제3호 스마일게이트 희망학교 개소식에서
기뻐하는 아이들(중국 리수이시 징닝서족자치현)

희망스튜디오의 의미

게임개발자에게 스튜디오는 자신의 꿈과 아이디어가 현실화되는 작업의 공간이자 삶의 터전입니다. 희망스튜디오는 스마일게이트가 갖고 있는 게임 및 엔터테인먼트 속성을 표현함과 동시에, 다양한 공익사업으로 다음 세대에게 희망을 전하는 기회의 장으로 실현시키겠다는 의지의 표현을 담은 명칭입니다.

희망스튜디오 심볼의 의미

햇불을 상징하는 심볼은 다음 세대를 향한 스마일게이트의 열정을 담고 있습니다.
올림픽 성화처럼 쉬지 않고 타오르며 글로벌 사회에 희망을 확산에 나갈 것입니다.

오렌지팜 심볼의 의미

오렌지는 도전적인 청년 창업가들을 발굴하여 혁신적인 기업가로 육성하기까지의 열정을 의미합니다.
Farm은 스마일게이트의 창업지원을 기반으로 성장한 글로벌 강소기업들이 또 다른 가능성에 투자하는 선순환 구조의 생태계를 형상화 하였습니다.

Contents

4 인사말
6 Mission
8 CSV (Creating Shared Value)
10 창의_SEED
14 창작_Smilegate Membership
18 창업_ORANGE FARM
24 CSR (Corporate Social Responsibility)
26 국내 및 해외지원
30 연혁
32 재정보고 / 이사회
33 후원자 명단

가치를 나눠 희망을 키웁니다

권혁빈
스마일게이트 희망스튜디오 이사장

세상에는 수많은 나눔이 있습니다. 물질을 나눌 수도 있고 마음을 나눌 수도 있습니다.
스마일게이트는 그간 글로벌 엔터테인먼트 기업으로 성장하며 쌓아온 가치를 사회에 환원하기 위해 '스마일게이트 희망스튜디오'를 설립했습니다. 오늘이 아닌 내일에 투자하고, 돈이 아닌 가치를 돌려주는 것, 이것이 스마일게이트 희망스튜디오의 나눔입니다.

우리는 지금 한 사람의 꿈이 세계를 움직이는 동력이 되고, 잘 다듬어진 콘텐츠 하나가 세상을 들썩이는 시대에 살고 있습니다. 그래서 궁금합니다. 앞으로 IT와 게임·문화 콘텐츠로 세상을 이끌 혁신의 주인공은 과연 누구일까요? 스마일게이트 희망스튜디오는 내일의 변화를 주도할 아이들과 청소년, 청년들의 꿈과 가능성에 관심을 기울입니다. 이들이 글로벌 시대에 경쟁력 있는 인재로 성장할 수 있도록, 무한한 잠재력을 한계 없이 펼칠 수 있도록 스마일게이트의 가치를 공유하며 든든한 동반자가 되고자 합니다.

아동·청소년들에게는 '창의'의 가치를 전합니다. IT를 발판 삼아 창의적으로 미래를 설계할 수 있도록 교육과 진로 활동을 지원합니다. 열정을 가진 대학생과 청년들을 발굴해 게임과 문화콘텐츠 '창작'의 기회를 선사합니다. 꿈을 제대로 실현할 수 있는 장을 펼쳐줍니다. 혁신적이고 열정적인 스타트업을 지원해 건강한 '창업' 생태계 구현에 앞장섭니다. 대기업에 편향된 기업 생태계의 한계를 작지만 강한 스타트업과 함께 넘어서고 싶습니다.

희망스튜디오는 '창의-창작-창업' 트랙을 통해 희망의 확산을 이끕니다. 여기서 말하는 희망은 개인이 행복한 미래를 설계하는 것입니다. 개인 스스로 꿈과 진로를 찾는 것만큼 소중한 희망의 씨앗은 없습니다. 개인이 성공까지 일군다면 이는 곧 국가 산업의 미래를 제시하는 열매가 될 것입니다. 희망스튜디오는 개인과 국가가 서로 윈-윈 할 수 있는 희망의 터전을 다집니다.

혁신과 지속성장, 공유의 가치를 희망스튜디오에서 이어가고 싶습니다. 세상에 뿌린 나눔의 씨앗이 싹을 틔우고 열매를 맺는 것에 만족하지 않고 그것이 새로운 가치를 창출하고 또 다른 나눔으로 이어지도록 선순환의 모델을 구축하고자 합니다. 이것이 스마일게이트 희망스튜디오가 이루고자 하는 궁극적인 목표이자 돈이 아닌 가치를 나누는 이유입니다. 아이와 젊은이의 꿈도, 스타트업이 발 내미는 기업 생태계도 선순환을 통해 더 크게 성장할 수 있도록 스마일게이트의 가치를 더 크게 나누겠습니다.
내일의 희망을 말하는 동반자, 스마일게이트 희망스튜디오가 함께하겠습니다.

스마일게이트 희망스튜디오의 비전과 미션

(재)스마일게이트 희망스튜디오는 아동·청소년 및 청년 등 미래세대를 대상으로
더욱 체계적이고 전문적인 사회공헌을 위하여
스마일게이트가 지난 2012년에 출연하여 설립한 공익법인입니다.
기업의 사회적 책임을 다하고(CSR), 지속 가능한 가치창출(CSV)을 통해
건강한 산업 생태계를 구현하기 위한 다양한 사회공헌을 실천하고 있습니다.

CSV

지속 가능한
가치창출(CSV)을 통해
건강한 산업생태계 구현

창의

창의적 아이디어의 발현을
위한 경험과 상호학습

창작

혁신적 콘텐츠의
창작과 공유

창업

글로벌 강소기업으로
지속 가능한 성장

CSR

기업의 사회적
책임 실현

국내

아동·청소년 진로지원
소외아동 교육 및 정서지원
선도적 기부문화 플랫폼운영

글로벌

해외 소외아동 교육지원

2016 SEED 파일럿 프로그램

CSV(창의·창작·창업)

창(創)

청소년들이 내재된 상상력을 마음껏 발현할 수 있는 창,
대학생들이 새롭고 독창적인 콘텐츠를 직접 창작하며
스스로 성장해가는 창,
청년들의 혁신적인 아이디어가 현실화 되어 의미 있는 성과로 결실을
맺으며 건강한 창업 생태계를 일구어가는 창,
스마일게이트 희망스튜디오는 우리 시대 안에서
미래 세대의 가능성을 만나고 바라볼 수 있는 창이 되고 싶습니다.

창의

SEED
(Smilegate Membership Jr.)

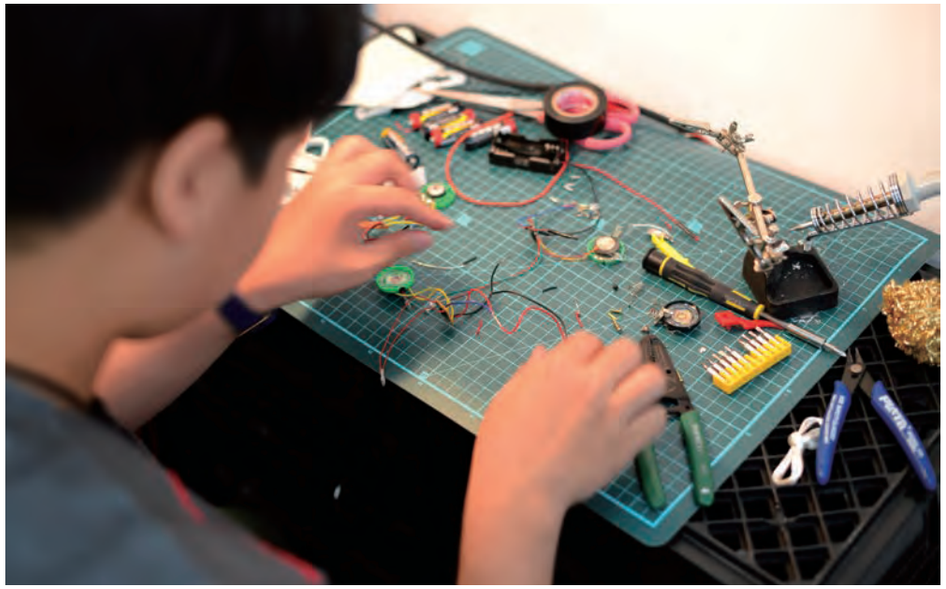
SEED는 청소년의 가능성을 '씨앗'으로 보는 의미와 함께,
'스스로의 힘으로 탐구하고 미래를 발견하자(Self-Encourage, Exciting-Discovery)'는 목표를 담고 있습니다.
기존의 획일화된 교육에서 벗어나 타인과 사물의 존재를 감각적으로 느끼고 행동하는 공감력을 기반으로 High-Technology를 활용하여 청소년의 다면적 성장을 지원합니다.

Core Value

창의(Play)
창의성이 발현될 수 있는 유희적 환경, 가변형 구조물, 키트화 되지 않은 재료를 제공합니다.

공감(Together)
타자와 사물을 감각적으로 인지하고 공감할 수 있는 학습문화를 형성합니다.

선도(Future)
선도적·진보적 기술의 일상화를 통해 앞서 미래를 걷습니다.



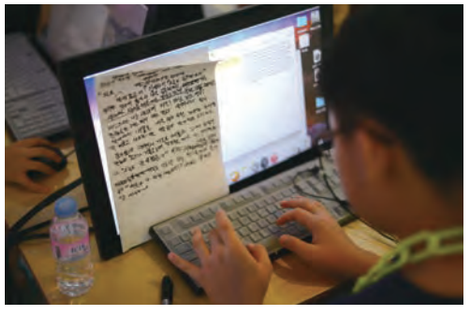
2016 SEED 파일럿 운영

1차 : 창의성 발현

공간 (Future Lab.)	· 非키트화된 재료를 제공하여 직접 활용방안을 탐구합니다. · 가변적인 구조물을 통해 필요에 따라 직접 공간을 디자인합니다. · 워크숍 간 OPEN을 통하여 타 워크숍을 관찰하며 관심과 흥미를 찾습니다.
운영방식	· OT 및 매뉴얼을 생략하여 청소년의 자발적 탐색을 지원합니다. · 작가, 참여자 간 수평적 소통을 통해 상호학습을 진행합니다. · 4시간 x 3일 = 총 12시간
콘텐츠 (SEED)	· 비정형화된 놀이판과 같은 워크숍 콘텐츠에 참여하여 깊은 몰입을 경험합니다. · 사운드 해킹, 게임 디자인, 커뮤니티 아트, 포토, 스토리텔링, 공간 디자인 등 다양한 장르를 경험합니다.

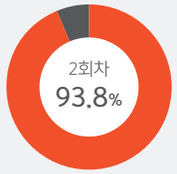
2차 : 공감 능력 발현

공간 (Future Lab.)	· 40명의 참가자가 공간을 분절하는 것이 아니라 전원이 전체 공간을 활용, 공유합니다.
운영방식	· 공동 간식 창고를 마련하여 참여자의 자유도를 높이고 다과를 나누는 문화를 형성합니다 · 즐거움을 '선물'할 수 있는 개념으로 선도적 기부 문화를 경험합니다. · 4시간 x 5일 = 총 20시간
콘텐츠 (SEED)	· 소통(필요), 예측, 발견, 관찰, 상호인식 등 공감력을 발현할 수 있는 워크숍을 제공합니다. · 빛 센서와 사운드 코딩 작업을 통한 트랩 제작, 360° 카메라를 통해 제작한 VR 영화, 도구의 탄생 역사를 경험하는 창작 작업, 새로운 언어와 문명의 창조, 코딩을 활용한 작곡 등 2인 이상의 작가군의 콜라보레이션을 통해 장르를 넘어선 협업을 경험합니다.



Feedback

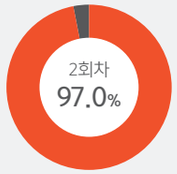
참여자 만족도



"공간도 워크숍 별로 특색 있게 잘 꾸며져 있고, 스스로 직접 할 수 있다는 것이 좋았습니다. 다만, 시간이 조금 짧아 아쉽습니다. 다음에는 기계식 컴퓨터나 라이프니츠 계산기 등도 제작해 보고 싶습니다. SEED에서는 무엇이든 도전해 볼 수 있어요!"

참여자 이준열
(14세, SEED 1, 2회차 참여)

학부모 만족도



"이번 SEED 참석으로 그동안 입시교육에 힘들어하던 아이와 저에게 많은 변화를 가져다줄 듯합니다. 아이의 꿈에 대한 논의가 심도 있게 이어졌고, 그로 인한 학습 방향이 아직은 뚜렷하진 않지만... 의무감이 아닌 아이가 자발적으로 찾고자 하는 동기부여를 얻었다는데 큰 만족입니다."

학부모 정성남
(정민준 참가자 보호자)

창작

SMILEGATE MEMBERSHIP

스마일게이트멤버십(Smilegate Membership, 이하 SGM)은
게임 콘텐츠부터 서비스까지 영역의 제한 없이 창의적인 아이디어와
구현역량을 가진 대학생들이 잠재능력을 마음껏 발휘하여 콘텐츠를 창작하고
스스로 성장할 수 있는 환경을 지원하고 있습니다.

운영 프로세스

01 **발굴**
인성을 바탕으로 시대를 선도하는 기술 역량과 창의적인 안목을 가진 인재를 발굴합니다.

02 **성장**
현직 개발자 및 오렌지팜 입주사와의 1:1 멘토링과 네트워킹, 창작연구비, 멤버십전용 Lab, 개발 기자재 지원 등 스스로 성장할 수 있는 환경을 조성합니다.

03 **진단**
창작물의 완성도를 최대한 높여 이를 공유하고 객관적인 피드백을 통해 자기 성찰의 기회로 삼습니다.

04 **(예비)창업**
멤버십 활동 중 혁신적인 콘텐츠를 창작하거나 창업 역량과 의지가 명확한 팀은 창업할 수 있도록 인프라를 연계하여 육성합니다.

SGM 연혁

8기 2016.07 – 2016.12
추리어드벤처, 서바이벌 디펜스, 탄막슈팅게임 등 서울,대전,부산 10개팀 창작

7기 2015.08 – 2016.02
전략 시뮬레이션, 모바일 러닝 게임 등 게임 4종 및 O2O생활편의서비스 등 서비스 2종 창작 / 1개팀 창업(Good Faith)

6기 2014.11 – 2015.06
대전 KAIST 2개팀 디펜스게임, 스포츠시뮬레이션게임 등 창작

5기 2014.03 – 2014.09
횡스크롤 런앤건게임, Kinect게임 등 게임 창작

4기 2013.08 – 2014.02
모바일 슈팅게임, 아케이드 게임 등 창작 / 1개팀 창업(마스트 게임즈)

3기 2013.01 – 2013.02
모바일 디펜스게임, 미니게임 등 창작,
부산지역 방학 단기 집중 지원 / 1개팀 창업(오빌리크라인)

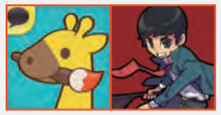
2기 2012.02 – 2012.08
모바일 보드게임, PC RPG게임 등 창작 / 2개팀 창업
(Sagamore Studio, Airborne Game Lab)

1기 2010.06 – 2011.01
온라인 TPS게임, 모바일 캐주얼 게임 등 창작 / 1개팀 창업(어썸피스)

SGM 성장현황

(2016년 현재)

스마일게이트멤버십을 통해 배출되는 우수한 인재들은
게임 콘텐츠 산업으로 진로를 결정하거나, 직접 창작한 콘텐츠로 창업에 도전하는 등
게임산업 생태계 활성화에 기여하고 있습니다.



Awesome Piece (SGM 1기)
모바일 게임을 개발하는 어썸피스는 SGM 1기 출신 창업팀으로 대표게임으로는 '내가그린기린그림', '좀비고등학교'등이 있습니다.

Sagamore Studio (SGM 2기)
새거모어 스튜디오는 모바일 게임을 개발하고 있는 SGM 2기 출신 창업팀으로 대표게임으로는 모바일 게임 '쏴'가 있습니다.

Airborne Game Lab (SGM 2기)
SGM 2기 출신이 모여 창업한 Airborne Game Lab은 모바일 게임을 개발하고 있으며 대표게임으로는 모바일 게임 '발키리 프로젝트'가 있습니다.

Glasscat (SGM 2,5기)
SGM 2기와 5기 출신이 한 팀을 이룬 Glasscat은 PC게임 'Deep Dark Dungeon'을 개발하고 있습니다. STEAM플랫폼에서 Green Lit을 달성하며 큰 기대감을 불러 일으킨 이 게임은 2016년 부산인디커넥트페스티벌에 초청되었으며, 2017년 출시를 목표하고 있습니다.

Oblique Line (SGM 3기)
SGM 3기 출신으로 모바일 게임 '끝판 할배'를 출시한 오빌리크 라인은 2016년 5월 구글 스토어 출시 당시 유료부문 인기순위 2위에 올랐습니다.
2016년 9월 오렌지팜 부산센터에 입주하였습니다.

Mast Games (SGM 4기)
SGM 4기 활동 당시 탄탄한 팀워크를 바탕으로 창업한 마스트 게임즈는 모바일 전략게임 'Star Chindy'를 글로벌 버전으로 출시하여 큰 호응을 얻고 있으며, 현재 오렌지팜 부산센터에 입주하여 있습니다.

Team Tapas (SGM 7기)
SGM 7기 출신 Team Tapas는 2016년 9월 모바일게임 '표류소녀'를 출시했고 구글 스토어 게임부문 인기차트에 오르며 2016년 11월 현재 40만 다운로드를 달성하고 있습니다.

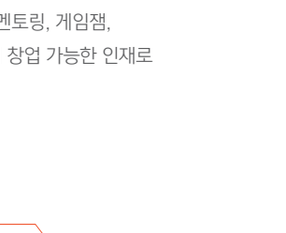
SGM Program

스마일게이트멤버십은 활동 기간 동안 런칭 워크샵부터 오렌지팜 입주사 네트워킹-멘토링, 게임잼,
최종 시연회까지 혁신적인 콘텐츠를 창작하고 공유하는 과정을 통해 스스로 성장하며 창업 가능한 인재로
발돋움할 수 있도록 다양한 프로그램을 운영하고 있습니다.

Launching

Workshop

ORANGE FARM
Networking



Team Mentoring

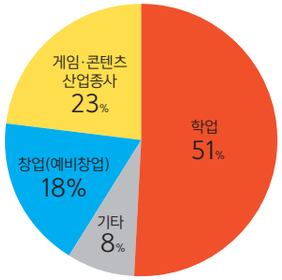
Team Mentoring

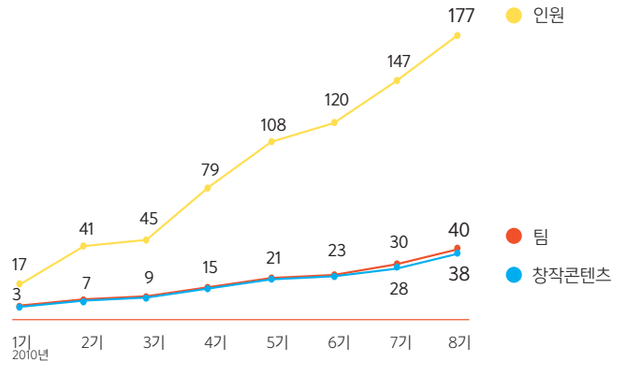
Smilegate Game Jam /
Networking

Final Presentation

SGM 인재 POOL (2016년 현재)

스마일게이트멤버십은 매년 전국단위로 우수한 팀들을 발굴하고 있으며 SGM 신촌Lab(서강대), 대전Lab(KAIST),
부산Lab(부산대)등 3곳에 전용 연구공간을 마련하여 최적의 창작 환경을 지원하고 있습니다.





Feedback

"아무것도 없는 환경에서 스마일게이트멤버십에 선발되어 게임의 프로토타입을 만들 수 있었고, 무엇보다 평생을 함께할 수 있는 동료들을 얻게 되었습니다. 창업 과정과 게임 출시까지는 수많은 시행착오와 오랜 개발 시간이 걸렸지만 스마일게이트의 창업 인큐베이션센터 오렌지팜에 입주할 수 있게 되어 스스로 나태해지지 않고 끝까지 도전할 수 있었습니다. 좋은 시기에 좋은 기회를 주신 것에 감사드립니다."

김우성
(Mast Games 대표, SGM 4기, 모바일게임 'STAR CHINDY' 출시)

"그간 우리끼리만 재미있는 게임을 만들면 된다고 생각해왔는데, 스마일게이트멤버십에서 지원해주는 환경과 구체적인 멘토링을 받으면서 처음으로 출시까지 할 수 있었습니다. 다른 사람들이 우리가 만든 게임을 즐기는 모습과 피드백을 통해 처음으로 개발자로서의 보람과 진정한 기쁨을 느낄 수 있었어요. 게임 창작의 본질을 깨닫는 순간이었어요."

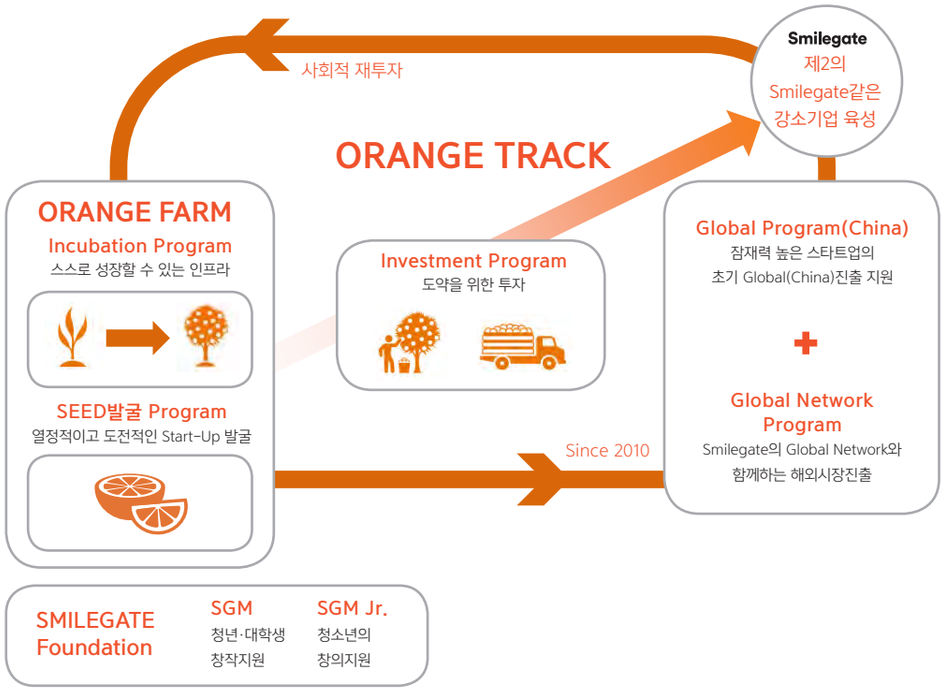
임태희
(Team Tapas 대표, SGM 7기, 모바일게임 '표류소녀' 출시)

창업

ORANGE FARM

'ORANGE FARM'은 청년 인재들에 창업의 기회를 제공하여 창업 생태계의 선순환 구조를 형성하고, 대한민국 산업의 발전에 기여하고자 합니다.

START-UP Eco System by Smilegate

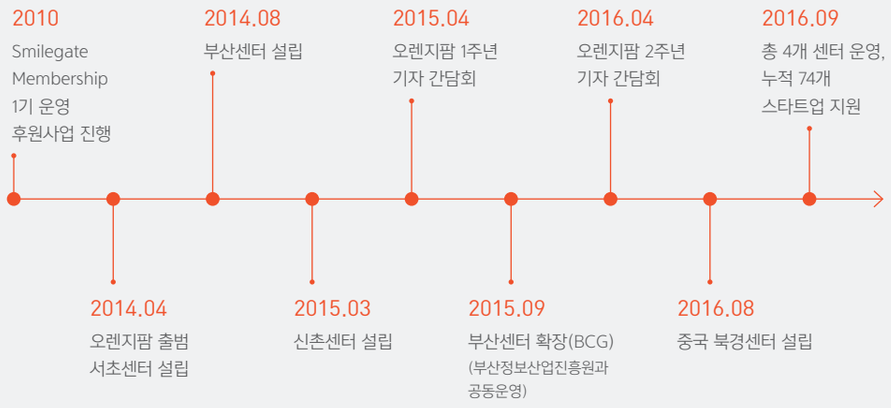


Orange Track

ORANGE FARM은 열정과 재능 있는 인재 및 스타트업을 발굴하여 스스로 성장할 수 있는 기회와 발판을 제공합니다.
스마일게이트의 창업 생태계(Eco System)와 연계하여 새로운 가치창출을 위한 투자유치를 지원하고
글로벌 네트워크를 통해 대한민국 문화산업의 새로운 모멘텀에 기여할 수 있는 선순환 구조를 만들어 나아가고자 합니다.

History

Smilegate는 2010년부터 청년 창업 지원에서 출발, 14년 'ORANGE FARM'을 공식 출범하였으며, 4개의 센터, 74개의 스타트업과 함께 성장하고 있습니다. 서울 방배동의 서초센터, 서강대에 위치한 신촌센터, 부산 센텀시티의 부산센터, 마지막으로 중국 중관촌에 위치한 북경센터까지 국내 전 지역 및 글로벌 진출을 위한 센터를 구축하여 운영 중입니다. 센터별로 게임, ICT, 서비스 등 특화된 분야의 스타트업을 육성, 성장하는 데 지원하고 있으며 부산정보산업진흥원, 서강대, 중국 인큐베이션센터(Innoz)등 각 기관과의 협력을 통해 센터를 운영 중입니다. 또한, Amazon, Microsoft, KINX와의 협업을 바탕으로 해당 기관의 서비스를 스타트업을 위해 무상 지원하고 있습니다.



운영 프로그램

오렌지팜은 정기/상시 멘토링 지원 및 입주사 교류회, 데모데이 등 다양한 프로그램을 통해 입주사의 성장을 지원하고 있습니다.
정기 멘토링은 입주사들의 사업에 필요한 분야별 전문가의 1:1멘토링과 공개 세미나, 강의 형태의 특강 등을 지원해주고 있으며, 사업 진행 중 발생하는 이슈에 대해 상시 멘토링을 통해 어려움을 해결해 주고 있습니다. 또한 입주사들 간의 원활한 교류를 통한 시너지 창출을 지원하고 있으며 입주사와 졸업사 간의 네트워크 행사를 통해 졸업 후에도 오렌지팜과의 인연을 지속적으로 이어가고 있습니다.
분기별로 스마일게이트 임원 멘토단, 엔젤투자클럽과 함께 오렌지팜 리뷰데이를 진행하고 있으며 신규 입주사의 소개 및 입주사별 사업 진척도 발표를 통해 스타트업에게 사업적인 멘토링을 조언 받는 자리를 마련하고 있습니다.

정기 멘토링
매월 각 분야 전문가와 1:1 코칭

투자 멘토링
개발 멘토링
사업 멘토링
게임 플리싱 멘토링

상시 멘토링(특강)
매월 Class Type의 특강 진행

세무 / 회계
법무 / 지적재산권
인사 운영
홍보(PR) / 미디어 마케팅

Review Day
분기단위(3, 6, 9, 12월)진행

스마일게이트 임원 멘토단
엔젤클럽 전문투자자문단
입주사 대표 사업발표 후 선배 멘토의 사업적 조언 교류

입주사 교류회
매월 센터 단위 진행

오렌지팜 입주시간 교류
졸업사 및 입주시간 네트워크 행사 지원

주요 성과

2014년부터 총 618개의 스타트업과 예비창업팀이 오렌지팜에 입주를 위해 지원하였으며, 74개의 팀을 선발하였습니다.
이들 중 총 21개 스타트업이 투자 연계 유치 혹은 퍼블리싱이 연계되었으며 우수한 스타트업의 경우 스마일게이트 인베스트먼트를 통한 투자 진행(4건), 스마일게이트 메가포트의 퍼블리싱(2건) 등과 같이 스마일게이트 그룹사와의 협업을 통해 성장해 나아가고 있습니다.

4개의 센터 구축
- 서초센터 14년 3월, 부산센터 14년 7월 개소
- 신촌센터 15년 4월 개소
- 부산 글로벌 게임센터(BGC) ORANGE FARM 확대 개소(15년 9월)
- 북경센터 16년 7월 개소

74개의 스타트업 및 예비 창업팀 선발
- 서초 센터 33개, 신촌센터 16개, 부산센터 20개 팀 선발(16년 누적)
- 325명 입주(16년 9월 기준)
- 서초센터 109명, 신촌센터 88명, 부산센터 117명, 북경 11명

21건의 투자 유치 또는 퍼블리싱 연계
- Smilegate Investment: 4건
- 외부투자유치: 17건
- 퍼블리싱: 2건

618개의 스타트업 지원
- 서초센터: 322개
- 신촌센터: 200개
- 부산센터: 86개
- 북경 10개 팀 선발(16년 누적)

2016년 성과

당년 지원 기업
129기업
(4개 센터 총합)

평균 경쟁률
9:1
(월평균)

2016년도 오렌지팜에 지원한 스타트업은 총 129개이며 평균 경쟁률은 9:1의 비율을 유지하였습니다. 16년은 점차 고도화된 육성 프로그램 운영을 통해 월간 정기 멘토링을 운영하였고 수시로 입주사의 니즈에 맞춘 특강을 진행하여 스타트업의 고민을 해소하려 노력하였습니다.
또한, 입주사 간의 센터별 입주사 간 교류회 운영을 통해 스타트업 간의 성장과 자극 그리고 시너지 창출이 될 수 있도록 운영하였습니다.
분기별 진행하는 월간 리뷰데이를 총 4회 진행하였으며 매번 다양한 형태로 진행하여 점차 입주사, 예비 스타트업, 참관사, 멘토 모두에게 도움이 되는 행사로 발돋움하고 있습니다.

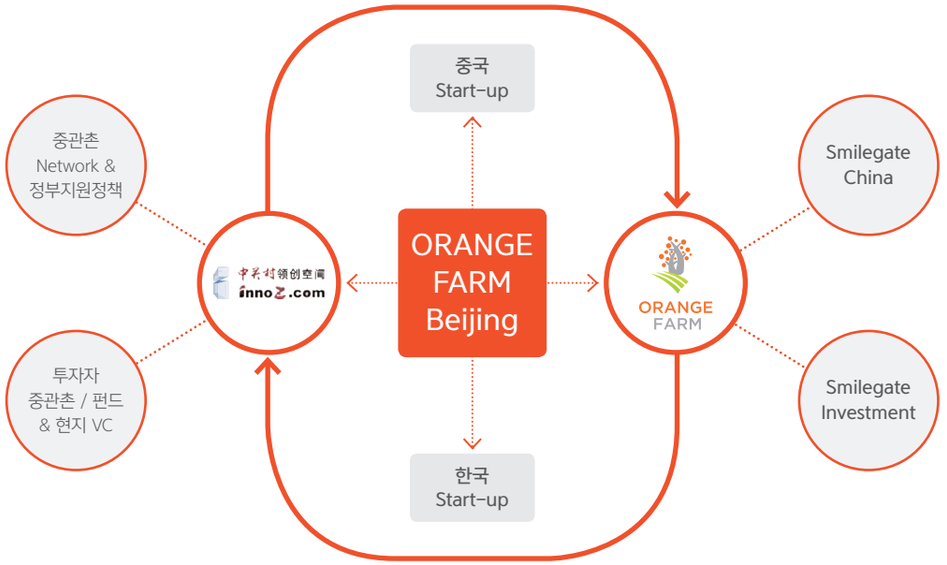
2016년 프로그램 운영 횟수

구분	정기 멘토링	월간 면담	Review Day
2014년	18회	9회	3회
2016년	62회 (정기 멘토링, 특강, 입주교류회)	12회	4회

Global Program

ORANGE FARM은 2016년 기존에 없던 새로운 Global 프로그램을 구성, 운영하였습니다. 글로벌 진출이 필요한 스타트업에 중국 진출 Gateway 제공하여 해당 기업에 더 큰 성장을 할 수 있는 지원을 합니다.
중국의 창업 1번지인 북경 중관촌 지역에 ORANGE FARM Beijing 센터를 설립하였으며 중국 진출을 원하는 우수한 스타트업을 발굴하여 멘토링을 제공하고, 현지 협력사의 공간 제공을 통해 투자자와 파트너 간 Network 기회를 지원하고 있습니다. 또한, 이러한 초기 센터 구축 이후 2017년부터 본격적 운영을 통해 중국 진출이 필요한 스타트업에게 대표적인 Gateway로 성장하고자 합니다.

Global Program



제3호 스마일게이트 희망학교 개소식에서 기뻐하는 아이들
(중국 리수이시 징닝서족자치현)

CSR(국내 및 해외지원)

희망

베트남 오지 마을의 소년에게 난생처음 컴퓨터가 생겼습니다.
부모로부터 버림받은 상처로 사춘기 홍역을 앓는 소녀에게
따뜻한 보금자리와 마음을 어루만져 주는 가정이 함께 합니다.
피부색이 다르다는 놀림에 주눅이 들었던 소년은
나라와 나라의 문화를 잇는 건강한 청소년으로 성장하고 있습니다.
희망의 내일이 오늘이 되도록, 내일을 미리 풍요롭게 하는
선도적 사회공헌 문화를 만들어갑니다.

국내 및 해외지원

스마일게이트 희망스튜디오는 도움이 필요한 국내외의 아동·청소년들이 미래의 희망을 키우며
건강한 사회 구성원으로 성장할 수 있도록 교육 및 정서 활동을 지원하고 있습니다.

게임산업이해 및 진로탐색 지원

고용노동부 산하 공공기관인 한국잡월드 내 <게임개발회사체험관>을 2014년 개관, 아동·청소년들이 게임산업에 대한 관심과 흥미를 바탕으로 게임 관련 직업을 이해하고, 게임에 대한 긍정적 인식을 키우도록 합니다. 직접 게임 개발을 체험해보며 개발 프로세스를 이해하고, VR기기 체험을 통해 게임산업의 미래도 경험해볼 수 있습니다.

한국잡월드 스마일게이트 게임개발회사체험관	게임산업 진로탐색 지원을 위한 한국잡월드 초청, 사내 견학 등 참여인원
1,201,129명 (2014.08-2016.10 현재)	1,721명 (2014.07-2016.10 현재)

한국잡월드 게임개발회사체험 이용안내	
위치	한국잡월드 청소년체험관(5층) 내 위치
이용대상	초등 5학년~고등 3학년(만 18세)
운영시간	10:00~17:00(1시간 기준, 총 5회차)
이용방법	한국잡월드 홈페이지 회원가입 후 체험실 예약

다문화 및 소외아동 지원

다문화 가정의 자녀들이 안정적인 환경 속에서 교육받아 인재로 성장할 수 있도록 지난 2014년부터 지구촌학교를 후원하고 있습니다.
단순한 금전 지원을 넘어 임직원들이 함께 참여하는 멘토링,
학교시설 개선 봉사 등을 통해 따듯한 마음을 나누고 있습니다.
소외 아동·청소년들을 위한 지원으로 가정폭력과 학대로 고통받은
아이들의 정서 치유를 위해 (사)살레시오수녀회 산하 5개 기관의
아이들에게 상담치료 및 생활시설 개선을 지원하고 있습니다.

다문화 인재육성 위한 지구촌학교 아동 후원	학대아동 정서치유를 위한 산하 기관 전문상담 지원	아동 안전 및 생활편의시설 개선지원
492명 (2014.05-2016.10 현재)	410회 (2016.04-2016.10현재)	제1호 (수원나자렛집)

해외 아동 지원

희망의 확산을 위한 노력은 국내에만 머물지 않습니다. 해외 소외지역의 아동·청소년들이 자신의 적성과 재능을 발견하고 창의적 인재로 성장할 수 있도록 지난 2011년부터 <스마일게이트 희망학교>를 중국과 베트남 등에 건립, IT 교육 인프라와 콘텐츠 창작 교육을 지원하고 있습니다.

희망학교	1호 베트남 광빈주 (2011)	2호 중국 샨시성 (2013)	3호 중국 리수이시 (2015)	4호 중국 항주시 (2015)	5호 베트남 (2016)
	학교시설 건립 교육지원 1,000명	학교시설 건립 교육지원 900명	기숙시설 환경개선 교육지원 300명	IT인프라 교육지원 1,100명	(준비중)

Feedback

"스마일게이트의 후원이 없었다면 우리 아이들은 가족과 주변 환경으로부터 받은 상처를 꺼내어 치유하고 밝게 성장해 가기 어려웠을 것입니다. 아이들의 마음뿐만 아니라 안전한 생활을 위한 시설개선까지 배려해주신 임직원들에게 다시 한 번 감사합니다."

김아욱실리아 원장(수원나자렛집)

"回馈社會, 스마일게이트를 통해 받은 자원과 관심을 잊지 않고 학생들이 사회에 보답하는 인재로 성장할 수 있도록 답례하겠습니다."

손창도(孫彰道)총장(중국 杭州 YMCA)

About
희망스튜디오

한국잡월드 스마일게이트 게임산업전시관에서
VR콘텐츠를 체험하고 있는 청소년들

연혁

2016

게임창작축제 2016 Smilegate Game Jam 주최

스마일게이트-연세어학당이 함께 하는 다문화 아동 멘토링지원 프로그램

사회복지법인 살레시오수녀회 후원 협약 및

학대 피해 아동 · 청소년의 정서안정 및 생활지원을 위한 ‘Smile Therapy’ 지원

게임, IT 관련 산업 분야 조사/연구사업 후원: (사)유라시안네트워크

2016 스마일게이트 열정워크샵 기부캠페인 진행 및 임직원 기부금 전달:

수원나자렛집, 지구촌학교, 초록우산어린이재단, (재)플랜한국위원회

다문화 인재 육성을 위한 다문화대안학교 3차년도 교육운영비 후원: 지구촌학교

스마일게이트멤버십 8기 운영

ORANGE FARM 베이징센터 개소

창작우수인재 발굴을 위한 대학 프로그래밍 커뮤니티 '멋쟁이사자처럼' 후원

스마일게이트 멤버십 Jr. 파일럿 프로그램 진행

2015

청소년 진로설계 멘토링 프로그램 ‘스마일게이트@마이스쿨’ 진행

테일즈런너 유저와 함께하는 기부이벤트 ‘마음씨 고운 김런너’

스마일게이트 글로벌 희망학교 3, 4호 개소: 중국 항저우시, 리수이시

ORANGE FARM 신촌센터 개소 및 부산센터 확장 이전

서강대 산학협력 프로젝트 ‘Smilegate Challenge Program’ 진행

네팔 지진피해 어린이를 위한 사내 기부캠페인 및 후원금 전달

건강한 게임문화 확산을 위한 공모사업 진행:

Odd-e Korea, 우리가족플레이연구소, 청소년자치연구소, 춘천시청소년수련관

다문화 인재 육성을 위한 다문화대안학교 2차년도 교육운영비 후원: 지구촌학교

청소년 문화콘텐츠 동아리 사업지원: 한국청소년수련시설협회

스마일게이트멤버십 6기, 7기 운영

2014

재단법인 스마일게이트 희망스튜디오로 명칭 변경

청년 인재 양성 및 창업 지원을 위한 KAIST 업무제휴협약

부산/경남지역 게임개발 공모 '열정의 게임 창작 챌린지' 개최

고교생 대상 앱 개발 공모전 ‘Smarteen App Challenge 2014’ 후원

스마일게이트멤버십 5기 운영

다문화 인재 육성을 위한 다문화대안학교 후원협약 : 지구촌학교

스타트업 지원과 건강한 창업 생태계를 위한 ORANGE FARM 출범

글로벌게임창작 축제 Global Game Jam 2014 후원

2013

스마일게이트멤버십 3기, 4기 운영

제2회 스마일게이트게임공모전 개최

중국 우한지역 문화페스티벌 ‘희망’ 개최 및 심장병 아동 수술 후원

서강대학교 산학협력 프로젝트 진행

2012

재단법인 스마일게이트 희망문화재단 설립(2012. 12)

스마일게이트멤버십 2기 운영

임직원 봉사활동: 마자렐로 청소년보호센터, 은평천사원, 지역아동센터 성탄행사

서강대 산학협력 프로젝트 및 장학지원, Art&Technology LAB실 기자재 후원

카네기멜론大 ETC 산학협력 1차~3차 프로젝트 진행

Global Startup Springboard @Shanghai, Silicon Valley,Tokyo, London 후원

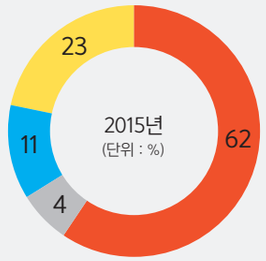
上海远大心胸医院 협약, 심장병 아동 수술 후원

2010

스마일게이트멤버십 1기 운영

재정보고

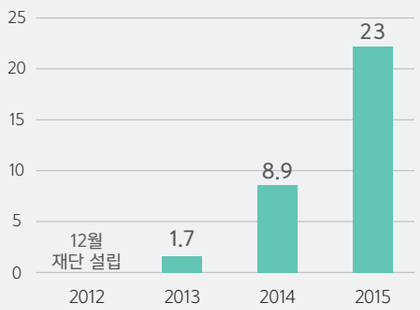
- 창업지원
- 아동·청소년 및 창작지원
- 글로벌 지원
- 운영비



2015.1-12

지출현황

(단위 : 억원)



이사회

3기 (2016.12-2018.12)

권혁빈	이사장	스마일게이트 그룹 CEO
김원용	이사	미들클래스소사이어티 이사장
김재호	이사	법무법인 바른 대표변호사
변양균	이사	前 제6대 기획예산처 장관
최두환	이사	포스코ICT 대표이사
양동기	감사	스마일게이트 홀딩스 CFO
송세엽	감사	한국벤처컨설팅 대표이사

1기 (2012.12-2014.12)

권혁빈	이사장	스마일게이트 그룹 CEO
강수현	이사	㈜코사인인베스트먼트 대표
주민영	이사	前 게임하이 대표이사
지용희	이사	서강대학교 명예교수
MA XIAO YI	이사	Tencent Vice President
이용규	감사	법무법인 우원 변호사
정창현	감사	세무그룹 송정 세무사

2기 (2014.12-2016.12)

권혁빈	이사장	스마일게이트 그룹 CEO
강수현	이사	㈜코사인인베스트먼트 대표
주민영	이사	前 게임하이 대표이사
지용희	이사	서강대학교 명예교수
최원철	이사	단국대 생명융합학과 교수
이용규	감사	법무법인 우원 변호사
정창현	감사	세무그룹 송정 세무사

후원자 명단

개인후원

2016

국내외 소외아동 지원을 위한 "2016 스마일게이트 열정워크샵" 참여 기부

Kevin Yu	김기하	김은영	문성현	박한웅	안태현	윤치한	이원호	장현민	최문용
Patrik	김담희	김은하	문성환	박혁수	안해원	윤한길	이의형	전지혁	최문우
강구철	김대웅	김이진	문호빈	백민정	양동기	윤형민	이재선	정다운B	최병주
강성현	김동현D	김재관	민준홍	백새미	양재호	윤화영	이재준	정수영	최율봉
강준우	김민정B	김재원	박가현	백소연	양정윤	이규장	이재진	정영훈B	최철원
강태희	김민철	김준학	박문철	서대건	여승환	이규철B	이재철	정은경	최현웅
강현석	김병우	김지훈C	박상훈	서상봉	여우람	이기욱B	이재호	정찬희	최형진
고원장	김상일	김진식	박성호	서영우	염경훈	이덕우	이정연	정현주	최환
공정윤	김성대	김진아	박소영	서효석	오광택	이동훈C	이조은	정현진	한상진
곽기섭	김성일B	김진희	박영지	손현진	오상일	이미영	이현규	조원정	한송이
구영회	김송희	김찬용	박영혜	송가연	오세윤	이민규	이현선	조일호	한태희
권민정	김수정	김창진	박용우	송주희	오숙현	이봄이	이혜경	조태윤	한형주
권연주	김수희	김태영B	박우빈	송현근	오승한	이상훈	임수경	조혜림	홍경아
권영재	김승주	김한얼	박정현B	신승은	유재현	이상훈B	임수재	주나영	홍시영
권원기	김영기	김혜린	박종우	신임식	윤상혁	이상훈D	임순빈	지원길	홍지원
권혁빈	김영창	나경철	박준현	안병욱	윤석구	이성수	임은옥	지효준	황성환
김강민B	김용하	남창우	박준휘	안보갑	윤선	이수용	장성희	차상준	황종하
김경진	김유선	류기령	박진수	안선영	윤성민	이연수	장영식	차유민	
김기욱	김유진B	류지성	박택곤	안정진	윤영은	이영택	장인아	차주혜	

2015

네팔 지진피해 어린이를 위한 모금 캠페인 "네팔 어린이에게 희망을"

강금림	김도성	김재범	김학배	박지혜	안준석	윤용화	이정준	정유진	최현수
강성진	김동석	김재원	김호천	박택곤	안태현	윤재민	이철성	정재웅	최현웅
강형석	김민의	김재현	남영미	백민정	안해원	윤한길	이충재	정지혜	최형진
고원장	김성은	김재훈	노치국	변종섭	양동기	이가희	이현선	정혜영B	최환동
공정윤	김성현	김정규	류지성	서상봉	양초롱별	이규장	이혜경	조운기	한태희
감형기	김수곤	김정현	문상현	성준호	양현관	이동훈C	이희완	주교범	한형주
권기병	김영기	김주일	문성환	손석민	오상일	이봄이	임은옥	주나영	함봉규
권민정	김우주	김지수	박명수	손세휘	옥승민	이상훈	임창규	주상현B	허일웅
권연주	김원학	김지영D	박소라	송병준	유상윤	이상훈B	장현진	지용희	홍경아
권원기	김유선	김지운	박소영	신용철	유정민	이연수	전우경	차동우	황종하
권혁빈	김은영	김지훈C	박우빈	신인정	유진혜	이의형	전주성	채정원	
김광택	김은호	김태신	박유진B	신임식	윤선	이재선	정수영	최수민	
김기욱	김이환	김태훈	박준호	신현근	윤영은	이정연	정예선	최재훈	

다문화아동 새학기 학용품 지원을 위한 자선경매이벤트 "희망AUCTION"

감형기	김영기	김진범	서상봉	송현근	오상직
윤선	이의형	정재웅	진방현	한태희	

'테일즈런너' 10주년 기념 '마음씨 고운 김런너' 이벤트 33억 8000만 TR 포인트 달성

테일즈런너 유저분들

기업후원

2015~2016

㈜드럭하이 ㈜더웨일게임즈 ㈜레이니스트 ㈜루키스트엔터테인먼트 ㈜마스터컴퍼니 ㈜모모 ㈜버프스튜디오
㈜불카누스게임즈 ㈜비엘에이치아쿠아텍 ㈜십분정제 ㈜위레드소프트 ㈜청즈 ㈜큐픽

후원자 명단

희망스튜디오와 함께 희망을 전하는 자원봉사자

2016

- **연세어학당 유학생, 스마일게이트 임직원이 함께하는 다문화 아동 멘토링 “스마일멘토”**
  김상묵, 안성환, 안주이, 오상일, 윤노준, 윤성민, 이정연, 이지원, 임수경, 정현주, 진승범
- **테일즈런너 패밀리런 한사랑장애영아원 1:1 매칭 봉사**
  고병권, 노은지, 문성현, 박지혜, 오상직, 유상윤, 유송, 이상현, 이용주, 임수경
- **2016 Smilegate Game Jam 현장 운영봉사**
  고병권, 김동현, 김영환, 김은효, 김창우, 양초롱별, 여우람, 윤노준, 윤성민, 이성민, 이수진, 이현규

2015

- **게임/IT 분야의 진로를 탐색하는 청소년들을 위한 멘토링 “Smilegate@Myschool”**
  고필종, 백새미, 이정연, 조한성, 최원진
- **지구촌학교 다문화 아동을 위한 건강한 게임문화교실**
  김두석, 김상묵, 김승필, 김영환, 김태영, 김태훈, 류호정, 박우상, 방지영, 배기범, 선혜진, 손유정, 송가연, 신동찬, 여우람, 오승훈, 윤성민, 이유리나, 한승호
- **테일즈런너와 함께하는 다문화아동 공부방 개선봉사**
  강민범, 구성민, 권혁환, 김한열, 박은주, 손인혁, 양동기, 엄수진, 이용배
- **한사랑장애영아원 장애영유아 동물농장 나들이 봉사**
  김동현, 김수민, 노은지, 박준호, 안성환, 양초롱별, 유정민, 이정연, 이정인, 이하나, 임순빈, 전성윤, 정은주, 정하용, 조운기, 최진규, 한진우
- **지구촌학교 Photowall 그리기 봉사**
  감형기, 김동현, 김은지, 김정훈, 노은지, 문성현, 손은지, 신민수, 안성환, 오상일, 윤노준, 이세화, 이용주, 이정연, 임은옥, 조성현, 채정원

2014

- **지역아동센터 아동들과 함께 하는 “크리스마스 텀블러 만들기” 봉사**
  김기현, 김진산, 노수빈, 문영민, 박지인, 손은지, 안성환, 유민희, 윤단비, 윤한길, 이수미, 이용주, 이정연, 이태영, 채정원
- **한사랑장애영아원 장애영유아 일상생활 돕기 봉사**
  김기현, 김동현, 김민서, 김영준, 김유나, 남기빈, 노수빈, 노은지, 문성현, 박현정, 석재은, 신민수, 안성환, 오상일, 유상윤, 유세인, 윤노준, 윤한길, 이세화, 이정연, 임수경, 임순빈, 전주성, 조정남

후원 및 파트너십

2016

대전돈보스코의집, (사)멋쟁이사자처럼, 사회복지법인 살레시오수녀회, 수원나자렛집, 연세대학교, (사)유라시안네트워크, (사)지구촌사랑나눔 지구촌학교, 처쿠카페, 초록우산 어린이재단, (재)플랜한국위원회, 한국잡월드, Innoz

2015

(사)지구촌사랑나눔 지구촌학교, 서강대학교, 우리가족플레이연구소, 잉카엔트웍스, (재)부산정보산업진흥원, (재)플랜한국위원회, (재)한국기독교청년회전국연맹, 춘천시청소년수련관, 한국잡월드, Amazon, KINX, Microsoft, Odd-e Korea

2014

동아대학교, 부산대학교, 서강대학교, (사)지구촌사랑나눔 지구촌학교, 한국잡월드, KAIST

2011-2013

사회복지법인 살레시오수녀회, 서강대학교, 청소년쉼터 마인하우스, Carnegie Mellon University

2008-2010

까리따스 방배복지관, 사랑의재단, 은평천사원, (재)플랜한국위원회, 한국심장재단

Smilegate Annual Report 창 제1호

발행처	스마일게이트 희망스튜디오
발행인	권혁빈(스마일게이트 희망스튜디오 이사장)
발행일	2016. 12. 10
디자인	slowalk
주소	경기도 성남시 분당구 판교로 344 엠텍아이티타워 1층
전화번호	031-600-8200
홈페이지	sgfoundation.or.kr
이메일	CSR@sgfoundation.or.kr