

서울 e스타디움 운영 및 활성화

1 기본 현황

□ 사업개요

사업기간	<input checked="" type="checkbox"/> 연례반복										
사업위치	서울시 마포구 상암동 1648 S-PLEXCENTER 시너지움 11층~17층										
총사업비	<table style="width: 100%; border: none;"> <tr> <td style="width: 25%;"></td> <td style="width: 25%; text-align: center;">(국비)</td> <td style="width: 25%; text-align: center;">(사비)</td> <td style="width: 25%; text-align: center;">(보조율)</td> <td style="width: 20%; text-align: center;">(구비)</td> </tr> <tr> <td></td> <td style="text-align: center;">3,133,900천원</td> <td style="text-align: center;">3,133,900천원</td> <td style="text-align: center;">0 %</td> <td></td> </tr> </table>		(국비)	(사비)	(보조율)	(구비)		3,133,900천원	3,133,900천원	0 %	
	(국비)	(사비)	(보조율)	(구비)							
	3,133,900천원	3,133,900천원	0 %								
사업내용	○ 서울 e스타디움(e스포츠 전용 경기장) 운영 및 e스포츠 산업 활성화										
사업형태	<input type="checkbox"/> 직접수행 <input type="checkbox"/> 자치단체 보조 <input checked="" type="checkbox"/> 민간이전 <input type="checkbox"/> 출연출자 <input type="checkbox"/> 민간위탁 <input type="checkbox"/> 기타										
사업시행주체	서울시(서울산업진흥원)										

□ 사업 성격 및 사전절차 대상 여부

신규	계속	투자심사	학술용역	기술심사	자방보조심의	정보화심사	공유재산	안전예산	출자·출연
<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>						
경상	투자	'09.10 승인(국고 보조160억)							
<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>								

□ 사업 담당자

실·국	부서명	과 장	팀장	주무관
경제진흥본부	문화융합경제과	장영민 2133-2580	강인철 2133-2595	김병모 2133-2596

2 예산 설명

□ 예산 총괄

(단위 : 천원)

구 분	2015년 예산액	2016예산액 (A)	2017예산(B)	증감 (B-A)	(B-A)*100/A
					(x-)
계	(x-) 2,000,000	(x-) 3,005,700	(x-) 3,133,900	(x-) 128,200	(x-) 4
시책추진업무추진비	(x-)	(x-) 5,700	(x-) 4,700	(x-) △1,000	(x-) △17
민간위탁금	(x-)	(x-) 350,000	(x-) 2,744,200	(x-) 2,394,200	(x-) 684
민간대행사업비	(x-)	(x-) 2,650,000	(x-) 385,000	(x-) △2,265,000	(x-) △85

□ 예산 요구내역 및 산출근거

과목구분	세부 산출내역
시책추진업무추진비	○ e스포츠경기장 운영 시책업무추진비 4,700,000원 = 4,700천원
민간위탁금	○ e스포츠 활성화 및 건전문화조성 2,594,200,000원 = 2,594,200천원 ○ AR, VR 국제행사 지원 100,000,000원 = 100,000천원 ○ 가상, 증강현실 산업진흥계획 수립 50,000,000원 = 50,000천원
민간대행사업비	○ e스포츠경기장 인프라 개선 385,000,000원 = 385,000천원

3 사업 설명

□ 사업목적

- 세계 e스포츠 중주도시 서울이 미래 스포츠산업으로 각광받는 e스포츠산업의 주도권을 유지하고 선도하기 위한 중심 인프라 운영
- 시민들의 문화 향유 기회를 확대하고 관련 산업 활성화, 인식개선 등을 위해 게임·e스포츠 지원 확대
- e스포츠와 밀접한 게임산업에 대한 지원을 통해 서울의 게임산업과 e스포츠산업의 동반 발전 도모

□ 사업근거

- 법령상 근거
 - 「이스포츠진흥에 관한 법률」 제5조(지방이스포츠의 진흥), 제8조(자금 지원 등)
 - 「게임산업 진흥에 관한 법률」 제3조(게임산업진흥종합계획의 수립? 시행)
- 기타 근거(방침, 지침 등)
 - '07.07. IT-Complex 건립 추진계획 수립
 - '08.03. 민관합동 게임전용관 건립을 서울시와 협의(대통령 지시사항)
 - '09.05. 게임허브 담당할 게임집적시설 건립
 - '09.06. 경기장 및 게임집적시설 조성계획
 - '11.10. 서울문화콘텐츠센터(SCC) 운영계획
 - '15.12. e스포츠전용경기장 운영사업자 계약체결 및 개관준비계획

□ 사업내용

- 위 치 : 서울시 마포구 상암동 1648(상암 S-PLEXCENTER)
- 규 모 : S-PLEXCENTER 시너지움 8~17층(6,580.87㎡)
- 사업기간 : '09년 ~ 계속
- 사업내용
 - e스포츠 행사 개최
 - ▷ 서울 e스타디움을 국제적으로 홍보하고 시민들의 즐길거리 제공, e스포츠의 대중화 등을 위해 국제e스포츠 대회 개최
 - e스포츠 및 게임산업 활성화
 - ▷ 외산게임과 대형게임의 집중화를 예방하기 위해 중소기업 대상, 마케팅을 지원하고 다양한 유형의 게임을 접할 수 있는 게임 체험, 전시 행사 개최
 - ▷ 국산스타트업 게임 시상식 및 홍보 지원
 - ▷ 아마추어 e스포츠대회 활성화를 위한 대통령배e스포츠대회 서울예선 개최
 - 건전게임문화 조성
 - ▷ e스포츠와 기반이 되는 게임에 대한 부정적 인식완화를 통해 지속적 성장 기반 마련
 - ▷ 건전한 게임 이용 공익광고 제작·송출, 가족 캠프 개최 등 추진
 - 게임콘텐츠 제작지원
 - ▷ 중소 게임사가 필요로 하는 초기 게임제작자금 지원

- ▷ 제작사의 성장 단계별로 특화된 다양한 지원(게임사의 기획안 게임화, 데모 게임 제작, 뉴플랫폼(AR?VR 등) 기반 게임 제작 지원)
- 게임콘텐츠센터 확대 운영
- ▷ 창의적인 게임개발자 및 게임기업 육성으로 산업에 새로운 활력 부여하기 위한 인디게임개발자, 스타트업 게임 기업을 위한 입주 및 보육 공간 조성
- ▷ 공간 조성 및 이전, 입주기업 개발 SW, 마케팅 지원 등 지원사업 추진
- AR, VR 국제행사 지원
- ▷ 증강현실(AR), 가상현실(VR) 관련 국제행사 개최 지원
- 가상, 증강현실 산업 진흥계획 수립
- ▷ 가상, 증강현실 산업 현황 분석 및 지원정책 수립
- e스포츠경기장 시설 개선
- ▷ 서울e스타디움 이용 관람객 안전을 보장하고 불편사항 개선
- 총사업비 : 3,133,900천원

□ 추진경위

- '08.06. IT-Complex 건립공사 추진계획
- '09.03. 문체부에서 e스포츠 경기장 공동구축 제안
 - 건립비 중 국비 160억원 분담키로 합의('10~'12)
- '09. 8. IT-Complex 건립 변경 추진계획(시장방침 제401호)
 - e스포츠 주경기장 규모 확대(500석→800석), e스포츠허브 상징물 설치 등
- '11.10. 서울문화콘텐츠센터(SCC) 운영계획 수립
- '12.06. IT-Complex 건립 관련 숙의 개최
 - 시 재정부담 최소화 위해 공사 준공기한 연장 추진('12 ⇒ '14)
- '13.12. IT-Complex 건립 공정추진 변경계획
 - 건립 예산 미확보에 따른 공사 준공기한 연장('14.10 ⇒ '15.10)
- '14.05. IT-Complex 통합 관리 운영계획
 - 시설의 통합 관리, 운영 사무에 대한 SBA 민간위탁 추진
- '14.06. IT-Complex 통합 관리 운영 민간위탁 시의회 동의
- '15.04.~10. e스포츠경기장 임대운영 사업자 입찰 공고 및 선정
- '16.04. 서울 e스타디움 개관
- '16.11.~12. 서울게임콘텐츠센터 이전 추진

□ 중점추진사항(사업추진의 필요성)

- e스포츠전용경기장이 정식 개관함에 따라 e스포츠, 게임 산업이 한층 더 성장하기 위한 지원사업과 시민들이 즐길 수 있는 축제 개최 추진

- 서울의 게임산업이 e스포츠와 함께 시너지를 일으키며 성장할 수 있도록 지원하여 게임과 e스포츠의 중심도시로 거듭날 수 있도록 함

□ 사업추진절차

- 집행절차

- 예산편성 → 기본계획 수립 → 세부사업계획 수립 → 예산교부 → 사업추진 → 정산 및 결과보고

- 계약체결

- 위탁 운영에 의한 협약 체결

□ 2017년도 추진일정

(단위 : 천원)

사업추진절차	추진기간	예산집행금액	추진세부내용
계		3,133,900	
사업 세부 운영방안 수립	2017.01~2017.01	0	
게임콘텐츠센터 조성 및 이전	2017.01~2017.02	345,000	게임콘텐츠센터 공간 구성 및 인테리어 공사, 이전
가상, 증강현실 산업 진흥계획 수립	2017.01~2017.06	50,000	가상, 증강현실 산업 진흥계획 수립 용역 추진
게임콘텐츠센터 운영	2017.03~2017.12	960,470	게임콘텐츠센터 운영
게임 스타트업 마케팅 지원	2017.03~2017.12	200,000	스타트업게임 시상식 및 마케팅
e스포츠 행사 개최	2017.03~2017.12	290,000	국제규모 e스포츠대회 개최
AR, VR 국제행사 개최 지원	2017.03~2017.12	100,000	AR, VR 관련 국제행사 개최
게임콘텐츠 제작지원	2017.03~2017.12	527,594	게임기획 상품화, 데모 게임, 신기술 기반 게임 지원
건전게임문화 조성	2017.04~2017.12	100,000	게임캠페인, 가족게임문화캠프
경기장 인프라 보강	2017.03~2017.12	100,000	e스포츠경기장 내부 보수
e스포츠 및 게임산업 활성화	2017.03~2017.12	320,000	중소업체 게임 전시체험 행사 개최, 대통령배 아마추어e스포츠 대회
사업 운영인력 인건비	2017.01~2017.12	136,136	e스포츠산업 지원 1명, 게임산업 지원 1명
e스포츠 업무추진	2017.01~2017.12	4,700	e스포츠산업 진흥 관련 자문회의
집행 정산	2017.12~2017.12		

4 사업 효과

□ 최근 3년 추진실적

2014년도	
2015년도	<ul style="list-style-type: none"> ○ e스포츠경기장 운영사업자 선정(CJ E&M, OGN) 선정(8월) ○ e스포츠발전을 위한 업무협약 체결(서울시-문체부-OGN, 10월)
2016년도	<ul style="list-style-type: none"> ○ 서울 e스타디움 완공 및 개관(4월) ○ 국산게임 및 해외 게임 경기 11개 대회 개최 및 약 18,500여명 경기장 방문(6월)

□ 향후 기대효과

- 수익성과 공공성(게임산업의 진흥 및 시민인식 개선 등) 조화 도모
- e스포츠 경기 외에도 게임 마케팅, 시민 참여형 이벤트 등 게임산업 진흥 및 건전 게임문화 정착 위한 운영프로그램 활성화
- e스포츠협회, 아카이브 등 유관시설 집적화 통해 e스포츠의 중심지로 조성

5 최근 3년 결산 현황

(단위 : 천원)

연도	당초예산	전년이월	예산변경	예산현액	집행액	차년이월	집행잔액
2015	(x-) 2,000,000	(x-) 0	(x-) 0	(x-) 2,000,000	(x-) 2,000,000	(x-) 0	(x-) 0