

2023. 3. 27.(월) 조간용

이 보도자료는 2023년 3월 26일 오전 11:15부터 보도할 수 있습니다.



보도자료

담당부서: 경제정책실 미디어콘텐츠산업과

미디어콘텐츠산업과장

정지욱

2133-9209

콘텐츠산업정책팀장

이순영

2133-9210

담 당 자

조용주

2133-9213

서울산업진흥원 게임팀

게임팀장

이진명

3455-8380

담 당 자

전유환

3455-8381

사진 없음 사진 있음 쪽수: 7쪽

관련 누리집
(메뉴)

<https://news.seoul.go.kr/economy/archives/545619>

서울시, 해외시장에서 통할 중소기업기업 키운다...총 18개사 선정

- 서울 우수 게임콘텐츠 제작/마케팅 지원기업 4.13.(목)까지 모집...최대 3천만 원 지원
- 22년 선정기업, 지원 통해 구글 인디게임 탑3, 구글 플레이스토어 1위 등 괄목할 성과
- 총 18개사(제작 8, 마케팅 10) 선정해 맞춤형 지원으로 해외시장 통하는 콘텐츠 개발
- 시, 중소 게임개발사가 창의적, 혁신적인 게임 개발 가능한 안정적인 환경 제공할 것

서울시가 게임산업의 허리축인 ‘중소 게임개발사’ 키우기에 나선다.

게임분야 중소기업, 스타트업에게 네이버클라우드, 스마일게이트 등 게임업계를 대표하는 대·중견기업과의 협업 기회를 제공하여 시장에 통할 만한 게임 제작과 마케팅을 지원하고, 해외시장 진출까지 할 수 있도록 돕는다.

서울시와 서울산업진흥원은 우수한 게임 콘텐츠 제작 기업을 발굴하고 글로벌 진출을 지원하는 ‘2023 서울시 우수 게임콘텐츠 제작/마케팅 지원사업’ 참여기업을 4월 13일(목)까지 모집한다고 밝혔다.

- 제작(8개), 마케팅(10개) 등 총 18개의 기업을 선발해 1개 기업당 최대 3천만 원 등 총 4억 7천만 원의 콘텐츠 개발과 마케팅 비용을 지원하고, 국제 콘텐츠 마켓 입점 등 해외시장 진출을 지원한다.
- 해당 공모는 2017년부터 진행 중이며, 게임 산업 전문가들의 체계적인 진단을 통해 경쟁력이 있는 우수 게임 콘텐츠를 발굴하고, 제작 및 마케팅 지원을 통해 성공 사례를 창출하는 서울시의 대표적인 게임 분야 지원 사업이다.
- 올해 새롭게 합류한 메가존클라우드, 애드엑스플러스를 포함해 네이버클라우드, 스마일게이트 스토브인디, 엑솔라, 원스토어, 텀블벅 등 게임산업 분야별 7개의 파트너사와 같이 협력하여 우수 게임 콘텐츠 제작 및 글로벌 진출을 위한 지원 범위를 확장했다.
- 이번 공모사업은 게임업계에서 ‘해외진출 등용문’으로 통한다.
2022년 마케팅 지원사업 선정기업 모두가 해외 진출에 성공했고, ‘신도림 with Naver Webtoon’의 경우 150만 이상 다운로드되어 매출이 큰 폭으로 상승했다
- ① 2022년도 게임콘텐츠 제작분야 선정기업인 소은게임(대표 문홍재)의 ‘퇴근길갤러리’는 구글 인디게임 페스티벌 TOP3에 올랐고, 네오위즈 주최 2022 방구석인디게임쇼(BIGS) 미출시 부문에서 우수상을 수상했다.
- ② 마케팅 분야 선정기업인 (주)슈퍼어썸(대표 조동현)의 ‘신도림 with NAVER WEBTOON’은 출시 후 국내 구글 플레이 스토어 1위, 2022 구글 플레이 올해를 빛낸 게임, 인디게임 부문 최우수상을 수상했다.
- 올해부터는 가능성 있는 게임기업을 발굴하고, 맞춤 지원을 하기 위해 기업 선발 방식이 한층 까다로워진다. ‘콘텐츠 진단키트(Kit)’로 기획

력, 대중성, 마케팅 등 26개 항목에 따라 게임의 완성도와 독창성을 평가한다. 이 과정에서 지원이 필요한 부분에 맞는 대·중견기업과의 파트너십 방향도 결정된다.

- 창업 7년 미만의 서울소재 게임기업을 대상으로 콘텐츠 진단키트(Kit)를 활용한 1차 진단 및 2차 발표 심사 과정을 거쳐 총 8편을 선정한다. 게임콘텐츠 진단은 신청작 전체를 대상으로 이루어지며 진단 결과에 대해 전문가 피드백이 제공된다.

※ 콘텐츠 진단키트(Kit) : 게임성, 사업성 등 2개의 카테고리 26개 항목으로 게임의 기획력, 콘텐츠, 대중성 등 게임성 진단과 사업성, 마케팅 등 잠재적 성공 요인에 대한 심사 항목으로 구성

- 게임콘텐츠 제작 분야는 총 8개 기업을 최종 선정한다. 선정된 기업에는 개발지원금 3천만 원과 함께 서울게임콘텐츠센터(마포구 매봉산로 31, 에스플렉스센터) 입주 기회, 온라인 국제 콘텐츠 마켓 SPP(Seoul Promotion Plan) 비즈매칭을 비롯해 협력 파트너사와 연계한 후속 지원 혜택이 주어진다.

※ SPP : 투자유치 등 다양한 비즈니스가 이루어지는 국제 콘텐츠 마켓

- 게임콘텐츠 마케팅 지원 분야는 총 10개 기업을 최종 선정한다. 경쟁력을 갖춘 게임기업이 게임의 종류와 목적, 대상 이용자 등에 따라 글로벌 시장에 진출할 수 있도록 마케팅 지원금을 지원하며, 글로벌 플랫폼과의 협력을 통해 후속 지원을 추진할 예정이다.

- 기업별로 편당 2천만 원의 자율형 마케팅 자금을 1차 지원하고, 추진성과에 대한 중간 평가를 거쳐 최종 우수작 3편에 대해 3천만 원의 2차 지원금을 차등 지급하며, 글로벌 플랫폼과 협력하여 후속 지원을 한다.

- 또한 효과적인 글로벌 마케팅을 위한 UA(User Acquisition Marketing)마케팅 전략 및 노하우에 대한 파트너사의 컨설팅 등 기업이 필요로 하는 실질적인 지원을 받을 수 있다.
- 한편, 시는 글로벌 게임 도시로서의 위상을 확고히 하고자 「게임산업 육성 및 이스포츠 활성화 지원」 조례를 제정하고, 서울의 가치를 담은 차별화된 정책지원을 위해 ‘게임산업 육성 5개년 종합계획’을 올해 9월 수립할 예정이다.
- 송호재 서울시 경제일자리기획관은 “게임은 미디어, 디자인, 교육산업 등과 연계된 고부가가치 수출 효자산업으로, 시는 중소 게임개발사들이 창의적이고 혁신적인 게임을 개발할 수 있도록 안정적인 환경을 제공할 것”이라며, “단순한 기업 지원이 아닌 게임산업 생태계를 키울 수 있도록 해외 시장에서 통할 수 있는 콘텐츠 개발 환경을 만들어 글로벌 경쟁력을 키울 수 있도록 지원하겠다.”고 말했다.
- ‘2023 게임콘텐츠 제작/마케팅지원 사업’에 대한 자세한 내용은 서울시 누리집(seoul.go.kr)과 서울산업진흥원 누리집(sba.kr) 내 기업지원 및 서울사업, 공지사항에서 확인 가능하며, 서울산업진흥원 게임팀(제작:02-3455-8384, 마케팅:02-3455-8382)으로 문의하면 된다.

- 붙임 1. 2023 게임콘텐츠 제작/마케팅 지원 사업 공고 포스터 1부.**
- 2. 콘텐츠 진단키트(Kit) 항목**

서울특별시

sba 서울산업진흥원

2023 게임콘텐츠

제작·마케팅
지원기업 모집

2023.3.17.(금)

~ 2023.4.13.(목) 17:00 까지

제작 지원

- 지원대상 서울소재 게임기업 (창업 7년 미만)
- 지원규모 8팀 (8개사)
- 주요혜택 게임콘텐츠 진단, 제작 지원, 후속연계 지원



콘텐츠 진단
컨텐츠 진단 보고서



콘텐츠 제작
연간 제작비 최대 1,000만원
개발비용, 개발 인스트. 지원 등



후속연계 지원
1차, 2차 우수. 연도, 지역차별
4차년도 지원 연계

- 신청방법 서울산업진흥원 홈페이지 '사업신청'에서 신청
- 문 의 서울산업진흥원 게임팀 이수림 선임 / surim@sba.seoul.kr / 02-3455-8384

마케팅 지원

- 지원대상 서울소재 게임기업 우수 콘텐츠
- 지원규모 10팀 (10개사)
- 주요혜택 게임콘텐츠 진단, 마케팅 지원, 후속연계 지원



콘텐츠 진단
컨텐츠 진단 보고서



마케팅 지원
기업별 맞춤형 마케팅 지원
연간 2,000만원
후속연계 지원 연계
02-3455-8384 내 별도 지원



후속연계 지원
1차, 2차 우수. 연도, 지역차
4차년도 지원 연계

- 신청방법 서울산업진흥원 홈페이지 '사업신청'에서 신청
- 문 의 서울산업진흥원 게임팀 오자훈 선임 / jahnn12@sba.seoul.kr / 02-3455-8382

협력 파트너사



□ 제작지원

구분		평가항목	배점
게임성	기획 (15점)	게임 형태, 컨셉 등이 경쟁력이 있는가?	5
		개발사의 수행 인력 및 기술을 고려할 때 적절한 규모의 프로젝트인가?	5
		현재의 게임시장에 통할만한 기획인가?	5
	콘텐츠 (16점)	기존의 유사 장르의 게임들과 다른 매력적인 차별성을 가지고 있는가?	5
		시나리오 및 캐릭터는 유저들에게 소구력을 가질 수 있을 만큼 매력적인가?	4
		pvp 및 랭킹 등 유저들의 리텐션을 고취 유도하는 콘텐츠를 갖췄는가?	4
		게임의 난이도는 목표 타겟층에 적절하게 설정되었는가?	3
	Pre-Production (그래픽 및 컨트롤 등) (13점)	인물, 배경 등의 콘티가 게임의 컨셉과 어울리는가?	5
		UI/UX에 대해서 고려하였는가?	5
		시나리오 및 예상 플레이 타임이 과도하거나 부실하지 않은가?	3
	건전성 (10점)	대중들의 인식 개선을 유도할 수 있는 콘텐츠인가?	4
		장르 및 플랫폼 등을 고려하여 목표 타겟층은 적절하게 설정되었는가?	3
		게임플레이를 위한 과도한 지식이 요구 되지 않는가?(진입장벽이 낮을수록 높은 점수)	3
	대중성 (6점)	지나치게 잔인한 콘텐츠는 없는가?	2
		지나친 과금을 유도하거나 사행성을 조장하지 않는가?	2
보기 불편한 선정적 콘텐츠는 없는가?		2	
적합성 및 잠재력	사업성 (14점)	경쟁 게임들과 비교해 성공가능성이 있는가?	5
		수익 모델(인앱결제, 광고수익 등)은 합리적이고 실현가능성 있게 마련되어 있는가?	4
		시장의 규모에 대한 예측 및 시장 진입가능성과 위험요소 분석 및 대응 전략이 마련되어 있는가?	5
	마케팅 (11점)	핵심 타겟층에 맞는 홍보전략을 가지고 있는가?	5
		게임의 제목이 게임과 잘 어울리거나 눈에 띄는가? OSMU 활용이 가능한 요소 또는 계획이 있는가?	3 3
완성도 (11점)	게임 빌드의 현재 완성도는 어떠한가?(사업기간 내 출시 가능한 상태인가)	6	
	향후 게임 개발 예정 일정은 합리적이고 가능하게 계획되었는가?	5	
지원 적합성 (4점)	참여 인력 구성의 적정성과 전문성을 갖추었는가?	2	
	기획인력, 혹은 개발인력의 제작경험과 수행역량은 뛰어난가?	2	
합 계			100

□ 마케팅지원

구분	평가항목	배점
경쟁력 (30점)	타겟 시장 또는 국가 선정이 적절하게 되어 있는가?	10
	타겟 시장에 게임성이 얼마나 적합한가?	5
	타겟 시장 내 해당 게임의 경쟁력이 있는가?	10
	타겟 시장 내 게임들과 다른 매력적인 차별성이 있는가?	5
시장분석 (20점)	타겟 시장의 특성 및 현황 등 시장 정보는 수집되어 있는가?	10
	타겟 시장에 적합한 시장 분석 결론을 도출해 내었는가?	10
마케팅준비 (15점)	런칭 일정에 따른 마케팅 목표가 수립되어 있는가?	10
	마케팅 실행을 위한 준비가 되었는가(마케팅 관련 인력 운영, 컨셉, 마케팅 소재 등)	5
실행전략 (15점)	마케팅 전략이 명확하게 수립되었는가?	10
	홍보 또는 이벤트 전략을 가지고 있는가?	5
목표설정 (20점)	마케팅 예산에 따른 유저 모객 KPI가 준비되어 있는가? (CPI 단가에 따른 모객 볼륨)	10
	마케팅 지표(CPM, CPC, CPI, CPA, ROAS 등) 최적화를 위한 KPI가 수립되어 있는가?	5
	게임 지표(리텐션, ARPDAU, LTV 등) KPI가 수립되어 있는가?	5
합 계		100