

2022년 부산 게임산업 육성  
지원사업 설명회

# C ontents

---

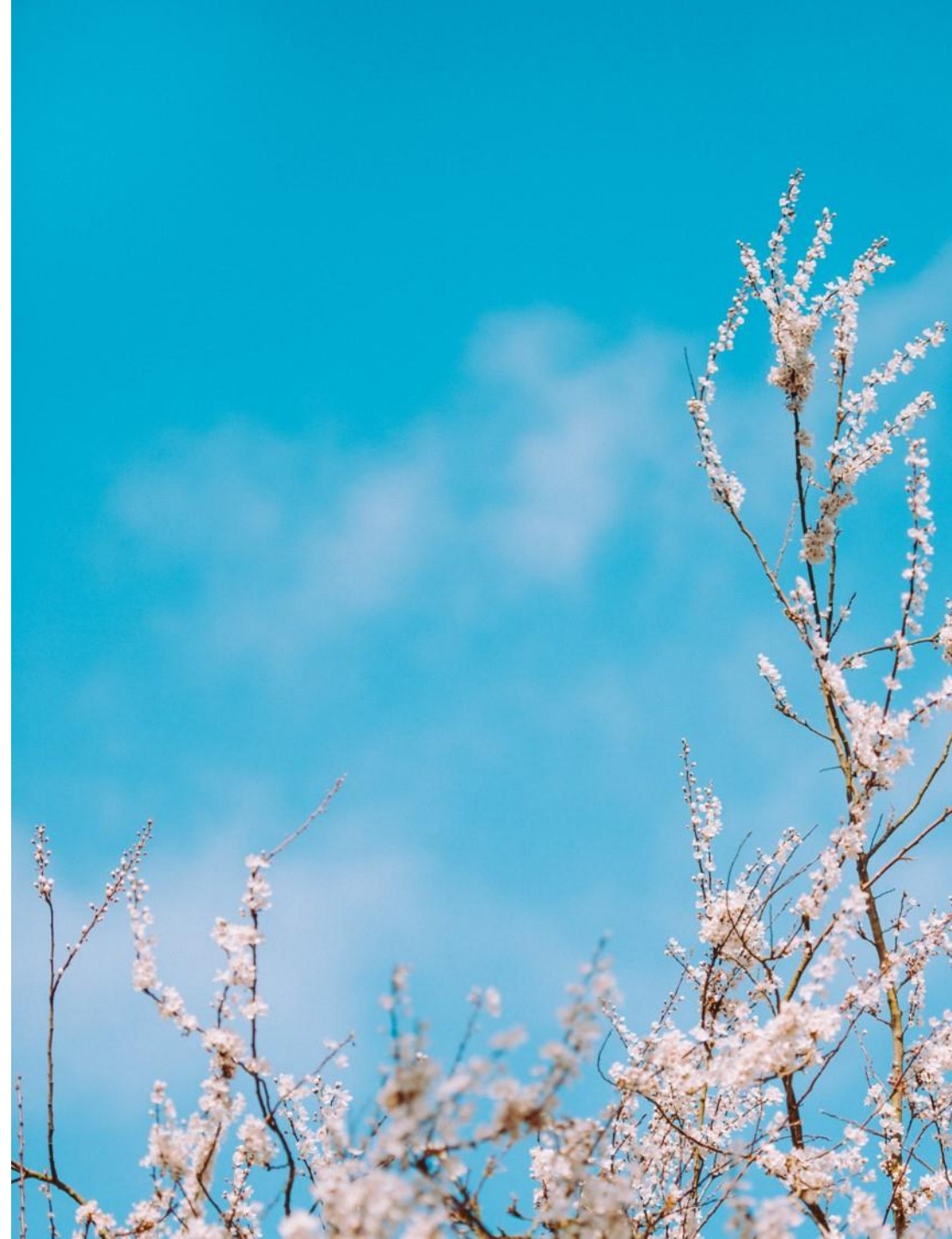
001 사업 추진 전략 및 미션

---

002 2022년 지원사업 구성

---

003 지원사업별 세부 내용



# 사업 추진 전략 및 미션

VISION

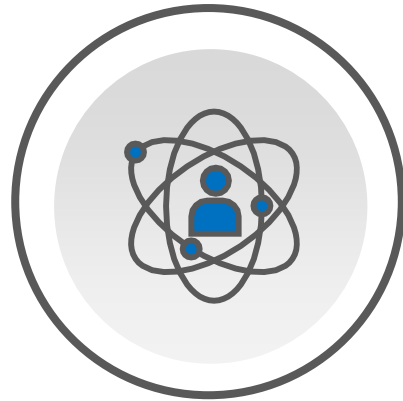
“아이디어·기술·콘텐츠가 융합한 **글로벌 성장형 인디게임 기업 육성**”

추진목표

개발환경 변화에 대응하는 **혁신형 미들기업 육성** 및 글로벌 **인디게임 산업 중심축 역할수행**을 위한 플랫폼 기반 조성



트렌드에 대응하는  
개발 환경 조성



검증된 전략을 통한  
마케팅 효율성 강화



지역 콘텐츠기업  
재정지원 확대



실무자 중심  
개발 밀착형 교육 지원

# 지역 내 강소기업 육성 의지

## '20년 국내 게임산업 매출액별 기업 비중



출처 : 한국콘텐츠진흥원, "2021 대한민국 게임백서"

출처 : 부산정보산업진흥원, "2020 부산 CT산업 통계조사"

MISSION 게임콘텐츠 강소기업 육성의 중심지, 부산

# 2022년 BGC 지원사업 구성

## 트렌드에 대응하는 인큐베이팅 지원

- (개선) 메타버스 연계 인큐베이팅 지원
- 입주공간 지원
- SW/HW 지원
- 법률상담, 멘토링 등 프로그램 운영

## 증상기 프로젝트 연계 제작지원

- (개선) Bu:Star 게임콘텐츠 제작지원
- 게임콘텐츠 퀄업(고급화) 지원

## 펀드를 통한 재정지원 확대

- 라구나 다이나믹 게임&콘텐츠 펀드
- 베이비샤크 넥스트 유니콘 IP 펀드
- (신규) 3호 펀드



## 콘텐츠 분석을 통한 마케팅 효율성 강화

- (신규) 게임콘텐츠 분석&런칭 지원
  - 게임콘텐츠 마케팅 전략 지원
  - 게임콘텐츠 글로벌 마케팅 지원
  - (확대) 국내외 전시회 참가 지원

## 부산콘텐츠아카데미 연계 기업 채용 지원

- 부산콘텐츠인력 Grow-up 채용 지원사업

## 지속적인 인디게임 행사개최 및 실무자 교육 프로그램 추가

- 부산인디커넥트(BIC)페스티벌
- BIC 2022 사업설명회 개최
- (신규) 실무자 집중 게임 교육캠프

# 인큐베이팅 지원

# BGC 메타버스 연계 인큐베이팅 지원

## 사업목적

재택근무, 온라인 협업 등 변화하는 게임 개발 환경에 대응할 수 있는  
메타버스 기반의 온라인 인프라 신규 도입

## 지원방법

BGC 홈페이지 개편을 통한 접근성 향상

## 주요내용

기존 입주실

기업 대표자 및  
상주인력 입주지원

+

메타버스 입주실

신규 입주자 지원 및  
기존 입주실 이용자의  
메타버스 입주실 활용

+

협업툴

화상회의, 메일,  
프로젝트 관리시스템 등



# 부산글로벌게임센터 인큐베이팅 지원

## 사업목적

부산경남권 지역특화 게임산업 인프라 조성을 통한 **개발사 입주 및 장비 지원**

## 주요시설

부산글로벌 게임센터	3층	입주지원실, 게임스테이션, 인디랩, 튜토리얼실(교육장), 미팅룸 등
	9층	입주지원실, 라운지, 미팅룸, OA실, 오렌지팜 등

## 지원규모

수시모집(공실 발생시) / **입주공간 29개실**

구분	BGC 인디랩	BGC 게임스테이션	3층 입주지원실	9층 입주지원실
지원대상	소규모(1~2인) 인디게임 개발자	게임동아리, 예비창업자, 인디게임 개발자 등	창업 5년 미만 스타트업 기업 또는 역외 기업	
지원규모	1개실 (8좌석)	1개실 (4개 팀)	총 10개실 (약 9 ~ 15평 규모)	총 19개실 (약 20평 ~ 48평 규모)
지원내용	임대료/관리비 100% 지원, 인터넷, 가구 및 PC 등 공용 사무공간 제공	임대료/관리비 100% 지원, 인터넷, 가구 및 PC 등 공용 사무공간 제공	임대료/관리비 100% 지원, 인터넷, 가구 및 PC 등 공용 사무공간 제공	임대료 100% 지원, 인터넷 제공, 관리비(전기료 등) 별도
입주기간	기본 6개월 (연장 최대 6개월)	최대 1년	기본 1년 (연장 최대 1년)	기본 2년 (연장 최대 2년)

# 부산글로벌게임센터 인큐베이팅 지원

## 지원내용

## 인큐베이팅 프로그램 운영 (스마일게이트 오렌지플래닛 협업)

구분	내용
경영/개발/사업/ 멘토링 지원	기업 성장 단계별 창업, 경영, 개발, 사업에 필요한 교육 및 멘토링 프로그램 지원 예) 스팀 출시 전략 교육, 게임 정보 보안 교육 등
게임개발 SW/HW 사용지원	최적의 게임 제작환경 제공을 위한 게임개발 SW/HW 사용지원 예) 어도비 크리에이티브 클라우드 R4
네트워킹	입주기업의 안정적인 상생 성장을 위한 네트워킹 자리 마련



<입주기업 네트워킹>



<비즈니스 미팅>



<스팀 출시 전략 교육>

Q. (인큐베이팅 지원) 9층 입주실의 경우, 관리비는 월 얼마 정도로 예상하면 될까요?

A. 9층 입주지원실의 관리비는 **평당 7,700원(부가세 포함)**으로 계산됩니다. 평당 기본 관리비에 **전기 사용료가 가산되어 매월 지로 통지됩니다.**

Q. (인큐베이팅 지원) 예비창업팀도 부산글로벌게임센터에 입주할 수 있나요?

A. 네, 가능합니다. 다만 입주실배정 및 입주 후 **1개월 이내** 입주지원실 주소지로 사업자등록을 완료하시고, 사업자등록증 사본을 제출하셔야 합니다.

Q. (인큐베이팅 지원) 3층과 9층 입주지원실 지원대상의 가장 큰 차이점이 무엇인가요?

A. 입주기업 규모의 차이가 있습니다. 10평 내외 규모의 **3층 입주실은 창업 시작 단계의 5인 미만 기업**이 사용하기에 적합하며, 20평 이상 규모로 관리비 부담이 있는 **9층 입주실은 창업 5년 미만의 5인 이상 기업**이 사용하기에 적합합니다.

# 게임콘텐츠 제작지원

# Bu:Star 게임콘텐츠 제작지원

사업목적

지역 게임(인디) 기업의 **글로벌 경쟁력 강화 및 제작 효율화 증대** 지원

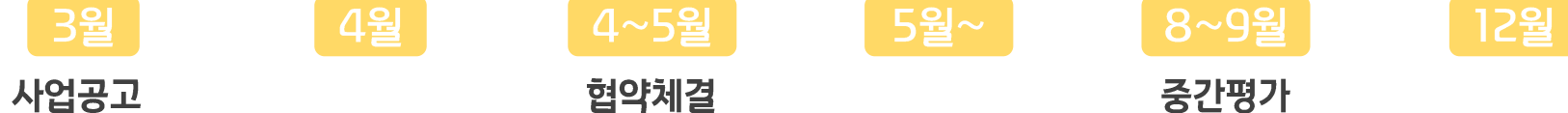
지원대상

부산·경남지역 소재 게임콘텐츠 개발 기업 또는 **협약 후 본사이전 희망 기업**

지원내용

구분	국비 지원금액	자부담 비율
(신규)올인원 패키지	과제당 200백만원 이내	지원금의 10% 이상
상용화 게임(인디) (중형/소형)	과제당 130백만원 이내	
	과제당 75백만원 이내	
프로토타입	과제당 40백만원 이내	

- **인건비, 외주 비용**, 개발 장비 지원
- **게임콘텐츠 분석&런칭**(개발단계에 맞는 맞춤형 게임 분석 및 분야별 컨설팅) 연계 지원 등



추진절차(안)



# 게임콘텐츠 퀄업(고급화) 지원

## 사업목적

출시게임 또는 상용화 직전 게임의 기능 향상을 통한 **게임콘텐츠의 완성도 강화**

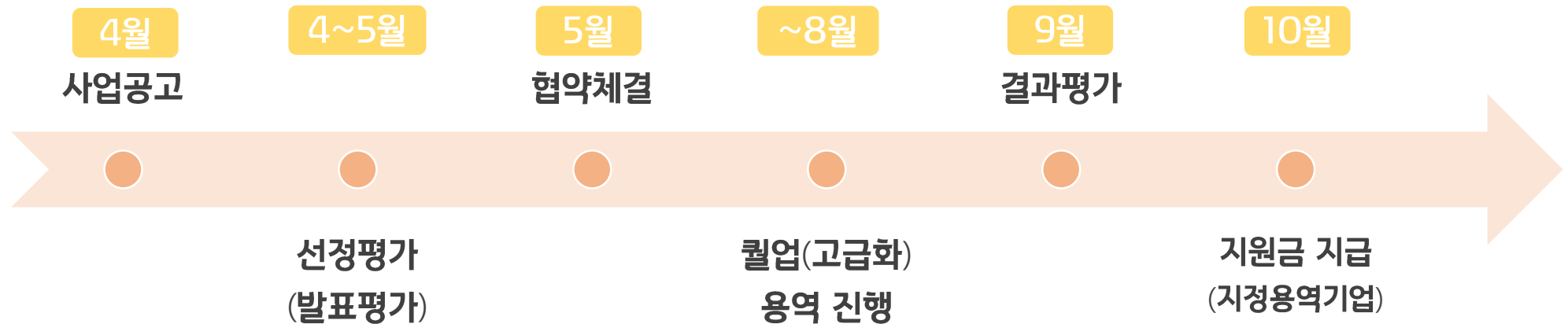
## 지원대상

공고일 기준 출시 **1년** 미만의 게임콘텐츠 또는 **상용화 직전 단계**의 완성도를 갖춘 게임콘텐츠

## 지원내용

지원규모	지원내용
기업 당 <b>15백만원</b> 내외 (부가세 자부담)	CG, 배경음악, 현지화, 자막 등 고급화 파트 용역비 간접지원
	기타 디지털 게임콘텐츠 퀄업(고급화)에 필요한 제작 지원사항

## 추진절차(안)



※ 수시 모집으로 진행될 예정이며, 상기 추진절차는 1차 모집 기준

# 부산지역 게임&콘텐츠 기업 투자 유치 지원

## 지역투자

- 1호(라구나 다이나믹 게임&콘텐츠 펀드), 2호(베이비샤크 넥스트 유니콘 IP 펀드) 모두 부산지역 내 투자 진행 중
- IR 미팅 참여를 통해 투자자와 네트워크 형성 가능

## 지원내용

지원대상	지원내용
부산지역 게임, 콘텐츠 기업	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 지역 게임기업 투자유치 지원을 위한 IR미팅 진행</li> <li>· 지난 2월, 3월 초 IR데이 및 IR미팅 진행 완료</li> <li>· 펀드 투자 기간 내 정기적으로 개최 예정</li> </ul>
	- 올해 3호 펀드 결성 예정이며, 결성 후 지역 기업 대상 설명회 진행

## 공고방법

IR미팅 등 기타 행사가 진행될 경우, 부산정보산업진흥원 홈페이지 사업공고 게시판을 통해 공고 예정



Q. (Bu:Star 제작지원) 우편접수 및 방문접수는 안되나요? 사업 신청 방법이 궁금합니다.

A. 국고지원금을 직접 지원받는 형태의 지원사업은 반드시 e나라도움 시스템을 통하여 공모신청/사업비 집행/사업비 정산을 진행해야 합니다. 사업자부담금 또한 e나라도움을 통하여 집행 및 정산하셔야 하는데, e나라도움을 통하지 않은 임의 집행은 사업비 정산 시 불인정됩니다.

Q. (Bu:Star 제작지원) 유형별 동일과제 중복수혜는 불가하지만, 중복지원은 가능한가요?

A. 동일과제에 한해서는 Bu:Star 유형별 중복지원이 불가합니다. 단, 서로 다른 과제 제작시에 동일 기업이 서로 다른 유형으로 지원은 가능합니다. (동일기업 최대 2개 과제 수혜 가능) 하지만, 동일인에 대한 인건비를 중복으로 집행할 수는 없습니다.

Q. (Bu:Star 제작지원) 올인원 패키지는 한번 선정되기만 하면 2~3개년도 연계 지원이 가능한가요?

A. 아닙니다. 첫 해 사업 종료 후 결과 평가를 실시하여, 지속 지원 여부를 결정하게 됩니다.

Q. (퀄업(고급화) 지원) 기지원받은 과제의 경우 다른 퀄업으로 재지원이 가능한가요? (ex. 기존 배경음악, 재지원 시 번역)

A. 원칙적으로 불가합니다. 다만, 대규모 업데이트가 진행 되어 기지원과제와 다른 게임으로 판단되는 경우에 한하여 지원이 가능합니다.

Q. (퀄업(고급화) 지원) 2차, 3차 추진 일정은?

A. 접수는 상시로 받을 예정이며 선정평가의 경우 2차는 6월, 3차는 8월로 예상하고 있으며 상황에 따라 변동될 수 있습니다.

Q. (펀드) 지역기업 투자유치 지원방안이 있나요?

A. 현재 각 펀드마다 주기적으로 IR미팅이 진행되고 있으며, 추후 결성될 펀드 역시 정기적으로 투자자와의 네트워크를 형성할 수 있는 자리를 만들어 나갈 예정입니다.

Q. (펀드) 3호 펀드는 언제 결성될 예정인가요?

A. 3호 펀드의 경우 하반기 중 결성될 예정입니다. 운용사의 사정 등에 따라 변동될 수 있습니다.

# 게임콘텐츠 사업화지원

# 게임콘텐츠 분석&런칭 지원

## 사업목적

출시 전 게임 컨설팅 및 핵심 지표 수집을 통한 게임 완성도 제고 및 이를 통한 성공적 시장 안착 지원

## 지원대상

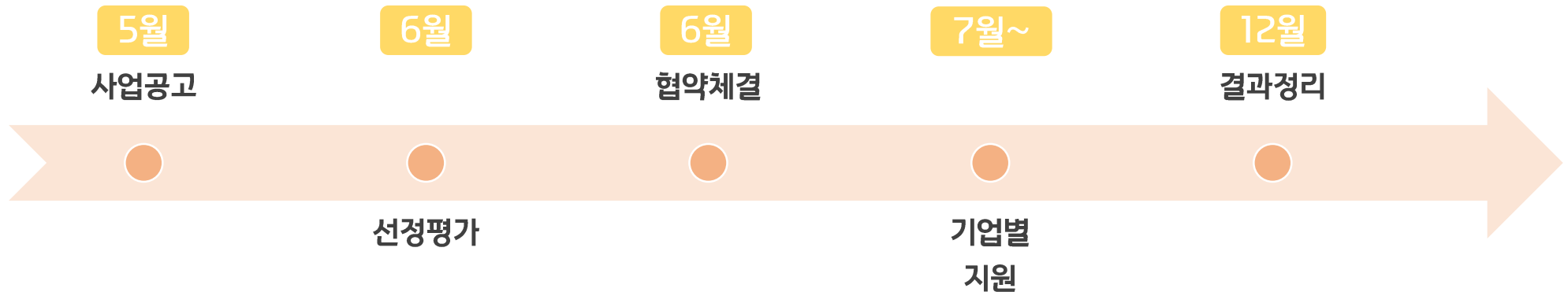
2022 Bu:Star 선정작 및 소프트런칭&재런칭 준비 중인 게임 콘텐츠

## 지원내용

구분	지원내용
제작단계	프로토타입 게임 컨셉 및 코어 검증, QA, BM 컨설팅 등
소프트런칭	게임별 지표 분석 가이드 제공, 맞춤형 런칭 체크리스트 제공 등
재런칭	게임 분석 및 라이브 지표 분석을 통한 문제점 개선안 제공, 권역별 재런칭 가이드 등

※ 게임 분석 수행사 선정 후, 기업별·단계별 맞춤형 지원 예정

## 추진절차(안)



# 게임콘텐츠 마케팅 전략 지원

## 사업목적

마케팅 전략 수립 및 직접 마케팅 수행을 통한 기업 자체 마케팅 노하우 습득

## 지원대상

모바일 게임콘텐츠 중 업데이트 예정인 런칭작 또는 출시 예정인 콘텐츠

## 지원내용

지원규모	지원내용
기업 당 직접 마케팅 비용 <b>15백만원</b> 내외	선정 과제 플레이 및 게임 지표 분석 소재 제작 가이드 제공 등 마케팅 전략 제시, 결과분석 보고서 제공

5월  
사업공고

5월

6월  
협약체결

~10월

## 추진절차(안)

선정평가(서면, 발표)

컨설팅 및 마케팅집행

# 게임콘텐츠 글로벌 마케팅 지원

## 사업목적

자체 마케팅 이력이 있는 우수 지역 게임 개발사에 직접 마케팅 비용을 지원

## 지원대상

사업 협약기간 내 출시 및 마케팅 진행이 가능한 콘텐츠

## 지원내용

지원규모	지원내용
기업 당 직접 마케팅 비용 <b>1억원</b> 내외 (자부담 10%)	최신 트렌드에 적합한 광고 소재 제작
	구글 애즈, SNS 등 활용 기업별 직접 마케팅 진행

## 추진절차(안)






# 국내외 전시회 참가 지원

## 사업목적

국내외 게임 전시회 참가 지원을 통한 글로벌 시장 진출 및 해외 네트워크 구축

## 지원규모

전시회명	전시정보
	2022. 4. 1. ~ 4. 10. / 영국 런던
	2022. 8. 24. ~ 8. 28. / 독일 쾰른
TOKYO GAME SHOW	2022. 9. 15. ~ 9. 18. / 일본 도쿄
	2022. 11월 중 / 대한민국 부산

## 지원내용

온라인	온라인 부스 및 쇼케이스 참가 지원, BTB 비즈매칭 및 통역 지원 등
오프라인	공동관 부스 설치 및 운영, 공동 홍보물 제작 및 운영인력 지원 등

## 추진절차(안)

- 각 전시회별 개최 일정 기준 1~2개월 전 참가기업 모집 공고 예정
- (6~7월) 게임스컴, 도쿄게임쇼 참가기업 모집 / (9~10월) 지스타 참가기업 모집

Q. (게임콘텐츠 분석&런칭 지원) 소프트웨어 런칭, 재런칭 분야에 지원할 때 게임콘텐츠 개발 단계 및 출시의 세부 조건이 있나요?

A. 소프트웨어 런칭의 경우, 개발완료가 임박하여 서비스를 계획 중이어야 하며, 재런칭의 경우 공고일 기준 2년 이내 출시된 게임콘텐츠 중 대규모 업데이트를 계획 중이어야 합니다. 또한 두 분야 모두 지원 기간 내 런칭을 해야 한다는 조건이 있습니다.

Q. (게임콘텐츠 분석&런칭 지원) 게임 분석은 어떻게 진행되나요?

A. 진흥원에서 입찰 공고를 통해 게임 분석을 수행할 용역사를 선정된 뒤, 해당 용역사가 기업별 맞춤형 게임 분석을 진행할 예정입니다. 용역사는 수혜기업의 게임콘텐츠 분석 후 리포트, 맞춤형 개선안 등을 제공하여 가이드를 지원합니다.

Q. (마케팅 전략지원&글로벌 마케팅) 마케팅 비용은 어떤 방식으로 지급되나요?

A. 제작지원 사업과 마찬가지로 e나라도움 시스템을 통해서 사업신청 및 지원금 지급 예정입니다. 사업비 집행 후 정산을 진행합니다.

**Q. (마케팅 전략지원&글로벌 마케팅) 마케팅 방법의 제한은 없나요?**

A. 지급되는 예산 내에서 **수혜기업이 희망하는 방식으로 마케팅 비용을 집행**할 수 있습니다. 페이스북, 유니티애즈 활용 및 크리에이터 연계 콘텐츠 제작 등 여러 방법으로 마케팅을 진행할 수 있습니다.

**Q. (마케팅 전략지원&글로벌 마케팅) 마케팅 비용은 집행은 어떻게 해야 하나요?**

A. 사업신청 시 이용하셨던 **e나라도움 시스템을 집행**하셔야합니다. e나라도움 사업비 집행시 증빙내역을 함께 첨부하셔야합니다.

**Q. (국내외 전시회 참가 지원) 오프라인 전시 참가도 가능한가요?**

A. 각 전시회별 운영 방침에 따라 오프라인 참가 가능 여부가 상이합니다. **전시회별 운영 방침 공식 발표에 따라 진행**할 예정이며, 자세한 내용은 **차후 사업 공고를 참고**하시길 바랍니다.

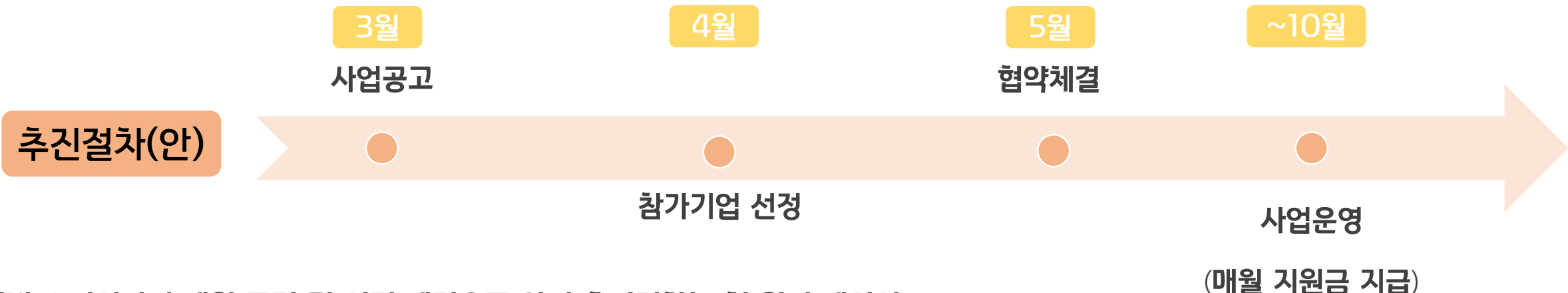
**Q. (국내외 전시회 참가 지원) 전시회 참가 시, 비즈니스 매칭 시스템은 어떻게 운영되나요?**

A. 각 전시회 마다 BTB 진행 여부 및 사용하는 비즈니스 매칭 시스템이 다르기 때문에, 전시회 참가 신청 완료 후 BTB 시스템 이용 방법 등 관련 정보를 안내드릴 예정입니다.

# 부산콘텐츠아카데미 기업지원사업

# 부산콘텐츠인력 Grow-up 채용 지원사업

- 사업목적** 지역 콘텐츠 기업이 채용하는 **신규 인력에 대한 인건비 지원**을 통해 신규 청년 인력 채용 유도 및 지역 내 경력자 육성
- 지원내용** 부산지역 소재 콘텐츠 기업이 채용한 **경력 3년 미만, 만 39세 이하 청년**의 직무 교육(OJT) 기간 인건비 지원
- 지원규모** 세전 인건비의 90%(**최대 180만원/월**), **최대 6개월 지원**



※ 사업비 소진시까지 매월 모집 및 선정 예정으로 상기 추진절차는 첫 월의 예시임

Q. (Grow-up 채용 지원) 어떤 기업을 <콘텐츠 기업>이라고 하나요?

A. 콘텐츠산업진흥법 제2조의 정의에 따라, 부호·문자·도형·색채·음성·음향·이미지 및 영상 등의 단독 혹은 복합된 자료나 정보를 제작·유통하는 것이 주요 경제 활동이 되는 기업입니다. 추가로, 저작권법에 의해 보호받는 「저작물」이 기업 활동의 주요 생산품이 되는 경우에도 콘텐츠 기업으로 인정됩니다. 다만, 저작물 그 자체로 생산품이 될 수 없는 상표권 등은 해당되지 않습니다.

Q. (Grow-up 채용 지원) 신규 인력을 채용할 예정인데 지원 사업을 신청할 수 있나요?

A. 본 사업은 이미 채용되었거나 채용이 확정된 근로자가 있는 경우에 사업 신청을 할 수 있습니다. 또한, 사업 신청서 내에 채용(혹은 확정)된 근로자의 정보를 기입해야 합니다.

Q. (Grow-up 채용 지원) 콘텐츠 기업인데 개발자가 아닌 직무의 인력도 지원받을 수 있나요?

A. 신청 기업이 콘텐츠 기업이라면 채용 근로자의 직무는 콘텐츠 개발과 직접 연관되지 않아도 지원을 신청할 수 있습니다. 가령, 게임 기업의 CS 혹은 경영관리 직무의 직원도 신청 대상이 됩니다.

Q. (Grow-up 채용 지원) 신청서를 접수하면 언제부터 지원금을 받을 수 있나요?

A. 매월 10일(휴일의 경우, 익일)까지 신청서 등 제출 서류를 이메일로 접수하면 익월 1일 자로 협약을 체결하게 됩니다. 그리고, 협약 첫 월 귀속분의 인건비가 근로자에게 지급된 후, 매월 지원금을 신청할 수 있습니다.

# BIC 등 행사개최

# 부산인디커넥트(BIC)페스티벌

**일정** 2022. 9. 1.(목) ~ 9. 4.(일) / 4일간

[1-2일차] 컨퍼런스&비즈니스 데이

[3-4일차] 게이머 데이

**장소** 부산항국제전시컨벤션센터(BPEX)

**규모** 글로벌 인디게임 150여개 작품 예정



# BIC 2022 사업설명회 개최

## 일정(안)

2022. 3. 25.(금) 14시

## 장소

부산인디커넥트페스티벌 공식 유튜브(youtube.com/BICFestivalAdmin)

## 주요내용

- BIC 2022 **키포인트 발표**
- **접수 및 심사규정 안내** 및 FAQ
- 접수시스템 가이드
- Q&A

## 주요일정

구분	일정	비고
BIC 2022 개최 관련 사전질문지 수집	3. 10.(목) ~ 3. 18.(금)	BIC 공식홈페이지
사업설명회 개최 기념 이벤트 진행	3. 10.(목) ~ 3. 25.(금)	BIC 공식 SNS
<b>사업설명회 개최</b>	<b>3. 25.(금)</b>	<b>BIC 공식 유튜브</b>
사업설명회 다시보기	3. 28.(월) 업로드	BIC 공식 유튜브

# 실무자 집중 교육 게임캠프

## 사업목적

지역 게임 기업 실무자의 핵심역량 증진을 위한 **실무교육 및 정보 공유 프로그램 제공**

## 지원대상

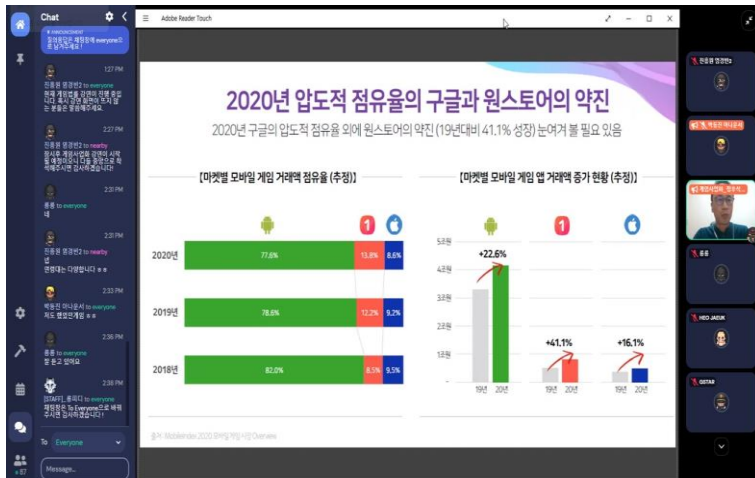
부산지역 소재 게임콘텐츠 기업 임직원 및 게임콘텐츠 개발자

## 일정/장소(안)

2022년 5월, 10월 (총 2회 개최) / 온라인 교육장

## 지원내용

게임콘텐츠 관련 **업계 전문가 초청**을 통한 게임 산업 관련 정보 공유 및 실무 지식 교육  
 ▶ 교육 주제 예시 : 국내 캐주얼 게임 분석과 사업화 전략, 게임산업 법률과 제도 등




Q. (BIC 페스티벌) **참가에 제한사항은 없나요?**

A. 인디게임 제작자이시면 **누구나** 지원 가능합니다. 작년에 출품했던 작품도 올해에 지원이 가능합니다.(중복 출품 제한 없음)

Q. (실무자 집중 교육 게임캠프) **부산글로벌게임센터에 입주하지 않은 기업도 신청이 가능한가요?**

A. 네 가능합니다. 부산글로벌게임센터 입주사 뿐만 아니라 부산지역 소재의 게임콘텐츠 기업 또는 개발자라면 **누구나** 참여하실 수 있습니다.

---



감사합니다