠(게임) 제작지원 통합 공모 및 모집 ▪ 인디게임 페스트 트랙 운영대행사 공모 및 모집 ▪ e스포츠 서울컵 및 G랭크 챌린지 서울상 업무협약	446,249	33%
4월	▪ 게임스타트업 지원 ▪ e스포츠활성화 ▪ 기 선정 제작지원작 관리	▪ 인디게임 페스트 트랙 운영대행사 선정 및 운영 ▪ 게임콘텐츠센터 입주기업 공모 및 모집 ▪ 건전게임문화 민간기업 협업 프로그램구성 ▪ 게임콘텐츠(공익투자형) 제작지원 완성심사	147,019	41%
5월	▪ 콘텐츠 파트너스 운영 ▪ e스포츠활성화 ▪ 기 선정 제작지원작 관리	▪ 인디(캐주얼)게임 제작지원 공모 및 모집 ▪ 게임콘텐츠센터 입주기업 선정 ▪ 보드게임페스타 개최 지원 ▪ 인디게임(일반지원형) 제작지원 완성심사	226,249	54%
6월	▪ 게임스타트업 지원 ▪ e스포츠활성화	▪ 게임 마케팅 지원 사업 공모 및 모집 ▪ 우수 인디게임 홍보영상 제작지원 ▪ 루미큐브 세계대회 개최 지원	114,249	60%
7월	▪ 게임스타트업 지원 ▪ e스포츠활성화	▪ 게임마케팅 지원 사업 선정 및 운영 ▪ 대통령배 아마추어 e스포츠대회 서울예선	76,249	64%
8월	▪ 게임스타트업 지원 ▪ e스포츠활성화	▪ 인디(캐주얼)게임 제작지원 공모 및 모집 ▪ 대통령배 아마추어 e스포츠대회 본선지원	66,249	68%
9월	▪ 게임스타트업 지원 ▪ e스포츠활성화	▪ 인디(캐주얼)게임 제작지원 선정 ▪ 게임콘텐츠센터 입주기업 하반기 공모 및 모집 ▪ e스포츠 국제대회 SEOUL CUP	316,249	85%
10월	▪ 게임스타트업 지원 ▪ e스포츠활성화	▪ 게임콘텐츠센터 입주기업 하반기 선정 ▪ 인디게임워크엔드 운영 ▪ e스포츠 국제대회 SEOUL CUP	97,019	90%
11월	▪ 게임스타트업 지원 ▪ e스포츠활성화	▪ 우수 인디게임 홍보영상 제작지원 ▪ 공익투자형 제작지원 ▪ 보드게임페스타 개최 지원	107,719	96%
12월	▪ 게임스타트업 지원	▪ 게임콘텐츠 기선정작 관리 ▪ 지원사업 사업 성과분석	66,251	100%

※ 소요예산은 해당 월별 집행 소요예산 금액을, 누적비율은 매월 누적으로 계산하여 기재

첨 부 1 : 2018년 예산서(안) 1부. 끝.