

문화산업 투자환경 조성 및 기업지원

2. 국제게임쇼케이스 및 QA센터 운영

사업구분	임지구분		사업주체			신규여부		예산구분		총예산액 (백만원)
	임기 내	임기 외	국가	국가자체	자체	신규	지속	예산	비예산	
	○			○		○		○		

17,600

I 중앙정부 도움 (권한 명확성)

- 문화체육관광부 : 게임산업진흥에 관한 법률 제3조 및 제5조
 - 게임산업진흥계획 수립 및 게임산업 전문인력 양성
- 지역기반게임산업육성 사업(한국콘텐츠진흥원, 국비직접사업)

II 정책개요

- 사업기간 : 2022 ~ 2026년
- 사업대상 : 게임기업 및 시민
- 사 업 비 : 176억원(국비 85억, 시비 91억)
- 사업내용 : 글로벌 게임 이벤트 개최 및 게임 QA센터 운영

[글로벌게임개발자 페스티벌 개최]

- 지자체, 게임 관련 협단체, 기업 등과의 협력을 통한 공동 조직위 구성 및 운영
- 글로벌 게임 개발자들을 대상으로 다양한 주제 강연과 교류를 위한 글로벌 대표 개발자 컨퍼런스 개최
- 광주이스포츠경기장을 활용한 글로벌 이스포츠대회 유치, 신작 발표회, 인디게임 체험존 등 운영

[게임QA센터 운영]

- QA센터 설립 및 운영방향 설계 연구, 기존사업과 연계 강구
- 연구 결과에 따른 운영 추진

III

현황 및 정책목표

[현황]

- 지역기반게임산업 육성사업 추진 중(2016년부터)

- 최근 지원에 따른 매출액 및 고용창출 실적

연도별	참여기업 수	지 원 액	지원기업 총매출액	고용 창출	비 고
합계	445	105억84백만원	290.25억원	581명	
2022년	79	15억99백만원(예산 28억원)	81억원	100명	
2021년	32	16억82백만원(예산 28억원)	72.3억원	93명	
2020년	66	22억15백만원(예산 32.86억원)	72.35억원	95명	
2019년	63	13억16백만원(예산 20.2억원)	39.5억원	74명	
2018년	118	18억9백만원(예산 24.35억원)	44.6억원	85명	

[정책목표]

- 지역 게임산업 선도를 위한 민관학 협력 게임 관련 이벤트 마련

- 지역 게임기업 육성 및 지원을 통한 지역 게임산업 경쟁력 확보

○ 게임 QA(Quality Assurance) 운영을 통한 게임산업 활성화

IV

추진계획

- 게임QA센터 운영방향 설계용역 추진

- 지역기반게임산업육성 사업비 집행잔액으로 추진(20백만원 소요)

○ 2024년 아시아문화중심도시연차별실시계획 사업 추가

- 글로벌게임개발자 페스티벌 개최(총사업비 60억원, 연 10억원 소요)

○ 게임QA센터 운영을 위한 사업비 증액

- 지역기반게임산업육성 사업비 2억 증액(국비 14억, 시비 16억)

[연차별 추진일정]

(단위 : 분기)

세부 추진상황	2022년				2023년				2024년				2025년				2026년				비고
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
게임개발자 페스티벌																					
게임QA센터 운영																					

[연차별 소요예산액]

(단위 : 백만원)

구분	총계 (a=b+c+d)	기투자 (b)	임 기 내						임기후 (d)
			소계(c)	2022년	2023년	2024년	2025년	2026년	
계	17,600	0	17,600	2,800	2,800	4,000	4,000	4,000	0
국비	8,500		8,500	1,400	1,400	1,900	1,900	1,900	
시비	9,100		9,100	1,400	1,400	2,100	2,100	2,100	
구비	0		0						
민자등	0		0						

[예산확보내역]

(단위 : 백만원)

재원별	총 확보액	임기전 확보액	임기내 확보액				
			2022년	2023년	2024년	2025년	2026년
계	5,000	0	2,800	2,200			
국 비	2,600		1,400	1,200			
시 비	2,400		1,400	1,000			
구 비	0						
민자 등	0						

※ '23년 본예산 2,200백만원(국 1,200, 시 1,000) → 1회추경 2,600백만원(국 1,200, 시 1,400)

[집행실적]

(단위 : 백만원)

재원별	총 집행액	임기전 집행액	임기내 집행액				
			2022년	2023년	2024년	2025년	2026년
계	5,000	0	2,800	2,200	0	0	0
국 비	2,600		1,400	1,200			
시 비	2,400		1,400	1,000			
구 비	0						
민자 등	0						

V 공약달성 확인지표

확인지표	구분	총실적/ 목표	2022년	2023년	2024년	2025년	2026년	임기후
게임개발자 페스티벌	목표	3회			1	1	1	지속
	실적							
게임QA센터 운영	목표	4회		1	1	1	1	지속
	실적							

VI 추진실적

- 게임QA센터 운영방향 설계용역 추진 : '22.09.~ 12.
- 2024년 아시아문화중심도시연차별실시계획 사업 추가 : '22.11.
- 2024년 연차별실시계획 사업설명(문체부) : '23.03.02.
- 게임QA센터 유치를 위한 QA기업 업무협의 : '23.03.
- 지역기반게임산업육성 사업계획 수립(게임개발자컨퍼런스 포함) : '23.03.
- 게임분야 국비확보 TF회의(4회) : '23.03.~05.
 - 3개 국비사업 발굴 및 사업 구체화
 - 1 게이미피케이션 기술융합 지원사업 80억원
 - 2 투어테인먼트 빅게임 콘텐츠 실증 사업 80억원
 - 3 글로벌 진출 콘솔 파일럿 제작 지원 80억원

VII 기대효과

- 게임(산업) + e스포츠(재미) + 남도 맛(관광)이 결합한 게임축제 브랜드 구축을 통해 콘텐츠 도시 이미지 강화와 관광 활성화
- 수도권 게임기업의 지역 이전 활성화와 지역 내 게임창업 붐 조성으로 산업 수요의 확대를 통한 성공적 생태계 확장 모델 구축
- 게임, 실감영상, 애니메이션이 특화된 지역의 연관산업 경쟁력을 높이고 장르·산업 간 융합 시너지를 통한 슈퍼 IP 발굴 기대

주관부서명	콘텐츠산업과	실·과장	백은아 (2450)	담당	박선희 (2470)	담당자 (전화번호)	김성훈 (2472)
-------	--------	------	---------------	----	---------------	---------------	---------------