

창



글로벌 희망학교 제5호
베트남 꾸오이하A 초등학교 아이들

CONTENTS

02 이사장 인사말
소외아동에 전하던 희망, 이제는 행복한 미래세대를 키웁니다
04 Keyword
스마일게이트 희망스튜디오 5주년을 맞으며
14 Overview
스마일게이트 사회공헌 10년, 희망스튜디오 5주년의 이야기
16 Vision & Mission
A better world for the Next Generation

CSV Creating Shared Value	20 창의 (創意)	자유롭게 시도하고 실험하는 장
	28 창작 (創作)	열정있는 창작자들의 도전, 스스로 성장하는 즐거움
	34 창업 (創業)	지속 가능한 성장 플랫폼

CSR Corporate Social Responsibility	42 희망	누구나 행복할 수 있도록 희망을 확산합니다
---	---------	-------------------------

ABOUT	48 사회공헌 히스토리
	50 재정보고
	51 2017 기부자 및 봉사자 명단

소외아동에 전하던 희망, 이제는 행복한 미래세대를 키웁니다

2008년 스마일게이트의 첫 매출이 발생하면서 시작한 사회공헌 활동이 벌써 10년이 되었습니다. 스마일게이트의 나눔은 소외아동 후원에서부터 시작해 이제는 행복하고 창의적인 미래세대를 위한 성장플랫폼으로까지 확장되었습니다. 올해 5주년을 맞는 희망스튜디오는 아동·청소년부터 청년까지 자신의 행복한 미래를 스스로 그려갈 수 있는 희망의 터전으로 <창의-창작-창업> 성장 트랙을 마련하고 있습니다. 우리의 가치에 공감하고 참여해주신 많은 분들이 있었기에 가능했습니다. 고맙습니다.

많은 사람들이 '창의'가 무엇인지 묻습니다. 인간은 누구나 자기만의 고유한 정체성과 잠재된 가능성을 가지고 있으며, 이러한 다양한 자기 정체성이 존중받고 자유롭게 발현되는 것이 '창의'라고 생각합니다. 창의적 환경에서 비로소 우리는 자존감을 발현하여 행복할 수 있습니다. 희망스튜디오는 미래세대에게 <창의-창작-창업> 성장 트랙을 통해 창의의 가치와 행복한 삶을 일상으로 돌려주고 싶었습니다.

희망스튜디오는 경제적, 사회적 소외계층 아이들에게 희망을 전하는 일에도 꾸준히 관심을 가졌습니다. 특히, 사각지대 아이들이 자신의 꿈과 가능성을 발견할 수 있도록 도왔습니다. 한국의 공교육에 적응하지 못한 다문화 아이들, 존재가 불법이 되어버린 미등록 이주아동들, 학대 피해로 깊은 상처를 입은 아이들, 기본적인 교육과 의료혜택도 받지 못하는 해외 아동들까지, 일시적인 후원이 아니라, 아이들의 희망이 지속 가능할 수 있는 건강한 시스템을 만들고자 했습니다.

희망스튜디오의 발걸음은 멈추지 않습니다. 미래세대에게 희망과 행복을 전하는 선도적인 기부문화를 확산시켜 갈 것입니다. 우리가 추구하는 가치에 공감하며, 나눔의 즐거움을 누릴 수 있는 사람들이 많아지기를 기대합니다. 즐거움이 있는 기부 플랫폼을 통해 사람과 사람이, 희망과 희망이 이어지는 선순환의 기부문화를 만들어 가고자 합니다.

멈추지 않는 희망의 선순환,
스마일게이트 희망스튜디오의 꿈은 오늘도 계속됩니다.

스마일게이트 희망스튜디오 이사장

권혁빈



Future Lab <게임의 유전자> 워크숍 시연회 중에서

진정성

누가 시켜서 하는 일이 아닌 우리가 잘 할 수 있는 일,
하고 싶은 일을 찾아서 해보자는 마음으로 시작했습니다.

아이들이 좋아하는 일을 하거나 재미있는 일을 할 때
누군가 시키지 않아도 몰입하고 빠져드는 모습을 쉽게 볼 수 있습니다.
이런 자발적 몰입에서 창의성이 발현되고, 주도적으로 역량을
키울 수 있다는 점들은 잘 알려져 있습니다.
스마일게이트의 사회공헌도 누가 시켜서 하는 일이 아닌
우리가 잘 할 수 있는 일, 하고 싶은 일을 찾아서 해보자는
진정성에서 시작되었습니다.
그리고 그 진정성은 사업의 성과로 나타나기 시작하였습니다.
창작자들의 성장을 지원하기 위해 2010년부터 지속한
스마일게이트멤버십은 창작자들 스스로 게임과 서비스 콘텐츠를
출시하고 창업까지 이어질 수 있도록 환경을 조성하였습니다.
또한 다문화 아동을 위한 대안학교인 지구촌학교를
지속적으로 후원하면서 학교생활에 적응하지 못하던 아이들이
마음을 열고 친구를 사귀기 시작하였고, 한글을 읽고 쓰지도 못하던
아이들이 중학교로 진학하기 시작하였습니다.





스마일게이트 희망스튜디오
5주년을 맞으며

지속 가능한 가치

창의 - 창작 - 창업 생태계

미래세대가 자신의 가능성을 발견하고
꿈을 이루어갈 수 있는 성장 플랫폼을 만듭니다.

스마일게이트는 스타트업으로 시작하여 강하게 성장해온 기업입니다.
누구보다 뛰어난 열정과 창작 역량으로 창업 생태계에 뛰어들었고,
인큐베이팅 및 글로벌 비즈니스를 성공적으로 이루기까지 사회의
많은 도움을 받았습니다.

그리고 그것을 잊지 않고, 창업하고자 하는 후배들에게
튼튼한 버팀목이 되어주고자 그간의 경험과 노하우를 공유하기 위한
인큐베이션 센터 '오렌지팜'을 개소하였습니다.

또 대학생들이 창작의 꿈을 펼칠 수 있는 환경과 성장 프로그램을
제공하는 '스마일게이트멤버십'을 운영하며 보다 창의로운 환경에서
아동·청소년들이 성장할 수 있도록 'Future Lab'을 개소하고
'SEED' 콘텐츠의 실험을 시작하였습니다.

오렌지팜 입주사와 스마일게이트멤버십이 한자리에 모여
자신들의 출시 작품을 시연하고 교류하는 데모데이 현장

가치의 선순환

**후배들의 성장을 돕는 순수한 열정이
끊임없이 이어지기를 기대합니다.**

오렌지팜은 입주한 기업들의 괄목할만한 성장으로도 유명하지만,
그 모든 혜택을 민간 차원에서 어떤 지분이나 비용도 요구하지 않으며
진정성을 기반으로 지원하는 것으로도 잘 알려져 있습니다.
단, 입주사나 스마일게이트멤버십을 경험하는 청년들에게 딱 한 가지
요구하는 것이 있습니다.

그것은 바로 언젠가 스마일게이트처럼 다시 후배들을 위해
환원하고 선순환하고자 하는 가치입니다.

이미 스마일게이트 임직원들은 오렌지팜의 젊은 스타트업들을
멘토링하고, 이렇게 성장한 입주사 대표들은 스마일게이트멤버십
대학생들을 만나 창작의 열정을 북돋아 줍니다.

그리고 스마일게이트멤버십 대학생들은 Future Lab에 찾아오는
청소년들을 만날 준비를 하고 있고, 소외된 아이들에게
기부를 하기도 합니다.

이 선순환 가치의 공감과 계승은 이미 미래세대들에게서
시작된 것은 아닐까요?



스마일게이트 희망스튜디오
5주년을 맞으며

즐거운 기부

기부자의 따뜻한 진심이
즐거운 기부로 완성될 수 있도록 노력하겠습니다.

스마일게이트 희망스튜디오는 사회에 꼭 필요한 곳,
공공 정책이나 지원에서 소외된 사각지대에 놓인 이들을 찾아
기부하고자 노력해왔습니다.
쉽게 기부할 수 있는 기관보다는 기부 플랫폼을 마련할 여력조차 없는
기관들을 일일이 찾아다니며 공감할 수 있는 콘텐츠를 만들었습니다.
사각지대 학대 피해 아동을 대상으로 한 상담치료(Smile Therapy)와,
함께 살고 있지만 기본적인 인권조차 보장받지 못하고 있는
미등록 이주아동을 위한 그룹홈(Smile House)이 그렇게 만들어졌습니다.
이뿐만 아니라 사각지대에 놓인 수혜자와 돕고 싶은 기부자가
직접 연결될 수 있는 기부 플랫폼(www.smilegatefoundation.org)을
구축하는 등 기부문화의 변화를 불러일으키려는 시도를 계속해왔습니다.
희망스튜디오는 앞으로도 기부자의 따뜻한 진심이 즐거운 기부로
완성될 수 있는 곳을 찾아 나설 예정입니다.

학대 피해 미등록 이주아동들을 위한 그룹홈 Smile House 2호 개소를 위한
스마일게이트 임직원들의 봉사활동



글로벌 플랫폼

스마일게이트는
처음부터 '우리의 무대는 세계'라고 생각했고,
이 같은 생각은 사회공헌에서도 이어집니다.

오렌지팜 북경 센터를 개소하여 스타트업의 세계 진출을 적극 지원하고 있으며, 'Go Global Program'을 통해 중국 현지에서 멘토링과 지원, 네트워크를 연계하는 교두보 역할을 하고 있습니다. 청소년과 대학생을 위해서는 이미 세계적인 트렌드가 된 엔터테인먼트 테크놀로지 (Entertainment Technology)의 가치를 소개하고자 MIT Media Lab과 유수의 대학, 기관들과의 교류를 이어가고 있습니다.

이와 함께 세계의 젊은이들이 다문화 아동들의 멘토가 되어줄 'SEED - Global Teaching Lab Program'을 진행하고 있습니다. 이 외에도 중국과 베트남의 소외아동을 위한 'Global Hope School'은 이미 10개소를 넘어섰고, 베트남의 소외지역 아이들의 웃음을 찾아주는 의료봉사활동도 후원하고 있습니다.

우리 사회에서 'Global'은 이미 친숙한 것이지만
희망스튜디오의 'Global'은 계속 나아가야 할 곳을 의미합니다.



스마일게이트 사회공헌 10년

희망스튜디오 5주년의 이야기



스타트업의 첫 매출, 함께 시작한 첫 기부

2002년 시작한 작지만 강한 회사 스마일게이트, 글로벌 비즈니스의 세계는 냉혹했고, 스마일게이트 역시 많은 어려움을 겪을 수밖에 없었습니다. 끊임없는 실패와 도전 속에서 개발한 온라인 FPS게임 <CROSSFIRE>는 2008년 중국 서비스를 시작하며 동시 접속자 100만 명을 돌파하고, 전 세계적인 게임으로 사랑받게 됩니다.

스마일게이트는 첫 매출이 시작되자 자신이 성장하면서 받은 사회적 혜택을 다시 사회로 환원하고자 첫 기부를 시작하였습니다.

그 후로 10년, 스마일게이트는 끊임없이 발전하는 위대한 기업, 글로벌 엔터테인먼트 기업으로 도약하면서도 상생과 협력을 통한 선순환의 정신이 지속되는 건강한 생태계를 위한 사회참여와 기부를 지속해가고 있습니다.

History	
2008	· 소외아동을 위한 보육시설, 미혼모 청소년 그룹홈 등 첫 기부
2009 - 2012	· 글로벌 희망학교 1호(베트남), 2호(중국) 개소 · 중국 심장병 아동 수술 지원
2012. 12	· 재단법인 스마일게이트 희망스튜디오 설립

선배 스타트업으로서 후배들을 위한 선순환, 지속 가능한 가치창출을 위한 희망

아동·청소년 누구나 다양성을 존중받고, 행복을 추구할 수 있다는 희망

희망스튜디오는 미래세대(Next Generation)가 자신의 꿈과 진로를 스스로 찾고, 행복한 미래를 설계할 수 있는 '희망'을 나누고자 합니다.

아동·청소년이 지닌 다양하고 창의적인 아이디어가 발현되고, 청년들이 꿈을 이루기 위해 열정을 다해 자신들의 콘텐츠를 창작하여 사회와 소통할 수 있다는 '희망', 이렇게 성장한 혁신적인 스타트업들이 건강한 생태계 안에서 지속 가능한 성과로 결실 맺고 또다시 성공을 후원하는 공유의 선순환 사회, 더 나은 사회(Better World)를 위한 '희망'을 꿈꾸고 있습니다.

History	
2010	· 대학생 콘텐츠 창작지원 프로그램 스마일게이트멤버십(SGM) 1기 시작
2013	· 청년창업펀드 <스마일펀드> 조성
2014	· 창업 지원프로그램 인큐베이션 센터 오렌지팜(서초) 개소 · 청소년 진로 탐색을 위한 한국잡월드 <게임개발회사 체험관> 운영
2015 - 2016	· 오렌지팜 신촌·부산·북경(北京) 개소 · 2016 Smilegate Game Jam 개최
2017	· 청소년 창의성 발현을 위한 Future Lab, 및 SEED 프로그램 론칭

희망스튜디오는 내일의 변화를 주도할 아이들과 청소년, 청년들의 꿈과 가능성에 관심을 기울이고 있습니다.

피부색이 다르다고, 지금 비록 형편이 어렵다고 절망하는 것이 아닌 아이들 누구나 존엄과 다양성을 존중받을 수 있는 더 나은 사회(Better World)를 위한 '희망'을 나누고 싶습니다.

History	
2014	· 초등교육 중도 포기 다문화 아동을 위한 <지구촌학교> 후원 (~현재)
2015	· 글로벌 희망학교 3호(중국), 4호(중국) 개소 · 네팔 지진 피해 아동을 위한 기부 캠페인 · 테일즈런너 유저들과 함께하는 다문화 아동 공부방 개선 사업 후원
2016	· 다문화 아동을 위한 멘토링프로그램 'Smile Mentor' 진행 · 학대 피해 아동 정서 치유를 위한 'Smile Therapy' 지원 · 'Smile House' 1호 개소: 학대/소외아동을 위한 생활시설 개선 사업 · 테일즈런너 패밀리런 기부 마라톤 장애 아동 초청 봉사활동
2017	· 글로벌 희망학교 5호-10호(베트남) 개소 · 베트남 구순구개열 환아 지원 사업 'Give for Smile' 후원 · 'Smile House' 2호 개소: 학대 피해 미등록 이주아동 그룹홈 · 온라인 기부 플랫폼(www.smilegatefoundation.org) 론칭

A better world for the Next Generation

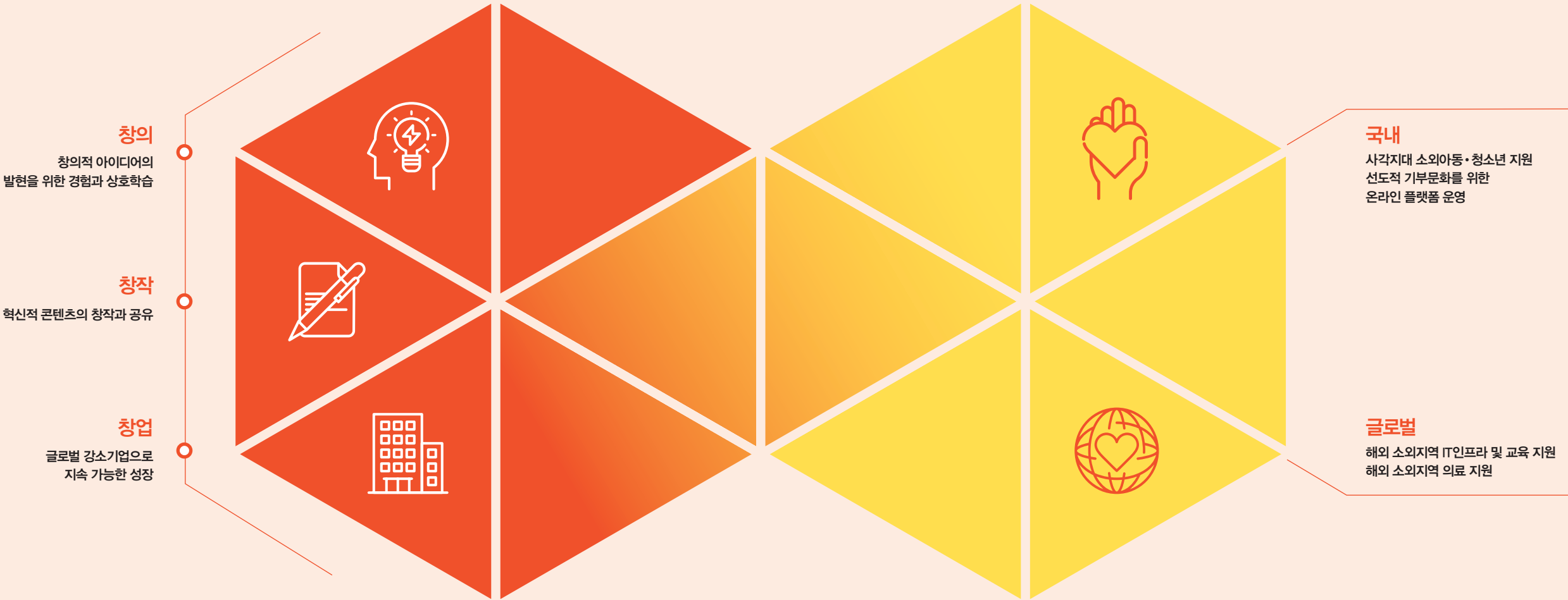
스마일게이트 희망스튜디오
비전과 미션

CSV

지속 가능한 가치창출을 통한
건강한 산업 생태계 구현

CSR

기업의 사회적 책임 실현



창의 · 창작 · 창업

CSV

창의-창작-창업의 성장 플랫폼은 미래세대의 행복이 지속 가능하길 바라는 희망스튜디오의 꿈을 담고 있습니다. 청소년에서부터 대학생, 청년에 이르기까지 자신이 가진 고유한 색깔을 발견하고 자신만의 독창적인 그림을 완성해갈 수 있도록, 그래서 행복한 삶을 살아갈 수 있도록 희망스튜디오가 함께 합니다.

자유롭게 시도하고 실험하는 장

Future Lab과 SEED는 청소년의 자기발현을 통한
행복한 삶을 지원합니다.

시도나 실패를 격려하여 다시 도전하는 에너지를 채우고
오감을 활용한 메이킹(Making) 작업을 통해
스스로 원리에 접근하도록 돕습니다.

FUTURE
LAB

FUTURE LAB

Future Lab은 일반적이고 기능적인 교육을 넘어 청소년 스스로 탐구하고 자유롭게
시도해 볼 수 있는 실험실이자 연구센터입니다.

청소년 개인의 흥미와 관심사에 따라 직접 목표를 설정하고 학습 프로그램을
설계함에 따라 청소년의 자발성이 발현될 수 있도록 지원합니다.

Future Lab에서는 첨단 기술(High-tech)와 아날로그(Low-tech)의 결합을 통해
머릿속으로만 그리던 것을 실제로 창작하며, 아이디어를 현실화하는 과정에서 일어나는
무수한 실험과 창작 경험을 통해 문제 해결 능력을 키울 수 있습니다.

또한 모든 프로젝트는 대화와 피드백을 통해 '함께' 진행되며 수평적 관계를 통한
상호학습을 지향합니다. 존중과 신뢰를 바탕으로 청소년이 선생님이 되어 가르칠 수 있고,
선생님도 청소년에게 배우는 상호학습이 이루어집니다.

History

- | | | |
|------|----|--|
| 2016 | 06 | · SEED 1차 파일럿 '안전한 낮잠' 개최 |
| | 08 | · SEED 2차 파일럿 '생존의 기술' 개최 |
| | 12 | · SEED 3차 파일럿 '복제와 반복의 기술' 개최 |
| 2017 | 05 | · Future Lab 공간 조성 및 개소
· SEED 정규 파일럿 론칭
· MIT 초청 심포지엄 ('창의는 어디에서 오는가') 및 스크래치 워크숍 개최 |
| | 06 | · Future Lab 특화 워크숍 1) 'Scratch, 굿어 부스럼' 개최 |
| | 08 | · SEED 시즌 2 '비효율의 효율' 개최
· Future Lab 특화 워크숍 2) '서바이벌 비행기 만들기' 개최
· Future Lab 특화 워크숍 3) '청소년 Crew 워크숍' 개최 |
| | 10 | · Future Lab 특화 워크숍 4) '게임의 유전자' 개최 |
| | 12 | · MIT-Smilegate Foundation 업무협약
· Future Lab 특화 워크숍 5) 'Yo-Yo는 왜?' 개최 |

SEED는 기존의 획일화된 교육에서 벗어나 청소년 각자의 고유성을 발현하고, 자발적으로 미래를 설계할 수 있는 힘을 기르는 프로젝트입니다. 첨단기술(High-tech)과 예술 등 분야를 넘나드는 작가들과 협업을 통해 호기심을 키우고 상상력을 표현합니다.

SEED 주요 워크숍 소개

2016 SEED 파일럿 안전한 낮잠



미래감각연구소

가상현실에 적용할 감각들을 연구하고 만듭니다. 형광등, 전선, 스티로폼 등 다양한 사물과 물질의 특성들을 조합해 우리가 상상하는 세계의 감각들을 현실로 구현해 봅니다.



이상한 서비스센터

기존 서비스센터에서 해왔던 일과 비슷하면서도 다른 작업을 해봅니다. 문제가 없는 멀쩡한 장난감에 새로운 기능을 추가하여 능력을 확장시키는 일을 해봅니다.



주사위를 던지다

다양하게 생긴 주사위를 던지면 여러 가지 새로운 놀이가 펼쳐집니다. 의도를 가지고 작업하는 것이 아니라 우연성과 불가피성 속에서 새롭게 피어나는 무엇인가를 만듭니다.

2017 SEED 시즌 2 비효율의 효율

보다 신속하고, 정확하게 효율을 중시하는 풍토 속에서 우리는 효율에 이르는 과정을 잊고 있습니다. 이미 정해진 정답만 알려주는 효율 대신, 다양한 주제와 재료를 활용해 효율에 이르기까지 무수한 실험과 시도, 실패를 경험하며 나만의 '효율'을 찾아봅니다.



이글이글 스토브

버려진 캔에 숨구멍을 뚫어서 적정기술 스토브를 제작합니다. 철, 알루미늄 등 다양한 소재의 캔과 톱밥, 나무젓가락 등 가지각색 불쏘시개를 활용해 가장 오랜 시간 활활 타는 스토브를 만들어봅니다.



몸으로 만드는 예술품

우리 몸과 주변의 일상적 공간, 재료와 교감하는 즐거운 놀이를 통해 자신의 몸과 교감하는 시간을 가집니다. 어둠 속에서 춤추기, 마리오네트 인형과 함께 공연하기 등 우리의 몸이 아름다운 예술품이 될 수 있다는 것을 체험합니다.



살아 움직이는 모든 것들

움직이지 않는 모든 것을 살아 움직이게 해봅니다. 내가 느끼고 경험한 감정도 화면 속에서 살아 움직일 수 있도록, 애니메이션을 통해 모든 사물과 감정에 생명을 불어넣습니다.

Future Lab에서는 다양한 분야, 장르를 넘나들며 보다 많은 청소년들이 참여할 수 있는 워크숍을 기획하여 진행하고 있습니다.

Future Lab 주요 특강 프로그램 소개



스크래치 워크숍 게임의 유전자

게임을 만드는 법을 넘어 게임에 대해 새로운 시선을 갖도록 도와줍니다. 좋아하는 게임에 대해 생각해 보는 것을 시작으로, 스크래치와 다양한 전도성 재료를 활용해 새로운 컨트롤러를 제작합니다.



방학 특강 서바이벌 비행기 만들기

종이비행기 날리기 국가대표팀과 나무젓가락, 폼 보드, 고무줄, 스펀지 등 다양한 재료를 활용해 비행기를 제작합니다. 이를 통해 비행기에 숨어있는 공기역학 원리에 대해 이해해봅니다.



SEED Crew 특강 애들은 가라

SEED Crew들이 다른 청소년, 어른들을 대상으로 워크숍을 진행합니다. 〈아두이노로 한글 시계 만들기〉〈청소년 언어 배우기〉등 타인을 가르치는 경험을 통해 스스로 몰입하여 학습합니다.

SEED에는 청소년 Crew가 있습니다. Crew는 참여자를 넘어 보조작가이자 스태프, 프로그램 기획자 등 다양한 역할로 SEED에 참여합니다. 참여자들이 프로그램에 잘 적응하고 몰입할 수 있도록 돕고, Future Lab에 어울리는 새로운 프로그램을 제안, 기획하기도 합니다. 또한 워크숍이 원활하게 운영될 수 있도록 필요한 사전 준비, 현장 지원 등의 활동도 함께 합니다.

comment from SEED 참여자



최정현 (14세)



김형준 (16세)

자유로운 공간에서 남녀노소가 활동하며 즐거움을 준다는 것이 SEED 프로젝트의 좋은 점이다. 이 공간에서 어떻게 더 자유롭게 활동할 수 있을까? 어떻게 사람들에게 더 즐거움을 줄 수 있을까? 공간을 이용하는 사람들이 원하는 것, 불편해하는 것을 알고 내가 직접 만들어 보고 싶다.

SEED를 통해 컴퓨터를 이용한 음악에 대해 배우고 흥미를 느꼈다. 소리는 음악, 과학 등 다양한 분야와 관련 있는 스펙트럼이 넓은 주제라는 것을 알게 되었고, 소리에 대해 더욱 알고 싶고 작가님과 다시 작업해 보고 싶다.

美 MIT와
스마일게이트가
4차 산업혁명 세대에게
던지는 화두!

창의는 어디에서 오는가?

희망스튜디오는 Futrue Lab을 통해 창의성을 발현한 청소년들이 21세기 엔터테인먼트 산업을 선도하는 차세대 인재로 성장할 수 있도록 창의 환경을 확산시키는 데 앞장서고 있습니다. 이를 위해 꾸준한 연구와 아카이빙을 기반으로 새로운 콘텐츠 개발과 다양한 워크숍, 컨퍼런스를 개최하며 국내외 교육기관과 전문가, 관련 분야 이해관계자와 네트워크를 구축하고 있습니다.

이 같은 창의 환경 확산의 일환으로 스마일게이트 희망스튜디오는 누구나 쉽게 코딩을 배울 수 있는 교육용 프로그램 '스크래치(Scratch)'의 창시자인 MIT Media Lab 미첼 레스닉(Mitchel Resnick) 교수를 초빙하여 소프트웨어 분야 창의 교육에 대해 함께 논의할 수 있는 심포지엄과 워크숍을 지난 5월 개최했습니다. 본 지면에서는 심포지엄 중 진행되었던 스마일게이트 희망스튜디오 권혁빈 이사장과 미첼 레스닉의 대담을 소개합니다. 이 글을 읽는 여러분께서도 소프트웨어 분야에서 어린이와 청소년을 위한 창의 교육은 무엇인지, 한 번쯤 생각해 보는 기회를 가져 보시기 바랍니다.

대담자



미첼 레스닉
MIT Media Lab / 교수



권혁빈
스마일게이트
희망스튜디오 / 이사장



송길영
다음소프트 / 부사장

대담진행



창의란 무엇일까?

미첼 레스닉 | 사람들이 실수하는 것 중 하나는 창의력이 세상을 바꾸는 혁신적 능력이라고 생각하는 것입니다. 마치 창의성의 결과가 아름다운 예술품이나 활동이어야 한다고 생각하는데 이도 창의라고 할 수 있지만 저는 더 다양한 종류의 창의성이 존재한다고 생각합니다. 제가 관심 있는 '창의'는 그것이 작게 느껴질 수도 있지만, 모두가 매일 할 수 있는 생각들로 조금이라도 삶을 개선할 수 있는 능력입니다.

권혁빈 | 창의는 추상적인 개념 같기도 합니다. 현장의 시선에서 보기에 창의란 "다른 생각" 같습니다. 다르게 행동하려고 노력하는 사람들은 많지만 창의는 노력이나 아니라 자기 생각에서 나오는 것. 자기 생각을 주도적으로 말할 수 있는 것이 창의적 능력이라고 생각합니다. 하지만 학교에서는 학생을 하나의 정해진 정답으로 평가합니다. 저는 창의를 자존감이라는 개념과 연관 지어야 한다고 생각합니다. 아이들이 자기 시간을 가지고, 자기 생각을 만들어 내면 문제에 대해 다양한 해결방안을 제시할 수 있는 능동적인 힘이 생기고, 그것이 곧 창의이지 않을까 합니다. 창의는 하나의 정답지가 아닙니다.

미첼 레스닉 | 이사장님이 말씀하신 것처럼 사람들이 다양한 해결방안을 제시할 수 있어야 하는 것에 매우 동의합니다. 거기에 더해서 아이들이 스스로 질문을 만들어 내야 합니다. 주어진 질문에 창의적인 대답을 하는 것을 넘어서서 스스로 질문을 제시할 수 있는 것이 창의라고 생각합니다.

Teaching과 Learning

권혁빈 | 회사에 인재가 없는 것을 인재 교육 시스템이 없기 때문이라고 이야기합니다. 하지만 스타트업 기업의 경우 인재 교육 시스템이 상대적으로 부족함에도 다양한 인재들이 육성됩니다. 흔히 '교육 시스템'이라는 것은 누군가 강단에서 가르치고 열심히 받아 적는 것이라고 생각하는데, 이는 기초일 뿐입니다. 스스로 습득할 수 있는 교육 환경이 더 중요합니다.

미첼 레스닉 | 교육 환경의 중요성에 동의합니다. 교육이 많은 의미를 내포할 수 있지만, 안타까운 점은 많은 사람들이 오로지 교육이라는 것이 단지 "지식의 전달"이라고 생각한다는 것입니다. 한 사람이 다른 사람에게 정보를 주는 것은 컴퓨터가 정보를 제공하는 행동과 똑같고 이는 효율적인 교육 방식이 아닙니다. 권 이사장님과도 이야기 나누었는데, 교육이란 엔지니어가 프로그래밍을 하는 것이 아니라 마치 정원을 가꾸는 정원사와 같습니다. 정원사가 정원을 아끼고 돌보는 것처럼 학생들을 지속적으로 보살피 스스로 표현하고 실험할 수 있는 창의적인 교육 환경을 제공해야 한다는 것입니다.



권혁빈 | 제 성공에는 운이 따랐습니다. 시장 규모나 타이밍, 시대가 잘 맞았고, 제 분야에서 어느 정도 성공한 것뿐입니다. 제가 어렸을 때를 생각해보면 부모님께서 자유시간을 많이 주셨습니다. 많은 시간을 혼자 보내면서 공상하는 것이 취미가 되었고, 자기만의 생각을 할 수 있었던 시간과 놀 수 있는 시간이 있었습니다. 대학에 와서도 자취를 하며 혼자 놀고 생각하는 시간을 가질 수 있었습니다. 생각해보니 초등학교, 중학교, 고등학교에서 놀며 대학생 때도 마음껏 놀았습니다. 몰래 만화책을 그리며 창작 활동을 했고, 게임을 하며 다양한 모드와 스테이지를 만들어 보는 것을 좋아했고, 만든 것들을 친구들과 공유했습니다. 스크래치를 보며 놀란 것은 제가 어렸을 때 창작하고 공유하는 방식이 스크래치 커뮤니티를 통해서 자유롭게 일어난다는 것이었습니다. 처음에는 자신이 좋아해서 시작한 작업을 공유하여 피드백을 받아 시장의 니즈를 이해하게 되고, CEO가 되고, 또 다른 사람에게 멘토가 될 수 있다는 것이 매우 긍정적이라고 생각합니다.

미첼 레스닉 | 모든 학생들에게 코딩을 소개하는 것은 매우 좋은 일이지만, 이것을 의무화해서 학생들이 코딩을 싫어하게 만드는 것이 아니라 "Project, Passion, Peers, Play"라는 주제에 따라서 소개해야 한다고 생각합니다. 언젠가 스크래치 웹사이트에 30여 개의 똑같은 프로젝트가 올라와 있는 것을 봤고 웹사이트의 실수라고 생각했습니다. 그런데 모든 프로젝트가 다른 학생들에 의해서 진행된 것이었습니다. 알고 보니 한국 학원에서 30여 명의 학생들에게 똑같은 지식과 구조를 가르쳤고, 그것을 "잘" 따라 한 학생들이 올린 것이었습니다.

권혁빈 | 한국 사회에서는 나이가 들수록 창의성이 결여되기 쉽습니다. 그러다 보니 아이들에게 주목하게 되었습니다. 아이들의 창의력은 자연스럽게 표현되지만, 어른의 눈에는 보잘것없고 하찮은 것으로 느껴지기도 합니다. 스크래치에 주목한 이유는 아이디어를 표현하는 데 있어서 다양한 범위를 제공하기 때문입니다. 스크래치를 통해 아이들의 표현 방법을 다양하게 하고 창의적인 표현을 할 수 있도록 돕고자 합니다.

미첼 레스닉 | 스크래치와 같은 새로운 교육툴을 개발할 때 중요하게 생각하는 것은 형식, 구조와 자유의 밸런스를 지키는 것입니다. 아이들의 동심과 판타지를 지키면서 표현할 수 있는 능력을 키울 수 있도록 설계했습니다. 제가 4학년 때 매주 금요일에는 받아쓰기를 하고, 월요일에 점수를 받아 옆 친구와 비교하여 우열반을 나누는 문화가 있었습니다. 이러한 경쟁이 교육의 목표가 되는 것은 굉장히 부정적입니다. 모두가 다 다른 것에 관심이 있는데 이런 경쟁 방식 때문에 교육이 획일화된다는 것이 문제입니다. 교육에 대한 편견이 심하기 때문에 전통적이고 지루한 교육 방법론만 추구하게 됩니다. 그렇기 때문에 현대 사회의 기본적인 교육 방식을 바꿔야 한다고 생각하고, Future Lab과 같은 방법을 매우 응원합니다. 학교에서는 규칙적인 시스템을 따르는 것을 목표로 교육하고 있지만 새로운 사회를 위해서는 그런 생각을 바꿔나가야 합니다.

열정있는 창작자들의 도전, 스스로 성장하는 즐거움

창작은 그 자체만으로도 즐거움을 주지만 다른 누군가가
내가 창작한 콘텐츠를 즐기며 이용할 때 비로소
함께하는 즐거움이 탄생합니다.

함께하는 즐거움은 창작의 원동력이 됩니다.

그래서 스마일게이트멤버십은 아이디어를 현실화하는 과정 속에서
‘유저’의 존재와 이들의 피드백을 수용하고, 크고 작은
실패의 경험을 통해 창작자 스스로 성장할 수 있는 기회를 제공합니다.
청년들에게 창작에 도전할 수 있는 다양한 기회를 제공함으로써
능동적인 유저 창작 생태계를 구현하고자 합니다.

창작자들이 마음껏 콘텐츠를 만들고 도전할 수 있는 기회가 있어야
더 좋은 콘텐츠가 만들어질 뿐만 아니라 우수한 창작자를
양성할 수 있기 때문입니다.

2017 Smilegate Game Jam

Contents Creator's Play Ground!

창작자들의 열정 플랫폼

Smilegate Membership for Creator

2010년 시작된 스마일게이트멤버십은 10대부터 20대 대학생들과 청년들이
독창적인 아이디어로 혁신적인 콘텐츠를 창작하며 성장할 수 있도록 지원합니다.
사용자가 재미와 만족을 느낄 수 있는 콘텐츠를 만들고 출시하는 과정 속에서 얻은
실패와 교훈을 통해 자신의 역량을 검증하는 한편, 창업으로의 가능성을 확인할 수
있도록 지원합니다. 대학생과 청년들의 독창적인 아이디어가 현실이 되는 과정을
경험하게 함으로써 능동적인 유저 창작 생태계를 활성화시키고, 현실이 된 아이디어가
세계 시장으로 발돋움할 수 있도록 지원함으로써 창작은 창업으로 성장합니다.
스마일게이트멤버십은 창작-창업으로 이어지는 성장 트랙을 지원하는 것에서 그치지
않습니다. 스마일게이트멤버십이라는 등용문을 통해 건강한 산업 생태계로 배출된
인재들은 멘토링, 강연, 재능기부 등 다양한 프로그램을 통해 후배 창작자들에게 축적된
노하우와 경험을 전하며 공유와 선순환의 산업 생태계를 만들어가고 있습니다.

History

2010	· 스마일게이트멤버십 1기 시작
2010-2011	· 171 AP Games, Snudice, Wasur · 온라인 TPS게임, 모바일 캐주얼게임 등 창작, 1게임 창업(Awesome Piece)
2012	· 271 HT Game Lab, 나뭇잎마을, Project N, 바이올렌티카 · 모바일 보드게임, PC RPG게임 등 창작, 2게임 창업 (Airborne Game Lab, Sagamore Studio)
2013	· 371 NM Soft, Weeds Software · 모바일 디펜스게임 등 창작, 1게임 창업 (Oblique Line), 부산지역 단기프로그램 운영
2013-2014	· 471 Collaboration, CONG, SGCC, Ooparts, FIGUARO, XAVIER OWLS · 모바일 슈팅게임, 아케이드게임 등 창작, 1게임 창업 (Mast Games)
2014	· 571 SNUGDC, OOParts, TMP, Dealer, GT, TAG · 윙스크롤 런앤건게임, Kinect 체험형 게임 등 창작, 신촌Lab(서강대) 오픈
2014-2015	· 671 Mad Defense, K14ST · KAIST 산학협력단과 상호협력 체결, KAIST Lab 오픈
2015-2016	· 771 가온스튜디오, Collabo Express, Nautilus, Dicephere, 디핑소스, Blossom, Good Faith · 부산Lab(부산대) 오픈, 지원분야 게임·서비스로 확대, 2게임 창업(Team Tapas, Good Faith)
2016	· 871 111, Sinbaram, Team Madness, 테케이드, 캣트리, Braineart, 나노스튜디오, Davit, 신타쿠, 아이디얼리스트 · 신촌Lab(서강대) 공간 리뉴얼, 2게임 출시
2017	· 971 팀 픽셀로소프트, 신바람2.0, Apptive, Epic Monad, Keter, SOCC, The Third Hand, Raindrops Art Studio, Panda

콘텐츠 창작자들의 무한한 가능성을 지원하는 스마일게이트멤버십

스마일게이트멤버십을 통해 20종의 게임과 서비스가 출시되었으며,
2015년 구글 플레이 선정 올해의 게임 '스타신디',
2016년 구글 플레이 선정 올해의 혁신 게임 '표류소녀',
2017년 부산 인디 카넥트 페스티벌 초청작 'The Little Vampir' 등
유저들에게 사랑받는 콘텐츠 또한 늘어나고 있습니다.
또 200여 명의 스마일게이트멤버십 수료자들은 어썬피스, 팀타파스 등
6개 스타트업을 창업하였으며, 스마일게이트 그룹을 비롯한
게임·콘텐츠 산업 전반에 걸쳐 활약하고 있습니다.

스마일게이트멤버십 프로그램

창작 환경

게임·문화콘텐츠 창작에 열정을 가진 청년들을 발굴하여 활동 기간 동안
론칭 워크숍, 오렌지팜 입주사 멘토링, 오픈베타데이와 시연회 등 콘텐츠를 개발하고
피드백 받는 과정을 통해 스스로 성장하며 창업 가능한 인재로 발돋움할 수 있도록
다양한 프로그램을 운영하고 있습니다.



성장 트랙

스마일게이트멤버십 활동기간뿐만 아니라 이후에도 내가 창작하고 있는 콘텐츠를
끝까지 완성할 수 있도록 유무형의 창작 환경부터 창업 지원프로그램 연계까지
지속적인 성장을 이루어갈 수 있도록 체계적인 성장 트랙을 마련하고 있습니다.



주요 성과

- 콘텐츠 창작 지원 : 2010년부터 49개 팀 210명 선발, 월간 면담 및 멘토링 100회 이상 실시
- 창업 및 출시 지원 : 6개 팀 창업, 게임·서비스 20종 출시
- 창작전용공간 운영 : 신촌(서강대), 대전(KAIST), 부산(부산대) SGM Lab 3개소 구축



유저에서 창작자로, 상상력과 열정만으로 창작에 도전할 수 있는 기회의 장 유저 창작 생태계의 활성화

창작 생태계 안에는 콘텐츠를 개발하는 '크리에이터'와 이를 향유하고 즐기는 '유저'들이
공존하며 교류합니다. 유저들의 피드백은 이를 개발하는 '크리에이터'가 혁신적인 콘텐츠
창작이 이루어질 수 있도록 창작 생태계의 토양을 만들어줍니다.
그리고 상상력과 열정이 있는 유저에서 창작자로 변모하는 도전의 장이기도 합니다.
유저 창작 생태계를 활성화하기 위해 스마일게이트 챌린지 프로그램(Smilegate
Challenge Program), 스마일게이트 게임잼(Smilegate Game Jam) 등
유저들이 즐겁게 창작하고 공유할 수 있는 기회를 마련하고 있습니다.

유저 참여 프로그램

2014	· 글로벌게임잼@서강대
2015	· 글로벌게임잼@오렌지팜
2016	· 2016 Smilegate Game Jam · 2016 Smilegate Challenge Program (게임Mod개발 및 생태계 활성화 방안 제안)
2017	· 2017 Smilegate Game Jam · 2017 Smilegate Challenge Program (RPG Maker, Game Maker를 활용한 게임창작)

콘텐츠 창작 지원과 인재발굴을 위한 산학협력

2013 - 현재	· 국내 서강대학교, KAIST, 부산대학교 · 해외 Carnegie Mellon University
-----------	---

게임산업 직업체험

2014 - 현재	· 한국잡월드 게임개발체험관 운영 (누적방문인원 130만명)
-----------	-----------------------------------

팀타пас의 꿈, 희망스튜디오의 성장 트랙 위에서 현실이 되다

팀타пас는 2016년 9월 출시한 게임 “표류소녀”로 ‘구글 플레이 스토어 2016년 올해의 혁신적인 게임’ 선정을 시작으로 ‘한국콘텐츠진흥원 2017년 1분기 이달의 우수게임’, ‘메이드 위드 유니티코리아 2017’ 우승까지 화려한 데뷔 전을 치렀습니다.

팀타пас는 충만한 열정이 “표류소녀”라는 현실이 될 수 있었던 것은 스마일게이트멤버십을 만난 덕분이라고 이야기하고 있는데요. 자세한 이야기를 들어 보기 위해 팀타пас를 만나봤습니다.

Q | 팀타пас는 어떤 팀인가요?

Team Tapas는 고등학교 때부터 친했던 친구들끼리 의기투합하여 만든 팀입니다. 스페인 요리 ‘타파스’처럼 간단하면서도 다양해서 더 맛있는 게임을 만들고자 합니다.

Q | 스마일게이트멤버십은 어떤 계기로 신청하게 되셨나요?

“표류소녀” 이전에 진행하던 프로젝트는 팀원들이 각자 집에서 작업하는 방식이었죠. 함께 작업할 수 있는 공간이 없다 보니 진행이 어렵더라고요. 그러던 중 개발자 카페에서 스마일게이트멤버십 7기 모집 공고를 보게 됐고 바로 지원했습니다.

Q | 스마일게이트멤버십 7기로 활동하면서 도움이 되었던 점은 무엇이었나요?

이전에는 방안에 갇혀 막연한 기대감과 불안감을 안고 작업했다면 스마일게이트멤버십에 선정된 이후로는 여러 멘토 분들과 실무자 분들에게 저희 작업에 대한 객관적인 이야기를 들을 수 있었습니다. 덕분에 작업물을 더욱 현실적인 눈으로 볼 수 있었어요. 하지만 끝나고 보니 출시는 먼 미래의 일처럼 느껴졌습니다. 팀원 모두 게임 개발을 계속하고 싶었지만, 스마일게이트멤버십이 종료되면서 마땅한 작업 공간을 찾을 수 없었습니다. 이런 팀원들의 마음과 상황을 희망스튜디오에 상담 드리자 흔쾌히 공간과 멘토링 등을 지원해주셨고, 덕분에 계속 작업할 수 있었습니다.

Q | 모바일 게임 표류소녀는 어떻게 탄생하게 되었나요?

스마일게이트멤버십 이후 POST-SGM을 시작하기 전에 이전 프로젝트에 대한 평가와 기술적인 부분에 대해 김용하 PD(스마일게이트 엔터테인먼트)님께 조언을 들을 수 있는 기회가 있었습니다. 그때 PD님께 들었던 조언과 스마일게이트멤버십에서 작업하던 프로젝트들의 상황을 고려해 더욱 작고 단순한 게임을 개발하는 게 좋겠다고 생각했어요. 그래서 POST-SGM을 시작하면서 새로운 프로젝트를 기획하고 개발하게 되는데, 그게 “표류소녀”입니다. 게임 시스템은 단순하지만 팀의 강점이었던 그래픽적 요소들을 살려 분위기가 있고 특이한 게임을 만들려고 했습니다.

Q | 스마일게이트멤버십의 같은 기수 다른 팀으로 활동하던 멤버도 있다고 하던데요. 어떻게 합류하게 되었나요?

“표류소녀”를 출시한 후, 인원수에 비해 업무가 너무 많아져 인력이 부족했습니다. 또한 팀장 겸 프로그래밍을 맡고 있지만, 원래 전공은 회화과다 보니 기술적인 부분에 아쉬움이 많았어요. 때문에 같은 기간 스마일게이트멤버십 7기로 활동 중이던 팀 디핑소스의 프로그래머 같은 열정 있는 팀원과 함께하기를 원했습니다. 반년 이상 같은 공간에서 함께 작업해가며 서로의 게임 개발에 대한 열정을 알고 있었으며 서로 신뢰할 수 있는 사이가 되어 편하게 제안할 수 있었고 힘을 합치기로 결정했습니다. 그분이 바로 김민수 님입니다.

Q | 현재 오픈자팜 신촌 센터에 입주하셨죠. 스마일게이트멤버십에서 오픈자팜으로 이어지는 과정은 팀의 성장에 어떤 영향을 주었나요?

스마일게이트멤버십 기간 동안 저희가 꿈꾸던 게임을 출시했고, 그 성과를 바탕으로 오픈자팜에 들어오게 되었습니다. 이전에는 게임 하나의 출시에 연연하면서 ‘큰 그림’을 보지 못했지만, 오픈자팜의 다른 입주사들을 보면서 팀원들 모두 장기적인 목표와 비전을 갖게 됐습니다. 스마일게이트멤버십이 학생 입장에서 자신의 꿈을 위해 달리는 곳이었다면, 오픈자팜은 그 꿈을 실현하는 과정이라는 생각이 들어요.

Q | 텀블벅 펀딩을 통해 받은 후원금을 스마일하우스 캠페인*에 기부하셨는데 그 이야기가 궁금합니다.

예전부터 팀원들 모두 팀이 성장하면 우리가 받은 만큼 다른 개발팀들을 돕고, 사회에도 도움이 되고 싶다는 이야기를 했었어요. 마침 희망스튜디오에서 이번 캠페인을 안내해 주셔서 다들 정말 좋은 기회라고 기뻐했습니다. “표류소녀” 유저들과 출시 1주년을 기념하는 크라우드 펀딩을 진행하고, 그 수익 전부를 스마일하우스 캠페인에 기부할 수 있어 더욱 뜻깊었습니다.

* 스마일하우스는 희망스튜디오가 사각지대에 놓인 학대 피해 아동청소년들을 안전하게 보호하기 위해 지원하고 있는 복지시설입니다.

Q | 팀타파스에게 스마일게이트 희망스튜디오란?

대한민국에서 학생들이 모여 만든 팀이 게임을 개발할 수 있는 환경을 조성하는 건 정말 어려운 일입니다. 지금도 생각하는 거지만 스마일게이트멤버십이 없었다면, 그리고 POST-SGM과 오픈자팜으로 이어질 수 있는 통로가 없었다면 여기까지 오지 못했을 겁니다. 팀이 희망을 잃지 않게 해주고 꿈을 현실화 시키는데 많은 도움을 준 스마일게이트 희망스튜디오에 항상 감사한 마음뿐입니다.

Q | 앞으로의 계획은 무엇인가요?

계속해서 작업할 수 있는 환경을 만드는 것이 중요할 것 같습니다. 다만 아직 회사를 차리기엔 경험도, 체력도 부족하기 때문에 무리하지 않고 저희가 잘하는 것에 집중하려고 합니다.



고지원
3D그래픽

임태희
대표 / 개발 프로그래머

김민수
기획 / 프로그래밍

김경동
디자이너

지속 가능한 성장 플랫폼

스마일게이트 희망스튜디오는 재능 있는 인재와
열정적인 스타트업을 발굴하여 스타트업에서 강소기업,
글로벌 기업으로 성장할 수 있도록 단계별 최적의 프로그램과
인프라, 네트워크를 지원합니다. 지속 가능한 성장 플랫폼을 통해
성장한 스타트업은 다시 대학생과 청년들의 멘토가 되어
건강한 산업 생태계를 만드는데 기여하고 있습니다.

스마일게이트 희망스튜디오는 오렌지팜을 통해
건강한 산업 생태계를 구축하고 함께 더 나은 세상으로
나아가고자 합니다.

스타트업이 글로벌 기업으로 성장하는 곳



지속 가능한 성장 플랫폼을 지향하는 오렌지팜은 열정과 재능을 갖춘
인재와 스타트업을 발굴하여 육성, 투자, 유치, 글로벌 성장을 지원합니다.
오렌지팜에 입주한 기업이 스타트업에서 강소기업을 넘어 글로벌 기업으로
성장할 수 있도록 각 단계별로 최적의 프로그램과 인프라, 네트워크를 체계적으로
지원하고 있습니다. 스마일게이트는 2010년부터 청년 창업 지원 프로그램을
운영해왔으며, 2014년 오렌지팜을 공식 출범하여 지금까지 4개 센터,
115개 스타트업과 함께 성장하고 있습니다. 서울 방배동의 서초 센터, 서강대에 위치한
신촌 센터, 부산 센텀시티의 부산 센터, 그리고 중국 중관촌에 위치한 북경 센터까지
국내는 물론 세계 시장 진출의 밑바탕이 되어줄 센터를 구축하여 운영하고 있습니다.
각 센터 별로 게임, ICT, 서비스 등 특화된 분야의 스타트업 육성을 지원하고 있으며
부산정보산업진흥원, 서강대학교, 중국 인큐베이션 센터(Inno-angel) 등
각 지역에 위치한 창업기관과의 협력을 통해 센터를 운영합니다.
이와 함께 스타트업에게 Amazon, Microsoft, KINX와의 협업을 바탕으로
해당 기관의 서비스를 무상으로 지원하고 있습니다.

History

2010	· 스마일게이트멤버십 1기 운영
2014	04 · 오렌지팜 출범 · 서초 센터 설립(서울 방배동) 08 · 부산 센터 설립(부산 센텀시티)
2015	03 · 신촌 센터 설립(서강대학교) 04 · 오렌지팜 1주년 기자 간담회 09 · 부산 센터 확장(BGC) : 부산정보산업진흥원 공동 운영
2016	04 · 오렌지팜 2주년 기자 간담회 08 · 중국 북경 센터 설립(중관촌) 09 · 총 4개 센터 운영, 누적 74개 스타트업 지원
2017	06 · Orange Farm Recruiting Day 운영 07 · 중국 북경 센터 이전 08 · Dive in China 경기창조경제혁신센터 공동운영 09 · 오렌지팜 OB,YB 동문회 발족

함께 만든 성장을 공유하는 건강한 산업 생태계, 오렌지팜

오렌지팜은 입주사가 글로벌 기업으로 성장할 수 있도록 지원하는 한편, 스마일게이트 그룹사와 함께 성장할 수 있는 다양한 협업을 진행하고 있습니다. 오렌지팜 입주사 중 루미디아 게임즈, 위레드스튜디오, 씨터스랩, 캄플리트는 스마일게이트 그룹사와 사업협력을 맺고 끊임없는 도전을 바탕으로 성장하고 있으며, 이와 함께 정기·상시 멘토링 지원 및 입주사 교류회, 데모데이 등 다양한 프로그램을 바탕으로 입주사의 성장을 지원하고 있습니다.

입주사의 비즈니스에 필요한 제반 사항을 공개 세미나와 강의 형태로 지원하는 정기 멘토링을 진행합니다. 특정 상황이나 시점에 발생하는 긴급 이슈에 대해서는 상시 1:1 멘토링을 통해 입주사의 어려움을 해결해 나가고 있습니다.

스마일게이트 임원 멘토단, 엔젤투자클럽과 함께 진행하는 오렌지팜 리뷰데이, 신규 입주사 소개 및 입주사 별 사업 진척도 발표 등을 통해서도 스타트업의 비즈니스에 꼭 필요한 조언을 받을 수 있도록 하고 있습니다. 뿐만 아니라 입주사 간 원활한 교류를 통한 시너지 창출을 도모하고 입주사와 졸업사 간 네트워크 행사를 통해 오렌지팜과의 인연을 공고히 다짐으로써 함께 성장하고 그 결실을 공유하는 성장의 선순환이 지속되도록 하고 있습니다.

오렌지팜의 지원을 통해 성장한 창업자와 스타트업이 선의를 바탕으로 후배 창업자와 스타트업을 위해 자발적으로 멘토링을 제공하는 선순환 구조를 만들어갑니다.

스마일게이트멤버십으로 참여했던 인재들은 창업에 대한 관심과 열정을 발견하고 오렌지팜 입주사에 지원하여 해당 스타트업의 성공을 향해 함께 전진하고 있습니다.

또한 오렌지팜 입주사는 스마일게이트 그룹의 게임, 투자, 사업분야의 전문가 멘토링을 바탕으로 성장하고 있으며 이 같은 도움을 받은 오렌지팜 졸업사는 후배 입주사와 예비 창업가들을 위해 자발적으로 멘토링 프로그램을 지원하고 있습니다.

2017년 11월 기준



1 리뷰데이 / 2 부산 센터 인사노무특강 / 3 오렌지팜 & 스마일게이트멤버십 데모데이 / 4 글로벌 프로그램



세계 시장을 선도할 메가트렌드를 성장시키는 성장 플랫폼

오렌지팜은 세계 무대에서 메가트렌드(magatrends)가 되고자 하는 젊은 열정을 응원합니다.
2016년부터 기존에 없던 글로벌 프로그램을 새롭게 구성, 운영해 왔으며 글로벌 시장 진출이 필요한 스타트업에 중국 진출 게이트웨이(Gateway)를 제공하여 더 큰 성장을 도모할 수 있도록 지원합니다.
이를 위해 중국의 창업 1번지 북경 중관촌 지역에 오렌지팜 북경 센터를 설립하고 중국 진출을 원하는 우수 스타트업을 발굴하여 멘토링을 제공하는 한편, 현지 협력사의 공간 제공을 통해 투자자와 파트너 간 네트워크 구축 기회를 제공하고 있습니다.
2017년부터는 본격적인 운영으로 고도화된 프로그램을 중국 진출이 필요한 스타트업에 제공함으로써 글로벌 시장으로 나아가는 대표적인 관문으로 자리매김하고자 합니다.
이 외에도 초기 게임산업과 서비스, ICT 산업 분야의 성장뿐만 아니라 Healthcare, K-culture 연관 분야와 같이 다양한 영역의 산업 분야에서도 가능성이 엿보이는 스타트업을 발굴, 육성하고자 합니다.

배틀엔터테인먼트 | 졸업사 | '14.03 - '16.05



당신의 시간을 차지합니다
‘배틀코믹스’

배틀엔터테인먼트는 스마일게이트웨스트 출신의 배승익 대표가 만든 스타트업으로 오렌지팜 설립시 입주한 4명의 작은 팀이었습니다. 이후 3년여간의 사업을 통해 배틀엔터테인먼트는 월 사용자(MAU) 100만 명을 돌파하는 대표 게임 웹툰 플랫폼으로 성장을 거듭했으며, 초창기 ‘리그오브레전드’ 웹툰에서 시작하여 현재는 다양한 장르의 웹툰과 일러스트, 커뮤니티를 확보한 사이트로 발전했습니다. 2017년에는 중국 진출을 진행하여 텐센트가 운영하는 웹툰 플랫폼 ‘텐센트 동만’을 통해 아주 굉장한 밴드’가 2개월 만에 누적 조회 수 1억을 돌파한 의미 있는 성과를 만들기도 했습니다. 배틀엔터테인먼트는 향후에는 플랫폼 비즈니스를 넘어 IP 비즈니스까지 성장하여 오렌지팜의 대표하는 졸업사로 자리매김하고자 합니다.

레이니스트 | 졸업사 | '14.03 - '15.10



개인들의 금융비서
‘뱅크샐러드’

레이니스트는 수많은 금융데이터를 분석, 정교한 알고리즘 기반의 금융상품을 추천 서비스 ‘뱅크샐러드’를 서비스하는 팀입니다.
초기 서강대 호떡 장사를 통해 창업을 경험한 김태훈 대표는 오렌지팜에서 본격적으로 레이니스트를 성장시켜 나아갔습니다.
초기 사업모델은 22만 개의 카드 혜택 데이터를 개별적으로 분류해 사용자들에게 적합한 신용카드를 추천하는 서비스였으며, 최근에는 더 나아가 고객의 재무·자산관리까지 지원하는 서비스를 제공하고자 합니다. 구글에서 선정한 2016년 올해를 빛낸 혁신적인 앱으로 선정된 뱅크샐러드는 온 국민이 좀 더 쉽게 자신의 재무를 개선할 수 있도록 착한 금융기업과 연결해 주는 똑똑한 금융을 구현하는 것을 목표로 성장하고 있습니다.

WELT | 입주사 | '16.08 - 현재



건강에 기술 더한다
‘똑똑한 웰트’

웰트는 의사 출신의 창업자인 강성지 대표가 설립한 회사로 ‘사람들이 질병에 이르기 전에 민간에서 건강을 관리할 수 있는 제품을 만들자’는 취지로 지금의 웰트를 창업하게 되었습니다.
삼성 C-Lab에서 출발전 웰트는 오렌지팜에서 본격적으로 사업을 성장시켰으며, K글로벌 스타트업 IoT 신제품 개발 지원 미래창조 과학부 장관상 수상과 더불어 해외 크라우드 펀딩 사이트인 ‘킵스타터’ 론칭을 통해 호평을 이끌어 내기도 했습니다.
웰트는 단순히 스마트벨트를 만드는 회사가 아닌 기술을 통해 삶을 풍요롭게 만드는 종합 헬스케어를 기업으로 나아가고자 합니다.

키메이커 | 졸업사 | '15.08 - '17.03



1인개발자가 만든 1,000만 다운로드 게임
‘다크소드’

키메이커 이남원 대표는 2015년 8월 오렌지팜에 입주한 1인 개발사로 오렌지팜의 개발 환경 속에서 ‘다크소드’를 성공적으로 론칭하여 국내 대표 인디게임사로 자리매김하였습니다.
출시 게임인 다크소드는 기존 게임들과는 다르게 다른 횡스크롤이라는 큰 틀에서 출발하여 다크한 그래픽과 화끈한 액션성과 스피디 함으로 전 세계 게임 이용자의 시선을 사로잡았습니다.
인디게임사의 대표 주자인 키메이커는 앞으로도 인디 다운 실험적인 게임과 더불어 글로벌에 도전하는 게임사가 되고자 합니다.

루미디아게임즈 | 졸업사 | '15.11 - '17.01



레고처럼 만드는 나만의 탱크
‘슈퍼탱크대작전’

슈퍼탱크대작전은 게이머가 100여 종이 넘는 부품과 꾸미기 아이템을 자유롭게 활용해 자신만의 탱크를 제작하고, 다른 게이머와 대전을 펼치는 새로운 형태의 모바일 게임입니다.
4명의 창업 멤버로 시작한 이장호 대표는 2015년 11월 오렌지팜 입주를 통해 게임을 개발해 나아갔으며 론칭 이후 스마일게이트 메가포트의 퍼블리싱과 함께 글로벌 다운로드 500만을 기록하기도 했습니다.
게이머들이 창의력을 발휘할 수 있는 게임을 계속 만들자는 목표로 루미디아게임즈는 오늘도 더욱 성장하고 있습니다.

스톰엑스 | 졸업사 | '16.07 - '17.07



10대들이 열광한 게임
‘푸드피아 타이쿤’

스톰엑스는 2016년 7월 오렌지팜에 입주한 게임 개발사로, 가족들로 구성된 소규모 개발사입니다.
입주 이후 방치형 모바일 게임인 ‘푸드피아 타이쿤’ 론칭을 통해 아끼지기한 그래픽과 UX/UI 디자인으로 10대들에게 많은 사랑을 받았으며 추후 차기작 준비를 통해 제2의 성장을 준비 중에 있습니다.
박병재 대표는 오렌지팜 졸업 이후 스톰엑스 본연의 색을 가진 대표 인디 게임사로 자리매김하고자 합니다.

희망

CSR

희망스튜디오는 공감하기 때문에, 즐겁기 때문에
참여하는 기부문화를 만들어 갑니다.

미래세대의 희망과 행복이라는 가치에 공감한다면 누구나
함께 할 수 있습니다. 함께 해서 즐거운, 그래서 더 멀리 퍼져나가는
기부 플랫폼이 되겠습니다.

누구나 행복할 수 있도록 희망을 확산합니다

희망스튜디오는 내일의 변화를 만들어갈 아동·청소년들이 자신의 꿈과 가능성을 발견하고 성취해나가길 원합니다. 경제적으로 어렵다고 해서, 피부색이 다르다고 해서 차별받는 것이 아니라 다양성을 존중받고 누구나 행복을 추구할 수 있는 희망을 확산시키고 싶습니다. 또한 우리의 가치에 공감하는 많은 사람들이 함께 참여하며 즐거운 변화를 만들어가는 플랫폼이 되고자 합니다.

국내 사회공헌

가장 도움이 필요한 곳 사각지대 아이들에게 희망을 전합니다

희망스튜디오는 사각지대의 문제 해결에 관심을 가지고 있습니다. 2014년부터 '지구촌학교'와 함께 한국 사회의 차별로 초등교육을 중도 포기한 다문화 아동들이 학교와 사회에 적응할 수 있도록 돕고 있습니다. 정부나 지자체의 운영지원이 없어 어려움을 겪고 있었던 학교는 희망스튜디오를 만나 다문화 아동을 위한 교육사업을 안정시킬 수 있었습니다.

학대 피해로 인해 고통받는 사각지대 아이들을 위한 사업도 지속하고 있습니다. 그룹홈의 주거환경을 개선했던 수원시 'Smile House 1호'에 이어, 2017년 9월에는 학대 피해 미등록 이주아동을 위한 그룹홈 'Smile House 2호'를 안산에 개소했습니다. 미등록 이주아동들은 학대를 당해도 추방의 두려움으로 신고조차 하지 못하는 철저한 사각지대에 놓여 있는 아이들이었습니다. 또한 학대 피해 아동들의 심리정서 치료를 위해 전문 상담 프로그램을 지원하는 'Smile Therapy' 사업도 함께 진행함으로써 아이들의 건강한 성장을 통합적으로 지원합니다.

연지의 Smile Story

어려운 가정 형편 속에서 부모님의 돌봄을 받지 못했던 연지(가명)는 가족과 분리되어 수원에 있는 Smile House 1호에서 수녀님들의 돌봄을 받으며 생활하게 되었습니다. 늘 위축되어 있고 어두워 보였던 연지는 Smile Therapy를 통해 미술상담 프로그램에도 참여할 수 있었습니다.

"연지의 상담 초기 그림을 보면, 고래를 자신에 빗대어 심해에서 잠을 자고 있는 모습을 나타냈어요. 깊은 우울감과 폐쇄적인 자신의 모습을 느낄 수 있지요. 하지만 상담을 진행하면서 연지의 그림에는 많은 변화가 있었는데요. 두 마리의 고래가 부드럽게 유영하는 모습을 그리기도 하면서, 긍정적인 내면의 변화를 보여주고 있어요."

미술상담사

연지와 함께 생활하고 계신 수녀님도 연지의 변화를 기뻐하셨습니다.

"연지는 미술치료와 상담을 통해 자신의 내면에 집중할 수 있게 되었어요. 연지 스스로도 자기를 다른 사람들에게 오픈할 수 있게 되었다고 이야기하더라고요. 공부하는 것에도 더 집중하게 되었다고 하고요. 내일을 긍정적으로 바라볼 수 있게 된 연지가 너무 기쁩니다."

Smile House 1호의 수녀님

희망스튜디오는 사각지대의 더 많은 아이들이 연지와 같은 Smile Story를 가질 수 있도록 희망을 전하는 일을 멈추지 않겠습니다.





1 글로벌 희망학교 제6호 베트남 흙동유치원 아이들
2 미등록 이주아동들과 함께 한 Smile House 자원봉사활동
3 베트남 의료봉사활동

해외 사회공헌

소외지역 아이들의 꿈을 위해 교육 및 의료사업을 지원합니다

희망스튜디오는 해외 소외지역 아이들이 꿈을 가지고 자신의 미래를 그려갈 수 있도록 지원합니다. '글로벌 희망학교'를 설립하여 컴퓨터를 본 적도 없는 아이들이 IT 및 창작교육을 받을 수 있도록 인프라와 교육 프로그램을 지원하고 있습니다. 2011년부터 지금까지 중국과 베트남에 희망학교가 10호까지 설립되어 매년 5천여 명의 아이들이 자신의 꿈을 키워갑니다. 2017년에는 빈곤 환경에 있는 베트남 구순구개열* 환아들이 다시금 환하게 웃을 수 있도록 'Give for Smile' 캠페인을 시작했습니다. 연세의료원과의 협약을 통해 전문적인 의료 역량과 봉사 정신을 가진 의료진들과 함께 베트남의 낙후지역을 방문하여 환아들의 수술을 지원합니다. 또한 베트남 의료진을 한국으로 초청하여 전문교육을 진행함으로써 현지의 의료 역량을 강화하고 있습니다.

* 구순구개열

입술이나 잇몸 또는 입천장이 갈라져 있는 선천적 기형으로 신모의 영양결핍과 고엽제 영향으로 인해 발병되는 것으로 추정됩니다. 의료기술이 발달한 국내에서는 드물게 나타나지만 저개발국가에서는 아직도 많이 발생하고 있습니다.

함께 해서 즐거운 기부 플랫폼, 희망스튜디오

희망을 전하는 일은 혼자서는 불가능합니다. 가치에 공감하는 이들이 함께 마음과 힘을 모을 때 비로소 시작됩니다. 희망스튜디오는 지금까지 다양한 비영리단체들과 함께 아이들을 위한 프로그램을 만들었고, 프로그램에 공감하는 사람들은 직접 기부와 봉사로 참여했습니다. SEED에 참여한 아이들부터 스마일게이트멤버십, 오렌지팜의 청년 창업가들까지 희망스튜디오와 함께 했던 많은 이들이 기부와 참여를 통해 미래세대의 희망을 확산하는데 동참하고 있습니다. 우리의 가치에 공감하는 더 많은 분들이 쉽게 참여하며 함께 즐거움을 나눌 수 있는 기부 플랫폼으로 나아가고자 합니다. 희망스튜디오가 꿈꾸는 미래입니다.



베트남 구순구개열 환아 지원 캠페인

연세대학교 의료원

Give for Smile

언어장애, 음식 섭취 등의 어려움을 겪고 있는 빈곤 환경의 구순구개열 환아들을 위해 진료 및 수술을 지원하는 캠페인으로 연세의료원의 의료봉사팀과 함께 했습니다.



미화 어머님들을 위한 감사 캠페인

감사하는 티(Tea)내기

스마일게이트 임직원들의 공간을 늘 깨끗하게 청소해주시는 미화 어머님들께 감사의 의미를 담은 Tea를 선물하자는 취지의 캠페인으로 가장 많은 기부자들이 모금에 참여했습니다.



학대 피해 미등록 이주아동 지원 캠페인

구세군 다문화센터

Welcome To Smile House

학대를 당해도 추방이 두려워 신고조차 못하는 미등록 이주아동 청소년을 위해 안전한 주거공간을 지원하는 캠페인으로 물품 기부 및 자원봉사까지 함께 진행했습니다.



2017 스마일게이트 패밀리런



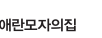
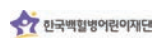
장애영유아 봉사활동

바깥 외출이 어려운 장애영유아들과 스마일게이트 임직원이 1:1로 매칭 되어 맛있게 먹고, 달리고, 즐기는 봉사활동으로 아이들에게 행복한 하루를 선물했습니다.



연말 공감 기부 캠페인 2017 SMILE GIVE

스마일게이트 임직원들이 직접 추천한 후원 분야의 단체들을 선정하여 임직원뿐 아니라 일반 시민들과 함께 따뜻한 나눔을 전하는 연말 기부 캠페인을 진행했습니다.



희망스튜디오

ABOUT

게임개발자에게 스튜디오는 자신의 꿈과 아이디어가 현실화되는
작업의 공간이자 삶의 터전입니다.
희망스튜디오는 다양한 공익사업을 통해 미래세대의 가능성과
꿈이 실현되는 희망의 공간을 만들어 가겠다는 의지를 담은 이름입니다.

스마일게이트 그룹 사회공헌 히스토리

Since 2008

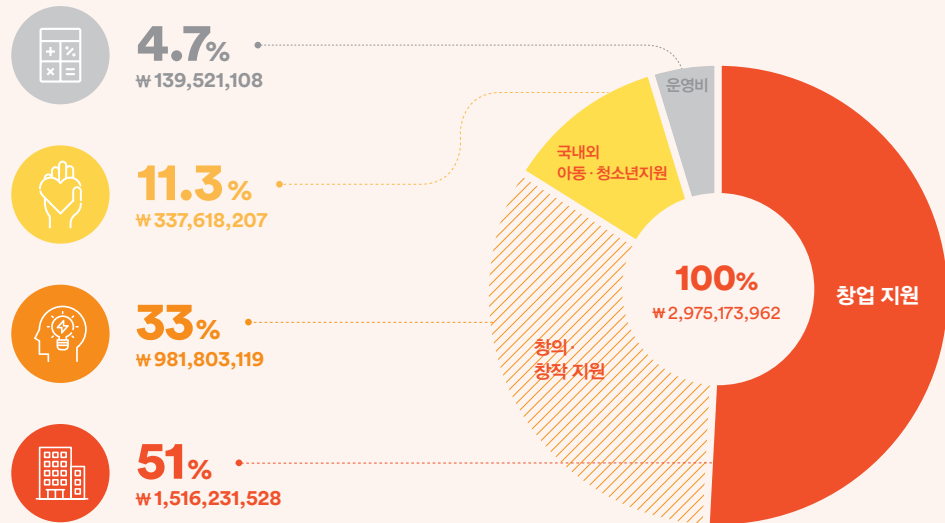
	2008	2010	2012	2013	2014	2015	2016	2017
	스마일게이트의 첫 기부	스마일게이트 멤버십 시작	희망스튜디오 설립	중국 문화페스티벌 '희망' 개최	오렌지팜 출범	대한민국 게임대상 사회공헌상 수상	오렌지팜 북경 센터 개소	Future Lab & SEED 론칭
CSR	- 국내외 소외계층 후원 - 중국 심장병 아동 수술 지원	글로벌 희망학교 1, 2호 (베트남, 중국)	- 희망스튜디오 설립 (2012.12) - 중국 심장병 아동 수술 지원	중국 우한지역 문화페스티벌 '희망' 개최 및 심장병 아동 수술 지원	다문화대안학교 후원협약 : 지구촌학교	2015 대한민국 게임대상 사회공헌상 수상 - 글로벌 희망학교 3, 4호 - 네팔 지진피해 기부캠페인	- 다문화 아동 멘토링 프로그램 - 학대 피해 아동 심리치유 지원 Smile Therapy - 테일즈런너 유저 기부이벤트	- 베트남 구순구개열환아 지원 - 미등록 이주아동 그룹홈 Smile House 2호 개소 - 온라인 사회공헌 플랫폼 론칭
CSV	창의					청소년 문화콘텐츠 동아리 사업 지원	SEED 파일럿 프로그램 진행	- Future Lab 론칭 - SEED 시즌 1 - 2 - MIT 심포지엄 & Scratch Day 워크숍
	창작	스마일게이트멤버십 1기	스마일게이트멤버십 2기	스마일게이트멤버십 3기, 4기	- 스마일게이트멤버십 5기, 6기 - 스마일게이트멤버십 오렌지팜 입주	스마일게이트멤버십 7기	- 스마일게이트멤버십 8기 - POST-SGM시작 - 스마일게이트멤버십 Alumni 운영	스마일게이트멤버십 9기
	창업	서강대학교 발전기금 출연	- 서강대 A&T학과 랩실 기자재 기부 및 산학협력 지원 - 카네기멜론대 산학협력 프로젝트 1회 스마일게이트 게임공모전	2회 스마일게이트 게임공모전	- 부산/경남지역 게임개발 공모전 - 잡월드 게임개발회사 체험관 개관 2014 Global Game Jam 후원	- 서강대 산학협력 - Smilegate Challenge Program - 건강한 게임문화 확산 위한 공모사업 2015 Global Game Jam 후원	2016 Smilegate Game Jam 개최	2017 Smilegate Challenge Program 2017 Smilegate Game Jam 개최

2016 후원금 사용내역

재단법인 스마일게이트 희망스튜디오는

민법 제32조에 따라 문화체육관광부의 허가를 받아 설립된 비영리법인으로서 기획재정부 장관이 지정한 기부금 단체입니다. 이에 법률 제14839호 '기부금품 모집 및 사용에 관한 법률'에 의거 모금을 진행하며 기부금 사용 결과를 보고합니다.

또한 상속세 및 증여세법 제50조의 3 '공익법인 등의 결산서류 등의 공시의무' 및 국세청이 제시한 작성법에 근거하여 결산 내역을 대외공시하고 있습니다.



이사회

권혁빈 이사장	스마일게이트 그룹 이사회 의장
김원용 이사	미들클래스 소사이터티 이사장
김재호 이사	법무법인 바른 대표 변호사
변양균 이사	前 제6대 기획예산처 장관
최두환 이사	포스코 ICT 대표이사
양동기 감사	스마일게이트 홀딩스 대표이사
송세엽 감사	한국 벤처건설링 대표이사

파트너십

광주나자렛집 | 구세군안산다문화센터 | 까리따스방배복지관 | 꿈사리공동체 | 대전나자렛집
대전돈보스코의집 | 동아대학교 | (사)멋쟁이사자처럼 | 부산대학교 | (재)부산정보산업진흥원
사랑의재단 | 사회복지법인 살레시오수녀회 | 서강대학교 | 서울나자렛집 | 수원나자렛집
안산온마음센터 | 애란모자원 | 연세대학교 | 연세대학교의료원 | 우리가족플레이연구소
(사)유라시안네트워크 | 은평천사원 | 잉카엔트웍스 | 주몽재활원 | (사)지구촌사랑나눔지구촌학교
처꾸카페 | 청소년쉼터마인하우스 | 초록우산 어린이재단 | 춘천시청소년수련관 | (재)플랜한국위원회
(재)한국가독교청년회전국연맹 | 한국백혈병어린이재단 | 한국심장재단 | 한국잡월드
한사랑장애아원 | 희망브리지 | Amazon | Carnegie Mellon University | Innoz | KAIST
KINX | Microsoft | MIT Media Lab | Odd-eKorea

베트남 구순구개열 환아지원을 위한 기부캠페인 **GIVE for SMILE** 95명

강다연	고원장	곽기섭B	구성민	권소연	권연주	권원기	길유지	김남희	김다정	김병우	김병진	김선하	김선호C	김성진
김승희	김수정	김연	김연옥	김영기	김용식	김유선	김은호	김종희	김지수D	김찬형	나다운	남다름	남영미	남창우
노종우	두승빈	문성현	문성환	박세나	박승	박우빈	박은지	박재희	박찬수	배형진	백민정	서상봉	서재원	신소영
안성환	염경훈	옥승민	유상윤	유정민	윤석구	윤선	윤성주	윤지현	윤철중	윤한길	이규철B	이난호	이동용	이명원
이소민	이수용	이연	이예슬B	이유진	이윤삼	이의형	이정연	이종하	이태영	이태훈	이현선	이혜인	장지혜	장현민
정용훈	정은정	정혁	정현주	정혜영B	제정민	조규환	조용만	조유민	주소영	진승범	최용준	최철원	최현웅	탁유상
한진우	함봉규	홍원진	Hoya	mkwon										

미화 어머님들을 위한 감사 캠페인 **감사하는 티내기** 258명

김형기	강다연	강동민	강병국	강성진	강수연	강태훈	강형석	강희재	고승완	고혜진	곽기섭B	권경미	권성식	권소연
권연주	권원기	권충원	길유지	김강민	김규동	김기현	김대희	김동희	김두현	김만진	김미경B	김미송	김민정B	김병우
김부건	김서경	김선하	김성광	김성대	김성일B	김성진	김수정	김승주B	김승희	김연경	김영기	김영오	김영지	김예진
김용일	김용하	김유선	김이진	김이환	김정은	김지선	김지수D	김지은B	김지혜	김지훈C	김지훈D	김진범	김진석B	김진실
김진희	김초롱B	김종민	김현정	김현준	김형근	김형준	나다운	나보라	남기문	남다름	남영미	남지승	남한나	노상선
노은지	두승빈	류지성	류호정	머스마다	문상현	문성현	박경원	박민성	박상용	박세연	박수홍	박승	박영지	박우빈
박우상	박은지	박재희	박종만	박주현	박지애	박택곤	박형준	방지영	배형진	백민정	서봉건	서상봉	서윤지	서자영
서지민	서찬희	서해명	서효석	선정훈	설재욱	손이슬	송가연	송광식	송금하	송세현	송연주	송주희	신명재	신성환
신인정	신정호	심재인	안지원	안화원	양동기	양명진	양성우	엄수진B	엄승환	염경훈	오광택	오상일	오숙현	오민석
오인선	유상윤	유정민	유진혜	윤석구	윤선	윤성주	윤지현	윤한길	이강웅	이경하	이관진	이권주	이규철B	이규호
이기주	이난호	이동윤B	이동주	이동훈E	이미건	이미영	이민구	이상미	이상훈B	이석준	이선숙	이소민	이수미	이수범
이수용	이승준	이승준B	이아람	이윤삼	이은태	이의형	이정연B	이조은	이종하	이주영	이준구	이종재	이지원	이진희D
이철성	이태영	이현곤	이현숙	이효서	임경환	임기연	임수재	임윤희	임정훈	임태진	장다빈	장수진	장승환	장시연
장용준	장유정	장재완	장지혜	장지훈	장현민	전승관	전태희	전희권	장광용	장규연B	정근창	정다운	정미	정미나
정민준	정수빈	정용훈	정유진B	정은정	정재웅	정혁	정혜리	정희상	제정민	조여울	조윤기	조유민	조혜진	주상현B
주연식	주지연	주호찬	차상준	차윤지	최경석	최동호	최원석	최위락	최운선	최은형	최재웅	최정규B	최종성	최현웅
탁유상	한가람	한승진	한지일	한진우	함봉규	허영	홍경아	홍동원	홍성렬	홍원진	황세정	황원경	황은미	황재원
황정곤	황지혜	황해송												

학대 피해 미등록 이주아동 그룹홈 지원 캠페인 **Welcome to Smile House** 105명

고병권	고승완	고원장	공정윤	권기병	권민정	권연주	길유지	김서경	김선하	김승희	김수정	김영기	김용식	김지수D
김지훈C	김지훈D	김초롱B	김현정	나다운	나보라	남기문	노은지	류호정	리사	문성현	문성환	박우빈	박은지	박재희
박찬수	박현민	백민정	백세미	변미정	서상봉	서윤지	서찬희	서해명	선정훈	손세희	송가연	송광식	송금하	송세현
신소영	신영호	안성환	안지원	여병호	여승환	오경하	오광택	오문식	오숙현	오인석	오인선	유상윤	유정민	윤노준
윤선	윤성주	윤지현	윤철중	윤한길	이규철B	이기정	이난호	이동주	이민구	이상미	이수미	이승준B	이아람	이옥형
이유진	이윤승	이의형	이정연	이종하	이종재	이혜인	장성운	장유정	장재완	장지은	장지혜	정민준	정용훈	정진환
정혜리	정혜영B	조규환	조유민	주소영	주연식	주지연	차윤지	최종성	최현웅	함봉규	홍동원	황세정	황재원	



2017 스마일게이트 패밀리런 **장애영유아 봉사활동** 10명

김남희	김서경	김은호	김지수D	박재희	백세미	선정훈	이윤희	임순빈	진승범
-----	-----	-----	------	-----	-----	-----	-----	-----	-----

2017 기부자 및 봉사자 명단

2017 Smilegate Game Jam 재능기부 12명

강한규 고병권 김은호 김지선 김지수D 김현정 나선경 선정호 손홍천 이아람 정시연 함승우

연말 공감 기부 캠페인 2017 SMILE GIVE 100명

강예진 고원장 공정윤 구슬기 구자인 권소연 권연주 권원기 권지현 길유지 김대진 김대희 김동희 김민 김부건
김선하 김수정 김승주B 김영기 김용식 김은주 김은호 김일환 김정섭 김정은 김지수 김지훈C 김지훈D 나보라 두승빈
문성현 문진화 박경원 박영혜 박우빈 박유나 박은지 박재희 박준휘 박지애 백민정 변미정 서윤지 서해명 선정훈
송가연 송신영 송연주 양동기 여승환 염경훈 오광택 오상일 오숙현 오창은 유강용 유상윤 유선민 유정민 윤상혁B
윤석구 윤성주 윤정환 윤희영 이규민 이규철B 이명원 이민구 이상 이승환 이윤재 이의형 이정연 이종하 이주영
이진미 이현규 이현선 이현숙 임은옥 임찬혁 장성운 장지은 장지혜 장현민 장혜원 장영태 정유진B 정윤하 정현주
정혜경 주지연 최원석 최은형 최충성 최현웅 한연규 홍원진 SEED SGE CF QA팀

SEED 선물하기 with FUTURE LAB 88명

Future Lab 프로그램 참여자들이 사회·경제적으로 소외된 청소년들에게

SEED와 같은 창의 프로그램에 참여할 수 있는 기회를 선물하는 기부 프로그램입니다.

SEED 시즌 1 강지수 김수민 김준희 김한울 김형준 박준성 박준태 백서현 서주원 송승훈 양희찬 옥하준
유지후 윤태희 이동화 이소은 이연서 임지민 장건우 주선우 최정현 최지명

SEED 방학특강 김수민 김재연 김종문 김진념 나하후 박성하 박승민 박시은 박재현 박재희 박준성 박준태
백서진 서정민 송승훈 신재욱 유지후 이나연 이다은 이서영 이정걸 이정운 이재준 이종석
이주영 이재빈 정승찬 정원상 조민혁 조준석 조진원 채민서 최시혁 최정현

SEED 시즌 2 고건 김이수 김현진 김형준 나건우 박상영 박소윤 박준성 박준태 백서진 서주원 송승훈
〈비효율의 효율〉 옥하준 이서원 이성민 이현서 임지민 장건우 조효정 최서영 최정현 최지명

게임의 유전자 워크숍 권승주 김서하 김윤하 김익현 김재형 김찬우 이준모 최예훈 최지민 홍하준

기업후원

Nono & Soso (주)웰트 (주)십분정제 (주)에이비일팔공 (주)검플리트 (주)위레드소프트 (주)크리스피
(주)휴먼스케이프 (주)씨터스랩 (주)몬스터스튜디오

Smilegate®

모든 기부자님들께 감사드립니다.

Smilegate Foundation Annual Report

창 제2호

발행처 스마일게이트 희망스튜디오
발행인 권혁빈 (스마일게이트 희망스튜디오 이사장)
발행일 2017. 12. 18
디자인 SUNNYISLAND
주소 경기도 성남시 분당구 판교로 344
(삼평동, 스마일게이트 캠퍼스)
전화번호 031 - 600 - 8200
홈페이지 www.smilegatefoundation.org
이메일 csr@smilegate.com



(재)스마일게이트 희망스튜디오

A. 경기도 성남시 분당구 판교로 344 (삼평동, 스마일게이트 캠퍼스)

T. 031 - 600 - 8200

H. www.smilegatefoundation.org

E. csr@smilegate.com