

2024 서울, 게임 · e스포츠 워크 참가기업 모집

서울소재 게임 및 테크기업의 우수 콘텐츠를 발굴하고, e스포츠 팬 및 일반시민들에게 게임 등 홍보를 통해 성공사례 창출 및 산업 활성화에 기여하고자 하오니 많은 관심과 참여를 부탁드립니다.

2024년 7월

(재)서울경제진흥원 대표이사

1 사업 개요

가. 사업개요

- 사업명 : 2024 서울, 게임 · e스포츠 워크
- 접수기간 : 2024.7.11.(목) ~ 2024.7.26.(금) 15시
- 접수방법 : SBA 홈페이지를 통한 온라인 접수(<http://www.sba.kr>)
- 지원대상 : 서울 소재 중소 게임개발사(팀) 및 게임과 접목할 수 있는 테크기업
 - 개발분야 : 모바일, PC, 콘솔 등
- 지원자격
 - 출시 완료 또는 출시 예정인 게임으로 e스포츠 팬 및 일반시민에게 게임 소개 및 홍보하고자 하는 서울 소재 중소 게임개발사(팀)
 - AI, VR/AR, XR 등 게임과 접목하여 시민들에게 홍보하고자 하는 서울 소재 테크기업

[지원제한 및 결격사유]

- 기획 혹은 제작단계로서 게임콘텐츠에 대한 심사가 불가능한 경우
- 사업자등록증 기준 기업의 소재가 지방이거나 단순 유통만 하는 기업, 해외 기업의 창작물일 경우
- 국세 혹은 지방세 체납 중, 금융기관의 채무불이행 상태, 휴폐업 상태, 부도·화의·법정관리 중인 경우
- SBA 혹은 유사 전문기관으로부터 참여제한조치를 받고 있는 사업자(대표자 포함)인 경우

- 지원규모 : 서울 소재 중소 게임개발사(팀) 및 테크기업 등 20개사 내외
- 지원내용
 - 서울, 게임 · e스포츠 워크 내 B2C 전시 공간 및 우수 게임 콘텐츠 홍보 지원
 - 오가닉 유저 확보를 위한 게임 IP 활용 전시 및 관람객 체험 이벤트 지원
 - 일반인 대상 FGT(Focus Group Test) 진행 지원
 - VC와의 네트워킹 기회 제공
 - 공동 홍보물 제작 및 보도자료 등 마케팅 지원

나. 행사 개요

- 행사명 : 2024 서울, 게임 · e스포츠 워크
- 일 시 : 2024.9.6.(금) ~ 9.8(일)

- 장 소 : 경희대학교 평화의 전당 외 경희대 일대
- 프로그램
 - 게임 및 테크기업 전시 및 프로모션
 - 시민 체험 이벤트
 - 프로게임 구단 홍보관
 - 게임 및 e스포츠 산업 컨퍼런스
 - 전국 중고등학생 참여 아마추어 e스포츠대회 '서울컵' 및 중고등학생, 문화소외계층 대상 게임·e스포츠 리터러시
 - 게임개발자 캠프, 대학생 게임 개발 발표회 등
- 행사규모 : 예상 방문 관람객 약 10,000명/일

2 지원내용

가. 세부 지원내용

- 지원내용 : 서울, 게임·e스포츠 위크를 통해 우수 게임콘텐츠 홍보 지원
 - 위크 부스 내 전시 공간 제공
 - 기본 디스플레이(모바일기기, 모니터) 등 관람객 체험을 위한 기본 장비
 - 게임 홍보를 위한 관람객 참여용 이벤트(ex.게임캐릭터 홀로그램 전시대 등)
 - 관람객 유치를 위한 현장 홍보 지원(FGT, 이벤트 등)
 - VC와의 네트워킹 기회 제공
 - 차년도 지원사업(게임콘텐츠 제작/마케팅 및 e스포츠 관련 지원사업 등) 신청시 가점부여
 - 공동 홍보물 제작 및 보도자료 등 마케팅 지원
- 지원제외항목(업체부담)
 - 교통비, 인건비 등 기타 업체 사정으로 인한 추가 경비 등
 - 부스 운영에 필요한 개별 홍보 비용(홍보물, 기념품 등)

※ 2023 게임쇼박스(GameShowBox) 운영 내용



게임쇼박스 전경

매일경제

3박4일 하나된 게임팬들... 내년에도 서울에서 만나요



SBA 주최 '게임소박스' 성료
e스포츠 기업 12곳 게임 전시
시민에 풍성한 즐길거리 제공
업체연·완성도 높일 기회로
K게임 지변확대 나선 SBA
청소년 진로 지원사업 이어
소외계층 e스포츠 투여 마련

서술의 게임 및 소프트웨어 산업 협력에 열정적인 것은 중소기업자로서 서술 게임진흥위원회(CSBA, CEO 김광우)가 지난 10월부터 1997까지 공동대표로 활동하는 것으로, 게임 개발업자협회(GAME SHOW BOX)를 설립하고, 김광우 소프트웨어 산업 구경자로서 적극적으로 활동하고 있는 가운데 서술은 우리기업에 대한 관심을 한층 높여 주고 있다. 또한 서술의 게임은 다른 기업이 모방하고 있는 것이다. 이제 게임의 소수 기업자가 줄어드는 것이 아니라 소기업이 늘어나고 있다. 대중적 여가문화로 자리매김하고 있는 것이다.

이처럼 소프트웨어 게임이 하나의 문화산업으로 성장하여 2003년에 세계 최대 규모 소프트웨어 수출이 20억 달러에 이르렀다. 일본이 2002년 20억 달러를 기록한 반면에 미국이 10억 달러를 기록한 것에서 대략적인 차이를 알 수 있다.

과가 최소 2000억원에 달할 것으로 예상하고 있다.

이 같은 흐름에 발맞춰 서울경제전 총괄에는 서울의 대표 브랜드·기업 속에 기업소스를 올려부터 매년 개최를 예정이다.

이밖에 열린 기업소스는 서울경제전조직에서 지정한 기업대표와 자·마케팅 지원 기업과 대규모 상임동에 위치한 기업소스인 인큐베이터 시설 서울인큐베이터센터의 인기 기업 등

협력을 수 있게 구성

이런 대규모 소스
제 중순 개최되는
생한후 7월과 10월
인력 등의 재원으로
만 경제 주권하여
(Quality Assurance
제와)의 완성도를
회를 갖게 된다. 또
처럼 마케팅을 통해

이번 게임쇼박스는 대로만 국한돼 있거나 다양한 세대가 함께

했다.
스포츠·게임 축제
게임 참여자들
이해를 얻어 비
언해 필수적이
려운 게임의 (C
ce) 단계로 옮
높일 수 있는
한 다양한 방
게임을 홍보할

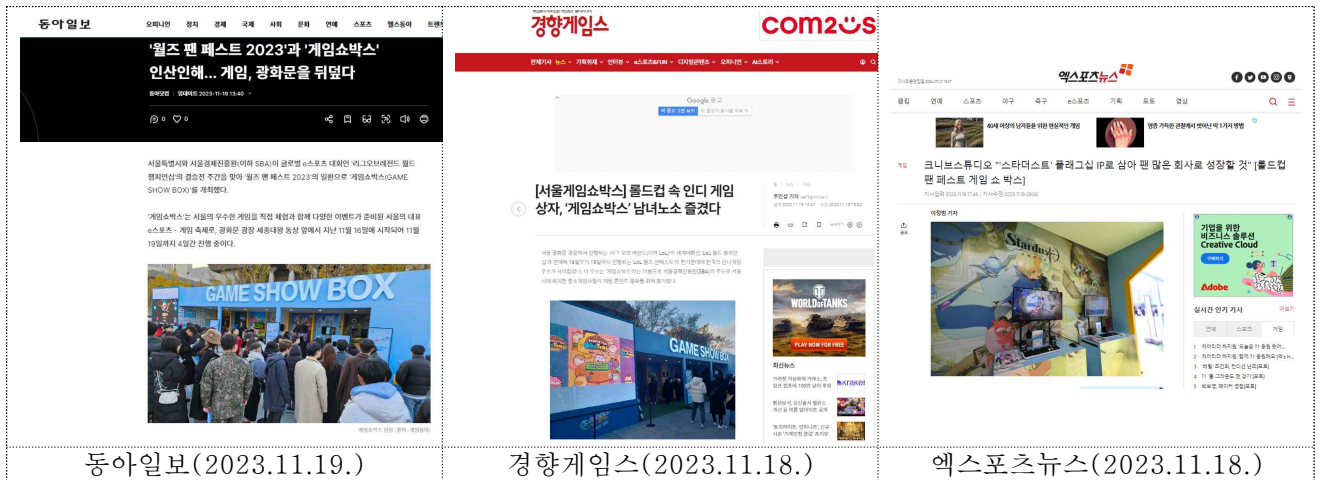
는 게임이 일부
는 콘텐츠가 이
즐길 수 있도록

[illegible]

國立臺灣大學圖書館

三、

기획기사 매일경제(2023.11.22.)



3 신청서 접수 및 심사방법

가. 신청서 접수방법

- 접수기간 : 2024.7.11.(목) ~ 2024.7.26.(금) 15시
- 접수방법 : SBA 홈페이지를 통한 온라인 접수
- ※ 서울경제진흥원 홈페이지(<http://www.sba.kr>) 접속 → 사업공고 → 사업신청 → 해당 사업 검색 및 신청(회원가입 필수)
- ※ 신청서 접수 후, 신청서가 제대로 제출 완료가 되었는지 확인해야 하며 신청서 제출 오류에 따른 책임은 신청자 본인에게 있음
- 문의처 : 게임팀 문민선 책임/02-2124-2902/mms1234@sba.seoul.kr
- 제출서류 내역

구 분	제출물 내역	작성방법
① 신청서 및 별첨자료 등 (용량제한:10메가) [필수]	○ 사업신청서 (작성 후 원본 한글파일 1부, 날인본 PDF 1부 제출)	첨부양식 작성 (한글파일)
	○ 국세·지방세 납입증명서(신청일 기준 3개월 이내) ○ 사업자등록증(개인/법인사업자, 신청일 기준 3개월 이내) ○ 법인등기부등본 (법인사업자) ○ 대표자 주민등록등본(1인 개발자, 개발팀, 개인사업자) (공통 - PDF 1부 제출 / 날인 필요시, 날인본 PDF 제출)	스캔 후 PDF 파일로 제출
	○ 개인정보 수집 및 이용 동의서 ○ 선정심사위원 추천표 ※ 첨부된 신청서 작성 및 접수안내 참조	첨부양식 작성 (한글파일)
② 게임 및 기업소개서 [선택]	○ 콘텐츠 시연 동영상(신청서 내 영상링크 가능) ○ 게임 기획 및 제작개요, 사업 전략 등 콘텐츠 소개서 ○ 기업의 이전 작품 및 마케팅 성과 등(포트폴리오)	동영상(mp4), PDF 제출 (자유양식)
③ 가점 [해당 시 필수]	○ 가점사항 증빙서류 사본 제출 ※ SBA 게임콘텐츠 지원사업 선정사 이거나 서울게임콘텐츠센터 입주했던 기업인 경우 협약서 또는 입주계약서, 하이서울기업의 경우 지정서 등 제출	해당 시 제출 (PDF파일)
【제출 요령】		
① 소정양식을 이용하여 작성 후 HWP, PDF 파일로 제출		

- 파일명은 '(신청서)기업명 OR 개발자(팀)명_게임명'처럼 각 서식명에 따라 저장
(예. (신청서)SBA게임즈_서울기업, (콘텐츠 영상)SBA게임즈_서울기업)
- 1개의 폴더에 압축하여 제출(총 용량 10MB 이하)
- ② 용량 초과로 업로드가 되지 않을 경우, 신청서 외 제출서류는 아래에 표기된 이메일
(gamecenter@sba.seoul.kr)로 제출(홈페이지 사업신청은 필수)하며, 마감시간 전 도착분만 접수됨.
- ※ 제출자료는 신청접수 시에는 사본으로 제출 가능하나, 추후 진흥원 요청 시 원본 제출

나. 심사방법

○ 심사 및 선정 절차

절차	심사위원회 구성	서면평가	최종 선정	선정 결과 안내
내용	- 게임 마케팅, 퍼블리셔, VC 등 심사위원회 구성	- 사업신청서 등 서면심사 * 20개 이내 접수시 : 적격심사 (可조 여부)	- 최종 선정	- 결과 안내 및 준비사항 등 안내
일정	7월 4주	7월 5주	7월 5주	7월 5주

○ 서면 심사

- 심사방법 : 게임 특화 플랫폼, 게임 마케팅, VC 등 관련분야 전문가 심사위원회 7인 구성
- ※ 참가기업/개발자(팀) 임의 번호 추첨을 통해 다득표순으로 심사위원 섭외·결정
- 심사기준 : 사업신청서 검토 등 제출서류 기반 서면 심사
- 심사항목
- ※ 20개 이내 접수시

항 목	가 부
· 콘텐츠 형태, 컨셉 등이 경쟁력을 가지고 있는가?	O/X
· 콘텐츠 스토리, 캐릭터 등이 고객들의 관심을 끌만한 소재인가?	O/X
· 핵심 타겟층에 맞는 홍보전략 등을 가지고 있는가?	O/X
· 지나치게 잔인한 콘텐츠, 참여하기 어려운 콘텐츠나 보기 불편한 선정적 콘텐츠 등은 없는가?	O/X

※ 20개 이상 접수시

- 게임개발사(팀)

항 목	세부지표	배 점
콘텐츠 우수성 및 경쟁력	· 콘텐츠의 기획력 및 게임성 · 게임의 완성도 및 국내 홍보 경쟁력 · 주요 기술, 개발인력 등 개발역량 · 유저 흡입력 및 게임의 재미 등	30
콘텐츠 적합성	· IP 등 전시 참가를 위한 마케팅 소재 여부 · 대중들에게 홍보하기 적합한 게임콘텐츠와 역량 보유 (보기 불편한 선정적 콘텐츠의 여부 등)	40
실행전략	· 참가목표와 참가계획의 연관성 · 전시 참가 전략의 구체성 및 성과목표(이벤트, FGT)의 타당성 · 홍보 및 이벤트 전략	30

항 목	세부지표	배 점
가산점	SBA 게임콘텐츠 제작·마케팅 지원사업 선정사 및 서울게임콘텐츠 센터 졸업기업, 하이서울기업 (건당 1점, 최대 3점)	(3)
합 계		100

- 게임접목 테크기업

항 목	세부지표	배 점
콘텐츠 우수성 및 경쟁력	· 콘텐츠의 기획력 및 우수성, 기술력 · 콘텐츠의 완성도 및 시장 경쟁력 · 참여자 모객 전략 요소 및 콘텐츠의 재미 요소 등 · 참가목표와 참가계획의 연관성	50
콘텐츠 적합성 등	· 콘텐츠와의 결합 적합성 및 확장 가능성 · 전시 참가를 위한 콘텐츠 적합성 및 효과성 (참여하기 어렵거나 불편한 선정적 콘텐츠의 여부 등) · 기술 및 기업 역량 보유	50
가산점	SBA 지원사업 기업 (1점)	(1)
합 계		100

※ 향후 세부 항목 및 배점 등은 일부 조정 될 수 있음

※ 가점은 만점(100점) 이내에서 적용

4 유의사항

가. 일반사항

- 제출된 신청서는 신청업체 요청에 의해 임의로 추가 또는 보완될 수 없으며, 제출 서류 일체는 반환되지 않음
- 제출된 신청서류 내용에 대한 증빙을 요청할 수 있으며, 증빙자료 미제출 시 선정이 취소될 수 있음
- 마감시간을 엄수하여 주시고 마감시한까지 신청서가 업로드 완료되지 않을 경우 접수 처리되지 않으며, 마감당일은 접속 폭주가 예상되오니 사전에 신청 요망
- 선정결과 통보 후 특별한 사유 없이 사업수행을 취소하거나 자료제출 등의 협조를 취하지 않는 경우 향후 진흥원 유사사업 참여제한 등의 조치를 받을 수 있음
- 상기 공고 내용은 향후 상황에 따라 일부 변경될 수 있음

붙임문서 : 신청서 양식 각 1부